(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-106028
(P2025-106028A)
(43)公開日　令和7年7月11日(2025.7.11)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２０	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ３３３

審査請求　未請求　請求項の数　１　ＯＬ　（全7626頁）

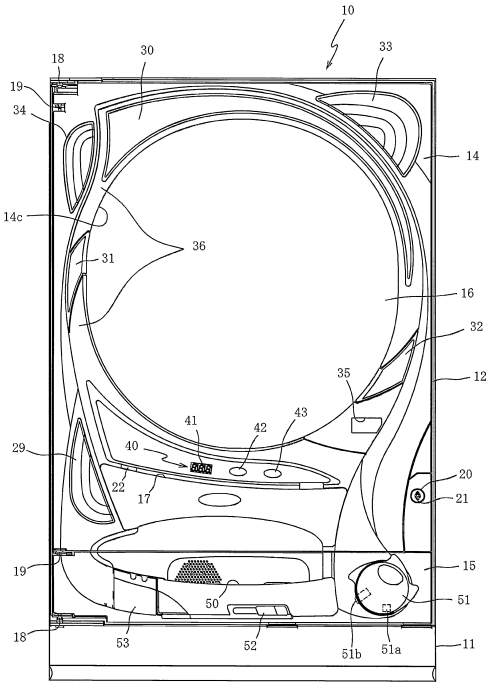
(21)出願番号　特願2023-223806(P2023-223806)
(22)出願日　令和5年12月29日(2023.12.29)

(71)出願人　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　110003409
弁理士法人トレスペクト
(72)発明者　岡村 鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
(72)発明者　遠藤 優輝
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地
株式会社ジェイ・ティ内

Ｆターム（参考）　2C088　BC07 BC22
2C333　AA11 CA02 CA05 CA49 CA78

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供すること。
【解決手段】入賞や、遊技者の操作等を契機に各種カウンタ値等が取得され、そのカウンタ値の値が記憶手段に記憶される。その記憶手段に記憶された各カウンタ値に基づいて当否の判別が実行されて、その当否判定結果に基づいた演出が演出実行手段により実行される。演出実行手段により実行される演出として、複数の演出より１の演出がランダムに選択されることが可能にされており、複数の遊技状態より１の遊技状態が設定されて可変されることが可能にされた遊技性であるので、設定されている遊技状態と、実行される演出の内容とを判別結果が報知されるまでの期間でも楽しむことができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な取得手段と、
その取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、
判別条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、
その判別手段による判別結果に基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、
前記判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有することを特徴とする遊技機において、
前記演出実行手段により実行される演出として、前記判別結果に基づいて複数の演出より少なくとも１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、
複数の遊技状態より１の遊技状態を設定可能な設定手段と、を有することを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、抽選の実行条件が成立すると遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するまでの期間の興趣を向上させるための演出が実行されるものがある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－００６７４２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。
【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、判別条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有し、前記演出実行手段により実行される演出として、前記判別結果に基づいて複数の演出より少なくとも１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、複数の遊技状態より１の遊技状態を設定可能な設定手段と、を有する。
【発明の効果】
【０００７】
請求項１記載の遊技機によれば、取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、判別条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特定遊技を実行可能な特定遊技実行

手段と、を有し、前記演出実行手段により実行される演出として、前記判別結果に基づいて複数の演出より少なくとも１の演出を決定することが可能な演出決定手段と、複数の遊技状態より１の遊技状態を設定可能な設定手段と、を有する。

【０００８】

これにより、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】第１制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図５】（ａ）は、第１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面視下領域に設けられた可変入賞装置の構造を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１制御例における可変入賞装置に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。

【図６】（ａ）は、第１制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における実際の表示画面を例示した図である。

【図７】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるリーチ成立時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中における普通図柄変動の実行中の表示態様の一例を示した図である。

【図８】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態中におけるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図９】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図１０】第１制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図１１】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図であり、（ｄ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図である。

【図１２】（ａ），（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示態様の一例を示した図である。

【図１３】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図１４】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモード

のうち、高速変動期間中における操作演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出中に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１５】（ａ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１制御例において第３図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６】（ａ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図１７】（ａ）は、第１制御例における通常大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートあり、（ｃ）は、第１制御例における確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１８】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れを示したタイミングチャートである。
【図１９】（ａ），（ｂ）は、第１制御例における、チャンスモード中における操作演出の内容の流れを示したタイミングチャートである。
【図２０】第１制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図２１】第１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】第１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２３】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２４】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２５】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６】（ａ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７】第１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常中特図２演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変中演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された連続予告実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＶ報知実行選択テーブルの規定内容を模式

的に示した図である。
【図３２】（ａ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン操作時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３】第１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４】第１制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５】（ａ）～（ｃ）は、第１制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図３６】（ａ）は、第１制御例における背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、第１制御例における背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図３７】第１制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３８】第１制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３９】第１制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図４０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ

処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。
【図６４】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６５】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図６６】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６７】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６８】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６９】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるチャンスモード中演出設定処理を示すフローチャートである。
【図７０】第１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７３】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図７４】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図７６】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７７】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面

画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】第１制御例における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図８１】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８２】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８３】（ａ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８５】第１制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８６】第２制御例のパチンコ機の正面図である。
【図８７】第２制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８８】第２制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図８９】第２制御例のＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図９０】（ａ）は、第２制御例のＬａ－Ｌａ線におけるＶ入賞装置の断面図であり、（ｂ）は、第２制御例のＬｂ－Ｌｂ線におけるＶ入賞装置の断面図であり、（ｃ）は、第２制御例のＶ入賞装置の上面図である。
【図９１】（ａ）は、第２制御例における遊技球が特別排出流路に振り分けられるように切替部材が作動された状態を示す裏カバー体の背面図であり、（ｂ）は、第２制御例における流路ソレノイドが非作動であり、特別排出流路の入り口の開口面を切替部材の誘導片が塞いでいる状態を示す裏カバー体の背面図である。
【図９２】（ａ）は、第２制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第２制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図９３】（ａ）は、第２制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第２制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図９４】第２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。
【図９５】（ａ）は、第２制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図９６】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態大当たり当選後の大当たり演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される敵討伐演出画面の一例を示した図である。
【図９７】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される２ラウンド目終了後のインターバル中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される６ラウンド（最終ラウンド）中の討伐成功画面の一例を示した図である。
【図９８】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される３ラウンド目の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるボタン有効期間中にボタンを押した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図９９】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるボタン有効期間中にボタンを押さなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される６ラウンド（最終ラウンド）中の復活成功演出画面の一例を示した図である。

【図１００】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の当たり画面の一例を示した図である。
【図１０１】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるＶを狙え初回演出期間中にＶ入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１０２】第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるＶを狙え初回演出期間経過後の表示画面の一例を示した図である。
【図１０３】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態（ラッシュ中）の最終変動（外れ）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される時短状態終了後の引き戻し演出画面の一例を示した図である。
【図１０４】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される引き戻し演出終了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるラッシュ結果表示画面の一例を示した図である。
【図１０５】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出画面（ラッシュ中大当たり２ラウンド目）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（保留連、ラウンド昇格無し）の一例を示した図である。
【図１０６】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（ラウンド昇格あり）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示されるＮＥＸＴ演出結果画面（保留連あり）の一例を示した図である。
【図１０７】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連状態中の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連状態中のＮＥＸＴ演出画面（保留連あり）の一例を示した図である。
【図１０８】第２制御例において第３図柄表示装置で表示される連続保留連で表示ラウンド数がＭＡＸ（９ラウンド）を超えた場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１０９】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される待機状態中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される演出モード選択画面の一例を示した図である。
【図１１０】（ａ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される特図変動中のステージ移行演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２制御例において第３図柄表示装置で表示される特図変動中におけるステージ固定操作画面の一例を示した図である。
【図１１１】第２制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図１１２】第２制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１１３】第２制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１１４】第２制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１１５】第２制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１６】（ａ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１７】（ａ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１１８】第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９】（ａ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２０】（ａ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２１】第２制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２２】（ａ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３】（ａ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された討伐数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された討伐演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２４】第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２５】（ａ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出ステージデータテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された遊技環境データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２６】第２制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１２７】（ａ）～（ｃ）は、第２制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。
【図１２８】（ａ）は、第２制御例における背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、第２制御例における背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図１２９】第２制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１３０】第２制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図１３１】第２制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図１３２】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるカウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１３５】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１３８】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１３９】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図１４０】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４１】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４２】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１４３】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１４４】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１４５】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４６】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１４７】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ処理を示すフローチャートである。
【図１４８】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１４９】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５０】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１５１】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１５２】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１５３】第２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１５４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１５５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５６】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。
【図１５８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１６０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１６１】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１６２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される討伐演出態様決定処理を示すフローチャートである。
【図１６３】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たりラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図１６４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回インターバル中演出処理を示すフローチャートである。

【図１６５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図１６６】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１６７】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１６８】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１６９】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１７１】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される固定モード設定処理を示すフローチャートである。
【図１７２】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７３】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図１７４】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１７５】第２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり遊技中更新処理を示すフローチャートである。
【図１７６】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７７】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図１７８】（ａ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図１７９】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１８０】（ａ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１８１】（ａ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１８２】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１８３】（ａ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図１８４】（ａ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図１８５】第２制御例における表示装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。

【図１８６】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図１８７】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図１８８】（ａ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図１８９】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図１９０】第２制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図１９１】第３制御例における遊技システムの概要を示した図である。
【図１９２】第３制御例における専用ユニットの正面図である。
【図１９３】第３制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１９４】第３制御例における枠ユニットの上方俯瞰図である。
【図１９５】第３制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図１９６】（ａ）は、第３制御例における揚上・研磨装置周辺の正面図であり、（ｂ）は、第３制御例における揚上・研磨装置の拡大正面図である。
【図１９７】（ａ）は、第３制御例における揚上・研磨装置の正面図であり、（ｂ）は、第３制御例における揚上・研磨装置の背面図であり、（ｃ），（ｄ）は、第３制御例における揚上・研磨装置の断面図である。
【図１９８】（ａ）は、第３制御例における揚上モータ、スクリュー、および研磨材の正面図であり、（ｂ）は、第３制御例における揚上モータ、スクリュー、および研磨材の底面図である。
【図１９９】（ａ）は、第３制御例における球抜きレバーが閉鎖位置に配置されており、遊技球が流下経路から揚上経路へと誘導される状態を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における球抜きレバーが開放位置に配置されており、遊技球が流下経路から排出経路へと誘導される状態を示した図である。
【図２００】第３制御例における揚上・研磨装置と球発射ユニットとの位置関係を示した図である。
【図２０１】（ａ）は、第３制御例における球発射ユニット周辺の正面図であり、（ｂ）は、第３制御例における球発射ユニットの拡大正面図である。
【図２０２】（ａ）は、第３制御例における計数ボタン押下時の計数制御を模式的に示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第３制御例における計数禁止期間が設定される場合の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２０３】第３制御例における主制御装置、枠制御装置、および専用ユニット間の通信内容を模式的に示した図である。
【図２０４】（ａ）は、第３制御例におけるエラー検出時の制御を模式的に示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第３制御例における枠制御装置において複数のコマンド出力周期が重複した場合の各コマンドの出力順序を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２０５】（ａ）は、第３制御例における差玉数が９００００～９２０００発時のコンプリート機能発動前の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における差玉数が９２００１～９４０００発時のコンプリート機能発動前の表示画面の一例を示した図である。
【図２０６】（ａ）は、第３制御例における差玉数が９４００１～９４９９９発時のコンプリート機能発動前の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例におけるコンプリート機能発動中の表示画面の一例を示した図である。
【図２０７】第３制御例における枠制御装置においてエラーが発生した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図２０８】第３制御例における主制御装置から枠制御装置に出力される遊技機設置情報通知コマンドの構成を模式的に示した図である。
【図２０９】第３制御例における主制御装置から枠制御装置に出力される遊技機情報通知コマンドの構成を模式的に示した図である。
【図２１０】（ａ）は、第３制御例における主制御状態１のデータ構成を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における主制御状態２のデータ構成を示した図であり、（ｃ）は、第３制御例における不正検知状態１のデータ構成を示した図である。
【図２１１】（ａ）は、第３制御例における種別情報のデータ構成を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例におけるカウント情報のデータ構成を示した図である。
【図２１２】第３制御例における枠制御装置から主制御装置に出力される遊技機設置情報応答コマンドの構成を模式的に示した図である。
【図２１３】（ａ）は、第３制御例における枠制御装置から専用ユニットに出力される遊技機情報通知コマンドの構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における遊技機性能情報に対応するデータ部Ｃの構成を示した図であり、（ｃ）は、遊技機設置情報に対応するデータ部Ｃの構成を示した図である。
【図２１４】（ａ）は、第３制御例におけるホールコン・不正監視情報に対応するデータ部Ｃの構成を示した図であり、（ｂ）は、枠制御装置から専用ユニットに出力される計数通知コマンドの構成を模式的に示した図である。
【図２１５】（ａ）は、第３制御例における専用ユニットから枠制御装置に出力される貸出通知コマンドの構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、枠制御装置から専用ユニットに出力される貸出受領結果応答コマンドの構成を模式的に示した図である。
【図２１６】第３制御例における専用ユニットから出力される外部端子板出力信号の種別（標準ポート）を示した図である。
【図２１７】第３制御例における専用ユニットから出力される外部端子板出力信号の種別（拡張ポート）を示した図である。
【図２１８】第３制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２１９】第３制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２２０】第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第３制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２２１】第３制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２２】第３制御例における主制御装置のＲＡＭに設定された遊技機情報通知データバッファの構成を示した図である。
【図２２３】第３制御例における主制御装置のＲＡＭに設定された遊技機情報応答データバッファの構成を示した図である。
【図２２４】第３制御例における主制御装置のＲＡＭに設定された遊技機設置情報バッファの構成を示した図である。
【図２２５】第３制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２６】第３制御例における枠制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２２７】第３制御例における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２２８】第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定された主コマンド送信バッファの構成を示した図である。
【図２２９】第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定された主コマンド受信バッファの構成を示した図である。
【図２３０】第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定されたＳＣ基板送信バッファ（遊技情報通知ＳＣ時）の構成を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定されたＳＣ基板送

信バッファ（計数通知時）の構成を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定されたＳＣ基板送信バッファ（貸出受領結果応答時）の構成を示した図である。
【図２３２】（ａ）は、第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定されたＳＣ基板受信バッファの構成を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における枠制御装置のＲＡＭに設定されたＳＣ基板送信遊技情報バッファの構成を示した図である。
【図２３３】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２３４】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機設置情報通知処理を示すフローチャートである。
【図２３５】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される応答エラー判定処理を示すフローチャートである。
【図２３６】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される枠制御電文送信処理を示すフローチャートである。
【図２３７】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機情報応答処理を示すフローチャートである。
【図２３８】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される応答電文確認処理を示すフローチャートである。
【図２３９】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機情報通知処理を示すフローチャートである。
【図２４０】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機情報格納処理を示すフローチャートである。
【図２４１】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される通常遊技中処理を示すフローチャートである。
【図２４２】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２４３】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図２４４】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技情報更新処理を示すフローチャートである。
【図２４５】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される差球カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２４６】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコンプリート機能制御処理を示すフローチャートである。
【図２４７】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２４８】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。
【図２４９】第３制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２５０】第３制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコンプリート関連処理を示すフローチャートである。
【図２５１】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２５２】（ａ）は、第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球クリア確認処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＡＭクリア確認処理を示すフローチャートである。
【図２５３】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるセキュリティ情報確認処理を示すフローチャートである。
【図２５４】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示

すフローチャートである。
【図２５５】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される主制御装置通信処理を示すフローチャートである。
【図２５６】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される受信データ制御処理を示すフローチャートである。
【図２５７】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機設置情報通知電文受信処理を示すフローチャートである。
【図２５８】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される応答データ設定処理を示すフローチャートである。
【図２５９】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機情報通知電文受信処理を示すフローチャートである。
【図２６０】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機情報更新処理を示すフローチャートである。
【図２６１】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される電文送信処理を示すフローチャートである。
【図２６２】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技機情報管理処理を示すフローチャートである。
【図２６３】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技情報データ処理を示すフローチャートである。
【図２６４】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるＳＣ基板通信処理を示すフローチャートである。
【図２６５】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるＳＣ基板電文受信処理を示すフローチャートである。
【図２６６】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるＳＣ基板通信計数確認処理を示すフローチャートである。
【図２６７】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数通知送信処理を示すフローチャートである。
【図２６８】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数減算値設定処理を示すフローチャートである。
【図２６９】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される貸出受領結果応答処理を示すフローチャートである。
【図２７０】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される受領結果送信処理を示すフローチャートである。
【図２７１】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される設置情報通知送信処理を示すフローチャートである。
【図２７２】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される性能情報通知送信処理を示すフローチャートである。
【図２７３】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるホールコン・不正監視情報通知送信処理を示すフローチャートである。
【図２７４】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるホールコン・不正監視情報出力処理を示すフローチャートである。
【図２７５】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２７６】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される揚上モータ管理処理を示すフローチャートである。
【図２７７】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される球数表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２７８】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される球数表示データ出力処理を示すフローチャートである。
【図２７９】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込

み処理を示すフローチャートである。
【図２８０】第３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図２８１】（ａ）は、第３制御例における揚上モータの通常動作用の動作シナリオの内容を示した図であり、（ｂ）は、第３制御例における揚上モータの復帰動作用の動作シナリオの内容を示した図である。
【図２８２】第３制御例における専用ユニットの電気的構成を示すブロック図である。
【図２８３】第３制御例におけるＳＣ基板内のＣＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８４】第３制御例におけるＳＣ基板内のＣＰＵにより実行される枠制御装置通信処理を示すフローチャートである。
【図２８５】第３制御例におけるＳＣ基板内のＣＰＵにより実行される受信データ制御処理を示すフローチャートである。
【図２８６】第３制御例におけるＳＣ基板内のＣＰＵにより実行されるＳＣ電文送信処理を示すフローチャートである。
【図２８７】第３制御例におけるＳＣ基板内のＣＰＵにより実行される計数通知電文受信処理を示すフローチャートである。
【図２８８】第３制御例におけるＳＣ基板内のＣＰＵにより実行される貸出受領結果応答電文受信処理を示すフローチャートである。
【図２８９】第３制御例の第１変形例における球発射ユニットの周辺構造を示した図である。
【図２９０】第３制御例の第１変形例における枠ユニットの上方俯瞰図である。
【図２９１】（ａ），（ｂ）は、第３制御例の第１変形例における枠ユニットの開口部へと投入された遊技球が流下経路及び誘導経路を経由して球発射位置へと配置されるまでの球流れを模式的に示した図である。
【図２９２】第３制御例の第１変形例における発射停止エラーと小当たり遊技期間が重複した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３】（ａ）は、第３制御例の第１変形例における通常遊技中における球回収通路付近の内部構造を示す図であり、（ｂ）は、第３制御例の第１変形例における所定状況下における球回収通路付近の内部構造を示す図である。
【図２９４】第３制御例の第１変形例における第３図柄表示装置での持球数表示の一例を示した図である。
【図２９５】第３制御例の第１変形例における枠制御装置から主制御装置に出力される遊技機設置情報応答コマンドの構成を模式的に示した図である。
【図２９６】第３制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される通常遊技中処理を示すフローチャートである。
【図２９７】第３制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される各種報知設定処理を示すフローチャートである。
【図２９８】第３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２９９】第３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される持ち球コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３００】第１１１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３０１】パチンコ機の背面図である。
【図３０２】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図３０３】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図３０４】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図３０５】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３０６】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図３０７】正面枠の分解正面斜視図である。
【図３０８】正面枠の分解背面斜視図である。
【図３０９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３１０】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図３１１】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図３１２】化粧ユニットの分解正面斜視図である。
【図３１３】化粧ユニットの分解背面斜視図である。
【図３１４】上側装飾ユニットの正面図である。
【図３１５】上側装飾ユニット及び右側装飾ユニットの正面図である。
【図３１６】（ａ）は、図３１５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図３１５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図３１７】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの側面図である。
【図３１８】（ａ）は、右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図３１９】（ａ）は、重板ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、重板ユニットの分解背面斜視図である。
【図３２０】支持板部の正面図である。
【図３２１】左重板ユニットの分解正面斜視図である。
【図３２２】右重板ユニットの分解正面斜視図である。
【図３２３】（ａ）は、正面枠の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、正面枠の正面斜視図である。
【図３２４】（ａ）は、図３１７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩａ線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図３１７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩｂ線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図３２５】上下皿ユニットの正面図である。
【図３２６】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図３２７】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図３２８】（ａ）は、ベース部材および上皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、ベース部材および上皿形成部材の背面図である。
【図３２９】（ａ）は、図３２８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩａ線におけるベース部材の断面図であり、（ｂ）は、図３２８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｂ線におけるベース部材の断面図であり、（ｃ）は、図３２８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｃ線におけるベース部材の断面図である。
【図３３０】（ａ）は、下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、下皿形成部材の背面図である。
【図３３１】下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図３３２】下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図３３３】（ａ）は、連結部の上面図であり、（ｂ）は、連結部の下面図であり、（ｃ）は、図３３３（ｂ）のＭＤＣＣＣＬＸＶＩｃ線における連結部の断面図である。
【図３３４】上下皿ユニットの分解斜視図である。
【図３３５】（ａ）及び（ｂ）は、ベース部材から下皿形成部材を取り外した状態における上下皿ユニッの断面図であり、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニッの断面と対応する。
【図３３６】（ａ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３３６（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＸｂ線における上下皿ユニ

ットの断面図である。
【図３３７】（ａ）は、上下皿ユニットの下面図であり、（ｂ）は、下側保護板の正面図である。
【図３３８】（ａ）は、下側保護板の斜視正面図であり、（ｂ）は、下側保護板の斜視背面図である。
【図３３９】（ａ）は、図３３７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３３７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図３４０】（ａ）及び（ｂ）は、正面枠の側面図である。
【図３４１】（ａ）は、正面枠の下面図であり、（ｂ）は、正面枠の側面図である。
【図３４２】（ａ）は、上側保護板の正面図であり、（ｂ）は、図３４２（ａ）のＭＤＣＣＬＸＸＶｂ線における上側保護板の断面図であり、（ｃ）は、図３４２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｃ線における上側保護板の断面図である。
【図３４３】（ａ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図３４４】（ａ）及び（ｂ）は、第１化粧板から上側保護板を分解した状態における上下皿ユニットの断面図である。
【図３４５】（ａ）は、操作ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、操作ユニットの背面斜視図である。
【図３４６】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３４７】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図３４８】（ａ）は、駆動手段の正面図であり、（ｂ）は、図３４８（ａ）のＭＤＣＣＬＸＸＸＩｂ線における駆動手段の側面図である。
【図３４９】駆動手段の正面分解斜視図である。
【図３５０】（ａ）は、伝達軸棒の正面分解斜視図であり、（ｂ）は、伝達軸棒の背面分解斜視図である。
【図３５１】（ａ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶａ方向における右円板カムの側面図であり、（ｂ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｂ方向における右円板カムの側面図であり、（ｃ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｃ方向視における左円板カムの側面図であり、（ｄ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｄ方向視における左円板カムの側面図である。
【図３５２】（ａ）及び（ｂ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶａ方向視における解除部材および回転爪部材の側面図である。
【図３５３】図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図３５４】図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図３５５】図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図３５６】図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図３５７】図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図３５８】図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットの断面図である。
【図３５９】（ａ）は、揺動装置上面図であり、（ｂ）は、図３５９（ａ）の矢印ＭＤＣＣＸＣＩＩｂ方向視における揺動装置の側面図である。
【図３６０】（ａ）は、図３５９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩａ線における揺動装置の断面図であり、（ｂ）は、図３５９（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩｂ線における揺動装置

の断面図である。
【図３６１】揺動装置の分解正面斜視図であり、（ａ）は、揺動装置の分解背面斜視図である。
【図３６２】揺動装置の分解背面斜視図である。
【図３６３】（ａ）は、ベース手段の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、ベース手段の分解背面斜視図である。
【図３６４】（ａ）は、駆動手段の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、駆動手段の分解背面斜視図である。
【図３６５】（ａ）は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、（ｂ）は、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における駆動手段の断面図である。
【図３６６】（ａ）は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、（ｂ）は、図３６６（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＸｂ線における駆動手段の断面図である。
【図３６７】（ａ）及び（ｂ）は、揺動装置の断面図であり、図３５９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩ線における断面に対応する。
【図３６８】内枠の正面図である。
【図３６９】内枠の分解正面斜視図である。
【図３７０】球発射ユニットの分解正面斜視図である。
【図３７１】発射位置送球ユニットの分解斜視図である。
【図３７２】（ａ）は、図３６８のＭＣＭＶａ線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３６８のＭＣＭＶｂ線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図である。
【図３７３】（ａ）は、退避位置における発射手段の正面図であり、（ｂ）は、初期位置における発射手段の正面図であり、（ｃ）は、発射位置における発射手段の正面図である。
【図３７４】（ａ）及び（ｂ）は、図３７２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図３７５】（ａ）及び（ｂ）は、図３７２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図３７６】図３７２（ａ）のＭＣＭＩＸ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図３７７】遊技盤の正面図である。
【図３７８】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３７９】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８０】（ａ）は、演出動作ユニットの正面図であり、（ｂ）は、演出動作ユニットの背面図である。
【図３８１】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解正面斜視図である。
【図３８２】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解背面斜視図である。
【図３８３】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解正面斜視図である。
【図３８４】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解背面斜視図である。
【図３８５】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図３８６】花弁動作装置の分解正面斜視図である。
【図３８７】花弁動作装置の分解背面斜視図である。
【図３８８】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＩｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図３８９】花回転ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９０】花回転ユニットの分解背面斜視図である。
【図３９１】（ａ）は、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における第１装飾ユニットの側面図であり、（ｂ）は、第１装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９２】（ａ）から（ｃ）は、第１装飾ユニットの側面図であり、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における側面図と対応する。

【図３９３】（ａ）から（ｄ）は、変位ユニットが傾倒基準位置に配置された状態における第１装飾ユニットの側面図であり、（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応する。
【図３９４】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９４（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図３９５】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９５（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩＩｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図３９６】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図３９６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図３９７】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図３９７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図３９８】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図３９８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図３９９】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図３９９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図４００】（ａ）及び（ｂ）は、花回転ユニットの正面図である。
【図４０１】（ａ）及び（ｂ）は、花回転ユニットの正面図である。
【図４０２】（ａ）から（ｄ）は、従動ギヤ及び検出センサの背面図である。
【図４０３】（ａ）から（ｃ）は、花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図４０４】第１１２実施形態における花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図４０５】（ａ）から（ｃ）は、花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図４０６】（ａ）及び（ｂ）は、第１１３実施形態における花回転ユニットの正面図である。
【図４０７】（ａ）は、第１１４実施形態における花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図４０７（ａ）のＭＣＭＸＬｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図４０８】（ａ）及び（ｂ）は、第１１５実施形態における花回転ユニットの正面図である。
【図４０９】（ａ）は、第１１６実施形態における第１装飾ユニットの側面図であり、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応し、（ｂ）は、第１装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１０】（ａ）及び（ｂ）は、第１装飾ユニットの側面図である。
【図４１１】（ａ）は、第１１７実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図３１５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応し、（ｂ）は、第１１８実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図３１５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応する。
【図４１２】第１１９実施形態における上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１３】（ａ）及び（ｂ）は、上側装飾ユニットの正面図である。
【図４１４】（ａ）は、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図４１５】（ａ）は、第１２０実施形態における右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図４１６】（ａ）は、第１２１実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、第１２２実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図４１７】（ａ）及び（ｂ）は、第１２３実施形態における右側装飾ユニットおよび上

側装飾ユニットの断面模式図である。
【図４１８】第１２４実施形態における上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１９】（ａ）及び（ｂ）は、上下皿ユニットの側面図である。
【図４２０】（ａ）は、図４１９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａにおける上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図４１９（ｂ）のＭＣＭＬＩＩＩｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図４２１】（ａ）から（ｄ）は、第１２５実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、図４１９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａ線における断面と対応する。
【図４２２】（ａ）及び（ｂ）は、第１２６実施形態における正面枠の正面模式図である。
【図４２３】（ａ）は、図４２２（ａ）のＭＣＭＬＶＩａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図４２２（ｂ）のＭＣＭＬＶＩｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図４２４】（ａ）は、第１２７実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、第１２８実施形態における上下皿ユニットの断面図である。
【図４２５】（ａ）は、第１２９実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、第１３０実施形態における上下皿ユニットの断面図である。
【図４２６】（ａ）は、第１３１実施形態における揺動装置の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、（ｂ）は、駆動モータおよび当接手段の分解正面斜視図である。
【図４２７】（ａ）から（ｄ）は、揺動装置の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。
【図４２８】（ａ）は、第１３２実施形態における揺動装置の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、（ｂ）は、駆動モータおよび変位手段の分解正面斜視図である。
【図４２９】（ａ）から（ｃ）は、揺動装置の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。
【図４３０】（ａ）は、第１３３実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応し、（ｂ）は、発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応する。
【図４３１】（ａ）は、第１３４実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応し、（ｂ）は、第１３５実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応する。
【図４３２】第１３６実施形態における内枠の正面図である。
【図４３３】（ａ）は、経路変更部材の背面図であり、（ｂ）は、図４３３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＶＩｂ方向視における経路変更部材の側面図であり、（ｃ）は、図４３３（ｂ）のＭＣＭＬＸＶＩｃ線における経路変更部材の断面図であり、（ｄ）は、図４３３（ａ）のＭＣＭＬＸＶＩｄ線における経路変更部材の断面図である。
【図４３４】（ａ）は、第１３７実施形態における内枠の正面図であり、（ｂ）は、第１３８実施形態における内枠の正面図である。
【図４３５】（ａ）は、第１３９実施形態における球発射ユニットの正面図であり、（ｂ）は、第１４０実施形態における球発射ユニットの正面図であり、（ｃ）は、第１４１実施形態における球発射ユニットの正面図である。
【図４３６】（ａ）は、第１４２実施形態における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、図３６８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応し、（ｂ）は、図４３６（ａ）におけるＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における球発射ユニットの正面図であり、（ｃ）は、第１４３実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図４３６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応し、（ｄ）は、第１４４実施形態における球

発射ユニットの正面図であり、図４３６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。
【図４３７】（ａ）及び（ｂ）は、第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４の正面模式図である。
【図４３８】（ａ）及び（ｂ）は、第１４６実施形態における内枠Ｈ１２の背面模式図である。
【図４３９】（ａ）は、第１４７実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。
【図４４０】（ａ）は、第１４８実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。
【図４４１】（ａ）は、第１４９実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。
【図４４２】（ａ）から（ｃ）は、第１５０実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応する。
【図４４３】（ａ）は、第１５１実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図３１５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応し、（ｂ）は、図４４３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＸＶＩｂ方向視における上側装飾ユニットの上面模式図である。
【図４４４】（ａ）及び（ｃ）は、第１５２実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図４４４（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｂ線における揺動装置の断面模式図であり、（ｄ）は、図４４４（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｄ線における揺動装置の断面模式図である。
【図４４５】（ａ）は、第１５３実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図４４５（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩＩｂ線における揺動装置の断面模式図である。
【図４４６】（ａ）及び（ｃ）は、第１５３実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図４４６（ａ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｂ線における揺動装置の断面模式図であり、（ｄ）は、図４４６（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｄ線における揺動装置の断面模式図である。
【図４４７】（ａ）は、第１５４実施形態における操作ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図４４７（ａ）のＭＣＭＬＸＸＸｂ線における操作ユニッの断面模式図である。
【図４４８】（ａ）及び（ｂ）は、第１５５実施形態における操作ユニットの断面模式図である。
【図４４９】（ａ）及び（ｂ）は、第１５６実施形態における操作ユニットの断面模式図である。
【図４５０】第１５７実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４５１】パチンコ機の背面図である。
【図４５２】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４５３】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４５４】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４５５】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４５６】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図４５７】正面枠の分解正面斜視図である。

【図４５８】正面枠の分解背面斜視図である。
【図４５９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４６０】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４６１】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４６２】遊技盤及び動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４６３】複合動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
【図４６４】複合動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
【図４６５】演出動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４６６】演出動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４６７】可動装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図４６８】可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図４６９】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図４７０】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図４７１】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図４７２】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図４７３】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図４７４】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図４７５】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図４７６】左側支持装飾部の分解正面斜視図である。
【図４７７】左側支持装飾部の分解背面斜視図である。
【図４７８】昇降駆動部の分解正面斜視図である。
【図４７９】昇降駆動部の分解背面斜視図である。
【図４８０】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、昇降駆動部の背面図である。
【図４８１】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４８２】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４８３】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４８４】切替動作部の分解正面斜視図である。
【図４８５】切替動作部の分解背面斜視図である。
【図４８６】（ａ）及び（ｂ）は、駆動ベース、駆動ソレノイド、スライド体及び回転切替部の正面図である。
【図４８７】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４８８】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４８９】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４９０】第２の上下移動制御（第１動作パターン）における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
【図４９１】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４９２】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図４９３】第２の上下移動制御（第２動作パターン）における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
【図４９４】スライド動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
【図４９５】スライド動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
【図４９６】（ａ）及び（ｂ）は、スライド動作役物ユニットの正面図である。
【図４９７】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、導光板の正面図である。
【図４９８】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図４９９】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５００】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び

昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０１】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０２】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０３】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０４】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０５】遊技盤及び動作ユニットの部分正面斜視図である。
【図５０６】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０７】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５０８】第１５８実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図５０９】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニット及び可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図５１０】第１５９実施形態における正面枠の分解正面斜視図である。
【図５１１】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５１２】第１６０実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図５１３】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図５１４】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図５１５】ピン付きギア及びリンク部材の正面図である。
【図５１６】第１６１実施形態における複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５１７】（ａ）及び（ｂ）は、ピン付きギアの動作について時系列で図示される可動装飾ユニット及び回転移動部材の部分正面図である。
【図５１８】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５１９】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図５２０】第４制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図５２１】第４制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５２２】第４制御例における右打ち遊技によって発射された球が第１流路を流下する場合の球流れを模式的に示した図である。
【図５２３】第４制御例における右打ち遊技によって発射された球が第２流路を流下する場合の球流れを模式的に示した図である。
【図５２４】第４制御例における貯留装置と非電動役物の動作の流れを模式的に示した図である。
【図５２５】第４制御例における第２可変入賞装置に入賞した球が通常排出流路へと振り分けられる状態を模式的に示した図である。
【図５２６】第４制御例におけるパチンコ機に設けられた枠ボタンと選択ボタンを模式的に示した図である。
【図５２７】（ａ）は、第４制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図５２８】第４制御例におけるゲームフローを模式的に示した図である。
【図５２９】第４制御例における遊技状態と電動役物の開放状態の関係を示すタイミングチャートである。
【図５３０】（ａ）は、第４制御例における時短Ａ状態において第１特別図柄と普通図柄が変動表示中である場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄が停止表示された場

合の表示画面の一例を示した図である。
【図５３１】（ａ）は、第４制御例における時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における時短Ａ状態において第２特別図柄の保留球がある状態で普通図柄の変動表示中に第１特別図柄が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５３２】（ａ）は、第４制御例における第２特別図柄の保留球がある状態で普通図柄の変動表示中に第１特別図柄が停止表示し時短Ａ状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における通常状態において第２特別図柄と普通図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例である。
【図５３３】（ａ）は、第４制御例における通常状態において第２特別図柄が小当たり当選で停止表示された場合の表示画面の一例であり、（ｂ）は、第４制御例における大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５３４】（ａ）は、第４制御例における大当たり遊技中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における通常リザルト画面の一例を示した図である。
【図５３５】（ａ）は、第４制御例における復活リザルト画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例におけるチャージスタンバイモードにおける表示画面の一例を示した図である。
【図５３６】（ａ）は、第４制御例における自動押下対象演出の準備画面中にボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における自動押下対象演出の実行中画面の一例を示した図である。
【図５３７】（ａ）は、第４制御例における自動押下非対象演出の準備画面中にボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における自動押下非対象演出の実行中画面の一例を示した図である。
【図５３８】第４制御例におけるボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係を示すタイミングチャートである。
【図５３９】第４制御例におけるボタン演出（自動押下非対象演出）とボタン操作の関係を示すタイミングチャートである。
【図５４０】第４制御例におけるセンサ状況記憶エリアの説明図である。
【図５４１】第４制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５４２】第４制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図５４３】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５４４】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４５】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４６】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４７】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パター

ンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４８】（ａ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１時短Ａ用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５４９】は、第４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５５０】（ａ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図５５１】（ａ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短中キャラ設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された時短中背景設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図５５２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図５５３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５５４】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５５５】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される通常変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５５６】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５５７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図５５８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図５５９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図５６０】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図５６１】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物制御処理を示すフローチャートである。
【図５６２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５６３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。
【図５６４】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図５６５】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図５６６】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。

【図５６７】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５６８】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５６９】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５７０】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５７１】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５７２】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図５７３】第４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される貯留装置制御処理を示すフローチャートである。
【図５７４】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５７５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図５７６】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作判別処理を示すフローチャートである。
【図５７７】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効操作処理を示すフローチャートである。
【図５７８】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図５７９】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図５８０】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５８１】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターン関連処理を示すフローチャートである。
【図５８２】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。
【図５８３】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図５８４】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入停止関連処理を示すフローチャートである。
【図５８５】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図停止処理を示すフローチャートである。
【図５８６】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５８７】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５８８】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５８９】第４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図５９０】第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図５９１】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における閉鎖状態の第２可変入賞装置を模式的に示した平面図であって、（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における開放状態の第２可変入賞装置を模式的に示した平面図である。

【図５９２】第４制御例の第１変形例における第２可変入賞装置の内部構成を模式的に示した図である。
【図５９３】第４制御例の第１変形例におけるゲームフローを模式的に示した図である。
【図５９４】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における時短状態において特別図柄と普通図柄が変動表示中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における時短状態において特別図柄の停止表示中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５９５】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における時短状態において第２特別図柄の長変動中に普通図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における時短状態において第２特別図柄の長変動中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５９６】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における時短状態において外れ普通図柄の変動表示中に第２特別図柄が停止表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における時短状態において当たり普通図柄の変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５９７】第４制御例の第１変形例における大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図５９８】第４制御例の第１変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図５９９】（ａ）は第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６００】（ａ）は第４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４制御例の第１変形例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０１】（ａ）は第４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第１変形例における特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０２】（ａ）は第４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における特図１大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例の第１変形例における特図１外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０３】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における特図１時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例の第１変形例における特図２時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０４】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における普図変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における通常用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例の第１変形例における時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４制御例の第１変形例における時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６０５】（ａ）は第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第１変形例における

パチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６０６】（ａ）は、第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第１変形例における各演出状態の説明図である。
【図６０７】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図６０８】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図６０９】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図６１０】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図６１１】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。
【図６１２】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６１３】第４制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短付与処理を示すフローチャートである。
【図６１４】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６１５】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図６１６】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出モード設定処理を示すフローチャートである。
【図６１７】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理を示すフローチャートである。
【図６１８】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図停止処理を示すフローチャートである。
【図６１９】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６２０】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６２１】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６２２】第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出状態設定処理を示すフローチャートである。
【図６２３】（ａ）は、第４制御例の第２変形例における大当たり遊技中（時短状態）に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、大当たり遊技中（通常状態）における当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６２４】第４制御例の第２変形例における大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の電動役物の動作を模式的に示したタイミングチャートである。
【図６２５】第３３４制御例の第２変形例における大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の電動役物の動作を模式的に示したタイミングチャートである。
【図６２６】（ａ）は第４制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６２７】（ａ）は第４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１大当たり選択テーブルの規

定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４制御例の第２変形例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図６２８】（ａ）は第４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第２変形例における特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図６２９】（ａ）は第４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり（ｂ）は、第４制御例の第２変形例における特図１大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例の第２変形例における特図１外れ用（通常）変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図６３０】（ａ）は、第４制御例の第２変形例における特図１時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第４制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例の第２変形例における特図２時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図６３１】（ａ）は、第４制御例の第２変形例における普図変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例の第２変形例における通常用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第４制御例の第２変形例における時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第４制御例の第２変形例における時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｅ）は、第４制御例の第２変形例における時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図６３２】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図６３３】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図６３４】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

【図６３５】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図６３６】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図６３７】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図６３８】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図６３９】第４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図６４０】第４制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図６４１】第４制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図６４２】第４制御例の第３変形例における第１特定入賞口の開放パターンの一例を示した図である。

【図６４３】（ａ）は第４制御例の第３変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第３変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図６４４】（ａ）は第４制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第３変形例における特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４５】（ａ）は、第４制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、特別図柄２小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４６】第４制御例の第３変形例における第１特定入賞口の開放パターンを模式的に示した図である。
【図６４７】第４制御例の第３変形例における動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６４８】第４制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６４９】第４制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短付与処理を示すフローチャートである。
【図６５０】（ａ）は、第４制御例の第４変形例における時短状態において特図２保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第４変形例における特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄの場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６５１】（ａ）は、第４制御例の第４変形例における第１当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第４制御例の第４変形例における特別図柄１大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、特別図柄２大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６５２】第４制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図６５３】第４制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。
【図６５４】（ａ）は、第４制御例の第５変形例における大当たり遊技開始時に特図２保留球が上限まで貯まっている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第５変形例における第２入球口にオーバー入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６５５】（ａ）は、第４制御例の第５変形例における賞球ＵＰタイム中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第４制御例の第５変形例における賞球ＵＰタイム中にオーバー入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６５６】（ａ）及び（ｂ）は、第４制御例の第５変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６５７】（ａ）及び（ｂ）は、第４制御例の第５変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン連打があった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６５８】（ａ）及び（ｂ）は、第４制御例の第５変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン長押しがあった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６５９】（ａ）は、第４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図６６０】第４制御例の第５変形例における電動役物動作パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６１】第４制御例の第５変形例における継続開放抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図６６２】（ａ）は、第４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図６６３】第４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図６６４】第４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞処理を示すフローチャートである。
【図６６５】第４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図６６６】第４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞終了処理を示すフローチャートである。
【図６６７】第４制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図６６８】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図６６９】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出開始処理を示すフローチャートである。
【図６７０】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作判別処理を示すフローチャートである。
【図６７１】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される一撃演出処理を示すフローチャートである。
【図６７２】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連打演出処理を示すフローチャートである。
【図６７３】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される長押し演出処理を示すフローチャートである。
【図６７４】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出終了処理を示すフローチャートである。
【図６７５】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図６７６】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図６７７】第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオーバー入賞関連処理を示すフローチャートである。
【図６７８】（ａ）は、第４制御例の第６変形例における連打演出開始時に演出ボタンのみ操作された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、連打演出開始時に演出ボタンと選択ボタンが操作された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６７９】第４制御例の第６変形例におけるボタン演出開始時に演出ボタンのみ操作された場合のボタン操作と演出内容の関係を示したタイミングチャートである。
【図６８０】第４制御例の第６変形例におけるボタン演出開始時に演出ボタンと選択ボタンが操作された場合のボタン操作と演出内容の関係を示したタイミングチャートである。
【図６８１】第４制御例の第６変形例におけるボタン演出禁止期間が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図６８２】第４制御例の第６変形例におけるボタン演出中にボタン押下を止めた場合のボタン操作とボタン演出禁止フラグの関係を示したタイミングチャートである。
【図６８３】第４制御例の第６変形例におけるボタン演出中に演出ボタンを押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合のボタン操作とボタン演出禁止フラグの関係を示したタイミングチャートである。
【図６８４】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図６８５】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図６８６】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出開始処理を示すフローチャートである。

【図６８７】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される操作判別処理を示すフローチャートである。
【図６８８】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効操作処理を示すフローチャートである。
【図６８９】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン演出終了処理を示すフローチャートである。
【図６９０】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される有効操作期間外処理を示すフローチャートである。
【図６９１】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図６９２】第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図６９３】第５制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図６９４】（ａ）は、第５制御例におけるパチンコ機の内枠に設けられている上皿の一部を平面視した模式図であり、（ｂ）は、パチンコ機の内枠が有する第２通信制御装置の検知面と、外部端末とを非接触で近接させた状況を示した図である。
【図６９５】（ａ）は、第５制御例におけるＲＡＭクリア処理が行われた後の電源復帰中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例における電源復帰処理が終了した後の第３図柄表示装置の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図６９６】（ａ）は、第５制御例における遊技者が外部端末をパチンコ機に近づけたことに基づいて表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例における外部通信接続が正常に完了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図６９７】（ａ）は、第５制御例における特典情報が外部出力される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例における外部接続終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図６９８】（ａ）は、第５制御例における固有データチェック不一致時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例における固有コード設定中画面の一例を示した図である。
【図６９９】第５制御例における遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図７００】第５制御例における電気的構成を示したブロック図である。
【図７０１】第５制御例における音声ランプ制御装置と通信制御装置とを示したブロック図である。
【図７０２】（ａ）は、第５制御例における主制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５制御例における固有データ記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０３】（ａ）は、第５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図７０４】（ａ）は、第５制御例における遊技結果コード記憶エリアの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５制御例における演出情報コード記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０５】第５制御例における出力特典情報記憶エリアの内容を模式的に示した模式図である。
【図７０６】（ａ）は、第５制御例における第１通信制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第５制御例における第１通信制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図７０７】第５制御例における通信環境設定時の流れを示した図である。
【図７０８】第５制御例における外部通信接続時の流れを示した図である。
【図７０９】第５制御例における外部通信中の流れを示した図である。

【図７１０】第５制御例における外部通信接続解除時の流れを示した図である。
【図７１１】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図７１２】第５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される固有データ設定処理を示すフローチャートである。
【図７１３】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７１４】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信設定処理を示すフローチャートである。
【図７１５】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信関連設定処理を示すフローチャートである。
【図７１６】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信開始処理を示すフローチャートである。
【図７１７】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信接続中処理を示すフローチャートである。
【図７１８】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図７１９】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信接続解除中処理を示すフローチャートである。
【図７２０】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図７２１】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図７２２】第５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７２３】第５制御例における第１通信制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２４】第５制御例における第１通信制御装置のＭＰＵにより実行される通信環境設定処理を示すフローチャートである。
【図７２５】第５制御例における第１通信制御装置のＭＰＵにより実行される第１通信中処理を示すフローチャートである。
【図７２６】第５制御例における第２通信制御装置のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２７】第５制御例における外部端末のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７２８】第５制御例における外部端末のＭＰＵにより実行される外部通信接続開始処理を示すフローチャートである。
【図７２９】第５制御例における外部端末のＭＰＵにより実行される情報通信処理を示すフローチャートである。
【図７３０】（ａ）は、第５制御例の第１変形例における予約情報が表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第１変形例における外部接続終了後の表示画面の一例を示した図である。
【図７３１】第５制御例の第１変形例における予約期間タイムオーバー時の表示画面の一例を示した図である。
【図７３２】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図７３３】第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図７３４】第５制御例の第１変形例における外部通信中の流れを示した図である。
【図７３５】第５制御例の第１変形例における１台目外部通信接続解除時の流れを示した

図である。
【図７３６】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信関連設定処理を示すフローチャートである。
【図７３７】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信開始処理を示すフローチャートである。
【図７３８】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図７３９】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中情報更新処理を示すフローチャートである。
【図７４０】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信接続解除中処理を示すフローチャートである。
【図７４１】第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される呼出期間中処理を示すフローチャートである。
【図７４２】第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される第１通信中処理を示すフローチャートである。
【図７４３】第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される待機許可判定処理を示すフローチャートである。
【図７４４】第５制御例の第１変形例における外部端末内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７４５】（ａ）は、第５制御例の第２変形例における休憩離席中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第２変形例における離席時間超過時の表示画面の一例を示した図である。
【図７４６】（ａ）は、第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図７４７】（ａ）は、第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された離席時間選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された再接続回数特典情報記憶エリアの内容を模式的に示した図である。
【図７４８】第５制御例の第２変形例における第１通信制御装置のＲＡＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図７４９】第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信関連設定処理を示すフローチャートである。
【図７５０】第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図７５１】第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中情報更新処理を示すフローチャートである。
【図７５２】第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される履歴期間中処理を示すフローチャートである。
【図７５３】第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図７５４】第５制御例の第２変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される第１通信中処理を示すフローチャートである。
【図７５５】第５制御例の第２変形例における第１通信制御装置内のＭＰＵにより実行される接続確認処理を示すフローチャートである。
【図７５６】第５制御例の第２変形例における外部端末内のＭＰＵにより実行される情報通信処理を示すフローチャートである。
【図７５７】第５制御例の第３変形例における電気的構成を示したブロック図である。
【図７５８】第５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された通信状況記憶エリアの構成を示したブロック図である。

【図７５９】第５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７６０】第５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通信設定処理を示すフローチャートである。
【図７６１】第５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信不可種別決定処理を示すフローチャートである。
【図７６２】第５制御例における外部端末側のペアリング処理の別例を示すフローチャートである。
【図７６３】第５制御例における外部端末側のペアリング処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図７６４】第５制御例における外部端末側のペアリング処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図７６５】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の別例を示すフローチャートである。
【図７６６】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図７６７】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図７６８】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第３別例を示すフローチャートである。
【図７６９】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第４別例を示すフローチャートである。
【図７７０】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第５別例を示すフローチャートである。
【図７７１】第５制御例におけるパチンコ機側のペアリング処理の第６別例を示すフローチャートである。
【図７７２】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中入力処理の別例を示すフローチャートである。
【図７７３】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中入力処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図７７４】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の別例を示すフローチャートである。
【図７７５】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図７７６】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図７７７】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第３別例を示すフローチャートである。
【図７７８】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第４別例を示すフローチャートである。
【図７７９】第５制御例におけるパチンコ機側の通信中出力処理の第５別例を示すフローチャートである。
【図７８０】第５制御例における外部端末側の切断処理の別例を示すフローチャートである。
【図７８１】第５制御例における外部端末側の切断処理の第１別例を示すフローチャートである。
【図７８２】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の別例を示すフローチャートである。
【図７８３】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第１別例を示すフローチャートである。

【図７８４】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第２別例を示すフローチャートである。
【図７８５】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第３別例を示すフローチャートである。
【図７８６】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第４別例を示すフローチャートである。
【図７８７】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第５別例を示すフローチャートである。
【図７８８】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第６別例を示すフローチャートである。
【図７８９】第５制御例におけるパチンコ機側の切断処理の第７別例を示すフローチャートである。
【図７９０】（ａ）は、第５制御例の第４変形例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図７９１】第５制御例の第４変形例における電気的構成を示したブロック図である。
【図７９２】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における待機状態中表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における待機状態中のメニュー表示画面の一例を示した図である。
【図７９３】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における待機状態中の音量・光量表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における待機状態中のモードカスタム画面の一例を示した図である。
【図７９４】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における待機状態中の遊技履歴表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における待機状態中のオリジナルモード表示画面の一例を示した図である。
【図７９５】（ａ）は、第５制御例の第４変形例におけるオリジナルモード決定後の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図７９６】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における外部通信からカスタム情報を受信した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における受信したカスタム情報の内容表示画面の一例を示した図である。
【図７９７】第５制御例の第４変形例における外部通信中にボタン操作でカスタムした場合の表示画面の一例を示した図である。
【図７９８】（ａ）は、第５制御例の第４変形例におけるアプリケーション起動後の外部端末側表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側のカスタム設定画面の一例を示した図である。
【図７９９】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側のカスタム設定画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側のカスタム設定画面の一例を示した図である。
【図８００】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側の接続操作用画像が表示された表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側の接続中画像の表示画面の一例を示した図である。
【図８０１】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信中画面の一例を示した図である。
【図８０２】（ａ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第５制御例の第４変形例における外部端末側の外部通信終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図８０３】第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図８０４】第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されているカスタム共有値選択テーブル内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図８０５】第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されているカスタムタイプ選択テーブル内容の一部を模式的に示した模式図である。
【図８０６】第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信開始処理を示すフローチャートである。
【図８０７】第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外部通信中処理を示すフローチャートである。
【図８０８】第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタム設定処理を示すフローチャートである。
【図８０９】第６制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図８１０】第６制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図８１１】第６制御例のＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図８１２】第６制御例のＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図８１３】第６制御例のＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図８１４】（ａ）は、第６制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図８１５】（ａ）は、第６制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図８１６】第６制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。
【図８１７】（ａ）は、第６制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図８１８】（ａ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される大当たり当選時に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図８１９】（ａ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ突入時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される連結演出中の表示画面（第１変動停止時）の一例を示した図である。
【図８２０】（ａ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される連結演出中の表示画面（第２変動中）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される連結演出中の表示画面（第２変動停止時）の一例を示した図である。
【図８２１】（ａ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される小当たり遊技中のＶ入賞画面の一例を示した図である。
【図８２２】（ａ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連演出の表示画面の一例を示した図である。
【図８２３】（ａ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される保留連演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例において第３図柄表示装置で表示される特殊モード中の表示画面の一例を示した図である。
【図８２４】（ａ）は、第６制御例における連結演出の段階的な流れを示した図であって、（ｂ）は、第６制御例おける連結演出中に実行される特別図柄変動について示した図であり、（ｃ）は、第６制御例における変動演出について示した図である。
【図８２５】第６制御例における保留連演出の演出結果についての概要を説明した図である。
【図８２６】第６制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。

【図８２７】第６制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図８２８】第６制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図８２９】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示した図である。
【図８３０】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３１】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３２】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３３】（ａ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３４】第６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３５】（ａ）は、第６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示した図である。
【図８３６】第６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された連結演出実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３７】第６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留連演出実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３８】第６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留連演出実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８３９】第６制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留連演出実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８４０】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図８４１】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８４２】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図８４３】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図８４４】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図８４５】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８４６】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図８４７】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図８４８】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示

すフローチャートである。
【図８４９】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８５０】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図８５１】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図８５２】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図８５３】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ処理を示すフローチャートである。
【図８５４】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図８５５】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図８５６】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図８５７】第６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図８５８】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図８５９】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図８６０】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８６１】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。
【図８６２】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図８６３】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８６４】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８６５】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８６６】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図８６７】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング中演出処理を示すフローチャートである。
【図８６８】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図８６９】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図８７０】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８７１】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８７２】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８７３】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当た

り遊技中更新処理を示すフローチャートである。
【図８７４】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図８７５】第６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図８７６】（ａ）は、第６制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される連結演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される連結演出中に特図非変動となった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図８７７】（ａ）は、第６制御例の第１変形例における連結演出の段階的な流れを示した図であって、（ｂ）は、第６制御例の第１変形例における連結演出中の特別図柄変動状況について示した図であり、（ｃ）は、第６制御例の第１変形例における連結演出中の特別図柄変動状況について示した図である。
【図８７８】第６制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８７９】第６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図８８０】第６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される連結演出中設定処理を示すフローチャートである。
【図８８１】第６制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８８２】（ａ）は、第６制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される移動演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される移動演出の表示画面の一例を示した図である。
【図８８３】（ａ）は、第６制御例の第２変形例における移動演出終了時の表示画面の一例を示した図であって、（ｂ）は、第６制御例の第２変形例における移動演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図８８４】（ａ）は、第６制御例の第２変形例における移動演出の段階的な流れを示した図であって、（ｂ）は、第６制御例の第２変形例における移動演出中の特別図柄変動状況について示した図であり、（ｃ）は、第６制御例の第２変形例における移動演出中の特別図柄変動状況について示した図であり、（ｄ）は、第６制御例の第２変形例における移動演出中の特別図柄変動状況について示した図である。
【図８８５】（ａ）は、第６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示した図である。
【図８８６】（ａ）は、第６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された移動演出期間選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図８８７】第６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を示した図である。
【図８８８】第６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示した図である。
【図８８９】第６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８９０】第６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図８９１】第６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図８９２】第６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時

短設定処理を示すフローチャートである。
【図８９３】第６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される移動演出更新処理を示すフローチャートである。
【図８９４】第６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される下段停止時演出処理を示すフローチャートである。
【図８９５】第６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図８９６】第６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される移動演出関連処理を示すフローチャートである。
【図８９７】（ａ）は、第６制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される小当たり確率上昇中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図８９８】（ａ）は、第６制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。
【図８９９】第６制御例の第３変形例における電気的構成を示したブロック図である。
【図９００】（ａ）は、第６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示した図である。
【図９０１】（ａ）は、第６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された保留変換テーブルの規定内容を示した図である。
【図９０２】第６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図９０３】第６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される確率上昇処理を示すフローチャートである。
【図９０４】第６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図９０５】第６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９０６】第６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外部入力処理を示すフローチャートである。
【図９０７】第６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９０８】第６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される高確関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図９０９】第６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図９１０】（ａ）は、第６制御例の第４変形例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ中の当たり時画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第４変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技終了後の特図変動開始前の表示画面の一例を示した図である。
【図９１１】第６制御例の第４変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技終了後、１変動目で当たり当選した場合の即連演出の一例を示した図である。
【図９１２】第６制御例の第４変形例における即連演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図９１３】第６制御例の第４変形例における当たり種別と停止図柄の関係を示した図で

ある。
【図９１４】第６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９１５】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９１６】第６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図９１７】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９１８】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９１９】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図９２０】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９２１】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図９２２】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９２３】第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される即連演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９２４】第６制御例の第４変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図９２５】第６制御例の第４変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図９２６】（ａ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ中の当たり時画面（非ＭＡＸラウンド当たり当選）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技終了後、１変動目で当たり当選した場合の即連演出（ＭＡＸラウンド当たり当選）の一例を示した図である。
【図９２７】（ａ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ中の当たり時画面（ＭＡＸラウンド当たり当選）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技終了後、１変動目で当たり当選した場合の即連演出（非ＭＡＸラウンド当たり当選）の一例を示した図である。
【図９２８】（ａ－１）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される４図柄の構成を示した図であり、（ａ－２）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される７図柄の構成を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される２ラウンド目のラウンド継続判定演出の一例を示した図である。
【図９２９】（ａ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される３ラウンド目の結果報知演出（失敗の場合）を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される３ラウンド目の結果報知演出（成功の場合）を示した図である。
【図９３０】（ａ）は第６制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第６制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９３１】第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された即連演出用図柄態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９３２】第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行

される昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９３３】第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される即連演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９３４】第６制御例の第６変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の即連演出カスタム画面の一例を示した図である。
【図９３５】第６制御例の第６変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９３６】第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図９３７】第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される即連カスタム設定処理を示すフローチャートである。
【図９３８】第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される即連演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９３９】第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図９４０】第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される即連カスタム決定処理を示すフローチャートである。
【図９４１】（ａ）は、第６制御例の第７変形例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ中の当たり時画面（ＭＡＸラウンド当たり当選）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第７変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄昇格演出の一例を示した図である。
【図９４２】第６制御例の第７変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技終了後、特図変動開始前の表示画面の一例を示した図である。
【図９４３】第６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９４４】第６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９４５】（ａ）は、第６制御例の第８変形例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ中の当たり時画面（揺れ停止）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例の第８変形例において第３図柄表示装置で表示されるチャンスＲＵＳＨ中の当たり時画面（確定停止）の一例を示した図である。
【図９４６】第６制御例の第８変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技終了後、１変動目で当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図９４７】第６制御例の第８変形例における変動開始から図柄確定停止までの流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図９４８】第６制御例の第８変形例における即連演出から大当たり遊技終了までの流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図９４９】第６制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９５０】第６制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９５１】第６制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９５２】第６制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図確定停止処理を示すフローチャートである。
【図９５３】第６制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される即連演出設定処理を示すフローチャートである。
【図９５４】（ａ）は、第６制御例におけるパチンコ機にて実行される連結演出の別態様を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるパチンコ機にて実行される連結演出の別態様を示した図である。

【図９５５】（ａ）は、第６制御例におけるパチンコ機にて実行される連結演出の別態様を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるパチンコ機にて実行される連結演出の別態様を示した図である。
【図９５６】（ａ）は、第６制御例におけるパチンコ機にて実行される連結演出の別態様を示した図であり、（ｂ）は、第６制御例におけるパチンコ機にて実行される連結演出の別態様を示した図である。
【図９５７】第６制御例におけるパチンコ機にて実行される演出の別態様を示した図である。
【図９５８】第７制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図９５９】第７制御例におけるパチンコ機の背面図である。
【図９６０】（ａ）～（ｄ）は、第７制御例において設定値変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、（ｅ）～（ｇ）は、第７制御例において設定値確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。
【図９６１】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技エンディング画面の表示態様一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短モード中の特図１変動の表示態様の一例を示した図である。
【図９６２】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短モード中における１回目の特図２変動の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短モード中における特図２が小当たり当選した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図９６３】（ａ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短モード中における特図２外れの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例において第３図柄表示装置で表示される時短モード終了時の表示態様の一例を示した図である。
【図９６４】第７制御例において第３図柄表示装置で表示される通常状態における特図２変動の表示態様の一例を示した図である。
【図９６５】第７制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９６６】第７制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図９６７】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図９６８】第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９６９】第７制御例における設定値毎の外れと小当たりの比率を模式的に示した図である。
【図９７０】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７１】（ａ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短・確変（特図１）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７２】第７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短・確変（特図２）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７３】第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図９７４】第７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された設定示唆態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図９７５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図９７６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図９７７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９７８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９７９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９８０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図９８１】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９８２】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図９８３】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図９８４】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図９８５】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図９８６】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図９８７】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図９８８】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図９８９】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。
【図９９０】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９９１】第７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図９９２】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図９９３】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図９９４】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図９９５】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図９９６】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図９９７】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図９９８】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図９９９】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０００】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短・確変最終変動処理を示すフローチャートである。
【図１００１】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１００２】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２時短・確変演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１００３】第７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１００４】第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１００５】第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図１００６】第７制御例の第１変形例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図１００７】第７制御例の第１変形例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１００８】第７制御例の第１変形例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１００９】（ａ）は、第７制御例の第１変形例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第７制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図１０１０】（ａ）は第７制御例の第１変形例における初回大当たり遊技終了後の時短モード開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第１変形例における時短モード中の４回目の特図１変動の演出態様の一例を示した図である。
【図１０１１】（ａ）は第７制御例の第１変形例における時短モード中の５回目の特図１変動において表示される注意喚起演出の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第１変形例における時短モード中の特図最終変動前の表示画面の一例を示した図である。
【図１０１２】第７制御例の第１変形例における時短モード中に６回目の特図１変動が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１０１３】第７制御例の第１変形例における時短モードを特図２のみで消化した場合の演出態様と各種カウンタ値の関係を示したタイミングチャートである。
【図１０１４】第７制御例の第１変形例における時短モードを特図１のみで消化した場合の演出態様と各種カウンタ値の関係を示したタイミングチャートである。
【図１０１５】第７制御例の第１変形例における時短モードを特図１と特図２で消化した場合の演出態様と各種カウンタ値の関係を示したタイミングチャートである。
【図１０１６】第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図１０１７】（ａ）は第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０１８】（ａ）は第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０１９】（ａ）は、第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第１変形例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は第７制御例の第１変形例における小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２０】（ａ）は、第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定さ

れた変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例の第１変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例の第１変形例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２１】第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２２】第７制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２３】（ａ）は第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０２４】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された設定示唆態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０２５】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０２６】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０２７】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０２８】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０２９】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１０３０】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１０３１】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１０３２】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１０３３】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１０３４】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１０３５】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１０３６】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０３７】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１０３８】第７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１０３９】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１０４０】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１０４１】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態変更処理を示すフローチャートである。
【図１０４２】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１０４３】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図１０４４】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４５】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定示唆演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４６】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短最終変動処理を示すフローチャートである。
【図１０４７】第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０４８】第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０４９】（ａ）は、第７制御例の第２変形例における設定示唆期間が設定された場合に実行される設定示唆煽り演出の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第２変形例における設定示唆演出実行抽選に当選した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０５０】第７制御例の第２変形例における設定示唆演出実行抽選に外れた場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０５１】第７制御例の第２変形例における時短状態における始動入賞後の流れを示したタイミングチャートである。
【図１０５２】第７制御例の第２変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１０５３】（ａ）は第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０５４】第７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５５】（ａ）は、第７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例の第２変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例の第２変形例における時短・確変（特図１）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５６】第７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短・確変（特図２）用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５７】（ａ）は、第７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第２変形例における第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第７制御例の第２変形例における設定示唆期間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０５８】（ａ）は、第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０５９】（ａ）は、第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された設定示唆演出決定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された設定示唆演出態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０６０】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０６１】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定示唆期間更新処理を示すフローチャートである。
【図１０６２】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１０６３】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定示唆期間設定処理を示すフローチャートである。

【図１０６４】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１０６５】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１０６６】第７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１０６７】第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１０６８】第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１０６９】第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定示唆関連を示すフローチャートである。
【図１０７０】第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１０７１】第７制御例の第２変形例の別例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０７２】第７制御例の第３変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１０７３】（ａ）は、第７制御例の第３変形例における回転クルーンの上面図であり、（ｂ）は、第７制御例の第３変形例における回転クルーンの分解正面図である。
【図１０７４】（ａ）は、第７制御例の第３変形例における時短最終変動で大当たり当選しなかった場合の表示画面を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第３変形例における設定値変更チャンス演出の一例を示した図である。
【図１０７５】（ａ）は、第７制御例の第３変形例における設定値変更チャンス演出中に「６」の入球口に入球した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第３変形例における設定値変更チャンス演出中に「６」の入球口に入球しなかった場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０７６】第７制御例の第３変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図１０７７】第７制御例の第３変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０７８】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０７９】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１０８０】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１０８１】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更遊技開始処理を示すフローチャートである。
【図１０８２】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される回転クルーン通過処理を示すフローチャートである。
【図１０８３】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１０８４】第７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される回転クルーン制御処理を示すフローチャートである。
【図１０８５】第７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１０８６】第７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１０８７】第７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるクルーン関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図１０８８】第７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短・確変最終変動処理を示すフローチャートである。
【図１０８９】（ａ）は、第７制御例の第４変形例における第３図柄表示装置に表示される設定変更期間設定抽選に当選した場合のミッション演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第４変形例における第３図柄表示装置に表示されるミッション演出中にボタン操作があった場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１０９０】（ａ）は、第７制御例の第４変形例における第３図柄表示装置に表示される設定変更チャンスタイム演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第４変形例における第３図柄表示装置に表示される設定変更チャンスタイム演出中に枠ボタンを５０回押下した場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１０９１】第７制御例の第４変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図１０９２】第７制御例の第４変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１０９３】（ａ）は、第７制御例の第４変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例の第４変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０９４】（ａ）は、第７制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された設定変更期間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された設定変更テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１０９５】第７制御例の第４変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１０９６】第７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０９７】第７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０９８】第７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更期間設定処理を示すフローチャートである。
【図１０９９】第７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１００】第７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視処理を示すフローチャートである。
【図１１０１】第７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更待機処理を示すフローチャートである。
【図１１０２】第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１１０３】第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従設定変更待機処理を示すフローチャートである。
【図１１０４】第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１０５】第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１０６】第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される期間設定コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１０７】（ａ）は、第７制御例の第５変形例における第３図柄表示装置に表示される設定変更抽選に当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第５変形例における第３図柄表示装置に表示される設定値が変更される場合の結果報知演出の一例を示した図である。
【図１１０８】第７制御例の第５変形例における第３図柄表示装置に表示される設定値が

変更されない場合の結果報知演出の一例を示した図である。
【図１１０９】（ａ）は、第７制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１１０】第７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１１１】第７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された設定値決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１１２】（ａ）は、第７制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第７制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図であり。
【図１１１３】第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変更後設定値示唆態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１１４】第７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１１５】第７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１１１６】第７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１１１７】第７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１１１８】第７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値抽選処理を示すフローチャートである。
【図１１１９】第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１２０】第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１１２１】第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１２２】第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１１２３】第７制御例の第６変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１２４】第７制御例の第６変形例における第３可変入賞装置の分解正面図である。
【図１１２５】第７制御例の第６変形例における回転クルーンの上面図である。
【図１１２６】（ａ）は、第７制御例の第６変形例における時間演出開始１分前の表示画面を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第６変形例における時間演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図１１２７】（ａ）は、第７制御例の第６変形例におけるクルーン開放回数が決定された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第６変形例における設定値変更入球口に入賞し、設定値が変更される場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１１２８】第７制御例の第６変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図１１２９】第７制御例の第６変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１１３０】第７制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時間演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３１】（ａ）は、第７制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭに設定されたクルーン開放回数決定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第７制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された設定値決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１１３２】第７制御例の第６変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１３３】第７制御例の第６変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１１３４】第７制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された新設定値示唆態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１３５】第７制御例の第６変形例におけるＲＴＣの電気的構成を示したブロック図である。
【図１１３６】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１１３７】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊入賞処理を示すフローチャートである。
【図１１３８】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるクルーン開放回数抽選処理を示すフローチャートである。
【図１１３９】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１４０】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１４１】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時間演出終了処理を示すフローチャートである。
【図１１４２】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図１１４３】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１４４】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される回転クルーン通過処理を示すフローチャートである。
【図１１４５】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１１４６】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時間設定処理を示すフローチャートである。
【図１１４７】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１１４８】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。
【図１１４９】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ち演出実行処理を示すフローチャートである。
【図１１５０】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される回転クルーン制御処理を示すフローチャートである。
【図１１５１】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される経過時間確認処理を示すフローチャートである。
【図１１５２】第７制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時間演出期間中処理を示すフローチャートである。
【図１１５３】第７制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１１５４】第７制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値関連コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１１５５】（ａ）は、第７制御例の第６変形例の別例における時間演出中に実行されるミニゲームの一例を示した図であり、（ｂ）は第７制御例の第６変形例の別例におけるミニゲームに製鋼した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１１５６】第８制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図１１５７】第８制御例における可変入賞装置の正面斜視図である。
【図１１５８】第８制御例における可変入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１１５９】第８制御例における可変入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１１６０】（ａ）は、第８制御例における普通図柄の時短状態中に実行される基本的な演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における普通図柄の時短状態において実行される確変示唆演出の演出態様の一例を示した図である。
【図１１６１】（ａ）は、第８制御例における普通図柄の時短状態において実行される確変確定演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における普通図柄の時短状態において実行される継続ジャッジ演出の開始時の演出態様の一例を示した図である。
【図１１６２】（ａ）は、第８制御例における継続ジャッジ演出の演出態様のうち普通図柄の時短状態の継続が報知される演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における継続ジャッジ演出の演出態様のうち普通図柄の時短状態の終了が報知される演出態様の一例を示した図である。
【図１１６３】（ａ）は、第８制御例におけるデフォルトのチャンスタイム終了画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における天井抽選回数までの残回数が少ないことを示唆する終了画面の一例を示した図である。
【図１１６４】（ａ）は、第８制御例における普通図柄の通常状態において実行される潜確示唆演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における普通図柄の通常状態において実行される潜確確定演出の演出態様の一例を示した図である。
【図１１６５】（ａ）および（ｂ）は、第８制御例における普通図柄の低確率状態において天井抽選回数に到達してチャンスタイムＥＸに移行する場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１１６６】第８制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１１６７】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１６８】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例における通常・潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１６９】（ａ）は、第８制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１７０】（ａ）は、第８制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された転落抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１７１】（ａ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１７２】第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された終了時背景選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１７３】第８制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された非時短時示唆選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１７４】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１１７５】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される転落後状態設定処理を示すフローチャートである。
【図１１７６】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示

すフローチャートである。
【図１１７７】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１７８】第８制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１１７９】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１１８０】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１１８１】第８制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される継続ジャッジ設定処理を示すフローチャートである。
【図１１８２】第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１８３】（ａ）は、第８制御例の第１変形例において遊技状態として時短状態が設定されている状況下における球流れを模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例において遊技状態として潜確状態が設定されている状況下における球流れを模式的に示した模式図である。
【図１１８４】（ａ）は、第８制御例の第１変形例におけるチャンスタイム終了画面でボタン演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例におけるボタン演出でチャンスタイムＥＸへの移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。
【図１１８５】（ａ）は、第８制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第８制御例の第１変形例における通常・潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１８６】（ａ）は、第８制御例の第１変形例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１８７】（ａ）は、第８制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された転落抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例の第１変形例における小当たり抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１８８】第８制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１８９】第８制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１９０】（ａ）は、第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１１９１】第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された終了時背景選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１１９２】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１１９３】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１１９４】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１１９５】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される転落後状態設定処理を示すフローチャートである。

【図１１９６】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１１９７】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１１９８】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１１９９】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２００】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２０１】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１２０２】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１２０３】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２０４】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１２０５】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２０６】第８制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１２０７】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１２０８】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２０９】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１０】第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される継続ジャッジ設定処理を示すフローチャートである。
【図１２１１】（ａ）は、第８制御例の第２変形例における普通図柄の時短状態において保証回数の範囲内の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第２変形例における普通図柄の時短状態において保証回数が経過した後の演出態様の一例を示した図である。
【図１２１２】（ａ）は、第８制御例の第２変形例における普通図柄の時短状態において保証回数が経過した後で継続ジャッジ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第２変形例における普通図柄の時短状態において保証回数が経過した後で実行される継続ジャッジ演出の演出態様のうちチャンスタイムの継続と大当たり当選とが報知される演出態様の一例を示した図である。
【図１２１３】（ａ）は、第８制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２１４】（ａ）は、第８制御例の第２変形例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第２変形例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された転落抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２１５】第８制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２１６】第８制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロ

ック図である。
【図１２１７】第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２１８】第８制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２１９】第８制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２２０】（ａ）は、第８制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される転落後状態設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第８制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当選時状態設定処理を示すフローチャートである。
【図１２２１】第８制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１２２２】第８制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１２２３】第８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２２４】第８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される継続ジャッジ設定処理を示すフローチャートである。
【図１２２５】第８制御例の第３変形例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１２２６】第８制御例の第３変形例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。
【図１２２７】第８制御例の第３変形例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図１２２８】第８制御例の第３変形例におけるＶ入賞装置の分解正面斜視図である。
【図１２２９】第８制御例の第３変形例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１２３０】（ａ）は、第８制御例の第３変形例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第８制御例の第３変形例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図１２３１】（ａ）は、第８制御例の第３変形例における時短状態において保証回数の範囲内の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第３変形例における時短状態において保証回数が経過した後の演出態様の一例を示した図である。
【図１２３２】第８制御例の第３変形例における時短状態において無敵モードＥＸに移行した後の演出態様の一例を示した図である。
【図１２３３】（ａ）は、第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１２３４】（ａ）は、第８制御例の第３変形例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第３変形例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３５】（ａ）は、第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２３６】第８制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３７】第８制御例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲ

ＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２３８】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２３９】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２４０】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１２４１】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１２４２】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２４３】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１２４４】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１２４５】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１２４６】第８制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示すフローチャートである。
【図１２４７】第８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２４８】第８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される継続ジャッジ設定処理を示すフローチャートである。
【図１２４９】第９制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１２５０】（ａ）は、第９制御例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における小当たり当選した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図１２５１】（ａ）は、第９制御例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における時短大当たりに当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短１００００回の時短状態が設定されている場合の演出画面の一例を示した図である。
【図１２５２】（ａ）は、第９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短１００００回の時短状態が設定されている場合における時短大当たりに当選した場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例において第３図柄表示装置で表示される時短１００００回の時短状態が設定されている場合における確変大当たりに当選した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図１２５３】第９制御例におけるゲームフローを示した図である。
【図１２５４】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１２５５】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２５６】第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１２５７】（ａ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２５８】第９制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２５９】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１２６０】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２６１】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２６２】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２６３】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１２６４】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１２６５】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２６６】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２６７】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２６８】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１２６９】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１２７０】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２７１】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１２７２】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２７３】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１２７４】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１２７５】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１２７６】第９制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１２７７】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１２７８】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短モード設定処理を示すフローチャートである。
【図１２７９】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図高確モード設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８０】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図１２８１】第９制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態中演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１２８２】第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１２８３】（ａ）は、第９制御例の第１変形例における電動役物の作動開始直後の遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例における電動役物のショート作動時における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図であり、（ｃ）は、第９制御例の第１変形例における電動役物のロング作動時における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図である。
【図１２８４】（ａ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における小当たり当選した場合の演出画面の一例を示した図である。
【図１２８５】（ａ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における小当たり遊技中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における小当たり遊技終了後の演出画面の一例を示した図である。
【図１２８６】（ａ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における潜確状態の終了示唆演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における潜確状態終了画面の一例を示した図である。
【図１２８７】（ａ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が終了する特図１変動における大当たり図柄確定期間中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が終了する特図１変動における外れ図柄確定期間中の演出画面の一例を示した図である。
【図１２８８】（ａ）は、第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２８９】（ａ）は、第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２当たり動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２９０】（ａ）は、第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された高確終了テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２９１】第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された確定時間選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２９２】第９制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２９３】（ａ）は、第９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１２９４】第９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された仮停止図柄選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１２９５】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１２９６】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される

第１特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１２９７】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１２９８】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される高確中更新処理を示すフローチャートである。
【図１２９９】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３００】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１確定図柄設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０１】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３０２】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１３０３】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２確定図柄設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０４】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１３０５】第９制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１３０６】第９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３０７】第９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄確定関連処理を示すフローチャートである。
【図１３０８】第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１３０９】第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３１０】第９制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１３１１】第９制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される強制停止ゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１３１２】第９制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３１３】第９制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３１４】第９制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３１５】第９制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始判定処理を示すフローチャートである。
【図１３１６】（ａ）は、第９制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された強制変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３１７】第９制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３１８】第９制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１強制変動判定処理を示すフローチャートである。
【図１３１９】第９制御例の演出別例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における演出画面の一例を示した図である。
【図１３２０】第９制御例の遊技性別例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１３２１】（ａ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示され

る潜確状態が設定されている場合における１回目の小当たり変動画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における１回目の小当たり図柄表示画面の一例を示した図である。

【図１３２２】（ａ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における小当たり遊技中の演出画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における潜確状態の終了条件が成立する小当たり変動画面の一例を示した図である。

【図１３２３】（ａ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における特図２ロング変動画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における特図１大当たり図柄表示画面の一例を示した図である。

【図１３２４】（ａ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における特図１が大当たり当選した場合の小当たり変動チャンス表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における小当たりロング変動中画面の一例を示した図である。

【図１３２５】（ａ）は、第９制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｃ）は、第９制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された高確終了テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３２６】（ａ）は、第９制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３２７】第９制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３２８】第９制御例の第５変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図１３２９】（ａ）は、第９制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図１３３０】第９制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された演出シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３３１】第９制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図１３３２】第９制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動パターンシナリオ決定処理を示すフローチャートである。

【図１３３３】第９制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図１３３４】第９制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図１３３５】第９制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図１３３６】第９制御例の第５変形例の別例における主制御装置のＲＯＭに設定された第３潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３３７】第９制御例の第５変形例の別例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３３８】（ａ）は、第９制御例の第５変形例の別例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における１回目の特図２変動が外れ当選である場合の特図２外れ変動中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例の別例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における２回目の特図２変動が小当たり当選である場合の小当たり変動中画面の一例を示した図である。
【図１３３９】（ａ）は、第９制御例の第５変形例の別例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における５回目の特図２変動が小当たり当選である場合の小当たり変動中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第９制御例の第５変形例の別例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における５回目の特図２変動が小当たり当選である場合の小当たり図柄表示画面の一例を示した図である。
【図１３４０】第９制御例の第５変形例の別例において第３図柄表示装置で表示される潜確状態が設定されている場合における大当たり図柄表示画面の一例を示した図である。
【図１３４１】第１０制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１３４２】（ａ）は、第１０制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第１０制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
【図１３４３】（ａ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示される通常の客待ち演出実行中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の導入画面の一例を示した図である。
【図１３４４】（ａ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の選択画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の勝負画面の一例を示した図である。
【図１３４５】（ａ），（ｂ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の勝利時の結果報知画面の一例を示した図である。
【図１３４６】（ａ），（ｂ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の引き分け時の結果報知画面の一例を示した図である。
【図１３４７】（ａ），（ｂ）は、第１０制御例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の敗北時の結果報知画面の一例を示した図である。
【図１３４８】第１０制御例におけるスキップしなかった場合のじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１３４９】第１０制御例におけるスキップした場合のじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１３５０】第１０制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３５１】第１０制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１３５２】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３５３】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３５４】（ａ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１０制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３５５】（ａ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたじゃんけん結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１３５６】第１０制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３５７】第１０制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３５８】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１３５９】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１３６０】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１３６１】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３６２】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１３６３】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３６４】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１３６５】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１３６６】第１０制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１３６７】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１３６８】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図１３６９】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１３７０】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読みチケット使用処理を示すフローチャートである。
【図１３７１】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるじゃんけん占い中処理を示すフローチャートである。
【図１３７２】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知処理を示すフローチャートである。
【図１３７３】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１３７４】第１０制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される引き分け処理を示すフローチャートである。
【図１３７５】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図１３７６】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１３７７】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される開始コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３７８】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される選択コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３７９】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される可変コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３８０】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される勝負コマンド処理を示すフローチャートである。

【図１３８１】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３８２】第１０制御例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるチケットコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３８３】（ａ）は第１０制御例の第１変形例における電源投入後から１００回転目の外れ特図変動停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は第１０制御例の第１変形例における通常の客待ち演出実行中の表示画面の一例を示した図である。
【図１３８４】第１０制御例の第１変形例におけるじゃんけん占い演出の導入画面の一例を示した図である。
【図１３８５】第１０制御例の第１変形例におけるじゃんけん占い演出で勝利した場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１３８６】第１０制御例の第１変形例におけるじゃんけん占い演出で敗北した場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１３８７】（ａ）は、第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたじゃんけん結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１３８８】第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１３８９】第１０制御例の第１変形例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１３９０】第１０制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１３９１】第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１３９２】第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知処理を示すフローチャートである。
【図１３９３】第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１３９４】第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１３９５】第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図１３９６】第１０制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１３９７】（ａ）は、第１０制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される通常の客待ち演出実行中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の導入画面の一例を示した図である。
【図１３９８】（ａ），（ｂ）は、第１０制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の勝利時の結果報知画面の一例を示した図である。
【図１３９９】（ａ），（ｂ）は、第１０制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん占い演出の引き分け時の結果報知画面の一例を示した図である。
【図１４００】第１０制御例の第２変形例におけるじゃんけん占い演出で勝利した場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１４０１】第１０制御例の第２変形例におけるじゃんけん占い演出で敗北した場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１４０２】（ａ）は、第１０制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図１４０３】（ａ）は、第１０制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４０４】（ａ）は、第１０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたじゃんけん結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４０５】第１０制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４０６】第１０制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１４０７】第１０制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
【図１４０８】第１０制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１４０９】第１０制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。
【図１４１０】第１０制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４１１】第１０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１４１２】第１０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される結果報知処理を示すフローチャートである。
【図１４１３】第１０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図１４１４】（ａ）は、第１０制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される特別図柄停止後にじゃんけん演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示されるじゃんけん演出の導入画面の一例を示した図である。
【図１４１５】第１０制御例の第３変形例におけるじゃんけん演出と特図変動の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１４１６】（ａ）は、第１０制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１０制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４１７】第１０制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４１８】第１０制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４１９】第１０制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１４２０】第１０制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるじゃんけん実行処理を示すフローチャートである。
【図１４２１】第１０制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４２２】第１０制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４２３】第１０制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるじゃんけんコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１４２４】第１０制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１４２５】第１０制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるじゃんけんゲーム中処理を示すフローチャートである。
【図１４２６】（ａ）及び（ｂ）は、第１０制御例の演出別例１におけるじゃんけん選択期間中の表示画面の一例を示した図である。
【図１４２７】第１０制御例の演出別例１における結果報知期間中の表示画面の一例を示した図である。
【図１４２８】第１０制御例の演出別例２におけるじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１４２９】第１０制御例の演出別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたじゃんけん結果パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４３０】（ａ）は、第１０制御例の演出別例２における結果パターンＡのじゃんけん占い演出においてスキップ操作しなかった場合の結果報知画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例の演出別例２におけるじゃんけん占い演出においてスキップ操作しなかった場合のじゃんけん占い演出終了後の表示画面の一例を示した図である。
【図１４３１】（ａ）は、第１０制御例の演出別例２における結果パターンＡのじゃんけん占い演出においてスキップ操作した場合の結果報知画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０制御例の演出別例２におけるじゃんけん占い演出においてスキップ操作した場合のじゃんけん占い演出終了後の表示画面の一例を示した図である。
【図１４３２】第１０制御例の演出別例３におけるじゃんけん準備期間中の表示画面の一例を示した図である。
【図１４３３】第１０制御例の演出別例３におけるじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図１４３４】第１１制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４３５】第１１制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１４３６】（ａ）は、第１１制御例における枠ボタンの正面図であり、（ｂ）は、第１１制御例における選択ボタンの正面図であり、（ｃ）は、第１１制御例におけるラウンド停止ボタンの正面図である。
【図１４３７】第１１制御例における遊技状態の遷移内容を示した図である。
【図１４３８】（ａ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技のオープニング期間中に実行される大当たり遊技演出の演出画面（オープニング画面）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置で表示される通常演出におけるラウンド遊技中の演出画面（通常ラウンド画面）の一例を示した図である。
【図１４３９】（ａ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置で表示されるラウンド遊技期間中に実行されるプレミア演出にて表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置で表示されるプレミア演出が実行されているラウンド遊技期間中にラウンド遊技の進行が停止された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４４０】（ａ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置で表示されるプレミア演出が実行されているラウンド遊技期間中にラウンド遊技の再開条件が成立してから実際にラウンド遊技が再開されるまでの間（ラウンド再開準備期間中）に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例において第３図柄表示装置で表示されるプレミア演出が実行される大当たり遊技中に、ラウンド遊技の進行を中断した場合におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した図である。
【図１４４１】第１１制御例において第３図柄表示装置で表示されるプレミア演出が実行される大当たり遊技中に、ラウンド遊技の進行を中断しなかった場合におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した図である。
【図１４４２】第１１制御例におけるプレミア演出が実行されている大当たり遊技中にラウンド停止ボタンが押下されなかった場合の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャ

ートである。
【図１４４３】第１１制御例におけるプレミア演出が実行されている大当たり遊技中にラウンド停止ボタンが押下された場合の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１４４４】第１１制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１４４５】第１１制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１４４６】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４４７】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４８】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４４９】（ａ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第３確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４５０】第１１制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４５１】（ａ）は、第１１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４５２】（ａ）は、第１１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された大当たり楽曲テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された大当たり別表示用カウンタ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４５３】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１４５４】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４５５】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１４５６】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１４５７】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図１４５８】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４５９】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１４６０】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１４６１】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図１４６２】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１４６３】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１４６４】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４６５】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１４６６】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり停止判定処理を示すフローチャートである。
【図１４６７】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１４６８】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１４６９】第１１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１４７０】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４７１】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４７２】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１４７３】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される表示用カウンタ処理を示すフローチャートである。
【図１４７４】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態保管処理を示すフローチャートである。
【図１４７５】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１４７６】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図１４７７】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲開始処理を示すフローチャートである。
【図１４７８】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図１４７９】（ａ）は、第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり停止処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり再開処理を示すフローチャートである。
【図１４８０】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１４８１】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲カウンタ加減算処理を示すフローチャートである。
【図１４８２】第１１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド停止カウント処理を示すフローチャートである。
【図１４８３】（ａ）は、第１１制御例の別例１において第３図柄表示装置で表示されるラウンド数が２ラウンドのプレミア大当たり遊技のオープニング期間中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の別例１において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技の進行が停止されている状況において表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１４８４】第１１制御例の別例１における２ラウンドプレミア大当たり遊技中の遊技

の流れを示したタイミングチャートである。
【図１４８５】第１１制御例の別例１におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１４８６】（ａ）は、第１１制御例の別例１における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の別例１における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４８７】第１１制御例の別例１における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４８８】（ａ）は、第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１４８９】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された大当たり別表示用カウンタ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１４９０】第１１制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１４９１】第１１制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４９２】第１１制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される外部入力処理を示すフローチャートである。
【図１４９３】第１１制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１４９４】第１１制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり再開判定処理を示すフローチャートである。
【図１４９５】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１４９６】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１４９７】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１４９８】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図１４９９】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり楽曲開始処理を示すフローチャートである。
【図１５００】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中断処理を示すフローチャートである。
【図１５０１】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１５０２】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲カウンタ加減算処理を示すフローチャートである。
【図１５０３】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるプレミア楽曲カウンタ加減算処理を示すフローチャートである。
【図１５０４】第１１制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲決定処理を示すフローチャートである。
【図１５０５】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技のオープニング期間の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中のラウンド演出であるボールゲーム演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５０６】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるボールゲーム演出として白玉獲得演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示されるボ

ールゲーム演出として金玉獲得演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５０７】（ａ）及び（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される３０００演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５０８】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される３０００演出が実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される３０００演出が実行された大当たり遊技における継続エンディング演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図１５０９】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される３０００演出が実行された大当たり遊技において獲得した賞球数が３０００個以上であった場合のエンディング画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される３０００演出が実行された大当たり遊技において獲得した賞球数が３０００個未満であった場合のエンディング画面の一例を示した図である。
【図１５１０】第１１制御例の第１変形例におけるラウンド遊技中に３０００演出の実行抽選に当選しなかった場合の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５１１】第１１制御例の第１変形例におけるラウンド遊技中に３０００演出の実行抽選に当選した場合の１回目の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５１２】第１１制御例の第１変形例における３０００演出の実行抽選に当選した大当たり遊技の次に実行される大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５１３】第１１制御例の第１変形例におけるラウンド遊技中に大入賞口に入賞が１Ｆ内に１個入賞した場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５１４】第１１制御例の第１変形例におけるラウンド遊技中に大入賞口に入賞が１Ｆ内に２個以上入賞した場合の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５１５】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５１６】第１１制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大入賞口賞球数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５１７】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５１８】第１１制御例の第１変形例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５１９】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５２０】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１５２１】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１５２２】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される保留連判定処理を示すフローチャートである。
【図１５２３】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図１５２４】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１５２５】第１１制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球全放出抽選処理を示すフローチャートである。
【図１５２６】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５２７】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１５２８】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図１５２９】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留連関連処理を示すフローチャートである。
【図１５３０】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１５３１】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド演出選択処理を示すフローチャートである。
【図１５３２】第１１制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。
【図１５３３】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５３４】第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５３５】第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常賞球コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５３６】第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される全放出賞球コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５３７】第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５３８】第１１制御例の第１変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５３９】第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１５４０】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される賞球数判定の確率状態が低確率状態である場合におけるボールゲーム演出の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される賞球数判定の確率状態が中確率状態である場合におけるボールゲーム演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１５４１】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される賞球数判定の確率状態が高確率状態である場合におけるボールゲーム演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示されるラウンド演出であるボール補充演出の表示画面の一例を示した図である。
【図１５４２】第１１制御例の第１変形例の別例１におけるラウンド遊技中に遊技球が右スルーゲートを通過した場合の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５４３】第１１制御例の第１変形例の別例１におけるラウンド遊技中に遊技球が左スルーゲートを通過した場合の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５４４】第１１制御例の第１変形例の別例１におけるラウンド遊技中に遊技球が左右のスルーゲートを通過した場合の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５４５】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５４６】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭに設定さ

れたスルーゲート抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５４７】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１５４８】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５４９】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボール選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５５０】第１１制御例の第１変形例の別例１における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図１５５１】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５５２】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１５５３】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中スルーゲート抽選処理を示すフローチャートである。
【図１５５４】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球全放出抽選処理を示すフローチャートである。
【図１５５５】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり中スルーゲート管理処理を示すフローチャートである。
【図１５５６】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５５７】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１５５８】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１５５９】第１１制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１５６０】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１５６１】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５６２】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従スルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図１５６３】第１１制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留連関連処理を示すフローチャートである。
【図１５６４】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５６５】第１１制御例の第１変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５６６】第１１制御例の第１変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるボール演出初期化コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５６７】第１１制御例の第１変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される全放出コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１５６８】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技のラウンド演出が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される第２期間中に実行されるボールゲーム演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図１５６９】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示されるボールゲーム演出中に遊技球が特定入賞口へと入賞した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示されるボールゲーム演出成功時に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１５７０】第１１制御例の第１変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示されるボールゲーム演出失敗時に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１５７１】第１１制御例の第１変形例の演出別例２におけるボールゲーム失敗時の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５７２】第１１制御例の第１変形例の演出別例２におけるボールゲーム成功時の大当たり遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図１５７３】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５７４】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり入賞有効選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５７５】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５７６】第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＢＯＸ内選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５７７】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１５７８】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりタイマ処理を示すフローチャートである。
【図１５７９】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８０】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞有効設定処理を示すフローチャートである。
【図１５８１】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図１５８２】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球全放出抽選処理を示すフローチャートである。
【図１５８３】第１１制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図１５８４】第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１５８５】第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留連関連処理を示すフローチャートである。
【図１５８６】（ａ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボールゲームタイトル処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボールゲーム開始処理を示すフローチャートである。
【図１５８７】第１１制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＢＯＸ更新処理を示すフローチャートである。
【図１５８８】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるカスタム待機中の客待ち画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるカスタム設定中の客待ち画面の一例を示した図である。
【図１５８９】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示さ

れる切替が実行された場合のカスタム設定中の客待ち画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示されるカスタム決定後の客待ち画面の一例を示した図である。
【図１５９０】第１１制御例の第２変形例における通常のカスタム設定画面での矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１５９１】第１１制御例の第２変形例におけるカスタム設定中の客待ち状態においてＰＵＳＨボタンが押下された場合の客待ちカスタム画面における矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１５９２】第１１制御例の第２変形例におけるカスタム設定中の客待ち状態において中ボタンが押下された場合の客待ちカスタム画面における矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１５９３】第１１制御例の第２変形例におけるカスタム設定中の客待ち状態において選択ボタンが所定の操作方法で操作された場合の客待ちカスタム画面における矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１５９４】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１５９５】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１５９６】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１５９７】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカスタム用変動選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５９８】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された魚群予告選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用魚群選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカスタム用魚群選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１５９９】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留予告選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用保留選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカスタム用保留選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６００】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された先読み予告選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常用先読み選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカスタム用先読み選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６０１】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１６０２】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図１６０３】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１６０４】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時カスタム処理を示すフローチャートである。

【図１６０５】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタム初期化処理を示すフローチャートである。
【図１６０６】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞時カスタム処理を示すフローチャートである。
【図１６０７】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１６０８】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル自動処理を示すフローチャートである。
【図１６０９】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル位置処理を示すフローチャートである。
【図１６１０】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＳＷ押下処理を示すフローチャートである。
【図１６１１】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理を示すフローチャートである。
【図１６１２】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理を示すフローチャートである。
【図１６１３】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル特殊入力処理を示すフローチャートである。
【図１６１４】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカーソル加算処理を示すフローチャートである。
【図１６１５】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図１６１６】第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタム移行処理を示すフローチャートである。
【図１６１７】第１１制御例の第２変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示されるカスタム設定中の客待ち画面の一例を示した図である。
【図１６１８】第１１制御例の第２変形例の別例１における通常状態または時短状態のカスタム設定画面での矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１６１９】第１１制御例の第２変形例の別例１における確変状態のカスタム設定画面での矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図１６２０】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１６２１】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１６２２】（ａ）は、第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された魚群予告選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された魚群選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２３】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された魚群選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２４】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された魚群選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２５】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された魚群選択Ｄテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２６】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留予告選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図１６２７】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２８】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭ

に設定された保留選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６２９】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留選択Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６３０】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留選択Ｄテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６３１】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカーソル移動テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された通常時短カーソル移動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された確変カーソル移動テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６３２】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカーソル加算テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１６３３】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始時カスタム処理を示すフローチャートである。
【図１６３４】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される魚群選択処理を示すフローチャートである。
【図１６３５】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞時カスタム処理を示すフローチャートである。
【図１６３６】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留選択処理を示すフローチャートである。
【図１６３７】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル自動処理を示すフローチャートである。
【図１６３８】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル位置処理を示すフローチャートである。
【図１６３９】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＳＷ押下処理を示すフローチャートである。
【図１６４０】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理を示すフローチャートである。
【図１６４１】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカーソル魚群処理を示すフローチャートである。
【図１６４２】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカーソル保留処理を示すフローチャートである。
【図１６４３】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理を示すフローチャートである。
【図１６４４】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル特殊入力処理を示すフローチャートである。
【図１６４５】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカーソル加算処理を示すフローチャートである。
【図１６４６】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図１６４７】第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタム移行処理を示すフローチャートである。
【図１６４８】第１１制御例の第２変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示されるカスタム設定中の客待ち画面の一例を示した図である。
【図１６４９】第１１制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１６５０】第１１制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカーソル時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図１６５１】第１１制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムカーソル位置処理を示すフローチャートである。
【図１６５２】第１１制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理を示すフローチャートである。
【図１６５３】（ａ），（ｂ）は、第１１制御例の第２変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示されるカスタム設定中の客待ち画面の一例を示した図である。
【図１６５４】第１２制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図１６５５】第１２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１６５６】（ａ）は、第１２制御例におけるパチンコ機に設けられた枠ボタンを模式的に示した図であり、（ｂ）は、選択ボタンを模式的に示した図である。
【図１６５７】第１２制御例におけるパチンコ機の遊技盤の右下領域を模式的に示した拡大図である。
【図１６５８】第１２制御例におけるＶ入賞装置の正面斜視図である。
【図１６５９】（ａ）、は第１２制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は第１２制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図１６６０】（ａ）は、第１２制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図であり、（ｂ）は、第１２制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図１６６１】（ａ）は、第１２制御例におけるＶ入賞装置を平面視した場合の玉流れを示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例におけるＶ入賞装置を平面視した場合の玉流れを示した模式図である。
【図１６６２】（ａ）は、第１２制御例における電動役物付近を平面視した場合の玉流れを示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における電動役物付近を平面視した場合の玉流れを示した模式図である。
【図１６６３】（ａ）は、第１２制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における実際の表示画面を例示した図である。
【図１６６４】（ａ）は、第１２制御例における宝箱演出の開始画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における宝箱演出の押下待機画面の一例を示した図である。
【図１６６５】（ａ）は、第１２制御例における宝箱演出の押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における開放中画面の一例を示した図である。
【図１６６６】（ａ）は、第１２制御例における開放中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における結果表示画面の一例を示した図である。
【図１６６７】（ａ）は、第１２制御例における宝箱演出の連打中画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における宝箱演出の連打中画面の一例を示した図である。
【図１６６８】（ａ）は、第１２制御例における宝箱演出の結果表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例における宝箱演出の終了画面の一例を示した図である。
【図１６６９】第１２制御例における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１６７０】第１２制御例における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１６７１】第１２制御例における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１６７２】第１２制御例における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１６７３】第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを示した遷移図である。
【図１６７４】第１２制御例における電気的構成を示すブロック図である。
【図１６７５】第１２制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図１６７６】（ａ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロ

ック図である。
【図１６７７】（ａ）は、第１２制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１に規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１２制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。
【図１６７８】（ａ）は、第１２制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図１６７９】（ａ）は、第１２制御例における時短付与テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における小当たり種別選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図１６８０】（ａ）は、第１２制御例における変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における通常用変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図１６８１】（ａ）は、第１２制御例における第１時短用変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における第２時短用変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図１６８２】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＯＭの構成を示した図である。
【図１６８３】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図である。
【図１６８４】第１２制御例における宝箱演出結果選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図１６８５】（ａ）は、第１２制御例における宝箱演出前半押下時選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２制御例における宝箱演出後半押下時選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図１６８６】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１６８７】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６８８】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図１６８９】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１６９０】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
【図１６９１】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１６９２】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１６９３】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１６９４】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図１６９５】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１６９６】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図１６９７】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図１６９８】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図１６９９】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図１７００】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１７０１】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７０２】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１７０３】第１２制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図１７０４】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１７０５】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図１７０６】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図１７０７】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図１７０８】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される時短状態モード設定処理を示すフローチャートである。
【図１７０９】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１７１０】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１７１１】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１７１２】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図１７１３】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１４】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１５】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１６】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７１７】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図１７１８】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７１９】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン前半処理を示すフローチャートである。
【図１７２０】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン後半処理を示すフローチャートである。
【図１７２１】第１２制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入賞後処理を示すフローチャートである。

【図１７２２】（ａ）は、第１２制御例の別例１における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例１における宝箱演出のボタン連打中に表示される画面の一例を示した図である。
【図１７２３】第１２制御例の別例１における宝箱演出にて中ボタンを押下した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図１７２４】第１２制御例の別例１における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７２５】第１２制御例の別例１における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７２６】第１２制御例の別例１における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７２７】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭを模式的に示した図である。
【図１７２８】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭを模式的に示した図である。
【図１７２９】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出後半押下時選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７３０】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出中盤押下時選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７３１】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出有効秒数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７３２】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３３】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７３４】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出開始処理を示すフローチャートである。
【図１７３５】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７３６】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７３７】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出中盤結果処理を示すフローチャートである。
【図１７３８】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン前半処理を示すフローチャートである。
【図１７３９】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン中盤処理を示すフローチャートである。
【図１７４０】第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン後半処理を示すフローチャートである。
【図１７４１】（ａ）は、第１２制御例の別例２における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例２における宝箱演出のボタン連打中に表示される画面の一例を示した図である。
【図１７４２】第１２制御例の別例２における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７４３】第１２制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７４４】第１２制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン中盤処理を示すフローチャートである。
【図１７４５】（ａ）は、第１２制御例の別例３における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例３における宝箱演出のボタン連打中に表示される画面の一例を示した図である。
【図１７４６】（ａ）は、第１２制御例の別例３における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例３における宝箱演出のボタン連打中に表示される画面の一例を示した図である。

【図１７４７】（ａ）は、第１２制御例の別例３におけるフリーズ演出の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例３におけるフリーズ演出の一例を示した図である。
【図１７４８】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７４９】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５０】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５１】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５２】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５３】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５４】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５５】第１２制御例の別例３における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７５６】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭを模式的に示した図である。
【図１７５７】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＡＭを模式的に示した図である。
【図１７５８】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出結果表示選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７５９】（ａ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱ボタンシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７６０】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７６１】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７６２】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７６３】（ａ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱Ａ演出処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱Ｂ３演出処理を示すフローチャートである。
【図１７６４】（ａ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱Ｂ２演出処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱Ｂ１演出処理を示すフローチャートである。
【図１７６５】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱Ｃ演出処理を示すフローチャートである。
【図１７６６】第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるフリーズ演出処理を示すフローチャートである。
【図１７６７】（ａ）は、第１２制御例の別例４における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例４における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図である。
【図１７６８】（ａ）は、第１２制御例の別例４における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例４における宝箱演出のボタン連打中に表示される画面の一例を示した図である。
【図１７６９】（ａ）は、第１２制御例の別例４における宝箱演出のボタン押下待機画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例４における宝箱演出のボタン連打中に表示される画面の一例を示した図である。

【図１７７０】第１２制御例の別例４における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７７１】第１２制御例の別例４における宝箱演出の流れを示した図である。
【図１７７２】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭを模式的に示した図である。
【図１７７３】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＡＭを模式的に示した図である。
【図１７７４】（ａ）は、第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７５】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７６】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出有効期間種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７７】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された宝箱演出秒数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１７７８】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出設定処理を示すフローチャートである。
【図１７７９】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７８０】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン連打結果表示処理を示すフローチャートである。
【図１７８１】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従宝箱演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。
【図１７８２】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出Ａ期間処理を示すフローチャートである。
【図１７８３】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出Ｂ期間処理を示すフローチャートである。
【図１７８４】第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出Ｃ期間処理を示すフローチャートである。
【図１７８５】第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図１７８６】第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
【図１７８７】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の上方部を模式的に示した拡大断面図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤の上方部を模式的に示した拡大断面図である。
【図１７８８】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材の全体を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材の内部を模式的に示した図である。
【図１７８９】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材が移動した場合における蓋部材の移動内容を示した図である。
【図１７９０】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材が移動した場合における蓋部材の移動内容を示した図である。
【図１７９１】（ａ）～（ｃ）は、第１２制御例の第１変形例における蓋部材の移動構成を示した図である。
【図１７９２】第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤上方部を模式的に示した正面図である。
【図１７９３】第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤上方部を模式的に示した正面図である。

【図１７９４】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例における球止めモータ近傍の構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例における球止めモータを模式的に示した図である。
【図１７９５】第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の遊技盤上方に設けられた流路を模式的に示した正面図である。
【図１７９６】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例における表示画面に表示される表示内容の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例における表示画面に表示される表示内容の一例を示した図である。
【図１７９７】第１２制御例の第１変形例における表示画面に表示される表示内容の一例を示した図である。
【図１７９８】第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材の移動の流れを示した図である。
【図１７９９】第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材の移動の流れを示した図である。
【図１８００】第１２制御例の第１変形例における球止めゴム部材の移動の流れを示した図である。
【図１８０１】第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図１８０２】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８０３】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭが有するＤＣモータ動作抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭが有する球止めＤＣモータ動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８０４】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭが有する各種動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８０５】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭが有する各種動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８０６】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１８０７】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図１８０８】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ動作パターン変動後処理を示すフローチャートである。
【図１８０９】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図１８１０】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ動作パターン入賞抽選処理を示すフローチャートである。
【図１８１１】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動役物処理を示すフローチャートである。
【図１８１２】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ初期動作処理を示すフローチャートである。
【図１８１３】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図１８１４】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ動作終了処理を示すフローチャートである。
【図１８１５】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図１８１６】第１２制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行され

るモータ動作パターン電源投入処理を示すフローチャートである。
【図１８１７】第１２制御例の第１変形例の別例１における球止めゴム部材の構成を模式的に示した図である。
【図１８１８】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例の別例１における蓋部材が閉状態の状況を模式的に示した平面図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例の別例１における蓋部材が開状態の状況を模式的に示した平面図である。
【図１８１９】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例の別例１における蓋部材の移動構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例の別例１における蓋部材の移動構成を模式的に示した図である。
【図１８２０】第１２制御例の第１変形例の別例１における球止めゴム部材の移動内容を模式的に示した図である。
【図１８２１】第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機の電気的構成を模式的に示したブロック図である。
【図１８２２】第１２制御例の第１変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図１８２３】第１２制御例の第１変形例の別例１における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８２４】（ａ）～（ｈ）は、第１２制御例の第１変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭが有する各種動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８２５】第１２制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動役物処理を示すフローチャートである。
【図１８２６】第１２制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ初期動作処理を示すフローチャートである。
【図１８２７】第１２制御例の第１変形例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ動作終了処理を示すフローチャートである。
【図１８２８】第１２制御例の第１変形例の別例２における球止めゴム部材の移動内容を模式的に示した図である。
【図１８２９】第１２制御例の第１変形例の別例２における球止めゴム部材の移動内容を模式的に示した図である。
【図１８３０】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図１８３１】（ａ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭが有するＤＣモータ動作抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭが有する球止めＤＣモータ動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３２】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭが有する各種動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３３】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭが有する各種動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３４】（ａ）～（ｄ）は、第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置のＲＯＭが有する各種動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図１８３５】第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動役物処理を示すフローチャートである。
【図１８３６】第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ初期動作処理を示すフローチャートである。
【図１８３７】第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ速度調整処理を示すフローチャートである。
【図１８３８】第１２制御例の第１変形例の別例２における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止めＤＣモータ動作終了処理を示すフローチャートである。

【図１８３９】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１８４０】パチンコ機の背面図である。
【図１８４１】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１８４２】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１８４３】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１８４４】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１８４５】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図１８４６】正面枠の分解斜視正面図である。
【図１８４７】正面枠の分解斜視背面図である。
【図１８４８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図１８４９】第２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１８５０】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１８５１】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１８５２】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図１８５３】入賞ユニットの分解正面斜視図である。
【図１８５４】入賞ユニットの分解背面斜視図である。
【図１８５５】図１８５０のＺ０１ｍ部における遊技盤の部分拡大正面図である。
【図１８５６】図１８５５のＸ０２ｍ－Ｘ０２ｍ線における遊技盤の断面図である。
【図１８５７】入賞ユニットの斜視図である。
【図１８５８】入賞ユニットの斜視図である。
【図１８５９】入賞ユニットの斜視図である。
【図１８６０】入賞ユニットの斜視図である。
【図１８６１】遊技盤の背面斜視図である。
【図１８６２】遊技盤の分解背面斜視図である。
【図１８６３】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図１８６４】動作ユニットの正面図である。
【図１８６５】動作ユニットの正面図である。
【図１８６６】動作ユニットの正面図である。
【図１８６７】動作ユニットの正面図である。
【図１８６８】動作ユニットの正面図である。
【図１８６９】動作ユニットの正面図である。
【図１８７０】動作ユニットの正面図である。
【図１８７１】前層側可動装置の正面分解斜視図である。
【図１８７２】前層側可動装置の背面分解斜視図である。
【図１８７３】第１可動装置の分解正面斜視図である。
【図１８７４】第１可動装置の分解背面斜視図である。
【図１８７５】昇降装置の分解正面斜視図である。
【図１８７６】昇降装置の分解背面斜視図である。
【図１８７７】長尺装置の分解正面斜視図である。
【図１８７８】長尺装置の分解背面斜視図である。
【図１８７９】移動装置の分解正面斜視図である。
【図１８８０】移動装置の分解背面斜視図である。
【図１８８１】（ａ）及び（ｂ）は、前層側可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８２】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８３】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８４】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８５】第１可動装置の部分拡大正面図である。

【図１８８６】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８７】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８８】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８８９】第１可動装置の部分拡大正面図である。
【図１８９０】第１可動装置の部分拡大背面図である。
【図１８９１】第１可動装置の部分拡大背面図である。
【図１８９２】（ａ）、（ｂ）、（ｃ）及び（ｄ）は、第１可動装置の部分正面図である。
【図１８９３】第２可動装置の分解正面斜視図である。
【図１８９４】第２可動装置の分解背面斜視図である。
【図１８９５】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１８９６】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１８９７】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１８９８】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、上下スライド部材、追従可能部材及び連動部材の模式正面図である。
【図１８９９】後層側可動装置の分解正面斜視図である。
【図１９００】後層側可動装置の分解背面斜視図である。
【図１９０１】第３可動装置の分解正面斜視図である。
【図１９０２】第３可動装置の分解背面斜視図である。
【図１９０３】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、上後カバー部材、延設回転部材、基端側スライド部材及びピニオンの正面図である。
【図１９０４】後層側可動装置の部分拡大正面図である。
【図１９０５】後層側可動装置の正面図である。
【図１９０６】後層側可動装置の正面図である。
【図１９０７】後層側可動装置の正面図である。
【図１９０８】（ａ）から（ｆ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９０９】（ａ）から（ｅ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９１０】第３実施形態におけるベース板及び光照射装置の背面図である。
【図１９１１】ベース板及び光照射装置の背面斜視図である。
【図１９１２】ベース板及び光照射装置の分解背面斜視図である。
【図１９１３】ベース板及び光照射装置の分解正面斜視図である。
【図１９１４】図１９１０のＸ０３ｍ－Ｘ０３ｍ線におけるベース板及び光照射装置の部分断面図である。
【図１９１５】パチンコ機の模式正面図である。
【図１９１６】第４実施形態におけるベース板及び光照射装置の分解背面斜視図である。
【図１９１７】ベース板及び光照射装置の分解正面斜視図である。
【図１９１８】図１９１０のＸ０３ｍ－Ｘ０３ｍ線に対応する線におけるベース板及び光照射装置の部分断面図である。
【図１９１９】第５実施形態における動作ユニットの正面図である。
【図１９２０】（ａ）から（ｄ）は、移動装置の正面図である。
【図１９２１】前層側可動装置の第１可動装置の部分背面図である。
【図１９２２】前層側可動装置の第１可動装置の部分背面図である。
【図１９２３】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９２４】パチンコ機の模式正面図である。
【図１９２５】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の部分正面図である。
【図１９２６】図１８５０のＺ０１ｍ部に対応する範囲における遊技盤の部分拡大正面図である。
【図１９２７】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９２８】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９２９】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。

【図１９３０】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９３１】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９３２】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９３３】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９３４】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９３５】（ａ）及び（ｂ）は、第２可動装置の正面図である。
【図１９３６】第２可動装置の正面図である。
【図１９３７】後層側可動装置の後側開閉部材の板状部、中側開閉部材の板状部及び前側開閉部材の板状部を模式的に示す正面模式図である。
【図１９３８】（ａ）は、第３図柄表示装置の表示領域の正面図であり、（ｂ）は、図１９３８（ａ）に図示される第３図柄表示装置の表示領域の正面側に配置された板状部の正面図である。
【図１９３９】（ａ）は、第３図柄表示装置の表示領域の正面図であり、（ｂ）は、図１９３９（ａ）に図示される第３図柄表示装置の表示領域の正面側に配置された板状部の正面図である。
【図１９４０】後層側可動装置の後側開閉部材の板状部、中側開閉部材の板状部及び前側開閉部材の板状部を模式的に示す正面模式図である。
【図１９４１】（ａ）から（ｃ）は、第３図柄表示装置及び後層側可動装置の板状部の上面図である。
【図１９４２】（ａ）から（ｉ）は、図１９２３（ａ）のＺ０４ｍ部におけるパチンコ機の部分拡大正面図である。
【図１９４３】（ａ）から（ｃ）は、図１９２３（ａ）のＺ０４ｍ部におけるパチンコ機の部分拡大正面図である。
【図１９４４】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９４５】（ａ）から（ｃ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９４６】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の模式正面図である。
【図１９４７】第６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１９４８】パチンコ機の正面図である。
【図１９４９】遊技盤の背面図である。
【図１９５０】図１９４９のＸ０５ｍ－Ｘ０５ｍ線における遊技盤の部分断面図である。
【図１９５１】パチンコ機の正面図である。
【図１９５２】パチンコ機の正面図である。
【図１９５３】パチンコ機の正面図である。
【図１９５４】パチンコ機の正面図である。
【図１９５５】第７実施形態における遊技盤の正面図である。
【図１９５６】（ａ）は、図１９５５のＺ０６ａ部における遊技盤の部分拡大正面図であり、図１９５６（ｂ）は、図１９５６（ａ）の部分拡大正面図である。
【図１９５７】第８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１９５８】パチンコ機の背面図である。
【図１９５９】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１９６０】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１９６１】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図１９６２】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１９６３】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図１９６４】正面枠の分解正面斜視図である。
【図１９６５】正面枠の分解背面斜視図である。
【図１９６６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

【図１９６７】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図１９６８】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１９６９】化粧ユニットの分解正面斜視図である。
【図１９７０】化粧ユニットの分解背面斜視図である。
【図１９７１】上側装飾ユニットの正面図である。
【図１９７２】上側装飾ユニット及び右側装飾ユニットの正面図である。
【図１９７３】（ａ）は、図１９７２におけるＸ０７ａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１９７２におけるＸ０７ｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１９７４】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの側面図である。
【図１９７５】（ａ）は、右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図１９７６】（ａ）は、重板ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、重板ユニットの分解背面斜視図である。
【図１９７７】支持板部の正面図である。
【図１９７８】左重板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１９７９】右重板ユニットの分解正面斜視図である。
【図１９８０】（ａ）は、正面枠の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、正面枠の正面斜視図である。
【図１９８１】（ａ）は、図１９７４（ｂ）に示すＸ０８ａ線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図１９７４（ｂ）に示すＸ０８ｂ線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図１９８２】上下皿ユニットの正面図である。
【図１９８３】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図１９８４】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図１９８５】（ａ）は、ベース部材および上皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、ベース部材および上皿形成部材の背面図である。
【図１９８６】（ａ）は、図１９８５（ａ）のＸ１２ａ線におけるベース部材の断面図であり、（ｂ）は、図１９８５（ａ）のＸ１２ｂ線におけるベース部材の断面図であり、（ｃ）は、図１９８５（ａ）のＸ１２ｃ線におけるベース部材の断面図である。
【図１９８７】（ａ）は、下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、下皿形成部材の背面図である。
【図１９８８】下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図１９８９】下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図１９９０】（ａ）は、連結部の上面図であり、（ｂ）は、連結部の下面図であり、（ｃ）は、図１９９０（ｂ）のＸ１３ｃ線における連結部の断面図である。
【図１９９１】上下皿ユニットの分解斜視図である。
【図１９９２】（ａ）及び（ｂ）は、ベース部材から下皿形成部材を取り外した状態における上下皿ユニッの断面図であり、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニッの断面と対応する。
【図１９９３】（ａ）は、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１９９３（ａ）のＸ１４ｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図１９９４】（ａ）は、上下皿ユニットの下面図であり、（ｂ）は、下側保護板の正面図である。
【図１９９５】（ａ）は、下側保護板の斜視正面図であり、（ｂ）は、下側保護板の斜視背面図である。
【図１９９６】（ａ）は、図１９９４（ａ）のＸ１５ａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１９９４（ａ）のＸ１５ｂ線における上下皿ユニットの断面図である。

【図１９９７】（ａ）及び（ｂ）は、正面枠の側面図である。
【図１９９８】（ａ）は、正面枠の下面図であり、（ｂ）は、正面枠の側面図である。
【図１９９９】（ａ）は、上側保護板の正面図であり、（ｂ）は、図１９９９（ａ）のＸ１６ｂ線における上側保護板の断面図であり、（ｃ）は、図１９９９（ａ）のＸ１６ｃ線における上側保護板の断面図である。
【図２０００】（ａ）は、図１９８２のＸ１０ａ線における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図１９８２のＸ１０ｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図２００１】（ａ）及び（ｂ）は、第１化粧板から上側保護板を分解した状態における上下皿ユニットの断面図である。
【図２００２】（ａ）は、操作ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、操作ユニットの背面斜視図である。
【図２００３】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２００４】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図２００５】（ａ）は、駆動手段の正面図であり、（ｂ）は、図２００５（ａ）のＹ１７ｂ線における駆動手段の側面図である。
【図２００６】駆動手段の正面分解斜視図である。
【図２００７】（ａ）は、伝達軸棒の正面分解斜視図であり、（ｂ）は、伝達軸棒の背面分解斜視図である。
【図２００８】（ａ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ａ方向における右円板カムの側面図であり、（ｂ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ｂ方向における右円板カムの側面図であり、（ｃ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ｃ方向視における左円板カムの側面図であり、（ｄ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ｄ方向視における左円板カムの側面図である。
【図２００９】（ａ）及び（ｂ）は、図２００６の矢印Ｙ１９ａ方向視における解除部材および回転爪部材の側面図である。
【図２０１０】図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットの断面図である。
【図２０１１】図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットの断面図である。
【図２０１２】図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットの断面図である。
【図２０１３】図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットの断面図である。
【図２０１４】図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットの断面図である。
【図２０１５】図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットの断面図である。
【図２０１６】（ａ）は、揺動装置上面図であり、（ｂ）は、図２０１６（ａ）の矢印Ｙ２０ｂ方向視における揺動装置の側面図である。
【図２０１７】（ａ）は、図２０１６（ｂ）のＸ２１ａ線における揺動装置の断面図であり、（ｂ）は、図２０１６（ａ）のＸ２１ｂ線における揺動装置の断面図である。
【図２０１８】揺動装置の分解正面斜視図であり、（ａ）は、揺動装置の分解背面斜視図である。
【図２０１９】揺動装置の分解背面斜視図である。
【図２０２０】（ａ）は、ベース手段の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、ベース手段の分解背面斜視図である。
【図２０２１】（ａ）は、駆動手段の分解正面斜視図であり、（ｂ）は、駆動手段の分解背面斜視図である。
【図２０２２】（ａ）は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、（ｂ）は、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における駆動手段の断面図である。
【図２０２３】（ａ）は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、（ｂ）は、図２０２３（ａ）のＸ２３ｂ線における駆動手段の断面図である。
【図２０２４】（ａ）及び（ｂ）は、揺動装置の断面図であり、図２０１６（ｂ）のＸ２１ａ線における断面に対応する。
【図２０２５】内枠の正面図である。
【図２０２６】内枠の分解正面斜視図である。
【図２０２７】球発射ユニットの分解正面斜視図である。

【図２０２８】発射位置送球ユニットの分解斜視図である。
【図２０２９】（ａ）は、図２０２５のＸ２４ａ線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図２０２５のＸ２４ｂ線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図である。
【図２０３０】（ａ）は、退避位置における発射手段の正面図であり、（ｂ）は、初期位置における発射手段の正面図であり、（ｃ）は、発射位置における発射手段の正面図である。
【図２０３１】（ａ）及び（ｂ）は、図２０２９（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図２０３２】（ａ）及び（ｂ）は、図２０２９（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図２０３３】図２０２９（ａ）のＭＣＭＩＸ部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
【図２０３４】遊技盤の正面図である。
【図２０３５】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図２０３６】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２０３７】（ａ）は、演出動作ユニットの正面図であり、（ｂ）は、演出動作ユニットの背面図である。
【図２０３８】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解正面斜視図である。
【図２０３９】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解背面斜視図である。
【図２０４０】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解正面斜視図である。
【図２０４１】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解背面斜視図である。
【図２０４２】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図２０４３】花弁動作装置の分解正面斜視図である。
【図２０４４】花弁動作装置の分解背面斜視図である。
【図２０４５】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０４５（ａ）のＸ２５ｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図２０４６】花回転ユニットの分解正面斜視図である。
【図２０４７】花回転ユニットの分解背面斜視図である。
【図２０４８】（ａ）は、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における第１装飾ユニットの側面図であり、（ｂ）は、第１装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図２０４９】（ａ）から（ｃ）は、第１装飾ユニットの側面図であり、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における側面図と対応する。
【図２０５０】（ａ）から（ｄ）は、変位ユニットが傾倒基準位置に配置された状態における第１装飾ユニットの側面図であり、（ａ）のＹ２５ａ方向視における側面図と対応する。
【図２０５１】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０５１（ａ）のＸ２６ｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図２０５２】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０５２（ａ）のＸ２７ｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図２０５３】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０５３（ａ）の矢印Ｙ２８ｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図２０５３（ａ）の矢印Ｙ２８ｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図２０５４】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０５４（ａ）の矢印Ｙ２９ｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図２０５４（ａ）の矢印Ｙ２９ｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図２０５５】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０５５（ａ）の矢印Ｙ３０ｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図２０５５（ａ）の矢印Ｙ３０ｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図２０５６】（ａ）は、花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０５６（ａ）

の矢印Ｙ３１ｂ方向視における花回転ユニットの側面図であり、（ｃ）は、図２０５６（ａ）の矢印Ｙ３１ｃ方向視における花回転ユニットの側面図である。
【図２０５７】（ａ）及び（ｂ）は、花回転ユニットの正面図である。
【図２０５８】（ａ）及び（ｂ）は、花回転ユニットの正面図である。
【図２０５９】（ａ）から（ｄ）は、従動ギヤ及び検出センサの背面図である。
【図２０６０】（ａ）から（ｃ）は、花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図２０６１】第９実施形態における花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図２０６２】（ａ）から（ｃ）は、花回転ユニットを正面視した模式図である。
【図２０６３】（ａ）及び（ｂ）は、第１０実施形態における花回転ユニットの正面図である。
【図２０６４】（ａ）は、第１１実施形態における花回転ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２０６４（ａ）のＭＣＭＸＬｂ線における花回転ユニットの断面図である。
【図２０６５】（ａ）及び（ｂ）は、第１２実施形態における花回転ユニットの正面図である。
【図２０６６】（ａ）は、第１３実施形態における第１装飾ユニットの側面図であり、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における側面図と対応し、（ｂ）は、第１装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図２０６７】（ａ）及び（ｂ）は、第１装飾ユニットの側面図である。
【図２０６８】（ａ）は、第１４実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１９７２のＸ０７ａ線における断面に対応し、（ｂ）は、第１５実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図１９７２のＸ０７ａ線における断面に対応する。
【図２０６９】第１６実施形態における上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２０７０】（ａ）及び（ｂ）は、上側装飾ユニットの正面図である。
【図２０７１】（ａ）は、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図２０７２】（ａ）は、第１７実施形態における右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図２０７３】（ａ）は、第１８実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、第１９実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図２０７４】（ａ）及び（ｂ）は、第２０実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図２０７５】第２１実施形態における上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図２０７６】（ａ）及び（ｂ）は、上下皿ユニットの側面図である。
【図２０７７】（ａ）は、図２０７６（ａ）のＸ３３ａにおける上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図２０７６（ｂ）のＸ３３ｂ線における上下皿ユニットの断面図である。
【図２０７８】（ａ）から（ｄ）は、第２２実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、図２０７６（ａ）のＸ３３ａ線における断面と対応する。
【図２０７９】（ａ）及び（ｂ）は、第２３実施形態における正面枠の正面模式図である。
【図２０８０】（ａ）は、図２０７９（ａ）のＸ３４ａ線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図２０７９（ｂ）のＸ３４ｂ線における上側装飾ユニットの断面模式図である。
【図２０８１】（ａ）は、第２４実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、第２５実施形態における上下皿ユニットの断面図である。
【図２０８２】（ａ）は、第２６実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、（ｂ）は、第２７実施形態における上下皿ユニットの断面図である。
【図２０８３】（ａ）は、第２８実施形態における揺動装置の断面図であり、図２０２２

（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応し、（ｂ）は、駆動モータおよび当接手段の分解正面斜視図である。
【図２０８４】（ａ）から（ｄ）は、揺動装置の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応する。
【図２０８５】（ａ）は、第２９実施形態における揺動装置の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応し、（ｂ）は、駆動モータおよび変位手段の分解正面斜視図である。
【図２０８６】（ａ）から（ｃ）は、揺動装置の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応する。
【図２０８７】（ａ）は、第３０実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ａ線における断面図と対応し、（ｂ）は、発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ｂ線における断面図と対応する。
【図２０８８】（ａ）は、第３１実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ａ線における断面図と対応し、（ｂ）は、第３２実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ａ線における断面図と対応する。
【図２０８９】第３３実施形態における内枠の正面図である。
【図２０９０】（ａ）は、経路変更部材の背面図であり、（ｂ）は、図２０９０（ａ）の矢印Ｙ３５ｂ方向視における経路変更部材の側面図であり、（ｃ）は、図２０９０（ｂ）のＸ３５ｃ線における経路変更部材の断面図であり、（ｄ）は、図２０９０（ａ）のＸ３５ｄ線における経路変更部材の断面図である。
【図２０９１】（ａ）は、第３４実施形態における内枠の正面図であり、（ｂ）は、第３５実施形態における内枠の正面図である。
【図２０９２】（ａ）は、第３６実施形態における球発射ユニットの正面図であり、（ｂ）は、第３７実施形態における球発射ユニットの正面図であり、（ｃ）は、第３８実施形態における球発射ユニットの正面図である。
【図２０９３】（ａ）は、第３９実施形態における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、図２０２５のＸ２４ｂ線における断面図と対応し、（ｂ）は、図２０９３（ａ）におけるＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における球発射ユニットの正面図であり、（ｃ）は、第４０実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図２０９３（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応し、（ｄ）は、第４１実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図２０９３（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。
【図２０９４】（ａ）及び（ｂ）は、第４２実施形態における正面枠Ｈ３５０１４の正面模式図である。
【図２０９５】（ａ）及び（ｂ）は、第４３実施形態における内枠Ｈ１２の背面模式図である。
【図２０９６】（ａ）は、第４４実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における断面に対応する。
【図２０９７】（ａ）は、第４５実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における断面に対応する。
【図２０９８】（ａ）は、第４６実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応し、（ｂ）は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における断面に対応する。
【図２０９９】（ａ）から（ｃ）は、第４７実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応する。
【図２１００】（ａ）は、第４８実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり

、図１９７２におけるＸ０７ａ線における断面に対応し、（ｂ）は、図２１００（ａ）の矢印Ｘ３６ｂ方向視における上側装飾ユニットの上面模式図である。
【図２１０１】（ａ）及び（ｃ）は、第４９実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図２１０１（ａ）のＸ３７ｂ線における揺動装置の断面模式図であり、（ｄ）は、図２１０１（ｃ）のＸ３７ｄ線における揺動装置の断面模式図である。
【図２１０２】（ａ）は、第５０実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図２１０２（ａ）のＸ３８ｂ線における揺動装置の断面模式図である。
【図２１０３】（ａ）及び（ｃ）は、第５０実施形態における揺動装置の正面模式図であり、（ｂ）は、図２１０３（ａ）のＸ３９ｂ線における揺動装置の断面模式図であり、（ｄ）は、図２１０３（ｃ）のＸ３９ｄ線における揺動装置の断面模式図である。
【図２１０４】（ａ）は、第５１実施形態における操作ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図２１０４（ａ）のＸ４０ｂ線における操作ユニッの断面模式図である。
【図２１０５】（ａ）及び（ｂ）は、第５２実施形態における操作ユニットの断面模式図である。
【図２１０６】（ａ）及び（ｂ）は、第５３実施形態における操作ユニットの断面模式図である。
【図２１０７】第５４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２１０８】パチンコ機の背面図である。
【図２１０９】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図２１１０】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図２１１１】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図２１１２】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２１１３】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図２１１４】正面枠の分解正面斜視図である。
【図２１１５】正面枠の分解背面斜視図である。
【図２１１６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２１１７】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２１１８】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２１１９】遊技盤及び動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１２０】複合動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
【図２１２１】複合動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１２２】演出動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２１２３】演出動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１２４】可動装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図２１２５】可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１２６】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図２１２７】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットの正面図である。
【図２１２８】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１２９】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１３０】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１３１】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１３２】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１３３】左側支持装飾部の分解正面斜視図である。
【図２１３４】左側支持装飾部の分解背面斜視図である。
【図２１３５】昇降駆動部の分解正面斜視図である。
【図２１３６】昇降駆動部の分解背面斜視図である。
【図２１３７】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、昇降駆動部の背面図である。

【図２１３８】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１３９】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１４０】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１４１】切替動作部の分解正面斜視図である。
【図２１４２】切替動作部の分解背面斜視図である。
【図２１４３】（ａ）及び（ｂ）は、駆動ベース、駆動ソレノイド、スライド体及び回転切替部の正面図である。
【図２１４４】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１４５】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１４６】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１４７】第２の上下移動制御（第１動作パターン）における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
【図２１４８】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１４９】複合動作役物ユニットの正面図である。
【図２１５０】第２の上下移動制御（第２動作パターン）における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
【図２１５１】スライド動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
【図２１５２】スライド動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１５３】（ａ）及び（ｂ）は、スライド動作役物ユニットの正面図である。
【図２１５４】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、導光板の正面図である。
【図２１５５】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１５６】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１５７】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１５８】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１５９】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１６０】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１６１】昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１６２】遊技盤及び動作ユニットの部分正面斜視図である。
【図２１６３】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１６４】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１６５】第５５実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１６６】（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニット及び可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１６７】第５６実施形態における正面枠の分解正面斜視図である。
【図２１６８】第３図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１６９】第５７実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１７０】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１７１】（ａ）及び（ｂ）は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
【図２１７２】ピン付きギア及びリンク部材の正面図である。
【図２１７３】第５８実施形態における複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。

【図２１７４】（ａ）及び（ｂ）は、ピン付きギアの動作について時系列で図示される可動装飾ユニット及び回転移動部材の部分正面図である。
【図２１７５】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１７６】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
【図２１７７】第５９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２１７８】パチンコ機の背面図である。
【図２１７９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２１８０】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２１８１】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２１８２】パチンコ機の正面図である。
【図２１８３】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図２１８４】正面枠の分解正面斜視図である。
【図２１８５】正面枠の分解背面斜視図である。
【図２１８６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２１８７】第６０実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２１８８】パチンコ機の上面図である。
【図２１８９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２１９０】パチンコ機の分解正面斜視部である。
【図２１９１】正面枠の分解正面斜視図である。
【図２１９２】正面枠の分解背面斜視図である。
【図２１９３】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図２１９４】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２１９５】ベースユニットの分解正面斜視図である。
【図２１９６】ベースユニットの分解背面斜視図である。
【図２１９７】切替構成部の分解正面斜視図である。
【図２１９８】切替構成部の分解背面斜視図である。
【図２１９９】（ａ）及び（ｂ）は、切替構成部の背面図である。
【図２２００】化粧ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２０１】化粧ユニットの分解背面斜視図である。
【図２２０２】（ａ）から（ｃ）は、図２１９９（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線における正面枠の部分断面図である。
【図２２０３】（ａ）は、第１電飾基板の正面図であり、（ｂ）は、図２２０３（ａ）の矢印Ｙ４２ｂ方向視における第１電飾基板の上面図であり、（ｃ）は、図２２０３（ａ）の矢印Ｙ４２ｃ方向視における第１電飾基板の下面図である。
【図２２０４】上側装飾ユニットの部分正面図である。
【図２２０５】図２２０４のＸ４３ｍ－Ｘ４３ｍ線における上側装飾ユニットの部分断面図である。
【図２２０６】図２２０４のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線における上側装飾ユニットの部分断面図である。
【図２２０７】図２２０４のＸ４５ｍ－Ｘ４５ｍ線における上側装飾ユニットの部分断面図である。
【図２２０８】上側装飾ユニットの正面図である。
【図２２０９】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２２０９（ａ）の矢印Ｙ４６ｂ方向視における右側装飾ユニットの側面図である。
【図２２１０】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの背面斜視図である。
【図２２１１】右側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２１２】右側装飾ユニットの分解背面斜視図である。

【図２２１３】（ａ）は、基板支持部材の左側面図であり、（ｂ）は基板支持部材の右側面図である。
【図２２１４】図２２１３（ｂ）のＸ４７ｍ－Ｘ４７ｍ線における基板支持部材、左側カバー部材及び右側カバー部材の部分断面図である。
【図２２１５】図２２１３（ｂ）のＸ４８ｍ－Ｘ４８ｍ線における基板支持部材、左側カバー部材及び右側カバー部材の部分断面図である。
【図２２１６】上下皿ユニットの正面図である。
【図２２１７】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２１８】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図２２１９】（ａ）は、下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、下皿形成部材の背面図である。
【図２２２０】下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図２２２１】下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図２２２２】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２２３】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２２４】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図２２２５】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図２２２６】（ａ）及び（ｂ）は、図２２１６のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線における上下皿ユニットの部分断面図である。
【図２２２７】（ａ）及び（ｂ）は、図２２１６のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線における上下皿ユニットの部分断面図である。
【図２２２８】第６１実施形態における上側装飾ユニットの正面図である。
【図２２２９】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２２３０】（ａ）及び（ｂ）は、図２１９９（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線に対応する平面における上側装飾ユニットの断面図である。
【図２２３１】第６２実施形態における下側反射部材の正面斜視図である。
【図２２３２】図２２０４のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における上側装飾ユニットの断面図である。
【図２２３３】上側装飾ユニットの正面図である。
【図２２３４】図２２０４のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における第６３実施形態における上側装飾ユニットの断面図である。
【図２２３５】第６４実施形態における上側装飾ユニットの正面図である。
【図２２３６】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２２３７】パチンコ機の分解正面斜視部である。
【図２２３８】第６５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２２３９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２２４０】パチンコ機の分解正面斜視部である。
【図２２４１】パチンコ機の上面図である。
【図２２４２】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２４３】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図２２４４】パチンコ機の上面図である。
【図２２４５】パチンコ機の上面図である。
【図２２４６】パチンコ機の上面図である。
【図２２４７】（ａ）は、図２２３８のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線におけるパチンコ機の部分断面図であり、（ｂ）は、図２２３８のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線に対応する線におけるパチンコ機の部分断面図である。
【図２２４８】パチンコ機の上面図である。
【図２２４９】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の上面図である。
【図２２５０】第６６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２２５１】（ａ）は、上下皿ユニットの下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、上

下皿ユニットの下皿形成部材の背面図である。
【図２２５２】上下皿ユニットの下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図２２５３】上下皿ユニットの下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図２２５４】図２２５１（ａ）のＸ５１ｍ－Ｘ５１ｍ線における上下皿ユニットの部分断面図である。
【図２２５５】（ａ）及び（ｂ）は、第６７実施形態における下皿形成部材の背面図である。
【図２２５６】第６８実施形態における遊技機の動作ユニットの正面斜視図である。
【図２２５７】遊技盤および動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２５８】動作ユニットの正面図である。
【図２２５９】動作ユニットの正面図である。
【図２２６０】動作ユニットの正面図である。
【図２２６１】動作ユニットの正面図である。
【図２２６２】動作ユニットの正面図である。
【図２２６３】動作ユニットの正面図である。
【図２２６４】動作ユニットの正面図である。
【図２２６５】動作ユニットの正面図である。
【図２２６６】（ａ）は、液晶表示装置の正面図であり、（ｂ）は、液晶表示装置の背面図である。
【図２２６７】液晶表示装置の分解斜視正面図である。
【図２２６８】液晶表示装置の分解斜視背面図である。
【図２２６９】液晶表示装置の分解図である。
【図２２７０】（ａ）は、導電部材の斜視図であり、（ｂ）は、導電部材の側面図であり、（ｃ）は、図２２７０（ｂ）の矢印Ａ０１ｃ方向視における導電部材の正面図であり、図（ｄ）は、図２２７０（ｃ）のＡ０１ｄ－Ａ０１ｄ線における導電部材の断面図であり、（ｅ）は、図２２７０（ｂ）のＡ０１ｅ－Ａ０１ｅ線における導電部材の断面図である。
【図２２７１】（ａ）は、基板部材の正面図であり、（ｂ）は、図２２７１（ａ）のＣＬＸＩＶｂ－ＣＬＸＩＶｂ線における基板部材の断面図である。
【図２２７２】液晶表示装置の背面図である。
【図２２７３】（ａ）は、図２２７２のＣＬＸＶＩａ－ＣＬＸＶＩａ線における液晶表示装置の断面図であり、（ｂ）は、図２２７３（ａ）の範囲Ａ０４ｂにおける液晶表示装置の拡大断面図である。
【図２２７４】（ａ）から（ｃ）は、液晶表示装置の断面図である。
【図２２７５】（ａ）から（ｃ）は、液晶表示装置の断面図である。
【図２２７６】（ａ）は、第６９実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図２２７６（ａ）の矢印Ａ０２ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図２２７６（ｂ）のＡ０２ｃ－Ａ０２ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図２２７６（ａ）のＡ０２ｄ－Ａ０２ｄ線における導電部材の断面図である。
【図２２７７】（ａ）は、第７０実施形態における導電部材の側面図であり、図２２７７（ｂ）は、図２２７７（ａ）の矢印Ａ０３ｂ方向視における導電部材の正面図であり、図２２７７（ｃ）は、図２２７７（ｂ）のＡ０３ｃ－Ａ０３ｃ線における導電部材の断面図であり、図２２７７（ｄ）は、図２２７７（ａ）のＡ０３ｄ－Ａ０３ｄ線における導電部材の断面図である。
【図２２７８】（ａ）は、第７１実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図２２７８（ａ）の矢印Ａ０７ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図２２７８（ｂ）のＡ０７ｃ－Ａ０７ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図２２７８（ｃ）のＡ０７ｄ－Ａ０７ｄ線における導電部材の断面図である。
【図２２７９】（ａ）は、第７２実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図２２７９（ａ）の矢印Ａ０８ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図

２２７９（ｂ）のＡ０８ｃ－Ａ０８ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図２２７９（ｃ）のＡ０８ｄ－Ａ０８ｄ線における導電部材の断面図である。
【図２２８０】（ａ）は、第７３実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図２２８０（ａ）の矢印Ａ０９ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図２２８０（ｂ）のＡ０９ｃ－Ａ０９ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図２２８０（ａ）のＡ０９ｄ－Ａ０９ｄ線における導電部材の断面図である。
【図２２８１】第７４実施形態における液晶表示装置の断面図である。
【図２２８２】（ａ）は、第７５実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図２２８２（ａ）の矢印Ａ１１ｃ方向視における導電部材の正面図であり、図２２８２（ｃ）は、（ｂ）のＡ１１ｃ－Ａ１１ｃ線における導電部材の断面図である。
【図２２８３】（ａ）は、第７６実施形態における導電部材の斜視図であり、（ｂ）は、導電部材の側面図であり、（ｃ）は、図２２８３（ｂ）の矢印Ａ１２ｃ方向視における導電部材の正面図であり、（ｄ）は、図２２８３（ｃ）のＡ１２ｄ－Ａ１２ｄ線における導電部材の断面図であり、（ｅ）は、図２２８３（ｂ）のＡ１２ｅ－Ａ１２ｅ線における導電部材の断面図である。
【図２２８４】（ａ）は、第７７実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図２２８４（ａ）の矢印Ａ１３ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図２２８４（ｂ）のＡ１３ｃ－Ａ１３ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図２２８４（ａ）のＡ１３ｄ－Ａ１３ｄ線における導電部材の断面図である。
【図２２８５】第７８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２２８６】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２２８７】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２２８８】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２２８９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２２９０】パチンコ機の正面図である。
【図２２９１】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図２２９２】正面枠の分解正面斜視図である。
【図２２９３】正面枠の分解背面斜視図である。
【図２２９４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２９５】第７９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２２９６】パチンコ機の正面図である。
【図２２９７】上下皿ユニットの正面図である。
【図２２９８】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図２２９９】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図２３００】操作デバイスの分解正面斜視図である。
【図２３０１】操作デバイスの分解背面斜視図である。
【図２３０２】固定ベース装置の分解正面斜視図である。
【図２３０３】固定ベース装置の分解背面斜視図である。
【図２３０４】駆動伝達装置の分解正面斜視図である。
【図２３０５】駆動伝達装置の分解背面斜視図である。
【図２３０６】駆動伝達装置の別方向からの分解正面斜視図である。
【図２３０７】（ａ）は、矢印Ｌ方向視における駆動モータ及び第１クラッチギアの右側面図であり、（ｂ）は、矢印Ｒ方向視における第２クラッチギア、伝達ギア及び動作アーム部材の左側面図であり、（ｃ）は、駆動モータ、第１クラッチギア、第２クラッチギア、伝達ギア及び動作アーム部材の正面図である。
【図２３０８】（ａ）及び（ｂ）は、図２３０７（ｃ）の領域Ｚ５４ａにおける第１クラッチギア、第２クラッチギア及び伝達ギアの拡大図である。
【図２３０９】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、動作部材、追従動作部材、スライド体及び動作アーム部材の模式図である。
【図２３１０】操作デバイスの側面図である。

【図２３１１】図２２９７のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線における操作デバイスの模式断面図である。
【図２３１２】操作デバイスの側面図である。
【図２３１３】図２２９７のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線に対応する線における操作デバイスの模式断面図である。
【図２３１４】図２２９７のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線に対応する線における操作デバイスの模式断面図である。
【図２３１５】（ａ）は、図２３１３のＸ５５ａ－Ｘ５５ａ線における操作デバイスの断面図であり、（ｂ）は、図２３１４のＸ５５ｂ－Ｘ５５ｂ線における操作デバイスの断面図である。
【図２３１６】（ａ）から（ｅ）は、操作デバイス及び第３図柄表示装置を模式的に示す模式正面図であり、（ｆ）は、演出実行タイミング及び事前タイミングの関係を示す模式図である。
【図２３１７】（ａ）から（ｄ）は、操作デバイス及び第３図柄表示装置を模式的に示す模式正面図である。
【図２３１８】（ａ）から（ｅ）は、操作デバイス及び第３図柄表示装置を模式的に示す模式正面図である。
【図２３１９】（ａ）、（ｂ）、及び（ｃ）は、第８０実施形態における動作部材、追従動作部材、スライド体及び駆動伝達装置の動作アーム部材の模式図である。
【図２３２０】（ａ）、（ｂ）、及び（ｃ）は、動作部材、追従動作部材、スライド体及び駆動伝達装置の動作アーム部材の模式図である。
【図２３２１】第８１実施形態における操作デバイスの右側面図である。
【図２３２２】第８１実施形態における操作デバイスの右側面図である。
【図２３２３】操作デバイスの部分正面図である。
【図２３２４】（ａ）及び（ｂ）は、動作部材、追従動作部材、スライド体、回転伝達部材、干渉部材及び動作アーム部材の模式図である。
【図２３２５】第８２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２３２６】パチンコ機の背面図である。
【図２３２７】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２３２８】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２３２９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２３３０】パチンコ機の正面図である。
【図２３３１】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図２３３２】正面枠の分解正面斜視図である。
【図２３３３】正面枠の分解背面斜視図である。
【図２３３４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２３３５】第８３実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２３３６】遊技盤の正面図である。
【図２３３７】遊技盤及び動作ユニットの正面斜視図である。
【図２３３８】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２３３９】（ａ）は、第１球流下構造体の正面斜視図であり、（ｂ）は、第１球流下構造体の背面斜視図である。
【図２３４０】第１球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図２３４１】第１球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図２３４２】第１球流下構造体の正面図である。
【図２３４３】図２３４２のＢ０１ｍ－Ｂ０１ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図２３４４】図２３４２のＢ０２ｍ－Ｂ０２ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図２３４５】第１球流下構造体の正面図である。

【図２３４６】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図２３４７】揺動ユニットの正面図である。
【図２３４８】揺動ユニットの背面図である。
【図２３４９】揺動ユニットの分解正面斜視図である。
【図２３５０】揺動ユニットの分解正面斜視図である。
【図２３５１】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図２３５２】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図２３５３】第８４実施形態における遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２３５４】（ａ）は、第１球流下構造体の正面斜視図であり、（ｂ）は、第１球流下構造体の背面斜視図である。
【図２３５５】第１球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図２３５６】第１球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図２３５７】第１球流下構造体の正面図である。
【図２３５８】（ａ）及び（ｂ）は、振分部材及び変位伝達装置の正面図である。
【図２３５９】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、ベース板及び第１球流下構造体の部分背面図である。
【図２３６０】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、図２３５９（ｃ）のＢ０４ａ－Ｂ０４ａ線における遊技盤の断面図である。
【図２３６１】（ａ）は、振分部材及び回転部材の拡大正面図であり、（ｂ）は、図２３６０（ａ）のＢ０５ｂ－Ｂ０５ｂ線における振分部材及び回転部材の部分断面図である。
【図２３６２】（ａ）は、振分部材及び回転部材の拡大正面図であり、（ｂ）は、図２３６０（ｂ）のＢ０６ｂ－Ｂ０６ｂ線における振分部材及び回転部材の部分断面図である。
【図２３６３】図２３６１（ｂ）のＢ０７ｍ－Ｂ０７ｍ線における振分部材及び回転部材の部分断面図である。
【図２３６４】第８５実施形態における第１球流下構造体の正面図である。
【図２３６５】図２３６４のＢ０９ｍ－Ｂ０９ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図２３６６】図２３６４のＢ０９ｍ－Ｂ０９ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図２３６７】（ａ）は、第８６実施形態における揺動ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２３６７（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における揺動ユニットの模式断面図であり、（ｃ）は、図２３６７（ａ）のＥ０１ｃ－Ｅ０１ｃ線における揺動ユニットの模式断面図である。
【図２３６８】揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図２３６９】揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図２３７０】（ａ）は、第８７実施形態における揺動ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２３７０（ａ）のＥ０２ｂ－Ｅ０２ｂ線における揺動ユニットの模式断面図であり、（ｃ）は、図２３７０（ａ）のＥ０２ｃ－Ｅ０２ｃ線における揺動ユニットの断面模式図である。
【図２３７１】（ａ）及び（ｂ）は、上側揺動手段および上側動力付与手段の正面視における模式図である。
【図２３７２】（ａ）及び（ｂ）は、上側揺動手段および上側動力付与手段の正面視における模式図である。
【図２３７３】（ａ）及び（ｂ）は、上側揺動手段および上側動力付与手段の正面視における模式図である。
【図２３７４】（ａ）は、第８８実施形態における揺動ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２３７４（ａ）のＥ０３ｂ－Ｅ０３ｂ線における揺動ユニットの模式断面図であり、（ｃ）は、図２３７４（ａ）のＥ０３ｃ－Ｅ０３ｃ線における揺動ユニットの模式断面図である。

【図２３７５】（ａ）は、図２３７４（ａ）のＥ０４ａ－Ｅ０４ａ線における揺動ユニットの断面模式図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、図２３７５（ａ）のＥ０４ｂ－Ｅ０４ｂ線における揺動ユニットの断面模式図である。
【図２３７６】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットの正面視における模式図である。
【図２３７７】（ａ）及び（ｂ）は、変形例における揺動ユニットの模式断面図である。
【図２３７８】第８９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２３７９】遊技盤の正面図である。
【図２３８０】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２３８１】第２球流下構造体の正面斜視図である。
【図２３８２】第２球流下構造体の背面斜視図である。
【図２３８３】第２球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図２３８４】第２球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図２３８５】第２球流下構造体の正面図である。
【図２３８６】（ａ）は、電動役物の正面図であり、（ｂ）は、図２３８６（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における電動役物の斜視図である。
【図２３８７】（ａ）及び（ｂ）は、図２３８６（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における開閉板、中間リンク部材、駆動ソレノイド及び先端固定部材の分解図である。
【図２３８８】図２３８５のＢ１１ｍ－Ｂ１１ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２３８９】図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２３９０】図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２３９１】（ａ）及び（ｂ）は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２３９２】図２３９１（ａ）の範囲Ｂ１５ｍにおける第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２３９３】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図２３９４】上変位ユニットの正面図である。
【図２３９５】上変位ユニットの背面図である。
【図２３９６】上変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図２３９７】上変位ユニットの分解背面斜視図である。
【図２３９８】ベース手段の分解斜視正面図である。
【図２３９９】ベース手段の分解斜視背面図である。
【図２４００】ベース手段の正面図である。
【図２４０１】ベース手段の背面図である。
【図２４０２】（ａ）は、ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、ベース手段の背面図である。
【図２４０３】（ａ）は、ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、ベース手段の背面図である。
【図２４０４】（ａ）は、ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、ベース手段の背面図である。
【図２４０５】（ａ）は、変位規制手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、変位規制手段の分解斜視背面図である。
【図２４０６】（ａ）及び（ｂ）は、変位規制手段の背面図である。
【図２４０７】（ａ）及び（ｂ）は、ベース手段の正面図である。
【図２４０８】（ａ）は、上変位手段の正面図であり、（ｂ）は、上変位手段の背面図である。
【図２４０９】上変位手段の分解斜視正面図である。
【図２４１０】上変位手段の分解斜視背面図である。

【図２４１１】（ａ）及び（ｂ）は、上変位手段の背面図である。
【図２４１２】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットの正面図である。
【図２４１３】（ａ）及び（ｂ）は、正面視における上変位ユニットの模式図である。
【図２４１４】（ａ）及び（ｂ）は、正面視における上変位ユニットの模式図である。
【図２４１５】（ａ）及び（ｂ）は、正面視における上変位ユニットの模式図である。
【図２４１６】下変位ユニットの正面図である。
【図２４１７】下変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図２４１８】下変位ユニットの分解背面斜視図である。
【図２４１９】下変位ユニットの正面図である。
【図２４２０】図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９０実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図２４２１】（ａ）及び（ｂ）は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第９１実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４２２】図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９２実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図２４２３】図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９３実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図２４２４】図２４２３のＢ１７ｍ－Ｂ１７ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４２５】図２４２３のＢ１７ｍ－Ｂ１７ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４２６】図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９４実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図２４２７】図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第９５実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４２８】（ａ）及び（ｂ）は、図２４２７のＢ１８ａ－Ｂ１８ａ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４２９】図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第９６実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４３０】（ａ）及び（ｂ）は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第９７実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４３１】図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図２４３２】図２４３１のＢ１９ｍ－Ｂ１９ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２４３３】第９８実施形態における上変位手段の分解斜視図である。
【図２４３４】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４３５】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４３６】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４３７】（ａ）及び（ｂ）は、第９９実施形態における上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４３８】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４３９】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４４０】（ａ）は、第１００実施形態における下変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、回転手段を正面視した模式図であり、（ｃ）は、回転手段を上面視した模式図である。
【図２４４１】（ａ）及び（ｃ）は、図２４４０（ａ）のＥ０５ａ－Ｅ０５ａ線における下変位ユニットの断面模式図であり、（ｂ）及び（ｄ）は、回転手段を上面視した模式図

である。
【図２４４２】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４４３】（ａ）は、回転手段および変位手段を上面視した模式図であり、（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４４４】（ａ）は、回転手段および変位手段を上面視した模式図であり、（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４４５】（ａ）は、第１０１実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２４４５（ａ）のＥ０６ｂ－Ｅ０６ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図２４４６】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４４７】（ａ）は、上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、上変位ユニットを側面視した模式図である。
【図２４４８】（ａ）は、上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図２４４８（ｂ）は、上変位ユニットＥ５１００を側面視した模式図である。
【図２４４９】（ａ）は、第１０２実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２４４９（ａ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図２４５０】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４５１】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４５２】（ａ）は、第１０３実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２４５２（ａ）のＥ０８ｂ－Ｅ０８ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図２４５３】（ａ）は、上変位ユニットを背面視した模式図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、図２４５３（ａ）のＥ０９ｂ－Ｅ０９ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図２４５４】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４５５】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４５６】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４５７】（ａ）及び（ｂ）は、第１０４実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図２４５８】（ａ）及び（ｂ）は、変位規制手段の背面図である。
【図２４５９】（ａ）及び（ｃ）は、回転体を正面視した模式図であり、（ｂ）は、図２４５９（ａ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における回転体の断面模式図であり、（ｄ）は、図２４５９（ｃ）のＥ１０ｄ－Ｅ１０ｄ線における回転体の断面模式図である。
【図２４６０】第１０５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２４６１】遊技盤の正面図である。
【図２４６２】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図２４６３】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、導光板ユニットの背面図である。
【図２４６４】導光板ユニットの分解斜視正面図である。
【図２４６５】（ａ）は、一側ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、一側ベース手段の背面図であり、（ｃ）は、図２４６５（ａ）のＥ１１ｃ－Ｅ１１ｃ線における一側ベース手段の断面図である。
【図２４６６】（ａ）は、他側ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、他側ベース手段の背面図であり、（ｃ）は、図２４６６（ａ）の矢印Ｅ１２ｃ方向視における他側ベース手段の側面図である。
【図２４６７】（ａ）は、図２４６３（ａ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図２４６３のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における導光板ユニットの断面模式図である。

【図２４６８】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２４６８（ａ）のＥ１３ｂ－Ｅ１３ｂ線における導光板ユニットの断面図であり、（ｃ）は、図２４６８（ｂ）のＥ１３ｃ－Ｅ１３Ｃ線における導光板ユニットの断面図である。
【図２４６９】（ａ）は、第１０６実施形態におけるパチンコ機の正面図であり、（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機の断面模式図であり、（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図２４７０】導光板ユニット、遊技盤、内枠、及び、外枠の分解正面斜視図である。
【図２４７１】（ａ）は、第１０７実施形態における正面枠および導光板ユニットの背面斜視図であり、（ｂ）は、パチンコ機の断面模式図であり、（ｃ）は、パチンコ機の断面模式図である。
【図２４７２】（ａ）は、第１０８実施形態におけるパチンコ機の断面模式図であり、（ｂ）は、パチンコ機の断面模式図である。
【図２４７３】（ａ）は、第１０９実施形態における導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２４７３（ａ）のＥ１５ｂ－Ｅ１５ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図２４７３（ａ）のＥ１５ｃ－Ｅ１５ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図２４７４】（ａ）及び（ｂ）は、第１１０実施形態におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図２４７５】第１１１実施形態における動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２４７６】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の断面模式図である。
【図２４７７】（ａ）及び（ｂ）は、第１１２実施形態におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図２４７８】（ａ）及び（ｂ）は、第１１３実施形態におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図２４７９】第１１４実施形態における正面枠と導光板ユニットとの分解背面斜視図である。
【図２４８０】導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図２４８１】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２４８１（ａ）のＥ１６ｂ－Ｅ１６ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図２４８１（ａ）のＥ１６ｃ－Ｅ１６ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図２４８２】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２４８２（ａ）のＥ１７ｂ－Ｅ１７ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図２４８２（ａ）のＥ１７ｃ－Ｅ１７ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図２４８３】第１１５実施形態における導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図２４８４】（ａ）は、導光板ユニットの背面図であり、（ｂ）は、図２４８４（ａ）のＥ１８ｂ－Ｅ１８ｂ線におけるの断面模式図であり、（ｃ）は、図２４８４（ａ）のＥ１８ｃ－Ｅ１８ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図２４８５】（ａ）は、導光板ユニットの背面図であり、（ｂ）は、図２４８５（ａ）のＥ１９ｂ－Ｅ１９ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図２４８５（ａ）のＥ１９ｃ－Ｅ１９ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図２４８６】（ａ）は、第１１６実施形態における導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、導光板ユニット、遊技盤、及び、外枠の分解正面斜視図である。
【図２４８７】（ａ）は、第１１７実施形態におけるパチンコ機の断面模式図であり、（ｂ）は、発光手段の光の照射方向と反対方向視における光照射ユニットの側面図である。
【図２４８８】第１１８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２４８９】パチンコ機の背面図である。
【図２４９０】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図２４９１】パチンコ機の正面斜視図である。

【図２４９２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図２４９３】パチンコ機の正面図である。
【図２４９４】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図２４９５】正面枠の分解正面斜視図である。
【図２４９６】正面枠の分解背面斜視図である。
【図２４９７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２４９８】遊技盤および動作ユニットの正面図である。
【図２４９９】遊技盤および動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２５００】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２５０１】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図２５０２】（ａ）は、入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、入球口ユニットの側面図であり、（ｃ）は、入球口ユニットの背面図である。
【図２５０３】（ａ）は、入球口ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、入球口ユニットの分解背面斜視図である。
【図２５０４】（ａ）は、化粧側ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、化粧側ユニットの分解背面斜視図である。
【図２５０５】（ａ）及び（ｂ）は、化粧側ユニットの背面図である。
【図２５０６】（ａ）は、通路ユニットの正面図であり、（ｂ）は、通路ユニットの背面図であり、（ｃ）は、通路ユニットの側面図である。
【図２５０７】（ａ）は、通路ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、通路ユニットの分解背面斜視図である。
【図２５０８】（ａ）は、図２５０６（ｃ）のＮ０１ａ－Ｎ０１ａ線における通路ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図２５０６（ｃ）のＮ０１ｂ－Ｎ０１ｂ線における通路ユニットの断面図である。
【図２５０９】（ａ）は、図２５０６（ａ）のＮ０２ａ－Ｎ０２ａ線における通路ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図２５０６（ａ）のＮ０２ｂ－Ｎ０２ｂ線における通路ユニットの断面図である。
【図２５１０】（ａ）は、特定入賞ユニットの正面図であり、（ｂ）は、特定入賞ユニットの背面図であり、（ｃ）は、特定入賞ユニットの上面図である。
【図２５１１】（ａ）は、特定入賞ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、特定入賞ユニットの分解正面背面斜視図である。
【図２５１２】（ａ）は、図２５１０（ａ）のＮ０３ａ－Ｎ０３ａ線における特定入賞ユニットの断面図であり、（ｂ）は、特定入賞ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図２５１２（ｂ）のＮ０３ｃ－Ｎ０３ｃ線における特定入賞ユニットの断面図である。
【図２５１３】（ａ）及び（ｂ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図２５１４】（ａ）は、図２５１３（ａ）のＮ０４ａ－Ｎ０４ａ線における入球口ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図２５１３（ｂ）のＮ０４ｂ－Ｎ０４ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図２５１５】（ａ）から（ｃ）は、正面視における入球口ユニットを部分的に拡大した部分拡大図である。
【図２５１６】（ａ）から図２５１６（ｃ）は、正面視における入球口ユニットを部分的に拡大した部分拡大図である。
【図２５１７】遊技盤の正面図である。
【図２５１８】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図２５１９】（ａ）は、センターフレームの正面図であり、（ｂ）は、図２５１９（ａ）のＮ０５ｂ－Ｎ０５ｂ線におけるセンターフレームの断面図である。
【図２５２０】（ａ）は、第１１９実施形態における羽部材の正面図であり、（ｂ）は、図２５２０（ａ）の矢印Ｎ０６ｂ方向視における羽部材の側面図であり、（ｃ）は、図２５２０（ｂ）のＮ０６ｃ－Ｎ０６ｃ線における羽部材の断面図である。
【図２５２１】（ａ）及び（ｂ）は、入球口ユニットの正面図である。

【図２５２２】（ａ）及び（ｂ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図２５２３】（ａ）は、第１２０実施形態における入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２５２３（ａ）のＮ０７ｂ－Ｎ０７ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図２５２４】（ａ）は、入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２５２４（ａ）のＮ０８ｂ－Ｎ０８ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図２５２５】（ａ）は、第１２１実施形態における電動役物の正面図であり、（ｂ）は、図２５２５（ａ）のＮ０９ｂ－Ｎ０９ｂ線における電動役物の断面図であり、（ｃ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図２５２６】（ａ）は、第１２２実施形態における入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図２５２６（ａ）のＮ１０ｂ－Ｎ１０ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図２５２７】第１２３実施形態における遊技盤の正面図である。
【図２５２８】（ａ）及び（ｂ）は、図２５２７の範囲Ｎ１１ａにおける遊技盤の部分拡大正面図である。
【図２５２９】（ａ）及び（ｂ）は、第１２４実施形態における遊技盤の正面図であり、（ｃ）は、図２５２９（ａ）のＮ１２ｃ－Ｎ１２ｃ線における遊技盤の断面図であり、（ｄ）は、図２５２９（ｂ）のＮ１２ｄ－Ｎ１２ｄ線における遊技盤の断面図である。
【図２５３０】第１２５実施形態における入球口ユニットの正面図である。
【図２５３１】第１２６実施形態における遊技盤の正面図である。
【図２５３２】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図２５３３】（ａ）は、図２５３１のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤の断面図であり、（ｂ）は、図２５３１のＮ１３ｂ－Ｎ１３ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図２５３４】（ａ）及び（ｂ）は、第１２７実施形態における遊技盤の断面図である。
【図２５３５】（ａ）は、第１２８実施形態における遊技盤を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、（ｂ）は、図２５３５（ａ）のＮ１４ｂ－Ｎ１４ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図２５３６】（ａ）は、第１２９実施形態における遊技盤を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、（ｂ）は、図２５３６（ａ）のＮ１５ｂ－Ｎ１５ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図２５３７】（ａ）は、第１３０実施形態における遊技盤を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、（ｂ）は、図２５３７（ａ）のＮ１６ｂ－Ｎ１６ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図２５３８】（ａ）は、第１３１実施形態における遊技盤の断面図であり、（ｂ）は、第１３２実施形態における遊技盤の断面図である。
【図２５３９】第１３３実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２５４０】遊技盤の正面図である。
【図２５４１】第１の大当たり作動パターンにおける開閉板及び駆動ソレノイドの状態と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図２５４２】第２の大当たり作動パターンにおける開閉板及び駆動ソレノイドの状態と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図２５４３】第１の小当たり作動パターンにおける開閉板及び駆動ソレノイドの状態の計時変化を示した図である。
【図２５４４】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図２５４５】第２球流下構造体の正面斜視図である。
【図２５４６】第２球流下構造体の背面斜視図である。
【図２５４７】第２球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図２５４８】第２球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図２５４９】第２球流下構造体の正面図である。
【図２５５０】（ａ）及び（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞

装置の模式図である。
【図２５５１】（ａ）及び（ｂ）は、図２５４９のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２５５２】図２５４９の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体の部分正面拡大図である。
【図２５５３】図２５４９の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体の部分正面拡大図である。
【図２５５４】（ａ）～（ｇ）は、表示部の正面図である。
【図２５５５】図２５４９のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２５５６】図２５４９の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体の部分正面拡大図である。
【図２５５７】（ａ）及び（ｂ）は、図２５５６のＢ３６ａ－Ｂ３６ａ線における第２球流下構造体の部分断面拡大図である。
【図２５５８】第１の大当たり作動パターンにおける開閉板の状態と、第３発光部の出力と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図２５５９】第１の大当たり作動パターンにおける開閉板の状態と、第３発光部の出力と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図２５６０】図２５４９の範囲Ｂ３３ｍに対応する範囲における第１３４実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図２５６１】（ａ）及び（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第１３５実施形態における可変入賞装置の模式図である。
【図２５６２】（ａ）及び（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置の模式図である。
【図２５６３】（ａ）及び（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第１３６実施形態における可変入賞装置の模式図である。
【図２５６４】（ａ）及び（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置の模式図である。
【図２５６５】第１３７実施形態における第２球流下構造体の正面図である。
【図２５６６】（ａ）は、回転風車部材の正面図であり、（ｂ）は、図２５６６（ａ）の矢印Ｂ４０ｂ方向視における回転風車部材の側面図であり、（ｃ）は、図２５６６（ｂ）の矢印Ｂ４０ｃ方向視における回転風車部材の背面図である。
【図２５６７】第１３８実施形態における第２球流下構造体の正面図である。
【図２５６８】（ａ）及び（ｂ）は、図２５６７のＢ４３ａ－Ｂ４３ａ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図２５６９】（ａ）は、第１３９実施形態における表示装置の正面図であり、（ｂ）は、図２５６９（ａ）の矢印Ｂ５０ｂ方向視における表示装置の側面図である。
【図２５７０】（ａ）は、前側導光板の正面図であり、（ｂ）は、後側導光板の正面図である。
【図２５７１】（ａ）は、第１３制御例における通常状態の遊技球数表示器と枠制御表示器の表示内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例におけるエラー表示状態のうちエラー表示期間の遊技球数表示器と枠制御表示器の表示内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１３制御例におけるエラー表示状態のうちエラー非表示期間の遊技球数表示器と枠制御表示器の表示内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１３制御例における玉抜き状態のうち点灯表示期間の遊技球数表示器と枠制御表示器の表示内容を模式的に示した図である。
【図２５７２】第１３制御例における玉抜き状態のうち消灯期間の遊技球数表示器と枠制御表示器の表示内容を模式的に示した図である。
【図２５７３】第１３制御例における遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。

【図２５７４】第１３制御例における遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５７５】第１３制御例における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５７６】第１３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２５７７】第１３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコード作成処理を示すフローチャートである。
【図２５７８】第１３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２５７９】第１３制御例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される球数表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２５８０】第１３制御例の別例１における遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５８１】第１３制御例の別例１における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される球数表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２５８２】第１３制御例の別例２におけるエラーコード優先表示期間が設定された場合における遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５８３】第１３制御例の別例２における遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５８４】第１３制御例の別例２における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５８５】第１３制御例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される球数表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２５８６】第１３制御例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコード出力処理を示すフローチャートである。
【図２５８７】第１３制御例の別例３における遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５８８】第１３制御例の別例３における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５８９】第１３制御例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される球数表示制御処理を示すフローチャートである。
【図２５９０】第１３制御例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコード出力処理を示すフローチャートである。
【図２５９１】第１３制御例の第１変形例における通常状態において第３図柄表示装置に表示される表示画面と、遊技球数表示器の表示内容と、枠制御表示器の表示内容との一例を示した図である。
【図２５９２】第１３制御例の第１変形例における時短状態において第３図柄表示装置に表示される表示画面と、遊技球数表示器の表示内容と、枠制御表示器の表示内容のうち、遊技球数表示示唆（弱）が設定されている場合の一例を示した図である。
【図２５９３】第１３制御例の第１変形例における時短状態において第３図柄表示装置に表示される表示画面と、遊技球数表示器の表示内容と、枠制御表示器の表示内容のうち、遊技球数表示示唆（強）が設定されている場合の一例を示した図である。
【図２５９４】第１３制御例の第１変形例における遊技球数表示器にて実行される遊技球数表示示唆の流れを示した図である。
【図２５９５】第１３制御例の第１変形例における遊技球数表示示唆（弱）に対応する遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５９６】第１３制御例の第１変形例における遊技球数表示示唆（強）に対応する遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２５９７】第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成を模式的に示

した図である。
【図２５９８】第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２５９９】第１３制御例の第１変形例における枠制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２６００】第１３制御例の第１変形例における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６０１】（ａ）は、第１３制御例の第１変形例における枠制御装置のＲＯＭに設定された遊技球数セグデータ示唆弱シナリオの構成を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第１変形例における枠制御装置のＲＯＭに設定された遊技球数セグデータ示唆強シナリオの構成を示した図である。
【図２６０２】第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６０３】第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数更新表示処理を示すフローチャートである。
【図２６０４】第１３制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２６０５】第１３制御例の第１変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６０６】第１３制御例の第１変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数表示データ作成処理を示すフローチャートである。
【図２６０７】第１３制御例の第１変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるセグシナリオ開始処理を示すフローチャートである。
【図２６０８】第１３制御例の第１変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるセグシナリオ変更処理を示すフローチャートである。
【図２６０９】第１３制御例の第１変形例の別例１におけるラウンド遊技の遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６１０】第１３制御例の第１変形例の別例１におけるラウンド遊技にてオーバー入賞した場合の遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６１１】第１３制御例の第１変形例の別例１における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６１２】第１３制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２６１３】第１３制御例の第１変形例の別例１における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６１４】第１３制御例の第１変形例の別例１における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６１５】第１３制御例の第１変形例の別例１における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数表示データ作成処理を示すフローチャートである。
【図２６１６】第１３制御例の第１変形例の別例２におけるラウンド遊技の遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６１７】第１３制御例の第１変形例の別例２におけるラウンド遊技にてオーバー入賞した場合の遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６１８】第１３制御例の第１変形例の別例２における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６１９】第１３制御例の第１変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６２０】第１３制御例の第１変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数表示データ作成処理を示すフローチャートである。
【図２６２１】第１３制御例の第１変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより

実行される遊技球数シフト出力処理を示すフローチャートである。
【図２６２２】第１３制御例の第１変形例の別例３における大当たり遊技状態において第３図柄表示装置に表示される表示画面と、遊技球数表示器の表示内容と、枠制御表示器の表示内容のうち、持ち球数の仮表示が行われた場合の一例を示した図である。
【図２６２３】第１３制御例の第１変形例の別例３における大当たり遊技状態において第３図柄表示装置に表示される表示画面と、遊技球数表示器の表示内容と、枠制御表示器の表示内容のうち、持ち球数の仮表示が行われてから２０００ｍｓ経過時の一例を示した図である。
【図２６２４】第１３制御例の第１変形例の別例３における大当たり遊技状態において第３図柄表示装置に表示される表示画面と、遊技球数表示器の表示内容と、枠制御表示器の表示内容のうち、持ち球数の仮表示が行われたラウンド遊技が終了した時点の一例を示した図である。
【図２６２５】第１３制御例の第１変形例の別例３におけるラウンド遊技中の仮表示に関する遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６２６】第１３制御例の第１変形例の別例３における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６２７】第１３制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２６２８】第１３制御例の第１変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６２９】第１３制御例の第１変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数表示データ作成処理を示すフローチャートである。
【図２６３０】第１３制御例の第１変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数シフト出力処理を示すフローチャートである。
【図２６３１】（ａ）は、第１３制御例の第２変形例における遊技球表示数上限前に第３図柄表示装置に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第２変形例における遊技球表示数上限到達後に第３図柄表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図２６３２】第１３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６３３】第１３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数更新表示処理を示すフローチャートである。
【図２６３４】第１３制御例の第２変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６３５】第１３制御例の第２変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数減算値設定処理を示すフローチャートである。
【図２６３６】（ａ）は、第１３制御例の第２変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数短押し制御処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１３制御例の第２変形例における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数長押し制御処理を示すフローチャートである。
【図２６３７】（ａ）は、第１３制御例の第２変形例の別例１における遊技球数が４５０００個付近の遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６３８】（ａ）は、第１３制御例の第２変形例の別例１における遊技球数が５００００個付近の遊技球数表示の制御を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２６３９】第１３制御例の第２変形例の別例１における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数長押し制御処理を示すフローチャートである。
【図２６４０】第１３制御例の第２変形例の別例２における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６４１】第１３制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図２６４２】第１３制御例の第２変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６４３】第１３制御例の第２変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６４４】第１３制御例の第２変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数減算値設定処理を示すフローチャートである。
【図２６４５】（ａ）は、第１３制御例の第２変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数短押し制御処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１３制御例の第２変形例の別例２における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数長押し制御処理を示すフローチャートである。
【図２６４６】（ａ）は、第１３制御例の第２変形例の別例３における客待ちデモ中に第３図柄表示装置に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３制御例の第２変形例の別例３における遊技中に第３図柄表示装置に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図２６４７】第１３制御例の第２変形例の別例３における枠制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６４８】第１３制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６４９】第１３制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技球数更新表示処理を示すフローチャートである。
【図２６５０】第１３制御例の第２変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６５１】第１３制御例の第２変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技中確認処理を示すフローチャートである。
【図２６５２】第１３制御例の第２変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数減算値設定処理を示すフローチャートである。
【図２６５３】第１３制御例の第２変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数短押し制御処理を示すフローチャートである。
【図２６５４】第１３制御例の第２変形例の別例３における枠制御装置内のＭＰＵにより実行される計数長押し制御処理を示すフローチャートである。
【図２６５５】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される通常時変動中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される通常時リーチ時の表示画面の一例を示した図である。
【図２６５６】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ前兆演出における怪獣出現時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ前兆演出における怪獣画面切り裂き演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図２６５７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ前兆演出における第３図柄切替時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ前兆演出における第３図柄切替後の表示画面の一例を示した図である。
【図２６５８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ演出における怪獣が当たり第３図柄を掴んだ時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ演出における怪獣が掴んだ当たり第３図柄をリーチライン上に戻した時の表示画面の一例を示した図である。
【図２６５９】第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される怪獣ＳＰ演出における同一態様の第３図柄が揃った場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２６６０】第１１制御例の第３変形例における怪獣ＳＰ変動と各種タイマとの関係を

示したタイミングチャートである。
【図２６６１】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６６２】第１１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２６６３】第１１制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６６４】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６６５】第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された切替演出図柄抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６６６】第１１制御例の第３変形例における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図２６６７】第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６６８】第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出タイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図２６６９】第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６７０】第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊変動処理を示すフローチャートである。
【図２６７１】第１１制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６７２】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される仮停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２６７３】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される演出図柄切替コマンド処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される怪獣ＳＰコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２６７４】（ａ）及び（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例１の表示画面の一例を示した図である。
【図２６７５】（ａ）及び（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例２の図柄戻し演出通常パターンの一例を示した図である。
【図２６７６】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例２の図柄戻し演出強パターンの一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例２の図柄戻し演出成功確定パターンの一例を示した図である。
【図２６７７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例３におけるリーチ時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例３におけるＳＰリーチ時の表示画面の一例を示した図である。
【図２６７８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例３におけるＳＰリーチ中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される図柄戻し演出の演出別例３における図柄揃い時の表示画面の一例を示した図である。

【図２６７９】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１における第３図柄表示装置の表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される停止予定位置示唆が１個の場合の中図柄示唆演出の表示画面の一例を示した図である。
【図２６８０】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される停止予定位置示唆が１個の場合の演出図柄切替演出が実行される前の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される停止予定位置示唆が１個の場合の演出図柄切替演出が実行された後の表示画面の一例を示した図である。
【図２６８１】第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される停止予定位置示唆が２個の場合の中図柄示唆演出の表示画面の一例を示した図である。
【図２６８２】第１１制御例の第３変形例の別例１における怪獣ＳＰ変動と各種タイマとの関係を示したタイミングチャートである。
【図２６８３】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６８４】第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２６８５】第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６８６】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２６８７】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２６８８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６８９】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄示唆演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２６９０】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２６９１】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６９２】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊変動処理を示すフローチャートである。
【図２６９３】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別処理を示すフローチャートである。
【図２６９４】第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出タイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図２６９５】第１１制御例の第３変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２６９６】第１１制御例の第３変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄示唆演出コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２６９７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される中図柄示唆演出の演出別例１の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置で表示される中図柄示唆演出の演出別例２の表示画面の一例を示した図である。

【図２６９８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される図柄示唆第１タイミングで上図柄列に切替示唆図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される図柄示唆第２タイミングで中図柄列に示唆図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２６９９】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される図柄示唆第２タイミングで中図柄列に示唆図柄が表示された後にシングルリーチが表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される図柄示唆第２タイミングで中図柄列に示唆図柄が表示された後にダブルリーチが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７００】第１１制御例の第３変形例の別例２において第３図柄表示装置で表示される図柄示唆第３タイミングで中図柄列に示唆図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７０１】第１１制御例の第３変形例の別例２における図柄示唆第１タイミングで中図柄列に示唆図柄を表示し、図柄示唆第２タイミングで上図柄列に切替示唆図柄を表示する場合の怪獣ＳＰ変動と各種タイマとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７０２】第１１制御例の第３変形例の別例２における図柄示唆第３タイミングで上下図柄列に切替示唆図柄を表示する場合の怪獣ＳＰ変動と各種タイマとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７０３】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２７０４】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２７０５】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ａａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｂａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｃａテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７０６】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された中図柄示唆演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された上下図柄示唆演出抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７０７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された中図柄示唆タイミング抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された上下図柄示唆タイミング抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７０８】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７０９】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２７１０】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別処理を示すフローチャートである。
【図２７１１】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ停止種別処理を示すフローチャートである。
【図２７１２】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される偶数図柄当たり停止種別処理を示すフローチャートである。

【図２７１３】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される奇数図柄当たり停止種別処理を示すフローチャートである。
【図２７１４】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される中図柄示唆タイミング処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下図柄示唆タイミング処理を示すフローチャートである。
【図２７１５】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出タイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図２７１６】第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される示唆演出タイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図２７１７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示される偶数示唆保留図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示される偶数示唆保留図柄に対応する特別図柄の変動表示が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７１８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示される偶数示唆保留図柄に対応する特別図柄の変動表示中に４図柄リーチが形成された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示される偶数示唆保留図柄に対応する特別図柄の変動表示中の図柄戻し演出の表示画面の一例を示した図である。
【図２７１９】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示される偶数示唆保留図柄に対応する特別図柄において図柄戻し演出後に４図柄が揃った場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３において第３図柄表示装置で表示される奇数示唆保留図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７２０】、第１１制御例の第３変形例の別例３における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２７２１】第１１制御例の第３変形例の別例３における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２７２２】第１１制御例の第３変形例の別例３における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７２３】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２７２４】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２７２５】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ａｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｂｂテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｃｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７２６】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された保留変化予告選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された偶数図柄時保留選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された奇数図柄時保留選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７２７】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７２８】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰ

Ｕにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２７２９】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留変化予告処理を示すフローチャートである。
【図２７３０】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止図柄処理を示すフローチャートである。
【図２７３１】第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出タイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図２７３２】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ａ状態の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｂ状態の表示画面の一例を示した図である。
【図２７３３】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｊ状態の表示画面の一例を示した図である。
【図２７３４】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態において４図柄でのリーチ態様が形成された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態において４図柄でのリーチ態様が形成された後に怪獣が出現した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７３５】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態において４図柄でのリーチ態様が形成された後に怪獣が背景画像から背景図柄を掴んだ場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態において怪獣が掴んだ背景図柄をリーチライン上に引っ張る演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７３６】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態において怪獣が掴んだ背景図柄をリーチライン上まで引っ張ることに失敗した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４において第３図柄表示装置で表示される背景Ｃ状態において怪獣が掴んだ背景図柄をリーチライン上まで引っ張ることに成功した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２７３７】第１１制御例の第３変形例の別例４における背景状態の遷移を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７３８】第１１制御例の第３変形例の別例４における背景状態ループの流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７３９】第１１制御例の第３変形例の別例４における特図変動中の背景状態の遷移を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７４０】第１１制御例の第３変形例の別例４におけるリーチ図柄と背景図柄の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７４１】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２７４２】第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。
【図２７４３】第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７４４】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２７４５】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＡＭ

の構成を示したブロック図である。
【図２７４６】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ａｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７４７】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｂｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７４８】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｃｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７４９】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選Ｄｃテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７５０】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景移行タイマテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景指定図柄判別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７５１】第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２７５２】第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２７５３】第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動選択処理を示すフローチャートである。
【図２７５４】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７５５】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２７５６】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊変動処理を示すフローチャートである。
【図２７５７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景変動処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される背景停止処理を示すフローチャートである。
【図２７５８】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別処理を示すフローチャートである。
【図２７５９】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるリーチ背景確認処理を示すフローチャートである。
【図２７６０】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出タイマ更新処理を示すフローチャートである。
【図２７６１】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常背景移行処理を示すフローチャートである。
【図２７６２】第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従通常背景移行処理を示すフローチャートである。
【図２７６３】第１１制御例の第３変形例の別例５において第３図柄表示装置で表示される背景図柄の種別を示した図である。
【図２７６４】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例５において第３図柄表示装置で表示される確変突入率６０％である図柄状態Ａの一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例５において第３図柄表示装置で表示される確変突入率１００％である図柄状態Ｇの一例を示した図である。
【図２７６５】第１１制御例の第３変形例の別例５において第３図柄表示装置で表示される確変突入率２０％である図柄状態Ｌの一例を示した図である。
【図２７６６】第１１制御例の第３変形例の別例５における通常背景状態における背景図柄の変化の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７６７】第１１制御例の第３変形例の別例５におけるチャンス背景状態における背

景図柄の変化の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図２７６８】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２７６９】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２７７０】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭに設定された背景状態移行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７７１】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭに設定された図柄生成抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７７２】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭに設定された図柄状態移行Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭに設定された図柄状態移行Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７７３】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択Ａテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択Ｂテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２７７４】第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図２７７５】第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２７７６】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２７７７】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄情報更新処理を示すフローチャートである。
【図２７７８】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される従図柄情報更新処理を示すフローチャートである。
【図２７７９】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２７８０】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２７８１】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される従特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２７８２】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄状態移行処理を示すフローチャートである。
【図２７８３】第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置内のＭＰＵにより実行される図柄抽選処理を示すフローチャートである。
【図２７８４】第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２７８５】第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２７８６】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における保留貯め演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における保留貯め完了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２７８７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における宝箱選択演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における宝箱開放演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図２７８８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置

で表示される宝箱チャンス演出におけるチャンス図柄出現時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における保留図柄引っ張り演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図２７８９】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における保留図柄引っ張り煽り中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における保留図柄引っ張り演出成功時の表示画面の一例を示した図である。

【図２７９０】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における保留図柄引っ張り演出失敗時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における非チャンス図柄出現時の表示画面の一例を示した図である。

【図２７９１】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される宝箱チャンス演出における中図柄引っ張り演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６において第３図柄表示装置で表示される第３図柄停止後に宝箱チャンス演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図２７９２】第１１制御例の第３変形例の別例６におけるリーチ中の宝箱チャンス演出においてチャンス図柄が出現しなかった場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【図２７９３】第１１制御例の第３変形例の別例６におけるリーチ中の宝箱チャンス演出においてチャンス図柄が出現した場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【図２７９４】第１１制御例の第３変形例の別例６における短外れ後に宝箱チャンス演出が実行される場合においてチャンス図柄が出現しなかった場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【図２７９５】第１１制御例の第３変形例の別例６における短外れ後に宝箱チャンス演出が実行される場合においてチャンス図柄が出現した場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【図２７９６】第１１制御例の第３変形例の別例６における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。

【図２７９７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における主制御装置のＲＯＭに設定されている変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における主制御装置のＲＯＭに設定されている通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２７９８】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。

【図２７９９】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。

【図２８００】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱演出抽選テーブルの構成を示したブロック図である。

【図２８０１】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱チャンス保留当該抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱チャンス保留１抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱チャンス保留２抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置の

ＲＯＭに設定されている宝箱チャンス保留３抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｅ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱チャンス保留４抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２８０２】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱内容抽選テーブルの構成を示したブロック図である。

【図２８０３】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱演出図柄抽選外れテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２８０４】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている宝箱チャンス開始時間選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２８０５】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図２８０６】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図２８０７】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出処理を示すフローチャートである。

【図２８０８】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱演出保留増加処理を示すフローチャートである。

【図２８０９】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱図柄当該処理を示すフローチャートである。

【図２８１０】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱図柄保留１処理を示すフローチャートである。

【図２８１１】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱図柄保留２処理を示すフローチャートである。

【図２８１２】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱図柄保留３処理を示すフローチャートである。

【図２８１３】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱図柄保留４処理を示すフローチャートである。

【図２８１４】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図２８１５】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱チャンス初回保留変化処理を示すフローチャートである。

【図２８１６】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱チャンスボタン処理を示すフローチャートである。

【図２８１７】第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される宝箱チャンスボタン押下処理を示すフローチャートである。

【図２８１８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置の表示画面の構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置の背景レイヤに表示される画像の一例を示した図である。

【図２８１９】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置の第３レイヤに表示される画像の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置の第２レイヤに表示される画像の一例を示した図である。

【図２８２０】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置

の第１レイヤに表示される画像の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第１レイヤが表示状態、第２レイヤ及び第３レイヤが非表示状態に設定されている場合の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。
【図２８２１】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動におけるリーチ開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図２８２２】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動における第３図柄仮停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動におけるレイヤ切替演出開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図２８２３】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動における切替抽選で切替なしが決定された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動における切替抽選で第２レイヤへの切替えが決定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２８２４】第１１制御例の第３変形例の別例７における第３図柄表示装置に表示される怪獣ＳＰ外れ変動における切替抽選で第３レイヤへの切替えが決定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２８２５】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における特別図柄の抽選結果が外れである場合のレイヤ切替演出と各種カウンタとの関係を模式的に示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のレイヤ切替演出と各種カウンタとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図２８２６】第１１制御例の第３変形例の別例７における遊技機の電気的構成を模式的に示したブロック図である。
【図２８２７】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２８２８】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置のＲＯＭに設定されている変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置のＲＯＭに設定されている通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８２９】（ａ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２８３０】第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されている切替抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８３１】第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２８３２】第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８３３】第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置内のＭＰＵにより実行される主コマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２８３４】第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２８３５】第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特殊変動処理を示すフローチャートである。
【図２８３６】第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置内のＭＰ

Ｕにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２８３７】第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるレイヤ切替処理を示すフローチャートである。
【図２８３８】第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される切替抽選処理を示すフローチャートである。
【図２８３９】第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２８４０】第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。
【図２８４１】第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される怪獣ＳＰ表示処理を示すフローチャートである。
【図２８４２】第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２８４３】第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される切替コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２８４４】第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２８４５】第１４制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２８４６】（ａ）～（ｄ）は第１４制御例における遊技盤の開閉部材周辺の拡大正面図である。
【図２８４７】（ａ）は第１４制御例において電動役物が開放されている場合における電動役物周辺の拡大正面図であり、（ｂ）は、第１４制御例において電動役物がショート作動した場合時における遊技球の流れを示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例において電動役物がロング作動した場合時における遊技球の流れを示した図である。
【図２８４８】第１４制御例におけるＶ入賞装置の分解斜視図である。
【図２８４９】（ａ）は、図２８４９（ｂ）のＬａ線におけるＶ入賞装置の断面模式図であり、（ｂ）は、図２８４９（ｃ）のＬｂ線におけるＶ入賞装置の断面模式図であり、（ｃ）は、Ｖ入賞装置の上面図である。
【図２８５０】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例におけるＶ入賞装置を背面側から見た動作図である。
【図２８５１】（ａ）は、第１４制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるＶ入賞装置のＶ入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
【図２８５２】（ａ）は、第１４制御例のチャンスタイム中における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例のチャンスタイムの最終変動における演出態様を示した図である。
【図２８５３】（ａ）は、第１４制御例のチャンスタイムの最終変動においてＣ時短に当選した場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例のチャンスタイムの最終変動において外れとなった場合の演出態様を示した図である。
【図２８５４】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例のチャンスタイムの最終変動の後半において実行されるチャージ演出の演出態様を示した図である。
【図２８５５】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例のラストジャッジ演出の演出態様を示した図である。
【図２８５６】（ａ）は第１４制御例におけるラストジャッジ演出で当たりが報知される場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるチャンスタイムＥＸ演出の演出態様を示した図である。
【図２８５７】（ａ）は第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は第１４制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２８５８】第１４制御例におけるチャンスタイムの最終変動が開始された後における演出態様の推移を模式的に示した図である。
【図２８５９】（ａ）は第１４制御例における通常モードからのモード移行方法を模式的に示した図であり、（ｂ）は第１４制御例におけるチャンスタイムからのモード移行方法を模式的に示した図である。
【図２８６０】（ａ）は、第１４制御例における超チャンスタイムからのモード移行方法を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例におけるラストジャッジおよびチャンスタイムＥＸからのモード移行方法を模式的に示した図である。
【図２８６１】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６２】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例における最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例における抜け後１変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６３】（ａ）は、第１４制御例における抜け後２変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における抜け後３変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例における抜け後４変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６４】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における特図１大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例における特図２大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６５】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６６】（ａ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定されたＣ時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された電役動作選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６７】第１４制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８６８】第１４制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２８６９】（ａ）は、第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたオーラ色抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８７０】第１４制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２８７１】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２８７２】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２８７３】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される非大当たり時処理を示すフローチャートである。
【図２８７４】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２８７５】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を

示すフローチャートである。
【図２８７６】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される非大当たり停止時処理を示すフローチャートである。
【図２８７７】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図２８７８】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２８７９】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２８８０】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２８８１】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２８８２】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図２８８３】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２８８４】第１４制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示すフローチャートである。
【図２８８５】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２８８６】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２８８７】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２８８８】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２８８９】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２８９０】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２８９１】第１４制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される残保留消化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２８９２】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例のチャンスタイムにおける最終変動の演出態様を示した図である。
【図２８９３】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例のチャンスタイムにおける最終変動の演出態様を示した図である。
【図２８９４】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例のチャンスタイムＥＸにおける演出態様を示した図である。
【図２８９５】（ａ）は、第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８９６】（ａ）は、第１４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例における抜け後用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定されたＣ時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８９７】第１４制御例の第１変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図２８９８】（ａ）は、第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された報知ゲーム数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２８９９】第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背面画像選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９００】第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９０１】第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２９０２】第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される残保留消化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９０３】第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＧ数消化後演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９０４】第１４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２９０５】第１４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。
【図２９０６】第１４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される非大当たり停止時処理を示すフローチャートである。
【図２９０７】第１４制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図２９０８】第１４制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２９０９】第１４制御例の第４変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２９１０】（ａ），（ｂ）は、第１４制御例の第５変形例におけるチャンスタイム中に小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選した場合の小当たり変動中の演出態様を示した図である。
【図２９１１】（ａ）は、第１４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１２】第１４制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１３】第１４制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１４】（ａ）は、第１４制御例の第５変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された終了画面選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１５】第１４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理を示すフローチャートである。
【図２９１６】第１４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９１７】（ａ）は、第１４制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１４制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１８】（ａ）は、第１４制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、

第１４制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された電役動作選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図２９１９】第１４制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図２９２０】第１４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図２９２１】第１４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される残保留消化演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９２２】第１４制御例の第７変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２９２３】（ａ）～（ｄ）は第１４制御例の第７変形例における遊技盤の開閉部材周辺の拡大正面図である。
【図２９２４】第１４制御例の第８変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２９２５】（ａ）～（ｄ）は第１４制御例の第８変形例における遊技盤の回転部材周辺の拡大正面図である。
【図２９２６】（ａ）は、第１５制御例における時短終了時に特図２残保留を有している場合のリザルト画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における時短終了時に特図２残保留を有していない場合のリザルト画面の一例を示した図である。
【図２９２７】第１５制御例における特図２残保留内に大当たり保留がある場合のリザルト画面の一例を示した図である。
【図２９２８】（ａ）は、第１５制御例における時短終了時に特図２残保留を４固有している場合（外れの場合）のリザルト演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例における時短終了時に特図２残保留を１固有している場合（外れの場合）のリザルト演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図２９２９】（ａ）は、第１５制御例における時短終了時に特図２保留を有していない場合（特図１保留有りの場合）のリザルト演出の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例における時短終了時に特図２残保留を４固有している場合（２個目の保留が大当たりの場合）のリザルト演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図２９３０】（ａ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウント表示中の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３１】（ａ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウントダウン終了５秒前の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウントダウン終了時の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３２】（ａ）は、第１５制御例におけるタイマ対象演出としてチャンスキャラカットイン演出発動時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウント非表示中の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３３】（ａ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出の非表示状態でカウントダウンが終了した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウント再表示演出においてカウント戻しありの場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３４】（ａ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウント再表示演出においてカウント戻しなしの場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるタイマ予告演出のカウント再表示演出においてカウントが停止していた場合の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３５】（ａ）は、第１５制御例におけるタイマ対象演出として魚群演出発動時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例におけるタイマ対象演出としてロング発展演出発動時の表示画面の一例を示した図である。
【図２９３６】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（１５秒）を示したタイミングチャートである。第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（３０秒）を示したタイ

ミングチャートである。
【図２９３７】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（３０秒）を示したタイミングチャートである。
【図２９３８】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（４５秒）を示したタイミングチャートである。
【図２９３９】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（カウント非表示ありの場合）を示したタイミングチャートである。
【図２９４０】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（カウント再表示あり、カウント戻しなしの場合）を示したタイミングチャートである。
【図２９４１】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（カウント再表示あり、カウント戻しありの場合）を示したタイミングチャートである。
【図２９４２】第１５制御例におけるタイマ予告演出の流れ（カウント再表示あり、カウント停止の場合）を示したタイミングチャートである。
【図２９４３】第１５制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを示した遷移図である。
【図２９４４】第１５制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図２９４５】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９４６】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９４７】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９４８】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９４９】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊変動１用変動パターンテーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊変動２用変動パターンテーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９５０】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊変動３用変動パターンテーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特殊変動４用変動パターンテーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９５１】第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用最終変動パターンテーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９５２】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与通常テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与時短テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９５３】（ａ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当た

り種別選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターンシナリオテーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１５制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン時短シナリオテーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。

【図２９５４】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＯＭの構成を示した図である。

【図２９５５】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図である。

【図２９５６】第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された予告抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【図２９５７】第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【図２９５８】第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【図２９５９】（ａ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ａテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｂテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｃテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｄテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｅ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｅテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｆ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｆテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｇ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｇテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【図２９６０】（ａ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｈテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｉテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｊテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイマ予告時間Ｋテーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。

【図２９６１】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図２９６２】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示すフローチャートである。

【図２９６３】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図２９６４】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンテーブル選択処理を示すフローチャートである。

【図２９６５】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図２９６６】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動帯機開始処理を示すフローチャートである。

【図２９６７】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図カウンタ更新処理を示すフローチャートである。

【図２９６８】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。
【図２９６９】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図２９７０】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９７１】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図２９７２】第１５制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるカウンタ処理を示すフローチャートである。
【図２９７３】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２９７４】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。
【図２９７５】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図２９７６】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ予告設定処理を示すフローチャートである。
【図２９７７】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図２９７８】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図２９７９】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される賞球関連処理を示すフローチャートである。
【図２９８０】（ａ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従変動待機開始処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従変動待機終了処理を示すフローチャートである。
【図２９８１】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。
【図２９８２】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図２９８３】第１５制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図２９８４】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の別例１における時短最終変動における表示画面の一例を示した図である。
【図２９８５】第１５制御例の別例１におけるリザルト演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図２９８６】第１５制御例の別例１における遊技機の電気的構成を模式的に示した図である。
【図２９８７】（ａ）は、第１５制御例の別例１における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１５制御例の別例１における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図２９８８】（ａ）は、第１５制御例の別例１における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の別例１における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用最終変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９８９】第１５制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２９９０】第１５制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変

動待機選択処理を示すフローチャートである。
【図２９９１】第１５制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンテーブル選択処理を示すフローチャートである。
【図２９９２】第１５制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図２９９３】第１５制御例の別例１における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図２９９４】（ａ）は、第１５制御例の別例２における変動開始時ストック演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の別例２におけるストック演出後スーパーリーチ開始時の表示画面の一例を示した図である。
【図２９９５】（ａ）は、第１５制御例の別例２におけるＳＰリーチ時当落分岐演出中（ストックなしの場合）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の別例２におけるＳＰリーチ時当落分岐演出中（ストックありの場合）の表示画面の一例を示した図である。
【図２９９６】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＯＭの構成を示した図である。
【図２９９７】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図である。
【図２９９８】（ａ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたタイトル予告抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたテロップ色変化予告抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図２９９９】（ａ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたカットイン予告抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたボタン色変化予告抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図３０００】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたポイント表示抽選テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図３００１】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３００２】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３００３】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告開始時間１処理を示すフローチャートである。
【図３００４】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告開始時間２処理を示すフローチャートである。
【図３００５】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３００６】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図３００７】（ａ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイトル予告抽選処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるテロップ色変化予告抽選処理を示すフローチャートである。
【図３００８】（ａ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカットイン予告抽選処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン色変化予告抽選処理を示すフローチャートである。
【図３００９】第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるポイント表示抽選処理を示すフローチャートである。

【図３０１０】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例におけるラッシュ中に楽曲選択が実行されていない場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例におけるラッシュ中楽曲選択画面（選択開始時）の一例を示した図である。
【図３０１１】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例におけるラッシュ中楽曲選択画面（右ボタン押下時）の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例におけるラッシュ中楽曲選択画面（中ボタン押下時）の一例を示した図である。
【図３０１２】第１５制御例の第１変形例におけるラッシュ中楽曲選択終了後の表示画面の一例を示した図である。
【図３０１３】第１５制御例の第１変形例における楽曲選択の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０１４】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＯＭの構成を示した図である。
【図３０１５】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵが有するＲＡＭの構成を示した図である。
【図３０１６】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した図である。
【図３０１７】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理処理を示すフローチャートである。
【図３０１８】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３０１９】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０２０】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択左処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択右処理を示すフローチャートであり、（ｃ）は、第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択中処理を示すフローチャートである。
【図３０２１】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３０２２】第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲更新処理を示すフローチャートである。
【図３０２３】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１における客待ち時の表示画面（カスタム画面移行前）の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリストのカスタム画面の一例を示した図である。
【図３０２４】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリストのカスタム画面の一例を示した図である。
【図３０２５】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリストのカスタム画面の一例を示した図である。
【図３０２６】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリストのカスタム画面の一例を示した図である。
【図３０２７】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリストのカスタム画面の一例を示した図である。
【図３０２８】第１５制御例の第１変形例の別例１におけるラッシュ中楽曲選択画面の一例を示した図である。
【図３０２９】第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリスト作成画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０３０】第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリスト作成画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０３１】第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリスト作成画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【図３０３２】第１５制御例の第１変形例の別例１におけるオリジナルプレイリスト作成画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０３３】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０３４】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０３５】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０３６】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定されたＰＬデータバッファの構成を模式的に示した図である。
【図３０３７】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３０３８】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０３９】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択左処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択右処理を示すフローチャートである。
【図３０４０】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択中処理を示すフローチャートである。
【図３０４１】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン押下後楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０４２】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＰＬ設定処理を示すフローチャートである。
【図３０４３】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従ＰＬ設定処理を示すフローチャートである。
【図３０４４】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＰＬ移動左処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＰＬ移動右処理を示すフローチャートである。
【図３０４５】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＰＬ設定上処理を示すフローチャートである。
【図３０４６】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＰＬ設定下処理を示すフローチャートである。
【図３０４７】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＰＬ設定中処理を示すフローチャートである。
【図３０４８】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲ＲＡＭ初期化処理を示すフローチャートである。
【図３０４９】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における大当たりラウンド中の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の一例を示した図である。
【図３０５０】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の一例を示した図である。
【図３０５１】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の一例を示した図である。
【図３０５２】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の一例を示した図である。
【図３０５３】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の一例を示した図である。
【図３０５４】第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の遷移の流

れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０５５】第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０５６】第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０５７】第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０５８】第１５制御例の第１変形例の別例２における編曲カスタム画面の遷移の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０５９】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０６０】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０６１】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０６２】第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置のＲＡＭに設定された編曲データバッファの構成を模式的に示した図である。
【図３０６３】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３０６４】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３０６５】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０６６】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択左処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択右処理を示すフローチャートである。
【図３０６７】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択中処理を示すフローチャートである。
【図３０６８】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるボタン押下後楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０６９】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲設定処理を示すフローチャートである。
【図３０７０】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲設定上処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲設定下処理を示すフローチャートである。
【図３０７１】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲設定左処理を示すフローチャートである。
【図３０７２】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲設定右処理を示すフローチャートである。
【図３０７３】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲設定中処理を示すフローチャートである。
【図３０７４】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲データ保持処理を示すフローチャートである。
【図３０７５】第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される編曲開始処理を示すフローチャートである。
【図３０７６】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３におけるラッシュ中楽曲選択画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３におけるラッシュ中楽曲選択後の表示画面の一例を示した図である。

【図３０７７】第１５制御例の第１変形例の別例３におけるラッシュ中楽曲選択後の表示画面の一例を示した図である。
【図３０７８】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における変動中楽曲選択時の曲構成抽選の流れを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０７９】第１５制御例の第１変形例の別例３における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０８０】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０８１】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０８２】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された楽曲再生箇所設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０８３】第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３０８４】第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３０８５】第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲時間更新処理を示すフローチャートである。
【図３０８６】第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動中楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０８７】第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。
【図３０８８】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択左処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択右処理を示すフローチャートである。
【図３０８９】第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される楽曲選択中処理を示すフローチャートである。
【図３０９０】第１５制御例の第２変形例における背面画像の一例を示した図である。
【図３０９１】（ａ）は、第１５制御例の第２変形例における通常背景Ａ範囲が表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例における通常背景Ｂ範囲が表示されている場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３０９２】（ａ）は、第１５制御例の第２変形例における通常背景Ｃ範囲が表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例における通常背景Ａ範囲に小キャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３０９３】（ａ）は、第１５制御例の第２変形例における通常背景Ｂ範囲に小キャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例における通常背景Ｃ範囲に小キャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３０９４】第１５制御例の第２変形例における表示範囲と通常背景との関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０９５】第１５制御例の第２変形例における表示範囲と小キャラ予告との関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３０９６】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した図である。

【図３０９７】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した図である。
【図３０９８】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された小キャラ予告抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３０９９】第１５制御例の第２変形例における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図３１００】第１５制御例の第２変形例における背面画像のスクロールについて説明する説明図である。
【図３１０１】第１５制御例の第２変形例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３１０２】第１５制御例の第２変形例における描画リストの一例を模式的に示した図である。
【図３１０３】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１０４】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３１０５】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１０６】第１５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告演出抽選処理を示すフローチャートである。
【図３１０７】第１５制御例の第２変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３１０８】第１５制御例の第２変形例における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小キャラ予告コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３１０９】第１５制御例の第２変形例の別例１における通常背景の表示範囲と小キャラ予告との関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１１０】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図３１１１】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置のキャラクタＲＯＭに設定された背景設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１１２】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１１３】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景初期設定処理を示すフローチャートである。
【図３１１４】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示すフローチャートである。
【図３１１５】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景小キャラ処理を示すフローチャートである。
【図３１１６】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小キャラ予告演出処理を示すフローチャートである。
【図３１１７】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１１８】第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小キャラ予告コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３１１９】第１５制御例の第２変形例の別例２における背景小キャラ予告演出が実行されている場合の背面画像の一例を示した図である。
【図３１２０】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例の別例２における小キャラ予告演出の実行中に通常背景Ａ範囲から通常背景Ｂ範囲へとスクロール移動している表示画面の一例を示した図である。
【図３１２１】第１５制御例の第２変形例の別例２における小キャラ予告演出の実行中に

通常背景Ａ範囲から通常背景Ｂ範囲へとスクロール移動している表示画面の一例を示した図である。
【図３１２２】第１５制御例の第２変形例の別例２における通常背景の表示範囲と小キャラ予告演出との関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１２３】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図３１２４】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置のキャラクタＲＯＭに設定された背景設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１２５】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景初期設定処理を示すフローチャートである。
【図３１２６】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景小キャラ処理を示すフローチャートである。
【図３１２７】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小キャラ予告演出処理を示すフローチャートである。
【図３１２８】（ａ）は、第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＡ背景小キャラ処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＢ背景小キャラ処理を示すフローチャートである。
【図３１２９】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＣ背景小キャラ処理を示すフローチャートである。
【図３１３０】第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小キャラ予告コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３１３１】（ａ）は、第１５制御例の第２変形例の別例３における背景小キャラ予告演出が実行されている場合の背面画像の一例を示した図であり、（ａ）は、第１５制御例の第２変形例の別例３における背景予告演出における対象オブジェクトを説明するための説明図である。
【図３１３２】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例の別例３における先読み小キャラ予告演出の実行中に通常背景Ａ範囲から通常背景Ｂ範囲へとスクロール移動している表示画面の一例を示した図である。
【図３１３３】（ａ）および（ｂ）は、第１５制御例の第２変形例の別例３における先読み小キャラ予告演出の実行中に背景予告演出が実行されている状態で通常背景Ａ範囲から通常背景Ｂ範囲へとスクロール移動している表示画面の一例を示した図である。
【図３１３４】第１５制御例の第２変形例の別例３における先読み背景小キャラ予告演出と背景予告演出との関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１３５】第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した図である。
【図３１３６】第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した図である。
【図３１３７】第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された背景予告抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１３８】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置の電気的構成を示したブロック図である。
【図３１３９】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置のキャラクタＲＯＭに設定された背景設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１４０】第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３１４１】第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３１４２】第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される予告演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図３１４３】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景初期設定処理を示すフローチャートである。
【図３１４４】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景小キャラ処理を示すフローチャートである。
【図３１４５】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される小キャラ予告演出処理を示すフローチャートである。
【図３１４６】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３１４７】第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背景予告コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３１４８】（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例１における通常時背景選択画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例１における第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例１におけるステージ選択後の表示画面の一例を示した図である。
【図３１４９】第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例１におけるステージ選択後の表示画面の一例を示した図である。
【図３１５０】第１６制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３１５１】（ａ）は、第１６制御例における大当たりＧの１ラウンド目の１回目の開放期間中の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりＧの１ラウンド目の２回目の開放期間中の演出態様を示した図である。
【図３１５２】（ａ）は、第１６制御例における大当たりＧの１ラウンド目の３回目の開放期間中の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりＧの最終ラウンドの最後の開放期間中の演出態様を示した図である。
【図３１５３】第１６制御例における大入賞口の開放パターンと入賞数との対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１５４】第１６制御例における大入賞口の開放パターンと入賞数との対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１５５】第１６制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３１５６】第１６制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３１５７】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１５８】第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１５９】第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６０】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりラウンド開放予定データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６１】（ａ）は、第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりラウンド２開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６２】（ａ）は、第１６制御例における大当たりラウンド３開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりラウンド４開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６３】（ａ）は、第１６制御例における大当たりラウンド５開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりラウ

ンド６開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６４】（ａ）は、第１６制御例における大当たりラウンド７開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりラウンド８開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６５】（ａ）は、第１６制御例における大当たりラウンド９開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例における大当たりラウンド１０開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３１６６】第１６制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３１６７】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３１６８】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１６９】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１７０】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図３１７１】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連初期化処理を示すフローチャートである。
【図３１７２】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図３１７３】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連初期化処理を示すフローチャートである。
【図３１７４】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１７５】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３１７６】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３１７７】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりラウンド処理を示すフローチャートである。
【図３１７８】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりラウンド開始処理を示すフローチャートである。
【図３１７９】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開放終了処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりインターバル開始処理を示すフローチャートである。
【図３１８０】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり次開放開始処理を示すフローチャートである。
【図３１８１】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３１８２】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり完全初期化処理を示すフローチャートである。
【図３１８３】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３１８４】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たりラウンド処理を示すフローチャートである。
【図３１８５】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たりラウンド開始処理を示すフローチャートである。
【図３１８６】（ａ）は、第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される

小当たり開放終了処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たりインターバル開始処理を示すフローチャートである。
【図３１８７】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり次開放開始処理を示すフローチャートである。
【図３１８８】第１６制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３１８９】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１９０】第１６制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３１９１】第１６制御例の第１変形例における大入賞口への入賞タイミングとオーバー入賞との対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１９２】第１６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１９３】（ａ）は、第１６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞数加算処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１６制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞数加算処理を示すフローチャートである。
【図３１９４】第１６制御例の第２変形例における遊技盤の正面図である。
【図３１９５】（ａ）は、第１６制御例の第２変形例におけるチャンスラウンドの１回目の開放期間における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第２変形例におけるチャンスラウンドの１回目の開放期間においてオーバー入賞が１回発生した場合の演出態様を示した図である。
【図３１９６】（ａ）は、第１６制御例の第２変形例におけるチャージチャンス演出の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第２変形例におけるチャージチャンス演出後の開放期間においてオーバー入賞が発生して開放期間が終了された場合における演出態様を示した図である。
【図３１９７】第１６制御例の第２変形例におけるチャンスラウンドの基本の開放パターンを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１９８】第１６制御例の第２変形例においてチャンスラウンド中に開放期間がスキップされる場合の開放期間と大入賞口への入賞タイミングとの対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３１９９】第１６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３２００】第１６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２０１】１６制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図である。
【図３２０２】（ａ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド２開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２０３】（ａ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド３開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド４開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２０４】（ａ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド５開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド６開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図で

ある。
【図３２０５】（ａ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド７開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第２変形例における大当たりラウンド８開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２０６】第１６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図３２０７】第１６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図３２０８】第１６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるロング閉鎖判定処理を示すフローチャートである。
【図３２０９】第１６制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりインターバル開始処理を示すフローチャートである。
【図３２１０】第１６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３２１１】（ａ）は、第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目が開始されてから３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでの間における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに成功し、ロング開放期間が設定された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図３２１２】（ａ）は、第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに失敗して２ラウンド目の開放期間が開始された場合における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに成功した場合における１０ラウンド目の演出態様を示した図である。
【図３２１３】第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに失敗した場合における１０ラウンド目の演出態様を示した図である。
【図３２１４】第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目にロング開放が設定される場合の開放期間と大入賞口への入賞タイミングとの対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２１５】第１６制御例の第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目にロング開放が設定されずに２ラウンド目に移行する場合の開放期間と大入賞口への入賞タイミングとの対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２１６】第１６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３２１７】（ａ）は、第１６制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第３変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２１８】第１６制御例の第３変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２１９】第１６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりラウンド処理を示すフローチャートである。
【図３２２０】第１６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりラウンド開始処理を示すフローチャートである。
【図３２２１】第１６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり長開放判定処理を示すフローチャートである。
【図３２２２】第１６制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される従大当たり長開放判定処理を示すフローチャートである。
【図３２２３】第１６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより

実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３２２４】（ａ）は、第１６制御例の第４変形例における大当たりＣの１ラウンド目の開始時における演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第４変形例における大当たりＣの１ラウンド目においてショート開放中に大入賞口に対する１個目の遊技球の入球を検出した場合の演出態様を示した図である。
【図３２２５】（ａ）は、第１６制御例の第４変形例における大当たりＣの１ラウンド目のショート開放時に遊技球を大入賞口へと入球させることができなかった場合に実行されるエンディング演出の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第４変形例における大当たりＣの１ラウンド目のショート開放時に遊技球を特定入賞口へと１個のみ入球させることができた場合に実行されるエンディング演出の演出態様を示した図である。
【図３２２６】第１６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３２２７】第１６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２２８】第１６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２２９】（ａ）は、第１６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第４変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２３０】第１６制御例の第４変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２３１】第１６制御例の第４変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たりエンディングコマンド設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２３２】第１６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図３２３３】第１６制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３２３４】第１６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３２３５】（ａ）は、第１６制御例の第５変形例における第２特別図柄の小当たりの１回目の開放期間中の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第５変形例における小当たりの１回目の開放期間中にＶ入賞が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図３２３６】（ａ）は、第１６制御例の第５変形例における第２特別図柄の小当たりの２回目の開放期間が開始された後の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第５変形例における小当たりの２回目以降の開放期間中にＶ入賞が発生した場合の演出態様を示した図である。
【図３２３７】第１６制御例の第５変形例における第２特別図柄の小当たり中の状態の推移を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２３８】第１６制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３２３９】第１６制御例の第５変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２４０】第１６制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２４１】第１６制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２４２】第１６制御例の第５変形例の第３変形例におけるパチンコ機の音声ランプ

制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２４３】第１６制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図３２４４】第１６制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３２４５】第１６制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり完全初期化処理を示すフローチャートである。
【図３２４６】第１６制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３２４７】第１６制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり次開放開始処理を示すフローチャートである。
【図３２４８】第１６制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３２４９】第１６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３２５０】第１６制御例の第５変形例の盤面変形例における遊技盤の右上領域の拡大正面図である。
【図３２５１】（ａ）は、第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの１ラウンド目の１回目の開放期間中の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの１ラウンド目に開放期間が１回のみ設定されて２ラウンド目の１回目の開放期間が開始された場合の演出態様を示した図である。
【図３２５２】（ａ）は、第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの１ラウンド目に２回目の開放期間が設定された場合の演出態様を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの所定タイミングで実行される上乗せチャンス演出の演出態様を示した図である。
【図３２５３】第１６制御例の第６変形例における上乗せチャンス演出で開放回数の上乗せに成功する場合の演出態様を示した図である。
【図３２５４】第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの１ラウンド目に開放期間が２回設定される場合の大入賞口への入賞タイミングと開放期間との対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２５５】第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの１ラウンド目に開放期間が１回のみ設定される場合の大入賞口への入賞タイミングと開放期間との対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２５６】第１６制御例の第６変形例における大当たりＣの５ラウンド目までに１０回の開放期間が設定される場合の大入賞口への入賞タイミングと開放期間との対応関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２５７】第１６制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３２５８】第１６制御例の第６変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２５９】第１６制御例の第６変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図である。
【図３２６０】第１６制御例の第６変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２６１】第１６制御例の第６変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３２６２】第１６制御例の第６変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２６３】第１６制御例の第６変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたラウンド数上乗せ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図３２６４】第１６制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図３２６５】第１６制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞確認処理を示すフローチャートである。
【図３２６６】第１６制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり次開放開始処理を示すフローチャートである。
【図３２６７】第１６制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される従大当たり次開放開始処理を示すフローチャートである。
【図３２６８】第１６制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド継続判定処理を示すフローチャートである。
【図３２６９】第１６制御例の第６変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり完全初期化処理を示すフローチャートである。
【図３２７０】第１６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３２７１】第１６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３２７２】第１６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド上乗せ演出処理を示すフローチャートである。
【図３２７３】第１６制御例の第７変形例の遊技盤の正面図である。
【図３２７４】第１６制御例の第７変形例におけるＶ入賞装置の拡大正面図である。
【図３２７５】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における球排出扉および球止め部がどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球がＶ入賞装置の内部に入球した場合を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例におけるＶ入賞装置の内部に入球した遊技球が停留されている状態で球排出扉が開放された状態を示した図である。
【図３２７６】（ａ）および（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における振分回転体の上面図である。
【図３２７７】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＡ，Ｃのオープニング演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのオープニング演出の演出態様の一例を示した図である。
【図３２７８】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＥのオープニング演出の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＡ，ＣにおけるＶラウンド中の演出態様の一例を示した図である。
【図３２７９】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＡ，ＣのＶラウンドにおいてＶ入賞が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＡ，ＣのＶラウンド中にＶ入賞が発生することなくＶラウンドが終了された場合の演出態様の一例を示した図である。
【図３２８０】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのＶラウンド中の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのＶラウンドの１回目の開放期間において６個の遊技球を入球させることができた場合の演出態様の一例を示した図である。
【図３２８１】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において６個以上の遊技球を入球させることができずにＶラウンドが終了された場合の演出態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において６個以上の遊技球を入球させることに成功して２回目の開放期間が開始された場合における演出態様の一例を示した図である。
【図３２８２】（ａ）および（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における大当たりＥのＶラウンドにおける１回目の開放期間中の演出態様の一例を示した図である。
【図３２８３】第１６制御例の第７変形例における大当たりＥのＶラウンドの１回目の開放期間中にＶ入賞装置への入賞を検出して開閉扉が閉鎖された場合の演出態様の一例を示

した図である。
【図３２８４】第１６制御例の第７変形例における大当たりＡ，ＣのＶラウンド中のＶ入賞装置の各部の動作タイミングを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２８５】第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのＶラウンド中にオーバー入賞が発生しない場合のＶ入賞装置の各部の動作タイミングを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２８６】第１６制御例の第７変形例における大当たりＤのＶラウンド中にオーバー入賞が発生する場合のＶ入賞装置の各部の動作タイミングを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２８７】第１６制御例の第７変形例における大当たりＥのＶラウンド中のＶ入賞装置の各部の動作タイミングを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３２８８】第１６制御例の第７変形例における遊技状態間の移行方法を示した図である。
【図３２８９】第１６制御例の第７変形例における遊技機の電気的構成を模式的に示した図である。
【図３２９０】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２９１】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２９２】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２９３】第１６制御例の第７変形例における確変・時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２９４】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例におけるシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２９５】第１６制御例の第７変形例におけるシナリオデータ規定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２９６】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＯＭの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３２９７】（ａ）は、第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従オープニング演出テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従Ｖラウンド演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３２９８】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３２９９】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
【図３３００】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３３０１】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図３３０２】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３０３】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３０４】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりＶ可動片処理を示すフローチャートである。
【図３３０５】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞判定処理を示すフローチャートである。
【図３３０６】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連初期化処理を示すフローチャートである。
【図３３０７】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３０８】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３３０９】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３３１０】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３３１１】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりラウンド処理を示すフローチャートである。
【図３３１２】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりラウンド開始処理を示すフローチャートである。
【図３３１３】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３３１４】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりインターバル開始処理を示すフローチャートである。
【図３３１５】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される球止め開放処理を示すフローチャートである。
【図３３１６】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり次開放開始処理を示すフローチャートである。
【図３３１７】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開放設定処理を示すフローチャートである。
【図３３１８】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図３３１９】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり完全初期化処理を示すフローチャートである。
【図３３２０】第１６制御例の第７変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３３２１】第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３３２２】第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３３２３】第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３３２４】第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。
【図３３２５】第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。
【図３３２６】第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図３３２７】第１７制御例におけるパチンコ機の正面図である。
【図３３２８】（ａ）は、第１７制御例の初期位置にある場合のレバー装置の右側面図であり、（ｂ）は、第１７制御例の作動位置にある場合のレバー装置の右側面図である。
【図３３２９】第１７制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３３３０】（ａ）および（ｂ）は、第１７制御例のサブ表示装置の回転可動部の分解正面図である。
【図３３３１】（ａ）は、第１７制御例のサブ表示装置の液晶パネルが回転格納位置にある状態を示した正面図であり、（ｂ）は、第１７制御例のサブ表示装置の液晶パネルが回転出現位置にある状態を示した正面図である。
【図３３３２】（ａ）は、第１７制御例のサブ表示装置の液晶パネルが上下格納位置にある状態を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例のサブ表示装置の液晶パネルが上下出現位置にある状態を示した図である。
【図３３３３】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中のチャンスＵＰ分岐時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３４】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行されなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３５】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中の成功演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中の大当たり図柄揃い時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３６】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中の失敗演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるＳＰリーチ中のはずれ図柄揃い時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３７】第１７制御例において第３図柄表示装置で表示されるサブ表示装置が故障している場合にＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３８】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される変動中有にカスタム設定が開始される前の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される変動中にカスタム設定が実行されている場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３３３９】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される変動中にカスタム設定が完了した場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される変動中に先報知演出がオンに設定されている場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４０】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される先報知演出が設定されている場合に小当たり当選変動または大当たり当選変動中においてレバー操作された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される先報知演出が設定されている場合にはずれ変動中においてレバー操作された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４１】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される１０Ｒ大当たりまたは１０Ｒ小当たりを示す図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２Ｒ大当たりまたは２Ｒ小当たり当選変動中の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４２】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２Ｒ当たり変動中にＷチャージ演出における１回目のチャージ演出が開始された場合の表示画面の

一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２Ｒ当たり変動中にＷチャージ演出における１回目のチャージ完了時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４３】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２Ｒ大当たり遊技中にＷチャージ演出における２回目のチャージ演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２回目のチャージ演出中の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４４】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２Ｒ大当たり遊技の２ラウンド目に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される２Ｒ大当たり遊技のエンディング中の引っぱり演出煽り時の表示画面の一例を示した図である。
【図３３４５】（ａ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留内に１０Ｒ当たり保留がある場合の２Ｒ大当たり遊技のエンディング期間に表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例において第３図柄表示装置で表示される特図２保留内に１０Ｒ当たり保留がない場合の２Ｒ大当たり遊技のエンディング期間に表示される表示画面の一例を示した図である。
【図３３４６】第１７制御例における特定入賞口の開放パターンと入賞数の関係を模式的に示したタイミングチャートである。
【図３３４７】第１７制御例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３３４８】第１７制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。
【図３３４９】第１７制御例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３３５０】第１７制御例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３３５１】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第１当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄１乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された特別図柄２乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｅ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された第２当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３５２】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３５３】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３５４】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定された開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図である。
【図３３５５】（ａ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定されたラウンドシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定されたラウンド開放テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３５６】第１７制御例における主制御装置のＲＯＭに設定されたラウンド特殊開放テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図３３５７】第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３３５８】第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３３５９】（ａ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従ＤＣモータ動作テーブルの構成を示したブロック図である。
【図３３６０】（ａ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された電源投入時上下移動動作テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３６１】（ａ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された電源投入時回転移動動作テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定されたＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３３６２】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３６３】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３６４】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図３３６５】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定入賞口入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３６６】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３６７】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図３３６８】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３３６９】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開放制御処理を示すフローチャートである。
【図３３７０】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３７１】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３３７２】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される従大当たり入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３３７３】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞口閉鎖処理を示すフローチャートである。
【図３３７４】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３３７５】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図３３７６】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３３７７】第１７制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり入賞口閉鎖処理を示すフローチャートである。
【図３３７８】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図３３７９】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ動作電源投入処理を示すフローチャートである。
【図３３８０】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３３８１】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３３８２】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。
【図３３８３】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３３８４】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３３８５】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３３８６】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりチャージ演出処理を示すフローチャートである。
【図３３８７】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従特定入賞口入賞処理を示すフローチャートである。
【図３３８８】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３３８９】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３３９０】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たりチャージ演出処理を示すフローチャートである。
【図３３９１】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過演出処理を示すフローチャートである。
【図３３９２】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３３９３】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるモータ動作チャンスアップ処理を示すフローチャートである。
【図３３９４】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３３９５】（ａ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタムレバー処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタム上下処理を示すフローチャートである。
【図３３９６】（ａ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタム左右処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタム中処理を示すフローチャートである。
【図３３９７】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるカスタムタイマ処理を示すフローチャートである。
【図３３９８】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図３３９９】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される駆動演出実行管理処理を示すフローチャートである。
【図３４００】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータ動作処理を示すフローチャートである。
【図３４０１】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される上下モータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図３４０２】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される回転モータ動作処理を示すフローチャートである。
【図３４０３】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される回転モータシナリオ処理を示すフローチャートである。
【図３４０４】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるサブ液晶動作判定処理を示すフローチャートである。
【図３４０５】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動チャージ演出処理を示すフローチャートである。
【図３４０６】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図３４０７】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。
【図３４０８】第１７制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり遊技中更新処理を示すフローチャートである。
【図３４０９】（ａ）は、第１７制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される先報知演出を設定している場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される保留内に当たり保留がある場合にレバー操作により先報知演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４１０】（ａ）および（ｂ）は、第１７制御例の第１変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中に保留消去操作が実行された場合の保留消去確認画面の一例を示した図である。
【図３４１１】第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４１２】第１７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４１３】第１７制御例の第１変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図３４１４】第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。
【図３４１５】第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留消去処理を示すフローチャートである。
【図３４１６】第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるレバー処理を示すフローチャートである。
【図３４１７】第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３４１８】（ａ）は、特定入賞口に付随する可動片が埋没位置（非誘導状態）に位置している場合における流路の一部を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第２変形例における特定入賞口に付随する可動片が突出位置（誘導状態）に位置している場合における流路の一部を模式的に示した図である。
【図３４１９】第１７制御例の第２変形例における特定入賞口に付随する可動片によって遊技球が咬持された場合における流路の一部を模式的に示した図である。
【図３４２０】（ａ）は、第１７制御例の第２変形例における特定入賞口に付随する可動片を側面視した模式図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第２変形例における可動片を平面視した模式図であって、（ｃ）は、第１７制御例の第２変形例における特定入賞口に付随する可動片の中央部を側面視した模式図である。
【図３４２１】（ａ）は、第１７制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される実行中のラウンド遊技を終了させるための入賞個数終了条件が成立していない状況で可動片が遊技球を咬持している場合に実行されるチャンス演出として表示される表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第２変形例において第３図柄表示装置で表示される実行中のラウンド遊技を終了させるための入賞個数終了条件が成立してい

る状況で可動片が遊技球を咬持している場合に実行されるチャンス演出として表示される表示画面の一例を示した図である。
【図３４２２】第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３４２３】第１７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３４２４】第１７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４２５】（ａ）は、第１７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第２変形例における主制御装置のＲＯＭに設定されたラウンド開放待機テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４２６】第１７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定入賞口入賞処理を示すフローチャートである。
【図３４２７】第１７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３４２８】第１７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３４２９】第１７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり閉鎖制御処理を示すフローチャートである。
【図３４３０】第１７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞口閉鎖処理を示すフローチャートである。
【図３４３１】第１７制御例の第２変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開放センサ処理を示すフローチャートである。
【図３４３２】（ａ）は、第１７制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の開放時間アップチャレンジ演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の開放時間アップチャレンジ演出中に特定入賞口に遊技球が１個入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４３３】（ａ）は、第１７制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の開放時間アップチャレンジ演出中に規定数の遊技球を特定入賞口に入球させることができなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の開放時間アップチャレンジ演出中に規定数の遊技球を特定入賞口に入球させることができた場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４３４】（ａ）は、第１７制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の２ラウンド目に通常開放パターンが設定された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第３変形例において第３図柄表示装置で表示される大当たり遊技中の２ラウンド目にチャンス開放パターンが設定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４３５】第１７制御例の第３変形例における奇数ラウンドにおける特定入賞口の開放パターンを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３４３６】（ａ）は、第１７制御例の第３変形例における前回奇数ラウンドにおいて規定期間に規定個数の入賞を達成できなかった場合の偶数ラウンドの開放パターンを模式的に示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１７制御例の第３変形例における前回奇数ラウンドにおいて規定期間に規定個数の入賞を達成できた場合の偶数ラウンドの開放パターンを模式的に示したタイミングチャートである。
【図３４３７】第１７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３４３８】第１７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブ

ロック図である。
【図３４３９】（ａ）は、第１７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された開放シナリオテーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定されたラウンドシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４４０】第１７制御例の第３変形例における主制御装置のＲＯＭに設定されたラウンド開放テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４４１】第１７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４４２】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特定入賞口入賞処理を示すフローチャートである。
【図３４４３】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される開放時間アップ入賞処理を示すフローチャートである。
【図３４４４】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３４４５】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される開放時間アップ開始処理を示すフローチャートである。
【図３４４６】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり開放制御処理を示すフローチャートである。
【図３４４７】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３４４８】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される開放時間アップ判定処理を示すフローチャートである。
【図３４４９】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される従大当たり入賞口開放処理を示すフローチャートである。
【図３４５０】第１７制御例の第３変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり入賞口閉鎖処理を示すフローチャートである。
【図３４５１】第１７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３４５２】第１７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３４５３】（ａ）は、第１７制御例の第４変形例において第３図柄表示装置のメイン液晶にはずれ図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第４変形例においてサブ表示装置のサブ液晶において復活変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４５４】（ａ）は、第１７制御例の第４変形例においてサブ表示装置のサブ液晶に復活当たり抽選の結果が外れであることを示す図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第４変形例においてサブ表示装置のサブ液晶に復活当たり抽選の結果が復活当たりであることを示す図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４５５】第１７制御例の第４変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４５６】第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３４５７】第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４５８】第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従復活抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４５９】第１７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図３４６０】第１７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３４６１】第１７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４６２】第１７制御例の第４変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図３４６３】第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図３４６４】第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【図３４６５】第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図確定関連処理を示すフローチャートである。
【図３４６６】（ａ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示される大当たり遊技中にゲージ演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出の実行中にゲージ減少抽選においてメモリ数の減少が決定された場合の表示画面の一例を示した図である。
【図３４６７】（ａ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出中に貯めたメモリ数が７である場合の演出結果報知画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出中に貯めたメモリ数が上限値である場合の演出結果報知画面の一例を示した図である。
【図３４６８】（ａ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出中に貯めたメモリ数が３である場合の演出結果報知画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出中に貯めたメモリ数が７である場合の大当たりエンディング画面の一例を示した図である。
【図３４６９】（ａ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出中に貯めたメモリ数が上限値である場合の大当たりエンディング画面の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第５変形例において第３図柄表示装置に表示されるゲージ演出中に貯めたメモリ数が３である場合の大当たりエンディング画面の一例を示した図である。
【図３４７０】第１７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３４７１】第１７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４７２】（ａ）は、第１７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４７３】（ａ）は、第１７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された高速用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１７制御例の第５変形例における主制御装置のＲＯＭに設定された超高速用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。
【図３４７４】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を示したブロック図である。
【図３４７５】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を示したブロック図である。
【図３４７６】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された従大当たり中ゲージ抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図３４７７】第１７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図３４７８】第１７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンテーブル選択処理を示すフローチャートである。
【図３４７９】第１７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４８０】第１７制御例の第５変形例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される音声ランプコマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図３４８１】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３４８２】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される各種カウンタ更新処理を示すフローチャートである。
【図３４８３】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３４８４】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たりゲージ演出表示処理を示すフローチャートである。
【図３４８５】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される従特定入賞口入賞処理を示すフローチャートである。
【図３４８６】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３４８７】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲージ演出結果処理を示すフローチャートである。
【図３４８８】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図３４８９】第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たりチャージ演出処理を示すフローチャートである。
【図３４９０】第１６２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３４９１】パチンコ機の背面図である。
【図３４９２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３４９３】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３４９４】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３４９５】パチンコ機の正面図である。
【図３４９６】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図３４９７】正面枠の分解正面斜視図である。
【図３４９８】正面枠の分解背面斜視図である。
【図３４９９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３５００】第１６３実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３５０１】パチンコ機の上面図である。
【図３５０２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３５０３】パチンコ機の分解正面斜視部である。
【図３５０４】正面枠の分解正面斜視図である。
【図３５０５】正面枠の分解背面斜視図である。
【図３５０６】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５０７】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５０８】ベースユニットの分解正面斜視図である。
【図３５０９】ベースユニットの分解背面斜視図である。
【図３５１０】切替構成部の分解正面斜視図である。
【図３５１１】切替構成部の分解背面斜視図である。
【図３５１２】（ａ）及び（ｂ）は、切替構成部の背面図である。
【図３５１３】化粧ユニットの分解正面斜視図である。

【図３５１４】化粧ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５１５】（ａ）から（ｃ）は、図３５１２（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線における正面枠の部分断面図である。
【図３５１６】（ａ）は、第１電飾基板の正面図であり、（ｂ）は、図３５１６（ａ）の矢印Ｙ４２ｂ方向視における第１電飾基板の上面図であり、（ｃ）は、図３５１６（ａ）の矢印Ｙ４２ｃ方向視における第１電飾基板の下面図である。
【図３５１７】上側装飾ユニットの部分正面図である。
【図３５１８】図３５１７のＸ４３ｍ－Ｘ４３ｍ線における上側装飾ユニットの部分断面図である。
【図３５１９】図３５１７のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線における上側装飾ユニットの部分断面図である。
【図３５２０】図３５１７のＸ４５ｍ－Ｘ４５ｍ線における上側装飾ユニットの部分断面図である。
【図３５２１】上側装飾ユニットの正面図である。
【図３５２２】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３５２２（ａ）の矢印Ｙ４６ｂ方向視における右側装飾ユニットの側面図である。
【図３５２３】（ａ）は、右側装飾ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、右側装飾ユニットの背面斜視図である。
【図３５２４】右側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５２５】右側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５２６】（ａ）は、基板支持部材の左側面図であり、（ｂ）は基板支持部材の右側面図である。
【図３５２７】図３５２６（ｂ）のＸ４７ｍ－Ｘ４７ｍ線における基板支持部材、左側カバー部材及び右側カバー部材の部分断面図である。
【図３５２８】図３５２６（ｂ）のＸ４８ｍ－Ｘ４８ｍ線における基板支持部材、左側カバー部材及び右側カバー部材の部分断面図である。
【図３５２９】上下皿ユニットの正面図である。
【図３５３０】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５３１】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５３２】（ａ）は、下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、下皿形成部材の背面図である。
【図３５３３】下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図３５３４】下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図３５３５】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５３６】操作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５３７】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５３８】操作ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５３９】（ａ）及び（ｂ）は、図３５２９のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線における上下皿ユニットの部分断面図である。
【図３５４０】（ａ）及び（ｂ）は、図３５２９のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線における上下皿ユニットの部分断面図である。
【図３５４１】第１６４実施形態における上側装飾ユニットの正面図である。
【図３５４２】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５４３】（ａ）及び（ｂ）は、図３５１２（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線に対応する平面における上側装飾ユニットの断面図である。
【図３５４４】第１６５実施形態における下側反射部材の正面斜視図である。
【図３５４５】図３５１７のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における上側装飾ユニットの断面図である。
【図３５４６】上側装飾ユニットの正面図である。
【図３５４７】図３５１７のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における第１６６実施

形態における上側装飾ユニットの断面図である。
【図３５４８】第１６７実施形態における上側装飾ユニットの正面図である。
【図３５４９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３５５０】パチンコ機の分解正面斜視部である。
【図３５５１】第１６８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３５５２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３５５３】パチンコ機の分解正面斜視部である。
【図３５５４】パチンコ機の上面図である。
【図３５５５】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５５６】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。
【図３５５７】パチンコ機の上面図である。
【図３５５８】パチンコ機の上面図である。
【図３５５９】パチンコ機の上面図である。
【図３５６０】（ａ）は、図３５５１のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線におけるパチンコ機の部分断面図であり、（ｂ）は、図３５５１のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線に対応する線におけるパチンコ機の部分断面図である。
【図３５６１】パチンコ機の上面図である。
【図３５６２】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の上面図である。
【図３５６３】第１６９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３５６４】（ａ）は、上下皿ユニットの下皿形成部材の正面図であり、（ｂ）は、上下皿ユニットの下皿形成部材の背面図である。
【図３５６５】上下皿ユニットの下皿形成部材の分解正面斜視図である。
【図３５６６】上下皿ユニットの下皿形成部材の分解背面斜視図である。
【図３５６７】図３５６４（ａ）のＸ５１ｍ－Ｘ５１ｍ線における上下皿ユニットの部分断面図である。
【図３５６８】（ａ）及び（ｂ）は、第１７０実施形態における下皿形成部材の背面図である。
【図３５６９】第１７１実施形態における遊技機の動作ユニットの正面斜視図である。
【図３５７０】遊技盤および動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３５７１】動作ユニットの正面図である。
【図３５７２】動作ユニットの正面図である。
【図３５７３】動作ユニットの正面図である。
【図３５７４】動作ユニットの正面図である。
【図３５７５】動作ユニットの正面図である。
【図３５７６】動作ユニットの正面図である。
【図３５７７】動作ユニットの正面図である。
【図３５７８】動作ユニットの正面図である。
【図３５７９】（ａ）は、液晶表示装置の正面図であり、（ｂ）は、液晶表示装置の背面図である。
【図３５８０】液晶表示装置の分解斜視正面図である。
【図３５８１】液晶表示装置の分解斜視背面図である。
【図３５８２】液晶表示装置の分解図である。
【図３５８３】（ａ）は、導電部材の斜視図であり、（ｂ）は、導電部材の側面図であり、（ｃ）は、図３５８３（ｂ）の矢印Ａ０１ｃ方向視における導電部材の正面図であり、図（ｄ）は、図３５８３（ｃ）のＡ０１ｄ－Ａ０１ｄ線における導電部材の断面図であり、（ｅ）は、図３５８３（ｂ）のＡ０１ｅ－Ａ０１ｅ線における導電部材の断面図である。
【図３５８４】（ａ）は、基板部材の正面図であり、（ｂ）は、図３５８４（ａ）のＣＬＸＩＶｂ－ＣＬＸＩＶｂ線における基板部材の断面図である。
【図３５８５】液晶表示装置の背面図である。

【図３５８６】（ａ）は、図３５８５のＣＬＸＶＩａ－ＣＬＸＶＩａ線における液晶表示装置の断面図であり、（ｂ）は、図３５８６（ａ）の範囲Ａ０４ｂにおける液晶表示装置の拡大断面図である。
【図３５８７】（ａ）から（ｃ）は、液晶表示装置の断面図である。
【図３５８８】（ａ）から（ｃ）は、液晶表示装置の断面図である。
【図３５８９】（ａ）は、第１７２実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図３５８９（ａ）の矢印Ａ０２ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図３５８９（ｂ）のＡ０２ｃ－Ａ０２ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図３５８９（ａ）のＡ０２ｄ－Ａ０２ｄ線における導電部材の断面図である。
【図３５９０】（ａ）は、第１７３実施形態における導電部材の側面図であり、図３５９０（ｂ）は、図３５９０（ａ）の矢印Ａ０３ｂ方向視における導電部材の正面図であり、図３５９０（ｃ）は、図３５９０（ｂ）のＡ０３ｃ－Ａ０３ｃ線における導電部材の断面図であり、図３５９０（ｄ）は、図３５９０（ａ）のＡ０３ｄ－Ａ０３ｄ線における導電部材の断面図である。
【図３５９１】（ａ）は、第１７４実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図３５９１（ａ）の矢印Ａ０７ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図３５９１（ｂ）のＡ０７ｃ－Ａ０７ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図３５９１（ｃ）のＡ０７ｄ－Ａ０７ｄ線における導電部材の断面図である。
【図３５９２】（ａ）は、第１７５実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図３５９２（ａ）の矢印Ａ０８ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図３５９２（ｂ）のＡ０８ｃ－Ａ０８ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図３５９２（ｃ）のＡ０８ｄ－Ａ０８ｄ線における導電部材の断面図である。
【図３５９３】（ａ）は、第１７６実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図３５９３（ａ）の矢印Ａ０９ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図３５９３（ｂ）のＡ０９ｃ－Ａ０９ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図３５９３（ａ）のＡ０９ｄ－Ａ０９ｄ線における導電部材の断面図である。
【図３５９４】第１７７実施形態における液晶表示装置の断面図である。
【図３５９５】（ａ）は、第１７８実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図３５９５（ａ）の矢印Ａ１１ｃ方向視における導電部材の正面図であり、図３５９５（ｃ）は、（ｂ）のＡ１１ｃ－Ａ１１ｃ線における導電部材の断面図である。
【図３５９６】（ａ）は、第１７９実施形態における導電部材の斜視図であり、（ｂ）は、導電部材の側面図であり、（ｃ）は、図３５９６（ｂ）の矢印Ａ１２ｃ方向視における導電部材の正面図であり、（ｄ）は、図３５９６（ｃ）のＡ１２ｄ－Ａ１２ｄ線における導電部材の断面図であり、（ｅ）は、図３５９６（ｂ）のＡ１２ｅ－Ａ１２ｅ線における導電部材の断面図である。
【図３５９７】（ａ）は、第１８０実施形態における導電部材の側面図であり、（ｂ）は、図３５９７（ａ）の矢印Ａ１３ｂ方向視における導電部材の正面図であり、（ｃ）は、図３５９７（ｂ）のＡ１３ｃ－Ａ１３ｃ線における導電部材の断面図であり、（ｄ）は、図３５９７（ａ）のＡ１３ｄ－Ａ１３ｄ線における導電部材の断面図である。
【図３５９８】第１８１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３５９９】パチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３６００】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３６０１】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３６０２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３６０３】パチンコ機の正面図である。
【図３６０４】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図３６０５】正面枠の分解正面斜視図である。
【図３６０６】正面枠の分解背面斜視図である。
【図３６０７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３６０８】第１８２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図３６０９】パチンコ機の正面図である。
【図３６１０】上下皿ユニットの正面図である。
【図３６１１】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。
【図３６１２】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。
【図３６１３】操作デバイスの分解正面斜視図である。
【図３６１４】操作デバイスの分解背面斜視図である。
【図３６１５】固定ベース装置の分解正面斜視図である。
【図３６１６】固定ベース装置の分解背面斜視図である。
【図３６１７】駆動伝達装置の分解正面斜視図である。
【図３６１８】駆動伝達装置の分解背面斜視図である。
【図３６１９】駆動伝達装置の別方向からの分解正面斜視図である。
【図３６２０】（ａ）は、矢印Ｌ方向視における駆動モータ及び第１クラッチギアの右側面図であり、（ｂ）は、矢印Ｒ方向視における第２クラッチギア、伝達ギア及び動作アーム部材の左側面図であり、（ｃ）は、駆動モータ、第１クラッチギア、第２クラッチギア、伝達ギア及び動作アーム部材の正面図である。
【図３６２１】（ａ）及び（ｂ）は、図３６２０（ｃ）の領域Ｚ５４ａにおける第１クラッチギア、第２クラッチギア及び伝達ギアの拡大図である。
【図３６２２】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、動作部材、追従動作部材、スライド体及び動作アーム部材の模式図である。
【図３６２３】操作デバイスの側面図である。
【図３６２４】図３６１０のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線における操作デバイスの模式断面図である。
【図３６２５】操作デバイスの側面図である。
【図３６２６】図３６１０のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線に対応する線における操作デバイスの模式断面図である。
【図３６２７】図３６１０のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線に対応する線における操作デバイスの模式断面図である。
【図３６２８】（ａ）は、図３６２６のＸ５５ａ－Ｘ５５ａ線における操作デバイスの断面図であり、（ｂ）は、図３６２７のＸ５５ｂ－Ｘ５５ｂ線における操作デバイスの断面図である。
【図３６２９】（ａ）から（ｅ）は、操作デバイス及び第３図柄表示装置を模式的に示す模式正面図であり、（ｆ）は、演出実行タイミング及び事前タイミングの関係を示す模式図である。
【図３６３０】（ａ）から（ｄ）は、操作デバイス及び第３図柄表示装置を模式的に示す模式正面図である。
【図３６３１】（ａ）から（ｅ）は、操作デバイス及び第３図柄表示装置を模式的に示す模式正面図である。
【図３６３２】（ａ）、（ｂ）、及び（ｃ）は、第１８３実施形態における動作部材、追従動作部材、スライド体及び駆動伝達装置の動作アーム部材の模式図である。
【図３６３３】（ａ）、（ｂ）、及び（ｃ）は、動作部材、追従動作部材、スライド体及び駆動伝達装置の動作アーム部材の模式図である。
【図３６３４】第１８４実施形態における操作デバイスの右側面図である。
【図３６３５】第１８４実施形態における操作デバイスの右側面図である。
【図３６３６】操作デバイスの部分正面図である。
【図３６３７】（ａ）及び（ｂ）は、動作部材、追従動作部材、スライド体、回転伝達部材、干渉部材及び動作アーム部材の模式図である。
【図３６３８】第１８５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３６３９】パチンコ機の背面図である。
【図３６４０】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３６４１】パチンコ機の正面斜視図である。

【図３６４２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３６４３】パチンコ機の正面図である。
【図３６４４】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図３６４５】正面枠の分解正面斜視図である。
【図３６４６】正面枠の分解背面斜視図である。
【図３６４７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３６４８】第１８６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３６４９】遊技盤の正面図である。
【図３６５０】遊技盤及び動作ユニットの正面斜視図である。
【図３６５１】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３６５２】（ａ）は、第１球流下構造体の正面斜視図であり、（ｂ）は、第１球流下構造体の背面斜視図である。
【図３６５３】第１球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図３６５４】第１球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図３６５５】第１球流下構造体の正面図である。
【図３６５６】図３６５５のＢ０１ｍ－Ｂ０１ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図３６５７】図３６５５のＢ０２ｍ－Ｂ０２ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図３６５８】第１球流下構造体の正面図である。
【図３６５９】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図３６６０】揺動ユニットの正面図である。
【図３６６１】揺動ユニットの背面図である。
【図３６６２】揺動ユニットの分解正面斜視図である。
【図３６６３】揺動ユニットの分解正面斜視図である。
【図３６６４】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図３６６５】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図３６６６】第１８７実施形態における遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３６６７】（ａ）は、第１球流下構造体の正面斜視図であり、（ｂ）は、第１球流下構造体の背面斜視図である。
【図３６６８】第１球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図３６６９】第１球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図３６７０】第１球流下構造体の正面図である。
【図３６７１】（ａ）及び（ｂ）は、振分部材及び変位伝達装置の正面図である。
【図３６７２】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、ベース板及び第１球流下構造体の部分背面図である。
【図３６７３】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、図３６７２（ｃ）のＢ０４ａ－Ｂ０４ａ線における遊技盤の断面図である。
【図３６７４】（ａ）は、振分部材及び回転部材の拡大正面図であり、（ｂ）は、図３６７３（ａ）のＢ０５ｂ－Ｂ０５ｂ線における振分部材及び回転部材の部分断面図である。
【図３６７５】（ａ）は、振分部材及び回転部材の拡大正面図であり、（ｂ）は、図３６７３（ｂ）のＢ０６ｂ－Ｂ０６ｂ線における振分部材及び回転部材の部分断面図である。
【図３６７６】図３６７４（ｂ）のＢ０７ｍ－Ｂ０７ｍ線における振分部材及び回転部材の部分断面図である。
【図３６７７】第１８８実施形態における第１球流下構造体の正面図である。
【図３６７８】図３６７７のＢ０９ｍ－Ｂ０９ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。
【図３６７９】図３６７７のＢ０９ｍ－Ｂ０９ｍ線における第１球流下構造体の断面図である。

【図３６８０】（ａ）は、第１８９実施形態における揺動ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３６８０（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における揺動ユニットの模式断面図であり、（ｃ）は、図３６８０（ａ）のＥ０１ｃ－Ｅ０１ｃ線における揺動ユニットの模式断面図である。
【図３６８１】揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図３６８２】揺動ユニットを正面視した模式図である。
【図３６８３】（ａ）は、第１９０実施形態における揺動ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３６８３（ａ）のＥ０２ｂ－Ｅ０２ｂ線における揺動ユニットの模式断面図であり、（ｃ）は、図３６８３（ａ）のＥ０２ｃ－Ｅ０２ｃ線における揺動ユニットの断面模式図である。
【図３６８４】（ａ）及び（ｂ）は、上側揺動手段および上側動力付与手段の正面視における模式図である。
【図３６８５】（ａ）及び（ｂ）は、上側揺動手段および上側動力付与手段の正面視における模式図である。
【図３６８６】（ａ）及び（ｂ）は、上側揺動手段および上側動力付与手段の正面視における模式図である。
【図３６８７】（ａ）は、第１９１実施形態における揺動ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３６８７（ａ）のＥ０３ｂ－Ｅ０３ｂ線における揺動ユニットの模式断面図であり、（ｃ）は、図３６８７（ａ）のＥ０３ｃ－Ｅ０３ｃ線における揺動ユニットの模式断面図である。
【図３６８８】（ａ）は、図３６８７（ａ）のＥ０４ａ－Ｅ０４ａ線における揺動ユニットの断面模式図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、図３６８８（ａ）のＥ０４ｂ－Ｅ０４ｂ線における揺動ユニットの断面模式図である。
【図３６８９】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットの正面視における模式図である。
【図３６９０】（ａ）及び（ｂ）は、変形例における揺動ユニットの模式断面図である。
【図３６９１】第１９２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３６９２】遊技盤の正面図である。
【図３６９３】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３６９４】第２球流下構造体の正面斜視図である。
【図３６９５】第２球流下構造体の背面斜視図である。
【図３６９６】第２球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図３６９７】第２球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図３６９８】第２球流下構造体の正面図である。
【図３６９９】（ａ）は、電動役物の正面図であり、（ｂ）は、図３６９９（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における電動役物の斜視図である。
【図３７００】（ａ）及び（ｂ）は、図３６９９（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における開閉板、中間リンク部材、駆動ソレノイド及び先端固定部材の分解図である。
【図３７０１】図３６９８のＢ１１ｍ－Ｂ１１ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７０２】図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７０３】図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７０４】（ａ）及び（ｂ）は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７０５】図３７０４（ａ）の範囲Ｂ１５ｍにおける第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７０６】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図３７０７】上変位ユニットの正面図である。
【図３７０８】上変位ユニットの背面図である。

【図３７０９】上変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図３７１０】上変位ユニットの分解背面斜視図である。
【図３７１１】ベース手段の分解斜視正面図である。
【図３７１２】ベース手段の分解斜視背面図である。
【図３７１３】ベース手段の正面図である。
【図３７１４】ベース手段の背面図である。
【図３７１５】（ａ）は、ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、ベース手段の背面図である。
【図３７１６】（ａ）は、ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、ベース手段の背面図である。
【図３７１７】（ａ）は、ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、ベース手段の背面図である。
【図３７１８】（ａ）は、変位規制手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、変位規制手段の分解斜視背面図である。
【図３７１９】（ａ）及び（ｂ）は、変位規制手段の背面図である。
【図３７２０】（ａ）及び（ｂ）は、ベース手段の正面図である。
【図３７２１】（ａ）は、上変位手段の正面図であり、（ｂ）は、上変位手段の背面図である。
【図３７２２】上変位手段の分解斜視正面図である。
【図３７２３】上変位手段の分解斜視背面図である。
【図３７２４】（ａ）及び（ｂ）は、上変位手段の背面図である。
【図３７２５】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットの正面図である。
【図３７２６】（ａ）及び（ｂ）は、正面視における上変位ユニットの模式図である。
【図３７２７】（ａ）及び（ｂ）は、正面視における上変位ユニットの模式図である。
【図３７２８】（ａ）及び（ｂ）は、正面視における上変位ユニットの模式図である。
【図３７２９】下変位ユニットの正面図である。
【図３７３０】下変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図３７３１】下変位ユニットの分解背面斜視図である。
【図３７３２】下変位ユニットの正面図である。
【図３７３３】図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９３実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図３７３４】（ａ）及び（ｂ）は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第１９４実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７３５】図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９５実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図３７３６】図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９６実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図３７３７】図３７３６のＢ１７ｍ－Ｂ１７ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７３８】図３７３６のＢ１７ｍ－Ｂ１７ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７３９】図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９７実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図３７４０】図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第１９８実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７４１】（ａ）及び（ｂ）は、図３７４０のＢ１８ａ－Ｂ１８ａ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７４２】図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第１９９実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７４３】（ａ）及び（ｂ）は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線に

おける第２００実施形態における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７４４】図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図３７４５】図３７４４のＢ１９ｍ－Ｂ１９ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３７４６】第２０１実施形態における上変位手段の分解斜視図である。
【図３７４７】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７４８】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７４９】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５０】（ａ）及び（ｂ）は、第２０２実施形態における上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５１】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５２】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５３】（ａ）は、第２０３実施形態における下変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、回転手段を正面視した模式図であり、（ｃ）は、回転手段を上面視した模式図である。
【図３７５４】（ａ）及び（ｃ）は、図３７５３（ａ）のＥ０５ａ－Ｅ０５ａ線における下変位ユニットの断面模式図であり、（ｂ）及び（ｄ）は、回転手段を上面視した模式図である。
【図３７５５】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５６】（ａ）は、回転手段および変位手段を上面視した模式図であり、（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５７】（ａ）は、回転手段および変位手段を上面視した模式図であり、（ｂ）は、上変位ユニット及び下変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７５８】（ａ）は、第２０４実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３７５８（ａ）のＥ０６ｂ－Ｅ０６ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図３７５９】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７６０】（ａ）は、上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、上変位ユニットを側面視した模式図である。
【図３７６１】（ａ）は、上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図３７６１（ｂ）は、上変位ユニットＥ５１００を側面視した模式図である。
【図３７６２】（ａ）は、第２０５実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３７６２（ａ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図３７６３】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７６４】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７６５】（ａ）は、第２０６実施形態における上変位ユニットを正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３７６５（ａ）のＥ０８ｂ－Ｅ０８ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図３７６６】（ａ）は、上変位ユニットを背面視した模式図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、図３７６６（ａ）のＥ０９ｂ－Ｅ０９ｂ線における上変位ユニットの断面模式図である。
【図３７６７】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７６８】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７６９】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットを正面視した模式図である。
【図３７７０】（ａ）及び（ｂ）は、第２０７実施形態における上変位ユニットを正面視

した模式図である。
【図３７７１】（ａ）及び（ｂ）は、変位規制手段の背面図である。
【図３７７２】（ａ）及び（ｃ）は、回転体を正面視した模式図であり、（ｂ）は、図３７７２（ａ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における回転体の断面模式図であり、（ｄ）は、図３７７２（ｃ）のＥ１０ｄ－Ｅ１０ｄ線における回転体の断面模式図である。
【図３７７３】第２０８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３７７４】遊技盤の正面図である。
【図３７７５】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図３７７６】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、導光板ユニットの背面図である。
【図３７７７】導光板ユニットの分解斜視正面図である。
【図３７７８】（ａ）は、一側ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、一側ベース手段の背面図であり、（ｃ）は、図３７７８（ａ）のＥ１１ｃ－Ｅ１１ｃ線における一側ベース手段の断面図である。
【図３７７９】（ａ）は、他側ベース手段の正面図であり、（ｂ）は、他側ベース手段の背面図であり、（ｃ）は、図３７７９（ａ）の矢印Ｅ１２ｃ方向視における他側ベース手段の側面図である。
【図３７８０】（ａ）は、図３７７６（ａ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｂ）は、図３７７６のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図３７８１】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３７８１（ａ）のＥ１３ｂ－Ｅ１３ｂ線における導光板ユニットの断面図であり、（ｃ）は、図３７８１（ｂ）のＥ１３ｃ－Ｅ１３Ｃ線における導光板ユニットの断面図である。
【図３７８２】（ａ）は、第２０９実施形態におけるパチンコ機の正面図であり、（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機の断面模式図であり、（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図３７８３】導光板ユニット、遊技盤、内枠、及び、外枠の分解正面斜視図である。
【図３７８４】（ａ）は、第２１０実施形態における正面枠および導光板ユニットの背面斜視図であり、（ｂ）は、パチンコ機の断面模式図であり、（ｃ）は、パチンコ機の断面模式図である。
【図３７８５】（ａ）は、第２１１実施形態におけるパチンコ機の断面模式図であり、（ｂ）は、パチンコ機の断面模式図である。
【図３７８６】（ａ）は、第２１２実施形態における導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３７８６（ａ）のＥ１５ｂ－Ｅ１５ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図３７８６（ａ）のＥ１５ｃ－Ｅ１５ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図３７８７】（ａ）及び（ｂ）は、第２１３実施形態におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図３７８８】第２１４実施形態における動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３７８９】（ａ）及び（ｂ）は、パチンコ機の断面模式図である。
【図３７９０】（ａ）及び（ｂ）は、第２１５実施形態におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図３７９１】（ａ）及び（ｂ）は、第２１６実施形態におけるパチンコ機の断面模式図である。
【図３７９２】第２１７実施形態における正面枠と導光板ユニットとの分解背面斜視図である。
【図３７９３】導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図３７９４】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３７９４（ａ）のＥ１６ｂ－Ｅ１６ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図３７

９４（ａ）のＥ１６ｃ－Ｅ１６ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図３７９５】（ａ）は、導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３７９５（ａ）のＥ１７ｂ－Ｅ１７ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図３７９５（ａ）のＥ１７ｃ－Ｅ１７ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図３７９６】第２１８実施形態における導光板ユニットの分解正面斜視図である。
【図３７９７】（ａ）は、導光板ユニットの背面図であり、（ｂ）は、図３７９７（ａ）のＥ１８ｂ－Ｅ１８ｂ線におけるの断面模式図であり、（ｃ）は、図３７９７（ａ）のＥ１８ｃ－Ｅ１８ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図３７９８】（ａ）は、導光板ユニットの背面図であり、（ｂ）は、図３７９８（ａ）のＥ１９ｂ－Ｅ１９ｂ線における導光板ユニットの断面模式図であり、（ｃ）は、図３７９８（ａ）のＥ１９ｃ－Ｅ１９ｃ線における導光板ユニットの断面模式図である。
【図３７９９】（ａ）は、第２１９実施形態における導光板ユニットの正面図であり、（ｂ）は、導光板ユニット、遊技盤、及び、外枠の分解正面斜視図である。
【図３８００】（ａ）は、第２２０実施形態におけるパチンコ機の断面模式図であり、（ｂ）は、発光手段の光の照射方向と反対方向視における光照射ユニットの側面図である。
【図３８０１】第２２１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３８０２】パチンコ機の背面図である。
【図３８０３】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図３８０４】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３８０５】パチンコ機の正面斜視図である。
【図３８０６】パチンコ機の正面図である。
【図３８０７】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図３８０８】正面枠の分解正面斜視図である。
【図３８０９】正面枠の分解背面斜視図である。
【図３８１０】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３８１１】遊技盤および動作ユニットの正面図である。
【図３８１２】遊技盤および動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８１３】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８１４】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３８１５】（ａ）は、入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、入球口ユニットの側面図であり、（ｃ）は、入球口ユニットの背面図である。
【図３８１６】（ａ）は、入球口ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、入球口ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８１７】（ａ）は、化粧側ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、化粧側ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８１８】（ａ）及び（ｂ）は、化粧側ユニットの背面図である。
【図３８１９】（ａ）は、通路ユニットの正面図であり、（ｂ）は、通路ユニットの背面図であり、（ｃ）は、通路ユニットの側面図である。
【図３８２０】（ａ）は、通路ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、通路ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８２１】（ａ）は、図３８１９（ｃ）のＮ０１ａ－Ｎ０１ａ線における通路ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３８１９（ｃ）のＮ０１ｂ－Ｎ０１ｂ線における通路ユニットの断面図である。
【図３８２２】（ａ）は、図３８１９（ａ）のＮ０２ａ－Ｎ０２ａ線における通路ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３８１９（ａ）のＮ０２ｂ－Ｎ０２ｂ線における通路ユニットの断面図である。
【図３８２３】（ａ）は、特定入賞ユニットの正面図であり、（ｂ）は、特定入賞ユニットの背面図であり、（ｃ）は、特定入賞ユニットの上面図である。
【図３８２４】（ａ）は、特定入賞ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、特定入

賞ユニットの分解正面背面斜視図である。
【図３８２５】（ａ）は、図３８２３（ａ）のＮ０３ａ－Ｎ０３ａ線における特定入賞ユニットの断面図であり、（ｂ）は、特定入賞ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図３８２５（ｂ）のＮ０３ｃ－Ｎ０３ｃ線における特定入賞ユニットの断面図である。
【図３８２６】（ａ）及び（ｂ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図３８２７】（ａ）は、図３８２６（ａ）のＮ０４ａ－Ｎ０４ａ線における入球口ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３８２６（ｂ）のＮ０４ｂ－Ｎ０４ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図３８２８】（ａ）から（ｃ）は、正面視における入球口ユニットを部分的に拡大した部分拡大図である。
【図３８２９】（ａ）から図３８２９（ｃ）は、正面視における入球口ユニットを部分的に拡大した部分拡大図である。
【図３８３０】遊技盤の正面図である。
【図３８３１】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３８３２】（ａ）は、センターフレームの正面図であり、（ｂ）は、図３８３２（ａ）のＮ０５ｂ－Ｎ０５ｂ線におけるセンターフレームの断面図である。
【図３８３３】（ａ）は、第２２２実施形態における羽部材の正面図であり、（ｂ）は、図３８３３（ａ）の矢印Ｎ０６ｂ方向視における羽部材の側面図であり、（ｃ）は、図３８３３（ｂ）のＮ０６ｃ－Ｎ０６ｃ線における羽部材の断面図である。
【図３８３４】（ａ）及び（ｂ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図３８３５】（ａ）及び（ｂ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図３８３６】（ａ）は、第２２３実施形態における入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３８３６（ａ）のＮ０７ｂ－Ｎ０７ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図３８３７】（ａ）は、入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３８３７（ａ）のＮ０８ｂ－Ｎ０８ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図３８３８】（ａ）は、第２２４実施形態における電動役物の正面図であり、（ｂ）は、図３８３８（ａ）のＮ０９ｂ－Ｎ０９ｂ線における電動役物の断面図であり、（ｃ）は、入球口ユニットの正面図である。
【図３８３９】（ａ）は、第２２５実施形態における入球口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３８３９（ａ）のＮ１０ｂ－Ｎ１０ｂ線における入球口ユニットの断面図である。
【図３８４０】第２２６実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３８４１】（ａ）及び（ｂ）は、図３８４０の範囲Ｎ１１ａにおける遊技盤の部分拡大正面図である。
【図３８４２】（ａ）及び（ｂ）は、第２２７実施形態における遊技盤の正面図であり、（ｃ）は、図３８４２（ａ）のＮ１２ｃ－Ｎ１２ｃ線における遊技盤の断面図であり、（ｄ）は、図３８４２（ｂ）のＮ１２ｄ－Ｎ１２ｄ線における遊技盤の断面図である。
【図３８４３】第２２８実施形態における入球口ユニットの正面図である。
【図３８４４】第２２９実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３８４５】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３８４６】（ａ）は、図３８４４のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤の断面図であり、（ｂ）は、図３８４４のＮ１３ｂ－Ｎ１３ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図３８４７】（ａ）及び（ｂ）は、第２３０実施形態における遊技盤の断面図である。
【図３８４８】（ａ）は、第２３１実施形態における遊技盤を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、（ｂ）は、図３８４８（ａ）のＮ１４ｂ－Ｎ１４ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図３８４９】（ａ）は、第２３２実施形態における遊技盤を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、（ｂ）は、図３８４９（ａ）のＮ１５ｂ－Ｎ１５ｂ線における遊技盤の断面図である。

【図３８５０】（ａ）は、第２３３実施形態における遊技盤を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、（ｂ）は、図３８５０（ａ）のＮ１６ｂ－Ｎ１６ｂ線における遊技盤の断面図である。
【図３８５１】（ａ）は、第２３４実施形態における遊技盤の断面図であり、（ｂ）は、第２３５実施形態における遊技盤の断面図である。
【図３８５２】第２３６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３８５３】遊技盤の正面図である。
【図３８５４】第１の大当たり作動パターンにおける開閉板及び駆動ソレノイドの状態と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図３８５５】第２の大当たり作動パターンにおける開閉板及び駆動ソレノイドの状態と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図３８５６】第１の小当たり作動パターンにおける開閉板及び駆動ソレノイドの状態の計時変化を示した図である。
【図３８５７】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８５８】第２球流下構造体の正面斜視図である。
【図３８５９】第２球流下構造体の背面斜視図である。
【図３８６０】第２球流下構造体の分解正面斜視図である。
【図３８６１】第２球流下構造体の分解背面斜視図である。
【図３８６２】第２球流下構造体の正面図である。
【図３８６３】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置の模式図である。
【図３８６４】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６２のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３８６５】図３８６２の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体の部分正面拡大図である。
【図３８６６】図３８６２の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体の部分正面拡大図である。
【図３８６７】（ａ）～（ｇ）は、表示部の正面図である。
【図３８６８】図３８６２のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３８６９】図３８６２の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体の部分正面拡大図である。
【図３８７０】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６９のＢ３６ａ－Ｂ３６ａ線における第２球流下構造体の部分断面拡大図である。
【図３８７１】第１の大当たり作動パターンにおける開閉板の状態と、第３発光部の出力と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図３８７２】第１の大当たり作動パターンにおける開閉板の状態と、第３発光部の出力と、入賞検出センサの出力との計時変化を示した図である。
【図３８７３】図３８６２の範囲Ｂ３３ｍに対応する範囲における第２３７実施形態における第２球流下構造体の部分正面図である。
【図３８７４】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第２３８実施形態における可変入賞装置の模式図である。
【図３８７５】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置の模式図である。
【図３８７６】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第２３９実施形態における可変入賞装置の模式図である。
【図３８７７】（ａ）及び（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置の模式図である。
【図３８７８】第２４０実施形態における第２球流下構造体の正面図である。
【図３８７９】（ａ）は、回転風車部材の正面図であり、（ｂ）は、図３８７９（ａ）の

矢印Ｂ４０ｂ方向視における回転風車部材の側面図であり、（ｃ）は、図３８７９（ｂ）の矢印Ｂ４０ｃ方向視における回転風車部材の背面図である。
【図３８８０】第２４１実施形態における第２球流下構造体の正面図である。
【図３８８１】（ａ）及び（ｂ）は、図３８８０のＢ４３ａ－Ｂ４３ａ線における第２球流下構造体の部分断面図である。
【図３８８２】（ａ）は、第２４２実施形態における表示装置の正面図であり、（ｂ）は、図３８８２（ａ）の矢印Ｂ５０ｂ方向視における表示装置の側面図である。
【図３８８３】（ａ）は、前側導光板の正面図であり、（ｂ）は、後側導光板の正面図である。
【図３８８４】第２４３実施形態における遊技盤及び動作ユニットの正面図である。
【図３８８５】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８８６】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図３８８７】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８８８】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８８９】（ａ）は、上変位ユニット及び揺動ユニットの正面図であり、（ｂ）は、上変位ユニット及び揺動ユニットの背面図である。
【図３８９０】（ａ）は、上変位ユニット及び揺動ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、上変位ユニット及び揺動ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８９１】（ａ）及び（ｂ）は、上変位ユニットの正面図である。
【図３８９２】上変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８９３】上変位ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８９４】（ａ）及び（ｂ）は、揺動ユニットの正面図である。
【図３８９５】揺動ユニットの分解正面斜視図である。
【図３８９６】揺動ユニットの分解背面斜視図である。
【図３８９７】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａにおける上変位ユニットＹの正面図である。
【図３８９８】（ａ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａにおける上変位ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３８９１（ｂ）の範囲Ｎ２３ｂにおける上変位ユニットの正面図である。
【図３８９９】（ａ）は、背面側通路ユニットの正面図であり、（ｂ）は、背面側通路ユニットの背面図であり、（ｃ）は、背面側通路ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９００】（ａ）は、センターフレームの正面図であり、（ｂ）は、センターフレームの分解正面斜視図である。
【図３９０１】（ａ）は、図３９００（ａ）のＮ２５ａ－Ｎ２５ａ線におけるセンターフレームの部分断面図であり、（ｂ）は、図３９００（ａ）のＮ２５ｂ－Ｎ２５ｂ線におけるセンターフレームの部分断面図である。
【図３９０２】（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線における遊技盤の部分断面図であり、（ｂ）は、図３９０２（ａ）のＮ２６ｂ－Ｎ２６ｂ線におけるセンターフレーム及び背面側通路ユニットの部分断面図である。
【図３９０３】第２４４実施形態における上変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９０４】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９０５】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９０６】（ａ）は、第２４５実施形態における回転動作部材の正面図であり、（ｂ）は、図３９０６（ａ）の矢印Ｎ２７ｂ方向視における回転動作部材の側面図である。
【図３９０７】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９０８】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。

【図３９０９】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１０】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１１】（ａ）は、第２４６実施形態における揺動手段を模式的に示す正面図であり、（ｂ）は、揺動手段を模式的に示す背面図である。
【図３９１２】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１３】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１４】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１５】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１６】（ａ）は、第２４７実施形態における回転動作部材の正面図であり、（ｂ）は、図３９１６（ａ）の矢印Ｎ３１ｂ方向視における回転動作部材の側面図である。
【図３９１７】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１８】図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９１９】（ａ）及び（ｂ）は、第２４８実施形態における揺動ユニットの正面図である。
【図３９２０】揺動ユニットの分解背面斜視図である。
【図３９２１】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９２２】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９２３】（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２４９実施形態における遊技盤の部分断面図であり、（ｂ）は、図３９２３（ａ）のＮ３５ｂ－Ｎ３５ｂ線におけるセンターフレーム及び背面側通路ユニットの部分断面図である。
【図３９２４】（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２５０実施形態における遊技盤の部分断面図であり、（ｂ）は、図３９２４（ａ）のＮ３６ｂ－Ｎ３６ｂ線におけるセンターフレーム及び背面側通路ユニットの部分断面図である。
【図３９２５】（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２５１実施形態における遊技盤の部分断面図であり、（ｂ）は、図３９２５（ａ）のＮ３７ｂ－Ｎ３７ｂ線におけるセンターフレーム及び背面側通路ユニットの部分断面図である。
【図３９２６】第２５２実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３９２７】（ａ）は、背面側通路ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図３９２７（ａ）のＮ４０ｂ－Ｎ４０ｂ線における背面側通路ユニットの断面図である。
【図３９２８】（ａ）は、図３９２７（ｂ）のＮ４１ａ－Ｎ４１ａ線における背面側通路ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３９２７（ｂ）のＮ４１ｂ－Ｎ４１ｂ線における背面側通路ユニットの断面図である。
【図３９２９】第２５３実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３９３０】第２５４実施形態における上変位ユニットの分解正面斜視図である。
【図３９３１】上変位ユニットの分解背面斜視図である。
【図３９３２】第２５５実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３９３３】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９３４】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。

【図３９３５】（ａ）は、第２５６実施形態における大型ギアの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、大型ギアの分解背面斜視図である。
【図３９３６】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９３７】第２５７実施形態における上変位ユニットの正面分解斜視図である。
【図３９３８】後端ギア部材の回転軸線を通る平面における連結手段の部分断面図である。
【図３９３９】（ａ）及び（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットの正面図である。
【図３９４０】図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における第２５８実施形態における上変位ユニットの正面図である。
【図３９４１】第２５９実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３９４２】図３９４１のＮ４５－Ｎ４５線における遊技盤の部分断面図である。
【図３９４３】遊技盤の背面図である。
【図３９４４】第２６０実施形態における遊技盤の背面図である。
【図３９４５】遊技盤の正面図である。
【図３９４６】遊技盤の正面図である。
【図３９４７】第２６１実施形態における遊技盤の正面図である。
【図３９４８】遊技盤の正面図である。
【図３９４９】（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２６２実施形態における遊技盤の部分断面図であり、（ｂ）は、図３９４９（ａ）のＮ４７ｂ－Ｎ４７ｂ線における背面側通路ユニットの部分断面図である。
【図３９５０】第２６３実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３９５１】パチンコ機の背面図である。
【図３９５２】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図３９５３】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図３９５４】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図３９５５】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３９５６】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図３９５７】正面枠の分解斜視正面図である。
【図３９５８】正面枠の分解斜視背面図である。
【図３９５９】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３９６０】動作ユニットの分解斜視正面図である。
【図３９６１】（ａ）は、下装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、下装飾ユニットの上面図である。
【図３９６２】（ａ）は、下装飾ユニットの斜視正面図であり、（ｂ）は、下装飾ユニットの斜視背面図である。
【図３９６３】下装飾ユニットの分解斜視背面図である。
【図３９６４】下装飾ユニットの分解斜視正面図である。
【図３９６５】（ａ）は、化粧ユニットの正面図であり、（ｂ）は、化粧ユニットの背面図である。
【図３９６６】化粧ユニットの分解斜視正面図である。
【図３９６７】化粧ユニットの分解斜視背面図である。
【図３９６８】（ａ）は、化粧ベースの正面図であり、（ｂ）は、化粧ベースの背面図である。
【図３９６９】（ａ）は、図３９６８（ａ）のＥ０２ａ－Ｅ０２ａ線における化粧ベースの断面図であり、（ｂ）は、図３９６８（ａ）のＥ０２ｂ－Ｅ０２ｂ線における化粧ベー

スの断面図である。
【図３９７０】（ａ）は、電飾部の正面図であり、（ｂ）は、電飾部の背面図であり、（ｃ）は、電飾部の上面図である。
【図３９７１】（ａ）は、図３９７０（ｂ）のＥ０３ａ－Ｅ０３ａ線における電飾部の断面図であり、（ｂ）は、図３９７０（ｂ）のＥ０３ｂ－Ｅ０３ｂ線における電飾部の断面図であり、（ｃ）は、図３９７０（ｂ）のＥ０３ｃ－Ｅ０３ｃ線における電飾部の断面図である。
【図３９７２】（ａ）は、第１係合手段の上面図であり、（ｂ）は、第１係合手段の正面図であり、（ｃ）は、図３９７２（ｂ）のＥ０４－Ｅ０４線における第１係合手段の断面図である。
【図３９７３】（ａ）は、第１係合手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、第１係合手段の分解斜視背面図である。
【図３９７４】（ａ）及び（ｂ）は、第１係合手段の上面図である。
【図３９７５】（ａ）は、第２係合手段の背面図であり、（ｂ）は、第２係合手段の上面図であり、（ｃ）は、図３９７５（ａ）のＥ０５－Ｅ０５線における第２係合手段の断面図である。
【図３９７６】（ａ）は、第２係合手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、第２係合手段の分解斜視背面図である。
【図３９７７】（ａ）及び（ｂ）は、第２係合手段の背面図である。
【図３９７８】図３９６１（ａ）のＥ０１ａ－Ｅ０１ａ線における下装飾ユニットの断面図である。
【図３９７９】図３９６１（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における下装飾ユニットの断面図である。
【図３９８０】（ａ）及び（ｂ）は、図３９６１（ａ）のＥ０１ａ－Ｅ０１ａ線における下装飾ユニットの断面図である。
【図３９８１】（ａ）及び（ｂ）は、図３９６１（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における正面枠の断面図である。
【図３９８２】（ａ）は、背面側ユニットの正面図であり、（ｂ）は、背面側ユニットの背面図であり、（ｃ）は、背面側ユニットの斜視正面図である。
【図３９８３】（ａ）は、正面枠の背面図であり、（ｂ）は、図３９８３（ａ）のＥ０６－Ｅ０６線における正面枠に断面図である。
【図３９８４】（ａ）は、内下枠ユニットの正面図であり、（ｂ）は、内下枠ユニットの上面図であり、（ｃ）は、内下枠ユニットの斜視正面図である。
【図３９８５】（ａ）は、内下枠ユニットの分解斜視正面図であり、（ｂ）は、内下枠ユニットの分解斜視背面図である。
【図３９８６】（ａ）は、球回収ユニットの正面図であり、（ｂ）は、球回収ユニットの上面図であり、（ｃ）は、球回収ユニットの斜視正面図である。
【図３９８７】（ａ）は、球回収ユニットの分解斜視正面図であり、（ｂ）は、球回収ユニットの分解斜視背面図である。
【図３９８８】（ａ）は、図３９８６（ｂ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における球回収ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図３９８６（ａ）のＥ０７ａ－Ｅ０７ａ線における球回収ユニットの断面図である。
【図３９８９】（ａ）は、背面側送球手段の正面図であり、（ｂ）は、背面側送球手段の側面図であり、（ｃ）は、図３９８９（ａ）のＥ０８－Ｅ０８線における背面側送球手段の断面図である。
【図３９９０】（ａ）は、背面側送球手段の斜視正面図であり、（ｂ）は、背面側送球手段の分解斜視正面図である。
【図３９９１】（ａ）は、正面側送球手段の正面図であり、（ｂ）は、正面側送球手段の側面図であり、（ｃ）は、正面側送球手段の斜視正面図である。
【図３９９２】（ａ）は、正面側送球手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、正面側送

球手段の分解斜視背面図である。
【図３９９３】（ａ）は、ファール球ユニットの正面図であり、（ｂ）は、ファール球ユニットの上面図であり、（ｃ）は、ファール球ユニットの斜視正面図である。
【図３９９４】（ａ）は、揚上・研磨装置の正面図であり、（ｂ）は、揚上・研磨装置の側面図であり、（ｃ）は、揚上・研磨装置の上面図であり、（ｄ）は、揚上・研磨装置の斜視正面図である。
【図３９９５】（ａ）は、揚上・研磨装置の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、揚上・研磨装置の分解斜視背面図である。
【図３９９６】（ａ）は、正面側カバー手段の正面図であり、（ｂ）は、正面側カバー手段の背面図であり、（ａ）のＥ０９－Ｅ０９線における正面側カバー手段の断面図である。
【図３９９７】（ａ）は、正面側カバー手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、正面側カバー手段の分解斜視背面図である。
【図３９９８】（ａ）及び（ｂ）は、正面側カバー手段の側面図である。
【図３９９９】（ａ）及び（ｂ）は、図３９９６（ａ）のＥ０９－Ｅ０９線における正面側カバー手段の断面図である。
【図４０００】（ａ）は、動作手段の正面図であり、（ｂ）は、動作手段の背面図であり、（ｃ）は、動作手段の上面図である。
【図４００１】動作手段の分解斜視正面図である。
【図４００２】動作手段の分解斜視背面図である。
【図４００３】（ａ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における動作手段の断面図であり、（ｂ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における動作手段の断面図である。
【図４００４】（ａ）～（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ｂ部における動作手段の部分拡大断面図である。
【図４００５】（ａ）は、図４００３（ｂ）の範囲Ｅ１１ｃ部における動作手段の部分拡大断面図であり、（ｂ）は、図４００５（ａ）のＥ１２－Ｅ１２線における動作手段の断面図である。
【図４００６】（ａ）～（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ａ部における動作手段の部分拡大断面図である。
【図４００７】（ａ）は、背面側カバー手段の正面図であり、（ｂ）は、背面側カバー手段の背面図である。
【図４００８】（ａ）は、背面側カバー手段の斜視正面図であり、（ｂ）は、背面側カバー手段の分解斜視正面図である。
【図４００９】（ａ）及び（ｂ）は、背面側カバー手段の斜視背面図である。
【図４０１０】（ａ）は、第２６４実施形態における下装飾ユニットの正面図であり、（ｂ）は、下装飾ユニットの斜視背面図である。
【図４０１１】下装飾ユニットの分解斜視背面図である。
【図４０１２】（ａ）は、化粧ユニットの背面図であり、（ｂ）は、図４０１０（ａ）のＥ１３－Ｅ１３線における下装飾ユニットの断面図である。
【図４０１３】内下枠ユニットの正面図である。
【図４０１４】（ａ）は、第２６５実施形態における球回収ユニットの分解斜視正面図であり、（ｂ）は、球回収ユニットの分解斜視背面図である。
【図４０１５】（ａ）及び（ｂ）は、球回収ユニットの断面図である。
【図４０１６】（ａ）は、第２６６実施形態における球回収ユニットの分解斜視正面図であり、（ｂ）は、球回収ユニットの分解斜視背面図である。
【図４０１７】（ａ）は、第２６７実施形態における球回収ユニットの分解斜視正面図であり、（ｂ）は、球回収ユニットの分解斜視背面図である。
【図４０１８】球回収ユニットの断面図である。
【図４０１９】（ａ）及び（ｂ）は、図４０１８の図４０１９（ａ）の範囲Ｅ１４部にお

ける球回収ユニットの部分拡大断面図である。
【図４０２０】（ａ）は、第２６８実施形態における正面側送球手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、正面側送球手段の分解斜視背面図である。
【図４０２１】（ａ）は、正面側カバー手段の分解斜視正面図であり、（ｂ）は、正面側カバー手段の分解斜視背面図である。
【図４０２２】第２６９実施形態における揚上・研磨装置の斜視背面図である。
【図４０２３】（ａ）は、動作手段の正面図であり、（ｂ）は、動作手段の側面図である。
【図４０２４】動作手段の分解斜視正面図である。
【図４０２５】（ａ）は、第２７０実施形態における揚上手段の正面図であり、（ｂ）は、柱状部の正面図であり、（ｃ）は、螺旋部の正面図であり、（ｄ）は、組み立て途中における揚上手段の正面図である。
【図４０２６】（ａ）は、第２７１実施形態における揚上手段の正面図であり、（ｂ）は、動作手段の断面図である。
【図４０２７】第２７２実施形態における動作手段の分解斜視正面図である。
【図４０２８】（ａ）は、動作手段の断面図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、図４０２８（ａ）の範囲Ｅ１５部における動作手段の部分拡大断面図である。
【図４０２９】（ａ）～（ｄ）は、第２７３実施形態における動作手段の断面図である。
【図４０３０】（ａ）～（ｄ）は、動作手段の断面図である。
【図４０３１】（ａ）は、第２７４実施形態における動作手段の正面図であり、（ｂ）は、動作手段の背面図であり、図４０３１（ｃ）は、動作手段の上面図である。
【図４０３２】（ａ）は、図４０３１（ｃ）の図Ｅ１６ａ－Ｅ１６ａ線における動作手段の断面図であり、（ｂ）は、図４０３１（ｃ）の図Ｅ１６ｂ－Ｅ１６ｂ線における動作手段の断面図である。
【図４０３３】（ａ）は、第２７５実施形態における動作手段の断面図であり、（ｂ）は、動作手段の断面図である。
【図４０３４】（ａ）は、第２７６実施形態における背面側ユニットの正面図であり、（ｂ）は、背面側ユニットの背面図であり、（ｃ）は、背面側ユニットの分解斜視正面図である。
【図４０３５】（ａ）は、正面枠の断面図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、図４０３５（ａ）の範囲Ｅ１７部における正面枠の部分拡大断面図である。
【図４０３６】（ａ）及び（ｂ）は、第２７７実施形態における下装飾ユニットの断面図である。
【図４０３７】（ａ）は、第２７８実施形態における球回収ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図４０３７（ａ）のＥ１８ｂ－Ｅ１８ｂ線における球回収ユニットの断面模式図である。
【図４０３８】（ａ）は、球回収ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、球回収ユニットの背面斜視図である。
【図４０３９】（ａ）は、内下枠ユニットの正面図であり、（ｂ）は、図４０３９（ａ）のＥ１９ｂ－Ｅ１９ｂ線における内下枠ユニットの断面模式図である。
【図４０４０】（ａ）は、第２７９実施形態における下装飾ユニットの正面図であり、図（ｂ）は、下装飾ユニットの背面斜視図である。
【図４０４１】（ａ）は、化粧ユニットおよび筒部材の背面図であり、（ｂ）は、図４０４１（ａ）のＥ２０－Ｅ２０線における下装飾ユニットの断面図である。
【図４０４２】（ａ）は、第２８０実施形態における下装飾ユニットの背面図であり、（ｂ）は、図４０４２（ａ）のＥ２１－Ｅ２１線における下装飾ユニットの断面図である。
【図４０４３】第２８１実施形態における球回収ユニットの断面図である。
【図４０４４】（ａ）及び（ｂ）は、図４０４３の範囲Ｅ２２部における球回収ユニットの部分拡大断面図である。
【図４０４５】（ａ）は、第２８２実施形態における電飾部の背面図であり、（ｂ）及び

（ｃ）は、図４０４５（ａ）のＥ２３ｂ－Ｅ２３ｂ線における電飾部の断面図である。
【図４０４６】（ａ）は、第２８３実施形態における電飾部の背面図であり、（ｂ）は、図４０４６（ａ）のＥ２４ｂ－Ｅ２４ｂ線における電飾部の断面図である。
【図４０４７】（ａ）は、化粧ユニットの正面図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、化粧ユニットの断面図である。
【図４０４８】第２８４実施形態における化粧ユニットの背面斜視分解図である。
【図４０４９】（ａ）は、第１係合手段の側面図であり、（ｂ）は、第１係合手段の正面図であり、（ｃ）は、図４０４９（ｂ）のＥ２５ｃ－Ｅ２５ｃ線における第１係合手段の断面図である。
【図４０５０】（ａ）及び（ｂ）は、第１係合手段の側面図である。
【図４０５１】下装飾ユニットの断面図である。
【図４０５２】（ａ）～（ｄ）は、第２８５実施形態における動作手段の断面図である。
【図４０５３】第２８６実施形態におけるパチンコ機の斜視正面図である。
【図４０５４】（ａ）は、正面側カバー手段の背面図であり、（ｂ）は、図４０５４（ａ）のＥ２７ｂ－Ｅ２７ｂ線における正面側カバー手段の断面図であり、（ｃ）及び（ｄ）は、Ｅ２７ｃ－Ｅ２７ｃ線における正面側カバー手段の断面模式図である。
【図４０５５】（ａ）は、第２８７実施形態における揚上・研磨装置の正面図であり、（ｂ）は、揚上・研磨装置の上面図であり、（ｃ）及び（ｄ）は、揚上・研磨装置の斜視正面図である。
【図４０５６】（ａ）は、第２８８実施形態における揚上手段の正面図であり、（ｂ）は、柱状部の正面図であり、（ｃ）は、螺旋部の正面図であり（ｄ）は、揚上手段の上面図であり、（ｅ）は、揚上手段の下面図である。
【図４０５７】（ａ）は、揚上手段の正面図であり、（ｂ）は、揚上手段の上面図であり、（ｃ）は、揚上手段の下面図である。
【図４０５８】第２８９実施形態における動作手段の背面斜視分解図である。
【図４０５９】（ａ）は、動作手段の背面図であり、（ｂ）及び（ｃ）は、動作手段の部分拡大上面図である。
【図４０６０】（ａ）は、第２９０実施形態における正面側送球手段の正面図であり、（ｂ）は、正面側送球手段の側面図であり、（ｃ）は、正面側送球手段の正面斜視図である。
【図４０６１】（ａ）は、揚上・研磨装置の正面図であり、（ｂ）は、揚上・研磨装置の上面図であり、（ｃ）は、揚上・研磨装置の側面図であり、（ｄ）は、揚上・研磨装置の斜視正面図である。
【図４０６２】（ａ）は、正面側送球手段および揚上・研磨装置の正面図であり、（ｂ）は、図４０６２（ａ）のＥ２９ｂ－Ｅ２９ｂ線における正面側送球手段および揚上・研磨装置の断面模式図であり、（ｃ）は、図４０６２（ｂ）のＥ２９ｃ－Ｅ２９ｃ線における正面側送球手段および揚上・研磨装置の断面模式図である。
【図４０６３】（ａ）は、第２９１実施形態における動作手段の部分拡大断面図であり、（ｂ）は、図４０６３（ａ）のＥ３０ｂ－Ｅ３０ｂ線における動作手段の部分拡大断面図である。
【図４０６４】（ａ）～（ｄ）は、動作手段の部分拡大断面図である。
【図４０６５】（ａ）は、第２９２実施形態における動作手段の部分拡大断面図であり、（ｂ）は、第２９３実施形態における動作手段の部分拡大断面図である。
【図４０６６】第２９４実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４０６７】パチンコ機の背面図である。
【図４０６８】パチンコ機の正面斜視図である。
【図４０６９】パチンコ機の正面斜視図である。
【図４０７０】パチンコ機の正面斜視図である。
【図４０７１】パチンコ機の正面図である。
【図４０７２】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。

【図４０７３】正面枠の分解正面斜視図である。
【図４０７４】正面枠の分解背面斜視図である。
【図４０７５】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４０７６】第２９５実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４０７７】遊技盤及び動作ユニットの正面図である。
【図４０７８】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４０７９】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４０８０】回転動作ユニットの正面斜視図である。
【図４０８１】回転動作ユニットの背面斜視図である。
【図４０８２】回転動作ユニットの正面図である。
【図４０８３】回転動作ユニットの正面図である。
【図４０８４】回転動作ユニットの正面図である。
【図４０８５】回転動作ユニットの正面図である。
【図４０８６】回転動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４０８７】回転動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４０８８】回転動作手段の分解正面斜視図である。
【図４０８９】回転動作手段の分解背面斜視図である。
【図４０９０】回転動作ユニットの正面図である。
【図４０９１】回転動作ユニットの正面図である。
【図４０９２】回転動作手段の正面図である。
【図４０９３】回転動作手段の正面図である。
【図４０９４】回転動作手段の正面図である。
【図４０９５】回転動作手段の正面図である。
【図４０９６】昇降動作ユニット及び支持ユニットの正面斜視図である。
【図４０９７】昇降動作ユニット及び支持ユニットの正面図である。
【図４０９８】昇降動作ユニット及び支持ユニットの正面図である。
【図４０９９】昇降動作ユニット及び支持ユニットの正面図である。
【図４１００】昇降動作ユニットの正面斜視図である。
【図４１０１】昇降動作ユニットの背面斜視図である。
【図４１０２】昇降動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１０３】昇降動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１０４】多方向動作手段の分解正面斜視図である。
【図４１０５】多方向動作手段の分解背面斜視図である。
【図４１０６】（ａ）及び（ｂ）は、昇降動作ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図４１０６（ｂ）のＣ０１ｃ－Ｃ０１ｃ線における昇降動作ユニットの断面図である。
【図４１０７】（ａ）及び（ｂ）は、昇降動作ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図４１０７（ｂ）のＣ０２ｃ－Ｃ０２ｃ線における昇降動作ユニットの断面図である。
【図４１０８】（ａ）及び（ｂ）は、昇降動作ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図４１０８（ｂ）のＣ０３ｃ－Ｃ０３ｃ線における昇降動作ユニットの断面図である。
【図４１０９】（ａ）及び（ｂ）は、昇降動作ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図４１０９（ｂ）のＣ０４ｃ－Ｃ０４ｃ線における昇降動作ユニットの断面図である。
【図４１１０】（ａ）及び（ｂ）は、昇降動作ユニットの正面図であり、（ｃ）は、図４１１０（ｂ）のＣ０５ｃ－Ｃ０５ｃ線における昇降動作ユニットの断面図である。
【図４１１１】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの正面図である。
【図４１１２】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの背面図である。
【図４１１３】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの右側側面図である。
【図４１１４】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの左側側面図である。
【図４１１５】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの正面斜視図である。
【図４１１６】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの背面斜視図である。
【図４１１７】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの分解正面斜視図である。

【図４１１８】正面枠の本体枠と操作ハンドルユニットの分解背面斜視図である。
【図４１１９】連結ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１２０】連結ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１２１】連結ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１２２】第２９６実施形態における回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２３】回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２４】回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２５】回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２６】第２９７実施形態における回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２７】回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２８】回転動作ユニットの正面図である。
【図４１２９】回転動作ユニットの正面図である。
【図４１３０】（ａ）は、第２９８実施形態における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分正面図であり、（ｂ）は、図４１３０（ａ）のＤ０１ｂ－Ｄ０１ｂ線における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分断面図である。
【図４１３１】（ａ）は、遊技盤及び昇降動作ユニットの部分正面図であり、（ｂ）は、図４１３１（ａ）のＤ０２ｂ－Ｄ０２ｂ線における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分断面図である。
【図４１３２】（ａ）は、遊技盤及び昇降動作ユニットの部分正面図であり、（ｂ）は、図４１３２（ａ）のＤ０３ｂ－Ｄ０３ｂ線における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分断面図である。
【図４１３３】（ａ）は、遊技盤及び昇降動作ユニットの部分正面図であり、（ｂ）は、図４１３３（ａ）のＤ０４ｂ－Ｄ０４ｂ線における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分断面図である。
【図４１３４】（ａ）は、遊技盤及び昇降動作ユニットの部分正面図であり、（ｂ）は、図４１３４（ａ）のＤ０５ｂ－Ｄ０５ｂ線における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分断面図である。
【図４１３５】（ａ）は、遊技盤及び昇降動作ユニットの部分正面図であり、（ｂ）は、図４１３５（ａ）のＤ０６ｂ－Ｄ０６ｂ線における遊技盤及び昇降動作ユニットの部分断面図である。
【図４１３６】第２９９実施形態における操作ハンドルユニットの正面図である。
【図４１３７】操作ハンドルユニットの左側面図である。
【図４１３８】操作ハンドルユニットの右側面図である。
【図４１３９】操作ハンドルユニットの分解背面斜視図である。
【図４１４０】（ａ）、（ｂ）及び（ｃ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線における操作ハンドルユニットの部分断面図である。
【図４１４１】（ａ）～（ｅ）は、ルーバー部材の動作パターンを示す模式図である。
【図４１４２】操作ハンドルユニットの分解背面斜視図である。
【図４１４３】第３００実施形態における風向切替部材の正面斜視部である。
【図４１４４】（ａ）、（ｂ）、及び（ｃ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線に対応する断面における操作ハンドルユニットの断面図である。
【図４１４５】（ａ）及び（ｂ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線に対応する断面における操作ハンドルユニットの断面図である。
【図４１４６】（ａ）、（ｂ）、（ｃ）及び（ｄ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線に対応する断面における第３０１実施形態における操作ハンドルユニットの断面図である。
【図４１４７】第３０２実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４１４８】パチンコ機の背面図である。
【図４１４９】外枠に対して内枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４１５０】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態

（展開）を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４１５１】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放（展開）した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。
【図４１５２】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４１５３】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。
【図４１５４】正面枠の分解正面斜視図である。
【図４１５５】正面枠の分解背面斜視図である。
【図４１５６】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４１５７】遊技盤の正面図である。
【図４１５８】遊技盤の分解正面斜視図である。
【図４１５９】（ａ）は、入賞口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、入賞口ユニットの背面図である。
【図４１６０】（ａ）は、入賞口ユニットの正面斜視図であり、（ｂ）は、入賞口ユニットの背面斜視図である。
【図４１６１】入賞口ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１６２】入賞口ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１６３】（ａ）は、正面ユニットの正面図であり、（ｂ）は、正面ユニットの背面図である。
【図４１６４】正面ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１６５】正面ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１６６】（ａ）は、変位部材の正面図であり、（ｂ）は、変位部材の側面図であり、（ｃ）は、変位部材の正面斜視図である。
【図４１６７】図４１６３（ｂ）の範囲Ｈ００における入賞口ユニット及び変位部材の背面図である。
【図４１６８】図４１６３（ｂ）の範囲Ｈ００における入賞口ユニット及び変位部材の背面図である。
【図４１６９】（ａ）は、駆動ユニットの側面図であり、（ｂ）は、駆動ユニットの上面図であり、図４１６９（ｃ）は、駆動ユニットの正面斜視図である。
【図４１７０】駆動ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１７１】（ａ）及び（ｂ）は、図４１６９（ｂ）のＨ０１－Ｈ０１線における駆動ユニットの断面図である。
【図４１７２】（ａ）は、特定入賞口ユニットの正面図であり、（ｂ）は、特定入賞口ユニットの背面図であり、（ｃ）は、特定入賞口ユニットの上面図である。
【図４１７３】特定入賞口ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１７４】（ａ）及び（ｂ）は、図４１７２（ｃ）のＨ０２－Ｈ０２線における特定入賞口ユニットの断面図である。
【図４１７５】（ａ）及び（ｂ）は、特定入賞口ユニットの正面斜視図である。
【図４１７６】（ａ）は、送球ユニットの正面図であり、（ｂ）は、送球ユニットの側面図である。
【図４１７７】（ａ）は、送球ユニットの分解正面斜視図であり、（ｂ）は、送球ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１７８】（ａ）は、振分ユニットの正面図であり、（ｂ）は、振分ユニットの背面図である。
【図４１７９】振分ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１８０】振分ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１８１】（ａ）は、図４１７８（ａ）のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における振分ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図４１８１（ａ）のＨ０４ｂ－Ｈ０４ｂ線における振分ユニットの断面図である。
【図４１８２】（ａ）及び（ｂ）は、図４１８１（ｂ）の範囲Ｈ０５部における振分ユニットの部分拡大断面図である。

【図４１８３】（ａ）は、通路ユニットの正面図であり、（ｂ）は、通路ユニットの側面図である。
【図４１８４】通路ユニットの分解正面斜視図である。
【図４１８５】通路ユニットの分解背面斜視図である。
【図４１８６】第Ｚ１制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図４１８７】第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の通常状態１からのゲームフローを示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の通常状態２からのゲームフローを示した図である。
【図４１８８】（ａ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の時短状態からのゲームフローを示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。
【図４１８９】（ａ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の実際の表示画面を例示した図である。
【図４１９０】（ａ）～（ｃ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の第３図柄表示装置の小領域の表示画面を部分的に拡大して例示した図である。
【図４１９１】（ａ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の実際の表示画面を例示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の第３図柄表示装置の小領域の表示画面を部分的に拡大して例示した図である。
【図４１９２】（ａ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の実際の表示画面を例示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例におけるパチンコ機の第３図柄表示装置の小領域の表示画面を部分的に拡大して例示した図である。
【図４１９３】主制御装置のＲＡＭ内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。
【図４１９４】（ａ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲＯＭの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲＡＭの内容を模式的に示した模式図である。
【図４１９５】（ａ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された第１当たり乱数テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された第２当たり乱数テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【図４１９６】（ａ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された第１当たり種別選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された特図１大当たり用テーブル及び特図２大当たり用テーブルに規定されている内容を示した模式図であり、（ｃ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０ＭにＣ時短Ａ当たり用テーブルに規定されている内容を示した模式図であり、（ｄ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０ＭにＣ時短Ｂ当たり用テーブルに規定されている内容を示した模式図である。
【図４１９７】（ａ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された変動パターン選択テーブルに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された通常状態１用テーブルに規定されている内容を模式図に示した模式図であり、（ｃ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された通常状態２用テーブルの規定内容を示した図である。
【図４１９８】（ａ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された時短状態用テーブルの規定内容を示した図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例における主制御装置のＲ０Ｍに設定された確変状態用テーブルの規定内容を示した図である。
【図４１９９】（ａ）は、第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置のＲＡＭの内容を模式的に示したブロック図である。
【図４２００】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置のＲ０Ｍに設定された表示制御

装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２０１】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４２０２】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図４２０３】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置のＲＯＭに設定された描画リストの内容を模式的に示した模式図である。
【図４２０４】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２０５】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２０６】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示したフローチャートである。
【図４２０７】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される非大当たり時処理を示したフローチャートである。
【図４２０８】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４２０９】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される非大当たり停止時処理を示したフローチャートである。
【図４２１０】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理の内容を示したフローチャートである。
【図４２１１】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４２１２】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４２１３】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４２１４】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４２１５】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２１６】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４２１７】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４２１８】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図４２１９】第Ｚ１制御例における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４２２０】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４２２１】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４２２２】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図４２２３】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。
【図４２２４】第Ｚ１制御例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４２２５】第３０３実施形態における振分ユニットの分解正面斜視図である。

【図４２２６】（ａ）は、振分ユニットの断面図であり、図４２２６（ｂ）は、図４２２６（ａ）のＨ０６ｂ－Ｈ０６ｂ線における振分ユニットの断面図である。
【図４２２７】（ａ）及び（ｂ）は、図４２２６（ｂ）の範囲Ｈ０７部における振分ユニットの部分拡大断面図である。
【図４２２８】（ａ）は、第３０４実施形態における振分ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図４２２８（ａ）のＨ０８ｂ－Ｈ０８ｂ線における振分ユニットの断面図である。
【図４２２９】（ａ）及び（ｂ）は、図４２２８（ｂ）の範囲Ｈ０９部における振分ユニットの部分拡大断面図である。
【図４２３０】第３０５実施形態における振分ユニットの分解斜視図である。
【図４２３１】（ａ）は、振分ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図４２３１（ａ）のＨ１０ｂ－Ｈ１０ｂ線における振分ユニットの断面図である。
【図４２３２】（ａ）は、図４２３１（ａ）に示す第１入球口振分部および駆動モータを拡大した部分拡大断面図であり、（ｂ）は、第１入球口振分部および駆動モータの正面斜視図である。
【図４２３３】（ａ）及び（ｃ）は、図４２３１（ａ）に示す第１入球口振分部および駆動モータを拡大した部分拡大断面図であり、（ｂ）及び（ｄ）は、第１入球口振分部および駆動モータの正面斜視図である。
【図４２３４】第３０６実施形態における振分ユニットの分解正面斜視図である。
【図４２３５】（ａ）は、振分ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図４２３５（ａ）のＨ１２ｂ－Ｈ１２ｂ線における振分ユニットの断面図である。
【図４２３６】（ａ）及び（ｂ）は、図４２３５（ｂ）の範囲Ｈ１２部における部分拡大断面図である。
【図４２３７】（ａ）は、第３０７実施形態における振分ユニットの断面図であり、（ｂ）は、図４２３７（ａ）のＨ１３ｂ－Ｈ１３ｂ線における振分ユニットの断面図である。
【図４２３８】（ａ）及び（ｂ）は、図４２３７（ｂ）の範囲Ｈ１４部における振分ユニットの部分拡大断面図である。
【図４２３９】第３０８実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４２４０】パチンコ機の背面図である。
【図４２４１】パチンコ機の正面斜視図である。
【図４２４２】パチンコ機の正面斜視図である。
【図４２４３】パチンコ機の正面斜視図である。
【図４２４４】パチンコ機の正面図である。
【図４２４５】遊技盤及び内枠の分解正面斜視図である。
【図４２４６】正面枠の分解正面斜視図である。
【図４２４７】正面枠の分解背面斜視図である。
【図４２４８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２４９】第３０９実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図４２５０】遊技盤及び動作ユニットの正面図である。
【図４２５１】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４２５２】動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４２５３】衝突動作ユニットの正面斜視図である。
【図４２５４】衝突動作ユニットの背面斜視図である。
【図４２５５】衝突動作ユニットの正面図である。
【図４２５６】衝突動作ユニットの正面図である。
【図４２５７】衝突動作ユニットの背面図である。
【図４２５８】衝突動作ユニットの背面図である。
【図４２５９】衝突動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４２６０】衝突動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４２６１】複合動作ユニットの正面斜視図である。
【図４２６２】複合動作ユニットの正面図である。

【図４２６３】複合動作ユニットの正面図である。
【図４２６４】複合動作ユニットの正面図である。
【図４２６５】複合動作ユニットの正面図である。
【図４２６６】複合動作ユニットの正面図である。
【図４２６７】複合動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４２６８】複合動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４２６９】回転枠ユニットの正面図である。
【図４２７０】回転枠ユニットの正面図である。
【図４２７１】回転枠ユニットの正面図である。
【図４２７２】回転枠ユニットの分解正面斜視図である。
【図４２７３】回転枠ユニットの分解背面斜視図である。
【図４２７４】可動液晶表示装置の表示画面の領域区分設定を模式的に示した模式図である。
【図４２７５】動作ユニットの正面図である。
【図４２７６】動作ユニットの正面図である。
【図４２７７】動作ユニットの正面図である。
【図４２７８】動作ユニットの正面図である。
【図４２７９】（ａ）から（ｃ）は、図４２７７の範囲Ｇ０１ａにおける可動液晶表示装置及び回転枠ユニットの部分正面図と、ボタン部の操作と可動液晶表示装置の動作との関係を示す模式図である。
【図４２８０】（ａ）から（ｃ）は、図４２７７の範囲Ｇ０１ａにおける可動液晶表示装置及び回転枠ユニットの部分正面図と、第１動作制御におけるボタン部の操作に関連する可動液晶表示装置の第２関連動作を示す模式図である。
【図４２８１】（ａ）から（ｃ）は、図４２７７の範囲Ｇ０１ａにおける可動液晶表示装置及び回転枠ユニットの部分正面図と、第１動作制御におけるボタン部の操作に関連する可動液晶表示装置の第２関連動作を示す模式図である。
【図４２８２】動作ユニットの正面図である。
【図４２８３】動作ユニットの正面図である。
【図４２８４】導光板ユニットの正面図である。
【図４２８５】動作ユニットの正面図である。
【図４２８６】動作ユニットの正面図である。
【図４２８７】動作ユニットの正面図である。
【図４２８８】動作ユニットの正面図である。
【図４２８９】動作ユニットの正面図である。
【図４２９０】動作ユニットの正面図である。
【図４２９１】動作ユニットの正面図である。
【図４２９２】動作ユニットの正面図である。
【図４２９３】動作ユニットの正面図である。
【図４２９４】動作ユニットの正面図である。
【図４２９５】動作ユニットの正面図である。
【図４２９６】動作ユニットの正面図である。
【図４２９７】第３１０実施形態における衝突動作ユニットの背面図である。
【図４２９８】衝突動作ユニットの背面図である。
【図４２９９】複合動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図４３００】複合動作ユニットの分解背面斜視図である。
【図４３０１】複合動作ユニットの正面図である。
【図４３０２】複合動作ユニットの正面図である。
【図４３０３】複合動作ユニットの正面図である。
【図４３０４】第３１１実施形態における動作ユニットの正面図である。
【図４３０５】動作ユニットの正面図である。

【図４３０６】動作ユニットの正面図である。
【図４３０７】動作ユニットの正面図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１制御例＞
以下、本発明の制御例について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８５を参照し、第１制御例として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一制御例について説明する。図１は、第１制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視下領域に設けられた可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図３はパチンコ機１０の後面図である。図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図４参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図４を参照して後述する。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。ここで、内枠１２と正面枠１４との施錠が解除されている間は、音量の段階をエラー報知用の最大音量に対応する段階に変更した上で扉が開放されている旨のエラーを報知し、専用の鍵に対して解除状態から施錠状態に復帰するための操作を行うことで、エラーの報知が終了されて音量の段階を最大音量よりも低い段階に低下させることが可能となっている。
【００１１】
正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。遊技球を発射位置へと案内する経路である上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、演出の一部として第３図柄表示装置８１（図４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、情報を入力可能な構成として遊技者により操作される。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、演出の一部として大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当た

り時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００１２】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図４参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【００１３】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。つまり、本制御例では、球を遊技盤１３に形成された遊技領域へと発射させるための発射手段と、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させる発射強度可変手段と、を有している。これにより、遊技者は、操作ハンドル５１を操作するだけで、発射手段を用いた球の発射行為と、球の発射強度を可変させる発射強度可変行為と、を実行することができる。よって、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、特定の遊技領域に向けて球を発射させる操作を片手で実行することができ、遊技者に過度な負担を強いること無く、遊技を実行させることができる。本制御例では、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が発射強度を選択可能な発射強度選択ボタンを設け、その発射強度選択ボタンの操作結果（選択結果）に対応する発射強度で発射手段が球を発射するように構成しても良い。また、本制御例では、遊技者が操作ハンドル５１に直接触れることで電気抵抗を変化させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、操作ハンドル５１に近接センサを設け、近接センサによって検知される構成要素となる遊技者の手を近接センサが触れずに

検知した場合に、その検知結果に対応した発射強度で遊技球が発射されるように構成しても良い。

【００１４】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

図４に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図４を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００１５】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。

【００１６】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球（入賞）した場合に第１図柄表示装置３７が作動し得るように構成されている。つまり、第１領域を有する第１図柄表示装置３７は、第１入球口６４に球が入球したことを検知した場合に出力される検知信号を受信し、その受信した検知信号（情報）に含まれる内容を判定する第１特別図柄抽選（特図１抽選）を、及び、第２入球口６４０に球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示す

ための表示手段である。なお、本制御例では、第１領域内に表示される図柄として特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて２種類の特別図柄抽選（特図抽選）の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を１種類（第１特別図柄）のみ有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に１種類の特別図柄に応じた表示領域を設ければ良い。

【００１７】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、現在のパチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態、確変状態）が何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄の抽選結果に対応する遊技である特別図柄（第１図柄）変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを実行された抽選の結果が停止表示されるまでの期間中であることを示す態様として点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【００１８】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この有利遊技を実行させることが可能な状態として実行される大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（所定期間の間、完全に図柄が停止している状態での表示である確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されることにより有利度合いが閉鎖状態が設定される期間よりも高い所定の有利度合いとなる特定の遊技（ラウンド遊技）が行われるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。なお、可変入賞装置６５は、遊技者が操作できる装置である発射ハンドルを操作することで遊技球を発射し、特図始動口（第１入球口６４等）に遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に可動制御される可動手段の別形態である。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、遊技者に操作要領を示す期間であるオープニング期間を設定し、遊技者に操作要領を示す態様として球を任意の方向に向けて発射することを案内する態様（例えば、右打ち表示）を表示することで、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【００１９】
　また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。なお、大当たり遊技のうち、可変入賞装置６５の可動制御が終了した後に設定されるエンディング期間中に実行される各種制御は、１の制御が終了した後に実行される制御である。詳細な説明は後述するが、本制御例では、複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成しており、当選した大当たりの種別に応じて、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が異なるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の抽選による大当たり当選の有無だけでは無く、当選した大当たり種別や、当選時における遊技状態にも興味を持たせることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さについても、大当たり当選した時点に設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。
【００２０】
　一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。具体的な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たり当選する確率が異なる２つの状態（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）と、後述する普通図柄の抽選で当たり当選する確率が異なる２つの状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を組み合わせ、３種類の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、遊技者が遊技を行うことが可能な所定状態として設定される通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、遊技者が遊技を行うことが可能な所定状態とは異なる状態として設定される時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、遊技者が遊技を行うことが可能な所定状態とは異なる状態として設定される確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。特別図柄の抽選も、普通図柄の抽選も、高確率状態である場合のほうが、低確率状態である場合よりも当たり当選し易くなるように構成しているため、本制御例におけるパチンコ機１０にて設定可能な複数の遊技状態のうち、確変状態が、それ以外の遊技状態よりも特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態となり、所定の特典が付与され易くなる遊技の状態として設定される確変状態と時短状態が、それ以外の遊技状態よりも普通図柄抽選で当たりに当選し易い遊技状態となる。
【００２１】
　また、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第２入球口６４０に付設されている電動役物６４０ａが開放し、第２入球口６４０に球を入球させ易い

状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に、特定領域を設けており、大当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に限り、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、当選した大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技（有利大当たり遊技）と、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技（不利大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。以後、有利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技のことを確変大当たり遊技と称し、確変大当たり遊技が実行される大当たりのことを確変大当たりと称す。また、不利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技のことを通常大当たり遊技と称し、通常大当たり遊技が実行される大当たりのことを通常大当たりと称す。

【００２２】

なお、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみ可変入賞装置６５を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。図４に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１の演出設定位置である第１入球口６４、或いは第２入球口６４０への入球（始動入賞）によって所定の情報の入力がされたことをトリガとして、第１図柄表示装置３７にて実行される特別図柄の変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、第２の演出設定位置である普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００２３】

第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、数や記号を含んで表示される画像データとして例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図６（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面内である第２領域内に表示される図柄として第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が所定の変化或いは所定の変化とは反する変化として可変表示（動的表示）されるようになっている。本制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２１参照）の制御に伴った遊技状

態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。図６（ｂ）に示した通り、本制御例のパチンコ機１０では、主図柄ｓｚが数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている一方で、抽選結果が外れの場合には、大当たり遊技の発生や大当たり種別等の所定の示唆内容が含まれない演出として外れの組み合わせの主図柄が停止表示される（少なくとも１の主図柄が他の主図柄と異なる図柄で停止表示される）変動表示が行われる。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【００２４】

具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄ｓｚの間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）ｆｚも形成されている。図６（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）ｆｚを表示している。そして、図６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄（主図柄ｓｚ）が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。図６（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｚ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。なお、本制御例では、上述した３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）のうち、特定の図柄列（図柄列Ｚ２）、即ち、複数の図柄列のうち変動表示が最後に停止表示される図柄列に対して、他の図柄列よりも主図柄の数が多くなるように構成している。具体的には、特定の数字（例えば、「４」の数字）が付された主図柄の数を、他の図柄列よりも多くしている。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【００２５】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出

が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。なお、変動表示されている第３図柄とは異なる種別の図柄を追加表示（切替表示）することで、大当たり当選を示す情報とは異なる追加情報を遊技者に付与可能な場合において、追加情報が付与されることを煽る演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。さらに、変動表示されている全ての第３図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成を用いても良く、この場合、変動表示されている全ての第３図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成である。

【００２６】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図６（ｂ）を参照して説明をする。図６（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本制御例のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図６（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【００２７】

さらに、本制御例では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図６（ｂ）に示した通り、本制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１）を主表示領域Ｄｍの左上側に、普通図柄の抽選状況を示すための普図第４図柄が表示される普図第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ２）を主表示領域Ｄｍの右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域や普図第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示

装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。図６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第１入球口６４、或いは第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大４回まで保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。つまり、第１入球口６４または第２入球口６４０への遊技球の入球は、更新される態様（保留図柄）が表示される領域（副表示領域Ｄｓ）における態様を更新する条件であり、保留図柄の増加表示は、態様を更新する演出であると言える。本実施形態では、第１入球口６４への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個、第２入球口６４０への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が４個に設定されているので、副表示領域Ｄｓには、保留図柄が最大８個表示される。なお、保留図柄は第１入球口６４または第２入球口６４０に遊技球が入球したことに対応して表示される演出であり、第１入球口６４または第２入球口６４０への遊技球の入球に対応して規定の賞球が払い出される。つまり、保留図柄の表示が実行される場合には、遊技者に対して賞球が付与されることとなる。言い換えると、保留図柄の表示は、遊技者にとって付加価値のある演出である。

【００２８】

具体的には、図６（ｂ）に示した通り、副表示領域Ｄｓは、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂに区画形成される。待機中領域Ｄｓ１ｂは、特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（８個）に対応した８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、８つの台座ｈｒ１～ｈｒ８のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図６（ｂ）に示した例では、第１特別図柄の保留球を４つ保留記憶している状態であって、待機中領域Ｄｓ１ｂには、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が４つ（ｈｚ１～ｈｚ４）、第１台座ｈｒ１～第４台座ｈｒ４に表示されている。実行中領域Ｄｓ１ａは、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座ｈｒ０に、実行中保留図柄ｈｚ０が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、待機中領域Ｄｓ１ｂの第１台座ｈｒ１に表示されていた保留図柄ｈｚ１が、実行中領域Ｄｓ１ａの実行中台座ｈｒ０へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、待機中領域Ｄｓ１ｂに表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の標示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、副表示領域Ｄｓにおいて実行中台座ｈｒ０に実行中保留図柄ｈｚ０が表示された態様となったことに対応して新たな特図変動が開始されるため、新たな特図変動の開始は、所定の態様となったことに対応して実行される演出であると言える。なお、保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出の実行タイミングとしては、新たに保留球数図柄が表示される第１タイミングや、新たな特別図柄抽選が実行されることによって保留球数図柄の表示位置がシフトする第２タイミングや、実行される変動演出の演出パターンに応じて規定される第３タイミング等が考えられる。そして、保留変化演出の実行タイミングによっても大当たり当選や時短状態への期待度を異ならせることが可能となる。この場合、保留変化演出は、実行タイミングによって特典の内容や特典付与の期待度を切り替えて報

知することが可能な演出である。なお、保留変化演出は上記した態様に限るものではなく、新たな入賞情報によって既に実行されている演出（保留図柄）を変容させる演出である保留変化演出を実行しても良い。例えば、大当たり当選する保留球を獲得した場合に、当該保留球に対応する保留図柄よりも前に表示されている保留図柄の表示態様を可変させる演出を実行しても良い。より具体的には、大当たり当選する保留球を獲得した時点で３つの保留図柄が既に表示されている場合には、その３つの保留図柄をそれぞれ「激」「ア」「ツ」という文字が表示された態様に可変させ、大当たり当選する保留球に対応する保留図柄を「！」という記号が表示された態様で表示させる。なお、４つの保留図柄で「激アツ！」という文字列が作られた場合には、４つ目の保留球が大当たり当選する可能性が高いことを遊技者に示唆している。一方、４つ目の保留図柄が「？」という記号が表示された態様で表示される場合もあり、この場合は今回の保留変化演出が単なる賑やかしである可能性が高いことを示唆している。大当たり当選する保留球を獲得した時点で２つの保留図柄が既に表示されている場合には、その２つの保留図柄をそれぞれ「激」「ア」という文字が表示された態様で表示させ、大当たり当選する保留球に対応する保留図柄を「ツ」という文字が表示された態様で表示させる。この場合、４つ目の保留図柄が表示されていないため、遊技者には今回の保留変化演出が単なる賑やかしなのか否かが分からない状態となる。つまり、上限まで保留球を獲得している場合には、上限まで保留球を獲得していない場合よりも抽選結果を早く知ることができる構成である。このように構成することで、いち早く抽選結果を知りたい遊技者に対して、できる限り保留球を上限まで獲得した状態を維持させようと遊技を行わせることが可能となる。なお、特定の識別情報の表示態様を段階的に可変させることで大当たり当選期待度を段階的に示唆可能な演出を実行可能なパチンコ機１０であれば、大当たり当選期待度を段階的に示すための表示態様を入れ替えた演出モード（ハプニングモード）を設定可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選期待度に対応させてエフェクトの色を段階的に表示させることが可能なパチンコ機１０において、通常であれば、エフェクトの色が「青→赤→金」の順で大当たり当選期待度が高くなるのに対して、上述したハプニングモードが設定されることで、「金→赤→青」の順で大当たり当選期待度が高くなるように構成すると良い。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合において、選択可能な演出モードを限定するように構成し、大当たり祝福モードのみを選択可能にしても良い。この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成の別形態である。

【００２９】

本制御例では、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂに表示される保留図柄の表示態様によって、表示されている保留図柄が第１特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図１保留図柄）であるか、第２特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図２保留図柄）であるかを遊技者が識別可能に構成しており、特図１保留図柄は白色の丸印（図６（ｂ）参照）で、特図２保留図柄は黒色の丸印（図８（ａ）参照）で表示される。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第１入球口６４へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、図６（ｂ）に示した通り、本制御例では、各特別図柄に対応する保留球数の個数に対応する数の保留図柄を表示し、若い番号の台座（最も若い番号の台座は第１台座ｈｒ１）に表示されている保留図柄に対応する保留球を用いて特別図柄抽選を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選に用いられる順に保留図柄を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留球を獲得した順に保留図柄を表示し、各保留図柄に対して特別図柄抽選に用いられる順番を示すための消化順情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで獲得した保留球がどの保留図柄に対応しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本制御例では、図６（ｂ）に示した通り、最大で８個の保留図柄を横並びで表示可能に構成しているが、これに限ること無く、特図１保留図柄の表示領域と、特図２保留図柄の表示領域と、を区分けして表示するように構成しても良い。この場合、例えば、特図２保留を獲得し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合は、特図１保留図柄

の表示領域を特図２保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示し、特図２保留を獲得し易い遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、特図２保留図柄の表示領域を特図１保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示するように構成しても良い。

【００３０】

なお、本第１制御例では、図２を参照して説明をした通り、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。なお、図８（ａ）に示した通り、通常状態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄は、後述する先読み処理の結果を示すように表示態様を可変表示可能に構成している。つまり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄は、獲得済みの特図保留数に対応する情報と、獲得した入賞情報（各種カウンタ値）に関する情報と、を表示する表示態様となるため、入球手段への遊技球の入球に基づいて獲得した複数種類の賞球に関する情報（合算賞球数）を表示する表示態様の別形態である。

【００３１】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各制御例において説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

【００３２】

＜第１制御例の演出内容について＞

次に、図７～図１５を参照して、本第１制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図７（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図７（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本制御例では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ３の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図６（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ３が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ３が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５秒の速度）で変動表示されるように構成している。上述した通り、本制御例では、中図柄列が主図柄を１０個（「１」～「３」，「５」～「９」の数字が付された主図柄が各１個、「４」の数字が付された主図柄が２個）有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となる。そして、低速度で変動

表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。さらに、本制御例では、図７（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図７（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図６（ａ）参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

【００３３】

加えて、本制御例では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミング（低速変動表示が実行されてから５秒経過後）や、２周したタイミング（低速変動表示が実行されてから１０秒経過後）に異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本制御例のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。

【００３４】

なお、本制御例では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。なお、リーチ状態において変動表示される中図柄列Ｚ２の図柄（第３図柄）が大当たりを示す組合せとは異なる態様で停止表示（例えば、１コマズレ）した場合に、更なる変動演出へと発展する場合（擬似連）や、次に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示す場合（チャンス目）において、実行中のリーチ状態にて大当たりでは無く、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出を実行するように構成しても良い。この場合、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利となる価値として有利な特典が付与されることを示唆する演出である。

【００３５】

ここで、本制御例では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の「１」を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという

新たな問題が発生する。具体的には、数字の「１」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、数字の「６」を模した第３図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は数字の「１」を模した第３図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【００３６】

これに対して、本制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、別の図柄を変動させるための条件である変動パターンコマンドの受信により通知された変動時間、即ち演出が実行され得る期間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、特別図柄抽選の結果（演出結果）を把握できない動的態様として実行される第１図柄の変動表示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。ここで、変動パターンコマンドを受信すると、まず、遊技者が設定（調節）可能な音量レベルや光量レベル等の設定された要素の状態によらない処理により演出態様を決定した後で、設定された要素の状態を反映させた処理により、最終的に出力される変動表示態様が決定される。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。

【００３７】

次に、図７（ｂ）～図１０を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図７（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図７（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図７（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図７（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模した表示態様となっている。

このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【００３８】

なお、図７（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンを表示する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選していない場合にも小表示領域Ｄｍ３が形成される演出表示が実行されることになるため、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、図７（ｂ）では、小表示領域Ｄｍ３にて電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０を模したアイコンを表示させることで普図当たり遊技の開始を示唆する演出について例示したが、これに限ること無く、例えば、副表示領域Ｄｓや主表示領域Ｄｍの一部にて普図当たり遊技の開始を示唆するコメントを表示するように構成しても良い。また、主表示領域Ｄｍにて実行中の第３図柄変動表示の表示態様を用いて普図当たり遊技の開始を示唆するように構成しても良い。この場合、普通図柄変動を実行させながら特別図柄変動も実行させている場合にのみ、普図当たり遊技が実行されることを示唆する演出が実行されることになるため、例えば、特別図柄抽選の実行契機となる第１入球口６４よりも球を入球させ易い普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させ、普通図柄抽選のみを実行している遊技者に対しては普通図柄抽選の結果を予め示唆することが無くなる。よって、特別図柄変動も普通図柄変動も共に実行させる正常な遊技を行っている遊技者に対して特典（普通図柄抽選の結果を事前に示唆する演出の実行）を付与することができる。同様に、本制御例で用いられる小表示領域Ｄｍ３を用いた演出を、特別図柄変動が実行されていること、或いは、球を発射する遊技が継続して実行されていることを実行条件として設定しても良い。

【００３９】

加えて、実行されている遊技内容に応じて、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出の期待度を異ならせるように構成しても良く、例えば、正常に遊技を行っている場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行された場合に、ほぼ１００％の割合で普図当たり遊技が実行され、特別図柄抽選を実行させることなく普通図柄抽選のみを実行させる遊技（止め打ち遊技）を行っている場合、即ち、正常な遊技を行っていない場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行されたとしても約１０％の割合でしか普図当たり遊技が実行されないように構成しても良い。このように構成することで、止め打ち遊技を実行している遊技者に対して、実行される示唆演出に基づいて普図当たり遊技の開始タイミングを把握され難くすることができ、ペナルティを科すことができる。詳細は後述するが、本制御例では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図７（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【００４０】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミ

ングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。次に、図８（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図８（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図４を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０ａが５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図４に示した通り、電動役物６４０ａは第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

【００４１】

通常状態にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、図８（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、普図当たり遊技が実行される。そして、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０ａを含む第２入球口６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留球）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留球）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図８（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。本制御例では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留球のほうが先に獲得している特図１保留球よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留球を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【００４２】

なお、本制御例では、待機中領域Ｄｓ１ｂに、獲得した特図１保留球と特図２保留球とを横並びに表示（最大で８個表示）するように構成しているが、例えば、特図１保留球のみを表示する特図１保留球表示領域と、特図２保留球のみを表示する特図２保留球表示領域と、を用いる場合であれば、優先して特別図柄抽選が実行される第２特別図柄の保留球を獲得していない場合は、特図１保留球表示領域を特図２保留球表示領域よりも目立たせ

るように表示し、第２特別図柄の保留球を獲得した場合に、特図１保留球表示領域よりも特図２保留球表示領域を目立たせるように切替表示すると良い。このように構成することで、遊技者に対して次に第１特別図柄の抽選が実行されるのか、第２特別図柄の抽選が実行されるのかを分かり易く報知することができる。図８（ａ）に示した表示画面は、通常状態中における普図当たり遊技の終了タイミング、或いは、通常状態中における第２特別図柄変動の開始タイミングのうち何れかのタイミングとなるまで継続表示されるように構成している。つまり、普図当たり遊技中であっても、第２特別図柄変動が開始された場合には図８（ｂ）を参照して後述するチャンスゾーン演出が実行される。一方、普図当たり遊技の終了タイミングを迎えても第２特別図柄変動が開始されない場合、例えば、長時間の変動時間（例えば６０秒）が選択された第１特別図柄変動が実行されている間に普図当たり遊技（５秒）が実行された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に『チャンスゾーン待機中』の文字を表示し、現在実行中の第１特別図柄変動が終了すると、第２特別図柄変動が開始されることを遊技者に報知する待機画面が表示される。

【００４３】

なお、本制御例では、図８（ａ）に示した通り、第１特別図柄変動中に普図当たり遊技が実行された場合、実行中の第１特別図柄変動に対応して主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄変動演出（図では、３本の矢印で表示）を継続表示しながら、主表示領域Ｄｍの一部領域（図では右下に形成される小表示領域Ｄｍ３）にて普図当たり遊技中であることを報知しているが、この場合、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図当たり遊技が実行されたことを表示するために用いる表示領域の大きさを可変させるように構成すると良く、例えば、実行中の第１特別図柄変動が大当たり当選している場合は、小表示領域Ｄｍ３を図８（ａ）に示した例よりも小さく形成したり、小表示領域Ｄｍ３を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、小表示領域Ｄｍ３が形成されることにより、大当たり当選を示す第３図柄変動演出の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。また、小表示領域Ｄｍ３が形成されること無く普図当たり遊技が開始された場合に、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が大当たり変動であることを遊技者に報知することができるため、小表示領域Ｄｍ３にて普図当たり遊技が実行されたことが報知されていない状態であっても、遊技者に対して電動役物６４０ａの作動状況を注視させることができる。このような構成を用いる場合には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動で無い（外れ変動である）場合の一部においても、大当たり変動と同一の演出態様が実行されるように構成すると良い。一方、実行中の特別図柄変動（第１特別図柄変動）が外れ変動である場合や、特別図柄変動が実行されていない場合は、小表示領域Ｄｍ３を図８（ａ）に示した例よりも大きく形成したり、主表示領域Ｄｍの全面を用いて普図当たり遊技が実行されたことを表示するように構成しても良い。

【００４４】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示領域という限られた領域内において、複数の情報（抽選結果や当たり遊技状況）を、重複して表示する必要がある場合に、遊技者に有利となる情報が優先して表示されるように構成していれば良く、その技術思想に基づいて様々な表示態様で表示すれば良い。この場合、遊技者によって有利となる情報が異なる場合があり、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報を有利な情報とする遊技者もいれば、特別図柄抽選の結果よりも、出現率の低い演出を有利な情報とする遊技者もいる。そこで、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報の有利度合いを遊技者が任意に選択可能な有利度合い選択手段と、を設け、有利度合い選択手段により選択された有利度合いに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種情報に対応した表示態様を設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に不快感を与え難い表示態様で各種情報を表示させることができる。次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図８（ｂ）から図１０を参照して説明する。図８（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図８（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が

実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

【００４５】

また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで大当たり当選する確率は同一だが、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態中において、第２特別図柄抽選が実行されるチャンスゾーンの期間は、通常状態におけるチャンスゾーン以外の期間よりも確変状態となる大当たり当選を獲得し易い期間となるため、図８（ｂ）に示したように、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。

【００４６】

なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる疑似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図８（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。つまり、本第１制御例では、通常状態中に特図保留を獲得した場合には、即座に保留図柄（図８（ａ）参照）を表示し、チャンスゾーン中では保留図柄を表示すること無く小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に保留数のみを表示するように構成している。そして、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に保留数が表示されている状態で通常状態へと移行した場合には、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に表示されている保留数に対応した保留図柄を表示するように構成している。つまり、小表示領域Ｄｓ１１、または小表示領域Ｄｓ１２に表示される保留球数は、保留図柄の表示が禁止される期間において、禁止期間が解除された後に保留図柄の表示が実行されることを事前報知する態様である。よって、本第１制御例における獲得した特別図柄の保留記憶（特図保留）に対する保留図柄を表示する処理は、小当たり遊技中に獲得した賞球数は即座に報知し、擬似小当たり演出中に獲得した賞球数は擬似小当たり演出が終了した後に報知する処理の別形態である。

【００４７】

図８（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図８（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示装置ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表

示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本制御例と同様の効果を奏することができる。なお、本第１制御例における小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に表示される表示態様は、獲得済みの特図保留数のみを表示し、獲得済みの特図保留に含まれる入賞情報に関する情報を表示しないものである。つまり、本第１制御例における小表示領域Ｄｓ１１、及び小表示領域Ｄｓ１２に表示される表示態様は、確変状態が設定されている期間において第１入球口６４、又は第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に取得される各種情報のうち、一部の情報に対応する表示態様であるため、大当たり遊技中（有利遊技期間中）に表示される賞球数の表示態様の別形態である。

【００４８】

また、図８（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図８（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。これに対して本制御例では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。次に、図９、及び図１０を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図９（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図９（ｂ）は、特図２保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図１０は、特図２保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【００４９】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる疑似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図９（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、所定条件が成立するまでの期間である特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。その後、所定条件が成立した後の期間である特殊変動演出の後半期間（約３０秒）にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留球を確保している状態では、図９（ｂ）に示した通り、チャンスゾ

ーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留球を確保していない状態では、図１０に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本制御例では、特殊変動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。なお、上述した特殊変動演出（疑似変動演出）は、第３図柄を停止表示させてから再始動させる回数として１回から４回の何れかの回数（再始動回数）が設定される複数の演出パターンで実行可能に構成されており、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも大当たりである場合の方が再始動回数が多い演出パターンが決定され易くなるように構成している。具体的には、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドに含まれる特別図柄抽選の結果に関する情報と、変動時間に関する情報と、に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で受信した変動パターンコマンドに対応する変動演出のパターンとして、疑似変動演出の実行の有無を含む情報、即ち、疑似変動演出を実行するか否か、及び疑似変動演出を実行する場合における再始動回数に関する情報を含む変動演出パターンを決定可能に構成している。

【００５０】

さらに、本制御例では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図９（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留球、及び特図１保留球の何れも確保していない場合は、図９（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。加えて、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第３図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図２保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第３図柄が５回以上仮停止した場合には実行中の第２特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本制御例では、第３図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて５回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には５回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が５回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

【００５１】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。図１０に示した通り、特図２保留球を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるた

め、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、通常状態中における第２特別図柄変動のうち、一部において上述した特殊変動演出が実行され、それ以外は、１回の第２特別図柄変動に対して１回の変動演出が実行されるように構成している。よって、普図当たり遊技において複数個（最大で４個）の特図２保留球を獲得した場合に特殊変動演出が無用に長く実行されてしまうことを抑制することができる。

【００５２】

次に、図１１を参照して、本制御例における大当たりエンディング期間中に実行される演出内容について説明をする。図１１（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図１１（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、通常状態中に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）である場合は、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）である場合よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たり遊技では大当たりエンディング期間として１５秒が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して遊技内容が大きく変わる（通常状態から確変状態へと移行する）ことをエンディング期間中（確変状態が設定されるよりも前）に、遊技者に分かり易く報知することができる。また、大当たり遊技終了後に実行すべき遊技の内容を長いエンディング期間を用いて遊技者に告知することができる。また、本制御例では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置６５に入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図５参照）へと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

【００５３】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異なってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。そこで、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。具体的には、図１１に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示され（図１１（ａ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定され易いことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たるとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される報知演出（図１１（ｃ

）参照）を実行するように構成している。一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示され（図１１（ｂ）参照）、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される報知演出（図１１（ｄ）参照）を実行するように構成している。

【００５４】

本制御例では、上述した大当たりエンディング期間中に実行される報知演出の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図１１（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図１１（ｃ）参照）へと切り替える処理とが実行される。より具体的には、図１１（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示画層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えることができる。

【００５５】

なお、本制御例では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本制御例では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。また、本制御例では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。次に、図１２～図１４を参照して、チャンスモード中に実行される演出内容について説明をする。本制御例のパチンコ機１０は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が１００回設定されるように構成している。さらに、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が５０回設定されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技中の球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出を実行する場合と、変更された遊技機の状態を示唆する態様であるＶ報知演出を実行しない場合とを設定可能に構成している。

【００５６】

そして、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されたことを遊技者に報知

するための演出モード（スペシャルチャンスモード）が設定され、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかった場合、或いは、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されているか否かを遊技者が把握困難な演出モード（チャンスモード）が設定されるように構成している。演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスモード中」の文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２に普通図柄の高確率状態が終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が表示される（図１２（ａ）参照）。図１２（ａ）に示した例は、チャンスモードが設定されてから２０回目の特別図柄変動が実行されている状態を示したものであり、残期間報知態様として、特別図柄変動があと８０回実行された場合にチャンスモードが終了することを示す態様として、複数の数字で構成された表示態様である「８０回」の文字が表示されている。このように、演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様から、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（確変状態）であることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【００５７】

また、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合に限り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても演出モードとしてチャンスモードを設定可能に構成しているため、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されてしまい、遊技者が戸惑ってしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したこと報知するＶ報知演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていることを示すための演出モードとしてスーパーチャンスモードが設定されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらずＶ報知演出が実行されなかった場合の一部において、スーパーチャンスモードが設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技のエンディング時（今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させることが不可能（困難）となった後）に、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したかの判別と、Ｖ報知演出が実行されたかの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したとの判別結果と、Ｖ報知演出が実行されていないとの判別結果と、を得た場合の一部（所定の抽選で特定の抽選結果となった場合）において、大当たり遊技のエンディング期間中に、確変状態が設定されることを示す表示態様（図１１（ｂ）、及び図１１（ｄ））を表示するように構成し、大当たり遊技終了後の演出モードとしてスーパーチャンスモードを設定するように構成すると良い。

【００５８】

このように構成することで、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されなかった場合であっても、スーパーチャンスモードが設定される可能性を残すことができるため、大当たり遊技が終了するまで遊技者に期待感を持たせて遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、遊技状態として時短状態が設定されている場合と、確変状態が設定されている場合とが発生することになる。そして、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の高確率状態が継続する期間の残期間が表示される。つまり、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、第１有利遊技状態（確変状態）と、第２有利遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成し、第１有利遊技状態は、所定の第１期間（大当たり遊技の終

了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）継続し、第２有利遊技状態は、上述した第１期間よりも長い第２期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）継続するように構成し、大当たり遊技終了後に第１有利遊技状態が設定された後、第１期間が経過した場合には、第２期間を経過するまで第２有利遊技状態が設定されるように構成し、第２期間が経過した場合に通常状態が設定されるように構成した遊技機において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かに関わらず、有利遊技状態が終了するまでの期間（第２期間）の残期間を示すための残期間報知を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を分かり易く報知することができる。さらに、本制御例では、第２期間の残期間（チャンスモードの残期間）が設定されている状態において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を、残期間報知の報知態様（表示態様）を用いて実行可能に構成している。

【００５９】

ここで、図１２（ｂ）を参照して、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の演出内容について説明をする。図１２（ｂ）は、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１２（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている状態でチャンスモードが設定された場合に所定の報知条件が成立すると、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出（図１２（ｂ）では、白抜きの表示態様で表示）が実行される。なお、この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成の別形態である。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、「大当たり期待度ＵＰ」のコメントが表示される。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知しながら、有利遊技状態のうち、どの遊技状態が設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、図１２（ｂ）に示した表示態様と同一の表示態様を、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合であって、チャンスモードのうち、確変状態が設定され得る期間内（大当たり遊技終了後、特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間内）において表示可能に構成している。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が継続する期間を示すチャンスモード中において、遊技者に対してより有利な様々な情報（確変状態が設定されていることを示す情報、大当たり当選に関する情報）を同一の表示態様を用いて表示することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、実際には時短状態が設定されている場合であっても、大当たり当選に基づいて確変状態が設定されている場合に表示され易い表示態様を表示することができるため、設計値よりも高い割合で確変状態が設定されていると遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

【００６０】

なお、上述した本制御例の技術思想とは別の技術思想を用いてチャンスモード中の演出を実行するように構成しても良く、例えば、確変状態中にチャンスモードが設定されている状態で、大当たり当選、或いは、獲得済みの特図２保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合に、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆するための示唆演出（例えば、残期間報知の表示態様を、図１２（ａ），（ｂ）とは異なる表示態様（漢数字表示にする表示態様）で表示する演出）を実行するように構成しても良い。これにより、有利遊技状態において、確変状態よりも遊技者に不利となる時短状態中に大当たり当選したと遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、遊技履歴として確変状態が設定された割合を実際よりも低く見せることができるため、次の大当たり遊技で確変状態が設定されることをより期待させながら遊技を行わせることができる。以上、図１２（ａ），（ｂ）を参照して説明をした通り、本第１制御例では、チャンスモードが継続する期間（残期間）を示すための残期間報知態様の表示態様を可変させることにより、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能に構成することで

、チャンスモードの残期間を注意深く見ている遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を把握させ易くすることができるように構成しているが、遊技状態示唆演出を、残期間報知態様以外を用いて実行しても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも表示され易い第１表示態様（例えば、「チャンス」の文字）や、時短状態が設定されている場合のほうが、確変状態が設定されている場合よりも表示され易い第２表示態様（例えば、「ピンチ」の文字）を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）の表示態様を可変させることにより遊技状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

【００６１】

なお、本第１制御例では、特別図柄の高確率状態も、普通図柄の高確率状態も、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に終了するように構成しているため、図１２（ａ），（ｂ）に示した通り、チャンスモードが継続する残期間（特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態が継続し得る残期間）を報知する残期間報知の表示態様を用いて、現在の遊技状態を示唆可能に構成しているが、例えば、特別図柄の高確率状態が、次に大当たり遊技が実行されるまで継続するように構成されたパチンコ機１０にて、上述したチャンスモードの構成を用いても良い。この場合、チャンスモードの継続期間として、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、その普通図柄の高確率状態が終了するまでの残期間（時短状態が終了するまでの期間）を残期間報知によって報知するように構成し、その残期間報知によって報知された残期間を経過した場合において、時短状態が設定されている場合には、通常状態へと移行したことを報知する演出を実行し、確変状態が設定されている場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が継続することを示す表示態様、即ち、確変状態が継続する残期間が次回大当たりまでの期間であることを示す表示態様として「おめでとう」の文字が表示される演出を実行可能とし、チャンスモードが設定されている期間中において、所定の報知条件が成立した場合に、「おめでとう」の文字を表示させるように構成しても良い。

【００６２】

つまり、特別図柄抽選が実行される毎に更新されるチャンスモードの残期間に対応させて随時更新される残期間報知態様（図１２（ａ）参照）に替えて、チャンスモードの残期間が存在していることを示すだけの表示態様、即ち、図１２（ａ）に示した残期間報知態様のように、チャンスモード中に実行可能な特別図柄の残抽選回数を示さない残期間報知態様を用いても良いし、チャンスモードの残期間の長さに対応させて表示態様を可変（例えば、表示色を可変）させることにより、大まかにチャンスモードの残期間の長さを報知可能な残期間報知態様を用いても良い。さらに、残期間報知態様を複数表示可能に構成し、表示された複数の残期間報知態様の表示態様を組み合わせることにより、遊技者がチャンスモードの残期間の長さを把握可能となるように構成しても良い。次に、図１３及び図１４を参照して、チャンスモード中において遊技者が操作手段を操作した場合に実行される演出内容について説明をする。本制御例では、遊技者が枠ボタン２２（図４参照）に対して所定の操作を実行すると、その操作内容と、操作タイミングとに基づいて様々な演出（操作演出）を実行可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される背景画像を変更する操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の一部として遊技者に枠ボタン２２を操作させるための案内報知を実行し、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、遊技者が枠ボタン２２を操作しない場合とは異なる演出態様の演出を実行する操作演出、具体的には、所定時間経過後に特定の表示態様（遊技者の有利度合いを示唆するチャンスアイコン等）を表示可能な演出であって、所定時間内に遊技者が実行する操作によって成立させることが可能な条件として遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に所定時間経過を待たずして特定の表示態様を表示させることが可能な操作演出や、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出を賑やかすための操作演出等が実行されるように構成している。

これにより、遊技者に対して、球を発射させる行為以外の遊技を意欲的に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【００６３】

ここで、上述した操作演出のうち、チャンスモード中に実行される各種操作演出の内容について説明をする。詳細は、図２７を参照して後述するが、本制御例では、有利遊技状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に、有利遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間が選択され得るように構成している。具体的には、有利遊技状態が設定されてから特別図柄変動回数が「１回目～２０回目」の期間が、短い変動時間（例えば、５秒）が選択され易い第１期間（高速変動期間）となり、「２１回目～４９回目」の期間が、第１期間よりも長い変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第２期間となり、「５０回目」のみ、特定の変動時間（例えば、２０秒）が設定される特定期間となり、「５１回目～１００回目」の期間が、第２期間と同程度の変動時間（例えば、１０～３０秒）が設定され易い第３期間となるように構成している。つまり、チャンスモードが設定されてからの所定期間（第１期間）、即ち、大当たり遊技終了後の所定期間は、短い変動時間で特別図柄変動が実行され易くなるため、この第１期間中に大当たり当選した場合には、短い間隔で複数回の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。これにより、前回実行された大当たり遊技の一環として次の大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。そして、上述した第２期間や第３期間では、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間の特別図柄変動が実行され易く、第１期間よりは長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。これにより、チャンスモード中において、１回の特別図柄変動中に現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを示唆するための示唆演出を実行する期間を確保することができる。また、特定期間（有利遊技状態が設定されてから５０回目の特別図柄変動）では、必ず特定の変動時間（２０秒）の特別図柄変動が実行され、遊技者に対して確変状態が設定されていた（されている）状態であるか否かを示唆するための２０秒間の示唆演出が実行されるように構成している。

【００６４】

このように、特別図柄変動の実行回数に応じて異なる変動時間を選択可能に構成することで、各変動回数に応じた演出を適切な期間を用いて実行することができる。図１３（ａ）は、演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１３（ｂ）は、図１３（ａ）に表示された表示演出中に枠ボタン２２を操作した場合の演出態様を模式的に示した模式図である。本制御例では、チャンスモード中における通常変動期間では、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される背景画像を遊技者が任意に選択可能となり、枠ボタン２２を遊技者が押下（操作）することで、海背景（海モード）と山背景（山モード）とを交互に切替表示されるように構成している。図１３（ａ）に示した通り、背景画像を切替可能な場合には、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０が、操作可能な状態であることを示す表示態様（図では、ボタン押下方向に向けて矢印表示）で表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、現在、海モードが設定されていることを示す「海モード」の文字が表示されている。この状態で遊技者が枠ボタン２２を操作すると、図１３（ｂ）に示した通り、「海モード」から「山モード」へと切替表示される。

【００６５】

次に、図１４を参照して、チャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、高速変動期間（時短状態、確変状態が設定されてから２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間）中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景画像が切替表示されない（難くなる）ように構成している。つまり、１回の特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（５秒）が選択される高速変動期間において、背景画像を切替表示してしまうと、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様が頻繁に変化してしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、背景画像が

切替表示されない（難く）なるように構成している。しかしながら、高速変動期間中における枠ボタン２２に対する遊技者の操作を全て無効にしてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、高速変動期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合には、背景画像の切替表示では無く、別の演出が実行されるように構成している。具体的には、図１４（ａ）に示した通り、チャンスモードにおける高速変動期間中は、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１に「スペシャルモード」の文字が表示され、現在が高速変動期間中であることが遊技者に報知される。この「スペシャルモード」中は、特別図柄抽選の結果に関わらず、５秒の変動時間が設定された特別図柄変動が実行され、第３図柄の変動演出も「スペシャルモード」専用の変動演出が実行される。そして、「スペシャルモード」中も主表示領域Ｄｍの右側下方にアイコンＨＲ１０が表示され、遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１４（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ２に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出が実行される。

【００６６】

このように、遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をすることで、近接センサによって検知される構成要素である枠ボタン２２の被検知部を近接センサが触れずに検知した場合であっても、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせることにより、遊技者に対して様々なタイミングで枠ボタン２２を操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）、或いは図１４（ａ）に示した通り、遊技者に対して枠ボタン２２に対する操作（押下）を案内するための案内表示（アイコンＨＲ１０）を同一にし、遊技に関する所定状態として案内表示（アイコンＨＲ１０）が表示されている状態で遊技者が同一の操作（枠ボタン２２の押下）をした場合に、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせている。よって、枠ボタン２２を実際に操作（押下）するまでは、どのような操作演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができるため、より意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。なお、詳細は図３２及び図３３を参照して後述するが、本制御例では、高速変動期間に枠ボタン２２を操作した場合に複数の操作演出を実行可能に構成しており、各操作演出が選択される割合を、設定されている遊技状態に応じて異ならせている。つまり、高速変動期間中に実行される各操作演出の出現割合によって、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを予測することができる。よって、高速変動期間中に同一の操作演出が繰り返し実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【００６７】

さらに、本制御例では、高速変動期間中であっても所定条件が成立している場合にのみ、枠ボタン２２を押下した際に背景画像の切替表示が行われるように構成している。具体的には、高速変動期間中に獲得した第２特別図柄の保留球（特図２保留球）内に大当たり当選する情報が含まれている場合に、その大当たり当選する情報が含まれる特図２保留球に対応する大当たり特別図柄変動と、その大当たり特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動（大当たり当選する情報が含まれている特図２保留球よりも前に獲得していた特図２保留球に対応する特別図柄変動）と、の変動時間を用いた特殊変動演出を実行可能に構成しており、その特殊変動演出を実行可能な条件を満たしている状態で遊技者が枠ボタン２２を押下すると、現在表示されている背景画像（例えば、海モード）から専用の特殊背景画像（例えば、宇宙モード）へと背景画像の切替表示が行われるように構成している。つまり、高速変動期間中において遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて背景画像の切替表示が実行された場合には、大当たり当選の期待度が高くなるため、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を押下させることができる。加えて、高速変動期間中であっても、枠ボタン２２に対して特殊操作（長押し）を行うことで、背景画像の切替表示を実行可能に構成している。この特殊操作（長押し）は、遊技者が枠ボタン２２を２秒間継続して押下した場合に操作が実行されたと判別されるものであり、枠ボタン２２に対する通常操作（押下）よりも、操作が行われたと判別されるまでの期間を長くしている。つまり、枠ボタン２２を長押し操作した場合において、最初の枠ボタン２２に対する押下操作

が行われてから所定期間内に再度成立する条件が成立したことによって長押し操作が行われたと判別するように構成している。よって、通常操作（押下）に比べて頻繁に実行し難い操作となるため、背景画像の切替表示を実行可能に構成しても、背景画像の切替表示が頻繁に行われてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、通常操作よりも操作時間を長くした特殊操作として長押し操作を用いているが、これに限ること無く、例えば、操作手段として枠ボタン２２に加えて、複数の操作部を有する操作手段（例えば、十字キー）を設け、複数の操作部を所定の順序で操作することにより行われる特殊操作を規定しても良い。また、所定期間内に枠ボタン２２に対して複数回の押下操作を行わせるように構成し、その押下操作に基づいて所定演出の実行条件が成立するように構成し、１の実行条件が成立してから所定期間内に再度実行条件が成立した場合に通常操作（押下）とは異なる特殊操作（連打）が行われたと判別するように構成しても良い。

【００６８】

次に、図１５を参照して、確変状態が設定されていることが遊技者に報知される「スーパーチャンスモード」中に実行される演出内容について説明をする。図１５（ａ）は、「スーパーチャンスモード」中に第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５（ｂ）は、「スーパーチャンスモード」中に第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３に前回表示した第３図柄の組合せ（大当たり図柄）を記憶可能に構成している。そして、前回表示した図柄を表示させることが可能な状況である確変状態が設定された直後（大当たり遊技の終了後）において、前回の大当たり図柄が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるように構成している。このように構成することで、確変状態という新たな遊技状態で遊技を開始する遊技者に対して、新たな遊技状態が設定される契機となった大当たり当選の種別（大当たり図柄）を把握させ易くすることができる。

【００６９】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留球を獲得しておらず、且つ、特図１保留球を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される。本制御例では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本制御例では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常

大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図１５（ａ）参照）。これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【００７０】

また、図１５（ａ）に示した通り、本制御例では、「スーパーチャンスモード」中は、上述した「チャンスモード」中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。ここで、スーパーチャンスモード中において、図１５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本制御例では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図１５（ａ）に示したダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、図１１（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。さらに、本制御例では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図１５（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【００７１】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄列Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図１５（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たり

に対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

【００７２】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第３図柄の種別を確変大当たりに対応した第３図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図１６を参照して、本制御例において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図１６（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図１６（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。詳細な説明は、図２６を参照して後述するが、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。つまり、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。

【００７３】

具体的には、図１６（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（変動表示以外の遊技が実行される期間である確定時間）を経て、動的態様終了後の態様として特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。図１６（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。次に、図１７を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行され、当該大当たり遊技における所定の結果報知態様を含む特定表示であるエンディング演出の演出態様について説明をする。図１７（ａ）は、通常大当たり、図１７（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図１７（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を流下しなかった場合の流れを示したものである。図１７に示した通り、本制御例では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング演出が実行されるように構成している（図１１参照）。本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にＶ入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ＥＤ期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示

態様を切り替えるように構成している。
【００７４】
まず、図１７（ａ）を参照して、通常大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。本制御例では、大当たり遊技中に実行される各種処理が煩雑化してしまい、大当たり遊技中における処理負荷が増大してしまうことを抑制するために、大当たり遊技中のラウンド遊技（賞球を獲得可能な遊技）が実行されるよりも前（大当たり遊技の開始前、或いは、大当たり遊技におけるオープニング期間中）に大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出（エンディング表示演出）の演出態様を決定するように構成している。通常大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される（時短状態が設定される）ことを遊技者に示すためのエンディング演出の表示態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）を設定する。そして、通常大当たり遊技では、その大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過することが無いため、大当たり遊技のエンディング演出として、予め設定してあるエンディング演出が実行される。
【００７５】
次に、図１７（ｂ）、及び図１７（ｃ）を参照して、確変大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。確変大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づいてエンディング演出の演出態様を決定する。具体的には、遊技機の状態を可変させるための遊技である特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過し易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行される場合に、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることを案内する案内報知と、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを遊技者に報知するＶ通過報知と、が実行されるＶ報知演出を実行するか否かを判定し、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「スーパーチャンスモード」が設定される（確変状態が設定される）ことを遊技者に示すための表示態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を設定する。一方、Ｖ報知演出を実行しないと判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることを遊技者に示すための表示態様（図１１（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１１（ｃ）参照）を設定する。
【００７６】
Ｖ報知演出を実行する場合には、Ｖラウンド（１ラウンド目）遊技の開始に合わせて「Ｖを狙え」のコメント、及び、可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖの位置を模式的に示した模式図が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される案内報知が実行される。そして、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、「Ｖ獲得！！」のコメントが第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるＶ通過報知が実行される。一方で、案内報知が実行されたにも関わらず、所定期間の間（例えば、３秒間）、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過していない場合は、遊技者に対して特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球通過をより強調して案内する強調案内報知が実行される。そして、Ｖラウンド遊技が終了するまでに球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、上述したＶ通過報知が実行され、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させること無くＶラウンド遊技が終了した場合には、「Ｖ獲得ならず、残念！」の文字が表示される。その後、大当たり遊技のエンディング期間が到来すると、実際のＶラウンド遊技の遊技結果に基づいて、予め設定してあるエンディング演出の表示態様を差し替えるか否かの判別が実行される。ここで、上述した通り、大当たり遊技開始時において、Ｖ報知演出を実行すると判定した場合には、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」が設定されることを示す表示態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）が予め設定されているため、Ｖラウンド遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させている場合は、エンディング演出の表示態様を切り替えることなく、エンディング演出が実行される。一方、Ｖラウンド遊技中に球を特

定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることになるため、エンディング演出の表示態様を「チャンスモード」が設定されることを示すための表示態様へと切り替える処理（差替処理）を実行し、差し替え後の表示態様（図１１（ｂ）の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図１１（ｃ）参照）でエンディング演出が実行される。

【００７７】

また、Ｖ報知演出を実行しない場合には、通常大当たり遊技と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されず、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出表示からは、Ｖラウンド遊技が実行されていること、及び、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを把握することができない大当たり遊技が実行される。そして、Ｖラウンド遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かに関わらず、予め設定された表示態様でエンディング演出が実行される。これにより、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される状態を提供することができる。さらに、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード」が設定される場合は、大当たり遊技中（確変大当たり遊技中）にＶ報知演出が実行されないため、大当たり遊技中の演出によって確変状態が設定されることを事前に把握され難くすることができる。なお、本制御例では、Ｖ報知演出が実行されない大当たり遊技において球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ報知演出が実行されている状態で球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、所定の割合でＶ通過報知を実行しないように構成し、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されなかった場合に、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しても良い。また、この場合、通常大当たり遊技が実行される場合にも、Ｖ報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、Ｖ報知演出が実行されたにも関わらず、Ｖ通過報知が実行されない事象を現出させ易くすることができるため、Ｖ報知演出が実行された大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

【００７８】

次に、図１８を参照して、大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れについて説明をする。上述した通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が予め定められた第１特定期間（特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が予め定められた第２特定期間（特別図柄変動が５０回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、演出モードとして「チャンスモード」が設定される（図１８（ｂ）参照）。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、大当たり遊技中の演出内容に応じて（Ｖ報知演出の有無に応じて）、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを異ならせており、図１８（ａ）に示した通り、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」突入の表示態様（図１１（ｂ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定され（図１８（ａ）の表示ａ参照）、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知されなかった場合、即ち、エンディング演出として「チャンスモード」突入の表示態様（図１１（ａ）参照）が表示された場合は、演出モードとして「チャンスモード」がされる（図１８（ａ）の表示ｂ参照）。

【００７９】

図１８（ａ）の表示ａに示した通り、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード

」が設定された場合、その「スーパーチャンスモード」は、確変状態が終了するまで継続し、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する場合に、「チャンスモード」へと切替表示される。この場合、「スーパーチャンスモード」が設定されている間は、図１５（ａ）に示した通り、残期間態様として確変状態が終了するまでの期間（最大で５０回）が小表示領域Ｄｓ２に表示される。これにより、遊技者に最も有利な遊技状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図１５（ａ）に示した表示内容に加え、確変状態が終了した後に、時短状態が５０回設定されることを遊技者に予め報知する事前報知演出を実行するように構成しても良く、例えば、小表示領域Ｄｓ２に表示されている確変状態の残期間を示す残期間態様（図１５（ａ）では、白抜きで「４９回」と表示）が、所定期間以下（例えば、「１０回」以下）となった場合に、後に設定される時短状態が継続する回数（５０回）を示す残期間態様を、確変状態の残期間を示す残期間態様とは異なる表示態様（例えば、黒抜きで「５０回」と表示）で表示させるように構成すると良い。これにより、確変状態が終了した後にも、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを遊技者に事前に報知することができる。また、「スーパーチャンスモード」が設定された時点で、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、時短状態の残期間を示す残期間態様（１００回）と、を表示し、特別図柄変動が実行される毎に、各残期間態様を１ずつ減算させるように構成しても良いし、確変状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、確変状態が終了した後に設定される時短状態の残期間を示す残期間態様（５０回）と、を表示し、先に確変状態の残期間を示す残期間態様を減算していき、確変状態の残期間が０となり、時短状態へと移行した場合に、時短状態の残期間を示す残期間態様を減算していくように構成しても良い。このように構成した場合であっても、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、確変状態が終了した後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されることを事前に報知することができる。

【００８０】

次に、図１８（ａ）の表示ｂと、図１８（ｂ）とを用いて、チャンスモード中の演出について説明をする。本制御例では、確変状態が設定される場合の一部と、時短状態が設定される場合に、演出モードとしてチャンスモードが設定される。そして、チャンスモード中には、図１２を参照して上述した通り、残期間報知の報知態様を可変させる遊技状態示唆演出を実行される。この遊技状態示唆演出は、確変状態中のチャンスモードのほうが、時短状態中のチャンスモードよりも出現率が高くなるように設定されている。次に、図１９を参照して、チャンスモード中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、チャンスモード中に実行される操作演出（遊技者による枠ボタン２２（操作手段）への操作に基づいて実行される演出）の演出態様を、遊技者による枠ボタン２２（操作手段）の操作タイミング、操作方法、及び、設定されている遊技状態と、に応じて可変させるように構成している。具体的には、図１９（ａ）に示した通り、時短状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、或いは、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が２１回目以降）は、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中に、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するため「過去状態示唆」の操作演出を実行可能に構成している。

【００８１】

また、図１９（ｂ）に示した通り、確変状態が設定されている場合におけるチャンスモ

ード中は、操作方法としてボタンＰＵＳＨ「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が２０回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」、或いは、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が２１回～５０回までの期間（第２期間中）に、「背景モード移行」、或いは「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が５１回目以降）は、「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動の回数に関わらず、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。以上、説明をした通り、本制御例では、時短状態が設定される場合、或いは、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」を設定可能に構成しており、そのチャンスモード中に実行される特別図柄変動の回数に応じて、チャンスモードの継続期間（時短１００回）を複数の期間に区分けし、設定されている遊技状態及び期間毎に、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を異ならせるように構成している。これにより、チャンスモードが設定された場合において、操作演出により実行される操作演出の内容に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させる遊技を実行させることができる。

【００８２】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間の間が高速変動期間となり、枠ボタン２２に対して「通常押し」の操作を実行したとしても「背景モード移行」の操作演出が、他の期間よりも実行され難くなるように構成しているが、高速変動期間（背景モード移行され難い期間）を、他のタイミングで設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される１回の特別図柄変動が終了するまでの期間を、通常時短変動期間とし、大当たり遊技終了後の２回目の特別図柄変動が実行されてから２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間が高速変動期間として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後の１回目の特別図柄変動期間中において、高速変動期間が設定されることを予告する予告態様として、「次変動から背景モードを変更できないよ！今のうちに希望の背景を選択してね」のコメントを副表示領域Ｄｓに表示することで、遊技者に対して、背景モードを変更できない期間（高速変動期間）が急に設定されてしまい、所望する背景モードで遊技を実行することができず、遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。さらに、大当たり遊技終了後の１回の特別図柄変動期間を用いて、「チャンスモード」の遊技内容を遊技者に説明するための案内態様として、「チャンスモードは、確変状態の可能性もあるよ！諦めないで！」のコメントや「残回数の表示態様が変わるとチャンス！」のコメントも併せて表示するように構成しても良い。なお、本第１制御例のように、大当たり終了後の１回目の特別図柄変動から高速変動期間が設定される場合においては、高速変動期間が設定される前に実行された大当たり遊技の遊技期間中（例えば、大当たり遊技のエンディング期間中）に、「チャンスモード」中の背景モードを選択可能に構成すると共に、「チャンスモード」が設定されると、所定期間の間（高速変動期間中）、背景モードを変更できない旨を遊技者に報知するように構成すれば良い。

【００８３】

図２に戻り、説明を続ける。第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、始動条件が成立したことに基づいて実行される変動演出である第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２

図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。第２図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、設定されている普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて異ならせており、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合は、普図変動時間として１０秒が、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、普図変動時間として３秒が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度と、普通図柄の高確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度とを大きく乖離させることが可能となる。つまり、普通図柄の低確率状態に対して普通図柄の高確率状態のほうが、普図変動時間を短くすることで単位時間当たりに実行され得る普通図柄抽選（普図抽選）の回数を増加させることができ、さらに、実行される普図抽選にて当たり当選し易くすることができる。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ難くしながらも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ易くすることができる。

【００８４】

なお、本制御例では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄の高確率状態のほうが、設定される普図変動時間も、当たり当選確率も遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方のみが遊技者に有利となるように構成してもよい。例えば、普通図柄の確率状態に関わらず、同一時間の普図変動時間（例えば、３秒）が設定されるように構成し、当たり当選確率のみに差を持たせても良い。これにより、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機１０において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【００８５】

図２を参照して上述した通り、本制御例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の遊技領域に各種装置が配設されており、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に各種装置が配設されており、可変表示装置ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａと、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入賞装置６５と、が配設されている。なお、本第１制御例における可変入賞装置６５は、ソレノイド（図示なし）を駆動源として可動されるため、装飾用可動役物の別形態である。左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられた普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した球も、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、２つの一般入球口６３へと入球する。なお、本制御例では、左側領域を流下する球の

約１／５０が２つの一般入球口６３の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口６３へと球が入球した場合には、１０個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【００８６】

第１入球口６４には、１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４個の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０ａが閉鎖している状態（図２にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０ａが開放している状態（図２にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１個の球が賞球として払い出されるように構成している。また、可変入賞装置６５は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球が賞球として払い出されるように構成している。ここで、可変入賞装置６５について説明をする。この可変入賞装置６５は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球が可変入賞装置６５の内部領域に設けられた特定領域（Ｖゲート）を通過することによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定領域（Ｖゲート）へと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、可変入賞装置６５へと入賞した球が特定ゲートを通過し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。なお、本制御例では、第１入球口６４へと遊技球が入球したことに基づいて最大で４個の第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を保持可能に構成している。つまり、特図１保留を４個保持している状況において新たに第１入球口６４へと遊技球が入球した場合（オーバーフロー入賞した場合）には、賞球を払い出す処理は実行され、新たな特図１保留を獲得する処理は実行されることが無い。つまり、第１入球口６４への遊技球の入球に基づいて取得した遊技情報の一部を破棄する処理である。

【００８７】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本制御例では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技の１ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定領域（Ｖゲート）へと通過させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

【００８８】
これに対して、本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定領域（Ｖゲート）への球の通過結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定領域（Ｖゲート）を球が通過していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように、大当たり遊技中に正常な遊技を行った場合、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態を想定して予め報知態様の演出態様を設定しておき、想定外の遊技状態が設定されると判別された場合にのみ、報知態様の演出態様を切り替えるようにすることで、大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定するための制御処理が実行される頻度を低減することができる。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たり遊技のほうが通常大当たり遊技よりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に（大当たり遊技中に）遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【００８９】
このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせてしまうと、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合に、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけでは、エンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め用意してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さが大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に関わらず共通の長さとなるように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【００９０】
なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）へと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、図２に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構

成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【００９１】

図２に戻り、説明を続ける。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）、及び、可変表示装置ユニット８０の右側の領域（右側領域）の何れにも組み付けられており、左側領域の普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、遊技盤１３の左側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。また、右側領域の普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、遊技盤１３の右側領域を流下する球の１／２が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本制御例では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どが普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみが普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成しても良い。

【００９２】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方（電動役物６４０ａの下方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球も、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下する球も入賞し得るように、開口幅が約５０ミリの可変入賞装置６５が配設されている。このように、広い開口幅を有する可変入賞装置６５を設けることにより、左打ち遊技によって電動役物６４０ａの左側を流下した球も、右打ち遊技によって電動役物６４０ａの右側を流下した球も可変入賞装置６５へと入賞させることができる。ここで、図５を参照して、可変入賞装置６５の具体的な構成について説明をする。図５（ａ）は、可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図５（ｂ）は、可変入賞装置６５に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。図５（ａ）に示した通り、可変入賞装置６５の内部には、案内部材６５ｄが設けられており、開状態である開閉扉６５ｂ上を流下し特定入賞口６５ａに入賞した球が左右方向へと流下するように構成されている。具体的には、左側領域を流下し、可変入賞装置６５の左側から特定入賞口６５

ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの左側斜面上の左案内流路６５ｄ１を流下し、第１開口部６５ａ１へと誘導される。また、右側領域を流下し、可変入賞装置６５の右側から特定入賞口６５ａに入賞した球は、案内部材６５ｄの右側斜面上の右案内流路６５ｄ２を流下し、第２開口部６５ａ２へと誘導される。そして、第１開口部６５ａ１或いは第２開口部６５ａ２の下方には、可変入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ（６５ｓ１，６５ｓ２）が設けられており、この球検知センサが球を検知した場合に、賞球として１５個の球を払い出すための払出制御が実行される。このように、左側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第１開口部６５ａ１）と、右側領域を流下し可変入賞装置６５へと入賞した球が通過し得る開口部（第２開口部６５ａ２）と、を設け、各開口部に対して球検知センサを設けることにより、遊技者が大当たり遊技中に左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、差の無い遊技を実行させることができる。

【００９３】

次に、図５（ｂ）を参照して、特定入賞口６５ａに入賞した球の球流れについて説明する。図５（ｂ）に示した通り、第１開口部６５ａ１を通過した球は、第１球検知センサ６５ｓ１を通過し、誘導路６５ｅ上の第１流路６５ｅ１、第２流路６５ｅ２を流下し、切替弁６５ｙの切替状態に応じて第３流路６５ｅ３、或いは第４流路６５ｅ４の何れかを流下する。第３流路６５ｅ３の下流端には排出口６５ｈ１が設けられており、第３流路６５ｅ３を流下した球は、排出口６５ｈ１に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。なお、図示はしていないが排出口６５ｈ１に入球した球が流下する排出路には球検知センサが設けられており、排出口６５ｈ１に入球した球数をカウント可能に構成されている。第４流路６５ｅ４には遊技機の状態を変更するための通過領域である特定領域（Ｖゲート）６５ｖが設けられており、下流端には特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した球が入球する特定入賞口６５ｈ２が設けられている。特定領域（Ｖゲート）には、通過した球を検知するための検知センサが設けられており、大当たり遊技中の所定期間内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことを検知した場合にその検知結果を記憶しておき、大当たり遊技が終了する場合に、記憶結果を参照して大当たり遊技終了後の遊技状態が設定されるように構成している。ここで、大当たり遊技中における切替弁６５ｙの動作内容について説明をする。切替弁６５ｙは図示しないＶソレノイド２０９ａ（図２１参照）を駆動源とする可変部材であって、Ｖソレノイド２０９ａが通電していない状態（オフ状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第３流路６５ｅ３へと流下させるための閉状態（図５（ｂ）参照）を維持し、Ｖソレノイド２０９ａが通電した状態（オン状態）では、第２流路６５ｅ２を流下した球を第４流路６５ｅ４へと流下させるための開状態を維持するように構成されている。

【００９４】

このＶソレノイド２０９ａは通常オフ状態であり、大当たり遊技中の所定期間のみオン状態となるように駆動制御されている。具体的には、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が開始された場合にオン状態となり、特定のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が終了した場合、或いは、特定のラウンド遊技の遊技時間が所定時間（例えば、２０秒）を経過した場合にオフ状態となるように駆動制御されている。つまり、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の一環として切替弁６５ｙが切替動作されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行されている場合（大当たり制御が実行されている場合）のみ、可変入賞装置６５に球を入賞させることができると共に、可変入賞装置６５へと入賞した球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと流下させることが可能となる。また、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことに基づいて付与される特典（特別図柄の高確率状態の設定）は、大当たり遊技の終了タイミング（大当たり遊技の終了時に実行される処理）にて付与されるように構成しているため、大当たり遊技中以外のタイミングにおいて球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへ通過させる不正行為が行われたとしても、遊技者に特典が付与されることが無い。

【００９５】
なお、本制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理において、特定のラウンド遊技が開始されたタイミングに基づいて予め定められた規則に沿って切替弁６５ｙを切り替えるための切替制御を実行するように構成しているが、それ以外の契機に基づいて切替制御を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技が開始されたことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技のオープニング期間が終了したことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技中に可変入賞装置６５に入賞した球数を計測し、その計測結果が特定数となったことを切替制御の実行契機としても良い。また、可変入賞装置６５に入賞した球数が特定数となったことを切替制御の実行契機とする場合には、大当たり遊技全体における球数を判別対象としても良いし、ラウンド遊技単位における球数を判別対象としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中のどのタイミングで特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させ易い状態が設定されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、大当たり遊技が実行される場合に設定されるオープニング期間の長さや、開閉扉６５ｂの開閉パターンを大当たり種別毎に異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に関わらず切替弁６５ｙに対して同一の切替制御を実行するように構成した場合であっても、特定領域（Ｖゲート）へと球を通過させ易い状態が設定される期間中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと到達させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技と、を実行することができる。

【００９６】
次に、図３を参照して、本制御例におけるパチンコ機１０の後面側の構成について説明をする。図３は、本第１制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図３に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、遊技者への特典付与を司る基板である払出制御基板（払出制御装置１１１）と、遊技球の発射を司る基板である発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【００９７】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレー

ル１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、遊技球を移動させるための動力源である払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。この払出モータ２１６は、主制御装置１１０、または、遊技球等貸出装置から遊技球の移動条件である遊技球（賞球、貸し球）の払出コマンドを受信した場合に可動を開始し、その払出コマンドによって示された数の遊技球を払出し終えるまで可動する。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。さらに、音声出力装置２２６から出力される音量を段階的（音量１，音量２，音量３）に調整するための音量調整つまみ（図示せず）が設けられている。ここで、音量調整つまみを操作して音量１とした場合には、後述する操作ボタン（枠ボタン２２）を操作することで遊技者が調整可能な音量レベルを４（ＭＡＸ）に設定した場合であっても、音量３における音量レベル２と同一の音量とすることができる。つまり、音量調整つまみを操作することで所定の出力態様を出力させない状況を発生させることができる。

【００９８】

＜第１制御例におけるパチンコ機の遊技の流れについて＞

次に、図２０を参照して、本制御例における遊技の流れについて説明をする。図２０は、第１制御例のパチンコ機１０における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本制御例のパチンコ機１０は、図２０に示した通り、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）との３種類の遊技状態を設定可能に構成しており、初期状態（パチンコ機１０の出荷時の状態、或いは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作（押下）した状態で電源を投入した後の状態）では、通常状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中は、第１入球口６４に球を入球させることで実行される第１特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の低確率状態が設定される通常状態では、特別図柄の大当たり確率が１／２００に設定されており、大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」（選択率１／２）と「大当たりＢ」（選択率１／２）との何れかが選択される。「大当たりＡ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が実行され、「大当たりＢ」が選択された場合には、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球を通過させ難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）が実行される。

【００９９】

そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選（変動）の実行回数が５０回に到達した場合、或いは、大当たり当選した場合に終了条件が成立し、他の遊技状態へと移行する。具体的には、確変状態が設定されている状態で、特別図柄抽選の実行回数が５０回に到達した場合には、５１回目の特別図柄抽選が実行されるまでに、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行される。なお、本制御例では、確変状態から時短状態へと遊技状態を移行させる処理を、５０回目の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで実行するように構成しているが、５１回目の特別図柄抽選が特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行されなければ良く、例えば、５０回目の特別図柄抽選を実行した直後（５０回目の特別図柄変動の開始時）に遊技状態を移行

させても良いし、５１回目の特別図柄抽選の実行直前（５１回目の特別図柄抽選の実行条件は成立しているが、特別図柄抽選が実行されていないタイミング）に遊技状態を移行させても良い。確変状態は普通図柄の高確率状態であるため、普通図柄の低確率状態である通常状態よりも普図当たり遊技により電動役物６４０ａが開状態となり易く、第２特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の高確率状態が設定される確変状態では、特別図柄の大当たり確率が１／５０に設定されており、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＣ」（選択率３／１０）、「大当たりＤ」（選択率４／１０）、「大当たりＥ」（選択率３／１０）の何れかが選択される。「大当たりＣ」は、４ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＤ」は、７ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たりＥ」は、１６ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別である。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、確変大当たり遊技が実行される。よって、確変大当たり遊技の実行確率の点では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

【０１００】

また、詳細は、図２５を参照して後述するが、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず７ラウンド遊技が実行され、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、平均で８．８ラウンド（４ラウンドが３０％、７ラウンドが４０％、１６ラウンドが３０％）のラウンド遊技が実行される。よって、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の平均値の点でも第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。なお、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、４ラウンド遊技が実行される可能性があるため、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数が最も少なくなり得るのは第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合となる。よって、大当たり遊技中に最低限獲得可能な賞球数の点では第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。次に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）について説明をする。通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で「大当たりＢ」に当選した場合、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合、或いは、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと通過させることができなかった場合には、時短状態が設定される。この時短状態は、前回の大当たり遊技の終了後に実行された特別図柄抽選の回数が１００回に到達するまで、或いは、１００回に到達するまでに大当たり当選した場合に消滅するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合（大当たりＢに当選した場合）は、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間、時短状態が設定される（時短回数１００回が設定される）。一方、確変状態に実行される特別図柄抽選の回数が５０回を超えた場合には、確変状態終了後に、時短回数が５０回設定される。

【０１０１】

この時短状態中は、上述した確変状態と同様に普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、電動役物６４０ａが開放されやすく、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。また、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選確率は、通常状態と同一である。よって、時短状態は、通常状態と比べて第２特別図柄抽選が実行され易く、通常状態と同一の大当たり確率で特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。つまり、第２特別図柄抽選の実行のし易さの点から、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。一方、時短状態は、確変状態よりも低い大当たり確率で特別図柄抽選が実行され、第２特別図柄抽選の実行のし易さは確変状態と同一である。つまり、特別図柄抽選による大当たり当選確率の点から、時短状態は、確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。なお、本制御例では、確変状態と時短状態とで、第２特別図柄抽選の実行のし易さが同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の変動時間と、を異ならせ、例えば、確変状態中のほうが、通常状態中よりも短い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良い。

【０１０２】
＜第１制御例における電気的構成について＞
次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２２は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。
【０１０３】
特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。
【０１０４】
そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球

格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【０１０５】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【０１０６】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図２２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当

たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。演出決定に関する情報の１つである第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０１０７】

ここで、図２４（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２４（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図２４（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【０１０８】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱

数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【０１０９】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２５を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２５（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２と、を有している。まず、図２５（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１の内容について説明をする。図２５（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【０１１０】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、図２５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられてい

る乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【０１１１】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。次に、図２５（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容について説明をする。図２５（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。図２５（ｃ）に示した通り、本第１制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【０１１２】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。また、図２５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＤ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。また、図２５（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【０１１３】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本制御例では、図２５に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

【０１１４】
なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を同一期間（時短回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて時短状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。図２２に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。情報（変動種別カウンタＣＳ１の値）に基づく所定の抽選による表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいてスーパーリーチの変動時間が決定された場合には、所定の抽選の結果に基づいて実行される特定の遊技としてスーパーリーチ演出を実行するための処理が音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４において実行される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２６参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０１１５】
ここで、図２６を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図２６（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２６（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｂに

は、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｂ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル２０２ｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２６（ｂ）及び図２７を参照して説明をする。図２６（ｂ）は通常用テーブル２０２ｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【０１１６】

まず、図２６（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ｂ１について説明する。図２６（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ｂ１の規定内容を示した図である。この通常用テーブル２０２ｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「４」である場合には加算時間が「５秒」、「５」である場合には加算時間が「５．５秒」、「６」である場合には加算時間が「６秒」、「７」である場合には加算時間が「６．５秒」、「８」である場合には加算時間が「７秒」、「９」である場合には加算時間が「７．５秒」、「１０，１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。

【０１１７】

そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説

明を省略する。ここで、本制御例では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

【０１１８】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で容易に異なる変動演出を設定することができる。なお、本制御例では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。次いで、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本制御例では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。

【０１１９】

また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。また、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～５２秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第３図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第３図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置１１３側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第３図柄種別の設定内容から１つずらした第３図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第３図柄の近辺で第３図柄が停止表示（外れ

停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

【０１２０】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチ（特殊外れ）が規定されている。この特殊リーチ（特殊外れ）が決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、本制御例では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図８（ｂ）から図１０を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図８（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図９（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（完全に停止している状態が所定時間より短い表示である仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図９（ｂ）や図１０に示したように、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出が設定される。なお、本第１制御例では、上述した通り、特別図柄変動の変動パターンを決定する際において、取得済の特図保留数（特別図柄抽選の実行権利数）に関わらず同一のテーブルから変動パターンを決定するように構成しているが、これに限ること無く、特図保留を取得している状況の方が、特図保留を取得していない状況よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い。つまり、次の特別図柄抽選を実行させるための条件を満たしている状況においては、１回の特別図柄変動が早く終了し易くすることで単位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数を増加させ易くするように構成しても良い。さらに、この場合、取得済の特図保留の数、即ち、獲得した特別図柄抽選の実行権利として計数された内容に応じて、特別図柄変動の変動時間を短くするための条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、短い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されることを目指して複数の特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得する遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。

【０１２１】

次に、図２７を参照して、確変・時短用テーブル２０２ｂ２の内容について説明をする。図２７は、確変・時短用テーブル２０２ｂ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル２０２ｂ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態、又は時短状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に成立

する第１時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第２時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。この普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）中は、普通図柄の低確率状態（通常状態）よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように設定されている。よって、単位時間当たりに実行され得る特別図柄抽選の回数を増加させることができるため、遊技者に対して効率の良い遊技（特別図柄の抽選遊技）を提供することができる。

【０１２２】

具体的には、図２７に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が「１回～２０回」の期間は、特別図柄の種別、特別図柄抽選の結果、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、他の期間よりも短い変動時間で特別図柄抽選が実行される高速変動期間（第１期間）となる。この高速変動期間を設定することで、大当たり遊技の終了後に短期間で次の大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、一の大当たり遊技に関連して次の大当たり遊技が実行されたのではと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この高速変動期間中は、変動時間が「５秒」の変動パターンが常に選択されるため、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。加えて、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点では第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得していない可能性が高いため、獲得済みの第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を用いた特別図柄抽選（特図１抽選）が実行され易く、確変状態、或いは時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている常態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点にて、特図２保留球を獲得している可能性が高いため、特図２保留球を用いた特別図柄抽選（特図２抽選）が実行され易くなる。

【０１２３】

このように、普通図柄の高確率状態が設定された直後では、何れの図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）の特別図柄抽選も実行され得るため、図２７に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）は、図柄種別に関わらず同一の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、何れの図柄種別の特別図柄抽選が実行された場合であっても同一の特別図柄変動を実行することができ、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。なお、本制御例は、図４を参照して上述した通り、左打ち遊技によって発射された球も、右打ち遊技によって発射された球も、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、第２入球口６４０へと２球に１球の割合で到達するように構成しているため、普通図柄の高確率状態中に球を発射させる遊技を継続して実行するだけで、特別図柄抽選を途切れること無く実行することができるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、高速変動期間が終了するまでの期間、即ち、２０回目の特別図柄変動が終了するまでの期間（５秒×２０回）となる１００秒を高速変動期間として予め設定しておき、２０回の特別図柄抽選を跨ぐ連続演出として、１００秒間の連続演出を容易に実行することができる。この場合、高速変動期間中に大当たり当選した場合にのみ、既に設定されている連続演出の演出態様を切り替える切替処理を実行すれば良く、高速変動期間中における演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【０１２４】

また、高速変動期間中において設定された１００秒間の連続演出を一時的に停止するか否かの判別を行う判別手段を設け、例えば、実行中の特別図柄変動が停止表示されてから

、次の特別図柄変動が実行されるまでの期間が所定期間（例えば、１秒）以上であると判別した場合、即ち、特別図柄変動が途切れたと判別した場合には、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。これにより、高速変動期間中に遊技者が離席した場合であっても連続演出のみ先に進行してしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン２２）を設け、その操作手段に対して所定の操作を実行した場合に、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、高速変動期間中に選択される変動パターン（変動時間）として、同一の変動時間（５秒）が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、５秒以外の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも５秒以上の変動時間が設定され易くすると良い。このように構成することで、予め設定されていた１００秒間の連続演出の演出態様を切り替えてから大当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間を長くし易くすることができるため、遊技者が抽選結果を十分に把握可能な演出態様で大当たり当選を報知することができ、演出効果を高めることができる。また、高速変動期間として想定される時間（１００秒）に対して、一括で連続演出の演出態様を設定するのでは無く、高速変動期間（１００秒）を複数の期間に区分けし、例えば、第１高速変動期間（５０秒）中に実行する第１連続演出を高速変動期間（第１高速変動期間）の開始タイミングで設定し、第２高速変動期間（５０秒）中に実行する第２連続演出を、第２高速変動期間の開始タイミングで設定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、高速変動期間の前半で大当たり当選した場合に実行されない演出態様（連続演出の後半期間の演出態様）を予め設定する事態が発生することを抑制することができる。

【０１２５】

さらに、高速変動期間の全期間に対して連続演出を実行する必要は無く、高速変動期間のうち特定の第１期間（例えば、高速変動期間中に実行される特別図柄変動（計２０回）のうち、１０回目から２０回目の変動期間）のみ連続演出を実行するように構成しても良い。図２７に戻り説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短外れ）が選択されるように規定している。本制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合には、主として第２特別図柄抽選が実行されるように構成されており、普通図柄の高確率状態が設定されてから２１回以上の特別図柄変動が実行されている第２期間中は、継続して遊技を行っている限り第２特別図柄抽選が実行され易く構成されている。しかしながら、図４にて上述した通り、本制御例のパチンコ機１０は、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても第１入球口６４、及び第２入球口６４０へと球を入球させることが可能な遊技盤１３の構成を有しているため、例えば、確変状態、或いは時短状態中に遊技を中断した場合は、遊技再開後に第１特別図柄抽選が実行される場合がある。

【０１２６】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合とは異なり、通常大当たり遊技が実行される可能性（大当たり当選の５０％）があり、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、大当たり当選した中では遊技者に不利な抽選結果となる。また、本制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出（第３図柄を用いた変動演出）にて、大当たり当選の有無に加え、大当たり種別も遊技者に示唆可能に構成しており、例えば、奇数

の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆し、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆するように構成している。よって、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出にて、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚにてリーチ状態（通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示す組合せとなる主図柄ｓｚの一部が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）が創出された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、第２特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第１特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合には、図１５（ａ）に示した通り、必ず、奇数の数字が付されている主図柄ｓｚと、偶数の数字が付されている主図柄ｓｚとの何れもがリーチ状態となる変動演出（ダブルリーチ演出）が実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たりに当選したのではと遊技者に思わせてしまうことを抑制することができる。

【０１２７】

このダブルリーチ演出を実行するために、第２期間中における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択される。なお、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出として上述したダブルリーチ演出が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ実行されてしまうと、ダブルリーチ演出が実行された時点で第１特別図柄の大当たり当選について遊技者に把握されてしまうため、本制御例では、第１特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約８０％）と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（約２５％）と、第２特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約５％）とで、ダブルリーチ演出を実行するための変動パターン（３０秒の変動時間）が選択されるように構成している。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態中にダブルリーチ演出が実行された場合に、該当する特別図柄抽選が第１特別図柄の抽選であるか第２特別図柄の抽選であるかを分かり難くすると共に、抽選結果が大当たりであるか否かも分かり難くすることができ、ダブルリーチ演出の演出結果が表示されるまで遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対しても、ダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、ダブルリーチ演出全体に対して確変大当たり遊技が実行される大当たりに当選したことを示す演出結果（奇数の数字を付した主図柄ｓｚが大当たり当選を示す組合せで停止表示する演出結果）を、第１特別図柄抽選に対してのみダブルリーチ演出を実行する場合に比べて創出し易くすることができる。よって、ダブルリーチ演出が実行された場合における確変大当たり遊技に対する期待度を高めることができる。図２７に戻り、説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。

【０１２８】

本制御例では、大当たり遊技中に球が可変入賞装置６５内の特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成しており、特別図柄の高確率状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する第１確変終了条件と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の大当たりに当選した場合に成立する第２確変終了条件と、を設けており、何れかの確変終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に、特別図柄変動の実行回数が５０回となるまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その後、特別図

柄の実行回数が５０回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、大当たり遊技終了後に特別図柄変動の実行回数が１００回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、がある。第３図柄表示装置８１の表示面では、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出が実行されるように構成しており、例えば、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ報知演出が実行された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する報知演出（スーパーチャンスモード演出）が実行され、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合であってもＶ報知演出が実行されないように大当たり遊技中の演出態様が設定されている場合には、現在の遊技状態が確変状態であるかを分かり難くする共通演出（チャンスモード演出）が実行される。

【０１２９】

そして、スーパーチャンスモード演出が実行されている場合には、特別図柄変動の５０回目（特定期間）にて、確変状態が終了することになるため、特別図柄変動５０回目に設定される「２０秒」の変動時間を用いて、確変状態が終了し、次いでチャンスモード（時短）が設定されることを示す演出が実行される。また、チャンスモードが実行されている場合には、特定期間にて、確変状態が設定されていたか否かを示唆する演出が実行される。このように、特定期間における特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、特別図柄の抽選結果以外の情報（遊技状態が移行することを案内するための情報や、過去に設定されていた遊技状態を示唆するための情報）を遊技者に報知する情報報知演出を実行する場合に、選択される特別図柄変動の変動時間を固定することで、特別図柄の抽選結果以外の情報を遊技者に報知するための情報報知演出の演出態様（演出時間も含む）のバリエーションを少なくすることが可能となる。なお、本制御例では、確変状態が終了することとなる特別図柄変動（大当たり終了後５０回目の特別図柄変動）の実行期間を特定期間とし、特別図柄変動の変動時間を「２０秒」に固定しているが、これに限ること無く、確変状態が終了することとなる特別図柄変動の前後も含めて、例えば、大当たり終了後４５回目～５２回目の特別図柄変動の実行期間が特定期間（固定された変動時間が選択される期間）とし、その特定期間中に実行される特別図柄変動の変動時間を用いて、情報報知演出を実行可能に構成しても良い。また、上述した特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、情報報知演出の演出態様を可変させても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、確変状態が終了することを示す情報を報知しない演出態様へと可変させても良いし、実際に設定された遊技状態に関わらず、過去に設定された遊技状態（前回の大当たり遊技終了後に設定された遊技状態）が遊技者に不利な遊技状態（例えば、時短状態）であることを示す演出態様へと可変させても良い。

【０１３０】

加えて、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも、情報報知演出の実行タイミングが遅くなり易くすると良い。これにより、情報報知演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、上述した例のように、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させる場合には、予め特定タイミングで情報報知演出が実行されるように設定しておき、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果が所定の結果（例えば、大当たり）である場合に、情報報知演出が実行されるタイミングを上述した特定タイミングから可変させるように構成しても良いし、情報報知演出が実行されるタイミングを予め設定すること無く、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて複数の実行タイミングの中から一の実行タイミングを決定するように構成しても良い。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１

９８」、即ち、全範囲において、変動時間が「３０秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「１８０～１９８」の範囲に対して変動時間が「６０秒」の変動パターン（第２超変動）が選択されるように規定している。

【０１３１】

この第３期間は、遊技状態が時短状態となる期間である。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていた場合であっても、確変終了条件が成立し時短状態が設定される期間である。この第３期間中も、上述した第２期間と同様に、第２特別図柄抽選が主として実行される期間ではあるが、実行される遊技方法によっては第１特別図柄抽選が実行される。時短状態中は第２特別図柄抽選を実行させたほうが、第１特別図柄抽選を実行させる場合よりも遊技者に有利な遊技となるため、この第３期間中に実行される第１特別図柄抽選は長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、万が一、時短状態の第３期間中に第１特別図柄抽選が実行された場合であっても、長い変動時間が設定される変動パターンで第１特別図柄変動が実行されるため、その間に、第２特別図柄の保留球を獲得し易くすることができる。よって、時短状態中に頻繁に第１特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、この第３期間中も、上述した第２期間中と同様にダブルリーチ演出（図１５参照）が実行されるように構成しているため、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合、外れ当選の一部、及び第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、外れ当選した場合の一部で、変動時間が「３０秒」の変動パターンが選択されるように規定している。次に、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合における第２特別図柄抽選に対して規定されている各種変動パターンの内容について説明をする。図２７に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「１回～２０回（第１期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。即ち、第１期間中は、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで同一の変動パターン（５秒変動）が選択される。

【０１３２】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「２１回～４９回（第２期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。主として第２特別図柄抽選が実行される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）である第２期間中は、上述したダブルリーチ演出が実行される変動パターン（３０秒の変動時間が設定される変動パターン）以外は、変動時間が「１０秒」の変動パターンが選択される。つまり、第２入球口６４０へと容易に球を入球可能な状態において第２特別図柄変動が短期間で終了するようにし、第２特別図柄抽選が効率良く実行されるように構成している。これにより、特図２保留球が上限まで記憶されている状態で第２入球口６４０へと多量の球が入球してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に気持ちの良い遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、短時間の変動時間として「１０秒」を規定しているが、この変動時間をさらに短く規定しても良く、この場合、遊技盤１３へと発射された球が第２入球口６４０へと到達し得る間隔（約１．２秒）よりも長い時間（例えば、３秒）を規定すると良い。このように構成することで、遊技者が継続して球を発射しているにも関わらず、特図２保留球が減少していき、第２特別図柄抽選

よりも非優先に設定してある第１特別図柄抽選が実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【０１３３】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５０回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動時間が「２０秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。この特定期間中に設定される変動パターンについては、上述した第１特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンと同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「５１回～１００回（第３期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動時間が「１０秒」の変動パターン（第２短変動）が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９１」の範囲に対して変動時間が「５秒」の変動パターン（短変動）が選択され、「１９２～１９８」の範囲に対して変動時間が「３０秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。以上、説明をした通り、本第１制御例では、変動パターン選択テーブル２０２ｂとして、通常用テーブル２０２ｂ１と、確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、を有しており、設定されている遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じて選択される変動パターンの種類を異ならせることができ、遊技者に多様な変動パターンで特別図柄抽選の結果を示すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１３４】

さらに、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一のデータテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターンを選択するように構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを遊技者に分かり難くする演出モードである「チャンスモード」が設定されている状態において、実行される特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンの種類によって、設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、を同一としているが、これに限ること無く、異なるデータテーブルを参照させるように構成しても良い。この場合、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照される確変用データテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照される時短用データテーブルと、を設け、僅かな確率（例えば、５％）で選択される変動パターンの種別として、一方のデータテーブルにのみ規定されている特定変動パターンを設けると良い。これにより、特定変動パターンが選択された場合にのみ、選択された変動パターンの種別に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者が把握することができる。加えて、確変用データテーブルと、時短用データテーブルとで、各変動パターンが選択される割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」中に実行される特別図柄抽選に対して選択される変動パターンの偏りを分析することによって、遊技者に現在設定されている遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

【０１３５】

なお、上述した通り、本制御例では、設定される遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているが、遊技状態以外の条件によって参照するデータテーブルを選択するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、前回の大当たり当選時に設定されていた遊技状態や、前回の大当たり当選時に設定された大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）や、第３図柄表示装置８１に停止表示された第３図柄の表示態様や、大当たり遊

技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球が通過したか否か（Ｖ入賞したか否か）の結果等に基づいて、同一の時短状態中において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しても良い。この場合、選択された変動パターンを示すコマンド（変動パターンコマンド）を設定する際に、参照されたデータテーブル（変動パターン選択テーブル）の種別を示す情報が含まれるコマンドを設定するように構成すると良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側で、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回設定された変動パターンの種別に加え、現在の遊技状態が設定された経緯も判別することが可能となる。よって、受信した変動パターンコマンドに基づいて、例えば、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、球をＶ入賞させることが出来ず時短状態が設定されたことを判別し、専用の演出モード（例えば、「残念モード」）を設定することができる。なお、本第１制御例において、設定されている遊技状態に応じて、大当たり当選してから大当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせる技術は、所定の遊技状態を設定するための条件が成立してから実際に設定されるまでの期間の長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる技術の別形態である。図２２に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図４０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【０１３６】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、図２４（ｂ）を参照して説明をする。図２４（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０１３７】

また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと

、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口６４０へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【０１３８】

図２１に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２２に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２３（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図２３（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄについては、図２２に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図２１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１３９】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４９参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図２３（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０

３ｎ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、残球タイマフラグ２０３ｐ、残球タイマ２０３ｑ、確変有効フラグ２０３ｒ、確変有効タイマ２０３ｓ、排出個数カウンタ２０３ｔ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上限個数（本制御例では、４個）まで、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【０１４０】

特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第１特別図柄抽選よりも優先して第２特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアへとシフトして記憶される。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。また、球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する。ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１４１】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演

出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１４２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第１入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される第２入球口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０１４３】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０１参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１４４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４０参照）の中で検出される普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過（以

下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大１回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５０のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される（図４８のＳ９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図４７のＳ８０５参照）。遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、確変カウンタ２０３ｉの設定状況）に対応した遊技機の状態を示す状態情報である遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値が０で、且つ、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい値である場合に確変状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア２２３ｇに一時的に記憶する。なお、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納される遊技機の状態を示す状態情報は、上記した形態に限るものではなく、例えば、それぞれの遊技状態に対応させて数字を規定し、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている数字情報に基づいて遊技状態を判別可能に構成しても良い。具体的には、「通常状態」は「０」、「時短状態」は「１」、「確変状態」は「２」として規定し、遊技状態が変更された場合には、遊技状態格納エリア２０３ｇに対応する数字情報を格納する。このように構成することで、データ容量を抑えることができる。

【０１４５】

この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された遊技機の状態を示すための状態情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図５０参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図５４のＳ２１０３参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は非時短状態（普通図柄の通常状態）に設定される特定状態として構成されるため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｈの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【０１４６】
　また、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１４７】
　確変カウンタ２０３ｉは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｉには、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことに基づいて、その大当たり遊技終了後に値が設定される（図５４のＳ２１０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｉの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｉの値が減算され、確変カウンタ２０３ｉの値が０となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｉの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための条件、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良い。

【０１４８】
　さらに、当選した大当たり種別と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖへの球の通過状況とに基づいて確変カウンタ２０３ｉに設定される値を異ならせても良いし、上述した時短カウンタ２０３ｈの値を減算する内容と同様に、特別図柄の変動回数以外の条件によって確変カウンタ２０３ｉの値を減算可能に構成しても良いし、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するための減算条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を一度に複数個減算可能に構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのかを遊技

者に把握させ難くすることができるため、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の結果を飽きること無く注視させることができる。また、本制御例では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｉの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を減算するように構成してもよい。加えて、本制御例では、確変カウンタ２０３ｉの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｉの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｉの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｉの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０１４９】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図５２のＳ１９０３参照）。大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図５２のＳ１９０３参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図５４のＳ２１０５参照）。そして、特別図柄変動処理（図４１参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図４１のＳ２０１参照）。

【０１５０】

確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（図５参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと球が入球（流下）したこと（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定される（図５５のＳ２２１５参照）。一方、この確変設定フラグ２０３ｍは、大当たり遊技の終了時にオフに設定される（図５４のＳ２１０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｍは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｍを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイ

ッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｎが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｍのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【０１５１】

確変通過カウンタ２０３ｎは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの１ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定領域を流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎと後述する排出個数カウンタ２０３ｔとの合計により可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｎは、確変スイッチを球が通過した（特定領域を流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｎは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。入賞個数カウンタ２０３ｏは、大当たり遊技における１つのラウンドで可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口６５ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｔと確変通過カウンタ２０３ｎとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｏの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。残球タイマフラグ２０３ｐは、１のラウンドが終了し、特定入賞口６５ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｐがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｑが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｑは、特定入賞口６５ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【０１５２】

残球タイマ２０３ｑは、予め設定されている１のラウンドが終了して可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが閉鎖した場合に、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置６５に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｑの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｑの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、可変入賞装置６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、特定の報知態様を設定するための条件が成立してエラーコマンドが設定され、エラーが発生したことを示すための特定の報知態様によりその旨が報知される。よって、可変入賞装置６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ２０３ｒは、切替弁６５ｙが球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖへと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されている場合には、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。確変有効タイマ２０３ｓは、上述した確変有効フラグ２０３ｒがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｓにより切替弁６５ｙが特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が流下不可能な配置に切り替わった

後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、切替弁６５ｙに到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｓの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【０１５３】

これにより、不正に遊技球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖ（Ｖ領域）に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ２０３ｔは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｔは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【０１５４】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第１制御例における遊技球は、発射ソレノイドが励磁されることで動作することが可能なため、傾倒役物６００の別形態である。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【０１５５】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０１５６】
また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。なお、本パチンコ機１０には、音声出力装置２２６から出力される少なくとも一部の音声の音量を段階的に調整可能な機能を有している。具体的には、入力者による音量レベルの入力がされた後に、入力された音量レベルに対応する抵抗値が音声出力装置２２６内の可変抵抗器（図示せず）に設定され、可変抵抗器を流れた電流エネルギーを用いてスピーカーを介して音声が出力されるように構成している。つまり、出力情報としてスピーカーから出力される音量を小さくしたい場合には、所定の出力データとして大きな抵抗値に対応する低い音量レベル（音量ＬＶ１等）に対応する入力を行うことで可変抵抗器を流れた電流エネルギーが小さくし、出力情報としてスピーカーから出力される音量を大きくしたい場合には、所定の出力データとして小さな抵抗値に対応する高い音量レベル（音量ＬＶ４等）に対応する入力を行うことで可変抵抗器を流れた電流エネルギーを大きくすることができるように構成している。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じて、遊技に関する情報を報知する表示態様であるエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図２８（ａ）に示すように、従変動パターン選択テーブル２２２ａと、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択

テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。

【０１５７】

従変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、後述する各制御例において、同一の符号（２２２ａ）を付した要素の名称として変動パターン選択テーブルと称する場合があるが、その意味する所は同一である。なお、本制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が横スクロールで変動表示される変動演出（図７参照）が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【０１５８】

本制御例では、通常状態が設定されている状態において普通図柄抽選で当たり当選すると、電動役物６４０ａが５秒間開状態となる普図当たり遊技が実行される。そして、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄抽選が実行され難い遊技状態（通常状態）において、所定の実行条件が成立した場合に（普図当たり当選した場合に）、所定期間の間（普図当たり遊技期間の間）、第２特別図柄抽選の抽選契機（特図２保留球）を獲得し易く（第２入球口６４０へと球を入球させ易く）することができるように構成している。通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）に示した通り、変動時間が「１０秒」の変動パターンと、変動時間が「４０秒」の変動パターンとが選択可能に構成されており、変動時間が「４０秒」の変動パターンが設定されている第２特別図柄抽選が実行される場合に、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して変動演出の演出態様が設定される。ここで、図２９を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容について説明をする。図２９は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の変動演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）に示した通り、本制御例では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図９（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図９（ｂ）～図１０参照）が加算時間（３０秒）の間に実行されるように構成している。

【０１５９】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似４演出」が規定されている。また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

【０１６０】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、本制御例では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０１６１】

次に、図３０を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容について説明をする。図３０は、確変中演出選択テーブル２２２ｃの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、確変状態（時短状態）中、即ち、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。この確変中演出選択テーブル２２２ｃは、実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を設定する際に参照されるものであり、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて実行される特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図６７のＳ５００５：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図６７のＳ５００７：Ｙｅｓ）、又は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて実行される特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図６８のＳ５１１２：Ｙｅｓ）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「３０秒」である場合（図６８のＳ５１１４：Ｙｅｓ）、に参照される。本制御例では、普通図柄の高確率状態において第１特別図柄抽選が実行

された場合に、第１特別図柄抽選でのみ当選し得る大当たり（通常大当たり遊技が実行される大当たり）に当選したことが、第１特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも前に遊技者が把握してしまう事態が発生することを抑制するために、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（偶数の数字が付された第３図柄）と、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第３図柄（奇数の数字が付された第３図柄）と、が何れもリーチ状態となるダブルリーチ演出を実行するように構成している。

【０１６２】

さらに、普通図柄の高確率状態である確変状態、或いは、時短状態において、上述したダブルリーチ演出が実行された場合に、実行中の特別図柄抽選が第１特別図柄抽選であることを遊技者に把握させ難くするために、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応する変動演出においても、上述したダブルリーチ演出を実行するように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とは、何れも変動時間が「３０秒」の変動パターンを選択可能に構成しており、この「３０秒」の変動パターンが選択された場合においてダブルリーチ演出が実行されるように構成している。このように、特別図柄の種別に関わらず、同一の変動時間（３０秒）を設定し、同一の変動演出となるダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、実行される変動演出によって実行中の特別図柄変動の図柄種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することが出来ると共に、変動演出に用いられる演出データを共通化することにより、パチンコ機１０にて実行される各種演出に用いられる演出データの容量を抑えることができる。図３０に示した通り、確変中演出選択テーブル２２２ｃには、図柄種別（特別図柄の種別）と、抽選結果（特別図柄抽選の結果）と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たり（大当たりＡ）である場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、通常大当たり（大当たりＢ）である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【０１６３】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図１５（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図１５（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン（枠ボタン２２）を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。なお、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される場合において、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊外れ）が選択された場合には、図９（ａ）に示した外れリーチ演出が実行された後、そのまま外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示される。一方、変動時間が「１０秒（基本時間１０秒、加算時間０秒）」の変動パターン（特殊当たり）が選択

された場合には、１０秒間の図柄変動の後、大当たり当選を示す表示態様（例えば、「７７７」）で第３図柄が停止表示される。このように、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動演出として、１回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンと、１回の特別図柄変動期間中に１回の変動演出を実行する通常変動パターンと、を設けることにより、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、第３図柄を組み合わせた表示態様のうち大当たり当選を示す表示態様に複数の種別を設けることで所定の示唆内容を含む示唆演出として構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態等）が設定されることに対応する確変図柄（例えば、「７７７」）の種別と、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定されないことに対応する不利図柄（例えば、「２２２」）の種別と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させ難くする通常図柄（例えば、「６６６」）の種別と、を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、当たり当選を把握している状況で変動演出が実行される場合であっても、特定情報が表示される演出として有利特定情報である確変図柄、又は通常特定情報である通常図柄が停止表示される変動演出が実行されるか、所定情報が表示される演出として不利図柄が停止表示される変動演出が実行されるかを遊技者に楽しませることができる。なお上述した各当たり図柄を表示させる当たり報知演出は、後に大当たり遊技が実行されるという情報を遊技者に報知するものであり、当たり報知演出における不利情報の報知として「２２２」が停止表示され、通常情報の報知として「６６６」が停止表示され、有利情報の報知として「７７７」が報知される。また、第３図柄の組合せによって示唆する対象は遊技状態に限られず、ラウンド遊技の回数を示唆してもよく、この場合は例えば「７７７」が停止表示された場合に有利度合いが高い特定回数（例えば、１０ラウンド等の最大のラウンド遊技回数）を示唆し、「３３３」が停止表示された場合に所定回数（例えば、最も少ないラウンド遊技回数）以外の回数であることを示唆し、「２２２」が停止表示された場合に全てのラウンド遊技回数の可能性があることを示唆してもよい。更に、この場合において、第３図柄の変動表示において停止表示された図柄を示す所定の表示情報（例えば、停止表示された図柄を縮小またはデフォルメした画像）を大当たり遊技の実行中にも表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行中においても停止図柄を確認することができ、利便性を向上させることができる。

【０１６４】

また、チャンスゾーン中の実行される変動演出（疑似含む）の回数が多い程、大当たり当選の期待度を高めることができるため、チャンスゾーンが長時間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。加えて、本制御例では、１回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンにて実行される１回の疑似変動時間（１０秒）と同一時間となるように通常変動パターンの変動時間（１０秒）が規定されているため、例えば、特殊変動パターンで実行された第２特別図柄変動の後に、通常変動パターンで実行された第２特別図柄変動が実行された場合に、第３図柄表示装置８１の表示面では、１０秒間の変動演出が繰り返し実行されることになる。よって、特殊変動パターンとして疑似変動演出が繰り返し実行されているのか、特殊変動パターンと通常変動パターンとが連続して実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、どのタイミングで新たな第２特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、通常状態中の第２特別図柄変動として、変動時間が「４０」秒の変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンの変動演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動時間として「４０秒」以外の変動時間を選択可能に構成しても良い。また、本制御例では、特殊変動パターンの変動演出の一部である疑似変動時間を基本的に１０秒で固定し、大当たり期待度が高い場合に、１０秒以外の長さで疑似変動演出が実

行され易くなるように構成している。このように構成することで、１回の変動演出の実行期間が長くなることを、期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０１６５】

図２８（ａ）に戻り、説明を続ける。連続予告実行選択テーブル２２２ｄは、主制御装置１１０側から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報（大当たり当選の有無）に基づいて、複数の特別図柄変動の期間を跨いで実行される連続予告演出の実行条件を成立させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで連続予告演出の実行条件が成立すると、枠ボタン２２への操作を有効に判別する特殊有効時間が設定される。そして、特殊有効時間内に枠ボタン２２が操作された場合に、連続予告演出が実行される。この連続予告演出が実行されると、通常の背景モード（海モード、山モード）とは異なる背景モード（空モード）へと移行し、実行条件の成立対象となった入賞情報に対応する特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間を用いた連続演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている期間のうち、高速変動期間（普通図柄の高確率状態が設定されてから、２０回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間）中は、他の期間に比べて枠ボタン２２への操作に基づいて背景モードが移行し難くなるように構成している。そのような高速変動期間中であっても、枠ボタン２２を操作することにより背景モードを移行させることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、通常の背景モード移行とは異なり、大当たり当選の期待度を高めた背景モード移行を実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、高速変動期間中は、他の期間に比べて特別図柄変動の変動時間が短くなり易いため、他の期間のように背景モードを移行させてしまうと、肝心な特別図柄抽選の結果を見逃してしまう虞があることから、背景モード移行し難くなるように構成している。しかしながら、連続予告演出が実行されることに基づいて背景モード移行する場合には、複数回の特別図柄変動の変動時間を用いた連続予告演出が実行されるため、背景モード移行後に即座に連続予告演出の演出結果が表示されることが無い。よって、背景モード移行を実行したとしても、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【０１６６】

さらに、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２を操作した場合に、背景モード移行以外の演出（操作演出）を実行可能にし、高速変動期間中であっても、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることで遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するように構成している。その中で、連続予告演出の実行条件が成立したことに基づいて背景モード移行が実行されることにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、図３１（ａ）を参照して、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容について説明する。図３１（ａ）は、連続予告実行選択テーブル２２２ｄの内容を模式的に示した模式図である。図３１（ａ）に示した通り、連続予告実行選択テーブル２２２ｄには、受信した入賞情報に含まれる抽選結果（特別図柄の抽選結果）と、特図２保留数（第２特別図柄の保留球数）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に対応させて、連続予告演出の実行条件を成立させるか否かが規定されている。具体的には、抽選結果が「大当たり」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「８０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「１５０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」で、特図２保留数が「３」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９４」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９５～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。また、特図２保留数が「４」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、連続予告

演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「１９０～１９８」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。

【０１６７】

上述した通り、本制御例では、特図２保留数が多いほど、連続予告演出の実行条件が成立し易く、さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留数が多い程、連続予告演出の実行条件が成立した場合における大当たり期待度が高くなるように構成している。よって、大当たり期待度の高い連続予告演出を実行させるために、意欲的に遊技（第２入球口６４０へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機１０の稼働を高めることができる。本制御例では、主制御装置１１０側から入賞情報コマンド（特別図柄に対する入賞情報コマンド）を受信した場合に、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件の成立の有無のみを判定（決定）するように構成しており、連続予告演出の実行条件が成立した場合であっても、その時点で連続予告演出が実行されず、実行条件が成立した後、特定の期間内にて枠ボタン２２を操作した場合に連続予告演出が実行されるように構成している。これにより、１回の特別図柄変動期間中に第２入球口６４０へと球が複数入球し、複数の入賞情報コマンドを受信した場合には、実行条件の成立対象となる入賞情報を遊技者に分かり難くすることができる。よって、連続予告演出が実行された場合に、その連続予告演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、連続予告演出の演出内容が単調になることを抑制することができる。

【０１６８】

なお、本制御例では、上述した通り、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）しないように構成しているが、これに限ること無く、実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するための報知（示唆）演出を実行するように構成しても良く、例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示することで、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。このように構成することで報知（示唆）演出が実行された場合に、連続予告演出を実行させようと意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本制御例では、図１３（ａ）に示した通り、遊技者による枠ボタン２２への操作を有効に判別する有効期間が設定されていることを（有効期間中であることを）遊技者に報知可能な有効期間報知態様として、主表示領域Ｄｍの右側下方に枠ボタン２２を模したアイコンＨＲ１０を表示するように構成しているが、連続予告演出の実行条件が成立した場合に設定される特殊有効時間が設定されているのか、通常の有効時間が設定されているのかを、アイコンＨＲ１０の表示態様からは判別できない（し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者は、枠ボタン２２を操作するまで連続予告演出が実行されるのか、通常の操作演出が実行されるのかが分からないため、連続予告演出を実行させようと枠ボタン２２を意欲的に操作させることができる。

【０１６９】

なお、本制御例の構成とは異なり、アイコンＨＲ１０の表示態様によって、現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを遊技者が判別可能となるように構成しても良いし、アイコンＨＲ１０が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示タイミングによって現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを判別させるように構成しても良い。また、特殊有効時間が設定される期間を、通常有効時間が設定される期間（例えば、特別図柄変動が開始されてから３秒間）とは異ならせ、さらに、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで枠ボタン２２を操作したら連続予告演出が実行されるのかを分かり難くすることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。同様に、特

殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成した場合において、連続予告演出の実行条件が成立していることを報知（示唆）する演出（例えば、副表示領域Ｄｓに「待機中」の文字を表示）のみ実行可能に構成しても良い。これにより、連続予告演出の実行条件が成立していない状態で無駄に枠ボタン２２を操作させてしまうことを抑制することができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態であって、特殊有効時間外に枠ボタン２２を操作した場合に、現在が特殊有効時間外であることを遊技者に報知するための報知表示（例えば、副表示領域Ｄｓに「今じゃない」の表示）を実行しても良いし、特殊有効時間を案内するための案内表示（例えば、副表示領域Ｄｓに「２秒後にもう一度押してね」の表示）を実行しても良い。また、本制御例では、第２特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、連続予告実行選択テーブル２２２ｄを参照して、連続予告演出の実行条件を成立させるための処理を実行するが、これに限ること無く、第１特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合にも連続予告演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【０１７０】

図２８に戻り説明をする。Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５内に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを設けており、可変入賞装置６５内に入賞した球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過すると、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。そして、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、その確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。具体的には、図５（ｂ）に示した通り、可変入賞装置６５内に切替弁６５ｙを設け、切替弁６５ｙの配置状況によって可変入賞装置６５内に流入した球が、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過不可能（困難）な第３流路６５ｅ３と、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な第４流路６５ｅ４とに振り分けられるように構成している。この切替弁６５ｙは、確変大当たり遊技が実行された場合の１ラウンド目のラウンド遊技中にのみ球を第４流路６５ｅ４へと振り分け可能な配置状況へと切り替わるように駆動制御される。Ｖ報知演出は、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過可能な期間（Ｖ期間）、及び、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを狙うための遊技方法を案内するＶ案内演出と、現在がＶ期間であることを報知するＶ期間演出と、Ｖ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを報知するＶ成功演出と、Ｖ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出と、を実行可能な演出である。このＶ報知演出を実行することにより、確変大当たり遊技が実行された場合において、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させるための遊技を容易に行わせることができると共に、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことが遊技者に報知されるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【０１７１】

ここで、本制御例では、通常大当たり遊技が実行された後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成している（図１８参照）。さらに、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合の一部においても「チャンスモード」が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合であっても、内部的には確変状態が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されてしまうと、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したか否かを大当たり遊技中に容易に把握できてしまうため、ひいては、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したにも関わらず、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定されてしまうと

、確変状態が消滅したと不信感を持たれてしまうという問題があった。特に、本制御例のように確変状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動が５０回実行された場合に成立する確変終了条件を有するパチンコ機１０においては、特別図柄抽選で大当たり当選することなく確変状態が終了してしまうため、特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したにも関わらず、確変状態が設定されなかったと強く思われてしまう虞があった。そこで、本制御例では、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する処理を実行し、その処理結果に基づいて大当たり遊技中のＶ報知演出の有無を決定する。そして、Ｖ報知演出を実行しない大当たり遊技中にて、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合）に、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成している。このように構成することで、内部的に確変状態が設定されているか否かを遊技者が判別することが困難となるため、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して不信感を与えること無く、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０１７２】

ここで、図３１（ｂ）を参照して、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅの内容について説明をする。図３１（ｂ）は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した模式図である。このＶ報知実行選択テーブル２２２ｅは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）にて実行される大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において、確変大当たり遊技を開始するタイミングであると判別された場合に（図６４のＳ４７０１：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定する際に参照される（図６４のＳ４７０４）。図３１（ｂ）に示した通り、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅには、今回実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選した大当たり種別）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させてＶ報知有無（Ｖ報知演出を実行するか否かの判定結果）が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりＡ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、Ｖ報知演出を実行することを示す「Ｖ報知有」が、「１５０～１９８」の範囲には、Ｖ報知演出を実行しないことを示す「Ｖ報知無」が規定されている。また、大当たり種別が「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１８９」の範囲には、「Ｖ報知有」が、「１９０～１９８」の範囲には、「Ｖ報知無」が規定されている。第１特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、約７５％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、５０％が確変大当たり遊技（「大当たりＡ」）となり、残りの５０％が通常大当たり遊技（「大当たりＢ」）となるように構成されている。よって、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約３７．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出が実行され、約６２．５％の割合で大当たり遊技中にＶ報知演出を実行報知演出が実行されないことになる。また、Ｖ報知演出が実行されなかった場合のうち、確変大当たり遊技が実行されている割合が約２０％となるように構成されている。

【０１７３】

一方、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」が設定された場合には、約９０％の割合でＶ報知演出が実行される。ここで、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、必ず確変大当たり遊技（「大当たりＣ，Ｄ，Ｅ」）となるように構成されている。よって、実際には第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約１０％の割合でＶ報知演出が実行されない大当たり遊技が実行されることになる。このように、必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選による大当たり当選に対してもＶ報知演出を実行しない場合を設けることにより、Ｖ報知演出が実行されなった場合、即ち、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合において、遊技状態が確変状態である割合を高めることができる。また、上述した通り、第１特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりＡ」）に当選した場合と、第２特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当

たりＣ，Ｄ，Ｅ」）に当選した場合とで、Ｖ報知演出が実行される割合を異ならせている。具体的には、実際に確変大当たり遊技が実行され易い第２特別図柄抽選よりも、確変大当たり遊技が実行され難い第１特別図柄抽選のほうが、確変大当たり遊技が実行される場合において、Ｖ報知演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合に、その大当たり遊技中にＶ報知演出が実行されない頻度を高めることができるため、通常大当たり遊技が実行され得る第１特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定された場合にも遊技者に期待感を持たせ易くすることができる。

【０１７４】

なお、本制御例では、図３１（ｂ）に示した通り、Ｖ報知演出の実行割合を、大当たり種別に応じて異ならせているが、それ以外の要素に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良く、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、通常状態へ移行すること無く大当たり当選した回数（所謂、連荘回数）に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせたり、遊技者が枠ボタン２２を操作した操作結果に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせても良い。このように様々な条件に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせることで、見た目上の確変割合（大当たり当選全体におけるＶ報知演出が実行される割合）を複数設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上述した技術思想のうち、大当たり当選した回数に応じてＶ報知演出の実行割合を異ならせる技術思想についてより具体的な例を説明すると、例えば、前回の大当たり当選時にＶ報知演出が実行された場合には、今回の大当たり当選時にはＶ報知演出とは異なる演出を実行するように構成しても良いし、連続する大当たり当選にてＶ報知演出が実行される場合においては、同一態様のＶ報知演出が実行されないようにＶ報知演出の演出態様を異ならせるように構成しても良い。この場合、１の大当たり当選に基づいて実行されるＶ報知演出の演出態様（表示態様）が、次の大当たり当選に基づいて実行されるＶ報知演出の演出態様（表示態様）として決定されることが無いため、短期間で同一条件（大当たり当選）が成立した場合に決定されない演出態様（表示態様）となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合、即ち、特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な大当たり遊技が実行される場合にのみ、上述したＶ報知演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、通常大当たり遊技が実行される場合にもＶ報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、確変大当たり遊技にてＶ期間（特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させることが可能な期間）が設定されるタイミング（１ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング）に合わせてＶ報知演出を実行し、最終的にＶ期間中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過しなかったことを報知するＶ失敗演出を実行するように構成すれば良い。さらに、大当たり遊技中に正常に遊技を行ったにも関わらず、Ｖ失敗演出が実行されるように構成した場合には、例えば、確変大当たり遊技にて特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通過させたにも関わらずＶ失敗演出を実行し、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しないパターンを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には必ずＶ報知演出を実行するように構成しても良い。

【０１７５】

図２８（ａ）に戻り、説明を続ける。ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている場合に、遊技者が操作手段である枠ボタン２２を操作したことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）にて、チャンスモード中に枠ボタン２２に対して有効な操作が実行されたと判別された場合に（図７０のＳ５３１４：Ｙｅｓ）、参照される（図７０のＳ５３１５参照）。このように、遊技者が枠

ボタン２２を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを参照して可変させることにより、遊技者に対してバリエーションに富んだ操作演出を提供することができる。ここで、図３２（ａ）を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆの内容について説明をする。図３２（ａ）は、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図３２（ａ）に示した通り、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆには、時短状態が設定されている場合に参照される時短状態選択テーブル２２２ｆ１と、確変状態が設定されている場合に参照される確変状態選択テーブル２２２ｆ２と、が規定されている。

【０１７６】

本制御例では、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成されている。そして、設定されている遊技状態に関わらず、「チャンスモード」中は共通の変動演出が実行されるように構成されている。さらに、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一の変動パターンテーブル（確変・時短用テーブル２０２ｂ２）を参照して変動パターン（変動時間）が選択されるように構成されている。これにより、「チャンスモード」中に実行される特別図柄変動、及び、その特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動演出からは、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを把握し難くすることができるため、遊技者に対して現在が確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆可能な情報を提供しないと、「チャンスモード」中の遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。そこで、本制御例では、「チャンスモード」中に複数種類の操作演出を実行可能に構成し、設定されている遊技状態に応じて、各操作演出の実行割合を異ならせるように構成している。つまり、実行され得る操作演出の種類は同一だが、各操作演出が選択される割合を異ならせることにより、実際に実行される複数の操作演出に基づいて現在の遊技状態を予測することができるように構成している。これにより、遊技者に対して遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。なお、通常状態が設定されている場合に実行される操作演出の演出態様や、確変状態が設定されていることを報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様や、変動演出の一環として実行される操作演出の演出態様についても同様に複数種類の演出態様のうち、何れかの演出態様を決定して実行するように構成しているが、その詳細な説明は省略する。

【０１７７】

次に、図３２（ｂ）を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている時短状態選択テーブル２２２ｆ１の内容について説明をする。図３２（ｂ）は、時短状態選択テーブル２２２ｆ１の内容を模式的に示した模式図である。この時短状態選択テーブル２２２ｆ１は、時短状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。具体的には、図３２（ｂ）に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１５０～１８９」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１９０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。ここで、本制御例では、遊技者が枠ボタン２２に対して実行可能な操作方法が複数設定されており、枠ボタン２２を押下した状態が２秒未満である場合に判定される「通常押し」と、枠ボタン２２を押下した状態が２秒以上継続した場合に判定される「長押し」と、が設定されている。そして、遊

技者の操作方法に応じて異なる操作演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者が任意に操作方法を選択することで様々な操作演出を実行することができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することが出来る。

【０１７８】

なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作方法として、上述した２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に枠ボタン２２以外の操作手段（例えば、第２枠ボタン）を設け、遊技者が押下した枠ボタンの種類に応じて異なる操作演出が選択されるように構成しても良いし、所定期間（例えば、２秒間）の間に、複数の操作手段に対して実行された操作の順序に対応させて複数の操作方法を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が枠ボタン２２を押下した時点で「通常押し」と判定し、その後、その押下状態が所定期間（例えば、２秒）継続した場合に、「長押し」と追加判定することで、「長押し」専用の操作演出を実行するように構成しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下可能な枠ボタン２２の構成以外に、遊技者が上下左右方向に傾倒操作可能なレバー部材や、遊技者が回動操作可能な回動部材から成る操作手段を設けても良い。また、遊技者が部材を直接操作するのでは無く、所定の検知領域を有する近接センサを設け、その検知領域内に進入させた手を近接センサに検知させることで所定の操作を実行したと判定可能な操作手段（例えば、タッチセンサ等）を設けても良く、遊技者が任意に所定の操作を実行可能であって、その操作内容に応じて異なる操作方法を選択できるものであれば良い。また、本制御例では、「通常押し」と、「長押し」の２種類の操作方法を有する構成について説明をしたが、これに限ること無く、３種類以上の操作方法を設けても良いし、操作方法を１種類しか設けなくても良い。ここで、操作方法を１種類しか設けない場合には、当該操作が実行される間隔に応じて異なる操作演出が実行されるように構成しても良い。これにより、操作方法自体は１種類であっても、様々な操作演出を遊技者に選択させることが可能となる。

【０１７９】

図３２（ｂ）に戻り、時短状態選択テーブル２２２ｆ１の内容の説明を続ける。操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。次に、図３３を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆに規定されている確変状態選択テーブル２２２ｆ２の内容について説明をする。図３３は、確変状態選択テーブル２２２ｆ２の内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択テーブル２２２ｆ２は、確変状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン２２が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。

【０１８０】

具体的には、図３３に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第１期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１１９」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「１２０～１３９」の範囲に

は、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第３図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「１４０～１８９」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「１９０～１９８」の範囲は、背景モードを移行することを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作タイミングが通常時短変動期間（第２期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１６９」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「１７０～１９８」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（５０回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第３期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

【０１８１】

以上、説明をした通り、大当たり遊技終了後の演出モードとして「チャンスモード」が設定された場合には、時短状態である場合と、確変状態である場合と、で異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様が選択されるように構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様が選択される割合を異ならせている。よって、実行される操作演出の演出態様に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。また、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合に実行され易い演出態様（有利演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「状態示唆」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「状態示唆」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されているのでは？と期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、「第１期間」中に操作演出を複数回実行可能に構成しているため、「第１期間」中に上述した有利演出態様で操作演出が実行された回数が増加すればするほど、有利遊技状態が設定されている期待度を高めることができるため、遊技者により意欲的に枠ボタン２２を操作させることができる。加えて、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合にのみ実行される演出態様（確定演出態様）として、例えば、「第１期間」中の「通常押し」により実行される「背景モード移行」の操作演出を設けているため、「第１期間」中の「通常押し」により「背景モード移行」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されていることを把握することができる。

【０１８２】

また、上述した有利演出態様や、確定演出態様として、他の条件下（例えば、「第２期間」中の「通常押し」）において選択され得る演出態様を用いている。より詳細には、「状態示唆」の演出態様は、「第１期間」中の「通常押し」により実行された場合には、確変状態が設定されている期待度が高くなり、「第２期間」中の「通常押し」により実行された場合には、時短状態が設定されている期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、「チャンスモード」が設定されているどの期間中

にどの演出態様で操作演出が実行されたのかを分析しながら遊技を行わせる楽しみを提供することができる。以上、図３２、及び図３３を参照して、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に、選択され得る操作演出の演出態様の内容、及び、選択される際に参照されるデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の内容について説明をしたが、本第１制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成している。そして、各データテーブルには、同一の演出態様が、選択割合を異ならせて規定されている。これにより、実行される操作演出の演出態様だけでは現在の遊技状態を遊技者に把握させ難くし、複数回の操作演出を実行することより、各演出態様の選択割合を把握することで現在の遊技状態を把握可能にすることができる。よって、遊技者に対して操作演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、現在設定されている遊技状態と、現在設定されている演出モードと、に基づいて、異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様を選択するように構成しても良い。これにより、確変状態が設定されている場合において、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合と、「チャンスモード」が設定されている場合とで、異なる操作演出を実行することができる。

【０１８３】

ここで、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合には、例えば、現在の遊技状態が設定されていることを示唆する演出態様である「状態示唆」を実行する必要が無いため、代わりに、「リーチ示唆」の演出態様や、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報に特定の抽選結果（大当たり当選や、所定時間以上の変動時間が設定される変動パターン）を示す情報が含まれているか否かを示唆する「先読み示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、「スーパーチャンスモード」が設定されている状態においても、遊技者に操作演出を意欲的に実行させることができる。さらに、操作演出の演出態様を選択するためのデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ）の種別を、大当たり当選時の遊技状態や、大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された第３図柄の停止表示態様、或いは、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として時短状態が設定され、且つ、演出モードとして「チャンスモード」が設定される場合において、通常大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、確変大当たり遊技中に球をＶ入賞させることができず、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、で「チャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様を異ならせることができる。具体的には、確変の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された「チャンスモード」中には、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったことを示唆する「過去大当たり種別示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、実際には時短状態が設定されているにも関わらず、確変状態が設定されているのではと遊技者に思わせることができる。また、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったにも関わらず、Ｖ入賞させることができなかったことを報知する「過去遊技履歴報知」の演出態様を規定しても良い。これにより、今後実行する遊技の内容を改め易くすることができる。

【０１８４】

次に、図２８（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２８（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、特殊演出中フラグ２２３ｉ、Ｖ入賞フラグ２２３ｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋ、Ｖ報知フラグ２２３ｍ（図示せず）、従時短カウンタ２２３ｎ、特殊連続予告フラグ２２３ｏ、演出モード記憶エリア２２３ｐ、連続予告実行中フラグ２２３ｑ、ＳＷ有効時間カウンタ２

２３ｒ、特殊有効時間タイマ２２３ｓ、操作中カウンタ２２３ｔ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ｂに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【０１８５】

本制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、第２特別図柄の保留球を最大で４個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ｂには、第１特別図柄用の４つの保留エリアと、第２特別図柄用の４つの保留エリアとが形成される。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とは同時に実行されないように構成しており、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第２特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。即ち、本制御例のパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成されている。なお、本制御例のパチンコ機１０とは異なり、例えば、特別図柄の種別に関わらず、保留球を獲得した順番に応じて特別図柄抽選が実行されるパチンコ機１０（所謂、入賞順消化のパチンコ機１０）であれば、入賞情報格納エリア２２３ｂに８つの保留エリアを設け、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に記憶されるように構成すれば良い。また、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選と、を同時に（重複して）実行可能なパチンコ機１０（所謂、同時変動タイプのパチンコ機１０）であれば、本制御例の構成に対して、１つの実行エリアに替えて、第１特別図柄用の第１実行エリアと、第２特別図柄用の第２実行エリアと、を設け、各特別図柄に対応した保留エリアの第１エリアに記憶されている入賞情報が各特別図柄に対応した実行エリアへと移行するように構成すれば良い。

【０１８６】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０から送信された保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、第１特別図柄の保留球数を計数するための第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１と、第２特別図柄の保留球数を計数するための第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２と、を有している。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ及び第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて各特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第１特別図柄抽選を実行するために第１特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送

信する。また、第２入球口６４０への入球によって第２特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第２特別図柄抽選を実行するために第２特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【０１８７】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド、特図２保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、或いは、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）に格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｄｓ１（図６（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０１８８】

特図変動開始フラグ２２３ｄは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、特図変動開始フラグ２２３ｄは、第１特別図柄に対応する特図１変動開始フラグ２２３ｄ１と、第２特別図柄に対応する特図２変動開始フラグ２２３ｄ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、この停止種別選択フラグ２２３ｅは、第１特別図柄に対応する特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１と、第２特別図柄に対応する特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２と、を有しており、主制御装置１１０から送信された停止種別コマンド（特図停止種別コマンド）に含まれる特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

【０１８９】

演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ２２３ｆは、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照

）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ２２３ｆが有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ２２３ｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ２２３ｆの同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

【０１９０】

従状態設定エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｇに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリア２２３ｇには、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリア２２３ｇは、通常状態、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈは、主制御装置１１０から送信された普図保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する普通図柄の保留球数を計数するための普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値と同期してその値が加算、減算されるものである。なお、詳細な内容は、上述した特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに対して、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違するだけでありそれ以外は同一であるため省略する。

【０１９１】

特殊演出中フラグ２２３ｉは、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されることを示すためのフラグであって、通常状態中に第２特別図柄変動が実行される条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、通常状態において第２特別図柄変動が実行される場合、或いは、第１特別図柄変動が実行されている状態で特図２保留を獲得した場合にオンに設定される。そして、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動が実行される場合、即ち、特図２保留が０の場合にオフに設定される。本制御例では、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定される期間を示すために、「チャンスゾーン」演出（図８（ｂ）参照）が実行される。Ｖ入賞フラグ２２３ｊは、大当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過したことを示すためのフラグであって、球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合にオンに設定される。具体的には、主制御装置１１０にてＶ入賞コマンドが設定された場合に（図５５のＳ２２１６参照）、そのＶ入賞コマンドが送信される。そして、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）においてＶ入賞コマンドを受信したと判別した場合に（図６１のＳ４４０７：Ｙｅｓ）、オンに設定される。このＶ入賞フラグ２２３ｊは、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にて参照され（図６５のＳ４８０１）、今回の大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したか（Ｖ入賞したか）が判別される。そして、エンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にてオンに設定されていると判別した場合に（図６５のＳ４８０１：Ｙｅｓ）、オフに設定される。

【０１９２】

本制御例では、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ための演出としてＶ報知演出を実行可能に構成しており、Ｖ入賞の有無に応じて、Ｖ入賞時（Ｖラウンド終了時）と、大当たり遊技のエンディング時とに実行される演出の演出態様を可変させるように構成している。さらに、Ｖ報知演出が実行されているか否かに応じて、Ｖ入賞時の演出態様と、大当たり遊技のエンディング時の演出態様とを可変させるように構成している。このように、Ｖ入賞の有無に基づいて可変設定される演出を、Ｖ入賞時とは異なるタイミング（エンディング時）で実行可能とするために、Ｖ入賞の有無をＶ入賞フラグ２２３ｊの設定状況により判別可能に構成している。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋは、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行すると決定した場合にオンに設定されるものである。具体的には、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図６４のＳ４７０１：Ｙｅｓ）であって、今回の大当たりが確変大当たりである場合に（図６４のＳ４７０３：Ｎｏ）、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅを参照してＶ報知演出の実行の有無が決定される。そしてＶ報知演出を実行すると判別した場合に（図６４のＳ４７０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６４のＳ４７０６参照）。そして、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）において実行されるエンディング処理（図６５のＳ４７１５参照）にて、Ｖ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技中にＶ入賞が発生しなかった場合に参照され（図６５のＳ４８０２）、オンに設定されていると判別した場合には（図６５のＳ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング演出の演出態様を切り替えるための処理を実行し（図６５のＳ４８０３）、その後、オフに設定される（図６５のＳ４８０５）。

【０１９３】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを決定し、Ｖ報知演出の実行を決定した場合には、その時点でエンディング期間中の演出態様として、確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を設定するように構成している。つまり、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行する場合には、Ｖ入賞した時点で遊技者に対してその旨が報知されるため、エンディング期間に実行されるエンディング演出においても、遊技者に確変状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ｂ），（ｄ）参照）が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合には、エンディング演出の演出態様を、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）へと切り替える処理を実行する。一方、確変大当たり遊技中にＶ報知演出を実行しない場合には、Ｖ入賞したとしてもその旨を遊技者に報知すること無く、エンディング演出の演出態様として、時短状態が設定されることを示すための演出態様（図１１（ａ），（ｃ）参照）が予め設定されるため、大当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合であっても、エンディング演出の演出態様を切り替える処理を実行する必要が無い。従時短カウンタ２２３ｎは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本制御例では「１００」）が設定される。そして、従時短カウンタ２２３ｎの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、従時短カウンタ２２３ｎの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、従時短カウンタ２２３ｎの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。なお、後述する各制御例において、同一の符号（２２３ｎ）を付した要素の名称として時短中カウンタと称する場合があるが、その意味する所は同一である。

【０１９４】

特殊連続予告フラグ２２３ｏは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている高速変動期間（第１期間）中に連続予告演出の実行条件が成立したことを示すためのフラグであって、連続予告演出の実行条件が成立した場合にオンに設定される。この特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されると、操作手段に対する操作を有効に判別可能と

なる特殊有効期間が設定され、その特殊有効期間中に操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、連続予告演出が実行される。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）の一部である入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２参照）にて、特図用入賞情報コマンド（特別図柄に対応する入賞情報コマンド）を受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図６２のＳ４４０６参照）において、現在が高速変動期間中である（従時短カウンタ２２３ｎの値が７５よりも大きい）と判別された場合（図６２のＳ４５０２：Ｙｅｓ）であって、連続予告演出を実行すると判別された場合に（図６２のＳ４５０５：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図６２のＳ４５０６）。そして、第２特別図柄変動に対応する変動演出を選択するための特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて、「チャンスモード」が設定されている場合に実行されるチャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５１１６参照）にて、特殊連続予告フラグ２２３ｏの設定状況が参照され（図６９のＳ５２１０）、オンに設定されている場合に、枠ボタン２２への操作を有効に判別可能な特殊有効期間として、特殊有効時間タイマ２２３ｓに３秒に対応する値が設定され（図６９のＳ５２１１）、その後、オフに設定される。

【０１９５】

このように、連続予告演出の実行条件が成立した場合にのみ、操作手段への操作が有効に判別される特殊有効期間を設定し、その特殊有効期間内に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合にのみ、連続予告演出を実行可能とすることで、連続予告演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、連続予告演出を実行するための複数の情報（連続予告演出の実行条件が成立したか否かを示す情報や、特殊有効期間が設定される期間（設定されている期間）を示す情報や、連続予告演出を実行させために操作手段に対して行う操作内容を示す情報）を、遊技者に報知するための報知演出の報知態様を可変させることにより、連続予告演出の実行難易度を容易に可変調整することができる。なお、この場合、特別図柄抽選で大当たり当選した場合（する場合）に、連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態において、特殊有効期間外に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合に、特殊有効期間が設定されるタイミングを遊技者に案内する案内報知演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。演出モード記憶エリア２２３ｐは、普通図柄の高確率状態中に設定される各種演出モードが格納される記憶領域であって、従時短カウンタ２２３ｎの値に応じて異なる演出モードが記憶される。そして、現在の演出モードを判別する際に、格納されている演出モードが読み出される。具体的には、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が読み出され（図６９のＳ５２０１）、読み出した値に対応する演出モード（高速期間（高速変動期間）、通常第１期間（第１期間）、通常第２期間（第２期間））が設定され記憶される。そして、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。

【０１９６】

連続予告実行中フラグ２２３ｑは、第３図柄の変動演出として連続予告演出が設定されていることを示すためのフラグであって、連続予告演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）にて、設定状況が判別され（図６９のＳ５２０８）、オンに設定されている場合には（図６９のＳ５２０８：Ｙｅｓ）、連続予告演出に対応する演出態様が決定される。そして、連続予告演出が終了した場合にオフに設定される。このように構成することで、連続予告演出中に実行される新たな変動演出において、連続予告演出に対応しない別の演出態様が設定されることを抑制することができる。ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒは、第３図柄の変動表示期間内に設定される枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を計測するためのタイマであって、操作有効期間が設定される場合に、操作有効期間の長さに対応する値が

設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に、その値が０にクリアされる。このように、枠ボタン２２の操作を有効に判別する操作有効期間を設定することにより、操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合に実行される演出（操作演出）が過剰に実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン２２のみを設けているが、例えば、操作手段として、枠ボタン２２（第１操作手段）以外に、第２操作手段等の複数の操作手段を設ける場合には、各操作手段に対して異なる操作有効期間を設定する場合がある。その場合は、各操作手段に対してＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒを設けることで、各操作手段の操作有効期間を重複して設定することができる。

【０１９７】

特殊有効時間タイマ２２３ｓは、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、チャンスモード中演出設定処理（図６９のＳ５０１２参照）が実行された場合にのみ設定される枠ボタン２２への操作を有効に判別する操作有効期間（特殊操作有効期間）を計測するためのタイマであって、特殊操作有効時間が設定される場合に、その特殊操作有効時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）において、特殊操作有効時間内であるか否かが判別され（図７０のＳ５３０６）、有効時間内であると判別した場合に（図７０のＳ５３０６：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の操作が有効に取り扱われる。本制御例では、通常の操作有効期間（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合と、特殊操作有効期間（特殊有効時間タイマ２２３ｓの値が０よりも大きい期間）内に枠ボタン２２を操作した場合とで異なる操作演出が実行されるように構成しており、具体的には、特殊操作有効期間内に枠ボタン２２を操作した場合には、次に実行される特別図柄変動から対象となる特別図柄変動が終了するまでの複数の特別図柄変動期間を跨いだ連続予告演出が実行されるように構成している。そして、その連続予告演出が実行された場合には、背景モードが専用の背景モード（天国モード）へと移行するように構成している。よって、通常の枠ボタン２２への操作により背景モード移行が抑制されている期間内においては、背景モード移行が実行されるだけで遊技者に対して大当たり当選の期待度を高めさせることができる。操作中カウンタ２２３ｔは、遊技者が枠ボタン２２を押下している期間を計測するためのカウンタであって、遊技者が枠ボタン２２を計測して押下している場合に、時間経過に伴ってカウンタの値が更新されるものである。この操作中カウンタ２２３ｔが計測した値に基づいて、遊技者が枠ボタン２２に対して実行した操作の種別が判別される（図７０のＳ５３１３参照）。

【０１９８】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。図２１に戻り説明を続ける。表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、演出の一部として第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて演出の一部として音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流

２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０１９９】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。以上、説明をした通り、本第１制御例におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される遊技に関する抽選（特別図柄抽選）の結果に対応する情報を含むコマンドを音声ランプ制御装置１１３や払出制御装置１１１に対して送信するように構成している。また、主制御装置１１０と払出制御装置１１１とは双方向に通信可能に構成され、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とは一方向（主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３への方向）にのみ通信可能に構成している。このように構成することで、遊技の結果に基づいて特典（例えば、賞球）を付与するための制御を実行する払出制御装置１１１に対しては複数の制御装置（主制御装置１１０、払出制御装置１１１）を用いて制御内容を監視することで適正な遊技を提供し易くすると共に、遊技の結果を遊技者に興味を持たせるように報知するための各種演出を行うための制御を実行する音声ランプ制御装置１１３に対しては主制御装置１１０へとコマンドを送信できないように構成することで不正な遊技が行われることを抑制することができる。ここで、詳細な説明は省略するが、従来よりパチンコ機１０では、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３の接続環境（仕様）を統一し、各制御装置に設けられているＲＯＭやＲＡＭの内容を異ならせることで複数種類のパチンコ機１０を提供可能に構成されているものが知られている。このように構成することで、複数種類のパチンコ機１０を製造するにあたって共通部品を増加させ易くなると共に、製造工程の共通化も図ることで製造コストを削減することができるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、例えば、主制御装置１１０にパチンコ機Ａに対応するＲＯＭ２０２やＲＡＭ２０３が搭載され、音声ランプ制御装置１１３にパチンコ機Ａとは異なるパチンコ機Ｂに対応するＲＯＭ２２２やＲＡＭ２２３が搭載された状態で主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とが接続されてしまう虞があった。この場合、主制御装置１１０側では、コマンドの出力先である音声ランプ制御装置１１３の中身を把握することができないため、特別図柄抽選の実行契機が成立した場合（第１入球口６４へと遊技球が入球した場合）には特別図柄抽選を実行し、その抽選結果に対応するコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと送信することになる。そして、音声ランプ制御装置１１３側では、受信したコマンドに含まれる情報に対応する演出コマンドを設定し、パチンコ機Ｂの演出を実行することになる。また、受信したコマンドに含まれる情報に対応する演出コマンドをパチンコ機Ｂが

有していない場合には、新たな演出を実行しない、或いは、演出期間が類似する別演出を実行することになる。このように、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とで対応するパチンコ機１０の種別が異なる場合であっても、主制御装置１１０では主制御装置１１０に対応するパチンコ機１０の種別（パチンコ機Ａ）で遊技を実行可能であるため、遊技者が遊技を行い特別図柄抽選の実行条件を成立させたにも関わらず、特別図柄抽選が実行されないといった不具合が発生してしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容が異なる種別のパチンコ機Ｂに対応する演出態様で実行されるため、遊技中のパチンコ機１０が正常では無いことを遊技者に把握させ易くすることができる。より具体的には、遊技者に枠ボタン２２を押下させるための「ボタンを押せ」といった表示画面が表示されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下しても何ら演出が進行しない状況が発生したり、特別図柄変動の変動時間とは異なる長さの変動演出が実行されたりすることで遊技者に正常ではない遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入された際に実行される立ち上げ処理において、主制御装置１１０側からパチンコ機１０の種別に対応する固有の機種コードを音声ランプ制御装置１１３へと出力し、音声ランプ制御装置１１３側のＲＯＭ２２２にも固有の機種コードを記憶させておくことで、音声ランプ制御装置１１３側で主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とが同一種別のパチンコ機であるかを判別し、同一種別のパチンコ機では無いと判別した場合に第３図柄表示装置８１の表示面にエラー報知を表示するように構成しても良い。なお、この場合であっても、遊技者が遊技を行い特別図柄抽選の実行条件を成立させた場合には第３図柄表示装置８１の表示面に表示されているエラー報知に関わらず特別図柄抽選を実行可能に構成することで、遊技者に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制しても良いし、エラー報知の実行期間中に所定の禁止条件が成立した場合（例えば、エラー報知が開始されてから所定時間（５分）が経過した場合や、エラー報知中に実行された特別図柄抽選の回数が所定回数（５回）に到達した場合）には、特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても特別図柄抽選が実行されないように構成しても良い。

【０２００】

＜第１制御例における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３４～図３９を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３４は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０２０１】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出し

てフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。なお、詳細については後述するが、本制御例において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０２０２】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本制御例では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０２０３】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ

をモジュール化して構成されている。ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０２０４】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０２０５】

また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ

型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。

【０２０６】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【０２０７】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能な状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０２０８】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲ

ＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。ここで、本制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【０２０９】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０２１０】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ

１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【０２１１】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０２１２】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７１のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７１のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０２１３】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラ

ム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０２１４】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３９参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０２１５】

画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に

、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０２１６】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。

【０２１７】

ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタ

ＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０２１８】

また、バッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第１入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図７１のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。ここで、図３５を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３５は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０２１９】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３５（ａ）に示す、所定の操作が有効と判別された（電源ボタンの操作が有効と判別された）ことを示す態様である電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３５（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３５（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンド

および表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３５（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図３５（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０２２０】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０２２１】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第１入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図３５（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に第１入球口６４に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。図３４に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３６を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３６は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３６（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３６（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図３６に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０２２２】

各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも

位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０２２３】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけを示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３６（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図３６（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【０２２４】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａか

ら位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０２２５】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３４参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０２２６】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。図３４に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表

示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０２２７】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、特定の報知態様を設定するための条件が成立したと判断されて設定される特定の報知態様としてのデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第３図柄が表示されるように構成している。よって、第３図柄エリア２３５ｄには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第３図柄の表示画像データが格納される。これにより、第３図柄エリア２３５ｄに全ての背景モードに対応する全ての第３図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、１０秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第３図柄エリア２３５ｄから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第３図柄エリア２３５ｄへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第３図柄エリア２３５ｄに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第３図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

【０２２８】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御

装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０２２９】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。なお、各種エラーの発生を検出した場合にエラーメッセージ等のエラー報知を設定する制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、エラー報知の実行中に対応するエラーが解消された後で所定期間が経過した場合に実行されるエラー報知を終了させるための制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０２３０】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０２３１】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレ

ームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０２３２】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【０２３３】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表

示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【０２３４】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たりを示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０２３５】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。ここで、図３７を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図３７は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、１フレーム分の画像を構成す

る表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０２３６】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０２３７】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０２３８】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で

表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０２３９】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０２４０】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３９参照）を作成する。この描

画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０２４１】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【０２４２】

次いで、図３８を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図３８は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図３８のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示デー

タテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３８のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０２４３】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図３８の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０２４４】

例えば、図３８の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０２４５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示デー

タテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０２４６】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３５（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７１参照）の中でオンに設定される（図７１のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８３（ｂ）のＳ７６０５参照）。

【０２４７】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７３（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７４～図７９参照）および表示設定処理（図８０～図８２参照）が実行される。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８３（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（

図８３（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８４参照）を実行する。

【０２４８】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０２４９】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３９参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０２５０】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを

描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０２５１】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図８２のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３９参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０２５２】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図３９を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３９は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３９に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、

キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０２５３】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０２５４】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０２５５】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）で割った値である。そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８０のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０２５６】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７１のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８４参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０２５７】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８４のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８４のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が

「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８５のＳ７８０２参照）。

【０２５８】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７３（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０２５９】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像

変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図７９（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８４のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８４のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【０２６０】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図７９（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図８０参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８０のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７５（ａ）のＳ６５０５、図７６（ａ）のＳ６７０５、図７６（ｂ）のＳ６８０５、図７７のＳ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０２６１】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８０参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８０のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７５（ａ）のＳ６５０５、図７６（ａ）のＳ６７０５、図７６（ｂ）のＳ６８０５、図７７のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０２６２】

＜第１制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図４０から図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第１制御例では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置６５内に配設された特定領域（Ｖゲート）６５ｖに球を通

過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図４０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０２６３】

次に、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、演出決定に関する情報の変更手段である第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新処理を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、９９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４１～図４６を参照して後述する。

【０２６４】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４７および図４８を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図４１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）では、まず、今現在が、特別

図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０２６５】

Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ２０８の処理へ移行する。

【０２６６】

一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０）。Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３）、処理をＳ２０８の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理後に実行されるＳ２０８の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２０８）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０９）、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）の詳細については図４２および図４３を参照して後述する。

【０２６７】

Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置３７の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ２１４の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。尚、本制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【０２６８】

Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２１９）、Ｓ２２０の処理へと移行する。Ｓ２１８の処理によって、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図５１のＳ１８０４参照）が実行された場合に、Ｓ１９０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ１９０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、特別図柄が停止表示されたことに基づいて実行される演出であり、操作手段の操作により所定の特典が付与され得る演出である大当たり演出が開始される。Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ２１７：Ｎｏ）、Ｓ２１８，Ｓ２１９の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ２２１）、その後、Ｓ２２０へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。Ｓ２２０の処理では、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。主制御装置１１０から出力されるコマンドに応じた各種処理が実行される従制御装置としてパチンコ機１０に設けられている音声ランプ制御装置１１３は、発射遊技を実行した場合に実行され得る所定制御によって設定される所定コマンドであるＳ２２０の処理によって設定された特図確定コマンドを受信した場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面にて変動表示中の装飾図柄（第３図柄）を確定表示させるための確定表示処理を実行する。次に、図４２を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）について説明する。図４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）を示すフローチャ

ートである。
【０２６９】
特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ３０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）に基づいて、Ｓ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ３０２）。Ｓ３０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ３０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６）、本処理を終了する。次に、図４３を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）について説明する。図４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０９）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）～（ｃ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｂを読み出す（Ｓ４０４）。
【０２７０】
そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｂとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５１）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、Ｓ４０２の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。次に、図４４を参照して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）にて実行される更新処理（Ｓ２２１）の内容について説明をする。図４４は、更新処理（Ｓ２２１）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ２２１）では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。
【０２７１】
更新処理（Ｓ２２１）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１）、確変カウンタ２

０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｉの値が０であるかを判別し（Ｓ５０３）、０であると判別した場合は（Ｓ５０３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ５０４）、Ｓ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０１の処理において確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０１：Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態ではないため、確変カウンタ２０３ｉの値を更新するための上述したＳ５０２～Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。また、Ｓ５０３の処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０ではない、即ち、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合も（Ｓ５０３：Ｎｏ）、Ｓ５０４の処理をスキップしてＳ５０５の処理へ移行する。Ｓ５０５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５０５）、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ５０６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ５０７）。Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ５０８）、確変カウンタ２０３ｉの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０９）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ５０５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合（Ｓ５０７：Ｎｏ）は、そのままＳ５０９の処理へ移行する。

【０２７２】

次に、図４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図４０）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４５は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図４５のＳ１０５）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４、第２入球口６４０に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。なお、本第１制御例における始動入賞に基づいて取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典（抽選権利）を記憶するものであるため、賞球情報を記憶するための処理の別形態である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）について説明する。始動入賞処理（図４５のＳ１０５）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。所定の情報の入力として球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるか、つまり、対応情報を受け付け可能な所定タイミングであるかを判別する（Ｓ６０３）。

【０２７３】

つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４）、音声ランプ制御装置１１３

に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５）。なお、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典に関する情報（保留数）を記憶するものであるため、入賞数を記憶するための処理の別形態である。そして、情報決定手段として各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６）、Ｓ６０７の処理へ移行する。また、Ｓ６０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０７の処理へ移行する。なお、本第１制御例では、第１入球口６４への入球があった場合に、現時点における第１入球口６４に対する保留個数が上限値であるかを判別し、上限値で無い場合は保留個数を加算し、上限値である場合は保留個数を加算しないため、本第１制御例における第１入球口６４へと遊技球が入球した場合における処理は、賞球数を払い出すための処理の別形態である。次に、Ｓ６０７～Ｓ６１２までの各処理については、Ｓ６０１～Ｓ６０６までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【０２７４】

Ｓ６０１～Ｓ６１２までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（Ｓ６１３）、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ６１３）については、図４６を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【０２７５】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ６１３）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６１３）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図４６を参照して

、始動入賞処理（図４５のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ６１３）について説明する。図４６は、この先読み処理（Ｓ６１３）を示すフローチャートである。先読み処理（図４６のＳ６１３）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ７０２）。

【０２７６】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０４）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理における判別結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ７０４、或いはＳ７０５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【０２７７】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを

選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０２７８】

また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４７は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【０２７９】

この普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中ではない、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留

１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。

【０２８０】

次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ８０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８０９）、Ｓ８１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１０）、Ｓ８１１の処理へ移行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理へ移行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理へ移行する。Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）ではないと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ８１６）、本処理を終了する。

【０２８１】

なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０２８２】

一方、Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れで

ある場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりではない（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２３）、Ｓ８２２の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）ではないと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８２１）、Ｓ８２２の処理へ移行する。Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。

【０２８３】

次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ８０８～Ｓ８１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ８１７の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【０２８４】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放

制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図４０のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図４８を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容について説明をする。図４８は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）は、タイマ割込処理（図４０参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）にて当否判定（Ｓ８１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【０２８５】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ９０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ９０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ９０３）。Ｓ９０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ９０４）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ９０５）、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）に基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ９０６）、普通当たり判定結果（Ｓ９０６の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ９０７）、本処理を終了する。Ｓ９０７の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【０２８６】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図６（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図８（ｂ）に示した垂直方向に第３図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンス

ゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本制御例では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０２８７】

次に、図４９を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図４９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図５０を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５０）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【０２８８】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタック

エリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【０２８９】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図５１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０２９０】

メイン処理（図５１参照）においては、まず、タイマ割込処理（図４０参照）の中でＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図４０参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４１参照）や始動入賞処理（図４５参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図５１のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図５２参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。

【０２９１】
大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図５２～図５６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８２２の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ８２１の処理、Ｓ８２３の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。
【０２９２】
なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１５の処理、Ｓ８１６の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１８の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８１２の処理またはＳ８１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。
【０２９３】
その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない

。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。まず、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【０２９４】

ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０２９５】

なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図５０，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始する

ことができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。
次に、図５２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容について説明をする。図５２は、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５１参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。なお、特に大当たり変動中に電源が遮断され、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されていたことによりパチンコ機１０の各種設定が全て初期化される動作（初期設定）が行われた場合には、初期化により大当たり当選に基づく開閉扉６５ｂの開閉動作も行われなくなる（回避される）ため、この一連の動作は、所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。なお、ＲＡＭ消去スイッチを操作した状態で電源ボタンを操作することで、ＲＡＭクリアを実行することが可能であるが、複数の操作手段の操作が有効と判別されたことを示す態様としてＲＡＭクリアが実行されたことを報知する態様を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示すると良い。これにより、ＲＡＭクリアが確実に実行されたことを遊技機の管理者は認識し易くなる。

【０２９６】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１９０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンにそれぞれ設定し（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１９０４）。Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９０５）。Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１９０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図５３を参照して後述する。

【０２９７】

一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。本第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し（図４３のＳ４０２）、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、Ｓ１９０８の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対

応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第１制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのでは無く、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無（特定領域（Ｖゲート６５ｖ）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。

【０２９８】

具体的には、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中にＶ入賞したか（確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されているか）を判別し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は、確変状態が設定されることを示す１７秒間のエンディング表示（図１１（ｂ），（ｄ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１７秒を設定し、確変設定フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合は、時短状態が設定されることを示す１５秒間のエンディング表示（図１１（ａ），（ｃ）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として１５秒を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機１０において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、本第１制御例のパチンコ機１０であれば、１ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、Ｖ入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、２ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。

【０２９９】

さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるＶ入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、本第１制御例のように当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たりに当選した場合には１７秒、通常大当たりに当選した場合には１５秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にＶ入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。一方、Ｓ１９０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図５４を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９１１）、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ１９１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図５５および図５６を参照して後述する。

【０３００】

次に、図５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）の詳細について説明する。図５３は、こ

の大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（図５３参照）が開始されると、まず、１ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１）。Ｓ２００１の処理において、１ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、切替弁６５ｙ（Ｖソレノイド２０９ａ）の動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２００２）、大当たり種別に対応する特定入賞口６５ａの開放パターンを設定する（Ｓ２００３）。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（１ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、１ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと流下させ易くなるように切替弁６５ｙを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【０３０１】

なお、本制御例では、確変大当たり遊技における１ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるＶ報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Ｖを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【０３０２】

また、本制御例では、可変入賞装置６５へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物として切替弁６５ｙを設け、その切替弁６５ｙの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁６５ｙを動作させるように構成し、特定入賞口６５ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁６５ｙの動作パターンを共通化することができるため、切替弁６５ｙの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと通過させ易い大当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁６５ｙの動作内容を統一化することができるため、Ｖソレノイド２０９ａに対する負荷を軽減することができ、Ｖ役物（切替弁６５ｙ）の故障を抑制することができる。一方、Ｓ２００１の処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２００１：Ｎｏ）、Ｓ２００２，Ｓ２００３の処理をスキップして、通常の特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ２００４）、処理をＳ２００５へと移行する。Ｓ２００５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２００５）、本処理を終了する。ここで設定された

ラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【０３０３】

この大当たり動作設定処理（図５３参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａを開放することができると共に、１ラウンド目に特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、１ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ１９１０）の詳細について説明する。図５４は、この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）は、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（Ｓ１９１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｍがオンであるかを判別する（Ｓ２１０１）。Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、大当たり中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｉの値に５０を設定し（Ｓ２１０２）、Ｓ２１０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオフであれば（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、Ｓ２１０２の処理をスキップして、Ｓ２１０３の処理へ移行する。

【０３０４】

Ｓ２１０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２１０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｉの値に基づいて、状態コマンドを設定する（Ｓ２１０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋおよび確変設定フラグ２０３ｍを共にオフに設定して（Ｓ２１０５）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図５４参照）を実行することにより、大当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）６５ｖを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。次に、図５５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１９１１）の詳細について説明する。図５５は、この入賞処理（Ｓ１９１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９１１）は、大当たり制御処理（図５２参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この入賞処理（Ｓ１９１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２２０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０３０５】

一方、Ｓ２２０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２２０２）、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、通

過した遊技球数を計測するカウンタである入賞個数カウンタ２０３ｏの値に１を加算して更新し（Ｓ２２０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２２０４）、Ｓ２２０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、Ｓ２２０３，Ｓ２２０４の処理をスキップし、Ｓ２２０５の処理へ移行する。Ｓ２２０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２２０５）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であれば（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２２０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へと移行する。なお、このＳ２２０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず１の状態を終了させる条件として同一のラウンド時間経過（３０秒経過）した場合に成立する条件、及び１の状態を終了させる別条件として個数入賞（１０個入賞）によって成立する条件を、ラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【０３０６】

Ｓ２２０７の処理では、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、特定入賞口６５ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２２０８）。なお、本第１制御例における入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上である場合に、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別する処理をスキップして特定入賞口６５ａの閉鎖を設定する処理は、駆動手段の励磁の中断を開始するタイミング（励磁時間）を可変させる処理の別形態である。次いで、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し（Ｓ２２０９）、１ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｙｅｓ）、Ｖソレノイド２０９ａをオフに設定して（Ｓ２２１０）、処理をＳ２２１１へと移行する。一方、Ｓ２２０９の処理において、今回の特定入賞口６５ａの閉鎖が１ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２２０９：Ｎｏ）、Ｖソレノイド２０９ａがオンに設定されていないので、Ｓ２２１０の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。Ｓ２２１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐ、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグをオンに設定し（Ｓ２２１１）、処理をＳ２２１２へと移行する。また、Ｓ２２０５の処理において入賞個数カウンタ２０３ｏの値が９以下と判別され（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２２０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２２０６：Ｎｏ）、Ｓ２２０７～Ｓ２２１１の処理をスキップして、処理をＳ２２１２へと移行する。Ｓ２２１２の処理では、ラウンド終了フラグがオンであるかを判定し（Ｓ２２１２）、ラウンド終了フラグがオフであれば（Ｓ２２１２：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２２１２の処理においてラウンド終了フラグがオンであると判定した場合は（Ｓ２２１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｒがオンであるかを判別する（Ｓ２２１７）。Ｓ２２１７の処理において、確変有効フラグ２０３ｒがオフであれば（Ｓ２２１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０３０７】

一方、確変有効フラグ２０３ｒがオンであれば（Ｓ２２１７：Ｙｅｓ）、確変有効タイマ２０３ｓの値に１を加算し（Ｓ２２１８）、次いで、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であるかを判別する（Ｓ２２１９）。そして、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値でなければ（Ｓ２２１９：Ｎｏ）、Ｓ２２１３の処理へ移行し、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）への球の通過を監視して確変設定フラグ２０３ｍを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｓが上限値でないと、特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と

判別される時間に上限があるので、不正に特定領域（Ｖゲート６５ｖ）に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。一方、確変有効タイマ２０３ｓの値が上限値であれば（Ｓ２２１９：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｒ、ラウンド終了フラグをオフに設定し（Ｓ２２２０）、確変有効タイマ２０３ｓの値をリセットして（Ｓ２２２１）、本処理を終了する。また、Ｓ２２１３の処理では、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過したか否かを判別し（Ｓ２２１３）、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過していなければ（Ｓ２２１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過していれば（Ｓ２２１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｎの値に１を加算し（Ｓ２２１４）、確変設定フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ２２１５）、Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ２２１６）、本処理を終了する。次に、図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ１９１２）を説明する。図５６は、この異常処理（Ｓ１９１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ１９１２）は、大当たり制御処理（図５２参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口６５ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【０３０８】

異常処理（Ｓ１９１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２３０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２３０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が排出口６５ｈ１を通過したかを判別する（Ｓ２３０２）。このＳ２３０２の処理では、排出口６５ｈ１（図５（ｂ）参照）を通過した球を検知可能な球排出口スイッチ（図示せず）が球の通過を検知している否かで判別される。Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過したと判別した場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｔの値に１を加算し（Ｓ２３０３）、Ｓ２３０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２３０２の処理において、球が排出口６５ｈ１を通過していなければ（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしＳ２３０４の処理へ移行する。Ｓ２３０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであるかを判別する（Ｓ２３０４）。残球タイマフラグ２０３ｐがオフであると判別した場合は（Ｓ２３０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｐがオンであれば（Ｓ２３０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｑの値に１を加算して更新する（Ｓ２３０５）。次に、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２３０６）、残球タイマ２０３ｑの値が上限値でなければ（Ｓ２３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｑの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２３０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｎの値と、排出個数カウンタ２０３ｔの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｏの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２３０７）。

【０３０９】

Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２３０８）、Ｓ２３０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第４流路６５ｅ４（図５（ｂ）参照）が閉鎖されている期間（切替弁６５ｙが閉状態となる期間）に、不正に球を第４流路６５ｅ４へと流入させて特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過させる不正行為を抑制できる。一方、Ｓ２３０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２３０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０８の処理をスキップし、Ｓ２３０９の処理へと移行する。Ｓ２３０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２３０９）、次いで、残球タイマ２０３ｑの値をリセットする（Ｓ２３１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｏ、排出個数カウンタ２０３ｔ、確変通過カウンタ２０３ｎの値をそれぞれリセットし（Ｓ２３１１）、本処理を終了する。この異常処理（図５６参照）を実行することにより、可変入

賞装置６５の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口６５ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【０３１０】

＜第１制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図５７から図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５７は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図５８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図５８を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図５８のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【０３１１】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０３１２】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイ

ト毎に読み出して「００ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「００ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「００ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０３１３】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図５８のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０３１４】

次に、図５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５８は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理

が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。

【０３１５】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）の詳細については、図７０を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。Ｓ４１１１の処理を実行後、Ｓ４１１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０３１６】

Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図５９を参照して後述する。Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図６６を参照して後述する。Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理

中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０３１７】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図５９は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。

【０３１８】

コマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０２）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１５に示したスーパーチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１２に示すチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定される。なお、実際に設定される遊技状態と、実行されるモード演出における演出態様の切替制御の詳細については後述する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細については図６０を参照して後述する。Ｓ４２０１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２０５）。そして、本処理を終了する。Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅ（特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１、特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２）をオンに設定し（Ｓ４２０７）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２０８）。そして、本処理を終了する。

【０３１９】

Ｓ４２０６の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈに格納する（Ｓ４２１０

）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２１０の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【０３２０】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ）の値に合わせることができる。また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１２）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の詳細な内容については、図６１を参照して後述する。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンド（停止コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンド（停止コマンド）を受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、本処理を終了する。一方、図柄確定コマンド（停止コマンド）を受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１６）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理（Ｓ４２１６）の詳細な説明は、図６３を参照して後述する。

【０３２１】

Ｓ４２１５の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１８）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の詳細な説明は、図６４を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本

処理を終了する。次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）について説明する。図６０は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図５９参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４３０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４３０２）。Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。

【０３２２】

Ｓ４３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない場合）は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４３０６）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値に１００を設定し（Ｓ４３０７）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。Ｓ４３０６の処理において、変更後の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次いで、Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４３０９）。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオフの場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、上述したＳ４３０８の処理へ移行する。Ｖ報知フラグ２２３ｍがオンである場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４３１０）、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１１）、Ｓ４３０４の処理へ移行する。Ｓ４３０４の処理では、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ４３０４）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４３０８およびＳ４３１１の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【０３２３】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するよ

うに構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正ではないと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【０３２４】

なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図６１を参照して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１２参照）の内容を説明する。図６１は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（Ｓ４２１２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４０２）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４０３）、当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４０４）。

【０３２５】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態ではない、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０５）、Ｓ４４０６の処理へと移行する。Ｓ４４０５の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａがロング開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。なお、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。さらに、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選

権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。

【０３２６】

図６１に戻り説明を続ける。Ｓ４４０２の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４０３の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０４の処理で従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）もＳ４４０６の処理へ移行する。Ｓ４４０６の処理では、特図用入賞情報コマンド処理を実行し（Ｓ４４０６）、Ｓ４４０７の処理へ移行する。この特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の詳細については図６２を参照して後述する。Ｓ４４０７の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図５５のＳ１９１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２２１６参照））であるかを判別し（Ｓ４４０７）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオンに設定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０９の処理へ移行する。また、Ｓ４４０７の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。Ｓ４４０９の処理では、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０９）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンである場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオフに設定し（Ｓ４４１０）、Ｖ入賞を報知するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１１）、Ｖ報知フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４４１２）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。また、Ｓ４４０９の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフである場合も（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、Ｓ４４１３の処理へ移行する。Ｓ４４１３の処理では、その他の処理を実行し（Ｓ４４１３）、本処理を終了する。次に、図６２を参照して、入賞コマンド処理（図６１のＳ４２１２）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を説明する。図６２は、特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）の内容を示したフローチャートである。

【０３２７】

特図用入賞情報コマンド処理（Ｓ４４０６）が実行されると、まず、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（Ｓ４５０１）、従時短カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいか否かを判別する（Ｓ４５０２）。従時短カウンタ２２３ｎの値が７５より大きいと判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、連続予告実行選択テーブル２２２ｄ（図３１（ａ））を用いて連続予告の有無を選択し（Ｓ４５０４）、次いで、連続予告の実行があるか否かを判別する（Ｓ４５０５）。連続予告の実行があると判別した場合は（Ｓ４５０５：Ｙｅｓ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４５０６）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。また、Ｓ４５０２の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が７５以下であると判別した場合と（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、Ｓ４５０３の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）と、Ｓ４５０５の処理において、連続予告の実行がないと判別した場合も（Ｓ４５０５：Ｎｏ）、Ｓ４５０７の処理へ移行する。Ｓ４５０７の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０７）、本処理を終了する。なお、本第１制御例におけるＶラウンドにおいて遊技状態を更新する構成について簡単に説明する。電源が投入されたことに基づいて複数の異なる遊技状態のうち、予め記憶されている情報に対応して１の遊技状態を設定可能であり、遊技球

が入球可能な特図始動口に遊技球が入球したことを検出可能であり、特図始動口に遊技球が入球したことが検出されたことに基づいて特別図柄抽選を実行することが可能な特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）と、その特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）の判別結果を示すための特図変動演出を実行することが可能な変動表示設定処理（Ｓ４１１３）と、を有し、大当たり演出を実行可能であり、大当たり演出の実行中は特別図柄抽選結果を示すための特図変動演出が実行されず、大当たり演出が実行されている場合に、ラウンドの開始タイミングとなったことに基づいて操作手段の操作内容が反映される期間であるラウンド期間を設定することが可能であり、ラウンド期間において設定された遊技状態を変更させるための特定入賞口６５ｈ２（Ｖ入賞口）に遊技球を入球させる遊技が実行されたことに基づいてラウンド期間が終了した後に遊技状態を変更して設定させることが可能である。なお、遊技状態を変更して設定させることが決定されている場合に、遊技状態が変更されるまでの期間において遊技状態に対応したＶ演出を実行することが可能に構成しても良い。また、ラウンド期間は、予め定められた期間が経過したことに基づいて終了されることが可能に構成しても良い。また、ラウンド期間は、球発射ユニット１１２ａの操作により発射された遊技球が所定数可変入賞装置６５に入賞したことに基づいて予め定められている実行期間よりも短い期間で終了されることが可能に構成しても良い。また、ラウンド期間には、遊技球が入球可能な開放状態とその開放状態よりも入球が困難となる閉鎖状態とに可変されることが可能な可変入賞装置６５を閉鎖状態から開放状態に可変させることが開放条件の成立に基づいて可能にされており、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ｈ２に遊技球が入球することに基づいて遊技状態の変更条件が成立可能に構成しても良い。また、大当たり演出が実行された回数を遊技者に示唆することが可能に構成しても良い。また、ラウンド期間が設定されるよりも前の期間にラウンド期間が設定されることを示唆することが可能に構成しても良い。次に、図６３を参照して、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を説明する。図６３は、普図関連処理（Ｓ４２１６）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１６）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【０３２８】

普図関連処理（Ｓ４２１６）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４６０３）。従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了し、０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ４６０４）、普図当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４６０４：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、本処理を終了する。Ｓ４６０５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図７（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。なお、本制御例では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図７（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図７（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【０３２９】
　また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。図６３に戻り、説明を続ける。Ｓ４６０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０６）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、次いで、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６０７）、０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８）、本処理を終了する。Ｓ４６０８の処理で表示用コマンドが設定されることで、図８（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４６０７の処理にて、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４６０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【０３３０】
　Ｓ４６０６の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４６１０）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６１０：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４６１１）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４６１１：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６１２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１３）、特殊演出中フラグ２２３ｉをオフに設定し（Ｓ４６１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６１０～Ｓ４６１２の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ４６０９の処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６４を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容について説明をする。図６４は、大当たり関連処理（Ｓ４２１８）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ４２１８）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４７０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４７０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０３３１】
　次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４７０３）

、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定されること）を示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０８）、本処理を終了する。一方、通常大当たりではないと判別した場合（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅ（図３１（ｂ））を用いてＶ報知演出の実行有無を選択し（Ｓ４７０４）、次いで、Ｖ報知演出があるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。Ｖ報知演出があると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４７０６）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定されること）を示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４７０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０５の処理において、Ｖ報知演出がないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、上述したＳ４７０８の処理へ移行する。

【０３３２】

つまり、本制御例では、図２５を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図１７参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、操作手段の操作内容を反映可能な態様である獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置６５へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される、即ち、変動表示以外の遊技が実行される期間である大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【０３３３】

一方、Ｓ４７０１の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、今回のラウンド数が１ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ４７１１）。１ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ４７１１：Ｙｅｓ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４７１２）。Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４７１２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１３）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１１の処理で今回のラウンド数が１ラウンド（Ｖラウンド）ではない、即ち、１ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と（Ｓ４７１１：Ｎｏ）、Ｓ４７１２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合も（Ｓ４７１２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４７０９の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７１５）、本処理を終了する。また、Ｓ４７１４の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図６５を参照して、エンディング処理（Ｓ４７１５）の処理について説明をする。図６５は、エンディング処理（Ｓ４７１５）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７１５）は、上述した大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行され

るエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。
【０３３４】
エンディング処理（Ｓ４７１５）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４８０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊをオフに設定し（Ｓ４８０５）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４８０４）、本処理を終了する。また、Ｓ４８０１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ４８０２）、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオフであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、そのままＳ４８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ４８０２の処理において、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４８０３）、Ｓ４８０４の処理へ移行する。Ｓ４８０３の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図１７（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図１７（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図６６を参照して、情報に基づく演出決定手段である変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容について説明をする。図６６は、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。
【０３３５】
変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０３）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の詳細については図６７を参照して後述する。Ｓ４９０５の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６）、次いで、特図２演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０７）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の詳細については図６８を参照して後述する。
【０３３６】
Ｓ４９０９の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンかを判別する（Ｓ４９０９）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２が

オンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１）、その後、本処理を終了する。次に、図６７を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容について説明をする。図６７は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０３）が実行されると、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５００１）。従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００２）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３）、Ｓ５００４の処理へ移行する。Ｓ５００１の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、Ｓ５００２およびＳ５００３の処理をスキップし、Ｓ５００４の処理へ移行する。

【０３３７】

Ｓ５００４の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５００４）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５００５）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５００５：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５００６）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５００７）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５００７：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図３０参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５００８）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５００７：Ｎｏ）、Ｓ５０１１の処理へ移行する。一方、Ｓ５００５の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５００５：Ｎｏ）、次いで、チャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５０１０）。チャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５０１１）、上述したＳ５００９の処理へ移行する。Ｓ５０１０の処理において、チャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５０１０：Ｙｅｓ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５０１２）、Ｓ５００９の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２）の詳細については図６９を参照して後述する。次に、図６８を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容について説明をする。図６８は特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）は、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【０３３８】

特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０７）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ５１０１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｉをオンに設定し（Ｓ５１０３）、受信した変動パターンコマンドに加算コマンドが含まれているかを判別し（Ｓ５１０４）、加算コマンドが含まれていると判別した場合には（Ｓ５１０４：Ｙｅｓ）、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂ（図２９参照）に基づいて演出態様を決定し（Ｓ５１０５）、決定した演出態様を示す表

示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０４の処理において、加算コマンドが含まれていないと判別した場合には（Ｓ５１０４：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を設定し（Ｓ５１０６）、Ｓ５１０７の処理に移行する。また、Ｓ５１０１の処理において、通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいか否かを判別し（Ｓ５１０８）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５１０８：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５１０９）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１１０）、Ｓ５１１１の処理へ移行する。Ｓ５１０８の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５１０８：Ｎｏ）、Ｓ５１０９およびＳ５１１０の処理をスキップし、Ｓ５１１１の処理へ移行する。Ｓ５１１１の処理では、演出モード記憶エリア２２３ｐに記憶されている演出モードを読み出し（Ｓ５１１１）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（Ｓ５１１２）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（Ｓ５１１２：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ５１１３）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ５１１４）。基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ５１１４：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｃ（図３０参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ５１１５）、上述したＳ５１０７の処理を実行し、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒ではないと判別した場合には（Ｓ５１１４：Ｎｏ）、Ｓ５１１７の処理へ移行する。

【０３３９】

一方、Ｓ５１１２の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（Ｓ５１１２：Ｎｏ）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（Ｓ５１１６（Ｓ５０１２））、Ｓ５１１７の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５１１６（Ｓ５０１２））の詳細については図６９を参照して後述する。Ｓ５１１７の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１１７）、上述したＳ５１０７の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１６））について説明する。図６９は、この特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）および特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）にて実行されるチャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１６））を示したフローチャートである。

【０３４０】

チャンスモード中演出設定処理（Ｓ５０１２（Ｓ５１１６））では、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値を読み出し（Ｓ５２０１）、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が９９であるか否かを判別する（Ｓ５２０２）。従時短カウンタ２２３ｎの値が９９であると判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに高速期間を設定し（Ｓ５２０３）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０２の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が９９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０２：Ｎｏ）、次いで、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が７９であるか否かを判別する（Ｓ５２０４）。従時短カウンタ２２３ｎの値が７９であると判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第１期間を設定し（Ｓ５２０５）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０４の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が７９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０４：Ｎｏ）、次いで、読み出した従時短カウンタ２２３ｎの値が４９であるか否かを判別する（Ｓ５２０６）。従時短カウンタ２２３ｎの値が４９であると判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｙｅｓ）、演出モード記憶エリア２２３ｐに通常第２期間を設定し（Ｓ５２０７）、Ｓ５２０８の処理へ移行する。Ｓ５２０６の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が４９ではないと判別した場合は（Ｓ５２０６：Ｎｏ）、Ｓ５２０７の処理をスキップし、Ｓ５２０８の処理へ移行する。

【０３４１】

Ｓ５２０８の処理では、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２０８）。連続予告実行中フラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する連続演出態様を決定し（Ｓ５２０９）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２０８の処理において、連続予告実行中フラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ５２０８：Ｎｏ）、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであるか否かを判別する（Ｓ５２１０）。特殊連続予告フラグ２２３ｏがオンであると判別した場合は（Ｓ５２１０：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマ２２３ｓに３秒に対応する値を設定し（Ｓ５２１１）、特殊連続予告フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ５２１２）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１０の処理において、特殊連続予告フラグ２２３ｏがオフであると判別した場合にも（Ｓ５２１０：Ｎｏ）、Ｓ５２１３の処理へ移行する。Ｓ５２１３の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（Ｓ５２１３）、Ｓ５２１４の処理へ移行する。Ｓ５２１４の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２１４）、本処理を終了する。次に、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）について説明する。図７０は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５８参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために枠ボタン２２の押下有無を判定する処理の判定結果に対応する遊技である遊技者の操作に応じた演出（操作演出）を実行させるために、枠ボタン２２の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

【０３４２】

本制御例では、遊技者が複数の操作方法で枠ボタン２２を操作可能に構成しており、具体的には、枠ボタン２２を短時間（２秒未満）押下する「通常押し」と、枠ボタン２２を長時間（２秒以上）押下し続ける「長押し」と、を判別可能に構成している。そして、判別された操作内容に応じて異なる操作演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して様々な操作演出を実行しようと枠ボタン２２を様々な操作方法で操作させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、判別可能な操作方法として２種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、操作方法を１種類にしても良いし、３種類以上設けても良い。また、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段を枠ボタン２２の１種類としているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段を複数個設けても良い。そして、判別可能な操作方法を、個々の操作手段に対する操作だけで無く、複数の操作手段に対して実行された操作内容の組合せで判別するように構成しても良い。加えて、複数の操作手段を設けた場合には（例えば、第１操作手段と第２操作手段）、第１操作手段に対して第１操作を実行した場合と、第２操作手段に対して第２操作を実行した場合とで、同一の操作が実行されたと判別（同一の操作方法と判別）するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第１操作手段の配置位置と、第２操作手段の配置位置とを離間させている場合において、遊技者が操作し易い操作手段を選択して操作を楽しむ行うことができる。

【０３４３】

枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７）では、まず、ＳＷ有効時間が０より大きいか、即ち、ＳＷ有効時間が設定されているか（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きいか）を判別する（Ｓ５３０１）。なお、このＳＷ有効時間は、枠ボタン２２を使用する変動パターンの演出が選択されている場合に各変動パターンに対応して設定されるものである。ＳＷ有効時間が設定されていると判別した場合には（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値を経過に対応する値を減算し（Ｓ５３０２）、Ｓ５３０３の処理へ移行する。一方、Ｓ５３０１の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０２の処理をスキップし、Ｓ５３０３の処理へ移行する。Ｓ５３０３の処理では、特殊有効時間タイマ２２３ｓの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。特殊有効時間タイマ

２２３ｓの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、特殊有効時間タイマ２２３ｓの値を減算し（Ｓ５３０４）、Ｓ５３０５の処理へ移行する。一方、特殊有効時間タイマ２２３ｓの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、Ｓ５３０４の処理をスキップし、Ｓ５３０５の処理へ移行する。Ｓ５３０５の処理では、操作中カウンタ２２３ｔの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０５）。操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、次いで、有効時間内であるか否かを判別する（Ｓ５３０６）。有効時間内であると判別した場合は（Ｓ５３０６：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２が押下されたか判別する（Ｓ５３０７）。ここで、受信された信号（情報）に含まれる内容を判定する処理であるＳ５３０７の処理によって、枠ボタン２２が押下されたと判別された場合には（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値に２秒に対応する値を設定し（Ｓ５３０８）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０６の処理において、有効時間内ではないと判別した場合と（Ｓ５３０６：Ｎｏ）、Ｓ５３０７の処理において、枠ボタン２２が押下されていないと判別した場合には（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、Ｓ５３０８の処理をスキップし、Ｓ５３０９の処理へ移行する。

【０３４４】

一方、Ｓ５３０５の処理において、操作中カウンタ２２３ｔの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、次いで、枠ボタン２２を押下中であるか否かを判別する（Ｓ５３１０）。枠ボタン２２を押下中であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、操作中カウンタ２２３ｔの値を減算し（Ｓ５３１２）、減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３１３）。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。減算した操作中カウンタ２２３ｔの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３１３：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ５３１０の処理において、枠ボタン２２を押下中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、操作中カウンタ２２３ｔの値をクリアし（Ｓ５３１１）、Ｓ５３１４の処理へ移行する。Ｓ５３１４の処理では、現在がチャンスモード中であるか否かを判別する（Ｓ５３１４）。現在がチャンスモード中であると判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆ（図３２参照）を用いて実行する演出を選択し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３１４の処理において、現在がチャンスモード中ではないと判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し（Ｓ５３１６）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他のボタン処理（背景変更等）が実行される。図７０を参照して上述した枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）では、省略したが、本制御例では、ＳＷ有効時間と特殊有効時間とは、枠ボタン２２の操作を受け付けた時点で残期間が０になるように構成している。即ち、各有効時間が設定されている期間中に実行される操作演出の回数が１回となるように構成している。これにより、操作演出が過剰に実行されることを抑制することができる。

【０３４５】

なお、ＳＷ有効時間と特殊有効時間の残期間に対する処理は、これに限ること無く、例えば、１０秒間の有効時間が設定された場合において、有効時間が設定されてから所定期間内（例えば、１秒以内）に、枠ボタン２２の操作を受け付けた場合（図７０のＳ５３１０：Ｎｏ，Ｓ５３１３：Ｙｅｓ）に、当該特別図柄変動期間中に、新たな有効時間を設定するように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が枠ボタン２２を操作するタイミングによって、１回の特別図柄変動期間中に実行される操作演出の回数を異ならせることができる。

【０３４６】

＜第１制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図７１から図８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画

像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。まず、図７１を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７１は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０３４７】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０３４８】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。ここで、図７２を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７２は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートであ

る。上述したように、本制御例では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【０３４９】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０３５０】

Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。そして、ブート処理に必要なそ

の他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図７１のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図７１のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０３５１】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３から制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０３５２】

なお、図７２に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによ

りプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０３５３】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。また、本制御例では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図７１の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０３５４】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【０３５５】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けら

れたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０３５６】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図８３（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図８３（ａ）のＳ７５０２参照）。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【０３５７】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにお

いても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０３５８】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第１入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。次いで、図７３（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７３（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０３５９】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図７３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７３（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりす

ることを防止することができる。
【０３６０】
ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７３（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を実行する。コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７４～図７９を参照して後述する。
【０３６１】
表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８０～図８２を参照して後述する。表示設定処理（Ｓ６３０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設

定処理の詳細については、図８３および図８４を参照して後述する。
【０３６２】
次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図３９に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８５を参照して後述する。次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。次いで、図７４～図７９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図７４は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。
【０３６３】
このコマンド判定処理では、図７４に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７５（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７５（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。
【０３６４】
ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈さ

れるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０３６５】

次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙおよび確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０４の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０３６６】

ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７５（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７５（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たり

Ａ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【０３６７】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。

【０３６８】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７６（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７６（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了

し、コマンド判定処理に戻る。
【０３６９】
図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７６（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７６（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【０３７０】
ここで、図７７を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図７７は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７８（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。
【０３７１】
この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミン

グ、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）を示すものである。変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１４の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７８（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１７）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７２】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、本制御例では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。図７４に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【０３７３】

ここで、図７９（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図７９（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理では、ま

ず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０３７４】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。ここで、図７９（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図７９（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０３７５】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２の処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図７４の説明に戻る。Ｓ６４

２０の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別される（Ｓ６４０１：Ｎｏ）と、このコマンド判定処理を終了する。

【０３７６】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７５（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７５（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７５（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファ２３３ｄが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図８０～図８２を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８０は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０３７７】

この表示設定処理では、図８０に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３，Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。ここで、図８１を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８１は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。ここで、図８０の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別

されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。
【０３７８】
Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８２を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８２は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。
【０３７９】
そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図８０に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【０３８０】
次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウン

タ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグ２３３ｚがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。その結果、確定表示フラグ２３３ｚがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグ２３３ｚをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０３８１】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０３８２】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグ２３３ｙがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグ２３３ｙをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す

表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグ２３３ｙがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０３８３】

なお、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。次いで、図８３及び図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８３（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８３（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８４を参照して後述する。

【０３８４】

次いで、図８３（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８３（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理

へ移行する。Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。

【０３８５】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７４～図７９参照）および表示設定処理（図８０～図８２参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８４参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８３（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。

【０３８６】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一

処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８４は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【０３８７】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【０３８８】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０３８９】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理におけ

る判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０３９０】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【０３９１】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像

データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０３９２】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図８５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８５は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０３９３】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図３９）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、そ

れらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０３９４】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラ２３７へ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【０３９５】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０３９６】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファ

として第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０３９７】

以上、説明をした通り、本第１制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０ａが５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０３９８】

さらに、本制御例では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に

対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【０３９９】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で疑似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して疑似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した疑似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【０４００】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【０４０１】

なお、本制御例では、遊技結果を示す期間である大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これ

に限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技の最終ラウンド期間を、実行済のラウンド数を加算した加算ラウンド数で判別するのでは無く、大当たり遊技の残ラウンド数を用いて判別するものであれば、カウンタの残回数を用いて実行される演出と言える。また、大当たりエンディング期間および演出態様を大当たり種別にかかわらず共通化する（若しくは区別困難な程度に類似させる）ことで大当たりの種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出とし、エンディング演出が終了して大当たり終了後の遊技状態が開始されたことに基づいて報知演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング期間およびエンディング演出の演出態様を共通化することができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【０４０２】

なお、本制御例では、図４に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。上記各制御例では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄保留球数カウンタ２３ｃの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【０４０３】

上記各制御例においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知する

ように構成してもよい。また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【０４０４】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。さらに、上述した各制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

【０４０５】

上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したことで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。さらに、上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、所定期間の間（特別図柄変動が２０回実行されるまでの間）、短時間の変動時間が選択される高速変動期間を設定可能に構成し、その高速変動期間中は、枠ボタン２２を操作した場合に背景モード移行演出が実行されない（され

難い）ように構成している。これにより、短時間の変動時間が選択され易い期間中に、操作演出として背景モード移行演出が実行されてしまい、特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の停止表示態様を遊技者が把握し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

【０４０６】

また、第１制御例では、高速変動期間中に枠ボタン２２に対して第１操作、即ち、通常状態が設定されている状態においては、背景モード移行演出が実行される操作（「通常押し」）を行った場合に、背景モード移行演出とは異なる演出態様の操作演出が実行されるように構成している。これにより、高速変動期間中においても遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、本第１制御例では、高速変動期間中であっても、上述した第１操作（「通常押し」）以外の第２操作（「長押し」）を実行することで、背景モード移行演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを承知した上で背景モード移行演出を実行させようとする遊技者に対して背景モード移行演出を提供することができる。本第１制御例では、第１操作が実行されたと判別するのに要する期間よりも第２操作が実行されたと判別するのに要する期間のほうが長くなるように構成している。これにより、背景モード移行演出が実行される頻度を抑えることができるため、過剰に第３図柄の停止表示態様が把握し難くなることを抑制することができる。なお、本実施形態のように、所定条件が成立していない場合において、操作手段に対して第１操作を行うことで実行される第１操作処理を、所定条件が成立した場合においては、操作手段に対して第１操作を行ったとしても実行されないようにする（され難くする）技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、パチンコ機１０にて出力される音声の大きさ（音量）を調整する音量調整処理や、第３図柄表示装置８１として液晶ディスプレイを用いた場合に、その液晶ディスプレイの輝度を調整する輝度調整処理を上述した第１操作処理として適用し、所定条件が成立していない場合（例えば、特別図柄変動が実行されていない場合）には第１操作処理を実行可能にし、所定条件が成立している場合（例えば、特別図柄変動が実行されている場合）には第１操作処理を実行困難にするように構成しても良い。

【０４０７】

また、上述した所定条件として、特別図柄変動の有無だけでは無く、パチンコ機１０において異常が発生した場合に成立する条件や、大当たり遊技中に成立する条件を設定可能に構成しても良い。さらに、このように構成されたパチンコ機１０において、所定条件が成立している場合に、上述した第１操作を実行した場合に、第１操作処理とは異なる第２操作処理（例えば、第１操作処理が実行されないことを報知する処理）を実行するように構成すると良い。これにより、第１操作処理が実行されないことを遊技者が容易に把握することができる。なお、これに限ること無く、第１操作処理とは関連しない別の操作演出を実行するように構成しても良い。加えて、上述した所定条件が成立している場合においても、本制御例と同様に第１操作とは異なる第２操作を実行することにより、上述した第１操作処理が実行されるように構成すると良い。また、本第１制御例では、１の操作手段（枠ボタン２２）に対する操作方法を異ならせることで第１操作と第２操作とを実行可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の操作手段をパチンコ機１０に設け、第１操作手段（例えば、枠ボタン２２）を操作することで第１操作を実行可能にし、第２操作手段（例えば、枠ボタン２２以外に設けられた枠ボタン）を操作することで第２操作を実行可能にするように構成しても良い。また、この場合、第１操作よりも第２操作のほうが実行し難くなるように構成すると良く、例えば、第１操作手段を遊技者が常時操作可能なパチンコ機１０の前面側に配置し、第２操作手段を遊技者が操作困難なパチンコ機１０の背面側（図３参照）に配置するように構成すると良い。

【０４０８】

さらに、上述した第１操作手段と第２操作手段と、を設けた場合には、第１操作手段に対する操作を有効に判別する第１操作有効判別期間と、第２操作手段に対する操作を有効に判別する第２操作有効判別期間と、を統一して設定しても良いし、異なる期間を設定し

ても良い。各操作有効判別期間を統一した場合には、有効期間の判別処理を簡素化することができる。また、異なる期間を設定した場合には、操作する操作手段の種別に応じて、その操作を有効と判別する期間が異なるため、様々な操作手段を様々なタイミングで操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした第１制御例では、通常状態と、その通常状態よりも遊技者に有利となる複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を設定可能に構成し、有利遊技状態のうち、何れかの遊技状態が設定された場合において、設定された遊技状態が終了するまでの期間では無く、次に通常状態が設定されるまでの期間（残期間）を、遊技者に報知可能に構成している。ここで、従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「１００回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を１減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、通常有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第１有利遊技状態よりもさらに有利な最有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

【０４０９】

このように構成されたパチンコ機１０では、遊技状態が、最有利遊技状態から通常有利遊技状態へと移行する場合において、最有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を遊技者に報知し、その後、通常有利遊技状態が設定されると、通常有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を用いて遊技者に報知するものであった。つまり、最有利遊技状態が設定されている状態において、最有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に把握させることは可能であるが、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態がどのような遊技状態であるか、また、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態が継続する期間がどの程度であるかを遊技者が把握することができないものであった。よって、遊技者は最有利遊技状態が終了した場合に、最有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも最有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるのかを把握することができず、最有利遊技状態中において、何を目指して遊技を行えば良いのかを分かり難くしてしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、上述した通り、複数種類の有利遊技状態が連続して設定される場合において、その複数種類の有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、次に通常状態が設定されるまでの期間を対象として有利遊技状態残期間表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、異なる種別の有利遊技状態が連続して設定される場合には、連続して設定される有利遊技状態を跨ぐように有利状態残期間表示態様が表示されるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が識別困難な演出を実行可能に構成している。よって、有利遊技状態期間中において設定されている遊技状態を分かり難くすることができるため、遊技者により有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４１０】

本第１制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態や、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能な示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技状態期間中に実行される示唆演出の内容に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第１制御例では、有利遊技状態期間中に複数種類の演出態様で操作演出を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選

択割合を異ならせている。よって、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の演出態様に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることができるため演出効果を高めることができる。また、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせているだけであるため、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の回数を増加させるほど予測精度を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン２２）を操作させることができる。なお、本制御例では、図３３を参照して上述した通り「チャンスモード」中に枠ボタン２２が操作された場合であって、操作演出の演出態様として「リーチ示唆」が選択された場合には、実行中の特別図柄変動がリーチ状態となるか否か、リーチ状態となる場合にはそのリーチラインやリーチ図柄を遊技者に示唆する「リーチ示唆」演出が実行されるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報の中にリーチ状態となる入賞情報があるかを判別し、その判別結果に基づいてリーチ状態となる第２特別図柄変動が実行される旨を当該第２特別図柄変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成しても良い。このように、操作演出の演出対象を、実行中の特別図柄変動だけでは無く、保留記憶されている特別図柄変動（今後実行される特別図柄変動）にまで広げることにより、より演出効果を高めることができる。

【０４１１】

また、上述した第１制御例では、枠ボタン２２を遊技者が操作することにより、背景モード移行や特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行されるように構成していたが、遊技者が操作手段を操作することにより実行可能な機能として、例えば、パチンコ機１０の音声出力装置２２６（図２１参照）から出力される音量を調整する音量調整機能や、液晶ディスプレイで形成される第３図柄表示装置８１の表示面における輝度を調整する輝度調整機能を用いても良い。この、音量調整機能や、輝度調整機能についても、上述した背景モード移行と同様に、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動演出を見え難くする虞があるため、所定条件が成立した場合、具体的には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い期間（高速変動期間）が設定された場合に、それ以外の期間が設定されている場合よりも実行され難くなるように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、ループカウンタで構成される第１当たり乱数カウンタＣ１等の各種カウンタ値を、遊技機の状態によらず、電源が投入されている間、定期的に更新可能に構成していた。つまり、更新タイミングとなる毎に、値を１ずつ更新し、カウンタが一周したら新たな初期値に設定する構成としているが、この各種カウンタ値を更新する制御は、カウンタ値に所定の初期値を設定する第１制御手段と、カウンタ値を所定の更新規則に従って更新する第２制御手段と、の別形態である。

【０４１２】

上述した第１制御例では、高速変動期間が設定されている間も、背景モード移行を実行し得る構成としているが、これに限ること無く、完全に背景モード移行が実行されないように構成しても良い。また、上述した第１制御例では、操作手段を操作することにより実行される操作演出として特定の演出態様（背景モード移行）が実行され易い第１期間と、その第１期間よりも実行され難い第２期間と、を設けているが、特定の演出態様で操作演出が実行される割合を異ならせた期間を３つ以上設定可能に構成しても良い。また、上述した第１制御例では、第２特別図柄の大当たりの平均ラウンド数の方が、第１特別図柄の大当たりの平均ラウンド数よりも多くなっているので、大当たりが開始されてから終了するまでの期間が、確変状態中の大当たりの方が通常状態中の大当たりよりも長くなり易くなっていた。これに対し、大当たり変動の変動時間を変形することで、大当たりに当選した場合に、大当たり変動が開始されてから大当たりが終了するまでの期間（特図抽選が実行されてから新たな抽選が可能となるまでの期間）の長さを、通常状態中よりも確変状態中に大当たりに当選した場合の方が長くなり易く構成してもよい。この変形例における通常状態および確変状態は、遊技者が有利となる有利期間が設定されることが確定してからその有利期間が終了するまでの長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる構成の別形態である。

【０４１３】
＜大当たり遊技中に実行される切替弁の切替制御について＞
上述した各制御例では、大当たり動作設定処理（図５３のＳ１９０６参照）を用いて説明をした通り、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が開始されたと判別された場合に、切替弁６５ｙ（図５（ｂ）参照）に対する制御処理を実行するように構成していた。つまり、実行される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合にのみ、特定のラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成し、通常大当たり遊技である場合には、特定のラウンド（Ｖラウンド遊技）が実行されないように構成していた。このように構成することで通常大当たり遊技中に球がＶ入賞（特定領域（Ｖゲート６５ｖ）へと通過）することを抑制することができるものであったが、実行される大当たり遊技の種別に応じて、切替弁６５ｙに対する制御処理の内容を可変させる必要があるため、大当たり遊技中の処理負荷を増大させてしまうという問題があった。そこで、上述した各制御例にて用いられた切替弁６５ｙに対する制御処理の内容以外の制御処理を用いても良く、例えば、通常大当たり遊技においてもＶラウンド遊技が実行されるが、そのＶラウンド遊技を終了させる条件を確変大当たり遊技と異ならせ、Ｖラウンド遊技中に球が可変入賞装置６５へと入賞し得ないように構成しても良い。また、Ｖラウンド遊技が実行されてからの球の入賞数に基づいて切替弁６５ｙを切替制御する場合には、通常大当たり遊技においては、切替弁６５ｙを切替制御するための球の入賞数を、Ｖラウンド遊技を終了させるための入賞数（例えば、１０個）よりも多い数に設定することで切替弁６５ｙの切替制御が実行されないように構成しても良い。また、切替弁６５ｙの制御内容（切替条件）を、確変大当たり遊技と、通常大当たり遊技とで同一に設定し、通常大当たり遊技の実行中に球が特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を通過したとしても、その通過を有効に処理しないように構成しても良い。つまり、通常大当たり遊技中に球が特定領域を通過したとしても、その大当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良い。
【０４１４】
さらに、大当たり遊技の種別に関わらず、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）、所定期間経過した場合に切替弁６５ｙが所定期間の間、開状態となるように切替制御を実行し、大当たり遊技における遊技球を所定方向に案内する部材である開閉扉６５ｂの開放パターンを大当たり遊技の種別に応じて異ならせるように構成することで、大当たり遊技種別毎のＶ入賞確率を異ならせるように構成しても良い。以上、説明をした通り、上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、その通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の２種類の有利遊技状態を設定可能に構成している。さらに、確変状態が終了した後に時短状態が設定されるように構成している。そして、有利遊技状態が設定された場合には、次に、通常状態が設定されるまでの期間、例えば、確変状態が設定された場合には、確変状態の終了後に設定される時短状態が終了し、通常状態が設定されるまでの期間を有利遊技状態の継続期間として遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が終了するまでの期間では無く、遊技者に有利となる有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。加えて、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知する場合において、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出の内容及び実行頻度によって、現在設定されている詳細な遊技状態を遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、現在の遊技状態を予測しながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４１５】
また、上述した第１制御例では、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）より

も不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているが、複数の有利遊技状態が連続して設定され得る構成であれば良く、例えば、遊技状態として、通常状態と、確変状態と、時短状態と、に加え、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）も設定可能であって、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成したパチンコ機１０では、特別図柄、或いは、普通図柄が高確率状態である遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）が、遊技者に有利な有利遊技状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が継続する期間を示す確変カウンタ２０３ｉの値のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間を示す時短カウンタ２０３ｈの値よりも大きくなるように設定可能に構成する。なお、潜確状態を確変状態よりも有利にする方法としては、例えば、特別図柄として第１特別図柄と第２特別図柄とを設け、第２特別図柄の抽選で高確率で小当たりに当選し得る構成とし、小当たりに当選した場合に所定の入賞口が所定期間開放される構成としてもよい。そして、潜確状態においては、第２特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなると共に小当たりに当選した場合に所定の入賞口へと遊技球が入球し易くなり、確変状態では第２特別図柄の変動時間は短くなるが所定の入賞口へと遊技球が入球し難くなることで、潜確状態の方が所定の入賞口への入球に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けることができる分有利となるように構成してもよい。

【０４１６】

このように構成されたパチンコ機１０にて、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態として、確変カウンタ２０３ｉの値として「１００」を、時短カウンタ２０３ｈの値として「５０」を設定可能に構成することで、大当たり遊技終了後には、有利遊技状態として確変状態が設定され、その後、潜確状態が設定されることになる。このような場合であっても、上述した第１制御例のように、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間、即ち、確変状態の後に設定される潜確状態が終了するまでの期間を１の有利遊技状態の継続期間として報知すると良い。また、この場合、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成すると良い。これにより、有利遊技状態中に他の遊技状態へと移行する可能性があることのみを遊技者に把握させることができるため、有利遊技状態中に実行される遊技の内容を、予測させる楽しみを提供することができる。さらに、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性がある場合において、移行後の遊技状態が遊技者により有利となる遊技状態であるか否かを示唆可能な有利移行示唆演出を実行可能に構成しても良い。さらに、有利遊技状態中に遊技状態が移行するタイミングを示唆する示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、その期間内における遊技を楽しませることができる。

【０４１７】

また、上述した第１制御例では、有利遊技状態中に大当たり当選した場合には、有利遊技状態が終了するように構成しているが、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているため、有利遊技状態中に大当たり当選することにより遊技者に不利とならないが、例えば、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる通常有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、通常有利遊技状態（確変状態）よりも遊技者に有利となる最有利遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成したパチンコ機１０では、通常有利遊技状態中に大当たり当選するよりも、大当たり当選すること無く、最有利遊技状態が設定される場合のほうが、遊技者に有利となり得る場合がある。

【０４１８】

よって、有利遊技状態中に実行される特別図柄抽選の結果として大当たり当選することが遊技者に有利となる期間と、不利となる期間とを遊技者が識別可能な期間演出を実行するように構成すると良い。これにより、期間演出によって識別した内容に基づいて特別図柄抽選の結果を注視することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さら

に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、通常有利遊技状態中に設定されると遊技者に不利となる大当たり種別と、通常有利遊技状態中に設定されたとしても遊技者に不利とならない大当たり種別と、を有するパチンコ機１０であれば、上述した期間演出の演出内容と、大当たり当選時に設定される大当たり種別とに基づいて、遊技者に有利な大当たり当選であるか否かを示唆する演出を実行するように構成しても良い。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、大当たり当選するタイミングと、大当たり当選時に設定される大当たり種別と、に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、この、最有利遊技状態として潜確状態を設ける変形例において確変状態から潜確状態に移行させる制御を採用した変形例では、時短制御が設定される上に、第２特別図柄の変動時間が短くなることで第２特別図柄の抽選が実行され易い確変状態において、時短カウンタ２０３ｈの値が０になるか潜確状態に直接移行する種別の大当たりに当選して潜確状態の設定条件が成立すると、時短制御のみがクリアされて第２特別図柄の変動時間が短い状態は維持されるため、本構成は、判別手段の判別を実行させ易くするための第１制御と第２制御とが設定される第１遊技状態において特定条件が成立することで第２制御が維持されたまま判別手段の判別を実行させ難くする制御に切り替える構成である。上述した第１制御例では、大当たり遊技終了後に複数種類（２種類）の有利遊技状態（確変状態、時短状態）の何れかが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【０４１９】

また、上述した第１制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出結果に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを報知する演出モード（スーパーチャンスモード）と、大当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態、或いは時短状態）が設定されたことを報知する演出モード（チャンスモード）と、を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されるという無意味な演出が実行されることを抑制することができる。このように構成された第１制御例の技術に対して、例えば、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを遊技者が任意に選択可能な演出モード選択手段を設け、予め、演出モード選択手段により任意の演出モードを選択可能にしておくことで、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様、及び、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを、演出モード選択手段により選択された内容に対応させて設定するように構成しても良い。具体的には、演出モード選択手段により、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとして、実際に設定される遊技状態を報知する「完全告知モード」と、有利遊技状態が設定されていることのみを報知する「チャンス告知モード」と、を選択可能に構成し、パチンコ機１０にて特別図柄抽選が実行されていない期間において、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで何れかの演出モードを選択可能に構成する。

【０４２０】

遊技者により選択された演出モードを一時的に記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された演出モードを識別可能な情報を第３図柄表示装置８１の表示面の一部（例えば、副表示領域Ｄｓ）に表示しておき、現在設定されている演出モードを常に遊技者が識別可能に構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、記憶手段に記憶されている演出モードを読み出す。例えば、記憶手段に「完全告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として、大当たり遊技中に球を特定領域（Ｖゲート）６５ｖに通過させる（Ｖ入賞）ことを案内する演出としてＶ報知演出を実行し、実際に球が特定領域（Ｖゲート）６５ｖを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す表示態様で遊技結果を示す態様であるエンディング画面を表示し（図１１（ｂ），（ｄ）参照）、通過しなかった場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定

されることを示す表示態様でエンディング画面を表示する（図１１（ａ），（ｃ）参照）そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「スーパーチャンスモード」（図１５（ａ）参照）が設定され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示す「チャンスモード」（図１２（ａ）参照）が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に確実に報知することができる。

【０４２１】

一方、記憶手段に「チャンス告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として上述したＶ報知演出を実行しないようにし、大当たり遊技終了後には、設定される遊技状態に関わらず「チャンスモード」が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となるＶ入賞の有無を遊技者に報知すること無く、遊技を行わせることができる。なお、演出モード選択手段による演出モードの選択がされていない場合は、パチンコ機１０の初期状態と同様に、記憶手段には「初期モード」が記憶されており、上述した第１制御例と同様に、大当たり遊技中にＶ報知演出を実行するか否かを抽選で決定し、その抽選結果に基づいた大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出の演出結果に基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードが設定される。このように構成することで、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、パチンコ機１０にて実行される各種演出を選択可能な手段として、チャンスモードが選択されている場合に実行される操作演出に対して選択される各種演出態様（図３２参照）の選択割合を遊技者が任意に選択可能な演出頻度選択手段を設けても良い。具体的には、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、選択される各種演出態様の選択割合を大きく乖離させたり、選択割合の相違を小さくさせたりすることができるように選択割合を遊技者が選択可能にする演出頻度選択手段を設けると良い。このような構成を用いた場合であっても、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０４２２】

以上、説明をした第１制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変入賞装置６５内に設けられた特定領域（Ｖゲート６５ｖ）を球が通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されたパチンコ機１０について説明をしたが、このように、遊技者に有利となる特典遊技が実行されている状態で球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技とは異なる特別遊技を遊技者に提供可能な構成として、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選とは異なる抽選結果である小当たりに当選した場合に、特典遊技（大当たり遊技）とは異なる第２特典遊技（小当たり遊技）を実行可能にし、その第２特典遊技中に開放動作される可変入球手段（可変入賞装置６５でも良いし、それ以外の入賞装置を別途設けても良い）に入球した球が通過し得る特定領域を設け、第２特典遊技中に球が特定領域を通過した場合に、第２特典遊技（小当たり遊技）の終了後に特典遊技（大当たり遊技）を実行可能な構成を用いても良い。このように構成する場合、第２特典遊技（小当たり遊技）は、遊技機の状態を可変させるための遊技であると言える。なお、第１制御例では、通常状態よりも確変状態の方が大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。なお、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の構成として、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、左打ち遊技を実行することで第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４へと遊技球を入球可能とし、右打ち遊技を実行することで第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０へと遊技球を入球可能とするように構成しても良い。なお、第１制御例では、時短状態が設定された場合に、１００回の特別図柄の抽選が実行されるか大当たりとなるまで時短状態が継続するが、大当たりになったとしても確変状態か時短状態の

どちらかに移行するため、最初に時短状態が設定されてから少なくとも１００回の抽選が実行されるまでは通常状態に移行することがなく、時短状態は設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態の別形態である。

【０４２３】

＜第２制御例＞

以下、図８６から図１９０を参照し、第２制御例について説明する。図８６は、第２制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図８７はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図８８はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図８９から図９２は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図であり、図９３は、パチンコ機１０に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図９４は、パチンコ機１０の後面図である。図８６に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図８６参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４等を有する遊技盤１３（図８７参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１１２参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図８６参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【０４２４】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。遊技球を発射位置へと案内する経路である上皿１７の底面は正面視（図８６参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１（図８７参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図９３に後述するように、演出ボタン２２ａ（図示せず）としての機能を有している。以下、説明の便宜上、主として各種演出に関連して枠ボタン２２を用いる場合には演出ボタン２２ａの記載を用いる。本第２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【０４２５】

選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図９３に後述するように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第２制御例にお

けるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図１１２参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図８７参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第２制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。この場合、主制御装置１１０とは異なる装置である選択ボタンから出力された所定信号である押下信号を音声ランプ制御装置１１３にて受信し、受信した押下信号に基づいて複数の演出モードの中から対応する演出モードに関するデータを所定の遊技データとして設定する。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第２制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【０４２６】

さらに、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図８６参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【０４２７】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図８７参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パ

チンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。上皿１７の所定位置には、遊技球を下皿５０へと流下（落下させる）ための開口部（図示せず）と、開口部の状態を切り替えることが可能な切替部材とが設けられている。即ち、到達した遊技球を所定領域（球発射ユニット１１２ａへと）へと流下させることが可能な配置（開口部を閉鎖する配置）と、到達した遊技球を特定領域（下皿５０）へと流下させることが可能な配置（開口部を開放する配置）と、に切り替え可能な切替部材が設けられている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【０４２８】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【０４２９】

図８７に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図８６参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫

通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図８６参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図８７を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図８６参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材（図示せず）とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

【０４３０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１１２参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図８７の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図８７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図８７の正面視で右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７として、第１特別図柄に対応した表示装置３７ａと、第２特別図柄に対応した表示装置３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図１１２参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第２制御例では、第１図柄表示装置３７は、遊技球が、第１入球口６４へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球した場合には、表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、所定の抽選結果（特図抽選結果）を表示可能な画面である第１図柄表示装置３７は、パチンコ機１０に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能なＬＥＤ（状態ＬＥＤ）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【０４３１】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、６Ｒ時短大当たり（大当たりＡ）、６Ｒ通常大当たり（大当たりＢ）、９Ｒ時短大当たり（大当たりＣ）が用意されている。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「６Ｒ時短大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行する大当たり種別（大当たりＡ）のことであり、「６Ｒ通常大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に通常状態へ移行する大当たり種別（大当たりＢ）のことである。また、「９Ｒ時短大当たり」は、最大ラウンド数が９ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりＣ）

のことである。ここで、本第２制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第１特別図柄）と、第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第２特別図柄）と、を有している。そして、各第１図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【０４３２】

特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５に設けられた遊技球が衝突し得る構造体である開閉扉６５ｂ（図８７参照）が開放され、遊技球が流下し得る所定の領域である特定入賞口６５ａ（図８７参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞し、所定の領域を流下した遊技球が通過し得る領域として設けられた入賞検知領域を遊技球が通過すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出される。即ち、遊技者が有利となる特典の提供が行われるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１（図８７参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図８７参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１１個の賞球が払い出されるように構成されている。なお、本第２制御例では、特定入賞口６５ａ、または、Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入球した場合には所定の賞球が払出される構成としたが、これに限るものではなく、賞球に代えてポイントが付与される構成としても良い。加えて、本第２制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖゲート）、即ち、特別排出流路６５０ｅ２を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第２制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）、即ち、特別排出流路６５０ｅ２を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０４３３】

なお、上述した通り、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第２制御例にお

けるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられた普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａ（図８７参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

【０４３４】

つまり、所定の入賞口（第２入球６４０）を開放させる状態である普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

【０４３５】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。なお、本第２制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。

【０４３６】

遊技領域には、遊技球が入球することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、装飾用の第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過をトリガとして第２図柄（普通図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、到達した遊技球を所定の流路（左側流路）へと流下させる所定範囲（左半分の範囲）と遊技球を特定の流路（右側流路）へと流下させる特定範囲（右半分の範囲）とで少なくとも構成される誘導部材としてセンターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１１２参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される（図９５（ｂ）参照）。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第２制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１１２参照）の制御に伴った特別図柄の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【０４３７】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に普通図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【０４３８】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは

、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第２制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１１２参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。

【０４３９】

一方、遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１１２参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４に遊技球が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第２制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い状態となる。

【０４４０】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の当たり確率が高く、また、第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第２図柄（普通図柄）の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向け

て遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

【０４４１】

つまり、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な発射遊技として通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第２制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約１／３００）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の９ラウンド（Ｒ）となる確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。なお、大当たり遊技中であって、ラウンド遊技が実行されていない期間（インターバル期間等）は、第１可変入賞装置６５或いは第２可変入賞装置６５０が遊技球を入賞させることが困難な閉鎖状況であるため、右打ち遊技によって発射された遊技球が第１可変入賞装置６５或いは第２可変入賞装置６５０へと入賞することは無いが、インターバル期間が経過した後には再度ラウンド遊技が開始され、第１可変入賞装置６５或いは第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞可能となるため、インターバル期間中に右打ち遊技によって発射された遊技球の少なくとも一部が第１可変入賞装置６５或いは第２可変入賞装置６５０へと入賞することになる。よって、大当たり遊技を効率良く実行する点において、大当たり遊技中であって、且つ、第１可変入賞装置６５或いは第２可変入賞装置６５０が遊技球を入賞させることが困難な閉鎖状況であるインターバル期間中は左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な発射遊技となる。一方、第１可変入賞装置６５或いは第２可変入賞装置６５０が遊技球を入賞させることが困難な閉鎖状況であって、且つ、大当たり遊技が実行されていない通常状態では、ラウンド遊技を開始させる条件が成立し得ないため、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な発射遊技となる。

【０４４２】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置ユニット８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口

６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第２制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第２制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図８７、及び図８８を参照して本第２制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第２制御例では図８７に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【０４４３】

図８７に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第２制御例のパチンコ機１０では、図８７に示した通り、右打ち領域には、上流側から順に普通図柄始動口（スルーゲート）ト６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５の順で各機構が配設されており、右側領域の普通図柄始動口（スルーゲート）６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成している。そして、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く（スルーゲート６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【０４４４】

図８７に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図８７の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小

当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（スルーゲート６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（スルーゲート６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第２制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／２が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く、第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、電動役物６４０ａに到達することになる。

【０４４５】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図８７の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材６５５への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【０４４６】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図８８を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域に設けられた電動役物６４０ａ

の構成について、より詳細に説明をする。図８８に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図８７の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に配設されている。そして、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍの範囲に該当する領域ａ（図８８参照）に流下する。領域ａに到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態に位置している場合は電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域ｂ（電動役物６４０ａの左端から２０ｍｍから４０ｍｍが該当する領域）に球が到達した状態で電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合には、電動役物６４０ａの下方に設けられた一般入賞口６３に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域ｃ（電動役物６４０ａの右端から１０ｍｍが該当する領域）に球が到達すると、その球は第２入球口６４０へ入球するように構成されている。

【０４４７】

なお、本第２制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）によって、電動役物６４０ａが突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物６４０ａが動作する（普図当たり遊技を実行する）場合には、突出状態に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｂ（図８８参照）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が領域ｃ（図８８参照）へと到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。つまり、普通図柄の当たり遊技が実行されると、変位部材（電動役物６４０ａ）に関する変位制御であって有利度合いが高くなる（第２入球口６４０へと遊技球を誘導し得る）変位制御である所定の変位制御（電動役物を突出状態に変位させる制御）が実行された後、所定期間（２秒または０．２秒）が経過したことに基づいて、変位部材（電動役物６４０ａ）に関する変位制御であって有利度合いが低くなる（第２入球口６４０へと遊技球を誘導し得ない）変位制御である特定の変位制御（電動役物を待避状態に変位させる制御）が実行される。そして、電動役物６４０ａは図８８に示した領域（領域ａから領域ｃまでの範囲）を球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（第２制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、変位部材（電動役物６４０ａ）に対する所定の可変制御（電動役物６４０ａを突出状態に変位させる制御）が実行されることで形成される有利状態（突出状態）となり、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し、退避状態となる通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【０４４８】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物６４０ａが作動してから１．５秒後に電動役物６４０ａに到達した遊技球は電動役物６４０ａの上面を流下し、領域ｂに到達したタイミングで電動役物６４０ａの作動が終了する（電動役物６４０ａが作動してから２秒経過する）ことになる。このような遊技球は図８８に示した通り、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球し、１０個の球が賞球として払い出される。この

ように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物６４０ａの作動タイミングと、電動役物６４０ａへの遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第２入球口６４０或いは一般入賞口６３）へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。また、本第２制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個保持（保留記憶）可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで特図２保留を獲得し、特図２保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図２保留を用いて第２特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図２保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図２保留を既に最大数（１個）獲得している状態であっても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【０４４９】

なお、本第２制御例では、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数（１個）よりも、第２入球口６４０の下方に設けられた一般入賞口６３へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（１０個）の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第２制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図２保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口６３へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口６３の代わりに、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口６３への入球に応じた賞球数が１０個で、第２入球口６４０への入球に応じた賞球数が１個となるように構成しているため、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立している状態であれば、第２入球口６４０に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口６３に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図２抽選および１個の賞球）を付与することができ、第２特別図柄抽選（特図２抽選）の実行条件が成立しておらず、且つ、特図２保留を条件数獲得している状態であれば、第２入球口６４０よりも一般入賞口６３に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、１０個の賞球）を付与することができるように構成している。

【０４５０】

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物６４０ａの一回の動作中に第２入球口６４０と、一般入賞口６３との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第２制御例では時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間として、電動役物６４０ａの上面を球が流下し第２入球口６４０へと到達する期間（０．８秒）よりも十分に長い期間（２秒）を設定し、電動役物６４０ａが動作した場合に第２入球口６４０へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物６４０ａの動作期間を電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも若干長い期間（例えば、０．９秒）となるように構成し

ても良い。このように構成することで、時短状態中において普通図柄始動口（スルーゲート）６７に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物６４０ａが動作したことを確認した後に再度遊技球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第１入球口６４の下方右側には第１可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口（大開放口）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、第１入球口６４又は第２入球口６４０への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第３図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

【０４５１】

そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。そして、遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口６５ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。なお、１０個入賞した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、３０秒経過した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。ここで、特定入賞口６５ａへと１０個目の遊技球が入球してから特定入賞口６５ａが閉鎖するまでの間に追加で遊技球が入球する（所謂、オーバー入賞が発生する）可能性がある。この場合は、追加で入球した遊技球の個数分賞球を余分に獲得することが可能となるため、昇級面で有利度合いが高くなる。よって、オーバー入賞が発生した場合は、有利な特典が付与されることを示唆する演出として、例えば、オーバー入賞以外の入賞を検出した場合には出力されない特殊な音声を出力する構成としてもよいし、特殊なキャラクタやアイコンを第３図柄表示装置８１に表示させる構成としてもよい。このように構成することで、オーバー入賞が発生したことを遊技者に対して分かり易く報知することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０４５２】

第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５ｂと、その開閉扉６５ｂを前後方向（図８７の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図１１２参照）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５ｂが手前側（図８７の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５ｂが位置している状態では、開閉扉６５ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられたアウト口６６に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５ｂが奥側（図８７の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、

特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【０４５３】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図８７の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図１１２参照）とを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図８７の視点で手前側）に突出している閉鎖状態、即ち、遊技球が衝突し得る構造体が取り得る所定の位置とは異なる位置に位置する状況となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下し、第２可変入賞装置６５０よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図８７の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞しやすい開放状態、即ち、遊技球が衝突し得る構造体が取り得る所定の位置に位置する状況を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第２可変入賞装置６５０の詳細な構造については、図８９から図９２を参照して後述する。ここで、図８９から図９２を参照してＶ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図８７に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図８７の正面視で左下側）に向けて流下し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【０４５４】

本第２制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図９１（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第２制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉

扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第２制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【０４５５】

詳細は後述するが、本第２制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で特定領域への遊技球の通過を検知するＶスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０４５６】

次に、図８９を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図８９は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図８９に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋ（Ｖ弁ソレノイド２０９ｃ）と、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【０４５７】

図９０は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図９０（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面

図であり、図９０（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図９０（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図９０（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図９１（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図９０（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【０４５８】

図９０（ａ）は、図９０（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図９０（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図９１を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図９１（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図９１（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図９１（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【０４５９】

ここで、詳細については後述するが、第２制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中にＶスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検知する（特定領域（Ｖゲート）を遊技球が通過する）ことにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３による遊技球の検知は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いは特定領域（Ｖゲート）を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋ（Ｖ弁ソレノイド２０９ｃ）をオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞し

た球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図９１（ｂ）参照）ように構成している。第２制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図１１４を参照して後述する開放シナリオテーブル２０２ｇに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図９１（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【０４６０】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【０４６１】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検出するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第２制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過する（Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検知する）確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ

ゲート）を通過する（Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検知する）期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０４６２】

次に、図９２を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図９２（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第２制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図９２（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図８７参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、第１可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、１のラウンド遊技中に開閉扉６５０ｆ１を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

【０４６３】

図９２（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図９２（ｂ）に示した状態へと移行する。図９２（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図９２（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【０４６４】

以上、説明をしたように、本第２制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６

秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図８７に戻り、説明を続ける。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５（図８６参照）を通じて視認することができる。遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５ａ，６４０，６５０ａにも入賞（入球）しなかった遊技球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、第１入球口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

【０４６５】

図９４に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、遊技者への特典付与を司る基板である払出制御基板（払出制御装置１１１）と、遊技球の発射を司る基板である発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【０４６６】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、遊技球を移動させるための動力源である払出モータ２１６（図１１２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３と

を備えている。この払出モータ２１６は、主制御装置１１０、または、遊技球等貸出装置から遊技球の移動条件である遊技球（賞球、貸し球）の払出コマンドを受信した場合に可動を開始し、その払出コマンドによって示された数の遊技球を払出し終えるまで可動する。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図１１２参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。ここで、図９５を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。第３図柄表示装置８１の表示面には、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に対応させた第３図柄が表示されるように構成しており、第３図柄の表示態様として「０」から「９」の数字を模した１０種類の主図柄を含む表示態様が表示されるように構成されている。また、本第２制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【０４６７】

この第３図柄は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の変動表示（変動演出）を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第３図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。ここで、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動表示内容について説明する。本第２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の第３図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第３図柄の表示態様（組合せ）によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第３図柄表示装置８１における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。

【０４６８】

主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には、表示領域Ｄｍ４が形成されている。この表示領域Ｄｍ４は、第３図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、表示領域Ｄｍ４において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第３図柄の変動表示を表示領域Ｄｍ４に簡易的に表示させておく

ことで、第３図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。図９５（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図９５（ｂ）に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４や第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数が所定数（第１入球口６４は４回、第２入球口６４０は１回）保留される。副表示領域Ｄｓに対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本制御例では、保留球数の最大値が第１特別図柄で４個、第２特別図柄で１個に設定されており、副表示領域Ｄｓには、第１特別図柄に対応する保留図柄（特図１保留図柄）を表示可能に構成しているため、副表示領域Ｄｓには、最大で４個の保留図柄（特図１保留図柄）が表示される。なお、図９５（ｂ）では、副表示領域Ｄｓに保留図柄（特図１保留図柄）を表示させる例を示しているが、保留図柄の表示位置はこれに限ること無く、主表示領域Ｄｍの一部領域に保留図柄を表示させるように構成しても良い。

【０４６９】

また、保留記憶されている全ての保留図柄を表示させる必要も無く、例えば、第２入球口６４０に球を入球させ易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、第２特別図柄の保留図柄（特図２保留図柄）のみを表示させ、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、第１特別図柄の保留図柄（特図１保留図柄）のみを表示させるように構成しても良いし、各特別図柄種別に対応させた保留図柄の視認度合いを遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、特図２保留図柄のほうが特図１保留図柄よりも遊技者が視認し易いように表示し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、特図１保留図柄のほうが特図２保留図柄よりも遊技者に視認させ易く表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて主として実行される特別図柄種別を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第２制御例では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。また、表示されている保留図柄が特図１保留図柄であるか特図２保留図柄であるかを遊技者が識別可能となるように特別図柄種別に応じて保留図柄の表示態様を異ならせるように構成しても良いし、何れの特別図柄種別に対応した保留図柄が何個あるのかを遊技者に分かり難くさせるために同様の表示態様（完全に同一の表示態様も含む思想）で各保留図柄を表示するように構成しても良い。

【０４７０】

＜第２制御例における演出内容について＞

次に、図９６から図１１０を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０において実行される各種演出内容について説明をする。本第２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、遊技状態として通常状態又は時短状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選（初当たり当選）した場合に実行される大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、賞球を獲得するだけの単調な遊技となる大当たり遊技中において、遊技者が強く興味を持つ演出を実行することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第２制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知するための大当たり遊技演出として、所定数の敵を味方キャラが複数回の攻撃によって討伐していく討伐演出を実行可能に構成している。この討伐演出は、演出結果として敵数が０体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が０体以外（例えば、１２体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。ここで、従来より、表示されている所定値を、遊技者が操作可能な操作手段を操作する

ことで複数回減算させる演出を実行し、所定値が特定値まで減算された場合に、遊技者に有利な特典が付与されることを報知する操作減算演出を実行するものがある。

【０４７１】

この従来型の操作減算演出では、最初に表示される所定値と、最終的に表示される値とを予め決定しておき、決定された範囲内において値を減算するための各演出が複数回実行されるように構成されているものが一般的であり、遊技者が操作手段を短期間で操作した場合には、操作減算演出が開始されてから直ぐに最終的に表示される値が表示され、操作手段への操作に基づいて値が減算されない期間が長時間継続してしまうことから遊技者の操作意欲が低下してしまうという問題があった。本第２制御例にて実行される討伐演出では、演出ボタン２２ａへの操作に基づいて敵数を減算させる攻撃演出の実行回数と、攻撃演出の個々の実行機会に対して減算（討伐）可能な敵の討伐数（残敵数）と、を予め決定可能に構成している。そして、各攻撃演出が実行される間に、遊技者が操作手段を操作することで、予め決定されている残敵数を攻撃演出の演出結果として表示可能に構成し、各攻撃演出において遊技者が操作手段を操作しなかった場合、或いは、操作手段を操作したにも関わらず予め決定されている残敵数よりも多い数の敵数が表示された場合には、実際に表示されている残敵数を追加攻撃によって減算させる追加攻撃演出を実行可能としている。また、追加攻撃演出が実行された場合において、予め決定されている残敵数まで敵数を減少させる第１攻撃演出と、実際に表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内であって、特定の残敵数まで敵数を減少させる第２攻撃演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、追加攻撃演出の演出結果が常に予め決定されている残敵数となることを抑制することができる。さらに、本第２制御例では、全ての敵を討伐した場合（残敵数が０体となった場合）以外にも、討伐演出中に残敵数が特定数（例えば、「１１１」等のぞろ目）で表示されることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者に対して、討伐演出の演出内容（各攻撃演出の演出結果）を注視させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【０４７２】

加えて、本第２制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能な残敵数の特定数として、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種類）に関わらず共通の共通特定数に加え、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数を設定可能に構成している。このように固有特定数を設定可能に構成することで、大当たり当選した際に表示された第３図柄の種別に応じて、討伐演出中に表示されることを期待する残敵数を異ならせることができ、遊技者が討伐演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第２制御例では、上述した第２攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数を決定可能に構成している。つまり、１回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させるのでは無く、１回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させなかった場合であって、表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内に特定数が含まれており、且つ、特定数の敵残数を表示させるための表示条件が成立した場合に、第２攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、攻撃演出が開始される時点で表示されている残敵数を把握し、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数（予め決定されている残敵数）を予測することで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを予測し、その予測結果に基づいて、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かを選択させることができるため、演出効果を高めることができる。

【０４７３】

加えて、特定数となる残敵数として、共通特定数に加え固有特定数を設定可能にすることで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを遊技者に予測させ難くすることができるため、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン２２ａ）を操作するか否かの選択結果が単調になってしまうことを抑制することができる。なお、本第２制御例では、大当たり当選を示すための第３図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数として、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字（例えば「４４４」の第３図柄が停止表示された場合には、「４」）が少なくとも含まれている残敵数の一部を設定可能に構成している。そして、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字の数が多い程、固有特定数として設定され易くなるように構成している。具体的には、「４４４」の第３図柄が停止表示されたことに基づいて実行される大当たり遊技中の討伐演出では、固有特定数として「４４４」が最も設定され易く、次いで、下二桁が「４４」となる残敵数、「４」の数字を２つ有する残敵数、下一桁が「４」となる残敵数の順に、固有特定数が設定され難く構成されている。このように構成することで、遊技者に対して固有特定数としてどの残敵数が設定されたのかを予測する楽しみを提供することができる。また、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字を含む複数種類の残敵数の何れかが表示された場合に、表示された残敵数が固有特定数であることに期待させることができるため、遊技者に対して飽きること無く討伐演出を実行することができる。なお、本第２制御例では、固有特定数を抽選で決定可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字に対応させて、固有特定数を予め決定しておくように構成しても良い。また、固有特定数を１個のみ決定しても良いし、３個以上決定しても良い。

【０４７４】

加えて、討伐演出が実行されている間に、今回設定されている固有特定数を遊技者に予測させ易くするための情報を含む固有特定数示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示すための第３図柄に付された数字を含む残敵数が表示される毎に、無用に固有特定数であると遊技者に期待させてしまうことを抑制することができる。まずは、図９６から図９９を参照して、大当たり遊技中に実行される演出内容について説明をする。図９６（ａ）は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出として討伐演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、討伐演出とは、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部であって、所定数の敵を味方キャラが討伐していく演出であり、演出結果として敵数が０体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が０体以外（例えば、１２体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。具体的には、大当たり遊技の最初のラウンド遊技（１ラウンド目）にて、今回の討伐演出における敵数が表示され、大当たり遊技が終了するまでに実行される以降のラウンド遊技（２ラウンド目～６ラウンド目）毎に、敵を倒す攻撃演出が実行され、最後の攻撃演出が終了した後に表示される敵数が今回の討伐演出の演出結果として表示される。

【０４７５】

図９６（ａ）は、大当たり遊技の１ラウンド目を示す表示画面であって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの右上には、第１特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が表示される表示領域Ｄｍ１に、大当たり当選を示すための第３図柄の停止表示態様として「４４４」が停止表示されている。なお、図９６（ａ）では、大当たり遊技中の表示画面を示すために、表示領域Ｄｍ１に遊技者が識別可能な態様で第３図柄を停止表示させているが、これに限ること無く、遊技者が識別困難な態様で第３図柄を停止表示させても良いし、大当たり遊技中において第３図柄を停止表示させないように構成しても良い。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）に代えて、大当たり当選したことを示すための識別情報（特殊図柄）として、「Ｖ」を模した特殊図柄を主表示領域Ｄｍに停止表示させるように構成しても良い。また、主表示領域Ｄｍの左上側には、遊技者に

遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される表示領域Ｄｍ４が形成され、大当たり遊技中に遊技者が実行すべき遊技方法を案内するための表示態様として右打ち遊技を案内するための「右打ち」の文字が表示されている。この特定演出（１ラウンド目の演出）に含まれる所定画像（「右打ち」の文字）は、大当たり遊技が開始されてから終了するまでの間、表示領域Ｄｍ４に対して継続的に表示される。また、表示領域Ｄｍ４の下方には、大当たり遊技の進行状況を遊技者に報知するための大当たり遊技状況表示態様として、実行中のラウンド遊技数を示す「ラウンド１」が表示されている。

【０４７６】

主表示領域Ｄｍの右下側には、遊技者に有利な遊技状態が継続している期間において数値が更新される更新態様である獲得した賞球数の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様が表示される表示領域Ｄｍ６が形成される。図９６（ａ）は、通常状態において大当たり当選（初当たり当選）したことに基づいて実行される大当たり遊技の１ラウンド目の表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ６には、今回の大当たり遊技中に既に獲得した賞球数に対応する数字情報を少なくとも含む態様として「３３Ｐ」が表示されている。つまり、表示領域Ｄｍ６に表示される表示態様は、今回の大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいてポイント表示態様の数値を更新させる更新条件が成立し、その更新条件が成立する毎に表示態様を更新する処理が実行され、その処理の結果を示すための表示態様である。したがって、大当たり遊技のラウンド演出は、更新態様であるポイント表示態様を更新するための更新演出であるといえる。本第２制御例では、大当たり遊技が実行された場合に第１可変入賞装置６５が開閉動作され、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入球した場合に１１個の賞球が払い出されるように構成しており、図９６（ａ）は、１ラウンド目のラウンド遊技にて３個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ、合計で３３個の賞球が払い出された時点における表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、今回の討伐演出において討伐対象となる敵の総数を表示するための表示領域ＨＲ１が形成され、「残り５００体」の文字が表示される。つまり、今回の討伐演出の演出態様が５００体の敵を討伐する演出態様であることが報知される。ここで、本第２制御例では、討伐演出における敵の総数として異なる値を決定可能に構成しており、具体的には、「１０００体」，「５００体」，「７７７体」の何れかが決定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも「１０００体」が決定され易くなるように構成し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも「５００体」が決定され易くなるように構成している。また、敵の総数「７７７体」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合にのみ決定されるように構成している。

【０４７７】

このように構成することで、討伐演出が開始された直後（大当たり遊技の１ラウンド目）にて表示領域ＨＲ１に表示される敵の総数を把握することで、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、敵の総数「７７７体」が表示された場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを、討伐演出が開始された時点で遊技者に把握させることが可能となる。よって、討伐演出が実行されている演出期間において、様々なタイミングにて時短状態が設定されることを報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握したい遊技者に対して討伐演出が実行されている演出期間の間、継続して演出を注視させることができる。また、主表示領域Ｄｍの右上側には、演出ボタン２２ａを模した複数のボタンアイコンＰｕ１～Ｐｕ５が表示される表示領域Ｄｍ７が形成される。この表示領域Ｄｍ７には、今回の討伐演出にて敵の総数を減少させるための攻撃演出が実行される回数と、１回の攻撃演出において減少させる敵の数（討伐数）を示唆する情報と、に基づいて決定された表示態様で複数のボタンアイコンＰｕ１～Ｐｕ５が表示される。図９６（ａ）に示した例では、左から順に第１ボタンアイコンＰｕ１、第２ボタンアイコンＰｕ２、第３ボタンアイコンＰｕ３、第

４ボタンアイコンＰｕ４、第５ボタンアイコンＰｕ５が表示されており、今回の討伐演出では演出ボタン２２ａを用いた攻撃演出が５回実行されることを遊技者に報知している。また、第１ボタンアイコンＰｕ１、第３ボタンアイコンＰｕ３、第４ボタンアイコンＰｕ４、第５ボタンアイコンＰｕ５が、通常の攻撃演出が実行されることを示唆する通常表示態様で表示され、第２ボタンアイコンＰｕ２が、強攻撃演出が実行されることを示唆する強表示態様（図では、通常よりも厚みを持たせた表示態様で表示）で表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行されてから１回目の攻撃演出が実行されるまでの間に、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、各攻撃演出の演出内容と、を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い演出を提供することができる。

【０４７８】

さらに、本第２制御例では、１回目の攻撃演出にて第１ボタンアイコンＰｕ１に対応する攻撃演出が、２回目の攻撃演出にて第２ボタンアイコンＰｕ２に対応する攻撃演出が、３回目の攻撃演出にて第３ボタンアイコンＰｕ３に対応する攻撃演出が、４回目の攻撃演出にて第４ボタンアイコンＰｕ４に対応する攻撃演出が、５回目の攻撃演出にて第５ボタンアイコンＰｕ５に対応する攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、表示領域Ｄｍ７に表示されている複数のボタンアイコンは、討伐演出にて実行される攻撃演出の回数だけで無く、各攻撃演出における演出態様も示唆可能に構成している。このように構成することで、討伐演出における何回目の攻撃演出が残敵数を大きく減少させる演出結果となるかを遊技者に事前に予測させることができるため、各攻撃演出の演出結果（残敵数）と、表示領域Ｄｍ７に表示されている残りのボタンアイコンの表示態様と、を把握しながら敵の残数が固有特定数や共通特定数へと可変することを期待させることができる。また、副表示領域Ｄｓには、討伐演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「敵を全て倒すとラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行された場合に、残り５００体と表示された値が０体になることで何らかの特典が付与されると遊技者が把握し易くなるため、討伐演出の実行中において残敵数が減少していく過程を楽しませることができる。討伐演出における１回目の攻撃演出が実行されると、図９６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図９６（ｂ）は、討伐演出における１回目の攻撃演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第２制御例では、上述した通り、大当たり遊技の２ラウンド目～６ラウンド目にかけて討伐演出における攻撃演出が実行されるように構成しており、１回目の攻撃演出は２ラウンド目に実行されるため、図９６（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５には、２ラウンド目のラウンド遊技中を示す「ラウンド２」が表示されている。

【０４７９】

そして、討伐演出開始時には主表示領域Ｄｍの中央部に形成されていた表示領域ＨＲ１が主表示領域Ｄｍの中央上方側に縮小形成され、代わりに、主表示領域Ｄｍの中央部には、遊技者に対して演出ボタン２２ａの押下を促す表示態様として、第１ボタンアイコンＰｕ１と、押下方向を示す表示態様（図では下向きの矢印で表示）と、１回目の攻撃演出における演出ボタン２２ａの操作が有効に判別される期間（ＳＷ有効期間）を示す表示態様として、タイムゲージｇａ１と、が表示されている。本第２制御例では、１回の攻撃演出に対応するＳＷ有効期間として３秒間が設定されるように構成しており、タイムゲージｇａ１の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ｇａ１ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ１ｂとから形成されており、ＳＷ有効期間が設定されてから期間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ１ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ１ａが占める割合が減少するように、タイムゲージｇａ１の表示態様が可変するように構成している。なお、図９６（ｂ）に示した例では、ＳＷ有効期間が設定されてから１秒が経過した時点を示しており、タイムゲージｇａ１全体で示すＳＷ有効期間（３秒）に対して、経過期間表示ｇａ１ｂが１秒分、残期間表示ｇａ１ａが２秒分の範囲を示している状態が表示されている。このように構成することで、ＳＷ有効期間が経過するまでの残期間を遊技者に視覚的に把握させることができるため、攻撃演出中に遊技者が演出ボタン２２ａへの操作を忘れてしまうことを抑制することができる。さらに、今回の攻撃演出にて実行される演出内容

を示唆するための表示態様としてウサギを模したキャラクタ８０１ａが表示されている。本第２制御例では、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下したことに基づいて実行される残敵数を減少させる演出に用いられる味方キャラを示すための表示態様を、遊技者が演出ボタン２２ａを押下するよりも前（ＳＷ有効期間が設定された後）に第３図柄表示装置の表示画面に表示するように構成している。

【０４８０】

そして、攻撃演出では、味方キャラの種別と、実行される攻撃種別とに応じて減少させることが可能な残敵数の範囲を異ならせるように構成している。具体的には、味方キャラの種別として、ウサギを模したキャラクタ８０１ａ（図９６（ｂ）参照）と、キャラクタ８０１ａよりも高い攻撃力を有する勇者を模したキャラクタ８０１ｂ（図９７（ａ）参照）と、を設定可能に構成しており、各キャラクタが通常攻撃と、その通常攻撃よりも敵数を多く減少させ易い強攻撃とを実行可能に構成している。よって、キャラクタ８０１ａによる通常攻撃が最も残敵数を減少させ難い組合せの攻撃演出となり、キャラクタ８０１ｂによる強攻撃が最も残敵数を減少させ易い組合せの攻撃演出となる。このように、１回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数の範囲を、攻撃演出の演出態様を形成する複数の構成要素の少なくとも一部を事前に遊技者に報知可能に構成することで、遊技者に対して、今回実行される攻撃演出の演出結果を予測させ易くすることができる。なお、本第２制御例では、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別を２種類有しているが、味方キャラの種別を１種類にしても良いし、３種類以上としても良い。また、味方キャラが実行可能な攻撃の種類を、３種類以上にしても良いし、味方キャラの種別に応じて実行される攻撃の種類を異ならせても良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別としてどの種別が選択されるかについてより興味を持たせることができる。攻撃演出中に表示される第１ボタンアイコンＰｕ１は、討伐演出開始時に表示領域Ｄｍ７に表示されていた第１ボタンアイコンＰｕ１と同一の表示態様で表示されるように構成している。具体的には、攻撃演出が開始された場合に、表示領域Ｄｍ７に表示されている第１ボタンアイコンＰｕ１が拡大しながら主表示領域Ｄｍの中央部へと移動していくボタンアイコン移動演出が実行される。このように構成することで、討伐演出の開始時に表示領域Ｄｍ７に表示された各ボタンアイコンを実際に用いて攻撃演出が実行される演出を創出することができるため、討伐演出開始時に表示領域Ｄｍ７に表示される表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【０４８１】

そして、第１ボタンアイコンＰｕ１が攻撃演出に用いられたため、表示領域Ｄｍ７には、未使用の第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５のみが表示され、過去に第１ボタンアイコンＰｕ１が表示されていた領域には、攻撃演出に用いられたことを示すための表示態様（図では「－」で表示）が表示されている。このように構成することで、表示領域Ｄｍ７に表示されている各ボタンアイコンを確認することで、討伐演出中に既に実行された攻撃演出の回数と、残りの攻撃演出の回数と、を容易に把握することができる。図９６（ｂ）に示した状態で遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、キャラクタ８０１ａが敵を攻撃する演出が実行され、攻撃後の残敵数が表示される。次に、図９７（ａ）を参照して、１回目の攻撃演出が実行された２ラウンド目のラウンド遊技が終了した後のインターバル期間中の演出内容について説明をする。図９７（ａ）は、２ラウンド目終了後のインターバル中に表示される表示画面の一例を示した図である。２ラウンド目～６ラウンド目のラウンド遊技間に設定されるインターバル期間では、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）を示す表示態様と、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。本第２制御例では、インターバル期間として１．５秒間が設定されるように構成しており、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａが押下されなかった場合には、インターバル期間を用いて、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示される。一方で、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（ＳＷ有効期間中）に演出ボタン２２ａを押下した場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に、味

方キャラが攻撃を行う演出が実行された後に今回の攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示されたままインターバル期間に移行し、攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示したまま、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。

【０４８２】

より詳細に説明をすると、本第２制御例では大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の終了条件として第１可変入賞装置６５へと１０個の遊技球が入賞した場合に成立する第１終了条件と、ラウンド遊技が開始されてから第１終了条件が成立すること無く３０秒が経過した場合に成立する第２終了条件と、を有している。ここで、本第２制御例におけるパチンコ機１０は、図８７を参照して上述した通り、大当たり遊技中は右打ち遊技が実行され、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第１可変入賞装置６５に到達するように遊技盤１３を構成している。本パチンコ機１０は、１分（６０秒）間で１００個の遊技球を発射可能に構成していることから、大当たり遊技中に継続して遊技球は発射した場合には、ラウンド遊技が開始されてから約６秒で第１終了条件が成立しラウンド遊技が終了する。そして、ラウンド遊技中に実行されるラウンド遊技演出としては、ラウンド遊技が開始されてから３秒後に３秒間のＳＷ有効時間が設定される攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、ラウンド遊技中に実行される攻撃演出におけるＳＷ有効時間の長さ（３秒）が、通常に遊技した場合において継続するラウンド遊技期間の長さ（約６秒）よりも短くなるように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中において効率良く遊技球が第１可変入賞装置６５へと入賞する場合であっても、ＳＷ有効時間が設定されている際中にラウンド遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０４８３】

なお、本第２制御例では、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間を、通常の遊技が実行されている場合に継続し得るラウンド遊技期間（約６秒）よりも短くなるように予め規定しておき、ラウンド遊技期間（約６秒）が経過するよりも前にＳＷ有効時間が経過するように攻撃演出を実行することで、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間の長さを、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の個数に応じて可変させるように構成しても良い。具体的には、ラウンド遊技中に設定されるＳＷ有効時間として、経過時間に基づいてラウンド遊技を終了させる第２終了条件（３０秒経過）が成立する期間と同一の長さ（３０秒）を設定し、その後、ラウンド遊技中に第１可変入賞装置６５へと遊技球が１個入賞する毎に、ＳＷ有効時間の残期間が３秒減算されるように構成する。このように構成することで、ラウンド遊技が終了するまでに、確実にＳＷ有効時間を終了させることができる。また、ラウンド遊技中において、遊技球の発射を中断し、演出ボタン２２ａへの操作を実行しようとする遊技者に対しては、長時間（最大で３０秒）のＳＷ有効時間を提供することができるため、ＳＷ有効時間内に演出ボタン２２ａを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作する前にＳＷ有効時間が経過してしまい演出ボタン２２ａを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０４８４】

図９７（ａ）に戻り、説明を続ける。図９７（ａ）に示した通り、２ラウンド目終了後のインターバル期間では、２ラウンド目にて実行された攻撃演出（図９６（ｂ）参照）の演出結果として表示領域ＨＲ１に「残り３８５体」が表示されている。また、３ラウンド目にて実行される攻撃演出の内容を示唆するための表示態様として、主表示領域Ｄｍの左側に勇者を模したキャラクタ８０１ｂが表示されており、表示領域Ｄｍ７には、次の攻撃演出に対応する第２ボタンアイコンＰｕ２が強表示態様で表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、今回の討伐演出における攻撃演出の残回数と、次の攻撃演出が敵の残数

を大きく減少させる攻撃演出であることを案内するための表示態様として「残り４回！！次は大量討伐のチャンス！！」のコメントが表示されている。よって、図９７（ａ）に示した表示画面を目視した遊技者は、３ラウンド目に実行される攻撃演出にて、敵の残数が大きく減少することを事前に把握することができるため、敵の残数が０体になることを期待しながら３ラウンド目の攻撃演出を楽しませることができる。なお、本第２制御例では、図９７（ａ）に示した通り、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を３つの表示要素（表示領域Ｄｍ７の表示態様、キャラクタ８０１ｂの表示、副表示領域Ｄｓのコメント）によって遊技者に示唆可能に構成している。この各表示要素は、全てのインターバル期間において表示するものでは無く、少なくとも１の表示要素を用いて次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示唆可能に構成しても良い。この場合、上述した３つの表示要素のうち、用いられた表示要素の数が多いほど、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたり、３つの表示要素が示唆する攻撃演出の内容に矛盾が発生している場合に次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたりするように構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間にて表示される各種表示態様に対しても遊技者に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

【０４８５】

さらに、本第２制御例では、上述した３つの表示要素のうち、表示領域Ｄｍ７のみ事前に表示し、残りの２つの表示要素をインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様が表示されるタイミングにて同時に表示するように構成しているが、これに限ること無く、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出に用いられるキャラクタを示唆する表示態様（第１表示要素）の表示タイミングと、副表示領域Ｄｓのコメント表示（第２表示要素）の表示タイミングと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を後に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間中に表示される表示内容を遊技者が注視する期間を長くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を先に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、先に表示された表示要素が遊技者に有利な表示態様である場合に、２つの表示要素が何れも遊技者に有利な表示態様である可能性を残すことができるため、後に表示される表示要素に対して遊技者を注視させることができる。

【０４８６】

なお、本第２制御例では、各攻撃演出にて用いられるボタンアイコンの種別（強表示態様、通常表示態様）を、討伐演出が開始される時点で事前に遊技者に表示する（図９６（ａ）参照）ように構成しているが、これに限ること無く、例えば、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数に対応させた数のボタンアイコンとして、第１ボタンアイコンＰｕ１のみ１回目の攻撃演出の演出内容に応じて種別を決定し、残りの第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５を通常表示態様で表示させておき、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、１回目の攻撃演出の演出内容のみを遊技者に報知する表示態様を表示し、２ラウンド目以降のインターバル期間にて第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５の表示態様を、対応する攻撃演出の演出内容に応じて可変表示させるように構成しても良い。このように構成した場合には、インターバル期間中に表示される各表示要素の表示タイミングを決定する処理において、上述した第１表示要素、第２表示要素に加え、可変させたボタンアイコンの表示態様（第３表示要素）の表示タイミングも含めて表示タイミングを決定するように構成すると良い。また、２ラウンド目以降のインターバル期間にて第２ボタンアイコンＰｕ２～第５ボタンアイコンＰｕ５の表示態様を可変させる構成を用いた場合には、討伐演出にて実行される各攻撃演出の演出内容を、討伐演出が開始されるまでに予め決定しておくのでは無く、インターバル期間中に決定するように構成しても

良いし、討伐演出の開始時に予め決定しておいた攻撃演出の内容を、前に実行された攻撃演出の演出結果（演出ボタン２２ａの操作状況）に応じて、可変させるように構成しても良い。このように、討伐演出が実行されている際中に残りの攻撃演出の演出内容（減少させる残敵数）を可変させるように構成したとしても、可変後の攻撃演出の演出内容に応じた表示態様でボタンアイコンを表示させることができるため、遊技者に違和感を与える演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【０４８７】

そして、討伐演出にて実行される最後の攻撃演出（６ラウンド目の攻撃演出）にて、敵を全て討伐した場合には、所定の恩恵を示唆可能な演出態様として、図９７（ｂ）に示した表示画面が表示される。図９７（ｂ）は、討伐演出にて敵を全て討伐した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図９７（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ１に表示される敵残数を示す表示態様として「残り０体」が表示され、攻撃演出にて用いられたキャラクタ８０１ａ、及びキャラクタ８０１ｂが祝福する演出態様が主表示領域Ｄｍに表示される。また、表示領域Ｄｍ７には、今回の討伐演出にて実行された攻撃演出の回数を把握可能な表示態様として、消費済アイコン（図では「－」で表示）が、攻撃演出が実行された回数に対応させて５個表示されている。副表示領域Ｄｓには、今回の討伐演出が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内表示態様として「討伐完了！！ラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な成功演出であることと、大当たり遊技の終了後に時短状態（ラッシュ）が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この「討伐完了！！ラッシュ突入！！」との文字は、初めて時短状態へと移行する場合に表示されるものであり、時短状態中に大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合には、「討伐完了！！ラッシュ突入！！」に代えて「ラッシュ継続」の文字が表示される。この表示態様の切替は、短期間で同一条件が成立した場合（時短状態が設定される場合）に異なる表示態様を表示する構成である。

【０４８８】

次に、上述した討伐演出にて実行される攻撃演出中における演出ボタン２２ａに対する操作の有無に応じて表示される表示画面の表示内容について、図９８、及び図９９（ａ）を参照して説明をする。図９８（ａ）は、図９７（ａ）に表示したインターバル期間が経過した後に実行される３ラウンド目の攻撃演出中であって、ＳＷ有効時間中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図９８（ｂ）は、図９８（ａ）に表示した攻撃演出のＳＷ有効時間内に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図９９（ａ）は、図９８（ａ）に表示した攻撃演出のＳＷ有効時間内に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第２制御例では、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを報知する演出結果）であることを示すために残敵数が共通特定数（０体）となる演出態様を決定可能に構成している。さらに、遊技者に有利な演出結果となる討伐演出において残敵数が共通特定数（０体）となるよりも前に、残敵数として固有特定数（例えば、３３３といったぞろ目や、大当たり図柄に対応した値）を表示することで、討伐演出の際中に今回の討伐演出の演出結果を遊技者に報知可能に構成している。加えて、各攻撃演出における演出ボタン２２ａの操作状況（押下の有無）に応じて、各攻撃演出の演出結果を異ならせるように構成しており、例えば、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合には、予め定められた各攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示し、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、予め定められている演出結果（残敵数）よりも多い残敵数を表示可能に構成している。つまり、攻撃演出の演出結果を予め決定しておき、攻撃演出中に成立する条件に応じて予め定められている演出結果が示す残敵数を上限に複数の残敵数を表示可能に構成している。

【０４８９】

このように構成することで、討伐演出にて実行される各攻撃演出にて減少させることが

可能な敵の総数を予め規定しておくことで、討伐演出の演出期間中に偏って残敵数を減少させてしまうことを抑制すると共に、各攻撃演出にて減少させる残敵数にバリエーションを持たせることができる。さらに、攻撃演出の演出結果として予め決定されている残敵数と、攻撃演出開始時に表示されている残敵数との間に、固有特定数が含まれている状態であって、当該攻撃演出中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作（押下）しなかった場合に、残敵数を固有特定数とする追加攻撃演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した通り、固有特定数は大当たり図柄に含まれる数字に応じて決定されるように構成しており、遊技者に対して固有特定数として決定された残敵数を報知しないように構成しているため、攻撃演出が実行される毎に、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲内に固有特定数が含まれているか否かを予測する楽しみを提供することができる。加えて、次に実行される攻撃演出にて減少させる残敵数の大小を遊技者に報知することで、実行される攻撃演出中に減少される残敵数を予測するためのヒントを提供可能に構成しているため、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲を予測させ易くすることができる。図９８（ａ）に示した通り、３ラウンド目の攻撃演出が実行されると、２ラウンド目終了後のインターバル期間中の表示画面（図９７（ｂ）参照）に表示されたキャラクタ８０１ｂが主表示領域Ｄｍに表示され、主表示領域Ｄｍの中央部には、強表示態様の第２ボタンアイコンＰｕ２が表示され、今回の攻撃演出にて設定されたＳＷ有効時間を示すためのタイムゲージｇａ１が表示される。このタイムゲージｇａ１は、図９６（ｂ）にて示したタイムゲージｇａ１と同様に、３秒間のＳＷ有効時間の経過時間を示すように残期間表示ｇａ１ａと、経過期間表示ｇａ１ｂとで表示される。

【０４９０】

また、３ラウンド目の攻撃演出は第２ボタンアイコンＰｕ２を用いた攻撃演出が実行されるため、表示領域Ｄｍ７には第３ボタンアイコンＰｕ３～第５ボタンアイコンＰｕ５が表示されており、表示領域ＨＲ１には、２ラウンド目の攻撃演出の演出結果である残敵数を示す「残り３８５体」が表示されている。このように、遊技者に対して演出ボタン２２ａを操作させる期間（攻撃演出のＳＷ有効時間内）にて、今回の攻撃演出によって減少させることが可能な残敵数を示唆するボタンアイコンの表示態様と、現在の残敵数と、を表示することで、遊技者に対して、実行中の攻撃演出に対して演出ボタン２２ａを操作するか否かを決定させ易くすることができる。３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合には、図９８（ｂ）に示した表示画面が表示される。図９８（ｂ）は、３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図９８（ｂ）に示した通り、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）すると、ラウンド遊技の終了を待つこと無く、キャラクタ８０１ｄが攻撃アクションを実行する演出が実行され、その後、今回の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り９９体」の文字が表示される。つまり、図９８（ｂ）に示した例では、討伐演出の演出態様として、敵の総数「５００体」が決定され、さらに、３ラウンドに実行される攻撃演出（２回目の攻撃演出）の演出結果として、「残り９９体」が予め決定されており、２回目の攻撃演出によって予め決定されている残敵数まで残敵数を減少させた演出結果が表示されている。残敵数を示す表示領域ＨＲ１は、表示されている残敵数の数に応じて表示態様（背景）が可変設定されるように構成しており、図９８（ｂ）では、敵の残り数（残敵数）が１００体以下となったことを示すための表示態様（ヒビ割れ背景）が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、残敵数が１００体以下であることを遊技者に報知するための案内表示態様として「あと少しだ！！」の文字が表示される。

【０４９１】

なお、本第２制御例では、残敵数が表示される表示領域の表示態様を、残敵数に応じて可変可能に構成しているが、表示態様を可変させる条件として残敵数以外の条件を設定しても良く、討伐演出の総敵数（最初に表示領域ＨＲ１に表示される残敵数）に対する現在の残敵数が占める割合が所定割合以下となった場合（例えば、１０００体の敵を討伐する

討伐演出にて、残敵数が１００体（総敵数の一割以下）となった場合）に、表示態様を可変させる条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、残敵数では無く、討伐演出の総敵数に対する敵数の減少度合いによって表示領域ＨＲ１の表示態様を可変させることができるため、討伐演出にてどの程度敵を討伐したかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、３ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、図９９（ａ）に示した表示画面が表示される。図９９（ａ）は、図９８（ａ）に示した状態から、演出ボタン２２ａを操作すること無く３ラウンド目が終了した場合における３ラウンド目終了後のインターバル期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図９８（ａ）に示した状態（残敵数「３８５体」の状態）で、演出ボタン２２ａを操作すること無くＳＷ有効時間が経過すると、タイムゲージｇａ１の残期間表示ｇａ１ａが減少し、ＳＷ有効時間が終了する。その状態で３ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、３ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間へと移行し、演出ボタン２２ａが操作されなかった場合に実行される追加攻撃演出を実行し、追加攻撃演出の演出結果として、表示領域ＨＲ１に「残り３３３体」が表示される。つまり、図９９（ａ）に示した図は、今回の大当たり遊技は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技であり、成功演出が実行される討伐演出の固有特定数として「３３３」が設定されている討伐演出が実行されている場合における表示画面の一例を示した図である。

【０４９２】

そして、３ラウンド目に実行される攻撃演出の演出結果として、残敵数「９９体」が決定されており、遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、図９８（ｂ）に示した通り、残敵数が「３８５体」から「９９体」まで減少する演出結果が表示される。一方、遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、残敵数を「３８５体」から所定数減少させるための追加攻撃演出が実行される。この追加攻撃演出が実行される条件が成立した場合には、専用の抽選によって追加攻撃演出の演出態様（演出結果）が決定されるように構成している。具体的には、演出ボタン２２ａを操作すること無くＳＷ有効時間が経過した場合に、追加攻撃演出の実行条件が成立し、現時点の残敵数（例えば、「３８５体」）と、攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）と、の間に、今回の討伐演出にて決定された固有特定数（例えば、「３３３体」）が含まれているかを判別し、固有特定数が含まれていないと判別した場合には、７０％の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）まで減少させる演出態様が決定され、２０％の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第１擬似残敵数（例えば、「１０４体」）まで減少させる演出態様が決定され、１０％の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第２擬似残敵数（例えば、「１４４体」）まで減少させる演出態様が決定される。一方、固有特定数が含まれていると判別した場合には、４０％の割合で攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「９９体」）まで減少させる演出態様が決定され、３０％の割合で固有特定数（例えば、「３３３体」）まで減少させる演出態様が決定され、１０％の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第１擬似残敵数（例えば、「１０４体」）まで減少させる演出態様が決定され、２０％の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「４」）となる第２擬似残敵数（例えば、「１４４体」）まで減少させる演出態様が決定される。

【０４９３】

そして、決定された演出態様に応じた追加攻撃演出が実行される。このように構成することで、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作した場合と、しなかった場合とで１の攻撃演出の演出結果を異ならせることができるため、攻撃演出のバリエーションを増加させることができる。また、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合であっても、大当たり図柄に含まれる数字に関連する残敵数（擬似残敵数）へと敵の数を減少させ易くしているため、遊技者に対して、追加攻撃演出の演出結果が固有特定数であると思わせ易くすることができる。さらに、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれている場合、

即ち、実行中の討伐演出が成功演出となる討伐演出（時短状態が設定される大当たり遊技中に実行される討伐演出）である場合には、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合と比べて、擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。よって、固有特定数へと残敵数を減少させることが出来なかった場合であっても、１の討伐演出において、追加攻撃演出が複数回実行されるように遊技を行い、擬似残敵数が複数回表示されることにより、今回の討伐演出が成功演出となる討伐演出であることを遊技者に予測させることが可能となる。また、図９９（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ１に固有特定数（「３３３体」）の残敵数が表示された場合、即ち、残敵数が「０体」となるよりも前に遊技者に対して成功演出（時短状態が設定されることを報知する討伐演出）が実行されることが報知された場合は、表示領域ＨＲ１の表示態様が通常とは異なる表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示され、表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコン（第３ボタンアイコンＰｕ３～第５ボタンアイコンＰｕ５）が、最終的に残敵数が「０体」となるように残りの攻撃演出が実行される旨を示すための特殊表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示される。

【０４９４】

本第２制御例では、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成している。つまり、固有特定数が表示された後も残敵数が０体になるまで残敵数を減少させる攻撃演出が実行される。よって、一度固有特定数の残敵数が表示された場合であっても、討伐演出が進行した場合に、表示領域ＨＲ１には固有特定数とは異なる残敵数が表示されることになる。よって、固有特定数が表示されたことを報知するための表示態様で表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンの表示態様や、表示領域ＨＲ１の表示態様を表示可能に構成することで、討伐演出の途中段階にて残敵数として固有特定数が表示されたことを討伐演出の残期間に渡って継続して遊技者に把握させ易くすることができる。本第２制御例では、上述した通り、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成することで、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が増大してしまうことを抑制している。つまり、既に、成功演出が実行されていることを遊技者が把握している状態では、各攻撃演出における残敵数の減少度合いに対する遊技者の興味が低くなることから、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成したとしても演出効果を効果的に高めることが困難であるため、予め決定されている攻撃演出の演出態様をそのまま使用するように構成し、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が過剰に増大してしまうことを抑制することができる。

【０４９５】

なお、本第２制御例にて用いた構成に限ること無く、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合において、予め決定されている攻撃演出の演出態様に代えて、専用の演出態様を実行するように構成しても良く、例えば、残敵数として固有特定数が表示されている状態において次の攻撃演出が実行される場合には、討伐演出における攻撃演出の残回数に関わらず残敵数が「０体」となる攻撃演出を実行するように構成し、その後、討伐演出が終了するまでの残期間（確定後時間）を用いて、残りの攻撃演出を実行すること無く遊技者を祝福するための祝福演出を実行するように構成しても良いし、上述した確定後時間中に実行される攻撃演出を用いて遊技者に対して別の特典（例えば、保留連の有無）が付与されるか否かを報知可能な第２演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、成功演出となる討伐演出が実行される場合において、演出結果が表示されるまでの演出の進行状況（固有特定数の表示の有無）に応じて、遊技者に対して異なる特典を付与させることができるため、遊技者に対して、討伐演出が実行される期間中に演出ボタン２２ａを押下するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可

能に構成しても良い。このように構成することで、表示領域ＨＲ１に表示される残敵数を把握するだけで、固有特定数が表示されたことを遊技者に分かり易く報知することができるため、表示領域ＨＲ１以外の表示領域（例えば、表示領域Ｄｍ７）に表示される表示要素（例えば、ボタンアイコン）の表示態様として専用の表示態様（例えば、輝いている態様）を表示するための表示データを用意する必要が無くなる。図９９（ｂ）は、討伐演出における最後の攻撃演出において固有特定数が表示された場合における表示画面の一例を示した図である。本第２制御例では、成功演出となる討伐演出において、最後の攻撃演出の演出結果として残敵数「０体」では無く、固有特定数（例えば「４４体」）が表示され、その後、追加攻撃演出によって残敵数を「０体」にする復活演出を実行可能に構成している。

【０４９６】

つまり、今回実行される攻撃演出が討伐演出における最後の攻撃演出であることを遊技者に把握させた状態で、その最後の攻撃演出の演出結果として「０体」以外の残敵数を表示し、遊技者に対して失敗演出（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを報知する演出）が実行されたと思わせた後に、復活演出を実行し残敵数を「０体」へと可変表示可能に構成している。このように構成することで、討伐演出が終了する最後まで遊技者に対して成功演出が実行されていることに期待を持たせることができる。この場合、図９９（ｂ）に示した通り、６ラウンド目のラウンド遊技中に、最後の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り４４体」が表示される。図９９（ｂ）に示した例では、固有特定数として大当たり図柄に含まれる「４」の数字を用いた「４４」が決定されており、表示領域ＨＲ１に表示されている「４４体」が固有特定数となる。そして、主表示領域Ｄｍには、復活演出に対応するキャラクタ８０１ｃが表示領域ＨＲ１を攻撃し、一旦表示された固有特定数をさらに減少させる復活演出（追加攻撃演出）が実行される。この復活演出が終了すると、図９７（ｂ）に示した表示画面と同様に、成功演出を示すための表示態様として表示領域ＨＲ１に「残り０体」が表示され、遊技者に対して成功演出が実行されたことを報知する。なお、図示は省略したが、本第２制御例では、討伐演出の演出結果が失敗演出である場合において、最後の攻撃演出の演出結果として固有特定数以外の残敵数がランダムに決定されるのでは無く、大当たり図柄に含まれる数字を用いた擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。つまり、「４４４」で大当たり当選した場合における討伐演出では、失敗演出の演出結果を示すための表示画面（最後の攻撃演出の結果を示す表示画面）の表示領域ＨＲ１に「４」の数字が付された残敵数であって、固有特定数として決定されていない擬似残敵数（例えば、「１４体」や「４体」等）が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、失敗演出の演出結果が表示された場合において、復活演出が実行される可能性を残した状態で失敗演出の演出結果を表示することができる。

【０４９７】

以上、説明をした通り、本第２制御例では、初回大当たりの大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出結果を用いて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを事前に報知可能に構成していた。さらに、討伐演出の演出結果（最後の攻撃演出の演出結果）が表示されるよりも前に、討伐演出の演出結果を報知可能にすることで、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者が討伐演出の演出結果だけで無く、討伐演出の演出過程（各攻撃演出の演出結果）についても興味を持ちやすくするように構成していた。具体的には、各攻撃演出の演出結果として特定数（共通特定数、固有特定数）を表示することで、討伐演出の演出結果が、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数０表示）が表示されることを事前に報知可能に構成していた。つまり、本第２制御例では、討伐演出として、特定数が表示される場合と、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数０表示）が表示される場合とで、同一の特典が付与されることを、報知タイミングを異ならせて報知可能に構成している。なお、特定数が表示される場合に遊技者に付与される特典の内容と、討伐演出の演出結果が表示された場合に遊技者に付与される内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、討伐演出の

演出結果が表示されることで付与される特典として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す特典を設定し、特定数が表示される場合に付与される特典として、大当たり遊技終了後に直ぐに次の大当たり遊技が実行される（保留連する）ことを示す特典を付与するように構成しても良い。このように構成することで、討伐演出によって、複数の特典を遊技者に付与することが可能となるため、遊技者に対して、討伐演出の演出結果だけで無く、その演出過程に対してもより注視させ易くすることができる。

【０４９８】

次に、図１００を参照して、時短状態（ラッシュ）中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。本第２制御例のパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利な第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選は、高確率（１／２の確率）で小当たり当選するように規定されており、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能に構成され、特定領域を遊技球が通過したことに基づいて大当たり（Ｖ大当たり）遊技が実行されるように構成している。また、本第２制御例のパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、１秒）の変動時間を設定可能に構成し、１の大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くするように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出として、通常状態中に実行される変動演出、即ち、抽選結果を示すための第３図柄を少なくとも含む複数の図柄列（例えば、左列、中列、右列）に含まれる複数の図柄を変動表示させた後に、一部の図柄列（例えば、左列、右列）に含まれる第３図柄を、大当たり当選を示す組合せで停止表示させたリーチ状態を創出し、残りの図柄列（例えば、中列）にて変動表示されている第３図柄の停止表示態様を遊技者に予測させながら楽しませるリーチ演出を実行すること無く、時短状態中専用の変動演出を実行するように構成している。本第２制御例では、時短状態中において更新条件の成立に基づいて所定のカウント値を更新する処理は行うが、当該処理による更新結果を示す表示態様を表示しない技術として、時短状態中において第３図柄表示装置８１の表示面に獲得済みの第１特別図柄抽選の実行権利数（特図１保留数）に対応する特図１保留図柄を表示させないように構成している。

【０４９９】

つまり、上述したリーチ演出は、特別図柄変動が実行されている変動期間を用いて、大当たり当選への期待度を徐々に高めて行く変動演出であって、特別図柄抽選が頻繁に実行されることを防ぐために長めの変動時間（例えば、６０秒）を設定した場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるが、本第２制御例のパチンコ機１０のように、時短状態中において短い変動時間（例えば、１秒）の特別図柄変動が実行され易く構成されている場合には、１回の特別図柄変動の変動時間を用いてリーチ演出を実行したとしても、リーチ状態を創出してから特別図柄抽選の結果を停止表示させるまでに費やす時間が短くなってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。そこで、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定されているラッシュ期間において、時短状態中に実行可能な第２特別図柄変動の残回数（残特図２変動回数）をカウントダウンする演出を主に実行し、第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、カウントダウン表示される数字に代えて特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄の表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が連続して実行される時短状態において、時短状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知しながら、特別図柄抽選で当たり当選したことを分かり易く報知することができる。図１００（ａ）は、時短状態（時短３回）が設定されてから、

１回目の第２特別図柄変動が実行されている間に表示される表示画面の一例を示した図である。図１００（ａ）に示した通り、時短状態中の演出モードであるラッシュ中は、キャラクタ８０１が攻撃をチャージしている演出が実行され、その前面側に残特図２変動回数を示すための表示態様として数字アイコン８０８が表示される。図１００（ａ）に示した図では、１回目の第２特別図柄変動が実行されている状態であるため、実行中の第２特別図柄変動を含めて３回の第２特別図柄変動が実行されることを示す「３」の表示態様で数字アイコン８０８が表示されている。

【０５００】

また、主表示領域Ｄｍの右側には、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８が形成され、時短状態（ラッシュ）期間の継続期間を示す表示態様として「００：０２：４４」の表示態様が表示されている（図では、下２桁の値「４４」が他の値よりも高速で変動していることを示すために下向きの矢印を用いている）。この「００：０２：４４」は、時短状態が設定されてから２秒が経過したことを示している。具体的には、表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示は、最大で９９分５９秒の期間を表示可能に構成している。なお、秒単位の時間が表示される領域（真ん中の２桁領域）の右側の領域（右側の２桁領域であって、図１００（ａ）では「４４」が表示されている領域）は、擬似経過時間表示領域として形成されており、最小で「００」から最大で「９９」までの値を表示可能に構成している。そして、１秒が経過するまでの間に、最小値から最大値まで値を更新可能に構成し、最大値に到達した後は再度最小値が表示され繰り返し値が更新されるように構成している。つまり、擬似経過時間表示領域は１／１００秒単位で値が更新されているように見せる表示領域である。なお、表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示の最大値（９９分５９秒）を超えて時短状態が継続した場合には、それ以上の継続期間の表示を行わず、時短状態が長時間継続したことを示すための祝福表示（例えば「エクセレント！！」の表示）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特別感のある演出を提供することができる。なお、本第２制御例では、時短状態が継続している期間（途中に実行される大当たり遊技、或いは、小当たり遊技の期間も含む）は、遊技の有無に関わらず、継続期間の表示を更新するように構成しているため、例えば、時短状態中に遊技を長時間中断した場合には、継続期間表示が最大値に到達し易くなる。そこで、上述した祝福表示を実行する条件として、継続期間表示が最大値に到達したことに加え、ラッシュ期間中に獲得した賞球数が所定数を超えた場合に成立する条件や、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技回数、或いは、時短状態中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数を超えた場合に成立する条件が成立することを祝福表示の実行条件としても良い。

【０５０１】

このように構成することで、ラッシュ期間中に多くの遊技（特別図柄抽選）を実行した遊技者のみ祝福表示を表示させることができるため、祝福表示が表示された遊技者の満足感を高めることができる。なお、この場合、祝福表示の実行条件が成立していない状態で継続期間表示が最大値に到達すると、最大値である継続期間表示を継続して表示するように構成し、最大値である継続期間表示が継続している状態で祝福表示の実行条件が成立した場合に、祝福表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、ラッシュ期間が長時間継続している遊技者に対して、祝福表示を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。副表示領域Ｄｓには、ラッシュ期間（時短状態）中に実行される変動演出の演出内容を示すための案内表示態様として「カウントダウンが０になるまでに画面を破壊しろ」の文字が表示されている。このように構成することで、キャラクタ８０１が画面を攻撃して破壊した場合に特典（当たり）が付与されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、ラッシュ期間中に実行された第２特別図柄抽選で当たり当選した場合には、図１００（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１００（ｂ）は、ラッシュ期間中に当たり当選した特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。当たり当選した第２特別図柄変動が実行されると、攻撃をチャージしていたキャラクタ８０１が画面を破壊する攻撃演出が実行され、画面が破

壊されカウントダウン表示されていた数字アイコン８０８が非表示になり、代わりに、当たり当選を示す組合せで第３図柄（図では「５５５」）が表示領域ＨＲ２に表示される。

【０５０２】

次に、図１０１、及び図１０２を参照して、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中の演出内容について説明をする。図１０１（ａ）は、小当たり遊技が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１０１（ｂ）は、小当たり遊技が開始されてから４秒以内に遊技球を特定領域（Ｖゲート）へと入球させた場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１０２は、小当たり遊技が開始されてから４秒以内に遊技球を特定領域（Ｖゲート）へと入球させた状態で、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が４秒を過ぎた場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第２制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態（ラッシュ期間）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を短くしている。さらに、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの期間や、小当たり遊技が実行されてから遊技球を特定領域（Ｖゲート）へと入球させることが可能となるまでの期間も短く構成している。ここで、従来より、小当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させるパチンコ機１０が知られている。この従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技が実行される限られた期間内に特定領域へと遊技球を入球させるために、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間を用いて、小当たり遊技中に実行すべき遊技内容（例えば、「右打ちをしてＶを狙え」の表示）を遊技者に予め報知する遊技案内報知を実行するように構成していた。

【０５０３】

このように構成された従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間として、上述した遊技案内報知を繰り返し実行可能な程度の長さを設定することで、遊技者に対して小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に把握させるように構成していた。そして、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となるまでの間に、遊技案内報知が繰り返し実行される従来型のパチンコ機１０では、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる状態においても遊技案内報知を繰り返し実行し、遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示することで、遊技者に対して適正な遊技が実行されたことを分かり易く理解させるように構成していた。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技中に遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示するように構成しているため、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでに、遊技案内報知を繰り返し実行させる期間を設ける必要があり、小当たり当選してから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態が設定されるまでの期間が間延びしてしまい、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ難いという問題があった。また、小当たり遊技が開始されてから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間を短く設定し、初回の遊技案内報知期間が終了するよりも前に、遊技球を特定領域へと入球させることが可能に構成した場合には、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができるが、遊技案内報知にて遊技者に報知される遊技内容を遊技者が把握する前に遊技案内報知が終了してしまい、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技に対して遊技者が困惑してしまうという問題があった。

【０５０４】

これに対して、本第２制御例では、小当たり遊技が開始されてから、特定領域へと遊技

球を入球させることが可能な状態となるまでの期間の長さが、初回の遊技案内報知期間（４秒）よりも短くなるように構成し、さらに、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するまでの間に、遊技球を特定領域へと入球させた場合には、初回の遊技案内報知が経過した後に、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。そして、初回の遊技案内報知が経過した後に実行される２回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中に、特定領域へと遊技球が入球した場合には、実行中の遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができると共に、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技の内容を遊技者に案内するための報知期間（初回の遊技案内報知期間）を確実に確保することができる。図１０１（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、遊技盤１３の右側領域に設けられた第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて遊技球を入球させるための右打ち遊技の実行を遊技者に案内するための案内報知として、表示領域Ｄｍ４には「右打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍの右側に形成された表示領域Ｄｍ１０には、第２可変入賞装置６５０の箇所を遊技者に分かり易く把握させるために、第２可変入賞装置６５０が配設された遊技領域付近を示す画像が表示される。さらに、小当たり遊技中における遊技内容として、第２可変入賞装置６５０内に設けられた特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知として、第１矢印８１０が主表示領域Ｄｍに表示される。

【０５０５】

この第１矢印８１０は、第３図柄表示装置８１の表示面に対して、第２可変入賞装置６５０が配設されている方向（右方向）を示す表示態様で表示されており、「右を狙え」の文字が付設されている。そして、表示面の左右方向に移動するように表示されるものであって、１の遊技案内報知期間である４秒間の間に、第１矢印８１０が左右方向へと２往復するように表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには、小当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として「右打ちをしてＶアタッカーに入賞させろ！！Ｖ入賞で大当たりゲット！」の文字が表示される。また、第１矢印８１０が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、音声出力装置２２６から「右を狙え」の音声が４秒間の間に２回出力される。本第２制御例では、小当たり遊技の遊技方法を案内するための遊技案内報知として、１回の報知期間が４秒となる遊技案内報知が実行されるように構成している。そして、１回の遊技案内報知が終了した時点において、遊技案内報知を継続するか否かを判別し、継続する必要があると判別した場合には、同一の遊技案内報知を繰り返し複数回実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された状態では、右打ち遊技によって第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技を実行させることが可能となることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、主表示領域Ｄｍに表示される第１矢印８１０の下方には、小当たり遊技において遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入球させることが可能な期間（ラウンド遊技期間）の残時間を示すための第２タイムゲージｇａ２が表示されている。この第２タイムゲージｇａ２の表示態様は、小当たり遊技のラウンド遊技期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ２ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ２ｂとから形成されており、小当たり遊技のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ２ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ２ａが占める割合が減少するように、第２タイムゲージｇａ２の表示態様が可変するように構成している。

【０５０６】

本第２制御例では、小当たり遊技が開始されると、２秒間のオープニング期間が経過した後に最大で２０秒間のラウンド遊技が実行され、その後、２秒間のエンディング期間が設定されるように構成している。オープニング期間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、特別図柄抽選で当たり当選を目指す遊技を行っていた遊技者に

対して、小当たり当選に基づいて第２可変入賞装置６５０が開放動作されることを報知するための期間である。オープニング期間が設定されると、小当たり遊技の開始を案内するための表示態様（例えば、「小当たり遊技開始」）を表示されると共に、初回の遊技案内報知として、図１０１（ａ）に示した第１矢印８１０が４秒間表示される。つまり、本第２制御例では、小当たり遊技中の遊技内容を案内するための遊技案内報知を、ラウンド遊技が実行されるよりも前の段階（オープニング期間）から実行するように構成している。このように構成することで、遊技案内報知の内容を把握することで小当たり遊技中の遊技を理解した遊技者が、小当たり遊技中の遊技を理解した段階から右打ち遊技を実行したとしても、ラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができる。小当たり遊技のラウンド遊技中は、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入賞させることが困難な（入賞させることが出来ない）閉状態と、に開閉扉６５０ｆ１が可変動作される。具体的には、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となるように、開閉扉６５０ｆ１が可変制御される。

【０５０７】

ここで、本第２制御例における小当たり遊技は、上述した２０秒の可変制御が終了した場合、或いは、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球が入賞した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立し、ラウンド遊技が終了するように構成している。そして、ラウンド遊技中に実行される開閉扉６５０ｆ１の可変制御内容として、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるように構成している。そして、小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行した場合には、５回目の開状態となるタイミングで、第２可変入賞装置６５０への入賞数が１０個となるように構成している。つまり、小当たり遊技が実行されてから（オープニング期間が設定されてから）、継続して右打ち遊技を実行した場合には、ラウンド遊技の遊技期間が２．１秒となり易く、ラウンド遊技中に継続して右打ち遊技を実行しなかった場合は、ラウンド遊技の遊技期間が最大で２０秒となるように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、小当たり遊技が開始された直後から意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、ラウンド遊技が進行するほど、開閉扉６５０ｆ１が閉状態となる期間が長くなるため、第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球を入賞させることでラウンド遊技を終了させる場合であっても、１０個目の遊技球を入賞させるタイミングによって、ラウンド遊技期間の長さが大きく異ならせることができる。よって、小当たり遊技中における遊技状況によっても、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が異なるため、遊技者に対して小当たり遊技中の遊技状況についても興味を持たせることができる。

【０５０８】

なお、ラウンド遊技の後半期間に設定される長時間の閉状態（９秒の閉状態）、即ち、小当たり遊技中に、正常に右打ち遊技を実行していた場合には、設定され難い閉状態が設定された場合には、例えば、小当たり遊技が実行されていることに気付かずに右打ち遊技を実行していない場合も考えられるため、既に遊技球を特定領域へと入球させているか否かを判別し、特定領域へと遊技球を入球させていないと判別した場合には、遊技者に対して、右打ち遊技を強調して案内するための強調案内報知を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、遊技球を特定領域へと入球させること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得しないまま小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、小当たり遊技のラウンド遊技中において、前半期間では開閉扉６５０ｆ１の開状態となる期間として０．１秒が繰り返し設定され、後半期間では、前半期間よりも長い期間（０．２秒、０．８秒）の開状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技を短時間で終了させるこ

とが出来なかった遊技者、例えば、小当たり遊技が実行されたことに途中まで気付かなかった遊技者に対して、確実に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させる機会を残すことができる。なお、本第２制御例では、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるようにラウンド遊技中の可変制御を実行するように構成することで、ラウンド遊技を短時間で終了させることが可能としているが、ラウンド遊技中における可変制御の内容はこれに限ること無く、ラウンド遊技の全期間に対して開状態となる期間が占める割合が均等となるように構成しても良い。

【０５０９】

また、本第２制御例では、ラウンド遊技の後半期間の方が、前半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御することで、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させること無くラウンド遊技が終了してしまうことを抑制するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の前半期間中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、ラウンド遊技を短時間で終了させ易くすることができる。一方で、ラウンド遊技の前半期間にてラウンド遊技を終了させることができなかった遊技者に対して、短い開状態と、長い閉状態と、が繰り返される小当たり遊技が実行されるため、ラウンド遊技期間を無用に長くすることができる。よって、小当たり遊技を実行する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された直後から意欲的に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための右打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、小当たり遊技のエンディング期間は、上述したオープニング期間と同様に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、小当たり遊技のラウンド遊技中に実行された遊技内容に基づいた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ、大当たり遊技の実行権利を獲得している場合には、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。一方で、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることが出来なかった場合には、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技終了後に通常状態へと移行することを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。

【０５１０】

ここで、図１０１（ａ）に示した例では、小当たり遊技が開始されてから３秒が経過した時点、即ち、２秒間のオープニング期間が終了し、ラウンド遊技が実行されてから１秒が経過した時点を示しており、主表示領域Ｄｍには、初回の遊技案内報知である第１矢印８１０が表示されており、第２タイムゲージｇａ２全体で示すラウンド遊技期間（２０秒）に対して、経過期間表示ｇａ２ｂが１秒分、残期間表示ｇａ２ａが１９秒分の範囲を示している状態が表示されている。そして、初回の遊技案内報知が実行されている期間中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過した場合（Ｖ入賞した場合）、即ち、ラウンド遊技が開始されてから２秒以内に遊技球がＶ入賞した場合は、図１０１（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間が終了するまで、主表示領域Ｄｍの中央部にて初回の遊技案内報知（第１矢印８１０）が継続して表示され、副表示領域Ｄｓにて小当たり遊技中における遊技方法を案内するための「右打ちしてＶアタッカーに入賞させろ！！Ｖ入賞で大当たりゲット！」も継続して表示される。このように構成することで、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後に遊技球をＶ入賞させてしまった場合であっても、Ｖ入賞した後に実行される遊技内容（大当たり遊技が実行される遊技内容）を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、図１０１（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間（４秒間）中に遊技球をＶ入賞させた場合には、初回の遊技案内報知が実行されている主表示領域Ｄｍの空き領域にて、既にＶ入賞していることを

示すためのＶ入賞済アイコン８１１を表示するように構成している。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中に遊技球がＶ入賞しているか否かを遊技者に把握させることができる。

【０５１１】

なお、本第２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面にＶ入賞済アイコン８１１を表示することによって、初回の遊技案内報知期間中であってもＶ入賞の有無を遊技者が判別可能に構成しているが、第３図柄表示装置８１以外でＶ入賞している状態であることを報知するように構成しても良く、例えば、パチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を発光させることによってＶ入賞していることを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中の表示画面を、Ｖ入賞の有無に関わらず統一することができるため、第３図柄表示装置８１の表示面に対する表示制御を簡素化することができる。そして、Ｖ入賞した状態で、初回の遊技案内報知期間が経過すると、図１０２に示した通り、遊技案内報知を終了し、Ｖ入賞したことを示すためのＶ演出として、主表示領域Ｄｍの中央部に拡大表示されたＶ入賞済アイコン８１１を用いて「Ｖゲット」を表示する。そして、副表示領域Ｄｓには、Ｖ入賞したことに基づいて大当たり遊技が実行されることを示すための「ラッキー大当たり！！」の文字が表示される。つまり、初回の遊技案内報知期間中に遊技球をＶ入賞させた遊技者は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間に遊技案内報知の内容を把握することで、Ｖ入賞させた後に大当たり遊技が実行されることを理解した状態で、Ｖ入賞後の遊技を実行することになる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。以上、説明をした通り、本第２制御例では、小当たり遊技中に実行される初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、小当たり遊技が終了しないように、小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容を規定しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技の実行期間をより短くするために、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するよりも前に、小当たり遊技が終了し得るように小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容を規定しても良い。

【０５１２】

この場合、例えば、小当たり遊技のオープニング期間を０．５秒、小当たり遊技が開始されてからの開閉扉６５０ｆ１の開放動作内容として、０．２秒の開放と、０．３秒の閉鎖を繰り返す開放動作内容を設定し、且つ、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が３個入賞した時点で小当たり遊技終了条件が成立するように構成することで、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するよりも前に、第２可変入賞装置６５０へと遊技球が３個入球して小当たり遊技が終了することになる。そして、小当たり遊技中に第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）へと入球した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が開始される。このように構成されたパチンコ機１０に対して、初回の遊技案内報知を、遊技の進行状況に関わらず確実に実行させる本第２制御例の技術思想を適用した場合には、大当たり遊技の実行期間中も初回の遊技案内報知が実行される可能性がある。このような場合では、初回の遊技案内報知が終了した後に、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示されるように各種表示態様の表示タイミングを遅延させるように構成しても良いし、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示される期間を通常よりも短くすることで、徐々にズレ幅を減少させる処理を実行しても良く、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、判別された遊技状況に基づいて、通常の大当たり遊技にて特定の表示態様が表示されるタイミングと、遅延させて特定の表示態様を表示させるタイミングとの差分を算出する。そして、算出された差分を解消するために、各種表示態様の表示期間を短縮させる短縮処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くすることができる。

【０５１３】

また、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を

判別し、通常であれば表示される各種表示態様のうち、優先度の低い表示態様（例えば、オープニング期間中に表示される表示態様）の表示をキャンセルする処理を実行することで初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くするように構成しても良い。なお、上述した通り、大当たり遊技中において、実際の遊技状況と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様とにズレが生じている場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される一部の表示態様のみを、実際の遊技状況に対応させて表示するように構成すると良い。また、本第２制御例では、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、特定領域へと遊技球を入賞（Ｖ入賞）させた場合には、図１０２に示した通り、初回の遊技案内報知期間が経過した時点でＶ入賞の有無を判別し、Ｖ入賞していると判別した場合にＶ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、Ｖ入賞した場合に、Ｖ演出を実行させるまでの期間をタイマに設定（例えば、４秒を設定）し、そのタイマによって４秒が経過したと判別した場合にＶ演出を実行させるように構成しても良い。つまり、Ｖ入賞したタイミングに応じて、タイマに設定する値を変更するように構成し、初回の遊技案内報知期間中にＶ入賞した場合には、タイマに遅延値（例えば、４秒）をセットし、初回の遊技案内報知期間経過後にＶ入賞した場合には、タイマに即効値（例えば、０．１秒）をセットするように構成することで、Ｖ入賞してからＶ演出が実行されるまでの期間の長さを、小当たり遊技が実行されてからＶ入賞するまでに要した期間の長さによって異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでＶ入賞したとしても、Ｖ演出を実行させるために実行される処理内容を統一化することができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理を簡素化することができる。

【０５１４】

次に、図１０３（ａ）を参照して、時短状態における最終変動中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図１０３（ａ）は、時短状態（ラッシュ中）に実行される最後の第２特別図柄変動が外れ変動である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第２制御例では、図１００（ａ）に示した通り、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（１秒）が設定され、その変動期間中に、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数と、当該変動に対応する第２特別図柄抽選の結果と、を示すための変動演出を実行可能に構成している。具体的には、時短状態中において連続して第２特別図柄抽選を実行した場合であって、その抽選結果が全て外れである場合には、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の残回数に対応させて１秒間隔で「３」、「２」、「１」と数字アイコン８０８の表示態様を可変させるカウントダウン表示が実行され、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるように構成している。一方、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が実行されるよりも前に、当たり当選した場合には、カウントダウン表示されている数字アイコン８０８が破壊され、当たり当選を示す表示態様が表示される（図１００（ｂ）参照）ように構成している。そして、時短状態中における第２特別図柄変動の最終変動では、特別図柄抽選の結果に基づいて異なる変動時間が決定され得るように構成しており、例えば、抽選結果が小当たり当選である場合の一部において、変動時間が１秒の変動パターンが決定されるように構成している。この変動パターンが決定された場合には、数字アイコン８０８がカウントダウン表示される演出が最終変動まで継続し、「０」を示す数字アイコン８０８が破壊されて小当たり当選を示す表示態様が表示される変動演出が実行される。

【０５１５】

また、抽選結果が小当たり当選である一部、或いは、大当たり当選である場合には、変動時間が２０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この２０秒の変動パターンが決定された場合には、数字アイコン８０８のカウントダウン表示が実行され、「０」を示す数字アイコン８０８が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン８０８が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「ＥＮＤ」）が、最終変動が開始さ

れてから１０秒が経過するまで表示される。その後、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）を実行し、その案内演出の途中で、実行中の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、或いは大当たり当選）であることを示すための表示態様が表示される。この数字アイコン８０８を用いたカウントダウン表示演出の演出態様は、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合の何れにおいても設定される演出態様であることから、異なる種別の抽選結果を示すための演出態様を共通化する処理である。また、カウントダウン表示演出中に所定条件が成立することで今回の抽選結果を遊技者に報知する演出を実行する場合は、演出実行中の特定タイミングにて特定演出を実行する処理と言える。最後に、時短状態の最終変動となる第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、３０秒の変動パターンが決定されるように構成している。この３０秒の変動パターンが決定された場合には、上述した２０秒の変動パターンと同様に、数字アイコン８０８のカウントダウン表示が実行され、「０」を示す数字アイコン８０８が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン８０８が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「ＥＮＤ」）が、最終変動が開始されてから１０秒が経過するまで表示される。その後、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）が実行される。そして、案内演出が終了した後に、特図２保留の獲得を案内するための保留球獲得演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）が実行される。

【０５１６】

図１０３（ａ）は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されている場合に表示される表示画面であって、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に特図２保留を上限数（１個）獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１０３（ａ）に示した通り、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央付近に表示領域ＨＲ１０が形成され、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されていることを示すための「ＦＩＮＡＬチャージ中」が表示される。そして、表示領域Ｄｍ１０には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを案内するために、遊技盤１３のうち第２入球口６４０が配設されている付近を模した画像が表示される。この表示領域Ｄｍ１０に表示される画像は、現在が第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）であることを遊技者に視覚的に把握させるために、電動役物６４０ａが誘導状態であることを強調した画像（図では、発光表示）が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「時間内にチャージを貯めろ」の文字が表示される。また、表示領域ＨＲ１０の下方には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行される演出期間の残期間を示すための第３タイムゲージｇａ３が表示される。この第３タイムゲージｇａ３の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ｇａ３ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ３ｂとから形成されており、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてからの時間経過応じて、経過期間表示ｇａ３ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ３ａが占める割合が減少するように、第３タイムゲージｇａ３の表示態様が可変するように構成している。なお、図１０３（ａ）に示した例では、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから３秒が経過した時点を示しており、第３タイムゲージｇａ３全体で示す演出期間（７秒）に対して、経過期間表示ｇａ３ｂが３秒分、残期間表示ｇａ３ａが４秒分の範囲を示している状態が表示されている。

【０５１７】

そして、主表示領域Ｄｍの下側には、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の遊技状況を示すための状況表示態様が表示される。図１０３（ａ）に示した図は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから３秒が経過した状態であって、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ、特図２保留を上限数まで獲得している状態であることから、状況表示態様として、「チャージ完了」の文字が表示されている。ここで、主表示領域Ｄｍの下側に表示される状況表示態様の表示内容について説明をする。この状況表示態様は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が

実行された時点で特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、「未チャージ状態」の文字が表示され、遊技者に対して、現在が特図２保留を上限数まで獲得していないことを分かり易く報知可能に構成している。この「未チャージ状態」の表示は、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから所定期間（１秒）が経過するまで、必ず表示されるように構成している。つまり、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから０．５秒が経過したタイミングで特図２保留を上限数まで獲得した場合であっても、「未チャージ状態」を１秒間継続して表示するように構成している。そして、「未チャージ状態」が１秒間継続して表示された後に、特図２保留を上限数まで獲得したことを示す「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。一方、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから１秒が経過した時点で特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、特図２保留が上限数となるまで「未チャージ状態」の表示を継続させ、特図２保留を上限数まで獲得した場合に「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。また、このＦＩＮＡＬチャージ演出は、時短状態における第２特別図柄変動の最終変動が開始されてから２０秒以上経過した時点で実行されることから、既に、特図２保留を上限数まで獲得している状態でＦＩＮＡＬチャージ演出が実行される場合もある。この場合においても、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてから１秒が経過するまでは、「未チャージ状態」の文字が表示され、その後「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。

【０５１８】

このように、特図２保留を上限数まで獲得している状態であっても、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に特図２保留を上限数まで獲得していない状態から特図２保留を上限数まで獲得した状態へと移行したことを擬似的に示す表示態様を表示可能に構成することで、遊技者に対して、特図２保留を上限数まで獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第２制御例では、特図２保留の獲得状況に関わらず、時短状態の最終変動中にＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、ＦＩＮＡＬチャージ演出の実行タイミングにおいて、既に特図２保留を上限数まで獲得している場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得することが出来ない状態においてＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されてしまい、遊技者に無用に右打ち遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにおける特図２保留の獲得状況に応じて、ＦＩＮＡＬチャージ演出中の演出態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図２保留を上限数まで獲得していない場合には、上述した通り、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成し、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図２保留を上限数まで獲得している場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出中に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることで、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得することが出来ない状態においてＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された場合であっても、獲得済みの特図２保留に基づいて実行される第２特別図柄抽選の結果をいち早く察知しようと、意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。

【０５１９】

なお、本第２制御例のように、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成した場合であっても、特図２保留を上限数まで獲得した後に、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、獲得済みの特図２保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されている間、遊技者に意欲的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。また、特図２保留を上限数まで獲得させるための演出態様と、獲得済みの特図２保留の先

読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様と、を重複させたＦＩＮＡＬチャージ演出を実行可能に構成しても良い。また、本第２制御例では、時短状態中において獲得済みの特図２保留数を示すための表示態様を表示しないように構成することで、遊技者に対して特図２保留が上限数に到達しているか否かを把握させ難くし、時短状態中に右打ち遊技を継続させることで遊技の稼働を向上させるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中における第３図柄表示装置８１の表示面に、所定の入賞口への入球に基づいて表示される態様である獲得済みの特図２保留数を示すための表示態様（特図２保留図柄）を表示するように構成しても良く、この場合、現在獲得済みの特図２保留数と、獲得可能な特図２保留の上限数と、を遊技者が把握可能な表示態様を表示可能に構成すると良い。加えて、時短状態における最終変動中と、それ以外とで、特図２保留数を示すための表示態様を切り替えるように構成しても良い。また、図１０３（ｂ）に示した通り、本第２制御例では、時短状態の終了後、通常状態が設定された場合において、獲得済みの特図２保留に基づく第２特別図柄変動が終了するまで引き戻し演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図２保留を獲得したままの状態で引き戻し演出を終了させるように構成しても良いし、通常状態が設定された場合に引き戻し演出を実行しないように構成しても良い。なお、本第２制御例における特図１保留図柄表示に関する技術に、特図１保留図柄の記憶数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウントされた記憶数を表示する第１状態と、表示しない第２状態と、を設定可能に構成し、第２状態が設定されている状態で所定の表示条件が成立した場合に第１状態を設定可能にする技術思想を適用することは勿論可能である。

【０５２０】

以上、説明をした通り、本第２制御例では、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の最終変動の変動パターンとして、対応する第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合には、比較的短い変動時間（１秒）の変動パターンと、長い変動時間（２０秒）の変動パターンと、を設定可能に構成している。つまり、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動とならない第２特別図柄変動よりも、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動の方が長い変動時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、小当たり当選した変動回数に応じて単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を大きく異ならせることができる。よって、遊技者に対して、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指すだけで無く、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。なお、本第２制御例では、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動と、時短状態の最終変動とならない第２特別図柄変動よりも長い変動時間が設定され易くなるように構成することで、小当たり当選するまでに実行された第２特別図柄変動回数に応じて、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間が大きく乖離するようにしているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される小当たり当選した第２特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。この場合であっても、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数が増加するほど、前回の大当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間を長くすることができるため、遊技者に対して、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。

【０５２１】

さらに、本第２制御例では、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動が小当たり当選している第２特別図柄変動である場合の一部において、他の第２特別図柄変動と同一の短変動時間（１秒）が設定される変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態の最終変動までを対象として、短変動時間の変動パターン

を用いた変動演出（カウントダウン表示）を実行することができる。また、時短状態の最終変動にて小当たり当選した場合には、設定される変動パターンの種別に応じて、前回の大当たり遊技が終了してから、次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間を大きく異ならせることができるため、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、時短状態の最終変動にて実行される第２特別図柄抽選の結果だけで無く、変動パターンにも興味を持たせることができる。加えて、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動では、小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しているため、第２特別図柄変動の変動時間を把握することで小当たり当選しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。つまり、時短状態の最終変動となる第２特別図柄変動（特図２最終変動）に対して短変動時間（例えば、１秒）の変動パターンのみを設定可能に構成した場合には、特図２最終変動の変動時間が１秒を経過した時点で、実行中の特図２最終変動が小当たり当選していないことを遊技者が把握してしまい、特図２最終変動が停止表示されるまでに遊技者の遊技意欲が低下してしまうが、本第２制御例のように、小当たり当選している特図２最終変動の変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを設定可能に構成することで、小当たり当選しているか否かを把握可能なタイミングを複数設けることができるため、遊技者に対して、小当たり当選の有無を把握させ難くすることができる。

【０５２２】

以上、説明をした通り、本第２制御例では、特図２最終変動に設定される変動パターンとして、外れ当選している場合に設定される変動パターンが最も長い変動時間（３０秒）の変動パターンが設定されるように構成している。そして、外れ当選している特図２最終変動の変動パターン（３０秒変動）に対して、残りの１０秒を用いて、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得させるための演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、特図２最終変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合（特図２最終変動が小当たり変動、又は、大当たり変動である場合）であって、当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合、即ち、後に新たな特図２保留を獲得可能な期間（時短状態）が設定される場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行されないため、遊技者に対して、特図２保留を獲得するための右打ち遊技を無用に行わせることを抑制することができる。なお、本第２制御例における構成に限ること無く、例えば、特図２最終変動が当たり変動である場合において、外れ変動である場合と同一の長さの変動時間（３０秒）、或いは、外れ変動である場合よりも長い変動時間（例えば、４０秒）の変動パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特図２最終変動が外れ変動であることを覚悟した遊技者に対して当たり変動を提供することができるため、意外性のある遊技を提供することができる。また、この場合、当たり変動中であっても、ＦＩＮＡＬチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図２保留に対する先読み結果（事前判別結果）を遊技者に示唆するための演出（保留連演出）を、大当たり遊技中に実行し易くすることができる。なお、この場合、保有している小当たり保留の数（先読み結果で当たりと判定された数）に対応した演出態様で保留連演出を実行可能に構成し、例えば、複数個の小当たり保留を保有している場合にのみ保留連演出を実行可能な状況を創出可能に構成すると良い。この場合、保有している小当たり保留が１個の場合は、複数個の小当たり保留を有していることを示す保留連演出の実行条件を満たしていないため、小当たり保留の報知（保留連演出の実行）がストックされることになる。この場合における、獲得済みの特図保留内に事前報知されていない小当たり保留を記憶しておく処理も、特典をストックする処理である。

【０５２３】

そして、時短状態における最終変動である第２特別図柄変動が停止表示し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得していた特図２保留に基づく第２特別図柄変動が開始されると、図１０３（ｂ）に示した引き戻し演出が実行される。図１０３（ｂ）は、引き

戻し演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１０３（ｂ）に示した引き戻し演出は、通常状態中に実行される変動演出であるため、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内態様が表示される表示領域Ｄｍ４が非表示となる。これにより、時短状態が終了した後に実行される引き戻し演出中に、時短状態中に実行していた右打ち遊技が継続して行われることを抑制することができる。なお、この引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選（通常状態にて実行される第２特別図柄抽選）は、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選と同一の確率（約１／２）で当たり当選するように構成しているため、引き戻し演出後に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることで遊技者に右打ち遊技を行わせる可能性が高いことから、通常状態が設定されたことに基づいて遊技方法を左打ち遊技へと切り替えさせるための案内報知も実行されないように構成している。このように構成することで、実行される遊技方法の案内報知に従って遊技方法を変更する遊技者が、右打ち遊技と左打ち遊技とを頻繁に切り替えることで遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第２制御例では、引き戻し演出が実行されている間の第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内報知を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される案内報知である「右打ち」の表示態様とは異なる表示態様で「右打ち」を示す案内報知を表示するように構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される案内報知よりも、遊技者が識別困難な表示態様で案内報知を実行するように構成し、引き戻し演出の終了後に再度右打ち遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に報知可能に構成しても良い。なお、本第２制御例のように、設定される遊技状態に応じて、実行権利を獲得し易い特別図柄種別が異なるように構成されたパチンコ機１０において、例えば、第１特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い通常状態であって、第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が実行されている期間中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得した場合には、特図２保留を獲得したことを報知するための報知演出を実行したり、獲得済みの特図２保留を示すための表示態様を特図１保留図柄よりも小さく表示するように構成したりしても良い。

【０５２４】

さらに、引き戻し演出が実行されている間に表示される案内報知として、遊技球の発射を中断させる遊技方法を案内する表示態様（例えば、「遊技球の打ち出しを止めてね」の表示）を表示するように構成し、さらに、引き戻し演出の演出結果に応じた遊技方法を事前に案内可能な表示態様（例えば、「引き戻し成功で右打ち遊技、引き戻し失敗で左打ち遊技」の表示）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出の演出結果に基づいて次に実行させる遊技方法を事前に遊技者に案内することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。加えて、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも、右打ち遊技を案内するための「右打ち」の表示態様を強調するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様に基づいて、右打ち遊技を継続した場合の方が、継続しない場合よりも有利となる遊技状況、即ち、引き戻し演出の終了後に当たり遊技が実行される遊技状況であることを分かり易く報知することができる。引き戻し演出が実行されると、主表示領域Ｄｍには、演出ボタン２２ａを模したボタンＰｕが表示され、遊技者に対して演出ボタン２２ａを押下させるための演出（図ではボタンＰｕの押下を促す下方向の矢印を表示）が実行される。そして、ボタンＰｕの下方には、遊技者による演出ボタン２２ａへの押下操作を有効に判別可能な操作有効期間の長さを示すためのタイムゲージｇａ１が表示される。なお、図１０３（ｂ）に示したタイムゲージｇａ１の表示態様、及び、表示態様の可変内容については、上述した図９６（ｂ）に示したタイムゲージｇａ１と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【０５２５】

なお、図１０３（ｂ）に示した図では、通常の表示態様でボタンＰｕが表示されている

が、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいてボタンＰｕの表示態様や、遊技者に対して演出ボタン２２ａを押下させるための演出（図では矢印表示）の表示態様といった引き戻し演出の演出態様を可変させるように構成しても良く、例えば、当たり当選している場合の方が、外れである場合よりも選択され易い演出態様として、ボタンＰｕの表示態様が特殊表示態様（例えば、厚みを持たせたボタンを模した表示態様や、ボタンＰｕの色を赤色にした表示態様）となる演出態様や、表示される矢印の表示態様が特殊表示態様（矢印の大きさを通常よりも大きくした表示態様や、矢印の色を赤色にした表示態様）となる演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出が実行されている期間のうち、遊技者が演出ボタン２２ａを押下する前の段階で、引き戻し演出の演出結果（対応する特別図柄抽選の抽選結果）を予測することが可能となり、演出効果を高めることができる。さらに、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８が非表示となる。本第２制御例では、時短状態が終了し通常状態が設定された際に特図２保留が存在している場合、即ち、引き戻し演出が実行される場合は、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ）の値をクリアすること無く、継続して更新するように構成し、引き戻し演出が実行される第２特別図柄抽選にて当たり当選し、時短状態へと復帰した場合には、継続期間表示も継続するように構成している。

【０５２６】

このように、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ）の値が継続して更新されている期間であっても、引き戻し演出が実行されている間は、継続期間表示を実行しないように構成することで、時短状態（ラッシュ）が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができるため、引き戻し演出の実行期間中も継続して継続期間表示が実行される場合に比べて、時短状態（ラッシュ）が終了した状態から再度時短状態（ラッシュ）へ突入させる遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。よって、引き戻し演出の演出内容に注視させることができる。そして、引き戻し演出中に遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、対応する第２特別図柄抽選の結果に基づく演出結果が表示される。具体的には、対応する第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、演出ボタン２２ａを押下した直後に当たり当選を示すための表示態様（例えば、「Ｖ」の表示）が表示され、その後、時短状態中における小当たり当選時の表示画面（図１００（ｂ）参照）と同様の表示画面が表示される。次に、引き戻し演出に対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである場合における演出内容について、図１０４を参照して説明する。図１０４（ａ）は、引き戻し演出として、対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである場合に対応する失敗演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１０４（ｂ）は、引き戻し演出として失敗演出が実行された後に表示される遊技結果表示画面の一例を示した図である。対応する第２特別図柄抽選の結果が外れである引き戻し演出にて、遊技者が演出ボタン２２ａを押下すると、図１０４（ａ）に示した通り、当たり当選を示すための表示態様（例えば、「Ｖ」の表示）が表示されず、佇むキャラクタ８０１が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ラッシュ期間（時短状態）が終了することを示すための案内態様として「残念！ラッシュ終了！」の文字が表示される。

【０５２７】

図１０４（ａ）に示した表示画面が表示され、失敗演出となった引き戻し演出が終了すると、図１０４（ｂ）に示した遊技結果表示画面が表示される。この遊技結果表示画面には、今回の時短状態（ラッシュ）中に実行された遊技の結果として、時短状態（ラッシュ）中に獲得した賞球数に対応する値を示す獲得ポイント表示ｋ１と、時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す継続期間表示ｋ２と、大当たり遊技を介して時短状態（ラッシュ）が設定（再設定）された回数を示すラッシュ継続回数表示ｋ３と、１の時短状態期間（ラッシュ期間）中に実行された大当たり遊技の回数を示す大当たり回数表示ｋ４と、が表示される。図１０４（ｂ）に示した例では、獲得ポイント表示ｋ１として「合計６６０Ｐ」が表示され、継続期間表示ｋ２として「００：３６：４４」が表示され、ラッシュ継続

回数表示ｋ３として「ラッシュ１回」が表示され、大当たり回数表示ｋ４として「ボーナス０回」が表示されている。つまり、今回実行された時短状態（ラッシュ）は、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された６ラウンドの時短大当たり遊技が１回実行され、その大当たり遊技終了後に設定された時短状態（ラッシュ）にて１度も大当たり遊技が実行されなかった遊技結果が表示されており、時短状態が設定されてからの経過時間が３６秒であることが表示されている。そして、継続期間表示ｋ２が示す時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す表示態様のうち、秒数の単位よりも小さな単位に該当する右から２桁の値ｋ２ａは、実際の経過期間に関わらず、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、抽選の結果が当たり当選である場合には値ｋ２ａに「ぞろ目」の表示態様が表示され、抽選の結果が外れである場合には値ｋ２ａに「ばらけ目」の表示態様が表示されるように構成している。

【０５２８】

図１０４（ｂ）に示した図では、継続期間表示ｋ２として表示される値ｋ２ａとして「４４」が表示されている。つまり、図１０４（ｂ）に示した表示画面は、実行中の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であって、引き戻し演出にて失敗演出が設定された場合に表示されるものである。このように、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合の一部において、引き戻し演出として失敗演出が実行され、遊技結果表示画面が表示された後に、当たり当選していることを遊技者に報知する復活演出を実行可能に構成することで、引き戻し演出にて失敗演出が表示された後も、当たり当選に期待を持たせながら遊技者に遊技を行わせることができる。ここで、本第２制御例では、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であるにも関わらず、上述した復活演出が実行される条件として、引き戻し演出の対象となる第２特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する抽選にて特定の抽選結果となった場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、引き戻し演出にて遊技者が演出ボタン２２ａを押下したタイミングに基づいて成立する条件を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、引き戻し演出中に設定される操作有効期間の残期間が所定期間よりも長い状態で演出ボタン２２ａが押下された場合、つまり、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が多く残っている状態で演出ボタン２２ａが押下された場合に、復活演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に早期に演出ボタン２２ａを押下した場合に、成功演出が長時間継続してしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【０５２９】

また、遊技結果表示画面は、時短状態が終了したことを遊技者に示すための表示態様であるため、表示領域Ｄｍ４が形成され、通常状態中における適切な遊技方法である左打ち遊技を案内するための「左打ち」が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、時短状態（ラッシュ）が終了したことを案内するための案内態様として「お疲れ様でした！！」の文字が表示される。このように構成することで、図１０４（ｂ）に示した表示画面が表示された時点で、遊技者に有利な遊技期間が終了したと強く思わせることができるため、復活演出が実行された場合の意外性をより強くすることができる。次に、図１０５から図１０８を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。本第２制御例のパチンコ機１０では、時短状態中（ラッシュ中）における第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（ラッシュ中大当たり遊技）の実行期間中に、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を報知するための大当たり遊技演出（昇格演出）と、大当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選）することを報知するための大当たり遊技演出（保留連演出）と、を実行可能に構成しており、昇格演出、保留連演出の何れが実行される場合であっても、同一態様の演出画面が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技演出が実行された場合において、今回実行された大当たり遊技の演出結果が、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を示す演

出結果となるか、大当たり遊技終了後に再度大当たり遊技が実行される可能性が高い状態（保留連状態）であることを示す演出結果となるかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、実行される大当たり遊技演出の演出内容に興味を持たせ易くすることができる。

【０５３０】

また、本第２制御例では、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行された場合には、その実行された保留連演出の演出対象となる特図保留に基づいた大当たり遊技の大当たり遊技演出として、再度保留連演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行される条件として、大当たり遊技の所定タイミング（例えば、最終ラウンド遊技の開始タイミング）までに獲得済みの特図保留が、特別図柄抽選で当たり当選する特図保留である場合に成立する第１条件と、第１条件が成立している場合において、大当たり遊技演出として保留連演出を実行するか否かを決定するための処理において保留連演出の実行が決定された場合に成立する第２条件と、が共に成立した場合に保留連演出を実行するように構成しており、保留連演出が実行されている状態（保留連演出によって報知された大当たり遊技中、又は、保留連演出によって報知された小当たり遊技中に実行権利を獲得した大当たり遊技中）の方が、保留連演出が実行されていない状態である場合よりも、第２条件が成立し易くなるように構成している。つまり、第１条件が成立している場合において、保留連演出の実行が決定される可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、一度保留連演出が実行された遊技者は、連続して保留連演出が実行されることを目指して意欲的に遊技を行うことができる。さらに、本第２制御例では、保留連演出が連続して実行された場合において、大当たり遊技の遊技内容を示す情報を累積するように構成し、その累積された情報を示す表示態様を表示可能に構成している。具体的には、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を表示するための表示態様を、累積表示するように構成している。このように構成することで、連続して保留連演出が実行された場合には、ラウンド遊技数の表示態様として、複数回の大当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数を累積した表示態様が表示されることになる。このように構成することで、ラウンド遊技数の表示態様として、より多くのラウンド数に対応した表示態様が表示されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【０５３１】

加えて、本第２制御例では、連続して保留連演出が実行された場合において累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報が、所定条件を満たした場合に、特典演出を実行可能に構成している。具体的には、ラウンド遊技数の表示態様として、１回の大当たり遊技にて実行可能となる最大ラウンド遊技数（例えば、９ラウンド）よりも大きなラウンド数に対応する表示態様が表示された場合に、遊技者に対して、保留連演出が連続して実行されたことを祝福するための祝福演出を実行可能に構成している。なお、この場合の累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報の表示態様も、特典をまとめた表示態様である。このように構成することで、遊技を行っている遊技者だけで無く、その周りの遊技者に対しても連続して保留連演出が実行されている状態であることを報知することができるため、優越感を持って遊技を行うことができる。なお、本第２制御例では、連続して保留連演出が実行される場合に、ラウンド遊技数を累積するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に楽曲が再生されるように構成されたパチンコ機１０において、連続して保留連演出が実行された回数を累積し、その累積回数に応じて再生される楽曲が切り替わるように構成しても良いし、大当たり遊技中に再生させる楽曲を、複数の楽曲の中から遊技者が選択ボタン６００等の操作手段を用いて選択可能に構成されたパチンコ機１０であれば、操作手段を用いた選択操作に応じた専用の演出として、選択楽曲と、その選択楽曲に対応する専用映像を実行するように構成しても良いし、連続して保留連演出が実行された累積回数に応じて、遊技者が選択可能な楽曲の種類を増加させるように構成しても良い。加えて、連続して保留連演出が実行された累積回数が特定回数（例えば、５回）に到達した場合には、遊技者が選択すること無く、特定の祝福楽曲が再生さ

れるように構成しても良い。更に、再生される楽曲の音量を規定の値（デフォルト）に設定されている状態を起点として、遊技者の音量変更操作等によって徐々に小さくする或いは徐々に大きくする（規定の値とは異なる値に設定されている状態へと変更する）制御を実行しても良い。

【０５３２】

このように構成することで、保留連演出が連続して所定回数実行されない限り再生することが出来ない楽曲を提供することができるため、様々な楽曲を再生しようとする遊技者に対して、保留連演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を例に挙げているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に表示される静止画像や動画に対して、上述した技術思想を転用しても良いし、保留連演出の演出態様自体に対して、上述した技術思想を転用しても良い。図１０５（ａ）は、大当たり遊技演出として、ＮＥＸＴ演出が実行された場合に表示される表示画面を示した図であり、図１０５（ｂ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、遊技者に追加特典が付与されることの無い演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１０６（ａ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、大当たり遊技内容（ラウンド数）が増加することを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１０６（ｂ）は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が、保留連演出が実行されることを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図において表示されている各表示要素（大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素）のうち、上述した各制御例にて説明をした表示要素と同一内容のものについては、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技（３ラウンド大当たり遊技、又は、９ラウンド大当たり遊技）の２ラウンド目のラウンド遊技が実行されると、図１０５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央部にＮＥＸＴ演出が開始されてことを示すＮＥＸＴの文字が表示され、その文字の下側に形成され、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための表示領域Ｄｍ９に、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ＮＥＸＴ演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として、「追加特典は何だろう？」の文字が表示される。

【０５３３】

本第２制御例では、時短状態中に実行される大当たり遊技のうち、最小数のラウンド遊技が実行される３ラウンド大当たり遊技における最終ラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）の１つ前のラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出が開始され、ＮＥＸＴ演出が実行されたラウンド遊技（２ラウンド目のラウンド遊技）の次に実行されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）にてＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるように構成している。つまり、何れのラウンド数の大当たり遊技が実行された場合であっても、ＮＥＸＴ演出が実行されるラウンド数が特定ラウンド数（２ラウンド目）となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して大当たり遊技中においてＮＥＸＴ演出が実行されるタイミング（ラウンド数）を分かり易くすることができる。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技（３ラウンド目のラウンド遊技）が開始されると、ＮＥＸＴ演出の演出結果を示すための表示態様が表示される。ここで、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であって、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点にて獲得している特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が無い場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていないため、図１０５（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９にはＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」の文字が表示される。本第２制御例では、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技が終了した後には、必ず時短状態が設定されるように構成している（ラッシュが継続するように構成している）ため、図１０５（ｂ）に示した通り、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていない場合、即ち、遊技者に対して追加特典（ラウンド昇格、保留連）が付与されな

い場合であっても、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、遊技者に有利となる基本情報（時短状態の設定）を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示されるように構成している。

【０５３４】

このように構成することで、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されることを把握していない遊技者に対して、ラッシュ期間が継続するという追加特典が付与されたと思わせることができる。また、図１０５（ｂ）に示した通り、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、副表示領域Ｄｓには、今回の演出結果に対応する遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として、「ラッシュで当たりを引き戻せ」の文字が表示される。なお、図１０５（ｂ）に示した図では、表示領域Ｄｍ５に「最終ラウンド」が表示されているが、この表示は、表示領域Ｄｍ９にＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後に表示されるように構成している。詳細な図示は省略したが、ＮＥＸＴ演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、３ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点では、表示領域Ｄｍ５に、３ラウンド目のラウンド遊技が開始されたことを示すための表示態様として「ラウンド３」が表示される。そして、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示されている表示領域Ｄｍ９に、演出結果を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示された後に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様が「ラウンド３」から「最終ラウンド」へと切り替え表示されるように構成している。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示領域Ｄｍ５に表示される表示態様によって、今回の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者が把握してしまい、ＮＥＸＴ演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後も「ラウンド３」を継続して表示する場合に比べて、実行中のラウンド遊技が最終ラウンドであることを遊技者に把握させ易くすることができるため、大当たり遊技が急に終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

【０５３５】

なお、これに限ること無く、３ラウンド目の開始時から表示領域Ｄｍ５に「最終ラウンド」と表示するように構成しても良い。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の大当たり遊技が３ラウンド大当たり遊技であることを遊技者に把握させることができるため、実行中のＮＥＸＴ演出の演出結果として表示され得る演出結果の選択肢を遊技者が限定しながら予測することができる。よって、ＮＥＸＴ演出以外の表示要素を用いて、ＮＥＸＴ演出の演出結果を予測する楽しみを提供することができる。この場合、例えば、ＮＥＸＴ演出の演出結果を表示するための演出態様として、ＮＥＸＴ演出の演出結果となり得る表示態様を複数表示し、そのうちの１の表示態様が最終的な演出効果として表示される演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、ＮＥＸＴ演出の途中段階で表示される演出結果となり得る複数の表示態様が示す特典の内容と、今回の大当たり遊技の内容（３ラウンド大当たり遊技）を示す情報と、を複合的に分析することで、遊技者に対して、ＮＥＸＴ演出の演出結果として表示される表示態様をいち早く特定させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、ＮＥＸＴ演出の演出結果として示される追加特典のうち、大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）以外の特典に関する何れかの情報をＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるまでに報知可能に構成しても良い。一方、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンド以外（９ラウンド）であることを示すための演出結果が表示される場合（昇格演出が実行される場合）は、図１０６（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に、大当たり遊技の内容が３ラウンド遊技では無いことを示すための演出結果として「ラッシュ昇格」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ラッシュ昇格」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「９ラウンド大当たりに昇格おめでとう」の文字が表示される。

【０５３６】

この場合は、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示される３ラウンド目のラウンド遊技が、実

行中の大当たり遊技（９ラウンド大当たり遊技）の途中段階であるため、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示された後も、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド３」が継続表示される。また、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、獲得済みの特図２保留内に当たり当選を示すための特図２保留が含まれていることを示すための演出結果（保留連演出が実行される場合）は、図１０６（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ９に、保留連することを示すための演出結果として「ボーナス」が表示され、副表示領域Ｄｓには、「ボーナス」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「連続ボーナスおめでとう」の文字が表示される。ここで、図１０６（ｂ）に示した例は、３ラウンド大当たり遊技中に実行されたＮＥＸＴ演出の演出結果として、保留連演出が実行された場合に表示される表示画面を示したものであるため、ＮＥＸＴ演出の演出結果が表示されるラウンド遊技は、実行中の大当たり遊技における最終ラウンド遊技となる。しかし、本第２制御例では、保留連演出が実行された場合において、実行中の大当たり遊技の遊技内容を示す表示態様（表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数）を、次の大当たり遊技まで引き継いで表示するように構成している。よって、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド３」が表示され、実行中の大当たり遊技の最終ラウンドであることを示す「最終ラウンド」が表示されないように構成している。このように構成することで、保留連演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技と、次に実行される大当たり遊技（保留連演出の対象となる当たり遊技）と、が１つの大当たり遊技であると思わせ易くすることができる。

【０５３７】

次に、図１０７を参照して、保留連演出が実行された後の演出内容について説明をする。図１０７（ａ）は、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合であって、その保留連演出の対象である小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１０７（ｂ）は、保留連演出の対象となる大当たり遊技中に、再度保留連演出が実行された場合（保留連演出が連続して実行された場合）に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１０８は、保留連演出が連続して実行されたことに基づいて実行される特殊演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１０６（ｂ）に示した保留連演出が実行される大当たり遊技が終了すると、既に獲得している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される。本第２制御例では、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成していることから、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後１回目の第２特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）することになる。その第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）が短時間（１秒）となるように構成しており、その特別図柄変動期間中は、図１０６（ｂ）に示した表示画面が継続して表示される。そして、大当たり遊技終了後１回目の第２特別図柄抽選が小当たり当選を示す表示態様で停止表示され、小当たり遊技が開始されると、図１０７（ａ）に示した表示画面が表示される。図１０７（ａ）に示した通り、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図１０１（ａ）参照）とは異なる表示画面が表示されるように構成している。

【０５３８】

具体的には、表示領域Ｄｍ５に、前回の大当たり遊技にて表示されたラウンド数に１加算したラウンド数を示すための表示態様「ラウンド４」が表示される。また、通常であれば、主表示領域Ｄｍの中央部に大きく表示されていた「右を狙え」の文字が付された第１矢印８１０（図１０１（ａ）参照）が表示されず、代わりに、表示領域Ｄｍ１１に「Ｖを狙え」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、大当たり遊技が継続していることを示すためのキャラクタ８０１ａ、つまり、図１０６（ｂ）に示した通り、前回の大当たり遊技中に表示されていた表示態様であるキャラクタ８０１ａが継続して表示される。このように、前回の大当たり遊技中に表示された表示態様のうち、少なくとも一部の表示態様を継続して表示することによって、複数回の大当たり遊技が実行される場合であっても、１つの大当たり遊技が連続して実行されているように遊技者に思わせ易くすることができる。また、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Ｖを狙え」）を異ならせることにより、現在が小当たり遊技中では無く、大当たり

遊技中の一部であると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、本第２制御例では、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図１０１（ａ）参照）と、保留連演出の対象となる小当たり遊技中に表示される表示画面（図１０７（ａ）参照）と、で、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Ｖを狙え」）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、それ以外の小当たり遊技中よりも、第１矢印８１０（図１０１（ａ）参照）を小さく表示するように構成しても良い。図１０７（ａ）に示した小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Ｖゲート）へと入球させたことにより、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行された場合には、図１０７（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５には、前回の大当たり遊技、及び、前回の小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数に今回の大当たり遊技のラウンド数が累積した表示態様が表示される。

【０５３９】

図１０７（ｂ）に示した表示画面は、保留連演出の対象となる小当たり遊技の終了後に３ラウンド大当たり遊技が実行され、その３ラウンド大当たり遊技の最終ラウンド（３ラウンド目）を示す表示画面である。よって、表示領域Ｄｍ５には「ラウンド７」が表示されている。そして、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、保留連演出が実行されている状態である。保留連演出が連続して実行された場合には、ＮＥＸＴ演出の演出結果として、表示領域Ｄｍ９に「ラウンド８」が表示されると共に、連続して実行された保留連演出の回数に対応したキャラクタ８０１ａ，８０１ｂが表示される。その後、図１０８に示した通り、保留連演出が連続して実行されたことによって、大当たり遊技中に表示される表示領域Ｄｍ５の表示態様が、１回の大当たり遊技における最大ラウンド数（９ラウンド）よりも大きなラウンド数を示す特殊表示態様（「ラウンド１０」）になると表示領域Ｄｍ５が通常とは異なる特殊領域として表示形成され（図では、二重線で表示）、表示領域Ｄｍ９にて、「ＭＡＸオーバー」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「この大当たりどこまで続くか？」の文字が表示される。このように構成することで、大当たり遊技が連続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第２制御例では、特殊表示態様を表示するための条件として、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が１回の大当たり遊技にて実行され得るラウンド遊技数の上限を超えた場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が特定数（例えば、１０の倍数）となった場合や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数（例えば、５回）を超えた場合や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Ｄｍ６に表示されているポイント表示が特定数（例えば、１００００Ｐ）となった場合に同一情報を用いた別表示態様として別領域にポイント表示を表示させる条件を設けても良い。この場合、例えば、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を記憶するための第１記憶手段と、ラッシュ期間中以外に獲得した賞球数を記憶するための第２記憶手段と、を設け、ラッシュ期間中、即ち、表示領域Ｄｍ６が形成されている状況においては、第１記憶手段に記憶される賞球数が更新されることに基づいて表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示が更新されるように構成し、ラッシュ期間中以外であって表示領域Ｄｍ６が形成されていない期間においては、表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示を更新すること無く（表示すること無く）第２記憶手段に記憶される賞球数が更新されるように構成し、ラッシュ期間が設定されたタイミングにおいて所定条件が成立した場合には、第２記憶手段に記憶されていた賞球数に基づいて表示領域Ｄｍ６に最初に表示されるポイント表示の表示態様を決定するように構成すると良い。つまり、記憶されている情報に基づいて表示される表示態様が表示されていない状況であっても、記憶されている情報を更新可能な処理を設け、新たに表示態様が表示される場合において更新後の情報に基づく表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、ポイント表示が特定数となるタイミングを遊技者に把握させ難くすることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

【０５４０】

また、特殊表示態様として複数の表示態様を段階的に表示可能に構成し、且つ、各表示

態様を表示するための条件を、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Ｄｍ６に表示されているポイント表示が特定数に対して段階的に設けるように構成し、段階的に設けられた表示条件が成立する毎に異なる表示態様を段階的に表示するように構成しても良い。このように構成することで、より多彩な特殊表示態様を表示させようと、より意欲的に遊技者に対して遊技を行わせることができる。次に、図１０９を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における遊技環境を設定する際に表示される表示画面について説明をする。本第２制御例では、パチンコ機１０の遊技環境を変更するための操作として、音声出力装置２２６から出力される音声の音量レベルを４段階から選択可能な音量レベル選択操作と、パチンコ機１０に配設されている装飾発光用ＬＥＤや第３図柄表示装置８１に設けられた液晶ディスプレイのバックライトの光量レベルを４段階から選択可能な光量レベル操作と、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される演出態様の種別（ステージ種別）が切り替わる頻度を変更するモード種別選択操作と、を実行可能に構成している。パチンコ機１０が遊技されていない状態（待機状態）では、図１０９（ａ）に示した表示画面が表示される。図１０９（ａ）は、待機状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１０９（ａ）に示した通り、待機状態中は、表示領域Ｄｍ５に現在設定されているステージ種別（図では「ウサギステージ」）が表示され、表示領域Ｄｍ６に現在設定されているモード種別（図では「ノーマルモード」）が表示され、表示領域Ｄｍ１には、現在が遊技中では無いことを示す表示態様として、最後に実行された特別図柄抽選の結果を示す表示態様（図では「３１６」）が表示されている。

【０５４１】

そして、主表示領域Ｄｍの下側には、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２、モード種別選択に関する表示領域ＨＲ３が形成される。表示領域ＨＲ１には、音量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃ、又は左ボタン６００ｅを操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン６００ｃに対応する右ボタンアイコンＳｗ２と、左ボタン６００ｅに対応する左ボタンアイコンＳｗ４が表示されている。また、表示領域ＨＲ２には、光量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン６００ｂに対応する上ボタンアイコンＳｗ５と、下ボタン６００ｄに対応する下ボタンアイコンＳｗ３が表示されている。表示領域ＨＲ３には、モード種別を選択するための選択画面（メニュー）を表示するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、決定ボタン（中ボタン）６００ａに対応する中ボタンアイコンＳｗ１が表示されている。図１０９（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン６００ｃを押下することで、音量レベルが１段階上がり、左ボタン６００ｅを押下することで、音量レベルが１段階下がる。また、上ボタン６００ｂを押下することで光量レベルが１段階上がり、下ボタン６００ｄを押下することで光量レベルが１段階下がる。そして、遊技者による選択ボタン６００に対する操作に基づいて選択された音量レベル、及び光量レベルが、後述する遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。

【０５４２】

また、図１０９（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下すると、第１段階の状況として図１０９（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１０９（ｂ）は、演出モードを選択可能な演出モード選択画面を模式的に示した図である。図１０９（ｂ）に示した通り、演出モード選択画面が表示されて

いる状態では、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを押下することで、選択されるモード種別を示す矢印アイコンｙａ１が上下方向に移動し、演出ボタン２２ａを押下することで、矢印アイコンｙａ１が示しているモード種別を決定することが可能な操作方法を示す表示態様が表示領域Ｄｍ８に表示されている。また、主表示領域Ｄｍには、現在が演出モード選択画面を表示していることを示すための表示態様として、表示領域Ｄｍ７に「演出モード選択画面」と表示され、選択可能なモード種別と、各モード種別の内容が表示されている。具体的には、本第２制御例では、モード種別として「ノーマルモード」、「アクティブモード」、「固定モード」を選択可能に構成しており、各モード種別を示す表示態様としてノーマルモードＭ１、アクティブモードＭ２、固定モードＭ３が上下方向に並んで表示されている。そして、固定モードＭ３の下方には、モード種別を変更すること無く、演出モード選択画面を終了させる際に選択する表示態様として戻るアイコンＭ４が表示されている。なお、各モード種別の内容については後述する。以上、説明をした通り、本第２制御例では、遊技者が遊技をしていない状態において、遊技環境を選択可能に構成しているため、遊技者自身が自分に適した遊技環境を設定した状態で遊技を開始することができる。なお、本第２制御例では、ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を遊技者が選択できないように構成しているが、これに限ること無く、待機状態中において、遊技者が任意のステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、演出モード選択画面において音量・光量調整Ｍ５を選択可能に構成し、音量・光量調整Ｍ５を選択した場合に、第２段階の状況として音量レベルと光量レベルを調整可能な音量・光量調整画面を表示するように構成しても良い。なお、本第２制御例では、待機状態中において遊技環境（音量・光量）を調整する構成について説明したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示中に遊技環境を調整可能に構成しても良い。具体的には、特別図柄の変動表示中に遊技者によって右ボタン６００ｃまたは左ボタン６００ｅが操作されると、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて音量調整に関する表示領域ＨＲ１を表示し、上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄが操作されると光量調整に関する表示領域ＨＲ２を表示する。この場合、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２が主表示領域Ｄｍにおいて変動表示される第３図柄の一部と重なる位置に表示されるため、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、光量調整に関する表示領域ＨＲ２の表示は、第３図柄が隠された状況を創出する演出である。また、このように特別図柄の変動表示中にも音量・光量調整を可能に構成する場合、音量調整に関する表示領域ＨＲ１、または光量調整に関する表示領域ＨＲ２が表示されてから所定時間（例えば、１０秒）経過した場合に第３図柄が隠された状況を復旧させる処理（表示領域ＨＲ１、表示領域ＨＲ２を非表示とする処理）を実行しても良いし、所定時間が経過する前に決定ボタン６００ａが操作された場合に第３図柄が隠された状況を復旧させる処理（表示領域ＨＲ１、表示領域ＨＲ２を非表示とする処理）を実行しても良い。なお、第３図柄の変動表示中に音量に関する表示領域ＨＲ１に表示される音量レベル、または光量に関する表示領域ＨＲ２に表示される光量レベルを可変させると、それに対応して第３図柄変動に対応する変動演出における音量・光量も可変する。つまり、設定された値を遊技者に把握させる態様として表示領域ＨＲ１または、表示領域ＨＲ２に表示される音量レベルと光量レベルの表示は、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様である。また、音量に関する表示領域ＨＲ１、または光量に関する表示領域ＨＲ２を表示する制御は、特別図柄変動中のボタン操作により変動演出の演出態様を可変させることが可能な第１演出を実行可能な制御である。また、選択ボタン６００ｂ～６００ｅを操作することにより、遊技者が音量・光量を調整可能な表示領域ＨＲ１、ＨＲ２の表示は、その複数の演出態様から１の演出態様を遊技者に決定させるための第１の演出である。

【０５４３】

次に、図１１０（ｂ）を参照して、特別図柄変動中に実行可能な遊技環境変更操作について説明をする。図１１０（ｂ）は、特別図柄変動中に固定モードを設定した際の表示画面を示した図である。本第２制御例では、特別図柄変動が実行されている際中であっても、決定ボタン（中ボタン）６００ａを押下することで、現在設定されているステージ種別

を固定可能に構成している。つまり、本パチンコ機１０を初めて遊技する遊技者は、待機状態中において自身の好みにあったステージ種別が他のステージ種別へと切り替わることを抑制するために固定モードを選択することが困難であった。一方、遊技を実行し、各ステージ種別にて実行される演出の概要を把握した状態では、各ステージ種別のうち、自身の好みにあったステージ種別を決定することが可能となる。この場合、遊技を一旦中断し待機状態とした後に固定モードを設定する操作を実行させてしまうと、遊技の稼働が低下してしまうという問題があった。そこで、本第２制御例では、特別図柄変動中であっても、遊技者が所定の操作（決定ボタン６００ａの押下）を実行することで、モード種別を固定モードへと切り替えることができるように構成している。このように構成することで、遊技中の遊技者が好みのステージ種別を見つけた直後に固定モードを設定することができる。また、決定ボタン６００ａを押下するという単純な操作、即ち、待機状態中において固定モードを設定するための操作よりも単純な操作で固定モードを設定することができるため、遊技中の遊技者に対して、固定モードを設定する煩わしさを与えることが無い。特別図柄変動中に固定モードを設定した場合には、図１１０（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍ５にステージ種別が変更しないことを示すための表示態様として、カギを模したアイコンが表示される。これにより、固定モードが設定されたことを分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、固定モードが設定された状態で再度遊技者が決定ボタン６００ａを押下することで、固定モードが解除される。

【０５４４】

なお、詳細な説明は省略するが、本第２制御例では、待機状態が継続する期間が所定期間（例えば、１分）経過する毎に、ステージ種別が切り替わるように構成している。つまり、特別図柄変動が実行されている場合よりも、待機状態が設定されている場合の方が、ステージ種別が切り替わり易くなるように構成している。このように構成することで、待機状態中に固定モードを設定する際のステージ種別を選択し易くすることができる。次に、図１１０（ａ）を参照して、本第２制御例にて実行される変動演出の演出内容について説明をする。図１１０（ａ）は、特別図柄変動中におけるステージ移行演出が実行された場合の演出画面を示した図である。図１１０（ａ）に示した通り、本第２制御例では、ステージ種別の移行条件（特別図柄変動回数や特別図柄抽選結果に基づいて成立する条件）が成立した場合に、第３図柄表示装置８１の表示面を覆うシャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示される移行示唆演出を実行し、その後、シャッターｓｔ１，ｓｔ２が非表示となり、移行後のステージ種別に応じた表示態様が表示されるように構成している。さらに、この移行示唆演出を用いて、ステージ種別が移行すること以外の変動演出を実行可能に構成しており、例えば、移行示唆演出が実行されたにも関わらず、ステージ種別が移行しなかった場合に、実行中の特別図柄抽選が当たり当選している可能性が上昇するステージチェンジ演出を実行可能に構成している。このステージチェンジ演出が実行されると、図１１０（ａ）に示した通り、シャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示され、その後、シャッターｓｔ１，ｓｔ２の表面にステージチェンジ演出の実行中であることを示すための表示態様として、案内表示領域ｓｔ１ａ，ｓｔ２ｂが形成され「ステージチェンジ！？」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、ステージチェンジ演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ステージが変わらないと大チャンス」の文字が表示される。

【０５４５】

このように構成することで、ステージ種別が移行することを示唆するための移行示唆演出を、大当たり当選期待度を遊技者に示す演出（ステージチェンジ演出）の一部として用いることができるため、ステージ種別を移行させるためのシャッターｓｔ１，ｓｔ２が表示された場合に、ステージ種別が移行しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。なお、詳細な図示は省略するが、この移行示唆演出を含むステージチェンジ演出を、固定モード中に実行しても良く、例えば、固定モード中に移行示唆演出が実行された場合には、副表示領域Ｄｓに「ステージが変わるとチャンス」の案内態様を表示すると良い。ここで、本第２制御例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり当選している特別図柄変動中にステージ種別を移行可能に構成している。よって

、固定モード中にステージチェンジ演出が実行され、演出結果としてステージ種別が移行した場合には、大当たり当選を報知することができる。また、上述したステージチェンジ演出を、特別図柄変動の期間中だけで無く、大当たり遊技期間中に実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ演出を実行する。そして、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッターｓｔ１，ｓｔ２非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【０５４６】

＜第２制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図１１１を参照して、本第２制御例における遊技内容（各遊技状態の遷移内容）を説明する。図１１１は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図１１１に示した通り、本第２制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技が、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選し、１／６５５３６の確率で小当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」、或いは、「大当たりＢ」が設定され、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が、「大当たりＢ」が設定された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、６０％の確率で「大当たりＡ」が、４０％の確率で「大当たりＢ」が設定される。また、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たりＡ」が設定される小当たり遊技が実行される。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための正常な遊技（右打ち遊技）を実行することで、遊技球を特定領域へと入球させる（Ｖ入賞させる）ことが可能な小当たり遊技であり、Ｖ入賞した場合には、小当たり遊技終了後に、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技が実行される。

【０５４７】

「大当たりＡ」，「大当たりＣ」の大当たり遊技が終了すると、時短状態が設定される。一方で、「大当たりＢ」の大当たり遊技が終了した場合、或いは、小当たり遊技中にＶ入賞させること無く小当たり遊技が終了した場合（非Ｖ入賞の場合）は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。次に、本第２制御例のパチンコ機１０における時短状態の内容について説明をする。図１１１に示した通り、本第２制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第２特別図柄変動（特図２変動）が３回実行された（３回目の特図２変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、第１特別図柄変動（特図１変動）と、特図２変動の合算回数が１０回に到達した（１０回目の特図変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によって普通図柄始動口（ス

ルーゲート）６７に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合には、１／２の確率で小当たり当選し、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選が３回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第２制御例では、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、第１特別図柄抽選よりも高確率で、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（Ｖゲート）への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【０５４８】

時短状態中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たりＢ」と「小当たりＣ」とを設定可能に構成している。そして、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、Ｖ入賞可能な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の内容が異なる大当たり遊技が実行される。なお、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第２制御例では、時短状態中に実行可能な３回の第２特別図柄抽選の何れかで、１／２の確率で当選する小当たりに当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。この引き戻し遊技中は、図１０３（ｂ）に示した引き戻し演出が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（１／２）で小当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第２特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。なお、本第２制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりＣ）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができる。

【０５４９】

＜第２制御例における電気的構成について＞

次に、図１１２を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１１２は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ

機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１１３を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０５５０】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、遊技状態を可変させるための所定の抽選である特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１３２参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１４９参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【０５５１】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第２制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第２制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている情報よりも、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄保留球格納

エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

【０５５２】

なお、本第２制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第２制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５５３】

本第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後には、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第１特典）と、小当たり（第２特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけで無く、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第２制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第２制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

【０５５４】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図１１３を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例

えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１３２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１４９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０５５５】

所定の抽選（特図抽選）を実行するための情報である第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図１１６を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図１１６（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図１１６（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２と、を有している。この特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１は、第１特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２は、第２特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

【０５５６】

次に、図１１６（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１の内容について説明をする。図１１６（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２ａ１には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６５５３５」に対して小当たり当選する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が１個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、１／６５５３６となる。よって、第１特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行わ

れる。次に、図１１６（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２の内容について説明をする。図１１６（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。

【０５５７】

具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３２７６８～６５５３５」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が３２７６８個に規定しているため、第２特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、３２７６８／６５５３６（約１／２）となる。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。以上、説明をした通り、本第２制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第２制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖゲート）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

【０５５８】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第２制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無い

パチンコ機１０を提供することができる。
【０５５９】
なお、本第２制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第２制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【０５６０】
加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第１高確率状態、第２高確率状態、第３高確率状態を設定可能に構成し、第１高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第２高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第３高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を３種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第２制御例では、図１１６（ｂ）、及び図１１６（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における大当たり確率と、第２特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

【０５６１】
　また、本第２制御例では、図１１６（ｂ）、及び図１１６（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における小当たり確率と、第２特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選の小当たり確率と、第２特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第２制御例では、当選確率は異なるが、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第２制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第２制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２ｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図１１７（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容について説明をする。図１１７（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１７（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｂは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。
【０５６２】
　具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図１１７（ｂ）を参照して後述するが、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか１の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技（例えば、第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技では無く、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技）を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は６０％（６０／１００）である。
【０５６３】
　また、図１１７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９

」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が６ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「０」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「０」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は１００％（１００／１００）である。なお、特図２の大当たり種別として「大当たりＤ」が規定されているが、この「大当たりＤ」は、小当たり遊技においてＶ通過した場合にのみ設定される大当たり種別であり、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。

【０５６４】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、特定の大当たり種別（大当たりＣ）が必ず設定されるように構成しており、「大当たりＣ」は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）よりも大当たり遊技のラウンド数が大きくなるように構成している。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態も、「大当たりＡ」と同様に、遊技者に有利となる時短状態が設定されるように構成している。よって、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＡ」が遊技者に有利な大当たり種別となる。そして、「大当たりＢ」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。ここで、本第２制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には、約１／２の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数（１回）の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選するには、約１／２の確率で当選する小当たりに当選すること無く、約１／３００の確率で当選する大当たりに当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たりに当選したことの付加価値を遊技者に付与するために「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第２特別

図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０５６５】

以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず時短大当たり遊技が実行されるため、６０％の割合で時短大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な特別図柄抽選となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面においても、獲得し得る最大数、最小数、平均数の何れにおいても第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。なお、本制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成し、大当たり遊技期間が同一となるように構成している。そして、この同一の大当たり遊技期間を用いて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に示唆するための大当たり遊技演出（討伐演出）を実行するように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握されてしまうことを抑制し、大当たり遊技中に実行される討伐演出に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。なお、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、討伐演出の演出期間を、少ない数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技期間に対応させるように構成し、多い数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技では、討伐演出の演出期間が経過した後に、残りのラウンド数に対応させた大当たり遊技演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、少なくとも討伐演出の演出期間中は、大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握させ難くすることができる。また、この場合、少ないラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別の方が、多いラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように大当たり種別選択テーブル２０２ｂの内容を規定すると良い。

【０５６６】

このように構成することで、討伐演出の演出結果として時短状態が設定されることを示す演出結果（成功演出）が表示された直後に、時短状態を設定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技の方が、遊技者に不利な遊技状態が設定される大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を少なくすることで、遊技者に対して過剰に賞球数を獲得されてしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技終了後に不利な遊技状態（通常状態）が設定される遊技者に対して、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態（時短状態）が設定される遊技者よりも、１回の大当たり遊技で多めに賞球を獲得させることができるため、大当たり遊技を実行したにも関わらず少ない賞球を獲得しただけで通常状態へ移行してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第２制御例では、時短状態が設定された場合に時短状態を同一期間（時短回数３回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。図１１３に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本第２制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第２制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタＣ５の値を用いて、小当たり種別選択テーブル２０２ｆを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図１１８を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｆの内

容について説明をする。

【０５６７】

図１１８は、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図１１８に示した通り、この小当たり種別選択テーブル２０２ｆは、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第１特別図柄（特図１）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～９９」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。一方、第２特別図柄（特図２）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～７９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ」が対応付けて規定されており、「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＤ」が設定される小当たり種別である。また、「小当たりＣ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。

【０５６８】

つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１００個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は１００％（１００／１００）である。一方、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。また、「小当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＣ」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第２制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（Ｖゲート）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（Ｖ条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、Ｖ条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、Ｖ条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図１１８に示した通り、「小当たりＡ」、及び「小当たりＣ」に対しては、「大当たりＣ」の大当たり種別が規定されており、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＤ」の大当たり種別が規定されている。

【０５６９】

ここで、「大当たりＣ」が設定された場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりＣ」が設定される大当たり遊技）と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が９ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりＤ」は、特別

図柄抽選で大当たり当選した場合には設定されることの無い大当たり種別であり、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される大当たり種別である。つまり、本第２制御例では、パチンコ機１０全体として、４種類の大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＤ）を設定可能に構成しており、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＣ」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となり、「大当たりＤ」は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【０５７０】

なお、本第２制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりＣ」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機１０において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図１１３に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１４９参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１９（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０５７１】

ここで、図１１９（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図１１９（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１１９（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に応じて決定するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に基づいて異なる種別の変動パターン選択テーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンを決定することが可能となる。図１１３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウ

ンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図１３２参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【０５７２】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃに規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第２制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０５７３】

また、本第２制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第２制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための開始条件が成立し、第２入球口６４０へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）において普通図柄抽選で当たり当選しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第２特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【０５７４】

なお、本第２制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）にて、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当たり当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当たり当選（普図当たり当選）した場合であっても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物６４０ａを動作させる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を

実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための別の開始条件が成立し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件のうち、成立した開始条件の種類に応じて一時的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする期間を異ならせることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。

【０５７５】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率（例えば、１／６５５３６）に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽選で当たり当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い。また、この場合、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第１期間の間隔を空けて第２入球口６４０へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第２特別図柄変動の変動時間が、第１期間よりも短い第２期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球する毎に、新たな第２特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、１回のロング普図当たり遊技を契機に第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第１遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す第２遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、１回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第２特別図柄抽選の実行回数よりも多くなるように構成しても良い。つまり、第２特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第２特別図柄抽選の実行回数（本第２制御例では３回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当たり当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第２特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。また、普図当たり遊技として、通常普図当たり遊技と、通常普図当たり遊技よりも第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ易い開放パターン（ロング開放パターン等）で実行される有利普図当たり遊技とを実行可能に構成した場合において、何れの種別の普図当たり遊技が実行された場合であっても、普図当たり遊技を終了させるための共通条件として特定個数（例えば、１個）の遊技球が入球した場合に成立する終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、通常普図当たり遊技が実行された場合と、

有利普図当たり遊技が実行された場合と、で普図当たり遊技中における第２入球口６４０への遊技球の入球のさせ易さのみを異ならせ、第２入球口６４０へと入球させることが可能な入球数は同一（１個）にすることができるため、有利普図当たり遊技が実行された場合に過剰に有利な遊技が遊技者に提供されてしまうことを抑制することができる。

【０５７６】

このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第２特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図１３２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１４９参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図１１２に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図１１３に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図１１４を参照して、本第２制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１１４は、本第２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した図である。図１１４に示した通り、本第２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄ、時短付与テーブル２０２ｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆ、開放シナリオテーブル２０２ｇ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、小当たり種別選択テーブル２０２ｆについては、図１１３に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【０５７７】

図１１９（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに規定されている内容に応じて決定するように構成している。通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１１９（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容について説明をする。図１１９（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１１９（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０

～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【０５７８】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、所定期間よりも短い期間が設定された状態である短い変動時間の変動パターン（外れ等）が決定され易くなるように構成しており、所定期間が設定された状態である長い変動時間の変動パターン（スーパーリーチ）が決定された場合の方が、遊技者に付与される恩恵である特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０５７９】

さらに、通常状態における第１特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（８０秒）よりも長い変動時間（９０秒、１４０秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図１４９参照）にて実行される外部出力処理（図１４９のＳ１６０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図２（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定されている。

【０５８０】

本第２制御例では、通常状態が設定されている状態では、第２入球口６４０へと遊技球が入球し難く（不可能）なるように遊技盤１３に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第２特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を最大で１個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第２特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第２特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図２保留を獲得し、獲得した特図２保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第２特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第２特別図柄抽選として通常状態にて第２特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第２制御例では、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（２０秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて時短状態終了後の引き戻し演出（図１０３（ｂ）参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第２特別図柄）の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

【０５８１】

次に、図１２０（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図１２０（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル（特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４）よりも頻繁に参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、時短状態が設定されてからの実行回数が１～４回目の第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が１，２回目の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第２制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当たり当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第２特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。

【０５８２】

ここで、例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得するまでの間に、第１特別図柄抽選が実行される場合があった。本第２制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第２特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に第１特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動が停止表示されるまで、第２特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第２制御例におけるパチンコ機１０は、特図２保留を最大で１個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間（１秒）の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態中は、特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が頻繁に実

行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図２保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図１保留を獲得している場合には第１特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図２保留を獲得したとしてもその時点が第１特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

【０５８３】

これに対して、本第２制御例では、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図１保留を短時間で消化するように構成している。つまり、予め定められている所定制御である時短状態が設定されたことに基づいて、特図変動時間として通常状態よりも短い変動時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで特図１保留を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図１２０（ａ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。

【０５８４】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１～４回目の第１特別図柄変動、即ち、特図１保留として獲得可能な上限数（４個）に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図１保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第１特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合には、変動時間が０．５秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図１保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図２保留を獲得するまで（時短状態中に実行された普通図柄抽選で当たり当選したことに基づく普図当たり遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させるまで）の間に、獲得済みの特図１保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合（大当たり、小当たり）には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第１特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン（９０秒）が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動演出が実行されるように構成している。

【０５８５】

また、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２を参照して変動パターンが決定される１，２回目の第２特別図柄変動では、抽選結果に関わらず変動時間が１秒の変動パターンが決定される。この期間は、カウントダウン演出（図１００（ａ）参照）が実行されるように構成している。このように構成することで、カウントダウン演出によって残時短回数を示すための数字アイコン８０８（図１００（ａ）参照）が可変表示されるタイミングと、数字アイコン８０８を非表示にして当たり当選を示す第３図柄が停止表示させるタイミングと、を一致させ易くすることができるため、カウントダウン演出の一環として当たり当選を示す第３図柄を停止表示させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図１２０（ｂ）を参照して、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３の内容について説明をする。図１２０（ｂ）は、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３は、時短状態中に実行される一部の第１特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態が設定されてから５～１０回目の第１特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるものである。図１２０（ｂ）に示した通り、特殊時短用変動パターンテーブル２０２ｄ３には、特別図柄種別として第１特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。

【０５８６】

本第２制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数との合算回数が１０回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本制御例におけるパチンコ機１０は、第２特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第２特別図柄抽選を３回実行し、何れかの第２特別図柄抽選において約１／２の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される３回の第２特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図２保留を用いた第２特別図柄抽選（１回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が３回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第１特別図柄抽選が３回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第２特別図柄抽選が実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第２制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を最大で４個獲得可能に構成しており、例えば、特図１保留を４個、特図２保留を０個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第２特別図柄変動よりも先に第１特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第２特別図柄抽選が３回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【０５８７】

また、時短状態が設定される際に特図１保留を４個獲得している状態であっても、時短状態中に第２特別図柄変動を３回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が７回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図１保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第２特別図柄変動を３回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提

供してしまうという問題があった。そこで、本第２制御例では、第２特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図１保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第２特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第２特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。さらに、本第２制御例では、時短状態中において効率良く第２特別図柄抽選を実行させるために、特図１保留の上限数（４個）に対応する第１特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから４回目の第１特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図１２０（ａ）参照）を用いて、短時間（０．５秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第１特別図柄変動に対しては、２０秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として常に短時間（０．５秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第１特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。

【０５８８】

これに対して、本第２制御例では、時短状態が設定されてから実行される５回目以降の第１特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図１保留を獲得した場合にのみ実行される第１特別図柄変動に対しては、長時間（２０秒）の変動時間を設定するように構成し、１回の第１特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保させることができるように構成している。つまり、第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、時短状態中に第１特別図柄変動が５回以上実行された場合には、その第１特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。なお、上述した時短状態中における５回目以降の第１特別図柄変動は、正常な遊技、即ち、大当たり遊技中から継続して右打ち遊技を実行する遊技を行っている場合には実行され得ない第１特別図柄変動となるため、長い変動時間（２０秒）が設定されるように構成したとしても、正常な遊技を行っている遊技者に対して、時短状態中における遊技効率を低下させるものではない。次に、図１２０（ｃ）を参照して、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４の内容について説明をする。図１２０（ｃ）は、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４は、時短終了条件が成立する第２特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから３回目の第２特別図柄変動が実行された場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第２特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

【０５８９】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル２０２ｄ４には、特別図柄種別として第２特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の

全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「大当たり」が規定されている。つまり、時短最終変動となる第２特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果（数字アイコン８０８の「０」表示）を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図２保留の獲得を促すためのチャージ演出（図１０３（ａ）参照）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから１回目、又は２回目の第２特別図柄変動よりも３回目（最終）の第２特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当たり当選する場合であっても、１回目、或いは２回目の第２特別図柄抽選で当たり当選する場合と、３回目の第２特別図柄抽選で当たり当選する場合とで、時間効率（時短状態の単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選回数）を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第２特別図柄抽選で当たり当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第２特別図柄抽選で当たり当選するかについても興味を持たせることができる。

【０５９０】

また、図１２０（ｃ）に示した通り、時短最終変動（３回目）となる第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、２種類の変動時間を設定可能に構成している。ここで、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン８０８の「１」が表示されている状態で画面が破壊され、当たり当選を示す第３図柄が停止表示される演出、即ち、１回目、２回目の第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合と同様の演出態様を用いて小当たり当選を示す変動演出が実行されるように構成している。そして、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン８０８の「１」が表示されている状態から、カウントダウンが終了することを示す「ＬＡＳＴ」の文字が表示され、チャージ演出へと切り替わる際に表示画面が破壊され、当たり当選を示す第３図柄が停止表示される演出が実行される。このように、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、短時間（１秒）で小当たり当選を示す第３図柄を停止表示させる変動パターンと、長時間（２０秒）で小当たり当選を示す第３図柄を停止表示させる変動パターンと、を設定可能に構成することで、遊技者に対して、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを様々なタイミングで報知することができるため、カウントダウン演出の演出効果を高めることができる。また、長時間（２０秒）の変動時間が設定された場合には、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が外れであったことを示すための演出態様でカウントダウン演出を実行した後に、小当たり当選を示す演出結果が表示されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【０５９１】

加えて、図１２０（ｃ）に示した通り、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が外れであった場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動（３回目）の第２特別図柄抽選が当たりであった場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合よりも、長い変動時間の変動パターンが設定されるように構成し、差分の変動時間を用いて、遊技者に特図２保留の獲得を促すチャージ演出を実行可能に構成している。よって、特図２保留を獲得している状態で時短状態を終了させ易くすることができると共に、時短状態が継続する可能性が高い場合（小当たり遊技中にＶ入賞させることで大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合）には、時短最終変動（３回目）の変動期間中であってもチャージ演出を実行する期間を排除することで、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができる。図１１４に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル２０２ｅは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選時に設定された大当たり種別）に応じた遊技状態（時

短終了条件）が規定されている。ここで、図１１７（ｂ）を参照して、時短付与テーブル２０２ｅの内容について説明をする。図１１７（ｂ）は、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図１１７（ｂ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｅには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」，「大当たりＣ」，「大当たりＤ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が規定されており、「大当たりＢ」に対しては、時短カウンタ２０３ｈの値、小当たりカウンタ２０３ｓの値、特図２カウンタ２０３ｔの値に「数値無し（図では「－」で表示）」が規定されている。

【０５９２】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル２０２ｅに情報が規定されている、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第１特別図柄変動、或いは、第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新（減算）される。つまり、小当たりカウンタ２０３ｓは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

【０５９３】

図１１７（ｂ）に示した通り、大当たり種別の「大当たりＡ」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０」が、小当たりカウンタ２０３ｓの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｔの値に「３」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たりＡ」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「１０回」、小当たり当選回数が「１回」、第２特別図柄変動回数が「３回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第２制御例では、上述した各カウンタの値が１以上である場合に、時短状態中であると判別するように構成している。よって、大当たり種別の「大当たりＢ」が設定された場合には、各カウンタの値に対して数値が設定されないように時短付与テーブル２０２ｅの内容を規定しているため、大当たり遊技終了後に時短状態では無く、通常状態が設定されることになる。なお、本第２制御例では、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている内容として、設定された大当たり種別に関わらず時短状態が設定される場合における各カウンタの値を統一しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、各カウンタの値（特に特図２カウンタ２０３ｔの値）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、設定された大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定することができる。この場合、例えば、時短状態中に実行される第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図２カウンタ２０３ｔの値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、１の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者

により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。
【０５９４】
　また、特図２カウンタ２０３ｔ以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１０」よりも少ない「４」を設定するように構成しても良い。この場合、特図１保留を獲得しており、且つ、特図２保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数が減少することになる（特図２カウンタ２０３ｔの値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ２０３ｈの値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短カウンタ２０３ｈの値として「１０」よりも多い「９０」を設定するように構成しても良い。この場合、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行したとしても、時短終了条件が成立し難くなるため、時短状態中に敢えて第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることが可能となる。なお、この場合、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率を高めたり、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を増加したりする特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を行うか、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。
【０５９５】
　図１１７（ｂ）に示した通り、本第２制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、３種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図２カウンタ２０３ｔに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０００」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ２０３ｓに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にＶ入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第２制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第２特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図２保留獲得数カウンタ）を設け、特図２保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「４」）を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第２特別図柄変動期間中に特図２保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。
【０５９６】
　このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図２保留を獲得していない状態（少ない特図２保留を獲得している状態）で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図２保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くす

ることができる。また、本第２制御例では、第２特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値を一定数（「１」）減算するように構成しているが、例えば、第２特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｔの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。

【０５９７】

加えて、本制御例では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル２０２ｇは、主制御装置１１０によって動作制御される各種機構（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ）に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。変動パターンシナリオテーブル２０２ｈは、遊技状態や大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数に対応させて、実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるテータテーブルを規定しているものである。ここで、図１２１を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈの内容について説明をする。図１２１は、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈの内容を模式的に示した図である。図１２１に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈには、大当たり遊技終了後の変動回数（特図１変動回数、特図２変動回数、合算回数）と、遊技状態に対して、各種変動パターンテーブルが規定されている。本第２制御例のように時短状態における最終変動であることを時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて決定し、最終変動専用の演出が実行される処理は、カウンタの残回数を用いて所定の演出を実行する処理である。

【０５９８】

このように構成することで、複数の時短終了条件が設定される時短状態中であっても、例えば、特図１変動の変動回数に関わらず、時短状態の最終変動となる特図２変動にて時短最終変動用の変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定することができる。これに限ること無く、同一の条件である場合に異なる変動パターンテーブルを決定可能となるよう構成しても良く、例えば、抽選によって、決定する変動パターンシナリオテーブルを決定可能に構成しても良い。図１１２に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１１２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有して

いる。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１４９参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１４８参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４７参照）が即座に実行される。

【０５９９】

また、ＲＡＭ２０３は、図１１５に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｍ、小当たり開始フラグ２０３ｎ、小当たり中フラグ２０３ｏ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐ、Ｖフラグ２０３ｑ、Ｖ通過フラグ２０３ｒ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、電動役物開閉開始フラグ２０３ｕ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、図１１３に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて取得された入賞情報（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第１入球口６４へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【０６００】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、第２入球口６４０への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を１つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エ

リア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普図入賞情報）が格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【０６０１】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１４１のＳ８０４参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１３４のＳ２１２参照）。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１３４のＳ２１３、図１４１のＳ８０５参照）。第１特別図柄保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される第１特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【０６０２】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに対して、第２入球口６４０に始動入賞して、保留された保留球（特図２保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更されると、第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過して変動表示の

保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１４６のＳ１３０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１４５のＳ１２０５参照）。遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図１４６のＳ１３０６参照）。一方、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図１４６のＳ１３０３：Ｎｏ）。

【０６０３】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、小当たりカウンタ２０３ｓの設定状況、特図２カウンタ２０３ｔの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの値として０よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア２２３ｇに一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図１４８参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【０６０４】

時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、主制御装置１１０にて実行される大当たり制御処理（図１５１のＳ１６２１参照）において、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図１５１のＳ１７１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図１５１のＳ１７１５参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合に０にリセットされる（図１３４のＳ２２０参照）。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第２制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｈの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ２０３ｓの値が０となった場合（図１３９のＳ７０３：Ｙｅｓ）、特図２カウンタの値が０となった場合（図１３８のＳ６１

１：Ｙｅｓ）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも０にクリアされる。このように構成することで、１の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ２０３ｈの値として０よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

【０６０５】

なお、本第２制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第１可変入賞装置６５へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第２制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図２保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得することが可能となる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図１３４のＳ２１９参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図１５１のＳ１７０３参照）。

【０６０６】

大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図１５１のＳ１７０４参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図１５１のＳ１７１９参照）。そして、特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図１３４のＳ２０１参照）。小当たり種別格納エリア２０３ｍは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図１３６のＳ４０９：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図１３７のＳ２２３参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図１３７のＳ５０１参照）。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに格納される（図１３７のＳ５０２参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１３７のＳ５０４参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される（図１５２のＳ１８０３参照）。この小当たり開始フラグ２０３ｎは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されてい

る。
【０６０７】
小当たり中フラグ２０３ｏは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１３７のＳ５０４参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図１５２のＳ１８１８参照）。この小当たり中フラグ２０３ｏは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、小当たり遊技が実行されている場合に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球がＶスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図１３７のＳ５０２参照）。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３により遊技球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｑがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。
【０６０８】
Ｖフラグ２０３ｑは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を遊技球が流下し、Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｑがオンであるかを判別し（図１５２のＳ１８１３参照）、Ｖフラグ２０３ｑがオンであると判別した場合に（図１５２のＳ１８１３：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図１５２のＳ１８１５参照）。このＶフラグ２０３ｑは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｒは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されている場合にオンに設定される。第２制御例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した遊技球に対応したＶ通過処理（図１４４のＳ１３３参照）においてオンに設定される（図１４４のＳ１１０７参照）。
【０６０９】
そして、Ｖ通過処理（図１４４のＳ１３３参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｒがオンに設定されているか判別し（図１４４のＳ１１０１）、オンに設定されていると判別した場合は（図１４４のＳ１１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図１４４のＳ１３３参照）のうちＳ１１０２～Ｓ１１０９の処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にＶスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理が煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ２０３ｓは

、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ２０３ｓには、大当たり制御処理（図１５１のＳ１６２１）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図１５１のＳ１７１３：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図１５１のＳ１７１５）。

【０６１０】

そして、特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３）の時短更新処理（図１３８のＳ２２４参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図１３９のＳ６１５参照）にて、小当たり当選したと判別した場合に（図１３９のＳ７０１：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別されると（図１３９のＳ７０３：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１３９のＳ７０４）。なお、第２制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に設定（リセット）される（図１３８のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ２０３ｓの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ２０３ｓの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図２カウンタ２０３ｔは、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図２カウンタ２０３ｔには、大当たり制御処理（図１５１のＳ１６２１）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図１５１のＳ１７１３：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｅに規定されている値が設定される（図１５１のＳ１７１５）。

【０６１１】

そして、特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３）の時短更新処理（図１３８のＳ２２４参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第２特別図柄変動であると判別した場合に（図１３８のＳ６０８：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別されると（図１３８のＳ６１１：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１３８のＳ６１２）。なお、第２制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図２カウンタ２０３ｔの値が０に設定（リセット）される（図１３８のＳ６０６）。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２カウンタ２０３ｔの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図２カウンタ２０３ｔの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図２カウンタ２０３ｔの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。電動役物開閉開始フラグ２０３ｕは、特図２始動口（第２入球口６４０）に付随する電動役物６４０ａの開閉動作を実行する期間であるか否かを判別するためのフラグであり、普通図柄変動処理（図１４５のＳ１０５参照）において当たり当選の普通図柄変動（普図変動）が停止表示されたことに基づいてオンに設定され（図１４５のＳ１２２１参照）、設定された電動役物シナリオが終了し

たことに基づいてオフに設定される（図１５３のＳ１９０６参照）。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図１１２に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【０６１２】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【０６１３】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００、などがそれぞれ接続されている。この、枠ボタン２２は、遊技者が操作可能な操作手段として構成されており、詳細な図示は省略するが、枠ボタン２２が押下された場合には枠ボタン２２の基部に設けられた検出片が沈下するように構成している。そして、変位体を検出可能な他の装置として設けられている枠ボタン２２の押下検知センサが変位体である検出片の沈下を検知した場合に、１の装置による変位体の検出に関する検出関連信号として、１パルスの押下信号を出力する。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１では、受信した押下信号が所定期間（例えば、３パルス分）継続して出力されているかを判別し、所定期間継続して押下信号が出力されたと判別した場合に、検出関連信号を有効にする条件が成立し、押下信

号として判別するように構成している。これにより、静電気等で発生するノイズによるパルス信号が単発で入出力ポート２２５に入力された場合に押下信号を受信したと誤判定することを抑制することができる。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、決定された表示態様（第３図柄表示装置８１にて表示される変動演出態様）に対応する音声データ（音声コマンド）を音声出力装置２２６に対して通知する。詳細な説明は省略するが、本第２制御例では、特別図柄変動の開始タイミング（変動パターンコマンドを受信した場合）において、１回の特別図柄変動時間に対応する全ての変動演出態様（リーチ前演出態様、ノーマルリーチ演出態様、スーパーリーチ演出態様等）が決定され、決定された変動演出態様（表示用変動パターンコマンド）に対応する音声データ（音声コマンド）が音声出力装置２２６へと通知されるように構成している。即ち、所定の遊技実行期間である特別図柄変動期間中のＢＧＭ（音声）を決定する処理が所定の遊技実行期間が設定されるタイミングにて実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が開始されるタイミングにて第３図柄表示装置８１にて表示される変動演出態様に対応する全ての音声データ（音声コマンド）を音声出力装置２２６へと事前に通知することができるため、特別図柄変動期間中におけるコマンドの通知頻度を低減することができる。なお、これに限ること無く、１回の特別図柄変動に対して決定される変動演出態様（リーチ前演出態様、ノーマルリーチ演出態様、スーパーリーチ演出態様等）に対応する音声データを様々なタイミングで音声出力装置２２６へと通知するように構成しても良い。例えば、特別図柄変動が開始されるタイミングにて変動演出の開始音を含むリーチ前演出音声データ（リーチ前ＢＧＭ）を、リーチ演出が実行されるタイミングにてリーチ演出音声データ（リーチ演出ＢＧＭ）を、スーパーリーチ演出が実行されるタイミングにてスーパーリーチ演出音声データ（スーパーリーチ演出ＢＧＭ）を決定し、音声出力装置２２６に通知するように構成しても良い。このように、１回の特別図柄変動を１の遊技実行期間（遊技単位）とするのでは無く、１回の特別図柄変動中に実行される変動演出の種別（リーチ前、リーチ中、スーパーリーチ中等）を遊技単位とした各遊技実行期間に対してＢＧＭを決定するように構成することで、変動演出の各種別の内容を組み合わせることでバリエーションに富んだ演出を提供する場合であっても、音声データに要するデータ容量を抑え易くすることができる。

【０６１４】

また、音声ランプ制御装置１１３に接続されている枠ボタン２２は、演出ボタン２２ａを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、演出ボタン２２ａからの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３に接続されている選択ボタン６００は、図９３に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを有しており、音

声ランプ制御装置１１３は、選択ボタン６００に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置１１４へ指示する。

【０６１５】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。また、第３図柄表示装置８１に表示される遊技に関する情報を報知する標示態様であるエラーメッセージ画像の表示に合わせて、遊技に関する情報を報知する標示態様に対応する音源に基づくエラー音声が出力される。ここで、本第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１２２（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと、討伐数選択テーブル２２２ｂと、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃと、追加減少値選択テーブル２２２ｄと、演出ステージデータテーブル２２２ｅと、遊技環境データテーブル２２２ｆと、が少なくとも記憶されている。変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ（リーチにならない外れ）、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した図柄を設定するための情報である変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０６１６】

討伐数選択テーブル２２２ｂは、大当たり遊技中に実行される討伐演出における初期段階の敵総数を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図１６１のＳ３７０３参照）。ここで、討伐数選択テーブル２２２ｂに規定されている内容について、図１２３（ａ）を参照して詳細に説明をする。図１２３（ａ）は、討伐数選択テーブル２２２ｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１２３（ａ）に示した通り、討伐数選択テーブル２２２ｂは、実行される大当たり遊技に設定されている大当たり種別と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に対応させて異なる討伐数が規定されている。具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たりＡ、大当たりＣ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４４」の範囲に対して、討伐数「１０００」が、「４５～８９」の範囲に対して、討伐数「７７７」が、「９０～９９」の範囲に対して、討伐数「５００」が、それぞれ規定されている。また、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりＢ」であって、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～７９」の範囲に対して、討伐数「１０００」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐数「５００」が、それぞれ規定されている。つまり、討伐演出が開始された際に表示される討伐数（敵の総数）が「１０００」である場合の方が、「５００」である場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される可能性が高くなるように各討伐数の決定割合を規定してい

る。このように構成することで、討伐演出が開始された時点で、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させることが可能となる。

【０６１７】

また、時短大当たりに対応する大当たり種別が設定されている場合のみ、討伐数「７７７」を決定可能に討伐数選択テーブル２２２ｂの内容を規定しているため、討伐演出として「７７７」体の敵を討伐する演出態様が決定された場合には、討伐演出が終了するのを待たずして、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知することができる。このように、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を、大当たり遊技が終了するまでに遊技者に報知する演出（討伐演出）を実行する場合において、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（遊技者に有利となる遊技状態）が設定されることを報知するタイミングが様々なタイミングで到来するように構成することで、大当たり遊技中に実行される討伐演出を遊技者が常に注視することになるため、演出効果を高めることができる。討伐演出態様選択テーブル２２２ｃは、討伐演出における演出シナリオを決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図１６１のＳ３７０３参照）。ここで、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃに規定されている内容について、図１２３（ｂ）を参照して説明をする。図１２３（ｂ）は、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図１２３（ｂ）に示した通り、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃには、大当たり種別、討伐数選択テーブル２２２ｂを参照して決定された討伐数、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値に対応させて、異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、討伐演出シナリオとして、討伐演出中に実行される５回の攻撃演出のそれぞれにおいて減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限値と、討伐演出の演出結果として表示させることが可能な残敵数の最小値と、が規定されている。

【０６１８】

具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たりＡ、大当たりＣ」であり、討伐数が「１０００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１」が、「５０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別２」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別３」が規定されている。また、討伐数が「７７７」の場合は、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～９９」の全範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別４」が規定されている。そして、討伐数が「５００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～４９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別５」が、「５０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別６」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別７」が規定されている。一方、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりＢ」であり、討伐数が「１０００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～５９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別８」が、「６０～８９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別９」が、「９０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１０」が規定されている。そして、討伐数が「５００」、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値が「０～５９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１１」が、「６０～７９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１２」が、「８０～９９」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別１３」が規定されている。ここで、図９６から図９９を参照して上述した通り、討伐演出が実行されると、５回の攻撃演出が実行され、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下することで敵を減少させる演出が実行されるように構成している。また、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下しなかった場合には、攻撃演出終了後（ラウンド遊技終了後）に設定されるインターバル期間において、敵数を減少させるための追加攻撃演出を実行可能に構成している。ここで、上述した攻撃演出が複数回実行される場合の演出の流れについ

て簡単に説明をすると、演出ボタン２２ａが押下されたことに基づいて残敵数が１０００から７００まで減少する最初の攻撃演出が実行される。その後、時間経過に応じて実行される演出の終了として最初の攻撃演出が終了し、残敵数７００を示す表示態様が２回目の攻撃演出が開始されるまで継続して表示される。その後、７００の表示態様が表示されている状況で演出ボタン２２ａが押下されたことに基づいて２回目の攻撃演出が実行され、残敵数が７００から５００へと減少する。以降、同様に残敵数が減少する演出（攻撃演出）と、その攻撃演出が終了した後の残敵数表示演出と、が繰り返し実行され、最終的に５回の攻撃演出に応じた最終残敵数が表示される。

【０６１９】

本第２制御例では、討伐演出中に実行される各攻撃演出において減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限を、討伐演出シナリオに基づいて予め決定するように構成しているため、敵数の減少度合いが偏った討伐演出が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、各攻撃演出の終了後に表示される残敵数をシナリオ管理するのでは無く、各攻撃演出の終了後に表示され得る最小の残敵数のみをシナリオ管理し、実際に表示される残敵数に幅を持たせるように構成しているため、予め規定されているシナリオ種別の個数よりも多くの演出パターンで討伐演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第２制御例では、攻撃演出中において遊技者が演出ボタン２２ａを押下するか否かに応じて、敵数を減少させるための演出態様を異ならせるように構成し、且つ、実行される演出態様によって、攻撃後の残敵数として表示される敵数を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。追加減少値選択テーブル２２２ｄは、討伐演出における各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン２２ａを押下すること無く、インターバル期間中に追加攻撃演出が実行される場合に参照されるデータテーブルであって、初回インターバル中演出処理（図１６４のＳ３７０９参照）にて参照される。この追加減少値選択テーブル２２２ｄを参照して、追加攻撃演出にて減少させる敵数が決定される。

【０６２０】

ここで、図１２４を参照して追加減少値選択テーブル２２２ｄに規定されている内容について説明をする。図１２４は、追加減少値選択テーブル２２２ｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図１２４に示した通り、追加減少値選択テーブル２２２ｄには、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃを参照して決定されたシナリオ種別と、現在の残敵数（残討伐数カウンタ２２３ｊの値）と、討伐演出シナリオに規定されている敵数との差分数と、その差分の範囲における特定数（固有特定数、共通特定数）の有無と、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に対応させて、追加攻撃演出にて減少させる敵数（追加減少値）が規定されている。具体的には、シナリオ種別が「シナリオ種別１，８」であり、差分数が「４０１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。また、差分数が「１０１～４００」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５０」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５０」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【０６２１】

そして、差分数が「１００以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで

減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値＋１０」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別２，３，９，１０」であり、差分数が「５１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－２０」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－２０」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「５０以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～２９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値＋１０」が規定されており、「３０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【０６２２】

シナリオ種別が「シナリオ種別５，１１，１２」であり、差分数が「２１以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、追加減少値として「現状－５」が規定されており、「５０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「２０以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別６，７，１３」である場合には、差分数に関わらず、特定数が「有り」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～１９」の範囲に対して、追加減少値として「減少無し」が規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。最後に、シナリオ種別が「シナリオ種別４」である場合には、差分数、及び、特定数の有無に関わらず、取得した第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～９９」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【０６２３】

演出ステージデータテーブル２２２ｅは、背景種別として設定可能な演出ステージに関する情報が予め規定されているデータテーブルであって、遊技環境として、決定されるモード種別（通常モード、アクティブモード、固定モード）に応じて、各ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）の移行条件が規定されている。本第２制御例では、遊技の進行状況と、設定されているモード種別と、に基づいて、ステージ種別の移行条件が成立したかを判別し、ステージ変更を実行するように構成している。ここで、演出ステージデータテーブル２２２ｅに規定されている内容について、図１２５（ａ）を参照して説明をする。図１２５（ａ）は、演出ステージデータテーブル２２２ｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図１２５（ａ）に示した通り、演出ステージデータテーブル２２２ｅには、モード種別と、ステージ種別に対応させてステージ種別の移行条件が規定されており、大まかには、アクティブモードが設定されている場合が最もステージ種別の移行条件が成立し易く、通常モードが設定されている場合はアクティブモードよるも移行条件が成立し難く、固定モードが設定されている場合は、移行条件が成立しないように各内

容が規定されている。具体的には、モード種別が「通常」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されている。また、モード種別が「アクティブ」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動２０回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」、「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動５０回」、又は「大当たり変動開始の一部」が規定されている。そして、モード種別が「固定」に対しては、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「保留連確定時における大当たり遊技終了後の一部」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、移行条件が既定されていない。

【０６２４】

ここで、各移行条件について説明をする。「特図変動５０回」とは、ステージ種別が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が５０回に到達した場合に成立する移行条件（特図変動移行条件）である。つまり、通常モードが設定されている場合は、特別図柄変動が５０回実行される毎に、ステージ種別を変更させるためのステージ変更演出が実行されることになる。なお、本第２制御例では、特図変動移行条件として、設定されているモード種別に対して、固定の回数を予め規定しているが、これに限ること無く、所定の範囲の特図変動回数（例えば、１０回～５０回）を抽選で決定する手段を設け、その手段によって決定された特図変動回数を特図変動移行条件として設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングでステージ変更演出が実行されるかを予測させ難くすることができる。また、この場合、設定されているモード種別に応じて抽選にて決定される特図変動回数を異ならせるように構成し、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも多い回数の特図変動回数が抽選で決定され易くなるように、設定されているモード種別に応じて異なるデータテーブルを用いた抽選が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が任意に設定したモード種別（ステージ変更演出の実行頻度）に応じた間隔でステージ変更演出を実行させ易くすることができる。

【０６２５】

移行条件の１つである「大当たり変動開始の一部」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図１６８のＳ４３０４参照）において、大当たり当選する特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定された場合に成立する移行条件（当たり変動移行条件）である。詳細な説明は省略するが、本第２制御例では、図１６８のＳ４４０４の処理において、設定されているモード種別と、抽選結果（大当たり当選）と、変動パターンとに基づいて、ステージ変更演出と伴う演出態様が決定されるように構成しており、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定され難くなるように構成している。このように構成することで、特図変動移行条件が成立していない状態であっても、当たり変動移行条件が成立したことによりステージ変更演出を実行させることができるため、遊技者に意外性のあるタイミング、例えば、連続して実行される２回の特別図柄変動にてステージ変更演出を実行させることができる。さらに、当たり変動移行条件は大当たり当選した場合のみ成立するように構成しているため、意外性のあるタイミングでステージ変更演出が実行された場合に、大当たり当選への期待度を高めることができる。本第２制御例では、特図変動移行条件として予め規定された回数を設定しているため、遊技者に対して、特図変動移行条件によってステージ変更演出が実行される間隔を把握させ易くすることができるため、当たり変動移行条件の成立に基づいて実行されるステージ変更演出を容易に把握させることができる。よって、大当

たり当選をいち早く察知したい遊技者に対して、特図変動移行条件が成立する間隔を把握しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【０６２６】

さらに、移行条件の１つである「特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第３図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図１６８のＳ４３０４参照）において、第３図柄の変動演出の演出態様として、特図変動中にステージ変更演出を実行させる演出態様が決定された場合に成立する移行条件（特図移行条件）である。なお、本第２制御例では、上述した３つの移行条件を、ステージ変更演出を実行させるための条件として規定しているが、それ以外の移行条件を設定しても良く、特別図柄変動が実行されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）に対して操作を行うことでステージ変更演出を実行可能に構成しても良い。この場合、選択可能なステージ種別を予め遊技者に報知するように構成し、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別を設けても良い。さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別のみ予め遊技者に報知しないように構成しても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、上述した通り、本第２制御例では、同一のモード種別においても、設定されているステージ種別に応じて、異なる移行条件が規定されるように構成しており、具体的には、「ウサギステージ」の方が、「勇者ステージ」よりも移行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、設定されているステージ種別に基づいて、ステージ変更演出が実行された場合においてどの移行条件が成立したのかを予測する楽しみを向上させることができる。遊技環境データテーブル２２２ｆは、各遊技環境の内容が予め規定されているデータテーブルであって、遊技者によって遊技環境が選択された場合に、選択された遊技環境に対応するデータが読み出され、遊技環境格納エリア２２３ｕに格納される。ここで、図１２５（ｂ）を参照して、遊技環境データテーブル２２２ｆに規定されている内容について説明をする。図１２５（ｂ）は、遊技環境データテーブル２２２ｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図１２５（ｂ）に示した通り、遊技環境データテーブル２２２ｆには、遊技環境に関する「モード」、「音量」、「光量」の３種類の環境種別に対してそれぞれ内容が規定されている。具体的には、遊技環境「モード」の環境種別には「通常」、「アクティブ」、「固定」の３種類の内容が規定されており、「通常」には「ステージ変更あり（頻度低）、演出固定フラグ２２３ｔオフ」が、「アクティブ」には「ステージ変更あり（頻度高）、演出固定フラグ２２３ｔオフ」が、「固定」には「ステージ変更無し、演出固定フラグ２２３ｔオン」が規定されている。これにより、決定された遊技環境「モード」に応じて遊技環境データテーブル２２２ｆに規定されている内容に応じたモード切り替えが実行される。また、遊技環境「音量」、及び「光量」に対しては、遊技者が選択可能な段階レベル（１（最小）～４（最大））に応じた段階値が規定されている。

【０６２７】

さらに、固定モードが設定されている場合には、保留連が確定している状態において大当たり遊技終了後１回目の特別図柄変動が開始された場合の一部のみでステージ変更演出が実行されるように構成している。つまり、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行された場合には、大当たり当選を遊技者に報知することになる。よって、固定モードを選択した遊技者、即ち、ステージ変更演出が実行されないことを所望する遊技者に対しても、大当たり当選という特典を付与することを条件にステージ変更演出を実行することで演出効果を高めると共に、ステージ変更演出が実行されたことによる不快感を軽減させることができる。次に、図１２２（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１２２（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、入賞情報格納エリア２２３ａ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ（第１演出カウンタ２

２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２）、従遊技状態格納エリア２２３ｇ、時短情報更新エリア２２３ｈ、討伐回数カウンタ２２３ｉ、残討伐数カウンタ２２３ｊ、特定数表示済フラグ２２３ｋ、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍ、賞球数カウンタ２２３ｎ、保留連フラグ２２３ｏ、ラウンド数カウンタ２２３ｐ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑ、右打ちフラグ２２３ｒ、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓ、演出固定フラグ２２３ｔ、遊技環境格納エリア２２３ｕ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。

【０６２８】

入賞情報格納エリア２２３ａは、１つの実行エリアと、第１特別図柄に対応する４つのエリア（特図１用第１エリア～特図１用第４エリア）と、第２特別図柄に対応する１つのエリア（特図２用第１エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結果等が音声ランプ制御装置１１３によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納エリア２２３ａには、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図１５６のＳ３１１３参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図１５６のＳ３２０９：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第１エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置１１０から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制御装置１１０の先読み処理（図１４２のＳ８０７参照）が実行された場合に設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図１４９参照）にて実行される外部出力処理（図１４９のＳ１６０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと送信される。この入賞情報格納エリア２２３ａの各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１６７のＳ３１１４参照）が実行される毎に、１つずつシフト（第２エリアに格納されていた入賞情報を第１エリアに移行）される。これにより、主制御装置１１０から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に把握することができる。

【０６２９】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第２制御例では第１特別図柄に関する入賞情報（第１入球口６４に球が入球した場合に取得し得る情報）を４つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａが実行エリア以外に、第１エリア～第４エリアを有するように構成しているが、例えば、第２入球口６４０に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第２特別図柄に関わる入賞情報）も４つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア２２３ａに、実行エリア以外に、第１特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）と、第２特別図柄用の４つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する特図１保留の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂにて、その第１特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

【０６３０】
具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球（始動入賞）によって第１特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図１保留数）が加算された場合、又は、主制御装置１１０において第１特別図柄抽選が実行されて特図１保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）から、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する（図１５７のＳ３３０１参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を更新するので、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図１保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図１保留数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０６３１】
表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図１保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂは、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す情報でも良いし、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が１加算、或いは１減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置１１３に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃは、上述した特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第２制御例では、特図２保留の上限数を１個としているため、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃが計測する値の上限数も１となる。

【０６３２】
この特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃによって計測された値は、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄（特図２保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図２保留数を特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図２保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。

上述したように、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。さらに、本第２制御例では、時短状態における第２特別図柄の最終変動期間中において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを促すためのチャージ演出（図１０３（ａ）参照）を実行するように構成しており、このチャージ演出が実行されている際中に、特図２保留の上限数を示す保留球数コマンドを受信したことに基づいて、新たに特図２保留を獲得することができない状態であることを示すための表示態様（「チャージ完了」）を表示可能に構成している。つまり、保留球数コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの特図２保留数を表示するだけでは無く、実行中の演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように構成することで、様々な条件によって演出態様を切り替えることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

【０６３３】

変動開始フラグ２２３ｄは、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図１５６のＳ３２０２参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図１６７のＳ４３０２参照）。変動開始フラグ２２３ｄがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１５５参照）のコマンド出力処理（図１５５のＳ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図１５６のＳ３２０５参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図１６７のＳ４３０７参照）。停止種別選択フラグ２２３ｅがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図１６７のＳ４３０９参照）。演出カウンタ２２３ｆは、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図１５５参照）が実行される毎に更新される。第２制御例では、演出カウンタ２２３ｆとして、ループカウンタ（例えば、０～９９の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を複数（第１演出カウンタ２２３ｆ１、第２演出カウンタ２２３ｆ２等）有しており、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。

【０６３４】

具体的には、例えば、メイン処理（図１５５参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（１回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の遊技状態を識

別可能に構成している。なお、第２制御例では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、パチンコ機１０の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第２制御例ではパチンコ機１０への電源投入後に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処理（図１４８参照）にて状態コマンドが設定されるため（図１４８のＳ１５１２参照）、電源復旧後、直ちに従遊技状態格納エリア２２３ｇに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機１０に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置１１３側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置１１０において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図１５１のＳ１７１７等参照）。

【０６３５】

時短情報更新エリア２２３ｈは、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況（時短終了条件の対象となる遊技要素（例えば、特別図柄変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３ｈに格納される情報（時短終了条件、及び、進捗状況）に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア２２３ｈは、主制御装置１１０から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図１５１のＳ１６２１）にてエンディング期間の終了タイミングと判別し（図１５１のＳ１７１３：Ｙｅｓ）、時短終了条件を設定した場合に（図１５１のＳ１７１５）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される（図１５８のＳ３４１２参照）。そして、主制御装置１１０の時短更新処理（図１３８のＳ２２４参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア２２３ｈに含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけで無く、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

【０６３６】

この時短情報更新エリア２２３ｈ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３ｈには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数（Ｖ入賞装置６５０の動作を開始した回数）に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第２制御例では、この時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている更新情報のうち、第２特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第２制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

【０６３７】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第２制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第１特別図柄変動回数と第２特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第２特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図２変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図２変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当たり当選しなかった場合には、特図２変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図２変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置１１０にて更新される特図２カウンタ２０３ｔの値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出（カウントダウン演出）を実行することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能な第２特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。なお、本第２制御例では、上述した通り、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良いし、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

【０６３８】

また、本第２制御例では、時短終了条件（特図２変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を示すカウントダウン演出として、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数を数値で示す演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数を数値以外の態様（例えば、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の残回数が減算される毎に態様を異ならせるアニメーション）、即ち、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な第２特別図柄抽選の回数を具体的では無く、抽象的に報知可能な態様で演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、特図２変動時短終了条件が成立するまでに要する第２特別図柄変動回数を異ならせた時短状態を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な特図２変動回数を予測させる楽しみを提供することができる。さらに、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第２制御例では、時短情報更新エリア２２３ｈに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納するように構成しても良い。

【０６３９】

討伐回数カウンタ２２３ｉは、大当たり遊技中に実行される討伐演出として設定される攻撃演出の回数（討伐回数）を管理するためのカウンタであって、討伐演出の演出態様を決定するための討伐演出態様決定処理（図１６２のＳ３７０３参照）において、「５」の値がセットされる（図１６２のＳ３８０７）。そして、討伐演出が実行される大当たり遊技にて新たなラウンド遊技を開始する場合に実行される初回大当たりラウンド中演出処理（図１６３のＳ３７０７参照）にて、カウンタの値が減算される（図１６３のＳ３９０９

）。この討伐回数カウンタ２２３ｉの値は、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンの数）を決定する際に参照される。また、設定されている討伐演出シナリオに基づいて、各ラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出態様を決定する際に参照される。なお、本第２制御例では、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず６ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しており、その大当たり遊技中に討伐演出を実行するように構成している。そして、１ラウンド目のラウンド遊技期間中に今回実行される討伐演出の内容（残敵数、攻撃演出回数等）を告知し、２ラウンド目～６ラウンド目の各ラウンド遊技期間中に攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、討伐演出が実行される場合において、固定回数（５回）の攻撃演出が必ず実行されるように構成している。よって、討伐回数カウンタ２２３ｉには、初期値として「５」の値がセットされるように構成しているが、これに限ること無く、実行される討伐演出の内容に応じて、攻撃演出回数を異ならせるように構成しても良い。

【０６４０】

例えば、通常状態において実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり遊技を実行可能に構成し、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、少なくとも、大当たり遊技の種別として、ラウンド遊技数が標準ラウンド数（例えば、６ラウンド）となる標準大当たり遊技と、その標準大当たり遊技よりも多いラウンド遊技数（例えば、８ラウンド）となる特定大当たり遊技と、を実行可能に構成して、標準大当たり遊技が実行される場合よりも、特定大当たり遊技が実行される場合の方が、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加するように構成すると良い。さらに、標準大当たり遊技（６ラウンド大当たり遊技）よりも特定大当たり遊技（８ラウンド大当たり遊技）が実行される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。具体的には、標準大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第１大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第２大当たり種別と、を設定可能に構成し、且つ、特定大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第３大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第４大当たり種別と、を設定可能に構成する。そして、標準大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第２大当たり種別の選択割合よりも、特定大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第４大当たり種別の選択割合の方が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加する程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、討伐演出にて多くの攻撃演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【０６４１】

加えて、大当たり遊技のラウンド数が多い程、攻撃演出の実行回数を増加させ易くすることができるため、大当たり遊技中に多くの賞球数を獲得し得る場合の方が、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、複数の特典をまとめて提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第２制御例では、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数に対応させて討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を決定するように構成しているが、これに限ること無く、実行されるラウンド遊技数を最大数として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を抽選で決定するように構成しても良い。この場合、何れのラウンド数が設定される大当たり遊技であっても、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合よりも、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合の方が、攻撃演出の回数として多くの回数が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中に討伐演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技のラウンド数と、実行される攻撃演出の回数と、を把握しながら大当たり遊技終了

後に実行される遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。なお、本第２制御例では、討伐演出が実行される大当たり遊技が実行される場合において、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）の遊技期間中に、今回実行される討伐演出の演出内容を遊技者に告知するための初期表示態様を表示し、残りのラウンド遊技の遊技期間を用いて複数回の攻撃演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、討伐演出の初期表示態様が表示されるラウンド遊技として、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）とは異なるラウンド遊技を設定可能に構成しても良い。

【０６４２】

具体的には、今回実行される大当たり遊技のラウンド数を管理する管理手段と、今回実行される討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を管理する管理手段と、を設け、今回実行される攻撃演出の回数分のラウンド数を確保可能な範囲にて、討伐演出の初期表示態様を表示するラウンド数を決定する手段を設けると良い。このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから短時間で討伐演出が開始された方が（討伐演出の初期表示態様が表示された場合の方が）、より多くの攻撃演出が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に対して、討伐演出の実行タイミングについても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。以上、説明をした例では、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数に応じて、討伐演出の演出結果を示唆可能な構成として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が多くなる程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くする例を示したが、これに限ること無く、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が少ない程、或いは、特定回数（例えば、３回）の攻撃演出が実行される程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くするように構成しても良い。また、討伐演出が実行される大当たり遊技にて少ないラウンド数が設定される場合の方が、多いラウンド数が設定される場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。残討伐数カウンタ２２３ｊは、討伐演出にて実行される攻撃演出によって減算された敵数を計測するためのカウンタであって、討伐演出が実行される場合に、初期値として敵の総数に対応する値がセットされ、その後、攻撃演出が実行される毎に、実行された攻撃演出の演出結果に応じた値へと減算される。

【０６４３】

具体的には、通常状態にて実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニングコマンドを受信したと判別した場合（図１６１のＳ３７０１：Ｙｅｓ）に実行される討伐演出態様決定処理（図１６２のＳ３７０３参照）において、決定された敵総数に対応する値がセットされ（図１６２のＳ３８０２参照）、ラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間を示すためのインターバルコマンドを受信したと判別した場合（図１６１のＳ３７０８：Ｙｅｓ）に実行される初回インターバル中演出処理（図１６４のＳ３７０９）において、討伐演出シナリオの内容と、残討伐数カウンタ２２３ｊの値と、が一致するかの判別を実行する際に参照される（図１６４のＳ４００２）。ここで、本第２制御例では、討伐演出の演出態様をシナリオ管理している。具体的には、討伐演出の演出態様を決定する際に、今回の討伐演出にて討伐すべき敵の総数と、攻撃演出の実行回数と、各攻撃演出にて減少させることが可能な敵数（残討伐数）と、が規定された討伐演出シナリオとして、規定されている内容を異ならせた複数の討伐演出シナリオの中から１の討伐演出シナリオを決定可能に構成している。そして、攻撃演出の演出期間（ラウンド遊技期間）中に、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作を有効に判別可能な期間としてＳＷ有効時間を設定するように構成しており、そのＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作した場合には、決定されている討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて、敵数を減少させる演出を実行するように構成している。一方で、ＳＷ有効時間中に遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合には、ラウンド遊技期間中に敵数を減少させる演出が実行されないように構成している。

【０６４４】

つまり、ラウンド遊技期間終了時にて表示されている敵数は、ラウンド遊技中における演出ボタン２２ａへの操作の有無によって異なる。ここで、本第２制御例では、攻撃演出によって減少される敵数を残討伐数カウンタ２２３ｊの値で管理するように構成し、ラウンド遊技期間が終了し、インターバル期間が設定された時点における残討伐数カウンタ２２３ｊの値が、決定されている討伐演出シナリオの内容と一致しているかを判別し（図１６４のＳ４００２）、一致していないと判別した場合は（図１６４のＳ４００２：Ｎｏ）、インターバル期間を用いて敵数を減少させる演出（追加攻撃演出）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作の有無に関わらず、決定されている討伐演出シナリオの内容に沿った内容で敵数の減少度合いを決定し易くすることができる。さらに、本第２制御例では、追加攻撃演出の演出態様として、表示されている敵数を、討伐演出シナリオに規定されている敵数まで減少させる基本演出態様に加え、今回の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するための特定数まで敵数を減少させる特殊演出態様を決定可能に構成している。具体的には、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、９９体）と、実際に表示されている敵数（例えば、３８５体）とが異なる場合であって、その差分（９９体～３８５体）の範囲内容に固有特定数（例えば、３３３体）が設定される場合の一部において、追加攻撃演出の演出態様として、敵数を特定数（例えば、３３３体）まで減少させる特殊演出態様を設定可能に構成している。つまり、攻撃演出が実行されるラウンド遊技期間において、演出ボタン２２ａを操作し、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、９９体）まで敵数を減少させなかった場合に、特殊演出態様による追加攻撃演出を実行することで、今回の討伐演出の演出結果をいち早く遊技者に報知可能に構成している。

【０６４５】

このように構成することで、討伐演出として実行される攻撃演出中に演出ボタン２２ａを操作（押下）するか否かによって、討伐演出の演出結果を把握し得るタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、演出ボタン２２ａを操作するか否かを決定する楽しみを提供することができる。また、本第２制御例では、遊技者が演出ボタン２２ａを操作しなかった場合において、演出ボタン２２ａを操作した場合よりも早いタイミングで討伐演出の演出結果を把握可能な演出態様（特殊演出態様）を決定可能に構成している。即ち、討伐演出において、敵数を０体まで減少させることを目的とした場合には選択すべき操作方法を選択しなかった場合に、敵数が０体まで減少するよりも前に討伐演出の演出結果を把握可能な特定数（例えば、３３３体）を表示可能に構成している。よって、遊技者が目指す演出内容に対応させて演出ボタン２２ａへの操作方法を選択させることができるため、遊技者が選択する操作方法を偏り難くすることができる。なお、本第２制御例では、遊技者が選択した選択方法によって、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングを異ならせることが可能に構成している。そして、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングとして、１の操作方法で操作（演出ボタン２２ａを押下する操作）した場合よりも早いタイミングで報知可能な他の操作方法による操作（演出ボタン２２ａを押下しない操作）した場合には、操作方法だけで無く、表示されている敵数、及び、討伐演出シナリオに規定されている敵数に基づいて報知条件が成立した場合のみ、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを示すための演出態様として、残敵数が特定数（例えば、３３３体）となる追加攻撃演出が実行されるように構成している。

【０６４６】

つまり、報知条件が成立し得ない状態で演出ボタン２２ａを押下しない操作を実行した場合には、残敵数が特定数（例えば、３３３体）となる追加攻撃演出が実行されること無く、且つ、残敵数が討伐演出シナリオに規定されている敵数よりも多くなる追加攻撃演出が実行され得るように構成している。このように、いち早く実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知可能な操作方法を実行した場合には、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることが報知されない可能

性があるため、遊技者に対して何れの操作方法を選択させるかをより楽しんで決定されることができる。なお、本第２制御例では、何れの操作方法によって演出ボタン２２ａを操作した場合であっても、遊技者に付与される特典（大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを事前に報知する特典）の内容が同一であって、その付与タイミングのみを異ならせているが、これに限ること無く、１の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、別の第１特典（例えば、獲得済みの特図保留内に当たり当選する特図保留があるか否かを事前に報知する特典）を付与可能に構成し、１の操作方法とは異なる他の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、第１特典とは異なる第２特典（例えば、大当たり遊技中に実行される残りのラウンド遊技数を事前に報知する特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が選択した遊技方法に応じて、異なる特典を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して操作方法を選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に実行される討伐演出における攻撃演出中の演出ボタン２２ａへの操作方法に応じて付与可能な特典として第２特典（ラウンド遊技数の事前報知）を付与可能な例を示しているが、この場合、例えば、大当たり遊技中に実行されたラウンド遊技数が増加する毎に、残りのラウンド数が減少していくことから、第２特典が付与されるメリットが低くなる。

【０６４７】

よって、大当たり遊技中におけるラウンド遊技の進行状況に応じて、１回の討伐演出中において選択する操作方法を遊技者に切り替えさせることが可能となるため、よりメリットのある特典が付与されることを期待しながら討伐演出を注視する遊技者に対して、演出効果をより高めることができる。なお、本第２制御例では、何れの攻撃演出が実行された場合であっても、遊技者が操作方法を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、演出ボタン２２ａへの操作方法を遊技者が選択することができない攻撃演出を実行可能に構成しても良く、例えば、ＳＷ有効時間が設定されない攻撃演出を実行することで、演出ボタン２２ａを押下するという操作方法を選択できなくしたり、ＳＷ有効時間として極めて短いＳＷ有効時間を設定することで、演出ボタン２２ａを押下し難くしたりする攻撃演出を実行可能に構成しても良い。さらに、本第２制御例では、演出ボタン２２ａに対する操作方法として、演出ボタン２２ａを押下する操作と、演出ボタン２２ａを押下しない操作と、の２種類から遊技者が選択する構成を用いているが、これに限ること無く、演出ボタン２２ａを所定期間内（例えば、１秒以内）に複数回（例えば、２回以上）操作する操作方法（所謂、連打操作）や、演出ボタン２２ａを所定期間（例えば、１秒間）継続して押下し続ける操作方法（所謂、長押し操作）を遊技者に選択可能に構成しても良い。また、このように複数の操作方法を遊技者に選択させる場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者が選択可能な操作方法と、各操作方法を選択した場合に付与可能な特典の内容と、を報知可能な表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が選択する操作方法を決定し易くすることができる。

【０６４８】

特定数表示済フラグ２２３ｋは、討伐演出の演出態様として、特定数を示す演出態様が表示されたことを示すためのフラグであって、特定数を示す演出態様が表示された場合にオンに設定される。本第２制御例では、討伐演出にて減少させる敵数として、特定条件が成立した場合に、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の討伐演出の演出結果を示すための特定数の敵数（例えば、３３３体）を表示可能に構成している。そして、特定数の敵数（例えば、３３３体）が表示された場合には、その表示態様によって討伐演出の演出結果が報知されるため、特定数の敵数が表示されてから討伐演出の演出結果が表示されるまでの残期間にて、特定数の敵数が表示されたことを示す専用の演出（祝福演出）が実行されるように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたことを特定数表示済フラグ２２３ｋの設定状況に基づいて判別可能に構成することで、特定数の敵数が表示された後も敵数を減少させる攻撃演出を継続した場合であっても、特定数が表示されたことに基づいて祝福演出を継続して実行することができる。なお、本第２制御例では、

特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定された後も、設定された討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて攻撃演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、攻撃演出が継続して実行されるように構成している。そして、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されている場合には、攻撃演出に加え、祝福演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、討伐演出における主となる演出内容（攻撃演出の演出態様）を共通化し、特定数の敵数が表示された場合のみ、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示要素の一部（例えば、表示領域Ｄｍ７に表示されるボタンアイコンや、副表示領域Ｄｓに表示されるコメント等）を用いて、特定数の敵数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するように構成している。

【０６４９】

このように構成することで、特定数の敵数が表示された場合に、攻撃演出の代わりに特別な演出を実行可能に構成した場合に比べて、討伐演出を実行するための処理負荷を軽減できると共に、討伐演出に用いる演出データを削減することができる。ここで、本第２制御例では、討伐演出が実行される場合において、特定数の敵数が表示されるか否かが、討伐演出中に実行される攻撃演出における遊技者による演出ボタン２２ａへの操作内容に応じて決定されるように構成している。さらに、設定されている討伐演出シナリオの内容と、実際に表示されている敵数（残敵数）と、によって、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングが異なるように構成している。より具体的には、２ラウンド目のラウンド遊技中に実行される１回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、２ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなり、４ラウンド目のラウンド遊技中に実行される３回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、２ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなる。また、固有特定数は、大当たり当選した際に表示された第３図柄に含まれる数値に基づいて、討伐演出が実行される毎に決定されるように構成しており、１桁の敵数（例えば、１体）から３桁の敵数（例えば、９９９体）までの範囲の中から、固有特定数を幅広く決定可能に構成しているため、特定数の敵数を表示させることが可能なインターバル期間を、大当たり遊技毎に異ならせることができる。このように構成することで、討伐演出の演出内容が単調となることを抑制し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【０６５０】

しかしながら、固有特定数が表示され得るタイミングを異ならせることが可能とし、且つ、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作方法に応じて、固有特定数が表示されるか否かが決定されるように構成することで、固有特定数が表示されてからの討伐演出の残期間が異なるため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、各残期間に応じた専用演出データを用意する必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。さらに、討伐演出を実行する際に決定される演出内容に基づいて、固有特定数が表示され得るタイミング（インターバル期間）を特定した場合であっても、遊技者が行う演出ボタン２２ａへの操作内容に応じて、実際に固有特定数が表示されるか否かが異なるため、固有特定数が表示されることを前提として演出データを予め設定しておくことが出来ず、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、演出データを設定する処理が煩雑になってしまうという問題があった。これに対して、本第２制御例では、固有特定数が表示された場合であっても、固有特定数が表示されなかった場合と同様に攻撃演出を継続して実行するように構成しているため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行する場合に比べて、討伐演出に関する演出データ

の容量を削減することができる。また、継続して攻撃演出が実行され、表示されている敵の総数が、特定数よりも減少した場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面の一部領域を用いて、固有特定数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するため、遊技者に対して固有特定数が表示されたことを遡って把握させ易くすることができる。

【０６５１】

ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍは、遊技者に有利となる遊技状態が継続している期間（ラッシュ期間）を計測するためのカウンタであって、ラッシュ期間を表示する際にカウンタの値が参照される。本第２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定された場合に、高確率で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、再度時短状態が設定されるように構成している。さらに、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が決定され易くなるように構成し、且つ、小当たり遊技が実行されてから遊技球がＶ入賞し得る状態へと遷移するまでの期間も短くなるように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技回数を増加させ易くするように構成している。そして、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数（単位時間当たりにおいて獲得した賞球数）を、ラッシュ期間の計測期間を示すための表示態様と合わせて表示する（図１０３（ａ）参照）ことで、ラッシュ期間が継続した場合における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くするように構成している。このように構成することで、単位時間当たりに獲得可能な賞球数を増加させるために、ラッシュ期間中に実行する遊技の内容を遊技者に決定させることができる。具体的には、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定された場合に「１」の値がセットされる（図１５８のＳ３４１４参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３において定期的（１ｍｓ毎）に実行されるメイン処理（図１５５参照）において、演出更新処理（図１７４のＳ３１１２参照）が実行された場合に、カウンタ値が１加算（更新）される（図１７４のＳ５００４）。そして、加算後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を示すための表示用コマンドが設定される（図１７４のＳ５００５）。

【０６５２】

図１７４のＳ５００５の処理にて設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５５参照）にて１ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）よって、表示制御装置１１４へと出力され、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示させる演出態様（表示データ等）を決定し、決定した表示データに応じた演出態様で時短状態（ラッシュ期間）表示される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図２保留が存在しないと判別した場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図１５８のＳ３２１２参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図１５８のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、特図２保留の有無が判別され（図１５８のＳ３４０５参照）、特図２保留が無いと判別した場合にラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされる（図１５８のＳ３４０６参照）。ここで、本第２制御例では、時短状態が終了し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行可能に構成しており、その第２特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間が遊技者に有利なラッシュ期間となる。つまり、遊技状態として遊技者に有利な時短状態が設定されている期間に、通常状態が設定されている期間の一部を加えた期間が、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間（ラッシュ期間）となるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングと、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間が終了するタイミングと、を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【０６５３】

賞球数カウンタ２２３ｎは、少なくとも、ラッシュ期間（大当たり遊技、時短状態）中に獲得した賞球数を保持するためのカウンタであって、ラッシュ期間中において賞球が付与される場合に、付与された賞球数に対応する値が加算される（図１５６のＳ３２１７参

照）。そして、ラッシュ期間中において第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域Ｄｍ６に表示するポイント表示態様を決定する際にカウンタの値が参照される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図２保留が存在しないと判別した場合に、賞球数カウンタ２２３ｎの値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図１５８のＳ３２１２参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図１５８のＳ３４０２：Ｙｅｓ）、特図２保留の有無が判別され（図１５８のＳ３４０５参照）、特図２保留が無いと判別した場合に賞球数カウンタ２２３ｎの値がクリアされる（図１５８のＳ３４０７参照）。このように構成することで、ラッシュ期間中（時短状態、大当たり遊技状態、時短状態中に獲得した特図２保留が消化される通常状態（引き戻し遊技状態）を含む継続期間中）に獲得した賞球数のみを累積することができる。

【０６５４】

なお、本第２制御例では、最初に時短状態が設定された時点でラッシュ期間を計測するためのラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットするように構成し、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上である場合に受信した賞球数コマンドに基づいて賞球数カウンタ２２３ｎの値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される毎に賞球数カウンタ２２３ｎの値を加算可能に構成し、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に獲得した賞球数も含めてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を累積するように構成しても良い。このように、特定期間（ラッシュ期間）が継続する時間の長さを示すための表示態様（表示領域Ｄｍ８に表示される継続期間表示）と、その特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示態様）と、を表示可能な構成において、特定期間よりも前の期間（特定期間の設定契機となる大当たり遊技の実行期間）に獲得した賞球数も含めて、特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示態様）を表示可能に構成することで、特定期間中に獲得した賞球数を、実際に特定期間中に獲得した賞球数よりも遊技者に多く見せることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合、実際に遊技者に提供される（提供されている）賞球数に対応する表示態様が表示領域Ｄｍ６に表示されることから、表示領域Ｄｍ６に表示される表示態様（ポイント表示態様）と、実際に獲得した賞球数との大きな誤差が生じることが無いため、表示領域Ｄｍ６に表示されたポイント表示態様に対して遊技者に違和感を与えることが無い。

【０６５５】

なお、本第２制御例では、最初に時短状態が設定されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍを用いて計測可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍを用いて計測可能に構成しても良い。この場合、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合に、実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）に関わらず、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットし、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には、その時点でラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値をクリアし、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、継続してラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新するように構成すれば良い。さらに、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新している期間であっても、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されている期間（初回大当たり遊技期間）は、経過時間を表示しないように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合、即ち、ラッシュ遊技に突入しない場合において、無用に経過時間が表示されてしまうことを抑制することができる。このように、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新している期間であっても、第３図柄表示装置８１の表示画面に経過期間を示す表示態様（継続期間表示）を表示しない制御を、上述した初回大当たり遊技期間以外に用いても良く、

例えば、ラッシュ期間中において、当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）したことを示す表示態様が表示される期間や、小当たり遊技中において遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される期間といった、第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて遊技内容（遊技結果）を報知する必要がある期間は、継続期間表示を非表示にする制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を表示するための表示領域を拡げることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０６５６】

また、同様の目的を達成するために、継続期間表示の表示態様を非表示にする制御では無く、継続期間表示が表示される表示領域Ｄｍ８の大きさを縮小したり、表示領域Ｄｍ８が形成される位置を異ならせたりすることで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を示す表示態様を、遊技者に分かり易く表示するように構成しても良い。加えて、本第２制御例では、ラッシュ期間が設定されている間は、継続してラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラッシュ期間中において、遊技者が遊技を中断している中断期間、具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面にデモ画面が表示されている期間は、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新せず、再度遊技が開始された場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新する処理を再開させるように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、実際に遊技者が遊技を行っている期間のみを累積して継続期間表示として表示することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、ラッシュ期間のうち、遊技者が遊技を進行させられない期間、具体的には、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの第１待機期間（図柄確定期間）や、小当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞可能となるまでの第２待機期間（小当たり遊技のオープニング期間）や、Ｖ入賞してから小当たり遊技が終了するまでの第３待機期間（小当たり遊技のエンディング期間）といった期間も、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が更新されない制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、遊技者が積極的に遊技を進めることが可能な期間であって、実際に遊技者が遊技を行っている経過期間のみラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍによって計測することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を、精度を高めて遊技者に提供することができる。

【０６５７】

保留連フラグ２２３ｏは、保留連演出が実行されたことを示すためのフラグであって、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合にオンに設定される。保留連演出とは、大当たり遊技中に実行される遊技者に有利な特典が付与されることを示すための演出であって、大当たり遊技の最終ラウンドが実行される時点で獲得済みの特図２保留の中に、当たり当選を示す入賞情報が含まれているかを先読みし、当たり当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合（当たり特図２保留を有していると判別した場合）の一部において実行される演出である。つまり、保留連演出を実行することにより、大当たり遊技が実行されている期間において、次の大当たり遊技を実行させるための実行契機（小当たり当選）が成立することを遊技者に事前に報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が短い場合であっても、安心して遊技者に遊技を行わせることができる。本第２制御例では、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、保留連演出が実行されていない場合に比べて、当たり特図２保留を有している状態で保留連演出が実行され易くなるように構成している。具体的には、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合では、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されると判別した場合（図１６５のＳ４１０１：Ｙｅｓ）に、当たり保留（当たり特図２保留）があるかを判別し（図１６５のＳ４１０３参照）、当たり保留があると判別した場合（図１６５のＳ４１０３：Ｙｅｓ）、即ち、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合は、保留連演出を実行するか否かの実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に（図１６５のＳ４１０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４１０９参照）、その後、保

留連演出の実行を決定する（図１６５のＳ４１０５参照）ように構成している。一方、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合（図１６５のＳ４１０４：Ｙｅｓ）は、実行抽選を行うこと無く、保留連演出の実行を決定する（図１６５のＳ４１０５参照）ように構成している。

【０６５８】

つまり、保留連演出が実行された場合には、その後、保留連演出の実行権利を獲得している状態では、必ず、保留連演出が実行されるように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続して実行させたい遊技者に対して、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されるように、時短状態中において積極的に右打ち遊技を行わせることができる。ここで、本第２制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、変動時間として極めて短い変動時間（１秒）で第２特別図柄抽選を３回実行可能に構成している。そして、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、最大で１個獲得可能に構成している。さらに、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるタイミングで獲得している特図２保留に含まれる入賞情報を先読みし、先読み結果として、特図２保留に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報が含まれていると判別した場合に、その大当たり遊技の最終ラウンドを用いて、獲得している特図２保留を用いた第２特別図柄抽選で当たり当選することを示すための保留連演出（図１０６（ｂ）参照）を実行可能に構成している。この場合、特図２保留の最大獲得数が１個である本第２制御例では、大当たり遊技終了後に実行される第２特別図柄抽選で当たり当選することが保留連演出によって報知されることになる。つまり、大当たり遊技が終了してから１秒後に小当たりに当選することを遊技者が把握することになる。本第２制御例では、大当たり遊技中は通常状態が設定され、且つ、時短状態において小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されることから、保留連演出が実行された大当たり遊技が終了した後は、時短状態が継続する期間が１秒となる。よって、通常状態である大当たり遊技の終了直前に普通図柄抽選が実行された場合には、通常状態中に実行された普通図柄抽選の結果が表示されるまでに時間を費やしてしまうことから、時短状態中に新たな特図２保留を獲得することが困難であると遊技者が予測してしまい大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。

【０６５９】

また、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されてから右打ち遊技を行う場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するまでに最短でも所定期間（０．５秒）要するため、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した直後に時短状態中における普通図柄抽選が実行された場合であっても、普図当たり遊技が実行されるまでに通常状態が設定されてしまい、新たな特図２保留を獲得することが困難となるため、大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第２制御例では、上述した通り、保留連演出が実行された後は、保留連演出の実行権利を獲得した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を継続して実行させようとする遊技者に対して、短時間の時短状態中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させようと意欲的に右打ち遊技を行わせることができるため、遊技の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第２制御例では、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態で、保留連演出を実行可能な条件（獲得済みの特図２保留内に当たり当選を示す特図２保留が含まれている場合に成立する条件）が成立した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合の方が、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていない場合よりも保留連演出が実行される確率が高確率となるように構成すれば良い。

【０６６０】

また、本第２制御例では、保留連演出が実行された場合に保留連フラグ２２３ｏをオン

に設定しているが、これに限ること無く、他の条件で保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する処理を実行可能に構成しても良い。例えば、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積が特定数（例えば、１００００個）を超えた場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定可能としても良いし、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積値を示すための表示態様（図１０６（ａ）の表示領域Ｄｍ６に表示されるポイント表示の表示態様）として特定の表示態様が表示されている期間、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する構成を用いても良い。さらに、ラッシュ状態が継続する期間（ラッシュ継続期間）の長さに基づいて保留連フラグ２２３ｏをオンに設定する構成を用いても良い。この場合、ラッシュ継続期間が所定期間（例えば、１００秒）を超えた場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良いし、ラッシュ継続期間が所定範囲である場合のみ保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良い。加えて、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の実行回数の累積値を計測する計測手段を設け、ラッシュ継続期間にて実行された第２特別図柄抽選の回数が所定回数を超えた場合に、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定しても良いし、保留連フラグ２２３ｏがオフの状態において実行される第２特別図柄抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の実行契機となる第２特別図柄抽選（小当たり当選する特図２抽選）が、時短状態が設定されてから何回目の特図２抽選かを判別可能な判別手段を設け、その判別手段によって、１回目の特図２抽選（時短状態が設定されてから最初に実行された特図２抽選）と判別された場合よりも、３回目の特図２抽選（時短状態の最終変動となる特図２抽選）と判別された場合の方が、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定され易くなるように構成しても良い。

【０６６１】

また、本第２制御例では、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するための条件が成立した場合に、必ず保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するための条件が成立した場合に、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するか否かを決定可能な抽選手段を設け、抽選手段による抽選の結果、オンに設定すると判別した場合に保留連フラグ２２３ｏをオンに設定するように構成しても良い。このように構成することで、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている状態であるか否かを、遊技状況に基づいて遊技者に予測させ難くすることができる。よって、保留連演出が実行されなかったにも関わらず、保留連演出の対象となる特図２保留に基づく第２特別図柄抽選で小当たり当選するといった意外性のある遊技を提供することができる。ラウンド数カウンタ２２３ｐは、大当たり遊技のラウンド数を計測するためのカウンタであって、新たなラウンド遊技が実行される場合にカウンタ値が更新され、更新後のカウンタ値を示す表示態様が表示領域Ｄｍ５に表示される。このように構成することで、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。ここで、本第２制御例では、上述した保留連演出が実行された場合において、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで次に実行される大当たり遊技のラウンド数を表示領域Ｄｍ５に表示可能に構成している。

【０６６２】

つまり、通常であれば、大当たり遊技の終了タイミングにてラウンド数カウンタ２２３ｐの値をクリアする処理（図１６０のＳ３６１２参照）を実行するのに対して、保留連演出が実行される場合には（図１６０のＳ３６１１：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値をクリアする処理がスキップされるように構成し、保留連演出の対象となる当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数として、前回の大当たり遊技にて計測されたラウンド数カウンタ２２３ｐの値に加算されたラウンド数が表示領域Ｄｍ５に表示される。このように構成することで、保留連演出が連続すればするほど、表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数が増加していくため、保留連演出を連続させた遊技者に対して、付加価値を提供することができる。また、本第２制御例では、表示領域Ｄｍ５に表示されるラウンド数が、１回の大当たり遊技にて実行可能な最大ラウンド数よりも大きくなった場合に、特殊演出（図１０８参照）を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続させた遊技者に対してより付加価値を付与することができ

る。ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑは、演出ボタン２２ａが有効として判別される操作有効期間を計測するためのカウンタであって、遊技者に対して演出ボタン２２ａを操作させることで演出態様を可変可能な操作演出が実行される場合に、操作有効期間をセットするタイミングを規定した演出シナリオが設定され、設定されている演出シナリオに基づいて操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合に、予め定められた操作有効期間の長さに対応した値がセットされる。

【０６６３】

ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑにセットされた値は、１ミリ秒周期で実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５５参照）にて実行される演出更新処理（図１７４のＳ３１１２参照）によって減算される（図１７４のＳ５００７参照）。そして、減算されたＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値に対応した表示態様を示すための表示用コマンドが設定される（図１７４のＳ５００８参照）。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５５参照）にて実行されるコマンド出力処理（図１５５のＳ３１０２）によって表示制御装置１１４へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に、操作有効期間の残時間を示すためのタイムゲージｇａ１（図９６（ｂ）参照）を、表示態様を可変させて表示される。右打ちフラグ２２３ｒは、遊技者に対して右打ち遊技を実行させる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）が設定されたことを示すためのフラグであって、主制御装置１１０から右打ち遊技を実行させる遊技状態が設定されたことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。そして、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドが出力された場合にオフに設定される。この右打ちフラグ２２３ｒがオンに設定されている状態では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの表示領域Ｄｍ４に「右打ち」の案内表示が実行される。Ｖ入賞済フラグ２２３ｓは、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過したこと（Ｖ入賞したこと）を示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過した場合にオンに設定される（図１６６のＳ４２１３参照）。そして、小当たり遊技が開始されてから所定期間（４秒）が経過したと判別された場合に（図１７５のＳ５１０１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓの設定状況が判別され（図１７５のＳ５１０２参照）、オンに設定されていると判別した場合（図１７５のＳ５１０２：Ｙｅｓ）に、Ｖ入賞したことを示すための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（図１７５のＳ５１０３参照）、その後、オフに設定される（図１７５のＳ５１０４参照）。

【０６６４】

本第２制御例では、小当たり遊技が開始されると、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様として特定期間（４秒間）の遊技案内報知を繰り返し実行可能に構成している（図１０１（ａ）参照）。そして、最初の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの４秒間）中も、Ｖ入賞可能に構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから２秒間の間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されないオープニング期間が設定され、オープニング期間の終了後、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されるラウンド遊技が実行される。そして、ラウンド遊技が開始されてから０．５秒後から切替部材６５０ｈが作動し（図９１（ａ）参照）、特定領域（Ｖゲート）へと遊技球が入球可能（Ｖ入賞可能）となるように構成している。つまり、本第２制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されてから初回の遊技案内報知が終了するまでの間に、遊技球をＶ入賞させることが可能となるように構成することで、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くしているため、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第２制御例では、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、遊技球がＶ入賞したことを遊技者に報知するためのＶ演出の実行タイミングを異ならせるように構成している。具体的には、初回の遊技案内報知が実行

されている間に遊技球がＶ入賞した場合には、初回の遊技案内報知が終了した後にＶ演出を実行し、初回の遊技案内報知が終了した後（２回目以降の遊技案内報知が実行されている間）に遊技球がＶ入賞した場合には、Ｖ入賞タイミングに合わせてＶ演出を実行するように構成している。

【０６６５】

このように構成することで、初回の遊技案内報知が実行されている間に、遊技球がＶ入賞した場合であっても、初回の遊技案内報知が途中で終了してしまうことを防ぐことができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、初回の遊技案内報知が終了した後に遊技球をＶ入賞させた場合には、即座にＶ演出を実行することができるため、小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させることができたことを確実に報知することができる。なお、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技の遊技期間（遊技球をＶ入賞させることが可能な期間）が、初回の遊技案内報知が終了するタイミングよりも長く継続するように構成している。つまり、初回の遊技案内報知が終了した後に、右打ち遊技を行ったとしても、遊技球をＶ入賞させることができるように構成している。このように構成することで、熟練の遊技者に対しては、小当たり遊技が開始された直後から右打ち遊技を行わせ、短時間でＶ入賞を目指す遊技を行わせることができると共に、初心者の遊技者に対しては、遊技案内報知によって報知される小当たり遊技中の遊技方法を理解させた上で右打ち遊技を行わせてもＶ入賞を目指す遊技を行わせることができる。よって、遊技者の熟練度に応じた遊技を適正に行わせることができる。さらに、本第２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が最短で小当たり遊技を終了させた場合の経過時間（最短小当たり遊技時間）が、初回の遊技案内報知が実行される期間（４秒間）よりも長くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数（１０個）の遊技球が第２可変入賞装置６５０へと入賞するまでに要する期間が、最短でも５秒となるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を実行し、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させる状況が発生したとしても、初回の遊技案内報知が終了するまでに、小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０６６６】

演出固定フラグ２２３ｔは、パチンコ機１０の演出モードとして、固定モードが設定されていることを示すためのフラグであって、固定モードが設定された場合にオンに設定される。遊技環境格納エリア２２３ｕは、遊技者が選択した遊技環境に関する情報を一時的に格納するための記憶領域であって、遊技環境データテーブル２２２ｆを参照して選択された各遊技環境の内容を示すための情報が格納される。より具体的には、設定されている遊技環境（モード・音量・光量）に関する情報を格納するためのエリアであり、例えば、モード選択画面において選択されたモード情報や、音量光量調整画面において遊技者のボタン操作によって決定された音量・光量等の遊技機の状態を示すための段階情報が記憶される。なお、遊技環境格エリア２２３ｔには、遊技機の電源が投入された場合に、予め規定された（デフォルトの）モード情報および音量・光量を示す段階情報が記憶され、遊技中にモード選択画面においてモード選択操作が実行された場合には、その操作に対応するモード情報に更新され、音量光量調整画面において遊技者のボタン操作によって音量・光量の調整操作が実行された場合には、その操作に対応する音量・光量を示す段階情報に更新される。

【０６６７】

＜第２制御例における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図１２６～図１３１を参照して、本第２制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１２６は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コ

ントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０６６８】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「０００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。なお、詳細については後述するが、本制御例において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０６６９】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本制御例では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そ

して、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０６７０】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０６７１】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対し

て誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０６７２】

また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。

【０６７３】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【０６７４】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を

格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「０００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「０００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０６７５】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。ここで、本制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【０６７６】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０６７７】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【０６７８】

第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０６７９】

ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに

格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図１７６のＳ７００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図１７６のＳ７００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【０６８０】

ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０６８１】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図１３１参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「

Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図１７８（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができ、固定周期で成立する所定契機毎に１フレーム分の画像の描画処理を実行することができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０６８２】

画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０６８３】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全

ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。

【０６８４】

ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【０６８５】

また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（図１７６のＳ７００３，Ｓ７００４参照）。ここで、図１２７を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図１２７は

、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【０６８６】

表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図１２７（ａ）に示す、所定の操作が有効と判別された（電源ボタンの操作が有効と判別された）ことを示す態様である電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図１２７（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図１２７（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図１２７（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図１２７（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【０６８７】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０６８８】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図１２７（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されて

いる間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に特図入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。図１２６に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図１２８を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図１２８は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図１２８（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図１２８（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図１２８に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０６８９】

各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０６９０】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけ示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。次いで、各背

面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図１２８（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図１２８（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【０６９１】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６９２】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図１２６参照）

に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０６９３】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。図１２６に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０６９４】

また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、特定の報知態様を設定するための条件が成立したと判断されて設定される特定の報知態様としてのデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本制御例では、設定される背景モード（背面画像）に応じて表示態様が異なる第３図柄が表示されるように構成している。よって、第３図柄エリア２３５ｄには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第３図柄の表示画像データが格納される。これにより、第３図柄エリア２３５ｄに全ての背景モードに対応する全ての第３図柄に対する画像データを格納する必要が無くなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本制御例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間（例えば、１０秒間）は、切替前の背景モードに対応する画像データを第３図柄エリア２３５ｄから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第３図柄

エリア２３５ｄへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第３図柄エリア２３５ｄに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第３図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

【０６９５】

キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。

【０６９６】

ここで、所定事象の生起に対応する態様であるエラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定事象の生起を報知し得るデータとして各エラーメッセージ画像を含む１フレーム分の画像データを即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。なお、各種エラーの発生を検出した場合にエラーメッセージ等のエラー報知を設定する制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、エラー報知の実行中に対応するエラーが解消された後で所定期間が経過した場合に実行されるエラー報知を終了させるための制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。なお、本第２制御例では、所定事象が生起した場合に、エラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させる構成としていた。即ち、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部に所定事象の生起に対応する態様を表

示させ、一部は所定事象の生起によらない態様とする構成としていたが、必ずしも所定事象が生起した際に第３図柄表示装置８１の表示画面を所定事象の有無に影響される表示領域と所定事象の有無に影響されない表示領域とに分ける必要はなく、第３図柄表示装置８１の全画面に所定事象の生起に対応する態様を表示させる構成（例えば、エラー警告画像を全画面に表示させる構成等）としてもよい。このように構成することで、所定事象の生起を報知し得ないデータに基づいて描画が行われた場合との見た目の印象をより大きく異ならせることができるので、所定事象の生起をより確実に遊技者に対して認識させることができる。また、例えば、所定事象が生起した際にはエラーメッセージを表示させるに留め、時間の経過に応じてエラーメッセージを拡大していき、最終的に全画面でエラー警告画像を表示させる構成としてもよい。このように構成することで、エラー発生を認識させつつ、エラーメッセージが表示されている間は遊技を継続することも可能となるため、遊技ができない期間を短くすることができると共にエラーの発生を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【０６９７】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０６９８】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッ

ファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０６９９】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。

【０７００】

プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

【０７０１】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを

読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１において開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０７０２】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。ここで、図１２９を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図１２９は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０７０３】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が

透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０７０４】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０７０５】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは

、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０７０６】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図１２９の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０７０７】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図１３１参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０７０８】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画

像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【０７０９】

次いで、図１３０を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図１３０は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図１３０のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図１３０のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０７１０】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図１３０の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。ＭＰ

Ｕ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図１３１参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０７１１】

例えば、図１３０の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【０７１２】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行

うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【０７１３】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図１２７（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図１７６参照）の中でオンに設定される（図１７６のＳ７００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図１８８（ｂ）のＳ８６０５参照）。

【０７１４】

この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図１７８（ｂ）のＳ７３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０８参照）および簡易表示設定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図１７９～図１８４参照）および表示設定処理（図１８５～図１８７参照）が実行される。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図１８８（ａ）のＳ８５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図１８８（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図１８９参照）を実行する。

【０７１５】

表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を

記載した後述の描画リスト（図１３１参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図１３１参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

【０７１６】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図１３１参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０７１７】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０７１８】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッ

ファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図１８７のＳ８２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図１３１参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０７１９】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図１３１を参照して、描画リストの詳細について説明する。図１３１は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図１３１に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０７２０】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を

施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０７２１】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０７２２】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演

出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）で割った値である。そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１７８（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図１８５のＳ８２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【０７２３】

格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図１７６のＳ７００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図１８９参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【０７２４】

また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図１８９のＳ８７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図１８９のＳ８７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図１９０のＳ８８０２参照）。

【０７２５】

これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定

された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０６参照）が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０７２６】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図１８４（ａ）のＳ８００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図１８９のＳ８７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図１８９のＳ８７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【０７２７】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知

された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図１８４（ａ）のＳ８００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図１８５参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図１８５のＳ８２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図１８０（ａ）のＳ７５０５、図１８１（ａ）のＳ７７０５、図１８１（ｂ）のＳ７８０５、図１８２のＳ７９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０７２８】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図１８５参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図１８５のＳ８２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図１８０（ａ）のＳ７５０５、図１８１（ａ）のＳ７７０５、図１８１（ｂ）のＳ７８０５、図１８２のＳ７９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０７２９】

＜第２制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１３２から図１５２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第２制御例では、上述した通り、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第２可変入賞装置６５０内に配設された特定領域（Ｖゲート）に遊技球を通過（Ｖ入賞）させることにより、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。

【０７３０】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第１特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（３回）の第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行権利を所定個数（１個）を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行させることができるように構成している。このように構成された第２制御例におけるパチンコ機１０では、初期状態である通常状態において、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第１特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図１３２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０７３１】

次に、カウンタ更新処理を実行する（Ｓ１０２）。このカウンタ更新処理（Ｓ１０２）は、主制御装置１１０に設けられている各種カウンタの値を更新する処理である。ここで、図１３３を参照して、カウンタ更新処理（Ｓ１０２）の処理内容について説明する。図１３３は、このカウンタ更新処理（Ｓ１０２）の処理内容を示したフローチャートである。カウンタ更新処理が実行されると、まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を更新する（Ｓ１１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では６５５３６）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、の更新を実行する（Ｓ１１２）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、６５５３５，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、その他のカウンタ値を更新し（Ｓ１１３）、本処理を終了する。

【０７３２】

図１３２に戻り、説明を続ける。カウンタ更新処理（Ｓ１０２）が終了すると、次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０３）。その後、入賞処理（Ｓ１０４）を実行する。この入賞処理（Ｓ１０４）では、遊技盤１３に設けられた各種入球口への遊技球の入賞に基づいて対応する処理を実行する。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０３）、入賞処理（Ｓ１０４）の詳細は、図１３４～図１４２を参照して後述する。

【０７３３】

入賞処理（Ｓ１０４）を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０５）、普通図柄始動口（スルーゲート６７）における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０６）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０５）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０６）の詳細は、図１４５および図１４６を参照して後述する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０６）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１０７）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１０８）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ１０７）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図１３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０３）を説明する。図１３４は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０３）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）では、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）について説明する。

【０７３４】

この特別図柄変動処理（Ｓ１０３）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第１特別図柄保留球数カウンタの値（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数））Ｎ１と、第２特別図柄保留球数カウンタの値（第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数））Ｎ２を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行いＳ２０９の処理へ移行する。

【０７３５】

なお、本第２制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、１個を上限に獲得可能に構成しているため、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、１個の特図２保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第１エリアのみを有してい

るが、特図２保留を１個よりも多い個数（例えば、４個）獲得可能に構成した場合であれば、特図２保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を設ければ良く、この場合、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１１）。Ｓ２１１の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１１：Ｎｏ）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１２）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１３）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂに格納する。

【０７３６】

Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１４）、処理をＳ２０９の処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１４の処理後に実行されるＳ２０９の処理では、特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０９）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２１０）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）の詳細については図１３５及び図１３６を参照して後述する。Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１５）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１６の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第３図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１６の処理を実行する毎に更新（減算）される。

【０７３７】

一方、Ｓ２１５の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１６の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１７）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別として大当たりＡ～大当たりＣのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて小当たり種別として小当たりＡ～小当たりＣのいずれかが決定される。尚、本第２制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡが設定された大当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢが設定された大当たりである場合に

は赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣが設定された大当たりである場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりＡが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＢが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＣが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【０７３８】

つまり、第１図柄表示装置３７は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第２制御例では、上述した通り、第１図柄表示装置３７に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各ＬＥＤの点灯態様）を組み合わせて特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第１図柄表示装置３７では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各ＬＥＤを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各ＬＥＤを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第３図柄変動に基づく変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第２制御例では、第１図柄表示装置３７に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するＬＥＤの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のＬＥＤを設け、点灯させるＬＥＤの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【０７３９】

Ｓ２１７の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１９）、時短カウンタ２０３ｈの値をクリア（０に設定）し（Ｓ２２０）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２１）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１８の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ２２２）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２３）、その後、時短更新処理を実行し（Ｓ２２４）、上述したＳ２２１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２２２の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２２２：Ｎｏ）、Ｓ２２３の処理をスキップして時短更新処理を実行し（Ｓ２２４）、Ｓ２２１の処理へ移行する。なお、Ｓ２２３の処理において実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）の詳細な内容については、図１３８を参照して後述し、Ｓ２２４の処理において実行される時短更新処理（Ｓ２２４）の詳細な内容については、図１３９を参照して後述する。

【０７４０】
Ｓ２２１の処理によって設定される特図確定コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図１４９のＳ１６０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第３図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機１０への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置１１３側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第３図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図１３５を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容について説明をする。図１３５は、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

【０７４１】
特別図柄判定処理（Ｓ２０９）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３０６）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（Ｓ３０６：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３０７）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３０６の処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（Ｓ３０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。次に、図１３６を参照して、特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）について説明する。図１３６はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）では、まず、特別図柄判定処理（図１３５のＳ２０９参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１）。

【０７４２】
Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２）。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定する（Ｓ４０３）。Ｓ４０３の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れ（ど外れ）といった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１４９）の外部出力処理（図１４９のＳ１６０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０４）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ４０５）。そして、Ｓ４０４の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、Ｓ４０５の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０６）、Ｓ４０６の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する

（Ｓ４０７）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図１４９のＳ１６０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次いで、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。

【０７４３】

一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ４０９）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（Ｓ４１０）。そして、上述したＳ４０３の処理へ移行する。また、Ｓ４０９の処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（Ｓ４０９：Ｎｏ）、Ｓ４１０の処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。次に、図１３７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）について説明する。図１３７は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）は、タイマ割込処理（図１３２参照）の特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されると第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが本第２制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ，Ｃ）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

【０７４４】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（２種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）が実行されると、まず、小当たり種別に対応した開放シナリオを設定する（Ｓ５０１）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ５０２）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（６ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＢ（６ラウンド時短無大当たり）であると判別する。このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第２制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図１３７に戻り、説明を続ける。Ｓ５０２の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設

定し（Ｓ５０３）、小当たり開始フラグ２０３ｎと小当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定する（Ｓ５０４）。その後、本処理を終了する。

【０７４５】

次に、図１３８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理（Ｓ２２４）について説明する。図１３８は、時短更新処理（Ｓ２２４）を示したフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ２２４）は、タイマ割込処理（図１３２参照）の特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理（Ｓ２２４）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ６０１）。Ｓ６０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２）、Ｓ６０３の処理へ移行する。Ｓ６０３の処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１４９参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５）、小当たりカウンタ２０３ｓおよび特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定する（Ｓ６０６）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７）、本処理を終了する。

【０７４６】

一方、Ｓ６０４の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４：Ｎｏ）、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）であるかを判別し（Ｓ６０８）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔの値を１減算し（Ｓ６０９）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６１０）、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であるかを判別する（Ｓ６１１）。Ｓ６１１の処理において、特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別した場合は（Ｓ６１１：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１２）、時短カウンタ２０３ｈおよび小当たりカウンタ２０３ｓの値を０に設定する（Ｓ６１３）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１４）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８の処理において、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）では無いと判別した場合（Ｓ６０８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１１の処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６１１：Ｎｏ）は、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６１５）、本処理を終了する。次に、図１３９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）について説明する。図１３９は、小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）は、タイマ割込処理（図１３２参照）の特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）の時短更新処理（図１３８のＳ２２４参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【０７４７】

小当たり時短更新処理（Ｓ６１５）では、まず、小当たり当選したかを判別し（Ｓ７０１）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１の処理において、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算し（Ｓ７０２）、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３）。Ｓ７０３の処理において、小

当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、および特図２カウンタ２０３ｔの値を０に設定する（Ｓ７０５）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理において、小当たりカウンタ２０３ｓの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したＳ７０４～Ｓ７０６の処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第２制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【０７４８】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第２制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図１３８参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図１３９参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【０７４９】

なお、本第２制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図１４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１３２参照）の一処理である入賞処理（Ｓ１０４）を説明する。図１４０は、この入賞処理（Ｓ１０４）の処理内容を示したフローチャートである。入賞処理（Ｓ１０４）では、遊技盤１３上に設けられている各種入球口の内、所定の入球口に遊技球が入球したことに対応して各種制御処理が実行される。入賞処理（Ｓ１０４）が実行されると、まず、特図始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）への入球に伴う始動入賞処理を実行し（Ｓ１３１）、次いで、Ｖ入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行し（Ｓ１３２）、その後、Ｖ入賞装置６５０の特定領域（Ｖゲート）への入賞（Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ

３による遊技球の検知）に伴うＶ通過処理（Ｓ１３３）を実行した後、本処理を終了する。なお、始動入賞処理（Ｓ１３１）の処理内容については図１４１を参照して後述し、Ｖ入口通過処理（Ｓ１３２）の処理内容については図１４３を参照して後述し、Ｖ通過処理（Ｓ１３３）の処理内容については図１４４を参照して後述する。

【０７５０】

次に、図１４１を参照して、入賞処理（図１４０のＳ１０４参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１３１）の処理内容について説明する。図１４１は、この始動入賞処理（Ｓ１３１）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１３１）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大１個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図１４１のＳ１３１）について説明する。

【０７５１】

始動入賞処理（Ｓ１３１）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ８０１）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０３）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ８０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ８０６）、先読み処理を実行し（Ｓ８０７）、Ｓ８０８の処理へ移行する。また、Ｓ８０１の処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ８０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０３の処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ８０３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ８０８の処理へ移行する。次に、Ｓ８０８～Ｓ８１４までの各処理については、Ｓ８０１～Ｓ８０７までの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【０７５２】

先読み処理（Ｓ８０７，Ｓ８１４）については、図１４２を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記

憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【０７５３】

上述した通り、本制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ８０７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ８０３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ８０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ８０７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１４２を参照して、始動入賞処理（図１４１のＳ１３１）の一処理である先読み処理（Ｓ８０７）について説明する。図１４２は、この先読み処理（Ｓ８０７）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ８０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ９０１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

【０７５４】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９０２）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０２：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０３）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ９０２の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ９０２：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ９０４）、Ｓ９０４の当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０５，Ｓ９０６）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ９０３，Ｓ９０５或いはＳ９０６の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ９０１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１４９参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１６０１）によって

音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。
【０７５５】
音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。
【０７５６】
また、本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。
【０７５７】
次に、図１４３を参照して、入賞処理（Ｓ１０４）の一処理であるＶ入口通過処理（Ｓ１３２）の処理内容について説明をする。図１４３は、入賞処理（図１４０参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１３２）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１３２）では、まず磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１００１）。Ｓ１００１の処理において、磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１００１の処理において、磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中である

か否かを判別する（Ｓ１００２）。Ｓ１００２の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１００３）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４９参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１００２：Ｎｏ）、小当たり遊技期間でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１００４）。その後、流路ソレノイド６５０ｋ（Ｖ弁ソレノイド２０９ｃ）をオフに設定し（Ｓ１００５）、本処理を終了する。

【０７５８】

次に、図１４４を参照して、入賞処理（Ｓ１０４）の一処理であるＶ通過処理（Ｓ１３３）について説明する。図１４４は、Ｖ通過処理（Ｓ１３３）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１３３）は、入賞処理（図１４０参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｒがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１０１）。Ｓ１１０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｒがオンであると判別された場合は（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１０１の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｒがオンでないと判別された場合は（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１１０２）。即ち、遊技球がＶ入賞装置６５０の特定領域（Ｖゲート）を通過した（Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３によって遊技球が検知された）か否かを判別する。Ｓ１１０２の処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１１０２の処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１１０３）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１１０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１１０４）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｑをオンに設定する（Ｓ１１０５）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１１０６）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｒをオンに設定し（Ｓ１１０７）する。その後、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１１０８）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１０３の処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１１０３：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１１０９）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、Ｖスイッチ（入賞スイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検知した場合は、不正に特定領域（Ｖゲート）を遊技球が通過した場合であると考えられる。この場合、Ｓ１１０９の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【０７５９】

次に、図１４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０５）について説明する。図１４５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０５）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【０７６０】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０５）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当

たり中であるかを判別する（Ｓ１２０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１２０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１２０４）。Ｓ１２０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１２０５）。つまり、Ｓ１２０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１２０６）。Ｓ１２０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１２０７）。

【０７６１】

次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（Ｓ１２０８）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃの当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ１２０９）、Ｓ１２１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１２０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｃの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１２１０）、Ｓ１２１１の処理へ移行する。Ｓ１２１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１２１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１２１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１２１２）、Ｓ１２１４の処理へ移行する。一方、Ｓ１２１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１２１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１２１３）、Ｓ１２１４の処理へ移行する。Ｓ１２１４の処理では、普通図柄の変動時間を３秒に設定し本処理を終了する。なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【０７６２】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、

普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ１２０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１２１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１２１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１２１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１２１６）。Ｓ１２１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１２１２、或いはＳ１２１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ１２１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１２１２の処理、或いはＳ１２１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【０７６３】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１２１７）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１２１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１２１７：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１２１８）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１２１８：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１２２０）、Ｓ１２２１の処理へ移行する。一方、Ｓ１２１８の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１２１８：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１２１９）、Ｓ１２２１の処理へ移行する。Ｓ１２２１の処理では、電動役物開閉開始フラグ２０３ｕをオンに設定し（Ｓ１２２１）、本処理を終了する。次に、本制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１２０８～Ｓ１２１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１２１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【０７６４】

即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通

図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【０７６５】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０５参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図１４６を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０６）の内容について説明をする。図１４６は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０６）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０６）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（Ｓ１２１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【０７６６】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０６）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１３０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１３０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１３０３）。Ｓ１３０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１３０４）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（Ｓ１３０５）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ１３０６）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第２当

たり乱数カウンタＣ４を、第２当たり乱数テーブル２０２ｃを参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【０７６７】

次に、図１４７を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図１４７は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１４０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図１４８を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１４８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０７６８】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図１４８）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１５０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１５０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１５０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１５０４）、オンされていれば（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５１５へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１５０５）、記憶されていなければ（Ｓ１５０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１５１５へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１５０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１５１５へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０７６９】

Ｓ１５１５の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１５１５）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態と

なる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１６、Ｓ１５１７）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、記憶されている情報を特定の情報（初期情報）へと可変させる処理であるＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１６、Ｓ１５１７）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１５１６、Ｓ１５１７）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１５１６、Ｓ１５１７）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１５１６）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１５１７）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１５１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１５０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１５０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１５０９）、Ｓ１５１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０７７０】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１５１０）。その後、時短中カウンタの値を読み出し（Ｓ１５１１）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し（Ｓ１５１２）、流路ソレノイド（Ｖ弁ソレノイド）をオフに設定し（Ｓ１５１３）、割込みを許可し（Ｓ１５１４）、後述するメイン処理に移行する。次に、図１４９を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１４９は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図１４９参照）においては、まず、タイマ割込処理の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１６０１）。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１６０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１６０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０７７１】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１６０３）、大当たり遊技と、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される当たり制御処理（Ｓ１６０４）を実行する。なお、当たり制御処理（Ｓ１６０４）の処理内容については、図１５０を参照して後述する。Ｓ１６０４の処理が終了すると、次いで、遊技盤１３上に設けられた役物（本制御例では、第２入球口

６４０に付随する電動役物６４０ａ）の開閉制御を行う役物開閉処理（Ｓ１６０５）を実行する。なお、この役物開閉処理（Ｓ１６０５）の処理内容については、図１５３を参照して後述する。

【０７７２】

次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１６０６）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１３６のＳ２１０参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本制御例では、第１図柄表示装置３７が有する表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【０７７３】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１６０７）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１６０７）では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１６０８）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１６０８：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１６０９）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１６０９：Ｙｅｓ）、処理をＳ１６０１へ移行し、上述したＳ１６０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１６０９：Ｎｏ）、所定時間に至るまでの間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１６１０，Ｓ１６１１）。

【０７７４】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１６１０）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩ

ＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１６１０の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１６１１）。なお、このＳ１６１１の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２（図示せず）の値も更新される。なお、普図変動種別カウンタＣＳ２の値は、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動パターンを決定する際に参照される値である。この普図変動種別カウンタＣＳ２の取得した値に応じて、短時間の変動時間である普通図柄変動や長時間の変動時間である普通図柄変動を選択することが可能となる。ここで、Ｓ１６０１～Ｓ１６０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【０７７５】

また、Ｓ１６０８の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１６０８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１４８のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１６１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１６１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１６１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１６１４）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１６１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１６０８の処理は、Ｓ１６０１～Ｓ１６０７で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１６１０とＳ１６１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１６０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１６０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図１４８，Ｓ１５０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１６０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【０７７６】

次に、図１５０を参照して、当たり制御処理（Ｓ１６０４）の処理内容について説明する。図１５０は、この当たり制御処理（Ｓ１６０４）の処理内容を示したフローチャートである。当たり制御処理（Ｓ１６０４）が実行されると、まず、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１６２１）。大当たり制御処理（Ｓ１６２１）の詳細な内容については、図１５１を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１６２１）では、大当た

り状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１６２１）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（Ｓ１６２２）を実行し、本処理を終了する。なお、小当たり制御処理（Ｓ１６２２）の処理内容については、図１５２を参照して後述する。

【０７７７】

次に、図１５１を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１６２１）の処理内容について説明をする。図１５１は、大当たり制御処理（Ｓ１６２１）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１６２１）は、主制御装置１１０のメイン処理（図１４９参照）の一処理である当たり制御処理（Ｓ１６０４）において実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理（Ｓ１６２１）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１７０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ１７０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ１７０３）、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１７０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１７０５）。Ｓ１７０５の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合は（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１７０５の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合は（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１７０６）。Ｓ１７０６の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７０６：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（本制御例では、第１可変入賞装置６５）を開放状態（本制御例では、開閉扉６５ｂを開放位置に可変させた状態）とし（Ｓ１７０７）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１７０８）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、メイン処理（図１４９参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）において音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装置１１３では、受信したラウンド数コマンドに基づいて大当たり遊技中に現在のラウンド数に対応する各種演出を実行するための処理を行う。

【０７７８】

一方、Ｓ１７０６の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１７０６：Ｎｏ）、次に、入賞口（本制御例では、第１可変入賞装置６５）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１７０９）。なお、本制御例では、１のラウンドにおいて所定数の遊技球（例えば、１０個）が入賞口に入賞した場合、または、１のラウンド開始から所定時間（例えば、１０秒）が経過した場合のいずれかが成立した場合に閉鎖条件が成立したと判別する。Ｓ１７０９の処理において閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、入賞口を閉鎖状態（本制御例では、開閉扉６５ｂを閉鎖位置に可変させた状態）に設定し（Ｓ１７１０）、本処理を終了する。

【０７７９】

Ｓ１７０９の処理において、閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、次に、現在実行されている大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１７１１）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング

期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１７１２）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。

【０７８０】

一方、Ｓ１７１１の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、次に、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であるかを判別する（Ｓ１７１３）。Ｓ１７１３の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１７１４）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｅを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１７１５）。次いで、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１７１６）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１７１７）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４９参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドによって示される遊技状態に対応した各種処理を実行する。Ｓ１７１７の処理が終了すると、次に、大当たり遊技の終了を設定し（Ｓ１７１８）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１７１９）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７１３の処理においてエンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０７８１】

次に、図１５２を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１６２２）の処理内容について説明をする。図１５２は小当たり制御処理（Ｓ１６２２）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１６２２）は、メイン処理（図１４９参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０７８２】

小当たり制御処理（図１５２，Ｓ１６２２）では、まず、特別図柄の小当たり開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１８０１）。具体的には、小当たり開始設定処理（図１３７参照）のＳ５０４の処理により小当たり開始フラグ２０３ｎがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たり開始タイミングであると判定する。Ｓ１８０１の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定する（Ｓ１８０２）。そして、小当たり開始フラグ２０３ｎをオフに設定して（Ｓ１８０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８０１の処理において、特別図柄の小当たり開始タイミングではない場合には（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（Ｓ１８０４）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ１８０４の判別は小当たり中フラグ２０３ｏがオンに設定されているかを解析することで判別する。Ｓ１８０４の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１８０４の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１８０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１８０５の処理を実行する。Ｓ１８０５の処理では、Ｖ入賞口開放タイミングであるか判別する（Ｓ１８０５）。Ｓ１８０５の処理において、Ｖ入賞口開放タイミングであると

判別した場合には（Ｓ１８０５：Ｙｅｓ）、開放シナリオテーブル２０２ｇに基づき、対応する入賞口（Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａ）を開放し（Ｓ１８０６）、Ｖ弁ソレノイド（流路ソレノイド６５０ｋ）の動作パターンを設定し（Ｓ１８０７）、本処理を終了する。

【０７８３】

Ｓ１８０５の処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０５：Ｎｏ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したか、即ち、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるか判別する（Ｓ１８０８）。Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０８：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖し（Ｓ１８０９）、本処理を終了する。

【０７８４】

一方、Ｓ１８０８の処理において、現在がＶ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には（Ｓ１８０８：Ｎｏ）、次に、エンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１８１０）。Ｓ１８１０の処理において、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１８１１）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１４９参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１においてエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１８１０の処理において、エンディング期間の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、次に、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１８１２）。Ｓ１８１２の処理において、エンディング期間の終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１８１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１８１２の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１８１２：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１８１３）、オフであると判別した場合には（Ｓ１８１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８１３の処理において、Ｖフラグ２０３ｑがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１８１３：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｑの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し（Ｓ１８１４）、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１８１５）、Ｖフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ１８１６）、Ｖ通過フラグ２０３ｒをオフに設定し（Ｓ１８１７）、小当たり中フラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ１８１８）、本処理を終了する。

【０７８５】

次に、図１５３を参照して、役物開閉処理（Ｓ１６０５）の処理内容について説明する。図１５３は、役物開閉処理（Ｓ１６０５）の処理内容を示したフローチャートである。役物開閉処理（Ｓ１６０５）は、特図２始動口（第２入球口６４０）に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う処理である。役物開閉処理（Ｓ１６０５）が実行されると、まず、電動役物開閉開始フラグ２０３ｕはオンであるかを判別し（Ｓ１９０１）、オフであると判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、電動役物開閉開始フラグ２０３ｕがオンであると判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、次に、電動役物シナリオフラグがオンであるかを判別し（Ｓ１９０２）、オンではないと判別した場合には（Ｓ１９０２：Ｎｏ）、電動役物シナリオフラグをオンに設定し（Ｓ１９０３）、普通図柄変動処理（図１４５，Ｓ１０５参照）のＳ１２１９、または、Ｓ１２２０の処理において設定されているシナリオ動作から電動役物開閉タイマにタイマ値を設定し（Ｓ１９０４）、本処理を終了する。

【０７８６】

一方、Ｓ１９０２の処理において、電動役物シナリオフラグがオンであると判別した場合には（Ｓ１９０２：Ｙｅｓ）、電動役物開閉タイマの値が０であるかを判別し（Ｓ１９

０５）、電動役物開閉タイマの値が０であると判別した場合には（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、電動役物開閉開始フラグ２０３ｕをオフに設定し（Ｓ１９０６）、電動役物シナリオフラグをオフに設定し（Ｓ１９０７）、本処理を終了する。Ｓ１９０５の処理において、電動役物開閉タイマの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、電動役物開閉タイマの値を１減算し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。ここで、役物関連処理（図１５３のＳ１６０５参照）にて用いられた各種要素のうち、電動役物シナリオフラグおよび電動役物開閉タイマの内容について説明をする。電動役物シナリオフラグは、電動役物６４０ａがシナリオ動作中（普図当たり遊技中）であることを示すためのフラグであって、普図当たり遊技が開始された場合にオンに設定され、シナリオ動作に基づく電動役物６４０ａの開閉動作（普図当たり遊技）が終了した場合にオフに設定される。電動役物開閉タイマは、電動役物６４０ａの開閉動作（普図当たり遊技）の経過時間を計測するためのタイマであって、電動役物シナリオフラグがオンに設定された場合に、決定されているシナリオ動作に対応する値（タイマ値）が設定され、２ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（図１３２参照）にて定期的に値が更新される。この電動役物開閉タイマの更新後の値に基づいて決定されているシナリオ動作に規定されている電動役物の開閉シナリオに応じた開閉動作（普図当たり遊技）が実行される。このように構成することで、普図当たり遊技の開始条件が成立した時点における遊技状態に対応させたシナリオ動作で普図当たり遊技を確実に実行することができる。なお、本第２制御例におけるパチンコ機１０では、当り当選に対応する普通図柄変動が停止表示されたタイミングで、実行される普図当たり遊技のシナリオ動作を設定するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄抽選で当り当選したタイミング（図１４５のＳ１２１１：Ｙｅｓ）における遊技状態に基づいて普図当たり遊技のシナリオ動作を決定するように構成しても良い。この場合、図１４５のＳ１２１１：Ｙｅｓの処理を終えた後に、図１４５のＳ１２１８，Ｓ１２１９，Ｓ１２２０の処理が実行されるように構成し、普通図柄変動が停止表示されたタイミングでは電動役物開閉開始フラグ２０３ｕをオンに設定する処理（図１４５のＳ１２２１参照）のみを実行するように構成すれば良い。

【０７８７】

＜第２制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１５４から図１７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図１５４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１５４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ３００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ３１１８の電源断処理（図１５５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ３００２）。図１５５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図１５５のＳ３１１５参照）、Ｓ３１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ３１１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ３００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ３００３）。

【０７８８】
ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ３００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ３００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ３００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ３００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ３００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ３００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ３１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ３００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０７８９】
Ｓ３００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ３００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「００ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ３００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ３００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ３００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ３００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０７９０】
Ｓ３００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ３００８）。電源断フラグはＳ３１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図１５５のＳ３１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ３１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ３００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ３１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ３００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ３００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ３０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ３０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグが

オフされた状態でＳ３００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ３００４からＳ３００６の処理を経由してＳ３００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ３００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ３００９をスキップして、処理をＳ３０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ３０１０）。なお、Ｓ３００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ３００４からＳ３００６の処理を経由してＳ３００８の処理へ至った場合には、Ｓ３００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０７９１】

次に、図１５５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１５５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ３１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２の処理を行わずにＳ３１１３の処理へ移行する。Ｓ３１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１１３のコマンド判定処理やＳ３１１４の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１１３の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１１３の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ３１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３～Ｓ３１１４の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ３１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。

【０７９２】

Ｓ３１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）や、選択ボタン６００といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監

視・演出処理（Ｓ３１０７）の詳細については、図１７０を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０７９３】

Ｓ３１０９の処理後、演出実行管理処理を実行し（Ｓ３１１０）、次に、各種カウンタ更新処理を実行する（Ｓ３１１１）。その後、演出更新処理を実行する（Ｓ３１１２）。Ｓ３１１２の処理を実行後、Ｓ３１１３の処理へ移行する。なお、演出実行管理処理（Ｓ３１１０）の詳細な処理内容については図１７３を参照して後述するが、演出実行管理処理（Ｓ３１１０）では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて実行される液晶演出（第３図柄表示装置８１において実行される変動演出）や、装飾用の駆動役物（図示しない）を用いた演出の実行を制御するための処理である。また、演出更新処理（Ｓ３１１２）の詳細な処理内容については図１７４を参照して後述するが、演出更新処理（Ｓ３１１２）では、実行中の演出内容を所定条件の成立（例えば、演出開始から所定時間経過した場合や、演出実行中に所定の入賞口に遊技球が入賞した場合）に基づいて更新させるための処理を実行する。Ｓ３１１２の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ３１１３）が実行され、Ｓ３１１４の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）の詳細については、図１５６を参照して後述する。Ｓ３１１４の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図１６７を参照して後述する。Ｓ３１１４の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ３１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０７９４】

一方、Ｓ３１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１６：Ｎｏ）、Ｓ３１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０７９５】

次に、図１５６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１１３）について説明する。図１５６は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１３）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１３

）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１５５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ３１１３）の詳細を説明する。コマンド判定処理（Ｓ３１１３）が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ３２０２）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ３２０３）。そして、本処理を終了する。

【０７９６】

Ｓ３２０１の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０４）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ３２０５）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ３２０６）。そして、本処理を終了する。Ｓ３２０４の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０７）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、保留情報関連処理を実行し（Ｓ３２０８）、その後、本処理を終了する。保留情報関連処理では、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃに格納する処理や、特図保留球を獲得したことに基づく演出態様を決定するための処理が行われる。なお、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の詳細な説明については、図１５７を参照して後述する。また、Ｓ３２０７の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２０９）。Ｓ３２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ａに格納する処理を実行し（Ｓ３２１０）、本処理を終了する。具体的には、Ｓ３２１０の処理では、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ａ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。

【０７９７】

Ｓ３２０９の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０９：Ｎｏ）、次に、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１１）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２１２）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）の詳細については図１５８を参照して後述する。Ｓ３２１１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１３）、受信したと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ３２１４）、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の詳細な説明は、図１５９を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、賞球数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１５）、賞球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上であるか、即ち、現在が賞球数の累計を計測する期間（ラッシュ期間）であるかを判別し（Ｓ３２１６）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ３２１６：Ｙｅｓ）、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ２２３ｎの値に加算し（Ｓ３２１７）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３２１６の処理において、ラッシュ期間計測カウンタ２２

３ｍの値が１では無いと判別した場合は、現在がラッシュ期間では無いため、Ｓ３２１７の処理をスキップして、本処理を終了する。

【０７９８】

本第２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選で当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で当たり当選した場合よりも、当たり遊技の終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出（ラッシュ中演出）を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

【０７９９】

そして、本第２制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した特典（賞球数）の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様を表示領域Ｄｍ６に表示することで遊技者に報知可能に構成している（図９６（ａ）の表示領域Ｄｍ６参照）。Ｓ３２１６の処理では、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を参照することで、現在が有利遊技期間であるかを判別している。このラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値は、遊技状態として時短状態が設定された場合に１がセットされるように構成している。そして、通常状態において特図２保留を獲得していない状態となった場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値がクリアされるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間が開始されるタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに対応させてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新（クリア）させることができるため、有利遊技期間中に獲得した賞球数に対応する適正な値を賞球数カウンタ２２３ｎに加算させることができる。Ｓ３２１５の処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１８）、本処理を終了する。ここで、Ｓ３２１８の処理において実行される詳細な処理内容の一部について説明をする。Ｓ３２１８の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置１１０が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際中に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置１１３側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、バックアップ機能を有していないため

、大当たり遊技中に電源が断された場合には、電源が断される前に表示していた各種表示データに関する情報が消去されてしまう。この場合、電源復帰後の状況は前回表示した図柄を表示させることができない状況となるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に予め記憶されている特定の図柄が表示されることになる。

【０８００】

さらに、Ｓ３２１８の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｆの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【０８０１】

次に、図１５７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留情報関連処理（Ｓ３２０８）について説明をする。図１５７は、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（Ｓ３２０８）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１５６のＳ３１１３参照）の中で実行されるものであって、受信した保留球数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図２保留を獲得した場合における演出態様を設定するための処理を実行するものである。以下、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）の詳細を説明する。保留情報関連処理（Ｓ３２０８）が実行されると、まず、受信した保留球数コマンドから特別図柄種別と保留球数とを抽出し、今回受信した保留球数コマンドに対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）に格納し（Ｓ３３０１）、格納した特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ）の値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ３３０２）。Ｓ３３０２の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１５５参照）のコマンド出力処理（図１５５のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ３３０２の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれる特図保留数を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０８０２】

次に、今回受信した保留球数コマンドが第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図

２保留を示すコマンド）であるかを判別し（Ｓ３３０３）、特図２保留を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０３の処理において、特図２保留を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、次に、時短情報更新エリア２２３ｈから現在の時短状況を読み出す（Ｓ３３０４）。ここで、時短情報更新エリア２２３ｈには、時短状態中に実行される各種遊技内容が格納されるように構成しており、例えば、特別図柄変動が実行されている状態であるか否かを示す情報や、各時短終了条件を成立させるための要素（例えば、小当たり当選に関する情報や、特別図柄変動回数に関する情報）の更新内容を示す情報が格納されるように構成している。よって、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている情報を読み出すことにより、現在が時短状態であるか否かだけで無く、特別図柄変動期間中であるか否かや、時短状態の最終変動であるか否かといった情報を判別することができるため、例えば、時短状態における２回目の第２特別図柄変動が実行されている場合であっても、その第２特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かに応じて異なる演出態様を決定することができる。

【０８０３】

Ｓ３３０４の処理を終えると、次に、現在が時短状態における最終変動中（時短終了条件が成立する変動回数目の特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ３３０５）、最終変動中であると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０６）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。つまり、時短状態における最終変動中に特図２保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合には、時短状態が終了し通常状態が設定された後に、獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることから、特図２保留を獲得している状態で時短状態が終了することを示す表示用コマンドがＳ３３０６の処理によって設定される。Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１５５参照）のコマンド出力処理（図１５５のＳ３１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれるチャージ完了を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する（図１０３（ａ）参照）。ここで、本第２制御例では、時短状態における特別図柄最終変動（特図２最終変動）のうち、抽選結果が外れであることを示すための外れ特図２最終変動の変動期間のうち、一部期間を用いて遊技者に対して、特図２保留の獲得を促す演出（ＦＩＮＡＬチャージ演出）を実行可能に構成している（図１０３（ａ））。そして、ＦＩＮＡＬチャージ演出が実行された直後（１秒以内）に、特図２保留を獲得した場合には、ＦＩＮＡＬチャージ演出が１秒経過した後に、特図２保留を獲得したことを報知する演出（「チャージ完了」表示）を実行するように構成している。

【０８０４】

よって、Ｓ３３０６の処理によって設定された表示用コマンドを、表示制御装置１１４が受信した場合には、現在が、チャージ完了表示の待機期間（ＦＩＮＡＬチャージ演出が開始されてから１秒経過するまでの期間）であるかを判別し、待機期間では無い場合には、現在第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている演出に対応した態様でチャージ完了したことを報知するための表示態様を表示する。一方、待機期間である場合には、チャージ完了を示す表示用コマンドを受信したことを一時的に記憶する処理（専用の待機フラグをオンに設定する処理）のみを実行し、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示を待機させる。そして、待機期間が経過したと判別された場合に、待機フラグがオンに設定されているか、即ち、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示が待機されている状態であるかが判別され、待機中であると判別された場合には、チャージ完了したことを示すための表示態様が表示され、待機中フラグがオフされる。Ｓ３３０５の処理において、時短最終変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｎｏ）、次に、現在が所定期間で実行される所定遊技である特別図柄変動中（特図変動中）である

かを判別し（Ｓ３３０７）、特図変動中であると判別した場合は（Ｓ３３０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３３０８）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから１回目の特別図柄変動が当たり当選する特別図柄変動であって、且つ、既に、保留連演出にて報知された当たり当選に対応する特別図柄変動である場合に（Ｓ３３０８：Ｙｅｓ）、次の保留連を示唆する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０９）、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０７の処理において、現在が特図変動中では無いと判別した場合は（Ｓ３３０７：Ｎｏ）、Ｓ３３０８、及びＳ３３０９の処理をスキップしてＳ３３１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【０８０５】

次に、図１５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ３２１２）について説明する。図１５８は、この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ３２１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１５６参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（Ｓ３２１２）の詳細を説明する。

【０８０６】

状態コマンド処理（Ｓ３２１２）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納する（Ｓ３４０１）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４０２）、通常状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、右打ちフラグ２２３ｒをオフに設定し（Ｓ３４０３）、時短情報更新エリア２２３ｈに記憶されている情報をクリアする（Ｓ３４０４）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３ｈに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ３４０５）、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｙｅｓ）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１０）、本処理を終了する。Ｓ３４１０の処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図１０３（ｂ）参照）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。一方、Ｓ３４０５の処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｎｏ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を０にクリアし（Ｓ３４０６）、賞球数カウンタ２２３ｎの値を０にクリアし（Ｓ３４０７）、通常状態（通常中）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０８）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ３４０９）、本処理を終了する。つまり、本制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、Ｓ３４０２の処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（Ｓ３４１１）、時短状態へと移行したと判別した場合は（ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値３４１１：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｈに格納し（Ｓ３４１２）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４１３）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に１をセットし（Ｓ３４１４）、本処理を終了する。また、Ｓ３４１１の処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ３４１１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０８０７】
次に、図１５９を参照して、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の処理内容について説明をする。図１５９は、当たり関連処理（Ｓ３２１４）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３２１４）では、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（Ｓ３２１４）が実行されると、まず、大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等）を受信したかを判別し（Ｓ３５０３）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０４）、その後、本処理を終了する。Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンド（小当たり開始コマンド、小当たり終了コマンド、Ｖ通過コマンド等）を受信したかを判別し（Ｓ３５０７）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０７の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の詳細な内容については、図１６６を参照して後述する。

【０８０８】
次に、図１６０を参照して、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）の処理内容について説明をする。図１６０は、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３５０４）では、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）と、それ以外の大当たり遊技とで異なる大当たり演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（Ｓ３５０４）が実行されると、まず、今回実行される大当たり遊技が、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）であるかを判別し（Ｓ３６０１）、初回大当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ３６０１：Ｙｅｓ）、初回大当たり関連処理を実行し（Ｓ３６０２）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。また、Ｓ３６０１の処理において初回大当たり遊技では無いと判別した場合は（Ｓ３６０１：Ｎｏ）、次に、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０３）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３６０４）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。Ｓ３６０３の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０３：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０５）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３６０６）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３６０７）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値を１加算し（Ｓ３６０８）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ３６０９）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。

【０８０９】
一方、Ｓ３６０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３６１１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３６１１：Ｎｏ）、ラウンド数カウンタの値をクリアし（Ｓ３６１２）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６１３）、Ｓ３６１４の処理へ移行する。また、Ｓ３６１１の処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３６１１：Ｙｅｓ）、Ｓ３６１２の処理をスキップして、Ｓ３６１３の処理へ移行する。つまり、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されている場合は、大当たり遊技が終了した場合に、大当たり遊技のラウンド数を累積するラウンド数カウンタの値がクリアされることが無い。よって、保留連演出が実行された後、２回目の大当たり遊技（保留連演出の対象となる大当たり遊技）が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を示す表

示が、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで表示されることになる。このように構成することで、保留連演出が実行された場合には、複数回の大当たり遊技を跨いで一連の演出を実行し易くなるため、一体感のある演出を提供し易くすることができる。また、保留連演出が連続して実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を表示するための表示態様が、大きなラウンド数に対応する表示態様となり、例えば、１回の大当たり遊技にて実行可能なラウンド数を超えたラウンド数に対応する表示態様を表示させることが可能となる。このように構成することで、より多くのラウンド数を表示させようと、遊技者に対して保留連演出が連続して実行されることを目指して、特図２保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されることを目指した右打ち遊技を行わせ易くすることができる。一方、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、その他コマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３６１４）、その後、本処理を終了する。

【０８１０】

次に、図１６１を参照して、大当たり関連処理（図１６０のＳ３５０４参照）にて実行される初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）の処理内容について説明をする。図１６１は、初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）では、初回大当たり遊技における大当たり演出の各種演出態様（討伐演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。初回大当たり関連処理（Ｓ３６０２）が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３７０１）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３７０１：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３７０２）、次いで、討伐演出態様決定処理を実行し（Ｓ３７０３）、Ｓ３７１２の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ３７０１の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３７０４）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３７０５）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３７０６）、初回大当たりラウンド中演出処理を実行し（Ｓ３７０７）、Ｓ３７１２へと移行する。Ｓ３７０４の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３７０４：Ｎｏ）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３７０８）、受信したと判別した場合は（Ｓ３７０８：Ｙｅｓ）、初回インターバル中演出処理を実行し（Ｓ３７０９）、Ｓ３７１２へ移行する。また、Ｓ３７０８の処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３７０８：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３７１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ３７１０：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３７１１）、Ｓ３７１２の処理へ移行し、Ｓ３７１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３７１０：Ｎｏ）、Ｓ３７１２へ移行する。

【０８１１】

次に、図１６２を参照して、討伐演出態様決定処理（Ｓ３７０３）の処理内容について説明をする。図１６２は、討伐演出態様決定処理（Ｓ３７０３）の処理内容を示したフローチャートである。この討伐演出態様決定処理（Ｓ３７０３）では、初回大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出態様を決定するための処理が実行される。討伐演出態様決定処理（Ｓ３７０３）が実行されると、まず、今回設定された大当たり種別と、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値と、に基づいて、討伐数選択テーブル２２２ｂを参照して、敵総数を決定し（Ｓ３８０１）、決定した敵総数に対応する値を、残討伐数カウンタ２２３ｊにセットする（Ｓ３８０２）。その後、今回決定された敵総数（残討伐数カウンタ２２３ｊにセットされた値）が「７７７」であるかを判別し（Ｓ３８０３）、７７７体であると判別した場合は（Ｓ３８０３：Ｙｅｓ）、特定数表示済フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ３８０５）、特殊討伐演出シナリオを討伐演出態様選択テーブル２２２ｃから決定し（Ｓ３８０６）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値に「５」をセットし（Ｓ３８０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０３の処理において、敵総数が「７７７」では無い（「１００

０」、又は「５００」である）と判別した場合は（Ｓ３８０３：Ｎｏ）、決定した敵総数と、大当たり種別と、取得した第２演出カウンタ２２３ｆ２の値とに基づいて、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃを参照して討伐演出シナリオを決定し（Ｓ３８０４）、Ｓ３８０７の処理へ移行する。なお、Ｓ３８０４、及びＳ３８０６の処理において決定された演出シナリオは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚが有する記憶領域に一時的に記憶され、今回実行される討伐演出が終了するまで、読み出し可能に構成している。

【０８１２】

次に、図１６３を参照して、初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３７０７）の処理内容について説明をする。図１６３は、初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３７０７）の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３７０７）では、討伐演出が実行される初回大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される攻撃演出の演出態様を決定するための処理が実行される。初回大当たりラウンド中演出処理（Ｓ３７０７）が実行されるとまず、今回受信したラウンド数コマンドが１ラウンド目を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ３９０１）、１ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３９０１：Ｙｅｓ）、残討伐数カウンタ２２３ｊの値に対応する敵総数を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９０２）、次いで、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３９０３）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３９０３：Ｎｏ）、決定した討伐演出シナリオを参照して特定した強攻撃演出の発生タイミングと、討伐回数カウンタ２２３ｉの値とに基づいて、ボタンアイコンの表示態様を決定し（Ｓ３９０５）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９０３の処理において、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３９０３：Ｙｅｓ）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値に基づいて、特殊表示態様で表示されるボタンアイコンの個数を決定し（Ｓ３９０４）、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９０６）、本処理を終了する。つまり、特定数表示済フラグ２２３ｋがオンに設定されている場合には、既に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが遊技者に報知されているため、ボタンアイコンの表示態様を用いて、討伐演出の演出内容を示唆すること無く、遊技者に対して、時短状態が設定されることを報知するための特殊表示態様が決定される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための複数の演出の演出態様に矛盾が生じてしまうことを抑制することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０８１３】

Ｓ３９０１の処理において、１ラウンド目を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ３９０１：Ｎｏ）、次に、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３９０７）、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３９０７：Ｙｅｓ）、次に、討伐回数カウンタ２２３ｉの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ３９０８）、０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ３９０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３９０８の処理において、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ３９０８：Ｙｅｓ）、討伐回数カウンタ２２３ｉの値を１減算し（Ｓ３９０９）、決定されている討伐演出シナリオの内容に基づいて攻撃演出の演出態様を決定し（Ｓ３９１０）、決定した演出態様に対応する操作有効時間をＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑにセットし（Ｓ３９１１）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ３９１２）、本処理を終了する。また、Ｓ３９０７の処理において、２～６ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３９０７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理（Ｓ３９１３）を実行し、本処理を終了する。

【０８１４】

次に、図１６４を参照して、初回インターバル中演出処理（Ｓ３７０９）の処理内容について説明をする。図１６４は、初回インターバル中演出処理（Ｓ３７０９）の処理内容

を示したフローチャートである。この初回インターバル中演出処理（Ｓ３７０９）では、討伐演出が実行される大当たり遊技中において、インターバル期間が設定された場合に、前回のラウンド遊技中に実行された攻撃演出の演出結果に応じた演出態様を設定するための処理が実行される。初回インターバル中演出処理（Ｓ３７０９）が実行されると、まず、残討伐数カウンタ２２３ｊの値を読み出し（Ｓ４００１）、設定されている討伐演出シナリオの内容と一致する（決定値と同一である）かを判別し（Ｓ４００２）、同一であると判別した場合は（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、討伐演出中の通常インターバル演出態様を決定し（Ｓ４００３）、決定した各演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１１）、本処理を終了する。つまり、Ｓ４００３の処理によってインターバル演出態様が決定された場合には、追加攻撃演出が実行されることが無い。Ｓ４００２の処理において、同一では無いと判別した場合は（Ｓ４００２：Ｎｏ）、次に、追加減少値選択テーブル２２２ｄを参照して追加減少値を決定し（Ｓ４００４）、決定された追加減少値が特定減少値（特定数）であるかを判別し（Ｓ４００５）、特定減少値では無いと判別した場合は（Ｓ４００５：Ｎｏ）、追加減少値に対応した敵の総数となるインターバル演出態様（追加攻撃演出態様）を決定し（Ｓ４００６）、残討伐数カウンタ２２３ｊの値を、追加減少値に対応した値へと更新し（Ｓ４００７）、Ｓ４０１１の処理へ移行する。また、Ｓ４００５の処理において、特定減少値であると判別した場合は（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、特定数表示済フラグ２２３ｋをオンに設定し（Ｓ４００８）、特殊討伐演出シナリオへの書き換えを決定し（Ｓ４００９）、特殊討伐演出シナリオに対応する演出態様を決定し（Ｓ４０１０）、Ｓ４０１１の処理へ移行する。

【０８１５】

次に、図１６５を参照して、大当たり関連処理（図１６０のＳ３５０４参照）にて実行されるラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）の処理内容について説明をする。図１６５は、ラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）では、初回大当たり遊技以外、即ち、時短状態を含むラッシュ期間中に実行される大当たり遊技における大当たり演出のうち、ラウンド遊技中に実行される演出態様（保留連演出の演出態様）を決定するための処理が実行される。ラウンド中演出処理（Ｓ３６０９）が実行されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドが大当たり遊技の最終ラウンドを示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４１０１）、最終ラウンドを示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、受信したラウンド数に対応する演出態様を決定するためのその他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４１０８）、本処理を終了する。Ｓ４１０１の処理において、最終ラウンドを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、次に、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている特図２保留の入賞情報を読み出し（Ｓ４１０２）、読み出した入賞情報の中に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報（当たり保留）が含まれているかを判別する（Ｓ４１０３）。Ｓ４１０３の処理において、当たり保留が含まれていると判別した場合には（Ｓ４１０３：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４１０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）、保留連することを示すための演出態様（保留連演出）を決定し（Ｓ４１０５）、Ｓ４１０８の処理へ移行する。そして、１の演出であるラウンド中演出が終了した後には、インターバル演出、またはエンディング演出が実行される。

【０８１６】

また、Ｓ４１０４の処理において、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４１０４：Ｎｏ）、保留連演出の実行有無を抽選で決定し（Ｓ４１０６）、保留連演出の実行を決定した場合には（Ｓ４１０７：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオンに設定し（Ｓ４１０９）、Ｓ４１０５へ移行する。Ｓ４１０７の処理において、保留連演出が実行されないと判別した場合は（Ｓ４１０７：Ｎｏ）、保留連演出に関する処理をスキップしてＳ４１０８の処理へ移行する。一方、Ｓ４１０３の処理において、当たり保留が含まれていないと判別した場合は（Ｓ４１０３：Ｎｏ）、保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４１１０）、オンに設定されていると判別し

た場合は（Ｓ４１１０：Ｙｅｓ）、保留連フラグ２２３ｏをオフに設定し（Ｓ４１１１）、Ｓ４１０８の処理へ移行する。また、Ｓ４１１０の処理において保留連フラグ２２３ｏがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４１１０：Ｎｏ）、Ｓ４１１１の処理をスキップしてＳ４１０８の処理へ移行する。

【０８１７】

次に、図１６６を参照して小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の処理内容について説明をする。図１６６は、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理（Ｓ３５０８）は、小当たり遊技中に実行される処理であって、小当たり遊技が開始されたタイミング（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）にて表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４２０２）、右打ちフラグ２２３ｒがオンに設定されていない場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、右打ちフラグ２２３ｒをオンに設定し（Ｓ４２０４）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する処理（Ｓ４２０５）を実行する。また、小当たり遊技の終了タイミングにおいて、小当たり注意フラグ（小当たり遊技中にＶ入賞していないことを示すフラグ）がオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないことを示す（パンクしたことを示す）表示用小当たり終了コマンドを設定したり（Ｓ４２１０）、小当たり注意フラグがオンでは無いと判別した場合（Ｓ４２０７：Ｎｏ）には、大当たり遊技が開始されることを示すための表示用小当たり終了コマンドを設定したりする（Ｓ４２０８）。さらに、小当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合において（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから４秒以降であるかを判別し（Ｓ４２１２）、４秒経過している場合には（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞したことを遊技者に報知するための表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４２１４）、小当たり注意フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグをオフに設定し（Ｓ４２１６）、本処理を終了する。また、Ｖ通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから４秒以内である場合、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定すること無く、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓをオンに設定し（Ｓ４２１３）、本処理を終了する。このように構成することで、小当たり遊技中において、遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、Ｖ入賞したことを遊技者に報知するＶ演出の実行タイミングを異ならせることができる。

【０８１８】

次に、図１６７を参照して変動表示設定処理（Ｓ３１１４）の処理内容について説明をする。図１６７は、変動表示設定処理（Ｓ３１１４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３１１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１５５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【０８１９】

変動表示設定処理（Ｓ３１１４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンかを判別する（Ｓ４３０１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４３０６の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ４３０２）、変動パターンコマンドから抽出した変動パターンを取得し（Ｓ４３０３）、取得した変動パターン種別に基づいて変動演出の演出態様を設定するための変動演出設定処理を実行し（Ｓ４３０４）、設定された変動演出の演出態様に対応する表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４３０５）、Ｓ４３０６の処理に移行する。

【０８２０】

Ｓ４３０６の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオン

であるかを判別する（Ｓ４３０６）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ４３０７）、次いで、コマンドから抽出した停止種別を取得し（Ｓ４３０８）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ４３０９）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４３１０）、本処理を終了する。

【０８２１】

次に、図１６８を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）の処理内容について説明をする。図１６８は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０４）は、変動表示設定処理（図１６７のＳ３１１４参照）にて実行される処理であって、特別図柄変動に対応する第３図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。変動演出設定処理（Ｓ４３０４）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０１）、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４４０２）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、実行される特別図柄変動が第２特別図柄変動（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ４４０３）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻しモード用（引き戻し演出用）の演出態様を決定し（Ｓ４４０９）、本処理を終了する。

【０８２２】

Ｓ４４０３の処理において、特図２変動では無い（第１特別図柄変動である）と判別した場合は（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０４）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０４の処理において、演出固定フラグ２２３ｔがオンに設定されていない、即ち、ステージ移行を変更可能な状態であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、演出ステージデータテーブル２２２ｅを参照して移行条件成立の有無を特定し（Ｓ４４０６）、その後、ステージ移行条件が成立したかを判別し（Ｓ４４０７）、成立したと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ステージ移行を行うための演出態様を決定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０５の処理へ移行し、Ｓ４４０７の処理においてステージ移行の移行条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４０８の処理をスキップしてＳ４４０５の処理へ移行する。図柄を設定するための抽選であるＳ４４０５の処理では、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０５）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０２の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）を実行し、本処理を終了する。

【０８２３】

次に、図１６９を参照して、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容について説明をする。図１６９は、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容を示したフローチャートである。この時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）では、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための処理と、時短状態中に実行される特図２変動に対応する変動演出のうち、時短最終変動に対して特図２保留の獲得を促すための表示態様を設定するための処理が実行される。時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）が実行されると、まず、今回の特図変動が特図２（特図２変動）であるかを判別し（Ｓ４５０１）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、次に、時短最終変動であるかを判別し（Ｓ４５０２）、時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次に、抽選結果が外れであるかを判別する（Ｓ４５０３）。Ｓ４５０３の処理において、抽選結果が外れであると判別した場合（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動が、時短状態中における最終特図２外れ変動である場合には、特図２保留の獲得を促すための表示

用コマンドを設定し（Ｓ４５０４）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４５０５）、本処理を終了する。また、Ｓ４５０１：Ｎｏ，Ｓ４５０２：Ｎｏ、或いはＳ４５０３：Ｎｏの処理を実行した場合には、特図２保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定する条件を満たしていないため、そのままＳ４５０５の処理へ移行する。

【０８２４】

次に、図１７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）について説明する。図１７０は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）では、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）が実行されると、まず、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作があったか判別する（Ｓ４６０１）。操作があったと判別した場合には（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、現在が待機状態中（デモ画面表示中）であるかを判別し（Ｓ４６０２）、待機状態中であると判別した場合は（Ｓ４６０２：Ｙｅｓ）、遊技環境格納エリア２２３ｕに各応されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（Ｓ４６０３）、更新後の環境情報に対応する態様を決定し（Ｓ４６０４）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０２の処理において、待機状態では無いと判別した場合は（Ｓ４６０２：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別し（Ｓ４６０５）、モード選択状態であると判別した場合は（Ｓ４６０５：Ｙｅｓ）、ボタン操作内容に対応させて選択カーソルの表示位置を決定し（Ｓ４６０６）、Ｓ４６１６の処理へ移行する。このＳ４６０６の処理によって、図１０９（ｂ）を参照して上述したモード選択状態である演出モード選択画面にて矢印アイコンｙａ１の位置が切り替わる。Ｓ４６０５の処理において、モード選択状態では無いと判別した場合（Ｓ４６０５：Ｎｏ）は、そのままＳ４６１６の処理へ移行する。

【０８２５】

また、Ｓ４６０１の処理において、音量調整ボタン（上ボタン６００ｂ、又は、下ボタン６００ｄ）又は、光量調整ボタン（右ボタン６００ｃ、又は、左ボタン６００ｅ）への操作が無かったと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、次に、決定ボタン６００ａの操作があったかを判別し（Ｓ４６０７）、操作があったと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｙｅｓ）、現在が待機状態中（デモ画面表示中）であるかを判別し（Ｓ４６０８）、待機状態中であると判別した場合は（Ｓ４６０８：Ｙｅｓ）、モード選択状態の表示を決定し（Ｓ４６０９）、Ｓ４６１６の処理へ移行する。一方、Ｓ４６０８の処理において、待機状態では無いと判別した場合は（Ｓ４６０８：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別し（Ｓ４６１０）、モード選択状態であると判別した場合は（Ｓ４６１０：Ｙｅｓ）、選択中の演出モードを遊技環境格納エリア２２３ｕに格納し（Ｓ４６１１）、次いで、選択された演出モードが固定モードであるかを判別し（Ｓ４６１２）、固定モードであると判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｙｅｓ）、固定モード設定処理を実行し（Ｓ４６１３）、Ｓ４６１６の処理へ移行する。Ｓ４６１２の処理において、固定モードでは無いと判別した場合は（Ｓ４６１２：Ｎｏ）、演出固定フラグ２２３ｔをオフに設定し（Ｓ４６１４）、Ｓ４６１６の処理へ移行する。また、Ｓ４６０７の処理において、決定ボタン６００ａの操作が無いと判別した場合は（Ｓ４６０７：Ｎｏ）、次に、演出ボタン操作処理を実行し（Ｓ４６１５）、その後、Ｓ４６１６の処理へ移行する。

【０８２６】

ここで、図１７１を参照して、固定モード設定処理（Ｓ４６１３）の処理内容について説明をする。図１７１は、固定モード設定処理（Ｓ４６１３）の処理内容を示したフローチャートである。この固定モード設定処理（Ｓ４６１３）は、固定モードが選択された場

合における処理が実行されるものである。本第２制御例では、固定モードを遊技者が任意に選択可能に構成しており、この固定モードが設定された場合には、ステージ変更演出が実行されないように構成している。しかしながら、後で実行される特別図柄抽選の結果を示唆するための先読み演出の演出態様として、ステージ変更演出を含む演出態様が設定される場合がある。この場合、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。また、特別図柄変動回数が所定回数（例えば５０回）に到達することでステージ変更演出が実行される他の演出モードが選択されている状態で、特図１保留を獲得している場合には、ステージ変更演出が実行された後に特別図柄抽選が実行される特図１保留に対して、ステージ変更演出を伴った先読み演出が設定される場合があり、この場合においても、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第２制御例では、ステージ変更演出が待機している状態において固定モードが選択された場合において、ステージ変更演出の実行有無、及び、ステージ変更演出の演出態様を可変設定可能に構成している。具体的には、固定モード設定処理（Ｓ４６１３）が実行されると、まず、ステージ変更待機中であるかを判別し（Ｓ４７０１）、ステージ変更待機中では無いと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、ステージ変更演出が実行されることが決定済の状態では無いため、演出固定フラグ２２３ｔをオンに設定し（Ｓ４７０２）、本処理を終了する。

【０８２７】

Ｓ４７０１の処理において、ステージ変更待機中であると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次に、先読み演出中（先読み演出に基づくステージ変更待機中）であるかを判別し（Ｓ４７０３）、先読み演出中であると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、次変動の特別図柄抽選結果（先読み対象となる特別図柄抽選の結果）を事前判別し（Ｓ４７０４）、ステージ変更演出が実行されることを示唆するためのステージ変更示唆演出（図１１０（ａ）参照）を実行し（Ｓ４７０５）、次に、当たり当選しているかを判別し（Ｓ４７０６）、当たり当選していると判別した場合は（Ｓ４７０６：Ｙｅｓ）、ステージ変更態様をそのまま決定し（Ｓ４７０９）、Ｓ４７０２の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０３の処理において、現在が先読み演出中では無い、即ち、特別図柄変動回数に基づいて実行されるステージ変動演出の待機中であると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、ステージ変更演出に関する演出情報をクリアし（Ｓ４７０７）、代わりにステージ変更が実行されない演出態様を決定し（Ｓ４７０８）、Ｓ４７０２の処理へ移行する。このように構成することで、固定モードが設定された後に、特別図柄抽選の結果を事前に示唆するための先読み演出では無く、賑やかし用の演出として実行されるステージ変更演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、遊技者の所望する演出を提供し易くすることができる。また、Ｓ４７０６の処理において、当たり当選していないと判別した場合、即ち、事前判別結果（先読み結果）に基づく先読み演出として、ステージ変更演出が決定されている状態であって、その先読み演出の対象となる特別図柄抽選の結果（事前判別結果）が、外れである場合（Ｓ４７０６：Ｎｏ）は、上述したＳ４７０７，Ｓ４７０８の処理を実行し、その後、Ｓ４７０２の処理を実行し、本処理を終了する。

【０８２８】

つまり、先読み演出としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、その先読み演出の演出結果（対象となる特別図柄抽選の抽選結果）が、外れである場合には、ステージ変更演出が実行されないように新たな演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、固定モードを任意に選択した遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されることにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第２制御例では、遊技者が固定モードを選択した時点で、後に実行される演出（先読み演出）の演出態様としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、そのステージ変更演出が実行される先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す

演出結果である場合以外は、ステージ変更演出が実行されないように、追加で演出態様を決定する処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者が任意に固定モードを選択した後に、ステージ変更演出が実行される場合、即ち、遊技者が選択したモード種別とは矛盾する演出が実行された場合には、遊技者に対して特典を付与することが出来るため、遊技者に対して、所望しない演出が実行されたことにもとづいて遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図１７２を参照して、演出ボタン操作処理（Ｓ４６１５）の処理内容について説明をする。図１７２は、演出ボタン操作処理（Ｓ４６１５）の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理（Ｓ４６１５）では、演出ボタン２２ａが押下された時点における遊技内容を判別し、実行中の遊技内容に応じた演出態様を決定するための処理が実行される。演出ボタン操作処理（Ｓ４６１５）が実行されると、まず、現在が演出用ＳＷ有効期間中、演出ボタン２２ａへの押下操作を有効に判別可能な期間であるかを判別し（Ｓ４８０１）、演出用ＳＷ有効期間であると判別した場合は（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、特図抽選結果を示唆可能な演出を実行させるための条件として演出用ＳＷ有効期間中における演出ボタン２２ａの押下によって成立する条件が成立したと判別して、次いで、現在が引き戻し演出中であるかを判別し（Ｓ４８０２）、引き戻し演出中であると判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｙｅｓ）、引き戻し演出の演出結果として決定されている演出結果を示すための演出態様を決定し（Ｓ４８０３）、Ｓ４８０８の処理へ移行する。

【０８２９】

一方、Ｓ４８０２の処理において、引き戻し演出中では無いと判別した場合は（Ｓ４８０２：Ｎｏ）、次に、討伐演出中であるかを判別し（Ｓ４８０４）、討伐演出中であると判別した場合は（Ｓ４８０４：Ｙｅｓ）、決定値を上限に、今回の敵減少数を抽選で決定し（Ｓ４８０５）、決定した敵減少数に対応する演出態様を決定し（Ｓ４８０６）、決定された敵減少数に対応させて残討伐数カウンタの値を更新し（Ｓ４８０７）、Ｓ４８０８の処理へ移行する。また、Ｓ４８０１の処理において、演出用ＳＷ有効期間では無いと判別した場合（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４８０４の処理において、討伐演出中ではないと判別した場合は（Ｓ４８０４：Ｎｏ）、Ｓ４８０８の処理へ移行する。Ｓ４８０８の処理では、演出ボタン２２ａを押下した場合に実行される各種演出態様を決定し、本処理を終了する。Ｓ４８０５～Ｓ４８０７の処理を実行することにより、攻撃演出中に演出ボタン２２ａを押下した場合の敵減少数が決定される。ここで、Ｓ４８０５の処理にて決定される敵減少数には禁則処理が実行されるように構成しており、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出中は、残敵数が特定数に該当する値となってしまう敵減少数が決定されないように禁則処理が実行される。つまり、表示中の内容を変化させるか否かの判別が禁則処理や敵減少数の抽選によって実行されるように構成している。このように構成することで、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出の演出結果として特定数が表示されてしまうことを抑制することができる。

【０８３０】

次に、図１７３を参照して、演出実行管理処理（Ｓ３１１０）の処理内容について説明する。図１７３は、この演出実行管理処理（Ｓ３１１０）の処理内容を示したフローチャートである。演出実行管理処理（Ｓ３１１０）が実行されると、まず、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ４９０１）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてメイン処理のランプ編集処理が実行される。なお、メイン処理の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理（Ｓ４９０１）が終了すると、次に、駆動演出実行管理処理を実行し（Ｓ４９０２）、本処理を終了する。駆動演出実行管理処理では、変動演出の演出態様の設定に合わせて設定された動作パターンシナリオに基づいて装飾用可動役物（図示しない）を駆動させるための処理を実行する。

【０８３１】

次に、図１７４を参照して、演出更新処理（Ｓ３１１２）の処理内容について説明をする。図１７４は、演出更新処理（Ｓ３１１２）の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理（Ｓ３１１２）は、定期的（２ミリ秒）に実行される処理であって、変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。演出更新処理（Ｓ３１１２）が実行されると、まず、現在が小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ５００１）、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中更新処理を実行し（Ｓ５００２）、Ｓ５００３の処理へ移行する。一方で、Ｓ５００１の処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、次に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値が１よりも大きいか、即ち、現在がラッシュ状態中であるかを判別し（Ｓ５００３）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００３：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値を更新し（Ｓ５００４）、更新後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍの値に対応するラッシュ期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００５）、Ｓ５００６の処理へ移行する。

【０８３２】

Ｓ５００６の処理では、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１よりも大きいか、即ち、現在が操作有効期間（ＳＷ有効時間）中であるかを判別し（Ｓ５００６）、１よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５００６：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値を更新し（Ｓ５００７）、更新後のＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値に対応する期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００８）、Ｓ５００９の処理へ移行する。Ｓ５００６の処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｑの値が１よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ５００６：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５００８の処理を終えた場合は、その他演出更新処理を実行し（Ｓ５００９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５００９の処理では、図１７４にて図示していない様々なカウンタの値を更新するための処理が実行され、その更新結果に応じた演出態様が決定される。次に、図１７５を参照して、演出更新処理（図１７４のＳ３１１２参照）にて実行される小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００２）の処理内容について説明をする。図１７５は、小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００２）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００２）では、小当たり遊技中における時間経過に基づいて表示される表示態様の表示を設定するための処理が実行される。小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００２）が実行されると、まず、現在が、小当たり遊技が開始してから４秒が経過したタイミングであるかを判別する（Ｓ５１０１）。つまり、Ｓ５１０１の処理では、小当たり遊技中に実行される初回遊技案内報知の報知期間が終了したかを判別する。Ｓ５１０１の処理において、４秒が経過したタイミングであると判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１０２：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ５１０３）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓをオフに設定し（Ｓ５１０４）、本処理を終了する。

【０８３３】

つまり、Ｓ５１０３の処理では、初回遊技案内報知の報知期間中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）へと入球したことで、遊技者に対してＶ演出の実行を待機させている状態において、Ｖ演出の実行条件が成立したことに基づいてＶ演出を実行させるための処理が実行される。このように構成することで、初回遊技案内報知の報知期間が経過した後に、直ぐに、Ｖ演出を実行させることができる。一方、Ｓ５１０１の処理において、４秒が経過したタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、小当たり注意フラグがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５１０５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５１０５：Ｎｏ）、次いで、当たり遊技開始から５秒が経過したか（小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始してから５秒が経過したか）を判別し（Ｓ５１０６）、５秒が経過したと判別した場合は（Ｓ５１０６：Ｙｅｓ）、Ｖ通過しているか（既に、遊技球が特定領域へと入球済であるか）を判別し（Ｓ５１０７）、Ｖ通過していないと判別した場合は（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、小当たり注意フラグをオンに設定し（Ｓ５１０８）

、Ｖ入賞させることを促すための表示用注意喚起コマンドを設定し（Ｓ５１０９）、本処理を終了する。また、Ｓ５１０５の処理において小当たり注意フラグがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ５１０５：Ｙｅｓ）、Ｓ５１０６の処理において、５秒が経過していないと判別した場合（Ｓ５１０６：Ｎｏ）、Ｓ５１０７の処理において、Ｖ通過あり（既に、遊技球が特定領域へと入球済である）と判別した場合（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）は、そのまま本処理を終了する。

【０８３４】

＜第２制御例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図１７６から図１９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。まず、図１７６を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図１７６は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０８３５】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４

ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０８３６】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ７００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。ここで、図１７７を参照して、ブート処理（Ｓ７００１）について説明する。図１７７は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ７００１）を示すフローチャートである。上述したように、本制御例では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【０８３７】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ７１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ７１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ７１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、Ｓ７１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プロ

グラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【０８３８】

Ｓ７１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ７１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ７１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図１７６のＳ７００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図１７６のＳ７００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ７１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理（Ｓ７００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０８３９】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０８４０】

なお、図１７７に示すブート処理では、Ｓ７１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ７１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ７１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム

格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ７１０３～Ｓ７１０５の処理を実行するようにしてもよい。また、Ｓ７１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ７１０１及びＳ７１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ７１０３～Ｓ７１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【０８４１】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。また、本制御例では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ７１０１及びＳ７１０２の処理を行わずに、Ｓ７１０３～Ｓ７１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図１７６の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ７００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【０８４２】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するよう

に、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ７００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【０８４３】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ７００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ７００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【０８４４】

Ｓ７００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ７００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図１８８（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図１８８（ａ）のＳ８５０２参照）。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図１７８（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０８参照）および簡易表示設定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０９参照）が実行される。

【０８４５】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理の

ように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【０８４６】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。Ｓ７００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ７００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ７００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。次いで、図１７８（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図１７８（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【０８４７】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ７２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図１７８（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図１７８（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、

コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０８４８】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図１７８（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ７３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ７３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ７３０３）を実行する。コマンド判定処理（Ｓ７３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図１７９～図１８４を参照して後述する。

【０８４９】

表示設定処理（Ｓ７３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ７３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図１８５～図１８７を参照して後述する。表示設定処理（Ｓ７３０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ７３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ７３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ７３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別

を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する（Ｓ７３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図１８８および図１８９を参照して後述する。

【０８５０】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ７３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ７３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ７３０５）により設定された転送指示とから、図１３１に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ７３０６）。なお、描画処理の詳細については、図１９０を参照して後述する。次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ７３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ７３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、Ｓ７３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ７３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ７３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ７３０９）を実行して、Ｓ７３０４の処理へ移行する。次いで、図１７９～図１８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ７３０２）の詳細について説明する。まず、図１７９は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【０８５１】

このコマンド判定処理では、図１７９に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ７４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ７４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ７３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ７４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ７４０３）。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ７４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ７４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ７４０５）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８０（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ７４０５）の詳細について説明する。図１８０（ａ）は、

変動パターンコマンド処理（Ｓ７４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ７４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７５０１）。

【０８５２】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【０８５３】

次いで、Ｓ７５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ７５０２）。そして、Ｓ７５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ７５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ７５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ７５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ７５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。また、表示設定処理では、Ｓ７５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示デ

ータテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【０８５４】

ここで、図１７９の説明に戻る。Ｓ７４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ７４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ７４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ７４０７）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８０（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ７４０７）の詳細について説明する。図１８０（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理（Ｓ７４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｄ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ７６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図１７８（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ７６０２）。そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ７６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ７６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【０８５５】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ７６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ７３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ７６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ７６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ７６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ７６０２の処理によって設定される。

【０８５６】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ７４０６の処理にお

いて、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ７４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ７４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ７４０９）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８１（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ７４０９）の詳細について説明する。図１８１（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ７７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【０８５７】

図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ７４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ７４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ７４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ７４１１）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８１（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ７４１１）の詳細について説明する。図１８１（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７８０２）。そして、Ｓ７８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ７８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図１７９に戻って説明を続ける。Ｓ７４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ７４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ７４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ７４１３）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。

【０８５８】

ここで、図１８２を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ７４１３）の詳細について説明する。図１８２は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７９０２）。次いで、Ｓ７９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示デ

ータテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ７９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ７４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ７４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ７４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ７４１５）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８３（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ７４１５）の詳細について説明する。図１８３（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０８５９】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図１６７のＳ３１１４参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）を示すものである。変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７９３２）。次いで、Ｓ７９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ７９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ７４１４の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ７４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ７４１６：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行して（Ｓ７４１７）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８３（ｂ）を参照して、報知コマンド処理（Ｓ７４１７）の詳細について説明する。図１８３（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【０８６０】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７９５２）。次いで、Ｓ７９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ７９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、本制御例では、

音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。図１７９に戻り、説明を続ける。Ｓ７４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ７４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ７４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ７４１９）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。

【０８６１】

ここで、図１８４（ａ）を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ７４１９）の詳細について説明する。図１８４（ａ）は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ８５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ８００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ８００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、Ｓ８００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ８００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ８００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。

【０８６２】

なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ８００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図１７９の説明に戻る。Ｓ７４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ７４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ７４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ７４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ７４２１）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。ここで、図１８４（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ７４２１）の詳細について説明する。図１８４（ｂ）は、エ

ラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【０８６３】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ８１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ８１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、Ｓ８１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ８１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ８１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図１７９の説明に戻る。Ｓ７４２０の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ７４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ７４２２）、Ｓ７４０１の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ７４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ７４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ７４０２～Ｓ７４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ７４０１～Ｓ７４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ７４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【０８６４】

なお、Ｖ割込処理（図１７８（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ７３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図１８０（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図１８０（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図１８０（ａ）参照）では、Ｓ７５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ７５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図１８５～図１８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ７３０３）の詳細について説明する。図１８５は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【０８６５】

この表示設定処理では、図１８５に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ８２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ８２０２～Ｓ８２０４の処理をスキップし、Ｓ８２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマン

ドフラグをオフに設定した後（Ｓ８２０２）、Ｓ８２０３～Ｓ８２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。Ｓ８２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ８２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ８２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ８２０４）。ここで、図１８６を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図１８６は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ８３０１）。タスク処理（Ｓ７３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、Ｓ８３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ８３０２）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図１８５の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ８２０４）の後、又は、Ｓ８２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ８２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ８２０５の処理へ移行する。

【０８６６】

Ｓ８２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ８２０５）。ここで、図１８７を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図１８７は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ８４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「０００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。Ｓ８４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ８４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ８４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【０８６７】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ８４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ８４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ８４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ８４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、Ｓ８４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ８４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ８４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより

、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ８４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ８４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図１８５に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ８２０６）。タスク処理（Ｓ７３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ８２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【０８６８】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ８２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ８２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ８２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ８２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ８２０９）。その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ８２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ８２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ８２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ８２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ８２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ８２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ８２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【０８６９】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。なお、Ｓ８２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ７３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ８２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定

すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０８７０】

一方、Ｓ８２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ８２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ８２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ８２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ８２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ８２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ８２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ８２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ８２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。Ｓ８２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ８２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０８７１】

なお、Ｖ割込処理（図１７８（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ７３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。次いで、図１８８及び図１８９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ７３０５）の詳細について説明する。まず、図１８８（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ８５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ８５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ８５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図１８８（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ８５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ８５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ８５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図１８９を参照して後述する。

【０８７２】

次いで、図１８８（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ７３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ８５０２）について説明する。図１８８（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ８５０２）を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ８６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ８６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ８６０２）。このＳ８６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ８６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ８６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ８６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ８６０３の処理へ移行する。また、Ｓ８６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ８６０１：Ｎｏ）、Ｓ８６０３の処理へ移行する。Ｓ８６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ８６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ８６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ８６０４）、本処理を終了する。

【０８７３】

これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ８６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ８６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図１７８（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０８参照）および簡易表示設定処理（図１７８（ｂ）のＳ７３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図１７９～図１８４参照）および表示設定処理（図１８５～図１８７参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図１８９参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図１８８（ａ）のＳ８５０１：Ｎｏ参照）。

【０８７４】

ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２

３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図１８９を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ７３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ８５０３）について説明する。図１８９は、この通常画像転送設定処理（Ｓ８５０３）を示すフローチャートである。

【０８７５】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ７３０３）のポインタ更新処理（Ｓ８２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ８７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ８７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ８７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ８７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ８７０４）、Ｓ８７０５の処理へ移行する。また、Ｓ８７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ８７０２：Ｎｏ）、Ｓ８７０３及びＳ８７０４の処理をスキップして、Ｓ８７０５の処理へ移行する。Ｓ８７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ８７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ８７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ８７０６）。

【０８７６】

このＳ８７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ８７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ８７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ８７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ８７０７の処理へ移行する。また、Ｓ８７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ８７０５：Ｎｏ）、Ｓ８７０７の処理へ移行する。Ｓ８７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ８７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ８７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ８７０８）、Ｓ８７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプ

ライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ８７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ８７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ８７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ８７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【０８７７】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ８７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ８７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ８７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ８７１２）、Ｓ８７１３の処理へ移行する。Ｓ８７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ８７１３）。このＳ８７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。そして、Ｓ８７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ８７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０８７８】

一方、Ｓ８７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ８７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ８７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。Ｓ８７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ８７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【０８７９】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０８８０】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図１９０を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ７３０６）の詳細について説明する。図１９０は、この描画処理を示すフローチャートである。

【０８８１】

描画処理では、タスク処理（Ｓ７３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ７３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図１３１）を生成する（Ｓ８８０１）。即ち、Ｓ８８０１の処理では、タスク処理（Ｓ７３０４）

で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ７３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０８８２】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ８８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【０８８３】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、Ｓ８８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ８８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定する

ことによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図１７８（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【０８８４】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【０８８５】

＜第３制御例＞

次に、図１９１から図２８０を参照して、第３制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した各制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の後面側における裏パックユニット９４の最上部に設けられているタンク１３０に対して補給された遊技球が、所定の払出条件（賞球の払出条件、貸出球の払出条件、または持ち球の払出条件）の成立に基づいて上皿１７に対して払い出される構成とし、当該払い出された遊技球を遊技に用いる（遊技領域へと発射する）ことが可能に構成していた。そして、遊技に用いられて所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）へと到達（入球）した遊技球は、パチンコ機１０の内部の球排出経路へと案内（誘導）されて当該球排出経路によってパチンコ機１０の外部へと排出されるように構成していた。即ち、パチンコ機１０に対して外部から遊技球を補給する構成、および球排出経路を介して外部に排出された遊技球を回収する構成をパチンコ機１０とは別で設ける必要があった。また、上皿１７に払い出された遊技球を遊技者が触れることが可能に構成されていた。即ち、上皿１７の上面が開放されていることにより、遊技者が上皿１７に対して上方から手を差し入れることが可能となり、上皿１７に払い出された遊技球に対して上方から触れることが可能に構成されていた。

【０８８６】

これに対して本第３制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の内部において遊技球が循環する（遊技球がパチンコ機１０の外部から補給されることも遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されることもない）構成としている。より具体的には、所定の球発射位置（特定位置）に配置された遊技球が球発射ユニット１１２ａによって操作ハンドル５１に対する回動操作量に応じた発射速度（発射強度）で発射されると、当該発射された遊技球が所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）へと到達し

てパチンコ機１０の内部に回収され、その後にパチンコ機１０の外部へと排出されることなく再度所定の球発射位置へと配置されるように構成されている。即ち、球発射ユニット１１２ａによって発射されていずれかの所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）を通過した遊技球が同一の経路（後述する球回収通路５３０）に合流する（誘導される）ように構成し、当該球回収通路５３０を通過（流下）した遊技球が後述する揚上・研磨装置５１１に入球するように構成している。この揚上・研磨装置５１１に入球した遊技球は、当該揚上・研磨装置５１１の駆動によって１球ずつ所定の球発射位置へと送り出される。また、所定の入賞口（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口）へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に付与される特典（遊技価値）として、上述した各制御例における賞球の物理的な払い出しに代えて、電子データである持ち球情報（遊技球数データ）に所定値を加算する（持ち球情報を増加させる）構成としている。このように構成することで、遊技球を外部から補給することも外部へと排出することも無く、パチンコ機１０の内部において遊技球を循環させるだけで遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０に対して外部から遊技球を補給する構成、および球排出経路を介して外部に排出された遊技球を回収する構成をパチンコ機１０とは別で設ける必要がなくなり、ホール設備を簡略化することができる。よって、ホールの設備投資を抑えることができる。また、遊技者が遊技球に触れることなく遊技を行うことができるため、ホールにおける１のパチンコ機１０で遊技に用いられた遊技球がホール内を循環して他のパチンコ機１０へと供給されることを抑制することができる。

【０８８７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技機の外部から供給された遊技球を発射遊技に使用可能に払い出すことが可能に構成され、発射遊技に使用された遊技球が遊技機の外部へと排出されて当該排出された遊技球が他の遊技機へと供給される仕様のものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、ホール内の各遊技機へと外部から遊技球を供給するための装置や、各遊技機において遊技に用いられて遊技機の外部へと排出された遊技球を回収するための装置を付随して設ける必要があるため、遊技機の周辺設備を揃えるための設備投資の費用が高くなり易いという問題点があった。また、遊技球がホール内の各遊技機を循環する構成、および各遊技機で遊技を行っている遊技者が遊技球に触れることが可能となる構成により、ホール内の１の遊技者が触れた遊技球を他の遊技者も触れ得ることとなるため、ホール内に感染症に罹患した遊技者が存在し、当該遊技者の保有する病原菌（ウイルス）が遊技球に付着した場合に、遊技球を介して他の遊技者にも病原菌が付着して感染症の蔓延を助長してしまう虞があるという問題点があった。これに対して本第３制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の内部において遊技球が循環する構成とし、外部から遊技球を供給する必要も、遊技に用いた遊技球を外部へと排出する必要も無い構成としているので、設備投資の費用を抑えることができると共に、遊技球を媒介して病原菌が他の遊技者へと到達して感染症が蔓延してしまうことを抑制することができる。

【０８８８】

まず、図１９１を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０を含む遊技システムの概要について説明する。図１９１は、本第３制御例における遊技システムの概要を示した図である。図１９１に示した通り、本第３制御例の遊技システムは、パチンコ機１０と、パチンコ機１０の側方に設置され、パチンコ機１０に対して電気的に接続される専用ユニット５５０と、ホールに設置されている全ての専用ユニット５５０に対して電気的に接続され、パチンコ機１０および専用ユニット５５０が設置されているホール（遊技店）の事務所スペース（遊技者が立ち入ることが禁止されるスペース）に設置されるホールコンピュータ７００Ａおよび管理コンピュータ７００Ｂと、その管理コンピュータ７００Ｂとインターネット回線を介して接続され、後述するカード会社データセンタに設置される管理コンピュータ８００と、その管理コンピュータ８００とインターネット回線を介して接続され、後述する遊技機情報センタに設置される情報館利用のサーバ９００と、で少なくとも構成されている。

【０８８９】
専用ユニット５５０は、当該専用ユニット５５０に対して所定の球貸し操作が行われることにより、接続されているパチンコ機１０に対して遊技球の貸し出しを指示したり、接続されているパチンコ機１０から出力された各種情報からホール内のホールコンピュータ７００Ａへと出力する必要がある情報（所謂ホールコン情報）を抽出してホールコンピュータ７００Ａへと出力したり、接続されているパチンコ機１０から出力された各種情報から後述する遊技機情報センタへと出力する必要があるデータを抽出し、当該抽出した情報を加工（暗号化）してホール内の管理コンピュータ７００Ｂへと出力したりするための装置である。ホールの事務所スペースに設置されているホールコンピュータ７００Ａは、ホールに設置されている各パチンコ機１０から出力されたホールコン情報を個別に集計可能に構成されている。より具体的には、ホールコンピュータ７００Ａの有するハードディスクに、ホールに設置されている各パチンコ機１０に対応するデータ格納エリアが設けられており、各専用ユニット５５０を介して各パチンコ機１０よりデータを受信する度に、データを出力したパチンコ機１０に対応するデータ格納エリアの内容を更新する。このデータ格納エリアに記憶された内容に基づいて、各パチンコ機１０の遊技履歴（日にち毎の大当たり回数や変動回数等）、遊技球の発射数、出球率、稼働率、不正行為や異常の有無等を把握できるように構成されている。ホールの事務所スペースに設置されている管理コンピュータ７００Ｂは、ホール内に設置されている各パチンコ機１０および各専用ユニット５５０に関する各種情報を管理してカード会社データセンタおよび遊技機情報センタへと出力するための装置である。カード会社データセンタは、専用ユニット５５０に投入され得るプリペイドカード（ＩＣカード）の情報を管理しており、管理コンピュータ８００によって各専用ユニット５５０に投入されているプリペイドカードが正規のものであるか否かをデータセンタの情報と照合することで判別し、不正行為（偽造カードを用いた不正遊技）の防止を図っている。遊技機情報センタは、射幸性が過度に高まることやパチンコ機１０に対する不正行為を防止する目的で設立された機関であり、全国の各ホールに設置されているパチンコ機１０の情報をサーバ９００に収集し、当該収集した情報を上記目的に使用する。なお、各ホールの管理コンピュータ７００Ｂから遊技機情報センタへと出力されるデータは、カード会社データセンタの管理コンピュータ８００を介して遊技機情報センタのサーバ９００へと出力される構成となっているが、専用ユニット５５０によってデータが暗号化されていることにより、遊技機情報センタ向けのデータをカード会社データセンタにおいて識別することが不可能となっている。

【０８９０】
図１９１に示した通り、専用ユニット５５０からパチンコ機１０に対しては、主に遊技球の貸し出しを指示するための球貸し信号が出力される。一方、パチンコ機１０から専用ユニット５５０に対しては、持ち球情報の増減（持ち球の計数結果）を示すための計数情報や、専用ユニット５５０と接続されているパチンコ機１０の製品コードや主制御装置１１０に搭載されているチップ（ＭＰＵ２０１）のチップＩＤ、持ち球情報を管理するための枠制御装置５００に搭載されているチップ（ＭＰＵ５０１）のチップＩＤ等、設置されているパチンコ機１０の固有の情報を示す遊技機設置情報や、不正行為およびエラーの発生を検出した場合に、当該検出された不正行為およびエラーの情報を通知するための不正・エラー情報や、所定期間（例えば、６００００発のアウト球を検出する毎）において特典として付与された遊技球数（賞球数）を示すベース情報、パチンコ機１０によって特典として付与された遊技球数（賞球数）のうち大当たり遊技によって付与された遊技球数（賞球数）の比率を示す連続役物比率情報等、パチンコ機１０の性能に関わる情報である性能情報や、発射球数を示す情報、図柄の停止回数を示す情報、大当たり情報や各種エラー情報等のホールコンピュータ７００Ａにおいて管理する必要がある情報を示すホールコン情報等が出力される。

【０８９１】
また、図１９１に示した通り、専用ユニット５５０からホールコンピュータ７００Ａに対しては、パチンコ機１０から出力された各種情報のうち、上述したホールコン情報が抽

出されて出力される。また、図１９１に示した通り、専用ユニット５５０からホールの管理コンピュータ７００Ｂに対しては、パチンコ機１０から専用ユニット５５０へと出力された情報のうち、ホールコン情報を除いた各種情報（遊技機設置情報、不正・エラー情報、性能情報等）に加え、専用ユニット５５０の固有の情報を示す専用ユニット設置情報や、専用ユニット５５０において検出された不正行為やエラーを示す専用ユニット不正・エラー情報、専用ユニット５５０に対して挿入されている（認識されている）プリペイドカード（ＩＣカード）の固有の情報（カードＩＤ、発行日等を示す情報）であるプリペイドカード情報や、専用ユニット５５０への入金を行うことで当該専用ユニット５５０に接続されているパチンコ機１０で遊技が行われたことによる各種情報（遊技時間、消費金額、獲得出玉等）を示す射幸性関連情報等が出力される。なお、管理コンピュータ７００Ｂへと出力された遊技機設置情報や専用ユニット設置情報が遊技機情報センタに出力されると、当該出力された遊技機設置情報および専用ユニット設置情報が遊技機情報センタにおいて照合され、当該照合において異常無しと判定された場合にのみ、パチンコ機１０における通常遊技が許容される。即ち、遊技機情報センタにおいて各ホールに設置されているパチンコ機１０および専用ユニット５５０の個別情報が管理されており、当該管理されている情報と異なる照合結果となった場合には、何らかの不正が行われた（主制御基板１１０や枠制御基板５００として不正改造が施された基板が搭載されている、営業許諾を得ていない店舗に設置されている等）可能性があるため、通常遊技を規制する構成としている。このように構成することで、上述した各種の不正行為を抑制することができる。一方、管理コンピュータ７００Ｂから専用ユニット５５０に対しては、遊技機情報センタから通知された遊技機設置情報および専用ユニット設置情報の照合結果が出力される。この照合結果が正常であれば、パチンコ機１０における通常遊技が許容される一方で、照合結果が異常であれば、パチンコ機１０における通常遊技が制限（禁止）される。

【０８９２】

また、図１９１に示した通り、管理コンピュータ７００Ｂからカード会社データセンタ側の管理コンピュータ８００に対しては、専用ユニット５５０から管理コンピュータ７００Ｂへと出力された各種情報がそのまま出力される。管理コンピュータ８００においては、受信した各種情報のうち、プリペイドカード情報のみを抽出して、当該情報が正常なものである（正規のプリペイドカードが使用されている）か否かを判別する。受信したその他の情報については、そのまま遊技機情報センタのサーバ９００へと出力する。一方、管理コンピュータ８００から管理コンピュータ７００Ｂに対しては、遊技機情報センタから通知された遊技機設置情報および専用ユニット設置情報の照合結果が出力される。この照合結果は、上述した通り、専用ユニット５５０へと出力される。また、図１９１に示した通り、遊技機情報センタのサーバ９００からカード会社データセンタの管理コンピュータ８００に対しては、遊技機設置情報および専用ユニット設置情報の照合結果が出力される。この照合結果を示す情報は、管理コンピュータ８００、管理コンピュータ７００Ｂを介して対応する専用ユニット５５０へと出力される。上述した通り、この照合結果が正常であれば、パチンコ機１０における通常遊技が許容される一方で、照合結果が異常であれば、パチンコ機１０における通常遊技が制限（禁止）される。

【０８９３】

次に、図１９２を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０に対して電気的に接続される専用ユニット５５０の詳細について説明する。この専用ユニット５５０は、電気的に接続されているパチンコ機１０と通信して持ち球データ（遊技球数データ）を双方向に移行させることが可能に構成されている。即ち、パチンコ機１０側において所定の操作（計数ボタン５１５に対する押下操作または長押し操作）を行うことにより、パチンコ機１０側において遊技の結果として獲得されて持ち球データ（遊技球数データ）として記憶されている個数情報の一部又は全部を専用ユニット５５０側に移行（移管）させることができる。また、専用ユニット５５０側において第１の操作（貸し出しボタン５５０ｄに対する押下操作）を行うことで、専用ユニット５５０側において記憶されている入金データ（遊技者が入金した現金のうち個数情報に変換することができる金額を示すデータ）を個

数情報に変換してパチンコ機１０側へと移行（移管）させることができる。更に、専用ユニット５５０に対して第２の操作（持ち球払い出しボタン５５０ｅ６に対する押下操作）を行うことで、専用ユニット５５０側に記憶されている持ち球データ（遊技球数データ）に対応する個数情報の一部又は全部をパチンコ機１０側に移行（移管）させることができる。更に、専用ユニット５５０側において第３の操作（返却ボタン５５０ｃに対する押下操作）を行うことで、記憶されている入金データおよび持ち球データをＩＣカード（プリペイドカード）に記憶して排出することができる。これらにより、遊技者が遊技を辞めようと考えたり、他のパチンコ機１０で遊技を行おうと考えた（台移動しようと考えた）場合に、単に専用ユニット５５０から排出されたプリペイドカード（ＩＣカード）のみを持ち歩けば良く、遊技者の利便性を向上させることができる。

【０８９４】

図１９２は、本第３制御例における専用ユニット５５０の正面図である。図１９２に示した通り、本第３制御例における専用ユニットは、正面視縦長略長方形形状で構成され、高さおよび奥行きがそれぞれパチンコ機１０の高さおよび奥行きと略同一となるように構成されている。この専用ユニット５５０は、紙幣やプリペイドカード（ＩＣカード）等が投入されると、当該投入された紙幣やプリペイドカード（ＩＣカード）を読み込んで対応する残高情報（および持ち球情報）を表示すると共に、当該表示した残高情報（および持ち球情報）の範囲内においてパチンコ機１０側の遊技球数（持ち球数）を増加させることが可能に構成されている。また、パチンコ機１０に対して所定の操作が行われると、パチンコ機１０側に記憶されている遊技球数（持ち球数）の範囲内において専用ユニット５５０へと持ち球の一部又は全部を移行させることが可能に構成されている。言い換えれば、パチンコ機１０の持ち球数（遊技球数）を減らすと共に、減らした分の持ち球数を専用ユニット５５０側の持ち球数に加算することが可能に構成されている。

【０８９５】

図１９２に示した通り、専用ユニット５５０の上部には、正面視横長略長方形形状の開口で構成され、紙幣を投入することが可能な紙幣投入口５５０ａが設けられている。この紙幣投入口５５０ａには、国内で流通している４種類の紙幣（千円札、二千円札、五千円札、および一万円札）を投入することができる。いずれかの紙幣が紙幣投入口５５０ａへと投入されると、専用ユニット５５０において紙幣の種別を識別し、識別した種別に対応する金額を、後述する表示部５５０ｅに表示される残高情報に加算表示する。また、図１９２に示した通り、紙幣投入口５５０ａの下方右側には、縦長略長方形形状の開口で構成され、プリペイドカード（ＩＣカード）を投入することが可能なカード投入口５５０ｂが設けられている。このカード投入口５５０ｂに対して規定のプリペイドカード（ＩＣ）が投入されると、専用ユニット５５０において当該投入されたプリペイドカードに記憶されている残高情報および持ち球情報を読み込んで、その読み込まれた残高情報および持ち球情報が後述する表示部５５０ｅに対して表示される。カード投入口５５０ｂの下方には、押下操作が可能に構成され、正面視略円形形状の返却ボタン５５０ｃが設けられている。この返却ボタン５５０ｃが押下されると、専用ユニット５５０に対して投入されているプリペイドカードがカード投入口５５０ｂから返却（排出）される。なお、プリペイドカードが投入されずに現金（紙幣）のみが投入されている状況下において返却ボタン５５０ｃが押下（操作）された場合は、専用ユニット５５０の内部に格納されている予備用のプリペイドカードに対して現在の残高情報および持ち球情報が書き込まれた上で、カード投入口５５０ｂから返却（排出）される。返却されたプリペイドカードを他の専用ユニット５５０へと投入することにより、当該他の専用ユニット５５０に接続されている他のパチンコ機１０において、残高情報および持ち球情報を引き継いだ状態で遊技を開始することができる。これにより、台移動を容易とすることができ、遊技者の利便性を向上させることができる。

【０８９６】

また、返却ボタン５５０ｃの下方には、押下操作が可能に構成され、正面視略正方形形状の貸し出しボタン５５０ｄが設けられている。残高情報が０でない状況下において貸し

出しボタン５５０ｄが押下（操作）されると、残高情報から規定量（例えば、５００円分）の情報が減算される代わりに、専用ユニット５５０からパチンコ機１０に対して遊技球数（持ち球数）を規定個数（１２５個）増加させることを指示するコマンドが出力される。つまり、紙幣投入口５５０ａに投入された紙幣に対応する金額を残高情報として記憶しておき、残高情報が０でない間は、貸し出しボタン５５０ｄが押下される毎に規定量の残高情報をパチンコ機１０の遊技に使用することができる規定個数の遊技球数に対応するデータに変換することができる。カード投入口５５０ｂ、返却ボタン５５０ｄ、の正面視左方には、縦長略長方形形状のタッチパネルで構成され、残高情報等の各種画像を表示可能に構成された表示部５５０ｅが設けられている。この表示部５５０ｅには、専用ユニット５５０に入金（投入）された金額のうち、未使用の（パチンコ機１０の遊技球数データに変換されていない）金額（残高）を示す残高情報を表示するための残高表示領域５５０ｅ１と、横長略楕円形形状の内側に「呼出」という文字が付された表示態様の画像で構成され、当該画像に対するタッチ操作によってホールの店員を呼び出すための店員呼び出し信号を外部装置（例えば、データカウンタやホールコンピュータ７００Ａ等）へと出力する制御を行わせるための呼び出しボタン画像５５０ｅ２と、横長略楕円形形状の内側に「呼出」という文字が付された表示態様の画像で構成され、当該画像に対するタッチ操作によって規定量（例えば、５００円分）よりも少ない所定量（例えば、１００円分）の残高情報を減算させる代わりに規定個数（例えば、１２５個）よりも少ない所定個数（例えば、２５個）の遊技球数をパチンコ機１０に対して加算させる制御を行わせるためのミニ貸し出しボタン５５０ｅ３と、接続されているパチンコ機１０のデータ（大当たり回数や大当たり当選時の抽選回数等の遊技履歴や当日の初当たり確率等）を表示部５５０ｅに表示させるための台データボタン５５０ｅ４と、縦長略長方形形状で構成され、現在の持ち球（接続されているパチンコ機１０から移行された持ち球データの個数）の数を表示させるための持ち球数表示領域５５０ｅ５と、その持ち球数表示領域５５０ｅ５の内部に形成され、タッチ操作によって持ち球の少なくとも一部を接続されているパチンコ機１０側の持ち球データ（遊技球数データ）へと移行させるための持ち球払い出しボタン５５５０ｅ６と、が設けられている。持ち球払い出しボタン５５０ｅ６がタッチ操作されると、規定個数（例えば、１２５個、または持ち球数が１２５個未満の場合は全ての個数）を減少させる代わりに、専用ユニット５５０からパチンコ機１０に対して専用ユニット５５０側で減少させたのと同じ個数の遊技球数を増加させることを指示するコマンドが出力される。

【０８９７】

このように、本第３制御例では、パチンコ機１０と専用ユニット５５０とを電気的に接続し、持ち球データ（遊技球数データ）を双方向にやりとりすることができると共に、専用ユニット５５０側に移行（移管）させた持ち球データ（遊技球数データ）をプリペイドカード（ＩＣカード）に記録して排出することができるので、遊技を辞める際や台移動を行う際に、単に専用ユニット５５０から排出されたプリペイドカードのみを持ち歩けば良く、パチンコ機１０から遊技の結果として得られた遊技球（賞球）を全て持ち歩く場合に比較して、遊技者の利便性を向上させることができる。

【０８９８】

次に、図１９３から図１９５を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０の外観について説明する。図１９３は、本第３制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図１９４は、本第３制御例におけるパチンコ機１０に設けられている枠ユニット５２０を正面視上方から見下ろした場合の図であり、図１９５は、本第３制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図１９３に示した通り、本第３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０の構成（図８７参照）に対して、主として、上皿１７および下皿ユニット１５が削除されている点、電飾部２９の形状が翼を模した形状に変更となっている点、各種音声を出力するためのスピーカ部３０８が正面視左端に移動されている点、および窓部１４ｃの下方に枠ユニット５２０が設けられている点である。この枠ユニット５２０の詳細について、図１９４を参照して説明する。なお、その他の構成については上述した第２制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明につい

ては省略する。図１９４は、枠ユニット５２０を上方から見た図である。図１９４に示した通り、本第３制御例における枠ユニット５２０には、その中央に第２制御例における枠ボタン２２と同一の役割を担う操作部材であって上面視略六角形形状で構成される枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、上述した第２制御例における枠ボタン２２と同様に、押下操作が可能であり、パチンコ機１０における遊技において実行され得る所定演出（操作演出）において遊技者に対して押下が促される操作部材として構成される。なお、上記所定演出（操作演出）は、枠ボタン２２に対する押下の有無や押下の態様に応じて演出態様が可変する興趣演出として構成される。

【０８９９】

図１９４に示した通り、枠ボタン２２の左方には、押下操作可能な５種類のボタンで構成される操作ボタン６００が配設されている。この操作ボタン６００を構成する５つのボタンとして、図１９４に示した通り、正面視中央に配設された中央操作ボタン６００ａ、正面視上側（パチンコ機１０に対して正面視奥側）に配置された上操作ボタン６００ｂ、正面視右側に配置された右操作ボタン６００ｃ、正面視下側（パチンコ機１０に対して正面視手前側）に配設された下操作ボタン６００ｄ、および正面視左側に配設された左操作ボタン６００ｅが設けられている。中央操作ボタン６００ａは、遊技停止状態において押下が検出されると、遊技メニュー画面が表示される契機となる操作ボタンである。また、遊技メニュー画面が表示されている状態において中央操作ボタン６００ａに対する押下が検出された場合に、各種決定操作（音量設定変更の決定操作、光量設定変更の決定操作）として取り扱われる。上操作ボタン６００ｂは、メニュー画面が表示されている状態においては、押下される毎にメニュー画面に表示されるカーソルが上方向に１項目ずつ移動される。また、メニュー画面が表示されていない状況下（例えば、変動表示演出が実行されている状況下等）においては、押下操作が行われる毎に光量設定値が１段階ずつ上昇される。右操作ボタン６００ｃは、メニュー画面が表示されている状態においては、押下される毎にメニュー画面に表示されるカーソルが右方向に１項目ずつ移動される。また、メニュー画面が表示されていない状況下（例えば、変動表示演出が実行されている状況下等）においては、押下操作が行われる毎に音量設定値が１段階ずつ上昇される。下操作ボタン６００ｄは、メニュー画面が表示されている状態においては、押下される毎にメニュー画面に表示されるカーソルが下方向に１項目ずつ移動される。また、メニュー画面が表示されていない状況下（例えば、変動表示演出が実行されている状況下等）においては、押下操作が行われる毎に光量設定値が１段階ずつ減少される。左操作ボタン６００ｅは、メニュー画面が表示されている状態においては、押下される毎にメニュー画面に表示されるカーソルが左方向に１項目ずつ移動される。また、メニュー画面が表示されていない状況下（例えば、変動表示演出が実行されている状況下等）においては、押下操作が行われる毎に音量設定値が１段階ずつ減少される。これらの５つのボタンで構成される操作ボタン６００によって、メニュー画面表示や音量設定値および光量設定値の変更を容易とすることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【０９００】

また、図１９４に示した通り、枠ボタン２２の正面視右側には、６つの７セグメント表示器で構成される遊技球数（持ち球）表示装置５１３が配設されている。この遊技球数（持ち球）表示装置５１３には、パチンコ機１０の持ち球データに対応する６桁の数字（持ち球の個数）が表示される。この遊技球数表示装置５１３に表示される６桁の数字は、パチンコ機１０の持ち球データの増減（入賞口への入球による持ち球加算、専用ユニット５５０側における球貸し操作または持ち球払い出し操作による持ち球加算、遊技球の発射による持ち球減算、計数ボタン５１５の押下操作による持ち球減算）に合わせて更新される。遊技球数表示装置５１３に対して持ち球の個数を表示させる構成とすることにより、持ち球数を遊技者に対して容易に把握させることができる。よって、利便性を向上させることができる。遊技球数表示装置５１３に対して正面視右側には、持ち球データの一部又は全部を専用ユニット５５０側へと移行（移管）させるための計数ボタン５１５が配設されている。この計数ボタン５１５に対して５００ｍｓ未満の長さの押下操作を行うことによ

り、持ち球データのうち持ち球１個分のデータが専用ユニット５５０側へと移行（計数）される。一方、５００ｍｓ以上の長さの押下操作が検出された場合には、５００ｍｓ目で持ち球２５０個分のデータが専用ユニット５５０側へと移行（計数）され、移行は長押し操作が継続している間、３００ｍｓ毎に持ち球２５０個分のデータが専用ユニット５５０側へと移行（計数）される。なお、持ち球データが２５０個未満の状態において長押し操作が検出された場合には、全ての持ち球データが専用ユニット５５０側へと移行（計数）される。

【０９０１】

次に、図１９５を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０の背面側の構成について説明する。図１９５に示した通り、本第３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０の背面側の構成（図９４参照）に対して、主として、パチンコ機１０に対して遊技球を外部から補給して賞球の払い出し条件が成立した場合に賞球を払い出すための構成が削除されている点で相違している。即ち、払出ユニット１９３（タンク１３０、タンクレール１３１、ケースレール１３２、および払出装置１３３）が削除されている点で相違している。また、性能情報および設定値情報を表示可能な主制御表示器１２３、ＲＡＭクリア操作を行うためのＲＡＭクリアスイッチ１２２、および設定変更および設定確認操作を行うための設定キースイッチ１２２ａが主制御装置１１０上に設けられている点で相違している。ここで、設定キースイッチ１２２ａは、ホールの店員等によって操作されるものであり、パチンコ機１０の大当たり確率を設定するための設定値を変更および確認するために操作されるスイッチである。より詳述すると、本第３制御例では、設定１～６の６種類（段階）の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、１／３１９．７）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、１／２１９．９）ように構成されている。本第３制御例では、パチンコ機１０に対する電源投入時にＲＡＭクリアスイッチ１２２がオン状態、且つ、設定キースイッチ１２２ａがオン状態である場合に、設定値を変更することができる設定変更状態へと移行し、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態、且つ、設定キースイッチ１２２ａがオン状態である場合に、設定値を確認することができる設定確認状態へと移行する構成としている。これにより、パチンコ機１０の大当たり確率をホールの営業方針等に応じて変更することができるので、ホールの利便性を高めることができる。また、遊技者に対して、設定されている設定値を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【０９０２】

ここで、設定変更手順について簡単に説明すると、設定変更状態に移行した後において設定キースイッチ１２２ａがオン状態を維持したまま、ＲＡＭクリアスイッチ１２２に対する押下操作を検出する毎に、設定が１→２→・・・→６といった具合に変更されていく。また、設定値が６の状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２が押下された場合は、設定値が１に戻るように構成されている。また、この設定変更状態の間は、主制御表示器１２３に対して、設定値が表示され続ける。よって、主制御表示器１２３を確認しながらＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作することで、容易に目的の設定値に設定することができるので、ホールの店員の利便性を向上させることができる。なお、設定変更状態は、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となることで終了される。一方、設定確認状態においては、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となるまで現在設定されている設定値が主制御表示器１２３に表示され続ける状態となっている。

【０９０３】

図１９５に示した通り、本第３制御例では、主制御装置１１０の下方に対して、遊技者への特典付与を司る基板である枠制御装置５００が追加されている点で相違している。この枠制御装置５００は、持ち球データの管理（各種入賞口への入賞に基づく持ち球の増加、遊技球の発射による持ち球数の減算等）および専用ユニット５５０とのデータのやりとりを行うために設けられている。この枠制御装置５００上における正面視左下には、球抜

きスイッチ５１８、エラー解除スイッチ５１９、および遊技球数クリアスイッチ５１７が設けられている。球抜きスイッチ５１８は、押下操作を行うことにより、パチンコ機１０の内部の遊技球を遊技球の外部へと排出する球抜き状態に移行させることが可能なスイッチである。具体的には、パチンコ機１０に対する電源投入時に球抜きスイッチ５１８が押下されている（球抜きスイッチ５１８の押下を検出するセンサの出力がオンである）場合に、球抜き状態となり、通常動作が行われない球抜き状態となり、当該球抜き状態となっている間は、球抜きスイッチ５１８が押下されることでパチンコ機１０の内部の遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出する球抜き制御が実行される。また、エラー解除スイッチ５１９は、パチンコ機１０がエラー状態となった場合に、当該エラーを解除するためのスイッチであり、遊技球数クリアスイッチ５１７は、遊技球数データ（持ち球データ）を初期化するためのスイッチである。また、第２制御例におけるカードユニット接続基板１１６が削除されているのに代えて、枠制御装置５００の正面視右側に、専用ケーブルを挿入することにより専用ユニット５５０と電気的に接続することが可能な遊技球等貸出装置接続端子板５１０が設けられている。

【０９０４】

次いで、図１９６から図１９９を参照して、本第３制御例においてパチンコ機１０の内部で遊技球を循環させるための構成（外部から遊技球を補給したり外部へと遊技球を排出する必要がない構成）について説明する。ここで、本第３制御例では、規定個数（４５個）の遊技球をパチンコ機１０の内部において循環させる構成としている。また、遊技球が多すぎる場合および少なすぎる場合には遊技球を正常に循環させることが困難となる虞があるためエラーを報知する構成としている。図１９６（ａ）は、パチンコ機１０の内部における揚上・研磨装置５１１の周辺を示した拡大正面図である。図１９６（ａ）に示した通り、本第３制御例では、所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）を通過した全ての遊技球が球回収通路５３０に誘導され、当該球回収通路５３０を介して揚上・研磨装置５１１へと誘導されるように構成されている。球回収通路５３０の所定位置（例えば、球回収通路５３０の上流側の端部から下流側に５ｃｍの位置）には、パチンコ機１０の内部に存在する遊技球が多すぎるか否かを検出するための過多センサ５３１が設けられている。この過多センサ５３１は、遊技球が所定位置に配置されている場合にのみオンとなるセンサである。所定位置は、規定個数の遊技球（例えば、４５個）がパチンコ機１０の内部に存在している場合には停留せずに通過する位置であるため、仮に所定位置にて遊技球が停留（滞留）している場合は、規定個数よりも多い個数の遊技球がパチンコ機１０の内部に入れられている可能性が高くなる。よって、本第３制御例では、過多センサ５３１が所定期間（例えば、１秒間）連続的にオンとなった場合に、所定位置において遊技球が停留しており、遊技球が規定個数よりも多く存在すると判別して、循環球過多エラーが発生していると判別する。これにより、遊技球が過剰に（規定個数よりも多く）パチンコ機１０の内部に入れられることを抑制することができ、球詰まり等の不具合を防止することができる。

【０９０５】

揚上・研磨装置５１１は、流入した遊技球を再度、所定の球発射位置へと誘導するために設けられている。図１９６（ａ）に示した通り、揚上・研磨装置５１１は、パチンコ機１０の内部における右寄りに配設されている。この揚上・研磨装置５１１には、図１９６（ｂ）に示した通り、正面視右上方向から左下方向に向けて下る向きに傾斜した流下経路５１１ａと、その流下経路５１１ａの下端に連通し、流下経路５１１ａの下端に到達した遊技球を上方へと揚上するための揚上経路５１１ｂと、が形成されている。なお、流下経路５１１ａの上流側の端部には、図示しない球回収通路５３０の下流側の端部が接続されている。つまり、所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）を通過した全ての遊技球は、球回収通路５３０を介して流下経路５１１ａの上流側の端部へと入球する。また、揚上経路５１１ｂによって揚上経路５１１ｂの最上部まで揚上された遊技球は、後述する球出口５１１ｍを介して揚上・研磨装置５１１の外部へと排出される。球出口５１１ｍより排出された遊技球は、所定の球発射位置（特定位置）へと誘導される。

【０９０６】
次に、図１９７を参照して、揚上・研磨装置５１１についてより詳しく説明する。図１９７（ａ）は、揚上・研磨装置５１１の正面図であり、図１９７（ｂ）は、揚上・研磨装置５１１の背面図であり、図１９７（ｃ）および図１９７（ｄ）は、図１９７（ｃ）のＡＡ線における揚上・研磨装置５１１の断面図である。図１９７（ａ）に示した通り、流下経路５１１ａの上流側の上部には、当該流下経路５１１ａへと流入した遊技球を検知することが可能な球通路スイッチ５１１ｃと、球抜き状態において流下経路５１１ａから遊技球を排出するための排出経路５１１ｄと、その排出経路５１１ｄを通過した遊技球を揚上・研磨装置５１１の外部へと排出するための排出出口５１１ｅと、流下経路５１１ａを流下した遊技球が揚上経路５１１ｂへと誘導される（排出経路５１１ｄが閉鎖される）閉鎖位置と排出経路５１１ｄを流下可能となる（排出経路５１１ｄが開放される）開放位置とに変位可能な球抜きレバー５１１ｆと、揚上経路５１１ｄ内の遊技球を移動（揚上）させるための動力源である揚上モータ５１１ｇと、揚上経路５１１ｂの正面視左側に配設され、揚上モータ５１１ｇの駆動によって回転軸を中心として回転動作を行うことにより螺旋状のスクリュー羽根によって揚上経路５１１ｄ内の遊技球を上方へと押し上げることが可能なスクリュー５１１ｈと、揚上経路５１１ｂの正面視右側に配設され、揚上モータ５１１ｇの駆動によって回転軸を中心として回転動作を行うことによりスクリュー５１１ｈによって押し上げられている遊技球を研磨することが可能な研磨材５１１ｉと、揚上経路５１１ｂの上端に到達した遊技球を検出可能な揚上出口センサ５１１ｊと、で構成されている。なお、本第３制御例では、パチンコ機１０の内部に規定個数（４５個）の遊技球が存在する場合、少なくとも揚上モータ５１１ｇが停止している流下経路５１１ａの全範囲において隣接する遊技球が互いに接触して静止する構成となっている。つまり、規定個数の遊技球が内部に存在する場合においては、球通路スイッチ５１１ｃが常に遊技球を検出し続ける（オン出力し続ける）こととなるため、球通路スイッチ５１１ｃが所定期間オフになった場合は、パチンコ機１０の内部の遊技球が規定個数未満となっている可能性が高い。よって、この場合は、循環球過少エラーを報知する構成としている。

【０９０７】
また、図１９７（ｂ）に示した通り、揚上・研磨装置５１１の背面側における上部には、遊技球１個分の直径よりも大きく、遊技球２個分の直径未満の大きさの略円形形状の開口部で構成され、揚上経路５１１ｂの上端に到達して揚上出口センサ５１１ｊに検出された遊技球が通過可能な球出口５１１ｍと、その球出口５１１ｍを通過して揚上・研磨装置５１１の外部へと排出される遊技球を検出することが可能に構成され、球出口５１１ｍの手前側に設けられている減算出口スイッチ５１１ｋと、が設けられている。なお、減算出口スイッチ５１１ｋによって遊技球の通過が検出される毎に、パチンコ機１０の持ち球データが１個分減算される。つまり、本第３制御例では、球出口５１１ｍから遊技球が排出される（所定の球発射位置へと誘導される）時点で１個の遊技球が遊技に使用されたとみなして持ち球を減算する構成としている。また、図１９７（ｃ）に示した通り、揚上・研磨装置５１１の内部において揚上経路５１１ｂの上端には、当該揚上経路５１１ｂの上端から球出口５１１ｍへと向けて下る向きの傾斜を有して構成されていることにより遊技球を発射位置へと案内する経路として構成される揚上出口経路５１１ｂ１が設けられており、揚上モータ５１１ｇが動作していない状況下においては、揚上経路５１１ｂの上端の遊技球がスクリュー５１１ｈのスクリュー羽根と揚上経路５１１ｂの内壁部５１１ｎとの間の空間に収まることにより、揚上出口経路５１１ｂ１へと遊技球が流入することが困難となる。また、図１９７（ｄ）に示した通り、図１９７（ｃ）に示した静止状態（定常状態）において揚上モータ５１１ｇが駆動すると、静止状態において揚上経路５１１ｂの一番上に配置されていた遊技球が持ち上げられることによりスクリュー羽根の傾斜と揚上出口経路５１１ｂ１とが連通し、更にスクリュー羽根が上昇することにより遊技球が揚上出口経路５１１ｂ１へと押し出される。１の遊技球が揚上出口経路５１１ｂ１に押し出されて当該遊技球が減算出口スイッチ５１１ｋおよび球出口５１１ｍを通過した後は、揚上モータ５１１ｇの駆動に伴ってスクリュー５１１ｈのスクリュー羽根によって持ち上げられた

複数の遊技球のうち最上段の１の遊技球が揚上経路５１１ｂの上部へと誘導されて図１９７（ｃ）に示す静止状態となる。これにより、揚上モータ５１１ｇが駆動される毎に遊技球を１個ずつ球出口５１１ｍから排出させて球発射ユニット１１２ａの所定の球発射位置（特定位置）へと遊技球を配置させることができる。以降も、操作ハンドル５１が操作され、持ち球数が１以上であることを遊技球の移動条件として、図１９７（ｃ）に示す静止状態と図１９７（ｄ）に示す作動状態とが繰り返される。

【０９０８】

次に、図１９８を参照して、揚上・研磨装置５１１の内部に配置され、揚上経路５１１ｂ内の遊技球を揚上出口経路５１１ｂ１まで持ち上げる（揚上する）ための構成である揚上モータ５１１ｇ、スクリュー５１１ｈ、および研磨材５１１ｉの詳細について説明する。図１９８（ａ）は、揚上モータ５１１ｇ、スクリュー５１１ｈ、および研磨材５１１ｉの正面図であり、図１９８（ｂ）は、揚上モータ５１１ｇ、スクリュー５１１ｈ、および研磨材５１１ｉの底面図である。図１９８（ａ）に示した通り、スクリュー５１１ｈは略円柱形状のベース部分に対してスクリュー羽根が螺旋状に巻き付いた形状となっている。また、研磨剤５１１ｉは、略円柱形状で構成されており、その側面は鉄若しくはステンレスで構成されている遊技球に接触することで当該接触した遊技球を研磨することが可能な材質（例えば、アルミナ質研磨材）で構成されている。図１９８（ａ）に示した通り、揚上・研磨装置５１１の内部において、揚上モータ５１１ｇの右側にスクリュー５１１ｈが設けられており、そのスクリュー５１１ｈの右側に研磨材５１１ｉが設けられている。スクリュー５１１ｈと研磨材５１１ｉとの距離は、距離が長い箇所（スクリュー５１１ｈのうち羽根が配置されていないベース部分と研磨材５１１ｉとの間）で略遊技球１個分、距離が短い箇所（スクリュー５１１ｈのうちスクリュー羽根が設けられている部分と研磨材５１１ｉとの間）で遊技球１個未満の距離となっている。スクリュー５１１ｈと研磨材５１１ｉとの間の空間が上述した揚上経路５１１ｂを構成している。

【０９０９】

図１９８（ａ）および図１９８（ｂ）に示した通り、揚上モータ５１１ｇの駆動力は、複数のギアによってスクリュー５１１ｈ、および研磨材５１１ｉに対して伝達される。具体的には、揚上モータ５１１ｇの底面に設けられている揚上ギア５１１ｇ１と、スクリュー５１１ｂの底面に設けられているスクリューギア５１１ｇ３と、がこれらの間に配設されている第１ギア５１１ｇ２と歯合しているため、揚上モータ５１１ｇの回転駆動に伴って揚上ギア５１１ｇ１が底面視時計回りに回転すると、第１ギア５１１ｇ２を介してスクリューギア５１１ｇ３へと揚上モータ５１１ｇの回転駆動力が伝達されてスクリュー５１１ｈが底面視時計回りに回転する。また、スクリュー５１１ｂの底面に設けられているスクリューギア５１１ｇ３と、研磨材５１１ｉの底面に設けられている研磨ギア５１１ｇ５とについても、これらの間に配設されている第２ギア５１１ｇ４と歯合しているため、揚上モータ５１１ｇの回転駆動に伴ってスクリューギア５１１ｈが底面視時計回りに回転すると、第２ギア５１１ｇ４を介して研磨材ギア５１１ｇ５まで回転駆動力が伝達される結果、研磨材５１１ｉが底面視時計回りに回転する。これらにより、１の揚上モータ５１１ｇを回転駆動させることでスクリュー５１１ｈと研磨材５１１ｉとの両方を回転動作させることができる。スクリュー５１１ｈが回転動作すると、流下経路５１１ａから揚上経路５１１ｂへと誘導されてスクリュー５１１ｈの羽根と羽根の間に配置された遊技球が下側の羽根によって持ち上げられてスクリュー５１１ｈと研磨材５１１ｉとの間で揚上する。この際、研磨材５１１ｉに触れている面が研磨材５１１ｉの回転動作によって研磨材５１１ｉの側面に磨かれる結果、遊技において付着した汚れや錆び等を落とすことができる。ここで、上述した通り、本第３制御例では、基本的に遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されることがなく、パチンコ機１０の内部を循環する構成としている。つまり、揚上・研磨装置５１１によって所定の球発射位置へと誘導され、遊技領域へと発射された遊技球は、所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）を通過した全ての遊技球が流下する球回収通路５３０を介して再度揚上・研磨装置５１１へと流入する構成としている。つまり、パチンコ機１０の外部に遊技球が排出されないため、遊技球をパチ

ンコ機１０の外部で洗浄することが困難な構成となっている。このため、本第３制御例では、揚上・研磨装置５１１の揚上経路５１１ｂを遊技球が通過している間に研磨材５１１ｉによって遊技球を磨くことが可能に構成した。このように構成することで、遊技中に遊技球に対して付着した汚れや錆びを即座に落とすことができるので、遊技球を清潔に保つことができる。また、図１９８（ｂ）に示した通り、スクリューギア５１１ｇ３には当該スクリューギア５１１ｇ３ｂの回転位置を識別するためのギアセンサ（揚上モータセンサ）５１１ｇ６が付随して設けられている。このギアセンサ（揚上モータセンサ）５１１ｇ６は、スクリューギア５１１ｇ３が原点位置（動作停止位置）から３ステップ以内の範囲内においてのみオンとなり、その他の配置においてオフとなるように構成されている。これにより、スクリューギア５１１ｇ３が原点位置付近にあるか否かをギアセンサ（揚上モータセンサ）５１１ｇ６の出力から容易に把握することができる。ここで、揚上モータ５１１ｇの駆動によりスクリューギア５１１ｇ３が原点位置付近から略一周することにより１個の遊技球を球出口５１１ｍから排出させることができる構成となっている。

【０９１０】

なお、本第３制御例では、所定領域（始動口、各種入賞口、およびアウト口）を通過して球回収通路５３０を流下した遊技球が揚上・研磨装置５１１へと流入すると、遊技球が比較的低い位置から比較的高い位置（特定位置１１２ａ４と略同一の高さ）へと揚上・研磨装置５１１によって持ち上げられてから特定位置１１２ａ４へと遊技球を誘導する構成としていたが、必ずしも遊技球を持ち上げて特定位置１１２ａ４へと誘導する必要はない。例えば、球回収通路５３０の終端を特定位置１１２ａ４よりも高い位置となるように構成し、球回収通路５３０の終端から特定位置（球発射位置）１１２ａ４へと遊技球を流下させることが可能な流路と、当該流路の特定位置１１２ａ４側の端部付近を開閉させる開閉部材と、のみを設ける構成としてもよい。つまり、遊技球の発射条件が成立する（持ち球の減算の基準となる減算基準信号が枠制御装置５００に入力される）毎に、開閉部材を開放させて１の遊技球を特定位置１１２ａ４へと誘導する構成としてもよい。このように構成することで、遊技球を持ち上げるための構成（スクリュー５１１ｈ等）が不要となるため、部品点数を削減することができ、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。また、例えば、球回収通路５３０の終端を特定位置１１２ａ４と略同一とし、球回収通路５３０の終端から特定位置へと続く流路と、当該流路内の遊技球を特定位置の方向へと移動させるための水平方向の移動力を遊技球に付与する構成（例えば、ベルトコンベア式の駆動部材）と、流路の特定位置１１２ａ４側の端部付近を開閉させる開閉部材と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合でも、揚上・研磨装置５１１に比較して遊技球を特定位置１１２ａ４へと誘導するための構成をコンパクト化することができるので、部品点数を削減することができ、パチンコ機１０の原価を低減させることができる。

【０９１１】

次に、図１９９を参照して、揚上・研磨装置５１１の内部の遊技球を排出するための機構について説明する。図１９９（ａ）は、球抜きレバー５１１ｆが閉鎖位置に配置されており、遊技球が流下経路５１１ａから揚上経路５１１ｂへと誘導される状態を示した図であり、図１９９（ｂ）は、球抜きレバー５１１ｆが開放位置に配置されており、遊技球が流下経路５１１ａから排出経路５１１ｄへと誘導される状態を示した図である。図１９９（ａ）に示した通り、球抜きレバー５１１ｆが閉鎖位置に配置されている場合には、球抜きレバー５１１ｆによって排出経路５１１ｄが閉鎖されるため、遊技球が排出経路５１１ｄを通過することが不可能となる結果、流下経路５１１ａの下端から正面視奥側へと誘導されて揚上経路５１１ｂへと到達する。一方で、図１９９（ｂ）に示した通り、球抜きレバー５１１ｆが開放位置に配置されている場合には、排出経路５１１ｄが開放されるため、流下経路５１１ａを流下した遊技球が排出経路５１１ｄへと落下して排出出口５１１ｅから外部へと排出される。遊技球を揚上・研磨装置５１１から外部へと排出可能に構成することにより、パチンコ機１０の内部を循環する遊技球の少なくとも一部が破損等により遊技に用いることが困難な状態となってしまった場合に、当該遊技球を排出させて新たな

遊技球へと交換することができる。よって、ホールの店員の利便性を向上させることができる。

【０９１２】

次に、図２００を参照して、揚上・研磨装置５１１と球発射ユニット１１２ａとの位置関係について説明する。図２００に示した通り、球発射ユニット１１２ａは、揚上・研磨装置５１１の背面側に配置される。より具体的には、揚上・研磨装置５１１の球出口５１１ｍと、球発射ユニット１１２ａの特定領域１１２ａ４とが対向するようにパチンコ機１０に対して装着される。球出口５１１ｍから排出されて特定領域１１２ａ４に誘導された遊技球は、発射槌１１２ａ１によって衝突されて遊技領域へと発射される。この球発射ユニット１１２ａの詳細について、図２０１を参照して説明する。図２０１（ａ）は、パチンコ機１０の内部における球発射ユニット１１２ａの周辺を示した拡大正面図である。この球発射ユニット１１２ａは、操作ハンドル５１に対する回動操作量に応じた打ち出し速度（発射強度）で遊技球を遊技領域へと打ち出す（発射する）ための装置である。図２０１（ｂ）に示した通り、球発射ユニット１１２ａは、遊技球に衝突することで当該衝突した遊技球を発射するための発射槌１１２ａ１と、その発射槌１１２ａ１に衝突された遊技球を遊技領域へと誘導するための発射レール１１２ａ２と、発射槌１１２ａ１を回転駆動するための発射ソレノイド１１２ａ３と、発射槌１１２ａ１へと衝突し得る特定位置１１２ａ４と、で少なくとも構成されている。また、発射槌１１２ａ１は、発射ソレノイド１１２ａ３が励磁されることにより、操作ハンドル５１に対する回動操作量に応じた回転速度で特定位置１１２ａ４まで回転動作可能に構成されている。この発射槌１１２ａ１は、回転駆動した場合に特定位置１１２ａ４に配置された遊技球に衝突する衝突部１１２ａ１ａと、発射ソレノイド１１２ａ３と結合されて発射ソレノイド１１２ａ３の回転駆動力を発射槌１１２ａ１へと伝達するための回転軸１１２ａ１ｂと、で少なくとも構成されている。発射ソレノイド１１２ａ３が励磁されると、退避位置（図２０１（ｂ）において点線で示した位置）に配置されていた発射槌１１２ａ１が回転軸１１２ａ１ｂを回転軸として反時計回りに回転動作し、衝突部１１２ａ１ａが特定位置１１２ａ４に配置されている遊技球に衝突する結果、遊技球が発射レール１１２ａ２に沿ってはじき出され、遊技領域へと発射される。

【０９１３】

なお、本第３制御例では、遊技者によって操作ハンドル５１が回動操作されることによってのみ、発射ソレノイド１１２ａ３が励磁されて発射槌１１２ａ１が回転動作し得る（遊技球が発射され得る）構成としていたが、遊技球を発射させるための条件はこれに限られるものではない。例えば、特定の操作を行うことで固定の発射強度（例えば、右側領域に到達可能な発射強度）で遊技球を発射させる（発射槌１１２ａ１を回転動作させる）契機となるボタンやレバー、タッチパネル等の操作部材を操作ハンドル５１とは別で、若しくは操作ハンドル５１の所定位置に設ける構成としても良い。このように構成することで、固定の発射強度で遊技球を発射したい場合に、単に操作部材に対して特定の操作をすればよく、操作ハンドル５１を所定の発射強度に対応する回動操作量となるように調節する必要がなくなるため、遊技者の利便性をより向上させることができる。また、これらに代えて、または加えて、操作ハンドル５１等の操作部材に対する操作（遊技者の操作）によらずに遊技球を発射させる機能を搭載してもよい。具体的には例えば、通常遊技状態において、持ち球が０になるまで、大当たり遊技が開始されるまで、若しくは遊技者によるＩＣカードの取り出し等の遊技停止条件が成立するまで、揚上・研磨装置５１１による特定位置１１２ａ４への遊技球の誘導（送り出し）動作と、球発射ユニット１１２ａによる特定の発射強度（左側領域へと遊技球が流入し得る発射強度）での遊技球の発射動作とを繰り返させるように構成してもよい。当該機能（自動発射機能）は、本第３制御例では、遊技球をパチンコ機１０の内部において循環させる構成となっていると共に、各種入賞口への入賞に基づく特典を電子データとしての持ち球情報によって付与する構成となっていることにより、実現し易くなっている。つまり、本第３制御例におけるパチンコ機１０は、その内部において揚上・研磨装置５１１によって途切れなく遊技球を球発射ユニット１１

２ａの特定位置１１２ａ４へと誘導することができる構成（遊技球を外部から補給する必要も球貸し装置から貸し出されたまたは賞球として払い出された遊技球を発射位置へと物理的に誘導する必要もない構成）となっているため、単に持ち球数のみを監視して送り出し動作および発射動作を継続させるか否かを可変させればよく、比較的簡単な制御で実現できるためである。このような自動発射機能を搭載することにより、遊技者が操作ハンドル５１を操作しなくても遊技を行うことが可能となるため、操作ハンドル５１に触れる機会を低減することができ、操作ハンドル５１を介したウイルスや病原菌の拡散を抑制（防止）することができる。なお、自動発射機能を搭載する場合において、自動発射機能を終了させる条件を遊技メニュー等によって設定可能に構成してもよい。具体的には例えば、自動発射機能を終了させるまでの遊技球の発射数を設定可能（例えば、１０００個、２０００個、持ち球全ての中から選択可能）に構成したり、終了させる契機となる演出を設定可能（例えば、スーパーリーチ演出の開始、特定の先読み演出（例えば、高期待度の保留変化演出）の開始、大当たり図柄の確定表示等を選択可能）に構成したりしてもよい。このように構成することで、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【０９１４】

本第３制御例では、球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａがパチンコ機１０に内蔵されており、少なくともパチンコ機１０の外枠１１および内枠１２が開放されていない状況下においては外部から視認することも触れることもできない構成となっていたが、これに限られるものではない。パチンコ機１０の外枠１１および内枠１２が閉鎖されている状況下においても、球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａの少なくとも一部を視認若しくは触れることが可能に構成してもよい。具体的には例えば、枠ボタン２２およびその周辺（図１９４参照）を単独で開閉（取り外し）可能に構成し、開放させる（取り外す）ことで球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａの少なくとも一部を視認および触れることが可能となるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、持ち球数が０でないにもかかわらず遊技球が発射されない不具合等の球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａのいずれかにおいて何らかの異常が発生している可能性が高い状況において、外枠１１および内枠１２を開放させなくても異常の発生位置を直接確認することができるので、ホールの店員等に対してパチンコ機１０において発生した異常の解消をより効率良く行わせることができる。また、例えば、枠ボタン２２およびその周辺（図１９４参照）の一部または全部を透明な部材で構成することにより、球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａの少なくとも一部を上方から視認可能となるように構成してもよい。このように構成することで、上記異常が発生した場合に、異常の発生位置を目視によってある程度絞り込むことができるので、ホールの店員等に対してパチンコ機１０において発生した異常の解消を効率良く行わせることができる。また、例えば、枠ボタン２２およびその周辺の一部または全部の部材を透過型の液晶ディスプレイで構成し、ホールの店員等の操作によって所定の装飾が施されているかのような画像（装飾表示）が表示された表示態様とするか、画像を非表示として光を透過させる（球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａの少なくとも一部を視認可能とする）かを切り替え可能に構成してもよい。このように構成した場合は、遊技者が遊技を行っている間は装飾表示を行わせ、異常発生時にのみ球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａの少なくとも一部を視認可能となるように切り替えればよいため、パチンコ機１０の見た目の自由度を向上させつつ異常の解消を効率良く行わせることができる。また、例えば、枠ボタン２２およびその周辺を単独で開閉（取り外し）可能に構成したり、透明な部材で構成したり、透過型液晶で構成するのに代えて、パチンコ機１０の正面における枠ボタン２２の下方の領域（図１９３参照）の一部または全部を手前側に開閉または取り外し可能に構成したり、透明な部材で構成したり、透過型液晶で構成してもよい。このように構成することで、球回収通路５３０、揚上・研磨装置５１１、および球発射ユニット１１２ａの少なくとも一部を正面から視認することが可能となるため、異常発生時に当該異常を解消

し易くすることができる。
【０９１５】
　また、球回収通路５３０、および揚上・研磨装置５１１の少なくとも一部に異常が発生して遊技球を特定位置１１２ａ４へと配置させることができなくなった場合に備えて、遊技球を手動で内部へと投入することが可能な機構を設ける構成としてもよい。具体的には例えば、枠ボタン２２の奥側に対して、遊技球１個分の大きさよりも少なくとも広く構成されていることにより外部（上方）から遊技球を投入可能な第１開口部と、その第１開口部に投入された（流入した）遊技球を特定位置１１２ａ４へと誘導可能な第１誘導流路と、第１開口部を開閉させる第１開閉蓋と、を少なくとも設ける構成としてもよい。このように構成することで、球回収通路５３０、および揚上・研磨装置５１１の少なくとも一部に異常が発生して遊技球を特定位置１１２ａ４へと送り出すことができなくなったとしても、第１開閉蓋を開けて第１開口部に遊技球を投入することにより、遊技を継続させることができるので、異常発生時にも柔軟に対応し易くすることができる。また、これに代えて、または加えて、例えば、枠ボタン２２の右側に第２開口部と、その第２開口部を開閉させる第２開閉蓋と、第２開口部に投入された遊技球が流下可能であって揚上・研磨装置５１１の流下経路５１１ａへと流入可能な位置に遊技球を誘導可能な第２誘導流路と、を設ける構成としてもよい。このように構成することで、球回収通路５３０において球詰まり等が発生して揚上・研磨装置５１１へと遊技球が誘導されなくなった場合に、手動で遊技球を揚上・研磨装置５１１へと到達させることができるので、異常発生時により柔軟に対応し易く構成することができる。また、例えば、揚上モータ５１１ｇに異常が発生して動作しなくなった場合に備えて揚上出口経路５１１ｂ１へ向けて手動で遊技球を投入可能な流路を設ける構成としてもよいし、盤面上で球詰まり等が発生して球回収通路５３０へと遊技球が到達できなくなった場合に備えて球回収通路５３０へ向けて手動で遊技球を投入可能な流路を設ける構成としてもよい。このように構成することで、異常発生時により柔軟に対応することができる。また、手動で遊技球を投入可能な構成を設けるのに代えて、または加えて、例えば、所定領域（始動口、各種入賞口、アウト口）へと入球した遊技球を球回収通路５３０および揚上・研磨装置５１１を経由させずに特定位置１１２ａ４へと誘導する所定流路と、所定領域へと入球した遊技球を球回収通路５３０と所定流路とのいずれか一方に振り分ける振分部材と、を設ける構成としてもよい。そして、ホールの店員等の操作によって、振分部材によって球回収通路５３０を通過させるか、所定流路を通過させるかを切り替え可能に構成してもよい。このように構成することで、球回収通路５３０または揚上・研磨装置５１１のいずれかに不具合が発生して遊技球を特定位置１１２ａ４へと到達させることができなくなったとしても、振分部材を切り替えて所定流路側に遊技球を誘導することにより特定位置１１２ａ４へと遊技球を誘導させることができ、遊技を継続可能となるため、異常発生時においてもより柔軟に対応することができる。
【０９１６】
　次に、図２０２を参照して、計数ボタン５１５を押下した際の計数制御について説明する。まず、図２０２（ａ）を参照して、計数ボタン５１５を押下した際の押下態様毎の、持ち球数の減算個数について説明する。ここで、本第３制御例では、計数ボタン５１５の出力から押下態様を判定し、当該判定した押下態様に応じた個数の持ち球数を計数する（専用ユニット５５０側へと移行させる）処理（計数確認処理）を定期的に（例えば、３００ｍｓ毎に）実行する構成としている。図２０２（ａ）は、この定期処理（計数確認処理）においてどのように計数態様を判定して持ち球数を計数しているのかを示す図である。図２０２（ａ）に示した通り、計数ボタン５１５が５００ｍｓ未満の比較的短い期間の間だけ押下された（短押しされた）場合、押下終了後、最初の計数確認処理において持ち球１個分の計数（専用ユニット５５０への持ち球の移行）を行う。より詳述すると、枠制御装置５５０において、計数ボタン５１５の出力を例えば１ｍｓ毎に監視し、出力がオンになったタイミングでオン期間の計時を開始し、出力がオンからオフに変化した時点でオン期間を特定する。そして、当該特定したオン期間を３００ｍｓ周期で実行される次の計数確認処理まで記憶しておき、記憶しておいたオン期間の長さが計数確認処理において参照

され、当該参照されたオン期間が５００ｍｓ未満の長さである場合に、持ち球１個を計数する構成としている。

【０９１７】

一方、図２０２（ａ）の右側に示した通り、計数ボタン５１５が５００ｍｓ以上の比較的長い期間押下された（長押しされた）場合は、以降、計数ボタン５１５が押下されている間、持ち球数が２５０以上であることを条件として、計数確認処理が実行される毎に（即ち、３００ｍｓ毎に）持ち球数が２５０個ずつ計数されるように構成している。そして、計数ボタン５１５に対する押下が終了された後１回目の計数確認処理で２５０個が計数されると、計数が終了される。このため、計数ボタン５１５に対して長押し操作が行われると、短押し操作に比べて短時間で多量の持ち球を計数することができるので、特に、持ち球が多量に存在する状況下において、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、持ち球数が２５０個未満の状況下において計数ボタン５１５に対する長押し操作を検出した場合は、全ての持ち球が計数される。これにより、持ち球数が少ない状況下においても、いちいち短押しによって持ち球を１個ずつ計数する必要がないため、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【０９１８】

次に、図２０２（ｂ）を参照して、計数ボタン５１５に対する押下に基づく計数が禁止される計数禁止期間について説明する。ここで、本第３制御例では、球発射ユニット１１２ａによる発射槌１１２ａ１に対する可変制御（遊技球の発射制御）が実行されると、持ち球を減算させて新たな遊技球を発射させる準備ができたことを示す減算基準信号が枠制御装置５００へと入力されるように構成されている。発射槌１１２ａ１の可変制御は最短で０．６秒間隔で行われるため、減算基準信号も最短０．６秒間隔で出力される。枠制御装置５００側においては、この減算基準信号を受信したことを契機として、揚上モータ５１１ｇを駆動して１の遊技球を球発射ユニット１１２ａの特定位置１１２ａ４（発射位置）へと誘導する構成としている。上述した通り、揚上モータ５１１ｇが駆動されると、１の遊技球が揚上・研磨装置５１１の減算出口スイッチ５１１ｋによって検出された上で球出口５１１ｍから排出される。この減算出口スイッチ５１１ｋに検出されたタイミングで、遊技球が遊技に用いられたとみなされて持ち球が１減算される。ここで、減算基準信号が出力されてから減算出口スイッチ５１１ｋに検出されるまでの間にはタイムラグがあるため、この間に計数ボタン５１５に対する押下を検出した（若しくは長押し操作が継続していた）場合、計数によって持ち球が０になった後で減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過してしまうことが考えられる。そこで、本第３制御例では、図２０２（ｂ）に示した通り、減算基準信号を受信してから減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過するまでの間を計数禁止期間に設定する構成としている。即ち、計数確認処理において、計数ボタン５１５に対する押下態様によらず、計数を行わない構成としている。このように構成することで、計数によって持ち球が０になった後で減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過してしまうことを防止（抑制）することができるので、持ち球が０であるにもかかわらず遊技球を更に発射可能となり、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【０９１９】

なお、本第３制御例では、持ち球数によらず、減算基準信号を受信してから減算出口センサ５１１ｋを遊技球が通過するまでの間は持ち球の計数を禁止（制限）する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、持ち球に余裕があり、計数を行ったとしても減算出口スイッチ５１１ｇを通過するまでに持ち球数が０になることが考えられないような持ち球数の範囲においては計数禁止期間を設定しないように構成し、所定数（例えば、１０００個）以下の場合にのみ計数禁止期間を設定するように構成してもよい。このように構成することで、計数を禁止するタイミングを限定することができるので、計数ボタン５１１の操作と操作ハンドル５１に対する操作とを並行して行っている遊技者に対して、計数動作が一定間隔で行われずに間隔がずれてしまう（減算出口スイッチ５１１ｋを通過してから次に減算基準信号を受信するまでは等間隔で持ち球が計数されるが、減算基

準信号を受信してから減算出口スイッチ５１１ｋを通過するまでは持ち球が計数されない）不自然な動作となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して計数動作に違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。また、例えば、減算基準信号を受信してから減算出口スイッチ５１１ｋを通過するまでの間に計数確認処理が実行された場合は、押下態様に応じた計数（持ち球の減算）を行うことで持ち球が０になるか否かを判別し、持ち球が０になると判別された場合にのみ、計数を禁止する構成としても良い。このように構成した場合、持ち球の計数が行われない場面をより少なくすることができるので、より計数動作に違和感を抱かせ難く構成することができる。更に、この場合において、持ち球が０になると判別されて計数を禁止した場合においても当該禁止が行われなければ減算されるはずだった持ち球数（予定減算値）を記憶しておき、計数期間が継続している間に遊技球が入賞口へと入球する等により予定減算値よりも多い持ち球数となった際には、入賞口への入賞に基づく持ち球の加算のタイミングで予定減算値による持ち球の減算も反映させてもよい。具体的には例えば、持ち球が０の状態で計数禁止期間に設定され、当該計数禁止期間の間に計数ボタン５１５に対する短押し操作（持ち球を１個計数する操作）が行われ（予定減算値が１個に設定され）、残りの計数禁止期間の間に１０個賞球の一般入賞口６３への入賞を検出した場合に、一般入賞口６３への入賞タイミングで１０個の持ち球の加算と予定減算値による１個の計数との差し引きで持ち球に９個を加算し、専用ユニット５５０に対して１個の遊技球の計数を通知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の計数ボタン５１５に対する操作を可能な限り反映させることができる。また、例えば、操作ハンドル５１に対する操作が行われている間は一律に持ち球の計数を禁止する構成としてもよい。このように構成した場合、制御を簡素化することができるので、枠制御装置５００における処理負荷を軽減することができる。本第３制御例では、持ち球数を減算する（発射によって持ち球数が消費されたと判断される）契機となる減算出口スイッチ５１１ｋを、揚上・研磨装置５１１の揚上出口経路５１１ｂ１に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、球発射位置１１２ａ４から遊技領域までの間に減算出口スイッチ５１１ｋを設ける構成としてもよい。つまり、遊技球が実際に発射されたことに基づいて持ち球数を減算可能に構成してもよい。このように構成することで、揚上出口経路５１１ｂ１を通過したにもかかわらず球発射位置（特定位置）１１２ａ４に配置されなかった遊技球が発生した場合に、遊技球を発射できなかったにもかかわらず持ち球数が減算されてしまうことを抑制することができる。また、例えば、球発射位置１１２ａ４に遊技球が配置されている状態で発射槌１１２ａが可動したことに基づいて持ち球数を減算する構成としてもよい。このように構成した場合も、揚上出口経路５１１ｂ１を通過したにもかかわらず球発射位置（特定位置）１１２ａ４に配置されなかった遊技球が発生した際に、遊技球を発射できなかったにもかかわらず持ち球数が減算されてしまうことを抑制することができる。また、戻り球防止部材６８を通過して遊技領域へと遊技球が到達したことに基づいて持ち球数を減算する構成としてもよいし、所定領域（始動口、一般入賞口、大入賞口、アウト口のいずれか）への入球を検出したことに基づいて持ち球数を減算する構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が遊技領域まで到達した（正当に遊技に用いられた）場合にのみ持ち球数を減算することができるので、遊技球が遊技領域に到達しなかったにもかかわらず持ち球数を減算してしまい、当該遊技領域に到達しなかった遊技球が球回収通路に戻って来たことに基づいて持ち球数を１個加算する（戻す）無駄な処理を削減することができるので、処理負荷を軽減することができる。

【０９２０】

本第３制御例では、減算基準信号を受信してから減算出口センサ５１１ｋを遊技球が通過するまでの間を計数禁止期間とすることにより、持ち球数が０の状態で更に持ち球の減算条件が成立することを防止する構成としていたが、逆に、計数ボタン５１５が押下されている間は揚上モータ５１１ｇの動作を停止させることで持ち球数が０の状態で更に遊技球が減算出口スイッチ５１１ｋを通過してしまうことを防止する構成としてもよい。本第３制御例では、減算基準信号を受信してから減算出口センサ５１１ｋを遊技球が通過する

までの間を計数禁止期間とすることにより、持ち球数が０の状態で更に持ち球の減算条件が成立することを防止する構成としていたが、持ち球数が０の状態でも揚上・研磨装置５１１を動作可能に構成する代わりに、発射槌１１２ａ１の可変動作（変位動作）を停止させる構成としてもよい。この場合、持ち球数が１以上となる（専用ユニット５５０に対する貸出操作または持ち球払い出し操作が行われる）までは発射槌１１２ａ１の可変動作を停止させる（減算基準信号が出力されなくなる）ように構成してもよい。このように構成することで、持ち球数が０の状態で遊技球が発射できてしまう不具合を抑制することができる。

【０９２１】

次に、図２０３を参照して、本第３制御例における主制御装置１１０、枠制御装置５００、および専用ユニット５５０の間において出力される特徴的な信号（コマンド）について説明する。図２０３に示した通り、本第３制御例では、パチンコ機１０の内部において、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間でコマンドのやりとりを行っており、更に、パチンコ機１０の内部の枠制御装置５００と、パチンコ機１０の外部の専用ユニット５５０との間でコマンドのやりとりを行っている。ここで、主制御装置１１０から枠制御装置５００へと出力されるコマンドとして、主として設置されているパチンコ機１０の固有の情報を通知するための遊技機設置情報通知コマンド、および遊技の進行に伴って変化する各種情報である遊技情報（遊技状態を示す情報、エラー状態を示す情報、入賞を検出した入賞口の種別および賞球数を示す情報、図柄確定回数、大当たり回数等）を通知するための遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）が設けられている。また、枠制御装置５００から主制御装置１１０へと出力されるコマンドとして、主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドを受信したことに対する応答を返すための遊技機設置情報応答コマンド、および主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドを受信したことに対する応答を返すための遊技機情報応答コマンドが設けられている。そして、枠制御装置５００から専用ユニット５５０に対しては、主制御装置１１０から受信した遊技機設置情報通知コマンドにより通知された情報および遊技機情報通知コマンドにより通知された情報をふまえて専用ユニット５５０に対して遊技の進行に伴って変化する各種情報を通知するための遊技機情報通知コマンド、計数ボタン５１５に対する操作によって変化した持ち球の数を通知するための計数通知コマンド、および専用ユニット５５０から出力される貸出通知コマンドを受信したことに対する応答を返すための貸出受領結果応答コマンドが設けられている。なお、専用ユニット５５０から枠制御装置５００へと出力される貸出通知コマンドは、専用ユニット５５０側において貸出操作（貸出ボタン５５０ｄに対する押下操作や持ち球払い出しボタン５５０ｅ６に対する押下操作等）が行われたことに基づく専用ユニット５５０からパチンコ機１０への持ち球の移動（パチンコ機１０に対する持ち球の加算）を通知するためのコマンドである。

【０９２２】

図２０３に示した通り、主制御装置１１０は、パチンコ機１０に対して電源が投入されると、立ち上げ処理の実行を待機する待機時間（例えば、５秒間）を経て立ち上げ処理が実行され、当該立ち上げ処理において遊技機設置情報通知コマンドが枠制御装置５００に対して出力される。そして、遊技機設置情報通知コマンドを出力した後は、枠制御基板５００と正常に通信が行われていることを条件として、電源が遮断されるまで、１０８ｍｓ毎に遊技機情報通知コマンドが枠制御装置５００に対して出力される。ここで、主制御装置１１０は、遊技機設置情報通知コマンドまたは遊技機情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力した後で、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドを受信した場合に、枠制御装置５００と正常に通信が行われていると判断し、１０８ｍｓ周期の信号出力を継続する。一方で、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドを受信できなかった場合は、１０８ｍｓ周期のコマンド出力を規定回数（１０回）までは繰り返し、規定回数までに遊技機設置情報応答コマンドも遊技機情報応答コマンドも枠制御装置５００から受信できなかった場合は、主制御基板１１０と枠制御基板５００との間に通信回線断エラーが発生している

と判断して、当該通信回線断エラーの報知を設定した後で動作停止する。この通信回線断エラーによる動作停止状態は、パチンコ機１０の電源を再投入しなければ解消されることはない。

【０９２３】

また、図２０３に示した通り、枠制御装置５００は、パチンコ機１０に対して電源が投入されると、即座に立ち上げ処理を実行する。上述した通り、主制御装置１１０側においては、待機時間（例えば、５秒間）を経て立ち上げ処理が実行される一方で、枠制御装置５００においては即座に立ち上げ処理が実行されるので、枠制御装置５００の立ち上げ処理を主制御装置１１０の待機時間の間に確実に終了させることができ、主制御装置１１０から立ち上げ処理の中で遊技機設置情報通知コマンドが出力された（または遊技機設置情報通知コマンドが出力された後で遊技機情報通知コマンドが出力された）場合に、当該出力された遊技機設置情報通知コマンド（または遊技機情報通知コマンド）を確実に枠制御装置５００側において受信させることができる。逆に言えば、枠制御装置５００の立ち上げ処理が完了する前に主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンド（または遊技機情報通知コマンド）が出力されてしまい、遊技機設置情報通知コマンド（または遊技機情報通知コマンド）を枠制御装置５００側において正常に受信できなくなってしまうことを抑制することができる。よって、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信回線に異常がないにもかかわらず、主制御装置１１０から出力されたコマンドを枠制御装置５００側において受信できなくなってしまうことを抑制することができる。

【０９２４】

なお、本第３制御例では、主制御装置１１０側において待機期間を経て立ち上げ処理が実行されるように構成することで、枠制御装置５００の立ち上げ処理が完了する前に主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンド（または遊技機情報通知コマンド）が出力されてしまうことを抑制可能に構成していたが、枠制御装置５００が遊技機設置情報通知コマンドを受信できる状態となる目に主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドが出力されることを防止する構成はこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０側において立ち上げ処理の実行自体を遅延させるのでなく、立ち上げ処理のうち遊技機設置情報通知コマンドの出力処理以外は進めておき、遊技機設置情報通知コマンドの出力処理のみを所定期間遅延させる構成としてもよい。また、例えば、枠制御装置５００側において立ち上げ処理が完了したことに基づいて、立ち上げ処理が完了したことを示す枠立ち上げ完了コマンドを主制御装置１１０へと出力可能に構成し、主制御装置１１０側においては、当該枠立ち上げ完了コマンドを受信するまで遊技機設置情報通知コマンドの出力を禁止する構成としてもよい。

【０９２５】

図２０３に示した通り、枠制御装置５００において、立ち上げ処理が終了すると、主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドを受信するまで待機した後で、遊技機設置情報通知コマンドを受信したことを契機として、当該遊技機設置情報通知コマンドを正常に受信したことを主制御装置１１０に対して通知するための遊技機設置情報応答コマンドを出力すると共に、専用ユニット５５０に対して遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）を出力する。図２０３に示した通り、この遊技機情報通知コマンド（専用ユニット５５０向け）は、３００ｍｓ周期で出力される。なお、枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと出力される遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）には、パチンコ機１０の性能情報に関連する情報を通知するための遊技機情報通知コマンド（性能情報通知用コマンド）と、パチンコ機１０の設置情報（パチンコ機１０の固体毎の固有の情報）を通知するための遊技機情報通知コマンド（設置情報通知用コマンド）と、パチンコ機１０の各種の遊技情報（遊技状態を示す情報、エラー状態を示す情報、入賞を検出した入賞口の種別および賞球数を示す情報、図柄確定回数、大当たり回数等）や不正監視情報を通知するための遊技機情報通知コマンド（ホールコン・不正監視情報通知用コマンド）と、が設けられており、３００ｍｓ周期となる毎に、これらの３種類（性能情報通知用コマンド、設置情報通知用コマンド、ホールコン・不正監視情報通知用コマンド）の

うちいずれの種類の遊技機情報通知コマンドを出力するのかが判別される。具体的には、性能情報通知用コマンドが１８０秒周期で出力され、設置情報通知用コマンドが６０秒周期で出力される。それ以外の状況下（３００ｍｓ周期目、且つ、６０秒周期目でも１８０秒周期目）においては、ホールコン・不正監視情報通知用コマンドが出力される。

【０９２６】

また、図２０３に示した通り、枠制御装置５００から遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）を出力してから９０ｍｓが経過する毎に、枠制御装置５００から専用ユニット５５０に対して、計数ボタン５１５に対する操作によって変化した（専用ユニット５５０へと移行させる）持ち球の数を通知するための計数通知コマンドが出力される。専用ユニット５５０側においては、枠制御装置５００から計数通知コマンドを受信すると、所定期間内（例えば、１７０ｍｓ以内）に貸出操作（貸出ボタン５５０ｄに対する押下操作や持ち球払い出しボタン５５０ｅ６に対する押下操作等）が行われたことに基づく専用ユニット５５０からパチンコ機１０への持ち球の移動（パチンコ機１０に対する持ち球の加算）を通知するための貸出通知コマンドを出力する。枠制御装置５００では、貸出通知コマンドを受信すると、当該貸出通知コマンドを正常に受信したことを示す貸出受領結果応答コマンドを専用ユニット５５０に対して出力する。このように、枠制御装置５００では、３００ｍｓ周期で遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）を専用ユニット５５０に対して出力していると共に、遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）から９０ｍｓ遅延させて、３００ｍｓ周期で計数通知コマンドを出力する構成としている。また、専用ユニット５５０側においては、３００ｍｓ周期で出力される計数通知コマンドを受信する毎に貸出通知コマンドを出力する構成としている。言い換えれば、枠制御装置５００と専用ユニット５５０との間では、３００ｍｓ周期で各種コマンドを送受信している。

【０９２７】

次に、図２０４（ａ）を参照して、各種エラーフラグをオンおよびオフに更新するタイミングについて説明する。ここで、本第３制御例では、主制御装置１１０において各種エラーを検出した場合に、エラーの種別に対応するエラーフラグをオン状態に設定する構成としている。図２０４（ａ）は、このエラーフラグをオンに更新するタイミング、およびオフに更新するタイミングの一例を示した図である。図２０４（ａ）に示した通り、いずれかのエラーを検出した場合、当該検出したエラーの種別に対応するエラーフラグが即座にオン状態に設定される。その後は、１秒毎にエラーフラグをオフ状態に更新するか否かの判定が実行され、当該判定の実行時点でエラーが解消していなければ、エラーフラグをオン状態のまま維持し、エラーが解消されていればオフ状態に更新される。図２０４（ａ）では、エラー発生から１秒以上、２秒未満の所定タイミングでエラーが解消された場合を励磁しており、エラーが検出されて対応するエラーフラグがオン状態に設定されてから１秒経過時のフラグ更新判定ではエラーが解消されていないことによりエラーフラグがオン状態のまま維持され、２回目（２秒経過時）のフラグ更新判定ではエラーが解消されていることによりエラーフラグがオフ状態に更新される。このようなフラグ更新判定を行うメリット（エラー解消を検出したことに基づいて即時でエラーフラグをオフにする場合と比較した場合のメリット）について、図２０４（ｂ）を参照して説明する。

【０９２８】

図２０４（ｂ）は、枠制御装置５００側において遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）を出力する周期（３００ｍｓ毎）となった際に、性能情報通知コマンドを出力する周期（１８０秒周期）と設置情報通知コマンドを出力する周期（６０秒周期）とが重複していた場合の各コマンドの出力順を示した図である。図２０４（ｂ）に示した通り、３種類のコマンドの出力タイミングが重複した場合は、まず、設置情報通知用の遊技機情報通知コマンドが出力され、次の周期で性能情報通知用の遊技機情報通知コマンドが出力され、更に次の周期でホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドが出力されるように構成されている。言い換えれば、エラー発生情報等が含まれ得るホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドは、３種類のコマンドの中で最も出

力の優先順位が低く設定されており、最大で２周期分（６００ｍｓ）出力が回避される可能性がある。つまり、１のホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドが出力されてから次のホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドが出力されるまでの間が、最大で３周期後（９００ｍｓ後）となる可能性がある。このため、少なくとも９００ｍｓの間エラー発生情報を含む遊技機情報通知コマンドを主制御装置１１０から枠制御装置５００へと通知し続けなければ、枠制御装置５００側においてエラー情報を含むホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドを出力する機会を得られないままエラー発生情報が通知されなくなってしまう可能性がある。従って、本第３制御例では、主制御装置１１０側において、各種エラーの発生を検出した場合にエラー解消のタイミングによらず少なくとも１秒間の間対応するエラーフラグをオン状態に維持する構成とすることにより、主制御装置１１０側から枠制御装置５００側へと少なくとも１秒間の間遊技機情報通知コマンドによってエラー情報を通知し続けることができる。言い換えれば、枠制御装置５００側において専用ユニット５５０へと遊技機情報コマンドを出力する出力周期の３周期よりも長い期間に渡って、主制御装置１１０から枠制御装置５００へとエラー情報を通知し続けることができるので、枠制御装置５００側において、３周期の中の少なくとも１周期において主制御装置１１０側から通知されたエラー情報をホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドに含めた形で専用ユニット５５０側へと出力することができる。よって、専用ユニット５５０がパチンコ機１０で発生中のエラーを把握できなくなってしまうことを抑制することができる。

【０９２９】

なお、本第３制御例では、各種エラーが発生した場合に、エラー解消の有無によらずエラーフラグを１秒間以上オン状態に維持する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠制御装置５００側においてエラー発生情報を専用ユニット５５０側に通知済みであるか否かを主制御装置１１０に対して通知可能に構成してもよい。そして、主制御装置１１０側においては、枠制御装置５００側からエラー発生情報を専用ユニット５５０側に通知済みであることを示す情報を受信し、且つ、エラーが解消している場合は、エラーフラグのオン期間が１秒に満たない場合であってもエラーフラグをオフに設定可能に構成してもよい。このように構成した場合にも、エラー情報を確実に専用ユニット５５０側へと通知することができる。また、例えば、性能情報通知用の遊技機情報通知コマンドや設置情報通知用の遊技機情報通知コマンドに対して、主制御装置１１０側のエラー情報を示すデータを含めるコマンド構成としても良い。このように構成した場合にも、エラー情報を確実に専用ユニット５５０側へと通知することができる。また、例えば、性能情報通知コマンドを出力する周期のカウント開始タイミングと設置情報通知コマンドを出力する周期のカウント開始タイミングとを所定期間（例えば、１秒間）ずらすことで、性能情報通知コマンドを出力する周期と設置情報通知コマンドを出力する周期とが重複し得なくなるように構成してもよい。このように構成した場合、エラー発生情報等が含まれ得るホールコン・不正監視情報通知用の遊技機情報通知コマンドは、最大で１周期分（３００ｍｓ）出力が回避される（最長で６００ｍｓ後に次の遊技機情報通知コマンドが出力される）可能性があるため、エラーフラグのオン期間の下限値を７００ｍｓに引き下げることができる。

【０９３０】

次に、図２０５および図２０６を参照して、本第３制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第３制御例では、電源が投入された後において遊技者が獲得可能な利益に上限を設けている。より詳述すると、本第３制御例では、各種入賞口へと入賞したことに基づいて取得された遊技球（加算された持ち球）の数と、遊技に用いたことにより消費された遊技球（減算された持ち球）の数との差（所謂、差玉若しくは差球）が、９５０００個以上となった場合に、遊技者の獲得した利益が上限値に到達したと判断して、遊技停止状態に移行させる構成としている。遊技者の獲得可能な利益に上限を設けることにより、遊技の射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制することができる。以降、この遊技者の獲得した利益が上限値に到達したと判別した場合に遊技停止状態に移行させる

機能のことを「コンプリート機能」と称する。本第３制御例では、コンプリート機能が発動するか否かの目安を演出態様によって遊技者に対して示唆（報知）する構成としている。より具体的には、図２０５（ａ）に示した通り、遊技によって遊技者が獲得した利益（差玉数）が９００００個を超えた場合に、主表示領域Ｄｍにおける左下に対して、猫を模したキャラクタ９００が出現すると共に、当該キャラクタ９００の右側に、「目指せコンプリート！！」という文字が付された横長略楕円形形状の吹き出し画像９００ａが表示される。更に、キャラクタ９００の上方に、現在の差玉数を遊技者に報知（示唆）する表示態様が表示される横長略長方形形状の表示領域Ｈｚ１が形成される。この表示領域Ｈｚ１には、「コンプリートカウンタ」という文字、および横長略長方形形状で構成され、左側に現在の差玉数、右側に利益の上限値である「９５０００」という数字が表示された表示画像ＨＺ２が表示される。図２０５（ａ）に示した例では、差玉が９００００個となっている状況を例示しており、表示領域Ｈｚ２に対して、「９００００／９５０００」という文字が表示される。この表示内容は、差玉が９２０００個に到達するまで継続する。これにより、コンプリート機能が作動（発動）する差玉数に近づいているということを遊技者に対して実感させることができる。なお、以降の説明では、この差玉が９００００個以上、９２０００個以下の範囲において実行される演出のことを、「コンプリート前第１演出」と称する。

【０９３１】

図２０５（ｂ）は、差玉が９２０００個を超えた場合の表示態様の一例を示した図である。図２０５（ｂ）に示した通り、差玉が９２００１個以上、９４０００個以下の範囲においては、猫を模したキャラクタ９００の目が炎のような形状になると共に、吹き出し画像９００ａに表示される文字が変更される。具体的には、吹き出し画像９００ａに対して、「あとちょっとでコンプリート！！」という文字が表示される。これにより、コンプリート機能の発動により近づいていることを遊技者に対して認識させることができる。なお、以降の説明では、この差玉が９２００１個以上、９４０００個以下の範囲において実行される演出のことを、「コンプリート前第２演出」と称する。更に、差玉が９４００１個以上、９４９９９個以下の範囲に到達すると、図２０６（ａ）に示した通り、猫を模したキャラクタ９００の表情が笑顔に変化すると共に、吹き出し画像９００ａの内部の文字が、「コンプリート間近！！」という文字に変更される。これらの表示内容により、コンプリート機能の発動が間近であるということを遊技者に対して実感させることができる。なお、以降の説明では、この差玉が９４００１個以上、９４９９９個以下の範囲において実行される演出のことを、「コンプリート前第３演出」と称する。また、差玉が利益の上限（９５０００個）に到達してコンプリート機能が発動すると、図２０６（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに対して、特定の数値となったことに対応して実行される演出として「コンプリート機能が作動しました。１日に払い出し可能な上限に達しました。本日は遊技終了です。」という文字が表示されると共に、猫を模したキャラクタ９００ａがお辞儀をする表示態様に変更される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「コンプリート機能発動中」という文字が表示される。これらの表示内容により、コンプリート機能が発動して遊技停止状態に設定されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、本第３制御例では、差玉数が９００００以上となってからコンプリート機能が発動するまでの間において、段階的に演出態様を変更していく構成としている。このように構成することで、コンプリート機能の発動に対する期待感を段階的に高めていくことができる。

【０９３２】

次に、図２０７を参照して、本第３制御例において枠制御装置５００側において所定事象（各種エラーやエラーの解除）が発生した場合における報知態様について説明する。図２０７に示した通り、本第３制御例では、枠制御装置５００側における各種エラーが発生している場合に、主表示領域Ｄｍにおける左上に対して、枠制御装置５００において発生中のエラーの種別を報知するための枠エラー表示領域ＥＨＲが形成され、その他の表示領域では第３図柄の変動表示等の通常の表示態様が表示される。図２０７では、パチンコ機

１０の内部の遊技球が規定数よりも少なくなっている（例えば、１０個以下となっている）ことを示す循環球過少エラーと、扉（外枠１１）が開放されていることを示す扉開放エラーとが発生中である場合を例示しており、所定事象の有無に影響される表示領域である枠エラー表示領域ＥＨＲに対して、所定事象の生起に対応する態様である「循環球過少エラー」との文字、および「扉開放エラー」との文字が表示されている一方で、所定事象の有無に影響されない表示領域である主表示領域におけるその他の部分では、通常通り第３図柄が表示された状態となる。一方で、所定事象（各種エラーやエラーの解除）が生起していない状況下においては、枠エラー表示領域ＥＨＲが形成さなくなるため、当該枠エラー表示領域ＥＨＲが所定事象が生起していないことに対応する態様となる。つまり、主表示領域Ｄｍにおけるその他の領域と同様に通常通りの表示態様となる。ここで、図示については省略したが、枠エラー表示領域ＥＨＲに対するエラー報知画像に加えて、発生中のエラーの種別に応じたエラー報知音の出力も行われる。これらにより、エラーの発生をより把握し易くすることができる。このように、枠制御装置５００側においてエラーを検出した場合に、特定位置（枠エラー表示領域ＥＨＲ）にエラーの種別を示す文字を表示させる構成とすることにより、エラーの表示位置からエラー発生箇所（主制御装置１１０側のエラーであるか枠制御装置５００側のエラーであるのか）を容易に特定することができると共に、枠エラー表示領域ＥＨＲの表示内容からエラーの具体的な内容を容易に特定することができる。なお、本第３制御例では、枠エラー表示領域ＥＨＲに対して、エラーの種別を示す文字を表示させることによってエラーの種別を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、エラーの種別を示す画像（例えば、扉開放エラーが発生している場合は、扉が開いている画像）を枠エラー表示領域ＥＨＲに表示させる構成としてもよいし、エラーの種別を示す動画（ムービー）を再生する構成としてもよい。また、エラーが解消されることなく時間が経過していくと、エラーを示す各種表示態様（文字、画像、ムービー）の表示態様を変化させていってもよい。具体的には例えば、時間経過に伴って表示態様を拡大していったり、表示態様の色を目に付き易い態様（例えば、点滅表示、色彩変更等）としてもよい。これらによって、エラーの発生をより把握させ易くすることができる。

【０９３３】

次に、図２０８から図２１１を参照して、主制御装置１１０から枠制御装置５００に対して出力される各種コマンドの具体的な内容について説明する。ここで、上述した通り、本第３制御例では、主制御装置１１０から枠制御装置５００に対して、設置されているパチンコ機１０の固有の情報を通知するための遊技機設置情報通知コマンドを出力した後で、１０８ｍｓ周期で遊技の進行に伴って変化する各種情報である遊技情報（遊技状態を示す情報、エラー状態を示す情報、入賞を検出した入賞口の種別および賞球数を示す情報、図柄確定回数、大当たり回数等）を通知するための遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）を出力し続ける構成としている。まず、図２０８を参照して、本第３制御例における遊技機設置情報通知コマンドの具体的な構成について説明する。図２０８は、この遊技機設置情報通知コマンドの構成を示した図である。図２０８に示した通り、本第３制御例における遊技機設置情報通知コマンドは、２５バイトのデータで構成されている。より具体的には、図２０８に示した通り、コマンド全体のバイト数を示す１バイトのデータ（電文長データ）と、コマンドの種類を示す１バイトのデータ（コマンドコードデータ）と、電源投入後に主制御装置１１０から枠制御装置５００に対して出力したコマンドの通し番号を示す１バイトのデータ（通信通番データ）と、主制御装置１１０側において把握しているパチンコ機１０の固有の情報を示す２１バイトのデータ（遊技機設置情報データ）と、チェックサムを示す１バイトのデータ（チェックサムデータ）と、の２５バイトで構成されている。電文長を示すデータ、コマンドコードを示すデータ、通信通番を示すデータ、およびチェックサムを示すデータは、それぞれ、コマンドが正常なデータであるか否かを枠制御装置５００側において判断するために設定されているデータであり、実際に枠制御装置５００側に通知するデータ（コマンドの本体）は、４バイト目～２４バイト目の部分である。図２０８に示した通り、遊技機設置情報通知コマンドは、電文長（バイ

ト数）が２５バイト（「１９Ｈ」）に固定化されており、コマンドコードが「０１Ｈ」に固定化されており、通信通番が「００Ｈ」に固定化されているので、枠制御装置５００側においては、主制御装置１１０から何らかのコマンドを受信した場合に、当該コマンドの上位３バイトを確認することで、遊技機設置情報通知コマンドが出力されたのか否かを容易に判別することができる。即ち、受信したコマンドの１バイト目が「１９Ｈ」で、且つ、２バイト目が「０１Ｈ」で、且つ、３バイト目が「００Ｈ」であると判別した時点で、遊技機設置情報通知コマンドに間違いないと枠制御装置５００側で判断することができる。よって、枠制御装置５００側において、遊技機設置情報通知コマンドと遊技機情報通知コマンドとを取り違えてしまうことを抑制することができる。

【０９３４】

また、図２０８に示した通り、遊技機設置情報通知コマンドのうち、４バイト目から２４バイト目までに設定される遊技機設置情報を示す２１バイトのデータとして、４バイト目に遊技機の種別を示す遊技機種類データ（パチンコ遊技機の場合は「００Ｈ」固定）が設定され、５～１３バイト目に主制御装置１１０に使用されているチップ（半導体）のＩＤ番号を示す主制御チップＩＤ番号データが設定され、１４～１６バイト目に主制御装置１１０に使用されているチップ（半導体）のメーカーコードを示す主制御チップメーカーコードデータが設定され、１７～２４バイト目に主制御装置１１０に使用（搭載）されているチップ（半導体）の製品コードを示す主制御チップ製品コードデータが格納される。これらの遊技機設置情報を含む遊技機設置情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力することで、枠制御装置５００を介して専用ユニット５５０、および遊技機情報センタのサーバ９００（図１９１参照）へと設置情報を出力することができ、主制御装置１１０に使用（搭載）されているチップ（半導体）が正規のものであるか否かを迅速に判別することができる。また、正規品でないと判別した場合は専用ユニット５５０とパチンコ機１０との通信を阻害する構成としているので、主制御装置１１０を改造基板に入れ替える等の不正行為に対する抑制を図ることができる。なお、遊技機設置情報通知コマンドの４～２４バイト目に設定するための遊技機設置情報は、工場出荷時の段階で予めＲＯＭ２０２（チップ）に書き込まれている。遊技機設置情報通知コマンドを出力する際は、上述した遊技機設置情報通知コマンドに対応する３バイトの固定データ（電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）と、ＲＯＭ２０２に書き込まれている遊技機設置情報と、を組み合わせて２４バイトのデータを生成し、２５バイト目に対して１～２４バイト目のデータの加算結果を示す１バイトのデータ（チェックサム）を設定することにより、１の遊技機設置情報通知コマンドを生成する構成としている。チェックサムデータを設定しておくことにより、枠制御装置５００側においてコマンドを受信した場合に、当該コマンドを最後まで正常に受信できたのかどうかを枠制御装置５００側でチェックサムを算出して当該算出したチェックサムと受信したコマンドの末尾のデータ（チェックサムであるべきデータ）とを比較することで確認することができ、コマンドを正常に受信できたのか否かの判別をより正確に行うことができる。即ち、算出したチェックサムと受信したコマンドの末尾のデータとが一致した場合は、コマンドを全て正常に受信したと判別することができる一方で、一致しなかった場合は、何らかの異常によりコマンドの一部が欠損したかまたは異常なデータが付加された可能性があり、正常に受信することができなかったと判別することができる。よって、枠制御装置５００側において、より正確に主制御装置１１０からデータを受信することができる。

【０９３５】

次に、図２０９を参照して、主制御装置１１０から枠制御装置５００へと１０８ｍｓ周期で定期的に出力される遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）の具体的な構成について説明する。図２０９は、この遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）の構成を示した図である。図２０９に示した通り、遊技機情報通知コマンドの基本的な構成は、遊技機設置情報通知コマンド（図２０８参照）と同一である。即ち、遊技機情報通知コマンドであるか否かを特定するための３バイトのデータ（電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）が先頭の３バイトに設定され、末尾にチェックサ

ムデータが設定され、４バイト目から末尾の１つ前のバイトまでの各バイトに実際に枠制御装置５００側に通知するデータ（コマンドの本体）が設定される点では共通している。なお、遊技機設置情報通知コマンドと異なり、遊技機情報通知コマンドでは、コマンドの本体に含めるべき情報の数が増減するため、電文長データの値も不定となる。より具体的には、遊技機情報通知コマンドのバイト数は、１１バイトから２１バイトの間の値となるため、電文長データとしては、遊技機情報通知コマンドのデータ量に応じて「０ＢＨ」～「１５Ｈ」の範囲のデータが設定される。また、コマンドコードデータに関しては、遊技機情報通知コマンドを示す「０２Ｈ」固定となる。また、通信通番データに関しては、主制御装置１１０から出力されたコマンドの通し番号となるため、値が毎回１ずつ加算される。なお、通信通番データが「ＦＦＨ」に設定された遊技機情報通知コマンドが出力された場合、次の遊技機情報通知コマンドの通信通番データは「００Ｈ」に設定される。枠制御装置５００側においては、主制御装置１１０からコマンドを受信する毎にコマンドの受信回数をカウントしておき、当該カウント値と受信したコマンドの通信通番データとが一致するか否かによってコマンドが正常に受信されたか否かを判別可能に構成している。

【０９３６】

また、図２０９に示した通り、遊技機情報通知コマンドにおけるコマンドの本体部分として、４バイト目および５バイト目に対して、主制御装置１１０において把握している遊技の状態を示すデータ（主制御状態１データ、および主制御状態２データ）が設定される。この主制御状態１データおよび主制御状態２データのデータ構成について、図２１０（ａ）、および図２１０（ｂ）を参照して詳細に説明する。図２１０（ａ）は、遊技機情報通知コマンドの４バイト目を構成する主制御状態１データのデータ構成を示す図である。図２１０（ａ）に示した通り、主制御状態１データのうち、第０ビット目は、大当たりまたは小当たり遊技のいずれかが実行中である場合に１が設定されるビットであり、第１ビット目は、全ての大当たり遊技の実行中に１が設定されるビットであり、第２ビット目は、大当たりおよび小当たり以外の有利な遊技状態（例えば、時短状態や確変状態、小当たりラッシュ状態等）である場合に１が設定されるビットであり、第３～第６ビットは、専用ユニット５５０を介してホールコン情報として外部出力端子板から出力させる４種類のデータ（外部端子板状態出力信号端子１用データ～４用データ）が設定されるビットである。この４ビットのデータは、パチンコ機１０の仕様に応じて通知内容が変化する部分であり、例えば、いずれか１のビットを不利な通常遊技が実行される状態以外のいずれかの状態（大当たり中、小当たり中、時短状態中、確変状態中、および時短状態または確変状態終了後の通常状態且つ有利な第２特別図柄の保留球の消化中）であることを示すビットとしてもよいし、時短状態または確変状態が開始されたことを示す（例えば、時短状態または確変状態が設定されてから７００ｍｓの間のみ１となる）ビットとしてもよいし、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定された時短状態（所謂、遊タイム）の間のみ１が設定されるビットとしてもよいし、予め指定された一部の大当たりの大当たり遊技の実行中にのみ１が設定されるビットとしても良いし、小当たり遊技の実行中にのみ１が設定されるビットとしても良いし、特定の小当たり（例えば、上述した第２制御例における最も有利な小当たりである小当たりＢ）の小当たり遊技の実行中に１が設定されるビットとしても良い。なお、第７ビット目は未使用のため０固定となっている。

【０９３７】

また、図２１０（ｂ）は、遊技機情報通知コマンドの５バイト目を構成する主制御状態２データのデータ構成を示す図である。図２１０（ｂ）に示した通り、主制御状態２データのうち、第０ビット目は、大当たり中および時短状態中または有利状態（確変状態、小当たりＲＵＳＨ状態等）中において１が設定されるビットであり、第１ビット目は、特別図柄の高確率状態において１が設定されるビット（上述した第２制御例のように特別図柄の高確率状態の機能を有していない仕様の場合は０固定となるビット）であり、第２ビット目は、時短状態中または有利状態（確変状態、小当たりＲＵＳＨ状態等）中において１が設定されるビットである。なお、第３～第７ビットに関しては未使用のため０固定となっている。これらの主制御状態１データおよび主制御状態２データを含めた遊技機情報通

知コマンドを枠制御装置５００に対して出力することにより、主制御装置１１０側において把握している遊技状態の変化を正確に枠制御装置５００に対しても正確に把握させることができる。

【０９３８】

図２０９に戻って説明を続ける。遊技機情報通知コマンドの６バイト目には、パチンコ機１０で発生しているエラーの有無及びエラーの種別を示す１バイトのデータ（遊技機エラー状態データ）が設定される。図２０９に示した通り、この遊技機エラー状態データを構成する１バイトのデータのうち、下位６ビットのデータがエラーの種別を示すエラーコードデータであり、第６ビットが枠制御装置５００側のエラーであるか主制御装置１１０側のエラーであるかを示すビット（主制御装置１１０側のエラーの場合に１に設定されるビット）であり、第７ビットがエラー発報に加えてホールコン情報として出力する必要があるエラーであるかエラー発報のみで足りるエラーであるかを示すビット（ホールコン情報として出力する必要があるエラーである場合に１に設定されるビット）である。例えば、磁気検知検出エラーが発生している（磁気検知検出エラーに対応するエラーフラグがオンになっている）場合はエラーコードが４（下位６ビットが０００１００Ｂ）に設定され、上位２ビットがいずれも１に設定される（主制御装置１１０側のエラー、且つ、ホールコン情報として出力する必要があるエラーである）ことで、遊技機エラー状態データが「Ｃ４Ｈ」に設定される。同様に、不正電波を検知したことを示す電波検知１検出エラーが発生している（電波検知１検出エラーに対応するエラーフラグがオンになっている）場合はエラーコードが５（下位６ビットが０００１０１Ｂ）に設定され、上位２ビットがいずれも１に設定されることで、遊技機エラー状態データが「Ｃ５Ｈ」に設定され、大入賞口の異常を検知したことを示す大入賞口異常検知１検出エラーが発生している（大入賞口異常検知１検出エラーに対応するエラーフラグがオンになっている）場合はエラーコードが６（下位６ビットが０００１１０Ｂ）に設定され、上位２ビットがいずれも１に設定されることで、遊技機エラー状態データが「Ｃ６Ｈ」に設定される。また、例えば、各種スイッチの異常を検出したことを示すスイッチ異常１検出エラー（エラーコード８）が発生している場合は、遊技機エラー状態データとして「Ｃ８Ｈ」が設定される。一方、何らエラーを検出していない場合は、遊技機エラー状態データとして「００Ｈ」が設定される。この遊技機エラー状態データを遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）に含めて枠制御装置５００へと出力することにより、主制御装置１１０側において把握しているエラー状態の発生有無を枠制御装置５００に対しても正確に把握させることができる。

【０９３９】

また、図２１０に示した通り、遊技機情報通知コマンドの７バイト目に対して、遊技機が通常遊技状態以外の状態（設定変更状態、設定確認状態、ＲＡＭクリア動作中、不正検知中、コンプリート機能動作中等）にあるか否かを示す１バイトのデータ（不正検知状態１データ）が設定される。この不正検知状態１データのデータ構成について、図２１０（ｃ）を参照して詳細に説明する。図２１０（ｃ）は、不正検知状態１データのデータ構成を示す図である。図２１０（ｃ）に示した通り、不正検知状態１データのうち、第０ビット目は、設定変更状態中（設定変更中信号の出力中）であるか否かを示すビットであり、設定変更状態である場合に１が設定され、設定変更状態でない場合に０が設定される。また、第１ビット目は、設定確認状態中（設定確認中信号の出力中）であるか否かを示すビットであり、設定確認状態である場合に１が設定され、設定確認状態でない場合に０が設定される。また、第２ビット目は、ＲＡＭクリア中（ＲＡＭクリア信号の出力中）であるか否かを示すビットであり、ＲＡＭクリア操作が行われている間（ＲＡＭクリアスイッチ１２２の出力がオンの間）は１が設定され、ＲＡＭクリア操作が行われていない場合に０が設定される。また、第３～第５ビットは各種不正（異常）を示す３種類のデータ（不正検知信号１データ～３データ）が設定されるビットである。これらの３ビットは、それぞれパチンコ機１０の仕様に応じたデータが設定される。例えば、いずれか１のビットをいずれかのエラーが発生していることを示すビット（全てのエラー状態のうちいずれかとなっている場合に１を設定するビット）としてもよいし、特定のエラー（例えば、入賞口異

常検知１～３エラーのいずれか）が発生していることを示すビットとしてもよいし、エラーコードが設定されていない所定のエラーが発生していることを示すビットとしてもよい。また、第６ビット目は、コンプリート機能の発動中（コンプリート信号の出力中）であるか否かを示すビットであり、コンプリート機能が作動（発動）している間は１が設定され、コンプリート機能が作動していない場合に０が設定される。なお、第７ビットは未使用のビットであり０固定となる。この不正検知状態１データを遊技機情報通知コマンドに含めて枠制御装置５００へと出力することにより、主制御装置１１０側において把握している各種の不正検知状態の設定有無を枠制御装置５００に対しても正確に把握させることができる。

【０９４０】

図２０９に戻って説明を続ける。遊技機情報通知コマンドの８バイト目には、前回の遊技機情報通知コマンドの出力から今回の遊技機情報通知コマンドの出力までの間において小当たり遊技で作動する特別電動役物（Ｖ入賞装置６５０）への遊技球の入賞に基づいて付与された賞球数を示す１バイトのデータ（役物作動賞球数データ）が設定され、９バイト目に対して、前回の遊技機情報通知コマンドの出力から今回の遊技機情報通知コマンドの出力までの間において大当たり遊技で作動する役物連続作動装置（第１可変入賞装置６５）への遊技球の入賞に基づいて付与された賞球数を示す１バイトのデータ（連続役物作動賞球数データ）が設定され、１０バイト目に対して、上記以外の通知すべき遊技に関するカウント値（遊技情報）の数（カウント値の種別を示す種別情報データとカウント値の値を示すカウント情報データ）を示す１バイトのデータ（遊技情報数データ）が設定され、１１バイト目以降には、１バイトの種別情報データと１バイトのカウント値データとの組合せが最大５組設定される。この遊技情報データの詳細について、図２１１を参照して説明する。

【０９４１】

図２１１（ａ）は、遊技情報データを構成する種別情報データとカウント情報データとの組合せのうち、種別情報データの構成を示した図である。上述した通り、種別情報データは、遊技において検出した遊技に関するカウント値の種別を示すデータであり、カウント情報データは、遊技において検出した遊技に関するカウント値の値を示すデータである。図２１１（ａ）に示した通り、種別情報データは、上位４ビットにカウント値の大まかな種別を示すデータ（データ種別データ）が設定され、下位４ビットにカウント値のデータ番号（具体的な内容）を示すデータ（データ番号データ）が設定される。具体的には、図２１１（ａ）に示した通り、いずれかの始動口への入賞を検出したことを示す遊技情報の場合、データ種別データが１（上位４ビットが「０００１Ｂ」）に設定される。この場合、入賞を検出した始動口の種別が第１入球口６４である場合にデータ番号データが１（下位４ビットが「０００１Ｂ」）に設定されることで種別情報データが「１１Ｈ」（０００１０００１Ｂ）に設定され、第２入球口６４０である場合にデータ番号データが２（下位４ビットが「００１０Ｂ」）に設定されることで種別情報データが「１２Ｈ」（０００１００１０Ｂ）に設定される。なお、始動口が３つ設けられている仕様の場合は、３つ目の始動口に対してデータ番号データとして３（００１１Ｂ）が対応付けられる（３つ目の始動口への入賞を検出した場合に種別データが「１３Ｈ」に設定される）。また、図２１１（ａ）に示した通り大当たりまたは小当たり遊技中に開閉される大入賞口（特定入賞口６５ａ、Ｖ入賞口６５０ａ）への入賞を検出したことを示す遊技情報の場合、データ種別データが２（上位４ビットが「００１０Ｂ」）に設定される。この場合、入賞を検出した大入賞口の種別が大入賞口１（特定入賞口６５ａ）である場合にデータ番号データが１（０００１Ｂ）に設定されることで種別情報データが「２１Ｈ」（００１０００１Ｂ）に設定され、大入賞口２（Ｖ入賞口６５０ａ）である場合にデータ番号データが２（００１０Ｂ）に設定されることで種別情報データが「２２Ｈ」（００１０００１０Ｂ）に設定される。

【０９４２】

また、図２１１（ａ）に示した通り、始動口および大入賞口以外の入賞口（複数の一般

入賞口６３のいずれか）への入賞を検出したことを示す遊技情報の場合、データ種別データが３（上位４ビットが「００１１Ｂ」）に設定される。この場合、入賞を検出した一般入賞口が盤面左側に配置されている２つの一般入賞口６３のうち左側の入賞口（入賞口１）である場合にデータ番号データが１（０００１Ｂ）に設定されることで種別情報データが「３１Ｈ」に設定され、盤面左側に配置されている２つの一般入賞口６３のうち右側の入賞口（入賞口２）である場合にデータ番号データが２（００１０Ｂ）に設定されることで種別情報データが「３２Ｈ」に設定され、盤面右側に配置されている一般入賞口６３（入賞口３）である場合にデータ番号データが３（００１１Ｂ）に設定されることで種別データが「３３Ｈ」に設定される。また、図２１１（ａ）に示した通り、いずれかの始動口への入賞を検出したことを示す遊技情報の場合、データ種別データが４（上位４ビットが「０１００Ｂ」）に設定される。この場合、データ番号データは１（０００１Ｂ）固定となるため、種別情報データは「４１Ｈ」となる。また、図２１１（ａ）に示した通り、特別図柄が停止表示されたことを示す遊技情報の場合、データ種別データが９（１００１Ｂ）に設定され、データ番号データが１（０００１Ｂ）固定となるため、種別情報データは「９１Ｈ」となる。また、図２１１（ａ）に示した通り、大当たり遊技が実行されたことを示す遊技情報の場合、データ種別データが１０（１０１０Ｂ）に設定され、データ番号データが１（０００１Ｂ）固定となるため、種別情報データは「Ａ１Ｈ」となる。

【０９４３】

また、図２１１（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されたことを示す遊技情報の場合、データ種別データが１２（１１００Ｂ）に設定され、データ番号データが１（０００１Ｂ）固定となるため、種別情報データは「Ｃ１Ｈ」となる。また、図２１１（ａ）に示した通り、特定領域６５０ｅ４の通過を検出したことを示す遊技情報の場合、データ種別データが１３（１１０１Ｂ）に設定され、データ番号データが１（０００１Ｂ）固定となるため、種別情報データは「Ｄ１Ｈ」となる。また、図２１１（ａ）に示した通り、普通図柄始動スイッチの通過を検出したことを示す遊技情報の場合、データ種別データが１４（１１１０Ｂ）に設定され、データ番号データが１（０００１Ｂ）固定となるため、種別情報データは「Ｅ１Ｈ」となる。更に、性能情報を計測する状態であるか（遊技者にとって不利な通常遊技状態、且つ、第２特別図柄の変動中でない状態であるか）否かを示す遊技情報の場合、データ種別データが１５（１１１１Ｂ）に設定され、通常遊技状態、且つ、第２特別図柄の変動中でない状態においてデータ番号データが０に設定されることで種別情報データが「Ｆ０Ｈ」となり、上記以外の状態においてデータ番号データが１に設定されることで種別情報データが「Ｆ１Ｈ」となる。種別情報データをこのように構成することで、枠制御装置５００側においては種別情報データの上位４ビットおよび下位４ビットを確認することで種別情報を正確に特定することができる。

【０９４４】

次に、図２１１（ｂ）を参照して、遊技情報データを構成する種別情報データとカウント情報データとの組合せのうち、カウント情報データの詳細について説明する。図２１１（ｂ）は、カウント情報データの構成を示した図である。上述した通り、カウント情報データは、遊技において検出した遊技に関するカウント値の値を示すデータである。図２１１（ｂ）に示した通り、このカウント情報データは、上位４ビットに賞球の個数を示すデータ（賞球球数データ）が設定され、下位４ビットに対応する遊技情報の検出回数を示すデータ（検出回数データ）が設定される。具体的には、図２１１（ｂ）に示した通り、種別情報の上位４ビット（第４～第７ビット）が１～３である場合（即ち、いずれかの入賞口への入賞である場合）は、入賞を検出した入賞口の種別に対応する賞球数が賞球球数データとして設定され、検出回数データとして１が設定される。例えば、１０個賞球の一般入賞口６３（入賞口３）への入賞を検出していた場合は、賞球球数データとして１０（１０１０Ｂ）が設定され、検出回数データとして１（０００１Ｂ）が設定されることにより、カウント情報データとして「Ａ１Ｈ」（１０１００００１Ｂ）が設定される。また、１個賞球の第２入球口６４０への入賞を検出していた場合は、賞球数データとして１（０００１Ｂ）が設定され、検出回数データとして１（０００Ｂ）が設定されることにより、カ

ウント情報データとして「１１Ｈ」が設定される。なお、本第３制御例では、遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）の出力周期である１０８ｍｓの間に同一のデータ種別の入賞口に対する入賞を複数回検出していた場合、検出回数データが１に設定されたカウント情報データを検出回数分生成する構成としている。例えば、１０８ｍｓのコマンド出力周期の間に１個賞球の第２入球口６４０への入賞を３回検出していた場合は、種別情報データが第２入球口６４０への始動入賞を示す「１２Ｈ」に設定され、カウント情報データが１個賞球に対応する「１１Ｈ」に設定されたデータの組合せを３個（６バイト分）生成して遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）の遊技情報データとして設定する構成としている。このように構成することで、カウント情報の検出回数データには１を機械的に設定すれば良く、データ種別毎に検出回数を判別する必要がないため、カウント情報データを生成する際の処理負荷を軽減することができる。

【０９４５】

図２１１（ｂ）に示した通り、種別情報の上位４ビット（第４～第７ビット）が４、９，１０，１２～１４である場合（即ち、いずれかの始動口への入賞、図柄確定回数、大当たり回数、役物回数、特定領域通過回数、普通図柄始動スイッチ通過回数の何れかである場合）は、賞球の付与を伴わない遊技情報を検出したことを意味するため、０が賞球球数データとして設定され、検出回数データとして１が設定されることにより、カウント情報データとして「０１Ｈ」が設定される。なお、入賞口への入賞を検出したことに基づいて設定されるカウント情報データと同様に、１０８ｍｓの間に同一のデータ種別のカウント情報が複数回検出された場合、検出回数データが１に設定されたカウント情報データを検出回数分生成する構成としている。このように構成することで、カウント情報の検出回数データには１を機械的に設定すれば良く、データ種別毎に検出回数を判別する必要がないため、カウント情報データを生成する際の処理負荷を軽減することができる。また、図２１１（ｂ）に示した通り、種別情報の上位４ビットが１５（１１１１Ｂ）である場合（性能情報を計測する状態であるか否かを示す遊技情報である場合）は、賞球の付与を伴わない遊技情報を検出したことを意味するため、０が賞球球数データとして設定され、通常遊技状態、且つ、第２特別図柄の変動中でない状態において検出回数データが０に設定されることでカウント情報データが「００Ｈ」となり、上記以外の状態において検出回数データが１に設定されることでカウント情報データが「０１Ｈ」となる。このように、本第３制御例では、遊技情報通知コマンドに含める遊技情報データとして、種別情報を示す１バイトのデータとカウント情報を示す１バイトのデータとで構成される２バイトのデータを最大で５個設定する構成としている。よって、遊技機情報通知コマンドの出力周期である１０８ｍｓの間の遊技に関する状況の変化を正確に枠制御装置５００に対して出力することができる。なお、遊技情報通知コマンドの出力タイミングにおいて６以上の遊技情報が検出されていた場合は、検出された時期が古い順に５個の遊技情報データが遊技情報通知コマンドに設定されて出力され、残りのデータは次の（１０８ｍｓ経過後の）遊技機情報通知コマンドに含めて送信される。

【０９４６】

次に、図２１２を参照して、枠制御装置５００から主制御装置１１０に対して出力されるコマンドについて説明する。上述した通り、本第３制御例では、枠制御装置５００から主制御装置１１０に対して出力されるコマンドとして、主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドを受信したことに対する応答を返すための遊技機設置情報応答コマンド、および主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドを受信したことに対する応答を返すための遊技機情報応答コマンドが設けられている。まず、図２１２を参照して、枠制御装置５００から主制御装置１１０へと出力される遊技機設置情報応答コマンドの詳細について説明する。図２１２は、遊技機設置情報応答コマンドの詳細を示した図である。図２１２に示した通り、本第３制御例における遊技機設置情報応答コマンドは、主制御装置１１０から出力される遊技機設置情報通知コマンド（図２０８参照）や遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）と類似するデータ構成になっている。具体的には、図２１２に示した通り、遊技機設置情報応答コマンドであるか否かを特定するための３バイトのデータ（

電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）が先頭の３バイトに設定され、末尾（１２バイト目）にチェックサムデータが設定され、４バイト目から末尾の１つ前のバイト（１１バイト目）までの各バイトに実際に主制御装置１１０側に通知するデータ（コマンドの本体）が設定される点では共通している。より具体的には、図２１２に示した通り、電文長データが「０ＣＨ」（１２バイト）固定となり、コマンドコードデータが「１１Ｈ」固定となる。また、通信通番データに関しては、主制御装置１１０から出力されたコマンドに設定されている通信通番がそのまま設定される。

【０９４７】

また、コマンドの本体部分のデータとして、４バイト目に主制御装置１１０から受領したデータの受領結果を示すデータ（受領結果データ）が設定される。具体的には、主制御装置１１０から正常に遊技機設置情報通知コマンドを受領し、且つ、球抜き状態でない場合には受領結果データとして「００Ｈ」が設定され、主制御装置１１０から正常に遊技機設置情報通知コマンドを受領し、且つ、球抜き状態である場合に受領結果データとして「０１Ｈ」が設定される。また、５バイト目～１０バイト目には、枠制御装置５００側において検出した各種エラー状態を主制御装置１１０に対して通知するためのデータ（枠エラー状態１～６データ）が格納される。具体的には、図２１２に示した通り、揚上・研磨装置５１１関連（循環球数含む）の各種エラーや専用ユニット５５０との通信異常を示す各種エラー、状態（エラー解除スイッチ５１９の押下状態や計数スイッチ５１５の押下状態、球貸し制御状態）の各種エラーや扉および枠開放エラー等の発生状況が５バイト目～１０バイト目の各ビットに対応付けられている。より詳述すると、５バイト目の第０ビットには、揚上出口センサ５１１ｊが異常なタイミングでオンとなった（揚上モータ５１１ｇが動作していないにもかかわらず揚上出口センサ５１１ｊがオン出力となった）ことを示す揚上異常１が対応付けて規定され、第１ビットには、揚上出口センサ５１１ｊが異常なタイミングでオンとなった（揚上モータ５１１ｇが球送り動作を完了する動作ステップ数まで到達していないにもかかわらず揚上出口センサ５１１ｊがオン出力となった）ことを示す揚上異常２が対応付けて規定され、第２ビットには、球送り動作を行ったにもかかわらず揚上出口センサ５１１ｊがオンとならなかったことを示す揚上出口センサ未検知が対応付けて規定され、第３ビットには、揚上モータセンサ（ギアセンサ）５１１ｇ６の出力に異常がある（揚上モータ５１１ｇに対して動作を設定したにもかかわらず揚上モータセンサ５１１ｇ６がオンにならなかった）ことを示す揚上モータ異常が対応付けて規定され、第４ビットには、球抜き状態以外の状態において主制御装置１１０から１のコマンド（遊技機設置情報通知コマンドまたは遊技機情報通知コマンド）を受信してから１００ｍｓの間次のコマンドを受信しなかったことを示す通信異常検知２が対応付けて規定され、第５ビットには、球抜き状態以外の状態において電源投入後１８０秒間、主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドを受信しなかったことを示す通信異常検知３が対応付けて規定され、第６ビットには、専用ユニット５５０から貸出通知コマンドを受信していないことを示す通信異常検知４が対応付けて規定されている。なお、第７ビットは未使用ビットであるため異常が対応付けられていない。また、コマンドの６バイト目の第０ビットには、揚上出口センサ未検知エラーが解除されたことを示す揚上出口センサ未検知＿解除が対応付けて規定され、第１ビットには、通信異常検知２エラーが解除されたことを示す通信異常検知２エラー＿解除が対応付けて規定され、第２ビットには、通信異常検知３エラーが解除されたことを示す通信異常検知３エラー＿解除が対応付けて規定され、第３ビットには、通信異常検知４エラーが解除されたことを示す通信異常検知４エラー＿解除が対応付けて規定され、第４ビットには、専用ユニット５５０との接続が確立されていないことを示すユニット未接続が対応付けて規定され、第５ビットには、ユニット未接続エラーが解除されたことを示すユニット未接続＿解除が対応付けて規定され、第６ビットには、電源投入時に遊技球数クリアスイッチ５１７が押下されて遊技球数（持ち球数）が０クリアされたことを示す遊技球クリアが対応付けて規定されている。なお、第７ビットは未使用ビットであるため異常が対応付けられていない。また、コマンドの７バイト目の第０ビットには、エラー解除スイッチが押下されていることを示すエラー解除ＳＷ押下が対応

付けて規定され、第１ビットには、計数ボタン５１５が押下されたことに基づく計数（枠制御装置５００から専用ユニット５５０への持ち球の移行）が開始されたことを示す計数開始が対応付けて規定され、第２ビットには、計数ボタン５１５に対する押下が終了されたことに基づいて計数が終了されたことを示す計数終了が対応付けて規定され、第３ビットには、専用ユニット５５０側において球貸し操作が行われたことに基づく球貸しの開始を示す球貸し開始が対応付けて規定され、第４ビットには、ＲＡＭクリア操作に基づく初期化が行われたことを示す枠制御初期化が対応付けて規定され、第５ビットには、球貸しの終了を示すう球貸し終了が対応付けて規定されている。なお、第６および第７ビットは未使用ビットであるため異常が対応付けられていない。

【０９４８】

また、コマンドの８バイト目の第０ビットには、枠制御装置５００と各種スイッチとを接続する信号線の断線を検出したことを示す枠制御スイッチ配線異常が対応付けて規定され、第１ビットには、１の球送り動作において減算出口スイッチ５１１ｋの通過を複数回検出したことを示す減算出口センサ過剰検知１が対応付けて規定され、第２ビットには、減算基準信号を受信した後、減算基準信号を受信することなく所定期間（例えば、５秒間）が経過した後で減算出口スイッチ５１１ｋの通過を検出したことを示す減算出口センサ過剰検知２が対応付けて規定され、第３ビットには、球送り動作の開始から所定期間が経過しても減算出口スイッチ５１１ｋの通過を検出しなかったことを示す球送り異常１が対応付けて規定され、第４ビットには、揚上出口センサ５１１ｊ、または減算出口スイッチ５１１ｋのオン検出状態が２秒以上継続し、揚上・研磨装置５１１の内部において球詰まりが発生している可能性があることを示す球詰まり異常が対応付けて規定され、第５ビットには、球送り異常１の発生から更に特定期間が経過しても減算出口スイッチ５１１ｋの通過を検出しなかったことを示す球送り異常２が対応付けて規定されている。なお、第６および第７ビットは未使用ビットであるため異常が対応付けられていない。また、コマンドの９バイト目の第０ビットには、パチンコ機１０の内部に循環している遊技球が過少であることを検出した（球通路スイッチ５１１ｃが所定期間オフとなった）ことを示す循環球過少エラー１が対応付けて規定され、第１ビットには、電源投入時においてパチンコ機１０の内部に循環している遊技球が過少であることを検出した（球通路スイッチ５１１ｃが所定期間オフとなった）ことを示す循環球過少エラー２が対応付けて規定され、第２ビットには、パチンコ機１０の内部に循環している遊技球が多すぎることを検出した（過多センサ５３１が所定期間オンになった）ことを示す循環球過多エラーが対応付けて規定され、第３ビットには、発射された遊技球の数と球回収通路５３０に回収された遊技球の数との差が所定数（例えば、１００の倍数）となったことを示すＩＮ・ＯＵＴ不整合（１段階目）が対応付けて規定され、第５ビットには、発射された遊技球の数と球回収通路５３０に回収された遊技球の数との差が特定数（例えば、５００）となったことを示すＩＮ・ＯＵＴ不整合（２段階目）が対応付けて規定され、第６ビットには、不正電波を検知したことを示す電波検知２が対応付けて規定されている。なお、第４および第７ビットは未使用ビットであるため異常が対応付けられていない。更に、コマンドの１０バイト目の第０ビットには、循環球過少１エラーが解除されたことを示す循環球過少１エラー＿解除が対応付けて規定され、第３ビットには、外枠（扉）１１が開放されていることを示す扉開放が対応付けて規定され、第４ビットには、内枠１２が開放されていることを示す枠開放が対応付けて規定され、第５ビットには、外枠（扉）１１が開放状態から閉鎖状態に切り替わったことを示す扉閉鎖が対応付けて規定され、第６ビットには、内枠１２が開放状態から閉鎖状態に切り替わったことを示す枠閉鎖が対応付けて規定されている。なお、第１、第２、および第７ビットは未使用ビットであるため異常が対応付けられていない。更に、１１バイト目には、主制御装置１１０から受信した１のコマンドにより通知された賞球数の合計数を示すデータ（賞球確認数データ）が設定される。この賞球確認数データを含めて主制御装置１１０へとコマンドを出力する構成とすることにより、主制御装置１１０側において出力したコマンドを枠制御装置５００側において正常に受信できているのか否かをより正確に判断することができる。なお、図示については省略したが、主制御装置１１

０側から遊技機情報通知コマンドを受信する毎に枠制御装置５００から主制御装置１１０へと出力される遊技機情報応答コマンドに関しては、主としてコマンドコードデータが「１２Ｈ」になっている点が相違するのみであり、その他のバイトに設定されるデータは遊技機設置情報応答コマンドと同一である。これらの遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドを出力することにより、主制御装置１１０から枠制御装置５００へと出力されたコマンドが枠制御装置５００側において正常に受信されているということを確認することができ、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信をより安定化させることができる。また、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドに対して枠制御装置５００側において把握している各種事象の生起情報（エラー発生情報）を含める構成としているので、枠制御装置５００側のエラー情報を主制御装置１１０側にも共有させることができ、枠制御装置５００側で検出されたエラー情報についても発報（報知）することができる。即ち、主制御装置１１０にのみ接続されている音声ランプ制御装置１１３に対してエラー報知演出（図２０７参照）の実行を指示することができるので、音声ランプ制御装置１１３に対して直接接続されていない枠制御装置５００の把握しているエラーを音声ランプ制御装置１１３に対して迅速に報知させることができる。なお、本第３制御例では、エラーが発生している場合に所定事象が生起していることを報知し得るデータとして５～１０バイト目にエラー情報を含む遊技機設置情報応答コマンド、および遊技機情報応答コマンドを出力する一方で、エラーが全く発生していない場合であっても、５～１０バイト目のデータが全て「００Ｈ」に設定されていることにより所定事象が生起していることを報知し得ないデータとしての遊技機設置情報応答コマンド、および遊技機情報応答コマンドを出力する構成としている。このように構成することで、電文長を１２バイトに固定化することができるので、主制御装置１１０側において、枠制御装置５００から受信したコマンドの１バイト目のデータが１２バイトに対応する「０ＣＨ」ではない時点で即座に通信に異常があると判断することが可能となる。よって、主制御装置１１０側における処理負荷を軽減することができる。

【０９４９】

なお、本第３制御例では、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドの電文長（データ量）を１２バイト固定としていたが、これに限られるものではない。例えば、エラー情報を検知していない場合は、５バイト目～１０バイト目までのデータを送らなくてもよい。具体的には、１バイト目の電文長データを６バイトに対応する「０６Ｈ」に設定し、２バイト目～４バイト目は変更せずに５バイト目に賞球確認数データ、６バイト目にチェックサムデータを設定した遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドを出力する構成としてもよい。このように構成することで、遊技におけるほとんどの期間を占めるエラーが発生していない状況下において、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドのデータ量を削減することができるので、コマンドをより迅速に作成及び出力することができる。また、本第３制御例では、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドに対して、受領結果データと枠制御装置５００側において検出された各種エラーを示すデータとを含める構成としていたが、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドに対して含めることができるデータはこれに限られるものではない。例えば、持ち球数を示すデータを遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドに対して含める構成としてもよい。そして、主制御装置１１０側においては、持ち球数を示すデータを含む遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに含まれる持ち球数を音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成とし、音声ランプ制御装置１１３側においても持ち球数を把握して当該把握した持ち球数を第３図柄表示装置８１に対して表示させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技中に持ち球数を把握したいと考えた遊技者が目線を遊技球数表示装置５１３（図１９４参照）に移さなくても、変動表示演出が実行される第３図柄表示装置８１を視認したままで持ち球数を把握することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【０９５０】

また、例えば、遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドに対して、１０８ｍｓのコマンド出力周期の間に計数ボタン５１５に対する操作に基づいて計数された持ち球の数を示すデータを含める構成としてもよいし、コマンド出力周期の間に専用ユニット５５０側に行われた貸出操作（球貸し操作）によって貸し出された（増加した）持ち球の数を示すデータを含める構成としてもよい。そして、主制御装置１１０側においては、遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドに含まれる情報に応じて音声ランプ制御装置１１３に対して計数によって減少した持ち球の数を示す表示態様や球貸し操作によって増加した持ち球数を示す表示態様を表示させる構成としてもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１に表示される持ち球数が変動した場合に、遊技によって変動したのか計数または球貸しによって変動したのかを遊技者に対して分かり易くすることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。また、例えば、計数禁止期間（図２０２（ｂ）参照）であるか否かを示すデータを遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドに含めて出力する構成としてもよい。そして、主制御装置１１０側においては、遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドに含まれる情報に応じて音声ランプ制御装置１１３に対して計数禁止期間であることを示す表示態様または計数が許容される期間であることを示す表示態様の表示を表示させる構成としてもよい。このように構成することで、計数禁止期間であるか否かを遊技者に対して容易に把握させることができるので、計数ボタン５１５に対する操作を行ったにもかかわらず計数が行われなかった場合に、計数禁止期間だったことにより計数が行われなかったということを遊技者に対して理解させることができる。よって、計数ボタン５１５やパチンコ機１０に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。また、例えば、電源投入後、初回の遊技機情報応答コマンドおよび遊技機設置情報応答コマンドの出力時に主制御装置１１０と枠制御装置５００とが正常に通信できていることを示す情報（主枠通信状況データ）を含めて主制御装置１１０に対して出力する構成とし、主制御装置１１０側においては、遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドに含まれる情報に応じて音声ランプ制御装置１１３に対して枠制御装置５００と正常に通信できたことを示す表示態様または通信エラーが発生していることを示す表示態様の表示を表示させる構成としてもよい。更に、これらの遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドに含めることができる情報（枠エラー状態１～６データ、持ち球データ、計数球数データ、貸出球数データ、計数禁止期間データ、主枠通信状況データ）を、単独で通知するためのコマンドを遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドとは別で設ける構成としてもよい。このように構成した場合、遊技機設置情報通知コマンドおよび遊技機情報通知コマンドを待つことなく、上記各種情報の通知契機（エラー発生、計数操作検出、貸出操作検出）が発生した際に迅速にコマンドを出力することができる。また、電文長データやコマンドコードデータ等によって主制御装置１１０に対していずれの情報を通知するためのコマンドであるかを容易に把握させることができるので、枠制御装置５００から主制御装置１１０に対して情報を正確に伝達することができる。また、例えば、枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３とを電気的に接続し、枠制御装置５００から音声ランプ制御装置１１３へと直接的に上述した情報（枠エラー状態１～６データ、持ち球データ、計数球数データ、貸出球数データ、計数禁止期間データ）を通知可能に構成してもよい。このように構成することで、主制御装置１１０側においては受領結果データのみを含んだ遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドを受ければ良くなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減させることができる。

【０９５１】

次に、図２１３から図２１５までを参照して、枠制御装置５００から専用ユニット５５０（ＳＣ基板）へと出力されるコマンドについて説明する。ここで、上述した通り、本第３制御例では、枠制御装置１１３から専用ユニット５５０へと出力するコマンドとして、主制御装置１１０から受信した遊技機設置情報通知コマンドにより通知された情報および遊技機情報通知コマンド（主枠情報通知コマンド）により通知された情報をふまえて専用ユニット５５０に対して遊技の進行に伴って変化する各種情報を３００ｍｓ周期で通知す

るための遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）、計数ボタン５１５に対する操作によって変化した持ち球の数を３００ｍｓ周期で通知するための計数通知コマンド、および専用ユニット５５０から出力される貸出通知コマンドを受信したことに対する応答を返すための貸出受領結果応答コマンドが設けられている。まず、図２１３（ａ）を参照して、枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと出力される遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）の詳細について説明する。図２１３（ａ）に示した通り、この枠ＳＣ情報通知コマンド（枠制御装置５００から出力される遊技機情報通知コマンド）は、他のコマンドと同様に、枠ＳＣ情報通知コマンドであるか否かを特定するための３バイトのデータ（電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）が先頭の３バイトに設定され、末尾にチェックサムデータが設定され、４バイト目から末尾の１つ前のバイトまでの各バイトに実際に専用ユニット５５０（ＳＣ基板）に通知するデータ（コマンドの本体）が設定される点では共通している。より具体的には、図２１３（ａ）に示した通り、遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）の１バイト目には、電文長データとして「１２Ｈ」～「３９Ｈ」の範囲のデータが設定される。この電文長データの値は、主枠情報通知コマンド（遊技機情報通知コマンド、図２０９参照）と同様に、コマンドに含める遊技情報の数によって変化する。

【０９５２】

なお、本第３制御例では、１の枠ＳＣ情報通知コマンドに対して、最大で１５個の遊技情報（１バイトの種別情報データと１バイトのカウント情報データとの組合せ）を含めることが可能に構成している。これは、枠制御装置５００から専用ユニット５５０へのコマンド出力周期（３００ｍｓ）が、主制御装置１１０から枠制御装置５００へのコマンド出力周期（１０８ｍｓ）よりも長いことに起因している。即ち、コマンドの出力頻度が略１／３になる点を考慮して、１のコマンドに対して３倍の遊技情報を含めることが可能に構成している。これにより、枠制御装置５００側に未送信の遊技情報が溜まってしまうことを抑制することができる。なお、これに伴って、主制御装置１１０から枠制御装置５００へと出力するコマンドのデータ量よりも、枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと出力するコマンドのデータ量の方が多くなり易くなる。このデータ量をカバーすべく、枠制御装置５００と専用ユニット５５０との間の通信速度を、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信速度よりも速くする構成としている。具体的には、枠制御装置５００と専用ユニット５５０との間の通信速度を６２５００ｂｐｓにしている一方で、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信速度を３１２５０ｂｐｓとしている。このように構成することで、枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと比較的データ量の多いコマンドを出力する際に、タイムアウト等が発生してしまうことを抑制することができ、通信をより安定化させることができる。

【０９５３】

また、図２１３（ａ）に示した通り、遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）の２バイト目には、コマンドコードデータとして「０１Ｈ」が固定値として設定され、３バイト目には、通信通番データとして、枠制御装置５００において出力を設定した枠ＳＣ情報通知コマンドの出力回数の通し番号を示すデータが設定される。また、図２１３（ａ）に示した通り、枠ＳＣ情報通知コマンドの本体部分のデータ（４バイト目～末尾の１つ前のバイトまでのデータ）は、おおまかに３つのデータ部（データ部Ａ～Ｃ）で構成されている。データ部Ａが設定される４バイト目には、パチンコ機１０の遊技機種別を示す１バイトのデータ（パチンコ遊技機の場合「０１Ｈ」固定）が設定される。また、データ部Ｂが設定される５バイト目には、今回の遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）が何を通知するためのコマンドであるかを示す１バイトのデータが設定される。具体的には、今回のコマンドが遊技機性能情報通知用のコマンドであれば、データ部Ｂに「００Ｈ」が設定され、遊技機設置情報通知用のコマンドであればデータ部Ｂに「０１Ｈ」が設定され、ホールコン・不正監視情報通知用のコマンドであればデータ部Ｂに「０２Ｈ」が設定される。そして、データ部Ｃに対応する６バイト目から末尾の１つ前のバイトには、遊技機性能情報、遊技機設置情報、またはホールコン・不正監視情報を示す具体的

なデータが設定される。データ部Ｂによって遊技機性能情報、遊技機設置情報、またはホールコン・不正監視情報のいずれを通知するのかを把握可能に構成しているので、専用ユニット５５０側において、これら３種類の情報を取り違えてしまうことを抑制することができる。

【０９５４】

次に、図２１３（ｂ）を参照して、遊技機性能情報に対応するデータ部Ｃ（遊技機情報通知コマンドに設定する具体的な通知内容を示すデータ）の構成について説明する。図２１３（ｂ）に示した通り、遊技機性能情報に対応するデータ部Ｃのうち、６バイト目～８バイト目までの３バイトに対して、総発射遊技球数を示す３バイトのデータ（ＦＦＦＦＦＦＨに対応する１６７７７２１５個が上限）が設定され、９バイト目～１１バイト目までの３バイトに対して、入賞口への入賞に基づく総獲得遊技球数を示す３バイトのデータ（ＦＦＦＦＦＦＨに対応する１６７７７２１５個が上限）が設定され、１２バイト目および１３バイト目の２バイトに対して、出玉率（総獲得遊技球数／総発射遊技球数×１００を小数点以下切り捨てで算出した値）を示す２バイトのデータ（ＦＦＦＦＨに対応する６５５３５％が上限）が設定され、１４バイト目および１５バイト目の２バイトに対して、分間獲得遊技球数（低ベース状態中の獲得遊技球数／低ベース状態中の総発射遊技球数×１００を小数点以下切り捨てで算出した値）を示す２バイトのデータ（ＦＦＦＦＨに対応する６５５３５％が上限）が設定され、１６バイト目に役物比率（役物動作による獲得遊技球数／総獲得遊技球数×１００を小数点以下切り捨てで算出した値）を示す１バイトのデータ（６４Ｈに対応する１００％が上限）が設定され、１７バイト目に連続役物比率（連続役物動作による獲得遊技球数／総獲得遊技球数×１００を小数点以下切り捨てで算出した値）を示す１バイトのデータ（６４Ｈに対応する１００％が上限）が設定され、１８バイト目および１９バイト目に大当たり回数を示す２バイトのデータ（ＦＦＦＦＨに対応する６５５３５回が上限）が設定され、２０バイト目から２２バイト目までの３バイトに対して、最大の差玉数を示す３バイトのデータ（ＦＦＦＦＦＦＨに対応する１６７７７２１５個が上限）が設定される。一方、２３バイト目から５３バイト目までの３１バイトは未使用のバイトであり、「００Ｈ」が固定値として設定される。また、５４バイト目から５６バイト目までの３バイトは専用ユニット５５０側において予約されているバイトであり、「００Ｈ」が固定値として設定される。この遊技機性能情報を示すデータ部Ｃを含む枠ＳＣ情報通知コマンドを出力することにより、パチンコ機１０の性能情報を専用ユニット５５０に対して正確に通知することができるので、各パチンコ機１０に接続されている専用ユニット５５０から通知される性能情報を遊技機情報センタのサーバ９００に集積していくことができる。

【０９５５】

次に、図２１３（ｃ）を参照して、遊技機設置情報に対応するデータ部Ｃ（遊技機情報通知コマンドに設定する具体的な通知内容を示すデータ）の構成について説明する。図２１３（ｃ）に示した通り、遊技機設置情報に対応するデータ部Ｃのうち、６バイト目から１４バイト目、１５バイト目から１７バイト目、および１８バイト目から２５バイト目には、それぞれ電源投入時に主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドにより通知された主制御チップＩＤ番号データ、主制御チップメーカーコードデータ、および主制御チップ製品コードデータがそれぞれ設定される。また、２６バイト目から３４バイト目には、枠制御装置５００に使用されているチップ（半導体）のＩＤ番号を示す枠制御チップＩＤ番号データが設定され、３５バイト目から３７バイト目には、枠制御装置５００に使用されているチップ（半導体）のメーカーコードを示す枠制御チップメーカーコードデータが設定され、３８バイト目から４５バイト目には、枠制御装置５００に使用（搭載）されているチップ（半導体）の製品コードを示す枠制御チップ製品コードデータが格納される。これらの主制御装置１１０および枠制御装置５００の遊技機設置情報を含む遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）を専用ユニット５５０に対して出力することにより、専用ユニット５５０から遊技機情報センタのサーバ９００（図１９１参照）へと設置情報を出力することができ、主制御装置１１０および枠制御装置５００に使用（搭載

）されているチップ（半導体）が正規のものであるか否かを迅速に判別することができる。また、正規品でないと判別した場合は専用ユニット５５０とパチンコ機１０との通信を阻害する構成としているので、主制御装置１１０や枠制御装置５００を改造基板に入れ替える等の不正行為に対する抑制を図ることができる。

【０９５６】

次に、図２１４（ａ）を参照して、ホールコン・不正監視情報に対応するデータ部Ｃ（遊技機情報通知コマンドに設定する具体的な通知内容を示すデータ）の構成について説明する。図２１４（ａ）に示した通り、ホールコン・不正監視情報に対応するデータ部Ｃのうち、６バイト目から８バイト目までの３バイトには、現在の持ち球数を示す３バイトのデータが設定され、９バイト目には、３００ｍｓのコマンド出力周期の間に発射された遊技球の個数を示す１バイトのデータが設定され、１０バイト目には、３００ｍｓのコマンド出力周期の間に獲得された賞球数の合計（３００ｍｓの間に主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドによって通知された賞球数の合計）を示す１バイトのデータが設定される。また、１１バイト目、１２バイト目、および１４バイト目には、それぞれ主制御装置１１０から出力された遊技機情報通知コマンドのうち最新のコマンドに含まれる主制御状態１データ、主制御状態２データ、および不正検知状態１データがそのまま設定される。また、１３バイト目には、３００ｍｓの間に主制御装置１１０から出力された遊技機情報通知コマンドによって通知されたエラー状態、および枠制御装置５００側で検知したエラー状態のうち、優先順位が高いエラーを示す１バイトのデータが設定される。また、１５バイト目および１６バイト目には、枠制御装置５００側において検出している何らかの不正状態を通知するためのデータが設定される。また、１７バイト目には、今回の枠ＳＣ情報通知コマンドに含める遊技に関するカウント値（遊技情報）の数（カウント値の種別を示す種別情報データとカウント値の値を示すカウント情報データとの組合せ）を示す１バイトのデータ（遊技情報数データ）が設定され、１１バイト目以降には、１バイトの種別情報データと１バイトのカウント値データとの組み合わせが最大１５組設定される。これらの種別情報データおよびカウント値データは、コマンド出力周期である３００ｍｓの間に主制御装置１１０から主枠情報通知コマンド（遊技機情報通知コマンド）によって通知されたデータがそのまま設定される。このホールコン・不正監視情報を含む枠ＳＣ情報通知コマンドを出力することにより、主制御装置１１０から通知された各種情報と枠制御装置５００側で把握している各種情報とを組み合わせて専用ユニット５５０へと出力することができるので、遊技に関する各種状況の変化を専用ユニット５５０に対して正確に把握させることができる。

【０９５７】

次に、図２１４（ｂ）を参照して、枠制御装置５００から専用ユニット５５０に対して出力される計数通知コマンドの詳細について説明する。この計数通知コマンドは、計数ボタン５１５に対する押下操作の押下態様に応じた持ち球数を専用ユニット５５０へと移行させる（計数する）ために出力されるコマンドであり、３００ｍｓ周期で定期的に出力されるコマンドである。図２１４（ｂ）は、計数通知コマンドの構成を示した図である。図２１４（ｂ）に示した通り、計数通知コマンドは、他のコマンドと同様に、計数通知コマンドであるか否かを特定するための３バイトのデータ（電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）が先頭の３バイトに設定され、末尾（７バイト目）にチェックサムデータが設定される。より具体的には、図２１４（ｂ）に示した通り、電文長データが「０７Ｈ」（７バイト）固定となり、コマンドコードデータが「０２Ｈ」固定となる。また、通信通番データに関しては、枠制御装置５００から出力された計数通知コマンドの通し番号が設定される。また、計数通知コマンドの４バイト目には、今回新たに計数された持ち球数を示す１バイトのデータ（計数球数データ）が設定され、計数通知コマンドの５バイト目および６バイト目には、累計の計数球数を示す２バイトのデータ（計数累積球数データ）が設定される。この計数通知コマンドを３００ｍｓ周期で枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと通知することにより、パチンコ機１０側で計数された持ち球数を専用ユニット５５０に対してほぼリアルタイムで把握させることができる。

【０９５８】
次に、図２１５（ａ）を参照して、専用ユニット５００から枠制御装置５００へと出力される貸出通知コマンドの詳細について説明する。この貸出通知コマンドは、専用ユニット５５０が枠制御装置５００から計数通知コマンドを受信する毎（即ち、３００ｍｓ毎）に、専用ユニット５５０から所定期間以内（例えば、１７０ｍｓ以内）に出力されるコマンドであり、専用ユニット５５０側において行われた貸出操作に対応する貸出球数を枠制御装置５００へと通知するためのコマンドである。図２１５（ａ）に示した通り、貸出通知コマンドは、他のコマンドと同様に、貸出通知コマンドであるか否かを特定するための３バイトのデータ（電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）が先頭の３バイトに設定され、末尾（５バイト目）にチェックサムデータが設定される。より具体的には、図２１５（ａ）に示した通り、電文長データが「０５Ｈ」（５バイト）固定となり、コマンドコードデータが「１３Ｈ」固定となる。また、通信通番データに関しては、専用ユニット５５０から出力された貸出通知コマンドの通し番号が設定される。また、貸出通知コマンドの４バイト目には、今回新たに貸出操作に基づいて貸し出された遊技球数を示す１バイトのデータ（貸出球数データ）が設定される。この貸出通知コマンドを３００ｍｓ周期で専用ユニット５５０から枠制御装置５００へと通知することにより、専用ユニット５５０側の貸出操作に基づいて貸し出された遊技球の個数を枠制御装置５００に対してほぼリアルタイムで把握させることができる。

【０９５９】
次に、図２１５（ｂ）を参照して、枠制御装置５００から出力される貸出受領結果応答コマンドの詳細について説明する。この貸出受領結果応答コマンドは、専用ユニット５５０から受信した貸出通知コマンドに対する応答を目的としたコマンドである。図２１５（ｂ）に示した通り、貸出受領結果応答コマンドは、他のコマンドと同様に、貸出受領結果応答コマンドであるか否かを特定するための３バイトのデータ（電文長データ、コマンドコードデータ、および通信通番データ）が先頭の３バイトに設定され、末尾（５バイト目）にチェックサムデータが設定される。より具体的には、図２１５（ａ）に示した通り、電文長データが「０５Ｈ」（５バイト）固定となり、コマンドコードデータが「１３Ｈ」固定となる。また、通信通番データに関しては、専用ユニット５５０から受信した貸出通知コマンドの通し番号が設定される。また、貸出受領結果応答コマンドの４バイト目には、貸出通知コマンドの受領結果を示す１バイトのデータ（貸出球数受領結果）が設定される。具体的には、正常に貸出通知コマンドを受信していれば「００Ｈ」が設定され、異常が認められた場合は「０１Ｈ」が設定される。この貸出受領結果応答コマンドを、貸出通知コマンドを受信する毎に専用ユニット５５０へと通知することにより、専用ユニット５５０側において、貸出通知コマンドに基づいて貸出球数が正常にパチンコ機１０に反映されたか否かを正確に判別することができる。

【０９６０】
なお、本第３制御例では、専用ユニット５５０から枠制御装置５００へと出力されるコマンドとして、貸出操作に基づいて貸し出された遊技球数を枠制御装置５００に通知するための貸出通知コマンドのみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。専用ユニット５００側で発生しているエラー情報や専用ユニット５００に対する入金金額、遊技機情報センタのサーバ９００やホールの管理コンピュータ７００Ａから専用ユニット５５０へと通知される情報等を枠制御装置５００へと通知するためのコマンドを別で設けても良いし、貸出通知コマンドにこれらの情報の一部又は全部を通知するためのバイトを追加して（即ち、遊技機設置情報応答コマンドや遊技機情報応答コマンドにおける枠エラー状態１～６データを通知するためのバイトを設けたのと同様の構成とし）、枠制御装置５００側において専用ユニット５５０および専用ユニット５５０と通信可能な各種外部装置の情報を詳細に把握可能に構成してもよい。そして、枠制御装置５００側においては、専用ユニット５５０から受信した情報を遊技機設置情報応答コマンドや遊技機情報応答コマンドに含めた形で（即ち、専用ユニット５５０から受信した各種情報を格納するためのバイトを追加して）主制御装置１１０へと出力する構成としてもよい。更に、主制御装

置１１０側においては、遊技機設置情報応答コマンドや遊技機情報応答コマンドに含まれている各種情報を音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としてもよい。このように構成することで、専用ユニット５５０および専用ユニット５５０と通信可能な各種外部装置の情報を音声ランプ制御装置１１３まで把握させることができるので、必要に応じて表示態様や音声等で専用ユニット５５０および専用ユニット５５０と通信可能な各種外部装置の情報を報知することができる。よって、遊技者やホールの店員にとってより利便性の高いパチンコ機１０を実現することができる。また、専用ユニット５５０と主制御装置１１０（および音声ランプ制御装置１１３）とを電気的に接続しなくても専用ユニット５５０側で把握している情報をパチンコ機１０側において報知させることができるので、パチンコ機１０における電気回路が複雑化することを抑制することができる。更に、この場合において、専用ユニット５５０から受信した情報は、必ずしも遊技機設置情報応答コマンドや遊技機情報応答コマンドに含める必要はなく、専用ユニット５５０から受信した情報を枠制御装置５００から主制御装置１１０へと通知するための専用のコマンドを別で設ける構成としてもよい。この場合において、当該専用のコマンドの出力タイミングを、専用ユニット５５０からのコマンド受信したことを契機としても良い。即ち、３００ｍｓ周期で専用のコマンドを主制御装置１１０へと出力する構成としてもよい。このように構成することで、遊技機設置情報応答コマンドや遊技機情報応答コマンドのデータ量が増大することを抑制することができる。即ち、専用ユニット５５０からは３００ｍｓ周期でしか情報が通知されないにもかかわらず専用ユニット５５０から受信した情報を含む比較的データ量の多いコマンドを１０８ｍｓ周期で出力するという無駄な制御を行うことを防止することができるので、枠制御装置５００および主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【０９６１】

次に、図２１６および図２１７を参照して、専用ユニット５５０から出力される外部端子板出力信号の種別について説明する。ここで、従来型の遊技機においては、パチンコ機に外部出力端子板を設け、当該外部出力端子板からデータランプやホールコンピュータ等の外部装置に対して外部端子板出力信号を出力することにより外部装置に対して遊技機の遊技の状況を把握させることが可能に構成されていた。これに対して本第３制御例における遊技システムでは、外部端子板出力信号が、専用ユニット５５０から出力されるように構成している。より具体的には、専用ユニット５５０の外部出力端子板の出力ポート１から、発射球データ１０球で１パルスのオン信号が出力される発射球信号が出力され、出力ポート２から、賞球データ１０球で１パルスのオン信号が出力される賞球信号が出力され、出力ポート３から、特別図柄の図柄停止１回毎に１パルスのオン信号が出力される図柄確定回数信号が出力され、出力ポート４から、全始動口への入球を検出する毎に１パルスのオン信号が出力される全始動口信号が出力され、出力ポート５から、第１入球口６４への入球を検出する毎に１パルスのオン信号が出力される始動口１信号が出力され、出力ポート６から、第２入球口６４０への入球を検出する毎に１パルスのオン信号が出力される始動口２信号が出力され、出力ポート７から、小当たり当選に基づくＶ入賞口６５０ａの開放を１回検出する毎に１パルスのオン信号が出力される役物回数信号が出力され、出力ポート８から、特定入賞口６５ａへの入賞を検出する毎に１パルスのオン信号が出力される役物入賞個数信号が出力され、出力ポート９から、特定領域６５０ｅ４を遊技球が通過したことを検出する毎に１パルスのオン信号が出力される特定領域通過信号が出力される。

【０９６２】

また、出力ポート１０～２２に対しては、枠制御装置５００から出力された枠ＳＣ情報通知コマンドに含まれる主制御状態１データ、主制御状態２データ、不正検知状態１～３データ、遊技機エラー状態データに含まれる各種データに同期してオンに設定される信号（大当たり１信号、大当たり２信号、大当たり３信号、大当たり中＋時短信号、高確率中信号、時短中信号、扉開放信号、不正信号、遊技機エラー信号、外部端子板状態出力信号端子１信号、外部端子板状態出力信号端子２信号、外部端子板状態出力信号端子３信号）

が出力される。このように、枠制御装置５００から出力された枠ＳＣ情報通知コマンド（遊技機情報通知コマンド）の内容に基づいて、専用ユニット５５０側において外部端子板出力信号を出力可能に構成しているので、従来型の遊技機と同等の情報をデータランプやホールコンピュータ等の外部装置へと出力することができ、パチンコ機１０の各種遊技データを従来型の遊技機と同様に外部装置に表示させたり記憶させたりすることができる。よって、遊技者の利便性を損なってしまうことを抑制することができる。

【０９６３】

＜第３制御例における電気的構成＞

次に、図２１８を参照して、本第３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１８は、本第３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図２１８に示した通り、本第３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成（図１１２参照）に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対してＲＡＭクリア操作を行うことが可能なＲＡＭクリアスイッチ１２２、設定値情報や性能情報を表示可能な主制御表示器１２３、および持ち球情報を管理するための枠制御装置５００が電気的に接続されている点で相違している。また、払出制御装置１１１が削除され、発射制御装置１１２が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して直接的に接続されている点でも相違している。枠制御装置５００には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ５０１が搭載されている。ＭＰＵ５０１には、該ＭＰＵ５０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５０２と、そのＲＯＭ５０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ５０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。枠制御装置５００では、ＭＰＵ５０１によって、持ち球数の管理や遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２における表示の設定、揚上・研磨装置５１１の動作制御といった持ち球数に関連する各種制御を実行する。また、図２１８に示した通り、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン５０４を介して入出力ポート５０５が接続されている。入出力ポート５０５には、主制御装置１１０に加え、専用ユニット５５０との接続端子である遊技球等貸出装置接続端子板５１０、各種エラーを解除するために押下操作されるエラー解除スイッチ５１９、球抜き状態（図１９９（ｂ）参照）に移行させるために押下操作される球抜きスイッチ５１８、持ち球数をクリアするために押下操作される遊技球数クリアスイッチ５１７、外枠（扉）１１および内枠１２の開放有無を検知可能なドアセンサー５１６、押下操作によって持ち球の計数（持ち球を専用ユニット５５０側へと移行させること）が可能な計数ボタン５１５、持ち球数を遊技者に報知するための遊技球数表示装置５１３、持ち球数を表示可能であり、遊技球数表示装置５１３が故障等により表示困難となった場合に備えてパチンコ機１０の背面側に設けられている枠制御表示器５１２、およびパチンコ機１０の内部において遊技球を循環させて発射位置（球発射ユニット１１２ａの特定位置１１２ａ４）へと遊技球を１球ずつ送り出すための揚上・研磨装置５１１が電気的に接続されている。

【０９６４】

次に、図２１９を参照して、本第３制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２１９は、本第３制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示した図である。図２１９に示した通り、本第３制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１４参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ｕａが設けられている点でのみ相違している。この第１当たり乱数テーブル２０２Ｕａは、上述した第２制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選で当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルである。この第１当たり乱数テーブル２０２Ｕａの詳細について、図２２０を参照して説明する。図２２０（ａ）は、本第３制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｕａの構成を示したブロック図である。図２２０（ａ）に示した通り、本第３制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｕａは

、第１特別図柄の抽選で当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されている特別図柄１乱数テーブル２０２Ｕａ１と、第２特別図柄の抽選で当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されている特別図柄２乱数テーブル２０２Ｕａ２と、で少なくとも構成されている。まず、図２２０（ｂ）を参照して、本第３制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２Ｕａ１の詳細について説明する。

【０９６５】

図２２０（ｂ）は、本第３制御例における特別図柄１乱数テーブル２０２Ｕａの構成を示した図である。ここで、上述した通り、本第３制御例では、大当たり確率を６段階のいずれかに設定する設定変更機能（確率設定機能）を搭載している。よって、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｕａには、設定値毎の第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が規定されている。より具体的には、図２２０（ｂ）に示した通り、設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐの値）が１に設定されている場合は、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～２０４」が対応付けて規定されており、設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐの値）が２に設定されている場合は、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～２１７」が対応付けて規定されており、設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐの値）が３に設定されている場合は、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～２３３」が対応付けて規定されており、設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐの値）が４に設定されている場合は、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～２５１」が対応付けて規定されており、設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐの値）が５に設定されている場合は、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～２７２」が対応付けて規定されており、設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐの値）が６に設定されている場合は、大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として、「０～２９７」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る「０～６５５３５」の６５５３６個の値のうち、設定１～設定６に対応付けて規定されている第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲がそれぞれ「０～２０４」の２０５個、「０～２１７」の２１８個、「０～２３３」の２３４個、「０～２５１」の２５２個、「０～２７２」の２７３個、および「０～２９７」の２９８個であるので、設定１～設定６のそれぞれの設定値において第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は、約１／３２０（２０５／６５５３６）、約１／３００（２１８／６５５３６）、約１／２８０（２３４／６５５３６）、約１／２６０（２５２／６５５３６）、約１／２４０（２７３／６５５３６）、および約１／２２０（２９８／６５５３６）である。

【０９６６】

次に、図２２０（ｃ）を参照して、本第３制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２Ｕａ２の詳細について説明する。図２２０（ｃ）は、この特別図柄２乱数テーブル２０２Ｕａ２の規定内容を示した図である。図２２０（ｃ）に示した通り、本第３制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２Ｕａ２のうち、大当たり判定値の規定内容は、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｕａ１（図２２０（ｂ）参照）と同一である。よって、設定値によらず、第１特別図柄の大当たり確率と第２特別図柄の大当たり確率とが共通になる。なお、小当たり判定値に関しては上述した第２制御例における特別図柄２乱数テーブル２０２ａ２（図１１６（ｃ）参照）と同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【０９６７】

次に、図２２１を参照して、本第３制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２２１は、本第３制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示した図である。図２２１に示した通り、本第３制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１１５参照）に対して、遊技機

情報通知データバッファ２０３Ｕａと、遊技情報応答データバッファ０２３Ｕｂと、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂと、遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄと、遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅと、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆと、性能情報状態通知用バッファ２０３Ｕｆと、総賞球数バッファ２０３Ｕｉと、役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｊと、連続役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｋと、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍと、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎと、差球カウンタ２０３Ｕｎと、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏと、設定値カウンタ２０３Ｕｐと、通信通番カウンタ２０３Ｕｑと、が追加されている点で相違している。

【０９６８】

遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａは、１０８ｍｓ周期で枠制御装置５００へと出力する遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）を生成するために用いられる記憶領域である。この遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに対して、遊技機情報通知コマンドの出力周期となる毎に、当該遊技機情報通知コマンドに対応するデータが格納され、当該格納されたデータが入出力ポート２０５のうち枠制御装置５００向けのコマンド出力ポートから出力される。この遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａは、遊技情報通知コマンド（図２０９参照）のデータサイズに合わせたバイト数の記憶領域として構成されている。具体的には、図２２２に示した通り、この遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａは、遊技機情報通知コマンドの電文長データを格納するための１バイトの記憶領域と、電文コードデータを格納するための１バイトの記憶領域と、通信通番データを格納するための１バイトの記憶領域と、データの本体部分（主制御状態１データ、主制御状態２データ、遊技機エラー状態データ、不正検知状態１データ、役物作動賞球数データ、連続役物作動賞球数データ、遊技情報数データ、および最大５組の識別情報データとカウント情報データとの組合せ）を格納するための１７バイトの記憶領域と、チェックサムデータを格納するための１バイトの記憶領域と、４バイトの空きバイトと、の２５バイトで構成されている。遊技機情報通知コマンドの出力周期（１０８ｍｓ）になる毎に、この遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに対して電文長データ、電文コードデータ、通信通番データ、データの本体部分（主制御状態１データ、主制御状態２データ、遊技機エラー状態データ、不正検知状態１データ、役物作動賞球数データ、連続役物作動賞球数データ、遊技情報数データ、および最大５組の識別情報データとカウント情報データとの組合せ）を格納し（図２３９のＥ６０４～Ｅ６１４参照）、格納したデータを１バイトずつチェックサムデータに加算して行くと共に枠制御装置５００に対するコマンド出力ポートにセットすることで出力していく（図２３６のＥ３５４～Ｅ３５８参照）。そして、全てのデータをコマンド出力ポートから出力した後で、加算していたチェックサムデータをコマンド出力ポートから出力することで、チェックサムデータを含めた１１～２１バイトの遊技機情報通知コマンド全体を枠制御装置５００へと出力することができる。

【０９６９】

枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂは、枠制御装置５００から受信した各種コマンドを格納するための記憶領域である。遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃは、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）または遊技機情報応答コマンドを受信して上述した枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂに格納された場合に、当該コマンドを一時的に記憶しておくための記憶領域である。この遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃは、図２２３に示した通り、遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）および遊技情報応答コマンドのデータサイズに合わせたバイト数の記憶領域として構成されている。具体的には、図２２３に示した通り、この遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃは、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドの電文長データを格納するための１バイトの記憶領域と、電文コードデータを格納するための１バイトの記憶領域と、通信通番データを格納するための１バイトの記憶領域と、データの本体部分（遊技機設置情報受領結果データ、枠エラー状態コマンド１～６データ、賞球確認数データ）を格納するための１０バイトの記憶領域と、チェックサムデータを格納するための１バイトの記憶領域と、で構成されている。枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマ

ンド（図２１２参照）または遊技機情報応答コマンドを受信する毎に、この遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに対して受信したコマンドが格納され、当該格納されたコマンドを解析することで枠制御装置５００との間の通信異常の有無が判別される。

【０９７０】

遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄは、電源投入時に枠制御装置５００へと出力する遊技機設置情報通知コマンドを生成するために用いられる記憶領域である。電源投入時には、この遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄに対して、遊技機設置情報通知コマンドに対応するデータがこの格納され、当該格納されたデータが枠制御装置５００向けのコマンド出力ポートから出力される。この遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄは、遊技設置情報通知コマンド（図２０８参照）のデータサイズに合わせたバイト数（２５バイト）の記憶領域として構成されている。具体的には、図２２４に示した通り、この遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄは、遊技機設置情報通知コマンドの電文長データを格納するための１バイトの記憶領域と、電文コードデータを格納するための１バイトの記憶領域と、通信通番データを格納するための１バイトの記憶領域と、データの本体部分（遊技機種類データ、主制御チップＩＤ番号データ、主制御チップメーカーコードデータ、主制御チップ製品コードデータ）を格納するための２１バイトの記憶領域と、チェックサムデータを格納するための１バイトの記憶領域と、の２５バイトで構成されている。パチンコ機１０に対して電源が投入されると、この遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄに対して電文長データ、電文コードデータ、通信通番データ、データの本体部分（遊技機種類データ、主制御チップＩＤ番号データ、主制御チップメーカーコードデータ、主制御チップ製品コードデータ）を格納し（図２３４のＥ２０４～Ｅ２０７参照）、格納したデータを１バイトずつチェックサムデータに加算して行くと共に枠制御装置５００に対するコマンド出力ポートにセットすることで出力していく（図２３６のＥ３５４～Ｅ３５８参照）。そして、全てのデータをコマンド出力ポートから出力した後で、加算していたチェックサムデータをコマンド出力ポートから出力することで、チェックサムデータを含めた２５バイトの遊技機設置情報通知コマンド全体を枠制御装置５００へと出力することができる。

【０９７１】

遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅは、遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）を構成するデータのうち、種別情報データとカウント情報データとの組合せで構成される遊技情報データ（図２１１参照）を生成するためのデータが格納される記憶領域である。この遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅには、遊技機情報通知コマンドに遊技情報として含める必要がある事象（遊技情報）が発生する毎に、当該事象に対応する種別情報データとカウント情報データとの組合せが格納される。例えば、入賞口への入賞を検出した場合は、入賞口の種別を示す種別情報データと入賞回数を示すカウント情報データとが遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに格納される。この遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅには、時系列順にデータが格納されていくと共に、遊技機情報通知コマンドに含めて出力されたデータがクリアされる（所謂、ＦＩＦＯ方式でデータが格納および読み出しされる）。また、この遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅには、最大で３０組の遊技情報（種別情報データとカウント情報データとの組合せ）が格納可能に構成されている。これにより、コマンド出力周期である１０８ｍｓの間に１の遊技機情報通知コマンドに含めることができる遊技情報の上限数である５組を超えて遊技情報の発生を検出したとしても、遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに記憶しておいて次以降のコマンド出力周期で遊技情報を出力させることができる。よって、遊技情報の発生を枠制御装置５００へと通知できなくなってしまうことを抑制することができる。

【０９７２】

遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆは、遊技機情報通知コマンドを出力する周期である１０８ｍｓを計時するためのタイマである。この遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆは、初期値が０に設定されており、遊技機設置情報通知コマンド若しくは遊技機情報通知コマンドの出力を設定する毎に１０８ｍｓに対応するタイマ値（１０８）が設定される（図２３９のＥ６０３参照）。この遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０になる毎

に（図２３９のＥ６０１：Ｙｅｓ参照）、遊技機設置情報コマンドの出力が設定される。
【０９７３】
差球カウンタ２０３Ｕｇは、電源投入後における差球数をカウントするためのカウンタである。この差球カウンタ２０３Ｕｇは、初期値が０に設定されており、各種入賞口への入賞を検出する毎に入賞を検出した入賞口の種別に対応する賞球数が加算され（図２４５のＥ９０２参照）、アウト口６６への入球を検出する毎に値が１ずつ減算される（図２４５のＥ９０５参照）。なお、差球カウンタ２０３Ｕｇは３バイトのカウンタで構成され、３バイト目の上位４ビットが１であるか否かによって正の値であるか負の値であるかを把握可能に構成されている。具体的には例えば、差球がプラス１００００個である場合は、３バイト目の上位４ビットがプラスに対応する０に設定され、３バイト目の下位ビットおよびその他のバイトが１００００を示す「０２７１０Ｈ」に設定される結果、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が「００２７１０Ｈ」に設定される。また、差球がマイナス４０００個である場合は、３バイト目の上位４ビットがマイナスに対応する１に設定され、３バイト目の下位ビットおよびその他のバイトが４０００を示す「００ＦＡ０Ｈ」に設定される結果、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が「１００ＦＡ０Ｈ」に設定される。この差球カウンタ２０３Ｕｇのカウンタ値がプラス９５０００個（「０１７３１８Ｈ」）に到達した場合に、コンプリート機能の発動が設定される（図２４６のＥ１００６参照）。
【０９７４】
送信賞球数バッファ２０３Ｕｈは、出力した１の遊技機情報通知コマンドに含まれる賞球数の合計を示すデータである。この送信賞球数バッファ２０３Ｕｈは、初期値が０に設定されており、遊技機情報通知コマンドを出力する際に、当該遊技機情報通知コマンドに含まれる遊技情報が示す賞球数の合計を示す値が格納される（図２４０のＥ７０７参照）。枠制御装置５００から遊技機情報応答コマンドを受信した場合は、当該コマンドに含まれる賞球確認数データと、この送信賞球数バッファ２０３Ｕｈのデータとが比較することにより、遊技情報が正常に枠制御装置５００へと伝達されているか否かを判別する（図２３８のＥ４６１参照）。そして、データが不一致である場合は、主制御基板側１１０から出力した遊技機情報通知コマンドが正常に枠制御装置５００へと伝達されていないと判断して、主－枠不整合エラーを設定する（図２３８のＥ４６２参照）。これにより、遊技機情報通知コマンドが枠制御装置５００に対して正常に伝達されたか否かをより正確に判断することができる。総賞球数バッファ２０３Ｕｉは、１のタイマ割込処理（図２３３参照）において検出した賞球数の総数を示すデータが格納される記憶領域である。この総賞球数バッファ２０３Ｕｉに格納された賞球数は、差球カウンタ２０３Ｕｇの値に加算される（図２４５のＥ９０２参照）。役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｊは、小当たり中に獲得した賞球数を示すカウンタであり、連続役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｋは、大当たり中に獲得した賞球数を示すカウンタである。これらのカウンタ値は、遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）のコマンド出力周期間（１０８ｍｓ間）に対応する賞球が発生する毎に賞球数に対応するカウンタ値が加算される。これらのカウンタ値は、遊技機情報通知コマンドのコマンド出力周期となる毎に、遊技機情報通知コマンドの８バイト目（役物作動賞球数データ）、および９バイト目（連続役物作動賞球数データ）としてそれぞれ設定される。
【０９７５】
枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍは、枠制御装置５００から遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）を正常に受信できなかった回数をカウントするためのカウンタである。この枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍは、初期値が０に設定されており、枠制御装置５００から遊技機情報応答コマンドを正常に受信できなかったと判別される毎に値が１ずつ加算される（図２３５のＥ２５２参照）。この枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍによって、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信に異常があるか否かを正確に把握することができる。ループ回数カウンタ２０３Ｕｎは、各種制御処理において処理をループさせる場合のループ回数が設定されるカウンタである。このループ回数カウンタ２０３Ｕｎは、初期値が０に設定されており、各種ループ処理の開始時にループ

回数に対応するカウンタ値が設定される。コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏは、コンプリート機能に関する３種類の状態（コンプリート未到達状態、コンプリート待機状態、およびコンプリート状態）のうちいずれの状態に設定されているかを示すフラグである。ここで、コンプリート待機状態は、当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）の実行中に差球数が規定数（９５０００個）に到達した場合に一時的に設定される状態であり、当たり遊技の実行中でなくなった場合にコンプリート状態に移行する。これは、大当たりまたは小当たりの途中でコンプリート機能が発動してしまうと、遊技者に対して損をしたと思わせてしまう（大当たりまたは小当たりが途中で打ち切られたと感じたり消滅したと感じさせてしまう）虞があるため、これを防止する趣旨である。コンプリート未到達状態においては、このコンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「００Ｈ」に設定され、コンプリート待機状態においては「０１Ｈ」に設定され、コンプリート状態においては「０２Ｈ」に設定される。設定値カウンタ２０３Ｕｐは、設定値に対応するカウンタ値に設定されるカウンタである。この設定値カウンタ２０３Ｕｐは、設定１であれば０に設定され、設定２であれば１に設定され、設定３であれば２に設定され、設定４であれば３に設定され、設定５であれば４に設定され、設定６であれば５に設定される。通信通番カウンタ２０３Ｕｑは、遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）の出力回数を示すカウンタである。上述した通り、遊技機情報通知コマンドの３バイト目には、枠制御装置５００に対して出力したコマンドの通し番号を示すデータが設定される。この３バイト目のデータとして、この通信通番カウンタ２０３Ｕｑのカウンタ値がそのまま設定される。

【０９７６】

次に、図２２６を参照して、本第３制御例における枠制御装置５００内に設けられているＲＯＭ５０２の詳細について説明する。図２２６は、本第３制御例におけるＲＯＭ５０２の構成を示したブロック図である。図２２６に示した通り、本第３制御例におけるＲＯＭ５０２は、設置情報規定エリア５０２ａを少なくとも有して構成される。この設置情報規定エリア５０２ａには、枠制御装置５００側における設置情報（枠制御チップＩＤ番号、枠制御チップメーカーコード、枠制御チップ製品コード）が書き込まれている。遊技機設置情報を含む枠ＳＣ情報通知コマンドを枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと出力する場合は、この設置情報規定エリア５０２ａから設置情報を読み出して、当該読み出した設置情報を含む枠ＳＣ情報通知コマンドを出力する。

【０９７７】

次に、図２２７を参照して、本第３制御例における枠制御装置５００内に設けられているＲＡＭ５０３の詳細について説明する。図２２７は、本第３制御例におけるＲＡＭ５０３の構成を示すブロック図である。図２２７に示した通り、本第３制御例におけるＲＡＭ５０３は、主コマンド送信バッファ５０３ａと、主コマンド受信バッファ５０３ｂと、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃと、ＳＣ基板受信バッファ５０３ｄと、遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅと、遊技機性能情報格納バッファ５０３ｆと、ＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇと、遊技情報格納バッファ５０３ｈと、遊技球数記憶領域５０３ｉと、主制御状態バッファ５０３ｊと、枠エラー状態バッファ５０３ｋと、不正検知状態格納バッファ５０３ｍと、遊技機エラー状態バッファ５０３ｎと、ファール球数バッファ５０３ｐと、発射球数バッファ５０３ｑと、総賞球数バッファ５０３ｒと、計数減算値カウンタ５０３ｓと、減算球数カウンタ５０３ｔと、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖと、ＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｗと、計数通番カウンタ５０３ｘと、貸出通番カウンタ５０３ｙと、主制御状態更新フラグ５０３ａａと、遊技機情報通知送信周期タイマ５０３ａｂと、設置情報通知送信周期タイマ５０３ａｃと、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄと、計数通知送信周期タイマ５０３ａｅと、貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆと、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇと、遊技球数表示送信バッファ５０３ａｈと、枠表示送信バッファ５０３ａｉと、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊと、表示切替用カウンタ５０３ａｋと、汎用ループカウンタ５０３ａｎと、計数禁止フラグ５０３ａｐと、エラーコード表示タイマ５０３ａｑと、計数通知許可フラグ５０３ａｒと、その他メモリエリア５０３ｚと、が設けられている。

【０９７８】
主コマンド送信バッファ５０３ａは、主制御装置１１０に対して遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）、または遊技機情報応答コマンドを出力するために用いるデータを格納しておくための記憶領域である。図２２８に示した通り、この主コマンド送信バッファ５０３ａは、遊技機設置情報応答コマンドおよび遊技機情報応答コマンドのデータ量である１２バイトの記憶領域で構成されている。この主コマンド送信バッファ５０３ａには、遊技機設置情報通知コマンドまたは遊技機情報通知コマンドを主制御装置１１０から受信する毎に、電文長データ、電文コードデータ、通信通番データ、データの本体部分（遊技機情報応答データ、枠エラー情報１～６データ、賞球確認数データ）が格納され（図２５７のＳ１０４０２～Ｓ１０４０７、図２５８のＳ１０５０２～Ｓ１０５０３、図２５９のＳ１０６０５～Ｓ１０６０８参照）、格納したデータを１バイトずつチェックサムデータに加算して行くと共に主制御装置１１０に対するコマンド出力ポートにセットすることで出力していく（図２６１のＳ１０９０４、Ｓ１０９０５参照）。そして、全てのデータをコマンド出力ポートから出力した後で、加算していたチェックサムデータをコマンド出力ポートから出力することで、チェックサムデータを含めた１２バイトの遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンド全体を主制御装置１１０へと出力することができる。

【０９７９】
主コマンド受信バッファ５０３ｂは、主制御装置１１０から受信したコマンドを一時的に記憶しておくための記憶領域である。この主コマンド受信バッファ５０３ｂは、図２２９に示した通り、遊技機設置情報通知コマンド（図２０８参照）および遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）のデータサイズに合わせたバイト数の記憶領域として構成されている。具体的には、図２２９に示した通り、この主コマンド受信バッファ５０３ｂは、遊技機設置情報通知コマンドおよび遊技機情報通知コマンドのうち最もデータ量が多い遊技機設置情報通知コマンドのデータ量（２５バイト）と同一のデータ量の記憶領域で構成される。これにより、遊技機設置情報通知コマンドおよび遊技機情報通知コマンドのいずれを受信したとしても、１の主コマンド受信バッファ５０３ｂのみによって対応することができ、各コマンド専用の記憶領域を別々に設ける場合に比較してＲＡＭ５０３の記憶容量を節約することができる。主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンド（図２０８参照）または遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）を受信する毎に、この主コマンド受信バッファ５０３ｂに対して受信したコマンドが格納され、当該格納されたコマンドを用いて専用ユニット５５０（ＳＣ基板）側へと枠ＳＣ情報通知コマンドを出力するための情報が抽出される。

【０９８０】
ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃは、専用ユニット（ＳＣ基板）へと遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）、計数通知コマンド（図２１４（ｂ）参照）、または貸出受領結果応答コマンド（図２１５（ｂ）参照）を出力するために用いるデータを格納しておくための記憶領域である。図２３０に示した通り、このＳＣ基板送信バッファ５０３ｃは、遊技機性能情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ｂ）参照）、遊技機設置情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ｃ）参照）、およびホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１４（ａ）参照）のいずれであっても対応できるように、５２バイトの記憶領域が割り当てられている。専用ユニット５５０に対するコマンド出力周期（３００ｍｓ周期）となる毎に、このＳＣ基板送信バッファ５０３ｃに対して枠ＳＣ情報通知コマンドに対応するデータが生成（格納）され、当該格納されたデータが専用ユニット５５０へと出力される。なお、計数通知コマンド（図２１４（ｂ）参照）および貸出受領結果応答コマンド（図２１５（ｂ）参照）は、いずれも５バイトであるため、５２バイトの記憶領域が割り当てられているＳＣ基板送信バッファ５０３ｃに対して十分に余裕を持って格納することができる（図２３１（ａ），（ｂ）参照）。

【０９８１】

ＳＣ基板受信バッファ５０３ｄは、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）から受信した貸出通知コマンド（図２１５（ａ）参照）を一時的に記憶しておくための記憶領域である。このＳＣ基板受信バッファ５０３ｄは、図２３２に示した通り、貸出通知コマンド（図２１５（ａ）参照）のデータサイズに合わせたバイト数（５バイト）の記憶領域として構成されている。具体的には、図２３２に示した通り、このＳＣ基板受信バッファ５０３ｄは、貸出通知コマンドの電文長データを格納する１バイトの記憶領域と、電文コードデータを格納する１バイトの記憶領域と、貸出通番データを格納する１バイトの記憶領域と、貸出球数データを格納する１バイトの記憶領域と、チェックサムデータを格納する１バイトの記憶領域と、で構成されている。専用ユニット５５０から貸出通知コマンド（図２１５（ａ）参照）を受信する毎に、このＳＣ基板受信バッファ５０３ｄに対して貸出通知コマンドが格納され（図２６５のＳ１１３０２参照）、当該格納された貸出通知コマンドから貸出球数データが読み出されて持ち球数が更新される（図２６９のＳ１２００６～Ｓ１２００９参照）。

【０９８２】

遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅは、遊技機設置情報を格納しておくための記憶領域である。この遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅには、電源投入に基づく枠制御基板５００側の立ち上げ処理（図２５１参照）の中で、枠制御装置５００側で把握している（設置情報規定エリア５０２ａに予め書き込まれている）遊技機設置情報（枠制御チップＩＤ番号、枠制御チップメーカーコード、枠制御チップ製品コード）が格納されると共に（図２５１のＳ１０００７～Ｓ１０００９参照）、主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドによって通知された主制御装置１１０側の遊技機設置情報（主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード）が格納される（図２５７のＳ１０４０１参照）。専用ユニット５５０に対して遊技機設置情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ａ），（ｃ）参照）を出力する際（６０秒周期）は、この遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅに格納されている主制御装置１１０側および枠制御装置５００側の遊技機設置情報を枠ＳＣ情報通知コマンド（遊技機情報通知コマンド）のデータ部Ｃに設定することで遊技機設置情報を専用ユニット５５０へと通知する（図２７１のＳ１１５０７参照）。遊技機性能情報格納バッファ５０３ｆは、遊技機性能情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ａ），（ｂ）参照）のデータ部Ｃに対応する各種データが格納される。専用ユニット５５０に対して遊技機性能情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ａ），（ｂ）参照）を出力する際（１８０秒周期）は、この遊技機性能情報格納バッファ５０３ｆに格納されているデータをデータ部Ｃに設定することで遊技機性能情報を専用ユニット５５０へと通知する（図２７２のＳ１１５４７参照）。

【０９８３】

ＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇは、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ａ）、図２１４（ａ）参照）のデータ部Ｃに対応するデータのうち、遊技情報が格納される記憶領域である。専用ユニット５５０に対してホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ａ）、図２１４（ａ）参照）を出力する際（３００ｍｓ周期）は、このＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇを遊技情報として設定することでホールコン・不正監視情報を専用ユニット５５０へと通知する（図２７４のＳ１１６４７参照）。遊技情報格納バッファ５０３ｈは、主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドによって通知された遊技情報（種別情報データとカウント情報データとの組合せ）を格納しておくための記憶領域である。この遊技情報格納バッファ５０３ｈには、時系列順にデータが格納されていくと共に、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドに含めて出力されたデータがクリアされる（所謂、ＦＩＦＯ方式でデータが格納および読み出しされる）。遊技球数記憶領域５０３ｉは、持ち球数を示すデータが格納される記憶領域である。この遊技球数記憶領域５０３ｉは、持ち球数が変更される毎（各種入賞口への入賞が遊技機情報通知コマンドによって通知された場合、遊技球の発射を検出した場合、ファール球を検出した場合、計数ボタン５１５に対する操作によって持ち球が専用ユニット５５０へと移行した場合、および専用ユニット５

５０側の貸出操作（球貸し操作）によって持ち球が専用ユニット５５０から移行された場合）に、変更後の持ち球数に更新される。主制御状態バッファ５０３ｊは、主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドによって通知された主制御状態１データおよび主制御状態２データを格納しておくための記憶領域である。この主制御状態バッファ５０３ｊは、主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドを受信する毎にコマンドにより通知された主制御状態１データおよび主制御状態２データによって上書きされる。この主制御状態バッファ５０３ｊに格納された主制御状態１および主制御状態２データが、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドの１１バイト目および１２バイト目の主制御状態１データおよび主制御状態２データとしてそのまま設定される。

【０９８４】

枠エラー状態バッファ５０３ｋは、枠制御装置５００側で発生している各種エラー状態を示すデータを格納しておくための６バイトの記憶領域である。この枠エラー状態バッファ５０３ｋは、遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）および遊技機情報応答コマンドの枠エラー状態１～６データと同一のデータ構成となっており、所定事象の生起を識別する処理によって枠エラー状態１～６データ（図２１２参照）の各ビットに対応する事象のいずれかが生起されたことが識別される毎に、生起された事象に合わせて枠エラー状態バッファ５０３ｋの各ビットに所定事象が生起したことを示す情報が記憶（格納）される。遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）および遊技機情報応答コマンドを出力する際は、この枠エラー状態バッファ５０３ｋに格納されている６バイトのデータがそのまま枠エラー状態１～６データとして設定される（図２５８のＳ１０５０２参照）。不正検知状態格納バッファ５０３ｍは、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドにおける不正検知状態１～３データを設定するためのデータが格納される記憶領域である。この不正検知状態格納バッファ５０３ｍは、不正検知状態１～３データに対応する３バイトの記憶領域で構成され、１バイト目には主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンドによって通知された不正検知状態１が格納される（図２５９のＳ１０６０１参照）。また、２バイト目および３バイト目には、枠制御装置５００側で把握している不正検知状態に応じてデータが更新される。遊技機エラー状態バッファ５０３ｎは、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドにおける遊技機エラー状態データを設定するためのデータが格納される記憶領域である。

【０９８５】

ファール球数バッファ５０３ｐは、ファール球数（球発射ユニット１１２ａによって発射されたが遊技領域に到達せずに球回収通路５３０へと直接誘導された遊技球の数）を示すデータが格納される記憶領域である。このファール球数バッファ５０３ｐは、初期値が０に設定されており、ファール球が検出される毎に値が１ずつ加算して更新され（図２７９のＳ１２５１３参照）、検出したファール球数を持ち球に反映させる（遊技球数記憶領域５０３ｉのデータに加算する）毎に値が０クリアされる。発射球数バッファ５０３ｑ、および総賞球数バッファ５０３ｒは、それぞれホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドの発射球数データ（９バイト目）および総賞球数データ（１０バイト目）を設定するためのデータが格納される記憶領域である。これらの発射球数バッファ５０３ｑ、および総賞球数バッファ５０３ｒには、前回のホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドの出力から次のホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドまでの間の発射球数を示すデータおよび総賞球数を示すデータが格納される。計数減算値カウンタ５０３ｓは、計数ボタン５１５に対する操作によって計数された（専用ユニット５５０へと移行された）持ち球数をカウントするためのカウンタである。この計数減算値カウンタ５０３ｓは、初期値が０に設定されており、計数ボタン５１５に対する押下操作を検出した場合に、当該押下操作の押下態様（短押しであるか長押しであるか）と、現在の持ち球数とに応じた持ち球減算値が設定される（図２６８のＳ１１４４４，Ｓ１１４４７，Ｓ１１４４８）。この計数減算値カウンタ５０３ｓに値が設定されると、遊技球数記憶領域５０３ｉの持ち球データからカウンタ値分の持ち球を減算すると共に（図２６８のＳ１１４４９参照）、減算された持ち球数が専用ユニット５５０に対して計数

通知コマンドによって通知される（図２６８のＳ１１４５０参照）。
【０９８６】
減算球数カウンタ５０３ｔは、揚上・研磨装置５１１の減算出口スイッチ５１１ｋによって検出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この減算球数カウンタ５０３ｔは、初期値が０に設定されており、減算出口スイッチ５１１ｋによって遊技球の通過が検出される毎に値が１ずつ加算して更新される（図２７９のＳ１２５１５参照）。この減算球数カウンタ５０３ｔの値に応じて発射球数バッファ５０３ｑのデータが更新されると共に、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータから発射球数が減算される。ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖは、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドに設定する遊技情報数（種別情報データとカウント情報データとの組合せの数）が設定されるカウンタである。このＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖは、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンド（図２１３（ａ）、図２１４（ａ）参照）の１７バイト目のデータ（遊技情報数データ）として設定される。ＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｖ、計数通番カウンタ５０３ｘ、および貸出通番カウンタ５０３ｙは、それぞれ専用ユニット５５０へと出力する枠ＳＣ情報通知コマンド（遊技機情報通知コマンド）の３バイト目の通信通番データ、計数通知コマンドの３バイト目の計数通番データ、および貸出受領結果応答コマンドの３バイト目の貸出通番データを設定するためのカウント値をカウントするカウンタである。枠ＳＣ情報通知コマンド（遊技機情報通知コマンド）の３バイト目の通信通番データ、計数通知コマンドの３バイト目の計数通番データ、および貸出受領結果応答コマンドの３バイト目の貸出通番データには、これらのＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｖ、計数通番カウンタ５０３ｘ、および貸出通番カウンタ５０３ｙのカウンタ値がそのまま設定される。
【０９８７】
主制御状態更新フラグ５０３ａａは、遊技状態に変更があったか否かを示すフラグである。この主制御状態更新フラグ５０３ａａは、主制御装置１１０から出力される遊技機情報通知コマンドに含まれる主制御状態１データおよび主制御状態２データから把握される遊技状態が、前回の遊技機情報通知コマンドの受信時の遊技状態から変更されている場合にオンに設定される（図２５９のＳ１０６０３参照）。この主制御状態更新フラグ５０３ａａがオンである場合は、専用ユニット５５０に対するコマンド出力周期（３００ｍｓ周期）において、ホールコン・不正監視情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドが出力される。これにより、専用ユニット５５０に対してパチンコ機１０の遊技状態の変化を迅速に把握させることができる。遊技機情報通知送信周期タイマ５０３ａｂ、設置情報通知送信周期タイマ５０３ａｃ、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄは、それぞれ専用ユニット５５０へと遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）を出力するコマンド出力周期（３００ｍｓ周期）、遊技機設置情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドを出力するコマンド出力周期（６０秒周期）、および遊技機性能情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドを出力するコマンド出力周期（１８０秒周期）を計時するためのタイマである。遊技機情報通知送信周期タイマ５０３ａｂが０になる毎に、遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）が専用ユニット５５０へと出力される。また、設置情報通知送信周期タイマ５０３ａｃが０になる毎に、遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）として遊技機設置情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドが専用ユニット５５０へと出力される。また、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄが０になる毎に、遊技機情報通知コマンド（枠ＳＣ情報通知コマンド）として遊技機性能情報通知用の枠ＳＣ情報通知コマンドが専用ユニット５５０へと出力される。
【０９８８】
計数通知送信周期タイマ５０３ａｅは、計数通知コマンド（図２１４（ｂ）参照）の出力周期（３００ｍｓ周期）を計時するためのタイマである。この計数通知送信周期タイマ５０３ａｅが０になる毎に、専用ユニット５５０に対して計数通知コマンドが出力される。貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆは、専用ユニット５５０から貸出通知コマンド（図２１５（ａ）参照）を受信する有効期間を計時するためのタイマである。ここで、専用ユ

ニット５５０が正常動作中であれば、枠制御装置５００から計数通知コマンドを受信すると、専用ユニット５５０において１７０ｍｓ以内に貸出通知コマンドが枠制御装置５００へと出力される。貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆは、この１７０ｍｓを計時するタイマとして設けられている。遊技球数表示データバッファ５０３ａｇは、遊技球数表示装置５１３（図１９４参照）、および枠制御表示器５１２（図１９５参照）に表示させる持ち球数を示す６桁の数字を示すデータが格納される記憶領域である。この遊技球数表示データバッファ５０３ａｇは、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータを６桁の数字を表示させるためのデータに変換したデータが格納される。遊技球数表示送信バッファ５０３ａｈ、および枠表示送信バッファ５０３ａｉは、それぞれ遊技球数表示装置５１３（図１９４参照）、および枠制御表示器５１２（図１９５参照）に対して実際に表示データを表示させるために送信するデータが格納される記憶領域である。これらの遊技球数表示送信バッファ５０３ａｈ、および枠表示送信バッファ５０３ａｉに格納されたデータが、遊技球数表示装置５１３向けのコマンド出力ポート、および枠制御表示器５１２向けのコマンド出力ポートにセットされることで、遊技球数表示装置５１３（図１９４参照）、および枠制御表示器５１２（図１９５参照）に対して持ち球数が表示される。

【０９８９】

エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊは、各種エラー発生中においてエラーコードを枠制御表示機５１２に表示させるためのデータが格納される記憶領域である。エラー発生中は、枠制御表示器５１２に対して１．１秒間のエラーコード表示と０．１秒間の持ち球数表示とが周期的に繰り返される。このエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊのデータは、１秒間のエラー表示期間においてエラーコードを表示させるために枠表示送信バッファ５０３ａｉに設定される。表示切替用カウンタ５０３ａｋは、遊技球数表示装置５１３（図１９４参照）、および枠制御表示器５１２（図１９５参照）のそれぞれに設けられている６つ（６桁）のセグメント表示領域のうちいずれの表示領域に表示させるデータを設定するかを指定するためのカウンタである。ここで、本第３制御例では、１ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（図２７５参照）において、遊技球数表示装置５１３（図１９４参照）、および枠制御表示器５１２（図１９５参照）の１の表示領域に表示データを設定する構成としている。つまり、６回のタイマ割込処理をかけて６桁分の表示データを設定する構成としている。この表示切替用カウンタ５０３ａｋは、タイマ割込処理が実行される毎に値が１ずつ加算して更新され、当該表示切替用カウンタ５０３ａｋのカウンタ値に対応する表示領域に対して表示データが設定される。

【０９９０】

汎用ループカウンタ５０３ａｎは、各種制御処理において処理をループさせる場合のループ回数が設定されるカウンタである。この汎用ループカウンタ５０３ａｎは、初期値が０に設定されており、各種ループ処理の開始時にループ回数に対応するカウンタ値が設定される。計数禁止フラグ５０３ａｐは、計数ボタン５１５に対する操作に基づく持ち球の計数（専用ユニット５５０への移行）を禁止する計数禁止期間であるか否かを示すフラグである。この計数禁止フラグ５０３ａｐは、初期値がオフに設定されており、減算基準信号を受けて揚上モータ５１１ｇの動作を開始させたことに基づいてオン状態に設定され（図２７６のＳ１２３１０参照）、減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過して持ち球数が減算されたことに基づいてオフ状態に設定される（図２７９のＳ１２５１６）。つまり、減算基準信号を受信してから減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過するまでの間を計数禁止期間に設定する構成としている。このように構成することで、計数によって持ち球が０になった後で減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過してしまうことを防止（抑制）することができるので、持ち球が０であるにもかかわらず遊技球を更に発射可能となり、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【０９９１】

エラーコード表示タイマ５０３ａｑは、枠制御表示器５１２に対してエラーコードを表示させる期間であるか否かを判別するためのタイマである。このエラーコード表示タイマ５０３ａｑは、初期値が０に設定されており、０秒～１．２秒に対応するタイマ値（０～

１２００）の範囲内において、タイマ割込処理（図２７５参照）が実行される毎に値が１ずつ更新されるループカウンタとなっている。本第３制御例では、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１００以下の範囲において持ち球数表示を設定し、１０１以上の範囲においてエラーコード表示を設定することにより、持ち球数を０．１秒間表示させる表示動作と、エラーコードを１．１秒間表示させる表示動作とを繰り返すことができる。計数通知許可フラグ５０３ａｒは、計数通知コマンド（図２１４（ｂ）参照）の出力タイミングであるか否かを示すフラグである。この計数通知許可フラグ５０３ａｒは、初期値がオフに設定されており、枠ＳＣ情報通知コマンドの出力タイミングとなる毎にオンに設定され（図２６４のＳ１１２０７参照）、枠ＳＣ情報通知コマンドの出力後９０ｍｓが経過したタイミングで計数通知コマンドの出力を設定する毎にオフに設定される。この計数通知許可フラグ５０３ａｒによって、枠ＳＣ情報通知コマンドの出力周期である３００ｍｓの間において、枠ＳＣ情報通知コマンドの出力後９０ｍｓが経過したタイミングで１回のみ計数通知コマンドを専用ユニット５５０へと出力することができる。つまり、枠ＳＣ情報通知コマンドの出力タイミングから９０ｍｓずらして、３００ｍｓ周期で計数通知コマンドを専用ユニット５５０へと出力することができる。その他メモリエリア５０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。

【０９９２】

＜第３制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２３３から図２４８を参照して、本第３制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ５０１によって実行される各種制御処理について説明する。本第３制御例では、第２制御例における主制御装置１１０の制御処理に対して、主としてタイマ割込処理および立ち上げ処理の内容が変わっている点で相違している。まず、図２３３を参照して、本第３制御例におけるタイマ割込処理の詳細について説明する。図２３３は、本第３制御例におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した第２制御例におけるタイマ割込処理（図１３２参照）と同様に、４ｍｓ周期で実行される定期処理である。図２３３に示した通り、本第３制御例におけるタイマ割込処理が実行されると、まず、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０より大きい（即ち、１以上の）値であるか否かを判別し（Ｅ１０１）、０より大きい値であると判別した場合は（Ｅ１０１：Ｙｅｓ）、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値を１減算して更新し（Ｅ１０２）、処理をＳ１０１Ｕへと移行する。一方、Ｅ１０１の処理において、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０であると判別した場合は（Ｅ１０１：Ｎｏ）、Ｅ１０２の処理をスキップして、処理をＳ１０１Ｕへと移行する。Ｓ１０１Ｕの処理では、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１０１Ｕ）、電源断の発生情報が記憶されていると判別した場合は（Ｓ１０１Ｕ：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１４７のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１０２Ｕ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１０２Ｕ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（枠制御装置５００や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１０３Ｕ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１０４Ｕ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０５Ｕ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０９９３】

これに対し、Ｓ１０１Ｕの処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｓ１０１Ｕ：Ｎｏ）、次いで、遊技機設置情報応答コマンド待ちの状態であるか否かを判別する（Ｅ１０３）。つまり、電源投入後で、且つ、遊技機設置情報応答コマンドを枠制御装置５００から受信する前の状態であるか否かを判別する。Ｅ１０３の処理において、遊技機設置情報応答コマンド待ちの状態であると判別した場合は（Ｅ１０３：Ｙｅｓ）、遊技機設置情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力するための遊

技機設置情報通知処理を実行し（Ｅ１０４）、次いで、枠制御装置５００からの各種応答コマンドの有無を監視するための遊技機情報応答処理を実行して（Ｓ１０５）、本処理を終了する。これらの遊技機設置情報通知処理（Ｅ１０４）、および遊技機情報応答処理（Ｅ１０５）の詳細については、それぞれ図２３４、および図２３７を参照して後述する。一方、Ｅ１０３の処理において、遊技機設置情報応答コマンドの受信待ち状態ではないと判別した場合は（Ｅ１０３：Ｎｏ）、次いで、球抜き状態中であるか否かを判別し（Ｅ１０６）、球抜き状態中であると判別した場合は（Ｅ１０６：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｅ１０６の処理において、球抜き状態中でないと判別した場合は（Ｅ１０６：Ｎｏ）、次いで、設定変更状態および設定確認状態のいずれかであるか否かを判別し（Ｅ１０７）、設定変更状態または設定確認状態のどちらかであると判別した場合は（Ｅ１０７：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力するための遊技機情報通知処理を実行して（Ｅ１０８）、処理をＥ１０５へと移行する。この遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）の詳細については、図２３９を参照して後述する。一方で、Ｅ１０７の処理において、設定変更状態でも設定確認状態でもないと判別した場合は（Ｅ１０７：Ｎｏ）、次いで、コンプリート機能が作動中であるか否かを判別し（Ｅ１０９）、コンプリート機能が作動中であると判別した場合は（Ｅ１０９：Ｙｅｓ）、処理をＥ１０８へと移行する。これに対し、Ｅ１０９の処理において、コンプリート機能が作動中ではないと判別した場合は（Ｅ１０９：Ｎｏ）、通常遊技中であることを意味するため、特別図柄の抽選や始動入賞に基づく各種カウンタ値の取得等の通常遊技中の各種処理を実行するための通常遊技中処理を実行して（Ｓ１０６Ｕ）、本処理を終了する。この通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）の詳細については、図２４１を参照して後述する。

【０９９４】

次に、図２３４を参照して、上述した遊技機設置情報通知処理（Ｅ１０４）の詳細について説明する。この遊技機設置情報通知処理（Ｅ１０４）は、電源投入後に枠制御装置５００に対して遊技機設置情報通知コマンド（図２０８参照）を出力するための処理である。図２３４は、この遊技機設置情報通知処理（Ｅ１０４）を示すフローチャートである。ここで、本第３制御例では、電源投入後１０８ｍｓが経過したことに基づいて遊技機設置情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力し、以降は、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドが返ってこない場合（遊技機設置情報応答待ち状態の継続中）に限り、１０８ｍｓ周期で遊技機設置情報通知コマンドを出力し続ける構成としている。図２３４に示した通り、遊技機設置情報通知処理（図２３４参照）が実行されると、まず、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０であるか否かを判別し（Ｅ２０１）、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０でなければ（Ｅ２０１：Ｎｏ）、遊技機設置情報通知コマンドを受信するタイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｅ２０１の処理において、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０であると判別した場合は（Ｅ２０１：Ｙｅｓ）、遊技機設置情報通知コマンドの出力タイミングであることを意味するため、遊技機設置情報通知コマンドを出力するためのＥ２０２～Ｅ２１０の各処理を実行する。具体的には、まず、枠制御装置５００との通信に異常が発生しているか否かを判別するための応答エラー判定処理を実行する（Ｅ２０２）。この応答エラー判定処理（Ｅ２０２）の詳細については、図２３５を参照して後述する。Ｅ２０２の処理が終了すると、次いで、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値に１０８ｍｓに対応するタイマ値を設定し（Ｅ２０３）、次いで、遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄの電文長データ（１バイト目）、電文コードデータ（２バイト目）、通信通番データ（３バイト目）、遊技機種類データ（４バイト目）に対してそれぞれ遊技機設置情報通知コマンドのデータ量である２５バイトを示す「１９Ｈ」、遊技機設置情報通知コマンドのコマンドコードを示す「０１Ｈ」、遊技機設置情報通知コマンドの通信通番を示す「００Ｈ」、および遊技機種類を示す「００Ｈ」を設定（格納）して（Ｅ２０４）、処理をＥ２０５へと移行する。

【０９９５】

Ｅ２０５の処理では、遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄの主制御チップＩＤ番号デー

タ（５バイト目～１３バイト目）に対して内部レジスタに書き込まれているチップコードの値を設定し（Ｅ２０５）、次いで、遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄの主制御チップメーカーコードデータ（１４バイト目～１６バイト目）に対して内部レジスタに書き込まれているメーカーコードの値を設定する（Ｅ２０６）。次に、遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄの主制御チップ製品コードデータ（１７バイト目～２４バイト目）に対して内部レジスタに書き込まれている製品コードの値を設定し（Ｅ２０７）、遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄの先頭アドレスをデータの送信元アドレスに設定する（Ｅ２０８）。Ｅ２０８の処理が終了すると、枠制御装置５００用の出力ポートをコマンド出力ポートに設定し（Ｅ２０９）、枠制御装置５００に対してコマンドの出力を行うための枠制御電文送信処理を実行して（Ｅ２１０）、本処理を終了する。この枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）の詳細については、図２３６を参照して後述する。なお、本第３制御例では、遊技機設置情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力した後において、次周期まで枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドが返ってこなかった場合は、遊技機設置情報通知コマンドを再度枠制御装置５００へと送り直す構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、遊技機設置情報通知コマンドを出力したにもかかわらず次のコマンド出力周期（１０８ｍｓ後）までに枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドが返ってこなかった場合に、所定期間（例えば、５秒間）待機してから遊技機設置情報通知コマンドを出力する構成としてもよい。このように構成することで、枠制御装置５００において立ち上げに時間を要した場合に、主制御装置１１０において無駄に遊技機設置情報通知コマンドを送り続けてしまうことを抑制することができる。

【０９９６】

次に、図２３５を参照して、上述した遊技機設置情報通知処理（図２３４参照）の中の１処理である応答エラー判定処理（Ｅ２０２）の詳細について説明する。この応答エラー判定処理（Ｅ２０２）は、上述した通り、枠制御装置５００との通信に異常が発生しているか否かを判別するための処理である。ここで、本第３制御例では、枠制御装置５００に対してコマンド（遊技機設置情報通知コマンドまたは遊技機情報通知コマンド）を出力してから次のコマンドの出力タイミングまでの間（つまり、１０８ｍｓの間）に枠制御装置５００から応答コマンド（遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンド）が返ってこないという事象が１０回連続で（つまり、１０８０ｍｓの間）発生した場合に、枠制御装置５００との間に通信異常が発生していると判断して、動作を停止させる構成としている。図２３５は、応答エラー判定処理（Ｅ２０２）を示すフローチャートである。図２３５に示した通り、応答エラー判定処理（Ｅ２０２）が実行されると、まず、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍの値が１０未満の値であるか否かを判別し（Ｅ２５１）、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍの値が１０未満であると判別した場合は（Ｅ２５１：Ｙｅｓ）、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍの値に１を加算して更新し（Ｅ２５２）、処理をＥ２５３へと移行する。一方、Ｅ２５１の処理において、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍの値が１０未満ではない（即ち、１０以上である）と判別した場合は（Ｅ２５１：Ｎｏ）、Ｅ２５２の処理をスキップして、処理をＥ２５３へと移行する。Ｅ２５３の処理では、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍの値が１０未満であるか否かを判別し（Ｅ２５３）、１０未満であると判別した場合は（Ｅ２５３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｅ２５３の処理において、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍの値が１０以上であると判別した場合は（Ｅ２５３：Ｎｏ）、通信回線断エラーに対応するエラー報知を設定して（Ｅ２５４）、処理を無限ループさせる（主制御装置１１０の動作を停止させる）。これにより、ホールの店員等に対して主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信回線に異常が起きていることを容易に把握させることができると共に、枠制御装置５００との通信ができない状況下において通常遊技を行わせることを防止（抑制）することができる。

【０９９７】

次に、図２３６を参照して、上述した遊技機設置情報通知処理（図２３４参照）の中の１処理である枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）の詳細について説明する。この枠制御電文

送信処理（Ｅ２１０）は、上述した通り、枠制御装置５００に対してコマンドの出力を行うための処理である。図２３６は、この枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）を示すフローチャートである。図２３６に示した通り、枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）が実行されると、まず、送信元アドレスから電文長データを抽出する（Ｅ３５１）。ここで、この枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）が実行されるのは、予め出力するコマンドに対応するデータを格納しておいた記憶領域（遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａ、または遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄのいずれか）の先頭アドレス（電文長データが格納されている記憶領域）を設定先アドレスに設定した後であるため、Ｅ３５１の処理において確実に電文長データが読み出される。Ｅ３５１の処理が終了すると、次いで、抽出した電文長データが示すバイト数をループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値に設定し（Ｅ３５２）、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値を１減算して（Ｅ３５３）、コマンドを格納しておいた記憶領域の全てのデータを枠制御装置５００へと１バイトずつ送信するためのＥ３５４～Ｅ３５８の各処理を実行する。具体的には、送信元アドレスに格納されているデータをチェックサムデータに対応する記憶領域に加算して更新し（Ｅ３５４）、送信元アドレスに格納されている１バイトのデータをコマンド出力ポートにセットして出力を設定する（Ｅ３５５）。次いで、送信元アドレスに１を加算したアドレスを新たな送信元アドレスに設定し（Ｅ３５６）、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値から１を減算して（Ｅ３５７）、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されたか否かを判別する（Ｅ３５８）。Ｅ３５８の処理において、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されていないと判別した場合は（Ｅ３５８：Ｎｏ）、処理をＥ３５４へと戻し、以降は、Ｅ３５８の処理でループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されたと判別されるまで、Ｅ３５４～Ｅ３５８の各処理を繰り返す。そして、Ｅ３５８の処理において、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されたと判別した場合は（Ｅ３５８：Ｙｅｓ）、チェックサムデータ以外の全てのデータを枠制御装置５００に対して送信済みであることを意味するため、Ｅ３５４の処理で加算していた１バイトのチェックサムデータを出力ポートに対してセットすることで出力を設定し（Ｅ３５９）、本処理を終了する。この枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）を実行することで、予め遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａ、または遊技機設置情報バッファ２０３Ｕｄに格納しておいた遊技機設置情報通知コマンドまたは遊技機情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して正確に出力することができる。

【０９９８】

次に、図２３７を参照して、上述した遊技機情報応答処理（Ｅ１０５）の詳細について説明する。この遊技機情報応答処理（Ｅ１０５）は、タイマ割込処理（図２３３参照）の中の１処理であり、上述した通り、枠制御装置５００からの各種応答コマンドの有無を監視するための処理である。図２３７は、この遊技機情報応答処理（Ｅ１０５）を示すフローチャートである。図２３７に示した通り、この遊技機情報応答処理（Ｅ１０５）では、まず、枠制御装置５００からの受信データに受信エラーがあるか否かを判別し（Ｅ４０１）、受信エラーがなければ（Ｅ４０１：Ｎｏ）、次いで、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂに格納されている枠制御装置５００からの受信データ（遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンド）のデータ量が１２バイト未満であるか否かを判別する（Ｅ４０２）。Ｅ４０２の処理において、受信データのデータ量が１２バイト未満であると判別した場合は（Ｅ４０２：Ｙｅｓ）、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドも遊技機情報応答コマンドも受信していない（枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂにコマンドが格納されていない）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｅ４０２の処理において、受信データのデータ量が１２バイト以上であると判別した場合は（Ｅ４０２：Ｎｏ）、１２バイトデータである遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドを受信している可能性が高いため、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂに格納されているデータの先頭バイトのデータを抽出し（Ｅ４０３）、抽出したデータが１２バイトを示すデータ（即ち、遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドの電文長データである「０ＣＨ」）であるか否かを判別する（Ｅ４０４）。

【０９９９】

Ｅ４０４の処理において、抽出したデータが１２バイトを示すデータであると判別した場合は（Ｅ４０４：Ｙｅｓ）、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂに格納されているデータが遊技機設置情報応答コマンドまたは遊技機情報応答コマンドのどちらかであることに疑いがないため、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに対して受信した応答コマンドを転送するためのＥ４０５～Ｅ４１１の各処理を実行する。具体的には、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂの先頭アドレスを応答コマンドデータの取得元アドレスに設定し（Ｅ４０５）、次いで、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値に１１（応答コマンドの電文長である１２バイトからチェックサムデータ分の１バイトを減算した値）を設定する（Ｅ４０６）。Ｅ４０６の処理が終了すると、取得元アドレスに格納されている１バイトのデータを遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに格納し（Ｅ４０７）、格納した１バイトデータを遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃのチェックサムデータに加算する（Ｅ４０８）。次いで、取得元アドレスに対して１を加算して更新し（Ｅ４０９）、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値から１を減算する（Ｅ４１０）。Ｅ４１０の処理が終了すると、次いで、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に更新されたか否かを判別し（Ｅ４１１）、０に更新されていなければ（Ｅ４１１：Ｙｅｓ）、処理をＥ４０７へと戻して、以降は、Ｅ４１１の処理においてループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されたと判別されるまで、Ｅ４０７～Ｅ４１１の処理を繰り返し実行する。

【１０００】

そして、Ｅ４１１の処理において、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されたと判別した場合は（Ｅ４１１：Ｎｏ）、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂに格納されていた応答コマンドを構成するデータのうちチェックサムデータ以外のデータが遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに転送されたことを意味するため、次いで、チェックサム値が正常であるか否かを判別する（Ｅ４１２）。Ｅ４１２の処理では、Ｅ４０８の処理で加算していたチェックサムデータの値が、枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂの１２バイト目に格納されているチェックサムデータに一致するか否かによってチェックサム値が正常であるか否かを判別する。そして、チェックサム値が正常である（チェックサムデータが一致した）と判別した場合は（Ｅ４１２：Ｙｅｓ）、枠制御装置５００から受信した応答コマンドの具体的な内容を確認するための応答電文確認処理を実行して（Ｅ４１３）、本処理を終了する。この応答電文確認処理（Ｅ４１３）の詳細については、図２３８を参照して後述する。これらに対し、Ｅ４０１の処理において、受信エラーがあると判別した場合（Ｅ４０１：Ｙｅｓ）、Ｅ４０４の処理において枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂの先頭アドレスから１２バイトを示すデータが抽出されなかった場合（Ｅ４０４：Ｎｏ）、およびＥ４１２の処理において、チェックサムデータが正常ではない（枠制御受信データバッファ２０３Ｕｂの１２バイト目のチェックサムデータとＥ４０８の処理で算出したチェックサムデータとが一致しない）と判別された場合は（Ｅ４１２：Ｎｏ）、異常なデータを受信している可能性が高いため、応答電文確認処理（Ｅ４１３）を実行せずに、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃのデータを０クリアして（Ｅ４１４）、本処理を終了する。

【１００１】

次に、図２３８を参照して、上述した応答電文確認処理（Ｅ４１３）の詳細について説明する。この応答電文確認処理（Ｅ４１３）は、遊技機情報応答処理（図２３７参照）の中の１処理であり、上述した通り、枠制御装置５００から受信した応答コマンドの具体的な内容を確認するための処理である。図２３８は、この応答電文確認処理（Ｅ４１３）を示すフローチャートである。図２３８に示した通り、この応答電文確認処理（Ｅ４１３）が実行されると、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃから電文コードデータを抽出すると共に（Ｅ４５１）、通信通番データを抽出し（Ｅ４５２）、次いで、Ｅ４５１の処理で抽出した電文コードデータが遊技機設置情報応答コマンドに対応する「１１Ｈ」であるか否かを判別する（Ｅ４５３）。Ｅ４５３の処理において、電文コードデータが「１１Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ４５３：Ｙｅｓ）、次いで、Ｅ４５２の処理で抽出した通信通番データが遊技機設置情報応答コマンドに対応する「００Ｈ」であるか否かを判別

する（Ｅ４５４）。Ｅ４５４の処理において、通信通番データが「００Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ４５４：Ｙｅｓ）、遊技機設置情報応答コマンドを枠制御装置５００から正常に受信していると判断して、枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍのカウンタ値を０クリアする（Ｅ４５５）。枠受信エラーカウンタ２０３Ｕｍのカウンタ値を０クリアしておくことにより、枠制御装置５００との間に通信回線断エラーが発生していると判断されるまでの回数（応答エラー判定処理（図２３５参照）の実行回数）を１０回にリセットすることができる。

【１００２】

Ｅ４５５の処理が終了すると、次いで、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに格納されている遊技機設置情報応答コマンドの受領結果データ（４バイト目のデータ）が「０１Ｈ」であるか否かを判別し（Ｅ４５６）、「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ４５６：Ｙｅｓ）、球抜き状態中に対応するエラー報知を設定して（Ｅ４５７）、本処理を終了する。一方、Ｅ４５６の処理において、受領結果データが「０１Ｈ」ではない（即ち、「００Ｈ」である）と判別した場合は（Ｅ４５６：Ｎｏ）、枠制御装置５００において遊技機設置情報通知コマンドが正常に受信されていることを意味しているため、Ｅ４５７の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これらに対して、Ｅ４５３の処理において、電文コードデータ（遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの２バイト目のデータ）が「１１Ｈ」ではないと判別した場合（Ｅ４５３：Ｎｏ）、次いで、電文コードデータが遊技機情報応答コマンドに対応する「１２Ｈ」であるか否かを判別し（Ｅ４５８）、電文コードデータが「１２Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ４５８：Ｙｅｓ）、次いで、通信通番データ（遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの３バイト目のデータ）が通信通番カウンタ２０３Ｕｑの値に一致するか否かを判別する（Ｅ４５９）。Ｅ４５９の処理において、通信通番データが通信通番カウンタ２０３Ｕｑの値に一致すると判別した場合は（Ｅ４５９：Ｙｅｓ）、今回受信した遊技機情報応答コマンドが、直近に枠制御装置５００に対して出力した遊技機情報通知コマンドに対するコマンドであることを意味するため、枠受信エラーカウンタＵｍの値に０を設定し（Ｅ４６０）、賞球確認数データ（遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの１１バイト目のデータ）が送信賞球数バッファ２０３Ｕｈのデータに一致するか否かを判別する（Ｅ４６１）。Ｅ４６１の処理において、賞球確認数データ（遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの１１バイト目のデータ）が送信賞球数バッファ２０３Ｕｈのデータに一致すると判別した場合は（Ｅ４６１：Ｙｅｓ）、枠制御装置５００側において正常に遊技機情報通知コマンドを受信している可能性が高いため、そのまま本処理を終了する。

【１００３】

一方、Ｅ４６１の処理において、賞球確認数データ（遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの１１バイト目のデータ）と送信賞球数バッファ２０３Ｕｈのデータとが不一致であると判別した場合は（Ｅ４６１：Ｎｏ）、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間でコマンドに不整合があったことを示す主－枠不整合エラー状態に設定して（Ｅ４６２）、本処理を終了する。これらに対し、Ｅ４５４の処理において通信通番データが「００Ｈ」ではない（即ち、コマンドコードデータと通信通番データとが矛盾している）と判別した場合（Ｅ４５４）、Ｅ４５８の処理において電文コードデータが「１２Ｈ」ではない（即ち、電文コードデータが異常値である）と判別した場合（Ｅ４５８：Ｎｏ）、およびＥ４５９の処理において通信通番データが通信通番カウンタ２０３Ｕｑの値と不一致である（即ち、コマンドコードデータと通信通番データとが矛盾している）と判別した場合は（Ｅ４５９）、枠制御装置５００から正常な応答コマンドを受信していないことを意味するため、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃのデータを０クリアして（Ｅ４６３）、本処理を終了する。この応答電文確認処理（Ｅ４１３）を実行することにより、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに対して正常なコマンドが格納された場合にのみ、当該遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃのデータを保持する一方で、異常なデータが格納されている場合は、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃを０クリアすることができるので、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）または

遊技機情報応答コマンドを正常に受信した場合にのみ、当該応答コマンドに含まれるエラー情報に基づいて枠制御装置５００側で発生中のエラーを正確に報知することができる。
【１００４】
次に、図２３９を参照して、上述した遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）の詳細について説明する。この遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）は、タイマ割込処理（図２３３参照）の中の１処理であり、上述した通り、枠制御装置５００に対して１０８ｍｓ周期で遊技機情報通知コマンド（図２０９参照）を出力するための処理である。図２３９は、この遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）を示すフローチャートである。図２３９に示した通り、遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）が実行されると、まず、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆが０であるか否かを判別し（Ｅ６０１）、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆが０ではないと判別した場合は（Ｅ６０１：Ｎｏ）、遊技機情報通知コマンドの出力周期である１０８ｍｓが経過していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｅ６０１の処理において、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆの値が０であると判別した場合は（Ｅ６０１：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知コマンドの出力周期となったことを意味するため、遊技機情報通知コマンドの出力を設定するためのＥ６０２～Ｅ６１７の各処理を実行する。具体的には、まず、枠制御装置５００との通信に異常が発生しているか否かを判別するための応答エラー判定処理を実行する（Ｅ６０２）。この応答エラー判定処理（Ｅ６０２）は、図２３５を参照して説明した応答エラー判定処理（Ｅ２０２）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｅ６０２の処理が終了すると、次いで、遊技機情報通信周期タイマ２０３Ｕｆに対して１０８ｍｓに対応するタイマ値を設定し（Ｅ６０３）、遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの電文長データ（１バイト目のデータ）および電文コードデータ（２バイト目のデータ）に対してそれぞれ１１バイトを示す「０ＢＨ」、および遊技機情報通知コマンドを示す「０２Ｈ」を設定する（Ｅ６０４）。
【１００５】
Ｅ６０４の処理が終了すると、次いで、通信通番カウンタ２０３Ｕｑの値に１を加算して更新すると共に、更新後のカウンタ値を遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの通信通番データ（３バイト目のデータ）に設定する（Ｅ６０５）。次いで、遊技機情報通知データバッファ２０３ａの主制御状態１データ（４バイト目のデータ）および主制御状態２データ（５バイト目のデータ）として、現在の遊技状態に応じたデータを設定し（Ｅ６０６）、遊技機エラー状態データ（６バイト目のデータ）に対して現在のエラー発生状況に応じたデータを設定する（Ｅ６０７）。Ｅ６０７の処理が終了すると、遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの不正検知状態１データ（７バイト目のデータ）に対して、現在の不正検知状況に応じたデータを設定し（Ｅ６０８）、今回が電源投入後における初回の遊技機情報通知コマンドの出力であるか否かを判別する（Ｅ６０９）。Ｅ６０９の処理において、初回の遊技機情報通知コマンドであると判別した場合は（Ｅ６０９：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの種別情報１データ（１１バイト目）に性能情報を示す「Ｆ１Ｈ」を設定すると共に遊技情報数データ（１０バイト目）に「０１Ｈ」を設定し（Ｅ６１０）、カウント情報１データ（１２バイト目）に現在の遊技状態に応じたデータ（通常遊技状態、且つ、第２特別図柄が変動中でない場合に「００Ｈ」、それ以外の状態において「０１Ｈ」）を設定して（Ｅ６１１）、処理をＳ６１５へと移行する。
【１００６】
これに対し、Ｅ６０９の処理において、今回が電源投入後における初回の遊技機情報通知コマンドの出力ではないと判別した場合は（Ｅ６０９：Ｎｏ）、遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの役物作動賞球数データ（８バイト目のデータ）に役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｊの値を設定し（Ｅ６１２）、連続役物作動賞球数データ（９バイト目のデータ）に連続役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｋの値を設定して（Ｅ６１３）、遊技情報通知データバッファ２０３Ｕａの１０バイト目以降の遊技情報データを設定するための遊技情報格納処理を実行して（Ｅ６１４）、処理をＥ６１５へと移行する。この遊技情報格納処理（Ｅ６１４）の詳細については、図２４０を参照して後述する。Ｅ６１１、また

はＥ６１４の処理後に実行されるＥ６１５の処理では、遊技情報通知データバッファ２０３ａの先頭アドレスを送信元アドレスに設定し（Ｅ６１５）、枠制御装置５００用の出力ポートを、遊技機情報通知コマンドを出力するためのコマンド出力ポートに設定する（Ｅ６１６）。Ｅ６１６の処理が終了すると、枠制御装置５００に対してコマンドの出力を行うための枠制御電文送信処理を実行して（Ｅ６１７）、本処理を終了する。この枠制御電文送信処理（Ｅ６１７）は、図２３６を参照して説明した枠制御電文送信処理（Ｅ２１０）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。この遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）を実行することにより、１０８ｍｓ周期で遊技機情報通知コマンドを枠制御装置５００に対して出力することができ、主制御装置１１０側で把握している遊技情報を定期的に枠制御装置５００へと通知することができる。

【１００７】

次に、図２４０を参照して、上述した遊技情報格納処理（Ｅ６１４）の詳細について説明する。この遊技情報格納処理（Ｅ６１４）は、遊技機情報通知処理（図２３９参照）の中の１処理であり、上述した通り、遊技情報通知データバッファ２０３Ｕａの１０バイト目以降の遊技情報データを設定するための処理である。図２４０は、この遊技情報格納処理（Ｅ６１４）を示すフローチャートである。図２４０に示した通り、この遊技情報格納処理（Ｅ６１４）が実行されると、まず、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎに対して５を設定し（Ｅ７０１）、次いで、遊技情報数データ（遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの１０バイト目）に０を格納する（Ｅ７０２）。Ｅ７０２の処理が終了すると、次いで、遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに１以上の種別情報が格納されているか否かを判別し（Ｅ７０３）、種別情報が格納されていると判別した場合は（Ｅ７０３：Ｙｅｓ）、遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅから１組の遊技情報（種別情報データとカウント情報データとの組合せ）を抽出して（Ｅ７０４）、その抽出した１組の遊技情報を遊技情報通知データバッファ２０３Ｕａの対応する遊技情報データに設定する（Ｅ７０５）。Ｅ７０５の処理では、今回の遊技情報格納処理（Ｅ６１４）において最初に抽出した遊技情報データであれば１１バイト目に種別情報データを格納すると共に１２バイト目にカウント情報データを格納し、２回目に抽出した遊技情報データであれば１３バイト目に種別情報データを格納すると共に１４バイト目にカウント情報データを格納し、３回目に抽出した遊技情報データであれば１５バイト目に種別情報データを格納すると共に１６バイト目にカウント情報データを格納し、４回目に抽出した遊技情報データであれば１７バイト目に種別情報データを格納すると共に１８バイト目にカウント情報データを格納し、５回目に抽出した遊技情報データであれば１９バイト目に種別情報データを格納すると共に２０バイト目にカウント情報データを格納する。

【１００８】

Ｅ７０５の処理が終了すると、当該Ｅ７０５の処理で遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに設定（格納）した遊技情報が入賞口への入賞を示す遊技情報であるか否かを判別し（Ｅ７０６）、入賞口への入賞を示す遊技情報であると判別した場合は（Ｅ７０６：Ｙｅｓ）、送信賞球数バッファ２０３Ｕｈに対してＥ７０５の処理で遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに設定（格納）したカウント情報データが示す値を加算して更新し（Ｅ７０７）、処理をＥ７０８へと移行する。一方、Ｅ７０６の処理において、入賞口への入賞を示す遊技情報を設定（格納）していないと判別した場合は（Ｅ７０６：Ｎｏ）、Ｅ７０７の処理をスキップして、処理をＥ７０８へと移行する。Ｅ７０８の処理では、遊技情報数データ（遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの１０バイト目のデータ）に１を加算して更新し（Ｅ７０８）、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値から１減算して（Ｅ７０９）、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎのカウンタ値が０に減算されたか否かを判別する（Ｅ７１０）。Ｅ７１０の処理において、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎのカウンタ値が０ではないと判別された場合は（Ｅ７１０：Ｎｏ）、処理をＥ７０３へと戻して、以降は、Ｅ７１０の処理においてループ回数カウンタ２０３Ｕｎのカウンタ値が０になった（即ち、遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに対して上限である５組の遊技情報を格納した）と判別されるか、またはＥ７０３の処理において、遊技情報コマンドリングバ

ッファ２０３Ｕｅに種別情報が格納されていない（即ち、遊技情報格納処理（Ｅ６１４）の開始時に遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに格納されていた全ての遊技情報を遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに設定した）と判別されるまで、Ｅ７０３～Ｅ７１０の各処理が繰り返される。

【１００９】

Ｅ７０３の処理において、遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに種別情報が格納されていないと判別した場合（Ｅ７０３：Ｎｏ）、およびＥ７１０の処理において、ループ回数カウンタ２０３Ｕｎの値が０に減算されたと判別した場合は（Ｅ７１０：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに対する遊技情報の格納が完了したことを意味するため、役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｊおよび連続役物作動賞球数カウンタ２０３Ｕｋを０にリセットし（Ｅ７１１）、遊技情報数データの２倍に１１を加算した値（バイト数）を遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａの電文長データ（先頭バイト）に上書きして（Ｅ７１２）、本処理を終了する。この遊技情報格納処理（Ｅ６１４）を実行することにより、遊技機情報通知コマンドの出力タイミング（１０８ｍｓ周期）となる毎に、１０８ｍｓ周期間で新たに検出した各種遊技情報を遊技機情報通知データバッファ２０３Ｕａに設定することができ、当該設定したデータを枠制御電文送信処理（Ｅ６１７）において枠制御装置５００に対して遊技機情報通知コマンドとして出力することができる。

【１０１０】

次に、図２４１を参照して、上述したタイマ割込処理（図２３３参照）の中の１処理である通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）の詳細について説明する。この通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）は、上述した通り、特別図柄の抽選や始動入賞に基づく各種カウンタ値の取得、発射槌１１２ａ１の可変制御による遊技球の発射制御等の通常遊技中の各種処理を実行するための処理である。この通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）は、枠制御装置５００から遊技機設置情報応答コマンドを受信していない状況下や球抜き状態中、設定変更状態中および設定確認状態中、コンプリート機能作動中、専用ユニット５５０との接続が確立されていない状況下においては実行されない処理である。言い換えれば、これらの状況下においては通常遊技中の各種処理が一切実行されないこととなり、発射槌１１２ａ１の可変制御による遊技球の発射すらできなくなる。なお、発射槌１１２ａ１の可変制御が行われなければ枠制御装置５００に対して減算基準信号が出力されなくなるため、揚上・研磨装置５１１も動作しなくなる。図２４１は、この通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）を示すフローチャートである。この通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）のうち、Ｓ１０１，Ｓ１０２、およびＳ１０４～Ｓ１０８の各処理では、それぞれ上述した第２制御例のタイマ割込処理（図１３２参照）のＳ１０１，Ｓ１０２、およびＳ１０４～Ｓ１０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）では、Ｓ１０２の処理が終了すると、第２制御例におけるタイマ割込処理（図１３２参照）の特別図柄変動処理（図１３４参照）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）を実行し、処理をＳ１０４へと移行する。この特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）の詳細については、図２４２を参照して後述する。また、本第３制御例における通常遊技中処理（Ｓ１０６Ｕ）では、Ｓ１０７の処理が終了すると、次いで、各種遊技情報の発生有無を監視して新たな遊技情報が発生した場合に遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに対して発生した遊技情報を示すデータを追加するための遊技情報更新処理を実行する（Ｅ１３１）。この遊技情報更新処理（Ｅ１３１）の詳細については、図２４４を参照して後述する。Ｅ１３１の処理が終了すると、遊技機情報通知コマンドのコマンド出力周期であるか否かを判別してコマンド出力周期である場合に遊技機情報通知コマンドの出力を行うための遊技機情報通知処理を実行し（Ｅ１３２）、次いで、枠制御装置５００からの応答コマンドの有無を監視するための遊技機情報応答処理を実行して（Ｅ１３３）、処理をＥ１３４へと移行する。これらの遊技機情報通知処理（Ｅ１３２）、および遊技機情報応答処理（Ｅ１３３）に関しては、それぞれ図２３９を参照して説明した遊技機情報通知処理（Ｅ１０８）、および図２３７を参照して説明した遊技機情報応答処理（Ｅ１０５）と同一の処理であるため、ここで

はその詳細な説明については省略する。

【１０１１】

Ｅ１３３の処理が終了した後で実行されるＥ１３４の処理では、差球カウンタ２０３Ｕｇの値を更新するための差球カウンタ更新処理を実行し（Ｅ１３４）、次いで、コンプリート機能に関する各種制御を実行するためのコンプリート機能制御処理を実行して（Ｅ１３５）、処理をＥ１３６へと移行する。これらの差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）、およびコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）の詳細については、それぞれ図２４５、および図２４６を参照して後述する。Ｅ１３５の処理が終了すると、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの枠エラー状態１～６データ（５バイト目～１０バイト目のデータ）を読み出して（Ｅ１３６）、読み出した各データにエラー発生中を示す情報が格納されているか否かを判別する（Ｅ１３７）。Ｅ１３７の処理において、エラー発生中を示す情報が格納されていると判別した場合は（Ｅ１３７：Ｙｅｓ）、発生中のエラーに対応するエラー報知を設定して（Ｅ１３８）、処理をＳ１０８へと移行する。一方で、Ｅ１３７の処理において、エラー発生中を示す情報が格納されていないと判別した場合は（Ｅ１３７：Ｎｏ）、Ｅ１３８の処理をスキップして、処理をＳ１０８へと移行する。これらのＥ１３６～Ｅ１３８の各処理を実行することにより、枠制御装置５００から受信して応答電文確認処理（図２３８参照）において予め遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに格納しておいた遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）または遊技機情報応答コマンドに対してエラー情報が含まれている場合に、当該エラー情報に対応するエラーの報知を設定することができる。つまり、枠制御装置５００側で発生しているエラーを、枠制御表示器５１２において表示するだけでなく、主制御装置１１０を介して第３図柄表示装置８１においても表示させることができるので（図２０７参照）、枠制御装置５００側において各種エラーが発生した場合に、当該エラーをホールの店員等に対して迅速に気付かせることができる。よって、より好適なエラー報知を実現することができる。

【１０１２】

次に、図２４２を参照して、上述した特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）は、上述した第２制御例における特別図柄変動処理（図１３４参照）に代えて実行される処理であり、第２制御例における特別図柄変動処理（図１３４参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される変動表示を設定するための処理である。図２４２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）を示すフローチャートである。この第３制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７、およびＳ２１０～Ｓ２２４の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における特別図柄変動処理（図１３４参照）のＳ２０１～Ｓ２０７、およびＳ２１０～Ｓ２２４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｕ）では、Ｓ２０７またはＳ２１４の処理が終了すると、第２制御例における特別図柄判定処理（図１３５参照）に代えて、特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）を実行して、処理をＳ２１０へと移行する。この特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）の詳細について、図２４３を参照して説明する。

【１０１３】

図２４３は、本第３制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）を示すフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）は、上述した第２制御例における特別図柄判定処理（図１３５参照）に代えて実行される処理であり、第２制御例における特別図柄判定処理（図１３５参照）と同様に、特別図柄抽選における当たり判定を実行するための処理である。この第３制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）のうち、Ｓ３０１、およびＳ３０３～Ｓ３０８の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における特別図柄判定処理（図１３５参照）のＳ３０１、およびＳ３０３～Ｓ３０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）では、Ｓ３０１の処理が終了すると、第１当たり乱数テーブル２０２Ｕａから設定値カウンタ２０３Ｕｐのカウンタ値に対応する大当たり判定値（および小当たり判定値）を特定して、その特定した大当たり判定値（および小当たり判定値）に基づいて特別図柄の抽選結果

を取得し（Ｓ３１１Ｕ）、処理をＳ３０３へと移行する。この第３制御例における特別図柄判定処理（Ｓ２３１Ｕ）を実行することにより、設定されている設定値（設定値カウンタ２０３Ｕｐのカウンタ値）に応じた大当たり確率で特別図柄の抽選を実行することができる。

【１０１４】

次に、図２４４を参照して、上述した遊技情報更新処理（Ｅ１３１）の詳細について説明する。この遊技情報更新処理（Ｅ１３１）は、上述した通り、各種遊技情報の発生有無を監視して新たな遊技情報が発生した場合に遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに対して発生した遊技情報を示すデータを追加するための処理である。図２４４は、この遊技情報更新処理（Ｅ１３１）を示すフローチャートである。図２４４に示した通り、この遊技情報更新処理（Ｅ１３１）が実行されると、現在の遊技状態に基づいて性能情報の計測状態を特定する（Ｅ８０１）。ここで、性能情報は、遊技者にとって不利な遊技状態（通常遊技状態、且つ、第２特別図柄の変動中でない状態）において計測され、それ以外の状態では計測されないデータである。Ｅ８０１の処理では、通常遊技状態、且つ、第２特別図柄の変動中でない状態であるか、それ以外の状態であるかが判別される。Ｅ８０１の処理が終了すると、次いで、性能情報の計測状態に変更があったか否かを判別し（Ｅ８０２）、変更があったと判別した場合は（Ｅ８０２：Ｙｅｓ）、種別情報データを「ＦＩＨ」として特定すると共に（Ｅ８０３）、現在の遊技状態（性能情報の計測状態）に応じたカウント情報データ（通常遊技状態、且つ、第２特別図柄が変動中でない場合に「００Ｈ」、それ以外の状態において「０１Ｈ」）を特定して（Ｅ８０４）、特定した種別情報データおよびカウント情報データを遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅの空きエリアに格納し（Ｅ８０５）、処理をＳ８０６へと移行する。一方、Ｅ８０２の処理において、性能情報の計測状態に変更がないと判別した場合は（Ｅ８０２：Ｎｏ）、Ｅ８０３～Ｅ８０５の各処理をスキップして、処理をＥ８０６へと移行する。

【１０１５】

Ｅ８０６の処理では、いずれかの入賞検知スイッチの検出情報があるか否かを判別し（Ｅ８０６）、入賞検知スイッチの検出情報があると判別した場合は（Ｅ８０６：Ｙｅｓ）、全ての検出情報に対応する種別情報データおよびカウント情報データの組合せを遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに格納するためのＥ８０７～Ｅ８１０の処理を実行する。具体的には、未処理の１の入賞検知スイッチの検出情報から種別情報データとカウント情報データとを特定し（Ｅ８０７）、次いで、特定した種別情報データとカウント情報データとの組合せを遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅの空きエリアに格納する（Ｅ８０８）、Ｅ８０８の処理が終了すると、総称球数バッファのデータに今回特定したカウント情報データを加算して更新し（Ｅ８０９）、未処理の入賞検知スイッチの検出情報が残っているか否かを判別する（Ｅ８１０）。Ｅ８１０の処理において、未処理の入賞検知スイッチの検出情報が残っていると判別した場合は（Ｅ８１０：Ｙｅｓ）、処理をＥ８０７へと戻し、以降は、Ｅ８１０の処理において未処理の入賞検知スイッチの検出情報が存在しないと判別されるまで、Ｅ８０７～Ｅ８１０の処理を繰り返す。そして、Ｅ８１０の処理において、未処理の入賞検知スイッチの検出情報が存在しないと判別された場合は（Ｅ８１０：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｅ８０６の処理において、入賞検知スイッチの検出情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｅ８０６：Ｎｏ）、遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに格納すべき遊技情報が存在しないことを意味するため、Ｅ８０７～Ｅ８１０の各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。この遊技情報更新処理（Ｅ１３１）を実行することにより、各種遊技情報が発生する毎に遊技情報コマンドリングバッファ２０３Ｕｅに対して発生した遊技情報に対応する種別情報データとカウント情報データとの組合せを格納することができるので、１０８ｍｓ周期で出力される遊技機情報通知コマンドに対して、コマンド出力周期間で発生した遊技情報を漏らさずに含めることができる。

【１０１６】

次に、図２４５を参照して、上述した差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）の詳細につい

て説明する。この差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）は、上述した通常遊技中処理（図２４１参照）の中の１処理であり、上述した通り、差球カウンタ２０３Ｕｇを更新するための処理である。図２４５は、この差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）を示すフローチャートである。この差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）が実行されると、まず、本差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）の直前に実行された遊技情報更新処理（図２４４参照）で入賞口への入賞に対応する遊技情報の発生を検出していたか否かを判別し（Ｅ９０１）、入賞口への入賞に対応する遊技情報を検出していたと判別した場合は（Ｅ９０１：Ｙｅｓ）、次いで、差球カウンタ２０３Ｕｇに対して直前に実行された遊技情報更新処理（図２４４参照）で検出された入賞口への入賞に対応する全ての遊技情報の賞球数の合計を加算し（Ｅ９０２）、処理をＥ９０３へと移行する。一方、Ｅ９０１の処理において、入賞口への入賞に対応する遊技情報の発生を検出していないと判別した場合は（Ｅ９０１：Ｎｏ）、Ｅ９０２の処理をスキップして、処理をＥ９０３へと移行する。Ｅ９０３の処理では、アウトスイッチ信号を検出しているか否かを判別し（Ｅ９０３）、アウトスイッチ信号を検出していると判別した場合は（Ｅ９０３：Ｙｅｓ）、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が０より大きい値（即ち、１以上の値）であるか否かを判別し（Ｅ９０４）、０より大きい値であると判別した場合は（Ｅ９０４：Ｙｅｓ）、差球カウンタ２０３Ｕｇの値から１を減算して更新し（Ｅ９０５）、処理をＥ９０６へと移行する。一方、Ｅ９０３の処理において、アウトスイッチ信号を検出していないと判別した場合（Ｅ９０３：Ｎｏ）、およびＥ９０４の処理において差球カウンタ２０３Ｕｇが０であると判別した場合は（Ｅ９０４：Ｎｏ）、差球カウンタ２０３Ｕｇのカウンタ値を減算する条件が成立していないことを意味するため、Ｅ９０５の処理をスキップして、処理をＥ９０６へと移行する。

【１０１７】

Ｅ９０６の処理では、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏを読み出してコンプリート機能関連の状態を特定する（Ｅ９０６）。上述した通り、このコンプリート機能フラグ２０３Ｕｏは、コンプリート未到達状態において「００Ｈ」に設定され、コンプリート待機状態においては「０１Ｈ」に設定され、コンプリート状態においては「０２Ｈ」に設定される。Ｅ９０６の処理が終了すると、次いで、コンプリート待機状態である（即ち、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「０１Ｈ」である）か否かを判別し（Ｅ９０７）、コンプリート待機状態でない（コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「０１Ｈ」でない）と判別した場合は（Ｅ９０７：Ｎｏ）、次いで、コンプリート状態である（即ち、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「０２Ｈ」である）か否かを判別する（Ｅ９０８）。Ｅ９０８の処理において、コンプリート状態である（コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「０２Ｈ」である）と判別した場合は（Ｅ９０８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３向けのコマンドとしてコンプリート作動中コマンドを設定して（Ｅ９０９）、本処理を終了する。このコンプリート作動中コマンドにより、コンプリート機能が発動して遊技停止状態に設定されたことを報知する演出（図２０６（ｂ）参照）。なお、コンプリート状態（コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「０２Ｈ」である場合）は、タイマ割込処理（図２３３参照）のＥ１０９の処理においてＹｅｓ判定がなされることにより通常遊技中処理（図２４１参照）に移行することがなくなるため、特別図柄の抽選や変動表示の設定、普通図柄の抽選や変動表示の設定、遊技球の発射制御等の、通常遊技中の動作が一切行われなくなる。これにより、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎることを抑制することができ、射幸性が高まりすぎることを抑制することができる。一方、Ｅ９０８の処理において、コンプリート状態でない（即ち、コンプリート未到達状態である）と判別した場合は（Ｅ９０８：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３向けのコマンドとして差球カウンタ２０３Ｕｇの値を示す差球コマンドを設定して（Ｅ９１０）、本処理を終了する。これらに対して、Ｅ９０７の処理においてコンプリート待機状態であると判別した場合は（Ｅ９０７：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。この差球カウンタ更新処理（Ｅ１３４）を実行することにより、タイマ割込処理（図２３３参照）毎に発生した遊技情報に応じて差球カウンタ２０３Ｕｇの値を正確に更新することができる。

【１０１８】

次に、図２４６を参照して、上述したコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）の詳細について説明する。このコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）は、上述した通常遊技中処理（図２４１参照）の中の１処理であり、上述した通り、コンプリート機能に関する各種制御を実行するための処理である。図２４６は、このコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）を示すフローチャートである。図２４６に示した通り、このコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）が実行されると、まず、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏを読み出してコンプリート機能関連の状態を特定する（Ｅ１００１）。上述した通り、このコンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「００Ｈ」であればコンプリート未到達状態であることを示し、「０１Ｈ」であればコンプリート待機状態であることを示し、「０２Ｈ」であればコンプリート状態であることを示す。Ｅ１００１の処理が終了すると、次いで、Ｅ１００１の処理で特定した状態がコンプリート未到達状態である（即ち、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏが「００Ｈ」である）か否かを判別し（Ｅ１００２）、コンプリート未到達状態ではない（コンプリート状態またはコンプリート準備状態である）と判別した場合は（Ｅ１００２：Ｎｏ）、処理をＥ１００４へと移行する。一方、Ｅ１００２の処理において、コンプリート未到達状態であると判別した場合は（Ｅ１００２：Ｙｅｓ）、差球カウンタ２０３Ｕｇのカウンタ値が９５０００以上であるか否かを判別する（Ｅ１００３）。ここで、９５０００とは、遊技者が獲得し得る利益（差球）の上限値である。

【１０１９】

Ｅ１００３の処理において、差球カウンタ２０３Ｕｇのカウンタ値が９５０００以上であると判別した場合は（Ｅ１００３：Ｙｅｓ）、遊技者が獲得し得る利益（差球）の上限値に到達していることを意味するため、コンプリート状態またはコンプリート待機状態（準備状態）に設定するためのＥ１００４～Ｅ１００６の処理を実行する。具体的には、大当たり中又は小当たり中であるか否かを判別し（Ｅ１００４）、大当たり中でも小当たり中でもないと判別した場合は（Ｅ１００４：Ｎｏ）、コンプリート機能を作動させても問題無い状況（遊技者に対して大当たりまたは小当たりが途中で打ち切られたり、消滅したと思わせる可能性が無い状況）であることを意味するため、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏにコンプリート状態を示す「０２Ｈ」を設定して（Ｅ１００５）、本処理を終了する。一方、Ｅ１００４の処理において、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｅ１００４：Ｙｅｓ）、即座にコンプリート機能を作動（発動）させると遊技者に対して大当たりまたは小当たりが途中で打ち切られたり、大当たりまたは小当たりが消滅したと思わせてしまう可能性があり、遊技者に不信感を抱かせてしまう可能性があるため、コンプリート機能フラグ２０３Ｕｏにコンプリート待機状態（準備状態）を示す「０１Ｈ」を設定して（Ｅ１００６）、本処理を終了する。コンプリート準備状態に設定しておくことで、次回のコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）においては、Ｅ１００２の処理でＮｏ判定となり、Ｅ１００４の処理へと移行するため、大当たり遊技中でも小当たり遊技中でもなくなるまでコンプリート準備状態を継続させ、大当たり遊技中でも小当たり遊技中でもなくなった時点でＥ１００５の処理を実行させてコンプリート状態に移行させることができる。これらに対して、Ｅ１００３の処理において、差球カウンタ２０３Ｕｇのカウンタ値が９５０００以下であると判別した場合は（Ｅ１００３：Ｎｏ）、コンプリート機能が作動する可能性がないため、通常遊技を継続させるためにＥ１００４～Ｅ１００６の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このコンプリート機能制御処理（Ｅ１３５）を実行することにより、差球カウンタ２０３Ｕｇのカウンタ値を監視して差球カウンタ２０３Ｕｇの値が遊技者の獲得し得る利益（差球）の上限値以上となった場合に、コンプリート準備状態またはコンプリート状態に設定することができるので、遊技者が無制限に利益を獲得し続けることを不可能とすることができる。よって、射幸性が高くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【１０２０】

次に、図２４７を参照して、本第３制御例における立ち上げ処理の詳細について説明する。この立ち上げ処理は、上述した第２制御例における立ち上げ処理（図１４８参照）に代えて実行される処理であり、第２制御例における立ち上げ処理と同様に、パチンコ機１

０に対する電源投入に基づいて各種の初期設定を行うために実行される処理である。図２４７は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この第３制御例における立ち上げ処理のうち、Ｓ１５０１，Ｓ１５０３～Ｓ１５０８，Ｓ１５１０，Ｓ１５１４，Ｓ１５１６、およびＳ１５１７の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における立ち上げ処理のＳ１５０１，Ｓ１５０３～Ｓ１５０８，Ｓ１５１０，Ｓ１５１４，Ｓ１５１６、およびＳ１５１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例における立ち上げ処理が実行されると、まず、２．５秒間（２５００ｍｓ）の立ち上げ遅延時間が設定されてから（Ｓ１５０１Ｕ）、処理をＳ１５０１へと移行する。立ち上げ処理の開始時に立ち上げ遅延時間を設定しておくことにより、主制御装置１１０の初期設定が完了して遊技機設置情報通知コマンドを出力するまでの期間を長期化することができ、枠制御装置５００の初期設定を確実に先に終了させることができる。即ち、枠制御装置５００側で初期設定が完了していないにもかかわらず主制御装置１１０から遊技機設置情報通知コマンドが出力されてしまい、当該出力された遊技機設置情報通知コマンドを枠制御装置５００側で受信し損ねてしまうことを抑制することができる。よって、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間の通信をより安定化させることができる。

【１０２１】

また、図２４７に示した通り、本第３制御例における立ち上げ処理では、Ｓ１５０８またはＳ１５１７の処理が終了すると、ＲＡＭ２０３の枠制御装置５００との通信関連の初期設定を行い（Ｓ１５０２Ｕ）、タイマ割込処理（図２３３参照）、およびＮＭＩ割り込み処理（図１４７参照）による割り込みを許可する（Ｓ１５０３Ｕ）。Ｓ１５０３Ｕの処理が終了すると、割り込みを禁止して（Ｓ１５０４Ｕ）、枠受信状態が設置情報応答待ち状態、または球抜き状態中のいずれかであるか否かを判別する（Ｓ１５０５Ｕ）。Ｓ１５０５Ｕの処理において、枠受信状態が設置情報応答待ち状態であるか、または球抜き状態中であると判別した場合は（Ｓ１５０５Ｕ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５０３Ｕに戻し、以降は、Ｓ１５０５Ｕの処理において設置情報応答待ち状態でも球抜き状態でもないと判別されるまで、Ｓ１５０３Ｕ～Ｓ１５０５Ｕの処理を繰り返し実行する。Ｓ１５０３Ｕ～Ｓ１５０５Ｕの処理を繰り返すことにより、枠制御装置５００に対して遊技機設置情報通知コマンドを出力して、当該コマンドに対する遊技機設置情報応答コマンドを受信するまでの間、後段の処理へと移行することを回避することができる。そして、Ｓ１５０３Ｕの処理が実行されてからＳ１５０４Ｕの処理が実行されるまでの割り込み処理が許可されている間においてタイマ割込処理（図２３３参照）が実行されてＥ１０５の処理の中で遊技機設置情報応答コマンドの受信が判別されると、設置情報応答待ち状態が解除されてループを抜けることができる。なお、電源投入時に球抜き状態となっていた（球抜きスイッチ５１８が押下されていた）場合に関しては、電源が遮断されるまで球抜き状態が解除されることはないため、ループを抜けることはない。

【１０２２】

Ｓ１５０５Ｕの処理において、枠受信状態が設置情報応答待ち状態でも球抜き状態でもないと判別した場合は（Ｓ１５０５Ｕ：Ｎｏ）、次いで、設定キースイッチ１２２ａがオンであるか否かを判別し（Ｓ１５０６Ｕ）、設定キースイッチ１２２ａがオンであると判別した場合は（Ｓ１５０６Ｕ：Ｙｅｓ）、設定値に関する各種制御を実行するための設定値制御処理を実行して（Ｓ１５０７Ｕ）、処理をＳ１５１０へと移行する。一方、Ｓ１５０６Ｕの処理において、設定キースイッチ１２２ａがオフであると判別した場合は（Ｓ１５０６Ｕ：Ｎｏ）、設定値制御処理をスキップして、処理をＳ１５１０へと移行する。なお、この設定値制御処理（Ｓ１５０７Ｕ）の詳細については、図２４８を参照して後述する。また、図２４７に示した通り、本第３制御例における立ち上げ処理では、Ｓ１５１０の処理が終了すると、現在の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して設定して（Ｓ１５０８Ｕ）、処理をＳ１５１４へと移行する。このように、本第３制御例では、遊技機設置情報通知コマンドを枠制御装置５００へと出力した上で、遊技機設置情報応答コマンドが枠制御装置５００から出力されるまでＳ１５０３Ｕ～Ｓ１５０５Ｕの処理を繰り返す構成としているので、枠制御装置５００との通信に異常が無いことを

確認してからメイン処理（図１４９参照）へと移行させることができる。
【１０２３】
次に、図２４８を参照して、上述した設定値制御処理（Ｓ１５０７Ｕ）の詳細について説明する。この設定値制御処理（Ｓ１５０７Ｕ）は、上述した立ち上げ処理（図２４７参照）の中の１処理であり、上述した通り、設定値に関する各種制御を実行するための処理である。図２４８は、この設定値制御処理（Ｓ１５０７Ｕ）を示すフローチャートである。図２４８に示した通り、この設定値制御処理（Ｓ１５０７Ｕ）が実行されると、まず、主制御表示器１２３に対して設定値カウンタ２０３Ｕｐの値に対応する設定値の表示を設定する（Ｓ１５５１Ｕ）。このＳ１５５１Ｕの処理では、設定値カウンタ２０３Ｕｐの値が「０」であれば設定値１を示す「１」の数字を主制御表示器１２３に表示させ、「１」であれば設定値２を示す「２」の数字を表示させ、「２」であれば設定値３を示す「３」の数字を表示させ、「３」であれば設定値４を示す「４」の数字を表示させ、「４」であれば設定値５を示す「５」の数字を表示させ、「５」であれば設定値６を示す「６」の数字を表示させる。
【１０２４】
Ｓ１５５１Ｕの処理が終了すると、次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されている（ＲＡＭ消去スイッチ１２２の押下を検出するセンサの出力がオンである）か否かを判別する（Ｓ１５５２Ｕ）。ここで、電源投入時に設定キースイッチ１２２ａがオンであり、且つ、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンである場合は、設定変更状態に移行する一方で、設定キースイッチ１２２ａがオンであり、且つ、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフである場合は、設定確認状態に移行する。Ｓ１５５２Ｕの処理において、ＲＡＭクリアスイッチ１２２が押下されていると判別した場合は（Ｓ１５５２Ｕ：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３に対して出力する状態コマンドとして設定変更状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１５５３Ｕ）、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ１５５４Ｕ）。Ｓ１５５４Ｕの処理において、設定キースイッチ１２２ａがオン状態であると判別した場合は（Ｓ１５５４Ｕ：Ｙｅｓ）、設定変更状態を終了して、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１５５４Ｕの処理において、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態であると判別した場合は（Ｓ１５５４Ｕ：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態になったか否か（即ち、電源投入時に設定変更状態に移行させるためのＲＡＭクリアスイッチ１２２に対する押下操作が終了されたか）を判別し（Ｓ１５５５Ｕ）、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態ではない（電源投入時のＲＡＭクリアスイッチ１２２のオン状態が継続している）と判別した場合は（Ｓ１５５５Ｕ：Ｎｏ）、処理をＳ１５５４Ｕへと戻して、以降はＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態となるか、または設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となるまでの間、Ｓ１５５４Ｕの処理とＳ１５５５Ｕの処理とを繰り返す。そして、Ｓ１５５５Ｕの処理において、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態になったと判別した場合は（Ｓ１５５５Ｕ：Ｙｅｓ）、次いで、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオン状態となったか否かを判別し（Ｓ１５５６Ｕ）、オン状態になったと判別した場合は（Ｓ１５５６Ｕ：Ｙｅｓ）、設定値カウンタ２２３Ｕｐの値を１更新して（Ｓ１５５７Ｕ）、主制御表示器１２３に対して更新後の設定値カウンタ２２３Ｕｐの値に対応する設定値の表示を設定し（Ｓ１５５８Ｕ）、処理をＳ１５５９Ｕへと移行する。なお、Ｓ１５５７Ｕの処理では、設定値カウンタ２２３Ｕｐの値が０～４である場合は、値を１加算して更新する一方で、設定値カウンタ２２３Ｕｐの値が５である場合は、値を０に更新する。
【１０２５】
一方、Ｓ１５５６Ｕの処理において、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態であると判別した場合は（Ｓ１５５６Ｕ：Ｎｏ）、Ｓ１５５７Ｕの処理、およびＳ１５５８Ｕの各処理をスキップして、処理をＳ１５５９Ｕへと移行する。Ｓ１５５９Ｕの処理では、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態であるか否かを判別し（Ｓ１５５９Ｕ）、設定キースイッチ１２２ａがオン状態であると判別した場合は（Ｓ１５５９Ｕ：Ｎｏ）、処理をＳ１５５６Ｕへと戻して、以降は設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となるまで、Ｓ１５５６

Ｕ～Ｓ１５５９Ｕの各処理を繰り返し実行する。つまり、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となるまで、ＲＡＭクリアスイッチ１２２が押下操作される毎に、設定値を１ずつ変更する。そして、Ｓ１５５９Ｕの処理において、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態になったと判別した場合は（Ｓ１５５９Ｕ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ１５５２Ｕの処理において、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフ状態であると判別した場合は（Ｓ１５５２Ｕ：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３に対して出力する状態コマンドとして設定確認状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１５６０Ｕ）、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態であるか否かを判別する（Ｓ１５６１Ｕ）。Ｓ１５６１Ｕの処理において、設定キースイッチ１２２ａがオン状態である場合は（Ｓ１５６１Ｕ：Ｎｏ）、再度Ｓ１５６１Ｕの処理を実行し、以降は設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となるまで、Ｓ１５６１Ｕの処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ１５６１Ｕの処理において、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態になったと判別した場合は（Ｓ１５６１Ｕ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。この設定値制御処理（Ｓ１５０７Ｕ）を実行することで、設定キースイッチ１２２ａがオフ状態となるまでの間、設定変更状態若しくは設定確認状態を継続させることができる。

【１０２６】

＜第３制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２４９および図２５０を参照して、本第３制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理について説明する。ここで、本第３制御例では、第２制御例に対して、コマンド判定処理（図１５６参照）の内容が一部変更となっている点でのみ相違している。本第３制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｕ）について、図２４９を参照して説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｕ）は、上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドに応じた制御を行うための処理である。図２４９は、本第３制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｕ）を示すフローチャートである。この第３制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｕ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２１８の各処理では、それぞれ上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）におけるＳ３２０１～Ｓ３２１８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第３制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｕ）では、Ｓ３２１５の処理において主制御装置１１０から受信したコマンドの中に賞球数コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にコンプリート機能関連のコマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３２０１Ｕ）、コンプリート機能関連のコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３２０１Ｕ：Ｙｅｓ）、コンプリート機能に関連する演出制御を実行するためのコンプリート関連処理を実行して（Ｓ３２０２Ｕ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２０１Ｕの処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にコンプリート機能関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｕ：Ｎｏ）、Ｓ３２０２Ｕの処理をスキップして、処理をＳ３２１８へと移行する。このコンプリート関連処理の詳細について、図２５０を参照して説明する。

【１０２７】

図２５０は、上述したコンプリート関連処理（Ｓ３２０２Ｕ）を示すフローチャートである。図２５０に示した通り、このコンプリート関連処理が実行されると、まず、コンプリート機能が作動中であることを示すコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５２０１Ｕ）、コンプリート機能が作動中であることを示すコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５２０１Ｕ：Ｙｅｓ）、コンプリート機能が作動中であることを示す演出（図２０６（ｂ）参照）を実行させるための表示用コンプリート機能作動コマンドを設定して（Ｓ５２０２Ｕ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２０１Ｕの処理において、主制御装置１１０からコンプリート機能が作動中であることを示すコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５２０１Ｕ：Ｎｏ）、次いで、差球カウンタ２０３Ｕｇの値を示す差球カウンタコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５２０３Ｕ）、差球カウンタコマンドを受信したと

判別した場合は（Ｓ５２０３Ｕ：Ｙｅｓ）、次いで、コマンドにより通知された差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９４０００よりも多い値であるか否かを判別し（Ｓ５２０４Ｕ）、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９４０００よりも多い値と判別した場合は（Ｓ５２０４Ｕ：Ｙｅｓ）、コンプリート前第３演出（図２０６（ａ）参照）を実行するための表示用コンプリート機能報知３コマンドを設定して（Ｓ５２０５Ｕ）、処理をＳ５２１０Ｕへと移行する。一方、Ｓ５２０４Ｕの処理において、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９４０００以下であると判別した場合は（Ｓ５２０４Ｕ：Ｎｏ）、次いで、コマンドにより通知された差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９２０００よりも多い値であるか否かを判別する（Ｓ５２０６Ｕ）。Ｓ５２０６Ｕの処理において、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９２０００よりも多い値であると判別した場合は（Ｓ５２０６Ｕ：Ｙｅｓ）、コンプリート前第２演出（図２０５（ｂ）参照）を実行するための表示用コンプリート機能報知２コマンドを設定して（Ｓ５２０７Ｕ）、処理をＳ５２１０Ｕへと移行する。

【１０２８】

一方、Ｓ５２０６Ｕの処理において、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９２０００以下の値であると判別した場合は（Ｓ５２０６Ｕ：Ｎｏ）、次いで、コマンドにより通知された差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９００００以上であるか否かを判別し（Ｓ５２０８Ｕ）、差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９００００以上であると判別した場合は（Ｓ５２０８Ｕ：Ｙｅｓ）、コンプリート前第１演出（図２０５（ａ）参照）を実行するための表示用コンプリート機能報知１コマンドを設定して（Ｓ５２０９Ｕ）、処理をＳ５２１０Ｕへと移行する。Ｓ５２０５Ｕの処理、Ｓ５２０７Ｕの処理、およびＳ５２０９Ｕの処理が終了した後で実行されるＳ５２１０Ｕの処理では、通知された差球カウンタ２０３ｇの値に応じた差球数を表示領域Ｈｚ２に表示させるための表示用コンプリートカウンタコマンドを設定して（Ｓ５２１０Ｕ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２０８Ｕの処理において、コマンドにより通知された差球カウンタ２０３Ｕｇの値が９００００未満であると判別した場合は（Ｓ５２０８Ｕ：Ｎｏ）、特別な演出を設定する必要がないため、そのまま本処理を終了する。このコンプリート関連処理（Ｓ３２０２Ｕ）を実行することにより、差玉数が９００００以上となってからコンプリート機能が発動するまでの間において、段階的に演出態様を変更していくことができ、コンプリート機能の発動に対する期待感を段階的に高めていくことができる。

【１０２９】

＜第３制御例における枠制御装置の制御処理について＞

次に、図２５１から図２８０を参照して、本第３制御例における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１によって実行される各種制御処理について説明する。かかるＭＰＵ５０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。まず、図２５１を参照して、本第３制御例における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１によって実行される立ち上げ処理の詳細について説明する。図２５１は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、パチンコ機１０に対して電源が投入されたことに基づいて起動される処理である。図２５１に示した通り、この立ち上げ処理が実行されると、まず、ＲＡＭ５０３のアクセスを許可し（Ｓ１０００１）、次いで、ＭＰＵ５０１に設けられている内部機能レジスタの初期設定を行う（Ｓ１０００２）。Ｓ１０００２の処理が終了すると、次いで、各種スイッチ（ＲＡＭクリアスイッチ１２２、遊技球数クリアスイッチ５１７、球抜きスイッチ５１８、およびエラー解除スイッチ５１９）の状態に応じたスイッチ情報を取得し（Ｓ１０００３）、次いで、取得したスイッチ情報のうち遊技球数クリアスイッチ５１７に対応するデータに応じた制御を行うための遊技球クリア確認処理を実行する（Ｓ１０００４）。この遊技球クリア確認処理（Ｓ１０００４）の詳細については、図２５２（ａ）を参照して後述する。Ｓ１０００４の処理が終了すると、次いで、取得したスイッチ情報のうちＲＡＭクリアスイッチ１２２に対応するデータに応じた制御を行うためのＲＡＭクリア確認処理を実行する（Ｓ１０００５）。この

ＲＡＭクリア確認処理（Ｓ１００００５）の詳細については、図２５２（ｂ）を参照して後述する。Ｓ１００００５の処理が終了すると、次いで、セキュリティ情報（停電情報、設定変更中情報、設定確認中情報、ＲＡＭクリア情報、遊技球クリア情報等）が正常値か否かを判別するためのセキュリティ情報確認処理を実行する（Ｓ１００００６）。このセキュリティ情報確認処理の詳細については、図２５３を参照して後述する。Ｓ１００００６の処理が終了すると、次いで、枠制御装置５００側の設置情報を取得するためのＳ１００００７～Ｓ１００１０の各処理を実行する。より具体的には、ＲＯＭ５０２の設置情報規定エリア５０２ａから枠制御チップＩＤ番号を取得し（Ｓ１００００７）、次いで、設置情報規定エリア５０２ａから枠制御チップメーカーコードを取得する（Ｓ１００００８）。次いで、設置情報規定エリア５０２ａから枠制御チップ製品コードを取得して（Ｓ１００００９）、Ｓ１００００７～Ｓ１００００９の処理で取得した枠制御装置５００側の各種設置情報を遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅに格納する（Ｓ１００１０）。Ｓ１００１０の処理が終了すると、Ｓ１００００３の処理で取得したスイッチ情報に基づいて球抜きスイッチ５１８がオンであるか否かを判別し（Ｓ１００１１）、球抜きスイッチ５１８がオンであると判別した場合は（Ｓ１００１１：Ｙｅｓ）、球抜き状態に設定して（Ｓ１００１２）、後述するメイン処理へと移行する。一方、Ｓ１００１１の処理において、球抜きスイッチ５１８がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１００１１：Ｎｏ）、Ｓ１００１２の処理をスキップして、後述するメイン処理へと移行する。

【１０３０】

次に、図２５２（ａ）を参照して、上述した遊技球クリア確認処理（Ｓ１００００４）の詳細について説明する。この遊技球クリア確認処理（Ｓ１００００４）は、上述した立ち上げ処理（図２５１参照）の中の１処理であり、遊技球数クリアスイッチ５１９の状態を確認して確認結果に応じた制御を実行するための処理である。図２５２（ａ）は、この遊技球クリア確認処理（Ｓ１００００４）が実行されると、まず、遊技球数クリアスイッチ５１９がオンであるか否か（立ち上げ処理のＳ１００００３の処理で遊技球数クリアスイッチ５１９がオンであることに対応する情報を取得していたか）を判別し（Ｓ１００２１）、遊技球数クリアスイッチ５１７がオフであると判別した場合は（Ｓ１００２１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ５０３の遊技球数記憶領域５０３ｉのデータが正常なデータであるか否かを判別する（Ｓ１００２２）。Ｓ１００２２の処理において、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータが正常であると判別した場合は（Ｓ１００２２：Ｙｅｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている持ち球の個数を示す持ち球データ（遊技球数データ）をそのまま維持するべきであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１００２１の処理において遊技球数クリアスイッチ５１７がオンであると判別した場合（Ｓ１００２１：Ｙｅｓ）、またはＳ１００２２の処理において遊技球数記憶領域５０３ｉのデータが異常値であると判別した場合は（Ｓ１００２２：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータを０クリアすることで持ち球の個数を示す持ち球データを０個の状態にリセットし（Ｓ１００２３）、本処理を終了する。この遊技球クリア確認処理（図２５２（ａ）参照）を実行することにより、ホールの店員が電源投入時に遊技球数クリアボタン５１７を押下していれば、持ち球データを０クリアすることができる。よって、ホールの店員が試打を行って大当たりに当選する等して持ち球データが示す持ち球の個数が増加した場合に、持ち球が０になるまで試打を継続しなくても持ち球の個数を０にして試打を終了することができるので、ホールの店員の利便性を向上させることができる。

【１０３１】

次に、図２５２（ｂ）を参照して、上述したＲＡＭクリア確認処理（Ｓ１００００５）の詳細について説明する。このＲＡＭクリア確認処理（Ｓ１００００５）は、上述した立ち上げ処理（図２５１参照）の中の１処理であり、ＲＡＭクリアスイッチ１２２の状態を確認して確認結果に応じた制御を実行するための処理である。図２５２（ｂ）は、このＲＡＭクリア確認処理（Ｓ１００００５）を示すフローチャートである。図２５２（ｂ）に示した通り、このＲＡＭクリア確認処理（Ｓ１００００５）が実行されると、まず、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンであるか否か（立ち上げ処理のＳ１００００３の処理でＲＡＭクリア

スイッチ１２２がオンであることに対応する情報を取得していたか）を判別し（Ｓ１００４１）、ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオフであると判別した場合は（Ｓ１００４１：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ５０３の遊技情報格納バッファ５０３ｈのデータが正常なデータであるか否かを判別する（Ｓ１００４２）。Ｓ１００４２の処理において、遊技情報格納バッファ５０３ｈのデータが正常であると判別した場合は（Ｓ１００４２：Ｙｅｓ）、遊技情報格納バッファ５０３ｈに記憶されている各種遊技情報をそのまま維持するべきであることを意味するため、処理をＳ１００４５へと移行する。一方、Ｓ１００４１の処理においてＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンであると判別した場合（Ｓ１００４１：Ｙｅｓ）、またはＳ１００４２の処理において遊技情報格納バッファ５０３ｈのデータが異常値であると判別した場合は（Ｓ１００４２：Ｎｏ）、遊技情報格納バッファ５０３ｈのデータを０クリアすることで遊技情報をリセットし（Ｓ１００４３）、処理をＳ１００４５へと移行する。Ｓ１００４５の処理では、ＲＡＭ５０３に対して初期値を設定して（Ｓ１００４５）、本処理を終了する。

【１０３２】

次に、図２５３を参照して、上述したセキュリティ情報確認処理（Ｓ１０００６）の詳細について説明する。このセキュリティ情報確認処理（Ｓ１０００６は、上述した立ち上げ処理（図２５１参照）の中の１処理であり、セキュリティ情報（停電情報、設定変更中情報、設定確認中情報、ＲＡＭクリア情報、遊技球クリア情報等）が正常値か否かを判別するための処理である。図２５３は、このセキュリティ情報確認処理（Ｓ１０００６）を示すフローチャートである。図２５３に示した通り、このセキュリティ情報確認処理（Ｓ１０００６）が実行されると、セキュリティ情報が正常値であるか否かを判別し（Ｓ１００６１）、セキュリティ情報が異常値であると判別した場合は（Ｓ１００６１：Ｎｏ）、セキュリティ情報を初期化して（Ｓ１００６２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１００６１の処理において、セキュリティ情報が正常であると判別した場合は（Ｓ１００６１：Ｙｅｓ）、Ｓ１００６２の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このセキュリティ情報確認処理（Ｓ１０００６）を実行することにより、セキュリティ情報が正常であるか否かを電源投入時に判別することができるので、パチンコ機１０の誤作動を抑制（防止）することができる。

【１０３３】

次に、図２５４を参照して、上述した立ち上げ処理（図２５１参照）の終了後に実行されるメイン処理の詳細について説明する。図２５４は、このメイン処理を示すフローチャートである。この枠制御装置５００におけるメイン処理では、主として、主制御装置１１０との情報通信を行う処理と、専用ユニット５５０との情報通信を行う処理と、が実行される。図２５４に示した通り、メイン処理では、まず、後述するタイマ割込処理（図２７５参照）およびＮＭＩ割込処理（図２８０参照）による割込みの禁止を設定し（Ｓ１０１０１）、次いで、ＲＡＭ５０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１０１０２）。Ｓ１０１０２の処理において、ＲＡＭ５０３に電源断の発生情報が記憶されていると判別した場合は（Ｓ１０１０２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出してその算出したＲＡＭ判定値をＲＡＭ５０３に保存し（Ｓ１０１０３）、ＲＡＭ５０３のアクセスを禁止して（Ｓ１０１０４）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで処理を無限ループさせる。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。一方で、Ｓ１０１０２の処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｓ１０１０２：Ｎｏ）、後述するタイマ割込処理（図２７５参照）およびＮＭＩ割込処理（図２８０参照）による割込みの許可を設定し（Ｓ１０１０５）、次いで、主制御装置１１０との情報通信を行うための主制御装置通信処理を実行する（Ｓ１０１０６）。この主制御装置通信処理の詳細については、図２５５から図２６１を参照して後述する。主制御装置通信処理（Ｓ１０１０６）が終了すると、次いで、パチンコ機１０に関する各種情報を更新・管理するための遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）を実行する。この遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）の詳細については、図２６２および図２６３を参照して後述する。遊技機

情報管理処理（Ｓ１０１０７）が終了すると、次いで、専用ユニット５５０の各種制御を担っているＳＣ基板との情報通信を行うためのＳＣ基板通信処理を実行する（Ｓ１０１０８）。このＳＣ基板通信処理（Ｓ１０１０８）の詳細については、図２６４から図２７４を参照して後述する。

【１０３４】

Ｓ１０１０８の処理が終了すると、次いで、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータ（持ち球数データ）を読み出して（Ｓ１０１０９）、読み出したデータが示す持ち球数が５００００個よりも大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１０１１０）。Ｓ１０１１０の処理において、持ち球数が５００００個以下であると判別した場合は（Ｓ１０１１０：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに格納されているデータを遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１０１１１）、処理をＳ１０１１３へと移行する。一方、Ｓ１０１１０の処理において、持ち球数が５００００個よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ１０１１０：Ｙｅｓ）、５００００個を示すデータを遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１０１１２）、処理をＳ１０１１３へと移行する。Ｓ１０１１１、またはＳ１０１１２の処理で遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納されたデータは、後述するタイマ割込処理（図２７５参照）の球数表示制御処理（図２７７、図２７８参照）の中で参照され、格納されたデータに対応する６桁の数字が遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２に表示されるように制御される。つまり、本第３制御例では、持ち球数が５００００個以下の範囲においては、遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２に対して現在の持ち球数を表示させる一方で、５００００個を超えた場合は５００００個が表示される（所謂、カウンターストップ表示になる）ように構成している。これにより、無制限に持ち球数を増加させずに、ある程度の持ち球数となった時点で計数ボタン５１５に対する操作を行って持ち球データを専用ユニット５５０側へと移行させようと遊技者に思わせることができる。

【１０３５】

Ｓ１０１１１の処理、またはＳ１０１１２の処理の終了後に実行されるＳ１０１１３の処理では、遊技機性能情報格納バッファ５０３ｆのデータを更新し（Ｓ１０１１３）、次いで、各種エラーの発生中であるか否かを判別する（Ｓ１０１１４）。Ｓ１０１１４の処理において、各種エラーの発生中であると判別した場合は（Ｓ１０１１４：Ｙｅｓ）、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊに対して発生中のエラーに対応するデータを格納し（Ｓ１０１１５）、処理をＳ１０１０１へと戻す。一方、Ｓ１０１１４の処理において、エラー発生中ではないと判別した場合は（Ｓ１０１１４：Ｎｏ）、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊのデータを０クリアして（Ｓ１０１１６）、処理をＳ１０１０１へと戻す。エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー発生中を示すデータが格納された場合は、格納されたデータに対応する表示が枠制御表示器５１２に対して設定される。

【１０３６】

次に、図２５５を参照して、上述したメイン処理（図２５４参照）の中の１処理である主制御装置通信処理（Ｓ１０１０６）の詳細について説明する。この主制御装置通信処理（Ｓ１０１０６）は、上述した通り、主制御装置１１０との情報通信を行うために実行される処理である。図２５５は、この主制御装置通信処理（Ｓ１０１０６）を示すフローチャートである。図２５５に示した通り、主制御装置通信処理（Ｓ１０１０６）が実行されると、まず、主制御基板１１０から新たに受信したデータがあるか否かを判別し（Ｓ１０１２１）、新たに受信したデータがあると判別した場合は（Ｓ１０１２１：Ｙｅｓ）、未格納の受信データの中から１バイトのデータを主コマンド受信バッファ５０３ｂに格納し（Ｓ１０１２２）、受信した全データを主コマンド受信バッファ５０３ｂに格納したか否かを判別する（Ｓ１０１２３）。Ｓ１０１２３の処理において、全てのデータを格納していないと判別した場合は（Ｓ１０１２３：Ｎｏ）、処理をＳ１０１２２へと戻し、以降は、Ｓ１０１２３の処理で全てのデータを格納したと判別されるまで、Ｓ１０１２２の処理とＳ１０１２３の処理とを繰り返す。Ｓ１０１２３の処理において、主制御装置１１０か

ら受信した全てのデータを主コマンド受信バッファ５０３ｂに格納したと判別した場合は（Ｓ１０１２３：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０からの情報の受信が完了したことを示す主コマンド受信完了状態に設定し（Ｓ１０１２４）、処理をＳ１０１２５へと移行する。Ｓ１０１２５の処理では、主制御装置１１０から受信したコマンドを判別して対応する応答コマンドを返送するための受信データ制御処理を実行し（Ｓ１０１２５）、本処理を終了する。この受信データ制御処理（Ｓ１０１２５）の詳細について、図２５６を参照して説明する。

【１０３７】

図２５６は、この受信データ制御処理（Ｓ１０１２５）を示すフローチャートである。図２５６に示した通り、この受信データ制御処理（Ｓ１０１２５）が実行されると、まず、主制御装置１１０から出力されたデータを正常に受信済みであるか否かを判別し（Ｓ１０３０１）、データを正常に受信したと判別した場合は（Ｓ１０３０１：Ｙｅｓ）、次いで、主制御装置１１０から遊技機設置情報を受信したか否かを判別する（Ｓ１０３０２）。このＳ１０３０２の処理では、主コマンド受信バッファ５０３ｂの電文コードのデータ（２バイト目のデータ）が遊技機設置情報を示すデータである「０１Ｈ」であるか否かによって遊技機設置情報であるか否かを判別している。Ｓ１０３０２の処理において、受信したデータが遊技機設置情報であると判別した場合は（Ｓ１０３０２：Ｙｅｓ）、次いで、受信データの電文長が２５バイトであるか否かを判別する（Ｓ１０３０３）。このＳ１０３０３の処理では、主コマンド受信バッファ５０３ｂの電文長データ（１バイト目のデータ）が遊技機設置情報に対応する２５バイト（即ち、「１９Ｈ」）であるか否かを判別している。電文長が２５バイトであると判別した場合は（Ｓ１０３０３：Ｙｅｓ）、次いで、受信したデータの通信通番が０であるか否かを判別する（Ｓ１０３０４）。このＳ１０３０４の処理では、主コマンド受信バッファ５０３ｂの通信通番データ（３バイト目のデータ）が遊技機設置情報に対応する０であるか否かを判別している。Ｓ１０３０４の処理において、受信したデータの通信通番が０であると判別した場合は（Ｓ１０３０４：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から受信した遊技機設置情報に応じた制御を実行するための遊技機設置情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０５）を実行し、処理をＳ１０３１０へと移行する。この遊技機設置情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０５）の詳細については、図２５７および図２５８を参照して後述する。

【１０３８】

これに対し、Ｓ１０３０２の処理において、今回主制御装置１１０から受信したデータが遊技機設置情報ではないと判別した場合は（Ｓ１０３０２：Ｎｏ）、次いで、受信したデータが遊技機情報であるか否か（主コマンド受信バッファ５０３ｂの２バイト目のデータが「０２Ｈ」であるか否か）を判別し（Ｓ１０３０６）、遊技機情報であると判別した場合は（Ｓ１０３０６：Ｙｅｓ）、次いで、遊技機設置情報を受信済みであるか否かを判別し（Ｓ１０３０７）、遊技機設置情報を受信済みである場合は（Ｓ１０３０７：Ｙｅｓ）、受信したデータの電文長が２２バイトであるか否かを判別する（Ｓ１０３０８）。Ｓ１０３０８の処理において、受信したデータの電文長が２２バイトであると判別した場合は（Ｓ１０３０８：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から受信した遊技機情報に応じた制御を実行するための遊技機情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０９）を実行し、処理をＳ１０３１０へと移行する。この遊技機情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０９）の詳細については、図２５９および図２６０を参照して後述する。

【１０３９】

Ｓ１０３１０の処理では、主コマンド送信バッファ５０３ａの先頭アドレスをこれから送信するコマンドの送信元となるアドレスである送信元アドレスに設定し（Ｓ１０３１０）、次いで、主制御装置１１０用の出力ポートをコマンド出力ポートに設定する（Ｓ１０３１１）。Ｓ１０３１１の処理が終了すると、設定した出力ポートに対する応答コマンドの送信を設定するための電文送信処理を実行して（Ｓ１０３１２）、処理をＳ１０３１３へと移行する。この電文送信処理（Ｓ１０３１２）の詳細については、図２６１を参照して後述する。

【１０４０】
これらに対し、Ｓ１０３０１の処理において、主制御装置１１０からデータを正常に受信できなかったと判別した場合（Ｓ１０３０１：Ｎｏ）、Ｓ１０３０３の処理で受信データの電文長が２５バイトではないと判別した場合（Ｓ１０３０３：Ｎｏ）、Ｓ１０３０４の処理で受信データの通信通番が０ではないと判別した場合（Ｓ１０３０４：Ｎｏ）、Ｓ１０３０６の処理において、今回主制御装置１１０から受信したデータが遊技機情報ではないと判別した場合（Ｓ１０３０６：Ｎｏ）、Ｓ１０３０８の処理において遊技機設置情報を未受信であると判別した場合（Ｓ１０３０７：Ｎｏ）、およびＳ１０３０７の処理において受信したデータの電文長が２２バイトでないと判別した場合は（Ｓ１０３０８：Ｎｏ）、データが矛盾しており、主制御装置１１０から受信したコマンドに異常がある可能性が高いため、Ｓ１０３０５およびＳ１０３０９～Ｓ１０３１２の処理をスキップして、処理をＳ１０３１３へと移行する。Ｓ１０３１３の処理では、主制御装置１１０からのデータ受信状況を未受信状態にリセットし（Ｓ１０３１３）、本処理を終了する。

【１０４１】
次に、図２５７を参照して、上述した遊技機設置情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０５）の詳細について説明する。図２５７は、遊技機設置情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０５）を示すフローチャートである。図２５７に示した通り、遊技機設置情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０５）が実行されると、まず、主コマンド受信バッファ５０３ｂから今回受信した遊技機設置情報通知コマンドに含まれている遊技機設置情報（主制御チップＩＤ番号、主制御チップメーカーコード、主制御チップ製品コード）を読み出して、読み出した遊技機設置情報を遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅの対応する記憶領域に格納する（Ｓ１０４０１）。Ｓ１０４０１の処理が終了すると、次いで、主制御装置１１０に対して出力する遊技機設置情報応答コマンドを生成するためのＳ１０４０２～Ｓ１０４０８の各処理を実行する。具体的には、主コマンド送信バッファ５０３ａの１バイト目に対して電文長データとして１２バイト（「０ＣＨ」）を設定し（Ｓ１０４０２）、次いで、主コマンド送信バッファ５０３ａの２バイト目に対して電文コードとして遊技機設置情報応答コマンドを示す「１１Ｈ」を設定する（Ｓ１０４０３）。Ｓ１０４０３の処理が終了すると、主コマンド送信バッファ５０３ａの３バイト目に通信通番データとして「００Ｈ」を設定し（Ｓ１０４０４）、球抜き状態中であるか否かを判別する（Ｓ１０４０５）。Ｓ１０４０５の処理において、球抜き状態中ではないと判別した場合は（Ｓ１０４０５：Ｎｏ）、主コマンド送信バッファ５０３ａの４バイト目に遊技機情報応答データとしてデータを正常に受信したことを示す「００Ｈ」を格納し（Ｓ１０４０６）、処理をＳ１０４０８へと移行する。一方、Ｓ１０４０５の処理において、球抜き状態中であると判別した場合は（Ｓ１０４０５：Ｙｅｓ）、主コマンド送信バッファ５０３ａの４バイト目に遊技機情報応答データとして球抜き状態中であることを示す「０１Ｈ」を格納し（Ｓ１０４０７）、処理をＳ１０４０８へと移行する。Ｓ１０４０８の処理では、主コマンド送信バッファ５０３ａに対して枠制御装置５００側で発生中のエラー情報を格納するための応答データ設定処理を実行して（Ｓ１０４０８）、本処理を終了する。この応答データ設定処理（Ｓ１０４０８）の詳細について、図２５８を参照して説明する。

【１０４２】
図２５８は、この応答データ設定処理（Ｓ１０４０８）を示すフローチャートである。図２５８に示した通り、この応答データ設定処理（Ｓ１０４０８）が実行されると、まず、後述するタイマ割込処理（図２７５参照）およびＮＭＩ割込処理（図２８０参照）の割込みを禁止し（Ｓ１０５０１）、次いで、主コマンド送信バッファ５０３ａの枠エラー情報１～６に対応する５～１０バイト目のデータに対して、枠制御装置５００において現在発生中のエラーを示すデータが格納されている枠エラー状態バッファ５０３ｋのデータを上書きする（Ｓ１０５０２）。Ｓ１０５０２の処理が終了すると、枠エラー状態バッファ５０３ｋのデータをリセットし（Ｓ１０５０３）、各種割込処理の実行を許可して（Ｓ１０５０４）、本処理を終了する。Ｓ１０５０２およびＳ１０５０３の処理を実行している間、割込処理を禁止する構成とすることにより、主コマンド送信バッファ５０３ａにデー

タを格納している途中で割込みが発生して中途半端なデータとなってしまうことを抑制することができ、主コマンド送信バッファ５０３ａにデータを正確に設定することができる。

【１０４３】

次に、図２５９を参照して、上述した受信データ制御処理（図２５６参照）の中の１処理である遊技機情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０９）の詳細について説明する。この遊技機情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０９）は、上述した通り、主制御装置１１０から受信した遊技機情報に応じた制御を実行するための処理である。図２５９は、この遊技機情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０９）を示すフローチャートである。図２５９に示した通り、遊技機情報通知電文受信処理（Ｓ１０３０９）が実行されると、まず、主コマンド受信バッファ５０３ｂに格納されている遊技機情報通知コマンドのうちの４バイト目～９バイト目の遊技機情報データ（主制御状態１データ、主制御状態２データ、遊技機エラー状態データ、不正検知状態１データ、役物作動賞球数データ、および連続役物作動賞球数データ）のうち、主制御状態１データおよび主制御状態２データを読み出して主制御状態バッファ５０３ｊに格納すると共に、不正検知状態１データを不正検知状態格納バッファ５０３ｍの１バイト目に格納する（Ｓ１０６０１）。次いで、遊技状態が更新されたか否かを判別し（Ｓ１０６０２）、遊技状態が変更されたと判別した場合は（Ｓ１０６０２：Ｙｅｓ）、主制御状態更新フラグ５０３ａａをオンに設定し（Ｓ１０６０３）、処理をＳ１０６０４へと移行する。一方、Ｓ１０６０２の処理において、遊技状態が変更されていないと判別した場合は（Ｓ１０６０２：Ｎｏ）、Ｓ１０６０３の処理をスキップして、処理をＳ１０６０４へと移行する。

【１０４４】

Ｓ１０６０４の処理では、主コマンド受信完了状態に設定し（Ｓ１０６０４）、固定周期で成立する所定契機が成立したことによって主制御装置１１０に対して出力する遊技機情報応答コマンドを生成するためのＳ１０６０５～Ｓ１０６１１の各処理を実行する。具体的には、主コマンド送信バッファ５０３ａの１バイト目に対して電文長データとして１２バイト（「０ＣＨ」）を設定し（Ｓ１０６０５）、次いで、主コマンド送信バッファ５０３ａの２バイト目に対して電文コードとして遊技機情報応答コマンドを示す「１２Ｈ」を設定する（Ｓ１０６０６）。Ｓ１０６０６の処理が終了すると、主コマンド送信バッファ５０３ａの３バイト目に通信通番データとして、主コマンド受信バッファ５０３ｂの３バイト目の通信通番データを設定し（Ｓ１０６０７）、主コマンド送信バッファ５０３ａの４バイト目に遊技機情報応答データとしてデータを正常に受信したことを示す「００Ｈ」を格納する（Ｓ１０６０８）。Ｓ１０６０８の処理が終了すると、次いで、上述した応答データ設定処理（図２５８、Ｓ１０４０８参照）と同一の処理である応答データ設定処理を実行し（Ｓ１０６０９）、主コマンド受信バッファ５０３ｂから遊技情報数（１０バイト目のデータ）を抽出する（Ｓ１０６１０）。Ｓ１０６１０の処理が終了すると、通知された遊技機情報に基づいて枠制御基板５００側の遊技機情報（遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納されている遊技情報等）を更新するための遊技機情報更新処理を実行し（Ｓ１０６１１）、本処理を終了する。この遊技機情報更新処理（Ｓ１０６１１）の詳細について、図２６０を参照して説明する。

【１０４５】

図２６０は、この遊技機情報更新処理（Ｓ１０６１１）を示すフローチャートである。この遊技機情報更新処理（Ｓ１０６１１）が実行されると、まず、遊技機情報通知コマンドに含まれる遊技情報数（遊技機情報通知電文受信処理のＳ１０６１０の処理で抽出したデータ）が０であるか否かを判別し（Ｓ１０７０１）、遊技情報数が０でないと判別した場合は（Ｓ１０７０１：Ｎｏ）、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）へと出力する遊技情報を設定する（遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納する）ためのＳ１０７０２～Ｓ１０７０８の各処理を実行する。具体的には、遊技情報数を汎用ループカウンタ５０３ａｎの値に設定する（Ｓ１０７０２）。次いで、主コマンド受信バッファ５０３ｂのうち種別情報１が格納されているアドレスを取得元アドレス（遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納す

るデータを取得するアドレス）に設定し（Ｓ１０７０３）、主コマンド受信バッファ５０３ｂの取得元アドレスに格納されている種別情報データを読み出して遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納する（Ｓ１０７０４）。Ｓ１０７０４の処理が終了すると、次いで、主コマンド受信バッファ５０３ｂの取得元アドレスに１を加算したアドレスに格納されているカウント情報を読み出して遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納する（Ｓ１０７０５）。Ｓ１０７０５の処理が終了すると、現在の取得元アドレスに２を加算したアドレスを新たな取得元アドレスに設定し（Ｓ１０７０６）、汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値を１減算して（Ｓ１０７０７）、減算後の汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値が０になったか否かを判別する（Ｓ１０７０８）。Ｓ１０７０８の処理において、汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０でないと判別した場合は（Ｓ１０７０８：Ｎｏ）、処理をＳ１０７０４に戻して、以降はＳ１０７０８の処理で汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０になったと判別されるまでＳ１０７０４～Ｓ１０７０８の各処理（主コマンド受信バッファ５０３ｂのうち未格納の種別情報及びカウント情報の組合せを遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納する処理）を繰り返す。

【１０４６】

Ｓ１０７０８の処理において、汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１０７０８：Ｙｅｓ）、次いで、主コマンド送信バッファ５０３ａに賞球確認数を設定するためのＳ１０７０９～Ｓ１０７１８の各処理を実行する。具体的には、遊技機情報通知コマンドに含まれる遊技情報数（遊技機情報通知電文受信処理のＳ１０６１０の処理で抽出したデータ）を汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値に設定し（Ｓ１０７０９）、次いで、主コマンド受信バッファ５０３ｂのうち種別情報１が格納されているアドレスを取得元アドレスに設定して（Ｓ１０７１０）、主コマンド受信バッファ５０３ｂの取得元アドレスに格納されている種別情報データを読み出す（Ｓ１０７１１）。Ｓ１０７１１の処理が終了すると、次いで、読み出した種別情報データが入賞口への入賞に基づく賞球の付与を示すデータであるか否かを判別し（Ｓ１０７１２）、入賞口への入賞に基づく賞球の付与を示すデータであると判別した場合は（Ｓ１０７１２：Ｙｅｓ）、主コマンド受信バッファ５０３ｂの取得元アドレスに１を加算したアドレスに格納されているカウント情報を読み出して（Ｓ１０７１３）、読み出したカウント情報を賞球数に加算し（Ｓ１０７１４）、処理をＳ１０７１５へと移行する。一方、Ｓ１０７１２の処理において、Ｓ１０７１１の処理で読み出したデータが入賞口への入賞に基づく賞球の付与を示すデータではないと判別した場合は（Ｓ１０７１２：Ｎｏ）、Ｓ１０７１３およびＳ１０７１４の各処理をスキップし、処理をＳ１０７１５へと移行する。Ｓ１０７１５の処理では、現在の取得元アドレスに２を加算したアドレスを新たな取得元アドレスに設定し（Ｓ１０７１５）、汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値を１減算して（Ｓ１０７１６）、減算後の汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０になったか否かを判別する（Ｓ１０７１７）。Ｓ１０７１７の処理において、汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０でないと判別した場合は（Ｓ１０７１７：Ｎｏ）、処理をＳ１０７１１に戻して、以降はＳ１０７１７の処理で汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０になったと判別されるまでＳ１０７１１～Ｓ１０７１７の各処理（主コマンド受信バッファ５０３ｂに格納されている種別情報のうち賞球数を加算するする処理）を繰り返す。Ｓ１０７１７の処理において、汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１０７１７：Ｙｅｓ）、処理をＳ１０７１８へと移行する。これらに対し、Ｓ１０７０１の処理において、遊技情報通知コマンドに含まれる遊技情報数が０であると判別した場合は（Ｓ１０７０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１０７０２～Ｓ１０７１７の各処理をスキップし、処理をＳ１０７１８へと移行する。Ｓ１０７１８の処理では、主コマンド送信バッファ５０３ａの賞球確認数（１０バイト目）に対して、Ｓ１０７１４の処理で加算された賞球数に対応するデータを格納し（Ｓ１０７１８）、本処理を終了する。この遊技機情報更新処理（図２６０参照）を実行することにより、主制御装置１１０から受信した遊技機情報通知コマンドから専用ユニット５５０（ＳＣ基板）に対して出力するためのデータを抽出することができると共に、主制御装置１１０に対して出力する遊技機情報応答コマンドに必要なデータ（賞球確認

数データ）を演算することができる。
【１０４７】
次に、図２６１を参照して、上述した受信データ制御処理（図２５６参照）の中の１処理である電文送信処理（Ｓ１０３１２）の詳細について説明する。この電文送信処理（Ｓ１０３１２）は、指定されているコマンド送信バッファのデータを指定されているコマンド出力ポートに格納することで当該コマンド出力ポートに格納したコマンドの送信を設定するための処理である。図２６１は、この電文送信処理（Ｓ１０３１２）を示すフローチャートである。図２６１に示した通り、この電文送信処理（Ｓ１０３１２）が実行されると、まず、送信元アドレスとして設定されている所定のコマンド送信バッファ（主コマンド送信バッファ５０３ａ、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのいずれか）の先頭アドレスから電文長データを抽出し（Ｓ１０９０１）、次いで、抽出した電文長データが示すバイト数を汎用ループカウンタ５０３ａｎの値に設定する（Ｓ１０９０２）。Ｓ１９０２の処理が終了すると、汎用ループカウンタ５０３ａｎの値を１減算し（Ｓ１０９０３）、送信元アドレスに格納されているデータを主コマンド送信バッファ５０３ａまたはＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのチェックサムデータに加算する（Ｓ１０９０４）。Ｓ１０９０４の処理が終了すると、次いで、送信元アドレスに格納されているデータを予め設定しておいた所定のコマンド出力ポートにセットすることで当該１バイトデータを主制御装置１１０または専用ユニット５５０へと出力し（Ｓ１０９０５）、次いで、送信元アドレスに１を加算したアドレスを新たな送信元アドレスに設定する（Ｓ１０９０６）。Ｓ１０９０６の処理が終了すると、次いで、汎用ループカウンタ５０３ａｎの値を１減算し（Ｓ１０９０７）、減算後の汎用ループカウンタ５０３ａｎの値が０であるか否かを判別する（Ｓ１０９０８）。Ｓ１０９０８の処理において、汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１０９０８：Ｎｏ）、設定されている所定のコマンド送信バッファ（主コマンド送信バッファ５０３ａ、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのいずれか）に格納されている全データを出力ポートに設定しきれていないことを意味するため、処理をＳ１０９０４へと戻し、以降は、汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値が０になるまで（即ち、主コマンド送信バッファ５０３ａに格納されている全データを出力ポートから出力するまで）、Ｓ１０９０４～Ｓ１０９０８の処理を繰り返す。これに対し、Ｓ１０９０８の処理において、汎用ループカウンタ５０３ａｎのカウンタ値が０になったと判別した場合は（Ｓ１０９０８：Ｙｅｓ）、設定されている所定のコマンド送信バッファ（主コマンド送信バッファ５０３ａ、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのいずれか）に格納されている全データを出力ポートから出力したことを意味するため、Ｓ１０９０４の処理で加算していたチェックサムデータを出力ポートにセットすることで当該チェックサムデータを主制御装置１１０または専用ユニット５５０へと出力し（Ｓ１０９０９）、本処理を終了する。この電文送信処理（図２６１参照）を実行することにより、設定されている所定のコマンド送信バッファ（主コマンド送信バッファ５０３ａ、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのいずれか）に格納されているコマンドデータに基づいて、各種コマンド（遊技機設置情報応答コマンド、または遊技機情報応答コマンド、遊技機設置情報通知コマンド、遊技機情報通知コマンド、計数情報通知コマンド等）を正確に出力することができる。よって、主制御装置１１０および専用ユニット５５０（ＳＣ基板）と枠制御装置５００との間で好適な通信を実現することができる。
【１０４８】
次に、図２６２を参照して、遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）の詳細について説明する。この遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）は、メイン処理（図２５４参照）の中の１処理であり、パチンコ機１０に関する各種情報を更新・管理するために実行される処理である。図２６２は、この遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）を示すフローチャートである。図２６２に示した通り、この遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）が実行されると、まず、設定されている遊技情報（遊技情報通知コマンドによって通知されて遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納された遊技情報）を読み出して対応する制御を実行するための遊技情報データ処理を実行する（Ｓ１１００１）。この遊技情報データ処理（Ｓ１１００

１）の詳細については、図２６３を参照して後述する。Ｓ１１００１の処理が終了すると、次いで、減算球数カウンタ５０３ｔの値を発射球数バッファ５０３ｑに格納し（Ｓ１１００２）、遊技球数記憶領域５０３ｉから減算球数カウンタ５０３ｔの値を減算することで遊技球の発射により減少した分の遊技球数を持ち球数データから減少させる（Ｓ１１００３）。Ｓ１１００３の処理が終了すると、減算球数カウンタ５０３ｔの値を０クリアし（Ｓ１１００４）、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータにファール球数バッファ５０３ｐの値を加算して更新する（Ｓ１１００５）。次いで、総賞球数バッファ５０３ｒにファール球数バッファ５０３ｐの値を加算して更新し（Ｓ１１００６）、発射球数バッファ５０３ｑの値からファール球数バッファ５０３ｐの値を減算して更新する（Ｓ１１００７）。Ｓ１１００７の処理が終了すると、ファール球数バッファ５０３ｐの値を０クリアして（Ｓ１１００８）、本処理を終了する。

【１０４９】

次いで、図２６３を参照して、上述した遊技情報データ処理（Ｓ１１００１）の詳細について説明する。この遊技情報データ処理は、設定されている遊技情報（遊技情報通知コマンドによって通知されて遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納された遊技情報）を読み出して対応する制御を実行するための処理である。図２６３は、この遊技情報データ処理（Ｓ１１００１）を示すフローチャートである。図２６３に示した通り、この遊技情報データ処理（Ｓ１１００１）が実行されると、まず、遊技情報格納バッファ５０３ｈの先頭アドレスをデータの取得元アドレスに設定し（Ｓ１１１０１）、取得元アドレスに遊技情報が格納されているか否かを判別する（Ｓ１１１０２）。Ｓ１１１０２の処理において、遊技情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１１１０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１０２の処理において、遊技情報が格納されていると判別した場合は（Ｓ１１１０２：Ｙｅｓ）、取得元アドレスから種別情報を取得し、取得元アドレスの１つ先のアドレスからカウント情報を取得する（Ｓ１１１０３）。次いで、取得した種別情報は入賞口に対する入球に基づく賞球の払い出しを示す情報であるか否かを判別し（Ｓ１１１０４）、賞球の払い出しを示す情報であると判別した場合は（Ｓ１１１０４：Ｙｅｓ）、読み出したカウント情報が示す賞球個数を遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている持ち球データに対して加算して更新し（Ｓ１１１０５）、総賞球数バッファ５０３ｒに対してカウント情報を加算し（Ｓ１１１０６）、処理をＳ１１１０７へと移行する。なお、Ｓ１１１０５の処理においては、賞球個数を遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数（持ち球データ）に加算した場合に規定の上限数（例えば、１０００００個に対応するデータ）を超える場合には、加算を行わずに処理をＳ１１１０７へと移行するように構成されている。これにより、持ち球データが過剰に多くなり過ぎることを抑制することができる。これに対し、Ｓ１１１０４の処理において、種別情報が賞球の払い出しを示す情報ではないと判別した場合は（Ｓ１１１０４：Ｎｏ）、Ｓ１１１０５およびＳ１１１０６の処理をスキップして、処理をＳ１１１０７へと移行する。

【１０５０】

Ｓ１１１０７の処理では、種別情報が主制御装置１１０の遊技状態を示す情報であるか否かを判別し（Ｓ１１１０７）、主制御装置１１０の遊技状態を示す情報ではないと判別した場合は（Ｓ１１１０７：Ｎｏ）、ＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇに対して種別情報とカウント情報とを格納し（Ｓ１１１０８）、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値に１を加算して（Ｓ１１１０９）、処理をＳ１１１１０へと移行する。これに対し、Ｓ１１１０７の処理において、種別情報が主制御装置１１０の遊技状態を示す情報であると判別した場合は（Ｓ１１１０７：Ｙｅｓ）、Ｓ１１１０８およびＳ１１１０９の処理をスキップして、処理をＳ１１１１０へと移行する。Ｓ１１１１０の処理では、取得元アドレスに対して２を加算したアドレスを新たな取得元アドレスとして設定し（Ｓ１１１１０）、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が１５以上の値であるか否かを判別する（Ｓ１１１１１）。Ｓ１１１１１の処理において、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が１５以上であると判別した場合は（Ｓ１１１１１：Ｙｅｓ）、１のコマンドによって専用ユニット（ＳＣ基板）へと出力可能な遊技情報の情報数が上限に到達

したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１１１１１の処理において、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が１５未満であると判別した場合は（Ｓ１１１１１：Ｎｏ）、処理をＳ１１１０２へと戻し、以降は、遊技情報格納バッファ５０３ｈに格納された全ての遊技情報をＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇに対して格納する（Ｓ１１１０２の処理でＮｏ判定となる）か、若しくは１のコマンドで出力可能な遊技情報の情報数が上限に到達する（Ｓ１１１１１の処理でＹｅｓ判定となる）まで、Ｓ１１１０２～Ｓ１１１１１の処理を繰り返す。この遊技情報データ処理（Ｓ１１００１）を実行することにより、１のコマンドで出力可能な遊技情報数の範囲内において、遊技情報格納バッファ５０３ｈのデータを正確にＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇに転送することができる。

【１０５１】

次いで、図２６４を参照して、上述したメイン処理の中の１処理であるＳＣ基板通信処理（Ｓ１０１０８）の詳細について説明する。このＳＣ基板通信処理（Ｓ１０１０８）は、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）との情報通信を行うための処理である。図２６４は、このＳＣ基板通信処理（Ｓ１０１０８）を示すフローチャートである。図２６４に示した通り、このＳＣ基板通信処理（Ｓ１０１０８）が実行されると、まず、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）から出力されたコマンドを受信するためのＳＣ基板電文受信処理を実行する（Ｓ１１２０１）。このＳＣ基板電文受信処理（Ｓ１１２０１）の詳細については、図２６５を参照して後述する。Ｓ１１２０１の処理が終了すると、次いで、ＳＣ基板との通信が許可されているか否かを判別し（Ｓ１１２０２）、通信が許可されていないと判別した場合は（Ｓ１１２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１２０２の処理において、ＳＣ基板との通信が許可されていると判別した場合は（Ｓ１１２０２：Ｙｅｓ）、次いで、遊技機情報通知送信周期タイマ５０３ａｂのタイマ値が０であるか否かを判別し（Ｓ１１２０３）、遊技機情報通知送信周期タイマ５０３ａｂのタイマ値が０でないと判別した場合は（Ｓ１１２０３：Ｎｏ）、専用ユニット（ＳＣ基板）に対して遊技機情報通知コマンドを出力するタイミングではないことを意味するため、次いで、ＳＣ基板との持ち球データの送受信を行うためのＳＣ基板通信計数確認処理を実行し（Ｓ１１２０４）、本処理を終了する。このＳＣ基板通信計数確認処理（Ｓ１１２０４）の詳細については、図２６６から図２７０を参照して後述する。

【１０５２】

一方、Ｓ１１２０３の処理において、遊技機情報通知送信周期タイマ５０３ａｂが０であると判別した場合は（Ｓ１１２０３：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知コマンドを専用ユニット５５０（ＳＣ基板）へと出力するタイミングになった（前回のコマンド出力タイミングから３００ｍｓが経過した）ことを意味するため、遊技機情報通知コマンドを出力するためのＳ１１２０５～Ｓ１１２１４の各処理を実行する。具体的には、遊技機情報送信周期タイマ５０３ａｂに対して３００ｍｓに対応するタイマ値を設定し（Ｓ１１２０５）、次いで、計数通知送信周期タイマ５０３ａｅに９０ｍｓに対応するタイマ値を設定する（Ｓ１１２０６）。このＳ１１２０６の処理で９０ｍｓに対応するタイマ値を設定しておくことにより、タイマ値が０となる９０ｍｓ後のタイミングで（即ち、遊技機情報通知コマンドを出力してから９０ｍｓ経過後に）計数通知コマンドを出力することができる。Ｓ１１２０６の処理が終了すると、計数通知許可フラグ５０３ａｒをオンに設定することで計数通知コマンドの出力を許可し（Ｓ１１２０７）、次いで、主制御状態更新フラグ５０３ａａがオンである（即ち、遊技状態に変更があったか）か否かを判別する（Ｓ１１２０８）。Ｓ１１２０８の処理において、主制御状態更新フラグ５０３ａａがオフである（遊技状態に変更が無い）と判別した場合は（Ｓ１１２０８：Ｎｏ）、次いで、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が０であるか否かを判別する（Ｓ１１２０９）。Ｓ１１２０９の処理において、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が０であると判別した場合は（Ｓ１１２０９：Ｙｅｓ）、遊技情報がＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇに格納されていないことを意味するため、次いで、設置情報通知送信周期タイマ５０３ａｃが０であるか否かを判別する（Ｓ１１２１０）。Ｓ１１２１０の処理において、設置情報

通知送信周期タイマ５０３ａｃが０であると判別した場合は（Ｓ１１２１０：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知コマンドとして遊技機設置情報を含むコマンドを出力する周期である（即ち、前回の遊技機設置情報の出力から６０秒以上が経過した）ことを意味するため、遊技機設置情報を含む遊技機情報通知コマンドを出力するための設置情報通知送信処理を実行して（Ｓ１１２１１）、本処理を終了する。この設置情報通知送信処理（Ｓ１１２１１）の詳細については、図２７１を参照して後述する。

【１０５３】

一方、Ｓ１１２１０の処理において、設置情報通知送信周期タイマ５０３ａｃが０でないと判別した場合は（Ｓ１１２１０：Ｎｏ）、次いで、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄの値が０であるか否かを判別し（Ｓ１１２１２）、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄの値が０であると判別した場合は（Ｓ１１２１２：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知コマンドとして遊技機性能情報を含むコマンドを出力する周期である（即ち、前回の遊技機性能情報の出力から１８０秒以上が経過した）ことを意味するため、遊技機性能情報を含む遊技機情報通知コマンドを出力するための性能情報通知送信処理を実行して（Ｓ１１２１３）、本処理を終了する。この性能情報通知送信処理（Ｓ１１２１３）の詳細については、図２７２を参照して後述する。これらに対し、Ｓ１１２０８の処理において主制御状態更新フラグ５０３ａａがオフであると判別した場合（Ｓ１１２０８：Ｎｏ）、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が０でないと判別した場合（Ｓ１１２０９：Ｎｏ）、およびＳ１１２１２の処理において、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄが０でないと判別した場合は（Ｓ１１２１２：Ｎｏ）、遊技機情報通知コマンドとしてホールコン・不正監視情報を含むコマンドを出力するためのホールコン・不正監視情報通知送信処理を実行し（Ｓ１１２１４）、本処理を終了する。このホールコン・不正監視情報通知送信処理（Ｓ１１２１４）の詳細については、図２７３を参照して後述する。

【１０５４】

次に、図２６５を参照して、ＳＣ基板電文受信処理（Ｓ１１２０１）の詳細について説明する。このＳＣ基板電文受信処理（Ｓ１１２０１）は、ＳＣ基板通信処理（図２６４参照）の中の１処理であり、上述した通り、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）から出力されたコマンドを受信するための処理である。図２６５は、このＳＣ基板電文受信処理を示すフローチャートである。図２６５に示した通り、ＳＣ基板電文受信処理（Ｓ１１２０１）が実行されると、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）から受信したデータが存在するか否かを判別し（Ｓ１１３０１）、受信したデータが存在しないと判別した場合は（Ｓ１１３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１３０１の処理において、専用ユニット５５０から受信したデータが存在すると判別した場合は（Ｓ１１３０１：Ｙｅｓ）、未格納の受信データをＳＣ基板受信バッファ５０３ｄに格納し（Ｓ１１３０２）、受信データを全てＳＣ基板受信バッファ５０３ｄに格納したか否かを判別する（Ｓ１１３０３）。Ｓ１１３０３の処理において、未格納のデータが存在すると判別した場合は（Ｓ１１３０３：Ｎｏ）、処理をＳ１１３０２へと戻し、以降は未格納のデータが無くなるまで（即ち、Ｓ１１３０３の処理でＹｅｓ判定となるまで）、Ｓ１１３０２の処理とＳ１１３０３の処理とを繰り返す。そして、Ｓ１１３０３の処理において、全てのデータをＳＣ基板受信バッファ５０３ｄに格納したと判別した場合は（Ｓ１１３０３：Ｙｅｓ）、ＳＣ基板受信完了状態に設定し（Ｓ１１３０４）、本処理を終了する。このＳＣ基板電文受信処理（Ｓ１１２０１）を実行することにより、専用ユニット５５０からのコマンドを確実にＳＣ基板受信バッファ５０３ｄへと格納することができる。

【１０５５】

次に、図２６６を参照して、上述したＳＣ基板通信処理（図２６４参照）の中の１処理であるＳＣ基板通信計数確認処理（Ｓ１１２０４）の詳細について説明する。このＳＣ基板通信計数確認処理（Ｓ１１２０４）は、ＳＣ基板との持ち球データの送受信を行うための処理である。図２６６は、このＳＣ基板通信計数確認処理（Ｓ１１２０４）を示すフローチャートである。このＳＣ基板通信計数確認処理（Ｓ１１２０４）が実行されると、まず、計数通知送信周期タイマ５０３ａｅが０であるか否かを判別し（Ｓ１１２４１）、計

数通知送信周期タイマ５０３ａｅが０であると判別した場合は（Ｓ１１２４１：Ｙｅｓ）、次いで、計数通知許可フラグ５０３ａｒがオンであるか否かを判別する（Ｓ１１２４２）。Ｓ１１２４２の処理において、計数通知許可フラグ５０３ａｒがオンであると判別した場合は（Ｓ１１２４２：Ｙｅｓ）、遊技機情報通知コマンドを出力してから９０ｍｓが経過し、且つ、計数通知コマンドを未送信であることを意味するため、計数通知許可フラグ５０３ａｒをオフに設定した上で（Ｓ１１２４３）、計数通知情報（計数通知コマンド）を専用ユニット５５０に出力するための計数通知送信処理を実行する（Ｓ１１２４４）。この計数通知送信処理（Ｓ１１２４４）の詳細については、図２６７を参照して後述する。Ｓ１１２４４の処理が終了すると、貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆに１７０ｍｓに対応するタイマ値を設定して（Ｓ１１２４５）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１２４１の処理において、計数通知送信周期タイマ５０３ａｅが０ではないと判別した場合（Ｓ１１２４１：Ｎｏ）、およびＳ１１２４２の処理において計数通知許可フラグ５０３ａｒがオフであると判別した場合は（Ｓ１１２４２：Ｎｏ）、計数通知情報を専用ユニット５５０に対して出力するタイミングではないことを意味するため、貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆの値が０であるか否かを判別し（Ｓ１１２４６）、貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆの値が０でないと判別した場合は（Ｓ１１２４６：Ｎｏ）、専用ユニット５５０側で行われた貸出操作に応じて通知された貸出球数に応じた制御を実行するための貸出受領結果応答処理を実行し（Ｓ１１２４７）、本処理を終了する。この貸出受領結果応答処理（Ｓ１１２４７）の詳細については、図２６９を参照して後述する。一方、Ｓ１１２４６の処理において、貸出通知受信有効タイマ５０３ａｆの値が０であると判別した場合は（Ｓ１１２４６：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１０５６】

次に、図２６７を参照して、上述した計数通知送信処理（Ｓ１１２４４）の詳細について説明する。この計数通知送信処理（Ｓ１１２４４）は、専用ユニット５５０に対して計数通知情報を出力するための処理である。図２６７は、この計数通知送信処理（Ｓ１１２４４）を示すフローチャートである。この計数通知送信処理（Ｓ１１２４４）が実行されると、まず、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文長データの値に７バイトを格納し（Ｓ１１４０１）、次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文コードに計数通知コマンドを示す「０２Ｈ」を格納する（Ｓ１１４０２）。Ｓ１１４０２の処理が終了すると、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの計数通番データの値に計数通番カウンタ５０３ｘの値を設定し（Ｓ１１４０３）、計数通番カウンタ５０３ｘの値に１を加算して更新する（Ｓ１１４０４）。Ｓ１１４０４の処理が終了すると、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの遊技機種類データに１を格納し（Ｓ１１４０５）、計数ボタン５１５に対する操作態様に応じて減算させる計数球数（枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと移行させる持ち球数）を設定するための計数減算値設定処理を実行する（Ｓ１１４０６）。この計数減算値設定処理（Ｓ１１４０６）の詳細については、図２６８を参照して後述する。計数減算値設定処理（Ｓ１１４０６）が終了すると、次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの先頭アドレスを送信元アドレスに設定し（Ｓ１１４０７）、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）向けの出力ポートを今回のコマンドを出力するための出力ポートに設定して（Ｓ１１４０８）、電文送信処理を実行し（Ｓ１１４０９）、本処理を終了する。この電文送信処理（Ｓ１１４０９）は、図２６１を参照して上述した電文送信処理（Ｓ１０３１２）と同一の処理（指定したコマンド送信バッファのデータを指定した出力ポートから出力させるための処理）であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１０５７】

次に、図２６８を参照して、上述した計数減算値設定処理（Ｓ１１４０６）の詳細について説明する。この計数減算値設定処理（Ｓ１１４０６）は、上述した計数通知送信処理（図２６７参照）の中の１処理であり、上述した通り、計数ボタン５１５に対する操作態様に応じて減算させる計数球数（枠制御装置５００から専用ユニット５５０へと移行させる持ち球数）を設定するための処理である。図２６８は、この計数減算値設定処理（Ｓ１１４０６）を示すフローチャートである。図２６８に示した通り、この計数減算値設定処

理（Ｓ１１４０６）が実行されると、まず、計数禁止フラグ５０３ａｐがオンであるか否かを判別し（Ｓ１１４４１）、計数禁止フラグ５０３ａｐがオフであると判別した場合は（Ｓ１１４４１：Ｎｏ）、次いで、現在の持ち球数が０であるか（即ち、遊技球数記憶領域５０３ｉに格納されている持ち球数データが０であるか）否かを判別する（Ｓ１１４４２）。Ｓ１１４４２の処理において、持ち球数が０ではないと判別した場合は（Ｓ１１４４２：Ｎｏ）、次いで、計数ボタン５１５に対する短押し操作（５００ｍｓ未満の押下操作）を検出したか否かを判別し（Ｓ１１４４３）、短押し操作を検出したと判別した場合は（Ｓ１１４４３：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に１を設定して（Ｓ１１４４４）、処理をＳ１１４４９へと移行する。

【１０５８】

一方、Ｓ１１４４３の処理において、計数ボタン５１５に対する短押し操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１４４３：Ｎｏ）、次いで、計数ボタン５１５に対する長押し操作（５００ｍｓ以上継続的に行われた押下操作）を検出したと判別したか否かを判別する（Ｓ１１４４５）。Ｓ１１４４５の処理において、長押し操作を検出していない（即ち、計数ボタン５１５に対する操作が行われていない）と判別した場合は（Ｓ１１４４５：Ｎｏ）、処理をＳ１１４４９へと移行する。一方、Ｓ１１４４５の処理において、計数ボタン５１５に対する長押し操作を検出したと判別した場合は（Ｓ１１４４５：Ｙｅｓ）、次いで、現在の持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに格納されている持ち球数データ）が２５０未満であるか否かを判別し（Ｓ１１４４６）、持ち球数が２５０以上であると判別した場合は（Ｓ１１４４６：Ｎｏ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を２５０に設定し（Ｓ１１４４７）、処理をＳ１１４４９へと移行する。一方、Ｓ１１４４６の処理において、持ち球数が２５０未満であると判別した場合は（Ｓ１１４４６：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に対して現在の持ち球数を設定し（Ｓ１１４４８）、処理をＳ１１４４９へと移行する。これらに対し、Ｓ１１４４１の処理で計数禁止フラグ５０３ａｐがオンであると判別した場合（Ｓ１１４４１：Ｙｅｓ）、およびＳ１１４４２の処理で持ち球数が０であると判別した場合は（Ｓ１１４４２：Ｙｅｓ）、計数ボタン５１５に対する操作による持ち球数の減算を行うことができないことを意味するため、Ｓ１１４４３～Ｓ１１４４８の各処理をスキップして、処理をＳ１１４４９へと移行する。

【１０５９】

Ｓ１１４４９の処理では、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータから計数減算値カウンタ５０３ｓのカウンタ値を減算し（Ｓ１１４４９）、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの計数球数を格納する領域に対して計数減算値カウンタ５０３ｓの値カウンタを設定する（Ｓ１１４５０）。次いで、計数減算値カウンタ５０３ｓのカウンタ値を０にリセットして（Ｓ１１４５１）、本処理を終了する。この計数減算値設定処理（Ｓ１１４０６）を実行することにより、計数ボタン５１５に対する操作態様および持ち球数に応じて、減算させる持ち球数（計数減算値カウンタ５０３ｓの値）を正確に設定することができる。

【１０６０】

次に、図２６９を参照して、上述した貸出受領結果応答処理（Ｓ１１２４７）の詳細について説明する。この貸出受領結果応答処理（Ｓ１１２４７）は、ＳＣ基板通信計数確認処理（図２６６参照）の中の１処理であり、上述した通り、専用ユニット５５０側で行われた貸出操作に応じて通知された貸出球数に応じた制御を実行するための処理である。図２６９は、この貸出受領結果応答処理（Ｓ１１２４７）を示すフローチャートである。図２６９に示した通り、貸出受領結果応答処理（Ｓ１１２４７）が実行されると、まず、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）から受信したデータがあるか否かを判別し（Ｓ１２００１）、受信したデータがないと判別した場合は（Ｓ１２００１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２００１の処理において、受信したデータが存在すると判別した場合は（Ｓ１２００１：Ｙｅｓ）、次いで、貸出球数を通知するコマンドであるか否かを判別し（Ｓ１２００２）、貸出球数を通知するコマンドではないと判別した場合は（Ｓ１２００２：Ｎｏ）、処理をＳ１２０１４へと移行する。これに対し、Ｓ１２００２の処理において、貸出球数を通知するコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１２００２：Ｙｅ

ｓ）、現在が球抜き状態であるか否かを判別し（Ｓ１２００４）、球抜き状態ではないと判別した場合は（Ｓ１２００４：Ｎｏ）、次いで、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている持ち球数データが１０００００個以上を示すデータであるか否かを判別する（Ｓ１２００５）。

【１０６１】

Ｓ１２００５の処理において、持ち球データが１０００００未満であると判別した場合は（Ｓ１２００５：Ｎｏ）、通知されたコマンドが示す貸出球数を持ち球に加算しても問題ないことを意味するため、まず、ＳＣ基板受信バッファ５０３ｄに格納されている貸出通知コマンドのうち、貸出球数を示すデータ（４バイト目のデータ）を読み出して（Ｓ１２００６）、読み出した貸出球数が０であるか否かを判別する（Ｓ１２００７）。Ｓ１２００７の処理において、貸出球数が０でないと判別した場合は（Ｓ１２００７：Ｎｏ）、専用ユニット５５０側において貸出操作（球貸し操作）が行われたことにより持ち球を移行する必要があることを意味するため、枠エラー状態バッファ５０３ｋに対して球貸し状態中であることを示すデータを格納し（Ｓ１２００８）、Ｓ１２００９の処理へと移行する。一方で、Ｓ１２００７の処理において、読み出した貸出球数が０であると判別した場合は（Ｓ１２００７：Ｙｅｓ）、専用ユニット５５０側において貸出操作が行われていないことを意味するため、Ｓ１２００８の処理をスキップして、処理をＳ１２００９へと移行する。Ｓ１２００９の処理では、遊技球数記憶領域５０３ｉに格納されている持ち球データに対して貸出球数を加算し（Ｓ１２００９）、貸出通番カウンタ５０３ｙに対してＳＣ基板受信バッファ５０３ｄのデータのうち貸出通番を示すデータ（３バイト目のデータ）を設定する（Ｓ１２０１０）。Ｓ１２０１０の処理が終了すると、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの貸出球数受領結果データを格納するバイト（４バイト目）に対して、正常を示す「００Ｈ」を格納し（Ｓ１２０１１）、処理をＳ１２０１３へと移行する。これに対し、Ｓ１２００４の処理において、現在が球抜き状態中であると判別した場合（Ｓ１２００４：Ｙｅｓ）、Ｓ１２００５の処理において、持ち球数が上限値である１０００００個を超えていると判別した場合（Ｓ１２００５：Ｙｅｓ）は、貸出通知コマンドを受信したにもかかわらず持ち球数を増加させることができない異常な状況であることを意味するため、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの貸出球数受領結果データを格納するバイト（４バイト目）に対して、異常を示す「０１Ｈ」を格納し（Ｓ１２０１２）、処理をＳ１２０１３へと移行する。Ｓ１２０１３の処理では、ＳＣ基板（専用ユニット５５０）に対して応答コマンドを出力するための受領結果送信処理を実行し（Ｓ１２０１３）、処理をＳ１２０１４へと移行する。この受領結果送信処理（Ｓ１２０１３）の詳細については、図２７０を参照して後述する。Ｓ１２０１４の処理では、ＳＣ基板からのデータ受信状態を未受信状態に設定して（Ｓ１２０１４）、本処理を終了する。

【１０６２】

次に、図２７０を参照して、上述した受領結果送信処理（Ｓ１２０１３）の詳細について説明する。図２７０は、この受領結果送信処理（Ｓ１２０１３）を示すフローチャートである。図２７０に示した通り、この受領結果送信処理（Ｓ１２０１３）が実行されると、まず、貸出通番カウンタ５０３ｙの値に１を加算して更新し（Ｓ１２１０１）、次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文長データ（１バイト目のデータ）に５バイトを示すデータ（「０５Ｈ」）を格納する（Ｓ１２１０２）。次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文コードデータ（２バイト目のデータ）に「０３Ｈ」を格納し（Ｓ１２１０３）、貸出通番データ（３バイト目のデータ）に貸出通番カウンタ５０３ｙの値を格納する（Ｓ１２１０４）。Ｓ１２１０４の処理が終了すると、次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの先頭アドレスを送信元アドレスに設定し（Ｓ１２１０５）、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）向けの出力ポートを今回のコマンドを出力するための出力ポートに設定して（Ｓ１２１０６）、電文送信処理を実行し（Ｓ１２１０７）、本処理を終了する。この電文送信処理（Ｓ１２１０７）は、図２６１を参照して上述した電文送信処理（Ｓ１０３１２）と同一の処理（指定したコマンド送信バッファのデータを指定した出力ポートから出力させるための処理）であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ１２

１０７の処理が終了すると、枠エラー状態バッファ５０３ｋにＳＣ基板との通信異常を示すデータが格納されているか否かを判別する（Ｓ１２１０８）。Ｓ１２１０８の処理において、ＳＣ基板との通信異常を示すデータが格納されていると判別した場合は（Ｓ１２１０８：Ｙｅｓ）、通信異常を示すデータをクリアして（Ｓ１２１０９）、本処理を終了する。Ｓ１２１０８の処理が実行されるのは、ＳＣ基板からコマンドを正常に受信できた場合であるため、Ｓ１２１０８の処理が実行されている時点で通信異常が起きていないことを意味するためである。一方、Ｓ１２１０８の処理において、通信異常を示すデータが格納されていないと判別した場合は（Ｓ１２１０８：Ｎｏ）、Ｓ１２１０９の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１０６３】

次に、図２７１を参照して、上述したＳＣ基板通信処理（図２６４参照）の中の１処理である設置情報通知送信処理（Ｓ１１２１１）の詳細について説明する。この設置情報通知送信処理（Ｓ１１２１１）は、６０秒のコマンド出力周期となる毎に、ＳＣ基板（専用ユニット５５０）に対して遊技機設置情報を含む遊技機情報通知コマンドを出力するために実行される処理である。図２７１は、この設置情報通知送信処理（Ｓ１１２１１）を示すフローチャートである。図２７１に示した通り、設置情報通知送信処理（Ｓ１１２１１）が実行されると、まず、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文長データ（１バイト目のデータ）として、設置情報を通知する際の電文長である４６バイトに対応するデータ（「２ＥＨ」）を設定し（Ｓ１１５０１）、次いで、電文コードデータ（２バイト目のデータ）として、遊技機情報通知コマンドを示す「０１Ｈ」を設定する（Ｓ１１５０２）。次いで、通信通番データ（３バイト目のデータ）として、ＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｗの値を設定して（Ｓ１１５０３）、ＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｗの値に１を加算する（Ｓ１１５０４）。Ｓ１１５０４の処理が終了すると、次いで、データ部のうちデータ部Ａ（４バイト目）に対して遊技機種類を示す「０１Ｈ」を設定し（Ｓ１１５０５）、データ部Ｂ（５バイト目）に対して遊技機設置情報を示す「０１Ｈ」を格納する（Ｓ１１５０６）。Ｓ１１５０６の処理が終了すると、次いで、データ部Ｃ（６バイト目以降）に対して遊技機設置情報格納バッファ５０３ｅのデータを設定し（Ｓ１１５０７）、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの先頭アドレスを送信元アドレスに設定する（Ｓ１１５０８）。次いで、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）向けの出力ポートを今回のコマンドを出力するための出力ポートに設定し（Ｓ１１５０９）、電文送信処理を実行する（Ｓ１１５１０）。この電文送信処理（Ｓ１１５１０）は、図２６１を参照して上述した電文送信処理（Ｓ１０３１２）と同一の処理（指定したコマンド送信バッファのデータを指定した出力ポートから出力させるための処理）であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ１１５１０の処理が終了すると、設置情報通知送信周期タイマ５０３ａｃに対して６０秒に対応するタイマ値を設定し（Ｓ１１５１１）、本処理を終了する。この設置情報通知送信処理（Ｓ１１２１１）を実行することにより、６０秒周期で遊技機情報通知コマンドに対して遊技機設置情報を含めて出力することができる。

【１０６４】

次に、図２７２を参照して、上述したＳＣ基板通信処理（図２６４参照）の中の１処理である性能情報通知送信処理（Ｓ１１２１３）の詳細について説明する。この性能情報通知送信処理（Ｓ１１２１３）は、１８０秒のコマンド出力周期となる毎に、ＳＣ基板（専用ユニット５５０）に対して遊技機性能情報を含む遊技機情報通知コマンドを出力するために実行される処理である。図２７２は、この性能情報通知送信処理（Ｓ１１２１３）を示すフローチャートである。図２７２に示した通り、性能情報通知送信処理（Ｓ１１２１３）が実行されると、まず、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文長データ（１バイト目のデータ）として、性能情報を通知する際の電文長である５７バイトに対応するデータ（「３９Ｈ」）を設定し（Ｓ１１５４１）、次いで、電文コードデータ（２バイト目のデータ）として、遊技機情報通知コマンドを示す「０１Ｈ」を設定する（Ｓ１１５４２）。次いで、通信通番データ（３バイト目のデータ）として、ＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｗの値を設定して（Ｓ１１５４３）、ＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｗの値に１を加算

する（Ｓ１１５４４）。Ｓ１１５４４の処理が終了すると、次いで、データ部のうちデータ部Ａ（４バイト目）に対して遊技機種類を示す「０１Ｈ」を設定し（Ｓ１１５４５）、データ部Ｂ（５バイト目）に対して遊技機性能情報を示す「００Ｈ」を格納する（Ｓ１１５４６）。Ｓ１１５４６の処理が終了すると、次いで、データ部Ｃ（６バイト目以降）に対して遊技機性能情報格納バッファ５０３ｆのデータを設定し（Ｓ１１５４７）、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの先頭アドレスを送信元アドレスに設定する（Ｓ１１５４８）。次いで、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）向けの出力ポートを今回のコマンドを出力するための出力ポートに設定し（Ｓ１１５４９）、電文送信処理を実行する（Ｓ１１５５０）。この電文送信処理（Ｓ１１５５０）は、図２６１を参照して上述した電文送信処理（Ｓ１０３１２）と同一の処理（指定したコマンド送信バッファのデータを指定した出力ポートから出力させるための処理）であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ１１５５０の処理が終了すると、性能情報通知送信周期タイマ５０３ａｄに対して１８０秒に対応するタイマ値を設定し（Ｓ１１５５１）、本処理を終了する。この性能情報通知送信処理（Ｓ１１２１３）を実行することにより、１８０秒周期で遊技機情報通知コマンドに対して遊技機性能情報を含めて出力することができる。

【１０６５】

次に、図２７３および図２７４を参照して、上述したホールコン・不正監視情報通知送信処理（Ｓ１１２１４）の詳細について説明する。このホールコン・不正監視情報通知送信処理（Ｓ１１２１４）は、遊技機情報通知コマンドとしてホールコン・不正監視情報を含むコマンドを出力するための処理である。図２７３は、このホールコン・不正監視情報通知送信処理（Ｓ１１２１４）を示すフローチャートである。図２７３に示した通り、ホールコン・不正監視情報通知送信処理（Ｓ１１２１４）が実行されると、まず、パチンコ機１０のエラー状態を読み出して、読み出したエラー状態に対応するデータを遊技機エラー状態バッファ５０３ｎに格納する（Ｓ１１６０１）。次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文長データ（１バイト目のデータ）、電文コードデータ（２バイト目のデータ）にそれぞれ１８バイトを示す「１２Ｈ」、および遊技機情報通知コマンドを示す「０１Ｈ」を格納し（Ｓ１１６０２）、通信通番データ（３バイト目のデータ）としてＳＣ基板通信通番カウンタ５０３ｗの値を設定する（Ｓ１１６０３）。なお、Ｓ１１６０２の処理において設定している電文長は、遊技情報数（種別情報とカウント情報との組合せ）が０個である場合の値を仮で設定している。遊技情報数が０でない場合は、後述するホールコン・不正監視情報出力処理（図２７４参照）のＳ１１６４８の処理の中で電文長データに対して遊技情報数分のバイト数が加算される。Ｓ１１６０３の処理が終了すると、ＳＣ基盤通信通番カウンタ５０３ｗの値に１を加算して更新し（Ｓ１１６０４）、次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのうちデータ部Ａデータおよびデータ部Ｂデータ（４バイト目および５バイト目のデータ）として、それぞれ遊技機種類を示す「０１Ｈ」、およびホールコン・不正監視情報を示す「０２Ｈ」を設定する（Ｓ１１６０５）。Ｓ１１６０５の処理が終了すると、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃのうちデータ部Ｃデータを設定して遊技機情報通知コマンドの出力を設定するためのホールコン・不正監視情報出力処理を実行し（Ｓ１１６０６）、本処理を終了する。このホールコン・不正監視情報出力処理（Ｓ１１６０６）の詳細について、図２７４を参照して説明する。

【１０６６】

図２７４は、このホールコン・不正監視情報出力処理（Ｓ１１６０６）を示すフローチャートである。図２７４に示した通り、ホールコン・不正監視情報出力処理（Ｓ１１６０６）が実行されると、まず、データ部Ｃデータのうち、現在の遊技球数データ（６～８バイト目のデータ）、発射球数データ（９バイト目のデータ）、総賞球数データ（１０バイト目のデータ）として、それぞれ遊技球数記憶領域５０３ｉのデータ、発射球数バッファ５０３ｑのデータ、総賞球数バッファ５０３ｒのデータをそれぞれ設定（格納）する（Ｓ１１６４１）。Ｓ１１６４１の処理が終了すると、次いで、データ部Ｃのうち主制御状態１ＳＣデータおよび主制御状態２ＳＣデータ（１１バイト目および１２バイト目のデータ）として、主制御状態バッファ５０３ｊに格納されている主制御状態１および主制御状態

２の値をそれぞれ格納する（Ｓ１１６４２）。Ｓ１１６４２の処理が終了すると、次いで、データ部Ｃのうち遊技機エラー状態ＳＣのデータ（１３バイト目のデータ）として、遊技機エラー状態バッファ５０３ｎのデータを設定し（Ｓ１１６４３）、不正検知状態１～３データ（１４～１６バイト目のデータ）として不正検知状態格納バッファ５０３ｍの不正検知状態１～３のデータを設定する（Ｓ１１６４４）。Ｓ１１６４４の処理が終了すると、次いで、データ部Ｃのうち遊技情報数ＳＣデータ（１７バイト目のデータ）としてＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値を設定し（Ｓ１１６４５）、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が０であるか否かを判別する（Ｓ１１６４６）。

【１０６７】

Ｓ１１６４６の処理において、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ１１６４６：Ｎｏ）、今回の遊技機情報通知コマンドに対して含める遊技情報が１組以上存在することを意味するため、ＳＣ基板送信遊技情報バッファ５０３ｇに格納されている遊技情報とカウント情報との組合せを、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖのカウンタ値（遊技情報数）分、データ部Ｃの遊技情報およびカウント情報（１８バイト目以降）に格納する（Ｓ１１６４７）。Ｓ１１６４７の処理が終了すると、次いで、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの電文長データに対して、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖのカウンタ値の２倍の数値を加算して更新する（Ｓ１１６４８）。本処理により、上述したホールコン・不正監視情報通知送信処理（図２７３参照）の中で設定されていた遊技情報数が０と仮定した場合の電文長（即ち、「１２Ｈ」）に対して、今回送信する遊技情報数の分の電文長（バイト数）を加算することができるので、遊技情報数によらず、電文長を正確に設定することができる。Ｓ１１６４８の処理が終了すると、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値を０にリセットして（Ｓ１１６４９）、処理をＳ１１６５０へと移行する。一方、Ｓ１１６４６の処理において、ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ５０３ｖの値が０であると判別した場合は（Ｓ１１６４６：Ｙｅｓ）、格納すべき遊技情報が存在しないことを意味するため、Ｓ１１６４７～Ｓ１１６４９の各処理をスキップして、処理をＳ１１６５０へと移行する。Ｓ１１６５０の処理では、ＳＣ基板送信バッファ５０３ｃの先頭アドレスを送信元アドレスに設定する（Ｓ１１６５０）。次いで、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）向けの出力ポートを今回のコマンドを出力するための出力ポートに設定し（Ｓ１１６５１）、電文送信処理を実行し（Ｓ１１６５２）、本処理を終了する。この電文送信処理（Ｓ１１６５２）は、図２６１を参照して上述した電文送信処理（Ｓ１０３１２）と同一の処理（指定したコマンド送信バッファのデータを指定した出力ポートから出力させるための処理）であるため、ここではその詳細な説明については省略する。これらのホールコン・不正監視情報通知送信処理（図２７３参照）およびホールコン・不正監視情報出力処理（図２７４参照）を実行することにより、ＳＣ基板（専用ユニット５５０）に対して３００ｍｓ周期で出力する遊技機情報通知コマンドに対して、エラー情報や遊技情報を正確に含めることができる。

【１０６８】

次に、図２７５を参照して、本第３制御例における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１によって実行されるタイマ割込処理の詳細について説明する。このタイマ割込処理は、１ｍｓ毎に実行される定期処理である。このタイマ割込処理が実行されると、まず、パチンコ機１０の内部において遊技球を循環させるための揚上・研磨装置５１１の揚上モータ５１１ｇの動作を更新するための揚上モータ管理処理を実行する（Ｓ１２２０１）。この揚上モータ管理処理（Ｓ１２２０１）の詳細については、図２７６を参照して後述する。Ｓ１２２０１の処理が終了すると、次いで、持ち球数を表示させるための遊技球数表示装置５１３、および枠制御表示器５１２の表示制御を行うための球数表示制御処理を実行する（Ｓ１２２０２）。この球数表示制御処理（Ｓ１２２０２）の詳細については、図２７７を参照して後述する。Ｓ１２２０２の処理が終了すると、次いで、各種タイマのタイマ値を更新し（Ｓ１２２０３）、各種スイッチの状態を読み込んで対応する制御を行うためのスイッチ読み込み処理を実行する（Ｓ１２２０４）。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）の詳細については、図２７９を参照して後述する。Ｓ１２２０４の処理が終了する

と、次いで、各種の不正や異常を検知して不正情報やエラー情報を記憶しておくための不正検知処理を実行し（Ｓ１２２０５）、エラー解除スイッチ５１９に対する操作の有無を監視して、長押し操作が認められた場合に対応するエラーの解除を設定するためのエラー解除スイッチ監視処理を実行して（Ｓ１１２０６）、本処理を終了する。

【１０６９】

次に、図２７６を参照して、上述した揚上モータ管理処理（Ｓ１２２０１）の詳細について説明する。図２７６は、この揚上モータ管理処理（Ｓ１２２０１）が実行されると、まず、揚上モータ５１１ｇの動作状態を読み出して（Ｓ１２３０１）、揚上モータ５１１ｇが動作中であるか否かを判別する（Ｓ１２３０２）。Ｓ１２３０２の処理において、揚上モータ５１１ｇが動作中である（通常動作または復帰動作を行っている）と判別した場合は（Ｓ１２３０２：Ｙｅｓ）、次いで、遊技球の発射を停止させる必要がある発射停止エラーの発生中であるか否かを判別する（Ｓ１２３０３）。Ｓ１２３０３の処理において、発射停止エラーの発生中ではないと判別した場合は（Ｓ１２３０３：Ｎｏ）、揚上モータ５１１ｇの動作を更新して（Ｓ１２３０５）、本処理を終了する。ここで、本第３制御例では、揚上モータ５１１ｇに設定される動作毎に、揚上モータ５１１ｇの動作シナリオが予め規定されている。この揚上モータ５１１ｇに設定される動作シナリオについて、図２８１を参照して説明する。

【１０７０】

図２８１（ａ）は、本第３制御例において揚上モータ５１１ｇを通常動作（１個の遊技球を球発射位置１１２ａ４に送り出すための動作）させる場合に設定される通常動作用の動作シナリオを示した図であり、図２８１（ｂ）は、本第３制御例において揚上モータ５１１ｇを復帰動作（エラー復帰時や電源投入時に揚上モータ５１１ｇを初期位置に復帰させるための動作）させる場合に設定される復帰動作用の動作シナリオを示した図である。図２８１（ａ）に示した通り、通常動作用の動作シナリオは、２ｍｓ待機する通常動作１と、その通常動作１の後に実行される動作であって揚上モータセンサ５１１ｇ６がオン検出するまで揚上モータ５１１ｇを通常速度で駆動させる通常動作２と、その通常動作２の後に実行される動作であって１２ｍｓの間揚上モータ５１１ｇを通常速度で駆動させる通常動作３と、その通常動作３の後で実行される判別であって揚上出口センサ５１１ｊがオンである場合（即ち、通常動作によって遊技球が正常に揚上出口センサ５１１ｊを通過して球出口５１１ｍへと誘導された場合）に後述する通常動作４へと移行させ、オフである場合（即ち、通常動作を行ったにもかかわらず遊技球が球出口５１１ｍへと誘導されなかった場合）は通常動作２へと移行させるセンサ判別と、５０ｍｓ待機した後に通常動作の終了を設定する通常動作４と、で構成されている。この通常動作用の動作シナリオの通常動作２および通常動作３によってスクリューギア５１１ｇ３を略１周させることができ、動作開始時にスクリュー５１１ｈの最上段のスクリュー羽根に遊技球が乗っていた場合には当該遊技球を球出口５１１ｍから排出させて球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導することができ、最上段のスクリュー羽根に遊技球が乗っていなかった場合（若しくは揚上モータ５１１ｇが正常動作しなかった場合）はスクリュー５１１ｈを再度１周させることができる。つまり、２番目のスクリュー羽根に遊技球が乗っていれば、球出口５１１ｍから遊技球を排出させることができる。これにより、通常動作を設定する毎に、遊技球を球出口５１１ｍから排出させて球発射位置（特定位置）１１２ａ４に誘導することができる。

【１０７１】

次に、図２８１（ｂ）を参照して、揚上・研磨装置５１１の動作停止から復帰した場合等に実行される復帰動作用の動作シナリオの詳細について説明する。図２８１（ｂ）に示した通り、復帰動作用の動作シナリオは、５０ｍｓ待機させる復帰動作１と、その復帰動作１の後に実行される動作であって揚上モータ５１１ｇを１６０ｍｓ間逆方向に低速駆動させる復帰動作２と、その復帰動作２の後に実行される動作であって揚上モータ５１１ｇを停止して５０ｍｓ待機させる復帰動作３と、その復帰動作３の後に実行される動作であって揚上モータセンサ５１１ｇ６がオン検出されるまで揚上モータ５１１ｇを正方向に低

速駆動させる復帰動作４と、その復帰動作４の後に実行される動作であって揚上モータ５１１ｇを２４ｍｓの間正方向に低速駆動させる復帰動作５と、その復帰動作５の後で実行される判別であって揚上出口センサ５１１ｊがオンである場合（即ち、復帰動作によって遊技球が正常に揚上出口センサ５１１ｊを通過して球出口５１１ｍへと誘導された場合）に後述する復帰動作６へと移行させ、オフである場合（即ち、復帰動作を行ったにもかかわらず遊技球が球出口５１１ｍへと誘導されなかった場合）は復帰動作４へと移行させるセンサ判別と、５０ｍｓ待機した後に通常動作の終了を設定する復帰動作６と、で構成されている。この復帰動作用の動作シナリオの復帰動作２によってスクリュー５１１ｈを逆方向に回転させることで、揚上通路５１１ｂに誘導される途中の中途半端な位置で揚上・研磨装置５１１の動作が停止した場合に、当該中途半端な位置の遊技球を流下経路５１１ａへと戻す（スクリュー羽根を降下させて流下経路５１１ａへと押し出す）ことができる。また、復帰動作４および復帰動作５によってスクリューギア５１１ｇ３を略１周させることができ、動作開始時にスクリュー５１１ｈの最上段のスクリュー羽根に遊技球が乗っていた場合には当該遊技球を球出口５１１ｍから排出させて球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導することができ、最上段のスクリュー羽根に遊技球が乗っていなかった場合（若しくは揚上モータ５１１ｇが正常動作しなかった場合）はスクリュー５１１ｈを再度１周させることができる。つまり、２番目のスクリュー羽根に遊技球が乗っていれば、球出口５１１ｍから遊技球を排出させることができる。これにより、復帰動作が実行された場合に、球出口５１１ｍから正常に遊技球が排出されるまで復帰動作を継続することができる（排出されない場合はエラー状態とする）ことができる。

【１０７２】

図２７６に戻って説明を続ける。Ｓ１２３０３の処理において、発射停止エラーの発生中であると判別した場合は（Ｓ１２３０３：Ｙｅｓ）、揚上モータ５１１ｇの動作停止を設定して（Ｓ１２３０４）、本処理を終了する。ここで、本第３制御例における発射停止エラーとしては、外枠１１が開放されていることを示す扉開放中エラー、内枠１２が開放されていることを示す枠開放中エラー、発射された遊技球の数と球回収通路５３０に戻ってきた遊技球の数との差分が５００個以上となったことを示すＩＮ・ＯＵＴ不整合エラー、揚上モータ５１１ｇの駆動を１０回設定したにも関わらず遊技球が揚上出口センサ５１１ｊによって検出されなかったことを示す揚上モータ異常検知エラー、揚上モータ５１１ｇの初期動作中に揚上出口センサ５１１ｊがオンになった後、オン状態が５秒以上継続していることを示す揚上異常１エラー、通常遊技中に揚上出口センサ５１１ｊがオンになった後、オン状態が５秒以上継続していることを示す揚上異常１エラーが設けられている。外枠１１および内枠１２が開放されている場合に発射停止させる（揚上モータ５１１ｇの停止を設定して球出口５１１ｍから遊技球が排出されないようにする）のは、外枠１１または内枠１２が開放されると、枠側に固定されている揚上・研磨装置５１１とパチンコ機１０の本体側に固定されている球発射ユニット１１２ａとが離間してしまい、球出口５１１ｍから排出された遊技球が球発射ユニット１１２ａへと届くことなく、枠とパチンコ機１０の本体との間の空間から落下してしまうことを防止する趣旨である。また、ＩＮ・ＯＵＴ不整合エラーの発生時に発射停止させるのは、発射されてから球回収通路５３０に戻るまでの間に球詰まり等の物理的な異常が発生している可能性が高いため、遊技球を発射するほど球詰まり箇所に遊技球が溜まっていく虞があるためである。また、揚上モータ異常検知エラー、揚上異常１エラー、および揚上異常２エラーの発生時に発射停止させるのは、そもそも揚上・研磨装置５１１から球発射ユニット１１２ａへと遊技球を正常に送り出すことができていない（揚上・研磨装置５１１の内部で遊技球が詰まっている、若しくは揚上モータ５１１ｇが故障等により正常動作できなくなっている）可能性が高く、遊技球の発射制御により球詰まりや揚上モータ５１１ｇの異常が悪化する可能性があるためである。

【１０７３】

これに対し、Ｓ１２３０２の処理において、揚上モータ５１１ｇが動作中ではないと判別した場合は（Ｓ１２３０２：Ｎｏ）、次いで、発射停止エラーの発生情報があるか否か

を判別する（Ｓ１２３０６）。Ｓ１２３０６の処理において、発射停止エラーの発生情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｓ１２３０６：Ｎｏ）、揚上モータ５１１ｇが通常動作可能な状況であることを意味するため、主制御装置１１０から減算基準信号を受信したか否かを判別し（Ｓ１２３０７）、減算基準信号を受信したと判別した場合は（Ｓ１２３０７：Ｙｅｓ）、次いで、持ち球数が０より大きい数であるか否かを判別する（Ｓ１２３０８）。Ｓ１２３０８の処理において、持ち球数が０であると判別した場合は（Ｓ１２３０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１２３０８の処理において、持ち球数が０より大きい数であると判別した場合は（Ｓ１２３０８：Ｙｅｓ）、揚上モータ５１１ｇの動作開始を設定し（Ｓ１２３０９）、次いで、計数禁止フラグ５０３ａｐをオンに設定して（Ｓ１２３１０）、本処理を終了する。上述した通り、この計数禁止フラグ５０３ａｐがオンの間は、計数ボタン５１５に対する操作態様によらず、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている持ち球数の減算（および専用ユニット５５０への持ち球の移行）が禁止される。この計数禁止フラグ５０３ａｐは、揚上モータ５１１ｇの動作によって揚上・研磨装置５１１内の１の遊技球が減算出口スイッチ５１１ｋ（図１９７（ｄ）参照）の通過を検出されるまで（即ち、１の遊技球が発射に用いられたと判断されて持ち球数が減算されるまで）オン状態が維持される。これにより、減算基準信号を受信して揚上モータ５１１ｇを動作させている間（減算出口スイッチ５１１ｋを遊技球が通過するよりも前）に計数ボタン５１５が操作されたとしても、持ち球数が減算されることを回避することができるので、減算基準信号を受信してから減算出口スイッチ５１１ｋを通過するよりも前に持ち球数が０となってしまう（実質的に持ち球がマイナスの状態となってしまう）ことを抑制することができる。よって、より好適に持ち球を更新することができる。一方、Ｓ１２３０７の処理において、減算基準信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１２３０７：Ｎｏ）、Ｓ１２３０８～Ｓ１２３１０の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【１０７４】

一方、Ｓ１２３０６の処理において、発射停止エラーの発生情報が記憶されていると判別した場合は（Ｓ１２３０６：Ｙｅｓ）、次いで、発射停止エラーが解消されたか否かを判別し（Ｓ１２３１１）、発射停止エラーが解消されていれば（Ｓ１２３１１：Ｙｅｓ）、揚上モータ５１１ｇに対して復帰動作用の動作シナリオ（図２８１（ｂ）参照）に基づく復帰動作の開始を設定して（Ｓ１２３１２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２３１１の処理において、発射停止エラーが解消されていないと判別した場合は（Ｓ１２３１１：Ｎｏ）、揚上モータ５１１ｇを動作させることができない状況が継続しているため、Ｓ１２３１２の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この揚上モータ管理処理（Ｓ１２２０３）を実行することにより、揚上モータ５１１ｇの動作を好適に制御することができると共に、発射停止エラーが発生した場合に揚上モータ５１１ｇを停止させることで揚上・研磨装置５１１から球発射ユニット１１２ａへと遊技球が送り出され続けてしまう（誘導され続けてしまう）ことを抑制することができる。なお、本第３制御例では、発射停止エラーが発生した場合に、枠制御装置５００側において揚上・研磨装置５１１の動作（揚上モータ５１１ｇの動作）のみを停止させ、球発射ユニット１１２ａに関しては通常動作させる構成としている。このように構成することで、主制御装置１１０側において何ら特別な制御を行わなくても遊技球の発射を停止させることができる（遊技球が球発射ユニット１１２ａ側に送られなくなるので球発射ユニット１１２ａが動作したとしても発射する遊技球が存在しなくなる）。つまり、主制御装置１１０側において発射停止エラーに応じて球発射ユニット１１２ａの動作を停止させる制御処理を設ける必要がないため、主制御装置１１０側の処理負荷を軽減することができる。

【１０７５】

なお、本第３制御例では、枠制御装置５００側において発射停止エラーが発生している場合に、揚上モータ５１１ｇの動作を停止させることにより、球発射位置（特定位置１１２ａ４）への遊技球の送り出し動作を停止させる構成としていたが、遊技球の送り出し動作を停止させる条件はこれに限られるものではない。例えば、ＩＣカードの返却操作の有

無を専用ユニット５５０から枠制御装置５００へと通知するコマンドを設ける（若しくは既存の貸出通知コマンドに返却操作の有無を示すデータを含める）構成とした上で、ＩＣカードが返却されることなく（即ち、１の遊技者が遊技を継続している状況下において）通常遊技中の発射球数（減算出口スイッチ５１１ｋを通過した遊技球の数）が規定数（例えば、５０００個）の倍数となる毎に、所定期間（例えば、５分間）、揚上モータ５１１ｇの動作を停止させて球発射位置（特定位置１１２ａ４）への遊技球の送り出し動作を停止させる（遊技球の発射を不可能とする）構成としても良い。このように構成することで、仮に、遊技者が遊技にのめり込んでいたとしても、規定数（５０００個）毎に設定される所定期間（５分間）の遊技球を発射不可能な期間の間に、遊技者の遊技に対する感情を落ち着かせることができ、遊技を継続するか否かについての冷静な判断を行わせることができるので、遊技者が遊技に対してのめり込みすぎてしまうことを抑制することができる。また、発射球数（減算出口スイッチ５１１ｋを通過した遊技球の数）が規定数の倍数となることに代えて、遊技時間が規定時間（例えば、１時間）の倍数となる毎に、所定期間（例えば、５分間）、揚上モータ５１１ｇの動作を停止させて球発射位置（特定位置１１２ａ４）への遊技球の送り出し動作を停止させる（遊技球の発射を不可能とする）構成としても良い。このように構成した場合も、所定期間（５分間）の遊技球を発射不可能な期間の間に、遊技者の遊技に対する感情を落ち着かせることができ、遊技を継続するか否かについての冷静な判断を行わせることができるので、遊技者が遊技に対してのめり込みすぎてしまうことを抑制することができる。また、例えば、大当たりのエンディング期間や保留球数が上限数まで到達した状況等の、遊技球を発射したとしてもメリットがないまたは少ない状況下において、遊技球の送り出し動作を停止させる（遊技球の発射を不可能とする）構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対して持ち球を損させてしまうことを抑制することができる。

【１０７６】

次に、図２７７を参照して、上述した球数表示制御処理（Ｓ１２２０２）の詳細について説明する。この球数表示制御処理（Ｓ１２２０２）は、タイマ割込処理（図２７５参照）の中の１処理であり、持ち球数を表示させるための遊技球数表示装置５１３、および枠制御表示器５１２の表示制御を行うための処理である。図２７７は、この球数表示制御処理（Ｓ１２２０２）を示したフローチャートである。図２７７に示した通り、この球数表示制御処理（Ｓ１２２０２）が実行されると、まず、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇのデータを、遊技球数表示送信バッファ５０３ａｈ、および枠表示送信バッファ５０３ａｉに対して格納する（Ｓ１２４０１）。なお、上述した通り、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇには、メイン処理（図２５４参照）の中で持ち球数（または持ち球数が５００００を超えている場合は５００００個）を示す６バイトのデータが格納されている。なお、１バイト目～６バイト目のデータがそれぞれ持ち球数の１桁目～６桁目を表示させるためのデータに相当する。また、Ｓ１２４０１の処理では、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納されている１バイトデータを６バイトの記憶領域である遊技球数表示送信バッファ５０３ａｈ、および枠表示送信バッファ５０３ａｉに格納する（同一のデータを２つのバッファに格納する）。

【１０７７】

Ｓ１２４０１の処理が終了すると、次いで、球抜き状態中であるか否かを判別し（Ｓ１２４０２）、球抜き状態中でないと判別した場合は（Ｓ１２４０２：Ｎｏ）、次いで、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報が格納されているか否かを判別する（Ｓ１２４０３）。Ｓ１２４０３の処理において、エラー表示情報が格納されていると判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｙｅｓ）、次いで、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０１以上の値であるか否かを判別し（Ｓ１２４０４）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０１以上の値であると判別した場合は（Ｓ１２４０４：Ｙｅｓ）、枠制御表示器５１２に対して発生中のエラーの種別を示すエラーコードを表示させるために枠表示送信バッファ５０３ａｉの１～３バイト目の記憶領域のデータを、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊのデータで上書きし（Ｓ１２４０５）、処理をＳ１２４

０６へと移行する。つまり、エラー表示情報が存在する場合は、枠表示送信バッファ５０３ａｉの６バイトの記憶領域のうち、１～３バイト目にエラー表示情報が格納される。これは、エラーコードが３桁の英数字で構成されるためである。なお、Ｓ１２４０４の処理で参照されるエラーコード表示タイマ５０３ａｑは、０～１１００（「０００００Ｈ」～「０４４ＣＨ」）の範囲で更新される２バイトのループカウンタで構成されている。エラーコード表示タイマ５０３ａｑを含む各種タイマは、タイマ割込処理（図２７５参照）が実行される毎（即ち、１ｍｓ毎）に更新されるため、エラーコード表示タイマ５０３ａｑは、１周するのに１１００ｍｓ（１．１秒）を要する。よって、Ｓ１２４０４の処理では、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０１～１１００の間（１．１秒間の周期のうち１秒間）において「Ｙｅｓ」判定となり、エラーコードの表示を設定するためのＳ１２４０５の処理へと移行する一方で、０～１００の間（１．１秒間の周期うち０．１秒間）は「Ｎｏ」判定となることによりエラーコードの表示を設定するためのＳ１２４０５の処理がスキップされる（持ち球数を示す６バイトのデータが格納された状態が維持される）。

【１０７８】

これらに対し、Ｓ１２４０２の処理で球抜き状態中であると判別した場合（Ｓ１２４０２：Ｙｅｓ）、およびＳ１２４０３の処理でエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報が格納されていないと判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｎｏ）、Ｓ１２４０４，Ｓ１２４０５の各処理をスキップして、処理をＳ１２４０６へと移行する。Ｓ１２４０６の処理では、枠制御表示器５１２、および遊技球数表示装置５１３に対して表示させる表示データを出力するための球数表示データ出力処理を実行し（Ｓ１２４０６）、本処理を終了する。この球数表示データ出力処理（Ｓ１２４０６）の詳細について、図２７８を参照して説明する。

【１０７９】

図２７８は、この球数表示データ出力処理（Ｓ１２４０６）を示すフローチャートである。この球数データ出力処理（Ｓ１２４０６）では、まず、球抜き状態中であるか否かを判別し（Ｓ１２４４１）、球抜き状態中であると判別した場合は（Ｓ１２４４１：Ｙｅｓ）、球抜き状態中であることを示す特殊表示を行うための表示データを出力データとして設定し（Ｓ１２４４２）、処理をＳ１２４５０へと移行する。なお、球抜き状態中であることを示す特殊表示として、例えば、全ての７セグメントを点滅表示させる表示態様が設定される。一方、Ｓ１２４４１の処理において、球抜き状態中ではないと判別した場合は（Ｓ１２４４１：Ｎｏ）、次いで、０～５の範囲で更新されるループカウンタである表示切替用カウンタ５０３ａｋの値を更新するためのＳ１２４４３～Ｓ１２４４５の各処理を実行する。具体的には、表示切替用カウンタ５０３ａｋの値が５であるか否かを判別し（Ｓ１２４４３）、表示切替用カウンタ５０３ａｋの値が５であると判別した場合は（Ｓ１２４４３：Ｙｅｓ）、表示切替用カウンタ５０３ａｋの値に０を設定し（Ｓ１２４４４）、処理をＳ１２４４６へと移行する。これに対し、Ｓ１２４４３の処理において、表示切替用カウンタ５０３ａｋの値が５ではない（０～４のいずれかの値である）と判別した場合は（Ｓ１２４４３：Ｎｏ）、表示切替用カウンタ５０３ａｋの値に１を加算して更新し（Ｓ１２４４５）、処理をＳ１２４４６へと移行する。これらのＳ１２４４３～Ｓ１２４４５の各処理を実行することにより、球数表示制御処理（図２７７参照）を実行する毎に、表示切替用カウンタ５０３ａｋのカウンタ値を０～５の範囲で１ずつ更新することができる。

【１０８０】

Ｓ１２４４４の処理、またはＳ１２４４５の処理が終了した後で実行されるＳ１２４４６の処理では、遊技球数表示送信バッファ５０３ａｈの先頭アドレスに表示切替用カウンタ５０３ａｋのカウンタ値を加算したアドレスに格納されているデータを読み出して（Ｓ１２４４６）、読み出したデータを出力データの上位バイトとして設定する（Ｓ１２４４７）。次いで、枠表示送信バッファ５０３ａｉの先頭アドレスに表示切替用カウンタ５０３ａｋのカウンタ値を加算したアドレスに格納されているデータを読み出して（Ｓ１２４

４８）、読み出したデータを出力データの下位バイトとして設定し（Ｓ１２４４９）、処理をＳ１２４５０へと移行する。Ｓ１２４４２の処理、またはＳ１２４４９の処理が終了した後で実行されるＳ１２４５０の処理では、枠制御表示器５１２向けのコマンド出力ポートに対してＳ１２４４２の処理、またはＳ１２４４７およびＳ１２４４９の処理で設定した出力データの下位バイトを設定し（Ｓ１２４５０）、遊技球数表示装置５１３向けのコマンド出力ポートに対して出力データの上位バイトを設定して（Ｓ１２４５１）、本処理を終了する。つまり、本第３制御例では、遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２に６桁の数字（または３桁のエラーコード）表示させるための６バイトのデータのうち１バイト分のデータを遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２に対して出力させる構成とし、タイマ割込処理（図２７５参照）が実行されてこの球数表示データ出力処理（図２７８参照）が実行される毎に、表示切替用カウンタ５０３ａｋの値を１ずつ更新することで別のバイトのデータを出力する構成としている。即ち、６回のタイマ割込処理（図２７５参照）をかけて遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２に表示される６桁の数字（または３桁のエラーコード）を１桁ずつ更新する構成としている。このように構成したとしても、タイマ割込処理（図２７５参照）の実行間隔は１ｍｓと非常に短いため、遊技者が更新のずれを認識することが困難に構成することができる。また、１の球数表示データ出力処理（図２７８参照）において６バイトのデータを一気に出力する構成に比較して、処理負荷を軽減できる。従って、１回のタイマ割込処理（図２７５参照）の処理負荷を軽減しつつ、遊技者に対して遊技球数表示装置５１３および枠制御表示器５１２の見た目に違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【１０８１】

この球数表示データ出力処理（図２７８参照）を実行することにより、遊技球数表示装置５１３と枠制御表示器５１２とに持ち球数を表示させておくことができるので、持ち球数を遊技者に対して確実に把握させることができると共に、一方の表示装置が故障等により表示できなくなったとしても、他方の表示装置に表示されている持ち球数を確認することで持ち球数を把握できるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、エラー発生中においては、遊技球数表示装置５１３に対して持ち球数を常に表示させておくことができる一方で、枠制御表示器５１２に対しては、３桁のエラーコードの表示と持ち球の表示とを周期的に切り替えて表示させることができる（１秒間のエラーコードの表示と０．１秒間の持ち球の表示とを周期的に繰り返す表示態様とすることができる）ので、枠制御表示器５１２を確認することでエラーの発生を容易に把握することができる。また、遊技者がより視認し易い遊技球数表示装置５１３においてはエラー表示を行わない構成とすることにより、持ち球数が分かり難くなってしまうことを抑制することができる。

【１０８２】

次に、図２７９を参照して、上述したメイン処理（図２７５参照）の中の１処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）の詳細について説明する。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）は、上述した通り、各種スイッチの状態を読み込んで対応する制御を実行するための処理である。図２７９は、このスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）を示すフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）が実行されると、まず、枠制御装置５００に接続されている各種スイッチの出力を読み込み（Ｓ１２５０１）、次いで、専用ユニット５５０（ＳＣ基板）が未接続状態であるか否かを判別する（Ｓ１２５０２）。Ｓ１２５０２の処理で専用ユニット５５０が未接続状態であると判別した場合は（Ｓ１２５０２：Ｙｅｓ）、計数ボタン５１５の押下を無効に設定して（Ｓ１２５０３）、処理をＳ１２５０４へと移行する。これに対し、Ｓ１２５０２の処理において、専用ユニット５５０と正常に接続されていると判別した場合は（Ｓ１２５０２：Ｎｏ）、Ｓ１２５０３の処理をスキップして、処理をＳ１２５０４へと移行する。Ｓ１２５０４の処理では、計数ボタン５１５の出力がオンであるか否かを判別し（Ｓ１２５０４）、出力がオンであると判別した場合は（Ｓ１２５０４：Ｙｅｓ）、計数ボタン５１５が押下されていることを意味するため、次いで、計数ボタン５１５の押下時間が５００ｍｓよりも長い期間継続しているか否かを判別する（Ｓ１２５０５）。Ｓ１２５０５の処理におい

て、計数ボタン５１５の押下時間が５００ｍｓよりも長い時間継続していると判別した場合は（Ｓ１２５０５：Ｙｅｓ）、計数ボタン５１５の長押し検出状態に設定して（Ｓ１２５０６）、処理をＳ１２５１１へと移行する。一方、Ｓ１２５０５の処理において、押下時間が５００ｍｓ以下であると判別した場合は（Ｓ１２５０５：Ｎｏ）、Ｓ１２５０６の処理をスキップして、処理をＳ１２５１１へと移行する。

【１０８３】

これに対し、Ｓ１２５０４の処理において、計数ボタン５１５の出力がオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ１２５０４：Ｎｏ）、次いで、前回のスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）時の計数ボタン５１５の出力がオンであったか否かを判別し（Ｓ１２５０７）、前回の計数ボタン５１５の出力がオンであると判別した場合は（Ｓ１２５０７：Ｙｅｓ）、次いで、現在が長押し検出状態に設定されているか否かを判別する（Ｓ１２５０８）。Ｓ１２５０８の処理において、長押し検出状態に設定されていないと判別した場合は（Ｓ１２５０８：Ｎｏ）、計数ボタン５１５の押下が検出され、且つ、５００ｍｓに満たない時間で押下が終了された（遊技者によって５００ｍｓ以下の短時間の押下が実行された）ことを意味するため、計数ボタン５１５の短押し検出状態に設定し（Ｓ１２５０９）、処理をＳ１２５１１へと移行する。一方、Ｓ１２５０７の処理で前回のスイッチ読み込み処理（Ｓ１２２０４）時の計数ボタン５１５の出力がオンでなかった（即ち、オフであった）と判別した場合（Ｓ１２５０７：Ｎｏ）、およびＳ１２５０８の処理において長押し検出状態に設定されていると判別された場合は（Ｓ１２５０８：Ｙｅｓ）、それぞれ計数ボタン５１５が押下されていない場合、および遊技者が長押し操作を終了した場合を意味するので、計数ボタン５１５の押下未検出状態に設定し（Ｓ１２５１０）、処理をＳ１２５１１へと移行する。これらのＳ１２５０６の処理、Ｓ１２５０９の処理、およびＳ１２５１０の処理で設定された検出状態が、上述した計数減算値設定処理（図２６８参照）の中で計数ボタン５１５の操作態様として特定され、当該操作態様に応じて遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている持ち球数の減算が行われる。

【１０８４】

Ｓ１２５１１の処理では、球抜き状態中であるか否かを判別し（Ｓ１２５１１）、球抜き状態中でないと判別した場合は（Ｓ１２５１１：Ｎｏ）、ファール球（球発射ユニット１１２ａによって発射されたが遊技領域に到達することなく球発射ユニット１１２ａの方向へと戻った遊技球）を検出するためのファールスイッチの出力がオンであるか否かを判別し（Ｓ１２５１２）、ファールスイッチの出力がオンであると判別した場合は（Ｓ１２５１２：Ｙｅｓ）、ファール球数バッファ５０３ｐに格納されているファール球数を示すデータに１を加算し（Ｓ１２５１３）、処理をＳ１２５１４へと移行する。一方、Ｓ１２５１１の処理において、球抜き状態中であると判別した場合（Ｓ１２５１１：Ｙｅｓ）、およびＳ１２５１２の処理においてファールスイッチの出力がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１２５１２：Ｎｏ）、Ｓ１２５１３の処理をスキップして、処理をＳ１２５１４へと移行する。Ｓ１２５１４の処理では、減算出口スイッチ５１１ｋの出力がオンであるか否かを判別し（Ｓ１２５１４）、減算出口スイッチ５１１ｋの出力がオンであると判別した場合は（Ｓ１２５１４：Ｙｅｓ）、減算球数カウンタ５０３ｔの値に１を加算して更新し（Ｓ１２５１５）、計数禁止フラグ５０３ａｐをオフに設定して（Ｓ１２５１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２５１４の処理において、減算出口スイッチ５１１ｋの出力がオフであると判別した場合は（Ｓ１２５１４：Ｎｏ）、Ｓ１２５１５、およびＳ１２５１６の各処理をスキップして、本処理を終了する。

【１０８５】

次に、図２８０を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図２８０は、枠制御装置５００内のＭＰＵ５０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ５０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から枠制御装置５００内のＭＰ

Ｕ５０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ５０３に記憶し（Ｓ１２６００）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【１０８６】

＜第３制御例における専用ユニットの電気的構成＞

次に、図２８２を参照して、本第３制御例における専用ユニット５５０の電気的構成について説明する。図２８２は、本第３制御例における専用ユニット５５０の電気的構成を示すブロック図である。本第３制御例の専用ユニット５５０は、専用ユニット５５０における主要な制御を行うためのＳＣ基板５６０、ＩＣカードの返却操作を行うための返却ボタン５５０ｃ、遊技球の貸出操作を行うための貸出ボタン５５０ｄ、液晶画面で構成されるＬＣＤ（表示部）５５０ｅ、紙幣が入金された場合に当該入金された紙幣の金額を検知可能な入金センサ５５０ｆ、およびタッチパネル５５０ｇで少なくとも構成されている。また、ＳＣ基板５６０は、各種制御を実行するＣＰＵ５６１と、当該ＣＰＵ５６１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ５６２と、そのＲＯＭ５６２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ５６３と、ＣＰＵ５６１と電気的に接続されている入出力ポート５６４と、で少なくとも構成されている。入出力ポート５６４には、上述した返却ボタン５５０ｃ等の専用ユニット５５０に設けられている各構成に加え、パチンコ機１０やホールの管理コンピュータ７００Ａ、ホールコンピュータ７００Ｂ等が接続されている。これらの構成により、ＳＣ基板５６０は、パチンコ機１０や管理コンピュータ７００Ａ、およびホールコンピュータ７００Ｂと通信可能となっている。

【１０８７】

＜第３制御例におけるＳＣ基板の制御処理について＞

次に、図２８３から図２８８を参照して、本第３制御例におけるＳＣ基板５６０のＣＰＵ５６１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、本第３制御例におけるＳＣ基板５６０のＣＰＵ５６１によって実行されるメイン処理について説明する。図２８３は、このＳＣ基板５６０におけるメイン処理を示すフローチャートである。このＳＣ基板５６０におけるメイン処理では、主として、枠制御装置５００との情報通信を行う処理と、貸出ボタン５５０ｄに対する貸出操作に対する処理と、タッチパネル５５０ｇに対する持ち球払い出し操作に対する処理と、が実行される。図２８３に示した通り、メイン処理では、まず、ＲＡＭ５６３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｅ５００１）。Ｅ５００１の処理において、ＲＡＭ５６３に電源断の発生情報が記憶されていると判別した場合は（Ｅ５００１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出してその算出したＲＡＭ判定値をＲＡＭ５６３に保存し（Ｅ５００２）、ＲＡＭ５６３のアクセスを禁止して（Ｅ５００３）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで処理を無限ループさせる。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ５６３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。一方で、Ｅ５００１の処理において、電源断の発生情報が記憶されていないと判別した場合は（Ｅ５００１：Ｎｏ）、次いで、枠制御装置５００との情報通信を行うための枠制御装置通信処理を実行する（Ｅ５００４）。この枠制御装置通信処理（Ｅ５００４）の詳細については、図２８４から図２８８を参照して後述する。枠制御装置通信処理（Ｅ５００４）が終了すると、次いで、貸出ボタン５５０ｄ（またはミニ貸し出しボタン５５０ｅ３）に対する貸出操作（押下操作）を検出したか否かを判別し（Ｅ５００５）、貸出操作を検出したと判別した場合は（Ｅ５００５：Ｙｅｓ）、貸出操作の操作内容（貸出ボタン５５０ｄに対する貸出操作であるかミニ貸し出しボタン５５０ｅ３に対する貸出操作であるか）に応じた貸出球数をＲＡＭ５６３に設けられている期間内貸出球数カウンタに加算する（Ｅ５００６）。この期間内貸出球数カウンタは、枠制御装置５００に対して１の貸出通知コマンドを出力してから次の貸出通知コマンドを出力するまでの略３００ｍｓの間に貸出操作または持ち球払い出し操作によって枠制御装置５００側へと移行させる遊技球数（持ち球数）をカウントするためのカウンタである。Ｅ５００６の処理が終了すると、次いで、貸出操作の操作内容（貸出

ボタン５５０ｄに対する貸出操作であるかミニ貸し出しボタン５５０ｅ３に対する貸出操作であるか）に応じた金額（例えば、貸出ボタン５５０ｄに対する押下操作の場合は５００円、ミニ貸出ボタン５５０ｅ３に対する押下操作の場合は１００円等）を残高情報から減算して更新し（Ｅ５００７）、更新後の残高情報に応じて残高表示領域５５０ｅ１に表示されている残高を更新し（Ｅ５００８）、Ｅ５００９の処理へと移行する。これに対し、Ｅ５００５の処理において、貸出操作を検出していないと判別した場合は（Ｅ５００５：Ｎｏ）、Ｅ５００６からＥ５００８の各処理をスキップして、処理をＥ５００９へと移行する。

【１０８８】

Ｅ５００９の処理では、持ち球払い出し操作（持ち球払い出しボタン５５０ｅ６に対する押下操作）が行われたか否かを判別し（Ｅ５００９）、持ち球払い出し操作が行われたと判別した場合は（Ｅ５００９：Ｙｅｓ）、当該操作に基づく払い出し球数を期間内貸出球数カウンタの値に加算して更新し（Ｅ５０１０）、払い出し球数に応じてＲＡＭ５６３に設けられている持ち球バッファ（持ち球数を示すデータを記憶しておくための記憶領域）のデータを更新する（Ｅ５０１１）。即ち、持ち球バッファのデータから払い出し球数を減算して更新する。Ｅ５０１１の処理が終了すると、更新後の持ち球バッファのデータが示す持ち球数に応じて持ち球表示領域５５０ｅ５に表示されている持ち球数を更新し（Ｅ５０１２）、処理をＥ５０１３へと移行する。これらに対し、Ｅ５００９の処理において、持ち球払い出し操作を検出していないと判別した場合は（Ｅ５００９：Ｎｏ）、Ｅ５０１０からＥ５０１２の各処理をスキップして、処理をＥ５０１３へと移行する。Ｅ５０１３の処理では、その他の処理（例えば、紙幣の入金の有無を監視して入金を検出した場合に残高情報を更新する処理、ＩＣカードの返却操作の有無を監視して返却操作を検出した場合に現状の残高情報や持ち球情報を反映させた上でＩＣカードを返却する処理等）を実行して（Ｅ５０１３）、処理をＥ５００１へと戻す。そして、以降も、Ｅ５００１～Ｅ５０１３の各処理を専用ユニット５５０の電源が遮断されるまで繰り返し実行する。

【１０８９】

次に、図２８４を参照して、上述したメイン処理（図２８３参照）の中の１処理である枠制御装置通信処理（Ｅ５００４）の詳細について説明する。この枠制御装置通信処理（Ｅ５００４）は、上述した通り、パチンコ機１０の枠制御装置５００との情報通信を行うために実行される処理である。図２８４は、この枠制御装置通信処理（Ｅ５００４）を示すフローチャートである。図２８４に示した通り、枠制御装置通信処理（Ｅ５００４）が実行されると、まず、枠制御基板５００から新たに受信したデータがあるか否かを判別し（Ｅ５１０１）、新たに受信したデータがあると判別した場合は（Ｅ５１０１：Ｙｅｓ）、未格納の受信データの中から１バイトのデータをＲＡＭ５６３の枠コマンド受信バッファ（枠制御装置５００から受信した各種コマンドを一時的に記憶しておくための記憶領域）に格納し（Ｅ５１０２）、受信した全データを枠コマンド受信バッファに格納したか否かを判別する（Ｅ５１０３）。Ｓ５１０３の処理において、全てのデータを格納していないと判別した場合は（Ｅ５１０３：Ｎｏ）、処理をＥ５１０２へと戻し、以降は、Ｅ５１０３の処理で全てのデータを格納したと判別されるまで、Ｅ５１０２の処理とＲ５１０３の処理とを繰り返す。Ｅ５１０３の処理において、パチンコ機１０の枠制御装置５００から受信した全てのデータを枠コマンド受信バッファに格納したと判別した場合は（Ｅ５１０３：Ｙｅｓ）、枠制御装置５００からの情報の受信が完了したことを示す枠コマンド受信完了状態に設定し（Ｅ５１０４）、処理をＥ５１０５へと移行する。これらに対し、Ｓ５１０１の処理において、枠制御基板５００から新たに受信したデータが無いと判別した場合は（Ｅ５１０１：Ｎｏ）、Ｅ５１０２～Ｅ５１０４の各処理をスキップして、処理をＥ５１０５へと移行する。Ｅ５１０５の処理では、枠制御装置５００から受信したコマンドの種別および内容に応じた制御を実行するための受信データ制御処理を実行し（Ｅ５１０５）、本処理を終了する。この受信データ制御処理（Ｅ５１０５）の詳細について、図２８５を参照して説明する。

【１０９０】

図２８５は、この受信データ制御処理（Ｅ５１０５）を示すフローチャートである。この受信データ制御処理（Ｅ５１０５）が実行されると、まず、枠制御装置５００から出力されたデータを正常に受信済みであるか否かを判別し（Ｅ５２０１）、データを正常に受信したと判別した場合は（Ｅ５２０１：Ｙｅｓ）、次いで、枠制御装置５００から遊技機情報通知コマンドを受信したか否かを判別する（Ｅ５２０２）。このＥ５２０２の処理では、枠コマンド受信バッファの電文コードのデータ（２バイト目のデータ）が遊技機情報通知コマンドを示すデータである「０１Ｈ」であるか否かによって遊技機情報通知コマンドであるか否かを判別している。Ｅ５２０２の処理において、受信したデータが遊技機情報通知コマンドであると判別した場合は（Ｅ５２０２：Ｙｅｓ）、次いで、受信データの電文長データが「１２Ｈ」から「３９Ｈ」の範囲内（１７バイトから５７バイトの範囲内）であるか否かを判別する（Ｅ５２０３）。このＥ５２０３の処理では、枠コマンド受信バッファの電文長データ（１バイト目のデータ）が「１２Ｈ」から「３９Ｈ」の範囲内であるか否かを判別している。電文長データが「１２Ｈ」から「３９Ｈ」の範囲内であると判別した場合は（Ｅ５２０３：Ｙｅｓ）、次いで、受信したデータがホールコン・不正監視情報に対応する遊技機情報通知コマンドであるか否かを判別する（Ｅ５２０４）。このＥ５２０４の処理では、枠コマンド受信バッファのデータ部Ｂ（５バイト目）のデータが「０２Ｈ」であるか否かによってホールコン・不正監視情報に対応する遊技機情報通知コマンドであるか否かを判別している。Ｅ５２０４の処理において、受信したデータがホールコン・不正監視情報に対応する遊技機情報通知コマンドではない（遊技機性能情報または遊技機設置情報に対応する遊技機情報通知コマンドである）と判別した場合は（Ｅ５２０４：Ｎｏ）、枠コマンド受信バッファの先頭アドレスを送信元アドレスに設定し（Ｅ５２０５）、管理コンピュータ７００Ｂ用の出力ポートをコマンド出力ポートに設定する（Ｅ５２０６）。Ｅ５２０６の処理が終了すると、送信元アドレスを起点として電文長データが示すバイト数分のデータをコマンド出力ポートから出力するためのＳＣ電文送信処理を実行して（Ｅ５２０７）、処理をＥ５２１５へと移行する。このＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）の詳細については、図２８６を参照して後述する。一方、Ｅ５２０４の処理において、受信したデータがホールコン・不正監視情報に対応する遊技機情報通知コマンドであると判別した場合は（Ｅ５２０４：Ｙｅｓ）、枠コマンド受信バッファのデータ部Ｃのデータ（６バイト目からチェックサムの１つ手前のバイトまでのデータ）に基づいて外部端子板出力（図２１６、図２１７参照）を設定して（Ｅ５２０８）、処理をＥ５２１５へと移行する。これらに対し、Ｅ５２０１の処理でデータを正常に受信できなかったと判別した場合（Ｅ５２０１：Ｎｏ）、およびＥ５２０３の処理において電文長データが「１２Ｈ」から「３９Ｈ」の範囲内ではないと判別した場合は（Ｅ５２０３：Ｎｏ）、異常なデータを受信していることを意味するため、そのまま処理をＥ５２１５へと移行する。

【１０９１】

一方、Ｅ５２０２の処理において、パチンコ機１０の枠制御装置５００から受信したデータが遊技機情報通知コマンドではないと判別した場合は（Ｅ５２０２：Ｎｏ）、次いで、枠制御装置５００から受信したデータが計数通知コマンドであるか否かを判別する（Ｅ５２０９）。Ｅ５２０９の処理において、計数通知コマンドであると判別した場合は（Ｅ５２０９：Ｙｅｓ）、受信したデータの電文長データ（１バイト目のデータ）が計数通知コマンドに対応する「０７Ｈ」であるか否かを判別し（Ｅ５２１０）、電文長データが「０７Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ５２１０：Ｙｅｓ）、正常な計数通知コマンドを受信したことを意味するため、計数通知コマンドにより通知された計数球数を確認するための計数通知電文受信処理を実行して（Ｅ５２１１）、処理をＥ５２１５へと移行する。この計数通知電文受信処理（Ｅ５２１１）の詳細については、図２８７を参照して後述する。一方、Ｅ５２１０の処理において、電文長データが「０７Ｈ」ではないと判別した場合は（Ｅ５２１０：Ｎｏ）、電文長とコマンドコードとが矛盾した異常なデータを受信したことを意味するため、Ｅ５２１１の処理をスキップして、処理をＥ５２１５へと移行する。

【１０９２】

一方、Ｅ５２０９の処理において、枠制御装置５００から受信したデータが計数通知コマンドではないと判別した場合は（Ｅ５２０９：Ｎｏ）、受信したデータが貸出受領結果応答コマンドであるか否かを判別し（Ｅ５２１２）、受信したデータが貸出受領結果応答コマンドであると判別した場合は（Ｅ５２１２：Ｙｅｓ）、受信したデータの電文長データ（１バイト目のデータ）が貸出受領結果応答コマンドに対応する「０５Ｈ」（５バイト）であるか否かを判別し（Ｅ５２１３）、受信データの電文長データが「０５Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ５２１３：Ｙｅｓ）、正常な貸出受領結果応答コマンドを受信したことを意味するため、貸出受領結果応答コマンドによる応答内容を判別するための貸出受領結果応答電文受信処理を実行して（Ｅ５２１４）、処理をＥ５２１５へと移行する。この貸出受領結果応答電文受信処理（Ｅ５２１４）の詳細については、図２８８を参照して後述する。一方、Ｅ５２１２の処理において枠制御装置５００から受信したデータが貸出受領結果応答コマンドではないと判別した場合（Ｅ５２１２：Ｎｏ）、およびＥ５２１３の処理において電文長データが「０５Ｈ」でないと判別した場合は（Ｅ５２１３：Ｎｏ）、異常なデータを受信したことを意味するため、Ｅ５２１４の処理をスキップして、処理をＥ５２１５へと移行する。Ｅ５２１５の処理では、枠制御装置５００からの情報を受信していないことを示す枠コマンド未受信状態に設定し（Ｅ５２１５）、本処理を終了する。

【１０９３】

次に、図２８６を参照して、上述した受信データ制御処理（図２８５参照）の中の１処理であるＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）の詳細について説明する。このＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）は、上述した通り、ＳＣ基板５６０から外部へとコマンドの出力を行うための処理である。図２８６は、このＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）を示すフローチャートである。図２８６に示した通り、ＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）が実行されると、まず、送信元アドレスから電文長データを抽出する（Ｅ５３０１）。ここで、このＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）が実行されるのは、予め出力するコマンドに対応するデータを格納しておいた記憶領域（枠コマンド受信バッファまたは枠コマンド送信バッファ）の先頭アドレス（電文長データが格納されている記憶領域）を設定先アドレスに設定した後であるため、Ｅ５３０１の処理において確実に電文長データが読み出される。Ｅ５３０１の処理が終了すると、次いで、抽出した電文長データが示すバイト数をＲＡＭ５６３に設けられているループカウンタの値に設定し（Ｅ５３０２）、ループカウンタの値を１減算して（Ｅ５３０３）、コマンドを格納しておいた記憶領域の全てのデータを専用ユニット５５０の外部（管理コンピュータ７００Ｂまたは枠制御装置５００）へと１バイトずつ送信するためのＥ５３０４～Ｅ５３０８の各処理を実行する。具体的には、送信元アドレスに格納されているデータをチェックサムデータに対応する記憶領域に加算して更新し（Ｅ５３０４）、送信元アドレスに格納されている１バイトのデータをコマンド出力ポートにセットして出力を設定する（Ｅ５３０５）。次いで、送信元アドレスに１を加算したアドレスを新たな送信元アドレスに設定し（Ｅ５３０６）、ループカウンタの値から１を減算して（Ｅ５３０７）、ループカウンタの値が０に減算されたか否かを判別する（Ｅ５３０８）。Ｅ５３０８の処理において、ループカウンタの値が０に減算されていないと判別した場合は（Ｅ５３０８：Ｎｏ）、処理をＥ５３０４へと戻し、以降は、Ｅ５３０８の処理でループカウンタの値が０に減算されたと判別されるまで、Ｅ５３０４～Ｅ５３０８の各処理を繰り返す。そして、Ｅ５３０８の処理において、ループカウンタの値が０に減算されたと判別した場合は（Ｅ５３０８：Ｙｅｓ）、チェックサムデータ以外の全てのデータを専用ユニット５５０の外部（管理コンピュータ７００Ｂまたは枠制御装置５００）に対して送信済みであることを意味するため、Ｅ５３０４の処理で加算していた１バイトのチェックサムデータを出力ポートに対してセットすることで出力を設定し（Ｅ５３０９）、本処理を終了する。このＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）を実行することで、専用ユニット５５０の外部（管理コンピュータ７００Ｂまたは枠制御装置５００）へとコマンドを正確に出力することができる。

【１０９４】

次に、図２８７を参照して、上述した計数通知電文受信処理（Ｅ５２１１）の詳細について説明する。この計数通知電文受信処理（Ｅ５２１１）は、上述した受信データ制御処理（図２８５参照）の中の１処理であり、計数通知コマンドにより通知された計数球数を確認するために実行される処理である。図２８７は、この計数通知電文受信処理（Ｅ５２１１）を示すフローチャートである。この計数通知電文受信処理（Ｅ５２１１）が実行されると、図２８７に示した通り、計数通知コマンドが格納されている枠コマンド受信バッファから計数球数データ（４バイト目のデータ）を読み出して（Ｅ５４０１）、読み出した計数球数データが示す計数球数が０であるか否かを判別する（Ｅ５４０２）。Ｅ５４０２の処理において、計数球数データが０ではないと判別した場合は（Ｅ５４０２：Ｎｏ）、読み出した計数球数データが示す計数球数をＲＡＭ５６３の持ち球バッファに加算して更新し（Ｅ５４０３）、加算後の持ち球バッファのデータに応じて持ち球表示領域５５０ｅ５の表示内容を更新して（Ｅ５４０４）、処理をＥ５４０５へと移行する。一方、Ｅ５４０２の処理において、計数球数データが０を示すデータであると判別した場合は（Ｅ５４０２：Ｙｅｓ）、専用ユニット５５０側に記憶されている持ち球が変化しないことを意味するため、Ｅ５４０３およびＥ５４０４の処理をスキップして、処理をＥ５４０５へと移行する。

【１０９５】

Ｅ５４０５の処理では、枠コマンド送信バッファの電文長データ（１バイト目）に５を設定し（Ｅ５４０５）、次いで、電文コードデータ（２バイト目）に貸出通知コマンド（図２１５（ａ）参照）を示す１３Ｈを設定する（Ｅ５４０６）。Ｅ５４０６の処理が終了すると、枠コマンド送信バッファの貸出通番データ（３バイト目）にＲＡＭ５６０に記憶されている貸出通番カウンタの値を設定して（Ｅ５４０７）、貸出通番カウンタの値を１加算して更新する（Ｅ５４０８）。Ｅ５４０８の処理が終了すると、枠コマンド送信バッファの貸出球数データ（４バイト目のデータ）に期間内貸出球数カウンタのカウンタ値を設定し（Ｅ５４０９）、期間内貸出球数カウンタのカウンタ値を０にリセットする（Ｅ５４１０）。そして、枠コマンド送信バッファの先頭アドレスを送信元アドレスに設定し（Ｅ５４１１）、枠制御装置５００用の出力ポートをコマンド出力ポートに設定する（Ｅ５４１２）。Ｅ５４１２の処理が終了すると、送信元アドレスを起点として電文長データが示すバイト数分のデータをコマンド出力ポートから出力するためのＳＣ電文送信処理を実行して（Ｅ５４１３）、本処理を終了する。このＳＣ電文送信処理（Ｅ５４１３）は、図２８６を参照して上述したＳＣ電文送信処理（Ｅ５２０７）と同一の処理が実行されるので、ここではその詳細な説明については省略する。

【１０９６】

次に、図２８８を参照して、上述した受信データ制御処理（図２８５参照）の中の１処理である貸出受領結果応答電文受信処理（Ｅ５２１４）の詳細について説明する。この貸出受領結果応答電文受信処理（Ｅ５２１４）は、上述した通り、貸出受領結果応答コマンドによる応答内容を判別するための処理である。図２８８は、この貸出受領結果応答電文受信処理（Ｅ５２１４）を示すフローチャートである。図２８８に示した通り、この貸出受領結果応答電文受信処理（Ｅ５２１４）が実行されると、枠コマンド受信バッファの貸出通番データ（３バイト目のデータ）がＲＡＭ５６３に記憶されている貸出通番カウンタの値に一致するか否かを判別し（Ｅ５５０１：Ｎｏ）、一致しないと判別した場合は（Ｅ５５０１）、前回枠制御装置５００に送信した貸出通知コマンドに対応する貸出受領結果応答コマンドではないコマンドを受信していることを意味し、異常なデータを受信した可能性があるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｅ５５０１の処理において、貸出通番データが貸出通番カウンタの値に一致したと判別した場合は（Ｅ５５０１：Ｙｅｓ）、貸出球数受領結果データ（４バイト目のデータ）が異常に対応する「０１Ｈ」であるか否かを判別し（Ｅ５５０２）、「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｅ５５０２：Ｙｅｓ）、枠制御装置５００側で貸出球数コマンドに基づく持ち球の加算が正常にできなかったことを意味する貸出エラーの報知を設定して（Ｅ５５０３）、本処理を終了する。一方、Ｅ５５０２の処理において、貸出球数受領結果データ（４バイト目のデータ）が「０１Ｈ」

ではない（即ち、正常に対応する「００Ｈ」である）と判別した場合は（Ｅ５５０２：Ｎｏ）、枠制御装置５００側で正常に持ち球の加算が完了したことを意味するため、Ｅ５５０３の処理をスキップして、本処理を終了する。

【１０９７】

以上説明した通り、本第３制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の内部において遊技球が循環する（遊技球がパチンコ機１０の外部から補給されることも遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されることもない）構成とした。より具体的には、所定の球発射位置（特定位置１１２ａ４）に配置された遊技球が球発射ユニット１１２ａによって操作ハンドル５１に対する回動操作量に応じた発射速度（発射強度）で発射されると、当該発射された遊技球が所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）へと到達してパチンコ機１０の内部に回収され、その後にパチンコ機１０の外部へと排出されることなく再度所定の球発射位置へと配置されるように構成している。即ち、球発射ユニット１１２ａによって発射されていずれかの所定領域（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口、アウト口等）を通過した遊技球が同一の経路（球回収通路５３０）に合流する（誘導される）ように構成し、当該球回収通路５３０を通過（流下）した遊技球が揚上・研磨装置５１１によって１球ずつ所定の球発射位置へと送り出されるように構成した。また、所定の入賞口（始動入賞口、特定入賞口、一般入賞口）へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に付与される特典（遊技価値）として、上述した各制御例における賞球の物理的な払い出しに代えて、電子データである持ち球情報を付与する構成としている。このように構成することで、遊技球を外部から補給することも外部へと排出することも無く、パチンコ機１０の内部において遊技球を循環させるだけで遊技を完結することができるので、パチンコ機１０に対して外部から遊技球を補給する構成、および球排出経路を介して外部に排出された遊技球を回収する構成をパチンコ機１０とは別で設ける必要がなくなり、ホール設備を簡略化することができる。よって、ホールの設備投資を抑えることができる。また、遊技者が遊技球に触れることなく遊技を行うことができるため、ホールにおける１のパチンコ機１０で遊技に用いられた遊技球がホール内を循環して他のパチンコ機１０へと供給されることを抑制することができる。

【１０９８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技機の外部から供給された遊技球を発射遊技に使用可能に払い出すことが可能に構成され、発射遊技に使用された遊技球が遊技機の外部へと排出されて当該排出された遊技球が他の遊技機へと供給される仕様のものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、ホール内の各遊技機へと外部から遊技球を供給するための装置や、各遊技機において遊技に用いられて遊技機の外部へと排出された遊技球を回収するための装置を付随して設ける必要があるため、遊技機の周辺設備を揃えるための設備投資の費用が高くなり易いという問題点があった。また、遊技球がホール内の各遊技機を循環する構成、および各遊技機で遊技を行っている遊技者が遊技球に触れることが可能となる構成により、ホール内の１の遊技者が触れた遊技球を他の遊技者も触れ得ることとなるため、ホール内に感染症に罹患した遊技者が存在し、当該遊技者の保有する病原菌（ウイルス）が遊技球に付着した場合に、遊技球を介して他の遊技者にも病原菌が付着して感染症の蔓延を助長してしまう虞があるという問題点があった。これに対して本第３制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の内部において遊技球が循環する構成とし、外部から遊技球を供給する必要も、遊技に用いた遊技球を外部へと排出する必要も無い構成としているので、設備投資の費用を抑えることができると共に、遊技球を媒介して病原菌が他の遊技者へと到達して感染症が蔓延してしまうことを抑制することができる。

【１０９９】

なお、本第３制御例では、発射停止エラーが発生した場合に、主制御装置１１０側において制御される球発射ユニット１１２ａは通常動作させつつ、枠制御装置５００側において制御される揚上モータ５１１ｇの動作を停止させることにより、遊技球が特定位置１１２ａ４へと送り出されないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば

、揚上・研磨装置５１１の入口部分（球回収通路５３０の終端部分）や揚上通路５１１ｂの入口部分等の遊技球が所定領域（各種入賞口や各種始動口）を通過してから揚上通路５１１ｂに流入するまでの間の所定位置に対して、遊技球が所定位置を通過可能な開放位置と遊技球を所定位置の手前側に停留させることが可能な閉鎖位置と、に変位可能な開閉部材を設ける構成とし、発射停止エラーが発生した場合は開閉部材を開放位置から閉鎖位置に変位させる構成としてもよい。このように構成することで、球発射ユニット１１２ａだけでなく、揚上モータ５１１ｇも通常動作を行わせつつ、遊技球の発射を停止させることができるので、枠制御装置５００の処理負荷を軽減させることができる。また、例えば、揚上・研磨装置５１１の球出口５１１ｍから排出された遊技球が流下可能な流路として、遊技球を球発射ユニット１１２ａの特定位置１１２ａ４へと誘導可能な第１流路と、遊技球を球回収通路５３０に誘導可能（特定位置１１２ａ４へと誘導しない）第２流路と、を設けた上で、球出口５１１ｍから排出された遊技球を第１流路と第２流路とのどちらかに振り分ける振分部材を設ける構成とし、発射停止エラーが発生していない間は球出口５１１ｍから排出された遊技球が第１流路へと振り分けられる一方で、発射停止エラーが発生している場合は球出口５１１ｍから排出された遊技球が第２流路へと振り分けられるように振分部材を動作制御する構成としてもよい。このように構成することで、球発射ユニット１１２ａも揚上モータ５１１ｇも通常動作させたままで遊技球が特定位置１１２ａ４に配置されること（遊技球が発射されること）を防止することができるので、主制御装置１１０および枠制御装置５００の処理負荷を軽減させることができる。また、第１流路と第２流路との２つの流路と振分部材とを設けるのに代えて、第１流路と同様に球出口５１１ｍから排出された遊技球を特定位置１１２ａ４へと誘導する特定流路のみを設ける構成とし、特定流路の所定位置に特定位置を遊技球が通過可能となる通過許容位置と遊技球が通過困難（不可能）となる通過不能位置とに可変可能な可変部材を設ける（特定流路における特定位置の手前側に複数の遊技球を停留可能とする）構成としてもよい。そして、発射停止エラーが発生した場合は揚上モータ５１１ｇの動作を停止させる構成としてもよい。このように構成した場合は、発射停止エラーが発生した後においても、特定流路に遊技球が残存している限りにおいては、可変部材を通過許容位置へと可変させることで特定流路の遊技球を特定位置１１２ａ４へと誘導することができ、所定期間遊技を継続することができるので、遊技が不能となる期間をより短くすることができる。また、この場合において、特定流路の上側が開放された状態となるように構成してもよい。つまり、特定流路に停留されている遊技球に対して上方から触れることが可能に構成してもよい。このように構成することで、特定流路に遊技球が停留されている場合に、停留されている遊技球を手で排除するかそのまま停留を維持させるかをホールの店員等に選択させることができるので、ホールの店員等の利便性を向上させることができる。更に、この場合において、特定流路において所定位置よりも手前側の所定範囲の遊技球を特定流路外へと排出するための排出口と、その排出口を閉鎖する閉鎖位置と排出口を開放する開放位置とに可変可能な開閉部材と、ホールの店員等の操作者の操作に基づいて開閉部材の位置を可変させることが可能な操作部材と、を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ホールの店員等が特定流路に停留されている遊技球を除去したいと考えた場合に、手作業で排除する必要がなく、単に操作部材を操作するだけで遊技球を特定流路における所定範囲から排出させることができるので、ホールの店員の利便性をより向上させることができる。本第３制御例では、パチンコ機１０の外部に専用ユニット５５０を設ける構成としていたが、パチンコ機１０に対して専用ユニット５５０の機能を搭載する構成としてもよい。つまり、ＳＣ基板５６０や返却ボタン５５０ｃ、貸出ボタン５５０ｄ等の専用ユニット５５０に設けられていた各構成をパチンコ機１０側に設ける構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０とは別で専用ユニット５５０を導入する必要がなくなるため、ホール設置時の設置作業を簡略化することができると共に、トータルの原価を低減させることができる。よって、ホール側の負担を軽減することができる。

【１１００】

＜第３制御例の第１変形例＞

次に、図２８９から図２９２を参照して、上述した第３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３制御例におけるパチンコ機１０では、遊技に用いる遊技球がパチンコ機１０の内部において循環する構成とし、少なくとも外枠（扉）１１および内枠１２が閉鎖されている状況下においては、遊技球が外部から内部へと補給されることも、内部から外部に排出されることも無いように構成していた。しかしながら、外枠１１や内枠１２を開放させなければ遊技球を内部へと補給することが一切できない構成としてしまうと、球発射ユニット１１２ａが正常動作可能であるにもかかわらず揚上モータエラー等により揚上・研磨装置５１１の動作のみが動作停止された場合に、遊技球を遊技領域へと発射することが不可能となってしまい、状況によっては遊技者に対して著しく損をさせてしまう虞がある。具体的には例えば、小当たりに当選し、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４へと遊技球を入球させていない状況下で発射停止エラーが発生して揚上・研磨装置５１１から球発射ユニット１１２ａに対する遊技球の送り出し動作が停止されてしまった場合に、特定領域６５０ｅ４へと遊技球を入球させることが不可能となってしまい、２種大当たりの権利を喪失してしまうという遊技者にとって極めて不利益となる事象が発生する虞がある。これに対して本第１変形例では、主として揚上・研磨装置５１１に不具合を検知した場合に発生する発射停止エラー（扉開放中エラー、枠開放中エラー、ＩＮ・ＯＵＴ不整合エラー、揚上モータ異常検知エラー、揚上異常１エラー、揚上異常１エラー）となった場合でも、少なくとも遊技球を発射不可能となることで遊技者にとって甚大な不利益を被らせる可能性がある所定条件下（小当たり図柄の停止表示中、および小当たり遊技中）においては、外枠１１および内枠１２を開放させることなく遊技球を球発射ユニット１１２ａに対して外部から補給（投入）可能に構成することで、少なくとも外部から補給（投入）した遊技球を発射可能に構成している。このように構成することで、遊技球を発射できなければ遊技者に大きな不利益を被らせてしまう状況下において、一時的に外部から遊技球を補給して球発射ユニット１１２ａへと遊技球を誘導することができるので、遊技者に不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【１１０１】

この第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、枠ボタン２２の周辺構造および球発射ユニット１１２ａの周辺構造が変更となっている点、および演出態様が一部変更となっている点である。その他の構成については上述した第３制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２８９を参照して、本第１変形例における球発射ユニット１１２ａの周辺構造について説明する。図２８９に示した通り、本第１変形例における球発射ユニット１１２ａには、遊技球を球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導するための誘導流路１１２ｂが接続されている。この誘導流路１１２ｂは、流路幅が遊技球の直径より長く、且つ、遊技球の直径の２倍よりも短い幅（例えば、１５ｍｍ）で構成されており、流路の長さは遊技球の直径の３倍よりも長く、４倍未満の長さ（例えば、４０ｍｍ）で構成されている。つまり、同時に複数の遊技球を一列に球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと流下させることが可能に構成されている。また、図２８９に示した通り、この誘導流路１１２ｂは、外枠１１および内枠１２が閉鎖されている状況下において、特定位置１１２ａ４とは逆側の端部が、揚上・研磨装置５１１の球出口５１１ｍと連通する一方で、外枠１１および内枠１２が開放されている状況下においては、揚上・研磨装置５１１の球出口５１１ｍと離間する（球発射ユニット１１２ａに接続された状態となる）ように構成されている。これにより、外枠（扉）１１または内枠１２が開放された状況下においても、遊技球が既に誘導流路１１２ｂに到達していれば、当該遊技球が球発射ユニット１１２ａの球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと到達することで遊技球を発射させることができる。よって、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０よりも、遊技球を発射させることができなくなる場面を少なくすることができる。更に、図２８９に示した通り、誘導流路１１２ｂは、その上半分が開放されている。これは、後述する開口部１１２ｄに投入されて上方から流下（落下）してきた遊技球を誘導流路１１２ｂの開口部分から誘導流路１１２ｂの下面に直接受け止めさせてスムーズに誘導流路１１２ｂを流下させるため

である。
【１１０２】
次に、図２９０を参照して、本第１変形例における枠ユニット５２０の詳細について説明する。図２９０は、パチンコ機１０に設けられている枠ユニット５２０を正面視上方から見下ろした場合の図である。図２９０に示した通り、本第１変形例における枠ユニット５２０は、上述した第３制御例における枠ユニット５２０（図１９４参照）に対して、縦方向（パチンコ機１０を正面視した場合の前後方向）の幅が長くなっている点で相違している。これは、誘導流路１１２ｂの長さ分揚上・研磨装置５１１が上述した第３制御例よりも手前側に配置されることとなったため、誘導流路１１２ｂの長さ（４０ｍｍ）を加味して揚上・研磨装置５１１および誘導流路１１２ｂを十分に収納できるようにするための変更である。また、枠ボタン２２に対して正面視右側に、略正方形形状の開口部１１２ｄと、その開口部１１２ｄを開閉させるための開閉扉１１２ｃと、が設けられている。詳細については後述するが、この開口部１１２ｄは、投入された遊技球を誘導流路１１２ｂへと流下（落下）させることが可能に構成されている。この開口部１１２ｄは、当該開口部１１２ｄを構成する正方形の各辺が、遊技球の直径よりも長く、遊技球の直径の２倍よりも短い長さ（例えば、１５ｍｍ）で構成されている。よって、遊技球を１個ずつに限り投入することが可能である。また、開閉扉１１２ｃは、開口部１１２ｄを開放する開放位置と、開口部１１２ｄを閉鎖する閉鎖位置と、に可変（変位）可能な可変（変位）部材として構成されている。この開閉扉１１２ｃは、通常時は閉鎖位置に維持されており、所定条件が成立している間にのみ、開放位置に可変（変位）される。より具体的には、発射停止エラーが発生して揚上・研磨装置５１１のみが停止されており（主制御装置１１０側における発射制御は通常通り行わせており）、且つ、小当たり図柄の停止表示中または小当たり遊技中である場合に、開閉扉１１２ｃが開放位置に可変（変位）される。このように構成することで、少なくとも遊技球を発射不可能となることで遊技者にとって甚大な不利益を被らせる可能性がある（２種大当たりの実行条件を成立させることが不可能となる）小当たり遊技中において、開口部１１２ｄへと遊技球を投入することで一時的に遊技球を発射させることができるので、遊技者が不利益を被ってしまうことを抑制することができる。
【１１０３】
次に、図２９１（ａ）を参照して、開口部１１２ｄへと投入された遊技球の流下経路について説明する。図２９１（ａ）に示した通り、開口部１１２ｄの鉛直下方には、誘導流路１１２ｂの上流側が配置されている。このため、図２９１（ａ）に示した通り、開閉扉１１２ｃが開放位置に可変（変位）している間に開口部１１２ｄに投入された遊技球は、誘導流路１１２ｂの上流側へと落下する。誘導流路１１２ｂの上流側に落下した遊技球は、誘導流路１１２ｂを流下して球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導される。図２９１（ｂ）に示した通り、誘導流路１１２ｂの終端に到達した遊技球は、球発射位置（特定位置）１１２ａ４よりも若干（遊技球１個未満）上流側に放出され、放出された遊技球が球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導される。このように、本第１変形例では、開口部１１２ｄへと投入された遊技球を球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと確実に配置させることができるので、遊技球を発射できなければ極めて不利となる状況下（小当たり図柄の停止表示中、および小当たり遊技中）においては、揚上・研磨装置５１１が停止されている場合であっても、開口部１１２ｄへと遊技球を投入することにより、投入した分の遊技球を発射させることができ、遊技者にとって不利益となってしまう（２種大当たり遊技の権利を喪失してしまう）ことを抑制することができる。また、外枠１１および内枠１２を開放するという比較的時間を要する作業を行うことなく、遊技球を発射させることができるので、ホールの店員および遊技者の利便性を向上させることができる。
【１１０４】
次に、図２９２を参照して、本第１変形例において発射停止エラーの発生により揚上・研磨装置５１１ｂの動作が停止されている状況下において小当たり遊技が実行された場合の演出態様について説明する。図２９２に示した通り、発射停止エラーと小当たり遊技期

間とが重複した場合は、重複のタイミングで開閉扉１１２ｃが開放される。また、表示領域Ｄｍ４の上部にエラー表示領域ＥＨＲが形成されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「球補給口開放中！！急いで球を補給するんだ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して開放されている開口部１１２ｄへと遊技球を投入することにより遊技球を発射することができるということを遊技者に対して理解させ易くすることができる。よって、右打ちにより特定領域６５０ｅ４を遊技球が通過しなければ２種大当たりに当選できなくなってしまう（２種大当たりの権利を喪失してしまう）小当たり遊技中において揚上・研磨装置５１１の動作が停止したとしても、遊技球を開口部１１２ｄを介して直接球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと供給することができ、遊技球を発射可能な状態とすることができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【１１０５】

以上説明した通り、第３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、揚上・研磨装置５１１の動作が停止された場合において、所定条件が成立している場合に、揚上・研磨装置５１１を介さずに球発射位置（特定位置１１２ａ４）へと遊技球を外部から供給可能に構成した。ここで、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０のように、パチンコ機１０の内部において遊技球が循環する（遊技球が外部から供給されることも外部に排出されることもない）仕様の遊技機においては、球発射ユニット１１２ａが正常動作可能であるにもかかわらず揚上モータエラー等により揚上・研磨装置５１１の動作のみが動作停止された場合に、遊技球を遊技領域へと発射することが不可能となってしまい、状況によっては遊技者に対して著しく損をさせてしまう虞がある。具体的には例えば、小当たりに当選し、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ４へと遊技球を入球させていない状況下で発射停止エラーが発生して揚上・研磨装置５１１から球発射ユニット１１２ａに対する遊技球の送り出し動作が停止されてしまった場合に、特定領域６５０ｅ４へと遊技球を入球させることが不可能となってしまい、２種大当たりの権利を喪失してしまうという遊技者にとって極めて不利益となる事象が発生する虞がある。これに対して本第１変形例では、主として揚上・研磨装置５１１に不具合を検知した場合に発生する発射停止エラー（扉開放中エラー、枠開放中エラー、ＩＮ・ＯＵＴ不整合エラー、揚上モータ異常検知エラー、揚上異常１エラー、揚上異常１エラー）となった場合でも、少なくとも遊技球を発射不可能となることで遊技者にとって甚大な不利益を被らせる可能性がある所定条件下（小当たり図柄の停止表示中、および小当たり遊技中）においては、開口部１１２ｄを開放させることにより、外枠１１および内枠１２を開放させることなく遊技球を球発射ユニット１１２ａに対して外部から補給（投入）可能に構成している。即ち、揚上・研磨装置５１１を介さずに球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと遊技球を外部から補給（投入）可能に構成している。このように構成することで、遊技球を発射できなければ遊技者に大きな不利益を被らせてしまう状況下において、一時的に外部から遊技球を補給して球発射ユニット１１２ａへと遊技球を誘導することができるので、遊技者に不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【１１０６】

なお、本第１変形例では、開口部１１２ｄへと投入（補給）された遊技球が揚上・研磨装置５１１を介さずに直接的に球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導可能に構成していたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、揚上・研磨装置５１１の入口部分（流下経路５１１ａの上流側の端部）へと遊技球を投入（補給）することが可能な位置に遊技球を投入可能な開口部を設ける構成としてもよい。このように構成することで、球回収通路の内部で球詰まりが起きた場合等、遊技領域に到達した遊技球が揚上・研磨装置５１１へと到達不可能となった場合に、直接的に揚上・研磨装置５１１へと遊技球を投入（補給）することができ、遊技球を球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと誘導することができるので、遊技球を発射することができない状況となってしまうことを抑制することができる。本第１変形例では、小当たり図柄の停止表示期間、および小当たり遊技期間のいずれかと揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した所定状

況下において、開閉扉１１２ｃを開放させて開口部１１２ｄへと遊技球を投入可能となるように構成していたが、開閉扉１１２ｃを開放させる条件はこれに限られるものではない。例えば、小当たりに対応する変動表示期間と揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した場合にも開閉扉１１２ｃを開放可能に構成してもよいし、大当たり期間と揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した場合にも開閉扉１１２ｃを開放可能に構成してもよいし、時短状態における最終変動（第２特別図柄の保留球を貯めなければ著しく有利度合いが低下する期間）と揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した場合にも開閉扉１１２ｃを開放可能に構成してもよい。このように構成することで、遊技球を発射できなくなることにより遊技者が不利益を被る可能性をより低減させることができる。本第１変形例では、小当たり図柄の停止表示期間、および小当たり遊技期間のいずれかと揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した所定状況下において、特に制限無く開閉扉１１２ｃを開放させ続ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、開口部１１２ｄへの遊技球の投入個数が規定数（例えば、５個）となった場合に、所定状況が継続していたとしても、開閉扉１１２ｃを閉鎖させて遊技球を投入不可能な状態に切り替える構成としてもよい。このように構成することで、開口部１１２ｄに対して際限なく遊技球を投入されてしまい、パチンコ機１０の内部の遊技球が多くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、これに代えて、または加えて、例えば、開口部１１２ｄが開放されている間は、球回収通路５３０に到達した遊技球を外部へと排出する球排出機構を設ける構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０の内部の遊技球が多くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、これらに代えて、または加えて、揚上・研磨装置５１１の動作停止が解除されたことに基づいて、パチンコ機１０の内部の遊技球数を検出（計数）して、増加した分の遊技球を球排出機構から排出する、若しくは遊技球数が過多であることを示すエラーを報知してホールの店員等に球抜きを促す構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０の内部の遊技球が多くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。更に、この場合において、所定状況下において不正遊技を行う遊技者によって規定のサイズよりも径が小さい遊技球（小球）を投入されていないか否かを合わせて検知可能に構成し、小球を検知した場合に、当該小球を球排出機構から排出する、若しくはパチンコ機１０の内部に小球が投入されていることを示すエラーを報知してホールの店員等に球抜きを促す構成としてもよい。このように構成することで、不正行為に対する抑制を図ることができる。

【１１０７】

また、本第１変形例では、遊技球の発射ができなくなることで遊技者に対して大きな不利益を被らせる可能性がある小当たり図柄の停止表示期間、および小当たり遊技期間のいずれかと揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した所定状況下において、開閉扉１１２ｃを開放させて開口部１１２ｄへと遊技球を投入可能とすることにより、開口部１１２ｄへと投入した分の遊技球を発射可能に構成していたが、揚上・研磨装置５１１の動作停止中に遊技球を発射可能とするための構成はこれに限られるものではない。例えば、球回収通路の下流側を揚上・研磨装置５１１へと遊技球を誘導する通常流路と揚上・研磨装置５１１を介さずに誘導流路１１２ｂへと直接誘導する特別流路と、を設け、遊技球の発射ができなくなることで遊技者に大きな不利益を被らせる可能性がある所定状況下においては遊技球を特別流路に流下させる構成としてもよい。この具体的な構成について、図２９３を参照して説明する。図２９３（ａ）は、通常遊技中（所定状況下以外の状況）における球回収通路５３０付近の内部構造を示す図であり、図２９３（ｂ）は、所定状況下（小当たり図柄の停止表示期間、および小当たり遊技期間のいずれかと揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した状況下）における球回収通路５３０付近の内部構造を示す図である。図２９３（ａ）に示した通り、本変形例における球回収通路５３０は、その下流側が、揚上・研磨装置５１１の流下経路５１１ａの上流側の端部へと遊技球を誘導するための通常流路５３０ｂ１と、誘導流路１１２ｂへと遊技球を誘導するための特別流路５３０ｂ２と、遊技球を通常流路５３０ｂ１へと振り分ける第１位置と特別流路５３０ｂ２へと振り分ける第２位置とに変位可能な振分部材５３０ａと、で構成されている。

【１１０８】
図２９３（ａ）に示した通り、通常時（所定状況とは異なる状況下）においては、振分部材５３０ａが第１位置に維持されることにより所定領域（始動口、アウト口、一般入賞口、および大入賞口）を通過して球回収通路５３０へと誘導された遊技球が、通常流路５３０ｂ１を流下する。即ち、所定領域を通過した遊技球が揚上・研磨装置５１１へと誘導される。一方、図２９３（ｂ）に示した通り、所定状況下（小当たり図柄の停止表示期間、および小当たり遊技期間のいずれかと揚上・研磨装置５１１の動作停止とが重複した状況下）においては、振分部材５３０ａが第２位置に維持されることにより所定領域（始動口、アウト口、一般入賞口、および大入賞口）を通過して球回収通路５３０へと誘導された遊技球が、特別流路５３０ｂ２を流下する。即ち、所定領域を通過した遊技球が誘導流路１１２ｂへと誘導される。これにより、揚上・研磨装置５１１の動作が停止している状況であっても、遊技球を誘導流路１１２ｂへと誘導することができ、球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと遊技球を配置させて遊技球を発射させることができるので、所定状況下において遊技球を発射できなくなることを抑制することができ、２種大当たり遊技の当選権利を喪失してしまう等の遊技者にとって極めて不利な状況が発生してしまうことを抑制することができる。また、所定状況下において遊技球を外部から投入しなくても遊技球を球発射位置（特定位置）１１２ａ４へと配置させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１１０９】
＜第３制御例の第２変形例＞
次に、図２９４から図２９９を参照して、第３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御装置５００において把握している持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに格納されているデータが示す遊技球数）を枠制御装置５００に直接接続されている枠制御表示器５１２、および遊技球数表示装置５１３に対してのみ表示させる構成としていた。これに対して第３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、持ち球数を枠制御装置５００に対して直接接続されていない第３図柄表示装置８１に対しても表示させることが可能となるように構成している。ここで、上述した第３制御例のように、持ち球数を枠制御表示器５１２、および遊技球数表示装置５１３に対してのみ表示させる構成とした場合、特別図柄の抽選結果を把握するために第３図柄表示装置８１に注目している遊技者が、持ち球数を把握し難くなってしまう虞があった。これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選結果を示す変動表示演出等の各種演出態様を表示させることが可能な第３図柄表示装置８１に対して、持ち球数を表示させることが可能に構成しているので、遊技者が比較的注目しがちである第３図柄表示装置８１を視認したままで持ち球数を把握することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１１１０】
この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して構成上において相違する点は、枠制御装置５００から出力されるコマンドのデータ構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される処理が一部変更となっている点である。その他の構成や主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるその他の処理、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１により実行される各種処理、およびＳＣ基板５６０のＣＰＵ５６１により実行される各種処理については、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図２９４を参照して、本第２変形例における第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。図２９４に示した通り、本第２変形例では、主表示領域Ｄｍにおける正面視右下部分に対して、持ち球数を示す画像を表示するための持ち球数表示領域ＭＨＲが形成される。この持ち球数表示領域ＭＨＲには、遊技球数表示装置５１３（および枠制御表示器５１２）に表示される遊技球数（持ち球数）と同一の遊技球数（持ち球数）が

表示される。図２９４の例では、持ち球数が９４２個である場合を例示しており、持ち球数表示領域ＭＨＲに対して「持ち球数０００９４２個」という文字が表示される。このように、第３図柄表示装置８１に対しても持ち球数を表示可能とすることにより、遊技者が比較的注目しがちである第３図柄表示装置８１を視認したままで持ち球数を把握することができ、遊技者の利便性をより向上させることができる。

【１１１１】

次に、図２９５を参照して、本第２変形例における遊技機情報応答コマンドの構成について説明する。図２９５は、本第２変形例における遊技機情報応答コマンドの構成を示した図である。図２９５に示した通り、本第２変形例における遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）は、上述した第３制御例における遊技機情報応答コマンドに対して、第１１バイト目～第１３バイト目に対して、遊技球数を示す３バイトのデータ（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている３バイトのデータ）を設定するためのバイト（遊技球数情報データ）が追加されている点で相違している。遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）に対して遊技球数（持ち球数）を示す情報を含める構成とすることにより、主制御装置１１０から遊技機情報通知コマンド（または遊技機設置情報通知コマンド）を受信する毎（１０８ｍｓ毎）に、持ち球数（遊技球数）を含む遊技機情報応答コマンドを出力することができ、主制御装置１１０に対しても持ち球数を把握させることができる。よって、枠制御装置５００と通信不可能である（電気的に接続されていない）音声ランプ制御装置１１３に対して、遊技機情報応答コマンドによって持ち球数を把握した主制御装置１１０を介して持ち球数を伝達することができるので、持ち球数を第３図柄表示装置８１に対して表示させることができる。よって、遊技者が比較的注目しがちである第３図柄表示装置８１を視認したままで持ち球数を把握することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１１１２】

＜第３制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２９６および図２９７を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。まず、図２９６を参照して、本第２変形例における通常遊技中処理（Ｓ１１１Ｕ）の詳細について説明する。この第２変形例における通常遊技中処理（Ｓ１１１Ｕ）は、上述した第３制御例における通常遊技中処理（図２４１参照）と同様に、特別図柄の抽選や始動入賞に基づく各種カウンタ値の取得等の通常遊技中の各種処理を実行するための処理である。図２９６は、本第２変形例における通常遊技中処理（Ｓ１１１Ｕ）を示すフローチャートである。この第２変形例における通常遊技中処理（Ｓ１１１Ｕ）のうち、Ｓ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０４～Ｓ１０８，Ｓ１３２Ｕ、およびＥ１３１～Ｅ１３５の各処理では、それぞれ上述した第３制御例における通常遊技中処理（図２４１参照）と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における通常遊技中処理（Ｓ１１１Ｕ）では、Ｅ１３５の処理が終了すると、エラーや持ち球数等の各種報知態様を設定するための各種報知設定処理を実行して（Ｅ１４１）、処理をＳ１０８へと移行する。この各種報知設定処理の詳細について、図２９７を参照して説明する。

【１１１３】

図２９７は、上述した各種報知設定処理（Ｅ１４１）を示すフローチャートである。この各種報知設定処理（Ｅ１４１）が実行されると、まず、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの枠エラー状態１～６データ（５バイト目～１０バイト目のデータ）を読み出して（Ｅ１５１）、読み出した各データにエラー発生中を示す情報が格納されているか否かを判別する（Ｅ１５２）。Ｅ１５２の処理において、エラー発生中を示す情報が格納されていると判別した場合は（Ｅ１５２：Ｙｅｓ）、発生中のエラーに対応するエラー報知を設定して（Ｅ１５３）、処理をＥ１５４へと移行する。一方で、Ｅ１５２の処理において、エラー発生中を示す情報が格納されていないと判別した場合は（Ｅ１５２：Ｎｏ）、Ｅ１５３の処理をスキップして、処理をＥ１５４へと移行する。Ｅ１５４の処理では、遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃの遊技球数情報データ（１１バイト目～１３バイ

ト目のデータ）を読み出して（Ｅ１５４）、読み出した遊技球数情報データに対応する持ち球数を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための持ち球通知コマンドを設定し（Ｅ１５５）、本処理を終了する。Ｅ１５１～Ｅ１５３の各処理を実行することにより、枠制御装置５００から受信して応答電文確認処理（図２３８参照）において予め遊技機情報応答データバッファ２０３Ｕｃに格納しておいた遊技機設置情報応答コマンド（図２１２参照）または遊技機情報応答コマンドに対してエラー情報が含まれている場合に、当該エラー情報に対応するエラーの報知を設定することができる。つまり、枠制御装置５００側で発生しているエラーを、枠制御表示器５１２において表示するだけでなく、主制御装置１１０を介して第３図柄表示装置８１においても表示させることができるので（図２０７参照）、枠制御装置５００側において各種エラーが発生した場合に、当該エラーをホールの店員等に対して迅速に気付かせることができる。よって、より好適なエラー報知を実現することができる。また、Ｅ１５４およびＥ１５５の処理を実行することにより、枠制御装置５００側において把握している遊技球数（持ち球数）を音声ランプ制御装置１１３に対して持ち球数コマンドによって通知することができ、持ち球数を第３図柄表示装置８１へと表示させることができるので、遊技者が比較的注目しがちである第３図柄表示装置８１を視認したままで持ち球数を把握することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１１１４】

＜第３制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図２９８および図２９９を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。まず、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｕ）の詳細について説明する。この第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｕ）は、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドに応じた制御を行うための処理である。図２９８は、本第３制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｕ）を示すフローチャートである。この第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｕ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｕ、およびＳ３２０２Ｕの各処理では、それぞれ上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｕ）のＳ３２０１～Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｕ、およびＳ３２０２Ｕの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例におけるコマンド判定処理では、Ｓ３２０１Ｕの処理において主制御装置１１０から受信したコマンドの中にコンプリート関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｕ：Ｎｏ）、次いで、持ち球通知コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２１１Ｕ）、持ち球通知コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１Ｕ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２１１Ｕの処理において、持ち球通知コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１１Ｕ：Ｙｅｓ）、持ち球数の表示を設定するための持ち球コマンド処理を実行して（Ｓ３２１２Ｕ）、本処理を終了する。この持ち球コマンド処理（Ｓ３２１２Ｕ）の詳細について、図２９９を参照して説明する。

【１１１５】

図２９９は、上述した持ち球コマンド処理（Ｓ３２１２Ｕ）を示すフローチャートである。図２９９に示した通り、この持ち球コマンド処理が実行されると、まず、受信した持ち球通知コマンドが示す持ち球数を特定し（Ｓ５３０１Ｕ）、次いで、持ち球数に変更があるか否かを判別する（Ｓ５３０２Ｕ）。Ｓ５３０２Ｕの処理において、持ち球数に変更があると判別した場合は（Ｓ５３０２Ｕ：Ｙｅｓ）、持ち球表示領域ＭＨＲの持ち球数を持ち球通知コマンドによって通知された持ち球数に更新して（Ｓ５３０３Ｕ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０２Ｕの処理において、持ち球数に変更が無い（即ち、現在把握している持ち球数と持ち球通知コマンドにより通知された持ち球数とが同一である）と判別した場合は（Ｓ５３０２Ｕ：Ｎｏ）、持ち球表示領域ＭＨＲに表示させる持ち球数を変更する必要が無いため、Ｓ５３０３Ｕの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【１１１６】
このように、第３制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、枠制御装置５００から主制御装置１１０に対して周期的に（１０８ｍｓ周期で）出力される遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）に対して持ち球数（遊技球数）を示すデータを含める構成とすることにより、枠制御装置５００に対して直接接続されていない音声ランプ制御装置１１３に対しても主制御装置１１０を介して持ち球数を通知することが可能に構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３側において、持ち球数を第３図柄表示装置８１に対して表示させるように制御可能に構成している。ここで、上述した第３制御例のように、持ち球数を枠制御表示器５１２、および遊技球数表示装置５１３に対してのみ表示させる構成とした場合、特別図柄の抽選結果を把握するために第３図柄表示装置８１に注目している遊技者が、持ち球数を把握し難くなってしまう虞があった。これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選結果を示す変動表示演出等の各種演出態様を表示させることが可能な第３図柄表示装置８１に対して、持ち球数を表示させることが可能に構成しているので、遊技者が比較的注目しがちである第３図柄表示装置８１を視認したままで持ち球数を把握することができる。よって、遊技者の利便性をより向上させることができる。
【１１１７】
なお、本第２変形例では、持ち球数を常に第３図柄表示装置８１に対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。所定条件下（例えば、大当たり遊技の実行中等）においては持ち球数を表示させない構成としてもよい。このように構成することで、持ち球数表示領域ＭＨＲの分だけ第３図柄表示装置８１を広く使用することができるので、演出効果を高めることができる。本第２変形例では、遊技機情報応答コマンドおよび遊技機設置情報応答コマンドによって主制御装置１１０に対して枠制御装置５００側で発生しているエラーの情報や持ち球数の情報を通知することで、枠制御装置５００とは電気的に接続されていないが主制御装置１１０とは電気的に接続されている音声ランプ制御装置１１３に対しても主制御装置１１０からのコマンドにより枠制御装置５００のエラー情報や持ち球情報を通知可能とし、第３図柄表示装置８１に対して発生中のエラーを示す画像や持ち球数を示す画像を表示可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３とを直接通信可能（コマンドを送受信可能）に構成してもよい。このように構成することで、遊技機情報応答コマンドや遊技機設置情報応答コマンドのデータ量を削減することができる（枠エラー状態１～６データや遊技球数情報データを設定するためのバイトを削減できる）ので、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、本第２変形例では、遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）に対して、遊技球数情報データを必ず含める構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、持ち球数が変化した場合にのみ遊技球数情報データを設定し、持ち球数が変化していない間は遊技球数情報データを含まない遊技機情報応答コマンドを出力する構成としてもよい。このように構成したとしても、電文長データによって遊技球数情報データの有無を主制御装置１１０側で容易に把握することができるので、無駄な処理を省きつつ、持ち球情報を正確に主制御装置１１０へと通知することができる。また、例えば、持ち球数が規定数以上変化した（例えば、１００個以上増加または減少した）場合に遊技機情報応答コマンド（または遊技機設置情報応答コマンド）に対して変化した分の持ち球数を示すデータを含めて主制御装置１１０に対して出力する構成としてもよい。この場合に、第３図柄表示装置８１に表示させる持ち球数を１個単位でなく、規定数（例えば、１００個）単位で表示させる構成としてもよい。このように構成することで、持ち球数を示すデータを含む遊技機情報通知コマンド（または遊技機設置情報通知コマンド）を出力するタイミングをより少なくすることができるので、処理負荷を軽減させることができる。
【１１１８】
本第２変形例では、遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）に対して枠制御装置５００側で把握しているエラー情報や持ち球数情報を含めて主制御装置

１１０側に出力する構成としていたが、必ずしもエラー情報や持ち球数情報を遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）に含める必要はなく、エラーの有無や持ち球数の変化を個別のコマンドで通知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技機情報通知コマンドを受信しなくてもエラー情報や持ち球数情報を主制御装置１１０に対して通知することができるので、エラー情報や持ち球数情報をより迅速に主制御装置１１０側へと通知することができる。

【１１１９】

上述した第３制御例、およびその各種変形例では、遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）に対してエラー情報（および持ち球数情報）を通知するための専用のバイトを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。一部のビットの情報を、電文長データを格納するためのバイト（１バイト目）やコマンドコードデータを格納するためのバイト（２バイト目）の空きビット（必ず０になる電文長データの上位４ビットやコマンドコードデータの上位３ビット）に割り当ててもよい。このように構成することで、遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）のデータ量を削減することができるので、枠制御装置５００と主制御装置１１０との通信を安定化させることができる。上述した第３制御例、およびその各種変形例では、枠制御装置５００側において持ち球数を把握する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０側において持ち球数を把握する構成としてもよい。この場合において、専用ユニット５５０から枠制御装置５００に対して貸出通知コマンドによって通知された貸出球数や計数操作によって計数された計数球数を遊技機情報応答コマンドに含めて、若しくは個別のコマンドによって主制御装置１１０に対して通知することで主制御装置１１０側における貸出操作に基づく持ち球数の増加および計数操作に基づく持ち球数の減少を可能としてもよい。このように構成することで、枠制御装置５００の処理負荷を軽減させることができる。なお、この場合において、計数ボタン５１５を主制御装置１１０側に接続する構成としてもよい。このように構成することで、計数操作に基づく持ち球数の減算を枠制御装置５００を介さずに主制御装置１１０において完結することができるので、処理を簡素化することができると共に遊技機情報応答コマンドおよび遊技機設置情報応答コマンドのデータ量が増大してしまうことを抑制することができる。上述した第３制御例、およびその各種変形例では、遊技機情報通知コマンドを１０８ｍｓ周期で出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０側で把握する各種遊技機情報に何らかの変更があった場合にのみ遊技機情報通知コマンドを枠制御装置５００側へと出力する構成としてもよい。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。上述した第３制御例、およびその各種変形例では、エラー発生中は枠制御装置５００から主制御装置１１０に対して対象エラーに対応するビットが１の状態の遊技機情報応答コマンド（または遊技機設置情報応答コマンド）を出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、各種エラーの発生を検出したことを示すビットおよび解除されたことを検出したことを示すビットのみを設ける構成とし、発生中を示すビットを削除する構成としてもよい。つまり、エラーの発生を検出したことを示すビットが１に設定された遊技機情報応答コマンド（または遊技機設置情報応答コマンド）を受信してから同一のエラーの解除を示すビットが１に設定された遊技機情報応答コマンド（または遊技機設置情報応答コマンド）を受信するまでの間は、エラーが継続していると判別する構成としてもよい。このように構成することで、遊技機情報応答コマンド（および遊技機設置情報応答コマンド）のデータ量を削減することができる。

【１１２０】

上述した第３制御例、およびその各種変形例では、主制御装置１１０と枠制御装置５００との間において、電文長データ、コマンドコードデータ、通信通番データ、コマンドの本体部分、およびチェックサムデータで構成される複数バイトの各種コマンド（遊技機情報通知コマンド、遊技機設置情報通知コマンド、遊技機情報応答コマンド、遊技機設置情報応答コマンド）を出力する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３との間においてもこれらのコマンドを周期

的に出力する構成としてもよいし、音声ランプ制御装置１１３と表示制御装置１１４との間においてもこれらのコマンドを周期的に出力する構成としてもよい。このように構成することで、１の契機でより多くの情報を出力することができるので、パチンコ機１０の一部の制御装置が把握している状況を他の制御装置に対してより正確に通知することができる。

【１１２１】

＜第１１１実施形態～第１６１実施形態＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３００から図４０３を参照し、第１１１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図３００は、第１１１実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３０１は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図３０２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３０３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３０４は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３０５は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３０６は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図３０７は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図３０８は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図３０５では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。また、以下の説明では、図３００に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３００に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３００参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１１２２】

図３００～図３０８に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図３００参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【１１２３】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ

，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【１１２４】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３０３参照）。また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図３０５及び図３０６参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【１１２５】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図３０５参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図３０５参照）を主に備えて形成される。さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図３０４参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【１１２６】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ

１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図３７０参照）とを主に備えて形成される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【１１２７】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図３０５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図３０５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図３０４に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【１１２８】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図３０７及び図３０８に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７

は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図３０６参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＨ１６が配設される（図３００参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【１１２９】

ガラスユニットＨ１６は、図３００及び図３０４に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３０９参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【１１３０】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図３００に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるも

のに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【１１３１】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図３０９参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図３００に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図３０１参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図３０５参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【１１３２】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【１１３３】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当

たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１１３４】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３０５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【１１３５】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図３０７参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ

８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【１１３６】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【１１３７】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図３０７参照）。なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図３０５参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３０５参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。ファール球通路部Ｈ１４５（図３０７参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。ファール球通路部Ｈ１４５には、図３０８に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。こ

のファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図３０７参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【１１３８】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図３０５参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。また、図３０５に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【１１３９】

図３０５に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図３００参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３０５を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明

する。
【１１４０】
遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図３００参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図３０５の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。外レールＨ６２の先端部（図３０５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【１１４１】
遊技領域の正面視左側下部（図３０５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図３０９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより

、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【１１４２】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第

２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【１１４３】

本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【１１４４】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図３０９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１は、後述する円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００に配設され、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。また、第１１１実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲（上方）に退避位置

における花弁動作装置Ｇ８００が配置され、その花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位されると花弁動作装置Ｇ８００が第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を花弁動作装置Ｇ８００と共に遊技者に視認させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００は、花回転ユニットＧ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２装飾ユニットＧ４８０が光透過性の材料から形成される。従って、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態においては、第２装飾ユニットＧ４８０の第２装飾ユニットＧ４８０を介して第３図柄表示装置Ｈ８１の少なくとも一部が遊技者に視認される。

【１１４５】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図３０９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【１１４６】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の

停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３０９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３０９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【１１４７】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）

となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【１１４８】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図３０５参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは

別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【１１４９】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。また、上記第１１１実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。例えば、上記第１１１実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム

部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【１１５０】

図３０１に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図３０９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図３０９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配

設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【１１５１】

次に、図３０９を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図３０９は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１１５２】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出

する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【１１５３】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【１１５４】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出

力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、及び、駆動手段Ｈ７５０が含まれる。なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【１１５５】

なお、図３０９では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【１１５６】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１

と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３０９参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３０９参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【１１５７】

次いで、図３１０から図３１６を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａについて説明する。図３１０は、上側装飾ユニットＨ１４ａの分解正面斜視図であり、図３１１は、上側装飾ユニットＨ１４ａの分解背面斜視図であり、図３１２は、化粧ユニットＨ３２０の分解正面斜視図であり、図３１３は、化粧ユニットＨ３２０の分解背面斜視図である。初めに、図３１０及び図３１１を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａ、及び、上側装飾ユニットＨ１４ａのベースユニットＨ３１０について説明する。図３１０及び図３１１に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３２０とを主に備える。ベースユニットＨ３１０は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状のベース部材Ｈ３１１と、そのベース部材Ｈ３１１の左右両側に配設されるスピーカー組立体Ｈ３１２と、それら一対のスピーカー組立体Ｈ３１２の間に配設される検出装置Ｈ３１３と、ベース部材Ｈ３１１の左側端部に配設される前扉取付金具Ｈ５７とを主に備える。ベース部材Ｈ３１１は、後述する化粧ユニットＨ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を覆う部材であり、正面視において化粧ユニットＨ３２０と略同一の形状に形成される。また、ベース部材Ｈ３１１は、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央部に前後方向に開口する開口Ｈ３１１ａと、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に接続される配線を係止するための係止部Ｈ３１１ｂと、上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に沿って背面側に向かって立設される覆設部Ｈ３１１ｄと、その覆設部Ｈ３１１ｄよりも下方側に所定の間隔を隔てる位置から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ３１１ｅと、それら覆設Ｈ３１１ｄおよび立設部Ｈ３１１ｅの間の位置において背面側に向かって溝状に形成される係合凹部Ｈ３１１ｃとを主に備える。なお、ベースユニットＨ３１０は、ベース部材Ｈ３１１の背面側から挿通される螺子が化粧ユニットＨ３２０に螺入されることで、化粧ユニットＨ３２

０の背面側に締結される。開口Ｈ３１１ａは、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に連結される配線を通すための開口であり、複数の配線が挿通可能な大きさに形成される。なお、本実施形態では、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に連結される配線が同じ開口から挿通されるが、これに限られるものではなく、それぞれの配線が異なる開口から挿通されるよう複数の開口を備えるものであっても良い。なお、本実施形態では、開口Ｈ３１１ａがベース部材Ｈ３１１の中央部の一か所に形成されることで、ベース部材Ｈ３１１の剛性を確保して、ベース部材Ｈ３１１が破損することを抑制できる。

【１１５８】

係止部Ｈ３１１ｂは、開口Ｈ３１１ａから挿通されスピーカー組立体Ｈ３１２に接続される配線を係止するためのものであり、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から略Ｌ字状に突出して形成される。また、係止部Ｈ３１１ｂは、開口Ｈ３１１ａの下方側からスピーカー組立体Ｈ３１２に向かう直線に沿って複数個形成される。覆設部Ｈ３１１ｄは、上側装飾ユニットＨ１４ａが本体枠Ｈ１４ｄに配設される際に、本体枠Ｈ１４ｄの上端面を覆う部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かう立設寸法が本体枠Ｈ１４ｄの前後方向の厚みよりも大きく設定される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄに配設した際に本体枠Ｈ１４ｄの上端面を上側装飾ユニットＨ１４ａにより隠すことができる。立設部Ｈ３１１ｅは、化粧ユニットＨ３２０とベースユニットＨ３１０とが組み付けられた際に、化粧ユニットＨ３２０の上面板Ｈ３３２を支持する部分であり、上面板Ｈ３３２の厚み分、ベース部材Ｈ３１１の上端面よりも下方側（矢印Ｄ方向側）の位置に形成される。即ち、上面板Ｈ３３２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が立設部Ｈ３１１ｅに載置された状態で配設される。また、上面板Ｈ３３２は、背面側の端部に形成される背面側凸部Ｈ３３２ｂがベース部材Ｈ３１１の係合凹部Ｈ３１１ｃに挿入されており、これにより、上面板Ｈ３３２も上方側（矢印Ｕ方向側）への移動が抑制される。なお、ベース部材Ｈ３１１は、非透過の樹脂材料から形成されており、これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧ユニットＨ３２０の光がベース部材Ｈ３１１側（矢印Ｂ方向側）に反射した場合に、その光がベース部材Ｈ３１１側から漏れ出ることを抑制できる。スピーカー組立体Ｈ３１２は、電気信号を可聴音波に変換して聴こえるようにする音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）Ｈ３１２ａと、そのスピーカーＨ３１２ａの前面フランジＨ３１２ａ１をベース部材Ｈ３１１に締結固定する締結部材Ｈ３１２ｂとを主に備える。スピーカーＨ３１２ａは、遊技に関連して演出音（録音された音楽、効果音、音声など）を発するものであり、ベース部材Ｈ３１１の開口Ｈ３１１ａを通した配線が接続されることで、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されるように構成される（図３０９参照）。音声ランプ制御装置Ｈ１１３によりスピーカーＨ３１２ａに電気振動が伝達されることで、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）および背面側から遊技に関連した演出音を放音（出力）することができる。なお、スピーカーＨ３１２ａの前面部には、スピーカーＨ３１２ａから発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバーが被覆されている。そして、この保護カバーが被覆されてなるスピーカーＨ３１２ａは、前面部の保護カバーが後述するスピーカーカバーＨ２７を介して外部の大気と直接接触することで、前面部側に放音（出力）された音を篭らせることなく、高音質にして再生出力できる。即ち、スピーカーＨ３１２ａは、前面部から放音（出力）される音が遊技者にとって聞こえやすい周波数帯の音を放音可能に構成される。また、スピーカーＨ３１２ａは、振動（動作）して音を発生させる振動板（前面部側）が締結部材Ｈ３１２ｂにより遊技者側（正面視において遊技盤Ｈ１３の中央下方側）に向けた姿勢で配設される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を遊技者に聞こえやすくできる。

【１１５９】

締結部材Ｈ３１２ｂは、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う形状に形成されると共に、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）とスピーカーＨ３１２ａとの間に所定の隙間を形成するようにスピーカーＨ３１２ａを支持した状態でベース部

材Ｈ３１１に配設される。これにより、後述する装飾ユニットＨ３３０の配設空間Ｈ３００Ｆにスピーカー Ｈ３１２ａを配設した際に、スピーカーＨ３１２ａの背面側に空間（第２空間Ｈ３００Ｂを形成できる。また、締結部材Ｈ３１２ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う複数個所に開口される開口部Ｈ３１２ｂ１を備え、その開口部Ｈ３１２ｂ１を介してスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音を第２空間Ｈ３００Ｂに放音することが可能とされる。検出装置Ｈ３１３は、光を照射する発光部およびその発光部から照射され対象物によって反射する光を受光する受光部を備える光センサとして形成され、ガラスユニットＨ１６の透明ガラスＨ１６ａの前方における遊技者の手指の有無を検出可能に形成される。なお、遊技者の手指の有無を検出する検出装置Ｈ３１３（各種スイッチＨ２０８（図３０９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。検出装置Ｈ３１３の発光部は、光を遊技盤Ｈ１３（図３０６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射できるように、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて配設される。また、検出装置Ｈ３１３は、後述する化粧ユニットＨ３２０の内部空間に配設されると共に、化粧ユニットＨ３２０に形成される検出用開口部Ｈ３３３ａから発光部の光を上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側に出射可能となっている。これにより、検出装置Ｈ３１３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの内側の奥まった位置に配設され、遊技者が検出装置Ｈ３１３に直接触れることを抑制できる。

【１１６０】

次いで、図３１２及び図３１３を参照して化粧ユニットＨ３２０について説明する。図３１２及び図３１３に示すように、化粧ユニットＨ３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状（図３１１参照）に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備える。装飾ユニットＨ３３０は、ベースユニットＨ３１０（図３１０参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３及び左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿う位置に配設される上面板Ｈ３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の縁部に沿って配設され上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ３３４と、正面板Ｈ３３１の中央部正面側に配設される装飾板Ｈ３３５とを主に備える。正面板Ｈ３３１は、後述する発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０が配設される部材であり、発光ユニットＨ３４０の光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。また、正面板Ｈ３３１は、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に対向配置される本体部Ｈ３３１ａと、その本体部Ｈ３３１ａの外縁部から背面側に向かって撓む外縁部Ｈ３３１ｂとを備え、背面側の中央部が凹む椀型に形成される。なお、正面板Ｈ３３３１は、正面視においてベースユニットＨ３１０の正面側を塞ぐ大きさに形成される。本体部Ｈ３３１ａには、正面視おける左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部に装飾板Ｈ３３５が配設される領域が形成されると共に、その領域の外側に音伝達ユニットＨ３５０のスピーカーカバーＨ２７を通過する音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側（正面側）に放音可能なスリットＨ３３１ａ１が形成される。スリットＨ３３１ａ１は、ベースユニットＨ３１０のスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に開口して形成される。これにより、スピーカーＨ３１２ａから正面側に放音（出力）される音をスリットＨ３３１ａ１を介して正面側に放音できる。また、スリットＨ３３１ａ１は、正面視において一方向に長い長孔に形成され、その幅が遊技球よりも小さく設定される。これにより化粧ユニットＨ３２０の内部に指や遊技球などが挿入されることを抑制できると共に、スピーカーＨ３１２ａからの音の放音性を確保できる。なお、本実施形態では、スリットＨ３３１ａ１は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に

長い長孔に形成される。よって、パチンコ機Ｈ１０に対する上下方向の放音性を確保できる。外縁部Ｈ３３１ｂは、本体部Ｈ３３１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される取付部材Ｈ３４１を正面板Ｈ３３１の内側に収容するための部分であり、外縁部Ｈ３３１ｂの背面側への延設距離が、取付部材Ｈ３４１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂと取付部材Ｈ３４１とが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる状態で配設される。なお、本実施形態では、外縁部Ｈ３３１ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において取付部材Ｈ３４１と所定の隙間を隔てる位置に形成され、これにより、外縁部Ｈ３３１ｂと取付部材Ｈ３４１との対向間に第１連通路Ｈ３００Ｃ（図３１６（ａ）参照）が形成される。

【１１６１】

上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０、音伝達ユニットＨ３５０、及び、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂに沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の端部同士が左面板Ｈ３３４により連結される。また、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）縁部には、後述する右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される。これにより、化粧ユニットＨ３２０は、右側が右側装飾ユニットＨ１４ｃにより塞がれることで、背面側のみが開放する箱状に形成される。なお、右側装飾ユニットＨ１４ｃについての詳しい説明は後述する。また、化粧ユニットＨ３２０には、箱状に形成される内側に後述する発光ユニットＨ３４０が配設される。なお、発光ユニットＨ３４０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が化粧ユニットＨ３２０よりも小さく形成される。従って、化粧ユニットＨ３２０に発光ユニットＨ３４０を配設することで、発光ユニットＨ３４０の左右両側（スリットＨ３３１ａ１）の背面側に一対の配設空間Ｈ３００Ｆを形成し、それら一対の配設空間Ｈ３００Ｆを利用して一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を化粧ユニットＨ３２０の内側に配設することができる。また、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、非透過の樹脂材料から形成されており、発光ユニットＨ３４０から出射される光が上側装飾ユニットＨ１４ａの正面板Ｈ３３１からのみ抜け出るように構成される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの発光位置を限定して、遊技者の注目を一部（装飾板Ｈ３３５）に集めやすくできる。上面板Ｈ３３２は、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って正面側に突出する正面側凸部Ｈ３３２ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って背面側に突出する背面側凸部Ｈ３３２ｂと、螺子を挿通可能な貫通孔を有する締結部Ｈ３３２ｃと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部の下面側から突設される被係合部Ｈ３３２ｇと、を主に備える。正面側凸部Ｈ３３２ａ及び背面側凸部Ｈ３３２ｂは、それぞれ上面板Ｈ３３２の正面側に配設される正面板Ｈ３３１及び上面板Ｈ３３２の背面側に配設されるベース部材Ｈ３１１に係合される部分であり、上面板Ｈ３３２の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部よりも一段低い位置から突出される。なお、正面側凸部Ｈ３３２ａは、正面板Ｈ３３１の上方側の外縁部Ｈ３３１ｂよりも内側（下方側）に挿入されることで正面板Ｈ３３１と係合され、背面側凸部Ｈ３３２ｂは、ベース部材Ｈ３１１の係合凹部Ｈ３１１ｃに挿入されることでベース部材Ｈ３１１と係合可能とされる。これにより、上面板Ｈ３３２が上側装飾ユニットＨ１４ａに配設された状態で、上面板Ｈ３３２の正面側端部または背面側端部が正面板Ｈ３３１またはベース部材Ｈ３１１に対して浮き上がることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａが組み上げられた状態で、不正な部材が上面板Ｈ３３２側から挿入されることを抑制できる。締結部Ｈ３３２ｃは、上面板Ｈ３３２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて突出して形成される。また、締結部Ｈ３３２ｃは、螺子を挿通可能な貫通孔を備えており、その貫通孔に背面側から挿通した螺子を覆設部材Ｈ３４３に螺入することで、正面板Ｈ３３１に配設された覆設部材Ｈ３４３に上面板Ｈ３３２を締結できる。即ち、上面板Ｈ３３２は、正面板Ｈ３３１に覆設部材Ｈ３４３が配設された後、覆設部材Ｈ３４３に締結される。被係合部Ｈ３３２ｇは、上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出して形成されており、上面板Ｈ３３２

の左右方向外側端部に形成される第１片Ｈ３３２ｇ１と、その第１片Ｈ３３２ｇ１よりも上面板Ｈ３３２の内側に形成される第２片Ｈ３３２ｇ２とを備える。第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２は、後述する右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂを対向間に挿入する部分であり（図３２３参照）、屈曲部Ｈ４５２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚みよりも、若干大きい隙間を隔てて配設される。下面板Ｈ３３３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面を構成する部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに連れて上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する状態で正面板Ｈ３３１に配設される。言い換えると、下面板Ｈ３３３は遊技盤Ｈ１３（ベースユニットＨ３１０）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印Ｄ方向側）に張り出す状態で配設される。これにより、正面板Ｈ３３１の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤Ｈ１３の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ１３の遊技領域を確保したまま、正面板Ｈ３３１の装飾性（意匠性）を向上（正面板Ｈ３３１の装飾可能な領域を大きく）できる。また、下面板Ｈ３３３は、ベース部材Ｈ３１１に配設される検出装置Ｈ３１３の発光部および受光部と対向する位置に開口される検出用開口部Ｈ３３３ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部Ｈ３３３ｂと、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び放音用開口部Ｈ３３３ｂの間の位置から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって立設される区画壁Ｈ３３３ｃとを備える。

【１１６２】

検出用開口部Ｈ３３３ａは、上述したように検出装置Ｈ３１３の検出光を通過させるための開口であり、検出装置Ｈ３１３の発光部および受光部と対応する大きさに形成される。これにより、ガラスユニットＨ１６の透明ガラスＨ１６ａの前方における遊技者の手指の有無を検出装置Ｈ３１３により検出可能とされる。また、検出用開口部Ｈ３３３ａは、検出装置Ｈ３１３側に向かって立設される立設部Ｈ３３３ａ１を備え、その立設部Ｈ３３３ａ１の立設先端側に検出装置Ｈ３１３が配設される。これにより、検出用開口部Ｈ３３３ａと検出装置Ｈ３１３との接続部分を上側装飾ユニットＨ１４ａの内側に形成できる。その結果、検出装置Ｈ３１３と検出用開口部Ｈ３３３ａの開口端との隙間を上側装飾ユニットＨ１４ａの内側に設定でき（遊技者から視認しにくくでき）、検出装置Ｈ３１３と検出用開口部Ｈ３３３ａの開口端との間の隙間から不正な部材が上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に挿入されることを抑制できる。なお、本実施形態では、検出装置Ｈ３１３が、光により遊技者の手指を検出するものとして説明したが、これに限らず、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等が配設されるものであっても良い。放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、ガラスユニットＨ１６の正面側（上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側）に放音して、正面側からスピーカーＨ３１２ａの音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、正面視においてスピーカーＨ３１２ａと遊技盤Ｈ１３の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３０６参照）とを繋ぐ位置に形成される。

【１１６３】

区画壁Ｈ３３３ｃは、下面板Ｈ３３３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に亘って立設される。また、区画壁Ｈ３３３ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）への立設距離は、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた際に、先端部が覆設部材Ｈ３４３の下面に当接される長さに設定される。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた状態では、区画壁Ｈ３３３ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）と区画壁Ｈ３３３ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）とが区画壁Ｈ３３３ｃにより区画される。装飾板Ｈ３３５は、模様やキャラクターや文字等の情報を表示する板部材であり、全体が透明な樹脂材料から形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の表面に模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる。これにより、複数機種のパチンコ機Ｈ１０がある場合には、装飾板Ｈ３３５の装飾を見ることで遊技者にどのパチンコ機Ｈ１０であるのか認識させやすくなっている。なお、パチンコ機Ｈ１０の機種（遊技機の仕様）を変更する場合には、上側装飾ユニットＨ１４ａの全部を変更しなくても、装飾板

Ｈ３３５のみを該当の模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる装飾板Ｈ３３５に変更することで、変更先のパチンコ機Ｈ１０に該当する装飾に切り替えることが可能となっている。なお、本実施形態では、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面板Ｈ３３２が透明な樹脂材料で形成され、下面板Ｈ３３３及び左面板Ｈ３３４が非透過の樹脂材料で形成され、発光ユニットＨ３４０から出射される光を正面板Ｈ３３１側から出射するだけでなく、上面板Ｈ３３２が配設される上方側からも出射可能に構成されていても良い。また、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を透明な樹脂材料から形成しても良く、この場合には、装飾ユニットＨ３３０の全体から発光ユニットＨ３４０の光を出射することができる。発光ユニットＨ３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材Ｈ３４２と、基板部材Ｈ３４２との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。取付部材Ｈ３４１は、装飾ユニットＨ３３０の正面板Ｈ３３１の背面と対向する位置に配設され、正面視において装飾ユニットＨ３３０の装飾板Ｈ３３５と同形状に形成される板状の正面側板部Ｈ３４１ａと、その正面側板部Ｈ３４１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される上側縁部Ｈ３４１ｂと、正面側板部Ｈ３４１ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部に沿って正面側に向かって立設される下側縁部Ｈ３４１ｃと、その下側縁部Ｈ３４１ｃと所定の間隔を隔てて下側縁部Ｈ３４１ｃに沿って延設される区画部Ｈ３４１ｄとを主に備え、正面側板部Ｈ３４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子により、正面板Ｈ３３１の背面に締結される。なお、取付部材Ｈ３４１は、非透過性の樹脂材料から形成される。正面側板部Ｈ３４１ａは、後述する基板部材Ｈ３４２のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａの光の照射領域を区画する部材であり、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａと対応する位置に開口する複数の開口部Ｈ３４１ａ１を備える。取付部材Ｈ３４１は、非透過性の樹脂材料から形成されるので、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａの光を開口部Ｈ３４１ａ１を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に出射することで、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａの光の照射領域が広がりすぎることを抑制できる。その結果、複数のＬＥＤの発光色が混ざり合うことを抑制して、領域ごとに色違いの発光表示を装飾ユニットＨ３３０（装飾板Ｈ３３５）にさせることができる。なお、取付部材Ｈ３４１の正面側板部Ｈ３４１ａは、正面板Ｈ３３１を介して装飾板Ｈ３３５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されており、装飾板Ｈ３３５に描かれる模様やキャラクターや文字等（本実施形態では文字）の情報の表示を部分的に色違いで発光させられるようになっている。上側縁部Ｈ３４１ｂは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介してＬＥＤＨ３４２ａから出射される光が上方側（矢印Ｕ方向側）に漏れ出ることを抑制する部分であり、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。また、上側縁部Ｈ３４１ｂの上方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面Ｈ３４１ｂ１が形成される。凹凸面Ｈ３４１ｂ１は、凸部の頂点が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びて形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。

【１１６４】

下側縁部Ｈ３４１ｃは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介してＬＥＤＨ３４２ａから出射される光が下方側（矢印Ｄ方向側）に漏れ出ることを抑制する部分であり、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。また、下側縁部Ｈ３４１ｃの下方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面Ｈ３４１ｃ１が形成される。凹凸面Ｈ３４１ｂ１は、凸部の頂点が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びて形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。区画部Ｈ３４１ｄは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介して区画部Ｈ３４１ｄと下側縁部Ｈ３４１ｃとの間に出射されるＬＥＤＨ３４２ａの光を区画する部分であり、下側縁部Ｈ３４１ｃと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てる位置に形成されると共に、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接す

る大きさに形成される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａを正面視した際に、上方側の領域と下方側の領域とで上側装飾ユニットＨ１４ａの発光態様を変更（区画）することができる。また、区画部Ｈ３４１ｄは、正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が下側縁部Ｈ３４１ｃの正面側への立設距離よりも大きく設定される。これにより、区画部Ｈ３４１ｄと下側縁部Ｈ３４１ｃとの間に出射される光を区画部Ｈ３４１ｄにより下方側へ反射させやすくできる。即ち、パチンコ機Ｈ１０の上方側に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａから遊技者側（下方側）に向かって光を照射させやすくできる。その結果、光による演出で遊技者の興趣を高めやすくできる。基板部材Ｈ３４２は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される。このＬＥＤＨ３４２ａにより基板部材Ｈ３４２の正面側に向けて光を出射可能に形成される。また、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）には、基板部材Ｈ３４２に接続される配線を繋ぐコネクタＨ３４２ｂが配設される。基板部材Ｈ３４２は、コネクタＨ３４２ｂにベース部材Ｈ３１１の開口Ｈ３１１ａを通した配線が接続されることにより、ＬＥＤＨ３４２ａから光を出射することが可能となっている。また、基板部材Ｈ３４２は、取付部材Ｈ３４１の正面側板部Ｈ３４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される係合部に係止されることにより、取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される。覆設部材Ｈ３４３は、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材Ｈ３４２よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材Ｈ３４３は、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の側面から上方に向かって立設される区画壁Ｈ３４３ｂを備え、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた際に区画壁Ｈ３４３ｂの先端部が上面板Ｈ３３２と当接される。なお、区画壁Ｈ３４３ｂは左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた状態において、区画壁Ｈ３４３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）と区画壁Ｈ３４３ｂの背面側とが区画壁Ｈ３４３ｂにより区画される。

【１１６５】

正面視における覆設部材Ｈ３４３の中央部の開口形状は、基板部材Ｈ３４２の正面視における外形と酷似した形状に形成される。よって、覆設部材Ｈ３４３を取付部材Ｈ３４１に配設した場合に、取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される基板部材Ｈ３４２の背面に覆設部材Ｈ３４３が当接することを抑制できる。これにより、ＬＥＤＨ３４２ａを発光することにより基板部材Ｈ３４２に生じる熱を覆設部材Ｈ３４３の内部空間に逃がすことができる。その結果、基板部材Ｈ３４２（ＬＥＤＨ３４２ａ）が破損することを抑制できる。また、覆設部材Ｈ３４３は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出した端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔（図示しない）が形成され、その貫通孔を介して、基板部材Ｈ３４２により発生する熱を覆設部材Ｈ３４３の外側に逃がすことができると共に、基板部材Ｈ３４２のコネクタＨ３４２ｂに接続される配線を挿通できる。なお、覆設部材Ｈ３４３は、非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａから照射される光が背面側に向かって反射したとしても、覆設部材Ｈ３４３を介して光が背面側に出射されることを抑制できる。その結果、ＬＥＤＨ３４２ａの光を所定の領域から出射させやすくでき、光による演出効果を向上しやすくできる。音伝達ユニットＨ３５０は、正面視においてベースユニットＨ３１０に一対配設されるスピーカー組立体Ｈ３１２と対応する位置に配設されるものであり、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２の正面側（矢印Ｆ方向側）にそれぞれ１組ずつ配設される。なお、本実施形態では、一対配設される音伝達ユニットＨ３５０の形状が左右で若干異なるが主要な構成は左右で同一であるため、左右で同一の符号を付すと共に正面視において左側に配設される音伝達ユニットＨ３５０を参照して説明する。音伝達ユニットＨ３５０は、パンチングメタルから形成される薄板部材のスピーカーカバーＨ２７と、そのスピーカーカバーＨ２７の前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）に配設される第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２とを主に備え、装飾ユニットＨ３３０に一対形成される配設空間Ｈ３００Ｆの内部に配設され

る。スピーカーカバーＨ２７は、スピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）される音を通過させると共に、スピーカーＨ３１２ａ側へ物体が挿通されることを抑制するための保護部材であり、スピーカーＨ３１２ａの振動板（音を発生させる部分）に沿って配設される。また、スピーカーカバーＨ２７には、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる部分に複数の貫通孔が形成され、その貫通孔を介してスピーカーＨ３１２ａの正面側から放音（出力）される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音可能とされる。なお、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔の穴径は、直径２ミリほどで形成されており、遊技者の指や不正な部材が挿通されにくいように形成される。その結果、スピーカーＨ３１２ａの振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカーＨ３１２ａが破損することを抑制できる。また、本実施形態では、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて正面板Ｈ３３１のスリットＨ３３１ａ１が配置されるように構成される。これにより、スリットＨ３３１ａ１を介してスピーカーＨ３１２ａ側に不正な部材を挿通できたとしても、スピーカーカバーＨ２７までの所定の隙間により不正な部材を撓ませることで、不正な部材がそのままスピーカーカバーＨ２７の貫通孔に挿通されることを抑制できる。その結果、スピーカーＨ３１２ａの振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカーＨ３１２ａが破損することを抑制できる。

【１１６６】

第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２は、スピーカーカバーＨ２７を保持する部材であり、スピーカーカバーＨ２７よりも大きい外形に形成され、スピーカーカバーＨ２７の前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）にそれぞれ配設される。また、第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２は、スピーカーカバーＨ２７を通して放音される音が遮られないよう中央部（スピーカーカバーＨ２７の貫通孔が形成される領域と対応する部分）に開口する第１開口部Ｈ３５１ａ、第２開口部Ｈ３５２ａを備え、それら第１開口部Ｈ３５１ａ、第２開口部Ｈ３５２ａ及びスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外部に放音できる。さらに、スピーカーカバーＨ２７は、スピーカーＨ３１２ａの前面フランジＨ３１２ａ１と当接する位置に配設される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音をスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して、音伝達ユニットＨ３５０の正面側に放音することができる。一方、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から放音（出力）される音は、スピーカーＨ３１２ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側）が音伝達ユニットＨ３５０により塞がれる（スピーカーＨ３１２ａの正面側と背面側とが音伝達ユニットＨ３５０により区画される）ことにより、音伝達ユニットＨ３５０の正面側に回り込むことが抑制される。即ち、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）され、開口部Ｈ３１２ｂ１を介して第２空間Ｈ３００Ｂに放音される音は、後述する第１空間Ｈ３００Ａ側に回り込むことが抑制される。即ち、装飾ユニットＨ３００の一対の配設空間Ｈ３００Ｆのそれぞれに音伝達ユニットＨ３５０及びスピーカーＨ３１２ａが配設されることで、配設空間Ｈ３００Ｆの正面側と背面側とが区画され、スピーカーＨ３１２ａの正面側に第１空間Ｈ３００Ａが形成されると共にスピーカーＨ３１２ａの背面側に第２空間Ｈ３００Ｂが形成される。なお、音伝達ユニットＨ３５０は、第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２の間にスピーカーカバーＨ２７を挟持した状態で、第２保持部材Ｈ３５２の背面側から挿通される螺子を第１保持部材Ｈ３５１に螺入することで、１組のユニットとして構成される。また、１組のユニットとして構成された音伝達ユニットＨ３５０は、第２保持部材Ｈ３５２の背面側から挿通される螺子を覆設部材Ｈ３４３に螺入することで、発光ユニットＨ３４０と共に装飾ユニットＨ３３０に締結できる。

【１１６７】

次いで、図３１４を参照して、放音用開口部Ｈ３３３ｂからの音の放音について説明する。図３１４は、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面図である。なお、図３１４では、装飾ユニットＨ３３０が透明視された状態で図示される。図３１４に示すように、上側装飾ユ

ニットＨ１４ａは、正面視におけるスピーカーカバーＨ２７の周囲を取り囲む態様で第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２が配設される（即ち、スピーカーＨ３１２ａの正面側と背面側とが音伝達ユニットＨ３５０及びスピーカーＨ３１２ａにより区画され、配設空間Ｈ３００Ｆの正面側を区画した第１空間Ｈ３００Ａが形成されると共に、配設空間Ｈ３００Ｆの背面側を区画した第２空間Ｈ３００Ｂが形成される）。これにより、スピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側に放音される音が音伝達ユニットＨ３５０（第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２）の背面側（矢印Ｂ方向側）に回り込むことを抑制できる。また、音伝達ユニットＨ３５０及び発光ユニットＨ３４０の正面側（矢印Ｆ方向側）を取り囲む態様で装飾ユニットＨ３３０（図３１２参照）が配設されると共に、左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）に一対配設される音伝達ユニットＨ３５０の間に発光ユニットＨ３４０が配設される。これにより、それぞれのスピーカーカバーＨ２７の正面側に装飾ユニットＨ３３０、発光ユニットＨ３４０、音伝達ユニットＨ３５０で囲まれた第１空間Ｈ３００Ａ（図３１４参照）が形成される。よって、左側のスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音される音を左側の第１空間Ｈ３００Ａに伝達させることができると共に、右側のスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側に放音される音を右側の第１空間Ｈ３００Ａに伝達させることができる。また、図３１４に示すように第１空間Ｈ３００Ａを形成する領域における下面板Ｈ３３３には、放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成される。これにより、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、正面板Ｈ３３１のスリットＨ３３１ａ１からだけではなく、放音用開口部Ｈ３３３ｂからも放音させることができる。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音を、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面側（スリットＨ３３１ａ１側）及び下方側（放音用開口部Ｈ３３３ｂ側）から放音させることができる。即ち、第１１１実施形態における上側装飾ユニットＨ１４ａでは、スピーカーＨ３１２ａから放音（出力）した音をスピーカーＨ３１２ａの正面側のスリットＨ３３１ａ１と、スピーカーＨ３１２ａの下方側の放音用開口部Ｈ３３３ｂの２箇所から放音することができる。これにより、パチンコ機Ｈ１０の外側に音を好適に拡散する（広げる）ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【１１６８】

また、第１１１実施形態では、スリットＨ３３１ａ１と放音用開口部Ｈ３３３ｂとが第１空間Ｈ３００Ａに対して異なる方向に開口されるので、第１空間Ｈ３００Ａから異なる２方向に向けて音を放音することができる。これにより、音を立体的に拡散する（広げる）ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。なお、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａが配設される位置よりも上側装飾ユニット（パチンコ機Ｈ１０）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に形成される。これにより、放音用開口部Ｈ３３３ｂを介して上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側から放音される音を正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の中央側に伝達しやすくできる。その結果、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者に上側装飾ユニットＨ１４ａから放音される音を聞かせやすくできる。また、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、上述したように正面視においてスピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と遊技盤Ｈ１３の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３０６参照）とを繋ぐ位置に形成される。即ち、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、正面視においてスピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と第３図柄表示装置Ｈ８１との間の位置に形成される。これにより、スピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から放音（出力）される音が遊技者に聞こえるタイミングと、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出が遊技者に視認されるタイミングとに差ができることを抑制できる。よって、スピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から放音（出力）される音と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。なお、第１１１実施形態における放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａ（ス

ピーカーカバーＨ２７）と第３図柄表示装置Ｈ８１との間の位置に形成される場合について説明したが、第３図柄表示装置Ｈ８１でなく他の表示装置との間に放音用開口部Ｈ３３３ｂを形成しても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を変位可能に形成される花回転ユニットＧ４００（図３７７参照）の変位領域との間に放音用開口部Ｈ３３３ｂを形成して、花回転ユニットＧ４００の変位に合わせてスピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から音を出力しても良い。

【１１６９】

次いで、図３１５及び図３１６を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に形成される音の伝達経路について説明する。図３１５は、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面図であり、図３１６（ａ）は、図３１５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図であり、図３１６（ｂ）は、図３１５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸｂ線における上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図３１５及び図３１６では、右側装飾ユニットＨ１４ｃが上側装飾ユニットＨ１４ａに配設された状態が図示される。なお、図３１５及び図３１６では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図３１５及び図３１６（ａ）に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面板Ｈ３３１と取付部材Ｈ３４１とは、外縁部Ｈ３３１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとの間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第１連通路Ｈ３００Ｃ（図３１６（ａ）参照））を有した状態で正面板Ｈ３３１に取付部材Ｈ３４１が配設される。また、外縁部Ｈ３３１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとの間に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が正面板Ｈ３３１の本体部Ｈ３３１ａにより塞がれ、背面側（矢印Ｂ方向側）が覆設部材Ｈ３４３の区画壁Ｈ３４３ｂにより塞がれており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間を有した状態とされる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上方側に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される空間の第１連通路Ｈ３００Ｃが形成される。第１連通路Ｈ３００Ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される第１空間Ｈ３００Ａに連通される。これにより、一対のスピーカーカバーＨ２７の正面側に形成されるそれぞれの第１空間Ｈ３００Ａが、第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通される。よって、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して隣の第１空間Ｈ３００ＡのスリットＨ３３１ａ１又は放音用開口部Ｈ３３３ｂから上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音することができる。即ち、一方側（例えば、左側）に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、他方側（例えば、右側）のスピーカーＨ３１２ａの正面側に迂回させて、上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができる。

【１１７０】

ここで、第１連通路Ｈ３００Ｃを備えていない（即ち、一対の配設空間Ｈ３００Ｆが連通されていない）場合には、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、それぞれのスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の第１空間Ｈ３００Ａを介して上側装飾ユニットＨ１４ａからしか放音できない。そのため、第１連通路Ｈ３００Ｃを備えていない場合には、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合に、上側装飾ユニットＨ１４ａの他方側からしか音が放音されなくなる。そのため、遊技者に違和感を与える可能性がある。これに対し、第１１１実施形態では、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に迂回させて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができるので、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの両側から放音させることができる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくな

ることを抑制できる。

【１１７１】

次いで、図３１４及び図３１５（ｂ）に示すように、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３とは、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第２連通路Ｈ３００Ｄ（図３１６（ｂ）参照））を有した状態で覆設部材Ｈ３４３に下面板Ｈ３３３が配設される。また、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が下面板Ｈ３３３の区画壁Ｈ３３３ｃにより塞がれており、背面側（矢印Ｂ方向側）がベース部材Ｈ３１１により塞がれる。即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間（第２連通路Ｈ３００Ｄ）を有した状態とされ、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される第２連通路Ｈ３００Ｄが形成される。第２連通路Ｈ３００Ｄは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される第２空間Ｈ３００Ｂに連通される。これにより、一対のスピーカーＨ３１２ａの背面側に形成されるそれぞれの第２空間Ｈ３００Ｂが、第２連通路Ｈ３００Ｄにより連通される。これにより、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから背面側に向かって放音され、開口部Ｈ３１２ｂ１を介して第２空間Ｈ３００Ｂに放音される音を第２連通路Ｈ３００Ｄ内に伝達させることができる。下面板Ｈ３３３の第２連通路Ｈ３００Ｄの下面側の内壁を形成する部分には、検出用開口部Ｈ３３３ａが形成される。これにより、第２空間Ｈ３００Ｂ内を伝わる音は、検出用開口部Ｈ３３３ａから放音され、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側から放音されることとなる。これにより、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音と、他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音とを、第２空間Ｈ３００Ｂ内で合わせて検出用開口部Ｈ３３３ａから放音することができる。そのため、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａ、又は、他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａのどちらか（例えば、一方側）が破損して音が一方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）されなくなったとしても、破損していない他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を検出用開口部Ｈ３３３ａから放音することができるので、遊技者が違和感を感じることを抑えることができる。

【１１７２】

また、第１１１実施形態における検出用開口部Ｈ３３３ａでは、検出装置Ｈ３１３の検出光及び反射光を通過させる役割と、音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音させるための役割とをさせることができる。従って、下面板Ｈ３３３に形成する開口部の数を少なくすることができる。その結果、下面板Ｈ３３３の剛性が低下することを抑制できる。さらに、スピーカーＨ３１２ａには、背面側（矢印Ｂ方向側）から配線等がコネクタにより連結されため、スピーカーＨ３１２ａの背面側に不正な部材が挿入されると不正な部材によりパチンコ機Ｈ１０の不正がされやすいところ、スピーカーＨ３１２ａの背面側に形成される第２連通路Ｈ３００Ｄからの音の放音部分に検出装置Ｈ３１３が配設される構造であるので、検出装置Ｈ３１３により上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に不正な部材が挿入されたことを検出装置Ｈ３１３により検出させることができる。その結果、不正部材が挿入されたまま遊技が継続されることを抑制できる。なお、検出装置Ｈ３１３により不正がされていないか確認するタイミングとしては、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時や、パチンコ機Ｈ１０の大当たりの終了時等、検出装置Ｈ３１３により遊技盤Ｈ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）の人の手や指を検知していない時に、不正部材が検出用開口部内に挿入されていないかを検出するように構成される。ここで、コーン型のスピーカーＨ３１２ａは、スピーカーの特性上、正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と背面側（矢印Ｂ方向側）から放音される音とが逆位相の関係になる。そのため、正面側から放音される音と背面側から放音される音とを合わせる（混ぜる）とそれらの音が打ち消し合う恐れがある。これに対し、本実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音とを、上側装飾ユニットＨ１４ａの異なる経路を通じて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音させることができるので、

正面側から放音される音と、背面側から放音される音とが打ち消し合うことを抑制できる。特に、第１１１実施形態におけるスピーカーＨ３１２ａでは、前面側に保護カバーがされ正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音（出力）される音が背面側の第２空間Ｈ３００Ｂに放音（出力）される音に比べて高周波となり遊技者とって聞き取りやすい音とされる。上記したように、背面側の第２空間Ｈ３００Ｂに放音（出力）される音が、正面側の第１空間Ｈ３００Ａ側に回り込むことを抑制することで、第１空間Ｈ３００Ａに放音（出力）される聞き取りやすい音が聞こえにくくなることを抑制できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【１１７３】

また、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音をスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と異なる経路（第２連通路Ｈ３００Ｄ）を伝達させることで、スピーカーＨ３１２ａの正面側から放音される音と、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音との音域を変更することができる。その結果、遊技者に聞こえる音の音域を増やすことができ、遊技者の興趣を高めることができる。なお、第１１１実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの背面側に形成される第２空間Ｈ３００Ｂに音を放音するスリットＨ３３１ａ１（開口部）が形成されるのではなく、スピーカーＨ３１２ａの正面側に形成される第１空間Ｈ３００ＡにスリットＨ３３１ａ１が形成され（配設空間Ｈ３００Ｆに配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側にスリットＨ３３１ａ１（開口部）が形成され）、そのスリットＨ３３１ａ１が形成される側の第１空間Ｈ３００Ａ同士が第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通されるので、第１空間Ｈ３００Ａから第１連通路Ｈ３００Ｃを通して、遊技者が聞き取りやすい周波数帯の音（高音質な音）を他方側の第１空間Ｈ３００Ａに導くことができる。よって、一対のスピーカーＨ３１２ａのうち一方側のスピーカーＨ３１２ａが故障した場合に、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）され第１連通路Ｈ３００Ｃを介して一方側のスピーカーＨ３１２ａが配設される第１空間Ｈ３００Ａから放音される音を遊技者が聞き取りやすくできる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａの一方が故障した場合において、遊技者が違和感を感じることを抑制できる。

【１１７４】

次いで、図３１７から図３２４を参照して、右側装飾ユニットＨ１４ｃについて説明する。初めに図３１７から図３２０を参照して、右側装飾ユニットＨ１４ｃの全体構成について説明する。図３１７（ａ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面図であり、図３１７（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの側面図であり、図３１８（ａ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの分解正面斜視図であり、図３１８（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの分解背面斜視図であり、図３１９（ａ）は、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの分解正面斜視図であり、図３１９（ｂ）は、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの分解背面斜視図であり、図３２０は、支持板部Ｈ４１０の正面図である。なお、図３１７（ｂ）では、パチンコ機Ｈ１０の内側から外側（矢印Ｒ方向側）を視認した状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃの側面が図示される。また、図３２０では、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部の外形が２点鎖線で図示される。図３１７から図３１９に示すように、右側装飾ユニットＨ１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。支持板部Ｈ４１０は、組立状態において本体枠Ｈ１４ｄの右側（矢印Ｒ方向側）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される固定板Ｈ４１１と、その固定板Ｈ４１１の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材Ｈ４１２と、を主に備える。

【１１７５】
固定板Ｈ４１１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転させた略Ｌ字状に形成される延設部Ｈ４１１ａと、本体枠Ｈ１４ｄと対向する背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に沿って背面側へ向かって立設される内縁部Ｈ４１１ｃ，外縁部Ｈ４１１ｄとを主に備え、延設部Ｈ４１１ａ、外縁部Ｈ４１１ｄ、及び、内縁部Ｈ４１１ｃにより断面が略Ｃ字状に形成される。なお、内縁部Ｈ４１１ｃは、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の内方側の延設部Ｈ４１１ａの外縁に沿って形成され、外縁部Ｈ４１１ｄは、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の外方側の延設部Ｈ４１１ａの外縁に沿って形成される。また、内縁部Ｈ４１１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離は、外縁部Ｈ４１１ｄの延設部Ｈ４１１ａからの背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離よりもガラスユニットＨ１６（図３０４参照）の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚み分小さく設定される。これにより、内縁部Ｈ４１１ｃ（本体枠Ｈ１４ｄ）にガラスユニットＨ１６を配設した際に、正面枠Ｈ１４に対してガラスユニットＨ１６が背面側に部分的に飛び出ることが抑制される。さらに、正面枠Ｈ１４の組立状態（図３０４参照）において、外縁部Ｈ４１１ｄの内壁（左側壁および下側壁）が本体枠Ｈ１４ｄの外側面に当接され、内縁部Ｈ４１１ｃの内壁（右側壁）が本体枠Ｈ１４ｄの内側面に所定の間隔を隔てた状態で配設される。即ち、固定板Ｈ４１１は、本体枠Ｈ１４ｄの右側部分を外縁部Ｈ４１１ｄと内縁部Ｈ４１１ｃとで挟んだ状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、固定板Ｈ４１１は、基板部材Ｈ４１２が取り付けられる領域の右側（矢印Ｒ方向側）において穿設される複数の右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と、その右側用締結孔Ｈ４１１ａ１よりも右側において固定板Ｈ４１１に穿設される支持孔Ｈ４１１ａ２と、基板部材Ｈ４１２が取り付けられる領域の左側（矢印Ｌ方向側）において固定板Ｈ４１１に穿設される左側用締結孔Ｈ４１１ａ３と、を主に備える。延設部Ｈ４１１ａは、正面視において基板部材Ｈ４１２が重なる大きさに形成される。また、延設部Ｈ４１１ａには、基板部材Ｈ４１２が配設される領域に正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて台状にせり出す台部Ｈ４１１ｂが形成され、その台部Ｈ４１１ｂの正面に面当たりする状態で基板部材Ｈ４１２が固定板Ｈ４１１に締結固定される。なお、本実施形態では、基板部材Ｈ４１２は、正面側から挿入される螺子が延設部Ｈ４１１ａに螺入されることで台部Ｈ４１１ｂに締結固定される。台部Ｈ４１１ｂは、正面枠Ｈ１４の組立状態（図３１７（ａ）参照）において、幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側の側面が重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒに当接可能とされる。これにより、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への傾倒を抑制できる。即ち、支持板部Ｈ４１０に対する重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの姿勢を維持しやすくできる。固定板Ｈ４１１の右側（矢印Ｒ方向側）側面においては、台部Ｈ４１１ｂよりも延設部Ｈ４１１ａの方が、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０を組み合わせた厚み分、右側にずれた位置に形成される。これにより、延設部Ｈ４１１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部を支持板部Ｈ４１０に当接させることができる。

【１１７６】
一方、固定板Ｈ４１１の左側（矢印Ｌ方向側）側面においては、台部Ｈ４１１ｂの側面と内縁部Ｈ４１１ｃの側面とが略同一の面位置に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において後述する左重板ユニットＨ４００Ｌの内カバー部材Ｈ４２０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部が内縁部Ｈ４１１ｃの背面側端部と同一の面位置に配置可能とされ、組立状態では内カバー部材Ｈ４２０の背面側端部Ｈ４２１ｂの内縁部が固定板Ｈ４１１の内縁部Ｈ４１１ｃの一部と当接される。基板部材Ｈ４１２は、正面側に複数のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ４１２ａが配置される電子基板（プリント基板）である。複数のＬＥＤＨ４１２ａは、上下方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を空けて配設されると共に、後述する導光部材Ｈ４４０の湾曲形状に合わせて湾曲する列状に配置される（図３２０参照）。即ち、複数のＬＥＤＨ４１２ａは、導光部材Ｈ４４０が正面側から投影された形状の内側に配置され、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）から導光部材Ｈ４４０へ向けて互い

の光軸を平行にする姿勢で光を照射する。なお、ＬＥＤＨ４１２ａの幅（発光部分の左右幅）よりも、導光部材Ｈ４４０のＬＥＤＨ４１２ａ側の端面の幅は長く形成される。よって、ＬＥＤＨ４１２ａから照射される光は、導光部材Ｈ４４０の幅方向外側に漏れることなく導光部材Ｈ４４０に入射し、導光部材Ｈ４４０のいずれかの面から出射される。また、列状に配置される複数のＬＥＤＨ４１２ａの上端に配設されるＬＥＤＨ４１２ａ１は、導光部材Ｈ４４０よりも上方に配置されており、その光を外カバー部材Ｈ４７０の区画壁Ｈ４７８に照射可能とされる。なお、区画壁Ｈ４７８に照射される光については後述する。

【１１７７】

右側用締結孔Ｈ４１１ａ１は、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの外カバー部材Ｈ４７０に形成される背面側締結部Ｈ４７６と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される背面側締結部Ｈ４５６と、第２外レンズ部材Ｈ４６０に形成される背面側締結部Ｈ４６５とを位置決めすると共に、それら背面側締結部Ｈ４５６，Ｈ４６５，Ｈ４７６に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部Ｈ４５６，Ｈ４６５，Ｈ４７６に螺子が螺入されることにより、外カバー部材Ｈ４７０，第１外レンズ部材Ｈ４５０，第２外レンズ部材Ｈ４６０が支持板部Ｈ４１０に締結固定される。左側用締結孔Ｈ４１１ａ３は、後述する左重板ユニットＨ４００Ｌの内カバー部材Ｈ４２０に形成される背面側締結部Ｈ４２８及び内レンズ部材Ｈ４３０に形成される背面側締結部Ｈ４３１ｂ１を位置決めすると共に、それら背面側締結部Ｈ４２８，Ｈ４３１ｂ１に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部Ｈ４２８，Ｈ４３１ｂ１に螺子が螺入されることにより、内カバー部材Ｈ４２０及び内レンズ部材Ｈ４３０が支持板部Ｈ４１０に締結固定される。支持孔Ｈ４１１ａ２は、外カバー部材Ｈ４７０の突出部Ｈ４７９が挿通される貫通孔である。支持孔Ｈ４１１ａ２は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｂ方向）に長い矩形状に貫通形成されると共に、突出部Ｈ４７９の外形よりも若干大きく形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の位置を規定しながら、外カバー部材Ｈ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部を延設部Ｈ４１１ａの正面側に当接させることができる。

【１１７８】

次いで、図３１９及び図３２１を参照して、左重板ユニットＨ４００Ｌについて説明する。図３２１は、左重板ユニットＨ４００Ｌの分解正面斜視図である。図３１９及び図３２１に示すように、左重板ユニットＨ４００Ｌは、窓部Ｈ１４ｅ（図３００参照）の右側を構成すると共に光を透過可能な開口を有する内カバー部材Ｈ４２０と、その内カバー部材Ｈ４２０に右側から締結固定されると共に光透過性の無色の樹脂材料から形成される内レンズ部材Ｈ４３０と、右重板ユニットＨ４００Ｒと対向配置される導光部材Ｈ４４０と、を主に備える。内カバー部材Ｈ４２０は、上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４２１と、その本体板部Ｈ４２１の上端および下端に穿設される上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３と、本体板部Ｈ４２１に開口される複数の開口部Ｈ４２４と、導光部材Ｈ４４０に挿通される円筒部であって導光部材Ｈ４４０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４２５と、内レンズ部材Ｈ４３０に挿通される円筒部であって内レンズ部材Ｈ４３０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４２６と、第１締結部Ｈ４２５及び第２締結部Ｈ４２６よりも長尺に形成され内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０に挿通される円筒部であって内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第３締結部Ｈ４２７と、本体板部Ｈ４２１の右側に突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定するネジが螺入される複数の背面側締結部Ｈ４２８と、を主に備える。本体板部Ｈ４２１は、側面視（パチンコ機Ｈ１０の内側から外側に向かう方向視）において正面側（矢印Ｆ方向側）の端部を形成する正面側端部Ｈ４２１ａが波を模した形状とされ、全体が有色の非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ４２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部を形成する背面側端部Ｈ４２１ｂは、側面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に略直線状に延設され、右側装飾ユニットＨ１

４ｃの組立状態では背面側端部Ｈ４２１ｂが固定板Ｈ４１１の内縁部Ｈ４１１ｃの背面側端部と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において略同一となる位置に配置される。また、本体板部Ｈ４２１は、正面側端部Ｈ４２１ａの上方側の一部（内レンズ部材Ｈ４３０の下側レンズ部Ｈ４３２よりも上方側に位置する部分）において、右重板ユニットＨ４００Ｒに向かって立設される上側カバー部Ｈ４２１ａ１を備える。上側カバー部Ｈ４２１ａ１は、右重板ユニットＨ４００Ｒと左重板ユニットＨ４００Ｌとを組み合わせた場合に、右重板ユニットＨ４００Ｒ（外カバー部材Ｈ４７０）に立設先端部が当接する大きさに形成される。即ち、左重板ユニットＨ４００Ｌは、上方側の正面が上側カバー部Ｈ４２１ａ１により覆われた状態とされる。

【１１７９】

一方、本体板部Ｈ４２１の上側カバー部Ｈ４２１ａ１よりも下方側（矢印Ｄ方向側）においては、正面側端部Ｈ４２１ａと右重板ユニットＨ４００Ｒ（第２外レンズ部材Ｈ４６０）との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内レンズ部材Ｈ４３０が介在される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃの下方側は、内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって内レンズ部材Ｈ４３０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが張り出した状態とされる。なお、本体板部Ｈ４２１は、非透過に形成されるものに限られることはなく、全部を光が透過可能な樹脂材料から形成したり、一部を光が透過可能な樹脂材料から形成したりしても良く、無色透明な樹脂材料から形成しても、半透明の樹脂材料から形成しても良い。上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３は、外カバー部材Ｈ４７０（締結部Ｈ４７２）に螺入される螺子が挿通される開口であり、本体板部Ｈ４２１に配設される内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０よりも上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の外側にずれた位置に形成される。これら上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３に挿通される螺子が外カバー部材Ｈ４７０の締結部Ｈ４７２に螺入されることで、内カバー部材Ｈ４２０が外カバー部材Ｈ４７０に固定される。開口部Ｈ４２４は、上下３箇所に並設されると共に組立状態において内レンズ部材Ｈ４３０の視認窓として機能する。各開口部Ｈ４２４は、側面視において撓んだ略半月状に形成され、下方側の開口部Ｈ４２４から上方側の開口部Ｈ４２４に向かって開口される領域が大きくされる。なお、本体板部Ｈ４２１の開口部Ｈ４２４が形成される縁部は、内レンズ部材Ｈ４３０（矢印Ｒ方向側）に向かって撓んで形成されており、これにより、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０との間に隙間が形成されることが抑制される。第１締結部Ｈ４２５は、本体板部Ｈ４２１の正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に主に形成されており、導光部材Ｈ４４０と内レンズ部材Ｈ４３０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重ねた場合に、内レンズ部材Ｈ４３０から張り出した導光部材Ｈ４４０の一部が締結される。即ち、第１締結部Ｈ４２５には、内レンズ部材Ｈ４３０を介さず導光部材Ｈ４４０が締結固定される。第２締結部Ｈ４２６は、側面視における本体板部Ｈ４２１の中央領域に主に形成されており、内レンズ部材Ｈ４３０が締結される。即ち、第２締結部Ｈ４２６には、内レンズ部材Ｈ４３０のみが締結固定される。第３締結部Ｈ４２７は、本体板部Ｈ４２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に主に形成されており、導光部材Ｈ４４０と内レンズ部材Ｈ４３０とを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重ねた場合に、内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０とが重なる領域に形成される。また、第３締結部Ｈ４２７は、左右に重ねた状態の内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０を挿通可能な長さに形成されており、内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０とを挿通した状態で締結される。即ち、内レンズ部材Ｈ４３０は、第２締結部Ｈ４２６と第３締結部Ｈ４２７とにより内カバー部材Ｈ４２０に締結固定され、導光部材Ｈ４４０は、第１締結部Ｈ４２５と第３締結部Ｈ４２７とにより内カバー部材Ｈ４２０に締結固定される。

【１１８０】

内レンズ部材Ｈ４３０は、内カバー部材Ｈ４２０と導光部材Ｈ４４０との間に配設され、導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して内カバー部材Ｈ４２０の開口部Ｈ４２４及び内カバー部材Ｈ４２０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射する部材であり、全体が透明の樹脂材料から形成される。また、内レンズ部材Ｈ４３０は、内カバー部材Ｈ４２０の

３箇所の開口部Ｈ４２４を覆う位置に形成される上側レンズ部Ｈ４３１と、その上側レンズ部Ｈ４３１の下方側に配設される下側レンズ部Ｈ４３２と、を主に備える。なお、上側レンズ部Ｈ４３１と、下側レンズ部Ｈ４３２とは、下側レンズ部Ｈ４３２側から挿通される螺子が上側レンズ部Ｈ４３１に螺入されることで締結固定されており、下側レンズ部Ｈ４３２が上側レンズ部Ｈ４３１よりも導光部材Ｈ４４０側（右重板ユニットＨ４００Ｒ）に近接する位置に配設される。上側レンズ部Ｈ４３１は、開口部Ｈ４２４の内側から視認される部分あり、３箇所の開口部Ｈ４２４を覆う大きさに形成される。また、上側レンズ部Ｈ４３１は、開口部Ｈ４２４と対応する位置に開口部Ｈ４２４の内側に向かって椀型に膨出する膨出部Ｈ４３１ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って導光部材Ｈ４４０側に向かって立設される背面側立設部Ｈ４３１ｂと、その背面側立設部Ｈ４３１ｂに連なる位置で穿設される第１開口部Ｈ４３１ｃ及び第２開口部Ｈ４３１ｄと、背面側立設部Ｈ４３１ｂから背面側から円柱状に突設される背面側締結部Ｈ４３１ｂ１と、を主に備える。膨出部Ｈ４３１ａは、開口部Ｈ４２４に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部Ｈ４２４と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃが組み立てられた状態において、開口部Ｈ４２４から膨出部Ｈ４３１ａが右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ張り出した状態とされる。また、膨出部Ｈ４３１ａは、導光部材Ｈ４４０と対向する側の側面に凹凸が形成されており、この凹凸により膨出部Ｈ４３１ａ（上側レンズ部Ｈ４３１）に入射する光を開口部Ｈ４２４から拡散して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に出射することができる。一方、膨出部Ｈ４３１ａは、開口部Ｈ４２４に嵌り込む側の側面（即ち、開口部Ｈ４２４から右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に突出する部分）が凹凸の少ない滑らかな面として形成される。これにより、膨出部Ｈ４３１ａの光拡散性を維持しつつ、膨出部Ｈ４３１ａの外面に異物（ちりやほこり等）が溜まる（入り込む）ことを抑制して膨出部Ｈ４３１ａの清掃性を向上できる。

【１１８１】

背面側立設部Ｈ４３１ｂは、導光部材Ｈ４４０の側面に当接する高さに設定される。これにより、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）を上側レンズ部Ｈ４３１（内レンズ部材Ｈ４３０）に当接させて配設することで、右側装飾ユニットＨ１４ｃの前後方向における中央部（内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０との間）に所定の空間を形成できる。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に熱がこもることを抑制できる。第１開口部Ｈ４３１ｃは、内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６と対応する位置に形成される。これにより、第１開口部Ｈ４３１ｃを挿通した螺子を内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６に螺入させて、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０とを締結することができる。第２開口部Ｈ４３１ｄは、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７と導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５と対応する位置に形成されると共に、第３締結部Ｈ４２７の外形よりも大きい内径に形成される。また、第３締結部Ｈ４２７は、上述したように内レンズ部材Ｈ４３０の第２開口部Ｈ４３１ｄを挿通可能な長さに形成されており、第２開口部Ｈ４３１ｄの内側に挿入された状態で、導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５から挿通される螺子が螺入される。なお、上側レンズ部Ｈ４３１は、内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５よりも正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が背面側（矢印Ｂ方向側）に位置する大きさに形成される。従って、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態では、上側レンズ部Ｈ４３１の正面側端部と内カバー部材Ｈ４２０の上側カバー部Ｈ４２１ａ１との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部がＨ４２５が配置される。これにより、導光部材Ｈ４４０の第１開口部Ｈ４４４を挿通した螺子を上側レンズ部Ｈ４３１（内レンズ部材Ｈ４３０）を介さず内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入させることができる。下側レンズ部Ｈ４３２は、上述したように、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側に張り出す部分であり、正面側の端部が波形状に形成される。また、下側レンズ部Ｈ４３２の正面側（矢印Ｆ方向側）の端部には、外カバー部材Ｈ４７０側（矢印Ｒ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ４３２ａが形成される。立設部Ｈ４３２ａは、内カバー部材Ｈ４２０に導光部材Ｈ４４０を配設した状態に

おいて、導光部材Ｈ４４０よりも右重板ユニット側（矢印Ｒ方向側）に立設先端部が位置する大きさに形成される。即ち、立設部Ｈ４３２ａの内側に導光部材Ｈ４４０が収容される。これにより、導光部材Ｈ４４０から正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光を立設部Ｈ４３２ａを介して右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面側に出射させることが可能とされる。さらに、下側レンズ部Ｈ４３２には、上側レンズ部Ｈ４３１の第２開口部Ｈ４３１ｄと同様の機能を有する開口部Ｈ４３２ｂが正面側の一部に形成される。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態において、内カバー部材Ｈ４２０と導光部材Ｈ４４０との間に下側レンズ部Ｈ４３２を挟んだ状態とすることができる。従って、内カバー部材Ｈ４２０から下側レンズ部Ｈ４３２が離れることを抑制でき、内カバー部材Ｈ４２０と下側レンズ部Ｈ４３２との間に隙間が形成されることを抑制できる。

【１１８２】

導光部材Ｈ４４０は、上述したように、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａから照射される光を導光させる部材であり、全体が無色透明の熱可塑性樹脂材料から形成される。また、導光部材Ｈ４４０は、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０とを組み合わせた状態の左重板ユニットＨ４００Ｌよりも一回り小さく形成されており、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０の内側に収容された状態で内カバー部材Ｈ４２０に締結される。なお、導光部材Ｈ４４０に用いられる熱可塑性樹脂は特に限定されないが、透明性を有するものが好ましく、アクリル系樹脂（メタクリル系樹脂）、ポリカーボネート樹脂、ポリ塩化ビニル樹脂、非晶性ポリエステル樹脂、非晶性オレフィン系樹脂、ポリスチレン系樹脂、ＡＳ樹脂（アクリロニトリル、スチレン共重合化合物）を例示することができる。このうち、特にアクリル系樹脂を用いることで、平均輝度が高く、輝度分布の低下が少ない導光部材Ｈ４４０を得ることができる。導光部材Ｈ４４０は、側面に第１の凹凸で形成される第１凹凸面Ｈ４４１と、第１の凹凸とは異なる第２の凹凸で形成される第２凹凸面Ｈ４４２と、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に突出して形成される複数の入射部Ｈ４４３と、正面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第１開口部Ｈ４４４と、背面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第２開口部Ｈ４４５と、正面側の縁部から正面側に向かって突出して形成される複数の係合部Ｈ４４６と、を主に備える。第１凹凸面Ｈ４４１は、内レンズ部材Ｈ４３０の膨出部Ｈ４３１ａ及び下側レンズ部Ｈ４３２と対応する位置に主に形成される。即ち、第１凹凸面Ｈ４４１は、ＬＥＤＨ４１２ａから入射する光を内カバー部材Ｈ４２０及び外カバー部材Ｈ４７０が配設される方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ主に反射可能に構成される。これにより、上側レンズ部Ｈ４３１の膨出部Ｈ４３１ａおよび下側レンズ部Ｈ４３２から出射される光を遊技者に認識させやくできる。なお、本実施形態における第１凹凸面Ｈ４４１は、底面に対する傾斜角度４５°且つ底円の直径約１ｍｍの円錐形状部が、約３ｍｍ間隔で格子状に分散配置されるパターンを有する型板を熱可塑性樹脂に押し当てる（熱プレスする）ことにより形成される。ＬＥＤＨ４１２ａから照射された光の内、凹状部に到達した光は、凹状部により反射し、導光部材Ｈ４４０の左右側面から概略垂直な方向へ出射される。

【１１８３】

第２凹凸面Ｈ４４２は、内レンズ部材Ｈ４３０の上側レンズ部Ｈ４３１および下側レンズ部Ｈ４３２を連結する部分と対応する位置に主に形成される。即ち、内カバー部材Ｈ４２０より覆設され遊技者から視認されにくい位置に形成される。また、第２凹凸面Ｈ４４２は、内レンズ部材Ｈ４３０の膨出部Ｈ４３１ａと対応する位置に形成される側の第１凹凸面Ｈ４４１の周囲を取り囲むように形成されると共に、凸部の頂点が上下に延設される凹凸状に形成される。これにより、第２凹凸面Ｈ４４２は、導光部材Ｈ４４０の背面側から正面側に向けて入射する光を上下に反射して、第１凹凸面Ｈ４４１側に拡散できるようになっている。その結果、第１凹凸面Ｈ４４１から遊技者に向けて出射される光量を増やすことができる。入射部Ｈ４４３は、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａと対応する位置に一個ずつ形成される。また、入射部Ｈ４４３の突出先端は、側面視において背面側に向かって湾曲する形状に形成されており、この湾曲形状によりＬＥＤＨ４１２ａから入射される光を上下方向に拡散でき

る。これにより、ＬＥＤＨ４１２ａの上下方向における配設間隔を空けても導光部材Ｈ４４０の全体に光を透過することができ、ＬＥＤＨ４１２ａの配設数を少なくすることができる。第１開口部Ｈ４４４は、内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入される螺子が挿通される開口であり、第１締結部Ｈ４２５と対応する位置に形成される。よって、第１開口部Ｈ４４４を挿通させた螺子を第１締結部Ｈ４２５に螺入させることで、導光部材Ｈ４４０の正面側を内カバー部材Ｈ４２０に締結させることができる。第２開口部Ｈ４４５は、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７に締結される螺子が挿通される開口であり、第３締結部Ｈ４２７と対応する位置に形成される。よって、第２開口部Ｈ４４５を挿通させた螺子を第３締結部Ｈ４２７に螺入させることで、導光部材Ｈ４４０の背面側を内カバー部材Ｈ４２０に締結させることができる。係合部Ｈ４４６は、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの被係合部Ｈ４５７と係合する部分であり、被係合部Ｈ４５７の内側に挿入可能な大きさに形成される。なお、係合部Ｈ４４６と被係合部Ｈ４５７との係合は、左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとが組み立てられた状態で行われ、右重板ユニットＨ４００Ｒの背面側から左重板ユニットＨ４００Ｌが正面側にスライドされることで、被係合部Ｈ４５７に係合部Ｈ４４６が挿入されるようになっている。これにより、右重板ユニットＨ４００Ｒと左重板ユニットＨ４００Ｌとの正面側が互いに離れる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位することを抑制できる。

【１１８４】

次いで、左重板ユニットＨ４００Ｌの組み立て方法について説明する。初めに、左重板ユニットＨ４００Ｌは、内カバー部材Ｈ４２０の右側（矢印Ｒ方向側）から内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に配設される。この場合、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７の先端が第１開口部Ｈ４３１ｃに挿入されることで、内カバー部材Ｈ４２０に内レンズ部材Ｈ４３０を位置決めした状態で配設することができる。内カバー部材Ｈ４２０に内レンズ部材Ｈ４３０を配設した後は、内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６に内レンズ部材Ｈ４３０の第２開口部Ｈ４３１ｄを挿通した螺子が螺入されることで、内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に固定される。次に、内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に固定された状態で、導光部材Ｈ４４０が内カバー部材Ｈ４２０の右側（矢印Ｒ方向側）から内カバー部材Ｈ４２０に配設された後、導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５を挿通させた螺子が内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７に螺入され、導光部材Ｈ４４０の第１開口部Ｈ４４４を挿通させた螺子が内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入されることで、内レンズ部材Ｈ４３０に導光部材Ｈ４４０が固定される。これにより、左重板ユニットＨ４００Ｌが組み立てられる。

【１１８５】

次いで、図３１９及び図３２２を参照して、右重板ユニットＨ４００Ｒについて説明する。図３２２は、右重板ユニットＨ４００Ｒの分解正面斜視図である。図３１９及び図３２２に示すように、右重板ユニットＨ４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。外カバー部材Ｈ４７０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４７１と、その本体板部Ｈ４７１の上端および下端に形成される２箇所の締結部Ｈ４７２と、本体板部Ｈ４７１に開口される複数の開口部Ｈ４７３と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に先端が挿入される円筒部であって第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４７４と、その第１締結部Ｈ４７４よりも短く形成される円筒部であって、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４７５と、本体板部Ｈ４７１の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定する螺子が螺入される複数の背面側締結部Ｈ４７６と、本体板部Ｈ４７１の背面側から突設され支持板部Ｈ４１０の支持孔Ｈ４１１ａ２に挿入される突出部Ｈ４７９と、を主に備える。本体板部Ｈ４７１は、側面視（矢

印Ｌ方向視）において、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ４７１は、上端から左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される立設部Ｈ４７７を備えており、正面視において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転した略Ｌ字状に形成される。なお、本体板部Ｈ４７１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における延設長さは、支持板部Ｈ４１０と対応する長さに形成されており、右重板ユニットＨ４００Ｒを支持板部Ｈ４１０に配設した場合に固定板Ｈ４１１の正面側に重なる状態とされる。立設部Ｈ４７７は、正面視における正面枠Ｈ１４の上部右側を構成する部分であり、正面枠Ｈ１４の組立状態において上側装飾ユニットＨ１４ａ側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の右端部と当接する大きさに設定される。また、立設部Ｈ４７７には、後述する第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに挿通される挿通部Ｈ４７７ａが複数個形成される。この挿通部Ｈ４７７ａを貫通孔Ｈ４５２ａに挿通した状態で、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に配設することで、立設部Ｈ４７７と対向する第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が立設部Ｈ４７７に対して相対変位することを抑制できる。締結部Ｈ４７２は、左重板ユニットＨ４００Ｌを右重板ユニットＨ４００Ｒに固定するための螺子を螺入する部分であり、内カバー部材Ｈ４２０の本体板部Ｈ４２１に形成される上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３と対応する位置に形成される。左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとは、それぞれが組み立てられた状態で内カバー部材Ｈ４２０の上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３に挿入される螺子を外カバー部材Ｈ４７０の締結部Ｈ４７２に螺入することで左重板ユニットＨ４００Ｌが右重板ユニットＨ４００Ｒに固定される。複数の開口部Ｈ４７３は、第１外レンズ部材Ｈ４５０の複数の膨出部Ｈ４５５と対応する位置および形状に形成され、組立状態において第１外レンズ部材Ｈ４５０の視認窓として機能する。また、本体板部Ｈ４７１には、各開口部Ｈ４７３の開口縁に沿って第１外レンズ部材Ｈ４５０側にリブが立設され、そのリブの内側に膨出部Ｈ４５５が挿入された状態で配設される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０と第１外レンズ部材Ｈ４５０との間に隙間が形成されることが抑制される。なお、本体板部Ｈ４２１の上部に形成される開口部Ｈ４７３（以下「上端開口部Ｈ４７３ａ」と称す（図３２４（ｂ）参照））の縁部に沿って形成されるリブには、下方側を形成するリブから左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される区画壁Ｈ４７８が形成される。

【１１８６】

区画壁Ｈ４７８は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の上方に立設先端部が位置する大きさに形成される。これにより、上端開口部Ｈ４７３ａと対向する位置から出射される導光部材Ｈ４４０から出射される光と、他の領域から出射される光とが混ざることを抑制できる。その結果、上端開口部Ｈ４７３ａから出射される光を他の光を区別しやすくできる。第１締結部Ｈ４７４は、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための螺子を螺入する部分であり、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される第１挿通孔Ｈ４５３と対応する位置に形成される。第２締結部Ｈ４７５は、第１外レンズ部材Ｈ４５０または第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための螺子を螺入する部分であり、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される第２挿通孔Ｈ４５４又は第２外レンズ部材Ｈ４６０に形成される挿通部Ｈ４６４と対応する位置に形成される。第１挿通孔Ｈ４５３に挿通される螺子が第１締結部Ｈ４７４に螺入され、第２挿通孔Ｈ４５４又は挿通部Ｈ４６４に挿通される螺子が第２締結部Ｈ４７５に締結されることにより、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が外カバー部材Ｈ４７０に固定される。背面側締結部Ｈ４７６は、外カバー部材Ｈ４７０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。外カバー部材Ｈ４７０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４７６に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。第１外レンズ部材Ｈ４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４５１と、その本体板部Ｈ４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向

かって屈曲する屈曲部Ｈ４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、第１挿通孔Ｈ４５３で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。また、第１外レンズ部材Ｈ４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。本体板部Ｈ４５１は、前後端部の形状が外カバー部材のＨ４７０の前後端部の形状に倣って形成されると共に、下方側の端部から下方側に張り出す張出部Ｈ４５１ａを備えて形成される。張出部Ｈ４５１ａは、外カバー部材Ｈ４７０の下方側から外カバー部材Ｈ４７０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す部分であり、背面側の端部が外カバー部材Ｈ４７０の正面側の端面に沿って形成される。即ち、張出部Ｈ４５１ａは、外カバー部材Ｈ４７０の下方側において外カバー部材Ｈ４７０と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置される。

【１１８７】

屈曲部Ｈ４５２は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と所定の間隔を隔てて配設され、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と共に正面枠Ｈ１４の正面視における上部右側を構成する部分であり、正面視において右側から左側への立設距離が立設部Ｈ４７７よりも大きく設定される。即ち、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を配設した状態では、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７よりも張り出した状態とされる。また、屈曲部Ｈ４５２は、本体板部Ｈ４５１に連結される基端部Ｈ４５２ｃと、その基端部Ｈ４５２ｃの先端側に連なって形成されると共に基端部Ｈ４５２ｃよりも一段高く形成される先端部Ｈ４５２ｄと、その基端部Ｈ４５２ｃと先端部Ｈ４５２ｄとの段差部分に開口する貫通孔Ｈ４５２ａと、先端部Ｈ４５２ｄの先端側端部から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって屈曲する係合部Ｈ４５２ｂと、を主に備える。なお、屈曲部Ｈ４５２は、先端部Ｈ４５２ｄが外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７よりも張り出した状態とされる。貫通孔Ｈ４５２ａは、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の挿通部Ｈ４７７ａが挿通される部分であり、複数の挿通部Ｈ４７７ａと対応する位置にそれぞれ形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７に対して、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２の位置がずれることを抑制できる。なお、挿通部Ｈ４７７ａは、右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向かって突出して形成され、貫通孔Ｈ４５２ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通して形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して、左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０を配設する際に、貫通孔Ｈ４５２ａの内側に挿通部Ｈ４７７ａを挿通させることができる。係合部Ｈ４５２ｂは、上述した上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２（被係合部Ｈ３３２ｇ）と係合する部分であり、上面板Ｈ３３２との係合により、上面板Ｈ３３２に対して屈曲部Ｈ４５２が離間することを抑制して、上面板Ｈ３３２に対して立設部Ｈ４７７が離間することを抑制できる。なお、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの組み立て方法についての詳しい説明は後述する。第１挿通孔Ｈ４５３は、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の第１締結部Ｈ４７４に螺入される螺子が挿通される部分であり、第１締結部Ｈ４７４と対応する位置に形成される。また、第１挿通孔Ｈ４５３は、外カバー部材Ｈ４７０側（矢印Ｒ方向側）から導光部材Ｈ４４０側（矢印Ｌ方向側）に向かって円形状に凹設される凹設底面に形成されており、凹設部に第１締結部Ｈ４７４の先端部を挿入可能とされる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して第１外レンズ部材Ｈ４５０を位置決めしつつ、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を固定することができる。第２挿通孔Ｈ４５４は、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５に螺入される螺子が挿通される部分であり、第２締結部Ｈ４７５と対応する位置に形成される。なお、第２挿通孔Ｈ４５４は、第１挿通孔Ｈ４５３

のように第２締結部Ｈ４７５の先端部を挿入可能な凹設部を備えておらず、本体板部Ｈ４５１の側面に第２締結部Ｈ４７５の先端部を当接させた状態で螺子が挿通される。膨出部Ｈ４５５は、開口部Ｈ４７３に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部Ｈ４７３と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃが組み立てられた状態において、開口部Ｈ４７３から膨出部Ｈ４５５が右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ張り出した状態とされる。なお、上端開口部Ｈ４７３ａに挿入される上端側の膨出部Ｈ４５５（以下「上方側膨出部Ｈ４５５ａ」と称す）は、上端開口部Ｈ４７３ａの内縁と若干の隙間を隔てた状態で形成される。

【１１８８】

背面側締結部Ｈ４５６は、第１外レンズ部材Ｈ４５０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。第１外レンズ部材Ｈ４５０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４５６に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。被係合部Ｈ４５７は、導光部材Ｈ４４０の係合部Ｈ４４６と係合する部分であり、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、係合部Ｈ４４６と対応する位置に形成される。また、被係合部Ｈ４５７は、本体板部Ｈ４５１の正面側端部にブリッジ状に形成されており、そのブリッジにより前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する空間が形成される。第２外レンズ部材Ｈ４６０は、全体が透明の樹脂材料から形成され、第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａを除いた部分の下側（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、第２外レンズ部材Ｈ４６０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設される挟持部Ｈ４６１と、その挟持部Ｈ４６１よりも正面側に張り出される張出部Ｈ４６２と、挟持部Ｈ４６１及び張出部Ｈ４６２との間を連結する連結部Ｈ４６３と、を主に備える。挟持部Ｈ４６１及び連結部Ｈ４６３は、第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための部分であり、外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５と対応する位置に開口する複数の挿通部Ｈ４６４を備える。挿通部Ｈ４６４に挿通した螺子を外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５に螺入することで、第２外レンズ部材Ｈ４６０を第１外レンズ部材Ｈ４５０と共に外カバー部材Ｈ４７０に固定できる。また、挟持部Ｈ４６１には、背面側の端部に背面側締結部Ｈ４６５が形成される。背面側締結部Ｈ４６５は、第２外レンズ部材Ｈ４６０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。第２外レンズ部材Ｈ４６０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４６５に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。なお、上述した外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０の支持板部Ｈ４１０への固定は、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を固定した状態（即ち、右重板ユニットＨ４００Ｒの組立状態）で行われる。より詳しくは、左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとを組み付けた状態で行われる。連結部Ｈ４６３は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａとの間に配設される部分であり、挟持部Ｈ４６１及び張出部Ｈ４６２よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚みが薄く形成される。これにより、右重板ユニットＨ４００Ｒの組立状態において、第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａは、第２外レンズ部材Ｈ４６０の挟持部Ｈ４６１と張出部Ｈ４６２とにより前後が挟まれた状態とされる。張出部Ｈ４６２は、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、上述した下側レンズ部Ｈ４３２と共に内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す部分であり、正面側の端部が下側レンズ部Ｈ４３２と同形状の波形状に形成される。また、張出部Ｈ４６２には、正面側の端部に内カバー部材Ｈ４２０側（矢印Ｌ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ４６２ａが形成される。立設部Ｈ４６２ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａの正面側に重なる大きさに形成される。即ち、組立状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃの下側レンズ部Ｈ４３２の立

設部Ｈ４３２ａの正面側には、第２外レンズ部材Ｈ４６０の立設部Ｈ４６２ａが重なる状態で配設される。第２外レンズ部材Ｈ４６０の立設部Ｈ４６２ａには、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被係合部Ｈ４６２ａ１が形成され、下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａには、被係合部Ｈ４６２ａ１に向かって突出する係合部Ｈ４３２ａ１が形成される。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態において、被係合部Ｈ４６２ａ１に係合部Ｈ４３２ａ１が挿入された状態とされ、左重板ユニットＨ４００Ｌの正面側と右重板ユニットＨ４００Ｒの正面側とが互いに離れる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位することが規制される。なお、本実施形態では、第２外レンズ部材Ｈ４６０及び下側レンズ部Ｈ４３２が透明の樹脂材料から形成されると共に、導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過可能に形成されるので、立設部Ｈ４６２ａ及び立設部Ｈ４３２ａに光を透過させることで被係合部Ｈ４６２ａ１及び係合部Ｈ４３２ａ１を遊技者に認識させにくくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１１８９】

次いで、右重板ユニットＨ４００Ｒの組み立て方法について説明する。初めに、右重板ユニットＨ４００Ｒは、外カバー部材Ｈ４７０の左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０が重ね合わされる。この際、第１外レンズ部材Ｈ４５０の貫通孔Ｈ４５２ａに外カバー部材Ｈ４７０の挿通部Ｈ４７７ａが挿通されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の第１挿通孔Ｈ４５３が形成される凹部に第１外レンズ部材Ｈ４５０の第１締結部Ｈ４７４の先端部が挿入される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して第１外レンズ部材Ｈ４５０を位置決めしつつ配置することができる。次に、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０が配置された状態で、第２外レンズ部材Ｈ４６０が外カバー部材Ｈ４７０の左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０に配設される。この場合、第２外レンズ部材Ｈ４６０の挟持部Ｈ４６１と張出部Ｈ４６２との間に第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａを挟み込まれる。これにより、第２外レンズ部材Ｈ４６０を第１外レンズ部材Ｈ４５０に対して位置決めしつつ配設できる。最後に、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が配設された状態で、外カバー部材Ｈ４７０の第１締結部Ｈ４７４及び第２締結部Ｈ４７５に螺子が螺入されることで、右重板ユニットＨ４００Ｒを組み立てることができる。なお、本実施形態では、第１外レンズ部材Ｈ４５０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが色違いの樹脂材料から形成されるため、第１外レンズ部材Ｈ４５０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが別部材から構成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を同色（例えば、無色透明）の樹脂材料から１の部材として構成しても良い。

【１１９０】

次いで、図３２３及び図３２４を参照をして、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとについて説明する。図３２３（ａ）は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図３２３（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の正面斜視図であり、図３２４（ａ）は、図３１７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩａ線における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図であり、図３２４（ｂ）は、図３１７（ｂ）に示すＭＤＣＣＣＬＶＩＩｂ線における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図３２３（ａ）では、本体枠Ｈ１４ｄから上側装飾ユニットＨ１４ａを取り外した状態における正面枠Ｈ１４が図示される。また、図３２４（ａ）及び図３２４（ｂ）では、正面枠Ｈ１４が組み立てられた状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの一部（上面板Ｈ３３２）の断面が模式的に図示される。図３２３（ａ）及び図３２３（ｂ）に示すように、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとは、右側装飾ユニットＨ１４ｃを本体枠Ｈ１４ｄに固定した後、正面側から上側装飾ユニットＨ１４ａが本体枠Ｈ１４ｄに配設されて螺子により固定される。この場合、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２が、右側装飾ユニットＨ１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と隣り合う位置に配設される。なお、ここで説明する隣り合う位置とは、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７とが当接している状態から組立公差や部品の寸法公差などにより若干の隙間を有した状態を含む位置である。本実施

形態においては、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとを、正面視における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に分割する（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの上下両端の間の位置で分割）のではなく、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に分割する（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの左右両端の間の位置で分割する）ことで、右側装飾ユニットＨ１４ｃの上下方向における装飾領域を増やすことができる。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０の視認窓（開口部Ｈ４７３）を介して視認される領域を大きくすることができる。その結果、右側装飾ユニットＨ１４ｃによる発光態様をパチンコ機Ｈ１０の周囲にいる人に見せやすくできる。即ち、パチンコ機Ｈ１０を遊技していない人に右側装飾ユニットＨ１４ｃ（パチンコ機Ｈ１０）を注目させやすくできる。また、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７とが左右方向に隣り合って配置され、上下方向に分割される（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの左右両端の間の位置で分割する）ので、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される基板部材Ｈ４１２や、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設される基板部材Ｈ３４２に生じる熱を上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との隙間から逃がしやすくできる。その結果、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される基板部材Ｈ４１２や、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設される基板部材Ｈ３４２が熱により破損することを抑制できる。しかしながら、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとを、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合って配設するので、組立公差や部品の寸法公差などに起因して上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの境界に隙間が形成されたり、上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１４ｃに作用された外力に起因して上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの境界に隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間であっても侵入しやすく、また、電気的構成に悪影響を及ぼしやすい。

【１１９１】

なお、機械的構成に悪影響を及ぼす例としては、摺動する変位部材の間に異物が噛み込み変位部材の摺動が停止される場合や、光を透過する透過面が異物により汚れて光の発光態様が悪くなる場合や、異物が侵入することで異音が発生する場合や、異物によりセンサ等の検出態様が悪くなる（誤検出する）場合等が挙げられ、電気的構成に悪影響を及ぼす例としては、異物が基板部材に付着し基板部材がショートする場合や、異物が駆動モータ等の駆動源となる電気部品に付着しショートする場合や、異物が配線のコネクタ等に入り込むことで誤った信号が電気部品に送信される場合等が挙げられる。また、上側装飾ユニットＨ１４ａは、上面（上面板Ｈ３３２）が略平坦な面に形成されており、遊技者が物を置きやすい構造となっている。そのため、遊技者が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面に置いた物が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面に溜まりやすくなっている。よって、正面枠Ｈ１４の上側に上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの隙間から異物が入り込む可能性が高くなる。これに対し、第１１１実施形態における右側装飾ユニットＨ１４ｃには、図３２４（ａ）及び図３２４（ｂ）に示すように、立設部Ｈ４７７の下方側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２（先端部Ｈ４５２ｄ）が立設部Ｈ４７７よりも立設部Ｈ４７７の立設方向（即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａ側）に張り出されて形成される。即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の重力方向下方側（矢印Ｕ方向側）に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２（先端部Ｈ４５２ｄ）が配置される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界に隙間が形成され、その隙間から侵入する異物を屈曲部Ｈ４５２で受け止めることができる。従って、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界から入った異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、屈曲部Ｈ４５２は、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）

の下方に先端部Ｈ４５２ｄが配設される共に、その先端部Ｈ４５２ｄに連なって境界（連結部）から離間する方向に延設される基端部Ｈ４５２ｃを備える。これにより、境界（連結部）に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を先端部Ｈ４５２ｄで受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部）へ向けて基端部Ｈ４５２ｃにより案内できる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。なお、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃ（屈曲部Ｈ４５２）は、それぞれ屈曲部Ｈ４５２の基端側（本体板部Ｈ４５１側）に向かって上面が下降傾斜して形成される。また、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃと所定の間隔を隔てる位置で先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃの上方側を覆設する位置に外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７が配設される。即ち、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃ（屈曲部Ｈ４５２）と、立設部Ｈ４７７との対向間に右側装飾ユニットＨ１４ｃの右側に向かって延設される通路空間Ｈ４００Ａ（図３２４（ａ）及び（ｂ）参照）が形成される。先端部Ｈ４５２ｄで受け止めた異物は、通路空間Ｈ４００Ａを介して所定の方向に案内されるので、異物の通過方向が通路空間Ｈ４００Ａにより規定される。よって、異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部）へ向けて案内しやすくできる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【１１９２】

また、本実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の下方に位置する屈曲部Ｈ４５２が、光を透過する第１外レンズ部材Ｈ４５０の一部により形成されるので、上面板Ｈ３３２に対する立設部Ｈ４７７の配置がずれて境界（連結部）の隙間が大きくなった場合に境界（連結部）の隙間から光を漏れ出させることができる。この光により、パチンコ機Ｈ１０を設置するパチンコ店（ホール）の管理者（店員）にパチンコ機Ｈ１０に異常がある（上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との間に隙間が形成された）ことを認識させることができる。その結果、境界（連結部）の隙間が大きくなった状態のままパチンコ機Ｈ１０が放置される（遊技可能な状態のままにされる）ことを抑制できる。なお、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入する液体を先端部Ｈ４５２ｄで受け止めた場合には、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａの発光に伴う熱により、その液体を蒸発させて上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）からパチンコ機Ｈ１０の外部へ排出することができる。これにより、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した液体により機械的構成や電気的構成（特に、液体による部品のショート）に悪影響が生じることを抑制できる。さらに、右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２には、その先端に係合部Ｈ４５２ｂが形成されており、この係合部Ｈ４５２ｂが、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２に形成される被係合部Ｈ３３２ｇに係合する（第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に挿入される）ように形成される。よって、係合部Ｈ４５２ｂは、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとが本体枠Ｈ１４ｄに配設された際に、上面板Ｈ３３２の第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２の対向間に挿入され、上面板Ｈ３３２の被係合部Ｈ３３２ｇに係合される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃを本体枠Ｈ１４ｄに配設した後で、上側装飾ユニットＨ１４ａに対して右側装飾ユニットＨ１４ｃの位置がずれることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制して、その境界（連結部）の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。

【１１９３】

被係合部Ｈ３３２ｇは、右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との連結部分となる上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端部に形成される。よって、上面板Ｈ３３２の左右方向の両端部から離れた位置に別部材で被係合部Ｈ３３２ｇが形成される場合に比べて、部品の製造公差や組立公差により被係合部の（係合部Ｈ４５２ｂと係合する）位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制して、その境界（連結部）の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。また、屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂを上側装飾ユニットＨ１４ａに係合させるので、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）に対して、屈曲部Ｈ４５２の位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物を屈曲部Ｈ４５２で確実に受け止めることができる。なお、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２とは、上側装飾ユニットＨ１４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が開放されて（所定の隙間を隔てて）形成される。これにより、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間への係合部Ｈ４５２ｂの配設は、本体枠Ｈ１４ｄに上側装飾ユニットＨ１４ａを配設する際に、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄの正面側から背面側に向かって挿入することで、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に係合部Ｈ４５２ｂを挿入することができる。その結果、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に係合部Ｈ４５２ｂを挟み込んだ状態で、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄに配設することができる。なお、図３２４に示すように、屈曲部Ｈ４５２は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間を隔てて配設される（通路空間Ｈ４００Ａを備える）と共に、上面側が本体板部Ｈ４５１側（矢印Ｒ方向側）に向かって下方側（矢印Ｄ方向側）に傾斜して形成される。これにより、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物を屈曲部Ｈ４５２の上面を転動させて（滑り落として）本体板部Ｈ４５１側（矢印Ｒ方向側）に移動させることができる。よって、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させることができる。その結果、異物を上側装飾ユニットＨ１４ａの装飾と関係のない位置に流下させることができ、異物により上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。

【１１９４】

また、屈曲部Ｈ４５２には、本体板部Ｈ４５１からの屈曲先端部に形成される係合部Ｈ４５２ｂが屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端部に沿って屈曲先端部の全域に形成される。そのため、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物が屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端側（矢印Ｌ方向側）に転動した（滑り落ちた）としても、屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端部を超えて異物が下方に落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。また、本実施形態では、屈曲部Ｈ４５２に段差が形成され、その段差に貫通孔Ｈ４５２ａが形成される。上述したように、右側装飾ユニットＨ１４ｃの上部は、上側装飾ユニットＨ１４ａのスピーカーＨ３１２ａの背面側を覆う状態で配設される。従って、貫通孔Ｈ４５２ａによりスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音を貫通孔Ｈ４５２ａを介して立設部Ｈ４７７と屈曲部Ｈ４５２との間の隙間に放音させることができ、この音により屈曲部Ｈ４５２を微振動させることができる。このスピーカーＨ３１２ａの音による屈曲部Ｈ４５２の微振動により、屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）できる。その結果、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させやすくできる。また、本実施形態では、貫通孔Ｈ４５２ａを介して放音される音が、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音であるので、スピーカーＨ３１２ａの正面側から放音される音に比べて低音となりやすい。そのため、スピーカーＨ３１２ａの音により屈曲部Ｈ４５２を振動させやすくできる。その結果、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を

落下させやすくできる。

【１１９５】

次いで、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と、第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１とについて説明する。図３２４に示すように、本体板部Ｈ４７１には、開口部Ｈ４７３が形成され、その開口部Ｈ４７３の内側に所定の隙間を空けた状態で本体板部Ｈ４５１の膨出部Ｈ４５５が挿入される。従って、本体板部Ｈ４７１と本体板部Ｈ４５１との対向間（通路空間Ｈ４００Ａ）は、開口部Ｈ４７３（特に上端開口部Ｈ４７３ａ）を介して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側の空間に連通される。即ち、通路空間Ｈ４００Ａとパチンコ機Ｈ１０の外部とを連通可能な開口部Ｈ４７３を備える。よって、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物が落下する場合には、開口部Ｈ４７３（特に上端開口部Ｈ４７３ａ）を介して異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に排出することができる。即ち、本実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）と、右側装飾ユニットＨ１４ｃの開口部Ｈ４７３とを連通する通路（本体板部Ｈ４７１及び本体板部Ｈ４５１の隙間と、立設部Ｈ４７７及び屈曲部Ｈ４５２の隙間）を備える。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物が右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部を下端まで落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２及び右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７の境界（連結部）と、右側装飾ユニットＨ１４ｃの開口部Ｈ４７３とを連通する通路空間Ｈ４００Ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃのＬＥＤＨ４１２ａの光を拡散する導光部材Ｈ４４０のとは別の部材（第１外レンズ部材Ｈ４５０及び外カバー部材Ｈ４７０）に形成される。従って、通路を異物や液体が流れる場合にＬＥＤＨ４１２ａから出射される光の拡散性が悪くなることを抑制できる。その結果、異物を流す通路を有する右側装飾ユニットＨ１４ｃの装飾が視認されにくくなることを抑制できる。さらに、第１１１実施形態では、通路空間Ｈ４００Ａの下方側（流下方向側）において第１外レンズ部材Ｈ４５０に膨出部Ｈ４５５が形成され、その膨出部Ｈ４５５が開口部Ｈ４７３に挿入される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に落下する（通路空間Ｈ４００Ａを通過する）異物を膨出部Ｈ４５５に当接させると共に、膨出部Ｈ４５５の外面に沿って落下させることができる。その結果、開口部Ｈ４７３から異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。異物が右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に留まることを抑制できる。即ち、外カバー部材Ｈ４７０に対する第１外レンズ部材Ｈ４５０の位置決めとして膨出部Ｈ４５５を利用できるだけでなく、通路空間Ｈ４００を通過する異物を受け止めてパチンコ機Ｈ１０の外側に排出する手段としても膨出部Ｈ４５５を利用（兼用）できる。特に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の上方側に形成される上方側膨出部Ｈ４５５ａは、屈曲部Ｈ４５２の基端部Ｈ４５２ｃと連続する高さに形成されるので、通路空間Ｈ４００Ａ内を通過する異物を基端部Ｈ４５２ｃ上を通過させてそのまま上方側膨出部Ｈ４５５ａに案内することができる。その結果、上端開口部Ｈ４７３ａから異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。

【１１９６】

なお、通路空間Ｈ４００Ａの基端部Ｈ４５２ｃは、上端開口部Ｈ４７３ａに向かって傾斜して形成される。これより、第１１１実施形態における上端開口部Ｈ４７３ａは、外カバー部材Ｈ４７０に対して前後方向における寸法が１／５以下に小さく設定されるが、通路空間Ｈ４００Ａ内を通過する異物を上端開口部Ｈ４７３ａを通して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して異物が排出される部分を一部に限定して、異物が排出されていることを遊技者に分かりにくくできる。また、異物が排出される領域を外カバー部材Ｈ４７０の背面側に偏る位置に設定で

きるので、遊技者に視認されにくい位置から異物を排出することができる。その結果、遊技者の興趣が定価することを抑制できる。また、上端開口部Ｈ４７３ａの下方に位置する開口部Ｈ４７３は、少なくとも一部が上端開口部Ｈ４７３ａと上下方向に重なる位置に形成されており、上端開口部Ｈ４７３ａに案内されず落下する異物を他の開口部Ｈ４７３を通して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくされる。なお、上記第１１１実施形態では、上端開口部Ｈ４７３ａの前後方向の大きさが外カバー部材Ｈ４７０に対して十分に小さく設定される場合について説明したが、上端開口部Ｈ４７３ａの前後方向における大きさを外カバー部材Ｈ４７０の前後方向における大きさと略同一に設定しても良い。この場合には、上端開口部Ｈ４７３ａからほとんどの異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に排出することができ、上端開口部Ｈ４７３ａの下方側に他の開口部Ｈ４７３を不要とできる。その結果、設計の自由度を向上できる。また、外カバー部材Ｈ４７０の上部に形成される上端開口部Ｈ４７３ａ（図３３１（ｂ）参照）に上端開口部Ｈ４７３ａの下方側縁部に連なって区画壁Ｈ４７８が突設され、上端開口部Ｈ４７３ａに挿入される上方側膨出部Ｈ４５５ａの周囲に、区画壁Ｈ４７８と対応する形状の開口Ｈ４５５ａ１が形成され、その開口Ｈ４５５ａ１に区画壁Ｈ４７８が挿通される。即ち、通路空間Ｈ４００Ａと上端開口部Ｈ４７３ａとが連通される下方側端部に区画壁Ｈ４７８が形成され、その区画壁Ｈ４７８が開口Ｈ４５５ａ１に挿入されるので、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を組付ける際には、開口Ｈ４５５ａ１への区画壁Ｈ４７８の挿入により、外カバー部材Ｈ４７０と第１外レンズ部材Ｈ４５０とを位置決めできる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０への第１外レンズ部材Ｈ４５０への組付け作業を容易とできる。また、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０が配設された状態では、区画壁Ｈ４７８が通路空間Ｈ４００の下方に位置するので、通路空間Ｈ４００を上流（上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部））側から通過する異物を区画壁Ｈ４７８で受け止めると共に、その受け止めた異物を上端開口部Ｈ４７３ａに向けて案内できる。従って、外カバー部材Ｈ４７０に対する第１外レンズ部材Ｈ４５０の位置決めとして区画壁Ｈ４７８を利用できるだけでなく、通路空間Ｈ４００を通過する異物を受け止めてパチンコ機Ｈ１０の外側に排出する手段としても区画壁Ｈ４７８を利用（兼用）できる。

【１１９７】

次いで、図３２５から図３４４を参照して、上下皿ユニットＨ１５について説明する。初めに、図３２５から図３２７を参照して、上下皿ユニットＨ１５の全体構成について説明する。図３２５は、上下皿ユニットＨ１５の正面図であり、図３２６は、上下皿ユニットＨ１５の分解正面斜視図であり、図３２７は、上下皿ユニットＨ１５の分解背面斜視図である。図３２５から図３２７に示すように、上下皿ユニットＨ１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ５１０は、上下皿ユニットＨ１５を本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｈ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。上皿形成部材Ｈ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｈ１７を上下皿ユニットの上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｈ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。操作ユニットＨ１８０は、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作されるボタン部Ｈ１８１を上皿形成部材Ｈ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。下皿形成部材Ｈ５３０は、上下皿ユニットＨ１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｈ５３０は、下皿Ｈ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０と、

その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ５６０とを備える。本体枠Ｈ１４ｄへのベース部材Ｈ５１０の配設は、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＨ１５を組み立てた状態で取り付けられる。

【１１９８】

次いで、図３２８及び図３２９を参照して、ベース部材Ｈ５１０について説明する。図３２８（ａ）は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面図であり、図３２８（ｂ）は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の背面図であり、図３２９（ａ）は、図３２８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩａ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図であり、図３２９（ｂ）は、図３２８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｂ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図であり、図３２９（ｃ）は、図３２８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＩｃ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図である。図３２８に示すように、ベース部材Ｈ５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。上皿用球流入部Ｈ５１３は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３０６参照）の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｈ１７に流入させるための開口であり、前扉側上皿通路部Ｈ１４１と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｈ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｈ１７に流入させることができる。下皿用球流入部Ｈ５１４は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３０６参照）の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｈ５０に流入させるための開口であり、前扉側下皿通路部Ｈ１４２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｈ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｈ５０に流入させることができる。送球用球流出部Ｈ５１６は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３０６参照）を介して、上皿Ｈ１７に貯留される球を発射位置送球ユニットＨ１７０に送球するための開口であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の正面側開口Ｈ１７１と連通する位置に形成される。また、送球用球流出部Ｈ５１６の下方には、送球用球流出部Ｈ５１６と同様にベース部材Ｈ５１０の前後方向に開口する排出用球流出部Ｈ５１８が形成される。排出用球流出部Ｈ５１８は、球排出レバーＨ５４の操作により開放される開口であり、通路形成ユニットＨ１４０のファール球受口部Ｈ１４６（図３０７参照）に連通される。これにより、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作した際に、上皿Ｈ１７に貯留した球を排出用球流出部Ｈ５１８を介して下皿Ｈ５０に球を送球することができる。締結孔Ｈ５１１は、ベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）とベース部材Ｈ５１０とを締結固定するための螺子を螺入するための孔であり、本体枠Ｈ１４ｄに形成される螺子挿通用の貫通孔と対応する位置に形成される。また、一部の締結孔Ｈ５１１は、本体枠Ｈ１４ｄの下部背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される通路形成ユニットＨ１４０の背面側から本体枠Ｈ１４ｄを介して挿通される螺子を螺入可能に形成される。即ち、通路形成ユニットＨ１４０を上下皿ユニットＨ１５に締結可能に構成される。これにより

、上下皿ユニットＨ１５に対する通路形成ユニットＨ１４０の位置ずれを抑え、上皿用球流入部Ｈ５１３に対する前扉側上皿通路部Ｈ１４１の連通状態と、下皿用球流入部Ｈ５１４に対する前扉側下皿通路部Ｈ１４２の連通状態とを安定させることができる。その結果、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から上皿Ｈ１７への球の流入、及び、前扉側下皿通路部Ｈ１４２から下皿Ｈ５０への球の流入を安定させることができる。なお、ベース部材Ｈ５１０への通路形成ユニットＨ１４０の配設は、上下皿ユニットＨ１５が組み立てられた状態で行われる。挿通孔Ｈ５１２は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を締結するための螺子を挿通するための孔であり、上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１のそれぞれに形成されるねじ穴と対応する位置に形成される。これにより、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を締結固定できる。

【１１９９】

次いで、上皿形成部材Ｈ５２０について説明する。上皿形成部材Ｈ５２０は、ベース部材Ｈ５１０との対向間に上皿Ｈ１７の貯留空間を形成する部材であり、ベース部材Ｈ５１０側（背面側（矢印Ｂ方向側））から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって上方に湾曲するお椀型に形成され（図３２６参照）、背面側がベース部材Ｈ５１０に当接した状態でベース部材Ｈ５１０に配設される。これにより、上皿形成部材Ｈ５２０とベース部材Ｈ５１０とで上方側が開口された空間（上皿Ｈ１７の貯留領域）が形成される。また、上皿形成部材Ｈ５２０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部がベース部材Ｈ５１０の上皿用球流入部Ｈ５１３の正面側に重なる位置に形成されており、上皿用球流入部Ｈ５１３を介して通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１からベース部材Ｈ５１０の正面側に送球される球を上皿形成部材Ｈ５２０に当接させて上皿Ｈ１７の貯留空間に貯留できるように構成される。なお、上皿形成部材Ｈ５２０は、上皿Ｈ１７に貯留される遊技球を正面視において右側（矢印Ｒ方向側）に１球ずつ流下可能に構成されており、これにより、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０に１球ずつ球を送球することができる。また、上皿形成部材Ｈ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。なお、第１１１実施形態では、遊技者が操作する機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４が、上皿形成部材Ｈ５２０の１箇所にまとまって構成されるので、遊技者に各操作部を探す手間を省かせることができる。また、機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０がまとまって構成されるので、それら機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０に繋がる配線を一か所にまとめることができ、配線を作業を簡易にできる。

【１２００】

次いで、図３２９を参照して、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５について説明する。凸状部Ｈ５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、被挿入部Ｈ５５５ｅにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。図３２９に示すように、凸状部Ｈ５１５は、正面視において横長矩形に形成されると共に、突出先端に向かうほど正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状に）形成され、上面側の上面側傾斜部Ｈ５１５ａと、下面側の下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を備える。凸状部Ｈ５１５は、それら上面側傾斜部Ｈ５１５ａと、下面側の下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとの傾斜により、凸状部Ｈ５１５を下皿形成部材Ｈ５３０に挿入しやすくなっている。また、下面側傾斜部Ｈ５１５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にお

ける中央部に凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ５１５ｂ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ５１５ｂ２が開口形成される。被係合部Ｈ５１５ｂ２は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。凹部Ｈ５１５ｂ１は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ５５５ｂを被係合部Ｈ５１５ｂ２まで案内する案内溝であり、突設部Ｈ５５５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部Ｈ５１５ｂ１に突設部Ｈ５５５ｂを案内することで、被係合部Ｈ５１５ｂ２に対する係合部Ｈ５５５ｂ１の位置ずれを抑えることができ、係合部Ｈ５５５ｂ１の被係合部Ｈ５１５ｂ２への係合を簡易にさせることができる。なお、係合部Ｈ５５５ｂ１が被係合部Ｈ５１５ｂ２の内部に挿入され、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２とが係合状態とされた場合には、被係合部Ｈ５１５ｂ２の正面側（矢印Ｆ方向側）の内面に係合部Ｈ５５５ｂ１が当接することで、下皿形成部材Ｈ５３０に対してベース部材Ｈ５１０が離れる方向（対向間を広げる方向）に変位することが規制される。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との間に無理に隙間を形成して、その隙間から不正な部材が挿入されたりする（即ち、不正がされる）ことを抑制できる。

【１２０１】

次いで、図３３０から図３３２を参照して下皿形成部材Ｈ５３０について説明する。初めに図３３０から図３３２を参照して下皿形成部材Ｈ５３０の全体構成について説明する。図３３０（ａ）は、下皿形成部材Ｈ５３０の正面図であり、図３３０（ｂ）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面図であり、図３３１は、下皿形成部材Ｈ５３０の分解正面斜視図であり、図３３２は、下皿形成部材Ｈ５３０の分解背面斜視図である。図３３０から図３３２に示すように、下皿形成部材Ｈ５３０は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０を構成する下皿構成ユニットＨ５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。化粧ユニットＨ５４０は、ベース部材Ｈ５１０に締結固定される第１化粧板Ｈ５４１と、その第１化粧板Ｈ５４１に締結固定されると共に第１化粧板Ｈ５４１と共に上下皿ユニットＨ１５の化粧面を形成する第２化粧板Ｈ５４２と、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部を覆って配設される上側保護板Ｈ５７０及び下側保護板Ｈ５８０と、を主に備える。第１化粧板Ｈ５４１は、正面側（矢印Ｆ方向側）が凸状に湾曲する板状に形成され、上端の一部が上皿形成部材Ｈ５２０の正面側の外縁と当接する形状に形成されると共に、下端がベース部材Ｈ５１０の正面と当接する形状に形成される。また、第１化粧板Ｈ５４１は、正面側の化粧面の一部に開口する第１開口部Ｈ５４１ａと、第２開口部Ｈ５４１ｂとを備え、全体が有色（桃色）の非透過性の樹脂材料から形成される。第１開口部Ｈ５４１ａは、下皿Ｈ５０の貯留領域に正面側（矢印Ｆ方向側）からのアクセスを可能にするための開口であり、遊技者の手が挿入可能な大きさに形成される。また、第１開口部Ｈ５４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）には、下皿Ｈ５０を構成するための下皿構成ユニットＨ５５０が配設される。第２開口部Ｈ５４１ｂは、下皿Ｈ５０の貯留領域に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０を配設するための開口であり、下皿Ｈ５０の貯留用域の下方側に形成される。また、第２開口部Ｈ５４１ｂは、球抜きユニットＨ５６０を内側に収容可能な大きさに形成される。なお、球抜きユニットＨ５６０の詳細な構成については後述する。第２化粧板Ｈ５４２は、上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との間に配設される操作ユニットＨ１８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、操作ユニットＨ１８０の正面側の化粧面を形成する部材であり、上端が操作ユニットＨ１８０及び上皿形成部材Ｈ５２０の一部と当接する形状に形成され、下方側が第１化粧板Ｈ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される。また、第２化粧板Ｈ５４２は、全体が光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成される。これにより、背面側（矢印Ｂ方向側）の操作ユニットＨ１８０から出射される光を第２化粧板Ｈ５４２を介

して上下皿ユニットＨ１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射することができる。よって、例えば、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１を操作が必要な場合に第２化粧板Ｈ５４２の正面側（矢印Ｆ方向側）から光を出射することで、遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要であることを認識させやすくできる。また、操作ユニットＨ１８０の光による演出を遊技者に視認させることができるので、操作ユニットＨ１８０光による演出効果を向上させやすくできる。なお、第１１１実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１を非透過性の材料から形成して、第２化粧板Ｈ５４２を透過性の材料から形成する場合について説明したが、第１化粧板Ｈ５４１及び第２化粧板Ｈ５４２の両方を透過性の材料から形成することも可能である。この場合、上下皿ユニットＨ１５の光の透過領域を増やすことができるので、光による演出態様を増やすことができる。その結果、遊技者に与える興趣を向上させやすくできる。

【１２０２】

上側保護板Ｈ５７０および下側保護板Ｈ５８０は、第１化粧板Ｈ５４１を保護する部材であり、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に形成される。なお、上側保護板Ｈ５７０及び下側保護板Ｈ５８０の詳細については後述する。下皿構成ユニットＨ５５０は、下皿Ｈ５０の底面を形成する底板Ｈ５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ５５１は、底面を形成する底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ５５５と、を主に備える。底面部Ｈ５５３は、下皿Ｈ５０に貯留される遊技球を支持する支持面であり、その一部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する底面口Ｈ５５３ａが形成される。また、底面部Ｈ５５３は、上面が底面口Ｈ５５３ａに向かって下降傾斜する形状に形成されており、球抜きレバーＨ５２の操作により底面口Ｈ５５３ａが開放された際に、下皿Ｈ５０に貯留された球を底面口Ｈ５５３ａに向かって転動可能とされる。正面側側壁Ｈ５５４は、下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する部分であり、第１化粧板Ｈ５４１の背面に沿って形成されると共に、第１開口部Ｈ５４１ａの開口縁に上端が沿う形状に形成される。また、正面側側壁Ｈ５５４は、底面部Ｈ５５３から上方に向かって少なくとも遊技球の２球分の直径よりも高く立設される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留領域に貯留される遊技球を積み重ねて保持することが可能とされる。連結部Ｈ５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。被挿入部Ｈ５５５ｅは、背面視において下方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部Ｈ５５５ｅは、ベース部材Ｈ５１０に下皿構成ユニットＨ５５０を配設した際に、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が挿入される部分であり、凸状部Ｈ５１５と対応する位置に配置される。なお、被挿入部Ｈ５５５ｅについての詳細な説明は後述する。

【１２０３】

側面板Ｈ５５２は、下皿Ｈ５０の貯留領域の上部を覆う上板Ｈ５５６と、その上板Ｈ５５６の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁から下方に向かって延設される背面側側壁Ｈ５５７と、を主に備える。上板Ｈ５５６は、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの上方側の開口縁に沿う湾曲形状に形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁が第１化粧板Ｈ５４１の背面に当接される。背面側側壁Ｈ５５７は、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面を形成する部材であり、上板Ｈ５５６の背面側の縁部から底面部Ｈ５５３を超える下方側まで延設され、底面部Ｈ５５３の背面側の縁部に背面側側壁Ｈ５５７の正面を当接した状態で配設される。また、背面側側壁Ｈ５５７は、ベース部材Ｈ５１０の下皿用球流入部Ｈ５１４と対向する位置に前後方向に開口する球案内開口Ｈ５３を備える。

これにより、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿用球流入部Ｈ５１４及び球案内開口Ｈ５３を介して下皿Ｈ５０に流入させることができる。なお、球案内開口Ｈ５３は、下方側の開口縁が正面側側壁Ｈ５５４の上端よりも低い位置に形成される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留領域に球が貯留された際に、球案内開口Ｈ５３から流入される球が貯留領域に積み重なる球の上部を転動して、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５１４ａから流出することを抑制できる。球抜きユニットＨ５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ５６２と、そのスライド板Ｈ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ５２と、スライド板Ｈ５６２及び球抜きレバーＨ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。収容部材Ｈ５６１は、第１化粧板Ｈ５４１の第２開口部Ｈ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｈ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＨ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｈ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｈ５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｈ５６２の変位方向が一方向に規定される。スライド板Ｈ５６２は、底面部Ｈ５５３の底面口Ｈ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｈ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｈ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｈ５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｈ５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域にある球を底面口Ｈ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｈ５６１には、スライド板Ｈ５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口Ｈ５６１ａが底面口Ｈ５５３ａと対応する位置に形成される。球抜きレバーＨ５２は、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｈ５６２に連なって形成される。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｈ５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位される。

【１２０４】

次いで、図３３３を参照して、下皿構成ユニットＨ５５０の被挿入部Ｈ５５５ｅについて説明する。図３３３（ａ）は、連結部Ｈ５５５の上面図であり、図３３３（ｂ）は、連結部Ｈ５５５の下面図であり、図３３３（ｃ）は、図３３３（ｂ）のＭＤＣＣＣＬＸＶＩｃ線における連結部Ｈ５５５の断面図である。上述したように、連結部Ｈ５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備える。図３３３に示すように、被挿入部Ｈ５５５ｅは、上面にＴ状に開口する開口部Ｈ５５５ａと、その開口部Ｈ５５５ａの下方側に位置し本体部Ｈ５５５ｄから突設される突設部Ｈ５５５ｂと、被挿入部Ｈ５５５ｅの側面から被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に向かって立設される複数のガイド壁Ｈ５５５ｃと、を主に備える。開口部Ｈ５５５ａは、被挿入部Ｈ５５５ｅを形成する際に後述する突設部Ｈ５５５ｂを形成するための金型を挿通するための開口であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面視における外形よりも若干大きい開口に形成される。突設部Ｈ５５５ｂは、本体部Ｈ５５５ｄから背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ５５５ｂは、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に凸状部Ｈ５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１に案内される部分であり、凹部Ｈ５１５ｂ１により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部Ｈ５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ５１０の被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合する部分であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際、又

は、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５から被挿入部Ｈ５５５ｅから引き抜かれる際に、突設部Ｈ５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０を取り外す作業を簡易にできる。ガイド壁Ｈ５５５ｃは、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に、凸状部Ｈ５１５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における位置を調整する部分であり、被挿入部Ｈ５５５ｅの左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。また、ガイド壁Ｈ５５５ｃは、背面側（凸状部Ｈ５１５の挿入部側）に形成されるガイド壁Ｈ５５５ｃに対して、正面側（凸状部Ｈ５１５の挿入方向側）に形成されるガイド壁Ｈ５５５ｃの方が被挿入部Ｈ５５５ｅの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央側に張り出される（図３３３（ｂ）参照）。これにより、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入し始めたタイミングでの凸状部Ｈ５１５とガイド壁Ｈ５５５ｃとの隙間を大きくして、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に挿入しやすくできると共に、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入し終えるタイミングでの凸状部Ｈ５１５とガイド壁Ｈ５５５ｃとの隙間を小さくして、凸状部Ｈ５１５に対する被挿入部Ｈ５５５ｅの配置を調整することができる。その結果、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付ける作業を簡易にできる。

【１２０５】

次いで、図３３４から図３３６を参照して、ベース部材Ｈ５１０への下皿形成部材Ｈ５３０の配設方法について説明する。図３３４は、上下皿ユニットＨ１５の分解斜視図であり、図３３５（ａ）及び（ｂ）は、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０を取り外した状態における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面と対応し、図３３６（ａ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図３３６（ｂ）は、図３３６（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＩＸｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。なお、図３３５（ａ）では、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０が完全に取り外された状態における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示され、図３３５（ｂ）では、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付け途中における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示される。図３３４から図３３６に示すように、ベース部材Ｈ５１０への下皿形成部材Ｈ５３０の配設は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０が配設された状態で行われる。なお、上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０は、ベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子が上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０のそれぞれに螺入されることでベース部材Ｈ５１０の正面側に締結固定される。上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０が配設された状態におけるベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から下皿形成部材Ｈ５３０が押し込まれると、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５の正面側端部が下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部と初めに重なり合い、凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に挿入される。即ち、突設部Ｈ５５５ｂ及び係合部Ｈ５５５ｂ１は、被挿入部Ｈ５５５ｅの内側（被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部よりも正面側）に位置し、被挿入部Ｈ５５５ｅよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に突出されないので、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５の正面側端部が下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部に初めに当接（案内）可能とされる。これにより、連結部Ｈ５５５に対する凸状部Ｈ５１５の所定以上の位置ずれが抑えられる。

【１２０６】

図３３５（ｂ）に示すように、被挿入部Ｈ５５５ｅの内側への凸状部Ｈ５１５の挿入がさらに行われると、凸状部Ｈ５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１の溝内に連結部Ｈ５５５に形成される突設部Ｈ５５５ｂが挿入され、凹部Ｈ５１５ｂ１の案内溝に沿って突設部Ｈ５５５ｂが移動されることで、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の左右の配設位置が位置決めされる。即ち、連結部Ｈ５５５は、凸状部Ｈ５１５を位置決めする位置決め手段（突設部Ｈ５５５ｂ）を備え、凸状部Ｈ５１５は、突設部Ｈ５５５ｂによって位置決めされる被位置決め手段（凹部Ｈ５１５ｂ１）を備えるので、ベース部材Ｈ５１０へ下皿

形成部材Ｈ５３０を組付ける作業において、凹部Ｈ５１５ｂ１と突設部Ｈ５５５ｂとによって、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを位置決めすることができる。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせすることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。図３３６に示すように、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置されると、突設部Ｈ５５５ｂの突設先端側（背面側）に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１が、凹部Ｈ５１５ｂ１に形成される被係合部Ｈ５１５ｂ２の内部に挿入される。これにより、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置された後、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との相対変位が規制される。これにより、ベース部材Ｈ５１０へ下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける作業において、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材を仮固定することができるので、両者の部材を抑えることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。従って、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける際には、位置決めを可能とする凹部Ｈ５１５ｂ１及び突設部Ｈ５５５ｂにそれぞれ係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２が形成されるので、凹部Ｈ５１５ｂ１及び突設部Ｈ５５５ｂにより位置決めされた状態で、係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２が係合可能とされる。その結果、係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２の係合を容易に行うことができる。なお、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置された場合には、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に被挿入部Ｈ５５５ｅのガイド壁Ｈ５５５ｃが当接され（図３３６（ｂ）参照）、ガイド壁Ｈ５５５ｃに対して凸状部Ｈ５１５の左右方向への変位が規制される。即ち、凹部Ｈ５１５ｂ１と突設部Ｈ５５５ｂとによるベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との左右方向の位置決めに加えて、ガイド壁Ｈ５５５ｃと凸状部Ｈ５１５ｂｂ１とにより左右方向の位置決めがされる。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせを確実にできる。一方、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の上面および下面は、被挿入部Ｈ５５５ｅの上方側の内壁および突設部Ｈ５５５ｂの上面側傾斜部Ｈ５１５ａとの間に所定の隙間を空けて配設される（図３３６（ａ）参照）。即ち、凸状部Ｈ５１５に対して被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）が上下方向に変位可能な状態で配設される。

【１２０７】

また、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０が配設された（被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合部Ｈ５５５ｂ１が係合された）後では、ベース部材Ｈ５１０の挿通孔Ｈ５１２を介してベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を下皿形成部材Ｈ５３０（第１化粧板Ｈ５４１）の背面側に螺入することで下皿形成部材Ｈ５３０がベース部材Ｈ５１０に締結固定される。この場合、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを締結する螺子は、凸状部Ｈ５１５及び被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）を避けた位置に締結される。これにより、凸状部Ｈ５１５に対して被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）が上下方向に変位可能な状態でベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とが締結固定される。即ち、被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側に片持ち支持された状態とされると共に、凸状部Ｈ５１５は、ベース部材Ｈ５１０に片持ち支持された状態される。また、被挿入部Ｈ５５５ｅを有する連結部Ｈ５５５には、操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。よって、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。また、上述したように、被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニットＨ１８０（ボタン部Ｈ１８１）を過剰に押圧する力が連結部Ｈ５５５に作用する場合には、連結部Ｈ５５５の非支持側（矢印Ｆ方向側）を操作ユニットＨ１８０の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニットＨ１８０に作用する力を連結部Ｈ

５５５で逃がすことができる。詳しく説明すると、両側で支持される支持部材に操作ユニットＨ１８０が支持されたり、支持部材に操作ユニットＨ１８０が締結固定されるものであると、操作ユニットＨ１８０が過剰に押圧操作される場合にその押圧力を逃がすことができず、操作ユニットＨ１８０を支持する支持部材や操作ユニットＨ１８０に破損が生じやすいという問題がある。これに対し、第１１１実施形態では、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された連結部Ｈ５５５に操作ユニットＨ１８０が支持されるので、操作ユニットＨ１８０を過剰に押圧する力が連結部Ｈ５５５に作用した場合に連結部Ｈ５５５を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５とが被締結とされるので、連結部Ｈ５５５の弾性変形に伴って操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０に作用する力が連結部Ｈ５５５に作用する場合に、連結部Ｈ５５５が破損したり操作ユニットＨ１８０が破損することを抑制できる。即ち、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０を配設するための配設スペースを前後に隔てて配置される下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０と、下皿形成部材Ｈ５３０から突出され、下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０の対向間に位置する連結部Ｈ５５５と、下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０の対向間に配置されると共にベース部材Ｈ５１０に配設される操作ユニットＨ１８０とを備え、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）が連結部Ｈ５５５に当接可能とされるので、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【１２０８】

一方、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部Ｈ５５５を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材Ｈ５１０と連結部Ｈ５５５とに分散させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０、下皿形成部材Ｈ５３０、及び、ベース部材Ｈ５１０の破損を抑制できる。また、この場合、弾性変形される連結部Ｈ５５５が、上下皿ユニットＨ１５の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材Ｈ５３０に形成されるので、連結部Ｈ５５５を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材Ｈ５３０の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材Ｈ５１０と連結部Ｈ５５５とに分散させると、連結部Ｈ５５５の弾性変形に伴って、操作ユニットＨ１８０が配設されるベース部材Ｈ５１０も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材Ｈ５１０が装飾面とされると、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間に隙間が形成される）恐れがあるところ、連結部Ｈ５５５が形成される下皿形成部材Ｈ５３０が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。さらに、第１１１実施形態では、被挿入部Ｈ５５５ｅを有する連結部Ｈ５５５には、本体部Ｈ５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８を介して本体部Ｈ５５５ｄの上面に当接した状態で配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５を弾性変形させた場合に、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５との間に介在する弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させることで、操作ユニットＨ１８０の下面と、連結部Ｈ５５５の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材Ｈ５５８を操作ユニットＨ１８０の下面および連結部Ｈ５５５の上面に当接させた状態で、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０の下面と連結部Ｈ５５５の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。なお、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０が上方側か

ら下方側に向かって操作され、その操作方向側に連結部Ｈ５５５が配置されるが、操作ユニットＨ１８０の操作方向は前後左右のどちらでもよく、その方向側に連結部Ｈ５５５が操作ユニットＨ１８０に当接した状態で配設される構造であればよい。また、第１１１実施形態では、遊技者に操作される操作ユニットＨ１８０の下端が連結部Ｈ５５５に当接した状態で配設されるが、操作ユニットＨ１８０の操作により変位する変位部材（例えば、花弁動作装置Ｇ８００のベースユニットＧ６００）を連結部Ｈ５５５に当接した状態で配設しても良い。この場合には、花弁動作装置Ｇ８００が変位基端でベースユニットＧ６００に当接した際に、ベースユニットＧ６００に作用する力を連結部Ｈ５５５を弾性変形させることで逃がすことができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００及びベースユニットＧ６００が破損することを抑制できる。

【１２０９】

次いで、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。上記したように、連結部Ｈ５５５の被挿入部Ｈ５５５ｅには、ベース部材Ｈ５１０から突設される凸状部Ｈ５１５が内側に挿入されると共に、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の上面側傾斜部Ｈ５１５ａが、被挿入部Ｈ５５５ｅの上方側の内壁との間に所定の隙間を空けて配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、連結部Ｈ５５５の上方側の内壁を凸状部Ｈ５１５の上面に当接させて、連結部Ｈ５５５の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部Ｈ５５５の破損を抑制できる。また、連結部Ｈ５５５（被挿入部Ｈ５５５ｅ）と凸状部Ｈ５１５とは、非固定とされるので、連結部Ｈ５５５が拘束されず、連結部Ｈ５５５が凸状部Ｈ５１５に対して摺動できる。よって、連結部Ｈ５５５及び凸状部Ｈ５１５の弾性変形性を確保できる。これにより、連結部Ｈ５５５が凸状部Ｈ５１５に当接した際に、連結部Ｈ５５５と凸状部Ｈ５１５との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、連結部Ｈ５５５及び凸状部Ｈ５１５の破損を抑制できる。なお、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０は、凸状部Ｈ５１５に係合する係合部Ｈ５５５ｂ１に当接されず、係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される本体部Ｈ５５５ｄの上面に当接されるので、操作ユニットＨ１８０を操作した力が係合部Ｈ５５５ｂ１（突設部Ｈ５５５ｂ）に直接作用することを抑制できる。そのため、突設部Ｈ５５５ｂのみが撓んで、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２との係合が解除されることを抑制できる。また、係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される連結部Ｈ５５５には、本体部Ｈ５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した（弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させた）状態で配設されるので、弾性部材Ｈ５５８により、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際の所定の範囲（連結部Ｈ５５５が弾性変形されない程度）の押圧力を吸収できる。さらに、弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させた状態で操作ユニットＨ１８０を配設するので、操作ユニットＨ１８０や下皿形成部材Ｈ５３０の配置に誤差がある場合でも、弾性部材Ｈ５５８と操作ユニットＨ１８０との当接状態を維持することができる。よって、操作ユニットＨ１８０と弾性部材Ｈ５５８との間に隙間が形成されることを抑制でき、操作ユニットＨ１８０の操作した力により操作ユニットＨ１８０が下方に移動して操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８に当接することを抑制できる。その結果、操作ユニットＨ１８０を操作した際に衝撃が発生することを抑制できる。

【１２１０】

次いで、図３３７からＬ１５を参照して、第１化粧板Ｈ５４１に配設される下側保護板Ｈ５８０について説明する。図３３７（ａ）は、上下皿ユニットＨ１５の下面図であり、図３３７（ｂ）は、下側保護板Ｈ５８０の正面図であり、図３３８（ａ）は、下側保護板Ｈ５８０の正面斜視図であり、図３３８（ｂ）は、下側保護板Ｈ５８０の背面斜視図であり、図３３９（ａ）は、図３３７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図３３９（ｂ）は、図３３７（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＩＩｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。図３３７から図３３９に示すように

、下側保護板Ｈ５８０は、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う正面側保護部Ｈ５８１と、その正面側保護部Ｈ５８１の下側縁部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲される底面側保護部Ｈ５８２と、その底面側保護部Ｈ５８２の下面から下方側に向かって突出される突出部Ｈ５８３と、正面側保護部Ｈ５８１の左右方向一方側（第１１１実施形態では正面視左側（矢印Ｌ方向側））の上端部から背面側に向かって突出して形成される係合部Ｈ５８５と、正面側保護部Ｈ５８１の左右方向他方側（第１１１実施形態では正面視右側（矢印Ｒ方向側）の背面から背面側に向かって突出して形成される締結部Ｈ５８４と、を主に備え、光透過性の半透明な樹脂材料から形成される。正面側保護部Ｈ５８１は、第１化粧板Ｈ５４１の下部前面を覆う位置に形成されると共に、第１化粧板Ｈ５４１の前面に沿う形状に形成される。また、底面側保護部Ｈ５８２は、第１化粧板Ｈ５４１の下面を覆う位置に形成され、第１化粧板Ｈ５４１の底面に沿う形状に形成される。これら正面側保護部Ｈ５８１及び底面側保護部Ｈ５８２により、第１化粧板Ｈ５４１の下部に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の下部が破損することを抑制できる。

【１２１１】

ここで、パチンコ機Ｈ１０は、上述したように下皿Ｈ５０の前方に遊技者が操作する球抜きレバーＨ５２が配置されており、球抜きレバーＨ５２を操作する遊技者の手が第１化粧板Ｈ５４１の下部に当接しやすく、また、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から払い出された球を貯留する千両箱が配置され千両箱を交換する際に、その千両箱や遊技者の手が第１化粧板Ｈ５４１の下部に当接しやすくなっている。そのため、第１化粧板Ｈ５４１の下部は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットＨ１５ａ、左側装飾ユニットＨ１５ｂ、又は、右側装飾ユニットＨ１５ｃ）に比べて破損しやすいという問題がある。これに対し、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５８１と底面側保護部Ｈ５８２とにより第１化粧板Ｈ５４１の下部を覆うことができるので、第１化粧板Ｈ５４１の下部が破損することを抑制できる。また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより下側保護板Ｈ５８０が破損する場合には、第１化粧板Ｈ５４１に配置される下側保護板Ｈ５８０を交換するだけでよいので、第１化粧板Ｈ５４１を交換する場合に比べて、第１化粧板Ｈ５４１に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットＨ５６０など）を第１化粧板Ｈ５４１から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。さらに、正面側保護部Ｈ５８１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される（図３３９参照）。従って、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第１化粧板Ｈ５４１との隙間の分、正面側保護部Ｈ５８１を撓ませることができる。よって、パチンコ機Ｈ１０の正面側から作用する力が第１化粧板Ｈ５４１の下部に直接作用することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の破損を抑制できる。なお、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５８１の背面側に所定の隙間を有した状態で第１化粧板Ｈ５４１が配設される場合について説明したが、正面側保護部Ｈ５８１の背面側に所定の隙間を有した状態でＬＥＤを配置するものであってもよい。底面側保護部Ｈ５８２は、第１化粧板Ｈ５４１の下面に上面の全域が当接した状態で配設される（図３３９参照）。また、底面側保護部Ｈ５８２には、背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通形成される被係合部Ｈ５８２ａが２箇所に形成される。被係合部Ｈ５８２ａは、第１化粧板Ｈ５４１の下面から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｃと係合する部分であり、係合部Ｈ５４１ｃをその内部に収容可能な大きさに開口される。なお、係合部Ｈ５４１ｃへの被係合部Ｈ５８２ａの係合方法については後述する。突出部Ｈ５８３は、下皿Ｈ５０に貯留された球を排出口Ｈ５６１ａから千両箱に排出する際に球が飛び散ることを防止する部分であり、下皿Ｈ５０の排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されると共に、下皿Ｈ５０の排出口Ｈ５６１ａよりもパチンコ機Ｈ１０の右側（矢印Ｒ方向側）に偏る位置に形成される。

【１２１２】

ここで、下皿Ｈ５０には、その貯留領域に球を流入させる球案内開口Ｈ５３が貯留領域

に対して正面視左側（矢印Ｌ方向側）に偏る位置に形成されると共に、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａが、下皿Ｈ５０の貯留領域において中央よりも正面側（矢印Ｆ方向側）であって正面視右側（矢印Ｒ方向側）に偏る位置に形成される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留用域から排出される球に前方および右方に向かう方向成分を持たせて、千両箱の全体に散らばって排出させることができる。しかしながら、千両箱にまだ球が貯留されていない場合など、千両箱に落下球が落下した際の衝撃が大きいと、千両箱に落下して跳ね上がる球が千両箱の上端を超える位置まで跳ね上がる場合がある。この場合、前方に向かう方向成分が球に付与されていると、その球が千両箱の正面側（矢印Ｆ方向側）から飛び出て遊技者側に落下し、遊技者がその球に注目することで遊技者に遊技を継続させることが困難となる恐れがある。これに対し、第１１１実施形態では、正面視において突出部Ｈ５８３が排出口Ｈ５６１ａを挟んで球案内開口Ｈ５３と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）反対側（千両箱の正面右側の上部）に形成されるので、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、その球を突出部Ｈ５８３に当接させることができる。その結果、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。また、突出部Ｈ５８３は、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（即ち、正面枠Ｈ１４（図３０４参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成されるので、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がって正面から飛び出ようとする場合に、その球を突出部Ｈ５８３に当接させやすくできる。その結果、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。さらに、突出部Ｈ５８３は、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されると共に、正面視における排出口Ｈ５６１ａ側に近い左側（矢印Ｌ方向側）から排出口Ｈ５６１ａから離れる右側（矢印Ｒ方向側）に向かって背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して延設される。これにより、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、千両箱の右方から飛び出ることを抑制することができ、遊技者に遊技を継続させやすくできる。なお、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成され、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（即ち、正面枠Ｈ１４（図３０４参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成される。これにより、下皿Ｈ５０から排出された球が突出部Ｈ５８３に当接する場合に、その当接により跳ね返る方向を分散させる（ばらけさせる）ことができる。その結果、球を千両箱の全体に散らばって排出させやすくできる（即ち、一か所に集中して払い出されることを抑制できる）。

【１２１３】

係合部Ｈ５８５及び締結部Ｈ５８４は、下側保護板Ｈ５８０を第１化粧板Ｈ５４１配設する際に、下側保護板Ｈ５８０の上部が第１化粧板Ｈ５４１から脱落することを抑制する部分であり、正面側保護部Ｈ５８１の上部に形成される。係合部Ｈ５８５は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出されると共にその突出先端が上方に向かって屈曲するＬ字状に形成されており、第１化粧板Ｈ５４１に下側保護板Ｈ５８０が配設された際に、第１化粧板Ｈ５４１と下皿構成ユニットＨ５５０の正面側側壁Ｈ５５４との間に形成される隙間に配置可能に構成される。これにより、係合部Ｈ５８５が形成される下側保護板Ｈ５８０の左側上部が前後方向に動くことを抑制できるようになっている。なお、係合部Ｈ５８５の形状は、第１化粧板Ｈ５４１又は下皿構成ユニットＨ５５０に係合するものであればなんでもよく、例えば下方に向かって屈曲するＬ字状に形成されてもよい。締結部Ｈ５８４は、第１化粧板Ｈ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通した螺子が螺入される部分であり、これにより、係合部Ｈ５８５及び被係合部Ｈ５８２ａにより第１化粧板Ｈ５４１に係合させた下側保護板Ｈ５８０を第１化粧板Ｈ５４１に締結固定できる。なお、第１化粧板Ｈ５４１への下側保護板Ｈ５８０の配設方法は、下側保護板Ｈ５８０の上部に形成される係合部Ｈ５８５を第１化粧板Ｈ５４１及び下皿構成ユニットＨ５５０の隙間に挿入した後で、下側保護板Ｈ５８０の下部に形成される被係合部Ｈ５８２ａを第１化粧板Ｈ５４１

の係合部Ｈ５４１ｃに係合させることで配設できる。この場合、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃは、下側保護板Ｈ５８０の配設方向と対向する側（正面側（矢印Ｆ方向側））の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに下側保護板Ｈ５８０の被係合部Ｈ５８２ａを係合させる際に、下側保護板Ｈ５８０の底面側保護部Ｈ５８２を係合部Ｈ５４１ｃの傾斜面に沿って変形させて係合部Ｈ５４１ｃを乗り越えさせることができる。その結果、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに下側保護板Ｈ５８０の被係合部Ｈ５８２ａを係合させやすくできる。

【１２１４】

次いで、図３４０を参照して、正面枠Ｈ１４を床に立てて仮置きする場合について説明する。図３４０（ａ）及び（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の側面図である。なお、図３４０（ａ）及び（ｂ）では、正面枠Ｈ１４の下部が拡大して図示されると共に、床面が２点鎖線で図示される。また、図３４０（ａ）では、正面枠Ｈ１４のベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１の下面が床面に当接した状態で配置された状態が図示され、図３４０（ｂ）では、図３４０（ａ）に示す状態から正面枠Ｈ１４が前方に傾倒された状態が図示される。なお、正面枠Ｈ１４を床に立てて仮置きする場合とは、パチンコ機Ｈ１０の製造時における工場の製造ラインでの一時的な仮置きや、パチンコ店（ホール）での設置作業や点検作業において正面枠Ｈ１４を一時的にパチンコ機Ｈ１０から取り外して仮置きする場合である。この仮置き時において、ベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１の下面が平坦面として構成されると、床面に凹凸があると、その凹凸を受けて正面枠Ｈ１４の姿勢が安定せず、正面枠Ｈ１４が倒れやすいという問題がある。なお、正面枠Ｈ１４の正面側（矢印Ｆ方向側）の面または背面側（矢印Ｂ方向側）の面を床面に載置することは、正面枠Ｈ１４の正面側の装飾面や正面枠Ｈ１４の背面側に配設されるガラスユニットＨ１６に傷が生じる可能性や、正面枠Ｈ１４の背面側から連結される配線が挟み込まれて断線する可能性があるため、行うことができない上、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やパチンコ店での設置作業や点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（上面側または下面側）の面が床面に載置される。これに対し、第１１１実施形態における正面枠Ｈ１４では、図３４０（ａ）に示すように、ベース部材Ｈ５１０がその正面側に配設される下皿形成部材Ｈ５３０よりも下方側に突出する位置に配設され（即ち、下皿形成部材Ｈ５３０がベース部材Ｈ５１０の下端よりも上方側に配設されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が下皿形成部材Ｈ５３０の前後方向における幅よりも小さくされる。これにより、図３４０（ａ）に示すように、ベース部材Ｈ５１０の下面が床面に当接する状態で正面枠Ｈ１４が仮置きされる場合には、下皿形成部材Ｈ５３０の荷重により正面枠Ｈ１４を前方側に傾けて、図３４０（ｂ）に示すように、下皿形成部材Ｈ５３０に配設される下側保護板Ｈ５８０の突出部Ｈ５８３を床面に当接させることができる。即ち、第１１１実施形態における正面枠Ｈ１４は、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（下面側）の面から突出される突出部Ｈ５８３を備え、その突出部Ｈ５８３がベース部材Ｈ５１０から正面側に離れた位置（正面枠Ｈ１４の下面における前後方向の前方側に偏る位置）に形成されるので、ベース部材Ｈ５１０の下端と突出部Ｈ５８３の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させることができる。これにより、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（下面側）の面が平坦面に形成される場合に比べて、床面の凹凸の影響を受けにくくすることができ、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させることができる。その結果、正面枠Ｈ１４を倒れにくくできる。

【１２１５】

また、突出部Ｈ５８３は、ベース部材Ｈ５１０の下端と突出部Ｈ５８３の突出先端とが床面に当接される前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、正面枠Ｈ１４の下面の前後方向における中央よりも（正面枠Ｈ１４の重心よりも）正面側（矢印Ｆ方向側）に偏る位置に形成される。これにより、正面枠Ｈ１４は、ベース部材Ｈ５１０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が下皿形成部材Ｈ５３０の前後方向における幅よりも小さくされるので、重心位置が正面側に偏りやすいところ、その重心よりも正面側に突出部Ｈ５８３が形成

されるので、正面枠Ｈ１４の自立時における重心の偏りを抑制できる。即ち、当接位置の前後方向外側に正面枠Ｈ１４の重心位置が位置して正面枠Ｈ１４の自立時に正面枠Ｈ１４が正面側に倒れやすくなることを抑制できる。なお、突出部Ｈ５８３は、ベース部材Ｈ５１０の下端よりも突出先端が上方（矢印Ｕ方向）に位置するように構成される。従って、突出部Ｈ５８３を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に、正面枠Ｈ１４を正面側（矢印Ｆ方向側）に傾けた状態で保持することができる。よって、突出部Ｈ５８３が床面に支持される点と、ベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１が床面に支持される点との間に正面枠Ｈ１４の重心を配置しやすくでき、正面枠Ｈ１４を床面に立てて仮置きした場合に立てた状態での保持を安定させることができる。また、突出部Ｈ５８３は、第１化粧板Ｈ５４１の下部に配設される球抜きユニットＨ５６０よりも突出先端が下方に位置するように構成される。これにより、突出部Ｈ５８３を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に、球抜きユニットＨ５６０が床面に当接することを抑制できる。従って、球抜きユニットＨ５６０に力が作用することを抑制して、球抜きユニットＨ５６０のスライド機構（スライド板Ｈ５６２のスライド変位）が破損することを抑制できる。さらに、突出部Ｈ５８３は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅がベース部材Ｈ５１０及び下皿形成部材Ｈ５３０の左右方向の幅よりも小さく設定される。これにより、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に突出部Ｈ５８３の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させ、正面枠Ｈ１４を倒れにくくすることができる。なお、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成されるので、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に湾曲壁Ｈ５８３ａの一部が床面に当接される。これにより、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に突出部Ｈ５８３の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させ、正面枠Ｈ１４を倒れにくくすることができる。

【１２１６】

次いで、床面に仮置きした正面枠Ｈ１４持ち上げる場合について説明する。正面枠Ｈ１４を持ち上げる際には、次工程で正面枠Ｈ１４をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に取り付けることが多い。そのため、正面枠Ｈ１４を持ち上げる作業者は、正面枠Ｈ１４の正面側から正面枠Ｈ１４の下面に手を差し込んで正面枠Ｈ１４を持ち上げる。この場合、図３４０（ｂ）に示すように、突出部Ｈ５８３は、正面枠Ｈ１４の下面の正面側（矢印Ｆ方向側）端部よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるので、正面枠Ｈ１４の正面側の下面と床面との間に所定の隙間を形成できる。これにより、作業者は、正面枠Ｈ１４の正面側の下面と床面との間に指を差し入れて、突出部Ｈ５８３よりも正面側の部分に指を掛けることができる。その結果、作業者が正面枠Ｈ１４を持ち上げやすくできる。また、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側（矢印Ｆ方向側）端部よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されることで、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側端部に形成される場合に比べて、自立状態における正面枠Ｈ１４の傾きを変更することなく、突出部Ｈ５８３の下方への突出距離を短くすることができる。従って、突出部Ｈ５８３を使用しない場合（例えば、遊技中）に突出部Ｈ５８３が邪魔になることを抑制できる。さらに、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側端部に形成される場合に比べて背面側に突出部Ｈ５８３が形成されるので、遊技者から突出部Ｈ５８３が視認されることを抑制できる。その結果、突出部Ｈ５８３が遊技者の興味を無駄に引き付けることを抑制して、遊技者を遊技に集中させることができる。

【１２１７】

次いで、図３４１を参照して、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に配設された正面枠Ｈ１４を外枠Ｈ１１に対して回転させる場合について説明する。図３４１（ａ）は、正面枠Ｈ１４の下面図であり、図３４１（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の側面図である。なお、図３４１（

ａ）及び（ｂ）では、作業者の手が２点鎖線で図示されると共に、正面枠Ｈ１４以外（例えば外枠Ｈ１１）の図示が省略される。正面枠Ｈ１４は、上述したように正面視において外枠Ｈ１１（図３０２参照）の正面視左側上下の２箇所に取り付けられたヒンジＨ１８を軸に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。また、上下皿ユニットＨ１５に形成される突出部Ｈ５８３は、正面枠Ｈ１４の正面視において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央よりも右側に偏る位置に形成されると共に、正面枠Ｈ１４の回転軸から径方向外側に向かって延設される（一端側が回転軸に近い側に形成され、他端側が回転軸から離れる位置に形成される）。よって、図３４１（ａ）及び（ｂ）に示すように、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合には、突出部Ｈ５８３に作業者の手を把持させやすくできる。従って、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を作業者が開放しやすくできる。また、突出部Ｈ５８３は、複数の湾曲壁Ｈ５８３ａを連結した形状とされるので、１の湾曲壁Ｈ５８３ａの湾曲部分（凹部分）に遊技者の指を引っ掛けさせることができる。従って、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に滑ることを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。さらに、複数の湾曲壁Ｈ５８３ａには、その前後の側面に底面側保護部Ｈ５８２の下面と連結されるリブＨ５８３ｂが形成される。これにより、突出部Ｈ５８３の強度を確保して、突出部Ｈ５８３の破損を抑制できる。また、作業者が突出部Ｈ５８３に指を引っ掛けた場合に、突出部Ｈ５８３が底面側保護部Ｈ５８２に対して変形する（倒れる）ことを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に引っ掛かりにくくなることを抑制できる。また、突出部Ｈ５８３は、正面側保護部Ｈ５８１よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に形成されるので、突出部Ｈ５８３に指を引っ掛ける作業者の指を上下皿ユニットＨ１５の背面側に入れさせやすくできる。よって、作業者の指を上下皿ユニットＨ１５の下部に配置する面積を増やすことができ、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に正面枠Ｈ１４を持ち上げる方向の力を作用させやすくできる。これにより、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合には、正面枠Ｈ１４の正面視右側を持ち上げつつ正面枠Ｈ１４を開放することができる。その結果、外枠Ｈ１１の回転軸から離間する正面枠Ｈ１４の右側がその自重により傾いて下面が外枠Ｈ１１に当接している（回転抵抗が大きい）場合であっても、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。

【１２１８】

次いで、図３４２から図３４４を参照して、上側保護板Ｈ５７０について説明する。初めに、図３４２及び図３４３を参照して、上側保護板Ｈ５７０の構成について説明する。図３４２（ａ）は、上側保護板Ｈ５７０の正面図であり、図３４２（ｂ）は、図３４２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｂ線における上側保護板Ｈ５７０の断面図であり、図３４２（ｃ）は、図３４２（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＶｃ線における上側保護板Ｈ５７０の断面図であり、図３４３（ａ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図３４３（ｂ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。なお、図３４３（ａ）における断面位置と図３４２（ｂ）における断面位置とは、同じ位置における断面が図示され、図３４３（ｂ）における断面位置と図３４２（ｂ）における断面位置とは、同じ位置における断面が図示される。Ｌ２１及び図３４３に示すように、上側保護板Ｈ５７０は、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状の正面側保護部Ｈ５７１と、その正面側保護部Ｈ５７１の対向する縁部から第１化粧板Ｈ５４１側に向かって立設される挿入部Ｈ５７２と、正面側保護部Ｈ５７１の下端から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲して形成される屈曲部Ｈ５７３とを主に備える。正面側保護部Ｈ５７１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に沿う形状の板状体から形成され、正面視において上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間の第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う位置に形成される。正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の前面側に配置されることにより、第１化粧板Ｈ５４１に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１が破損することを抑制でき

る。ここで、下皿Ｈ５０や下皿Ｈ５０の下方に配置される千両箱に貯留された球を、パチンコ機Ｈ１０の上皿Ｈ１７に送るには、下皿Ｈ５０や千両箱に貯留された球を遊技者が把持して上皿Ｈ１７の貯留領域に送る必要がある。また、パチンコ機Ｈ１０の遊技中には、右手で操作ハンドルＨ５１を把持しておく必要があり、遊技中に上皿Ｈ１７に球を送るには、左手で球をつかみ上皿Ｈ１７に球を送る必要がある。従って、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側は、遊技者の左手の動線上に位置しやすく、遊技者の手や物（例えば、遊技者が把持する球）が当接しやすくなっている。そのため、第１化粧板Ｈ５４１の正面視における上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットＨ１５ａ、左側装飾ユニットＨ１５ｂ、又は、右側装飾ユニットＨ１５ｃ）に比べて破損しやすいという問題がある。これに対し、第１１１実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１の正面視における上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側を覆う位置に正面側保護部Ｈ５７１が配置されるので、第１化粧板Ｈ５４１に遊技者の手や物が直接当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１が破損することを抑制できる。また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより上側保護板Ｈ５７０が破損する場合には、第１化粧板Ｈ５４１に配置される上側保護板Ｈ５７０を交換するだけでよいので、第１化粧板Ｈ５４１を交換する場合に比べて、第１化粧板Ｈ５４１に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットＨ５６０など）を第１化粧板Ｈ５４１から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。

【１２１９】

挿入部Ｈ５７２は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長く形成されると共に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の厚みが小さく形成される正面側保護部Ｈ５７１の左右両側の縁部に沿って延設されると共に、背面側に向かって立設される。また、第１化粧板Ｈ５４１には、上側保護板Ｈ５７０の正面側保護部Ｈ５７１が配設される部分に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹む凹部Ｈ５４１ｄが形成されると共に、挿入部Ｈ５７２と対応する位置にその挿入部Ｈ５７２を挿入可能な被挿入部Ｈ５４１ｄ１が形成される（図３４３（ｂ）参照）。凹部Ｈ５４１ｄは、正面側保護部Ｈ５７１の前後方向における厚みより少し大きく背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設された形状に形成される。これにより、正面側保護部Ｈ５７１が正面側に配設した際に、正面側保護部Ｈ５７１の正面を第１化粧板Ｈ５４１の化粧面に沿って配置する（正面側保護部Ｈ５７１と第１化粧板Ｈ５４１との化粧面の繋ぎ目の段差を少なくする）ことができる。その結果、上下皿ユニットＨ１５の化粧面を触る遊技者に違和感を感じさせにくくできる。被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、挿入部Ｈ５７２の厚みよりも若干大きい溝状に形成されており、その溝の内部に挿入部Ｈ５７２を挿入可能に形成される。また、被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、その凹設底面に挿入部Ｈ５７２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が当接可能な長さに設定される。即ち、正面側保護部Ｈ５７１の背面と凹部Ｈ５４１ｄの正面との隙間は、被挿入部Ｈ５４１ｄ１の凹設底面に挿入部Ｈ５７２を当接させることで形成される。よって、正面側保護部Ｈ５７１の背面と凹部Ｈ５４１ｄの正面との隙間の形成を簡易にできると共に、その隙間を維持しやすくできる。なお、被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、第１化粧板Ｈ５４１を背面側に曲げて形成されており、被挿入部Ｈ５４１ｄ１が形成される領域の第１化粧板Ｈ５４１の板厚と、被挿入部Ｈ５４１ｄ１以外の領域の第１化粧板Ｈ５４１の板厚とが略同一に形成される。これにより、被挿入部Ｈ５４１ｄ１の剛性を確保することができる。その結果、被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入して配設される上側保護板Ｈ５７０に所定の力が作用される場合に、被挿入部Ｈ５４１ｄ１が破損することを抑制できる。一対形成されるうちの一方の被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、上端の凹設底面が切り欠かれる被係合部（図示せず）を備え、その被係合部に一方の挿入部Ｈ５７２の上端部から下方に向かって突設される係合部Ｈ５７２ａが挿入可能とされる。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に上側保護板Ｈ５７０を配設した際に、上側保護板Ｈ５７０の上側右部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって移動することを抑制できる。なお、正面側保護部Ｈ５７１には、係合部Ｈ５７２ａが形成される一方と左右方向反対側の背面側（矢印Ｂ方向側）から被締結部Ｈ５７１ａ（図３４２

（ｂ）参照）が突設される。被締結部Ｈ５７１ａは、第１化粧板Ｈ５４１側から正面側（矢印Ｆ方向側）に挿通される螺子を螺入させる部分であり、これにより、第１化粧板Ｈ５４１に対して上側保護板Ｈ５７０の上側左部を締結固定できる。即ち、第１１１実施形態では、上側保護板Ｈ５７０の上側は、右側部分が係合部Ｈ５７２ａにより第１化粧板Ｈ５４１に係合され、左側部分が被締結部Ｈ５７１ａにより第１化粧板Ｈ５４１に締結される。これらの係合および締結により、上側保護板Ｈ５７０の上側部分が第１化粧板Ｈ５４１に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に移動すること（脱落すること）を抑制できる。

【１２２０】

本実施形態では、被締結部Ｈ５７１ａが正面視における正面側保護部Ｈ５７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方側に偏る位置に形成されるので、後述するように、正面側保護部Ｈ５７１に所定の力が作用する場合に正面側保護部Ｈ５７１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓ませることが可能とされる。即ち、正面側保護部Ｈ５７１の左右の両端が締結固定されては、正面側保護部Ｈ５７１に所定の力が作用する場合に正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形できなくなるところ、第１１１実施形態では、左右方向の一方側が係合部Ｈ５７２ａによる係合とされるので、正面側保護部Ｈ５７１の一方側への変形を可能とできる。屈曲部Ｈ５７３は、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲して形成され、屈曲先端側の少なくとも一部が下皿Ｈ５０の貯留空間に入り込んだ位置に形成される。また、屈曲部Ｈ５７３は、第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に沿って形成されることにより、正面視において上方側（正面側保護部Ｈ５７１の内側）に向かって凹状に湾曲して形成される。また、屈曲部Ｈ５７３には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する被係合部Ｈ５７３ａが形成され、その被係合部Ｈ５７３ａが第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの上側内縁から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｅに係合される。なお、係合部Ｈ５４１ｅへの被係合部Ｈ５７３ａの係合方法については後述する。

【１２２１】

次いで、正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の前面に配設された状態について説明する。図３４３に示すように正面側保護部Ｈ５７１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される。パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第１化粧板Ｈ５４１に対する正面側保護部Ｈ５７１の所定の隙間により正面側保護部Ｈ５７１を背面側に向かって撓ませることができる。よって、パチンコ機Ｈ１０の正面側から作用する力が第１化粧板Ｈ５４１に直接作用することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の破損を抑制できる。しかしながら、上側保護板Ｈ５７０の下方側は、第１化粧板Ｈ５４１から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｅに被係合部Ｈ５７３ａが係合されるだけであるので、第１化粧板Ｈ５４１に対する正面側保護部Ｈ５７１の所定の隙間により正面側保護部Ｈ５７１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓ませた際に、正面視において正面側保護部Ｈ５７１の外側に向かって屈曲部Ｈ５７３が広がり、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除される恐れがある。これに対し、第１１１実施形態では、挿入部Ｈ５７２が形成される正面側保護部Ｈ５７１の左右の両端から中央側に向かって正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲した形状に形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１に正面側から所定の力が作用される場合に、正面側保護部Ｈ５７１を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に広がる方向に撓ませることができ被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。即ち、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５７１に正面側（矢印Ｆ方向側）から所定の力が作用する場合に、重力方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における弾性変形量に比べて、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における弾性変形量を大きくすることができると共に、弾性変形量が小さい重力方向外側に第１化粧板Ｈ５４１（係合部Ｈ５４１ｅ）と係合する被係合部Ｈ５７３ａが形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１が弾性変形した場合に、被係合部Ｈ５７３ａの位置がずれることを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。なお、上側保護板Ｈ５７０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に形成される

挿入部Ｈ５７２が第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入されるので、正面側保護部Ｈ５７１に作用する力により正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形する場合に正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の化粧面に当接することを抑制できる。

【１２２２】

また、挿入部Ｈ５７２が第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入されるので、正面側保護部Ｈ５７１に作用する力により正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形する場合に、正面側保護部Ｈ５７１の位置がずれることを抑制できる。その結果、上下皿ユニットＨ１５の見た目が変わることを抑制できる。また、第１１１実施形態では、屈曲部Ｈ５７３が、正面視において一対の挿入部Ｈ５７２の対向方向に延設されると共に、上方側（正面側保護部Ｈ５７１の内側）に向かって凹状に湾曲して形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に弾性変形する場合に、その正面側保護部Ｈ５７１の撓みにより屈曲部Ｈ５７３の左右両側が引っ張られる力を、屈曲部Ｈ５７３の被係合部Ｈ５７３ａが形成される部分を正面視における正面側保護部Ｈ５７１の中央側に傾倒させる方向の力に変換しやすくできる。これにより、第１１１実施形態では、正面側保護部Ｈ５７１に正面側（矢印Ｆ方向側）から所定の力が作用して正面側保護部Ｈ５７１が弾性変形する場合に、被係合部Ｈ５７３ａが係合部Ｈ５４１ｅとの係合を解除する方向に変位することを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。また、係合部Ｈ５４１ｅは、第１開口部Ｈ５４１ａの内側に形成される。即ち、下皿Ｈ５０の内側に形成されるので、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合箇所を遊技者から視認されにくくできる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が遊技者により解除されることを抑制できる。なお、第１１１実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１に突出形成される係合部Ｈ５４１ｅを上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａに係合される場合について説明したが、係合部Ｈ５４１ｅと被係合部Ｈ５７３ａとが反対に形成されていてもよく、第１化粧板Ｈ５４１に凹設される被係合部に上側保護板Ｈ５７０に突出形成される係合部を係合させても良い。この場合には、上側保護板Ｈ５７０に被係合部Ｈ５７３ａの開口を形成する必要がなくなるので、第１化粧板Ｈ５４１に上側保護板Ｈ５７０を配設した際に、上下皿ユニットＨ１５の化粧面に開口が現れなくなるので、遊技者が上側保護板Ｈ５７０と第１化粧板Ｈ５４１との係合を外そうとすることを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。

【１２２３】

次いで、図３４４を参照して、第１化粧板Ｈ５４１への上側保護板Ｈ５７０の配設方法について説明する。図３４４（ａ）及び（ｂ）は、第１化粧板Ｈ５４１から上側保護板Ｈ５７０を分解した状態における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。なお、図３４４（ａ）及び（ｂ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＶＩａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面と対応する。また、図３４４（ａ）では、第１化粧板Ｈ５４１から上側保護板Ｈ５７０が完全に取り外された状態における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示され、図３４４（ｂ）では、第１化粧板Ｈ５４１に上側保護板Ｈ５７０を取り付け途中における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示される。図３４４（ａ）及び（ｂ）に示すように、上側保護板Ｈ５７０を第１化粧板Ｈ５４１に取り付ける際には、第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に上側保護板Ｈ５７０の挿入部Ｈ５７２を挿入しつつ、上側保護板Ｈ５７０を第１化粧板Ｈ５４１に向かって押し込むことで、屈曲部Ｈ５７３が第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に当接する上下位置に合わせられる。この場合、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅは、上側保護板Ｈ５７０の配設方向と対向する側（正面側（矢印Ｆ方向側）の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅに上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａを係合させる際に、上側保護板Ｈ５７０の屈曲部Ｈ５７３を係合部Ｈ５４１ｅの傾斜面に沿って変形させて係合部Ｈ５４１ｅを乗り越えさせることができる。その結果、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅに上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａを係合させやすくできる。

【１２２４】
次いで、図３４５から図３６７を参照して、操作ユニットＨ１８０について説明する。初めに、図３４５から図３４７を参照して、操作ユニットＨ１８０の全体構成について説明する。図３４５（ａ）は、操作ユニットＨ１８０の正面斜視図であり、図３４５（ｂ）は、操作ユニットＨ１８０の背面斜視図であり、図３４６は、操作ユニットＨ１８０の分解正面斜視図であり、図３４７は、操作ユニットＨ１８０の分解背面斜視図である。図３４５から図３４７に示すように、操作ユニットＨ１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ７１０と、その傾倒装置Ｈ７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５を介して傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。下枠部材Ｈ７２０は、下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって凹状のカップ型に形成されると共に、光を透過可能な透明な樹脂材料で形成される。これにより、下枠部材Ｈ７２０の内側に揺動装置Ｈ７３０を配設できると共に、その揺動装置Ｈ７３０から正面側（矢印Ｆ方向側に向かって出射される光を正面側に透過できる。また、下枠部材Ｈ７２０は、上述した上下皿ユニットＨ１５の第２化粧板Ｈ５４２の背面に沿って湾曲した形状に形成される正面板Ｈ７２１と、その正面板Ｈ７２１の背面側（矢印Ｂ方向側）端部に連なって形成され、正面板Ｈ７２１の背面側の縁部から背面側に向かって上昇傾斜する形状に形成される背面板Ｈ７２２と、その背面板Ｈ７２２の背面側の上端から上方（矢印Ｕ方向）に突設される一対の突設部Ｈ７２３と、背面板Ｈ７２２から背面側に向かって延設され、下方側に駆動手段Ｈ７５０が保持される保持部形成板Ｈ７２４と、その保持部形成板Ｈ７２４の下方側に左右一対で配置される左側検出センサＨ７２５Ｌと、右側検出センサＨ７２５Ｒと、背面板Ｈ７２２の右側（矢印Ｒ方向側）の下端部に配設されるボタン検出センサＨ７２６と、を主に備える。正面板Ｈ７２１は、操作ユニットＨ１８０を上下皿ユニットＨ１５（ベース部材Ｈ５１０）に配設した際に、第２化粧板Ｈ５４２（図３２６参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される部分であり、第２化粧板Ｈ５４２の背面に沿う湾曲形状に形成される。また、正面板Ｈ７２１は、正面側の外縁に沿って正面側に向かって立設される壁部Ｈ７２１ａと、下端の一部に前後方向に開口される開口部Ｈ７２１ｂとを備える。壁部Ｈ７２１ａは、正面側の立設先端部が第２化粧板Ｈ５４２の背面に当接可能な立設距離に設定される。よって、操作ユニットＨ１８０を上下皿ユニットＨ１５（ベース部材Ｈ５１０）に配設した際に、壁部Ｈ７２１ａを除く正面板Ｈ７２１の正面と、第２化粧板Ｈ５４２の背面との間に空間を形成することができる。その空間により、第２化粧板Ｈ５４２の正面に入力される衝撃が正面板Ｈ７２１（操作ユニットＨ１８０）に直接作用することを抑制できる。その結果、後述する揺動装置Ｈ７３０の駆動手段Ｈ７８０及び変位部材Ｈ７９０が第２化粧板Ｈ５４２に入力される衝撃で揺動することを抑制できる。

【１２２５】
開口部Ｈ７２１ｂは、後述する傾倒装置Ｈ７１０との隙間から下枠部材Ｈ７２０の内側にゴミ（埃等）や液体が流入された場合に、傾倒装置Ｈ７１０の外側に排出するための空間であり正面板Ｈ７２１の下方側端部に形成される。従って、下枠部材Ｈ７２０の内側に流入したゴミ（埃等）や液体を開口部Ｈ７２１ｂを介して操作ユニットＨ１８０の外側に排出することができる。これにより、下枠部材Ｈ７２０の内側にゴミ（埃等）や液体が溜まって、操作ユニットＨ１８０の傾倒装置Ｈ７１０や揺動装置Ｈ７３０の変位が規制されたり、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３がショートしたりすることを抑制できる。背面板Ｈ７２２は、後述する揺動装置Ｈ７３０を配設するためのベース板であり、揺動装置Ｈ７３０に螺入される螺子を挿通するための挿通孔Ｈ７２２ａが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される。なお、揺動装置Ｈ７３０は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって上昇

傾斜する背面板Ｈ７２２に配設されることで、正面側（矢印Ｆ方向側）を上方側（矢印Ｕ方向側）に傾けた姿勢で配置される。また、背面板Ｈ７２２は、左右の両外側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される一対の開口部Ｈ７２２ｂと、一方の開口部Ｈ７２２ｂ（正面視において右側の開口部Ｈ７２２ｂ）と隣り合う位置に配置されるボタン検出センサＨ７２６を下枠部材Ｈ７２０に締結固定するための螺子を螺入するねじ穴（図示しない）と、を備える。一対の開口部Ｈ７２２ｂは、下枠部材Ｈ７２０の外側に配置される駆動手段Ｈ７５０と、下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される傾倒装置Ｈ７１０とを連結するための一対のアーム部材Ｈ７５５を挿通するための開口であり、それぞれのアーム部材Ｈ７５５の変位軌跡上に開口されると共に、アーム部材Ｈ７５５が変位された際にアーム部材Ｈ７５５と干渉しない程度の大きさに形成される。一対の突設部Ｈ７２３は、背面板Ｈ７２２の上端から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって突設されると共に、その突設先端に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側から挿入可能に上方側が開放される下側軸受け部Ｈ７２３ａを備える。下側軸受け部Ｈ７２３ａは、一対の突設部Ｈ７２３のそれぞれの突設先端側を半円形状に凹設して形成されると共に、一対の突設部Ｈ７２３の対向面側を開放した形状に形成される。なお、下側軸受け部Ｈ７２３ａは、その凹設部分の内側に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を配置可能に形成されており、円柱状に形成されるリング部材Ｈ７１３の直径よりも若干大きい直径の半円形状に形成される。

【１２２６】

保持部形成板Ｈ７２４は、背面板Ｈ７２２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動手段Ｈ７５０を変位可能に保持するための部分であり、背面板Ｈ７２２の上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部から背面側に延出して形成される。また、保持部形成板Ｈ７２４には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部の下面側に駆動手段Ｈ７５０を駆動する駆動力を発生させる駆動モータＨ７２７が配設用ブラケットＨ７２８を介して取り付けられると共に、その駆動モータＨ７２７の左右方向外側に左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒが配設される。また、保持部形成板Ｈ７２４には、駆動手段Ｈ７５０の伝達軸棒Ｈ７５３の前後を保持する保持部Ｈ７２４ａが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に離れた位置に一対形成される。それぞれの保持部Ｈ７２４ａは、前後方向に所定の間隔を隔てた一対の突出部を備え、その一対の突出部の対向間に伝達軸棒Ｈ７５３を挟んで保持可能に形成される。左側検出センサＨ７２５Ｌは、後述する駆動手段Ｈ７５０の左円板カムＨ７５４Ｌの回転位置を検出するセンサであり、右側検出センサＨ７２５Ｒは、駆動手段Ｈ７５０の右円板カムＨ７５４Ｒの回転位置を検出するセンサである。左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒは、それぞれの円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒと対応する位置に配設される。なお、左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒは、円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒに切り欠き形成される検出部Ｈ７５４ｇＬ，Ｈ７５４ｇＲにより検出光が遮られなくなることで、それぞれの円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒの回転位置を検出することができる。ボタン検出センサＨ７２６は、上下一対の上方側センサＨ７２６ａと下方側センサＨ７２６ｂとを備えて形成され、上方側センサＨ７２６ａにより傾倒位置に配置される傾倒装置Ｈ７１０を検出可能とされ、下方側センサＨ７２６ｂにより傾倒位置から押し込まれた傾倒装置Ｈ７１０を検出可能とされる。即ち、上方側センサＨ７２６ａは、傾倒位置に配置される傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５を検出可能とされ、下方側センサＨ７２６ｂは、傾倒位置から押し込まれた位置の傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５を検出可能とされる。なお、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各センサ（左側検出センサＨ７２５Ｌ、右側検出センサＨ７２５Ｒ、ボタン検出センサＨ７２６）の各種スイッチＨ２０８（図３０９参照）は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

【１２２７】

傾倒装置Ｈ７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１

の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図３５５参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置Ｈ７１０は、リング部材Ｈ７１３を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。なお、第１１１実施形態では、リング部材Ｈ７１３（回転軸）が傾倒装置Ｈ７１０の背面側に配置されるが、リング部材Ｈ７１３（回転軸）を正面側や左右のどちらか一方側に配置して、傾倒装置Ｈ７１０の背面側が上昇する形態や、左右のどちらか他方側が上昇する形態としても良い。ボタン部Ｈ１８１は、遊技者が押圧操作する部材であり、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、上述した上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０（図３２６参照）との対向間から上方側（矢印Ｕ方向側）に突出する位置に配置される。また、ボタン部Ｈ１８１は、無色透明の樹脂材料から形成されており、下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される揺動装置Ｈ７３０から出射される光を上方側に向かって透過可能とされる。なお、第１１１実施形態におけるボタン部Ｈ１８１は、貝を模した形状に形成されており、上面視において左右方向に広がる扇状に形成される。なお、第１１１実施形態では、ボタン部Ｈ１８１が無色透明の樹脂材料から形成されるが、ボタン部Ｈ１８１を有色の光を透過可能な樹脂材料から形成して、ボタン部Ｈ１８１を透過する光にボタン部Ｈ１８１の色味を付与する構造であっても良い。正面側透過部Ｈ７１１は、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、ボタン部Ｈ１８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う部材であり、起立位置において上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、傾倒装置Ｈ７１０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【１２２８】

なお、正面側透過部Ｈ７１１（傾倒装置Ｈ７１０）は、光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成されるので、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態においては、下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される揺動装置Ｈ７３０から出射される光を正面側透過部Ｈ７１１を介して正面上方側（即ち、遊技者側）に出射できる。また、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態においては、正面側透過部Ｈ７１１が正面板Ｈ７２１と対向する位置に配置されると共に後述する揺動装置Ｈ７３０の正面側に配置される。これにより、揺動装置Ｈ７３０から出射する光を正面側透過部Ｈ７１１及び正面板Ｈ７２１を介して正面側に出射できる。さらに、正面側透過部Ｈ７１１は、遊技者により傾倒装置Ｈ７１０が下方に押し込まれた場合に、下方側の端部が後述する揺動装置Ｈ７３０に当接可能な大きさに形成され、傾倒装置Ｈ７１０を押圧操作に伴って揺動装置Ｈ７３０を変位可能とされる。これにより、傾倒装置Ｈ７１０の押圧操作に伴って揺動装置Ｈ７３０から出射される光の方向を変更できるので、揺動装置Ｈ７３０による光の態様を傾倒装置Ｈ７１０の押圧操作に伴って変更できる。なお、傾倒装置Ｈ７１０の当接による揺動装置Ｈ７３０の動作についての詳しい説明は後述する。なお、第１１１実施形態では、揺動装置Ｈ７３０の正面板Ｈ７２１が透明の樹脂材料から形成され、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合に基板部材Ｈ７７３から出射される正面側透過部Ｈ７１１が正面板Ｈ７２１を介して正面側に出射される場合について説明したが、正面板Ｈ７２１を有色の不透明（光を非透過）の樹脂材料から形成しても良い。この場合には、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置では、基板部材Ｈ７７３から出射される光の正面側への光の透過が規制され、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置では、基板部材Ｈ７７３から出射される光の正面側への透過の規制が解除される。即ち、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置される場合にのみ、正面側透過部Ｈ７１

１から透過される基板部材Ｈ７７３の光を遊技者が視認可能とされる。これによれば、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合と起立位置に配置される場合とで遊技者側に出射される光の光量に差を設けやすくでき、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合に遊技者に傾倒装置Ｈ７１０に注目させやすくできる。側面側反射部Ｈ７１２は、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、ボタン部Ｈ１８１の左右両側面を覆う部材であり、上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、傾倒装置Ｈ７１０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。また、側面側反射部Ｈ７１２は、下方側の端部に配設されるブラケットＨ７１４と重ない位置における左右両側に上方側に向かって凹設される被係合凹部Ｈ７１２ａを備える。被係合凹部Ｈ７１２ａは、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態から傾倒装置Ｈ７１０がねじりバネＨ７１７の付勢力で起立位置に変位することを抑制する（傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置に保持する）ために、後述する回転爪部材Ｈ７５７と係合する部分であり、回転爪部材Ｈ７５７と対応する位置に形成される。また、側面側反射部Ｈ７１２は、傾倒装置Ｈ７１０の内部空間側に光を反射可能な塗装がされ、側面側反射部Ｈ７１２に照射される光を反射可能に形成される。ここで、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、側面側反射部Ｈ７１２が後述する揺動装置Ｈ７３０の背面側に配置される。これにより、揺動装置Ｈ７３０から側面側反射部Ｈ７１２側に光が出射される場合に、その光を正面側透過部Ｈ７１１側に反射させることができる。その結果、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される状態において、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１から正面側に出射される光量を増加して、遊技者の興趣を向上できる。

【１２２９】

リング部材Ｈ７１３は、傾倒装置Ｈ７１０の回転軸となる部分であり、円柱状に形成される。また、リング部材Ｈ７１３は、左右方向に軸を有しボタン部Ｈ１８１の背面側の縁部に沿って配設される。これにより、ボタン部Ｈ１８１の正面側の端部を下方に配置した傾倒位置と、その傾倒位置からボタン部Ｈ１８１の正面側の端部を上方に配置した起立位置との間で傾倒装置Ｈ７１０を回転させることができる。なお、傾倒装置Ｈ７１０の軸部材Ｈ７１６には、ねじりバネＨ７１７が配設されており、そのねじりバネＨ７１７が下枠部材Ｈ７２０と傾倒装置Ｈ７１０とに係合される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０は、下枠部材Ｈ７２０に対して正面側の端部を上方に押し上げる方向（起立位置に変位する方向）に付威された状態で下枠部材Ｈ７２０に配設される。ブラケットＨ７１４は、アルミ等の金属材料を屈曲して構成され、下面視において側面側反射部Ｈ７１２の下縁部に沿う（正面側が開放された）コ字形状に形成される。ブラケットＨ７１４が傾倒装置Ｈ７１０の下面に配設されることで、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作時に傾倒装置Ｈ７１０が下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２に当接して傾倒装置Ｈ７１０が破損することを抑制できる。また、ブラケットＨ７１４は、コ字形状の対向する板部分から下方側に屈曲して形成される連結部Ｈ７１４ａを備える。連結部Ｈ７１４ａは、傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０のアーム部材Ｈ７５５が連結される部分であり、アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂを挿通可能な貫通孔が形成される。アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂが連結部Ｈ７１４ａに挿通されることで、アーム部材Ｈ７５５の変位に連動して傾倒装置Ｈ７１０を変位させることができる。位置が可変される変位体である検出片Ｈ７１５は、変位体を検出する装置であるボタン検出センサＨ７２６の検出光を遮る部材であり、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａを遮る部分と下方側センサＨ７２６ｂを遮る部分とが異なる突出長さで形成される。詳しく説明すると、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から押し込まれた位置を検出する下方側センサＨ７２６ｂを遮る部分の突出距離が、傾倒装置Ｈ７１０の傾倒位置を検出する上方側センサＨ７２６ａを遮る部分の突出距離よりも短く形成される。上枠部材Ｈ７４０は、上面視において傾倒装置Ｈ７１０の側面側反射部Ｈ７１２の下端に屈曲形成される係合片Ｈ７１２ｂが引っかかる（上下方向に重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から

起立位置に変位した際に、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。また、上枠部材Ｈ７４０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２と上下方向に対向配置されると共に下側が開放された半円形状に形成され、傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を支持する上側軸受け部Ｈ７４１を備える。

【１２３０】

上側軸受け部Ｈ７４１は、下側軸受け部Ｈ７２３ａとの対向間に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を収容してリング部材Ｈ７１３を保持する部分であり、円柱状に形成されるリング部材Ｈ７１３の半径よりも若干大きい半径の半円形状に形成される。駆動手段Ｈ７５０は、傾倒装置Ｈ７１０の回転を制御する部分であり、下枠部材Ｈ７２０に配設される駆動モータＨ７２７の駆動力により駆動して、傾倒装置Ｈ７１０の回転を制御することができる。なお、駆動手段Ｈ７５０についての詳しい説明については後述する。また、駆動手段Ｈ７５０を駆動する駆動モータＨ７２７（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。保護カバー部材Ｈ７６０は、上面視において略矩形状に形成される底面部Ｈ７６１と、その底面部Ｈ７６１の外縁に沿って延設され上方側に向かって立設される側壁部Ｈ７６２とを備え、上方側が開放する箱状に形成され、その内側に駆動手段Ｈ７５０を収容した状態で下枠部材Ｈ７２０の下面側に配置可能に構成される。底面部Ｈ７６１は、正面側の端部から突出されると共に下方側に屈曲するＬ字形状に形成される係合部Ｈ７６３と、上方側に向かって突出され駆動手段Ｈ７５０の伝達軸棒Ｈ７５３を下方から支持する凸状部Ｈ７６４とを備える。係合部Ｈ７６３は、駆動手段Ｈ７５０の第１スプリングＨ７５８の下端を係合させる部分である。第１スプリングＨ７５８は、保護カバー部材Ｈ７６０に対して軸支される回転爪部材Ｈ７５７の第１係合部Ｈ７５７ｄと、保護カバー部材Ｈ７６０の係合部Ｈ７６３とに両端が係合されることで、回転爪部材Ｈ７５７の第１係合部Ｈ７５７ｄを下方側に引っ張る方向に付勢することができる。

【１２３１】

次いで、図３４８から図３５２を参照して、駆動手段Ｈ７５０について説明する。初めに図３４８及び図３４９を参照して、駆動手段Ｈ７５０の全体構成について説明する。図３４８（ａ）は、駆動手段Ｈ７５０の正面図であり、図３４８（ｂ）は、図３４８（ａ）のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩｂ線における駆動手段Ｈ７５０の側面図であり、図３４９は、駆動手段Ｈ７５０の正面分解斜視図である。図３４８及び図３４９に示すように、駆動手段Ｈ７５０は、板状の板金部材を折り曲げることにより骨組みを構成する本体部材Ｈ７５１と、その本体部材Ｈ７５１の左右両側に配設される軸部材Ｈ７５２と、駆動モータＨ７２７の駆動力を伝達する伝達軸棒Ｈ７５３と、その伝達軸棒Ｈ７５３の両端に回転不能に固定される一対の円板カムＨ７５４（左円板カムＨ７５４Ｌ、右円板カムＨ７５４Ｒ）と、その円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが挿通されるアーム部材Ｈ７５５と、軸部材Ｈ７５２に軸支されると共に円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１や第２突出部Ｈ７５４ｃ２と回転方向で当接する解除部材Ｈ７５６と、その解除部材Ｈ７５６と同軸で軸支され解除部材Ｈ７５６の回転に伴って相対動作する回転爪部材Ｈ７５７と、その回転爪部材Ｈ７５７を下倒れさせる方向へ向けた付勢力を発生するコイルスプリング状のバネ部材である第１スプリングＨ７５８と、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７との間で互いに離反させる方向の付勢力を発生するねじりバネ状のバネ部材である第２スプリングＨ７５９と、を主に備える。本体部材Ｈ７５１は、アルミ等の金属材料から形成され、左右両端から上方へ向かって折曲され正面視コ字形状に形成される。また、本体部材Ｈ７５１は、対向配置される板部分の対向位置（同軸上）に穿設される軸支孔Ｈ７５１ｂと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される板部分に穿設される挿通孔Ｈ７５１ｃと、を主に備える。なお、駆動モータＨ７２７は、正面時コ字状形状に形成される本体部材Ｈ７５１の内側に配置される。軸支孔Ｈ７５１ｂは、軸部材Ｈ７５２の一端が圧入される孔であり、軸部材Ｈ７５２の外径と略同一の内径に形成される。軸支孔Ｈ７５１ｂに軸部材Ｈ７５２が圧入されることで、本体部材Ｈ７５１の左右両外側に軸部材Ｈ７５２が突出した状態で

配設され、本体部材Ｈ７５１の左右両外側に解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７を配設可能とされる。

【１２３２】

次いで、図３５０を参照して、伝達軸棒Ｈ７５３について説明する。図３５０（ａ）は、伝達軸棒Ｈ７５３の正面分解斜視図であり、図３５０（ｂ）は、伝達軸棒Ｈ７５３の背面分解斜視図である。図３５０に示すように、伝達軸棒Ｈ７５３は、両端に円板カムＨ７５４（図３４９参照）が固定される柱部材Ｈ７５３ａと、その柱部材Ｈ７５３ａに軸支されると共に駆動モータＨ７２７の回転ギヤと歯合する伝達ギヤＨ７５３ｂと、その伝達ギヤＨ７５３ｂと柱部材Ｈ７５３ａとの間で駆動力を伝達するか否かを軸方向の移動により切り替え可能な可動クラッチＨ７５３ｃと、その可動クラッチＨ７５３ｃを伝達ギヤＨ７５３ｂに押し付けるコイルバネＨ７５３ｄと、伝達ギヤＨ７５３ｂの軸部に挿入される挿入部材Ｈ７５３ｅと、を主に備える。柱部材Ｈ７５３ａは、金属性の材料から形成されると共に、断面六角形の柱状体に形成される。また、柱部材Ｈ７５３ａは、その両端部に円板カムＨ７５４を係合させる溝状の係合溝Ｈ７５３ａ１を備える。伝達ギヤＨ７５３ｂは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される円形状の挿通孔Ｈ７５３ｂ１と、可動クラッチＨ７５３ｃと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸心方向に沿った凹凸が形成されるクラッチ部Ｈ７５３ｂ２と、を主に備える。挿入部材Ｈ７５３ｅは、柱部材Ｈ７５３ａに対する伝達ギヤＨ７５３ｂの軸位置を決める部材であり、伝達ギヤＨ７５３ｂの挿通孔Ｈ７５３ｂ１に挿入可能な円柱状に形成される。また、挿入部材Ｈ７５３ｅは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される六角形状の挿通孔Ｈ４７５３ｅ１が形成され、柱部材Ｈ７５３ａに対して回転（空回り）不能な状態で配設される。伝達ギヤＨ７５３ｂは、挿通孔Ｈ７５３ｂ１に挿入部材Ｈ７５３ｅが挿入された状態で柱部材Ｈ７５３ａに挿入されることで、柱部材Ｈ７５３ａが固定された場合にでも、柱部材Ｈ７５３ａ（挿入部材Ｈ７５３ｅ）に対して回転（空回り）することができる。可動クラッチＨ７５３ｃは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される六角形状の挿通孔Ｈ７５３ｃ１と、伝達ギヤＨ７５３ｂと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸方向に沿った凹凸が形成されると共にクラッチ部Ｈ７５３ｂ２と係合可能に構成されるクラッチ部Ｈ７５３ｃ２と、を主に備える。なお、本実施形態では、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２の頂部の角度が約１００°の山形の凸部および凹部から構成される。柱部材Ｈ７５３ａの外形と同様の六角形状に挿通孔Ｈ７５３ｃ１が形成されることで、挿通孔Ｈ７５３ｂ１に柱部材Ｈ７５３ａを挿通させた状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対する伝達ギヤＨ７５３ｂの回転（空振り）が規制される。また、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２とが係合されることで、駆動モータＨ７２７から伝達ギヤＨ７５３ｂに伝達される駆動力が、可動クラッチＨ７５３ｃを介して柱部材Ｈ７５３ａに伝達される。これにより、円板カムＨ７５４（図３４９参照）を回転させることが可能になる。なお、可動クラッチＨ７５３ｃは、通常はコイルバネＨ７５３ｄの付勢力により伝達ギヤＨ７５３ｂに近接する位置に配置され、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２の係合関係が保たれる。一方で、可動クラッチＨ７５３ｃに軸方向の負荷がかけられることにより、柱部材Ｈ７５３ａの軸方向に沿って伝達ギヤＨ７５３ｂから離反する態様で移動可能に構成される。アーム部材Ｈ７５５は、樹脂材料から構成され、一方向に長い板状に形成される。またアーム部材Ｈ７５５は、長手方向一方側の端部に長手方向に沿って長孔状に穿設されると共に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが挿通される案内孔Ｈ７５５ａと、長手方向他方側の端部に配設されると共に傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａに挿通される円柱状の連結棒Ｈ７５５ｂと、を主に備える。アーム部材Ｈ７５５は、傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａに連結棒Ｈ７５５ｂが回転可能な状態で軸支される。また、案内孔Ｈ７５５ａの長手方向における距離は、円板カムＨ７５４が回転された際の連結ピンＨ７５４ｅの回転軌跡の直径よりも大きく形成される。これらにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、円板カムＨ７５４が一回転以上回転した際に、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅの変位に伴って連結ピンＨ７５４ｅを案内孔Ｈ７５５ａに沿って摺動させられると共に、軸部Ｈ７１１ｅを軸に回転させられる。

【１２３３】
次いで、図３５１を参照して、円板カムＨ７５４について説明する。図３５１（ａ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶａ方向視における右円板カムＨ７５４Ｒの側面図であり、図３５１（ｂ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｂ方向視における右円板カムＨ７５４Ｒの側面図であり、図３５１（ｃ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｃ方向視における左円板カムＨ７５４Ｌの側面図であり、図３５１（ｄ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＩＶｄ方向視における左円板カムＨ７５４Ｌの側面図である。なお、以下の説明では、左円板カムＨ７５４Ｌと右円板カムＨ７５４Ｒとのそれぞれにおいて、対向する側を「対向方向内側」と称し、対向する側と反対側を「対向方向外側」と称して説明する。図３５１（ａ）及び（ｂ）に示すように、右円板カムＨ７５４Ｒは、略円板状に形成される円板部Ｈ７５４ａと、その円板部Ｈ７５４ａの軸心部分に穿設される中心軸部Ｈ７５４ｂと、円板部Ｈ７５４ａの軸心部分が対向方向内側に向かって屈曲されることで対向方向内側に向かって凸状に膨出される第１膨出部Ｈ７５４ｃと、その第１膨出部Ｈ７５４ｃの径方向外側部分から対向方向外側に向かって屈曲されることで対向方向外側に向かって凸状に膨出される第２膨出部Ｈ７５４ｄと、その第２膨出部Ｈ７５４ｄから対向方向外側に向かって円柱状に突出されアーム部材Ｈ７５５（図３５０参照）に連結される連結ピンＨ７５４ｅと、第２膨出部Ｈ７５４ｄよりも軸心側から対向方向外側に突設して形成される係合部Ｈ７５４ｆと、円板部Ｈ７５４ａの外周面の一部を軸心側に向かって切り欠いて形成される右検出部Ｈ７５４ｇＲと、を主に備える。なお、右円板カムＨ７５４Ｒは、右検出部Ｈ７５４ｇＲが、左円板カムＨ７５４Ｌの左検出部Ｈ７５４ｇＬと６０°の角度をなす位置に配置されることのみが異なり、その他は右円板カムＨ７５４Ｒの形状を鏡写しした形状から構成される。中心軸部Ｈ７５４ｂは、内周が柱部材Ｈ７５３ａと対応する六角形状に形成される。これにより、中心軸部Ｈ７５４ｂに柱部材Ｈ７５３ａを挿通させた状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対する右円板カムＨ７５４Ｒの回転（空回り）が規制される。第１膨出部Ｈ７５４ｃは、中心軸部Ｈ７５４ｂの軸を中心に円環形状に膨出して形成されると共に、外周面の一部から径方向の外側に突出する２箇所の第１突出部Ｈ７５４ｃ１と、第２突出部Ｈ７５４ｃ２とを備える。第１突出部Ｈ７５４ｃ１と第２突出部Ｈ７５４ｃ２とは、後述する解除部材Ｈ７５６と当接する部分であり、同一の形状に形成されると共に中心軸部Ｈ７５４ｂの中心から径方向外側に同じ距離突出する位置に形成される。また、第１突出部Ｈ７５４ｃ１と第２突出部Ｈ７５４ｃ２とは、それぞれ円板部Ｈ７５４ａの軸を中心に公転方向に約１５０°ずれた位置に形成され、円板カムＨ７５４の回転時に異なるタイミングで解除部材Ｈ７５６に当接可能に構成される。連結ピンＨ７５４ｅは、駆動手段Ｈ７５０の第１初期状態において、傾倒状態における傾倒装置Ｈ７１０の軸部Ｈ７１１ｅと最も離間距離の長い位置に配置される。即ち、中心軸部Ｈ７５４ｂに対して傾倒状態における傾倒装置Ｈ７１０の軸部Ｈ５１１ｅの反対側に連結ピンＨ７５４ｅが配設される。係合部Ｈ７５４ｆは、円板部Ｈ７５４ａの中心軸部Ｈ７５４ｂを挟んで一対形成される。また、係合部Ｈ７５４ｆは、突出先端が略Ｌ字状に屈曲され、その屈曲部分の先端が柱部材Ｈ７５３ａの係合溝Ｈ７５３ａ１に挿入される。これにより、柱部材Ｈ７５３ａを右円板カムＨ７５４Ｒの中心軸部Ｈ７５４ｂに挿入した状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対して右円板カムＨ７５４Ｒの軸方向への変位が規制される。

【１２３４】
次いで、図３５２を参照して、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７とについて説明する。なお、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７とは左右一対で配設され、それらの構成は左右で同一なので、一方のみを説明する。図３５２（ａ）及び図３５２（ｂ）は、図３４９の矢印ＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶａ方向視における解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７の側面図である。なお、図３５２（ａ）では、解除部材Ｈ７５６に対して回転爪部材Ｈ７５７が第２スプリングＨ７５９の付勢方向終端位置まで回転した角度大状態が図示され、図３５２（ｂ）では、解除部材Ｈ７５６に対して回転爪部材Ｈ７５７が第２スプリングＨ７５９の付勢力に抗して終端位置まで回転した角度小状態が図示される。図３５

２（ａ）及び図３５２（ｂ）に示すように、解除部材Ｈ７５６は、軸部材Ｈ７５２に軸支される軸支孔Ｈ７５６ａを有する円環状に形成される本体部Ｈ７５６ｂ（図３４９参照）と、軸支孔Ｈ７５６ａの中心軸を中心とする円弧形状で回転爪部材Ｈ７５７側に向かって本体部Ｈ７５６ｂから凸設される凸設ピンＨ７５６ｃと、本体部Ｈ７５６ｂから最大径で張り出す部分として構成される被当接部Ｈ７５６ｄと、を主に備え、樹脂材料から形成される。解除部材Ｈ７５６は、軸支孔Ｈ７５６ａが軸部材Ｈ７５２に軸支されることで、本体部材Ｈ７５１に対して回転可能に保持され、被当接部Ｈ７５６ｄに円板カムＨ７５４が当接しない状態では、第２スプリングＨ７５９の付勢力により回転爪部材Ｈ７５７に対して軸部材Ｈ７５２を軸に図３５２に示す状態において右回り方向に最大位置まで回転され、角度大状態とされる。凸設ピンＨ７５６ｃは、回転爪部材Ｈ７５７に当接して、回転爪部材Ｈ７５７に駆動力を伝達する部分であり、回転爪部材Ｈ７５７に当接可能な長さに設定される。また、凸設ピンＨ７５６ｃには、第２スプリングＨ７５９の一端が係合されており、これにより、第２スプリングＨ７５９の付勢力が解除部材Ｈ７５６に伝達される。被当接部Ｈ７５６ｄは、組立状態において、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２が当接可能に構成される部分である。被当接部Ｈ７５６ｄに第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２が当接されることで、解除部材Ｈ７５６を本体部材Ｈ７５１に対して回転させることができる。回転爪部材Ｈ７５７は、軸部材Ｈ７５２に軸支される軸支孔Ｈ７５７ａを有する本体部Ｈ５７５ｂと、軸支孔Ｈ７５７ａの中心軸を中心とする円弧形状に沿って解除部材Ｈ７５６の凸設ピンＨ７５６ｃを案内可能な大きさで本体部Ｈ７５７ｂに穿設される（凸設ピンＨ７５６ｃの移動軌跡を内側に含む大きさで穿設される）案内長孔Ｈ７５７ｃと、本体部Ｈ７５７ｂから突設され第１スプリングＨ７５８の上端を係合可能に湾曲して形成される第１係合部Ｈ７５７ｄと、軸支孔Ｈ７５７ａの中心軸から径方向外側に最大径で張り出した位置から軸支孔Ｈ７５７ａを軸とする周方向に沿って本体部Ｈ７５７ｂから凸設される鉤状部Ｈ７５７ｅと、軸支孔Ｈ７５７ａを軸とする周方向に沿って本体部Ｈ５７５ｂに凹設され第２スプリングＨ７５９の端部が係合される第２係合部Ｈ７５７ｆと、を主に備える。本実施形態では、図３５２（ａ）に示す角度大状態において、解除部材Ｈ７５６が回転爪部材Ｈ７５７に対して後転方向（図３５２（ａ）時計回り方向）の終端位置に配置される。そのため、角度大状態において、被当接部Ｈ７５６ｄに押し下げ方向の負荷がかけられると、解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７が一体となって後転方向に回転する。一方、角度大状態において、被当接部Ｈ７５６ｄに押し下げ方向の負荷がかけられると、図３５２（ｂ）に示す角度小状態に至るまでは解除部材Ｈ７５６のみを回転させ回転爪部材Ｈ７５７の姿勢を維持することができる。

【１２３５】

次いで、操作ユニットＨ１８０の動作について説明する。初めに、図３５３及び図３５４を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、遊技者が押し込み操作する場合に動作について説明する。図３５３及び図３５４は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図３５３では、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図３５４では、図３５３の状態から遊技者が傾倒装置Ｈ７１０を終端位置まで押し込んだ状態が図示される。また、図３５３及び図３５４では、傾倒装置Ｈ７１０を押圧操作する遊技者の手の一例が２点鎖線で図示される。図３５３に示すように、傾倒装置Ｈ７１０は、ねじりバネＨ７１７により後転方向（図３５３時計周り）の付勢力を受けると共に、側面側反射部Ｈ７１２の被係合凹部Ｈ７１２ａが回転爪部材Ｈ７５７の鉤状部Ｈ７５７ｅに引っ掛けられる。これにより、傾倒位置に配置された状態で傾倒装置Ｈ７１０が姿勢維持される。即ち、傾倒位置に配置された状態において傾倒装置Ｈ７１０には、後転方向（図３５３時計回り）の付勢力が常時作用される。図３５３に示す状態において、傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５ｇは、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａの検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサＨ７２６の下方側センサＨ７２６ｂの検出溝の手前に配置される。これにより、パチンコ機Ｈ１０は、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置されることと、遊技者に

よる押圧操作がされていないこととを認識することができる。図３５４に示すように、遊技者が傾倒装置Ｈ７１０を押し込む操作を行うと、傾倒装置Ｈ７１０が前転方向（図３５３反時計周り）に約３°回転する。この状態において、傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５ｇは、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａの検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサＨ７２６の下方側センサＨ７２６ｂの検出溝に挿通される。従って、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａ及び下方側センサＨ７２６ｂの検出状態の変化を判定することにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から遊技者に押し込み操作されたことを判定することができる。

【１２３６】

次いで、図３５３、図３５５及び図３５６を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に第１の速度（円板カムＨ７５４の回転速度）で変位する場合の動作について説明する。図３５５及び図３５６は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図３５５及び図３５６では、図３５３に示す状態から円板カムＨ７５４が所定量だけ前転方向（図３５５反時計回り方向）に回転し回転爪部材Ｈ７５７が姿勢変化した状態が図示される。図３５５及び図３５６に示すように、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段Ｈ７５０が第１初期状態とされる図３５３に示す状態から、円板カムＨ７５４を前転方向（図３５３反時計回り方向）に回転させると、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１が解除部材Ｈ７５６の被当接部Ｈ７５６ｄを押し下げることで解除部材Ｈ７５６が後転方向（図３５３時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。このとき、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５の案内孔Ｈ７５５ａの一方の終端位置（傾倒装置Ｈ７１０に連結される側から遠い側の終端位置）に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが配置される。よって、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向の（起立位置への）動作は、アーム部材Ｈ７５５により規制されるので、傾倒装置Ｈ７１０の上昇動作が、円板カムＨ７５４の回転角度に対応した動作態様とされる。そして、図３５６に示すように、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが、傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａ（アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂが連結される位置）と円板カムＨ７５４の回転軸とを繋ぐ直線上まで回転されることで、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置まで変位される。なお、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１と解除部材Ｈ７５６との当接が解除され、解除部材Ｈ７５６が図３５５に示す状態から前転方向（図３５５反時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒位置における傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａと係合可能な位置（図３５３に示す位置と同じ位置）まで前転方向に回転される。よって、図３５６に示す起立位置に配置された状態から、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が遊技者に押圧操作される場合には、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５を円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅに倣って（案内孔Ｈ７５５ａに沿って連結ピンＨ７５４ｅを摺動させて）変位させることで、傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置まで変位させると共に、傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置に保持することができる。また、図３５６に示す起立位置に配置された状態から、円板カムＨ７５４が前転方向（図３５６反時計回り方向）にさらに回転される場合には、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが前転方向に回転することで、アーム部材Ｈ７５５が下方に向けて引っ張られ、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に向けて変位される。即ち、円板カムＨ７５４の回転角度に対応した下降動作を傾倒装置Ｈ７１０にさせることができる。

【１２３７】

次いで、図３５７及び図３５８を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に第２の速度（傾倒装置Ｈ７１０の軸部材Ｈ７１６に配設されるねじりバネＨ７１７の付勢力）で変位する場合の動作について説明する。図３５７及び図３５８は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＸＸＶＩ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図３５７では、図３５２に示す状態から円板カムＨ７５４が回転され、第２突出部Ｈ７５４ｃ２が被当接部Ｈ７５６ｄに当接された状態が図示され、図３５８では、図３５７に示す状態か

ら円板カムＨ７５４が所定量だけ前転方向（図３５７の反時計回り方向）に回転し回転爪部材Ｈ７５７が姿勢変化した状態が図示される。図３５７及び図３５８に示すように、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段Ｈ７５０が第２初期状態とされる図３５７に示す状態から、円板カムＨ７５４を前転方向（図３５７反時計回り方向）に回転させると、円板カムＨ７５４の第２突出部Ｈ７５４ｃ２が解除部材Ｈ７５６の被当接部Ｈ７５６ｄを押し下げることで解除部材Ｈ７５６が後転方向（図３５７時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。このとき、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５の案内孔Ｈ７５５ａの他方の終端位置（傾倒装置Ｈ７１０に連結される側に近い終端位置）に近い位置に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが配置される（即ち、一方の終端位置との間に距離を隔てた位置に配置される）。よって、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向の動作は、上記した第１の速度（円板カムＨ７５４の回転速度）に伴って変位されず、傾倒装置Ｈ７１０に配置されるねじりバネＨ７１７の付勢力による変位速度に伴って変位される。なお、第１１１実施形態では、ねじりバネＨ７１７の付勢力による傾倒装置Ｈ７１０の変位速度は、第１の速度よりも速く設定される（即ち、付勢力が十分に強く設定される）。従って、第１１１実施形態では、第１の速度と第２の速度とで、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向への動作速度を変更することができるので、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出態様を増やすことができる。その結果、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出効果を向上できる。また、第１１１実施形態では、円板カムＨ７５４を後転方向（図３５３～図３５８時計回り方向）に回転させて、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２を被当接部Ｈ７５６ｄに当接させて解除部材Ｈ７５６を前転方向（図３５３～図３５８反時計回り方向）に回転させた場合には、上記したように回転爪部材Ｈ７５７が非変位とされる（図３５２（ｂ）参照）。これにより、回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合を解除しない態様で、円板カムＨ７５４の位置を変更することができる。その結果、第１の速度または第２の速度で連続して傾倒装置Ｈ７１０を起立位置に変位させることが可能となり、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出効果を向上することができる。

【１２３８】

次いで、図３５９から図３６７を参照して、揺動装置Ｈ７３０について説明する。初めに、図３５９から図３６２を参照して、揺動装置Ｈ７３０の全体構成について説明する。図３５９（ａ）は、揺動装置Ｈ７３０上面図であり、図３５９（ｂ）は、図３５９（ａ）の矢印ＭＤＣＣＣＸＣＩＩｂ方向視における揺動装置Ｈ７３０の側面図であり、図３６０（ａ）は、図３５９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩａ線における揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図３６０（ｂ）は、図３５９（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩｂ線における揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図３６１は、揺動装置Ｈ７３０の分解正面斜視図であり、図３６２は、揺動装置Ｈ７３０の分解背面斜視図である。なお、上記したように、揺動装置Ｈ７３０はパチンコ機Ｈ１０に対して変位部材Ｈ７９０を正面側上方に傾けた状態で下枠部材Ｈ７２０に配置される（図３４６参照）が、揺動装置Ｈ７３０における以下の説明では、ベース手段Ｈ７７０、駆動手段Ｈ７８０、及び、変位部材Ｈ７９０が配設される方向（図３５９（ａ）の上下方向）を前後方向として説明する。図３５９から図３６２に示すように、揺動装置Ｈ７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。なお、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設されており、第１コイルバネＨ７９３及び第２コイルバネＨ７９４により駆動手段Ｈ７８０に対して正面側に平行に張り出した状態（図３５９（ａ）に示す状態）を駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の初期位置として説明する。変位部材Ｈ７９０は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース手段Ｈ７７０から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材Ｈ７９０

は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部Ｈ７９１と、その透過部Ｈ７９１の背面側の縁部３箇所から背面側に向かって突出する係合部Ｈ７９２と、を主に備える。透過部Ｈ７９１は、背面側（矢印Ｂ方向側）から入射される光を拡散して正面側から出射させるための光拡散部であり、半円形状に形成される内方側の側面（背面側の側面）に凹凸状に形成される凹凸部Ｈ７９１ａを備え、無色透明の光を透過可能な樹脂材料から形成される。なお、透過部Ｈ７９１の凹凸部Ｈ７９１ａは、透過部Ｈ７９１の外方側の側面（正面側の側面）に形成されても良いし、透過部Ｈ７９１の内方側および外方側の両側面に形成しても良い。また、透過部Ｈ７９１が平坦面を有する平板状に形成され、その平坦面の少なくとも一方の側面に凹凸部Ｈ７９１ａが形成されても良い。また、凹凸形状の凹凸部Ｈ７９１ａにより光を拡散するものでなく、レーザー光等により透過部Ｈ７９１の内部に形成した傷により光を拡散するものであっても良い。

【１２３９】

係合部Ｈ７９２は、上方側の同一高さ位置に形成される一対の上側係合部Ｈ７９２ａと、下方側の縁部に形成される下側係合部Ｈ７９２ｂと、を備え、それら一対の上側係合部Ｈ７９２ａ及び下側係合部Ｈ７９２ｂがベース手段Ｈ７７０または駆動手段Ｈ７８０に変位可能な状態で連結される。これにより、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能とされる。一対の上側係合部Ｈ７９２ａは、背面側の突出先端部から屈曲する屈曲部Ｈ７９２ａ１と、その屈曲部Ｈ７９２ａ１から背面側に向かって円柱状に突出する円柱部Ｈ７９２ａ２と、を主に備える。屈曲部Ｈ７９２ａ１は、駆動手段Ｈ７８０に係合される部分であり、組み立て状態では駆動手段Ｈ７８０の内側に配設され、変位部材Ｈ７９０が正面側（矢印Ｆ方向側）へ所定距離変位する場合に、駆動手段Ｈ７８０に当接して変位部材Ｈ７９０の正面側への変位を規制可能とされる。これにより、駆動手段Ｈ７８０からの変位部材Ｈ７９０の脱落を抑制できる。なお、第１１１実施形態では、一対の上側係合部Ｈ７９２ａのそれぞれの屈曲部Ｈ７９２ａ１が、それぞれ反対方向となる左右方向外側に向けて屈曲される。円柱部Ｈ７９２ａ２は、上側係合部Ｈ７９２ａと駆動手段Ｈ７８０との間に配設される第１コイルバネＨ７９３を案内する部分であり、第１コイルバネＨ７９３の内径よりも小さい外径に形成され、第１コイルバネＨ７９３の内部に挿入可能とされる。なお、上側係合部Ｈ７９２ａは、円柱部Ｈ７９２ａ２に案内される第１コイルバネＨ７９３の付勢力により正面側に向かって付勢された状態で駆動手段Ｈ７８０に配設される。下側係合部Ｈ７９２ｂは、ベース手段Ｈ７７０と係合される屈曲部Ｈ７９２ｂ１を備える。組み立て状態では、ベース手段Ｈ７７０に形成される溝部の内側に屈曲部Ｈ７９２ｂ１が挿入され、正面側（矢印Ｆ方向側）または背面側（矢印Ｂ方向側）へ変位部材Ｈ７９０が所定距離変位する場合に、ベース手段Ｈ７７０に当接して変位部材Ｈ７９０の正面側または背面側への変位を規制可能とされる。これにより、ベース手段Ｈ７７０からの変位部材Ｈ７９０の脱落を抑制できる。なお、下側係合部Ｈ７９２ｂとベース手段Ｈ７７０との間には、第２コイルバネＨ７９４が配設されており、その第２コイルバネＨ７９４の付勢力により、下側係合部Ｈ７９２ｂは正面側に向かって付勢された状態で配設される。変位部材Ｈ７９０は、第１コイルバネＨ７９３及び第２コイルバネＨ７９４により正面側に付勢されることで、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位した後で初期位置に変位することができる。即ち、変位部材Ｈ７９０に負荷がかけられていない状態（例えば、駆動手段Ｈ７８０からの駆動力が作用していない状態）では、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０が初期位置に配置される。

【１２４０】

次いで、図３６３を参照して、ベース手段Ｈ７７０について説明する。図３６３（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０の分解正面斜視図であり、図３６３（ｂ）は、ベース手段Ｈ７７０の分解背面斜視図である。図３６３（ａ）及び図３６３（ｂ）に示すように、ベース手段Ｈ７７０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に締結固定される上側ベース部材Ｈ７７１と、その上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側ベース部材Ｈ７７２と、上側ベース部材Ｈ７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材

Ｈ７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４と、を主に備える。上側ベース部材Ｈ７７１は、正面側に基板部材Ｈ７７３が取り付けられる正面部Ｈ７７１ａと、その正面部Ｈ７７１ａの上方側の縁部から背面側に向かって延設される上面部Ｈ７７１ｂと、正面部Ｈ７７１ａの下方側の縁部の左右両端から背面側に向かって突出される第１係合部Ｈ７７１ｃと、正面部Ｈ７７１ａの下方側の縁部から下方側に向かって突出される第２係合部Ｈ７７１ｄと、正面部Ｈ７７１ａの左右両側に位置し前後方向に開口する円環形状に形成される挿通孔Ｈ７７１ｅと、を主に備え、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。正面部Ｈ７７１ａは、正面視において上方側が開放される略コ字形状に形成され、開放部分を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３に配線を連結することができる。また、正面部Ｈ７７１ａの開放部分を覆設する位置に基板部材Ｈ７７３を配設可能に形成され、開放部分を介して基板部材Ｈ７７３の発光により生じる熱を放温することが可能とされる。これにより、基板部材Ｈ７７３が熱により破損することを抑制できる。また、正面部Ｈ７７１ａには、左右両側に一対形成される挿通孔Ｈ７７１ｅの内側部分に第１拡散部材Ｈ７７４を挿通した螺子を螺入可能な締結部Ｈ７７１ａ１が円柱状に形成される。これにより、正面部Ｈ７７１ａの正面側に第１拡散部材Ｈ７７４を締結固定することができる。なお、基板部材Ｈ７７３は、正面部Ｈ７７１ａに円柱状に形成される締結部Ｈ７７１ａ１を避けるように円弧状に凹設される凹部Ｈ７７３ａを備え、その凹部Ｈ７７３ａの内側に締結部Ｈ７７１ａ１を挿入した状態で正面部Ｈ７７１ａの正面側に配設される。これにより、上側ベース部材Ｈ７７１に対する基板部材Ｈ７７３の上下左右方向への移動を規制でき、また、正面側に第１拡散部材Ｈ７７４が配設されることで、上側ベース部材Ｈ７７１に対する基板部材Ｈ７７３の前後方向の移動が規制される。

【１２４１】

上面部Ｈ７７１ｂは、後述する駆動手段Ｈ７８０を軸支する部分であり、上下方向に円形状に貫通され駆動手段Ｈ７８０の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが挿通される上側軸支部Ｈ７７１ｂ１を備える。これにより、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して相対変位可能な状態で保持される。第１係合部Ｈ７７１ｃは、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に係合する部分であり、下枠部材Ｈ７２０に係合するように先端が屈曲される略Ｌ字状に形成される。下枠部材Ｈ７２０に揺動装置Ｈ７３０を配設する際には、第１係合部Ｈ７７１ｃを下枠部材Ｈ７２０に係合させることで、挿通孔Ｈ７７１ｅを挿通した螺子を下枠部材Ｈ７２０に締結させやすくできる。なお、ベース手段Ｈ７７０は、挿通孔Ｈ７７１ｅを挿通した螺子を下枠部材Ｈ７２０に締結することにより、下枠部材Ｈ７２０に対して固定される。これにより、後述するように駆動手段Ｈ７８０が動作される際に、ベース手段Ｈ７７０が下枠部材Ｈ７２０に対して非変位とされる。第２係合部Ｈ７７１ｄは、下側ベース部材Ｈ７７２に係合する部分であり、下側ベース部材Ｈ７７２に係合するように先端が屈曲される略Ｌ字状に形成される。上側ベース部材Ｈ７７１に下側ベース部材Ｈ７７２を配設する際には、第２係合部Ｈ７７１ｄを下側ベース部材Ｈ７７２に係合させることで、下側ベース部材Ｈ７７２を挿通した螺子を上側ベース部材Ｈ７７１に締結させやすくできる。下側ベース部材Ｈ７７２は、上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設され、第２係合部Ｈ７７１ｄが係合される底面部Ｈ７７２ａと、その底面部Ｈ７７２ａの背面側（矢印Ｄ方向側）の縁部から上方側に延設され、上側ベース部材Ｈ７７１の背面側の一部を覆う背面部Ｈ７７２ｂと、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。底面部Ｈ７７２ａは、第２係合部Ｈ７７１ｄを挿入させると共に第２係合部Ｈ７７１ｄの先端を係合可能な形状に凹設される被係合部Ｈ７７２ａ１と、矩形状に開口され変位部材Ｈ７９０の下側係合部Ｈ７９２ｂの屈曲部Ｈ７９２ｂ１を挿入可能な開口部Ｈ７７２ａ２と、を主に備える。開口部Ｈ７７２ａ２は、変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して初期位置から変位させる場合に、その変位を許容すると共に所定以上の変位を規制する部分であり、屈曲部Ｈ７９２ｂ１に対して所定の隙間を有する大きさに形成される。背面部Ｈ７７２ｂは、上下方向に円形状に貫通され駆動手段Ｈ７８０の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが挿通される下側軸支部Ｈ７７２ｂ１と、前後方向に穿設され上側ベース部材Ｈ７７１に螺入する螺子を背面側から挿入可能な挿通孔Ｈ７７２ｂ

２と、を主に備える。
【１２４２】
下側軸支部Ｈ７７２ｂ１は、上面部Ｈ７７１ｂに形成される上側軸支部Ｈ７７１ｂ１と同軸上に形成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０は、ベース手段Ｈ７７０に対して上下の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが軸支され、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１の中心を軸として回転可能とされる。基板部材Ｈ７７３は、正面側に複数の発光手段Ｈ７７３ｂが配置される電子基板（プリント基板）であり、正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４に向けて光を発光可能とされる。なお、第１拡散部材Ｈ７７４に出射される光は、第１拡散部材Ｈ７７４を透過して変位部材Ｈ７９０の背面側に出射され、変位部材Ｈ７９０を介し操作ユニットＨ１８０の正面側から出射される。第１拡散部材Ｈ７７４は、正面視において基板部材Ｈ７７３を覆設する大きさに形成される。これにより、操作ユニットＨ１８０の内部に不正部材を挿入できたとしても、基板部材Ｈ７７３まで、その不正部材が挿入されることを抑制できる。即ち、基板部材Ｈ７７３は、遊技者の操作が不可能な領域に配置される。また、第１拡散部材Ｈ７７４は、発光手段Ｈ７７３ｂの光が照射される領域が正面側に向かって部分的に膨出され、その膨出部分の正面側の側面に凹凸状に形成される凹凸部Ｈ７７４ａが形成される。発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光は、凹凸部Ｈ７７４ａを介して正面側に出射されることにより左右上下方向に拡散される。これにより、第１拡散部材Ｈ７７４の正面側に配設される変位部材Ｈ７９０に発光手段Ｈ７７３ｂの光を照射しやすくできる。また、第１拡散部材Ｈ７７４は、上側ベース部材Ｈ７７１の締結部Ｈ７７１ａ１に螺入する螺子を挿通可能に前後方向に挿通する挿通孔Ｈ７７４ｂを備え、正面側から挿通孔Ｈ７７４ｂを挿通した螺子を上側ベース部材Ｈ７７１に締結することで、上側ベース部材Ｈ７７１に締結固定される。
【１２４３】
次いで、図３６４を参照して、駆動手段Ｈ７８０について説明する。図３６４（ａ）は、駆動手段Ｈ７８０の分解正面斜視図であり、図３６４（ｂ）は、駆動手段Ｈ７８０の分解背面斜視図である。図３６４（ａ）及び図３６４（ｂ）に示すように、駆動手段Ｈ７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される錘部材Ｈ７８２と、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ７８３と、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ７８４と、を主に備える。錘部材Ｈ７８２は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａの回転により回転される部材であり、駆動軸Ｈ７８１ａが挿入される挿入孔Ｈ７８２ａを備える。また、錘部材Ｈ７８２は、半円形状に形成されると共に、挿入孔Ｈ７８２ａが円形部分の中心位置に形成される。即ち、錘部材Ｈ７８２は、駆動軸Ｈ７８１ａの軸に対して一方に偏る位置に配置される。そのため、錘部材Ｈ７８２を駆動軸Ｈ７８１ａの軸を中心に回転させた際には、錘部材Ｈ７８２の回転に伴って錘部材Ｈ７８２の重心が駆動軸Ｈ７８１ａの軸回りを回転変位することとなり、錘部材Ｈ７８２の回転に伴って錘部材Ｈ７８２の遠心力が作用する方向を変更することができる。この遠心力の作用する方向の変化により、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して変位させることができる。なお、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位についての詳しい説明は後述する。上側カバー部材Ｈ７８３は、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の上方側（矢印Ｕ方向側）を覆設するために下方側（矢印Ｄ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ７８３ａと、そのカバー部Ｈ７８３ａの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部Ｈ７８３ｂ１が形成される突設部Ｈ７８３ｂと、カバー部Ｈ７８３ａの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１に挿入される上側軸部Ｈ７８３ｃと、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。収容凹部Ｈ７８３ｂ１は、上述した変位部材Ｈ７９０（図３６２参照）の上側係合部Ｈ７９２ａが挿入される部分であり、左右外側の側面に上側係合部Ｈ７９２ａの屈曲部Ｈ７９２ａ１と係合可能な凸部Ｈ７８３ｂ２が内側に向かって突出される。また、凸部Ｈ７８３ｂ２と上下に隣り合う部分には、収容凹部Ｈ

７８３ｂ１の一部が背面側に向かって切り欠かれる。これにより、凸部Ｈ７８３ｂ２を左右外側に変形可能とされ、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側に上側係合部Ｈ７９２ａを挿入する際には、凸部Ｈ７８３ｂ２を左右外側に変形させて上側係合部Ｈ７９２ａを挿入可能な大きさの開口を形成できる。一方で、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側に上側係合部Ｈ７９２ａを挿入した後では、凸部Ｈ７８３ｂ２を元の位置に戻すことで、凸部Ｈ７８３ｂ２を上側係合部Ｈ７９２ａの屈曲部Ｈ７９２ａ１と前後方向に重なる位置に配置できる。その結果、変位部材Ｈ７９０が上側カバー部材Ｈ７８３（駆動手段Ｈ７８０）から抜け出ることを抑制できる。なお、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側部分における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の開口幅は、屈曲部Ｈ７９２ａ１を除く上側係合部Ｈ７９２ａの左右方向における厚みよりも若干大きく形成される。これにより、所定の駆動力が変位部材Ｈ７９０に作用する場合に変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して左右方向に変位可能とされる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位ついての詳しい説明は後述する。

下側カバー部材Ｈ７８４は、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆設するために上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ７８４ａと、カバー部Ｈ７８４ａの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の下側軸支部Ｈ７７２ｂ１に挿入される下側軸部Ｈ７８４ｂと、下側カバー部材Ｈ７８４の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体Ｈ７８５が配設される被当接部Ｈ７８４ｃと、を主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。被当接部Ｈ７８４ｃは、上述したボタン部Ｈ１８１が遊技者に押圧操作され傾倒装置Ｈ７１０が下方側に押し込まれる位置に変位した場合に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して当接される部分である。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作した場合には、その遊技者の操作力が駆動手段Ｈ７８０に作用される。従って、ボタン部Ｈ１８１の操作に伴って傾倒装置Ｈ７１０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０を変位させることができる。その結果、ボタン部Ｈ１８１を操作する遊技者の興趣を向上できる。なお、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作に伴う揺動装置Ｈ７３０の変位についての詳しい説明は後述する。

【１２４４】

次いで、図３６５から図３６７を参照して、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０および変位部材Ｈ７９０を変位させた場合について説明する。初めに、図３６５及び図３６６を参照して、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位について説明する。図３６５（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０の上面図であり、図３６５（ｂ）は、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における駆動手段Ｈ７８０の断面図であり、図３６６（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０の上面図であり、図３６６（ｂ）は、図３６６（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＸｂ線における駆動手段Ｈ７８０の断面図である。なお、図３６５（ａ）及び図３６５（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転させた状態（以下「左向き状態」と称す）が図示され、図３６６（ａ）及び図３６６（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転させた状態（以下「右向き状態」と称す）が図示される。また、以下の説明では、左向き状態と右向き状態との間の中間位置に駆動手段Ｈ７８０が配置される状態（図３５９に示す状態）を「中間配置状態」と称して説明する。また、図３６５（ｂ）及び図３６６（ｂ）では、錘部材Ｈ７８２の変位により作用する遠心力の方向が矢印Ｈ７８２ｂの符号を付して図示される。また、錘部材Ｈ７８２を駆動する駆動モータＨ７８１（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。図３６５に示すように、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１が回転されて、錘部材Ｈ７８２が駆動軸Ｈ７８１ａに対して右側に位置する際には、その錘部材Ｈ７８２の遠心力が右方向に作用される（図３６５（ｂ）の矢印Ｈ７８２ｂ参照）。これにより、駆動手段Ｈ７８０の背面側が右方向に引っ張られ、駆動手段Ｈ７８０が

ベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転される。一方、図３６６に示すように、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１が回転されて、錘部材Ｈ７８２が駆動軸Ｈ７８１ａに対して左側に位置する際には、その錘部材Ｈ７８２の遠心力が左方向に作用される（図３６６（ｂ）の矢印Ｈ７８２ｂ参照）。これにより、駆動手段Ｈ７８０の背面側が左方向に引っ張られ、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転される。この場合、上記したように駆動手段Ｈ７８０には、変位部材Ｈ７９０が配設されるので、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を変位させた場合には、ベース手段Ｈ７７０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができる。よって、ベース手段Ｈ７７０の第１拡散部材Ｈ７７４及び基板部材Ｈ７７３に対する変位部材Ｈ７９０の姿勢を変化させることができるので、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して遊技者側に出射される光の態様を変更することができる。その結果、光の態様の変化による演出効果を向上することができる。即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。また、発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。

【１２４５】

これに対し、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３の正面側に配設され光を拡散可能な凹凸部Ｈ７９１ａを有する変位部材Ｈ７９０が、発光手段Ｈ７７３ｂの光の出射方向と交差する方向に発光手段Ｈ７７３ｂに対して変位することができるので、変位部材Ｈ７９０に対する光の入射位置を変更することができる。これにより、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変位部材Ｈ７９０の変位により変更できる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出を向上できる。即ち、発光手段Ｈ７７３ｂに対して光を透過可能な変位部材Ｈ７９０が相対変位可能に配設されるので、発光手段Ｈ７７３ｂから変位部材Ｈ７９０への光の入射態様（入射角度）及び、変位部材Ｈ７９０を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。さらに、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３が下枠部材Ｈ７２０に固定され、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３及び下枠部材Ｈ７２０に対して変位可能とされるので、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段Ｈ７７３ｂの発光状態（発光、非発光）に関わらず、変位部材Ｈ７９０を変位させて変位部材Ｈ７９０の変位を視認させる演出も行うことができる。また、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３が下枠部材Ｈ７２０に固定され、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３及び下枠部材Ｈ７２０に対して変位可能とされるので、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変更する際に、基板部材Ｈ７７３が振動することを抑制できる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）の破損を抑制できる。さらに、上記したように、変位部材Ｈ７９０は、凹凸部Ｈ７９１ａを備え、変位部材Ｈ７９０に入射する光を拡散可能とされるので、凹凸部Ｈ７９１ａが形成されていない場合に比べて、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する変位部材Ｈ７９０の変位による光の態様の変化を大きくできる。その結果、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を向上できる。なお、第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０は、凹凸部Ｈ７９１ａを有する場合について説明したが、変位の前後で発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光の入射角を変更できるものであれば、変位部材Ｈ７９０が凹凸部Ｈ７９１ａを備えず平坦面に形成されるものであっても良い。また、第１１

１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に変位可能に構成されるので、駆動手段Ｈ７８０に伴って変位する変位部材Ｈ７９０も同様に回転変位される。従って、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位される際に、変位部材Ｈ７９０は前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも変位される。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光が変位部材Ｈ７９０に入射するまでの距離を変更することができるので、変位部材Ｈ７９０の変位に伴って、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して遊技者側に出射される光の態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段による光の演出を向上できる。

【１２４６】

なお、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、錘部材Ｈ７８２を駆動モータＨ７８１により回転させることで、錘部材Ｈ７８２の遠心力が作用する向きを変更してベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０の位置を左向き状態および右向き状態の間で変更することができると共に、駆動手段Ｈ７８０に配設される変位部材Ｈ７９０をベース手段Ｈ７７０に対して変位することができる。よって、駆動モータＨ７８１の駆動を継続させることで、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０の位置を左向き状態および右向き状態に繰り返し変位させることができる。即ち、揺動装置Ｈ７３０に連結される（揺動装置Ｈ７３０と一緒に変位される）変位部材Ｈ７９０は、駆動モータＨ７８１が配設され、駆動モータＨ７８１の駆動力により変位される。従って、駆動モータＨ７８１の駆動力を利用して、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができるので、任意のタイミング（駆動モータＨ７８１を駆動するタイミング）で発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができる。また、揺動装置Ｈ７３０に駆動モータＨ７８１が配設されるので、駆動モータＨ７８１が下枠部材Ｈ７２０に固定される基板部材Ｈ７７３に配設される場合に比べて、変位部材Ｈ７９０に駆動力を伝達するまでの介在部品を少なくできる。従って、駆動モータＨ７８１の駆動力を揺動装置Ｈ７３０（変位部材Ｈ７９０）に使えやすくできる。また、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０は、上述したように、揺動装置Ｈ７３０はパチンコ機Ｈ１０に対して変位部材Ｈ７９０を正面側上方に傾けた状態で下枠部材Ｈ７２０に配置される（図３４６参照）ので、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態となる位置に変位させる場合には、錘部材Ｈ７８２を駆動軸Ｈ７８１ａに対して下方側に配置することで、錘部材Ｈ７８２の重力によりベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とされる位置まで回転させることができる。即ち、駆動手段Ｈ７８０の錘部材Ｈ７８２の停止位置を変更する（錘部材Ｈ７８２を所定位置に停止させる）ことで、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の停止位置を変更することができる。さらに、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して駆動手段Ｈ７８０に当接され、その当接により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された場合には、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０と共に所定位置（駆動手段Ｈ７８０が中間位置状態とされる位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができる。

【１２４７】

即ち、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１を押圧操作した際に、駆動手段Ｈ７８０及び変位部材Ｈ７９０を変位させることができ、変位部材Ｈ７９０の少なくとも一部を第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に対して近づける方向（第１拡散部材Ｈ７７４の正面側）に変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を変位させることができる。従って、第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に透過部Ｈ７９１が近づくので、透過部Ｈ７９１を介して基板部材Ｈ７７３から出

射される光を拡散しやすくできる。その結果、ボタン部Ｈ１８１が操作されたことを光により遊技者に認識させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。なお、遊技者がボタン部Ｈ１８１の押圧操作に際に、変位部材Ｈ７９０の少なくとも一部が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に対して離れる方向（第１拡散部材Ｈ７７４の正面側から退避する方向）に変位するように構成しても良い。これによれば、透過部Ｈ７９１を第１拡散部材Ｈ７７４の正面側から退避させることができるので、上記した第１拡散部材Ｈ７７４の正面側に透過部Ｈ７９１が変位される場合に比べて、透過部Ｈ７９１による基板部材Ｈ７７３の光の拡散を抑えることができる。その結果、基板部材Ｈ７７３から出射される光を遊技者の手（ボタン部Ｈ１８１）に照射しやすくでき、遊技者の手に光を当てることでボタン部Ｈ１８１を押圧操作する際の興趣を向上できる。また、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接可能に変位される傾倒装置Ｈ７１０を備え、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接された傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴って駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位可能とされるので、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を傾倒装置Ｈ７１０の変位に連動させることができる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位による演出効果を高めることができる。なお、傾倒装置Ｈ７１０は、遊技者により操作される操作ユニットＨ１８０を備え、その操作ユニットＨ１８０）操作により、傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴って駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）を変位させることができるので、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を所望のタイミングで変位させることができる。これにより、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様と遊技者のボタン部Ｈ１８１の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。例えば、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができるので、光の演出態様の変更によりボタン部Ｈ１８１を所定位置まで押下したことを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を何度も押圧操作したり、遊技者がボタン部Ｈ１８１を必要以上に押圧操作し続けることを抑制できる。その結果、遊技者の間違った認識の操作によりボタン部Ｈ１８１が破損することを抑制できる。

【１２４８】

また、第１１１実施形態では、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が駆動モータＨ７８１の駆動力により変位可能とされるので、駆動モータＨ７８１の駆動力により駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位される態様に加え、傾倒装置Ｈ７１０の当接により駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位（連動）される態様とを形成できる。これにより、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位の態様のバリエーションを増やすことができる。なお、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１の押圧操作がされて傾倒装置Ｈ７１０が駆動手段Ｈ７８０に当接された場合には（当接状態では）、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位が規制される。即ち、傾倒装置Ｈ７１０を駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接させることで、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を規制することができるので、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を所望のタイミングで停止させることができる。また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１は、遊技者により操作されるので、ボタン部Ｈ１８１の操作によって、傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴う駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を構成できる。よって、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位の規制を遊技者の所望のタイミングで行わせることができる。これにより、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）を介して視認される光の態様の変化と、ボタン部Ｈ１８１の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。なお、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、左向き状態や右向き状態とされる際に遊技者にボタン部Ｈ１８１を押下させて駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とする位置に変位させる態様や、遊技者のボタン部Ｈ１８１の操作前に、駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とする位置に変位させて、ボタン部Ｈ１８１の押下持に駆動手段Ｈ７８０が変位しない態様を形成することができる。また、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作し続けた場合には、変位部材Ｈ７９０の変位を規制した状態を維持することができるの

で、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様が変更しない演出態様を形成することができる。その結果、変位部材Ｈ７９０による光を演出態様（演出態様が変更される形態の他に演出態様が変更されない形態）を増やすことができ遊技者の興趣を向上できる。さらに、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作し続けた場合に、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１を駆動することで、錘部材Ｈ７８２の回転により駆動手段Ｈ７８０に作用する遠心力を駆動手段Ｈ７８０に当接する傾倒装置Ｈ７１０に作用させることができる。これにより、ボタン部Ｈ１８１を押圧操作する感触を変更することができ、その結果、ボタン部Ｈ１８１を操作する遊技者の興趣を向上できる。なお、第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に揺動される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０が上下または前後方向または上下方向に揺動されるように構成しても良い。また、第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１の操作により変位部材Ｈ７９０を変位させる場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作に連動するものではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により変位部材Ｈ７９０を変位させるようにしても良い。この場合、各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作に合わせて、変位部材Ｈ７９０を変位させて光の態様を変更できるので、遊技者に各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５を操作できていることを認識させやすくできる。特に、決定ボタンＨ１９１に連動させるようにした場合には、変位部材Ｈ７９０の変位により光の態様の変化で調整後の設定に変更されたことを認識させやすくできる。

【１２４９】

次いで、図３６７を参照して、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位について説明する。図３６７（ａ）及び図３６７（ｂ）は、揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図３５９（ｂ）のＭＤＣＣＣＸＣＩＩＩ線における断面に対応する。なお、図３６７（ａ）では、駆動手段Ｈ７８０が左向き状態に変位された状態が図示され、図３６７（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０が右向き状態に変位された状態が図示される。なお、左向き状態に変位された状態と、右向き状態に変位された状態とは、その変位方向が反対向きになるだけであるので、以下の説明では、左向き状態とされる場合についてのみ説明し、右向き状態とされる場合についての説明は省略する。図３６７（ａ）に示すように、駆動手段Ｈ７８０が左向き状態に変位される場合には、ベース手段Ｈ７７０に対して軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に駆動手段Ｈ７８０が回転された際の慣性力が変位部材Ｈ７９０に伝達され、駆動手段Ｈ７８０に対して左方側（矢印Ｌ方向側）に変位する力が変位部材Ｈ７９０に作用する。この場合、正面視における右方側（矢印Ｒ方向側）の上側係合部Ｈ７９２ａが収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内壁側に当接されることで、その当接部分を軸に回転され正面視における左方側（矢印Ｌ方向側）の上側係合部Ｈ７９２ａが収容凹部Ｈ７８３ｂ１の背面側に向かって押し込まれる。即ち、変位部材Ｈ７９０は、駆動手段Ｈ７８０に対して正面視における左方側が背面側に押し込まれ、透過部Ｈ７９１を左側に向かうにつれて背面側に傾けた姿勢とされる。従って、第１１１実施形態では、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位と連動して変位部材Ｈ７９０を軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができる。ここで、変位部材を変位するためにリンク構造等を変位部材に連結して、そのリンク構造により駆動手段の駆動力を変位部材に伝達して変位部材を変位させる構造では、変位部材の変位が駆動手段の駆動と一致（連動）するため、変位手段の変位の態様を複雑にすることが難しくなり、変位手段の変位による演出効果が低下する可能性があった。また、駆動手段の駆動力を変更して変位手段の変位態様を複雑にすることもできるが、この場合には駆動手段の制御が複雑になるという問題があった。これに対し、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、ベース手段Ｈ７７０に対して変位する駆動手段Ｈ７８０と、その駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能に配設される変位部材Ｈ７９０を備え、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して変位させた際の慣性力により変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能に構成されるので、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１の駆動力を一定とした場合

であっても、変位部材Ｈ７９０の変位速度にばらつきを持たせることができる。その結果、駆動モータＨ７８１の制御を複雑化することなく、変位部材Ｈ７９０の変位態様を複雑にして、変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を向上できる。また、ベース手段Ｈ７７０に変位可能に配設される駆動手段Ｈ７８０と、その駆動手段Ｈ７８０に変位可能に配設される変位部材Ｈ７９０を備え、駆動手段Ｈ７８０に対して変位された変位部材Ｈ７９０を透過して光を出射することができるので、変位部材Ｈ７９０の変位の態様が一様になることを抑制できると共に、第２手段から出射される光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を大きくすることができる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位された変位部材Ｈ７９０は、駆動手段Ｈ７８０の収容凹部Ｈ７８３ｂ１と変位部材Ｈ７９０との間に配設される第１コイルバネＨ７９３により駆動手段Ｈ７８０に対して所定位置に変位するように構成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して左向き状態にして変位部材Ｈ７９０の左側を背面側に傾けた後、第１コイルバネＨ７９３によりその傾きを戻すことができる。即ち、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０が変位した際の所定以上の慣性力が作用した場合に駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能とされる一方、駆動手段Ｈ７８０から慣性力が作用していない（駆動手段Ｈ７８０が停止した状態の）場合に第１コイルバネＨ７９３により駆動手段Ｈ７８０に対して所定位置に規定可能に構成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０が変位した際の慣性力が所定以下の場合には、駆動手段Ｈ７８０と変位部材Ｈ７９０とを一体に変位させることができる一方、所定以上の慣性力が駆動手段Ｈ７８０から作用する場合には駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができる。よって、変位部材Ｈ７９０を態様な態様で変位させることができる。

【１２５０】

また、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を所定位置に付勢する第１コイルバネＨ７９３は、弾性変形に伴って付勢力が大きくされるバネ部材で構成されるので、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させた際に生じる外力の強度（ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０が回転した際に変位部材Ｈ７９０に作用する慣性力の強さ）によって、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させる態様と変位させない態様と切り替えることができる（即ち、錘部材Ｈ７８２の回転速度を変更して駆動手段Ｈ７８０のベース手段Ｈ７７０に対する回転速度を変更することで、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位量を変更することができる）。これにより、変位部材Ｈ７９０を多用な態様で変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の姿勢を戻すための復帰手段としては、第１コイルバネＨ７９３の付勢力だけでなく、ゴムの弾性力、磁石の磁力、重力によるものであっても良い。しかしながら、磁力により駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定する場合には、磁力線が直線でないため駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を規定位置に変位させる方向が定まりにくく、又、重力により駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定する場合には、力が重力方向に作用するので駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規制することが難しい。従って、第１１１実施形態のように、弾性変形するバネやゴムにより、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定することが好ましい。また、上記したように、揺動装置Ｈ７３０は、基板部材Ｈ７７３に対して変位することで、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変更して、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。この場合、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位と連動して変位部材Ｈ７９０を軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができるので、単に変位部材Ｈ７９０が回転変位する場合に比べて、基板部材Ｈ７７３に対する変位部材Ｈ７９０の変位態様を変更しやすくできる。従って、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変更しやすくできる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。即ち、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０が相対変位可能な方向は、駆動手段Ｈ７８０の変位

に伴って回転変位される方向と異なる前後方向（駆動手段Ｈ７８０に対して前後方向）に設定される。これにより、変位部材Ｈ７９０を多方向に変位させることができるので、変位部材Ｈ７９０による光の演出態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。また、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、駆動手段Ｈ７８０が回転変位された際の慣性力で変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位させるので、変位部材Ｈ７９０を変位させるための別の駆動手段を配設することなく、変位部材Ｈ７９０の変位態様を複雑にすることができる。その結果、製造コストを削減できる。

【１２５１】

次いで、図３６８から図３７６を参照して、球発射ユニットＨ１１２ａについて説明する。初めに、図３６８及び図３６９を参照して、球発射ユニットＨ１１２ａが配設される内枠Ｈ１２について説明する。図３６８は、内枠Ｈ１２の正面図であり、図３６９は、内枠Ｈ１２の分解正面斜視図である。なお、図３６８では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。図３６８及び図３６９に示すように、内枠Ｈ１２の外形を形成する枠形成ユニットＨ１２ａは、上方側（矢印Ｕ方向側）及び左右外側（矢印Ｌ－Ｒ方向側）の三方を囲うコ字形状に金属製の材料から構成される上側ベースユニットＨ１２ｂと、そのコ字形状に構成される上側ベースユニットＨ１２ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の開放部分に配設され上側ベースユニットＨ１２ｂと共に枠状を形成する下側ベースユニットＨ１２ｃと、下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される球発射ユニットＨ１１２ａと、下側ベースユニットＨ１２ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される鉤ユニットＨ１２ｄと、を主に備える。球発射ユニットＨ１１２ａは、下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）に凹設される収容凹部Ｈ１２ｃ１に球発射ユニットＨ１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動モータＨ８５０を収容した状態で下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側に配設されると共に、正面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１が枠形成ユニットＨ１２ａ（図３０６参照）に配設される遊技盤Ｈ１３（図３０５参照）の遊技領域と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に一致する位置に配置され、発射レールＨ１１２ａ１から発射される遊技球を遊技盤Ｈ１３の遊技領域に発射することができる。なお、球発射ユニットＨ１１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）には、外枠Ｈ１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０が配設され、発射位置送球ユニットＨ１７０を介して上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに１球ずつ遊技球を送球可能とされる。

【１２５２】

次いで、図３７０から図３７２を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａについて説明する。図３７０は、球発射ユニットＨ１１２ａの分解正面斜視図であり、図３７１は、発射位置送球ユニットＨ１７０の分解斜視図であり、図３７２（ａ）は、図３６８のＭＣＭＶａ線における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の断面図であり、図３７２（ｂ）は、図３６８のＭＣＭＶｂ線における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の断面図である。なお、図３７１では、正面側ケースＨ８６０及び送球手段Ｈ８８０が正面斜視図で図示されると共に、背面側ケースＨ８７０が背面斜視図で図示される。図３７０に示すように、球発射ユニットＨ１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備える。なお、駆動モータＨ８５０には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａの検出、及び、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗

の変化を検出する可変抵抗器の抵抗の検出があった場合に、それらが接続される入出力ポートＨ２０５を介して駆動モータＨ８５０を駆動する制御信号が駆動モータＨ８５０に送信される。これにより、所定の駆動力（操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた駆動力）で駆動モータＨ８５０が駆動される。ベース部材Ｈ８１０は、下側ベースユニットＨ１２ｃの収容凹部Ｈ１２ｃ１と対応する大きさの板状に形成され、収容凹部Ｈ１２ｃ１を覆設する状態で下側ベースユニットＨ１２ｃに配設される。また、ベース部材Ｈ８１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出され案内手段Ｈ８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を配設する基部となる第１膨出部Ｈ８１１と、正面側に向かって膨出して形成され当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２を配設する基部となる第２膨出部Ｈ８１２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿通される貫通孔Ｈ８１３と、を主に備える。発射手段Ｈ８３０は、金属材料から矩形状の板状に形成されると共に一端側に駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿入される挿入部Ｈ１１２ａ３を有する回転体Ｈ１１２ａ２と、弾性材料から形成され回転体Ｈ１１２ａ２の他端側の周囲を取り囲む状態で配設される発射部Ｈ８３１と、回転体Ｈ１１２ａ２と駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２とを締結固定するための締結部材Ｈ８３２と、を主に備える。

【１２５３】

回転体Ｈ１１２ａ２は、ベース部材Ｈ８１０の貫通孔Ｈ８１３を正面側（矢印Ｆ方向側）に挿通された駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿入部Ｈ１１２ａ３に挿入されると共に締結部材Ｈ８３２により軸部Ｈ８５２と締結され、駆動モータＨ８５０の駆動力により軸部Ｈ８５２を軸に回転可能とされる。これにより、発射手段Ｈ８３０は、退避位置（図３７３（ａ）参照）と発射位置（図３７３（ｃ）参照との間で回転可能とされる。発射部Ｈ８３１は、駆動モータＨ８５０により回転される回転体Ｈ１１２ａ２が回転された際に後述する球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球に当接する部分であり、正面視における反時計回り側の側面に発射レールＨ１１２ａ１上の球に当接する当接面Ｈ８３１ａを備え、弾性変形可能な弾性材料が形成される。当接面Ｈ８３１ａは、発射手段Ｈ８３０が発射位置から退避位置側に若干退避した初期位置（図３７３（ｂ）参照）で発射レールＨ１１２ａ１上の遊技球に当接可能に構成されており、初期位置を超えて発射位置まで発射手段Ｈ８３０が回転されることで当接面Ｈ８３１ａに当接する遊技球を発射することが可能とされる。なお、発射部Ｈ８３１が弾性変形可能な樹脂材料から形成され、当接面Ｈ８３１ａに遊技球を当接した際に発射部Ｈ８３１を変形させることができるので、遊技球に当接した衝撃が発射手段Ｈ８３０側に伝わることを抑制できると共に、発射部Ｈ８３１を遊技球に当接させた際の当接音を小さくすることができる。案内手段Ｈ８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ８２１ａと、その背面部Ｈ８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ８２１ａ１を備える。凹部Ｈ８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹

部Ｈ８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。なお、凹部Ｈ８２１ａ１による遊技球の案内についての詳しい説明は後述する。

【１２５４】

第２案内部材Ｈ８２２は、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球を初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接する位置に案内すると共に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が転動される発射レールＨ１１２ａ１を上面に有する。発射レールＨ１１２ａ１は、前後方向における略中央部が下方側（矢印Ｄ方向側）に断面三角形状に凹んで形成されており、その凹部に沿って遊技球を案内可能とされる。なお、断面三角形状に凹設される下方側の頂部Ｈ１１２ａ４は、遊技球の発射方向視（図３７２（ａ）参照）において転動部Ｈ８２１ｂと連なる略同一の高さ、もしくは転動部Ｈ８２１ｂよりも若干高い位置に設定される。これにより、球発射方向視において発射レールＨ１１２ａ１を案内される遊技球の方が、転動部Ｈ８２１ｂを案内される遊技球よりも上方を案内され、発射レールＨ１１２ａ１から転動部Ｈ８２１ｂに案内される遊技球が詰まる（転動部Ｈ８２１ｂの端部に当接する）ことを抑制できる。その結果、発射レールＨ１１２ａ１から転動部Ｈ８２１ｂへの遊技球の送球を安定させることができる。上方側ガイド部Ｈ８２１ｄは、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が上方側（矢印Ｕ方向側）に弾むことを抑制するための部分であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に形成されると共に、第２案内部材Ｈ８２２と上下方向に１球分以上離れた位置に形成される（図３６８参照）。当接手段Ｈ８４０は、弾性部材から形成される第１弾性部材Ｈ８４１及び第２弾性部材Ｈ８４２を備え、第１弾性部材Ｈ８４１が初期位置の発射手段Ｈ８３０の回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設され、第２弾性部材Ｈ８７２が退避位置の発射手段Ｈ８３０の回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される。これにより、発射手段Ｈ８３０を回転させる際に発射手段Ｈ８３０を発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収することが可能とされる。なお、発射手段Ｈ８３０は、初期位置で回転体Ｈ１１２ａ２が第１弾性部材Ｈ８４１に当接された後、第１弾性部材Ｈ８４１を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

【１２５５】

次いで、図３７１を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０について説明する。図３７１に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。送球手段Ｈ８８０は、ソレノイドＨ８８１と、そのソレノイドＨ８８１の駆動より第１位置および第２位置との間で変位可能な変位部材Ｈ８８２とを主に備え、第１位置に変位部材Ｈ８８２が変位されることにより上皿Ｈ１７（正面側開口Ｈ１７１）から１球の遊技球を正面側ケースＨ８６０及び背面側ケースＨ８７０の内側に流入させて保持し、第２位置に変位部材Ｈ８８２が変位されることにより正面側ケースＨ８６０及び背面側ケースＨ８７０の内側に流入させて保持した１球の遊技球を背面側開口Ｈ１７２から排出して発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能に構成される。これにより、１球ずつ遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能とされる。なお、変位部材Ｈ８８２は、ソレノイドＨ８８１により変位されるものに限られず、例えば、モータ等の駆動手段により変位させても良い。また、変位部材Ｈ８８２は、駆動手段等の駆動源を備えず、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射される球の送球により一方向（第１位置）に変位され、自重により他方向（第２位置）に変位されるものであっても良い。また、遊技球を送球するソレノイドＨ８８１（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。これにより、１球ずつ遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能とされる。

【１２５６】

次いで、図３７２を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａの配置について説明する。図３７２に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置されると共に、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２が、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１よりも若干上方に配置される。これにより、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１に当接して（遮られて）詰まることなく、発射レールＨ１１２ａ１上に送球される。また、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１と少なくとも一部が前後方向に重なる位置に形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れることができると共に、凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲面に沿って流下させることができる。ここで、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａが平面状に形成される（背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成されていない）場合には、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２から遊技球が送球され背面部Ｈ８２１ａに当接すると、その当接した反力が正面側に向かって作用する。よって、背面部Ｈ８２１ａに当接した遊技球は、正面側に向かって跳ね返り発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側に当接し背面側に向かって跳ね返る。即ち、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が前後に暴れた状態で発射レールＨ１１２ａ１上（初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置）に案内される。そのため、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球が前後に暴れた状態で発射される虞があり、この場合、遊技球は発射レールＨ１１２ａ１に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。これに対し、第１１１実施形態における球発射ユニットＨ１１２ａは、背面側開口Ｈ１７２の背面側に重なる位置に凹部Ｈ８２１ａ１を備え、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を湾曲状に形成される凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接させることができるので、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接した遊技球に作用する反力を正面側だけでなく上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に作用させることができる。よって、背面部Ｈ８２１ａに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。従って、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球の軌跡を安定させやすくできる。また、凹部Ｈ８２１ａ１の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部は、背面側開口Ｈ１７２よりも下方側に配置されており、これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接させやすくできる。なお、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）には、背面側（矢印Ｂ方向側）に第１案内部材Ｈ８２１の背面部Ｈ８２１ａが配設され、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側ケースＨ８７０が配設される。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球は、背面部Ｈ８２１ａと背面側ケースＨ８７０と発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂとに囲われた空間（流路）を転動して、遊技盤Ｈ１３に送球される。また、凹部Ｈ８２１ａ１は、正面視において背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球（図３７３（ｂ）参照）と重なる背面側から発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂとの連結部分を超える長さに形成される。これにより、発射手段Ｈ８３０に打ち出された遊技球がすぐに前後方向に暴れた場合でもその遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることができると共に、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂに送球された衝撃で前後方向に暴れた場合でも球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることができる。　即ち、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球に外力が加わりやすい転動面の切り替わり部分や発射位置の背面側に形成される。これにより、第１１１実施形態では、発射される遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。

【１２５７】
次いで、図３７３を参照して、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射について説明する。図３７３（ａ）は、退避位置における発射手段Ｈ８３０の正面図であり、図３７３（ｂ）は、初期位置における発射手段Ｈ８３０の正面図であり、図３７３（ｃ）は、発射位置における発射手段Ｈ８３０の正面図である。なお、発射手段Ｈ８３０は、駆動モータＨ８５０の駆動力が働いていない状態（即ち、操作ハンドルＨ５１が操作されていない状態）では、初期位置に配置される。図３７３に示すように、発射手段Ｈ８３０は、操作ハンドルＨ５１が遊技者に操作されると、駆動モータＨ８５０が駆動され初期位置から退避位置に変位される。この場合、同時に発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２から１球の遊技球が発射レールＨ１１２ａ１上に送球され、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接可能な位置に保持される。図３７３（ａ）に示す退避位置に発射手段Ｈ８３０が変位された後は、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで発射手段Ｈ８３０が図３７３（ｃ）に示す発射位置に向けて変位される。この場合、図３７３（ｂ）に示す初期位置で、発射レールＨ１１２ａ１上に保持される遊技球に発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが当接されつつ、発射手段Ｈ８３０が発射位置まで変位されることで、当接面Ｈ８３１ａが当接した遊技球が所定の発射強さで発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂ上を転動して遊技盤Ｈ１３に送球される。発射手段Ｈ８３０により遊技盤Ｈ１３へ遊技球を発射した（打ち出した）後は、再度図３７３（ａ）に示す退避位置に発射手段Ｈ８３０を変位した後、図３７３（ｃ）に示す発射位置に発射手段Ｈ８３０を変位させる動作が継続される。これにより、遊技盤Ｈ１３に１球ずつ所定の間隔で遊技球を送球できる。

【１２５８】
次いで、図３７４を参照して、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを送球される遊技球について説明する。図３７４（ａ）及び図３７４（ｂ）は、図３７２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図である。なお、図３７４（ａ）及び図３７４（ｂ）では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。図３７４（ａ）に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球は、通常、発射レールＨ１１２ａ１の凹みの頂部Ｈ１１２ａ４に沿って発射レールＨ１１２ａ１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における中央部に案内される。よって、図３７４（ｂ）に示すように、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが当接して発射される遊技球は、発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に沿って転動し第１案内部材Ｈ８２１の転動部Ｈ８２１ｂに案内され、転動部Ｈ８２１ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における中央部を転動して遊技盤Ｈ１３まで送球される。

【１２５９】
次いで、図３７５及び図３７６を参照して、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを送球される遊技球が前後方向に暴れる場合について説明する。図３７５（ａ）及び図３７５（ｂ）は、図３７２（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図であり、図３７６は、図３７２（ａ）のＭＣＭＩＸ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図である。なお、図３７５（ａ）及び図３７５（ｂ）では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。また、図３７６では、図３７５（ｂ）に対応する位置に送球された遊技球が図示される。図３７５（ａ）に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の凹みの頂部Ｈ１１２ａ４に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に偏る位置に配置された（前後に暴れた）状態で、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して前後に偏る位置に当接面Ｈ８３１ａが当接される（例えば、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に向かう傾斜面に沿って発射レールＨ１１２ａ１の前後方向における中央部に案内される前に、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して正面側に偏る位置に当接面Ｈ８３１ａが当接される）。こ

れにより、発射レールＨ１１２ａ１に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向かう方向の力成分が遊技球に付与された状態で発射手段Ｈ８３０から遊技球が発射され（打ち出され）、案内手段Ｈ８２０を転動して遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球が前後に暴れる恐れがあった。この場合、上述したように遊技球は発射レールＨ１１２ａ１に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。これに対し、第１１１実施形態における案内手段Ｈ８２０は、遊技球の発射経路における背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部を形成する背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に遊技球が暴れる場合には、図３７５及び図３７６に示すように、遊技球の一部を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れて、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に遊技球を当接させることができる。ここで、凹部Ｈ８２１ａ１は、上記したように遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に形成されるので、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、第１１１実施形態における案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１は、湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置され、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部よりも下方側に当接させることができる。即ち、上方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に上方に向かう方向の反力を付与することができ、下方側に向かう方向の力成分が付与されて、発射レールＨ１１２ａ１と遊技球との転動部分の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。即ち、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ８７０により囲まれる通路）の内面（背面部Ｈ８２１ａに当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部Ｈ８２１ａ１により抑制可能とされるので、内面（背面部Ｈ８２１ａ）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。

【１２６０】

また、凹設して形成される凹部Ｈ８２１ａ１により遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を抑制できるので、弾性変形可能な弾性部材に当接させて遊技球に作用する当接方向の反力を抑制する場合に比べて、転動（送球）方向の抵抗が増加することを抑制できる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１に当接させることで遊技球に作用する反力を分散（上下方向の反力を付与）して、当接方向の反力を小さくできるので、転動方向の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。さらに、凹部Ｈ８２１ａ１は、凹設して形成されるので、凸設して形成される場合に比べて、球発射ユニットＨ１１２ａの前後方向の小型化を図ることができると共に、流路の空間を増加させることができるので流路内に遊技球が詰まることを抑制できる。案内手段Ｈ８２０の背面部Ｈ８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図３０５参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って

浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ８２１ａ１の端部が背面部Ｈ８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ８２１ａ１の端部で凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。また、第１１１実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０は、変位部材Ｈ８８２の背面側開口Ｈ１７２から遊技球を発射レールＨ１１２ａ１に送球する球送球部Ｈ８８２ａ（図３７１参照）が背面側開口Ｈ１７２から背面側（矢印Ｂ方向側）に飛び出た位置に配置されると共に、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干下方に位置される。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合には、その遊技球を球送球部Ｈ８８２ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部Ｈ８８２ａに当接する遊技球に作用する反力に上方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部Ｈ８８２ａに当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、上方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合に遊技球を球送球部Ｈ８８２ａに当接させることができるので、正面側に暴れる遊技球がそのまま背面側開口Ｈ１７２の内部に流入（即ち、逆流）することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１への球の送球を安定させることができる。さらに、凹部Ｈ８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第１１１実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部Ｈ８２１ａ１は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。また、第１１１実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部Ｈ８２１ａ１の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部Ｈ８２１ａ１の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部Ｈ８２１ａ１との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【１２６１】

次いで、図３７７から図３７９を参照して、動作ユニットＧ２００について説明する。図３７７は、遊技盤Ｈ１３の正面図であり、図３７８は、遊技盤Ｈ１３の分解正面斜視図であり、図３７９は、動作ユニットＧ２００の分解正面斜視図である。図３７７から図３７９に示すように、動作ユニットＧ２００は、箱状に形成される背面ケースＧ３００を備え、その背面ケースＧ３００の内部空間には、上方に演出動作ユニットＧ１０００が、下方に発光装飾ユニットＧ５００が、それぞれ配設される。背面ケースＧ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｇ３０１と、その底壁部Ｇ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設され

る外壁部Ｇ３０２とを備え、それら各壁部Ｇ３０１，Ｇ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｇ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｇ３０１ａが開口形成され、その開口Ｇ３０１ａを通じて、底壁部Ｇ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１が視認可能とされる。演出動作ユニットＧ１０００は、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に配設される門型のベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）と、そのベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）に変位可能に配設される花弁動作装置Ｇ８００とを備え、その花弁動作装置Ｇ８００をベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）の前方（背面ケースＨ３００の上方（矢印Ｕ方向））に退避させる退避位置と、背面ケースＧ３００の開口Ｇ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側に張り出す張出位置との間で変位させることができる（図３８５参照）。即ち、演出動作ユニットＧ１０００は、変位可能に構成される花弁動作装置Ｇ８００を備える。また、図３７７では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態が図示されており、図３７７に示すように、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態では、センターフレームＨ８６の上枠部から花弁動作装置Ｇ８００が視認可能とされる。また、花弁動作装置Ｇ８００の退避位置と張出位置との間の変位に連動して後述する円環形成ユニットＧ７００が変位するように形成されており、以下の説明では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態の円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の位置を円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の退避位置、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態の円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の位置を円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の張出位置として説明する。なお、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、変位可能に構成され、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００の変位により花弁動作装置Ｇ８００が変位可能に構成される。また、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、振動または動作可能に構成され、その振動または動作により花弁動作装置Ｇ８００が振動または動作可能に構成される。発光装飾ユニットＧ５００は、樹脂材料から形成されるベース体Ｇ５１０と、そのベース体Ｇ５１０の正面側に配設される発光装置Ｇ５２０とを主に備え、発光装置Ｇ５２０の内部に配設された複数のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｇ５２１から発光する光の様態（例えば、照射するＬＥＤＧ５２１の数やＬＥＤ５２１の発光色）を変更することで、発光による演出を行う。

【１２６２】

次いで、図３８０から図４０３を参照して、演出動作ユニットＧ１０００について説明する。初めに、図３８０から図３８４を参照して、演出動作ユニットＧ１０００の全体構成について説明する。図３８０（ａ）は、演出動作ユニットＧ１０００の正面図であり、図３８０（ｂ）は、演出動作ユニットＧ１０００の背面図であり、図３８１は、演出動作ユニットＧ１０００の花弁動作装置Ｇ８００側の分解正面斜視図であり、図３８２は、演出動作ユニットＧ１０００の花弁動作装置Ｇ８００側の分解背面斜視図であり、図３８３は、演出動作ユニットＧ１０００の円環形成ユニットＧ７００側の分解正面斜視図であり、図３８４は、演出動作ユニットＧ１０００の円環形成ユニットＧ７００側の分解背面斜視図である。図３８０から図３８４に示すように、演出動作ユニットＧ１０００は、門型に形成されるベースユニットＧ６００と、そのベースユニットＧ６００に配設される進退動作ユニットＧ９００と、ベースユニットＧ６００に配設され進退動作ユニットＧ９００の駆動力により上下動される花弁動作装置Ｇ８００と、ベースユニットＧ６００に配設され花弁動作装置Ｇ８００の上下動に連動して円環状態を形成する円環形成ユニットＧ７００とを主に備えて形成される。なお、第１１１実施形態では、演出動作ユニットＧ１０００は、花弁動作装置Ｇ８００が上方の退避位置から下方に変位して張出位置に変位されるが、退避位置は必ずしも上方でなくても良く、下方の退避位置から上方に変位して張出位置に変位されるものであっても良い。即ち、正面視における演出動作ユニットＧ１０００を上下反対に配置しても良い。また、上下だけでなく、正面視における演出動作ユニットＧ１０００を９０度回転した状態で配置して、左右方向に花弁動作装置Ｇ８００が変位するように構成しても良い。ベースユニットＧ６００は、背面ケースＧ３００底壁部Ｇ３０

１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるベース部材Ｇ６１０と、そのベース部材Ｇ６１０の正面側に配設される左側保持部材Ｇ６２０、右側保持部材Ｇ６３０、左側配線部材Ｇ６４０と、右側配線部材Ｇ６５０と、を主に備えて形成される。なお、本実施形態では、ベースユニットＧ６００が、主に光を透過可能な樹脂材料から形成されるが、金属製の板材をプレス加工して形成するものであっても良い。ベース部材Ｇ６１０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の本体板部Ｇ６１１と、その本体板部Ｇ６１１の左右両端から下方に向かって延設される左側延設部Ｇ６１２と、右側延設部Ｇ６１３と、を主に備える。本体板部Ｇ６１１は、後述する進退動作ユニットＧ９００及び花弁動作装置Ｇ８００が配設される部分であり、進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９を軸支するピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｈと、進退動作ユニットＧ９００の左側アームユニットＧ９３０を軸支する軸支部Ｇ６１１ｊと、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０の摺動面の一部を形成する摺動部Ｇ６１１ｋとが正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。また、本体板部Ｇ６１１の背面側（矢印Ｂ方向側）には、背面ケースＧ３００にベースユニットＧ６００を締結固定するためのめねじが形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔を通して螺子が締結される。これにより、背面ケースＧ３００にベースユニットＧ６００（演出動作ユニットＧ１０００）を固定した状態で配設可能とされる。なお、本実施形態では、本体板部Ｇ６１１の背面側にめねじが形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ）方向に貫通する貫通孔が形成されるが、これに限らず、本体板部Ｇ６１１に前後方向に貫通する貫通孔が形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１にめねじが形成されてもよい。この場合、背面ケースＧ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に演出動作ユニットＧ１０００を配設した後、背面ケースＧ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に作業者が移動しなくても、演出動作ユニットＧ１０００を背面ケースＧ３００に配設作業した正面側から演出動作ユニットＧ１０００を背面ケースＧ３００にねじ止めすることができる。そのため、演出動作ユニットＧ１０００の背面ケースＧ３００への配設作業を簡易にすることができる。

【１２６３】

ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｈは、上述したように進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９を軸支する部分であり、円形状に形成され正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される。また、ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｅ，Ｇ６１１ｈには、突設先端部にめねじが形成されており、対応する各ギヤＧ９２１～Ｇ９２５，Ｇ９２８を軸支した状態で立設先端部に螺子が締結される。これにより、ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｅ，Ｇ６１１ｈから各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２５，Ｇ９２８が抜け落ちることを抑制できる。一方、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇは、所定の内径を有する円環状に突設され、その外周側でギヤＧ９２６，Ｇ９２７を軸支可能に形成される。また、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇには、その中心部に金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎがそれぞれ嵌め込まれ、その金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎにより、後述する円環形成ユニットＧ７００（左側円環部材Ｇ７１０および右側円環部材Ｇ７２０）を軸支可能とされる。なお、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇに軸支されるギヤＧ９２６，Ｇ９２７は、金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支される左側円環部材Ｇ７１０および右側円環部材Ｇ７２０と、本体板部Ｇ６１１との間に挟まれることで、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎから抜け落ちることが抑制される。棒状部材Ｇ６１１ｍには、円形状に形成された小径部と、その小径部の軸方向一端側から径方向外側に張り出した大径部とを備えたカラーＧ６１１ｉａが先端部に締結固定される。カラーＧ６１１ｉａは、円環状に形成されるアーム側従動ギヤＧ９２９の内側に小径部が挿入して配設される。また、カラーＧ６１１ｉａの小径部とアーム側従動ギヤＧ９２９の内側との間には、若干の隙間が形成される。これにより、ピン部Ｇ６１１ｉからアーム側従動ギヤＧ９２９が抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤＧ９２９がピン部Ｇ６６１ｉ（カラーＧ６１１ｉａ）に対して回転可能とされる。棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎは、後述する円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０を

軸支する部分であり、本体板部Ｇ６１１の正面側に配設される左側保持部材Ｇ６２０との間で挟持される。なお、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇに軸支される進退動作ユニットＧ９００のギヤＧ９２６，Ｇ９２７は、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支される左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０によりピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇから抜け出ることが規制される。軸支部Ｇ６１１ｊは、正面視（矢印Ｂ方向視）において本体板部Ｇ６１１の左側（矢印Ｌ方向側）に形成される。軸支部Ｇ６１１ｊは、上述したように進退動作ユニットＧ９００の本体部材Ｇ９３１を軸支する部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に向かって突設される。この軸支部Ｇ６１１ｊにより、進退動作ユニットＧ９００の本体部材Ｇ９３１が軸支部Ｇ６１１ｊを軸として回転可能とされ、その軸支部Ｇ６１１ｊを中心（回転軸）とする本体部材Ｇ９３１の回転により進退動作ユニットＧ９００に配設される花弁動作装置Ｇ８００が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。摺動部Ｇ６１１ｋは、正面視において本体板部Ｇ６１１の右側（矢印Ｒ方向側）の上端、下端、及び右端の縁部を囲うように正面側に立設される壁部Ｇ６１１ｐの上端部と下端部との左端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に結んだ直線状に形成されており、壁部Ｇ６１１ｐよりも正面側への立設距離が低く設定される。これにより、壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとにより囲まれる領域の前方側に後述する右側保持部材Ｇ６３０を配設した際に、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面側との対向間に溝を形成することができ、その溝に後述する花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０を摺動可能な状態で保持することができる。

【１２６４】

なお、正面視（矢印Ｂ方向視）において本体板部Ｇ６１１の壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとにより囲まれる領域は、他の領域に比べて正面側に位置して（即ち、摺動部Ｇ６１１ｋの形成部分で正面側に向かって段差が形成されて）おり、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面側との間に花弁動作装置Ｇ８００のカラーＧ８１５を配設した場合に、カラーＧ８１５の大径部の外周面が本体板部Ｇ６１１の正面に当接することを抑制できる。これにより、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０が摺動部Ｇ６１１ｋに沿って摺動する際の抵抗が増加すること抑制でき、花弁動作装置Ｇ８００を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスムーズに変位させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００の動作についての詳しい説明は後述する。左側延設部Ｇ６１２は、後述する円環形成ユニットＧ７００が配設される部分であり、下方（矢印Ｄ方向）端部側に左側リンク軸支部Ｇ６１２ａと、その左側リンク軸支部Ｇ６１２ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に左側保持部Ｇ６１２ｂとを備える。左側リンク軸支部Ｇ６１２ａは、円環形成ユニットＧ７００の左側リンク部材Ｇ７３０の一端が軸支される部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に立設して形成される。これにより、左側リンク部材Ｇ７３０の一端が左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に回転可能な状態で保持される。左側保持部Ｇ６１２ｂは、退避位置に配設される円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０の背面が当接可能な位置に形成されると共に、その円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０に連結される左側リンク部材Ｇ７３０の側面が当接可能な位置に形成される。これにより、退避位置に配置される左側円環部材Ｇ７１０に外部からの振動が作用した際に、左側円環部材Ｇ７１０が揺れ動いて、退避位置に配設される左側円環部材Ｇ７１０が遊技者から視認可能とされる位置（遊技盤Ｈ１３のセンターフレームＧ８６の内側領域）に変位することを抑制できる。右側延設部Ｇ６１３は、左側延設部Ｇ６１２と同様に、後述する円環形成ユニットＧ７００が配設される部分であり、下方（矢印Ｄ方向）の端部側に右側リンク軸支部Ｇ６１３ａと、その右側リンク軸支部Ｇ６１３ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に右側保持部Ｇ６１３ｂとを備える。なお、右側リンク軸支部Ｇ６１３ａは、上述した左側リンク軸支部Ｇ６１２ａと連結される部材（右側リンク部材Ｇ７４０）が異なるだけであり、右側保持部Ｇ６１３ｂは、上述した左側保持部Ｇ６１２ｂと当接可能な部材（右側円環部材Ｇ７２０及び右側リンク部材Ｇ７４０）が異なるだけであり、その他の構成は同じであるので、それらの詳しい説明は省略する。また、左側延設部Ｇ６１２と右側延設部Ｇ６１３との正面側には、左側延設部Ｇ６１２の左側リンク軸支部Ｇ６１２ａ、左側保持部

Ｇ６１２ｂ、右側リンク軸支部Ｇ６１３ａ、及び、右側保持部Ｇ６１３ｂを避けて左側配線部材Ｇ６４０と右側配線部材Ｇ６５０とが左側延設部Ｇ６１２の正面と右側延設部Ｇ６１３の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される。これら左側配線部材Ｇ６４０及び左側延設部Ｇ６１２の間の空間と、右側配線部材Ｇ６５０及び右側延設部Ｇ６１３の間の空間とを介して、後述する円環形成ユニットＧ７００および花弁動作装置Ｇ８００に連結される電気配線が挿通される。これにより、退避位置と張出位置との間で変位する円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００に電気配線が接触して、電気配線が断線したり電気配線の被覆が剥がれたりすることを抑制できる。

【１２６５】

左側保持部材Ｇ６２０は、本体板部Ｇ６１１の正面視左側端部から上端部に沿って本体板部Ｇ６１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央を超えた位置まで延設される板状に形成され、後述する進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う状態で本体板部Ｇ６１１に配設される。また、左側保持部材Ｇ６２０は、後述する進退動作ユニットＧ９００の駆動モータＧ９１０の軸を挿通する貫通孔Ｇ６２１と、その貫通孔Ｇ６２１の周囲に駆動モータＧ９１０を左側保持部材Ｇ６２０に締結するためのめねじ部Ｇ６２２と、本体板部Ｇ６１１に配設される棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎの正面側（矢印Ｆ方向側）を保持する凹部Ｇ６２３とを主に備え、本体板部Ｇ６１１に締結される。貫通孔Ｇ６２１は、左側保持部材Ｇ６２０の正面視において左側（矢印Ｌ方向側）上部の背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって一段低く形成される領域に形成される。これにより、左側保持部材Ｇ６２０に駆動モータＧ９１０を配設した際に、左側保持部材Ｇ６２０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に駆動モータＧ９１０が張り出すことを抑制できる。その結果、後述する円環形成ユニットＧ７００が退避位置に変位されて、その円環形成ユニットＧ７００が左側保持部材Ｇ６２０の正面側に位置する場合に、円環形成ユニットＧ７００が駆動モータＧ９１０に当接することを抑制できる。また、駆動モータＧ９１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）から軸を貫通孔Ｇ６２１に挿通された後、駆動モータＧ９１０に形成された貫通孔を介して左側保持部材Ｇ６２０のめねじ部Ｇ６２２に螺子が締結されることで、左側保持部材Ｇ６２０に配設される。なお、左側保持部材Ｇ６２０に配設された駆動モータＧ９１０には、貫通孔Ｇ６２１を挿通した軸に背面側から駆動ギヤＧ９１１が配設される。凹部Ｇ６２３は、本体板部Ｇ６１１の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円形状に凹設され、凹設された内縁が本体板部Ｇ６１１に配設される棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎと対応する形状（内径）に形成される。これにより、左側保持部材Ｇ６２０を本体板部Ｇ６１１に配設した際に、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎの先端部を凹部Ｇ６２３の内部空間に収容して保持することができる。ここで、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎには、後述する円環形成ユニットＧ７００の被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａが配設される（挿入される）。従って、円環形成ユニットＧ７００は、被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａが棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに挿入された状態で、正面側（矢印Ｆ方向側）から左側保持部材Ｇ６２０がベース部材Ｇ６１０に配設されることで、ベースユニットＧ６００に保持される。右側保持部材Ｇ６３０は、上述したように、本体板部Ｇ６１１に形成される壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとの正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う部材であり、壁部Ｇ６１１ｐの正面側への立設先端部に形成されるめねじに螺子で締結固定される。これにより、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面との間に空間を形成でき、その空間に後述する花弁動作装置Ｇ８００のアーム部Ｇ８１２（カラーＧ８１５）を摺動可能な状態で配設できる。

【１２６６】

次いで、進退動作ユニットＧ９００について説明する。進退動作ユニットＧ９００は、駆動モータＧ９１０と、その駆動モータＧ９１０の軸に配設される駆動ギヤＧ９１１と、その駆動ギヤＧ９１１の回転により駆動モータＧ９１０の駆動力を伝達する複数の従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８，アーム側従動ギヤＧ９２９と、本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊに軸支されると共にアーム側従動ギヤＧ９２９の回転により回転変位する左側アーム

ユニットＧ９３０と、その左側アームユニットＧ９３０に連結され左側アームユニットＧ９３０の回転により変位可能なスライド板Ｇ９４０と、そのスライド板Ｇ９４０のスライド方向を規定するスライドレールＧ９５０とを主に備える。なお、本実施形態では、従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８，アーム側従動ギヤＧ９２９，左側アームユニットＧ９３０，スライド板Ｇ９４０が主に、樹脂材料から形成される。また、進退動作ユニットＧ９００の張出位置において、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設されるスライド板Ｇ９４０は、光を透過可能な材料から形成される。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１から出射される光が張出位置における進退動作ユニットＧ９００のスライド板Ｇ９４０より第３図柄表示装置Ｈ８１に反射して、スライド板Ｇ９４０と重ならない位置から視認される第３図柄表示装置Ｈ８１の表示が認識されにくくなることを抑制できる。駆動モータＧ９１０は、上述したように、ベースユニットＧ６００の左側保持部材Ｇ６２０の貫通孔Ｇ６２１に軸を通して配設され、その軸に左側保持部材Ｇ６２０の背面側（矢印Ｂ方向側）から駆動ギヤＧ９１１が配設される。即ち、駆動モータＧ９１０の本体部分と駆動ギヤＧ９１１との間に左側保持部材Ｇ６２０を挟んだ状態で配設される。従動ギヤＧ９２１は、駆動ギヤＧ９１１に刻設される歯に歯合されており、駆動ギヤＧ９１１が回転されることにより回転される。従動ギヤＧ９２１から順に歯合される従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８は、従動ギヤＧ９２１が駆動ギヤＧ９１１により回転されることで、中間のギヤＧ９２３から終端のギヤＧ９２８までが同期して回転される。また、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８は、後述する円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動力を伝達可能に構成されており、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａと、それら突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａに軸支されるカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂとを主に備えて形成される。突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａは、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８の回転軸と異なる位置（回転軸から径方向に離れた位置）に形成される。また、突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａは、後述する左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂに挿通され、その挿通された先端側にカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが配設される。これにより、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８が回転される（駆動モータＧ９１０から駆動力が伝達される）と、その従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８の回転に伴って突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａの位置が変位され、この変位に伴って左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が変位される（即ち、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動力が伝達される）。

【１２６７】

アーム側従動ギヤＧ９２９は、従動ギヤＧ９２２が従動ギヤＧ９２１と歯合する位置とは異なる位置で従動ギヤＧ９２１と歯合されており、駆動ギヤＧ９１１が回転されることで従動ギヤＧ９２１を介して回転可能に構成される。また、アーム側従動ギヤＧ９２９は、正面側に向かって円柱状に突設される突設部Ｇ９２９ａと、その突設部Ｇ９２９ａの突設先端部に軸支されるカラーＧ９２９ｂと、外周面の正面側端部から径方向外側に向かって突設されると共に周方向に延設される壁部Ｇ９２９ｃと、その壁部Ｇ９２９ｃの一部から径方向外側に向かって突出して形成される被検出部Ｇ９２９ｄと、歯が刻設される外周面および壁部の間に膨出される膨出部Ｇ９２９ｅとを主に備え、左側アームユニットＧ９３０に駆動力を伝達可能に構成される。突設部Ｇ９２９ａは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転軸と異なる位置から突設され、後述する左側アームユニットＧ９３０の被軸支部Ｇ９３１ａに挿通される。また、突設部Ｇ９２９ａには、左側アームユニットＧ９３０の被軸支部Ｇ９３１ａに挿通される先端側にカラーＧ９２９ｂが配設される。これにより、アーム側従動ギヤＧ９２９が回転される（駆動モータＧ９１０から駆動力が伝達される）と、そのアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴って突設部Ｇ９２９ａの位置が変位され、この変位に伴って左側アームユニットＧ９３０が変位される（即ち、左側アームユニットＧ９３０に駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される）。壁部Ｇ９２９ｃは、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面を保護する部分であり、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面の側端面に連なって形成される。これにより、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯の剛性を向上して、ア

ーム側従動ギヤＧ９２９の歯が破損することを抑制できる。また、壁部Ｇ９２９ｃにより、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面に対して、軸方向に従動ギヤＧ９２１が相対変位することを抑制できるので、従動ギヤＧ９２１がピン部Ｇ６１１ａから抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤＧ９２９と従動ギヤＧ９２１との歯合状態が悪くなる（噛み合い位置が軸方向にずれる）ことを抑制できる。また、突設部Ｇ９２９ａは、壁部Ｇ９２９ｃから突設される。これにより、動作不良等で通常の動作よりも大きな駆動モータＧ９１０の駆動力が突設部Ｇ９２９ａに作用する場合に、壁部Ｇ９２９ｃを撓ませてその力を逃がすことができる。そのため、通常の動作よりも大きな駆動力が作用する場合に、アーム側従動ギヤＧ９２９とギヤＧ９２２との歯合位置がずれることを抑制でき、歯合位置がずれたまま駆動してアーム側従動ギヤＧ９２９又はギヤＧ９２２の歯に過大が力が作用することを抑制できる。その結果、アーム側従動ギヤＧ９２９及びギヤＧ９２２の歯が破損すること抑制できる。

【１２６８】

被検出部Ｇ９２９ｄは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転位置を検出するための突起であり、ベースユニットＧ６００のベース部材Ｇ６１０に配設される検出装置Ｇ６６０に検出可能に配設される。本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される際に、被検出部Ｇ９２９ｄが検出装置Ｇ６６０に検出可能とされる。これにより、退避位置に花弁動作装置Ｇ８００がその自重や外部から入力される振動で張出位置に変位しようとした場合に、退避位置から移動したことを検出して、花弁動作装置Ｇ８００を退避位置に戻すための制御を行うことができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００が誤って張出位置に変位して、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。なお、本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄが検出装置Ｇ６６０に検出される場合について説明したが、これに限らず、花弁動作装置が張出位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄを検出する検出装置を別途備えてもよいし、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄが検出されるように検出装置Ｇ６６０を配置してもよい。この場合には、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置から張出位置に変位された際に、その変位を検出装置で検出することができるので、その検出に伴い張出位置に変位する直前で花弁動作装置Ｇ８００の変位速度を低下させることで、張出位置に停止させることに伴い花弁動作装置Ｇ８００に作用する振動を抑えることができる。よって、花弁動作装置Ｇ８００を張出位置に張り出して花弁動作装置Ｇ８００を遊技者から視認しやすい状態とした際に、花弁動作装置Ｇ８００を遊技者に効果的に視認させることができる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。膨出部Ｇ９２９ｅは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転範囲を規定する部材であり、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置と張出位置とに変位された際に、本体板部Ｇ６１１から張り出した規制部Ｇ６１１ｒに当接可能とされる。なお、規制部Ｇ６１１ｒは、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置と張出位置とのそれぞれに配置される場合の膨出部Ｇ９２９ｅの対応する位置に形成される（即ち、２か所に形成される）。これにより、制御不良等により、アーム側従動ギヤＧ９２９が回転しすぎることを抑制して、突設部Ｇ９２９ａと左側アームユニットＧ９３０との連結部分が破損することを抑制できる。左側アームユニットＧ９３０は、従動ギヤＧ９２１から伝達される駆動力をスライド板Ｇ９４０を介して花弁動作装置Ｇ８００に伝達する部材であり、正面視においてＴ字状に形成される本体部材Ｇ９３１と、その本体部材Ｇ９３１をベースユニットＧ６００に軸支するためのベース側カラーＧ９３２と、本体部材Ｇ９３１の背面側に配設されベース側カラーＧ９３２と同軸上の円環形状に形成されるバネ配設部材Ｇ９３３と、そのバネ配設部材Ｇ９３３の外周側に配設され本体部材Ｇ９３１に付勢力を作用させるねじりバネＧ９３４と、本体部材Ｇ９３１をスライド板Ｇ９４０に連結させるためのスライド側カラーＧ９３５とを主に備える。本体部材Ｇ９３１は、正面視においてＴ字の上部側を左側（矢印Ｌ方向側）から右側（矢印Ｒ方向側）に向かって上方（矢印Ｕ方向側）に傾倒させた状態で配設され、左側（矢印Ｌ方向側）の端部が本体板部Ｇ６１１と左側保持部材Ｇ６２０との対向間に配設される。また、本体部材Ｇ９３１は、正面視においてＴ字に形成される下部側がスライド板Ｇ９４０の背面側に配設される。

【１２６９】
本体部材Ｇ９３１は、正面視において左側（矢印Ｌ方向側）端部に形成される被軸支部Ｇ９３１ａと、その被軸支部Ｇ９３１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿った溝状に形成される摺動溝Ｇ９３１ｂと、スライド板Ｇ９４０の背面側に位置しスライド板Ｇ９４０（正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される突設部Ｇ９３１ｃとを主に備えて形成される。被軸支部Ｇ９３１ａは、本体板部Ｇ６１１に形成される軸支部Ｇ６１１ｊが挿通可能に形成される貫通孔であり、軸支部Ｇ６１１ｊの外径よりも若干大きな円形状に形成される。また、被軸支部Ｇ９３１ａには、ベース側カラーＧ９３２の小径部が若干の隙間を隔てた状態で配設される。これにより、本体部材Ｇ９３１は、本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊの軸を中心に回転可能な状態で本体板部Ｇ６１１（ベース部材Ｇ６１０）に配設される。摺動溝Ｇ９３１ｂは、上述したようにアーム側従動ギヤＧ９２９の突設部Ｇ９２９ａが挿通される部分であり、突設部Ｇ９２９ａがアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴って回転された場合に、突設部Ｇ９２９ａが摺動溝Ｇ９３１ｂの内部を摺動可能な大きさに形成される。突設部Ｇ９３１ｃは、スライド板Ｇ９４０に連結される部分であり、後述するスライド板Ｇ９４０の摺動溝Ｇ９４２に挿入可能な長さに形成される。また、突設部Ｇ９３１ｃは、突設先端にスライド側カラーＧ９３５が配設され、スライド側カラーＧ９３５の外周面が摺動溝Ｇ９４２の内縁に当接した状態とされる。これにより、被軸支部Ｇ９３１ａ（軸支部Ｇ６１１ｊ）を軸として本体部材Ｇ９３１を回転させた際に、本体部材Ｇ９３１に対してスライド板Ｇ９４０を相対変位させることができる。バネ配設部材Ｇ９３３は、本体部材Ｇ９３１の背面側とベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側との間に配設され、円環状に形成された内側の空間に本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊが挿通される。また、バネ配設部材Ｇ９３３は、円環状に形成された軸方向の両端が径方向外側に立設されており、その両端に立設される対向間にねじりバネＧ９３４が配設される。これにより、ねじりバネＧ９３４が、本体部材Ｇ９３１の背面側や、ベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側に当接することを抑制できる。ねじりバネＧ９３４は、本体部材Ｇ９３１を退避位置側に付勢する付勢力をアーム部材に作用させるバネであり、弾性変形された状態でバネ配設部材Ｇ９３３の外周側に配設される。また、ねじりバネＧ９３４は、一端がベース部材Ｇ６１０に係止されると共に他端が本体部材Ｇ９３１の背面側に係止される。なお、ねじりバネＧ９３４は、弾性変形させていない状態では、複数回旋回して形成されるバネ部分の内径が、バネ配設部材Ｇ９３３の軸方向両端に立設される部分の外径よりも大きく形成される。これにより、ねじりバネＧ９３４をバネ配設部材Ｇ９３３に簡易に配設することができる。また、ねじりバネＧ９３４は、一端がベース部材Ｇ６１０に係止されると共に他端が本体部材Ｇ９３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に係止されて弾性変形された状態では、その弾性変形によりバネ部分の内径がバネ配設部材Ｇ９３３の軸方向両端に立設される部分の外径よりも小さくされる。これにより、ベース部材Ｇ６１０と本体部材Ｇ９３１とにねじりバネＧ９３４の両端が係合された状態とされた場合にねじりバネＧ９３４がベース部材Ｇ６１０や本体部材Ｇ９３１から脱落することを抑制できる。本実施形態では、左側アームユニットＧ９３０を退避位置側に付勢するために、ねじりバネＧ９３４を配設したが、ねじりバネに限らず、コイルバネ、ゴム、磁石により左側アームユニットＧ９３０を退避位置側に付勢するように構成しても良い。また、退避位置側に左側アームユニットＧ９３０を付勢する形態でなく、張出位置側に付勢する形態や、退避位置と張出位置の間の位置に付勢する形態として、付勢される位置を基準位置として左側アームユニットＧ９３０を変位させても良い。

【１２７０】
スライド板Ｇ９４０は、左側アームユニットＧ９３０に伝達される駆動力を花弁動作装置Ｇ８００に伝達するための伝達部材である。スライド板Ｇ９４０は、背面側（矢印Ｂ方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第１貫通孔Ｇ９４１と、本体部材Ｇ９３１が連結される摺動溝Ｇ９４２と、正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第２貫通孔Ｇ９４３とを主に備える。第１貫通孔Ｇ９４１は、後述する花弁動作装置Ｇ８００にスライド板Ｇ９４０を締結するための螺子を挿通する孔であり、花弁動作装置

Ｇ８００の背面側ベース部材Ｇ８２０のねじ穴（雌ねじ）と対応する位置に形成される。第１貫通孔Ｇ９４１を介してスライド板Ｇ９４０と花弁動作装置Ｇ８００とが締結されることで、スライド板Ｇ９４０の変位を介して左側アームユニットＧ９３０に伝達される駆動力を花弁動作装置Ｇ８００に伝達することができ、花弁動作装置Ｇ８００を退避位置と張出位置との間で変位させることが可能とされる。摺動溝Ｇ９４２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に形成されており、その溝に本体部材Ｇ９３１のスライド側カラーＧ９３５が摺動可能な状態で配設される。なお、スライド側カラーＧ９３５は、上述したように本体部材Ｇ９３１の突設部Ｇ９３１ｃの突設先端に配設される。また、摺動溝Ｇ９４２は、本体部材Ｇ９３１の突設部Ｇ９３１ｃの円弧状の変位軌跡と異なる方向に溝が延設される。従って、本体部材Ｇ９３１が被軸支部Ｇ９３１ａ（軸支部Ｇ６１１ｊ）を軸として回転されることに伴って突設部Ｇ９３１ｃが変位されると、スライド側カラーＧ９３５が摺動溝Ｇ９４２の内部を摺動しつつスライド板Ｇ９４０を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に押し出し、スライド板Ｇ９４０を後述するスライドレールＧ９５０に沿って上下方向に変位させる。スライドレールＧ９５０は、伸縮式の直線案内機構であり、その伸縮方向を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿わせた姿勢で配設される。スライドレールＧ９５０は、ベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基部側レールＧ９５１と、その基部側レールＧ９５１の正面側に基部側レールＧ９５１に対して上下方向にスライド可能に配設される摺動側レールＧ９５２とを備える。また、摺動側レールＧ９５２は、スライド板Ｇ９４０の背面側に第２貫通孔を介して締結固定される。これにより、スライド板Ｇ９４０は、摺動側レールＧ９５２に対する姿勢が固定されると共に、基部側レールＧ９５１に対する摺動側レールＧ９５２のスライド方向にスライド可能とされる。即ち、スライド板Ｇ９４０は、その変位方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に限定される。上述したように、スライド板Ｇ９４０には、花弁動作装置Ｇ８００が締結固定されるので、スライド板Ｇ９４０の上下方向の変位に伴って花弁動作装置Ｇ８００を上下方向に変位させることが可能とされる。なお、本実施形態では、スライドレールＧ９５０の基部側レールＧ９５１及び摺動側レールＧ９５２がアルミの金属材料から形成されるが、これに限らず、スライドレールＧ９５０が樹脂材料から形成されるものであっても良い。

【１２７１】

円環形成ユニットＧ７００は、正面視半円弧状に形成され、左右方向に対称に配設される一対の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と、それら一対の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０のそれぞれの一端側に配設される左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０とを主に備えて形成される。なお、円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、左側リンク部材Ｇ７３０、右側リンク部材Ｇ７４０は主に樹脂材料から形成される。なお、それぞれ一対形成される左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と、左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０とは、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部を軸に線対称に形成されるので、以下の説明では左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側円環部材Ｇ７１０及び左側リンク部材Ｇ７３０を説明し、右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側円環部材Ｇ７２０と、右側リンク部材Ｇ７４０との説明は省略する。また、符号については、左側円環部材Ｇ７１０の頭のＧ７１を右側円環部材Ｇ７２０でＧ７２と表記し、左側リンク部材Ｇ７３０の頭のＧ７３を右側リンク部材Ｇ７４０でＧ７４と表記する。左側円環部材Ｇ７１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）が遊技者に視認可能な化粧面として形成されており、正面側に蝶や波や花等の装飾が形成されると共に、正面側の一部が光を透過可能な樹脂材料で形成される。詳しく説明すると、正面側に蝶や波や花等の輪郭線が光を非透過の樹脂材料で形成されると共に、それら蝶や波や花等の輪郭線の内側および外側が光を透過可能な樹脂材料で形成される。また、左側円環部材Ｇ７１０は、内部に光を出射可能なＬＥＤ（発光ダイオード）を有する発光基板を備えており、光を透過可能な材料から形成される部分を介してＬＥＤの光を遊技者側に照射可能に構成される。また、左側円環部材Ｇ７１０は、半円環状に形成される一端側（正面視下方側（矢印Ｄ方向側））の背面に背面側に

向かって円柱状に突出する突出部Ｇ７１１と、半円環状に形成される他端側（正面視上方側（矢印Ｕ方向側）の背面に背面側に向かって立設される連結部Ｇ７１２とを主に備えて形成される。突出部Ｇ７１１は、後述する左側リンク部材Ｇ７３０に連結される部分であり、左側リンク部材Ｇ７３０よりも背面側に突出されると共に、その突出先端部にカラーＧ７１１ａが突設部に対して回転可能な状態で配設される。連結部Ｇ７１２は、左側円環部材Ｇ７１０の背面側から立設される立設部Ｇ７１２ａと、その立設部Ｇ７１２ａの立設先端部から左側円環部材Ｇ７１０の背面に沿う方向に屈曲される屈曲部Ｇ７１２ｂとを主に備える。立設部Ｇ７１２ａは、左側円環部材Ｇ７１０の背面とベース部材Ｇ６１０との間に進退動作ユニットＧ９００の左側アームユニットＧ９３０を配設するための空間を形成する部分であり、左側アームユニットＧ９３０の本体部材Ｇ９３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚みよりも背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離が大きく設定される。これにより、左側円環部材Ｇ７１０を本体部材Ｇ９３１よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設することができ、左側円環部材Ｇ７１０の装飾面が本体部材Ｇ９３１に隠れることを抑制できる。なお、上記で説明する左側円環部材Ｇ７１０の背面とは、左側円環部材Ｇ７１０から突出部Ｇ７１１及び連結部Ｇ７１２を除いた部分における左側円環部材Ｇ７１０の背面である。

【１２７２】

屈曲部Ｇ７１２ｂは、円環状に貫通形成される被軸支部Ｇ７１２ｂａと、その被軸支部Ｇ７１２ｂａと異なる位置に一方向に長い溝状に形成される摺動溝Ｇ７１２ｂｂとを主に備えて形成される。被軸支部Ｇ７１２ｂａは、左側円環部材Ｇ７１０の回転軸が挿通される貫通孔であり、上述したベース部材Ｇ６１０の棒状部材Ｇ６１１ｍが挿通可能な大きさに貫通形成される（右側の右側円環部材Ｇ７２０はベース部材Ｇ６１０のピン部Ｇ６１２ｎが挿通可能な大きさに貫通形成される）。これにより、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０は、被軸支部Ｇ７１２ｂ１が棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支されることで、それぞれ棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎを軸に回転可能な状態で配設される。摺動溝Ｇ７１２ｂｂは、進退動作ユニットＧ９００の従動ギヤＧ９２５から進退動作ユニットＧ９００から伝達される駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される部分であり、従動ギヤＧ９２５の突設部Ｇ９２５ａ（カラーＧ９２５ｂ）が挿通可能な大きさに形成される（右側円環部材Ｇ７２０には摺動溝Ｇ７２２ｂｂに突設部Ｇ９２８ａ（カラーＧ９２８ｂ）が挿通される）。よって、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０は、駆動モータＧ９１０の駆動力で従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８（カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂ）が変位されることにより、駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される。左側リンク部材Ｇ７３０は、左側円環部材Ｇ７１０の一端側を支持して、左側円環部材Ｇ７１０が前後方向に揺れ動くことを抑制する部材であり、ベース部材Ｇ６１０の左側延設部Ｇ６１２と左側円環部材Ｇ７１０とに連結される。左側リンク部材Ｇ７３０は、正面視矩形の板状に形成されると共に、正面視における一端側に長手方向に沿う溝状に形成される溝部Ｇ７３１と、他端側に円環状に貫通形成される貫通孔Ｇ７３２とを主に備える。貫通孔Ｇ７３２は、ベース部材Ｇ６１０の正面に対して平行な平面上を左側リンク部材Ｇ７３０が回転可能とするために、左側リンク部材Ｇ７３０の被軸支部となる貫通孔であり、ベース部材Ｇ６１０の正面に対して直交する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。また、貫通孔Ｇ７３２には、ベース部材Ｇ６１０から前後方向に突設される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａが挿通可能に形成される。これにより、左側リンク軸支部Ｇ６１２ａが挿通された状態では、左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に左側リンク部材Ｇ７３０が回転可能とされる。なお、貫通孔Ｇ７３２の内径と左側リンク軸支部Ｇ６１２ａの外径とは、貫通孔Ｇ７３２に左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを挿通可能とする分の若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、左側リンク部材Ｇ７３０が回転した際に、左側リンク部材Ｇ７３０の一端側が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、左側リンク部材Ｇ７３０の一端側に連結される左側円環部材Ｇ７１０の一端側が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。溝部Ｇ７３１は、左側円環部材Ｇ７１０の突出部Ｇ７１１（カラーＧ７１１ａ）が挿通される部分であり、突出部Ｇ７１１と対応する位置に形成されると

共に、カラーＧ７１１ａが摺動可能な溝幅に形成される。これにより、棒状部材Ｇ６１１ｍを軸に左側円環部材Ｇ７１０が回転された際に、溝部Ｇ７３１の内縁に沿って突出部Ｇ７１１を変位させることができると共に、貫通孔Ｇ７３２に挿通される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に左側リンク部材Ｇ７３０を回転させることができる。

【１２７３】

次いで、図３８５を参照して、ベース部材Ｇ６１０に対する花弁動作装置Ｇ８００の動作および円環形成ユニットＧ７００の動作について説明する。図３８５（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットＧ１０００の正面図である。なお、図３８５（ａ）では、花弁動作装置Ｇ８００及び円環形成ユニットＧ７００が退避位置に配置され、図３８５（ｂ）では、花弁動作装置Ｇ８００及び円環形成ユニットＧ７００が張出位置に配置された状態が図示される。また、図３８５（ａ）及び図３８５（ｂ）では、理解を容易とするために、円環形成ユニットＧ７００の外形および摺動溝Ｇ７１２ｂｂ、突出部Ｇ７１１が破線で図示されると共に、ベースユニットＧ６００の左側保持部材Ｇ６２０を透明視した状態で図示される。図３８５に示すように、駆動モータＧ９１０の駆動力により駆動ギヤＧ９１１が回転されると、その駆動ギヤＧ９１１に歯合される従動ギヤＧ９２１が回転される。これにより、従動ギヤＧ９２１に歯合されるアーム側従動ギヤＧ９２９が回転され、そのアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴ってアーム側従動ギヤＧ９２９の突設部Ｇ９２９ａに配設されるカラーＧ９２９ｂがアーム側従動ギヤＧ９２９の回転軸を中心に変位される。カラーＧ９２９ｂは、上述したように本体部材Ｇ９３１の摺動溝Ｇ９３１ｂの内縁側を摺動可能に配設される。これにより、カラーＧ９２９ｂが変位されることで駆動モータＧ９１０の駆動力が本体部材Ｇ９３１に伝達され、被軸支部Ｇ９３１ａを軸支する軸支部Ｇ６１１ｊ（図３８１参照）を軸として（中心に）本体部材Ｇ９３１が回転される。この本体部材Ｇ９３１の回転により、本体部材Ｇ９３１に連結されるスライド板Ｇ９４０（図３８１参照）を介して花弁動作装置Ｇ８００が退避位置（図３８５（ａ）に示す位置）から下方（矢印Ｄ方向）に変位され張出位置（図３８５（ｂ）に示す位置）まで変位される。なお、花弁動作装置Ｇ８００の背面側に連結されるスライド板Ｇ９４０は、上述したようにスライドレールＧ９５０により変位方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に規定される。よって、左側アームユニットＧ９３０の回転変位を直線変位に変換して花弁動作装置Ｇ８００を上下方向に変位させることができる。また、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０は、一端側（矢印Ｒ方向側）の端部にカラーＧ８１５が配設され、そのカラーＧ８１５が右側保持部材Ｇ６３０と本体板部Ｇ６１１の摺動部Ｇ６１１ｋとの対向間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に摺動可能な状態で挟まれる。これにより、正面側ベース部材Ｇ８１０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、花弁動作装置Ｇ８００が上下方向に変位される際に花弁動作装置Ｇ８００が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。

【１２７４】

次いで、円環形成ユニットＧ７００の変位について説明する。上述した花弁動作装置Ｇ８００の変位と同様に、駆動モータＧ９１０の駆動力により駆動ギヤＧ９１１が回転されると、駆動ギヤＧ９１１に歯合する従動ギヤＧ９２１が回転される。従動ギヤＧ９２１には、従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８が歯合されるので、従動ギヤＧ９２１が回転されることにより、従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８が連動して回転される。ここで上述したように、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８には、その回転軸と異なる位置に突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａが配設されており、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８が回転されることに伴って突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａに配設されるカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが変位される。カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂは、円環形成ユニットＧ７００の摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂに挿入されるので、カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂの変位によりカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂの内縁に沿って摺動しつつ、円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動モータＧ９１０の駆動力を伝達する。このように、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８を介して円環形成ユニットＧ７００に駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達されることで、被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ

７２２ｂａを軸支する棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎを軸として（中心に）円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が回転される。これら左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転により、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の突出部Ｇ７１１，Ｇ７２１が連結される左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０が、貫通孔Ｇ７３２，Ｇ７４２に挿通される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａ及び右側リンク軸支部Ｇ６１３ａを軸として回転される。この左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０により、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転軸側から離れた位置の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０をベースユニットＧ６００に連結することができる。これにより、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が回転された際に、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転軸から離れた位置が回転軸方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。その結果、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の変位を遊技者に視認させやすくできる。なお、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０（円環形成ユニットＧ７００）は、駆動モータＧ９１０の駆動力により、半円環状に形成される装飾面の下方側（矢印Ｄ方向側）端部を中央から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側に開いた退避位置（図３８５（ａ）に示す位置）と、半円環状に形成される装飾面の下方側端部を左右方向の中央側に移動させて閉じた（退避位置よりも近づけた状態の）張出位置（図３８５（ｂ）に示す位置）との間で変位可能に形成される。

【１２７５】

また、上述したように、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、同じ駆動モータＧ９１０（駆動源）の駆動力により変位可能に構成され、連動するように構成される。よって、円環形成ユニットＧ７００が退避位置に配置された状態では、上述した花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される。これにより、演出動作ユニットＧ１０００の背面側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１を遊技者に視認させやすくできる。また、円環形成ユニットＧ７００が張出位置に配置された状態では、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が正面視において１の円環を形成する位置に配置されると共に、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置され、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０により円環を形成した内側に花弁動作装置Ｇ８００が配置される。これにより、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００の演出を合わせて遊技者に視認させやすくできる。その結果、演出効果を向上できる。さらに、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態では、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｇ８００とが演出動作ユニットＧ１０００の背面側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３０５参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置され、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｇ８００とに合わせた表示が第３図柄表示装置Ｈ８１の表示面に表示される。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１と左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｈ８００とによる演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００が、同じ駆動モータＧ９１０（駆動源）の駆動力により変位される場合について説明したが、円環形成ユニットＧ７００と花弁動作装置Ｇ８００とで異なる２つの駆動源を備えるように構成しても良い。即ち、円環形成ユニットＧ７００と花弁動作装置Ｇ８００とを別々に変位させるように構成しても良い。この場合、円環形成ユニットＧ７００の変位態様を複数形成することができるので、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００による演出効果を向上できる。

【１２７６】

次いで、図３８６及び図３８７を参照して、花弁動作装置Ｇ８００の全体構成について説明する。図３８６は、花弁動作装置Ｇ８００の分解正面斜視図であり、図３８７は、花弁動作装置Ｇ８００の分解背面斜視図である。図３８６及び図３８７に示すように、花弁動作装置Ｇ８００は、正面側に配設される正面側ベース部材Ｇ８１０と、その正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側の一部を覆設した状態で配設される背面側ベース部材Ｇ８２０と、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側から軸を正面側に挿通した状態で正面側ベース部材

Ｇ８１０の背面側に配設される駆動モータＧ８３０と、その駆動モータＧ８３０に連結され駆動モータＧ８３０の駆動力が伝達されるギヤ列Ｇ８４１～Ｇ８４８と、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側の一部の覆設した状態で正面側ベース部材Ｇ８１０に配設されるカバー部材Ｇ８５０と、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側に配設されると共にギヤ列Ｇ８４１～Ｇ８４８から駆動力が伝達される花回転ユニットＧ４００とを主に備える。なお、本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００の駆動モータＧ８３０を除いた他の部分が主に光を非透過の樹脂材料から成型される。正面側ベース部材Ｇ８１０は、正面視略円環の板状に形成される円環部Ｇ８１１と、その円環部Ｇ８１１から径方向外側に突出するアーム部Ｇ８１２とを主に備え、それら円環部Ｇ８１１及びアーム部Ｇ８１２が背面側（矢印Ｂ方向側）を開放した箱状に形成される。なお、背面側が開放した箱状の円環部Ｇ８１１及びアーム部Ｇ８１２は、背面側の空間に後述する従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８を配設可能に形成されており、開放された底面から解放部（背面側端部）までの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における距離が従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の歯面の厚みよりも大きく設定される。円環部Ｇ８１１には、円環状に形成された内縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に刻設される刻設部Ｇ８１１ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃと、それら軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃと同様に背面側に向かって円形状に突出される複数の締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆとが形成される。また、円環部Ｇ８１１には、円環状に形成された内側に背面側（矢印Ｂ方向側）からカラーＧ８１３が挿入されると共に、後述する従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出する検出センサＧ８１４が開放された底面に配設される。

【１２７７】

アーム部Ｇ８１２には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される第１貫通孔Ｇ８１２ａと、その第１貫通孔Ｇ８１２ａの近傍で第１貫通孔Ｇ８１２ａよりも大きい内径で貫通形成される第２貫通孔Ｇ８１２ｂと、その第２貫通孔Ｇ８１２ｂの縁部に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円環状に立設される壁部Ｇ８１２ｃと、背面側の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅと、箱状に形成された側面に略円環状に立設される支持部Ｇ８１２ｆとが形成される。刻設部Ｇ８１１ａは、後述する花回転ユニットＧ４００の回転ギヤＧ４２１（図３９１参照）が歯合される歯面であり、歯底が円環部Ｇ８１１の中心から径方向外側に向かって延設されると共に円環状に形成された円環部Ｇ８１１の内縁に沿って歯面が円環状に連なって形成される。軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅは、後述する従動ギヤＧ８４６，Ｇ８４８が軸支される部分であり、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６，Ｇ８４８の軸部と対応する位置に形成される。また、軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅには、背面側（矢印Ｂ方向側）の突出先端に螺子締結用の雌ねじが形成されており、背面側から螺子を締結することにより従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６，Ｇ８４８を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設可能とされる。なお、軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅは、突出先端部が軸支部Ｇ８１１ｃよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置され、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設した際に背面側ベース部材Ｇ８２０の正面に軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅの突出先端面を当接可能とされる。そして、背面側ベース部材Ｇ８２０の貫通孔Ｇ８２２を背面側から挿通させた螺子を軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅの突出先端に締結することにより、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設できると共に、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設（締結）可能とされる。締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆは、背面側ベース部材Ｇ８２０を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための螺子を締結する部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端に雌ねじが形成される。よって、背面側ベース部材Ｇ８２０の背面側から背面側ベース部材Ｇ８２０の貫通孔Ｇ８２２を挿通させた螺子を締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆに締結することで、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設（締結）可能とされる。即ち、締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆだけでなく、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅでも正面側ベース部

材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０が締結される。よって、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を締結するための締結部を少なくすることができる。

【１２７８】

第１貫通孔Ｇ８１２ａは、駆動モータＧ８３０の駆動軸を挿通するための挿通孔であり、駆動モータＧ８３０の軸が回転した際に内周面に駆動モータＧ８３０の軸が当接しない程度の内径に形成される。第２貫通孔Ｇ８１２ｂは、従動ギヤＧ８４３の連結部Ｇ８４３ａを挿通させて、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される従動ギヤＧ８２と正面側ベース部材の背面側に配設される従動ギヤＧ８４２とを連結するための貫通孔であり、従動ギヤＧ８４３の連結部Ｇ８４３ａの外径よりも若干大きな内径に形成される。また、第２貫通孔Ｇ８１２ｂに沿って正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって壁部Ｇ８１２ｃが立設される。これにより、第２貫通孔Ｇ８１２ｂに対して連結部Ｇ８４３ａがぶれることを抑制できる。その結果、従動ギヤＧ８４２，Ｇ８４３に歯合される駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４４の歯合状態を安定させることができる。支持部Ｇ８１２ｆは、アーム部Ｇ８１２の右側（矢印Ｒ方向）側の側面から右側に向かって円環状に突出して形成され、外周側にカラーＧ８１５が配設される。これにより、カラーＧ８１５が支持部Ｇ８１２ｆに対して回転可能な状態で支持される。なお、カラーＧ８１５は、上述したようにベースユニットＧ６００の摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間に小径部が配設されると共に、大径部が摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間の外側に配設される。これにより、カラーＧ８１５が摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に摺動可能とされる。背面側ベース部材Ｇ８２０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側を覆って、従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側への移動を規制する部材であり、従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側を覆設可能な大きさに形成される。また、背面側ベース部材Ｇ８２０には、正面側ベース部材Ｇ８１０の円環部Ｇ８１１の正面視における中心と対応する位置に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される凹部Ｇ８２１と、背面側ベース部材Ｇ８２０を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための螺子を挿通する複数の貫通孔Ｇ８２２とが形成される。凹部Ｇ８２１は、後述する花回転ユニットＧ４００の棒部材Ｇ４５１の背面側（矢印Ｂ方向側）端部（Ｄ字カット部Ｇ４５１ａ）を挿入するための凹みであり、棒部材Ｇ４５１の背面側端部のＤ形状の外形と略同一の内形に形成される。

【１２７９】

駆動モータＧ８３０は、後述する花回転ユニットＧ４００の駆動源である。また、上述したように駆動モータＧ８３０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から第１貫通孔Ｇ８１２ａを介して駆動軸を正面側（矢印Ｆ方向側）に突出させた状態で配設される。また、駆動モータＧ８３０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放する箱状に形成される正面側ベース部材Ｇ８１０の底面に配設される。これにより、駆動モータＧ８３０の背面側への突出距離を抑えることができ、花弁動作装置Ｇ８００（駆動モータＧ８３０）が背面側に部分的に突出することを抑制できる。駆動ギヤＧ８４１は、駆動モータＧ８４０の駆動軸に連結されるギヤであり、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側で駆動モータＧ８４０の駆動軸に連結される。また、駆動ギヤＧ８４１は、従動ギヤＧ８４２に歯合されており、駆動ギヤＧ８４１が回転することにより従動ギヤＧ８４２を回転させることができる。従動ギヤＧ８４２は、上述したように従動ギヤＧ８４３から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する連結部Ｇ８４３ａを介して、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤＧ８４３と連結される。これにより、従動ギヤＧ８４２が回転されることに伴って従動ギヤＧ８４３を回転させることができる。また、従動ギヤＧ８４３は、それぞれ順に歯合される従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４８の従動ギヤＧ８４４に歯合される。よって、駆動モータＧ８４０の駆動力により駆動ギヤＧ８４１が回転されると、従動ギヤＧ８４２～Ｇ８４７を介して駆動モータＧ８４０の駆動力が終端の従動ギヤＧ８４８まで伝達される。なお、終端の従動ギヤＧ８４８は、後述する花回転ユニットＧ４００の花弁側伝達部材Ｇ４３０に連結される従動ギヤＧ８４７の回転位置を検

出するためのギヤであり、背面側の端部に径方向外側に突出する板状の被検出部Ｇ８４８ａを備える。この被検出部Ｇ８４８ａが、正面側ベース部材Ｇ８１０に配設される検出センサＧ８１４の検出光を遮ることで、従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出可能とされる。また、従動ギヤＧ８４７には、花回転ユニットＧ４００の花弁側伝達部材Ｇ４３０に従動ギヤＧ８４７を締結するための螺子を挿通可能な貫通孔Ｇ８４７ａが複数個形成されており、これにより従動ギヤＧ８４７と花回転ユニットＧ４００（花弁側伝達部材Ｇ４３０）とが締結される。従って、従動ギヤＧ８４７が回転されることに伴って花回転ユニットＧ４００に駆動モータＧ８３０の駆動力を伝達することができる。また、従動ギヤＧ８４７と花回転ユニットＧ４００とが締結されるので、上述したように従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａと検出センサＧ８１４とにより従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出できる。従って、花回転ユニットＧ４００の回転位置を検出センサＧ８１４により検出可能とされる。なお、花回転ユニットＧ４００についての詳しい説明は後述する。カバー部材Ｇ８５０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４２を正面側から視認不能にするための部材であり、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に正面視において駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４２の正面側を覆う状態で正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側に配設される。

【１２８０】

次いで、図３８８から図３９０を参照して、花回転ユニットＧ４００について説明する。図３８８（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３８８（ｂ）は、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＩｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図であり、図３８９は、花回転ユニットＧ４００の分解正面斜視図であり、図３９０は、花回転ユニットＧ４００の分解背面斜視図である。なお、以下の説明では、理解を容易とするために、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における中央の（棒部材Ｇ４５１を軸（中心）とする）回転軸を軸ＧＯの符号を付して２点鎖線で図示している。なお、花回転ユニットＧ４００は、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が変位可能に構成され、それら第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の変位により花回転ユニットＧ４００が変位可能に構成される。また、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０は、振動または動作可能に構成され、それら第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の振動または動作により花回転ユニットＧ４００が振動または動作可能に構成される。図３８８から図３９０に示すように、花回転ユニットＧ４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。なお、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００は、主に樹脂材料から形成されると共に、光を透過可能な材料から形成され、基板部材Ｇ４４０から出射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に透過可能に構成される。また、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００では、第１回転ベースＧ４１０の周囲に５個の第１装飾ユニットＧ４２０が配設されるが、第１装飾ユニットＧ４２０の個数は５個以外の個数であっても良い。さらに、第１装飾ユニットＧ４２０は、第１回転ベースＧ４１０の周囲に等間隔で配設されるものでなくても良く、不等間隔で第１回転ベースＧ４１０の周囲に配設されるものであっても良い。

【１２８１】

第１固定ユニットＧ４５０は、背面側ベース部材Ｇ８２０の凹部Ｇ８２１に背面側（矢印Ｂ方向側）の先端が挿入されて背面側ベース部材Ｇ８２０と螺合される棒状の棒部材Ｇ

４５１と、その棒部材Ｇ４５１の正面側（矢印Ｆ方向側）の先端に配設される円盤状の固定部材Ｇ４５２とを主に備えて形成される。棒部材Ｇ４５１は、金属製の材料から形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の長さを有する円柱形状に形成される。また、棒部材Ｇ４５１は、前後方向の両側端に外周面の一部を凹設したＤ字カット部Ｇ４５１ａを備えており、上端の外縁形状がＤ字形状に形成される。また、背面側の端部が挿入される背面側ベース部材Ｇ８２０の凹部Ｇ８２１と、正面側の端部が挿入される固定部材Ｇ４５２の貫通孔Ｇ４５２ｅとの内縁形状は、棒部材Ｇ４５１の両端部の外縁形状に対応したＤ字形状に形成される。これにより、棒部材Ｇ４５１が、背面側ベース部材Ｇ８２０及び固定部材Ｇ４５２に対して回転することが規制され、背面側ベース部材Ｇ８２０に対して固定部材Ｇ４５２の相対位置が規定（固定）される。固定部材Ｇ４５２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形の板状に形成されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｇ４４０よりも正面視における外形が大きく形成される。また、固定部材Ｇ４５２は、全体が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。これにより、背面側に配設される基板部材Ｇ４４０のＬＥＤＧ４４１の光を透過して外側に出射可能とされる。また、固定部材Ｇ４５２は、正面視における略中央部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔Ｈ４５２ｅと、背面側（矢印Ｂ方向側）の一面に正面側に向かって凹設される収容凹部Ｇ４５２ａと、その収容凹部Ｇ４５２ａの凹設底面に形成される雌ねじの締結孔Ｇ４５２ｂと、正面側の一面に背面側に向かって凹設される３箇所の凹設部Ｇ４５２ｃと、基板部材Ｇ４４０に接続される配線（図示しない）を挿通するための開口部Ｇ４５２ｄとを主に備える。収容凹部Ｇ４５２ａは、固定部材Ｇ４５２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｇ４４０を内側に収容するための凹部であり、基板部材Ｇ４４０の外形と対応した円形状で背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凹設される。なお、収容凹部Ｇ４５２ａの正面側における凹設深さは、基板部材Ｇ４４０の板厚よりも大きく設定される。これにより、基板部材Ｇ４４０は、固定部材Ｇ４５２の内側に収容した状態で配設される。締結孔Ｇ４５２ｂは、基板部材Ｇ４４０を固定部材Ｇ４５２の背面側に固定するための螺子を締結するための雌ねじであり、基板部材Ｇ４４０を挿通した螺子が螺合される。これにより、基板部材Ｇ４４０が固定部材Ｇ４５２の背面側に固定される。

【１２８２】

凹設部Ｇ４５２ｃは、後述する第２固定ユニットＧ４７０のカラーＧ４７６ａを収容するための凹部であり、中央に螺子を挿通するための貫通孔が形成される。カラーＧ４７６ａを凹設部Ｇ４５２ｃに収容した状態で、凹設部Ｇ４５２ｃに背面側から挿通した螺子を第２固定ユニットＧ４７０に螺合することで、固定部材Ｇ４５２（第１固定ユニットＧ４５０）と第２固定ユニットＧ４７０とが締結固定される。なお、カラーＧ４７６ａは、第１固定ユニットＧ４５０（固定部材Ｇ４５２）と第２固定ユニットＧ４７０との間に配設される第２回転ベースＧ４６０を回転可能な状態で保持するための部材であり、中央に貫通孔が形成される円盤状に形成される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の貫通孔の内縁に沿って（当接した状態で）等間隔に３箇所に配設される。これにより、第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０が軸ＧＯを中心に相対回転可能な状態で配設される。基板部材Ｇ４４０は、発光手段となるＬＥＤ（発光ダイオード）Ｇ４４１が配設される基板であり、正面側（矢印Ｆ方向側）にＬＥＤＧ４４１が複数個（本実施形態では１３個）分散配置されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）にＬＥＤＧ４４２が複数個（本実施形態では１５個）分散配置される。なお、ＬＥＤＧ４４１は、正面側および軸ＧＯから離間する方向に向けて光を照射可能に配設され、ＬＥＤＧ４４２は、背面側および軸ＧＯから離間する方向に向けて光を照射可能に配設される。また、基板部材Ｇ４４０には、固定部材Ｇ４５２の凹設部Ｇ４５２ｃと対応する位置の３か所に開口部Ｇ４４３が開口形成される。これにより、基板部材Ｇ４４０を第１固定ユニットＧ４５０に配設した状態で、凹設部Ｇ４５２ｃに基板部材Ｇ４４０側（背面側）から螺子を挿通させることができる。さらに、開口部Ｇ４４３を利用してＬＥＤＧ４４１，Ｇ４４２の発光（特に、固定部材Ｇ５０との対向間に配設される正面側（矢印Ｆ方向側）のＬＥＤＧ４４１の発光）で基板部材Ｇ４４０に溜まる熱を放熱することができる。

その結果、基板部材Ｇ４４０が破損することを抑制できる。花弁側伝達部材Ｇ４３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形状の板状に形成される伝達部Ｇ４３１と、その伝達部Ｇ４３１の背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出する軸支部Ｇ４３２とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部Ｇ４３１と軸支部Ｇ４３２との中心部には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する被挿通部Ｇ４３３が形成される。伝達部Ｇ４３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において湾曲状に開口形成される摺動溝Ｇ４３１ａが周方向に５か所に形成され、被挿通部Ｇ４３３により中心が開口した円環形状に形成される。また、円環形状に形成された伝達部Ｇ４３１の正面視における外径は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、第２回転ベースＧ４６０の背面側に重なる大きさに設定される。

【１２８３】

摺動溝Ｇ４３１ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。また、摺動溝Ｇ４３１ａは、径方向内側の内側端部Ｇ４３１ａ１（図３９４（ａ）参照）から径方向外側の外側端部Ｇ４３１ａ２（図３９４（ａ）参照）に向かうに従って、反時計回りの湾曲形状に形成される。これにより、伝達部Ｇ４３１（花弁側伝達部材Ｇ４３０）の回転に伴って、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを摺動させて、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることができる。また、摺動溝Ｇ４３１ａは、正面視において湾曲して形成される摺動溝Ｇ４３１ａの内側の内面の第１摺動面Ｇ４３１ａ３により、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを軸ＧＯから径方向外側に押し出すことができると共に、正面視において湾曲して形成される摺動溝Ｇ４３１ａの外側の内面の第２摺動面Ｇ４３１ａ４により、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを軸ＧＯに向かって径方向内側に押し出すことができる。なお、第１装飾ユニットＧ４２０（摺動部Ｇ４２５ａ）の変位についての詳しい説明は後述する。軸支部Ｇ４３２は、正面側ベース部材Ｇ８１０と背面側ベース部材Ｇ８２０との対向間に配設される従動ギヤＧ８４７（図３８６参照）に締結される部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に締結孔Ｇ４３２ａが形成され、その締結孔Ｇ４３２ａに従動ギヤＧ８４７の貫通孔Ｇ８４７ａを挿通した螺子が螺合される。これにより、従動ギヤＧ８４７と軸支部Ｇ４３２とが締結され、従動ギヤＧ８４７の回転に伴って花弁側伝達部材Ｇ４３０を回転させることができる。また、軸支部Ｇ４３２は、円環状の外径が正面側ベース部材Ｇ８１０のカラーＧ８１３（図３８６参照）の内径よりも小さく形成され、正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転可能な状態で配設される。被挿通部Ｇ４３３は、上述した花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０と背面側ベース部材Ｇ８２０（図３８６参照）との対向間に挿通される配線（図示しない）を花回転ユニットＧ４００の内側に通すための空間であり、前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、及び、第１固定ユニットＧ４５０の間に配設される基板部材Ｇ４４０に配線を繋ぐことができる。第１回転ベースＧ４１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に円盤状に形成される溝形成部Ｇ４１１と、その溝形成部Ｇ４１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に突出する軸形成部Ｇ４１２と、それら溝形成部Ｇ４１１及び軸形成部Ｇ４１２の中心を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｇ４１３とを主に備える。なお、本実施形態では、第１回転ベースＧ４１０の溝形成部Ｇ４１１と軸形成部Ｇ４１２とは、それぞれ異なる２の部材から形成され、溝形成部Ｇ４１１が光を透過可能な樹脂材料から形成されると共に軸形成部Ｇ４１２が光を非透過の樹脂材料から形成される。溝形成部Ｇ４１１は、正面視において軸ＧＯから径方向外側に向かって延設して形成される第２摺動溝Ｇ４１１ａと、正面視における径方向外側の外縁部に所定の間隔で貫通形成される螺子挿通部Ｇ４１１ｂとを主に備え、被軸支部Ｇ４１３により中心が開口した円環形状に形成される。

【１２８４】

第２摺動溝Ｇ４１１ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。また、第２

摺動溝Ｇ４１１ａは、径方向内側の端部から径方向外側の端部に向かって直線状に形成される。即ち、上述した摺動溝Ｇ４３１ａと異なる溝形状に形成される。これにより、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの変位に伴って摺動される際に、摺動部Ｇ４２５ａを第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って変位させることができる（摺動部Ｇ４２５ａを摺動溝Ｇ４３１ａと第２摺動溝Ｇ４１１ａとに沿って変位させることができる）。螺子挿通部Ｇ４１１ｂは、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを締結するための螺子を挿通するための挿通孔である。第１回転ベースＧ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から螺子挿通部Ｇ４１１ｂに挿通させた螺子を第２回転ベースＧ４６０の螺子締結部Ｇ４６５に螺合させることで、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを締結できる。即ち、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とは一体となって回転可能に構成される。軸形成部Ｇ４１２は、被軸支部Ｇ４１３により中心が開口する円環状に形成される。また、軸形成部Ｇ４１２は、円環状に形成される外周面から径方向外側に円柱状に突出する装飾側軸部Ｇ４１２ａを備える。装飾側軸部Ｇ４１２ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１を軸支する部分であり、軸形成部Ｇ４１２の周方向に所定の間隔で５個（第１装飾ユニットＧ４２０の配設個数）形成され、回転ギヤＧ４２１の第１被軸支部Ｇ４２１ａよりも若干小さい外径に形成されると共に、突出先端側に回転ギヤＧ４２１を螺子止めするための雌ねじが形成される。被軸支部Ｇ４１３は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の軸支部Ｇ４３２が挿入される部分であり、軸支部Ｇ４３２の外径よりも若干大きい内径の円環形状に形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０に対して花弁側伝達部材Ｇ４３０の姿勢を維持した状態で回転させることができる。第２回転ベースＧ４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ４６２と、その正面側立設部Ｇ４６２の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所（本実施形態では５か所）から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。円盤部Ｇ４６１は、正面視略円盤形状に形成される外径が第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２の外径よりも大きく形成される。また、背面側立設部Ｇ４６４の背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離は、第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１と背面側立設部Ｇ４６４とにより形成される空間の内側に第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２を配設することができる（図３８７（ｂ）参照）。正面側立設部Ｇ４６２は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で凹設される係合凹部Ｇ４６２ａ（図４００（ａ）参照）を備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、後述する第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、正面側立設部Ｇ４６２の外周面に軸ＧＯ側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。なお、係合凹部Ｇ４６２ａについての詳しい説明は後述する。

【１２８５】

歯Ｇ４６３は、後述する第２固定ユニットＧ４７０に配設される第１従動ギヤＧ４７４ａ，抵抗ギヤＧ４７５ｂの歯が歯合される部分であり、円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って全周に亘って形成される。これにより、第２回転ベースＧ４６０が回転されることに伴って第２固定ユニットＧ４７０に配設される第１従動ギヤＧ４７４ａ，抵抗ギヤＧ４７５ｂを回転させることができる。なお、歯Ｇ４６３は、正面側立設部Ｇ４６２の内周面に凹設して形成されており、円盤部Ｇ４６１の内周面に非形成とされる。円盤部Ｇ４６１には歯Ｇ４６３を非形成とすることにより、円盤部Ｇ４６１の内周面を摺動面として利用することができ、カラーＧ４７６ａを円盤部Ｇ４６１の内周面に沿って配置することで、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０を回転させることができる。背面側立設部Ｇ４６４は、外周面に凹凸状に形成される光拡散部Ｇ４６４ａが形成される。また、上述したように、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１と背面側立設部Ｇ４６４と

により形成される空間の内側に第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２が配設されるので、固定部材Ｇ４５２を介して固定部材Ｇ４５２に配設される基板部材Ｇ４４０のＬＥＤＧ４４１から出射される光を第１固定ユニットＧ４５０に入射させやすくできる。この場合、背面側立設部Ｇ４６４に光拡散部Ｇ４６４ａが形成されるので、第２回転ベースＧ４６０に入射されたＬＥＤＧ４４１の光を光拡散部Ｇ４６４ａにより径方向外側に向かって拡散して出射させることができる。螺子締結部Ｇ４６５は、上述したように第１回転ベースＧ４１０の螺子挿通部Ｇ４１１ｂを挿通させた螺子を締結する部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に雌ねじが形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とが締結され、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを軸ＧＯを中心に一体に回転可能に構成される。第２固定ユニットＧ４７０は、正面視円環状に形成される正面側光拡散部Ｇ４７１と、その正面側光拡散部Ｇ４７１の外周縁から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される側面側光拡散部Ｇ４７２と、を主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側光拡散部Ｇ４７１は、背面側から入射されるＬＥＤＧ４４１の光を正面側に拡散して出射するための光拡散部であり、正面側が凹凸状に形成される。側面側光拡散部Ｇ４７２は、その側面側光拡散部Ｇ４７２の径方向内側から入射される光を径方向外側に拡散して出射するための光拡散部であり、外周面が凹凸状に形成される。これら正面側光拡散部Ｇ４７１及び側面側光拡散部Ｇ４７２により、基板部材Ｇ４４０の光を花回転ユニットＧ４００の正面側および正面視における花回転ユニットＧ４００の周囲に拡散することができる。

【１２８６】

また、正面側光拡散部Ｇ４７１は、正面視（矢印Ｂ方向視）における中央部（軸ＧＯ側）に円形に形成される開口部Ｇ４７３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出するギヤ保持部Ｇ４７４と、背面側から円柱状に突出する３か所のカラー保持部Ｇ４７６と、背面側を凹設して形成される凹部Ｇ４７５とを主に備える。開口部Ｇ４７３は、第２装飾ユニットＧ４８０を転可能に保持するためのカラーＧ４７６ａが挿入される開口であり、カラーＧ４７６ａの小径部よりも若干小さい内径に形成される。なお、カラーＧ４７６ａには、第２装飾ユニットＧ４８０の連結部Ｇ４８１がカラーＧ４７６ａの内周面と若干の隙間を有した状態で挿入される。また、カラーＧ４７６ａに挿入された連結部Ｇ４８１の先端は、第２固定ユニットＧ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２従動ギヤＧ４７３ｂの側面に締結固定される。これにより、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２装飾ユニットＧ４８０が回転可能な状態で保持される。ギヤ保持部Ｇ４７４は、後述する第１従動ギヤＧ４７４ａを軸支する部分であり、第１従動ギヤＧ４７４ａの内径よりも若干小さな外径に形成される。なお、第１従動ギヤＧ４７４ａは、第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３に歯合される。従って、第２固定ユニットＧ４７０に対して、第２回転ベースＧ４６０が回転されると、その第２回転ベースＧ４６０の回転に伴って第１従動ギヤＧ４７４ａが回転される。また、第１従動ギヤＧ４７４ａには、第２装飾ユニットＧ４８０に締結固定される第２従動ギヤＧ４７３ｂが歯合されており、第１従動ギヤＧ４７４ａの回転に伴って第２従動ギヤＧ４７３ｂが回転可能とされる。即ち、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転されると、第２装飾ユニットＧ４８０が第２回転ベースＧ４６０の回転方向と反対方向に回転される。カラー保持部Ｇ４７６は、第２回転ベースＧ４６０を回転可能に保持するためのカラーＧ４７６ａが配設される突起であり、カラーＧ４７６ａの内径よりも若干小さい外径に形成される。また、カラーＧ４７６ａは、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の内周面に沿って（円盤部Ｇ４６１の内縁側に）配置される。これにより、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０を回転可能な状態で配設できる。さらに、カラーＧ４７６ａは、第１固定ユニットＧ４５０の凹設部Ｇ４５２ｃに背面側の大径部が収容される。また、カラーＧ４７６ａの内側に配置されるカラー保持部Ｇ４７６には、凹設部Ｇ４５２ｃを挿通した螺子が締結される。これにより、第１固定ユニットＧ４５０と第２固定ユニットＧ４７０とが締結固定される。

【１２８７】

凹部Ｇ４７５は、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転しすぎることを抑制するために第２回転ベースＧ４６０の回転に抵抗を付与する抵抗手段Ｇ４７５ａが配設される凹部であり、抵抗手段Ｇ４７５ａと対応する大きさに凹設される。また、抵抗手段Ｇ４７５ａには、抵抗ギヤＧ４７５ｂが回転可能な状態で軸支されると共に、その抵抗ギヤＧ４７５ｂの歯が第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３に歯合する位置に配設される。よって、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転する場合に、抵抗ギヤＧ４７５ｂが回転される。抵抗ギヤＧ４７５ｂには抵抗手段Ｇ４７５ａから一定の回転抵抗が作用されるので、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０が回転する際に、第２回転ベースＧ４６０に抵抗手段Ｇ４６５ａから一定の回転抵抗が作用される。これにより、第２回転ベースＧ４６０が駆動モータＧ８３０の駆動力が切断された後も、その慣性力によって回転が継続されることを抑制できる。即ち、駆動モータＧ８３０の駆動力を切断持に第２回転ベースＧ４６０の回転を停止することができる。また、第２固定ユニットＧ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、逆回転規制ユニットＧ４７７が配設される。逆回転規制ユニットＧ４７７は、背面側カバーＧ４７７ａと、その背面側カバーＧ４７７ａに回転可能な状態で支持される係合片Ｇ４７７ｂと、係合片Ｇ４７７ｂを付勢するねじりバネＧ４７７ｃとを主に備えて形成される。係合片Ｇ４７７ｂは、正面視略矩形の板状に形成されると共に、第２回転ベースＧ４６０の正面側立設部Ｇ４６２の外周面に当接可能な状態で配設される。また、係合片Ｇ４７７ｂは、第２回転ベースＧ４６０の外周面に対して所定の位置で係合可能とされ、この係合により、第２回転ベースＧ４６０の第２固定ユニットに対する所定の方向（矢印ＧＬ方向（図４００参照））への回転が規制される。なお、係合片Ｇ４７７ｂと正面側立設部Ｇ４６２との係合について詳しい説明は後述する。第２装飾ユニットＧ４８０は、正面視において略円形、詳細には花を模した形状に形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、第２装飾ユニットＧ４８０には、光を透過可能な塗料により、正面側に塗装が施される。よって、第２装飾ユニットＧ４８０は、背面側から入射する光を正面側に透過可能とされる。また、第２装飾ユニットＧ４８０は、背面側の中央部に突出する連結部Ｇ４８１を備える。連結部Ｇ４８１は、上述したように、第２固定ユニットＧ４７０のカラーＧ４７６ａに挿入されと共に、第２固定ユニットＧ４７０の第２従動ギヤＧ４７３ｂに締結される部分であり、カラーＧ４７６ａの内周面と若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０は、連結部Ｇ４８１を軸に（軸ＧＯを中心に）第２固定ユニットＧ４７０に対して回転可能とされる。なお、第１１１実施形態における第２装飾ユニットＧ４８０は、正面視において略円形に形成されるが、角形状や異形状に形成されるものであっても良い。また、第２装飾ユニットＧ４８０は、光を透過可能な樹脂材料から形成されるものではなく、正面側（矢印Ｆ方向側）側面および背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に光を反射する装飾が施され、光を非透過に形成されるものであっても良い。

【１２８８】

次いで、図３９１を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０について説明する。図３９１（ａ）は、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図３９１（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ４２０の分解正面斜視図である。なお、以下の説明では、図３９１（ａ）に示す状態の第１装飾ユニットＧ４２０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３９１（ａ）に示す状態の第１装飾ユニットＧ４２０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側として、それぞれ説明する。図３９１に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ４２６と、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６との間に配設される第２継手部材Ｇ４２３と、その第２継手部材Ｇ４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。回転ギヤＧ４２１は、第１回転ベースＧ

４１０（図３８９参照）の装飾側軸部Ｇ４１２ａに配設されるギヤであり、装飾側軸部Ｇ４１２ａが挿通可能に貫通される第１被軸支部Ｇ４２１ａと、外周面に刻設される歯Ｇ４２１ｂと、装飾側軸部Ｇ４１２ａが挿入される側と反対面から突出する一対の連結部Ｇ４２１ｃとを主に備えて形成される。第１被軸支部Ｇ４２１ａは、装飾側軸部Ｇ４１２ａの外径よりも若干大きい内径の貫通孔として形成される。回転ギヤＧ４２１は、図３９１（ａ）に示す左側（矢印Ｌ方向側）から第１被軸支部Ｇ４２１ａに装飾側軸部Ｇ４１２ａを挿通させると共に、第１被軸支部Ｇ４２１ａを挿通させた装飾側軸部Ｇ４１２ａの先端に第１被軸支部Ｇ４２１ａの内径よりも大きい外径の頭部を有する螺子を締結することで、装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として第１回転ベースＧ４１０に対して回転可能な状態で配設される。歯Ｇ４２１ｂは、正面側ベース部材Ｇ８１０（図３８６参照）の刻設部Ｇ８１１ａに歯合する歯であり、刻設部Ｇ８１１ａと対応する形状に形成される。回転ギヤＧ４２１は、第１回転ベースＧ４１０（図３８８（ｂ）参照）に軸支された状態で、第１固定ユニットＧ４５０（図３８８（ｂ）参照）の棒部材Ｇ４５１が背面側ベース部材Ｇ８２０（図３８６参照）に挿入され固定される（花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０及び背面側ベース部材Ｇ８２０に配設される）ことで、刻設部Ｇ８１１ａに歯合される。なお、刻設部Ｇ８１１ａは、花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転した際の回転ギヤＧ４２１の回転軌跡と重なる位置に形成される。従って、回転ギヤＧ４２１は、花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転することに伴って、装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として第１回転ベースＧ４１０に対して回転される。連結部Ｇ４２１ｃは、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が第１被軸支部Ｇ４２１ａを挟んで対向した状態で形成される。また、一対の連結部Ｇ４２１ｃは、対向する方向に貫通する第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１を備えており、その第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に連結棒Ｇ４２１ｄが回転可能な状態で挿通される。連結棒Ｇ４２１ｄは、第１継手部材Ｇ４２２を回転ギヤＧ４２１に連結するための部材であり、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に挿通可能な外径の円柱状に形成される。また、連結部Ｇ４２１ｃは、円柱状に形成される軸方向中央部に径方向に貫通する第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１と、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２１ｄ２とを備える。第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１は、後述する第１継手部材Ｇ４２２の連結棒Ｇ４２２ｃが挿通される部分であり、連結棒Ｇ４２２ｃよりも大きい外径に形成される。この第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１に連結棒Ｇ４２２ｃが挿通されることで、回転ギヤＧ４２１と第１継手部材Ｇ４２２とが連結される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１が第１回転ベースＧ４１０に対して回転されることに伴って回転される。止め輪保持部Ｇ４２１ｄ２は、止め輪Ｇ４２１ｅが外嵌される部分であり、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に連結棒Ｇ４２１ｄが挿入された状態で止め輪Ｇ４２１ｅが連結棒Ｇ４２１ｄの両端に外嵌されることで、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１から連結棒Ｇ４２１ｄが抜け出ることが規制される。なお、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２１ｄ及び止め輪Ｇ４２１ｅは、金属製の材料から形成されており、連結棒Ｇ４２１ｄが連結部Ｇ４２１ｃに対して回転した際に破損することが抑制される。また、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２１ｄは、止め輪Ｇ４２１ｅにより止められるが、連結棒Ｇ４２１ｄの端部に螺子を締結して第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１から抜け出ることが規制されるものであっても良い。

【１２８９】

第１継手部材Ｇ４２２は、円盤状に形成される第１連結部Ｇ４２２ａと、その第１連結部Ｇ４２２ａの一面から突出する一対の第２連結部Ｇ４２２ｂとを主に備えて形成される。第１連結部Ｇ４２２ａは、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６とを連結する部分であり、円盤状に形成される中央部に変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７を挿入する凹部Ｇ４２２ａ１が凹設される。凹部Ｇ４２２ａ１は、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７の端部と同形状のＤ字状に凹設される。また、凹部Ｇ４２２ａ１には、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７の端部が圧入される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６とが連結され、第１継手部材Ｇ４２２の回転に伴って変位ユニットＧ４２６を回転させることができる。第２連結部Ｇ４２２ｂは、板状に形成されると共に、

その板状に形成された一面が凹部Ｇ４２２ａ１を挟んで対向した状態で形成される。また、一対の第２連結部Ｇ４２２ｂは、対向する方向に貫通する被軸支部Ｇ４２２ｂ１を備えており、その被軸支部Ｇ４２２ｂ１に連結棒Ｇ４２２ｃが回転可能な状態で挿通される。連結棒Ｇ４２２ｃは、回転ギヤＧ４２１の連結棒Ｇ４２１ｄと連結される部材であり、連結棒Ｇ４２１ｄの第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１の内径よりも小さい外径の円柱状に形成される。連結棒Ｇ４２２ｃは、上述したように第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１に挿通されることで、回転ギヤＧ４２１の連結棒Ｇ４２１ｄに連結される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１が第１回転ベースＧ４１０に対して回転されることに伴って回転される。また、連結棒Ｇ４２２ｃは、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２２ｃ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２２ｃ１は、止め輪Ｇ４２２ｄが外嵌される部分であり、被軸支部Ｇ４２２ｂ１に連結棒Ｇ４２２ｃが挿入された状態で止め輪Ｇ４２２ｄが連結棒Ｇ４２２ｃの両端に外嵌されることで、被軸支部Ｇ４２２ｂ１から連結棒Ｇ４２２ｃが抜け出ることが規制される。なお、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２２ｃ及び止め輪Ｇ４２２ｄは、金属製の材料から形成されており、連結棒Ｇ４２２ｃが被軸支部Ｇ４２２ｂ１に対して回転した際に破損することが抑制される。また、第１１１実施形態における連結棒Ｇ４２２ｃは、止め輪Ｇ４２ｄにより止められるが、連結棒Ｇ４２２ｃの端部に螺子を締結して被軸支部Ｇ４２２ｂ１から抜け出ることが規制されるものであっても良い。被摺動部材Ｇ４２５は、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図３８９参照）に連結される部材であり、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａと、その摺動部Ｇ４２５ａの反対側（下方側）に貫通形成される被軸支部Ｇ４２５ｂとを主に備える。摺動部Ｇ４２５ａは、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの溝幅よりも小さい外径の円柱状に形成され、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通可能とされる。また、摺動部Ｇ４２５ａは、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される際に基端側に第１カラーＧ４２５ａ１（図３８９参照）が配設されると共に、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通された先端側に第２カラーＧ４２５ａ２（図３８９参照）が配設される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０の伝達部Ｇ４３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を第１カラーＧ４２５ａ１と第２カラーＧ４２５ａ２とで挟んだ状態で、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される。これにより、摺動部Ｇ４２５ａに対して花弁側伝達部材Ｇ４３０が前後方向に揺れ動くことを抑制でき、摺動溝Ｇ４３１ａの内側を摺動部Ｇ４２５ａが摺動する際の抵抗を低減できる。被軸支部Ｇ４２５ｂは、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とを連結する部分であり、伝達部材Ｇ４２４に配設される第１連結棒Ｇ４２４ｃを挿通可能な内径の貫通孔として形成される。

【１２９０】

伝達部材Ｇ４２４は、一対の板状の部材から形成されると共に、互い一面側を対向した状態で配設される。また、伝達部材Ｇ４２４は、被摺動部材Ｇ４２５と第２継手部材Ｇ４２３とを連結する部材であり、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とを連結するための第１被軸支部Ｇ４２４ａと、第２継手部材Ｇ４２３と伝達部材Ｇ４２４とを連結するための第２被軸支部Ｇ４２４ｂとを備える。第１被軸支部Ｇ４２４ａは、第１連結棒Ｇ４２４ｃが挿通される貫通孔であり、第１連結棒Ｇ４２４ｃを挿通可能な内径に形成されると共に、一対の伝達部材Ｇ４２４の対向する方向に貫通される。第１連結棒Ｇ４２４ｃは、一対の伝達部材Ｇ４２４の間に被摺動部材Ｇ４２５（被軸支部Ｇ４２５ｂ）を挟んだ状態で、伝達部材Ｇ４２４の第１被軸支部Ｇ４２４ａと被摺動部材Ｇ４２５の被軸支部Ｇ４２５ｂとに挿通される。これにより、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とが連結される。また、第１連結棒Ｇ４２４ｃは、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２４ｃ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２４ｃ１は、止め輪Ｇ４２４ｄが外嵌される部分であり、第１被軸支部Ｇ４２４ａと被軸支部Ｇ４２５ｂとに第１連結棒Ｇ４２４ｃが挿入された状態で止め輪Ｇ４２４ｄが第１連結棒Ｇ４２４ｃの両端に外嵌されることで、第１被軸支部Ｇ４２４ａと被軸支部Ｇ４２５ｂとから第１連結棒Ｇ４２４ｃが抜け出ることが規制される。なお、伝達部材Ｇ４２４と被摺動部材Ｇ４２５とは、第１連結棒Ｇ４２４ｃに対して回転可能に連結される。従って、後述する被摺動部材Ｇ４２５の

変位に伴って被摺動部材Ｇ４２５に対して伝達部材Ｇ４２４の姿勢を変更することができる。第２被軸支部Ｇ４２４ｂは、第２連結棒Ｇ４２４ｅが挿通される貫通孔であり、第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通可能な内径に形成されると共に、一対の伝達部材Ｇ４２４の対向する方向に貫通される。第２連結棒Ｇ４２４ｅは、一対の伝達部材Ｇ４２４の間に第２継手部材Ｇ４２３（第１貫通孔Ｇ４２３ａ）を挟んだ状態で、伝達部材Ｇ４２４の第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第２継手部材Ｇ４２３の第１貫通孔Ｇ４２３ａとに挿通される。これにより、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とが連結される。また、第２連結棒Ｇ４２４ｅは、第１連結棒Ｇ４２４ｃと同様に、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２４ｅ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２４ｅ１は、止め輪Ｇ４２４ｆが外嵌される部分であり、第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第１貫通孔Ｇ４２３ａとが挿入された状態で止め輪Ｇ４２４ｆが第２連結棒Ｇ４２４ｅの両端に外嵌されることで、第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第１貫通孔Ｇ４２３ａとから第２連結棒Ｇ４２４ｅが抜け出ることが規制される。なお、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とは、第２連結棒Ｇ４２４ｅに対して回転可能に連結される。従って、伝達部材Ｇ４２４の変位（被摺動部材Ｇ４２５に対する姿勢の変化）に伴って伝達部材Ｇ４２４に対して第２継手部材Ｇ４２３の姿勢を変更することができる。また、本実施形態における第１連結棒Ｇ４２４ｃ、第２連結棒Ｇ４２４ｅ、止め輪Ｇ４２４ｄ，Ｇ４２４ｆは、金属製の材料から形成されており、第１連結棒Ｇ４２４ｃ及び第２連結棒Ｇ４２４ｅが第１被軸支部Ｇ４２４ａ及び第２被軸支部Ｇ４２４ｂに対して回転した際に破損することが抑制される。

【１２９１】

第２継手部材Ｇ４２３は、伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ４２６とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第２継手部材Ｇ４２３は、異なる方向に貫通する第１貫通孔Ｇ４２３ａ及び第２貫通孔Ｇ４２３ｂを備える。なお、第１貫通孔Ｇ４２３ａと第２貫通孔Ｇ４２３ｂとは、互いにずれた位置に形成される。第１貫通孔Ｇ４２３ａは、上述したように第２連結棒Ｇ４２４ｅが挿通される貫通孔であり、第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通可能な内径に形成される。第１貫通孔Ｇ４２３ａに伝達部材Ｇ４２４の第２被軸支部Ｇ４２４ｂを挿通した第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通させることで、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とが連結される。第２貫通孔Ｇ４２３ｂは、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７が挿通される貫通孔であり、軸部Ｇ４２７を挿通可能な内径に形成される。第２貫通孔Ｇ４２３ｂに軸部Ｇ４２７を挿通することで、第２継手部材Ｇ４２３を介して伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ４２６とが連結される。これにより、伝達部材Ｇ４２４が変位されると、その伝達部材Ｇ４２４の変位に伴って変位ユニットＧ４２６を変位させることができる。変位ユニットＧ４２６は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印Ｌ方向側）の第１装飾面Ｇ４２６ａと、その第１装飾面Ｇ４２６ａと反対側（矢印Ｒ方向側）の側面の第２装飾面Ｇ４２６ｂと、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部同士を繋ぐ第１端面Ｇ４２６ｃと、その第１端面Ｇ４２６ｃの反対側（矢印Ｂ方向側）に形成され軸部Ｇ４２７に連結される連結部Ｇ４２６ｄとを主に備える。なお、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ，第１端面Ｇ４２６ｃに金や銀等の反射率の高い装飾が施される。これにより、変位ユニットＧ４２６に照射される光を反射することができる。なお、変位ユニットＧ４２６の光の反射についての詳しい説明は後述する。また、第１１１実施形態における変位ユニットＧ４２６は、正面視において花弁側伝達部材Ｇ４３０（第２装飾ユニットＧ４８０）に沿って湾曲する板状に形成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、平板状や棒状（円柱状）に形成されるものであっても良い。また、第１１１実施形態における変位ユニットＧ４２６は、透明な樹脂材料で形成され、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂから入射する光を透過して第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂから出射することで、透過する光による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。連結部Ｇ４２６ｄは、軸部Ｇ４２７を変位ユニットＧ４２６に連結するための部分であり、湾曲形成される変位ユニットＧ４２６の湾曲方向の内方側（矢印Ｌ方向側）に張り出して形成される。これにより、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ

４２６ｂ及び第１端面Ｇ４２６ｃを軸部Ｇ４２７の軸線上から外れた位置に配置することができる。これにより、軸部Ｇ４２７を軸に変位ユニットＧ４２６を回転させた際に、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ及び第１端面Ｇ４２６ｃを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。なお、連結部Ｇ４２６ｄには、軸部Ｇ４２７の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部を挿入するための凹部（図示しない）が形成されており、その凹部に軸部Ｇ４２７の上方側の端部が圧入されることにより変位ユニットＧ４２６と軸部Ｇ４２７とが連結される。

【１２９２】

次いで、図３９２及び図３９３を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０の変位について説明する。なお、以下の説明では、図３９２（ａ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の位置を起立位置として、図３９２（ｃ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の位置を傾倒基準位置（起立位置から第１装飾ユニットＧ４２０が倒れた状態の位置）として説明する。初めに、図３９２を参照して変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。図３９２（ａ）から図３９２（ｃ）は、第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＩＶ方向視における側面図と対応する。なお、図３９２（ａ）から図３９２（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位する遷移状態が順に図示される。また、図３９２（ａ）から図３９２（ｃ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図３９４（ａ）参照）の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１及び外側端部Ｇ４３１ａ２の位置が２点鎖線で図示される。図３９２（ａ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１に当接する位置に摺動部Ｇ４２５ａが配設される状態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第１端面Ｇ４２６ｃを遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態で配設される。なお、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される状態では、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが花回転ユニットＧ４００の軸ＧＯ側に向けて配置されており、正面視における花回転ユニットＧ４００が縮小した状態とされる（図３９４参照）。図３９２（ｂ）及び図３９２（ｃ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１に当接した位置から摺動部Ｇ４２５ａ（被摺動部材Ｇ４２５）が外側端部Ｇ４３１ａ２側（矢印Ｒ方向側）まで移動されると、その摺動部Ｇ４２５ａ（被摺動部材Ｇ４２５）の変位に伴って、被摺動部材Ｇ４２５に連結される伝達部材Ｇ４２４が第１連結棒Ｇ４２４ｃを軸として被摺動部材Ｇ４２５に対する姿勢を変えつつ外側端部Ｇ４３１ａ２側に変位される。そして、伝達部材Ｇ４２４が変位されることにより、伝達部材Ｇ４２４に連結される第２継手部材Ｇ４２３が変位される。上述したように、第２継手部材Ｇ４２３には第２貫通孔Ｇ４２３ｂに変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７が挿通されているので、第２継手部材Ｇ４２３の変位に伴って変位ユニットＧ４２６が変位される。変位ユニットＧ４２６は、軸部Ｇ４２７が第１継手部材Ｇ４２２に連結され、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１に対して連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転可能に配設される。従って、被摺動部材Ｇ４２５の変位に伴って駆動力が変位ユニットＧ４２６まで伝達されると、変位ユニットＧ４２６は、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として傾倒される。連結棒Ｇ４２１ｄを軸とする変位ユニットＧ４２６の傾倒は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２に摺動部Ｇ４２５ａが当接することで規制される。なお、本実施形態では、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に約６０度回転され、傾倒基準位置において第１装飾面Ｇ４２６ａを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態とされる。

【１２９３】

次いで、図３９３（ａ）から図３９３（ｄ）を参照して、傾倒基準位置に配設される変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合について説明する。図３９３（ａ）から図３９３（ｄ）は、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置された状態における第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応する。なお、図３９３（ａ）から図３９３（ｄ）では、傾倒基

準位置に配置された変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸に回転された際の遷移状態が順に図示され、図３９３（ａ）に示す状態を傾倒基準位置として、順に９０度ずつ回転された状態が図示される。また、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸に回転される場合に変位ユニットＧ４２６（第１装飾ユニットＧ４２０）が第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０（図３８９参照）の周囲を回転するが、ここでの説明では、図３９３（ａ）に示す図示を形式的に側面図として、図３９３（ｂ）から図３９３（ｄ）についても同様に側面図として説明する。図３９３（ａ）から図３９３（ｄ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置（図３９３（ａ）に示す位置）に変位された位置から回転ギヤＧ４２１が回転されると、その回転ギヤＧ４２１の回転に伴って、回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２が回転される。第１継手部材Ｇ４２２には、凹部Ｇ４２２ａ１に変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７（図３９１（ｂ）参照）が連結されるので、第１継手部材Ｇ４２２が回転されることにより変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される。これにより、第１装飾面Ｇ４２６ａを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた位置（傾倒基準位置）から変位ユニットＧ４２６が回転して、第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた位置（以下の説明では「傾倒半回転位置」と称す）に変位ユニットＧ４２６を回転させることができる。即ち、遊技者に視認させられる変位ユニットＧ４２６の表示面を変更することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。また、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂは、軸部Ｇ４２７の軸心とずれた位置に形成される。従って、軸部Ｇ４２７を軸に変位ユニットＧ４２６を回転させると、装飾面（第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ）の前後方向の位置を変位させることができる。詳しく説明すると、図３９３（ａ）に示す傾倒基準位置では、第１装飾面Ｇ４２６ａが軸部Ｇ４２７の軸心の延長線上よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置して遊技者に視認され、図３９３（ｃ）に示す傾倒半回転位置では、第２装飾面Ｇ４２６ｂが軸部Ｇ４２７の軸心の延長線上よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置して遊技者に視認される。これにより、変位ユニットＧ４２６の変位に前後方向の動きを付与することができるので、遊技者の興趣を向上できる。なお、図３９３（ａ）から図３９３（ｄ）に示す位置まで変位ユニットＧ４２６が約２７０度回転したあとは、さらに回転ギヤＧ４２１の回転が継続されることで、図３９３（ａ）に示す回転基準位置まで回転される。即ち、変位ユニットＧ４２６は、回転ギヤＧ４２１の回転により軸部Ｇ４２７を軸とする回転が継続される。

【１２９４】

次いで、図３９４及び図３９５を参照して、変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。図３９４（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３９４（ｂ）は、図３９４（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。図３９５（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３９５（ｂ）は、図３９５（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩＩＩｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。なお、図３９４及び図３９５では、理解を容易とするための花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部材（基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０（図３８９参照）の図示が省略される。また、図３９４（ａ）及び図３９５（ａ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側の第２摺動溝Ｇ４１１ａが鎖線で図示される。さらに、図３９４及び図３９５では、軸ＧＯを中心とする正面視右回りの回転に矢印ＧＲの符号が付して図示され、軸ＧＯを中心とする正面視左回りの回転に矢印ＧＬの符号が付して図示される。初めに、上述したように、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、軸支部Ｇ４３２（図３８９参照）が正面側ベース部材Ｇ８１０（図３８６参照）と背面側ベース部材Ｇ８２０（図３８６参照）との対向間に配設される従動ギヤＧ８４７（図３８６参照）に締結される。従って、従動ギヤＧ８４２～Ｇ８４６を介して従動ギヤＧ８４７が駆動モータＧ８３０の駆動力により回転されると、花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転される。花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａには、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿入されるの

で、図３９４（ａ）及び図３９５（ａ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０が正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転されると、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第１摺動面Ｇ４３１ａ３に沿って軸ＧＯの径方向外側に押し出される。この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａには、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）が第１回転ベースＧ４１０の第２摺動溝Ｇ４１１ａに挿入されるので、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第１摺動面Ｇ４３１ａ３により押し出されると、摺動部Ｇ４２５ａは、第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って軸ＧＯの径方向外側に向かって移動される。これにより、上述した図３９２（ａ）から図３９２（ｃ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位される。なお、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットＧ４２６が変位される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが第１回転ベースＧ４１０の第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って変位される。そのため、正面視（矢印Ｂ方向視）における軸ＧＯを中心とする周方向（矢印ＧＲ方向や矢印ＧＬ方向）に第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることなく、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置に変位させることができる。また、図３９４及び図３９５に示すように、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６が遊技盤Ｈ１３（図３７７参照）の連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転可能に配設され、起立位置と傾倒基準位置との間で変位させることにより、正面視における変位ユニットＧ４２６の姿勢を変えることができるので、起立位置では正面視における外形を小さくできると共に、傾倒位置では正面視における外形を大きくできる。これにより、花回転ユニットＧ４００の正面視における外形を小さくするために、変位ユニットＧ４２６を他の部材（例えば、第２装飾ユニットＧ４８０）の背面側に隠す必要がなくなるので、変位ユニットＧ４２６を隠す部材の正面視における外形の大きさに関係なく変位ユニットＧ４２６の外形の大きさを変更することができる。

【１２９５】

詳しく説明すると、花回転ユニットＧ４００（第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０）において、第２装飾ユニットＨ４８０が第１装飾ユニットＧ４２０の外側に張り出され第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とが共に視認可能とされる拡大状態と、第２装飾ユニットＧ４８０を第１装飾ユニットＧ４２０に近づけて第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が視認不能とされる縮小状態とを形成し、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０との全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。しかしながら、この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）にスライド変位させて、第２装飾ユニットＧ４８０により第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を視認不能として縮小状態を形成する一方、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０の外方にスライド変位させて、第１装飾ユニットＧ４２０の所定の領域を視認可能として拡大状態を形成するものであると、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を配置するため、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の正面視における外形を第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における外形よりも小さくする必要があり（第２装飾ユニットＧ４８０の外形の大きさに依存するため）、変位ユニットＧ４２６の外形を大型化することが困難であるという問題がある。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における外形を大きくすると、その分、他の部材の配設スペースが減少される。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の外形の大型化に伴い花回転ユニットＧ４００全体の正面視における外形が大きくなり、他の部材に干渉しやすくなる。一方、第１装飾ユニットＧ４２０の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分遮蔽できる面積が小さくなるため、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が小さくなり、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる（拡大状態とした）際の大きさを大きくすることができない。これに対し、本実施形態では、花回転ユニットＧ４００の正面視における外形を小さくする際に、変位ユニットＧ４２６の姿勢を変えて、正面視における変位ユニットＧ４２６の外形を小さくすることができる。即ち、

第１装飾ユニットＧ４２０が変位されることで、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外側を向く状態（起立位置に配置された状態）と、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態（傾倒基準位置に配置された状態）とを形成可能に構成されるので、他の部材を配設するスペースを確保しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくできる。具体的には、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、他の部材が第２装飾ユニットＧ４８０（第１装飾ユニットＧ４２０）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさを小さくしても、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさが第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の大きさに依存しないので、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を大きくできる。よって、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。言い換えると、パチンコ機Ｈ１０の役物が配設される空間は、上下左右方向に比べて前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、その前後方向のスペースの利用して、第２装飾ユニットＧ４８０を前後方向に長くすることで、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視の大きさを小さくできると共に、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。また、変位ユニットＧ４２６は、起立位置で第１装飾面Ｇ４２６ａが軸ＧＯ側に向けて配置され（図３８８（ｂ）参照）、傾倒基準位置で第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に向けられて配置される。上述したように第１装飾面Ｇ４２６ａには、光を反射可能な装飾が施されているため、起立位置に配置される場合と、傾倒基準位置に配置される場合とで光の反射方向を変更することができる。

【１２９６】

詳しく説明すると、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置され、第１固定ユニットＧ４５０、第２回転ベースＧ４６０、又は、第２回転ベースＧ４６０を介して基板部材Ｇ４４０から出射される光が第１装飾面Ｇ４２６ａに照射される場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面視において第２装飾ユニットＧ４８０側（軸ＧＯ側）に向けられているので、光が第２装飾ユニットＧ４８０側に向かって反射される。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて出射する光量を増やすことができる。その結果、第２装飾ユニットＧ４８０に注目させやすくできる。一方、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置され、第１固定ユニットＧ４５０、第２回転ベースＧ４６０、又は、第２回転ベースＧ４６０を介して基板部材Ｇ４４０から出射される光が第１装飾面Ｇ４２６ａに照射される場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側に向けられているので、光が遊技者側に反射される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０に注目させやすくできる。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に配設され、光を発光可能に構成される基板部材Ｇ４４０を備え、第２装飾手段は、光透過性材料から構成され、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが光を反射可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態（拡大状態）とされた場合に、基板部材Ｇ４４０から発光され変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａで反射した光を遊技者に視認させるだけでなく、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に向く状態とされた場合には、基板部材Ｇ４４４０から発光され変位ユニットＧ４２６で反射した光を第２装飾ユニットＧ４８０にその背面側（矢印Ｂ方向側）から入射させ、第２装飾ユニットＧ４８０を透過した光（第２装飾ユニットＧ４８０の正面側から出射される光を）遊技者に視

認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。なお、第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の背面側にスライド変位させるものでは、縮小状態において基板部材Ｇ４４０から発光され変位ユニットＧ４２６で光を反射させても、その反射させた光が基板部材Ｇ４４０に遮られてしまい、第２装飾ユニットＧ４８０へ入射させることができないところ、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６で反射された光を第２装飾ユニットＧ４８０及び基板部材Ｇ４４０にの正面視外側から回り込ませることができ、基板部材Ｇ４４０に遮られることなく、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）へ入射させることができる。さらに、図３９４及び図３９５に示すように、起立位置から傾倒基準位置に変位する際の変位ユニットＧ４２６の回転軸（連結棒Ｇ４２１ｄ）は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配置される。そのため、第１装飾ユニットＧ４２０の回転軸（連結棒Ｇ４２１ｄ）を遊技者側から視認しにくくできる。これにより、遊技者が第１装飾ユニットＧ４２０の機構を理解することで、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させた際の遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１２９７】

次いで、図３９６から図３９９を参照して、軸部Ｇ４２７を軸として変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から回転させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。図３９６（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３９６（ｂ）は、図３９６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図３９６（ｃ）は、図３９６（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＩＸｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図３９７（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３９７（ｂ）は、図３９７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図３９７（ｃ）は、図３９７（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図３９８（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３９８（ｂ）は、図３９８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図３９８（ｃ）は、図３９８（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図３９９（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図３９９（ｂ）は、図３９９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図３９９（ｃ）は、図３９９（ａ）の矢印ＭＣＭＸＸＸＩＩｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。なお、図３９６から図３９９では、傾倒基準位置に配置される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として９０度ずつ回転された状態が順に図示される。また、図３９６から図３９９では、理解を容易とするための花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部材（基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０（図３８９参照）の図示が省略される。上述したように、起立位置から傾倒基準位置に変位する変位ユニットＧ４２６は、駆動モータＧ８３０の駆動力が伝達されて花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転されることで、被摺動部材Ｇ４２５の摺動部Ｇ４２５ａが第１摺動面Ｇ４３１ａ３に押し出される。この変位により、摺動部Ｇ４２５ａは、摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２に当接する位置まで変位される。この状態から、図３９６及び図３９７に示すように、駆動モータＧ８３０の駆動力の伝達を継続して軸ＧＯを中心に花弁側伝達部材Ｇ４３０を正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転させると、外側端部Ｇ４３１ａ２に当接する摺動部Ｇ４２５ａが花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転に伴って軸ＧＯを中心とする花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転方向（矢印ＧＲ方向）に変位される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第１装飾ユニットＧ４２０、及び、第１回転ベースＧ４１０までが一体となって、正面側ベース部材Ｇ８１０及び背面側ベース部材Ｇ８２０に対して軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される。第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１の歯Ｇ４２１ｂは、正面側ベース部材Ｇ８１０の刻設部Ｇ８１１ａに歯合されているので、正面側ベース部材Ｇ８１０（正面側ベース部材Ｇ８１０）に対して第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中

心に回転されることで、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１が装飾側軸部Ｇ４１２ａ（図３９５（ｂ）参照）を軸として回転される。

【１２９８】

上述したように、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１が装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として回転されると、その回転ギヤＧ４２１の回転に伴って、第１継手部材Ｇ４２２が回転されると共に、第１継手部材Ｇ４２２に軸部Ｇ４２７を介して連結される変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させられると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させられる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させて、花回転ユニットＧ４００の正面視における視認可能領域を広げるだけでなく、その広げた視認可能領域で第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を複雑に変位させる（軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる）ことができる。この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させたあと、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に回転させる（第２装飾ユニットＧ４８０の周りを周回（公転）させる）だけでは、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０の両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。これに対し、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００では、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に回転させると共に、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを周回（公転）する（軸ＧＯを中心に回転する）際に、軸部Ｇ４２７を軸に回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。また、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂには、光を反射可能な装飾がされるので、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂにより反射される光の方向へ変更することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくでき、演出効果を高めることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、軸部Ｇ４２７を軸に回転（自転）する際の回転中心を挟んで位置する第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂを備え、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂとが異なる態様に構成されるので、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを第１装飾ユニットＧ４２０が周回（公転）する際に、第１装飾ユニットＧ４２０の異なる装飾面（第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。さらに、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂが湾曲した形状に形成されるので、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとで光の反射態様が異ならせることができる。よって、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの反射光による演出を異なる態様で遊技者に視認させることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が軸ＧＯから離れる方向に延びる軸（軸部Ｇ４２７の軸）を中心に回転（自転）される場合について説明したが、変位ユニットＧ４２６は、軸ＧＯと平行に伸びる軸を中心に回転（自転）するものであっても良い。この場合、第１装飾面Ｇ４２６ａへ光が照射される領域を一部にすることで、変位ユニットＧ４２６を回転（自転）させることで第１装飾面Ｇ４２６ａに対する光の照射領域が変更され、第１装飾面Ｇ４２６ａにより反射される反射光の反射態様を変更することができる。また、第１１１実施形態では、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約１８度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として約９０度回転するように設定される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約７２度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として１回転するように設定される。

【１２９９】
さらに、第１装飾ユニットＧ４２０は花弁側伝達部材Ｇ４３０（第１回転ベースＧ４１０）の軸ＧＯを中心とする周囲に５個等間隔で配設される。即ち、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０と約７２度の間隔を隔てて配設される。上述したように、第１装飾ユニットＧ４２０は、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約７２度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が１回転するように設定されるので、正面視において変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置される位置を同一にできる（即ち、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａを遊技者に視認させる位置、及び、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを遊技者に視認させる位置を同じにできる）。この場合、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置となる位置の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に正面側ベース部材Ｇ８１０のアーム部Ｇ８１２が配設される。即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が小さくされる位置の背面側にアーム部Ｇ８１２が配設される。これにより、アーム部Ｇ８１２と変位ユニットＧ４２６との干渉を抑えつつ、アーム部Ｇ８１２を花回転ユニットＧ４００に対して正面側に近づけて配置することができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に大型化することを抑制できる。また、第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータＧ８３０の駆動力により行われるので、駆動手段（駆動モータＧ８３０）の配設数を少なくすることができる。その結果、製造コストを削減できると共に、花弁動作装置Ｇ８００が大型化することを抑制できる。さらに、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、異なるタイミングで行われる（即ち、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位をした後、変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される）ので、それぞれの駆動のタイミングが重なって、駆動力の伝達が不安となることを抑制できる。その結果、変位ユニットＧ４２６の変位が不安定となることを抑制できる。なお、第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータＧ８３０の駆動力により行われる場合について説明したが、これに限らず、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、それぞれ別の駆動手段の駆動力により変位されるように構成されていても良い。この場合、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とに、駆動手段の駆動力を同時に付与することが可能になるので、起立位置から傾倒基準位置に変位させている途中に変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させ始めることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０に複雑な変位をさせることができ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。
【１３００】
次いで、図４００から図４０２を参照して、第２装飾ユニットＧ４８０の回転について説明する。図４００（ａ）及び図４００（ｂ）と図４０１（ａ）及び図４０１（ｂ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図４０２（ａ）から図４０２（ｄ）は、従動ギヤＧ８４６からＧ８４８及び検出センサＧ８１４の背面図である。なお、図４００（ａ）から図４０１（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に回転する遷移状態が順に図示され、図４０２（ａ）では、図４００（ａ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図４０２（ｂ）では、図４００（ｂ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図４０２（ｃ）では、図４０１（ａ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図４０２（ｄ）では、図４０１（ｂ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示される。また、図４００（ａ）から図４０１（ｂ）では、第２装飾ユニットＧ４８０の全体が透明視され外形のみ２点

鎖線で図示されると共に、第２固定ユニットＧ４７０の正面側光拡散部Ｇ４７１及び側面側光拡散部Ｇ４７２が透明視して図示される。さらに、図４００（ａ）から図４０１（ｂ）では、第２装飾ユニットＧ４８０の所定の１箇所を仮想点ＧＡとして図示する。上述したように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転により第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転される際には、第１回転ベースＧ４１０に連結される第２回転ベースＧ４６０が第１回転ベースＧ４１０と共に軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される。第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３には、第１従動ギヤＧ４７４ａが歯合されており、第２回転ベースＧ４６０の回転により第１従動ギヤＧ４７４ａが回転され、第１従動ギヤＧ４７４ａに歯合する第２従動ギヤＧ４７３ｂが回転される。これにより、第２従動ギヤＧ４７３ｂに締結される第２装飾ユニットＧ４８０が回転させられる。この場合、第２従動ギヤＧ４７３ｂと第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３との間に奇数個（本実施形態では、１個）の第１従動ギヤＧ４７４ａが配設されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向側）に回転される際に、第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印Ｌ方向側）に回転される。即ち、正面視において第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とは反対方向に回転される。従って、軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０が回転（公転）される際には、第２装飾ユニットＧ４８０に対する第１装飾ユニットＧ４２０の回転（公転）を遊技者に視認させることができる。そのため、第２装飾ユニットＧ４８０が実際よりも速い速度で回転しているように感じさせることができ、その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の回転による演出効果を向上させることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度と、第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度とが異なるので、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と同じ方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度が第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度よりも遅くすることで、第１装飾ユニットＧ４２０が第１装飾ユニットＧ４２０と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と反対方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度が第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度よりも速くすることで、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）を着目させやすくできる。

【１３０１】

なお、本実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とが正面視において反対方向に回転される場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とを正面視において同じ方向に回転させるものであってもよい。即ち、第２従動ギヤＧ４７３ｂと第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３との間に偶数個（例えば２個）の第１従動ギヤＧ４７４ａを配設して、第２装飾ユニットＧ４８０を軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向）に回転させるものであっても良い。この場合には、第２装飾ユニットＧ４８０に対する第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に視認させることで、第１装飾ユニットＧ４２０が実際よりも遅い速度で回転しているように感じさせることができる。そのため、花回転ユニットＧ４００よりも他の演出（例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示による演出）に注目させやすくできる。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０は、第１装飾ユニットＧ４２０の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される連結部Ｇ４８１を備え軸ＧＯを中心に回転（自転）可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と同じ方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の回転（自転）を着目さ

せやすくできる一方、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と反対方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合には、第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）の分、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）を着目させやすくできる。また、第２従動ギヤＧ４７３ｂに対して、第１従動ギヤＧ４７３ａのギヤ比が約２倍に設定される。従って、図４００（ａ）及び図４００（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向側）に約１８度回転される際に、第２装飾ユニットＧ４８０は軸ＧＯを中心に正面視左周り（矢印Ｌ方向側）に約３６度回転される（図４００の仮想点ＧＡ参照）。即ち、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が大きく設定される。そのため、第１装飾ユニットＧ４２０が複雑な（軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる）変位をする場合であっても、第２装飾ユニットＧ４８０が回転していることを遊技者に認識させることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の全体を遊技者に注目させることができ、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の変位による演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が大きく設定される場合について説明したが、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が小さく設定されても良い。即ち、第２従動ギヤＧ４７３ｂに対して、第１従動ギヤＧ４７３ａのギヤ比が半分に設定され、軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０が約１８度回転される際に、軸ＧＯを中心に第２装飾ユニットＧ４８０が約９度回転するようにしても良い。この場合には、第２装飾ユニットＧ４８０の回転を遊技者に認識させにくくできるので、第２装飾ユニットＧ４８０に対して第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくできる。その結果、遊技者の視線を一部に注目させやすくできる。

【１３０２】

次いで、図４００から図４０２を参照しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転され（変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転され）た位置から、第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転されて変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置（図４００（ａ）に示す位置）に変位される場合について説明する。図４００（ａ）及び図４００（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として傾倒基準位置から約９０度回転された際には、第２回転ベースＧ４６０が正面側立設部Ｇ４６２の外周面に係合片Ｇ４７７ｂを当接した状態で回転して、第２回転ベースＧ４６０の係合凹部Ｇ４６２ａの内側から係合片Ｇ４７７ｂが抜け出され、正面側立設部Ｇ４６２に所定間隔を隔てて複数個所に形成される係合凹部Ｇ４６２ａの間に係合片Ｇ４７７ｂが配置された状態とされる。図４００（ｂ）に示す状態から図４００（ａ）に示す傾倒基準位置に第１装飾ユニットＧ４２０を戻すためには、駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対方向にして花弁側伝達部材Ｇ４３０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させる。これにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第２摺動面Ｇ４３１ａ４に押し出されて第１回転ベースＧ４１０が正面視左回りに回転される。従って、第１回転ベースＧ４１０の正面視左回りの回転に伴って第１装飾ユニットＧ４２０を変位させて、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１を回転させることで、変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置まで戻す方向に軸部Ｇ４２７を軸として回転させることができる。この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置まで回転されると第１回転ベースＧ４１０の正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転に伴って第２回転ベースＧ４６０も正面視左回りに回転され、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａが係合片Ｇ４７７ｂと対応する位置に変位され、係合凹部Ｇ４６２ａと係合片Ｇ４７７ｂとが係合される。即ち、係

合片Ｇ４７７ｂ及び係合凹部Ｇ４６２ａは、第２回転ベースＧ４６０が正面視右回りの回転をされる場合に係合しない（引っ掛からない）形状に形成され、第２回転ベースＧ４６０が正面視左回りに回転される場合に係合する（引っ掛かる）形状に形成される。これにより、傾倒基準位置からの第２回転ベースＧ４６０の軸ＧＯを中心とする正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が規制される。よって、第２回転ベースＧ４６０に連結される第１回転ベースＧ４１０の回転も規制される。なお、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置まで回転された後、駆動モータＧ８３０の同方向への駆動が継続される（花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が継続される）場合には、第１回転ベースＧ４１０の回転が規制されることにより、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第２摺動面Ｇ４３１ａ４に押し出されて傾倒基準位置から起立位置まで変位される。詳しく説明すると、第１回転ベースＧ４１０の回転が規制されることにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０が第１回転ベースＧ４１０に対して相対変位される。これにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの変位（花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転）に伴って第２摺動面Ｇ４３１ａ４に当接され、摺動部Ｇ４２５ａが外側端部Ｇ４３１ａ２から内側端部Ｇ４３１ａ１まで摺動される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置まで変位される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）へ近接する方向への第１装飾ユニットＧ４２０の変位は、第１装飾ユニットＧ４２０の軸部Ｇ４２７を軸とする回転（自転）における回転位置が所定の回転位置（傾倒基準位置）にある場合に行われるように構成される。これにより、常に同じ姿勢で第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）へ近接させることができ、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の外形形状の設計の自由度を高められると共に、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側へ第１装飾ユニットＧ４２０をより近接させることができる。

【１３０３】

本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の正面視右回り（矢印ＧＲ方向）の回転数に関係することなく、所定の位置（係合片Ｇ４７７ｂ及び係合凹部Ｇ４６２ａが係合する位置）まで第１装飾ユニットＧ４２０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることで、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置に戻すことができる。これにより、花回転ユニットＧ４００の正面視における領域を拡大して、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出をした後、その演出時間よりも短いタイミングで花回転ユニットＧ４００の正面視における領域を縮小することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の配設間隔と、軸ＧＯを中心とする係合凹部Ｇ４６２ａとの形成間隔とが略同一に設定される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転させた後、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に変位を開始する位置を同じ位置に設定できる。従って、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される場合における花回転ユニットＧ４００の外形を同じすることができ、遊技者が違和感を持つことを抑制できる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に近接する方向に最も変位した際に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に最も近づいた状態において、第１装飾ユニットＧ４２０の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを第１装飾ユニットＧ４２０が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第

１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

【１３０４】

次いで、駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対方向にして、図４０１（ａ）及び図４０１（ｂ）に示す位置から図４００（ａ）に示す傾倒基準位置に第１装飾ユニットＧ４２０を戻した場合について説明する。図４０１（ａ）及び図４０１（ｂ）に示す位置から第２回転ベースＧ４６０を正面視左周り（矢印ＧＬ方向）に回転させた場合には、図４０１（ａ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒半回転位置で、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａの内側に係合片Ｇ４７７ｂが係合されることとなる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置まで戻すことが不能とされる。なお、本実施形態では、図４０２（ｃ）及び図４０２（ｄ）に示すように図４０１（ａ）及び図４０１（ｂ）に示す位置まで花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転されると、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重なることとなる。この検出により、図４０１（ａ）及び図４０１（ｂ）に示す位置から第２回転ベースＧ４６０を正面視左周り（矢印ＧＬ方向）に回転される駆動力が駆動モータＧ８３０から入力されることが規制される。即ち、本実施形態では、図４０１（ａ）及び図４０１（ｂ）に示す位置から第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に回転されることが規制される。従って、変位ユニットＧ４２６が起立位置とされる場合には、花回転ユニットＧ４００を同じ態様にすることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。また、図４０２（ａ）に示すように、図４００（ａ）に示す傾倒基準位置においても、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重なるように構成される。これにより、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置される位置に対して、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａと係合片Ｇ４７７ｂとの係合位置がずれた場合に、傾倒半回転位置に配置される状態で起立位置に戻される不具合を抑制できる。一方、図４０２（ｂ）に示すように、図４００（ｂ）に示す傾倒基準位置から変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として少し回転される場合には、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重ならないように構成される。従って、本実施形態においては、変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位された後、少なくとも軸部Ｇ４２７を軸として変位ユニットＧ４２６を回転させてから、起立位置への変位が行われるように構成される。

【１３０５】

次いで、図４０３を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明する。図４０３（ａ）から図４０３（ｃ）は、花回転ユニットＧ４００を正面視した模式図である。なお、図４０３（ａ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置に配置された状態が模式的に図示され、図４０３（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置に変位される途中の位置にある状態が模式的に図示され、図４０３（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置された状態が模式的に図示される。また、図４０３（ａ）から図４０３（ｃ）では、第２装飾ユニットＧ４８０が透明視して図示されると共に、第２装飾ユニットＧ４８０の外形が２点鎖線で図示される。図４０３（ａ）に示すように、本実施形態における複数（５個）の第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置された場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしの間隔が小さくされた状態で花回転ユニットＧ４００のベース部分（第１回転ベースＧ４１０，花弁側伝達部材Ｇ４３０，基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０）の周囲に配設される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合に、正面視における花回転ユニットＧ４００の全体を大型化して花回転ユニットＧ４００の演出に注目させやすくできる。しかしながら、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置に配置する場合には、第１装飾ユニットＧ４２０を連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転させて、花回転ユニットＧ４００のベース部分に対する姿勢を変更するものである（即ち、軸ＧＯに対す

る周方向の変位ユニットＧ４２６の１辺の長さ（大きさ）を変更せず、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯに向けて近づける）ため、変位ユニットＧ４２６を起立位置に変位させる場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６の間隔が小さくなる。そのため、起立位置に配置する場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしが衝突して起立位置まで変位ユニットＧ４２６を変位させることができなくなる恐れがある。これに対し、本実施形態では、図４０３（ｂ）及び図４０３（ｃ）に示すように、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６を変位させる場合に、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部が、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部に比べて先行して軸ＧＯに向かって変位される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態から第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態となる際に、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側に到着するように構成される。これにより、図４０３（ｃ）に示すように起立状態とした場合には、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部を、矢印ＧＬ方向側に隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部と軸ＧＯを中心とする径方向内側に重ねた状態で配設することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合に、隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしが衝突して起立位置まで変位ユニットＧ４２６を変位させることができなくなることを抑制できる。

【１３０６】

また、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側に到着するように構成されることで、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に複数配設される第１装飾ユニットＧ４２０が、変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態では、隣り合う第１装飾手段の一方の一側に他方の他側が軸ＧＯから径方向外側に重なるので、縮小状態において第１装飾ユニットＧ４２０の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第１装飾ユニットＧ４２０の大きさを大きくできる。一方、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の間の隙間を小さくできる。また、図４０３（ｃ）に示すように起立状態とした場合に、全ての第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部を、矢印ＧＬ方向側に隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部の内側に配置でき、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の外側端部の径方向における重なり方がそれぞれの第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）で異なる状態にならないので、正面視における花回転ユニットＧ４００の見た目をよくすることができる。さらに、図４０３（ｃ）に示すように起立位置に第１装飾ユニットＧ４２０を配置した状態では、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部の正面側（矢印Ｆ方向側）に第２装飾ユニットＧ４８０の一部を重ねた状態とされる。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０は、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態において隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成される。これにより、縮小状態において第１装飾ユニットＧ４２０どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。なお、第１１１実施形態では、第２装飾ユニットＧ４８０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されるので、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が視認可能とされる。しかしながら、第１１１実施形態における第２装飾ユニットＧ４８０では、有色（赤色）の透明な樹脂材料で形成されており、これにより第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に重なる

第１装飾ユニットＧ４２０が遊技者から見えにくくされる。また、第１１１実施形態では、起立位置の第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部の正面側に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに設定されるが、起立位置の第１装飾ユニットＧ４２０の全体に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに第２装飾ユニットＧ４８０が設定されるものであっても良く、さらに、傾倒位置（拡大状態）の第１装飾ユニットＧ４２０の全体に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに第２装飾ユニットＧ４８０が設定され、第２装飾ユニットＧ４８０を介して第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に視認させるものであっても良い。

【１３０７】

次いで、図４０４から図４０５を参照して、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００について説明する。上記第１１１実施形態では、複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が同時に変位する場合について説明したが、第１１２実施形態では、複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が異なるタイミングで変位される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図４０４を参照して、花回転ユニットＧ２４００の花弁側伝達部材Ｇ２４３０について説明する。図４０４は、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００を正面視した模式図である。第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個（第１１２実施形態では６個）配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ２４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。なお、図４０４では、花弁側伝達部材Ｇ２４３０よりも正面側に配設される基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０の図示が省略される。図４０４に示すように、第１１２実施形態における花弁側伝達部材Ｇ２４３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形の板状に形成される伝達部Ｇ２４３１と、その伝達部Ｇ２４３１の背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出する軸支部Ｇ４３２とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部Ｇ４３１と軸支部Ｇ４３２との中心部には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する被挿通部Ｇ４３３が形成される。伝達部Ｇ２４３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において湾曲状に開口形成される第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５が軸ＧＯを中心とする周方向に所定の間隔で交互に形成される。なお、伝達部Ｇ２４３１の正面視における外径は、第１１１実施形態と同様に花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、第２回転ベースＧ４６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる大きさに設定される。第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５は、第１装飾ユニットＧ４２０の被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。第１摺動溝Ｇ２４３４は、正面視（矢印Ｂ方向視）において伝達部Ｇ２４３１の径方向内側の内側端部Ｇ２４３４ａ１から径方向外側の外側端部Ｇ２４３４ａ２に向かうに従って、反時計周りの湾曲形状に形成される。一方、第２摺動溝Ｇ２４３５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において、軸ＧＯを中心とする周方向に沿って延設される非変位部Ｇ２４３５ａと、その非変位部Ｇ２４３５ａの一端から径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成される変位部Ｇ２４３５ｂとを備える。また、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂが連結される側と反対側の非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１から変位部Ｇ２４３５ｂの径方向外側の外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする形成角度は

、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３４ａ２までの軸ＧＯを中心とする形成角度と略同一に設定される。即ち、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の軸ＧＯを中心とする周方向の移動距離と、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の軸ＧＯを中心とする周方向の移動距離とが略同一に設定される。さらに、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１と第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１とは、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定され、第２摺動溝Ｇ２４３５の外側端部Ｇ２４３５ｂ２と第１摺動溝Ｇ２４３４の外側端部Ｇ２４３４ａ２とは、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定される。即ち、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の径方向における移動距離と、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の径方向における移動距離とが略同一に設定される。

【１３０８】

次いで、図４０５を参照して、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００における変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位および傾倒基準位置から起立位置までの変位について説明する。図４０５（ａ）から図４０５（ｃ）は、花回転ユニットＧ２４００を正面視した模式図である。なお、図４０５（ａ）から図１８３１（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置まで変位する遷移状態が順に図示される。初めに、図４０５を参照して、変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。なお、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される場合には、図４０４（ａ）に示すように、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される側の第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される側の第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６に対して軸ＧＯを中心とする径方向外側に重なった状態で配設される。また、変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位は、第１１１実施形態と同様に、駆動モータＧ８３０（図３８６参照）の駆動力により花弁側伝達部材Ｇ２４３０が正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転され、第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５の移動に伴って被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａが軸ＧＯを中心とする径方向外側に変位（摺動）されることで行われる。図４０５（ａ）及び図４０５（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置から変位され始めた場合には、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が花弁側伝達部材Ｇ２４３０の回転に伴って第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から離間され、湾曲形成される第１摺動溝Ｇ２４３４の内側の第１摺動面Ｇ２４３４ａ３に当接して軸ＧＯを中心とする径方向外側に押し出される。これにより、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６は、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。一方、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）は、花弁側伝達部材Ｇ２４３０の回転に伴って第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から離間される。この場合、第２摺動溝Ｇ２４３５の非変位部Ｇ２４３５ａは、軸ＧＯを中心とする湾曲状に形成されるので、非変位部Ｇ２４３５ａ内を摺動する被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）は、第１回転ベースＧ４１０に対して相対位置を変更しない。従って、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０は、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始し始めた際に、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始しない。なお、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置への変位の開始は、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が第２摺動溝Ｇ２４３５の非変位部Ｇ２４３５ａと変位部Ｇ２４３５ｂとの連結部を超える位置まで変位されることで行われる。即ち、変位部Ｇ２４３５ｂは、上述したように径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成されるので、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位部Ｇ２４３５ｂまで変位されると、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）に変位部Ｇ２４３５ｂの第

１摺動面Ｇ２４３５ｂ３に当接される。これにより、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が軸ＧＯを中心とする径方向外側に押し出されて、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。

【１３０９】

次いで、図４０５（ｃ）を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置まで変位された場合について説明する。上記したように、第２摺動溝Ｇ２４３５の外側端部Ｇ２４３５ｂ２と第１摺動溝Ｇ２４３４の外側端部Ｇ２４３４ａ２とが、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の傾倒基準位置までの変位された場合には、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０同士の背面側（矢印Ｂ方向側）への傾倒角度を同一にすることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合の正面視における第１装飾ユニットＧ４２０のそれぞれの見え方を同一にすることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【１３１０】

次いで、第１１２実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合についての説明をする。なお、第１１２実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置まで変位させる場合には、第１１１実施形態と同様に駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対して花弁側伝達部材Ｇ２４３０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることで行われる。第１１２実施形態では、上述したように、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする第２摺動溝Ｇ２４３５の形成角度が、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする第１摺動溝Ｇ２４３４の形成角度と同一に設定され、かつ、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする径方向の離間距離が、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３４ａ２までの軸ＧＯを中心とする径方向の離間距離と同一に設定されるので、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂの正面視における曲率が、第１摺動溝Ｇ２４３４の正面視における曲率よりも大きく形成される。これにより、第１１２実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位を開始した場合に、第２摺動溝Ｇ２３４５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０を第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０に比べて早いタイミングで起立位置まで変位させることができる。即ち、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６は、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂと非変位部Ｇ２４３５ａとの連結部まで被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位されることで起立位置に変位される。図４０５（ｂ）及び図４０５（ａ）に示すように、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂと非変位部Ｇ２４３５ａとの連結部まで被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位された第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０は、花弁側伝達部材Ｇ２４３０が正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が継続されることで、非変位部Ｇ２４３５ａの内部を摺動して非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１まで変位される。なお、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０が非変位部Ｇ２４３５ａの内部を摺動して非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１まで変位される場合に、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０が第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１まで変位される。これにより、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の軸ＧＯを中心とする径方向外側に、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が重なって当接した状態（図４０５（ａ）に示す状態）とされる。

【１３１１】

以上説明したように、第１１２実施形態では、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が異なるタイミングで起立位置まで変位される。即ち、第１装飾ユニ

ットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態から変位ユニットＧ４２６がだい２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態となる際に、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０同士が干渉することを抑制できる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも先に第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に到着するようにする必要がなく、第１装飾ユニットＧ４２０の一側および他側が同時に第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に到着するようにできる。よって、第１１２実施形態では、傾倒基準位置から起立位置まで変位ユニットＧ４２６変位させる場合に、第１１１実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０のように、変位ユニットＧ４２６の周方向の一方側（矢印ＧＬ方向側）を他方側（矢印ＧＲ方向側）に比べて先行させる必要がないので、傾倒基準位置における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａを遊技盤Ｈ１３の正面に対して平行に配置することができる。その結果、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合における花回転ユニットＧ２４００の演出効果を向上させることができる。また、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、摺動部Ｇ４２５ａが挿入される摺動溝を第１摺動溝Ｇ２４３４と第２摺動溝Ｇ２４３５との２種類で隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０が衝突することを抑制できるので、第１装飾ユニットＧ４２０の配設数分、異なる形状の摺動溝を形成する必要がないので、花弁側伝達部材Ｇ２４３０の形状が複雑になったり、第１装飾ユニットＧ４２０の変位が複雑になることを抑制できる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を安定して行うことができる。なお、第１１２実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０に対して、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を先行して傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１３１２】

例えば、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂにおいて、第２摺動面Ｇ２３４５ｂ４の正面視における曲率を、第１摺動溝Ｇ２４３４の第１摺動面Ｇ２４３４ａ３の正面視における曲率よりも大きくして、第２摺動面Ｇ２４３４ａ４により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットＧ４２６の変位よりも第２摺動面Ｇ２４３５ｂ４により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットＧ４２６の変位を遅くしても良い。この場合、起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の第１摺動面Ｇ２４３５ｂ３については第１摺動面Ｇ２４３４ａ３と同じ形状にすることができるので、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットＧ４２６を変位させる際には、第１摺動溝Ｇ２４３４と第２摺動溝Ｇ２４３５とで変位ユニットＧ４２６の変位タイミングを同じにできる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第１装飾ユニットＧ４２０の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることによる演出効果を向上できる。

【１３１３】

次いで、図４０６を参照して、第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００について説明する。上記第１１１実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸に半回転される際に、係合片Ｇ４７７ｂが次の係合凹部Ｇ４６２ａと係合可能な状態とされる場合について説明したが、第１１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸に１回転される際に、係合片Ｇ４７７ｂが次の係合凹部Ｇ３４６２ａと

係合可能な状態とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図４０６を参照して、第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００の第２回転ベースＧ３４６０について説明する。図４０６（ａ）及び図４０６（ｂ）は、第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００の正面図である。なお、図４０６（ａ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置に配置された状態が図示され、図４０６（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒半回転位置に配置された状態が図示される。第１１３実施形態における花回転ユニットＧ３４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個（第１１３実施形態では４個）配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ３４６０と、第２回転ベースＧ３４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。なお、図４０６では、第２回転ベースＧ３４６０よりも正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０の図示が省略される。また、第１１３実施形態では、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００に比べて、第１装飾ユニットＧ４２０の配設数が異なる（少ない）分、第１装飾ユニットＧ４２０が連結される第１回転ベースＧ４１０の装飾側軸部Ｇ４１２ａ及び花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの形成数が異なる（少ない）がそれらの形成される数が異なるだけであるので、以下の説明において第１１３実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０及び花弁側伝達部材Ｇ４３０を第１１１実施形態と同一の符号を付して説明する。

【１３１４】

第１１３実施形態における第２回転ベースＧ３４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ３４６２と、その正面側立設部Ｇ３４６２及び円盤部Ｇ４６１の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側立設部Ｇ３４６２は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で４か所（即ち、９０度の間隔で４か所）に凹設される係合凹部Ｇ４６２ａを備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。また、第１１３実施形態では、図４０６（ａ）及び図４０６（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に略４５度回転されると、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として回転され傾倒半回転位置（即ち、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた位置）に変位するように構成される。第２回転ベースＧ３４６０は、第１１１実施形態における第２回転ベースＧ４６０と同様に、第１回転ベースＧ４１０に締結されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に回転される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の回転に伴って軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０と同様に回転される。従って、図４０６（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から傾倒半回転位置まで回転される場合には、第２回転ベースＧ３４６０が略４５度回転されるので、軸ＧＯを中心に略９０度の間隔で正面側立設部Ｇ３４６２に凹設される係合凹部Ｇ４６２ａの中間位置に第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが位置される。これにより、第１１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒半回転位置まで軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向に）回転させた状態で、駆動モータＧ８３０の

駆動の方向を反対にしたとしても、第１１１実施形態のように傾倒半回転位置で係合片Ｇ４７７ｂが係合凹部Ｇ４６２ａと係合することがなくなるので、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置を軸部Ｇ４２７を軸に回転させて傾倒基準位置に戻るまで、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることができる。よって、第１１３実施形態では、傾倒半回転位置（即ち、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態で変位ユニットＧ４２６が連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転して、変位ユニットＧ４２６が起立位置に向かって変位されることを抑制できる。これにより、第１１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒させた状態から起立させる場合にその起立された態様を同一にすることができる。即ち、第１１１実施形態における花回転ユニットＧ４００のように、変位ユニットＧ４２６が第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた状態で起立位置に変位することを抑制するために従動ギヤＧ８４８と検出センサＧ８１４とで、第１装飾ユニットＧ４２０の回転位置を検出する必要がなくなるので、第１１３実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を不要とすることができる。さらに、検出センサＧ８１４の検出による制御を不要とすることができるので、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を不要とすることで製造コストを低下できるだけでなく、花回転ユニットＧ４００の制御を簡易にできる。その結果、花回転ユニットＧ４００の変位を安定させやすくできる。

【１３１５】

次いで、図４０７を参照して、第１１４実施形態における花回転ユニットＧ４００について説明する。上記第１１１実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が配設される場合について説明したが、第１１４実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が取り外される場合について説明する。なお、第１１４実施形態では、第１１１実施形態における花弁動作装置Ｇ８００から従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を取り外しただけであるので、第１１１実施形態と同一の符号を付してその説明は省略する。図４０７（ａ）は、第１１４実施形態における花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図４０７（ｂ）は、図４０７（ａ）のＭＣＭＸＬｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。上記したように、第１１１実施形態における従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４は、軸部Ｇ４２７を中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転位置を検出するためのものであり、この検出により第１１１実施形態では、第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた姿勢で起立位置に変位されることが抑制される。第１１４実施形態では、上述したように従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が取り外されるので、図４０７（ａ）及び図１８３５３（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態（即ち、変位ユニットＧ４２６を傾倒半回転位置に配置した状態）で変位ユニットＧ４２６を起立位置に変位させることができる。なお、変位ユニットＧ４２６を傾倒半回転位置から起立位置に変位させる駆動については、変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。図４０７（ａ）及び図１８３５３（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が傾倒半回転位置から起立位置に変位された場合には、第２装飾面Ｇ４２６ｂを軸ＧＯ側に向けた姿勢で配置される。ここで、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ側を中心に湾曲する板状に形成されるので、第２装飾面Ｇ４２６ｂを軸ＧＯ側に向けた姿勢で配置される場合には、変位ユニットＧ４２６の軸ＧＯを中心とする周方向の両端が軸ＧＯから径方向外側に離間する方向に湾曲した状態で配設される。従って、傾倒基準位置から起立位置に変位された場合と正面視における態様を変更することができる。その結果、第１１４実施形態では、起立位置における第１装飾ユニットＧ４２０の配設態様を複数形成することができ、第１装飾ユニットＧ４２０による演出効果を向上できる。また、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ，第１端面Ｇ４２６ｃに金や銀等の反射率の高い装飾が施されるので、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様と、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様とで、変位ユニットＧ４２６により光が反射

される方向を変更することができる。詳しく説明すると、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様では、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが軸ＧＯを中心とする周方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材Ｇ４４０から発光され第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０を介して変位ユニットＧ４２６に照射される光を軸ＧＯ側に向けて反射させることができる。その結果、第２装飾ユニットＧ４８０を介して正面側に出射される光の光量を多くすることができ、花回転ユニットＧ４００が縮小状態（変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置された場合）でも花回転ユニットＧ４００に注目させやすくできる。一方、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様では、第２装飾面Ｇ４２６ｂの正面視における周方向の両端が軸ＧＯから径方向に離れる方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材Ｇ４４０から発光され第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０を介して変位ユニットＧ４２６に照射される光を花回転ユニットＧ４００の外側へ向けて反射させることができる。これにより、花回転ユニットＧ４００の外側に配設される他の部材に花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０から出射される光を照射することができる。例えば、張出位置で花回転ユニットＧ４００を取り囲む態様で配設される円環形成ユニットＧ７００（図３８０参照）に花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０から出射される光を照射することができる。その結果、花回転ユニットＧ４００以外（円環形成ユニットＧ７００）の演出効果を向上させることができる。

【１３１６】

次いで、図４０８を参照して、第１１５実施形態における花回転ユニットＧ５４００について説明する。上記第１１１実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置に変位される場合について説明したが、第１１５実施形態では、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６がどの位置からであっても起立位置に変位可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４０８（ａ）及び図４０８（ｂ）は、第１１５実施形態における花回転ユニットＧ５４００の正面図である。なお、図４０８（ａ）では、変位ユニットＧ５４２６が起立位置に変位された状態の花回転ユニットＧ５４００が図示され、図４０８（ｂ）では、変位ユニットＧ５４２６が傾倒位置に変位された状態の花回転ユニットＧ５４００が図示される。図４０８に示すように、第１１５実施形態における花回転ユニットＧ５４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個配設される第１装飾ユニットＧ５４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ５４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。第１装飾ユニットＧ５４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ５４２６と、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６との間に配設される第２継手部材Ｇ４２３と、その第２継手部材Ｇ４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。変位ユニットＧ５４２６は、６角形の柱状に形成され、柱状に形成された一端側の中央部に軸部Ｇ４２７が連結される。また、６角形の柱状に形成される変位ユニットＧ５４２６の外周面には、６面のそれぞれに異なる文字が装飾される。なお、異なる文字とは、例えば、「チャンス」、「激熱」、「もしかしたら・・」、「期待度５０パーセント」等の大当たりの期待度を表現するものである。また、文字に限らず異なる絵柄や色をそれぞれ６面に装飾されるものであっても良い。第２回転ベースＧ５４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって

立設される正面側立設部Ｇ５４６２と、その正面側立設部Ｇ５４６２及び円盤部Ｇ４６１の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側立設部Ｇ５４６２は、外周面に周方向に沿って連続して形成される係合凹部Ｇ４６２ａを備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。

【１３１７】

次いで、第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転される場合について説明する。なお、第１１５実施形態における第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６が起立位置から傾倒位置に変位する駆動は、第１１１実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位する駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される場合には、第１１１実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０と同様に、第１装飾ユニットＧ５４２０の回転ギヤＧ４２１が正面側ベース部材Ｇ８１０の刻設部Ｇ８１１ａに歯合することで、軸部Ｇ４２７を軸として回転される。即ち、６角形の柱状に形成される変位ユニットＧ５４２６の外周面の装飾を切り替えながら変位される。一方、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させるために、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対方向に切り替えた場合には、正面側立設部Ｇ５４６２に係合凹部Ｇ４６２ａが連続して形成されることにより、第２回転ベースＧ５４６０の軸ＧＯを中心とする正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が規制される。これにより、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対方向に切り替えた位置で、変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。従って、第１１５実施形態では、変位ユニットＧ５４２６のそれぞれの外周面に装飾される装飾を所定の外周面に切り替えた状態のまま起立位置に変位ユニットＧ５４２６を変位させることができる。その結果、起立位置における態様を複数形成することができ、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位による演出効果を向上できる。なお、第１１５実施形態では、第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転されて、正面視における変位ユニットＧ５４２６の装飾面が切り替えられる場合に、係合片Ｇ４７７ｂが隣りの係合凹部Ｇ４６２ａに係合する位置に配置されるように構成される。これにより、所定の装飾面を正面側に向けた状態に変位ユニットＧ５４２６が変位された場合に、その位置で変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。

【１３１８】

次いで、図４０９を参照して、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０について説明する。上記第１１１実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットＧ４２６の距離が一定（変わらない）状態とされる場合について説明したが、第１１６実施形態における変位ユニットＧ６４２６は、起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットＧ５４２６の距離が変化される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４０９（ａ）は、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０の側面図であり、図３８８（ａ）のＭＣＭＸＸＶＩ方向視における側面図と対応し、図４０９（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ６４２０の分解正面斜視図であり、図４１０（ａ）及び図１８３５６（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ６４２０の側面図である。なお、図４１０（ａ）及び図１８３５６（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ６４２０の変位ユニットＧ６４２６が傾倒基準位置まで変位される際の遷移状態が順に図示される。また、図４０９（ａ）、図４１０（ａ）、及び、図４１０（ｂ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図３９４（ａ）参照）の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１及び外側

端部Ｇ４３１ａ２の位置が２点鎖線で図示される。図４０９（ａ）及び図１８３５５（ｂ）に示すように、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ６４２６と、変位ユニットＧ６４２６の一部を挟持した状態で配設される第２継手部材Ｇ６４２３と、その第２継手部材Ｇ６４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。第２継手部材Ｇ６４２３は、伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ６４２６とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第２継手部材Ｇ６４２３は、異なる方向に貫通する第１貫通孔Ｇ４２３ａ及び第２貫通孔Ｇ４２３ｂと、第２貫通孔Ｇ４２３ｂに連通するように側面を凹設して形成される凹設部Ｇ６４２３ｃとを備える。なお、第１貫通孔Ｇ４２３ａと第２貫通孔Ｇ４２３ｂとは、互いにずれた位置に形成される。

【１３１９】

凹設部Ｇ６４２３ｃは、後述する変位ユニットＧ６４２６の連結部Ｇ６４２６ｄが挿入される部分であり、連結部Ｇ６４２６ｄの厚みに対して少し幅が広い溝状に形成される。また、凹設部Ｇ６４２３ｃは、第２貫通孔Ｇ６４２３ｂを上下に分断する位置まで凹設される。変位ユニットＧ６４２６は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印Ｌ方向側）の第１装飾面Ｇ４２６ａと、その第１装飾面Ｇ４２６ａと反対側（矢印Ｒ方向側）の側面の第２装飾面Ｇ４２６ｂと、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部同士を繋ぐ第１端面Ｇ４２６ｃと、その第１端面Ｇ４２６ｃの反対側（矢印Ｂ方向側）に形成され、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される連結部Ｇ６４２６ｄとを主に備える。連結部Ｇ６４２６ｄは、側面視略Ｌ字に形成されると共に、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される部分に軸部Ｇ６４２７を挿入可能な大きさに形成される摺動孔Ｇ６４２６ｄ１を備える。なお、連結部Ｇ６４２６ｄが、凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される（凹設部Ｇ６４２３ｃの内側面に挟まれる）ことで、第２継手部材Ｇ６４２３が軸部Ｇ６４２７に対して摺動変位した場合に、その第２継手部材Ｇ６４２３の変位に伴って変位ユニットＧ６４２６を変位させることができる。軸部Ｇ６４２７は、金属製の棒部材から形成されると共に、その断面の一部が切り欠かれ断面がＤ字状に形成される。また、軸部Ｇ６４２７は、第１継手部材Ｇ４２２の凹部Ｇ４２２ａ１に一端が連結可能に構成されると共に、第２継手部材Ｇ６４２３の第２貫通孔Ｇ６４２３ｂ及び連結部Ｇ６４２６ｄの摺動孔Ｇ６４２６ｄ１に挿入可能に形成される。なお、摺動孔Ｇ６４２６ｄ１は、軸部Ｇ６４２７の断面形状と同一のＤ字状に形成されると共に、軸部Ｇ６４２７の外形よりも若干大きく形成される。これにより、軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位ユニットＧ６４２６を摺動させることができると共に、軸部Ｇ６４２７が軸回りに回転される場合には、その回転に伴って変位ユニットＧ６４２６を回転させることができる。一方、第２継手部材Ｇ６４２３の第２貫通孔Ｇ４２３ｂは、軸部Ｇ６４２７の外形よりも大きい円形状の貫通孔として形成される。これにより、軸部Ｇ６４２７の軸回りに第２継手部材Ｇ６４２３を回転させることができると共に、軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って第２継手部材を摺動させることができる。

【１３２０】

次いで、図４１０を参照して、第１１６実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０の傾倒基準位置までの変位について説明する。図４１０（ａ）に示すように、第１１６実施形態における変位ユニットＧ６４２６は、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２まで変位する手前で、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に向けられた姿勢とされる。図４１０（ｂ）に示すように、図４１０（ａ）に示す位置から摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２まで変位される場合には、第２継手部材Ｇ６４２３が軸部Ｇ６４２７の軸方向に押し出されることで、第２継手部材Ｇ４２３が軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位される。そして、変位ユニットＧ６４２６は、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに収容されるので、第２継手部材Ｇ６４２３の変位に伴って軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位される。即ち、第１１６

実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０は、変位ユニットＧ６４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

【１３２１】

次いで、図４１１（ａ）を参照して、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上側装飾ユニットＨ１４ａの上方側に形成される場合について説明したが、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａでは、第１連通路Ｈ７３００Ｃが上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下方側に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４１１（ａ）は、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａの断面模式図であり、図３１５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応する。なお、図４１１（ａ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４１１（ａ）に示すように、第１１７実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ７３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ７３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ７３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備える。発光ユニットＨ７３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される基板部材Ｈ３４２と、基板部材Ｈ３４２との背面側を覆う覆設部材Ｈ７３４３とを主に備える。覆設部材Ｈ７３４３は、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材Ｈ３４２よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ７３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材Ｈ７３４３は、正面視における下方側（矢印Ｄ方向側）の側面から下方に向かって立設される区画壁Ｈ７３４３ｂを備え、上側装飾ユニットＨ７０１４ａが組み立てられた状態において区画壁Ｈ７３４３ｂの先端部が下面板Ｈ３３３と当接される。なお、区画壁Ｈ７３４３ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、上側装飾ユニットＨ７０１４ａが組み立てられた状態において区画壁Ｈ７３４３ｂの正面側と区画壁Ｈ７３４３ｂの背面側とが区画壁Ｈ７３４３ｂにより区画される。なお、第１１７実施形態における取付部材Ｈ３４１は、第１１１実施形態における取付部材Ｈ３４１よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に配設され、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂの上方側の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとが当接した状態で配設される。即ち、第１１７実施形態では、第１１１実施形態における第１連通路Ｈ３００Ｃが非形成とされる。一方、取付部材Ｈ３４１の下方側は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面板Ｈ３３３と、取付部材Ｈ３４１との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第１連通路Ｈ７３００Ｃ）を有した状態とされる。

【１３２２】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面板Ｈ３３３と取付部材Ｈ３４１との間に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が正面板Ｈ３３１の本体部Ｈ３３１ａにより塞がれ、背面側（矢印Ｂ方向側）が覆設部材Ｈ７３４３の区画壁Ｈ７３４３ｂにより塞がれており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間（第１連通路Ｈ７３００Ｃ）を有した状態とされる。即ち、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下方側には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される第１連通路Ｈ７３００Ｃが形成される。第１連通路Ｈ７３００Ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢

印Ｆ方向側）に形成される第１空間Ｈ３００Ａ（装飾ユニットＨ３３０、発光ユニットＨ７３４０、音伝達ユニットＨ３５０で囲まれた空間）に連通される。これにより、一対のスピーカーカバーＨ２７の正面側に形成されるそれぞれの第１空間Ｈ３００Ａが、第１連通路Ｈ７３００Ｃにより連通される。従って、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、第１連通路Ｈ７３００Ｃを介して隣の第１空間Ｈ３００Ａのスリット Ｈ３３１ａ１又は放音用開口部Ｈ３３３ｂから上側装飾ユニットＨ７０１４ａの外側に放音することができる。即ち、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に迂回させて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができるので、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの両側から放音させることができる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくなることを抑制できる。また、第１１７実施形態では、第１連通路Ｈ７３００Ｃに放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成されるので、第１連通路Ｈ７３００Ｃ内を伝達される音を放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音させやすくできる。即ち、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音を第１連通路Ｈ７３００Ｃ内に伝達された音にできるので、第１１１実施形態のように、第１連通路Ｈ３００Ｃと異なる位置に放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成される場合に比べて、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音を大きくすることができる。その結果、遊技者にスピーカーＨ３１２ａの音を聞かせやすくできる。さらに、第１１７実施形態では、第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが、下面板Ｈ３３３の区画壁Ｈ３３３ｃと覆設部材Ｈ７３４３の区画壁Ｈ７３４３ｂとにより、前後に所定の空間を隔てて配設される。即ち、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下面板Ｈ３３３に沿って形成される第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが前後方向に所定の隙間を有して形成される。これにより、区画壁Ｈ３３３ｃが振動して伝わる音が第１連通路Ｈ７３００Ｃ内に伝達されることを抑制できると共に、区画壁Ｈ７３４３ｂが振動して伝わる音が第２連通路Ｈ３００Ｄ内に伝達されること抑制できる。その結果、第１連通路Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達して上側装飾ユニットＨ７０１４ａの外側に放音される音が小さくなることを抑制できる。なお、第１１７実施形態では、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下面板Ｈ３３３に沿って形成される第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが前後方向に所定の隙間を有して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとを隣り合う状態で配設しても良い。

【１３２３】

次いで、図４１１（ｂ）を参照して、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が検出用開口から形成される場合について説明したが、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａでは、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄを介して放音される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４１１（ｂ）は、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａの断面模式図であり、図３１５のＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応する。なお、Ｎ１０（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４１１（ｂ）に示すように、第１１８実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ８３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ８３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ８３３０と、その装飾ユニットＨ８３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユ

ニットＨ３５０（図３１１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ８３３０は、ベースユニットＨ３１０（図３１０参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ８３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の縁部に沿って配設され上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ３３４と、正面板Ｈ３３１の中央部正面側に配設される装飾板Ｈ３３５とを主に備える。下面板Ｈ８３３３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面を構成する部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに連れて上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する状態で正面板Ｈ３３１に配設される。言い換えると、下面板Ｈ８３３３は遊技盤Ｈ１３（ベースユニットＨ３１０）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印Ｄ方向側）に張り出す状態で配設される。これにより、正面板Ｈ３３１の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤Ｈ１３の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ１３の遊技領域を確保したまま、正面板Ｈ３３１の装飾性（意匠性）を向上（正面板Ｈ３３１の装飾可能な領域を大きく）できる。

【１３２４】

また、下面板Ｈ８３３３は、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部Ｈ３３３ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄと、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄの間の位置に上方側に向かって突設され、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び放音用開口部Ｈ３３３ｂの間の位置に上方側に向かって立設される区画壁Ｈ３３３ｃとを備える。第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄは、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｆ方向側）から放音され、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音をガラスユニットＨ１６の正面側（上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側）に放音して、正面側からスピーカーＨ３１２ａの音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、下面板Ｈ８３３３の第２連通路Ｈ３００Ｄを形成する領域に形成される。また、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄは、放音用開口部Ｈ３３３ｂよりも下面板Ｈ８３３３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央側に形成される。これにより、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音と、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音とが混ざり合うことを抑制できる。その結果、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、第１１８実施形態においては、下面板Ｈ８３３３に検出用開口部Ｈ３３３ａが形成されない場合について説明したが、下面板Ｈ３３３に検出用開口部Ｈ３３３ａが形成されていても良い。この場合には、検出用開口部Ｈ３３３ａの立設部Ｈ３３３ａ１に検出装置Ｈ３１３を当接した状態で配設して、検出用開口部Ｈ３３３ａから第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が漏れ出ないようにすることが好ましい。また、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄを下面板Ｈ８３３３の中央部の１箇所に形成しても良い。この場合、左右のスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音され第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音を混ぜて第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから上側装飾ユニットＨ８０１４ａの外側へ放音することができる。その結果、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音を左右で均一の音量で遊技者に聞かせやすくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１３２５】

次いで、図４１２～図４１４を参照して、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じた通路として形成される場合について説明したが、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａでは、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じた状態から開放される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省

略する。初めに、図４１２を参照して、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの全体構成について説明する。図４１２は、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの分解背面斜視図である。図４１２に示すように、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ９３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ９３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ９３３０と、その装飾ユニットＨ９３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ９３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ９３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６と、上面板Ｈ９３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。上面板Ｈ９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。上面板Ｈ９３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される網部材Ｈ９３３２ｅと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。なお、第１１９実施形態における上面板Ｈ９３３２には、第１１１実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。側面板Ｈ９３３２ｄは、上面板Ｈ９３３２が後述する軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転された際にその回転を案内すると共に上面板Ｈ９３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の側面を塞ぐ板状の部材であり、上面板Ｈ９３３２の左右両側の端部から軸部Ｈ９３３２ｆを軸とする回転軌跡に沿って下方側に向かって延設される。これにより、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に空間Ｈ９３３２ｄ２（図４１４（ｂ）参照）が形成される。また、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの一方側の対向面には、駆動ユニットＨ９３３７の駆動力が伝達されるピン部Ｈ９３３２ｄ１（図４１４参照）が他方側の側面板Ｈ９３３２ｄに向かって円柱形状に突設される。ピン部Ｈ９３３２ｄ１に駆動ユニットＨ９３３７の連結部材Ｈ９３３７ｂが連結されることで、駆動ユニットＨ９３３７の駆動力により上面板Ｈ９３３２を軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転させることができる。

【１３２６】

網部材Ｈ９３３２ｅは、上面板Ｈ９３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ９０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、一対の側面板Ｈ９３３２ｄを繋ぐ状態で側面板Ｈ９３３２ｄの正面側縁部に沿って配設される。なお、網部材Ｈ９３３２ｅは、パンチングメタルや網状に編み込んだ金属材料から形成され、その金属材料の開口を介して網部材Ｈ９３３２ｅの

音の通過が許容される。また、網部材Ｈ９３３２ｅは、側面板Ｈ９３３２ｄに締結固定されており、上面板Ｈ９３３２の変位に伴って変位可能とされる。軸部Ｈ９３３２ｆは、後述する左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６に形成される被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａに軸支される。これにより、上面板Ｈ９３３２は、軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な状態で左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６に配設される。なお、上面板Ｈ９３３２の回転についての詳しい説明は後述する。左面板Ｈ９３３４は、上述したように、正面板Ｈ３３１の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２の右側の軸部Ｈ９３３２ｆを軸支する被軸支部Ｈ９３３４ａを備える。また、右面板Ｈ９３３６も同様に、正面板Ｈ３３１の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２の左側の軸部Ｈ９３３２ｆを軸支する被軸支部Ｈ９３３６ａを備える。これにより、上面板Ｈ９３３２を回転可能な状態で上側装飾ユニットＨ９０１４ａに配設できる。なお、一対の被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａは、背面側が開放される形状に形成されており、上面板Ｈ９３３２は、左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６を正面板Ｈ３３１に配設した後で、軸部Ｈ９３３２ｆを被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａに挿入することで配設される。駆動ユニットＨ９３３７は、上面板Ｈ９３３２を回転させる駆動力を発生させるソレノイドＨ９３３７ａと、そのソレノイドＨ９３３７ａに連結される連結部材Ｈ９３３７ｂとを主に備え、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力により連結部材Ｈ９３３７ｂを上下方向に変位可能に配設される。なお、上面板Ｈ９３３２を駆動するソレノイドＨ９３３７ａ（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。連結部材Ｈ９３３７ｂは、柱状体の背面側の一部を切り欠いたコ字状に形成され、その切り欠かれた内側に上面板Ｈ９３３２のピン部Ｈ９３３２ｄ１が収容可能に構成される。なお、連結部材Ｈ９３３７ｂは、背面側が切り欠かれるので、上面板Ｈ９３３２を左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６の対向間に背面側から挿入して配設する際に、ピン部Ｈ９３３２ｄ１を連結部材Ｈ９３３７ｂの切り欠き部分に収容することができる。

【１３２７】

次いで、図４１３及び図４１４を参照して、第１１９実施形態における上面板Ｈ９３３２の変位について説明する。図４１３（ａ）及び（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの正面図であり、図４１４（ａ）は、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの断面模式図であり、図４１４（ｂ）は、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの断面模式図である。なお、図４１３（ａ）及び図４１４（ａ）では、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して閉じた状態が図示され、図４１３（ｂ）及び図４１４（ｂ）では、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して開放された状態が図示される。なお、図４１３及び図４１４では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４１３（ａ）及び図４１４（ａ）に示すように、ソレノイドＨ９３３７ａの軸が引き込まれた状態では、上面板Ｈ９３３２の上面が正面板Ｈ３３１の上面と略面一となる位置に配設される。即ち、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して閉じた位置に配置される。これに対し、図４１３（ｂ）及び図４１４（ｂ）に示すように、ソレノイドＨ９３３７ａの軸が突出された状態では、連結部材Ｈ９３３７ｂの移動に伴って、上面板Ｈ９３３２のピン部Ｈ９３３２ｄ１が連結部材Ｈ９３３７ｂの切り欠き内部を摺動しつつ上方に変位される。これにより、上面板Ｈ９３３２は、軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転され、網部材Ｈ９３３２ｅが配設される正面側（矢印Ｆ方向側）が上方に向けて変位される。これにより、網部材Ｈ９３３２ｅ（空間Ｈ９３３２ｄ２）が上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側に突出した状態とされ、正面板Ｈ３３１と取付部材Ｈ３４１との間の隙間により形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して開放（空間Ｈ９３３２ｄ２を介して外部空間と連通される）される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音され、第１連通路Ｈ３００Ｃ内を伝達される音を網部材Ｈ９３３２ｅの開口（空間Ｈ９３３２ｄ２）を介して上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外側に放音することができる

。即ち、第１１９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ９３３２により塞いで第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６参照）同士を第１連通路Ｈ３００Ｃで連通する態様と、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を開放して上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側からパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）の外部空間に第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音を放音する態様とを形成できる。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路として、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側から放音する態様とした場合には、音の放射角度を大きくすることができる。その結果、音による演出態様を複数形成できるので、音による演出効果を高めることができる。なお、第１１９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ９３３２により塞いだ場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの両端部に側面板Ｈ９３３２ｄが配設されるが、第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに向かって放音される音は、第１連通路Ｈ３００Ｃと側面板Ｈ９３３ｄとの間に形成される隙間を介して第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される。また、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放とは、空間Ｈ９３３２ｄ２の上方への突出面積（開口面積）が、少なくとも組立時の部品同士の隙間により生じる開口面積（最小の隙間）よりも、３倍以上とされることが好ましく、３倍以上の開口面積とされることで第１連通路Ｈ３００Ｃから空間Ｈ９３３２ｄ２を介して音を好適に放音できるからである。

【１３２８】

さらに、網部材Ｈ９３３２ｅは、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉鎖状態とされる際に第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側に沿って配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃが開放された際に、空間Ｈ９３３２ｄ２の正面側に配置される。これにより、不正部材が第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に挿入されることを抑制しつつ、網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通させることができる。また、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２の変位により第１連通路Ｈ３００Ｃが開放される際に、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放幅（空間Ｈ９３３２ｄ２の上方への突出幅）が変化するので、空間Ｈ９３３２ｄ２から放音される音の態様を上面板Ｈ９３３２の変位に応じて変位させることができる。即ち、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放幅を変更して空間Ｈ９３３２ｄ２から出る音の音域や音量を変更することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。さらに、第１１９実施形態では、図４１３（ａ）及び図４１４（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図４１３（ｂ）及び図４１４（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１１９実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ９０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ９３３２の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音させやすくできる。一方、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより

、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板Ｈ９３３２は、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ９３３２を変位させた際にその上面板Ｈ９３３２の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【１３２９】

さらに、上面板Ｈ９３３２は、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、正面視において上面板Ｈ９３３２は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ９３３２が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ９３３２は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ９０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。なお、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えは、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図３０９参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ９３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ９３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図３０９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）が操作された場合に上面板Ｈ９３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１１９実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図３００参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０５参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。

【１３３０】

この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）に注目することを抑制して、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、こ

の場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音どうしが打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１１９実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図３００参照）の操作がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態から上面板Ｈ９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、その打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。また、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上面板Ｈ９３３２を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更するものであっても良い。例えば、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２に貫通孔を有する網部材Ｈ９３３２ｅが配設される場合について説明したが、網部材Ｈ９３３２ｅに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板Ｈ９３３２（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間）に配設するように構成してもよい。この場合には、上面板Ｈ９３３２を上方側に変位させた際に、上面板Ｈ９３３２が上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外側に変位する分、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更（大きく）できる。この場合、音が伝達される通路の幅が変更されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更する前と後とで、第１連通路Ｈ３００Ｃ内を伝達される音の音域を変更することがでる。その結果、遊技者に聞こえる音を変更することができ、遊技者の興趣を向上できる。また、第１１９実施形態における網部材Ｈ９３３２ｅに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板Ｈ９３３２（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間）に配設するように構成した場合には、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を狭める方向に変位された際に、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間に配設され、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを区画する（第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅をなくす）ように構成しても良い。これによれば、一方の配設空間Ｈ３００Ｆに配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音が、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して他方の配設空間Ｈ３００Ｆの第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）に伝達される音の態様を上面板Ｈ９３３２の変位に応じて変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａの音による演出効果を高めることができる。さらに、上記第１１９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路として構成する場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに直接当接させる場合について説明したが、上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの間に弾性体から構成される弾性体を配設しても良い。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに密着させることができる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした場合に上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの間から音が漏れ出ることを抑制することができる。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした場合と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合とで、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【１３３１】

次いで、図４１５を参照して、第１２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１

４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの音による振動で屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）する場合について説明したが、第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０の風による風圧で屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくする場合について説明する。初めに、図４１５（ａ）を参照して、第１２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃについて説明する。図４１５（ａ）は、第１２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの分解正面斜視図である。図４１５（ａ）に示すように、第１２０実施形態における上側装飾ユニットＨ１００１４ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ１０４１０と、を主に備える。支持板部Ｈ１０４１０は、組立状態において本体枠Ｈ１４ｄの右側（矢印Ｒ方向側）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される固定板Ｈ４１１と、その固定板Ｈ４１１の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材Ｈ４１２と、固定板Ｈ４１１の上端から左右方向に延設された領域の正面側に配設されるファンＨ１０４８０と、を主に備える。ファンＨ１０４８０は、内部に配設される羽を回転させて風を発生させる部材であり、上方向けて風を送れるように基板部材Ｈ４１２に配設される。また、ファンＨ１０４８０は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７及び第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２の下方に配置され（図４１５（ｂ）参照）、屈曲部Ｈ４５２の段差部に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに主に風を送ることができるように配置される。これにより、第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０から送られる風を屈曲部Ｈ４５２の貫通孔Ｈ４５２ａを通して屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送ることができる。

【１３３２】

次いで、図４１５（ｂ）を参照して、屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送られる風について説明する。図４１５（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図４１５（ｂ）は、第１１１実施形態の図３２４（ｂ）における断面と対応する。また、図４１５（ｂ）では、ファンＨ１０４８０から送られる風が矢印で模式的に図示される。図４１５（ｂ）に示すように、ファンＨ１０４８０から送られる風は、主に、貫通孔Ｈ４５２ａを介して屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送られる風と、貫通孔Ｈ４５２ａ内に送風されず上側装飾ユニットＨ１４ａ側または右側装飾ユニットＨ１４ｃ側に送風される風とに分散される。貫通孔Ｈ４５２ａ内に挿通される風は、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間と、本体板部Ｈ４５１及び本体板部Ｈ４７１の間とに形成される異物の通路を通過して、主に上端開口部Ｈ４７３ａから右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの外部に送風されるように構成される。この風により、屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくして、異物を上端開口部Ｈ４７３ａから排出しやすくできる。その結果、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの内部に異物が溜まることを抑制しやすくできる。即ち、第１２０実施形態では、空気を流動させるファンＨ１０４８０を備えて、そのファンＨ１０４８０により通路空間Ｈ４００Ａの空気を外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間から離間する方向に流動させることができる。これにより、基端部Ｈ４５２ｃを流下する異物を開口部Ｈ４７３からパチンコ機Ｈ１０の外部に排出しやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界から入った異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、貫通孔Ｈ４５２ａ内に挿通される風の一部は、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間を通過して、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から正面枠Ｈ１４の外部に送風される。この風により、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間に入り込もうとする異物を正面枠Ｈ１４の外側に吹き飛ばすことができる。その結果、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から異物が上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に侵入することを抑

制できる。また、第１２０実施形態では、貫通孔Ｈ４５２ａ内に送風されず右側装飾ユニットＨ１４ｃ側に送風される風は、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの導光部材Ｈ４４０の周囲を通過して送風されるように構成される。上記したように、導光部材Ｈ４４０は、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に配置される。従って、導光部材Ｈ４４０の周囲を通過する風を基板部材Ｈ４１２に当てることができる。これにより、ＬＥＤＨ４１２ａの発光により基板部材Ｈ４１２に蓄えられる熱を冷ますことができる。その結果、基板部材Ｈ４１２が破損することを抑制できる。なお、第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０の回転（送風）は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時や、操作ハンドルＨ５１のタッチセンサＨ５１ａが所定期間操作されていない場合に行われる。即ち、第１２０実施形態では、遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態の場合に、ファンＨ１０４８０による風の送風が行われる。これにより、上端開口部Ｈ４７３ａから飛び出す異物が遊技者側に飛び出る場合にその異物や遊技者に当たることを抑制できる。また、ファンＨ１０４８０の回転（送風）が遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態の場合だけでなく、常に（遊技中）に回転されるように形成されていても良い。これにより、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から正面枠Ｈ１４の外部に送風される風を遊技者に感じさせて、パチンコ機Ｈ１０の上部（上側装飾ユニットＨ１４ａの上面）に遊技者が物を置くことを抑制させることができる。その結果、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間に侵入しようとする異物を減らして、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。

【１３３３】

次いで、図４１６（ａ）を参照して、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に形成される通路を介して右側装飾ユニットＨ１４ｃ（正面枠Ｈ１４）の外側に排出する場合について説明したが、第１２１実施形態では、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの内部を通過させずに異物を正面枠Ｈ１４の外側に排出する場合について説明する。初めに、図４１６（ａ）を参照して、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃについて説明する。図４１６（ａ）は、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図４１６（ａ）は、第１１１実施形態における図３２４（ｂ）の断面と対応する。図４１６（ａ）に示すように、第１２１実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１１４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。右重板ユニットＨ１１４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ１１４７０と、を主に備える。外カバー部材Ｈ１１４７０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ１１４７１と、その本体板部Ｈ１１４７１の上端および下端に形成される２箇所の締結部Ｈ４７２と、本体板部Ｈ１１４７１に開口される複数の開口部Ｈ４７３と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に先端が挿入される円筒部であって第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４７４と、その第１締結部Ｈ４７４よりも短く形成される円筒部であって、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ１１４７０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４７５と、本

体板部Ｈ４７１の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定する螺子が螺入される複数の背面側締結部Ｈ４７６と、を主に備える。本体板部Ｈ１１４７１は、側面視（矢印Ｌ方向視）において、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ１１４７１は、上端から左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される立設部Ｈ１１４７７を備えており、正面視において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転した略Ｌ字状に形成される。なお、本体板部Ｈ１１４７１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における延設長さは、支持板部Ｈ４１０と対応する長さに形成されており、右重板ユニットＨ１１４００Ｒを支持板部Ｈ４１０に配設した場合に固定板Ｈ４１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。

【１３３４】

立設部Ｈ１１４７７は、正面視における正面枠Ｈ１４の上部右側を構成する部分であり、正面枠Ｈ１４の組立状態において上側装飾ユニットＨ１４ａ側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の右端部と当接する大きさに設定される。また、立設部Ｈ１１４７７には、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに挿通される挿通部Ｈ４７７ａが複数個形成される。この挿通部Ｈ４７７ａをＨ４５２ａに挿通した状態で、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に配設することで、立設部Ｈ１１４７７と対向する第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が立設部Ｈ１１４７７に対して相対変位することを抑制できる。さらに、立設部Ｈ１１４７７には、立設先端側（矢印Ｌ方向側）から下方側に向かって突出して形成される係合部Ｈ１１４７７ｂが形成される。なお、第１２１実施形態における係合部Ｈ１１４７７ｂは、第１１１実施形態における係合部Ｈ４５２ｂと同様に、上面板Ｈ３３２の被係合部Ｈ３３２ｇに係合する部分であり、先端側が被係合部Ｈ３３２ｇの第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２の間に挿入されるように構成される。なお、第１２１実施形態では、被係合部Ｈ３３２ｇと係合する部分を立設部Ｈ１１４７７に形成したことにより、屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂの形成が省略される。係合部Ｈ１１４７７ｂは、立設部Ｈ１１４７７の立設先端部よりも本体板部Ｈ１１４７１側に引いた（近い）位置に形成され、立設部Ｈ１１４７７に連なる基端側から被係合部Ｈ３３２ｇに係合する先端側までを繋ぐ領域が、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２との境界（連結部）の下方に配置される。これにより、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の境界（連結部）の隙間から異物が正面枠Ｈ１４の内部に侵入する場合に、その異物を係合部Ｈ１１４７７ｂで受け止めることができる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に異物が入って上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。なお、第１２１実施形態では、連結部分における立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２と係合部Ｈ１１４７７ｂとにより形成される通路空間Ｈ１１４００Ａ（図１７２６ａ参照）が正面枠Ｈ１４の正面側まで開口される。これにより、第１２１実施形態では、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の境界（連結部）から正面枠Ｈ１４に侵入する異物を、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの内部を通過させずに正面枠Ｈ１４の外側に排出することができる。その結果、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃに異物を通過させるための通路を形成しなくてよくなるので、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃを小型化（薄型化）しやすくできる。

【１３３５】

次いで、図４１６（ｂ）を参照して、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、立設部Ｈ４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から異物が正面枠Ｈ１４の内部に侵入する場合について説明したが、第１２２実施形態では、立設部Ｈ４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から異物が侵入することが規制される。初めに、図４１６（ｂ）を参照して、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃについて説明する。図４１６（ｂ）は、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお

、図４１６（ｂ）は、第１１１実施形態における図３２４（ｂ）の断面と対応する。図４１６（ｂ）に示すように、第１２２実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１２４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。右重板ユニットＨ１２４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。第１外レンズ部材Ｈ１２４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４５１と、その本体板部Ｈ４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ１２４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、それら第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。また、第１外レンズ部材Ｈ１２４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。第１２２実施形態における屈曲部Ｈ１２４５２は、屈曲先端側（先端部Ｈ１２４５２ｄ）が外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７の下面と当接した状態で配設されると共に、先端が立設部Ｈ４７７を超える長さに設定される。なお、第１２２実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２に形成される被係合部Ｈ３３２ｇが上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の内側に距離を隔てた位置に形成され、その被係合部Ｈ３３２ｇの第１片Ｈ３３２ｇ１を収容可能な収容部Ｈ１２４５２ｅが屈曲部Ｈ１２４５２に形成される。

【１３３６】

第１２２実施形態における正面枠Ｈ１４の組立状態では、第１片Ｈ３３２ｇ１が収容部Ｈ１２４５２ｅに収容されることで、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとを係合させることができる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａに対して右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとの間に異物が侵入することを抑制でき、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。また、第１２２実施形態では、外カバー部材Ｈ４７０の下面と当接した状態で屈曲部Ｈ１２４５２が配設されるので、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとを本体枠Ｈ１４ｄに配設した際に、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の下部に屈曲部Ｈ１２４５２の上面を配置することができる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）に異物が侵入したとしても、屈曲部Ｈ１２４５２の上面により境界（連結部）の間から上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの内部に異物が侵入することを抑制

できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの視認性が悪くなることを抑制できる。なお、第１２２実施形態では、外カバー部材Ｈ４７０の下面に屈曲部Ｈ１２４５２が単に当接した状態で配設される場合について説明したが、屈曲部Ｈ１２４５２が外カバー部材Ｈ４７０側に付勢される状態で配設されていても良い。この場合、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の下方に隙間ができることを抑制できる。よって、境界（連結部）に異物が侵入したとしてもその異物を屈曲部Ｈ１２４５２により確実に受け止めて、上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの視認性が悪くなることを抑制できる。

【１３３７】

次いで、図４１７を参照して、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃについて説明する。上記第１１１実施形態では、膨出部Ｈ４５５が本体板部Ｈ４５１と一体に形成される場合について説明したが、第１２３実施形態では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外し可能に形成される。初めに、図４１７（ａ）及び図４１７（ｂ）を参照して、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃについて説明する。図４１７（ａ）及び図４１７（ｂ）は、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図４１７（ａ）及び図４１７（ｂ）は、第１１１実施形態における図３２４（ｂ）の断面と対応する。また、図４１７（ａ）では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１に取り付けられた状態図示され、図４１７（ｂ）では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外された状態が図示される。図４１７（ａ）及び図４１７（ｂ）に示すように、第１２３実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１３４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。右重板ユニットＨ１３４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ１３４５１と、その本体板部Ｈ１３４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、第１挿通孔Ｈ４５３で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５，Ｈ１３４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。また、第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。第１２３実施形態における第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、図４１７に示すように本体板部Ｈ１３４５１の上端部に形成される膨出部Ｈ１３４５５が着脱可能に形成されており、その膨出部Ｈ１３４５５と対応する位置の

本体板部Ｈ１３４５１に開口Ｈ１３４５１ｂが穿設される。
【１３３８】
開口Ｈ１３４５１ｂは、膨出部Ｈ１３４５５の外径と対応する内径に形成されると共に、その内縁の一部から開口Ｈ１３４５１ｂの内側に向けて張り出す係合片Ｈ１３４５１ｂ１が形成される。膨出部Ｈ１３４５５は、一方側（矢印Ｒ方向側）の端部が塞がった円筒形状に形成される。また、膨出部Ｈ１３４５５は、他方側（矢印Ｌ方向側）の端部に繋がるＬ字状に凹設される第１溝部Ｈ１３４５５ａと、一方側の端面に十字状に凹設される第２溝部Ｈ１３４５５ｂとを備える。第１溝部Ｈ１３４５５ａは、開口Ｈ１３４５１ｂの係合片Ｈ１３４５１ｂ１を受け入れる部分であり、係合片Ｈ１３４５１ｂ１よりも溝幅に形成される。なお、第１溝部Ｈ１３４５５ａへの係合片Ｈ１３４５１ｂ１の挿入は、第１溝部Ｈ１３４５５ａの他方側の端部と係合片Ｈ１３４５１ｂ１との位置を合わせつつ、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１側に押し込むことで行われる。この挿入された状態で、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１に対して、膨出部Ｈ１３４５５の軸回りに回転させることで、係合片Ｈ１３４５１ｂ１がＬ字状に形成される第１溝部Ｈ１３４５５ａの凹設先端側まで挿入される。これにより、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１から離れる方向に引き抜いた場合、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外されることを抑制できる。なお、本体板部Ｈ１３４５１に対する膨出部Ｈ１３４５５の軸回りの回転は、膨出部Ｈ１３４５５の一方側の端面に形成される第２溝部Ｈ１３４５５ｂに専用の工具（第１２３実施形態では、マイナスドライバー）を挿入することで簡易に行えるようになっている。即ち、第２溝部Ｈ１３４５５ｂは、膨出部Ｈ１３４５５の取り外しのための工具を引っ掛ける部分（着脱する部分）として形成される。以上のように構成される右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃによれば、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１から取り外すことができるので、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の隙間から侵入した異物が外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３まで落下した後、開口部Ｈ４７３から右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外側に排出されなかった（区画壁Ｈ４７８の上面に留まる）場合に、膨出部Ｈ１３４５５を取り外して、異物を右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外側に排出することが可能となる。その結果、右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの内部に異物が溜まり続けることを抑制できる。
【１３３９】
次いで、図４１８から図４２０を参照して、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、突出部Ｈ５８３が固定される場合について説明したが、第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出し変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図４１８を参照して、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の全体構成について説明する。図４１８は、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の分解正面斜視図である。図４１８に示すように、第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０（図４１９参照）と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０（図４１９参照）及び操作ハンドルＨ５１（図４１９参照）と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１４５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０（図４１９参照）とを主に備える。下皿形成部材Ｈ１４５３０は、ベース部材Ｈ５１０（図４１９参照）及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１４０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ１４５６０と、を主に備えて形成される。球抜きユニットＨ１４５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ１４５６２と、そのスライド板Ｈ１４５６２に連結され正面側（

矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ５２と、スライド板Ｈ１４５６２及び球抜きレバーＨ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、スライド板Ｈ１４５６２の少なくとも一部の下方に重なる位置に配設される第２スライド板Ｈ１４５６３と、を主に備える。収容部材Ｈ５６１は、第１化粧板Ｈ５４１の第２開口部Ｈ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｈ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＨ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｈ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｈ１４５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｈ１４５６２の変位方向が一方向に規定される。スライド板Ｈ１４５６２は、底面部Ｈ５５３の底面口Ｈ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｈ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｈ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｈ１４５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域にある球を底面口Ｈ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｈ５６１には、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口Ｈ５６１ａが底面口Ｈ５５３ａと対応する位置に形成される。

【１３４０】

また、第１２４実施形態におけるスライド板Ｈ１４５６２には、スライド板Ｈ１４５６２の閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）への変位方向と反対方向に収容部材Ｈ５６１から突出される押圧片Ｈ１４５６２ａが形成され、その押圧片Ｈ１４５６２ａの下方に第２スライド板Ｈ１４５６３が配設される。第２スライド板Ｈ１４５６３は、第１化粧板Ｈ５４１の底面部に沿った板状に形成されると共に、収容部材Ｈ５６１の右側外方に配設される。また、第２スライド板Ｈ１４５６３は、上面側から上方に膨出する膨出部Ｈ１４５６３ａと、下面側から下方に張り出される突出部Ｈ１４５６３ｂ（Ｌ３３参照）と、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に当接する位置に配設され第２スライド板Ｈ１４５６３を第１化粧板Ｈ５４１に対して上方側に付勢するコイルバネＨ１４５６４（図４２０参照）と、を主に備え、第１化粧板Ｈ５４１の底面側の上方に重なる位置に配置される。膨出部Ｈ１４５６３ａは、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置から開放位置に変位される際に、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが当接する部分であり、閉塞位置におけるスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重ならない位置に形成されると共に、閉塞位置におけるスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａと少なくとも一部が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重なる位置に形成される。これにより、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置から開放位置にスライド変位された際に、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａを第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａに当接させることができる。なお、この当接により第２スライド板Ｈ１４５６３が下方に変位されるが、その変位についての詳しい説明は後述する。突出部Ｈ１４５６３ｂは、第２スライド板Ｈ１４５６３の後述する上下動の変位に伴って第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の底面から下方に張り出される部分であり、第２スライド板Ｈ１４５６３が上方に位置する場合（図４２０（ａ）に示す状態の場合）に第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の底面から突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端（下端）が張り出さない長さに設定される。なお、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０には、突出部Ｈ１４５６３ｂが形成される位置に突出部Ｈ１４５６３ｂと対応する形状の開口が形成される。突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の開口を介して突出部Ｈ１４５６３ｂを張出変位される。また、突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成されており、湾曲形状による機能および作用は第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

【１３４１】
次いで、図４１９及び図４２０を参照して、突出部Ｈ１４５６３ｂの変位について説明する。図４１９（ａ）及び（ｂ）は、上下皿ユニットＨ１４０１５の側面図であり、図４２０（ａ）は、図４１９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａにおける上下皿ユニットＨ１４０１５の断面図であり、図４２０（ｂ）は、図４１９（ｂ）のＭＣＭＬＩＩＩｂ線における上下皿ユニットＨ１４０１５の断面図である。なお、図４１９（ａ）及び図４２０（ａ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上方に退避された状態（以下「退避状態」と称す）が図示され、図４１９（ｂ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが下方に張り出した状態（以下「張出状態」と称す）が図示される。図４１９（ａ）及び図４２０（ａ）に示すように、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置に配置される場合には、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａの右側に位置し、押圧片Ｈ１４５６２ａと膨出部Ｈ１４５６３ａとが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重ならない位置に配置される。よって、第２スライド板Ｈ１４５６３は、第２スライド板Ｈ１４５６３と第１化粧板Ｈ５４１との間に配設されるコイルバネＨ１４５６４により上方に付勢され、膨出部Ｈ１４５６３ａが形成される部分を除く第２スライド板Ｈ１４５６３の上面が押圧片Ｈ１４５６２ａに当接する位置に配置される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に形成される突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成される開口の内側に配置される（即ち、退避状態とされる）。一方、図４２０（ｂ）及び図４２０（ｂ）に示すように、スライド板Ｈ１４５６２が開放位置に配置される場合には、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配置される。よって、第２スライド板Ｈ１４５６３は、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａの下面と膨出部Ｈ１４５６３ａとの当接により下方に向かって押し出される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に形成される突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成される開口から下方に張り出される（即ち、張出状態とされる）。即ち、第１２４実施形態では、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）の下面側から張り出される突出部Ｈ１４５６３ｂの張り出し量を変更可能に構成される。これにより、突出部Ｈ１４５６３ｂの張り出しが不要の場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させて、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを低くできる。よって、突出部Ｈ１４５６３ｂが遊技の邪魔になることやパチンコ機Ｈ１０（上下皿ユニットＨ１４０１５）の外観が悪化することを抑制できる。特に、第１２４実施形態では、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を操作して、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させ下皿Ｈ５０（図３２５参照）に貯留される球を千両箱に排出する際に、突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の底面から張り出させることができ、下皿Ｈ５０に貯留される球が排出されない状態持（スライド板Ｈ１４５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）に突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の内側に退避させることができる。即ち、遊技者の球吹きレバーＨ５２の操作により、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド変位させることができ、遊技者の任意のタイミング（球抜きタイミング）で突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを変更できる。従って、第１２４実施形態では、球が排出されていない状態持に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させて突出部Ｈ１４５６３ｂが邪魔になることを抑制できる。よって、例えば、千両箱に払い出される球が一杯になり千両箱を交換する場合に、交換前後の千両箱が突出部Ｈ１４５６３ｂに引っ掛かることを抑制できる。その結果、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の周囲の作業性を向上できる。

【１３４２】
なお、第１２４実施形態では、図４１９（ａ）に示すように、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から非突出とされる（即ち、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）の内側に突出先端が配置される）。これにより、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端が遊技の邪魔になることや、突出部Ｈ１４５６

３ｂの突出先端が見えてパチンコ機Ｈ１０の外観が悪化することを確実に抑制できる。また、下皿Ｈ５０（図３２５参照）から球を排出する際には、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出された状態とされるので、上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３同様に、千両箱に落下して跳ね返る球を当接させることができ、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。なお、第１２４実施形態における突出部Ｈ１４５６３ｂを上記１実施形態における突出部Ｈ５８３のように、正面枠Ｈ１４（図３０４参照）を開放する際の持ち手として利用させる場合には、作業者に球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を操作させて、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させることで、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に、突出部Ｈ１４５６３ｂを持ち手として利用させることができる。また、第１２４実施形態における突出部Ｈ１４５６３ｂを上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３のように、正面枠Ｈ１４（図３０４参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する場合も同様に、作業者に球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を操作させて、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させることで、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に、正面枠Ｈ１４を仮置きする場合の床の支持部として利用することができる。この場合、第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂ（第２スライド板Ｈ１４５６３）の上部にスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが配置される。従って、突出部Ｈ１４５６３ｂを床面に当接させた状態で正面枠Ｈ１４（図３０４参照）を仮置きした場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂが変形または破損することをスライド板Ｈ１４５６２（押圧片Ｈ１４５６２ａ）で抑制できる。即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂは、他の部材の配置の邪魔にならないよう上下皿ユニットＨ１４０１５に対して比較的小さく形成される。そのため、突出部Ｈ１４５６３ｂに力が集中すると突出部Ｈ１４５６３ｂが変形または破損する恐れがあった。これに対し、第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド板Ｈ１４５６２で支持できるので、突出部Ｈ１４５６３ｂに力が集中しすぎることを抑制して、突出部Ｈ１４５６３ａが変形または破損することを抑制できる。即ち、スライド板Ｈ１４５６２を突出部Ｈ１４５６３ｂの支持部（補強）として利用できる。なお、第１２４実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２が突出部Ｈ１４５６３ｂ（第２スライド板Ｈ１４５６３）の上方に重なるだけであるが、スライド板Ｈ１４５６２を突出部Ｈ１４５６３ｂの前後に重なる大きさに形成（即ち、押圧片Ｈ１４５６２ａの前後幅を第２スライド板Ｈ１４５６３の前後幅よりも大きく形成して、押圧片Ｈ１４５６２ａに第２スライド板Ｈ１４５６３と前後に重なる領域を形成）しても良い。この場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂに前後方向における力が作用する場合であっても、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド板Ｈ１４５６２で支持することができる。その結果、突出部Ｈ１４５６３ａが変形または破損することを抑制できる。

【１３４３】

また、第１２４実施形態では、球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）の操作に伴うスライド板Ｈ１４５６２の変位により、第２スライド板Ｈ１４５６３を上下にスライド変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、正面枠Ｈ１４（図３０４参照）を外枠Ｈ１１（図３０２参照）から開放（取り外し）た際にスライド変位するスライド板を設け、そのスライド板の変位により第２スライド板Ｈ１４５６３を下方に変位させるように構成しても良い。この場合、正面枠Ｈ１４（図３０４参照）が外枠Ｈ１１（図３０２参照）から取り外された場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３のように正面枠Ｈ１４を床に仮置きする場合の支持部として突出部Ｈ１４５６３ｂを利用することができる。また、第１２４実施形態では、第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３が非形成とされる場合について説明したが、突出部Ｈ５８３を備えるものであっても良い。この場合には、第２スライド板Ｈ１４５６３の突出部Ｈ１４５６３ｂが突出部Ｈ５８３の正面側に沿って（正面側に隣り合う位置に）突出可能に形成されることが好ましい。これによれば、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４（図３０４参照）を開放する場合に突出部Ｈ５８３を正面枠Ｈ１４の開放方向に引っ張る場合に、その力で突出部Ｈ５８３が変形または破損することを突出部Ｈ１４５６３ｂにより抑制できる。即ち、突出部Ｈ１４５

６３ｂを突出部Ｈ５８３の支持部（補強）として利用できる。
【１３４４】
次いで、図４２１を参照して、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ３５０１５について説明する。上記第１２４実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２（球抜きレバーＨ５２）の変位に連動して第２スライド板Ｈ１４５６３が変位される場合について説明したが、第１２５実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２（球抜きレバーＨ５２）の変位に第２スライド板Ｈ１４５６３が非連動とされる場合を形成可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２１（ａ）から（ｄ）は、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５の断面図であり、図４１９（ａ）のＭＣＭＬＩＩＩａ線における断面と対応する。また、図４２１（ａ）から図４２１（ｄ）では、第２スライド板Ｈ１４５６３又は係合片Ｈ１５５４３が変位された際の遷移状態が順に図示される。さらに、図４２１（ａ）及び（ｄ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下皿ユニットＨ１５０１５の内側に退避した退避状態が図示され、図４２１（ｂ）及び（ｃ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下皿ユニットＨ１５０１５の下方から張り出した張出状態が図示される。図４２１に示すように、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５は、上述した第１２４実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の第１化粧板Ｈ５４１の底面側に係合片Ｈ１５５４３が配設される。係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の開口を介して張出変位された位置の（張出状態となる位置に変位された）第２スライド板Ｈ１４５６３の上面と係合する部材であり、一端側（上方側）に鉤状に形成される係合部Ｈ１５５４３ａを備える。また、係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１に形成される軸受部Ｈ１５５４１ｆに軸支され、第１化粧板Ｈ５４１に対して回転可能な状態で配設されると共に、係合部Ｈ１５５４３ａが形成される側と反対側の他端側が第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成された開口（図示せず）を介して上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側に突出される。即ち、係合片Ｈ１５５４３は、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出される部分により操作可能とされる。さらに、係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１の軸受部Ｈ１５５４１ｆとの間に配設されるねじりバネ（図示せず）により、係合部Ｈ１５５４３ａ側が第２スライド板Ｈ１４５６３側に近づく方向に付勢される。係合部Ｈ１５５４３ａは、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた状態（退避状態）において、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部に当接する位置に配置される。また、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部が当接される係合部Ｈ１５５４３ａの当接面は、傾斜して形成される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３が退避状態から張出状態に変位される際には、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部が係合部Ｈ１５５４３ａの当接面を外側に押し出すことで、係合片Ｈ１５５４３が回転される。
【１３４５】
以上のように構成される第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５によれば、図４２１（ａ）及び図４２１（ｂ）に示すように、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を操作して第２スライド板Ｈ１４５６３が張出位置にスライド変位されると、第２スライド板Ｈ１４５６３の張出変位に伴って係合片Ｈ１５５４３の係合部Ｈ１５５４３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３から離れる方向に回転された後、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３が係合部Ｈ１５５４３ａを超えて下方側まで変位されることで、ねじりバネの付勢力により係合部Ｈ１５５４３ａが再び第２スライド板Ｈ１４５６３に近づく方向に回転される。この場合、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３が係合部Ｈ１５５４３ａを超えて下方側に位置することで、係合部Ｈ１５５４３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の上面に係合して、第２スライド板Ｈ１４５６３の上方側への変位が規制される（以下の説明では「規制状態」と称す）。この規制状態では、図４２１（ｃ）に示すように、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を操作してスライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図４２０参照）を塞ぐ位置）に変位させたとしても、係合部Ｈ１５５３ａが第２

スライド板Ｈ１４５６３に引っ掛かることで、第２スライド板Ｈ１４５６３の退避方向への変位が規制される。一方、図４２１（ｄ）に示すように、第１２５実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５は、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出される係合片Ｈ１５５４３を遊技者が操作することで、係合部Ｈ１５５４３ａと第２スライド板Ｈ１４５６３との係合が解除される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３が退避方向に変位され、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させた状態（即ち、図４２１（ａ）に示す状態）とされる。即ち、第１２５実施形態では、遊技者の球抜き操作（球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）の操作）により突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から張り出させる（張出状態とする）ことができると共に、球抜き操作を終えた後（球抜きレバーＨ５２を元の位置に戻した後）においても突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から張り出した状態（張出状態）に維持することができる。また、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出した状態においては、遊技者の任意のタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた状態にできる。さらに、球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を操作した状態（スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させて遊技球を下皿Ｈ５０（図３２５参照）から払出可能な状態）においては、図４２１（ｂ）に示すように第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａの上方にスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが位置される。従って、遊技者が係合片Ｈ１５５４３を操作したとしても突出部Ｈ１４５６３ｂが下側保護板Ｈ５８０の内側に退避されることを抑制できる。よって、下皿Ｈ５０から遊技球を払い出し可能な場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂが不用意に退避方向に変位することを抑制できる。その結果、千両箱に落下して跳ね返る球を突出部Ｈ１４５６３ｂに当接させることができ、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。

【１３４６】

また、突出部Ｈ１４５６３ｂに係合部Ｈ１５５４３ａを係合させて維持状態にし、球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を初期位置に戻した（スライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図４２０参照）を塞ぐ位置）に変位させた）後、再度球抜きレバーＨ５２を操作してスライド板Ｈ１４５６２を開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位させる場合には、第２スライド板Ｈ１４５６３の下方側への変位が必要なくなるので、スライド板Ｈ１４５６２と第２スライド板Ｈ１４５６３との接触抵抗を小さくすることができる。即ち、第２スライド板Ｈ１４５６３を下方側に維持した状態とすることができるので、第２スライド板Ｈ１４５６３を下方側に変位させるためにスライド板Ｈ１４５６２を第２スライド板Ｈ１４５６３に当接させる必要がなくなり、その分、スライド板Ｈ１４５６２の操作抵抗を減らすことができる。従って、下皿Ｈ５０（図３２５参照）からの非球抜き時（スライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図４２０参照）を塞ぐ位置）に配置した状態）において、退避状態とされる位置への突出部Ｈ１４５６３ｂの変位を必要としない（突出部Ｈ１４５６３ｂが張出状態とされた状態で良い）遊技者の場合には、球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）の操作抵抗を小さくすることができ、球抜きレバーＨ５２を操作させやすくできる。即ち、遊技者の好みにより、突出部Ｈ１４５６３ｂを張出状態とするか否かを遊技者に選択させることができる。さらに、第１２５実施形態においては、上記第１１１実施形態における突出部Ｈ５８３のように突出部Ｈ１４５６３ｂを正面枠Ｈ１４（図３０４参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する際には、球抜きレバーＨ５２（図４１８参照）を初期位置に戻してスライド板Ｈ１４５６２を排出口Ｈ５６１ａ（図４２０参照）を塞ぐ閉鎖位置に配置することができるので、正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に球が下皿Ｈ５０の貯留領域に払い出されたとしても、下皿Ｈ５０から球が払い出されることを抑制できる。これにより、床面に球が散らばることを抑制できる。

【１３４７】

次いで、図４２２及び図４２３を参照して、第１２６実施形態における上下皿ユニットＨ１６０１５及び上側装飾ユニットＨ１６０１４ａについて説明する。上記第１２４実施

形態では、第２スライド板Ｈ１４５６３を上下皿ユニットＨ１４０１５の下方側から突出させる場合について説明したが、第１２６実施形態では、第２スライド板Ｈ１６５６２を上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから突出させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２２（ａ）及び（ｂ）は、第１２６実施形態における正面枠Ｈ１６０１４の正面模式図であり、図４２３（ａ）は、図４２２（ａ）のＭＣＭＬＶＩａ線における上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの断面模式図であり、図４２３（ｂ）は、図４２２（ｂ）のＭＣＭＬＶＩｂ線における上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの断面模式図である。なお、図４２２（ａ）及び図４２３（ａ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの内側に退避した退避状態が図示され、図４２２（ｂ）及び図４２３（ｂ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出した張出状態が図示される。なお、図４２２及び図４２３では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４２２及び図４２３に示すように、第１２６実施形態における正面枠Ｈ１６０１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）と、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１６０１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１６０１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１６０１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３０７参照）と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図３０７参照）とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２（図３０６参照）に回動可能に取り付けられている。上下皿ユニットＨ１６０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０（図３２６参照）と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１６５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１６５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０（図３２６参照）と、を主に備える。下皿形成部材Ｈ１６５３０は、上下皿ユニットＨ１６０１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｈ１６５３０は、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０（図３３１参照）と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ１６５６０（図３３１参照）とを備える。

【１３４８】

球抜きユニットＨ１６５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１（図３３１参照）と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ５６２（図３３１参照）と、そのスライド板Ｈ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ１６０５２と、スライド板Ｈ５６２及び球抜きレバーＨ１６０５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。球抜きレバーＨ１６０５２は、下皿Ｈ５０（図３２５参照）に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｈ５６２（図３３１参照）に連なって形成されると共に、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｈ５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位される。また、球抜きレバーＨ１６０５２には、上下皿ユニットＨ１６０１５の化粧面よりも背面側の位置に連結部材Ｈ１６５０１が連結される。連結部材Ｈ１６５０１は、金属製の棒部材を曲げて形成されており、上下皿ユニットＨ１６０１５、右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの背面側を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位可能に構成され、球抜きレバーＨ１６０５２の操作に伴って左右方向にスライド変位可能とされる。また、連結部材Ｈ１６５０１は、球抜きレバーＨ１６０５２に連結される側と反対側の端部に、スライド板Ｈ１６５０２が連結され、球

抜きレバーＨ１６０５２の操作により左右方向にスライド変位されることで、スライド板Ｈ１６５０２を左右方向にスライド変位可能とされる。

【１３４９】

次いで、上側装飾ユニットＨ１６０１４ａについて説明する。上側装飾ユニットＨ１６０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ１６３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ１６３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ１６３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１２参照）とを主に備える。発光ユニットＨ１６３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設され光を発光可能に構成される基板ユニットＨ１６３４４と、その基板ユニットＨ１６３４４及び取付部材Ｈ３４１との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。基板ユニットＨ１６３４４は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される基板部材Ｈ３４２と、その基板部材Ｈ３４２の正面側を覆う正面カバーＨ１６３４５と、基板部材Ｈ３４２の背面側を覆う背面カバーＨ１６３４６と、その背面カバーＨ１６３４６の背面側に連結される伝達部材Ｈ１６３４７とを主に備える。なお、正面カバーＨ１６３４５は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、背面側に配設される基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を正面側に向けて透過可能とされる。これにより、ＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を取付部材Ｈ３４１の開口部Ｈ３４１ａ１（図３１４参照）を介して装飾板Ｈ３３５に出射し、装飾板Ｈ３３５をＬＥＤＨ３４２ａの光で発光させることができる。伝達部材Ｈ１６３４７は、基板ユニットＨ１６３４４に駆動力を伝達する部材であり、上下皿ユニットＨ１６０１５の球抜きレバーＨ１６０５２に連結される連結部材Ｈ１６５０１のスライド板Ｈ１６５０２に当接可能な位置に形成される。また、伝達部材Ｈ１６３４７は、下方側の一部がスライド板Ｈ１６５０２の傾斜面により支持されており、スライド板Ｈ１６５０２が変位されることにより傾斜面に沿って上方側に変位可能とされる。この伝達部材Ｈ１６３４７の変位により基板ユニットＨ１６３４４が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。なお、第１２６実施形態では、伝達部材Ｈ１６３４７が下方に位置する（退避状態とされる）場合（図４２２（ａ）に示す位置に配置される場合）に、基板ユニットＨ１６３４４の上端面が装飾ユニットＨ３３０の上面と略一致する高さに設定されると共に、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に位置する（張出状態とされる）場合（図４２２（ｂ）に示す位置に配置される場合）に基板ユニットＨ１６３４４の上端面が装飾ユニットＨ３３０から上方側に張り出すように設定される。

【１３５０】

以上のように構成される第１２６実施形態における正面枠Ｈ１６０１４によれば、球抜きレバーＨ１６０５２の操作に伴って、正面枠Ｈ１６０１４の上方側から基板ユニットＨ１６３４４を張り出させることができる。従って、遊技者や遊技直前の遊技者に排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを認識させることができる。その結果、遊技者が排出口Ｈ５６１ａを開放したことを忘れて、下皿Ｈ５０（図３２５参照）に遊技球を貯留しようとした場合（例えば、上皿Ｈ１７の貯留が一杯になり、払い出される遊技球が下皿Ｈ５０の貯留領域に迂回した場合）に下皿Ｈ５０から遊技球が払い出されてしまうことを抑制できる。また、正面枠Ｈ１６０１４の上方側から張り出す基板ユニットＨ１６３４４には、ＬＥＤＨ３４２ａが配設されるので、正面枠Ｈ１６０１４の外側から光を出射することができる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。さらに、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態が大当たりとなり遊技球が下皿Ｈ５０（図３２５参照）から払い出され、遊技者が球抜きレバーＨ１６０５２を操作した際に、光を出射するＬＥＤＨ３４２を正面枠Ｈ１６０１４から張り出させることができるので、大当たり時にパチンコ機Ｈ１０の演出領域を増やすことができる。その結果、遊技の興趣を

向上できる。また、第１２６実施形態では、正面枠Ｈ１６０１４から基板ユニットＨ１６３４４を張り出した場合の上方側への張出距離が、正面視における正面枠Ｈ１６０１４よりも若干大きく形成される外枠Ｈ１１（図３０２参照）よりも先端が外方側に張り出す距離に設定される。これにより、組み立てた状態のパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）を床に仮置きする場合には、基板ユニットＨ１６３４４と外枠Ｈ１１の上面の一部との２点を床面に当接させた状態にできる。その結果、床面の影響を受けることなく仮置きすることができ、パチンコ機Ｈ１０が倒れることを抑制できる。なお、第１２６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が張出状態とされる（図４２２に示す状態とされる）場合に、伝達部材Ｈ１６３４７の下方側にスライド板Ｈ１６５０２が配置される。即ち、基板ユニットＨ１６３４４の下方側がスライド板Ｈ１６５０２により支持（補強）される。これにより、基板ユニットＨ１６３４４を張出状態としてパチンコ機Ｈ１０を床面に仮置きする場合に、基板ユニットＨ１６３４４が変形または破損することを抑制できる。

【１３５１】

さらに、外枠Ｈ１１（図３０２参照）よりも基板ユニットＨ１６３４４の先端が外方側に張り出すので、パチンコ機Ｈ１０（図３００参照）を背面側に傾倒させた状態で仮置きすることができる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４に作用する自重に比べて、外枠Ｈ１１に作用する自重を大きくできる。その結果、装飾面となる上側装飾ユニットＨ１６０１４ａが破損することを抑制できる。また、仮置きしたパチンコ機Ｈ１０が倒れる場合には、正面側よりも背面側に倒れやすくできるので、仮にパチンコ機Ｈ１０が倒れた場合に装飾面となる正面側に倒れることを抑制して、装飾面が破損する（ヒビや傷が入る）ことを抑制できる。また、正面枠Ｈ１６０１４からの基板ユニットＨ１６３４４の張り出し量が大きくされることで、パチンコ店においてパチンコ機Ｈ１０の上方に配置されるデータ表示器（大当たり回数や遊技回数のデータ表示器）を遊技中や遊技直前の遊技者に視認させにくくできる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。なお、上記第１２６実施形態では、変位する基板ユニットＨ１６３４４にのみ基板部材Ｈ３４２が配置される場合について説明したが、基板ユニットＨ１６３４４の基板部材Ｈ３４４の他に固定された基板部材Ｈ３４２を別途配設して、基板ユニットＨ１６３４４の変位に関わらず他に固定された基板部材Ｈ３４２により装飾板Ｈ３４５を常に発光させるものとし、基板ユニットＨ１６３４４を張出状態とした際に正面視における発光領域を増やすものであっても良い。また、上記第１２６実施形態では、変位する基板ユニットＨ１６３４４に光を出射可能なＬＥＤＨ３４２ａを備えた基板部材Ｈ３４２を配置する場合について説明したが、基板ユニットＨ１６３４４に基板部材Ｈ３４２を非搭載のものであっても良い。例えば、背面カバーＨ１６３４６のみで構成される基板ユニットＨ１６３４４であっても良い。さらに、上記第１２６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出されていない（図４２２（ａ）に示す状態）場合に、ＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を取付部材Ｈ３４１の開口部Ｈ３４１ａ１（図３１４参照）を介して装飾板Ｈ３３５に出射し、装飾板Ｈ３３５をＬＥＤＨ３４２ａの光で発光させることについて説明したが、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出されていない場合に、装飾板Ｈ３３５や取付部材Ｈ３４１に光を反射させて、上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの下方側（下面板Ｈ３３３）から光を出射可能に構成しても良い。

【１３５２】

次いで、図４２４（ａ）を参照して第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０の下面が被挿入部Ｈ５５５ｅに当接される場合について説明したが、第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５では、操作ユニットＨ１８０の下面が凸状部Ｈ１７５１５に当接される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２４（ａ）は、第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５の断面図である。なお、図４２４（ａ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ

ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図４２４（ａ）に示すように、第１２７実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ１７５１０と、そのベース部材Ｈ１７５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ１７５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１７５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１７５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ１７５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ１７５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ１７５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部Ｈ１７５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ１７５３０の一対の側壁Ｈ１７５５５ｆに挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、一対の側壁Ｈ１７５５５ｆにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ１７５１５は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面部Ｈ１７５１５ｄと、下面を形成する下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面を形成する側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を主に備える。なお、凸状部Ｈ５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。上面部Ｈ１７５１５ｄは、前後方向に延設され、下面側傾斜部Ｈ５１５ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって上方に傾斜して形成される。また、一対の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃは、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面部Ｈ１７５１５ｄと下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとにより、凸状部Ｈ１７５１５は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状）に形成される。

【１３５３】

また、上面部Ｈ１７５１５ｄには、正面側（矢印Ｆ方向側）の上部に弾性変形可能な弾性部材Ｈ１７５１５ｅが配置されており、その弾性部材Ｈ１７５１５ｅに上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１７５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配置される。下面側傾斜部Ｈ５１５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ５１５ｂ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ５１５ｂ２が開口形成される。被係合部Ｈ５１５ｂ２は、後述する下皿形成部材Ｈ１７５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。下皿形成部材Ｈ１７５３０は、ベース部材Ｈ１７５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１７０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１７５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットＨ１７５５０は、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の底面を形成する底板Ｈ１７５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１７５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ１７５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１７５５５と、を主に備える。連結部

Ｈ１７５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１７５５５ｄと、その本体部Ｈ１７５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）の左右両側の縁部に沿って背面側に向かって突出される一対の側壁Ｈ１７５５５ｆと、本体部Ｈ１７５５５ｄの背面側の下方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部Ｈ５５５ｂと、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ１７５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。一対の側壁Ｈ１７５５５ｆは、その対向間の幅が凸状部Ｈ１７５１５を挿入可能な大きさに形成され、その対向面にガイド壁Ｈ５５５ｃが複数個並設される。下皿形成部材Ｈ１７５３０をベース部材Ｈ１７５１０に配設した際には、一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に凸状部Ｈ１７５１５が挿入可能とされる。

【１３５４】

ガイド壁Ｈ５５５ｃは、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に、凸状部Ｈ５１５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における位置を調整する部材であり、被挿入部Ｈ５５５ｅの左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。また、突設部Ｈ５５５ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ５５５ｂは、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入される際に凸状部Ｈ１７５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１に案内される部分であり、凹部Ｈ５１５ｂ１により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部Ｈ５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ１７５１０の被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合する部分であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入される際、又は、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間から引き抜かれる際に、突設部Ｈ５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ１７５１０に下皿形成部材Ｈ１７５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ１７５１０から下皿形成部材Ｈ１７５３０を取り外す作業を簡易にできる。

【１３５５】

以上のように構成される上下皿ユニットＨ１７０１５によれば、下方側（下面側傾斜部Ｈ５１５ｂ）に被係合部Ｈ５１５ｂ２が形成される凸状部Ｈ１７５１５の上方（上面部Ｈ１７５１５ｄ）に操作ユニットＨ１８０が載置され、凸状部Ｈ１７５１５の下方から被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合部Ｈ５５５ｂ１が係合されるので、操作ユニットＨ１８０が遊技者に操作された場合や操作ユニットＨ１８０が駆動された場合に、被係合部Ｈ５１５ｂ２と係合部Ｈ５５５ｂ１との係合が解除されることを抑制できる。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０が遊技者に操作された場合や操作ユニットＨ１８０が駆動された場合には、操作ユニットＨ１８０の下方側に向かう方向の力が入力されやすく、操作ユニットＨ１８０が載置される凸状部Ｈ１７５１５が下方側に向かって変形しやすい。第１２７実施形態では、操作ユニットＨ１８０により凸状部Ｈ１７５１５の変位しやすい方向側から係合部Ｈ５５５ｂ１が挿入されるので、操作ユニットＨ１８０により凸状部Ｈ１７５１５が下方側に向かって変位した際に、被係合部Ｈ５１５ｂ２の内側に係合部Ｈ５５５ｂ１を挿入する嵌る方向に被係合部Ｈ５１５ｂ２を変位させることができる。その結果、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２との係合が解除されることを抑制できる。

【１３５６】

次いで、図４２４（ｂ）を参照して第１２８実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、係合部Ｈ５５５ｂ１が被係合部Ｈ５１５ｂ２に下方側から係合する場合について説明したが、第１２８実施形態では、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に上方側から係合する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２４（ｂ）は、第１２８実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５の断面図である。なお、図４２４（ｂ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニッ

トＨ１５の断面図と対応する。図４２４（ｂ）に示すように、第１２８実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ１８５１０と、そのベース部材Ｈ１８５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ１８５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１８５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１８５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ１８５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ１８５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ１８５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部Ｈ１８５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、被挿入部Ｈ１８５５５ｅにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ１８５１５は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａと、下面を形成する下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂと、左右の側面を形成する側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を主に備える。なお、凸状部Ｈ１８５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａは、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって下方に傾斜して形成され、下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂは、正面側に向かって上方に傾斜して形成される。また、一対の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃは、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａと下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂと側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとにより、凸状部Ｈ１８５１５は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状）に形成される。

【１３５７】

また、上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ１８５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ１８５１５ａ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ１８５１５ａ２が開口形成される。被係合部Ｈ１８５１５ａ２は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の係合部Ｈ１８５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ１８５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。凹部Ｈ１８５１５ａ１は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の係合部Ｈ１８５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ１８５５５ｂを被係合部Ｈ１８５１５ａ２まで案内する案内溝であり、突設部Ｈ１８５５５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部Ｈ１８５１５ａ１に突設部Ｈ１８５５５ｂを案内することで、被係合部Ｈ１８５１５ａ２に対する係合部Ｈ１８５５５ｂ１の位置ずれを抑えることができ、係合部Ｈ１８５５５ｂ１の被係合部Ｈ１８５１５ａ２への係合を簡易にさせることができる。下皿形成部材Ｈ１８５３０は、ベース部材Ｈ１８５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１８０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１８５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットＨ１８５５０は、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の底面を形成する底板Ｈ１８５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成する

と共に底板Ｈ１８５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ１８５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１８５５５と、を主に備える。連結部Ｈ１８５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１８５５５ｄと、背面視において上方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ１８５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ１８５５５ｅと、本体部Ｈ１８５５５ｄの上方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部Ｈ１８５５５ｂと、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ１８５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、背面視において上方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、ベース部材Ｈ１８５１０に下皿構成ユニットＨ１８５５０を配設した際に、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が挿入される部分であり、凸状部Ｈ１８５１５と対応する位置に配置される。

【１３５８】

また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、対向する側面から被挿入部Ｈ１８５５５ｅの内側に向かって立設される複数のガイド壁Ｈ５５５ｃ、を備え、そのガイド壁Ｈ５５５ｃにより凸状部Ｈ１８５１５の位置を左右位置を位置決めすることが可能に形成される。突設部Ｈ１８５５５ｂは、本体部Ｈ１８５５５ｄの背面側端部から上方側に向かって突設されると共に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲される断面略Ｌ字状に形成され、背面側の突設先端部の下面に凸状に形成される係合部Ｈ１８５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ１８５５５ｂは、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅに挿入される際に凸状部Ｈ１８５１５の凹部Ｈ１８５１５ａ１に案内される部分であり、凹部Ｈ１８５１５ａ１により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部Ｈ１８５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ１８５１０の被係合部Ｈ１８５１５ａ２に係合する部分であり、突設部Ｈ１８５５５ｂの下面から下方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅに挿入される際、又は、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅから引き抜かれる際に、突設部Ｈ１８５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ１８５１０に下皿形成部材Ｈ１８５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ１８５１０から下皿形成部材Ｈ１８５３０を取り外す作業を簡易にできる。以上のように構成される上下皿ユニットＨ１８０１５によれば、上方側から被係合部Ｈ１８５１５ａ２に挿入される係合部Ｈ１８５５５ｂ１が挿入可能に形成され、その係合部Ｈ１８５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ１８５５５ｂの上方側に操作ユニットＨ１８０が載置されるので、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５により支持することができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅ（連結部Ｈ１８５５５）は、下皿形成部材Ｈ１８５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニットＨ１８０（ボタン部Ｈ１８１）を過剰に押圧する力が連結部Ｈ１８５５５に作用する場合には、連結部Ｈ１８５５５の非支持側（矢印Ｆ方向側）を操作ユニットＨ１８０の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニットＨ１８０に作用する力を連結部Ｈ１８５５５で逃がすことができる。即ち、下皿形成部材Ｈ１８５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された連結部Ｈ１８５５５に操作ユニットＨ１８０が支持されるので、操作ユニットＨ１８０を過剰に押圧する力が連結部Ｈ１８５５５に作用した場合に連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５とが被締結とされるので、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形に伴って操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができ

る。その結果、操作ユニットＨ１８０に作用する力が連結部Ｈ１８５５５に作用する場合に、連結部Ｈ１８５５５が破損したり操作ユニットＨ１８０が破損することを抑制できる。従って、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【１３５９】

一方、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材Ｈ１８５１０と連結部Ｈ１８５５５とに分散させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０、下皿形成部材Ｈ１８５３０、及び、ベース部材Ｈ１８５１０の破損を抑制できる。また、この場合、弾性変形される連結部Ｈ１８５５５が、上下皿ユニットＨ１５の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材Ｈ１８５３０に形成されるので、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材Ｈ１８５３０の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材Ｈ１８５１０と連結部Ｈ１８５５５とに分散させると、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形に伴って、操作ユニットＨ１８０が配設されるベース部材Ｈ１８５１０も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材Ｈ１８５１０が装飾面とされると、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間に隙間が形成される）恐れがあるところ、連結部Ｈ１８５５５が形成される下皿形成部材Ｈ１８５３０が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。さらに、第１２８実施形態では、被挿入部Ｈ１８５５５ｅを有する連結部Ｈ１８５５５には、本体部Ｈ１８５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８を介して本体部Ｈ１８５５５ｄの上面に当接した状態で配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させた場合に、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５との間に介在する弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させることで、操作ユニットＨ１８０の下面と、連結部Ｈ１８５５５の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材Ｈ５５８を操作ユニットＨ１８０の下面および連結部Ｈ１８５５５の上面に当接させた状態で、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０の下面と連結部Ｈ１８５５５の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。

【１３６０】

次いで、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。上記したように、連結部Ｈ１８５５５の突設部Ｈ１８５５５ｂは、凸状部Ｈ１８５１５の上方側に配置されると共に、凸状部Ｈ１８５１５の凹部Ｈ１８５１５ａ１に沿って挿入される。この場合、突設部Ｈ１８５５５ｂは、下面側が凹部Ｈ１８５１５ａ１の内面との間に所定の隙間が設けられた状態で配設されるとされる。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、突設部Ｈ１８５５５ｂの下面を凹部Ｈ１８５１５ａ１の内面に当接させて、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部Ｈ１８５５５の破損を抑制できる。また、第１２８実施形態では、突設部Ｈ１８５５５ｂに形成される係合部Ｈ１８５５５ｂ１が下方側に向かって突出して形成され、その係合部Ｈ１８５５５ｂ１が係合される被係合部Ｈ１８５１５ａ２が凸状部Ｈ１８５１５の上方側に形成されるので、係合部Ｈ１８５５５ｂ１を上方側から被係合部Ｈ１８５１５ａ２に係合させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ

１８５１５ａ２に挿入される方向に変位される。即ち、第１２８実施形態では、被係合部Ｈ１８５１５ａ２が係合部Ｈ１８５５５ｂ１よりも操作ユニットＨ１８０の操作方向側に形成されるので、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形されると、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に対し係合する方向に変位する。これにより係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との係合状態を維持しやすくできる。その結果、操作ユニットＨ１８０を押圧操作することで、係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との係合を解除する不正を抑制できる。さらに、第１２８実施形態では、連結部Ｈ１８５５５の本体部Ｈ１８５５５ｄが係合部Ｈ１８５５５ｂ１よりも下方側に配置される。これにより、連結部Ｈ１８５５５に操作ユニットＨ１８０の押圧力が作用して連結部Ｈ１８５５５が基部側（本体部Ｈ１８５５５ｄ側）を起点に下方側に撓む場合に、係合部Ｈ１８５５５ｂ１の下方側への変位と共に係合部Ｈ１８５５５ｂ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって変位させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０の操作方向側の変位により連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される場合の係合部Ｈ１８５５５ｂ１の変位方向を被係合部Ｈ１８５１５ａ２との隙間が大きくなる方向とできる。即ち、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が、被係合部Ｈ１８５１５ａ２の正面側（矢印Ｆ方向側）の内面に当接することで、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が正面側に向かって変位することを抑制できるところ、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形により係合部Ｈ１８５５５ｂ１の正面側の内面から係合部Ｈ１８５５５ｂ１を離間させることができる。そのため、連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される前（即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内）の状態における係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との間隔を小さくして、下皿形成部材Ｈ１８５３０とベース部材Ｈ１８５１０との対向間隔を大きくする方向に変位される不正を抑制できる一方、連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される（即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲外とされる）際には、係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２とが干渉して連結部Ｈ１８５５５の凸状部Ｈ１８５１５に対する相対変位が規制されることを抑制できる。

【１３６１】

次いで、図１８３５９（ａ）を参照して、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５について説明する。上記第１１１実施形態では、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５とが非締結とされる場合について説明したが、第１２９実施形態では、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５とが締結される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２５（ａ）は、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５の断面図である。なお、図４２５（ａ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図４２５（ａ）に示すように、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１９５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１９５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。下皿形成部材Ｈ１９５３０は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１９０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１９５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットＨ１９５５０は、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の底面を形成する底板Ｈ１９５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１９５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ１９５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１９５５５と、を主に備える。連結部Ｈ１９５５５は、前後方向に所定の厚みを

有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１９５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備える。本体部Ｈ１９５５５ｄには、下方側から挿入される螺子を挿通可能な挿通孔Ｈ１９５５５ｄ１が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口され、その挿通孔Ｈ１９５５５ｄ１を挿通した螺子が操作ユニットＨ１８０の下方に螺入される。これにより、連結部Ｈ１９５５５と操作ユニットＨ１８０とが締結固定される。従って、第１２９実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５では、連結部Ｈ１９５５５と操作ユニットＨ１８０とが締結されるので、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５とを一体化することができる。そのため、操作ユニットＨ１８０を押し込んだ後に連結部Ｈ１９５５５により上方に押し返される力が作用する場合に、操作ユニットＨ１８０のみが上方に変位して、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５との間に隙間が形成されることを抑制できる。その結果、操作ユニットＨ１８０の操作による変形を抑えやすくできる。

【１３６２】

次いで、図４２５（ｂ）を参照して、第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５について説明する。上記第１１１実施形態では、連結部Ｈ５５５と凸状部Ｈ５１５とが係合される場合について説明したが、第１３０実施形態では、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２５（ｂ）は、第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５の断面図である。なお、図４２５（ｂ）は、図３２５のＭＤＣＣＣＬＸＶＩＩＩ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。図４２５（ｂ）に示すように、第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ２０５１０と、そのベース部材Ｈ２０５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ２０５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ２０５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ２０５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。ベース部材Ｈ２０５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。また、ベース部材Ｈ２０５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ２０５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第１１１実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部Ｈ２０５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ２０５３０の連結部Ｈ２０５５５と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向配置され、その連結部Ｈ２０５５５に締結される部分であり、正面視における中央部に前後方向に開口して螺子を挿通可能な挿通孔Ｈ２０５１５ｆを備える。下皿形成部材Ｈ２０５３０は、ベース部材Ｈ２０５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ２００１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図３２５参照）を構成する下皿構成ユニットＨ２０５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。

【１３６３】

下皿構成ユニットＨ２０５５０は、下皿Ｈ５０（図３２５参照）の底面を形成する底板Ｈ２０５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ２０５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。底板Ｈ２０５５１は

、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ２０５５５と、を主に備える。連結部Ｈ２０５５５は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有して形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子を螺入可能な締結孔Ｈ２０５５５ｇを備える。また、連結部Ｈ２０５５５は、上面に操作ユニットＨ１８０が当接されると共に、背面側がベース部材Ｈ２０５１０の凸状部Ｈ２０５１５の突設先端面に当接可能な大きさに設定される。締結孔Ｈ２０５５５ｇは、凸状部Ｈ５１５に形成される挿通孔Ｈ２０５１５ｆを介してベース部材Ｈ２０５１０の背面側から挿通される螺子を螺入する部分であり、挿通孔Ｈ２０５１５ｆと対応する位置に形成される。挿通孔Ｈ２０５１５ｆを介して締結孔Ｈ２０５５５ｇに螺子止めされることにより、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定される。第１３０実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５によれば、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定されるので、連結部Ｈ２０５５５及び凸状部Ｈ２０１５の前後の両側が保持される。そのため、操作ユニットＨ１８０が下方側に押し込まれる場合に、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とで支持して操作ユニットＨ１８０を押し込んだ力で操作ユニットＨ１８０が下方側に変位することを抑制できる。

【１３６４】

次いで、図４２６及び図４２７を参照して、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０について説明する。上記第１１１実施形態では、駆動手段Ｈ７８０の錘部材Ｈ７８２の遠心力により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させる場合について説明したが、第１３１実施形態では、駆動手段Ｈ２１７８０の当接手段Ｈ２１７８６を上側カバー部材Ｈ２１７８３及び下側カバー部材Ｈ２１７８４に当接させた衝撃で駆動手段Ｈ２１７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２６（ａ）は、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、図４２６（ｂ）は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の分解正面斜視図であり、図４２７（ａ）から図１８３５１（ｄ）は、揺動装置Ｈ２１７３０の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図４２７（ａ）から図１８３５１（ｄ）では、当接手段Ｈ２１７８６の遷移状態が順に図示され、図４２７（ａ）では、当接手段Ｈ２１７８６が上側カバー部材Ｈ２１７８３に当接した状態が図示され、図４２７（ｃ）では、当接手段Ｈ２１７８６が下側カバー部材Ｈ２１７８４に当接した状態が図示される。また、図４２７（ａ）及び図４２７（ｃ）では、当接手段Ｈ２１７８６による衝撃が作用する方向が矢印で図示される。図４２７に示すように、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ２１７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ２１７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。駆動手段Ｈ２１７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される当接手段Ｈ２１７８６と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ２１７８３と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８５の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ２１７８４と、を主に備える。当接手段Ｈ２１７８６は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａが挿通される挿通孔Ｈ２１７８６ａ１を有する第１部材Ｈ２１７８６ａと、その第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１が形成される側と反対側の端部に第１部材Ｈ２１７８６ａに対して相対変位可能な状態で連結される第２部材Ｈ２１７８６ｂと、それら第１部材Ｈ２１７８６ａ及び第２部材Ｈ２１７８６ｂを相対変位可能な状態で軸支する軸部材Ｈ２１７８６ｃと、第１部材Ｈ２１７８６ａに対して第２部材Ｈ２１７８６ｂを所定位置に復帰させる方向に付勢するバネ部材Ｈ２１７８６ｄと、を主に備える。

第１部材Ｈ２１７８６ａは、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結されており、駆動軸Ｈ７８１ａの回転に伴って駆動軸Ｈ７８１ａの回転軸回りに回転可能とされる。

【１３６５】

第２部材Ｈ２１７８６ｂは、第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１が形成される側と反対側の端部に軸部材Ｈ２１７８６ｃにより第１部材Ｈ２１７８６ａに対して回転可能な状態で配設されると共に、第２部材Ｈ２１７８６ｂに外力が作用していない状態ではバネ部材Ｈ２１７８６ｄにより第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１の中心から径方向外側に直線状に配置される。上側カバー部材Ｈ２１７８３は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の上方側（矢印Ｕ方向側）を覆設するために下方側（矢印Ｄ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ２１７８３ａと、そのカバー部Ｈ２１７８３ａの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部Ｈ７８３ｂ１が形成される突設部Ｈ７８３ｂと、カバー部Ｈ２１７８３ａの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１に挿入される上側軸部Ｈ７８３ｃと、カバー部Ｈ２１７８３ａの下面から下方側に向かって突設され先端が第２部材Ｈ２１７８６ｂの変位軌跡上に配設される上側突設部Ｈ２１７８３ａ１と、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。下側カバー部材Ｈ２１７８４は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆設するために上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ２１７８４ａと、カバー部Ｈ２１７８４ａの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の下側軸支部Ｈ７７２ｂ１に挿入される下側軸部Ｈ７８４ｂと、下側カバー部材Ｈ７８４の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体Ｈ７８５が配設される被当接部Ｈ７８４ｃと、カバー部Ｈ２１７８４ａの上面から上方側に向かって突設され先端が第２部材Ｈ２１７８６ｂの変位軌跡上に配設される下側突設部Ｈ２１７８４ａ１とを主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。

【１３６６】

次いで、図４２７を参照して、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０の動作について説明する。図４２７（ａ）から図４２７（ｄ）に示すように、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動により当接手段Ｈ２１７８６が回転されると、当接手段Ｈ２１７８６の第２部材Ｈ２１７８６ｂが、上側カバー部材Ｈ２１７８３の上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側カバー部材Ｈ２１７８４の下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接しつつ変位される（図４２７（ａ）及び図４２７（ｃ）参照）。この場合、第２部材Ｈ２１７８６ｂが上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接する衝撃により、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が第２部材Ｈ２１７８６ｂの当接方向に変位される。詳しく説明すると、図４２７（ａ）に示すように、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１に第２部材Ｈ２１７８６ｂが正面視において左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が右方側に変位される。これにより、駆動手段Ｈ２１７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に上面視反時計回り方向（正面側を左方向）に回転され、駆動手段Ｈ２１７８０が左向き状態とされる。一方、図４２７（ｃ）に示すように、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１に第２部材Ｈ２１７８６ｂが正面視において右方側（矢印Ｒ方向側）から左方側（矢印Ｌ方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が左方側に変位される。これにより、駆動手段Ｈ２１７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に上面視時計回り方向（正面側を右方向）に回転され、駆動手段Ｈ２１７８０が右向き状態とされる。なお、第２部材Ｈ２１７８６ｂは、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接した後、それら上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１を乗り越える位置まで第１部材Ｈ２１７８６ａの変位に伴って変位されることで、図４２７（ｂ）及び図４２７（ｄ）に示すように、バネ部材Ｈ２１７８６ｄの付勢力により第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１の中心から径方向外側に直線状に配置され、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接可能な位置に再び配置される

。従って、第１３１実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動を継続して、第１部材Ｈ２１７８６ａを一方向回転させることで、第２部材Ｈ２１７８６ｂを上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に繰り返し当接させることができ、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ２１７８０の位置を右向き状態と左向き状態とに繰り返し変更することができる。

【１３６７】

次いで、図４２８及び図４２９を参照して、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０について説明する。上記第１１１実施形態では、駆動軸Ｈ７８１ａに対して錘部材Ｈ７８２の位置が変わらない場合について説明したが、第１３２実施形態では、駆動軸Ｈ７８１ａに対して錘部材Ｈ２２７８７ｂの位置が変更される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４２８（ａ）は、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応し、図４２８（ｂ）は、駆動モータＨ７８１及び変位手段Ｈ２２７８７の分解正面斜視図であり、図４２９（ａ）から図１８３５１（ｃ）は、揺動装置Ｈ２２７３０の断面図であり、図３６５（ａ）のＭＤＣＣＣＸＣＶＩＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図４２９（ａ）から図１８３５３（ｃ）では、変位手段Ｈ２２７８７の遷移状態が順に図示される。図４２８に示すように、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ２２７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ２１７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。駆動手段Ｈ２２７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される変位手段Ｈ２２７８７と、駆動モータＨ７８１及び変位手段Ｈ２２７８７の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ７８３と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８５の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ７８４と、を主に備える。変位手段Ｈ２２７８７は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａが挿通される挿通孔Ｈ２２７８７ａ１を中心に有する円柱状の回転ベースＨ２２７８７ａと、その回転ベースＨ２２７８７ａの外側に配設される錘部材Ｈ２２７８７ｂと、回転ベースＨ２２７８７ａの外周面側に連結される棒状の案内部材Ｈ２２７８７ｄと、その案内部材Ｈ２２７８７ｄが挿通されるコイルバネＨ２２７８７ｃと、を主に備える。案内部材Ｈ２２７８７ｄは、一端側が回転ベースＨ２２７８７ａの外周面に連結されると共に、他端側の端部に拡径して形成される係合部Ｈ２２７８７ｄ１を備える。係合部Ｈ２２７８７ｄ１は、コイルバネＨ２２７８７ｃが案内部材Ｈ２２７８７ｄから抜け出ることを規制するための部材であり、コイルバネＨ２２７８７ｃの外径よりも大きく形成される。錘部材Ｈ２２７８７ｂは、駆動手段Ｈ２２７８０に回転するための遠心力を作用させる部材であり、鉛等の比較的重い金属材料から形成される。また、錘部材Ｈ２２７８７ｂは、案内部材Ｈ２２７８７ｄが挿通される挿通孔Ｈ２２７８７ｂ１を備え、案内部材Ｈ２２７８７ｄに沿って摺動可能な状態で配設される。また、錘部材Ｈ２２７８７ｂは、コイルバネＨ２２７８７ｃにより、回転ベースＨ２２７８７ａに近づく方向に付勢されており、錘部材Ｈ２２７８７ｂに遠心力が作用していない状態では、回転ベースＨ２２７８７ａの外周面に当接した状態で配設される。

【１３６８】

次いで、図４２９を参照して、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０の動作について説明する。図４２９（ａ）から図４２９（ｃ）に示すように、第１３２実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動により回転ベースＨ２２７８７ａが回転されることで錘部材Ｈ２２７８７ｂが回転される。この場合、錘部材Ｈ２２７８７ｂの回転に伴って、錘部材Ｈ２２７８７ｂに遠心力が作用することで、コイルバネＨ２２７８７ｃの付勢力に抗して回転軸から離れる方向に変位される。この錘部材Ｈ２２７８７ｂの変位により錘部材Ｈ２２７８７ｂを回転させた際に錘部材Ｈ２２７８７ｂから駆動手段Ｈ２２７８０に作用する遠心力を大きくすることができる。また、第１３２実

施形態では、錘部材Ｈ２２７８７ｂの回転速度を遅くして、錘部材Ｈ２２７８７ｂに作用する遠心力を小さくすることで、回転軸に対して錘部材Ｈ２２７８７ｂが離れにくくすることで、錘部材Ｈ２２７８７ｂを回転させた際に錘部材Ｈ２２７８７ｂから駆動手段Ｈ２２７８０に作用する遠心力を小さくすることができる。これにより、例えば、変位手段Ｈ２２７８７の回転速度を遅くして、駆動手段Ｈ２２７８０に作用する錘部材Ｈ７８７ｂの遠心力を小さくして、駆動手段Ｈ２２７８０のベース手段Ｈ７７０に対する変位速度を遅くしたり、反対に、変位手段Ｈ２２７８７の回転速度を早くして、駆動手段Ｈ２２７８０に作用する錘部材Ｈ７８７ｂの遠心力を大きくして、駆動手段Ｈ２２７８０のベース手段Ｈ７７０に対する変位速度を早くするといった変更の調整幅を大きくすることができる。

【１３６９】

次いで、図４３０を参照して、第１３３実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０について説明する。上記第１１１実施形態では、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射経路における背面側（矢印Ｂ方向側）に凹部Ｈ８２１ａ１が形成される場合について説明したが、第１３３実施形態では、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射経路における正面側（矢印Ｆ方向側）にも第２凹部Ｈ２３８７１が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３０（ａ）は、第１３３実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応し、図４３０（ｂ）は、発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応する。図４３０（ａ）及び図４３０（ｂ）に示すように、第１３３実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースのＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ２３８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ２３８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。第１３３実施形態における背面側ケースＨ２３８７０は、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａと対面し、発射手段Ｈ８３０による発射経路の正面側（矢印Ｆ方向側）を形成する面が、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かうに従って背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して形成されると共に、遊技球の発射方向に沿って正面側に溝状に凹設される第２凹部Ｈ２３８７１を備える。第２凹部Ｈ２３８７１は、遊技球の半径よりも大きい半径で正面側に向かって背面側ケースＨ２３８７０の背面側に凹設されると共に、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向（矢印Ｌ方向）と平行に形成される。また、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａに形成される凹部Ｈ８２１ａ１と前後方向に一部が重なる位置に形成される。以上のように形成される発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａによれば、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ２３８７０により囲まれる通路）の内面（背面部Ｈ８２１ａ又は背面側ケースＨ２３８７０に当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部Ｈ８２１ａ１又は第２凹部Ｈ２３８７１により抑制可能とされる。内面（背面部Ｈ８２１ａ又は背面側ケースＨ２３８７０）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。即ち、流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ２３８７０により囲まれる通路）の内面の両側（背面部Ｈ８２１ａ及び背面側ケースＨ２３８７０）に形成されるので、遊技球が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）のどちらに暴れた場合においても遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。また、球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１の内側に当接して正面側に跳ね返る遊技球の反力が依然として大きく発射位置送球ユニットＨ２３１７０と当接する位置まで跳ね返る場合には、その遊技球を第２凹部Ｈ２３８７１の内面に当接させて凹部Ｈ８７１と同様、遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、第２凹部Ｈ２３８７１の内面に当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる

成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る力方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１３３実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａに形成される凹部Ｈ８２１ａ１と前後方向に一部が重ならない位置に第２凹部Ｈ２３８７１が形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１とが重なっていない領域を利用して背面側開口Ｈ１７２を形成することができる。

【１３７０】

次いで、図４３１（ａ）を参照して、第１３４実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が凹設される場合について説明したが、第１３４実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａでは、背面部Ｈ２４８２１ａに凸部Ｈ２４８２１ａ２が凸設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３１（ａ）は、第１３４実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ２４１１２ａにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応する。図４３１（ａ）に示すように、第１３４実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２４８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備えて形成される。案内手段Ｈ２４８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２４８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２４８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２４８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２４８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２４８２１ａと、その背面部Ｈ２４８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なり第２案内部材Ｈ８２２が配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され第２案内部材Ｈ８２２に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２４８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ２４８２１ａ２を備える。凸部Ｈ２４８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に突出される。

【１３７１】

なお、凸部Ｈ２４８２１ａ２の正面側への突出先端部は、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球するための球送球部Ｈ８８２ａ上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する場合に、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。そのため、当接した遊技球に作用する反力を正面側に跳ね返る方向だけでなく下方側に向く方向にも作用させることができる。よって、背面部Ｈ２４８２１ａに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。その結果、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置に送

球される遊技球が暴れることを抑制でき、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球を安定させやすくできる。また、凸部Ｈ２４８２１ａ２の正面側への突出先端部は、発射手段Ｈ８３０により発射されて発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成されるので、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れて、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する場合に、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、下方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１３４実施形態における凸部Ｈ２４８２１ａ２は、その突出先端部か発射位置送球ユニットＨ１７０の背面までの距離が遊技球の直径よりも小さくされる。これにより、発射手段Ｈ８３０に発射される遊技球が上下方向に暴れた場合に、その遊技球が凸部Ｈ２４８２１ａ２の突出先端部よりも上方に変位することを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【１３７２】

次いで、図４３１（ｂ）を参照して、第１３５実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１が円弧形状に凹設される場合について説明したが、第１３５実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａでは、凹部Ｈ２５８２１ａ１が角形状に凹設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。なお、図４３１（ｂ）は、第１３５実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ２５１１２ａにおける断面図であり、図３６８のＭＣＭＶａ線における断面図と対応する。図４３１（ｂ）に示すように、第１３５実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２５８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備えて形成される。案内手段Ｈ２５８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２５８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２５８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２５８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２５８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２５８２１ａと、その背面部Ｈ２５８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なり第２案内部材Ｈ８２２が配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され第２案内部材Ｈ８２２に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２５８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２５８２１ａ１を備える。

【１３７３】

凹部Ｈ２５８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に沿って案内させることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の半径よりも大きい溝幅の溝状に形成される。また、第１３５実施形態における凹部Ｈ２５８２１ａ１は

、溝幅に対する凹設深さが十分に深く形成されており、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の２点が遊技球に当接可能な形状に形成される。さらに、凹部Ｈ２５８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射され発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球が凹部Ｈ２５８２１ａ１の内側に受け入れられる場合に、初めに凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球が当接する位置に設定される。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が前後方向に暴れる場合に、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球を当接させることで、遊技球に作用する反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向だけでなく上方側に持ち上がる方向にも作用させることができる。即ち、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端に当接した反力を正面側に跳ね返る成分と、上方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、背面側へ向かう方向の力が大きく（前後方向に暴れる力が大きく）、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球を当接させた際の上方側に向かう力で遊技球が持ち上がる場合には、その遊技球を凹部Ｈ２５８２１ａ１の上端（段差部分）側にも当接させることができる。即ち、遊技球の背面側の一部を凹部Ｈ２５８２１ａ１の上端と下端との間に挟み込むことができる。これにより、遊技球が正面側へ跳ね返ることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【１３７４】

次いで、図４３２及び図４３３を参照して、第１３６実施形態における球発射ユニットＨ２６１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後に暴れる場合に凹部Ｈ８２１ａ１に遊技球を受け入れる場合について説明したが、第１３６実施形態では、経路変更部材Ｈ２６８９０により遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３２は、第１３６実施形態における内枠Ｈ１２の正面図であり、図４３３（ａ）は、経路変更部材Ｈ２６８９０の背面図であり、図４３３（ｂ）は、図４３３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＶＩｂ方向視における経路変更部材Ｈ２６８９０の側面図であり、図４３３（ｃ）は、図４３３（ｂ）のＭＣＭＬＸＶＩｃ線における経路変更部材Ｈ２６８９０の断面図であり、図４３３（ｄ）は、図４３３（ａ）のＭＣＭＬＸＶＩｄ線における経路変更部材Ｈ２６８９０の断面図である。図４３２及び図４３３に示すように、第１３６実施形態における球発射ユニットＨ２６１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、案内手段Ｈ８２０の遊技球の発射経路上に回転可能に配設される経路変更部材Ｈ２６８９０と、を主に備えて形成される。経路変更部材Ｈ２６８９０は、図４３３に示すように、円板状に形成され正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１部Ｈ２６８９１と、その第１部Ｈ２６８９１の軸回りに等間隔の３箇所から径方向に延設される３箇所の区画壁Ｈ２６８９２と、その区画壁Ｈ２６８９２を挟んで第１部Ｈ２６８９１と対向配置される扇形状の第２部Ｈ２６８９３と、を主に備える。第２部Ｈ２６８９３は、円板状に形成される板の一部を切り欠いた凹欠部Ｈ２６８９３ａを有する扇形状に形成され、３箇所の区画壁Ｈ２６８９２に区画される内の２箇所の区画領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆って形成され、１箇所の区画領域の背面側を空けた状態で配設される。また、凹欠部Ｈ２６８９３ａが形成される領域において正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１部Ｈ２６８９１は他の部分における板厚よりも厚く形成される

。以上のように形成される球発射ユニットＨ２６１１２ａによれば、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射され、発射レールＨ１１２ａ１を転動する遊技球が第１部Ｈ２６８１と第２部Ｈ２６８９３（凹欠部Ｈ２６８９３ａ以外の部分）との間を通過する場合には、その遊技球を発射レールＨ１１２ａ１に沿って（即ち、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れず）、遊技領域に送球することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１と当接不能となる方向へ案内することができるので、凹部Ｈ８２１ａ１を利用せずに遊技球を送球する態様を形成できる。従って、送球される遊技球が暴れて、遊技球の軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。一方で、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射され、発射レールＨ１１２ａ１を転動する遊技球が第１部Ｈ２６８１と第２部Ｈ２６８９３の凹欠部Ｈ２６８９３ａとの間を通過する場合には、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れて遊技領域に送球することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１と当接可能となる方向へ案内する態様を形成することができる。従って、送球される遊技球の暴れを抑制して、遊技球の軌跡を安定させた態様で遊技球を送球できる。よって、第１３６実施形態では、経路変更部材Ｈ２６８９０により、凹部Ｈ８２１ａ１を利用せずに遊技球を送球する態様と、凹部Ｈ８２１ａ１を利用して遊技球を送球する態様とを形成できる。これにより、遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球がどちらによって案内された遊技球であるのかを遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１３７５】

次いで、図４３４（ａ）を参照して、第１３７実施形態における球発射ユニットＨ２７１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａが枠形成ユニットＨ１２ａの下側ベースユニットＨ１２ｃに配設される場合について説明したが、第１３７実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａが遊技盤Ｈ２７０１３に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３４（ａ）は、第１３７実施形態における内枠Ｈ２７０１２の正面図である。なお、図４３４（ａ）では、球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。図４３４（ａ）に示すように、第１３７実施形態における内枠Ｈ２７０１２は、外枠Ｈ１１（図３０６参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａ（図３０６参照）と、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４（図３０１参照）とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３０３参照）。なお、内枠Ｈ２７０１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２７０１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１（図３０６参照）と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２７０１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２（図３０６参照）が配設される。遊技盤Ｈ２７０１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ２７０６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ２７０１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ２７０６０の正面と係合する（ベース板Ｈ２７０６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ２７０１２の内側に固定される。また、第１３７実施形態における遊技盤Ｈ２７０１３は、正面視略正方形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部Ｈ２７０６０ａを有するベース板Ｈ２７０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レールＨ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等（図３０５参照）を組み付けて構成される。突出部Ｈ２７０６０ａは、球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設される領域であり、その球発射ユニットＨ２７１１２ａから送球される球を受け入れる側の外レールＨ６２の延長線上に形成される。また、突出部Ｈ２７０６０ａが形成される領域の背面側においては、内枠Ｈ２７０１２の下側ベースユニットＨ２７０１２ｃに凹部Ｈ２７０１２ｃ２が形成され、その凹部Ｈ２７０１２ｃ２の内側に突出部Ｈ２７０６０ａが配設される。

【１３７６】
球発射ユニットＨ２７１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、を主に備えて形成される。案内手段Ｈ２７８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２７８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２７８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２７８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２７８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２７８２１ａと、その背面部Ｈ２７８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図３７０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ２７８２１ａの正面側に向かって立設される上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２７８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２７８２１ａ１を２箇所に備える。なお、第１３７実施形態では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動面の影響を受けやすい２箇所に形成されるが、凹部Ｈ２７８２１ａ１は１箇所であっても３箇所以上に形成されていても良い。また、第１３７実施形態では、複数形成される凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視において同一直線状に形成されるが、それぞれの凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動面に対し異なる高さに形成されても良い。さらに、それぞれの凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視において非平行に延設されるものであってよい。また、背面部Ｈ２７８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図３７２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ２７８２１ａは、遊技盤Ｈ２７０１３の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ２７８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部が背面部Ｈ２７８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ２７８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部で凹部Ｈ２７８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ２７０１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。

【１３７７】
凹部Ｈ２７８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ２７８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球が暴れやすくなる部分に形成される。即ち、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部の上方に亘って形成され、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部により形成される隙間（段差）等により球が弾む（暴れる）場合に、凹部に球を受け入れることで遊技球の送球を安定させることができる。なお、発射レールＨ１１２ａ１は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略Ｖ字状に凹設される一方、転動部Ｈ８２１

ｂは、発射レールＨ１１２ａ１のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（２点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとがそれぞれ別の部材から形成される。また、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされ、上方側に上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄが形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球は、上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄと発射レールＨ１１２ａ１との対向間を案内される。ここで、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球の発射方向は、遊技球と発射手段Ｈ８３０（発射部Ｈ８３１）との当接状態に起因するため、発射直後の遊技球は暴れやすく不安定となりやすい。第１３７実施形態では、発射直後における位置（背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置）の背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。特に、第１３７実施形態では、遊技盤Ｈ２７０１３に球発射ユニットＨ２７１１２ａを配設するためにベース板Ｈ２７０６０の下方側に突出部Ｈ２７０６０ａが形成される。即ち、ベース板Ｈ２７０６０は、第１１１実施形態におけるベース板Ｈ６０に比べて上下方向に長く形成される。そのため、球発射ユニットＨ２７１１２ａをベース板Ｈ２７０６０に配設した場合には、ベース板Ｈ２７０６０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に撓みやすく、その場合に球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置も前後にずれやすいという問題がある。この場合、球発射ユニットＨ２７１１２ａの正面側には発射位置送球ユニットＨ１７０が配設されるため、ベース板Ｈ２７０６０が正面側に撓む場合には、発射直後における前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の間隔が変更されにくいが、ベース板Ｈ２７０６０が背面側に撓む場合には、ベース板Ｈ２７０６０のみが背面側に変位して、発射位置送球ユニットＨ１７０と球発射ユニットＨ２７１１２ａとの前後の間隔が開くことで、発射直後における遊技球が前後に暴れる可能性が高くなる。

【１３７８】

これに対し、第１３７実施形態では、上述したように発射直後（発射位置送球ユニットＨ１７０からの遊技球の送球位置）における背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。また、発射位置送球ユニットＨ１７０からの遊技球の送球位置における背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる、即ち、発射位置送球ユニットＨ１７０の球送球部Ｈ８８２ａにより背面側開口Ｈ１７２から送球され、背面側開口Ｈ１７２から一部が突出される球送球部Ｈ８８２ａ（図３７１参照）により発射位置送球ユニットＨ１７０への遊技球の逆流が規制される領域よりも遊技球の発射方向側に凹部Ｈ２７８２１ａ１が形成されるので、背面側開口Ｈ１７２から突出した球送球部Ｈ８８２ａにより前後の空間を狭めやすくできる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。また、上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄは、発射レールＨ１１２ａ１との対向面側に段差部Ｈ２７８２１ｄ１が形成され、発射位置側における発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離（上下幅）よりも、凹部Ｈ２７８２１ａ１が形成される手前の発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離が小さくされる。この段差部Ｈ２７８２１ｄ１の段差により、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が上方に暴れた場合においても、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部の手前で遊技球を下方側に落ち着かせることができる。即ち、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１と対向する位置に配設される上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄに段差部Ｈ２７８２１ｄ１が形成されることで、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が上方側に暴れた状態のまま送球されることを抑制できる。なお、段差部Ｈ２７８２１ｄ１により発射位置側の転動面との間隔を大きくすることにより、発射手段Ｈ８３０により発射される球が発射位置で詰まることを抑制できる。さらに、段差部Ｈ２７８２１ｄ１により発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離が小さくされた部分は、転動部Ｈ８２１ｂ及び発射レールＨ１１２ａ１の連結部と対向する位置まで延設される。これにより、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１

１２ａ１との連結部で遊技球が上方側に暴れて（遊技球が上方に弾んで）凹部Ｈ２７８２１ａ１に受け入れられなくなることを抑制できる。その結果、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部で遊技球が暴れることを抑制しやすくできる。また、第１３７実施形態では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動部Ｈ８２１ｂの終端側（発射位置から離れる側）の上方にも形成される。この２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１は、転動部Ｈ８２１ｂの終端の前後に亘って形成される共に、発射方向における端部が正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁部まで形成される。

【１３７９】

これにより、転動部Ｈ８２１ｂを転動して転動部Ｈ８２１ｂの終端からレールＨ６１，Ｈ６２の対向間（外レールＨ６２の上部）に向かって送球される遊技球が前後に暴れることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）の正面とベース部材Ｈ８１０の正面との前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における配置がずれた場合や、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）とベース部材Ｈ８１０との上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における配置がずれた場合に、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）とベース部材Ｈ８１０との境界に形成される段差に遊技球が引っ掛かり（当接して）、遊技球がレールＨ６１，Ｈ６２の対向間から外れた位置に送球されることを抑制できる。なお、第１３７実施形態では、２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁部まで形成される場合について説明したが、正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁の内側に２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１の発射方向側の端部が設定されるものであっても良い。さらに、２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１がベース部材Ｈ８１０の外縁部で背面部Ｈ２７８２１ａの正面と連なるものでなく、２箇所の凹部Ｈ２７８２１ａ１がベース部材Ｈ８１０の外縁部で背面部Ｈ２７８２１ａよりも背面側に凹設され、その２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１が、遊技盤Ｈ２７０１３に凹設した凹部や遊技盤Ｈ２７０１３に配設された別のベース部材Ｈ８１０の凹部に連なる構成とされても良い。また、第１３７実施形態では、遊技盤Ｈ２７０１３に球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設されるので、第１１１実施形態における球発射ユニットＨ１１２ａのように遊技盤Ｈ１３と別部材に配置されるものに比べて、遊技盤Ｈ２７０１３に対する球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置のずれを抑えることができる。従って、遊技盤Ｈ２７０１３と球発射ユニットＨ２７１１２ａとの間に（球発射ユニットＨ２７１１２ａから発射される遊技球の送球路上に）段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ２７１１２ａから遊技盤Ｈ２７０１３への遊技球の送球を安定させられる。

【１３８０】

次いで、図４３４（ｂ）を参照して、第１３８実施形態における球発射ユニットＨ２８１１２ａについて説明する。上記２７実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａの全部が遊技盤Ｈ２７０１３に配設される場合について説明したが、第１３８実施形態では、球発射ユニットＨ２８１１２ａの遊技球の送球部分が遊技盤Ｈ２８０１３に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図４３４（ｂ）は、第１３８実施形態における内枠Ｈ２８０１２の正面図である。なお、図４３４（ｂ）では、球発射ユニットＨ２８１１２ａが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。図４３４（ａ）に示すように、第１３８実施形態における内枠Ｈ２８０１２は、外枠Ｈ１１（図３０６参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａ（図３０６参照）と、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４（図３０１参照）とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３０３参照）。なお、内枠Ｈ２８０１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２８０１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１（図３０６参照）と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２８０１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２（図３０６参照）が配設される。遊技盤Ｈ２８０１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベー

ス板Ｈ２８０６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ２８０１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ２８０６０の正面と係合する（ベース板Ｈ２７０６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ２８０１２の内側に固定される。また、第１３８実施形態における遊技盤Ｈ２８０１３は、正面視略正方形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部Ｈ２８０６０ａを有するベース板Ｈ２８０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レールＨ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等（図３０５参照）を組み付けて構成される。突出部Ｈ２８０６０ａは、球発射ユニットＨ２８１１２ａの案内手段Ｈ２８８２０側が配設される領域であり、その球発射ユニットＨ２８１１２ａから送球される球を受け入れる側の外レールＨ６２の延長線上に形成される。また、突出部Ｈ２８０６０ａが形成される領域の背面側においては、内枠Ｈ２８０１２の下側ベースユニットＨ２８０１２ｃに凹部Ｈ２８０１２ｃ２が形成され、その凹部Ｈ２８０１２ｃ２の内側に突出部Ｈ２８０６０ａが配設される。

【１３８１】

球発射ユニットＨ２８１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ２８８１０と、そのベース部材Ｈ２８８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ２８８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、ベース部材Ｈ２８８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ２８８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、を主に備えて形成される。ベース部材Ｈ２８８１０は、ベース板Ｈ２８０６０の突出部Ｈ２８０６０ａの正面側に配設される第１ベース部材Ｈ２８８１４と、その第１ベース部材Ｈ２８８１４の下方側に隣り合う位置に配設され、下側ベースユニットＨ２８０１２ｃの収容凹部Ｈ２８０１２ｃ１に配設される第２ベース部材Ｈ２８８１５とを主に備える。第１ベース部材Ｈ２８８１４は、正面視において突出部Ｈ２８０６０ａと対応する大きさの板状に形成される。また、第１ベース部材Ｈ２８８１４は、正面側に向かって膨出され案内手段Ｈ２７８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を配設する基部となる第１膨出部Ｈ８１１（図３７０参照）を備え、正面側に案内手段Ｈ２７８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１が配設される。第２ベース部材Ｈ２８１１５は、正面視において収容凹部Ｈ２８０１２ｃ１と対応する大きさの板状に形成される。また、第２ベース部材Ｈ２８８１５は、正面側に向かって膨出して形成され当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２を配設する基部となる第２膨出部Ｈ８１２（図３７０参照）と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され駆動モータＨ８５０（図３７０参照）の軸部Ｈ８５２が挿通される貫通孔Ｈ８１３（図３７０参照）と、を主に備え、正面側に発射手段Ｈ８３０及び当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２が配設され、背面側に駆動モータＨ８５０が配設される。即ち、第１３８実施形態におけるベース部材Ｈ２８８１０は、第１３７実施形態におけるベース部材Ｈ８１０に対して、遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、遊技球を発射する発射手段Ｈ８３０とが異なる部材（第１ベース部材Ｈ２８８１４、第２ベース部材Ｈ２８８１５）に配設される。これにより、第１３７実施形態における遊技盤Ｈ２７０１３のベース板Ｈ２７０６０に比べて、第１３８実施形態における遊技盤Ｈ２８０１３のベース板Ｈ２８０６０では、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における長さを短くできる。これにより、ベース板Ｈ２８０６０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に撓むことを抑制して、球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置が前後にずれることを抑制できる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。なお、案内手段Ｈ２７８２０による遊技球の送球については、第１３７実施形態における案内手段Ｈ２７８２０と同様であるため、その詳しい説明は省略する。また、第１３８実施形態では、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置に凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる場合について説

明したが、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いて、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と対向する位置に遊技盤Ｈ２８０１３（ベース板Ｈ２８０６０）の正面を配置しても良い。即ち、遊技球の発射当初において、遊技盤Ｈ２８０１３の盤面に沿って遊技球を送球した後で、遊技盤Ｈ２８０１３に配設した案内手段Ｈ２７８２０に遊技球を送球するものであっても良い。なお、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、Ｖ字状に凹設される発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図３７２（ａ）参照）を遊技盤Ｈ２８０１３側へ寄せて形成することで、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を送球される遊技球が遊技盤Ｈ２８０１３と当接するように構成しても良い。この場合には、遊技盤Ｈ２８０１３に遊技球が当接することで遊技球の暴れを抑制しやすくできる。また、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、その切り欠いた領域と隣り合う位置における背面部Ｈ２８８２１ａの端部を遊技盤Ｈ２８０１３に向かって傾斜して形成しても良い。これにより、遊技盤Ｈ２８０１３から背面部Ｈ２８８２１ａの正面側に送球される場合に、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ２８０１３の遊技球の送球を安定させることができる。なお、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制するために、背面部Ｈ２８８２１ａ１の厚み分、遊技盤Ｈ１３を凹設して、その遊技盤に凹設した凹みに背面部Ｈ２８８２１ａ１を配設して、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に前後方向の段差が形成されることを抑制しても良い。

【１３８２】

次いで、図４３５（ａ）を参照して、第１３９実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａについて説明する。上記第１１１実施形態では、正面視において遊技球の発射方向（発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂ）と平行に凹部Ｈ８２１ａ１が形成される場合について説明したが、第１３９実施形態では、正面視において遊技球の発射方向と非平行に凹部Ｈ２９８２１ａ１が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図４３５（ａ）は、第１３９実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａの正面図である。図４３５（ａ）に示すように、第１３９実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２９８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ２９８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２９８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２９８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２９８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ２９８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２９８２１ａと、その背面部Ｈ２９８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図３７０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図３７１参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるた

めのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２９８２１ａ１を１箇所に備える。

【１３８３】

なお、第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１が１箇所に形成されるが、凹部Ｈ２９８２１ａ１は２箇所以上の複数個所に形成されていても良い。また、第１３９実施形態では、複数形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において転動面に対し異なる高さに形成されても良い。また、背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図３７２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ２９８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図３０５参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部が背面部Ｈ２９８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部で凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの上方側に形成され、遊技球の発射方向と反対側の背面部Ｈ２９８２１ａの端部（遊技球の初期位置側の端部）から発射方向側の背面部Ｈ２９８２１ａの端部の手前まで延設される。また、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に向かうにつれて発射レールＨ１１２ａ１に対して発射初期位置から上昇傾斜される。一方、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部から発射終端位置に向かうにつれて転動部Ｈ８２１ｂに対して下降傾斜される。即ち、発射レールＨ１１２ａ１の上方では、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が上昇傾斜される一方、転動部Ｈ８２１ｂの上方では、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が下降傾斜される。なお、発射される遊技球の初期位置に対応する位置（遊技球の発射方向と反対側の端部）の凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射レールＨ１１２ａ１からの高さは、凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球が受け入れられる際に発射レールＨ１１２ａ１から離間した遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側への凹設底部よりも下面側に当接するように構成される。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側への凹設底部は、発射レールＨ１１２ａ１の転動面から遊技球の半径よりも高い位置に設定される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、上方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。即ち、第１３９実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が非平行に形成されるので、非平行な凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。また、第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接した遊技球に転動面から離れる上方側に反力を付与することができると共に、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が上昇傾斜されるので

、発射レールＨ１１２ａ１上で遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１に受け入れられた場合に、その遊技球に凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜に沿って上方に持ち上げることができる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができる。

【１３８４】

ここで、上記したように発射レールＨ１１２ａ１は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略Ｖ字状に凹設される一方、転動部Ｈ８２１ｂは、発射レールＨ１１２ａ１のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（２点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとがそれぞれ別の部材から形成される。よって、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に段差が形成されやすく、その段差により遊技球が暴れる恐れがある。これに対し、第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対する凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができるので、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が段差に引っ掛かって暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により転動面から離れた遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１の下降傾斜により転動面側に向かわせることができる。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。また、凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射方向側の終端は、転動部Ｈ８２１ｂの終端よりも手前に設定される。即ち、転動部Ｈ８２１ｂの終端から遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球は、転動部Ｈ８２１ｂの転動面に沿って送球される。これにより、転動部Ｈ８２１ｂの終端から送球される遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の下降傾斜の影響を受けることを抑制して、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。さらに、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部Ｈ８２１ａ１は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。なお、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６（図４３６、図３０４参照）が配設される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。

【１３８５】

第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至

らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。また、上記第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜される場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）においては、凹部Ｈ２９８２１ａ１を遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成されていても良い（即ち、第１１１実施形態における、凹部Ｈ８２１ａ１を第１３９実施形態における凹部Ｈ２９８２１ａ１と組み合わせても良い）。この場合には、比較的暴れる要因の少ない、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）で、遊技球の発射方向と平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１により遊技球を発射（送球）方向に沿って案内することができる。これにより遊技球の軌跡を安定させることができる。なお、上記の説明では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１を遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成する場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の手前側が遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成されていても良い。この場合には、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成される段差で遊技球が暴れる場合に、発射方向に対して傾斜して形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１により遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、発射方向に対して平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１により発射直後の遊技球の暴れを抑制しやすくできる。また、第１３９実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部Ｈ２９８２１ａ１の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部Ｈ２９８２１ａ１の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部Ｈ２９８２１ａ１との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【１３８６】

次いで、図４３５（ｂ）を参照して、第１４０実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａについて説明する。上記第１３９実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１が転動面に対して上昇傾斜および下降傾斜して形成される場合について説明したが、第１４０実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が転動面に対して下降傾斜して形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図４３５（ｂ）は、第１４０実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａの正面図である。図４３５（ｂ）に示すように、第１４０実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３０８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ３０８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３０８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３０８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３０８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ３０８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ３０８２１ａと、その背面部Ｈ３０８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転

動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図３７０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図３７１参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。

【１３８７】

背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ３０８２１ａ１を２箇所に備える。また、背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図３７２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ３０８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図３０５参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部が背面部Ｈ３０８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ３０８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部で凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの上方側に形成され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に亘って形成される。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１側から転動部Ｈ８２１ｂ側に（遊技球の発射方向に）向かって遊技球の転動面に対して下降傾斜して形成される。なお、発射レールＨ１１２ａ１側の凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部（遊技球の発射方向と反対側の端部）における発射レールＨ１１２ａ１からの高さは、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心よりも高い位置に形成されており、発射レールＨ１１２ａ１の転動面に対して上方側に所定の距離弾んだ遊技球が受け入れる位置に設定される。

【１３８８】

また、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部における凹部Ｈ３０８２１ａ１は、背面側への凹設底部の位置が転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心と略一致する位置に設定される。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成された段差に引っ掛かって暴れた場合にその遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１に受け入れられると共に、その受け入れた遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１の背面側の凹設底部よりも高い位置の内面に当接させることができる。よって、凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めつつ、転動面側に向かわせることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制しつつ、上下方向に暴れることを抑制できる

。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。即ち、第１４０実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部Ｈ３０８２１ａ１が非平行に形成されるので、非平行な凹部Ｈ３０８２１ａ１に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ３０８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。さらに、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６が配設される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。第１４０実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に凹部Ｈ３０８２１ａ１が下降傾斜して形成され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。

【１３８９】

次いで、図４３５（ｃ）を参照して、第１４１実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａについて説明する。上記第１４０実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が転動面に対して下降傾斜しつつ凹設される場合について説明したが、第１４１実施形態では、凸部Ｈ３１８２１ａ２が転動面に対して直交する方向に突設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図４３５（ｃ）は、第１４１実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａの正面図である。図４３５（ｃ）に示すように、第１４１実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３１８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ３１８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３１８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３１８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３１８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。第１案内部材Ｈ３１８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ３１８２１ａと、その背面部Ｈ３１８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図３７０参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図３７１参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。背面部Ｈ３１８２１

ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、正面視において発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向と直交する方向に延設されつつ正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ３１８２１ａ２を備える。

【１３９０】

凸部Ｈ３１８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に形成される。また、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に突出されると共に、その湾曲形状が正面視において遊技球の発射方向と直交する方向に延設される。即ち、発射方向に沿って前後方向に平行な平面で切断した凸部Ｈ３１８２１ａ２の断面は、半円形状に形成される。なお、凸部Ｈ３１８２１ａ２の断面は、半円形状に限られるものではなく、三角形状や、矩形状に形成されるものであっても良い。また、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、詳細には、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方を起点に発射方向側（即ち、遊技球の発射方向と反対側における転動部Ｈ８２１ｂの端部上方）に形成される。さらに、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも若干高い位置に形成され、転動部Ｈ８２１ｂの上部に当接しつつ転動する遊技球が当接しない位置に形成される。以上のように形成される凸部Ｈ３１８２１ａ２によれば、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成された段差に引っ掛かって上方側に弾む場合にその遊技球を凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させることができる。これにより、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に発射方向と反対方向に向かう方向成分を付与することができる。よって、転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の転動速度を弱めて、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接した遊技球（即ち、上方に弾んだ遊技球）を落ち着かせることができる。従って、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越えて送球される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【１３９１】

次いで、図４３６（ａ）及び（ｂ）を参照して、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０について説明する。上記第１３３実施形態では、背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成され、背面側ケースＨ２３８７０に第２凹部Ｈ２３８２１が形成される場合について説明したが、第１４２実施形態では、背面部Ｈ３２８２１ａ及び背面側ケースＨ３２８７０に凸部Ｈ３２８２１ａ２及び第２凸部Ｈ３２８７２が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図４３６（ａ）は、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０の断面図であり、図３６８のＭＣＭＶｂ線における断面図と対応し、図４３６（ｂ）は、図４３６（ａ）におけるＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における球発射ユニットＨ３２１１２ａの正面図である。図４３６（ａ）及び図４３６（ｂ）に示すように、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３２８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図３７０参照）と、を主に備える。案内手段Ｈ３２８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３２８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３２８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ

８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３２８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。背面部Ｈ３２８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ３２８２１ａ２を遊技球の発射方向に沿って複数個（第１４２実施形態では５個）備える。凸部Ｈ３２８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面視において略矩形状に形成されると共に、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。

【１３９２】

発射位置送球ユニットＨ３２１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ３２８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ３２８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。背面側ケースＨ３２８７０は、球発射ユニットＨ３２１１２ａの背面部Ｈ３２８２１ａと対面し、発射手段Ｈ８３０による発射経路の正面側（矢印Ｆ方向側）を形成する面が、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に平行に形成されると共に、背面側に向かって突出する第２凸部Ｈ３２８７２を遊技球の発射方向に沿って複数個（第１４２実施形態では４個）備える。第２凸部Ｈ３２８７２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、背面側の端面が遊技球の発射方向に沿って背面側に向かって傾斜して形成される。また、第２凸部Ｈ３２８７２は、背面側ケースＨ３２８７０と対向する背面部Ｈ３２８２１ａに形成される複数の凸部Ｈ３２８２１ａ２と前後方向に重ならない位置に形成され、遊技球の発射方向において凸部Ｈ３２８２１ａ２の間に形成される。なお、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成されると共に、正面側または背面側の傾斜面が略２０度傾斜して形成される。また、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の半径分の高さに位置するように形成され、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が当接可能とされる。以上のように構成される球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０によれば、発射手段Ｈ８３０により発射され、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れる場合に、その遊技球を凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２に当接させることができる。上述したように凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、発射方向に沿って送球路の内側に向かって傾斜して形成される。そのため、凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２に当接する遊技球は、凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２の傾斜面に沿って転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１４２実施形態では、発射方向側における凸部Ｈ３２８２１ａ２の側面および第２凸部Ｈ３２８７２の側面が発射方向と直交する方向（前後方向）に延設される。これにより、遊技球が発射方向と反対側に流下する場合にその遊技球を発射方向側における凸部Ｈ３２８２１ａ２の側面または第２凸部Ｈ３２８７２の側面に当接させて遊技球の流下速度を低下させることができる。従って、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３２１１２ａ側まで逆流（流下）する場合には、その遊技球の流下速度を低下させることができる。これにより、遊技球が発射初期位置まで流下して、その遊技球が発射位置送球ユニットＨ３２１７０から発射レールＨ１１２ａ１上に送球された第２の遊技球（次に発射される遊技球）や発射手段Ｈ８３０に当接した際の衝撃を小さくできる。その結果、衝突音を小さくして不具合が起きた

際の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。また、第２の遊技球（次に発射される遊技球）に当接した際の衝撃を小さくすることで、第２の遊技球が発射初期位置からずれた位置に跳ねることを抑制でき、第２の遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。また、第１４２実施形態では、発射方向において転動部Ｈ８２１ｂを超えた位置に凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とが配置される。これにより、逆流する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることができる。ここで、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６が配設される。従って、逆流（流下）する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることで、逆流した遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に案内することができる。これにより、逆流する遊技球が発射初期位置（遊技球を発射する送球路）まで流下して、第２の遊技球（次に発射される球）と当接することを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技領域まで至らなかった場合でも、第２の球の送球を安定させることができる。その結果、球の送球が不安定となり遊技が一時的に停止することを抑制できる。なお、逆流した遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に案内するために凸部Ｈ３２８２１ａ２の発射方向側の側面をファール球受口部Ｈ１４６側に向く（ファール球受口部Ｈ１４６に対向する方向に向く）傾斜面として形成したり、凸部Ｈ３２８２１ａ２の全体を遊技球の発射（送球）方向に対して傾斜する方向に延設しても良い。

【１３９３】

次いで、図４３６（ｃ）を参照して、第１４３実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２について説明する。上記第１４２実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２が正面視略矩形に形成される場合について説明したが、第１４３実施形態では、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視略三角形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図４３６（ｃ）は、第１４３実施形態における球発射ユニットＨ３３１１２ａの正面図であり、図４３６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。なお、第１４３実施形態では、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａの凸部Ｈ３２８２１ａ２の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。第１４３実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２は、正面視において略三角形状に形成され、そのうちの第１辺Ｈ３３８２１ａ３が転動面と平行に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４が第１辺Ｈ３３８２１ａ３の発射方向側の端部から転動面（転動部Ｈ８２１ｂ）に向かって発射方向と直交する方向に延設され、残りの第３辺Ｈ３３８２１ａ５がそれら２辺の端部同士を連結する方向に延設され、発射方向に沿って下降傾斜する形状とされる。また、第１辺Ｈ３３８２１ａ３が、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４の下端（転動部Ｈ８２１ｂ側の端部）が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成される。さらに、凸部Ｈ３３８２１ａ２は、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。以上のように形成される凸部Ｈ３３８２１ａ２よれば、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れて凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１４３実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２によれば、第１辺Ｈ３３８２１ａ３が、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４の下端（転動部Ｈ８２１ｂ側の端部）が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成されるので、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が上下に暴れて（上方に跳ねて）凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、そ

の遊技球を下方側に向けて送球することができる。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３３１１２ａ側まで逆流（流下）する場合については、第１４２実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様であるので、その詳しい説明については省略する。また、第１４３実施形態においては、球発射ユニットＨ３３１１２ａの正面側に配設される発射位置送球ユニットＨ３２１７０の第２凸部Ｈ３２８７２が、凸部Ｈ３３８２１ａ２を前後方向に反転した形状に形成され、凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、第１４３実施形態では、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視において略三角形状に形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視において四角形状に形成され、そのうちの一片が転動面に対して傾斜する方向に形成されても良い。この場合も同様に、凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。

【１３９４】

次いで、図４３６（ｄ）を参照して、第１４４実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２について説明する。上記第１４２実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂから離間して形成される場合について説明したが、第１４４実施形態では、凸部Ｈ３４８２１ａ２が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂに連続して形成される。図４３６（ｄ）は、第１４４実施形態における球発射ユニットＨ３４１１２ａの正面図であり、図４３６（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。なお、第１４４実施形態では、第１４２実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａの凸部Ｈ３２８２１ａ２の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。第１４４実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂと連なる（隣り合う）位置から発射方向と直交する方向に延設され、上方側が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球よりも高い位置に設定される（即ち、送球経路の上下方向全域に亘って延設される）。また、凸部Ｈ３４８２１ａ２は、断面が略三角形状に形成され、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。以上のように形成される凸部Ｈ３４８２１ａ２よれば、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れて凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第１４４実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２によれば、送球経路の上下方向全域に亘って延設されるので、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が上下に暴れる（上方に跳ねる）場合でも凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接させることができる。即ち、前後に暴れる遊技球が凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接せずに送球されることを抑制できる。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３４１１２ａ側まで逆流（流下）する場合については、第１４２実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様であるので、その詳しい説明については省略する。また、第１４４実施形態においては、球発射ユニットＨ３４１１２ａの正面側に配設される発射位置送球ユニットＨ３２１７０の第２凸部Ｈ３２８７２が、凸部Ｈ３３８２１ａ２を前後方向に反転した形状に形成され、凸部Ｈ３４８２１ａ２と同様に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技

盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、上記第１４４実施形態では、凸部Ｈ３４８２１ａ２の断面が略三角形状に形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３４８２１ａ２の断面形状が半円形に形成されるものであっても良い。この場合も同様に、凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。

【１３９５】

次いで、図４３７を参照して、第１４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３５０１４ａについて説明する。上記第１２６実施形態では、球抜きレバーＨ１６０５２が操作された場合に上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明したが、第１４５実施形態では、シリンダ錠Ｈ２０の開錠操作により上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３７（ａ）及び（ｂ）は、第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４の正面模式図である。なお、図４３７（ａ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの内側に退避した退避状態が図示され、図４３７（ｂ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出した張出状態が図示される。なお、図４３７（ａ）及び（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４３７に示すように、第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）と、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ３５０１４ａと、その上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３０７参照）と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図３０７参照）とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２（図３０６参照）に回動可能に取り付けられている。なお、正面枠Ｈ３５０１４には、内枠Ｈ１２（図３０４参照）に配設される際に内枠Ｈ１２の係合片Ｈ１２ｆ（図３０４参照）が係合可能な開口（図示しない）が本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）に形成される。正面枠Ｈ３５０１４と内枠Ｈ１２とは、係合片Ｈ１２ｆが係合されることで、内枠Ｈ１２に対する正面枠Ｈ３５０１４の開放が規制される。なお、係合片Ｈ１２ｆの係合の解除は、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行い係合片Ｈ１２ｆを持ち上げることで解除される。第１４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３５０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０（図３１０参照）と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ１６３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ１６３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ１６３４０（図４２３参照）及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１２参照）とを主に備える。

【１３９６】

発光ユニットＨ１６３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設される基板ユニットＨ１６３４４と、その基板ユニットＨ１６３４４及び取付部材Ｈ３４１との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。基板ユニットＨ１６３４４は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される基板部材Ｈ３４２と、その基板部材Ｈ３４２の正面側を覆う正面カバーＨ１６３４５と、基板部材Ｈ３４２の背面側を覆う背面カバーＨ１６３４６と、その背面カバーＨ１６３４６の背面側に連結される伝達部材Ｈ１６３４７とを主に備える。なお、第１４５実施形態における伝達部材Ｈ１６３４７には、金属性の連結部材Ｈ３５３４７が連結さ

れ、その反対側の端部が係合片Ｈ１２ｆの上方に当接した状態で配設される。従って、係合片Ｈ１２ｆが上方に変位される（即ち、シリンダ錠Ｈ２０が開錠される）ことに伴って伝達部材Ｈ１６３４７を上方に変位可能とされる。また、上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの上面板Ｈ３３２には、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に変位した場合に、伝達部材Ｈ１６３４７の下面と係合して、伝達部材Ｈ１６３４７を支持可能な係合片Ｈ３５３３１ｃが配設される。これにより、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に変位され、基板ユニットＨ１６３４４が上方に張り出した状態で基板ユニットＨ１６３４４をその張り出した位置に維持することができる。なお、係合片Ｈ３５３３１ｃの動作態様については、上記第１２５実施形態における係合片Ｈ１５５４３と同様であるので、その詳しい説明は省略する。以上のように構成される第１４５実施形態における正面枠Ｈ３５０１４によれば、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放する際に基板ユニットＨ１６３４４を上方から突出させることができるので、正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に物が乗っていた場合に、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放する前に正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に乗せられたものを移動させる（落とす）ことができる。これにより、パチンコ店において正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２（図３０４参照）から開放する際に、正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に物が乗せられていることを作業者に認識させることができる。従って、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放した際に、物が遊技領域内に落下することを抑制でき、遊技領域内に物が落下することでパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）が破損する（特に飲料等の液体が流入して電気的な制御基板に不具合が起こる）ことを抑制できる。また、内枠Ｈ１２（図３０４参照）から正面枠Ｈ３５０１４を開放する際に基板ユニットＨ１６３４４を張り出させ、その張出状態を係合片Ｈ３５３３１ｃにより維持することができるので、パチンコ店にて正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から取り外して床面に仮置きする場合に、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した際に基板ユニットＨ１６３４４を張り出した状態にさせやすくできる。これにより、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した後で、基板ユニットＨ１６３４４を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出す作業を不要とできる。その結果、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した際に正面枠Ｈ３５０１４をすぐに仮置きさせることができ、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から取り外す作業を簡易にできる。上記第１４５実施形態では、係合片Ｈ３５３３１ｃを正面枠Ｈ３５０１４の外方から操作可能に構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、係合片Ｈ３５３３１ｃの操作部分を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの内部に配置して、遊技者の操作を不能としパチンコ店の作業者（店員）のみが操作可能としても良い。この場合、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２（図３０４参照）に対して不正に開放された場合に、基板ユニットＨ１６３４４を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出させることができるので、パチンコ店の作業者（店員）に不正に開放され不正がされた可能性があることを認識させやすくできる。その結果、遊技者の不正を抑制しやすくできる。

【１３９７】

次いで、図４３８を参照して、第１４６実施形態における内枠Ｈ３６０１２について説明する。上記第１２５実施形態では、球抜きレバーＨ１６０５２が操作された場合に上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明したが、第１４６実施形態では、ケースレールＨ１３２の遊技球の送球が停止された場合にタンクＨ３６１３０の内方から張出部材Ｈ３６１３０ａが張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３８（ａ）及び（ｂ）は、第１４６実施形態における内枠Ｈ１２の背面模式図である。なお、図４３８（ａ）では、タンクＨ３６１３０の内方に張出部材Ｈ３６１３０ａが退避した退避状態が図示され、図４３８（ｂ）では、タンクＨ３６１３０の内方から張出部材Ｈ３６１３０ａが張り出された状態が図示される。なお、図４３８（ａ）及び（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４３８に示すように、第１４６実施形態における内枠Ｈ３６０１２は、外枠Ｈ１１（図３０２参照）

と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａ（図３０１参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３０３参照）。また、内枠Ｈ３６０１２の背面側には、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ３６１３０と、そのタンクＨ３６１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図３０９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３（図３０６参照）とを備えている。タンクＨ３６１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。また、タンクＨ３６１３０は、その内縁部に沿って形成される略枠状の張出部材Ｈ３６１３０ａがタンクＨ３６１３０の内縁に沿って上下方向に変位可能に配設される。また、張出部材Ｈ３６１３０ａには、駆動力が伝達される伝達部Ｈ３６１３０ａ１が連結され、その伝達部Ｈ３６１３０ａ１がタンクＨ３６１３０の下面の一部に形成された開口（図示しない）を介してタンクＨ３６１３０の下方側に突出される。伝達部Ｈ３６１３０ａ１は、後述する連結部材Ｈ３６１３２ｂの一端に連結されるスライド板Ｈ３６１３２ｃの傾斜面に下面が当接されスライド板Ｈ３６１３２ｃに支持され、スライド板Ｈ３６１３２ｃがスライド変位されることで、傾斜面によって上方側にスライド変位可能とされる。ケースレールＨ１３２は、パチンコ機Ｈ１０のメンテナンス時などに送球を停止する送球停止レバーＨ１３２ａを備え、変位可能に構成される送球停止レバーＨ１３２ａをケースレールＨ１３２の送球経路内に変位させることで、遊技球の送球を一時的に停止可能に構成される。第１４６実施形態における送球停止レバーＨ１３２ａには、反対側にスライド板Ｈ３６１３２ｃが配設された連結部材Ｈ３６１３２ｂが連結される。よって、送球停止レバーＨ１３２ａが操作され、送球が停止された場合にスライド板Ｈ３６１３２ｃをスライド変位させることができる。この場合、上記したように、スライド板Ｈ３６１３２ｃのスライド変位により張出部材Ｈ３６１３０ａの伝達部Ｈ３６１３０ａ１が上方に変位可能とされる。よって、第１４６実施形態では、ケースレールＨ１３２の遊技球の送球を送球停止レバーＨ１３２ａにより停止した場合に、張出部材Ｈ３６１３０ａをタンクＨ３６１３０から張り出させることができる。このタンクＨ３６１３０からの張出部材Ｈ３６１３０ａの張出変位により、タンクＨ３６１３０の貯留空間を大きくすることができる。従って、ケースレールＨ１３２を送球を停止した後で、遊技ホールの島設備からタンクＨ３６１３０に遊技球が供給され続けた場合に、タンクＨ３６１３０の遊技球が溢れることを抑制できる。また、タンクＨ３６１３０の張出部材Ｈ３６１３０ａにより高くすることができるので、遊技ホールの島設備からタンクＨ３６１３０に遊技球が供給された際に、遊技球がタンクＨ３６１３０の外方に飛び出ることを張出部材Ｈ３６１３０ａにより規制できる。なお、遊技球がタンクＨ３６１３０に貯留された状態からケースレールＨ１３２の送球を許容した場合には、その送球に伴ってタンクＨ３６１３０に貯留された遊技球を送球させることができる。これにより、タンクＨ３６１３０に遊技球が貯留された状態から張出部材Ｈ３６１３０ａをタンクＨ３６１３０の内側に退避した場合に遊技球がタンクＨ３６１３０から溢れることを抑制できる。また、第１４６実施形態では、張出部材Ｈ３６１３０ａの上方側への張出し距離は、内枠Ｈ３６０１２が配設される外枠Ｈ１１（図３０２参照）の外形よりも先端が外側へ突出させる。これにより、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ３６０１２を開放してメンテナンスのためケースレールＨ１３２の送球を送球停止レバーＨ１３２ａにより停止した場合に、送球停止レバーＨ１３２ａを戻し忘れて内枠Ｈ３６０１２が閉鎖されることを抑制できる。即ち、送球停止レバーＨ１３２ａによりケースレールＨ１３２の送球を停止した状態では、外枠Ｈ１１に対する内枠Ｈ１２の閉鎖が張出部材Ｈ３６１３０ａにより規制される。その結果、遊技ができない（遊技球が送球されない）状態で、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖され遊技可能な状態として放置される（遊技者が遊技を開始可能

な状態とされる）ことを抑制できる。

【１３９８】

次いで、図４３９を参照して、第１４７実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａについて説明する。上記第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２の正面側縁部に沿って配設した網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通する）場合について説明したが、第１２０実施形態では、開口が非形成の板部材Ｈ３７３３２ｈを上面板Ｈ９３３３に備える場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４３９（ａ）は、第１４７実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、図４３９（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの断面模式図であり、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図４３９（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３７３３２により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１４（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３７３３２により開放された状態が図示される。また、図４３９では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４３９に示すように、第１４７実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３７３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ３７３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３７３３０と、その装飾ユニットＨ３７３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ３７３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３７３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）と、上面板Ｈ３７３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０（図３１１参照）を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）により連結される。上面板Ｈ３７３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。なお、第１４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２には、第１１１実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。板部材Ｈ３７３３２ｈは、上面板Ｈ３７３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ３７０

１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）の内壁（内面）に沿う位置に形成される。また、板部材Ｈ３７３３２ｈは、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの正面側端部どうしを繋いで形成される。なお、第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２の下面から板部材Ｈ３７３３２ｈが突出され、上面板Ｈ３７３３２と一体の樹脂材料で板部材Ｈ３７３３２ｈが形成されるが、板部材Ｈ３７３３２ｈを上面板Ｈ３７３３２と別体の樹脂材料で形成しても良い。この場合には、上面板Ｈ３７３３２に対する板部材Ｈ３７３３２ｈの取付位置に若干の調整幅を持たせることが好ましい。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの形成位置が製造誤差等によりずれたとしても上面板Ｈ３７３３２の取付位置を調整することが可能となり、側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２に隙間ができることを抑制できる。

【１３９９】

次いで、第１４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２の変位について説明する。なお、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転する変位については、第１１９実施形態に上面板Ｈ９３３２と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。図４３９（ａ）に示すように、第１連通路Ｈ３００Ｃの上部に沿って上面板Ｈ３７３３２が配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃを上面板Ｈ３７３３２の下面が塞ぐ状態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側の内面に沿って板部材Ｈ３７３３２ｈが配設される。この状態から図４３９（ｂ）に示すように、上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に上方側に回転された状態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側と上面板Ｈ３７３３２との間に空間が形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通する）ことができる。一方、上面板Ｈ３７３３２の板部材Ｈ３７３３２ｈは、区画壁Ｈ３４３ｂの上端と板部材Ｈ３７３３２ｈの下端とが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置され、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に形成される空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とが非連通とされる。これにより、上面板Ｈ３７３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制できる。また、板部材Ｈ３７３３２ｈは、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側の側面と連なって位置する（一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に形成される空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とが板部材Ｈ３７３３２ｈにより非連通とされる）ので、第１連通路Ｈ３００Ｃに放音される音が空間Ｈ９３３２ｄ２側に回り込むことを抑制できる。これにより、第１１１実施形態における上面板Ｈ９３３２に比べて第１連通路Ｈ３００Ｃから外部空間に効率的に音を放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。なお、第１４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２の変位タイミングについては、第１１９実施形態と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

【１４００】

次いで、図４４０を参照して、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの上部に樹脂の板部材から形成される上面板Ｈ３７３３２が配設される場合について説明したが、第１４８実施形態では、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上部に発光手段を有する光照射ユニットＨ３８３３６が配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４０（ａ）は、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、図４４０（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの断面模式図であり、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図４４０（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが発光ユニットＨ３７３３６により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１６（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが光照射ユニットＨ３８３３６の変位により開放された状態が図示される。また、図４４０では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４０に示すように、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図

３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３８３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ３８３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３８３３０と、その装飾ユニットＨ３８３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３８３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ３８３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（光照射ユニットＨ３８３３６、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される光照射ユニットＨ３８３３６と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）と、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。光照射ユニットＨ３８３３６、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。

【１４０１】

光照射ユニットＨ３８３３６は、ＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３８３３６ａ１を有し光を発光可能に構成される基板部材Ｈ３８３３６ａと、その基板部材Ｈ３８３３６ａの発光側に配設される第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂと、基板部材Ｈ３８３３６ａを第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂとの間に挟む態様で配設される第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃとを主に備える。第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂは、基板部材Ｈ３８３３６ａに配設した基板部材Ｈ３８３３６ａのＬＥＤＨ３８３３６ａ１から出射される光を透過可能な樹脂材料から形成される。これにより、基板部材Ｈ３８３３６ａから出射される光を第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂ側から出射可能とされる。なお、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光の照射方向は、基板部材Ｈ３８３３６ａの配設面と直交する方向に設定されており、第１４８実施形態においては、光照射ユニットＨ３８３５６が第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を覆設する状態（図４４０（ａ）に示す状態）の場合に、下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて設定されており、光照射ユニットＨ３８３５６が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する状態（図４４０（ｂ）に示す状態）の場合に、下方側から若干前方側（矢印Ｆ方向側）に傾いた方向に向けて設定される。第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上方を覆う板部材であり、第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂ及び基板部材Ｈ３８３３６ａよりも上面視における外形が大きく形成される。また、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。なお、第１４８実施形態における第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃには、第１１１実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第３８施形態では、光照射ユニットＨ３８３３６を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。

【１４０２】
　また、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃには、下面から板部材Ｈ３７３３２ｈが突出され、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃと一体の樹脂材料で板部材Ｈ３７３３２ｈが形成される。なお、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃと板部材Ｈ３７３３２ｈとを別体の樹脂材料から形成しても良い。発光ユニットＨ３８３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側を覆う覆設部材Ｈ３８３４３とを主に備える。覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視において取付部材Ｈ３４１と略同一の形状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。また、覆設部材Ｈ３８３４３は、光を非透過であって光の反射率の高い白色の樹脂材料から形成されると共に、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜して形成される。これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射される光を反射して正面板Ｈ３３１側に照射可能とされる。さらに、覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の側面から上方に向かって立設される区画壁Ｈ３４３ｂと、光照射ユニットＨ３８３３６の閉鎖時においてＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に開口される上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄとを備え、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａを組み立てた際に（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６で塞いだ（覆設した）状態では）区画壁Ｈ３４３ｂの先端部が光照射ユニットＨ３８３３６の第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃに当接される。上方側開口部Ｈ３８３４３ｃは、主に第１連通路Ｈ３００Ｃを覆設した状態における光照射ユニットＨ３８３３６のＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に形成されており、これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射された光を覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射可能とされる。下方側開口部Ｈ３８３４３ｄは、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃと同様に第１連通路Ｈ３００Ｃを覆設した状態おける光照射ユニットＨ３８３３６のＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に形成されており、これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射された光を下面板Ｈ３３３に照射可能とされる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した状態において、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射される光を上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを通して下面板Ｈ３３３に照射することができる。なお、第１４８実施形態では、下面板Ｈ３３３が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した状態において、下面板Ｈ３３３の一部（上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄと対応する位置）から出射することができる。
【１４０３】
　なお、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃは、下方側開口部Ｈ３８３４３ｄに比べて、正面側に長い長孔に形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放（光照射ユニットＨ３８３３６を起立させて第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を開放）した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から出射される光を覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射できる。さらに、下方側開口部Ｈ３８３４３ｄは、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１と非対向となる位置に形成される。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合には、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃから覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射された光が覆設部材Ｈ３８３４３の下方側の内面により反射され正面板Ｈ３３１側に照射される。即ち、第１４８実施形態においては、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放状態を切り替える（音の放音状態を変える）だけでなく、光による演出面を変更（光を正面板Ｈ３３１に照射するか、下面板Ｈ３３３に照射するかを変更）することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を下面板Ｈ３３３に照射し、第１連通路

Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ２の光を正面板Ｈ３３１に照射する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、光の照射対象を反対にしたり、光の照射対象を変更しても良い。また、光を通過させる覆設部材Ｈ３８３４３の上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ又は下方側開口部Ｈ３８３４３ｄの開口位置を変更しても良い。例えば、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を正面板Ｈ３３１に照射（反射）可能な位置に上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成すると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ２の光を下面板Ｈ３３３に照射可能な位置に上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成しても良い。この場合には、通常の遊技状態（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により閉鎖した状態）では、正面板Ｈ３３１の装飾を遊技者に視認させることができ、遊技者が無駄に大当たりの期待をすることを抑制できる。また、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃから覆設部材Ｈ３８３４３の内側に出射される光を覆設部材Ｈ３８３４３の内面に照射せず下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを介して正面板Ｈ３３１の下面側から出射可能となる位置に下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成しても良い。また、第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図３０９参照）で検出し、その検出結果に基づき光照射ユニットＨ３８３３６を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（光照射ユニットＨ３８３３６を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図３０９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）が操作された場合に光照射ユニットＨ３８３３６が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【１４０４】

さらに、第１４８実施形態では、Ｎ１６（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図４４０（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１４８実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ

（図３１３参照））から放音させやすくできる。一方、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を変位させた際にその光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【１４０５】

また、正面視において光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ３８０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、第１４８実施形態における光照射ユニットＨ３８３３６は、光を出射可能に構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放するために上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上部に突出された場合に遊技者に視認されやすくなる。そのため、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性が変化されることを光照射ユニットＨ３８３３６の変化を視認させることによって遊技者に認識させることができる。なお、第１４８実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図３００参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０９参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。また、第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した空間の背面側から光照射ユニットＨ３８３３６の光を遊技者

側に照射することができるので、音による演出と光による演出とを遊技者に認識させることができ、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１４８実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図３００参照）の操作がされる場合に、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。

【１４０６】

次いで、図４４１を参照して、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆにより回転される場合について説明したが、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２が軸部Ｈ９３３２ｆの他に第２軸部Ｈ３９３３２ｎにより回転される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４１（ａ）は、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応し、図４４１（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの断面模式図であり、図４１３（ｂ）のＭＣＭＸＬＶＩＩｂ線における断面に対応する。なお、図４４１（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３９３３２により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１７（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３９３３２により開放された状態が図示される。また、図４４１では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４１に示すように、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３９３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ３９３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３９３３０と、その装飾ユニットＨ３９３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ３９３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３９３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され

る下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）と、上面板Ｈ３９３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。

【１４０７】

上面板Ｈ３９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。上面板Ｈ３９３３２は、板状に形成される第１部材Ｈ３９３３２ｋと、その第１部材Ｈ３９３３２ｋに回転可能に配設される板状の第２部材Ｈ３９３３２ｍと、を主に備え、上面板Ｈ３９３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を塞いだ状態において、第１部材Ｈ３９３３２ｋの正面側に第２部材Ｈ３９３３２ｍが配設され、それらの上面が略同一の高さ（平行）に配設される。また、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとは、第１部材Ｈ３９３３２ａと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの間に配設したねじりバネ（図示しない）により常に第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面と第２部材Ｈ３９３３２ｍの上面とが平行に位置する状態に付勢される。これにより、駆動ユニットＨ９３３７のソレノイドＨ９３３７ａから駆動力が第２部材Ｈ３９３３２ｍに伝達される際には、第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面と第２部材Ｈ３９３３２ｍの上面とを平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとを回転させることができる。また、第１部材Ｈ３９３３２ｋにソレノイドＨ９３３７ａによる駆動の方向（上方）と反対の方向（下方）に力が作用してねじりバネが弾性変形される場合には、第１部材Ｈ３９３３２ｋに対して第２部材Ｈ３９３３２ｍを回転させることができる。第１部材Ｈ３９３３２ｋは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。第２部材Ｈ３９３３２ｍは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ３９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ３９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、側面板Ｈ３９３３２ｄの一方に配設され駆動ユニットＨ９３３７の駆動力が伝達されるピン部Ｈ９３３２ｄ１と、第１部材Ｈ３９３３２ｋと連結される第２軸部Ｈ３９３３２ｎとを主に備える。なお、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの上面が平行に配置された状態においては、第１部材Ｈ３９３３２ｋの側面板Ｈ９３３２ｄと第２部材Ｈ３９３３２ｍの側面板Ｈ３９３３２ｄとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配設される。

【１４０８】

次いで、第１４８実施形態における上面板Ｈ３９３３２の変位について説明する。第１４８実施形態における上面板Ｈ３９３３２は、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用していない場合には、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により第２部材Ｈ３９３３２ｍが上方へ持ち上げられることにより第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとがそれらの上面を平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋの軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転される。一方、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用する場合（例えば、上面板Ｈ３９３３２の上面に遊技者の私物（財布や携帯電話や飲料物）が乗せられた場合）には、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により第２部材Ｈ３９３３２ｍが上方へ持ち上げられることにより、第２部材Ｈ３９３３２ｍの第２軸部Ｈ３９３３２ｎを中心に回転され、第１部材Ｈ３９３３２ｋの変位が規制される。詳しく説明すると、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力が作用し始めた状態では、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとがそれ

らの上面を平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋの軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転され、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの上面が背面側から正面側に向かって上昇傾斜した状態とされる。この傾斜により、上面板Ｈ３９３３２の上面に乗せられた遊技者の私物を背面側（第１部材Ｈ３９３３２ｋ側）にスライドさせることで、正面側の第２部材Ｈ３９３３２ｍに遊技者の私物が乗っていない状態を形成できる。第２部材Ｈ３９３３２ｍの上方側に外力が作用せず、第１部材Ｈ３９３３２ｋの上方側に外力が作用する状態とすることで、第２部材Ｈ３９３３２ｍを第１部材Ｈ３９３３２ｋに対して第２軸部Ｈ３９３３２ｎを中心に上方側に向かって回転させることができる。これにより、第１４８実施形態では、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用する場合であっても、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力により第１連通路Ｈ３００Ｃを開放可能とされる。即ち、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２を回転させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成されるので、上面板Ｈ３９３３２の上方側に水平となる面（第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面）を形成しやすくできる。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成することができる。従って、上面板Ｈ３９３３２の回転により上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方側に乗せた遊技者の私物が落下したり、上面板Ｈ３９３３２の回転が遊技者の私物により回転しなくなることを抑制できる。その結果、上面板Ｈ３９３３２を回転して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際の音の変化による演出を安定させることができる。また、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成した場合（即ち、第２部材Ｈ３９３３２ｍのみが変位された場合）には、第１部材Ｈ３９３３２ｋを上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外面側に維持することができるので、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの両者を変位させた場合に比べて、第１連通路Ｈ３００Ｃから放音される音が第１部材Ｈ３９３３２ｋの下方側に逃げることを抑制できる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃから放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。従って、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａに遊技者の視線を注目させやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に乗せられた遊技者の私物を退かことを遊技者に促すことができる（上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に私物が乗っていることを遊技者に認識させることができる）。さらに、第１４９実施形態では、図４４１（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図４４１（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を低下させることができる。

【１４０９】

この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１４９実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図

３１３参照））から放音させやすくできる。一方、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を変位させた際にその上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、正面視において上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ３９０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【１４１０】

また、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２を回転させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成され（第１部材Ｈ３９３３２ｋを上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外面に配置した状態を形成可能とされ）るので、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態とした場合に上側装飾ユニットＨ３９０１４ａと上面板Ｈ３９３３２との当接面積を変更することができる。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化態様を複数形成することができる（即ち、中間の剛性となる状態を形成できる）。よって、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。なお、第１４９実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図３０９参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ３９３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ３９３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図３０９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（

図３００参照）が操作された場合に上面板Ｈ３９３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第１４９実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図３００参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０９参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ３９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１４９実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図３００参照）の操作がされる場合に、上面板Ｈ３９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。なお、第１４９実施形態では、上面板Ｈ３９３３２が２箇所の回転軸（軸部Ｈ９３３２ｆと第２軸部Ｈ３９３３２ｎ）を備える場合について説明したが、１箇所の回転軸を前後にスライド変位させて、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成するように構成しても良い。また、上面板Ｈ３９３３２が３箇所以上の回転軸を備えて形成されても良い。

【１４１１】

次いで、図４４２を参照して第１５０実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、上面板Ｈ３７３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを介して第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）同士が連通される場合について説明したが、第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通が規制される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４２（ａ）から図４４２（ｃ）は、第１５０実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａの断面模式図であり、図４１３（ａ）のＭＣＭＸＬＶＩＩａ線における断面に対応する。なお、図４４２（ａ）から図４４２（ｃ）では、上面板Ｈ４０３３２の遷移状態が順に図示され、図４４２（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖した状態が図示され、図４４２（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃと第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）とを連通した状態が図示され、図４４２（ｃ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態が

図示される。なお、図４４２では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４２に示すように、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ４０３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ４０３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ４０３３０と、その装飾ユニットＨ４０３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ４０３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ４０３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）及び右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ４０３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図４１３参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図４１３参照）と、上面板Ｈ４０３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７と、上面板Ｈ４０３３２の下面側に連結され上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って変位可能な第２変位部材Ｈ４０３３７と、を主に備える。

【１４１２】

上面板Ｈ４０３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。上面板Ｈ４０３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆと、一端が上面板Ｈ４０３３２の下面に連結されると共に他端が第２変位部材Ｈ４０３３７の上面に連結されるリンク部材Ｈ４０３３２ｑとを主に備える。閉鎖部Ｈ４０３３２ｐは、上面板Ｈ４０３３２を第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側に配置した際に、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖する部材であり、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間と略同一の形状に形成される。上面板Ｈ４０３３２を第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側に配置した状態においては、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃの内部を塞ぐことで第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）同士の連通が解除される。リンク部材Ｈ４０３３２ｑは、第２変位部材Ｈ４０３３７に連結されるリンク部材であり、上面板Ｈ４０３３２に対して回転可能な状態で配置される。また、リンク部材Ｈ４０３３２ｑの第２変位部材Ｈ４０３３７との連結側は、第２変位部材Ｈ４０３３７に対して回転可能な状態とされると共に、第２変位部材Ｈ４０３３７に対してスライド変位可能に連結される。これにより、上面板Ｈ４０３３２が回転変位された際には、リンク部材Ｈ４０３３２ｑの一端および他端が上面板Ｈ４０３３２及び第２変位部材Ｈ４０３３７に対して回転され、上面板Ｈ４０３３２及び第２変位部材Ｈ４０３３７に対するリンク部材Ｈ４０３３２ｑの姿勢を変化させることができると共に、第２変位部材Ｈ４０３３７に対してリンク部材Ｈ４０３３２ｑの他端をスライド変位させることで、第２変位部材Ｈ４０３３７を上下方向にスライド変位させることができる。

【１４１３】
次いで、第１５０実施形態における上面板Ｈ４０３３２の変位について説明する。なお、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により上面板Ｈ４０３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転する変位については、第１１９実施形態の上面板Ｈ９３３２と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。図４４２（ｂ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る直前の位置まで上面板Ｈ４０３３２を変位させた場合には、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの下面が第１連通路Ｈ３００Ｃの下面から離間されると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ位置に配置される。これにより、上方側が閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖された空間の第１連通路Ｈ３００Ｃが形成され、第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）同士が第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通される。また、図４４２（ｃ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２を変位させた場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側が開放され第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とが連通される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃに放音される音を第１連通路Ｈ３００Ｃを介して外部空間に放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。即ち、第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２により、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な（第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖した）状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを形成した（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより塞いだ）状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態とを形成することができる。その結果、音による演出態様を複数形成することができ、音による演出効果を高めることができる。さらに、図４４２（ｃ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２が変位されるので、開放時には第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間にアクセスしやすくできる。その結果、第１連通路Ｈ３００Ｃのメンテナンス性（清掃性）を向上することができる。なお、第１５０実施形態では、図４４２（ｃ）に示すように閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２が変位された状態では、第２変位部材Ｈ４０３３７が上面板Ｈ４０３３２の変位に伴ってリンク部材Ｈ４０３３２ｑにより上方側に変位され、駆動前の上面板Ｈ４０３３２が配置された位置（図４４２（ａ）に示す位置）と重なる位置に第２変位部材Ｈ４０３３７が変位される。これにより、上面板Ｈ４０３３２を変位させたこと（第１連通路Ｈ３００Ｃを開放したこと）により、上側装飾ユニットＨ４００１４ａに隙間が形成されることを抑制できる。即ち、第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２を変位させることによる隙間を第２変位部材Ｈ４０３３７により埋めることができる。従って、上面板Ｈ４０３３２の変位後において形成される隙間から不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【１４１４】
なお、第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側の内面および背面側の内面は、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な（第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖した）状態における閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面および背面側の側面と平行に形成されていても良く、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態において、第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側の内面および背面側の内面が閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面および背面側の側面と当接する状態としても良い。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態において、第１連通路Ｈ３００Ｃの内面と閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面または背面側の側面との間を音が通過することを抑制できる。さらに、第１５０実施形態では、図４４２（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内面に当接した状態とされ、図４４２（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内面の一部に当接した状態とされ、図４４２（ｃ）に示すように、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃから離間した状態にすることができる。これにより、上面板Ｈ４０３３２を上方側に変位させた際に、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を上面板Ｈ４０３３２の変化

に伴って低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図３１０参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１５０実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａでは、上側装飾ユニットＨ４００１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ４０３３２の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【１４１５】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合には、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を高めることができることに加えて、第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音をなくすことができるので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音させやすくできる。第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音される音の音量を小さくできる。一方、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板Ｈ４０３３２は、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ４０３３２を変位させた際にその上面板Ｈ４０３３２の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ４０３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐは、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【１４１６】

また、正面視において上面板Ｈ４０３３２は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ４０３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ４０３３２が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板Ｈ４０３３２は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ４００１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当

接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。また、上記したように第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐと第１連通路Ｈ３００Ｃの内面との当接面積を上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って変化させることができるので、上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を変化させることができる。よって、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。なお、第１５０実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図３０９参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ４０３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ４０３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図３０９参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）が操作された場合に上面板Ｈ４０３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図３００参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【１４１７】

なお、第１４９実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図３００参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図３００参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０９参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ４０３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図３１６（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第１４９実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図３０５参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図３００参照）の操作がされる場合に、上面板Ｈ４０３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図３００参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。

【１４１８】
次いで、図４４３を参照して、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａについて説明する。上記第１４７実施形態では、空間Ｈ９３３２ｄ２への不正部材の挿入を板部材Ｈ３７３３２ｈにより規制する場合について説明したが、第１５１実施形態では、第１空間Ｈ３００Ａの第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分に設けた検出装置（検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２）により空間Ｈ９３３２ｄ２への不正部材の挿入を規制する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４３（ａ）は、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａの断面模式図であり、図３１５におけるＭＤＣＣＣＸＬＩＸａ線における断面に対応し、図４４３（ｂ）は、図４４３（ａ）の矢印ＭＣＭＬＸＸＶＩｂ方向視における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａの上面模式図である。なお、図４４３（ｂ）では、上面板Ｈ３７３３２が透明視された状態で図示される。また、図４４３では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４３に示すように、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図３０７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ４１３２０とを主に備える。化粧ユニットＨ４１３２０は、第１１１実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図３１１参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ４１３３０と、その装飾ユニットＨ４１３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図３１１参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットＨ４１３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３７３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６と、上面板Ｈ３７３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７（図４３９参照）と、と主に備える。

【１４１９】
また、第１５１実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａに形成される第１空間Ｈ３００Ａには、第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分の一方側に検出光出射装置Ｈ４１３６１が配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分の他方側に検出光検出装置Ｈ４１３６２が配設され、検出光出射装置Ｈ４１３６１から出射された光を第１連通路Ｈ３００Ｃを介して検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出可能に構成される。なお、第１５１実施形態では、上側装飾ユニットＨ４１０１４ａに形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に略直線状に延設され、その直線部分を通して検出光出射装置Ｈ４１３６１の光を検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出可能とされ、それら検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間の物の有無を検出可能とされる。このように、第１５１実施形態では、検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間を検出することで、上面板Ｈ３７３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を閉鎖する位置に配設される場合には、上面板Ｈ３７３３２の板部材Ｈ３７３３２ｈを第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に配置することで、上面板Ｈ３７３３２が規定の位置に配置されている（無理やり開口されていない）ことを検出することができる。一方、上面板Ｈ３７３３２が第１連

通路Ｈ３００Ｃを開放する場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃから板部材Ｈ３７３３２ｈが張り出すことで、検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２による上面板Ｈ３７３３２の検出が不要とされる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に挿入される不正な部材を検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出することが可能とされる。従って、第１５１実施形態では、第１連通とＨ３００Ｃを開放した場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して空間Ｈ９３３２ｄ２（図４３９参照）の内部空間に不正な部材が挿入されることを抑制できると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃの両端を介して第１空間Ｈ３００Ａに不正な部材が挿入されることを抑制できる。その結果、遊技者に不正行為がされることを抑制できる。なお、検出光出射装置Ｈ４１３６１の光を検出する検出光検出装置Ｈ４１３６２（各種スイッチＨ２０８（図３０９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

【１４２０】

次いで、図４４４を参照して第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０について説明する。上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０を介して基板部材Ｈ７７３から出射される光を遊技者側に出射する場合について説明した、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４０７７３により基板部材Ｈ７７３から出射される光を遮る場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４４（ａ）及び図４４４（ｃ）は、第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０の正面模式図であり、図４４４（ｂ）は、図４４４（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｂ線における揺動装置Ｈ４２７３０の断面模式図であり、図４４４（ｄ）は、図４４４（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩｄ線における揺動装置Ｈ４２７３０の断面模式図である。なお、図４４４（ａ）及び（ｂ）では、変位部材Ｈ４２７９０の変位前の状態が図示され、図４４４（ｃ）および（ｄ）では、変位部材Ｈ４２７９０の変位後の状態が図示される。なお、図４４４では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４４に示すように、第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ４２７９０と、を主に備える。なお、第１５２実施形態における変位部材Ｈ４２７９０も第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０と同様にベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設される（図１８３４１－２参照）が、図４４４では、理解を容易とするために変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して固定した状態で図示される。変位部材Ｈ４２７９０は、光を非透過の有色材料（白色）から形成されており、背面側に配設されるベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）から出射される光を遮ることが可能とされる。また、変位部材Ｈ４２７９０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法がベース手段Ｈ７７０よりも小さく形成されており、ベース手段Ｈ７７０の正面側に重なって配置される際（例えば、図４４４（ａ）及び（ｂ）に示す位置に配置される際）に、ベース手段Ｈ７７０の一部を隠すことが可能とされる。なお、変位部材Ｈ４２７９０は、全体が光を非透過の有色材料から形成されるものに限られるものではなく、一部が光を透過可能な透明材料から形成されるもので形成され、光を非透過な領域と、光を透過可能な領域とを備えるものであっても良い。例えば、正面視において光を非透過な領域の周囲に光を透過可能な領域を形成して、非透過な領域の周囲から出射される光の出射角度を変更しても良い。これによれば、非透過な領域の周囲の光の態様を変更できるので、非透過な領域の装飾面に遊技者の視線を注目させることができる。また、正面視において光を透過可能な領域の周囲に光を非透過な領域を形成して、非透過な領域の中央から出射される光の出射角度を変更しても良い。この場合には、非透過な領域の中央の光の態様を変更できるので、光を透過可能な領域から出射される光に遊技者の視線を注目させることができる。さらに、変位部材Ｈ４２７９０の左右方向における寸法をベース手段Ｈ７７０よりも大きく形

成したり、複数の変位部材Ｈ４２７９０を左右方向に並べて配置して、正面視におけるベース手段Ｈ７７０の全部を変位部材Ｈ４２７９０で隠すようにしても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０を変位させることで、基板部材Ｈ７７３から出射される光を視認可能な状態と、基板部材Ｈ７７３から出射される光を視認不可能な状態とを形成することができ、基板部材Ｈ７７３の光を視認不可な状態とすることで、基板部材Ｈ７７３の光を視認可能とする状態を形成した場合の遊技者の視線を基板部材Ｈ７７３の光に注目させやすくできる。

【１４２１】

基板部材Ｈ７７３に配設される発光手段Ｈ７７３ｂは、正面視において上下左右に整列した状態で配設され、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０の正面側に重なって配設される際に、同列の発光手段Ｈ７７３ｂが変位部材Ｈ４２７９０により隠された状態とされる。なお、発光手段Ｈ７７３ｂは、正面視において千鳥状に配設されるものや、正面視において一部に集まって配置されるものであっても良い。例えば、正面視において左右方向両外側の発光手段Ｈ７７３ｂの数を、左右方向中央部の発光手段Ｈ７７３ｂの数よりも多くして、左右両外側の発光量を多くしても良い。また、正面視における変位部材Ｈ４２７９０の形状を異形に形成して、同列の発光手段Ｈ７７３ｂの内の一部の発光手段Ｈ７７３ｂを隠しても良い。また、第１５２実施形態では、図４４４（ｃ）及びＳ４０（ｄ）に示すように、変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０の駆動力（慣性力）により上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を中心に回転された際に、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０と正面視において重ならない位置まで回転可能に設定される。即ち、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）の正面側に重なって配置される状態と、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０と重ならない位置に退避する状態とを形成することができる。これにより、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０の変位と基板部材Ｈ７７３の発光とを合わせて視認させる状態と、変位部材Ｈ４２７９０を基板部材Ｈ７７３の正面側から退避させ、基板部材Ｈ７７３の発光のみを視認させる状態とを形成することができる。よって、演出の形態を複数形成することができ、遊技の興趣を向上できる。なお、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０は、ベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を中心に正面視において左右方向に回転可能に軸支されるが、左右方向に延設される軸を中心に上下方向に回転されるものであっても良い。また、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出装置により検出して、基板部材Ｈ７７３の発光態様を変更しても良い。即ち、変位部材Ｈ４２７９０により隠れる領域に配置される発光手段Ｈ７７３ｂの光の照射をオフ、又は、照射量を少なくしても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に照射される光を少なくすることができるので、変位部材Ｈ４２７９０の背面側で光が反射して他の領域にその光が入ることを抑制できる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂの列ごとに発光色を分けた場合に反射光が混ざることを抑制して、光による演出効果を向上できる。さらに、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出装置により検出する場合には、変位部材Ｈ４２７９０を発光手段Ｈ７７３ｂにより注目させるために、正面視において変位部材Ｈ４２７９０と隣り合う位置（正面視において近い位置）の発光手段Ｈ７７３ｂの発光量を多くする一方、正面視において変位部材Ｈ４２７９０から離れる位置の発光手段の発光量をオフ、又は、少なくしても良い。これによれば、正面視において変位部材Ｈ４２７９０の周囲の発光量が多くなるので、変位部材Ｈ４２７９０に注目させやすくできる。なお、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出する検出装置（各スイッチＨ２０８（図３０９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（発光手段Ｈ７７３ｂの光の照射量を調整する）を実行可能とされる。また、第１５２実施形態では、揺動装置Ｈ４２７３０の正面側を覆設した状態で配設される傾倒装置Ｈ７１０（図３４６参照）に光を非透過の領域が形成され、その非透過の領域が正面視において基板部材Ｈ７７３の左右両外側に形成される。これにより、ベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）と正面視において重ならない領域に変位部材Ｈ４２７９０が変位された場合には、変位

部材Ｈ４２７９０を傾倒装置Ｈ７１０の非透過の領域により隠すことができる。即ち、基板部材Ｈ７７３の全域を視認させる場合には、揺動装置Ｈ４２７３０の正面側に配設した別部材により、変位部材Ｈ４２７９０を遊技者から視認されにくくすることができる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂの発光に注目させることができ、発光手段Ｈ７７３ｂによる演出効果を向上できる。

【１４２２】

さらに、第１１１実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して駆動手段Ｈ７８０に当接され、その当接により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された場合には、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０と共に所定位置（駆動手段Ｈ７８０が中間位置状態とされる位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができる。なお、第１５２実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０を光を透過可能な透明の樹脂材料から形成すると共にその変位部材Ｈ４２７９０に凹凸形成して、変位部材Ｈ４２７９０を介して視認される光を、他の領域（変位部材Ｈ４２７９０を介さず視認される領域）の光と異なる態様で遊技者に視認させるものであっても良い。また、変位部材Ｈ４２７９０は、光を非透過の白色ではなく、光を非透過の黒色の樹脂材料から形成され、正面側に装飾が施されるものであっても良い。即ち、発光手段の光を照射可能な位置の変位部材Ｈ４２７９０の側面（背面）が黒色に形成されるものであっても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に発光手段Ｈ７７３ｂの光が照射されたとしても、その光を変位部材Ｈ４２７９０により吸収しやすくできる。即ち、変位部材Ｈ４２７９０が光を吸収しやすい色で構成されていても良い。これによれば、変位部材Ｈ４２７９０の背面から反射される光が他の領域の光に干渉することを抑制できる。さらに、変位部材Ｈ４２７９０を、光の透過量を電気（印加電圧の変更）により変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部Ｈ１８１の操作が必要のない場合には、基板部材Ｈ７７３から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の発光量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。また、上記第１５２実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０は、第１１１実施形態における揺動装置Ｈ７３０と同様に、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで揺動装置Ｈ４２７３０を変位可能に構成される。また第１５２実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで、変位部材Ｈ４２７９０が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に近づく方向に変位するように構成される。これによれば、第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に変位部材Ｈ４２７９０を近づけることができるので、正面側に配設される変位部材Ｈ４２７９０で発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を遮りやすくできる。即ち、発光手段Ｈ７７３ｂの照射範囲を変位部材Ｈ４２７９０により狭くしやすくできる。第１５２実施形態では、基板部材Ｈの照射範囲を区画しやすくできる。

【１４２３】

次いで、図４４５及び図４４６を参照して第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０について説明する。上記第１５２実施形態では、光を非透過の変位部材Ｈ４２７９０により基板部材Ｈ７７３の光を遮る場合について説明したが、第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０では、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に配置した第２変位部材Ｈ４

３７９５により、基板部材Ｈ７７３の光が遮られる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図４４５を参照して、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の全体構成について説明する。図４４５（ａ）は、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の正面模式図であり、図４４５（ｂ）は、図４４５（ａ）のＭＣＭＬＸＸＶＩＩＩｂ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図である。なお、図４４５では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４５に示すように、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に配設されるベース手段Ｈ４３７７０と、そのベース手段Ｈ４３７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置され、ベース手段Ｈ４３７７０に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ４３７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ４２７９０と、ベース手段Ｈ７７０の内部空間（第１拡散部材Ｈ４３７７４と基板部材Ｈ７７３との対向間）を変位可能な状態で駆動手段Ｈ７８０の正面側に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５と、を主に備える。なお、第１５３実施形態における変位部材Ｈ４２７９０も第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０と同様にベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設されるが、図４４５及び図４４６では、理解を容易とするために変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して固定した状態で図示される。また、以下の説明では、変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に相対変位可能に配設される部分を「連結部分」と称して説明する。第２変位部材Ｈ４３７９５は、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に、変位部材Ｈ４２７９０の駆動手段Ｈ７８０との連結部分側（即ち、上側係合部Ｈ７９２ａ（図３６２参照）に配設される。即ち、変位部材Ｈ４２７９０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。よって、第２変位部材Ｈ４３７９５は、変位部材Ｈ４２７９０の変位に伴って変位可能とされる。なお、第１５２実施形態における第２変位部材Ｈ４２７９５は、上方側の一端側のみが変位部材Ｈ４２７９０に接続（配設）され、ベース手段Ｈ７７０内部空間（第１拡散部材Ｈ４３７７４及び基板部材Ｈ７７３の対向間）を変位可能とされる。ベース手段Ｈ４３７７０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に締結固定される上側ベース部材Ｈ７７１と、その上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側ベース部材Ｈ７７２と、上側ベース部材Ｈ７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ４３７７４と、を主に備える。第１拡散部材Ｈ４３７７４には、正面側の一面に左右方向に３分割され、それぞれ異なる色が付与されたフィルムが配設（貼付）される。なお、図４４６及び図４４７では、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付された各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）がそれぞれ異なる位置に貼付され、それぞれ所定の模様を付して図示される。各フィルムに装飾される色としては、例えば、各色に危険、注意、正常等の意味を持たせるために「赤、黄、青」の信号機等の配色や、各色を混ぜて他の色を形成するために「赤、黄、緑」の光の３原色の配色がされる。なお、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付される各フィルムは、第１拡散部材Ｈ４３７７４の背面側に配設（貼付）されても良く、また、３分割に限らず２分割や４分割以上に分割されるものであっても良い。さらに、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付される各フィルムは、正面側の一面に上下方向に分割されていても良い。

【１４２４】

また、第１拡散部材Ｈ４３７７４は、基板部材Ｈ７７３の正面と所定の隙間（第２変位部材Ｈ４３７９５を変位可能な隙間）を隔てた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に第２変位部材Ｈ４３７９５を挿通可能な開口部Ｈ４３７７４ｆが形成される。なお、開口部Ｈ４３７７４ｆは、第１拡散部材Ｈ４３７７４の上方側の縁部から下方側に沿って延設されており、これにより、上方側が連結される第２変位部材Ｈ４３７９５を開口部Ｈ４３７７４ｆを介して第１拡散部材Ｈ４３７７４の内側から張出変位可能とされる。また、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ４３７７０に対して回転されて

いない状態（即ち、図４４５に示す位置に配置される場合には）では、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に第２変位部材Ｈ４３７９５が重なって配設されると共に、変位部材Ｈ４２７９０に対して変位部材Ｈ４２７９０における左右方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の寸法が若干小さくされる。また、変位部材Ｈ４２９０がベース手段Ｈ４３７７０に対して回転されていない状態（即ち、図４４５に示す位置に配置される場合）には、中央フィルムＨ３７７４ｃの正面側に変位部材Ｈ４２７９０が配設されると共に、中央フィルムＨ４３７７４ｃの背面側に第２変位部材Ｈ４３７９５が配設される。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂから中央フィルムＨ４３７７４ｃの背面側に照射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５で遮ることができる。その結果、遊技者に第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を視認させやすくできる。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５により発光手段Ｈ７７３ｂの光を遮らず、変位部材Ｈ４２７９０により中央フィルムＨ４３７７４ｃを介して出射される光を遮る場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面に照射される光が変位部材Ｈ４２７９０の背面で反射することにより、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅを介して出射される光と混ざり、第１フィルムＨ４３７７４ｄ及び第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光が正しく遊技者に認識されない可能性がある。また、変位部材Ｈ４２７９０の変位を検出センサ等により検出して、変位部材Ｈ４２７９０の変位に合わせて変位部材Ｈ４２７９０の背面側に位置する発光手段Ｈ７７３ｂの発光を弱くする、又は、オフにすることも可能であるが、この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の変位を常に監視する必要があるため、制御が複雑になり変位部材Ｈ４２７９０の変位に合わせて発光手段Ｈ７７３ｂの光を弱めることが困難とされる。

【１４２５】

これに対し、第１５３実施形態では、異なる色を付した中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側で、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５により遮ることができるので、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介して光が出射されることを抑制して、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光が他の領域の光を混ざることを抑制できる。その結果、第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を正しく遊技者に視認させることができる。即ち、第１５３実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側で、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５により遮ることにより、発光手段Ｈ７７３ｂから同じ発光がされている（即ち、複数の発光手段Ｈ７７３ｂからの光の出射量が制御により変更されていない（全ての発光手段Ｈ７７３ｂが同様に発光している））場合でも、第１拡散部材Ｈ４３７７４（各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ））を介して視認される光の態様を変更できる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。また、第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５により光の出射を遮られた領域の中央フィルムＨ４３７７４ｃを変位部材Ｈ４２７９０により遊技者に視認させにくくできる（即ち、光が出射されていない領域の正面側に変位部材Ｈ４２７９０が配置される）ので、遊技者が中央フィルムＨ４３７７４ｃに注目することを抑制できる。その結果、遊技者に第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を視認させやすくできる。なお、第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４３７９５は、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光の透過量を変えるものであれば良い。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５が半透明の樹脂材料から形成され、第２変位部材Ｈ４３７９５に照射される基板部材Ｈ７７３の光の一部が第２変位部材Ｈ４３７９５を透過して第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）側に出射されるようにしても良い。この場合には、各フィルムの一部からの発光量を少なくすることができる。これにより、各フィルムを介して視認される光の色合いを複雑に変更できる。また、第２変位部材Ｈ４３７９５を、光の透過量を電気よ

り変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部Ｈ１８１の操作が必要のない場合には、基板部材Ｈ７７３から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）を介して視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の第１フィルムＨ４３３７４ｄを介して照射される光の透過量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。

【１４２６】

次いで、図４４６を参照して、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の変位について説明する。図４４６（ａ）及び図４４６（ｃ）は、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の正面模式図であり、図４４６（ｂ）は、図４４６（ａ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｂ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図であり、図４４６（ｄ）は、図４４６（ｃ）のＭＣＭＬＸＸＩＸｄ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図である。なお、図４４６では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４６（ａ）及び（ｂ）に示すように、第２変位部材Ｈ４３７９５は、駆動手段Ｈ７８０の駆動により変位部材Ｈ４２７９０が変位されることで、変位部材Ｈ４２７９０の変位方向に変位され、第２変位部材Ｈ４３７９５が第１フィルムＨ４３７７４ｄの背面側に配置される場合には、第１フィルムＨ４３７７４ｄ側の中央フィルムＨ４３７７４ｃの略半分と第２変位部材Ｈ４３７９５が重なる位置に配置される。これにより、第２フィルムＨ４３７７４ｅの中央フィルムＨ４３７７４ｃ側の略半分から中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光を正面側に出射できると共に、第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光を正面側に出射できる。なお、中央フィルムＨ４３７７４ｃの左右方向における幅は、第１フィルムＨ４３７７４ｄ及び第２フィルムＨ４３７７４ｅの略２倍に設定されており、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光と、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅのどちらか一方を介した光とを遊技者に視認させる際に、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光の領域と、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光の領域とを略同一にすることができる。一方、図４４６（ｃ）及び（ｄ）に示すように、第２変位部材Ｈ４３７９５が第１拡散部材Ｈ４３７７４の開口部Ｈ４３７７４ｆから第１拡散部材Ｈ４３７７４の外側へ張り出される場合には、第２変位部材Ｈ４３７９５が中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅと重ならない状態とされ、正面視において変位部材Ｈ４２７９０が第１拡散部材Ｈ４３７７４と重ならない位置に配置される。これにより、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを介して正面側に出射されるそれぞれの光を遊技者に視認させることができる。従って、第１５３実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５により、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅのうち２枚のフィルムを介して出射される光の形態や、全てのフィルムを介して出射される光の形態を形成することができる。これにより、例えば、２色または３色に発光される色を遊技者に視認されるまでに各フィルムの境界部分や各フィルムの全体で混ざり合わせることで、遊技者に複数の色を視認させることができる。その結果、基板部材Ｈ７７の光による演出効果を向上できる。

【１４２７】

なお、上記第１５３実施形態では、第１拡散部材Ｈ４３７７４の正面側に３個のフィルムが配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、４個以上のフィルムから構成しても良いし、２個のフィルムにより基板部材Ｈ７７３から出射さ

れる光の色を変更しても良い。例えば、２個のフィルムにより基板部材Ｈ７７３から出射される光の色を変更する場合には、フィルムを介した色の光を遊技者にそのまま視認させて良い。また、上記第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が変位部材Ｈ４３７９０の変位に連動される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４３７９５を変位するための駆動手段を別途配設しても良い。さらに、上記第１５３実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを隣り合う状態で配設したが、それらフィルムの間に発光色を区画するための区画部材（例えば黒色のシール等）を配設しても良い。この場合には、区画部材により中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅから出射される光を区画することができるので、それぞれのフィルムを介して視認される色を区画することができ、隣り合う色同士が混ざることを抑制できる。なお、本実施形態のように、区画部材を備えず、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを隣り合う状態で配設した場合には、それらの隣り合う領域を介して出射される光を混ぜることができる。これにより、複数の発光色を形成することができ、光による演出効果を向上できる。また、第１５３実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０は、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで、変位部材Ｈ４３７９０が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）から離れる方向に変位されるように構成される。これによれば、変位部材Ｈ４３７９０に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５を基板部材Ｈ７７３から離れる方向に変位させることができるので、第１拡散部材Ｈ７７４と基板部材Ｈ７７３との間を変位可能に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に近づける（基板部材Ｈ７７３から離す）ことができる。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に貼付される各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に近づけることができる。よって、第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間の距離を狭めることができ、その対向間に光が入射することを抑制しやすくできる。その結果、各フィルムへの光の照射領域を区画しやすくできる。

【１４２８】

次いで、図４４７を参照して、第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０について説明する。上記第１１１実施形態では、揺動装置Ｈ７３０のベース手段Ｈ７７０が下枠部材Ｈ７２０に固定される場合について説明したが、第１５４実施形態では、揺動装置Ｈ４４７４０の変位部材Ｈ４４７９０が下枠部材Ｈ７２０に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４７（ａ）は、第１５４実施形態における操作ユニットＨ４４１８０の断面模式図であり、図４４７（ｂ）は、図４４７（ａ）のＭＣＭＬＸＸＸｂ線における操作ユニットＨ４４１８０の断面模式図である。なお、図４４７（ａ）では、操作ユニットＨ４４１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図４４７では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４７に示すように、第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に配設される変位部材Ｈ４４７９０と、その変位部材Ｈ４４７９０の背面側に軸支されるベース手段Ｈ４４７７０と、そのベース手段Ｈ４４７７０の背面側に配設される駆動手段Ｈ７８０と、を主に備える。変位部材Ｈ４４７９０は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース手段Ｈ４４７７０から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材Ｈ４４７９０は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部Ｈ７９１と、その透過部Ｈ７９１の背面側の縁部３箇所から背面側に向かって突出する係合部Ｈ４４７９２と、を主に備える。係合部Ｈ４４７９２は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図３４６参照）に係合された後、螺子により背面板Ｈ７２２に締結される部分であり、背面側の先端が背面板Ｈ７２２を超える長さに設定されると共に、先端が背面板Ｈ７２２と係合可能な鉤形状に形成される。ベース手段Ｈ４４７７０は、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１を有する上側ベース部材Ｈ４４７７１と、下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を有する下側ベース部材

Ｈ４４７７２と、上側ベース部材Ｈ４４７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ４４７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４と、を主に備え、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１が変位部材Ｈ４４７９０の係合部Ｈ４４７９２に軸支されることで、変位部材Ｈ４４７９０に対して回転可能に構成される。なお、ベース手段Ｈ４４７７０の上側ベース部材Ｈ４４７７１及び下側ベース部材Ｈ４４７７２には、背面側に駆動手段Ｈ７８０が配設される。よって、駆動手段Ｈ７８０の駆動力により変位部材Ｈ４４７９０に対してベース手段Ｈ４４７７０が回転される。第１５４実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０によれば、光を透過する変位部材Ｈ４４７９０（透過部Ｈ７９１）に対して、光を出射する基板部材Ｈ７７３を有するベース手段Ｈ４４７７０が変位されるので、第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０のように変位部材Ｈ７９０を変位させる場合に比べて、基板部材Ｈ７７３から出射される光の照射角度を大きくしやすくできる。即ち、第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０を透過させることで基板部材Ｈ７７３から出射される光の出射方向を変更することができなかったのに対して、第１５４実施形態では、光源の出射方向を変更することができるので、光の出射角度を変更しやすくできる。その結果、基板部材Ｈ７７３の光の照射角度を広くして、基板部材Ｈ７７３の光による演出領域を大きくすることができる。なお、第１５４実施形態では、揺動装置Ｈ４４７４０を変位させる場合について説明したが、第１５４実施形態における変位部材Ｈ４４７９０を第１１１実施形態における変位部材Ｈ７９０に置き換えて（即ち、変位可能な変位部材Ｈ７９０として）、揺動装置Ｈ４４７４０と変位部材Ｈ７９０との両方を変位させても良い。なお、この場合、揺動装置Ｈ４４７４０と変位部材Ｈ７９０とのそれぞれを独立して変位可能とする構成とすることが好ましい。光を出射する基板部材Ｈ７７３に対して変位部材Ｈ７９０の位置を変位させて、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変更しやすくできるからである。

【１４２９】

次いで、図４４８を参照して、第１５５実施形態における操作ユニットＨ４５１８０について説明する。上記第１１１実施形態では、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３から出射される光をボタン部Ｈ１８１を介して出射する場合について説明したが、第１５５実施形態では、ボタン部Ｈ１８１に配設される第２基板部材Ｈ４５７１８の光をボタン部Ｈ１８１を介して出射する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４８（ａ）及び図４４８（ｂ）は、第１５５実施形態における操作ユニットＨ４５１８０の断面模式図である。なお、図４４８（ａ）及び図４４８（ｂ）では、操作ユニットＨ４５１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図４４８（ａ）は、傾倒装置Ｈ４５７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図４４８（ｂ）では、傾倒装置Ｈ４５７１０が起立位置に配置された状態が図示される。なお、図４４８では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４８に示すように、第１５５実施形態における操作ユニットＨ４５１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ４５７１０と、その傾倒装置Ｈ４５７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ４５７１０のリング部材Ｈ７１３（図３４６参照）を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５（図３４６参照）を介して傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０（図３４６参照）と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。傾倒装置Ｈ４５７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図３５５参照

）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３（図３４７参照）と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７（図３４７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４（図３４７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５（図３４７参照）と、ボタン部Ｈ１８１の背面側であって軸部材Ｈ７１６の正面側に配設される第２基板部材Ｈ４５７１８と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置Ｈ４５７１０は、リング部材Ｈ７１３（図３４７参照）を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置（図４４８（ａ）に示す位置）と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置（図４４８（ｂ）に示す位置）との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。第２基板部材Ｈ４５７１８は、光を出射可能な発光手段Ｈ４５７１８ａを備え、その発光手段Ｈ４５７１８ａから出射される光をボタン部Ｈ１８１の上面に出射可能に形成される。なお、第２基板部材Ｈ４５７１８は、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段Ｈ４５７１８ａの光を出射可能に形成される。また、ボタン部Ｈ１８１は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図４４８に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第１５５実施形態では、上面に対して鋭角となる方向（即ち、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向と異なる方向）からボタン部Ｈ１８１の装飾面（上面の凹凸）に光を照射することで、ボタン部Ｈ１８１の装飾を目立たせることができる。即ち、第１５５実施形態では、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して直交する方向に近い方向から（鈍角となる交差角度で）光を入射させる基板部材Ｈ７７３と、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第２基板部材Ｈ４５７１８とを備えることで、ボタン部Ｈ１８１の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。また、第１５５実施形態では、第２基板部材Ｈ４５７１８が傾倒装置Ｈ４５７１０に配設されるので、図４４８（ｂ）に示すように傾倒装置Ｈ４５７１０が傾倒位置に配設された場合には、ボタン部Ｈ１８１の変位に伴って第２基板部材Ｈ４５７１８を変位させることができる。従って、傾倒装置Ｈ４５７１０の配置によって、基板部材Ｈ７７３から出射される光をボタン部Ｈ１８１に入射しにくくできると共に、第２基板部材Ｈ４５７１８から出射される光のボタン部Ｈ１８１へ入射量は略一定にすることができる。その結果、ボタン部Ｈ１８１の発光態様を複数形成することができ、光による演出効果を向上できる。なお、第２基板部材Ｈ４５７１８は、傾倒装置Ｈ４５７１０でなく、例えば、下枠部材Ｈ７２０に配設され、傾倒位置または起立位置のどちらかにおける傾倒装置Ｈ４５７１０のボタン部Ｈ１８１に光を照射可能に構成されても良い。また、第１５５実施形態では、ボタン部Ｈ１８１が光を透過可能に構成される場合について説明したが、ボタン部Ｈ１８１に光を反射可能な反射部材を設けて、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合には、ボタン部Ｈ１８１の反射部材により傾倒装置Ｈ７１０を介して揺動装置Ｈ７３０を遊技者から視認不能としつつ、ボタン部Ｈ１８１に設けた反射部材により基板部材Ｈ７７３から出射される光を正面側透過部Ｈ７１１側から出射するように構成しても良い。なお、傾倒装置Ｈ７１０を起立位置に配置した場合には、正面側透過部Ｈ７１１を介して揺動装置Ｈ７３０を遊技者に視認可能とすることができる。

【１４３０】

次いで、図４４９を参照して第１５６実施形態における操作ユニットＨ４６１８０について説明する。上記第１５５実施形態では、傾倒装置Ｈ４５７１０に第２基板部材Ｈ４５７１８が配設される場合について説明したが、第１５６実施形態では、第２基板部材Ｈ４６７４２が上枠部材Ｈ４６７４０に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図４４９（ａ）及び図４４９（ｂ）は、第１５６実施形態における操作ユニットＨ４６１８０の断面模式図である。なお、図４４９（ａ）及び図４４９（ｂ）では、操作ユニットＨ４６１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図４４９（ａ

）は、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図４４９（ｂ）では、傾倒装置Ｈ４６７１０が起立位置に配置された状態が図示される。さらに、図４４９では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図４４９に示すように、第１５６実施形態における操作ユニットＨ４６１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ４６７１０と、その傾倒装置Ｈ４６７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ４６７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ４６７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５（図３４７参照）を介して傾倒装置Ｈ４６７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０（図３４７参照）と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。傾倒装置Ｈ４６７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図３５５参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３（図３４７参照）と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７（図３４７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４（図３４７参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５（図３４７参照）と、ボタン部Ｈ１８１の下面側にスライド変位可能に配設される変位部材Ｈ４６１８２と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置Ｈ４６７１０は、リング部材Ｈ７１３（図３４７参照）を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。変位部材Ｈ４６１８２は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、ボタン部Ｈ１８１の下面に沿う板状に形成され、ボタン部Ｈ１８１にスライド変位可能な状態で配設される。また、変位部材Ｈ４６１８２には、一端が下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２に軸支されるリンク部材Ｈ４６１８２ａの他端が連結される。このリンク部材Ｈ４６１８２ａにより傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位される駆動力に伴って、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１に対して引っ張られる。即ち、ボタン部Ｈ１８１に対し変位部材Ｈ４６１８２が追従して変位することをリンク部材Ｈ４６１８２ａにより規制して、ボタン部Ｈ１８１に対し変位部材Ｈ４６１８２を変位させることができる。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位される際に、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１に対して変位される。なお、第１５６実施形態では、図４４９（ｂ）に示すように、ボタン部Ｈ１８１に対して変位部材Ｈ４６１８２が変位した際に、ボタン部Ｈ１８１の背面側（軸部材Ｈ７１６側）に形成した開口から変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１の外側に張出変位される。また、変位部材Ｈ４６１８２は、ボタン部Ｈ１８１に対して張り出す側の端部からＬ字状に屈曲される屈曲部Ｈ４６１８２ｂと、レーザー加工等により変位部材の内部に凹凸加工される反射部Ｈ４６１８２ｃとを備える。屈曲部Ｈ４６１８２ｂは、ボタン部Ｈ１８１に対して変位部材Ｈ４６１８２が内側に入り込み過ぎることを抑制する部分であり、ボタン部Ｈ１８１の背面側（軸部材Ｈ７１６側）に形成される開口の開口幅よりも厚く設定される。また、屈曲部Ｈ４６１８２ｂの屈曲先端面は、凹凸の少ない平坦面に形成され、後述する第２基板部材Ｈ４６７４２からの光を内部に導光可能に形成される。

【１４３１】

上枠部材Ｈ４６７４０は、上面視において傾倒装置Ｈ４６７１０の側面側反射部Ｈ７１２の下端に屈曲形成される係合片Ｈ７１２ｂ（図３４６参照）が引っかかる（上下方向に

重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置Ｈ４６７１０が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。また、上枠部材Ｈ４６７４０には、発光手段Ｈ４６７４２ａを有する第２基板部材Ｈ４６７４２が内側に配設される。第２基板部材Ｈ４６７４２は、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される状態において、第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光がボタン部Ｈ１８１に向けた状態で配設される。なお、第２基板部材Ｈ４６７４２は、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段Ｈ４６７４２ａの光を出射可能に形成される。また、ボタン部Ｈ１８１は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図４４９に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第１５６実施形態では、上面に対して鋭角となる方向（即ち、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向と異なる方向）からボタン部Ｈ１８１の装飾面（上面の凹凸）に光を照射することで、ボタン部Ｈ１８１の装飾を目立たせることができる。即ち、第１５６実施形態では、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して直交する方向に近い方向から（鈍角となる交差角度で）光を入射させる基板部材Ｈ７７３と、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第２基板部材Ｈ４６７４２とを備えることで、ボタン部Ｈ１８１の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。さらに、第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した場合に、図４４９に示すように、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６１８２ｂが第２基板部材Ｈ４６７４２の正面側に配設される。これにより、第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光を変位部材Ｈ４６１８２の内部を透過させると共に、内部に形成した反射部により所定の模様を表示することができる。この場合、変位部材Ｈ４６１８２に表示される模様を、正面側透過部Ｈ７１１を介して遊技者に視認させることができる。従って、正面側透過部Ｈ７１１を介して揺動装置Ｈ７３０から出射される光を遊技者に視認させることができると共に、正面側透過部Ｈ７１１を介して変位部材Ｈ４６１８２に表示される模様を遊技者に視認させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。なお、所定の模様としては、傾倒装置Ｈ４６７１０を遊技者に操作させるために表示する文字（例えば「押せ」）や、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態を表す表示（例えば「チャンス」や、キャラクター等の表示である。さらに、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した場合には、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３から出射された光の一部を傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端側から入射させてボタン部Ｈ１８１の内部を透過させることができる。よって、ボタン部Ｈ１８１の上面に形成した装飾部（貝を模した凹凸）を発光させることができる。即ち、第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した状態において、基板部材Ｈ７７３の光と第２基板部材Ｈ４６７４２との光とで傾倒装置Ｈ４６７１０の異なる領域を発光させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。なお、第１５６実施形態では、変位部材Ｈ４６１８２の内部に形成される反射部Ｈ４６１８２ｃは、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置された状態において第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光に対して、反射しにくい（そのまま透過させやすい）形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される場合には、変位部材Ｈ４６１８２が発光しにくく（模様を形成しにくく）して、変位部材Ｈ４６１８２が所定の変位をした場合にのみ、変位部材Ｈ４６１８２で光の演出をすることができる。

【１４３２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ

又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１４３３】

上記第１１１実施形態では、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２がベース部材Ｈ３１１の左右両側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、右側装飾ユニットＨ１４ｃに一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を別途配設して、それら一対のスピーカー組立体Ｈ３１２が配設される空間同士を連通する連通路を右側装飾ユニットＨ１４ｃに形成しても良い。上記第１１１実施形態では、スピーカー組立体Ｈ３１２が配設される配設空間Ｈ３００Ｆが化粧ユニットＨ３２０に一対形成される場合について説明したが、配設空間Ｈ３００Ｆが３個以上形成され、それら配設空間が連通路によって連通されるものであっても良い。上記第１１１実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄが複数の部材を組み合わせて形成する（隙間を空けて配設する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、中空形状の棒部材を一対の配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ又は第２空間Ｈ３００Ｂ）に両端が配置されるように配設して、棒部材の内部空間を利用して音を伝達可能に構成しても良い。また、正面側が開放されるお椀型状に形成される覆設部材Ｈ３４３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の一部を切り欠いて、覆設部材Ｈ３４３の内部空間を音が伝達するように構成しても良い。この場合、一対の配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ又は第２空間Ｈ３００Ｂ）を連通する連通路（第１連通路Ｈ３００Ｃ又は第２連通路Ｈ３００Ｄ）が装飾ユニットＨ３３０の中央部に形成され、連通路の外側を化粧ユニットＨ３２０で取り囲むことができるので、連通路を通過する音が連通路の内壁を伝わり連通路の外側に放音されたとしても、その音が装飾ユニットＨ３３０の外側まで伝わることを抑制できる。その結果、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図３１０参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図３１２参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図３１３参照））以外から音が放音されることを抑制できる。

【１４３４】

上記第１１１実施形態および第１１７実施形態から第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、一方のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）された音を第１連通路Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄを通して、他方のスピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ、第２空間Ｈ３００Ｂ）に放音する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位部材が変位された際の駆動音や衝突音を第１連通路Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄを通して、他方のスピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ、第２空間Ｈ３００Ｂ）に伝達して駆動音や衝突音がパチンコ機Ｈ１０の外部に漏れ出にくくしても良い。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させることで開放される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される第２連通路Ｈ３００Ｄが下面板Ｈ３３３を変位させることで開放されるように構成しても良い。さらに、第１１９実施形態では、上面板Ｈ９３３２を回転させる場合について説明したが、上面板Ｈ９３３２をスライド変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放するように構成しても良く、また、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する位置に変位できるものであれば、例えば、上面板Ｈ９３３２を上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内側に向かって変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放しても良い。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６が操作ユニットＨ１８０の操作に連動して変位される場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作ではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により上面板

Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させても良い。この場合には、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により遊技者が上面板Ｈ９３３２の状態を常に変更することができる。その結果、遊技者の好みに合った放音態様に調整することが可能となり、遊技者の興趣を向上できる。また、上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６が操作ユニットＨ１８０の操作に連動して変位される場合について説明したが、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過に伴って、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させても良い。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させる）を実行可能とされる。

【１４３５】

上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下面板Ｈ３３３を変位して第２連通路Ｈ３００Ｄを開放するものであっても良い。第１４７実施形態および第１４８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に板部材Ｈ３７３３２ｈが空間Ｈ９３３２ｄ２の外部空間との連通を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、板部材Ｈ３７３３２ｈの先端が第１連通路Ｈ３００Ｃよりも上方に位置し、空間Ｈ９３３２ｄ２が外部空間と連通されるものであっても良い。また、この場合、第１４８実施形態のように光照射ユニットＨ３８３３６に配設したＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を、空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とを連通する開口を介して遊技者が視認できるように、ＬＥＤＨ３８３３３６ａ１の光の向きを調整しても良い。これにより、ＬＥＤＨ３８３３３６ａ１の光を遊技者に直接視認させることができ、光により第１連通路Ｈ３００Ｃの放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。さらに、光照射ユニットＨ３８３３６に配設したＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光が、外部空間と連通された第１連通路Ｈ３００Ｃを介して遊技者に視認されるようにＬＥＤＨ３８３３６ａの光の向きを調整しても良い。この場合も同様に、光により第１連通路Ｈ３００Ｃの放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態、第１４９実施形態、第１５０実施形態、及び、第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２が板部材から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１４８実施形態のように、光を照射可能な基板部材Ｈ３８３３６ａを有する光照射ユニットＨ３８３３６から形成されるものであっても良い。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５０実施形態では、パチンコ機Ｈ１０の演出に注目させる際に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合について説明したが、これに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の演出に注目させる際に第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路として、パチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくして、遊技者にパチンコ機Ｈ１０の音を集中して聞かせるように構成しても良い。第１５０実施形態では、上面板Ｈ４０３３２が変位され第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合に、上面板Ｈ４０３３２が正面側に向かって上昇傾斜した状態に配置される場合について説明したが、上面板Ｈ４０３３２が鉛直となる位置まで（約９０度）回転させるものであっても良い。なお、この場合には、第１４８実施形態のように光を照射可能な基板部材Ｈ３８３３６ａを有する光照射ユニットＨ３８３３６で構成されることが好ましい。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際に光照射ユニットＨ３８３３６から出射する光を上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を通さず遊技者に直接視認させることができ、光による演出態様を複数形成できるからである。

なお、上面板Ｈ４０３３２の回転角度については、第１５０実施形態に限られず、第１４７実施形態から第１５０実施形態における上面板Ｈ３７３３２、Ｈ３９３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６においても同様である。即ち、第１４７実施形態から第１５０実施形態における上面板Ｈ３７３３２、Ｈ３９３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を鉛直となる位置まで（約９０度）回転可能に構成しても良い。

【１４３６】

上記第１５０実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間の全体に上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが配置され、第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通が規制される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ３００Ｃの一部を遮るように第１連通路Ｈ３００Ｃの内側面と同形状の板部材から形成される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内側に配置して、第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通を規制するものであっても良い。この場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に配設される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの配設スペースを小さくできる（即ち、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの外形を小さくできる）ので、上面板Ｈ４０３３２に光を発光可能な基板部材Ｈ３８３３６ａが配設される場合に、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより光が遮られることを抑制できる。その結果、光による演出効果が低下することを抑制できる。また、上面板Ｈ４０３３２に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設するものではなく、上面板Ｈ４０３３２とは関係ない位置に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設するものであっても良い。例えば、遊技者やパチンコ店の作業者（店員）が操作可能な位置に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設して、遊技者やパチンコ店の作業者（店員）の操作により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが変位されるものであっても良い。例えば、パチンコ店の作業者（店員）のみが閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを操作可能として、パチンコ機Ｈ１０のスピーカーＨ３１２ａの破損時（故障時）にのみ閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に変位させて、スピーカーＨ３１２ａの破損時に一方側のスピーカーＨ３１２ａから他方側のスピーカーＨ３１２ａ側に音を伝達するように構成しても良い。また、例えば、パチンコ機Ｈ１０の演出により、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを変位させたり、第１連通路Ｈ３００Ｃの外側に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを変位させるようにしても良い。即ち、パチンコ機Ｈ１０の演出に連動して第１連通路Ｈ４０３３２ｂの連通状態を変更（制御）するものであっても良い。これによれば、パチンコ機Ｈ１０の演出に合わせて音の態様を変化させることができるので遊技の興趣を向上できる。また、上記第１５０実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間が埋まる形状に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが形成される場合について説明したが、第１連通路Ｈ３００Ｃの一部の領域を開放する（連通可能な空間が空いた）形状に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが形成されても良い。

【１４３７】

第１４７実施形態、第１４９実施形態、及び、第１５１実施形態では、上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２が板状に形成される場合について説明したが、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を閉鎖する上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２の下面側から装飾部を張り出し形成しても良い。この場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際に、装飾部を遊技者に視認させることができ、正面視における装飾の形成領域を増やすことができる。なお、装飾部は第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅よりも小さく形成されることが好ましく、これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２で閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に装飾部を収容することができる。その結果、装飾部を形成した分、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ，Ｈ３９０１４ａ，Ｈ４１０１４ａを上下方向に大きくする必要がなくなり、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ，Ｈ３９０１４ａ，Ｈ４１０１４ａを大型化させず、装飾領域を増やすことができる。上記第１５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４０３３７が上下方向に変位される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４０３３７は、前後方向にスライド変位されるものでも、回転変位されるものでもよい。例えば、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖する上面板Ｈ４０３３２に沿って第２変位部材Ｈ４０３３７を前後方向にスライド変位させる場合には、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部空間における第２変位部材Ｈ４０３３７の変位領域を最小にすることがで

きる。これにより、第２変位部材Ｈ４０３３７を配設するためのスペースを確保できる。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を例に説明したが、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６に加えて、或いは、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６）と同様の効果が得られる。上記第１１９実施形態、第１４７実施形態から第１５１実施形態では、スピーカーＨ３１２ａを例に説明したが、スピーカーＨ３１２ａに加えて、或いは、スピーカーＨ３１２ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、振動または動作が可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。振動または動作が可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（スピーカーＨ３１２ａ）と同様の効果が得られる。上記第１２０実施形態では、遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態時にファンＨ１０４８０の回転（送風）が行われる場合について説明したが、遊技者が風を発生させるか否か選択できるように構成しても良い。なお、この場合、上端開口部Ｈ４７３ａの開口をパチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者側に向けて開口させる（即ち、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの内カバー部材Ｈ４２０側に開口を形成する）ことが好ましく、これにより、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者にファンＨ１０４８０の風を当てることができる。よって、遊技者が店舗の室温を高いと感じる場合には、ファンＨ１０４８０を遊技者にオンさせてファンＨ１０４８０の風が当たるようにすることで、快適に遊技できるようになる。また、遊技者が風を発生させるか否か選択するものではなく、パチンコ機Ｈ１０の演出に合わせてファンＨ１０４８０を回転させるように構成してもよい。例えば、「大当たり」の期待が高い演出を行う場合に、ファンＨ１０４８０を回転させることでファンＨ１０４８０の風を感じる遊技者の「大当たり」への期待感を高めることができる。なお、上記第１２０実施形態では、ファンＨ１０４８０により風を送る場合について説明したが、風を送ることが可能であれば良く、例えば、スライド変位する機構により空気を押し出して風を送るものであっても良い。また、スピーカーＨ３１２ａから音を放音（出力）した際のスピーカーＨ３１２ａの振動により発生する風により、通路空間Ｈ４００Ａの空気を流動させて異物を開口部Ｈ４７３から排出するようにしても良い。

【１４３８】

上記第１２１実施形態では、立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２と係合部Ｈ１１４７７ｂとにより形成される通路空間Ｈ１１４００Ａ（図４１６（ａ）参照）が正面枠Ｈ１４の正面側まで開口される場合について説明したが、通路空間Ｈ１１４００Ａが、正面枠Ｈ１４の背面側まで開口されるものであっても良い。この場合には、立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から侵入する異物を正面枠Ｈ１４の背面側に案内することができる。即ち、異物を遊技者から視認されない位置に排出することができる。その結果、遊技者の興趣が低下擦ることを抑制できる。上記第１１１実施形態では、通路空間Ｈ４００Ａを異物が通過する案内面となる屈曲部Ｈ４５２が、光を透過可能な第１外レンズ部材Ｈ４５０から形成される場合について説明したが、第１外レンズ部材Ｈ４５０とは別部材から形成されていても良い。この場合には、異物により第１外レンズ部材Ｈ４５０が汚れることを抑制でき、第１外レンズ部材Ｈ４５０を介して照射される光の光量を安定させることができる。なお、第１１１実施形態では、ベース部材Ｈ５１０を下皿形成部材Ｈ５３０よりも下方側に設定したが、下皿形成部材Ｈ５３０をベース部材Ｈ５１０の下方側に位置する状態で配設し、ベース部材Ｈ５１０の下面側に突出する突出部を形成し、下皿形成部材Ｈ５３０の下端とベース部材の突出部の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させる構成としても良い。この場合には、正面枠Ｈ１４をベース部材Ｈ５１０に対して下方に配設できる分、遊技者が視認可能とされる面積を増加させることができる。その結果、遊技領域を増加させたり装飾面を増加させることができ、遊技者の興趣を向上させ

やすくできる。上記第１１１実施形態では、正面枠Ｈ１４の下面側を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を自立させる場合について説明したが、正面枠Ｈ１４の上面側を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を自立させても良い。この場合には、上側装飾ユニットＨ１４ａの化粧ユニットＨ３２０（上面板Ｈ３３２）の上面に突出部Ｈ５８３を形成すると共に、化粧ユニットＨ３２０をベースユニットＨ３１０の上端よりも下方側に配置することが好ましい。これによれば、正面枠Ｈ１４の上面側を床面に当接させた際に、ベースユニットＨ３１０の上端と化粧ユニットＨ３２０に形成した突出部Ｈ５８３の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させることができる。上記第１２４実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作に伴ってスライド板Ｈ１４５６２を変位させることで、第２スライド板Ｈ１４５６３（突出部Ｈ１４５６３ｂ）を張出状態とする場合について説明したが、第２スライド板Ｈ１４５６３を備えず、突出部Ｈ５８３を備える構成としても良い。この場合には、球抜きレバーＨ５２の操作に伴ってスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａを突出部Ｈ５８３の上方に（第１化粧板Ｈ５４１を挟んで突出部Ｈ５８３の反対側）に配置することで、突出部Ｈ５８３に力が作用する場合に突出部Ｈ５８３をスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａで支持（補強）することができる。下皿Ｈ５０から球を排出する際に球が突出部Ｈ５８３に当接した場合や、正面枠Ｈ１４を外枠Ｈ１１に対して開放する際に突出部Ｈ５８３を把持した場合や、正面枠Ｈ１４を床面に仮置きする場合に、突出部Ｈ５８３が変形することや破損することを抑制できる。

【１４３９】

上記第１１１実施形態、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂが下皿Ｈ５０から球を払い出す底面口Ｈ５５３ａよりも右側に偏る位置に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底面口Ｈ５５３ａの左右両側に一対形成されるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂが湾曲して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂは、一端から他端に向かって直線状に形成されるものや、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂは、円柱状に突出形成されるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、球抜き時に球が飛び散ることを抑制するために突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂを利用する場合について説明したが、球抜き時の球の当接面としての利用だけなく、演出部分として利用しても良い。例えば、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂに光を出射可能な発光手段を配設して、遊技者により球抜き操作等の所定の操作がされる際に突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂから光を照射するものであっても良い。これによれば、光により遊技者に所定の操作が正しくされていることを認識させることができる。また、光による演出で球が排出されている高揚感を遊技者に与えることができる。上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から非突出とされる場合について説明したが、突出部Ｈ１４６５３ｂを退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から突出されても良い。即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５から最大限張り出した第１の突出状態と、その第１の突出状態よりも上下皿ユニットＨ１４０１５の突出距離が少ない第２の突出状態との間で、突出部Ｈ１４５６３ｂを変位させるものであっても良い。この場合には、第１の突出状態または第２の突出状態における突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを、正面枠Ｈ１４を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）、排出口Ｈ５６１ａから排出される球が千両箱から飛び出ることを抑制する高さ、又は、千両箱を出し入れしやすい高さ等、適宜適した状態の突出高さに設定できる。上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作により変位するスライド板Ｈ１４５６２が突出部Ｈ１４５６３ｂを有する第２スライド板Ｈ１４５６３に当接することで突出部Ｈ１４５６３ｂが変位される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニットＨ１８０の操作）をセンサで検出して、第２スライ

ド板Ｈ１４５６３を別途配設する駆動手段により変位させて突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に第２スライド板Ｈ１４５６３を変位する際の抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。なお、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（突出部Ｈ１４５６３ｂを変位させる）を実行可能とされる。

【１４４０】

上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下方向に変位して上下皿ユニットＨ１４０１５の下面から突出される場合について説明したが、上下方向の変位に限定されるものではなく、回転されることで上下皿ユニットＨ１４０１５の下面から突出されるものであっても良い。なお、この場合、突出部Ｈ１４５６３ｂは、直線状に形成されることが好ましく、これによれば、非突出とされる場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の下面に沿って配設しやすくできる。上記第１２４実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂを有する第２スライド板Ｈ１４５６３が上下皿ユニットＨ１４０１５に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、右側装飾ユニットＨ１４ｃや上側装飾ユニットＨ１４ａに配設しても良い。右側装飾ユニットＨ１４ｃ又は上側装飾ユニットＨ１４ａに配設する場合には、球抜きレバーＨ５２に変わって正面枠Ｈ１４に配設する機能調整操作部Ｈ１９０の操作等により第２スライド板Ｈ１４５６３を変位させて突出部Ｈ１４５６３ｂを正面視右側から突出させることで、正面枠Ｈ１４を床に仮置きする場合に右側装飾ユニットＨ１４ｃの右側側面を設置面として利用することができる。上記第１１１実施形態では、リブＨ５８３ｂが湾曲壁Ｈ５８３ａの湾曲面の前後に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、リブＨ５８３ｂを各湾曲壁Ｈ５８３ａの連結部に形成しても良い。例えば、湾曲壁Ｈ５８３ａの凹側の側面の各湾曲壁Ｈ５８３ａの連結部にリブＨ５８３ｂを形成した場合には、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に対して滑ることをリブＨ５８３ｂで抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。また、リブＨ５８３ｂは、湾曲壁Ｈ５８３ａの正面側の片面のみに形成されていても良い。これによれば、外枠Ｈ１１（図３０２参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指がリブＨ５８３ｂにより湾曲壁Ｈ５８３ａに引っ掛かりにくくなることを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。上記第１１１実施形態、第１２７実施形態、及び、第１２８実施形態では、操作ユニットＨ１８０が連結部Ｈ５５５，Ｈ１８５５５又は凸状部Ｈ１７５１５に載置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、連結部Ｈ５５５，Ｈ１８５５５又は凸状部Ｈ１７５１５に機能調整操作部Ｈ１９０を載置しても良い。上記第１２６実施形態、第１４５実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が上下方向に変位して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａ，Ｈ３５０１４ａの下面から突出される場合について説明したが、上下方向にスライド変位されるものに限られるものではなく、回転されるものあっても良い。即ち、回転により上側装飾ユニットＨ１６０１４ａ，Ｈ３５０１４ａの下面から突出されるものであっても良い。

【１４４１】

上記第１２６実施形態、第１４５実施形態および第１４６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａが遊技者や作業者の所定の操作により突出される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニットＨ１８０の操作）をセンサで検出して、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａを別途配設する駆動手段により変位させて基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａの操作抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。なお、遊技者の操作を検出する

センサ（各スイッチＨ２０８（図３０９参照））は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号や基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理を実行可能とされる（例えば、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａを変位させる）。上記第１２５実施形態および第１４５実施形態では、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを遊技者または作業者（店員）が操作可能に形成される場合について説明したが、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを別途配設する駆動モータにより駆動させても良い。この場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を所定のタイミングで退避させることができる。なお、所定のタイミングとは、例えば、所定の時間経過のタイミングや、所定の遊技状態とされたタイミングや、所定の操作がされたタイミングである。例えば、第１２５実施形態において、所定の時間経過のタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成した場合には、球抜きレバーＨ５２が操作された後、所定の時間経過で突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させることができるので、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出された状態で放置される（非遊技状態とされる）ことを抑制できる。その結果、次に遊技する遊技者が遊技を開始する際に、球抜き孔が開放された状態となっていることを抑制でき、遊技球を貸し出し操作した際に下皿Ｈ５０に送球された遊技球がそのまま千両箱に払い出されて遊技者の手間（千両箱内の遊技球を拾い集めること）が増えることを抑制できる。なお、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを駆動する駆動モータ（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。また、第１２５実施形態において、所定の遊技状態とされたタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する場合には、例えば、大当たりが終了し、通常の遊技状態に戻った状態とされた際に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する。この場合には、大当たりが終了して遊技球が下皿Ｈ５０に払い出されなくなったタイミングで、突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させることができる。そのため、突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させる遊技者の操作を不要とできる。なお、この場合には、球抜きレバーＨ５２を別途駆動モータにより駆動して、大当たりの開始に伴って球抜きレバーＨ５２を変位させることで、大当たり時の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、パチンコ機Ｈ１０の演出に集中させることができる。なお、この場合の球抜きレバーＨ５２を駆動する駆動モータ（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。さらに、第１２５実施形態において、所定の操作がされた場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する場合には、例えば、状態復帰スイッチＨ１２０（図３０１参照）の操作がされた際に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する。この場合には、遊技中に突出部Ｈ１４５６３ｂが戻らなくなった場合に、状態復帰スイッチＨ１２０の操作により突出部Ｈ１４５６３ｂを退避位置に戻すことができる。

【１４４２】

また、第１４６実施形態において、所定の操作がされたタイミングで基板ユニットＨ１６３４４を退避させるように構成する場合には、例えば、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２に対して閉じた位置に配置された場合（図３０２参照）に退避するように構成する。この場合には、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２に配設された後、基板ユニットＨ１６３４４を退避位置へ変位させる操作を必要としないので、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２に組み付ける作業を簡易にできる。上記第１２４実施形態および第１２５実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作に連動して上下皿ユニットＨ１４０１５，Ｈ１５０１５の下面から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーＨ５４の操作に連動して上下皿ユニットＨ１４０１５，Ｈ１５０１５の下面から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させても良い。この場合には、遊技をやめる際に上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に球を払い出す球排出レバーＨ５４の操作に伴って突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、遊技をやめる場合に

突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させて、下皿Ｈ５０から千両箱に払い出される遊技球が飛び散ることを抑制できる。また、上記第１２６実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４を球抜きレバーＨ１６０５２の操作に連動して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出す場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーＨ５４の操作に連動して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４ａを張り出させても良い。この場合には、球排出レバーＨ５４が押圧されたままの状態で放置された場合に、次に遊技しようとする遊技者に球排出レバーＨ５４が押圧されたままの状態になっていることを認識させて、球排出レバーＨ５４を所定の位置に戻させることができる。これにより、次に遊技する遊技者が球を貸し出し操作した際に、その遊技球が上皿Ｈ１７に貯留されず上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に払い出されることを抑制できる。その結果、遊技者の手間（下皿Ｈ５０に払い出された遊技球を上皿Ｈ１７に戻すこと）が増えることを抑制できる。第１２４実施形態、第１２５実施形態、第１２６実施形態、第１４５実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を、球抜きレバーＨ５２，Ｈ１６０５２又はシリンダ錠Ｈ２０の操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過や、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させても良い。この場合には、遊技状態により突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させることができるので、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４の張り出しを演出の一部として利用できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号やに基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させる）を実行可能とされる。また、第１２４実施形態および第１２５実施形態では、遊技状態とされた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、遊技球が下皿Ｈ５０から払い出される場合に確実に突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出した状態にできる。その結果、千両箱に払い出された遊技球が飛び散ることを抑制できる。

【１４４３】

上記第１４６実施形態では、張出部材Ｈ３６１３０ａを送球停止レバーＨ１３２ａの操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過や、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って、張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させても良い。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図３０９参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させる）を実行可能とされる。上記第１２４実施形態から第１２６実施形態、第１４５実施形態、第１４６実施形態では、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａを例に説明したが、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａに加えて、或いは、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａ）と同様の効果が得られる。上記第１２４実施形態から第１２６実施形態、第１４５実施形態、第１４６実施形態では、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａについて説明したが、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａに加えて、或いは、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａに変えて

、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａ）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態では、下枠部材Ｈ７２０に固定される発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して、変位部材Ｈ７９０を相対変位させる場合について説明したが、下枠部材Ｈ７２０に変位部材Ｈ７９０を固定し、発光手段Ｈ７７３ｂを変位部材Ｈ７９０に対して相対変位させてもよい。この場合、発光手段Ｈ７７３ｂの光源の位置を変更することができるので、発光手段Ｈ７７３ｂの変位に伴って光源の移動を遊技者に注目（視認）させることができ、光源の移動に伴う光の態様の変化を遊技者に見せやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。なお、下枠部材Ｈ７２０に発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）と変位部材Ｈ７９０とのどちらも固定せず、下枠部材Ｈ７２０に対して発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）と変位部材Ｈ７９０とをそれぞれ独立して変位させても良い。

【１４４４】

上記第１１１実施形態、及び、第１５３実施形態から第１５６実施形態では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して回転変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ベース手段Ｈ７７０にレール部材を配設して、そのレール部材に沿って駆動手段Ｈ７８０を左右方向に直線変位させるようにしても良い。上記第１１１実施形態、及び、第１５３実施形態から第１５６実施形態では、駆動手段Ｈ７８０を変位させた際の慣性力で駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、例えば、駆動手段Ｈ７８０にソレノイドを別途配設して、そのソレノイドの駆動により駆動手段Ｈ７８０に配設される変位部材Ｈ７９０を変位させるようにしても良い。なお、この場合の駆動手段Ｈ７８０を駆動するソレノイド（その他装置Ｈ２２８（図３０９参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して前後方向に変位可能に配設される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して左右方向に変位可能に配設しても良い。この場合には、駆動手段Ｈ７８０が回転する慣性力により変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０の回転方向にスライド変位させることができる。従って、駆動手段Ｈ７８０の回転範囲を狭くしつつ、駆動手段Ｈ７８０の先端に配設される変位部材Ｈ７９０の変位量を大きくできる。その結果、駆動手段Ｈ７８０の配設スペースを小さくしつつ、変位部材Ｈ７９０の変位量を確保して変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を高めることができる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態、及び、第１５３実施形態では、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０に対して回転される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０に対してスライド変位されるように構成されても良い。また、この場合には、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向に対して直交する平面上を回転または直線変位されるように構成することが好ましい。変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０の変位により光の態様を変更しやすくできるからである。上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３と正面視において重なる範囲を変位可能に構成される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０（駆動手段Ｈ７８０）の変位領域を発光手段Ｈ７７３ｂと正面視において重ならない範囲を含む領域に設定しても良い。即ち、変位部材Ｈ７９０（駆動手段Ｈ７８０）の変位範囲を左右方向に大きくして、正面視において発光手段Ｈ７７３ｂと重ならない状態と、正面視において発光手段Ｈ７７３ｂと重なる状態とを形成可能に構成しても良い。この場合には、発光手段Ｈ７７３ｂの視認態様を増やすことができるので、変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を向上できる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態、及び、第１５３実施形態では変位部材

Ｈ７９０，Ｈ４２７９０が上側ベース部材Ｈ７７１及び下側ベース部材Ｈ７７２に連結され、基板部材Ｈ７７３が上側ベース部材Ｈ７７１及び下側ベース部材Ｈ７７２に配設される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０を下枠部材Ｈ７２０に連結し、基板部材Ｈ７７３を下枠部材Ｈ７２０に配設するものであっても良い（即ち、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０及び基板部材Ｈ７７３が配設される対象が下枠部材Ｈ７２０とされても良い）。

【１４４５】

上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、一個の揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０が複数個整列して配設されるものであっても良い。これによれば、複数色を同時に表示することができるので、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０の光による演出を複数形成できるので、光による演出効果を向上できる。また、この場合に、各揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０に配設される変位部材Ｈ４２７９０を、各揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０の基板部材Ｈ７７３（第１拡散部材Ｈ４３７７４）と異なる個数（例えば、１個）にしても良い。これによれば、１個の変位部材Ｈ４２７９０に対して、各基板部材Ｈ７７３から発光され第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）で色分けされた各発光色を１個の変位部材Ｈ４２７９０の周囲から遊技者に視認させることができる。そのため、変位部材Ｈ４２７９０の変位と、基板部材Ｈ７７３の光とによる演出効果を向上できる。なお、変位部材Ｈ４２７９０は、１個に限られるものではなく第１拡散部材Ｈ４３７７４の数に対して少ないものであれば良い（即ち、１個の変位部材Ｈ４２７９０に対して複数色の発光を視認させることが可能であれば良い）。また、２個以上の変位部材Ｈ４２７９０を配設した場合には、各変位部材Ｈ４２７９０を基板部材Ｈ７７３の正面側で隣り合わせ（合体させ）、１個の変位部材Ｈ４２７９０が基板部材Ｈ７７３の正面側に配置されているように遊技者に視認させても良い。この場合には、各変位部材Ｈ４２７９０の間に光を照射可能な位置の発光手段Ｈ７７３ｂの光の出射をオフにする、又は、各変位部材Ｈ４２７９０の間に照射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５で遮ることで、各変位部材Ｈ４２７９０の間から光が漏れ出ることを抑制できる。これにより、隣り合わせた（合体させた）状態の各変位部材Ｈ４２７９０を１個の変位部材Ｈ４２７９０として遊技者に視認させやすくできる。上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０の一部が光を透過可能な樹脂材料から形成されても良い。この場合には、光非透過の領域で背面側の第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４を視認させにくくできる一方、光を透過可能な領域で第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４を介して照射される光を遊技者に視認させることができる。上記第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、光を集光可能なレンズ部材や光を拡散可能な拡散部材を第２変位部材Ｈ４３７９５の両端部に配置して、変位部材Ｈ７９０の縁部（両端部）を介して視認される光の見え方を変更しても良い。これにより、変位部材Ｈ７９０の周囲から出射される光を目立たせることができる。上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、正面視において変位部材Ｈ４２７９０の左右幅が第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４の左右幅よりも小さく形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０の左右幅を第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４の左右幅よりも大きく形成しても良い。

【１４４６】

上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５が回転変位される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５をスライド変位させるものであっても良い。これによれば、第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４（基板部材Ｈ７７３）に対する変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５の姿勢を維持することができるので、変位部材Ｈ４２７９０

及び第２変位部材Ｈ４３７９５に遮られて反射する光が他の発光領域に入射することで不具合が起きることを抑制できる。なお、上記第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５が回転変位されるので、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５を変位させた際の左右方向における変位領域を小さくすることができる。これにより、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０を傾倒装置Ｈ７１０の内側に配設しやすくできる。上記第１５３実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５を変位させて、発光手段Ｈ７７３ｂの光が第１拡散部材Ｈ４３７７４に照射される領域を変更する場合について説明したが、第２変位部材を備えず第１拡散部材Ｈ４３７７４を基板部材Ｈ７７３に対して変位させることで、第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に照射される発光手段Ｈ７７３ｂの光の領域を変位するものであっても良い。即ち、第１拡散部材Ｈ４３７７４を基板部材Ｈ７７３に対して変位させることで、第１拡散部材Ｈ４３７７４の光が非透過とされる領域のフィルムを基板部材Ｈ７７３の正面側から退避させるものであっても良い。上記第１５６実施形態では、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１から張り出される場合（傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される場合）に、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６１８２ｂに第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光を入射可能に構成されるが、変位部材Ｈ４１６８２をボタン部Ｈ１８１の内部に収容した場合に、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６８１２ｂから第２基板部材Ｈ４６７４２の光を変位部材Ｈ４６１８２の内部に入射させるように第２基板部材Ｈ４６７４２の配置を変更しても良い。上記第１５２実施形態から第１５６実施形態では、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００が１箇所に配設される場合について説明したが、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００を複数個並べて配置して、複数の揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１３１実施形態、第１３２実施形態では、錘部材Ｈ７８７ｂ，Ｈ２２７８７ｂを回転させた際の慣性力や、当接手段Ｈ２１７８６を当接させた際の慣性力で駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、駆動モータＨ７８１の駆動軸に連結するクランクにより駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０を変位させても良い。この場合には、駆動モータＨ７８１の駆動に伴った変位を駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０にさせることができるので、慣性力により変位させる場合に比べて駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０の位置を制御しやすくできる。また、上記第１１１実施形態、第１３１実施形態、第１３２実施形態では、駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０がベース手段Ｈ７７０に対して回転変位される場合について説明したが、スライドレールにより駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０がベース手段Ｈ７７０に対してスライド可能に連結されるものであっても良い。

【１４４７】

上記第１５３実施形態では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１の操作により変位部材Ｈ４３７９０を変位させる場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作に連動するものではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により変位部材Ｈ４３７９０を変位させるようにしても良い。即ち、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により、第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に貼付される各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に近づけるように構成しても良い。この場合には、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間の距離を調整することができる。従って、第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間への光の入射量を遊技者が制御することができ、遊技者の好みに合わせた発光を遊技者に視認させることができる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、図示および説明を省略したが、操作ユニットＨ１８０，Ｈ４５１８０

，Ｈ４６１８０とガラスユニットＨ１６の間に導光板を配設しても良い。なお、導光板は、所定の方向からの光のみを所定の方向に反射可能な反射部を有し、光を透過可能に構成される。また、導光版は、変位可能に構成されても良い。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を例に説明したが、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０に加えて、或いは、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）と同様の効果が得られる（第１５２実施形態、第１５３実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０の一部が光を透過可能に構成された場合）。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、基板部材Ｈ７７３を例に説明したが、基板部材Ｈ７７３に加えて、或いは、基板部材Ｈ７７３に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（基板部材Ｈ７７３）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５を例に説明したが、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５に加えて、或いは、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光の光量を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光の光量を変更可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第１５３実施形態では、各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）を例に説明したが、各フィルムに加えて、或いは、各フィルムに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、出射される光の色を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。出射される光の色を変更可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

【１４４８】

上記第１５４実施形態から第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０を例に説明したが、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を透過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を透過可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第１５５実施形態および第１５６実施形態では、第２基板部材Ｈ４５７１８を例に説明したが、第２基板部材Ｈ４５７１８に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１５２実施形態から第１５６実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０を例に説明したが、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態、及び、第２５実施形～第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２４８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び第２凹部Ｈ２３８７１が凹設した溝状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、凹部Ｈ８２１ａ１を前後に貫通した開口で形成しても良い。なお、この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１の溝幅が遊技球の直径よりも小さい形状に形成され、前後に暴れる遊技球が凹部Ｈ８２１ａ１の開口縁に当接されるように構成される。また、上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２４８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１、第２凹部Ｈ２３８７１、凸部Ｈ２４８２１ａ２により、流路の内面に当接する遊技球が内面から受ける前後方向の反力を小さくする場合について説明したが、流路の内面に弾性部材を配設して流路の内面から受ける前後方向の反力を

小さくしても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４４実施形態では、回転体Ｈ１１２ａ２の他端側に配設される発射部Ｈ８３１が弾性変形可能な弾性材料から形成される場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、発射レールＨ１１２ａ１上の遊技球に当接した際の衝撃を吸収できるものであれば、例えば、金属製のコイルスプリングで構成され、遊技球と当接した際にスプリング部分で当接した際の衝撃を吸収するものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態、及び、第１３６実施形態では、案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置される場合について説明したが、案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも下方側に配置しても良い。この場合には、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部よりも上方側に当接させることができる。即ち、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に下方に向かう方向の反力を付与することができ、遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の転動面から上方に離れることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。

【１４４９】

上記第１１１実施形態では、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも球送球部Ｈ８８２ａ（図３７１参照）が若干下方に配置される場合について説明したが、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干上方に位置されてもよい。この場合には、正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる遊技球を球送球部Ｈ８８２ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部Ｈ８８２ａに当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部Ｈ８８２ａに当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、下方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合に遊技球が球送球部Ｈ８８２ａの下方側の端部に当接するので、遊技球が背面側開口Ｈ１７２の上方側に乗って背面側開口Ｈ１７２内に逆流することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１への球の送球を安定させることができる。上記第１１１実施形態および第１３６実施形態～第１４０実施形態では、案内手段Ｈ８２０，Ｈ２４８２０，Ｈ２５８２０，Ｈ２７８２０，Ｈ２９８２０，Ｈ３０８２０の背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａが、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図３７２（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、案内手段Ｈ８２０，Ｈ２７８２０，Ｈ２９８２０，Ｈ３０８２０の背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａが、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）と平行に形成され、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅く形成されても良い。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部が遊技球の発射方向に沿って正面側に傾斜しても良い。この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の傾斜により凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れた遊技球に対して発射方向と反対方向の抵抗を付与しやすくできる。そのため、遊技球の発射方向の速度を低下させやすく

できる。遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上（前後方向における転動面の中央部）に戻しやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球しやすくできる。上記第１１１実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部が背面側開口Ｈ１７２よりも下方側に配置され、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接させやすくする場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１の上方側（矢印Ｕ方向）の縁部を背面側開口Ｈ１７２よりも上方側に配置して、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が勢いのある状態で送球される場合でも遊技球を確実に凹部Ｈ８２１ａ１に当接させるようにしても良い。上記第１１１実施形態、第１３６実施形態から第１３９実施形態、及び、第３０実施径形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａに形成される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１をベース板Ｈ６０の端部（球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａとの境界部分）に形成しても良い。この場合には、内枠Ｈ１２に対する遊技盤Ｈ１３の配置が前後に位置ずれしたとしても、ベース板Ｈ６０に形成される凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１によりベース板Ｈ６０と球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａとの境界部分に前後方向の段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａから遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、ベース板Ｈ６０に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を直接凹設するものではなく、ベース板Ｈ６０に別途配設したベース部材に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を形成するものであっても良い。

【１４５０】

上記第１３３実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１との一部が前後方向に重なって形成される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１とが遊技球の発射方向において互い違いに形成されていても良い。この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１により前後方向に暴れる力を抑えることができない場合に、第２凹部Ｈ２３８７１により継続して前後方向に暴れる力を抑えることができる。その結果、前後に暴れた状態で案内手段Ｈ８２０から遊技盤Ｈ１３に遊技球が送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。なお、上記第１３４実施形態では、凸部Ｈ２４８２１ａ２が正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に凸設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に上下方向の力成分を付与できるものであれば、例えば、凸部Ｈ２４８１ａ２は、発射方向と直交する方向における断面が略三角形状に形成されていても良い。上記第１１１実施形態、第１３６実施形態から第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が遊技球の半径よりも小さい半径の湾曲形状に形成され、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の内側に遊技球が受け入れる場合に、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の下端部または上端部に遊技球を当接させるものであっても良い。また、上記第１１１実施形態、第１３６実施形態から第１４０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに凹設される場合について説明したが、遊技球の全部を受け入れ可能な大きさに凹設されても良い。上記第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態では、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１がＶ字状に形成される場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１の転動面に第

１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１又は凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を形成して、遊技球が転動面に形成された凹部または凸部によって所定の軌跡で送球されるように構成されても良い。上記第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態において、内枠Ｈ１２に対する遊技盤Ｈ１３の配置状態により、それぞれの球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２４１１２ａ，Ｈ２５１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａ，Ｈ３１１１２ａ，Ｈ３２１１２ａ，Ｈ３３１１２ａ，Ｈ３４１１２ａを取り換え可能に構成しても良い。これによれば、各パチンコ機Ｈ１０の遊技盤Ｈ１３の配設態様に合わせて球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２４１１２ａ，Ｈ２５１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａ，Ｈ３１１１２ａ，Ｈ３２１１２ａ，Ｈ３３１１２ａ，Ｈ３４１１２ａを配設するので、パチンコ機Ｈ１０毎による遊技球の発射のばらつきを抑えることができる。また、上記第１１１実施形態、第１３４実施形態から第１４４実施形態において、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１のベース部材Ｈ８１０に対する配置を調整可能に形成しても良い。例えば、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１の螺子による締結部を長孔に形成して、ベース部材Ｈ８１０に対する配設位置を調整可能に形成されるものであっても良い。これによれば、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球状態に応じて、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１の配置を変更して、遊技盤Ｈ１３への遊技球の発射強度を調整することができる。

【１４５１】

上記第１３５実施形態では、凹部Ｈ２５８２１ａ１の溝幅に対して凹部Ｈ２５８２１ａ１の凹設深さが十分に深く形成されており、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の２点が遊技球に当接可能に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端と凹設底面との２点が当接するように、凹部Ｈ２５８２１ａ１の溝幅および凹設深さを設定しても良い。上記第１１１実施形態、及び、第２４～第１４１実施形態では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の流路における球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２３１１２ａ，Ｈ２５１１２ａの背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａにのみ凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１は、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動した後の遊技盤Ｈ１３に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が形成されていても良い。なお、第１３４実施形態および第１４１実施形態から第１４４実施形態における凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２においても同様である。例えば、遊技盤Ｈ１３の遊技領域へ送球される遊技球を案内する内レールＨ６１及び外レールＨ６２の間の送球領域に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を凹設して、遊技領域に流入する手前で前後方向における遊技球の暴れを抑制するようにしても良い。即ち、所定の領域に送球される手前の位置に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を凹設して、所定の領域における遊技球の送球を安定させるようにしても良い。上記第１３９実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を境界にし

て発射方向側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成される場合について説明したが、発射方向側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成されても良い。上記第１４０実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が発射方向に対して下降傾斜して形成される場合について説明したが、上昇傾斜して形成されるものであっても良い。この場合には、凹部Ｈ３０８２１ａ１に受け入れた遊技球を発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部から上方に離間させる方向に送球することができるので、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の段差で遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。また、上記第１３９実施形態および第１４０実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方側に凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の連結部や送球経路の分岐点などに凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１を形成して、凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１に遊技球を受け入れることにより遊技球を所定の方向に流下しやすくしても良い。

【１４５２】

上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２がそれぞれ正面視略矩形状、正面視略三角形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視略円形や半円形状に形成されても良い。また、上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１とが発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に異なる位置（互い違い）に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１と正面視において重なる位置に配置されて良い。この場合、それら背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１との対向間が遊技球の直径よりも若干大きい形状に形成される。さらに、上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１とが送球経路の内側に向かって突設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１１１実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１のように凹設して形成されていても良い。上記第１３７実施形態および第１３８実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａの案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０が遊技盤Ｈ２７０１３，Ｈ２８０１３に配設され、その案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０により発射手段Ｈ８３０により発射された球を案内する場合について説明したが、案内手段Ｈ２７８２０は、発射手段Ｈ８３０から離れた位置に形成されても良い。例えば、球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａから発射され、転動部Ｈ８２２１ｂの端部から外レールＨ６２まで遊技球が発射される領域の一部に球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａに配設される案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０とは別の案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０を配設しても良い。この場合には、転動部Ｈ８２１ｂの端部から外レールＨ６２まで飛んで送球される遊技球の姿勢（送球方向）を案内手段Ｈ２７８２０により正すことができる。その結果、遊技球が外レールＨ６２まで飛ばず、転動部Ｈ８２１ｂと外レールＨ６２との間から落下して、ファール球受口部Ｈ１４６に回収されることを抑制できる。上記第１３７実施形態から上記第１４１実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ３１８２１ａ２が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に対して遊技球の送球方向にずれた位置に凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ３１８２１ａ２を形成しても良い。これによれば、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２

１ｂとの連結部に形成される段差により遊技球が暴れた場合に、遊技球が発射方向に送球されつつ最大の暴れ量となる位置で遊技球を凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れる又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させることができる。これにより、送球に影響のない（遊技領域までの安定して送球される）程度の暴れ量で送球される遊技球は、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れず、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させず送球させることができる一方、送球に影響がある（遊技領域までの送球が不安定となる）暴れ量の大きい状態で送球される遊技球は、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れ、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させて送球することで、遊技領域までの送球を安定させることができる。従って、遊技領域までの送球を安定して行える遊技球まで、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れられ、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接されて、遊技球により遊技領域の到達位置が変わることを抑制できる。

【１４５３】

上記第１４２実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とが遊技球の発射方向に沿って遊技球の直径分離れて形成されても良い。また、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２との発射方向において離れる距離が遊技球の発射方向に沿って短く又は長く設定されるものであっても良い。例えば、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２との発射方向において離れる距離が長く設定される場合には、発射当初における遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、転動部Ｈ８２１ｂを遊技球が送球される位置で遊技球が凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２に当接する回数を少なくして遊技球の送球速度が遅くなることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３（図３０５参照）への遊技球の送球を安定させることができる。上記第１４２実施形態から第１４４実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２が突出して形成される場合について説明したが、凹設されるものであっても良い。例えば、第１１１実施形態、第１３７実施形態から第１４２実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１であっても良い。また、第１３９実施形態および第１４０実施形態における凹部Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１のように遊技球の発射（送球）方向に対して非平行に形成されるものであっても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、それぞれ別形状に形成される凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を例に説明したが、それぞれ凹部または凸部を組み合わせて構成されるものであっても良い。例えば、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１と、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１とを組み合わせて凹部を構成しても良い。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を例に説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２に加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２

１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａを例に説明したが、背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａに加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が通過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が通過可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａ）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態、第１３３実施形態から第１４２実施形態では、発射手段Ｈ８３０を例に説明したが、発射手段Ｈ８３０に加えて、或いは、発射手段Ｈ８３０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球を送球可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球を送球可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（発射手段Ｈ８３０）と同様の効果が得られる。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の回転軸となる軸ＧＯが前後方向に向いた状態で配設される場合について説明したが、軸ＧＯを左右方向や上下方向に向けた状態で第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を配置しても良い。

【１４５４】

上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が正面視においてセンターフレームＨ８６の内側に配置される場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０をセンターフレームＨ８６を介して視認可能となる位置や、正面視においてセンターフレームＨ８６の外側に配置して、遊技領域の一部に第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が配置されるものであっても良い。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が回転する演出を遊技者に視認させる場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を円環形成ユニットＧ７００に当接可能に構成して、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を円環形成ユニットＧ７００に当接させて円環形成ユニットＧ７００を変位させる演出を遊技者に視認させるものであっても良い。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を他の部材に当接させて、他の部材を変位させるように構成しても良い。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０が軸ＧＯを中心に右方向に回転する際に、第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に左方向に回転する場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の軸ＧＯを中心とする回転方向は左右のどちらであっても良い。上記第１１１実施形態から第１１６実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０の変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６が光を非透過の装飾がされる場合について説明したが、変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６を光を透過可能な樹脂材料から形成して、入射する光を透過可能に構成して、背面側に配設される液晶等の表示を変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６を介して視認可能に構成しても良い。本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融

合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１４５５】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１４５６】

＜回転中に外形が変化する変位手段＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＡ１によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＡ１において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第１状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第２状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ２。

遊技機ＳＮＡ２によれば、遊技機ＳＮＡ１の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第１状態から外形が変化する第２状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。

遊技機ＳＮＡ２において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第１状態となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ３。

遊技機ＳＮＡ３によれば、遊技機ＳＮＡ２の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみ

にできることから、必要とされる力を低減することができる。
遊技機ＳＮＡ２又はＳＮＡ３おいて、前記第１状態から前記第２状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＡ４。
遊技機ＳＮＡ４によれば、遊技機ＳＮＡ２又はＳＮＡ３の奏する効果に加え、第２状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第１状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。
遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第１姿勢から傾倒することで第２姿勢となるよう構成され、前記第１姿勢よりも前記第２姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ５。
遊技機ＳＮＡ５によれば、遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ４のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。
即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよい傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。
更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要となる力を減少させることができる。
遊技機ＳＮＡ５において、前記第１姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第２姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＡ６。
遊技機ＳＮＡ６によれば、遊技機ＳＮＡ５の奏する効果に加え、第２姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。
更に、第２姿勢から第１姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要となる力を低減することができる。
遊技機ＳＮＡ５又はＳＮＡ６において、前記構成手段は、前記所定の回動軸を中心とする円の径方向に変位可能な第１構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第２構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＡ７。
遊技機ＳＮＡ７によれば、遊技機ＳＮＡ５又はＳＮＡ６の奏する効果に加え、第１姿勢と第２姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。
遊技機ＳＮＡ７において、前記変位手段の傾倒中において、前記第１構成手段の変位開始から遅れて、前記第２構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ８。
遊技機ＳＮＡ８によれば、遊技機ＳＮＡ７の奏する効果に加え、第１構成手段の変位と第２構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。
遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８において、前記第２構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＡ９。
遊技機ＳＮＡ９によれば、遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。
遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８において、前記第２構成手段は、前記構成手段に配設され

ることを特徴とする遊技機ＳＮＡ１０。
遊技機ＳＮＡ１０によれば、遊技機ＳＮＡ７又はＳＮＡ８の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。
【１４５７】
＜回転軸から離れた位置で駆動力伝達＞
所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第１軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢ１によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第１軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。
遊技機ＳＮＢ１において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ２。
遊技機ＳＮＢ２によれば、遊技機ＳＮＢ１の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。
遊技機ＳＮＢ１又はＳＮＢ２において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機ＳＮＢ３。
遊技機ＳＮＢ３によれば、遊技機ＳＮＢ１又はＳＮＢ２の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。
これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ３のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ４。
遊技機ＳＮＢ４によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ３のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。
遊技機ＳＮＢ４において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ５。
遊技機ＳＮＢ５によれば、遊技機ＳＮＢ４の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより

、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。
即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要となる駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。
遊技機ＳＮＢ４又はＳＮＢ５において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機ＳＮＢ６。
遊技機ＳＮＢ６によれば、遊技機ＳＮＢ４又はＳＮＢ５の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。
遊技機ＳＮＢ６において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機ＳＮＢ７。
遊技機ＳＮＢ７によれば、遊技機ＳＮＢ６の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ７のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ８。
遊技機ＳＮＢ８によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ８のいずれかにおいて、前記配置部は、第２の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第２の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢ９。
遊技機ＳＮＢ９によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ８のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第２の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。
遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ９のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢ１０。
遊技機ＳＮＢ１０によれば、遊技機ＳＮＢ１からＳＮＢ９のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。
【１４５８】
＜抵抗感を範囲ごとに変化させる＞
変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＣ１によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷

が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。

遊技機ＳＮＣ１において、前記変位手段は、第１範囲と、その第１範囲と異なる第２範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第１範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第２範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機ＳＮＣ２。

遊技機ＳＮＣ２によれば、遊技機ＳＮＣ１の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。

遊技機ＳＮＣ２において、前記第１範囲または前記第２範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機ＳＮＣ３。

遊技機ＳＮＣ３によれば、遊技機ＳＮＣ２の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。

遊技機ＳＮＣ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＣ４。

遊技機ＳＮＣ４によれば、遊技機ＳＮＣ３の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。

遊技機ＳＮＣ４において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第２範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第１範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機ＳＮＣ５。

遊技機ＳＮＣ５によれば、遊技機ＳＮＣ４の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。

遊技機ＳＮＣ５において、前記相対変位手段は、第１の態様で相対変位する第１相対変位手段と、第２の態様で相対変位する第２相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第１相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機ＳＮＣ６。

遊技機ＳＮＣ６によれば、遊技機ＳＮＣ５の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。

遊技機ＳＮＣ６において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第２相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機ＳＮＣ７。

遊技機ＳＮＣ７によれば、遊技機ＳＮＣ６の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＣ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＣ８。

遊技機ＳＮＣ８によれば、遊技機ＳＮＣ３の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＣ８において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機ＳＮＣ９。

遊技機ＳＮＣ９によれば、遊技機ＳＮＣ８の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機ＳＮＣ８又はＳＮＣ９において、前記第１範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＣ１０。

遊技機ＳＮＣ１０によれば、遊技機ＳＮＣ８又はＳＮＣ９の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機ＳＮＣ１０において、前記変位手段は一対で構成され、その一対の前記変位手段

から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機ＳＮＣ１１。
遊技機ＳＮＣ１１によれば、遊技機ＳＮＣ１０の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。
【１４５９】
＜基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射＞
板状部材から構成される第１手段と、その第１手段の所定面側に配設される第１発光手段と、その第１発光手段の光を受光可能な板状の第１受光手段と、を備え、前記第１受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第１手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１。
パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１９８６７５号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＤ１によれば、第１手段と第１受光手段との当接により第１受光手段の第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。
遊技機ＳＮＤ１において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ２。
遊技機ＳＮＤ２によれば、遊技機ＳＮＤ１の奏する効果に加え、第２受光手段についても第１手段との当接により第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段および第２受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。
遊技機ＳＮＤ２において、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第１手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤ３。
遊技機ＳＮＤ３によれば、遊技機ＳＮＤ２の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により３部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。
遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ３のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第１手段に嵌合可能な第１突設部と、前記第１受光手段に嵌合可能な第２突設部と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤ４。
遊技機ＳＮＤ４によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ３のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第１手段および第１受光手段を支持することで、第１手段の板面と平行な方向における第１手段と第１受光手段との位置ずれを防ぐことができる。
なお、第２受光手段が配設される場合において、第２突設部が第２受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第１手段の板面と平行な方向における第１受光手段と第２受光手段との位置ずれを防ぐことができる。
遊技機ＳＮＤ３又はＳＮＤ４において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第１手段は、前記第２突設部の外方に配置され、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第２突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤ５。

遊技機ＳＮＤ５によれば、遊技機ＳＮＤ３又はＳＮＤ４の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第１手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第１手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＤ５において、前記第１受光手段または前記第２受光手段は、第１手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ６。

遊技機ＳＮＤ６によれば、遊技機ＳＮＤ５の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第１受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分と、第２受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第１手段にかけられる力の方向を面直方向にしやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第１手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第１手段の割れを防止することができる。

遊技機ＳＮＤ３からＳＮＤ６のいずれかにおいて、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第１発光手段は、前記第２発光手段に対応する位置に配置され、前記第２発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ７。

遊技機ＳＮＤ７によれば、遊技機ＳＮＤ３からＳＮＤ６のいずれかの奏する効果に加え、第１発光手段から第１受光手段に光が照射される位置と、第２発光手段から第２受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第１受光手段および第２受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

遊技機ＳＮＤ７において、前記第１発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤ８。

遊技機ＳＮＤ８によれば、遊技機ＳＮＤ７の奏する効果に加え、第１発光手段の光により第１手段を広範囲で均一に光らせることができる。

遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ８のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第１受光手段は、前記第１手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ９。

遊技機ＳＮＤ９によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ８のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

遊技機ＳＮＤ９において、前記所定の発光手段は、前記第１発光手段に対する前記第１受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１０。

遊技機ＳＮＤ１０によれば、遊技機ＳＮＤ９の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第１発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１１。

遊技機ＳＮＤ１１によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１受光手段へ光を照射する第１発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第１受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１１のいずれかにおいて、前記第１受光手段の受光側端部は、前記第１発光手段の照射方向側の前記第１手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＤ１２。

遊技機ＳＮＤ１２によれば、遊技機ＳＮＤ１からＳＮＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段を遮蔽部材として利用することで、第１受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

【１４６０】
＜光を通す方向を制限する制限手段＞
前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第１方向の方向視と、その第１方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第２方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開２０１７－２３５４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れる遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＥ１によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第１方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第２方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。
遊技機ＳＮＥ１において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥ２。
遊技機ＳＮＥ２によれば、遊技機ＳＮＥ１の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。
遊技機ＳＮＥ２において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ３。
遊技機ＳＮＥ３によれば、遊技機ＳＮＥ２の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができ、第１方向の方向視と、第２方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。
遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ３のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第１の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第２の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機ＳＮＥ４。
遊技機ＳＮＥ４によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第２の流路に注目させ易い状態と、第１の流路および第２の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。
遊技機ＳＮＥ４において、前記第１の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥ５。
遊技機ＳＮＥ５によれば、遊技機ＳＮＥ４の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第１の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第１の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。
遊技機ＳＮＥ４又はＳＮＥ５において、前記第１の流路に流入した遊技球は、前記第１の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ６。
遊技機ＳＮＥ６によれば、遊技機ＳＮＥ４又はＳＮＥ５の奏する効果に加え、遊技領域

から排出される予定の第１の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第２の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ６のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ７。

遊技機ＳＮＥ７によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ６のいずれかの奏する効果に加え、第１方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＥ７において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ８。

遊技機ＳＮＥ８によれば、遊技機ＳＮＥ７の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ８のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ９。

遊技機ＳＮＥ９によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に変化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

遊技機ＳＮＥ９において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ１０。

遊技機ＳＮＥ１０によれば、遊技機ＳＮＥ９の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を変化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。

遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ１０のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥ１１。

遊技機ＳＮＥ１１によれば、遊技機ＳＮＥ１からＳＮＥ１０のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が目線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の目線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を変化させることができる。

【１４６１】

＜基板ボックスＷ１００～Ｗ３１００，Ｗ７００～Ｗ９１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－０。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＡ１－０によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機ＳＮＷＡ１－０において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－１。

遊技機ＳＮＷＡ１－１によれば、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１において、前記第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－２。

遊技機ＳＮＷＡ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１の奏する効果に加え、第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１又はＳＮＷＡ１－２において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－３。

遊技機ＳＮＷＡ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１又はＳＮＷＡ１－２の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－３のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－４。

遊技機ＳＮＷＡ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－３のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一対の刃の間に連結片を挟み込んで（一対の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－４のいずれかにおいて、前記連結部は、第１部

分と、その第１部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第２部分とを備え、前記第１部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第２部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ１－５。

遊技機ＳＮＷＡ１－５によれば、遊技機ＳＮＷＡ１－１からＳＮＷＡ１－４のいずれかの奏する効果に加え、第２部分は、第１の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第２部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第２部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第２部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第２部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第１部分と第２部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

【１４６２】

＜基板ボックスＷ４１００～Ｗ６１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＡ２－１によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機ＳＮＷＡ２－１において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－２。

遊技機ＳＮＷＡ２－２によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－１の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第１部材に係合部材が係合された状態であっても、配

設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ２－１又はＳＮＷＡ２－２において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－３。

遊技機ＳＮＷＡ２－３によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－１又はＳＮＷＡ２－２の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第１部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機ＳＮＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－４。

遊技機ＳＮＷＡ２－４によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

遊技機ＳＮＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＷＡ２－５。

遊技機ＳＮＷＡ２－５によれば、遊技機ＳＮＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第１部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第１部材から不正に取り外されることを抑制できる。

【１４６３】

＜基板ボックスＷａ１００～Ｗｃ１００，Ｗｉ１００を一例とする発明の概念について

>

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＢ１－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機ＳＮＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第１部材および前記第２部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－２。

遊技機ＳＮＷＢ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第１部材および第２部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第１部材および第２部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第１部材および第２部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機ＳＮＷＢ１－２において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－３。

遊技機ＳＮＷＢ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－２の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。

遊技機ＳＮＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結

する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－４。

遊技機ＳＮＷＢ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機ＳＮＷＢ１－４において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－５。

遊技機ＳＮＷＢ１－５によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－４の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機ＳＮＷＢ１－５において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ１－６。

遊技機ＳＮＷＢ１－６によれば、遊技機ＳＮＷＢ１－５の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

【１４６４】

＜基板ボックスＷｅ１００～Ｗｇ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＢ２－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配

設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機ＳＮＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－２。

遊技機ＳＮＷＢ２－２によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－３。

遊技機ＳＮＷＢ２－３によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＢ２－２又はＳＮＷＢ２－３において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－４。

遊技機ＳＮＷＢ２－４によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－２又はＳＮＷＢ２－３の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を

抑制できる。
遊技機ＳＮＷＢ２－４において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－５。
遊技機ＳＮＷＢ２－５によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－４の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。
遊技機ＳＮＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－６。
遊技機ＳＮＷＢ２－６によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくできる。
また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＢ２－６において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－７。
遊技機ＳＮＷＢ２－７によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第１部材または第２部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。
遊技機ＳＮＷＢ２－６又はＳＮＷＢ２－７において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ２－８。
遊技機ＳＮＷＢ２－８によれば、遊技機ＳＮＷＢ２－６又はＳＮＷＢ２－７の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。
【１４６５】
＜基板ボックスＷｄ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ３－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＢ３－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機ＳＮＷＢ３－１において、前記係合部は、前記第１部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ３－２。

遊技機ＳＮＷＢ３－２によれば、遊技機ＳＮＷＢ３－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第１部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

遊技機ＳＮＷＢ３－１又はＳＮＷＢ３－２において、前記係合部材は、前記第１部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＢ３－２。

遊技機ＳＮＷＢ３－３によれば、遊技機ＳＮＷＢ３－１又はＳＮＷＢ３－２の奏する効果に加え、係合部材は、第１部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

【１４６６】

＜基板ボックスＷｊ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第１部材または前記第２部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第１部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＣ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第１部材または第２部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第１部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ１－１において、前記第１部材または前記第２部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－２。

遊技機ＳＮＷＣ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＣ１－１の奏する効果に加え、第１部材または第２部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第１部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ１－２において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－３。

遊技機ＳＮＷＣ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＣ１－２の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。

遊技機ＳＮＷＣ１－３において、前記第１部材または前記第２部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ１－４。

遊技機ＳＮＷＣ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＣ１－３の奏する効果に加え、１部材または第２部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【１４６７】

＜基板ボックスＷｋ１００，Ｗｌ１００，Ｗｒ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＣ２－１によれば、第１部材または第２部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く

形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部および第２係合部と、を備え、前記第１係合部および前記第２係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第１係合部材が前記第１部材に係合された後に、前記第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、前記第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－２。

遊技機ＳＮＷＣ２－２によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＳＮＷＣ２－２によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部および第２係合部は、係合部材の変位に伴って、第１係合部材が第１部材に係合された後に、第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

即ち、第１部材との係合が解除される方向への第１係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第１係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第１部材と第２係合部との係合により規制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ２－２において、前記第１係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第２係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－３。

遊技機ＳＮＷＣ２－３によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－２の奏する効果に加え、第１係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第２係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第１の方向へ係合部材を変位させて、第１係合部を係合させた後、第２の方向へ係合部材を変位させて、第２係合部を係合させる２段階の操作を行う必要がなく、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

また、２段階の操作が必要となる構成では、第２の方向への操作を作業者が失念すると、第２係合部が係合されず、第１部材および第２位部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第２係合部を確実に係合させることができる。

遊技機ＳＮＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第２部材に係合される第２係合部と、を備え、前記第１係合部と前記第１部材との係合が解除される前記第１係合部の変位の方向と、前記第２係合部と前記第２部材との係合が解除される前記第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－４。

遊技機ＳＮＷＣ２－４によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材および第２部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材および第２部材と第１係合部および第２

係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＳＮＷＣ２－４によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部と第１部材との係合が解除される第１係合部の変位の方向と、第２係合部と第２部材との係合が解除される第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第１係合部または第２係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第１係合部または第２係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第１部分および第２部分の２箇所が前記第１部材に係合され、前記第１部分または前記第２部分の一方と前記第１部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第１部分または前記第２部分の他方と前記第１部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＣ２－５。

遊技機ＳＮＷＣ２－５によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部分および第２部分と第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部（第１部分および第２部分）との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＳＮＷＣ２－５によれば、遊技機ＳＮＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１部分または第２部分の一方と第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第１部分または第２部分の他方と第１部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第１部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【１４６８】

＜基板ボックスＷｏ１００～Ｗｑ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第１部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－１。

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＷＤ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第１部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第１

部材および第２部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。
遊技機ＳＮＷＤ１－１において、前記係合部は、前記第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第１面側が前記第１部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第１面と前記第１部材との間に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－２。
遊技機ＳＮＷＤ１－２によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第１面側が第１部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第１面と第１部材との間に配置されるので、第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第１部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＤ１－２において、前記取付部材は、第１部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－３。
遊技機ＳＮＷＤ１－３によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－２の奏する効果に加え、取付部材は、第１部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第１部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第１部材への係合部の係合（即ち、第１部材および第２部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第１部材と係合部との係合代を大きくできるので、第１部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。
遊技機ＳＮＷＤ１－２又はＳＮＷＤ１－３において、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第１面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第１部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－４。
遊技機ＳＮＷＤ１－４によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－２又はＳＮＷＤ１－３の奏する効果に加え、第１部材および第２部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第１面から突設される突部として形成され、突部は、第１部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。
また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。
遊技機ＳＮＷＤ１－４において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＷＤ１－５。
遊技機ＳＮＷＤ１－５によれば、遊技機ＳＮＷＤ１－４の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

【１４６９】
＜無駄球を減らすための構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パタ

ーンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＡ１によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。

なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第１図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。

遊技機ＳＮＹＡ１において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ２。

遊技機ＳＮＹＡ２によれば、遊技機ＳＮＹＡ１の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。

遊技機ＳＮＹＡ２において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ３。

遊技機ＳＮＹＡ３によれば、遊技機ＳＮＹＡ２の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。

遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ３のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ４。

遊技機ＳＮＹＡ４によれば、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。

遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の２倍以下に設定される第１動作部を備え、その第１動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ５。

遊技機ＳＮＹＡ５によれば、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を１球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。

遊技機ＳＮＹＡ５において、前記動作手段は、第１動作部よりも長い第２動作部を備え

、遊技球が前記第１動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第２動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ６。
遊技機ＳＮＹＡ６によれば、遊技機ＳＮＹＡ５の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第１動作部に到達するか、第２動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。
遊技機ＳＮＹＡ６において、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ７。
遊技機ＳＮＹＡ７によれば、遊技機ＳＮＹＡ６の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。
遊技機ＳＮＹＡ７において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第１動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第２動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ８。
遊技機ＳＮＹＡ８によれば、遊技機ＳＮＹＡ７の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる。
遊技機ＳＮＹＡ６からＳＮＹＡ８のいずれかにおいて、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ９。
遊技機ＳＮＹＡ９によれば、遊技機ＳＮＹＡ６からＳＮＹＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。
なお、第１動作部上に配置される遊技球と、第２動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。
遊技機ＳＮＹＡ９において、前記第１動作部に案内される遊技球は、前記第２動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ１０。
遊技機ＳＮＹＡ１０によれば、遊技機ＳＮＹＡ９の奏する効果に加え、第１動作部に案内される遊技球と、第２動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。
なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。
遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＡ１１。
遊技機ＳＮＹＡ１１によれば、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。
【１４７０】
＜８チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第１入球口に案内される第１経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第２入球口に案内される第２経路と、を備える遊技機において、前記第１経路を流下する遊技球を前記第２経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球

する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＢ１によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機ＳＮＹＢ１において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ２。

遊技機ＳＮＹＢ２によれば、遊技機ＳＮＹＢ１の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＢ１又はＳＮＹＢ２において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第１状態の場合に遊技球が第１入球口へ向けて送球され、第２状態の場合に遊技球が第２入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ３。

遊技機ＳＮＹＢ３によれば、遊技機ＳＮＹＢ１又はＳＮＹＢ２の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機ＳＮＹＢ３において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ４。

遊技機ＳＮＹＢ４によれば、遊技機ＳＮＹＢ３の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。

遊技機ＳＮＹＢ３又はＳＮＹＢ４において、前記構成手段の前記経路外に配設される第２検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第２検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ５。

遊技機ＳＮＹＢ５によれば、遊技機ＳＮＹＢ３又はＳＮＹＢ４の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ５のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第１状態と前記第２状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ６。

遊技機ＳＮＹＢ６によれば、遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ６のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ７。

遊技機ＳＮＹＢ７によれば、遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が１個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中である

という事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。
従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。
遊技機ＳＮＹＢ７において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第１制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第２制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ８。
遊技機ＳＮＹＢ８によれば、遊技機ＳＮＹＢ７の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＹＢ８において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ９。
遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ９のいずれかにおいて、遊技球が前記第１入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第２入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機ＳＮＹＢ１０。
遊技機ＳＮＹＢ１０によれば、遊技機ＳＮＹＢ３からＳＮＹＢ９のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に対する注目力を向上させることができる。
【１４７１】
＜動作手段に複数位置で流下する構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第１流下位置と、その第１流下位置とは異なる第２流下位置と、を備え、前記第１流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第２流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＹＣ１によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＹＣ１において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ２。
遊技機ＳＮＹＣ２によれば、遊技機ＳＮＹＣ１の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＹＣ１又はＳＮＹＣ２において、前記第１流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ３。
遊技機ＳＮＹＣ３によれば、遊技機ＳＮＹＣ１又はＳＮＹＣ２の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすことができる。
また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸ら

すことを狙う発射態様かで、変化させることができる。
遊技機ＳＮＹＣ３において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ４。
遊技機ＳＮＹＣ４によれば、遊技機ＳＮＹＣ３の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ４のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第２流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ５。
遊技機ＳＮＹＣ５によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。
遊技機ＳＮＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ６。
遊技機ＳＮＹＣ６によれば、遊技機ＳＮＹＣ５の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。
遊技機ＳＮＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ７。
遊技機ＳＮＹＣ７によれば、遊技機ＳＮＹＣ５の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。
遊技機ＳＮＹＣ５からＳＮＹＣ７のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ８。
遊技機ＳＮＹＣ８によれば、遊技機ＳＮＹＣ５からＳＮＹＣ７のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ９。
遊技機ＳＮＹＣ９によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ１０。
遊技機ＳＮＹＣ１０によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第１流下位置を流下したか、遊技球が第２流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。
遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１０のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益を付与可能に構成される第１入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益よりも大きな第２の利益を付与可能に構成される第２入球口と、を備え、前記第１流下位置は、前記第１入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第１流下位置を流下する遊技球を前記第２入球口側に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＣ１１。
遊技機ＳＮＹＣ１１によれば、遊技機ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第１入球口に入球した遊技球により利益が付与される前

に、その遊技球を第２入球口側に引き抜くことができる。
　これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第１入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。
　そのため、第１入球口への入球頻度を落とすために、第１入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。
【１４７２】
　＜分岐手段で分岐する第１流路と第２流路との有利不利を変化可能＞
　遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第１流路および第２流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第１流路を流下する場合に遊技者が得られる第１の利益と、遊技球が前記第２流路を流下する場合に遊技者が得られる第２の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ１。
　パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＳＮＹＤ１によれば、変化手段によって、第１の利益と第２の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第１流路または第２流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくることができるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技境域を演出領域として有効利用することができる。
　なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。
　遊技機ＳＮＹＤ１において、前記第１の利益または前記第２の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ２。
　遊技機ＳＮＹＤ２によれば、遊技機ＳＮＹＤ１の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。
　遊技機ＳＮＹＤ１又はＳＮＹＤ２において、前記第１流路および前記第２流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ３。
　遊技機ＳＮＹＤ３によれば、遊技機ＳＮＹＤ１又はＳＮＹＤ２の奏する効果に加え、第１流路および第２流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第１流路および第２流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流することを回避し易くすることができる。
　遊技機ＳＮＹＤ３において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ４。

遊技機ＳＮＹＤ４によれば、遊技機ＳＮＹＤ３の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ４のいずれかにおいて、前記第１流路および前記第２流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第１流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第２流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＤ５。

遊技機ＳＮＹＤ５によれば、遊技機ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第１流路を遊技球が流下する場合と、第２流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

【１４７３】

＜３状態で切替＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第１入球口に入球し易い第１状態と、遊技球が第２入球口に入球し易い第２状態と、遊技球が第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１始動口および第２始動口（第１の第２始動口）に入球し易い状態と、第２始動口（第２の第２始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第１始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＥ１によれば、動作手段の動作態様に対応して、第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、第２入球口に入球し易い第２状態だけでなく、第１入球口に入球し易い第１状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＥ１において、前記第３状態では、流下した遊技球が第１入球口に入球する場合と、第２入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機ＳＮＹＥ２。

遊技機ＳＮＹＥ２によれば、遊技機ＳＮＹＥ１の奏する効果に加え、第３状態における第１入球口への入球個数と第２入球口への入球個数とを均一化することができる。

遊技機ＳＮＹＥ１又はＳＮＹＥ２において、流下した遊技球が、前記第１入球口または前記第２入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＥ３。

遊技機ＳＮＹＥ３によれば、遊技機ＳＮＹＥ１又はＳＮＹＥ２の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第１入球口に入球する可能性も、第２入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目力を向上することができる。

【１４７４】

＜サポートで特１特２の両方が貯まる＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御

される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第１入球口側へ向かう第１経路と、前記第２入球口側へ向かう第２経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＦ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第２始動口（第２の第２始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第１始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＦ１によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第１経路と第２経路とが形成されることで、第１入球口へ遊技球を案内することも第２入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

遊技機ＳＮＹＦ１において、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第２入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第１入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第２入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＦ２。

遊技機ＳＮＹＦ２によれば、遊技機ＳＮＹＦ１の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れきれば第２入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第１入球口に入球する事態に比較して、第２入球口に遊技球が入球する事態を発生し易くすることができる。

遊技機ＳＮＹＦ１又はＳＮＹＦ２において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＦ３。

遊技機ＳＮＹＦ３によれば、遊技機ＳＮＹＦ１又はＳＮＹＦ２の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。

【１４７５】

＜振分け左右で構成違い＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、その第１検出手段とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＹＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４９７０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＹＧ１によれば、動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

遊技機ＳＮＹＧ１において、前記第１検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＧ２。
遊技機ＳＮＹＧ２によれば、遊技機ＳＮＹＧ１の奏する効果に加え、第１検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。
遊技機ＳＮＹＧ１又はＳＮＹＧ２において、前記動作手段は、前記第２検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＹＧ３。
遊技機ＳＮＹＧ３によれば、遊技機ＳＮＹＧ１又はＳＮＹＧ２の奏する効果に加え、第２検出手段側の注目力が第１検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

【１４７６】

＜遊技球を案内する手段が長い＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第１検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第１検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第２検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第１検出手段に案内し易い第１状態と、遊技球を前記第２検出手段に案内し易い第２状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１。
パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第２始動入賞口２７）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第２可変入賞装置３１）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１６９６３０号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口２８ａ）に可動部材（開閉部材２８ｂ）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。
所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なる状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢＡ１によれば、案内手段が第１状態で維持されることで、第１検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第２検出手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第２検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。
なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。
遊技機ＳＮＢＡ１において、前記下流側部は、前記第１状態において前記第２検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第２状態において前記第１検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ２。
遊技機ＳＮＢＡ２によれば、遊技機ＳＮＢＡ１の奏する効果に加え、下流側部により、

案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。
遊技機ＳＮＢＡ１又はＳＮＢＡ２において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ３。
遊技機ＳＮＢＡ３によれば、遊技機ＳＮＢＡ１又はＳＮＢＡ２の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第１検出手段に案内されるのか、第２検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。
なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。
遊技機ＳＮＢＡ３において、前記中間部は、前記第１状態でも前記第２状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第１検出手段または前記第２検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ４。
遊技機ＳＮＢＡ４によれば、遊技機ＳＮＢＡ３の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第１状態と第２状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。
遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ４のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第１状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第２状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ５。
遊技機ＳＮＢＡ５によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ４のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。
また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。
遊技機ＳＮＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ６。
遊技機ＳＮＢＡ６によれば、遊技機ＳＮＢＡ５の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切替が実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。
遊技機ＳＮＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ７。
遊技機ＳＮＢＡ７によれば、遊技機ＳＮＢＡ５の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。
遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ７のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ８。
遊技機ＳＮＢＡ８によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ７のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。
遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ８のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ９。
遊技機ＳＮＢＡ９によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ９のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１０。

遊技機ＳＮＢＡ１０によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ９のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１１。

遊技機ＳＮＢＡ１１によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１１のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第１期間よりも、その第１期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第２期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１２。

遊技機ＳＮＢＡ１２によれば、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＡ１２において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＡ１３。

遊技機ＳＮＢＡ１３によれば、遊技機ＳＮＢＡ１２の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。

【１４７７】

＜流下経路を引き延ばす＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第１可動部と、その第１可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第２可動部と、前記第１可動部および前記第２可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢ１。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さに限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＢ１によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。

遊技機ＳＮＢＢ１において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢ２。

遊技機ＳＮＢＢ２によれば、遊技機ＳＮＢＢ１の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＢ１又はＳＮＢＢ２において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部

において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢ３。

遊技機ＳＮＢＢ３によれば、遊技機ＳＮＢＢ１又はＳＮＢＢ２の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

【１４７８】

＜下流側において遊技球を密集させる＞

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ１。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第１検出手段または前記第２検出手段への遊技球の案内が可能となる２種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－２０２３３８号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第１検出手段にも第２検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第１検出手段に案内する第１状態と、遊技球を第２検出手段に案内する第２状態と、合計で３つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興趣を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＢＺ１によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ２。

遊技機ＳＮＢＢＺ２によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１又はＳＮＢＢＺ２において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ３。

遊技機ＳＮＢＢＺ３によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１又はＳＮＢＢＺ２の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ３において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ４。

遊技機ＳＮＢＢＺ４によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ３の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ４において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ５。

遊技機ＳＮＢＢＺ５によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ４の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、ＬＥＤ等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

遊技機ＳＮＢＢＺ４又はＳＮＢＢＺ５において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第１位置と、その第１位置よりも下流側の第２位置と、に配置され、前記第１位置と前記第２位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ６。

遊技機ＳＮＢＢＺ６によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ４又はＳＮＢＢＺ５の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に２回、間隔をあけて配置されることから、１個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を２回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ６のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ７。

遊技機ＳＮＢＢＺ７によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ６のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ７のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ８。

遊技機ＳＮＢＢＺ８によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ７のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ８において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ９。

遊技機ＳＮＢＢＺ９によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ８の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ９において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ１０。

遊技機ＳＮＢＢＺ１０によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ９の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上することができる。

遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１０のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＢＺ１１。

遊技機ＳＮＢＢＺ１１によれば、遊技機ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。

【１４７９】

＜入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想＞

遊技球を入球領域へ案内可能とする第１状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第２状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するかに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－０２９５３１号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＣ１によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ２。

遊技機ＳＮＢＣ２によれば、遊技機ＳＮＢＣ１の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

遊技機ＳＮＢＣ２において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ３。

遊技機ＳＮＢＣ３によれば、遊技機ＳＮＢＣ２の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第１部と、その第１部よりも下流側に配置される第２部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第１部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ４。

遊技機ＳＮＢＣ４によれば、遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＣ４において、前記切替手段は、前記第１部と前記第２部との間に、前記第１状態および前記第２状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ５。

遊技機ＳＮＢＣ５によれば、遊技機ＳＮＢＣ４の奏する効果に加え、切替手段の第１部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一対一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

遊技機ＳＮＢＣ５において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ６。

遊技機ＳＮＢＣ６によれば、遊技機ＳＮＢＣ５の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機ＳＮＢＣ５又はＳＮＢＣ６において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ７。

遊技機ＳＮＢＣ７によれば、遊技機ＳＮＢＣ５又はＳＮＢＣ６の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。

遊技機ＳＮＢＣ７において、前記接近手段は、前記切替手段の第１部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ８。

遊技機ＳＮＢＣ８によれば、遊技機ＳＮＢＣ７の奏する効果に加え、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。

遊技機ＳＮＢＣ４からＳＮＢＣ８のいずれかにおいて、前記第２部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ９。

遊技機ＳＮＢＣ９によれば、遊技機ＳＮＢＣ４からＳＮＢＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第２部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ９のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ１０。

遊技機ＳＮＢＣ１０によれば、遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ９のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１０のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＣ１１。

遊技機ＳＮＢＣ１１によれば、遊技機ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。

【１４８０】

＜複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第１の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第２の場合の方が、遊技球が前記第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場

合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が１個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、２個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＤ１によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、１個目に受け入れられた遊技球よりも、第２流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。

遊技機ＳＮＢＤ１において、前記下流側領域に１球目で入球した遊技球よりも、２球目以降で入球した遊技球の方が、第２流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ２。

遊技機ＳＮＢＤ２によれば、遊技機ＳＮＢＤ１の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。

遊技機ＳＮＢＤ１又はＳＮＢＤ２において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第２流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ３。

遊技機ＳＮＢＤ３によれば、遊技機ＳＮＢＤ１又はＳＮＢＤ２の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。

遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ３のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第２流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ４。

遊技機ＳＮＢＤ４によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ３のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ４のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態へ切り替えられた直後において、前記第２流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ５。

遊技機ＳＮＢＤ５によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ４のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

遊技機ＳＮＢＤ５において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ６。

遊技機ＳＮＢＤ６によれば、遊技機ＳＮＢＤ５の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第１状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

遊技機ＳＮＢＤ６において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第２流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ７。

遊技機ＳＮＢＤ７によれば、遊技機ＳＮＢＤ６の奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる

。
遊技機ＳＮＢＤ５からＳＮＢＤ７のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられてから数えて１個目で入球した遊技球を、前記第２流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ８。
遊技機ＳＮＢＤ８によれば、遊技機ＳＮＢＤ５からＳＮＢＤ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第１状態において複数個の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ８のいずれかにおいて、前記第２流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第２流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ９。
遊技機ＳＮＢＤ９によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ８のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ９のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を超えた遊技球が前記第２流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１０。
遊技機ＳＮＢＤ１０によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ９のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第２流下領域に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１０のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第１流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１１。
遊技機ＳＮＢＤ１１によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第１流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１１のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１２。
遊技機ＳＮＢＤ１２によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。
遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１２のいずれかにおいて、前記第２流下領域は、前記第１流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＤ１３。
遊技機ＳＮＢＤ１３によれば、遊技機ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。
【１４８１】
＜遊技球との当接、非当接の切り替え＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第１状態から前記第２状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下

経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢＥ１によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。
遊技機ＳＮＢＥ１において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥ２。
遊技機ＳＮＢＥ２によれば、遊技機ＳＮＢＥ１の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＢＥ１又はＳＮＢＥ２において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥ３。
遊技機ＳＮＢＥ３によれば、遊技機ＳＮＢＥ１又はＳＮＢＥ２の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第２流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。
【１４８２】
＜遊技球の通過を止められる状態を経て第２遊技領域に遊技球が受け入れられる＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第２流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＢＥＺ１によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第２流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第２流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ１において、前記所定部は、前記第１流下領域に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ２。

遊技機ＳＮＢＥＺ２によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第１流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ３。

遊技機ＳＮＢＥＺ３によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球が第２流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ４。

遊技機ＳＮＢＥＺ４によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１又はＳＮＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ４のいずれかにおいて、前記第１流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第２流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ５。

遊技機ＳＮＢＥＺ５によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の目線を第１流下領域に留める状態から、第２流下領域へ移行させることができるので、当初から第２流下領域に注目される場合に比較して、第２流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第２流下領域への入球時には、第１流下領域が遊技球で満たされることから、第２流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第２流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ５において、前記第１流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第１流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ６。

遊技機ＳＮＢＥＺ６によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ５の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ５又はＳＮＢＥＺ６において、前記第１流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ７。

遊技機ＳＮＢＥＺ７によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ５又はＳＮＢＥＺ６の奏する効果に加え、第１流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第２流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ７のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ８。

遊技機ＳＮＢＥＺ８によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第２流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は

大きくない可能性があった。
　これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。
　遊技機ＳＮＢＥＺ８において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ９。
　遊技機ＳＮＢＥＺ９によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ８の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。
　遊技機ＳＮＢＥＺ８又はＳＮＢＥＺ９において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機ＳＮＢＥＺ１０。
　遊技機ＳＮＢＥＺ１０によれば、遊技機ＳＮＢＥＺ８又はＳＮＢＥＺ９の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。
【１４８３】
　＜エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段＞
　遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１。
　パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。
　例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄１の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄１よりも有利な特別図柄２の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄２の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄１の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄１の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。
　この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄２の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄２の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。
　一方で、特別図柄２の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。
　このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄２の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄２の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。
　これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＧ１によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１において、前記所定の演出は、第１演出またはその第１演出とは報知の内容が異なる第２演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ２。

遊技機ＳＮＢＧ２によれば、遊技機ＳＮＢＧ１の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機ＳＮＢＧ２において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ３。

遊技機ＳＮＢＧ３によれば、遊技機ＳＮＢＧ２の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ３のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ４。

遊技機ＳＮＢＧ４によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ４のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ５。

遊技機ＳＮＢＧ５によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ４のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ６。

遊技機ＳＮＢＧ６によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ６のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ７。

遊技機ＳＮＢＧ７によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ６のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＧ７において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ８。

遊技機ＳＮＢＧ８によれば、遊技機ＳＮＢＧ７の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ８のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ９。

遊技機ＳＮＢＧ９によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ８のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１０。

遊技機ＳＮＢＧ１０によれば、遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１１。

遊技機ＳＮＢＧ１１によれば、遊技機ＳＮＢＧ８又はＳＮＢＧ９の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

遊技機ＳＮＢＧ８からＳＮＢＧ１１のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１２。

遊技機ＳＮＢＧ１２によれば、遊技機ＳＮＢＧ８からＳＮＢＧ１１のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。

遊技機ＳＮＢＧ１２において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１３。

遊技機ＳＮＢＧ１３によれば、遊技機ＳＮＢＧ１２の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１２又はＳＮＢＧ１３において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１４。

遊技機ＳＮＢＧ１４によれば、遊技機ＳＮＢＧ１２又はＳＮＢＧ１３の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。

遊技機ＳＮＢＧ１２からＳＮＢＧ１４のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１５。

遊技機ＳＮＢＧ１５によれば、遊技機ＳＮＢＧ１２からＳＮＢＧ１４のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。

なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例

えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を出力するものでも良い。

遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１５のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＧ１６。

遊技機ＳＮＢＧ１６によれば、遊技機ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。

【１４８４】

＜エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ１。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＢＨ１によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。

遊技機ＳＮＢＨ１において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ２。

遊技機ＳＮＢＨ２によれば、遊技機ＳＮＢＨ１の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ１又はＳＮＢＨ２において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ３。

遊技機ＳＮＢＨ３によれば、遊技機ＳＮＢＨ１又はＳＮＢＨ２の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ３において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ４。

遊技機ＳＮＢＨ４によれば、遊技機ＳＮＢＨ３の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ４のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ５。

遊技機ＳＮＢＨ５によれば、遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ４のいずれかの奏する効果

に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。

遊技機ＳＮＢＨ５において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ６。

遊技機ＳＮＢＨ６によれば、遊技機ＳＮＢＨ５の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ６のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ７。

遊技機ＳＮＢＨ７によれば、遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ６のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。

遊技機ＳＮＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ８。

遊技機ＳＮＢＨ８によれば、遊技機ＳＮＢＨ７の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。

遊技機ＳＮＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ９。

遊技機ＳＮＢＨ９によれば、遊技機ＳＮＢＨ７の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。

なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。

遊技機ＳＮＢＨ７において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ１０。

遊技機ＳＮＢＨ１０によれば、遊技機ＳＮＢＨ７の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。

遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１０のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＨ１１。

遊技機ＳＮＢＨ１１によれば、遊技機ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１０のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定

を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。
　これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していないにも関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。
【１４８５】
　＜同一の表示を状況によって表示態様変更＞
　遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩ１。
　パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせて一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるので、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＳＮＢＩ１によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。
　遊技機ＳＮＢＩ１において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩ２。
　遊技機ＳＮＢＩ２によれば、遊技機ＳＮＢＩ１の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。
　なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。
　遊技機ＳＮＢＩ１又はＳＮＢＩ２において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩ３。
　遊技機ＳＮＢＩ３によれば、遊技機ＳＮＢＩ１又はＳＮＢＩ２の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。
【１４８６】
　＜ボタン操作絡み＞
　遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第１の状態から第２の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ１。
　パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＳＮＢＩＺ１によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより

演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ１において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ２。

遊技機ＳＮＢＩＺ２によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ２において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ３。

遊技機ＳＮＢＩＺ３によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ２の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続時間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。

なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ３のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ４。

遊技機ＳＮＢＩＺ４によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ４において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ５。

遊技機ＳＮＢＩＺ５によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ４の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ５のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ６。

遊技機ＳＮＢＩＺ６によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ５のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ６のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ７。

遊技機ＳＮＢＩＺ７によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ６のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

遊技機ＳＮＢＩＺ６又はＳＮＢＩＺ７において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演

出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ８。
遊技機ＳＮＢＩＺ８によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ６又はＳＮＢＩＺ７の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。
遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ８のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ９。
遊技機ＳＮＢＩＺ９によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ８のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気を高めることができる。
遊技機ＳＮＢＩＺ２から遊技機ＳＮＢＩＺ９のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ１０。
遊技機ＳＮＢＩＺ１０によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ２からＳＮＢＩＺ９のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が１個の場合と、２個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて２個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわせて遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。
遊技機ＳＮＢＩＺ２からＳＮＢＩＺ１０のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機ＳＮＢＩＺ１１。
遊技機ＳＮＢＩＺ１１によれば、遊技機ＳＮＢＩＺ２からＳＮＢＩＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。
【１４８７】
＜振分部材Ｃ１７０～Ｃ３１７０を一例とする発明の概念について＞
球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第１の球が第１の通路へ案内され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１。
ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第１の通路と第２の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＣＡ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第１の球が第１の通路へ案内され、変位部材が第１の球の重量で変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第１の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第２の球を第２の通路へ案内することができる一方、第１の球に第２の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第

２の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第２の球も第１の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

なお、第１の球の後続となる第２の球とは、第１の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第２の球は第１の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

遊技機ＳＮＣＡ１において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２。

遊技機ＳＮＣＡ２によれば、遊技機ＳＮＣＡ１の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第２の球を第２の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を付与できる。

遊技機ＳＮＣＡ２において、前記変位部材は、前記球を前記第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ３。

遊技機ＳＮＣＡ３によれば、遊技機ＳＮＣＡ２の奏する効果に加え、球を第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ３において、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ４。

遊技機ＳＮＣＡ４によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ３のいずれかにおいて、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面を備えるので、第１の球が第１面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第２の球を第２の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

遊技機ＳＮＣＡ４において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ５。

遊技機ＳＮＣＡ５によれば、遊技機ＳＮＣＡ４の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ４又はＳＮＣＡ５において、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ６。

遊技機ＳＮＣＡ６によれば、遊技機ＳＮＣＡ４又はＳＮＣＡ５の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材

が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ６のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ７。

遊技機ＳＮＣＡ７によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第１の球が第１の通路へ向けて転動するに従って、その第１の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ８。

遊技機ＳＮＣＡ８によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ９。

遊技機ＳＮＣＡ９によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第１の球が第１面から排出されたとしても、第２の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第２の球を第２の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ９のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１０。

遊技機ＳＮＣＡ１０によれば、遊技機ＳＮＣＡ４からＳＮＣＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１面へ向けて第１の球が転動する上流面を備え、第１面は、上流面から転動された第１の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第１の球が第１面に滞留する時間を確保できる。よって、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１１。

遊技機ＳＮＣＡ１１によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１２。

遊技機ＳＮＣＡ１２によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１２のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第２面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１３。

ここで、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方に位置すると、第２の球を上流面から第２面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第２の球で変位部材が押し上げられ）、第１の球が転動するべき通路（第１面）へ第２の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機ＳＮＣＡ１３によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第２面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１３において、前記第２面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１４。

遊技機ＳＮＣＡ１４によれば、遊技機ＳＮＣＡ１３の奏する効果に加え、第２面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突した際に、第２の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１４のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第１の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第１面の反転する位置にある前記第１の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１５。

遊技機ＳＮＣＡ１５によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される際には、第１面の反転する位置にある第１の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上

流面から離間された位置とされるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのけることができる。

遊技機ＳＮＣＡ１５において、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第１面の転動方向を反転させる位置に前記第１の球を留めることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１６。

遊技機ＳＮＣＡ１６によれば、遊技機ＳＮＣＡ１５の奏する効果に加え、変位部材は、第１の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第１面の転動方向を反転させる位置に第１の球を留めるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのける動作をより確実に実行できる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１６のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１７。

遊技機ＳＮＣＡ１７によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第１の球と第２の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。

遊技機ＳＮＣＡ１７において、前記往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１８。

遊技機ＳＮＣＡ１８によれば、遊技機ＳＮＣＡ１７の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第１の球と第２の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機ＳＮＣＡ１８において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ１９。

遊技機ＳＮＣＡ１９によれば、遊技機ＳＮＣＡ１８の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第１の球と第２の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせた状態を維持して流出させやすくできる。

遊技機ＳＮＣＡ１９において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２０。

遊技機ＳＮＣＡ２０によれば、遊技機ＳＮＣＡ１９の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２０のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２１。

遊技機ＳＮＣＡ２１によれば、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＣＡ２１において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２２。

遊技機ＳＮＣＡ２２によれば、遊技機ＳＮＣＡ２１の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

遊技機ＳＮＣＡ２１又はＳＮＣＡ２２において、前記吸着部材は、前記第２の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２３。

遊技機ＳＮＣＡ２３によれば、遊技機ＳＮＣＡ２１又はＳＮＣＡ２２の奏する効果に加え、吸着部材は、第２の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第２の球が変位部材により案内されて第２の通路へ到達できるのは、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第２の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定を状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＣＡ２３において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面と、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面とを備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２４。

遊技機ＳＮＣＡ２４によれば、遊技機ＳＮＣＡ２３の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面と、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面とを備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される（第１面の位置が下方へ変位される）ことで、第２面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機ＳＮＣＡ２４において、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２５。

遊技機ＳＮＣＡ２５によれば、遊技機ＳＮＣＡ２４の奏する効果に加え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機ＳＮＣＡ２４又はＳＮＣＡ２５において、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機ＳＮＣＡ２６。

遊技機ＳＮＣＡ２６によれば、遊技機ＳＮＣＡ２４又はＳＮＣＡ２５の奏する効果に加え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の

重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２の面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

【１４８８】

＜皿部材Ｃ１２０，Ｃ２１２０，Ｃ４１２０を一例とする発明の概念について＞

球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ１。

ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＣＢ１によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＢ１において、前記第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、前記第１の球および前記第２の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ２。

遊技機ＳＮＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、第１の球および第２の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第１の球と第２の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第１の通路における往復動によって第１の球と第２の球の間隔とが決定されるところ、それら第１の球および第２の球が、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路へ第１の通路から流下されるので、第１の球と第２の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＢ２において、前記第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、前記第１の通路は、第１の球と第２の球とが前記往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ３。

遊技機ＳＮＣＢ３によれば、遊技機ＳＮＣＢ２の奏する効果に加え、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、第１の通路は、第１の球と第２の球とが往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されるので、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ３のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第２の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＢ４。

遊技機ＳＮＣＢ４によれば、遊技機ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第２の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第２の通路の全長を確保し易くできる。

【１４８９】

＜磁性部Ｃ２４００，ｃ５４００，ｃ６４００（通路部ＣＲｔ２００４）を一例とする発明の概念について＞

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を

備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第１の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ１。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＣＣ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第１の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＣ１において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ２。

遊技機ＳＮＣＣ２によれば、遊技機ＳＮＣＣ１の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＣＣ２において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ３。

遊技機ＳＮＣＣ３によれば、遊技機ＳＮＣＣ２の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第２の球が通過したとしても、その第２の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

遊技機ＳＮＣＣ２又はＳＮＣＣ３において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第１の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機ＳＮＣＣ４。

遊技機ＳＮＣＣ４によれば、遊技機ＳＮＣＣ２又はＳＮＣＣ３の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第１の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第２の球が通過する際に、第１の球の重量を利用して、第２の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

【１４９０】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤＡ１によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第１の球が通路へ入球され、更に、第２の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第２の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上

できる。
遊技機ＳＮＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ２。
遊技機ＳＮＤＡ２によれば、遊技機ＳＮＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。即ち、通路へ１の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ３。
遊技機ＳＮＤＡ３によれば、遊技機ＳＮＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第２の球が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ４。
遊技機ＳＮＤＡ４によれば、遊技機ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
遊技機ＳＮＤＡ２又はＳＮＤＡ３において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ５。
遊技機ＳＮＤＡ５によれば、遊技機ＳＮＤＡ２又はＳＮＤＡ３の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。
遊技機ＳＮＤＡ５において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ６。
遊技機ＳＮＤＡ６によれば、遊技機ＳＮＤＡ５の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。
遊技機ＳＮＤＡ５又はＳＮＤＡ６において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ７。

遊技機ＳＮＤＡ７によれば、遊技機ＳＮＤＡ５又はＳＮＤＡ６の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ７のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ８。

遊技機ＳＮＤＡ８によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ７のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ８のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ９。

遊技機ＳＮＤＡ９によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ９において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１０。

遊技機ＳＮＤＡ１０によれば、遊技機ＳＮＤＡ９の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

遊技機ＳＮＤＡ１０において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１１。

遊技機ＳＮＤＡ１１によれば、遊技機ＳＮＤＡ１０の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の１／１０以上の高さの段差を有していなければ良い。

遊技機ＳＮＤＡ１０又はＳＮＤＡ１１において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１２。

遊技機ＳＮＤＡ１２によれば、遊技機ＳＮＤＡ１０又はＳＮＤＡ１１の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１３。

遊技機ＳＮＤＡ１３によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機ＳＮＤＡ１３において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１４。

遊技機ＳＮＤＡ１４によれば、遊技機ＳＮＤＡ１３の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなるところ、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機ＳＮＤＡ１３において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１４。

遊技機ＳＮＤＡ１４によれば、遊技機ＳＮＤＡ１３の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路

へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。
遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１６。
遊技機ＳＮＤＡ１６によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するこので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。
また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１６のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１７。
遊技機ＳＮＤＡ１７によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１６の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。
遊技機ＳＮＤＡ１７において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１８。
遊技機ＳＮＤＡ１８によれば、遊技機ＳＮＤＡ１７の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。
遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１８のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＡ１９。
遊技機ＳＮＤＡ１９によれば、遊技機ＳＮＤＡ５からＳＮＤＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。
【１４９１】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化

させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤＢ１によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ２。

遊技機ＳＮＤＢ２によれば、遊技機ＳＮＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくされた状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ３。

遊技機ＳＮＤＢ３によれば、遊技機ＳＮＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＢ４。

遊技機ＳＮＤＢ４によれば、遊技機ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【１４９２】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ１。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＤＣ１によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。
遊技機ＳＮＤＣ１において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ２。
遊技機ＳＮＤＣ２によれば、遊技機ＳＮＤＣ１の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＤＣ１又はＳＮＤＣ２において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ３。
遊技機ＳＮＤＣ３によれば、遊技機ＳＮＤＣ１又はＳＮＤＣ２の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＣ４。
遊技機ＳＮＤＣ４によれば、遊技機ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
【１４９３】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ１。
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＤＤ１によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＤＤ１において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ２。
遊技機ＳＮＤＤ２によれば、遊技機ＳＮＤＤ１の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。

即ち、通路へ１の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＤＤ１において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ３。

遊技機ＳＮＤＤ３によれば、遊技機ＳＮＤＤ１の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、遊技機ＳＮＤＤ３における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

遊技機ＳＮＤＤ２又はＳＮＤＤ３において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機ＳＮＤＤ４。

遊技機ＳＮＤＤ４によれば、遊技機ＳＮＤＤ２又はＳＮＤＤ３の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１４９４】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＥＡ１によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＡ１において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ２。

遊技機ＳＮＥＡ２によれば、遊技機ＳＮＥＡ１の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＡ２において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ３。

遊技機ＳＮＥＡ３によれば、遊技機ＳＮＥＡ２の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくできる。また、球の移動方向の変化を多様とできる。

遊技機ＳＮＥＡ２又はＳＮＥＡ３において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＥＡ４。

遊技機ＳＮＥＡ４によれば、遊技機ＳＮＥＡ２又はＳＮＥＡ３の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。

【１４９５】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＥＢ１によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＢ１において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ２。

遊技機ＳＮＥＢ２によれば、遊技機ＳＮＥＢ１の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高

めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＥＢ２において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ３。
遊技機ＳＮＥＢ３によれば、遊技機ＳＮＥＢ２の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
遊技機ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ３のいずれかにおいて、前記通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＥＢ４。
遊技機ＳＮＥＢ４によれば、遊技機ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ３のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、所定の価値は、第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。
なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。
【１４９６】
＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段＞
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第２通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第２通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＥＣ１によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能

に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第２通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第２通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＣ１において、前記第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ２。

遊技機ＳＮＥＣ２によれば、遊技機ＳＮＥＣ１の奏する効果に加え、第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第２通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第２通路部材を通過できるか否か（第２通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

遊技機ＳＮＥＣ１又はＳＮＥＣ２において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ３。

遊技機ＳＮＥＣ３によれば、遊技機ＳＮＥＣ１又はＳＮＥＣ２の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第２通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＣ３において、前記第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ４。

遊技機ＳＮＥＣ４によれば、遊技機ＳＮＥＣ３の奏する効果に加え、第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達すること、及び、球が第２通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第２変位手段（第２通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第２通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第２通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＥＣ４において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第２変位手段による前記第２通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機ＳＮＥＣ５。

遊技機ＳＮＥＣ５によれば、遊技機ＳＮＥＣ４の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。

【１４９７】
＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ５０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位される第２手段と、を備え、前記第２手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＦＡ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第２手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ１において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ２。
遊技機ＳＮＦＡ２によれば、遊技機ＦＡ１の奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ２において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第１手段が受け取った球の重量により前記第２手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ３。
遊技機ＳＮＦＡ３によれば、遊技機ＳＮＦＡ２の奏する効果に加え、少なくとも１の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ３において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることで変位された位置に前記第１手段が維持されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ４。
遊技機ＳＮＦＡ４によれば、遊技機ＳＮＦＡ３の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態）であることを、第１手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ５。
遊技機ＳＮＦＡ５によれば、遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ４の奏する効果に加え、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
遊技機ＳＮＦＡ５において、前記遅延手段は、前記第１手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第１転動部とを備え、前記第１転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第１手段から流下されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ６。
遊技機ＳＮＦＡ６によれば、遊技機ＳＮＦＡ５の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第１転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第１手段から

の球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機ＳＮＦＡ６において、前記第１転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第１転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第２転動部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ７。

遊技機ＳＮＦＡ７によれば、遊技機ＳＮＦＡ６の奏する効果に加え、第１転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第１転動部において球を周回させることができる。また、第２転動部が、第１転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第１転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機ＳＮＦＡ７において、前記第１転動部を球が転動する状態では、前記第１転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ８。

遊技機ＳＮＦＡ８によれば、遊技機ＳＮＦＡ７の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第１転動部において球を周回させやすくできる。

遊技機ＳＮＦＡ５から遊技機ＳＮＦＡ８のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第１手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ９。

遊技機ＳＮＦＡ９によれば、遊技機ＳＮＦＡ５から遊技機ＳＮＦＡ８のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第１手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第１手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。

遊技機ＳＮＦＡ９において、前記遅延手段は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１０。

遊技機ＳＮＦＡ１０によれば、遊技機ＳＮＦＡ９の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。

遊技機ＳＮＦＡ９又は遊技機ＳＮＦＡ１０において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１１。

遊技機ＳＮＦＡ１１によれば、遊技機ＳＮＦＡ９又は遊技機ＳＮＦＡ１０の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１２。

遊技機ＳＮＦＡ１２によれば、遊技機ＳＮＦＡ１から遊技機ＳＮＦＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機ＳＮＦＡ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段および前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＡ１３。

遊技機ＳＮＦＡ１３によれば、遊技機ＳＮＦＡ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

【１４９８】

＜下側フレームＦ６０８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＦＢ１によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第２手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第２手段の作用により変化させることができる。その結果、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ１において、前記第１手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第２手段の変位方向には、前記経路を前記第２手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ２。

遊技機ＳＮＦＢ２によれば、遊技機ＳＮＦＢ１の奏する効果に加え、経路を第２手段へ向けて移動する球が第２手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第２手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第２手段の破損を抑制できる。

遊技機ＳＮＦＢ２において、前記第１手段が受け取った球の重量により変位された前記第２変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ３。

遊技機ＳＮＦＢ３によれば、遊技機ＳＮＦＢ２の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ２又はＳＮＦＢ３において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ４。

遊技機ＳＮＦＢ４によれば、遊技機ＳＮＦＢ２又はＳＮＦＢ３の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第２手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ４において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第１傾斜部と、その第１傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第２傾斜部とを備え、前記第１傾斜部および前記第２傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第２手段は、前記第１傾斜部または前記第２傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ５。

遊技機ＳＮＦＢ５によれば、遊技機ＳＮＦＢ４の奏する効果に加え、傾斜部（第１傾斜部および第２傾斜部）における球の往復移動により、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ４又は遊技機ＳＮＦＢ５において、前記第２手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ６。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が０となり）、球の勢いが弱い

ため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第２手段が変位され、第２手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機ＦＢ６によれば、遊技機ＦＢ４又は遊技機ＦＢ５の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第２手段が作用可能とされることで、球の速度が確保されている状態で、球を第２手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくできる。

また、第１傾斜部および第２傾斜部を球が往復移動する構成においては、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくできる。

遊技機ＳＮＦＢ６において、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ７。

遊技機ＳＮＦＢ７によれば、遊技機ＳＮＦＢ６の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第２手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機ＳＮＦＢ４から遊技機ＳＮＦＢ７のいずれかにおいて、前記第２手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ８。

遊技機ＳＮＦＢ８によれば、遊技機ＳＮＦＢ４から遊技機ＳＮＦＢ７のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機ＳＮＦＢ８において、前記第２手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第２手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第２手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ９。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、大型化する。これに対し、遊技機ＳＮＦＢ９によれば、遊技機ＳＮＦＢ８の奏する効果に加え、第２手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）に必要な変位量が大きい分、第２手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機ＦＢ８によれば、遊技機ＦＢ７の奏する効果に加え、第２手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第２手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第２手段を速やかに配置できる。

遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ９のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１０。

遊技機ＳＮＦＢ１０によれば、遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＢ１０において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１１。

遊技機ＳＮＦＢ１１によれば、遊技機ＳＮＦＢ１０の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位

されれば、少なくとも１の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１２。
遊技機ＳＮＦＢ１２によれば、遊技機ＳＮＦＢ１から遊技機ＳＮＦＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
遊技機ＳＮＦＢ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＢ１３。
遊技機ＳＮＦＢ１３によれば、遊技機ＳＮＦＢ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。
【１４９９】
＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第１手段と、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第１手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ１。
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＦＣ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＣ１において、前記第１手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段へ向けて移動し難くする第１規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ２。
遊技機ＳＮＦＣ２によれば、遊技機ＳＮＦＣ１の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球が第１手段へ向けて移動し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
遊技機ＳＮＦＣ２において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第２手段を備え、前記経路は、前記第１手段および前記第２手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第１規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段よりも前記第２手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ３。
遊技機ＳＮＦＣ３によれば、遊技機ＳＮＦＣ２の奏する効果に加え、受け取った球の重

量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球を第２手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第１手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第２手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第２手段に作用された状態を形成することで、第２手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＣ３において、前記第１手段または前記第２手段が受け取った球の重量により変位される第３手段を備え、前記第３手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ４。

遊技機ＳＮＦＣ４によれば、遊技機ＳＮＦＣ２又はＳＮＦＣ３の奏する効果に加え、第３手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段および第２手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＣ１から遊技機ＳＮＦＣ４のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第１手段の少なくとも側面に前記別の球が当接し難くする第２規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ５。

遊技機ＳＮＦＣ５によれば、遊技機ＳＮＦＣ１から遊技機ＳＮＦＣ３のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第２規制手段により、第１手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段の側面に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第１手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第１手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第１手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第１手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第１手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第１手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。

遊技機ＳＮＦＣ２において、前記第１手段の変位を前記第１規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ６。

遊技機ＳＮＦＣ６によれば、遊技機ＳＮＦＣ２の奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第１規制手段を変位させられる。よって、第１規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機ＳＮＦＣ６において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第１規制手段の重量により、前記第１手段および前記第１規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ７。

遊技機ＳＮＦＣ７によれば、遊技機ＳＮＦＣ６の奏する効果に加え、第１手段および第１規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

遊技機ＳＮＦＣ５において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記第１手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機ＳＮＦＣ８。

遊技機ＳＮＦＣ８によれば、遊技機ＳＮＦＣ５の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第１手段の側面に当接することを抑制できる。

【１５００】

＜下側フレームＦ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第１位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第２位置から前記経路へ流入し前

記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ１。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＦＤ１によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第１位置または第２位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第１位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部Ｆ６１５４が例示される。

遊技機ＳＮＦＤ１において、前記第１位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ２。

遊技機ＳＮＦＤ２によれば、遊技機ＳＮＦＤ１が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるところ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

遊技機ＳＮＦＤ２において、前記第１位置および前記第２位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第１位置と前記第２位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ３。

遊技機ＳＮＦＤ３によれば、遊技機ＳＮＦＤ２の奏する効果に加え、第１位置と第２位置との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置または第２位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＤ２又はＳＮＦＤ３において、前記経路は、前記第１位置から流下した球が移動可能に形成される第１経路と、前記第２位置から流下した球が移動可能に形成される第２経路とを備え、前記第１経路と前記第２経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ４。

遊技機ＳＮＦＤ４によれば、遊技機ＳＮＦＤ２又は遊技機ＳＮＦＤ３の奏する効果に加え、第１経路と第２経路との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置（第２位置）から流入した球が第１経路（第２経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機ＳＮＦＤ４において、前記第１経路または前記第２経路から突設され球が当接可能に形成される１又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＦＤ５。

遊技機ＳＮＦＤ５によれば、遊技機ＳＮＦＤ４の奏する効果に加え、第１経路または第

２経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１５０１】

＜複数の手段を異なる契機で動作させる構造＞

第１位置と第２位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第１手段と、前記変位手段の変位を防止できる第１状態と前記変位手段の変位を防止できない第２状態とで状態変化可能な第２手段と、前記第１手段の動作に基づいて前記第２手段の状態を前記第１状態と前記第２状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させることができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＡ１によれば、変化手段により、第２手段の状態の変化が第１手段の動作に基づくので、第１手段が動作し得ない状態において、第２手段が第１状態から第２状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第２手段が第１状態から第２状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１において、前記第１位置は前記第２位置よりも上側に位置し、前記第２手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第１位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第２位置側に進入することで前記第１状態に変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ２。

遊技機ＳＮＫＡ２によれば、遊技機ＳＮＫＡ１の奏する効果に加え、第２手段が第１状態にされる際に変位手段と第２手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第２手段とは第１手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第２手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第１位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１又はＳＮＫＡ２において、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第１状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ３。

遊技機ＳＮＫＡ３によれば、遊技機ＳＮＫＡ１又はＳＮＫＡ２の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第２手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ３のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第２手段との間に隙間を空ける第１連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ４。

遊技機ＳＮＫＡ４によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を第１状態から第２状態へ変化させる場合における変位手段と第２手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段

の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記第２手段を前記変位手段に擦らせる第２連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ５。
遊技機ＳＮＫＡ５によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。
遊技機ＳＮＫＡ４又は遊技機ＳＮＫＡ５において、前記第１連動状態と前記第２連動状態とでは、前記第１手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ６。
遊技機ＳＮＫＡ６によれば、遊技機ＳＮＫＡ４又は遊技機ＳＮＫＡ５の奏する効果に加え、第１手段の停止状態から、第１連動状態での連動が生じるのか、第２連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。
遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ６のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第１位置に配置されている状態において前記第２手段が前記第１状態から前記第２状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第１手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ７。
遊技機ＳＮＫＡ７によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第２手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。
遊技機ＳＮＫＡ７において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第１手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ８。
遊技機ＳＮＫＡ８によれば、遊技機ＳＮＫＡ７の奏する効果に加え、非支持変位において第１手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。
遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ９。
遊技機ＳＮＫＡ９によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段が第１状態から第２状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。
遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ９のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第１の比で変化させる第１変位量変化手段と、前記第２手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第２の比で変化させる第２変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＡ１０。
遊技機ＳＮＫＡ１０によれば、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ９のいずれかにおいて、第１手段の変位に伴う変位手段の変位量と第２手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。
【１５０２】
＜付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成＞
移動可能な第１移動手段と、その第１移動手段の移動に連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２移動手段と、その第２移動手段を前記第１位置から前記第２位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第２移動手段が前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置に配置された場合の前記第１移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－２４０３８６号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの２位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＢ１によれば、防止手段が第１移動手段の移動を防止することにより、第２移動手段を第１位置と第２位置との間の所定位置で止めることができるの

で、第２移動手段の停止位置として、第１位置または第２位置の２種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第２移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第２移動手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＢ１において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第１移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ２。

遊技機ＳＮＫＢ２によれば、遊技機ＳＮＫＢ１の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第２移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。

遊技機ＳＮＫＢ２において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ３。

遊技機ＳＮＫＢ３によれば、遊技機ＳＮＫＢ２の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第２移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第２移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。

遊技機ＳＮＫＢ２又はＳＮＫＢ３において、前記伝達手段は、前記第１移動手段側に配設される第１伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第２伝達手段と、を備え、前記第２伝達手段は、前記第１伝達手段の凹設部に進入した状態において第１伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ４。

遊技機ＳＮＫＢ４によれば、遊技機ＳＮＫＢ２又はＳＮＫＢ３の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。

遊技機ＳＮＫＢ４において、前記第２移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ５。

遊技機ＳＮＫＢ５によれば、遊技機ＳＮＫＢ４の奏する効果に加え、検出手段の出力から第２移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。

遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ５のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第１位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ６。

遊技機ＳＮＫＢ６によれば、遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第１位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第１位置で停止させることができる。

遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ６のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第２位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ７。

遊技機ＳＮＫＢ７によれば、遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第２位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第２位置で停止させることができる。

遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ７のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機ＳＮＫＢ８。

遊技機ＳＮＫＢ８によれば、遊技機ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ７のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第２移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

【１５０３】
＜スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成＞
所定軸を中心に回転移動可能に支持される第１手段と、その第１手段の回転移動と連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２手段と、を備え、前記第２手段を前記第１位置から前記第２位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ１。
パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第１手段と移動する第２手段とを備え、第１手段の周方向の力を第２手段に伝達させることで、第２手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開２００７－０９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、第２手段としての扉部材に力を伝達させる第１手段としてのピニオンは、第２手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第２手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。
そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＣ１によれば、第２手段を第１位置から第２位置へ移動させる際に、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿うので、第１手段の回転の勢いを利用して第２手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の動作を改善することができ、第２手段の演出効果を改善することができる。
遊技機ＳＮＫＣ１において、前記第１手段の移動方向が前記第２手段の移動方向に沿う場合に、前記第１手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ２。
遊技機ＳＮＫＣ２によれば、遊技機ＳＮＫＣ１の奏する効果に加え、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿う姿勢で第１手段を安定させ易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＣ１又はＳＮＫＣ２において、前記第１手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第１手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第２手段が前記第２位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ３。
遊技機ＳＮＫＣ３によれば、遊技機ＳＮＫＣ１又はＳＮＫＣ２の奏する効果に加え、第１手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第２手段が第２位置に配置されることから、第２手段を係止する必要を無くすことができるので、第２手段を第２位置で停止させるために第２手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第２手段の破損を防止することができる。
遊技機ＳＮＫＣ３において、前記当接手段は、前記第１手段に回転方向から当接する面であって、前記第２手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ４。
遊技機ＳＮＫＣ４によれば、遊技機ＳＮＫＣ３の奏する効果に加え、傾斜面に第１手段が当接している状態で、第１手段に第２手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第１手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。
遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ４のいずれかにおいて、前記第１手段が所定方向に回転動作され前記第２手段が前記第１位置から前記第２位置まで移動された後に継続される前記第１手段の回転動作により、前記第２手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ５。
遊技機ＳＮＫＣ５によれば、遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転による第２手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

遊技機ＫＣ１からＫＣ５のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第２位置から前記第１位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ６。

遊技機ＳＮＫＣ６によれば、遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ５のいずれかの奏する効果に加え、第１移動手段の移動方向に因らず第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の演出効果を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ６のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量に比例して前記第２手段の移動方向で移動可能とされる第３手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ７。

遊技機ＳＮＫＣ７によれば、遊技機ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の移動を開始させる前に予め第１手段を回転させている状態において、第３手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＣ３からＳＮＫＣ７のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量には、前記第３手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第２手段が前記第２位置に到達してから前記第１手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ８。

遊技機ＳＮＫＣ８によれば、遊技機ＳＮＫＣ３からＳＮＫＣ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転により第３手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機ＳＮＫＣ７又はＳＮＫＣ８において、前記第２手段を移動させない範囲における前記第１手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ９。

遊技機ＳＮＫＣ９によれば、遊技機ＳＮＫＣ７又はＳＮＫＣ８の奏する効果に加え、第２手段の移動が生じる場合に比較して、第３手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機ＳＮＫＣ９において、前記第１手段への駆動力伝達が、第１手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＣ１０。

遊技機ＳＮＫＣ１０によれば、遊技機ＳＮＫＣ９の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第１手段が、第２手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第１手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第２手段の誤動作を回避し易くすることができる。

【１５０４】

＜球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第１流下態様または前記入球領域へ向かわない第２流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第１流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第２流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１６－１２０２２０号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかどうかが判別し難い。

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＤ１によれば、遊技球が入球領域へ向かう第１流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第２流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＫＤ１において、前記光照射手段は、前記第１流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ２。

遊技機ＳＮＫＤ２によれば、遊技機ＳＮＫＤ１の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

遊技機ＳＮＫＤ１又はＳＮＫＤ２において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ３。

遊技機ＳＮＫＤ３によれば、遊技機ＳＮＫＤ１又はＳＮＫＤ２の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＤ３において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ４。

遊技機ＳＮＫＤ４によれば、遊技機ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ３のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＤ４において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第１視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第２視認部とから形成され、前記第１視認部は、少なくとも前記第１流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第１視認部を通過することを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ５。

遊技機ＳＮＫＤ５によれば、遊技機ＳＮＫＤ４の奏する効果に加え、第１流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第１視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ５のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ６。

遊技機ＳＮＫＤ６によれば、遊技機ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ５のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

遊技機ＳＮＫＤ６において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ７。

遊技機ＳＮＫＤ７によれば、遊技機ＳＮＫＤ６の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

遊技機ＳＮＫＤ６又はＳＮＫＤ７において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ８。

遊技機ＳＮＫＤ８によれば、遊技機ＳＮＫＤ６又はＳＮＫＤ７の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＤ３からＳＮＫＤ８のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ９。

遊技機ＳＮＫＤ９によれば、遊技機ＳＮＫＤ３からＳＮＫＤ８のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。

遊技機ＳＮＫＤ９において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＤ１０。

遊技機ＳＮＫＤ１０によれば、遊技機ＳＮＫＤ９の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

【１５０５】

＜化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第１位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第２位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第１位置に配置されるか前記第２位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある（例えば、特開２０１５－１０７２９３号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＥ１によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ２。

遊技機ＳＮＫＥ２によれば、遊技機ＳＮＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１又はＳＮＫＥ２において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ３。

遊技機ＳＮＫＥ３によれば、遊技機ＳＮＫＥ１又はＳＮＫＥ２の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ３のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ４。

遊技機ＳＮＫＥ４によれば、遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の変化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする

遊技機ＳＮＫＥ５。
　遊技機ＳＮＫＥ５によれば、遊技機ＳＮＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。
　遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ５のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ６。
　遊技機ＳＮＫＥ６によれば、遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ５のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。
　遊技機ＳＮＫＥ６において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ７。
　遊技機ＳＮＫＥ７によれば、遊技機ＳＮＫＥ６の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。
　遊技機ＳＮＫＥ６又はＳＮＫＥ７において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ８。
　遊技機ＳＮＫＥ８によれば、遊技機ＳＮＫＥ６又はＳＮＫＥ７の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が目線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。
　遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ９。
　遊技機ＳＮＫＥ９によれば、遊技機ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ８のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第１状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。
　遊技機ＳＮＫＥ９において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＥ１０。
　遊技機ＳＮＫＥ１０によれば、遊技機ＫＥ９の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。
【１５０６】
　＜複数の層を組み合わせて一連の装飾となる構造＞
　第１の層に第１手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第１の層と重なる第２の層に第２手段が配置可能とされる遊技機において、前記第２手段と、前記第１手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第１手段および前記第２手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１。
　パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第１手段および第２手段を備え、第１手段および第２手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開２０１１－１１０２５５号公報を参照）。
　しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段および第２手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第１手段および第２手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第１手段および第２手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第１手段および第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。
　これに対し、遊技機ＳＮＫＦ１によれば、第１手段が、第２手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第１手段の動作速度が第２手段の重さにより制限されること

を避けることができ、第１手段および第２手段の動作の迅速化を図ることができ、第１手段および第２手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１において、前記第１手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ２。

遊技機ＳＮＫＦ２によれば、遊技機ＳＮＫＦ１の奏する効果に加え、第１手段で動的に演出する状態と、第１手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１又はＳＮＫＦ２において、前記第１手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ３。

遊技機ＳＮＫＦ３によれば、遊技機ＳＮＫＦ１又はＳＮＫＦ２のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ３のいずれかにおいて、前記第１手段が非可動状態とされる場合において前記第２手段が可動とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ４。

遊技機ＳＮＫＦ４によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段についても第１手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ４のいずれかにおいて、前記第１手段と前記第２手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第１手段と前記第２手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ５。

遊技機ＳＮＫＦ５によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ４のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ５のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ６。

遊技機ＳＮＫＦ６によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ５のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第１手段または第２手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ６のいずれかにおいて、前記第１手段で囲われる領域に前記第２手段が配置され、前記第２手段の発光態様に対応して、前記第１手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ７。

遊技機ＳＮＫＦ７によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ６のいずれかの奏する効果に加え、発光態様を対応させることにより第１手段および第２手段による演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ７のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第１手段または前記第２手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第１手段または前記第２手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ８。

遊技機ＳＮＫＦ８によれば、遊技機ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ７のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第１手段または第２手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８において、前記表示領域からの光の態様が、前記第１手段または前記第２手段の変位中と、前記第１手段または前記第２手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ９。

遊技機ＳＮＫＦ９によれば、遊技機ＳＮＫＦ８の奏する効果に加え、第１手段または第

２手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第１手段または第２手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８又はＳＮＫＦ９において、前記表示領域で、前記第１手段または前記第２手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１０。

遊技機ＳＮＫＦ１０によれば、遊技機ＳＮＫＦ８又はＳＮＫＦ９の奏する効果に加え、第１手段または第２手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第１手段または第２手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

また、第１手段または第２手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第１手段または第２手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１０のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第１手段または前記第２手段とが連動されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１１。

遊技機ＳＮＫＦ１１によれば、第１手段または第２手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第１手段または第２手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１１のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第１視認範囲と、前記第１視認範囲とは異なる態様で視認させる第２視認範囲と、を備え、前記第２視認範囲は、前記第１視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１２。

遊技機ＳＮＫＦ１２によれば、遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１視認範囲と、第２視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機ＳＮＫＦ１２において、前記第１視認範囲と、前記第２視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１３。

遊技機ＳＮＫＦ１３によれば、遊技機ＳＮＫＦ１２の奏する効果に加え、第１視認範囲における視認態様と、第２視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１３のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１４。

遊技機ＳＮＫＦ１４によれば、遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段または第２手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１４のいずれかにおいて、前記第１の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第２の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１５。

遊技機ＳＮＫＦ１５によれば、遊技機ＳＮＫＦ８からＳＮＫＦ１４のいずれかの奏する効果に加え、第２の層における第２手段の状態に対応して第１手段の視認態様の変化を生じさせることができる。

遊技機ＳＮＫＦ１５において、前記第２の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＦ１６。

遊技機ＳＮＫＦ１６によれば、遊技機ＳＮＫＦ１５の奏する効果に加え、第２の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第２の層および第１の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

【１５０７】

＜ベース板の裏側に基板を配置＞

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤

に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設されるＬＥＤ等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開２００６－３３３８８７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＧ１によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。
遊技機ＳＮＫＧ１において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ２。
遊技機ＳＮＫＧ２によれば、遊技機ＳＮＫＧ１の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。
遊技機ＳＮＫＧ１又はＳＮＫＧ２において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ３。
遊技機ＳＮＫＧ３によれば、遊技機ＳＮＫＧ１又はＳＮＫＧ２の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ３のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ４。
遊技機ＳＮＫＧ４によれば、遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。
遊技機ＳＮＫＧ４において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ５。
遊技機ＳＮＫＧ５によれば、遊技機ＳＮＫＧ４の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるためのＬＥＤ等の光照射部の個数を削減させることができる。
遊技機ＳＮＫＧ４又はＳＮＫＧ５において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ６。
遊技機ＳＮＫＧ６によれば、遊技機ＳＮＫＧ４又はＳＮＫＧ５の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。
遊技機ＳＮＫＧ４からＳＮＫＧ６のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ７。
遊技機ＳＮＫＧ７によれば、遊技機ＳＮＫＧ４からＳＮＫＧ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＧ７において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方

が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ８。
遊技機ＳＮＫＧ８によれば、遊技機ＳＮＫＧ７の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。
遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ８のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ９。
遊技機ＳＮＫＧ９によれば、遊技機ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ８のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。
遊技機ＳＮＫＧ９において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＧ１０。
遊技機ＳＮＫＧ１０によれば、遊技機ＳＮＫＧ９の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したこととを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。
【１５０８】
＜視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段＞
視認態様が変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ１。
パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。
しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＫＨ１によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ１において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ２。
遊技機ＳＮＫＫＨ２によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ１又はＳＮＫＫＨ２において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第１位置および第２位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ３。
遊技機ＳＮＫＫＨ３によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１又はＳＮＫＫＨ２の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様が変化する箇所が１箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様の変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＫＨ３において、前記第１位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第２位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ４。
遊技機ＳＮＫＫＨ４によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ３の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目力を増大させることができる。

遊技機ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ４のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第１の視認態様で変化する場合と、第２の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＫＫＨ５。

遊技機ＳＮＫＫＨ５によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【１５０９】

＜球流下と回転動作手段とを関連させる演出＞

遊技機ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機ＳＮＫＨ１。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の目線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興趣が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＫＨ１によれば、遊技機ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機ＳＮＫＨ１において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ２。

遊技機ＳＮＫＨ２によれば、遊技機ＳＮＫＨ１の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ１又はＳＮＫＨ２において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ３。

遊技機ＳＮＫＨ３によれば、遊技機ＳＮＫＨ１又はＳＮＫＨ２の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ２又はＳＮＫＨ３において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ４。

遊技機ＳＮＫＨ４によれば、遊技機ＳＮＫＨ２又はＳＮＫＨ３の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

遊技機ＳＮＫＨ４において、前記動作手段の上側の第１所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第１所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ５。

遊技機ＳＮＫＨ５によれば、遊技機ＳＮＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ４において、前記動作手段の上側の第２所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第２所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ６。

遊技機ＳＮＫＨ６によれば、遊技機ＳＮＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているので、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ６において、前記第２所定部位よりも上側に位置する第３所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ７。

遊技機ＳＮＫＨ７によれば、遊技機ＳＮＫＨ６の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているので、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ４から遊技機ＳＮＫＨ７のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ８。

遊技機ＳＮＫＨ８によれば、遊技機ＳＮＫＨ４からＳＮＫＨ７のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ８のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ９。

遊技機ＳＮＫＨ９によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ８のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１０。

遊技機ＳＮＫＨ１０によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１１。

遊技機ＳＮＫＨ１１によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手

段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１２。
遊技機ＳＮＫＨ１２によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１１のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。
遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１２のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機ＳＮＫＨ１３。
遊技機ＳＮＫＨ１３によれば、遊技機ＳＮＫＨ３からＳＮＫＨ１２のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。
【１５１０】
＜遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント＞
遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第１の光の透過率で構成される第１透過率部と、その第１透過率部よりも高い透過率で光を透過する第２透過率部と、を備え、正面視で前記第１透過率部と重なる遊技球の一部は、前記第２透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ１。
パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開２０１１－８３３８１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＩ１によれば、遊技球が第１透過率部と重なる場合に、第２透過率部とも重なるように構成されているので、第１透過率部に遊技球が完全に覆われる状況を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１において、前記第１透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ２。
遊技機ＳＮＫＩ２によれば、遊技機ＳＮＫＩ１の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。
遊技機ＳＮＫＩ２において、前記第１透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ３。
遊技機ＫＩ３によれば、遊技機ＫＩ２の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ３のいずれかにおいて、前記第１透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ４。
遊技機ＳＮＫＩ４によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。
遊技機ＳＮＫＩ４において、前記第１透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ５。
遊技機ＳＮＫＩ５によれば、遊技機ＳＮＫＩ４の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態

を避けることができる。
即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ５のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ６。
遊技機ＳＮＫＩ６によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ５のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第１透過率部および第２透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ６のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第１流下領域と、その第１流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第２流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ７。
遊技機ＳＮＫＩ７によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第１流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第２流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ７のいずれかにおいて、前記第１透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第１透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ８。
遊技機ＳＮＫＩ８によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ７のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第１透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ８のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ９。
遊技機ＳＮＫＩ９によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ８のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様が変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＩ９において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第２透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ１０。
遊技機ＳＮＫＩ１０によれば、遊技機ＳＮＫＩ９の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第２透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１０のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第１透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＩ１１。
遊技機ＳＮＫＩ１１によれば、遊技機ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部と一連の視認態様で視認さ得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。
【１５１１】
＜変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント＞
所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とす

る遊技機ＳＮＫＪ１。
パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様が変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のバリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＫＪ１によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならずに視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のバリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。
遊技機ＳＮＫＪ１において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ２。
遊技機ＳＮＫＪ２によれば、遊技機ＳＮＫＪ１の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。
遊技機ＳＮＫＪ１又はＳＮＫＪ２において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ３。
遊技機ＳＮＫＪ３によれば、遊技機ＳＮＫＪ１又はＳＮＫＪ２の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したものではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ３のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ４。
遊技機ＳＮＫＪ４によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ３のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ４のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ５。
遊技機ＳＮＫＪ５によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方向の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方向の変化に気付き易い状態を構成することができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ５のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ６。
遊技機ＳＮＫＪ６によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ５のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ６のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第１状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第２状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ７。
遊技機ＳＮＫＪ７によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目力を向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＪ７において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記

変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ８。
遊技機ＳＮＫＪ８によれば、遊技機ＳＮＫＪ７の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第１の方向から、その第１の方向に対して交差する第２の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ９。
遊技機ＳＮＫＪ９によれば、遊技機ＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ８のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。
遊技機ＳＮＫＪ９において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ１０。
遊技機ＳＮＫＪ１０によれば、遊技機ＳＮＫＪ９の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。
遊技機ＳＮＫＪ１０において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機ＳＮＫＪ１１。
遊技機ＳＮＫＪ１１によれば、遊技機ＳＮＫＪ１０の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。
【１５１２】
＜上側装飾ユニットＨ１４ａの第１連通路Ｈ３００Ｃを一例とする発明の概念について＞
音声を出力可能に構成される第１音声出力手段および第２音声出力手段と、前記第１音声出力手段が配設される第１配設空間および前記第２音声出力手段が配設される第２配設空間と、を備えた遊技機において、前記第１配設空間と前記第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ１。
音声を出力可能な複数の音声出力手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
しかしながら、上述した遊技機では、音声の出力の態様に関し、改善の余地があった。
即ち、遊技者からみて左右に所定の間隔を隔てて配設される第１音声出力手段と第２音声出力手段とを備えた遊技機において、第１音声出力手段または第２音声出力手段の一方が故障した場合、一方からのみ音声が出力され、他方から音声が出力されない態様となり、遊技者に違和感を与える虞がある。
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、音声の出力の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＸＡ１によれば、音声の出力の態様を改善できる。
即ち、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えるので、第１音声出力手段（第２音声出力手段）から出力される音声を、連通空間を介して、第２配設空間（第１配設空間）へ導くことができる。よって、例えば、第２音声出力手段の故障時において、第１配設空間に加え、第２配設空間からも音声を出力できる。その結果、遊技者の違和感を抑制できる。
遊技機ＳＮＸＡ１において、前記第１配設空間および前記第２配設空間は、前記遊技機の正面側に形成される一又は複数の第１開口部をそれぞれ備え、前記連通空間は、前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部側となる位置において、前記第１配設空間と前記第２配設空間とを連通可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ２。
遊技機ＳＮＸＡ２によれば、遊技機ＳＮＸＡ１の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、連通空間は、第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１配設空間および第２配設空間の開口部側となる位置において、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成されるので、第１配設空間または第２配設空間から連通空間を介して第２配設空間または第１配設空間へ導かれる音声として、遊技者が聞き取りやすい音声（周波数帯）を導きやすくできる。よって、例えば、第２音声出力手段の故障時において、遊技者の違和感を抑制できる。

遊技機ＳＮＸＡ２において、前記連通空間は、一又は複数の第２開口部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ３。

遊技機ＳＮＸＡ３によれば、遊技機ＳＮＸＡ２の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、連通空間は、一又は複数の第２開口部を備えるので、第２開口部からも音声を出力できる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＡ３において、液晶表示手段を備え、前記第２開口部は、前記遊技機の正面視において、前記第１音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置、又は、前記第２音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ４。

遊技機ＳＮＸＡ４によれば、遊技機ＳＮＸＡ３の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、第２開口部は、遊技機の正面視において、第１音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置、又は、第２音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されるので、第２開口部から出力される音声と液晶表示装置の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ４のいずれかにおいて、前記第１配設空間および前記第２配設空間のそれぞれを、前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部側となる正面側配設空間と前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ５。

遊技機ＳＮＸＡ５によれば、遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ４のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、第１配設空間および第２配設空間のそれぞれを、第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１開口部側となる正面側配設空間と第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えるので、正面側配設空間における比較的高周波の音声と背面側配設空間における比較的低周波の音声とが重なり合い、前者の音声により後者の音声が打ち消されることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ５のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、前記連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ６。

遊技機ＳＮＸＡ６によれば、遊技機ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ５のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、変位可能に構成される変位手段を備え、変位手段は、連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されるので、変位手段の変位により連通空間の形態を変化させることができる。これにより、第１音声出力手段（第２音声出力手段）から出力される音声が、連通空間を介して、第２配設空間（第１配設空間）へ導かれる際の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。即ち、第２配設空間（第１配設空間）から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＡ６において、前記連通空間は、一又は複数の第２開口部を備え、一又は複数の前記第２開口部の大きさが前記変位手段の変位により変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ７。

遊技機ＳＮＸＡ７によれば、遊技機ＳＮＸＡ６の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、連通空間は、一又は複数の第２開口部を備え、一又は複数の第２開口部の大きさが変位手段の変位により変化可能に構成されるので、変位手段の変位により第２開口部の大きさを変化させることができる。これにより、第２開口部から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＡ７において、前記変位手段が所定位置に変位された状態では、前記連通空間が開放されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ８。

遊技機ＳＮＸＡ８によれば、遊技機ＳＮＸＡ７の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、変位手段が所定位置に変位された状態では、連通空間が開放されるので、第１配設空間または第２配設空間から連通空間に導かれた音声の出力方向を広くできる。即ち、指向性（音の放射角度）を小さくできる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

なお、連通空間の開放とは、第２開口部の大きさ（開口面積）が、最小の大きさ（最小の開口面積）の３倍以上とされることをいう。

遊技機ＳＮＸＡ６からＳＮＸＡ８のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＡ９。

遊技機ＳＮＸＡ９によれば、遊技機ＳＮＸＡ６からＳＮＸＡ８のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、出力される音声の態様が変化されるタイミングを操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１５１３】

＜上下皿ユニットＨ１５の突出部Ｈ５８３を一例とする発明の概念について＞

正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機において、前記前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ１。

正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、前扉手段に関し、改善の余地があった。

即ち、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業において、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置して前扉手段を一時的に自立させる（仮置きする）ことがあるところ、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成では、床面に凹凸があると、その凹凸の影響を受けて前扉手段の姿勢が安定せず、前扉手段が倒れる虞があった。

なお、前扉手段の正面（遊技者側の面）又は背面を床面に載置することは、正面側のガラスや装飾手段（部材）または背面側の電気的構成に破損や傷が生じる虞があるため、行うことができないだけでなく、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置される。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、前扉手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＢ１によれば、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされるので、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の背

面側または正面側の外縁と突出手段とを床面に当接させて、前扉手段を自立させることができる。これにより、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成と比較して、床面の凹凸の影響を受け難くでき、前扉手段の自立時の姿勢を安定させることができる。よって、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機ＳＮＸＢ１において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ２。

遊技機ＳＮＸＢ２によれば、遊技機ＸＢ１の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段は、その重心が正面側に偏って位置するところ、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前扉手段の正面側とされるので、前扉手段の自立時における重心の偏りを抑制できる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機ＳＮＸＢ２において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における前記前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ３。

遊技機ＳＮＸＢ３によれば、遊技機ＳＮＸＢ２の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされるので、自立時の前扉手段を作業者が持ち上げる場合に、前扉手段の長手方向一側の面と床面との間に指を差し入れて、突出手段よりも前扉手段の正面側の部分に指をかけることができる。また、突出手段の突出位置が前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁と接する位置（即ち、外縁と間隔を隔てない位置）とされる場合と比較して、突出手段の突出高さを低くすることができると共に突出手段の突出位置を遊技者から見え難い位置とできる。

遊技機ＳＮＸＢ１において、前記前扉手段の正面視において、前記前扉手段の幅寸法よりも前記突出手段の幅寸法が小さくされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ４。

遊技機ＳＮＸＢ４によれば、遊技機ＳＮＸＢ１の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の正面視において、前扉手段の幅寸法よりも突出手段の幅寸法が小さくされるので、突出手段が床面に当接される面積を抑制して、床面の凹凸の影響を受け難くできる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ４のいずれかにおいて、遊技球を貯留可能な貯留手段と、前記貯留手段へ遊技球を流入させる流入口手段と、前記貯留手段に貯留された遊技球を前記前扉手段の長手方向一側の面から流出させる流出口手段と、を備え、前記突出手段の少なくとも一部は、前記前扉手段の正面視において、前記流出口手段に対して前記流入口手段と反対側に位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ５。

遊技機ＳＮＸＢ５によれば、遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ４のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、突出手段の少なくとも一部は、前扉手段の正面視において、流出口手段に対して流入口手段と反対側に位置されるので、貯留手段の遊技球を流出口手段から流出させる際に、遊技球を突出手段に当接させることができる。これにより、遊技球が飛び散ることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ５において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされ、前記突出手段は、前記前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前記前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ６。

遊技機ＳＮＸＢ６によれば、遊技機ＳＮＸＢ５の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、突出手段は、前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前扉手段の背面側

が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されるので、突出手段（湾曲部の凹）に手指をかけやすくできる。また、流出口手段から流出され突出手段に当接された遊技球の跳ね返り方向を分散させることができる。これにより、流出口手段から千両箱へ流出された遊技球が千両箱の一か所（所定箇所）に集中することを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ６において、前記前扉手段の長手方向一側の面と前記突出手段の側面とを連結するリブを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ７。

遊技機ＳＮＸＢ７によれば、遊技機ＳＮＸＢ６の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面と突出手段の側面とを連結するリブを備えるので、突出手段の強度を確保して、突出手段の破損を抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ７において、前記リブは、前記湾曲部の凹となる側の側面であって、前記湾曲部同士が連結される部位に位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ８。

遊技機ＳＮＸＢ８によれば、遊技機ＳＮＸＢ７の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、リブは、湾曲部の凹となる側の側面であって、湾曲部同士が連結される部位に位置されるので、突出手段（湾曲部の凹）にかけた手指が滑ることをリブにより抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ８のいずれかにおいて、前記前扉手段の長手方向一側の面からの前記突出手段の突出高さが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ９。

遊技機ＳＮＸＢ９によれば、遊技機ＳＮＸＢ１からＳＮＸＢ８のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面からの突出手段の突出高さが変更可能に構成されるので、突出手段の突出が不要の場合には、突出手段の突出高さを低くできる。よって、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することを抑制できる。

なお、突出手段の突出高さを変更する構成は、遊技者や作業者による操作により行われる構成であっても良く、駆動手段（モータ等のアクチュエータ）の駆動力により行われる構造であっても良い。遊技者等の操作により行われる構成は、遊技者等が突出手段を直接操作する構成するであっても良く、突出手段とは別の操作手段を遊技者等が操作した場合に、操作手段の操作（変位）が直接または間接的に突出手段に伝達され、突出手段の突出高さが変更される構成であっても良い。

また、突出手段の突出高さが変更されるタイミングは任意であり、所定の遊技状態が発生した場合に、制御により自動で（即ち、遊技者の操作とは無関係に）突出手段の突出高さが変更可能とされる構成であっても良い。

遊技機ＳＮＸＢ９において、前記前扉手段の長手方向一側の面から前記突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ１０。

遊技機ＳＮＸＢ１０によれば、遊技機ＳＮＸＢ９の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されるので、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することをより確実に抑制できる。

遊技機ＳＮＸＢ９又はＳＮＸＢ１０において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記突出手段の突出高さが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＢ１１。

遊技機ＳＮＸＢ１１によれば、遊技機ＳＮＸＢ９又はＳＮＸＢ１０の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に突出手段の突出高さが変更可能に構成されるので、突出手段の達出高さを任意のタイミングで変更することができる。

例えば、流出口手段（球抜き孔）を開閉するための操作手段（球抜きレバー）が操作された場合に、その操作に連動して突出手段の突出高さが変更可能に構成される場合には、

操作手段（球抜きレバー）が非操作とされ流出口手段（球抜き孔）が閉じた状態では、突出手段の突出高さが第１の高さとされ、操作手段（球抜きレバー）が操作され流出口手段（球抜き孔）が開いた状態では、突出手段の突出高さが第１の高さと異なる高さの第２の高さに変更される構成としても良い。これにより、前扉手段を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）と、流出口手段から遊技球を流出させるのに適した高さ（遊技球を跳ね返しやすい高さ、千両箱を出し入れしやすい高さ）とを適宜設定できる。第１の高さと第２の高さはどちらが大きな寸法であっても良い。

なお、操作手段の操作を検出する検出手段（センサ）と、駆動力を発生する駆動手段（アクチュエータ）と、その駆動手段の駆動力を突出手段に伝達する伝達手段（歯車やリンク等）とを配設し、検出手段により操作手段の操作が検出された場合に、駆動手段を駆動させ、駆動力を伝達手段により突出手段に伝達させることで、突出手段の突出高さを変更するように構成しても良い。

【１５１４】

＜上下皿ユニットＨ１５の連結部Ｈ５５５を一例とする発明の概念について＞

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機において、第１手段と、前記第１手段との間に間隔を隔てて位置する第２手段と、前記第２手段から突出され、前記第１手段および前記第２手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、前記第１手段および前記第２手段の対向間には前記操作手段の少なくとも一部が位置し、前記操作手段は、前記第１手段に配設され、前記遊技者による前記操作手段の操作は、少なくとも第１方向へ向けた操作が可能とされ、前記突出手段は、前記操作手段の前記第１方向側の部位に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ１。

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、操作手段を支持する構造に関し、改善の余地があった。

即ち、遊技者により操作される操作手段には、操作に伴う外力が作用されるため、操作手段またはその操作手段を支持する手段に破損が生じやすいという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、操作手段を支持する構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＣ１によれば、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、第１手段と、第１手段との間に間隔を隔てて位置する第２手段と、第２手段から突出され、第１手段および第２手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、第１手段および第２手段の対向間には操作手段の少なくとも一部が位置し、操作手段は、第１手段に配設され、遊技者による操作手段の操作は、少なくとも第１方向へ向けた操作が可能とされ、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成されるので、操作手段の操作に伴い作用される第１方向への外力が所定の範囲内である場合には、操作手段を突出手段により支持させることができる。これにより、操作手段がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作手段の操作感を向上できる。一方、上記第１方向への外力が所定の範囲を超える場合は、突出手段を弾性変形させて、外力を逃がす（外力を第１手段と第２手段とに分散させる）ことができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第１手段および第２手段、突出手段）の破損を抑制できる。

なお、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と操作手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が操作手段に対して摺動できる。よって、突出手段の弾性変形性を確保して、上記第１方向への外力を逃がしやすくできる。

遊技機ＳＮＸＣ１において、前記第２手段が前記遊技機の正面側に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ２。

遊技機ＳＮＸＣ２によれば、遊技機ＳＮＸＣ１の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、上記第１方向への外力が所定の範囲を超える場合、第２手段側では、主に突出手

段が弾性変形されるのに対し、第１手段側では、突出手段の弾性変形に伴う操作手段の第１方向への変位に伴って、第１手段も弾性変形されやすい。このように、第２手段の弾性変形は、第１手段の弾性変形よりも抑制されるので、第２手段が遊技機の正面側に配設されることで、操作手段が操作される際に遊技機の外観が悪化する（例えば、第２手段が変位して、第２手段と他の手段（部材）との境界に隙間が形成される）ことを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＣ１又はＳＮＸＣ２において、前記第１手段から突出され、前記突出手段の前記第１方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第２突出手段を備え、前記突出手段の前記第１方向側の部位が前記第２突出手段に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ３。

遊技機ＳＮＸＣ３によれば、遊技機ＳＮＸＣ１又はＳＮＸＣ２の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、第１手段から突出され、突出手段の第１方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第２突出手段を備え、突出手段の第１方向側の部位が第２突出手段に当接可能に構成されるので、上記第１方向への外力が所定の範囲を超え、突出手段を弾性変形させる場合に、初期段階（突出手段の第１方向側の部位と第２突出手段との間に間隔が形成されている間）は、第２突出手段が突出手段の弾性変形を阻害せず、突出手段の弾性変形性を確保できる一方、より大きな外力が上記第１方向へ入力された場合には、突出手段の第１方向側の部位を第２突出手段に当接させ、突出手段の弾性変形を抑制することができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第１手段および第２手段、突出手段）だけでなく、突出手段の破損を抑制できる。

なお、第２突出手段は、突出手段の第１方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と第２突出手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が第２突出手段に対して摺動できる。よって、突出手段および第２突出手段の弾性変形性を確保できる。これにより、突出手段が第２突出手段に当接した際に、突出手段と第２突出手段との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、突出手段および第２突出手段の破損を抑制できる。

遊技機ＳＮＸＣ３において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第２突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ４。

遊技機ＳＮＸＣ４によれば、遊技機ＳＮＸＣ３の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段は、位置決め手段を備え、第２突出手段は、位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えるので、第１手段および第２手段の一方を他方に組み付ける作業において、位置決め手段と被位置決め手段とによって第１手段と第２手段とを位置決めすることができる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。

遊技機ＳＮＸＣ３又はＳＮＸＣ４において、前記突出手段は、係合手段を備え、前記第２突出手段は、前記係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備え、前記係合手段と前記被係合手段とが係合した状態において、前記突出手段と前記第２突出手段とが相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ５。

遊技機ＳＮＸＣ５によれば、遊技機ＳＮＸＣ３又はＳＮＸＣ４の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段は、係合手段を備え、第２突出手段は、係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備えるので、第１手段および第２手段の一方を他方に組み付ける作業において、係合手段と被係合手段との係合によって、第１手段および第２手段を仮固定できる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。

この場合、係合手段と被係合手段とが係合した状態において、突出手段と第２突出手段とが相対変位可能に構成されるので、突出手段および第２突出手段が拘束されず、それら突出手段および第２突出手段の弾性変形性を確保できる。よって、上記第１方向への外力を逃がしやすくできると共に、突出手段と第２突出手段との間で作用する反力の急激な増

加を抑制して、突出手段および第２突出手段の破損を抑制できる。
遊技機ＳＮＸＣ５において、前記係合手段および前記被係合手段は、前記第１手段および前記第２手段の対向間隔が大きくなる方向に前記第１手段または前記第２手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ６。
遊技機ＳＮＸＣ６によれば、遊技機ＳＮＸＣ５の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
即ち、係合手段および被係合手段は、第１手段および第２手段の対向間隔が大きくなる方向に第１手段または第２手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されるので、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第１手段または第２手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる。
なお、突出手段が第２手段から突出され、操作手段が第１手段に配設される、即ち、突出手段と第１手段とが非固定とされ、操作手段と第２手段とが非固定とされるため、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向へ変位されやすい。よって、遊技機ＳＮＸＣ６の構成が特に有効となる。
遊技機ＳＮＸＣ５又はＳＮＸＣ６において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第２突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備え、前記係合手段および前記被係合手段は、前記位置決め部により前記被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ７。
遊技機ＳＮＸＣ７によれば、遊技機ＳＮＸＣ５又はＳＮＸＣ６の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
即ち、係合手段および被係合手段は、位置決め部により被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されるので、係合手段および被係合手段の係合を容易に行うことができる。
遊技機ＳＮＸＣ５からＳＮＸＣ６のいずれかにおいて、前記被係合手段は、前記係合手段よりも前記第１方向側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ８。
遊技機ＳＮＸＣ８によれば、遊技機ＳＮＸＣ５からＳＮＸＣ６のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
即ち、被係合手段は、係合手段よりも第１方向側に位置するので、操作手段の操作に伴い作用される第１方向への外力により突出手段が第１方向へ弾性変形された状態において、係合手段および被係合手段の係合を維持しやすくできる。よって、操作手段を第１方向へ変位させ、突出手段を弾性変形させることで、係合手段および被係合手段の係合を解除する不正を抑制できる。
なお、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成されるものであり、操作手段に固定されていないため、操作手段を第１方向と反対方向へ変位させても、突出手段は変位（弾性変形）されない。よって、操作手段を第１方向と反対方向へ変位させても、係合手段および被係合手段の係合に影響はなく、かかる係合が維持される。
遊技機ＳＮＸＣ８において、前記突出手段の前記第２手段側の基端は、前記係合手段および前記被係合手段よりも前記第１方向側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＣ９。
遊技機ＳＮＸＣ９によれば、遊技機ＳＮＸＣ８の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
即ち、突出手段の第２手段側の基端は、係合手段および被係合手段よりも第１方向側に位置するので、上記第１方向への外力により突出手段が弾性変形される場合の係合手段の変位の方向を、被係合手段との間の間隔が大きくなる方向とできる。これにより、初期（突出手段が弾性変形される前）における係合手段と被係合手段との間の間隔を小さくして、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第１手段または第２手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる一方、上記第１方向の外力により突出手段が弾性変形され

る場合に係合手段と被係合手段とが干渉（係合）して、突出手段の第２突出手段に対する相対変位（突出手段の弾性変形）が規制（阻害）されることを抑制できる。

【１５１５】

＜右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２を一例とする発明の概念について＞

第１手段と、前記第１手段に隣り合って配設される第２手段とを備えた遊技機において、前記第１手段の縁部と前記第２手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、前記第１手段に配設される配設手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ１。

第１手段と、前記第１手段に隣り合わせて配設される第２手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段と前記第２手段とが隣り合って配設される構造に改善の余地があった。

即ち、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造では、第１手段および第２手段の寸法公差や組付け公差に起因して、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成される虞がある。また、第１手段または第２手段の一方または両方に作用された外力によっても隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技者が遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間からであっても侵入しやすく、また、電気的機器に悪影響を及ぼしやすい。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＤ１によれば、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、第１手段に配設される配設手段を備えるので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段で受け止めることができる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ１において、前記配設手段は、前記第１手段の縁部と前記第２手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方部に連なり前記境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ２。

遊技機ＳＮＸＤ２によれば、遊技機ＳＮＸＤ１の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、配設手段は、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方手段に連なり境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えるので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段の下方手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置へ向けて延設手段により案内できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ２において、前記配設手段の延設部と前記第１手段との間には、前記境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ３。

遊技機ＳＮＸＤ３によれば、遊技機ＳＮＸＤ２の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、配設手段の延設部と第１手段との間には、境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されるので、延設手段により異物を案内する際に、その通過方向を通路手段により規定でき、異物を所望の位置まで到達させやすくできる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＤ３において、前記第１手段には、前記通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ４。
遊技機ＳＮＸＤ４によれば、遊技機ＳＮＸＤ３の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
即ち、第１手段には、通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第１手段の外部へ排出できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
遊技機ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ４のいずれかにおいて、光を発光可能に形成される発光手段を備え、前記配設手段は、導光材料から構成され、前記発光手段から発光される光を受光可能に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ５。
遊技機ＳＮＸＤ５によれば、遊技機ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
即ち、光を発光可能に形成される発光手段を備え、配設手段は、導光材料から構成され、発光手段から発光される光を受光可能に位置するので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、発光手段から発光され配設手段を導光（透過）された光で隙間を照射することができる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、隙間から外部へ光が漏れることで、隙間が形成されたことをホールの店員に認識させやすくできる。
また、発光手段および配設手段の発光に伴う熱により、発光手段（下方手段）に受け止められた液体を蒸発させて、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界の隙間から外部へ排出できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
遊技機ＳＮＸＤ４において、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ６。
遊技機ＳＮＸＤ６によれば、遊技機ＳＮＸＤ４の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
即ち、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第１手段の外部へ排出しやすくできる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
遊技機ＳＮＸＤ４において、前記第１手段または前記延設手段から突出される突出手段と、前記突出手段が挿入可能に前記延設手段または前記第１手段に形成される被挿入手段とを備え、前記被挿入手段に前記突出手段が挿入された状態では、前記突出手段が前記連通手段の下方に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ７。
遊技機ＳＮＸＤ７によれば、遊技機ＳＮＸＤ４の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
即ち、第１手段または延設手段から突出される突出手段と、突出手段が挿入可能に延設手段または第１手段に形成される被挿入手段とを備えるので、第１手段に配設手段を配設する（組み付ける）際に、突出手段の被挿入手段への挿入により、両者を位置決めできる。これにより、第１手段への配設手段の配設（組み付け）作業を容易とできる。
この場合、被挿入手段に突出手段が挿入された状態では、突出手段が連通手段の下方に位置するので、延設手段により案内される異物を突出手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を連通手段へ向けて突出手段により案内できる。即ち、突出手段を、位置決めのための手段として利用できるだけでなく、異物を第１手段の外部へ排出させるための手段としても兼用できる。
遊技機ＳＮＸＤ７において、前記突出手段は、前記延設手段から突出され、前記被挿入手段は、前記第１手段に形成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ８。

遊技機ＳＮＸＤ８によれば、遊技機ＳＮＸＤ７の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、突出手段は、延設手段から突出され、被挿入手段は、第１手段に形成されるので、突出手段により受け止めた異物を第１手段の外部へ確実に排出できる。即ち、被挿入手段が延設手段に形成される場合、被挿入手段と突出手段との間に隙間が形成されていると、突出手段により受け止めた異物が被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過して第１手段の内部に留まる虞がある。これに対し、被挿入手段が第１手段に形成されることで、突出手段で受け止めた異物が、被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過したとしても、かかる異物を第１手段の外部へ排出することができる。

遊技機ＳＮＸＤ８において、前記連通手段の一部が前記被挿入手段とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＤ９。

遊技機ＳＮＸＤ９によれば、遊技機ＳＮＸＤ８の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、連通手段の一部が被挿入手段とされるので、連通手段を、異物を第１手段の外部へ排出させるための手段としてだけでなく、位置決めのための手段としても兼用できる。

【１５１６】

＜球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１を一例とする発明の概念について＞

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ１。

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。

即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＥ１によれば、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ１において、前記抑制手段は、前記流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ２。

遊技機ＳＮＸＥ２によれば、遊技機ＳＮＸＥ１の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、抑制手段は、流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されるので、凹部に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力の成分として、遊技球の当接方向の成分と、遊技球の当接方向に直交する方向（遊技球を転動面に押し付ける方向または転動面から持ち上げる方向）の成分とを形成できる。これにより、遊技球の当接方向に直交する方向の成分の分、遊技球の当接方向の成分を小さくできるので、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

また、抑制手段を流路手段の内面の少なくとも一部から突設される突部として構成する場合と比較して、流路手段を備えるユニットの小型化を図ることができる。

遊技機ＳＮＸＥ２において、前記凹部は、前記流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、前記流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ３。

遊技機ＳＮＸＥ３によれば、遊技機ＳＮＸＥ２の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部は、流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）の内の一方側または他方側のどちらに遊技球が衝突（当接）した場合でも、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ３において、前記流路手段の一方側の内面における凹部と、前記流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせていることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ４。

遊技機ＳＮＸＥ４によれば、遊技機ＳＮＸＥ３の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段の一方側の内面における凹部と、流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせているので、設計の自由度を高めることができる。例えば、他方側の凹部が位置を異ならせたことで空いたスペースに他の手段（例えば、流入手段）を配設することができる。

遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ４において、前記流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して前記流路手段に流入された遊技球が前記凹部に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ５。

遊技機ＳＮＸＥ５によれば、遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ４の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球が凹部に当接可能に構成されるので、凹部を利用して、流路手段上の遊技球の動きを早期に収束させることができる。これにより、遊技球の姿勢のばらつきを抑制して、送球手段により安定して送球できる。その結果、遊技球の暴れを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ５において、少なくとも前記凹部の下方側の縁部は、前記通過口手段よりも下方側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ６。

遊技機ＳＮＸＥ６によれば、遊技機ＳＮＸＥ５の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、少なくとも凹部の下方側の縁部は、通過口手段よりも下方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ５において、少なくとも前記凹部の上方側の縁部は、前記通過口手段よりも上方側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ７。

遊技機ＳＮＸＥ７によれば、遊技機ＳＮＸＥ５の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、少なくとも凹部の上方側の縁部は、通過口手段よりも上方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球に勢いがあり流路手段で暴れる場合でも、かかる遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ７のいずれかにおいて、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ８。

遊技機ＳＮＸＥ８によれば、遊技機ＳＮＸＥ２からＳＮＸＥ７のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様を

形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

遊技機ＳＮＸＥ８において、前記案内手段は、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＥ９。

遊技機ＳＮＸＥ９によれば、遊技機ＳＮＸＥ８の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、案内手段は、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様と、凹部を利用して遊技球を送球手段により送球する態様とを形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる遊技球の送球の態様と、遊技球の暴れを抑制して、その軌跡を安定させた遊技球の送球の態様とを形成できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【１５１７】

＜操作ユニットＨ１８０の揺動装置Ｈ７３０を一例とする発明の概念について＞

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機において、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１。

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、視認される光の態様に関し、改善の余地があった。

即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、視認される光の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＦ１によれば、視認される光の態様を改善できる。

即ち、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されるので、発光手段と透過手段との関係を変化させることができる。これにより、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ１において、ベース手段を備え、前記発光手段は、前記ベース手段に固定され、前記透過手段は、前記ベース手段に変位可能に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ２。

遊技機ＳＮＸＦ２によれば、遊技機ＳＮＸＦ１の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、ベース手段を備え、発光手段は、ベース手段に固定され、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設されるので、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様を変化させ、透過手段を介して視認される光の態様を変化させる

演出に加え、発光手段の状態（発光状態、非発光状態）に関わらず、透過手段を変位させ、その透過手段の変位を視認させる演出も行うことができる。
また、発光手段がベース手段に固定されるので、変位（振動）に伴う発光手段の破損（例えば、断線）を抑制できる。
遊技機ＳＮＸＦ１又はＳＮＦＸ２において、前記透過手段は、光を拡散可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ３。
遊技機ＳＮＸＦ３によれば、遊技機ＳＮＸＦ１又はＳＮＸＦ２の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
即ち、透過手段は、光を拡散可能に構成されるので、発光手段に対する透過手段の相対変位を利用して、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。
遊技機ＳＮＸＦ２又はＳＮＸＦ３において、前記透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ４。
遊技機ＳＮＸＦ４によれば、遊技機ＳＮＸＦ２又はＳＮＸＦ３の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
即ち、透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えるので、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできると共に、駆動手段の駆動状態を切り替えることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで開始または停止させることができる。
また、駆動手段が透過手段に配設されることで、駆動手段の駆動力を透過手段に伝えやすくでき、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできる。なお、駆動手段を発光手段に配設し、駆動手段の駆動力が間接的に透過手段に伝わるようにしても良い。この場合でも、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成できる。
遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ４のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記透過手段に当接された前記当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ５。
遊技機ＳＮＸＦ５によれば、遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ４のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
即ち、透過手段に当接された当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を当接手段の変位に連動させることができ、演出効果を高めることができる。また、駆動手段を備える場合には、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の態様として、駆動手段の駆動力による変位の態様に加え、当接手段との連動による変位の態様を形成することができ、変位の態様のバリエーションを増やすことができる。
遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ５のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記当接手段の前記透過手段との当接により前記透過手段の変位が規制可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ６。
遊技機ＳＮＸＦ６によれば、遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ５のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
即ち、当接手段の透過手段との当接により透過手段の変位が規制可能とされるので、当接手段を透過手段に当接させることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで停止させることができる。
遊技機ＳＮＸＦ５において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ７。
遊技機ＳＮＸＦ７によれば、遊技機ＳＮＸＦ５の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、操作手段の操作によって、当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を遊技者の所望の態様（例えば、変位のタイミングや変位速度など）で形成できる。即ち、視認される光の態様（透過手段の変位）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ５において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の当接による前記透過手段の変位の規制が構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ７。

遊技機ＳＮＸＦ７によれば、遊技機ＳＮＸＦ５の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、操作手段の操作によって、当接手段の当接による透過手段の変位の規制が構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の規制（停止）を遊技者の所望のタイミングで形成できる。即ち、透過手段の変位の規制（停止）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第１手段と、前記第１手段に変位可能に配設される第２手段とを備え、少なくとも前記第２手段は、入射された光を透過可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ９。

遊技機ＳＮＸＦ９によれば、遊技機ＳＮＸＦ２からＳＮＸＦ８のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第１手段と、第２手段に変位可能に配設される第２手段とを備え、少なくとも第２手段は、入射された光を透過可能に構成されるので、第２手段の変位（発光手段に対する第２手段の相対変位）の態様が一様となることを抑制でき、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ９において、前記透過手段は、前記ベース手段に対する前記第１手段の変位と、前記第１手段に対する前記第２手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１０。

遊技機ＳＮＸＦ１０によれば、遊技機ＳＮＸＦ９の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段は、ベース手段に対する第１手段の変位と、第１手段に対する第２手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されるので、それら第１手段および第２手段の異なる変位態様を組み合わせて、第２手段を多様な態様で変位させることができる。その結果、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様として、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ１０において、所定以上の外力が作用された状態では前記第１手段に対する前記第２手段の相対変位を許容可能に構成され、少なくともとも外力が作用されていない状態では前記第１手段に対する前記第２手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成される規定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１１。

遊技機ＳＮＸＦ１１によれば、遊技機ＳＮＸＦ１０の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、所定以上の外力が作用された状態では第１手段に対する第２手段の相対変位を許容可能に構成される規定手段を備えるので、所定以下の外力では第１手段および第２手段を一体に変位させる一方、所定以上の外力では第１手段に対して第２手段を相対変位させることができ、第２手段を多様な態様で変位させることができる。

この場合、規定手段は、少なくともとも外力が作用されていない状態では第１手段に対する第２手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成されるので、外力の作用が終了した際に、第１手段に対する第２手段の相対位置が所定位置と異なる位置である場合には、第２手段の相対位置を規定手段により所定位置に規定する（第２手段を所定位置に変位させる）ことができる。即ち、外力の作用が終了した後であっても、少なくとも第２手段を変

位させることができる。これにより、第２手段を多様な態様で変位させることができ、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様とできる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＦ１１において、前記規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＦ１２。

遊技機ＳＮＸＦ１２によれば、遊技機ＳＮＸＦ１１の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されるので、外力の大きさに応じた（比例した）大きさの弾性変形を規定手段に生じさせ、この弾性変形を利用して、第１手段に対する第２手段の相対変位を外力の大きさに応じた（比例した）大きさで形成できる。例えば、重力や磁力を利用する場合と比較して、第１手段に対して第２手段が急激に相対変位することを抑制できる。

【１５１８】

＜第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を一例とする発明の概念について＞

第１手段および第２手段を備え、少なくとも前記第２手段が変位可能に構成された遊技機において、前記第２手段が変位されることで、前記第２手段の所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態と、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ１。

第１手段および第２手段を備え、少なくとも第２手段が変位可能に構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段および第２手段に関し、改善の余地があった。

即ち、第２手段が変位されることで、正面視において、第２手段の所定領域が第１手段と共に視認可能とされる状態（以下「拡大状態」と称す）と、第２手段の所定領域が視認不能される状態（以下「縮小状態」と称す）とを形成して、第１手段および第２手段の全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。

具体的には、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変位させることで、正面視において、第２手段の所定領域を第１手段により遮蔽して、第２手段の所定領域を視認不能とする（縮小状態を形成する）。また、第２手段を第１手段の背面側から外方（正面視において重ならない位置）にスライド変位させることで、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認可能とする（拡大状態を形成する）。

しかしながら、このような従来の構成では、第２手段の所定領域の大きさが第１手段の正面視における大きさ（外形）に依存するため、第２手段の所定領域の大きさを十分に大きくすることができなかった。

即ち、第１手段の正面視における大きさ（外形）を大きくすると、その分、他の手段（部材）を配設するスペースが減少される。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段と干渉しやすくなり、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度が阻害される。

一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分、遮蔽できる面積が小さくなるため、第２手段の所定領域が小さくなり、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段および第２手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＧ１によれば、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段が変位されることで、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態と、第２手段の所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されるので、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。

具体的には、第１手段の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、

他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段（第２手段）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしても、第１手段の正面視における大きさが第２手段の所定領域の大きさに依存しないので、第２手段の所定領域を大きくできる。よって、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。

言い換えると、遊技機の役物が配設される空間は、前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、遊技機ＸＧ１によれば、上述した前後方向のスペースに着目し、第１手段を前後方向に長くすることで、第１手段の正面視の大きさを小さくできると共に、第２手段の所定領域の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

遊技機ＳＮＸＧ１において、前記第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、前記第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、前記所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ２。

遊技機ＳＮＸＧ２によれば、遊技機ＸＧ１の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されるので、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた場合に、発光手段から発光され所定領域で反射した光を遊技者に視認させることができるだけでなく、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）とされた場合には、発光手段から発光され所定領域で反射した光を、第１手段にその背面側から入射させ、第１手段を透過した光（第１手段の正面側から出射される光）を遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。

なお、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変位させる上述した従来の構成では、縮小状態においては、発光手段から発光され所定領域で光を反射させても、その反射させた光が発光手段（発光手段の基板）に遮られてしまい、第１手段へ入射させることができない。これに対し、遊技機ＸＧ２によれば、所定領域で反射された光を、第１手段および発光手段の正面視外方側から回り込ませることができ、発光手段（発光手段の基板）に遮られることなく、第１手段の背面側へ入射させることができる。

遊技機ＳＮＸＧ１又はＳＮＸＧ２において、前記第２手段は、前記第１手段の正面視外方側に複数が配設され、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態では、隣り合う前記第２手段の一方の一側に他方の他側が重なることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ３。

遊技機ＳＮＸＧ３によれば、遊技機ＳＮＸＧ１又はＳＮＸＧ２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）では、隣り合う第２手段の一方の一側に他方の他側が重なるので、縮小状態において第２手段の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第２手段の大きさを大きくできる。一方、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第２手段の間の隙間を小さくできる。

遊技機ＳＮＸＧ３において、前記第１手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態において隣り合う前記第２手段の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ４。

遊技機ＳＮＸＧ４によれば、遊技機ＳＮＸＧ３の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）において隣り合う第２手段の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されるので、縮小状態において第２手段どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。

遊技機ＳＮＸＧ４において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記第２手段の一側が他側よりも先に前記第１手段の正面視外方側に到着するように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ５。

遊技機ＳＮＸＧ５によれば、遊技機ＳＮＸＧ４の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、第２手段の一側が他側よりも先に第１手段の正面視外方側に到着するように構成されるので、隣り合う第２手段の一方および他方の変位を同じ態様としつつ、これら隣り合う第２手段同士が干渉することを抑制できる。

遊技機ＳＮＸＧ４において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第２手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ６。

遊技機ＳＮＸＧ６によれば、遊技機ＳＮＸＧ４の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、隣り合う前記第２手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第２手段を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第２手段同士が干渉することを抑制できる。例えば、第２手段の一側が他側よりも先に第１手段の正面視外方側に到着するようにする必要がなく、第２手段の一側および他側が同時に第１手段の正面視外方側に到着するようにできる。

遊技機ＳＮＸＧ６において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第２手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ７。

遊技機ＳＮＸＧ７によれば、遊技機ＳＮＸＧ６の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第２手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第２手段の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第２手段を変位させることによる演出効果を向上できる。

遊技機ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ７において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態とされた後、前記第１手段の正面視外方へ変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＧ８。

遊技機ＳＮＸＧ８によれば、遊技機ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第１手段の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第２手段の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

【１５１９】

＜花回転ユニットＧ４００の第１装飾ユニットＧ４２０を一例とする発明の概念について＞

第１手段と、前記第１手段の周りを周回可能に構成された第２手段とを備えた遊技機において、前記第２手段は、前記第１手段の周りを周回する際に、回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ１。

第１手段と、第１手段の周りを周回可能に構成された第２手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段および第２手段に関し、改善の余地があった。

即ち、第１手段の周りを第２手段が周回（公転）する演出では、両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段および第２手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＨ１によれば、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、第１手段の周りを周回（公転）する際に、回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＨ１において、前記第２手段は、前記回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、前記一側領域と前記他側領域とが異なる態様に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ２。

遊技機ＳＮＸＨ２によれば、遊技機ＳＮＸＨ１の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段は、回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、一側領域と他側領域とが異なる態様に構成されるので、第１手段の周りを第２手段が周回する際に、第２手段の異なる態様（一側領域、他側領域）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。

なお、異なる態様とは、例えば、視認される形状（外形）が異なるもの、外面の粗さや色が異なるもの（即ち、光の反射態様が異なるもの）、材質が異なるもの、これらを組み合わせたもの等が例示される。

遊技機ＳＮＸＨ１又はＳＮＸＨ２において、前記第２手段は、前記第１手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第１手段の外方側へ近接する方向への前記第２手段の変位は、前記第２手段の前記回転における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ３。

遊技機ＳＮＸＨ３によれば、遊技機ＳＮＸＨ１又はＳＮＸＨ２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段の外方側へ近接する方向への第２手段の変位は、第２手段の回転（自転）における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるので、常に同じ姿勢で第２手段を第１手段の外方側へ近接させることができ、第２手段が第１手段の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第２手段の外形形状の設計の自由度を高められると共に、１手段の外方側へ第２手段をより近接させることができる。

遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ３のいずれかにおいて、前記第２手段は、前記第１手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第２手

段が前記第１手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、前記第２手段の前記周回における周回位置が所定の周回位置となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ４。

遊技機ＳＮＸＨ４によれば、遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段が第１手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、第２手段の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第２手段が第１手段の外方側に最も近づいた状態において、第２手段の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第１手段の周りを第２手段が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第２手段を第１手段の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第２手段を第１手段の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ５。

遊技機ＳＮＸＨ５によれば、遊技機ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段は、第２手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えるので、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第２手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合には、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第２手段の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第２手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合には、回転手段の回転（自転）の分、第２手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第２手段の周回（公転）を着目させやすくできる。

遊技機ＳＮＸＨ５において、前記第２手段の周回の速度と、前記回転手段の回転の速度とが異なることを特徴とする遊技機ＳＮＸＨ６。

遊技機ＳＮＸＨ６によれば、遊技機ＳＮＸＨ５の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段の周回の速度と、前記回転手段の回転の速度とが異なるので、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第２手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第２手段の周回の速度が回転手段の回転の速度よりも遅くすることで、第２手段が第２手段と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第２手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第２手段の周回の速度が回転手段の回転の速度よりも速くすることで、第２手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第２手段の周回（公転）を着目させやすくできる。

【１５２０】

＜上側装飾ユニットＨ１４ａの第１連通路Ｈ３００Ｃを一例とする発明の概念について＞

動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機において、変位可能に構成され前記配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ１。

動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、動作に伴う出力に改善の余地があった。

即ち、動作手段の動作に伴い音を出力する場合、動作手段の動作態様（例えば、動作（振動）の振動数や波形）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることがで

きる。しかしながら、動作手段の動作態様を変化させるのみでは、出力される音の態様の変化が不十分であるという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、動作に伴う出力を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ＳＮＸＩ１によれば、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位可能に構成され配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えるので、変位手段の配設手段との当接状態を変化させることで、配設手段の剛性を変化させることができる。これにより、動作手段の動作態様を一定とした場合でも、配設手段の剛性の変化に伴い、出力させる音の態様を変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

遊技機ＳＮＸＩ１において、前記動作手段は、所定間隔を隔てて前記配設手段に配設される第１動作手段および第２動作手段を備え、所定方向視において前記変位部材の一側に前記第１動作手段が位置されると共に前記変位部材の他側に前記第２動作手段が位置されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ２。

遊技機ＳＮＸＩ２によれば、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、動作手段は、所定間隔を隔てて配設手段に配設される第１動作手段および第２動作手段を備え、所定方向視において変位部材の一側に第１動作手段が位置されると共に変位部材の他側に第２動作手段が位置されるので、所定方向視において第１動作手段と第２動作手段との間となる領域を含む領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態を変化させることができる。即ち、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

遊技機ＳＮＸＩ１又はＳＮＸＩ２において、前記変位手段は、前記配設手段の外側の壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ３。

遊技機ＳＮＸＩ３によれば、遊技機ＳＮＸＩ１又はＳＮＸＩ２の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位手段は、配設手段の外側の壁部の一部を構成するので、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

なお、変位手段が構成する壁部（配設手段の外側の壁部の一部）は、遊技者から視認可能に構成されることが好ましい。変位手段の変位を遊技者に視認させることで、配設手段の剛性が変化されること（即ち、出力される音の態様が変化されること）を聴覚だけでなく視覚によっても認識させることができる。

遊技機ＳＮＸＩ２において、前記配設手段は、前記第１動作手段が配設される第１配設空間および前記第２動作手段が配設される第２配設空間と、前記第１配設空間および前記第２配設空間を連通可能に形成される連通空間とを備え、前記変位手段は、前記連通空間を区画する壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ４。

遊技機ＳＮＸＩ４によれば、遊技機ＳＮＸＩ２の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備え、変位手段は、連通空間を区画する壁部の一部を構成するので、変位手段の配設手段との当接状態の変化により配設手段の剛性を変化させることで、出力させる音の態様を変化させることができるだけでなく、変位手段の変位に伴い連通空間の外部への開放量（閉塞も含む）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることもできる。特にこれら剛性の変化と開放量の変化とを同時に行わせることができるので、出力される音の態様の変化をより大きくすることができる。

遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記配設手段

に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ５。
遊技機ＳＮＸＩ５によれば、遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ４のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。
即ち、変位手段は、配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されるので、変位手段を配設手段から離間する方向に変位（回転）させることで、変位手段が配設手段に対して当接されている領域を最小限とすることができる。即ち、軸支された部分以外を非当接とすることができる。これにより、配設手段の剛性の変化を大きくでき、出力させる音の態様をより変化させやすくできる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。
遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ５のいずれかにおいて、前記変位手段と前記配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ６。
遊技機ＳＮＸＩ６によれば、遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ５のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。
即ち、変位手段と配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されるので、変位手段を配設手段に密着させ、両者の間の滑りを抑制できる。これにより、配設手段の剛性を変化させやすくでき、出力させる音の態様をより大きく変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。
遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ６のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＩ７。
遊技機ＳＮＸＩ７によれば、遊技機ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ６のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。
即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、配設手段の剛性が変化されるタイミング（即ち、出力される音の態様が変化されるタイミング）を操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１５２１】
＜球発射ユニットＨ２９１１２ａの凹部Ｈ２９８２１ａ１を一例とする発明の概念について＞
遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ１。
遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。
即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＳＮＸＪ１によれば、遊技球の送球を改善できる。
即ち、流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えるので、非平行部に遊技球を衝突（当接）させて、遊技球が暴れることを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１において、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ２。

遊技機ＳＮＸＪ２によれば、遊技機ＳＮＸＪ１の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えるので、比較的暴れが小さい遊技球を送球方向に沿って案内することができる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１又はＳＮＸＪ２において、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ３。

遊技機ＳＮＸＪ３によれば、遊技機ＳＮＸＪ１又はＳＮＸＪ２の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されるので、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部または凸部を徐々に作用させることができる。即ち、凹部または凸部への遊技球の衝突（当接）により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ３のいずれかにおいて、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ４。

遊技機ＳＮＸＪ４によれば、遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球が通過している間、かかる遊技球に対して凹部または凸部の作用を継続させ、遊技球の暴れを収束させやすくできる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ４のいずれかにおいて、前記凹部または凸部は、前記送球手段の送球方向に通過する遊技球と、前記送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＸＪ５。

遊技機ＳＮＸＪ５によれば、遊技機ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部または凸部は、送球手段の送球方向に通過する遊技球と、送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されるので、送球手段の送球方向に通過する遊技球に対しては、その軌跡を安定化させる一方、送球手段の送球方向とは反対方向に通過する遊技球（例えば、発射強度が弱く、発射手段へ戻ってくる遊技球）に対しては、遊技球の通過方向を変更させる（例えば、遊技球を回収口へ案内し、発射装置まで戻らないようにする）ことができる。その結果、遊技球の送球を改善できる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ１０、ＳＮＢ１からＳＮＢ１０、ＳＮＣ１からＳＮＣ１１、ＳＮＤ１からＳＮＤ１２、ＳＮＥ１からＳＮＥ１１、ＳＮＷＡ１－０からＳＮＷＡ１－５、ＳＮＷＡ２－１からＳＮＷＡ２－５、ＳＮＷＢ１－１からＳＮＷＢ１－６、ＳＮＷＢ２－１からＳＮＷＢ２－８、ＳＮＷＢ３－１からＳＮＷＢ３－３、ＳＮＷＣ１－１からＳＮＷＣ１－４、ＳＮＷＣ２－１からＳＮＷＣ２－５及びＳＮＷＤ１－１からＳＮＷＤ１－５、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１１、ＳＮＹＢ１からＳＮＹＢ１０、ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１１、ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ５、ＳＮＹＥ１からＳＮＹＥ３、ＳＮＹＦ１からＳＮＹＦ３及びＳＮＹＧ１からＳＮＹＧ３、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１３、ＳＮＢＢ１からＳＮＢＢ３、ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１１、ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１１、ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１３、ＳＮＢＥ１からＳＮＢＥ３、ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ１０、ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１６、ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１１、ＳＮＢＩ１からＳＮＢ

Ｉ３及びＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ１１、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２６、ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ４、ＳＮＣＣ１からＳＮＣＣ４、ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ１９、ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ４、ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ４、ＳＮＤＤ１からＳＮＤＤ４、ＳＮＥＡ１からＳＮＥＡ４、ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ４及びＳＮＥＣ１からＳＮＥＣ５、遊技機ＳＮＦＡ１からＳＮＦＡ１３、ＳＮＦＢ１からＳＮＦＢ１２、ＳＮＦＣ１からＳＮＦＣ８又はＳＮＦＤ１からＳＮＦＤ５、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ１０、ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ８、ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ１０、ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ１０、ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ１０、ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ１６、ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ１０、ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５、ＳＮＫＨ１からＳＮＫＨ１３、ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１１及びＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ１１、ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ９、ＳＮＸＢからＳＮＸＢ１１、ＳＮＸＣ１からＳＮＸＣ９、ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ９、ＳＮＸＥ１からＳＮＸＥ９、ＳＮＸＦ１からＳＮＸＦ１２、ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ８、ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ６、ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ７、ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＳＮＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ１０、ＳＮＢ１からＳＮＢ１０、ＳＮＣ１からＳＮＣ１１、ＳＮＤ１からＳＮＤ１２、ＳＮＥ１からＳＮＥ１１、ＳＮＷＡ１－０からＳＮＷＡ１－５、ＳＮＷＡ２－１からＳＮＷＡ２－５、ＳＮＷＢ１－１からＳＮＷＢ１－６、ＳＮＷＢ２－１からＳＮＷＢ２－８、ＳＮＷＢ３－１からＳＮＷＢ３－３、ＳＮＷＣ１－１からＳＮＷＣ１－４、ＳＮＷＣ２－１からＳＮＷＣ２－５及びＳＮＷＤ１－１からＳＮＷＤ１－５、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１１、ＳＮＹＢ１からＳＮＹＢ１０、ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１１、ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ５、ＳＮＹＥ１からＳＮＹＥ３、ＳＮＹＦ１からＳＮＹＦ３及びＳＮＹＧ１からＳＮＹＧ３、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１３、ＳＮＢＢ１からＳＮＢＢ３、ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１１、ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１１、ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１３、ＳＮＢＥ１からＳＮＢＥ３、ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ１０、ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１６、ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１１、ＳＮＢＩ１からＳＮＢＩ３及びＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ１１、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２６、ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ４、ＳＮＣＣ１からＳＮＣＣ４、ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ１９、ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ４、ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ４、ＳＮＤＤ１からＳＮＤＤ４、ＳＮＥＡ１からＳＮＥＡ４、ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ４及びＳＮＥＣ１からＳＮＥＣ５、遊技機ＳＮＦＡ１からＳＮＦＡ１３、ＳＮＦＢ１からＳＮＦＢ１２、ＳＮＦＣ１からＳＮＦＣ８又はＳＮＦＤ１からＳＮＦＤ５、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ１０、ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ８、ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ１０、ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ１０、ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ１０、ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ１６、ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ１０、ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５、ＳＮＫＨ１からＳＮＫＨ１３、ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１１及びＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ１１、ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ９、ＳＮＸＢからＳＮＸＢ１１、ＳＮＸＣ１からＳＮＸＣ９、ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ９、ＳＮＸＥ１からＳＮＸＥ９、ＳＮＸＦ１からＳＮＸＦ１２、ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ８、ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ６、ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ７、ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置

に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機ＳＮＡ１からＳＮＡ１０、ＳＮＢ１からＳＮＢ１０、ＳＮＣ１からＳＮＣ１１、ＳＮＤ１からＳＮＤ１２、ＳＮＥ１からＳＮＥ１１、ＳＮＷＡ１－０からＳＮＷＡ１－５、ＳＮＷＡ２－１からＳＮＷＡ２－５、ＳＮＷＢ１－１からＳＮＷＢ１－６、ＳＮＷＢ２－１からＳＮＷＢ２－８、ＳＮＷＢ３－１からＳＮＷＢ３－３、ＳＮＷＣ１－１からＳＮＷＣ１－４、ＳＮＷＣ２－１からＳＮＷＣ２－５及びＳＮＷＤ１－１からＳＮＷＤ１－５、遊技機ＳＮＹＡ１からＳＮＹＡ１１、ＳＮＹＢ１からＳＮＹＢ１０、ＳＮＹＣ１からＳＮＹＣ１１、ＳＮＹＤ１からＳＮＹＤ５、ＳＮＹＥ１からＳＮＹＥ３、ＳＮＹＦ１からＳＮＹＦ３及びＳＮＹＧ１からＳＮＹＧ３、遊技機ＳＮＢＡ１からＳＮＢＡ１３、ＳＮＢＢ１からＳＮＢＢ３、ＳＮＢＢＺ１からＳＮＢＢＺ１１、ＳＮＢＣ１からＳＮＢＣ１１、ＳＮＢＤ１からＳＮＢＤ１３、ＳＮＢＥ１からＳＮＢＥ３、ＳＮＢＥＺ１からＳＮＢＥＺ１０、ＳＮＢＧ１からＳＮＢＧ１６、ＳＮＢＨ１からＳＮＢＨ１１、ＳＮＢＩ１からＳＮＢＩ３及びＳＮＢＩＺ１からＳＮＢＩＺ１１、遊技機ＳＮＣＡ１からＳＮＣＡ２６、ＳＮＣＢ１からＳＮＣＢ４、ＳＮＣＣ１からＳＮＣＣ４、ＳＮＤＡ１からＳＮＤＡ１９、ＳＮＤＢ１からＳＮＤＢ４、ＳＮＤＣ１からＳＮＤＣ４、ＳＮＤＤ１からＳＮＤＤ４、ＳＮＥＡ１からＳＮＥＡ４、ＳＮＥＢ１からＳＮＥＢ４及びＳＮＥＣ１からＳＮＥＣ５、遊技機ＳＮＦＡ１からＳＮＦＡ１３、ＳＮＦＢ１からＳＮＦＢ１２、ＳＮＦＣ１からＳＮＦＣ８又はＳＮＦＤ１からＳＮＦＤ５、遊技機ＳＮＫＡ１からＳＮＫＡ１０、ＳＮＫＢ１からＳＮＫＢ８、ＳＮＫＣ１からＳＮＫＣ１０、ＳＮＫＤ１からＳＮＫＤ１０、ＳＮＫＥ１からＳＮＫＥ１０、ＳＮＫＦ１からＳＮＫＦ１６、ＳＮＫＧ１からＳＮＫＧ１０、ＳＮＫＫＨ１からＳＮＫＫＨ５、ＳＮＫＨ１からＳＮＫＨ１３、ＳＮＫＩ１からＳＮＫＩ１１及びＳＮＫＪ１からＳＮＫＪ１１、ＳＮＸＡ１からＳＮＸＡ９、ＳＮＸＢからＳＮＸＢ１１、ＳＮＸＣ１からＳＮＸＣ９、ＳＮＸＤ１からＳＮＸＤ９、ＳＮＸＥ１からＳＮＸＥ９、ＳＮＸＦ１からＳＮＸＦ１２、ＳＮＸＧ１からＳＮＸＧ８、ＳＮＸＨ１からＳＮＸＨ６、ＳＮＸＩ１からＳＮＸＩ７、ＳＮＸＪ１からＳＮＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１５２２】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４５０から図５０７を参照し、第１５７実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図４５０は、第１５７実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図４５１は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図４５２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図４５３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図４５４は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図４５５は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図４５６は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図４５７は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図４５８は、正面枠Ｈ１４の分解背面

斜視図である。なお、図４５５では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。また、以下の説明では、図４５０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４５０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４５０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１５２３】

図４５０～図４５８に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図４５０参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図４５３参照）。また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図４５５及び図４５６参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（

矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図４５５参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図４５５参照）を主に備えて形成される。

【１５２４】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図４５４参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図３７０参照）とを主に備えて形成される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【１５２５】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。皿通路形成部材Ｈ１６０は、図４５５に示

すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図４５５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図４５４に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【１５２６】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図４５７及び図４５８に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図４５６参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＨ１６が配設される（図４５０参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。ガラスユニットＨ１６は、図４５０及び図４５４に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料

によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【１５２７】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図４５０に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図４５９参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図４５０に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図４５１参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図４５５参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【１５２８】
下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１５２９】
上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図４５５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図４５７参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に

配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【１５３０】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い

。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図４５７参照）。なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図４５５参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図４５５参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【１５３１】

ファール球通路部Ｈ１４５（図４５７参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。ファール球通路部Ｈ１４５には、図４５８に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図４５７参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図４５５参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。また、図４５５に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態

で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【１５３２】

図４５５に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図４５０参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図４５５を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図４５０参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図４５５の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路

内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１５３３】

外レールＨ６２の先端部（図４５５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図４５５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図４５５参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｍ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

【１５３４】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラ

ウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【１５３５】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を

付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【１５３６】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図４５９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１は、後述する円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００に配設され、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。また、第１１１実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲（上方）に退避位置における花弁動作装置Ｇ８００が配置され、その花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位されると花弁動作装置Ｇ８００が第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を花弁動作装置Ｇ８００と共に遊技者に視認させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００は、花回転ユニットＧ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２装飾ユニットＧ４８０が光透過性の材料から形成される。従って、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態においては、第２装飾ユニットＧ４８０の第２装飾ユニットＧ４８０を介して第３図柄表示装置Ｈ８１の少なくとも一部が遊技者に視認される。第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８

１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【１５３７】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【１５３８】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設され

ている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【１５３９】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左

打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【１５４０】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図４５５参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢

印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【１５４１】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。また、上記第１５７実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。例えば、上記第１５７実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【１５４２】

図４５１に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ラン

プ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図４５９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図４５９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【１５４３】

次に、図４５９を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図４５９は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０

では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１５４４】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３

は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【１５４５】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、及び、駆動手段Ｈ７５０が含まれる。なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像

とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。なお、図４５９では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【１５４６】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図４５９参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電

源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図４５９参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【１５４７】

図４６０はパチンコ機Ｈ１０の遊技盤Ｍ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。本実施形態では、パチンコ機Ｈ１０は、少なくとも、正面枠Ｈ１４（図４５４参照）と、ベース板Ｍ６０（ベース板Ｈ６０に相当、図４５４参照）と、内レールＭ６１（内レールＨ６１に相当、図４５４参照）と、外レールＭ６２（外レールＨ６２に相当、図４５４参照）と、一般入賞口Ｍ６３（一般入賞口Ｈ６３に相当、図４５６参照）と、第１入賞口Ｍ６４（第１入賞口Ｈ６４に相当、図４５５参照）と、第２入賞口Ｍ６４０（第２入賞口Ｈ６４０に相当、図４５６参照）と、電動役物Ｍ６４０ａ（電動役物Ｈ６４０ａに相当、図４５５参照）と、第１可変入賞装置Ｍ６５（可変入賞装置Ｈ６５に相当、図４５５参照）と、第１特定入賞口Ｍ６５ａ（特定入賞口Ｈ６５ａに相当、図４５５参照）と、スルーゲートＭ６７（スルーゲートＨ６７に相当、図４５５参照）と、戻り球防止部材Ｍ６８（戻り球防止部材Ｈ６８に相当、図４５５参照）と、返しゴムＭ６９（返しゴムＨ６９に相当、図４５５参照）と、アウトロＭ７１（アウトロＨ７１に相当、図４５５参照）と、を備える。更に、本実施形態では、パチンコ機Ｈ１０は、少なくとも、外縁部材Ｍ７３（外縁部材Ｈ７３に相当、図４５５参照）と、可変表示装置ユニットＭ８０（可変表示装置ユニットＨ８０に相当、図４５５参照）と、第３図柄表示装置Ｍ８１（第３図柄表示装置Ｈ８１に相当、図４５５参照）と、センターフレームＭ８６（センターフレームＨ８６に相当、図４５５参照）と、を備える。図４６０に示すように、遊技盤Ｍ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｍ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＭＷＦの他、レールＭ６１，Ｍ６２、一般入賞口Ｍ６３、第１入賞口Ｍ６４、第２入賞口Ｍ６４０、第１可変入賞装置Ｍ６５、第２可変入賞装置Ｍ６５０、スルーゲートＭ６７、可変表示装置ユニットＭ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２（図４５５参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。ベース板Ｍ６０は、木製の板部材から形成される。一般入賞口Ｍ６３、第１入賞口Ｍ６４、第２入賞口Ｍ６４０、可変表示装置ユニットＭ８０は、ルータ加工によってベース板Ｍ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｍ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｍ６０を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板Ｍ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤Ｍ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４に配設されるガラスユニットＨ１６（図４５７参照）を通じて内枠Ｈ１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図４６０を参照して、遊技盤Ｍ１３の構成について説明する。遊技盤Ｍ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＭ６２が植立され、その外レールＭ６２の内側位置には外レールＭ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＭ６１が植立される。この内レールＭ６１と外レールＭ６２とにより遊技盤Ｍ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｍ１３とガラスユニットＨ１６（図４５８参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ｍ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｍ１３の正面であって２本のレールＭ６１，Ｍ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｍ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１５４８】

２本のレールＭ６１，Ｍ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図４５５参照）から発射された球を遊技盤Ｍ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レールＭ６１の先端部分（図４６０の左上部）には戻り球防止部材Ｍ６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ｍ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レールＭ６２の先端部（図４６０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＭ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＭ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図４６０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの機能は上述したので、ここでは説明を省略する。尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｍ６４及び第２入賞口Ｍ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。本パチンコ機Ｈ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｍ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｍ６４０へ入球可能となり、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球を第２入賞口Ｍ６４０まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなるように構成される。なお、電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ｍ６４０ａの下方に第２入賞口Ｍ６４０が配置され、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｍ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｍ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。また、電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｍ６４０に案内され易く、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｍ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなるように構成することができる。

【１５４９】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｍ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板Ｍ６０の窓部の後方）に、可変表示装置ユニットＭ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＭ８０には、第１入賞口Ｍ６４及び第２入賞口Ｍ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」

と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｍ８１と、スルーゲートＭ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板Ｍ６０には、第３図柄表示装置Ｍ８１を正面視で囲むようにして、センターフレームＭ８６が配設されている。第３図柄表示装置Ｍ８１は９インチサイズから１９インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図４５９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｍ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｍ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｍ８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＭ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＭ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｍ６４０に付随された電動役物Ｍ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｍ６４０の電動役物Ｍ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｍ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｍ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【１５５０】

スルーゲートＭ６７は、可変表示装置ユニットＭ８０の右側の領域において遊技盤Ｍ１３に組み付けられ、遊技盤Ｍ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＭ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。球のスルーゲートＭ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｍ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｍ８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲートＭ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定して

も良い。また、スルーゲートＭ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。また、スルーゲートＭ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＭ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＭ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニットＭ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｍ６４が配設されている。この第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｍ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。一方、スルーゲートＭ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｍ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｍ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。なお、第２入賞口Ｍ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｍ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｍ６４よりも正面視左下側）でも良い。また、第１入賞口Ｍ６４および第２入賞口Ｍ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。

【１５５１】

第２入賞口Ｍ６４０には電動役物Ｍ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｍ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｍ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＭ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｍ６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｍ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第１入賞口Ｍ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｍ６４は、第２入賞口Ｍ６４０にあるような電動役物Ｍ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｍ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ｍ６４０ａのない第１入賞口Ｍ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＭ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｍ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、時短中は、スルーゲートＭ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｍ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｍ６４０へ向けて

、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＭ６７を通過させて電動役物Ｍ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｍ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０とは異なり、遊技盤Ｍ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｍ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｍ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｍ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＭ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【１５５２】

第１入賞口Ｍ６４の右方には第２可変入賞装置Ｍ６５０（図４６０参照）が配設されており、その下流側位置に第２特定入賞口Ｍ６５０ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｍ６４又は第２入賞口Ｍ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｍ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第２特定入賞口Ｍ６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。この第２特定入賞口Ｍ６５０ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第２特定入賞口Ｍ６５０ａが所定時間開放される。この第２特定入賞口Ｍ６５０ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｍ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は３回とされ、第２入賞口Ｍ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、第２特定入賞口Ｍ６５０ａよりも上流側に配置され、第１特定入賞口Ｍ６５ａを前後方向への変位により開放する退避位置と閉鎖する張出位置とが切り替えられることで開閉させる張出物体である開閉板Ｍ６５ｂが所定時間開放され（後方側へ退避され）、その第１特定入賞口Ｍ６５ａの開放中に、球が第１特定入賞口Ｍ６５ａ内へ入賞し、その特定入賞口Ｍ６５ａの下流側の特定領域Ｍ６５ｃを通過することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この場合において、第１特定入賞口Ｍ６５ａへ向けて流下する遊技球の有無によって、開閉板Ｍ６５ｂの可動範囲が変化する場合（遊技球が開閉板Ｍ６５ｂの張出先端側（前側）に位置することで開閉板Ｍ６５ｂの移動を阻害する場合等）が生じても良い。

【１５５３】

特定領域Ｍ６５ｃの上流側であって第１特定入賞口Ｍ６５ａの下流側の位置には、第１特定入賞口Ｍ６５ａに入球した遊技球を特定領域Ｍ６５ｃに入球させる入球状態と、特定領域Ｍ６５ｃに入球することを防止する防止状態とで切り替え可能に変位される下側変位物体である不図示の切替手段が配設される。このように、本パチンコ機Ｈ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｍ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。また、特定入賞口Ｍ６５ａ，Ｍ６５０ａの個数は限定される

ものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｍ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｍ６４の下方右側や、第１入賞口Ｍ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＭ８０の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤Ｍ１３には、アウト口Ｍ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｍ６３，Ｍ６４，Ｍ６５ａ，Ｍ６４０，Ｍ６５０ａにも入賞しなかった球は、アウト口Ｍ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤Ｍ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図４５９参照）には、駆動ソレノイドＭ４８７や駆動モータＭ４４２，Ｍ５０１，Ｍ７２０，Ｍ８２０や、回転クルーンＭ９５０を駆動させる駆動モータ等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８（図４５９参照）には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｍ６４０の電動役物Ｍ６４０ａの駆動源等を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図４５９参照）には、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６，Ｍ７１３，Ｍ８１５，Ｍ９４２，Ｍ３４８９等が含まれる。なお、各種スイッチＨ２０８の接続先は、主制御装置Ｈ１１０に限られるものではなく、用途に応じて直接的に音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されても良い。どちらに接続するかは、個別に任意に選択可能とされる。

【１５５４】

次いで、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の構造について説明する。図４６１は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の分解正面斜視図であり、図４６２は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の分解背面斜視図である。なお、図４６１及び図４６２では、背面ケースＭ３１０の開口Ｍ３１１ａに配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニットＭ８０）の図示が省略され、開口Ｍ３１１ａを通して奥側を視認可能に図示される。動作ユニットＭ３００は、正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１（図４６０参照）の表示領域の左右側領域および上側領域に配設される複合動作役物ユニットＭ４００と、その複合動作役物ユニットＭ４００の後方側に配置され正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の上側領域に配設されるスライド動作役物ユニットＭ７００と、そのスライド動作役物ユニットＭ７００と同様の前後位置において複合動作役物ユニットＭ４００の後方側に配置され正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の下側領域に配設される昇降動作役物ユニットＭ８００と、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が収容され締結固定された前側の層において複合動作役物ユニットＭ４００が収容され締結固定される背面ケースＭ３１０と、を備える。背面ケースＭ３１０は、底壁部Ｍ３１１と、その底壁部Ｍ３１１の外縁から立設される外壁部Ｍ３１２とを備え、底壁部Ｍ３１１及び外壁部Ｍ３１２から正面側が開放された箱状に形成される。背面ケースＭ３１０は、底壁部Ｍ３１１の中央に矩形状の開口Ｍ３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口Ｍ３１１ａは、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。背面ケースＭ３１０は、外壁部Ｍ３１２の正面側端部に遊技盤Ｍ１３の背面に対して平行に配置される板状部として延設され、遊技盤Ｍ１３に面で支持される支持板部Ｍ３１３を備える。その支持板部Ｍ３１３が遊技盤Ｍ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｍ１３のベース板Ｍ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｍ１３と動作ユニットＭ３００とを一体的に固定することができるので、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の全体としての剛性の向上を図ることができる。ベース板Ｍ６０は、光透過性の樹脂材料から形成される板状部材から形成されており、その板状部材が中央部において前後方向に貫通形成されており、その貫通形成された箇所には、光透過性の樹脂材料から形成され光を導光可能に構成される板状の導光板Ｍ２６０が配設されている。ベース板Ｍ６０及び導光板Ｍ２６０が光透過性の樹脂材料から形成されていることにより、正面側からベース板Ｍ６０の背面側に配設された各種構造体（動作ユニットＭ３００に配設される複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００、昇降動

作役物ユニットＭ８００及び第３図柄表示装置Ｍ８１等）を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板Ｍ６０の貫通部分の形状や導光板Ｍ２６０の配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ易くすることができ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。また、ベース板Ｍ６０を木製の板部材（ベニヤ等）から形成するようにしても良い。

【１５５５】

導光板Ｍ２６０は、板状部の端部側（上側および右側）において略等間隔に配置される複数のＬＥＤから入射された光を複数の位置で正面側へ屈曲させ、正面視において特定の装飾模様やキャラクターが光で描画されているように視認させ得る一般的な導光板であって、背後に配置される各種構造体（複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）の動作中に発光させる制御や、各種構造体の停止中において発光させる制御が、実行可能とされる。各種構造体（複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）が退避され、停止されている場合には、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域と視認可能物体である導光板Ｍ２６０とが正面視で重ねられることで、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域における表示と導光板Ｍ２６０により描画される形状とを合わせて視認させることができ、立体的な表示態様を実現可能となる。本実施形態では、導光板Ｍ２６０に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０に描画される形状に対応するものとして設計される。即ち、演出動作ユニットＭ５００の手前側においてスライド動作役物ユニットＭ７００に対応する特定表示（例えば、スライド動作役物ユニットＭ７００に装飾されているキャラクターに関連する絵が拡大して描画される表示）を視認させることが可能に構成される。なお、導光板Ｍ２６０に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニットＭ７００に描画される形状に対応するものに限られるものではない。例えば、複合動作役物ユニットＭ４００の形状に対応するものでも良いし、昇降動作役物ユニットＭ８００の形状に対応するものでも良いし、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に（一時的に）表示される形状に対応するものでも良い。図４６３は、複合動作役物ユニットＭ４００の分解正面斜視図であり、図４６４は、複合動作役物ユニットＭ４００の分解背面斜視図である。複合動作役物ユニットＭ４００は、背面ケースＭ３１０に直接締結固定されるか又は背面ケースＭ３１０に締結固定された物体に締結固定されることで間接的に固定されることにより背面ケースＭ３１０（図４６１参照）に対して位置が固定される部分（左側支持装飾部Ｍ４１０、背面側支持部Ｍ４３０、昇降駆動部Ｍ４４０、切替動作部Ｍ４８０）と、当該部分に変位可能に支持されており背面ケースＭ３１０に対して相対変位可能に構成される部分（演出動作ユニットＭ５００）とにより構成される。即ち、複合動作役物ユニットＭ４００は、最前面の左側部において背面ケースＭ３１０（図４６３参照）に締結固定される左側支持装飾部Ｍ４１０と、その左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側において間隔を空けて対向配置されておりスライド動作役物ユニットＭ７００（図４６３参照）に締結固定されることで背面ケースＭ３１０に対する位置が固定される背面側支持部Ｍ４３０と、最前面の右側部において背面ケースＭ３１０に締結固定される昇降駆動部Ｍ４４０と、その昇降駆動部Ｍ４４０と背面ケースＭ３１０との間の位置において背面ケースＭ３１０の底壁部Ｍ３１１に締結固定されると共に昇降駆動部Ｍ４４０が締結固定される切替動作部Ｍ４８０と、その切替動作部Ｍ４８０に上下端部が支持され上下方向に延びている金属棒Ｍ４０１と、その金属棒Ｍ４０１により被案内部Ｍ５５０の変位が案内される演出動作ユニットＭ５００と、を主に備える。

【１５５６】

図４６３及び図４６４に図示されるように、複合動作役物ユニットＭ４００は、演出動作ユニットＭ５００の左右端部を前後両側で支持可能に構成されている。これにより、演出動作ユニットＭ５００の前後方向への変位を抑制することができる。即ち、第１に、演出動作ユニットＭ５００は、左端部の前側突部Ｍ５１１が左側支持装飾部Ｍ４１０の板状

ベースＭ４１１の案内長孔Ｍ４１２に変位可能に支持され、左端部の後側突部Ｍ５３１が背面側支持部Ｍ４３０の板状ベースＭ４３１において案内長孔Ｍ４１２の後方位置に貫通形成され案内長孔Ｍ４１２と平行に形成される案内長孔Ｍ４３２に変位可能に支持されることにより、前後両側から支持されている。第２に、金属棒Ｍ４０１に案内される被案内部Ｍ５５０の前側には昇降駆動部Ｍ４４０が対向配置され、被案内部Ｍ５５０の後側には切替動作部Ｍ４８０が対向配置されている。被案内部Ｍ５５０と昇降駆動部Ｍ４４０及び切替動作部Ｍ４８０との間は、通常、僅かな隙間が空くように構成されており、変位の抵抗が生じることを防止している。一方で、意図せず演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が前後方向に大きく変位した場合には、その変位を当接により防止可能に構成されている。演出動作ユニットＭ５００は、被案内部Ｍ５５０の背面側から検出片Ｍ５５４が突設されており、その検出片Ｍ５５４が切替動作部Ｍ４８０の上端側において検出可能に構成される。図４６５は、演出動作ユニットＭ５００の分解正面斜視図であり、図４６６は、演出動作ユニットＭ５００の分解背面斜視図である。演出動作ユニットＭ５００は、金属棒Ｍ４０１によって上下方向への変位を案内される部分（板状本体部Ｍ５１０、被案内部Ｍ５５０等）と、その部分に変位可能に支持される部分（可動装飾ユニットＭ６００）とにより構成される。即ち、演出動作ユニットＭ５００は、樹脂材料から略長方形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部Ｍ５１０と、その板状本体部Ｍ５１０の背面側に左側寄りで配置され板状本体部Ｍ５１０との間に空間を形成するように板状本体部Ｍ５１０に対して締結固定される左側蓋部Ｍ５３０と、板状本体部Ｍ５１０の背面側に右側寄りで配置され板状本体部Ｍ５１０との間に空間を形成するように板状本体部Ｍ５１０に対して締結固定される右側蓋部Ｍ５４０と、を主に備える。更に、演出動作ユニットＭ５００は、右側蓋部Ｍ５４０を回転移動可能に支持する被案内部Ｍ５５０と、右側蓋部Ｍ５４０に対して回転移動可能に支持される扇形状の扇形状構成部Ｍ５６０と、右側蓋部Ｍ５４０に配設される駆動モータＭ５０１と、その駆動モータＭ５０１の駆動力を伝達可能に構成される伝達部Ｍ５８０と、板状本体部Ｍ５１０に回転移動可能に支持され伝達部Ｍ５８０により駆動モータＭ５０１の駆動力が伝達可能とされる可動装飾ユニットＭ６００と、を主に備える。

【１５５７】

板状本体部Ｍ５１０は、大部分が有色（例えば、赤色）で透明の樹脂材料から形成されており、左側端部において前方へ向けて円柱状に突設される前側突部Ｍ５１１と、中央よりも左側の領域における複数位置において点在され無色透明の略星状に形成される透過部Ｍ５１２と、その透過部Ｍ５１２に対応する位置にＬＥＤ等の発光手段を配置可能となるように内部において締結固定される電飾基板Ｍ５１３と、可動装飾ユニットＭ６００の回転軸を形成する部分であって前方に延設される筒状部Ｍ５１４と、その筒状部Ｍ５１４を中心とする円弧に沿って形成されており可動装飾ユニットＭ６００の変位を案内可能な領域を構成する領域構成部である円弧状貫通部Ｍ５１５と、その円弧状貫通孔Ｍ５１５の上端部側において検出溝が前側を向く姿勢で配設されており可動装飾ユニットＭ６００を検出可能な検出センサＭ５１６と、筒状部Ｍ５１４に対して円弧状貫通部Ｍ５１５の反対側の領域において筒状部Ｍ５１４を中心とする円弧に沿って形成される複数の補助貫通部Ｍ５１７と、筒状部Ｍ５１４と円弧状貫通部Ｍ５１５との間の領域において前後方向に貫通形成される伝達用貫通孔Ｍ５１８と、を主に備える。前側突部Ｍ５１１は、左側支持装飾部Ｍ４１０（図４６３参照）の案内長孔Ｍ４１２に挿通され、その案内長孔Ｍ４１２の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。前側突部Ｍ５１１は、左側支持装飾部Ｍ４１０を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、左側支持装飾部Ｍ４１０と板状本体部Ｍ５１０との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。電飾基板Ｍ５１３に配置されるＬＥＤから照射される光のうち、透過部Ｍ５１２を通して遊技者に視認される光は、透過部Ｍ５１２以外（周囲）の位置を通って遊技者に視認される光に比較して、明るく視認される。即ち、電飾基板Ｍ５１３に配置されるＬＥＤを発光させることにより、板状本体部Ｍ５１０の前面を全体的に明るくしながら、点在する透過部Ｍ５１２

をより明るく視認させることができる。円弧状貫部Ｍ５１５は、前面側における開口として形成されている。板状本体部Ｍ５１０は、円弧状貫通部Ｍ５１５を囲む位置から円弧状貫通部Ｍ５１５の外形よりも若干大きな形状で背面側へ向けて延設される枠状部Ｍ５２１を備える。即ち、円弧状貫通部Ｍ５１５と枠状部Ｍ５２１との間には段部が形成される。検出センサＭ５１６は、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出溝に被検出部Ｍ６１６が位置するように配設される。左側蓋部Ｍ５３０は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、左端端部において後方へ向けて円柱状に突設される後側突部Ｍ５３１と、右側端部において湾曲面として形成される湾曲縁部Ｍ５３２と、を備える。後側突部Ｍ５３１は、背面側支持部Ｍ４３０（図４６３参照）の案内長孔Ｍ４３２に挿通され、その案内長孔Ｍ４３２の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。後側突部Ｍ５３１は、背面側支持部Ｍ４３０を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、背面側支持部Ｍ４３０と左側蓋部Ｍ５３０との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。

【１５５８】

本実施形態では、後側突部Ｍ５３１と前側突部Ｍ５１１とが前後方向に延びる同一直線上に配置されており、案内長孔Ｍ４１２と案内長孔Ｍ４３２とが同一の直線に対して平行に延びていることから、演出動作ユニットＭ５００の左端部は、前側突部Ｍ５１１及び後側突部Ｍ５３１を介して前後から両持ちで支持される。湾曲縁部Ｍ５３２は、枠状部Ｍ５２１の後方に位置し、その枠状部Ｍ５２１と共通の湾曲面を構成するよう形成される。即ち、湾曲縁部Ｍ５３２の湾曲面は、筒状部Ｍ５１４の中心軸を中心とする円弧に合致する形状とされる。右側蓋部Ｍ５４０は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、右端側において背面側に突設され被案内部Ｍ５５０に支持される金属製の突設軸部Ｍ５４１と、その突設軸部Ｍ５４１に対して平行に突設され被案内部Ｍ５５０に挿通される金属製の補助突設部Ｍ５４２と、断面が突設軸部Ｍ５４１よりも大きな円形に類似する形状の柱形状で背面側へ突設される大径支持部Ｍ５４３と、その大径支持部Ｍ５４３に支持される扇形状構成部Ｍ５６０の抜け止めが可能となるように大径支持部Ｍ５４３の外形よりも直径の大きな円形板状に形成され大径支持部Ｍ５４３の突設先端側から金属製の締結ネジＭ５０２で締結固定される脱落防止部Ｍ５４４と、大径支持部Ｍ５４３の円形状の中心と同軸の円弧形状に沿う位置に突設される突設補助部Ｍ５４５と、その突設補助部Ｍ５４５の外周側において大径支持部Ｍ５４３を中心とする円弧に沿う形状で凹設形成（背面側の面が前方側へ変位されるよう形成）される段部Ｍ５４６と、伝達部Ｍ５８０の構成部材を回転可能に支持する複数の突設部Ｍ５４７と、を主に備える。大径支持部Ｍ５４３は、その外形を構成する円形状が、筒状部Ｍ５１４を構成する円形状の中心との関係で同心円とされる。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０の回転中心と、可動装飾ユニットＭ６００の回転中心とが同一となるように構成される。大径支持部Ｍ５４３は、脱落防止部Ｍ５４４を締結固定する締結ネジＭ５０２が内部に位置することから、樹脂材料のみから形成される場合に比較して強度が向上される。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０を安定的に支持することができ、扇形状構成部Ｍ５６０の動作を長期間にわたって安定させることができる。このように扇形状構成部Ｍ５６０は、大径支持部Ｍ５４３という一点での支持でありながら、扇形状構成部Ｍ５６０の動作を長期間にわたって安定させることができる。段部Ｍ５４６は、扇形状構成部Ｍ５６０の回転先端側部と対向配置される。扇形状構成部Ｍ５６０の段部Ｍ５４６に対する当接面積が小さくなるように（抑制されるように）、段部Ｍ５４６の形状や配置および扇形状構成部Ｍ５６０の形状や配置が設計されることで、扇形状構成部Ｍ５６０の変位時の抵抗を抑制することができ、扇形状構成部Ｍ５６０の動作不良を防止し易くすることができる。

【１５５９】

被案内部Ｍ５５０は、上下方向一直線上に貫通形成されており金属棒Ｍ４０１（図４６３参照）が挿通可能とされる直線貫通部Ｍ５５１と、右側蓋部Ｍ５４０の突設軸部Ｍ５４１を回転可能に軸支する貫通孔Ｍ５５２と、その貫通孔Ｍ５５２を中心とする円弧形状で

貫通形成され右側蓋部Ｍ５４０の補助突設部Ｍ５４２が挿通される円弧状孔Ｍ５５３と、背面側から後方へ向けて板状に突設され切替動作部Ｍ４８０（図４６３参照）により検出され得る検出片Ｍ５５４と、右側寄り下端位置から下方へ向けて延設される下方延設部Ｍ５５５と、上端部付近から前方へ向けて突設される被支持突部Ｍ５５６と、を主に備える。演出動作ユニットＭ５００は、被案内物体である被案内部Ｍ５５０を備えていれば何でも良く、樹脂材料から構成される部材に限定されるものではなく、金属材料から構成される部材であってもよい。扇形状構成部Ｍ５６０は、主に光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成されており、右側蓋部Ｍ５４０の大径支持部Ｍ５４３に回転可能に軸支される円筒部Ｍ５６１と、円筒部の外周側に扇形状で延設される板状本体部Ｍ５６２と、その板状本体部Ｍ５６２の周方向端部において直線に沿って前方へ突設される突条部Ｍ５６３と、板状本体部Ｍ５６２の回転先端側に肉厚の形状で形成される円弧状肉厚部Ｍ５６４と、その円弧状肉厚部Ｍ５６４の内周側において回転中心を中心とする円弧形状で貫通形成される円弧状孔Ｍ５６５と、その円弧状孔Ｍ５６５よりも外周側において円弧状肉厚部Ｍ５６４よりも肉厚に形成される外周側増厚部Ｍ５６６と、その外周側増厚部Ｍ５６６の前面側から回転中心を中心とする円弧形状に沿って突設される円弧突条Ｍ５６７と、外周側増厚部Ｍ５６６の周方向端部から径方向に延設される延設部Ｍ５６８と、を主に備える。扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成されていることから、扇形状構成部Ｍ５６０の軽量化を図ることができるので、駆動モータＭ５０１の駆動力で可動装飾ユニットＭ６００を押し上げる場合に扇形状構成部Ｍ５６０の自重による動作抵抗を小さくすることができ、駆動モータＭ５０１の負担を低減させることができる。また、扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成されていることから、設計自由度を向上させることができる。円弧状孔Ｍ５６５は、右側蓋部Ｍ５４０の突設補助部Ｍ５４５が挿通されることで、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動を安定させる。突設補助部Ｍ５４５には先端側から雌ネジが形成されており、突設補助部Ｍ５４５の幅長さよりも直径の大きな頭部を有する雄ネジを螺入することや、円環状のカラーが嵌められた雄ネジを螺入することにより、突設補助部Ｍ５４５からの扇形状構成部Ｍ５６０の脱落を防止することができる。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動を安定させつつ、軸方向の変位（脱落）を規制することができる。外周側増厚部Ｍ５６６は、対向配置される右側蓋部Ｍ５４０の段部Ｍ５４６の凹設深さに対応して、増厚形成されている。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０と右側蓋部Ｍ５４０との間隔は、円弧状肉厚部Ｍ５６４の位置においても、外周側増厚部Ｍ５６６の位置においても、ほぼ同様となるように構成されている。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０の回転先端側が意図せず右側蓋部Ｍ５４０に近接する方向で変位した場合に、円弧状肉厚部Ｍ５６４ばかりが右側蓋部Ｍ５４０と当接し負荷が与えられ外周側増厚部Ｍ５６６には負荷が与えられないという事態を避けることができ、外周側増厚部Ｍ５６６にも負荷を分担させることができる。円弧突条Ｍ５６７は、外周側増厚部Ｍ５６６において右側蓋部Ｍ５４０の段部Ｍ５４６と優先して当接する部分となっており、少なくとも円弧突条Ｍ５６７が残存している（すり減っていない）状況において外周側増厚部Ｍ５６６は右側蓋部Ｍ５４０と離間するよう構成されている。また、この場合、設計寸法から円弧状肉厚部Ｍ５６４においても右側蓋部Ｍ５４０と離間する。

【１５６０】

延設部Ｍ５６８は、略正方形の断面を構成する形状で延設される。即ち、前後方向幅と上下方向（周方向）幅とが同じ長さで構成される。これにより、延設部Ｍ５６８が特定の方向に撓む事態を避けることができ、全方位で十分な剛性を有するよう構成することができる。更に、特定の方向の幅が小さい（薄い）場合に比較して、荷重（繰り返し荷重や衝撃荷重）を受けた場合に破損する可能性を低くすることができる。伝達部Ｍ５８０は、駆動モータＭ５０１の駆動軸に固定される被回転物体であるモータギアＭ５８１と、そのモータギアＭ５８１に歯合可能となるように一つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持されるピン付きギアＭ５８２と、そのピン付きギアＭ５８２に歯合可能となるように二つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持される増厚ギアＭ５８３と、その増厚ギアＭ５８３と歯合可能となるように背面側に突設される三つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持される

円板付きギアＭ５８４と、を主に備える。円板付きギアＭ５８４は、扇形状構成部Ｍ５６０の動作と関連して動作可能に構成されており、扇形状構成部Ｍ５６０の上方向への動作を抑制する抑制物体であれば何でも良く、樹脂材料から構成されるものに限らず、金属材料から構成されてもよい。図４６７は、可動装飾ユニットＭ６００の分解正面斜視図であり、図４６８は、可動装飾ユニットＭ６００の分解背面斜視図である。可動装飾ユニットＭ６００は、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４を中心として回転移動する動作が可能な部分（板状本体部Ｍ６１０、前側蓋部Ｍ６２０、右側装飾部Ｍ６７０等）と、その部分を基準として直線方向にスライドする動作が可能な部分（前側スライド移動体Ｍ６４０、左側装飾部Ｍ６８０等）とにより構成される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００は、樹脂材料から略長方形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部Ｍ６１０と、外周縁部において背面側に向けて突設されるリブ部によって板状本体部Ｍ６１０の外周縁部を封じるように板状本体部Ｍ６１０に締結固定され光透過性の樹脂材料から形成される前側蓋部Ｍ６２０と、その前側蓋部Ｍ６２０と板状本体部Ｍ６１０とにより間に収納される電飾基板Ｍ６３０と、前側蓋部Ｍ６２０の前側平面に沿ってスライド移動可能に構成され光透過性の樹脂材料から形成される前側スライド移動体Ｍ６４０と、を主に備える。また、可動装飾ユニットＭ６００は、回転動作物体である板状本体部Ｍ６１０の後側平面に沿ってスライド移動体Ｍ６４０と一体的にスライド移動可能に構成される樹脂製の後側スライド移動体Ｍ６５０と、その後側スライド移動体Ｍ６５０と板状本体部Ｍ６１０とを変位可能に連結する樹脂製のリンク部材Ｍ６６０と、光透過性の樹脂材料から形成され前側蓋部Ｍ６２０の右側寄り領域を前側から覆う形状から構成され前側蓋部Ｍ６２０に締結固定される右側装飾部Ｍ６７０と、光透過性の樹脂材料から形成され前側スライド移動体Ｍ６４０を前側から覆う形状から構成され前側スライド移動体Ｍ６４０に締結固定される左側装飾部Ｍ６８０と、を主に備える。

【１５６１】

板状本体部Ｍ６１０は、右上端部付近において貫通形成される円形開口部Ｍ６１１と、その円形開口部Ｍ６１１の近傍において貫通形成される矩形状開口部Ｍ６１２と、左側端部付近において左右方向に延びる長孔状に貫通形成される複数の長孔状開口部Ｍ６１３と、上縁部における左右方向略中央位置から後方へ向けて延設される延設支持部Ｍ６１４と、右側端部から後方へ向けて突設される複数の補助突設部Ｍ６１５と、を主に備える。また、板状本体部Ｍ６１０は、円形開口部Ｍ６１１及び延設支持部Ｍ６１４の間の位置において円形開口部Ｍ６１１を中心とする円に沿う板形状で後方へ向けて突設される被検出部Ｍ６１６と、円柱形状で後方へ向けて突設されリンク部材Ｍ６６０を回転移動可能に支持する突設支持部Ｍ６１７と、長孔状開口部Ｍ６１３の延びる方向と平行に延びる長尺形状で後方へ向けて突設され前側スライド移動体Ｍ６４０の右端における前後方向の位置に左端が合致するように配置される補助突設部Ｍ６１８と、その補助突設部Ｍ６１８の上方において背面側へ向けて延設され右端部に鉤状部が形成される鉤状支持部Ｍ６１９と、外周側を縁取る枠状部の外側において前面に沿って左方に延設される延設当接部Ｍ６０５と、を主に備える。円形開口部Ｍ６１１は、内径が、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４（図４６５参照）の外径よりも長くなるように設計されている。即ち、円形開口部Ｍ６１１は、筒状部Ｍ５１４との間には若干の隙間が生じるように構成されていることから、可動装飾ユニットＭ６００が板状本体部Ｍ５１０に対して適切に支持されている場合には何ら抵抗を与えるものではない一方で、可動装飾ユニットＭ６００が板状本体部Ｍ５１０に対して位置ずれする場合であっても、その位置ずれの度合いを抑制可能に構成される。延設支持部６１４は、樹脂材料からリング状に形成されるカラー部材Ｍ６０１を介して板状本体部Ｍ５１０の円弧状貫通部Ｍ５１５（図４６５参照）に挿通される部分であって、先端側において樹脂製（又は金属製）の当接部材Ｍ６０２が締結固定される。当接部材Ｍ６０２の形状が円弧状貫通部Ｍ５１５よりも大きく形成されていることから、当接部材Ｍ６０２は延設支持部Ｍ６１４の板状本体部Ｍ５１０からの脱落を防止する機能を有する。補助突設部Ｍ６１５は、板状本体部Ｍ５１０の補助貫通部Ｍ５１７に挿通される部分であって、一方（下側）の補助突設部Ｍ６１５の先端側にフランジ付きのネジが固定されることで

補助貫通部Ｍ５１７からの脱落が防止され、他方（上側）の補助突設部Ｍ６１５の先端には鉤形状部が形成されている。この鉤形状部に弾性バネＭ６０３（図４６６参照）の端部が引っかけられることにより、板状本体部Ｍ６１０は、正面視時計回り方向に付勢されることになる。被検出部Ｍ６１６は、板状本体部Ｍ５１０の検出センサＭ５１６の検出溝に進入可能とされている。本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出センサＭ５１６の検出溝に進入するよう配置されているが、配置位置については任意に設定可能であり、また、配置個数も自由に設定可能である。突設支持部Ｍ６１７は、板状本体部Ｍ６１０の上側寄りの領域において背面側へ向けて増厚形成される荷重付与部Ｍ６０４の下側の空間に配置されており、この空間においてリンク部材Ｍ６６０を回転移動可能に支持する。突設支持部Ｍ６１７の先端部にはツバ付きネジが螺入固定されており、リンク部材Ｍ６６０の後方への変位（板状本体部Ｍ６１０から離間する方向への変位）を抑制できる。

【１５６２】

前側蓋部Ｍ６２０は、板状本体部Ｍ６１０の円形開口部Ｍ６１１に挿通されるように後方へ向けて円柱形状で延設される回転軸部Ｍ６２１と、右寄りの領域において前側に増厚形成される増厚部Ｍ６２２と、その増厚部Ｍ６２２とは異なる箇所（増厚されていない箇所）において板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に対応する形状で貫通形成される複数の長孔状開口部Ｍ６２３と、その長孔状開口部Ｍ６２３と増厚部Ｍ６２２との間の位置において上下方向に亘って複数の星状の模様が形成される装飾部Ｍ６２４と、を主に備える。回転軸部Ｍ６２１は、板状本体部Ｍ６１０及び電飾基板Ｍ６３０を通過した状態で、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４に挿通されることで板状本体部Ｍ５１０に対する回転移動の回転軸部を構成する。また、回転軸部Ｍ６２１は、その先端側において大径の円形板部Ｍ６２１ａが締結ネジＭ５０２に締結固定されることで、板状本体部Ｍ５１０からの脱落が防止される。増厚部Ｍ６２２は、左端部の形状が、短手方向に延びる当接端部Ｍ６２２ａの間に長手方向（長孔状開口部Ｍ６１３が延設される方向と平行）に延びる修正部Ｍ６２２ｂが形成される（所謂「イナズマ状」に形成される）。これにより、対応して配置される前側スライド移動体Ｍ６４０の配置を良好に修正することができる。長孔状開口部Ｍ６２３は、背面側へ延設される外周縁部Ｍ６２３ａを有しており、この外周縁部Ｍ６２３ａの延設端部が板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３の内周面に当接するよう構成されている。これにより、長孔状開口部Ｍ６２３と板状本体部Ｍ６１０との間に生じ得る隙間が埋められるので、電飾基板Ｍ６３０からの光が長孔状開口部Ｍ６２３の内側に漏れることを避け易くすることができる。更に、外周縁部Ｍ６２３ａの延設端部が長孔状開口部Ｍ６１３の内周面と当接することにより補強され、前側スライド移動体Ｍ６４０の動作を安定的に支持することができる。装飾部Ｍ６２４は、前側に若干盛り上がって模様が形成されており、その形成範囲は、前側スライド移動体Ｍ６４０が移動された場合に露出し得る領域に渡るように構成されている。即ち、前側スライド移動体Ｍ６４０が増厚部Ｍ６２２から離れる離間位置に配置されている場合における増厚部ＭＭ６２２と前側スライド移動体Ｍ６４０との間の領域に少なくとも形成される。そのため、装飾部Ｍ６２４は前側スライド移動体Ｍ６４０が増厚部Ｍ６２２に近接配置されている場合には前側スライド移動体Ｍ６４０に覆われる。電飾基板Ｍ６３０は、前側蓋部Ｍ６２０の領域全体を背面側からカバーする形状から形成されており前側蓋部Ｍ６２０に複数位置でネジ留めされる板状本体部Ｍ６３１と、その板状本体部Ｍ６３１の右側寄り位置において前側蓋部Ｍ６２０の回転軸部Ｍ６２１が挿通される円形開口部Ｍ６３３と、板状本体部Ｍ６３１の左側寄り位置において前側蓋部Ｍ６２０の外周縁部Ｍ６２３ａが挿通される複数の長孔状開口部Ｍ６３４と、を主に備える。板状本体部Ｍ６３１は、正面側にＬＥＤ等の発光部Ｍ６３２が複数個分散配置されている。発光部Ｍ６３２は、無数の矩形状で図示されており、その位置は、広い面を構成している箇所に限らず、円形開口部Ｍ６３３と板状本体部Ｍ６３１の右上角部との間や、上側の長孔状開口部Ｍ６３４と板状本体部Ｍ６３１の上縁部との間や、下側の長孔状開口部Ｍ６３４と板状本体部Ｍ６３１の下縁部との間や、複数の長孔状開口部Ｍ６３４の間等にも漏れなく配置されている。

【１５６３】
円形開口部Ｍ６３３は、前側蓋部Ｍ６２０の回転軸部Ｍ６２１と同心であって、板状本体部Ｍ６１０の円形開口部Ｍ６１１よりも直径の大きな円形状から形成される。内周側に板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４（図４６６参照）が挿通され遮蔽部として機能することにより、発光部Ｍ６３２から出射される光が円形開口部Ｍ６３３の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。長孔状開口部Ｍ６３４は、前側蓋部Ｍ６２０の外周縁部Ｍ６２３ａの外形よりも大きな形状で貫通形成されており、外周縁部Ｍ６２３ａが挿通される。そのため、発光部Ｍ６３２から出射される光のうち、正面視で長孔状開口部Ｍ６３４の内周側へ向かう成分は外周縁部Ｍ６２３ａにより反射または吸収（減衰）されることになるので、発光部Ｍ６３２から出射される光が長孔状開口部Ｍ６３４の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。なお、電飾基板Ｍ６３０は、第３図柄表示装置の表示領域と正面視で重なり得る位置に配置されるものに限られるものではなく、演出動作ユニットＭ５００の変位とは独立して配置を設定可能に構成される独立配置物体として電飾基板Ｍ４２１のように常時第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外方（表示領域と重ならない位置）に配置されても良く、背後からＬＥＤ等の発光手段から光が照射されることで視認される明るさが変化され得るものでも良く、上下左右または前方からの光照射により視認される明るさが変化され得るものでも良い。前側スライド移動体Ｍ６４０は、前側蓋部Ｍ６２０の前側において増厚部Ｍ６２２を除く領域を埋める形状から形成される板状本体部Ｍ６４１と、その板状本体部Ｍ６４１の右端側において背面側から厚みを減らすように凹設形成される凹設形成部Ｍ６４２と、左右一対で後方へ向けて突設され前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３に挿通される複数の突設案内部Ｍ６４３と、を主に備える。板状本体部Ｍ６４１は、前側蓋部Ｍ６２０の正面側における平面状部に背面側が面で支持されていることで、前側スライド移動体Ｍ６４０の前側蓋部Ｍ６２０に対する安定した移動を可能としている。凹設形成部Ｍ６４２により前側スライド移動体Ｍ６４０の背面の位置が前側へ変化しており、これにより生じた前側蓋部Ｍ６２０との間の隙間領域に、装飾部Ｍ６２４が配置される。即ち、凹設形成部Ｍ６４２により、装飾部Ｍ６２４を盛り上げ形成した場合であっても装飾部Ｍ６２４と前側スライド移動体Ｍ６４０とが擦れることを避けることができる。突設案内部Ｍ６４３は、前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３及び板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に挿通され、その端部において後側スライド移動体Ｍ６５０に締結固定される。即ち、前側スライド移動体Ｍ６４０の移動は、長孔状開口部Ｍ６２３及び長孔状開口部Ｍ６１３により、その延設される直線方向に案内される。

【１５６４】
後側スライド移動体Ｍ６５０は、左右方向に延びる長尺本体部Ｍ６５１と、その長尺本体部Ｍ６５１の左側端部から上方へ延びる延設部Ｍ６５２と、長尺本体部Ｍ６５１の右側端部において上下方向に延びる長孔状に開口形成される伝達開口部Ｍ６５３と、長尺本体部Ｍ６５１の中間部において左右方向に延びる長孔状に開口形成される案内開口部Ｍ６５４と、延設部Ｍ６５２に一端が支持される弾性バネＭ６５５と、を主に備える。長尺本体部Ｍ６５２は、前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３及び板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に挿通された前側スライド移動体Ｍ６４０の突設案内部Ｍ６４３が締結固定される。即ち、後側スライド移動体Ｍ６５０及び前側スライド移動体Ｍ６４０は、長孔状開口部Ｍ６２３が延設される直線方向に沿ってスライド移動可能に案内される。伝達開口部Ｍ６５３には、リンク部材Ｍ６６０の端部が挿通され、その挿通端においてツバ付きネジが螺入固定されることで、リンク部材Ｍ６６０の後側スライド移動体Ｍ６５０からの脱落が防止される。案内開口部Ｍ６５４は、板状本体部Ｍ６１０の補助突設部Ｍ６１８が挿通される。補助突設部Ｍ６１８が左右方向に延びた形状とされていることから、案内開口部Ｍ６５４の形状と合わせて、後側スライド移動体Ｍ６５０の変位を左右方向に案内する。補助突設部Ｍ６１８は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される場合、後側スライド移動体Ｍ６５０の板状本体部Ｍ６１０に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できるので採用しても良いが、本実施形態では、リンク部材Ｍ６６０側（

端側）にネジを採用することで、補助突設部Ｍ６１８でのネジの採用を省略している。これにより、省略されるネジ頭部の分、可動装飾ユニットＭ６００と板状本体部Ｍ５１０との間隔を狭めることができる。弾性バネＭ６５５は、延設部Ｍ６５２に一方の端部が支持されており、他方の端部が板状本体部Ｍ６１０の鉤状支持部Ｍ６１９に支持されており、後側スライド移動体Ｍ６５０に対して右方向の付勢力を作用させる。弾性バネＭ６５５は、後側スライド移動体Ｍ６５０が移動可能範囲の右側終端位置に配置されている状態において既に付勢力を生じさせる（自然長よりも延ばされている）状態となるように長さが設定されている。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０に対して常時右向きの付勢力が生じるようにすることができるので、後側スライド移動体Ｍ６５０を移動可能範囲の右側終端位置に安定させることができる。リンク部材Ｍ６６０は、板状本体部Ｍ６１０の突設支持部Ｍ６１７に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部Ｍ６６１と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体Ｍ６５０の伝達開口部Ｍ６５３に挿通される伝達突設部Ｍ６６２と、板状本体部Ｍ６６１の他方の端部において中央部が割れた二股形状に形成される伝達爪部Ｍ６６３と、を主に備える。伝達突設部Ｍ６６２に対して伝達開口部Ｍ６５３が挿通される場合、後側スライド移動体Ｍ６５０の長尺本体部Ｍ６５１はリンク部材Ｍ６６０に後側から被せられる。伝達突設部Ｍ６６２は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のリンク部材Ｍ６６０に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できる。伝達爪部Ｍ６６３は、伝達部Ｍ５８０のピン付きギアＭ５８２（図４６６参照）の回転を受けて荷重が伝達される。伝達爪部Ｍ６６３に荷重が伝達されることで被押進物体であるリンク部材Ｍ６６０が回転移動すると、一体形成されている伝達突設部Ｍ６６２の位置も変化することになり、連動して後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される。右側装飾部Ｍ６７０は、前側蓋部Ｍ６２０の増厚部Ｍ６２２の前方に配置され、前側蓋部Ｍ６２０に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを右側装飾部Ｍ６７０で隠すことができる。左側装飾部Ｍ６８０は、前側スライド移動体Ｍ６４０の前方に配置され、板状本体部Ｍ６４１に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを左側装飾部Ｍ６８０で隠すことができる。

【１５６５】

図４６９（ａ）、図４６９（ｂ）、図４７０（ａ）及び図４７０（ｂ）は、演出動作ユニットＭ５００の正面図である。演出動作ユニットＭ５００に対して可動装飾ユニットＭ６００が反時計回り方向に回転動作開始する動作が時系列で図示される。図４６９（ａ）には、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して動作範囲の正面視時計回り方向終端に位置する起き上がり側終端状態が図示され、図４６９（ｂ）には、起き上がり側終端状態から可動装飾ユニットＭ６００が正面視反時計回り方向に回転移動された後における中間状態が図示され、図４７０（ａ）には、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して動作範囲の正面視反時計回り方向終端に位置する傾倒側終端状態が図示され、図４７０（ｂ）には、傾倒側終端状態から前側スライド移動体Ｍ６４０が平行移動した伸長状態が図示される。図４６９（ａ）、図４６９（ｂ）、図４７０（ａ）及び図４７０（ｂ）に図示されるように、演出動作ユニットＭ５００に対する可動装飾ユニットＭ６００の動作は、回転移動と平行移動とが一連の流れの中の異なるタイミングで実行されるよう構成される。即ち、図４６９（ａ）、図４６９（ｂ）及び図４７０（ａ）では、平行移動は停止される一方、下側変位物体である可動装飾ユニットＭ６００が回転移動する様子が時系列で図示されており、図４７０（ａ）及び図４７０（ｂ）では、回転移動は停止される一方、可動装飾ユニットＭ６００が平行移動される様子が時系列で図示されている。可動装飾ユニットＭ６００は、図４６９（ａ）、図４６９（ｂ）、図４７０（ａ）及び図４７０（ｂ）に時系列で図示される状態を逆向きに移行することで、伸長状態から、傾倒側終端状態、中間状態を経て起き上がり側終端状態まで復帰することができる（復帰制御により復帰する動作が実行される）。本実施形態では、復帰制御は、可動装飾ユニットＭ６００の動作のみに使用されるものではなく、他の動作ユニット（

演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）と兼用される。復帰制御では、まず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図４６８参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。可動装飾ユニットＭ６００の回転移動は、ほとんどの場合、可動装飾ユニットＭ６００の回転の中心軸線ＭＪ１の位置が固定された状態で実行される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００が平行移動している最中に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合のように、可動装飾ユニットＭ６００の速度方向が複雑となる場合に比較して、可動装飾ユニットＭ６００及び可動装飾ユニットＭ６００と連動される扇形状構成部Ｍ５６０の動作を制御し易くすることができ、可動装飾ユニットＭ６００及び扇形状構成部Ｍ５６０の動作不良を回避することができる。

【１５６６】

＜発光制御＞

演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に基づいて電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）のＬＥＤを点灯させたり消灯させたりする制御の一例について説明する。電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）のＬＥＤの制御は、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が切替動作部Ｍ４８０（図４６３参照）に検出されているかどうか（被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に配置されているかどうか）で切り替えられる。ここでは、検出片Ｍ５５４が切替動作部Ｍ４８０に検出され被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に配置されている場合を説明する。可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図４６９（ａ）参照）では、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が配置される。この状態においては、電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）のＬＥＤは、中程度の発光強度の点灯が維持される通常発光で制御される。可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図４６９（ａ）参照）では、可動装飾ユニットＭ６００が複数の透過部Ｍ５１２と重なっており、この重なっている透過部Ｍ５１２を通る光については可動装飾ユニットＭ６００に隠されて効果的に視認させることが難しいが、可動装飾ユニットＭ６００に隠されていない透過部Ｍ５１２については光を視認させることができる。可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態（図４６９（ａ）参照）から変化し、検出センサＭ５１６から被検出部Ｍ６１６（図４６８参照）が離れたことが検出されると、可動装飾ユニットＭ６００に隠されていた透過部Ｍ５１２が露出されるので（図４７０（ｂ）参照）、電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）のＬＥＤは、電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）のＬＥＤの発光強度のみが強化される露出発光で制御される。駆動主体としての駆動モータＭ５０１（図４６６参照）の動作速度および動作時間を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）において計測し、可動装飾ユニットＭ６００が伸長状態（図４７０（ｂ）参照）とされた場合に、電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）のＬＥＤは、露出発光からの変化として電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）のＬＥＤが通常発光の時よりも強く発光される強発光で制御される。この場合、装飾部Ｍ６２４が露出される態様で左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動しており、可動装飾ユニットＭ６００の正面視での面積が大きくされていることからも、可動装飾ユニットＭ６００を目立たせることができる。

【１５６７】

＜検出＞

可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が検出センサＭ５１６により検出されることから、当

接部材Ｍ６０２の位置について音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）が把握することが可能とされる。可動装飾ユニットＭ６００については、遊技者に注目させることが多く、連動して第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を切り替えることもあり、この連動が適切に実行されるか否かが遊技者の興趣の向上に大きく関わるためである。一方、扇形状構成部Ｍ５６０は、上述のように回転動作可能に構成されているが、その姿勢を検出するようには構成されていない。遊技者に見えない部分であるので検出の重要性が低いためであり、検出センサを配設しないことで製品コストの削減を図ることができる。更に、扇形状構成部Ｍ５６０は、当接部材Ｍ６０２と連動することから、一方の検出で足り、必要不可欠な箇所にのみ検出センサを配置することで省コスト化を図ることができる。図４７１（ａ）、図４７１（ｂ）、図４７２（ａ）、図４７２（ｂ）、図４７３（ａ）及び図４７３（ｂ）は、伝達部Ｍ５８０の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ６００の部分正面図である。図４７１（ａ）、図４７１（ｂ）、図４７２（ａ）、図４７２（ｂ）、図４７３（ａ）及び図４７３（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は、図４７１（ａ）が図４６９（ａ）の状態（起き上がり側終端状態）に対応し、図４７２（ｂ）が図４６９（ｂ）の状態（中間状態）に対応し、図４７３（ａ）が図４７０（ａ）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図４７３（ｂ）が図４７０（ｂ）の状態（伸長状態）に対応する。

【１５６８】

＜自重動作＞

図４７１（ａ）に図示されるように、可動装飾ユニットＭ６００は、ピン付きギアＭ５８２の回転軸と平行に突設される柱状部Ｍ５８２ａに、荷重付与部Ｍ６０４が下から支えられることにより板状本体部Ｍ５１０に対する姿勢が保たれる。荷重付与部Ｍ６０４は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの回転開始方向（柱状部Ｍ５８２ａの中心軸とピン付きギアＭ５８２の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成されることから、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが連動する場合に滑らかに連動させることができる（柱状部Ｍ５８２ａの荷重付与部Ｍ６０４による案内を滑らかにすることができる）。柱状部Ｍ５８２ａは、外周の一部が平面状とされ正面視における断面Ｄ字形状とされており、その平面状部が、起き上がり側終端状態（図４７１（ａ）参照）において可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４の下面と面で接触するようにされている。これにより、荷重付与部Ｍ６０４に対してピン付きギアＭ５８２が滑り回転することを避けることができる。可動装飾ユニットＭ６００は、大径支持部Ｍ５４３及び筒状部Ｍ５１４（図４６５参照）において共通の中心軸線ＭＪ１を中心とした回転移動が鉛直下方へ向けた移動により開始されるものであり、水平方向に延びる荷重付与部Ｍ６０４の下面と直角に交差する直線であって起き上がり側終端状態（図４７１（ａ）参照）において柱状部Ｍ５８２ａの中心を通る直線がピン付きギアＭ５８２の回転軸を通るよう構成される。これにより、起き上がり側終端状態において、可動装飾ユニットＭ６００から柱状部Ｍ５８２ａに上下方向で付与される荷重がピン付きギアＭ５８２の回転軸へ向かうようになるので、可動装飾ユニットＭ６００の自重による荷重によりピン付きギアＭ５８２が回転する事態を避け易くすることができる。図４７１（ａ）に図示される状態から駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させ、ピン付きギアＭ５８２及び柱状部Ｍ５８２ａを正面視反時計回りに回転移動させることで荷重付与部Ｍ６０４を介する支持力が効かなくなると、可動装飾ユニットＭ６００は、自らの自重により回転移動される（図４７１（ｂ））。駆動モータＭ５０１の動作制御としては、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態である場合における駆動モータＭ５０１の正方向への駆動が、荷重付与部Ｍ６０４を介する支持力が効かなくなる角度までに限定される場合（可動装飾ユニットＭ６００の下方への移

動は自重に因る移動）と、指定した角度（例えば、可動装飾ユニットＭ６００の中間状態（図４７２（ｂ）参照）の角度）まで継続される場合とを設定可能とされる。前者の場合、駆動モータＭ５０１の駆動継続時間を短くすることができることから駆動モータＭ５０１の寿命の長期化を図ることができ、後者の場合、可動装飾ユニットＭ６００の停止位置の安定を図ることができる。可動装飾ユニットＭ６００は、当接部材Ｍ６０２が案内される円弧状貫通部Ｍ５１５の形成される範囲において回転動作可能に構成されているが、図４７２（ｂ）に図示される中間状態において停止し易くされている。これは、可動装飾ユニットＭ６００の回転動作開始後における駆動モータＭ５０１のみによるものではなく、回転動作開始後に駆動モータＭ５０１の通電を解除した場合であっても機能する工夫にもよるものであって、扇形状構成部Ｍ５６０と円板付きギアＭ５８４とが機能する。

【１５６９】

図４７１（ａ）に図示されるように、駆動モータＭ５０１により回転駆動されるピン付きギアＭ５８２は、可動装飾ユニットＭ６００から荷重を受けるだけでなく、増厚ギアＭ５８３を介して円板付きギアＭ５８４からも荷重を受ける。円板付きギアＭ５８４は、背面側へ円弧状に突出され、回転動作中に扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３を押進可能となるように形成される円弧形成部Ｍ５８４ａを備える。起き上がり側終端状態（図４７１（ａ）参照）において、円弧形成部Ｍ５８４ａは、突条部Ｍ５６３と接触しておらず扇形状構成部Ｍ５６０から離間されていることにより、円板付きギアＭ５８４が空回りする態様とされ、回転抵抗が低い。これにより、起き上がり側終端状態からの可動装飾ユニットＭ６００の回転移動をスムーズに開始させることができる。駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させることで可動装飾ユニットＭ６００の下方向への回転動作が開始された直後に、駆動モータＭ５０１の通電が解除される場合、可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４が柱状部Ｍ５８２ａを押し下げることでピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回り方向に回転され、その回転に伴って正面視時計回り方向に回転される増厚ギアＭ５８３を介して円板付きギアＭ５８４が正面視反時計回り方向に回転される。扇形状構成部Ｍ５６０は、段部Ｍ５４６（図４６６参照）から円弧突条Ｍ５６７が受ける摩擦力により、自重による回転動作が生じ難いようにされている。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が回転動作して当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８から離れたとしても、静止摩擦により扇形状構成部Ｍ５６０の姿勢は維持される。そのため、扇形状構成部Ｍ５６０の下降方向の回転移動は、自重により開始されるものではなく、円弧形成部Ｍ５８４ａに押進されることにより開始されることになる。即ち、円板付きギアＭ５８４の正面視反時計回り方向への回転により扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３が円弧形成部Ｍ５８４ａに当接された後で押進開始され（図４７２（ａ））、扇形状構成部Ｍ５６０が静止摩擦以上の荷重を受けた場合に扇形状構成部Ｍ５６０の動作が開始される。円板付きギアＭ５８４が扇形状構成部Ｍ５６０を押進する際に受ける抵抗は、そのまま、増厚ギアＭ５８３を介してピン付きギアＭ５８２の回転動作の抵抗として作用する。ピン付きギアＭ５８２の回転動作の抵抗は柱状部Ｍ５８２ａで下支えされる可動装飾ユニットＭ６００の回転動作の抵抗と言い替えることができる。この抵抗は一定では無く、互いの接触の仕方や、接触が生じる位置によって異なる。図４７１（ａ）に図示される状態から駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させる場合、円板付きギアＭ５８４は正面視反時計回り方向に回転されることで円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から遠ざかるため、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動が開始される時点（当接部材Ｍ６０２が延設部Ｍ５６８から離れ始める時点）においては、扇形状構成部Ｍ５６０は静止した状態で維持され、円板付きギアＭ５８４も空転される（図４７１（ａ）、図４７１（ｂ））。その後の円板付きギアＭ５８４の正面視反時計回り方向の回転中において円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３に当接し（図４７２（ａ））、押進することにより扇形状構成部Ｍ５６０が回転移動して、中間状態（図４７２（ｂ）参照）に至る。即ち、下降方向への回転動作において、当接部材Ｍ６０２の移動と扇形状構成部Ｍ５６０との移動は同時に開始されるものではなく、当接部材Ｍ６０２の移動開始から遅れて扇形状構成部Ｍ５６０の移

動が開始されるよう構成される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００（当接部材Ｍ６０２）の下降方向への移動開始が遅れることを回避し易くすることができる。

【１５７０】

可動装飾ユニットＭ６００の中間状態（図４７２（ｂ）参照）では、扇形状構成部Ｍ５６０が抑制物体としての突設補助部Ｍ５４５により規定される動作終端に位置されていると共に、円弧形成部Ｍ５８４ａが寸法の長い外周側で扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と当接していることから、円板付きギアＭ５８４が受ける摩擦抵抗が大きくなっており、扇形状構成部Ｍ５６０の上昇方向への戻りが防止される（変位が抑制される）。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の動作速度が高速になっている場合であっても、その動作に追従して回転移動される扇形状構成部Ｍ５６０の円弧状孔Ｍ５６５の上側内側面が突設補助部Ｍ５４５に衝突して扇形状構成部Ｍ５６０が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）。更に、可動装飾ユニットＭ６００がピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａに下支えされるのみの構成であるから、柱状部Ｍ５８２ａの変位速度によっては柱状部Ｍ５８２ａと可動装飾ユニットＭ６００が離間する（可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４が柱状部Ｍ５８２ａに対して浮く）事態が生じ得るところ、扇形状構成部Ｍ５６０が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）ことにより、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８の下面と当接する当接部材Ｍ６０２を具備する可動装飾ユニットＭ６００が浮くような事態を避けることができ、柱状部Ｍ５８２ａの変位速度に関わらず可動装飾ユニットＭ６００を中間状態（図４７２（ｂ）参照）で安定させ易くすることができる。円板付きギアＭ５８４が受ける摩擦抵抗が大きくされることにより、駆動モータＭ５０１の駆動力の伝達経路において上流側に位置するピン付きギアＭ５８２の回転抵抗も大きくされる。これにより、円板付きギアＭ５８４及びピン付きギアＭ５８２を停止させ易くすることができることから、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａに支えられている可動装飾ユニットＭ６００を中間状態（図４７２（ｂ）参照）で停止させ易くすることができる。なお、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態から中間状態まで回転移動する際におけるピン付きギアＭ５８２の回転角度は９０度とされる。

【１５７１】

＜駆動＞

可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図４７１（ａ）参照）から、可動装飾ユニットＭ６００の回転動作開始後に駆動モータＭ５０１の駆動を正方向で継続させる場合について説明する。駆動モータＭ５０１の駆動を正方向で継続させる場合においても、ピン付きギアＭ５８２を可動装飾ユニットＭ６００の中間状態に対応する状態（図４７２（ｂ）参照）に至る直前まで回転させた直後に、通電を解除するよう制御することで、残りは惰性で、可動装飾ユニットＭ６００の自重によりピン付きギアＭ５８２が回転され、中間状態（図４７２（ｂ）参照）で停止させ易くすることができる。このように駆動モータＭ５０１を制御することで、惰性で中間状態（図４７２（ｂ）参照）に落ち着くことになるので、中間状態までピン付きギアＭ５８２を駆動モータＭ５０１の駆動力により回転させる駆動態様に比較して、可動装飾ユニットＭ６００の回転し過ぎを避けられる。即ち、慣性で、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態を超えて回転動作することを避け易くすることができる。中間状態（図４７２（ｂ）参照）に到達した後もピン付きギアＭ５８２が継続回転するように駆動モータＭ５０１の正方向の駆動を継続すれば、円板付きギアＭ５８４が更に回転して円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から離れることになり、駆動モータＭ５０１にかけられる回転抵抗を低減させることができる。これにより、駆動モータＭ５０１の駆動力をピン付きギアＭ５８２の回転に集中させた状態で（増厚ギアＭ５８３及び円板付きギアＭ５８４は空転させた状態で）、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向に変位する形で傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）へ向けて可動装飾ユニットＭ６００を回転移動させることができる。中間状態から更に駆動モータＭ５０１が正方向で駆動されピン付きギアＭ５８２が回転されると、可動装飾ユニットＭ６００は円弧状貫通部Ｍ５１５に移動を規制されることに

より傾倒側終端状態で停止され、柱状部Ｍ５８２ａは荷重付与部Ｍ６０４から離れてリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３と接触可能となる（図４７３（ａ）参照）。なお、柱状部Ｍ５８２ａが荷重付与部Ｍ６０４から離れてからリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３に接触する（図４７３（ａ）参照）までの間、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の外形は傾倒側終端状態で維持される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒側終端状態（図４７０（ａ）参照）におけるピン付きギアＭ５８２の状態は、図４７３（ａ）に図示される状態に限定されるものではなく、可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４との間の領域において柱状部Ｍ５８２ａは配置され得る。傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）から更に駆動モータＭ５０１が正方向で駆動されピン付きギアＭ５８２が回転されると、柱状部Ｍ５８２ａによりリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３が押進され、突設支持部Ｍ６１７を中心にリンク部材Ｍ６６０が回転移動され、これに連動して後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される（図４７３（ｂ）参照）。柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３に当接する伝達爪部Ｍ６６３の部位は、当接開始時（図４７３（ａ）参照）及び方向転換時（図４７３（ｂ）参照）において同じであり、この部位が、当接する部位として伝達爪部Ｍ６６３の最も先端側にあたる。そのため、当接開始時の部位において強度を確保できるように設計すれば良いので、当接開始時の部位よりも先端側において柱状部Ｍ５８２ａが当接し得る場合に比較して、伝達爪部Ｍ６６３の設計難易度を低減させることができる。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０に締結固定される前側スライド移動体Ｍ６４０（図４６８参照）及びその前側スライド移動体Ｍ６４０に締結固定される左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動され、伸長状態を構成する（図４７０（ｂ）参照）。このように、左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動される際において、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４と離れているため、スライド移動を実行している際に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動することを防止することができる。即ち、左側装飾部Ｍ６８０をスライド移動させる際に、駆動モータＭ５０１の駆動力が可動装飾ユニットＭ６００の回転移動に使用される可能性を無くすことができ、駆動力をスライド移動に集中させることができる。

【１５７２】

＜往復＞

これは、往復スライド動作させるように駆動する場合も同様である。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）と身長状態（図４７３（ｂ）参照）とが交互に切り替えられるように駆動モータＭ５０１の駆動を正逆で交互に切り替える制御を行うことで、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒姿勢（角度）は維持したままで、左側装飾部Ｍ６８０を往復移動させることができる。この往復移動において、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動される移動（伸長状態（図４７３（ｂ）参照）から傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）へ変化する向きの移動）は、弾性バネＭ６５５（図４６８参照）の付勢力に補助されることにより必要な駆動力が低減される。この弾性バネＭ６５５が配設されていることにより、駆動モータＭ５０１の駆動の切替の制御は、駆動モータＭ５０１の駆動方向を正回転と逆回転とで切り替える反転態様でも良いし、駆動モータＭ５０１へ通電させる状態と通電を解除させる状態とで切り替える入切態様でも良い。即ち、伸長状態（図４７３（ｂ）参照）において駆動モータＭ５０１の通電を解除した場合、弾性バネＭ６５５の付勢力により後側スライド移動体Ｍ６５０が傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）へ向けて移動され、これに伴ってリンク部材Ｍ６６０が回転移動され、そのリンク部材Ｍ６６０に被案内物体である柱状部Ｍ５８２ａが押進されることでピン付きギアＭ５８２が正面視時計回りに回転移動される。そのため、逆方向に駆動される前段階（反転時において回転方向速度＝０となる段階）において既にピン付きギアＭ５８２の回転を開始させることができるので、左側装飾部Ｍ６８０の動作方向の反転を迅速に行わせることができる。また、ピン付きギアＭ５８２の正面視時計回り方向の回転と連動して、円板付きギアＭ５８４も正面視時計回り方向に回転されるところ、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動途中において、円板付きギアＭ５８４の円弧

形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と擦れる位置に到達する。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動が弾性バネＭ６５５（図４６８参照）の付勢力により終端まで加速度的に移動しきるものに限定されるものではく、途中位置で制動させることができるので、この制動を利用することで後側スライド移動体Ｍ６５０の伸長状態近傍での往復スライド動作（伸縮動作）をさせる場合においても駆動モータＭ５０１への負荷が大きくなることを避けることができる。即ち、伸縮動作では、伸長状態（図４７３（ｂ）参照）において駆動モータＭ５０１の通電を解除し、その解除中において弾性バネＭ６５５（図４６８参照）の付勢力で後側スライド移動体Ｍ６５０、ピン付きギアＭ５８２及び円板付きギアＭ５８４が動作されることで円弧形成部Ｍ５８４ａが突条部Ｍ５６３と擦れる位置に到達するのを待ち、その到達後に再び駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動させ伸長状態とすることを繰り返すように制御される。後側スライド移動体Ｍ６５０は、そのスライド方向が、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動における移動方向に対して傾斜されている。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動による荷重（反力）を可動装飾ユニットＭ６００の回転方向にかけられる成分と、可動装飾ユニットＭ６００の回転方向と直角の方向にかけられる成分とに分けることができる。駆動モータＭ５０１の駆動方向を交互に逆転させることで生じさせる往復動作は、傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）及び伸長状態（図４７３（ｂ）参照）間でのみ生じさせることができるわけではなく、傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）から起き上がり側終端状態（図４７１（ａ）参照）までも可能であるし、伸長状態（図４７３（ｂ）参照）から傾倒側終端状態（図４７３（ａ）参照）を経て起き上がり側終端状態（図４７１（ａ）参照）に戻すことも可能である。

【１５７３】

＜下から上＞

図４７４（ａ）、図４７４（ｂ）、図４７５（ａ）及び図４７５（ｂ）は、伝達部Ｍ５８０の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ６００の部分正面図である。図４７４（ａ）、図４７４（ｂ）、図４７５（ａ）及び図４７５（ｂ）では、可動装飾ユニットＭ６００が上昇方向に回転移動される様子が時系列で図示される。図４７４（ａ）、図４７４（ｂ）、図４７５（ａ）及び図４７５（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は、図４７４（ａ）が図４７０（ａ）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図４７４（ｂ）が図４６９（ｂ）の状態（中間状態）に対応し、図４７５（ｂ）が図４６９（ａ）の状態（起き上がり側終端状態）に対応する。駆動モータＭ５０１を逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動させる場合、傾倒側終端状態（図４７４（ａ）参照）では、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から離れているので、抵抗の少ない状態でピン付きギアＭ５８２の正面視時計回り方向の回転を生じさせ、柱状部Ｍ５８２ａで荷重付与部Ｍ６０４を押し上げることで可動装飾ユニットＭ６００を正面視反時計回りに回転移動させることができる。この場合において、円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３に最接近する中間状態（図４７４（ｂ）参照）から、更にピン付きギアＭ５８２が可動装飾ユニットＭ６００を上昇させる方向（正面視時計回り方向）に回転されることに対応して、円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向（正面視時計回り方向）へ変位される。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０と円板付きギアＭ５８４とを連動させることができ、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動が円板付きギアＭ５８４に妨害されることを回避することができる。傾倒側終端状態（図４７４（ａ）参照）から、可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８に接近する方向で変位され、当接された場合、更に可動装飾ユニットＭ６００が同方向に回転移動されると、当接部材Ｍ６０２に延設部Ｍ５６８が押進されることにな

り、当接部材Ｍ６０２と共に扇形状構成部Ｍ５６０が変位される。なお、当接部材Ｍ６０２に当接されるまでの間、扇形状構成部Ｍ５６０は停止されるよう構成されているので、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０との当接位置を安定させることができ、動作の再現性を高くさせることができる。扇形状構成部Ｍ５６０は、当接部材Ｍ６０２に押進されることで変位される被押進物体であれば何でも良く、外形は偏心した形状に関わらず対称形状でもよく、配置が固定される部材に配設される物体であってもよく、一の部材から構成されるものに限られるものではなく複数部材から構成されても良く、対象物から荷重が与えられない位置に退避可能に構成されても良く、幅長さが一定となる形状でも良く、箇所によって幅広、幅狭が生じるような形状でも良く、対象物から荷重が長期間継続して与えられるよう構成されても良く、対象物から荷重が衝突の一時点で与えられるよう構成されても良く、これらの組合せでも良い。駆動モータＭ５０１が逆方向で駆動され、中間状態（図４７４（ｂ）参照）から起き上がり側終端状態（図４７５（ｂ）参照）へ向けて可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合、駆動モータＭ５０１の駆動力は、可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２を介して扇形状構成部Ｍ５６０に伝達される。つまり、可動装飾ユニットＭ６００と扇形状構成部Ｍ５６０とが共に（一体的に）回転動作される。このように、扇形状構成部Ｍ５６０の動作態様は、下方向移動時（正面視反時計回り方向移動時）と、上方向移動時（正面視時計回り方向移動時）とで、当接部材Ｍ６０２との関係が異なる。即ち、下方向移動時においては、当接部材Ｍ６０２のみが先に下方向へ移動し扇形状構成部Ｍ５６０は少し遅れて下方向へ移動するといったように当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０とが離れたが、上方向移動時においては、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０を押し上げる態様となることから、離れずに一体的な動作とされる。特に上方向移動時において当接部材Ｍ６０２の移動に対する扇形状構成部Ｍ５６０の動作遅れを低減させられることにより、可動装飾ユニットＭ６００の上方向移動（復帰制御による退避動作）を迅速に行うことができることから、俊敏な動作を遊技者に視認させることができる。

【１５７４】

中間状態（図４７４（ｂ）参照）において、円板付きギアＭ５８４の円弧形状部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と当接することから、駆動モータＭ５０１の駆動力の強弱により動作態様を変化させることができる。即ち、円弧形状部Ｍ５８４ａと突条部Ｍ５６３との間の摩擦力よりも弱い駆動力で駆動モータＭ５０１を駆動させる場合、中間状態（図４７４（ｂ）参照）で停止され姿勢が維持され得る一方、突条部Ｍ５６３との間の摩擦力を超える駆動力で駆動モータＭ５０１を駆動させる場合、円板付きギアＭ５８４を更に回転させることができ、中間状態を超えて当接部材Ｍ６０２を介して扇形状構成部Ｍ５６０を押し上げることができる。当接部材Ｍ６０２は、円弧状貫通部Ｍ５１５に案内される被案内物体として可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される物体であれば何でも良く、外形は矩形状（非球体形状）でも、球体形状でもよい。上述したように、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８とが当接可能に構成されているところ、可動装飾ユニットＭ６００の動作中において延設部Ｍ５６８が視認可能に構成されている（図４６９、図４７０参照）。これにより、当接部材Ｍ６０２との当接により延設部Ｍ５６８が破損する不良が発生した場合に、正面視で不良に気付かせ易い。そのため、延設部Ｍ５６８が破損しているのにも関わらず遊技を継続する事態を防止し易くすることができる。この作用は、扇形状構成部Ｍ５６０が光透過性の低い（不透明）な樹脂材料から形成されることからも補完されている。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０が透明である場合、円弧状貫通部Ｍ５１５を通して延設部Ｍ５６８が露出しているとしても、背後の構造が透き通って視認されるだけであり、延設部Ｍ５６８の状態の変化に気づかせることが難しい。これに対し、扇形状構成部Ｍ５６０が不透明で構成されることで、延設部Ｍ５６８の状態の変化に気づき易くすることができる。なお、延設部Ｍ５６８を黒色の樹脂材料から形成することで、背後の構造と同時に視認された場合であっても違和感なく視認させることができる。なお、上述した説明は、中間状態（図４７４（ｂ）参照）から起き上がり側終端状態（図４７５（ｂ）参照）までの間、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ

５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４に常時接触することを前提としているが、ピン付きギアＭ５８２の回転が高速でされ、可動装飾ユニットＭ６００がピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａから離間されるように回転動作しても良い。この場合において、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８を押し上げる場合、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０を下降側終端姿勢に押し下げる位相（図４７４（ｂ）参照）まで到達する前に扇形状構成部Ｍ５６０を上向きに回転移動させることができるので、より上方まで回転移動させることができる。即ち、駆動モータＭ５０１の駆動態様により、当接部材Ｍ６０２及び扇形状構成部Ｍ５６０の動作態様を変化させることができる。なお、この場合においても、円弧形成部Ｍ５８４ａにより扇形状構成部Ｍ５６０の変位が抑制される。また、扇形状構成部Ｍ５６０と当接部材Ｍ６０２とが接触している状態において、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４を下支えしているわけでは無いので、上向きの勢いが失われれば、当接部材Ｍ６０２は扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向に変位される。

【１５７５】

図４７６は、左側支持装飾部Ｍ４１０の分解正面斜視図であり、図４７７は、左側支持装飾部Ｍ４１０の分解背面斜視図である。左側支持装飾部Ｍ４１０は、演出動作ユニットＭ５００よりも前側（即ち、扇形状構成部Ｍ５６０と当接部材Ｍ６０２とが近接離反する動作が実行される領域よりも前側）において演出動作ユニットＭ５００の動作を案内可能な箇所を有し、且つ、その案内可能となる部分以外の箇所において発光演出を実行可能とされる。左側支持装飾部Ｍ４１０は、光透過性の材料（樹脂やガラス）から上下方向に長い板状に形成される板状ベースＭ４１１と、その板状ベースＭ４１１に長孔状に開口形成される案内長孔Ｍ４１２と、その案内長孔Ｍ４１２とは異なる領域（外側の領域）に配置される装飾受け部Ｍ４１３と、その装飾受け部Ｍ４１３の前側に配設される電飾基板Ｍ４２１と、を主に備える。また、左側支持装飾部Ｍ４１０は、電飾基板Ｍ４２１を被覆するように無色の光透過性の樹脂材料から形成され装飾受け部Ｍ４１３に締結固定される被覆部Ｍ４２４と、その被覆部Ｍ４２４の一部を被覆可能な形状とされ被覆部Ｍ４２４よりも透過率の低い有色（本実施形態では赤色）の樹脂材料から形成される低透過率部Ｍ４２６と、被覆部Ｍ４２４及び低透過率部Ｍ４２６によりカバーされない位置において電飾基板Ｍ４２１の前側に配設される六角形状の枠状部Ｍ４２７と、無色の光透過性樹脂材料から枠状部Ｍ４２７の内側部の隙間を埋める有底カップ形状に形成されるカップ形状部Ｍ４２８と、を主に備える。左側支持装飾部Ｍ４１０は、案内長孔Ｍ４１２において背面側に位置する演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０を支持することから、板状ベースＭ４１１によって板状本体部Ｍ５１０の少なくとも一部を隠し得る。一方で、延設部Ｍ５６８（図４７０（ａ）参照）を備える扇形状構成部Ｍ５６０は、左側支持装飾部Ｍ４１０と前後方向で重なり得る位置に無く、左側支持装飾部Ｍ４１０によっては隠されないようになっている。これにより、演出動作ユニットＭ５００及び扇形状構成部Ｍ５６０の配置や変位に関わらず、左側支持装飾部Ｍ４１０によって扇形状構成部Ｍ５６０が視認し難くなることを避けることができ、扇形状構成部Ｍ５６０の破損等の不良に正面視で気づき易くすることができる。板状ベースＭ４１１には、背面ケースＭ３１０（図４６１参照）に締結固定される被固定孔部Ｍ４１４ａが形成され、装飾受け部Ｍ４１３の後面側には、背面側支持部Ｍ４３０（図４６４参照）に締結固定される雌ネジ部Ｍ４１４ｂが形成される。案内長孔Ｍ４１２は、演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１（図４６３参照）が左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側平面に沿って変位可能に挿通される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００（当接部材Ｍ６０２）を含む演出動作ユニットＭ５００が、左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側平面に沿って変位可能とされる。案内長孔Ｍ４１２の縁部は板状ベースＭ４１１の背面部よりも後方へ向けて突条状に突設形成されている。これにより、左側支持装飾部Ｍ４１０と演出動作ユニットＭ５００との接触面積を減らすことができ（面接触では無いようにすることができ）、演出動作ユニットＭ５００の左側支持装飾部Ｍ４１０に対する動作抵抗を低減させることができる。また、案内長孔Ｍ４１２の前後

両側には、演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１（図４６５参照）が挿通される円形環状のカラー部材Ｍ４０２が配置される。後側に配置されるカラー部材Ｍ４０２は、板状ベースＭ４１１及び演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０（図４６５参照）に挟まれ、前側に配置されるカラー部材Ｍ４０２は、前側突部Ｍ５１１の先端側に螺入されるツバ付きネジ（図示せず）により脱落が防止される。このカラー部材Ｍ４０２が案内長孔Ｍ４１２と演出動作ユニットＭ５００との間に介在し、案内長孔Ｍ４１２との当接により演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１の変位に伴って適宜回転することにより、変位抵抗を低減し、案内長孔Ｍ４１２が受ける摩擦力を低減することができる。

【１５７６】

被覆部Ｍ４２４は、案内長孔Ｍ４１２の一部（左側部）と重なり、その他の部分（右側部）と重ならないように構成される。即ち、案内長孔Ｍ４１２は、一部が被覆部Ｍ４２４に隠されており、その他の部分が被覆部Ｍ４２４に隠されずに露出される。上側の被覆部Ｍ４２４の前方には、可動装飾ユニットＭ６００の延設当接部Ｍ６０５（図４６８参照）が重なり得る。即ち、演出動作ユニットＭ５００の配置として、案内長孔Ｍ４１２の右側端部に板状本体部Ｍ５１０の前側突部Ｍ５１１が位置する状態では延設当接部Ｍ６０５は被覆部Ｍ４２４の前方から外れる（右側に離れる）一方で、前側突部Ｍ５１１の配置が左側へ移行するにつれて、延設当接部Ｍ６０５が被覆部Ｍ４２４の前方に重なるようになる。この場合、延設当接部Ｍ６０５は、正面視で被覆部Ｍ４２４と重なる位置において被覆部Ｍ４２４に背面側から当接され得る。これにより、可動装飾ユニットＭ６００の前後位置のずれを戻すことができる。また、この当接位置は、案内長孔Ｍ４１２のうち、被覆部Ｍ４２４に隠されて露出していない位置に対応する。図４７８は、昇降駆動部Ｍ４４０の分解正面斜視図であり、図４７９は、昇降駆動部Ｍ４４０の分解背面斜視図である。昇降駆動部Ｍ４４０は、演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０に作用することで、演出動作ユニットＭ５００に対して上下方向の変位を生じさせる。昇降駆動部Ｍ４４０は、金属材料から上下方向に延設されボールネジのネジ軸を構成するように形成されるネジ軸部Ｍ４４１と、そのネジ軸部Ｍ４４１との間にギアが介在されておりネジ軸部Ｍ４４１を回転させる駆動力を発生させる駆動モータＭ４４２と、ネジ軸部Ｍ４４１が挿通される内部にネジ軸部Ｍ４４１に対応する固定ネジが形成されネジ軸部Ｍ４４１の回転方向および回転量に対応して上下方向に移動される昇降移動体Ｍ４４３と、を主に備える。また、昇降駆動部Ｍ４４０は、ネジ軸部Ｍ４４１を支持するようにネジ軸部Ｍ４４１の前後に配設され樹脂材料から形成される支持部Ｍ４５０と、その支持部Ｍ４５０に変位可能に支持される変位部Ｍ４６０と、その変位部Ｍ４６０を挟んで支持部Ｍ４５０の前側に配設される前側蓋部Ｍ４７０と、を主に備える。ネジ軸部Ｍ４４１は、ボールネジのリード（ネジ軸の一回転に伴いナット（本実施形態では昇降移動体Ｍ４４３に相当）が軸方向に進む距離）が５［ｍｍ］となるように形成される。本実施形態では、このリードの長さが、変位部Ｍ４６０に許容される上下方向スライド変位量に対応する。昇降移動体Ｍ４４３は、略直方体状で樹脂材料から形成され、ネジ軸部Ｍ４４１が上下方向に挿通されており、上下方向に長尺の板形状で前方へ突設される前方突設部Ｍ４４４と、右方へ突設される右方突設部Ｍ４４５と、上下方向に長尺の板形状が二股で形成され後方へ突設される後方二股部Ｍ４４６と、その後方二股部Ｍ４４６の上側に配設され後方二股部Ｍ４４６よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材Ｍ４４７と、を主に備える。昇降移動体Ｍ４４３は、樹脂材料から形成されているため、軽量化を図ることができる。これにより、昇降移動体Ｍ４４３の動作方向が上下方向という自重の影響を受けやすい方向でありつつも、その影響を最小限に抑えることができる。即ち、上昇移動させる場合における移動抵抗を低減させることができるので、駆動源としての駆動モータＭ４４２にかかる負荷を低減することができるし、下降移動させる場合においても自重による加速を抑制することができるので、停止位置を安定させることができる。

【１５７７】

後方二股部Ｍ４４６は、金属棒Ｍ４０１（図４６３参照）に対して左右側から対向配置される。即ち、昇降移動体Ｍ４４３は、金属棒Ｍ４０１に沿って昇降動作するように構成

されており、その左右方向への過変位や、ネジ軸部Ｍ４４１を中心とする回転が、金属棒Ｍ４０１との当接により防止される（姿勢を維持させる）。クッション部材Ｍ４４７は、上下方向視で被案内部Ｍ５５０（図４６９参照）と少なくとも一部が重なるように形成されている。そのため、昇降移動体Ｍ４４３が昇降移動（上昇移動）される場合に、クッション部材Ｍ４４７が被案内部Ｍ５５０と当接すれば（押し上げれば）、被案内部Ｍ５５０を昇降移動（上昇移動）させることが可能とされる。支持部Ｍ４５０は、ネジ軸部Ｍ４４１を両端部でベアリングを介して支持可能に構成される板状本体部Ｍ４５１と、その板状本体部Ｍ４５１の上端部において後方側からネジ軸部Ｍ４４１を挟み込むように配置され板状本体部Ｍ４５１に締結固定される後方蓋部Ｍ４５６と、を主に備える。板状本体部Ｍ４５１は、上下方向に延びる溝形状で後方側から凹設形成される凹設溝部Ｍ４５２と、その凹設溝部Ｍ４５２と検出溝が一致するように配設される検出センサＭ４５３と、前方側へ柱状に突設され変位部Ｍ４６０を変位可能に支持する複数の支持突設部Ｍ４５４と、弾性バネＭ４４８の一端を支持する鉤状部Ｍ４５５と、を主に備える。凹設溝部Ｍ４５２は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入可能な左右幅で形成される。即ち、凹設溝部Ｍ４５２は昇降移動体Ｍ４４３の上下方向変位幅に対応する長さで凹設形成されており、被案内物体の所定部としての前方突設部Ｍ４４４を介して昇降移動体Ｍ４４３の上下方向変位を案内すると共に、昇降移動体Ｍ４４３がネジ軸部Ｍ４４１を中心に回転することを防止する（姿勢を維持させる）。このように構成されていることから、検出センサＭ４５３の検出溝には、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入可能とされる。即ち、前方突設部Ｍ４４４は、昇降移動体Ｍ４４３の変位方向の案内や回転の防止をする部分として用いられると共に、昇降移動体Ｍ４４３の位置を配置検出センサである検出センサＭ４５３に検出させる部分にも用いられる（兼用される）。凹設溝部Ｍ４５２及び検出センサＭ４５３の検出溝による昇降移動体Ｍ４４３の移動可能方向が上下方向で一致されていることから、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入する前段階から前方突設部Ｍ４４４の移動方向を検出センサＭ４５３の検出溝を移動する際と同じ上下方向とすることができる。これにより、前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３と接触する可能性を低くすることができ、接触による破損が生じる可能性を低くすることができる。検出センサＭ４５３は、図４７９に図示されるように、検出溝が凹設溝部Ｍ４５２の開放側（後方側）に向けられる姿勢で、凹設溝部Ｍ４５２の左右側両側壁に断面コの字形状で切り欠き形成される切欠き部Ｍ４５２ａの内部に左右端部が収容される形で配設される。この場合、検出センサＭ４５３の上面の少なくとも一部（左右端部）は、切欠き部Ｍ４５２ａの上側部と対向配置され、切欠き部Ｍ４５２ａの上側部に被覆されることになる。これにより、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３との衝突をより生じさせ難くすることができる。

【１５７８】

後方蓋部Ｍ４５６は、変位部Ｍ４６０の回転連動部Ｍ４６６を回転可能に支持する支持軸部Ｍ４５７と、その支持軸部Ｍ４５７を中心とする円弧状に穿設される円弧状補助孔Ｍ４５８と、を主に備える。変位部Ｍ４６０は、上下に長い金属棒部の両端に樹脂板部が固定される長尺本体部Ｍ４６１と、その長尺本体部Ｍ４６１の下端位置から後方に突設され板状本体部Ｍ４５１の貫通孔Ｍ４５１ａを通って後方に張り出す受動突設部Ｍ４６２と、支持突設部Ｍ４５４が挿通可能な大きさの上下方向に長い長孔状で長尺本体部Ｍ４６１の樹脂板部に穿設される複数の案内長孔Ｍ４６３と、支持軸部Ｍ４５７に支持される回転連動部Ｍ４６６と、その回転連動部Ｍ４６６の前面から円弧状補助孔Ｍ４５８に挿通されるように突設される複数の円柱状挿通部Ｍ４６７と、下端側の円柱状挿通部Ｍ４６７が挿通されるように長尺本体部Ｍ４６１の上端部において前後方向に穿設される左右方向に長い長孔形状の連動孔Ｍ４６４と、を主に備える。長尺本体部Ｍ４６１は、弾性バネＭ４４８の一端が支持される鉤状部Ｍ４６１ａを備える。弾性バネＭ４４８の付勢力が常時上向きに掛けられることにより、通常、長尺本体部Ｍ４６１は変位可能範囲の上端位置に配置される。受動突設部Ｍ４６２は、昇降移動体Ｍ４４３の右方突設部Ｍ４４５に押し下げられる部分である。即ち、昇降移動体Ｍ４４３が下降して右方突設部Ｍ４４５が受動突設部Ｍ

４６２を押し下げると、変位部Ｍ４６０の長尺本体部Ｍ４６１は変位可能範囲の上端位置から下降変位する。案内長孔Ｍ４６３に挿通される支持突設部Ｍ４５４の先端側には、リング形状のカラー部材Ｍ４５４ａに挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材Ｍ４５４ａが案内長孔Ｍ４６３の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材Ｍ４５４ａにより長尺本体部Ｍ４６１の脱落を防止することができる。連動孔Ｍ４６４に回転連動部Ｍ４６６が変位可能に連結されていることで、長尺本体部Ｍ４６１の上下動作に伴って回転連動部Ｍ４６６が回転動作される。回転連動部Ｍ４６６は、左上端部において左方へ向けて嘴形状で張出形成される部分を有しており、その嘴形状部の上側部Ｍ４６６ａが支持軸部Ｍ４５７を中心とする円弧形状で形成され、嘴形状部の下側先端部において下方に垂下部Ｍ４６６ｂが突設される。ここで、回転連動部Ｍ４６６に支持される被案内部Ｍ５５０（図４６５参照）の被支持突部Ｍ５５６は、上面が水平な面状に形成されており、下面が回転連動部Ｍ４６６の上側部Ｍ４６６ａと面で当接可能な湾曲形状で形成される。

【１５７９】

回転連動部Ｍ４６６に垂下部Ｍ４６６ｂが形成されていることにより、被案内部Ｍ５５０が上昇移動され回転連動部Ｍ４６６を下側から押し上げる場合に、被支持突部Ｍ５５６の上面と回転連動部Ｍ４６６の下面とが面で当接することを避け、摩擦抵抗を低減することができる。一方で、回転連動部Ｍ４６６を押し上げた後においては、被案内部Ｍ５５０の被支持突部Ｍ５５６の下面に沿って回転連動部Ｍ４６６の上側部Ｍ４６６ａが滑り込むように回転連動部Ｍ４６６を回転させることができる。これにより、被案内部Ｍ５５０が上昇移動されることに伴う、回転連動部Ｍ４６６の回転動作（制限状態への移行）をスムーズに実行させることができる。上側の円弧状補助孔Ｍ４５８に挿通される円柱状挿通部Ｍ４６７の先端側には、リング形状のカラー部材Ｍ４６７ａに挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材Ｍ４６７ａが円弧状補助孔Ｍ４５８の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材Ｍ４６７ａにより回転連動部Ｍ４６６の後方蓋部Ｍ４５６からの脱落を防止することができる。前側蓋部Ｍ４７０は、変位部Ｍ４６０の長尺本体部Ｍ４６１を前側から覆い得る大きさで形成され板状本体部Ｍ４５１に前側から締結固定され、その下側寄りの位置においてＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｍ４７１が締結固定される。図４８０（ａ）、図４８０（ｂ）及び図４８０（ｃ）は、昇降駆動部Ｍ４４０の背面図である。図４８０（ａ）、図４８０（ｂ）及び図４８０（ｃ）では、昇降移動体Ｍ４４３及び変位部Ｍ４６０の一方向（解除状態へ向かう方向）の変位が時系列で図示されており、変位部Ｍ４６０の変位に付いての理解を容易とするために板状本体部Ｍ４５１の図示が一部省略され（破られて図示され）、特に省略された箇所においてカラー部材Ｍ４５４ａのみが図示され、そのカラー部材Ｍ４５４ａを支持する支持突設部Ｍ４５４の図示が省略される。

【１５８０】

図４８０（ａ）及び図４８０（ｂ）では、制限状態における変位部Ｍ４６０が図示され、図４８０（ｃ）では、解除状態における変位部Ｍ４６０が図示される。即ち、変位部Ｍ４６０は、通常は弾性バネＭ４４８の付勢力で長尺本体部Ｍ４６１が変位可能範囲の上端位置に配置される制限状態とされる一方で、駆動モータＭ４４２が逆方向に駆動されることで下降変位される昇降移動体Ｍ４４３により弾性バネＭ４４８の付勢力を超える力で受動突設部Ｍ４６２が押し下げられることで長尺本体部Ｍ４６１が変位可能範囲の下端位置に配置される解除状態に変化される。この長尺本体部Ｍ４６１の上下方向の変位に伴い、回転連動部Ｍ４６６が、制限状態における左方に張り出す姿勢（図４８０（ａ）及び図４８０（ｂ）参照）から、解除状態における右側へ退避する姿勢（図４８０（ｃ）参照）へ向けて回転移動される。図４８０（ａ）で図示される状態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入しておらず（検出センサＭ４５３で昇降移動体Ｍ４４３を検出不可能とされており）、図４８０（ｂ）で図示される状態および図４８０（ｃ）で図示される状態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している（検出センサＭ４５３で昇降移動体Ｍ４４３

を検出可能とされている）。つまり、昇降移動体Ｍ４４３の右方突設部Ｍ４４５が受動突設部Ｍ４６２に当接する前段階において昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２に近接配置されていることが検出可能となるように構成されているので、検出センサＭ４５３の検出を駆動モータＭ４４２の駆動停止制御に利用することで、受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置に昇降移動体Ｍ４４３を容易に待機させておくことができる。受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図４８０（ｂ）参照）に昇降移動体Ｍ４４３を待機させておく場合の制御態様は何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。一例として、本実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が変位しないように停止させておくようにされている。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の誤動作により意図せず回転連動部Ｍ４６６が制限状態から解除状態に切り替えられるという不具合を回避することができる。また、例えば、定期的（又は不定期）に、昇降移動体Ｍ４４３を前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝から退避する程度に上昇させ、その上昇した後の位置（図４８０（ａ）参照）から下降させることで昇降移動体Ｍ４４３を元の位置（図４８０（ｂ）参照）に戻すという動作を繰り返すように制御しても良い。この場合、回転連動部Ｍ４６６の動作を生じさせることなく、昇降移動体Ｍ４４３の動作が可能であることを定期的（又は不定期）に把握させることができ、昇降移動体Ｍ４４３（又はその駆動源となる駆動モータＭ４４２）に動作不良が生じていないことを主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３に把握させることができる。この動作により検出センサＭ４５３からの出力が切り替えられることになるが、本実施形態では、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えを、他の特定の装置の出力の切り替えに利用しないようにしている。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の動作が開始されていることを遊技者に予想させ難くすることができるので、昇降移動体Ｍ４４３の動作を起点とする演出動作ユニットＭ５００（図４６３参照）の演出動作の開始タイミングを図り難くすることができ、演出動作に対する注目力を向上させることができる。なお、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えを他の特定の装置の出力の切り替えに利用しても良い。他の特定の装置の出力の切り替えとしては、例えば、発光手段（電飾基板Ｍ４２１（図４７６参照）に配置されるＬＥＤ、電飾基板Ｍ５１３（図４６５参照）に配置されるＬＥＤ、発光部Ｍ６３２（図４６７参照）等）の制御（点灯消灯の切り替え等）に利用しても良いし、第３図柄表示装置Ｍ８１（図４６０参照）における表示の制御（エフェクトの発生消滅の切り替え等）に利用しても良いし、音声出力装置Ｈ２２６（図４５９参照）からの音声出力の制御（切り替えのタイミングで音声を出力する等）に利用しても良い。この場合、遊技者に視認させるものではない昇降移動体Ｍ４４３の動作を検出する検出センサＭ４５３を、遊技者に知覚させて演出を行う装置としての、発光手段や、第３図柄表示装置Ｍ８１や、音声出力装置Ｈ２２６等の制御に兼用することができる。

【１５８１】

他の特定の装置の出力の切り替えが生じる頻度については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えが生じたら毎回、他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動を他の特定の装置を利用した演出に効率的に作用させることができる。また、例えば、特定のタイミングに検出センサＭ４５３の出力の切り替えが生じたら（例えば、被案内部Ｍ５５０が他の位置から上昇端位置に配置が変化され、可動装飾ユニットＭ６００が他の状態から起き上がり側終端状態に変化された後における初回の検出の切り替えが生じたら）他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、初回の検出以降は、昇降移動体Ｍ４４３による検出センサＭ４５３の出力の切り替えが生じても、他の特定の装置の出力の切り替えは生じないようにできるので、昇降移動体Ｍ４４３がどう動作制御されていても他の特定の装置で実行される演出を邪魔することがない。これにより、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動の制御の自由度を向上させることができる。なお、回転動作しながらの落下移動が可能な演出動作ユニットＭ５００は、見映えの変更がされる視認変更物体であればよく、配置が固定されるように構成しても良いし、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるよう構成されても良いし

、非透過とされることで背面側を視認できなく構成しても良い。図４８０（ｃ）に図示される状態から、受動突設部Ｍ４６２から離間するように昇降移動体Ｍ４４３を上昇させると、弾性バネＭ４４８の付勢力により長尺本体部Ｍ４６１が再び上昇変位される。長尺本体部Ｍ４６１が上昇変位されることに伴って回転連動部Ｍ４６６が解除状態における姿勢から制限状態における姿勢となるように回転移動される。なお、ここでは昇降移動体Ｍ４４３による変位部Ｍ４６０の状態変化の説明を行ったが、本実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を押し下げること以外にも、回転連動部Ｍ４６６が回転方向の荷重を受けることで状態が変化され得る。

【１５８２】

図４８１、図４８２及び図４８３は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図４８１、図４８２及び図４８３では、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から下降する動作の一例（第１の上下移動制御）が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが実線で図示され、クッション部材Ｍ４４７の外形が想像線で図示され、クッション部材Ｍ４４７及び回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。複合動作役物ユニットＭ４００は、通常、演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置で回転連動部Ｍ４６６に下支えされているが（図４８１参照）、回転連動部Ｍ４６６が回転移動されると支えが解除され、上下方向に移動可能とされる。第１の上下移動制御の実行は、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（待機位置、図４８０（ｂ）参照）において昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向（逆方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されると同時に開始される。これにより、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ（図４８０（ｃ）参照）、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿った落下を開始する。図４８２及び図４８３で図示されるように、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされると、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下する。この落下に伴い第３図柄表示装置Ｍ８１（図４６０参照）の正面側位置に張り出す張出物体である演出動作ユニットＭ５００の左端側では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動される。即ち、演出動作ユニットＭ５００は、右端部では被案内部Ｍ５５０が上下方向にスライド移動され、左端部では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って右下方向にスライド移動される。なお、図４８１、図４８２及び図４８３では、切替動作部Ｍ４８０の回転切替部Ｍ４９０が停止姿勢とされ、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置までは落下せず、中間位置まで落下される動作が図示される。図４８１及び図４８３で図示されるように、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が下降移動されることにより、より上下方向中央側（第３図柄表示装置Ｍ８１の前方側（図４６０参照））へ進出することになり、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００に対する遊技者の注目力を高めることができる。本実施形態では、これとは別に、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置まで落下する動作が実行可能とされる。

【１５８３】

図４８１及び図４８２では、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態（図４６９（ａ）参照）とされている様子が図示され、図４８３では、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態（図４６９（ｂ）参照）とされている様子が図示される。ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第１の上下移動制御が開始されてから、８５［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されている状態である場合には、第１の上下移動制御の開始から２５０［ｍｓｅｃ］後に駆動モータＭ５０１（図４６５参照）が正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始されることで、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態にされる。第１の上下移動制御では駆動モータＭ５０１（図４６５参照）の回転速度は１８０［ｒｐｍ］（ピン付きギアＭ５８２が６０［ｒｐｍ］で回転する速度）に設定さ

れているので、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態から中間状態となるまでに２５０［ｍｓｅｃ］経過する。従って、第１の上下移動制御の開始から５００［ｍｓｅｃ］経過した状態が、図４８３で図示されている状態に対応する。中間状態は可動装飾ユニットＭ６００が回転移動可能な範囲の途中位置であり駆動制御のみで位置決めをすると位置ずれが生じ得るが、本実施形態では図４７１及び図４７３で上述したように円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と擦れ制動されることにより位置ずれを生じさせることなく中間状態における停止位置（可動装飾ユニットＭ６００の姿勢）を安定させることができる。これにより、図４８３に図示されるような、可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が水平とされる状態で容易に維持することができる。図４８４は、切替動作部Ｍ４８０の分解正面斜視図であり、図４８５は、切替動作部Ｍ４８０の分解背面斜視図である。なお、図４８４及び図４８５では、内部形状を視認し易くするために、カップ状本体部Ｍ４８１が、実際の形状（図４６３参照）から一部破断された（図示を省略された）状態で図示される。切替動作部Ｍ４８０は、被案内部Ｍ５５０（図４８１参照）の移動可能範囲を切り替える部分として機能する。図４８４及び図４８５に図示されるように、切替動作部Ｍ４８０は、前側が開放されるカップ形状で形成されるカップ状本体部Ｍ４８１と、そのカップ状本体部Ｍ４８１に締結固定される駆動ベースＭ４８５と、その駆動ベースＭ４８５及びカップ状本体部Ｍ４８１に締結固定される蓋部Ｍ４８６と、その蓋部Ｍ４８６及び駆動ベース部Ｍ４８５の間に配置される駆動ソレノイドＭ４８７と、その駆動ソレノイドＭ４８７のプランジャに連結されスライド動作可能に構成されるスライド体Ｍ４８８と、そのスライド体Ｍ４８８のスライド動作に基づいて回転移動下方に構成される回転切替部Ｍ４９０と、を主に備える。カップ状本体部Ｍ４８１は、カップ形状部が樹脂材料から形成されており、金属棒Ｍ４０１（図４６３参照）を配置可能に上下端部において凹設形成される凹設支持部Ｍ４８２と、検出溝が前方に向けられる姿勢で配設される検出センサＭ４８３と、下端側において被案内部Ｍ５５０の下方延設部Ｍ５５５（図４６５参照）と対応する位置（移動方向視で重なる位置）に配設されカップ形状部よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材Ｍ４８４と、を主に備える。

【１５８４】

凹設支持部Ｍ４８２は、下側に形成される箇所においては手前側に蓋部（脱落防止板）が一体形成されることで配置された金属棒Ｍ４０１の脱落が防止され、上側に形成される箇所においては後方蓋部Ｍ４５６（図４７９参照）の上端位置から後方に張り出し形成される箇所により蓋をされることで金属棒Ｍ４０１の脱落が防止される。即ち、金属棒Ｍ４０１の組立においては、先に下側の凹設支持部Ｍ４８２に先端を差し込むようにし、反対側の先端を上側の凹設支持部Ｍ４８２に入れてから昇降駆動部Ｍ４４０を切替動作部Ｍ４８０に締結固定することで、組立を容易に行うことができる。検出センサＭ４８３は、検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が進入可能とされる位置に配設されており、検出結果により、被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に位置しているか否かを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）が把握可能に構成される。検出センサＭ４８３は、被案内物体である被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４を検出可能に構成されていれば何でも良く、移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良い。また、被案内部Ｍ５５０が検出時に停止するものでもよく、被案内部Ｍ５５０が検出時に停止しないものでも良い。駆動ベースＭ４８５は、浅い皿状に形成されており、その皿状の底面部において回転切替部Ｍ４９０の回転軸となる金属軸棒部Ｍ４８５ａが前方へ延びる姿勢で支持されており、皿形状の内側に駆動ソレノイドＭ４８７、スライド体Ｍ４８８及び回転切替部Ｍ４９０が配置された上で、蓋部Ｍ４８６に蓋をされる構成となっている。回転切替部Ｍ４９０は蓋部Ｍ４８６の円弧開口部Ｍ４８６ａを通って一部が前方に張り出される。蓋部Ｍ４８６は、上下端部に締結ネジが挿通可能に開口形成される開口部Ｍ４８６ｂが形成されており、その開口部Ｍ４８６ｂに挿通された締結ネジにより駆動ベースＭ４８５と締結固定されるが、同様にしてカップ状本体部Ｍ４８１にも締結固定される。即ち、開口部Ｍ４８６ｂは、挿通された

締結ネジが駆動ベースＭ４８５の被締結部Ｍ４８５ｂに螺入される開口と、挿通された締結ネジがカップ状本体部Ｍ４８１の被締結部Ｍ４８１ａに螺入される開口と、を備えており、蓋部Ｍ４８６の固定に必要な数の締結ネジを螺入することにより、駆動ベースＭ４８５も同時にカップ状本体部Ｍ４８１に固定されるよう設計されている。この設計によれば、カップ状本体部Ｍ４８１、駆動ベースＭ４８５及び蓋部Ｍ４８６を前後方向に積層するという配置としつつも、カップ状本体部Ｍ４８１に駆動ベースＭ４８５を締結固定し、蓋部Ｍ４８６を駆動ベースＭ４８５のみに締結固定する（積層順に固定する）場合に比較して、駆動ベースＭ４８５又は蓋部Ｍ４８６がカップ状本体部Ｍ４８１に対して位置ずれする程度を低減することができる。即ち、蓋部Ｍ４８６がカップ状本体部Ｍ４８１の被締結部Ｍ４８１ａに締結固定されることから、複数部材を積層配置した場合において間に他の部材が挟まる蓋部Ｍ４８６とカップ状本体部Ｍ４８１との間における位置ずれを最小限に抑えることができる。蓋部Ｍ４８６は、上述した円弧開口部Ｍ４８６ａ、開口部Ｍ４８６ｂの他、更に、駆動ソレノイドＭ４８７の本体部の位置ずれを当接により防止可能に形成される位置ずれ防止部Ｍ４８６ｃと、金属軸棒部Ｍ４８５ａの先端部（駆動ベースＭ４８５に支持される側とは反対側の端部）を受け入れ可能に開口形成される受入部Ｍ４８６ｄと、を主に備える。

【１５８５】

回転切替部Ｍ４９０は、非透過の樹脂材料から形成され金属軸棒部Ｍ４８５ａに回転可能に支持されており、金属軸棒部Ｍ４８５ａが挿通される円形開口部である支持孔Ｍ４９１と、その支持孔Ｍ４９１の軸線と平行に背面側へ突設される突設部Ｍ４９２と、その突設部Ｍ４９２の突設方向と平行な方向に延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ４９３と、開放部が上側に位置するコの字形状で前方へ向けて延設される延設支持部Ｍ４９４と、その延設支持部Ｍ４９４の開放部から一部がはみ出す態様で支持されるクッション部材Ｍ４９５と、を主に備える。突設部Ｍ４９２は、スライド体Ｍ４８８の移動先端側から前方へ突設される突設爪部Ｍ４８８ａよりも上側に位置するように形成されており、上下方向視で突設爪部Ｍ４８８ａと重なる長さで形成される。延設支持部Ｍ４９４は、コの字形状の下側板部からの長さが、左側板よりも右側板の方が長い（右側板が左側板よりも長く張り出す）形状で形成されている。これにより、クッション部材Ｍ４９５の露出が右側よりも左側の方が多くされる。クッション部材Ｍ４９５は、延設支持部Ｍ４９４よりも柔軟な樹脂材料から形成されており、延設支持部Ｍ４９４と共に円弧開口部Ｍ４８６ａを通って円弧開口部Ｍ４８６ａよりも前側に位置するよう構成される。これにより、クッション部材Ｍ４９５は、演出動作ユニットＭ５００の下方延設部Ｍ５５５と同程度の前後方向位置に位置することになる。図４８６（ａ）及び図４８６（ｂ）は、駆動ベースＭ４８５、駆動ソレノイドＭ４８７、スライド体Ｍ４８８及び回転切替部Ｍ４９０の正面図である。図４８６（ａ）では、駆動ソレノイドＭ４８７に通電されていない状態が図示され、図４８６（ｂ）では、駆動ソレノイドＭ４８７に通電されている状態が図示される。図４８６（ａ）及び図４８６（ｂ）に図示されるように、駆動ソレノイドＭ４８７が通電されると、ボディの中央部で上下方向に延びるプランジャが上方へ引き込まれることで、スライド体Ｍ４８８が上方へスライド移動される（図４８６（ｂ）参照）。駆動ベースＭ４８５には上下方向に延びる長孔形状で穿設される一対の案内長孔Ｍ４８５ｃが形成されており、スライド体Ｍ４８８の後方から突設される補助突部Ｍ４８８ｂが案内長孔Ｍ４８５ｃに摺動されるよう支持されていることで、スライド体Ｍ４８８の変位方向が上下方向に案内される。図４８６（ａ）に図示される回転切替部Ｍ４９０の停止姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドＭ４８７が通電され、スライド体Ｍ４８８が上方へ変位されると、突設爪部Ｍ４８８ａにより突設部Ｍ４９２が押進されることで、回転切替部Ｍ４９０は持ち上げられる態様で回転移動され、解除姿勢とされる。駆動ソレノイドＭ４８７の通電が維持されている限り、回転切替部Ｍ４９０は解除姿勢で維持される。図４８６（ｂ）に図示される回転切替部Ｍ４９０の解除姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドＭ４８７の通電が解除されると、駆動ソレノイドＭ４８７に内蔵される戻りバネ（図示せず）の付勢力によりスライド体Ｍ４８８が下方へ変位される。スライド体Ｍ４８８が下方へ変位されると、突設爪部Ｍ

４８８ａにより金属棒部Ｍ４９３が押進されることで、回転切替部Ｍ４９０は押し下げられる態様で回転移動され、停止姿勢とされる。駆動ソレノイドＭ４８７が通電されていない状態では、突設爪部Ｍ４８８ａの左端平面（左右方向に直交する平面）が金属棒部Ｍ４９３の右端曲面と当接することで、回転切替部Ｍ４９０の戻り動作（右方へ戻るように回転する動作）を防止することができ、回転切替部Ｍ４９０を停止姿勢で安定的に維持させることができる。即ち、スライド体Ｍ４８８の変位は案内長孔Ｍ４８５ｃにより上下方向のみが許容されており左右方向へは規制されているところ、そのスライド体Ｍ４８８に金属棒部Ｍ４９３が左右方向で当接されることで、被案内物体である回転切替部Ｍ４９０の回転が規制される。

【１５８６】

図４８７、図４８８及び図４８９は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図４８７、図４８８及び図４８９では、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から下降する動作の一例（第２の上下移動制御（第１動作パターン））が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが実線で図示され、クッション部材Ｍ４４７の外形が想像線で図示され、クッション部材Ｍ４４７及び回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。第２の上下移動制御における第１の上下移動制御（図４８１から図４８３参照）との違いとして、図４８７に図示されるように、駆動ソレノイドＭ４８７（図４８４参照）に通電され回転切替部Ｍ４９０が解除姿勢とされる。即ち、第２の上下移動制御では、回転連動部Ｍ４６６の回転移動よりも前に予め駆動ソレノイドＭ４８７に通電されるよう制御され、通電された状態が維持される（図４８７、図４８８及び図４８９参照）。駆動ソレノイドＭ４８７（図４８４参照）に通電されると回転切替部Ｍ４９０は解除姿勢とされる。この解除姿勢において回転切替部Ｍ４９０のクッション部材Ｍ４９５は被案内部Ｍ５５０の下方延設部Ｍ５５５の移動軌跡から退避される。これにより、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下した場合であっても、切替動作部Ｍ４８０の回転切替部Ｍ４９０が停止姿勢とされていた場合（図４８２参照）と異なり、被案内部Ｍ５５０が中間位置で停止されず、落下終端位置（図４８９参照）まで落下される。即ち、被案内部Ｍ５５０が回転切替部Ｍ４９０のクッション部材Ｍ４９５と当接されることはなく、クッション部材Ｍ４９５が配置され得る位置を通過して、クッション部材Ｍ４８４に停止される。図４９０は、第２の上下移動制御（第１動作パターン）における検出センサＭ４５３、駆動モータＭ４４２、被案内部Ｍ５５０、検出センサＭ４８３、駆動モータＭ５０１、検出センサＭ５１６及び対応表示ＭＥ５９０の計時変化を示した図である。なお、図４９０において、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６について、ＯＮは検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。なお、図４９０では、駆動モータＭ５０１の動作開始から検出センサＭ５１６の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータＭ５０１の動作開始と同時点で検出センサＭ５１６の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、図４９０では、被案内部Ｍ５５０の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と検出センサＭ４８３の検出結果の切り替えとに、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、被案内部Ｍ５５０の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と同時点で検出センサＭ４８３の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、駆動モータＭ４４２の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図４９０ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータＭ５０１の回転速度には大小があるので、図４９０ではその向きのみではなく、駆動モータＭ５０１の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータＭ４４２のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さと、駆動モータＭ５０１のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さとに対応関係は無い。以下では、第２の上下移動制御（第１動作パターン）について、図４８７、図４８８、図４８９に基づいて、図４９０

を参照しながら説明する。

【１５８７】

第２の上下移動制御における演出動作ユニットＭ５００の動作開始は、昇降駆動部Ｍ４４０の検出センサＭ４５３（図４８０参照）の検出状態を把握して準備がされる。即ち、検出センサＭ４５３の検出状態は、第２の上下移動制御での動作開始前に音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）において把握される。即ち、第２の上下移動制御の実行は、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（待機位置、図４８０（ｂ）参照）において昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向（逆方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることに基づいて開始される（図４９０におけるタイミングａ参照）。駆動モータＭ４４２は、ネジ軸部Ｍ４４１を６００［ｒｐｍ］で回転させる回転速度で１００［ｍｓｅｃ］駆動され停止されるが（ネジ軸部Ｍ４４１を１回転させ停止されるが）、この駆動により回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされる（図４８０（ｃ）参照）変位を受動突設部Ｍ４６２（図４８０（ｃ）参照）に生じさせる長さで昇降移動体Ｍ４４３が下降されるようネジ軸部Ｍ４４１（図４８０（ｃ）参照）が形成されており、第２の上下移動制御の実行開始から１００［ｍｓｅｃ］後に変位部Ｍ４６０が解除状態とされることに基づいて被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿った落下を開始する。なお、検出センサＭ４５３（図４８０参照）による検出状態は、演出動作ユニットＭ５００の戻り動作（上昇動作）の開始時においても音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）において把握されるものであるため、検出センサＭ４５３は重要性が高い。この検出センサＭ４５３についての制御を、主制御装置Ｈ１１０（図４５９参照）で行うようにしても良い。図４８９に図示されるように、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合、被案内部Ｍ５５０の下縁部と、昇降移動体Ｍ４４３のクッション部材Ｍ４４７の上面部との間には、若干の隙間が生じる。即ち、昇降移動体Ｍ４４３が動作範囲の下端位置に配置されている場合（図４８０（ｃ）参照）には十分な隙間が生じるようにされ、その下端位置から昇降移動体Ｍ４４３が上昇して変位部Ｍ４６０が制限状態に切り替えられた場合（図４８０（ｂ）参照）であっても僅かな隙間が生じるようにされる。昇降移動体Ｍ４４３が上昇して変位部Ｍ４６０が制限状態に切り替えられた場合（図４８０（ｂ）参照）には、依然として昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３に検出されており、前方突設部Ｍ４４４を検出センサＭ４５３（図４８０参照）の検出溝から退避させるためには昇降移動体Ｍ４４３を更に上昇させる必要があるが、その上昇中に被案内部Ｍ５５０の下縁部に昇降移動体Ｍ４４３のクッション部材Ｍ４４７が押し当てられることになるため、検出センサＭ４５３での検出の切り替えに先立って被案内部Ｍ５５０が昇降移動体Ｍ４４３により押し上げ開始される。そのため、検出センサＭ４５３（図４８０参照）での検出の切り替えによって、昇降移動体Ｍ４４３の上昇動作が開始されたことのみではなく、被案内部Ｍ５５０の落下終端位置からの上昇動作も開始されることを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）に把握させることができる。第２の上下移動制御では、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（図４８０（ｂ）参照）から、昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位されるように駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ（図４８０（ｃ）参照）、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下を開始する（図４８８参照）。この落下に伴い演出動作ユニットＭ５００の左端側では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動され、演出動作ユニットＭ５００の右端部では被案内部Ｍ５５０が上下方向にスライド移動されることは第１の上下移動制御（図４８１から図４８３参照）と同様である。一方で、第２の上下移動制御では、検出センサＭ４８３の検出結果に関わらず、昇降移動体Ｍ４４３を下降方向に変位させる駆動モータＭ４４２（図４８０（ｂ）参照）の駆動開始（逆方向への駆動開始）に基づいて可動装飾ユニットＭ６００に予備的な回転移動を実行させるように制御されることが、第１の上下移動制御とは異なる。即ち、図４８８に図示されるように、回転連動部Ｍ４６６は回転移動され被案内部Ｍ５５０

の落下が開始はされているが前側突部Ｍ５１１はほとんど変位していない状態となるまでの予備期間において、可動装飾ユニットＭ６００に水平な姿勢をとらせる程度の駆動量で駆動モータＭ５０１（図４７１（ａ）参照）を駆動させる制御（低速の第１動作の制御）が昇降移動体Ｍ４４３を下降方向に変位させる駆動モータＭ４４２（図４８０（ｂ）参照）の駆動開始に基づいて（駆動開始から１００［ｍｓｅｃ］遅れて）実行される（図４９０におけるタイミングｂ参照）。

【１５８８】

本実施形態では、第１動作における駆動モータＭ５０１の回転速度は、約２３４［ｒｐｍ］に設定される。これは、落下開始からの経過時間（被案内部Ｍ５５０が自由落下により図４８８まで移動する（実寸で約３６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約８５［ｍｓｅｃ］））で、可動装飾ユニットＭ６００を水平とさせるために若干の角度（約５［度］）だけ傾倒させるためにピン付きギアＭ５８２を若干の角度（約４０［度］、図４７１（ａ）及び図４７１（ｂ）参照）調度回転させられる回転速度として設定される。即ち、駆動モータＭ５０１が第１動作で駆動されることにより回転動作される可動装飾ユニットＭ６００は、自由落下する被案内部Ｍ５５０の移動に対応して動作され、被案内部Ｍ５５０が図４８８で図示される位置を通過するのと同時に図４８８に図示される姿勢（水平姿勢）にされる。この低速な第１動作が予備的に実行されることで、被案内部Ｍ５５０の落下よりも先に可動装飾ユニットＭ６００が下方へ移動する等、演出動作ユニットＭ５００における可動装飾ユニットＭ６００の位置（相対位置）が不安定になることを避け、可動装飾ユニットＭ６００が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。第２の上下移動制御において、予備期間における検出センサＭ４８３の検出結果が把握される。即ち、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第２の上下移動制御が開始されてから、１５０［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されている状態である場合には、被案内部Ｍ５５０が問題なく落下開始されたと判断され、第２の上下移動制御の開始から１８５［ｍｓｅｃ］後（図４９０におけるタイミングｃ参照）から駆動モータＭ５０１（図４７１（ａ）参照）に同方向かつ速度を上げた駆動制御（高速の第２動作の制御）が実行され、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態を超えて傾倒側終端状態まで動作される。本実施形態では、第２動作における駆動モータＭ５０１の回転速度は、約４２３［ｒｐｍ］に設定される。これは、図４８８に図示される状態から被案内部Ｍ５５０が落下終端位置（図４８９参照）に到達するまでの経過時間（被案内部Ｍ５５０が自由落下により上昇端位置から落下終端位置まで移動する（実寸で約２１６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約２１５［ｍｓｅｃ］と被案内部Ｍ５５０が自由落下により図４８８まで移動する（実寸で約３６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約８５［ｍｓｅｃ］）との差である約１３０［ｍｓｅｃ］）で、被案内部Ｍ５５０の動作に対応して可動装飾ユニットＭ６００を水平とさせるために必要な角度（約３３［度］）だけ傾倒させるためにピン付きギアＭ５８２を必要な角度（約１１０［度］、図４７１（ｂ）及び図４７４（ｂ）参照）調度回転させられる回転速度として設定される。即ち、駆動モータＭ５０１が第１動作から第２動作での駆動に切り替えられることにより回転動作される可動装飾ユニットＭ６００は、自由落下する被案内部Ｍ５５０の移動に対応して動作され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達するのと同時に傾倒側終端状態（図４８９参照）にされる。この第１動作よりも長期間で高速の第２動作が実行されることで、被案内部Ｍ５５０の落下速度の上昇に合わせた可動装飾ユニットＭ６００の回転移動速度の上昇を図ることができ、可動装飾ユニットＭ６００が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。

【１５８９】

第２動作において、上述したように駆動モータＭ５０１が約１３０［ｍｓｅｃ］駆動継続された後で停止される（図４９０におけるタイミングｄ参照）ことで可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態で維持されることになるが、駆動モータＭ５０１の停止が若干

遅れた（勢いで過回転した）場合であっても、ピン付きギアＭ５８２は可動装飾ユニットＭ６００から柱状部Ｍ５８２ａを離間させる方向へ回転動作するに留まるので（図４７３（ａ）参照）、可動装飾ユニットＭ６００を傾倒側終端状態で維持させることができる。上述した通り、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作は、制御を実行開始後まず検出センサＭ４８３の検出結果によらず予備期間において第１動作を実行し、予備期間の終了時に検出センサＭ４８３の検出が切り替えられていたことが判断できたことを条件として、第２動作が継続的に実行される。このように、第２の上下移動制御では、演出動作ユニットＭ５００も可動装飾ユニットＭ６００も、最初の動作は予め決められたタイミングで開始される。この場合に、可動装飾ユニットＭ６００の動作は第１動作からの開始とされており、先に第２動作が実行されるものではない。また、第２の上下移動制御は、昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位されるように駆動モータＭ４４２（図４８０（ｂ）参照）が駆動制御されることをきっかけに開始されることから、可動装飾ユニットＭ６００の動作開始よりも先に演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０の下降動作が開始されるよう制御される。

【１５９０】

＜表示＞

第２の上下移動制御が開始される場合、その開始と同時（図４９０におけるタイミングａ参照）に第３図柄表示装置Ｍ８１（図４６０参照）において演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の外形の形状に対応する対応表示ＭＥ５９０（オーラのように演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００から外側に放射されているように視認される表示）が表示される。第２の上下移動制御によって、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が高速で下降方向に移動されることに加えて、対応表示ＭＥ５９０が表示されることで、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００に対する注目力を向上させることができる。

【１５９１】

＜発光＞

落下が検出センサＭ４８３により検出されたことに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０の発光態様が変化される。即ち、第１動作の実行中は全体で均一な白色ベースの発光が継続されるところ、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０の落下が確認された直後、電飾基板Ｍ６３０が消灯するよう制御される。その後、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達するまでの期間において消灯が維持され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達した直後において全体で均一な白色ベースの発光を再開するよう制御される。この時、再開した時の光量は、再開前と同じでも良いし、異なっていても良い。再開時の方が光量を大きくすると、動作演出の迫力を増すことができる。図４８８から図４８９に図示される第２動作では、被案内部Ｍ５５０が落下移動する際に、何ら対策しなければ、可動装飾ユニットＭ６００が慣性で板状本体部Ｍ５１０に追従するだけであり姿勢が傾斜しがちであるところを、落下中の被案内部Ｍ５５０の位置に合わせて可動装飾ユニットＭ６００を水平な姿勢とできるように駆動モータＭ５０１（図４７１（ａ）参照）を駆動させるよう制御される。第１動作の終了時点として図４８８に図示されるのが、駆動モータＭ５０１が図４７１（ａ）の状態から回転駆動された後において図４７２（ｂ）までは至らない状態であることから、第２動作が開始され駆動モータＭ５０１が高速回転されると、駆動モータＭ５０１に連動されて高速回転される円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａからの荷重により扇形状構成部Ｍ５６０が図４７２（ｂ）の状態に変位される。この場合、円弧形成部Ｍ５８４ａによる負荷により扇形状構成部Ｍ５６０（図４７１（ａ）参照）が傾倒方向に回転移動され、これに伴い延設部Ｍ５６８が可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２を押し下げるように作用することで、可動装飾ユニットＭ６００が慣性により板状本体部Ｍ５１０に追従した傾斜姿勢（右下傾斜の姿勢）となることを回避し易くすることができる。図４８３に図示される可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が水平であり、図４８９でも水平姿勢とされる。つまり、単に上下スライド動作のみを実行するエレベーター態様の移動役物と同様に、姿勢を水平に維持した状態での段階

別の位置移動を実行することができる。回転切替部Ｍ４９０は、姿勢が切り替えられることにより、被案内部Ｍ５５０の移動幅を切り替えて演出動作ユニットＭ５００の動作態様を切り替えるように機能する。このうち、被案内部Ｍ５５０に対して移動方向（上下方向）から当接する場合と（図４８２及び図４８３参照）、被案内部Ｍ５５０に対して側方から当接可能となる場合とがある。即ち、図４８９に図示されるように、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合、被案内部Ｍ５５０は回転切替部Ｍ４９０の移動軌跡内に配置される。即ち、回転切替部Ｍ４９０の駆動ソレノイドＭ４８７（図４８６（ａ）参照）の通電を解除して回転切替部Ｍ４９０が被案内部Ｍ５５０に接近するように移動可能とすると、回転切替部Ｍ４９０が延設支持部Ｍ４９４において被案内部Ｍ５５０と当接可能となる。

【１５９２】

回転切替部Ｍ４９０が延設支持部Ｍ４９４において被案内部Ｍ５５０と当接している場合、被案内部Ｍ５５０を制動させる荷重がかけられることで被案内部Ｍ５５０の動作速度が若干低下し得るが、動作自体を妨げるものではなく、被案内部Ｍ５５０を上昇方向へ動作させることが可能である。可動装飾ユニットＭ６００は、配置によらず遊技者が視認可能とされる。これにより、可動装飾ユニットＭ６００に対しては、動作により張り出した状態に関わらず、上方に退避している状態においても、常に注目力の向上を図ることができる。図４９１及び図４９２は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図４９１及び図４９２では、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが図示され、回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。図４９３は、第２の上下移動制御（第２動作パターン）における検出センサＭ４５３、駆動モータＭ４４２、被案内部Ｍ５５０、検出センサＭ４８３、駆動モータＭ５０１、検出センサＭ５１６及び対応表示ＭＥ５９０の計時変化を示した図である。なお、図４９３において、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６について、ＯＮは検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。なお、図４９３では、駆動モータＭ５０１の動作開始から検出センサＭ５１６の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータＭ５０１の動作開始と同時点で検出センサＭ５１６の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、駆動モータＭ４４２の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図４９３ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータＭ５０１の回転速度には大小があるので、図４９３ではその向きのみではなく、駆動モータＭ５０１の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータＭ４４２のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さと、駆動モータＭ５０１のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さとに対応関係は無い。以下では、第２の上下移動制御（第２動作パターン）について、図４９１、図４９２に基づいて、図４９３を参照しながら説明する。図４９１では、第２の上下移動制御における動作制御が実行されたものの、何らかの理由（例えば、駆動の不良や、動作不良）によって回転連動部Ｍ４６６の動作が完全にはされず、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に残存した場合（第２の上下移動制御（第２動作パターン））が図示される。この場合、可動装飾ユニットＭ６００については、第２の上下移動制御における第１動作は実行されている。この場合においても、既に対応表示ＭＥ５９０が表示されていることから、このままでは遊技者に違和感を与えることになる。対応表示ＭＥ５９０を即座に別の表示に切り替えるように制御しても良いが、一瞬でも表示が実行されてしまうと、遊技者に与える違和感を薄らげることは難しい。これに対して本実施形態では、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第２の上下移動制御が開始されてから、１５０［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されていない状態である場合には、第２の上下移動制御の開始から１８５［ｍｓｅｃ］後（図４９３におけるタイミングａ参照）から、駆動モータＭ５０１を第１の上下移動制御の

時と同じ１８０［ｒｐｍ］の回転速度で往復回転させることで可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態と傾倒側終端状態（図４９２参照）とで往復動作させる制御が実行される。即ち、初回は可動装飾ユニットＭ６００を３３度傾倒させるため、ピン付きギアＭ５８２を１１０度回転させるために駆動モータＭ５０１が正方向に約３１０［ｍｓｅｃ］回転駆動され、その後（図４９３におけるタイミングｂ参照）は、正逆交互に４２０［ｍｓｅｃ］回転駆動されることで、ピン付きギアＭ５８２が１５０度正逆回転され、可動装飾ユニットＭ６００の往復動作が実行される。これにより、対応表示ＭＥ５９０を、前方を回転移動する可動装飾ユニットＭ６００そのものや可動装飾ユニットＭ６００の残像により隠すことができるので、対応表示ＭＥ５９０のみが視認されることによる違和感を遊技者に与えることを避けることができ、更には、対応表示ＭＥ５９０を可動装飾ユニットＭ６００の動作に対応した表示であるかのように遊技者に視認させることができる。これにより、演出効果を向上させることができる。

【１５９３】

本実施形態では、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００という少なくとも４種類の動作ユニットが備えられているが（図４６１参照）、中には動作領域が互いに重なる動作ユニットがあるため、全動作ユニットを自由に動作させると不具合が生じる可能性が有る。そのため、復帰制御では、可動装飾ユニットＭ６００を動作させる場合において、他の動作ユニットの状況を把握するための制御が実行される。以下では、第２の上下移動制御後の復帰制御について、図４８７、図４８８、図４８９、図４９１、図４９２に基づいて、図４９２及び図４９３を参照しながら説明する。復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部Ｍ５５０の上昇移動の制御が実行開始される。詳細には、復帰制御では、まず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図４６８参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合（図４９０におけるタイミングｅ、図４９３におけるタイミングｃ参照）には、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。復帰制御では、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される。図４９０におけるタイミングｆ、図４９３におけるタイミングｄ参照）。その駆動モータＭ５０１が停止された状態において検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別される。検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態ではない場合には、昇降移動体Ｍ４４３が上昇方向に変位される方向（正方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサＭ４８３の検出溝に、昇降移動体Ｍ４４３により上昇される被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入しているとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別されるまで（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されるまで、図４９０におけるタイミングｇ参照）継続される。被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されると、被案内部Ｍ５５０は回転連動部Ｍ４６６に下支えされるため（図４８７参照）、昇降移動体Ｍ４４３によらずとも被案内部Ｍ５５０は上昇端位置で維持される。

【１５９４】

次に、復帰制御では、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が進入している状態であるかが判別され、検出センサＭ４８３の検出

溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される。この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図４８０（ｂ）参照）に配置されるまで（図４９０におけるタイミングｈ参照）継続される。次に、復帰制御では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。本実施形態では、復帰制御により被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が上方向に移動開始した後においても、対応表示ＭＥ５９０（図４８９参照）が維持される。対応表示ＭＥ５９０は、駆動モータＭ４４２の動作が停止された後において消され、第３図柄表示装置Ｍ８１では別の表示が実行される。この場合、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされた状態（図４８７参照）と併せて、対応表示ＭＥ５９０を視認させることができる。これにより、復帰制御が開始される前の被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットＭ６００（図４８７参照）に対応する表示として対応表示ＭＥ５９０を視認させることができ、対応表示ＭＥ５９０の演出効果を向上させることができる。上述のように、復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行されるが、図４９１の状態では、被案内部Ｍ５５０は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態に戻す動作制御（第２の上下移動制御の第１動作を実行させるよう制御される駆動モータＭ５０１（図４７１（ａ）参照）を第１動作の逆方向に駆動させる制御）のみが実行されるようにしても良い。なお、図４９１に図示されるように被案内部Ｍ５５０が下降移動を開始していなかった場合に、第１動作のみの実行で終了し、即座に復帰制御を実行させるようにしても良い。第１動作は低速かつ短時間の動作であるので、第２動作まで実行された場合に比較して、遊技者に動作前の状態（図４８７参照）との違いを把握させ難くすることができ、可動装飾ユニットＭ６００が動作を開始したという印象を最小限に抑えることができる。復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行される（可動装飾ユニットＭ６００の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部Ｍ５５０の上昇移動の制御が実行開始される）が、図４９１の状態では、被案内部Ｍ５５０は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態に戻す動作制御のみが完全な態様で実行され、被案内部Ｍ５５０を上昇させる動作制御は簡略化される。即ち、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）ことは、復帰制御についての上述の説明と同じ（完全な態様）であるが、駆動モータＭ４４２の動作制御が簡略化される。

【１５９５】

詳細には、駆動モータＭ５０１が停止された状態（図４９３におけるタイミングｄ参照）において検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別された結果、駆動モータＭ４４２により昇降移動体Ｍ４４３が上昇されるのに要する最短期間として設定される予定期間（約１００［ｍｓｅｃ］）が経過する前に検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、更に、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２

２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合、駆動モータＭ４４２の正方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）への回転駆動が、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入していない位置（図４８０（ａ）参照）まで上昇されたとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別される（図４９３におけるタイミングｅ参照）まで継続される。この駆動モータ４４２が正方向に回転駆動されている状態において昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入していない位置まで上昇されたとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別された場合、駆動モータＭ４４２は停止され、続いて駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される（図４９３におけるタイミングｆ参照）。この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図４８０（ｂ）参照）に配置されるまで）継続される。そして、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。このように、図４９１及び図４９２に図示される状態からの復帰制御では、昇降移動体Ｍ４４３により被案内部Ｍ５５０を上昇端位置まで押し上げる場合に比較して、昇降移動体Ｍ４４３の動作距離が短くなるように制御されているため（簡略化されているため）、被案内部Ｍ５５０の配置に関わらず昇降移動体Ｍ４４３を同じ距離で上下に昇降移動（往復移動）させる場合に比較して、復帰制御に要する時間を短縮化することができる。

【１５９６】

本実施形態では、復帰制御により可動装飾ユニットＭ６００が上方向に移動開始した後においても、対応表示ＭＥ５９０（図４８９参照）が維持される。対応表示ＭＥ５９０は、駆動モータＭ４４２の動作が停止された（図４９０におけるタイミングｈ、図４９３におけるタイミングｇ参照）後において消され、第３図柄表示装置Ｍ８１では別の表示が実行される。この場合、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされた状態（図４８７参照）と併せて、対応表示ＭＥ５９０を視認させることができる。これにより、復帰制御が開始される前の被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットＭ６００（図４８７参照）に対応する表示として対応表示ＭＥ５９０を視認させることができ、対応表示ＭＥ５９０の演出効果を向上させることができる。本実施形態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合（図４９０におけるタイミングｈ、図４９３におけるタイミングｇ参照））に、駆動モータＭ４４２が停止され、且つ、対応表示ＭＥ５９０も消えるよう制御される。そのため、昇降移動体Ｍ４４３の動作距離が長いか短いかによって、対応表示ＭＥ５９０の維持期間が異なる場合を構成することができ、対応表示ＭＥ５９０を利用した演出の演出効果を向上させることができる。即ち、可動装飾ユニットＭ６００に第２動作が実行された後、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避された後において対応表示ＭＥ５９０の維持期間を長く確保することができることから、遊技者が対応表示ＭＥ５９０を見逃す事態を避けることができる。一方、可動装飾ユニットＭ６００に第２動作が実行されなかった場合（往復移動する可動装飾ユニットＭ６００そのものや可動装飾ユニットＭ６００の残像により対応表示ＭＥ５９０を隠す動作が実行された場合、図４９３参照）対応表示ＭＥ５９０については可動装飾ユニットＭ６００の往復動作により隠されてはいるものの、第２動作が実行された場合に比較して、露出される箇所が

多く、対応表示ＭＥ５９０に対する遊技者の視認の程度も大きい。そのため、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避された後において対応表示ＭＥ５９０の維持期間を短く設定することにより、遊技者が対応表示ＭＥ５９０を視認する期間が過度に長くなることを避け、遊技者が対応表示ＭＥ５９０に飽きることを避けることができる。なお、対応表示ＭＥ５９０を維持する期間の設定はこれに限られるものではなく、種々の態様が設定可能とされる。例えば、対応表示ＭＥ５９０が維持される条件として、復帰制御により被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が復帰されてから予め設定される特定の秒数だけ維持されるよう設定されても良いし、被案内部Ｍ５５０又は可動装飾ユニットＭ６００が次に動作されるまで維持されるよう設定されても良い。なお、第２の上下移動制御において第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される表示は対応表示ＭＥ５９０に限られるものではなく、例えば、対応表示ＭＥ５９０とは異なる第２対応表示ＭＥ５９２（図４９１参照）が対応表示ＭＥ５９０の代替または対応表示ＭＥ５９０と併せて表示されようにしても良い。この第２対応表示ＭＥ５９２の意味合いについては何ら限定されるものではないが、本実施形態では、表示される場合の方が、表示されない場合に比較して、大当たり期待度（即ち、抽選が大当たりである割合）が高いことを示唆する。

【１５９７】

第２対応表示ＭＥ５９２は、対応表示ＭＥ５９０の内部領域の一部に表示され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合（図４８９参照）には板状本体部Ｍ５１０に隠される一方で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されている場合（図４９１参照）には板状本体部Ｍ５１０には隠されないが、可動装飾ユニットＭ６００には隠され得る（図４９２参照）位置に構成される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が往復回転動作される場合において、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態の場合には第２対応表示ＭＥ５９２が隠れ、傾倒側終端状態における位置から退避すると第２対応表示ＭＥ５９２が露出されることから、可動装飾ユニットＭ６００が往復回転動作をしている最中に遊技者は第２対応表示ＭＥ５９２を視認することができる。第２対応表示ＭＥ５９２の表示開始タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅らせる。詳しくは、第２の上下移動制御が開始されて所定時間（約２５０［ｍｓｅｃ］）経過した時に表示される。これにより、被案内部Ｍ５５０が落下する場合において、落下終端位置に到達する前に第２対応表示ＭＥ５９２が実行されることを避けることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示終了タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示終了タイミングと同じとしている。これにより、第２対応表示ＭＥ５９２が視認されるタイミングを、被案内部Ｍ５５０が落下したか否かで異ならせることができる。即ち、被案内部Ｍ５５０が落下した場合（図４８９参照）、復帰制御により被案内部Ｍ５５０が上昇され板状本体部Ｍ５１０が上方に退避されることで始めて第２対応表示ＭＥ５９２を視認可能となる。一方で、被案内部Ｍ５５０が落下しなかった場合（図４９１及び図４９２参照）、復帰制御が開始される前に可動装飾ユニットＭ６００が往復動作している最中において第２対応表示ＭＥ５９２が視認可能とされる。従って、第２対応表示ＭＥ５９２に注目させるタイミングを複数構成することができるので、第３図柄表示装置Ｍ８１に対する注目力を向上させることができる。上述したように、第２の上下移動制御において、第１動作の後の第２動作は、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０が下降移動を開始したことが検出された場合に実行される。即ち、検出センサＭ４８３は、演出動作ユニットＭ５００の動作状況を把握可能なセンサとしての機能を有する。なお、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入可能に構成される被進入物体である検出センサＭ４８３は、検出片Ｍ５５４を移動範囲の終端において検出するものに限られるものではなく、検出片Ｍ５５４を移動範囲の途中において検出するものでも良い。このように、本実施形態では、第２の上下移動制御の途中であっても、検出センサＭ４８３の検出状況に基づき、第２の上下移動制御が中断され、可動装飾ユニットＭ６００を戻す動作を含む復帰制御に切り替えられ得るよう構成される。

【１５９８】

＜発光制御＞

電飾基板Ｍ６３０のＬＥＤの発光パターンの一例として、光が横一文字で視認されるよう制御可能（点灯させるＬＥＤを選択可能）に構成されている。即ち、電飾基板Ｍ６３０のＬＥＤの発光態様として、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置された場合における可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図４８７参照）において光が横一文字で視認される第１横ライン発光態様と、可動装飾ユニットＭ６００が第１動作され姿勢が傾斜した場合（図４９１参照）において光が横一文字で視認される第２横ライン発光態様とが、用意されている。本実施形態では、第２の上下移動制御において可動装飾ユニットＭ６００の第１動作が実行された後で、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０が落下を開始していないと判断された場合、第２の上下移動制御の開始時において電飾基板Ｍ６３０が第１横ライン発光態様で制御されていた場合に電飾基板Ｍ６３０の発光態様を第２横ライン発光態様に変化可能に制御される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００の動作に不具合が生じた場合であっても、可動装飾ユニットＭ６００を通した光の視認態様は正常な状態と変わりなく視認されることから、可動装飾ユニットＭ６００に不具合が生じたことを遊技者に気付かれないようにすることができる。また、検出センサＭ４８３の検出の切り替わりが生じていないことから、電飾基板Ｍ６３０を消灯する制御が開始されないので、電飾基板Ｍ６３０の発光が維持される。そのため、可動装飾ユニットＭ６００の状態の変化を目立たせ難くでき、遊技者に違和感を与え難くすることができる。図４９４は、スライド動作役物ユニットＭ７００の分解正面斜視図であり、図４９５は、スライド動作役物ユニットＭ７００の分解背面斜視図である。スライド動作役物ユニットＭ７００は、左右長尺に形成されており左端部から垂下する垂下部を有し背面ケースＭ３１０の底壁部Ｍ３１１（図４６１参照）に締結固定される本体部Ｍ７１０と、その本体部Ｍ７１０に締結固定される駆動モータＭ７２０と、その駆動モータＭ７２０の駆動力が伝達されることで直線方向にスライド変位可能に本体部Ｍ７１０に支持される第１スライド部Ｍ７３０と、を主に備える。また、スライド動作役物ユニットＭ７００は、第１スライド部Ｍ７３０が本体部Ｍ７１０との前後方向間に位置するように配置され本体部Ｍ７１０に締結固定される固定伝達部Ｍ７４０と、その固定伝達部Ｍ７４０の下方に配置され第１スライド部Ｍ７３０のスライド移動に連動されて第１スライド部Ｍ７３０の移動方向と平行な直線方向にスライド変位可能に本体部Ｍ７１０に支持される第２スライド部Ｍ７５０と、第１スライド部Ｍ７３０、固定伝達部Ｍ７４０及び第２スライド部Ｍ７５０を本体部Ｍ７１０との間に配置させるように本体部Ｍ７１０に締結固定される前カバー部Ｍ７６０と、その前カバー部Ｍ７６０に一部が重なるように前カバー部Ｍ７６０の前方に配置され第２スライド部Ｍ７５０に締結固定される移動装飾部Ｍ７７０と、を主に備える。

【１５９９】

本体部Ｍ７１０は、左右両端まで亘って右下傾斜の長孔状に穿設される主案内開口Ｍ７１１と、その主案内開口Ｍ７１１の上側において主案内開口Ｍ７１１と平行であって主案内開口Ｍ７１１よりも短い長孔状に穿設される補助案内開口Ｍ７１２と、その補助案内開口Ｍ７１２の左端部側に検出溝が向けられる検出センサＭ７１３と、左端の垂下部に締結固定される中継基板Ｍ７１４と、その中継基板Ｍ７１４に接続され移動装飾部Ｍ７７０に電力を供給する帯状ケーブルＭ７０１を折り返し位置（左右長さの半分の位置）の長さまで本体部Ｍ７１０に固定するケーブル固定部Ｍ７１５と、垂下部において中継基板Ｍ７１４の前方の開放部に蓋をする蓋部Ｍ７１６と、帯状ケーブルＭ７０１を下面に沿って案内可能となるように前側に張り出す平面壁状部Ｍ７１７と、を主に備える。駆動モータＭ７２０は、本体部Ｍ７１０の背後に締結固定されており、本体部Ｍ７１０を前方へ貫通される駆動軸に駆動ギアＭ７２１が固定されており、その駆動ギアＭ７２１に歯合されており互いに連動して回転可能に構成される伝達ギアＭ７２２が本体部Ｍ７１０に回転可能に支持される。第１スライド部Ｍ７３０は、上面にギア歯（複数の凹部および凸部）が形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され補助案内開口Ｍ７１２に挿通される複数の案内突部Ｍ７３１と、左端部から上方へ板状に延設され検出センサＭ７１３の検出溝に進入可能とされる検出片Ｍ７３２と、左側寄りの位置から前方へ円柱形状で突設される支持突設部Ｍ７３３と、その支持突設部Ｍ７３３に回転可能に支持される移動伝達ギ

アＭ７３４と、を主に備える。案内突部Ｍ７３１には、先端から雌ネジが形成されており、補助案内開口Ｍ７１２の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材Ｍ７３１ａを介して締結ネジが螺入される。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の補助案内開口Ｍ７１２からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材Ｍ７３１ａの滑り回転により低減させることができる。支持突設部Ｍ７３３には、先端から雌ネジが形成されており、その先端にツバ付きのネジが螺入固定されることにより、移動伝達ギアＭ７３４が支持突設部Ｍ７３３から脱落することを防止する。固定伝達部Ｍ７４０は、下面に形成されるギア歯（複数の凹部および凸部）が主案内開口Ｍ７１１の延びる方向と平行な方向に延びるように形成される板状部材であって、本体部Ｍ７１０に締結固定された状態において移動伝達ギアＭ７３４が歯合可能とされる。第２スライド部Ｍ７５０は、移動伝達ギアＭ７３４に歯合されるギア歯（複数の凹部および凸部）が上面に形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され主案内開口Ｍ７１１に挿通される複数の案内突部Ｍ７５１と、移動装飾部Ｍ７７０が締結固定可能に開口形成される複数の締結孔Ｍ７５２と、を主に備える。

【１６００】

案内突部Ｍ７５１には、先端から雌ネジが形成されており、主案内開口Ｍ７１１の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材Ｍ７５１ａを介して締結ネジが螺入される。これにより、第２スライド部Ｍ７５０の主案内開口Ｍ７１１からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材Ｍ７５１ａの滑り回転により低減させることができる。締結孔Ｍ７５２の間には、締結孔Ｍ７５２の中心間を通る直線方向に沿う凹部を形成する上下一対のリブ部が形成される。このリブ部により、第２スライド部Ｍ７５０の剛性が向上される。前カバー部Ｍ７６０は、主案内開口Ｍ７１１と平行な直線方向に延びる形状の突条として前方へ突設される突条部Ｍ７６１を備える。突条部Ｍ７６１は、移動装飾部Ｍ７７０が後方変位したり、移動装飾部Ｍ７７０が後倒れ方向に姿勢変化したりした場合に背面が当接可能とされており、その形成方向が移動方向と合致されていることから、当接が生じた場合であっても移動装飾部Ｍ７７０の移動抵抗の上昇を抑制することができる。移動装飾部Ｍ７７０は、正面視において、人の頭部を模した意匠として設計される。この頭部に対応する胴体部等については、第３図柄表示装置Ｍ８１（図４６０参照）での表示に補完される。移動装飾部Ｍ７７０は、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外方に位置することから、換言すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１のみで表示する場合には第３図柄表示装置Ｍ８１の表示枠の内側で表示を完結させなければみっともない場合が多いところ、移動装飾部Ｍ７７０により表示を補完するように構成することで、実質的に、表示枠の大きさを拡大することができ、演出の自由度を向上させることができる。移動装飾部Ｍ７７０は、背面側から円柱状に突設され中心部に雌ネジを有し第２スライド部Ｍ７５０の締結孔Ｍ７５２に締結固定される複数の締結突設部Ｍ７７１と、その締結突設部Ｍ７７１の間に形成される突条部Ｍ７７２と、下端部から後方に張り出す部分を有することで右面視Ｌ字形状で右方に延設される配線案内部Ｍ７７３と、帯状ケーブルＭ７０１を基板に接続する直前において留める配線留め部Ｍ７７４と、内部に配設され帯状ケーブルＭ７０１が接続される電飾基板Ｍ７７５と、を主に備える。突条部Ｍ７７２は、第２スライド部Ｍ７５０の締結孔Ｍ７５２の中心間に形成される凹部に嵌め込まれる。これにより、互いに締結固定される第２スライド部Ｍ７５０及び移動装飾部Ｍ７７０の剛性の向上を図ることができる。配線案内部Ｍ７７３は、帯状ケーブルＭ７０１を案内すると共に帯状ケーブルＭ７０１が下方へ垂れることを防止可能な形状とされている。即ち、本実施形態によれば、移動装飾部Ｍ７７０がスライド移動しても帯状ケーブルＭ７０１が下方に垂れることが防止される。電飾基板Ｍ７７５は、正面側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を有する基板であって、移動装飾部Ｍ７７０の明るさや色合いを変化可能に制御される。発光態様の制御は、停止時だけでなく、移動装飾部Ｍ７７０の移動中において移動態様に対応した制御が可能とされる。

【１６０１】

図４９６（ａ）及び図４９６（ｂ）は、スライド動作役物ユニットＭ７００の正面図で

ある。なお、図４９６（ａ）及び図４９６（ｂ）では、内部構造の理解を容易とするために前カバー部Ｍ７６０の図示が省略され、移動装飾部Ｍ７７０については外形のみが想像線で図示される。図４９６（ａ）及び図４９６（ｂ）に図示されるように、スライド動作役物ユニットＭ７００は、移動装飾部Ｍ７７０が移動可能範囲の左端位置（上端位置）に配置される第１の状態と、移動装飾部Ｍ７７０が移動可能範囲の右端位置（下端位置）に配置される第２の状態とを往復移動可能に構成される。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態は、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が位置していることから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）により把握される。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態から駆動モータＭ７２０（図４９４参照）が正方向（正面視時計回り）に駆動回転されることで、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態へ向けて移動される。本実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が、第１の状態から第２の状態へ向けて移動される場合には第１の速度（本実施形態では、駆動モータＭ７２０が１５０［ｒｐｍ］で回転される際の速度）とされ、第２の状態から第１の状態へ向けて移動される場合には第２の速度（本実施形態では、駆動モータＭ７２０が１００［ｒｐｍ］で回転される際の速度）とされるように、駆動モータＭ７２０（図４９４参照）は動作制御される。これにより移動装飾部Ｍ７７０の移動態様を画一化することができるので、例えば、稀に移動装飾部Ｍ７７０が超高速で移動するような場合と異なり、遊技者が移動装飾部Ｍ７７０を見失う事態を避けることができる。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との間の変位は、主案内開口Ｍ７１１及び補助案内開口Ｍ７１２に沿う直線方向の変位であり、第２スライド部Ｍ７５０の上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアＭ７３４を介して第１スライド部Ｍ７３０と連動される。ここで移動伝達ギアＭ７３４は、第１スライド部Ｍ７３０の移動に伴い固定伝達部Ｍ７４０に対して歯合回転されるので、第１スライド部Ｍ７３０の移動速度に対して移動伝達ギアＭ７３４に歯合される第２スライド部Ｍ７５０の移動速度が増速される。これにより、第２スライド部Ｍ７５０に締結固定される移動装飾部Ｍ７７０の移動速度も増速可能とされる。移動伝達ギアＭ７３４は、伝達ギアＭ７２２と同形状で形成されるギア部材である。また、第２スライド部Ｍ７５０の上面に形成されるギア歯は、固定伝達部Ｍ７４０の下面に形成されるギア歯および第１スライド部Ｍ７３０の上面に形成されるギア歯と同形状で形成されている。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の移動速度に対する第２スライド部Ｍ７５０（及び移動装飾部Ｍ７７０）の増速の程度は、２倍となる。即ち、第２スライド部Ｍ７５０（及び移動装飾部Ｍ７７０）の変位量は、第１スライド部Ｍ７３０の変位量の２倍となる。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の移動量を抑えながら、第２スライド部Ｍ７５０の移動量を大きく確保することができる。本実施形態によれば、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態では、第１スライド部Ｍ７３０の左右方向位置を固定伝達部Ｍ７４０と同程度としながら第２スライド部Ｍ７５０を固定伝達部Ｍ７４０よりも左側に引き込んだ位置とする一方で、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態では、第１スライド部Ｍ７３０及び第２スライド部Ｍ７５０の左右位置を固定伝達部Ｍ７４０よりも右側に同程度張り出した位置とすることができる。即ち、移動装飾部Ｍ７７０は、所定の直線方向に平行移動することで退避した第１の状態と張出した第２の状態とで変位する張出物体として構成される。

【１６０２】

図４９７（ａ）、図４９７（ｂ）及び図４９７（ｃ）は、導光板Ｍ２６０の正面図である。図４９７（ａ）、図４９７（ｂ）及び図４９７（ｃ）では、光の導光態様が異なる場合が図示される。図４９７（ａ）に図示されるように、導光板Ｍ２６０は、上面側に第１電飾基板Ｍ２６１が配置され、右面側に第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３が配置される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３は、対向配置される導光板Ｍ２６０の各面に対して平行に延びる板状基板であって、導光板Ｍ２６０に対向する位置にＬＥＤ等の発光手段が等間隔に配置される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段から照射される光は導光板Ｍ２６０の端部から導光板Ｍ２６０へ導光され、導光板Ｍ２６０面上に楔形状で凹設される凹設部で屈折されることで、凹設部により形成される形状

が光により描かれる態様で遊技者に視認される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段の点灯、消灯は、それぞれ独立して実行可能に制御される。例えば、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を全て消灯させている状態（図４９７（ａ）参照）から、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を同時に点灯させ、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段については消灯したままの状態（図４９７（ｂ）参照）としたり、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させ第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段については消灯したままの状態（図４９７（ｃ）参照）としたりする制御が可能である。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３を任意のタイミングで個別に点灯、消灯させる制御は当然可能である。また、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３のうち任意の基板を組み合わせて同時に点灯、消灯させる制御が可能とされる。また、第１電飾基板Ｍ２６１（第２電飾基板Ｍ２６２、第３電飾基板Ｍ２６３）に配置されるＬＥＤ等の発光手段は、全てを同時に点灯、消灯させる制御に限られず、一部のＬＥＤのみを点灯させるといった制御も可能とされる。この場合において、例えば、第１電飾基板Ｍ２６１に配置されるＬＥＤ等の発光手段のうち、左側半分のみを点灯させる状態と、右側半分のみを点灯させる状態とを構成したり、それらを切り替えたりするように制御することが可能である。同様に、例えば、第１電飾基板Ｍ２６１に配置されるＬＥＤ等の発光手段のうち、左端のＬＥＤを点灯させた直後に、隣のＬＥＤを点灯させ、またその直後に更に隣のＬＥＤを点灯させ、といったふうに点灯させるＬＥＤを動的に変化させるように制御することが可能である。

【１６０３】

図４９７（ｂ）に図示されるように、本実施形態では、導光板Ｍ２６０が複雑な形状であって、第１電飾基板Ｍ２６１が導光板Ｍ２６０の上面全体を覆ってはいない態様であるにも関わらず、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることにより、導光板Ｍ２６０の全体で光により描かれる第１発光形状Ｍ２７１を視認させることができる。第１発光形状Ｍ２７１は、動作ユニットＭ３００（図４６１参照）で遊技者に視認されるいずれかの意匠と関係のある形状とされている。そのため、動作ユニットＭ３００における動作と、第１発光形状Ｍ２７１を視認させる第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３の制御とを対応付けることにより、一体的な演出として遊技者に視認させることができる。第１発光形状Ｍ２７１が遊技者に視認される場合（第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段が点灯制御される場合）、導光板Ｍ２６０の全域が発光しているように視認させ、導光板Ｍ２６０を透過して後方を視認することを困難とすることができる。図４９７（ｃ）に図示されるように、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることにより、導光板Ｍ２６０の上端側のみで光により描かれる第２発光形状Ｍ２７２を視認させることができる。第２発光形状Ｍ２７２は、第１発光形状Ｍ２７１とは異なり、動作ユニットＭ３００（図４６１参照）で遊技者に視認されるいずれかの意匠に関わらず、遊技者が意味内容を把握可能となる態様で形成される（本実施形態では、「大チャンス」の文字が形成される）。そのため、動作ユニットＭ３００における動作の実行の有無に関わらず、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることで遊技者の注目力を第２発光形状Ｍ２７２に集めることができ、特定の意味内容の報知を実行することができる。第２発光形状Ｍ２７２を構成する位置で導光板Ｍ２６０面上に楔形状で凹設される凹設部は、第１電飾基板Ｍ２６１から照射される光は屈折させず、第２電飾基板Ｍ２６２から照射される光は屈折させる形状で形成される。これにより、第１発光形状Ｍ２７１と第２発光形状Ｍ２７２とを、独立して遊技者に視認させることができる。また、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を全て点灯させれば、第１発光形状Ｍ２７１と第２発光形状Ｍ２７２とを同時に視認させることができる。

【１６０４】
図４９８、図４９９及び図５００は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図４９８、図４９９及び図５００では、関連動作制御の一例（第１の関連動作制御）が時系列で図示される。第１の関連動作制御は、上述した第２の上下移動制御を含んで構成される。図４９８では、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態とされており、図４９９では、被案内部Ｍ５５０が中間位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態とされており、図５００では、被案内部Ｍ５５０が中間位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が伸長状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされている。第１の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１において、移動装飾部Ｍ７７０の意匠を補完する意匠であって移動装飾部Ｍ７７０の意匠と一体的に把握可能な連動意匠Ｍ７８１が表示され、移動装飾部Ｍ７７０が移動することに基づいて共に移動する態様で動的に表示される。即ち、移動装飾部Ｍ７７０が左側終端（第１の状態）から右側終端（第２の状態）まで移動する一連の動作に合わせて、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が更新（可変）される。連動意匠Ｍ７８１は、移動装飾部Ｍ７７０に描かれる「人」に対応する胴体と、両腕と、その両腕に装着された「ボクシング用グローブ」と、を備えており、右腕は構え、左腕は正面側に延ばして突きを出している態様から構成される。移動装飾部Ｍ７７０の移動が、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示面と平行な同一平面内でのスライド移動とされており、移動装飾部Ｍ７７０の移動前後で正面視における移動装飾部Ｍ７７０の形状が不変とされることから、第３図柄表示装置Ｍ８１で表示される連動意匠Ｍ７８１においても同じ形状を表示しておき移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて表示を変位させるように制御すれば移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とを一体的に視認させることが可能となるので、動作制御および表示の制御の難易度を低くすることができる。図４９８に図示される状態は、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態とされた状態（図４８９参照）から、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ回転移動された状態に相当する。図４９８において、可動装飾ユニットＭ６００が第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と重なる位置にあるので、前後の位置関係の分、表示よりも、可動装飾ユニットＭ６００に遊技者の注目を集め易くすることができる（目立たせることができる）。図４９８及び図４９９に図示されるように、被案内部Ｍ５５０の上昇移動は、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態になった後で実行される。これは、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態（図４８９参照）や伸長状態（図４７０（ｂ）参照）の時に被案内部Ｍ５５０の上昇移動を行うと、その上昇移動に伴う板状本体部Ｍ５１０の姿勢変化の影響で可動装飾ユニットＭ６００の回転先端側がより下側へ張り出し、他の役物（昇降動作役物ユニットＭ８００、球案内ユニットＭ９００等、図４６２参照）と衝突し得るためであり、その衝突を未然に防ぐためである。図４９８及び図４９９に図示されるように、可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり方向への回転移動は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が停止している時に実行される。

【１６０５】
図４９９及び図５００に図示されるように、スライド動作ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動は、被案内部Ｍ５５０が中間位置で停止された後で実行される。このように制御される理由の一つは、移動中における移動装飾部Ｍ７７０の縁を演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０で覆うことで、その視認性を低下させることにある。本実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との間の変位は、第１スライド部Ｍ７３０が駆動ギアＭ７２１に歯合される伝達ギアＭ７２２を介してスライド移動され、第２スライド部Ｍ７５０が上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアＭ７３４を介して第１スライド部Ｍ７３０と連動されることにより生じるようになっており、介在されるギアがいくつもあるため、動作時におけるバックラッシを避けることが困難であり、駆動モータＭ７２０に実行される駆動制御と、移動装飾部Ｍ７７０の変位態様とに

ずれが生じ得る。更には、ギアを歯合回転させるために必要となる隙間が各歯合箇所に設けられるため、バックラッシの発生箇所もバラバラとなり得るため、連動意匠Ｍ７８１の動的表示を、駆動モータＭ７２０の駆動制御から想定される移動装飾部Ｍ７７０の変位に対応させたとしても、実際の移動装飾部Ｍ７７０の変位と連動意匠Ｍ７８１の動的表示との間でずれが生じ得る。これに対し、スライド動作ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０と第３図柄表示装置Ｍ８１との境界領域が遊技者に視認され易くなることを避け、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とを分断して視認させることで、第１の関連動作制御において第３図柄表示装置Ｍ８１において移動装飾部Ｍ７７０の配置に合わせて連動意匠Ｍ７８１を表示させる場合において、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態（図４９９参照）から第２の状態（図５００参照）に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される。即ち、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から移動開始すると同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動を開始し、移動装飾部Ｍ７７０及び可動装飾ユニットＭ６００は共に等速で移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達すると同時に可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態に到達する。この可動装飾ユニットＭ６００の回転移動により遊技者の注目が可動装飾ユニットＭ６００に誘導されることにより、板状本体部Ｍ５１０の内側に形成される円弧状貫通部Ｍ５１５を通して第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が視認され得るよう構成されている場合であっても、遊技者が移動装飾部Ｍ７７０と表示との間の領域を視認する可能性を低くすることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０と表示との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。図４９９に図示される状態から図５００に図示される状態への可動装飾ユニットＭ６００の回転移動により、板状本体部Ｍ５１０の下側において視認される第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の面積が小さくされる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における動的表示を更に視認させにくい状態を構成可能となる。このように、演出動作ユニットＭ５００において、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置される場合か、中間位置に配置される場合かに関わらず、可動装飾ユニットＭ６００が同様の最大動作幅で動作可能となるよう構成される。ここで、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動と同時に実行されるので、移動装飾部Ｍ７７０の移動開始時には、板状本体部Ｍ５１０の下側において視認される第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の面積は十分大きくされているため、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１を遊技者に明確に視認させることができる。

【１６０６】

スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動が開始されると、可動装飾ユニットＭ６００が回転移動を開始することで連動意匠Ｍ７８１が表示される面積が徐々に小さくされることになるが、移動装飾部Ｍ７７０が右下方向へ移動するのと共に同方向に一体的に移動を開始する連動意匠Ｍ７８１の移動開始時点においては連動意匠Ｍ７８１が表示される面積は小さくされていないので、移動開始時点における連動意匠Ｍ７８１を遊技者が視認し易く構成される。そのため、遊技者に対して、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とが一体的に移動しているという印象を持たせることができ、連動意匠Ｍ７８１が見え難くなった後においても、移動装飾部Ｍ７７０を視認させることにより連動意匠Ｍ７８１の存在を遊技者に想像させ続けることができる。即ち、可動装飾ユニットＭ６００に隠されているにも関わらず、その隠されている部分については、遊技者に記憶を基に補完させるように図ることにより、演出動作ユニットＭ５００に連動意匠Ｍ７８１が分断されて表示範囲（表示の内容）の大きさが制限されることを回避することができる。第１の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態まで到達した後、第１の状態側に所定量（約２ｃｍ）戻された後で再び第２の状態まで到達する繰り返し往復動作が実行される。この繰り返し往復動作と同時に、第３図柄表示装置Ｍ８１では、連動意匠Ｍ７８１が移動

装飾部Ｍ７７０と移動タイミング、移動速度、移動量および移動方向を同じとして平行移動されるように制御される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達した後においても、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とが一体的な意匠であるとの印象を遊技者に想起させることができ、板状本体部Ｍ５１０及び可動装飾ユニットＭ６００に隠されている箇所の裏側に表示されているだろう内容を遊技者が自ら補完し易くすることができる。移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の繰り返し往復移動と同時に、可動装飾ユニットＭ６００の伸縮動作が実行される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の意匠と、可動装飾ユニットＭ６００との関連性を遊技者に想起させ、広範囲での演出動作を遊技者に視認させることができる。上述したように、第１の関連動作制御では、演出動作ユニットＭ５００の上昇動作開始前に可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態まで変位され（図４９８参照）、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達した後で演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が上昇され（図４９９参照）、その後で可動装飾ユニットＭ６００が最大動作幅（傾倒側終端状態、伸長状態）となるまで演出動作ユニットＭ５００に対して相対的に回転移動される（図５００参照）。このように、被案内部Ｍ５５０が移動される際には可動装飾ユニットＭ６００の演出動作ユニットＭ５００に対する移動（相対移動）が停止され、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して移動（相対移動）する場合には被案内部Ｍ５５０が移動されずに停止されるように構成されており、互いの動作が独立している。これにより、被案内部Ｍ５５０の移動中に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合（第２の上下移動制御等）と異なり、被案内部Ｍ５５０と可動装飾ユニットＭ６００とが、互いに、動作の影響を受けることを回避できる（反動や助走が生じないように構成できる）。

【１６０７】

図５００に図示される状態からの第１の関連動作制御における復帰制御は、スライド動作役物ユニットＭ７００の動作に対応して複合動作役物ユニットＭ４００の動作タイミングが設定されている。まず、第１の関連動作制御における復帰制御では、駆動モータＭ５０１（図４６５参照）の駆動と駆動モータＭ７２０（図４９４参照）の駆動とが同時に開始される。即ち、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動回転されることによる可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態へ向かう動作と、駆動モータＭ７２０が逆方向（正面視反時計回り）に駆動回転されることによるスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図５００参照）から第１の状態へ向かう動作とが同時に実行される。詳細には、第１の関連動作制御における復帰制御では、開始時にまず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図４６８参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ５０１（図４６５参照）が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。また、第１の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、開始時にまず検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２（図４９４参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ７２０（図４９４参照）が逆方向（正面視反時計回り方向）に回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２が進入していると判別されるまで（移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態となるまで）継続される。

【１６０８】

次いで、第１の関連動作制御における復帰制御では、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図４６８参照）が進入している状態である

かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１（図４６５参照）が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。また、第１の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２（図４９４参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態である場合には、駆動モータＭ７２０（図４９４参照）が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。次いで、上述のように駆動モータＭ５０１（図４６５参照）及び駆動モータＭ７２０（図４９４参照）が停止された状態（検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入しており、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態）において、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別される。検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態ではない場合には、昇降移動体Ｍ４４３が上昇方向に変位される方向（正方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサＭ４８３の検出溝に、昇降移動体Ｍ４４３により上昇される被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入しているとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別されるまで（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されるまで）継続される。被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されると、被案内部Ｍ５５０は回転連動部Ｍ４６６に下支えされるため（図４８７参照）、昇降移動体Ｍ４４３によらずとも被案内部Ｍ５５０は上昇端位置で維持される。復帰制御では、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が進入している状態であるかが判別され、検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される。この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図４８０（ｂ）参照）に配置されるまで）継続される。

【１６０９】

次いで、復帰制御では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。このように、第１の関連動作制御における復帰制御では、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態に到達したことが検出センサＭ７１３（図４９６参照）により検出され、且つ、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサＭ５１６により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動される。第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１は、移動装飾部Ｍ７７０と一体的に移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態で停止することに伴い異なる表示に切り替えられる。このような制御とすることで、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１を退避させる場合において、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１よりも前側に配置される演出動作ユニットＭ５００の可動装飾ユニットＭ６００についても同時に動作させることで注目させることができ、遊技者の視線（注目力）が退避する移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１のみに集中することを避けることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の動作にずれが生じた場合であっても、そのずれを遊技者が視認する可能性を低くすることができる。図５０１は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図５０１で

は、手前側に導光板Ｍ２６０が配置され第１発光形状Ｍ２７１で発光されている様子が図示される。導光板Ｍ２６０は、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の手前側において第１発光形状Ｍ２７１を視認させることが可能に構成される。第１発光形状Ｍ２７１は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０（図５００参照）の意匠に対応する形状とされている。即ち、第１発光形状Ｍ２７１では、移動装飾部Ｍ７７０の胴体等が表示された連動意匠Ｍ７８１の備えるグローブが拡大された状態で描かれ、中央に「Ｋ．Ｏ．」の文字が表記され、中央部へ向けた直線が無数に描かれる。導光板Ｍ２６０が第１発光形状Ｍ２７１により全体が密に埋められているため、第１発光形状Ｍ２７１を介して光が視認されている状態では、導光板Ｍ２６０の背後の状態が見え難くなる。第１発光形状Ｍ２７１を介する光を照射するのは、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図４９７参照）である。第１の関連動作制御では、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３からの光照射が、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図５００参照）とされてから時間を空けて実行される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態へ向けた移動中や、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされるのと同時に第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図４９７参照）からの光照射が実行される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。なお、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３からの光照射が、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図５００参照）とされると同時に実行されるようにしても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態となるや否や第１発光形状Ｍ２７１に注目させることができるので、移動装飾部Ｍ７７０から遊技者の視線を早期に外すことができ、移動装飾部Ｍ７７０の復帰制御を実行させるタイミングを早めることができる。第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図４９７参照）からの光照射が実行された後は、第１発光形状Ｍ２７１で導光板Ｍ２６０が埋められることになり遊技者は移動装飾部Ｍ７７０（図５００参照）や第３図柄表示装置Ｍ８１を視認し難くなる。第１の関連動作制御では、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図４９７参照）からの光照射が実行されている状態において移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態から第１の状態へ向けてスライド移動され、このスライド移動と共に連動意匠Ｍ７８１が平行移動される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界が多少ずれた場合であっても、そもそも視認が困難なので、遊技者に違和感を与えることを避けることができる。

【１６１０】

＜顔がスライド移動しなかった場合のエラー制御＞

第１の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１（図５００参照）の平行移動が、移動装飾部Ｍ７７０を駆動させる駆動モータＭ７２０（図４９４参照）の駆動開始と連動するように実行される。駆動モータＭ７２０（図４９４参照）の駆動開始後において、検出センサＭ７１３（図４９４参照）により検出態様が切り替われば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）は駆動モータＭ７２０が正常に駆動されていると判断し、連動意匠Ｍ７８１の平行移動を継続させる。一方で、駆動モータＭ７２０（図４９４参照）の駆動開始後において、検出センサＭ７１３（図４９４参照）により検出態様が切り替わらなかった場合、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）は駆動モータＭ７２０に動作不良が生じていると判断し、連動意匠Ｍ７８１の移動態様を変更することで対処するよう構成されている。即ち、移動方向（傾斜角度）をより下向き側へ変化させ、連動意匠Ｍ７８１の上側に空いた領域に移動装飾部Ｍ７７０の意匠と同様の表示（立体的な移動装飾部Ｍ７７０を正面視での平面的な意匠で変換した表示）をさせるように制御される。これにより、駆動モータＭ７２０に動作不良が生じた場合であっても遊技者に与える違和感を少なくすることができる。移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との関連動作は、これに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の移動方向と連動意匠Ｍ７８１の移動方向とを非平行とする場合を構成可能としても良いし、

逆方向とする場合を構成可能としても良い。また、基準となるタイミングからの移動装飾部Ｍ７７０の動作回数をカウントし、その動作回数に対応して連動意匠Ｍ７８１として表示される態様を切り替えるようにしても良い。例えば、胴体に数字が描かれ、それが「１」、「２」、「３」と順に増えていくように切り替えても良いし、連動意匠Ｍ７８１の衣服の装飾が徐々に豪華になっていく態様で切り替えても良い。また、移動装飾部Ｍ７７０の動作は、第１の状態から第２の状態へ到達する動作に限定されるものではなく、第１の状態から第２の状態の手前まで行って、第１の状態に戻るような動作を構成することも可能である。この場合において、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０に常に追従するように構成しても良いし、連動意匠Ｍ７８１だけは移動範囲の端まで移動する（移動装飾部Ｍ７７０と分離される）ように表示されても良いし、これらを場合によって切り替えても良い。

【１６１１】

図５０２、図５０３及び図５０４は、昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図５０２、図５０３及び図５０４では、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が、下端位置状態（図５０２参照）から中間位置状態（図５０３参照）を経て上端位置状態（図５０４参照）へ向けて変化される様子が時系列で図示される。なお、図５０２、図５０３及び図５０４では、理解を容易とするために前カバー部材Ｍ８０１（図４６１参照）の図示が省略される。図５０２、図５０３及び図５０４に図示されるように、昇降動作役物ユニットＭ８００は、背面ケースＭ３１０（図４６１参照）に締結固定されるＬ字形状のベース板Ｍ８１０と、そのベース板Ｍ８１０の左下端部において背面側に締結固定される駆動モータＭ８２０と、その駆動モータＭ８２０の駆動力が伝達されるように前カバー部材Ｍ８０１（図４６１参照）に固定される金属棒部Ｍ８０２に回転可能に支持される扇形状ギアＭ８３０と、その扇形状ギアＭ８３０の回転移動に伴って回転移動されるようにベース板Ｍ８１０に支持される回転アーム部材Ｍ８４０と、その回転アーム部材Ｍ８４０に一端が支持され他端が前カバー部材Ｍ８０１（図４６１参照）のバネ支持部Ｍ８０３に支持される弾性バネＭ８５０と、回転アーム部材Ｍ８４０の先端部が摺動可能に支持される昇降移動部材Ｍ８６０と、を主に備える。ベース板Ｍ８１０は、左端部において上下方向に延びる姿勢で締結固定され昇降移動部材Ｍ８６０の移動を案内する金属棒部Ｍ８１１と、その下方において前方へ向けて円柱状に突設される支持突設部Ｍ８１２と、その支持突設部Ｍ８１２の右方において前方へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ８１３と、右端部において上下方向に伸縮可能に配設される金属製の伸縮可能ガイドレールＭ８１４と、その伸縮可能ガイドレールＭ８１４側（右側）に検出溝を向けて配設され昇降移動部材Ｍ８６０の位置を検出可能に構成される検出センサＭ８１５と、を主に備える。駆動モータＭ８２０は、駆動軸に固定される駆動ギアＭ８２１と、その駆動ギアＭ８２１に歯合されベース板Ｍ８１０の支持突設部Ｍ８１２に回転可能に支持される伝達ギアＭ８２２と、を主に備える。駆動モータＭ８２０は、駆動力を回転移動に変換できるものであれば何でも良く、駆動モータＭ４４２、駆動ソレノイドＭ４８７又は駆動モータＭ７２０のように配置が固定されているものでも良く、駆動モータＭ５０１のように配置位置が変化し得るものでも良く、駆動モータＭ５０１のように駆動力を平行移動に変換できる伸縮装置でも良く、駆動力を回転移動にも平行移動にも変換できる伸縮回転装置でも良く、これらの組合せでも良い。扇形状ギアＭ８３０は、円弧状に並んで形成されるギア歯が伝達ギアＭ８２２に歯合されると共に金属棒部Ｍ８０２に回転可能に支持されており、回転により変位する位置において金属棒部Ｍ８３１が回転軸と平行に後方へ突設される姿勢で配置される。

【１６１２】

回転アーム部材Ｍ８４０は、金属棒部Ｍ８１３に回転可能に支持される本体部Ｍ８４１と、その本体部Ｍ８４１において金属棒部Ｍ８１３の中心を通る直線に沿う長孔状に穿設される連動長孔Ｍ８４２と、本体部Ｍ８４１の回転先端側において昇降移動部材Ｍ８６０が配置される後方側へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ８４３と、金属棒部Ｍ８１３と金属棒部Ｍ８４３との間に配設され弾性バネＭ８５０の一端が支持されるバネ支持

部Ｍ８４４と、を主に備える。昇降移動部材Ｍ８６０は、移動先端側の装飾体が「チャンピオンベルト」の意匠を模した横長の形状から形成されており、金属棒部Ｍ８１１が挿通されることにより上下方向に移動可能に案内される案内部Ｍ８６１と、回転アーム部材Ｍ８４０の金属棒部Ｍ８４３が挿通可能となるように左右方向に延びる長孔状に穿設される伝達長孔Ｍ８６２と、検出センサＭ８１５の検出溝に配置可能となるように下端部から延設される検出片Ｍ８６３と、内部に配設され正面側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を備える電飾基板Ｍ８６４と、を主に備える。昇降移動部材Ｍ８６０の上端位置状態（図５０４参照）又は下端位置状態（図５０２参照）では、正面視において、金属棒部Ｍ８０２及び金属棒部Ｍ８３１を通る直線と、金属棒部Ｍ８３１及び金属棒部Ｍ８１３を通る直線とが直角に交差する。これにより、昇降移動部材Ｍ８６０側から回転アーム部材Ｍ８４０に伝達される荷重が扇形状ギアＭ８３０の金属棒部Ｍ８３１から金属棒部Ｍ８０２（扇形状ギアＭ８３０の回転軸）に向けられることになり、扇形状ギアＭ８３０が回転することを防止でき、昇降移動部材Ｍ８６０が移動することを防止することができる。一方、昇降移動部材Ｍ８６０の中間位置状態（図５０３参照）では、金属棒部Ｍ８０２及び金属棒部Ｍ８３１を通る直線と、金属棒部Ｍ８３１及び金属棒部Ｍ８１３を通る直線とが一直線上に配置され、その直線上に連動長孔Ｍ８４２が配置される。昇降移動部材Ｍ８６０の中間位置状態（図５０３参照）では、下端位置状態（図５０２参照）や上端位置状態（図５０４参照）に比較して、扇形状ギアＭ８３０の小さな角度の回転を、同様に小さな角度の回転移動として回転アーム部材Ｍ８４０に伝達させ易い。そのため、昇降移動部材Ｍ８６０を小幅で上下往復移動させる場合には、中間位置状態（図５０３参照）を基準として実行することで、応答性良く上下往復移動を実行させることができる。本実施形態では、扇形状ギアＭ８３０の金属棒部Ｍ８３１が回転軸としての金属棒部Ｍ８０２と回転アーム部材Ｍ８４０の回転軸としての金属棒部Ｍ８１３との間に位置する。これにより、回転アーム部材Ｍ８４０の回転先端の移動量に必要な扇形状ギアＭ８３０の回転角度を低減させることができる。図５０４には、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置され可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態とされた場合（図４８９参照）における可動装飾ユニットＭ６００の配置が最下端領域ＭＥ６００として想像線で図示される。

【１６１３】

図５０４に図示される通り、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００が正面視で視認される最下端領域ＭＥ６００と、上端位置状態における昇降移動部材Ｍ８６０が正面視で視認される領域とが重複されるように構成される。従って、可動装飾ユニットＭ６００を到達させる位置に、昇降移動部材Ｍ８６０を到達させることが可能であるので、例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１において最下端領域ＭＥ６００に注目させるための表示を可能とし、その表示をした後で、その最下端領域ＭＥ６００に可動装飾ユニットＭ６００が到達する動作制御か、又は昇降移動部材Ｍ８６０が到達する動作制御かを、選択的に実行可能に構成することで、遊技者の注目力を最下端領域ＭＥ６００に集中させることができる。更に、この場合において、可動装飾ユニットＭ６００が到達するか、昇降移動部材Ｍ８６０が到達するかによって、対応する抽選が大当たりである確率が異なる場合、遊技者の注目力を最下端領域ＭＥ６００に更に集中させることができる。なお、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって平行移動可能な昇降移動部材Ｍ８６０は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。また、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって回転移動可能な可動装飾ユニットＭ６００は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。

【１６１４】

＜制御＞

昇降動作役物ユニットＭ８００の動作は、例えば、第１の関連動作制御において制御される。即ち、第１の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図５００参照）とされてから時間を空けて駆動モータＭ８２０が

制御されることで昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態から上端位置状態へ向けて上昇移動される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態へ向けた移動中や、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされるのと同時に駆動モータＭ８２０が制御される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。そして、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１をしっかり視認させた後において、第３図柄表示装置Ｍ８１の手前側において連動意匠Ｍ７８１を部分的に隠す位置に昇降移動部材Ｍ８６０を上昇させることで、遊技者の視線を連動意匠Ｍ７８１から昇降移動部材Ｍ８６０に誘導することができることから、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１が退避する時にまで注目させることを避けることができる。本実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が「チャンピオンベルト」を模した意匠とされていることから、連動意匠Ｍ７８１におけるボクシング用グローブとの関連性を遊技者に想像させることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１に注目していた遊技者の視線を、昇降移動部材Ｍ８６０に自然に誘導することができる。図５０５は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の部分正面斜視図である。図５０５では、導光板Ｍ２６０及び風車ＭＷＦの図示が省略され、球案内ユニットＭ９００の構造が視認可能とされる。球案内ユニットＭ９００は、センターフレームＭ８６（図４６０参照）の開口部を通った遊技球を前後に蛇行させながら流下させる第１流路Ｍ９１０と、その第１流路Ｍ９１０の下流側において右方へ向けて下降傾斜され遊技球の流下方向を分岐させる分岐部Ｍ９２０と、その分岐部Ｍ９２０から右方に向けて延設される第２流路Ｍ９３０と、分岐部Ｍ９２０から前方へ向けて延設開始された後で２回屈曲される第３流路Ｍ９４０と、を主に備える。また、球案内ユニットＭ９００は、第２流路Ｍ９３０又は第３流路Ｍ９４０を流下した遊技球を受け入れ可能な股構成部を有し固定の回転軸Ｍ９５１を中心に円周方向に係属回転可能に構成される６股の回転クルーンＭ９５０と、その回転クルーンＭ９５０の所定の股部に受け入れられた遊技球が流入可能とされ、流入した遊技球が第１入賞口Ｍ６４の真上位置から前方へ排出される流入排出経路Ｍ９６０と、分岐部Ｍ９２０における遊技球の流下方向を変化可能に動作される動作部Ｍ９７０と、を主に備える。回転クルーンＭ９５０及び動作部Ｍ９７０は、電源投入から一定のパターンでの動作が継続されるよう制御される。即ち、回転クルーンＭ９５０は、一定の速度（本実施形態では６秒間で１回転する速度）で上面視時計回りに継続的に回転動作され、動作部Ｍ９７０は、実線で図示される状態と想像線で図示される状態とで１０秒毎に切り替えられる。

【１６１５】

第２流路Ｍ９３０では、等間隔で突条Ｍ９３１が前後から突設されている。これにより、第２流路Ｍ９３０を流下する遊技球の流下速度が過大となることを避けることができるので、第２流路Ｍ９３０の終端から回転クルーンＭ９５０の後方に位置する股部へ向けた遊技球の落下を落ち着いた状況（遊技球の流下速度が小さい状況）で生じさせることができる。これにより、第２流路Ｍ９３０の終端で遊技球が逆流方向（左方向）に跳ね返ってしまい落下するまでの時間が長くなる不具合や、回転クルーンＭ９５０の股部から遊技球が跳ね飛ばされる不具合を回避し易くすることができる。第３流路Ｍ９４０においても、上述の突条Ｍ９３１と同様に、等間隔で突条Ｍ９４１が突設されており、更に流入位置において遊技球を検出可能に構成される検出センサＭ９４２が配設される。回転クルーンＭ９５０は、受け入れた遊技球を流入排出経路Ｍ９６０に流入させることができる２箇所の有利股部Ｍ９５２（図５０５において回転軸Ｍ９５１の前方および後方に位置）と、受け入れた遊技球を流入排出経路Ｍ９６０に流入させないよう底面が閉じられている４箇所の不利股部Ｍ９５３と、を備える。不利股部Ｍ９５３に到達した遊技球は、回転クルーンＭ９５０の回転に基づいて不利股部Ｍ９５３が回転軸Ｍ９５１の正面に到達した時に前方に流されてステージ前側上面Ｍ９０１を転動するか、又は回転クルーンＭ９５０の回転に基づいて不利股部Ｍ９５３が回転軸Ｍ９５１の左前側に到達した時に左前方に流されてステージ中側上面Ｍ９０２を転動して段差を落ちてステージ前側上面Ｍ９０１を転動して、前方（ベース板Ｍ６０の前方）へ流下される。動作部Ｍ９７０は、一方の端部を軸として回

転可能に構成される羽状動作部Ｍ９７１と、第３流路Ｍ９４０の途中位置において前後方向にスライド移動可能に構成される板状動作部Ｍ９７２と、を主に備える。羽状動作部Ｍ９７１は、第２流路Ｍ９３０側へ遊技球が流下可能とし第３流路Ｍ９４０側への遊技球の流下を防止する第１状態（図５０５において実線で図示）と、第３流路Ｍ９４０側へ遊技球が流下可能とし第２流路Ｍ９３０側への遊技球の流下を防止する第２状態（図５０５において想像線で図示）とで切り替えられる。板状動作部Ｍ９７２は、羽状動作部Ｍ９７１と同期して状態が切り替えられる。即ち、羽状動作部Ｍ９７１が第１状態（図５０５において実線で図示）の場合には、第３流路Ｍ９４０から退避して遊技球の流下を許容する第１状態（図５０５において実線で図示）とされ、羽状動作部Ｍ９７１が第２状態（図５０５において想像線で図示）の場合には、第３流路Ｍ９４０内に張り出して遊技球の流下をせき止める第２状態（図５０５において想像線で図示）とされる。板状動作部Ｍ９７２の配置は、検出センサＭ９４２を基準として設定される。即ち、本実施形態では、板状動作部Ｍ９７２が第２状態（図５０５において想像線で図示）の場合において、板状動作部Ｍ９７２に複数個の遊技球が流下をせき止められる状況において、そのせき止められた４個目の遊技球が検出センサＭ９４２に検出される（継続的に検出される）ように、板状動作部Ｍ９７２に配置が設定される。即ち、板状動作部Ｍ９７２が第２状態（図５０５において想像線で図示）で維持される１０秒間において４個の遊技球が第３流路Ｍ９４０側に案内された場合、４個目の遊技球が検出センサＭ９４２に検出された状態が継続される。

【１６１６】

＜報知＞

第３図柄表示装置Ｍ８１における表示制御において本実施形態が有する制御の一例（発射状況表示）について説明する。発射状況表示では、羽状動作部Ｍ９７１及び板状動作部Ｍ９７２が第１状態とされているか第２状態とされているかが把握可能とされており、第２状態とされている場合において検出センサＭ９４２で遊技球の検出がされた場合に、その検出が極短期間（例えば、１秒未満）であれば遊技球の流下であると判断し、検出が長期間（例えば、１秒以上）であれば遊技球の滞留であると判断する。検出センサＭ９４２において長期間の検出がされた場合、板状動作部Ｍ９７２の上流側に４個の遊技球が滞留しており、板状動作部Ｍ９７２が第１状態（図５０５において実線で図示）に切り替えられた場合、滞留していた４個の遊技球が一度に回転クルーンＭ９５０に案内され、それらの遊技球が第１入賞口Ｍ６４に入球し得る。ここで、遊技球の個数（４個）は、第１特別図柄の変動を保留させる個数（保留個数、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａによる表示に対応）と関係して設定されている。即ち、本実施形態では、第１特別図柄の保留個数が４個であることを基に、検出センサＭ９４２までの滞留可能個数が４個となるように板状動作部Ｍ９７２の配置が設定されている。４個の遊技球が一度に回転クルーンＭ９５０に案内される場合、この時点で第１特別図柄の保留個数が満タンになる可能性が有る。そのため、検出センサＭ９４２において長期間の検出がされた場合には、第３図柄表示装置Ｍ８１において、球案内ユニットＭ９００へ向けた遊技球の発射を停止するように促す表示がされるよう制御される。一方、検出センサＭ９４２において長期間の検出がされていない場合（板状動作部Ｍ９７２の上流側に４個の遊技球が滞留していない場合）には、球案内ユニットＭ９００へ向けた遊技球の発射を促す表示を実行可能に制御される。即ち、球案内ユニットＭ９００における遊技球の流下状態の検出に基づいて、異なる報知を実行可能に制御される。これらの報知が実行される第３図柄表示装置Ｍ８１は、球案内ユニットＭ９００を流下した遊技球が排出される流入排出経路Ｍ９６０よりも上側に配置されているので、遊技者が報知に気付き易くすることができる。

【１６１７】

＜演出制御＞

図５０６は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図５０６に図示される状態は、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が、それぞれ第３図柄表示装置Ｍ８１と重なる位置には配置されず、退避している状態に相当

する。図５０６では、関連動作制御の一例（第２の関連動作制御）について説明する。図５０６では、複合動作役物ユニットＭ４００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態とされている。第２の関連動作制御の開始時には、図５０６に図示されるように、第３図柄表示装置Ｍ８１において、正面視で最下端領域ＭＥ６００（図５０４参照）と重なる領域において到達領域表示Ｍ８１ａが表示される。到達領域表示Ｍ８１ａは、背景表示を透視可能な態様で背景表示の手前の層でされるものであって、可動装飾ユニットＭ６００の意匠と昇降移動部材Ｍ８６０の意匠とが交互に出現するような動的な表示として構成される。第２の関連動作制御の開始後は、演出待機動作として、到達領域表示Ｍ８１ａの表示態様に合わせて、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作するよう制御される。即ち、第２の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００及び到達領域表示Ｍ８１ａに対する注目力を向上させることができる。一方、第２の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて昇降移動部材Ｍ８６０の意匠が表示されている期間において昇降移動部材Ｍ８６０が中間位置状態への上昇移動と下端位置状態への下降移動とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間が終了されると、第２の関連動作制御は３通りに分岐する。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動し停止して演出実行後に復帰制御が実行されることで退避される第１演出動作、昇降移動部材Ｍ８６０が到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動し停止して演出実行後に退避（下端位置状態まで下降変位）される第２演出動作、又は可動装飾ユニットＭ６００も昇降移動部材Ｍ８６０も到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動せずに退避される第３演出動作のいずれかが実行される。これにより、第２の関連動作制御において、到達領域表示Ｍ８１ａが表示される領域に対する注目力を、到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間が終了されるまで維持し続けることができる。なお、第２の関連動作制御では、可動装飾ユニットＭ６００が退避された状態で昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動する場合を説明しているが、昇降移動部材Ｍ８６０の上昇移動は、これに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御において説明したように（図４９９、図５００参照）、被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置されている状態において昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動可能に構成される。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０と可動装飾ユニットＭ６００とが前後に位置ずれされていることから、正面視で重なる配置となっても衝突することはなく、傾倒側終端状態や伸長状態の可動装飾ユニットＭ６００の背後において昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動可能とされる。換言すれば、最下端領域ＭＥ６００において、昇降移動部材Ｍ８６０と可動装飾ユニットＭ６００とを共に視認させることができる。この場合において、昇降移動部材Ｍ８６０の上流側に可動装飾ユニットＭ６００が配置される関係は維持されることから、遊技者に視認させる意匠の上下関係まで変化することは防止することができる。

【１６１８】

図５０７は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図５０７では、複合動作役物ユニットＭ４００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態とされている。第２の関連動作制御において、到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間中において、その到達領域表示Ｍ８１ａ（図５０６参照）よりも前側の層で重なるように操作示唆表示Ｍ８１ｂを実行可能とされる。操作示唆表示Ｍ８１ｂは、「ボタンを押せ」との表示の下に、操作対象を分かり易くするためのボタン部Ｈ１８１（図４５０参照）を表すイラストが表示され、そのイラストの下に操作可能期間をカウントダウンするバーが表示される。操作可能期間のカウントダウンは、バーの網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に徐々に（一定速度で）近づくアニメーションとして表示され、網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に到達

するタイミングが、操作示唆表示Ｍ８１ｂにおける操作可能期間の終期と一致するように制御される。操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されているにも関わらず、遊技者がボタン部Ｈ１８１（図４５０参照）を操作しなかった場合、網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に到達するタイミングで到達領域表示Ｍ８１ａ（図５０６参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第２の関連動作制御における第１演出動作、第２演出動作または第３演出動作が実行される。一方、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されている期間において遊技者がボタン部Ｈ１８１（図４５０参照）を操作した場合、その操作が検出されたタイミングで到達領域表示Ｍ８１ａ（図５０６参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第２の関連動作制御における第１演出動作、第２演出動作または第３演出動作が実行される。可動装飾ユニットＭ６００の復帰制御は、第１の関連動作制御における復帰制御と同様であって、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態となっていることが検出センサＭ７１３（図４９６参照）により検出されている状態であれば、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサＭ５１６（図５００参照）により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動され、上昇端位置に到達したことが検出センサＭ４８３（図４８９参照）に検出されることで音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）に把握される。このように、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されている期間に遊技者がボタン部Ｈ１８１（図４５０参照）を操作したことに基づいて、第１演出動作が実行された場合に、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御された場合において、検出センサＭ５１６（図５００参照）及び検出センサＭ４８３（図４８９参照）の検出結果から可動装飾ユニットＭ６００の復帰制御が終了したことを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）に把握させることができる。この復帰の検出までに、ボタン部Ｈ１８１の操作から少し時間が空けられる。なお、遊技者は、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示される期間以外でもボタン部Ｈ１８１を押し込み操作することは可能であるが、本実施形態では、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示される期間以外の期間にボタン部Ｈ１８１が操作されたとしても、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に影響が与えられないように制御される（演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００がボタン部Ｈ１８１の操作と独立して制御される）。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を手当たり次第に操作した場合であっても、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に不具合が生じることを避けることができる。なお、ボタン部Ｈ１８１は、遊技者が操作可能な操作物体であれば何でも良く、発光制御されても良く、発光制御されなくても良く、所定の直線方向で変位可能とされ押し込み又は引き抜き操作がされるスライド操作物体でも良く、所定の回転軸を中心とした回転移動が可能とされ回転移動させる操作がされる回転移動物体でも良く、パチンコ機に配設されていても良く、操作によりパチンコ機に作用を与えるものであればパチンコ機とは離れた位置に配設されても良く、これらの組合せでも良い。

【１６１９】

＜上書動作制御（検出結果で動作制御を上書）＞

第２の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１における到達領域表示Ｍ８１ａ（図５０６参照）と重なる動作部材が有ることを前提として制御される。即ち、第１演出動作では可動装飾ユニットＭ６００により到達領域表示Ｍ８１ａが隠され、第２演出動作では昇降移動部材Ｍ８６０により到達領域表示Ｍ８１ａが隠されることを前提として設計されている。一方で、経年劣化等により動作不良が生じる等、様々な理由によって、制御通りに可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作されない場合があり、この場合には隠される前提の到達領域表示Ｍ８１ａが遊技者に視認されることになり、みっともない場合がある。これに対し、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の一方に動作不良が疑われた場合に、代わりに可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の他方を動作させることで到達領域表示Ｍ８１ａを隠すように実行される上書動作制御を備える。第１の上書動作制御は、可動装飾ユニットＭ６００側に動作不良が疑われた場合に昇降移動部材Ｍ８６０を動作させる制御である。即ち、第２の関連動作制御において第１演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサＭ４８３（

図４８９参照）の検出が２秒間切り替わらなかった場合に、被案内部Ｍ５５０が下降しない不具合が生じたと判断し、第１演出動作を第２演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、２秒のタイムラグは生じるものの、昇降移動部材Ｍ８６０によって到達領域表示Ｍ８１ａを隠すことができる。第２の上書動作制御は、昇降移動部材Ｍ８６０側に動作不良が疑われた場合に可動装飾ユニットＭ６００を動作させる制御である。即ち、第２の関連動作制御において第２演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサＭ８１５（図５０２参照）の検出が２秒間切り替わらなかった場合に、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇しない不具合が生じたと判断し、第２演出動作を第１演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、２秒のタイムラグは生じるものの、可動装飾ユニットＭ６００によって到達領域表示Ｍ８１ａを隠すことができる。本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、抽選にかかる変動ごとに割り当てられたタイミングで実行されるか、抽選の非実行時において、所定のタイミング（時間間隔、時刻等）で実行される。後者の場合において、例えば、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が第３図柄表示装置Ｍ８１の正面側に重なった状態で維持されてもよく、遊技者が着席して遊技を開始したことが検出されることにより第３図柄表示装置Ｍ８１の正面側から退避されるように制御しても良い。この場合、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０により隠されている箇所における表示の実行を省略することができるので、第３図柄表示装置Ｍ８１の処理負担を下げることができる（低電力モード）。本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、大当たり中において実行されるように構成されても良い。例えば、ラウンド遊技の切り替えのタイミングに合わせて動作制御が実行されることで、遊技者がラウンド遊技の切り替えのタイミングを把握し易くすることができる。この場合において、実際は「１０ラウンド」の大当たり遊技であるにもかかわらず第３図柄表示装置Ｍ８１においては「３ラウンド」の大当たり遊技であるように表示しておき、途中で「１０ラウンド」の大当たり遊技であることを報知する場合（所謂、昇格演出）、「３ラウンド」の終了時に動作制御が実行されることで、大当たり遊技が終了してしまうと思い込んでいた遊技者に対して、意外性と、「まだ大当たりが続く」という歓喜を付与することができる。

【１６２０】

本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、一の抽選に係る変動中（又は大当たり中）において、複数の動作制御が実行される場合があっても良いし、一の動作制御が複数回実行される場合があっても良い。また、各動作制御の説明は、理解を容易とするためにまとまりよい範囲で説明したものであるので、例えば、各動作制御として説明した動作の一部だけが実行される場合があっても良い。本実施形態（及び各実施形態）において説明した主制御装置Ｈ１１０と音声ランプ制御装置Ｈ１１３の機能は、一例であって、これに限られるものではない。例えば、主制御装置Ｈ１１０の機能の少なくとも一部を音声ランプ制御装置Ｈ１１３が備えるようにしても良いし、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の機能の少なくとも一部を主制御装置Ｈ１１０が備えるようにしても良い。図５０８から図５０９を参照し、第１５８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図５０８は、第１５８実施形態における可動装飾ユニットＭ２６００の分解背面斜視図であり、図５０９（ａ）及び図５０９（ｂ）は、演出動作ユニットＭ２５００及び可動装飾ユニットＭ２６００の部分正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図５０８に図示されるように、可動装飾ユニットＭ２６００は、上述した可動装飾ユニットＭ６００に対して、延設支持部Ｍ６１４（図４６８参照）が左側の円筒部のみから形成される延設支持部Ｍ２６１４に変更され、その延設支持部Ｍ２６１４の直径方向に穿設される開口を通って一端側の腕部が延びており他端側は延設支持部Ｍ２６１４に巻きつけられるねじりバネＭ２６１４ａと、延設支持部Ｍ２６１４に変位可能に支持される当接部材Ｍ２６０２と、を主に備える。当接部材Ｍ２６０２は、樹脂材料から形成されており、内側開口Ｍ２６０２ａが長孔形状（外形が長円形状）

で形成される筒状部材であって、長手方向に穿設される受入孔部Ｍ２６０２ｂと、長孔形状の左端部側を含む円柱形状領域と右端部側を含む長孔形状領域とで分けるように上下から突設される一対の突条部Ｍ２６０２ｃとを備え、開口方向視における外周の４隅が円弧で形成される。一対の突条部Ｍ２６０２ｃ同士の間隔は、延設支持部Ｍ２６１４の直径未満とされ、且つねじりバネＭ２６１４ａを構成する金属線材の太さ以上とされる。従って、ねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部は一対の突条部Ｍ２６０２ｃ間を通過可能とされる一方で、延設支持部Ｍ２６１４は一対の突条部Ｍ２６０２ｃ間を通過することができない。

【１６２１】

当接部材Ｍ２６０２は、内側開口Ｍ２６０２ａにおける突条部Ｍ２６０２ｃの左側の領域（円柱形状領域）に延設支持部Ｍ２６１４が挿通され、受入孔部Ｍ２６０２ｂにねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部が挿通される。これにより、当接部材Ｍ２６０２は、延設支持部Ｍ２６１４を軸に回転移動可能な態様で延設支持部Ｍ２６１４に支持されることになり、回転移動が生じても、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により、長手方向がねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部の延びる方向に合う姿勢に復帰される。また、当接部材Ｍ２６０２が延設支持部Ｍ２６１４の延設方向（前後方向）の変位が生じたとしても、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により復帰される。そのため、本実施形態では、延設支持部Ｍ２６１４の先端側には脱落防止用のツバ付きのネジは非配設とし、当接部材Ｍ２６０２の延設支持部Ｍ２６１４に対する変位を許容している。これにより、当接部材Ｍ２６０２と、扇形状構成部Ｍ２５６０との当接位置がばらつき得るように構成することができるので、扇形状構成部Ｍ２５６０に荷重がかけられることで生じる疲労の蓄積の程度を低減することができる。図５０９（ａ）及び図５０９（ｂ）に図示されるように、扇形状構成部Ｍ２５６０は、上述した扇形状構成部Ｍ５６０（図４６５参照）に対して、延設部Ｍ５６８が短くされ延設部Ｍ２５６８に変更されたことのみが異なる。図５０９（ａ）では、扇形状構成部Ｍ２５６０の延設部Ｍ２５６８の下側から当接部材Ｍ２６０２が上昇してきて当接した状態が図示されており、図５０９（ｂ）では、延設部Ｍ２５６８の先端側と擦れる当接部材Ｍ２６０２に与えられる荷重による回転移動により当接部材Ｍ２６０２の姿勢が変化し、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜けようとする状態が図示される。このように、延設部Ｍ２５６８に当接部材Ｍ２６０２が当接する前と、当接している最中とで、円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向における当接部材Ｍ２６０２の長さに対する円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向の長さが変化し得るよう構成されており、当接部材Ｍ２６０２は円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向に変位可能とされる。なお、当接部材Ｍ２６０２は、円弧状貫通部Ｍ５１５に案内される被案内物体として可動装飾ユニットＭ２６００の一部として構成される物体であれば何でも良く、図５０９（ａ）に図示される形状に限らず、外形は矩形状（非球体形状）でも、球体形状でもよい。

【１６２２】

本実施形態では、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が大きい場合において、図５０９（ｂ）のような状態となる。即ち、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が小さい場合には、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性力により姿勢維持される当接部材Ｍ２６０２を介する荷重により、可動装飾ユニットＭ２６００に対する当接部材Ｍ２６０２の姿勢が維持されたままで扇形状構成部Ｍ２５６０が上昇方向に回転移動される。一方で、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が大きい場合には、当接部材Ｍ２６０２を介する荷重により扇形状構成部Ｍ２５６０が静止摩擦に打ち勝ち上昇方向に回転移動される前に（又は、回転移動の開始後に）、当接部材Ｍ２６０２の姿勢変化が生じ、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜け得る。これらは、上昇方向の移動に関わらず、下降方向の移動も同様である。当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８に近い側の先端側で延設部Ｍ２５６８と擦れながら回転する態様で姿勢変化することになるが、当接部材Ｍ２６０２の４隅が円弧形状とされているので、当接部材Ｍ２６０２と延設部Ｍ２５６８との擦れによる延設部Ｍ２５６８側の損耗を抑制することができる。この場合、延設部Ｍ２５６８から当接部材Ｍ２６０２にかけられる荷重の方向は、延設支持部Ｍ２６１４の周囲を回転

する方向とされる。そのため、延設支持部Ｍ２６１４に対して軸直方向の荷重が生じる場合に比較して、延設支持部Ｍ２６１４の耐久性を向上させ易くすることができる。更に、延設部Ｍ２５６８と当接部材Ｍ２６０２とが当接したとしても、当接部材Ｍ２６０２の姿勢変化が生じれば延設部Ｍ２５６８にかけられる荷重が低減されるので、延設部Ｍ２５６８の耐久性を向上させることができる。当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜ける場合には、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側に対して面で当接する（図５０９（ｂ）参照）。そのため、当接部材Ｍ２６０２及び延設部Ｍ２５６８とで相互に生じる荷重が一点に生じる場合（例えば、当接部材Ｍ２６０２の外形が真円形状とされる場合）に比較して、荷重を分散させることができるので、当接部材Ｍ２６０２及び延設部Ｍ２５６８の疲労の蓄積を回避し易く、破損を防止し易く、耐久性を向上させ易くすることができる。当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜ける場合には、扇形状構成部Ｍ２５６０が停止される場合に限らず、当接部材Ｍ２６０２の動作速度によっては当接部材Ｍ２６０２が通り抜ける際に扇形状構成部Ｍ２５６０が動かされる（当接部材Ｍ２６０２が動作する扇形状構成部Ｍ２５６０を追い越す）挙動も生じ得る。この場合、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８から離れた時には扇形状構成部Ｍ２５６０の姿勢が中途半端な位置で維持されることになるが、その後、円板付きギアＭ５８４の回転により円弧形成部Ｍ５８４ａが突条部Ｍ５６３を介して扇形状構成部Ｍ５６０を押し下げる。

【１６２３】

当接部材Ｍ２６０２の動作速度は、柱状部Ｍ５８２ａに荷重付与部Ｍ６０４が持ち上げられることから多くの場合においてピン付きギアＭ５８２の回転速度に一対一で対応するが、ピン付きギアＭ５８２の回転態様によっては、非対応となる。例えば、ピン付きギアＭ５８２が極端に高速で回転動作された場合（例えば、駆動モータＭ５０１の回転が６００［ｍｓｅｃ］で生じた場合）、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４との衝突により可動装飾ユニットＭ２６００が跳ね上げられ得る（柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが離間する）し、柱状部Ｍ５８２ａにより荷重付与部Ｍ６０４を途中位置まで持ち上げた後でピン付きギアＭ５０１の回転方向を反転させて極端に高速で回転させると、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢変化を置き去りにして柱状部Ｍ５８２ａが回転移動し得る（柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが離間する）。特に、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４との衝突により可動装飾ユニットＭ２６００が跳ね上げられる場合、例えば、ピン付きギアＭ５８２の姿勢が可動装飾ユニットＭ２６００の中間状態に対応している場合（図５０９（ａ）参照）において、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢が中間状態の姿勢よりも起き上がり終端状態の姿勢（図５０９（ｂ）参照）側に変化され得る。この場合において、ピン付きギアＭ５８２と円板付きギアＭ５８４とはギアの歯合により位相関係が一対一で対応しているので、扇形状構成部Ｍ２５６０の上方への回転動作は、突条部Ｍ５６３が円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａと当接することにより抑制される。そのため、当接部材Ｍ２６０２との当接により扇形状構成部Ｍ２５６０が上方へ回転動作することを抑制することができ、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜け、当接部材Ｍ２６０２が扇形状構成部Ｍ２５６０から離間する態様で上方へ移動する状況を構成し易くすることができる。なお、扇形状構成部Ｍ２５６０について、静止摩擦で姿勢を維持する構成ではなく、追加の錘が付けられることで自重により動作範囲の下側終端（図５０９（ａ）参照）に付勢されるようにしても良い。この場合、円板付きギアＭ８８４の回転によらずとも扇形状構成部Ｍ２５６０の姿勢を下げることができる。この場合において、錘の位置は、延設部Ｍ２５６８に位置しても良いし、延設部Ｍ２５６８と中心軸線ＭＪ１との間に位置しても良いし、中心軸線ＭＪ１に対して延設部Ｍ２５６８の反対側に位置しても良い。

【１６２４】

当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を上方に通り抜けた場合、再度当接部材Ｍ２６０２が下降する方向で移動すると延設部Ｍ２５６８と当接し得る。ここで、当接部材Ｍ２６０２がゆっくりと下降される場合、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力によ

り可動装飾ユニットＭ２６００に対する当接部材Ｍ２６０２の姿勢が維持されることから、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢を当接部Ｍ２６０２が、突設補助部Ｍ５４５にそれ以上の下降変位を規制された場合における扇形状構成部Ｍ２５６０の延設部Ｍ２５６８の上面に当接した状態（起き上がり側終端状態と中間状態との間の状態）で維持することができる。これにより、可動装飾ユニットＭ２６００で姿勢を容易に停止させられる状態（下降動作からの姿勢維持が容易となる状態）を増やすことができることから、可動装飾ユニットＭ２６００に注目させる位置を増やすことができ、可動装飾ユニットＭ２６００による演出効果を向上させることができる。一方、第２の上下移動制御における第２動作のように高速で可動装飾ユニットＭ２６００を下降動作させる場合には、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力に抗して当接部材Ｍ２６０２の姿勢が変化され、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を下方向へ通り抜け得る。図５１０から図５１１を参照し、第１５９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第１５７実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が実際に表示できる領域全体におよぶ表示（通常表示）とされる場合を説明したが、第１５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から切り替え可能とされる。図５１０は、第１５９実施形態における正面枠Ｈ３０１４の分解正面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。正面枠Ｈ３０１４では、上述した正面枠Ｈ１４（図４５７参照）との比較において、上下皿ユニットＨ１５における度数表示部Ｈ４１の右隣位置に、遊技者が操作可能に構成される調整ボタンＨ３０４４が配設されていることが異なる。調整ボタンＨ３０４４は、抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるボタン部Ｈ１８１とは異なり、任意のタイミングで操作が可能とされる。そのため、抽選に係る変動表示とは独立したタイミングで、遊技者に注目させるための制御が実行可能とされる。例えば、抽選に係る変動表示がされていない状況において調整ボタンＨ３０４４の内部に配置されるＬＥＤを発光制御して調整ボタンＨ３０４４自体を明るく照らしたり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３におけるＬＥＤを特定の発光態様（例えば、ＬＥＤを順に点灯させて光が調整ボタンＨ３０４４に徐々に近づく等の態様）で発光させたりすることで、操作有効状態であることを示唆し、調整ボタンＨ３０４４への操作を促すようにする制御が可能とされる。

【１６２５】

調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態である場合には上述のような発光をさせるように制御され、調整ボタンＨ３０４４が操作無効状態である場合には、上述の発光を止めるよう制御される。例えば、上述した第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行される場合には、演出の都合上、調整を不可能とするように制御されるため、調整ボタンＨ３０４４が操作無効状態とされる。図５１１は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ３４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図５１１では、遊技者により調整ボタンＨ３０４４（図５１０参照）が操作された後の状態が図示される。図５１１に図示されるように、調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、被案内部Ｍ５５０が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の大きさが、実際の表示領域よりも小さい調整領域Ｍ３０８１ａに変化する。調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が通常表示であった場合に、調整表示に切り替えられる。調整表示では、調整ボタンＨ３０４４の操作前における表示（通常表示）が調整領域Ｍ３０８１ａの上下幅に収まる程度に上下方向および左右方向が等比となるように縮小された表示が調整領域Ｍ３０８１ａの左右中央に配置され、調整領域Ｍ３０８１ａの左端位置には、調整ボタンＨ３０４４の操作後であることが容易に把握できるように「調整中」の文字が表示される（明るく表示される）。このように、調整表示によれば、表示自体が小さくされる一方で、表示位置が第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に寄せられる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８

１の下方に配置される第１入賞口Ｍ６４（図４６０参照）に注目しながら、その視界の端で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示を視認するという遊技態様（第３図柄表示装置Ｍ８１の全域はそもそも視認していない態様）においても、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示内容を見逃す可能性を低くすることができる。なお、調整ボタンＨ３０４４は、第３図柄表示装置における表示の調整が可能であれば何でも良く、他の機能が制限されるものではないので、例えば、ボタン部Ｈ１８１のように抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示とは無関係に操作が報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中において操作が出来なくなるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中であっても操作可能であっても良く、機能調整操作部Ｈ１９０のように遊技に関わる音声や光量の調整が可能であっても良く、操作しても遊技に関わる調整は実行されない非調整部でも良く、球貸しボタンＨ４２のように操作により遊技球が払い出されるものでも良く、操作によって遊技球が払い出されるものではなくても良く、これらの組合せでも良い。

【１６２６】

図５１１に図示される状態から、調整ボタンＨ３０４４（図５１０参照）が再び操作されると、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は復帰制御により退避され、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出センサＭ４８３に検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻され、「調整中」の文字の表示が消される（暗く表示される）。即ち、調整ボタンＨ３０４４を繰り返し操作することで、表示態様を切り替えることができる。即ち、調整ボタンＨ３０４４の操作前においては、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されていることが検出センサＭ４８３により検出される。一方で、複合動作役物ユニットＭ３４００では、調整ボタンＨ３０４４の操作後において中間位置に配置された被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図４６６参照）を検出可能な検出センサＭ３４８９が配設される。従って、何らの駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）も実行されていないのに、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）は調整ボタンＨ３０４４が操作されたと判断し、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。または、何らかの駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）が実行されているか否かに関わらず、各駆動制御において被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置される期間の最大長さを超える時間長さで検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図４５９参照）は調整ボタンＨ３０４４が操作されたと判断し、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。このように制御されるので、上述した各駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）の実行中に検出センサＭ３４８９に検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出されたとしても、その検出（上述した各駆動制御において被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置される期間の最大長さを超えない時間長さの検出）により即座に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が通常表示から調整表示へ切り替えられることを回避でき、各駆動制御中の第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を、検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出センサＭ４８３に検出されることに基づく通常表示で維持することができることから、一体感のある演出を実行することができる。また、このように制御することで、上述した各駆動制御において被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４を検出し得る位置に検出センサＭ３４８９を配置しても、検出センサＭ３４８９による検出が、各駆動制御の実行中における視認態様に影響を与えないようにすることができる。なお、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入可能に構成される被通過進入物体である検出センサＭ３４８９は、検出片Ｍ５５４を移動範囲の途中において検出するものに限られるものではなく、検出片Ｍ５５４を移動範囲の終端において検出するものでも良い。

【１６２７】

調整ボタンＨ３０４４の操作に基づく変化は、第３図柄表示装置Ｍ８１において生じるようにされるだけでも良いが、それ以外の報知がされても良い。例えば、通常表示である場合に調整ボタンＨ３０４４が押されることに基づいて、音声出力装置Ｈ２２６（図４５９参照）から「調整ボタンが押されました」等の報知が実行されても良い。この場合、遊技者は調整ボタンＨ３０４４を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタンＨ３０４４を再操作する場合に、報知を停止する（キャンセルする）ように制御することで、調整ボタンＨ３０４４を誤操作により操作した場合に、報知だけが継続されるという事態を避けることができる。また、例えば、調整ボタンＨ３０４４自体が裏側に配置されるＬＥＤからの光で発光されるよう構成される前提において、通常表示である場合に調整ボタンＨ３０４４が押される（押し込まれる、又は長押しされる）ことに基づいて、発光のベースが白色から橙色に変更されるようにしても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４を視認すれば、遊技者は調整ボタンＨ３０４４を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタンＨ３０４４を再操作すると、発光のベースが橙色から白色に戻るように制御することで、調整ボタンＨ３０４４を誤操作により操作したとしても、再操作すれば調整ボタンＨ３０４４の視認態様が橙色のまま維持される事態を避けることができる。この報知態様によれば、上述のように音声の報知で実行される場合に比較して、抽選に係る変動表示と連動して出力される音声と重なって聞こえ難くなる事態が生じることを回避することができる。可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）の発光色は、第３図柄表示装置Ｍ８１で通常表示を表示するよう制御されている場合にはベースが白色の発光態様とされる一方で、第３図柄表示装置Ｍ８１で調整表示を表示するよう制御されている場合にはベースが橙色の発光態様とされる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の調整の有無について遊技者に把握させ易くすることができる。あくまで、調整表示は通常表示に対応する表示態様を縮小したものとなる。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１で調整表示を表示するよう制御されている場合に可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）の発光のベースが橙色の発光態様とされるとしても、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示色のベースは橙色とはならず、通常表示と同様の色味で表示される。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を違和感なく視認させることができる。

【１６２８】

可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）の発光色の切替は、事前の調整では変わらないよう制御される。通常表示においては、正面枠Ｈ３０１４（図５１０参照）の機能調整操作部Ｈ１９０を操作することにより電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）の明るさを遊技者が任意に変更可能とされるが、この調整はあくまで通常表示における調整であって、これを調整表示において流用できるとは限らないためである。本実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示とされる場合、表示の大きさが縮小され迫力に欠ける可能性があるので、電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）の発光の明るさが最大で固定される。これにより、調整表示となって表示が縮小されることで第３図柄表示装置Ｍ８１から受けとる光の量が少なくなったとしても、電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）からの光の量を増やすことにより、遊技者が視認する光の総量が低下することを回避することができる。第３図柄表示装置Ｍ８１における通常表示と調整表示との切替は、調整ボタンＨ３０４４の操作自体の検出ではなく、検出センサの検出結果を把握することにより実行される。ここで、調整ボタンＨ３０４４の操作実行から、検出片Ｍ５５４（図４６６参照）による検出の切替が生じるまでに当然タイムラグがある。そのため、調整ボタンＨ３０４４を誤操作した場合であっても、すぐに再操作すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が変化することを避けることができるので、誤操作であっても表示が即座に切り替えられる場合に比較して、調整ボタンＨ３０４４の操作に対するストレスを低減することができる。上述した第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行開始される場合に

は、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される。即ち、第１の関連動作制御等の制御が開始される前に予め検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出される位置に被案内部Ｍ５５０が配置されているか否か（即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示となっているか否か）が判断され、被案内部Ｍ５５０が配置されていると判断された場合、第１の関連動作制御等の制御が開始される前に、複合動作役物ユニットＭ３４００に復帰制御が実行される。復帰制御の実行後、検出センサＭ４８３で検出片Ｍ５５４が検出されたことに基づいて、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が調整表示から通常表示に切り替えられる。これにより、第１の関連動作制御等により動作される複合動作役物ユニットＭ３４００と第３図柄表示装置Ｍ８１における表示とを一体的に視認させることができる。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１において調整表示がされている時に第１の関連動作制御等の制御が開始される場合、その開始と同時期に可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図４６７参照）の発光色が、ベースが橙色の発光態様からベースが白色の発光態様に切り替えられる。この第１の関連動作制御等の制御が終了した後は、通常表示が維持される。即ち、第１の関連動作制御等の制御が終了した後において調整表示での遊技を遊技者が望む場合には、改めて調整ボタンＨ３０４４（図５１０参照）を操作すればよい。

【１６２９】

遊技者が常に調整表示での遊技を望む場合には、第１の関連動作制御等の制御が実行される度に調整ボタンＨ３０４４（図５１０参照）を操作する必要があり、手間に感じる可能性はあるが、通常表示への変更が時間経過で生じるものでは無いので、比較的負担は少ない。例えば、調整表示から通常表示への変更が３０秒毎にされる場合、遊技者は３０秒毎に調整ボタンＨ３０４４（図５１０参照）を操作する必要があり、大変な手間である。一方、第１の関連動作制御等の制御は、第３図柄の変動表示と共に毎回実行されるものではなく、変動表示のうちの一部の変動表示において実行されるものである。そのため、遊技者が調整ボタンＨ３０４４を操作する機会が多くなることを避けることができ、調整表示での遊技を望む遊技者の遊技負担を低減することができる。第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示となっている場合において、第１の関連動作制御等の制御が開始される場合に、複合動作役物ユニットＭ３４００に強制的に復帰制御が実行される制御態様に代替して（又は追加して）、復帰制御させるか否かを遊技者に選択させる制御を構成可能としても良い。即ち、第１の関連動作制御等の制御が開始される前段階において、第３図柄表示装置Ｍ８１で「演出確認を望む場合はボタンを押せ」との表示の下に操作示唆表示Ｍ８１ｂ（図５０７参照）がされ、バーの網掛け部Ｍ８１ｃにより報知される操作可能期間の内に遊技者がボタン部Ｈ１８１（図５１０参照）を操作したことが音声ランプ制御装置Ｈ１１３で把握された場合に、複合動作役物ユニットＭ３４００に復帰制御が実行されるように構成しても良い。この場合、遊技者に対して、実行される演出を支配している感覚を付与することができ、遊技の興趣を高めることができる。遊技者の選択のもと、報知に従いボタン部Ｈ１８１を操作した場合には表示は通常表示に戻され、通常表示のもとで第１の関連動作制御等の制御が実行される。一方で、遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作しなければ第３図柄表示装置Ｍ８１の表示は調整表示で維持されることから、第１の関連動作制御が終了した後に再度調整表示に戻すために調整ボタンＨ３０４４を操作するという煩わしさから遊技者を解放することができる。なお、遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作せず調整表示で維持された場合における調整領域Ｍ３０８１ａにおける表示の内容は、種々の態様が例示される。例えば、第１の関連動作制御等の制御によって動作が実行されるべき複合動作役物ユニットＭ３４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が縮小されたサイズで調整領域Ｍ３０８１ａにおいて表示され、第１の関連動作制御等の制御による動作と同様の動作態様で動作するように動的に表示しても良い。即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示を縮小させた状態で視認させるだけではなく、表示の前方や周囲に配置される構成も含めて縮小させた状態で視認できるように構成しても良い。この場合、表示は調整表示のサイズで維持しながら、第１の関連動作制御等の制御と同様の動作により構築される演出を調整領域Ｍ３０８１ａにおける表示により視

認させることができる。
【１６３０】
遊技者が通常表示での遊技を望む場合、敢えて調整ボタンＨ３０４４（図５１０参照）を操作するモチベーションが無く、調整ボタンＨ３０４４の存在が無駄になる可能性が有る。これに対し、本実施形態では、調整表示とされている場合（検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図４６６参照）が検出されている場合）に限り導光板Ｍ２６０で第２発光形状Ｍ２７２（図４９７（ｃ）参照）が発光され得るよう制御される。この第２発光形状Ｍ２７２（図４９７（ｃ）参照）の発光は、抽選に関して取得された乱数に応じて実行の有無が選択されるものであって、抽選に係る入賞の検出と同時に実行される。本実施形態では、抽選が大当たりである場合に発光される。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される変動を待つことなく大当たりとなったことが把握できることから、通常表示での遊技を望む遊技者に対しても、調整ボタンＨ３０４４を操作するモチベーションを与えることができる。導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２（図４９７（ｃ）参照）による報知は、第２発光形状Ｍ２７２（図４９７（ｃ）参照）の配置が固定されており、且つ、第３図柄表示装置Ｍ８１の前側に配置される層状部における表示であるため、遊技者に気付かせ易くすることができる。図５１２から図５１５を参照し、第１６０実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第１５７実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転が３６０度未満の回転角度に限定される場合を説明したが、第１６０実施形態では、３６０度以上の回転角度での回転が可能とされる。図５１２は、第１６０実施形態における可動装飾ユニットＭ３６００の分解背面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。可動装飾ユニットＭ３６００では、上述した可動装飾ユニットＭ６００（図４６８参照）との比較において、リンク部材Ｍ６６０の形状が部分的に変更されたリンク部材Ｍ３６６０が構成されており、荷重付与部Ｍ６０４が前後方向に平行移動可能に支持される変位部材Ｍ３６９０に形成されることが異なる。図５１２に図示されるように、変位部材Ｍ３６９０は、下縁部に荷重付与部Ｍ６０４が形成されており、板状本体部Ｍ３６１０に形成される案内対向面Ｍ３６０７に左右両側を案内される状態で前後方向への平行移動が可能に支持される。板状本体部Ｍ３６９０は、荷重付与部Ｍ６０４の右下端部において形成されるテーパ面Ｍ３６９１と、上端側において後方に板バネ式の被検出部が張り出す検出センサＭ３６９３と、電飾基板Ｍ６３０との間に配置されるコイルスプリングＭ３６９５と、を備える。テーパ面Ｍ３６９１は、下方へ向かう程に前方へ向かう傾斜として形成されており、下方から荷重を受けた場合に、板状本体部Ｍ３６９０を前方側へ逃がす（退避させる）ように構成される。板状本体部Ｍ３６９０の前方側への変位は、荷重付与部Ｍ６０４が板状本体部Ｍ３６１０の板部後側面よりも埋没する位置まで可能とされている。板状本体部Ｍ３６９０を前方へ変位させる荷重が取り去られるとコイルスプリングＭ３６９５の弾性力により板状本体部Ｍ３６９０が後方側へ変位され、荷重付与部Ｍ６０４が板状本体部Ｍ３６１０の板部後側面よりも後方へ張り出す。
【１６３１】
検出センサＭ３６９３は、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡と重なる位置に配設される。具体的には、柱状部Ｍ５８２ａからの荷重により板状本体部Ｍ３６９０が前方側へ退避された後もピン付きギアＭ５８２が同方向に回転された場合に柱状部Ｍ５８２ａを検出センサＭ３６９３が検出可能に構成されているが、詳細は後述する。図５１３（ａ）、図５１３（ｂ）、図５１４（ａ）及び図５１４（ｂ）は、可動装飾ユニットＭ３６００の部分正面図である。図５１３（ａ）、図５１３（ｂ）、図５１４（ａ）及び図５１４（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作に基づいて可動装飾ユニットＭ３６００が動作される様子が時系列で図示される。図５１３（ａ）、図５１３（ｂ）、図５１４（ａ）及び図５１４（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ３６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニッ

トＭ５００や可動装飾ユニットＭ３６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ３６００は、図５１３（ａ）では、傾倒側終端状態が図示され、図５１３（ｂ）では、伸長状態が図示され、図５１４（ａ）では、伸長状態から更に後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される超伸長状態が図示され、図５１４（ｂ）では、傾倒側終端状態が図示される。リンク部材Ｍ３６６０は、突設支持部Ｍ６１７に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部Ｍ６６１と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体Ｍ６５０の伝達開口部Ｍ６５３に挿通される伝達突設部Ｍ６６２と、板状本体部Ｍ６６１の他方の端部において板状に形成されており正面視反時計回り方向にピン付きギアＭ５８２が回転される場合に柱状部Ｍ５８２ａに押進される被押進面を有する被押進板部Ｍ３６６３と、その被押進板部Ｍ３６６３に対向配置される対向突部Ｍ３６６４と、を主に備える。被押進板部Ｍ３６６３は、柱状部Ｍ５８２ａに押進されることでリンク部材Ｍ３６６０の回転動作が生じる部分として構成されている。被押進板部Ｍ３６６３は、対向突部Ｍ３６６４よりも長く形成されており、柱状部Ｍ５８２ａとの接触位置が動作中に変化する。即ち、押進開始時には被押進板部Ｍ３６６３の中腹辺り（途中部）に接触するが（図５１３（ａ）参照）、ピン付きギアＭ５８２が回転するにつれて接触位置が変化し、最終的には先端側に移る（図５１４（ａ）参照）。これにより、ピン付きギアＭ５８２から被押進板部Ｍ３６６３に付与される荷重の集中位置をずらすことで、部材の疲労の集中を避けることができる。なお、被押進板部Ｍ３６６３は、伝達爪部Ｍ６６３（図４６８参照）よりも長くされることに起因して、正面視において荷重付与部Ｍ６０４と重なる長さになったが、被押進板部Ｍ３６６３の前側部が荷重付与部Ｍ６０４と干渉しないように凹設形成される。そのため、被押進板部Ｍ３６６３が荷重付与部Ｍ６０４に荷重を付与する事態は回避することができており、干渉しないような離間配置とされる。

【１６３２】

正面視反時計回り方向のピン付きギアＭ５８２の回転が継続されると、柱状部Ｍ５８２ａにより変位部材Ｍ３６９０のテーパ面Ｍ３６９１（図５１２参照）が押進され、変位部材Ｍ３６９０が前方側へ退避されるため、柱状部Ｍ５８２ａが変位部材Ｍ３６９０の荷重付与部Ｍ６０４にせき止められなくなり、同方向へのピン付きギアＭ５８２の回転が継続可能とされる（図５１４（ａ）及び図５１４（ｂ）参照）。即ち、ピン付きギアＭ５８２は正面視反時計回り方向に１回転以上の回転動作が可能とされる。ピン付きギアＭ５８２の回転が正面視反時計回り方向で継続される場合、柱状部Ｍ５８２ａは被押進板部Ｍ３６６３の先端を越えて通過することになるが、柱状部Ｍ５８２ａからの押進力が失われることでリンク部材Ｍ３６６０の姿勢は弾性バネＭ６５５（図５１２参照）の付勢力により時間経過で即座に戻る（図５１４（ｂ）参照）。この場合、ピン付きギアＭ５８２が正面視時計回り方向に回転しそうになったとしても、被押進板部Ｍ３６６３の背面側に柱状部Ｍ５８２ａが遮られることから、ピン付きギアＭ５８２の回転移動を防止することができる。即ち、被押進板部Ｍ３６６３の背面側に柱状部Ｍ５８２ａから荷重が与えられた場合、リンク部材Ｍ３６６０は正面視反時計回り方向へ傾倒動作され得るが、その傾倒動作は、リンク部材Ｍ３６６０と連動される後側スライド移動体Ｍ６５０に固定される左側装飾部Ｍ６８０の移動が右側装飾部Ｍ６７０（図５１２参照）により規制される（防止される）。従って、ピン付きギアＭ５８２の回転移動がリンク部材Ｍ３６６０により防止される。そのため、ピン付きギアＭ５８２の回転速度が想定以上に高速となり、変位部材Ｍ３６９０の退避方向への変位が間に合わずに柱状部Ｍ５８２ａが逆方向に跳ね返るような回転が発生した場合であっても、柱状部Ｍ５８２ａの戻りをリンク部材Ｍ３６６０により制限することができ、ピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転動作をスムーズに再開させることができる。

【１６３３】

図５１５は、ピン付きギアＭ５８２及びリンク部材Ｍ３６６０の正面図である。図５１５では、ピン付きギアＭ５８２とリンク部材Ｍ３６６０との動作関係が、状態違いを想像

線で描くことにより図示される。即ち、図５１５では、ピン付きギアＭ５８２が正面反時計回りで回転動作される場合における柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３に当接開始する状態（図５１３（ａ）参照）が実線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、ピン付きギアＭ５８２の回転軸と突設支持部Ｍ６１７の中心軸とを結ぶ直線状に柱状部Ｍ５８２ａが位置された場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ１及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ１が想像線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、可動装飾ユニットＭ３６００が伸長状態（図５１３（ｂ）参照）とされた場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ２及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ２が想像線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、可動装飾ユニットＭ３６００が超伸長状態（図５１４（ａ）参照）とされた場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ３及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ３が想像線で図示される。なお、リンク部材Ｍ３６６０の部位についても、符号の対応は同様とする。例えば、外形Ｍ３６６０Ｆ３において、被押進板部Ｍ３６６３に対応する箇所は外形Ｍ３６６３Ｆ３と図示する。図５１５に図示されるように、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで回転される場合におけるリンク部材Ｍ３６６０の押進では、ピン付きギアＭ５８２により押進されるリンク部材Ｍ３６６０の部位が徐々に変化される。即ち、押進が開始される時点における柱状部Ｍ５８２ａと被押進板部Ｍ３６６３との当接位置よりも、外形Ｍ５８２Ｆ３と外形Ｍ３６６３Ｆ３との当接位置の方が、被押進板部Ｍ３６６３の先端側とされる。これにより、柱状部Ｍ５８２ａから被押進板部Ｍ３６６３へ付与される荷重を複数位置で分散させることができ、局所的な疲労が蓄積される事態を避け易くすることができる。外形Ｍ５８２Ｆ３の位置を柱状部Ｍ５８２ａが超えてピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作されると、リンク部材Ｍ３６６０は姿勢が復帰され（図５１４（ｂ）参照）、柱状部Ｍ５８２ａが板バネ式の被検出部を押し込むことにより検出センサＭ３６９３（図５１２参照）に検出される。検出センサＭ３６９３は、被検出部が柱状部Ｍ５８２ａに押し込まれることに基づいて検出されることに因り特定の遊技が開始される。開始される特定の遊技の態様は種々の態様が例示されるが、例えば、演出動作ユニットＭ５００の電飾基板Ｍ５１３における発光の制御でも良いし、演出動作ユニットＭ５００以外の演出役物（例えば、可動装飾ユニットＭ３６００、スライド動作役物ユニットＭ７００（図５００参照）又は昇降動作役物ユニットＭ８００（図５０４参照））の動作制御または発光制御でも良いし、所定の変動表示でも良いし、遊技者に所定の利益（一定数貯めることで演出の開放に利用可能な仮想のポイント等）を付与するものでも良い。これにより、ピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転を継続した場合に、可動装飾ユニットＭ３６００の姿勢が傾倒側終端状態から変化しない構成であっても、柱状部Ｍ５８２ａを検出センサＭ３６９３で検出させることで特定の遊技を開始させることにより、遊技者が遊技に飽きる事態を回避することができる。なお、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢の検出は行わないことから、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢の検出を行う場合には考慮する必要が生じる検出に必要となる時間長さの停止を考慮することなく、リンク部材Ｍ３６６０を高速動作させる制御を実行する等しても遊技に支障は無い。

【１６３４】

図５１６から図５１９を参照し、第１６１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第１５７実施形態では、リンク部材Ｍ６６０が可動装飾ユニットＭ６００と共に回転移動する場合を説明したが、第１６１実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００の回転移動がリンク部材Ｍ６６０に相当する回転移動部材Ｍ４６６０に対して独立に実行可能に構成される。図５１６は、第１６１実施形態における複合動作役物ユニットＭ４４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。複合動作ユニットＭ４４００の可動装飾ユニットＭ４６００では、上述した可動装飾ユニットＭ６００（図４６８参照）との比較において、リンク部材Ｍ６６０に相当する回転移動部材Ｍ４６６０は回転軸が固定配置で構成されている。それに伴い、被案内部Ｍ

５５０が自由落下する構成は除外されており（上昇端位置で固定とされており）、可動装飾ユニットＭ４６００の傾倒動作と、回転移動部材Ｍ４６６０の回転動作とが、単一のピン付きギアＭ５８２（図４６５参照）の回転動作により実現される。回転移動部材Ｍ４６６０を回転可能に支持する円柱状の回転軸部Ｍ４４７６が形成される支持板Ｍ４４７５が前側蓋部Ｍ４７０から左方へ延設されている。可動装飾ユニットＭ４６００の周囲側のうち右下側を構成する壁部は、支持板Ｍ４４７５と干渉しないように必要箇所が切欠き形成されている。これにより、可動装飾ユニットＭ４６００は、支持板Ｍ４４７５と干渉することなく傾倒動作が可能に構成される。図５１７（ａ）及び図５１７（ｂ）は、ピン付きギアＭ５８２の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ４６００及び回転移動部材Ｍ４６６０の部分正面図である。図５１７（ａ）及び図５１７（ｂ）では、ピン付きギアＭ５８２の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、ピン付きギアＭ５８２及び回転移動部材Ｍ４６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ４６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、図５１７（ａ）及び図５１７（ｂ）では、外形線として図示される可動装飾ユニットＭ４６００は傾倒側終端状態とされている。また、図５１７（ａ）では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態が図示され、図５１７（ｂ）では、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態が図示される。回転移動部材Ｍ４６６０は、上述の板状本体部Ｍ６６１（図５１２参照）と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状で突設される被検出部Ｍ４６６２と、上述の被押進板部Ｍ３６６３（図５１２参照）と、上述の対向突部Ｍ３６６４（図５１２参照）と、板状本体部Ｍ６６１に一体形成され一直線に延設される延設構成部Ｍ４６６５と、を主に備える。

【１６３５】

被検出部Ｍ４６６２は、伝達突設部Ｍ６６２（図５１２参照）に類似の形状から構成されているが、伝達対象としての後側スライド移動体Ｍ６５０（図５１２参照）は省略されているため、動力を伝達する部位としては機能しない。本実施形態では、被検出部Ｍ４６６２を支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）の検出溝に進入させることで、回転移動体Ｍ４６６０の姿勢を音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）に把握させるための部位として機能する。即ち、支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）に被検出部Ｍ４６６２が検出されている状態において、回転移動部材Ｍ４６６０は、延設構成部Ｍ４６６５が下方に垂下する待機状態（図５１７（ａ）参照）であることが音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）に把握される。なお、支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）は、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの検出には利用されないため、柱状部Ｍ５８２ａの形状や大きさに制限されることなく、被検出部Ｍ４６６２が進入可能な大きさの検出溝が形成されれば良いので、検出センサの設計自由度を向上させることができる。延設構成部Ｍ４６６５は、可動装飾ユニットＭ４６００よりも後方側に配置されており、可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒するほど隠される量が多くなるが、少なくとも一部（特に延設先端側）が常時視認可能とされる。従って、可動装飾ユニットＭ４６００の姿勢に因らず、遊技者に視認される箇所を利用した演出を実行することが可能とされる。回転移動部材Ｍ４６６０を押進する柱状部Ｍ５８２ａと当接する荷重付与部Ｍ６０４は、変位部材Ｍ３６９０の下縁部として構成される（図５１２参照）。従って、上述したように、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで回転動作される場合には変位部材Ｍ３６９０が退避されることで、柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越える位置までピン付きギアＭ５８２を回転動作させることが可能とされ（図５１４（ｂ）参照）、ピン付きギアＭ５８２に一回転以上の回転動作を実行させることができる。なお、円板付きギアＭ５８４のギア歯の数とピン付きギアＭ５８２のギア歯の数との関係から、ピン付きギアＭ５８２が１回転することに対応して円板付きギアＭ５８４が３回転するので、ピン付きギアＭ５８２に一方向で一回転以上の回転動作を実行する場合であっても、ピン付きギアＭ５８２と円板付きギアＭ５８４との角度関係は周期的に維持される。図５１８及び図５１９は、複合動作役物

ユニットＭ４４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図５１８及び図５１９では、可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒側終端状態とされている。また、図５１８では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態が図示され、図５１９では、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態が図示される。即ち、図５１８に図示される状態は図５１７（ａ）に図示される状態と同じであり、図５１９に図示される状態は図５１７（ｂ）に図示される状態と同じである。図５１８及び図５１９に図示されるように、傾倒側終端状態の可動装飾ユニットＭ４６００の後方側で回転移動部材Ｍ４６６０が回転動作される場合、回転移動部材Ｍ４６６０は可動装飾ユニットＭ４６００の下側へ垂れる姿勢から、可動装飾ユニットＭ４６００を上側へ追い越す姿勢となる最大角度で回転動作されることから、回転基端側は可動装飾ユニットＭ４６００に重なって隠されることが有るのに対し、回転先端側は可動装飾ユニットＭ４６００とは重ならないため回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢に関わらず視認させることができる。延設構成部Ｍ４６６５は、前方側へ光を照射可能に構成されるＬＥＤ等に例示される発光部Ｍ４６６６を複数備えている。発光部Ｍ４６６６が点灯または点滅制御されることにより、延設構成部Ｍ４６６５の形状を利用したライン状の発光演出を行うことができる。複数個の発光部Ｍ４６６６の発光態様を独立で制御することで、多くのバリエーションの発光演出を行うことができる。

【１６３６】

発光部Ｍ４６６６は、延設構成部Ｍ４６６５の延設方向に並んでおり、延設構成部Ｍ４６６５の延設先端側から基端側に等間隔で２６個配置されている。回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態では、全ての発光部Ｍ４６６６が視認可能とされており（図５１８参照）、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態では、延設先端側における複数個（１７個）の発光部Ｍ４６６６が視認可能とされ、残り（延設基端側）は可動装飾ユニットＭ４６００に隠される。このように、発光部Ｍ４６６６の視認態様は、延設構成部Ｍ４６６５が停止された状態においても、延設構成部Ｍ４６６５の姿勢が異なれば発光部Ｍ４６６６が並ぶ方向が異なることに加え、視認される発光部Ｍ４６６６の個数にも違いが生じるので、異なった態様で視認させることができる。これに加えて、延設構成部Ｍ４６６５の往復動作の実行中に複数の発光部Ｍ４６６６の発光態様を制御することで、延設構成部Ｍ４６６５の移動軌跡において発光部Ｍ４６６６から照射される光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされている。以下、詳しく説明する。光の残像により文字や絵を視認させる演出を実行させるためには、まず視認させたい文字や絵の仮想外形線Ｍ４６９０Ｆを延設構成部Ｍ４６６５の動作軌跡上に配置し、延設構成部Ｍ４６６５が回転動作される場合において、仮想外形線Ｍ４６９０Ｆと重なる位置の発光部Ｍ４６６６を、その重なるタイミングで発光させ、重ならなくなったら消灯させるという制御を行う。この制御のためには、発光部Ｍ４６６６の点灯および消灯のタイミングを決めるために、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度と、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）に把握させることが前提となる。延設構成部Ｍ４６６５の回転動作は、駆動モータＭ５０１（図５１７（ａ）参照）の回転駆動により実行されるので、駆動モータＭ５０１の回転駆動制御により速度を任意に設定可能とされるので、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）に延設構成部Ｍ４６６５の回転速度を把握させることができる。詳細には、駆動モータＭ５０１（図５１７（ａ）参照）が例えば３００［ｒｐｍ］で回転する場合にピン付きギアＭ５８２は１００［ｒｐｍ］で回転するよう構成されており、ピン付きギアＭ５８２が例えば５２［度］回転動作する場合に延設構成部Ｍ４６６５が７８［度］回転動作されているので（図５１７（ａ）及び図５１７（ｂ）参照）、ピン付きギアＭ５８２が１００［ｒｐｍ］で回転する場合に延設構成部Ｍ４６６５は１５０［ｒｐｍ］で回転する。従って、延設構成部Ｍ４６６５は駆動モータＭ５０１の回転数（角速度）の半分の回転数（角速度）で回転動作される。また、支持板Ｍ４４７５の検出センサ（図示せず）に被検出部Ｍ４６６２（図５１７（ａ）参照）が検出されることにより、回転移動部材Ｍ４６６０が待機状態から回転開始するタイミングが検出される。即ち、支持板Ｍ４４７５の検出センサ（図示せ

ず）の検出結果から、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点を、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）に把握させることが前提となる。

【１６３７】

上述の通り、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度と、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図４５９参照）に把握させることができているため、回転動作する回転移動部材Ｍ４６６０に配設される複数の発光部Ｍ４６６６を適切に発光制御する（適切なタイミングで点灯消灯させる）ことで、光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされる。光の残像により文字や絵を視認させる演出の一例について説明する。例えば、延設構成部Ｍ４６６５を約４０度の回転角度ＭＲ１で往復動作させる範囲では、可動装飾ユニットＭ４６００と重なる面積が狭いため、動作軌跡の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部Ｍ４６６５の延設方向に沿う縦長の残像形状Ｍ４６９１Ｆ（例えば「アツイ」との文字、図５１８参照）であっても視認させることができる。また、例えば、延設構成部Ｍ４６６５を約７８度の回転角度ＭＲ２で往復動作させる範囲では、回転基端側において可動装飾ユニットＭ４６００と重なる部分においては光の残像を視認させることは難しいが、可動装飾ユニットＭ４６００と重ならない回転先端側の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部Ｍ４６６５の回転方向に沿う湾曲帯状領域内に並ぶ残像形状Ｍ４６９２Ｆ（例えば「オメデトウ」との文字、図５１９参照）であっても視認させることができる。本実施形態では、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆは、抽選に係る変動中に視認させるように延設構成部Ｍ４６６５の動作制御がされるところ、残像形状Ｍ４６９２Ｆが視認される変動の大当たり期待度（即ち、抽選が大当たりである割合）の方が、残像形状Ｍ４６９１Ｆが視認される変動の大当たり期待度よりも高くされている。なお、残像形状Ｍ４６９１Ｆや残像形状Ｍ４６９２Ｆで視認させる形状は例示であり、これに限られるものではない。片仮名の羅列である場合を例示したが、文字の種類が限定されるものでは無く、漢字、平仮名、アルファベットでも良いし、文字では無く絵を視認させるようにしても良い。また、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆがそれぞれ単独で視認される場合を例示したが、これに限られるものではない。例えば、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆをそれぞれ同時に視認させるようにしても良いし、交互に視認させるようにしても良いし、残像形状Ｍ４６９１Ｆが視認される期間の後で残像形状Ｍ４６９２Ｆが視認される期間が設定されても良い。

【１６３８】

延設構成部Ｍ４６６５の回転速度は、上述の通りピン付きギアＭ５８２（図５１７（ａ）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギアＭ５８２の回転速度に対応する。そのため、ピン付きギアＭ５８２を回転動作させることで可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とを同様の速度で連続的（段階的）に動作させることができる。可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とが同様の速度で連続的に動作される場合、可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とが連動しているように遊技者に視認させることができ、可動装飾ユニットＭ４６００及び延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力を向上させることができる。ここで、延設構成部Ｍ４６６５により視認される残像表示Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆは、上述した通り、残像表示Ｍ４６９１Ｆが視認される場合よりも残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認される場合の方が遊技者にとって有利となるところ、残像表示Ｍ４６９２Ｆを視認させるために必要となる延設構成部Ｍ４６６５の回転角度は残像表示Ｍ４６９１Ｆを視認させるために必要となる延設構成部Ｍ４６６５の回転角度よりも大きいため、延設構成部Ｍ４６６５の動作速度を予測させる可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度に高低が有る場合に、高速である方が、残像表示Ｍ４６９２Ｆが表示されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせ易い。本実施形態では、駆動モータＭ５０１（図５１７（ａ）参照）の駆動制御として、少なくとも、１８０［ｒｐｍ］の第１回転制御（低速制御）と、４２３［ｒｐｍ］の第２回転制御（高速

制御）とが可能に構成される。駆動モータＭ５０１が第１回転制御で動作される場合に延設構成部Ｍ４６６５により残像表示Ｍ４６９１Ｆが視認され、駆動モータＭ５０１が第２回転制御で動作される場合に延設構成部Ｍ４６６５により残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認されるように構成される。多くの場合、駆動モータＭ５０１は第１回転制御で駆動制御される。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９１Ｆとされる。一方、稀（例えば、５０変動に１回程度の割合）に、第１回転制御での駆動制御が開始された駆動モータＭ５０１が、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態に至る前に第２回転制御に切り替えられる場合があり、この場合には可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９２Ｆとされる。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の動作に対する注目力を向上させることができる。また、ごく稀（例えば、１００変動に１回程度の割合）に、可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態から回転動作開始させる時点から駆動モータＭ５０１が第２回転制御で動作される。この場合には可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９２Ｆとされる。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の動作に対する注目力を向上させることができる。このように、可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度は、初めから第１回転制御での速度が維持される場合、第１回転制御での速度から第２回転制御での速度に途中で切り替えられる場合、初めから第２回転制御での速度が維持される場合があるが、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる際にボタン部Ｈ１８１（図４５７参照）を操作することに基づく所定条件が成立した場合に、可動装飾ユニットＭ４６００の速度が第１回転制御での速度から第２回転制御での速度に途中で切り替えられる場合における切り替えタイミングを早めることができるよう構成される。即ち、ボタン部Ｈ１８１の操作を行うことで、より早いタイミングで可動装飾ユニットＭ４６００を第２回転制御での速度で動作させることができ、より早いタイミングで残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認され得るか否か（大当たり期待度が高いか否か）を知ることができるかもしれないという期待から、ボタン部Ｈ１８１に対する操作意欲を向上させることができる。

【１６３９】

ボタン部Ｈ１８１の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作有無のみの判定から成立としても良いし、操作の判定があった場合に一定確率で成立するものとしても良いし、操作回数が規定値を越えた場合に成立するものとしても良いし、連打速度（一定期間における操作回数）が規定値を越えた場合に成立するものとしても良い。また、ボタン部Ｈ１８１の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作量（押し込み量）が規定値以下の場合には第１回転制御が維持され、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第２回転制御に切り替えられるものとしても良いし、操作量が規定値以下の場合にはその操作量の大小に対応して、第２回転制御での速度よりも小さい範囲で駆動モータＭ５０１の動作速度が段階的に変化されるように構成し、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第２回転制御に切り替えられるものとしても良い。ボタン部Ｈ１８１の操作タイミングについては、報知はせず、可動装飾ユニットＭ４６００の動作を視認した遊技者が自発的に行うようにしても良いが、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる際に第３図柄表示装置Ｍ８１において操作示唆表示Ｍ８１ｂ（図５０７参照）を表示することで、ボタン部Ｈ１８１を操作すべきタイミングであることを遊技者が分かり易くなることからボタン部Ｈ１８１への操作意欲を向上させることができ、更に、操作示唆表示Ｍ８１ｂがされることで可動装飾ユニットＭ４６００の動作開始を遊技者に予測させることができ、可動装飾ユニットＭ４６００の動作開始前から可動装飾ユニットＭ４６００に対する注目力を向上させることができる。また、上述の通り、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度は、ピン付きギアＭ５８２（図５１７（ａ）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギアＭ５８２の回転速度に対応するが、可動装飾ユニットＭ４６００を回転させる場合と延設構成部Ｍ４６６５を回転させる場合とは独立している（柱状

部Ｍ５８２ａは荷重付与部Ｍ６０４又は回転移動部材Ｍ４６６０のいずれか一方と当接する（図５１７（ａ）及び図５１７（ｂ）参照）ため、ピン付きギアＭ５８２の回転速度をタイミングよく変えることで可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度と延設構成部Ｍ４６６５の動作速度とを変えることもできる。なお、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度とは異なる速度で延設構成部Ｍ４６６５を動作させる場合（可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒側終端状態となった後で駆動モータＭ５０１（図５１７（ａ）参照）の回転速度を変化させる場合）、可動装飾ユニットＭ４６００の動作から延設構成部Ｍ４６６５の動作内容を予測することを困難とさせることができるので、延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力をより長く維持することができる。この場合において、延設構成部Ｍ４６６５を動作させる速度は、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度よりも遅い場合があっても良いし、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度よりも速い場合があっても良い。バリエーションが多いほど、遊技者の延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力を向上させることができる。また、この場合において、延設構成部Ｍ４６６５の動作態様を複数構成しても良い。例えば、動作範囲の途中までの回転動作としても良いし（図５１８参照）、動作範囲の終端まで回転動作しても良いし（図５１９参照）、延設構成部Ｍ４６６５の回転はさせない角度で駆動モータＭ５０１を一旦停止させて、回転方向を反転させて可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態に戻しても良い。また、その駆動モータＭ５０１を一旦停止させた後で、回転方向を反転させるのではなく、一拍おいてから、延設構成部Ｍ４６６５の回転動作を生じさせるようにしても良い。なお、延設構成部Ｍ４６６５の回転動作という場合には、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作に限らず、複数回の往復回転動作を含む。また、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作としては、ピン付きギアＭ５８２が往復動作することにより構成されるものも、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作して柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えることにより生じるものも含む。

【１６４０】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。上記第１５７実施形態では、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合には、検出センサＭ４５３での検出の切り替えに先立って被案内部Ｍ５５０が昇降移動体Ｍ４４３により押し上げ開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０と昇降移動体Ｍ４４３との上下間隔をより大きく確保するようにして、被案内部Ｍ５５０が押し上げられない状態（落下終端位置で維持された状態）での昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動によって前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝から退避可能（検出結果を切り替え可能）としても良い。この場合、昇降移動体Ｍ４４３を昇降移動させるように制御させて、その昇降移動を検出センサＭ４５３で検出することにより、昇降移動体Ｍ４４３が動作不良を起こしていないことを定期的に確認させたり、検出センサＭ４５３の検出結果を他の特定の装置の出力の切り替えに利用したりする制御を、被案内部Ｍ５５０を落下終端位置で維持した状態でも実行することが可能となる。従って、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動を、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置にある場合においても落下終端位置に対して独立させることができるので、昇降移動体Ｍ４４３によって、動作不良の確認をしたり、他の特定の装置の出力の切り替えをしたりする制御を実行するタイミングの自由度を向上させることができる。換言すれば、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置とは異なる位置にある時に限って上述の制御を実行するという煩わしさが解消され、制御を簡素に構築することができる。上記第１５７実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動体Ｍ４４３を金属材料から構成するようにしても良い。この場合、より硬質であって、昇降移動体Ｍ４４３の破損の可能性を低減させることができ、更に、検出センサＭ４５３による前方突設部Ｍ４

４４の検出の感度を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、上下方向に延びる凹設溝部Ｍ４５２の左右幅が略均一な溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設溝部Ｍ４５２の左右幅が上から下に向かうにつれて縮小されていくように変化され、検出センサＭ４５３に到達する上下位置で最小（検出センサＭ４５３の検出溝の幅長さと同等）とされるように構成しても良い。この場合、上側の位置において前方突設部Ｍ４４４の左右位置が変化していたとしても凹設溝部Ｍ４５２との衝突を回避し易くすることができる一方、検出センサＭ４５３に近づく下側の位置において前方突設部Ｍ４４４の左右位置が変化していた場合には前方突設部Ｍ４４４の位置を凹設溝部Ｍ４５２の内壁に当接させることで検出センサＭ４５３の検出溝の中心側へ寄せる（案内する）ことができるので、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３とが真正面から衝突し破損するという事態を避けることができる。また、昇降移動体Ｍ４４３の姿勢を維持させるための後方二股部Ｍ４４６等の構成を省略することができ、姿勢維持に伴い生じていた移動抵抗を低減させることができる。

【１６４１】

上記第１５７実施形態では、検出センサＭ４５３の検出溝の上部が開放されており、その開放される箇所を前方突設部Ｍ４４４が通る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４５３の検出溝の上部を覆う柔軟な膜部材が構成され、前方突設部Ｍ４４４が下降する際にはその膜部材を引き延ばしながら変位するように構成しても良い。この場合、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３の検出溝との間に柔軟な膜部材を介在させることができるので、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３の検出溝とが直接的に接触することを回避させることができるので、前方突設部Ｍ４４４及び検出センサＭ４５３が破損する可能性を低減させることができる。上記第１５７実施形態では、左側蓋部Ｍ５３０及び右側蓋部Ｍ５４０が共に樹脂材料から構成されることで軽量化が図られており演出動作ユニットＭ５００を上昇移動させる駆動モータＭ４４２の負担が低減される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部Ｍ５３０又は右側蓋部Ｍ５４０の少なくとも一方を金属材料から構成するようにしても良い。この場合において、左側蓋部Ｍ５３０を金属材料から構成し右側蓋部Ｍ５４０を樹脂材料から構成する場合、左側蓋部Ｍ５３０を光が透過することを避けることができるので、左側蓋部Ｍ５３０が第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と重なるように配置される場合であっても第３図柄表示装置Ｍ８１からの照射光が左側蓋部Ｍ５３０の手前側まで透けて遊技者に視認される事態を避けることができる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１からの照射光の色味が板状本体部Ｍ５１０や可動装飾ユニットＭ６００に重なって視認されることを回避でき、板状本体部Ｍ５１０や可動装飾ユニットＭ６００の演出効果を向上させることができる。また、第１の関連動作制御において、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ向けて移動を開始する時点における移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界部を隠す機能を向上させることができ、更に、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達した場合には右側蓋部Ｍ５４０を部分的に光が透過することにより移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界部を隠す機能を弱めることができる。上記第１５７実施形態では、板状本体部Ｍ５１０と被案内部Ｍ５５０とが互いに相対変位可能な別体で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部Ｍ５１０と被案内部Ｍ５５０とが互いに相対変位不能（例えば、一体構造）に構成されても良い。この場合、板状本体部Ｍ５１０に姿勢変化を生じさせることなく被案内部Ｍ５５０の案内される方向（直線方向）への移動を構成することができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が回転軸を構成する大径支持部Ｍ５４３に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部Ｍ５３０の湾曲縁部Ｍ５３２側端部の背面に扇形状構成部Ｍ５６０の回転軸を中心とする円弧形状のレール部が形成され、このレール部に扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８が移動（摺動）可能に支持されることで、円弧形状に沿って扇形状構成部Ｍ５６０が移動すると大径支持部Ｍ５４３を中心とする回転移動が生じるように構成しても良い。この場合、扇形状構成部Ｍ５６０の支持に利用される領域の面積を大きくすることができるので、扇形

状構成部Ｍ５６０が高頻度で動作した場合であっても、扇形状構成部Ｍ５６０の支持に利用される箇所の損耗を抑えることができる。

【１６４２】

上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が回転軸を構成する大径支持部Ｍ５４３に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大径支持部Ｍ５４３の代わりに円形孔が穿設されており、その円形孔に脱落防止部Ｍ５４４の小径円形部（前方部）が挿通されることにより脱落防止部Ｍ５４４が支持される構造としても良い。この場合、脱落防止部Ｍ５４４を、扇形状構成部Ｍ５６０の脱落を防止する役割と、扇形状構成部Ｍ５６０を支持する役割とで兼用することができる。この場合において、締結ネジＭ５０２が右側蓋部Ｍ５４０の前方まで貫通する長さとして、その締結ネジＭ５０２を右側蓋部Ｍ５４０の手前側に配設され円形孔よりも外形が大きい追加の抜け止め板に締結させることにより、脱落防止部Ｍ５４４の抜け止めを図るようにしても良い。これにより、脱落防止部Ｍ５４４の軸方向の位置ずれを防止することができる。また、脱落防止部Ｍ５４４の小径円形部（前方部）や締結ネジＭ５０２が右側蓋部Ｍ５４０だけでなく、板状本体部Ｍ５１０まで挿通される長さで構成されても良い。なお、構成材料としては、基本的には締結ネジＭ５０２が金属材料から形成され、脱落防止部Ｍ５４４が樹脂材料から形成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、脱落防止部Ｍ５４４も金属材料から形成するようにしても良い。この場合、脱落防止部Ｍ５４４の強度や耐久性を向上させることができる。また、締結ネジＭ５０２を樹脂材料から形成するようにしても良い。この場合、透過性の樹脂材料を採用することにより締結ネジＭ５０２を通して光を通過させることができることから、後方から照射される光（例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示による光）を締結ネジＭ５０２の位置を通して前方へ通過させることができるので、締結ネジＭ５０２の前方の位置において電飾基板Ｍ６３０に円形開口部Ｍ６３３が形成されている構成であっても、締結ネジＭ５０２の前方の位置（可動装飾ユニットＭ６００の中心軸線ＭＪ１に対応する位置）を光らせる演出を採用することができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０は円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａからの下方への荷重により下方へ押し下げられる態様で変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３又は円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａの一方が鉄などの磁性体材料から形成され、他方に磁石が配設されることにより、円弧形成部Ｍ５８４ａと突条部Ｍ５６３との間で引き合う方向の磁力が生じるようにしても良い。この場合、円板付きギアＭ５８４の回転動作により扇形状構成部Ｍ５６０を上方へ変位させる場合を構成可能とされ、当接部材Ｍ６０２の上昇方向の変位に先立って扇形状構成部Ｍ５６０を上方へ退避させることもできることから、毎回当接部材Ｍ６０２に扇形状構成部Ｍ５６０を当接させて上方へ変位させる場合に比較して当接回数を減らすことができ、耐用年数を長くすることができる。

【１６４３】

上記第１５７実施形態では、荷重付与部Ｍ６０４は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの回転開始方向（柱状部Ｍ５８２ａの中心軸とピン付きギアＭ５８２の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹凸形状から形成されても良い。この場合、柱状部Ｍ５８２ａの回転動作時に荷重付与部Ｍ６０４から抵抗を与えることができ、柱状部Ｍ５８２ａが滑り動作することを防止し易くすることができ、ピン付きギアＭ５８２を特定の位相で停止させ易くすることができる。また、ピン付きギアＭ５８２の回転動作時に荷重付与部Ｍ６０４の凹部および凸部に柱状部Ｍ５８２ａが交互に当接することで可動装飾ユニットＭ６００を振動変位させることができる。上記第１５７実施形態では、当接部材Ｍ６０２の上面の一部に扇形状構成部Ｍ５６０の下面が当接するよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８の延設長さを延長し、当接部材Ｍ６０２の上面の全体に扇形状構成部Ｍ５６０の下面が当接するよう構成しても良い

。この場合、当接部材Ｍ６０２から扇形状構成部Ｍ５６０に与えられる荷重をより大きな面積で分散させることができ、延設部Ｍ５６８が受ける圧力を最小限とすることができるので、扇形状構成部Ｍ５６０の材料や形状の設計自由度を向上させることができると共に、扇形状構成部Ｍ５６０の耐久性を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の動作中において延設部Ｍ５６８が視認可能に構成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円弧状貫通部Ｍ５１５の上端縁と延設支持部Ｍ６１４の上縁とを連結するようにして不透明な膜状で伸縮可能な遮蔽膜部材が配設され、この遮蔽膜部材が円弧状貫通部Ｍ５１５の内側を覆い視線を遮蔽することにより、正面視で延設部Ｍ５６８を視認不能に構成しても良い。この場合、延設部Ｍ５６８という内部の構造を遊技者に視認させないようにすることで、可動装飾ユニットＭ６００により構成される動作演出に注目させ易くすることができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０を金属材料から形成しても良い。この場合、扇形状構成部Ｍ５６０の強度を向上させることができ、荷重の蓄積により延設部Ｍ５６８が破損するという事態を避けることができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光透過性の高い（透明な）樹脂材料から形成しても良い。この場合、延設部Ｍ５６８が正面視で露出している場合であっても、目立たせないようにすることができ、背面側の意匠や表示を透かすことができる。これにより、演出効果を目的としない（換言すれば、装飾を意図しない）内部構造（背面側構造）としての延設部Ｍ５６８について目立たせないようにすることができる。上記第１５７実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８が略正方形（交差する２方向の幅が同じ長さ）の断面を構成する形状で延設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向（中心軸線ＭＪ１と平行な方向）の幅よりも、その前後方向と交差する方向の幅（正面視で視認される方向の幅、即ち、中心軸線ＭＪ１を中心とする円の接線方向の幅）が小さい形状で延設されるようにしても良い。この場合、延設部Ｍ５６８が露出して視認される場合であっても、正面視で視認される幅が狭くなっているので、延設部Ｍ５６８が後方の意匠や表示を隠す度合を小さくすることができる。これにより、後方の意匠や表示の視認性を向上させることができる。

【１６４４】

上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の左右長さを十分に確保しながら、被案内部Ｍ５５０の上昇移動時における可動装飾ユニットＭ６００の動作タイミングを制限することで可動装飾ユニットＭ６００が他の役物（昇降動作役物ユニットＭ８００、球案内ユニットＭ９００等）と衝突することを未然に防ぐ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態または伸長状態で維持されたままで被案内部Ｍ５５０を上昇移動させたとしても可動装飾ユニットＭ６００の回転先端側が他の役物と衝突しない程度に可動装飾ユニットＭ６００の左右長さを短く形成しても良い。この場合、被案内部Ｍ５５０（による演出動作ユニットＭ５００）の配置に関わらず可動装飾ユニットＭ６００を任意の状態とすることができる（動作終端まで動作可能とされる）ので、演出動作ユニットＭ５００の動作と可動装飾ユニットＭ６００の動作との組合せの設計自由度を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の正面視の形状の全体において光が透過して視認されるように意匠が描かれる（白地で図示される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸部Ｍ６２１の正面側の領域は黒色で塗りつぶされる意匠を描くようにしても良い。この場合、回転軸部Ｍ６２１が電飾基板Ｍ６３０を貫通する態様とされ、電飾基板Ｍ６３０から光が照射されないとしても、正面視の視認態様が違和感なく形成される。上記第１５７実施形態では、円弧状貫通部Ｍ５１５の幅が一定で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、配置に応じて異ならせても良い。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０に近い上側ほど狭く、離れる程に広くなるようにすれば、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０とが当接する位置における支持を

強固としつつ、当接が生じない箇所では動作抵抗を下げることができる。これを逆とすれば、当接により当接部材Ｍ６０２の配置がずれた場合であっても、下降側において円弧状貫通部Ｍ５１５に配置を修正させることができる。上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の検出を一側終端位置でのみ行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作範囲の両端において検出可能にしても良いし、動作範囲の途中位置で検出できるようにしても良い。上記第１５７実施形態では、第２の関連動作制御の演出待機動作として、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御においてスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０に対して制御される、第２の状態まで到達した後、第１の状態側に所定量（約２ｃｍ）戻された後で再び第２の状態まで到達する繰り返し往復動作と同期して（周期が同じか、又は動作の始期および終期が同じ）、上述したような可動装飾ユニットＭ６００の繰り返し往復移動が実行されるように制御しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の繰り返し往復動作と可動装飾ユニットＭ６００の繰り返し往復移動とを一体的に視認させることができ、演出効果を向上させることができる。

【１６４５】

上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の第１動作を、第２の上下移動制御における動作として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０は上昇端位置に配置が維持された状態で可動装飾ユニットＭ６００に第１動作と復帰制御による動作とを順に実行しても良いし、これを連続で繰り返すように制御しても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ６００が高頻度で上下動作している様子を遊技者に視認させることができ、何らかの抽選についての前兆演出であると想像させることができる。また、第１動作と復帰制御による動作とを順に実行する（ことを繰り返す）制御の後で第２の上下移動制御や、第１の関連動作制御や、第２の関連動作制御が実行される場合を構成しても良い。上記第１５７実施形態では、第２の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合において、可動装飾ユニットＭ６００の第２動作を実行せずに復帰制御を行う場合を説明したが、制御の切り替えは必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合においても制御の切り替えが生じるように構成しても良い。即ち、第１の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合においては、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態から動作させることなく、起き上がり側終端状態のままで維持させるように構成しても良い。また、例えば、検出センサＭ４８３の検出結果に因らず可動装飾ユニットＭ６００を傾倒側終端まで変位させるように駆動モータＭ５０１が駆動制御されても良い。この場合において、事後的に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を可動装飾ユニットＭ６００の配置（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置される場合における傾倒側終端状態における配置）と重なる領域を含み若干拡大された領域に集中させる態様（可動装飾ユニットＭ６００と同時に視認して違和感のない態様）に切り替えても良い。上記第１５７実施形態では、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作方向が上下方向となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が前後方向でも良いし、前後方向の成分を含む方向でも良い。この場合、遠近感による演出効果により、迫力のある動作演出を実行することができる。上記第１５７実施形態では、演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０に可動装飾ユニットＭ６００が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部Ｍ５１０とは離れた位置において別の駆動源で駆動される可動装飾ユニットＭ６００が配設されており、板状本体部Ｍ５１０の動作と、可動装飾ユニットＭ６００の動作とが関連して実行されるように構成しても良い。

【１６４６】

上記第１５７実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００がガラスユニットの後方に配置

される場合を説明したが、同構成を利用したユニットがガラスユニットの手前側に配設されており、遊技者が触れられるように構成しても良い。この場合において、可動装飾ユニットＭ６００をボタン部Ｈ１８１のような操作部材として採用しても良い。上記第１５７実施形態では、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作が単一の検出センサＭ４８３の検出結果を基に開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４８３を上下方向に複数個並べて、複数の検出センサＭ４８３の検出結果から動作の開始を判断可能にしても良い。また、検出センサＭ４８３の個数を増やすのではなく、演出動作ユニットＭ５００の検出片Ｍ５５４の配設個数を増やす（複数個縦に並べて配設する）ことで、検出センサＭ４８３による検出を複数回生じさせることが可能にしても良い。この場合、演出動作ユニットＭ５００が下降を開始していることを複数回の検出から判断できるので、検出の安定性を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作は予定された時間設定で実行されるよう構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者からの操作によって変更されるようにしても良い。即ち、第２の上下移動制御中において、遊技者がボタン部Ｈ１８１に所定の操作を行うことにより、復帰制御の開始が早まるようにしても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ６００が退避して対応表示ＭＥ５９０や第２対応表示ＭＥ５９２を視認可能となるタイミングを早めることができるので、ボタン部Ｈ１８１の操作を意欲的に実行させることができる。上記第１５７実施形態では、第２対応表示ＭＥ５９２の表示開始タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅らせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対応表示ＭＥ５９０が表示されるよりも前に第２対応表示ＭＥ５９２を表示させる場合を構成しても良い。この場合、遊技者は第２の上下移動制御が開始される可能性を事前に予想することができることから、第２の上下移動制御が開始されてからの注目力だけでなく、それ以前から、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示態様は、一つに限定されるものではなく、複数態様あっても良い。例えば、第２対応表示ＭＥ５９２が白色で表示される場合と、赤色で表示される場合とが有り、後者の方が大当たり期待度を大きく設定しても良い。この場合、第２対応表示ＭＥ５９２を注意深く視認するようになり、注目力をより向上させることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示色として、表示が終了するまで同色であっても良いし、途中で変更されるようにしても良い。例えば、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも前においては白色で第２対応表示ＭＥ５９２が表示され、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅れて第２対応表示ＭＥ５９２が赤色に変化されるように構成しても良い。この場合、第２対応表示ＭＥ５９２が一度視認されたら注目力が低下されるものではなく、色が変化するかもしれないという期待から遊技者の注目力を維持し続けさせることができる。一方で、例えば、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも前においては赤色で第２対応表示ＭＥ５９２が表示され、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅れて第２対応表示ＭＥ５９２が白色に変化されるように構成しても良い。この場合、第２の上下移動制御が開始された後の視認では第２対応表示ＭＥ５９２が赤色で表示されたことを見逃すように構成することができるので、第２の上下移動制御が開始される前から第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に対する注目力を向上させることができる。

【１６４７】

上記第１５７実施形態では、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作として、第１動作パターンで開始され、途中から第２動作パターンに切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２の上下移動制御の開始時点から第２動作パターンで制御が開始されるようにしても良い。この場合、対応表示ＭＥ５９０として第２動作パターンに更に適切な表示（例えば、可動装飾ユニットＭ６００の往復動作と同期して変動する表示）を設定すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１を利用した演出の演出効果を更に高めることができる。上記第１５７実施形態では、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様として、可動装飾ユニットＭ６００の配置に対応して通常

発光、露出発光、強発光とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、配置の変更は生じていなくとも、上述の通常発光、露出発光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるように構成しても良いし、点灯と消灯とを繰り返す制御が可能に構成しても良いし、発光色の規則的な変化がループされるよう構成しても良いし、他の動作ユニットの動作に対応して発光態様が切り替えられるように構成しても良い。例えば、発光色の規則的な変化がループされる場合、視認される光の変化から移動装飾部Ｍ７７０の動作タイミングを予想されることを避けることができるので、移動装飾部Ｍ７７０が動作開始するまでの間、移動装飾部Ｍ７７０の登場する位置に対する注目力を向上させることができる。例えば、第１の関連動作制御において、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ移動する場合において、移動装飾部Ｍ７７０の左右位置と合う透過部Ｍ５１２に対応する電飾基板Ｍ５１３のＬＥＤを、移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて順に発光させるように制御可能とすることで、移動装飾部Ｍ７７０の移動に伴って透過部Ｍ５１２を光らせる光が移動しているように遊技者に視認させることができる。この後、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達したら、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様を通常発光、露出発光または強発光で維持させることで、透過部Ｍ５１２を通して視認される光の態様が変化され、遊技者は移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達したことを把握し易くなる。上記第１５７実施形態では、第１の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動され、この場合において被案内部Ｍ５５０が中間位置に維持されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ４４２が微少の往復動作を繰り返すことにより板状本体部Ｍ５１０が微少長さの上下往復移動を繰り返す中でスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が移動するように構成しても良い。なお、板状本体部Ｍ５１０の繰り返し移動のタイミングは、移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミングに対して同期する必要はない。この場合であっても、板状本体部Ｍ５１０の上下幅の内側に移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界（少なくとも移動装飾部Ｍ７７０の下端部）が隠されていれば、遊技者が演出に違和感を受けることを避けることができる。また、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１よりも手前側で繰り返し動作する板状本体部Ｍ５１０及び可動装飾ユニットＭ６００に注目させることができるので、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界に注目されることを避けることができる。

【１６４８】

上記第１５７実施形態では、第１の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態から第１の状態へ向けて移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態に到達したことが検出センサＭ７１３により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との往復移動が一回生じる度に被案内部Ｍ５５０が上昇位置へ復帰されるのではなく、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動が複数回生じる間、被案内部Ｍ５５０の位置が上昇位置へ復帰されないように構成しても良い。この場合、演出動作が画一的になることを避けることができるので、移動装飾部Ｍ７７０や、被案内部Ｍ５５０により動作される可動装飾ユニットＭ６００等に対する注目力を向上させることができる。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０に設定される往復移動の回数としては、１を最小として１ずつ増加する数（自然数）で設定されても良いし、特定の自然数（例えば、「３」「１０」）で設定されても良い。抽選に係る変動においては基本的に変動時間が長いほど大当たりの期待度が高いため、後者の設定の場合、３回目の往復移動を超えて４回目の往復移動が開始されると、この往復移動は１０回まで継続されることから、遊技者に大当たりかもという期待感を与えることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。上記第１５７実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００は、移動装飾部Ｍ７７０の動作の際に電飾基板Ｍ７７５の発光態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ移動される場合に比較して、第２の状態か

ら第１の状態へ移動される場合の方が発光強度を暗くする（又は消灯する）ように構成しても良い。また、その逆でも良い。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、移動装飾部Ｍ７７０の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の移動方向は移動装飾部Ｍ７７０の移動方向と平行なわけではなく、所定のラインに沿って移動装飾部Ｍ７７０に引っ張られる移動として構成されても良い。また、移動に対応する場合に限定されるものではなく、例えば、移動装飾部Ｍ７７０の発光色に対応した色味で連動意匠Ｍ７８１が表示され、移動装飾部Ｍ７７０の発光色の変化に対応して連動意匠Ｍ７８１の表示色も変化されるように構成されても良い。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、一定の形状を有する構成である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「雲」や「雷」など不定形の構成とされても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の移動と連動意匠Ｍ７８１の変化とのずれを目立たなくすることができる。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の移動に対応して、連動意匠Ｍ７８１としての「雲」から「雷」が落ちるといった表示をさせても良い。移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が高速になるほど「雷」の落ちる頻度が上がったり、「雷」の落ちる範囲が広がったりすることで、対応していることを遊技者が分かり易くすることができる。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、移動装飾部Ｍ７７０の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の移動タイミング（周期）と移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミング（周期）とが異なるように制御されても良いし、移動装飾部Ｍ７７０の停止中において、連動意匠Ｍ７８１が移動するようにしても良い。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０側から拡大されるような動的な表示として構成されても良いし、移動装飾部Ｍ７７０の移動中において表示と非表示とが切り替えられるように構成しても良い。これにより、移動装飾部Ｍ７７０又は連動意匠Ｍ７８１の一方だけに注目される事態を避けることができ、双方に注目される機会を生じさせることができる。

【１６４９】

また、例えば、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０側から拡大されるような動的な表示として構成される場合において、その動的な表示の繰り返し周期は、移動装飾部Ｍ７７０の移動の周期と独立させるように制御すればよい。この場合、連動意匠Ｍ７８１と移動装飾部Ｍ７７０とを別体として視認させ易くすることができるので、連動意匠Ｍ７８１と移動装飾部Ｍ７７０との境界でずれが生じても違和感を持たれ難くすることができる。また、移動装飾部Ｍ７７０の移動が生じても連動意匠Ｍ７８１の配置は維持されるように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｍ８１における連動意匠Ｍ７８１の描画のためのデータを削減することができ、ロードのための時間を短くすることができる。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０の移動方向が前後方向であれば、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との正面視における位置ずれが生じることも無いので、より演出効果の向上を図ることができる。また、連動意匠Ｍ７８１が、グローブでパンチするような動作態様で表示されることに対応して可動装飾ユニットＭ６００が第１動作と復帰制御による動作とが繰り返される態様で動作するように制御しても良い。これにより、連動意匠Ｍ７８１と連動される動作役物の数を増やし、遊技者の注目力を広範囲に広げることができる。上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０と共に平行移動する連動意匠Ｍ７８１の表示態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１におけるグローブに追加の装飾がされ、この装飾が移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて変化するように構成しても良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１における変化を視認することで、遊技者は、移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミングを把握することができる。追加の装飾としては、種々の態様が例示される。例えば、グローブの傷が増えていくものでも良いし、パンチの打ち出し回数に対応する「１」「２」等の数字が増加される態様で追加されるものでも良い。または、グローブの傷などの特定のアイコンが徐々に減少されるものでも良い。増加される態様について代表して以下で説明する（なお、減少される態様についても同様に設計できることは言うまでもない）。追加の装飾と

して、この数字が、特定の変動表示における任意のタイミングにおける移動装飾部Ｍ７７０の移動に対応して「１」から開始され、同変動表示内における移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の度に１ずつ増加するように制御する場合、移動装飾部Ｍ７７０の連続した動作の開始時期を認識させ易くすることができるし、連続した動作の途中から移動装飾部Ｍ７７０に遊技者が注目し始めた場合であっても、数字を見れば途中であることを認識することができる。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の移動回数を遊技者にわざわざ記憶させることを強いることなく、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の回数を連動意匠Ｍ７８１で視認される追加の装飾と対応付けることができ、追加の装飾の数字が多くなるほど抽選に係る変動表示が長いことを認識させることで、大当たり期待度（遊技者が得られる利益）が大きいことを遊技者に予想させ、遊技者の期待感を高めることができる。この追加の装飾として数字が描かれる場合において、「１」から開始されるのではなく、「０」や、「２」以上の数字から開始されるものでも良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１に初めから注目していた遊技者に対して、なぜ「１」から開始しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、「０」や、「２」以上の数字から開始される場合が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。この追加の装飾として数字が描かれる場合において、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の度に１ずつ増加する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動に合わせて、追加の装飾の数字において、同じ数字が繰り返される態様や、２以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御しても良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１に注目していた遊技者に対して、なぜ「１」ずつ増加しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、同じ数字が繰り返される態様や、２以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。そして、この違和感は、追加の装飾をある程度の長さ見ていれば把握できるが、追加の装飾を一瞬見るだけでは把握できないため、遊技者の連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を長期にわたり向上させることができる。また、この場合に連動意匠Ｍ７８１の色味も変化させるように制御することで、連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。

【１６５０】

なお、ここでいう追加の装飾の態様は、少なくとも「初回」か「途中」かが認識可能であればよく、数字に限定されるものではない。例えば、「スタート」から開始され、「コンティニュー」に続く態様や、「開始」から開始され、「継続」に続く態様でも良い。追加の装飾の変化の時期については、種々の態様が例示される。例えば、追加の装飾の変化は、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動に合わせて生じるものであって、第２の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作が実行されても生じないように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化を視認した遊技者に対して可動装飾ユニットＭ６００よりも移動装飾部Ｍ７７０に注目すべきタイミングであることを認識させ易くすることができる。また、例えば、追加の装飾の変化は、第２の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作の繰り返し回数と同期して生じるように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化と可動装飾ユニットＭ６００の動作とを一体的に視認させることができることから、連動意匠Ｍ７８１及び可動装飾ユニットＭ６００の演出効果を向上させることができる。また、例えば、追加の装飾の変化が、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様として、通常発光、露出発光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるタイミングと同期して生じるように構成しても良い。この場合、追加の装飾の変化と電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様の変化とを一体的に視認させることができることから、連動意匠Ｍ７８１及び電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の演出効果を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、対応表示ＭＥ５

９０、第２対応表示ＭＥ５９２、到達領域表示Ｍ８１ａが可動装飾ユニットＭ６００の移動先の位置に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者の注目を集めるための表示であればよく、実際には第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の前方に配置されないものでも、表示することが可能である。例えば、第１可変入賞装置Ｍ６５の形状が表示され、特定領域Ｍ６５ｃをより目立つように明るく表示するような態様での表示でも良い。この場合、遊技者の注目を特定領域Ｍ６５ｃに集めることができる。上記第１５７実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が視認可能な状態において移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ向けてスライド移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の表示が別の表示に切り替えられた状態で移動装飾部Ｍ７７０が移動される場合を構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界がそもそも生じ無いので、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界を隠す必要は無く、移動装飾部Ｍ７７０の動作タイミングの自由度を向上させることができる。上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が固定され移動態様が画一化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ７２０の駆動制御を複数パターンの速度で実行可能に構成することで、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が複数生じるように構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の動作速度の違いを、現在行われている変動に係る抽選の大当たり期待度と対応させることにより、移動装飾部Ｍ７７０の動作に対する注目力を向上させることができることから、演出効果の向上を図ることができる。

【１６５１】

上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０が直線方向で移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が蛇行しながら移動される構成でも良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１も同様に蛇行した移動態様とすることで移動装飾部Ｍ７７０との対応を維持させることができるし、蛇行の方向転換時において速度が変化する（減速する）ことが通常である分、移動装飾部Ｍ７７０に生じるバックラッシによる速度変化が目立ち難くすることができ、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との動作ずれについても同様に目立ち難くすることができる。上記第１５７実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０は右側へ向かうにつれて下降傾斜する直線方向でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が前後方向に移動するように構成しても良い。この場合、正面視では移動装飾部Ｍ７７０が移動したか否かを遊技者に気付かせ難く、視線の方向を変えることで（斜め方向から見ることで）変化に気づき易い態様とすることができるので、移動装飾部Ｍ７７０への注目力を向上させると共に、移動装飾部Ｍ７７０の移動を把握したい場合には視線の方向を変える等、遊技者に意欲的に取り組ませることができ、漫然と遊技することの解消を図ることができる。上記第１５７実施形態では、第１の関連動作制御において、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が動作不良を起こしていると判断した場合に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を別態様に切り替える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、それと代えて又はそれに加えて、導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２を発光可能に構成しても良い。第２発光形状Ｍ２７２は、正面視で移動装飾部Ｍ７７０の動作軌跡と重なるため、発光により、移動装飾部Ｍ７７０の動作不良を目立たせ難くすることができる。上記第１５７実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の関連動作制御として特定される一定のパターンで動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技待機状態（抽選に係る変動表示が停止されている状態等）において移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態（又は第２の状態）にある場合に遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作することに対応して移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（又は第１の状態）へ向けて移動するように構成しても良い。この場合、遊技者の操作によって移動装飾部Ｍ７７０の移動を生じさせることができることから、ボタン部Ｈ１８１に対する遊技者の操作意欲を高めることができる。また、例えば、遊技者がボタン部Ｈ１８１の操作をすることで移動装飾部Ｍ７７０が移動されるよう制御される期間は、遊技待機状態に限るものではない。例えば、

大当たり中において上述のように制御されても良い。この場合、大当たり中における遊技の楽しみ方として、遊技球を発射させることの他に、ボタン部Ｈ１８１を操作して移動装飾部Ｍ７７０を自由に移動させることを追加することができる。この場合において、ボタン部Ｈ１８１を操作することで移動装飾部Ｍ７７０を第１の状態へ早期に移動させることができ、対応する連動意匠Ｍ７８１を第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域から退避させ、代わりに後方で隠されていた演出動作をより長い時間視認可能となることから、ボタン部Ｈ１８１に対する操作意欲を向上させることができる。

【１６５２】

上記第１５７実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第３図柄表示装置Ｍ８１の上側に隣接する領域内においてスライド移動可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の中央側（表示領域内）まで移動可能に構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の全周を第３図柄表示装置Ｍ８１での表示と接する位置とすることができるので、移動装飾部Ｍ７７０と第３図柄表示装置Ｍ８１での表示との一体感を高めるように演出することができる。上記第１５７実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が、第１の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御に関わらず、所定の契機において昇降移動部材Ｍ８６０を上昇移動させる場合を用意しても良い。所定の契機としては、例えば、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に維持された状態において可動装飾ユニットＭ６００の第１動作と復帰制御による動作とが数回繰り返されたことが検出された場合や、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から離れてから上昇端位置に戻るという上下動作が数回繰り返されたことが検出された場合に、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動されるように構成しても良い。これにより、意外性のある演出動作を視認させることができる。上記第１５７実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が、第１の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動する代わりに又は上昇移動に加えて、第３図柄表示装置Ｍ８１において、昇降移動部材Ｍ８６０の意匠と同様の表示（立体的な昇降移動部材Ｍ８６０を正面視での平面的な意匠で変換した表示）をさせるように制御しても良い。この場合、昇降移動部材Ｍ８６０が動作不良を起こしても、それにより第１の関連動作制御の見映えが落ちることを避けることができる。また、この表示を、昇降移動部材Ｍ８６０に動作不良が生じたと主制御装置Ｈ１１０又は音声ランプ制御装置Ｈ１１３において判断した場合に実行するように構成しても良い。上記第１５７実施形態では、第２の関連動作制御の演出待機動作として、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作に代えて、又は動作に加えて、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が発光するよう制御されても良い。この場合において、動作の順に発光させる対象を切り替えるようにすれば、発光によっても、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の一方に注目させることができる。

【１６５３】

上記第１５８実施形態では、延設部Ｍ２５６８の角部が略直角形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上隅は略直角形状とされ、下隅は面取り傾斜形状とされても良い。この場合、当接部材Ｍ２６０２が下から通り抜ける場合よりも、上から通り抜ける場合の方が通過を困難とできるので、延設部Ｍ２５６８の上側に当接部材Ｍ２６０２を維持させ易くすることができる。上記第１５８実施形態では、当接部材Ｍ２６０２が正面視で細長い形状とされ姿勢変化可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視の外形が円形の形状から構成されても良い。即ち、当接部材Ｍ２６０２の内側開口Ｍ２６０２ａが円形状で形成され、受入孔部Ｍ２６０２ｂは円の直径方向で穿設され突条部Ｍ２６０２ｃの形成は省略するよう構成すれば良い。この場合において、ねじりバネＭ２６１４ａの一端側において直線方向に伸縮するコイルスプリングが形成され、そのコイルスプリングの弾性力により、形

状変形された当接部材Ｍ２６０２を可動装飾ユニットＭ２６００の回転軸を通る直線方向（動作円の直径方向）に変位可能に構成することで、延設部Ｍ２５６８に下側から当接して当接部材Ｍ２６０２と延設部Ｍ２５６８とが共に動作する態様と、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜けようと動作する態様とを構成することができる。この場合、ねじりバネＭ２６１４ａが屈曲変形される場合に比較してバネの変形を緩やかにできることから、ねじりバネＭ２６１４ａが折れる等の不良を防止し易く、耐久性の向上を図ることができる。更に、当接部材Ｍ２６０２の外形が円形で構成されることから、構造的に均一とすることができ、局所的に疲労が蓄積されて破損するという事態を避け易く、耐久性の向上を図ることができる。なお、当接部材Ｍ２６０２の形状は、外形が円形の筒状に限らず、外形が略球状に構成されるようにしても良い。例えば、当接部材Ｍ２６０２の外形を球状で形成した上で、延設支持部Ｍ２６１４と対向する側に延設支持部Ｍ２６１４を受け入れ可能な凹部を形成し、その凹部に延設支持部Ｍ２６１４が受け入れられるようにして当接部材Ｍ２６０２を配置しても良い。この場合、当接部材Ｍ２６０２の強度をより向上させることができる。また、当接部材Ｍ２６０２を構成する材料について、樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部材Ｍ２６０２を金属材料から構成しても良い。

【１６５４】

当接部材Ｍ２６０２が樹脂材料から構成される場合には、材料的に軽量であるという利点や、安価であるという利点がある一方で、衝撃に弱く破損し易いという難点があり、それを解消するために肉厚になり易く、配置させるためのスペース確保が難しい場合があった。これに対し金属材料から形成する場合、強度的には十分であるので、無理に肉厚にする必要は無く、配置の自由度を向上させることができる。上記第１５９実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の視認態様が、検出センサＭ４８３及び検出センサＭ３４８９により被案内部Ｍ５５０が検出されることに基づいて変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９に検出されるはずとして設定される期間において検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９に検出されないことに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００の視認態様が変化されるように構成しても良い。検出されることに基づくか、検出されないことに基づくかは、検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９ごとに設定が可能とされる。上記第１５９実施形態では、調整表示として、縦の縮尺と横の縮尺とが同じ比率で縮小される表示となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、縦だけ縮められた表示（表示が全体的に縦に潰された態様）となっていても良い。また、表示の大きさは変更されず、単に可動装飾ユニットＭ６００により隠される部分が生じるだけでも良い。また、調整表示について、表示位置は左右中央である必要は無く、右端または左端にあっても良いし、左右方向位置のいずれかにあっても良い。また、その位置を遊技者が設定可能とされていても良い。上記第１５９実施形態では、調整表示において、電飾基板Ｍ６３０の発光態様を変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示として、電飾基板Ｍ６３０の発光態様を切り替えることに代えて、又はそれに加えて、導光板Ｍ２６０の発光を切り替えるようにしても良い。調整表示において導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２を発光させるようにすることで、通常表示との違いを導光板Ｍ２６０の視認態様で示すと共に、可動装飾ユニットＭ６００が下降して空いたスペース（演出跡地）が露出されることを防止することができる。

【１６５５】

上記第１５９実施形態では、第１の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における縮小された表示の領域内において、第１の関連動作制御において動作される可動部（可動装飾ユニットＭ６００、移動装飾部Ｍ７７０、昇降移動部材Ｍ８６０等）の意匠が第３図柄表示装置Ｍ８１に動的に表示されることで遊技者に第１の関連動作制御と同等の動作態様を視認させるようにしても良い。また、この場合において、実際の可動体の前後関係に基づいて表示層の前後関係を設定する

ようにしても良い。上記第１５９実施形態では、第１の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられ、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｈ１８１の操作に基づいて可動装飾ユニットＭ６００が動作されるようにしても良い。このボタン部Ｈ１８１の操作は、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示や、音声出力により示唆されるものではなくても良い。この場合において、可動装飾ユニットＭ６００の動作態様（動作速度、動作方向、動作量等）が、変動中の抽選が大当たりかどうかや、抽選の大当たり期待度の大小に基づいて変化するように構成される場合、ボタン部Ｈ１８１の操作意欲を高めると共に可動装飾ユニットＭ６００に対する注目力を向上させることができる。上記第１５９実施形態では、調整表示にされることに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００が下降されることで表示の視認範囲が狭められる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材Ｍ８６０の上昇により表示範囲を上寄りで狭めるようにしても良いし、可動装飾ユニットＭ６００及び昇降移動部材Ｍ８６０を近接方向に動作させて表示範囲を上下中央位置寄りで狭めるようにしても良い。昇降移動部材Ｍ８６０の上昇により表示範囲を変える場合、通常は球案内ユニットＭ９００の背後に隠されており特定の演出動作（第１の関連動作制御等）が実行されないと視認することができない昇降移動部材Ｍ８６０を、遊技者が調整ボタンＨ３０４４を操作したタイミングで視認することが可能となる。これにより、昇降移動部材Ｍ８６０が視認される頻度を引き上げることができ、昇降移動部材Ｍ８６０の演出効果を向上させることができる。この場合において、橙色にＬＥＤの発光ベースが変更されるのを、昇降移動部材Ｍ８６０だけではなく、可動装飾ユニットＭ６００と共通で行っても良い。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０の電飾基板Ｍ８６４と、可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０とで行っても良い。この場合において、発光ベースが別々に変更されても良い。例えば、電飾基板Ｍ８６４は白色ベースから橙色ベースに変更され、電飾基板Ｍ６３０は白色ベースから赤色ベースに変更されても良い。または、発光ベースの発光色は変更されず、光量が明確に変化されるようにしても良い。例えば、通常は使用しないようなＬＥＤの最大光量で発光させるように制御しても良い。

【１６５６】

上記第１５９実施形態では、調整表示における表示色のベースは橙色（電飾基板Ｍ６３０の発光のベースに合わせた色味）とはならず、通常表示と同様の色味で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における表示色のベースについても橙色に変化させても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の大小だけではなく、表示の色味からも、通常表示ではなく調整表示となっていることを遊技者に把握させ易くすることができる。そのため、先に遊技を行っていた遊技者が調整表示に変更したままで席を立った場合に、その後で遊技を開始した遊技者が、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が通常表示ではなく調整表示とされていることに気づかずに調整表示のまま遊技を継続する事態を回避し易くすることができる。上記第１５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示とされる場合、電飾基板Ｍ６３０の発光の明るさが最大で固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部Ｈ１９０を操作することによる電飾基板Ｍ６３０による発光の明るさ等についての設定が、調整表示とされる場合にも流用されるように制御しても良い。この場合、調整表示とされた場合に電飾基板Ｍ６３０の発光の明るさが突然変化した際に、その変化を、抽選に係る変動表示に対応した明るさの変化であると遊技者が勘違いする事態の発生を回避し易くすることができる。上記第１５９実施形態では、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出されたら即座に通常表示から調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、通常表示と調整表示とを切り替える制御が容易となり、制御のためのデータ容量を縮小させることができる。上記第１５９実施形態では、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出

される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、事前に設定された数値との比較によるものであれば十分であり、事前に設定された検出回数とのずれ（回数超過または回数未達）や、事前に設定された検出頻度とのずれ（頻度超過または頻度未達）を条件として通常表示から調整表示に切り替えられるよう構成しても良い。

【１６５７】

上記第１５９実施形態では、調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、被案内部Ｍ５５０が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整ボタンＨ３０４４が操作されると被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が第１の関連動作制御で動作され、その途中で被案内部Ｍ５５０が中間位置とされ、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態とされる状態において停止されると共に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４が操作された場合における可動装飾ユニットＭ６００の動作範囲を大きくすることで、可動装飾ユニットＭ６００への遊技者の注目力を向上させることができる。なお、この場合においても、再び調整ボタンＨ３０４４が操作された場合における可動装飾ユニットＭ６００の動作は、復帰制御で構成されることから、通常表示への切り替えを即座に実行させることが可能とされるので、調整表示から通常表示に切り替えるのに要する待ち時間を短縮させることができる。上記第１５９実施形態では、調整表示への切り替えと共に可動装飾ユニットＭ６００を動作させるための操作部として調整ボタンＨ３０４４のみを備える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作することで昇降移動部材Ｍ８６０を上昇移動または下降移動させることができる第２調整ボタンを追加で備えるようにしても良い。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態の時に第２調整ボタンが操作されると昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態へ向けて上昇移動され、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態の時に第２調整ボタンが操作されると昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態へ向けて下降移動される。第２調整ボタンの操作により昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合、調整ボタンＨ３０４４の操作により動作される演出動作ユニットＭ５００の動作態様によっては（例えば、第１の関連動作制御による動作の場合）、演出動作ユニットＭ５００が昇降移動部材Ｍ８６０と干渉し、移動を完了できないため、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態である場合には演出動作ユニットＭ５００の動作の実行を開始しないように制御しても良い。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。また、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態であることを検出する検出センサを追加し、その検出センサの検出結果により昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態であると判断された場合には、演出動作ユニットＭ５００の動作が開始される前に、遊技者に対して第２調整ボタンを操作することを促す報知を実行するように構成しても良い。これに応じて遊技者が第２調整ボタンを操作した場合には、昇降移動部材Ｍ８６０が下降移動されることで、演出動作ユニットＭ５００が移動を完了できる状態となる。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができると共に、報知により遊技者の遊技に対する参加意欲を促進することができる。なお、第２調整ボタンは、新規の構成として正面枠Ｈ３０１４に追加するようにしても良いが、既にある構成を兼用するようにすれば、新規の構成を追加する場合に比較して正面枠Ｈ３０１４の外観に与える影響を少なくでき、製造用の金型を流用することができるので、製造コストの低減を図ることができる。例えば、ボタン部Ｈ１８１や、機能調整操作部Ｈ１９０や、球抜きレバーＨ５２や、球排出レバーＨ５４等に、第２調整ボタンとしての機能を兼用させるように構成することが想定される。この場合において、ボタン部Ｈ１８１が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、ボタン部Ｈ１８１が上下皿ユニットＨ１５の左右中央位置において他の操作部材に比較して大きな構造物として配設されていることから、操作させ易く、遊技者が操作部を探す際のストレスを低減すること

ができる。
【１６５８】
機能調整操作部Ｈ１９０が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、特に、決定ボタンＨ１９１にその機能を持たせることで、決定ボタンＨ１９１の有効利用を図ることができる。決定ボタンＨ１９１は、音量や光量の設定をした後においては、操作されること自体が稀であり、構成として無駄となってしまう。これに対し、決定ボタンＨ１９１に第２調整ボタンとしての機能を持たせることで、音量や光量の設定をした後においても機能調整操作部Ｈ１９０を意味のある構成とすることができる。球抜きレバーＨ５２が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時には下皿Ｈ５０には球が未だ貯留されていないはずなので、第２調整ボタンとして操作しても、下皿５０に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易い。更に、ファール球が下皿へ供給される関係上、気づかない間に下皿Ｈ５０に球が数球残される（溜まる）ことがあるが、上皿Ｈ１７やボタン部Ｈ１８１に視界が遮られることで下皿Ｈ５０の内部は視認されにくくなっており、下皿Ｈ５０の残球に遊技者が気づかないことがある。これに対し、球抜きレバーＨ５２が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時に積極的に球抜きレバーＨ５２を操作させることで、下皿Ｈ５０の残球の存在を遊技者に気付かせ易くすることができる。球排出レバーＨ５４が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時において、球貸しボタンＨ４２を操作する前には上皿Ｈ１７には球が未だ貯留されていないはずなので、第２調整ボタンとして操作しても、上皿Ｈ１７に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易いため、せっかく上皿Ｈ１７に貯留されている球を無駄に排出するという事態を避けられる。なお、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合に調整ボタンＨ３０４４の操作により動作される演出動作ユニットＭ５００が昇降移動部材Ｍ８６０と干渉することから、第２調整ボタンの操作を促す報知をする代わりに、又は報知をすることに加えて、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合に調整ボタンＨ３０４４が操作された場合には昇降移動部材Ｍ８６０が演出動作ユニットＭ５００と干渉しない位置に移動する制御（下端位置状態へ向けて移動する制御）がされ、その制御が完了した後で演出動作ユニットＭ５００が動作されても良い。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。更に、調整ボタンＨ３０４４の操作に加え、別のボタンの操作も必要とされる場合に比較して、遊技者が煩わしく感じることを避け易く、遊技を快適とすることができる。上記第１５９実施形態では、調整ボタンＨ３０４４の操作により演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避され、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３に検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３に検出された場合に、調整表示のまま維持可能に構成しても良い。この場合において、更に、現在実行されている変動表示に対応する抽選の大当たり期待度が高い場合に調整表示で維持され易いように制御を構築することで、遊技者に対して調整ボタンＨ３０４４の操作を意欲的に実行させることができる。
【１６５９】
上記第１５９実施形態では、第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、制御の実行に関わらず、調整ボタンＨ３０４４の操作がされない限り調整表示から通常表示に切り替えられることは無いように構成しても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４を一度操作すれば、調整表示で維持した状態で遊技を継続することができるので、調整ボタンＨ３０４４を繰り返し操作する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。上記第１６０実施

形態では、リンク部材Ｍ３６６０の復帰動作が弾性バネＭ６５５の付勢力による場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、リンク部材Ｍ３６６０の所定部に錘が配設され自重による回転で復帰しても良い。この場合、リンク部材Ｍ３６６０の復帰動作をバネ弾性に基づく弾性的な動作ではなく、重力加速度に基づく動作とすることができるので、仮に弾性バネＭ６５５が劣化したとしてもリンク部材Ｍ３６６０の動作不良が生じることを避けることができるし、更にはリンク部材Ｍ３６６０の復帰動作が後側スライド移動体Ｍ６５０に起因する状況を回避することができ、後側スライド移動体Ｍ６５０の配設を省略することができる。また、リンク部材Ｍ３６６０に駆動力を付与する別の駆動装置を配設して、その駆動装置の駆動によってリンク部材Ｍ３６６０の回転動作を任意のタイミングで実行可能に構成することにより、駆動力で復帰するようにしても良い。この場合、駆動装置の駆動力によりリンク部材Ｍ３６６０を任意の姿勢で停止させることも可能となる。上記第１６０実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転が駆動モータＭ５０１の駆動制御のみ対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ５０１の駆動が解除されている場合においてピン付きギアＭ５８２の回転が発生する場合を構成可能としても良い。即ち、例えば、円弧形成部Ｍ５８４ａに金属材料から形成される錘部を配設することで、可動装飾ユニットＭ３６００が起き上がり側終端状態である場合からのピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転角度が小さい場合（駆動力が弱い場合）に、錘部による回転動作によりピン付きギアＭ５８２が元の姿勢に戻るように構成しても良い。この場合、駆動モータＭ５０１の駆動力が意図せず弱くなった場合に、演出意図に合わない不十分な角度でピン付きギアＭ５８２が停止する事態が生じても、ピン付きギアＭ５８２を自動的に元の姿勢に戻すことができる。なお、円弧形成部Ｍ５８４ａに金属材料から形成される錘部を配設しない構成であれば、自動的にピン付きギアＭ５８２を回転させることはできないとしても、ピン付きギアＭ５８２及び円板付きギアＭ５８４の回転抵抗を低減させることができるので、ピン付きギアＭ５８２を回転動作させるのに必要となる駆動モータＭ５０１の駆動力を抑制させることができるので、駆動モータＭ５０１の駆動力が意図せず弱くなる事態が発生し難くすることができる。また、ピン付きギアＭ５８２に対して正面視時計回りに方向に付勢力を付与する付勢バネを採用することで、ピン付きギアＭ５８２に戻り動作をさせるように構成しても良い。

【１６６０】

上記第１６０実施形態では、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作中に柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えた場合に、リンク部材Ｍ３６６０が即座に傾倒する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性バネＭ６５５を省略することで、リンク部材Ｍ３６６０の回転動作は柱状部Ｍ５８２ａから付与される荷重でのみ実行され柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０から離間している状態ではリンク部材Ｍ３６６０の姿勢が維持されるように構成しても良い。この場合、リンク部材Ｍ３６６０に付勢力がかけられていないので、押進時における動作抵抗を低減させることができ、ピン付きギアＭ５８２の回転動作に要する駆動モータＭ５０１の駆動力を小さく抑えることができるし、更に、柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えた後でピン付きギアＭ５８２の回転方向を反転させた場合でも被押進板部Ｍ３６６３に柱状部Ｍ５８２ａが進行を遮られることが無いので、ピン付きギアＭ５８２の回転動作の設計自由度を向上させることができる。なお、この場合であっても、ピン付きギアＭ５８２が正面視時計回り方向で回転動作する場合に柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４を押進することでリンク部材Ｍ３６６０の姿勢を変化させることから、リンク部材Ｍ３６６０の往復回転動作は問題なく実行可能である。上記第１６０実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部Ｍ３６６３）のみが形成され、残りの爪（対向突部Ｍ３６６４）は省略しても良い。対向突部Ｍ３６６４があれば、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの動作速度に対応した速度でリンク部材Ｍ３６６０を動作させることができる（追従動作させることができる）が、リンク部材Ｍ３６６０の戻り動作は付勢力や自重に

任せるとして対向突部Ｍ３６６４を省略しても良い。この場合、ピン付きギアＭ５８２の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮にリンク部材Ｍ３６６０の姿勢が中途半端な状態で柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０に衝突しても（例えば、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢が復帰しきる前に柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０に衝突するほどにピン付きギアＭ５８２の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部Ｍ５８２ａを被押進板部Ｍ３６６３で受けることができるので、ピン付きギアＭ５８２を高速で回転制御させることができる。また、リンク部材Ｍ３６６０の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部Ｍ５８２ａを待ち受ける際のリンク部材Ｍ３６６０の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。上記第１６０実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、二股の爪とされている部分の先端部が連結され、柱状部Ｍ５８２ａを内周側に配置させる異形孔形状を有する構成としても良い。この場合、柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０から外れることを防止することができ、動作を安定させることができる。

【１６６１】

上記第１６０実施形態では、検出センサＭ３６６３として接触式のセンサが採用されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部Ｍ５８２ａが進入可能な検出溝を備える非接触式のセンサを採用しても良い。この場合、センサに柱状部Ｍ５８２ａからの荷重が付与されることが無く、荷重による欠損の可能性を低くすることができるので、安定して柱状部Ｍ５８２ａの移動を検出することができる。また、検出センサＭ３６６３の配置についても、変位部材Ｍ３６９０に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部Ｍ５８２ａの移動を検出可能な位置であれば、固定配置でも良い。この場合、変位部材Ｍ３６９０の移動により検出センサＭ３６６３の位置が設計位置（変位許容位置）から外れることを避けることができるので、柱状部Ｍ５８２ａの検出を安定させることができる。上記第１６１実施形態では、回転移動部材Ｍ４６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部Ｍ３６６３）のみが形成され、残りの爪（対向突部Ｍ３６６４）は省略しても良い。対向突部Ｍ３６６４があれば、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの動作速度に対応した速度で回転移動部材Ｍ４６６０を動作させることができる（追従動作させることができる）が、回転移動部材Ｍ４６６０の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部Ｍ３６６４を省略しても良い。この場合、ピン付きギアＭ５８２の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮に回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢が中途半端な状態で柱状部Ｍ５８２ａが回転移動部材Ｍ４６６０に衝突しても（例えば、回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢が復帰しきる前に柱状部Ｍ５８２ａが回転移動部材Ｍ４６６０に衝突するほどにピン付きギアＭ５８２の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部Ｍ５８２ａを被押進板部Ｍ３６６３で受けることができるので、ピン付きギアＭ５８２を高速で回転制御させることができる。また、回転移動部材Ｍ４６６０の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部Ｍ５８２ａを待ち受ける際の回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。上記第１６１実施形態では、ピン付きギアＭ５８２は可動装飾ユニットＭ４６００に遮蔽されることで視認されないようになっており、可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度から回転移動部材Ｍ４６６０の回転動作について遊技者に予測させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ピン付きギアＭ５８２ａと重なる位置における可動装飾ユニットＭ４６００の部品が光透過性材料から形成されており、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが正面視で視認可能に構成されても良い。この場合、回転移動部材Ｍ４６６０を押進する柱状部Ｍ５８２ａの動作速度を直接視認させることができるの

で、例えば可動装飾ユニットＭ４６００から柱状部Ｍ５８２ａが離間する場合（可動装飾ユニットＭ４６００を置き去りにして柱状部Ｍ５８２ａが下方へ回転移動する場合等）であっても、回転移動部材Ｍ４６６０の動作を柱状部Ｍ５８２ａの動作態様から予測することが可能となるので、柱状部Ｍ５８２ａに対する注目力を向上させることができる。なお、柱状部Ｍ５８２ａを視認させる領域は、柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡の全体を含む領域として設定しても良いし、柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡の一部のみを含む領域として設定しても良い。例えば、回転移動部材Ｍ４６６０に近い側（例えば、ピン付きギアＭ５８２の回転軸よりも下側）においてピン付きギアＭ５８２ａが視認可能とされ、回転移動部材Ｍ４６６０から離れた側（例えば、ピン付きギアＭ５８２の回転軸よりも上側）においてピン付きギアＭ５８２ａが視認不能とされるように構成しても良い。この場合、回転移動部材Ｍ４６６０に当接する以前から当接するタイミングまで柱状部Ｍ５８２ａを視認可能とすることで、柱状部Ｍ５８２ａの動作速度を遊技者に把握させることができ、柱状部Ｍ５８２ａに対する注目力を向上させることができる一方で、回転移動部材Ｍ４６６０に当接しない場合にまで柱状部Ｍ５８２ａに注目が向かうことを避けることができる。これにより、遊技者の目線を分散させることができる。

【１６６２】

上記第１６１実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００の起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ向けた動作中においてボタン部Ｈ１８１を操作することでピン付きギアＭ５８２の動作速度が変化され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態とされている状態でボタン部Ｈ１８１を操作すると、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回り方向で回転動作される場合を構成可能としても良い。この場合において、ボタン部Ｈ１８１の操作によるピン付きギアＭ５８２の動作態様は種々の態様が例示される。例えば、ピン付きギアＭ５８２は所定の角度を往復回転動作するものでも良いし、一方向に回転動作するものでも良い。また、例えば、ボタン部Ｈ１８１を一回操作する度に一定の角度回転動作される（複数回の操作で、一定の角度と操作回数との積となる角度で回転動作される）ものでも良いし、ボタン部Ｈ１８１を操作している期間においてピン付きギアＭ５８２の動作が継続されるものでも良いし、ボタン部Ｈ１８１の操作量を検出可能に構成し操作量が大きいほどピン付きギアＭ５８２の動作速度が高速となるように構成しても良い。また、ボタン部Ｈ１８１の操作が解除された時においてピン付きギアＭ５８２が停止するものでも良いし、動作前の状態に復帰するように戻り動作するものでも良い。戻り動作するものである場合、ボタン部Ｈ１８１の操作を解除した状態でも可動装飾ユニットＭ４６００の動作が継続されることから、ボタン部Ｈ１８１及び可動装飾ユニットＭ４６００に注目を分散させることができる。また、戻り動作の有無が、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの変位量に基づいて決定されても良い。柱状部Ｍ５８２ａの変位量が僅か（例えば、回転移動部材Ｍ４６６０に到達しない量）である場合には戻り動作させる一方、それ以上に変位している場合（回転移動部材Ｍ４６６０を越える程度に変位している場合）には、同方向に回転動作させる方が戻り動作に必要な回転角度を抑えられる。上記第１６１実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転動作に対応して可動装飾ユニットＭ４６００が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ４６００の回転先端側を下支え可能な出没式のストッパ装置を備え、没入状態では可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作を許容し、突出状態では可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態で固定する（回転動作を許容しない）ように構成しても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ４６００は起き上がり側終端状態で維持したままで回転移動部材Ｍ４６６０を回転動作させることが可能となるので、動作態様として、可動装飾ユニットＭ４６００の独立動作だけでなく、回転移動部材Ｍ４６６０の独立動作も構成させることができる。なお、このストッパ装置を上記第１５７実施形態～上記第１６０実施形態において採用しても良い。

【１６６３】

上記第１６１実施形態では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態において延設構成部Ｍ

４６６５が視認可能とされ、発光演出を実行可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、待機状態において延設構成部Ｍ４６６５が視認不能に構成されても良い。これにより、延設構成部Ｍ４６６５へ注目させるタイミングを、延設構成部Ｍ４６６５が待機状態から動作した場合に限定させることができ、延設構成部Ｍ４６６５が待機状態にある場合には注目を他の箇所（例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示等）に向けさせることができる。上記第１６１実施形態では、延設構成部Ｍ４６６５において発光部Ｍ４６６６が等間隔で配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不等間隔でも良い。特に、可動装飾ユニットＭ４６００に隠されない回転先端側において残像を形成可能な領域は、回転動作軌跡としての円の径方向の幅が狭いため、回転先端側における発光部Ｍ４６６６の配置間隔を狭めることで、より精密な表示を可能とすることができる。上記第１６１実施形態では、延設構成部Ｍ４６６５を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設構成部Ｍ４６６５の構成を省略しても良い。この場合においても、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆについては、対応する透過表示を第３図柄表示装置Ｍ８１で実行させることで同様の演出効果を生じさせることができる。

【１６６４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１６６５】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１６６６】

＜所定領域において一緒に動作させる構造＞

表示装置と、その表示装置の表示領域の正面視外方から変位され前記表示装置の前方側に位置し得る第１手段が当接可能とされる第２手段と、を備え、所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づく前記第１手段との当接により前記第２手段が変位される遊技機であって、前記所定領域における前記第１手段の変位を案内可能な案内手段を備え、前記遊技機は、前記第１手段の変位に基づく前記第２手段の変位を抑制する第３手段を備え、前記第２手段の変位が前記第３手段に抑制された後において、前記第１手段は前記第２手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１。

パチンコ機等の遊技機において、変位可能な第１手段および第１手段の上方側への変位に基づいて変位される第２手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段と第２手段とが常時接触されており、第１手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＡ１によれば、第１手段と、第２手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、第２手段の変位を抑制する第３手段を備え、第２手段の変位が第３手段に抑制された後において、第１手段は第２手段から離間する態様で変位可能とされることから、第１手段の変位を好適とすることができる。

第１手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットＭ６００自体でも良いし、可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される当接部材Ｍ６０２でも良いし、可動装飾ユニットＭ２６００の当接部材Ｍ２６０２でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。第２手段は、扇形状構成部Ｍ５６０でも良い。案内手段は、円弧状貫通部Ｍ５１５でも良い。第３手段は、突設補助部Ｍ５４５でも良いし、円板付きギアＭ５８４でも良い。

遊技機ＳＮＭＡ１において、前記第１手段は、前記第２手段の変位が前記第３手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記第２手段から離間されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ２。

遊技機ＳＮＭＡ２によれば、遊技機ＭＡ１の奏する効果に加え、第３手段によって第２手段の変位が抑制された後においても、その抑制が第１手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。

遊技機ＳＮＭＡ１又はＳＮＭＡ２において、前記所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づいて前記第２手段が変位された場合において、前記第１手段が前記第２手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ３。

遊技機ＳＮＭＡ３によれば、遊技機ＳＮＭＡ１又はＳＮＭＡ２の奏する効果に加え、第１手段の変位が、第３手段により抑制された第２手段に制限を受けないで実行されるよう構成することができる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ３のいずれかにおいて、前記所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づいて前記第２手段が変位され、前記第１手段が前記第２手段から離間された場合において、前記第２手段は、変位される前の位置へ復帰する動作が可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ４。

遊技機ＳＮＭＡ４によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段により変位される前の第２手段の位置を安定させることができる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ４のいずれかにおいて、前記第２手段は前後方向の変位はせず、前記第１手段は前後方向の変位が許容されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ５。

遊技機ＳＮＭＡ５によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段と第２手段との当接位置を変化させることができ、当接位置における疲労の蓄積を低減させることができる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ５のいずれかにおいて、駆動手段を備え、前記第１手段は前記駆動手段の駆動力で上向きに移動されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ６。

遊技機ＳＮＭＡ６によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ５のいずれかの奏する効果に加え、自重による変位の他、駆動手段の駆動力による変位を構成することができる。駆

動手段は駆動モータＭ５０１でも良い。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ６のいずれかにおいて、検出手段を備え、前記第１手段の変位は前記検出手段により検出可能とされ、前記第２手段の変位は前記検出手段により検出されないことを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ７。
遊技機ＳＮＭＡ７によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ６のいずれかの奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ７のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第２手段は、共通の回転軸を中心として回転移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ８。
遊技機ＳＮＭＡ８によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段の変位の方向を合わせることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段は、所定の回転軸を中心とした回転移動が、前記所定の回転軸の移動中に実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ９。
遊技機ＳＮＭＡ９によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の動作態様を複数種類構成可能となる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ９のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位され前記第２手段に当接可能に構成されており、前記第１手段が前記第２手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位される場合において、前記第２手段は、前記第１手段が当接していない状態において停止されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１０。
遊技機ＳＮＭＡ１０によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段が第２手段に対して近接する方向で変位される場合に第２手段が停止されることから、当接位置を安定させることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１０のいずれかにおいて、前記所定領域の少なくとも一部において、前記第１手段の変位方向が所定方向からその逆方向に変化可能に構成されており、前記第２手段が前記第３手段により前記第１手段の前記逆方向への変位に対する抵抗を生じるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１１。
遊技機ＳＮＭＡ１１によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１手段が逆方向よりも所定方向に変位し易いようにすることができるので、第１手段の所定方向への変位を安定的に生じさせることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１１のいずれかにおいて、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に往復動作可能に構成され、前記所定の回転軸は、少なくとも金属部材を含み、皿状部を端部に有する棒状部材であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１２。
遊技機ＳＮＭＡ１２によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を所定の回転軸で支持するという支持強度が足らなくなりがちな構成にあっても、回転軸が少なくとも金属部材を含むことで強度を確保することができ、更に回転軸の形状により第２手段の軸線方向の位置ずれを防止し易くすることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１２のいずれかにおいて、前記案内手段には、前記第１手段を検出可能な検出手段が配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１３。
遊技機ＳＮＭＡ１３によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、案内手段を、第１手段の変位を案内するものと、検出手段を配設するものとで兼用させることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１２又はＳＮＭＡ１３において、前記案内手段は、前記所定の回転軸を配置させる孔部を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１４。
遊技機ＳＮＭＡ１４によれば、遊技機ＳＮＭＡ１２又はＳＮＭＡ１３の奏する効果に加え、第１手段の変位を案内する案内手段の孔部に第２手段の回転軸としての所定の回転軸が配置されることから、第１手段の変位を第２手段の変位に対応させ易くすることができる。
遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１４のいずれかにおいて、前記第１手段の速度が大きい

場合の方が、前記第１手段の速度が小さい場合に比較して、前記第１手段が前記第２手段を超えて通過され易いよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＡ１５。
遊技機ＳＮＭＡ１５によれば、遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の速度を異ならせることにより、第１手段の変位態様を異ならせることができるので、第１手段の変位のバリエーションの増加を図ることができる。
【１６６７】
＜移動手段の移動途中で動作する第２動作手段を有する構成＞
駆動手段と、移動手段へ前記駆動手段の駆動力を伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される第１動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第２動作手段と、を備え、前記第２動作手段は、前記第１動作手段の所定部から離間して配置されており、前記移動手段は、前記第２動作手段と当接する第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とを移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ１。
パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される移動手段である回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっていた。一方で、単純に動作手段の動作態様を増加させるとしても、回転移動ギアの回転（抵抗）に影響を及ぼす可能性があり、それを解決するための困難性が生じることは想像に難くない。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作が複数構成される場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＭＢ１によれば、移動手段により動作される第１動作手段と第２動作手段とが構成され、それらが離間して配置されていることから、移動手段に対する第１動作手段からの影響と、第２動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。
なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、移動手段は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、伝達手段は、モータギアＭ５８１でもよく、第１動作手段は、板状本体部Ｍ６１０でもよく、第２動作手段は、リンク部材Ｍ６６０でもよい。
遊技機ＳＮＭＢ１において、前記第１動作手段の所定動作が実行された後で前記第２動作手段が動作され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ２。
遊技機ＳＮＭＢ２によれば、遊技機ＭＢ１の奏する効果に加え、第１動作手段の動作が実行されたことを把握させた場合に第２動作手段が動作することを事前に把握させることができるので、第２動作手段に注目させることができる。
遊技機ＳＮＭＢ２において、前記所定動作が実行された後で前記第２動作手段が動作されない場合を構成可能とされており、前記所定方向に移動している前記移動手段が前記第２動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ３。
遊技機ＳＮＭＢ３によれば、遊技機ＳＮＭＢ２の奏する効果に加え、第２動作手段が動作するか否かを所定領域の移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。
遊技機ＳＮＭＢ３において、前記所定領域の少なくとも一部は、前記所定領域における前記第２動作手段に近い側に位置することを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ４。
遊技機ＳＮＭＢ４によれば、遊技機ＭＢ３の奏する効果に加え、第２動作手段に当接し得ない位置でまで移動手段に注目させることを避け、不必要な注目力の分散を防止することができる。
遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ４のいずれかにおいて、前記第２動作手段が前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その当接後、前記移動手段

が前記第２動作手段から前記所定方向に離れる場合と、前記移動手段が前記第２動作手段から前記所定方向の逆方向に離れる場合とを構成可能であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ５。

遊技機ＳＮＭＢ５によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第２２動作手段に当接された後の移動手段の移動のバリエーションを増やすことができ、第２動作手段および移動手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ５のいずれかにおいて、前記第２動作手段は、前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その一側の面に当接し前記第１領域を通過した前記移動手段の前記所定方向の逆方向への移動を他側の面で遮ることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ６。

遊技機ＳＮＭＢ６によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段により移動手段の逆方向への移動を遮ることができるので、移動手段の所定方向への移動を継続させ易くすることができる。

遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ６のいずれかにおいて、前記第１動作手段が前記第２動作手段と一体的に変位する場合を構成可能であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ７。

遊技機ＳＮＭＢ７によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第１動作手段と第２動作手段とが別々に動作される場合のみではなく、一体的に変位する場合を構成できることで、第１動作手段および第２動作手段を利用した動作演出のバリエーションを増やすことができる。

遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ７のいずれかにおいて、前記第１動作手段の動作速度と第２動作手段の動作速度とが対応することを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ８。

遊技機ＳＮＭＢ８によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ７のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動作が開始される前から第２動作手段の動作速度を予測させることができる。

遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ８のいずれかにおいて、前記第１動作手段の動作力と第２動作手段の動作力とが対応することを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ９。

遊技機ＳＮＭＢ９によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ８のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動作が開始される前から第２動作手段の動作力（動作量）を予測させることができる。

遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ９のいずれかにおいて、前記第２動作手段を常時視認可能とさせることを特徴とする遊技機ＳＮＭＢ１０。

遊技機ＳＮＭＢ１０によれば、遊技機ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動きを把握させ易くすることができ、第２動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【１６６８】

＜一方の動きに合わせて他方の動きが変化＞

制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第１可動部および第２可動部と、前記第２可動部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段と、を備え、移動手段の所定部の検出に基づいて前記第１可動部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第１可動部の動作開始に対応して前記第２可動部が第１の制御態様で動作可能に構成され、前記第２可動部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされ、前記制御手段は、前記第１の制御態様における前記第２可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第１の制御態様での動作実行期間中であっても前記第２可動部が第２の制御態様で動作するよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１。

パチンコ機等の遊技機において、第１可動部と、その第１可動部に対応する第２可動部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１可動部の動作に対応して第２可動部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第１可動部または第２可動部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっ

ており、第１可動部および第２可動部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＣ１によれば、制御手段は、第１の制御態様における第２可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第１の制御態様での動作の途中であっても第２可動部は第２の制御態様での動作を実行するよう構成されるので、第１可動部に動作不良があった場合であっても第２可動部の制御態様を変えることで、第１可動部および第２可動部の動作を好適とすることができる。

なお、第１可動部は、板状本体部Ｍ５１０（演出動作ユニットＭ５００）でも良い。第２可動部は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。移動手段の所定部は、前方突設部Ｍ４４４でも良い。

遊技機ＳＮＭＣ１において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第１の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ２。

遊技機ＳＮＭＣ２によれば、遊技機ＳＮＭＣ１の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第２可動部の動作を第２の制御態様で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１又はＳＮＭＣ２において、前記対応した表示は、前記第２可動部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ３。

遊技機ＳＮＭＣ３によれば、遊技機ＳＮＭＣ１又はＳＮＭＣ２の奏する効果に加え、第２可動部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第２可動部が第１の制御態様での動作を完了して停止したか、第２可動部が第２の制御態様での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第２可動部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ３のいずれかにおいて、前記対応した表示の実行期間が複数構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ４。

遊技機ＳＮＭＣ４によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ３のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示の実行期間が複数構成可能とされるので、対応した表示を利用した演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ４において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第１の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作が実行された場合の方が、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作が実行されなかった場合に比較して、前記対応した表示の実行期間が短くされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ５。

遊技機ＳＮＭＣ５によれば、遊技機ＳＮＭＣ４の奏する効果に加え、対応した表示を、対応する第１の制御態様での動作と視認される状態が継続して実行される場合には長く残す一方、第１の制御態様とは異なる第２の制御態様での動作と視認される状態では短くすることで、対応した表示を視認する遊技者が違和感を抱く可能性を低くすることができ、対応した表示の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ５のいずれかにおいて、前記第２可動部は、発光可能に構成される発光手段を備え、前記発光手段の発光態様が前記第２可動部の移動に基づいて変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ６。

遊技機ＳＮＭＣ６によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ５のいずれかの奏する効果に加え、移動中における第２可動部の演出効果を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ６のいずれかにおいて、前記所定の条件は、前記第１可動部の動作に関連することを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ７。

遊技機ＳＮＭＣ７によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第１可動部と第２可動部との連動を適切に実行することができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ７のいずれかにおいて、移動手段の所定部を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ８。

遊技機ＳＮＭＣ８によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ７のいずれかの奏する効果に加え、検出手段による検出によって第１可動部の動作開始を制御手段が判断できるので、第２可動部の動作を適切なタイミングで開始させることができる。なお、検出手段は、検出センサＭ４５３でも良い。

遊技機ＳＮＭＣ８において、前記検出手段には、前記第２可動部の動作準備段階に検出可能な第１の検出手段と、前記第２可動部の所定の動作に伴って検出可能となる第２の検出手段とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ９。

遊技機ＳＮＭＣ９によれば、遊技機ＳＮＭＣ８の奏する効果に加え、第２可動部の動作準備段階による検出と、第２可動部の動作開始後の検出とを別々の検出センサで行うことで、第２可動部の動作を正確に実行させることができる。

本願発明の第２の検出手段は、検出センサＭ５１６や検出センサＭ８１５のように対象物を移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良く、対象物が検出時に停止するものでもよく、対象物が検出時に停止しないものでも良い。

遊技機ＳＮＭＣ９において、第１可動部の復帰動作は、前記第１の検出手段の検出に基づいて実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１０。

遊技機ＳＮＭＣ１０によれば、遊技機ＳＮＭＣ９の奏する効果に加え、第１可動部の復帰の開始タイミングを制御手段に把握させることができるので、第１可動部の復帰動作を適切に実行することができる。例えば、第１可動部の復帰動作の時間遅れや、復帰動作が必要以上に長く実行される事態を避けることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１０のいずれかにおいて、前記第２可動部は前記第１可動部とは独立した制御態様で動作するよう構成され、前記第２可動部の動作には、前記第１可動部の動作開始と合わせて動作開始される第１動作と、前記第１可動部の動作開始とずれて動作開始される第２動作とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１１。

遊技機ＳＮＭＣ１１によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、第２可動部の動作にバリエーションを持たせることで、第１可動部と第２可動部とが同一の態様で連動する場合のように、遊技者が第１可動部の視認のみで足りると感じ第２可動部の動作にまで注目しないという事態を避けることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１１において、前記第２可動部の前記第２動作は、前記検出手段により前記第１可動部の動作開始が判断された後に実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１２。

遊技機ＳＮＭＣ１２によれば、遊技機ＳＮＭＣ１１の奏する効果に加え、第２動作が第１可動部の動作開始前に実行されるという不具合を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１２のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１可動部、前記第２可動部は、終了動作のタイミングが前記操作手段の操作に基づいて可変となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１３。

遊技機ＳＮＭＣ１３によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の操作の有無により第１可動部および第２可動部に実行される動作にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の操作手段の操作に対する意欲を高めることができる。なお、操作手段は、遊技者が操作可能な操作物体であれば良く、ボタン部Ｈ１８１でもよい。

遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１３のいずれかにおいて、前記第１可動部は、終端位置まで至る終端動作と、前記終端位置までは至らない中間動作と、が構成され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１４。

遊技機ＳＮＭＣ１４によれば、遊技機ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１３のいずれかの奏する効果に加え、第１可動部の動作にバリエーションを持たせることができ、第１可動部に対する注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＣ１４において、前記第１可動部の動作を前記終端動作と前記中間動作と

で変化させることが可能に構成される第２の移動手段を備え、前記第２の移動手段は、前記第１可動部の一部に動作方向で当接する場合と、前記動作方向と交差する方向で当接する場合とがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１５。

遊技機ＳＮＭＣ１５によれば、遊技機ＳＮＭＣ１４の奏する効果に加え、第２の移動手段の当接により第１可動部の動作を変えることができるので、停止位置の精度を向上させることができる。なお、第２の移動手段は回転切替部Ｍ４９０でも良い。

遊技機ＳＮＭＣ１４又はＳＮＭＣ１５において、前記第１可動部が前記終端動作をする場合も、前記第１可動部が前記中間動作をする場合も、前記第２動作による動作量は同様となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＣ１６。

遊技機ＳＮＭＣ１６によれば、遊技機ＳＮＭＣ１４又はＳＮＭＣ１５の奏する効果に加え、第１可動部の動作態様に対応して第２可動部の動作量を可変とする場合に比較して第２可動部の動作制御を容易とすることができ、第２可動部の動作を安定させることができる。

【１６６９】

＜可動部と表示とを一体で視認させる＞

所定位置から開始される動作が可能な特定手段と、視認領域において前記特定手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な所定手段と、前記特定手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第１手段と、を備え、前記特定手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１。

パチンコ機等の遊技機において、動作手段と一体的に視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開２０１１－１７７２３０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作手段の動作の駆動伝達態様に起因する動作遅れを完全に排除することが困難なため、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＤ１によれば、動作する特定手段と対応した表示との間に第１手段が所定の態様で視認されるため、特定手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する特定手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるので、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

なお、特定手段は、移動装飾部Ｍ７７０でも良い。第１手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良いし、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００でも良い。特定手段の動作に対応した表示は、連動意匠Ｍ７８１でも良い。

また、特定手段に対応した表示は、特定手段の移動に対応して特定手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、特定手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、特定手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、特定手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が特定手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、特定手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。

遊技機ＳＮＭＤ１において、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備える遊技機ＳＮＭＤ２。

遊技機ＳＮＭＤ２によれば、遊技機ＳＮＭＤ１の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第２手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第２手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良いし、導光板Ｍ２６０でも良いし、昇降移動部材Ｍ８６０でも良い。

遊技機ＳＮＭＤ１又はＳＮＭＤ２において、前記第１手段は、少なくとも前記特定手段の動作実行期間に前記特定手段の動作の態様とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ３。

遊技機ＳＮＭＤ３によれば、遊技機ＳＮＭＤ１又はＳＮＭＤ２の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により特定手段の動

作の態様とは異なる態様が視認されることにより、特定手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。

遊技機ＳＮＭＤ３において、前記視認手段は、前記特定手段側から前記対応する表示側へ向けて移動する態様で視認されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ４。

遊技機ＳＮＭＤ４によれば、遊技機ＳＮＭＤ３の奏する効果に加え、視認手段により視認される移動態様により、遊技者の視線を対応した表示側に誘導させることができるので、特定手段に動作遅れが生じた場合であっても、対応した表示の変化の滑らかさと同様に滑らかに動作しているものであると錯覚させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ４のいずれかにおいて、前記特定手段の動作に基づいて、前記特定手段の動作に対応した表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ５。

遊技機ＳＮＭＤ５によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ４のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ５のいずれかにおいて、前記特定手段が所定の直線方向に変位可能とされ、その変位を案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ６。

遊技機ＳＮＭＤ６によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ５のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を対応した表示と一体的に移動させる場合にずれを生じさせにくいようにすることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ６のいずれかにおいて、前記特定手段は、所定方向視において視認される外形が動作により変化しないよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ７。

遊技機ＳＮＭＤ７によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ６のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示を特定手段の動作に対応して平行移動させるだけで一体的な視認を維持できる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ７のいずれかにおいて、前記特定手段の動作態様を複数構成可能であって、前記特定手段に対応した表示は、前記特定手段の各動作態様に対応されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ８。

遊技機ＳＮＭＤ８によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ７のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作態様に関わらず特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ８のいずれかにおいて、前記特定手段の前記所定位置への復帰動作において、前記特定手段が視認され難く構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ９。

遊技機ＳＮＭＤ９によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ８のいずれかの奏する効果に加え、復帰動作時にまで対応した表示を特定手段に対応させて表示する必要性を低めることができ、表示の自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ９のいずれかにおいて、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備え、前記特定手段の動作終了から前記第２手段が前記対応した表示を隠すまでに所定の時間遅れがあることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１０。

遊技機ＳＮＭＤ１０によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ９のいずれかの奏する効果に加え、特定表示により特定手段を隠す前に、動作終了時における特定手段と、特定手段の動作と対応した表示とを一体的に視認させる時間を確保することで、特定手段による演出効果の向上を図ることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、視認領域において、前記特定手段と前記対応した表示との間に正面視で位置する所定領域上において視認され、前記所定領域が前記第１手段により後方側を視認できないように遮蔽されている状態において前記特定手段が動作可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１１。

遊技機ＳＮＭＤ１１によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と対応した表示との間に位置する所定領域上が遮蔽されている状態で特定手段が動作されることから、動作中における特定手段と対応した表示とを分断された状態で視認させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１１のいずれかにおいて、前記特定手段が動作範囲の終端に配置されている場合において、前記第２手段が視認可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１２。

遊技機ＳＮＭＤ１２によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を動作範囲の終端に配置しつつ第２手段を視認させることにより、遊技者の視線が分散されることを避けることができ、第２手段への注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１２のいずれかにおいて、前記特定手段の所定の動作が実行されることに基づいて、前記対応する表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１３。

遊技機ＳＮＭＤ１３によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、対応する表示を視認することで、特定手段の動作内容を把握させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定手段が前記所定位置から動作したことを判断可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１４。

遊技機ＳＮＭＤ１４によれば、遊技機ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１３のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作に対応する表示を検出手段の検出結果を基に実行させることができる。

遊技機ＳＮＭＤ１４において、所定期間における前記検出手段の検出結果に基づいて、前記所定手段が異なる表示態様で前記対応する表示を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＤ１５。

遊技機ＳＮＭＤ１５によれば、遊技機ＳＮＭＤ１４の奏する効果に加え、所定期間において対応する表示を常には見ていなくても、途中で視認することで、その時点における検出手段の検出結果について把握することができるので、常に見ていないと対応する表示から遊技者が情報を取得できない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１６７０】

＜検出に基づく判断により、視認態様を変化させる＞

表示装置を備える遊技機であって、前記表示装置よりも遊技機正面側に位置する所定領域へ向けて移動可能に構成される移動手段の所定部を検出可能な複数の検出手段と、その検出手段による検出結果に基づく視認態様が複数構成される視認可能手段と、を備え、前記検出は、前記移動手段が前記所定領域から移動したことに基づく第１の検出と、その第１の検出とは異なる検出であって前記移動手段が前記所定領域側へ移動する場合に生じる第２の検出とがあり、前記視認可能手段の視認態様は、前記第１の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で前記第２の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成され、前記遊技機は、前記視認可能手段が前記第２の検出に基づく視認態様となっている場合に前記視認態様を解除させるために遊技者が操作可能であって操作に基づいて所定の報知が実行されるように構成される操作手段とは異なる第２の操作手段を備え、前記第２の操作手段の操作に基づく所定条件の成立により前記第１の検出が生じ得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１。

パチンコ機等の遊技機において、装飾され遊技者に視認させる視認可能手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、上昇位置では視認可能手段が退避されており視認されず、下降位置でのみ視認されるものとなっており、その視認態様のバリエーションに乏しく、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＥ１によれば、視認可能手段の視認態様は、第１の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で第２の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成されることから、視認態様のバリエーションを多くすることができ、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善することができる。

視認可能手段は、電飾基板Ｍ６３０でも良い。移動手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良い。第１の検出は、検出センサＭ４８３でも良い。第２の検出は、検出センサＭ３４８９でも良い。操作手段は、調整ボタンＨ３０４４でも良い。

遊技機ＳＮＭＥ１において、前記視認可能手段の視認態様の変化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ２。

遊技機ＳＮＭＥ２によれば、遊技機ＳＮＭＥ１の奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１又はＳＮＭＥ２において、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ３。

遊技機ＳＮＭＥ３によれば、遊技機ＳＮＭＥ１又はＳＮＭＥ２の奏する効果に加え、視認可能手段による視認態様が意図せず変化されることを避けることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ３のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第２の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ４。

遊技機ＳＮＭＥ４によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ３のいずれかの奏する効果に加え、光量の設定の影響で第２の検出に基づく視認態様が把握され難くなる事態を避けることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ４のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様は、前記第２の検出が所定長さよりも長い場合に前記第２の検出の結果に基づく態様とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ５。

遊技機ＳＮＭＥ５によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ４のいずれかの奏する効果に加え、第２の検出が生じる度に視認可能手段の視認態様が変化される場合に比較して検出手段の配置の自由度を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ５のいずれかにおいて、前記第２の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ６。

遊技機ＳＮＭＥ６によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２の操作手段を操作し損ねる事態を回避し易くすることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ６のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、演出ボタンとは異なる操作手段を操作させることを促す視認をさせることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ７。

遊技機ＳＮＭＥ７によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ６のいずれかの奏する効果に加え、視認可能手段を視認することで操作手段の操作が示唆されていることに気づくことができるので、視認可能手段の注目力を向上させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ７のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様の変化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ８。

遊技機ＳＮＭＥ８によれば、遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ７のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ８のいずれかにおいて、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ９。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ９のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第２の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１０。

遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１０のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、前記移

動手段の配置によらず遊技者が視認可能に配設されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１１。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１１のいずれかにおいて、前記移動手段は、前記遊技機に配設される第２の操作手段が操作されたことにより動作され、その動作中に所定条件が成立することに基づいて検出されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１２。
遊技機ＳＮＭＥ１２において、前記遊技機は、前記第２の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１３。
遊技機ＳＮＭＥ１３において、前記可変表示は、所定の限界幅において、最大から最小側へ向かって変化させる場合があることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１４。
遊技機ＳＮＭＥ１２からＳＮＭＥ１４のいずれかにおいて、前記第２の検出は、前記第２の操作手段の操作から時間遅れが生じてされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１５。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２の検出に基づく視認態様を解除させる所定手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１６。
遊技機ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１６のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記可変表示手段において前記移動手段による所定の目標手段を表示可能に構成され、前記所定の目標手段として表示される状態に前記移動手段が到達できない場合において、状態を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＥ１７。
目標手段は、到達領域表示Ｍ８１ａのように移動手段の移動先を予測させるように構成されても良く、移動手段の移動先以外であっても移動手段が登場する回数に関する数字から構成されても良く、その数字が移動手段の登場の度に増加（減少）されるように更新される登場更新手段でも良く、登場の有無に関わらず移動手段の検出に基づいて更新される検出更新手段でも良く、その数字は更新されるものではなく数字の回数だけ移動手段が登場することを予告するものでも良く、これらの組合せでも良い。
【１６７１】
＜当接位置を変えながら動作する構成＞
駆動手段と、その駆動手段により回転動作される伝達手段と、その伝達手段の所定部に当接されることにより動作される動作手段と、を備え、前記動作手段は、前記伝達手段の所定部に当接される被当接部と、その被当接部の動作方向に動作される被動作部と、を備え、前記被動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＦ１。
パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が回転方向に往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっており、動作手段の動作を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＭＦ１によれば、伝達手段が回転動作される一方で動作手段の被動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、動作手段の動作を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、伝達手段の所定部は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、動作手段は、リンク部材Ｍ６６０（リンク部材Ｍ３６６０又は回転移動部材Ｍ４６６０）及び後側スライド移動体Ｍ６５０でも良い。
遊技機ＳＮＭＦ１において、前記被当接部に対して前記所定部が当接する位置は、前記伝達手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＦ２。
遊技機ＳＮＭＦ２によれば、遊技機ＳＮＭＦ１の奏する効果に加え、所定部と被当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。
遊技機ＳＮＭＦ１又はＳＮＭＦ２において、前記被動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能な付勢手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＮＭＦ３。

遊技機ＳＮＭＦ３によれば、遊技機ＳＮＭＦ１又はＳＮＭＦ２の奏する効果に加え、被動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢手段の付勢力によっても動作させることができるので、被動作部の動作バリエーションを増加させることができる。

【１６７２】

＜一緒に動作させる所定領域がある構造＞

所定の表示装置の表示領域の正面視外方から前記表示装置の前方側に変位され得る変位手段が当接可能とされる被当接手段を備え、所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づく前記変位手段との当接により前記被当接手段が変位される遊技機であって、前記変位手段の変位に基づく前記被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において、前記変位手段は前記被当接手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＧ１。

パチンコ機等の遊技機において、変位可能な変位手段および変位手段の上方側への変位に基づいて変位される被当接手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段と被当接手段とが常時接触されており、変位手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＧ１によれば、変位手段と、被当接手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、被当接手段の変位が抑制手段に抑制された後において、変位手段は被当接手段から離間する態様で変位可能とされることから、変位手段の変位を好適とすることができる。

変位手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットＭ６００自体でも良いし、可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される当接部材Ｍ６０２でも良いし、可動装飾ユニットＭ２６００の当接部材Ｍ２６０２でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。被当接手段は、扇形状構成部Ｍ５６０でも良い。抑制手段は、突設補助部Ｍ５４５でも良いし、円板付きギアＭ５８４でも良い。

遊技機ＳＮＭＧ１において、前記所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づいて前記被当接手段が変位された場合において、前記変位手段が前記被当接手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＧ２。

遊技機ＳＮＭＧ２によれば、遊技機ＳＮＭＧ１の奏する効果に加え、変位手段の変位が、抑制手段により抑制された被当接手段に制限を受けないで実行されるよう構成することができる。

遊技機ＳＮＭＧ１又はＳＮＭＧ２において、前記変位手段は、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記被当接手段から離間されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＧ３。

遊技機ＳＮＭＧ３によれば、遊技機ＳＮＭＧ１又はＳＮＭＧ２の奏する効果に加え、抑制手段によって被当接手段の変位が抑制された後においても、その抑制が変位手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。

【１６７３】

＜移動手段の移動途中で第２動作手段を動作させる構成＞

駆動装置と、その駆動装置の駆動力を移動手段へ伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第２動作手段と、を備え、前記移動手段は、前記第２動作手段と当接する第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とを移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＳＮＭＨ１。

パチンコ機等の遊技機において、回転移動される移動手段である回転移動ギアを介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作による演出が単調となっていた。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作を複数構成させる

場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＭＨ１によれば、移動手段により動作される動作手段と第２動作手段とが構成され、それらが異なる領域において当接されることから、移動手段に対する動作手段からの影響と、第２動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。
なお、駆動装置は、駆動モータＭ５０１でもよく、移動手段は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、伝達手段は、モータギアＭ５８１でもよく、動作手段は、板状本体部Ｍ６１０でもよく、第２動作手段は、リンク部材Ｍ６６０でもよい。
遊技機ＳＮＭＨ１において、前記動作手段の所定動作の実行後に前記第２動作手段の動作が実行され得ることを特徴とする遊技機ＳＮＭＨ２。
遊技機ＳＮＭＨ２によれば、遊技機ＳＮＭＨ１の奏する効果に加え、動作手段の動作が生じた場合に第２動作手段が動作することを遊技者に事前に把握させることができるので、第２動作手段に注目させることができる。
遊技機ＳＮＭＨ２において、前記所定動作の実行後に前記第２動作手段の動作が実行されない場合を構成可能とされており、前記所定方向へ移動中の前記移動手段が前記第２動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＨ３。
遊技機ＳＮＭＨ３によれば、遊技機ＳＮＭＨ２の奏する効果に加え、第２動作手段の動作の有無を所定領域において移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。
【１６７４】
＜一側の動きが変わると他側の動きも引きずられて変化＞
制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第１動作部および第２動作部と、を備え、変位手段の所定部の検出に基づいて前記第１動作部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第２動作部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段を備え、前記第１動作部の動作開始に対応して前記第２動作部が第１の制御で動作可能に構成され、前記制御手段は、前記第１の制御における前記第２動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第１の制御での動作実行期間中であっても前記第２動作部が第２の制御で動作するよう構成されており、前記第２動作部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＩ１。
パチンコ機等の遊技機において、第１動作部と、その第１動作部に対応する第２動作部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１動作部の動作に対応して第２動作部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第１動作部または第２動作部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第１動作部および第２動作部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。
これに対し、遊技機ＳＮＭＩ１によれば、制御手段は、前記第１の制御における前記第２動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第１の制御での動作の途中であっても第２動作部は第２の制御での動作を実行するよう構成されるので、第１動作部に動作不良があった場合であっても第２動作部の制御を変えることで、第１動作部および第２動作部の動作を好適とすることができる。
なお、第１動作部は、板状本体部Ｍ５１０（演出動作ユニットＭ５００）でも良い。第２動作部は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。変位手段の所定部は、前方突設部Ｍ４４４でも良い。
遊技機ＳＮＭＩ１において、前記対応した表示は、前記第２動作部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＩ２。
遊技機ＳＮＭＩ２によれば、遊技機ＳＮＭＩ１の奏する効果に加え、第２動作部の動作

停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第２動作部が第１の制御での動作を完了して停止したか、第２動作部が第２の制御での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第２動作部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機ＳＮＭＩ１又はＳＮＭＩ２において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第１の制御での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第２の制御での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＩ３。

遊技機ＳＮＭＩ３によれば、遊技機ＳＮＭＩ１又はＳＮＭＩ２の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第２動作部の動作を第２の制御で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【１６７５】

＜可動部に関連した表示を実行する＞

第１位置から動作可能な動作手段と、視認領域において前記動作手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な手段と、前記動作手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第１手段と、を備え、前記動作手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機ＳＮＭＪ１。

パチンコ機等の遊技機において、動作手段に対応して視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開２０１１－１７７２３０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＪ１によれば、動作する動作手段と対応した表示との間に第１手段が所定の態様で視認されるため、動作手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する動作手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるため、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

なお、動作手段は、移動装飾部Ｍ７７０でも良い。第１手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良いし、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００でも良い。動作手段の動作に対応した表示は、連動意匠Ｍ７８１でも良い。

また、動作手段に対応した表示は、動作手段の移動に対応して動作手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、動作手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、動作手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、動作手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が動作手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、動作手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。

遊技機ＳＮＭＪ１において、前記第１手段は、少なくとも前記動作手段の動作実行期間に前記動作手段とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機ＳＮＭＪ２。

遊技機ＳＮＭＪ２によれば、遊技機ＳＮＭＪ１の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により動作手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、動作手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。

遊技機ＳＮＭＪ１又はＳＮＭＪ２において、前記動作手段を前記第１位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備える遊技機ＳＮＭＪ３。

遊技機ＳＮＭＪ３によれば、遊技機ＳＮＭＪ１又はＳＮＭＪ２の奏する効果に加え、動

作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第２手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第２手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良いし、導光板Ｍ２６０でも良いし、昇降移動部材Ｍ８６０でも良い。

【１６７６】

＜動作中に当接箇所が変化する構成＞

駆動手段と、その駆動手段により回転動作される回転動作手段と、その回転動作手段の所定部に当接されることにより変位される変位手段と、を備え、前記変位手段は、前記回転動作手段の所定部に当接される当接部と、その当接部の動作方向側に動作される動作部と、を備え、前記動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＫ１。

パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動される回転ギアから突設される突設部を介して駆動力が伝達される変位手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転ギアの動作により実現される動作は変位手段の回転方向への動作に限定されており、動作による演出が単調となっており、変位手段の変位を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機ＳＮＭＫ１によれば、回転動作手段が回転動作される一方で変位手段の動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、変位手段の変位を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、回転動作手段の所定部は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、変位手段は、リンク部材Ｍ６６０（リンク部材Ｍ３６６０又は回転移動部材Ｍ４６６０）及び後側スライド移動体Ｍ６５０でも良い。

遊技機ＳＮＭＫ１において、前記動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＫ２。

遊技機ＳＮＭＫ２によれば、遊技機ＭＫ１の奏する効果に加え、動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢力によっても動作させることができるので、動作部の動作バリエーションを増加させることができる。

遊技機ＳＮＭＫ１又はＳＮＭＫ２において、前記所定部に対して前記当接部が当接する位置は、前記回転動作手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機ＳＮＭＫ３。

遊技機ＳＮＭＫ３によれば、遊技機ＳＮＭＫ１又はＳＮＭＫ２の奏する効果に加え、所定部と当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１５，ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ１０，ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１６，ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１５，ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１７、ＳＮＭＦ１からＳＮＭＦ３、ＳＮＭＧ１からＳＮＭＧ３、ＳＮＭＨ１からＳＮＭＨ３、ＳＮＭＩ１からＳＮＭＩ３、ＳＮＭＪ１からＳＮＭＪ３、ＳＮＭＫ１からＳＮＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＳＮＭＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１５，ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ１０，ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１６，ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１５，ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１７、ＳＮＭＦ１からＳＮＭＦ３、ＳＮＭＧ１からＳＮＭＧ３、ＳＮＭＨ１からＳＮＭＨ３、ＳＮＭＩ１からＳＮＭＩ３、ＳＮＭＪ１からＳＮＭＪ３、ＳＮＭＫ１からＳＮＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＳＮＭＺ２。中でも、パチ

ンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機ＳＮＭＡ１からＳＮＭＡ１５，ＳＮＭＢ１からＳＮＭＢ１０，ＳＮＭＣ１からＳＮＭＣ１６，ＳＮＭＤ１からＳＮＭＤ１５，ＳＮＭＥ１からＳＮＭＥ１７、ＳＮＭＦ１からＳＮＭＦ３、ＳＮＭＧ１からＳＮＭＧ３、ＳＮＭＨ１からＳＮＭＨ３、ＳＮＭＩ１からＳＮＭＩ３、ＳＮＭＪ１からＳＮＭＪ３、ＳＮＭＫ１からＳＮＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＳＮＭＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１６７７】

＜第４制御例＞

次に、図５２０～図５８９を参照して第４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。従来より、特別図柄の大当たりに当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されている期間に、保留記憶されている特別図柄の抽選権利（以下、保留球と言う）の当否判定結果を事前判別（所謂、先読み）した結果、保留球の中に大当たり当選する保留球が有ると判別した場合の一部で、大当たり遊技中に大当たり当選する保留球が存在することを示唆する演出（所謂、保留連演出）を実行する遊技機が知られている。このような保留連演出が実行されることにより、大当たり遊技中に保留連演出が実行されることを遊技者に期待させ、大当たり遊技が単調となることを抑制するとともに、大当たり遊技が終了した後も、次回の大当たり当選が確定しているという安心感を遊技者に与えることで遊技意欲を向上させることができるものであった。しかしながら、従来の保留連演出は大当たり遊技が開始されるまでに獲得している保留球の先読み結果に基づいて実行されるものであり、大当たり遊技開始までに保留球を獲得できなかった場合には大当たり遊技中に保留連演出が実行されることはないため、大当たり遊技が単調となってしまうという問題があった。

【１６７８】

これに対して、本第４制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技中にも保留球を獲得可能に構成し、大当たり遊技中に獲得した保留球が大当たり当選する保留球である場合にも、実行中の大当たり遊技中に保留連演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技開始前に保留球を獲得できなかった場合であっても、大当たり遊技中に新たな保留球を獲得することで保留連演出が実行され得るため、大当たり遊技中に保留連演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【１６７９】

また、従来より、特別図柄の抽選結果を報知するための変動演出において、遊技者に演出用ボタンを操作させる演出（以下、ボタン演出）を実行する遊技機が知られている。このようなボタン演出を実行する遊技機では、ボタン演出が開始される前にボタン演出が開始されることを示唆する表示（以下、ボタン演出準備表示）をした後にボタン演出を実行するものがあり、この場合、ボタン演出が開始されるまではボタン操作が無効となり、ボ

タン演出が実行されている期間のみボタン操作が有効となるものが一般的である。具体的な制御内容としては、演出用ボタンのセンサ（以下、ボタンセンサという）のオン・オフによってボタン操作が実行されたか否かを判別するが、この際、ボタン操作の有効期間が開始された後にボタンセンサがオフからオンに遷移しないとボタン演出においてボタン操作が有効とならないのが一般的であり、例えば、ボタン演出準備表示中に遊技者がボタンを押下し、押下したままの状態（所謂、長押し状態）でボタン演出が開始されたとしても、ボタン演出内でボタン操作が実行されたとは判別されず、ボタン演出開始後に一度ボタンから手を離し、再度ボタン押下することでボタン操作が有効と判別されることとなる。このため、ボタン演出準備表示を見てボタン演出開始前にボタン操作を実行してしまった遊技者に対してボタン操作が有効とならないことにストレスを感じさせてしまう虞があった。

【１６８０】

これに対して、本第４制御例のパチンコ機１０では、ボタン演出が開始される前（即ち、ボタン操作の有効期間が開始される前）に遊技者がボタン操作を開始した場合であっても、ボタン演出開始後に遊技者が演出用ボタンから一度手を離さなくてもボタン操作を有効と判別可能に構成している。具体的には、５００ｍｓ毎にボタンセンサの状況を記憶し、ボタン演出が開始される場合（ボタン操作有効期間となった場合）に保持しているボタンセンサの過去データと照らし合わせ、過去２回以上オン状態が連続している場合にはオンである（ボタン操作が有効である）と判別し、それ以外の場合にはオフである（ボタン操作が無効である）と判別する。このように構成することで、遊技者の演出用ボタンの操作タイミングのズレによりボタン演出中のボタン操作が上手く反映されず遊技者にストレスを感じさせる不具合を抑制することができる。本第４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６８１】

以下、本第４制御例のパチンコ機１０について、添付図面を参照して説明する。図５２０は、本第４制御例におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図５２２および図５２３はパチンコ機１０の遊技盤１３の右側領域の球流れを示した模式図であり、図５２４はパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた非電動役物７１０の動作を示した模式図であり、図５２５はパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた第２可変入賞装置６５０の内部構造を示した模式図であり、図５２６はパチンコ機１０に設けられた枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００の模式図である。

【１６８２】

パチンコ機１０は、図５２０に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図５２０参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ（以下、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂの両方を示す場合には、第１入球口６４と称す。）、第２入球口６４０、スルーゲート６７、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）等を有する遊技盤１３（図５２１参照）が前面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面（遊技領域）を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２

ａ（図５４１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図５２０参照）左側に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図５２０参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。

【１６８３】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図５２０参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図５２１参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１６８４】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。一方、下皿ユニット１５の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球

の発射を停止する押しボタン式の発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。なお、本第４制御例では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置１１０や他の制御装置が球発射ユニット１１２ａにより発射された球を検出する構成や、球発射ユニット１１２ａのソレノイドが球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した球の数をカウントして、ＲＡＭクリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。そして、下皿ユニット１５の上部に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が設けられている。枠ボタン（演出ボタン）２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。なお、枠ボタン２２の内部には、図示しないボタンセンサが設けられており、枠ボタン２２が押下されていない場合にはボタンセンサをオフに可変し、枠ボタン２２が押下されている場合にはボタンセンサをオンに可変する。可変されたボタンセンサのオン・オフを示す信号は、音声ランプ制御装置１１３に送信され、後述する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２３により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）において判別される。また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図５２６（ｂ）に示すように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。なお、選択ボタン６００ａ～ｅには、それぞれに図示しない選択ボタンセンサが設けられており、選択ボタン６００ａ～ｅの内対応するボタンが押下されるとオンとなる。本第４制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図５４１参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図５４１参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第４制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。なお、音量レベル・光量レベルを調整するための構成について簡単に説明すると、電源が投入されたことに基づいて複数の音量レベルのうち、予め記憶されている情報に対応して１の音量レベルを設定可能であり、特別図柄抽選を実行可能な特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）と、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）による判別結果を示すための特別図柄を第３図柄表示装置８１に所定期間で動的表示させることが可能な特別図柄変動処理（Ｓ１０４）と、大当たり当選であることを示すための特別図柄が停止表示された場合に大当たり遊技を実行することが可能な大当たり遊技を開始する処理（Ｓ２１８）と、を有し、遊技者が操作可能な選択ボタン６００と、選択ボタン６００を遊技者が操作することに基づいて音量レベルが可変される音量調整画面を選択ボタン６００が操作されることで表示可能であり、音量調整画面が表示されている期間に選択ボタン６００が操作された回数に応じた音量レベルを設定させることが可能である。なお、音量調整画面が表示される場合には、音量調整画面において設定されている音量レベルを示唆可能に構成しても良い。また、音量調整画面において選択ボタン６００が操作されなかった場合には、音量レベルを変更しないように構成しても良い。また、音量調整画面により新たな音量レベルが設定されてから所定期間特別図柄抽選が実行されなかった場合に、電源が投入されたことに基づいて設定された音量レベルを設定することが可能に構成しても良い。選択ボタン６００を操作した回数に対応して予め定められた順序で音量レベルを設定することが可能に構成しても良い。また、選択ボタン６００が操作されたことに対応して音量レベルが設定されることに基づいて、新たに設定された音量レベルに対応した演出態様で演出を実行する

ことが可能に構成しても良い。また、遊技機の動作に必要な電力の供給が断された場合に、選択ボタン６００を操作することで設定されていた音量レベルは、記憶が保持されないように構成しても良い。また、選択ボタン６００が操作された回数が上限回数となった場合に、音量レベルを新たに設定することを規制されるように構成しても良い。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように、遊技者が操作可能な枠ボタン２２及び選択ボタン６００をパチンコ機１０に配設することで、パチンコ機１０で実行される演出を任意に選択することが可能となり、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下操作可能な枠ボタン２２と選択ボタン６００を設けているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、遊技者が接触（或いは接近）したことを検知するセンサ式の操作手段や、遊技者が左右（或いは前後）方向に操作可能なレバー式の操作手段や、遊技者が回転操作可能なハンドル式の操作手段を設けてもよい、さらに、本実施形態では、操作手段の個数を２個としているが、それ以上に設けてもよいし、異なる操作方法の操作手段を複数設けてもよい。このように構成することで、遊技者がより多様な操作を実行することができ、操作手段に対する遊技者の操作に基づいて実行される演出の種類を増加させることができる。また、操作手段（枠ボタン（演出ボタン）２２及び選択ボタン６００）は、遊技者が遊技を実行しながら（右手で操作ハンドル５１を操作しながら）でも操作可能な位置（下皿ユニット１５の上部左側）に配設されているため、遊技者が遊技を実行している最中であっても、容易に枠ボタン２２を操作することができる。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【１６８５】

図５２１に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、可変入賞装置（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図５２０参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図５２１を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図５２０参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（始動口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。また、遊技領域は、戻り球防止部材６８を通過した球がアウト口６６や入賞口（入球口）を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。本パチンコ機１０では、可変表示装置ユニット８０の左側（遊技盤１３正面視で左側）を左遊技領域、右側を右遊技領域として形成し、左遊技領域を狙って球を発射する遊技（以下、左打ち遊技と称す）では、一般入球口６３や左第１入球口６４ａに球を入球させる遊技が行われ、右遊技領域を狙って球を発射する遊技（以下、右打ち遊技と称す）では、発射された球が可変表示装置

ユニット８０の上方を通過し、右遊技領域に設けられる右第１入球口６４ｂ、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０等を狙う遊技が行われる。このように構成された本パチンコ機１０では、遊技者に対して遊技状態に応じた遊技（左打ち遊技又は右打ち遊技）を行わせることで、遊技が単調になることを抑制している。また、詳細は後述するが、本パチンコ機１０では設定される各種遊技状態（通常状態、時短状態、大当たり状態等）に応じて、遊技者に対して有利となる遊技（左打ち遊技又は右打ち遊技）が異なるように構成されている。これにより、遊技者に対して現在の遊技状態を把握しながら、遊技の内容を変更させることができ、より遊技が単調になることを抑制することができる。なお、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ及び第２入球口６４０には、それぞれ図示しないセンサ領域が設けられており、このセンサ領域を遊技球が通過した場合に、各種乱数値が取得される。

【１６８６】

図５２１に戻り遊技盤１３の説明を続ける。２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図５４１参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図５２１の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図５２１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。本パチンコ機１０では、球が第１入球口６４、または第２入球口６４０のいずれかへ入球した場合に特別図柄（第１図柄）の抽選が行われ、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過した場合に普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。第１入球口６４、または第２入球口６４０への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機１０が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている第１特定入賞口６５ａが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その開放が大当たり種別に応じた回数（ラウンド数）繰り返される。その結果、その第１特定入賞口６５ａに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１６８７】

また、本パチンコ機１０では、特別図柄の抽選によって、大当たり以外（外れ）が判定された場合の一部にて特別遊技状態とは異なる特典が遊技者に付与される小当たりが判定されるように構成されている。特別図柄の抽選が小当たりに当選すると、第２可変入賞装置６５０の第２特定入賞口６５０ａが所定期間（例えば、合計で１．８秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される小当たり遊技が実行される。なお、詳細は後述するが、本パチンコ機１０では、この小当たり遊技中に第２特定入賞口６５０ａに入賞した球の一部が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図５２５参照））を通過した場合に、小当たり遊技終了後に上述した大当たり遊技が実行されるように構成されている。これにより、遊技者は、特別図柄の抽選で大当たりに当選することを狙う遊技と、特別図柄の抽選で小当たりに当選することで実行される小当たり遊技の遊技結果に基づいて大当たりが実行されることを狙う遊技との両方を実行することができる。よって、遊技者に多様な遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、詳細は後述するが、本パチンコ機１０には、特別図柄の大当たり種別として「大当たりＡ」～「大当たりＤ」の４種類が設けられている。なお、「大当たりＡ」は、球が第１入球口６４へと入球したことを契機として実行される抽選（以下、第１特別図柄抽選）で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりＢ」は、球が第２入球口６４０へと入球したことを契機として実行される抽選（以下、第２特別図柄抽選）で大当たりとなった場合、または、第２特別図柄抽選で小当たりと

なり、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりＣ～Ｄ」の２種類は、第２特別図柄抽選で小当たりとなり、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に決定され得る大当たり種別である。このように設けられた複数の大当たり種別は、大当たり遊技が実行された場合に遊技者に付与される特典として、大当たり遊技中の特典（例えば、ラウンド数、開放時間、開放動作パターン）や、大当たり遊技後に付与される特典（例えば、遊技者が次の大当たりを獲得しやすい遊技状態を付与する特典）が異なるように設定されている。これにより、遊技者に対して様々な契機で実行される大当たり遊技において、より有利な特典が付与される大当たり遊技を獲得しようと遊技意欲を高めさせることができるとともに、多彩な遊技性を提供することができる。特別図柄（第１図柄）の抽選が行われると、第１図柄表示装置３７において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、７秒～９０秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が行われている間に球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球すると、その入球回数は、入球口の種別毎にそれぞれ最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。第１図柄表示装置３７において変動表示が終了した場合に、第１入球口６４、または第２入球口６４０についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、詳細は後述するが、本第４制御例では、第２特別図柄抽選で大当たりとならなかった場合には、全て小当たりとなるように構成している。つまり、第２特別図柄抽選が実行された場合には、必ず大当たり、または、小当たりのいずれかに当選することとなる。

【１６８８】

一方、スルーゲート（普通入球口）６７における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。なお、スルーゲート（普通入球口）６７には、図示しないセンサ領域が設けられており、このセンサ領域を遊技球が通過したことに基づいて各種乱数値を取得する。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、０．２秒または３秒）だけ遊技球を所定方向に案内するための部材である第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉扉６４０ａ１が開放位置に可変されることで第２入球口６４０が開放される。なお、通常時は、電動役物６４０ａの開閉扉６４０ａ１が閉鎖位置に配設されているため、第２入球口６４０が閉鎖されている。よって、普通図柄の当たりとなった場合は、球が第２入球口６４０へ入球し易くなり、その結果、第２特別図柄の抽選が行われ易くなる。なお、上述したように、本第４制御例では、第２特別図柄抽選が実行されると必ず大当たり、または、小当たりのいずれかに当選するため、普通図柄の当たり当選が実質的に特別図柄の大当たり当選、または小当たり当選であると言える。また、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、３秒または４秒）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が行われている間に球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過すると、その通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示されると共に、第２図柄保留ランプ８４においても示される。第２図柄表示装置８３において変動表示が終了した場合に、スルーゲート（普通入球口）６７についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、詳細は後述するが、本第４制御例では、時短状態として「時短Ａ～Ｃ」の３種類の時短種別があり、設定されている時短種別によって普通図柄の変動時間を異ならせる構成としている。本第４制御例では、いずれの時短種別も特別図柄の変動表示が１回実行されることにより時短状態の終了条件が成立する構成としているため、１回の特別図柄の変動表示中に普通図柄抽選を多く実行できる方が遊技者に有利となるため、普通図柄の変動時間として短い変動時間が選ばれ易い時短種別が遊技者に有利な時短種別となる。

【１６８９】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりＡ」～「大当たりＤ」

の４種類が設けられている。「大当たりＡ、Ｃ、Ｄ」になると、いずれもラウンド数が５ラウンドの特別遊技状態（５ラウンド大当たり）となり、「大当たりＢ」になるとラウンド数が１０ラウンドの特別遊技状態（１０ラウンド大当たり）となる。また、いずれの大当たり種別の大当たりとなった場合には、その大当たり終了後に、普通図柄の当たり当選時に通常状態よりも第２入球口６４０に球が入球し易くなるように電動役物６４０ａが開放制御される遊技状態である時短状態が、特別図柄の変動が１回終了するまで付与される（時短回数１回）。上述したように、本実施形態で用いられるパチンコ機１０は、遊技状態を通常状態よりも第２入球口６４０に球を入球させ易い時短状態へと移行する機能（所謂、時短機能）を有し、特別図柄の大当たり確率や、普通図柄の大当たり確率を変更する機能（所謂、確率変動機能）を有していないが、これに限られることなく、確率変動機能を有するパチンコ機を用いてもよい。なお、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウンド数を共通（例えば、全て８ラウンド）としても良い。また、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を変えてもよい。また、「普通図柄の時短状態」となる期間を変える代わりに、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａを開放する時間や、１回の普通図柄の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数を変更するものとしても良い。また、本実施形態では、大当たりの種別によって、大当たり終了後に付与される特典が決定されるが、例えば、大当たり中に球が特定の領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）を通過したことを条件に大当たり終了後に特別図柄の確変状態や普通図柄の時短状態を付与するようにしてもよい。また、本実施形態では、時短状態が、特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数（１回）実行されるまで継続するように構成しているが、時短回数を予め複数回（例えば、１０回）に設定し、特別図柄変動回数が時短回数に到達した場合、或いは、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果となった場合に、時短状態が終了するように構成してもよい。また、特別図柄の抽選とは異なる抽選（時短状態の継続有無を判定する抽選）を実行し、その抽選結果が時短状態を継続しない結果となった場合に時短状態を終了されるように構成してもよい。さらに、本実施形態では、大当たり遊技終了後には必ず時短状態が付与される構成としているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、時短状態が連続して付与される回数を計測する時短付与回数計測手段を設け、その時短付与回数計測手段による計測結果が所定回数（例えば、１０）となった場合には、どの大当たり種別による大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技終了後に時短状態が付与されないようにしてもよい。これにより、遊技者が有利となる遊技期間の上限を設定することができ、遊技者に対して過度な射幸性を提供することを抑制することができる。また、過度な射幸性を抑制する例として、連続して時短状態が付与される回数に上限を設定した例を示したが、それ以外にも、連続して時短状態が付与される期間（時短連荘期間）中に実行される特別図柄の変動回数に上限を設けるようにしてもよい。このように構成した場合であっても、時短連荘期間に上限を設定することができるため、過度な射幸性を抑制することができる。なお、この場合は、時短状態が付与される回数（即ち、時短連荘期間中の大当たり回数）に上限を設定するものではないため、限られた期間（上限が設定された時短連荘期間）中に、数多くの大当たりを獲得しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１６９０】

遊技領域の正面視右側上部（図５２１の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第１図柄）を点灯状態により示したり、第１入球口６４、または第２入球口６４０に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状

態により示すものである。この第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が行われている間に球が第１入球口６４、または第２入球口６４０へ入球した場合、その入球回数は入球口毎に最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、第３図柄表示装置８１においても示される。なお、本実施形態においては、第１入球口６４、および第２入球口６４０への入球は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、複数の入球口への入球数を合算した数が上限数（例えば、８回）となるまで保留されるように設定してもよい。７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示等を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、ＬＥＤ３７ａには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）に応じた特別図柄（第１図柄）が示される。

【１６９１】

また、遊技領域には、球が入球することにより所定数（例えば、５個）の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第３図柄表示装置８１と、ＬＥＤで構成された第２図柄表示装置８３とが設けられている。この可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は、第１図柄表示装置３７の表示および第２図柄表示装置８３の表示に応じた装飾的な第３図柄（装飾図柄）の表示を行うものである。例えば、第１入球口６４、または第２入球口６４０へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第１図柄表示装置３７において特別図柄（第１図柄）の変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。また、スルーゲート６７を球が通過すると、それをトリガとして、第２図柄表示装置８３において普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される。更に、第３図柄表示装置８１では、その普通図柄の変動表示に同期して、その普通図柄の変動表示に対応する第３図柄の変動表示が行われる。第３図柄表示装置８１は、８インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示のうち、特別図柄に関する表示が第１図柄表示装置３７で行われ、普通図柄に関する表示が第２図柄表示装置８３で行われるのに対して、第３図柄表示装置８１はその第１図柄表示装置３７の表示および第２図柄表示装置８３の表示に応じた装飾的な表示が行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。また、第３図柄表示装置８１として複数の液晶ディスプレイを設けても良いし、第３図柄表示装置８１が可動するように構成してもよい。ここで、第３図柄表示装置８１の表示内容について、図５２７を参照して説明する。

【１６９２】

図５２７は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図５２７（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図５２７（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。図５２７（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の一つである第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄（遊技状態により異なる）を示す、左（左側表示領域Ｄｍ１）、中（中表示領域Ｄｍ２）及び右（右側表示領域Ｄｍ３）の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構

成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍ上にて第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄）が変動表示（動的表示）されるようになっている。なお、主１表示領域Ｄｍで表示される第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄）は、「０」から「９」の数字を付しただ主図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が特定の抽選結果（特別図柄の場合は大当たり、または小当たりの一部、普通図柄の場合は当たり）であった場合に、同一の第３図柄（主図柄）が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。具体的には、主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。また、主１表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【１６９３】

主表示領域Ｄｍの右上領域には、従表示領域Ｄｎ（Ｄｎ１～Ｄｎ６）が形成されている。この従第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄を示す図柄列が表示される。具体的には、第１表示領域Ｄｎ１は、第１特別図柄を示す図柄列が表示される領域で、第２表示領域Ｄｎ２は、第２特別図柄を示す図柄列が表示される領域で、第２表示領域Ｄｎ３は、普通図柄を示す図柄列が表示される領域として形成されており、各図柄の変動表示に対応した変動表示が表示される。また、第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄のそれぞれの保留記憶数も表示される。具体的には、第２表示領域Ｄｓ４は、第１特別図柄の保留記憶数が表示される領域で、第２表示領域Ｄｓ５は、第２特別図柄の保留記憶数が表示される領域で、第２表示領域Ｄｓ６は、普通図柄の保留記憶数が表示される領域である。つまり、本パチンコ機１０では、第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄の変動表示に対応した表示、および、各図柄の保留記憶数に対応した表示が第３図柄表示装置８１の第２表示領域Ｄｎにて表示されるように構成されており、そのうち、一の図柄（遊技者に対して、報知すべき図柄）が主図柄として選択され、他の図柄が主図柄よりも目立たない従図柄として第２表示領域Ｄｎに表示される。これにより、遊技者は、主図柄の表示内容を確認するだけで最適な遊技を実行することができる。なお、本実施形態では、従図柄の表示態様を主図柄よりも小さくすることで、主図柄よりも目立たない表示態様としているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、主図柄の表示態様よりも従図柄の表示態様の透過率を高くしたり、従図柄の表示領域を移動させたりすることで従図柄が主図柄よりも識別困難となるように構成してもよい。また、この第２表示領域Ｄｎにて表示される各図柄の図柄列態様としては、主図柄として表示される図柄列をそのまま表示してもよいし、図５２８（ｂ）に示すような「○」、「×」の２種類の図柄列が並列して２列表示され、「○」図柄が２つ左右列に表示されると、第１特別図柄、第２特別図柄、または普通図柄が当たりであったことを遊技者に報知するように構成してもよい。さらに、主図柄として表示される図柄に対応する従図柄を第３図柄表示装置８１に表示させないように構成してもよいし、従図柄の表示を第３図柄表示装置８１以外に場所で表示してもよい。

【１６９４】

本パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１に表示される主図柄（第３図柄）は、「０」から「９」の数字からなる表示態様で構成されているが、他の主図柄と識別可能な表示態様であれば数字以外の表示態様を用いてもよく、例えばキャラクタを模した表示態様や、キャラクタと数字とを組み合わせた表示態様を用いてもよい。また、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１～Ｚ３に表示される図柄として、主図柄以外の図柄（即ち、有効ラインＬ１に

同一の図柄が揃って停止したとしても遊技者に特典が付与されない図柄）として副図柄を含めた図柄列を用いてもよい。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図５２７参照）により行われる特別図柄や普通図柄の抽選結果が当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。主表示領域Ｄｍに表示される主図柄（第３図柄）は、有効ラインＬ１上に停止表示され、この停止表示状態は最低１秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（１秒以上）表示させておくことで、遊技者が当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄、普通図柄の抽選結果が当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。なお、上述した停止表示状態においては、有効ラインＬ１上に停止表示された主図柄のみを表示させ、それ以外の主図柄（各図柄列に設定される主図柄であって、有効ラインＬ１以外の箇所で停止表示されている主図柄）は表示させない（目立たないように表示させる）ようにするとよい。これにより、遊技者に対してより明確に主図柄の停止表示結果を報知することができる。また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、１秒間の停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。

【１６９５】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄あるいは普通図柄の外れに対応する組み合わせの主図柄（第３図柄）が１秒間停止表示された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、１５秒）が経過するか、または、新たな主図柄の変動が開始されるまで継続する。そして、主図柄（第３図柄）が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。なお、本実施形態では、主図柄に対応する図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点でデモ演出が開始されるように構成されているが、主図柄、従図柄に関わらず、全図柄が停止表示されてからの経過時間に基づいて、デモ演出が開始されるように構成してもよいし、主図柄のみ停止表示されている場合のデモ演出と、主図柄、従図柄ともに停止表示されている場合のデモ演出とで演出の表示態様を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、主図柄のみ停止表示されている場合に実行されるデモ演出では、遊技の進行を促す報知を実行し、主図柄、従図柄ともに停止表示されている場合のデモ演出では、新たな遊技客による遊技を促すための報知を実行するようにするとよい。これにより、円滑に遊技を行わせることができる。

【１６９６】

次に、主表示領域Ｄｍの下方に設けられる副表示領域Ｄｓについて図５２７（ａ）を参照して説明する。図５２７（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓは、遊技状況や遊技説明といった遊技者の遊技を補助するための補助表示態様が各遊技状態や遊技結果に対応して表示される領域である。具体的には、第１特別図柄に対応した保留図柄の数を表示したり（図５２７（ｂ）参照）、主表示領域Ｄｍにて実行されている主図柄の変動演出の内容を補助したり（図５３７（ａ）参照）、これから行うべき遊技の内容を案内したり（図５３３（ａ）参照）、遊技者に有利となる特定期間（時短期間）の残期間を表示したり（図５３４（ａ）参照）する。これにより、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

【１６９７】

図５２１に戻り遊技盤１３の説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球

が入球し得る左第１入球口６４ａが配設されている。この左第１入球口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示される。また、左第１入球口６４ａは、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。この左第１入球口６４ａは、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の経路へと球を打ち出した場合（所謂、左打ち遊技を行った場合）のほうが、右打ち遊技を行った場合よりも入球し易くなるように構成されている。左第１入球口６４ａの下方には、貯留装置７５０と特定一般入球口６３０とが配設されている。貯留装置７５０の詳細な説明については図５２４を参照して後述するが、貯留装置７５０は、閉鎖状態と開放状態とに可変動作可能な貯留弁７５０ａと、貯留弁７５０ａが閉鎖状態の場合に、球を１個貯留可能な貯留領域を形成するための側壁とから構成されている。貯留弁７５０ａは、特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合に球を貯留可能な閉鎖状態から、開放状態へと可変するように可変制御され、開放状態へと可変動作された場合に、貯留領域に貯留されていた球（或いは、貯留弁７５０ａが開放状態に可変している間に貯留装置７５０に流入した球）が貯留装置７５０の下方に流下するように構成されている。なお、貯留装置７５０は、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も球を貯留可能な箇所に配設されている。貯留装置７５０の下方には、貯留装置７５０を通過した球が入球可能となるように特定一般入球口６３０が配設されている。この特定一般入球口６３０は球が入球すると１０個の球が賞球として払い出される入賞口であるとともに、非電動役物７１０を動作させる契機として用いられる。非電動役物７１０の詳細な説明については図５２４を参照して後述するが、特定一般入球口６３０に入球した球の自重によって作用連結部７１０ａが作動し、遊技盤１３の右側領域に設けられた非電動役物７１０が、右第１入球口６４ｂに球が入球可能な位置へと可変するように構成されている。

【１６９８】

一方、遊技盤１３の右側領域には、右打ち遊技された球が流下する２つの流路と、右打ち遊技によって発射された球を上述した２つの経路に振り分けるための振分部材７００と、非電動役物７１０と、右第１入球口６５ｂと、スルーゲート６７と、第２入球口６４０および電動役物６４０ａと、第１可変入賞装置６５と、第２可変入賞装置６５０とが配設されている。次に、図５２１～図５２３を参照して、本パチンコ機１０の遊技盤１３の右側領域の構成について説明をする。右打ち遊技によって発射された球は、振分部材７００によって、第１流路７０１と第２流路７０２とに交互に振り分けられる。第１流路７０１へと振り分けられた球は、屈曲路７０１ａ（図５２２参照）を通過し、スルーゲート６７、第２入球口６４０を通過して右側領域下方へと流出する。また、第２流路７０２へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた非電動役物７１０が閉鎖状態（図５２４（ａ）参照）の場合には、第３流路７０３ａを流下し、流入口７０４ａに流入して第１流路７０１の裏面側（図５２１の視点で奥側）に設けられた第５流路７０４ｂを流下し、流出口７０４ｃより遊技盤１３上の右側領域下方へと流出する。一方、非電動役物７１０が開放状態（図５２４（ｂ）参照）の場合には、第４流路７０３ｂを流下して、右第１入球口６４ｂに入球する。この右第１入球口６４ｂに球が入球すると３個の球が賞球として払い出される。なお、非電動役物７１０の詳細な説明については図５２４を参照して後述するが、本実施形態では、非電動役物７１０が開放状態において、右第１入球口６４ｂに入球した球の自重によって非電動役物７１０が閉鎖状態へと可変されるように構成されている。そして振分部材７００によって２つの流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、第２可変入賞装置６５０、第１可変入賞装置６５上を流下し、貯留装置７５０に流入可能な流路を流下しながらアウト口６６へと流入する。

【１６９９】

ここで、振分部材７００によって振り分けられた球の流れについて、図５２２および図５２３を参照して詳細に説明する。図５２２は、右打ち遊技によって発射された球が第１流路７０１を流下する場合の球流れを示した模式図であり、図５２３は、右打ち遊技によ

って発射された球が第２流路７０２を流下する場合の球流れを示した模式図である。図５２２に示すように、振分部材７００は、右打ち遊技によって発射された球を交互に第１流路７０１と第２流路７０２に振り分けるため、１分間に１００個の球を発射した場合には、第１流路７０１に１．２秒間隔で５０個、第２流路７０２に１．２秒間隔で５０個流下するように振り分けられる。第１流路７０１は、球１個分の通路幅（約１５ｍｍ）で形成される球通路で構成されており、その途中に設けられる屈曲路７０１ａにより、球の流下速度を低下させており、第１流路７０１に流入した球が第１流路７０１から流出するまでの球通過時間が約２秒となるように構成されている。第１流路７０１の下流位置（屈曲路７０１ａよりも下流側）には、スルーゲート６７が配設されており、このスルーゲート６７の下流側に第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０は、電動役物６４０ａが閉状態の場合には球が第１流路７０１を通過可能となり、電動役物６４０ａが開状態の場合には第１流路７０１を通過した球が第２入球口６４０に入球するように構成されている。

【１７００】

また、スルーゲート６７を通過した球が０．２秒後に第２入球口６４０に到達するように構成されている。詳細は後述するが、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動時間は最短で２秒であるため、スルーゲート６７を通過した球が、その球がスルーゲート６７を通過したことを契機に実行される普通図柄の抽選に基づいて実行される電動役物６４０ａの開放動作によって第２入球口６４０に入球することが無いように構成されている。つまり、普通図柄の抽選に要する期間よりも、スルーゲート６７を通過してから第２入球口６４０（電動役物６４０ａ）に到達するまでの期間が短くなるように構成している。これにより、球を１個発射させるだけで、普通図柄の抽選を実行し、且つ、第２入球口６４０に球を入球させる行為を物理的に不可能にすることができる。よって、適切ではない遊技が実行されることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が振分部材７００によって第１流路７０１（スルーゲート６７、第２入球口６４０が配設される流路）と、第２流路７０２とに交互に振り分けられるため、普通図柄の抽選を実行させ（スルーゲート６７に球を通過させ）、普通図柄の抽選で当たりに当選し、電動役物６４０ａが開放し第２入球口６４０に球を入球させるために、少なくとも３個の球を発射させる必要があるため、より一層適切ではない遊技（例えば、単発打ち）が実行されることを抑制することができる。なお、本実施形態では振分部材７００によって振り分けられる２つの流路のうち一方の流路にスルーゲート６７と第２入球口６４０とを配設しているが、一方の流路にスルーゲート６７を配設し、他方の流路に第２入球口６４０を配設するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、悪意のある遊技者が振分部材７００を破壊し、何れか一方の流路にのみ球が流下する状態を作り出した場合に、スルーゲート６７へ球を通過させ、普通図柄が当たりに当選した場合に第２入球口６４０へ球が入球させる遊技を規制することができるようになり、不正な遊技が行われることを抑制することができる。

【１７０１】

次に、図５２３を参照して、球が第２流路７０２を流下する場合の説明をする。第２流路７０２は、上述した第１流路７０１と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第２流路７０２に流入した球が流出口７０４ｃから流出されるまでに要する時間が約１．５秒となるように構成されている。このように構成することで、１分間に１００個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第１流路７０１に流入した球と、その球の次に発射され、第２流路７０２に流入した球とがほぼ同時（約０．１秒差）に遊技盤１３の右下領域（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０が配設される領域）を流下することとなる。よって、各可変入賞装置が開放される遊技状態（大当たり状態または小当たり状態）において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。また、第２流路７０２の一部（第５流路７０４ｂ）を、第１流路７０１の裏側（図５２３の視点で奥側）に設け、正面視（図５２３の視点で正面視）で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤１３の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成す

ることで、球流路を形成するスペース（遊技盤１３を球流路が占有する領域）を小さくすることができる。さらに、第２流路７０２の球出口（流出口７０４ｃ）は、第１流路７０１の流出口（第２入球口６４０の下流側）よりも下方に位置し、且つ、遊技盤１３の右下領域において第１流路７０１から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口７０４ｃから勢いよく流出した球（第１流路７０１を流下した球よりも高速で流出した球）が、第１流路７０１から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。なお、本実施形態では、振分部材７００によって右打ち遊技によって発射された球を交互に２つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、２つの流路に対して交互（１：１）ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、３つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材７００を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電気的に駆動する振分部材を用いてもよい。

【１７０２】

次に、図５２４を参照して、本実施形態で用いられる貯留装置７５０と非電動役物７１０の動作の流れについて説明をする。図５２４（ａ）は、貯留装置７５０と非電動役物７１０とが何れも閉状態（閉鎖状態）であることを示す模式図であり、図５２４（ｂ）は、貯留装置７５０と非電動役物７１０とが何れも開状態（開放状態）であることを示す模式図である。図５２４（ａ）に示すように、非電動役物７１０が閉状態（閉鎖状態）の場合は、右第１入球口６４ｂに球を入球させることが不可能（困難）な状態であるため、遊技状態が通常状態の場合に遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技を行い、右第１入球口６４ｂに球を入球させられることを抑制することができる。この非電動役物７１０は、球が特定箇所を通過した場合に当接する作用部を有しており、その作用部が当接した球の自重によって作動し、その作動に基づいて開放されるように構成されている。具体的には、特定一般入球口６３０に入球した球が上述した作用部に当接し、その作用に連動して作用連結部７１０ａが動作し、非電動役物７１０が開放される。これにより、右第１入球口６４ｂに球が入球可能な状態となる。さらに、右第１入球口６４ｂには、入球した球が当接可能な第２作用部が設けられており、この第２作用部に球が当接することにより、当接した球の自重によって第２作用部が作動して非電動役物７１０が閉鎖される。このように、非電動役物７１０は、電気的駆動源を用いること無く、球の自重によって作用する部材の作動に基づいて可変状態が切り替わるように構成されている。なお、非電動役物７１０の構成は上記した構成以外でもよく、球の自重に基づいて作動する構成として周知の構成を用いてもよい。

【１７０３】

非電動役物７１０を作動させる（開放させる）ための契機となる特定一般入球口６３０への球の入球は、上述したように特定一般入球口６３０の上方に設けられた貯留装置７５０によって規制されており、貯留装置７５０が解除状態となった場合に球が特定一般入球口６３０に入球可能となる。そして、この貯留装置７５０は上述したように所定の解除条件（例えば、大当たり遊技の開始）が成立した場合に、所定の閉鎖条件（例えば、１０秒経過）が成立するまでの間、解除状態となるように可変制御される。つまり、図５２４（ｂ）に示すように、大当たり遊技が開始され、第１可変入賞装置６５が開放した場合に、貯留装置７５０が解除されるように構成している。そして、貯留装置７５０が解除状態となり、特定一般入球口６３０に球が入球したことに基づいて非電動役物７１０が開放される。なお、本第１実施形態では、左打ち遊技、右打ち遊技の何れの遊技によって発射された球も、貯留装置７５０を通過可能な位置に貯留装置７５０が配設されているため、右打ち遊技が行われる大当たり遊技中に、第１可変入賞装置６５に入賞しなかった球（第１可変入賞装置が一時的に閉鎖状態となるラウンド間インターバル中に第１可変入賞装置６５上を通過した球）を特定一般入球口６３０に入球させることができる。よって、大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５への入球に基づく賞球の払い出しと、特定一般入球口６３０への入球に基づく賞球の払い出しとを両方獲得することを可能とすることができる。さ

らに、第１可変入賞装置６５に入賞できなかった球が特定一般入球口６３０に入球可能となるように構成しているため、従来では無駄球となっていた大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５へ入賞しなかった球に遊技者に有利となる付加価値を付与することができる。

【１７０４】

本第４制御例では、大当たり遊技が開始されてから（１回目の第１可変入賞装置６５の開放動作が実行されてから）１０秒間の間、貯留装置７５０を解除させるように貯留弁７５０ａを可変動作されるように構成している。よって、大当たり遊技における１ラウンド目の終了条件（例えば、球を１０個入賞させる）を１０秒以内に成立させることで、１ラウンド目終了から２ラウンド目が開始されるまでのインターバル（ラウンド間インターバル）期間と、貯留装置７５０が解除されている期間とを合致させることができる。これにより、ラウンド間インターバル期間中に第１可変入賞装置６５上を通過した球を特定一般入球口６３０に入球させることが可能となるため、大当たり遊技における１ラウンド目を早く（１０秒以内に）終了させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、大当たり遊技中に実行される貯留装置７５０の解除タイミングとして、上述した解除タイミング（大当たり遊技が開始されてから（１回目の第１可変入賞装置６５の開放動作が実行されてから）１０秒間）以外の解除タイミングを設定してもよく、所定間隔（例えば、１０秒間隔）で所定期間（例えば、３秒間）貯留装置７５０を解除させるように設定してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の各ラウンドの終了タイミング（ラウンド間インターバルが設定されるタイミング）と、貯留装置７５０が解除されるタイミングとが全て一致した場合には大当たり遊技中に多くの球を特定一般入球口６３０に入球させることができる。また、上述した構成を用いた場合は、大当たり遊技における各ラウンドの終了条件を成立されるタイミングを調整することにより（例えば、ラウンド終了条件である１０個目の球を第１可変入賞装置に入賞させるタイミングを操作ハンドル５１の操作によって調整することにより）、大当たり遊技中に特定一般入球口６３０に入球させる球の数を可変させることが可能となるため、遊技者に対して、大当たり遊技中の各ラウンド終了タイミングを所定タイミング（貯留装置７５０が解除状態となるタイミング）に合わせるという新たな遊技性を提供することができ、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第３図柄表示装置８１に貯留装置７５０の解除タイミングを報知するための表示態様や、ラウンド間インターバルが実行されるタイミングを遊技者が予測可能な表示態様を表示できるように構成するとよい。これにより、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示される内容を把握しながら大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

【１７０５】

上述した第４制御例では、大当たり遊技が実行されることを契機に、非電動役物７１０が開状態（開放状態）となるため、大当たり遊技中に右打ち遊技を行うことで、右第１入球口６４ｂに確実に球を入球させることができる。これにより、大当たり遊技終了後に移行する時短状態（通常状態の大当たりから移行する時短（初回時短））において、第１特別図柄の変動を確実に実行させることができる。さらに、本実施形態では、右第１入球口６４ｂに球が１個入球したことを契機に、非電動役物７１０が閉状態（閉鎖状態）へと移行するように作動するため、大当たり遊技中に過剰に球が右第１入球口６４ｂに入球することを抑制することができる。

【１７０６】

次に、図５２５を参照して、第２可変入賞装置６５０における裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図５２５（ａ）は、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１へと振り分けられる状態を示した模式図であり、図５２５（ｂ）は、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられる状態を示した模式図である。図５２５（ｂ）に示したように、切替部材６５０ｈが作動されていると、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられる。本実施形態では、特別排出流路６５０ｅ２に滞留部材６５０ｎが設けられる。この滞留部材６５０ｎにより、切替部材６

５０ｈにより遊技球が特別排出流路６５０ｅ２側に振り分けられる先の領域である振分先領域６５０ｈ３に、遊技球を１球だけ滞留させることができる。これにより、振分先領域６５０ｈ３に遊技球が１球滞留している場合は、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられずに、通常排出流路６５０ｅ１へと流下することとなる。滞留部材６５０ｎは遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成されている。この滞留部材６５０ｎは、滞留ソレノイド２０９ｂ（図５４１参照）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この滞留部材６５０ｎは、前方へと進出動作（閉鎖動作）することで、振分先領域６５０ｈ３に遊技球を１球滞留させることができる。一方、後方へと退避動作（開放動作）することで、振分先領域６５０ｈ３に滞留する遊技球が特別排出流路６５０ｅ２へと流下する。

【１７０７】

ここで、第２可変入賞装置６５０は、小当たり遊技中において開閉扉６５０ｆ１が開放されることで、遊技球が入球可能となるものである。また、滞留部材６５０ｎは、小当たり遊技中（第２可変入賞装置６５０への入球が可能な場合）に閉鎖動作となり、開閉扉６５０ｆ１が閉鎖してから（第２可変入賞装置６５０へ新たな入球が不可能となってから）から所定時間経過後に開放動作するものである。即ち、本制御例では、第２可変入賞装置６５０へ入球した遊技球は、切替部材６５０ｈが動作していたとしても、特別排出流路６５０ｅ２へ流下する遊技球は１球に制限される。これにより、特別排出流路６５０ｅ２へ流下する遊技球が過剰となることを抑制することができる。特別排出流路６５０ｅ２へと流下した遊技球は、Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過することとなる。本第１実施形態ではＶ入賞スイッチ６５０ｅ３への遊技球の通過に基づいて、大当たり遊技が付与されるように構成している。なお、本第１実施形態では、特別排出流路６５０ｅ２へと流下する遊技球を１球に制限するように構成したが、これに限られず、振分先領域６５０ｈ３に遊技球が２球以上滞留可能としたり、滞留部材が小当たり遊技中において所定回数（例えば、２回）動作させるようにしたりすることで、制限する遊技球の個数を適宜変更してもよい。

【１７０８】

図５２５（ａ）を参照して、通常排出流路６５０ｅ１に遊技球が誘導される場合について説明する。図５２５（ａ）は、流路ソレノイド２０９ｃ（図５２７参照）が非作動であり、特別排出流路６５０ｅ２の入り口の開口面を切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。本第４制御例では、流路ソレノイド２０９ｃが非作動である場合においても、特別排出流路６５０ｅ２に設けられた滞留部材６５０ｎが動作するように構成している。これにより、流路ソレノイド９２０９ｃの作動の有無に応じて処理を切り替える必要がないため、設計コストの低減やプログラム容量の削減を図ることができる。流路ソレノイド６５０ｋが非作動である場合は、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は全て通常排出流路６５０ｅ１へと流下する。一方、特別排出流路６５０ｅ２へと流下する遊技球はないため、本第１実施形態において新たに設けた滞留部材６５０ｎによる影響はない。

【１７０９】

次に、図５２８を参照して本第４制御例における遊技の流れを説明する。図５２８は本第４制御例における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本第４制御例では、大きく分けて遊技状態が通常状態の場合に、左第１入球口６４ａを狙い第１特別図柄（特１）の抽選を実行する左打ち遊技と、遊技状態が時短状態の場合に、第２入球口６４０を狙い第２特別図柄（特２）の抽選を実行させる、或いは、遊技状態が当たり（大当たり、小当たり）状態の場合に、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０を狙う右打ち遊技が行われるように構成されており、左打ち遊技中に実行される第１特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選し、その当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が付与され、右打ち遊技へと移行する。この時短状態（時短遊技状態）は、所定条件が成立した場合（遊技状態が通常状態に移行し、且つ、第２特別図柄の保留球数が０となった場合）に終了し、通常状態である左打ち遊技へと移行する。つまり、

本パチンコ機１０では、左打ち遊技（通常状態）中は、遊技者に有利となる右打ち遊技（時短遊技状態）へと移行することを目指して遊技を行い、右打ち遊技が行われる時短遊技状態中は、時短遊技状態を継続させることを目指して遊技が行われる。このように、異なる遊技性を有する遊技機において、その異なる遊技性を遊技者が球を発射させる位置を異ならせる遊技（右打ち遊技、左打ち遊技）に対応させることで、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

【１７１０】

図５２８に示すように、左打ち遊技が行われる通常遊技状態では、左第１入球口６４ａを狙った遊技が実行される。左第１入球口６４ａへの球の入球に基づいて第１特別図柄の抽選を行い、その抽選結果が大当たりである場合には、必ず大当たり種別が大当たりＡとなる（大当たり当選時の１００％）。そして、その大当たりの終了後に第２入球口６４０への入賞が容易となる時短遊技状態（時短状態）が付与される。時短遊技状態（時短状態）に移行すると、遊技盤１３の右側領域に配設されている第２入球口６４０を狙うべく球を遊技盤１３の右側へ発射する右打ちを行う右打ち遊技が行われる。なお、本第４制御例では、第１特別図柄の大当たり種別を１種類としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別を設ける構成としても良く、例えば、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態が付与されない大当たり種別を設ける構成としても良い。又、本第４制御例では、第１特別図柄抽選の結果を大当たりと外れのみで構成したが、これに限るものではなく、小当たりを設けても良い。また、第１特別図柄の抽選結果が小当たりである場合に、その小当たり種別によって大当たり（Ｖ入賞）となるルートを設ける構成としても良い。

【１７１１】

次に、本パチンコ機１０において、遊技者に有利となる右打ち遊技中の流れについて説明をする。本パチンコ機１０では図５２１～図５２４を参照して説明をしたように、遊技盤１３の右側領域に右第１入球口６４ｂが配設されており、右打ち遊技が実行される大当たり遊技中に少なくとも１球は右第１入球口６４ｂに球が入球するように構成されている。つまり、通常遊技状態（通常状態）において、大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりに当選した場合、その大当たり遊技終了後には、第１特別図柄（特図１）の保留記憶を少なくとも１つ有し、第２特別図柄（特図２）の保留記憶が無い状態で時短状態が開始される。図５２８に示すように、本パチンコ機１０では、第１特別図柄（特図１）の保留記憶と第２特別図柄（特図２）の保留記憶とが両方存在する場合には第２特別図柄（特図２）の保留記憶に基づく抽選（変動）が優先して実行されるように構成されている（所謂、特２優先変動）が、第２特別図柄（特図２）の保留記憶が無い状態では、第１特別図柄（特図１）の保留記憶に基づいた抽選（変動）が実行される。ここで、時短遊技状態では、時短種別によって第１特別図柄の変動時間が決定されるように構成しており、時短種別が「時短Ａ」である場合には第１特別図柄の変動時間が６０秒となり、「時短Ｂ」または「時短Ｃ」である場合には第１特別図柄の変動時間が１２０秒となる。なお、第２特別図柄の変動時間については、図５４８（ｃ）を参照して後述するが、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、短変動（０．５秒）または長変動（１２０秒）の何れかが決定される。

【１７１２】

第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、１００％時短種別「時短Ａ」の時短状態が付与されるため、時短状態が開始されてから６０秒の間は、第１特別図柄（特図１）の変動が実行されている状態となる。また、時短状態中に何れかの特別図柄（特図１、特図２）の変動（抽選）が１回実行された場合に、その時短状態の終了条件が成立するように構成されている（時短回数１回）。この、時短状態に第１特別図柄（特図１）が変動している期間中は、第２特別図柄（特図２）の保留記憶を獲得するための遊技が実行される。ここで、第２特別図柄（特図２）の保留記憶を獲得することができれば、時短終了後に第１特別図柄の変動が停止し、通常状態に移行した後に、第２特別図柄の保留記憶に基づく抽選が実行される。詳細は後述するが、本パチンコ機１０では第２特別図柄の抽選が、１／２００の確率で大当たりに当選し、１９９／２００の確率で小当たりに当選するように

設定されており、さらに、第２特別図柄の抽選によって当選した小当たりは、特定領域（Ｖ入賞スイッチ６３０ｅ３）に球を通過可能（通過させやすい）な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞した場合に実行される大当たりは全て、その大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりが設定されている。よって、時短遊技状態において、第２特別図柄の保留記憶を有している限り、時短遊技状態が継続される。一方、時短状態に第１特別図柄が変動している期間中に、第２特別図柄の保留記憶を獲得することができず、第２特別図柄の保留記憶が無い状態で時短状態が終了した場合は、そのまま通常遊技状態へと移行し、右打ち遊技が終了することになる。

【１７１３】

また、時短状態中に、第２特別図柄の保留記憶を複数（例えば、２個）獲得した場合は、再度時短状態に突入した場合に、第２特別図柄の変動が開始されることになる。本第４制御例では、時短状態における第２特別図柄の変動時間（特２変動時間）は、図５４８（ｃ）に示すように、短変動（０．５秒）と長変動（１２０秒）の２種類があり、第２特別図柄抽選の結果が小当たりである場合の１９０／１９９で短変動が設定され、９／１９９で長変動が設定される。このように、第２特別図柄抽選において小当たり当選した場合のほとんどで短変動が設定される構成であり、時短状態における普通図柄の変動時間（２４秒から４０秒）よりも短くなるため、第２特別図柄の抽選（変動）が実行されている時短状態中に、新たに第２特別図柄の保留記憶を獲得し難い状態となる。これにより、遊技者に過度な賞球を提供してしまう事態を抑制することができる。一方、第２特別図柄の長変動が設定された場合には、新たに第２特別図柄の保留記憶を獲得することが可能となるため、第２特別図柄の変動時間として長変動が設定されることを遊技者に期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第４制御例では、普通図柄（普図）の当たり当選確率が１００／３００、即ち、１／３となるように構成しており、「時短Ａ」が設定されている場合には、普図変動時間が３０秒となる。上述したように、時短Ａの時短状態においては第１特別図柄の変動時間が６０秒となるため、時短状態が終了するまでの期間に最大２回普図抽選を実行することができる。この場合、時短状態中に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約５６％となる。また、「時短Ｂ」が設定されている場合には、普図変動時間が２４秒となり、第１特別図柄の変動時間が１２０秒となるため、時短状態中に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約８８％となる。また、「時短Ｃ」が設定さえている場合には、普図変動時間が４０秒となり、第１特別図柄の変動時間が１２０秒となるため、時短状態中に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約７０％となる。

【１７１４】

次に、図５２９を参照して、本第４制御例における遊技状態と電動役物６４０ａの開放状態の関係について説明する。図５２９は、遊技状態と電動役物６４０ａの開放状態の関係を示すタイミングチャートである。図５２９に示すように、（ａ）は設定されている遊技状態を示し、（ｂ）は第１特別図柄（特図１）の変動状況を示し、（ｃ）は第２特別図柄（特図２）の変動状況を示し、（ｄ）は普通図柄（普図）の変動状況を示し、（ｅ）は電動役物６４０ａの可動状況を示している。上述したように、第２入球口６４０に遊技球を入球させるためには、普通図柄の当たりに当選し、電動役物６４０ａを開放位置に可変させる（開放状態）必要がある。詳細は後述するが、本第４制御例では、通常状態が設定されている場合、普通図柄の当たりに当選した場合には、普通図柄の変動停止から３秒経過した後に０．２秒間電動役物６４０ａが開放状態となる。したがって、通常状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選しても電動役物６４０ａが高速開閉されるため、第２入球口６４０に遊技球を入球させることができない。一方、時短状態が設定されている場合、普通図柄の当たり変動停止から３秒経過した後に４秒間電動役物６４０ａが開放状態となる。したがって、時短状態が設定されている場合には、普通図柄の当たりに当選した場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。なお、通常状態が設定されている場合の普通図柄の変動時間は普通図柄の抽選結果にかかわらず２秒が設定される。また、時短状態が設定されている場合には、時短種別によって普通図柄の変動

時間が異なるが、例えば、「時短Ａ」が設定されている場合、３０秒の変動時間が設定される。つまり、「時短Ａ」が設定されている場合、第１特別図柄の変動時間は６０秒であり、普通図柄の変動時間は３０秒であるため、時短Ａの時短状態が終了するまでの間に最大２回の普通図柄抽選が実行可能である。ここで、図５２９に示すように、大当たり遊技が実行されている期間にも普通図柄抽選は並行して実行されており、大当たり遊技中は通常状態における普通図柄の変動時間（２秒）が設定される。そして、大当たり遊技終了間際に普通図柄の当たりに当選した場合、大当たり遊技中から第１特別図柄の変動に跨がって普通図柄の当たり遊技（電動役物６４０ａの開放位置への可変）が実行される事象が起こり得る。この場合、普通図柄の当たり遊技が終了した後に新たな普通図柄抽選が実行されるため、時短状態において第１特別図柄の変動が開始されてから１回目の普通図柄の変動が開始されるまでにタイムラグが生じ、第１特別図柄の変動中に２回目の普通図柄変動が終了しないこととなる。このため、本第４制御例では、電動役物６４０ａの動作パターンを、普通図柄の変動開始時点における遊技状態に基づいて決定する構成としている。つまり、時短状態において開始された普通図柄の当たり変動が、時短状態終了後も継続し、大当たり遊技中を含む通常状態において停止した場合であっても、電動役物６４０ａの動作パターンは時短状態に対応する動作パターン（４秒間開放状態となる動作パターン）が設定される。これにより、大当たり遊技中にも第２入球口６４０へ遊技球が入球可能となり、大当たり遊技開始前に大当たり当選する保留球を獲得していない状態であっても、大当たり遊技中に獲得できるかもしれないと遊技者に期待感を抱かせ、遊技意欲を向上させることが可能となる。

【１７１５】

＜第４制御例における演出内容について＞

次に、図５３０～図５４０を参照して、本第４制御例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図５３０～図５３５を参照して、時短状態が設定されている場合の演出について説明する。図５３０（ａ）は、時短Ａの時短状態（時短Ａ状態）が設定され、第１特別図柄と普通図柄が変動中である場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。時短状態が設定されているので、図５３０（ａ）の正面視左上に形成される案内表示領域Ｄｍ１には、右打ち遊技を案内するための表示態様である「右打ち」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの左側には、主保留図柄として第２特別図柄の保留記憶数を表示するための主保留図柄表示領域Ｄｍ２が形成される。なお、図５３０（ａ）に示す状態においては、第２特別図柄の保留記憶数が「０」である。また、表示画面の正面視右上には第１表示領域Ｄｎ１～第６表示領域Ｄｎ６の６つの表示領域が形成され、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄に対応した第３図柄が、第２表示領域Ｄｎ２には第２特別図柄に対応した第３図柄が、第３表示領域には普通図柄に対応した第３図柄が、それぞれ従図柄として表示され、図５３０（ａ）に示す状況では、第１表示領域Ｄｎ１および第３表示領域Ｄｎ３では対応する図柄が変動中であることを示すために第３図柄（従図柄）が変動表示され、第２表示領域Ｄｎ２では対応する図柄が変動していないことを示すための第３図柄（従図柄）が停止表示されている。なお、第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３に表示される従図柄の表示態様については、対応する図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）が変動中であるか否に対応した表示態様であればよい。また、停止している図柄に対応した表示態様としては、変動していないこと（停止していること）を把握できればよく、図５３０（ａ）の第２表示領域Ｄｎ２に示したように「－」を停止表示させる表示態様でもよいし、前回の変動表示の停止表示態様をそのまま停止表示させる表示態様でもよい。そして、第４表示領域Ｄｎ４では、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が３個であることを示すための表示態様として数字の「３」が表示され、第５表示領域Ｄｎ５では、第２特別図柄の保留記憶数（保留球数）が０個（保留記憶を獲得していない状態）であることを示すための表示態様として数字の「０」が表示され、第６表示領域Ｄｎ６では、普通図柄の保留記憶数（保留球数）が４個であることを示すための表示態様として数字の「４」が表示されている。この第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６に表示される各図柄の保留記憶

数（保留球数）を示すための表示態様としては、本実施形態のように、各図柄の保留記憶数を具体的に示す値を数字で示す表示態様を用いてもよいし、各図柄の保留記憶の有無のみを示す表示態様（例えば、保留記憶がある場合は「○」、保留記憶がない場合は「－」）を用いてもよい。この場合は、保留記憶があることを示す「○」の表示態様の色を変更させることで、保留記憶数を示唆するようにしてもよい。また、保留記憶数を抽象的に示唆する表示態様を用いてもよい。

【１７１６】

さらに、主表示領域Ｄｍの下方に形成される副表示領域Ｄｓには、時短状態の残期間を示すための時間表示として「６０秒」が第２副表示領域Ｄｓ２に表示され、第２副表示領域Ｄｓ２の左側の第１副表示領域Ｄｓ１にて、設定されている演出モードを示すための案内表示として「チャージチャレンジ」が表示される。なお、本実施形態では第２副表示領域Ｄｓ２に表示される残期間として、時短状態中の特図１の変動期間（６０秒）の残期間を算出し、その算出した値を表示しているため、時短状態が終了するまでの正確な期間を第３図柄表示装置８１にて表示することができ、その期間が経過するまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることが可能となるが、第２副表示領域Ｄｓ２に表示する残期間表示として異なる値を表示するようにしてもよく、例えば、時短状態中の特図１の変動期間（６０秒）の残期間を上限とした値をランダムに設定し、その値が減算されるように表示してもよい。この場合、表示された値が０になるまでに、特図１の変動残期間を示す値とランダムに設定された値との差分を加算表示したり、表示される値を「？？？」の表示に変更させたりするとよい。このように構成することで、時短状態がいつまで続くのかを遊技者に把握させ難くすることができ、常にドキドキしながら遊技を行わせることができる。

【１７１７】

また、主表示領域Ｄｍの中央部には、第１小表示領域ＨＲ１が形成され、チャージチャレンジモードにおける遊技内容を示すための案内表示である「時間内に宝箱発見でＶ獲得のチャンス」という文字が表示される。ここで、チャージチャレンジモードでは、第１特別図柄の変動中に普通図柄の当たりに当選した場合に宝箱８０２（図５３０（ｂ）参照）が表示される構成としている。つまり、宝箱８０２が表示されることで普通図柄の当たりに当選したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本第４制御例では、チャージチャレンジモードにおける背景画像により普通図柄の抽選結果を普図変動停止前に事前に示唆する構成としている。具体的には、チャージチャレンジモードの背景画像として、「夜背景」、「朝背景」、「夕方背景」の３種類の背景画像から１の背景画像を設定可能に構成しており、普図変動開始時に普通図柄の抽選結果に基づいて背景画像を決定する。なお、詳細については図５５１（ｂ）を参照して後述するが、「夜背景」は普通図柄抽選の結果が当たり当選である場合にのみ決定され、「夕方背景」は普通図柄抽選結果が外れである場合よりも当たりである場合の方が決定され易く、「朝背景」は仏図柄抽選の結果が当たりである場合よりも外れである場合の方が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、チャージチャレンジモード中の背景画像から遊技者は普通図柄の抽選結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、チャージチャレンジモード中は、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタの種類によって設定されている時短種別を示唆する構成としている。上述したように、本第４制御例では、時短種別によって普通図柄の変動時間が異なる構成としており、設定されている時短種別によって時短状態が終了するまで（即ち、第１特別図柄の変動表示が１回終了するまで）に第２特別図柄の保留球を獲得できる確率が異なる。例えば、時短Ｂが設定されている場合には、第１特別図柄の変動時間が１２０秒であり、普通図柄の変動時間が２４秒となるため、第１特別図柄の変動終了までに最大５回の普通図柄抽選を実行可能である。なお、時短Ｂが設定されている場合における第１特別図柄の変動終了までに第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約８８％である。また、時短Ｃが設定されている場合には、第１特別図柄の変動時間が１２０秒であり、普通図柄の変動時間が４０秒となるため、第１特別図柄の変動終了までに最大３回の普通図柄抽選を実行可能で

ある。なお、時短Ｃが設定されている場合における第１特別図柄の変動終了までに第２特別図柄の保留球を獲得できる確率は約７０％である。このように、設定されている時短種別によって時短状態が終了するまでに第２特別図柄の保留球を獲得できる確率が異なるため、時短状態においても比較的遊技者に有利な時短状態と、比較的遊技者に不利な時短状態とを創出することが可能となる。なお、詳細は図５５１（ａ）を参照して後述するが、「時短Ａ」が設定される場合には１００％の割合でキャラクタとして「カメ」が決定され、「時短Ｂ」が設定される場合には「うさぎ」よりも「勇者」が決定され易く、「時短Ｃ」が設定される場合には「勇者」よりも「うさぎ」が決定され易く構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタの種類から、設定されている時短種別を推測する楽しみを遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７１８】

図５３０（ｂ）は、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄の変動表示が停止した場合の演出内容について説明する。図５３０（ｂ）は、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄の変動表示が停止した場合の演出の一例を示した図である。第３表示領域Ｄｎ３には、普通図柄の当たりを示す表示態様である「〇〇」が停止表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、カメ８０１が宝箱８０２を発見する様子が表示され、第１小表示領域ＨＲ１には「宝箱発見」の文字が表示される。なお、上述したように、普通図柄の当たりに当選したことに対応して第３図柄表示装置８１の表示画面に宝箱８０２が表示される構成であるため、第１小表示領域ＨＲ１の「宝箱発見」の文字と、宝箱８０２の表示は普通図柄の当たりに当選したことを報知するための報知態様である。なお、本第４制御例では、宝箱８０２の表示によって普通図柄の当たり当選であることを報知する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第３図柄の組み合わせによって報知する構成としても良い。また、普通図柄の当たりに当選したことに基づいて、電動役物６４０ａが開放状態となり、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能になるため、第３図柄表示装置８１の表示画面の正面視右下には、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。このように構成することで、遊技球の発射を一時的に止めている遊技者が電動役物６４０ａの開放状態に気付かずに遊技球を発射せず、第２入球口６４０に遊技球を入球させる前に電動役物６４０ａが閉鎖状態となってしまう不具合を抑制することができる。なお、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様はこれに限るものではなく、例えば、音声出力装置２２６から出力される音声によって案内しても良いし、第２入球口６４０の周囲にＬＥＤ等の発光手段を配置し、その発光手段を発光・点滅させることにより第２入球口６４０に遊技者を注目させ、入球可能な状態であることを案内する構成としても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１に注目していない遊技者に対しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球可能であることを知らせ易くすることができる。

【１７１９】

次に、図５３１（ａ）を参照して、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の演出内容について説明する。図５３１（ａ）は、時短Ａ状態において第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合の演出の一例を示した図である。図５３０（ｂ）に示した状況から、遊技者が第２入球口６４０に向けて遊技球を発射させ、第２入球口６４０に遊技球が入球したことに対応して、第３図柄表示装置８１の表示画面の中央部に表示された宝箱８０２が開き、中からＶアイコン８０３が出現する演出が表示される。このＶアイコン８０３は保留球内に大当たり、または小当たり当選する保留球が存在することを報知するための報知態様であり、本第４制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には必ず大当たり、または小当たりに当選することから、第２特別図柄の保留球を獲得した場合には、このＶアイコン８０３が表示される。そして、主保留図柄表示領域Ｄｍ２にて、第２特別図柄の保留記憶数が「１」となったことを示す表示態様（図中では黒丸）が表示される。この状態では第５表示領域Ｄｎ５では第２特別図柄の保留記憶数が１個であることを示す表示態様として数字の「１」

が表示される。また、第１小表示領域ＨＲ１には、第２特別図柄の保留球を獲得したことを報知する態様である「Ｖチャージ」の文字が表示される。

【１７２０】

次に、図５３１（ｂ）を参照して、第２特別図柄の保留球が存在する状態で時短Ａ状態において第１特別図柄の変動が仮停止した場合の演出内容について説明する。図５３１（ｂ）は、第２特別図柄の保留球が存在する状態で時短Ａ状態において第１特別図柄の変動が仮停止した場合の演出の一例を示した図である。時短状態において第１特別図柄の変動時間が残り３秒になると第２特別図柄の保留球の有無によって異なる演出が実行される。具体的には、第２特別図柄の保留球が存在する場合には図５３１（ｂ）に示すように、第１特別図柄の変動終了後に第２特別図柄の変動表示が開始されることを示唆する表示態様である「まもなくチャージ放出タイム」と言う文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示される。このチャージ放出タイムとは、本第４制御例における第２特別図柄の変動表示のことを示す。なお、上述したように、本第４制御例では、第２特別図柄の抽選結果は、大当たり当選、または小当たり当選の何れかであるため、第２特別図柄の変動終了後には大当たり遊技、または小当たり遊技の何れかが実行されることとなる。このため、第２特別図柄の変動表示が実行されることを示唆する態様が表示されることで、チャージチャレンジモード（時短状態）が終了しても引き続き大当たり遊技（または小当たり遊技）が控えていることを遊技者に分かり易くし、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、第１特別図柄の変動時間が残り３秒となった時点で第２特別図柄の保留球を獲得していない場合には、今回の右打ち遊技期間（通常状態で大当たり当選し、第２特別図柄の保留球を獲得せずに通常状態へと戻るまでの期間）で当選した大当たり回数、獲得した賞球数を表示するリザルト画面が表示される。

【１７２１】

次に、図５３２（ａ）を参照して、第２特別図柄の保留球が存在する状態で第１特別図柄の変動時間が経過し、時短Ａ状態が終了する場合の演出内容について説明する。図５３２（ａ）は、第２特別図柄の保留球が存在する状態で第１特別図柄の変動時間が経過し、時短Ａ状態が終了する場合の演出の一例を示した図である。第１特別図柄の変動時間が経過したことに対応して、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄が停止表示され、主表示領域Ｄｍには、第１特別図柄の抽選結果を示すための特図１主図柄Ｄｍａが停止表示される。なお、「５６４」という組み合わせは、特別図柄の抽選結果が外れであることを示す表示態様の１つであり、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には同一の数字が３つ揃った組み合わせで停止表示される。そして、第２特別図柄の変動表示が開始されることを報知する態様である「チャージ放出タイム突入」と言う文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示される。その後、第２特別図柄の変動表示が開始されると、図５３２（ｂ）に示すように、特図１主図柄Ｄｍａが特図２主図柄Ｄｍｂに切り替わり、変動表示を開始する。なお、特図１主図柄Ｄｍａと特図２主図柄Ｄｍｂは、見た目上の相違点はなく、遊技者目線では切り替わったことが分からないように構成している。また、第１小表示領域ＨＲ１及び第１副表示領域Ｄｓ１には、第２特別図柄の変動表示期間中であることを示唆する態様である「チャージ放出タイム」と言う文字が表示される。また、第２特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、主保留図柄表示領域Ｄｍ２に表示されていた特図２保留球が１個消化されるため、図５３２（ｂ）に示す状況では、第２特別図柄の保留球数が０個であることを示す態様となる。また、第１表示領域Ｄｎ１では、前回の第１特別図柄の抽選結果を示す態様が停止表示されたままとなり、第２表示領域Ｄｎ２では第２特別図柄が変動表示中であることを示す態様で表示される。また、第５表示領域Ｄｎ５では、第２特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して保留球数が１減算され、「１」から「０」に可変する。そして、第２特別図柄の変動時間が経過すると、図５３３（ａ）に示すように、第２表示領域Ｄｎ２では第２特別図柄の抽選結果を示す態様である「５５５」という第３図柄の組み合わせが停止表示され、主表示領域Ｄｍには特図２主図柄Ｄｍｂが第２特別図柄の抽選結果を示す態様で停止表示される。なお、「５５５」という第３図柄の組み合わせは、第２特別図柄が小当たり当選したことを示す第

３図柄の組み合わせの１つであるため、副表示領域Ｄｓには小当たり遊技が実行されることを案内する態様である「Ｖを狙え」という文字が表示され、主表示領域Ｄｍの正面視右下には小当たり遊技中に開放される第２可変入賞装置６５０の箇所を遊技者に案内するための案内表示が表示される。そして、小当たり遊技中に遊技球が第２可変入賞装置６５０に入球し、特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）を球が通過すると大当たり遊技が開始される。

【１７２２】

次に、図５３３（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の演出内容について説明する。図５３３（ｂ）は、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。本第４制御例では、特別図柄の変動表示が１回実行されたことに基づいて時短状態が終了する構成であるため、大当たり遊技が実行されている期間は通常状態となるが、上述したように、時短状態中に開始された普通図柄が大当たり遊技中に停止表示された場合には、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（電動役物６４０ａのロング開放パターン）が設定される。このため、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示され、電動役物６４０ａのロング開放が設定された場合には、図５３３（ｂ）に示す「Ｖ追加チャンス演出」が実行される。この「Ｖ追加チャンス演出」では、大当たり遊技中に宝箱８０２が表示され、主表示領域Ｄｍにおいて第２入球口６４０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。なお、第１小表示領域ＨＲ１には、「Ｖ追加チャンス演出」が実行されることを報知する態様である「Ｖ追加チャンス」の文字が表示される。なお、大当たり遊技中は、第３主表示領域Ｄｍ３が形成され、実行中の大当たり遊技のラウンド数が表示される。図５３３（ｂ）に示す状況では、大当たり遊技の２ラウンド目が実行中であることを示している。また、副表示領域Ｄｓには、大当たり遊技中であることを示すための態様が表示される。この「Ｖ追加チャンス演出」の実行中に遊技球が第２入球口６４０に入球すると（即ち、第２特別図柄の保留球を獲得すると）、図５３４（ａ）に示す「Ｖチャージ演出」が実行される。この「Ｖチャージ演出」では、宝箱８０２からＶアイコン８０３が出現する演出が実行され、第２特別図柄の保留球を獲得したことを遊技者に報知する。また、第２特別図柄の保留球を獲得したことに対応して、主保留図柄表示領域Ｄｍ２が第２特別図柄の保留球を１個獲得した状態であることを示す態様に可変し、第５表示領域Ｄｎ５では第２特別図柄の保留球数が１加算され、「０個」から「１個」になったことを示す態様に可変する。なお、本第４制御例では、第２特別図柄の保留球を獲得した場合に、Ｖアイコン８０３を表示する構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄の保留球を獲得したことが遊技者に分かる態様であれば良い。また、本第４制御例では、第２特別図柄の保留球を獲得した場合にのみＶアイコンを表示する構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球がある場合にもＶアイコン８０３を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、時短状態が終了するまでの間に実行される第１特別図柄抽選の先読み結果に基づいてＶアイコン８０３を表示するか否かを決定しても良く、本第４制御例の場合、時短回数１回である（１回の特別図柄の変動終了で時短状態が終了する）ため、第１特別図柄の第１保留エリアにある保留球の先読み結果が大当たり当選である場合にＶアイコン８０３を表示すると良い。また、第１特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球が存在し、その保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が実行される前に時短状態が終了する場合（例えば、大当たり当選する保留球が第３保留エリアに存在し、第１保留エリアの保留球に基づく第１特別図柄の変動表示により時短状態が終了する場合）には、大当たり当選する保留球に基づく第１特別図柄の変動表示が実行されるまでの間、内部的には時短状態が終了した後も第３図柄表示装置８１の表示画面上は時短状態が継続しているように見せる構成としても良い。このように構成することで、Ｖアイコン８０３が表示されたにも関わらず時短状態が終了し、遊技者に不信感を与える不具合が生じることを抑制することができる。

【１７２３】

次に、図５３４（ｂ）を参照して、通常リザルト画面について説明する。図５３４（ｂ

）は、時短Ｃ状態における通常リザルト画面の一例を示した図である。図５３４（ｂ）に示す状況は、第２特別図柄の保留球が存在せず、外れ普通図柄が変動表示中に第１特別図柄の変動表示が終了した状況である。図５３４（ｂ）に示すように、主保留図柄表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄の保留球が０個であることを示す態様が表示され、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄が外れであることを示す態様である「１２３」の組み合わせで第３図柄が停止表示される。また、第３表示領域では、普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示される。図５３４（ｂ）では、時短Ｃ状態において第１特別図柄の変動表示が終了したことにより時短終了条件が成立し、且つ、第２特別図柄の保留球が存在しないことから時短状態が終了することを報知する「チャージチャレンジ終了」と言う文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、うさぎのキャラクタ８０４が手を振る演出が実行される。また、今回の右打ち遊技期間中の累計大当たり回数と、累計獲得賞球数が表示される。このように構成することで、時短状態が終了することを遊技者に分かり易く報知することができる。一方、時短Ｃ状態において第２特別図柄の保留球が存在せず、当たり普通図柄が変動表示中に第１特別図柄の変動表示が終了した場合には、図５３５（ａ）に示す復活リザルト画面が表示される。この復活リザルト画面では、通常リザルト画面と異なり、うさぎのキャラクタ８０４が「チャージチャンス準備中」と書かれたプラカード８０４ａを持った演出が実行される。このプラカード８０４ａは、現在変動表示中の普通図柄の抽選結果が当たり当選であり、電動役物６４０ａがロング開放されることを示唆する態様である。上述したように、本第４制御例では、普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に基づき電動役物６４０ａの動作パターンが決定される構成である。つまり、図５３５（ａ）に示す状況では、普通図柄の変動表示が時短状態中に開始されているため、時短状態が終了した後の通常状態において普通図柄が停止表示され、その普通図柄の抽選結果が当たり当選である場合には時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）で電動役物６４０ａが可動する。このように復活リザルト画面を表示することにより、時短状態が終了した後に第２入球口６４０へと遊技球が入球可能な状態となる前に遊技者が遊技を止めてしまう不具合を抑制することができる。また、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の保留球を獲得できなかった場合であっても、復活リザルト画面が表示されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７２４】

図５３５（ｂ）を参照して、チャージスタンバイモードについて説明する。図５３５（ｂ）は、チャージスタンバイモードの表示画面の一例を示した図である。チャージスタンバイモードは、時短状態中に当たり普通図柄の変動表示が開始され、その普通図柄の変動停止前に時短状態が終了し、通常状態が設定された場合に移行する演出モードである。図５３５（ｂ）に示す状況は、当たり普通図柄の変動表示中に時短状態終了後１回転目の第１特別図柄の変動表示が実行されている状況である。この場合、内部的には通常状態が設定されているが、当たり普通図柄が停止表示されることで第２特別図柄の保留球を獲得し得るため、第３図柄表示装置８１の表示画面上は右打ち遊技が継続しているかのように見せることで、遊技者に対して遊技球の発射方向を短時間で変更することによりストレスを与えてしまう不具合を抑制することができる。また、第１小表示領域ＨＲ１にはまもなく第２入球口６４０に遊技球が入球可能になる（即ち、電動役物６４０ａがロング開放される）ことを示唆する態様である「宝箱まであと少し」と言う文字が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部には走るうさぎのキャラクタ８０４が表示される。そして、当たり普通図柄の変動時間が経過し、電動役物６４０ａがロング開放されると主表示領域Ｄｍの中央部には宝箱８０２が表示され、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。このように構成することで、遊技者は主表示領域Ｄｍを注視しているだけで遊技球を発射するタイミングを把握できるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、普通図柄の残り変動時間に対応して第１小表示領域ＨＲ１に表示される文字を可変させても良い。例えば、普通図柄の変動時間が残り１０秒の場合には「宝箱まであと少し」と表示し、普通図柄の変動時間が残り３秒となったら「まもなく宝箱に到着」と

文字を可変させても良い。このように構成することで、遊技者が第１小表示領域ＨＲ１の態様から普通図柄の残り変動時間を予測し易くなり、更に余裕を持って遊技球の発射に備えることができる。

【１７２５】

次に、図５３６～図５４０を参照して、本第４制御例における枠ボタン２２の操作を要する演出（ボタン連打演出）について説明する。まず図５３６及び図５３８を参照して、所定の抽選の結果に基づいて実行される所定の遊技であるボタン連打演出における自動押下対象演出について説明する。自動押下対象演出は、操作有効期間に遊技者により枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が実行される場合に、内部的に連打操作が実行されている場合と同様の処理が実行される演出である。一方、自動押下非対象演出は、操作有効期間に遊技者により枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が実行される場合に、内部的に単発操作が実行された場合と同様の処理が実行される演出である。なお、本第４制御例では、特別図柄のリーチ前に実行される演出（リーチ前演出）として実行されるボタン連打演出は自動押下対象演出とし、特別図柄のリーチ後に実行される演出（リーチ中演出）として実行されるボタン連打演出は自動押下非対象演出としている。ここで、本第４制御例では、リーチ前演出としてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出が成功することでリーチ演出に発展することが事前に報知されるものとし、リーチ中演出としてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出が成功することで特別図柄の変動時間が経過するよりも前に大当たり当選であることが報知される構成としている。つまり、リーチ前演出としてのボタン連打演出は賑やかしとしての意味合いが強いため、ボタン連打操作を面倒に感じる遊技者はボタン連打演出に積極的に参加しない可能性がある。そこで、リーチ前演出としてのボタン連打演出を自動押下対象演出とすることで、遊技者がボタン連打操作をしなくとも、枠ボタン（演出ボタン）２２を長押しするだけで内部的に連打操作と同様の処理が実行されるため、連打操作を面倒に感じる遊技者もボタン連打演出に参加させ易くなる。一方、リーチ中演出としてのボタン連打演出では、ボタン連打演出が成功することでいち早く特別図柄の当否判定結果を知ることができるので、ボタン連打操作を面倒に感じる遊技者も特別図柄の当否判定結果をいち早く知りたい場合にはボタン連打操作をせざるを得ず、リーチ前演出に比べてリーチ中演出としてのボタン連打演出は遊技者にボタン連打操作を行わせ易いため、自動押下非対象演出としている。このように構成することで、リーチ前演出としてのボタン連打演出よりもリーチ中演出としてのボタン連打演出に遊技者を集中させやすくなり、メリハリのある遊技を提供することができる。

【１７２６】

図５３６に戻り、説明を続ける。図５３６（ａ）は、自動押下対象演出の準備画面中に遊技者がボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図である。本第４制御例では、ボタン連打演出が実行される前に、ボタン連打演出が実行されることを事前に報知するボタン連打演出の準備画面が表示される。具体的には、図５３６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの中央部に枠ボタン（演出ボタン）２２を模したボタン態様Ｐｂ１と、そのボタン態様Ｐｂ１の上部に「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示される。また、第１小表示領域ＨＲ１には、ボタン連打演出の演出内容を説明するための説明態様である「ボタン連打でゲージを貯めろ！」の文字が表示される。更に、主表示領域Ｄｍの正面視左側は、インジケータＧｇ１が表示される。これにより、まもなくボタン連打演出が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、このボタン連打演出の準備画面が表示されている期間はボタン操作有効期間ではないため、枠ボタン（演出ボタン）２２を押下してもその操作は有効と判別されず、インジケータＧｇ１の態様は可変しない。なお、自動押下対象演出であるボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に枠ボタン（演出ボタン）２２の押下を開始し、押下したままの状態でボタン連打演出が開始された場合には、図５３６（ｂ）に示すように、長押し操作をするだけで連打操作をしなくても内部的には連打操作と同様の処理が実行され、インジケータＧｇ１の態様が可変する。ここで、図５３８を参照して、ボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係について説明する。図５３８は、ボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係を模式的に示したタ

イミングチャートである。図５３８に示す「演出内容」は、第３図柄表示装置８１に表示される演出内容を示しており、「ゲージの状況」は、第３図柄表示装置８１に表示されるインジケータＧｇ１のゲージのレベルを示しており、「操作有効期間」は枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別されるか否かを示しており、「ボタンセンサ」は、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサのオン・オフの状況を示している。なお、「ボタンセンサ」の「Ｆ」はボタンセンサが「ＯＦＦ」であることを示しており、「Ｎ」はボタンセンサが「ＯＮ」であることを示している。図５３８に示す通り、「演出内容」としてボタン準備画面（ボタン連打演出の準備画面）が表示されている期間は、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が無効である。このため、ボタン準備画面中にボタンセンサがＯＮであると判別されても、ゲージの状況は「０」のまま可変しない。その後、ボタン連打演出が開始されると、ボタンセンサの状況に基づきインジケータＧｇ１のゲージのレベルを可変させる。なお、図５３８に示す例では、ボタン連打演出が実行される前からボタンセンサがＯＮとなっており、ボタン連打演出の実行期間中もＯＦＦになることなくＯＮのままとなっている。つまり、図５３８に示す例は、遊技者がボタン連打演出の開始前から枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を開始し、ボタン連打演出の実行期間中も長押し操作をしたままである状況を示している。図５３８に示す例では、自動押下対象演出であるボタン連打演出が実行されているため、このように遊技者が長押し操作を行っている場合にも、内部的には連打操作が実行されている場合と同様の処理が実行される。なお、自動押下非対象演出であるボタン演出が実行されている場合には、ボタン連打演出開始前に長押し操作を開始し、そのままボタン連打演出が開始されても、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作は有効と判別されず、インジケータＧｇ１のゲージのレベルは可変しない。また、ボタン連打演出開始後に長押し操作を開始した場合には、内部的には１回の枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が実行された場合と同様の処理が実行される。

【１７２７】

次に、図５３７及び図５３９を参照して、自動押下非対象演出について説明する。図５３７（ａ）は、自動押下非対象演出の準備画面中に枠ボタン（演出ボタン）２２の押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図である。図５３７（ａ）に示す例では、遊技に関する特定状態としてボタン連打演出が実行されるスーパーリーチ状態が実行されており、図５３７（ａ）に示すように、スーパーリーチが開始されたことに対応して、副表示領域Ｄｓには表示されていた保留図柄に代えて所定事象の発生に対応する態様である「スーパーリーチ」というスーパーリーチ演出の演出態様の一部が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央部に枠ボタン（演出ボタン）２２を模したボタン態様Ｐｂ１と、そのボタン態様Ｐｂ１の上部に「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示される。また、第１小表示領域ＨＲ１には、ボタン連打演出の演出内容を説明するための説明態様である「ボタン連打でゲージを貯めろ！」の文字が表示される。更に、主表示領域Ｄｍの正面視左側は、第１情報表示としてインジケータＧｇ１が表示される。これにより、まもなくボタン連打演出が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、図５３７（ａ）において実行されているボタン連打演出は、自動押下非対象演出であるため、ボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を開始した場合には、ボタン連打演出（自動押下非対象演出）が実行された場合に、図５３７（ｂ）に示すように、その操作が有効と判別されず、可変可能な態様であるインジケータＧｇ１のゲージのレベルが可変しない。ここで、図５３９を参照して、ボタン演出（自動押下非対象演出）とボタン操作の関係について説明する。上述した図５３８に示す例と同様に、ボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を開始し、そのままの状態でボタン連打演出が開始されている。なお、図５３９に示すように、上述した図５３８に示す例とは異なり、ボタン連打演出が開始された時点で枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがＯＮであると判別されているにもかかわらず、インジケータＧｇ１のゲージのレベルは可変せず、ボタン連打演出が開始された後に一度枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサをオフとした後に、再度枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサをＯＮにすることで、その操作が有効と判別され、インジケータＧｇ１の

ゲージのレベルが可変する。このように、自動押下非対象演出では、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがＯＦＦからＯＮに遷移することでその操作が有効と判別される。

【１７２８】

次に、図５４０を参照して、本第４制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭに設けられているセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊの概要について説明する。図５４０は、このセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊを模式的に示した図である。図５４０に示すように、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊには、過去６０００００ｓ間（１０分間）の枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状況を示す情報（センサ情報）が０．５ｓ毎に記憶されており、本第４制御例ではこのセンサ情報を基に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効であるか否かを判別する。具体的な処理については後述するが、電源投入から０．５ｓ毎に枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状況を読み取り、オンである場合にはオンを示すセンサ情報（本第４制御例では、「Ｎ」）を、オフである場合にはオフを示すセンサ情報（本第４制御例では、「Ｆ」）をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊの最も新しいセンサ情報を格納する領域（図５４０に示す例では、「－０．５ｓ」に対応する領域）に格納する。そして、新たなセンサ情報が格納されると、既に格納されていたセンサ情報はそれぞれ１つずつ古いセンサ情報を格納する領域へとシフトする。例えば、－０．５ｓに対応する領域に格納されていたセンサ情報は、－１ｓに対応する領域にシフトする。そして、－６０００００ｓに対応する領域に格納されていたセンサ情報は、新たなセンサ情報が格納された場合に消去される。なお、本第４制御例では、過去１０分間のセンサ情報を記憶する構成としたが、これに限るものではなく、１０分よりも短い期間のセンサ情報を記憶する構成としても良いし、１０分よりも長い期間のセンサ情報を記憶する構成としても良い。また、本第４制御例では、０．５ｓ毎にセンサ情報を記憶する構成としたが、これに限るものではなく、０．５ｓよりも短い間隔でセンサ情報を記憶する構成としても良いし、０．５よりも長い間隔でセンサ情報を記憶する構成としても良い。

【１７２９】

なお、図示していないが、本第４制御例におけるセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊには、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサのセンサ情報を格納する領域の他に、選択ボタン６００のボタンセンサのセンサ情報を格納する領域を有しており、選択ボタン６００ａ～ｅの各ボタンセンサのセンサ情報を記憶可能である。

【１７３０】

＜第４制御例における電気的構成について＞

次に、図５４１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図５４１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第４制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される各種スイッチ２０８に含まれる構成やソレノイド２０９に含まれる構成の内容を変更している点で相違している。上述した第１制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表

示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図５４２参照）が設けられている。

【１７３１】

ここで、図５４２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１７３２】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たり（および小当たり）の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別（大当たり図柄）の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止種別の選択に使用する停止種別選択カウンタＣ３と、小当たり種別（小当たり図柄）の選択に使用する小当たり種別カウンタＣ５と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示装置８３）の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。

【１７３３】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図５５２参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５６８参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ（以下、両方を示す場合には第１入球口６４と称す））に対する入賞について各カウンタ値が格納される特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと第２入球口６４０に対する入賞について各カウンタ値が格納される特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊとが設けられている。本実施形態では、第１入球口６４、第２入球口６４０には、保留球が最大４個までそれぞれ設けられており、合計最大８個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に、球が第１入球口６４に入賞すると、各カウンタ値が特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納され、第２入球口６４０に球が入賞すると、各カウンタ値が特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納される。その後、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納された各カウンタ値が特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊ内に設けられた実行エリアに移動されて、第１特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。同様にして、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納された各カウンタ値が特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊ内に設けられた実行エリアに移動されて、第２特別図柄を変動表示するための各種設定や制御処理が実行される。なお、本第４制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄の何れも保留個数（保留記憶数）の上限を４個に設定しているが、各図柄に対応する保留個数の上限数はこれに限られることなく、異なる値を設定してもよいし、一方の特別図柄のみ保留可能な構成にしてもよい。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞した場合には、入賞した入球口（始動口）に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した入球口に対応する特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに記憶される。また、入賞した入球口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、５個の賞球）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。なお、本第４制御例では、保留球数の上限値は、第１入球口６４と第２入球口６４０とに対してそれぞれ４個としたが、これに限られず、４個より少

なく（例えば３個）してもよいし、４個より多く（例えば、８個）してもよい。また、上限値を設けない構成としてもよい。

【１７３４】

図５４２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～１９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～１９９の値を取り得るカウンタの場合は１９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～１９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～１９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図５５２参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５６８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入賞したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに規定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに規定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【１７３５】

ここで、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊについて説明する。第１当たり乱数テーブル２０２ａｊは、第１特別図柄または第２特別図柄の抽選において、各遊技状態で当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊは、第１特別図柄の抽選に用いられる特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１と、第２特別図柄の抽選に用いられる特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２とが設けられており、第１特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるか判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。なお、本第４制御例では、第１特別図柄に小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値を設けていないが、これに限るものではなく、第１特別図柄にも小当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値を設けても良い。一方、第２特別図柄の抽選において、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるか判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１～１９９」であるか判別されて、「１～１９９」であれば、小当たりであると判別される。ここで、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊの実行エリア、または特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの実行エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第１図柄表示装置３７に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ実行エリアに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す表示態様となる。

【１７３６】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、「０～１９９」の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の大当たりとなる第１当たり乱数カウンタＣ１の値は１個あり、その乱数値である「０」は、前述したように第１当たり乱数テーブル２０２ａｊに格納されている。このように乱数値の総数が２００ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が１なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「１／２００」となる。また、第２特別図柄の小当たりとなる確率は「１９９／２００」となる。したがって、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、大当たりまたは小当たりの何れかには必ず当選することとなる。

【１７３７】
　また、本第４制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、この第１当たり種別カウンタＣ２の値と第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊ（図５４５（ａ）参照）とに基づいて、大当たり種別が選択されることとなる。具体的には図５４５（ａ）を参照して後述する。停止種別選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。本第４制御例では、停止種別選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄としてリーチが掛かっている図柄とは異なる図柄が停止する「リーチ外れ」（例えば９０～９９の範囲）と、リーチが発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との２つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納される。また、球が第２入球口６４０に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納される。なお、停止種別選択カウンタＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。また、本第４制御例ではこのテーブルを、通常状態用と、時短状態用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機１０が特別図柄の通常状態であるか、時短状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。
【１７３８】
　変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～１９８」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「１９８」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、設定されている変動パターン選択テーブルより１の変動パターンが決定される。この変動パターンには、変動時間（動的表示期間）が設定されており、変動種別カウンタＣＳ１は、変動時間を決定するカウンタでもある。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５６８参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル２０２ｄｊ（図５４７、および図５４８参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。変動パターンテーブル２０２ｄｊには、変動パターンを選択するためのデータテーブルが複数規定されている（図５４７、および図５４８参照）。この変動パターンテーブル２０２ｄｊには、第１特別図柄と、第２特別図柄とにそれぞれ対応した複数の変動パターンテーブルが設定されており、それぞれに対して、遊技状態や当否判定結果別に対応した変動パターンテーブルが設定されている。各変動パターンテーブルの詳細については、図５４７、および図５４８を参照して後述する。
【１７３９】
　第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～２９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「２９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本第４制御例ではタイマ割込処理（図５５２参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普図実行エリアに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図５４４（ｄ）参照）に規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに規定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。例えば、この第２

当たり乱数テーブル２０２ｃｊにおいて、普通図柄の当たりとなる乱数値は１００個あり、その範囲は「０～９９」となっている。第２当たり乱数カウンタＣ４の取り得る乱数値の総数が３００個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が１００個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「１００／３００（１／３）」となる。また、本第４制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態とを設定可能に構成されており、遊技状態に応じて、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を異ならせており、通常状態よりも時短状態のほうが、第２入球口６４０へ球が入球し易くなるように構成されている。これにより、遊技状態が通常状態の場合においては、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ）を狙わせる遊技（左打ち遊技）を行わせ、遊技状態が時短状態の場合においては、第２入球口６４０を狙わせる遊技（右打ち遊技）を行わせることができる。通常状態において、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過すると、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が２秒間実行される。そして、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「０．１秒間×２回」だけ開放（ショート開放）される。一方、時短状態において、球がスルーゲート（普通入球口）６７を通過すると、第２図柄表示装置８３において普通図柄の変動表示が２４～４０秒間実行され、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲であれば当選と判定されて、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが「４秒間×１回」だけ開放（ロング開放）される。尚、本第４制御例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。なお、詳細な説明は後述するが、本第４制御例では、第１当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されるタイミング（普通図柄の抽選が実行されるタイミング）が時短状態である場合にのみ電動役物６４０ａがロング開放するように構成しているが、それ以外の構成にしてもよく、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されるタイミング（普通図柄の抽選が実行されるタイミング）が通常状態であっても、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了したタイミング（電動役物６４０ａの動作が設定されたタイミング）が時短状態であった場合には、電動役物６４０ａがロング開放されるように構成してもよい。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図５５２参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５６８参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【１７４０】

図５４１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図５４２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５６８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ

処理（図５６７参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５６６参照）が即座に実行される。

【１７４１】

次に、図５４３～図５４９を参照して、本第４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の内容について説明する。図５４３（ａ）は、本第４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊと、変動パターンテーブル２０２ｄｊと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊと、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊとが少なくとも設けられている。次に、図５４４（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊについて説明をする。図５４４（ａ）に示す通り、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊには、第１特別図柄の抽選に用いられる特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１と、第２特別図柄の抽選に用いられる特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２とが規定されている。具体的には、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１は、図５４４（ｂ）に示す通り、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ）への入球に基づく、第１特別図柄の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。第１特別図柄の抽選では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるかが判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。その他、「１～１９９」の値であると判別された場合は、外れであると判別される。なお、本第４制御例では、第１特別図柄には小当たりがないため、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１には小当たり判定値が規定されていないが、これに限るものではなく、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１に小当たり判定値を規定しても良い。一方、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２は、図５４４（ｃ）に示す通り、第２入球口６４０への入球に基づく、第２特別図柄の抽選において、当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。第２特別図柄の抽選では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０」であるかが判別されて、「０」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１～１９９」であるか判別されて、「１～１９９」であれば小当たりであると判別されるため、外れと判定される判定値がなく、第２特別図柄抽選が実行されると大当たり、または小当たりの何れかに必ず当選する。

【１７４２】

第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊ（図５４４（ｄ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図５４４（ｄ）に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第２当たり乱数カウンタバッファに格納された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。なお、普通図柄の当たりと判定された場合は、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが所定時間だけ開放される。ここで、本第４制御例における電動役物６４０ａは、上述した通り、図示しないソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚの一つ）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この電動役物６４０ａは、前方へと進出動作（開放動作）することで、球を第２入球口６４０へ入球するように誘導する働きをする。一方、後方へと退避動作（閉鎖動作）することで、球を第２入球口６４０へ誘導しない（入球しない）働きをする。詳細は後述するが、本第４制御例における電動役物６４０ａは、時短状態中の場合は４秒間の開放期間が設定される開放動作（ロング開放）が実行され、時短状態中ではない場合（通常状態中）は０．１秒間の開放期間（第１開放期間）の経過後、０．１秒間の閉鎖期間を経て、再度０．１秒間の開放期間（第２開放期間）が設定される開放動作（ショート開放）が実行される。これにより、時短状態中でない（通常状態中である）にも関わらず、第２入球口６４０へ球を入球させようとする遊技を抑制することができる。また

、本第４制御例における電動役物６４０ａは、第２入球口６４０に球が１個入球した場合に開放動作の終了条件が成立し、開放動作を終了するように設計されている。これにより、１回の電動役物６４０ａの開放動作によって複数個の球が第２入球口６４０に入球することを抑制することができる。さらに、本第４制御例では、図５２１～図５２３を参照して説明をしたように、第２入球口６４０に入球可能な流路を流下する球を規制する構成を有しているため、複数個の球が一度に第２入球口６４０に入球する事態を抑制することができるため、１回の電動役物６４０ａの開放動作によって複数個の球が第２入球口６４０に入球することをより抑制可能することができる。

【１７４３】

次に、図５４５（ａ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの詳細について説明する。図５４５（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図５２４参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図５２４参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２と、を有している（図５４５（ａ）参照）。図５４５（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＡ（５Ｒ時短Ａ大当たり）が選択される。この大当たりＡは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ａの時短状態が設定される大当たり種別である。一方、図５４５（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択される。この大当たりＢは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡの場合は大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＢの場合は大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＣの場合は大当たりＤ（５Ｒ時短Ｃ大当たり）が選択される。この大当たりＣは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＤは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｃの時短種別が設定される大当たり種別である。なお、本第４制御例では、大当たり遊技終了後に「時短回数１回」の時短状態が付与されるように構成しているが、大当たり遊技終了後に付与される時短回数はこれに限られるものではなく、２回以上の回数を設定してもよいし、選択された大当たり種別に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。また、選択された大当たり種別と大当たりに当選した（球が特定領域を通過した）時点において設定されている遊技状態に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の内容（大当たり遊技のラウンド数等）に加え、大当たり遊技終了後に付与される特典内容（時短状態の回数）を異ならせることができ、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後にどのような特典（時短状態）が付与されるのかを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第４制御例では、予め設定された時短回数分、特別図柄の変動が実行されることで、時短状態が終了する時短終了条件を設定しているが、本実施形態とは異なる時短終了条件を設定してもよく、例えば、第１特別図柄の変動回数と、第２特別図柄の変動回数とをそれぞれ計測し、各特別図柄の変動に対して異なる終了条件を設定してもよい。具体的には、時短終了条件として、第１特別図柄の変動回数が４回、或いは、第２特別図柄の変動回数が１回となったことを時短終了条件としたり、第１特別図柄と第２特別図柄との合計変動回数が４回、或いは、第２特別図柄の変動回数が１回となったことを時短終了条件

として設定したりしてもよい。それ以外にも、特別図柄の変動が実行される度に、時短状態を終了させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて時短状態を終了させてもよいし、特別図柄が所定の図柄で停止表示された場合に時短状態を終了させてもよい。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを複雑に設定することが可能となり、時短遊技中の遊技者に対して、時短状態が長く継続するように期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この場合、時短が終了しない期間の少なくとも一部を遊技者に報知可能に構成するとよい。これにより、時短が終了しない期間の一部を遊技者に把握させることができ、その期間中は安心して遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

【１７４４】

次に、図５４６を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊの内容について説明する。図５４６（ａ）及び（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊ１を有している（図５４６（ａ）参照）。図５４６（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～４９」の場合は小当たりＡ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～７４」の場合は小当たりＢ（Ｖ通過可能）が選択され、「７５～９９」の場合は小当たりＣ（Ｖ通過可能）が選択される。本第４制御例では、小当たり種別に応じて、第２可変入賞装置６５０のＶ入口ソレノイド２０９ａ、流路ソレノイド２０９ｃの動作が設定される。具体的には、小当たりＡ～Ｃによる小当たり遊技では、第２可変入賞装置６５０の流路ソレノイド２０９ｃが動作しており、特別排出流路６５０ｅ２へと球が入球可能となっている。なお、本第４制御例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてＶ通過可能な小当たり（特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にＶ通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。本第４制御例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められており、小当たりＡの後に付与される大当たりは大当たりＢ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）となり、小当たりＢの後に付与される大当たりは大当たりＣ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）となり、小当たりＣの後に付与される大当たりは大当たりＤ（５Ｒ時短Ｃ大当たり）となるように構成されている。なお、本第４制御例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められているが、それ以外の仕様として、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合であっても、大当たり選択テーブルによって大当たりの種別を決定（大当たりの権利のみ獲得）しておき、その後の小当たり遊技においてＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を球が通過することで先ほど権利を獲得した大当たりを実行するようにしてもよい。このようにすることで、Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過させる小当たりを遊技者が選択可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）を通過したことに基づいて、所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、大当たり種別を決定するように構成してもよい。これにより、特定領域を球が通過するタイミングによって実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者が小当たり遊技を意欲的に行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７４５】

次に、図５４７および図５４８を参照して変動パターンテーブル２０２ｄｊの内容について説明する。変動パターンテーブル２０２ｄｊは、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル２０２ｄｊには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図５４７（ａ）に示すように、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１と、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊ２と、特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３と、特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４と、

特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５と、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６とが少なくとも規定されている。まず、図５４７（ｂ）を参照して、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１について説明をする。この特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～５０」の範囲にノーマルリーチ（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にスーパーリーチ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図５４７（ｃ）を参照して、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊ２の内容について説明する。この特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊ２は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、特図１の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～９８」の範囲に短外れ（７秒）の変動パターンが対応付けられ、「９９～１９８」の範囲に長外れ（１０秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第１特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲にノーマルリーチ各種（３０秒）が対応付けられ、「１５０～１９７」の範囲にスーパーリーチ各種（６０秒）が対応付けられ、「１９８」にスペシャルリーチ各種（９０秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第４制御例では、第１特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、９０秒）変動パターンが第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７４６】

次いで、図５４８（ａ）を参照して、特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３の内容について説明する、この特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３は、時短Ａの時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり（６０秒）の変動パターンが対応付けられている。したがって、時短Ａの時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず変動時間が６０秒となる。次いで、図５４８（ｂ）を参照して、特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４の内容について説明する、この特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４は、時短Ｂまたは時短Ｃの時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長外れ（１２０秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）の変動パターンが対応付けられている。したがって、時短Ｂ・Ｃの時短状態が設定されている場合に第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず変動時間が１２０秒となる。

【１７４７】
図５４８（ｃ）は、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５の内容を示した図である。この特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５には、通常状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短大当たり（０．５秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短小当たり（０．５秒）が対応付けられる。図５４８（ｄ）は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６の内容を示した図である。この特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６には、時短状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８９」の範囲に短小当たり（０．５秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１９０～１９８」の範囲に長小当たり（１２０秒）が対応付けられる。

【１７４８】
次に、図５４９を参照して、普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊの内容について説明する。図５４９は、普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊの内容を示した図である。この普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊは、時短状態における普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動表示が開始される時点において設定されている時短種別によって普図変動パターン（変動時間）が決定される。図５４９に示すように、遊技状態が時短Ａの時短状態である場合には普図抽選の結果にかかわらず３０秒の変動時間が決定され、時短Ｂの時短状態が設定されている場合には普図抽選の結果にかかわらず２４秒の変動時間が決定され、時短Ｃの時短状態が設定されている場合には普図抽選の結果にかかわらず４０秒の変動時間が決定される。なお、本第４制御例では、時短種別毎に普図抽選の結果にかかわらず同一の変動時間が決定される構成としたが、これに限るものではなく、普図抽選の結果によって異なる変動時間を決定可能に構成しても良い。例えば、時短Ａの時短状態において普図抽選の結果が当たり当選である場合よりも外れ当選である場合の方が短い変動時間が決定される構成としても良い。或いは、普図変動種別カウンタを設け、普図変動種別カウンタの値によって複数の普図変動パターンの中から１の普図変動パターンを決定する構成としても良い。このように構成することで、同一の時短種別の時短状態であっても、決定される普図変動時間によって時短状態が終了するまでに実行可能な普図抽選回数を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７４９】
次に図５４３（ｂ）を参照して、本第４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容について説明する。図５４３（ｂ）は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図５４３（ｂ）に示した通り、ＲＡＭ２０３は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊ、時短中カウンタ２０３ｇｊ、大当たり開始フラグ２０３ｈｊ、大当たり中フラグ２０３ｉｊ、小当たり開始フラグ２０３ｊｊ、小当たり中フラグ２０３ｋｊ、Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊ、Ｖフラグ２０３ｎｊ、貯留解除フラグ２０３ｐｊ、解除カウンタ２０３ｑｊ、時短中当たりフラグ２０３ｒｊ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ

１～Ｃ３、及びＣ５の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３及びＣ５の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３及びＣ５の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【１７５０】

特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリアとを有している。この特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと同様であるため、その詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊは、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊや、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊや、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊや、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【１７５１】

第１入球口６４の入球センサ領域を通過した遊技球数を計測するカウンタである特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図５５８のＳ７０４Ｊ参照）。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図５５３のＳ２１０Ｊ参照）。この特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（第１特別図柄における変動表示の

保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図５５３のＳ２１１Ｊ参照）。保留球数コマンドは、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。第２入球口６４０の入球センサ領域を通過した遊技球数を計測するカウンタである特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される（図５５８のＳ７１０Ｊ参照）。一方、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図５５３のＳ２０５Ｊ参照）。この特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値も、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。

【１７５２】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊは、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図５６２のＳ１１０４Ｊ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図５６０のＳ９０５Ｊ参照）。球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに記憶される（図５６２のＳ１１０５Ｊ）。一方、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値が４であれば普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊには新たに何も記憶されない（図５６２のＳ１１０３Ｊ：Ｎｏ）。

【１７５３】

時短中カウンタ２０３ｇｊは、普通図柄の時短状態（時短状態）において、残りの時短期間（特別図柄の変動回数）をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ２０３ｇｊは、大当たり遊技終了時に、１が設定される（図５６９のＳ１８１６Ｊ参照）。即ち、本第４制御例では、大当たり遊技後に時短状態が付与される場合には、１回の時短状態が付与される。大当たり開始フラグ２０３ｈｊは、大当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために用いるフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｈｊは、特別図柄変動処理（図５５３参照）において抽選結果が大当たりである場合にオンに設定され（図５５３のＳ２１９Ｊ参照）、大当たり制御処理（図５６９参照）において大当たりの開始タイミングであるかを判別するために参照され（図５６９のＳ１８０１Ｊ参照）、その大当たり制御処理において大当たり開始タイミングであると判別された場合にオフ

に設定されるものである（図５６９のＳ１８０２Ｊ参照）。これにより、大当たり開始タイミングに応じた処理を実行することができる。上述した各制御例においても、図示は省略したが、同様にして大当たり開始タイミングを判別している。大当たり中フラグ２０３ｉｊは、大当たり中であるか否か、即ち、大当たり遊技が実行されているか否かを判別するために用いるフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｉｊは、上述した大当たり開始フラグ２０３ｈｊと同様に、特別図柄変動処理（図５５３参照）において抽選結果が大当たりである場合にオンに設定される（図５５３のＳ２１９Ｊ参照）。そして、大当たり制御処理（図５６９参照）において、大当たり中であるか否かを判別するために参照され（図５６９のＳ１８０５Ｊ参照）、その大当たり制御処理において、大当たり終了のタイミングであると判別された場合に、オフに設定される（図５６９のＳ１８１３Ｊ参照）。

【１７５４】

小当たり開始フラグ２０３ｊｊは、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために用いられるフラグである。この小当たり開始フラグ２０３ｊｊは、特別図柄変動処理（図５５３参照）において抽選結果が小当たりであると判別された場合に実行される小当たり開始設定処理（図５５７参照）においてオンに設定される（図５５７のＳ６０４Ｊ参照）。そして、小当たり制御処理（図５７０参照）において小当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために参照され（図５７０のＳ１９０１Ｊ参照）、その小当たり制御処理において小当たりの開始タイミングであると判別された場合にオフに設定される（図５７０のＳ１９０２Ｊ参照）。小当たり中フラグ２０３ｋｊは、小当たり中であるか否か、即ち、小当たり遊技が実行されているか否かを判別するために用いるフラグである。この小当たり中フラグ２０３ｋｊは、上述した小当たり開始フラグ２０３ｊｊと同様に、小当たり開始設定処理（図５５７参照）においてオンに設定される（図５５７のＳ６０４Ｊ参照）。そして、小当たり制御処理（図５７０参照）において小当たり中であるか否かを判別するために参照され（図５７０のＳ１９０６Ｊ）、その小当たり制御処理において小当たりの終了タイミングであると判別された場合にオフに設定される（図５７０のＳ１９１１Ｊ）。

【１７５５】

Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊは、小当たりに当選した際に、当選した小当たりの小当たり種別に対応する大当たり種別を格納するためのエリアであり、小当たり遊技状態中に球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たりの種別が格納されている。このＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊは小当たり開始設定処理（図５５７参照）において、当選した小当たり種別に対応した大当たり種別が設定され（図５５７のＳ６０２Ｊ参照）、Ｖ通過処理（図５６５参照）において、設定された大当たり種別が読み出され（図５６５のＳ１４０１Ｊ参照）、対応するＶフラグがオンに設定される（図５６５のＳ１４０２Ｊ参照）。Ｖフラグ２０３ｎｊは、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を球が通過したことを記憶するためのフラグであり、小当たり遊技終了時にこのＶフラグ２０３ｎｊの値に基づいて大当たり種別を設定するものである。このＶフラグ２０３ｎｊは、Ｖ通過処理（図５６５参照）においてＶ通過時大当たり種別の値に基づいて設定され（図５６５のＳ１４０２Ｊ）、小当たり終了処理において参照され（図５７１のＳ２００３Ｊ，Ｓ２００４Ｊ）、その後にオフに設定される（図５７１のＳ２００６Ｊ）。

【１７５６】

貯留解除フラグ２０３ｐｊは、パチンコ機１０に設けられた貯留装置７５０の貯留弁７５０ａを解除（開放）させる期間を示すために用いられるフラグであって、オンに設定される場合に貯留装置７５０の貯留状態が解除され、オフに設定される場合に貯留装置７５０が貯留状態となる。この貯留解除フラグ２０３ｐｊは、大当たり制御処理（図５６９参照）において大当たりの開始タイミングであると判別された場合に（図５６９のＳ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、オンに設定され（図５６９のＳ１８０４Ｊ）、貯留装置制御処理（図５７３参照）において参照され（図５７３のＳ２２０２Ｊ参照）、解除カウンタ２０３ｑｊの値が上限値（２５０００）に到達した場合に（図５７３のＳ２２０５Ｊ参照）、オフに

設定される（図５７３のＳ２２０８Ｊ）。つまり、本第４制御例では、大当たり遊技が開始されたタイミングで貯留装置７５０が解除状態となり（貯留弁７５０ａが開放動作し）、所定期間（１０秒間）経過した場合に、貯留状態となる（貯留弁７５０ａが閉鎖動作する）ように構成されている。これにより、大当たりに当選した場合に遊技者に付与される特典を増やすことができる。なお、貯留装置７５０の状態（貯留状態、解除状態）を可変させる構成として、本第４制御例以外の構成を用いてもよく、例えば、貯留装置７５０を解除状態へと移行させる大当たりと、貯留装置７５０を解除状態へと移行させない大当たりとを、選択された大当たり種別によって設定可能にしてもよいし、複数の入賞口（例えば、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）を予め定められた順序で開放動作される大当たり遊技が実行される場合には、特定の入賞口が開放されるタイミングで貯留装置７５０を解除状態へと移行されるようにしてよい。さらに、貯留装置７５０を解除状態から貯留状態へと移行される構成（解除状態の終了条件）についても、本第４制御例では解除状態に移行してから１０秒経過した場合に解除状態を終了する構成とし、貯留装置７５０に球が貯留されていなくても、貯留装置７５０を球が通過可能としているが、貯留装置が解除状態となる期間を短くし（例えば０．５秒）、貯留装置７５０に貯留されている球のみが貯留装置７５０を通過可能となるようにしてもよい。これにより、貯留装置７５０の解除条件（大当たり）が成立するまでに、貯留装置７５０に球を貯留させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。解除カウンタ２０３ｑｊは、貯留装置７５０の貯留弁７５０ａを解除（開放）させる期間を計測するためのカウンタである。この解除カウンタ２０３ｑｊは、貯留装置用制御処理（図５７３参照）において、貯留解除フラグ２０３ｐｊがオンに設定されたと判別した場合に（図５７３のＳ２２０２Ｊ参照）、「１」に設定され（図５７３のＳ２２０４Ｊ参照）、以降、貯留装置用制御処理が実行される度に、値を１加算する（図５７３のＳ２２０６Ｊ参照）。そして、カウンタの値が「２５０００」に到達したかが判別され（図５７３の２２０５Ｊ参照）、その判別結果に基づいて、貯留弁７５０ａの可変動作が制御され、貯留弁７５０ａが閉鎖状態に可変制御されると、解除カウンタ２０３Ｐａの値が「０」に設定される（図５７３のＳ２２０９Ｊ参照）。

【１７５７】

時短中当たりフラグ２０３ｒｊは、抽選結果が当たりである普通図柄の抽選（普図抽選）がどの遊技状態で実行されたかを示すためのフラグであり、時短状態中に抽選が実行された場合に、オンに設定される。この時短中当たりフラグ２０３ｒｊは、普図抽選の当たりに基づいて実行される電動役物６４０ａの開放パターンを設定する際に参照される。その他メモリエリア２０３ｚは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。

【１７５８】

図５４１に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第１特定入賞口６５ａを閉鎖または開放するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２

１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５６６参照）が即座に実行される。払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【１７５９】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置２２７（装飾用ランプ２２７ａ、透過用ランプ２２７ｂ、その他ランプ２２７ｃ等）における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３と、を有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２、選択ボタン６００などがそれぞれ接続されている。

【１７６０】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２または選択ボタン６００からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２または選択ボタン６００が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【１７６１】

次に、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について図５５０、図５５１を参照して説明する。図５５０（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図５５０（ａ）に示した通り、ＲＯＭ２２２は、変動パターン選択テーブル２２２ａｊと、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊと、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊとを少なくとも有している。変動パターン選択テーブル２２２ａｊは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち１の変動態様が決定される。

【１７６２】

時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊは、チャージチャレンジモード（時短状態）中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタの種類を決定するために用いられるデータテーブルである。なお、時短状態中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタは、設定されている時短種別を示唆するための態様である。ここで、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊの内容について図５５１（ａ）を参照して説明する。図５５１（ａ）は、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊの内容を模式的に示した模式図である。図５５１（ａ）に示す通り、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊには、設定されている時短種別と、演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値に対応して各キャラクタが規定されている。具体的には、時短種別が「時短Ａ」である場合、演出カウンタ２２３ｆｊの値にかかわらず「カメ」のキャラクタが決定される。なお、上述したように、「時短Ａ」は、第１特別図柄の大当たりに当選した場合のみ設定される時短種別であり、第１特別図柄の変動時間として６０秒が設定され、普通図柄の変動時間として３０秒が設定されるため、「カメ」のキャラクタは、「時短Ａ」～「時短Ｃ」の中で時短状態中に実行され得る普通図柄の抽選回数が最も少ない状態であることを示唆する態様である。また、時短種別が「時短Ｂ」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～６９」の範囲内である場合には「勇者」のキャラクタが決定され、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「７０～９９」の範囲内である場合には「うさぎ」のキャラクタが決定される。また、時短種別が「時短Ｃ」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～２９」の範囲内である場合には「勇者」のキャラクタが決定され、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「３０～９９」の範囲内である場合には「うさぎ」のキャラクタが決定される。つまり、「時短Ｂ」が設定されている場合には、「うさぎ」のキャラクタよりも「勇者」のキャラクタが決定され易く、「時短Ｃ」が設定されている場合には、「勇者」のキャラクタよりも「うさぎ」のキャラクタが決定され易く構成している。上述したように、時短Ｂと時短Ｃは第１特別図柄の変動時間として１２０秒が設定される点で共通しているため、チャージチャレンジモード開始時に表示される残時間態様からはどちらの時短種別の時短状態が設定されているのかを遊技者は判別できないが、「勇者」と「うさぎ」のどちらのキャラクタが表示されるかによって、どの時短種別が設定されているのかを遊技者に推測させる楽しみを提供可能に構成している。なお、本第４制御例では、「時短Ｂ」と「時短Ｃ」で共通のキャラクタが決定される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、「時短Ｂ」が設定されている場合にのみ決定されるキャラクタの種類を設けても良い。「時短Ｂ」は全ての時短種別の中で最も遊技者に有利な時短種別であるため、時短Ｂ専用のキャラクタが表示されることで最も有利な時短種別の時短状態であることを遊技者に分かり易くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【１７６３】

次に、図５５０（ａ）に戻り、説明を続ける。時短中背景設定テーブル２２２ｃｊは、チャージチャレンジモード（時短状態）中の背景画像を決定するためのデータテーブルである。なお、チャージチャレンジモード中の背景画像は、変動表示される普通図柄の抽選結果を示唆するための態様である。ここで、図５５１（ｂ）を参照して、時短中背景設定

テーブル２２２ｃｊの内容について説明する。図５５１（ｂ）は、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊの内容を模式的に示した模式図である。図５５１（ｂ）に示す通り、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊには、普通図柄の抽選結果（当否）と、演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値に対応して各背景画像が規定されている。具体的には、普通図柄の抽選結果が「当たり」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～１９」の範囲内であれば「夜」背景が、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「２０～５９」の範囲内であれば「夕方」背景が、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「６０～９９」の範囲内であれば「朝」背景が決定される。一方、普通図柄の抽選結果が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「０～１９」の範囲内であれば「夕方」背景が、演出カウンタ２２３ｆｊの値が「２０～９９」の範囲内であれば「朝」背景が決定される。つまり、背景画像として「夜」背景が表示された場合には普通図柄の当たり当選確定であり、「夕方」背景が表示された場合には普通図柄の当たり当選の可能性が高いと遊技者は予測することが可能となる。

【１７６４】

次に、図５５０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図５５０（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊと、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊと、停止種別選択フラグ２２３ｅｊと、演出カウンタ２２３ｆｊと、時短中フラグ２２３ｇｊと、時短残期間格納エリア２２３ｈｊと、変動時間カウンタ２２３ｉｊと、従状態格納エリア２２３ｊｊと、特２変動フラグ２２３ｋｊと、普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊと、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊと、従大当たり中フラグ２２３ｐｊと、従小当たり中フラグ２２３ｑｊと、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊと、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊと、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊと、演出モード記憶エリア２２３ｕｊと、従時短カウンタ２２３ｖｊと、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊと、ゲージカウンタ２２３ｘｊと、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊと、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【１７６５】

特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）の入賞情報がそれぞれ格納される。この特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納される情報により、保留球の抽選結果等を変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊは、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊが、第１特別図柄（特別図柄１）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応し、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊが、第２特別図柄（特別図柄２）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応する。上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊにて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４（左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ）、第２入球口６４０への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を示す保留

球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、または特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊに格納する（図５７９のＳ３５０９Ｊ参照）。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、および特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【１７６６】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値は、第３図柄表示装置８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、本第４制御例では、普通図柄についても上述した特別図柄と同様に変動表示（図柄抽選の権利）を保留可能（上限４個）に構成されており、主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値が増減した場合に設定されるコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの内容に対応させて値を増減させるカウンタとして普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）を有しているが、音声ランプ制御装置１１３内で実行される処理、および、表示制御装置１１４内で実行される処理については、上述した特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊに対して対象となるコマンドが異なるだけであるため、その詳細な説明を省略する。この普通図柄保留球数カウンタの値は、例えば、第３図柄表示装置８１にて普通図柄の保留球数を表示する場合に用いられる。なお、普通図柄保留球数カウンタの値を第３図柄表示装置８１にて表示させる場合の詳細な内容については、上述した特別図柄の保留球数を第３図柄表示装置８１に表示させる場合と同様であるため、その説明については省略する。

【１７６７】

また、本第４制御例では、表示制御装置１１４において、表示用の各保留球数コマンドを受信した場合に、所定の領域（第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６（図５３０（ａ）参照））に受信したコマンドに対応する保留球数を示すための表示がなされるとともに、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主保留図柄表示領域に表示させる保留球数コマンドを選択し、主保留図柄として保留球数を示すための表示がなされる。このように構成することで、主制御装置１１０にて設定される保留球数の増減に同期させた表示を第３図柄表示装置８１に表示できるとともに、現在の演出状態において遊技者に報知すべき図柄の保留球数を遊技者にわかりやすく報知することができる。なお、本第４制御例では、表示制御装置１１４にて、各図柄（特図１、特図２、普図）の保留球数を全て所定の領域（第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６（図５３０（ａ）参照））に表示させ

、その一部を主保留図柄としても表示可能に構成しているが、所定の位置に表示される態様である保留図柄の表示方法としては、これに限られること無く、例えば、各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する保留球数コマンドを受信した場合に、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主保留図柄表示領域に表示させる保留図柄（主保留図柄）と、第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６に表示させる保留図柄（従保留図柄）とを判別し、その判別結果に基づいて第３図柄表示装置８１に各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する保留図柄を表示させるようにしてもよい。

【１７６８】

特図用変動開始フラグ２２３ｄｊは、主制御装置１１０から送信される（特図用）変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図５８１のＳ３７０４Ｊ参照）、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図５８６のＳ４２０２Ｊ参照）。特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、特図表示用変動パターンコマンドが設定される（図５８６のＳ４２０５Ｊ参照）。ここで設定された特図表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５７４参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この特図表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この特図表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。なお、本第４制御例では、特図表示用変動パターンコマンドとして、第１特別図柄の変動に対応する特図１表示用変動パターンコマンドと、第２特別図柄の変動に対応する特図２表示用変動パターンコマンドとが設定可能に構成されている。表示制御装置１１４では、受信した特図表示用変動パターンコマンドの種別（特図１表示用変動パターンコマンド、特図２表示用変動パターンコマンド）に対応した変動パターンを第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。また、本第４制御例では、表示制御装置１１４において、表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、所定の領域（第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３（図５３０（ａ）参照））に受信した表示用変動パターンコマンドに対応する図柄列（変動パターン）を示すための表示がなされるとともに、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主表示領域Ｄｍに表示させる図柄（主図柄）を各図柄（特図１、特図２、普図）から選択し、選択された図柄を主図柄として表示するように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０にて設定される各図柄の変動パターンに同期させた表示を第３図柄表示装置８１に表示できるとともに、現在の演出状態において遊技者に報知すべき図柄の変動を遊技者にわかりやすく報知することができる。なお、本第４制御例では、表示制御装置１１４にて、各図柄（特図１、特図２、普図）の変動表示（図柄列）を全て所定の領域（第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３（図５３０（ａ）参照））に表示させ、その一部を主図柄として第１表示領域に表示可能に構成しているが、各図柄（特図１、特図２、普図）の表示方法としては、これに限られること無く、例えば、各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、受信している表示用演出状態コマンドに基づいて、主表示領域Ｄｍに表示させる図柄（主図柄）と、従図柄表示領域に表示させる図柄（従図柄）とを判別し、その判別結果に基づいて第３図柄表示装置８１に各図柄（特図１、特図２、普図）に対応する変動表示（図柄列）を表示させるようにしてもよい。

【１７６９】

停止種別選択フラグ２２３ｅｊは、主制御装置１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図５７９のＳ３５０６Ｊ参照）、第３図柄表示装置８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図５８６のＳ４２０７Ｊ参照）。停止種別選択フラグ２２３ｅｊがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される（図５８６のＳ４２０９Ｊ参照）。

【１７７０】
演出カウンタ２２３ｆｊは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタである。この演出カウンタ２２３ｆｊは、「０～９９」の範囲で更新される１バイトのループカウンタで構成されており、メイン処理（図５７４参照）が実行される毎に、値が１ずつ加算されて更新される。なお、この演出カウンタ２２３ｆｊは、図示しない複数のカウンタを有しており、１回のループ処理内において複数のカウンタ値を参照して演出のパターンを決定する場合には、各々異なるカウンタの値が用いられる。これにより、１つの演出パターンを設定する際に、同一のカウンタ値が複数箇所で用いられることが無くなるため、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。なお、同一のカウンタから取得した値に対して異なる処理を施した上で算出された各値を用いて演出パターンを設定するように構成してもよい。具体的には、演出パターンのうち、一の選択では取得した値の一の位を参照し、他の選択では取得した値の十の位を参照し、さらに他の選択では取得した値の一の位を３倍にした値と十の位を５倍にした値とを乗じ、得られた値の一の位を参照するようにしてもよい。このように構成することで、演出パターンを設定する際に用いられるカウンタの数を減らしながらも、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。
【１７７１】
時短中フラグ２２３ｇｊは、現在が時短中であることを示すためのフラグである。この時短中フラグ２２３ｇｊがオンであれば、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態であることを示し、オフであれば、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態ではないことを示す。この時短中フラグ２２３ｇｊは、状態コマンド処理（図５８０のＳ３５０２Ｊ参照）において、大当たり終了後に時短状態に移行すると判別した場合にオンに設定され（図５８０のＳ３６１６Ｊ）、状態コマンド処理（図５８０のＳ３５０２Ｊ参照）において、遊技状態が通常状態に変更され（図５８０のＳ３６０２Ｊ：Ｙｅｓ）、特図２保留がないと判別された場合に（図５８０のＳ３６０５Ｊ：Ｎｏ）、オフに設定される（図５８０のＳ３６１１Ｊ）。
【１７７２】
時短残期間格納エリア２２３ｈｊは、時短状態中に実行される第１特別図柄または第２特別図柄の変動時間を格納するためのエリアである。ここで、本第４制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態中に特別図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が１回変動した場合に、時短状態が終了するように構成されている。つまり、時短状態中に設定される特別図柄の変動時間がそのまま時短状態中の残期間となる。
【１７７３】
変動時間カウンタ２２３ｉｊは、時短状態中の特図１変動時間または特図２変動時間を計測するためのカウンタであって、計測されたカウンタの値に基づいて、時短状態の残期間が算出される。この変動時間カウンタ２２３ｉｊは、特図変動表示設定処理（図５８７のＳ４２０４Ｊ参照）においてカウンタ値が設定され（図５８７のＳ４３０９Ｊ、図５８８のＳ４４０７Ｊ参照）、以降、カウンタ更新処理（図５７８のＳ３１１１Ｊ参照）が実行される毎に、カウンタの値が「１」減算される（図５７８のＳ３４０２Ｊ参照）。そして、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値に基づいて、時短残期間（時短状態の残期間）が算出される（図５７８のＳ３４０３Ｊ）。
【１７７４】
従状態格納エリア２２３ｊｊは、主制御装置１１０から出力される各種状態コマンドを受信した場合にその状態を一時的に格納するための格納エリアであって、コマンド判定処理（図５７９のＳ３１１２Ｊ参照）において、状態コマンドを受信した場合に（図５７９のＳ３５０１Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに基づいた状態情報が格納される（図５８０のＳ３６０４Ｊ、３６１４Ｊ）。この従状態格納エリア２２３ｊｊに格納された状態情報に基づいて表示用状態コマンドが設定され、第３図柄表示装置８１に表示される各種画像（背景画像やデモ画像）が主制御装置１１０にて設定された各種状態に対応した画像が表示される。

【１７７５】
特２変動フラグ２２３ｋｊは、第２特別図柄（特図２）の変動が開始されたことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、第２特別図柄（特図２）の変動が開始されたことを示すものである。この特２変動フラグ２２３ｋｊは、変動パターン関連処理（図５８１のＳ３７０２Ｊ参照）において、受信した変動パターンコマンドは特図２用変動パターンコマンドの場合にオンに設定される（図５８１のＳ３７０３Ｊ）。そして、特図２変動表示設定処理（図５８８のＳ４３１１Ｊ参照）においてオフに設定される。
【１７７６】
普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊは、普通図柄の入賞情報コマンドを受信した場合に、その入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が格納されるエリアである。なお詳細な構成については、上述した特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊと同一であるため、その説明を省略する。普図用変動開始フラグ２２３ｎｊは、普通図柄の変動が実行されたことを示すフラグであって、オンに設定されることで、普通図柄が変動していることを示す。この普図用変動開始フラグ２２３ｎｊは、変動パターン関連処理（図５８１のＳ３５０４Ｊ参照）において、受信した変動パターンコマンドが特図用変動パターンコマンドではない（普図用変動パターンコマンドである）と判別した場合にオンに設定され（図５８１のＳ３７０６Ｊ参照）、普図変動表示設定処理（図５８９のＳ４２１１Ｊ参照）において、オンに設定されていると判別された場合に（図５８９のＳ４５０２Ｊ：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図５８９のＳ４５０３Ｊ参照）。
【１７７７】
従大当たり中フラグ２２３ｐｊは、大当たり遊技の実行期間中であることを示すためのフラグであり、当たり関連処理（図５８３のＳ３５１３Ｊ参照）において大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図５８３のＳ３９０１Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定され（図５８３のＳ３９０３Ｊ）、大当たり終了コマンドを受信した場合（図５８３のＳ３９０６Ｊ：Ｙｅｓ）にオフに設定される。本第４制御例では、普通図柄の当たりに当選した場合に、この従大当たり中フラグ２２３ｐｊの設定状況に応じて実行する演出を決定する構成としている（図５８５参照）。
【１７７８】
従小当たり中フラグ２２３ｑｊは、小当たり遊技の実行期間中であることを示すためのフラグであり、当たり関連処理（図５８３のＳ３５１３Ｊ参照）において小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図５８３のＳ３９０９Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定され（図５８３のＳ３９１１Ｊ）、小当たり終了コマンドを受信した場合（図５８３のＳ３９１２Ｊ：Ｙｅｓ）にオフに設定される。本第４制御例では、普通図柄の当たり変動が停止した場合に、この小当たり中フラグ２２３ｑｊの設定状況に応じて第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様を表示するか否かを決定する構成としている。ここで、本第４制御例では、普通図柄に当選した場合に遊技者に対して第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様を表示するが、小当たり遊技中には第２特定入賞口６５０ａに向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。つまり、小当たり遊技中に普通図柄の当たり変動が停止表示した場合には、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様と、第２特定入賞口６５０ａに向けた遊技球の発射を促す案内態様とが、同時に表示されることとなり、遊技者を混乱させてしまう不具合が生じる虞がある。このため、本第４制御例では、小当たり遊技中に普通図柄の当たり変動が停止表示された場合には第２特定入賞口６５０ａに向けた遊技球の発射を促す案内態様を優先して表示する構成とし、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様は表示しない構成としている。これは、小当たり遊技中に第２特定入賞口６５０ａに遊技球を入球させ、特定領域（Ｖ領域）を通過させなければ大当たり遊技が実行されず、遊技者に著しい不利益を与えてしまうため優先的に遊技者に案内する必要性の高い情報であるからである。また、第２特定入賞口６５０ａに向けて遊技球を発射すれば、第２可変入賞装置６５０よりも上部に配置されている第２入球口６４０にも遊技球が流下するため、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様よりも第２特定入賞口６５０ａに向けた遊技球の発射を促す案内態様

を優先して表示する構成としている。
【１７７９】
従時短中当たりフラグ２２３ｒｊは、時短状態が設定されている期間に普通図柄の当たり変動が開始されたことを示すためのフラグであり、普図変動表示設定処理（図５８９のＳ４２１１Ｊ参照）において、普図変動開始タイミングが時短中であると判別した場合（図５８９のＳ４５０５Ｊ：Ｙｅｓ）であって、普通図柄の抽選結果が当たりである場合（図５８９のＳ４５０６Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定される（図５８９のＳ４５０７Ｊ）。この従時短中当たりフラグ２２３ｒｊは、当たり普通図柄が停止表示された場合に参照され、オンに設定されている場合（即ち、時短状態が設定されている期間に普通図柄の変動表示が開始された場合）に、電動役物６４０ａがロング開放されることを報知する演出態様を表示する。
【１７８０】
超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊは、第２特別図柄のロング変動（変動時間が１２０秒の変動）が実行されている期間であることを示すためのフラグであり、特図２変動表示設定処理（図５８８のＳ４３１１Ｊ参照）において変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが短小当たりではないと判別した場合（図５８８のＳ４４０２Ｊ：Ｎｏ）にオンに設定され、受信した特図２停止コマンドを受信した場合にオフに設定される。
【１７８１】
小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊは、小当たり遊技中に第２特別図柄の保留球（特図２保留球）を獲得したことを示すためのフラグであり、入賞情報関連処理（図５８２のＳ３５１１Ｊ参照）において、受信した入賞情報コマンドが特図２保留に対応するものであると判別した場合であって（図５８２のＳ３８０３Ｊ：Ｙｅｓ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合（図５８２のＳ３８０４Ｊ：Ｙｅｓ）にオンに設定される。また、当たり関連処理（図５８３のＳ３５１３Ｊ参照）において、小当たり終了コマンドを受信した場合（図５８３のＳ３９１２Ｊ）にオフに設定される。本第４制御例では、小当たり遊技中にも当たり普通図柄の停止表示に基づいて電動役物６４０ａがロング開放されるため、第２特別図柄の保留球を獲得可能である。しかしながら、小当たり遊技中は、限られた時間内で第２特定入賞口６５０ａに遊技球を入賞させ、特定領域（Ｖ領域）に遊技球を通過させなければ大当たり遊技が実行されないため、第２特定入賞口６５０ａへ向けた遊技球の発射を促す案内態様の表示中に第２特別図柄の保留球を獲得したことを報知する演出態様（Ｖチャージ演出）を同時に表示すると、遊技者が第２特定入賞口６５０ａへ向けた遊技球の発射を促す案内態様を見逃してしまい、遊技球の発射タイミングを逸する不具合が生じる虞がある。そこで、本第４制御例では、小当たり遊技中に第２特別図柄の保留球を獲得した場合には、小当たり遊技終了後にＶチャージ演出を実行する構成としている。これにより、第２特定入賞口６５０ａへ向けた遊技球の発射を促す案内態様と、Ｖチャージ演出が同時に表示されないため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。演出モード記憶エリア２２３ｕｊは、設定される演出モードを示すモード情報を記憶するための領域である。
【１７８２】
従時短カウンタ２２３ｖｊは、時短状態が設定されている場合に音声ランプ制御装置１１３において残時短回数を把握するためのカウンタであり、時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合に、時短回数に対応するカウンタ値が設定され、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されることに対応してカウンタ値が更新される。操作有効期間カウンタ２２３ｗｊは、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別される期間を示すためのカウンタであり、ボタン演出が実行される場合にカウンタ値が設定され、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行される毎にカウンタ値が更新される。ゲージカウンタ２２３ｘｊは、ボタン連打演出におけるインジケータＧｇ１の態様を可変させるために用いられるカウンタであり、ボタン連打演出において枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別された場合にカウンタ値が更新され、カウンタ値が更新

されると、そのカウンタ値に対応してインジケータＧｇ１のゲージのレベルを可変させる。センサ状況記憶エリア２２３ｙｊは、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状況及び選択ボタン６００のボタンセンサの状況を０．５ｓ毎に過去１０分間分記憶するための領域である。センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊは、０．５ｓ毎に枠ボタン（演出ボタン）２２のセンサ情報を記憶するために用いられるカウンタであり、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行される毎に１ずつカウンタ値が加算され、カウンタ値が特定値（本第４制御例では、５００）となった場合にセンサ情報を記憶する。また、カウンタ値が特定数となった場合には、カウンタ値がクリアされる。

【１７８３】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域であり、例えば、コマンド記憶領域が設けられる。このコマンド記憶領域は、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５８１参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１７８４】

＜第４制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図５５２から図５７３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図５５２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４及び小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本第４制御例ではそれぞれ、１９９，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４Ｊ）。その後、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂ（以下、左第１入球口６４ａ、右第１入球口６４ｂの両方を示す場合には、第１入球口６４と称す。）

または第２入球口６４０への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５Ｊ）。尚、特別図柄変動処理及び始動入賞処理の詳細は、図５５３～図５５９を参照して後述する。

【１７８５】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６Ｊ）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７Ｊ）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図５６０～図５６３を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、第２可変入賞装置６５０への入球に伴うＶ入口通過処理を実行する（Ｓ１０８Ｊ）。その後、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３への入賞に伴うＶ通過処理を実行する（Ｓ１０９Ｊ）。尚、Ｖ入口通過処理及びＶ通過処理の詳細は、図５６４及び図５６５を参照して後述する。次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【１７８６】

次に、図５５３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）について説明する。図５５３は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１Ｊ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｊ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｊ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４Ｊ）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｊ）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２０６Ｊ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊにそれぞれ格納する。

【１７８７】

Ｓ２０６Ｊの処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｊ）。Ｓ２０７Ｊの処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの保留第１エリア～保留第４エリアに格納

されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２１３Ｊ）。なお、特別図柄変動開始処理については、図５５４～図５５６を参照して後述する。一方、Ｓ２０４Ｊの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ２０４Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）の値を取得する（Ｓ２０８Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ２０９Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ２０９Ｊ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ２０９Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ２１０Ｊ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２１１Ｊ）。Ｓ２１１Ｊの処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１２Ｊ）。その後、Ｓ２１３Ｊの処理が実行される。

【１７８８】

Ｓ２０２Ｊの処理において、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４Ｊ）。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｊの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１４Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１５Ｊ）。停止図柄の設定は、図５５４～図５５６を参照して後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、小当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりまたは小当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２または小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて大当たりＡ～Ｄのいずれか、または、小当たりＡ～Ｃのいずれかが決定される。なお、本第４制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて青色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりである場合には、赤色のＬＥＤを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【１７８９】

Ｓ２１５Ｊの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１６Ｊ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１６Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し（Ｓ２１７Ｊ）、その後、大当たりの開始を設定する（Ｓ２１８Ｊ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｊと大当たり中フラグ２０３ｉｊとをオンに設定し（Ｓ２１９Ｊ）、時短中カウンタ２０３ｇｊを０に設定して（Ｓ２２０Ｊ）、Ｓ２２１Ｊの処理へ移行する。Ｓ２２１Ｊの処理では、停止コマンドを設定し（Ｓ２２１Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１６Ｊの処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ２１６Ｊ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当た

りであるか否かを判別する（Ｓ２２２Ｊ）。Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行する（Ｓ２２３Ｊ）。次いで、Ｓ２２１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊの値が１以上であるか判別する（Ｓ２２４Ｊ）。時短中カウンタ２０３ｇｊの値が０であると判別された場合には（Ｓ２２４Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ２２１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｇｊが１以上であると判別された場合には（Ｓ２２４Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｊの値を１減算し（Ｓ２２４Ｊ）、Ｓ２２１Ｊの処理を実行する。その後、本処理を終了する。

【１７９０】

次に、図５５４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）について説明する。図５５４は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の特別図柄変動処理（図５５３参照）の中で実行される処理であり、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊと特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊとの共通の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の小当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選（当否判定）を行うと共に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂおよび第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動演出パターン）を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、時短中であるか否かを判定する（Ｓ３０１Ｊ）。時短中ではない場合（Ｓ３０１Ｊ：Ｎｏ）、通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）を実行し、本処理を終了する。一方、時短中である場合（Ｓ３０１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）を実行し、本処理を終了する。

【１７９１】

次いで、上述した特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）の中で実行される、通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）及び時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）について説明する。まず、図５５５を参照して通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）について説明する。図５５５は、特別図柄変動開始処理（図５５４のＳ２１３Ｊ参照）の中で実行される通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）を示すフローチャートである。通常変動開始処理では、まず、対応する特別図柄保留球格納エリア（特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊ）における実行エリアのデータを取得する（Ｓ４０１Ｊ）。その後、取得した特別図柄の種別に対応した特別図柄大当たり乱数テーブルに基づいて、抽選結果を取得する（Ｓ４０２Ｊ）。具体的には、第１入球口６４への入球に基づく第１特別図柄の抽選であれば、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１（図５４４（ｂ）参照）を参照して大当たりの判別を行い、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選であれば、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２（図５４４（ｃ）参照）を参照して大当たりまたは小当たりの判別を行う。次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判定する（Ｓ４０３Ｊ）。抽選結果が大当たりである場合（Ｓ４０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４０１Ｊの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、特別図柄と大当たり種別とに対応した通常大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ４０４Ｊ）。より具体的には、Ｓ４０１Ｊの処理で取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と、特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊ１または特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２に格納されている乱数値とを比較し、４種類ある特別図柄の大当たり（大当たりＡ～Ｄ）のうち、大当たり種別が何であるかを判定する（図５４５（ｂ）または（ｃ）参照）。このＳ４０４Ｊの処理では、判定された大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別（大当たりＡ～Ｄ）が停止種別として設定される。

【１７９２】

その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて通常大当たり変動パターンを決定し（Ｓ４０５Ｊ）、Ｓ４０６Ｊの処理へ移行する。Ｓ４０５Ｊの処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊ１または特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図５４７（ａ）または図５４８（ｃ））。Ｓ４０６Ｊの処理では、Ｓ４０５Ｊの処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｊ）。次いで、Ｓ４０４Ｊの処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ４０７Ｊ）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理（図５６８参照）のＳ１７０１Ｊの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置１１４へ送信する。Ｓ４０７Ｊの処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

【１７９３】

一方、抽選結果が大当たりではない場合（Ｓ４０３Ｊ：Ｎｏ）、抽選結果が小当たり当選であるかを判別する（Ｓ４０８Ｊ）。小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４０８Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄と小当たり種別とに対応した通常小当たり時の表示態様を設定し（Ｓ４０９Ｊ）、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて通常小当たり変動パターンを決定する（Ｓ４１０Ｊ）。Ｓ４１０Ｊの処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。具体的には、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊ５とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図５４８（ｂ））。次いで、Ｓ４０６及びＳ４０７の処理を実行し、特別図柄変動処理へ戻る。Ｓ４０８の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４０８Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄に対応した通常外れ時の表示態様を設定する（Ｓ４１１Ｊ）。その後、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて通常外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ４１２Ｊ）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ４０５Ｊの処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、特図１用外れ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ２とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図５４８（ｃ）または図５４９（ｂ））。次いで、Ｓ４０６及びＳ４０７の処理を実行し、特別図柄変動処理へ戻る。

【１７９４】

次に、図５５６を参照して、時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）について説明する。図５５６は、特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ、図５５４参照）の中で実行される時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）を示すフローチャートである。この時短変動開始処理（Ｓ３０３Ｊ）では、上述した通常変動開始処理（Ｓ３０２Ｊ）に対し、時短用の表示態様と変動パターンとを設定（決定）する点で相違し、その他の点は同一であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ５０５Ｊ、Ｓ５１０Ｊ、Ｓ５１２Ｊの処理において、第１特別図柄の時短用の変動パターンを決定する場合は、上述したように、設定されている時短種別に応じて特図１時短Ａ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ３または特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル２０２ｄｊ４に基づいて決定する（図５４８（ａ）または（ｂ）参照）。一方、第２特別図柄の時短用の変動パターンを決定する場合は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊ６に基づいて決定する（図５４８（ｄ）参照）。

【１７９５】

次に、図５５７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）について説明する。図５５７は、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の特別図柄変動処理（図５５３参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に基づいて、小当たり遊技における、Ｖ入口ソレノイド２０９ａ、滞留ソレノイド２０９ｂ及び流路ソレノイド２０９ｃの動作を設定するための処理である。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）では、まず、上述した通常変動開始処理のＳ４０９Ｊの処理または時短変動開始処理のＳ５０９Ｊの処理で選択された小当たり種別に対応する開放シナリオを設定する（Ｓ６０１Ｊ）。なお、開放シナリオとは、具体的には、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１及び滞留部材６５０ｎの開放パターンの設定を示す。つまり、小当たり遊技演出中において、開閉扉６５０ｆ１及び滞留部材６５０ｎが所定期間開放されるようにＶ入口ソレノイド２０９ａ及び滞留ソレノイド２０９ｂの動作を設定することを示す。Ｓ６０１Ｊの処理が終了すると、各小当たり種別に対応したＶ通過時大当たり種別をＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに設定する（Ｓ６０２Ｊ）。より具体的には、Ｓ６０１Ｊの処理で取得した小当たり種別と特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２に基づいて、Ｖ通過時大当たり種別（大当たりＢ～Ｄ）を判定する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＢ（１０ラウンド時短Ｂ大当たり）であると判定し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＣ（５ラウンド時短Ｂ大当たり）であると判定し、小当たり種別がＣであれば、大当たりＤ（５ラウンド時短Ｃ大当たり）であると判定する（図５４５（ｃ）参照）。次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ６０３Ｊ）、小当たり開始フラグ２０３ｊｊと小当たり中フラグ２０３ｋｊをオンに設定する（Ｓ６０４Ｊ）。その後、本処理を終了する。なお、本第４制御例では、全ての小当たり種別で流路ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを設定する構成としたが、これに限るものではなく、流路ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを設定しない小当たり種別を設けても良い。つまり、流路ソレノイド２０９ｃがオンとなる小当たり種別のみにおいて、第２可変入賞装置６５０へ入球した球が特別排出流路６５０ｅ２へ流下可能となる構成としても良い。このように構成することで、大当たりが付与される小当たり種別と、大当たりが付与されない小当たり種別とを設けることが可能となり、遊技の興趣を教条させることができる。

【１７９６】

次に、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を説明する。まず、図５５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を説明する。図５５８は、この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行され、第１入球口６４または第２入球口６４０への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタを取得し、その値の保留処理を実行するための処理である。始動入賞処理（図５５８，Ｓ１０５Ｊ）が実行されると、まず、球が第１入球口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（Ｓ７０１Ｊ）。ここでは、第１入球口６４への入球を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第１入球口６４に入賞したと判別されると（Ｓ７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（Ｓ７０２Ｊ）。そして、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ７０３Ｊ）。そして、第１入球口６４への入賞がないか（Ｓ７０１Ｊ：Ｎｏ）、或いは、第１入球口６４への入賞があっても特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が４未満でなければ（Ｓ７０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ７０７Ｊの処理へ移行する。一方、第１入球口６４への入賞があり（Ｓ７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、且つ、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が４未満であれば（Ｓ７０３Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を１加算する（Ｓ７０４Ｊ）。そして、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ７０５Ｊ）。ここで設定さ

れた保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊに格納する。

【１７９７】

Ｓ７０５Ｊの処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、小当たり種別カウンタＣ５の各値を、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ７０６Ｊ）。尚、Ｓ７０６Ｊの処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。次いで、Ｓ７０７Ｊ～Ｓ７１２Ｊまでの処理では、Ｓ７０１Ｊ～Ｓ７０６Ｊまでの処理に対して、同様の処理が第２入球口６４０の入賞に対しても実行される。第２入球口６４０の入賞に対して、第２特別図柄に対する保留処理が実行される点で異なるのみで、その他の処理については同一であるので、その詳細な説明は省略する。そして、Ｓ７０７Ｊの処理において球が第２入球口６４０へ入賞していないと判定された場合（Ｓ７０７Ｊ：Ｎｏ）と、Ｓ７１２Ｊの処理の後、先読み処理を実行する（Ｓ７１３Ｊ）。その後、この処理を終了する。

【１７９８】

次に、図５５９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理（図５５８のＳ１０５Ｊ参照）内の１処理である先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）について説明する。図５５９は、この先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）を示すフローチャートである。この先読み処理（図５５９，Ｓ７１３Ｊ）では、まず、第１入球口６４または第２入球口６４０に新たな入賞があるかどうかが判定される（Ｓ８０１Ｊ）。判定の結果、第１入球口６４または第２入球口６４０に新たな入賞がない場合（Ｓ８０１Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、第１入球口６４または第２入球口６４０に新たな入賞があった場合（Ｓ８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、その入賞が第１特別図柄の入賞であるか否かを判別する（Ｓ８０２Ｊ）。Ｓ８０２Ｊの処理において、入賞が第１特別図柄の入賞であると判別された場合は（Ｓ８０２Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｊ１、特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊ１に基づいて、抽選結果、大当たり種別を取得し（Ｓ８０３Ｊ）、Ｓ８０４Ｊの処理へ移行する。Ｓ８０４Ｊの処理では、Ｓ８０３Ｊ（又はＳ８０５Ｊ）で取得した、大当たり判定結果、大当たり種別、小当たり判定結果、及び、小当たり種別を含む入賞情報コマンドを設定し（Ｓ８０４Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８０２Ｊの処理において、入賞が第２特別図柄の入賞であると判別された場合は（Ｓ８０２Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｊ２、特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊ２及び特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊ１に基づいて、抽選結果、大当たり種別、及び、小当たり種別を取得し（Ｓ８０５Ｊ）、Ｓ８０４Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【１７９９】

次に、図５６０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）について説明する。図５６０は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行され、第２図柄表示装置において行う第２図柄の変動表示や、第２入球口６４０に付随する電動役物の開放時間などを制御するための処理である。この普通図柄変動処理（図５６０，Ｓ１０６Ｊ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（Ｓ９０１Ｊ）。普通図柄（第２図柄

）の当たり中としては、第２図柄表示装置において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（Ｓ９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（Ｓ９０１Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ９０２Ｊ）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中でなければ（Ｓ９０２Ｊ：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ９０３Ｊ）。次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（Ｓ９０４Ｊ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であれば（Ｓ９０４Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が０でなければ（Ｓ９０４Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ９０５Ｊ）。

【１８００】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ９０６Ｊ）。Ｓ９０６Ｊの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ９０７Ｊ）。次に、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ９０８Ｊ）。本第４制御例では、普通図柄の抽選における、高確率状態と低確率状態との区別がなく、普通図柄の当たりとなる確率は常に一定となっている。具体的には、Ｓ９０７Ｊの処理で取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに格納されている乱数値とを比較する。上述したように、第２当たり種別カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「１００～２９９」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する（図５４４（ｄ）参照）。その後、Ｓ９０８Ｊの処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ９０９Ｊ）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（Ｓ９０９Ｊ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定し（Ｓ９１０Ｊ）、Ｓ９１２Ｊの処理へ移行する。このＳ９１０Ｊの処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定する。Ｓ９０９Ｊの処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（Ｓ９０９Ｊ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ９１１Ｊ）。このＳ９１１Ｊの処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、Ｓ９１２Ｊの処理へ移行する。

【１８０１】

Ｓ９１０Ｊ又はＳ９１１Ｊの処理が終了すると、Ｓ９１２Ｊの処理において、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態であるか否かを判定する（Ｓ９１２Ｊ）。パチンコ機１０が普通図柄の時短状態である場合は（Ｓ９１２Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりであるかを判定し（Ｓ９１３Ｊ）、当たりであると判定した場合には（Ｓ９１３Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオンに設定する（Ｓ９１４Ｊ）。一方、外れであると判定した場合には（Ｓ９１３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９１５の処理を実行する。Ｓ９１５Ｊの処理では、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を普図時短用変動パターンテーブル２０２ｆｊに基づいて設定する（Ｓ９１５Ｊ）。具体的には、普通図柄の当否判定結果と、設定されている時短種別とに基づいて普図変動パターン（変動時間）を決定する。そして、表示用普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９１７Ｊ）、本処理を終了する。一方、パチンコ機１０が普通図柄の時短状態でない場合は（Ｓ９１２Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を２秒間に設定して（Ｓ９１６Ｊ）、表示用普図変動パター

ンコマンドを設定し（Ｓ９１７Ｊ）、本処理を終了する。
【１８０２】
一方、Ｓ９０２Ｊの処理において、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であれば（Ｓ９０２Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ９１８Ｊ）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置において変動表示が開始される前に、Ｓ９１５Ｊの処理またはＳ９１６Ｊの処理によって予め設定された時間である。Ｓ９１８Ｊの処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ９１８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１８Ｊの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置の停止表示を設定する（Ｓ９１９Ｊ）。Ｓ９１９Ｊの処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ９１０Ｊの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ９１１Ｊの処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ９１９Ｊの処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図５６８参照）の第２図柄表示更新処理（Ｓ１７０８Ｊ参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置における変動表示が終了し、Ｓ９１０Ｊの処理またはＳ９１１Ｊの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）される。次いで、普図停止コマンドを設定する（Ｓ９２０Ｊ）。ここで設定された普図停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、この普図停止コマンドを受信した場合に、普通図柄の当たり当選を報知するための演出（Ｖチャージチャンス演出）を実行するための処理を行う。次に、第２図柄表示装置において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理（図５６０，Ｓ１０６Ｊ）によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（Ｓ９２１Ｊ）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（Ｓ９２１Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物制御処理を実行し（Ｓ９２２Ｊ）、本処理を終了する。
【１８０３】
次に、図５６１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）について説明する。この電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の普通図柄変動処理（図５６０参照）の中で実行される処理であり、図５６１は、電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）を示したフローチャートである。電動役物制御処理では、まず、時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンであるか否かを判定する（Ｓ１００１Ｊ）。時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンである場合は（Ｓ１００１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオフに設定し（Ｓ１００２Ｊ）、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作を、閉鎖（２秒）、開放（４秒間）に設定し（Ｓ１００３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１００１Ｊにおいて、時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンでない（即ち、オフである）場合（Ｓ１００１Ｊ：Ｎｏ）は、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放動作を、開放（０．１秒間）、閉鎖（０．１秒間）、開放（０．１秒間）に設定し（Ｓ１００４Ｊ）、本処理を終了する。このように、普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態と比較して、第２入球口６４０の開放動作が「開放（０．１秒間）、閉鎖（０．１秒間）、開放（０．１秒間）→閉鎖（２秒間）、開放（４秒間）」と非常に長くなるので、第２入球口６４０へ球が入球し易い状態となる。また、電動役物制御処理（Ｓ９２２Ｊ）によって、電動役物６４０ａの開放動作が設定されると、次にメイン処理（図５６８参照）の電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始される。
【１８０４】
次に、図５６２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を説明する。図５６６は、このスルー

ゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【１８０５】

スルーゲート通過処理（図５６２，Ｓ１０７Ｊ）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１１０１Ｊ）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１１０２Ｊ）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１１０３Ｊ）。球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し（Ｓ１１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１１０３Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１１０４Ｊ）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０３で更新した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ１１０５Ｊ）。尚、Ｓ１１０５Ｊの処理では、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。Ｓ１１０５Ｊの処理が終了すると、普図先読み処理を実行する（Ｓ１１０６Ｊ）。

【１８０６】

ここで、図５６３を参照して、普図先読み処理について説明する（Ｓ１１０６Ｊ）。図５６３は、この普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）の内容を示したフローチャートである。普図先読み処理（図５６３、Ｓ１１０６Ｊ）では、まず、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに新たに格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいた事前判別を実行する（Ｓ１２０１Ｊ）。具体的には、Ｓ１１０５Ｊの処理で新たに格納した第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに格納されている乱数値とを比較する。次に、事前判別の結果に基づいて、当たり事前判定結果を取得する（Ｓ１２０２Ｊ）。その後、普図入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１２０３Ｊ）、本処理を終了し、スルーゲート通過処理へ戻る。

【１８０７】

図５６２に戻って説明を続ける。普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）が終了すると、次いで、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１１０７Ｊ）。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１１０７Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１１０７Ｊ：Ｎｏ）、今現在が、小当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１１０８Ｊ）。判定の結果、小当たり中であれば（Ｓ１１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。小当たり中でなければ（Ｓ１１０８Ｊ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動中であるか否かを判定する（Ｓ１１０９Ｊ）。判定の結果、第２特別図柄の変動中であれば（Ｓ１１０９Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。第２特別図柄の変動中でなければ（Ｓ１１０９Ｊ：Ｎｏ）、時短中であるか否かを判定する（Ｓ１１０９Ｊ）。判定の結果、時短中であれば（Ｓ１１１０Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。時短中でなければ（Ｓ１１１０Ｊ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１１１１Ｊ）、本処理を終了する。一方、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過していないか（Ｓ１１０１Ｊ：Ｎｏ）、或いは、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｊの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１１０３Ｊ：Ｎｏ）、普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）をスキップし、Ｓ１１０７Ｊ～Ｓ１１１１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８０８】
次に、図５６４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８Ｊ）について説明する。図５６４は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０８Ｊ）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０８Ｊ）では、まず小当たり中であるか否かを判定する（Ｓ１３０１Ｊ）。Ｓ１３０１Ｊの処理において、小当たり中であると判別された場合（Ｓ１３０１Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１３０２Ｊ）、本処理を終了する。小当たり中ではない場合は（Ｓ１３０２Ｊ：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、第２可変入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０３Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１３０２Ｊの処理において設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。

【１８０９】
次に、図５６５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０９Ｊ）について説明する。図５６５は、Ｖ通過処理（Ｓ１０９Ｊ）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０９Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まずＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１４０１Ｊ）、取得したＶ通過時大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｎｊをオンに設定する（Ｓ１４０２Ｊ）。そして、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１４０３Ｊ）、本処理を終了する。

【１８１０】
図５６６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１５０１Ｊ）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【１８１１】
次に、図５６７を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５６７は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１６０１Ｊ）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１６０２Ｊ）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１６０３Ｊ）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１６０４Ｊ）、オンされていれば（Ｓ１６０４Ｊ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１６１２Ｊへ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１６０４

Ｊ：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１６０５Ｊ）、記憶されていなければ（Ｓ１６０５Ｊ：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１６１２Ｊへ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１６０５Ｊ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１６０６Ｊ）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１６０７Ｊ：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１６１２Ｊへ移行する。なお、図５６８のＳ１７１６Ｊの処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【１８１２】

Ｓ１６１２Ｊの処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１６１２Ｊ）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１６１３Ｊ，Ｓ１６１４Ｊ）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１６１３Ｊ）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１６１４Ｊ）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１６１０Ｊの処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１６０４Ｊ：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１６０５Ｊ：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１６０７Ｊ：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１６０８Ｊ）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１６０９Ｊ）、Ｓ１６１０Ｊの処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。Ｓ１６１０Ｊの処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に対して各種演出の実行を許可する。次いで、割込みを許可して（Ｓ１６１１Ｊ）、後述するメイン処理に移行する。

【１８１３】

次に、図５６８を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５６８は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてＳ１７０１Ｊ～Ｓ１７０９Ｊの各処理が実行され、その残余時間でＳ１７１２Ｊ，Ｓ１７１３Ｊのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理（図５６８参照）においては、まず、タイマ割込処理（図５５２参照）の実行中に、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１７０１Ｊ）。具体的には、タイマ割込処理（図５５２参照）におけるＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特

別図柄変動処理（図５５３参照）や始動入賞処理（図５５８参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図５６９参照）で設定された大当たり開始コマンド、ラウンド数コマンド、大当たり終了コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１７０２Ｊ）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第４制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【１８１４】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１７０３Ｊ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１７０４Ｊ）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に第１特定入賞口６５ａを開放し、第１特定入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は第１特定入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると第１特定入賞口６５ａを閉鎖する。この第１特定入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第４制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）をメイン処理（図５６８参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図５５２参照）において実行しても良い。次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（Ｓ１７０５Ｊ）。小当たり制御処理では、開放シナリオに基づいて開閉扉６５０ｆ１を開放し、開閉扉６５０ｆ１の最大開放時間が経過したか、又は開閉扉６５０ｆ１に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると開閉扉６５０ｆ１を閉鎖する。尚、本第４制御例では、小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）をメイン処理（図５６８参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図５５２参照）において実行しても良い。

【１８１５】

Ｓ１７０５Ｊの処理が終了すると、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１７０６Ｊ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図５６０参照）の中で実行される電動役物制御処理（図５６１，Ｓ９２０Ｊ）によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、電動役物制御処理（図５６１，Ｓ９２０Ｊ）におけるＳ１００３Ｊの処理またはＳ１００４Ｊの処理で設定された開放動作が終了するまで継続される。次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１７０７Ｊ）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図５５４参照）中で実行される通常変動開始処理（図５５５，Ｓ３０２Ｊ）または時短変動開始処理（図５５６，Ｓ３０３Ｊ）のＳ４０５Ｊ，Ｓ４１０Ｊ，Ｓ４１２Ｊの処理またはＳ５０５Ｊ，Ｓ５１０Ｊ，Ｓ５１２Ｊの処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本第４制御例では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カ

ウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、通常変動開始処理（図５５５参照）または時短変動開始処理（図５５６参照）のＳ４０５Ｊ，Ｓ４１０Ｊ，Ｓ４１２Ｊの処理またはＳ５０５Ｊ，Ｓ５１０Ｊ，Ｓ５１２Ｊの処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、通常変動開始処理（図５５５参照）または時短変動開始処理（図５５６参照）のＳ４０４Ｊ，Ｓ４０９Ｊ，Ｓ４１１Ｊの処理またはＳ５０４Ｊ，Ｓ５０９Ｊ，Ｓ５１１Ｊの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【１８１６】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１７０８Ｊ）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図５６０参照）のＳ９１５Ｊの処理またはＳ９１６Ｊの処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図５６０参照）のＳ９１８Ｊの処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図５６０参照）のＳ９１０Ｊの処理またはＳ９１１Ｊの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。次に、貯留装置７５０に付随する貯留弁７５０ａの開放および閉鎖を設定するための貯留装置制御処理を実行する（Ｓ１７０９Ｊ）。

【１８１７】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７１０Ｊ）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１７１０Ｊ：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１７１１Ｊ）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１７１１Ｊ：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７０１Ｊへ移行し、上述したＳ１７０１Ｊ以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１７１１Ｊ：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１７１２Ｊ，Ｓ１７１３Ｊ）。まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１７１２Ｊ）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１７０２Ｊの処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１７１３Ｊ）。

【１８１８】

ここで、Ｓ１７０１Ｊ～Ｓ１７０９Ｊの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。また、Ｓ１７１０Ｊの処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７１０Ｊ：Ｙ

ｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５６６のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１７１４Ｊ以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１７１４Ｊ）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１７１５Ｊ）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１７１６Ｊ）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１７１７Ｊ）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１７１０Ｊの処理は、Ｓ１７０１Ｊ～Ｓ１７０９Ｊで行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１７１２ＪとＳ１７１３Ｊの処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１７０１Ｊの処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１７０１Ｊの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１６０１Ｊ）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１７０１Ｊの処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【１８１９】

次に、図５６９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を説明する。図５６９は、この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、メイン割込処理（図５６８参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第１特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１８０１Ｊ）。具体的には、特別図柄変動処理（図５５３参照）のＳ２１９Ｊの処理により大当たり開始フラグ２０３ｈｊがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンド（オープニングコマンド）を設定する（Ｓ１８０３Ｊ）。ここで設定された大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用大当たり開始コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりを開始する演出が表示される。Ｓ１８０３Ｊの処理が終了すると、貯留解除フラグ２０３ｐｊをオンに設定して（Ｓ１８０４Ｊ）、本処理を終了する。

【１８２０】

一方、Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１８０５Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｉｊがオンであるか否かにより判別する。Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

一方、Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１８０６Ｊ）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１８０８Ｊ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。一方、Ｓ１８０６Ｊの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１８０９Ｊ）。具体的には、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、第１可変入賞装置６５に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを閉鎖して（Ｓ１８１０Ｊ）、本処理を終了する。一方、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、大当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ１８１１Ｊ）。具体的には、大当たり種別毎に規定されているラウンドの最終ラウンドが終了した場合に、大当たり終了のタイミングであると判定する。例えば、大当たりＡ（５ラウンド時短Ａ大当たり）の大当たり遊技が実行されている場合には、５ラウンド目が終了した場合に、大当たり終了タイミングであると判定する。Ｓ１８１１Ｊの処理において、大当たり終了のタイミングである場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定する（Ｓ１８１３Ｊ）。次いで、実行されていた特別遊技の大当たり種別に対応する時短種別を設定し（Ｓ１８１４Ｊ）、設定した時短種別に対応する状態コマンドを設定する（Ｓ１８１５Ｊ）。そして、時短中カウンタ２０３ｇｊの値に「１」を設定し（Ｓ１８１６Ｊ）、本処理を終了する。ここで設定された大当たり終了コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり終了コマンドを受信すると、表示用大当たり終了コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用大当たり終了コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たり終了の演出が開始される。

【１８２１】

次いで、図５７０を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）について説明する。図５７０は、メイン処理（図５６８参照）の中で実行される小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１７０５Ｊ）は、メイン処理（図５６８参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放又は閉鎖するための処理である。小当たり制御処理では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１９０１Ｊ）。具体的には、小当たり開始設定処理（図５５７参照）のＳ６０４Ｊの処理により小当たり開始フラグ２０３ｊｊがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。Ｓ１９０１Ｊの処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（Ｓ１９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり開始フラグ２０３ｊｊをオフに設定し（Ｓ１９０２Ｊ）、小当たり開始コマンド設定する（Ｓ１９０３Ｊ）。ここで設定された小当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマ

ンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、小当たり開始コマンドを受信すると、表示用小当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用小当たり開始コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において小当たりを開始する演出が表示される。Ｓ１９０３Ｊの処理を終えると、開放シナリオに基づいてＶ入口ソレノイド２０９ａと流路ソレノイド２０９ｃをオンに設定し（Ｓ１９０４Ｊ）、滞留部材６５０ｎの作動を開始して（Ｓ１９０５Ｊ）、本処理を終了する。このＳ１９０４Ｊの処理において参照する開放シナリオは、上述した小当たり開始設定処理（図５５７参照）において設定されるものである。また、Ｓ１９０５Ｊの処理において滞留部材６５０ｎの作動が開始（滞留ソレノイド２０９ｂがオン）されることで、振分先領域６５０ｈ３に球が１球滞留させることが可能となる。

【１８２２】

一方、Ｓ１９０１Ｊの処理において、特別図柄の小当たりが開始されるタイミングでない場合には（Ｓ１９０１Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄の小当たり中であるかを判定する（Ｓ１９０６Ｊ）。特別図柄の小当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、小当たり中フラグ２０３ｋｊがオンであるか否かにより判別する。Ｓ１９０６Ｊの処理において、特別図柄の小当たり中でなければ（Ｓ１９０６Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１９０６Ｊの処理において、特別図柄の小当たり中であると判別された場合は（Ｓ１９０６Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入口（第２可変入賞装置６５０の入口）の閉鎖条件が成立したか否かを判別する（Ｓ１９０７Ｊ）。具体的には、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放した後に所定時間（例えば、６．５秒）が経過した場合、または、第２可変入賞装置６５０に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。尚、第２特定入賞口６５０ａに所定個数（例えば１０個）の球が入球したことを閉鎖条件としてもよい。

【１８２３】

Ｓ１９０７Ｊの処理において、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１９０７Ｊ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を閉鎖するためにＶ入口ソレノイド２０９ａをオフに設定し（Ｓ１９０８Ｊ）、滞留部材６５０ｎの作動を終了させるために滞留ソレノイド２０９ｂをオフに設定し（Ｓ１９０９Ｊ）、本処理を終了する。一方、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１９０７Ｊ：Ｎｏ）、小当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ１９１０Ｊ）。具体的には、上述したＶ入口の閉鎖条件が成立してから所定時間経過後（本制御例では３秒）に、小当たり終了のタイミングであると判別する。これにより、滞留部材６５０ｎの作動が終了してから小当たり終了処理（流路ソレノイド２０９ｃのオフ）を実行することができるので、振分先領域６５０ｈ３に滞留されている球をＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ確実に入球させることができる。Ｓ１９１０Ｊの処理において、小当たり終了のタイミングである場合には（Ｓ１９１０Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ｋｊをオフに設定し（Ｓ１９１１Ｊ）、小当たり終了処理を実行し（Ｓ１９１２Ｊ）、各ソレノイドの開放シナリオをクリアして（Ｓ１９１３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９１０Ｊの処理において、小当たり終了のタイミングでない場合には（Ｓ１９１０Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８２４】

ここで、図５７１を参照して、小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）の詳細について説明する。図５７１は小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）を示すフローチャートである。この小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）は、小当たり制御処理において小当たり終了のタイミングであると判別された場合に実行される処理である。小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）では、まず、流路ソレノイド２０９ｃをオフに設定し（Ｓ２００１Ｊ）、Ｖフラグ２０

３ｎｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ２００２Ｊ）。Ｓ２００２Ｊの処理において、Ｖフラグ２０３ｎｊがオンであると判別された場合は（Ｓ２００２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中に球が第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過した場合であるので、Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３の通過に基づく大当たり遊技の実行を開始するための処理を行う。具体的には、Ｖフラグ２０３ｎｊに対応する大当たり種別に基づいて第１特定入賞口６５ａの開放シナリオを設定し（Ｓ２００３Ｊ）、Ｖフラグ２０３ｎｊに対応する大当たり種別に基づいて大当たりの開始を設定する（Ｓ２００４Ｊ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｊと大当たり中フラグ２０３ｉｊとをオンに設定し（Ｓ２００５Ｊ）、Ｖフラグ２０３ｎｊをオフに設定する（Ｓ２００６Ｊ）。そして、時短中カウンタ２３０ｇｊを０に設定し（Ｓ２００７Ｊ）、Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに格納されているＶ通過時大当たり種別値の値をクリアし（Ｓ２００８Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００２Ｊの処理において、Ｖフラグ２０３ｎｊがオンでないと判別された場合は（Ｓ２００２Ｊ：Ｎｏ）、小当たり球に球がＶ入賞スイッチ６５０ｅ３を通過しなかった場合であるので、大当たりを付与せず終了するために、小当たり終了コマンドを設定する（Ｓ２００９Ｊ）。その後、Ｓ２００８Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。ここで設定された小当たり終了コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり終了コマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３の特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納されている入賞情報に基づいて、小当たり終了の演出の表示態様を決定する。そして、決定した小当たり終了の表示態様に応じた表示用小当たり終了コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用小当たり終了コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において小当たり終了の演出が開始される。

【１８２５】

次いで、図５７２を参照して、電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）について説明する。図５７２は、メイン処理（図５６８参照）の中で実行される電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）を示すフローチャートである。この電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）は、メイン処理（図５６８参照）の中で実行され、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行うための処理である。電動役物開閉処理では、まず、電動役物６４０ａの開放動作が設定されているか否かを判別する（Ｓ２１０１Ｊ）。尚、電動役物６４０ａの開放動作は、普通図柄変動処理（図５６０参照）の中で実行される電動役物制御処理（図５６１，Ｓ９２１Ｊ）によって設定される。Ｓ２１０１Ｊの処理において、電動役物６４０ａの開放動作が設定されていない場合は（Ｓ２１０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０１Ｊの処理において、電動役物６４０ａの開放動作が設定されている場合は（Ｓ２１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、電動役物６４０ａの開放タイミングであるかを判別する（Ｓ２１０２Ｊ）。Ｓ２１０２Ｊの処理にて電動役物６４０ａの開放タイミングであると判別された場合は（Ｓ２１０２Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放を設定し（Ｓ２１０３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０２Ｊの処理にて電動役物６４０ａの開放タイミングではないと判別された場合は（Ｓ２１０２Ｊ：Ｎｏ）、次に、電動役物６４０ａの閉鎖タイミングであるかを判別する（Ｓ２１０４Ｊ）。電動役物６４０ａの閉鎖タイミングであると判別された場合は（Ｓ２１０４Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの閉鎖を設定し（Ｓ２１０６Ｊ）、次いで、開放動作の設定をクリアし（Ｓ２１０７Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０４Ｊの処理にて電動役物６４０ａの閉鎖タイミングではないと判別された場合は（Ｓ２１０４Ｊ：Ｎｏ）、次に、第２入球口６４０へ球が入球したかを判別する（Ｓ２１０５Ｊ）。第２入球口６４０へ球が入球してないと判別された場合は（Ｓ２１０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、第２入球口６４０へ球が入球したと判別された場合（Ｓ２１０５Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ２１０６Ｊ及びＳ２１０７Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８２６】

次いで、図５７３を参照して、貯留装置制御処理（Ｓ１７０９Ｊ）について説明する。図５７３は、メイン処理（図５６８参照）の中で実行される貯留装置制御処理（Ｓ１７０９Ｊ）を示すフローチャートである。この貯留装置制御処理（Ｓ１７０９Ｊ）は、メイン処理（図５６８参照）の中で実行され、貯留装置７５０に付随する貯留弁７５０ａの開放および閉鎖を設定するための処理である。貯留装置制御処理では、まず、解除カウンタ２０３ｑｊの値が１より大きいか否かを判別する（Ｓ２２０１Ｊ）。解除カウンタ２０３ｑｊの値が１より大きくない（即ち、０又は１である）と判別した場合は（Ｓ２２０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、貯留解除フラグ２０３ｐｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ２２０２Ｊ）、オンであると判別した場合は（Ｓ２２０２Ｊ：Ｙｅｓ）、貯留解除（即ち、貯留弁７５０ａの開放）を設定する（Ｓ２２０３Ｊ）。一方、Ｓ２２０２Ｊの処理において、貯留解除フラグ２０３ｐｊがオフであると判別した場合には（Ｓ２２０２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。そして、解除カウンタ２０３ｑｊの値を１にセットし、Ｓ２２０５Ｊの処理へ移行する。一方、Ｓ２２０１Ｊの処理において、解除カウンタ２０３ｑｊ値が１より大きいと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０１Ｊ～Ｓ２２０４Ｊの処理をスキップし、Ｓ２２０５Ｊの処理へ移行する。Ｓ２２０５Ｊの処理では、解除カウンタ２０３ｑｊの値が２５０００であるか否かを判別する（Ｓ２２０５Ｊ）。解除カウンタ２０３ｑｊの値が２５０００でないと判別した場合は（Ｓ２２０５Ｊ：Ｎｏ）、解除カウンタ２０３ｑｊの値を１加算し（Ｓ２２０６Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２０５Ｊの処理において、解除カウンタ２０３ｑｊの値が２５０００であると判別した場合は（Ｓ２２０５Ｊ：Ｙｅｓ）、貯留閉鎖（即ち、貯留弁７５０ａの閉鎖）を設定し（Ｓ２２０７Ｊ）、貯留解除フラグ２０３ｐｊをオフに設定する（Ｓ２２０８Ｊ）。次いで、解除カウンタ２０３ｑｊの値を０に設定し（Ｓ２２０９Ｊ）、本処理を終了する。

【１８２７】

＜第４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図５７４から図５８９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図５７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図５７４は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のＳ３１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ３１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、Ｓ３１０２～Ｓ３１１１Ｊの処理を行わずにＳ３１１２Ｊの処理へ移行する。Ｓ３１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ３１０２～Ｓ３１１１Ｊが主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ３１１２Ｊのコマンド判定処理、Ｓ３１１３Ｊの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ３１１２Ｊの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ３１１３Ｊの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ３１０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ３１０３～Ｓ３１１１Ｊの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ３１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ３１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ３１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ３１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。

【１８２８】

Ｓ３１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ３１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ３１０７Ｊ）。この枠ボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２の操作に対応する表示用コマンドを設定する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（Ｓ３１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ３１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。Ｓ３１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ３１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ３１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ３１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【１８２９】

カウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）の後に、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ３１１２Ｊ）。このコマンド判定処理の詳細については、図５７９～図５８５を参照して後述する。次に、Ｓ３１１３Ｊの処理へ移行する。Ｓ３１１３Ｊの処理では、変動表示設定処理が実行される（Ｓ３１１３Ｊ）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図５８６～図５８９を参照して後述する。そして、変動表示設定処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ３１１４Ｊ）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ３１１４Ｊの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ３１１４Ｊ：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ３１１６Ｊ）、電源断処理を実行する（Ｓ３１１７Ｊ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ３１１８Ｊ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Ｓ３１１４Ｊの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ３１１４Ｊ：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ３１１５Ｊ）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ３１１５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ３１１５Ｊ：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【１８３０】
次に、図５７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）について説明する。図５７５は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行されると、まず、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状態を取得する（Ｓ３２０１Ｊ）。次いで、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値に１加算し（Ｓ３２０２Ｊ）、カウンタ値が５００であるかを判別する（Ｓ３２０３Ｊ）。５００であると判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ３２０１Ｊの処理で取得したセンサ状態を示すセンサ情報をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納し（Ｓ３２０４Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値をクリアし（Ｓ３２０５Ｊ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３２０３Ｊの処理においてセンサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ３２０６Ｊの処理では、ボタン演出の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ３２０６Ｊ）、ボタン演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値として５０００を設定し（Ｓ３２０７Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値として８を設定する（Ｓ３２０８Ｊ）。一方、ボタン演出開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｎｏ）、次に、操作有効期間中であるかを判別し（Ｓ３２０９Ｊ）、操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３２０９Ｊ：Ｙｅｓ）、操作判別処理を実行する（Ｓ３２１０Ｊ）。この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）は、操作有効期間における枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効であるか否かを判別するための処理である。なお、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）の詳細については、図５７６を参照して後述する。Ｓ３２０９Ｊの処理において、操作有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３２０９Ｊ：Ｎｏ）、その他のボタン操作に関する処理を実行し（Ｓ３２１０Ｊ）、本処理を終了する。なお、Ｓ３２１０Ｊの処理では、例えば、選択ボタン６００のボタンセンサの状況を取得し、選択ボタン６００の操作があったと判別した場合には、その操作内容に対応して音量・光量を調整するための処理を実行する。また、操作有効期間外に枠ボタン（演出ボタン）２２が操作された場合には、第３図柄表示装置８１に表示される背景画像を変更する処理を実行する。

【１８３１】
なお、ボタン演出の開始タイミングであると判別した場合において、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状況を見てオンであると判別した場合に、今回のボタン演出が自動押下対象演出である場合には、自動押下対象演出専用のボタン制御処理を実行する構成としても良い。自動押下対象演出専用のボタン制御処理としては、例えば、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が継続されなくても枠ボタン（演出ボタン）２２が押下された場合と同様の処理を実行する制御（自動押下制御）や、自動押下制御が実行中であることを報知する報知態様（例えば、「自動押下機能ＯＮ」等の表示）を表示する制御がある。

【１８３２】
次に、図５７６を参照して、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）について説明する。図５７６は、この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を示したフローチャートである。操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）が実行されると、まず、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３０１Ｊ）、カウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３３０２Ｊ）。操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｎｏ）、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ情報を取得する（Ｓ３３０３Ｊ）。そして、現在ボタンセンサはオンであるか（上述した枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）のＳ３２０１Ｊの処理において取得した枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状態がオンであるか）を判別し（Ｓ３３０４Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０４Ｊの処理において、現在ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、実

行中のボタン演出が自動押下対象演出であるか否かを判別し（Ｓ３３０５Ｊ）、自動押下対象演出ではないと判別した場合には（Ｓ３３０５Ｊ：Ｎｏ）、今回のボタンセンサの状況がオフからオンに遷移したものであるかを判別する（Ｓ３３０７Ｊ）。具体的には、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報のうち、－０．５ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報（即ち、０．５秒前のボタンセンサの状態を示す情報）がオフを示す情報であるかを判別し、オフであれば今回のボタンセンサのオン状態はオフからオンへの遷移であると判別する。一方、－０．５ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報がオンを示す情報である場合には、オフからオンへの遷移ではないと判別する。つまり、今回のボタンセンサの状況がオフからオンに遷移したものである状態とは、枠ボタン（演出ボタン）２２を押下していない状態から枠ボタン（演出ボタン）２２を押下した場合を指す。

【１８３３】

Ｓ３３０７Ｊの処理において、オフからオンへの遷移であると判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理を実行する（Ｓ３３０８Ｊ）。この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）は、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効であると判別された場合に実行される処理であり、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作に基づいてボタン演出における演出態様を可変させるための処理を実行する。なお、この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）の詳細については、図５７７を参照して後述する。Ｓ３３０７Ｊの処理において枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオフからオンへの遷移ではないと判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｎｏ）、今回の枠ボタン（演出ボタン）２２の操作は有効と判別されないため、本処理を終了する。Ｓ３３０５Ｊの処理において、実行中のボタン演出が自動押下対象演出であると判別した場合には（Ｓ３３０５Ｊ：Ｙｅｓ）、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続しているかを判別する（Ｓ３３０６Ｊ）。具体的には、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報のうち、－０．５ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報と、－１ｓに対応する記憶領域に格納されているセンサ情報がオンを示す情報である場合には、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続していると判別し、いずれかのセンサ情報がオフを示す情報である場合、またはいずれもがオフを示す情報である場合には、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続していないと判別する。つまり、過去２回以上ボタンセンサのオンが連続している状態とは、枠ボタン（演出ボタン）２２が１秒以上長押し操作されている場合を指す。Ｓ３３０６Ｊの処理において、過去２回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を実行する。一方、過去２回以上オンが連続してないと判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３３０７Ｊの処理に移行する。このように、本第４制御例では、実行されるボタン演出が自動押下対象演出である場合には、枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が実行された場合に、枠ボタン（演出ボタン）２２を押下していない状態から枠ボタン（演出ボタン）２２を押下した場合と同様の処理が実行され、自動押下非対象演出である場合には、長押し操作をしても枠ボタン（演出ボタン）２２を押下していない状態から枠ボタン（演出ボタン）２２を押下した場合と同様の処理は実行されない。このため、自動押下非対象演出では、操作有効期間が設定された後に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が実行された場合には、押下を開始した時点でのボタンセンサのオンは、オフからオンへの遷移であるため、その操作は有効と判別されるが、そのまま枠ボタン（演出ボタン）２２の押下を継続してもボタンセンサのオフからオンへの遷移ではないため、操作が有効と判別されない。一方、操作有効期間が設定される前に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を開始した場合には、押下を開始した時点でのボタンセンサのオンは操作有効期間中ではないため有効とならず、枠ボタン（演出ボタン）２２の押下を継続した状態で操作有効期間が設定されてもボタンセンサのオフからオンへの遷移ではないため、その操作は有効と判別されない。これに対して、自動押下対象演出では、操作有効期間が設定される前に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が開始された場合であっても、操作有効期間が開始された時点でボタンセンサについて過去２回以上オンが連続していると判別した場合には、その操作が有効と判別される。

【１８３４】
　Ｓ３３０２Ｊの処理において、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、演出に関する規定情報である実行されているボタン演出の演出シナリオは成功シナリオ（インジケータＧｇ１のゲージレベルがＭＡＸまで到達するシナリオ）であるかを判別する（Ｓ３３０９Ｊ）。なお、本第４制御例では、特別図柄の表示用変動パターンを決定するための変動パターン選択テーブル２２２ａｊに、ボタン演出ありの表示用変動パターン種別と、ボタン演出なしの表示用変動パターン種別と、が規定されており、ボタン演出ありの表示用変動パターン種別は、更に、ボタン演出が成功する表示用変動パターンと、ボタン演出が失敗する表示用変動パターンと、に区分される。つまり、ボタン演出の成功シナリオであるか否かは、設定されている表示用変動パターン種別によって判別される。Ｓ３３０９Ｊの処理において、実行中のボタン演出が成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３３０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第２情報表示としてインジケータＧｇ１のゲージレベルをＭＡＸの態様で表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３１０Ｊ）、ボタン演出成功を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ３３１１Ｊ）。なお、インジケータＧｇ１のゲージレベルがＭＡＸ（上限値）となった場合は、それ以降ボタン押下してもゲージレベルが可変しないため、インジケータＧｇ１がゲージレベルＭＡＸとなった状態は態様が可変されない状態であると言える。また、インジケータＧｇ１のゲージレベルがＭＡＸとなっていない状態は、ボタン押下によりゲージレベルが可変可能であるため、インジケータＧｇ１がゲージレベルＭＡＸとなっていない状態は態様を可変可能な状態であると言える。一方、Ｓ３３０９Ｊの処理において、実行中のボタン演出が成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３３０９Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３１２Ｊ）、本処理を終了する。このように構成することで、実行中のボタン演出が成功シナリオであるにもかかわらず、遊技者がボタン演出において枠ボタン（演出ボタン）２２を操作しなかった場合であっても、ボタン演出終了時にインジケータＧｇ１のゲージレベルをＭＡＸの態様に可変させることができる。なお、本第４制御例では、成功シナリオのボタン演出においてボタン演出中に遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を操作しなかった場合には、ボタン演出終了時に自動的にインジケータＧｇ１のゲージレベルがＭＡＸの態様に可変する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を操作しなかった場合には、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させないままボタン演出を終了させる構成としても良い。このように構成することで、枠ボタン（演出ボタン）２２を操作しなければボタン演出が成功であるのか否かが分からないままボタン演出が終了してしまうため、遊技者に枠ボタン（演出ボタン）２２を操作しようと思わせることができる。
【１８３５】
　次に、図５７７を参照して、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）について説明する。図５７７は、この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を示したフローチャートである。この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）は、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別された場合に実行される処理であり、ボタン演出におけるインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理が実行される。有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）が実行されると、まず、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別し（Ｓ３３５１Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｙｅｓ）、実行中のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３３５２Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５３Ｊ）、ボタン演出成功を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３５４Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値をクリアする（Ｓ３３５５Ｊ）。Ｓ３３５１Ｊの処理において、ゲージカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５６Ｊ）、ゲージカウンタ値に対応するインジケータＧｇ１のゲージレベルを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３３５７Ｊ）。なお、本第４制御例では、

ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１ではない場合には、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別されると、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を必ず更新する構成としたが、これに限るものではなく、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を更新させるか否かを抽選によって決定する構成としても良い。例えば、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別された場合に、１／３の確率でゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を減算させる抽選を実行し、当選した場合にゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算する。このように構成することで、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別された場合にインジケータＧｇ１のゲージレベルが可変する場合（抽選に当選した場合）と、可変しない場合（抽選に当選しなかった場合）とを創出でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように構成する場合、成功シナリオと失敗シナリオとで、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を減算させる抽選の当選確率を異ならせる構成としても良い。具体的には、成功シナリオの場合には１／２の確率で当選し、失敗シナリオの場合には１／４の確率で当選する構成としても良い。このように構成することで、成功シナリオでは失敗シナリオよりもインジケータＧｇ１のカウンタ値が減算され易くなるため、インジケータＧｇ１のゲージレベルの可変状況からボタン演出が成功するか否かを遊技者が予測し易くなり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【１８３６】

次に、図５７８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるカウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）について説明する。図５７８は、このカウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）を示したフローチャートである。このカウンタ更新処理（Ｓ３１１１Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５７４参照）の中で実行され、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１に設けられた各種カウンタの値を更新するための処理である。カウンタ更新処理では、まず、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値が０であるかを判別し（Ｓ３４０１Ｊ）、０であると判別した場合（Ｓ３４０１Ｊ：Ｙｅｓ）には、その他の各種カウンタを更新し（Ｓ３４０５Ｊ）、本処理を終了する。一方、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３４０１Ｊ：Ｎｏ）、変動時間カウンタ２２３ｉｊの値を１減算し（Ｓ３４０２Ｊ）、更新後の変動時間カウンタ２２３ｉｊの値に基づいて時短残期間を算出し時短残期間格納エリア２２３ｈｊに格納する（Ｓ３４０３Ｊ）。次いで、表示用時短残期間コマンドを設定し（Ｓ３０４Ｊ）、Ｓ３４０５Ｊの処理を実行する。Ｓ３４０５Ｊの処理では、その他各種カウンタ値の更新を実行し（Ｓ３４０５Ｊ）、本処理を終了する。

【１８３７】

次に、図５７９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）について説明する。図５７９は、このコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５７４参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。コマンド判定処理（図５７９、Ｓ３１１２Ｊ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域（図示せず）から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３５０１Ｊ）。状態コマンドは遊技状態が通常状態であるか、時短状態であるかを通知するためのコマンドであって、主制御装置１１０において遊技状態が変更された（設定された）場合に出力される。Ｓ３５０１Ｊの処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｊ：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行する（Ｓ３５０２Ｊ）。ここで、図５８０を参照して、状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）の詳細について説明する。図５８０は、この状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）を示したフローチャートである。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）では、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに対応する遊技状態に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される演出モードを決定するための処理を実行する。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し（

Ｓ３６０１Ｊ）、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、遊技状態に変更ありと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、通常状態への変更であるかを判別する（Ｓ３６０２Ｊ）。通常状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であるかを判別し（Ｓ３６０３Ｊ）、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ３６０３Ｊの処理において、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納し（Ｓ３６０４Ｊ）、次に、第２特別図柄の保留球（特図２保留球）が存在するか否かを判別する（Ｓ３６０５Ｊ）。具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊの値が０ではない場合に特図２保留球が存在すると判別する。特図２保留球が存在すると判別した場合には（Ｓ３６０５Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージ放出タイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６０６Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。上述したように、本第４制御例では、通常状態（大当たり遊技（小当たり遊技）中を除く）では左打ち遊技、時短状態では右打ち遊技が適切な遊技方法となるように構成しており、遊技状態が変更された場合には、遊技者に適切な遊技方法を案内するための表示態様（図５３０，案内表示領域Ｄｍ１参照）が表示される。したがって、通常状態が設定された場合には、案内表示領域Ｄｍ１には左打ち遊技を案内する表示態様（例えば、「左打ち」の文字）が表示されるが、時短状態で獲得した特図２保留球に基づく特図２変動が通常状態で実行される場合、第２特別図柄（特図２）の抽選が実行されると、大当たりまたは小当たりの何れかに当選するため、大当たり遊技を経て再度時短状態が設定されることとなる。つまり、短期間で時短状態から通常状態、通常状態から時短状態へと遊技状態が変更されることとなり、その都度遊技方法を案内する表示態様が変更されると遊技者を混乱させてしまう。このため、本第４制御例では、遊技状態として通常状態が設定される場合であっても特図２保留球が存在する場合には、通常モードを示す表示態様を表示しないことで時短状態が継続しているかのように遊技者に見せるように構成している。これにより、時短状態が終了して通常状態が設定された後、短期間で再度時短状態が設定される場合には、遊技方法を案内する表示態様が連続して変更されないので、遊技者を混乱させてしまう不具合を抑制することができる。

【１８３８】

一方、特図２保留球が存在しないと判別した場合には（Ｓ３６０５Ｊ：Ｎｏ）、次いで、普通図柄の変動中であるかを判別する（Ｓ３６０７Ｊ）。普通図柄の変動中ではない（即ち、停止中である）と判別した場合には（Ｓ３６０７Ｊ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１０Ｊ）、時短中フラグをオフに設定し（Ｓ３６１１Ｊ）、その後、Ｓ３６１２Ｊの処理に移行する。Ｓ３６０７Ｊの処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ３６０７Ｊ：Ｙｅｓ）、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりであるかを判別する（Ｓ３６０８Ｊ）。具体的には、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合に当たりであると判別する。Ｓ３６０８Ｊの処理において、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には（Ｓ３６０８Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージスタンバイモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６０９Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。上述したように、本第４制御例では、時短中に開始された当たり普通図柄の変動表示が通常状態設定後に停止表示された場合、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定されるため、特図２保留球を獲得可能となる。しかしながら、通常状態が設定されたことに対応して左打ち遊技を案内するための表示態様を表示した後に当たり普通図柄が停止表示されたことに基づいて電動役物６４０ａがロング開放された場合、右打ちをしないと第２入球口６４０に遊技球を入球させることができないため、遊技者に対して急いで左打ち遊技から右打ち遊技に遊技方法を変えさせることとなり、左打ち遊技から右打ち遊技に変える前に電動役物６４０ａが閉鎖状態になってしまう不具合が生じる虞がある。このため、本第４制御例では、遊技状態が通常状態に変更された場合であ

っても当たり普通図柄が変動表示中である場合には、チャージスタンバイモードを示す表示態様を表示し、右打ち遊技を案内する構成としている。

【１８３９】

一方、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ３６０８Ｊ：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１０Ｊ）、Ｓ３６１１Ｊの処理に移行する。Ｓ３６１２Ｊの処理では、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納する（Ｓ３６１２Ｊ）。Ｓ３６０２Ｊの処理において、通常状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｎｏ）、次いで、時短状態への変更であるかを判別する（Ｓ３６１３Ｊ）。時短状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納する（Ｓ３６１４Ｊ）。なお、状態コマンドに含まれる時短情報には、時短回数、時短種別を示す情報が含まれており、これにより、音声ランプ制御装置１１３においても、設定されている時短種別を判別することができる。Ｓ３６１４Ｊの処理が終了すると、次いで、従時短カウンタ２２３ｖｊに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ３６１５Ｊ）、チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６１６Ｊ）、時短中フラグ２２３ｇｊをオンに設定し（Ｓ３６１７Ｊ）、Ｓ３６１２Ｊの処理を実行する。

【１８４０】

図５７９に戻り、説明を続ける。Ｓ３５０１Ｊの処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、変動パターン関連コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３５０３Ｊ）。なお、変動パターン関連コマンドは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドまたは、普通図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドであって、主制御装置１１０から、選択された変動パターン（変動時間）が第１特別図柄および第２特別図柄、あるいは、普通図柄の夫々に対応して出力される。変動パターン関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３５０３Ｊ：Ｙｅｓ）、変動パターン関連処理を実行する（Ｓ３５０４Ｊ）。この変動パターン関連処理は、主制御装置１１０から出力された（受信した）変動パターン関連コマンドに基づいて変動パターンを抽出し、表示制御装置１１４に対して演出表示を実行させるために用いられる。ここで、図５８１を参照して、変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）の詳細について説明する。図５８１は、この変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）を示したフローチャートである。この変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）は、今回受信した変動パターンコマンドがどの図柄に対応する変動パターンであるかを判別し、判別結果に基づいて、受信した図柄に対応する処理を実行する処理である。この変動パターン関連処理（Ｓ３５０４Ｊ）では、今回受信した変動パターン関連コマンドが特別図柄（特図）用の変動パターンコマンドであるかを判別する（Ｓ３７０１Ｊ）。Ｓ３７０１Ｊの処理において、特図用変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ３７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、Ｓ３７０２Ｊに移行する。Ｓ３７０２Ｊの処理において、特図２用変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ３７０２Ｊ：Ｙｅｓ）、特２変動フラグ２２３ｋｊをオンに設定し（Ｓ３７０３Ｊ）、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊをオンに設定し（Ｓ３７０４Ｊ）、受信したコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ３７０５Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３７０１Ｊの処理において、今回受信した変動パターン関連コマンドが、特図用変動パターンコマンドではないと判別した場合（Ｓ３７０１Ｊ：Ｎｏ）は、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊをオンに設定し（Ｓ３７０６Ｊ）、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（Ｓ３７０７Ｊ）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに、特別図柄または普通図柄の変動パターン種別であることを特別図柄または普通図柄の種別毎（対応する第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）に識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図５８６参照）において、表示制御装置１１４に対して特別図柄または普通図柄の変動表示演出の開始と、その特別図柄または普通図柄の変動表示演出の

表示態様とを通知する場合（特別図柄または普通図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。

【１８４１】

図５７９に戻り、説明を続ける。Ｓ３５０３Ｊの処理において、変動パターン関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０３Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３５０５Ｊ）。停止種別コマンド（特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンド、普図停止種別コマンドのいずれか）を受信したと判別した場合は（Ｓ３５０５Ｊ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの種別に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定する（Ｓ３５０６Ｊ）。具体的には、特図１停止種別コマンドを受信した場合に、第１特別図柄に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定し、特図２停止種別コマンドを受信した場合に、第２特別図柄に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定し、普図停止種別コマンドを受信した場合に、普通図柄に対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオンに設定する。Ｓ３５０６Ｊの処理を終えると、次に、受信した停止種別コマンドから停止種別（完全外れ（外れ）、リーチ外れ、小当たり、大当たり（当たり）のいずれか）を抽出して（Ｓ３５０７Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３５０７Ｊの処理において抽出された停止種別は、音声ランプ制御装置１１３にＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｚに記憶される。そして、後述の変動表示設定処理（図５８６参照）が実行される場合に参照され、表示制御装置１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【１８４２】

Ｓ３５０５Ｊの処理において、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０５Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ３５０８Ｊ）。保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３５０８Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（即ち、第１特別図柄、または第２特別図柄の変動表示の保留球数）が抽出されて、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタ値を更新する（Ｓ３５０９Ｊ）。より具体的には、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値を抽出した場合は、ＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊに抽出したカウンタ値を格納し、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を抽出した場合は、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊに抽出したカウンタ値を格納する。なお、Ｓ３５０９Ｊの処理では。普通図柄の保留球数を示す普通図柄保留球数コマンドを受信した場合に、図示しない普通図柄保留球数カウンタの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）が抽出されて、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタ値も更新する。

【１８４３】

Ｓ３５０８Ｊの処理において保留球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５０８Ｊ：Ｎｏ）、次に、入賞情報関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ３５１０Ｊ）。Ｓ３５１０Ｊの処理において、入賞情報関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５１０Ｊ：Ｙｅｓ）、入賞情報関連処理を実行する（Ｓ３５１１Ｊ）。この入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）では、第３図柄表示装置８１にて実行される各種演出を設定するために参照される各種フラグの設定や各種カウンタの設定が行われる。これにより、保留中の特別図柄の抽選結果に基づいて、その保留中の特別図柄の変動が開始されるよりも前（即ち、対象の特別図柄の変動よりも前に実行されている特別図柄の変動表示中）に、入賞情報コマンドを送信した特別図柄の抽選結果を示す演出を実行することが可能となり、１つの特別図柄の抽選結果を複数の特別図柄の変動表示期間を用いて遊技者に示唆報知することができ、演出効果を高めることができる。ここで、入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）について、図５８２を参照して説明をする。図５８２は入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）の内容を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ

）が実行されると、まず、今回受信した入賞情報関連コマンドが、特図（特別図柄）に関する入賞情報コマンドであるかを判別する（Ｓ３８０１Ｊ）。特図に関する入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ３８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドを特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納し（Ｓ３８０２Ｊ）、今回受信した入賞情報コマンドが特図２保留に関する入賞情報コマンドであるかを判別する（Ｓ３８０３Ｊ）。特図２保留に関する入賞情報コマンドではないと判別した場合には（Ｓ３８０３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特図２保留に関する入賞情報コマンドであると判別した場合には（Ｓ３８０３Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであるかを判別する（Ｓ３８０４Ｊ）。従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンではないと判別した場合（即ち、小当たり遊技中ではないと判別した場合）には（Ｓ３８０４Ｊ：Ｎｏ）、Ｖチャージ演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０５Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３８０４Ｊの処理において、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合（即ち、小当たり遊技中であると判別した場合）には（Ｓ３８０４Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊをオンに設定し（Ｓ３８０６Ｊ）、本処理を終了する。なお、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊがオンに設定された場合には、実行中の小当たり遊技が終了するタイミングでＶチャージ演出が実行される。このように、本第４制御例では、特図２保留球を獲得した場合にはＶチャージ演出を実行する一方で、小当たり遊技中に特図２保留球を獲得した場合にはＶチャージ演出の実行タイミングを遅らせることで、小当たり遊技を案内する表示態様とＶチャージ演出が同時に実行されないため、遊技者を小当たり遊技に集中させることができる。

【１８４４】

Ｓ３８０１Ｊの処理において、今回受信した入賞情報関連コマンドが、特図（特別図柄）に関する入賞情報コマンドではないと判別した場合（即ち、普通図柄に関する入賞情報コマンドである）には（Ｓ３８０１Ｊ：Ｎｏ）、受信した入賞情報を普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊに格納し（Ｓ３８０７Ｊ）、本処理を終了する。

【１８４５】

図５７９に戻り、説明を続ける。Ｓ３５１０Ｊの処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５１０Ｊ：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ３５１２Ｊ）。当たり関連コマンドを受信した場合は（Ｓ３５１２Ｊ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を実行する。ここで、図５８３を参照して、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）について説明する。図５８３は、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を示すフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）は、コマンド判定処理（図５７９参照）において当たり関連のコマンドを受信したと判別された場合に実行される処理である。当たり関連処理では、まず大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３９０１Ｊ）。大当たり開始コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３９０２Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊをオンに設定し（Ｓ３９０３Ｊ）、本処理を終了する。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５７４参照）のコマンド出力処理（Ｓ３１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆（報知）する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０１Ｊ：Ｎｏ）、次いで、ラウンド数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９０４Ｊ）。Ｓ３９０４Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３９０４Ｊ：Ｙｅｓ）、対応するラウンド数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９０５Ｊ）、本処理を終了する。

【１８４６】

Ｓ３９０４Ｊの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０４Ｊ：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９

０６Ｊ）。Ｓ３９０６Ｊの処理において、大当たり終了コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３９０６Ｊ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ３９０７Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊをオフに設定し（Ｓ３９０８Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９０６Ｊの処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０６Ｊ：Ｎｏ）、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ３９０９Ｊ）。Ｓ３９０９Ｊの処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ３９０９Ｊ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３９１０Ｊ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊをオンに設定し（Ｓ３９１１Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９０９Ｊの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９０９Ｊ：Ｎｏ）、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９１２Ｊ）。Ｓ３９１２Ｊの処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ３９１２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の終了を示唆する演出を実行するため、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ３９１３Ｊ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊをオフに設定する（Ｓ３９１４Ｊ）。次いで、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊはオンであるかを判別し（Ｓ３９１５Ｊ）、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ３９１５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊがオンであると判別した場合には（Ｓ３９１５Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊをオフに設定し（Ｓ３９１６Ｊ）、Ｖチャージ演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３９１７Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９１２Ｊの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９１２Ｊ：Ｎｏ）、Ｖ通過コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３９１８Ｊ）。Ｓ３９１８Ｊの処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ３９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ６５０ｅ３への入球に基づく処理を実行し、表示用Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ３９１９Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３９１８Ｊの処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ３９１８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１８４７】

図５７９に戻り、説明を続ける。Ｓ３５１２Ｊの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５１２Ｊ：Ｎｏ）、次に、停止関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ３５１４Ｊ）。Ｓ３５１４Ｊの処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５１４Ｊ：Ｙｅｓ）、停止関連処理を実行し（Ｓ３５１５Ｊ）、本処理を終了する。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）は、主制御装置１１０から特別図柄または普通図柄の停止コマンドを受信した場合に、受信した停止コマンドに対応する演出を実行するための処理である。ここで、図５８４及び図５８５を参照して、停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）の詳細について説明する。図５８４は、この停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）を示したフローチャートである。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）が実行されると、まず、受信した停止コマンドが特図停止コマンドであるかを判別する（Ｓ４００１Ｊ）。特図停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、特図１の停止コマンドであるかを判別し（Ｓ４００２Ｊ）、特図１の停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４００２Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、時短状態が設定されているか判別する（Ｓ４００３Ｊ）。具体的には、時短中フラグ２２３ｇｊがオンであるかを判別する。時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４００３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。一方、時短状態であると判別した場合には、次に、今回停止した特図１の抽選結果は大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４００４Ｊ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４００４Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。Ｓ４００４Ｊの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４００４Ｊ：Ｎｏ）、次に、当たり普通図柄の変動中であるかを判別する（Ｓ４００５Ｊ）。具体的には、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであるかを判別する。当たり普通図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ４００５Ｊ：Ｎｏ）、通常リザルト画面（図５３４（ｂ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００６Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理に移行する。一

方、当たり普通図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ４００５Ｊ：Ｙｅｓ）、復活リザルト画面（図５３５（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４００７Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理に移行する。上述したように、本第４制御例では、何れの大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技終了後には時短回数が１回の時短状態となる。したがって、時短中に第１特別図柄の変動が停止した場合に、時短状態が終了することを報知する表示態様（通常リザルト画面または復活リザルト画面）を表示する構成としている。なお、時短回数を１回以上設定可能な構成とする場合には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に残時短回数をカウントするカウンタを設け、特図停止コマンドを受信する毎にカウンタを更新し、特定のカウンタ値（例えば、０）となった場合に時短状態が終了することを報知する表示態様を表示する構成とすると良い。Ｓ４００８Ｊの処理では、第３図柄の停止表示を設定する（Ｓ４００８Ｊ）。次いで、表示用停止コマンドを設定し（Ｓ４００９Ｊ）、本処理を終了する。

【１８４８】

Ｓ４００２Ｊの処理において、受信した特図停止コマンドが特図１の停止コマンドではないと判別した場合（即ち、特図２の停止コマンドである場合）には（Ｓ４００２Ｊ：Ｎｏ）、演出モードが超チャージチャレンジモードであるかを判別する（Ｓ４０１０Ｊ）。具体的には、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンであるかを判別する。超チャージチャレンジモード中であると判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｙｅｓ）、超チャージチャレンジモードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１１Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオフに設定し（Ｓ４０１２Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理に移行する。一方、超チャージチャレンジモード中ではないと判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｎｏ）、そのままＳ４００８Ｊの処理に移行する。なお、上述したように、超チャージチャレンジモードとは第２特別図柄のロング変動（変動時間１２０秒の変動）中であることを示す演出モードである。

【１８４９】

Ｓ４００１Ｊの処理において、今回受信した停止関連コマンドが特図停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｎｏ）、普図停止処理を実行し（Ｓ４０１３Ｊ）、本処理を終了する。ここで、図５８５を参照して、普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）の詳細について説明する。図５８５は、この普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）を示すフローチャートである。普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）が実行されると、まず、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであるかを判別し（Ｓ４１０１Ｊ）、オンではないと判別した場合は（Ｓ４１０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであると判別した場合は（Ｓ４１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオフに設定し（Ｓ４１０２Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンであるかを判別する（Ｓ４１０３Ｊ）。従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンであると判別した場合（即ち、大当たり遊技中である場合）には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ追加チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０４Ｊ）、本処理を終了する。一方、従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｎｏ）、次いで、チャージスタンバイモード中であるかを判別する（Ｓ４１０５Ｊ）。具体的には、演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納されている演出モード情報を読み出し、チャージスタンバイモードを示すモード情報であるかを判別する。チャージスタンバイモード中であると判別した場合には（Ｓ４１０５Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージスタンバイモードを終了するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０６Ｊ）、Ｖチャージチャンス演出（図５３０（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０７Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ４１０５Ｊの処理において、チャージスタンバイモード中ではないと判別した場合には（Ｓ４１０５Ｊ：Ｎｏ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであるかを判別する（Ｓ４１０８Ｊ）。従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合（即ち、小当たり遊技中である場合）には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４１０７Ｊの処理を実行する。これにより、小当たり遊技中に第２特定

入賞口６５０ａに向けた遊技球の発射を促す案内態様（図５３３（ａ）参照）と、Ｖチャージチャンス演出（第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様）とが同時に表示されることを抑制することができる。なお、第２入球口６４０と第２特定入賞口６５０ａは、ともに遊技盤の右側領域（第３図柄表示装置８１の正面視右側の遊技領域）に配置されており、第２入球口６４０は第２特定入賞口６５０ａよりも上部に位置しているため、第２特定入賞口６５０ａに向けて遊技球が発射されると第２入球口６４０にも入球可能である。

【１８５０】

図５７９に戻り、説明を続ける。Ｓ３５１４Ｊの処理において停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３５１４Ｊ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３５１６Ｊ）、本処理を終了する。

【１８５１】

次に、図５８６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）について説明する。図５８６は、この変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図５７４参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図５８６参照）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオンに設定されているか判別する（Ｓ４２０１Ｊ）。そして、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオフであると判別した場合には（Ｓ４２０１Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４２０６Ｊの処理へ移行する。一方、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、今回の特別図柄の変動表示の詳細な態様を決定するためのＳ４２０２Ｊ～Ｓ４２０５Ｊの各処理を実行する。より具体的には、まず、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊをオフに設定し（Ｓ４２０２Ｊ）、次いで、抽出した変動パターンを取得し（Ｓ４２０３Ｊ）、特図変動表示設定処理を実行する（Ｓ４２０４Ｊ）。ここで、図５８７を参照して、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）の詳細について説明する。図５８７は、この特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）を示したフローチャートである。特図変動表示設定処理では、まず、演出カウンタ２２３ｆｊの値を取得し（Ｓ４３０１Ｊ）、今回の特図変動が特図１変動であるかを判別する（Ｓ４３０２Ｊ）。特図１変動であると判別した場合には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４３０３Ｊ）。時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｎｏ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊに基づいて設定し（Ｓ４３１０Ｊ）、本処理を終了する。なお、変動パターン選択テーブル２２２ａｊには、ボタン演出ありの演出態様、自動押下対象演出ありの演出態様、自動押下非対象演出ありの演出態様を少なくとも含む表示用変動パターンが規定されており、Ｓ４３１０Ｊの処理において抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンが設定される。一方、Ｓ４３０３Ｊの処理において、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特図１の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４３０４Ｊ）、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４３０４Ｊ：Ｎｏ）、次に、普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊに格納されている普図入賞情報のうち、第１保留エリアに格納されている普図入賞情報（普図保留球）を読み出し、抽選結果が当たり当選であるかを判別する（Ｓ４３０５Ｊ）。第１保留エリアの普図保留球が当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４３０５Ｊ：Ｎｏ）、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊに基づいて時短中のキャラクタを決定し（Ｓ４３０６Ｊ）、設定したキャラクタを表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する変動時間を変動時間カウンタ２２３ｉｊに設定し（Ｓ４３０９Ｊ）、Ｓ４３１０Ｊの処理に移行する。Ｓ４３０４Ｊの処理において特図１の抽選結果が大当たり当選であると判

別した場合（Ｓ４３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、または、Ｓ４３０５Ｊの処理において第１保留エリアの普図保留球が当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４３０５Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中のキャラクタとして特殊キャラを決定し（Ｓ４３０７Ｊ）、Ｓ４３０８Ｊの処理に移行する。なお、本第４制御例では、第１保留エリアの普図保留球が当たり当選である場合には、時短中に特図２保留球を獲得可能となり次回大当たり当選の可能性が高いことから、時短中のキャラクタとして特殊キャラを表示することで、次回大当たり当選の可能性が高いことを示唆する構成としている。

【１８５２】

Ｓ４３０２Ｊの処理において、今回の特図変動が特図１変動ではないと判別した場合（即ち、特図２変動である場合）には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｎｏ）、特図２変動表示設定処理を実行する（Ｓ４３１１Ｊ）。ここで、図５８８を参照して、特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）の詳細について説明する。図５８８は、この特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）を示したフローチャートである。特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）では、まず、設定されている遊技状態は時短状態であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には、Ｓ４４０８Ｊの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４４０１Ｊ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンは短小当たりであるかを判別し（Ｓ４４０２Ｊ）、短小当たりであると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０８Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０２Ｊの処理において、短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｎｏ）、超チャージチャレンジモードモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０３Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオンに設定する（Ｓ４４０４Ｊ）。次いで、時短中キャラ設定テーブル２２２ｂｊに基づいて時短中のキャラクタを設定し（Ｓ４４０５Ｊ）、設定したキャラクタを表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４４０６Ｊ）。そして、抽出した変動パターンに対応する変動時間を変動時間カウンタ２２３ｉｊに設定し（Ｓ４４０７Ｊ）、Ｓ４４０８Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０８Ｊの処理では、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊに基づいて設定し（Ｓ４４０８Ｊ）、特図２変動フラグ２２３ｋｊをオフに設定し（Ｓ４４０９Ｊ）、本処理を終了する。

【１８５３】

図５８６に戻り、説明を続ける。特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）が終了すると、特図表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４２０５Ｊ）、Ｓ４２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ４２０６Ｊの処理では、ＲＡＭ２２３の停止種別選択フラグ２２３ｅｊのうち特図の停止種別を示すフラグがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４２０６Ｊ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅｊのうち特図の停止種別を示すフラグがオフであると判別した場合には（Ｓ４２０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４２１１Ｊの処理へ移行する。一方、Ｓ４２０６Ｊの処理において、停止種別選択フラグ２２３ｅｊのうち特図の停止種別を示すフラグがオンであると判別した場合には（Ｓ４２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、（特図用）停止種別選択フラグ２２３ｅｊをオフに設定し（Ｓ４２０７Ｊ）、次いで、コマンド判定処理（図５７９参照）のＳ３５０７Ｊの処理において抽出された停止種別を取得し（Ｓ４２０８Ｊ）、取得した停止種別をそのまま設定する（Ｓ４２０９Ｊ）。そして、表示制御装置１１４に対して停止種別を通知するための表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４２１０Ｊ）。その後、普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）を実行し、本処理を終了する。

【１８５４】

次に、図５８９を参照して、普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）の詳細について説明する。図５８９は、この普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）を示したフローチャートである。この普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）は、主制御装置１１０から普図変動に関する変動パターンコマンドを受信した場合に第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｊの値を取得し（Ｓ４５０１Ｊ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５０２Ｊ）。そし

て、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオフであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図に関する変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、本処理を終了する。一方、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｙｅｓ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊをオフに設定し（Ｓ４５０３Ｊ）、抽出した普図変動パターンを取得し（Ｓ４５０４Ｊ）、変動開始タイミングは時短中であるかを判別する（Ｓ４５０５Ｊ）。変動開始タイミングが時短中ではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、変動開始タイミングが時短中であると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｙｅｓ）、普図抽選結果が当たり当選あるかを判別し（Ｓ４５０６Ｊ）、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオンに設定し（Ｓ４５０７Ｊ）、時短中背景設定テーブル２２２ｃｊに基づいて時短中背景を設定し（Ｓ４５０８Ｊ）、設定した時短中背景を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０９Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ４５０６Ｊの処理において、抽選結果が当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４５０８Ｊの処理を実行する。

【１８５５】

以上、説明したように、本第４制御例では、当たり普通図柄停止時に設定される電動役物６４０ａの動作パターンを、当たり普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に応じて決定することで、時短状態において変動表示を開始した当たり普通図柄が大当たり遊技中に停止表示された場合には、電動役物６４０ａをロング開放することが可能となり、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得した場合に、その特図２保留球の当否判定結果を示唆する演出を実行可能な構成について説明した。なお、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得可能な構成はこれに限るものではなく、例えば、大当たり遊技中も時短状態を継続する大当たり種別と、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させる大当たり種別を設ける構成としても良い。

【１８５６】

また、ボタン演出として、枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が行われた場合に、枠ボタン（演出ボタン）２２の連打操作が実行された場合と同様の処理を行う自動押下対象演出と、枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が行われた場合に、枠ボタン（演出ボタン）２２の連打操作が実行された場合と同様の処理を行わない自動押下非対象演出の２種類のボタン演出を設ける構成とした。なお、本第４制御例では、特別図柄のリーチ前演出として実行されるボタン演出を自動押下対象演出、特別図柄のリーチ中演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出として構成したが、これに限るものではない。例えば、リーチ前演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出としても良いし、リーチ中演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出としても良い。

【１８５７】

また、複数段階の設定値（例えば、設定１～設定６）から１の設定値を設定可能な遊技機（所謂、設定付きパチンコ機）において、同一態様のボタン演出であっても、設定されている設定値によって自動押下対象演出となる場合と、自動押下非対象演出となる場合と、を設ける構成としても良い。具体的には、１の特別図柄変動においてリーチ前演出として複数のボタン演出（ボタン演出Ａ～Ｆ）の内、１のボタン演出を実行可能な構成とした場合に、設定値として「設定６」が設定されている場合にはボタン演出Ａ～Ｆは全て自動押下対象演出となり、設定値として「設定５」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ～Ｅは自動押下対象演出、ボタン演出Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定４」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ～Ｄは自動押下対象演出、ボタン演出Ｅ，Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定３」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ～Ｃは自動押下対象演出、ボタン演出Ｄ～Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定２」が設定されている場合には、ボタン演出Ａ，Ｂは自動押下対象演出、ボタン演出Ｃ～Ｆは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定１」が設定されている場合には、ボタン演出Ａは自動押下対象演出、ボタン演出Ｂ～Ｆは自動押下非対象演出となるように構成する。このように構成することで、例えば、ボタン演出としてボタ

ン演出Ｆが実行された場合に、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を長押し操作することで、インジケータＧｇ１のゲージレベルが可変すれば設定値が設定６であると推測でき、インジケータＧｇ１のゲージレベルが可変しなければ設定値が設定６ではないと推測することができる。なお、どのボタン演出を自動押下対象演出するか決定するために、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２にボタン演出用のテーブルを複数設け、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）において表示用変動パターンを設定する場合に、設定されている設定値に対応するボタン演出用のテーブルに基づいてボタン演出の実行有無、ボタン演出の種類及び自動押下対象演出か否かを決定する構成とすると良い。

【１８５８】

＜第４制御例の第１変形例について＞

次に、図５９０から図６２２を参照して、第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４制御例では、時短状態が設定されている場合に特別図柄の変動表示が特定回数実行されることで時短状態を終了させる構成であった。具体的には、時短状態が設定された後に、特別図柄の変動表示が１回実行されると時短状態を終了させる構成であった。上述した第４制御例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選することで第２特別図柄の保留球を獲得可能となり、第２特別図柄は大当たりまたは小当たりの何れかに必ず当選するため、普通図柄の当たり当選が実質特別図柄の大当たり（小当たり）当選となる。なお、時短状態は特別図柄の変動表示が１回実行されると終了するため、時短状態で普通図柄の抽選を受けることができる回数は、特別図柄の変動時間と、普通図柄の変動時間によって異なる構成であった。このため、例えば、特別図柄の変動時間を一定とし、普通図柄の変動時間を可変させることができる構成とした場合には、普通図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、２秒）が設定されるとより多くの普通図柄抽選を受けることができ、長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されると時短状態における普通図柄抽選の回数が少なくなり、遊技の興趣を向上させることができる一方で、例えば、時短状態が設定され特別図柄の変動表示が開始された後に、遊技者が遊技球を発射させず、スルーゲート６７に遊技球を通過させなかった場合には、普通図柄抽選が１度も実行されないまま時短状態が終了してしまうという不具合が生じる虞があった。これに対して本第１変形例では、時短状態が設定されている場合に普通図柄の変動表示が特定回数実行されることで時短状態を終了させる構成としている。これにより、時短状態における普通図柄抽選の回数は確約されたものとなり、普通図柄抽選を一度も受けることなく時短状態が終了するという不具合を抑制することができる。この第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１８５９】

＜第４制御例の第１変形例における遊技盤の構成について＞

まず、図５９０から図５９２を参照して、本第４制御例の第１変形例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。まず、図５９０を参照して、本第４制御例の第１変形例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について詳細な説明を行う。図５９０は、本第４制御例の第１変形例における遊技盤１３の構成を示す正面図である。図５９０に示した通り、本第４制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３は、上述した第４制御例のパチンコ機１０が有する遊技盤１３（図２参照）に対して、貯留装置７５０

を排除した点と、遊技盤１３の右側領域の構成を大きく変更した点とで相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【１８６０】

本第４制御例の第１変形例では、上述した第４制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第１入球口６４と、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０とが遊技盤１３に配設されている。そして、第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて遊技球を所定方向に案内する部材である電動役物６４０ａの開閉扉６４０ａ１が開放制御された場合に遊技球が第２入球口６４０へと入球可能となるように構成している。ここで、図５９０を参照して、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。図５９０に示した通り、遊技盤１３の右側領域には遊技球が流下可能な流下経路ｒｋが形成されており、操作ハンドル５１（図１参照）に対する操作量に基づいて発射制御装置１１２（図５９０参照）によって遊技盤１３の右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技盤１３の右側領域に形成された流下経路ｒｋを流下するように構成している。この流下経路ｒｋには様々な構成要素が付設されており、流下経路ｒｋの上流側から順に、第２可変入賞装置６５０、スルーゲート６７、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５、一般入球口６３０ｂが設けられている。また、作動中（普図当たり遊技中）の電動役物６４０ａによって誘導された遊技球が入球可能な位置に第２入球口６４０が設けられ、上述した流下経路ｒｋの途中で分岐した遊技球が入球可能な位置に一般入球口６３０ａが設けられている。

【１８６１】

第２可変入賞装置６５０は、小当たり遊技中に開放制御される可変入球手段であって、遊技球が入賞した場合には１５個の賞球が払い出されるように構成している。ここで、図５９１及び図５９２を参照して、第２可変入賞装置６５０の詳細な構成について説明をする。図５９１（ａ）は、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０を模式的に示した平面図であって、図５９１（ｂ）は、開放状態の第２可変入賞装置６５０を模式的に示した平面図である。まず、図５９１（ａ）を参照して、第２可変入賞装置６５０が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第２可変入賞装置６５０の閉鎖状態では、開閉扉６５０ｆが第２特定入賞口６５０ａの開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、流下経路ｒｋを流下し釘Ｑ２上を通過した遊技球が第２特定入賞口６５０ａに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉６５０ｆの上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図５９０に示した通り、本第４制御例の第１変形例では、開閉扉６５０ｆの左端（図５９０の視点で正面視左端）から右端（図５９０の視点で正面視右端）に向けて下り傾斜が形成されるように第２可変入賞装置６５０が遊技盤１３に配設されているため、開閉扉６５０ｆの上面に到達した遊技球は、図５９１（ａ）に示した通り、左端側から右端側へと流下する。さらに、開閉扉６５０ｆの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材（６５０ｆａ～６５０ｆｅ）が複数設けられている。具体的には、開閉扉６５０ｆの上流側（左端側）から下流側（右端側）に向けて順に第１規制部材６５０ｆａ、第２規制部材６５０ｆｂ、第３規制部材６５０ｆｃ、第４規制部材６５０ｆｄ、第５規制部材６５０ｆｅが設けられており、第１規制部材６５０ｆａ、第３規制部材６５０ｆｃ、第５規制部材６５０ｆｅが遊技球の流下方向（進行方向）に対して右側に設けられ、第２規制部材６５０ｆｂ、第４規制部材６５０ｆｄが遊技球の流下方向（進行方向）に対して左側に設けられている。このように構成された開閉扉６５０ｆの上面を遊技球が流下する場合には、地点Ａに到達した遊技球が第１規制部材６５０ｆａの曲面部、第２規制部材６５０ｆｂの曲面部、第３規制部材６５０ｆｃの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Ｂに到達する。その後、第４規制部材６５０ｆｄの曲面部、第５規制部材６５０ｆｅの曲面部に衝突しながら地点Ｃに到達し、開閉扉６５０ｆの上面に形成される流下経路の下流端から一般入球口６３０ｂの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。

【１８６２】

このように、開閉扉６５０ｆの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉６５０ｆの上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させることが出来ると共に、流下している遊技球を各規制部材へと衝突させることによって遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉６５０ｆの上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉６５０ｆの上面に滞在する期間を長くすることができる。よって、一定間隔（１分間に１００個）で発射され流下経路ｒｋを流下する遊技球が開閉扉６５０ｆに複数個位置している状況を比較的容易に創出することができるため、大当たり遊技によって第２可変入賞装置６５０が開放制御され開閉扉６５０ｆが開放状態となった場合に、一度に複数個の遊技球を第２特定入賞口６５０ａに入賞させることができ、遊技者に爽快感を与え易くすることができる。

【１８６３】

次に、図５９１（ｂ）を参照して、第２可変入賞装置６５０が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第２可変入賞装置６５０の開放状態では、開閉扉６５０ｆが遊技盤１３の内部に埋設する位置まで退避し、第２特定入賞口６５０ａの開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、第２特定入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置６５０の第１誘導路６５０ｔ１を上流側（図５９１視点で左側）から下流側（図５９１視点で右側）へと流下するように構成している。そして、第１誘導路６５０ｔ１上を流下した遊技球が第１誘導路６５０ｔ１の下流端から排出されて特定領域６５０ｖを通過するように構成している。特定領域（Ｖ領域）６５０ｖは、遊技球が１個通過可能な幅（約１５ｍｍ）に形成された領域であって、図示しないＶ検知手段（近接スイッチ等）によって特定領域（Ｖ領域）６５０ｖを通過した遊技球を検知可能に構成している。そしてＶ検知手段が遊技球を検知した場合にはＶ検知信号が主制御装置１１０へと出力される。主制御装置１１０ではＶ検知信号が入力された場合においてＶ検知信号が入力されたタイミングが適正範囲内（小当たり遊技中）であるかを判別し、適正範囲内であると判別した場合に大当たり遊技の実行権利を設定（Ｖフラグ２０３ｆｅをオンに設定）するように構成している。また、主制御装置１１０側では検知信号が入力されることで第２可変入賞装置６５０へと遊技球が入賞したことを判別し、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件（１０個入賞）が成立したかを判別する処理とが実行されるように構成している。次に、図５９２を参照して、第２可変入賞装置６５０の内部構成について詳細な説明をする。図５９２は、第２可変入賞装置６５０の内部構成を模式的に示した図である。図５９２に示した通り、第２可変入賞装置６５０へと入賞した遊技球が第１誘導路６５０ｔ１を流下し、特定領域６５０ｖを有する流路に流下するように構成している。そして、特定領域６５０ｖを通過した遊技球は、パチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。

【１８６４】

スルーゲート６７は、普通図柄抽選の実行権利を取得可能な通過領域であって、右打ち遊技によって発射された遊技球が１００％通過するように遊技盤１３の右側領域の上方に設けられている。普通図柄変動が実行されていない状態で遊技球がスルーゲート６７を通過した場合には普通図柄抽選が実行される。また、普通図柄変動が実行されている状態で遊技球がスルーゲート６７を通過した場合には普通図柄抽選の実行権利が最大で４個記憶（保留記憶）される。そして、普通図柄が外れを示す表示態様で停止表示された後、又は、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技が終了した後、即ち、新たな普通図柄抽選を実行するための実行条件が成立した場合に保留記憶されている普通図柄抽選の実行権利を用いた普通図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行条件が成立した状態において即座に普通図柄抽選を実行させることができる。スルーゲート６７の下方には普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に作動制御される電動役物６４０ａが配設されている。この電動役物６４０ａは、普図当たり遊技が実行されることで開閉扉６４０ａ１が作動位置へと位置した場合には遊技盤１３の右側領域に形成された流下経路ｒｋを遮るように突出し、図５９０の視点において左上側から右下側へと下り傾斜となる誘

導路が形成されるように構成している。この誘導路が上流端から下流端へと遊技球が流下するのに要する時間が約０．５秒となる長さで形成されており、下流端から流下した遊技球が第２入球口６４０へと入球するように構成している。一方で、普図当たり遊技が実行されていない状態では、電動役物６４０ａの開閉扉６４０ａ１が遊技盤１３に埋設された非作動位置に位置するように構成しており（図５９０では点線で表示）、右側領域の流下経路ｒｋを流下する遊技球が非作動位置に位置している電動役物６４０ａを通過して第１可変入賞装置６５に向けて流下することになる。つまり、電動役物６４０ａは、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための誘導手段となる。このように構成することで、時短状態が設定されている間に普通図柄の当たりに当選した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球し易くなり、通常状態が設定されている間は右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球しないようにすることができる。よって、通常状態が設定されている状況において右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選を実行させることができないため、通常状態では左打ち遊技を行うことで第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。

【１８６５】

非作動中の電動役物６４０ａを通過した遊技球は誘導壁６００ｈ１に衝突し、その衝突位置が左傾斜位置（図５９０の視点で左側の位置）となった遊技球は誘導壁６００ｈ１を転動しながら流下経路ｒｋを第１可変入賞装置６５に向かって流下する。一方、衝突位置が誘導壁６００ｈ１の右傾斜位置（図５９０の視点で右側の位置）となった遊技球は誘導壁６００ｈ１を転動しながら一般入球口６３０ａへと誘導される。この一般入球口６３０ａは遊技球が入球することで１０個の賞球が払い出される入球手段である。電動役物６４０ａが非作動中に流下経路ｒｋへと進入し、非作動中の電動役物６４０ａを通過した遊技球の殆ど（約９５％）は誘導壁６００ｈ１の左側位置に衝突するように構成されており、作動中の電動役物６４０ａによって形成される誘導路を流下している途中で電動役物６４０ａの作動が終了した場合、即ち、電動役物６４０ａが作動位置に位置することで形成される誘導路上を第２入球口６４０に向かって流下している途中で電動役物６４０ａから落下し誘導壁６００ｈ１へと衝突した（誘導壁６００ｈ１の右側位置へと衝突した）遊技球が主に一般入球口６３０ａへと入球する遊技球となるように構成している。第１可変入賞装置６５は、上述した第４制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放制御される可変入球手段であって、遊技球が１個入球した場合に１５個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。本第４制御例の第１変形例では、当選した大当たりの種別（大当たり種別）に応じて大当たり遊技にて実行される第１可変入賞装置６５の開放制御内容を異ならせており、最も開放制御期間が短い大当たり遊技では５ラウンド分の開放制御が実行され、最も開放制御期間が長い大当たり遊技では１０ラウンド分の開放制御が実行されるように構成している。なお、本第４制御例の第１変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいても第１可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技を実行可能に構成している。この場合は、第２可変入賞装置６５０が開放制御される小当たり遊技が終了した後に第１可変入賞装置６５が開放制御される大当たり遊技が実行されるため、複数の可変入球手段（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）を連続して開放制御させることが可能な遊技を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１８６６】

なお、本第４制御例の第１変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。また、図柄大当たり遊技におけるラウンド数とは、第１可変入賞装置６５に対して実行される１回目の開放制御を１ラウンド目のラウンド遊技とし、Ｖ大当たり遊技におけるラウンド数とは、小当たり遊技として第２可変入賞装置６５０に対して実行される開放制御を１ラウンド目のラウンド遊技とし、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技と

して第１可変入賞装置６５に対して実行される１回目の開放制御を２ラウンド目のラウンド遊技として説明をする。つまり、Ｖ大当たり遊技におけるラウンド数は第１可変入賞装置６５に対して実行される開放制御の回数では無く、小当たり遊技の開放制御も含めた回数となる。換言すれば、所定ラウンド数（例えば、１０ラウンド）のＶ大当たり遊技が実行された場合において、１ラウンド目の開放制御中（小当たり遊技中）に２ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるための実行条件を成立させることが可能に構成し、実行条件が成立した場合のみ２ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるように構成しているとも言える。第１可変入賞装置６５が開放制御されていない状況、即ち、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが閉状態に位置している場合は、開閉扉６５ｆの上面部が流下経路ｒｋの底面部となり、流下経路ｒｋを流下している遊技球が開閉扉６５ｆの上面部を転動しながら流下経路ｒｋの下流側に向けて流下することになる。閉状態の第１可変入賞装置６５を通過した遊技球は、特定一般入球口６３０ｂへと入賞する。一般入球口６３０ｂに遊技球が入賞した場合には、遊技球が１個入球した場合に１個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている場合に、第２入球口６４０へと遊技球が入賞しない状況（普通図柄の外れ当選の場合）が続いても、右側領域に発射された遊技球は一般入球口６３０ｂに入球するため、遊技者は獲得した賞球を減らすことなく右打ち遊技を行うことができる。また、一般入球口６３０に遊技球が入賞した場合の賞球は、遊技球１個に対して１個賞球であるため、通常状態において遊技者が右打ち遊技を行っても遊技者の獲得賞球数は増加しない。

【１８６７】

次に、図５９３を参照して本第４制御例の第１変形例における遊技の流れを説明する。図５９３は本第４制御例の第１変形例における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本第４制御例の第１変形例では、大きく分けて遊技状態が通常状態の場合に、左第１入球口６４ａを狙い第１特別図柄（特１）の抽選を実行する左打ち遊技と、遊技状態が時短状態の場合に、スルーゲート７２を狙い普通図柄（普図）の抽選を実行させる、或いは、遊技状態が当たり（大当たり、小当たり）状態の場合に、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０を狙う右打ち遊技が行われるように構成されており、左打ち遊技中に実行される第１特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選し、その当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が付与され、右打ち遊技へと移行する。この時短状態（時短遊技状態）は、所定条件が成立した場合（時短状態における普通図柄の変動回数が特定回数（１０５回）に達した場合）に終了し、通常状態である左打ち遊技へと移行する。つまり、本パチンコ機１０では、左打ち遊技（通常状態）中は、遊技者に有利となる右打ち遊技（時短遊技状態）へと移行することを目指して遊技を行い、右打ち遊技が行われる時短遊技状態中は、時短遊技状態を継続させることを目指して遊技が行われる。このように、異なる遊技性を有する遊技機において、その異なる遊技性を遊技者が球を発射させる位置を異ならせる遊技（右打ち遊技、左打ち遊技）に対応させることで、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

【１８６８】

図５９３に示すように、左打ち遊技が行われる通常遊技状態では、左第１入球口６４ａを狙った遊技が実行される。左第１入球口６４ａへの球の入球に基づいて第１特別図柄の抽選を行い、その抽選結果が大当たりである場合には、５０％の割合で大当たり種別が大当たりＡａ（５Ｒ時短有大当たり）となり、残りの５０％で大当たりＢａ（５Ｒ時短無大当たり）となる。詳細は後述するが、本第１変形例における大当たりＡａと大当たりＢａは、大当たり遊技中のラウンド数は共に５ラウンドであるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なっており、大当たりＡａでは時短状態が、大当たりＢａでは通常状態が設定される。したがって、大当たりＡａの方が大当たりＢａよりも遊技者に有利な大当たり種別であると言える。時短遊技状態（時短状態）に移行すると、遊技盤１３の右側領域に配設されているスルーゲート７２を狙うべく球を遊技盤１３の右側へ発射する右打ちを行う右打ち遊技が行われる。なお、本第４制御例の第１変形例では、第１特別図柄の大当たり種別を２種類としたが、これに限るものではなく、ラウンド数の異なる大当たり

種別を設ける構成としても良い。又、本第４制御例の第１変形例では、第１特別図柄抽選の結果を大当たりと外れのみで構成したが、これに限るものではなく、小当たりを設けても良い。また、第１特別図柄の抽選結果が小当たりである場合に、その小当たり種別によって大当たり（Ｖ入賞）となるルートを設ける構成としても良い。

【１８６９】

次に、本パチンコ機１０において、遊技者に有利となる右打ち遊技中の流れについて説明をする。本第１変形例のパチンコ機１０では、普通図柄の当たり当選確率を１／７５に設定し、時短状態中に普通図柄の変動表示が１０５回実行されると、時短状態が終了する構成としている。また、上述した第４制御例と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、大当たりまたは小当たりの何れかには必ず当選する構成である。つまり、本第１変形例の時短状態中は、普通図柄の変動表示が１０５回実行されるまでに普通図柄の当たりに当選し、第２特別図柄抽選を実行させることを目指す遊技性となる。なお、普通図柄の抽選が１０５回実行されるまでに当たり当選する確率は約７５％である。時短状態中に普通図柄の当たりに当選し、第２特別図柄の変動表示が実行される場合、第２特別図柄の変動時間として変動時間が０．２秒の短変動と、変動時間が６０秒の長変動と、変動時間が１２０秒の超長変動の３つの変動時間のうち、何れかの変動時間が設定される。本第１変形例では、第２特別図柄の変動表示が実行される場合の約７５％で短変動が設定され、約２０％で長変動が設定され、約５％で超長変動が設定される。第２特別図柄の変動時間として６０秒または１２０秒が設定された場合には、「超チャージチャレンジ」に移行する。この超チャージチャレンジ中も時短状態は継続しており普通図柄の変動表示が実行されるため、超チャージチャレンジ中に特図２保留球の獲得を目指すことができる。なお、第２特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技（または小当たり遊技）が開始されると時短状態が終了するため、第２特別図柄の変動時間として短変動が設定された場合には、第２特別図柄の変動中に特図２保留球の獲得は難しい状態と言える。なお、第２特別図柄の大当たりに当選した場合は必ず大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、第２特別図柄の小当たりに当選した場合には、小当たり遊技中に特定領域６５０ｖ（Ｖ領域）に遊技球を通過させることで、Ｖ大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。一方、小当たり遊技中にＶ領域に遊技球を通過させなかった場合にはＶ大当たり遊技が実行されず、小当たり遊技終了後に通常状態が設定される。なお、図５９０に示した通り、本第１変形例では遊技盤の右側領域に第１特別図柄の抽選を実行するための第１入球口６５が配置されていないため、右打ち遊技を実行している限りは新たに第１特別図柄抽選が実行されることはない。しかしながら、通常状態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合に特図１保留球を既に獲得している場合や、時短状態中に遊技者が誤って左打ち遊技をしてしまい第１入球口６４に遊技球を入球させてしまった場合には、時短状態においても第１特別図柄抽選が実行され得る。この場合に、第１特別図柄の大当たりに当選した場合には、通常状態と同様に５０％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、残りの５０％で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。なお、本第１変形例では、第２特別図柄の大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定される構成としたが、これに限るものではなく、一部の大当たり種別では大当たり遊技終了後に通常状態が設定される構成としても良い。或いは、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせる構成としても良い。例えば、時短状態の終了条件として時短回数（普通図柄の変動回数）１０５回が設定される大当たり種別と、１０５回よりも少ない時短回数（例えば、５０回）が設定される大当たり種別と、を設ける構成としても良いし、１０５回よりも多い回数の時短回数（例えば、１００００回）が設定される大当たり種別を設ける構成としても良い。

【１８７０】

＜第４制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図５９４～図５９７を参照して、本第４制御例の第１変形例のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１において実行される特徴的な演出内容について説明する。図５９４（ａ）は、時短状態が設定され、普通図柄が変動中である場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。時短状態が設定されているので、図５９４（ａ）の正

面視左上に形成される案内表示領域Ｄｍ１には、右打ち遊技を案内するための表示態様である「右打ち」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの左側には、主保留図柄として第２特別図柄の保留記憶数を表示するための主保留図柄表示領域Ｄｍ２が形成される。なお、図５９４（ａ）に示す状態においては、第２特別図柄の保留記憶数が「０」である。また、表示画面の正面視右上には第１表示領域Ｄｎ１～第６表示領域Ｄｎ６の６つの表示領域が形成され、第１表示領域Ｄｎ１には第１特別図柄に対応した第３図柄が、第２表示領域Ｄｎ２には第２特別図柄に対応した第３図柄が、第３表示領域には普通図柄に対応した第３図柄が、それぞれ従図柄として表示され、図５９４（ａ）に示す状況では、第３表示領域Ｄｎ３では対応する図柄が変動中であることを示すために第３図柄（従図柄）が変動表示され、第１表示領域Ｄｎ１および第２表示領域Ｄｎ２では対応する図柄が変動していないことを示すための第３図柄（従図柄）が停止表示されている。なお、第１表示領域Ｄｎ１～第３表示領域Ｄｎ３に表示される従図柄の表示態様については、対応する図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、普通図柄）が変動中であるか否に対応した表示態様であればよい。また、停止している図柄に対応した表示態様としては、変動していないこと（停止していること）を把握できればよく、図５９４（ａ）の第１表示領域Ｄｎ１に示したように「－」を停止表示させる表示態様でもよいし、前回の変動表示の停止表示態様をそのまま停止表示させる表示態様でもよい。そして、第４表示領域Ｄｎ４では、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が０個（保留記憶を獲得していない状態）であることを示すための表示態様として数字の「０」が表示され、第５表示領域Ｄｎ５では、第２特別図柄の保留記憶数（保留球数）が０個（保留記憶を獲得していない状態）であることを示すための表示態様として数字の「０」が表示され、第６表示領域Ｄｎ６では、普通図柄の保留記憶数（保留球数）が４個であることを示すための表示態様として数字の「４」が表示されている。この第４表示領域Ｄｎ４～第６表示領域Ｄｎ６に表示される各図柄の保留記憶数（保留球数）を示すための表示態様としては、本第１変形例のように、各図柄の保留記憶数を具体的に示す値を数字で示す表示態様を用いてもよいし、各図柄の保留記憶の有無のみを示す表示態様（例えば、保留記憶がある場合は「○」、保留記憶がない場合は「－」）を用いてもよい。この場合は、保留記憶があることを示す「○」の表示態様の色を変更させることで、保留記憶数を示唆するようにしてもよい。また、保留記憶数を抽象的に示唆する表示態様を用いてもよい。

【１８７１】

さらに、主表示領域Ｄｍの下方に形成される副表示領域Ｄｓには、時短状態の残回数を示すための残回数表示として「残り９９回」が第２副表示領域Ｄｓ２に表示され、第２副表示領域Ｄｓ２の左側の第１副表示領域Ｄｓ１にて、設定されている演出モードを示すための案内表示として「チャージチャレンジ」が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央部には、第１小表示領域ＨＲ１が形成され、チャージチャレンジモードにおける遊技内容を示すための案内表示である「図柄がそろえばＶチャージのチャンス！」という文字が表示され、第１小表示領域ＨＲ１の下方には普通図柄の抽選結果を報知するための普図主図柄Ｄｍｃが変動表示されている。ここで、本第１変形例では、時短状態において第２特別図柄が変動表示されていない期間は、普通図柄の変動表示を主図柄として主表示領域Ｄｍに表示する構成としている。このように構成することで、普通図柄が変動表示されていることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、第２特別図柄の変動表示中は、主表示領域Ｄｍに表示される主図柄として普図主図柄Ｄｍｃに代えて特図２主図柄Ｄｍｂを表示する。また、時短状態において第１特別図柄が変動表示される場合には、第１特別図柄の抽選結果が外れであれば主表示領域Ｄｍには普図主図柄Ｄｍｃを表示し、第１特別図柄の抽選結果が大当たり当選であれば主表示領域Ｄｍには特図１主図柄Ｄｍａを表示する。

【１８７２】

図５９４（ｂ）を参照して、時短状態において当たり普通図柄が停止表示された場合の演出内容について説明する。図５９４（ｂ）は、時短状態において当たり普通図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図５９４（ａ）に示した状況から、普通図柄の変動時間が経過し、その普通図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、第３表

示領域Ｄｎ３には普通図柄の当たり当選であることを示す態様の「〇〇」が停止表示され、主表示領域Ｄｍでは普図主図柄Ｄｍｃが普通図柄の当たり当選であることを示す態様（「５５５」の組み合わせ）で停止表示される。また、普通図柄の当たり当選となったことに対応して電動役物６４０ａがロング開放され、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となるため、主表示領域Ｄｍの正面視右下領域に第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促すための案内態様が表示される。

【１８７３】

次に、図５９５～図５９６を参照して、超チャージチャレンジモード中の演出内容について説明する。図５９５（ａ）は、時短状態において第２特別図柄の長変動（変動時間が６０秒の特図２変動）が実行されている場合の演出内容の一例を示した図である。図５９５（ａ）では、第２表示領域Ｄｎ２において第２特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、第３表示領域Ｄｎ３において普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。ここで、図５９４（ｂ）に示した状況から、第２入球口６４０に遊技球が入球すると、第２特別図柄の変動表示が開始されるが、上述したように、第２特別図柄の変動表示が開始される場合において、第２特別図柄の変動パターンとして、変動時間が６０秒の長変動、または変動時間が１２０秒の超長変動が設定されると、「超チャージチャレンジ」モードに移行する。詳細は後述するが、この超チャージチャレンジモード中は、普通図柄の当否判定結果にかかわらず普図変動時間として２秒が設定され、時短回数が更新されない構成としている。なお、本第４制御例の第１変形例では、特別図柄の大当たり遊技が開始される場合にも時短状態が終了する構成としているため、超チャージチャレンジモード中は、第２特別図柄の変動表示が終了するまでの期間で時短状態が継続することとなる。このため、超チャージチャレンジモード中は第２副表示領域Ｄｓ２の表示態様が第２特別図柄の残変動時間を示す態様に切り替え、時短状態が終了するまでの残期間を遊技者に報知する構成としている。また、第２特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、主表示領域Ｄｍの中央部に表示される主図柄は、普図主図柄Ｄｍｃから特図２主図柄Ｄｍｂに切り替わる。なお、普通図柄の当たり当選した場合には、図５９５（ｂ）に示すように主表示領域Ｄｍにおいて宝箱８０２を発見する演出が表示され、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。

【１８７４】

次に、図５９６～図５９７を参照して、時短状態において第２特別図柄の変動表示が停止表示された場合の演出内容について説明する。まず、図５９６（ａ）を参照して、時短状態において外れ普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出について説明する。図５９６（ａ）は、時短状態において外れ普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図５９６（ａ）に示す状況では、第２表示領域Ｄｎ２に第２特別図柄が小当たり当選であることを示す態様の１つである「７７７」の組み合わせの第３図柄が停止表示され、第３表示領域Ｄｎ３に普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、主表示領域Ｄｍには第２特別図柄が小当たり当選であることを示す態様の１つである「７７７」の組み合わせの特図２主図柄Ｄｍｂが停止表示され、第２特別図柄の停止表示により時短状態が終了したため、時短状態が終了したことを示す態様である「超チャージチャレンジ終了」の文字が第１小表示領域ＨＲ１に表示され、主表示領域Ｄｍにはピースをするうさぎのキャラクタ８０４が表示される。また、第２特別図柄の小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるため、主表示領域Ｄｍの正面視右下領域には第２可変入賞装置６５０の特定領域（Ｖ領域）６５０ｖに向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示され、第１副表示領域Ｄｓ１には「Ｖを狙え」の文字が表示される。次に、図５９６（ｂ）を参照して、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出について説明する。図５９６（ｂ）は、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。ここで、第２特別図柄が停止表示された時点で当たり普通図柄が変動表示中である場合には、小当たり遊技中、または大当たり遊技中にその当たり普通図柄が停止表示されることとなる。本第４制御例の第１変形

例では、上述した第４制御例と同様に、普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に対応した電動役物６４０ａの動作パターンが設定される構成である。したがって、時短状態における第２特別図柄の変動表示中に変動を開始した当たり普通図柄が時短状態終了後に停止表示された場合には、時短状態に対応する電動役物６４０ａの動作パターン（ロング開放パターン）が設定されるため、小当たり遊技中または大当たり遊技中に電動役物６４０ａが開放状態となり特図２保留球を獲得可能となる。このため、本第４制御例の第１変形例では、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第２特別図柄が停止表示された場合には、超チャージチャレンジモード終了後もうさぎのキャラクタ８０４が引き続き宝箱８０２を探す演出を実行することで、当たり普通図柄が変動中であることを示唆する構成としている。なお、第２特別図柄の停止表示時に当たり普通図柄が変動表示中である場合には、大当たり遊技中にその当たり普通図柄が停止表示されたことに対応して、図５９７に示す宝箱８０２発見演出を実行する。このように構成することで、第２特別図柄の変動終了時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果をうさぎのキャラクタ８０４の態様から遊技者が予測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第４制御例の第１変形例では、第２特別図柄の停止表示時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果が当たりである場合にのみうさぎのキャラクタ８０４が引き続き宝箱８０２を探す演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、外れの場合の一部でもうさぎのキャラクタ８０４が引き続き宝箱８０２を探す演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、第２特別図柄の停止表示時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果が外れ当選である場合でも、大当たり遊技中、または小当たり遊技中に特図２保留球を獲得できるのではないかという期待感を持たせることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、その外れ普通図柄が停止表示されたことに対応してうさぎのキャラクタ８０４が走るのを止める演出を実行し、宝箱８０２を発見できなかったことを報知する構成とすると良い。

【１８７５】

＜第４制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図５９８～図６０６を参照して、第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図５９８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。本第４制御例の第１変形例におけるカウンタは、上述した第４制御例の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタに加え、第２変動種別カウンタＣＳ２が新たに設けられている点で相違している。この第２変動種別カウンタＣＳ２は、この第２変動種別カウンタＣＳ２は、タイマ割込処理（図５５２参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。第２変動種別カウンタＣＳ２は、所定の範囲（例えば、「０～１９８」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～１９８」の値を取り得るカウンタの場合は「１９８」）に達した後「０」に戻る構成となっている。本第４制御例の第１変形例では、この第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値に基づいて普通図柄の変動パターンを決定する。

【１８７６】

次に、図５９９～図６０４を参照して、本第４制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の内容について説明する。図５９９（ａ）は、本第４制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。上述した第４制御例に対して、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２には、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＡを、変動パターンテーブル２０２ｄｊに代えて変動パターンテーブル２０２ｄｊＡを、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡを、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊに代えて普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡを新たに設けている点で相違しており、その他の構成については同一であるため、同

一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明を省略する。
【１８７７】
次に、図６００（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡの詳細について説明する。図６００（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＡは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＡ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図５９２参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＡ２と、を有している。図６００（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内の場合には「大当たりＡａ（５Ｒ時短有大当たり）」が選択される。この大当たりＡａは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。第１特別図柄の大当たり時に第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲内の場合には「大当たりＢａ（５Ｒ時短無大当たり）」が選択される。この大当たりＢａは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。一方、図６００（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＣａ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＣａは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡａの場合は大当たりＣａ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＢａの場合は大当たりＤａ（５Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＤａは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。なお、本第４制御例の第１変形例では、大当たり遊技終了後に「時短回数１０５回」の時短状態が付与されるように構成しているが、大当たり遊技終了後に付与される時短回数はこれに限られるものではなく、１０５回以上の回数を設定してもよいし、１０５回以下の回数を設定しても良く、選択された大当たり種別に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。また、選択された大当たり種別と大当たりに当選した（球が特定領域を通過した）時点において設定されている遊技状態に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の内容（大当たり遊技のラウンド数等）に加え、大当たり遊技終了後に付与される特典内容（時短状態の回数）を異ならせることができ、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後にどのような特典（時短状態）が付与されるのかを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。
【１８７８】
次に、図６００（ｄ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＡについて説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＡは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図６００（ｄ）に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第２当たり乱数カウンタバッファに格納された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～３」の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。したがって、普通図柄の当たりに当選する確率は遊技状態にかかわらず４／３００（１／７５）となる。
【１８７９】
次に、図６０１（ａ）及び（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡの内容について説明する。図６０１（ａ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＡは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊＡ１を有している。図６０１（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～４９」の場合は小当たり

Ａａ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～９９」の場合は小当たりＢａ（Ｖ通過可能）が選択される。本第４制御例の第１変形例では、小当たり種別に応じて、第２可変入賞装置６５０のＶ入口ソレノイド２０９ａ、流路ソレノイド２０９ｃの動作が設定される。具体的には、小当たりＡ～Ｃによる小当たり遊技では、第２可変入賞装置６５０の流路ソレノイド２０９ｃが動作しており、特別排出流路６５０ｅ２へと球が入球可能となっている。なお、本第４制御例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてＶ通過可能な小当たり（特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にＶ通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。本第４制御例の第１変形例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められており、小当たりＡａの後に付与される大当たりは大当たりＣａ（１０Ｒ時短有大当たり）となり、小当たりＢａの後に付与される大当たりは大当たりＤａ（５Ｒ時短有大当たり）となるように構成されている。

【１８８０】

次に、図６０２および図６０３を参照して変動パターンテーブル２０２ｄｊＡの内容について説明する。変動パターンテーブル２０２ｄｊＡは、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル２０２ｄｊＡには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図６０２（ａ）に示すように、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ１と、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ２と、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ３と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ４と、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ５とが少なくとも規定されている。まず、図６０２（ｂ）を参照して、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ１について説明をする。この特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ１は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～５０」の範囲にノーマルリーチ（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にスーパーリーチ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図６０２（ｃ）を参照して、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ２の内容について説明する。この特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ２は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、特図１の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～９８」の範囲に短外れ（７秒）の変動パターンが対応付けられ、「９９～１９８」の範囲に長外れ（１０秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第１特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲にノーマルリーチ各種（３０秒）が対応付けられ、「１５０～１９７」の範囲にスーパーリーチ各種（６０秒）が対応付けられ、「１９８」にスペシャルリーチ各種（９０秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第４制御例では、第１特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、９０秒）変動パターンが第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予

測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８８１】
次いで、図６０３（ａ）を参照して、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ３の内容について説明する、この特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ３は、時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れ（０．５秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり（１２０秒）の変動パターンが対応付けられている。詳細については後述するが、本第４制御例の第１変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示中は普通図柄の変動表示が実行されても残時短回数を更新しない構成としている。ここで、時短状態における超チャージチャレンジモード（第２特別図柄の長変動（または超長変動）が設定された場合の演出モード）中に普通図柄の変動表示によって残時短回数を更新する構成とした場合、例えば、残時短回数が１回しか残っていない状態で超チャージチャレンジモードに突入すると、超チャージチャレンジモード中に時短状態が終了してしまい、超チャージチャレンジモード中に普通図柄の当たりに当選しても通常状態の電動役物６４０ａの動作パターン（ショート開放パターン）が設定されることとなる。つまり、超チャージチャレンジモードに突入した時点における残時短回数によって、超チャージチャレンジモードの恩恵を受けることができない事象が生じるため、遊技者の遊技意欲の低下に繋がる虞がある。このため、本第１変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示中は普通図柄の変動表示が実行されても残時短回数を更新しない構成としている。なお、上述したように、本第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤の構成上、適正に右打ち遊技をしている場合には、時短状態において遊技球が第１入球口６４に新たに入賞することはないが、通常状態における第１特別図柄の大当たり当選までに既に特図１保留球を獲得していた場合には時短状態において第１特別図柄の変動表示が実行されることとなる。このため、時短状態における第１特別図柄の外れ変動の変動時間を０．５秒に設定することで、時短状態が設定される前に特図１保留球を獲得していても、時短状態において普通図柄の１回の変動表示が終了する前に第１特別図柄の外れ変動が終了し易くなり、大当たり遊技中に特図１保留球を貯めることで過度に遊技者が有利になってしまうことを抑制することができる。なお、時短状態において第１特別図柄の大当たりに当選した場合には１２０秒の長変動となり、第２特別図柄の長変動が設定された場合と同様に「超チャージチャレンジモード」に移行する。
【１８８２】
図６０３（ｂ）は、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ４の内容を示した図である。この特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ４には、通常状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短大当たり（０．５秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短小当たり（０．５秒）が対応付けられる。図６０３（ｃ）は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ５の内容を示した図である。この特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＡ５には、時短状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲に短小当たり（０．５秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１５０～１８９」の範囲に小当たり（６０秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１９０～１９８」の範囲に長小当たり（１２０秒）が対応付けられる。
【１８８３】
次に、図６０４を参照して、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡの内容について説

明する。図６０４（ａ）は、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡの内容を示した図である。この普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡは、普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動表示が開始される時点において設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値によって普図変動パターン（変動時間）が決定される。図６０４（ａ）に示すように、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡは、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１と、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２と、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３によって構成されている。通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２は、遊技状態として時短状態が設定されており、特別図柄の変動表示が実行されていない場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３は、遊技状態として時短状態が設定されており、特別図柄の変動表示が実行されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルである。まず、図６０４（ｂ）を参照して、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１について説明する。図６０４（ｂ）は、この通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１の規定内容を示した図である。図６０４（ｂ）に示す通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２の値にかかわらず「短当たり（２秒）」が設定され、当否判定結果が外れである場合には第２変動種別カウンタＣＳ２の値にかかわらず「短外れ（２秒）」が設定される。次に、図６０４（ｃ）を参照して、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２について説明する。図６０４（ｃ）は、この時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２の規定内容を示した図である。図６０４（ｃ）に示す通り、遊技状態として時短状態が設定され、特別図柄が変動表示されていない場合において、普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内では「中当たり（１５秒）」を、「１５０～１９８」の範囲内では「長当たり（３０秒）」を、それぞれ設定する。一方、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内では「短外れ（２秒）」を、「１５０～１６９」の範囲内では「中外れ（１５秒）」を、「１７０～１９８」の範囲内では「長外れ（３０秒）」を、それぞれ設定する。次に、図６０４（ｄ）を参照して、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３について説明する。図６０４（ｄ）は、この時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３の規定内容を示した図である。図６０４（ｄ）に示す通り、遊技状態として時短状態が設定され、特別図柄が変動表示されている場合において、普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短当たり（２秒）」を設定し、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短外れ（２秒）」を設定する。このように、本第１変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されていない期間に実行される普通図柄の変動表示では１５秒以上の変動時間を設定可能にすることで普図変動中に多様な演出を実行可能である。一方、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されている期間（即ち、超チャージチャレンジモード中）に実行される普通図柄の変動表示は短変動となるため、第２特別図柄の変動表示中に普通図柄抽選を多く実行可能である。

【１８８４】

次に、本第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について図６０５、図６０６を参照して説明する。図６０５（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図６０５（ａ）に示した通り、ＲＯＭ２２２は、変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡと、普図変動パターン選択テーブル２２２ｂｊＡと、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡとを少

なくとも有している。変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち１の変動態様が決定される。

【１８８５】

普図変動パターン選択テーブル２２２ｂｊＡは、音声ランプ制御装置１１３は主制御装置１１０から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて、その普図変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（当たり、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、時短状態における普通図柄の変動表示においてさらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち１の変動態様が決定される。

【１８８６】

演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡは、設定されている遊技状態と、各図柄（特図１、特図２、普図）の変動状態に対応する演出状態を決定するためのデータテーブルである。本第１変形例では、決定された演出状態によって、どの図柄の変動状況、保留球獲得状況を主図柄、主保留図柄として第３図柄表示装置８１に表示させるかを異ならせる構成としている。ここで、図６０６（ａ）を参照して、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡの内容について説明する。図６０６（ａ）は、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡの内容を模式的に示した模式図である。図６０６（ａ）に示す通り、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡには、時短中フラグ２２３ｇｊと、普図有効フラグ２２３ａｊＡと、特図２変動フラグ２２３ｋｊの設定状況に応じて演出状態が規定されている。具体的には、時短中フラグ２２３ｇｊがオフである場合（即ち、通常状態が設定されている場合）には、普図有効フラグ２２３ａｊＡと、特図２変動フラグ２２３ｋｊの設定状況にかかわらず演出状態１が設定される。演出状態１とは、図６０６（ｂ）に示すように、第１特別図柄が主図柄となり、特図１保留球を主保留図柄として表示する演出状態である。図６０６（ａ）に戻り、説明を続ける。時短中フラグ２２３ｇｊがオンであり、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオフである場合には、特図２変動フラグ２２３ｋｊがオフである場合に演出状態２が設定され、特図２変動フラグ２２３ｋｊがオンである場合に演出状態３が設定される。図６０６（ｂ）に示すように、演出状態２とは、第１特別図柄が主図柄となり、特図２保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、詳細は後述するが、この演出状態２は、時短状態において第１特別図柄の大当たり当選変動が実行される場合に設定される演出状態である。また、演出状態３とは、第２特別図柄が主図柄となり、特図２保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、この演出状態３は、時短状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合に設定される演出状態である。図６０６（ａ）に戻り、説明を続ける。時短中フラグ２２３ｇｊがオンであり、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンである場合には、演出状態４が設定される。図６０６（ｂ）に示すように、演出状態４とは、普通図柄が主図柄となり、特図２保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、この演出状態４は、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されていない場合に設定される演出状態である。このように、特別図柄と普通図柄が同時に変動表示される構成で、且つ、遊技状態によってメインとなる図柄が可変する構成において、決定された演出状態によってどの図柄に基づいて主図柄と主保留図柄を表示するかを決定することで、遊技社に分かりやすい遊技を提供することができる。

【１８８７】

図６０５に戻り、説明を続ける。図６０５（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭ２２３には、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊと、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊと、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊと、特図用変動開始フラグ２２３ｄｊと、停止種別選択フラグ２２３ｅｊと、演出カウンタ２２３ｆｊと

、時短中フラグ２２３ｇｊと、時短残期間格納エリア２２３ｈｊと、変動時間カウンタ２２３ｉｊと、従状態格納エリア２２３ｊｊと、特２変動フラグ２２３ｋｊと、普図用入賞情報格納エリア２２３ｍｊと、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊと、従大当たり中フラグ２２３ｐｊと、従小当たり中フラグ２２３ｑｊと、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊと、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊと、小当たり中Ｖ獲得フラグ２２３ｔｊと、演出モード記憶エリア２２３ｕｊと、従時短カウンタ２２３ｖｊと、普図有効フラグ２２３ａｊＡと、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。なお、上述した第４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８８８】

普図有効フラグ２２３ａｊＡは、第３図柄表示装置８１に表示される主図柄として普通図柄の変動表示に対応する主図柄を表示させるか否かを判別するためのフラグである。普図有効フラグ２２３ａｊＡは、演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）において特図２保留球が存在せず、且つ、大当たり当選する特図１保留球が存在しない場合にオンに設定され、遊技状態が通常状態に変更された場合、または時短状態において大当たり当選または小当たり当選する特別図柄の変動表示が実行される場合にオフに設定される。

【１８８９】

＜第４制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図６０７から図６１３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第４制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図６０７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）について説明する。図６０７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行され、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（Ｓ２０１Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ２０１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ２０１Ｊ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２Ｊ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３Ｊ）。次に、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ２０４Ｊ）。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５Ｊ）、演算により変更された特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２０６Ｊ）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊにそれぞれ格納する。

【１８９０】

Ｓ２０６Ｊの処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格

納エリア２０３ｂｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７Ｊ）。Ｓ２０７Ｊの処理では、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２１３Ｊ）。一方、Ｓ２０４Ｊの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｊの値（Ｎ２）が０であると判別された場合には（Ｓ２０４Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）の値を取得する（Ｓ２０８Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０より大きいか判別する（Ｓ２０９Ｊ）。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（Ｓ２０９Ｊ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）が０でなければ（Ｓ２０９Ｊ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を減算し（Ｓ２１０Ｊ）、演算により変更された特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｊの値（Ｎ１）を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（Ｓ２１１Ｊ）。Ｓ２１１Ｊの処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊに格納されたデータをシフトする（Ｓ２１２Ｊ）。その後、Ｓ２１３Ｊの処理が実行される。

【１８９１】

Ｓ２０２Ｊの処理において、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４Ｊ）。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４Ｊの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ２１４Ｊ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１５Ｊ）。停止図柄の設定は、上述した特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｊ）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｊまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｊの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、小当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりまたは小当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２または小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて大当たりＡ～Ｄのいずれか、または、小当たりＡ～Ｃのいずれかが決定される。なお、本第４制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて青色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりである場合には、赤色のＬＥＤを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【１８９２】

Ｓ２１５Ｊの処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ２１６Ｊ）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ２１６Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し（Ｓ２１７Ｊ）、その後、大当たりの開始を設定する（Ｓ２１８Ｊ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｊと大当たり中フラグ２０３ｉｊとをオンに設定し（Ｓ２１９Ｊ）、時短中カウンタ２０３ｇｊを０に設定して（Ｓ２２０Ｊ）、Ｓ２２１Ｊの処理へ移行する。Ｓ２２１Ｊの処理では、停止コマンドを設定

し（Ｓ２２１Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１６Ｊの処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ２１６Ｊ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（Ｓ２２２Ｊ）。Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行する（Ｓ２２３Ｊ）。次いで、Ｓ２２１Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ２２２Ｊの処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（Ｓ２２２Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ２２１Ｊの処理を実行する。その後、本処理を終了する。なお、上述した第４制御例では、時短状態において特別図柄の変動時間が経過した場合であって、大当たりまたは小当たりのいずれにも当選しなかった場合には、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を更新する構成であった。一方、本第１変形例では、普通図柄の変動回数によって時短状態が終了する構成であるため、普通図柄の変動時間が経過した場合に時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を更新する処理を実行する。

【１８９３】

次に、図６０８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）について説明する。図６０８は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）を示すフローチャートである。本第１変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）は、上述した第４制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）に対して、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）を新たに実行する点と、変動時間が経過した場合に時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０であると判別した場合に通常状態を設定する処理を実行する点で相違している。なお、同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図６０８に示すように、Ｓ９０８の処理が終了した後、普図変動開始処理を実行する（Ｓ９２３Ｊ）。ここで、図６０９を参照して、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）について説明する。図６０９は、この普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）では、普通図柄の当否判定結果と、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定するための処理を実行する。具体的には、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）が実行されると、まず、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５１Ｊ）、当たりであると判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３に表示する当たり時の表示態様を設定する（Ｓ９５２Ｊ）。一方、当たりでないと判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３に表示する外れ時の表示態様を設定する（Ｓ９５３Ｊ）。Ｓ９５２Ｊ、またはＳ９５３Ｊの処理が終了すると、次いで、時短中であるかを判別し（Ｓ９５４Ｊ）、時短中であると判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５５Ｊ）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオンに設定し（Ｓ９５７Ｊ）、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。この時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンに設定されることで、今回の普通図柄変動が停止表示された場合に、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定される。Ｓ９５５Ｊの処理において、普通図柄の当たりではないと判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９５７Ｊの処理をスキップし、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。Ｓ９５８Ｊの処理では、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ９５８Ｊ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｙｅｓ）、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ３に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５９Ｊ）、決定された普図変動パターンを示すための表示用普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９６２Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５８Ｊの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ９６０Ｊ）、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ２に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９６１Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。Ｓ９５４Ｊの処理において、時短中ではないと判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｎｏ）、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＡ１に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５６Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。

【１８９４】
図６０８に戻り、説明を続ける。Ｓ９１８Ｊの処理において、普図の変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定し（Ｓ９１９Ｊ）、普図停止コマンドを設定する（Ｓ９２０Ｊ）。そして、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ９２４Ｊ）、カウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ９２４Ｊ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ９２５Ｊ）、Ｓ９２１Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ９２４Ｊの処理において、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ９２４Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９２５Ｊの処理をスキップし、Ｓ９２１Ｊの処理を実行し、電動役物制御処理を実行し（Ｓ９２２Ｊ）、本処理を終了する。このように、本第４制御例の第１変形例では、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値に基づいて普通図柄の変動パターンが設定されるため、上述した第４制御例よりも普通図柄の変動パターンを多様にすることができる。このように構成することで、時短状態においては、普通図柄の変動パターンから普通図柄の当否判定結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。また、時短状態において特別図柄が変動している場合には、普通図柄が変動表示されても時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が更新されないため、超チャージチャレンジモード（第２特別図柄のロング変動）中に時短終了条件が成立してしまう不具合を抑制することができる。

【１８９５】
次に、図６１０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を説明する。図６１０は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。本第４制御例の第１変形例におけるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）は、上述した第４制御例におけるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７Ｊ）に対して、遊技球がスルーゲートを通過し、普通図柄の保留球を取得する場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４に加えて第２変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｊに格納する処理（Ｓ１１１２Ｊ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで取得された第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づき普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）において普通図柄の変動パターンが決定される。

【１８９６】
次に、図６１１を参照して、普図先読み処理について説明する（Ｓ１１０６Ｊ）。図６１１は、この普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）の内容を示したフローチャートである。本第４制御例の第１変形例における普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）は、上述した第４制御例における普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）に対して、第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づく事前判別に加えて第２変動種別カウンタＣＳ２の値に基づく事前判別を実行し（Ｓ１２０４Ｊ）、その事前判別の結果に基づいて当たり事前判定結果と、普図変動種別を取得する（Ｓ１２０５Ｊ）点と、普図先読み処理（Ｓ１１０６Ｊ）の処理内容を一部変更した点で相違する。そして、取得した当たり事前判定結果と、普図変動種別を示す情報を含む普図入賞コマンドを設定し（Ｓ１２０３Ｊ）、本処理を終了する。

【１８９７】
次に、図６１２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を説明する。図６１２は、この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、メイン割込処理（図５６８参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第１特定入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（Ｓ１８０１Ｊ）。具体的には、特別図柄

変動処理（図６０７参照）のＳ２１９Ｊの処理により大当たり開始フラグ２０３ｈｊがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンド（オープニングコマンド）を設定する（Ｓ１８０３Ｊ）。ここで設定された大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用大当たり開始コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりを開始する演出が表示される。Ｓ１８０３Ｊの処理が終了すると、本処理を終了する。

【１８９８】

一方、Ｓ１８０１Ｊの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（Ｓ１８０５Ｊ）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｉｊがオンであるか否かにより判別する。Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１８０５Ｊの処理において、特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する（Ｓ１８０６Ｊ）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（Ｓ１８０８Ｊ）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５６８参照）の外部出力処理（Ｓ１７０１Ｊ）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において新たなラウンド演出が開始される。一方、Ｓ１８０６Ｊの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判定する（Ｓ１８０９Ｊ）。具体的には、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、第１可変入賞装置６５に球が所定数（例えば、合計１０個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａを閉鎖して（Ｓ１８１０Ｊ）、本処理を終了する。一方、第１可変入賞装置６５の第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していない場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、大当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（Ｓ１８１１Ｊ）。具体的には、大当たり種別毎に規定されているラウンドの最終ラウンドが終了した場合に、大当たり終了のタイミングであると判定する。例えば、大当たりＡａ（５ラウンド時短有大当たり）の大当たり遊技が実行されている場合には、５ラウンド目が終了した場合に、大当たり終了タイミングであると判定する。Ｓ１８１１Ｊの処理において、大当たり終了のタイミングである場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定する（Ｓ１８１３Ｊ）。次いで、時短付与処理を実行し（Ｓ１８１７Ｊ）、本処理を終了する。この時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）は、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に応じて時短状態を付与するための処理である。

【１８９９】
次に、図６１３を参照して、時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）について説明する。図６１３は、この時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）を示したフローチャートである。時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別が時短有りの大当たり種別であるかを判別し（Ｓ１７５１Ｊ）、時短有りの大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５２Ｊ）、時短中カウンタ２０３ｇｊにカウンタ値として１０５を設定し（Ｓ１７５３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７５１Ｊの処理において時短有りの大当たり種別ではないと判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５４Ｊ）、本処理を終了する。

【１９００】
＜第４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図６１４から図６２２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図６１４を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６１４は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第４制御例の第１変形例におけるメイン処理は、上述した第４制御例におけるメイン処理に対して、演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）を新たに追加した点と、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）の処理内容を一部変更した点と、変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）の処理内容を一部変更した点で相違しており、その他の構成については同一である。なお、演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）の詳細については、図６２２を参照して後述する。

【１９０１】
次に、図６１５を参照して、状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）について説明する。図６１５は、この状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）を示したフローチャートである。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）は、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）において状態コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であり、主制御装置１１０において遊技状態が変更されたことに対応して第３図柄表示装置８１において表示される演出モードを決定し設定するための処理を実行する。状態コマンド処理（Ｓ３５０２Ｊ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるかを判別し（Ｓ３６０１Ｊ）、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ３６０１Ｊ：Ｙｅｓ）、通常状態への変更かを判別し（Ｓ３６０２Ｊ）、通常状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の遊技状態の変更が大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であるかを判別する（Ｓ３６０３Ｊ）。大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が大当たりＢａ（５Ｒ時短無大当たり）であるかを判別し（Ｓ３６１８Ｊ）、大当たりＢａではないと判別した場合には（Ｓ３６１８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たりＢａであると判別した場合には（Ｓ３６１８Ｊ：Ｙｅｓ）、またはＳ３６０３Ｊの処理において大当たり当選または小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０３Ｊ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納し（Ｓ３６０４Ｊ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３６１０Ｊ）。次いで、時短中フラグ２２３ｇｊをオフに設定し（Ｓ３６１１Ｊ）、設定されたモード情報を音声ランプ制御装置のＭＰＵ内の演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納する（Ｓ３６１２Ｊ）。次に、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ３６１９Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ３６１９Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ３６１９Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオフに設定し（Ｓ３６２０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３６０２Ｊの処理において、今回の遊技状態の変更が通常状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｊ：Ｎｏ）、時短状態への変更であるかを判別し（Ｓ

３６１３Ｊ）、時短状態への変更ではないと判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態への変更であると判別した場合には（Ｓ３６１３Ｊ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を従状態格納エリア２２３ｊｊに格納し（Ｓ３６１４Ｊ）、従時短カウンタ２２３ｃｊＡに時短回数に対応する値を設定し（Ｓ３６１５Ｊ）、時短中フラグ２２３ｇｊをオンに設定する（Ｓ３６１７Ｊ）。次いで、演出モード設定処理を実行し（Ｓ３６２１Ｊ）、本処理を終了する。この演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）は、時短状態における演出モードを決定し、設定するための処理である。

【１９０２】

次に、図６１６を参照して、演出モード設定処理（Ｓ３６２０Ｊ）について説明する。図６１６は、この演出モード設定処理（Ｓ３６２０Ｊ）を示したフローチャートである。本第１変形例における演出モードとは、第３図柄表示装置８１に表示される演出背景のことである。演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）が実行されると、まず、特図２保留球があるかを判別する（Ｓ３６５１Ｊ）。具体的には、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｊのカウンタ値が１以上であるかを判別し、１以上である場合には特図２保留球ありと判別する。特図２保留球ありと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊの第１保留エリアに格納されている特図２保留球の入賞情報から変動種別を読み取り、短小当たりであるかを判別する（Ｓ３６５２Ｊ）。短小当たりであると判別した場合には（Ｓ３６５２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ放出タイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５３Ｊ）、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納して（Ｓ３６５５Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６５２Ｊの処理において短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ３６５２Ｊ：Ｎｏ）、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５４Ｊ）、Ｓ３６５５Ｊの処理を実行する。Ｓ３６５１Ｊの処理において、特図２保留球が無いと判別した場合には（Ｓ３６５１Ｊ：Ｎｏ）、次に特図１保留球があるかを判別する（Ｓ３６５６Ｊ）。具体的には、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｊのカウンタ値が１以上であるかを判別し、１以上である場合には特図１保留球ありと判別する。特図１保留球がないと判別した場合には（Ｓ３６５６Ｊ：Ｎｏ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオンに設定し（Ｓ３６５７Ｊ）、チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６５８Ｊ）、Ｓ３６５５Ｊの処理を実行する。一方、Ｓ３６５６Ｊの処理において特図１保留球ありと判別した場合には（Ｓ３６５６Ｊ：Ｙｅｓ）、特図用入賞情報格納エリア２２３ａｊに格納されている特図１入賞情報の中に大当たり当選する保留球があるかを判別し（Ｓ３６５９Ｊ）、大当たり当選する保留球がないと判別した場合には（Ｓ３６５９Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３６５７Ｊの処理を実行する。一方、Ｓ３６５９Ｊの処理において大当たり当選する保留球があると判別した場合には（Ｓ３６５９Ｊ：Ｙｅｓ）、超チャージチャレンジスタンバイモードを示す表示コマンドを設定し（Ｓ３６６０Ｊ）、Ｓ３６５５Ｊの処理を実行する。なお、Ｓ３６５３Ｊ、Ｓ３６５４Ｊ、Ｓ３６５８Ｊ、Ｓ３６６０Ｊにおいて設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６１４参照）、コマンド出力処理（Ｓ３１０２Ｊ）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、受信した表示用コマンドに対応する演出背景を表示するための処理を実行する。

【１９０３】

次に、図６１７を参照して、停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）について説明する。図６１７は、本第４制御例の第１変形例における停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）を示したフローチャートである。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）は、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）において、停止関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。停止関連処理（Ｓ３５１５Ｊ）が実行されると、まず、受信したコマンドが特図停止コマンドであるかを判別し（Ｓ４００１Ｊ）、特図停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｙｅｓ）、モード情報記憶エリアに記憶されているモード情報が超チャージチャレンジモードを示すモード情報であるかを判別し（Ｓ４０１０Ｊ）、超チャージチャレンジモードを示すモード情報であると判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｙｅｓ）、超チャージチャ

レンジモードの終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１１Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオフに設定する（Ｓ４０１２Ｊ）。次いで、変動表示中の主図柄の停止表示を設定し（Ｓ４００８Ｊ）、表示用停止コマンドを設定し（Ｓ４００９Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０１０Ｊの処理において超チャージチャレンジモード中ではないと判別した場合には（Ｓ４０１０Ｊ：Ｎｏ）、受信した特図停止コマンドは特図２の停止コマンドであるかを判別し（Ｓ４０１４Ｊ）、特図２の停止コマンドであると判別した場合には（Ｓ４０１４Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ放出タイム終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０１５Ｊ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。Ｓ４０１４Ｊの処理において受信した停止コマンドが特図２の停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４０１４Ｊ：Ｎｏ）、次に普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４０１６Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４０１６Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４００９Ｊの処理を実行する。一方、オンではないと判別した場合には（Ｓ４０１６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４００８Ｊの処理を実行する。Ｓ４００１Ｊの処理において、受信した停止コマンドは特図停止コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４００１Ｊ：Ｎｏ）、普図停止処理を実行し（Ｓ４０１３Ｊ）、本処理を終了する。

【１９０４】

次に、図６１８を参照して、普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）について説明する。図６１８は、本第４制御例の第１変形例における普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）を示したフローチャートである。普図停止処理（Ｓ４０１３Ｊ）が実行されると、まず、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊはオンであるかを判別し（Ｓ４１０１Ｊ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０１Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。一方、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオフに設定し（Ｓ４１０２Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊはオンであるかを判別する（Ｓ４１０３Ｊ）。従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ追加チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０４Ｊ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４１０３Ｊの処理において、従大当たり中フラグ２２３ｐｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０３Ｊ：Ｎｏ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであるかを判別し（Ｓ４１０８Ｊ）、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｎｏ）、Ｖチャージチャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４１０７Ｊ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ４１０８Ｊの処理において、従小当たり中フラグ２２３ｑｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４１０９Ｊの処理では、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４１０９Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４１０９Ｊ：Ｙｅｓ）、主図柄の停止表示を設定し（Ｓ４１１０Ｊ）、表示用普図停止コマンドを設定し（Ｓ４１１１Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ４１０９Ｊの処理において普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ４１０９Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４１１０Ｊの処理をスキップし、Ｓ４１１１Ｊの処理を実行する。

【１９０５】

次に、図６１９を参照して、特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）について説明する。図６１９は、本第４制御例の第１変形例における特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）を示したフローチャートである。特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６１４）において実行される変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）内の一処理である。特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値を取得し（Ｓ４３０１Ｊ）、今回の変動は特図１の変動表示であるかを判別する（Ｓ４３０２Ｊ）。特図１の変動表示であると判別した場合には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４３０３Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４３１０Ｊの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４３０３

Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の特図１変動の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４３１２Ｊ）、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４３１２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４３１２Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４３０４Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオフであると判別した場合には（Ｓ４３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４３０４Ｊの処理において、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオフに設定し（Ｓ４３１３Ｊ）、ブラックアウト演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１４Ｊ）、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定する（Ｓ４３１５Ｊ）。なお、上述したように、普図有効フラグ２２３ａｊＡは、遊技状態が時短状態に変更された場合に実行される演出モード設定処理（Ｓ３６２１Ｊ）において、特図２保留球が存在せず、且つ、大当たり当選する特図１保留球が存在しない場合にオンに設定されるため、時短状態において特図１変動が実行される場合に普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンに設定され、且つ、今回の特図１変動が大当たり当選である場合というのは、時短状態が設定されている場合に遊技者が左打ち遊技を実行し、第１入球口６４に入賞した場合であるので、その場合には、普通図柄の変動表示に対応する主図柄が第３図柄表示装置８１に表示されているため、ブラックアウト演出を実行して主図柄を特図１変動に対応する主図柄に切り替えることで、遊技者に違和感を与え難く構成している。Ｓ４３１５Ｊの処理が終了すると、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア２２３ｕｊに格納し（Ｓ４３１６Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する変動時間に対応するカウンタ値を変動時間カウンタ２２３ｉｊに設定し（Ｓ４３０９Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡに基づいて決定して設定し（Ｓ４３１０Ｊ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４３１０Ｊの処理では、決定した表示用変動パターンを表示するための表示用変動パターンコマンドも設定する。Ｓ４３０２Ｊの処理において、今回変動表示されるのが特図１ではないと判別した場合には（Ｓ４３０２Ｊ：Ｎｏ）、特図２変動表示設定処理を実行し（Ｓ４３１１Ｊ）、本処理を終了する。

【１９０６】

次に、図６２０を参照して特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）について説明する。図６２０は、本第４制御例の第１変形例における特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）を示したフローチャートである。特図２変動表示設定処理（Ｓ４３１１Ｊ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４４０１Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４４０１Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４４０１Ｊ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターン種別は短小当たりであるかを判別し（Ｓ４４０２Ｊ）、短小当たりであると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０２Ｊの処理において、抽出した変動パターン種別が短小当たりではないと判別した場合には（Ｓ４４０２Ｊ：Ｎｏ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンであるかを判別し（Ｓ４４０８Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４４０８Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。一方、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊがオンではないと判別した場合には、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０３Ｊ）、超チャージチャレンジモード中フラグ２２３ｓｊをオンに設定し（Ｓ４４０４Ｊ）、Ｓ４４０９Ｊの処理に移行する。Ｓ４４０９Ｊの処理では、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４４０９Ｊ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４４０９Ｊ：Ｙｅｓ）、普図有効フラグ２２３ａｊＡをオフに設定し（Ｓ４４１０Ｊ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル２２２ａｊＡに基づいて決定し設定する（Ｓ４４０７Ｊ）。なお、Ｓ４４０７Ｊの処理では、決定した表示用変動パターンを表示するための表示用変動パターンコマンドも設定する。Ｓ４４０９Ｊの処理において普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンでは無いと判別した場合には（Ｓ４４０９Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４４１０Ｊの処理をスキップし、Ｓ４４０７

Ｊの処理に移行する。
【１９０７】
次に、図６２１を参照して、普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）について説明する。図６２１は、本第４制御例の第１変形例における普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）を示したフローチャートである。この普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）は、主制御装置１１０から普図変動に関する変動パターンコマンドを受信した場合に第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。普図変動表示設定処理（Ｓ４２１１Ｊ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｊの値を取得し（Ｓ４５０１Ｊ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５０２Ｊ）。そして、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオフであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図に関する変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、本処理を終了する。一方、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｊ：Ｙｅｓ）、普図用変動開始フラグ２２３ｎｊをオフに設定し（Ｓ４５０３Ｊ）、抽出した普図変動パターンを取得し（Ｓ４５０４Ｊ）、変動開始タイミングは時短中であるかを判別する（Ｓ４５０５Ｊ）。変動開始タイミングが時短中ではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、変動開始タイミングが時短中であると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｊ：Ｙｅｓ）、普図抽選結果が当たり当選であるかを判別し（Ｓ４５０６Ｊ）、当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ４５１０Ｊの処理に移行する。一方、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短中当たりフラグ２２３ｒｊをオンに設定する（Ｓ４５０７Ｊ）。次いで、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ４５１０Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ４５１０Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、普図有効フラグ２２３ａｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４５１０Ｊ：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ４５１１Ｊ）、従時短カウンタ２２３ｖｊのカウンタ値に対応する残時短回数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５１２Ｊ）、抽出した普図変動パターンに対応する表示用普図変動パターンを普図変動パターン選択テーブル２２２ｂｊＡから選択して決定し（Ｓ４５１３Ｊ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４５１３Ｊの処理では、決定した表示用普図変動パターンを表示するための表示用コマンドも設定する。
【１９０８】
次に、図６２２を参照して、演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）について説明する。図６２２は、この演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）を示したフローチャートである。演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６１４参照）において実行される処理であり、遊技状態と、特別図柄及び普通図柄の変動状況から適切な演出状態を設定するための処理である。演出状態設定処理（Ｓ３１１９Ｊ）が実行されると、まず、演出状態選択テーブル２２２ｃｊＡに基づいて演出状態を設定し（Ｓ４６０１Ｊ）、選択された演出状態を示すための表示用演出状態コマンドを設定し（Ｓ４６０２Ｊ）、本処理を終了する。
【１９０９】
＜第４制御例の第２変形例について＞
次に、図６２３～図６４１を参照して、第４制御例の第２変形例について説明する。上述した第４制御例及び第４制御例の第１変形例では、時短状態において特別図柄の大当たりまたは小当たりに当選した場合に一度時短状態を終了し、大当たり遊技終了時に再度時短状態を設定する構成であった。つまり、大当たり遊技中は、遊技状態として通常状態が設定された状態であり、大当たり遊技中に開始された普通図柄の変動表示において普通図柄の当たりに当選しても電動役物６４０ａの動作パターンとして通常状態に対応する動作パターン（ショート開放パターン）が設定される構成であるため、大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球を入球させ難い構成であった。これに対して、本第４制御例の第２変形例では、詳細は後述するが、小当たり当選した場合に特定の小当たり種別である場合には、小当たり遊技～Ｖ大当たり遊技中も時短状態を継続する構成としている。つまり、

小当たり種別として、時短状態を終了させる小当たり種別と、時短状態を終了させない小当たり種別とを設け、Ｖ大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し易い状況と、Ｖ大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し難い状況とを創出可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の有利度合いとして、ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の違いに加えて、大当たり遊技中の遊技状態という要素も追加されるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、単調になりがちな大当たり遊技において、普通図柄の当たりに当選できるか否かに興味を持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第４制御例の第２変形例のパチンコ機１０は、上述した第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例の第１変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９１０】

＜第４制御例の第２変形例における演出内容について＞

図６２３～図６２５を参照して、本第４制御例の第２変形例における特徴的な演出内容について説明する。図６２３（ａ）は、大当たり遊技中（時短状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。本第４制御例の第２変形例では、大当たり遊技中も時短状態が継続するチャージボーナスと、時短状態が継続しないノーマルボーナスとがあり、図６２３（ａ）は、チャージボーナス中の大当たりラウンド中の表示画面を示している。図６２３（ａ）に示す通り、副表示領域Ｄｓには、チャージボーナス中であることを報知するための「チャージボーナス中」の文字が表示される。また、チャージボーナス中に普通図柄が当たり当選を示す態様で停止表示されると、主表示領域Ｄｍの中央部には、普通図柄の当たりに当選したことを示す態様である宝箱８０２と、第１小表示領域ＨＲ１に「宝箱発見！」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの正面視右下部には、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。これにより、大当たり遊技中であっても、第２入球口６４０に遊技球が入賞可能な状態であることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図６２３（ａ）に示した状況から、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、宝箱８０２からＶアイコン８０３が出現する演出が実行される。一方、電動役物６４０ａが閉鎖状態となるまでに第２入球口６４０への入賞がなければ、宝箱８０２が開いて空であったことを示す演出が実行される。

【１９１１】

図６２３（ｂ）は、大当たり遊技中（通常状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出内容について説明する。図６２３（ｂ）は、大当たり遊技中（通常状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図６２３（ｂ）に示す通り、副表示領域Ｄｓにはノーマルボーナス中であることを報知するための「ノーマルボーナス中」の文字が表示される。なお、本第２変形例では、時短状態が継続している大当たり遊技中であるか否かを報知する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技中に時短状態が継続しているのか否かを遊技者に分かり難くする構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に内部的には通常状態であっても、遊技者に時短状態が継続していることを期待させ普通図柄抽選を実行させるために意欲的に遊技球を発射させる遊技を行わせることができる。チャージボーナス中とは異なり、ノーマルボーナス中に当たり普図が停止表示された場合には、通常状態における電動役物６４０ａの動作パターン（ショート開放パターン）が設定されるため、第２入球口６４０に遊技球

を入賞させることができない。したがって、図６２３（ａ）に示した例のように、宝箱８０２が表示されず、通常の大当たり遊技ラウンド中（例えば、獲得賞球数の表示等）の演出が実行される。

【１９１２】

次に、図６２４を参照して、大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係について説明する。図６２４は、大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係を模式的に示したタイミングチャートである。（ａ）は設定されている遊技状態を示し、（ｂ）は特図２の変動状況を示し、（ｃ）は普図の変動状況を示し、（ｄ）は電動役物６４０ａの開閉状況を示している。図６２４に示すように、時短状態において当たり普図が停止表示されると、普図停止から２秒経過後に電動役物６４０ａが開放状態となる。なお、電動役物６４０ａの開放時間は４秒間であるが、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、開放時間経過前に閉鎖状態となる。図６２４に示す状況では、電動役物６４０ａが開放された１秒後に第２入球口６４０に遊技球が入賞しているため、第２入球口６４０への入賞に対応して電動役物６４０ａが閉鎖状態となっている。第２入球口６４０への入賞に基づいて特図２変動表示が実行され、停止表示されると、特図２の当否判定結果に対応する小当たり遊技が実行される。図６２４に示す状況では、特図２が小当たりＡｂに当選したため、小当たりＡｂの小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球がＶ領域６５０ｖを通過したことに基づいてＶ大当たり遊技が実行される。なお、詳細は後述するが、小当たりＡｂは時短状態を継続する小当たり種別である。したがって、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中も時短状態が継続する。小当たりＡｂの小当たり遊技終了後のＶ大当たり遊技中において当たり普図変動が開始され、停止表示された場合にはその当たり普図停止から２秒経過後に電動役物６４０ａが４秒間開放状態となる。これにより、大当たり遊技中も第２入球口６４０へと遊技球を入賞させることが可能となり、特図２保留球を獲得することができる。

【１９１３】

次に、図６２５を参照して、大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係について説明する。図６２５は、大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物６４０ａの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図６２５に示した状況では、図６２４に示した状況とは異なり、特図２が小当たりＢｂに当選したため、小当たりＢｂの小当たり遊技が実行される。なお、小当たりＢｂは時短状態を終了させる小当たり種別であるため、小当たり遊技が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定される。これにより、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中は通常状態となる。したがって、Ｖ大当たり遊技中に当たり普図変動が開始され停止表示された場合であっても、電動役物６４０ａはロング開放しないので、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させることができない。

【１９１４】

＜第４制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図６２６～図６３１を参照して、本第４制御例の第２変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の内容について説明する。図６２６（ａ）は、本第４制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢと、変動パターンテーブル２０２ｄｊＢと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢと、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢとが少なくとも設けられている。次に、図６２７（ａ）～（ｃ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢの詳細について説明する。図６２７（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図５９２参照））を通過した場合における大当たり種別を選択す

るための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＢ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図５９２参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＢ２と、を有している（図６２７（ａ）参照）。図６２７（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば大当たりＡｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、「５０～９９」の範囲内であれば大当たりＢｂが選択される。この大当たりＡｂは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＢｂは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。一方、図６２７（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＣｂ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＣｂは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡｂの場合は大当たりＣｂ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＢｂの場合は大当たりＤｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＣｂの場合は大当たりＥｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＤｂの場合は大当たりＦｂ（５Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＤｂは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＥｂは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＦｂは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。なお、詳細は後述するが、本第４制御例の第２変形例では、小当たり遊技が開始されるタイミングで、小当たり種別によって時短状態を継続するか否かを決定する構成であり、小当たり種別が小当たりＡｂまたは小当たりＣｂである場合には、時短状態を継続する構成としている（図６３４参照）ため、小当たり遊技を経由して実行される大当たりＣｂ及び大当たりＥｂの大当たり遊技中は時短状態が継続している状態となる。なお、本第４制御例の第２変形例では、小当たり当選し、その小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に時短状態を継続させる構成としているが、これに限るものではなく、大当たり当選した場合の大当たり種別が特定の大当たり種別である場合に時短状態を継続させる構成としても良い。

【１９１５】

次に、図６２７（ｄ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢの詳細について説明する。図６２７（ｄ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢの内容を模式的に示した模式図である。第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢ（図６２７（ｄ）参照）は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図６２７（ｄ）に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第２当たり乱数カウンタバッファに格納された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が０～３の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。したがって、本第４制御例の第２変形例では、４／３００（１／７５）の確率で普通図柄の当たりに当選する。なお、普通図柄の当たりと判定された場合は、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物６４０ａが所定時間だけ開放される。ここで、本第４制御例における電動役物６４０ａは、上述した通り、図示しないソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚの一つ）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この電動役物６４０ａは、前方へと進出動作（開放動作）することで、球を第２入球口６４０へ入球するように誘導する働きをする。一方、後方へと退避動作（閉鎖動作）することで、球を第２入球口６４０へ誘導しない（入球しない）働きをする。

【１９１６】

次に、図６２８を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢの内容について説

明する。図６２８（ａ）及び（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＢは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊＢ１を有している（図６２８（ａ）参照）。図６２８（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～９」の場合は小当たりＡｂ（Ｖ通過可能）が選択され、「１０～４９」の場合は小当たりＢｂ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～６９」の場合は小当たりＣｂ（Ｖ通過可能）が選択され、「６０～９９」の場合は小当たりＤｂ（Ｖ通過可能）が選択される。なお、本第４制御例の第２変形例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてＶ通過可能な小当たり（特定領域（Ｖ領域６５０ｖ）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にＶ通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。なお、本第４制御例の第２変形例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められているが、それ以外の仕様として、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合であっても、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＢによって大当たりの種別を決定（大当たりの権利のみ獲得）しておき、その後の小当たり遊技においてＶ領域６５０ｖを球が通過することで先ほど権利を獲得した大当たりを実行するようにしてもよい。このようにすることで、例えば、大当たり種別として大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別を設け、小当たり開始時には時短状態を終了させない構成とした場合、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別が決定された場合に、小当たり遊技中にＶ領域６５０ｖを通過させるか否かを遊技者が選択可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ）を通過したことに基づいて、所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、大当たり種別を決定するように構成してもよい。これにより、特定領域を球が通過するタイミングによって実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者が小当たり遊技を意欲的に行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１７】

次に、図６２９および図６３０を参照して変動パターンテーブル２０２ｄｊＢの内容について説明する。変動パターンテーブル２０２ｄｊＢは、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタＣＳ１の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル２０２ｄｊＢには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図６２９（ａ）に示すように、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ１と、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ２と、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ３と、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ４と、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ５とが少なくとも規定されている。まず、図６２９（ｂ）を参照して、特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ１について説明をする。この特図１大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ１は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～５０」の範囲にノーマルリーチ（３０秒）の変動パターンが対応付けられ、「５１～１７９」の範囲にスーパーリーチ（６０秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲にスペシャルリーチ各種（９０秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図６２９（ｃ）を参照して、特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ２の内容について説明する。この特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ２は、通常状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）のうち、特図１の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値Ｃ

Ｓ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～９８」の範囲に短外れ（７秒）の変動パターンが対応付けられ、「９９～１９８」の範囲に長外れ（１０秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第１特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲にノーマルリーチ各種（３０秒）が対応付けられ、「１５０～１９７」の範囲にスーパーリーチ各種（６０秒）が対応付けられ、「１９８」にスペシャルリーチ各種（９０秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第４制御例の第２変形例では、第１特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、９０秒）変動パターンが第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１８】

次いで、図６３０（ａ）を参照して、特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ３の内容について説明する、この特図１時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ３は、時短状態中における第１特別図柄（特図１）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値ＣＳ１のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、外れ（２秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、大当たり（１２０秒）の変動パターンが対応付けられている。図６３０（ｂ）は、特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ４の内容を示した図である。この特図２通常用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ４には、通常状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短大当たり（０．５秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、短小当たり（０．５秒）が対応付けられる。図６３０（ｃ）は、特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ５の内容を示した図である。この特図２時短用変動パターンテーブル２０２ｄｊＢ５には、時短状態における第２特別図柄（特図２）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、長大当たり（１２０秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１４９」の範囲に短小当たり（０．５秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１５０～１８９」の範囲に中小当たり（６０秒）が対応付けられ、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１９０～１９８」の範囲に長小当たり（１２０秒）が対応付けられる。

【１９１９】

次に、図６３１を参照して、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢの内容について説明する。図６３１は、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢの内容を示した図である。この普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢは、普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。図６３１（ａ）に示す通り、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢは、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１と、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２と、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３と、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４と、が規定されている。図６３１（ｂ）は、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１の規定内容を模式的に示した模式図である。通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１は、通常状態が設定されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第２変動種別カウンタ値ＣＳ２のカウンタ値）が規定さ

れている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短当たり（２秒）」が決定され、外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短外れ（２秒）」が決定される。次に、図６３１（ｃ）を参照して、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２の内容について説明する。図６３１（ｃ）は、この時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２は、時短状態が設定されており、且つ、特別図柄の変動表示が実行されていない場合に普通図柄の変動表示が実行される場合の普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第２変動種別カウンタ値ＣＳ２）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選であり、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内である場合には普通図柄の変動パターン（変動時間）として「中当たり（１５秒）」が決定され、「１５０～１９８」の範囲内である場合には「長小当たり（３０秒）」が決定される。一方、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値が「０～１４９」の範囲内であれば「短外れ（２秒）」が決定され、「１５０～１６９」の範囲内であれば「中外れ（１５秒）」が決定され、「１７０～１９８」の範囲内であれば「長外れ（３０秒）」が決定される。なお、上述した第４制御例の第１変形例と同様に、本第２変形例では、遊技状態として時短状態が設定されている場合には基本的に普通図柄の変動表示に対応した変動演出が第３図柄表示装置８１の表示画面において実行されることとなる。そして、上述したように、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも長い変動時間が決定され易いので、時短状態においては普通図柄の変動時間の長さによって遊技者は当否判定結果を予測することができる。次に、図６３１（ｄ）を参照して、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３の内容について説明する。図６３１（ｄ）は、この時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３は、時短状態が設定されており、且つ、特別図柄の変動表示が実行されている場合に普通図柄の変動表示が実行される場合の普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第２変動種別カウンタ値ＣＳ２）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短当たり（２秒）」が決定され、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値にかかわらず「短外れ（２秒）」が決定される。

【１９２０】

次に、図６３１（ｅ）を参照して、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４の内容について説明する。図６３１（ｅ）は、この時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４は、大当たり遊技中に時短状態が継続している場合において普通図柄の変動表示が実行される場合の普図変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。図６３１（ｅ）に示す通り、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第２変動種別カウンタＣＳ２の値にかかわらず「短当たり（２秒）」が決定され、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には「短外れ（２秒）」が決定される。

【１９２１】

＜第４制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図６３２から図６３９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第４制御例及び第１変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図６３２を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）について説明する。図６３２は、本

第４制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）を示したフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図５５２参照）において実行される処理である。本第４制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｊ）は、上述した第４制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（図６０７参照）に対して、Ｓ２２０Ｊの処理を実行しない点で相違しており、その他の処理については同一である。なお、Ｓ２２０Ｊの処理を実行しないことで、今回の抽選結果が大当たり当選である場合に時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０に設定されないため、大当たり当選しても時短状態が終了しない。

【１９２２】

次に、図６３３を参照して、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）について説明する。図６３３は、本第４制御例の第２変形例における小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）を示したフローチャートである。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）は、タイマ割込処理（図５５２参照）の特別図柄変動処理（図６０７参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡｂ～Ｄｂ）に基づいて、小当たり遊技における、Ｖ入口ソレノイド２０９ａ、の動作を設定するための処理である。小当たり開始設定処理（Ｓ２２３Ｊ）では、まず、上述した通常変動開始処理のＳ４０９Ｊの処理または時短変動開始処理のＳ５０９Ｊの処理で選択された小当たり種別に対応する開放シナリオを設定する（Ｓ６０１Ｊ）。なお、開放シナリオとは、具体的には、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の設定を示す。つまり、小当たり遊技演出中において、開閉扉６５０ｆ１が所定期間開放されるようにＶ入口ソレノイド２０９ａの動作を設定することを示す。Ｓ６０１Ｊの処理が終了すると、各小当たり種別に対応したＶ通過時大当たり種別をＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｍｊに設定する（Ｓ６０２Ｊ）。より具体的には、Ｓ６０１Ｊの処理で取得した小当たり種別と特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＢ２に基づいて、Ｖ通過時大当たり種別（大当たりＣｂ～Ｆｂ）を判定する。上述したように、小当たり種別がＡｂであれば、大当たりＣｂ（１０ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がＢｂであれば、大当たりＤｂ（１０ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がＣｂであれば、大当たりＥｂ（５ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がＤｂであれば、大当たりＦｂ（５ラウンド時短有大当たり）で有ると判定する（図６２７（ｃ）参照）。次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ６０３Ｊ）、小当たり開始フラグ２０３ｊｊと小当たり中フラグ２０３ｋｊをオンに設定する（Ｓ６０４Ｊ）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（Ｓ６０６Ｊ）、本処理を終了する。

【１９２３】

次に、図６３４を参照して、小当たり用時短更新処理（Ｓ６０５Ｊ）について説明する。図６３４は、この小当たり用時短更新処理（Ｓ６０５Ｊ）を示したフローチャートである。小当たり用時短更新処理（Ｓ６０５Ｊ）では、小当たり種別によって時短状態を終了させるか否かを決定するための処理を実行する。具体的には、今回の小当たり種別が小当たりＡｂまたは小当たりＣｂであるかを判別し（Ｓ６５１Ｊ）、小当たりＡｂまたは小当たりＣｂであると判別した場合には（Ｓ６５１Ｊ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、小当たりＡｂまたは小当たりＣｂである場合には、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中も時短状態が継続することとなる。一方、Ｓ６５１Ｊの処理において、今回の小当たり種別がＡｂまたは小当たりＣｂではないと判別した場合には（Ｓ６５１Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値として０を設定し（Ｓ６５２Ｊ）、遊技状態格納エリアに通常状態を示す情報を設定し（Ｓ６５３Ｊ）、本処理を終了する。つまり、小当たりＢｂまたは小当たりＤｂである場合には、時短状態が終了し、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中は通常状態が設定されることとなる。

【１９２４】

次に、図６３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）について説明する。図６３５は、本第４制御例の第２変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６Ｊ）を示すフローチャートである。図６３５に示す

ように、Ｓ９０１Ｊ～Ｓ９０８Ｊの処理については、上述した第４制御例におけるＳ９０１Ｊ～Ｓ９０８Ｊの処理と同一である。Ｓ９０８の処理が終了した後、普図変動開始処理を実行する（Ｓ９２３Ｊ）。ここで、図６３６を参照して、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）について説明する。図６３６は、この普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）では、普通図柄の当否判定結果と、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定するための処理を実行する。具体的には、普図変動開始処理（Ｓ９２３Ｊ）が実行されると、まず、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５１Ｊ）、当たりであると判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３に表示する当たり時の表示態様を設定する（Ｓ９５２Ｊ）。一方、当たりでないと判別した場合には（Ｓ９５１Ｊ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３に表示する外れ時の表示態様を設定する（Ｓ９５３Ｊ）。Ｓ９５２Ｊ、またはＳ９５３Ｊの処理が終了すると、次いで、時短中であるかを判別し（Ｓ９５４Ｊ）、時短中であると判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たりであるかを判別し（Ｓ９５５Ｊ）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中当たりフラグ２０３ｒｊをオンに設定し（Ｓ９５７Ｊ）、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。この時短中当たりフラグ２０３ｒｊがオンに設定されることで、今回の普通図柄変動が停止表示された場合に、電動役物６４０ａの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定される。Ｓ９５５Ｊの処理において、普通図柄の当たりではないと判別した場合には（Ｓ９５５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ９５７Ｊの処理をスキップし、Ｓ９５８Ｊの処理を実行する。Ｓ９５８Ｊの処理では、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ９５８Ｊ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｙｅｓ）、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ３に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５９Ｊ）、決定された普図変動パターンを示すための表示用普図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ９６２Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５８Ｊの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ９５８Ｊ：Ｎｏ）、次いで、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ９６３Ｊ）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ９６３Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ９６０Ｊ）、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ２に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９６１Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。Ｓ９６３Ｊの処理において、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ９６１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ４に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９６４Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。また、Ｓ９５４Ｊの処理において、時短中ではないと判別した場合には（Ｓ９５４Ｊ：Ｎｏ）、通常用普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢ１に基づいて普図変動パターンを決定し（Ｓ９５６Ｊ）、Ｓ９６２Ｊの処理を実行する。このように、本第４制御例の第２変形例では、上述した第４制御例の第１変形例に対して、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されている場合と、大当たり遊技が実行されている場合には普通図柄の変動表示が実行されても時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を減算（更新）しない構成としている。このように構成することで、超チャージチャレンジモード中（第２特別図柄のロング変動中）、及び、チャージボーナス中（時短状態が継続している大当たり遊技中）に時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。

【１９２５】

図６３５に戻り、説明を続ける。Ｓ９１８Ｊの処理において、普図の変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ９１８Ｊ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定し（Ｓ９１９Ｊ）、普図停止コマンドを設定する（Ｓ９２０Ｊ）。そして、今回の第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たり当選であるかを判別し（Ｓ９２１Ｊ）、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ９２１Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物制御処理を実行し（Ｓ９２２Ｊ）、本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果が当たり当選ではない（外れである）と判別した場合には（Ｓ９２１Ｊ：Ｎｏ）、設定されている遊技状態が時短状態

であるかを判別し（Ｓ９２６Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ９２６Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ９２６Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ９２４Ｊ）、０であると判別した場合には（Ｓ９２４Ｊ：Ｙｅｓ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ９２５Ｊ）、本処理を終了する。一方、０ではないと判別した場合には（Ｓ９２４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９２６】

次に、図６３７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を説明する。図６３７は、第４制御例の第２変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示すフローチャートである。上述した第４制御例の第１変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）に対して、Ｓ１８０３Ｊの処理が終了した後に時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。ここで、図６３８を参照して、時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）の内容について説明する。図６３８は、この時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を示すフローチャートである。時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）では、今回の大当たり種別によって時短状態を継続させるか否かを決定するための処理を実行する（Ｓ１８１８Ｊ）。時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態は時短状態であるかを判別し（Ｓ２３０１Ｊ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ２３０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ２３０１Ｊ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであるかを判別し（Ｓ２３０２Ｊ）、大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであると判別した場合には（Ｓ２３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ２３０２Ｊの処理において、今回の大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂではないと判別した場合には（Ｓ２３０２Ｊ：Ｎｏ）、時短中カウンタ２０３ｇｊのカウンタ値を０に設定し（Ｓ２３０３Ｊ）、遊技状態格納エリアに通常状態を設定し（Ｓ２３０４Ｊ）、本処理を終了する。つまり、大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂである場合には大当たり遊技中も時短状態が継続し、大当たりＣｂまたは大当たりＥｂではない場合には大当たり遊技開始により時短状態が終了する。

【１９２７】

次に、図６３９を参照して、小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）について説明する。図６３９は、本第４制御例の第２変形例における小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）を示したフローチャートである。本第４制御例の第２変形例における小当たり終了処理（Ｓ１９１２Ｊ）は、上述した第４制御例における小当たり終了処理（図５７１参照）に対して、Ｓ２００７Ｊの処理を実行しない点で相違し、その他の処理については同一である。

【１９２８】

＜第４制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６４０及び図６４１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図６４０を参照して、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）について説明する。図６４０は、第４制御例の第２変形例における当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を示したフローチャートである。当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５７９参照）において当たり関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。上述した第４制御例における当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）に対して、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３９０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図６４１を参照して、大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）について説明する。図６４１は、この大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）を示したフローチャートである。大当たり開始処理（Ｓ３９２０Ｊ）が実行されると、まず、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３９５１Ｊ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｊをオンに設定する（Ｓ３９５２Ｊ）。次いで、今回の大当たり種別が大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであるかを判別し（Ｓ３９５３Ｊ）、大当たりＣｂまたは大当たり

Ｅｂであると判別した場合には（Ｓ３９５３Ｊ：Ｙｅｓ）、チャージボーナスを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３９５４Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３９５３Ｊの処理において大当たりＣｂまたは大当たりＥｂであると判別した場合には（Ｓ３９５３Ｊ：Ｎｏ）、ノーマルボーナスを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３９５５Ｊ）、本処理を終了する。

【１９２９】

＜第４制御例の第３変形例について＞

図６４２～図６４９を参照して、第４制御例の第３変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第４制御例の第２変形例では、小当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、小当たり遊技中及びＶ大当たり遊技中は通常状態とする場合と、小当たり遊技中に時短状態を終了させず、小当たり遊技中またはＶ大当たり遊技中も時短状態を継続させる場合とを設ける構成について説明した。これに対して、本第３変形例では、大当たり遊技中も時短状態を継続させ、同一ラウンド数の大当たり遊技であっても、大当たり種別によって大当たり遊技期間を異ならせ、大当たり遊技中に実行される普通図柄の変動表示回数を可変させる構成としている。具体的には、大当たり種別によってラウンド間における第１特定入賞口６５ａの閉鎖時間を異ならせることで、通常の大当たり遊技と、通常よりも大当たり遊技期間が長い大当たり遊技とを設ける構成としている。これにより、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し易い大当たり遊技と、大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し難い大当たり遊技とを実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。本第４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９３０】

＜第４制御例における第３変形例における第１特定入賞口６５ａの開放パターンについて＞

図６４２を参照して、本第４制御例の第３変形例における第１特定入賞口６５ａの開放パターンについて説明する。図６４２は、本第４制御例の第３変形例における第１特定入賞口６５ａの開放パターンの一例を模式的に示したタイミングチャートである。図６４２に示す通り、大当たりＡｃと大当たりＦｃはいずれもラウンド数が５ラウンドの大当たり種別であるが、大当たり遊技期間が相違している。具体的には、大当たりＡｃは、第１特定入賞口６５ａの開放パターンが開放パターンＡである大当たり種別であり、大当たりＦｃは、第１特定入賞口６５ａの開放パターンが開放パターンＢである大当たり種別である。開放パターンＡは、各ラウンドにおける第１特定入賞口６５ａの開放時間が５秒であり、ラウンド間における第１特定入賞口６５ａの閉鎖時間が１秒である。したがって、大当たりＡｃでは、５秒間の開放状態が５回、１秒間の閉鎖状態が４回であるため、大当たり遊技開始から最終ラウンド（５Ｒ）終了までの大当たり遊技期間は２９秒となる。なお、１回のラウンド中に第１特定入賞口６５ａに遊技球が１０球入賞した場合には、５秒経過する前に第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となるが、次のラウンドの開始タイミングは可変しない構成としている。これにより、大当たり遊技中にラウンド開始から早期に遊技球を発射して所定の遊技球を入賞させた遊技者と、ラウンド終了間際に遊技球を発射した遊技者とで、大当たり遊技期間が可変してしまう不具合を抑制することができる。一方、開放パターンＢは、各ラウンドにおける第１特定入賞口６５ａａの開放時間が５秒であり、

ラウンド間における第１特定入賞口６５ａの閉鎖時間が７秒である。したがって、大当たりＦｃでは、５秒間の開放状態が５回、７秒間の閉鎖状態が４回であるため、大当たり遊技開始から最終ラウンド（５Ｒ）終了までの大当たり遊技期間は５３秒となる。なお、本第４制御例の第３変形例では、大当たり遊技中の普通図柄の変動時間が２秒であるため、大当たりＡｃでは大当たり遊技中に最大１４回の普通図柄抽選を実行することが可能であり、大当たりＦｃでは大当たり遊技中に最大２６回の普通図柄抽選を実行することが可能である。つまり、大当たりＦｃでは大当たりＡｃよりも２倍近く普通図柄抽選を多く実行できるため、大当たりＦｃは大当たりＡｃに比べて大当たり遊技中に特図２保留球を獲得し易い大当たり種別と言える。

【１９３１】

＜第４制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図６４３～図６４７を参照して、本第４制御例の第３変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内容について説明する。図６４３（ａ）は、本第４制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｊと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｊＢと、変動パターンテーブル２０２ｄｊＢと、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣと、普図変動パターンテーブル２０２ｆｊＢと、動作シナリオテーブル２０３ｇｊＣとが少なくとも設けられている。次に、図６４４を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣの内容について説明する。図６４４（ａ）～（ｃ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣの内容を模式的に示した模式図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＣは、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図５９２参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＣ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ領域６５０ｖ（図５９２参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＣ２と、を有している（図６４４（ａ）参照）。図６４４（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば大当たりＡｃ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、「５０～９９」の範囲内であれば大当たりＢｃが選択される。この大当たりＡｃは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＢｃは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。また、大当たりＡｃ及び大当たりＢｃは、いずれも第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＡが設定される。一方、図６４４（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に関わらず（値が「０～９９」の場合において）大当たりＣｃ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＣｃは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりＡｃの場合は大当たりＣｃ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＢｃの場合は大当たりＤｃ（１０Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＣｃの場合は大当たりＥｃ（５Ｒ時短有大当たり）が選択され、小当たりＤｃの場合は大当たりＦｃ（５Ｒ時短有大当たり）が選択される。この大当たりＤｃは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＥｃは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＦｃは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、大当たりＣｃでは、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＣが設定され、大当たりＤｃでは第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＤが設定

され、大当たりＥｃでは第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＡが設定され、大当たりＦｃでは第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして開放パターンＢが設定される。ここで、図６４６を参照して、各開放パターンについて説明する。図６４６に示す通り、開放パターンＡは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が５回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が１秒の開放パターンである。開放パターンＢは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が５回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が７秒の開放パターンである。つまり、開放パターンＡよりも開放パターンＢが設定された場合の方が大当たり遊技期間中に特図２保留球を獲得し易い状態となる。開放パターンＣは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が１０回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が１秒の開放パターンである。開放パターンＤは、１回のラウンドにおける開放時間が５秒であり、開放回数が１０回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が７秒の開放パターンである。つまり、開放パターンＣよりも開放パターンＤが設定された場合の方が大当たり遊技期間中に特図２保留球を獲得し易い状態となる。なお、本第４制御例の第３変形例では、各大当たり種別毎に第１特定入賞口６５ａの開放パターンが規定される構成としたが、これに限るものではなく、抽選によって開放パターンを決定する構成としても良い。

【１９３２】

次に、図６４５を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣの内容について説明する。図６４５（ａ）及び（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル２０２ｅｊＣは、第２特別図柄の小当たりに当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄２小当たり選択テーブル２０２ｅｊＣ１を有している（図６４５（ａ）参照）。図６４５（ｂ）に示すように、第２特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタＣ５の値が、「０～９」の場合は小当たりＡｃ（Ｖ通過可能）が選択され、「１０～４９」の場合は小当たりＢｃ（Ｖ通過可能）が選択され、「５０～８９」の場合は小当たりＣｃ（Ｖ通過可能）が選択され、「９０～９９」の場合は小当たりＤｃ（Ｖ通過可能）が選択される。

【１９３３】

次に、図６４７を参照して、動作シナリオテーブル２０２ｇｊＣの内容について説明する。図６４７は、この動作シナリオテーブル２０２ｇｊＣの規定内容を模式的に示した模式図である。各開放パターンにはそれぞれ動作シナリオテーブルが設けられており、その動作シナリオに基づいて第１特定入賞口６５ａの動作制御が実行される。各動作シナリオテーブルには、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に対して動作内容が規定されている。ここで、開放パターンＡ動作シナリオの一例を説明する。開放パターンＡ動作シナリオには、シナリオカウンタ値「０」に対して「閉鎖」が設定され、シナリオカウンタ値「２５０」に対して「開放」が設定されている。なお、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値は、主制御装置１１０のメイン処理において４ｍｓ毎に実行される大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）においてカウンタ値が更新されるため、シナリオカウンタ値「２５０」は、大当たり遊技開始から１秒経過した場合のシナリオカウンタ値である。つまり、大当たり遊技開始から１秒経過すると第１特定入賞口６５ａが開放状態となる。そして、シナリオカウンタ値が「１５００」になると第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となり、シナリオカウンタ値「１７５０」になると第１特定入賞口６５ａが開放状態となる。シナリオカウンタ値「１５００」は第１特定入賞口６５ａが開放状態となってから５秒経過した時点でのカウンタ値となる。したがって、１回のラウンドにおいて第１特定入賞口６５ａは５秒間開放状態となる。なお、本第４制御例の第３変形例では、１回のラウンド中に第１特定入賞口６５ａには１０球まで遊技球が入賞可能であり、第１特定入賞口６５ａに遊技球が１０球入賞したと判別した場合には、シナリオカウンタ値が「閉鎖」を示すカウンタ値となる前に第１特定入賞口６５ａを閉鎖状態とする。この場合であっても、次回、第１特定入賞口６５ａが開放状態となるのは、動作シナリオに規定されたシナリオカウンタ値となった場合である。このため、規定数の遊技球が入賞したことにより閉鎖状態と

なった場合と、開放時間が経過したことにより閉鎖状態となった場合とで、大当たり遊技期間は可変しない。その後、シナリオカウンタ値が「１７５０」になると第１特定入賞口６５ａが開放状態となり、シナリオカウンタ値が「３０００」になると第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となる。このように、開放パターンＡ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、１秒間の閉鎖状態を５ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。そして、最終ラウンド（５ラウンド目）の開放時間が経過し、第１特定入賞口６５ａを閉鎖状態とする動作シナリオが実行された後、次回のシナリオカウンタ２０３ａｊＣの更新によってＥＮＤ情報が示される。開放パターンＢ動作シナリオも、上述した開放パターンＡ動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に対して動作内容が規定されている。開放パターンＢ動作シナリオでは、シナリオカウンタ値が「１５００」になり、第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となるまでは開放パターンＡ動作シナリオと同じシナリオであるが、次に第１特定入賞口６５ａが開放状態となるのはシナリオカウンタ値が「３２５０」となった場合である。シナリオカウンタ値が「３２５０」になるのは、第１特定入賞口６５ａが閉鎖状態となってから７秒経過後である。このように、開放パターンＢ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、７秒間の閉鎖状態を５ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。これにより、大当たり遊技のラウンド数は同じであっても、開放パターンＡよりも開放パターンＢの方が大当たり遊技期間が長くなり、大当たり遊技中に実行可能な普通図柄抽選回数を増やすことができる。なお、図示しないが、開放パターンＣ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、１秒間の閉鎖状態を１０ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されており、開放パターンＤ動作シナリオには、第１特定入賞口６５ａの開放パターンとして５秒間の開放状態と、７秒間の閉鎖状態を１０ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。

【１９３４】

＜第４制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図６４８及び図６４９を参照して、第４制御例の第３変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第４制御例及び各変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図６４８を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）について説明する。図６４８は、本第４制御例の第３変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５６８参照）において実行される。大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）が実行されると、まず、大当たり遊技開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１８０１Ｊ）、大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１８０３Ｊ）、時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を実行する。次いで、大当たり種別に対応する動作シナリオを設定し（Ｓ１８２１Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、大当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１８０５Ｊ）。大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に１加算し（Ｓ１８１９Ｊ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１８０６Ｊ）。なお、本第４制御例の第３変形例では、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値と、設定されている動作シナリオによって新たなラウンドの開始タイミングであるか否かの判別を行う。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの開放動作を設定し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１８０８Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０６Ｊの処理において新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、次に、第１特定入賞口

６５ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１８０９Ｊ）。具体的には、シナリオカウンタ値が設定されている動作シナリオにおける閉鎖状態を示す値となった場合、或いは、第１特定入賞口６５ａに所定数の入賞があった場合に閉鎖条件が成立したと判別する。第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの閉鎖動作を設定し（Ｓ１８１０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミングであるかを判別する（Ｓ１８１１Ｊ）。なお、大当たり終了のタイミングであるか否かは、シナリオカウンタ値が動作シナリオにおける「ＥＮＤ情報」を示す値であるかによって判別し、「ＥＮＤ情報」を示すカウンタ値である場合には大当たり終了タイミングであると判別する。大当たり終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定し（Ｓ１８１３Ｊ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値をクリアする（Ｓ１８２０Ｊ）。そして、時短付与処理を実行し（Ｓ１８１７Ｊ）、本処理を終了する。

【１９３５】

次に、図６４９を参照して、時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）について説明する。図６４９は、本第４制御例の第３変形例における時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）を示したフローチャートである。本第４制御例の第３変形例における時短付与処理（Ｓ１８１７Ｊ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別が時短有りの大当たり種別であるかを判別し（Ｓ１７５１Ｊ）、時短有りの大当たり種別であると判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｊにカウンタ値として１０５を設定し（Ｓ１７５３Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７５１Ｊの処理において、時短有りの大当たり種別ではないと判別した場合には（Ｓ１７５１Ｊ：Ｎｏ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５４Ｊ）、本処理を終了する。

【１９３６】

＜第４制御例の第４変形例について＞

図６５０～図６５３を参照して、本第４制御例の第４変形例について説明する。上述した第４制御例及び各変形例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合にのみ、電動役物６４０ａが開放状態となり特図２保留球を獲得可能な構成であった。これに対して、本第３変形例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に加えて、特図２保留球の先読み結果（入賞情報を事前判別した結果）が特定結果であった場合に電動役物６４０ａを開放状態とする構成としている。具体的には、特図２保留球を獲得した場合に、その特図２保留球の入賞情報を先読み（事前判別）し、特定の大当たり種別（本第３変形例では大当たりＥｄ）に当選すると判別した場合に電動役物６４０ａを開放状態（開放位置）に可変させる。つまり、特図２保留球を追加で獲得することができるため、実質２回分の大当たり遊技が実行可能となる。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第４制御例に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９３７】

＜第４制御例の第４変形例における演出内容について＞

図６５０を参照して、本第４制御例の第４変形例における特徴的な演出内容について説明する。図６５０（ａ）は、時短状態において特図２保留球を獲得した場合に実行される

演出の一例である。上述した第４制御例と同様に、時短状態において当たり普通図柄が停止表示されると、主表示領域Ｄｍには普通図柄の当たりに当選したことを示唆する態様である宝箱８０２が表示され、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。そして、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、図６５０（ａ）に示す、Ｖチャージ演出が実行され、特図２保留球を獲得したことが報知される。そして、獲得した特図２保留球の入賞情報を事前判別し（先読みし）、その先読み結果が大当たりＥｄ当選であると判別されると、図６５０（ｂ）に示す、Ｖ追加チャージチャンス演出が実行される。このＶ追加チャージチャンス演出では、新たな宝箱８０２が表示され、第１小表示領域ＨＲ１には「Ｖ追加チャージチャンス！」の文字が表示される。また、第２入球口６４０に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示されることで、電動役物６４０ａが開放状態（開放位置）に可変し、特図２保留球を獲得可能な状態であることを遊技者に報知する。なお、本第４制御例の第４変形例では、普通図柄の当たり当選により電動役物６４０ａが開放状態となる場合と、特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄであることにより電動役物６４０ａが開放状態となる場合とで同一態様の宝箱８０２を表示する構成としたが、これに限るものではなく、普通図柄の当たり当選により電動役物６４０ａが開放状態となる場合と、特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄであることにより電動役物６４０ａが開放状態となる場合とで宝箱８０２の態様を異ならせても良いし、特図２保留球の先読み結果が大当たりＥｄであることにより電動役物６４０ａが開放状態となる場合には宝箱８０２ではなく他の表示態様によって報知（示唆）する構成としても良い。なお、本第４制御例の第４変形例では、特図２保留球を獲得したタイミングで入賞情報を先読みし、先読み結果が大当たりＥｄである場合に電動役物６４０ａを開放状態とさせる構成としたが、これに限るものではなく、大当たりＥｄに当選する特図２保留球に基づく第２特別図柄の変動表示が開始される場合に電動役物６４０ａを開放状態とさせる構成としても良いし、大当たりＥｄに当選する第２特別図柄が停止表示された場合に電動役物６４０ａを開放状態とさせる構成としても良い。

【１９３８】

＜第４制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図６５１を参照して、本第４制御例の第４変形例における電気的構成について説明する。なお、上述した第４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図６５１（ａ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤについて説明する。図６５１（ａ）は、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤの規定内容を模式的に示したブロック図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤは、上述した第４制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊに代えて主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられたデータテーブルである。図６５１（ａ）に示すように、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｊＤには、第１特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第１特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図５２４参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄１大当たり選択テーブル２０２ｂｊＤ１と、第２特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第２特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ６５０ｅ３（図５２４参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄２大当たり選択テーブル２０２ｂｊＤ２と、を有している。図６５１（ｂ）に示すように、第１特別図柄の大当たり時には第１当たり種別カウンタＣ２の値にかかわらず大当たりＡｄが決定される。この大当たりＡｄは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ａの時短状態が設定される大当たり種別である。一方、図６５１（ｃ）に示すように、第２特別図柄の大当たり時には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば大当たりＢｄが、「５０～９９」の範囲内であれば大当たりＥｄが決定される。この大当たりＢｄ及び大当たりＥｄは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別である。また、第２特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的に

は、小当たり種別が小当たりＡの場合は大当たりＢｄ（１０Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＢの場合は大当たりＣｄ（５Ｒ時短Ｂ大当たり）が選択され、小当たりＣの場合は大当たりＤｄ（５Ｒ時短Ｃ大当たり）が選択される。この大当たりＣｄは、大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｂの時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＤｄは大当たり遊技のラウンド数が５ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Ｃの時短状態が設定される大当たり種別である。

【１９３９】

＜第４制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図６５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図６５２は、本第４制御例の第４変形例における先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）を示したフローチャートである。この先読み処理（Ｓ７１３Ｊ）は、主制御装置１１０の始動入賞処理（図５５８、Ｓ１０５Ｊ）において実行される処理である。Ｓ８０１Ｊ～Ｓ８０５Ｊの処理については、上述した第４制御例におけるＳ８０１Ｊ～Ｓ８０５Ｊの処理と同一の処理である。Ｓ８０４Ｊの処理が終了すると、次に、今回取得した入賞情報に大当たりＥｄに対応する情報が含まれているかを判別し（Ｓ８０５Ｊ）、含まれていないと判別した場合には（Ｓ８０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たりＥｄに対応する情報が含まれていると判別した場合には、電動役物６４０ａの開放動作設定し（Ｓ８０６Ｊ）、本処理を終了する。

【１９４０】

＜第４制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図６５３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第４制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図６５３は、入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理（Ｓ３５１１Ｊ）は、音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図５７９、Ｓ３１１２Ｊ）において、入賞情報関連コマンドを受信した場合に実行される処理である。図６５３に示すように、Ｓ３８０１Ｊ～Ｓ３８０６Ｊの処理については、上述した第４制御例におけるＳ３８０１Ｊ～Ｓ３８０６Ｊの処理と同一の処理である。Ｓ３８０５Ｊの処理において、受信した入賞情報コマンドから取得した特図２保留球の大当たり種別が大当たりＥｄであるかを判別し（Ｓ３８０７Ｊ）、大当たりＥｄであると判別した場合には（Ｓ３８０７Ｊ：Ｙｅｓ）、Ｖ追加チャージチャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０８Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０７Ｊの処理において、大当たりＥｄではないと判別した場合には（Ｓ３８０７Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９４１】

＜第４制御例の第５変形例について＞

図６５４～図６７７を参照して、第４制御例の第５変形例について説明する。上述した第４制御例及び各変形例では、特図２保留球を最大４つまで保留記憶することができる構成であるが、特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で普通図柄の当たりに当選した場合、第２入球口６４０に遊技球を入賞させても新たな特図２保留球は保留記憶されず、せっかく普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、特図２保留球が上限まで保留記憶されていない場合に第２入球口６４０に入賞した場合との恩恵が著しく低いものとなってしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞がある。これに対して、本第４制御例の第５変形例では、特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で新たに第２入球口６４０への入賞があった場合に、電動役物６４０ａを連続して複数回開放状態とし、第２入球口６４０に遊技球を複数回入賞可能にすることで、遊技者に対して第２入球口６４０入賞に基づく賞球を複数回付与する恩恵を与える構成としている。このように構成することで、特図２保留球が上限まで保留記憶されていない場合に第２入球口６４０に入賞した場合との恩恵の差を小さくすることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を軽減することができる。

【１９４２】
　また、上述した第４制御例では、ボタン演出が実行される場合に、実行されるボタン演出の操作内容（単発押し、連打、長押し等）はボタン演出の種類によって予め決まっていた。これに対して、本第４制御例の第５変形例では、ボタン演出が実行される場合に、過去の操作パターンに基づいて操作内容を決定する構成としている。具体的には、過去１０分間のボタンセンサのオンオフ状況を記憶可能な構成であり、ボタン演出が実行される前のボタン演出準備画面が表示されている場合に、遊技者がボタン操作をしていれば、その操作内容に応じてボタン演出の操作内容を切り替える構成としている。例えば、ボタン演出準備画面において遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を連打操作していればボタン演出の操作内容を連打操作に切り替え、長押し操作をしていればボタン演出の操作内容を長押し操作に切り替える。このように構成することで、ボタン演出における操作内容を遊技者の好みに合わせた操作内容にすることができる。なお、本第４制御例の第５変形例のパチンコ機１０は、上述した第４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例の第３変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９４３】
　＜第４制御例の第５変形例における演出内容について＞
　図６５４～図６５８を参照して、本第４制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の特徴的な演出内容について説明する。図６５４（ａ）は、大当たり遊技開始時に特図２保留球が上限（本第４制御例の第５変形例では４個）まで保留記憶されている場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図６５４（ａ）に示すように、第２表示領域Ｄｎ２には第２特別図柄の大当たりに当選したことを示す態様である「５５５」の組み合わせで第３図柄が停止表示されており、第５表示領域Ｄｎ５には、特図２保留球が４個保留記憶されていることを示す「４」の文字が表示されている。また、第３表示領域Ｄｎ３には、普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、第６表示領域Ｄｎ６には、普図保留球が４個保留記憶されていることを示す「４」の文字が表示されている。また、第３主表示領域Ｄｍ３には、大当たり遊技の１ラウンド目であることを示す「ＲＯＵＮＤ１」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓには、大当たり遊技中であることを示す「大当たり遊技中」の文字が表示されている。また、特図２保留球が上限まで保留記憶されていることに対応して、第１小表示領域ＨＲ１には「今電チュー入賞すれば賞球ＵＰタイム突入！？」の文字が表示される。なお、電チューとは第２入球口６４０のことを指し、賞球ＵＰタイムとは、電動役物６４０ａが複数回連続して開放状態となることを示唆するものである。つまり、この大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球が入賞すれば、電動役物６４０ａ牙複数回連続して開放状態となる動作パターンが設定され、第１特定入賞口６５ａに入賞したことに対する賞球に加え、第２入球口６４０に入賞したことに対する賞球を獲得可能な期間となることを示唆している。また、第２小表示領域ＨＲ２には、今回の大当たり遊技で獲得予定の賞球数を報知する態様である「１５００」と、今回の大当たり遊技で獲得済みの賞球数を報知する態様である「０」が表示される。なお、大当たり遊技中に賞球を獲得すると、「０」の表示が獲得した賞球数に対応する数字に可変して表示される。

【１９４４】
　図６５４（ｂ）は、図６５４（ａ）に示した状況から第２入球口６４０に新たに遊技球

が入賞した場合の演出の一例を示した図である。特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で第２入球口６４０に新たに遊技球が入賞すると賞球ＵＰタイムに突入し、図６５４（ｂ）に示すように、第１小表示領域ＨＲ１には賞球ＵＰタイムに突入したことを報知する態様である「賞球ＵＰタイム突入！」の文字が表示される。ここで、本第４制御例の第３変形例における賞球ＵＰタイムについて説明する。賞球ＵＰタイムは、通常の大当たり遊技に比べて獲得可能な賞球数が増加する特殊な期間である。具体的には、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで保留記憶されている状態で新たに第２入球口６４０に入賞（所謂、オーバー入賞）すると、電動役物６４０ａの連続開放パターンが設定される。上述したように、第４制御例の通常の電動役物６４０ａの開放パターンでは、電動役物６４０ａが１回だけ開放状態となる。この開放状態は４秒間経過するか、第２入球口６４０に遊技球が１球入賞した場合に閉鎖状態となり、次回普通図柄の当たりに当選するまで閉鎖状態が継続する。一方、この電動役物６４０ａの連続開放パターンは、電動役物６４０ａが開放状態から閉鎖状態となった後、所定回数開放状態と閉鎖状態の可変を繰り返し実行する。より具体的には、オーバー入賞した後に新たなラウンドが開始されると電動役物６４０ａが開放状態となる。そして、開放から４秒経過した場合、或いは第２入球口６４０に遊技球が１球入賞した場合に閉鎖状態となり、次回のラウンドが開始されると、再度電動役物６４０ａが開放状態となる。その後、大当たり遊技最終ラウンド終了までこれを繰り返し実行する。なお、詳細は後述するが、本第４制御例の第５変形例では、第２入球口６４０にオーバー入賞したラウンド数に応じて、電動役物６４０ａの連続開放回数が異なる構成としている。具体的には、１０ラウンド大当たりの１ラウンド目にオーバー入賞した場合、２ラウンド目から電動役物６４０ａが開放状態となり、最終ラウンド（１０Ｒ目）までで合計９回電動役物６４０ａが開放状態となる。一方、１０ラウンド大当たりの９ラウンド目にオーバー入賞した場合には、最終ラウンドでのみ電動役物６４０ａが開放状態となるため、合計１回電動役物６４０ａが開放状態となる。なお、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合、１球につき１５個の賞球が付与される。このため、例えば、１０ラウンド大当たりの１ラウンド目が開始される前のオープニング期間でオーバー入賞した場合には、電動役物６４０ａが合計１０回開放状態となるため、最大１５０個の賞球が付与されることとなる。

【１９４５】

図６５５（ａ）は、賞球ＵＰタイム中の表示画面の一例を示した図である。図６５５（ａ）に示すように、賞球ＵＰタイム中に電動役物６４０ａが開放状態となると、第２入球口６４０へ向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示され、第２入球口６４０に遊技球が入賞すると、図６５５（ｂ）に示すように、第２入球口６４０への入賞に対する獲得賞球数を報知する態様である「＋１５」の文字表示Ｆｋ１が表示され、第２小表示領域ＨＲ２に表示されている獲得賞球数に加算される。なお、第２小表示領域ＨＲ２に表示されている「１５００」の文字は、大当たり遊技中に第１特定入賞口６５ａに遊技球が入賞することで得られる最大賞球数を示す態様であるため、第２入球口６４０に入賞したことに基づき得られる賞球数は含まれていない。したがって、賞球ＵＰタイムに突入した大当たり遊技が終了する際に表示される獲得賞球数の表示は、「１５００」を超える数字となるため、遊技者に優越感を与えることができる。

【１９４６】

次に、図６５６～図６５８を参照して、本第４制御例の第５変形例におけるボタン演出について説明する。まず、図６５６を参照して、ボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合のボタン演出について説明する。図６５６（ａ）は、ボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合の表示画面の一例を示した図である。図６５６（ａ）に示すように、ボタン演出準備画面は、これからボタン演出が実行されることを事前に報知するための演出であり、枠ボタン（演出ボタン）２２を模したボタン態様Ｐｂ１と、ボタン態様Ｐｂ１の上部に「ＲＥＡＤＹ」の文字が表示されることで、操作有効期間ではないことを遊技者に報知している。また、主表示領域Ｄｍの正面視左側にはインジケータＧｇ１が表示され、第１小表示領域ＨＲ１にはボタン演出の内容を報

知するための態様である「ボタン操作でＭＡＸを目指せ！」の文字が表示される。これにより、ボタン演出では枠ボタン（演出ボタン）２２を操作し、インジケータＧｇ１をＭＡＸにすれば演出成功であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、図６５６（ａ）に示した例では、ボタン演出準備画面が表示されている期間に遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を操作していない状況を示している。そして、操作有効期間になると、図６５６（ｂ）に示すように、ボタン態様Ｐｂ１の上部の「ＲＥＡＤＹ」の文字が「ＧＯ」に可変する。これにより、操作有効期間であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、ボタン演出準備画面が表示されている期間に枠ボタン（演出ボタン）２２が操作されなかった場合には、ボタン演出として１回の枠ボタン（演出ボタン）２２の操作によりインジケータＧｇ１を可変させる一撃演出が実行される。一方、図６５７（ａ）に示すように、ボタン演出準備画面が表示されている期間に既に遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を連打操作している場合には、図６５７（ｂ）に示すように、ボタン演出として複数回の枠ボタン（演出ボタン）２２の操作によりインジケータＧｇ１を可変させる連打演出が実行される。また、図６５８（ａ）に示すように、ボタン演出準備画面が表示されている期間に既に遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を長押し操作している場合には、図６５８（ｂ）に示すように、ボタン演出として枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作によりインジケータＧｇ１を可変させる長押し演出が実行される。このように、本第４制御例の第５変形例では、ボタン演出が開始されるまでの遊技者のボタン操作状況に基づいてボタン演出の操作内容を可変させることで、遊技者の好みに合わせた操作内容でボタン演出を実行可能となり、快適な遊技を提供することができる。

【１９４７】

＜第４制御例の第５変形例における電気的構成について＞

次に、図６５９から図６６１を参照して、本第４制御例の第５変形例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容について説明する。図６５９（ａ）は、本第４制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図６５９（ａ）に示す通り、上述した第４制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＯＭ２０２に対して、電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥと、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図６６０を参照して、電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥについて説明する。図６６０は、この電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥの規定内容を模式的に示した模式図である。図６６０に示すように、電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥには、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値に対応する動作パターンが規定されている。具体的には、ラウンド数カウンタ値が「０」である場合（即ち、大当たり遊技の最終ラウンドにオーバー入賞した場合）には、動作パターンＡが規定されている。この動作パターンＡは電動役物６４０ａが一度も開放されない動作パターンである。なお、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥは、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において、大当たり遊技が開始される場合に今回の大当たり種別に対応するカウンタ値が設定され、新たなラウンドが開始される場合にカウンタ値が１減算される。また、ラウンド数カウンタ値が「１」である場合には、動作パターンＢが設定される。なお、動作パターンＢは電動役物６４０ａが１回開放される動作パターンである。なお、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値は「０～１０」の範囲で更新され、それぞれのカウンタ値に対して動作パターンが規定されている。

【１９４８】

次に、図６６１を参照して、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥについて説明する。図６６１は、この継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥの規定内容を模式的に示した図である。本第４制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで貯まっている状態で第２入球口６４０に新たに遊技球が入賞すると、電動役物６４０ａを所定回数連続して開放動作させる継続開放を実行するか否かの抽選（以下、継続開放抽選）を行い、この抽選に当選すると、電動役物６４０ａの動作パターンとして継続開放動作パターンが

設定される。この継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥは、継続開放抽選に用いられるテーブルである。図６６１に示す通り、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥには、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値に対応付けて継続開放動作の有無が規定されている。具体的には、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値が「０～４９」の範囲であれば継続開放有りとなり、カウンタ値が「５０～９９」の範囲内であれば継続開放無しとなる。なお、本第４制御例では、継続開放抽選に当選した場合の大当たり遊技のラウンド数に対応する継続開放動作パターンが設定される構成としているが、これに限るものではなく、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥに継続開放の有無に加えて継続開放の回数、或いは継続開放時間を、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値に対応付けて規定する構成としても良い。例えば、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値が「０～２４」の範囲内には「継続開放１０回」が規定され、カウンタ値が「２５～４９」の範囲内には「継続開放５回」が規定され、カウンタ値が「５０～９９」の範囲内には「継続開放無し」が規定されている構成としても良い。

【１９４９】

次に、図６５９（ｂ）を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容について説明する。図６５９（ｂ）は、本第４制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図６５９（ｂ）に示すように、上述した第４制御例の第３変形例に対して、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥと、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥと、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥは、大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球がオーバー入賞したことを示すためのフラグである。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥは、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合に特図２保留球数が上限まで保留記憶されていることに基づいて実行されるオーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）においてオンに設定される。また、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において実行されるオーバー入賞終了処理（Ｓ１８２３Ｊ）においてオフに設定される。

【１９５０】

ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥは、大当たり遊技の残りラウンド数を示すためのフラグである。ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値は、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において大当たり開始タイミングであると判別された場合に今回の大当たり種別のラウンド数に対応する値が設定される。そして、新たなラウンドが開始されるタイミングでカウンタ値が更新される。本第４制御例の第５変形例では、このラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値に基づいて第２入球口６４０にオーバー入賞した場合の電動役物６４０ａの動作パターンが設定される。

【１９５１】

次に、図６６２（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容について説明する。図６６２（ｂ）は、本第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図６６２（ｂ）に示す通り、上述した第４制御例の第３変形例に対して、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥは、音声ランプ制御装置１１３において賞球ＵＰタイム中の演出を実行するために参照されるフラグである。

【１９５２】

＜第４制御例の第５変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図６６３～図６６７を参照して、本第４制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において実行される各種制御処理について説明する。なお、上述した第４制御例の第３変形例と同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図６６３を参照して、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）について説明する。図６６３は、本第４制御例の第５変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）を示したフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）は、主制御装置１１０のタイマ割込

処理において実行される処理である。本第５変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）は、上述した第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｊ）に対して、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に特図２保留球数が上限まで保留記憶されていると判別した場合に（Ｓ７０９Ｊ：Ｎｏ）、オーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。ここで、図６６４を参照して、オーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）について説明する。図６６４は、このオーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）を示したフローチャートである。オーバー入賞処理（Ｓ７１４Ｊ）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８５１Ｊ）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ８５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ８５１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ８５２Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ８５２Ｊ：Ｎｏ）、継続開放抽選カウンタ２０３ｃｊＥのカウンタ値を取得し（Ｓ８５３Ｊ）、継続開放抽選テーブル２０２ｈｊＥに基づき、継続開放の有無を決定する（Ｓ８５４Ｊ）。そして、継続開放ありであるかを判別し（Ｓ８５５Ｊ）、継続開放ありと判別した場合には（Ｓ８５５Ｊ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥをオンに設定し（Ｓ８５６Ｊ）、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値を取得し（Ｓ８５７Ｊ）、取得したラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値に対応する電動役物６４０ａの動作パターンを電動役物動作パターンテーブル２０２ｇｊＥに基づいて決定し設定する（Ｓ８５８Ｊ）。そして、オーバー入賞コマンドを設定し（Ｓ８５９Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８５２Ｊの処理においてオーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであると判別した場合（Ｓ８５２Ｊ：Ｙｅｓ）、または、Ｓ８５５Ｊの処理において継続開放なしと判別した場合には（Ｓ８５５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ８５９Ｊの処理を実行する。なお、本第４制御例の第５変形例では、第２入球口６４０にオーバー入賞した場合に継続開放抽選を実行し、継続開放抽選に当選した場合に、電動役物６４０ａを継続開放させる動作パターンを設定する構成としたが、これに限るものではなく、第２入球口６４０にオーバー入賞した場合には継続開放抽選を実行することなく継続開放動作を設定する構成としても良い。或いは、第２入球口６４０にオーバー入賞した場合に、特図２保留球の入賞情報を先読みし、特図２保留球の中に特定の大当たり種別（または小当たり種別）に当選する保留球が存在する場合に継続開放動作を設定する構成としても良い。また、本第４制御例の第５変形例では、ラウンド数カウンタ値に基づいて継続開放動作の動作パターンを決定し設定する構成としたが、これに限るものではなく、実行中の大当たり遊技の大当たり種別によって開放回数の異なる動作パターンを設定する構成としても良い。具体的には、５Ｒ大当たりの場合には５回開放される継続開放動作を設定し、１０Ｒ大当たりの場合には１０回開放される継続開放動作を設定する構成としても良い。なお、本第４制御例の第５変形例では、継続開放動作を設定するための条件を、第２入球口６４０へのオーバー入賞により実行される継続開放抽選の当選としたが、これに限るものではなく、例えば、電動役物６４０ａが開放されてから特定タイミング（例えば、２秒経過時点）で第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合に、継続開放動作を設定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にタイミングを図って第２入球口６４０に遊技球を入賞させる新たなゲーム性の遊技を提供することができる。

【１９５３】

次に、図６６５を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）について説明する。図６６５は、本第４制御例の第５変形例における大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５６８参照）において実行される。大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）が実行されると、まず、大当たり遊技開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１８０１Ｊ）、大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｊをオフに設定し（Ｓ１８０２Ｊ）、大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ１８０３Ｊ）、時短更新処理（Ｓ１８１８Ｊ）を実行する。次いで、大当たり種別に対応するラウンド数をラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥに設定し（Ｓ１８２４Ｊ）、本

処理を終了する。具体的には、実行される大当たり遊技が５Ｒ大当たりである場合には、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥにカウンタ値として「５」を設定し、１０Ｒ大当たりである場合には、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥにカウンタ値として「１０」を設定する。Ｓ１８０１Ｊの処理において、大当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０１Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１８０５Ｊ）。大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１８０５Ｊ：Ｙｅｓ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値に１加算し（Ｓ１８１９Ｊ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１８０６Ｊ）。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの開放動作を設定し（Ｓ１８０７Ｊ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１８０８Ｊ）、ラウンド数カウンタ２０３ｂｊＥのカウンタ値を１減算し（Ｓ１８２２Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０６Ｊの処理において新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０６Ｊ：Ｎｏ）、次に、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１８０９Ｊ）。第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｙｅｓ）、第１特定入賞口６５ａの閉鎖動作を設定し（Ｓ１８１０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ１８０９Ｊの処理において、第１特定入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１８０９Ｊ：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミングであるかを判別する（Ｓ１８１１Ｊ）。大当たり終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８１１Ｊ：Ｙｅｓ）、大当たり終了コマンドを設定し（Ｓ１８１２Ｊ）、大当たり中フラグ２０３ｉｊをオフに設定し（Ｓ１８１３Ｊ）、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値をクリアする（Ｓ１８２０Ｊ）。そして、時短付与処理を実行し（Ｓ１８１７Ｊ）、オーバー入賞終了処理（Ｓ１８２３Ｊ）を実行した後、本処理を終了する。

【１９５４】

次に、図６６６を参照して、オーバー入賞終了処理（Ｓ１８２２Ｊ）について説明する。図６６６は、このオーバー入賞終了処理（Ｓ１８２２Ｊ）を示したフローチャートである。オーバー入賞終了処理（Ｓ１８２２Ｊ）が実行されると、まず、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ１８５１Ｊ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ１８５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ１８５１Ｊ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥをオフに設定し（Ｓ１８５２Ｊ）、次いで、電動役物６４０ａが開放状態であるかを判別する（Ｓ１８５３Ｊ）。電動役物６４０ａが開放状態ではないと判別した場合には（Ｓ１８５３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、電動役物６４０ａが開放状態であると判別した場合には（Ｓ１８５３Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａを閉鎖状態とするための動作パターンを設定し（Ｓ１８５４Ｊ）、本処理を終了する。このように構成することで、不具合によりラウンド数カウンタ値と対応しない継続開放動作パターンが設定されてしまった場合に、大当たり遊技終了後も電動役物６４０ａの継続開放が継続してしまうことを抑制することができる。

【１９５５】

次に、図６６７を参照して、電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）について説明する。図６６７は、この電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）を示したフローチャートである。電動役物開閉処理（Ｓ１７０６Ｊ）が実行されると、まず、電動役物６４０ａの開閉動作が設定されているかを判別し（Ｓ２１０１Ｊ）、開閉動作が設定されていない場合には（Ｓ２１０１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、開閉動作が設定されていると判別した場合には（Ｓ２１０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次に、開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２１０２Ｊ）、開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０２Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放動作を設定し（Ｓ２１０３Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ２１０２Ｊの処理において、開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０２Ｊ：Ｎｏ）、次に、閉鎖

タイミングであるかを判別し（Ｓ２１０４Ｊ）、閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０４Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの閉鎖動作を設定し（Ｓ２１０６Ｊ）、オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであるかを判別する（Ｓ２１０８Ｊ）。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０８Ｊ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。オーバー入賞フラグ２０３ａｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０８Ｊ：Ｎｏ）、電動役物６４０ａの開放動作の設定をクリアし（Ｓ２１０７Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０４Ｊの処理において、閉鎖タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０４Ｊ：Ｎｏ）、第２入球口６４０に遊技球の入球があったかを判別し（Ｓ２１０５Ｊ）、Ｓ２１０６Ｊの処理に移行する。なお、大当たり遊技中に継続開放動作パターンが設定された場合に、第１特定入賞口６５ａの開放タイミングに合わせて電動役物６４０ａを開放させるための処理として、シナリオカウンタ２０３ａｊＣを用いた処理を実行すると良い。具体的には、電動役物６４０ａの継続開放動作パターンを動作シナリオ（図６４７参照）によって制御する構成とし、シナリオカウンタ２０３ａｊＣのカウンタ値によって電動役物６４０ａの開放タイミングであるか否かを判別する。このように構成する場合、第１特定入賞口６５ａを開放状態とさせるシナリオカウンタ値と、電動役物６４０ａを開放状態とさせるシナリオカウンタ値を同一の値とすることで、大当たり遊技のどのタイミングで継続開放抽選に当選しても次のラウンド開始時に電動役物６４０ａを開放状態とすることができる。なお、本第４制御例の第５変形例では、第１特定入賞口６５ａの開放タイミングと電動役物６４０ａの開放タイミングを合わせる構成としたが、これに限るものではなく、第１特定入賞口６５ａの閉鎖タイミングに合わせて電動役物６４０ａを開放させる構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の第１特定入賞口６５ａが閉鎖している期間で右打ち遊技を継続しても電動役物６４０ａが開放され第２入球口６４０に遊技球が入賞するため、遊技球が無駄球（何れの入賞口にも入賞せず排出される球）となり難くなる。

【１９５６】

＜第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図６６８～図６７７を参照して、本第４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。まず、図６６８を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）について説明する。図６６８は、本第４制御例の第５変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行されると、まず、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状態を取得し（Ｓ３２０１Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値に１加算する（Ｓ３２０２Ｊ）。次に、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００であるかを判別し（Ｓ３２０３Ｊ）、５００であると判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｙｅｓ）、取得したセンサ状態を示す情報をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納し（Ｓ３２０４Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値をクリアし（Ｓ３２０５Ｊ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３２０３Ｊの処理においてセンサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ３２０６Ｊの処理では、ボタン演出開始タイミングであるかを判別し（Ｓ３２０６Ｊ）、開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出開始処理を実行する（Ｓ３２１２Ｊ）。ここで、図６６９を参照して、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）について説明する。図６６９は、このボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）が実行されると、まず、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３４５１Ｊ）、現在ボタンセンサがオンであるかを判別する（Ｓ３４５２Ｊ）。ボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｎｏ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊにカウンタ値として５０００を設定し（Ｓ３４５７Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４５２Ｊの処理においてボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、過去４回以上オンが連続しているかを判別し（Ｓ３４５３Ｊ）、過去４回

以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３４５３Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン長押し操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４６１Ｊ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥをオンに設定し（Ｓ３４６２Ｊ）、Ｓ３４６０Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３４５３Ｊの処理において、過去４回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３４５３Ｊ：Ｎｏ）、過去２回以上オンからオフへの遷移があるかを判別し（Ｓ３４５４Ｊ）、過去２回以上オンからオフへの遷移があると判別した場合には（Ｓ３４５４Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン連打操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５８Ｊ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥをオンに設定し（Ｓ３４５９Ｊ）、ゲージカウンタｘｊのカウンタ値として８を設定し（Ｓ３４６０Ｊ）、Ｓ３４５７Ｊの処理に移行する。Ｓ３４５４Ｊの処理において、過去２回以上オンからオフへの遷移がないと判別した場合には（Ｓ３４５４Ｊ：Ｎｏ）、ボタン一撃操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４５５Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値として１を設定し（Ｓ３４５６Ｊ）、Ｓ３４５７Ｊの処理に移行する。

【１９５７】

図６６８に戻り、説明を続ける。Ｓ３２０６Ｊの処理においてボタン演出の開始タイミングではないと判別した場合（Ｓ３２０６Ｊ：Ｎｏ）、またはＳ３２１２Ｊの処理が終了した場合には、操作有効期間中であるかを判別し（Ｓ３２０８Ｊ）、操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３２０８Ｊ：Ｙｅｓ）、操作判別処理を実行する（Ｓ３２１０Ｊ）。ここで、図６７０を参照して、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）について説明する。図６７０は、この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を示したフローチャートである。操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）が実行されると、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３０１Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３３０２Ｊ）。カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｎｏ）、ボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３３０４Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３３０３Ｊ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３３１３Ｊ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ３３１３Ｊ：Ｙｅｓ）、連打演出処理を実行する（Ｓ３３１６Ｊ）。

【１９５８】

ここで、図６７２を参照して、連打演出処理（Ｓ３３１６Ｊ）について説明する。図６７２は、この連打演出処理（Ｓ３３１６Ｊ）を示したフローチャートである。連打演出処理が実行されると、ボタンセンサの状況がオフからオンへの遷移であるかを判別し（Ｓ３７５１Ｊ）、オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には（Ｓ３７５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、オフからオンへの遷移であると判別した場合には（Ｓ３７５１Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ３７５２Ｊ）。ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３７５２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３７５３Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３７５３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３７５３Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３７５４Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５５Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５６Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３７５２Ｊの処理において、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３７５２Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３７５７Ｊ）、所定の操作が有効と判別されたことを示す態様としてゲージカウンタ値に対応するインジケータの態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３７５８Ｊ）、本処理を終了する。

【１９５９】

図６７０に戻り、説明を続ける。Ｓ３３１３Ｊの処理において、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３１３Ｊ：Ｎｏ）、長押し演出フラグ２

２３ｂｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３３１４Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３３１４Ｊ：Ｙｅｓ）、長押し演出処理を実行する（Ｓ３３１７Ｊ）。ここで、図６７３を参照して、長押し演出処理（Ｓ３３１７Ｊ）について説明する。図６７３は、この長押し演出処理（Ｓ３３１７Ｊ）を示したフローチャートである。長押し演出処理が実行されると、ボタンセンサについて過去２回以上オンが連続しているかを判別し（Ｓ３８５１Ｊ）、過去２回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３８５１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、過去２回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３８５１Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別する（Ｓ３８５２Ｊ）。ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３８５２Ｊ：Ｙｅｓ）、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３８５３Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３８５３Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３８５３Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３８５４Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３８５５Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３８５６Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３８５２Ｊの処理において、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３８５２Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３８５７Ｊ）、ゲージカウンタ値に対応するインジケータの態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３８５８Ｊ）、本処理を終了する。

【１９６０】

図６７０に戻り、説明を続ける。Ｓ３３１４Ｊの処理において、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３１４Ｊ：Ｎｏ）、一撃演出処理を実行する（Ｓ３３１５Ｊ）。ここで、図６７１を参照して、一撃演出処理（Ｓ３３１５Ｊ）について説明する。図６７１は、この一撃演出処理（Ｓ３３１５Ｊ）を示したフローチャートである。一撃演出処理が実行されると、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３５５１Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３５５１Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５５７Ｊ）、ゲージカウンタ値をクリアし（Ｓ３５５８Ｊ）、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ３５５５Ｊ）、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３５５１Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３５５２Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５５３Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３５５４Ｊ）、Ｓ３５５５Ｊの処理を実行し、本処理を終了する。

【１９６１】

図６７０に戻り、説明を続ける。Ｓ３３０２Ｊの処理において、操作有効期間カウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出終了処理を実行する（Ｓ３３１８Ｊ）。ここで、図６７４を参照して、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）について説明する。図６７４は、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）が実行されると、まず、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ４０５１Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４０５１Ｊ：Ｙｅｓ）、連打演出フラグ２２３ｃｊＥをオフに設定する（Ｓ４０５２Ｊ）。一方、連打演出フラグ２２３ｃｊＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ４０５１Ｊ：Ｎｏ）、次いで、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ４０５３Ｊ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４０５３Ｊ：Ｙｅｓ）、長押し演出フラグ２２３ｂｊＥをオフに設定する（Ｓ４０５４Ｊ）。次いで、今回のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し（Ｓ４０５５Ｊ）、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｙｅｓ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５６Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５７Ｊ）、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ４０５８Ｊ）、ゲージカウンタ値をクリアし（Ｓ４０５９Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０５５Ｊの処理において、ボタン演出成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｎ

ｏ）、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０６０Ｊ）、Ｓ４０５８Ｊの処理に移行する。

【１９６２】

次に、図６７５を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）について説明する。図６７５は、本第４制御例の第５変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）を示したフローチャートである。図６７５に示すとおり、本第５変形例におけるコマンド判定処理は、上述した第３変形例におけるコマンド判定処理に対して、オーバー入賞コマンドを受信した場合に（Ｓ３５１７Ｊ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞関連処理（Ｓ３５１８Ｊ）を実行する点と、当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。

【１９６３】

次に、図６７６を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）内の一処理である当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）について説明する。図６７６は、この当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）を示したフローチャートである。図６７６に示したとおり、本第５変形例における当たり関連処理（Ｓ３５１３Ｊ）は、上述した第３変形例における当たり関連処理に対して、ラウンド数コマンドを受信した場合に（Ｓ３９０４Ｊ：Ｙｅｓ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３９２１Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ３９２１Ｊ：Ｙｅｓ）、電動役物開放中の表示を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ３９２２Ｊ）点と、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３９０６Ｊ：Ｙｅｓ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥがオンであるかを判別し（Ｓ３９２３Ｊ）、オンであると判別した場合に（Ｓ３９２３ＪＹｅｓ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥをオフに設定する（Ｓ３９２４Ｊ）点で相違し、その他の処理については同一である。

【１９６４】

次に、図６７７を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１１２Ｊ）内の一処理であるオーバー入賞関連処理（Ｓ３５０８Ｊ）について説明する。図６７７は、このオーバー入賞関連処理（Ｓ３５０８Ｊ）を示したフローチャートである。オーバー入賞関連処理（Ｓ３５０８Ｊ）が実行されると、まず、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥはオンであるかを判別し（Ｓ４７０１Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｎｏ）、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥをオンに設定し（Ｓ４７０２Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ｊの処理において、従オーバー入賞フラグ２２３ａｊＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、賞球数を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０３Ｊ）、電動役物開放中の表示を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０４Ｊ）、本処理を終了する。

【１９６５】

以上、説明したように、本第４制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合に、新たに第２入球口６４０に遊技球が入賞（オーバー入賞）したことに基づいて継続開放抽選を実行し、継続開放抽選に当選した場合に、電動役物６４０ａを所定回数継続開放させること（継続開放動作）で、大当たり遊技中に獲得可能な賞球を増加させる構成について説明した。なお、本第４制御例の第５変形例における継続開放では、第２入球口６４０に遊技球が１球入賞すると電動役物６４０ａが閉鎖状態となり、次の開放動作が実行される構成としたが、これに限るものではなく、継続開放動作が実行されている場合は、第２入球口６４０に遊技球が８球入賞した場合に電動役物６４０ａを閉鎖状態とする構成としても良い。なお、このように構成する場合、継続開放動作における電動役物６４０ａの１回の開放時間を複数の開放時間から設定可能に構成すると良い。具体的には、継続開放動作における電動役物６４０ａの１回の開放時間として、例えば、３秒、５秒、１０秒の内から１の開放時間を設定可能に構成する。なお、一般的なパチンコ機では１分間（６０秒間）に１００球の遊技球を発射可能であることから、１０球の遊技球を発射するのに６秒を要するため、３秒の開放時間が設定された場合には、第２入球口６４０に遊技球が８球入賞する前に電動役物６４０ａが閉鎖状態となる

。一方、１０秒の開放時間が設定された場合には、電動役物６４０ａの開放時間が経過する前に第２入球口６４０に遊技球を８球入賞させることができる。つまり、大当たり遊技中に電動役物６４０ａの継続開放動作が設定された場合に、第２入球口６４０への入賞によって獲得可能な賞球数を異ならせることができる。このように構成することで、大当たり遊技において獲得可能な賞球数を多様に可変させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、継続開放動作における電動役物６４０ａの１回の開放時間は、実行中の大当たり種別によって決定する構成としても良いし、継続開放抽選によって継続開放の有無に合わせて開放時間も決定する構成としても良い。大当たり種別によって開放時間を決定する構成としては、例えば、実行中の大当たり遊技の大当たり種別が大当たりＡであれば３秒の開放時間、大当たりＢであれば５秒の開放時間、大当たりＣであれば１０秒の開放時間が設定される。

【１９６６】

なお、本第４制御例の第５変形例では、継続開放抽選に当選した時点で実行中の大当たり遊技ラウンド数に応じて異なる開放動作パターンを設定する構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド数にかかわらず同一の開放動作パターンを設定し、電動役物６４０ａの開放回数が規定回数に達した場合にその開放動作を終了させる構成としても良い。具体的には、継続開放動作の開放動作パターンとして、３秒間の開放状態と、２秒間の閉鎖状態を１０回繰り返し実行する動作パターンを設定する構成とする。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３に電動役物６４０ａの開放回数を計測するためのカウンタ（開放回数カウンタ）を設ける。この開放回数カウンタは１回の大当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放回数を計測するカウンタであり、大当たり遊技中に電動役物６４０ａが開放状態となる毎にカウンタ値が更新（減算）される。そして、継続開放動作が設定される場合に、この開放回数カウンタのカウンタ値として、ラウンド数に対応する数値を設定する。そして、開放回数カウンタのカウンタ値が「０」になった時点で、設定された継続開放動作を完走していなくても設定されている開放動作パターンをクリアし、以降の開放動作を実行しないようにする。このように構成することで、継続開放動作の開放動作パターンとして複数の開放動作パターンデータを有することなく、開放回数カウンタに所定のカウンタ値を設定するだけで、電動役物６４０ａの開放回数を多様にすることができるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のデータ容量を軽減することができる。

【１９６７】

＜第４制御例の第５変形例の別例１について＞

以下、第４制御例の第５変形例の別例１について説明する。上述した第４制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合であっても、その大当たり遊技中に普通図柄の当たりに当選しなければ電動役物６４０ａは開放状態とならないため、オーバー入賞が発生し難い構成であった。これに対して、第４制御例の第５変形例の別例１では、特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合には、大当たり遊技中に１回は電動役物６４０ａが開放状態となる構成としている。具体的には、大当たり制御処理（Ｓ１７０４Ｊ）において、大当たり遊技が開始される場合に、特図２保留球数が上限値であるかを判別し、上限値である場合には電動役物６４０ａのロング開放動作を設定する。このように構成することで、大当たり遊技開始までに特図２保留球を上限まで獲得した遊技者に対して継続開放抽選を受けるチャンスを創出できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９６８】

なお、大当たり遊技開始までに特図２保留球を上限まで獲得した遊技者に対して継続開放抽選を受けるチャンスを創出するための構成は、これに限るものではなく、例えば、大当たり遊技開始時に特図２保留球数が上限値であると判別した場合には、普通図柄抽選を特殊な第２当たり乱数テーブルで実行するためのフラグをオンに設定し、その大当たり遊技中に実行される普通図柄抽選は上気した特殊な第２当たり乱数テーブルを用いる構成としても良い。この特殊な第２当たり乱数テーブルで普通図柄抽選が実行される場合には、

１／１で普通図柄の当たりに当選するように構成することで、大当たり遊技中に普通図柄抽選が実行されたことに基づいて必ず電動役物６４０ａをロング開放させることができる。

【１９６９】

＜第４制御例の第５変形例の別例２について＞

以下、第４制御例の第５変形例の別例２について説明する。本第４制御例の第５変形例における継続開放では、第２入球口６４０に遊技球が１球入賞すると電動役物６４０ａが閉鎖状態となり、次の開放動作が実行される構成としたが、本第４制御例の第５変形例の別例２では、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放される場合には、第２入球口６４０に遊技球が８球入賞した場合に電動役物６４０ａを閉鎖状態とする構成としている。また、上述した第４制御例の第５変形例の別例１と同様に、大当たり遊技が開始される場合に特図２保留球が上限まで保留記憶されている場合には、大当たり遊技開始時に電動役物６４０ａのロング開放が設定される構成としている。また、本第４制御例の第５変形例の別例２では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に第２入球口６４０に入賞した遊技球数を最大８まで計測可能なカウンタ（入賞個数カウンタ）を設けている。この入賞個数カウンタは、電動役物６４０ａの１回の開放動作において第２入球口６４０に遊技球が入賞する毎にカウンタ値が１加算され、閉鎖状態となる場合にカウンタ値がクリアされる。本第４制御例の第５変形例の別例２では、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放した場合に、継続開放抽選に代えて入賞個数カウンタのカウンタ値が規定数（５）以上となった場合（即ち、第２入球口６４０に規定数（５球）以上の遊技球が入賞した場合）に継続開放動作を設定する。このように構成することで、大当たり遊技中に第２入球口６４０に遊技球を入球させようと遊技者に遊技球の発射を積極的に行わせることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９７０】

なお、継続開放動作が設定されている場合に、１回の開放動作中に遊技球が所定数入賞する毎に継続開放動作を強制終了させる抽選を実行する構成としても良い。具体的には、継続開放動作が設定されている状態で、１回の開放動作中に入賞個数カウンタのカウンタ値が「５」であると判別された場合には継続開放終了抽選を実行する。この継続開放終了抽選では、取得した継続開放抽選カウンタ値と、継続開放終了抽選テーブルに基づいて電動役物６４０ａの閉鎖動作の設定有無を抽選する。この継続開放終了抽選において電動役物６４０ａの閉鎖動作の設定有りに当選すると、実行中の開放動作を強制的に終了させ電動役物６４０ａを閉鎖状態とし、設定されている継続開放動作をクリアする。このように構成することで、遊技者に対して継続開放動作がいつ終了するのかというドキドキ感を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９７１】

なお、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放されている場合に、第２入球口６４０に遊技球が入賞しなかった場合には、実行中の大当たり遊技を強制終了させる構成としても良い。具体的には、大当たり遊技中に電動役物６４０ａがロング開放され、そのロング開放の開放時間が終了する場合に入賞個数カウンタのカウンタ値が「０」であれば、実行中の大当たり遊技を強制終了させ、通常状態を設定する。このように構成することで、遊技者に遊技球の発射を継続させることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９７２】

なお、上述した第４制御例の第５変形例と、別例１及び別例２の構成は、その全部または一部を組み合わせても良い。

【１９７３】

＜第４制御例の第６変形例について＞

図６７８～図６８９を参照して、第４制御例の第６変形例について説明する。上述した第４制御例では、実行されるボタン演出が自動押下対象演出であった場合に、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を長押しすることで、内部的にボタンセンサがオフからオンに

遷移した場合と同様の処理を行い、枠ボタン（演出ボタン）２２を連打しなくても連打と同様の処理が実行される構成であった。これに対して、本第４制御例の第６変形例では、態様（インジケータＧｇ１のゲージレベル）を可変可能な演出であるボタン連打演出が実行された場合に、遊技者が選択ボタン６００と枠ボタン（演出ボタン）２２を同時に操作することで自動連打機能がオンとなる構成としている。このように構成することで、例えば、音量・光量を調整するために選択ボタン６００を遊技者が操作しているタイミングで特別図柄の変動演出としてボタン連打演出が実行された場合に、一度枠ボタン（演出ボタン）２２を操作するだけで音量・光量の調整を継続しながらボタン連打演出を楽しむことができるため、快適な遊技を提供することができる。また、ボタン演出中に特定の操作を実行することで、ボタン演出が設定されない期間を設けることができる構成としている。具体的には、ボタン演出の開始から終了まで枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を継続し、ボタン演出終了後にその長押し操作を止めることで、次回枠ボタン（演出ボタン）２２を操作するまでの期間でボタン演出を設定しない構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせてボタン演出の有無を設定することができるので、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。なお、本第４制御例の第６変形例のパチンコ機１０は、上述した第４制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９７４】

＜第４制御例の第６変形例における演出内容について＞

図６７８を参照して、本第４制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０の特徴的な演出内容について説明する。図６７８（ａ）は、連打演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２のみ操作された場合の表示画面の一例を示した図である。図６７８（ａ）に示す状況では、主表示領域Ｄｍの中央部に第１小表示領域ＨＲ１に「連打！」の文字が表示され、枠ボタン（演出ボタン）２２を模したボタン態様Ｐｂ１が表示されており、主表示領域Ｄｍの正面視左側にはインジケータＧｇ１が表示されることで、枠ボタン（演出ボタン）２２を連打操作し、インジケータＧｇ１のゲージを変位体の検出を終了させる演出であるＭＡＸの態様にすれば演出成功であることを遊技者に分かり易く報知している。また、図６７８（ａ）では、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を１回操作したことに対応して、変位体の検出に対応して実行される演出としてインジケータＧｇ１のゲージが１メモリ分点灯している。これにより、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別されたことを遊技者は認識することができる。なお、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を押下した状態を継続（長押し）しても、内部的にはボタンセンサがオフからオンに遷移していないため、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別されない。したがって、遊技者は枠ボタン（演出ボタン）２２の押下を一旦止め、再度枠ボタン（演出ボタン）２２を押下する必要がある。ここで、図６７９を参照して、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２のみ操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係について説明する。図６７９は、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２のみ操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係を示したタイミングチャートである。図６７９に示す「演出内容」は、第３図柄表示装置８１に表示される演出内容を示しており、「ゲージの状況」はボタン連打演出におけるインジケータＧｇ１のゲージレベルの状況を示しており、「操作有効期間」は枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別される期間であるかを示しており、「演出ボタンセンサ」は枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサのオン・オフ状況を示しており、「選択ボタンセンサ」は選択ボタン６００のボタンセンサのオン・オフの状況を示しており、オー

ト連打フラグ２２３ａｊＦの状態を示している。図６７９に示すように、ボタン演出が実行されると、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作有効期間が設定される。図６７９に示す例では、操作有効期間となった時点で演出ボタンセンサが「オン」を示し、選択ボタンセンサが「オフ」を示している。この場合、オート連打フラグ２２３ａｊＦはオフのままとなるため、オート連打機能はオンにならない。オート連打機能がオンにならない場合には、枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を継続しても枠ボタン（演出ボタン）２２の操作は有効と判別されず（ボタンセンサがオンでもゲージレベルは可変しない）、一度枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を止め、再度枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を実行することで枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別される（ゲージレベルが可変する）。なお、図６７９に示す通り、ボタン演出開始時点で枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンである場合には、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報が過去２回以上連続してオンであれば、その枠ボタン（演出ボタン）２２の操作は有効と判別し、単発のボタン操作が実行された場合と同様にインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させる。

【１９７５】

次に、図６７８（ｂ）を参照して、連打演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が同時に操作された場合について説明する。図６７８（ｂ）に示すように、連打演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が同時に操作された場合には、複数の操作手段の操作が有効と判別されたことを示す態様としてインジケータＧｇ１の下部に「オート連打ＯＮ」の文字が表示される。これにより、自動連打機能が有効となったことを遊技者は認識することができる。なお、この自動連打機能の詳細は後述するが、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２の長押しすることで内部的には演出ボタンが連打された場合と同様の処理を行う機能である。このため、図６７８（ａ）に示した状況とは異なり、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２の押下を一旦止め、再度枠ボタン（演出ボタン）２２を押下しなくても内部的にはボタンセンサがオフからオンに遷移したと見なされ、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別される。これにより、長押ししている期間に対応してインジケータＧｇ１のゲージが増加する。ここで、図６８０を参照して、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係について説明する。図６７８（ｂ）に示すように、ボタン演出が実行され、操作有効期間となった時点で演出ボタンセンサと選択ボタンセンサが共にオンである場合には、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定され、オート連打機能がオンとなる。オート連打機能がオンである場合には、枠ボタン（演出ボタン）２２が長押し操作された場合に内部的には連打操作があった場合と同様の処理が実行されるため、ゲージレベルが可変する。そして、ボタン演出が終了するとオート連打フラグ２２３ａｊＦはオフとなり、オート連打機能がオフとなる。なお、本第４制御例の第６変形例では、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンとなったボタン演出中に遊技者が選択ボタン６００の操作を止めてもオート連打フラグ２２３ａｊＦはオフにならず、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンとなったボタン演出中に遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を止めてもオート連打フラグ２２３ａｊＦはオフにならない構成としている。なお、これに限るものではなく、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を止めた場合にはオート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定しオート連打機能をオフにさせる構成としても良い。なお、本第４制御例の第６変形例では、オート連打機能がオンになっても、枠ボタン（演出ボタン）２２が操作されていなければゲージレベルを可変させない構成としたが、これに限るものではなく、オート連打機能がオンである場合には遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を操作しなくてもボタン操作があった場合と同様の処理を実行する構成としても良い。

【１９７６】

次に、図６８１を参照して、ボタン演出禁止期間が設定された場合の演出内容について説明する。図６８１は、ボタン演出禁止期間が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。本第４制御例の第６変形例では、ボタン演出開始時からボタン演出終了までの

間、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を継続し、ボタン演出終了後に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を止めた場合にはボタン演出禁止期間が設定される。このボタン演出禁止期間は、遊技者が次に枠ボタン（演出ボタン）２２を操作するまで継続し、その間はボタン演出が設定されない。ボタン演出禁止期間が設定されると、図６８１に示すように、第４小表示領域ＨＲ４が形成され、「ボタン演出カットモード設定中。演出ボタンを操作すると通常モードに切り替わるよ」の文字が表示される。これにより、ボタン演出禁止期間が設定されており、枠ボタン（演出ボタン）２２を操作することでボタン演出禁止期間を解除することができることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１９７７】

次に、図６８２を参照して、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を止めた場合の各種フラグの状態について説明する。図６８２は、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を止めた場合の各種フラグの状態を模式的に示したタイミングチャートである。図６８２に示すように、「演出内容」は第３図柄表示装置８１に表示される演出内容を示し、「操作有効期間」は枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効と判別される期間であるかを示し、「演出ボタンセンサ」は枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状態を示し、「単発フラグ」は単発フラグ２２３ｂｊＦの状態を示し、「操作継続中フラグ」は操作継続中フラグ２２３ｃｊＦの状態を示し、「ボタン演出禁止フラグ」はボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦの状態を示している。なお、単発フラグ２２３ｂｊＦは、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンとなっていることを示すためのフラグである。単発フラグ２２３ｂｊＦは、ボタン演出が開始された時点で枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであると判別された場合にオンに設定され、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオフであると判別された場合、またはボタン演出が終了する場合にオフに設定される。また、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦは、ボタン演出開始からボタン演出終了までの期間、枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作が継続して実行されていることを示すためのフラグである。操作継続中フラグ２２３ｃｊＦは、ボタン演出終了時に単発フラグ２２３ｂｊＦがオンである場合にオンに設定され、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオフとなった場合にオフに設定される。また、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、ボタン演出禁止期間であることを示すためのフラグである。ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作有効期間外に操作継続中フラグ２２３ｃｊＦがオフに設定された場合にオンに設定され、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンになった場合にオフに設定される。図６８２に示す例では、ボタン演出が実行される前から演出ボタンセンサがオンの状態となり、ボタン演出開始時点でもオンのままとなっている。この場合、ボタン演出開始時点で枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであるため、単発フラグ２２３ｂｊＦはオンに設定される。その後、ボタン演出実行中に枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオフと判別されると、単発フラグ２２３ｂｊＦもオフに設定される。なお、ボタン演出実行中に単発フラグ２２３ｂｊＦがオフとなった場合には、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦはオンに設定されない。

【１９７８】

次に、図６８３を参照して、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２を押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合の各種フラグの関係について説明する。図６８３は、ボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２を押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合の各種フラグの関係を模式的に示したタイミングチャートである。上述した図６８２の例と同様に、ボタン演出開始時点で枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであるため、単発フラグ２２３ｂｊＦはオンに設定される。そして、図６８３に示す例では、枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を継続したままボタン演出が終了している。この場合、ボタン演出終了時点で単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであるため、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦがオンに設定され、単発フラグ２２３ｂｊＦはオフに設定される。その後、ボタン演出終了後に遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２

の長押し操作を止め、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオフに設定されると、ボタン演出禁止フラグ２２ｄｊＦがオンに設定され、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦはオフに設定される。そして、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンの状態で、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであると判別された場合にボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦはオフに設定される。このように、本第４制御例の第６変形例では、遊技者がボタン演出中に長押し操作を止めたにはボタン演出禁止期間を設定せず、ボタン演出終了後に長押し操作を止めた場合にはボタン演出禁止期間を設定する構成としている。これにより、遊技者は長押し操作を止めるタイミングによってボタン演出禁止期間を任意に設定することができるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。

【１９７９】

＜第４制御例の第６変形例における電気的構成について＞

次に、図６８４を参照して、本第４制御例の第６変形例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１内容について説明する。図６８４は、本第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図６８４に示す通り、上述した第４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３に対して、オート連打フラグ２２３ａｊＦと、単発フラグ２２３ｂｊＦと、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦと、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。オート連打フラグ２２３ａｊＦは、自動連打機能が有効であることを示すためのフラグであり、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）において枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであり、且つ、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであると判別された場合にオンに設定され（Ｓ３４６６Ｊ）、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）またはボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）においてオフに設定される。

【１９８０】

単発フラグ２２３ｂｊＦは、操作有効期間中に枠ボタン（演出ボタン）２２が操作されたことを示すためのフラグである。この単発フラグ２２３ｂｊＦは、遊技者によって操作有効期間中に枠ボタン（演出ボタン）２２が操作された場合にオンに設定され、遊技者が操作有効期間中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を止めた場合、または、操作有効期間が終了する場合にオフに設定される。操作継続中フラグ２２３ｃｊＦは、遊技者が操作有効期間中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を開始し、操作有効期間終了時点でも枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を継続して実行していることを示すためのフラグである。

【１９８１】

ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、特別図柄の変動表示が実行される場合に参照されるフラグであり、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定されている期間は、特別図柄の変動表示においてボタン演出が設定されない。このボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦは、遊技者によって操作有効期間中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が開始され、操作有効期間終了後にその操作が終了した場合にオンに設定される。

【１９８２】

＜第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図６８５～図６９２を参照して、本第４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。まず、図６８５を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）について説明する。図６８５は、本第４制御例の第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７Ｊ）が実行されると、まず、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサの状態を取得し（Ｓ３２０１Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値に１加算する（Ｓ３２０２Ｊ）。次に、センサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００であるかを判別し（Ｓ３２０３Ｊ）、５００であると判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｙｅｓ）、取得したセンサ状態を示す情報をセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納し（Ｓ３２０４Ｊ）、センサ状況記憶カウンタ２２３

ａａｊのカウンタ値をクリアし（Ｓ３２０５Ｊ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ３２０３Ｊの処理においてセンサ状況記憶カウンタ２２３ａａｊのカウンタ値が５００ではないと判別した場合には（Ｓ３２０３Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３２０６Ｊの処理に移行する。Ｓ３２０６Ｊの処理では、ボタン演出開始タイミングであるかを判別し（Ｓ３２０６Ｊ）、開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ３２０６Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出開始処理を実行する（Ｓ３２１２Ｊ）。ここで、図６８６を参照して、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）について説明する。図６８６は、このボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）が実行されると、まず、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３４５１Ｊ）、現在ボタンセンサがオンであるかを判別する（Ｓ３４５２Ｊ）。ボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｎｏ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊにカウンタ値として５０００を設定し（Ｓ３４５８Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊに８を設定し（Ｓ３４６１Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４５２Ｊの処理においてボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６４Ｊ）、次いで、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３４６５Ｊ）、選択ボタン６００のボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｎｏ）、Ｓ３４５８Ｊの処理に移行する。一方、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６６Ｊ）、オート連打オン表示を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４６７Ｊ）、Ｓ３４５８Ｊの処理に移行する。このように、本第４制御例の第６変形例では、ボタン演出が開始される場合に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が同時に操作されることで、自動連打（オート連打）機能がオンとなり、そのボタン演出中は枠ボタン（演出ボタン）２２を連打操作しなくても長押し操作するだけで連打操作があった場合と同様の処理が実行される。

【１９８３】

なお、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）の別例について説明する。まず、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３４５１Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊにカウンタ値として「５０００」を設定し（Ｓ３４５８Ｊ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊにカウンタ値として「８」を設定する（Ｓ３４６１Ｊ）。次いで、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３４５２Ｊ）、オンでなければ（Ｓ３４５２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４５２Ｊ：Ｙｅｓ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６４Ｊ）、次に、選択ボタン６００のボタンセンサがオンであるかを判別する（Ｓ３４６５Ｊ）。選択ボタン６００のボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオンに設定し（Ｓ３４６６Ｊ）、オート連打オン表示を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４６７Ｊ）、本処理を終了する。一方、選択ボタン６００のボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ３４６５Ｊ：Ｎｏ）、次に、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報から過去２回以上オンが連続しているか（即ち、長押し操作されているか）を判別し（Ｓ３４６８Ｊ）、過去２回以上オンが連続している場合には（Ｓ３４６８Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３４６９Ｊ）、インジケータＧｇ１のゲージレベルをゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値に対応する態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ３４７０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３４６２Ｊの処理において、過去２回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３４６８Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者がボタン演出開始前から枠ボタン（演出ボタン）２２の長押し操作を行ったままボタン演出が開始された場合に、一度だけその長押し操作に基づいてインジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理を実行することができる。なお、インジケータＧｇ１のゲージレベルが１度可変された後もその長押し操作を継続した場合、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定されなければ、その長押し操作によってインジケータＧｇ

１のゲージレベルを可変させる処理は実行されない。なお、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２のみが長押し操作されたことに基づいて、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させる場合には、第３図柄表示装置８１に「特殊押下中」の文字を表示するための表示用コマンドを設定する構成としても良い。このように構成することで、その長押し操作によりインジケータＧｇ１のゲージレベルが可変するのは初回のみで、以降は長押し操作を継続してもインジケータＧｇ１のゲージレベルが可変しないことを遊技者に認識させることができる。

【１９８４】

なお、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオンに設定した場合に、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納されているセンサ情報をクリア（初期化）する構成としても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１の処理負荷を軽減することができる。なお、このように構成する場合、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに格納されているセンサ情報のクリアが完了するまでに所定の初期化期間を要するが、この初期化処理が完了する前にオート連打機能がオンに設定されたことを報知する態様を表示しても良い。また、初期化処理が完了した場合にオート連打機能がオンに設定されたことを報知する態様を非表示としても良い。なお、本第４制御例の第６変形例では、ボタン演出が開始時点において枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンである場合に、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されている過去のセンサ情報に基づいて枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が有効であるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではなく、ボタン演出開始から所定期間（例えば、１秒）経過後のセンサ情報に基づいて枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を有効とするか否かを判別しても良い。具体的には、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンである場合には、ボタン演出開始時点ではその操作を有効とせず、ボタン演出開始から１秒経過後もボタンセンサがオンの状態であればその操作を有効とし、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理を実行する。一方、ボタン演出開始から１秒経過前にボタンセンサがオフになれば、その操作を無効とし、インジケータＧｇ１のゲージレベルを可変させるための処理を実行しない。このように構成することで、例えば、ボタン演出において特定のタイミングで枠ボタン（演出ボタン）２２を操作することで、遊技者に有利な遊技情報（例えば、設定付き遊技機における設定値や今回の特図変動の当否判定結果等）が報知される遊技機において、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２に意図せず手を置いた状態でそのボタン演出が開始されてしまった場合に、枠ボタン（演出ボタン）２２の操作をキャンセルするか否かを遊技者が任意に選択できる。

【１９８５】

図６８５に戻り、説明を続ける。Ｓ３２０６Ｊの処理において、ボタン演出開始タイミングではないと判別した場合（Ｓ３２０６Ｊ：Ｎｏ）、または、ボタン演出開始処理（Ｓ３２１２Ｊ）が終了した場合には、次に、操作有効期間中であるかを判別する（Ｓ３２０８Ｊ）。具体的には、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０以上である場合に操作有効期間で有ると判別する。操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ３２０８Ｊ：Ｙｅｓ）、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を実行する。ここで、図６８７を参照して、操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）について説明する。図６８７は、この操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）を示すフローチャートである。操作判別処理（Ｓ３２１０Ｊ）が実行されると、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値を１減算し（Ｓ３３０１Ｊ）、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ３３０２Ｊ）。カウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｎｏ）、ボタンセンサがオンであるかを判別し（Ｓ３３０４Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ３３０４Ｊ：Ｎｏ）、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであるかを判別する（Ｓ３３１９Ｊ）。単発フラグ２２３ｂｊＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ３３１９Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ３３１９Ｊ：Ｙｅｓ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオフに設定し（Ｓ３３２０Ｊ）、本処理を終了する。Ｓ３３０４Ｊの処理において、ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ３

３０４Ｊ：Ｙｅｓ）、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊからセンサ状況を取得し（Ｓ３３０３Ｊ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであるかを判別し（Ｓ３３０５Ｊ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ３３０５Ｊ：Ｙｅｓ）、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサのセンサ状況について過去２回以上オンが連続しているかを判別し（Ｓ３３０６Ｊ）、過去２回以上オンが連続していると判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理を実行する（Ｓ３３０８Ｊ）。一方、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンではないと判別した場合（Ｓ３３０５Ｊ：Ｎｏ）、または、Ｓ３３０６Ｊの処理において過去２回以上オンが連続していないと判別した場合には（Ｓ３３０６Ｊ：Ｎｏ）、今回の枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサのオンは、オフからオンへの遷移であるかを判別し（Ｓ３３０７Ｊ）、オフからオンへの遷移であると判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｙｅｓ）、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を実行する。Ｓ３３０７Ｊの処理において、オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には（Ｓ３３０７Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ３３０２Ｊの処理において、操作有効期間カウンタ２２３ｗｊのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ３３０２Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出終了処理を実行し（Ｓ３３１８Ｊ）、本処理を終了する。

【１９８６】

次に、図６８８を参照して、有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）について説明する。図６８８は、この有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）を示すフローチャートである。有効操作処理（Ｓ３３０８Ｊ）が実行されると、まず、ゲージカウンタ２２３ｘｊのカウンタ値が１であるかを判別し（Ｓ３３５１Ｊ）、カウンタ値が１であると判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｙｅｓ）、今回のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し（Ｓ３３５２Ｊ）、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ３３５２Ｊ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５３Ｊ）、インジケータＭＡＸの態様を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ３３５４Ｊ）。次いで、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３３５５Ｊ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであるかを判別する（Ｓ３３６１Ｊ）。オート連打フラグ２２３ａｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ３３６１Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定し（Ｓ３３６２Ｊ）、オート連打オン表示を非表示とするための表示用コマンドを設定する（Ｓ３３６３Ｊ）。そして、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ３３５６Ｊ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３５１Ｊの処理において、ゲージカウンタ値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３３５１Ｊ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ値を１減算し（Ｓ３３５７Ｊ）、ゲージカウンタ値に対応するインジケータ態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３５８Ｊ）、本処理を終了する。

【１９８７】

次に、図６８９を参照して、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）について説明する。図６８９は、ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）を示したフローチャートである。ボタン演出終了処理（Ｓ３３１８Ｊ）が実行されると、まず、オート連打フラグ２２３ａｊＦはオンであるかを判別し（Ｓ４０６１Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４０６１Ｊ：Ｙｅｓ）、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定する（Ｓ４０６２Ｊ）。次いで、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し（Ｓ４０５５Ｊ）、成功シナリオであると判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｙｅｓ）、インジケータ値ＭＡＸの態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５６Ｊ）、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０５７Ｊ）、Ｓ４０５８Ｊの処理に移行する。一方、Ｓ４０５５Ｊの処理において、成功シナリオではないと判別した場合には（Ｓ４０５５Ｊ：Ｎｏ）、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４０６０Ｊ）、Ｓ４０５８Ｊの処理に移行する。Ｓ４０５８Ｊの処理では、操作有効期間カウンタ値をクリアし（Ｓ４０５８Ｊ）、ゲージカウンタ値をクリアする（Ｓ４０５９Ｊ）。次いで、単発フラグ２２３ｂｊＦはオンであるかを判別し（Ｓ４０６１Ｊ）、単発フラグ２２３ｂｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４０６１Ｊ：Ｙｅｓ）、操作継続中フラグをオンに設定し（Ｓ４０６２Ｊ）、単発フラグ２２３ｂｊＦをオフに設定する（Ｓ４０６３Ｊ）。一方、Ｓ４０６１Ｊの処理

においても単発フラグ２２３ｂｊＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ４０６１Ｊ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本第４制御例の第６変形例では、ボタン演出開始時にオート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定されると、遊技者がボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を止めても、ボタン演出終了まではオート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定されたままとなるように構成したが、これに限るものではなく、ボタン演出開始時にオート連打フラグ２２３ａｊＦがオンに設定された場合であっても、遊技者がボタン演出中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を止めた場合には、オート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者の任意のタイミングでオート連打機能をオフに設定することができる。なお、ボタン演出の実行途中でオート連打フラグ２２３ａｊＦをオフに設定した場合、オート連打機能がオンであることを報知する報知態様（図６７８（ｂ）参照）を非表示とする処理を実行する。

【１９８８】

図６８５に戻り、説明を続ける。Ｓ３２０８Ｊの処理において、操作有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ３２０８Ｊ：Ｎｏ）、操作有効期間外処理を実行する（Ｓ３２１３Ｊ）。ここで、図６９０を参照して、操作有効期間外処理（Ｓ３２１３Ｊ）について説明する。図６９０は、この操作有効期間外処理（Ｓ３２１３Ｊ）を示したフローチャートである。操作有効期間外処理が実行されると、まず、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサはオンであるかを判別し（Ｓ４７０１Ｊ）、ボタンセンサがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｙｅｓ）、次いで、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであるかを判別する（Ｓ４７０２Ｊ）。ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０２Ｊ：Ｙｅｓ）、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦをオフに設定する（Ｓ４７０３Ｊ）。なお、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦをオフに設定した場合に、ボタン演出禁止期間が解除されたことを報知するための演出を実行しても良い。例えば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに「ボタン演出カットモードが解除されました」の文字を表示しても良い。または、特別図柄の変動表示中に実行される演出の１つとして用いられる装飾用可動役物（例えば、特別図柄の変動演出として、遊技者から視認できない収納位置から、第３図柄表示装置８１の表示画面の前面側に可動することで、特別図柄の当否判定結果を示唆するための可動役物）を通常の動作パターンとは異なる特定の可動パターンで可動させることでボタン演出禁止期間が解除されたことを報知しても良い。このように構成することで、遊技者にボタン演出禁止期間が正常に解除されたことを分かり易く認識させることができる。

【１９８９】

一方、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ４７０２Ｊ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ４７０１Ｊの処理において、枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｊ：Ｎｏ）、次いで、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦはオンであるかを判別し（Ｓ４７０５Ｊ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４７０５Ｊ：Ｙｅｓ）、操作継続中フラグ２２３ｃｊＦをオフに設定し（Ｓ４７０６Ｊ）、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦをオンに設定し（Ｓ４７０７Ｊ）、ボタン演出禁止期間設定を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０８Ｊ）、本処理を終了する。このように、本第４制御例の第６変形例では、操作有効期間中に枠ボタン（演出ボタン）２２の操作が開始され、その操作が操作有効期間終了後に終了した場合、次回枠ボタン（演出ボタン）２２が操作されるまでの期間はボタン演出を設定しない構成としている。これにより、特別図柄の変動表示中にボタン演出を実行させるか否かを遊技者に設定させることが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となる。なお、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定されている期間は、選択ボタン６００への電力供給を遮断することで選択ボタン６００の操作を無効とする構成としても良い。このように構成することで、電力使用量を軽減することができる。

【１９９０】

また、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定された場合に、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンに設定された時点におけるセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊに記憶されているセンサ情報を、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられたセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊとは異なるセンサ情報を記憶するための領域（復帰エリア）に格納し、ボタン演出禁止期間が解除された後にボタン演出が実行される場合には、その復帰エリアに格納されているセンサ情報に基づいてボタン演出の演出態様を設定する構成としても良い。例えば、復帰エリアに記憶されているセンサ情報から枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサが連続してオンの状態が所定回数以上であると判別した場合には長押し演出態様のボタン演出を設定し、オフからオンに遷移している回数が所定回数以上であると判別した場合には連打演出態様のボタン演出を設定する。ボタン演出禁止期間が設定されている期間にもセンサ状況記憶エリア２２３ｙｊのセンサ情報は更新されるため、センサ状況記憶エリア２２３ｙｊにはボタンセンサがオフであることを示すセンサ情報が多くなるが、ボタン演出禁止期間が設定される前のセンサ情報が復帰エリアに記憶されることで、ボタン演出禁止期間が解除された後に実行されるボタン演出において遊技者の好みに合わせたボタン演出を提供し易くなる。なお、復帰エリアに記憶されているセンサ情報は、ボタン演出禁止期間が解除されてから１０分経過した場合、またはボタン演出禁止期間が設定されてから３０分経過した場合にクリされる構成としても良い。

【１９９１】

次に、図６９１を参照して、変動表示設定処理（Ｓ３１１３Ｊ）内の一処理である特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）について説明する。図６９１は、この特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）を示すフローチャートである。上述した第４制御例における特図変動表示設定処理（Ｓ４２０４Ｊ）に対して、演出態様設定処理（Ｓ４３１７Ｊ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図６９２を参照して、演出態様設定処理（Ｓ４３１７Ｊ）について説明する。図６９２は、この演出態様設定処理（Ｓ４３２７Ｊ）を示すフローチャートである。演出態様設定処理（Ｓ４３１７Ｊ）が実行されると、まず、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであるかを判別し（Ｓ４８０１Ｊ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ４８０１Ｊ：Ｎｏ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを図示しない通常の変動パターン選択テーブルに基づいて決定し設定する（Ｓ４８０２Ｊ）。なお、この通常の変動パターン選択テーブルには、特別図柄の変動表示中に第３図柄表示装置８１において実行される各種演出態様を含む表示用変動パターンが演出カウンタ２２３ｆｊのカウンタ値に対応付けて規定されている。また、ここで決定される演出態様にはボタン演出も含まれており、表示用変動パターン種別によって、ボタン演出成功シナリオか失敗シナリオかが予め規定されている。Ｓ４８０１Ｊの処理において、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｊ：Ｙｅｓ）、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを図示しないボタン演出無し変動パターン選択テーブルに基づいて決定し設定する（Ｓ４８０３Ｊ）。このボタン演出無し変動パターン選択テーブルは、通常の変動パターン選択テーブルに対して、ボタン演出を含む演出態様が規定されていない。したがって、ボタン演出禁止フラグ２２３ｄｊＦがオンである場合には、ボタン演出を含む演出態様の表示用変動パターンが設定されなくなる。

【１９９２】

以上、説明したように、本第４制御例の第６変形例では、ボタン演出が開始される場合に遊技者によって枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が押下されることでオート連打機能（オート連打フラグ２２３ａｊＦ）をオンに設定し、枠ボタン（演出ボタン）２２のみが押下された場合にはオート連打機能をオンに設定しない構成について説明した。なお、オート連打機能（オート連打フラグ２２３ａｊＦ）をオンに設定するための条件は上記したものに限らず、例えば、枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００の押下を所定期間（例えば、５秒間）継続した場合に、オート連打機能（オート連打フラグ２２３ａｊＦ）をオンに設定する構成としても良い。

【１９９３】

なお、本第４制御例の第６変形例では、オート連打機能がオンに設定されている場合に、枠ボタン（演出ボタン）２２を長押し操作することで連打操作が実行された場合と同様の処理を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、オート連打機能がオンに設定されている場合には、遊技者が枠ボタン（演出ボタン）２２を押下しなくても枠ボタン（演出ボタン）２２のボタンセンサがオンであると判別される構成としても良い。このように構成することで、ボタン演出における枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を億劫に感じる遊技者に対して枠ボタン（演出ボタン）２２の操作を継続しなくてもボタン連打演出を楽しませることができる。

【１９９４】

また、本第４制御例の第６変形例では、ボタン演出の実行期間中に長押し操作を継続し、ボタン演出終了後にその長押し操作を止めた場合にボタン演出禁止期間を設定する構成としたが、操作有効期間外に枠ボタン（演出ボタン）２２が連打操作された場合にはボタン演出を設定する構成としても良い。このように構成することで、ボタン演出を楽しみたい遊技者に対して任意のタイミングでボタン演出を設定可能となるため、更に遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。

【１９９５】

なお、本第４制御例の第６変形例の構成と、上述した第４制御例の構成を組み合わせても良い。具体的には、実行されるボタン演出が自動押下対象演出である場合には、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が押下されることでオート連打機能をオンに設定可能とし、自動押下非対象演出である場合には、ボタン演出開始時に枠ボタン（演出ボタン）２２と選択ボタン６００が押下してもオート連打機能をオンに設定しない構成としても良い。

【１９９６】

なお、上述した第４制御例及び各変形例の構成は、全部又は一部を組み合わせても良い。

【１９９７】

＜第５制御例＞

次に、図６９３から図７２９を参照して、第５制御例におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した各制御例におけるパチンコ機１０にて記載した通り、従来型のパチンコ機１０では、遊技者が操作ハンドル５１を操作することで発射された遊技球が入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０）へと入球したことに基づいて遊技者に有利な特典（当たり遊技）を付与するか否かの抽選（特別図柄抽選）が行われ、その抽選結果（当たり当選、外れ等）を遊技者に示すための演出（変動演出）を、演出の一部として液晶画面（第３図柄表示装置８１）や、音声（音声出力装置２２６）を用いて実行することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させるように構成されていた。つまり、パチンコ機１０にて実行される遊技（特別図柄抽選の結果に基づいて当たり遊技が実行されることを目指して入球口へと遊技球を入球させる遊技）に対して遊技者が飽き難くなるように構成されていた。しかしながら、従来型のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技を終了した後に、今回の遊技の結果に基づく各種情報（遊技結果に関する情報や実行された変動演出の内容に関する情報）を遊技者が持ち帰ることができず、パチンコ機１０での遊技を終了した遊技者に対して次回も遊技を行おうと思わせ難いものであった。

【１９９８】

これに対して、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が有する外部端末（外部端末Ｇ１０１）と、パチンコ機１０が有する通信モジュール（第１通信制御装置）とで双方向通信可能に構成している。そして、パチンコ機１０が有する第１通信制御装置から出力された各種情報（変動演出の演出態様に関する情報、遊技結果に関する情報）を外部端末（外部端末Ｇ１０１）が受信することで、今回行われた遊技の内容や付与された特典情報を遊技者自身が保有する外部端末にて管理可能となるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０での遊技を終了した遊技者が、今回行った遊技の内容を、外部端末を用いて振り返ることができるため、遊技の内容を振り返りながら次回の

遊技の予定を立て易くすることができる。
【１９９９】
さらに、外部端末側で決定した情報（カスタム情報）を第１通信制御装置へと出力することで、外部から入力した情報（カスタム情報）に基づいた変動演出を実行可能に構成しているため、パチンコ機１０の製造過程にて予め記憶されているデータのみを用いて変動演出を実行する場合に比べて、変動演出の演出態様を多様化し易くすることができる。
【２０００】
ここで、従来より、複数の機器間で情報を通信可能に接続する技術として、例えば、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信を用いる技術が知られている。しかしながら、上述した近距離通信機能を用いて外部端末と遊技機とを接続する際に、遊技者に対して煩雑な作業を行わせる必要があった。具体的には、多数の遊技機が設置されている遊技場では、各遊技機が横並びに数十台設置（島設置）されており、更に、遊技機が数十台設置されている島が、遊技者が通行可能な幅を有する通路を挟んで複数設置されるように構築されているため、島間の通路に立っている状態や、各遊技機に対応する座席に着席している状態にて近距離通信を実行しようとした場合に、通信範囲内に複数台の遊技機が存在してしまい、通信対象となる遊技機を遊技者が任意の作業で選択する必要があった。
【２００１】
より具体的には、外部端末側にて任意の遊技機が有する固有コード（パスワード）を入力することで複数の遊技機の中から任意の遊技機が有する通信モジュールとの接続を行う必要があった。さらに、近年では、遊技者が遊技に飽きてしまい、遊技機の稼働が低下してしまうことを防ぐために、遊技場に設置されている遊技機の種類を頻繁に入れ替えるという事情があることから、例えば、特定の遊技機に対して固有コード（パスワード）を暗記したとしても、その暗記した固有コード（パスワード）を利用できる期間が短くなってしまうという問題があった。
【２００２】
これに対して、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、外部端末との間で各種情報を通信可能に構成されている第１通信モジュール（近距離通信用モジュール）とは別に、外部端末と接続するための第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）を設けており、遊技者が外部端末を第２通信モジュールに近づける作業を行うだけで任意のパチンコ機１０と外部端末との接続を完了させることができるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して煩雑な作業を行わせること無く遊技を行わせることができる。さらに、複数のパチンコ機１０が設置されている遊技場において、自身が保有する外部端末と任意のパチンコ機１０とを容易に接続することができる。
【２００３】
上述した各第１制御例におけるパチンコ機１０は、図１に示した通り内枠１２と遊技盤１３とから構成されており、複数種類のパチンコ機１０に対して流用可能な各種機構を内枠１２に配設し、個々のパチンコ機１０専用の各種機構を遊技盤１３に配設するように構成している。これにより、内枠１２を変更すること無く、遊技盤１３のみを変更するだけで遊技場に既に設置されているパチンコ機１０を新たなパチンコ機１０へと変更（入れ替える）することが可能となり、新たなパチンコ機１０を設置するためのコストを削減することができるものであった。しかしながら、遊技機を形成する複数の部材のうち他の種類の遊技機へと流用可能に構成した場合には、遊技機として適切では無い部材の組合せが生じてしまうという問題点があった。このように構成されたパチンコ機１０において、例えば、外部端末との接続認証用に用いられる第２通信モジュールを内枠１２側に設け、外部端末との情報通信用に用いられる第１通信モジュールを遊技盤１３側に設けた場合には、新たなパチンコ機１０を設置するために、既存のパチンコ機１０の遊技盤１３のみを入れ替えた際に第１通信モジュールと第２通信モジュールとの組合せも異なってしまい、外部端末との接続認証を正常に行われ難くなるという問題があった。
【２００４】

ここで、本第５制御例におけるパチンコ機１０にて用いられるパチンコ機１０と外部端末との接続認証方法について簡単に説明をすると、パチンコ機１０の内枠側に設けられた第２通信モジュールは、所定範囲（１センチ）の領域内に進入してきた検知対象物（ＩＣタグ）を検知可能な検知手段を設けており、遊技者が外部端末を第２通信モジュールに近づける動作を行うことで検知される構成要素、即ち外部端末に設けられている検知対象物（ＩＣタグ）を検知手段が触れずに検知した場合に、対応する第１通信モジュール用の機器名、アドレス、パスワードといった接続用情報（ペアリング情報）を外部端末へと出力する。その後、第２通信モジュールから出力された接続用情報（ペアリング情報）が入力された外部端末側で、入力された接続用情報を用いた第１通信モジュールとの接続処理が実行され、その接続処理が正常に完了した場合にパチンコ機１０と外部端末とが外部通信可能な通信状況となるように構成している。このように構成することで、外部端末を保有している遊技者は、任意のパチンコ機１０に近付いて内枠１２に設けられた第２モジュールの検知手段へと外部端末を近づけるだけで容易にパチンコ機１０との接続を完了することができる。

【２００５】

また、第２通信モジュールから出力された接続用情報（ペアリング情報）に基づいて特定の第１通信モジュールに対して接続要求を行うため、複数の第１通信モジュールが存在している（複数のパチンコ機１０が設置されている）遊技場であっても、任意のパチンコ機１０以外のパチンコ機１０と外部端末とが接続されてしまうことを抑制することができる。このように構成された本第５制御例におけるパチンコ機１０では、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を終了する際に外部通信接続を解除するための処理を実行した直後に、自動的に外部通信が再接続されてしまう虞があった。具体的には、パチンコ機１０を遊技する遊技位置に位置している状態（パチンコ機１０に対応する座席に着席している状態）で外部通信接続を解除した場合には、当該パチンコ機１０が有する第１通信モジュール（近距離通信用モジュール）の検知範囲内に遊技者が有する外部端末Ｇ１０１が存在している状態となるため、外部通信接続を開始する際に取得した接続用情報（ペアリング情報）を用いた接続処理が自動的に実行されてしまうという問題があった。また、この問題を解決するために、外部端末Ｇ１０１が取得した接続用情報が、接続処理を１回実行した後にクリアされるように構成する技術も考えられるが、このような構成を用いた場合には、例えば、実行された接続処理にて不具合が発生してしまい再度接続処理を実行する（リトライする）状況が発生した場合において、遊技者に対して新たに接続用情報を取得させる作業（外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）とを近づける作業）を行ってもらう必要があり、遊技者が煩わしさを感じてしまうという問題があった。加えて、パチンコ機１０での遊技を行っている最中に休憩等で離席することで、一旦、外部端末Ｇ１０１が第１通信モジュールの検知範囲から外れてしまった場合にも遊技に復帰する際に再度遊技者に対して新たに接続用情報を取得させる作業（外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）とを近づける作業）を行ってもらう必要があり、遊技者が煩わしさを感じてしまうという問題があった。

【２００６】

これに対して、本第５制御例では、外部端末Ｇ１０１が有するＲＡＭ（記憶手段）に、少なくとも外部接続通信期間中は接続情報が保持されるように構成し、外部通信接続が解除されるまでは保持されている接続情報を用いて外部端末Ｇ１０１と、パチンコ機１０とが自動的に再接続されるように構成している。さらに、外部通信接続を解除するための処理が完了した時点で、第１通信モジュールに対応する接続情報の一部（パスワード）が異なる内容へと更新されることで、外部通信接続を解除するための処理が完了したにも関わらず、再度パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが自動的に接続されてしまうことを防ぐように構成している。このように構成することで、遊技を開始してから終了するまでの間、遊技者に煩わしさを感じさせること無く遊技を行わせることができる。

【２００７】

本第５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０

に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更し、新たに、音声ランプ制御装置１１３と双方向通信可能に接続されている通信制御装置（第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１）を設けた点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部とを変更し、通信制御装置（第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１）にて実行される制御内容を追加した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２００８】

＜第５制御例におけるパチンコ機１０の構成について＞

図６９３は、第５制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図６９３に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０（図２参照）に対して、内枠１２の左側（上皿１７の左上側）に検知面Ｃ３５１が位置するように第２通信制御装置Ｃ３０１が設けられている。それ以外の各種構成については、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、図６９４（ａ）を参照して、パチンコ機１０の内枠１２における第２通信制御装置Ｃ３０１近傍の構造について説明をする。図６９４（ａ）は、パチンコ機１０の内枠１２に設けられている上皿１７の一部を平面視した模式図である。図６９４（ａ）に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、正面枠１４から正面側に張り出すように上皿１７が形成されており、その底面部１７ａに賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面部１７ａは正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面部１７ｂには、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。さらに、第２通信制御装置Ｃ３０１の入力部となる検知面Ｃ３５１が枠ボタン２２の左側に位置するように設けられている。この検知面Ｃ３５１に対して遊技者が外部端末Ｇ１０１を近接させることで第２通信制御装置Ｃ３０１と外部端末Ｇ１０１との超近距離無線通信が実行可能となる。

【２００９】

図６９４（ａ）に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、上皿１７の平面視左側に検知面Ｃ３５１を配設しているため、操作ハンドル５１を右手で操作している遊技者が左手を用いて外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近接させ易くすることができる。次に、図６９４（ｂ）を参照して、実際に遊技者が外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近接させた場合における上皿１７付近の状況について説明をする。図６９４（ｂ）は、パチンコ機１０の内枠１２が有する第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１と、外部端末Ｇ１０１とを非接触で近接させた状況を示した図である。図６９４（ｂ）に示した通り、遊技者が左手を用いて検知面Ｃ３５１を覆う位置に外部端末Ｇ１０１を位置させた（第２通信制御装置Ｃ３０１の無線検知領域に進入させた）としても、上皿１７の底面部１７ａの開口部の少なくとも一部を遊技者が視認できるように構成している。よって、外部端末Ｇ１０１と第２通信制御装置Ｃ３０１とを超近距離無線通信させようと外部端末Ｇ１０１を移動させた状況であっても、上皿１７に排出（供給）された賞球や貸出球を容易に把握することができる。また、上皿１７の上面部１７ｂが、正面枠１４に対して離間した位置（底面部１７ａを介した位置）に設けられているため、上面部１７ｂに設けられた検知面Ｃ３５１に外部端末Ｇ１０１を近づけた際に、外部端末Ｇ１０１が正面枠１４に接触してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、本制御例における外部端末Ｇ１０１は、遊技者が保有する装置であって、遊技者の嗜好に合わせるために様々なデザイン（外形）で製品化されることが考えられる。この場合であっても、パチンコ機１０の正面枠１４と離間した位置に上面部１７ｂが配設され、その上面部１７ｂに検知面

Ｃ３５１を設けることによって、様々なデザイン（外形）の外部端末Ｇ１０１を遊技者が用いたとしても外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近づける操作を好適に行わせることができる。

【２０１０】

なお、本制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、上面部１７ｂの検知面Ｃ３５１に外部端末Ｇ１０１を近づける操作を好適に行わせる構成を用いているが、それ以外にも機能性を持たせた構成としても良く、例えば、検知面Ｃ３５１が有する検知範囲（１センチ）内で外部端末Ｇ１０１を保持可能な保持手段をパチンコ機１０に設けたり、遊技者が遊技をしながら外部端末Ｇ１０１の表示面を視認できるように外部端末Ｇ１０１が保持されている位置や角度を検知面Ｃ３５１が有する検知範囲内で調整可能な調整手段をパチンコ機１０に設けたりしても良い。このように構成することで、遊技を開始する際に外部端末Ｇ１０１を任意の位置に保持する操作を行うだけで良く、パチンコ機１０の遊技を行っている最中に外部端末Ｇ１０１の位置を移動させる手間を省くことができる。さらに、外部端末Ｇ１０１を保持している状態で外部端末Ｇ１０１に向けて電力を供給することで電池残量を増加させる（充電する）ことが可能な電力供給手段を設けても良い。このように構成することで、同一のパチンコ機１０で長時間遊技を行った場合であっても、外部端末Ｇ１０１の電池残量が無くなってしまうことを抑制することができる。なお、パチンコ機１０に外部端末Ｇ１０１を保持可能な機構を設けた場合には、遊技者が任意の操作を実行しない限り外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０から取り外すことができないロック手段を設けても良い。

【２０１１】

＜第５制御例における外部通信接続に関する表示画面について＞

次に、図６９５から図６９９を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを用いた外部通信接続を行う際に、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容について説明をする。まず、図６９５から図６９９を参照して、外部通信接続に関連して第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様のうち特徴的な表示内容について説明をする。図６９５（ａ）は、ＲＡＭクリア処理が行われた後の電源復帰中に表示される表示画面の一例を示した図である。図６９５（ａ）に示した通り、電源復帰処理が実行されている期間は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１や、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２１１によって立ち上げ処理が実行される期間であって、正常な遊技を実行可能となるまで第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍに「電源復帰中しばらくお待ちください」の文字が表示される。また、ＲＡＭクリア処理後の電源復帰中においては、異なる種類のパチンコ機１０の遊技盤１３へと入れ替えられた可能性があるため、遊技盤１３側が予め有する固有コードと、内枠１２側が予め有する固有コードとが一致するかのチェックを行う処理が実行されるため、副表示領域Ｄｓに「固有コードチェック中」の文字が表示される。

【２０１２】

本第５制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が有する外部端末Ｇ１０１と外部通信可能に構成しており、実際に行われた遊技に関する特典情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力可能としている。このように構成されたパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を開始するまでに、パチンコ機１０側の固有データ（固有コード）を正確に特定しなければ、実際に遊技を行っているパチンコ機１０とは異なるパチンコ機１０と外部通信接続してしまったり、実際に遊技を行っているパチンコ機１０とは異なる種別のパチンコ機１０に関する特典情報が出力されてしまったりする虞があった。特に、新たな種別のパチンコ機１０を設置する際に、既設の内枠１２に対して遊技盤１３のみを入れ替える作業を行った場合において、外部出力される特典情報の内容が、新たに入れ替えられた遊技盤１３では無く、撤去された遊技盤１３に対応するパチンコ機１０に関する特典情報の内容となってしまう虞があった。これに対して、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の入替作業のうち、遊技盤１３のみを入れ替える場合において必ず実行されるＲＡＭクリア処理が行われた場合には遊技盤１３側が予め有する固有コードと

、内枠１２側が予め有する固有コードとが一致するか否かを判別するための処理を実行するように構成しており、各固有コードが一致した場合に、電源復帰後（正常な遊技を実行可能な状態となった後）の状況を外部通信可能な状態とするように構成している。

【２０１３】

また、上述した固有コードチェックの結果として、各固有コードが一致していないと判別された場合には、遊技盤１３側が有する固有コードに関する情報を、内枠１２側に設定する処理を行うことで、各固有コードが一致するように構成している。本処理を実行することで、内枠１２側が過去に有していた固有コード（撤去された遊技盤１３に対応する固有コード）を破棄することができるため、遊技者が有する外部端末Ｇ１０１に対して、撤去されたパチンコ機１０、即ち、遊技者が実際に遊技を行っていない種別のパチンコ機１０に関する特典情報が出力されてしまうことを防止することができる。

【２０１４】

なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、ＲＡＭクリア処理が実行された場合にのみ遊技盤１３側が予め有する固有コードと、内枠１２側が予め有する固有コードとが一致するかのチェックを行う処理が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０に対して電源投入される毎（電源復帰処理が実行される毎）に各固有コードをチェックする処理を実行するように構成しても良いし、遊技盤１３のみが入れ替わるパチンコ機１０の入替作業が行われた場合に実行される処理中に各固有コードのチェックが行われるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０の入替作業が行われたにも関わらず各固有コードのチェックが行われない事態が発生することを確実に防止することができる。

【２０１５】

次に、電源復帰処理中に実行された固有コードのチェック処理の結果、各固有コードが一致していると判別された場合に表示される表示内容について、図６９５（ｂ）を参照して説明する。図６９５（ｂ）は、電源復帰処理が終了した後の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図６９５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、現在が正常な遊技が実行可能な状況であることを遊技者に認識させることが可能な表示態様として、装飾図柄ｓｚが停止表示されている表示画面（デモ画面）が表示され、小表示領域Ｄｍ１には、現在が遊技中（特別図柄変動中）では無いことを示すための「デモ中」の表示態様が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの下方に形成された副表示領域Ｄｓでは、外部通信に関する様々な情報に対応する表示態様が表示されている。具体的には、副表示領域Ｄｓ内の小表示領域Ｄｓ１には、外部通信に関する現在の状況を示すための通信状況態様として「外部通信可」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、遊技者が外部通信接続を行うために必要な作業を案内するための案内態様として「外部端末を近づけて下さい」の表示態様が表示されている。そして、遊技者が図６９５（ｂ）に示した表示画面を視認することで、対象となるパチンコ機１０が空き台（他の遊技者が遊技していない状態）であること、外部通信接続可能なパチンコ機１０であること、及び、外部通信接続を開始するために行うべき作業内容について容易に把握することができる。

【２０１６】

図６９５（ｂ）に示した表示画面を確認した上で、遊技者が自身の外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近づけると、次に、図６９６（ａ）に示した表示画面が表示される。図６９６（ａ）は、遊技者が外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけたことに基づいて表示される表示画面の一例を示した図である。図６９６（ａ）に示した通り、パチンコ機１０は遊技が行われていない期間（デモ期間）が継続しているため、主表示領域Ｄｍにはデモ画面が、小表示領域Ｄｍ１には「デモ中」の表示が継続して表示されており、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、通信状況態様として、外部通信接続を行っている最中であることを示すための「外部通信接続中」の表示態様が表示されている。また、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信接続が完了するまでの残期間がカウントダウン表示されるように構成しており、図６９６（ａ）では「接

続完了まで残り５秒」の表示態様が表示されている。このように、遊技者が外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけたことに基づいて小表示領域Ｄｓ１に表示される通信状況態様を変化させるように構成することで、今からパチンコ機１０の遊技を行おうとしている遊技者、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面が視界に入るように位置している遊技者に対して、外部通信接続が開始されたことを分かり易く把握させることができる。

【２０１７】

また、小表示領域Ｄｓ２にて外部通信接続が完了するまでの残期間が可変表示されるので、遊技者に対して外部通信接続が完了してから遊技を行うか、外部通信接続が完了するよりも前に遊技を行うかを選択させ易くすることができる。なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、小表示領域Ｄｓ２に表示される表示態様として、外部通信接続が開始されたと判別したタイミングで予め定められた残期間（５秒）が随時カウントダウンされる表示態様を表示するように構成しており、外部通信接続に関する処理の進捗を判別した結果に基づいて残期間を表示させる処理は行っていないため、例えば、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との通信環境が悪く、情報の送受を行うための通信処理の処理時間が延びたり、同一の通信処理を複数回実行（リトライ）したりすることで、外部通信接続に関する処理に要する期間が小表示領域Ｄｓ２に表示された残期間よりも長くなる場合もある。この場合は、小表示領域Ｄｓ２に表示された表示態様が残期間０秒を示した後に、「待機中」の表示態様が外部通信可能な状況となるまで継続表示される。

【２０１８】

そして、正常に外部通信接続が完了すると、図６９６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６９６（ｂ）は、外部通信接続が正常に完了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図６９６（ｂ）に示した通り、正常に外部通信接続が完了すると、小表示領域Ｄｓ１には、外部端末Ｇ１０１と外部通信接続されている状況であることを示すための通信状況態様として「外部通信中」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信によって外部端末Ｇ１０１から出力された情報（ユーザー名）を用いた通信中表示態様として「ようこそ○○さん」の表示態様が表示される。このように構成することで、パチンコ機１０と通信接続された外部端末Ｇ１０１が、自身が有する外部端末Ｇ１０１であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２０１９】

ここで、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信接続が正常に完了した場合において、パチンコ機１０側から外部端末Ｇ１０１に向けて初期通信情報として、パチンコ機１０の種別に関する情報、遊技者が来店している遊技場の情報、パチンコ機１０の番号（台番）に関する情報が出力される一方で、外部端末Ｇ１０１側からパチンコ機１０に向けて初期通信情報として、外部端末Ｇ１０１の保有者に関する情報（ユーザー名）や、予め外部端末Ｇ１０１側で任意に選択決定している遊技環境（音量レベル、光量レベル等）に関する情報（カスタム情報）が出力されるように構成し、外部通信接続の完了後、パチンコ機１０を用いた遊技を行わなくとも、完了した外部通信接続が正常に完了しているか否かを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、図６９６（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面に、外部端末Ｇ１０１から出力された保有者情報を用いた通信中表示態様を表示するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、外部端末Ｇ１０１から出力された遊技環境に関する情報を用いて、パチンコ機１０の音量レベルや光量レベルを遊技が開始されるよりも前に任意の値に設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が希望する任意の遊技環境での遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。

【２０２０】

次に、外部通信中に実行された遊技の結果に基づいて、外部端末Ｇ１０１に向けて特典情報が出力される場合における表示画面について、図６９７（ａ）を参照して説明をする。図６９７（ａ）は、特典情報が外部出力される場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者の遊技意欲を高めるために、外部通信接続中に実行された遊技の結果（特別図柄抽選の結果）や、実行さ

れた変動演出の内容に基づいて特典情報（特典映像等）を外部出力可能に構成している。図６９７（ａ）は、外部通信中における遊技の結果として、初めて特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて特典情報が外部出力される場合の表示内容を示しており、主表示領域Ｄｍでは、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示すための表示態様「９９９」で装飾図柄ｓｚが停止表示され、小表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄に対応する第３図柄が「９９９」で停止表示されている。そして、小表示領域Ｄｓ２には、特典情報の付与条件が成立したことと、付与される特典内容に関する情報を示すための表示態様として「大当たりおめでとう！！特典映像プレゼント！！」の文字が表示されている。

【２０２１】

図６９７（ａ）に示した表示画面が表示されると、その後、パチンコ機１０では大当たり遊技が開始されると共に、外部端末Ｇ１０１に向けて、特典情報として特典映像の画像データを少なくとも含む通信信号が出力される。そして、外部端末Ｇ１０１側で入力された通信信号に基づいて特典映像が表示される。つまり、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果に基づいて第１特典（特別図柄抽選で当たり当選したことに基づいて多くの賞球を獲得し易くなる当たり遊技が実行される特典）と、その第１特典とは異なる第２特典（付与条件の成立に基づいて外部端末Ｇ１０１へと出力される特典情報に含まれる特典データ）とを遊技者に付与することが可能となることから、特典情報を外部出力することができないパチンコ機１０に対して、複数の特典を遊技者に付与させ易くすることができ、遊技の興趣を高めることができる。さらに、図６９７（ａ）に示した例によれば、上述した第１特典（大当たり遊技）と第２特典（特典映像データ）とが同一契機（大当たり当選）に基づいて遊技者に付与されることから、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技に関する１の遊技結果に対して複数種類の特典を遊技者に付与することが可能になる。このように構成することで、１の特典付与条件が成立した場合に付与される特典の数を遊技者に把握させ難くすることができるため、実際に特典が付与されるまでの間、遊技者に興味を持たせ続け易くすることができる。

【２０２２】

そして、外部通信中の遊技を終了する場合には、図６９７（ｂ）に示した表示画面が表示される。図６９７（ｂ）は、外部通信接続を解除（切断）する処理が行われている間に表示される表示画面の一例を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第５制御例では、外部通信中の外部端末Ｇ１０１を操作することで、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと通信解除信号を出力し、パチンコ機１０に通信解除信号が入力されたことに基づいて接続中の外部通信が解除されるように構成している。そして、外部通信が解除されるタイミングにおいては、外部通信接続中に実行された遊技の累積データに関する遊技情報や、解除を契機に成立した特典付与条件に対応する特典情報が外部端末Ｇ１０１へと出力されるように構成している。よって、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了するための操作を実行してから実際に外部通信が解除（切断）されるまでには所定の待機期間を要することになる。図６９７（ｂ）に示した表示画面は、この待機期間中に表示されるものであって、小表示領域Ｄｓ１には、現在の通信状況を示すための通信状況態様として「外部通信接続解除中」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信が間もなく解除されることを案内するための案内態様として「○○さんお疲れ様でした、またね！！」の文字が表示される。図６９７（ｂ）に示した例では、遊技が行われていない状況（特別図柄変動が行われていない状況）にて外部通信を解除する例を示しているため、主表示領域Ｄｍにはデモ画面が表示されている。

【２０２３】

次に、図６９８（ａ）を参照して、電源復帰処理中に行われる固有データ設定処理において、遊技盤１３側が有する固有データ（固有コード）と、内枠１２側が有する固有データ（固有コード）とが一致しなかった場合（不一致の場合）に表示される表示内容について説明をする。図６９８（ａ）は、固有データ設定処理の結果として、遊技盤１３側が有する固有データ（固有コード）と、内枠１２側が有する固有データ（固有コード）とが一致しなかった場合（不一致の場合）に表示される表示画面の一例を示した図である。図６

９８（ａ）に示した通り、固有データ設定処理の結果が不一致である場合には、主表示領域Ｄｍに、固有データ設定処理の結果を示すための表示態様として「固有データエラー発生」の文字が表示され、さらに、固有データエラーを解消するための作業内容を案内するための案内態様として「ＰＵＳＨ押下で固有データの書き換えを行います」の文字が表示される。なお、上述した固有データ設定処理は、ＲＡＭクリア処理後の電源復帰処理が実行されている期間中、即ち、特別図柄抽選が実行されていない期間中に実行されることから、図６９８（ａ）に示した図では、小表示領域Ｄｍ１に「デモ中」と表示されている。なお、図６９８（ａ）に示した状況は、ＲＡＭクリア処理後の電源復帰処理が正常に終了した状況であって、単に固有データ設定処理にて不一致と判別された状況を示しており、パチンコ機１０の遊技が規制されている状況では無い。よって、固有データの書き換え処理を行うこと無く遊技が実行されると（特別図柄抽選が実行されると）、図６９９に示した通り、主表示領域Ｄｍを用いた特別図柄変動演出が実行される。

【２０２４】

ここで、図６９９を参照して、固有データ設定処理にて不一致と判別された状況のまま特別図柄抽選が実行された場合における表示内容について説明をする。図６９９は、固有データ設定処理にて不一致と判別された状況のまま特別図柄抽選が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図６９９に示した通り、特別図柄抽選は正常に実行されることから、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される主表示領域Ｄｍでは、変動中の特別図柄に対応する装飾図柄ｓｚが変動表示される変動表示演出が実行され、小表示領域Ｄｍ１には、実行中の特別図柄変動に対応した第３図柄が変動表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの下方に形成された副表示領域Ｄｓ内の小表示領域Ｄｓ１には、現在が外部通信接続を行うことができない状況であることを遊技者に認識させることが可能な通信状況態様として「外部通信不可」の表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信接続を行いたい遊技者に対する案内態様として「外部通信希望の方は店員をお呼び下さい」の文字が表示される。

【２０２５】

つまり、本第５制御例では、外部通信接続が可能な状況であっても、不可能な状況であっても、パチンコ機１０における特別図柄抽選を正常に実行することが可能に構成している。よって、外部通信接続の可否に関わらず特別図柄抽選が実行された場合には、主表示領域Ｄｍにて変動表示演出を実行することで遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、図６９９に示した表示画面が表示された後に、特別図柄抽選が実行されていない状況が所定期間継続した場合（デモ中になった場合）には、図６９８（ａ）に示した表示画面を再度表示するように構成している。このように構成することで、固有データ設定処理が不一致であることを示す表示態様を、特別図柄抽選が実行されていない期間を用いて強調表示することが可能となるため、遊技場の店員に対して分かり易く報知することができる。また、新たに遊技を行おうとする遊技者に対して、遊技を行う前に店員を呼び易くすることができる。

【２０２６】

＜第５制御例における電気的構成について＞

次に、図７００から図７０６を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図７００は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３と双方向通信可能な通信制御装置（通信制御部）Ｃ１０１を設けている点で相違している。その他の構成については、第１制御例と同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図７０１を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成のうち通信制御装置（通信制御部）Ｃ１０１の構成について詳細に説明をする。図７０１は、通信制御装置（通信制御部）Ｃ１０１の電気的構成を示すブロック図である。本制御例におけるパチンコ機１０は、図７０１に示した通り、通信制御装置（通信制御部）Ｃ１０１が、遊技盤１３側に設けられた第１通信制御装置Ｃ２０１と、内枠１２側に設けられた第２通信制御装置Ｃ３０１と

、から構成されており、音声ランプ制御装置１１３と双方向通信可能に構成されている。本第５制御例では、音声ランプ制御装置１１３から通信制御装置（通信制御部）Ｃ１０１に対して、外部端末Ｇ１０１へと出力するための特典情報やパチンコ機１０の遊技結果情報を含む通信用コマンドが送信され、通信制御装置（通信制御部）Ｃ１０１からは、音声ランプ制御装置１１３に対して外部端末Ｇ１０１との通信接続に関する情報や、外部端末Ｇ１０１から受信したカスタム情報が送信されるように構成している。

【２０２７】

第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０には、該ＭＰＵＣ２１０により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭＣ２１１と、そのＲＯＭＣ２１１に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭＣ２１２と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。第１通信制御装置Ｃ２０１では、ＭＰＵＣ２１０によって、音声ランプ制御装置１１３から受信した各種情報を外部端末Ｇ１０１へと出力する処理や、外部端末Ｇ１０１から受信した各種情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理や、音声ランプ制御装置１１３又は第２通信制御装置Ｃ３０１から受信した情報に基づいてパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を開始したり終了したりする処理といったパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との双方向通信に係る主要な処理を実行する１チップマイコンである。ＲＯＭＣ２１１は、図７０６（ａ）に示した各種データテーブル等を有している。なお、ＲＯＭＣ２１１に規定されている各種データテーブル等の詳細な説明は後述する。ＲＡＭＣ２１２は、ＭＰＵＣ２１０の内部レジスタの内容やＭＰＵＣ２１０により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。入出力部Ｃ２１３は、音声ランプ制御装置１１３、および第２通信制御装置Ｃ３０１との間で情報（信号）を送受信するための有線接続部と、外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）を送受信するための無線接続部と、を有している。ここで、第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部Ｃ２１３が有している無線接続部の構成について説明をする。第１通信制御装置Ｃ２０１は、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信用の通信モジュールを搭載しており、接続認証がされた（通信接続している）外部端末と双方向通信可能に構成している。なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０に搭載されている近距離通信用の通信モジュールの規格や仕様については、従来から一般的に知られている技術であるためその記載を省略する。

【２０２８】

次に、第２通信制御装置Ｃ３０１は、ＭＰＵＣ３１０と、ＲＯＭ３１１と、ＲＡＭＣ３１２と、入出力部Ｃ３１３と、から形成されており、入出力部Ｃ３１３を介して外部端末Ｇ１０１と双方向に通信可能に構成している。

【２０２９】

なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３側に第１通信制御装置Ｃ２０１を搭載し、内枠１２側に第２通信制御装置Ｃ３０１を搭載しているが、これに限ること無く、第１通信制御装置Ｃ２０１と第２通信制御装置Ｃ３０１との両方を遊技盤１３側に搭載したり、内枠１２側に搭載したりするように構成しても良い。

【２０３０】

次に、図７０２（ａ）を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図７０２（ａ）に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）に対して、固有データ記憶エリア２０２ｋａを追加している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。固有データ記憶エリア２０２ｋａは、パチンコ機１０の主制御装置１１０に対応する固有データ（機種コード、製造ナンバー）が主制御装置１１０の製造段階で予め記憶される記憶領域であって、記憶されている情報が書き換えられないように形成されている。つまり、固

有データ記憶エリア２０２ｋａには、パチンコ機１０毎に異なる内容の情報（固有データ）が記憶されている。

【２０３１】

ここで、図７０２（ｂ）を参照して、固有データ記憶エリア２０２ｋａに記憶されている内容について説明をする。図７０２（ｂ）は、固有データ記憶エリア２０２ｋａに記憶されている内容を模式的に示した図である。図７０２（ｂ）に示した通り、固有データ記憶エリア２０２ｋａには、２種類の情報種別「機種コード」、「製造ナンバー」のそれぞれに対して固有情報が記憶されており、「機種コード」に対して「ＡＡＡＡ」が、「製造ナンバー」に対して「１２３４５」が記憶されている。この「機種コード」は、パチンコ機１０の種類を示すための情報であって、同一種類のパチンコ機１０に対しては同一内容の「機種コード」が付されている。「製造ナンバー」は、パチンコ機１０が製造された順番に対応して付される情報である。具体的には、最初に製造されたパチンコ機１０の主制御装置１１０に対して「００００１」、次に製造されたパチンコ機１０の主制御装置１１０に対して「００００２」が付されるように構成している。つまり、図７０２（ｂ）に示した図では、「ＡＡＡＡ」の機種コードを有するパチンコ機１０であって、１２３４５台目に製造されたパチンコ機１０の主制御装置１１０が有する固有データを示している。なお、本制御例では、「製造ナンバー」として、製造された順に５桁の数字を増加させる仕様を用いているが、個々のパチンコ機１０（主制御装置１１０）を識別可能な情報が記憶されていれば良く、複数の製造工場で同一種類のパチンコ機１０が製造される場合には、「製造ナンバー」を７桁にし、その７桁の領域のうち、最も異なる数字が付され難い領域（上１桁目の領域）を用いて製造工場に対応する情報を付して、残りの領域を用いてその製造工場にて製造された順序で製造ナンバーを付すように構成しても良く、例えば、Ｐ工場で製造された５０００台目のパチンコ機１０（主制御装置１１０）に対応する製造ナンバーとして「Ｐ００５０００」といった情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、市場に設置されている複数のパチンコ機１０がどの製造工場で製造されたのかを把握し易くすることができる。また、パチンコ機１０が複数の期間に分かれて製造された場合には、その製造時期に対応する情報を「製造ナンバー」の一部に付すように構成しても良い。さらに、本制御例ではパチンコ機１０の種類に対応する「機種コード」と、「製造ナンバー」とを組み合わせた固有情報を用いているが、これに限ること無く、別の固有情報を用いても良い。例えば、３種類以上の情報を用いて固有情報を作成しても良いし、１種類の情報のみで固有情報を作成しても良い。

【２０３２】

この固有データ記憶エリア２０２ｋａに記憶されている情報は、パチンコ機１０の製造工程にて予め書き込まれる情報であって、その内容が書き換えられないように構成している。つまり、市場に存在する複数のパチンコ機１０は、それぞれ異なる情報（固有情報）を有する主制御装置１１０が搭載されていることになる。なお、詳細な説明は省略するがこの固有情報を用いて、パチンコ機１０の製造タイミングや、どの遊技場にどの期間設置されたのかを把握可能な情報や、パチンコ機１０を廃棄したタイミング等が管理されるように構成している。このように構成することで、例えば、製造段階における不具合が後に発覚した場合であっても、不具合の虞があるパチンコ機１０を効率良く特定することができる。また、不正改造されたパチンコ機１０が市場に出回ったり、不法にパチンコ機１０が廃棄されたりした場合であっても、そのパチンコ機１０を取り扱っていた遊技場を追跡し易くすることができる。

【２０３３】

以上、説明をした通り、本第５制御例では、各遊技機固有の情報（固有コード）を、「機種コード」と「製造ナンバー」とを組み合わせて形成しているため、他の情報と組み合わせること無く１の情報のみで他のパチンコ機１０と識別可能な固有データを生成する場合に比べて少ない情報数で固有データを生成することができる。

【２０３４】

次に、図７０３（ａ）を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ

制御装置１１３のＭＰＵが有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図７０３（ａ）は、本第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０３（ａ）に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂと、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃと、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄと、を追加している点で相違している。なお、図２８（ａ）に示した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２が有する各種演出の態様を選択する際に用いられる各種選択テーブルについては、各種演出選択テーブル２２２ｋａと表記し、その詳細な説明を省略し、それ以外の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２０３５】

遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂは、外部端末Ｇ１０１に対して出力される特典情報と、所定期間中にパチンコ機１０にて実行された遊技の結果（判別回数、当たり回数、獲得遊技球数等）を累積した遊技結果情報と、が対応付けられて規定されているデータ記憶領域であって、後述する遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶された遊技結果情報を用いて現在の遊技結果が新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に参照される。ここで、新たな特典情報の付与条件を満たしていると判別された場合には、付与条件を満たした特典情報に対応する遊技結果コードを特定し、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されている出力特典情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理が実行される。詳細な説明は後述するが、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１と通信接続されている期間における遊技の結果を後述する遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに蓄積するように構成している。

【２０３６】

演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃは、外部端末Ｇ１０１に対して出力される特典情報と、所定期間中にパチンコ機１０にて実行された変動演出の演出態様に関する情報（演出パターン、プレミアキャラの出現有無、ボタン押下回数等）を累積した演出情報と、が対応付けられて規定されているデータ記憶領域であって、後述する演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶された演出情報を用いて現在の演出情報が新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に参照される。ここで、新たな特典情報の付与条件を満たしていると判別された場合には、付与条件を満たした特典情報に対応する演出情報コードと特定し、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されている出力特典情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理が実行される。詳細な説明は後述するが、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１と通信接続されている期間にて実行された変動演出の演出態様に関する情報を後述する演出情報記憶エリア２２３ｋｂに蓄積するように構成している。

【２０３７】

出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄは、外部端末Ｇ１０１に向けて出力される特典情報が予め記憶されている記憶領域であって、各遊技結果コードに対応させて特典情報が規定されている。この出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに記憶されている情報は、所定期間中に実行された遊技の結果に基づいて遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂを参照して遊技結果コードが決定された場合に読み出される。ここで、読み出された特典情報は、外部端末Ｇ１０１へと送信する情報が一時的に格納される一時格納領域（外部端末用送信バッファ）に格納され、外部端末Ｇ１０１へと情報を送信する処理において一時格納領域に格納されている情報が送信される。

【２０３８】

次に、図７０３（ｂ）を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図７０３（ｂ）は、本第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０３（ｂ）に示した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３

（図２８（ｂ）参照）に対して、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａと、演出情報記憶エリア２２３ｋｂと、外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃと、固有情報記憶エリア２２３ｋｄと、カスタム情報記憶エリア２２３ｋｅと、通信状況記憶エリア２２３ｋｆを、を有している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２０３９】

遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａは、主制御装置１１０から出力された各種コマンドに基づいて特定した遊技結果を一時的に記憶可能な記憶領域である。この遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている情報は、外部端末との通信接続が継続している期間を対象に累積記憶されるように構成しており、外部端末との通信接続が解除された場合に記憶されている遊技結果情報がクリアされる。そして、現在の遊技結果が新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に用いられる。このように構成することで、自身の遊技結果のみを反映させた遊技結果情報を用いて出力される特典情報を決定することができる。なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末との通信接続が継続している期間中における遊技結果に関する情報（遊技結果情報）のみを遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶するように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０の電源投入以降に実行された全ての遊技結果情報を遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶するように構成し、外部端末と通信可能（外部通信可能）となったタイミングや、外部通信状況が解除されたタイミングを記憶可能なタイミングフラグを設けることで、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている遊技結果情報のうち、対象となる期間（外部通信中の期間）中に記憶された遊技結果情報のみを反映させた遊技結果情報を用いることができるように構成しても良い。

【２０４０】

さらに、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信中に実行された遊技に関する遊技結果情報に基づいて特典情報を決定するように構成しているが、外部端末Ｇ１０１との双方向通信可能な利点を生かして、例えば、外部端末Ｇ１０１に記憶されている過去の遊技結果情報をパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に設けられた遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶させることが可能に構成することで、前回実行した遊技から継続して遊技結果情報を累積記憶させることが可能となるため、１回の遊技時間を長く確保できない遊技者であっても、長時間の遊技結果に応じた特典情報を獲得することができ遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【２０４１】

演出情報記憶エリア２２３ｋｂは、主制御装置１１０から出力された各種コマンドに基づいて決定された演出態様に関する演出情報を一時的に記憶可能な記憶領域である。ここで、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、主制御装置１１０にて実行される特別図柄抽選の結果に基づいて特別図柄の変動パターンとして複数の変動パターンのうち１の変動パターンが決定され、決定された変動パターンに応じた変動時間で特別図柄変動が実行される。そして、特別図柄抽選の結果、及び決定された変動パターンに対応する変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力され、音声ランプ制御装置１１３にて受信した変動パターンコマンドに基づいて変動演出の演出態様として複数の演出態様のうち１の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の抽選結果が同一である場合であっても、異なる演出態様の変動演出を実行可能に構成している。そして、演出情報記憶エリア２２３ｋｂには、実際に実行された変動演出の演出態様に関する演出情報が記憶されるように構成している。この演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている演出情報は、新たな特典情報の付与条件を満たしているかを判別する際に用いられる。

【２０４２】

外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃは、接続された外部端末Ｇ１０１に関する情報が一時的に記憶される記憶領域である。この外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃには、外部端末Ｇ１０１から出力された初期情報（ユーザー名、ユーザーランクなど）が記憶され、記

憶された初期情報に対応する表示態様が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。なお、外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃに記憶されている情報は、外部通信接続が解除された場合に全てクリアされる。

【２０４３】

固有情報記憶エリア２２３ｋｄは、パチンコ機１０の主制御装置１１０が有する固有情報（遊技盤側の固有情報）と、パチンコ機１０の正面枠１４側の固有情報（枠体側の固有情報）と、一時的に記憶するための記憶領域である。

【２０４４】

カスタム情報記憶エリア２２３ｋｅは、外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム信号を受信した場合に、受信したカスタム信号に対応するカスタム情報が一時的に記憶される記憶領域である。このカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに新たなカスタム情報が記憶された場合には、変動演出の態様が記憶されているカスタム情報に対応した態様で設定される。

【２０４５】

通信状況記憶エリア２２３ｋｆは、外部端末Ｇ１０１との通信接続状況に関する情報を一時的に記憶するための記憶領域である。本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末との通信状況に応じて、現在の状態を、未接続状態、外部通信接続中状態、外部通信中状態、外部通信接続解除中状態と、４つの状態の何れであるかを判別し通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶するように構成している。そして、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶されている現在の状況（通信状況）に応じた処理が実行される。ここで、通信状況として規定されている４つの状態の詳細について説明をする。まず、未接続状態は、パチンコ機１０が正常に動作している状況において、外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信が行われていない状態であって、新たな外部通信接続を許容している状態である。外部通信接続中状態は、外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信の接続が開始されてから接続が完了するまでの期間に対応する状態であって、外部通信中状態は、外部端末Ｇ１０１との外部通信が可能な期間に対応する状態であって、外部通信接続解除中状態は、遊技者が遊技を終了する際に外部端末Ｇ１０１との外部通信の接続を解除している期間に対応する状態である。

【２０４６】

次に、図７０４（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２が有する遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂに規定されている内容について説明をする。図７０４（ａ）は、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図７０４（ａ）に示した通り、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂには、特定された遊技結果情報に対応付けてコード種別が規定されている。具体的には、コード種別「１」に対して、遊技結果情報「遊技回数ランク１」が規定されている。この「遊技回数ランク１」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている特別図柄抽選の実行回数（特図抽選回数）の累積値５００回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で特別図柄抽選が５００回実行された場合に、コード種別「１」が特定される。そして、特定されたコード種別に対応する特典情報が出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから読み出され、読み出された特典情報に対応する演出データ（画像データ、動画データ）が第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力される。第１通信制御装置Ｃ２０１では、受信した演出データがＲＡＭＣ２１２の入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに格納される。そして、外部端末Ｇ１０１が特典情報の受信を許容した場合に、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ領域に格納されている演出データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの出力データ領域にシフトし、第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部Ｃ２１３を介して外部端末Ｇ１０１に向けて無線通信で出力される。

【２０４７】

図７０４（ａ）に戻り説明を続ける。コード種別「２」に対して、遊技結果情報「遊技回数ランク２」が規定されている。この「遊技回数ランク２」は、遊技結果情報記憶エリ

ア２２３ｋａに記憶されている特別図柄抽選の実行回数（特図抽選回数）の累積値１０００回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で特別図柄抽選が１０００回実行された場合に、コード種別「２」が特定される。次に、コード種別「３」に対して、遊技結果情報「当たり回数１」が規定されている。この「当たり回数１」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている当たり回数の累積値１０回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行された当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技等）の累積回数が１０回に到達した場合に、コード種別「３」が特定される。コード種別「４」に対しては、遊技結果情報「当たり回数２」が規定されている。この「当たり回数２」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている当たり回数の累積値３０回に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行された当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技等）の累積回数が３０回に到達した場合に、コード種別「４」が特定される。コード種別「５」に対しては、遊技結果情報「獲得球数１」が規定されている。この「獲得球数１」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている獲得球数（賞球数）１００００個に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で払い出された賞球数が１００００個に到達した場合に、コード種別「５」が特定される。コード種別「６」に対しては、遊技結果情報「獲得球数２」が規定されている。この「獲得球数２」は、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている獲得球数（賞球数）３００００個に対応する遊技結果情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で払い出された賞球数が３００００個に到達した場合に、コード種別「６」が特定される。コード種別「７」に対しては、遊技結果情報「全達成」が規定されている。この「全達成」は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況でコード種別「１」～「６」が全て特定された場合に対応する遊技結果情報である。なお、詳細な説明は省略するが、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂには上述したコード種別「１」～「７」以外にも様々なコード種別が遊技結果情報に対応付けて規定されている。例えば、外部通信接続が継続している期間の長さが第１期間（３時間）となった場合に特定されるコード種別や、第１期間よりも長い第２期間（５時間）となった場合に特定されるコード種別や、実行された特別図柄変動が特定変動時間（例えば、２００秒）であった場合に特定されるコード種別や、遊技者に有利となる遊技状態（例えば、確変状態）が設定された回数が特定回数（１０回）に到達した場合に特定されるコード種別がある。このように、本制御例では、特別図柄抽選の結果に基づく遊技結果に関する累積情報に基づいて特典情報を遊技者に提供することができるため、賞球を多く獲得しようと遊技を行っている遊技者に対して、並行して別の特典を付与する遊技を行わせることができる。

【２０４８】

次に、図７０４（ｂ）を参照して、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃの内容について説明をする。図７０４（ｂ）は、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図７０４（ｂ）に示した通り、この演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃには、パチンコ機１０にて実行された演出（変動演出）の内容に応じて特定され得る演出情報とコード種別（「Ａ」～「Ｇ」等）とが対応付けて規定されている。具体的には、コード種別「Ａ」に対しては、演出情報「特定演出１」が規定されている。この「特定演出１」は、演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されているプレミア演出Ａが発生されたことに対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況でプレミア演出Ａが発生した場合に、コード種別「Ａ」が特定される。そして、特定されたコード種別に対応する特典情報が出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから読み出され、読み出された特典情報に対応する演出データ（画像データ、動画データ）又は、カスタムデータが第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力される。第１通信制御装置Ｃ２０１では、受信した各種データがＲＡＭＣ２１２の入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ領域に格納される。そして、外部端末Ｇ１０１が特典情報

の受信を許容した場合に、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ領域に格納されている各種データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの出力データ領域にシフトし、第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部Ｃ２１３を介して外部端末Ｇ１０１に向けて無線通信で出力される。

【２０４９】

コード種別「Ｂ」に対しては、演出情報「特定演出２」が規定されている。この「特定演出２」は、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに記憶されているプレミア演出Ｂが発生されたことに対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況でプレミア演出Ｂが発生した場合に、コード種別「Ｂ」が特定される。コード種別「Ｃ」に対しては、演出情報「リーチ回数１」が規定されている。この「リーチ回数１」は、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに記憶されているリーチ回数１０回に対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行されたリーチ演出の回数が１０回に到達した場合に、コード種別「Ｃ」が特定される。コード種別「Ｄ」に対しては、演出情報「リーチ回数２」が規定されている。この「リーチ回数２」は、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに記憶されているリーチ回数３０回に対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行されたリーチ演出の回数が３０回に到達した場合に、コード種別「Ｄ」が特定される。コード種別「Ｅ」に対しては、演出情報「ボタン押下回数１」が規定されている。この「ボタン押下回数１」は、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに記憶されている枠ボタン２２に対する操作回数（押下回数）１００回に対応する演出情報であって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で実行された枠ボタン２２への操作回数（押下回数）が１００回に到達した場合に特定される。なお、本第５制御例では特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動演出（特図変動演出）として、遊技者に枠ボタン２２を操作させるための操作演出が実行されている期間中（操作有効期間中）に実行された枠ボタン２２の操作回数（押下回数）、及び、大当たり遊技中に実行される操作演出が実行されている期間中（操作有効期間中）に実行された枠ボタン２２の操作回数（押下回数）を枠ボタン２２に対する操作回数（押下回数）としてカウントするように構成している。つまり、枠ボタン２２を操作（押下）することで実行中の演出（特図変動演出、大当たり遊技中の演出等）の演出態様が変化し得るタイミングで実行された枠ボタン２２の操作回数（押下回数）のみをカウントするように構成している。このように構成することで、実行中の特図変動演出として操作演出が実行された場合において、大当たり当選を信じて積極的に枠ボタン２２を遊技者に操作されながら、その操作回数に応じて大当たり遊技とは異なる特典を付与することが可能となる。また、操作演出が実行されていない期間中に枠ボタン２２を操作したとしてもカウントされないように構成しているため、特典情報を獲得しようと遊技をしていない状態で枠ボタン２２を複数回押下するといった行為が行われ難くすることができる。

【２０５０】

コード種別「Ｇ」に対しては、演出情報「全リーチ発生」が規定されている。この「全リーチ発生」は、本制御例におけるパチンコ機の演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに記憶されており、本パチンコ機１０にて実行され得る全種類のリーチ演出が実行された場合において、コード種別「Ｇ」が特定される。以上、説明をしたとおり、本第５制御例では、パチンコ機１０の主となる遊技（特別図柄抽選の結果に基づく遊技）と、その主となる遊技の興趣向上を図るための演出（変動演出等）と、に基づいて特典情報の付与条件が成立するように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技結果（大当たり当選）が提供された方が提供されない場合よりも特典情報を獲得し易くすることができると共に、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な遊技結果（大当たり当選）とならなかった場合であっても、実行された演出内容に基づいて特典情報を獲得することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２０５１】

次に、図７０５を参照して、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄの内容について説明を

する。図７０５は、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されている内容を模式的に示した図である。図７０５に示した通り、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄには、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂ、及び演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃを参照して特定される各種コード種別（「１」～「７」，「Ａ」～「Ｇ」）に対応付けて各種特典情報データが規定されている。この出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄは、コード種別が特定されたことに基づいて外部端末Ｇ１０１へと特典情報を出力する際に参照される。この出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄには、外部端末Ｇ１０１にて表示可能な形式（例えば、ＭＰＥＧ形式）で各種情報データ（映像データ）が予め格納されており、外部端末Ｇ１０１へと情報データ（映像データ）を出力する際には、当該情報データ（映像データ）が出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから読み出される。なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１へと出力可能な情報データ（映像データ）が、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２内に格納する構成を用いることで、外部端末Ｇ１０１に対して直接情報データを送信（出力）する第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１１内にパチンコ機１０特有の情報データを予め格納しなくても良い構成としている。このように構成することで、第１通信制御装置Ｃ２０１に汎用性を持たせることができ、パチンコ機１０の製造コストを低減させることができる。なお、これに限ること無く、例えば、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１０に予め格納しておくように構成しても良いし、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種映像データと同様に表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に外部出力用の映像データが格納される記憶領域を設けるように構成しても良い。

【２０５２】

具体的には、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄには、コード種別「１」に対して特典情報「特典１」が規定されている。この「特典１」は、キャラＡの特典画像に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。コード種別「２」に対して特典情報「特典２」が規定されている。この「特典２」は、キャラＡの特典動画に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。ここで、コード種別「１」と、コード種別「２」は、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂにて規定されているコード種別であって、何れも、特図抽選回数に基づいて特定されるコード種別である。さらに、コード種別「１」よりもコード種別「２」の方が特定され難い条件となっている。そして、上述した通り、コード種別「１」に対する特典情報「特典１」と、コード種別「２」に対する特典情報「特典２」と、は何れも、キャラＡに関する特典情報である。つまり、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されている状況で特図抽選を繰り返し実行している遊技者は、まず、コード種別「１」が特定され、外部端末Ｇ１０１にキャラＡの特典画像を表示させる特典情報を獲得し、その後、コード種別「２」が特定され、外部端末Ｇ１０１にキャラＡの特典動画を表示させる特典情報を獲得することになる。このように、共通の要素（特図抽選回数等）に対して達成難易度が異なる複数の条件、又は、段階的に成立し得る複数の条件に対応させて複数のコード種別が特定可能に構成し、共通の要素（特図抽選回数等）に基づいて特定され得る複数のコード種別（「１」，「２」）に対応させて共通テーマ（キャラＡ）に関する特典情報が提供されるように構成することで、特典情報の付与条件と、付与される特典情報の内容とに関連性を持たせることができるため、複数存在する特典情報の付与条件（コード種別）のうち、任意の付与条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０５３】

また、共通の要素に関する値が更新されることで複数のコード種別が順に特定される場合には、外部端末Ｇ１０１側で獲得する特典情報の価値が順に上がっていくように構成している。具体的には、先に特定されるコード種別に対応する特典情報では特典画像（１枚の静止画像）が提供され、後に特定されるコード種別に対応する特典情報では特典動画が提供されるように構成している。このように構成することで、獲得した特典情報と同一テーマ（キャラ）の特典情報を新たに獲得したい遊技者に対して、既に特定されたコード種別と共通の要素に関する値をより更新させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０５４】
図７０５に戻り、説明を続ける。コード種別「３」に対して特典情報「特典３」が規定されている。この「特典３」は、キャラＢの特典画像に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。コード種別「４」に対して特典情報「特典４」が規定されている。この「特典４」は、キャラＢの特典動画に関する情報データ（映像データ）が予め格納されている。つまり、特典情報「特典３」と特典情報「特典４」とは、共通の要素に基づいて成立し得るコード種別が特定された場合に付与される特典情報であって、同一テーマ（キャラＢ）に関する特典情報が提供されるものである。次に、コード種別「５」に対して特典情報「特典５」が規定されており、コード種別「６」に対して特典情報「特典６」が規定されている。
【２０５５】
次に、図７０６（ａ）を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１が有するＲＡＭＣ２１２に規定されている内容について説明をする。図７０６（ａ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＡＭＣ２１２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０６（ａ）に示した通り、ＲＡＭＣ２１２は、第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａ、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂ、第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃ、第１通信中フラグＣ２１２ｄ、第１通信接続終了フラグＣ２１２ｅ、出力中フラグＣ２１２ｆ、第１エラーフラグ群Ｃ２１２ｇ、固有コード記憶エリアＣ２１２ｈ、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉ、その他メモリエリアＣ２１２ｚを有している。
【２０５６】
第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａは、接続されている内枠１２側が有する第２通信制御装置Ｃ３０１に予め規定されている第２通信コード（内枠１２側の固有コード）を一時的に記憶するための記憶領域であって、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて第２通信制御装置Ｃ３０１から第１通信制御装置Ｃ２０１へと第２通信コードが出力された場合に、その出力された第２通信コードが記憶される。上述した通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３が各パチンコ機１０専用の構造体であって、内枠１２は複数種類の遊技盤１３と接続可能な汎用性のある構造体となるように構成し、新たなパチンコ機１０を製造する際のコスト削減を目指している。また、汎用性のある内枠１２を残した状態で遊技盤１３を取替可能に構成しているため、新たなパチンコ機１０を設置する際の取替コスト（新たな内枠１２を購入するコスト、内枠１２を取り外すコスト等）を削減し易くできるように構成している。
【２０５７】
通信環境設定済フラグＣ２１２ｂは、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信可能な状況であるかを判別する際に参照されるフラグであって、第１通信制御装置Ｃ２０１の通信環境設定処理（図７２４のＳ６００１Ｋ参照）において、第１通信制御装置Ｃ２０１が外部通信接続可能な状況（電源投入後の立ち上げ処理が正常に完了した状況）であると判別した場合にオンに設定される（図７２４のＳ６１１０Ｋ参照）。また、図示は省略しているが、第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行される各種制御の処理期間を計測するために用いられる経過時間カウンタを有しており他の装置（音声ランプ制御装置１１３、第２通信制御装置Ｃ３０１、外部端末Ｇ１０１）との間で情報データの送受信を行う場合に経過時間カウンに対して特定の値がセットされる。そして、経過時間カウンタにセットされた値に対応する時間が経過するまでの間に出力先の装置からの応答信号が入力されたと判別した場合に０にリセットされる。一方、出力先の装置から応答信号が入力されること無く経過時間カウンタの値が０となった場合は、タイムオーバーとなり、特定期間内に情報データの送受信が正常に行えなかった場合のエラー処理が実行される。
【２０５８】
第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃは、外部通信接続が開始されたことを示すためのフラグであって、外部通信接続が開始された場合にオンに設定される。この第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃは、第２通信制御装置Ｃ３０１から接続要求信号を受信したと判別した場合（図７２３のＳ６０１３Ｋ：Ｙｅｓ）に、オンに設定され（図７２３のＳ６０１６

Ｋ）、外部通信接続が完了し外部通信中となった場合にオフに設定される（図７２３のＳ６００６Ｋ参照）。
【２０５９】
第１通信中フラグＣ２１２ｄは、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信中であることを示すためのフラグであって、外部通信接続が完了し、外部通信中となった場合にオンに設定される（図７２３のＳ６００７Ｋ参照）。そして、第２通信制御装置Ｃ３０１から接続解除情報を受信した場合、即ち、外部通信を終了させる指示が届いた場合にオフに設定される。
【２０６０】
第１通信接続終了フラグＣ２１２ｅは、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除するための処理が実行されている状況であることを示すためのフラグであって、第１通信中フラグＣ２１２ｄがオフに設定された場合にオンに設定される。
【２０６１】
出力中フラグＣ２１２ｆは、他の装置へと情報データを出力している期間を示すためのフラグであって、他の装置へと情報データの出力を開始した場合にオンに設定される。そして、出力中フラグＣ２１２ｆがオンに設定されたことに基づいて、経過時間カウンタに対応する経過時間に対応する値がセットされる。そして、出力先の装置から出力された情報データに関する応答情報を受信した場合、或いは、タイムオーバーとなった場合にオフに設定される。
【２０６２】
第１エラーフラグ群Ｃ２１２ｇは正常に外部通信を行うことが出来ない状況であることを示すためのフラグであって、通信環境の設定を行う期間や、外部通信を行う期間において正常では無い処理結果となった場合にオンに設定される。なお、図７０６（ａ）では、第１エラーフラグ群Ｃ２１２ｇと記載しているが、実際には、発生し得るエラー種別毎に第１エラーフラグを設けており、オンに設定された第１エラーフラグの種別を作業者が認識可能な報知手段を有している。このように構成することで、正常に外部通信を行うことが出来ない状況を復旧させる作業を行う際に、原因をいち早く特定することができる。
【２０６３】
固有コード記憶エリアＣ２１２ｈは、音声ランプ制御装置１１３から出力された固有コード（固有情報）を一時的に記憶可能な記憶領域である。本第５制御例では、遊技盤１３側の固有データを主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有しており、内枠１２側の固有データを第２通信制御装置Ｃ３０１のＲＯＭＣ３１１が有している。つまり、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１１が、パチンコ機１０固有の固有コード（固有情報）を予め記憶されないように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３、及び第２通信制御装置Ｃ３０１からそれぞれ固有コードを受信し、受信した２つの固有コードの判定を第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行するように構成している。このように構成することで、第１通信制御装置Ｃ２０１の汎用性をより高めることができると共に、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に実行される各固有コードの判定処理において、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１とが正常に接続されているかの判定も同時に行うことができる。なお、本第５制御例の構成に限定されるものでは無く、遊技盤１３側の固有コードを、予め第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＯＭＣ２１１に格納するように構成しても良い。
【２０６４】
入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉは、音声ランプ制御装置１１３、第２通信制御装置Ｃ３０１、及び、外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報を一時的に記憶可能な入力用記憶領域（入力バッファ）と、音声ランプ制御装置１１３、第２通信制御装置Ｃ３０１、及び、外部端末Ｇ１０１へと出力するための各種情報を一時的に記憶可能な出力用記憶領域（出力バッファ）と、から構成される記憶領域である。
【２０６５】
その他メモリエリアＣ２１２ｚは、電源立ち上げ時の処理や電源断時の処理といった第

１通信制御装置Ｃ２０１における一般的な制御処理を実行する際に用いられる各種フラグやカウンタや記憶領域を少なくとも有するエリアである。本第５制御例における第１通信制御装置Ｃ２０１の構成や処理内容のうち、本第５制御例において説明を省略している箇所の詳細な内容については、周知一般的な技術内容と同一であるためその説明を省略する。次に、図７０６（ｂ）を参照して、第２通信制御装置Ｃ３０１のＭＰＵＣ３１０が有するＲＡＭＣ３１２の内容について説明をする。図７０６（ｂ）は、ＲＡＭＣ３１２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７０６（ｂ）に示した通り、ＲＡＭＣ３１２は、第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａと、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂと、無効フラグＣ３１２ｃと、第２エラーフラグ群Ｃ３１２ｄと、その他メモリエリア３１２ｚと、を有している。第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａは、接続用情報（第１通信制御装置Ｃ２０１に対応するアドレス情報）や外部端末Ｇ１０１へと出力される固有情報等が記憶されている記憶エリアである。第２通信接続中フラグＣ３１２ｂは、第２通信制御装置Ｃ３０１のＭＰＵＣ３１０のＲＡＭＣ３１２が有するフラグであって、外部端末Ｇ１０１と外部通信接続されている状況を示すためのフラグである。この第２通信接続中フラグＣ３１２ｂは、外部端末Ｇ１０１と外部通信接続されていると判別した場合にオンに設定され、外部通信接続されていないと判別した場合にオフに設定される。つまり、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂがオフに設定されている状況が、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が可能な状況となる。無効フラグＣ３１２ｃは、外部通信接続が不許可であることを示すためのフラグであって、外部通信接続が不許可となった場合（第２通信制御装置Ｃ３０１が正常に立ちあがらなかった場合等）に（図７２６のＳ７００７Ｋ：Ｙｅｓ）、図示は省略するがオンに設定される。そして、図示は省略するが、外部通信接続が許可される状況に復帰した場合（第２通信制御装置Ｃ３０１が正常に立ちあがった場合）にオフに設定される。第２エラーフラグ群Ｃ３１２ｄは、第２通信制御装置Ｃ３０１にて発生したエラー状況を特定するためのフラグであって、第２通信制御装置Ｃ３０１にて特定されたエラー種別（認証エラー、通信不可エラー等）に対応する複数の第２エラーフラグＣ３１２から構成されている。ここでは、各第２エラーフラグＣ３１２を総称して第２エラーフラグ群Ｃ３１２ｄと称している。第２エラーフラグ群Ｃ３１２を構成する各第２エラーフラグＣ３１２は、対応するエラーが発生したと判別した場合にオンに設定される。

【２０６６】

＜第５制御例における外部通信接続に関する各制御装置にて実行される各制御の流れについて＞

次に、図７０７から図７１０を参照して、本第５制御例における外部通信接続に関する制御の流れについて説明をする。本第５制御例では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが双方向に外部通信を行うことで、パチンコ機１０は外部通信接続中に実行された遊技の結果に関する情報を外部端末Ｇ１０１に出力し、外部端末Ｇ１０１は実行される遊技の演出環境（音量、光量等）をカスタムするためのカスタム情報をパチンコ機１０に出力することが可能に構成している。そこで、上述した外部通信を実行する際に行われる各制御装置の制御内容について説明をする。なお、ここでは外部通信接続に関する制御内容についてのみ説明をしており、それ以外の制御内容に関する制御装置（例えば、払出制御装置１１１等）についてはその説明を省略する。

【２０６７】

まず、図７０７を用いて、パチンコ機１０に対してＲＡＭクリア処理が実行された場合における各制御装置における制御の流れについて説明をする。図７０７に示した通り、本第５制御例では、パチンコ機１０が遊技盤１３側に設けられた各制御装置と、内枠１２側に設けられた各制御装置と、から構成されており、外部通信接続に関する制御装置として、遊技盤１３側には、主制御装置１１０と、音声ランプ制御装置１１３と、第１通信制御装置Ｃ２０１と、が設けられている。そして、内枠１２側には、第２通信制御装置Ｃ３０１が設けられている。まず、電源が投入されると、主制御装置１１０にて電源復帰処理が実行され、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の固有データ記憶エリア２０２ｋａから主制御装置１１０の主固有データ（機種コード、製造番号）が読み出さ

れ、音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３は受信した主固有データを第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し、第１通信制御装置Ｃ２０１は、ＲＡＭＣ２１２の第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに主固有データを記憶する。また、第１通信制御装置Ｃ２０１は、新たに主固有データが第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶されたことに基づいて第２通信制御装置Ｃ３０１に対して、第２通信制御装置Ｃ３０１が有する固有情報（第２通信コード）を要求するための要求信号を出力する。第１通信制御装置Ｃ２０１からの要求信号を受信した第２通信制御装置Ｃ３０１は、ＲＡＭＣ３１２の第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａに記憶されている固有情報（第２通信コード）を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力する。

【２０６８】

そして、第２通信コードを受信した第１通信制御装置Ｃ２０１では、第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶されている固有情報（主固有データに関する情報）と、受信した固有情報（第２通信コード）と、を比較し、固有情報が一致するかを判別する処理（固有データ設定処理）を実行する。この固有データ設定処理において固有情報が一致すると判別した場合は、その判別結果（情報一致）を示すチェック結果情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は情報一致を示すチェック結果情報を受信したことに基づいて外部通信接続が許可状態であることを示す「外部通信可」を表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に出力し、第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｄｓ１に「外部通信可」が表示される。一方、第１通信制御装置Ｃ２０１は、固有データ設定処理において固有情報が一致しない（不一致）と判別した場合は、その判別結果（情報不一致）を示すチェック結果情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は情報不一致を示すチェック結果情報を受信したことに基づいて外部通信接続が不許可状態であることを示す「外部通信不可」を表示させるための表示用コマンドを表示制御装置１１４に出力し、第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｄｓ１に「外部通信不可」が表示される。

【２０６９】

なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信接続が不許可となった場合において、検知面Ｃ３５１を用いて検知された外部端末Ｇ１０１を無効とする制御を実行すると共に、第２通信制御装置Ｃ３０１から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信接続が行えない状況であることを示す通信情報を出力するように構成しており、外部端末Ｇ１０１の表示部に外部通信接続ができない旨を表示させることが可能な情報を外部端末Ｇ１０１へと出力することで外部端末Ｇ１０１を検知面Ｃ３５１に近接させたにも関わらず外部通信できない状況であることを遊技者に分かり易く把握させることができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、外部通信接続が不許可となったことを示すチェック結果情報を受信したことに基づいて、検知面Ｃ３５１が受ける電力をＧＮＤに落とすように電気回路を構成することで外部通信接続が不許可となった状況において検知面Ｃ３５１が外部端末Ｇ１０１を検知してしまうことを物理的に回避するように構成しても良い。つまり、外部通信接続することで誤った遊技情報が出力されてしまう可能性がある状況が発生した場合において、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されてしまうことを抑制するための制御（ソフト対策）を実行しても良いし、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続されてしまうことを禁止する回路（ハード対策）を用いても良い。

【２０７０】

次に、図７０８を参照して、外部通信接続が許可されている状況において外部端末Ｇ１０１を用いて外部通信接続を行う場合における各制御装置の制御内容について説明をする。図７０８は、外部端末Ｇ１０１を用いて外部通信接続を行う場合に実行される各制御装置の処理の流れを示した図である。まず、遊技者が外部端末Ｇ１０１を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１が有する検知範囲（１センチ）に進入させると、第２通信制御装置Ｃ３０１のＲＡＭＣ３１２の第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａに記憶されている通信コードが外部端末Ｇ１０１に出力される。この通信コードには、第１通信制御装置Ｃ

２０１が有する入力部Ｃ２１３へと無線接続するためのアドレス及びパスワードが含まれており、外部端末Ｇ１０１は受信した通信コードに含まれているアドレス及びパスワードを用いて第１通信制御装置Ｃ２０１に接続要求信号を出力する。第１通信制御装置Ｃ２０１は、入力部Ｃ２１３が接続要求信号を受信したことに基づいて外部接続を許可するための応答信号を外部端末Ｇ１０１に出力すると共に、第１通信制御装置Ｃ２０１のＲＡＭＣ２１２が有する入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶されている初期遊技情報データを外部端末Ｇ１０１に出力する。外部端末Ｇ１０１は、応答信号を受信したことに基づいてパチンコ機１０と外部通信中であると判別し、外部端末Ｇ１０１側で予め設定されている遊技環境に対応するカスタム情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力すると共に、受信した初期遊技情報データに基づいて外部端末Ｇ１０１のＲＡＭＧ１１２に今回実行する遊技に関する初期情報（機種名、日時、場所）を設定し、さらに、受信した初期遊技情報データに含まれる画像データに基づいて表示部Ｇ１１３に表示される表示態様を決定する。

【２０７１】

次に、図７０９を参照して、外部通信中に実行された遊技の結果や、変動演出内容に基づいてパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと特典情報を出力する場合における各制御装置の制御内容について説明をする。図７０９は、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと特典情報を出力する場合における各制御装置の制御処理の流れを示した図である。主制御装置１１０では、外部通信の有無に関わらず、抽選条件の成立に基づいて特別図柄抽選を実行し、その抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力する。音声ランプ制御装置１１３は受信した変動パターンコマンドに基づいて変動演出の演出態様を決定し、決定した演出態様で変動演出を実行する。加えて、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて特別図柄抽選の結果を特定し、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている遊技結果情報を更新する。また、今回決定した演出態様に基づいて演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている演出情報を更新する。そして、遊技結果コード記憶エリア２２２ｋｂに規定されているデータテーブルと、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃに規定されているデータテーブルと、を用いて、今回更新された遊技結果情報、及び、演出情報が特典情報を出力するための出力条件を満たしているかを判別し、出力条件を満たしていると判別した場合には、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄに規定されているデータテーブルを用いて出力する特典情報を特定し、その特典情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力する。第１通信制御装置Ｃ２０１は、受信した特典情報データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶した後に外部端末Ｇ１０１に向けて出力する。

【２０７２】

次に、図７１０を参照して、外部通信接続を解除する場合における各制御装置の制御内容について説明をする。図７１０は、外部通信接続を解除する場合における各制御装置の制御処理の流れを示した図である。本第５制御例では、外部通信中の外部端末Ｇ１０１にて終了操作が実行されることによって、通信接続解除信号が第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力される。第１通信制御装置Ｃ２０１は、通信接続解除信号を受信した場合に、音声ランプ制御装置１１３へと接続解除情報を出力する。音声ランプ制御装置１１３は、接続解除情報を受信したことに基づいて、外部通信が終了すること対応する各種情報（終了時情報）を設定する。この終了時情報としては、例えば、外部通信期間中に行われた遊技内容に関する情報や、今回の遊技中に付与が決定された特典情報のうち、未出力中の特典情報が少なくとも含まれる。そして、音声ランプ制御装置１１３から第１通信制御装置Ｃ２０１へと終了時情報が出力され、終了時情報を受信した第１通信制御装置Ｃ２０１は、外部端末Ｇ１０１に向けて通信接続解除信号に対応する応答信号として、終了時情報を出力すると共に、第２通信制御装置Ｃ３０１へと接続解除情報を出力する。第２通信制御装置Ｃ３０１は、第１通信制御装置Ｃ２０１からの接続解除情報を受信したことに基づいて、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が可能な状況とするために、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂをオフに設定する処理を実行する。ここで、第２通信接続中フラグＣ３１

２ｂは、第２通信制御装置Ｃ３０１のＭＰＵＣ３１０のＲＡＭＣ３１２が有するフラグであって、外部端末Ｇ１０１と外部通信接続されている状況を示すためのフラグである。この第２通信接続中フラグＣ３１２ｂは、外部端末Ｇ１０１と外部通信接続されていると判別した場合にオンに設定され、外部通信接続されていないと判別した場合にオフに設定される。つまり、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂがオフに設定されている状況が、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が可能な状況となる。

【２０７３】

＜第５制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図７１１及び図７１２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては上述した第１制御例と同様に、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。本第５制御例では、上述した第１制御例に対して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１によって立ち上げ処理が実行された場合に、ＲＯＭ２０２に予め記憶されている固有データを音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２０７４】

まず、図７１１を参照して、本第５制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理の内容について説明をする。図７１１は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、上述した第１制御例における立ち上げ処理（図５０参照）に対して、ＲＡＭの初期設定（Ｓ１７１４）を実行した後に、固有データ設定処理（図７１２のＳ１７０１Ｋ参照）を実行する点で相違している。この固有データ設定処理（図７１２のＳ１７０１Ｋ参照）では、ＲＯＭ２０２に予め記憶されている固有データを読み出し、音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理が実行される。この固有データは、個々のパチンコ機１０を識別可能な識別情報であって、パチンコ機１０の主制御装置１１０を製造する過程でＲＯＭ２０２の固有データ記憶エリア２０２ｋａに書き込まれる情報である。

【２０７５】

図７１１に示した通り、立ち上げ処理が実行されると、まず、上述した第１制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図５０参照）と同様に、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の処理が実行される。そして、Ｓ１７１４の処理においてＲＡＭの初期設定が実行された後に、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行し、その後、Ｓ１７１０，Ｓ１７１１の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図７１２を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１による立ち上げ処理にて実行される固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）の内容について説明をする。図７１２は、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）では、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する固有データ記憶エリア２０２ｋａに記憶されている固有データに関する情報を音声ランプ制御装置１１３側へ出力するための処理が実行される。具体的には、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）が実行されると、まず、固有データ記憶エリア２０２ｋａに記憶されている固有情報（固有データ）を読み出し（Ｓ１７５１Ｋ）、読み出した固有情報（固有データ）に対応する固有情報コマンドを設定し（Ｓ１７５２Ｋ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ１７５２Ｋの処理で設定された固有情報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５１参照）内の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力され、音声ランプ制御装置１１３側では固有情報コマンドを受信したことに基づいて固有情報記憶エリア２２３ｋｄに受信した固有情報を記憶する。そして、固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶された固有情報は、音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１による制御処理によって正常な固有情報である

かの判別に用いられる。又、第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力され、パチンコ機１０の遊技盤１３側が有する固有情報（主制御装置１１０の固有情報）と、パチンコ機１０の内枠１２側が有する固有情報（第２通信制御装置Ｃ３０１の固有情報）と、が正常な組合せであるかを判定する際に用いられる。

【２０７６】

ここで、近年のパチンコ機１０は、大別して２つの構造体（遊技盤１３、内枠１２）から成るように構成されており、遊技盤１３はパチンコ機１０毎に異なる仕様の各種装置が設けられた専用構造体として構成され、内枠１２は複数種類のパチンコ機１０に対して共通に用いることが可能な汎用構造体として構成されていることが一般的である。よって、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを外部通信接続可能な機能を用いる場合には、パチンコ機１０の遊技盤１３と内枠１２との組合せを適正に管理できている状況でなければ、実際に遊技者が遊技を行っているパチンコ機１０の内容と、外部通信に用いられるパチンコ機１０の情報とが相違してしまうといった問題が発生する虞があるため、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信接続可能な状況であるかの判定をパチンコ機１０に電源が投入された際に実行するように構成している。このように構成することで、実際に遊技者が遊技を行っているパチンコ機１０と、外部通信接続することによってデータの送受信が行われるパチンコ機１０とを確実に一致させることができる。

【２０７７】

なお、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、図７１１に示した通り、パチンコ機１０に電源が投入される度に固有データ設定処理（図７１１のＳ１７０１Ｋ）を実行するのでは無く、ＲＡＭ消去スイッチが押下されたと判別した場合（図７１１のＳ１７０４：Ｙｅｓ）に固有データ設定処理（図７１１のＳ１７０１Ｋ）を実行するように構成している。ここで、近年のパチンコ機１０では既存の内枠１２に対して新たな遊技盤１３を接続する場合（所謂、盤入替を行う場合）には、必ず、ＲＡＭ消去スイッチを押下する必要があるように構成している。つまり、パチンコ機１０を構成する２つの構造体（遊技盤１３、内枠１２）の組合せが新たな組合せとなる場合、即ち、実際に遊技者が遊技を行っているパチンコ機１０の内容と、外部通信に用いられるパチンコ機１０の情報とが相違してしまうといった問題が発生し得る事象が発生した場合に固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を確実に実行し、ＲＡＭ消去スイッチが押下されること無くパチンコ機１０に電源が投入された場合には固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行しないように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０に電源が投入される毎に固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行してしまうことで立ち上げ処理の処理負荷が増加してしまうことを抑制することができる。なお、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行する条件については、本第５制御例におけるパチンコ機１０にて用いた条件（ＲＡＭ消去スイッチの押下）とは異なる条件を設けても良く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入される毎に固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）を実行するように構成しても良いし、固有データ設定処理（Ｓ１７０１Ｋ）の実行有無を作業者が任意に選択可能な選択手段（設定スイッチ等）を設けても良い。

【２０７８】

＜第５制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図７１３から図７２２を参照して、本第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理の処理内容について説明する。本第５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理は、上述した第１制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、メイン処理（図５８参照）に代えてメイン処理（図７１３参照）を、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図７２０のＳ４１１２Ｋ参照）を、変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に代えて変動表示設定処理（図７２１のＳ４１１３Ｋ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図７２２のＳ４１０７Ｋ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、

同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図７１３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図７１３は、メイン処理の処理内容を示したフローチャートである。なお、メイン処理にて実行される各種処理のうち、上述した第１制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図７１３に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、通信設定処理を実行し（Ｓ４１０１Ｋ）、その後、該メイン処理が開始されてから、或いは、前回Ｓ４１１５の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していないと判別した場合は（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２からＳ４１１１、及び後述するＳ４１０２Ｋの処理をスキップして、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）を実行し（Ｓ４１１２Ｋ）、次いで、上述した第１制御例と同一のＳ４１１３からＳ４１１８の処理を実行する。

【２０７９】

次に、図７１４を参照して、通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７１４は、通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７１３参照）にて実行される処理であって、主制御装置１１０から固有情報コマンドを受信したことに基づいて、受信した固有情報コマンドに含まれる固有コード（固有情報）が正常であるかを判定する処理や、第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力する処理が実行される。また、受信した固有コード（固有情報）に基づいて外部通信接続の可否を設定する処理が実行される。図７１４に示した通り、通信設定処理（Ｓ４１０１Ｋ）が実行されると、まず、主制御装置１１０から固有情報コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４１２０Ｋ）。この固有情報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図７１１参照）中の固有データ設定処理（図７１２のＳ１７０１Ｋ参照）にて設定されるコマンドであって、メイン処理（図５１参照）内の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力されるコマンドである。Ｓ４１２０Ｋの処理によって、固有情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４１２０Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した固有情報コマンドに含まれる固有コード（固有情報）を固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶し（Ｓ４１２１Ｋ）、記憶された固有コードに対応する外部通信用初期情報を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ４１２２Ｋ）、Ｓ４１２３Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ４１２０Ｋの処理において、固有情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４１２０Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４１２１Ｋ、及びＳ４１２２Ｋの処理をスキップして、Ｓ４１２３Ｋの処理へ移行する。

【２０８０】

Ｓ４１２３Ｋの処理では、固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶されている固有コード（固有情報）を読み出し、読み出した固有コードが正常な情報であるかを判別し（Ｓ４１２４Ｋ）、正常であると判別した場合は（Ｓ４１２４Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「通信可」を設定し（Ｓ４１２５Ｋ）、その他処理を実行し（Ｓ４１２６Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１２４Ｋの処理において、読み出した固有コードが正常では無いと判別した場合は（Ｓ４１２４Ｋ：Ｎｏ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１２７Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「通信不可」を設定し（Ｓ４１２８Ｋ）、その他処理を実行し（Ｓ４１２６Ｋ）、本処理を終了する。

【２０８１】

以上、説明をした通り、本第５制御例におけるパチンコ機１０では、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「通信不可」が設定される状況、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続出来ない状況であっても、その状況を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するが、パチンコ機１０の遊技自体が実行可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の稼働が、通信状況に応じて低下してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本制御例とは異なり、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続出来ない状況となった場合に、パチンコ機１０の遊技自体も停止させるように構成しても良い。

【２０８２】
次に、図７１５を参照して、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の内容について説明をする。図７１５は、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）では、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶されている通信状況に応じた様々な処理が実行される。図７１５に示した通り、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）が実行されると、まず、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶されている通信状況を読み出し（Ｓ４１５１Ｋ）、通信状況が「外部通信不可」であるかを判別し（Ｓ４１５２Ｋ）、「外部通信不可」であると判別した場合は（Ｓ４１５２Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５３Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１５２Ｋの処理において、通信状況が「外部通信不可」では無いと判別した場合は（Ｓ４１５２Ｋ：Ｎｏ）、次に、外部通信状況が「外部通信可」であるかを判別し（Ｓ４１５４Ｋ）、「外部通信可」であると判別した場合は（Ｓ４１５４Ｋ：Ｙｅｓ）、「外部通信可」に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５５Ｋ）、外部通信開始処理を実行し（Ｓ４１５６Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４１５６Ｋの処理で実行される外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）の詳細な内容については、図７１６を参照して後述する。

【２０８３】
Ｓ４１５４Ｋの処理において、通信状況が「外部通信可」では無いと判別した場合は（Ｓ４１５４Ｋ：Ｎｏ）、次いで、通信状況が「外部通信接続中」であるかを判別し（Ｓ４１５７Ｋ）、「外部通信接続中」であると判別した場合は（Ｓ４１５７Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信接続中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１５８Ｋ）、外部通信接続中処理を実行し（Ｓ４１５９Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４１５９Ｋの処理にて実行される外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）の詳細な内容については、図７１７を参照して後述する。一方、Ｓ４１５７Ｋの処理において、通信状況が「外部通信接続中」では無いと判別した場合は（Ｓ４１５７Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ４１６０Ｋ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｙｅｓ）、「外部通信中」に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１６１Ｋ）、外部通信中処理を実行し（Ｓ４１６２Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４１６２Ｋの処理において実行される外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）の詳細な内容については、図７１８を参照して後述する。

【２０８４】
一方で、Ｓ４１６０Ｋの処理において、通信状況が「外部通信中」では無いと判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況が「外部通信接続解除中」であるかを判別し（Ｓ４１６３Ｋ）、「外部通信接続解除中」であると判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｙｅｓ）、「外部通信接続解除中」に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１６４Ｋ）、外部通信接続解除中処理を実行し（Ｓ４１６５Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１６３Ｋの処理において、通信状況が「外部通信接続解除中」では無いと判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ４１６５Ｋの処理において実行される外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）の処理内容については、図７１９を参照して後述する。

【２０８５】
次に、図７１６を参照して、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）の処理内容について説明をする。図７１６は、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）は、通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信可」であると判別した場合、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続可能な状況であって、且つ、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と通信接続されていない状況において実行される処理である。図７１６に示した通り、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部通信開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０１Ｋ）、外部通信開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：

Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、外部通信開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信接続中」を設定し（Ｓ４３０２Ｋ）、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａの各領域に記憶されている情報をクリアし（Ｓ４３０３Ｋ）、演出情報記憶エリア２２３ｋｂの各領域に記憶されている情報をクリアし（Ｓ４３０４Ｋ）、カスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶されている情報をクリアし（Ｓ４３０５Ｋ）、本処理を終了する。

【２０８６】

次に、図７１７を参照して、外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）の処理内容について説明をする。図７１７は、外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）は、通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信接続中」であると判別した場合、即ち、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部通信開始コマンドを受信したことに基づいて外部通信接続が行われている期間中に実行される処理である。図７１７に示した通り、外部通信接続中処理（Ｓ４１５９Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１から出力される接続完了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０１Ｋ）、接続完了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋ：Ｙｅｓ）、接続完了コマンドに含まれている外部端末情報（外部端末Ｇ１０１のアドレス、外部端末Ｇ１０１の使用者に対応するユーザー名情報等）を外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃに格納し（Ｓ４４０２Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信中」を設定し（Ｓ４４０３Ｋ）、外部通信用初期情報を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ４４０４Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４０１Ｋの処理において、接続完了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋ：Ｎｏ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続エラーコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５Ｋ）、接続エラーコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可」を設定し（Ｓ４４０６Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０５Ｋの処理において接続エラーコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０８７】

次に、図７１８を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）の処理内容について説明をする。図７１８は、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）は、通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信中」であると判別した場合、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが双方向通信可能な状況である場合に実行される処理であって、実行中の遊技結果に基づいて付与される特典情報を外部端末Ｇ１０１へと出力したり、外部端末Ｇ１０１にて設定された遊技環境（カスタム情報）に関するコマンド（カスタムコマンド）を受信した場合に、受信したカスタム情報に応じた遊技環境を設定するための処理が実行される。つまり、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）では、外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報に含まれる内容を判定する処理を実行し、その判定結果に対応する遊技（カスタムされた遊技環境に対応する遊技）を実行するための処理が行われる。図７１８に示した通り、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１からカスタムコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｋ）、カスタムコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶する（Ｓ４５０２Ｋ）。

【２０８８】

そして、Ｓ４５０１Ｋの処理において、カスタムコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４５０１Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４５０２Ｋの処理を終えた場合は、次に遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている情報（遊技結果情報）が更新されているかを判別し（Ｓ４５０３Ｋ）、遊技結果情報の更新ありと判別した場合は（Ｓ４５０３Ｋ：Ｙｅｓ）、更新後の情報（遊技結果情報）に該当するコード種別があるかを、遊技結果コ

ード記憶エリア２２２ｋｂを参照して特定する（Ｓ４５０４Ｋ）。その後、Ｓ４５０４Ｋの処理において、コード種別の特定があるかを判別し（Ｓ４５０５Ｋ）、コード種別の特定が無いと判別した場合は（Ｓ４５０５７Ｋ：Ｎｏ）、次に、演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている情報（演出情報）が更新されているかを判別し（Ｓ４５０６Ｋ）、更新されていると判別した場合は（Ｓ４５０６Ｋ：Ｙｅｓ）、更新後の情報（演出情報）に該当するコード種別があるか否かを、演出情報コード記憶エリア２２２ｋｃを参照して特定し（Ｓ４５０７Ｋ）、次いで、特定されたコード種別があるかを判別する（Ｓ４５０８Ｋ）。

【２０８９】

ここで、Ｓ４５０５Ｋの処理、或いは、Ｓ４５０８Ｋの処理においてコード種別の特定があると判別した場合（Ｓ４５０５Ｋ：Ｙｅｓ、或いは、Ｓ４５０８Ｋ：Ｙｅｓ）、即ち、遊技者に特典情報を付与するための条件が成立した場合は、次に、出力特典情報記憶エリア２２２ｋｄから今回特定されたコード種別に対応する情報データを読み出し（Ｓ４５０９Ｋ）、読み出した情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力する（Ｓ４５１０Ｋ）。なお、Ｓ４５０３Ｋの処理において、遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａに記憶されている情報が更新されていないと判別した場合は（Ｓ４５０３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０４Ｋ、及びＳ４５０５Ｋの処理をスキップしてＳ４５０６Ｋの処理が実行され、Ｓ４５０６Ｋの処理において、演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶されている情報が更新されていないと判別した場合は（Ｓ４５０６Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０７ＫからＳ４５１０Ｋの処理をスキップして、後述するＳ４５１１Ｋの処理へ移行する。

【２０９０】

Ｓ４５１１Ｋの処理では、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続解除コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５１１Ｋ：Ｙｅｓ）、接続解除コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５１１Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信接続解除中」を設定し（Ｓ４５１２Ｋ）、外部通信用終了時情報を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ４５１３Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４５１１Ｋの処理において、接続解除コマンドを受信しなかったと判別した場合は（Ｓ４５１１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５１２Ｋ、及びＳ４５１３Ｋの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２０９１】

次に、図７１９を参照して、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）の処理内容について説明をする。図７１９は、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）は、通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）において、現在の通信状況が「外部通信接続解除中」であると判別した場合、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を終了させる場合に実行される処理である。図７１９に示した通り、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１６５Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続解除完了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信可」を設定し（Ｓ４６０２Ｋ）、外部端末情報記憶エリア２２３ｋｃに記憶されている情報をクリアし（Ｓ４６０３Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０１Ｋの処理において、接続解除完了コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４６０１Ｋ：Ｎｏ）、即ち、外部通信接続解除に関する処理中であって、未だ完了していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【２０９２】

次に、図７２０を参照してコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２０は、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７１３参照）の中で実行される処理であって、図示しない記憶領域（バッファ）に格納されている主制御装置１１０から受信した各コマンドを特定し、特定したコマンドに応じた処理が実行される。なお、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行さ

れるコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図７２０に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｋ）が実行されると、まず、上述した第１制御例と同一のＳ４２０１からＳ４２１９の処理を実行する。そして、Ｓ４２１９の処理を実行した後、或いは、Ｓ４２０２の処理、Ｓ４２０５の処理、Ｓ４２０８の処理、Ｓ４２１０の処理、Ｓ４２１２の処理、Ｓ４２１４の処理、Ｓ４２１６の処理、Ｓ４２１８の処理を実行した後に、受信したコマンドに含まれる情報に対応する遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａの記憶領域の値を更新し（Ｓ４２０１Ｋ）、本処理を終了する。

【２０９３】

次に、図７２１を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２１は、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）は、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７１３参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する処理が実行されるものであって、上述した第１制御例における変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）に対して、今回決定された変動演出の演出態様に関する演出情報を演出情報コード記憶エリア２２３ｋｂに記憶するための処理が追加されている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｋ）が実行されると、まず、上述した変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一のＳ４９０１からＳ４９０８の処理を実行し、その後、今回決定された演出態様に対応する演出情報記憶エリア２２３ｋｂの記憶領域に格納されている値を更新し（Ｓ４９０１Ｋ）、上述した変動表示設定処理（図６６のＳ４１１３参照）と同一のＳ４９０９からＳ４９１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【２０９４】

次に、図７２２を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２２は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図７１３参照）の中で実行され、遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づく処理、及び枠ボタン２２を遊技者に押下させる期間（有効時間）の管理を行う処理が実行される。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）は、上述した第１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に対して、枠ボタン２２への遊技者の押下操作に関する情報を演出情報記憶エリア２２３ｋｂに記憶させる処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図７２２に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｋ）が実行されると、まず、上述した第１制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）と同一のＳ５３０１からＳ５３０８の処理、及び、Ｓ５３１０からＳ５３１６の処理を実行する。そして、Ｓ５３０８の処理を実行した後、Ｓ５３１５の処理を実行した後、Ｓ５３１６の処理を実行した後、或いは、Ｓ５３１３の処理において、操作中カウンタの値が０では内と判別した場合（Ｓ５３１３：Ｎｏ）、に有効時間内における枠ボタン２２押下に対応する演出情報記憶エリア２２３ｋｂの記憶領域に格納されている値を更新し（Ｓ５３０１Ｋ）、その他のボタン処理を実行し（Ｓ５３０９）、本処理を終了する。

【２０９５】

＜第５制御例における第１通信制御装置の処理内容について＞

次に、図７２３から図７２５を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。この第１通信制御装置Ｃ２０１は、パチンコ機１０の遊技盤１３に設けられている通信制御装置であって、音声ランプ制御装置１１３、及

び第２通信制御装置Ｃ３０１と双方向に通信可能に有線接続されている。また、入出力部を介して外部端末Ｇ１０１と無線接続可能に構成している。そして、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０は、パチンコ機１０の遊技盤１３側が保有する固有情報（固有コード）と、内枠１２側が保有する固有情報（固有コード）と、を判定する処理と、外部端末Ｇ１０１との外部通信接続状況を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理と、外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理と、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種情報を外部端末Ｇ１０１へと出力する処理と、を実行可能に構成されている。

【２０９６】

まず、図７２３を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図７２３は、第１通信制御装置Ｃ２０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図７２３に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、通信環境設定処理を実行する（Ｓ６００１Ｋ）。この通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）は、パチンコ機１０へと電源が投入されたことに基づいて実行される処理であって、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３と内枠１２との組合せが適正であるかを判定し、外部通信接続可能な遊技環境であるかを判別するための処理が実行される。なお、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の詳細な内容については、図７２４を参照して後述する。図７２３に戻り説明を続ける。Ｓ６００１Ｋの処理を終えると、次に、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６００２Ｋ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６００２Ｋ：Ｎｏ）、通信環境エラーに対応する第１エラーフラグＣ２１２ｇをオンに設定し（Ｓ６００３Ｋ）、通信環境エラーに対応する情報コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３に出力し（Ｓ６００４Ｋ）、その他各種処理を実行し（Ｓ６０１８Ｋ）、本処理を終了する。

【２０９７】

一方、Ｓ６００２Ｋの処理において、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ６００２Ｋ：Ｙｅｓ）、次いで、第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６００５Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ６００５Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信接続開始フラグＣ２１２ｃをオフに設定し（Ｓ６００６Ｋ）、第１通信中フラグＣ２１２ｄをオンに設定し（Ｓ６００７Ｋ）、音声ランプ制御装置１１３に接続完了コマンドを出力し（Ｓ６００８Ｋ）、Ｓ６０１８Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【２０９８】

次に、図７２４を参照して、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０にて実行される通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２４は、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１におけるメイン処理（図７２３参照）中に実行される処理であって、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信可能な状況であるかを判別するための処理が実行される。具体的には、図７２４に示した通り、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）が実行されると、まず、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６１０１Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合（Ｓ６１０１Ｋ：Ｙｅｓ）、即ち、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信接続可能な正常な状況であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６００１Ｋの処理において、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋ：Ｎｏ）、次に、音声ランプ制御装置１１３から出力された固有コードを受信したかを判別する（Ｓ６１０２Ｋ）。詳細な説明は後述するが、第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２には、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種コマンドに含まれる情報を一時的に記憶するための記憶領域（音声ランプ用受信バッファ）を有しており、Ｓ６１０２Ｋの処理では、音声ランプ用受信バッファに記憶されている情報の中に固有コードに対応する情報が含まれているかを判別する処理が実行されるように構成している。このように構成することで、音

声ランプ制御装置１１３にて各種コマンドを第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力する周期（コマンド出力処理（図７１３のＳ４１０２参照）が実行される１ミリ秒毎）と、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）が実行される周期とが異なる場合であっても、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種コマンドに基づく処理を確実に実行することができる。

【２０９９】

図７２４に戻り説明を続ける。Ｓ６１０２Ｋの処理において、固有コードの受信があると判別した場合は（Ｓ６１０２Ｋ：Ｙｅｓ）、今回受信した固有コード（遊技盤１３（主制御装置１１０）の固有情報）、及び機種情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉの入力データ記憶領域に記憶（格納）する（Ｓ６１０３Ｋ）。なお、この入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶される情報の少なくとも一部は、パチンコ機１０の電源が断されている状況（電源がＯＦＦの状況）であっても、所定期間（例えば、４８時間）の間、記憶情報が保持されるように構成している。つまり、毎日実行されるパチンコ機１０の電源を立ち上げる作業において、ＲＡＭ消去スイッチを押下しなかった場合には、前日の時点で入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶された情報が読み出されることになる。このように構成することで、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３と内枠１２との組合せが変更されていない状況で実行される毎日の電源立ち上げ作業時に、前日と同一内容の固有コードを音声ランプ制御装置１１３から第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力する処理、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１にて入力された固有コードに対応する情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶させる処理を実行する必要がなくなり、パチンコ機１０の電源立ち上げ時に実行される各種制御処理の処理負荷を軽減することができる。

【２１００】

なお、本第５制御例では、ＲＡＭ消去スイッチを押下しながらパチンコ機１０の電源が投入された（ＲＡＭクリア操作が行われた）ことに基づいて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと固有コード（情報）が出力され、音声ランプ制御装置１１３では主制御装置１１０から固有コード（情報）を受信したことに基づいて第１通信制御装置Ｃ２０１へと固有コードに対応するコマンドを出力するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０の電源が投入された後に、まず第１通信制御装置Ｃ２０１にて遊技盤１３の固有コード（情報）や機種情報が入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶されているかを判別し、記憶されていないと判別した場合に、音声ランプ制御装置１１３に向けて固有コード（情報）の出力を要求するための要求コマンドを出力する処理を追加するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、遊技盤１３と内枠１２との組合せが変更されていないパチンコ機１０であって、電源ＯＦＦの期間が所定期間（例えば、４８時間）よりも長いパチンコ機１０に対して電源投入した場合においても、第１通信制御装置Ｃ２０１側に遊技盤１３側の固有コードや機種情報を確実に記憶させることが可能となる。

【２１０１】

Ｓ６１０２Ｋの処理において、固有コードの受信が無いと判別した場合（Ｓ６１０２Ｋ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１０３Ｋの処理を実行した後は、第２通信コードの受信があるかを判別し（Ｓ６１０４Ｋ）、第２通信コードを受信したと判別した場合は（Ｓ６１０４Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した第２通信コードを第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶し（Ｓ６１０５Ｋ）、Ｓ６１０６Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ６１０４Ｋの処理において、第２通信コードを受信していないと判別した場合は（Ｓ６１０４Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ６１０５Ｋの処理をスキップして、Ｓ６１０６Ｋの処理へ移行する。このＳ６１０６Ｋの処理では、入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶されている固有コード（情報）と、第２通信コード記憶エリアＣ２１２ａに記憶されている第２通信コード（情報）と、を比較し、正常な組合せであるかを判別し、その判別結果を判定（正常又は異常）するための処理が実行される。その後、Ｓ６１０６Ｋの処理に基づいて、各コード（固有コード、第２通信コード）が正常であるかを判別し（Ｓ６１０７Ｋ）、正常であると判別した場合は（Ｓ６１０７Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信コードを第２通信制御装置Ｃ３０１へと出力し（Ｓ６１０９Ｋ）、通信環境設定済フラグＣ２１２ｂをオンに設定し（Ｓ６１１０Ｋ）、本処理を終了

する。一方、Ｓ６１０７Ｋの処理において、各コード（固有コード、第２通信コード）が正常ではないと判別した場合は（Ｓ６１０７Ｋ：Ｎｏ）、通信環境設定処理（Ｓ６００１Ｋ）の実行期間がタイムオーバーしたかを判別し（Ｓ６１０８Ｋ）、タイムオーバーしていないと判別した場合は（Ｓ６１０８Ｋ：Ｎｏ）、上述したＳ６１０２Ｋの処理へと移行する。また、Ｓ６００１Ｋの処理において、タイムオーバーしたと判別した場合は（Ｓ６１０８Ｋ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２１０２】

次に、図７２５を参照して、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２５は、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、上述した第１通信制御装置Ｃ２０１内のＭＰＵＣ２１０によって実行されるメイン処理（図７２３参照）中に実行される制御処理であって、第１通信中フラグＣ２１２ｄがオンに設定されていると判別した場合（図７２３のＳ６００９Ｋ：Ｙｅｓ）に実行される。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが通信接続されている状況において、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間でデータ（情報）の送受信を行うための処理が実行される。図７２５に示した通り、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信したかを判別し（Ｓ６２０１Ｋ）、情報データを受信したと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信した情報データを入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶（格納）し（Ｓ６２０２Ｋ）、記憶（格納）された情報データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力し（Ｓ６２０３Ｋ）、Ｓ６２０４Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ６２０１Ｋの処理において、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信していないと判別した場合（Ｓ６２０１Ｋ：Ｎｏ）は、Ｓ６２０２Ｋ、及びＳ６２０３Ｋの処理をスキップしてＳ６２０４Ｋの処理へ移行する。

【２１０３】

Ｓ６２０４Ｋの処理では、外部端末Ｇ１０１からのコマンドを受信したかを判別し（Ｓ６２０４Ｋ）、コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ６２０４Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに含まれる各種情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに記憶し（Ｓ６２０５Ｋ）、次に、今回記憶された情報がカスタム情報であるかを判別し（Ｓ６２０６Ｋ）、カスタム情報であると判別した場合は（Ｓ６２０６Ｋ：Ｙｅｓ）、格納した情報に対応する送信情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２０７Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２０６Ｋの処理において、Ｓ６２０５Ｋの処理にて格納された（記憶された）情報がカスタム情報では無いと判別した場合は（Ｓ６２０６Ｋ：Ｎｏ）、次に、Ｓ６２０５Ｋの処理にて格納された（記憶された）情報が接続解除情報であるかを判別し（Ｓ６２０８Ｋ）、接続解除情報であると判別した場合は（Ｓ６２０８Ｋ：Ｙｅｓ）、応答信号を第２通信制御装置Ｃ３０１へと出力し（Ｓ６２０９）、今回格納された情報（接続解除情報）に対応する送信情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２０７Ｋ）、本処理を終了する。

【２１０４】

一方、Ｓ６２０８Ｋの処理において、接続解除情報では無いと判別した場合は（Ｓ６２０８Ｋ：Ｎｏ）、その他格納情報に対応する情報を対応する装置（音声ランプ制御装置１１３、又は第２通信制御装置Ｃ３０１）へと出力し（Ｓ６２１０Ｋ）、本処理を終了する。

【２１０５】

次に、図７２６、及び図７２７を参照して、第２通信制御装置Ｃ３０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。この第２通信制御装置Ｃ３０１は、パチンコ機１０を構成する内枠１２に設けられている装置であって、第１通信制御装置Ｃ２０１との間で情報の送受信が可能となるように有線接続している。また、外部端末Ｇ１０１との間でも情報の送受信を無線で行えるように構成している。この第２通信制御装置Ｃ３０１は、主に、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信接続を開始する際の制御処理を実行するものである。まず、図７２６を参照して第２通信制御装置Ｃ３０１内のＭＰＵＣ３１

０にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図７２６は、第２通信制御装置Ｃ３０１のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。メイン処理が開始されると、まず、第２通信制御装置Ｃ３０１のＲＯＭＣ３１１に予め記憶されている第２通信コード（内枠１２側の固有情報）を読み出し第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し（Ｓ７００１Ｋ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から第１通信コードを受信したかを判別し（Ｓ７００２Ｋ）、第１通信コードを受信していないと判別した場合は（Ｓ７００２Ｋ：Ｎｏ）、経過時間がタイムオーバーしたかを判別し（Ｓ７００３Ｋ）、タイムオーバーしていないと判別した場合は（Ｓ００３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ７００２Ｋの処理へと移行し、タイムオーバーするまでＳ７００２Ｋ，Ｓ７００３Ｋの処理をループする。

【２１０６】

また、Ｓ７００２Ｋの処理において、第１通信コードを受信したと判別した場合は（Ｓ７００２Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、受信した第１通信コードを第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａに格納（記憶）し（Ｓ７００４Ｋ）、Ｓ７００７Ｋの処理へと移行する。一方、Ｓ７００３Ｋの処理において、タイムオーバーしたと判別した場合は（Ｓ７００３Ｋ：Ｙｅｓ）、認証エラーに対応する第２エラーフラグＣ３１２ｄをオンに設定し（Ｓ７００５Ｋ）、認証エラーに対応する情報コマンドを設定し、外部端末Ｇ１０１、及び第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し（Ｓ７００６Ｋ）、本処理を終了する。この第２エラーフラグＣ３１２ｄは、第２通信制御装置Ｃ３０１のＭＰＵＣ３１０のＲＡＭＣ３１２が有するフラグであって、第２通信制御装置Ｃ３０１にて特定されたエラー種別（認証エラー、通信不可エラー等）に対応する第２エラーフラグＣ３１２を有している。図７０６（ｂ）に示したＲＡＭＣ３１２の模式図においては、各第２エラーフラグＣ３１２を総称して第２エラーフラグ群Ｃ３１２ｄと称している。第２エラーフラグ群Ｃ３１２を構成する各第２エラーフラグＣ３１２は、対応するエラーが発生したと判別した場合にオンに設定される。

【２１０７】

Ｓ７００７Ｋの処理では、第１制御装置Ｃ２０１から外部通信不可情報を受信したかを判別し（Ｓ７００７Ｋ）、受信していないと判別した場合（Ｓ７００７Ｋ：Ｎｏ）、即ち、外部通信接続が可能な状況で有る場合には、第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１が外部端末Ｇ１０１を検知したかを判別する（Ｓ７００８Ｋ）。Ｓ７００８Ｋの処理において外部端末Ｇ１０１を検知していないと判別した場合は（Ｓ７００８Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ７００７Ｋの処理へ移行し、以降、外部端末Ｇ１０１を検知するまでＳ７００７Ｋの処理、Ｓ７００８Ｋの処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ７００８Ｋの処理において、外部端末Ｇ１０１を検知したと判別した場合は（Ｓ７００８Ｋ：Ｙｅｓ）、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂがオンであるかを判別し（Ｓ７００９Ｋ）、オンでは無いと判別した場合は（Ｓ７００９Ｋ：Ｎｏ）、第１通信コード記憶エリアＣ３１２ａに記憶されている接続用情報（第１通信制御装置Ｃ２０１に対応するアドレス情報）を外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ７０１０Ｋ）、本処理を終了する。

【２１０８】

一方、Ｓ７００７Ｋの処理において、外部通信不可情報を受信したと判別した場合は（Ｓ７００７Ｋ：Ｙｅｓ）、通信不可に対応する第２エラーフラグＣ３１２ｄをオンに設定し（Ｓ７０１１Ｋ）、通信不可エラーに対応する情報コマンドを設定し、外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ７０１２Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ７００９Ｋの処理において、第２通信接続中フラグＣ３１２ｂがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７００９Ｋ：Ｙｅｓ）、通信不可エラーに対応する情報コマンドを設定し、外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ７０１２Ｋ）、本処理を終了する。

【２１０９】

次に、図７２７から図７２９を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行される各種制御処理のうち、パチンコ機１０との外部通信に関する制御処理の内容について説明をする。なお、本第５制御例における外部端末Ｇ１０１は、パチンコ機１０との外部通信専用の端末では無く、他にも多様な機能（例えば、通話機能、撮影機能など）を有しており、本第５制御例にて図示した処理内容以外にも様々な制御処理が実行されるが、そのようなパチン

コ機１０との外部通信以外の機能に対応する各種制御処理の内容、及び外部端末Ｇ１０１の電源立ち上げ時や電源ＯＦＦ時に実行される各種制御処理の内容については、周知一般的な技術を転用しているだけであるため、その説明を省略する。

【２１１０】

まず、図７２７を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理について説明をする。図７２７は、外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図７２７に示した通り、外部端末Ｇ１０１のメイン処理が実行されると、まず、通信情報を取得したかを判別し（Ｓ８００１Ｋ）、通信情報を取得したと判別した場合は（Ｓ８００１Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信接続開始処理を実行し（Ｓ８００２Ｋ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ８００１Ｋの処理において、通信情報を取得していないと判別した場合は（Ｓ８００１Ｋ：Ｎｏ）、次に、現在が外部通信中であるかを判別し（Ｓ８００３Ｋ）、外部通信中であると判別した場合は（Ｓ８００３Ｋ：Ｙｅｓ）、情報通信処理を実行する（Ｓ８００４Ｋ）。この情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）は、パチンコ機１０と外部通信中に実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１に設けられている操作手段を用いて設定したカスタム情報を送信バッファに記憶させる処理や、パチンコ機１０から出力可能となった遊技情報、特典情報を受信するための処理や、外部通信を終了する（外部通信接続を解除する）ための処理が実行される。なお、情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）の詳細な処理内容については、図７２９を参照して後述する。

【２１１１】

図７２７に戻り説明を続ける。Ｓ８００４Ｋの処理を終えると、次に、送信バッファにパチンコ機１０へと出力するための情報が記憶されているかを判別し（Ｓ８００５Ｋ）、情報があると判別した場合は（Ｓ８００５Ｋ：Ｙｅｓ）、送信バッファに格納されている情報を第１通信制御装置へと出力し（Ｓ８００６Ｋ）、送信バッファに格納されている情報をクリアし（Ｓ８００７Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８００５Ｋの処理において、送信バッファに情報が無いと判別した場合は（Ｓ８００５Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ８００６Ｋ，Ｓ８００７Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。また、Ｓ８００３Ｋの処理において、現在が外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ８００３Ｋ：Ｎｏ）、その他各種処理を実行し（Ｓ８００８Ｋ）、本処理を終了する。

【２１１２】

次に、図７２８を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行される外部通信接続開始処理（Ｓ８００２Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２８は、外部通信接続開始処理（Ｓ８００２Ｋ）の処理内容を示した図である。この外部通信接続開始処理（Ｓ８００２Ｋ）は、外部端末Ｇ１０１を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１へと近づけた際に取得した接続用情報に含まれている第１通信制御装置Ｃ２０１のアドレスに対して外部通信接続を要求するための接続要求信号を出力する処理、及び、接続要求信号に対する応答信号を受信する処理が実行される。

【２１１３】

次に、図７２９を参照して、外部端末Ｇ１０１にて実行される情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）の処理内容について説明をする。図７２９は、情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図７２９に示した通り、情報通信処理（Ｓ８００４Ｋ）が実行されると、まず、第１通信制御装置Ｃ３０１から遊技情報に関する情報を受信したかを判別し（Ｓ８２０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ８２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、取得した遊技情報に基づいて累積遊技情報の内容を更新し（Ｓ８２０２Ｋ）、更新後の累積遊技情報に応じた表示態様を表示し（Ｓ８２０３Ｋ）、Ｓ８２０４Ｋの処理へ移行する。一方、Ｓ８２０１Ｋの処理において、遊技情報を受信していないと判別した場合は（Ｓ８２０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ８２０２Ｋ、及びＳ８２０３Ｋの処理をスキップしてＳ８２０４Ｋの処理へ移行する。Ｓ８２０４Ｋの処理では、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了するための終了操作が実行されたかを判別し（Ｓ８２０４Ｋ）、終了操作が実行されたと判別した場合は（Ｓ８２０４Ｋ：Ｙｅｓ）、通信接続解除を示すための解除信号を第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ８２０５Ｋ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から

出力された応答信号を受信したかを判別し（Ｓ８２０６Ｋ）、応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ８２０６Ｋ：Ｎｏ）、経過時間がタイムオーバーとなったかを判別し（Ｓ８２０７Ｋ）、タイムオーバーでは無いと判別した場合は（Ｓ８２０７Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ８２０６Ｋの処理へ移行し、経過時間がタイムオーバーとなるまで、Ｓ８２０６Ｋ、及びＳ８２０７Ｋの処理をループし、応答信号の受信を待つ。

【２１１４】

そして、Ｓ８２０６Ｋの処理において、応答信号を受信したと判別した場合は（Ｓ８２０６Ｋ：Ｙｅｓ）、通信接続を解除し（Ｓ８２０８Ｋ）、接続用情報をクリアし（Ｓ８２０９Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８２０７Ｋの処理において、タイムオーバーとなったと判別した場合は（Ｓ８２０７Ｋ：Ｙｅｓ）、Ｓ８２０５Ｋの処理によって出力された解除信号に基づいてパチンコ機１０側で通信接続を解除する処理が正常に行われなかった場合であるため、通信接続解除失敗の処理を実行し（Ｓ８２１０Ｋ）、本処理を終了する。

【２１１５】

＜第５制御例の第１変形例について＞

次に、図７３０から図７４４を参照して、上述した第５制御例における第１変形例について説明をする。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、１人の遊技者が外部通信中は、他の遊技者が別の外部端末Ｇ１０１（２台目）を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近づけたとしても、検知結果を無効にする処理が実行されるように構成していた。つまり、遊技中の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１（１台目）のみ外部通信接続可能に構成していた。これに対して、本第５制御例における第１変形例では、実際に遊技を行っていない遊技者（既に遊技中であるため遊技を行うことが出来ない遊技者）が有する外部端末Ｇ１０１（２台目）とも外部通信接続が可能となるように構成している点で相違している。このように構成することで、現在遊技中の遊技者が遊技を終了した場合に、優先して特定の遊技者（２台目の外部端末Ｇ１０１を保有している遊技者）に対して遊技を提供し易くすることができる。

【２１１６】

＜第５制御例の第１変形例における表示画面について＞

まず、図７３０、及び図７３１を参照して、本第５制御例の第１変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特徴的な表示内容について説明をする。本第５制御例の第１変形例では、上述した第５制御例に対して、外部通信中のパチンコ機１０に対して、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を可能とすることで、パチンコ機１０の遊技予約を実行可能に構成している点で相違している。図７３０（ａ）は、外部通信中のパチンコ機１０に対して、新たな外部端末Ｇ１０１（２台目）が第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近接し、遊技予約が行われた場合に表示される表示画面を示した図である。図７３０（ａ）に示した通り、遊技予約が実行されると、主表示領域Ｄｍの右上に予約表示領域ＤｍＡが形成され、遊技予約を行った遊技者に対応する表示態様である丸印ＹＢ１が表示される。なお、本第５制御例の第１変形例では、最大で２人分の遊技予約を実行可能に構成しており、図７３０（ａ）に示した表示画面では、遊技予約が１人であるため、１人分の丸印ＹＢ１が表示されているが、遊技予約を行った遊技者が２人の場合には、丸印ＹＢ１の右横に丸印ＹＢ２が表示される。なお、それ以外の表示画面の表示要素については、上述した第５制御例と同一であるため、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１１７】

次に、図７３０（ｂ）を参照して、遊技予約が行われている状況で外部通信接続が解除された場合に表示される表示画面について説明をする。図７３０（ｂ）は、外部接続終了後に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図７３０（ｂ）に示した表示画面に表示されている表示要素のうち、上述した第５制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図７３０（ｂ）に示した通り、外部通信接続が終了した場合には、丸印ＹＢ１に対応する遊技者（一人目の遊技予約者）に対して、遊技

可能であることを示すための表示態様として「△△さん遊技の順番がきました」の表示、及び、呼出期間を示す表示態様として「残り１５：００」が表示されている。また、小表示領域Ｄｓ１には「呼出期間中」の文字が表示されている。ここで、本第５制御例の第１変形例では、遊技予約用に外部通信接続が行われた場合には、第２通信制御装置Ｃ３０１から第１通信制御装置Ｃ２０１へと外部端末Ｇ１０１に関する情報として、外部端末Ｇ１０１のアドレス情報と、ユーザー情報と、を少なくとも含む待機要求情報が出力され、その後、第１通信制御装置Ｃ２０１から音声ランプ制御装置１１３へと外部端末Ｇ１０１のアドレス情報と、ユーザー情報と、を少なくとも含む待機開始情報が出力されるように構成している。

【２１１８】

よって、音声ランプ制御装置１１３側でも、遊技予約者の個別情報（アドレス情報、ユーザー情報）を用いた表示態様（「△△さん」）を表示することができる。このように構成することで、遊技予約をしていない遊技者が当該パチンコ機１０で遊技を開始してしまうことを抑制することができる。なお、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面を用いて現在が遊技予約者を呼び出している状況であることを報知することで他の遊技者が遊技を行い難くしているが、これに限ること無く、例えば、呼出期間中はパチンコ機１０の遊技の実行を禁止する処理（遊技者が遊技球を発射できないようにする処理等）を実行するように構成しても良い。

【２１１９】

次に、図７３１を参照して、遊技予約者への呼出期間（予約期間）が経過した場合に表示される表示画面の表示内容について説明をする。図７３１は、予約期間タイムオーバーに表示される表示画面の一例を示した図である。図７３１に示した通り、呼出期間（予約期間）である１５分が経過しても遊技予約をした遊技者が遊技を開始しなかった場合には、タイムオーバーとなり予約情報が消去されるため、小表示領域Ｄｓ１には「呼出期間終了」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には「△△さんタイムオーバーで予約が取り消されました」の文字が表示される。また、遊技予約者の存在を示すための表示領域ＤｍＡも消滅する。なお、図７３０（ｂ）に示した通り、本第１変形例では、予約遊技者を呼び出す呼出期間として１５分間が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、状況に応じて呼出期間の長さを異ならせて設定可能に構成しても良く、例えば、予約遊技者の数が少ない（１人）場合よりも、多い（２人）場合の方が、予約期間の長さが短くなるように構成すると良い。このように構成することで、後で待っている予約遊技者が当該パチンコ機１０で遊技できる可能性を高めることができる。また、現在の時刻に応じて予約期間の長さを異ならせても良く、例えば、遊技場の閉店時間に近い時刻になるほど予約期間の長さが短くなるように構成しても良い。さらに、対象となるパチンコ機１０の稼働レベル（人気）によって予約期間の長さを異ならせても良いし、特定条件を満たしている状況において遊技予約機能を停止させるように構成しても良い。

【２１２０】

＜第５制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図７３２、及び図７３３を参照して、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第５制御例の第１変形例では、上述した第５制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。まず、図７３２を参照して、本第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図７３２は、本第５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７３２に示した通り、本第５制御例の第１変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例のＲＡＭ２２３に対して、予約数カウンタ２２３ｋａＡ、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡ、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡ、呼出中フラグ２２３ｋｄＡを追加している点で相違し、

それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１２１】

予約数カウンタ２２３ｋａＡは、遊技予約されている遊技者の数（予約数）を計測するためのカウンタであって、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機開始情報が出力される毎に値が１加算される。そして、遊技予約していた遊技者が新たに遊技を開始した場合、または、予約期間が経過して（タイムオーバーして）、予約情報が消去された場合に値が１減算される。この予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を参照して、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域ＤｍＡに予約遊技者数に対応する丸印ＹＢ１が表示される。

【２１２２】

予約情報格納エリア２２３ｋｂＡは、遊技予約している遊技者の固有情報（アドレス情報、ユーザー名等）が一時的に記憶される記憶領域であって、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機開始情報が出力された場合に、待機開始情報に含まれる固有情報が記憶される。

【２１２３】

予約期間カウンタ２２３ｋｃＡは、予約遊技者を呼び出す呼出期間の残期間を計測するためのカウンタであって、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上の状況（遊技予約者が存在している状況）において外部接続解除処理が終了した場合に、１５分に対応する値が設定される。そして、予約遊技者が有する外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１と通信接続された場合に値が０にリセットされる。また、１５分が経過し、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値が０になった場合には、タイムオーバーと判別し、予約情報を消去する処理が実行される。呼出中フラグ２２３ｋｄＡは、予約遊技者を呼び出している呼出期間であることを示すためのフラグであって、呼出期間が設定された場合にオンに設定される。

【２１２４】

次に、図７３３を参照して、本第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成について説明をする。図７３３は、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成を模式的に示した図である。図７３３に示した通り、本第１変形例のＲＡＭＣ２１２は、上述した第５制御例のＲＡＭＣ２１２に対して、待機数カウンタＣ２１２ａＡ、待機情報格納エリアＣ２１２ｂＡ、待機期間カウンタＣ２１２ｃＡを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１２５】

＜第５制御例の第１変形例における外部通信接続に関する各制御装置にて実行される各制御の流れについて＞

次に、図７３４、及び図７３５を参照して、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信に関する各種制御の流れについて説明をする。本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、１の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っている外部通信中においても、他の外部端末Ｇ１０１（２台目）との間で外部通信接続を実行可能に構成している点で大きく相違している。そして、外部通信中に他の外部端末Ｇ１０１（２台目）が外部通信接続されることで、２台目の外部端末Ｇ１０１を有している遊技者が対象となるパチンコ機１０の遊技予約を行えるように構成しており、現在外部通信を行っている遊技者（１台目の外部端末Ｇ１０１を有している遊技者）が遊技を止めた後に優先して遊技を行い易くなるように構成している。

【２１２６】

まず、図７３４を参照して、外部通信中における各種制御の流れについて説明をする。図７３４は、本第１変形例におけるパチンコ機１０の外部通信中における各種制御の流れを模式的に示した図である。なお、図７３４に示した流れのうち、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御の流れ（図７０９参照）と同一の内容につ

いてはその説明を省略する。図７３４に示した通り、通信状況が「外部通信中」において他の外部端末Ｇ１０１（２台目）を第２通信制御装置Ｃ３０１が検知した場合に実行される各種制御の流れが上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と相違している。

【２１２７】

具体的には、通信状況が「外部通信中」において、２台目の外部端末Ｇ１０１が第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面へと近接させると（非接触操作すると）、１台目の外部端末Ｇ１０１を近接させた場合と同様に第２通信制御装置Ｃ３０１から外部端末Ｇ１０１に向けて待機情報が出力され、その後、第１通信制御装置Ｃ２０１に向けて待機要求情報を出力する。その後、第１通信制御装置Ｃ２０１にて待機許可判定（新たに待機状態とすることができるかの判定）を実行し、新たに待機状態とすることができる場合は、音声ランプ制御装置１１３に向けて待機開始情報を出力すると共に、外部端末Ｇ１０１に向けて待機応答情報を出力する。これにより、外部端末Ｇ１０１にて待機情報（予約権利）が付与される。

【２１２８】

その後、実行中の外部通信が終了すると、図７３５に示した流れで２台目の外部端末Ｇ１０１との外部通信が開始される。具体的には、１台目の外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信が終了すると、待機情報として記憶されている複数の外部端末Ｇ１０１のうち、優先されている外部端末Ｇ１０１に対して呼出情報を出力する。

【２１２９】

＜第５制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図７３６から図７４４を参照して、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容の一部と、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される処理内容の一部と、を異ならせている点で相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）に代えて通信関連設定処理（図７３６のＳ４１０２Ｋ参照）を、外部通信開始処理（図７１６のＳ４１５６Ｋ参照）に代えて外部通信開始処理（図７３７のＳ４１７１Ｋ参照）を、外部通信処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）に代えて外部通信処理（図７３８のＳ４１６２Ｋ参照）を、外部通信接続解除中処理（図７１９のＳ４１６５Ｋ参照）に代えて外部通信接続解除中処理（図７４０のＳ４１７１Ｋ参照）を、実行する点、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図７４２のＳ６０１０Ｋ参照）を実行する点で相違している。また、パチンコ機１０以外の構成要素である外部端末Ｇ１０１にて実行される処理内容の一部も異ならせており、外部端末Ｇ１０１のメイン処理（図７２７参照）に代えてメイン処理（図７４４参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２１３０】

まず、図７３６を参照して、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の処理内容について説明をする。この通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）は、上述した第５制御例の通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）と同様に、外部端末Ｇ１０１との外部通信状況に応じた各種処理が実行されるものであって、上述した第５制御例の通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）に対して、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の処理内容の一部と、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容の一部とを変更し、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されている場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。通信関連設定処理（図７３６のＳ４１０２Ｋ）が実行されると、まず、上述した第５制御例の通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）と同一のＳ４１５２ＫからＳ４１６１Ｋの処理を実行する。

【２１３１】
そして、Ｓ４１６１Ｋの処理を終えた後、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）を実行し、本処理を終了する。なお、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の詳細な内容については、図７３８を参照して後述する。一方で、Ｓ４１６０Ｋの処理において、通信状況は外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況は外部通信接続解除中であるかを判別し（Ｓ４１６３Ｋ）、外部通信接続解除中であると判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｙｅｓ）、上述した第５制御例と同一のＳ４１６４Ｋの処理を実行し、その後、外部通信接続解除中処理を実行し（Ｓ４１７２Ｋ）、本処理を終了する。なお、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容については、図７３９を参照して後述する。さらに、Ｓ４１６３Ｋの処理において、通信状況は外部通信接続解除中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｎｏ）、次に、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４１７３Ｋ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４１７３Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出期間中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１７４Ｋ）、呼出期間中処理を実行し（Ｓ４１７５Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ４１７３Ｋの処理において、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４１７３Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２１３２】
次に、図７３７を参照して、外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）の処理内容について説明をする。図７３７は、外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）は、上述した第５制御例の外部通信開始処理（図７１６のＳ４１５６Ｋ参照）と同様に、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部通信開始コマンドを受信したと判別した場合に新たな外部通信の開始に対応させて各種設定情報を初期段階（開始段階）とするための処理が実行されるものであって、上述した第５制御例の外部通信開始処理（図７１６のＳ４１５６Ｋ参照）に対して、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されている場合に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１３３】
図７３７に示した通り、外部通信開始処理（Ｓ４１７０Ｋ）が実行されると、まず、外部通信開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０１Ｋ）、外部通信開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４３２０Ｋ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３２０Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオフに設定し（Ｓ４３２１Ｋ）、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を１減算し（Ｓ４３２２Ｋ）、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡの情報を更新し（Ｓ４３２３Ｋ）、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値をリセットし（Ｓ４３２４Ｋ）、呼出終了に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３２５Ｋ）、現在の予約状況に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４３２６Ｋ）。その後、上述した第５制御例の外部通信開始処理（図７１６のＳ４１５６Ｋ参照）と同一のＳ４３０２ＫからＳ４３０５Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４３２０Ｋの処理において、呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４３２１ＫからＳ４３２６Ｋの処理をスキップして、Ｓ４３０２Ｋの処理へ移行する。

【２１３４】
次に、図７３８を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７３８は、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）は、上述した第５制御例における外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）と同様に、遊技状況が外部通信中である場合に実行される処理であって、上述した外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）に対して、待機開始コマンドを受信した場合に実行される制御処理を追加した点で相違している。なお、上述した第５制御例における外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）

にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理については、説明の便宜上、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）中に実行されるサブルーチンである外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）を用いて図７３９を参照して示しているが、処理内容は同一であるため、その説明を省略する。

【２１３５】

図７３８に示した通り、外部通信中処理（Ｓ４１７１Ｋ）が実行されると、まず、カスタムコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｋ）、カスタムコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに格納（記憶）し（Ｓ４５０２Ｋ）、Ｓ４５２１Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ４５０１Ｋの処理においてカスタムコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０２Ｋの処理をスキップして、Ｓ４５２１Ｋの処理へ移行する。Ｓ４５２１Ｋの処理では、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機開始コマンド受信したかを判別し（Ｓ４５２１Ｋ）、待機開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５２１Ｋ：Ｙｅｓ）、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を１加算し（Ｓ４５２２Ｋ）、受信した待機開始コマンドに含まれる待機情報を予約情報記憶エリア（予約情報格納エリア）２２３ｋｂＡに格納し（Ｓ４５２３Ｋ）、その後、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値に対応する表示態様を示す表示用コマンドや、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡに格納されている予約情報（ユーザー名等）に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５２４Ｋ）、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）、その後、上述した第５制御例の外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）と同一のＳ４５１１ＫからＳ４５１３Ｋを実行して本処理を終了する。また、Ｓ４５２１Ｋの処理において待機開始コマンドを受信していないと判別した場合は（図４５２１Ｋ参照）Ｓ４５２２ＫからＳ４５２４Ｋの処理をスキップして、本処理を終了する。

【２１３６】

次に、図７３９を参照して、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容について説明をする。図７３９は、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図７３９に示した通り、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）では、上述した第５制御例における外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理と同一の処理が実行されるように構成しているため、その詳細な説明を省略する。

【２１３７】

次に、図７４０を参照して、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容について説明をする。図７４０は、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）の処理内容をしめしたフローチャートである。この外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）は、上述した第５制御例における外部通信接続解除中処理（図７１９のＳ４１６５Ｋ）に対して、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を判別する処理、及び、予約数カウンタが２２３ｋａＡの値が１以上である場合に、予約遊技に対して遊技案内（空き台報知）を実行可能に構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１３８】

図７４０に示した通り、外部通信接続解除中処理（Ｓ４１７２Ｋ）が実行されると、まず、接続解除完了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であるか、即ち、遊技予約されているかを判別し（Ｓ４６２１Ｋ）、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上では無いと判別した場合（Ｓ４６２１Ｋ：Ｎｏ）は、上述した第５制御例における外部通信接続解除中処理（図７１９のＳ４１６５Ｋ参照）と同一のＳ４６０２Ｋ、及びＳ４６０３Ｋの処理を実行して、本処理を終了する。一方で、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４６２１Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオンに設定し（Ｓ４６２２Ｋ）、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値に１５分に対応する値をセットし（Ｓ４６２３Ｋ）、呼出状態に対応する表示用コマンドを

設定し（Ｓ４６２４Ｋ）、予約情報格納エリアに格納されている予約情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６２５Ｋ）、呼出情報を外部出力し（Ｓ４６２６Ｋ）、予約情報格納エリアに格納されている予約情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６２７Ｋ）、上述したＳ４６０２Ｋ、及びＳ４６０３Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【２１３９】

次に、図７４１を参照して、呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）の処理内容について説明をする。図７４１は、呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）は、通信関連設定処理（図７３６のＳ４１０２Ｋ参照）中に呼出中フラグ２２３ｋｄＡがオンに設定されていると判別した場合に実行される制御処理であって、主に、呼出期間の残期間（予約期間カウンタ２２３ｋｃＡ）の値を更新する処理と、呼出期間の残期間が０秒となった場合の処理が実行される。具体的には、図７４１に示した通り、呼出期間中処理（Ｓ４１７５Ｋ）が実行されると、まず、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値を更新し（Ｓ４２０１Ｋ）、更新後の予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値が０であるかを判別する（Ｓ４２０２Ｋ）。Ｓ４２０２Ｋの処理において、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値が０であると判別した場合（Ｓ４２０２Ｋ：Ｙｅｓ）、即ち、予約期間の残期間が０秒であると判別した場合は、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオフに設定し（Ｓ４２０３Ｋ）、呼出状態の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０４Ｋ）、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡに格納されている予約情報を更新する（Ｓ４２０５Ｋ）。具体的には、今回の呼出期間の対象である予約情報を消去し、残りの予約情報が格納されている位置をシフトする処理を行う。

【２１４０】

Ｓ４２０５Ｋの処理を終えると、次に、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値を１減算し（Ｓ４２０６Ｋ）、減算後の予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４２０７Ｋ）、１以上では無い（０である）と判別した場合、即ち、遊技予約されていない状況であると判別した場合は（Ｓ４２０７Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この場合、遊技予約されていない状況となるため、通信状況が「外部通信接続可状態」となり、誰でも遊技可能な通常のデモ画面が表示される。一方、Ｓ４２０７Ｋの処理において、予約数カウンタ２２３ｋａＡの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４２０７Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出中フラグ２２３ｋｄＡをオンに設定し（Ｓ４２０８Ｋ）、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値に１５分に対応する値をセットし（Ｓ４２０９Ｋ）、呼出状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２１０Ｋ）、予約情報格納エリア２２３ｋｂＡに格納されている予約情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２１１Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４２０２Ｋの処理において、予約期間カウンタ２２３ｋｃＡの値が０であると判別した場合は（Ｓ４２０２Ｋ：Ｎｏ）、現在が遊技予約中であって、呼出期間（予約期間）の残期間が存在している状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【２１４１】

次に、図７４２、及び図７４３を参照して、本第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理について説明をする。本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信中の期間であっても、他の外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が可能に構成されており、現在外部通信中の外部通信接続が解除された後に優先して遊技を行い易くする遊技予約機能を有している点で上述した第５制御例のパチンコ機１０と異なっている。そして、本第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理についても、外部通信中に実行される処理の一部を異ならせている。具体的には、第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図７４２のＳ６０１０Ｋ）を実行する点で相違している。

【２１４２】

まず、図７４２を参照して、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容について説明をする。図７４２は、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵ

Ｃ２１０にて実行されるメイン処理（図７２３参照）中に第１通信中フラグＣ２１２ｄがオンに設定されていると判別した場合に実行される制御処理であって、外部通信中に入力した各種情報に応じた処理が実行される。本第１変形例にて実行される第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、上述した第５制御例における第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３から呼出データ（情報）を受信した場合に実行される処理と、第２通信制御装置Ｃ３０１から待機要求信号を受信した場合に実行される処理と、を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１４３】

図７４２に示した通り、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信したかを判別し（Ｓ６２０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、今回受信したデータが呼出データであるかを判別し（Ｓ６２２１Ｋ）、呼出データであると判別した場合は（Ｓ６２２１Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出情報を外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ６２２２Ｋ）、上述した第５制御例の第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）と同一のＳ６２０２ＫからＳ６２１０Ｋの処理を実行する。また、Ｓ６２２１Ｋの処理において、呼出データを受信していないと判別した場合は（Ｓ６２２１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ６２２２Ｋの処理をスキップして、Ｓ６２０２Ｋの処理へ移行する。

【２１４４】

Ｓ６２１０Ｋの処理、或いは、Ｓ６２０７Ｋの処理を終えると、次いで、第２通信制御装置Ｃ３０１から待機要求信号を受信したかを判別し（Ｓ６２２３Ｋ）、待機要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６２２３Ｋ：Ｙｅｓ）、待機許可判定処理を実行し（Ｓ６２２４Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２２３Ｋの処理において、待機要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ６２２３Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ６２２４Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。次に、Ｓ６２２４Ｋの処理にて実行される待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）の処理内容について、図７４３を参照して説明をする。図７４３は、待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）は、遊技予約を行うための処理であって、今回受信した待機要求信号に基づいて遊技予約に関する情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する処理と、遊技予約数が上限に到達したか否かを判定し、上限に到達した場合に以降の遊技予約操作が実行されないようにするための処理が実行される。

【２１４５】

具体的には、図７４３に示した通り、待機許可判定処理（Ｓ６２２４Ｋ）が実行されると、まず、待機要求信号に含まれる外部端末情報を入出力データ記憶エリアＣ２１２ｉに格納し（Ｓ６２５１Ｋ）、外部端末情報（外部端末Ｇ１０１のアドレス、ユーザー情報等）を含む待機開始情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２５２Ｋ）、待機応答信号を外部端末Ｇ１０１へと出力し（Ｓ６２５３Ｋ）、待機数カウンタＣ２１２ａＡの値に１を加算し（Ｓ６２５４Ｋ）、加算後の待機数カウンタＣ２１２ａＡの値が２であるか、即ち、遊技予約数が上限に到達しているかを判別し（Ｓ６２５５Ｋ）、２である（上限である）と判別した場合は（Ｓ６２５５Ｋ：Ｙｅｓ）、外部通信不可を示す外部通信不可情報を第２通信制御装置Ｃ３０１へと出力し（Ｓ６２５６Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２５５Ｋの処理において、待機数カウンタＣ２１２ａＡの値が２では無い、即ち、遊技予約数が上限に到達していないと判別した場合は（Ｓ６２５５Ｋ：Ｎｏ）、更なる遊技予約を受付可能な状況であるため、Ｓ６２５６Ｋの処理をスキップして本処理を終了する。

【２１４６】

次に、図７４４を参照して、本第５制御例の第１変形例における外部端末Ｇ１０１にて実行される制御処理内容について説明をする。図７４４は、本第５制御例の第１変形例における外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第５制御例の第１変形例では、外部端末Ｇ１０１を用いて遊技予約を実行可能に

構成しており、遊技予約を行った場合にパチンコ機１０から出力される応答情報を受信した場合に実行される処理と、遊技予約を行っている状況において対象となるパチンコ機１０が空き台とった際に出力される呼出情報を受信した場合に実行される処理と、を追加した点で上述した第５制御例の外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理（図７２７参照）と異ならせている。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１４７】

図７４４に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、上述した第５制御例の外部端末Ｇ１０１にて実行されるメイン処理（図７２７参照）と同一のＳ８００１ＫからＳ８００７Ｋの処理を実行する。そして、Ｓ８００３Ｋの処理において、現在が外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ８００３Ｋ：Ｎｏ）、次に、第１通信制御装置Ｃ２０１から待機応答情報を取得（受信）したかを判別し（Ｓ８０２１Ｋ）、待機応答情報を取得（受信）したと判別した場合は（Ｓ８０２１Ｋ：Ｙｅｓ）、現在が遊技予約中（待機中）であることを示す待機情報を外部端末Ｇ１０１の表示面に表示し（Ｓ８０２２Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ８０２２Ｋの処理では、遊技予約の対象となるパチンコ機１０の情報（機種名、台番等の基本情報と、現在遊技を行っている遊技者（前任者）の遊技内容を含む遊技情報）と、遊技予約状況（遊技予約数、呼出期間の長さ（１５分））に関する予約情報も外部端末Ｇ１０１の表示面に表示される。このように構成することで、遊技予約が完了した後に一旦対象となるパチンコ機１０から離れたとしても、遊技予約をしているパチンコ機１０へと容易に戻ることができる。また、前任者の遊技状況を把握可能に構成することで、前任者が遊技を止めるタイミングを予測させ易くすることができる。なお、本第１変形例では、遊技予約に関する各種情報を第１通信制御装置Ｃ２０１の入出力部から直接外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成しているが、これ以外にも、音声ランプ制御装置１１３や第１通信制御装置Ｃ２０１にて設定された各種情報を、遊技場全体を範囲としてデータの送受信を可能としている広域無線通信を用いて外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成しても良い。このように構成することで、遊技予約を行った遊技者が、遊技予約の対象となるパチンコ機１０の周辺（第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の許容範囲内）に滞在していなくても、遊技状態で待機しているだけで遊技予約中の出力された各種情報を確実に取得することができる。

【２１４８】

Ｓ８０２１Ｋの処理において、待機応答情報を取得していないと判別した場合は（Ｓ８０２１Ｋ：Ｎｏ）、次に、呼出データを取得（受信）したかを判別し（Ｓ８０２３Ｋ）、呼出データを取得したと判別した場合は（Ｓ８０２３Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出情報を表示し（Ｓ８０２４Ｋ）、本処理を終了する。なお、Ｓ８０２４Ｋの処理によって呼出情報を外部端末Ｇ１０１の表示面に表示する場合には、予約期間の残期間を、外部端末Ｇ１０１を用いて容易に把握することができるため、呼出を受けたにも関わらず、遊技者に容易に把握させることができる。

【２１４９】

＜第５制御例の第２変形例について＞

次に、図７４５から図７５６を参照して、上述した第５制御例の第２変形例について説明をする。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０が有する第２通信制御装置Ｃ３０１の検知面Ｃ３５１に近接させることで非接触の状況で外部通信接続を開始させることが可能に構成されており、外部通信接続された場合には、外部端末Ｇ１０１からの終了操作を受け付けない限りパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信が継続するように構成していた。このように構成することで、外部通信中にトイレ休憩等で遊技者が離席したとしても、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信が途切れないようにすることができるため、長時間遊技を行う遊技者にとって円滑な遊技環境を提供することができるものであった。

【２１５０】

しかしながら、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１を

用いた終了操作を実行しない限り外部通信接続が解除されないため、悪意ある遊技者が外部通信接続されている状態で遊技を止めることで他の遊技者が外部通信接続することができない状況が発生してしまうという問題があった。これに対して本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信中において第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信を用いて外部端末Ｇ１０１の位置を常時監視するように構成し、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０から離れた位置に移動したと判別した場合には自動的に外部通信接続が解除されるように構成している。このように構成することで、遊技を止めた遊技者との外部通信接続が長時間に渡って放置されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１５１】

さらに、本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０から離れたと判別した場合（遊技者が離席した場合）であっても、所定期間の間は、外部通信中に実行された遊技に関する情報を記憶しておき、所定期間内に外部端末Ｇ１０１が再接続された場合には、離席前の遊技情報をそのまま用いて引き続き遊技情報を累積可能に構成している。このように構成することで、遊技中に一時的に席を離れたとしても外部通信を容易に再開することができる。つまり、実行される演出の終了である外部通信中に実行される専用演出（カスタム演出等）が、遊技者が離席したことに基づく専用演出の終了によって所定期間（離席期間）が設定され、その所定期間が経過するまでは外部通信中に受信した外部端末Ｇ１０１からの各種情報（カスタム情報やユーザ情報）を継続して記憶しておくようにし、所定期間内に外部端末Ｇ１０１が再接続された場合には記憶されている各種情報を用いて引き続き専用演出を実行可能に構成している。

【２１５２】

加えて、外部通信の再接続が可能のなる期間の長さを、遊技者が離席した時点における遊技状況に応じて異ならせるように構成している。具体的には、離席したタイミングにおけるパチンコ機１０の遊技状態が通常遊技状態である場合には再接続可能な期間の長さが２分間、通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態（確変状態、時短状態）である場合には再接続可能な期間の長さが１０分間、遊技者が意図して長時間の離席を行う食事休憩等の操作がされた場合には再接続可能な期間の長さが３０分間に設定されるように構成している。つまり、離席した遊技者が再度遊技を再開する可能性が高い状況である方が、離席した遊技者が再度遊技を再開する可能性が低い状況よりも、再接続可能な期間が長くなるように構成している。このように構成することで、外部通信を終了すること無く遊技を止めてしまう状況においてはいち早く外部通信接続を解除することができると共に、遊技者が遊技を再開する場合においては、離席前の遊技情報を用いた外部通信を円滑に再開することができる。

【２１５３】

また、本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、再接続可能な期間中は、パチンコ機１０側で離席前に外部通信接続されていた外部端末Ｇ１０１の情報を保持しているため、遊技者が遊技を再開するためのパチンコ機１０に着席するだけで、即ち、外部端末Ｇ１０１を第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信領域内に移動させるだけで自動的に外部通信接続が再開されるように構成している。よって、遊技者が遊技を再開する度に外部通信接続を再開させるための専用の操作を行う必要が無いため遊技者に煩わしい行為を行わせることで遊技者の遊技意欲が低下してしまうといった事態が発生することを抑制することができる。

【２１５４】

＜第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の表示内容について＞

まず、図７４５を参照して、本第５制御例の第２変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特徴的な表示内容について説明をする。本第５制御例の第２変形例では、上述した第５制御例に対して、外部通信中のパチンコ機１０において、外部端末Ｇ１０１が離間し第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信が出来なくなった場合（遊技者が離席した場合）であっても、所定期間（例えば、３０分間）の間は再接続可能

に構成している点で相違している。図７４５（ａ）は、外部通信中のパチンコ機１０に対して、休憩操作が実行された場合に表示される表示画面を示した図である。図７４５（ａ）に示した通り、休憩操作が実行されると、表示画面左下に形成された小表示領域Ｄｓ１に「休憩中」と表示され、小表示領域Ｄｓ２には、再接続可能な残時間を示す表示態様として「休憩時間残り２０：００」と表示される。つまり、図７４５（ａ）に示した状況は、遊技者が休憩操作を行った後に、離席している状況を示している。なお、それ以外の表示画面の表示要素については、上述した第５制御例と同一であるため、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１５５】

次に、図７４５（ｂ）を参照して、遊技者が離席した状況で再接続可能な期間が経過した場合に表示される表示内容について説明をする。図７４５（ｂ）は、離席時間を超過した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図７４５（ｂ）に示した表示画面に表示されている表示要素のうち、上述した第５制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図７４５（ｂ）に示した通り、離席時間が経過しても外部端末Ｇ１０１の再接続が行われなかった場合には、タイムオーバーとなり強制的に外部通信接続が解除されることを示す表示態様として、小表示領域Ｄｓ１には「外部通信強制解除」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、後の通信状況を遊技者に案内するための案内態様として「しばらくお待ちください外部通信可状態に復帰します」の文字が表示される。

【２１５６】

＜第５制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図７４６から図７４８を参照して、本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第５制御例の第２変形例では、上述した第５制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。まず、図７４６（ａ）を参照して、本第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図７４６（ａ）は、本第５制御例の第２変形例が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図７４６（ａ）に示した通り、本第２変形例のＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例のＲＯＭ２２２に対して、離席時間選択テーブル２２２ｋａＢと、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ｋｂＢと、を追加した点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２１５７】

離席時間選択テーブル２２２ｋａＢは、遊技者が離席したと判別された場合、即ち、第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信を用いた外部端末Ｇ１０１と情報通信が途切れた際に設定される再接続可能な期間（離席期間）を決定する場合に参照されるデータテーブルである。本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、外部通信中において定期的に第１通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１に向けて接続確認信号を出力し、接続確認信号を受信した外部端末Ｇ１０１が第１通信制御装置Ｃ２０１へと接続確認応答信号を出力することで外部通信が正常に行われていることを管理するように構成している。そして、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続確認信号を出力したにも関わらず、所定期間（例えば、２秒間）内に接続確認応答信号を受信しなかった場合には、外部端末Ｇ１０１が、第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信範囲内から移動したと判別（遊技者が外部端末Ｇ１０１を持って離席したと判別）するように構成している。このような状況が発生する原因としては、単に遊技者が遊技中に飲み物を買うために離席した場合や、トイレに行くために離席した場合といった再遊技の可能性が高い場合と、外部通信接続を解除すること無く遊技を止めた場合と、が考えられる。そこで、本第２変形例では、離席時における遊技に関する状況に応じて、再接続可能な離席時間を異なら

せるために離席時間選択テーブル２２２ｋａＢを参照して離席時間を決定するように構成している。

【２１５８】

ここで、図７４７（ａ）を参照して、離席時間選択テーブル２２２ｋａＢに規定されている内容について説明をする。図７４７（ａ）は、離席時間選択テーブル２２２ｋａＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図７４７（ａ）に示した通り、離席時間選択テーブル２２２ｋａＢには、離席時における遊技状態と、休憩中フラグ２２３ｋｂＢの設定状況と、に応じて決定される離席時間（離席時間カウンタ２２３ｋａＢ）の値が規定されている。具体的には、遊技状態が通常遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されている場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に３０分に対応する値が決定され、遊技状態が通常遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオフの場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に２分に対応する値が決定されるように規定されている。また、遊技状態が有利遊技状態（確変状態、時短状態等）であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されている場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に３０分に対応する値が決定され、遊技状態が有利遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオフの場合は、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に１５分に対応する値が決定されるように規定されている。つまり、本第２変形例では、通常遊技状態であって、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されていない状況、即ち、他の状況に比べて遊技者が再度遊技を行う可能性が低い状況では、離席時に設定される離席時間（再接続可能な期間）として他の状況よりも短い時間（２分間）が設定されるように構成している。

【２１５９】

図７４６（ａ）に戻り説明を続ける。再接続回数特典情報記憶エリア２２２ｋｂＢは、外部端末Ｇ１０１が再接続されたことを条件に付与される特典情報の種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、再接続回数カウンタ２２３ｋｃＢの値に対応した特典情報が規定されている。この再接続回数特典情報記憶エリア２２２ｋｂＢは、第１通信制御装置Ｃ２０１から再接続コマンドを受信した場合に参照される。ここで、図７４７（ｂ）を参照して、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ｋｂＢに規定されている内容について説明をする。図７４７（ｂ）は、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ｋｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。図７４７（ｂ）に示した通り、再接続回数カウンタ２２３ｋｃＢの値「１」から「７」のそれぞれに対応して特典情報「特典１」から「特典７」が規定されている。つまり、本第２変形例では、外部通信中に外部端末Ｇ１０１の再接続を多く行った場合の方が、行わなかった場合よりも、遊技者に特典情報を付与し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して斬新な遊技性を提供することができる。なお、本第２変形例では、単に再接続回数に応じて特典情報を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、再接続回数に加え、１回の接続期間の長さや、外部通信中における遊技内容を組み合わせて異なる特典情報を付与可能に構成しても良い。例えば、外部通信中に再接続されること無く実行された遊技期間の長さ（遊技者が離席すること無く行った遊技期間の長さ）が特定期間（例えば、１０時間）を超えた場合に成立する条件を満たしている状況で再接続された場合に専用の特典情報を付与するように構成しても良い。このように構成することで、単に長時間遊技するだけで無く、長時間遊技プラスアルファの遊技方法を遊技者に行わせることでのみ付与される特典を設けることができるため、特典を多く得たい遊技者に対して遊技方法を変更するといった条件を提供することができる。

【２１６０】

次に、図７４６（ｂ）を参照して、本第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図７４６（ｂ）は、本第５制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した図である。図７４６（ｂ）に示した通り、本第５制御例の第１変形例のＲＡＭ２２３は、上述した第５制御例のＲＡＭ２２３に対して、離席時間カウンタ２２３ｋａＢ、休憩中フラグ２２３ｋｂＢ、再接続回

数カウンタ２２３ｋｃＢを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１６１】

離席時間カウンタ２２３ｋａＢは、外部端末Ｇ１０１の再接続を可能とする離席期間を計測するためのカウンタであって、遊技予約されている遊技者の数（予約数）を計測するためのカウンタであって、遊技者が離席したと判別した場合、即ち、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１との通信が行えない状況であることを示す離席コマンドを受信した場合に、離席時間選択テーブル２２２ｋａＢを参照して決定された値が設定される。そして、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０になるまでに（離席時間が経過するまでに）、外部端末Ｇ１０１が再接続された（第１通信制御装置Ｃ２０１と外部端末Ｇ１０１とが通信可能な状況となった）場合には、離席前の遊技情報を引き継いだ遊技が実行される。また、再接続されること無く離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０になった場合には、外部端末Ｇ１０１からの終了操作を受け付けること無く、外部通信接続を強制的に解除する処理が実行される。

【２１６２】

休憩中フラグ２２３ｋｂＢは、遊技者が任意にパチンコ機１０の遊技を中断して休憩を行う状況であることを示すためのフラグであって、休憩操作が行われた場合にオンに設定される。この休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されている状況は、離席中の遊技者が遊技を再開する可能性が高いため、離席時間として比較的長い時間（３０分間）が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技中に食事休憩を取った場合であっても遊技再開時に外部通信を継続させることができる。

【２１６３】

再接続回数カウンタ２２３ｋｃＢは、外部通信中に行われた外部端末Ｇ１０１の再接続回数を計測するためのカウンタであって、外部端末Ｇ１０１が再接続される毎にカウンタの値が１加算される。そして、外部通信接続が解除された場合に０にクリアされる。この再接続Ｂの値は、外部端末Ｇ１０１の再接続時に実行される特典情報の付与処理にて参照される。本第２変形例では、特定の外部端末Ｇ１０１と外部通信中である期間内において、遊技者の一時的な離席等によって外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）の送受信ができない状況が発生した場合であっても、所定期間（例えば、３０分）内に特定の外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）の送受信が出来る状況へと復帰した場合（再接続された場合）には、離席前に受信し記憶された外部端末情報（ユーザ情報、カスタム情報等）を用いた遊技（演出）を継続して実行可能に構成している。さらに、外部通信中である期間内に再度成立する条件である外部端末Ｇ１０１の再接続が行われた場合に成立する接続条件が成立した回数を計測可能に構成し、その接続条件の成立回数に応じて遊技者に特典情報（キャラクタ映像等）を付与可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０にて長時間継続して遊技を行うといった従来型の遊技とは異なり、一旦離席することで特典を獲得できるといった斬新な遊技を遊技者に提供することができる。

【２１６４】

次に、図７４８を参照して、本第５制御例の第１変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成について説明をする。図７４８は、本第５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０が有するＲＡＭＣ２１２の構成を模式的に示した図である。図７４８に示した通り、本第２変形例のＲＡＭＣ２１２は、上述した第５制御例のＲＡＭＣ２１２に対して、第１離席中フラグＣ２１２ａＢを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１６５】

第１離席中フラグＣ２１２ａＢは、外部端末Ｇ１０１と通信できない状況（離席中）であることを示すためのフラグであって、外部端末Ｇ１０１と通信できない状況であると判別した場合にオンに設定される。そして、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されている状況で、外部端末Ｇ１０１からの接続確認応答信号を受信した場合、即ち、外部

端末Ｇ１０１と通信できない状況となった後に、再び外部端末Ｇ１０１と通信可能な状況となった場合にオフに設定される。

【２１６６】

＜第５制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図７４９から図７５６を参照して、本第５制御例の第２変形例にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容の一部と、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される処理内容の一部と、を異ならせている点で相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）に代えて通信関連設定処理（図７４９のＳ４１０２Ｋ参照）を、外部通信中処理に代えて外部通信中処理（図７５０のＳ４１９１Ｋ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図７５３のＳ４１９７Ｋ参照）を実行し、新たに、離席期間中処理（図７５２のＳ４１９４Ｋ参照）を実行する点、及び、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図７５４のＳ６０１０Ｋ参照）を実行する点で相違している。また、パチンコ機１０以外の構成要素である外部端末Ｇ１０１にて実行される処理内容の一部も異ならせており、外部端末Ｇ１０１の情報通信処理に代えて情報通信処理（図７５６のＳ８０５１Ｋ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２１６７】

まず、図７４９を参照して、通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）の処理内容について説明をする。この通信関連設定処理（Ｓ４１０２Ｋ）は、上述した第５制御例の通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）と同様に、外部端末Ｇ１０１との外部通信状況に応じた各種処理が実行されるものであって、上述した第５制御例の通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）に対して、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の処理内容の一部を変更し、通信状況が離席中である場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。通信関連設定処理（図７４９のＳ４１０２Ｋ）が実行されると、まず、上述した第５制御例の通信関連設定処理（図７１５のＳ４１０２Ｋ参照）と同一のＳ４１５２ＫからＳ４１６１Ｋの処理を実行する。

【２１６８】

そして、Ｓ４１６１Ｋの処理を終えた後、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）を実行し、本処理を終了する。なお、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の詳細な内容については、図７５０を参照して後述する。一方で、Ｓ４１６０Ｋの処理において、通信状況は外部通信中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６０Ｋ：Ｎｏ）、次に、通信状況は外部通信接続解除中であるかを判別し（Ｓ４１６３Ｋ）、外部通信接続解除中では無いと判別した場合は（Ｓ４１６３Ｋ：Ｎｏ）、通信状況が離席中であるかを判別する（Ｓ４１９２Ｋ）。Ｓ４１９２Ｋの処理において、現在の通信状況が離席中であると判別した場合は（Ｓ４１９６２Ｋ：Ｙｅｓ）、離席期間中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４１８９３Ｋ）、離席期間中処理を実行し（Ｓ４１９４Ｋ）、本処理を終了する。

【２１６９】

次に、図７５０を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７５０は、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）は、上述した第５制御例における外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）と同様に、遊技状況が外部通信中である場合に実行される処理であって、上述した外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）に対して、離席コマンドを受信した場合に実行される制御処理を追加した点で相違している。なお、上述した第５制御例における外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理については、説明の便宜上、外部通信中

処理（Ｓ４１７１Ｋ）中に実行されるサブルーチンである外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）を用いて図７５１を参照して示しているが、処理内容は同一であるため、その説明を省略する。

【２１７０】

図７５０に示した通り、外部通信中処理（Ｓ４１９１Ｋ）が実行されると、まず、カスタムコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｋ）、カスタムコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｙｅｓ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに格納（記憶）し（Ｓ４５０２Ｋ）、Ｓ４５５１Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ４５０１Ｋの処理においてカスタムコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５０２Ｋの処理をスキップして、Ｓ４５５１Ｋの処理へ移行する。Ｓ４５５１Ｋの処理では、第１通信制御装置Ｃ２０１から離席コマンド受信したかを判別し（Ｓ４５５１Ｋ）、離席コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５５１Ｋ：Ｙｅｓ）、離席時間選択テーブル２２２ｋａＢを参照して、今回の離席上限時間を決定し（Ｓ４５５２Ｋ）、決定した離席上限時間に対応する値を離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値に設定し（Ｓ４５５３Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「離席中」を設定し（Ｓ４５５４Ｋ）、離席中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５５Ｋ）、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）、その後、上述した第５制御例の外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）と同一のＳ４５１１ＫからＳ４５１３Ｋを実行して本処理を終了する。また、Ｓ４５５１Ｋの処理において離席コマンドを受信していないと判別した場合は（図４５５１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ４５５２ＫからＳ４５５５Ｋの処理をスキップして、Ｓ４５２５Ｋの処理へ移行する。

【２１７１】

次に、図７５１を参照して、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容について説明をする。図７５１は、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。図７５１に示した通り、外部通信中情報更新処理（Ｓ４５２５Ｋ）では、上述した第５制御例における外部通信中処理（図７１８のＳ４１６２Ｋ参照）にて実行されるＳ４５０３ＫからＳ４５１０Ｋの処理と同一の処理が実行されるように構成しているため、その詳細な説明を省略する。

【２１７２】

次に、図７５２を参照して、離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）の処理内容について説明をする。図７５２は、離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）は、通信状況が「離席中」の場合に実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１が再接続されたことに基づく処理や、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値を更新する処理や、離席時間がタイムオーバーとなったことに基づく処理が実行される。具体的には、離席期間中処理（Ｓ４１９４Ｋ）が実行されるとまず、第１通信制御装置Ｃ２０１から再接続コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０１Ｋ）、再接続コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｋ：Ｙｅｓ）、再接続回数カウンタ２２３ｋｃＢの値を１加算し（Ｓ５４０２Ｋ）、再接続回数特典情報記憶エリア２２２ｋｂＢを参照して再接続時に付与される特典情報を決定し（Ｓ５４０３Ｋ）、読み出した情報データを第１通信制御装置Ｃ２０１に出力し（Ｓ５４０４Ｋ）、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値を０にクリアし（Ｓ５４０５Ｋ）、再接続に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５４０６Ｋ）。Ｓ５４０６Ｋの処理において設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面には、外部通信が再開されたことを示すための表示態様と、離席前の遊技情報を再接続後も引き続き用いられることを遊技者に把握させるための表示態様と、が表示される。

【２１７３】

Ｓ５４０６Ｋの処理を終えると、次に、休憩中フラグ２２３ｋｂＢがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５４０７Ｋ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５４０７Ｋ：Ｙｅｓ）、休憩中フラグ２２３ｋｂＢをオフに設定し（Ｓ５４０８Ｋ）、Ｓ５４０９Ｋの処理へ移行する。一方で、Ｓ５４０７Ｋの処理において、休憩中フラグ２２３ｋｂＢ

がオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５４０７Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５４０８Ｋの処理をスキップしてＳ５４０９Ｋの処理へ移行する。また、Ｓ５４０１Ｋの処理において、再接続コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５４０２ＫからＳ５４０８Ｋの処理、即ち、離席期間中に外部端末Ｇ１０１との通信が再開した場合に実行される処理をスキップして、Ｓ５４０９Ｋの処理へ移行する。

【２１７４】

Ｓ５４０９Ｋの処理では、現在の離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が１以上であるかを判別し（Ｓ５４０９Ｋ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｋ：Ｙｅｓ）、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値を１減算し（Ｓ５４１０Ｋ）、次いで、減算後の離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０であるかを判別し（Ｓ５４１１Ｋ）、０であると判別した場合は（Ｓ５４１１Ｋ：Ｙｅｓ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信接続解除中」を設定し（Ｓ５４１２Ｋ）、外部通信接続解除に関する情報を第１通信制御装置Ｃ２０１へと出力し（Ｓ５４１３Ｋ）、本処理を終了する。つまり、上述したＳ５４１２Ｋの処理、及びＳ５４１３Ｋの処理は、離席時間を経過したにも関わらず外部端末Ｇ１０１との再接続が行われなかった場合に実行される強制的な外部通信接続解除処理となる。Ｓ５４０９Ｋの処理において離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５４０９：Ｎｏ）、離席時間中に再接続が行われた場合であるため、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ５４１１Ｋの処理において、離席時間カウンタ２２３ｋａＢの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ５４１１Ｋ：Ｎｏ）、離席時間の残時間が存在している状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【２１７５】

次に、図７５３を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）の処理内容について説明をする。図７５３は枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）は、上述した第５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理に対して、休憩ボタンを押下した場合の処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１９７Ｋ）が実行されると、まず、上述した第５制御例における枠ボタン入力監視・演出処理と同一のＳ５３０１からＳ５３０１Ｋの処理を実行し、その後、休憩ボタンが押下されたかを判別し（Ｓ５３５１Ｋ）、押下されたと判別した場合は（Ｓ５３５１Ｋ：Ｙｅｓ）、休憩中フラグ２２３ｋｂＢをオンに設定し（Ｓ５３５２Ｋ）、Ｓ５３０９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５３５１Ｋの処理において、休憩ボタンが押下されていないと判別した場合は（Ｓ５３５１Ｋ：Ｎｏ）、Ｓ５３５２Ｋの処理をスキップして、Ｓ５３０９の処理を実行し、本処理を終了する。

【２１７６】

次に、図７５４、及び図７５５を参照して、本第５制御例の第２変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理について説明をする。本第５制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信中の期間において、外部端末Ｇ１０１との間で通信接続可能な状況が継続しているかを監視するための接続確認処理を実行するように構成している点で相違している。そして、本第５制御例の第２変形例における第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行される制御処理についても、外部通信中に実行される処理の一部を異ならせている。具体的には、第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）に代えて第１通信中処理（図７５４のＳ６０１０Ｋ）を実行する点で相違している。

【２１７７】

まず、図７５４を参照して、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容について説明をする。図７５４は、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０にて実行されるメイン処理（図７２３参照）中に第１通信中フラグＣ２１２ｄがオンに設定されていると判別した場合に実行される制御処理であって、外部通信中に入力

した各種情報に応じた処理が実行される。本第２変形例にて実行される第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）は、上述した第５制御例における第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）に対して、外部端末Ｇ１０１との接続状況を確認するための接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１７８】

図７５４に示した通り、第１通信中処理（Ｓ６０１０Ｋ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３から情報データを受信したかを判別し（Ｓ６２０１Ｋ）、受信したと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、次に、今回受信したデータが呼出データであるかを判別し（Ｓ６２２１Ｋ）、呼出データであると判別した場合は（Ｓ６２２１Ｋ：Ｙｅｓ）、呼出情報を外部端末Ｇ１０１に出力し（Ｓ６２２２Ｋ）、上述した第５制御例の第１通信中処理（図７２５のＳ６０１０Ｋ参照）と同一のＳ６２０２ＫからＳ６２１０Ｋの処理を実行する。

【２１７９】

その後、接続確認処理を実行し（Ｓ６２７１Ｋ）、本処理を終了する。この接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）は、外部通信中において外部端末Ｇ１０１へと接続確認信号を出力し、それに対する応答信号が受信されるかを判別することで、外部端末Ｇ１０１が、第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信範囲内に位置しているかを定期的に判別するための処理である。ここで、図７５５を参照して、接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７５５は、接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）では、外部通信中における外部端末Ｇ１０１との通信状況を判別するための処理が実行される。具体的には、図７５５に示した通り、接続確認処理（Ｓ６２７１Ｋ）が実行されると、まず、接続確認用信号を外部端末Ｇ１０１へと出力し（Ｓ６２８１Ｋ）、次に、外部端末Ｇ１０１から出力された接続応答信号を受信したかを判別する（Ｓ６２８２Ｋ）。ここで、受信していないと判別した場合は（Ｓ６２８２Ｋ：Ｎｏ）、タイムオーバーかを判別し（Ｓ６２８３Ｋ）、タイムオーバーでは無いと判別した場合は（Ｓ６２８３Ｋ：Ｎｏ）、タイムオーバーとなるまで、Ｓ６２８２Ｋ、及びＳ６２８３Ｋの処理を繰り返し実行する。なお、本第２変形例では、Ｓ６２８１Ｋの処理によって接続確認用信号を外部端末Ｇ１０１へと出力してからの経過時間を計測するためのカウンタ（図示せず）を有しており、そのカウンタの値に基づいて２秒が経過した場合にＳ６２８３Ｋの処理によってタイムオーバーと判別されるように構成している。

【２１８０】

Ｓ６２８３Ｋの処理によって、タイムオーバーしたと判別した場合は（Ｓ６２８３Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信制御装置Ｃ２０１から外部端末Ｇ１０１へと接続確認用信号を出力したにも関わらず所定期間内（２秒以内）に応答信号を受信しなかった場合、即ち、外部端末Ｇ１０１が、第１通信制御装置Ｃ２０１が有する近距離無線通信の通信範囲外に移動している場合であるため、第１離席中フラグＣ２１２ａＢをオンに設定し（Ｓ６２８４Ｋ）、離席中情報を含む離席中コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２８５Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２８２Ｋの処理において、接続応答信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６２８２Ｋ：Ｙｅｓ）、次いで、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６２８６Ｋ）、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ６２８６：Ｙｅｓ）、即ち、一旦離席していた遊技者が遊技を再開した（外部端末Ｇ１０１が再接続された）場合は、第１離席中フラグＣ２１２ａＢをオフに設定し（Ｓ６２８７Ｋ）、再接続情報を含む再接続コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力し（Ｓ６２８８Ｋ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２８６Ｋの処理において、第１離席中フラグＣ２１２ａＢがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６２８６Ｋ：Ｎｏ）、正常に接続応答信号を受信している状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【２１８１】

次に、図７５６を参照して、本第５制御例の第２変形例における外部端末Ｇ１０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。図７５６は、外部端末Ｇ１０１にて実行される情報通信処理（Ｓ８０５１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この情報通信処理（Ｓ８０５１Ｋ）は、上述した第５制御例における情報通信処理（Ｓ８００１Ｋ）に対して、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続確認通信（信号）を受信した場合に、接続応答信号を出力する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図７５６に示した通り、情報通信処理（Ｓ８０５１Ｋ）が実行されると、上述した第５制御例における情報通信処理（Ｓ８００１Ｋ）と同一のＳ８２０１ＫからＳ８２１０Ｋの処理を実行し、その後、第１通信制御装置Ｃ２０１から接続確認通信があるかを判別し（Ｓ８２５１Ｋ）、接続確認通信がある（接続確認信号を受信した）と判別した場合は（Ｓ８２５１Ｋ：ｙｅｓ）、接続応答信号を第１通信制御装置Ｃ２０１に向けて出力し（Ｓ８２５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ８２５１Ｋの処理において、接続確認通信が無い（接続確認信号を受信していない）と判別した場合は（Ｓ８２５１Ｋ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２１８２】

＜第５制御例の第３変形例について＞

次に、図７５７から図７６１を参照して、上述した第５制御例の第３変形例について説明をする。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０を構成する各種構成要素のうち、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１による制御処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１による制御処理、第１通信制御装置Ｃ２０１のＭＰＵＣ２１０による制御処理、第２通信制御装置Ｃ３０１のＭＰＵＣ３１０による制御処理を用いて外部端末Ｇ１０１との外部通信を可能に構成していた。これに対して、本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１通信制御装置Ｃ２０１に代えて第１通信モジュールＭ１０１を、第２通信制御装置Ｃ３０１に代えて第２通信モジュールＭ２０１を設け、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１によって入出力される情報に関する各種制御処理を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行可能に構成している点で相違している。

【２１８３】

つまり、上述した第５制御例では、外部端末Ｇ１０１との外部通信を行う際に各種情報の入出力が行われる全ての装置（音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１）がＭＰＵを有しており、各種装置にて実行される制御処理の結果を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて管理可能に構成することで、外部通信によって実行される要求に対して即座に対応できるように構成していたのに対して、本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって第１通信モジュールＭ１０１と、第２通信モジュールＭ２０１と、における情報の入出力を制御可能に構成しているため、外部通信に関する全ての情報の入出力を一元管理することができる。また、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１とがＭＰＵを有さない構成であるため、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０よりもパチンコ機１０の製造コストを削減することができる。

【２１８４】

次に、図７５７を参照して、本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と異なっている点について説明をする。図７５７は、本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図７５７に示した通り、本第３変形例では、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０（図７００参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１とが信号を送受信可能に接続されている点で相違し、それ以外は同一に構成されている。なお、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１８５】

第１通信モジュールＭ１０１は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する第１通信制御装置Ｃ２０１と同様に、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信用の通信モジュールであって、シリアルポートＭ１１０（図示せず）を介して音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と有線接続され、音声ランプ制御装置１１３との間で各種情報をシリアル通信可能に構成されている。この第１通信モジュールＭ１０１には、情報を書き込み保持可能な記憶手段であるＲＡＭＭ１０１ａと、様々な情報を無線通信するための変換手段であるＲＦ基板Ｍ１１３（図示せず）と、外部端末Ｇ１０１との間で実行される通信に用いられる電波信号（無線信号）の出入口となるアンテナＭ１０１ｂと、論理回路Ｍ１１１（図示せず）と、から構成されている。

【２１８６】

第２通信モジュールＭ２０１は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する第２通信制御装置Ｃ３０１と同様に、通信範囲が数センチから数十センチとなる超近距離無線通信用の通信モジュールであって、シリアルポートＭ２１０（図示せず）を介して音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５と有線接続され、音声ランプ制御装置１１３との間で各種情報をシリアル通信可能に構成されている。この第２通信モジュールＭ２０１には、情報を書き込み保持可能な記憶手段であるＲＡＭＭ２０１ａと、様々な情報を無線通信するための変換手段であるＲＦ基板Ｍ２１３（図示せず）と、外部端末Ｇ１０１との間で実行される通信に用いられる電波信号（無線信号）の出入口となるアンテナＭ２０１ｂと、論理回路Ｍ２１１（図示せず）と、から構成されている。

【２１８７】

次に、図７５８を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成のうち、上述した第５制御例のＲＡＭ２２３の構成（図７０３（ｂ）参照）とは異なる点について説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶される通信状況の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の構成要素は同一である。同一の構成要素についてはその説明を省略する。図７５８は、本第３変形例における通信状況記憶エリア２２３ｋｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図７５８に示した通り、通信状況記憶エリア２２３ｋｆには、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信に関する通信状況を６つの種別に区分けして記憶可能な記憶エリアが形成されている。具体的には、種別「１」として「外部通信不可１」、種別「２」として「外部通信不可２」、種別「３」として「外部通信可」、種別「４」として「外部通信接続中」、種別「５」として「外部通信中」、種別「６」として「外部通信接続解除中」の記憶エリアが形成されており、パチンコ機１０の通信接続環境の判定結果や、外部通信にて取得した情報に基づく制御処理状況に応じて対応する記憶エリアに情報が記憶される。ここで、通信状況記憶エリア２２３ｋｆにて区分けして記憶される通信状況（６種類）の内容について説明をする。

【２１８８】

「外部通信不可１」は、パチンコ機１０内の通信接続環境に不具合が生じており外部端末Ｇ１０１との間で正常に外部通信を行えない状況であることを示す種別である。具体的には、パチンコ機１０に電源を投入した場合に実行される通信設定処理（図７６０参照）において、第２通信モジュールＭ２０１から枠固有情報を取得できなかった場合に決定される種別である。この「外部通信不可１」が通信状況として決定された状況では、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１に近接させ、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂによって外部端末Ｇ１０１から出力される無線情報を検知した場合であっても、その無線情報が無効にされる。つまり、第２通信モジュールＭ２０１から出力される情報を音声ランプ制御装置１１３側で正常に入力することができない通信接続環境であることから、外部端末Ｇ１０１から無線出力される全ての情報が無効に扱われる状況である。この「外部通信不可１」が決定されている状況では、第３図柄表示装置８１の表示面には、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０を用いて説明をした表示画面（図６９９参照）が表示され、現在が外部通信不可能な状況をあることを遊技者に把握さ

せるように構成している。なお、第２通信モジュールＭ２０１と音声ランプ制御装置１１３との通信接続環境の不具合は実際の遊技（主制御装置１１０による制御処理を主とした遊技）には何ら影響を与えるものでは無いため、「外部通信不可１」が決定されている状況においてもパチンコ機１０の遊技は正常に実行可能となる。

【２１８９】

なお、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、「外部通信不可１」が決定された状況において、外部端末Ｇ１０１から出力された無線情報を全て無効にするように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂが外部端末Ｇ１０１からの無線信号を受信した場合に、外部通信が不可能な状況である旨を示す情報を外部端末Ｇ１０１へと出力可能にしたり、第２通信モジュールＭ２０１に報知手段（ＬＥＤ等）を設け、その報知手段を用いて、外部端末Ｇ１０１から出力された無線信号が無効に取り扱われたことに対応する報知態様による報知を実行可能にしたりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって管理される通信状況に応じて第２通信モジュールＭ２０１が有する報知手段の報知態様を異ならせるように構成し、例えば、「外部通信不可１」に対応する報知態様として報知手段を赤色に発光させるための制御信号を音声ランプ制御装置１１３から第２通信モジュールへと出力可能に構成しても良い。つまり、遊技者が外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させる作業を行う前に、第２通信モジュールＭ２０１近傍に配設された報知手段の報知態様を視認させることで、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させる行為が無意味であることを容易に把握させることが可能となり、遊技者に無用な作業を行わせてしまうことを抑制することができる。

【２１９０】

また、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との通信接続状況に関わらずパチンコ機１０の遊技を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、外部端末Ｇ１０１と外部通信が出来ない状況である場合には、パチンコ機１０の遊技も禁止されるように構成しても良く、例えば、遊技者が操作ハンドル５１を操作したとしても遊技球が発射されないように構成したり、第１入球口６４や第２入球口６４０に遊技球が入球したとしても、その入球（始動入賞）が無効になるように構成したりすれば良い、このように構成することで、パチンコ機１０の遊技を終えた後に外部通信によって遊技結果に関する情報を取得することが出来ないことに気付いた遊技者に対して不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２１９１】

さらに、外部端末Ｇ１０１と外部通信が不可能な状況において、外部端末Ｇ１０１と外部通信が可能な状況とは異なる遊技性の遊技を提供可能に構成しても良く、例えば、外部通信が不可能な状況における遊技の方が、外部通信が可能な状況における遊技よりも遊技者に有利となる遊技（特別図柄抽選で当たり当選する確率が高くなる遊技、専用の演出が実行される遊技等）が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、外部通信が不可能なパチンコ機１０であっても遊技者に積極的に遊技を行わせ易くすることができる。一方で、外部通信が不可能な状況における遊技の方が、外部通信が可能な状況における遊技よりも遊技者に不利となる遊技（特別図柄抽選で当たり当選する確率が低くなる遊技、演出パターンが少なくなる遊技等）が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、外部通信が不可能なパチンコ機１０よりも外部通信可能なパチンコ機１０の稼働を高めることができるため、遊技者に外部通信を行わせる機会を提供し易くすることができる。なお、上述した遊技の有利不利はあくまでも一例であって、外部通信が可能な状況と、外部通信が不可能な状況とで相対的に見て遊技の有利不利が生じれば良く、一方の状況において実行される遊技を不利とすることによって他方の状況において実行される遊技が相対的に有利となるように構成しても良いし、一方の状況において実行される遊技を有利とすることによって他方の状況において実行される遊技が相対的に不利となるように構成しても良いし、一方の状況において実行される遊技を有利とし、他方の状況において実行される遊技を不利とすることで相対的に有利不利を設ける

ように構成しても良い。
【２１９２】
図７５８に戻り説明を続ける。「外部通信不可２」は、上述した「外部通信不可１」と同様に外部端末Ｇ１０１との外部通信が不可能な状況を示す通信状況であって、「外部通信不可１」に対して、第２通信モジュールＭ２０１から枠固有情報を取得しているが、その枠固有情報の内容が適正では無いと判別した場合に決定される通信状況である。ここで、近年のパチンコ機１０は、製造コストの削減を図るために、個々のパチンコ機１０専用の部材（主制御装置１１０や装飾役物といった盤側部材）と、複数種類のパチンコ機１０にて流用可能な汎用性のある部材（内枠１２等の枠側部材）と、を組み合わせて構成されることが一般的であって、遊技場に新たなパチンコ機１０を設置する場合には、盤側部材と枠側部材とが共に新しいパチンコ機１０を設置する場合と、既存の枠側部材に対して新たな盤側部材を取り付ける盤入替作業を行う場合と、がある。この盤入替作業を行った場合には、盤側部材に設けられた盤固有情報と、枠側部材に設けられた枠固有情報との組合せが異なってしまうため、盤固有情報と枠固有情報との組合せが正常であるか否かを判定する処理を実行する必要があり、本第３変形例では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される通信設定処理（図７６０参照）において、盤固有情報と枠固有情報とが正常の組合せであるかを比較判定するように構成している。この比較判定の結果が正常な組合せでない場合であって、且つ、枠固有情報を取得している状況、即ち、枠固有情報を第２通信モジュールＭ２０１から取得できる状況であって、取得した枠固有情報の内容が適正では無いと判定した場合に、通信状況種別「外部通信不可２」が決定される。よって、「外部通信不可２」は、第２通信モジュールＭ２０１から正常に情報を取得することができるが、盤固有情報と枠固有情報とが正常な組合せでは無いため外部通信によって外部端末Ｇ１０１へと遊技結果に関する情報を出力したり、外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報を入力したりした場合に正常な遊技ができなくなる虞があるため外部通信を行えなくしている状況となる。
【２１９３】
なお、この「外部通信不可２」は、上述した「外部通信不可１」とは異なり、第２通信モジュールＭ２０１から正常に情報を取得できている状況であるため、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が進入した状況であることを音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて検知することができるため、現在が外部通信不可能な状況であることに加え、外部端末Ｇ１０１を検知したことを第３図柄表示装置８１の表示面に表示することが可能となる。具体的には、上述した図６９９に示した表示画面（外部通信不可能な状況において表示される表示画面）に対して、小表示領域Ｄｓ２に表示される表示態様を「お客様の外部端末を検知しましたが、現在は外部通信を開始することができません。外部通信希望の方は店員をお呼び下さい」に切り替えた表示画面が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、パチンコ機１０が、第２通信モジュールＭ２０１に近接させた外部端末Ｇ１０１を検知しているか否かを容易に把握させることができる。また、店員に対しても現在の外部通信不可能な状況が、ハード面の不具合（接続問題）なのかソフト面の不具合（情報問題）なのかを把握させ易くすることができるため、外部通信不可能な状況から外部通信可能な状況へと復旧させる作業を行い易くすることができる。なお、本第５制御例の第３変形例では、「外部通信不可２」の種別が決定されている状況であっても、パチンコ機１０の遊技を正常に実行することができるように構成している。なお、上述した「外部通信不可１」の種別が決定されている場合におけるパチンコ機１０の遊技の実行有無に関する技術思想を「外部通信不可２」の種別が決定されている状況において適用しても良い。
【２１９４】
「外部通信可」は、外部端末Ｇ１０１との外部通信を正常に実行可能な状況であって、現在が外部通信中では無い状況に対して決定される種別である。つまり、新たな外部通信を開始させることが可能な通信状況である場合に決定される種別である。この「外部通信可」の種別は、パチンコ機１０に電源を投入した場合に音声ランプ制御装置１１３のＭＰ

Ｕ２２１にて実行される通信設定処理（図７６０参照）において、取得した盤固有情報と枠固有情報との組合せが正常である場合に決定される。また、外部通信接続が解除された後に決定される。通信状況種別が「外部通信可」となっている状況では、特別図柄抽選の実行有無に関わらず、第３図柄表示装置８１の表示面に「外部通信可」の表示態様が表示される（図６９５（ｂ）参照）。このように構成することで、今からパチンコ機１０の遊技を開始しようとしている遊技者に対して、遊技を行う前に外部通信を行わせ易くすることができるため、例えば、遊技者が自身に適した遊技環境（音量レベル、光量レベル、演出カスタム等）を、外部通信を用いてパチンコ機１０に設定させた状態で遊技を開始することができ、遊技者に好適な遊技環境を提供することができる。

【２１９５】

なお、本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、通信状況が「外部通信可」である場合にはどのタイミングでも外部通信を開始させることが可能となるように構成しているが、これに限ること無く、実際に行われている遊技の状況に応じて「外部通信可」の通信状況であっても外部通信を開始できないように構成しても良い。この場合、例えば、通信状況が「外部通信可」であって、且つ、特別図柄変動や当たり遊技が実行されていない場合（パチンコ機１０の遊技が実行されていない場合）にのみ外部通信を開始可能に構成しても良いし、特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示すための特別図柄変動が実行されている場合、或いは当たり遊技が実行されている場合や、遊技状態として遊技者に有利な有利遊技状態が設定されている状況といった遊技者に有利な遊技状況においては新たな外部通信を開始させないように構成しても良い。また、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理の処理状況を判別し、処理負荷が高い状況と判定した場合には新たな外部通信を開始させないように構成しても良い。

【２１９６】

また、通信状況が「外部通信可」であって、外部通信を開始させることが出来ない状況を創出可能に構成した場合には、現在の通信状況種別に関わらず、第３図柄表示装置８１の表示面に「外部通信不可」と表示するように構成すると良い。また、通信状況が「外部通信可」であって、外部通信を開始させることが出来ない状況下において外部端末Ｇ１０１を検知した場合には、その外部端末Ｇ１０１の検知を無効とする処理を実行しても良いし、外部端末Ｇ１０１の検知に関する情報を一時的に記憶手段に記憶しておき、外部通信を開始させることが出来る状況となった時点で記憶手段に記憶されている情報に基づいて外部通信接続を開始させる処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０全体における制御処理の処理負荷が過剰に増加してしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対して外部通信を開始させるための操作（外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させる操作）を繰り返し行わせてしまうことを抑制することができる。

【２１９７】

さらにこの場合、最初に外部通信を開始させるための操作を実行してから、実際に外部通信接続が完了するまでの期間中に実行されたパチンコ機１０の遊技結果に関する情報を一時的に記憶可能な記憶手段を設け、外部通信接続が完了し外部通信中となった場合に、その記憶手段に記憶されている遊技結果に関する情報も外部通信中に実行された遊技結果に関する情報に加算するように構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が完了するまでの期間が経過するまで遊技者が遊技を中断する必要が無くなるため、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。

【２１９８】

「外部通信接続中」は、通信状況の種別が「外部通信可」の状況において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて外部端末Ｇ１０１が検知したと判定され、外部通信接続が開始された場合に決定される種別である。この「外部通信接続中」の通信状況が決定されると、第３図柄表示装置８１の表示面には「外部通信接続中」の表示態様と、外部通

信接続が完了するまでの大まかな残時間と、が少なくとも表示される（図６９６（ａ）参照）。なお、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、「外部通信接続中」であることを示すための表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することで、外部端末Ｇ１０１が検知されたこと、及び、外部通信を実行するための処理が行われていることを遊技者に把握させ易くしているが、これに加えて、外部端末Ｇ１０１に関する簡易情報を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良く、例えば、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂに近接させることで外部端末Ｇ１０１側からパチンコ機１０側へと出力される情報に、遊技者に関する一部情報（遊技場の会員有無情報、ユーザー名情報）も含まれるように構成し、その第２通信モジュールＭ２０１を介して取得した情報に含まれる遊技者に関する一部情報に対応する表示態様を、外部通信接続中に表示される表示画面に表示するように構成しても良い。

【２１９９】

つまり、本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を行うにあたって、無線通信の範囲が狭く且つ、送受信可能なデータ容量が少ない第２通信モジュールＭ２０１を用いて外部通信の対象となるパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを特定し、無線通信の範囲が第２通信モジュールＭ２０１よりも広く、且つ、送受信可能なデータ容量も大きい第１通信モジュールＭ１０１を用いて外部通信を実行可能に構成することで、パチンコ機１０にて実行される外部端末Ｇ１０１の認証処理、及び、外部端末Ｇ１０１との通信処理を円滑に行うように構成しており、「外部通信接続中」の通信状況は、第２通信モジュールＭ２０１を介して外部端末Ｇ１０１に関する一部情報を取得しているが、第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１との通信環境が確立していない状況であるため、外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との間で行われる無線通信の規定範囲に納まる形式の遊技者に関する一部情報を、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂを介してパチンコ機１０が取得可能に構成することで、「外部通信接続中」の通信状況であっても、遊技者に関する一部情報（簡素情報）に応じた表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示することが可能となる。

【２２００】

また、通信状況種別が「外部通信接続中」の状況下で、パチンコ機１０の電源が断されて、その後電源が再投入された場合には、電源断前に実行された外部通信接続に関する処理は全て破棄され、「外部通信可」の通信状況となる。そして、外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂの検知領域内に位置している場合には、再度、外部通信接続が開始されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の電源が断される前に実行されていた外部通信接続に関する処理を電源が再投入された後も継続して実行するように構成した場合と比べ、外部通信接続の確実性を高めることができる。なお、これに限ること無くパチンコ機１０に対する電源供給の有無に関わらず、外部通信接続に関する処理が継続して実行されるように構成しても良く、例えば、外部端末Ｇ１０１から出力される無線信号を用いて外部通信接続の制御処理を実行可能な電源供給を受けるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に電源が投入されていない状況であっても外部通信接続を実行することが可能となる。

【２２０１】

「外部通信中」は、通信状況の種別が「外部通信接続中」の状況において、外部通信を接続するための処理が完了した場合に決定される種別である。この「外部通信中」の通信状況が決定されると、遊技者は任意のタイミングで外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと情報を無線出力することが可能となる。また、パチンコ機１０にて外部端末Ｇ１０１に向けて出力される各種情報が設定された場合にも即座に外部端末Ｇ１０１へと無線出力することが可能となる。なお、本第３変形例では、通信状況が「外部通信中」となった場合には、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了させるための終了操作を実行し、その終了操作に対応する情報を含む無線情報が入力されるまで「外部通信中」が継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第５制御例の第２変形例における

パチンコ機１０のように、「外部通信中」において第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１との間で無線通信が実行可能な状況であるかを定期的に監視可能に構成し、外部端末Ｇ１０１にて終了操作が実行されなかった場合であっても、終了条件が成立した場合に外部通信接続を解除するための制御処理を実行するように構成しても良く、例えば、第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて定期的に確認用の無線信号を出力し、その確認用の無線信号を受信したことに基づいて外部端末Ｇ１０１から出力される応答用の無線信号を第１通信モジュールＭ１０１が受信したと判定することでパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが継続して外部通信中であると監視可能に構成されたパチンコ機１０において、所定期間の間、応答用の無線信号を受信しなかった場合に外部通信の終了条件が成立するように構成しても良いし、外部通信中にも関わらずパチンコ機１０の遊技（遊技球を発射する遊技）が所定期間実行されなかった場合に外部通信の終了条件が成立するように構成しても良いし、現在の時刻を計時可能な計時手段を設け、外部通信中の状況で遊技場の閉店時間を迎えた場合に外部通信の終了条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、実際に遊技が行われていない状況であるにも関わらず外部通信中の通信状況が継続してしまうことを抑制することができる。また、パチンコ機１０に少なくとも店員が操作可能な操作手段を設け、その操作手段を操作することで外部通信を強制的に終了させるように構成しても良い。

【２２０２】

また、「外部通信中」の状況下においてパチンコ機１０の電源が断された場合には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されていた各種遊技結果に関する情報（実行された変動演出に関する情報）がクリアされてしまうため、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、遊技結果に関する情報（実行された変動演出に関する情報）、及び、特典情報を随時外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成している。このように構成することで、「外部通信中」の状況下においてパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、外部端末Ｇ１０１側に極力多くの情報を提供することができる。なお、「外部通信中」の状況下にてパチンコ機１０の電源が断された後に再度電源が投入されたことに基づいて同一の外部端末Ｇ１０１との外部通信が再開された場合において、外部端末Ｇ１０１が取得済の遊技結果に関する情報を、パチンコ機１０に向けて無線出力可能に構成し、パチンコ機１０の電源が断されるよりも前に実行された遊技結果に関する情報を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶させるように構成しても良い。このように構成することで、「外部通信中」の状況下において一旦パチンコ機１０の電源が落ちたとしても、遊技結果に関する情報を継続して累積することができる。また、本第３変形例におけるパチンコ機１０にて用いる構成に代えて、外部出力させる情報を一時的に記憶可能な記憶領域（送信バッファ）を設け、該記憶領域（送信バッファ）に記憶されている容量が規定量を超えた場合に第１通信モジュールＭ１０１を用いて外部端末Ｇ１０１へと無線出力するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で実行される通信の頻度を下げることができるため、外部端末Ｇ１０１の電池残量が過剰に低下してしまうことを抑制することができる。

【２２０３】

最後に、通信状況の種別が「外部通信接続解除中」は、通信状況の種別が「外部通信中」の状況下において、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了させるための終了操作が実行されたことに基づいて出力される外部通信接続を解除するための解除情報を第１通信モジュールＭ１０１のアンテナＭ１０１ｂが受信し、外部通信の接続を解除するための処理が実行された場合に決定される種別である。この「外部通信接続解除中」では、外部通信中に設定された遊技に関する情報（外部出力情報）を外部端末Ｇ１０１へと出力するための処理や、外部通信中に外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報（ユーザー情報、カスタム情報）をリセットする処理や、外部通信接続が解除された直後に同一の外部端末Ｇ１０１との間で再度外部通信接続が開始されてしまうことを抑制するために第１通信モジュールＭ１０１のパスワードを変更する処理と、が実行される。この「外部通信接続解除中」

においてパチンコ機１０の電源が断された場合には、電源が断された時点において実行済の処理内容に応じて電源復旧後の状況が変わることになる。具体的には、「外部通信接続解除中」であって、第１通信モジュールＭ１０１のパスワードを変更する処理が実行されるよりも前に電源が断された場合には、電源復旧後に自動的に外部端末Ｇ１０１との外部通信が再開されることから、遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いて再度終了操作を実行する必要がある。一方、第１通信モジュールＭ１０１のパスワードを変更する処理が実行された後に電源が断された場合には、電源復旧後に外部端末Ｇ１０１との外部通信が再開されること無く、そのまま外部通信接続が解除されることになる。

【２２０４】

＜本第５制御例の第３変形例における外部通信に関する流れについて＞

次に、本第５制御例の第３変形例における外部通信に関する流れについて説明をする。本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０に対して、第１通信制御装置Ｃ２０１に代えて第１通信モジュールＭ１０１を設け、第２通信制御装置Ｃ３０１に代えて第２通信モジュールＭ２０１を設けている点、及び、パチンコ機１０にて外部通信を行うための通信環境を設定する処理、外部通信接続中の処理、外部通信中の処理、外部通信接続を解除する処理の何れも音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるように構成している点で相違している。

【２２０５】

まず、パチンコ機１０にてＲＡＭクリア操作を実行してから外部通信環境が設定されるまでの流れについて説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０では、遊技盤１３側に主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信モジュールＭ１０１が搭載されており、内枠１２側に第２通信モジュールＭ２０１が搭載されている。まず、ＲＡＭクリア操作が実行されると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理（図７１１参照）によって固有情報（盤固有情報）を含む固有情報コマンドが設定され、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図５１参照）中に実行される外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと盤固有情報が出力される。出力された盤固有情報は、音声ランプ制御装置１１３の固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶され、その後、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されている枠固有情報の読み出しを行い、読み出した（取得した）枠固有情報を固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶する。そして、固有情報記憶エリア２２３ｋｄに記憶されている盤固有情報と枠固有情報との組合せを判定し、正常な組合せであると判定した場合には通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信可」を設定し、外部端末Ｇ１０１との外部通信を正常に実行できる通信環境が設定される。

【２２０６】

一方、両固有情報（盤固有情報と枠固有情報）の組合せが正常では無いと判別した場合は、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可１」又は「外部通信不可２」を設定し、外部端末Ｇ１０１との外部通信を正常に実行できない通信環境が設定される。また、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに記憶されている通信状況は、少なくとも、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様によって遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１を有する遊技者がパチンコ機１０との外部通信を行おうとする場合に、外部通信を実行可能なパチンコ機１０であるか否かを、実際に外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０へと近接させること無く把握させることができる。

【２２０７】

外部通信が正常に実行できる通信環境が構築された後は、上述した第５制御例にて説明をした第１通信制御装置Ｃ２０１、及び第２通信制御装置Ｃ３０１にて実行される各種制御処理が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される。なお、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する第１通信制御装置Ｃ２０１、及び第２通信制御装置Ｃ３０１にて実行された各種制御が有する機能を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に適用する手法についてはその説明を省略するが、適宜周知一般的な構成を用い

て音声ランプ制御装置１１３に機能を搭載できれば良い。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて上述した各機能を発揮するタイミングについても、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する第１通信制御装置Ｃ２０１、及び第２通信制御装置Ｃ３０１にて実行される各種制御と同程度の効果を発揮できるタイミングであれば良い。

【２２０８】

＜本第５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について＞

次に、図７５９から図７６１を参照して、本第５制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する各種制御処理のうち、上述した第５制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との外部通信を実行するための制御処理を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のみで実行するように構成している点で上述した第５制御例とは大きく異なっている。具体的には、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１を用いた通信処理や、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１に対して情報を設定する処理や、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１から情報を取得する処理を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が集中的に実行するように構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一でありその説明を省略する。

【２２０９】

まず、図７５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図７５９は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図７５９に示した通り、本第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図７１３参照）に対して、通信設定処理（図７１３のＳ４１０１Ｋ参照）に代えて通信設定処理（図７５９のＳ４１８１Ｋ）を、通信関連設定処理（図７１３のＳ４１０２Ｋ参照）に代えて通信関連処理（図７５９のＳ４１８２Ｋ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２２１０】

次に、図７６０を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図７５９参照）中に実行される通信設定処理（Ｓ４１８１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７６０は、通信設定処理（Ｓ４１８１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この通信設定処理（Ｓ４１８１Ｋ）では、上述した第５制御例の通信設定処理（図７１４のＳ４１０１Ｋ）と同様に、外部端末Ｇ１０１との外部通信環境を設定するための処理が実行される。

【２２１１】

具体的には、通信設定処理（Ｓ４１８１Ｋ）が実行されると、まず、主固有情報コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４１３１Ｋ）。この主固有情報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される固有データ設定処理（図７１２のＳ１７０１Ｋ参照）にて設定されるコマンドであって、図７１２のＳ１７５２Ｋの処理にて設定され、図示しない送信用バッファに格納される。その後、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図５１参照）の外部出力処理（図５１のＳ１８０１参照）にて送信用バッファに格納された主固有情報コマンドが音声ランプ制御装置１１３に出力される。

【２２１２】

図７６０に戻り説明を続ける。Ｓ４１３１ｋの処理において、主固有情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４１３１ｋ：Ｙｅｓ）、受信した主固有情報コマンドに含まれる盤固有情報を固有情報記憶エリア２２３ｋｄに格納し（Ｓ４１３２Ｋ）、格納した盤固有情報を第１通信モジュールＭ１０１のＲＡＭＭ１０１ａに書き込み（Ｓ４１３３Ｋ）、次いで、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されている固有情報（

枠固有情報）を読み出し（Ｓ４１３４Ｋ）、Ｓ４１３２Ｋの処理によって格納した盤固有情報と、Ｓ４１３４Ｋの処理によって読み出した枠固有情報との組合せを判定する（Ｓ４１３５Ｋ）。

【２２１３】

ここで、盤固有情報には、組合せ可能な枠に対応する情報（組合せ情報）が予め記憶されており、Ｓ４１３５ｋの処理では、盤固有情報に含まれる組合せ情報に枠固有情報が対応しているかが判定される。より具体的には、盤固有情報として予め記憶されている７桁のコードのうち上１桁目の欄に「０～９」の値を用いて組合せ情報が記憶されている。一方で、枠固有情報には、内枠１２の種類に対応した「０～９」の値が記憶されている。そして、Ｓ４１３５Ｋの処理では、読み出した盤固有情報の上１桁目の欄の値と、読み出した枠固有情報に記憶されている値とが一致するかの判定が行われる。

【２２１４】

Ｓ４１３５Ｋの処理を終えると、次に、Ｓ４１３５Ｋの処理の判定結果が正常であるかを判別し（Ｓ４１３６Ｋ）、組合せが正常であると判別した場合は（Ｓ４１３６Ｋ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報を読み込み（Ｓ４１３７Ｋ）、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭ（記憶エリア）Ｍ２０１ａに第１通信モジュールＭ１０１のアドレスを書き込み（Ｓ４１３８Ｋ）、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信可」を設定し（Ｓ４１３９Ｋ）、その他の処理を実行し（Ｓ４１４０Ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１３６Ｋの処理において、組合せが正常では無いと判別した場合は（Ｓ４１３６Ｋ：Ｎｏ）、外部通信不可種別決定処理を実行（Ｓ４１４１Ｋ）し、その後Ｓ４１４０Ｋの処理を実行し、本処理を終了する。

【２２１５】

次に、図７６１を参照して、通信設定処理（図７６０のＳ４１８１Ｋ）中に実行される外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）の処理内容について説明をする。図７６１は、外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）は、パチンコ機１０を構成する遊技盤１３側の固有情報（盤固有情報）と、内枠１２側の固有情報（枠固有情報）との組合せが正常では無く、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を実行することができない状況（外部通信不可状況）において、外部通信不可となった原因（種別）を決定するための処理が実行される。

【２２１６】

具体的には、図７６１に示した通り、外部通信不可種別決定処理（Ｓ４１４１Ｋ）が実行されると、まず、枠固有情報を取得できたかを判別し（Ｓ４２０１Ｋ）、枠固有情報を取得できたと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｋ：Ｙｅｓ）、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されている情報を正常に取得できた場合、即ち、通信接続環境は正常だが、取得した情報（枠固有情報）の内容に問題がある状況であるため、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可２」を設定し（Ｓ４２０２Ｋ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０３ｋ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０１Ｋの処理において、枠固有情報を取得できなかったと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｋ：Ｎｏ）、通信接続環境に不具合が生じている状況であるため、通信状況記憶エリア２２３ｋｆに「外部通信不可１」を設定し（Ｓ４２０４Ｋ）、外部通信不可に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０３Ｋ）、本処理を終了する。

【２２１７】

以上、説明をした通り、本第５制御例の第３変形例では、パチンコ機１０へと電源を投入した際に実行される通信設定処理（図７６０のＳ４１８１Ｋ参照）において、外部通信不可と判別された場合に、その要因を、外部通信不可種別決定処理（図７６１のＳ４１４１Ｋ参照）を用いて特定可能に構成している。そして、外部通信不可種別決定処理（図７６１のＳ４１４１Ｋ）によって決定された種別に応じて、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１へと近接させた場合に実行される処理内容を異ならせることができるように構成している。具体的には、外部通信可の通信状況では、第１通信モジュールＭ１０

１を用いて大容量の情報を用いた通信を実行可能であるのに対して、外部通信不可の通信状況のうち、「外部通信不可２」の通信状況においては、第２通信モジュールＭ２０１のみを用いた簡易的な外部通信を実行可能にし、「外部通信不可１」の通信状況においては、一切の外部通信を不可能とするように構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１との外部通信を可能に構成されたパチンコ機１０において、外部端末Ｇ１０１と外部通信が実行される機会を最大限に提供することができる。

【２２１８】

＜第５制御例における外部通信に関する制御処理について＞

上述した第５制御例におけるパチンコ機１０は、従来型のパチンコ機１０に対して、遊技者が有する外部端末Ｇ１０１との間で外部通信可能に構成している点で大きく相違している。ここで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行う場合には、大きく分けて、外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）と、外部通信中における各種データの入出力を行う処理（通信中処理）と、外部通信の接続を解除する処理（切断処理）が実行され、上述した第５制御例では各処理の一例を用いたパチンコ機１０について説明をした。しかしながら、外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）と、外部通信中における各種データの入出力を行う処理（通信中処理）と、外部通信の接続を解除する処理（切断処理）については、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０にて用いられた処理内容以外にも複数種類の処理内容が考えられる。そこで、外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）と、外部通信中における各種データの入出力を行う処理（通信中処理）と、外部通信の接続を解除する処理（切断処理）と、について、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が用いた処理以外の処理内容も含めて各種処理内容について説明をする。

【２２１９】

ここで、下記の説明では、ペアリング処理、通信中処理、切断処理の各処理内容について個々に複数種類の処理内容を説明する。そして、組み合わせるべき各処理内容や、特有の効果を奏することが可能な処理内容の組合せについては追って説明をする。なお、下記の説明では、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理、外部端末Ｇ１０１側で実行される通信中処理、パチンコ機１０側で実行される通信中処理、外部端末Ｇ１０１側で実行される切断処理、パチンコ機１０側で実行される切断処理についてのみ説明をしているが、説明をした各種処理に応じて実行されるその他の処理や、説明をした各種処理を実行する際に必要となる構成（音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１を用いた具体的な制御内容、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵが有するＲＯＭ２２２の構成、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵが有するＲＡＭ２２３の構成等）については詳細な説明を省略する。また、下記の説明においては、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の構成、即ち、外部通信を行うための構成として主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１を用いた構成では無く、上述した第５制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の構成、即ち、外部通信を行うための構成として主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信モジュールＭ１０１、第２通信モジュールＭ２０１を有する構成を用いて説明をする。なお、下記の説明において用いる構成として上述した第５制御例におけるパチンコ機１０が有する構成を用いても良い。

【２２２０】

＜パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信の接続を開始する処理（ペアリング処理）について＞

まず、図７６２から図７７１を参照して、ペアリング処理の処理内容について説明をする。このペアリング処理には、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理と、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理と、があり、図７６２から図７６４を用いて外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理の各種パターンについて説明をする。その後、図７６５から図７７１を用いてパチンコ機１０側で実行されるペアリング処理の各種パターンについて説明をする。なお、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理は

、予め外部端末Ｇ１０１が取得しているアプリケーションソフトを用いて実行されるものであって、取得したアプリケーションソフトの種類や、外部通信対象となるパチンコ機１０の種別に応じたペアリング処理が実行される。

【２２２１】

具体的には、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２には、外部端末Ｇ１０１へと出力可能な接続情報に含まれる第１通信モジュールＭ１０１の機器名に対応する機器情報と、パチンコ機１０の外部から無線通信によって第１通信モジュールＭ１０１と接続するためのアドレス情報と、第１通信モジュールＭ１０１のパスワード情報と、が予め記憶されており、第１通信モジュールＭ１０１が有する記憶手段、および第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段へと上述した接続情報を構成する各種情報（機器情報、アドレス情報、パスワード情報）を書き込み可能に構成しており、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて実行される処理によって、ＲＯＭ２２２に記憶されている接続情報が第１通信モジュールＭ１０１および第２通信モジュールＭ２０１に書き込まれる。その状況において、第２通信モジュールＭ２０１が有する入出力部（アンテナ）が、外部端末Ｇ１０１の通信モジュールから出力される電波（接続信号）を受信した場合には、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報（機器情報、アドレス情報、パスワード情報）を、受信した電波を出力している外部端末Ｇ１０１の通信モジュールに対して出力する。

【２２２２】

ここで、外部端末Ｇ１０１は、少なくとも、各種情報に関する表示態様を表示可能な表示画面と、遊技者が操作可能な操作手段と、第２通信モジュールＭ２０１との間で信号（電波）の送受信が可能な通信モジュール（超近距離用通信モジュール）と、第１通信モジュールＭ１０１との間で信号（電波）の送受信が可能な通信モジュール（近距離用通信モジュール）と、パチンコ機１０から出力された各種情報を一時的に記憶可能な第１記憶手段と、外部端末Ｇ１０１の操作手段を操作することによって設定された情報を一時的に記憶可能な第２記憶手段と、パチンコ機１０との外部通信を実行するために取得したアプリケーションソフトを記憶可能な第３記憶手段と、を有しており、事前にインターネットを介して取得したアプリケーションソフトを起動し、表示画面に表示された「接続開始」の表示アイコンを押下操作することで、外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールが有する入出力部（アンテナ）から接続信号（電波）が出力される。この超近距離用通信モジュールが有する入出力部（アンテナ）の通信範囲は、上述したパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有する入出力部（アンテナ）と同様に約１０センチと超近距離に設定されており、通信範囲内に近接されたモジュール間においてアドレス情報やパスワード情報を用いること無く信号を送受信可能に構成されている。つまり、遊技者は外部通信の接続開始状態となっている外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有する入出力部（アンテナ）に近づけるだけで、パチンコ機１０と外部通信するための接続情報を取得することが可能となる。

【２２２３】

一方、上述した超近距離用通信モジュールを用いた信号の送受信では、送受信可能なデータ容量が少なく、且つ、通信範囲が狭いことから、外部端末Ｇ１０１にて事前に設定した遊技関連情報（音量レベルや光量レベル、実行される演出の実行頻度調整レベル等）をパチンコ機１０に出力したり、パチンコ機１０にて実行された遊技の結果に関する遊技結果情報を外部端末Ｇ１０１へと出力するには不向きである。よって、上述した第５制御例では、パチンコ機１０が有する超近距離用通信モジュール（第２通信モジュールＭ２０１）と、外部端末Ｇ１０１が有する超近距離用通信モジュールと、を用いた信号の送受信によって、パチンコ機１０が有する近距離用通信モジュール（第１通信モジュールＭ１０１）と、外部端末Ｇ１０１が有する近距離用通信モジュールとを自動的に接続させるための接続情報のみを送受信可能とし、上述した遊技関連情報や遊技結果情報に関する信号の送受信（外部通信）を超近距離用通信モジュールでは無く、近距離用通信モジュールを用いて実行するように構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１をパチン

コ機１０に近づけるだけで自動的にペアリング処理を完了させることができる。
【２２２４】
外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理は、取得済のアプリケーションソフトを起動させることで実行可能な処理であって、主として、外部端末Ｇ１０１にてアプリケーションソフトを起動し、外部端末Ｇ１０１の表示画面に表示された指示内容に従ってパチンコ機１０との外部通信接続を開始させるための操作を行うことで、外部端末Ｇ１０１が有する通信モジュール（図示せず）からパチンコ機１０の第２通信モジュール（超近距離通信用モジュール）Ｍ２０１へと無線信号（情報）を出力するための処理が実行される。そして、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１から出力された接続情報を受信し、受信した接続情報を用いてパチンコ機１０の第１通信モジュール（近距離通信用モジュール）Ｍ１０１へと外部通信接続を要求する要求信号を出力するための処理が実行され、その要求信号に対する接続応答信号を受信したと判別したことで外部通信の接続が完了した（ペアリング完了した）状況とする処理が実行される。また、処理パターンに応じて、上述した主な処理内容に加えて、無用にペアリング処理の処理期間が長期化してしまう事態や、意図しないペアリング処理が実行されてしまうことを抑制するための追加処理が実行される。
【２２２５】
まず、図７６２を参照して、基本的なペアリング処理の処理内容について説明をする。図７６２は最も基本的なペアリング処理の処理内容を示したフローチャートである。図７６２に示した通り、ペアリング処理が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１にて接続処理を実行したかを判別し（Ｓ１００１ｋａ）、接続処理を実行していないと判別した場合は（Ｓ１００１ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了し、接続処理を実行していると判別した場合は（Ｓ１００１ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、外部端末Ｇ１０１が有する外部通信モジュール（図示せず）を起動し（Ｓ１００２ｋａ）、次いで、第２通信モジュールＭ２０１から接続情報を取得したかを判別する（Ｓ１００３ｋａ）。Ｓ１００３ｋａの処理において、接続情報を取得していないと判別した場合は（Ｓ１００３ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ１００２ｋａの処理において起動させた外部通信モジュール（超近距離用通信モジュール）から出力された信号に対する応答が無い場合であるため、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ１００３Ｋａの処理において接続情報を取得していないと判別される具体的な状況としては、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に進入していない状況や、対応するパチンコ機１０が既に他の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っており、第２通信モジュールＭ２０１が新たな外部端末Ｇ１０１の存在を検知しているにも関わらず接続情報を出力しない状況や、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ、或いは、外部端末Ｇ１０１が有する超近距離用通信モジュールのアンテナに不具合が生じている状況が考えられる。
【２２２６】
一方、Ｓ１００３Ｋａの処理において、接続情報を取得したと判別した場合には（Ｓ１００３ｋａ：Ｙｅｓ）、取得した接続情報を用いてパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１に接続要求信号を出力する（Ｓ１００４ｋａ）。具体的には、取得した接続情報に含まれる第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報、パスワード情報に対応する接続要求信号を外部端末Ｇ１０１が有する近距離用通信モジュールから出力される電波を介してパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１に向けて出力する。その後、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１から出力される接続応答信号を受信したかを判別し（Ｓ１００５ｋａ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１００５ｋａ：Ｙｅｓ）、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが正常に外部通信を開始したことになるため、外部通信開始に関する各種設定を実行し（Ｓ１００６ｋａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ１００５ｋａの処理において接続応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１００５Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信が失敗したことに対応する各種設定を実行し（Ｓ１００４Ｋａ）、本処理を終了する。なお、Ｓ１００６ｋａの処理では、例えば、外部端末Ｇ１０１の表示画面に、外部通信が正常に開始されたことを示すための表示態様として「外部通信接続完了」の

文字を表示させる設定や、外部通信中に選択可能となる選択要素に対応する選択アイコンを表示させる設定等が行われる。また、Ｓ１００７ｋａの処理では、例えば、外部端末Ｇ１０１の表示画面に、外部通信が正常に開始されない状況であることを示すための表示態様として「外部通信接続失敗」の文字を表示させる設定や、再度、外部端末における接続作業を行わせるための案内態様として「接続開始操作を再度実行した後に外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけてください」の文字を表示させる設定等が行われる。

【２２２７】

以上、説明をした通り、本処理によれば、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信環境を確立させるために、入出力可能なデータ容量は少ないが簡単に接続可能な超近距離用通信モジュールを用いて第１段階の状況として外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とを紐付ける第１処理を実行し、その第１処理によって紐付けられた外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との間で第２段階の状況として入出力可能なデータ容量が比較的多い近距離用通信モジュールを用いた外部通信環境を確立するための第２処理を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者は保有する外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０と接続可能な状態にした上で任意のパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１の検知領域範囲内に進入させる（近接させる）作業を行うだけでパチンコ機１０との外部通信環境を容易に確立することができる。また、不特定多数の遊技者が触れるパチンコ機１０の構成（枠ボタン２２等）に触れること無く外部通信環境を確立することができるため衛生面においても遊技者に好適な環境を提供することができる。

【２２２８】

次に、図７６３を参照して、上述したペアリング処理の第１別例について説明をする。図７６２を参照して説明をしたペアリング処理では、Ｓ１００５ｋａの処理（図７６２参照）において、接続応答信号を受信していないと判別される毎に外部通信失敗に対応する各種設定が実行されるように構成していたのに対して、本第１別例では、接続要求信号の受信有無を特定するまでに猶予期間を設けている点で相違している。つまり、上述したペアリング処理では、当該ペアリング処理が実行される毎に接続要求信号の受信有無が特定され、特定された結果に応じた各種設定が実行されるように構成した。よって、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールから接続要求信号を出力した後、正常にパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１から接続応答信号が出力される場合であっても、一時的に外部通信失敗に対応する各種設定が実行された後、外部通信開始に対応する各種設定が実行されるという問題があった。

【２２２９】

これに対して、本ペアリング処理の第１別例では、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールから接続要求信号が出力された後、所定期間（５秒）が経過しても接続応答信号を受信しなかった場合に外部通信失敗と特定するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０および外部端末Ｇ１０１にて外部通信環境を確立させるための正常な処理が実行されている期間中に外部通信失敗と特定されてしまうことを抑制することができる。

【２２３０】

ここで、図７６３を参照して、本ペアリング処理の第１別例の処理内容について説明をする。図７６３は、ペアリング処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、図７６２を参照して上述したペアリング処理と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ペアリング処理の第１別例が実行されると、上述したペアリング処理（図７６２参照）と同一のＳ１００１ｋａからＳ１００７ｋａの処理を実行する。そして、Ｓ１００５ｋａの処理において、接続応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１００５ｋａ：Ｎｏ）、タイマ値を更新し（Ｓ１１０１ｋａ）、更新後のタイマ値が５秒以上であるかを判別し（Ｓ１１０２ｋａ）、５秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ１１０２ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ１００５ｋａの処理へ移行する。そして、Ｓ１００５ｋａ，Ｓ１１０１ｋａ，Ｓ１１０２ｋａの処理を繰り返し、Ｓ１１０２ｋａの処理において、タイマ値が５秒以上であると判別した場合は（Ｓ１１０２ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通

信失敗に対応する各種設定を実行し（Ｓ１１０７ｋａ）、本処理を終了する。
【２２３１】
本処理によれば、接続要求信号を出力してから接続応答信号の受信有無を特定するまでの間に所定（５秒）の猶予期間を設けることができるため、例えば、外部通信接続の対象となるパチンコ機１０の遊技状況によってパチンコ機１０の制御処理が過多になったり、隣接するパチンコ機１０における外部通信状況によって一時的に通信障害が生じたりすることで接続応答信号を受信するタイミングが正常なタイミングよりも若干遅延した場合であってもスムーズに外部通信環境を確立させることができる。なお、本第１別例では、タイマ値が５秒に到達するまでの猶予期間中は常に接続応答信号を受信したか否かの判別を実行するように構成しているため、接続応答信号を受信した場合に速やかに外部通信開始に対応する各種設定を実行することができるが、これに限ること無く、タイマ値が所定のタイミング（例えば、１秒、２秒、３秒、４秒）に対応する値となった場合に、接続応答信号を受信したか否かを判別するように構成しても良い。このように構成することで、Ｓ１００５Ｋａに示した判別処理が頻繁に実行されることを抑制することができる。
【２２３２】
また、本第１別例では、外部通信開始に対応する各種設定、或いは、外部通信失敗に対応する各種設定を実行可能に構成しているが、これに加えて、外部通信準備中に対応する各種設定を実行可能に構成しても良い。具体的には、Ｓ１１０５ｋａの処理において、接続応答信号を受信していないと判別（Ｓ１１０５ｋａ：Ｎｏ）してから、タイマ値が５秒以上となるまでの猶予期間を外部通信準備中に対応する期間とし、外部通信準備中に対応する各種設定を実行するように構成しても良く、この場合、外部端末Ｇ１０１の表示面に「外部通信準備中」の表示態様や、タイマ値が５秒に対応する値に更新されるまでの残時間に対応する表示態様（例えば、「完了まで残り２秒」）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて接続要求信号を出力してから外部端末Ｇ１０１が接続応答信号を受信するまでの期間にタイムラグが発生する場合であっても、パチンコ機１０に向けて接続要求信号を出力したことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、詳細な説明は省略するが、ペアリング処理の第１別例にて用いられたタイマ値は、Ｓ１００６ｋａ、或いは、Ｓ１００７ｋａの処理が実行される場合に０にクリアされるように構成している。
【２２３３】
次に、図７６４を参照して、図７６２を参照して上述した外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理の第２別例について説明をする。図７６４は、外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述した外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理（図７６２参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。上述した外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理（図７６２参照）では、外部端末Ｇ１０１からの接続要求信号を１回しか出力しないように構成しているため、例えば、ノイズ等の通信障害が発生し、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１にて接続要求信号を受信できなかった時点で外部通信失敗となり、外部端末Ｇ１０１を用いた接続開始処理を最初からやり直す必要があった。また、上述したペアリング処理の第１別例（図７６３参照）においても同様に、例えば、ノイズ等の通信障害が発生し、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１にて接続要求信号を受信できなかった場合には、所定の猶予期間経過後に外部通信失敗と特定されてしまうという問題があった。
【２２３４】
これに対して、本ペアリング処理の第２別例では、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールから接続要求信号を複数回出力可能に構成している点で上述した外部端末Ｇ１０１のペアリング処理とは相違している。つまり、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１から出力された接続応答信号を受信していないと判別した場合に、再度、接続応答信号を出力可能に構成している。このように構成することで、接続応答信号を受信できなかった原因が、そもそもパチンコ機１０にて接続要求信号を受信できなかったことに起因している場合であっても、円滑に外部通信環境を確立することができる。

【２２３５】
具体的には、図７６４に示した通り、外部端末Ｇ１０１側のペアリング処理の第２別例が実行されると、上述したペアリング処理（図７６２参照）と同一のＳ１００１ｋａからＳ１００７ｋａの処理を実行する。そして、Ｓ１００５ｋａの処理において、接続応答信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ１００５ｋａ：Ｎｏ）、リトライカウンタの値を１加算し（Ｓ１２０１ｋａ）、加算後のリトライカウンタの値が５以上であるかを判別する（Ｓ１２０２ｋａ）。Ｓ１２０２ｋａの処理において、リトライカウンタの値が５以上では無いと判別した場合は（Ｓ１２０２ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ１００４ｋａの処理へ移行し、再度、第１通信モジュールＭ１０１に対して接続要求信号を出力する。そして、Ｓ１００４ｋａ，Ｓ１００５ｋａ，Ｓ１２０１ｋａ，Ｓ１２０２ｋａの処理を繰り返し実行し、Ｓ１２０２ｋａの処理において、リトライカウンタの値が５以上であると判別した場合に（Ｓ１２０２ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信失敗に対応する各種設定を実行し（Ｓ１１０７ｋａ）、本処理を終了する。なお、本処理にて用いられたリトライカウンタとは、外部端末Ｇ１０１が有する記憶手段（ＲＡＭ）に予め記憶されており、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと接続要求信号を出力した回数をカウントするために用いられるカウンタである。このリトライカウンタは、ペアリング処理において、Ｓ１１０４ｋａの処理が実行される毎に値が１加算され、ペアリング処理が終了した場合に０にクリアされるように構成している。

【２２３６】
以上、図７６２、図７６３、図７６４を参照して、外部端末Ｇ１０１側で実行されるペアリング処理の処理内容について複数種類の例を説明したが、これに限ること無く、他の技術を用いても良い。例えば、図７６３を参照して示した第１別例と、図７６４を参照して示した第２別例とを組合せ、所定の猶予期間経過後に再度接続要求信号を出力するように構成しても良い。また、本例では、超近距離用通信モジュールと近距離用通信モジュールとを有した外部端末Ｇ１０１を用いているが、これに限ること無く、超近距離用通信モジュールを有する第１外部端末と、近距離用通信モジュールを有する第２外部端末と、を設け、第１外部端末と第２外部端末との間を有線接続（無線接続）することで、第１外部端末が有する超近距離用通信モジュールにて取得した接続情報を第２外部端末へと出力し、第２外部端末が有する近距離用通信モジュールを用いてパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１に対して接続要求信号を出力するように構成しても良い。

【２２３７】
さらに、本例では、接続情報を取得した外部端末Ｇ１０１から第１通信モジュールＭ１０１に対して接続要求信号を出力し、接続要求信号を受信した第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１へと接続応答信号を出力するように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信環境が確立していない状況にて、パチンコ機１０に対して外部端末Ｇ１０１に関する個別情報が出力され難くしているが、これに限ること無く、例えば、超近距離用通信モジュールを用いて外部端末Ｇ１０１の接続情報（アドレス、パスワード、ユーザー情報等）をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１へと出力し、第２通信モジュールＭ２０１が取得した接続情報を用いて、第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて接続要求信号を出力するように構成しても良い。このように構成することで、外部通信環境を確立している期間においても、パチンコ機１０側で外部端末Ｇ１０１に関する個別情報（ユーザー情報）を用いた表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることが可能となるため、例えば、「いらっしゃいませ○○さん」や「○○さん暫くお待ちください」といった表示態様を表示させることが可能となる。よって、遊技者が外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近接させる動作が適正に行われたことを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２２３８】
次に、図７６５から図７７１を参照して、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理の複数種類の処理内容について説明をする。このパチンコ機１０側で実行されるペアリング処理は、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される

メイン処理（図７１３参照）に含まれる一処理として実行される。本処理は、パチンコ機１０が有する第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）、および第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）を用いて外部端末Ｇ１０１との外部通信環境を確立するための処理（ペアリング処理）である。

【２２３９】

具体的には、事前に、パチンコ機１０の電源を立ち上げた際に実行される処理において、第１通信モジュールＭ１０１に記憶されている接続情報（アドレス情報、機種名情報）を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって、ＲＡＭ２２３に記憶された接続情報、およびパスワード情報を第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段に記憶させる処理を実行する。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって決定されたパスワード情報を第１通信モジュールＭ１０１が有する記憶手段に記憶させる処理を実行する。

【２２４０】

その後、外部端末Ｇ１０１との接続が可能な待機期間（待機状態）中において、接続処理が行われている外部端末Ｇ１０１が、第２通信モジュールＭ２０１が有する検知部（アンテナ）の検知範囲内へと進入したことを検知した場合に、第２通信モジュールＭ２０１は検知状態となる。そして、検知状態となった第２通信モジュールＭ２０１は、記憶手段に記憶されている接続情報、およびパスワード情報を入出力手段であるアンテナを介して外部端末Ｇ１０１へと出力する処理を実行する。その後、接続情報、およびパスワード情報が入力された外部端末Ｇ１０１から第１通信モジュールＭ１０１に向けて出力された接続要求信号を第１通信モジュールＭ１０１が有する入出力手段であるアンテナが受信することで第１通信モジュールＭ１０１の外部通信接続状態となり、外部通信接続状態となった第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信環境を正常に確立させることが可能な状況であることを示す接続応答信号を出力する処理を実行し、パチンコ機１０が外部通信中状態となる。

【２２４１】

外部通信中状態となったパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールと、パチンコ機１０が有する第１通信モジュールＭ１０１との間で各種情報の入出力が可能となり、例えば、パチンコ機１０にて実行される各種演出の実行における所定の設定可能な情報に関する情報としてのカスタム設定可能な演出の情報（カスタム設定情報）に関する情報を外部端末Ｇ１０１から受信、即ち、外部端末Ｇ１０１を用いて予め設定したカスタム設定情報を入力可能な構成としたり、パチンコ機１０にて実行された遊技の結果に関する情報（遊技結果情報）や、パチンコ機１０にて実行された遊技の結果に応じて実行された各種演出に関する情報（演出関連情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力したりすることが可能となる。また、パチンコ機１０側のペアリング処理では、外部端末Ｇ１０１から出力された接続要求信号に、第２通信モジュールＭ２０１から受信した接続情報の少なくとも一部に対応する情報（パスワード情報）が含まれるように構成しており、パチンコ機１０にて接続要求信号を受信した場合に、受信した接続要求信号に含まれるパスワード情報と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されているパスワード情報とが一致するか否かの判別を実行可能に構成している。このように構成することで、第２通信モジュールＭ２０１に近接させた外部端末Ｇ１０１と、接続要求信号を出力した外部端末Ｇ１０１とが同一であることを特定することができるため、接続処理を実行した後に第２通信モジュールＭ２０１へと外部端末Ｇ１０１を近接させる作業を行った遊技者に対して外部通信環境を確実に確立させることができる。

【２２４２】

なお、本パチンコ機１０側のペアリング処理が実行されるパチンコ機１０は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技盤１３側に音声ランプ制御装置１１３、および第１通信モジュールＭ１０１が設けられ、内枠１２側に第２通信モジュールＭ２０１が設けられており、既存のパチンコ機１０の内枠１２に対して新たな種類の遊技盤１

３を取り付けることが可能に構成することでパチンコ機１０の入替コストを削減可能に構成している。つまり、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との組合せが変更される可能性があるように構成している。そこで、ペアリング処理が実行されるよりも前の段階、具体的には、パチンコ機１０の電源が投入された段階で、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって、第１通信モジュールＭ１０１に記憶されている接続情報に加え、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて決定されたパスワード情報を第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶させる処理を実行するように構成している。このように構成することで、遊技盤１３のみを入れ替える作業（盤入替作業）を行った場合であっても、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との組合せを適宜管理することができる。

【２２４３】

なお、詳細な説明は省略するが、第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段には、情報を書き込み可能であって、且つ、電源が供給されていない状況であっても書き込まれた情報を所定期間（６ヶ月）は保持可能な特定記憶領域（例えば、ＳＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ－Ｒａｎｄｏｍ－Ａｃｃｅｓｓ－Ｍｅｍｏｒｙ）を有しており、第１通信モジュールＭ１０１に関する接続情報は特定記憶領域に記憶されるように構成している。さらに、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される、第１通信モジュールＭ１０１の接続情報を第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段の特定記憶領域へと記憶させる処理を、パチンコ機１０に電源が投入される毎に実行するのでは無く、盤入替作業後に実行される電源投入処理、具体的には、ＲＡＭクリア操作を含む電源投入処理が実行された場合のみ実行するように構成している（詳細な内容は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同一であるため省略）。このように構成することで、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に新たな情報を書き込む頻度を低減させることができるため、第２通信モジュールＭ２０１が有する記憶手段（特に、特定記憶領域）が消耗してしまうことを抑制することができる。加えて、パチンコ機１０に対してＲＡＭクリア操作を行うこと無く電源を投入する際に実行される各種制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【２２４４】

なお、これに限ること無く、パチンコ機１０に電源が投入される毎に第１通信モジュールＭ１０１に関する接続情報を第２通信モジュールＭ２０１へと記憶させる処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に電源が投入される毎に新たに第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に接続情報を書き込みことが可能となるため、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に特定記憶領域を設ける必要が無くなるため、第２通信モジュールＭ２０１の製造コストを削減することができる。また、パチンコ機１０に電源が投入される毎に第１通信モジュールＭ１０１から接続情報を読み出し、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に読み出した接続情報を記憶させる処理が実行されることになるため、パチンコ機１０内にて有線接続されている各機器間（音声ランプ制御装置１１３、第１通信モジュールＭ１０１、第２通信モジュールＭ２０１）における情報の通信環境が正常であるかを判定し易くすることができる。

【２２４５】

さらに、本ペアリング処理を実行可能なパチンコ機１０においては、第１通信モジュールＭ１０１との接続を行う際に用いられる情報の一部であるパスワード情報を、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理によって複数種類のパスワード情報の中から決定し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶するように構成している。そして、ＲＡＭ２２３に記憶されたパスワード情報を用いて外部通信環境の確立是非を決定可能に構成している。つまり、第１通信モジュールＭ１０１との接続を行う際に用いられるパスワード情報を第１通信モジュールＭ１０１に予め記憶させておくのでは無く、外部通信を統括して管理する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶させるように構成している。このように構成することで、第１通信モジュールＭ１０１にパスワード情報が記憶される記憶領域を設ける必要が無くなるため、第１通信モジュールＭ１０１の製造コストを削減することができる。また

、パチンコ機１０の遊技に関連して実行される各種演出の演出情報が記憶されているＲＯＭ２２２の空き領域を用いて複数種類のパスワード情報を記憶させておくことができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する記憶手段を効率良く用いることができる。

【２２４６】

加えて、パチンコ機１０の種別に応じて設けられる音声ランプ制御装置１１３の記憶手段に複数種類のパスワード情報を記憶させておくことができるため、例えば、高稼働が期待される種別のパチンコ機１０、即ち、異なる遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信を高頻度で実行し易いパチンコ機１０に対しては予め記憶されるパスワード情報の種類を比較的多く（１０種類）設定し、高稼働が期待されない種別のパチンコ機１０、即ち、異なる遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信を高頻度で実行し難いパチンコ機１０に対しては予め記憶されるパスワード情報の種類を比較的少なく（３種類）設定することが可能となる。つまり、第１通信モジュールＭ１０１の記憶手段に複数種類のパスワード情報を予め記憶させるのでは無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する記憶手段に複数種類のパスワード情報を予め記憶させるように構成することで、パチンコ機１０にて実行される遊技の仕様に応じて外部通信環境を確立するために用いられる接続情報の一部を決定し易くすることができる。

【２２４７】

なお、本例に用いられた構成に限ること無く、第１通信モジュールＭ１０１が有する記憶手段に記憶される接続情報に、第１通信モジュールＭ１０１の機器情報、アドレス情報に加えてパスワード情報も含ませるように構成し、第１通信モジュールＭ１０１の記憶手段に記憶されている接続情報を読み出し、読み出した接続情報を第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶させるように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する記憶手段に一時的に接続情報を記憶させる処理を省略することができる。

【２２４８】

また、本例では、第１通信モジュールＭ１０１を用いた外部通信環境を確立させるために用いられるパスワード情報として複数種類のパスワード情報から１のパスワード情報を決定可能に構成している。つまり、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信を開始させるにあたって異なるパスワード情報を決定することができるように構成している。そして、詳細は後述するが、外部通信環境が確立した場合、或いは、接続中の外部通信が切断された場合に新たなパスワード情報が決定されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０での遊技が終了し、外部通信を切断した直後に意図すること無く再度外部通信環境が確立してしまうことを抑制することができる。

【２２４９】

なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理が実行されるパチンコ機１０では、第１通信モジュールＭ１０１に対応するパスワード情報を、パチンコ機１０側から外部端末Ｇ１０１側へと出力し、出力されたパスワード情報を含む接続要求信号が外部端末Ｇ１０１側からパチンコ機１０側へと出力されることで、パチンコ機１０にてパスワード情報の一致判別を行うように構成しているが、外部通信を行う外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とを確実に紐付け可能に構成されていれば良く、例えば、外部端末Ｇ１０１側に固有のパスワード情報を決定可能な機能を設け、外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールから第２通信モジュールＭ２０１へと出力される情報にパスワード情報を含ませるように構成する。そして、第２通信モジュールＭ２０１から入力されたパスワード情報を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶させ、その後、外部端末Ｇ１０１から出力される接続要求信号にもパスワード情報を含ませることで、ＲＡＭ２２３に記憶されているパスワード情報と、接続要求信号に含まれるパスワード情報とが一致するか否かの判定を行うように構成しても良い。また、パスワード情報は、数字またはアルファベットを用いた１０桁の情報が用いられているが、複数種類のパスワード情報として組合せが異なる１０桁の情報を予め記憶させておくように構成しても良いし、１のパ

スワード情報が決定されている状況において、決定されているパスワード情報とは異なる１０桁の情報を新たに決定可能に構成しても良い。さらに、パスワード情報をランダムに決定可能に構成しても良いし、遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。

【２２５０】

図７６５に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接しているかを判別し（Ｓ２００１ｋａ）、近接していないと判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２００１ｋａの処理において、外部端末Ｇ１０１が近接していると判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭに記憶されている接続情報を出力し（Ｓ２００２ｋａ）、次いで、第１通信モジュールＭ１０１が接続要求信号を受信したかを判別し（Ｓ２００３ｋａ）、Ｓ２００３ｋａの処理において接続要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ２００３ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２００３ｋａの処理において、接続要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ２００３ｋａ：Ｙｅｓ）、受信した接続要求信号に含まれる接続情報を分析し（Ｓ２００４ｋａ）、パチンコ機１０側が有する接続情報と、接続要求信号に含まれる接続情報とが一致しているかを判別し（Ｓ２００５ｋａ）、一致していないと判別した場合は（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２５１】

一方で、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報が一致している（パスワード情報が一致している）と判別した場合は（Ｓ２００５ｋａ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１から接続応答信号を出力し（Ｓ２００６ｋａ）、外部通信開始に対応する各種設定を実行し（Ｓ２００７ｋａ）、本処理を終了する。

【２２５２】

本処理によれば、外部端末Ｇ１０１が近接されたことを検出可能な監視状態において、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナ（検知手段）の検出範囲内に進入（近接）した場合に、外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールから出力された情報が、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナを介してパチンコ機１０に入力された状態（第１入力状態）となり、第１入力状態となった場合に、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶された接続情報（第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報およびパスワード情報）がパチンコ機１０から出力される。その後、パチンコ機１０から出力された接続情報を受信した外部端末Ｇ１０１から出力される接続要求信号をパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して入力された状態（第２入力状態）となった場合に、外部端末Ｇ１０１から所定の設定可能情報に関する情報（例えば、カスタム設定可能な演出の情報に関する情報）の入力や、外部端末Ｇ１０１に向けて所定の設定可能情報に関する情報の出力（例えば、パチンコ機１０の遊技結果に基づいて累積される遊技履歴情報や、パチンコ機１０にて実行された各種演出に関する演出関連情報等の出力）が可能となる。よって、パチンコ機１０に対して外部からの情報の入力、および、パチンコ機１０から外部への情報の出力を好適に行うことが可能となる。

【２２５３】

なお、図７６５を参照して示したパチンコ機１０側のペアリング処理では、Ｓ２００３ｋａの処理において、接続要求信号を受信できなかったと判別した場合（Ｓ２００３ｋａ：Ｎｏ）、およびＳ２００５ｋａの処理において、接続情報が一致しないと判別した場合（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）は、外部通信を開始すること無くペアリング処理を終了するように構成している。つまり、予め定められたルーチンに従ってパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で情報（信号）の入出力がされなかった場合には、ペアリング処理が終了するように構成している。このように構成することで、１の外部端末Ｇ１０１を用いたペアリング処理が適正に終了しなかった場合、例えば、一旦、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内へと進入させた後、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１を離間させた場合、より具体的には、特定のパチンコ機１０にて遊技

を行おうと着席し、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０に近づけた遊技者が、即座に他のパチンコ機１０へと移動した場合において、ペアリング途中の状況で処理がストップしてしまうことが無いため、１の外部端末Ｇ１０１とは異なる外部端末Ｇ１０１を有する新たな遊技者が特定のパチンコ機１０にて遊技を行おうとした場合に適切にペアリング処理を実行することができる。

【２２５４】

なお、図７６５を参照して示したパチンコ機１０側のペアリング処理を実行する場合においては、ペアリング処理の実行期間中は継続して外部端末Ｇ１０１を、パチンコ機１０と情報を入出力可能な範囲内（検知範囲内）に位置させる必要があり、万が一、外部端末Ｇ１０１を検知範囲外へと移動させた場合には実行中のペアリング処理が外部通信を開始させること無く終了し得るように構成している。よって、ペアリング処理が実行された場合、具体的には、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナが外部端末Ｇ１０１を検知した場合に、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にてペアリング処理を円滑に完了させるための喚起態様を表示するように構成すると良く、より具体的には、外部端末Ｇ１０１を検知したことに基づいて、ペアリング処理が開始されたことを遊技者に把握させるための態様として「ペアリング処理開始」の表示態様を表示すると共に、「ペアリング処理が完了するまでの間、外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０から離さないでください」といった表示態様を表示し、ペアリング処理中における外部端末Ｇ１０１への対応を遊技者に把握させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、より円滑にペアリング処理を完了させることができる。

【２２５５】

次に、図７６６を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例について説明をする。図７６６は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信中となっている状況において新たな外部端末Ｇ１０１が近接した場合に、新たな外部端末Ｇ１０１に対しても正常な接続情報を出力してしまうため、外部端末Ｇ１０１との間で多重接続が行われてしまうという問題があった。

【２２５６】

これに対して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例では、１の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信が開始されると、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報（第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報、第１通信モジュールＭ１０１の機器名情報、パスワード情報）のうち少なくとも１の情報を異なる情報（無効情報）へと書き換える処理を実行するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とが外部通信中となっている状況では、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報の内容が正常な内容とは異なる無効内容となるため、新たに外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０に近接した場合において、無効内容の接続情報を取得することになり、外部端末Ｇ１０１との間で多重接続が行われてしまうことを抑制することができる。

【２２５７】

図７６６に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例が実行されると、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００１ｋａからＳ２００６ｋａの処理を実行し、その後、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を無効情報に書き換え（Ｓ２１０１ｋａ）、外部通信開始に対応した各種設定を実行し（Ｓ２００７ｋａ）、本処理を終了する。このように構成することで、外部通信が開始されている状況で近接された新たな外部端末Ｇ１０１に対しては、接続情報として無効情報が出力されるため、Ｓ２００５ｋａの処理、即ち、接続要求信号に含まれる接続情報と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている接続情報とを比較する処理において、一致しないと判別され（Ｓ２００５

ｋａ：Ｎｏ）、新たな外部端末Ｇ１０１との間で外部通信が開始されることを抑制することができる。

【２２５８】

ここで、Ｓ２１０１ｋａの処理内容について考えられる様々なパターンについて説明をする。例えば、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報のうち、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報を無効情報に書き換えた場合は、接続情報を受信した外部端末Ｇ１０１から出力される接続要求信号が異なるアドレスに対して出力されることになるため、第１通信モジュールＭ１０１が当該接続要求信号を受信することが無い。これにより、パチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図７６６参照）におけるＳ２００３ｋａの処理にて、第１通信モジュールＭ１０１が接続要求信号を受信していないと判別され（Ｓ２００３ｋａ：Ｎｏ）、外部通信が開始されること無くペアリング処理が終了する。また、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報のうち、第１通信モジュールＭ１０１の機器名情報やパスワード情報を無効情報に書き換えた場合は、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報が正常なままとなる。よって、Ｓ２００３ｋａの処理にて第１通信モジュールＭ１０１にて接続要求信号を受信したと判別される（Ｓ２００３ｋａ：Ｙｅｓ）。そして、Ｓ２００５ｋａの処理において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている接続情報（正常な接続情報）と、接続要求信号に含まれる接続情報（無効情報を含む接続情報）と、が一致しないと判別され（Ｓ２００５ｋａ：Ｎｏ）、外部通信が開始されること無くペアリング処理が実行される。

【２２５９】

このように、接続情報の少なくとも一部を形成する各種情報を無効情報へと書き換えるように構成することで、外部通信を開始させること無くペアリング処理を終了させることができる。なお、本第１別例では、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報（第１通信モジュールＭ１０１の機器名情報、第１通信モジュールＭ１０１のアドレス情報、パスワード情報）の全てを比較するように構成しているため、上述した通り、接続情報の少なくとも一部の情報を無効情報に書き換えるだけで外部端末Ｇ１０１の多重接続を回避可能となるが、これに限ること無く、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報のうち特定の範囲のみを比較する場合、例えば、パスワード情報のみを比較する場合や、機器名情報を構成するデータの特定番地の値のみを比較する場合には、比較対象となる情報の範囲を無効情報へと書き換えるように構成すれば良い。また、本第１別例では、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報の少なくとも一部を無効情報へと書き換える処理が実行されるように構成しているが、接続情報の全てを無効情報へと書き換えるように構成しても良いし、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報では無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている接続情報の少なくとも一部を無効情報へと書き換える処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、Ｓ２００５ｋａの処理において、接続情報が一致しないと判別することができる。

【２２６０】

次に、図７６７を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例について説明をする。図７６７は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図７６７参照）にて実行される処理内容のうち、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図７６５を参照して説明をしたパチンコ機１０側のペアリング処理では、上述した通り、外部端末Ｇ１０１の多重接続を回避することができないという問題があった。また、図７６６を参照して説明をしたパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例では、上述した通り、外部通信が開始された場合に、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を無効情報へと書き換えることで、外部端末Ｇ１０１の多重接続を回避可能に構成していた。しかしながら、パチンコ機１０側で実行されるペアリング処理によって

新たな外部端末Ｇ１０１に対して外部通信が開始されないように制御する必要があるため（ソフト的に対応しているため）、パチンコ機１０全体で実行される制御処理の処理負荷を軽減することができないという問題があった。

【２２６１】

これに対して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図７６７参照）では、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信が開始された場合に、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナ（入出力手段）が受ける電力をＧＮＤに流す制御を実行することで、外部通信中のパチンコ機１０では、第２通信モジュールＭ２０１から外部に信号（電波）を出力できない、および第２通信モジュールＭ２０１が外部からの信号（電波）を受信できないように構成している（ハード的に対応している）点で相違している。

【２２６２】

図７６７に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例が実行されると、まず、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００１ｋａからＳ２００５ｋａの処理を実行し、Ｓ２００５ｋａの処理において接続情報が一致していると判別した場合（Ｓ２００５ｋａ：Ｙｅｓ）、即ち、外部通信環境を確立する条件が成立した場合には、次いで、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部が受ける電力をＧＮＤに流すためのオン信号をセットし（Ｓ２２０１ｋａ）、外部通信の開始に対応する各種設定を実行し（Ｓ２００７ｋａ）、本処理を終了する。

【２２６３】

本処理では、外部通信が開始された後は、第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１の近距離用通信モジュールとを用いて情報の通信（入出力）が実行されるように構成しているため、第２通信モジュールＭ２０１を用いた情報の通信（入出力）を物理的（ハード的）に不可能にする処理（第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部が受ける電力をＧＮＤに流すためのオン信号を出力する処理）を実行したとしても、外部通信中のパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で行われる情報の通信（入出力）には何ら影響を出すこと無く、新たな外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との間の外部通信接続のみを禁止することができる。

【２２６４】

換言すれば、特定の外部端末Ｇ１０１の超近距離用通信モジュールから出力された情報が、第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナを介してパチンコ機１０に入力された状態（第１入力状態）を経て、パチンコ機１０から出力された接続情報を受信した外部端末Ｇ１０１から出力される接続要求信号をパチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して入力された状態（第２入力状態）となった場合において、他の外部端末Ｇ１０１との関係で第１入力状態が創出されることを抑制することができるため、パチンコ機１０にて実行される外部通信に関する制御処理として、第１入力状態に対応する制御処理と、第２入力状態に対応する制御処理とが並行して実行されてしまい、処理負荷が増加してしまうことを抑制することができる。

【２２６５】

次に、図７６８を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例について説明をする。図７６８は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例の処理内容を示したフローチャートである。上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）では、１の外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが外部通信中であっても、新たな外部端末Ｇ１０１との間でペアリング処理が実行されてしまうものであった。また、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図７６６参照）では、１の外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０とが外部通信中となる場合に第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を無効情報へと書き換える処理を実行することで、新たな外部端末Ｇ１０１との間で実行されるペアリング処理にて外部通信を開始させることなくペアリング処理を完了させるように構成することでパチンコ機１０が複数の外部端末Ｇ１０１との間で多重接続してしまうことを抑制するものであった。さらに、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図７６７参照）では、１の外部端末Ｇ１０１とパチ

ンコ機１０とが外部通信中となった後に、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部が受ける電力をＧＮＤに流すための処理を実行することで、外部通信中は第２通信モジュールＭ２０１が新たな外部端末Ｇ１０１の近接を検知できないように構成し、パチンコ機１０が複数の外部端末Ｇ１０１との間で多重接続してしまうことを抑制するものであった。

【２２６６】

これに対して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例（図７６８参照）では、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて現在の外部通信状況を管理可能に構成し、現在の外部通信状況が「外部通信中」である場合にはペアリング処理を実行しないように構成している点で相違している。このように構成することで、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図７６６参照）のように、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に記憶されている接続情報を書き換える処理や、パチンコ機１０側のペアリング処理の第２別例（図７６７参照）のように、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナ部に対するハード的な対応を実行する処理を実行すること無く、非常に簡素的に複数の外部端末Ｇ１０１との間で多重接続してしまうことを抑制することができる。

【２２６７】

ここで、図７６８を参照して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例の処理内容について説明をする。なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例が実行されると、まず、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ２３０１ｋａ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ２３０１ｋａ：Ｙｅｓ）、既に外部端末Ｇ１０１と外部通信を行っており、新たな外部端末Ｇ１０１との間でペアリング処理を実行できない状況であるため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２３０１ｋａの処理において、「外部通信中」では無いと判別した場合（Ｓ２２３０１ｋａ：Ｎｏ）、即ち、パチンコ機１０の外部通信状況が「外部通信中」では無いと判別した場合は、新たに外部端末Ｇ１０１と外部通信を可能な状況であるため、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００１ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２２６８】

本処理によれば、パチンコ機１０の外部通信状況を管理することで、ペアリング処理の実行有無を決定することができるため、非常に簡易な処理によって外部端末Ｇ１０１との多重接続を回避することができる。なお、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例では、上述した通り、外部通信状況が「外部通信中」である場合に、Ｓ２００１ｋａからＳ２００７ｋａの処理、即ち、外部端末Ｇ１０１との外部通信接続（ペアリング）を実行するための処理をスキップするように構成しているが、それ以外の状況においても外部通信接続（ペアリング）を実行するための処理をスキップ可能に構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための特別図柄が変動表示されている期間（大当たり変動期間）や、大当たり遊技が実行されている期間、即ち、遊技者に有利となる特典（大当たり遊技）が付与されることが決定している期間や、遊技者に有利となる特典（大当たり遊技）が付与されている期間では、外部通信接続（ペアリング）を実行するための処理をスキップするように構成すると良い。これにより、大当たり当選する（した）タイミングで外部通信を開始させることで外部通信中に実行された遊技の結果が過剰に有利な遊技結果となることを抑制することができる。また、外部通信中に大当たり遊技を実行させるためには、大当たり変動期間や大当たり遊技期間とは異なる通常期間にてペアリング処理を実行させる必要があるため、パチンコ機１０にて実行される遊技期間に対して外部通信が行われている期間が占める割合を高め易くすることができる。さらに、特別図柄変動期間中に外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１に近接させることでペアリング処理が実行されるか否かを把握することで実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを事前に把握させることが可能となる。また、特別図柄変動期間外に外部通信接続（ペアリング）した場合における優位性を持たせるために、特別図柄変動

期間中に外部通信接続（ペアリング）をした場合には、当該特別図柄変動期間中は外部通信が行われるようにし、当該特別図柄変動期間が終了した時点で自動的に外部通信が解除（切断）されるように構成しても良い。このように構成することで、外部通信中における遊技情報（遊技履歴）を遊技者に有利な情報にするために大当たり当選の期待度が高い変動演出が実行されてから外部通信接続（ペアリング）を行う行為を抑制することができる。また、特別図柄変動期間中において外部通信接続（ペアリング）を無効にする場合に対して、特別図柄変動１回といった遊技履歴を残すことができるため、より大当たり当選の期待度が高い変動演出が実行されてから外部通信接続（ペアリング）を行う行為を抑制することができる。

【２２６９】

また、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のように、パチンコ機１０の外部通信状況を複数種別（未接続状態、外部通信接続中状態、外部通信中状態、外部通信接続解除中状態）に区分けして特定可能に構成した場合であっても、外部端末Ｇ１０１と何らかの通信が行われている状況（外部通信接続中状態、外部通信中状態、外部通信接続解除中状態）ではペアリング処理が実行されないように構成し、外部端末Ｇ１０１と通信が行われていない状況（未接続状態）ではペアリング処理が実行されるように構成すれば、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第３別例と同一の効果を奏することができる。さらに、外部端末Ｇ１０１と何らかの通信が行われている状況のうち、現在実行されている外部通信が終了することが確定している状況（外部通信接続解除中状態）であれば、ペアリング処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、外部通信を終了するための処理が実行されている期間中であれば、外部端末Ｇ１０１と何らかの通信が行われている状況であっても、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を開始させることができる。

【２２７０】

次に、図７６９を参照して、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例について説明をする。図７６９は、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述した本パチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例では、１台のパチンコ機１０が複数の外部端末Ｇ１０１と同時に外部通信可能（多重接続可能）な機能を有していることを前提にした構成であって、多重接続可能な上限数を予め設定しておき、外部通信されている外部端末Ｇ１０１数が上限数に到達するまでは新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続（ペアリング）を可能とし、上限数に到達した場合には新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続（ペアリング）が行われないように構成している点で相違している。

【２２７１】

このように外部通信の多重接続を可能に構成されたパチンコ機１０では、パチンコ機１０で実行された遊技の結果（遊技履歴）に関する情報を複数の外部端末Ｇ１０１へと出力することができるため、例えば、複数人のグループで遊技を行っている遊技者に対して、グループメンバーの遊技履歴を収集させ易くすることができる。また、多重接続された外部端末Ｇ１０１に対して、所定の優先順序（例えば、ペアリング処理が実行された順に応じて付与される優先順序）を決定可能な機能を追加することで、例えば、最優先の優先順序が付与された外部端末Ｇ１０１（最初にペアリング処理が実行された外部端末Ｇ１０１）を有する遊技者がパチンコ機１０にて遊技を行っている状況において、他の優先順序が付与された外部端末Ｇ１０１を有する遊技者に、対象となるパチンコ機１０の遊技を予約する権利を付与可能に構成しても良い。具体的な技術思想は、上述した第５制御例の第１変形例と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【２２７２】

図７６９に示した通り、本パチンコ機１０側のペアリング処理の第４別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接しているかを判別し（Ｓ２００１Ｋａ）、近接していると判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、現在の外部通信数が上限値（５

）以上であるかを判別する（Ｓ２４０１Ｋａ）。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている外部通信数カウンタ（図示せず）の値が、新たに外部通信接続が開始されるタイミングで１加算され、その加算後の外部通信数カウンタ（図示せず）の値を用いてＳ２４０１ｋａの処理が実行される。Ｓ２４０１ｋａの処理において、外部通信数（外部通信数カウンタの値）が上限数（５）以上であると判別した場合は（Ｓ２４０１ｋａ：Ｙｅｓ）、これ以上新たな外部通信接続を実行することができない状況であるため、ペアリング処理をそのまま終了する。

【２２７３】

一方で、Ｓ２４０１ｋａの処理において、外部通信数（外部通信カウンタの値）が上限数（５）以上では無い（４以下である）と判別した場合は（Ｓ２４０１ｋａ：Ｎｏ）、今回近接された外部端末Ｇ１０１との間で外部通信接続を開始するための上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００２ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。本処理によれば、複数の外部端末Ｇ１０１との多重接続を所定数を上限に許容することが可能となるため、パチンコ機１０が有する機能として、多重接続を前提とした機能を用いることができる。

【２２７４】

次に、図７７０を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例について説明をする。図７７０は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例の処理内容を示したフローチャートである。なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。本パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例では、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１と外部通信している状況で新たな外部端末Ｇ１０１の近接を検出した場合に、接続中の外部端末Ｇ１０１との間の外部通信を解除（切断）し、新たな外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行うためのペアリング処理を実行するように構成している点で、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と相違している。

【２２７５】

このように構成することで、例えば、誰も遊技を行っていないパチンコ機１０が所在不明な外部端末Ｇ１０１と外部通信を行ったままの状況で放置されている場合に、当該パチンコ機１０での遊技を希望する遊技者が接続中の外部通信を解除し、自身が保有している外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信を容易に開始することができる。ここで、図７７０に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例が実行されると、まず、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１の近接を検出したかを判別し（Ｓ２００１ｋａ）、近接したと判別した場合は（Ｓ２００１ｋａ：Ｙｅｓ）、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ２５０１ｋａ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ２５０１ｋａ：Ｙｅｓ）、通信中の外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除するための処理を実行し（Ｓ２５０２ｋａ）、第２通信モジュールＭ２０１から新たな外部端末Ｇ１０１（Ｓ２００１ｋａの処理において検出された外部端末Ｇ１０１）に向けて接続情報信号を出力し（Ｓ２５０３ｋａ）、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００３ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２２７６】

一方、Ｓ２５０１ｋａの処理において、現在の外部通信状況が「外部通信中」では無いと判別した場合は（Ｓ２５０１ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ２５０２ｋａの処理をスキップして、Ｓ２５０３ｋａの処理を実行し、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００３ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。つまり、Ｓ２００１ｋａの処理において外部端末Ｇ１０１の近接を検出した場合には、検出された外部端末Ｇ１０１との間で優先して外部通信を実行するために、外部通信中である場合には、その外部通信を切断する処理が実行される。なお、詳細な説明は省略するが、本第４別例の処理を実行可能なパチンコ機１０においては、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０と同様に、遊技者が遊技を行っている最中には、他の遊技者が有する外部

端末Ｇ１０１の近接を第２通信モジュールＭ２０１が検出し難い位置に第２通信モジュールＭ２０１の検知部（アンテナ部）を配設するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が外部通信を行いながら遊技を行っている最中に、悪意のある遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いて接続中の外部通信を切断する行為が行われ難くすることができる。

【２２７７】

次に、図７７１を参照して、パチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例について説明をする。図７７１は、パチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例にて実行される処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例では、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例（図７７０参照）に対して、外部通信中において新たな外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が検出した場合に、外部通信中の外部端末Ｇ１０１に対して強制的に外部通信が切断される旨を示す切断予告情報を出力するように構成している点で相違している。さらに、切断予告情報を出力してから所定の待機期間（５秒）が経過した場合に、既存の外部通信を切断し、新たな外部端末Ｇ１０１を対象にペアリング処理が実行されるように構成している点で相違している。

【２２７８】

このように構成することで、既存の外部通信が切断される前に外部端末Ｇ１０１に向けて切断予告情報を出力することができるため、外部端末Ｇ１０１の表示画面に外部通信が切断されることを事前に表示することが可能となる。よって、外部通信が切断されるよりも前に、接続中の外部通信を用いた各種情報の入出力を行えることができる。なお、既存の外部端末Ｇ１０１（外部通信中の外部端末Ｇ１０１）が、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）の信号（電波）出力可能範囲外に位置している場合、例えば、外部通信を切断すること無くパチンコ機１０の遊技を終了している場合では、第１通信モジュールＭ１０１から出力される切断予告情報を外部端末Ｇ１０１が受信できないが、この場合、既存の外部端末Ｇ１０１（外部通信中の外部端末Ｇ１０１）を有する遊技者が遊技を再開することが無いため、そのまま所定の待機期間（５秒）が経過した後に外部通信を切断しても何ら問題は無い。

【２２７９】

図７７１に示した通り、パチンコ機１０側のペアリング処理の第６別例が実行されると、まず、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が外部端末の近接を検出したかを判別し（Ｓ２００１Ｋａ）、外部端末Ｇ１０１の近接を検出したと判別した場合は（Ｓ２００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ２５０１Ｋａ）、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、現在外部通信中の外部端末Ｇ１０１に向けて切断応答信号を出力し（Ｓ２５５１Ｋａ）、切断用タイマ（図示せず）の値に所定のタイマ値（５秒に対応する値）をセットする（Ｓ２２５２Ｋａ）。

【２２８０】

Ｓ２２５２Ｋａの処理を終えると、次に、現在の切断用タイマのタイマ値が５秒以上経過しているかを判別し（Ｓ２２５３Ｋａ）、５秒以上経過していないと判別した場合は（Ｓ２２５３Ｋａ：Ｎｏ）、切断用タイマのタイマ値を更新し（Ｓ２２５４Ｋａ）、Ｓ２２５３Ｋａの処理へ移行する。そして、Ｓ２２５２Ｋａの処理にて切断用タイマのタイマ値がセットされてから５秒が経過するまで、Ｓ２２５３Ｋａ、及びＳ２２５４Ｋａの処理が繰り返し実行され、Ｓ２２５３Ｋａの処理において、タイマ値が５秒以上経過していると判別した場合は（Ｓ２２５３Ｋａ：Ｙｅｓ）、通信中の外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除するための処理を実行し（Ｓ２５０２ｋａ）、第２通信モジュールＭ２０１から新たな外部端末Ｇ１０１（Ｓ２００１ｋａの処理において検出された外部端末Ｇ１０１）に向けて接続情報信号を出力し（Ｓ２５０３ｋａ）、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理（図７６５参照）と同一のＳ２００３ｋａからＳ２００７ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。

【２２８１】
本処理によれば、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例と同様に、所在不明な外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が行われたままの状況であるパチンコ機１０に対して、新たに遊技を行おうとする遊技者が外部通信接続を開始し易くすることができるため、外部通信が行える状況となるまで遊技者が遊技の開始を待つ場合と比べてパチンコ機１０の遊技時間を長くし易くすることができる。
【２２８２】
なお、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第５別例、及び第６別例の処理内容、即ち、接続中の外部通信を、新たな外部端末Ｇ１０１を用いて切断可能な機能を有するパチンコ機１０に対して、下記の機能を追加するように構成すると良い。例えば、外部通信接続を開始する場合において、開始される外部通信に用いられる外部端末Ｇ１０１のランクを記憶可能に構成する。ここで、外部端末Ｇ１０１のランクとは、遊技場の会員登録の有無や、外部通信中に実行した遊技結果に関する累積情報に基づいて決定されるものであって、例えば、遊技場の会員の方が、非会員よりも高いランクが付与され、累積情報に含まれる特図抽選回数が多い方が、少ない場合よりも高いランクが付与されるように構成すれば良い。
【２２８３】
そして、外部通信中の外部端末Ｇ１０１に対するランクと、新たに近接された外部端末Ｇ１０１に対するランクとを比較し、その比較結果に基づいて外部通信中の外部端末Ｇ１０１に対する外部通信切断処理の実行有無や実行内容を決定するように構成すると良い。より具体的には、外部通信中の外部端末Ｇ１０１よりも、新たに近接された外部端末Ｇ１０１の方がランクが高い場合には強制的に既存の外部通信が解除（切断）され、外部通信中の外部端末Ｇ１０１の方が、新たに近接された外部端末Ｇ１０１よりもランクが高い場合には、外部通信解除（切断）を要求する信号を出力し、外部端末Ｇ１０１側で外部通信解除（切断）を容認した場合、或いは、外部通信解除（切断）を要求する信号が出力されてから所定時間が経過した場合に既存の外部通信が解除（切断）され、外部端末Ｇ１０１側で外部通信解除（切断）を否認した場合には既存の外部通信が継続し、新たな外部端末Ｇ１０１とのペアリング処理が実行されないように構成しても良い。このように、各外部端末Ｇ１０１に付与されたランクに応じてパチンコ機１０との外部通信のし易さを異ならせることができるように構成することで、遊技者に対して外部端末Ｇ１０１のランクを上げようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【２２８４】
また、接続中の外部通信を、外部通信中の外部端末Ｇ１０１とは異なる外的要因によって解除（切断）可能な構成として、上述した第５別例、及び第６別例のように新たな外部端末Ｇ１０１を用いるのでは無く、パチンコ機１０に付設された外部通信強制解除用スイッチを用いる構成を採用しても良い。この場合、外部通信強制解除用スイッチを遊技者が操作し難い箇所、例えば、パチンコ機１０の裏面側に設置し、遊技場の従業員がパチンコ機１０を開放することで操作できるように構成すれば良い。
【２２８５】
次に、図７７２を参照して、パチンコ機１０側の通信中入力処理について説明をする。この通信中入力処理は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信を行っている最中にパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理であって、外部通信によって外部端末Ｇ１０１から出力された各種情報（入力情報）に基づく各種設定処理が実行される。具体的には、ペアリング処理（図７６５参照）において外部端末Ｇ１０１から出力された接続要求信号に含まれるユーザー情報や、外部通信中に出力されるカスタム設定情報に基づく設定処理が実行される。なお、外部通信中における処理としては、パチンコ機１０にて実行される処理（パチンコ機１０側の通信中入力処理）のみを説明し、外部端末Ｇ１０１側で実行される処理についてはその説明を省略する。
【２２８６】
図７７２は、通信中入力処理の処理内容を示したフローチャートである。この通信中入

力処理は、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理にて定期的に実行される処理であって、外部通信中の外部端末Ｇ１０１から出力される各種情報を定期的に監視している。通信中入力処理が実行されると、まず、現在の外部通信状況が「外部通信中」であるかを判別し（Ｓ３００１Ｋａ）、「外部通信中」では無いと判別した場合は（Ｓ３００１Ｋａ：Ｎｏ）、外部端末Ｇ１０１から出力される各種情報を受信可能な状況では無いためそのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３００１Ｋａの処理において、「外部通信中」であると判別した場合は（Ｓ３００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部端末Ｇ１０１からの入力データがあるかを判別し（Ｓ３００２Ｋａ）、入力データがあると判別した場合は（Ｓ３００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、入力データに含まれる各種情報を入力情報記憶エリアに格納し（Ｓ３００３Ｋａ）、入力情報記憶エリアに格納された各種情報を基に表示用コマンドを設定し（Ｓ３００４Ｋａ）、設定完了データを出力し（Ｓ３００５Ｋａ）、本処理を終了する。また、Ｓ３００２Ｋａの処理において、外部端末Ｇ１０１からの入力データが無いと判別した場合は（Ｓ３００２Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２２８７】

より具体的には、Ｓ３００２Ｋａの処理では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するバッファ（記憶領域）に記憶されている入力情報を取得することで入力データの有無が判別される。つまり、外部端末Ｇ１０１からは、外部端末Ｇ１０１にて実行される処理タイミングに応じて各種情報が出力され、その出力された各種情報が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するバッファ（記憶領域）に一時的に格納され、Ｓ３００２Ｋａの処理によって取得される。このように構成することで、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理のタイミングと、外部端末Ｇ１０１にて実行される処理のタイミングとが異なる場合であっても、漏らすこと無く入力情報を取得することができる。なお、これに限ること無く、例えば、通信中入力処理が実行された場合に、外部端末Ｇ１０１に対して入力情報の出力を要求する信号（入力情報要求信号）を送信し、入力情報要求信号を受信したことに基づいて入力情報が外部端末Ｇ１０１から出力されるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０に入力情報が入力されるタイミングを明確にすることができる。また、外部端末Ｇ１０１が入力情報を出力する直前にパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと信号が出力されるため、正常に外部通信を実行可能な環境にて入力情報を出力することができる。

【２２８８】

また、Ｓ３００３Ｋａ、及びＳ３００４Ｋａの処理では、例えば、今回取得した入力情報がユーザー情報である場合には、ユーザー情報に含まれるユーザー名に関する情報が入力情報記憶エリアに格納され、格納された情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にユーザー名情報に対応する「○○さんこんにちは」といった表示態様が表示される。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１を有する遊技者に対して、外部通信が正常に行われていることを分かり易く把握させることができる。また、今回取得した入力情報がカスタム設定情報である場合には、カスタム設定情報に含まれる演出に関するパラメータ情報が入力情報記憶エリアに格納され、格納されたパラメータ情報に基づく演出パターンに対応する表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。

【２２８９】

ここで、入力情報記憶エリアに格納されるカスタム設定情報について説明をする。パチンコ機１０は、外部端末Ｇ１０１を操作することで決定可能なカスタム設定情報の内容によって態様を変化させることが可能な演出として、第１カスタム演出（光量レベル、音量レベル）と、第２カスタム演出（変動演出や当たり中演出を構成する部分的な演出）とを実行可能に構成している。より具体的には、第１カスタム演出に含まれる光量レベルは、演出の一部としてパチンコ機１０が有する発光手段（ＬＥＤ等）の発光強度に関する値であって、５段階の光量レベル（光量１～光量５）を設定可能に構成されており、光量レベル「光量１」が最も発光強度が低く、光量レベル「光量５」が最も発光強度が高くなるように制御される。ここで、ＬＥＤの発光強度は、対象となる発光色に関わらず順方向電流

と動作温度によって決定されるものであり、光量レベルに応じて順方向電流の電流値、或いは、動作温度を変化させることで設定された光量レベルに対応する発光強度でＬＥＤを発光される。

【２２９０】

本例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０に搭載されている全ての発光手段が入力情報記憶エリアに格納されるカスタム設定情報に含まれる光量レベルに応じて発光強度を変化可能に構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０に搭載されている一部の発光手段のみ光量レベルに対応した発光強度で発光され、他の発光手段に対しては設定された光量レベルに関わらず一定の発光強度で発光させるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、パチンコ機１０が異常な状況であることを外部に報知するための発光手段（報知ＬＥＤ等）を、設定された光量レベルに関わらず一定の発光強度で発光させることができる。この光量レベルは、初期値として「光量３」が設定されるように構成しており、初期値設定条件（例えば、ＲＡＭクリア操作実行に成立する条件や、パチンコ機１０の遊技が所定時間（３０分）行われなかった場合に成立する条件）が成立した場合に、設定中の光量レベルに関わらず光量レベル「光量３」が設定される。

【２２９１】

また、第１カスタム演出に含まれる音量レベルは、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される音量に関する値であって、５段階の音量レベル（音量１～音量５）を設定可能に構成されており、音量レベル「音量１」が最も音量が小さく、「音量５」が最も音量が大きくなるように制御される。本例におけるパチンコ機１０は、演出の一部としてパチンコ機１０から出力される全ての音声が入力情報記憶エリアに格納されるカスタム設定情報に含まれる音量レベルに応じて音量を変化可能に構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される一部の音声のみ音量レベルに対応した音量で出力され、他の音声に対しては設定された音量レベルに関わらず一定の音量で出力されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、パチンコ機１０が異常な状況であることを外部に報知するための音声（「左打ちに戻してください」や「扉が開いています」等の音声）を、設定された音量レベルに関わらず一定の音量で出力させることができる。この音量レベルは、初期値として「音量３」が設定されるように構成しており、初期値設定条件（例えば、ＲＡＭクリア操作実行に成立する条件や、パチンコ機１０の遊技が所定時間（３０分）行われなかった場合に成立する条件）が成立した場合に、設定中の音量レベルに関わらず音量レベル「音量３」が設定される。

【２２９２】

なお、詳細な説明は省略するが、上述した第１カスタム演出に関する設定情報（光量レベル、音量レベル）は、外部端末Ｇ１０１との外部通信によって取得する入力方法以外に、パチンコ機１０に搭載されている枠ボタン２２（遊技者が操作可能な操作手段）を操作することでも取得可能に構成している。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１との外部通信を行っていない遊技者であっても任意の遊技環境（光量、音量）を選択して遊技を行うことができる。一方で、外部通信によって第１カスタム演出に関する設定情報を入力情報記憶エリアに格納させて遊技環境を変化させる場合には、例えば、遊技者がパチンコ機１０に対峙していない状況（遊技場外にいる状況）であっても、外部端末Ｇ１０１にて予め設定情報を決定しておき、パチンコ機１０との外部通信を行った場合に予め決定しておいた設定情報をパチンコ機１０へと出力することができるため、パチンコ機１０に対峙している状況でパチンコ機１０に搭載された操作手段を操作することで遊技環境を選択する作業を行う場合よりも、パチンコ機１０に対峙している状況において遊技を実行できない時間を削減することができる。さらに、不特定多数の遊技者が接触し得るパチンコ機１０の枠ボタン２２に接触すること無く所望する遊技環境を設定することができるため、衛生的な遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

【２２９３】

また、詳細な説明は省略するが、本例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作困難な位置（パチンコ機１０の裏面側）にも遊技環境（光量、音量）に関するレベル（光量レ

ベル、音量レベル）を調整可能な調整手段（調整つまみ）を有しており、その調整手段を操作することで、光量レベルや音量レベルの初期値を調整（変更）したり、遊技者が操作手段を操作することで変化させることが可能なレベルの範囲を調整（変更）したり、各光量レベルに対応する発光手段の発射強度や各音量レベルに対応する音量を調整（変更）したりすることができるように構成している。このように構成することで、複数のパチンコ機１０が設置されている遊技場の環境（遊技場の大きさや、隣接するパチンコ機１０の種別等）に応じて遊技者が選択可能な遊技環境の範囲を変更することができる。

【２２９４】

次に、図７７３を参照して、パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例について説明をする。図７７３は、パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例にて実行される処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例では、上述したパチンコ機１０側の通信中入力処理（図７７２参照）に対して、外部通信中の外部端末Ｇ１０１が、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の検知範囲に存在している場合にのみ外部端末Ｇ１０１から出力された各種通信データを入力可能に構成している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。本パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例（図７７３参照）にて実行される処理内容のうち、上述したパチンコ機１０側の通信中入力処理（図７７２参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２２９５】

パチンコ機１０側の通信中入力処理の第１別例が実行されると、図７７３に示した通り、まず、外部端末Ｇ１０１が近接中であるかを判別し（Ｓ３１０１Ｋａ）、近接中であると判別した場合（Ｓ３１０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、即ち、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナが外部端末Ｇ１０１を検知している状況であると判別した場合に、上述したパチンコ機１０側の通信中入力処理（図７７２参照）と同一のＳ３００１ＫａからＳ３００５Ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。本処理によれば、外部端末Ｇ１０１が近接している場合であって、外部通信中である場合にのみ外部通信にて受信した入力データがパチンコ機１０に入力されるので、意図しない外部端末Ｇ１０１から出力された通信データを入力してしまうことを回避することができる。

【２２９６】

なお、この場合、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内に、外部端末Ｇ１０１を保持（載置）可能な保持手段を設けると良い。このように構成することで、外部通信を行いながら遊技を行っている遊技者が、外部端末Ｇ１０１を所定位置（第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内）に位置させ続ける手間を省くことができる。加えて、上述した保持手段に保持されている状況で外部端末Ｇ１０１に対して電源を供給可能な供給手段を設けても良いし、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が外部通信中である場合に発光する第１報知手段や、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内容に位置している場合に発光する第２報知手段を設けても良い。さらに、上述した保持手段に対して、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂの検知範囲内から逸脱しない範囲で外部端末Ｇ１０１の位置や保持角度を調整可能な保持位置調整手段を設けると良い。このように構成することで、保持手段に保持している状況であっても外部端末Ｇ１０１の表示画面を遊技中の遊技者が視認し易くすることができる。

【２２９７】

次に、図７７４を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理について説明をする。この通信中出力処理は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信を行っている最中にパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理であって、パチンコ機１０にて実行された遊技に関する各種出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するための処理が実行される。なお、外部通信中における処理としては、パチンコ機１０にて実行される処理（パチンコ機１０側の通信中入力処理）のみ

を説明し、外部端末Ｇ１０１側で実行される処理についてはその説明を省略する。つまり、パチンコ機１０側の通信中出力処理によって出力された出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１側で受信した場合に実行される処理（外部端末Ｇ１０１側で入力した各種情報を記憶する処理、記憶した各種情報を累積する処理、表示画面に表示する処理等）については、その説明を省略する。なお、ここで省略した処理については、外部から出力された情報を所定の端末が受信した場合に実行される公知技術を適宜適用すれば良い。

【２２９８】

図７７４は、通信中出力処理の処理内容を示したフローチャートである。この通信中出力処理は、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理にて定期的に実行される処理であって、外部通信先（外部端末Ｇ１０１）に向けて出力するための出力データが格納される送信用バッファを定期的に監視している。この通信中出力処理が実行されると、まず、現在が外部通信中であるかを判別し（Ｓ４００１Ｋａ）、外部通信中であると判別した場合は（Ｓ４００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信出力用の送信バッファに出力データ（出力情報）が格納されているかを判別し（Ｓ４００２Ｋａ）、出力データ（出力情報）が格納されていると判別した場合は（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、送信用バッファに格納されている出力データ（出力情報）を、第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して外部通信中の外部端末Ｇ１０１へと出力し（Ｓ４００３Ｋａ）、本処理を終了する。

【２２９９】

一方、Ｓ４００１Ｋａの処理において、外部通信中では無いと判別した場合（Ｓ４００１Ｋａ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４００２Ｋａの処理において、送信用バッファに出力データ（出力情報）が格納されていないと判別した場合（Ｓ４００２Ｋａ：Ｎｏ）は、外部端末Ｇ１０１に向けて出力する出力データ（出力情報）が無い状況であるため、Ｓ４００３Ｋａの処理をスキップして本処理を終了する。本処理によれば、送信用バッファに出力データ（出力情報）が格納されているか否かを定期的に監視しながら、出力データ（出力情報）が格納されている場合には常にデータを外部端末Ｇ１０１へと出力することができる。

【２３００】

次に、図７７５を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例について説明をする。図７７５は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例では、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図７７４参照）に対して、外部通信中の外部端末Ｇ１０１が、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の検知範囲に存在している場合にのみ外部端末Ｇ１０１に向けて出力データ（出力情報）を出力するように構成している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。本パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例（図７７５参照）にて実行される処理内容のうち、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図７７４参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３０１】

図７７５に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第１別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接中であるかを判別し（Ｓ４１０１Ｋａ）、近接中であると判別した場合（Ｓ４１０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、即ち、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナが外部端末Ｇ１０１を検知している状況であると判別した場合に、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図７７４参照）と同一のＳ４００１ＫａからＳ４００３Ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。本処理によれば、外部端末Ｇ１０１が近接している場合であって、外部通信中である場合にのみ外部通信を用いて送信用バッファに格納されている出力データ（出力情報）が出力されるので、パチンコ機１０から出力された出力データ（出力情報）を、外部端末Ｇ１０１に入力し易くすることができる。なお、上述した通り、本別例におけるパチンコ機１０では、出力データ（出力情報）の外部通信が行われる第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）の通信範囲よりも狭い通信範囲である第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュー

ル）の検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在していることを出力データ（出力情報）の出力条件としている。そして、第２通信モジュールＭ２０１の検知範囲は、全てが第１通信モジュールＭ１０１の検知範囲に含まれるように構成している。このように構成することで、出力条件が成立している状況で出力された出力データ（出力情報）を、外部端末Ｇ１０１が入力できない事態が発生することをより確実に抑制することができる。なお、これに限ること無く、出力データ（出力情報）の出力条件として、第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）の通信範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在している場合に成立する出力条件を設けても良く、この場合、出力データ（出力情報）を出力する前に、パチンコ機１０が有する第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて確認用信号を出力し、その出力された確認用信号に対する応答情報として外部端末Ｇ１０１から出力された応答信号を第１通信モジュールＭ１０１が受信した場合に出力条件が成立するように構成すれば良い。

【２３０２】

また、本別例によれば、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させなければパチンコ機１０が出力データ（出力情報）を出力しないように構成しているため、例えば、外部端末Ｇ１０１の残電力（残電池量）が少なく、外部通信によって出力データ（出力情報）を常時入力させたくない場合には、意図的に外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲外であって、第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させることで、パチンコ機１０側から出力される出力データ（出力情報）を入力する処理を実行させること無く、外部端末Ｇ１０１からはパチンコ機１０に対して外部通信を介して各種情報（カスタム設定情報等）を出力することが可能となる。

【２３０３】

なお、本別例のように外部通信中の外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に位置している場合のみパチンコ機１０から出力データを出力可能に構成した場合には、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に、外部端末Ｇ１０１を保持（載置）可能な保持手段を設けると良い。このように構成することで、外部通信を行いながら遊技を行っている遊技者が、外部端末Ｇ１０１を所定位置（第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内）に位置させ続ける手間を省くことができる。加えて、上述した保持手段に保持されている状況で外部端末Ｇ１０１に対して電源を供給可能な供給手段を設けても良いし、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が外部通信中である場合に発光する第１報知手段や、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内容に位置している場合に発光する第２報知手段を設けても良い。さらに、上述した保持手段に対して、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内から逸脱しない範囲で外部端末Ｇ１０１の位置や保持角度を調整可能な保持位置調整手段を設けると良い。このように構成することで、保持手段に保持している状況であっても外部端末Ｇ１０１の表示画面を遊技中の遊技者が視認し易くすることができる。

【２３０４】

次に、図７７６を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例について説明をする。図７７６は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図７７４参照）に対して、送信用バッファに格納された出力データ（出力情報）の容量が上限量に到達した場合に出力条件が成立し、出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理を実行するように構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容には同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３０５】

図７７６に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例が実行されると、まず、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理と同一のＳ４００１ｋａ、及びＳ４

００２ｋａの処理を実行し、Ｓ４００２ｋａの処理にて出力データありと判別された場合に（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、出力用バッファ（出力データ専用の送信用バッファ）に出力データを格納し（Ｓ４２０１Ｋａ）、出力用バッファのバッファデータ容量が上限量以上であるかを判別し（Ｓ４２０２Ｋａ）、上限量以上であると判別した場合は（Ｓ４２０２Ｋａ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介して外部端末Ｇ１０１に向けて出力用バッファに格納されている出力データを出力し（Ｓ４００３Ｋａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０２ｋａの処理において、バッファデータ容量が上限量以上では無いと判別した場合は（Ｓ４２０２Ｋａ：Ｎｏ）、出力用バッファに更なる出力データを格納できる状況であるため、Ｓ４００３Ｋａの処理をスキップして本処理を終了する。

【２３０６】

なお、Ｓ４２０２Ｋａの処理によって判別される上限量とは、出力用バッファに格納可能なデータ容量の物理的な上限量よりも少なく、所定の空き容量を残したデータ容量を示しておる。具体的には、出力用バッファに格納可能なデータ容量の５０％の容量を上限量としている。このように構成することで、データ容量の大きな１つの出力データ（特典映像等）が生成される場合であっても、１つの出力データを形成するデータが出力用バッファに格納されない事態が発生してしまうことを抑制することができる。つまり、出力用バッファのデータ容量として、出力用バッファに格納され得る１の出力データを形成するデータ容量として最大となるデータ容量分の空き容量を少なくとも残しているデータ容量を上限量として規定すれば良い。

【２３０７】

本処理によれば、出力データが生成される毎に出力データを外部端末Ｇ１０１へと出力する必要が無くなるため、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと外部通信によってデータが出力される回数を削減することができ、データを出力する際の処理負荷を軽減することができる。

【２３０８】

ここで、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図７７４参照）と、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図７７６参照）と、を組合せ、パチンコ機１０にて生成される出力データの種別に応じて、随時出力データを出力する場合と、出力データを所定量（上限量）蓄積させた状況で出力する場合と、を混在させるように構成しても良い。例えば、遊技者が外部通信を用いてリアルタイムに取得したい出力データ（例えば、特典映像に関する出力データ）に関しては、出力データが生成された直後に外部端末Ｇ１０１に向けて出力し、ある程度、累積した情報として取得したい出力データ（例えば、遊技履歴に関する出力データ）に関しては、所定量蓄積させた状況で外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しても良い。また、遊技者がリアルタイムに取得したい出力データの種別と、累積した情報として取得したい出力データの種別と、を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、外部通信を用いて遊技者に付与される特典（各種情報）の付与タイミングに対して遊技者が不快に感じてしまうことを抑制することができる。

【２３０９】

さらに、本別例では、出力用バッファのデータ容量に応じて蓄積した出力データを出力するように構成することで、パチンコ機１０から出力データを出力する回数（出力回数）を削減するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、出力用バッファに格納されている出力データの内容が出力条件を満たした場合、具体的には、遊技履歴情報として、大当たり当選に関する遊技履歴情報が新たに格納された場合に、前回の大当たり遊技終了後から蓄積されていた遊技履歴情報に関する出力データを出力するように構成しても良い。つまり、パチンコ機１０にて遊技が実行される毎（特別図柄抽選が実行される毎）に生成される遊技履歴情報（特別図柄変動回数）を、大当たり遊技間の遊技履歴情報としてまとめて出力するように構成しても良い。また、遊技者が遊技を終了する際に行う外部通信の切断（解除）操作を行った場合に、出力用バッファに格納されている出力データを出力するように構成しても良い。

【２３１０】
　また、出力用バッファに格納される出力データを個々に生成するのでは無く、所定の累積情報として生成するように構成しても良く、例えば、所定期間（大当たり遊技間や特別図柄変動１００回の期間等）内に実行された遊技に関する情報（遊技履歴情報）を用いて１の出力データを生成し、出力用バッファに格納するように構成しても良い。このように構成することで、出力用バッファに新たな出力データが格納される機会（回数）を削減することができるため、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理（図７７４参照）を用いた場合であっても、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データを出力する処理が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができる。
【２３１１】
　次に、図７７７を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例について説明をする。図７７７は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図７７６参照）に対して、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在している場合にのみ、送信用バッファに格納された出力データ（出力情報）の容量が上限量に到達した場合に出力条件が成立し、出力データ（出力情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力する処理を実行するように構成している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容には同一の符号を付してその説明を省略する。
【２３１２】
　図７７７に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第３別例が実行されると、まず、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有するアンテナの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在しているか（外部端末近接中であるか）を判別し（Ｓ４３０１Ｋａ）、外部端末近接中であると判別した場合は（Ｓ４３０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図７７６参照）と同一のＳ４００１Ｋａ、Ｓ４００２Ｋａ、Ｓ４２０１Ｋａ、Ｓ４２０２Ｋａ、Ｓ４００３Ｋａの処理を実行し本処理を終了する。
【２３１３】
　本処理によれば、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）を用いて外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っている状況において、第１通信モジュールＭ１０１よりも検知範囲が狭い第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が対象となる外部端末Ｇ１０１を検知している状況である場合（外部通信を行うための第１条件が成立している状況において、第１条件とは異なる第２条件が成立している場合）に、出力用バッファのデータ容量が上限量（所定量）となった場合に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信を介して出力データを出力することができるため、所定量の出力データを蓄積した状況で出力される出力データを確実に外部端末Ｇ１０１に入力させることができると共に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データを出力する処理が実行される回数を少なくすることができる。
【２３１４】
　また、本処理を用いた場合には、遊技者が外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１の検知範囲内に位置し続ける必要があるため、１回の出力処理によって出力される出力データの容量が大きい場合、即ち、１回の出力処理に要する期間（データ出力期間）が長くなる場合であっても、外部端末Ｇ１０１に出力データを入力させ易くすることができる。
【２３１５】
　次に、図７７８を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例について説明をする。図７７８は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第２別例（図７７６参照）に対して、外部端末Ｇ

１０１から出力データの出力（送信）を要求するためのデータ送信要求信号を受信した場合に出力用バッファに格納されている出力データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成している点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３１６】

図７７８に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例が実行されると、まず上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理と同一のＳ４００１Ｋａ、及びＳ４００２Ｋａの処理を実行し、Ｓ４００２Ｋａの処理にて出力データありと判別された場合に（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）、出力用バッファ（出力データ専用の送信用バッファ）に出力データを格納し（Ｓ４２０１Ｋａ）、次いで、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求があるかを判別する（Ｓ４４０１Ｋａ）。Ｓ４４０１Ｋａの処理において、データ送信要求があると判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、第１通信モジュールＭ１０１から外部端末Ｇ１０１に向けて出力用バッファに格納されている出力データを出力する処理を実行し（Ｓ４００３Ｋａ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４０１Ｋａの処理において、データ送信要求が無いと判別した場合は（Ｓ４４０１Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２３１７】

ここで、Ｓ４４０１Ｋａの処理では、遊技者が外部端末Ｇ１０１の操作手段を用いて遊技関連情報（遊技履歴情報等）の取得を希望することを選択した場合（表示画面に表示されているデータ取得アイコンを押下した場合）に生成されるデータ送信要求信号が外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて出力され、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１がデータ送信要求信号を受信した場合にオンに設定される送信要求受信フラグの設定状況に基づいてデータ送信要求の有無が判別される。つまり、本第４別例における処理では、新たに出力データが生成された場合（Ｓ４００２Ｋａ：Ｙｅｓ）に、データ送信要求があるか否か（送信要求受信フラグがオンに設定されているか否か）を判別するように構成しているため、外部端末Ｇ１０１から出力されたデータ送信要求信号を受信したとしても、その後新たな出力データが生成されるまでは出力用バッファに格納されている出力データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力されることが無い。このように構成することで、そのタイミングでデータ送信要求信号を受信した場合であっても、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データが出力されるタイミングを、新たな出力データが生成されたタイミングに固定することができるため、パチンコ機１０にて実行される外部通信に関する処理の処理負荷を軽減することができる。また、送信要求受信フラグを設けることによって、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求を受けたことをパチンコ機１０側で継続して把握可能に構成しているため、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求信号を繰り返し出力させる処理を実行させる必要が無く、外部端末Ｇ１０１の電池残量を減りにくくすることができる。なお、送信供給受信フラグがオンに設定されていることに基づいて出力データを出力した場合には、出力データが正常に出力されたと判別した後に、送信供給受信フラグをオフに設定する処理を実行する。これにより、遊技者が所望しないタイミングで出力データが出力されてしまうことを抑制することができる。

【２３１８】

なお、上述した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例（図７７８参照）では、新たな出力データが生成されたタイミングにおいて、送信要求受信フラグの設定状況を判別し、送信要求受信フラグがオンに設定されていると判別した場合に出力データを出力するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、送信要求受信フラグがオンに設定されていると判別した場合に、次いで、出力用バッファに出力データが格納されているかを判別し、出力用バッファに出力データが格納されていると判別した場合において、格納されている出力データを外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しても良い。このように構成した場合には、外部端末Ｇ１０１からデータ送信要求信号を受信する毎に出力データを出力する処理が実行されるため、出力データを出力するタイミングが煩雑にはなるが、遊技者にリアルタイムで出力データを取得させ易くすることができる。

【２３１９】
次に、図７７９を参照して、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例について説明をする。図７７９は、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例は、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例（図７７８参照）に対して、外部通信中の外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有するアンテナの検知範囲内に位置していることを出力データの出力条件として追加している点で相違している。それ以外の処理内容は上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例と同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３２０】
図７７９に示した通り、パチンコ機１０側の通信中出力処理の第５別例が実行されると、まず、第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が有するアンテナの検知範囲内に外部端末Ｇ１０１が存在しているか（外部端末近接中であるか）を判別し（Ｓ４５０１Ｋａ）、外部端末近接中であると判別した場合は（Ｓ４５０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、上述したパチンコ機１０側の通信中出力処理の第４別例（図７７８参照）と同一のＳ４００１Ｋａ、Ｓ４００２Ｋａ、Ｓ４２０１Ｋａ、Ｓ４４０１Ｋａ、Ｓ４００３Ｋａの処理を実行し本処理を終了する。

【２３２１】
本処理によれば、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１（近距離用通信モジュール）を用いて外部端末Ｇ１０１との間で外部通信を行っている状況において、第１通信モジュールＭ１０１よりも検知範囲が狭い第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）が対象となる外部端末Ｇ１０１を検知している状況である場合（外部通信を行うための第１条件が成立している状況において、第１条件とは異なる第２条件が成立している場合）、且つ、外部端末Ｇ１０１からのデータ送信要求を受信している場合に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて外部通信を介して出力データを出力することができるため、所定量の出力データを蓄積した状況で出力される出力データを確実に外部端末Ｇ１０１に入力させることができると共に、パチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて出力データを出力する処理が実行される回数を少なくすることができる。

【２３２２】
なお、本第５別例における処理を有するパチンコ機１０によれば、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させておく必要があることから、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内に、外部端末Ｇ１０１を保持（載置）可能な保持手段を設けると良い。このように構成することで、外部通信を行いながら遊技を行っている遊技者が、外部端末Ｇ１０１を所定位置（第２通信モジュールＭ２０１が有するアンテナの検知範囲内）に位置させ続ける手間を省くことができる。加えて、上述した保持手段に保持されている状況で外部端末Ｇ１０１に対して電源を供給可能な供給手段を設けても良いし、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が外部通信中である場合に発光する第１報知手段や、保持手段に保持されている外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内容に位置している場合に発光する第２報知手段を設けても良い。さらに、上述した保持手段に対して、第２通信モジュールＭ２０１のアンテナの検知範囲内から逸脱しない範囲で外部端末Ｇ１０１の位置や保持角度を調整可能な保持位置調整手段を設けると良い。このように構成することで、保持手段に保持している状況であっても外部端末Ｇ１０１の表示画面を遊技中の遊技者が視認し易くすることができるため、保持手段に保持されている状態で外部端末Ｇ１０１の操作手段を操作してデータ送信要求信号を出力させ易くすることができる。

【２３２３】
以上、図７７４から図７７９を参照して説明をしたパチンコ機１０側の通信中出力処理（別例含む）を用いることで、例えば、パチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示された画像のキャプチャ画像データや、遊技履歴情報データや、遊技結果に応じた

特典（特典映像や外部端末Ｇ１０１にダウンロードしたアプリソフト上の特典）データを出力データとして外部端末Ｇ１０１に出力したり、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から出力される音声に対応する音声データを出力データとして外部端末Ｇ１０１に出力したりすることができる。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１は入力した音声データに応じた音声を出力することが可能となるため、例えば、外部端末Ｇ１０１と接続されたイヤホンでパチンコ機１０の音声を聞くことが可能となる。その他、パチンコ機１０にて実行される特別図柄抽選の結果を示唆する変動演出に関するデータを外部端末Ｇ１０１に出力することで、実行される変動演出の挙動と、外部端末Ｇ１０１の挙動とを同期させることも可能となるため、例えば、変動演出において図柄が揺れる演出が実行されるタイミングで外部端末Ｇ１０１が有する振動機能を用いて外部端末Ｇ１０１を振動させたり、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出によって対象となる特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す表示態様が表示されるよりも前に、外部端末Ｇ１０１の表示画面にて大当たり当選であることを示す表示態様を表示させたりすることができる。

【２３２４】

次に、図７８０を参照して、接続中の外部通信を切断（解除）する際に実行される切断処理のうち、外部端末Ｇ１０１側で実行される切断処理について説明をする。図７８０は、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の処理内容を示したフローチャートである。この外部端末Ｇ１０１側の切断処理は、外部端末Ｇ１０１の表示画面に表示されている接続解除アイコンを押下した場合に実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて外部通信の切断（解除）操作を実行したことに対応する切断要求信号を送信した後に、外部通信を切断する処理である。

【２３２５】

具体的には、外部端末Ｇ１０１側の切断処理が実行されると、まず、外部通信の切断要求信号をパチンコ機１０に出力し（Ｓ５００１Ｋａ）、その後、接続中の外部通信を切断（解除）するための処理を実行し（Ｓ５００２Ｋａ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５００１ｋａの処理によって出力された切断要求信号は、パチンコ機１０の第１通信モジュールＭ１０１が有するアンテナを介してパチンコ機１０側で受信するように構成しており、パチンコ機１０側では、切断要求信号を受信したことに基づいて切断中の外部通信を切断（解除）するための処理が実行される。なお、パチンコ機１０側にて実行される切断処理の内容については、図７８２を参照して後述する。また、詳細な説明は省略するが、上述した切断処理にて実行されるＳ５００２Ｋａでは、例えば、今回の外部通信中にパチンコ機１０側から出力された各種情報を蓄積した遊技データを、１回の遊技機会における遊技データとして遊技を行った日付や機種名といった固有情報と共に記憶する処理や、過去の遊技履歴が記憶されている過去履歴記憶エリアに記憶されている遊技情報に、今回の遊技機会にて獲得した遊技情報を加算（更新）する処理が実行される。このように構成することで、外部通信中に実行された遊技に関する情報を、外部通信が継続している期間を１単位として過去履歴として記憶させておくことができるため、過去の遊技内容を振り返る際に過去の遊技に関する情報を把握し易くすることができる。また、過去に実行された遊技に関する情報（遊技情報）を過去履歴記憶エリアに加算（更新）するように構成することで、過去に行った全遊技の内容を一括で把握させ易くすることができる。

【２３２６】

なお、過去の遊技に関する情報（遊技情報）を履歴として記憶可能な機能（過去履歴記憶エリアに遊技情報を記憶可能な機能）を外部端末Ｇ１０１が有している場合には、新たな外部通信を開始する際に過去履歴記憶エリアに記憶されている遊技情報（過去履歴情報）に関する情報をパチンコ機１０に出力可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、前日に遊技を実行したパチンコ機１０と同一種別のパチンコ機１０で遊技を行う場合において、前日の遊技結果として過去履歴記憶エリアに記憶されている過去履歴情報に関する情報をパチンコ機１０に出力することで、前日の遊技を引き継いだ内容で外部通信を介した遊技を実行することができる。よって、外部通信中の遊技をより長時間継

続させることができるため、外部通信中に実行された遊技の結果に基づいて付与される特典の付与条件として遊技時間が所定時間に到達した場合に成立する付与条件や、大当たり当選した回数が所定回数に到達した場合に成立する付与条件といった長時間の遊技を実行した場合の方が、長時間の遊技を実行しなかった場合よりも成立し易い付与条件を成立し易くすることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【２３２７】

次に、図７８１を参照して、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例について説明をする。図７８１は、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。この外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例では、上述した外部端末Ｇ１０１側の切断処理（図７８０参照）に対して、パチンコ機１０に切断要求信号を送信した後に、パチンコ機１０側から出力される出力データ（出力情報）を受信する受信期間を設け、その受信期間が経過した場合に外部通信を切断するための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３２８】

図７８１に示した通り、外部端末Ｇ１０１側の切断処理の第１別例が実行されると、まず、外部通信の切断（解除）操作が実行されたことを示すための切断要求信号を送信し（Ｓ５００１Ｋａ）、その後、受信データ（パチンコ機１０側から出力された出力データ）があるかを判別し（Ｓ５１０１Ｋａ）、受信データがあると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、データの受信を行う（Ｓ５１０２Ｋａ）。以降、Ｓ５１０１ｋａ、及びＳ５１０２Ｋａの処理を、全ての受信データを受信するまで繰り返し実行し、Ｓ５１０１Ｋａの処理において受信データが無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信を切断するための通信切断処理を実行し（Ｓ５００２Ｋａ）、本処理を終了する。

【２３２９】

本処理によれば、パチンコ機１０が外部通信中に生成された出力情報（出力データ）を所定の出力条件（出力情報のデータ容量が所定量（上限量）に達した場合に成立する出力条件や、遊技期間が所定期間（大当たり間）となった場合に成立する出力条件）が成立するまで一時的に記憶領域（出力用バッファ等）に記憶する機能を有している場合においても、外部通信中に実行された遊技の結果に関する遊技情報を、確実に受信することができる。なお、このようなパチンコ機１０では、例えば、出力情報（出力データ）を出力するための出力条件として、外部端末Ｇ１０１側からの切断要求信号を受信した場合に成立する出力条件が規定すると良い。このように構成することで、切断要求信号を受信したことに基づいて記憶領域（出力用バッファ等）に記憶されている未出力の出力情報を全て外部端末Ｇ１０１に出力した状況で外部通信を解除（切断）することができる。

【２３３０】

次に、図７８２を参照して、パチンコ機１０側の切断処理について説明をする。図７８２は、パチンコ機１０側の切断処理の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理は、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信を行っている最中にパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理であって、外部端末Ｇ１０１から出力された切断要求信号を受信した場合に実行される処理である。具体的には、外部端末Ｇ１０１から出力された切断要求信号を受信したかを判別し（Ｓ６００１Ｋａ）、切断要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信を切断するための処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ６００１Ｋａの処理において、切断要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ６００２Ｋａの処理を実行すること無く本処理を終了する。

【２３３１】

このパチンコ機１０側の切断処理が実行されると、接続中の外部通信を切断するための処理、例えば、外部通信状況を「未接続」と変更する処理を実行することで、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続を許容可能な状態をするための処理や、外部通信中に一時

的に記憶されていた情報をクリアする処理が実行される。さらに、第３図柄表示装置８１の表示面に外部通信が終了することを示す「○○さんお疲れ様でした」の表示態様や、今回解除される外部通信が行われていた期間にて実行された遊技の結果を示す「遊技時間○○分、獲得ポイント○○Ｐ」といった表示態様を表示するための処理が実行される。

【２３３２】

なお、上述した外部通信が解除（切断）される際に表示される各種表示態様の表示期間については、表示期間の開始タイミングおよび終了タイミングが共に外部通信中となるように設定しても良いし、表示期間の開始タイミングは外部通信中であって表示期間の終了タイミングが外部通信が解除（切断）された後となるように設定しても良いし、表示期間の開始タイミングおよび終了タイミングが共に外部通信が解除（切断）された後となるように設定しても良い。

【２３３３】

また、上述した外部通信が解除（切断）される際に表示される各種表示態様の表示期間の終了タイミングが外部通信が解除（切断）された後となるように構成した場合には、パチンコ機１０に一時的に記憶される外部通信中の遊技情報を、表示態様の表示期間が経過した後に削除する処理を実行するように構成すると良い。つまり、外部通信中に記憶された遊技情報を、外部通信が解除（切断）された後も所定期間（外部通信の終了に対応する各種表示態様の表示期間）が経過するまで保持するように構成し、その所定期間が経過した場合に削除（消去）するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が外部通信を解除（切断）するための操作を行ってから外部通信が解除（切断）されるまでの期間を短くした場合であっても、外部通信の終了に対応する各種表示態様の表示期間を極力長くすることが可能となる。加えて、上述した保持期間中（外部通信が解除（切断）されてから外部通信の終了に対応する各種表示態様の表示期間が経過するまでの期間中）を、新たな外部通信を開始可能な期間とした場合には、保持期間中に新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信接続が開始されることで保持期間中に表示されている各種表示態様（前回の外部通信の終了に対応する各種表示態様）を保持期間が経過するよりも前に消去し、新たな外部通信接続の開始に対応する各種表示態様を表示するように構成すると良い。また、この場合、保持期間中の表示態様として、新たな外部通信接続を許容している期間であることを遊技者に把握させることが可能な表示態様（例えば、「外部通信ＯＫ」の表示態様）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、外部通信の終了に対応する各種表示態様が表示されている保持期間中も新たな外部通信を開始させ易くすることができる。

【２３３４】

一方で、上述した保持期間中を、新たな外部通信接続を開始できない期間とした場合、即ち、何れの外部端末Ｇ１０１とも外部通信を行えない期間として設定した場合には、保持期間が経過するまでの間、新たな外部通信接続が許容されない期間であることを遊技者に把握させることが可能な表示態様（例えば、「外部通信ＮＧ、暫くお待ちください」の表示態様）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、保持期間中に遊技者に無用に外部通信接続を開始させるための動作（外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１に近接させる動作）を行わせ難くすることができる。また、保持期間中において新たな外部通信接続を許容しないように構成することで、前回の外部通信に関する処理が完全に終了するまでの間、新たな外部通信に関する処理を実行させないようにすることができるため、同一タイミングにてパチンコ機１０にて実行される外部通信に関する処理量を軽減することができる。

【２３３５】

次に、図７８３を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第１別例について説明をする。図７８３は、パチンコ機１０側の切断処理の第１別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第１別例では、接続中の外部通信を切断（解除）した後、新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信を許容するために第２通信モジュールＭ２０１に記憶されている接続情報を有効情報に書き換える処理を追加している点で

上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と相違している。このパチンコ機１０側の切断処理の第１別例は、上述したパチンコ機１０側のペアリング処理の第１別例（図７６６参照）のように、１の外部端末Ｇ１０１との間で外部通信接続が開始された場合において、他の外部端末Ｇ１０１との間でペアリング処理が実行されることを防ぐために、第２通信モジュールＭ２０１の接続情報を変化させる（無効情報を設定する）処理が採用されているパチンコ機１０にて適用される切断処理となる。

【２３３６】

パチンコ機１０側の切断処理の第１別例が実行されると、図７８３に示した通り、上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と同一のＳ６００１Ｋａ、及びＳ６００２Ｋａの処理を実行し、その後、第２通信モジュールＭ２０１に記憶されている接続情報を無効情報から有効情報に書き換え（Ｓ６１０１Ｋａ）、本処理を終了する。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１との多重接続を回避するために第２通信モジュールＭ２０１の接続情報を無効な情報（無効情報）へと書き換える機能を有するパチンコ機１０側であっても、外部端末Ｇ１０１との外部通信を解除（切断）する処理が終了した直後に第２通信モジュールＭ２０１に記憶されている接続情報を有効情報に変化させることができるため、即座に新たな外部端末Ｇ１０１との外部通信を開始することができる。

【２３３７】

なお、本第１別例では、Ｓ６００２Ｋａの処理が終了した直後にＳ６１０１Ｋａの処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、Ｓ６００２Ｋａの処理が終了した後に所定の待機期間（例えば、５秒間）を設定し、その待機期間が経過した場合に接続情報変更条件が成立しＳ６１０１Ｋａの処理が実行されるように構成しても良い。この場合、外部通信が解除（切断）されてから次の外部通信が開始されるまでの間に猶予期間を設けることが可能となるため、外部通信の終了に関する報知が行われる期間を確保し易くすることができる。また、上述した接続情報変更条件を成立させるための要件として、所定時間の経過以外に、例えば、遊技者による枠ボタン２２の操作に基づく要件や、パチンコ機１０にて実行される遊技内容に基づく要件を採用しても良い。

【２３３８】

次に、図７８４を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第２別例について説明をする。図７８４は、パチンコ機１０側の切断処理の第２別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第２別例は、外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールＭ２０１（超近距離用通信モジュール）の有するアンテナが検知している状況を外部通信中とする機能を採用しているパチンコ機１０、具体的には、パチンコ機１０側の通信中処理として、図７７３、図７７５、図７７７、図７７９の処理を採用しているパチンコ機１０に適用される切断処理であって、外部端末Ｇ１０１が近接していない（第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１を検知できない）状況となった場合に、外部通信を解除（切断）するための処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３３９】

図７８４に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第２別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が近接しているか（第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１を検知しているか）を判別し（Ｓ６２０１Ｋａ）、外部端末Ｇ１０１が近接していると判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信が継続可能な状況であるためそのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６２０１Ｋａの処理において外部端末Ｇ１０１が近接していない（第２通信モジュールＭ２０１が外部端末Ｇ１０１を検知していない）と判別した場合は（Ｓ６２０１Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信を切断（解除）するための処理を実行し（Ｓ６００２ｋａ）、本処理を終了する。

【２３４０】

本処理によれば、外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０に近接している場合にのみ外部通信が実行され、外部通信中において外部端末Ｇ１０１をパチンコ機１０から遠ざけるだけ

で外部通信を解除（切断）することができる。つまり、外部端末Ｇ１０１を保有している遊技者がパチンコ機１０で遊技を行うためにパチンコ機１０に近接するだけで外部通信が開始され、パチンコ機１０の遊技を終了して離席するだけで外部通信が解除（切断）される。よって、外部通信を行うための専用の所作を必要とせずスムーズに外部通信を行わせることができる。また、外部通信が解除（切断）されていない状況のパチンコ機１０が放置されてしまう事態が発生することも確実に抑制することができる。なお、本別例のように外部端末Ｇ１０１がパチンコ機１０から遠ざかった場合に外部通信を解除（切断）する処理が実行されるように構成した場合には、切断処理の実行をスキップする機能（例えば、図７８４に示した処理において、Ｓ６２０１Ｋａの判別が実行されることをスキップする処理）を持たせると良く、例えば、遊技者がパチンコ機１０に設けられた操作手段を操作することで離席フラグをオンに設定し、この離席フラグがオンに設定されている間はＳ６２０１Ｋａの処理をスキップして切断処理を終了するように構成すると良い。また、離席フラグは所定期間（例えば、３０分）の経過、或いは、外部通信中の外部端末Ｇ１０１を用いた操作によってオフに設定されるように構成すると良い。このような機能を採用することによって、遊技中にトイレ休憩等でパチンコ機１０から離れる場合、即ち、引き続きパチンコ機１０の遊技を行う意思がある状況でパチンコ機１０から離れる場合に接続中の外部通信が解除（切断）されてしまうことを防ぐことができる。

【２３４１】

次に、図７８５を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第３別例について説明をする。図７８５はパチンコ機１０側の切断処理の第３別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第３別例は、パチンコ機１０側の電源が断された場合に外部通信を切断（解除）する処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、パチンコ機１０の電源がオフにされたかを判別し（Ｓ６３０１Ｋａ）、オフにされたと判別した場合は（Ｓ６３０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信を解除（切断）するための処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６３０１Ｋａの処理において、オフにされていない（オンのままである）と判別した場合は（Ｓ６３０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２３４２】

本処理によれば、外部通信を解除（切断）するための操作が行われていない状況（外部通信中の状況）において、パチンコ機１０の電源が不意に断された場合であっても正常に外部通信を解除（切断）することができる。なお、本第３別例における処理は、他の切断処理と併用して用いても良い。また、本第３別例における処理を確実に実行するために、パチンコ機１０の電源とは別に、パチンコ機１０の電源がオンされている状況において常時電力の供給を受けるサブ電源をパチンコ機１０に設けておき、そのサブ電源からの電力の供給を受けることで本第３別例の処理を実行するように構成しても良い。

【２３４３】

また、詳細な説明は省略するが、外部通信中の外部端末Ｇ１０１の電源がオフとなった場合に、パチンコ機１０側で外部通信を解除（切断）するための処理を実行するように構成しても良く、例えば、外部通信中の外部端末Ｇ１０１との間で常時接続確認用の信号の送受信を行うように構成し、その接続確認用の信号を所定期間受信できない状況となった場合に外部通信を解除（切断）するように構成すると良い。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１の電源がオフとなった場合であっても、正常に外部通信を解除（切断）することができる。

【２３４４】

次に、図７８６を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第４別例について説明をする。図７８６は、パチンコ機１０側の切断処理の第４別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第４別例は、外部端末Ｇ１０１から出力された切断要求信号を受信した時点で外部通信中に生成された未出力の出力データが存在

している場合に未出力の出力データを外部端末Ｇ１０１に出力する処理を追加している点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。本第４別例は、上述した図７７４や図７７５を用いて示したパチンコ機１０側の通信中出力処理、即ち、外部通信中に生成された出力データを常時外部端末Ｇ１０１に出力する処理が実行される構成には採用されず、上述した図７７６～図７７９を用いて示したパチンコ機１０側の通信中出力、即ち、外部通信中に生成された出力データを出力条件が成立するまで出力用バッファに格納する処理が実行される構成に採用されるものである。

【２３４５】

パチンコ機１０側の切断処理の第４別例が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１から出力される切断要求信号を受信したかを判別し（Ｓ６００１Ｋａ）、切断要求信号を受信していないと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、切断要求信号を受信したと判別した場合は（Ｓ６００１Ｋａ：Ｙｅｓ）、次に、出力用バッファに未出力の出力データ（出力情報）が格納されているかを判別し（Ｓ６４０１Ｋａ）、未出力の出力データ（出力情報）が格納されていると判別した場合は（Ｓ６４０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、未出力の出力データ（出力情報）を出力し（Ｓ６４０２Ｋａ）、Ｓ６４０１Ｋａの処理へ移行する。その後、未出力の出力データが無くなるまでＳ６４０１ｋａ、及びＳ６４０２Ｋａの処理を繰り返し実行し、Ｓ６４０１Ｋａの処理において未出力の出力データが無いと判別した場合は（Ｓ６４０１Ｋａ：Ｎｏ）、外部通信を解除（切断）するための処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。

【２３４６】

本処理によれば、外部端末Ｇ１０１から出力される切断要求信号を受信した場合であっても、出力すべきデータを全て出力してから外部通信を解除（切断）するための処理を実行することができる。なお、上述した第４別例においてＳ６４０１ｋａ、及びＳ６４０２Ｋａの処理が繰り返し実行されているデータ出力期間（出力データを出力している期間）が長くなるほど、外部端末Ｇ１０１にて外部通信を終了させるための操作を実行してから実際に外部通信が解除（切断）するまでの期間が長くなるため、このデータ出力期間中は、第３図柄表示装置８１の表示面にて外部通信を終了するための切断処理は正常に実行されている旨と、データ出力を行っている旨と、のうち少なくとも一部の旨を遊技者に把握させることが可能な表示態様（例えば、外部通信解除処理中の表示態様や、データ出力中です暫くお待ちくださいの表示態様等）が表示されるように構成すると良い。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１にて行った操作に基づいてパチンコ機１０側で外部通信を終了させるための処理（切断処理）が正常に行われていることを遊技者に把握させ易くすることができる。また、データ出力中に離席してしまうことを抑制することができる。

【２３４７】

次に、図７８７を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例について説明をする。図７８７は、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第５別例は、遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１とは別に接続中の外部通信を強制的に切断（解除）可能な切断用外部端末Ｇ２０１（図示せず）を備える構成を前提とした処理であって、切断用外部端末Ｇ２０１をパチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が検知した場合に、切断要求信号の受信有無に関わらず外部通信を解除（切断）するための処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理の第１別例と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３４８】

図７８７に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例が実行されると、まず、第２通信モジュールＭ２０１が切断用外部端末Ｇ２０１を検知したかを判別し（Ｓ６５０１Ｋａ）、検知したと判別した場合は（Ｓ６５０１Ｋａ）、Ｓ６００１ｋａの処理をス

キップしてＳ６００２ｋａ、Ｓ６１０１ｋａの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６５０１ｋａの処理において、切断用外部端末Ｇ２０１を検知していないと判別した場合は（Ｓ６５０１Ｋａ：Ｎｏ）、Ｓ６００１ｋａの処理へ移行し、以降上述したパチンコ機１０側の切断処理の第１別例と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【２３４９】

本処理によれば、切断用外部端末Ｇ２０１を従業員に携帯させることで、外部通信を解除（切断）することなく遊技者がパチンコ機１０の遊技を終了したまま放置された状況が発生した場合であっても、従業員が切断用外部端末Ｇ２０１を用いて放置されている外部通信を強制的に切断（解除）することができる。よって、新たな遊技者が外部通信を開始し易い環境を提供し易くすることができる。なお、本第５別例では、パチンコ機１０の第２通信モジュールＭ２０１が切断用外部端末Ｇ２０１を検知可能に構成されていることを前提としているが、これに限ること無く、切断用外部端末Ｇ２０１を検知可能な第３通信モジュールＭ３０１（超近距離用通信モジュール）をパチンコ機１０の背面側、即ち、遊技者が容易に外部端末Ｇ１０１を近接させることができない（第３通信モジュールＭ３０１が有するアンテナの検知範囲内に位置させることができない）位置に備えるように構成されたパチンコ機１０を用いても良い。このように構成した場合には、従業員に携帯させる切断用外部端末Ｇ２０１の仕様を、遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１と同一の仕様とした場合であっても、第３通信モジュールＭ３０１が外部端末を検知したことに基づいて外部通信を強制的に解除（切断）する処理を実行させることができる。

【２３５０】

なお、本第５別例では、接続中の外部通信の状況に関わらず、切断用外部端末Ｇ２０１をパチンコ機１０が検知した場合に強制的に外部通信が解除（切断）されるように構成しているが、これに限ること無く、外部通信中において所定条件が成立している場合には、パチンコ機１０による切断用外部端末Ｇ２０１の検知を無効としたり、切断用外部端末Ｇ２０１を検知できないように構成したりしても良い。具体的には、外部通信中であって、且つ、パチンコ機１０の遊技が行われている期間中（特別図柄変動中、当たり遊技中）は、強制的に外部通信が解除（切断）されないように構成すると良い。つまり、明らかに遊技者が外部通信を行いながら遊技を行っている状況では強制的な外部通信の解除（切断）が行われないようにすると良い。このように構成することで、外部通信をしながら遊技を行っている遊技者に好適な遊技を提供することができる。また、外部通信を開始するための接続処理（ペアリング処理）や、外部通信を終了させるための切断処理を実行している期間中においても強制的な外部通信の解除（切断）が行われないようにすると良い。このように構成することで、外部通信の接続や解除に関する処理が正常に行われている最中に強制的な処理が実行されることを防ぐことができるため、パチンコ機１０にて実行される外部通信に関する各種処理の処理負荷を軽減することができる。同様に外部通信を用いてパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１に向けて各種データが出力されている最中や、外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０に向けて各種データが出力されている最中においても強制的な外部通信の解除（切断）が行われないようにすると良い。

【２３５１】

なお、本第５別例では、接続中の外部通信を強制的に解除（切断）するために、切断用外部端末Ｇ２０１を用いた無線通信によって強制的に外部通信を解除（切断）する構成を示したがこれに限ること無く、パチンコ機１０の裏面側（遊技者が容易に触れない位置）や、パチンコ機１０を開放した際に露出する位置に、接続中の外部通信を解除（切断）するための強制解除スイッチを設けても良い。この強制解除スイッチを操作した場合には、上述したパチンコ機１０側の切断処理の第５別例（図７８７参照）におけるＳ６５０１Ｋａの処理において、Ｓ６５０１Ｋａ：Ｙｅｓとなる処理が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、遊技場で働いている全ての従業員に対して切断用外部端末Ｇ２０１を携帯させる必要が無くなるため、外部通信可能なパチンコ機１０を設置する遊技場にかかるコストを削減することができる。また、上述した強制解除スイッチの操作方法として、単純に押下式のスイッチを押下するといった単純な操作方法を採用した場合

には外部通信を強制的に解除（切断）するための操作を簡素化することができる。一方で、所定の手順（例えば、遊技者が操作可能な枠ボタン２２を押下した状態で強制解除スイッチを押下する）を要する操作方法を採用した場合には誤って外部通信を強制的に解除（切断）してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２３５２】

また、接続中の外部通信を強制的に解除（切断）した場合において、強制的に解除（切断）された外部通信（旧外部通信）中に生成された出力データ（出力情報）や、旧外部通信中に入力した各種情報（カスタム設定情報やユーザー情報等）に関する入力データや、入力データに基づいて設定された遊技環境情報については、旧外部通信が解除（切断）された時点で全て消去しても良いし、一時的に専用の記憶手段に記憶されるように構成しても良い。ここで、旧外部通信が解除（切断）された時点で全て消去する構成を採用した場合には、旧外部通信を解除（切断）することで旧外部通信に関する各種情報がパチンコ機１０から全て消去されるため、新たな遊技者に対して新たな外部通信を開始させ易くすることができる。一方で、旧外部通信中に獲得した各種情報を一時的に専用の記憶手段に記憶させる構成を採用した場合には、遊技継続の意思がある遊技者が所用で離席している最中に従業員が誤って旧外部通信を解除する事態が発生した場合であっても専用の記憶手段に記憶されている各種情報を読み出すことで旧外部通信を再開させることが可能となる。

【２３５３】

なお、パチンコ機１０側の切断処理の第５別例では、上述したパチンコ機１０側の切断処理の第１別例（図７８３参照）に対して、接続中の外部通信を強制的に解除（切断）する処理（強制解除機能）を追加した例を示したが、これに限ること無く、他の切断処理に対して強制解除機能を採用しても良い。

【２３５４】

次に、図７８８を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第６別例について説明をする。図７８８はパチンコ機１０側の切断処理の第６別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第６別例は、１の外部端末Ｇ１０１との外部通信期間に上限を設けるように構成している点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３５５】

ここで、パチンコ機１０側の切断処理の第６別例を実行する構成を採用しているパチンコ機１０では、外部端末Ｇ１０１との外部通信を開始するペアリング処理が終了した際に、今回ペアリングした外部通信の継続時間を計測するための継続タイマがセットされるように構成している。この継続タイマはパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が定期的に実行する処理によって値が更新される。そして、更新後の継続タイマの値を参照することで１回の外部通信期間を判別可能にしている。図７８８に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第６別例が実行されると、継続タイマの値、即ち、今回の外部通信期間（接続経過時間）が上限時間に到達しているかを判別し（Ｓ６６０１Ｋａ）、上限時間に到達している（上限時間以上である）と判別した場合は（Ｓ６６０１Ｋａ：Ｙｅｓ）、外部通信を切断（解除）するための通信切断処理を実行し（Ｓ６００２Ｋａ）、本処理を終了する。

【２３５６】

本処理によれば、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信が開始されてからの経過時間を計測し、その経過時間が上限時間に到達した場合（タイムオーバーとなった場合）に外部通信を解除（切断）することができるため、１回の外部通信が無用に長時間継続してしまうことを抑制することができる。なお、本パチンコ機１０側の切断処理の第６別例が有するタイムオーバーによって外部通信の切断（解除）する機能を採用したパチンコ機１０によれば、以下の機能を搭載することが可能となる。例えば、継続タイマの値に遊技場の一日の営業時間よりも長い１４時間に対応する値をセットし、外部通信が開始されてから１４時間が経過した場合に上限時間に到達したと判別することで、外部通信中の

まま遊技場の閉店時間を迎えたパチンコ機１０に対して個々に外部通信を切断（解除）する作業を行う必要が無くなる第１タイムオーバー機能。この第１タイムオーバー機能を採用することで遊技場の従業員が行う作業を軽減することができる。なお、この第１タイムオーバー機能を実現するために、外部通信が開始されてからの経過時間を計測するのでは無く、現在の時刻を計時可能な手段（計時手段）を設け、計時手段によって計時された時刻が閉店時刻であると判別した場合に外部通信を切断（解除）するように構成しても良い。このように構成することで、遊技場の営業期間中におけるどのタイミングで外部通信が開始された場合であっても、即ち、遊技場の閉店時刻を迎えたタイミングにおける経過時間の長さに関わらず閉店時刻を迎えた場合に外部通信を切断（解除）することができる。

【２３５７】

また、外部通信中の外部端末Ｇ１０１を保有する遊技者の遊技資格に応じて上限時間の長さを異ならせて設定可能な第２タイムオーバー機能。具体的には、遊技資格として遊技場の会員であるか否か、或いは、過去履歴情報が所定条件を満たしているか否かに応じて遊技者に異なる段階で遊技資格を付与可能に構成し、遊技場の非会員であったり、過去履歴情報を有していない遊技者に付与される低い段階の遊技資格（第１遊技資格）の遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合よりも、遊技場の会員であったり、過去履歴情報に多くの遊技情報が含まれている遊技者に付与される高い段階の遊技資格（第２遊技資格）の遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合のほうが、１回の外部通信で継続可能な期間（継続タイマの値が上限時間に対応する値に更新されるまでの期間）が長くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者毎に１回の外部通信で継続可能な期間の長さを異ならせることができる。

【２３５８】

さらに、上述したパチンコ機１０側の切断処理の第６別例に記載されている構成に加え、継続タイマの値が上限時間に対応する値に到達するよりも前の事前段階で、間も無く上限時間に到達する向けを遊技者に把握させることが可能な報知を実行する事前報知機能を追加しても良い。このように構成することで、接続中の外部通信が時間経過に基づいて遊技者の意図しないタイミングで急に解除されてしまうことを抑制することができる。また、上述した事前段階のタイミングから上限時間に到達するまでのタイミングにおいて、継続タイマの値を遊技者が任意に変更可能な機能（タイムオーバーリセット機能）を採用しても良い。

【２３５９】

次に、図７８９を参照して、パチンコ機１０側の切断処理の第７別例について説明をする。図７８９はパチンコ機１０側の切断処理の第７別例の処理内容を示したフローチャートである。このパチンコ機１０側の切断処理の第７別例は、外部通信を切断した後に、第１通信モジュールＭ１０１のＲＡＭＭ１０１ａに記憶されているパスワード情報、及び、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されているパスワード情報を変更する処理を実行する点で上述したパチンコ機１０側の切断処理（図７８２参照）と相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２３６０】

ここで、パチンコ機１０側の切断処理の第７別例を実行する構成を採用しているパチンコ機１０では、外部通信が切断された後に、第１通信モジュールＭ１０１のパスワードと第２通信モジュールＭ２０１のパスワードを変更することによって、外部通信終了直後の外部端末Ｇ１０１、即ち、遊技を終了した直後の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１との外部通信の再接続が行われないように構成している。図７８９に示した通り、パチンコ機１０側の切断処理の第７別例が実行されると、Ｓ６００１Ｋａ、Ｓ６００２Ｋａの処理を実行した後に、第１通信モジュールＭ１０１のＲＡＭＭ１０１ａに記憶されているパスワード情報を変更する処理を実行し（Ｓ６７０１Ｋａ）、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されているパスワード情報を変更する処理を実行し（Ｓ６７０１Ｋａ）、本処理を終了する。

【２３６１】
本処理によれば、遊技を終了した直後の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１との外部通信の再接続が行われないようにすることができる（再接続する場合には、外部端末Ｇ１０１側で再度新たな外部通信接続を行う必要がある）ため、無用な外部通信接続が発生してしまうことを抑制することができる。また、外部通信を終了する毎に外部通信を開始する際に必要となるパスワードを変更することで、過去に外部通信を行ったことがあるパチンコ機１０に対して自動的に外部通信接続が行われてしまうことを防ぐことができる。なお、本第７別例では、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１のパスワードを変更するように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の通信モジュールに対してパスワードを変更する処理を実行するように構成しても良いし、外部通信の終了後、所定期間の間、外部通信接続を受け付けないように構成しても良い。
【２３６２】
＜第５制御例の第４変形例＞
次に、図７９０から図８０８を参照して、上述した第５制御例の第４変形例について説明をする。本第４変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例、及び上述した第５制御例の各変形例と同様にパチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とで外部通信可能な機能を有している。加えて、上述した第５制御例の第３変形例と同様にパチンコ機１０が第１通信モジュールＭ１０１、および第２通信モジュールＭ２０１を有しており、パチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が外部通信に関する各種制御を統括管理するように構成している。そして、本第４変形例では、パチンコ機１０にて実行される遊技（特別図柄抽選遊技、当たり遊技等）中に実行される各種演出（変動演出、当たり中演出等）にかかる環境（音量、光量、演出内容等）を遊技者が任意に選択可能な機能（以下、カスタム機能という）について詳細に説明をする。
【２３６３】
まず、図７９０を参照して、本第４変形例におけるパチンコ機１０が有する操作手段（遊技者が操作可能な操作手段）の構成について説明をする。図７９０（ａ）は、枠ボタン２２の構成を模式的に示した図であって、図７９０（ｂ）は、選択ボタン６００の構成を模式的に示した図である。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０は、図６９３に示した通り、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン２２を設けていた。これに対して本第４変形例におけるパチンコ機１０では、上述した枠ボタン２２に加えて、複数の操作部から形成される選択ボタン６００を有している。なお、枠ボタン２２の構成については上述した第５制御例と同一であるためその詳細な説明を省略する。次に、図７９０（ｂ）を参照して選択ボタン６００の構成について説明をする。図７９０（ｂ）に示した通り、選択ボタン６００は遊技者が操作可能な操作手段であって、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅとから構成されており、遊技者がパチンコ機１０で遊技を行っている状態で片手で操作可能な位置（枠ボタン２２に対してパチンコ機１０正面視で右側の位置）に配設されている。本第４変形例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１の表示面を背面側から照らすバックライトや、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調整可能に構成している。また、始動入賞によって取得した各種カウンタ値や特別図柄抽選の結果に基づいて実行される各種演出（先読み演出、変動演出、当たり遊技中演出等）にて実行される演出の発生頻度や、特定態様の演出が実行された場合の期待度（当たり当選期待度、当たり遊技終了後に有利状態が設定される期待度）を変更可能（カスタム可能）に構成している。
【２３６４】
そして、上述したパチンコ機１０の遊技環境を調整（選択）するために選択ボタン６００が遊技者によって操作される。つまり、選択ボタン６００は、遊技者が任意の情報（遊技環境に関する選択情報）を入力することが可能な入力手段となる。なお、本第４変形例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作され

る枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、詳細な説明は後述するが、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、各種演出を構成する様々な要素に関する値（段階情報）を、選択ボタン６００を用いて選択（決定）可能に構成しているが、これに限ること無く、演出を構成する特定要素に関する値（段階情報）のみを選択（決定）可能な専用の操作手段を設けるように構成しても良い。

【２３６５】

さらに、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）を遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２３６６】

次に、図７９１を参照して、本第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。図７９１は、本第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第４変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第５制御例の第３変形例に対して選択ボタン６００を設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。図７９１に示した通り、選択ボタン６００は中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅで構成されており、各ボタンが押下された場合に出力される情報（押下信号）が音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５に入力されるように構成している。詳細な説明は省略するが、ここで入出力ポート２２５に入力された各押下信号は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図７２２のＳ４１０７Ｋ参照）にて、選択ボタン６００が押下されたかを判別する処理において参照され、押下されたと判別した場合に、押下時点における状況に対応した情報が決定される。この決定には、複数の選択肢の中から１の選択肢を特定する決定や、選択された要素を記憶させる決定や、選択された要素に対応する表示態様の決定などが含まれる。

【２３６７】

＜第５制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の表示内容について＞

次に、図７９２から図７９７を参照して、パチンコ機１０の遊技環境を選択する（カスタム設定する）際に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容について説明をする。図７９２（ａ）は、パチンコ機１０にて遊技が実行されていない待機状態（デモ画面表示状態）中に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、第３図柄表示装置８１に表示される各要素のうち、上述した第５制御例と同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。図７９２（ａ）に示した表示画面は、外部通信状況が「外部通信可」の状況、即ち、外部端末Ｇ１０１と外部通信を行うことが可能な状況において表示される表示画面であるため、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には「外部通信可」が表示され、小表示領域Ｄｓ２には「外部端末を近づ

けてください」の文字が表示されている。また、主表示領域Ｄｍには、現在の状況（状態）が遊技中では無いことを示すための「デモ中」の文字が表示され、中央には「ＰＵＳＨでメニュー画面が開くよ」の文字と共に、枠ボタン２２を模したアイコンが表示される。つまり、パチンコ機１０にて遊技が実行されていない待機状態（デモ画面表示状態）において枠ボタン２２を押下することで遊技環境に関する各種選択（設定）を行うことが可能となるメニュー画面が表示されることを案内するための案内態様が表示されている。

【２３６８】

次に、図７９２（ａ）に示した表示画面が表示されている状態（デモ画面表示状態）中に遊技者が枠ボタン２２を押下した後に表示される表示画面について、図７９２（ｂ）を参照して説明をする。図７９２（ｂ）は、パチンコ機１０にて遊技が実行されていない待機状態にて表示されるメニュー表示画面の一例を示した図である。デモ画面表示状態にて遊技者が枠ボタン２２を押下すると、枠ボタン２２の押下を受け付けたことを遊技者に把握させるための押下音（メニュー画面へと切り替わることに対応する切り替わり音）が出力され、図７９２（ｂ）に示した表示画面が表示される。具体的には、表示画面の左上側に形成される小表示領域Ｄｍｍ１に現在表示されている表示態様の種別を示す「メニュー表示」が表示され、表示画面の中央付近に、遊技者が選択可能な選択アイコンとして音量光量調整アイコンＭ１、モードカスタム選択アイコンＭ２、遊技履歴表示アイコンＭ３、戻るアイコンＭ４が表示される。そして、選択アイコン（Ｍ１～Ｍ４）の何れかに対応する位置に矢印アイコンｙａ１が表示される。図７９２（ｂ）に示した図では、矢印アイコンｙａ１が音量光量調整アイコンＭ１に対応する位置に表示されている。

【２３６９】

この矢印アイコンｙａ１は、遊技者が上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを押下することで表示位置が変化し、例えば、図７９２（ｂ）に示した通り、音量光量調整アイコンＭ１に対応する位置に矢印アイコンｙａ１が表示されている状態で遊技者が下ボタン６００ｄを押下すると、矢印アイコンｙａ１が下方向に移動しモードカスタム選択アイコンＭ２に対応する位置に表示される。なお、本第４変形例では、音量光量調整アイコンＭ１に対応する位置に矢印アイコンｙａ１が表示されている状態で遊技者が上ボタン６００ｂを押下した場合には、選択アイコン（Ｍ１～Ｍ４）のうち最も下の位置に表示されている戻るアイコンＭ４に対応する位置に表示されるように構成している。つまり、遊技者が上ボタン６００ｂ、或いは下ボタン６００ｄの何れか一方のみを操作するだけで矢印アイコンｙａ１を全ての選択アイコンに対応する位置に移動させることができるように構成している。このように構成することで、メニュー画面が表示されている状態において遊技者が操作する選択ボタン６００の種別を切り替えること無く任意の選択アイコンを選択することができる。また、これに限ること無く、矢印アイコンｙａ１を上方向に移動させる場合にのみ上ボタン６００ｂを、下方向に移動させる場合にのみ下ボタン６００ｄを押下させるように構成しても良い。このように構成することで、複数表示されている選択アイコンのうち最も上方向や下方向に位置している選択アイコンを選択しようとする際に、選択ボタン６００の押下回数を気にすること無く複数回選択ボタン６００を押下する動作を行うだけで所望する選択アイコンに対応する位置に矢印アイコンｙａ１を位置させ易くすることができる。

【２３７０】

また、表示領域の右下部に形成される小表示領域Ｄｍｍ２には、メニュー画面が表示されている状況において遊技者に行わせるボタン操作の内容を案内するための表示態様が表示されている。具体的には、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄを押下することで矢印アイコンｙａ１が移動することを案内するための表示態様として、選択ボタン６００を模したアイコンのうち、上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄに対応するアイコンを、右ボタン６００ｃ及び左ボタン６００ｅに対応するアイコンよりも遊技者に把握させ易く、且つ「選択」の文字が付された表示態様を表示し、枠ボタン２２を押下することで選択中の選択アイコン（矢印アイコンｙａ１が対応位置に表示されている選択アイコン）に対応する各種画面（下層の画面）が表示されることを案内させる

ための表示態様として、枠ボタン２２を模したアイコンに「決定」の文字が付された表示態様を表示している。なお、図７９２（ｂ）に示した表示画面では、遊技者に視覚的に各種ボタンの操作内容を把握させるために小表示領域Ｄｍｍ２にアイコンを用いた表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、文字のみで各種ボタンの操作内容を案内するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略するが、遊技者が矢印アイコンｙａ１を移動させるために選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄを押下した場合や、選択中の選択アイコンを決定するために枠ボタン２２を押下した場合において、各種ボタンが押下されたことに基づいて効果音を出力するように構成している。このように構成することで、メニュー画面が表示されている状態で各種ボタンに対する押下操作を正常に行ったことを聴覚的にも遊技者に把握させ易くすることができる。この場合、遊技者が押下したボタンの種別に応じて異なる種別の効果音が出力されるように構成すると良く、これにより、押下操作が正常に行われたか否かだけで無く、押下操作の内容についても聴覚的に遊技者に把握させ易くすることができる。

【２３７１】

ここで、図７９２（ｂ）に示したメニュー画面にて遊技者が選択可能な各選択アイコンの内容について説明をする。まず、音量光量調整アイコンＭ１は、パチンコ機１０から出力される音量や光量を調整する場合に選択される選択アイコンであって、この音量光量調整アイコンＭ１が選択されている状態で枠ボタン２２を押下すると、音量と光量を調整可能な表示画面（音量・光量調整表示）が表示される。この音量・光量調整表示の表示内容については、図７９３（ａ）を参照して後述する。次に、モードカスタム選択アイコンＭ２は、パチンコ機１０にて実行される各種演出の演出内容（演出の発生頻度や期待度）を変更（カスタム）する場合に選択される選択アイコンであって、このモードカスタム選択アイコンＭ２が選択されている状態で枠ボタン２２を押下すると、演出に関する内容を変更（カスタム）可能な表示画面（モードカスタム表示）が表示される。このモードカスタム表示の表示内容については、図７９３（ｂ）を参照して後述する。次に、遊技履歴表示アイコンＭ３は、当該パチンコ機１０にて実行された遊技に関する情報（遊技履歴情報）を確認する場合に選択される選択アイコンであって、この遊技履歴表示アイコンＭ３が選択されている状態で枠ボタン２２を押下すると、当日に実行された遊技に関する情報（遊技履歴情報）が表示される表示画面（遊技履歴表示）が表示される。この遊技履歴表示の表示内容については、図７９４（ａ）を参照して後述する。

【２３７２】

最後に、戻るアイコンＭ４は、表示中の表示画面（メニュー表示）をデモ画面（図７９２（ａ）参照）へと切り替える場合に選択される選択アイコンである。つまり、遊技者が各種ボタンを押下したことに基づいて切替表示された表示画面（下層の表示画面）を、切替前に表示されていた表示画面（上層の表示画面）へと切り替えることが可能な選択ボタンである。ここで、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、メニュー画面に関わる各種表示画面の表示を終了させるための終了条件として、遊技者によるボタン操作が所定時間（例えば、１５秒）行われなかった場合に成立する時間経過終了条件が規定されている。つまり、メニュー画面が表示された後、遊技者がボタン操作を行わなかった場合には、１５秒経過後にデモ画面（図７９２（ａ）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者がメニュー画面を表示している最中に遊技を止めた場合であっても、メニュー画面が継続して表示され続けること無くデモ画面へと切り替わるため、他の遊技者が空き台（誰も遊技を行っていないパチンコ機１０）であることを容易に把握することができる。また、メニュー画面に関わる各種表示画面の表示を終了させるための別の終了条件として、遊技者がメニュー画面に関わる各種設定や確認を終了する際に任意に所定のボタン操作を行った場合に成立する押下終了条件も規定されている。上述した戻るアイコンＭ４を決定する枠ボタン２２は、押下終了条件を成立させるボタン操作となる。この押下終了条件については、表示されている表示画面の種別に応じて異なっており、詳細な内容については、各種表示画面の内容と合わせて後述する。さらに、メニュー画面に関わる各種表示画面が表示されている状況でパチンコ機１０の遊技（特別図柄抽選等

）が実行された場合に成立する遊技開始終了条件を規定されている。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面を用いてメニュー画面に関わる各種表示画面と、パチンコ機１０の遊技に関わる各種表示画面と、が表示されるパチンコ機１０において、メニュー画面が継続して表示されてしまうことによって、遊技の結果を遊技者に把握させ難くしてしまうことを抑制することができる。

【２３７３】

なお、本第４変形例では、上述した遊技開始終了条件が成立した場合には、表示されているメニュー画面が非表示となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、メニュー画面に関わる各種表示画面の表示態様や表示領域を異ならせて継続して表示するように構成しても良い。このように構成することで、各種設定を行っている最中に遊技を開始したとしても、各種設定を引き続き実行することができる。この場合、遊技中におけるメニュー画面に関わる各種表示画面の表示態様が特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出における結果を示す結果表示態様や、結果を示唆する結果示唆表示態様が表示される表示領域以外の装飾用表示態様が表示される表示領域に表示されるように構成すると良い。このように構成することで、デモ画面中に表示されるメニュー画面に関わる各種表示画面よりは視認し難くなるが、遊技に基づいて実行される変動表示演出の要部となる表示態様が見えにくくなることを抑制しながら各種設定を行うことが可能となる。また、各種表示画面の表示態様を変更することで各種設定に関する表示領域を小さくするように構成しても良く、例えば、図７９２（ｂ）に示したメニュー表示に対しては、一つの選択アイコン（例えば、モードカスタム選択アイコンＭ２）と、矢印アイコンｙａ１のみが遊技者に視認可能な態様で表示される表示領域が形成され、その状態で上ボタン６００ｂや下ボタン６００ｄを押下することで、表示領域に異なる選択アイコンのみが表示されるように構成すると良い。このように構成することで、各種選択アイコンを選択可能であり、且つ、選択中の選択アイコンを遊技者に把握させ易くしつつ、表示領域を小さくすることができる。

【２３７４】

なお、本第４変形例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出が表示される表示領域と、メニュー画面を用いた各種設定を行う場合の表示画面が表示される表示領域とが同一（第３図柄表示装置８１の表示面）であるため、上述した通り、遊技の待機状態中と、遊技の実行状態中とでメニュー画面を用いた各種設定に関する表示を変更するように構成しているが、例えば、第１表示手段（メイン液晶）と第２表示手段（サブ液晶と）とを有するパチンコ機１０であれば、第１表示手段（メイン液晶）にて変動表示演出を主として実行し、第２表示手段（サブ液晶）にて各種設定に関する表示を主として実行する構成すれば良い。このように構成することで、パチンコ機１０における遊技の実行有無に関わらずメニュー画面を用いた各種設定を遊技者に行わせ易くすることができる。

【２３７５】

また、本第４変形例では、デモ画面（図７９２（ａ）参照）が表示されている状況で枠ボタン２２を押下しメニュー画面（図７９２（ｂ）参照）を表示した場合に、矢印アイコンｙａ１の初期位置として、複数の選択アイコンのうち最も上の位置に表示されている選択アイコン（音量光量調整アイコンＭ１）に対応する位置が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、複数の選択アイコンのうち、上下方向に他の選択アイコンが存在する選択アイコン（例えば、モードカスタム選択アイコンＭ２）に対応する位置を矢印アイコンｙａ１の初期位置として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、初期位置に表示されている矢印アイコンｙａ１を任意の選択アイコンに対応する位置へと移動させる際の操作回数を少なくすることが出来る。また、メニュー画面を介して実行された各種設定の履歴に関する情報を記憶可能に構成し、記憶された情報に基づいて前回選択した選択アイコンに対応する位置が矢印アイコンｙａ１の初期位置に設定されるように構成しても良い。つまり、同一の遊技者が各種設定を行う場合、特定の要素に対する設定についての微調整を繰り返し実行する可能性が高いため前回決定された選択アイコンに対応する位置を矢印アイコンｙａ１の初期位置とするように構成しても良い。こ

のように構成することで、矢印アイコンｙａ１の表示位置を変更する操作（選択ボタン６００の押下）を簡素化することができる。

【２３７６】

次に、図７９３（ａ）を参照して、音量・光量調整画面の表示内容について説明をする。図７９３（ａ）は、音量・光量調整画面にて表示される表示内容の一例を示した図である。この音量・光量調整画面は、メニュー画面（図７９２（ｂ）参照）にて音量光量調整アイコンＭ１を選択した場合に表示される表示画面であって、選択ボタン６００と枠ボタン２２とを用いてパチンコ機１０から出力される音声の音量や、パチンコ機１０に設けられている発光手段（ＬＥＤ等）の発光強度を調整可能な表示画面である。具体的には、図７９３（ａ）に示した通り、表示領域に形成される小表示領域Ｄｍｍ１には、現在の状況が音量、及び光量を調整可能な状況であることを示すための「音量・光量調整表示」の表示態様が表示される。そして、表示領域の中央部には遊技機の状態を可変させるための態様である音量調整用の表示領域ＨＲ１と、光量調整用の表示領域ＨＲ２が形成される。また、小表示領域Ｄｍｍ２には、現在表示されている「音量・光量調整表示」の表示画面からメニュー画面（図７９２（ｂ））へと切り替えるためのボタン操作と、デモ画面（図７９２（ａ））へと切り替えるためのボタン操作と、を案内するための案内表示態様が表示されている。具体的には、選択ボタン６００のうち中ボタン６００ａが他のボタンよりも把握し易い表示態様のアイコンに「メニュー画面へ」の文字が付された表示態様と、枠ボタン２２を模したアイコンに「デモ画面へ」の文字が付された表示態様と、が表示されている。つまり、図７９３（ａ）に示した音量・光量調整画面が表示されている状況では、遊技者によるボタン操作によって、音量レベルを変更する操作と、光量レベルを変更する操作と、メニュー画面（図７９２（ｂ）参照）へと移行する操作と、デモ画面（図７９２（ａ）参照）へと移行する操作と、を実行することができる。

【２３７７】

ここで、表示領域ＨＲ１に表示されている音量調整表示の表示内容について説明をする。表示領域ＨＲ１には、音量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃ、又は左ボタン６００ｅを操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン６００ｃに対応する右ボタンアイコンＳｗ２と、左ボタン６００ｅに対応する左ボタンアイコンＳｗ４が表示されている。そして、音量・光量調整画面が表示されている状況で遊技者が右ボタン６００ｃを１回押下すると、音量レベルが１上昇すると共に表示領域ＨＲ１に表示されている音量レベルに対応する表示態様のうち黒色で表示されるレベルが増加表示される。また、左ボタン６００ｅを１回押下すると、音量レベルが１減少すると共に表示領域ＨＲ１に表示されている音量レベルに対応する表示態様のうち黒色で表示されるレベルが減少表示される。このように、遊技者による複数のボタン操作が有効となる音量・光量調整画面が表示されている状況において、操作するボタン種別と、そのボタンを操作した場合に変更される遊技環境の内容とを近接して表示させることによって遊技者に分かり易い表示態様とすることができる。

【２３７８】

同様に、表示領域ＨＲ２には、光量レベルとして選択可能な範囲（ＬＶ１～ＬＶ４（ＭＡＸ））を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様（図では、黒色で表示）とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン６００ｂに対応する上ボタンアイコンＳｗ５と、下ボタン６００ｄに対応する下ボタンアイコンＳｗ３が表示されている。図１４９３（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン６００ｃを押下することで、音量レベルが１段階上がり、左ボタン６００ｅを押下することで、音量レベルが１段階下がる。また、上ボタン６００ｂを押下することで

光量レベルが１段階上がり、下ボタン６００ｄを押下することで光量レベルが１段階下がる。

【２３７９】

次に、図１４９３（ｂ）を参照して、モードカスタム画面の表示内容について説明をする。図１４９３（ｂ）は、モードカスタム画面として表示される表示内容の一例を示した図である。このモードカスタム画面は、メニュー画面（図１４９２（ｂ）参照）において、モードカスタム選択アイコンＭ２を選択した状態で枠ボタン２２を押下した場合に表示される表示画面である。図１４９３（ｂ）に示した通り、モードカスタム画面が表示されると、現在の表示画面がモードカスタム可能な表示画面であることを示すための表示態様として表示領域Ｄｍｍ１に「モードカスタム表示」の文字が表示される。そして、表示領域の中央部には、遊技者が選択可能な選択アイコンとして、ノーマルモード選択アイコンＭ５、アクティブモード選択アイコンＭ６、オリジナルモード選択アイコンＭ７、戻るアイコンＭ８が表示され、表示領域Ｄｍｍ２には、メニュー画面（図１４９２（ｂ）参照）と同様に、選択ボタン６００のうち上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄを押下することで矢印アイコンｙａ１の位置を変更させることが可能であることを示す案内表示態様と、枠ボタン２２を押下することで選択中の選択アイコン（矢印アイコンｙａ１の表示位置に対応する選択アイコン）に対応した設定（決定）が実行されることを示す案内表示態様が表示されている。

【２３８０】

ここで、本第４変形例におけるモードカスタム画面にて選択可能なモード種別について説明をする。まず、ノーマルモード選択アイコンＭ５を選択（決定）した場合には、演出モードとしてノーマルモードが決定され、その決定された情報がカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶される。そして、演出態様を設定する際にカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶されている情報を参照しノーマルモードに対応する演出態様が設定される。ノーマルモードが設定された場合にはパチンコ機１０にて実行される演出における特定態様の実行頻度や当たり期待度として一般値（設計値）が規定されている。次に、アクティブモード選択アイコンＭ６を選択（決定）した場合には、演出モードとしてアクティブモードが決定され、その決定された情報がカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶される。そして、演出態様を設定する際にカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに記憶されている情報を参照し、アクティブモードに対応する演出態様が設定される。アクティブモードが設定された場合には、上述したノーマルモードが設定されている場合よりも、演出における特定態様の実行頻度が高くなり、且つ当たり期待度が低くなるように設計されている。つまり、ノーマルモードよりも頻繁に特定態様の演出が実行され易くなるように構成している。なお、本第４変形例では、ノーマルモードよりも賑やかな演出が実行され易い演出モードとしてアクティブモードを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、ノーマルモードよりも演出における特定態様の実行頻度が低くなり、且つ当たり期待度が高くなるシンプルモードといった別の演出モードを設定可能にしても良い。次に、オリジナルモード選択アイコンＭ７を選択（決定）した場合には、演出における特定態様に関する設定をより詳細に選択可能なオリジナルモードが設定される。このオリジナルモードについては、図７９４（ｂ）を参照して後述する。

【２３８１】

次に、図７９４（ａ）を参照して、遊技履歴画面の表示内容について説明をする。図１４９４（ａ）は、遊技履歴画面として表示される表示内容の一例を示した図である。この遊技履歴画面は、メニュー画面（図１４９２（ｂ）参照）において、遊技履歴表示アイコンＭ３を選択した状態で枠ボタン２２を押下した場合に表示される表示画面である。図１４９４（ａ）に示した通り、遊技履歴画面が表示されると、現在の表示画面が過去の遊技履歴に関する情報が表示されている表示画面であることを示すための表示態様として表示領域Ｄｍｍ１に「遊技履歴表示」の文字が表示される。図７９４（ａ）に示した図では、遊技履歴として、大当たり当選した回数に対応する大当たり回数Ｍ１１、遊技者が獲得した賞球数に対応する獲得Ｍ１２、遊技者が実行した特別図柄抽選の回数に対応したゲーム

数Ｍ１３、演出態様として出現頻度の低い特定演出（プレミア演出）が実行された回数に対応するプレミアＭ１４、大当たり当選の期待度が低い変動演出（ノーマルリーチ）の演出結果が当たり当選となった回数に対応したノーマル当たりＭ１５の項目が表示され、各項目に対応する値が、本日実行された遊技のトータルに対応する表示領域Ｄｍｍ３の「本日」と、外部通信中に実行された遊技のトータルに対応する表示領域Ｄｍｍ４「通信中」と、に区分けして表示される。

【２３８２】

図７９４（ａ）に示した図では、外部通信を行っていない状況における遊技履歴画面を示しているため、「本日」に対応する表示として、大当たり回数Ｍ１１「５回」、獲得Ｍ１２「１１１１Ｐ」、ゲーム数Ｍ１３「１２００回」、プレミアＭ１４「１回」、ノーマル当たりＭ１５「１回」が表示されており、「通信中」に対応する表示として、外部通信中では無いことを示す「－」が表示されている。このようにデモ画面中において遊技者が各種ボタンを操作することでパチンコ機１０の遊技履歴を確認することができるため、遊技を行うパチンコ機１０を遊技者に選択させ易くすることができる。

【２３８３】

なお、本第４変形例では、遊技履歴画面に表示される表示内容（履歴情報）として、大当たり回数、獲得賞球数、特別図柄抽選実行回数、プレミア演出発生回数、ノーマル当たり回数に関する情報を表示するように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０にて実行された遊技にて発生し得る事象に関する情報（値）として別の情報を履歴情報として表示するように構成しても良い。また、遊技履歴画面に表示される履歴情報の項目を選択可能に構成し、選択された履歴情報を表示するように構成しても良い。さらに、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０のように、外部通信中における遊技結果に応じて特典映像を付与可能な機能を有する場合には、特典映像の付与に関する情報を履歴情報として表示するように構成しても良い。また、本第４変形例では、当日における遊技結果に関する履歴情報と、現在接続されている外部通信中に実行された遊技結果に関する履歴情報と、を表示するように構成しているが、これに限ること無く、前日を含む複数日分の履歴情報を個々に、或いは累計した情報を履歴情報として表示しても良い。また、外部通信によって外部端末Ｇ１０１に記憶されている過去の履歴情報（遊技情報）を入力可能に構成し、外部端末Ｇ１０１に記憶されている過去の履歴情報と、今回の外部通信中に実行された遊技結果に関する履歴情報と、を累計した外部端末Ｇ１０１単位の遊技履歴情報を表示するように構成しても良い。

【２３８４】

次に、図７９４（ｂ）を参照して、上述したオリジナルモードを選択した場合に表示される表示画面の表示内容について説明をする。図７９４（ｂ）は、オリジナルモード設定中に表示される表示画面の一例を示した図である。この表示画面は、モードカスタム表示画面（図７９３（ｂ）参照）にてオリジナルモード選択アイコンＭ７を選択した場合に表示される表示画面であって、パチンコ機１０にて実行される各種演出に関わる値を詳細に選択可能な表示画面である。図７９４（ｂ）に示した通り、表示領域Ｄｍｍ１には、現在がオリジナルモードの演出態様を選択可能な状況であることを示すための「オリジナルモード表示」の表示態様が表示されている。そして、演出内容を選択可能な項目として一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１、保留変化期待度設定アイコンＭ２２、ウサギキャラ期待度設定アイコンＭ２３が表示されており、矢印アイコンｙａ１を選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄを操作することで選択可能な表示画面が表示されている。

【２３８５】

ここで、オリジナルモードにて遊技者が詳細な演出内容を選択可能な演出の態様について説明をする。本第４変形例では、オリジナルモードにて詳細な内容（発生頻度、当たり期待度）を選択可能な演出の態様として、一発告知演出、保留変化演出、ウサギキャラ演出の３つの態様がある。一発告知演出とは、特別図柄抽選の結果に対応して実行される変動演出の実行期間中、即ち、特別図柄抽選が実行されてからその特別図柄抽選の結果を示

す特別図柄が停止表示されるまでの期間において実行される演出であって、変動中の特別図柄が当たり当選に対応した表示態様（当たり図柄）で停止表示されること（特別図柄抽選の結果が当たり当選であること）を遊技者に報知するための演出である。具体的には、第３図柄表示装置８１の表示画面の一部領域や、パチンコ機１０の遊技盤１３に配設された特定の発光手段（一発告知ランプ）を演出領域とした演出であって、その演出領域にて特定態様（表示画面の一部領域を光らせた表示態様、一発告知ランプを点灯させる態様）が出力されることで遊技者に特別図柄抽選の結果が当たり当選であることをいち早く察知させるための演出である。

【２３８６】

図７９４（ｂ）に示した通り、本第４変形例では、この一発告知演出の実行頻度（一発告知演出頻度）を遊技者が選択（カスタム）可能に構成している。具体的には、一発告知演出の発生頻度を「０％」～「１００％」の範囲から選択可能に構成している。ここで、上述した一発告知演出は、遊技者に対して特別図柄抽選の結果をいち早く把握させることができるというメリットがある一方で、実行中の変動演出が終了するよりも前に一発告知演出によって特別図柄抽選の結果が報知されてしまうことから、変動演出の演出結果が表示されることを楽しみにしている遊技者の遊技意欲が低下してしまうというデメリットがあった。本第４変形例では、一発告知演出が実行される頻度を遊技者が選択可能にすることで遊技者が所望する頻度で一発告知演出を実行させることができる。例えば、遊技者が一発告知演出の発生頻度「０％」を選択した場合には、変動演出の実行期間中に一発告知演出が実行されないようにすることができる。また、一発告知演出の発生頻度「１００％」を選択した場合には、大当たり当選に対応する変動演出の実行期間中に必ず一発告知演出が実行されるようにすることができる。

【２３８７】

なお、本第４変形例では、一発告知演出に対するカスタム内容として一発告知演出の発生頻度をカスタム（調整）可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、告知演出の当たり期待度を「０％」～「１００％」の範囲で選択可能に構成しても良い。この場合、例えば告知演出の当たり期待度「０％」を選択した場合には、告知演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である期待度が「０％」、即ち、対象となる特別図柄抽選の結果が外れであることを告知するための演出となり、告知演出の当たり期待度「１００％」を選択した場合には、告知演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である期待度が「１００％」、即ち、対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを告知するための演出となる。また、告知演出の当たり期待度「１％」～「９９％」を選択した場合には、選択した当たり期待度となるように告知演出が実行される。また、告知演出の演出態様としては、例えば、告知演出の当たり期待度「０％」を選択した場合には「外れ」アイコンが表示される演出態様を、当たり期待度「１％」～「５０％」を選択した場合には「チャンス」アイコンが表示される演出態様を、当たり期待度「５１％」～「９９％」を選択した場合には「大チャンス」アイコンが表示される演出態様を、当たり期待度「１００％」を選択した場合には「当たり」アイコンが表示される演出態様を設定するように構成すると良い。このように構成することで遊技者が選択した当たり期待度に対応した演出態様で告知演出を実行することができる。また、上述した告知演出においては、当たり期待度に応じて異なる表示態様を表示させる演出態様が設定される構成を用いているがこれに限ること無く、特定の表示態様（例えば、丸形のアイコン）の色や明るさを選択された当たり期待度に応じて段階的に異ならせるように構成したり、特定の音声態様（例えば、ピコーンといった機械音等）の音量を選択された当たり期待度に応じて段階的に異ならせたりするように構成しても良い。

【２３８８】

次に、保留変化演出とは、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の態様を変化させることで対象となる特別図柄抽選の抽選結果が当たり当選している可能性を示唆する演出である。保留変化期待度は保留変化演出が実行された場合における対象となる特別図柄抽選の抽選結果が当たり当選している割合を異ならせることができる演出カスタムである

。図７９４（ｂ）に示した通り、本第４変形例では、保留変化期待度を「０％」～「１００％」の範囲で選択可能に構成しており、保留変化期待度「０％」を選択した場合には、保留変化演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「０％」、即ち、外れであることを示すための演出となり、保留変化期待度「１００％」を選択した場合には、保留変化演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「１００％」、即ち、当たり当選していることを示すための演出となり、保留変化期待度「１％」～「９９％」を選択した場合には、保留変化演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が外れ又は当たりであることを示すための演出となる。

【２３８９】

ウサギキャラ期待度とは、変動演出が実行されている期間中の少なくとも一部期間においてミニキャラとしてウサギキャラが登場するウサギキャラ演出が実行された場合における当たり当選の期待度に対応する値であって、「０％」～「１００％」の範囲でウサギキャラ期待度を選択可能に構成している。ウサギキャラ期待度「０％」を選択した場合には、ウサギキャラ演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「０％」、即ち、外れであることを示すための演出となり、ウサギキャラ期待度「１００％」を選択した場合には、ウサギキャラ演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が当たり当選である確率が「１００％」、即ち、当たり当選していることを示すための演出となり、ウサギキャラ期待度「１％」～「９９％」を選択した場合には、ウサギキャラ演出が実行された場合に対象となる特別図柄抽選の結果が外れ又は当たりであることを示すための演出となる。

【２３９０】

図７９４（ｂ）に示した図では、矢印アイコンｙａ１が一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１に対応する位置に表示されており、この状況で選択ボタン６００の右ボタン６００ｃ、及び左ボタン６００ｅを押下することで、一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１内に表示されている矢印アイコンｙａ２を右方向、或いは左方向へと移動させることができる。この矢印アイコンｙａ２は、一発告知演出が発生する頻度を「０％」～「１００％」の範囲で選択するために用いられるものであって、図では「０％」に対応する位置に矢印アイコンｙａ２が表示されており、矢印アイコンｙａ２の右側に現在選択している一発告知演出頻度の値「０％」が表示されている。

【２３９１】

また、同様に保留変化期待度設定アイコンＭ２２の表示領域には矢印アイコンｙａ３が保留変化期待度「２５％」に対応する位置に表示されており、矢印アイコンｙａ３の右側に現在選択している保留変化期待度の値「２５％」が表示されている。そして、ウサギキャラ期待度設定アイコンＭ２３の表示領域には矢印アイコンｙａ４がウサギキャラ期待度「８０％」に対応する位置に表示されており、矢印アイコンｙａ４の右側に現在選択しているウサギキャラ期待度の値「８０％」が表示されている。

【２３９２】

次に、図７９５（ａ）を参照して、オリジナルモードの内容を決定した場合に表示される表示内容について説明をする。図７９５（ａ）は、オリジナルモードの内容を決定した後に表示される表示画面の一例を示した図である。図７９５（ａ）に示した通り、オリジナルモードの内容を図７９４（ｂ）の表示画面で遊技者が任意に選択し、その後、枠ボタン２２を押下することで選択内容を決定すると、図７９５（ａ）に示した表示画面が表示される。この表示画面には、一発告知演出頻度設定アイコンＭ２１に対する選択値Ｍ２１ａに「０％」が、保留変化期待度設定アイコンＭ２２に対する選択値Ｍ２２ａに「２５％」が、ウサギキャラ期待度設定アイコンＭ２３に対する選択値Ｍ２３ａに「８０％」が表示されている。つまり、オリジナルモードの内容として選択した値のみが表示されるように構成している。このように構成することで、自身が選択したオリジナルモードの内容を分かり易く把握させることができる。

【２３９３】

次に、各種演出カスタムを行った状況で遊技を開始した場合の表示画面について図７９５（ｂ）を参照して説明をする。図７９５（ｂ）は、各種演出カスタムを行った状況で変動演出が実行されている表示画面の一例を示した図である。図７９５（ｂ）に示した通り、変動演出が実行されると主表示領域Ｄｍでは主として変動演出が実行され、演出カスタムの内容は、待機状態中の表示される表示画面（図７９５（ａ）参照）よりも小さい領域である表示領域Ｄｍｍ５、Ｄｍｍ６、Ｄｍｍ７、Ｄｍｍ８に表示される。このように構成することで、実行中の変動演出が見難くなることを抑制しながらも自身が選択したカスタム演出の内容を把握することができる。また、表示領域Ｄｍｍ６には、オリジナルモードにて選択した各種演出に対応する値に基づいて決定された演出タイプを示す表示態様として「エンジョイタイプ」が表示されている。なお、本第４変形例では、変動演出が実行されている間も演出カスタムの内容を遊技者が視認できるように所定領域内に常時表示するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出中は非表示とし、遊技者が操作手段に対して所定操作を行ったり、外部端末Ｇ１０１を介して演出カスタム内容を確認する信号を出力したりすることで変動演出中も演出カスタムの内容を表示するように構成しても良い。また、変動演出中には演出カスタム内容の一部を表示可能としても良いし、常時表示される演出カスタムの種類を遊技者が選択可能に構成しても良い。

【２３９４】

上述した通り、本第４変形例においては、オリジナルモードを選択した場合に３種類の演出に対して詳細な値を選択可能に構成しているが、それ以外の演出に対して詳細な値を選択可能に構成しても良く、例えば、パチンコ機１０に設けられている装飾用の可動役物を動作させる役物演出の発生頻度や、役物演出が実行された場合における当たり当選期待度を詳細に選択可能に構成したり、変動演出中に表示される各種表示態様に付される色が特定色（例えば、赤色）となる頻度や、当たり当選期待度を選択可能に構成したりしても良い。また、オリジナルモードにて詳細な値を選択可能な演出として変動演出中に実行される演出だけで無く当たり遊技中に実行される演出を対象にしても良い。さらに、当たり遊技中に再生される楽曲（映像と楽曲）として複数の楽曲の中から１の楽曲を選択可能に構成したり、複数の楽曲の再生順を選択可能に構成したりしても良い。また、この場合は、楽曲を選択する参考とするために、選択画面において１の楽曲を選択している最中（楽曲を最終的に決定する前の段階）に選択中の楽曲が再生されるように構成すると良い。

【２３９５】

次に、図７９６、及び図７９７を参照して、外部通信によって外部端末Ｇ１０１からカスタム情報を受信した場合にパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１に表示される表示画面について説明をする。なお、上述した第５制御例、及び第５制御例の各種別例のパチンコ機１０においても、外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合には本第４変形例におけるパチンコ機１０と同様の表示画面が表示されるがその説明を省略している。つまり、本第５制御例の第４変形例は、上述した第５制御例、及び第５制御例の各種別例のパチンコ機１０において外部端末Ｇ１０１と外部通信を行う場合においてパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面についても説明していることになる。

【２３９６】

まず、図７９６（ａ）を参照して、外部通信によって外部端末Ｇ１０１からカスタム情報を受信している場合に表示される表示内容について説明をする。図７９６（ａ）は、カスタム情報を受信している場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図７９６（ａ）に示した通り、本図では、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信接続を行っている最中、より具体的には、第２通信モジュールＭ２０１を介して外部通信の対象となる外部端末Ｇ１０１に関する情報が入力された後（第１認証状態中）であって、第１通信モジュールＭ１０１とパチンコ機１０との間で外部通信を開始させるための情報の送受信を行っている状況（第２認証中）に表示される表示画面であって、表示領域Ｄｍｍ１には、現在の状況が外部端末Ｇ１０１からカスタム情報を受信している状況であることを遊技者に把握させることが可能な表示態様として「カスタム情報受信中」の文字が表示されている。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には現在の外部通信状況

が外部通信を開始させるための期間であることに対応する「外部通信接続中」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、外部通信接続中が終了するまで（外部通信中になるまで）に要する期間の目安として「接続完了まで残り５秒」の文字が表示されている。

【２３９７】

詳細な説明は後述するが、本第４変形例におけるパチンコ機１０では、外部通信に関する状態として第１認証状態となった場合、即ち、外部通信の相手となる外部端末Ｇ１０１が特定されている状態となった場合に、特定された外部端末Ｇ１０１との間で所定情報の送受信が行われるように構成しており、外部端末Ｇ１０１が有する記憶手段に今回外部通信を行う対象となるパチンコ機１０に関する情報（過去の遊技情報、演出カスタム情報等）が記憶されている場合には、第１認証状態中に記憶手段に記憶されているパチンコ機１０に関する情報を入力可能に構成している。つまり、外部通信を開始させるための情報の送受信作業と、これから実行する遊技に関する情報の送受信作業と、の少なくとも一部作業を共通化できるように構成している。このように構成することで、外部通信を用いた各種情報の送受信に関する処理が頻繁に実行されていまい、外部端末Ｇ１０１のバッテリー残量（残電気量）が著しく減少してしまうことを抑制することができる。また、本第４変形例では、外部通信が開始されるよりも前に実行される外部端末Ｇ１０１を用いた各種情報の入出力タイミングにて演出カスタム情報の入出力を実行するように構成している。このように構成することで、外部通信が開始された時点で既に外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報に基づく設定を完了し易くすることができる。

【２３９８】

なお、図７９６（ａ）に示した図では、外部通信接続中に外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報が入力されるように構成しているが、外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報を受信するタイミングを異ならせるように構成しても良く、例えば、外部通信中に外部端末Ｇ１０１から出力されたカスタム情報が入力されるように構成しても良い。また、この場合、入力されたカスタム情報の種類や、カスタム情報が入力された時点におけるパチンコ機１０の遊技状況に応じて、入力されたカスタム情報に基づく演出態様（入力されたカスタム情報に含まれる対象演出における当たり期待度や実行頻度に対応した演出態様）が設定される（設定された演出態様を実行するための情報が出力される）タイミングを異ならせても良く、例えば、特別図柄変動中にカスタム情報が入力された場合には、特別図柄変動が実行されていない期間中にカスタム情報が入力された場合よりも上述した出力が実行されるタイミングを遅らせるように構成しても良い。具体的には、特別図柄変動が実行されている状況でカスタム情報が入力された場合には、実行中の特別図柄変動が終了した後（所定期間が経過した後）に上述した出力が実行され、特別図柄変動が実行されていない状況でカスタム情報が入力された場合には即座に上述した出力が実行されるように構成しても良い。

【２３９９】

さらに、カスタム情報が入力されたタイミングが特別図柄変動中である場合において、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果である当たり当選である場合には、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、カスタム情報が入力されたタイミングから上述した出力が実行されるまでの期間が長くなるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が実行されている期間中に外部端末Ｇ１０１を用いてカスタム情報を出力することによって実行中の特別図柄変動が当たり変動であるか外れ変動であるかを遊技者に予測させる楽しみも提供することができる。

【２４００】

次に、図７９６（ｂ）を参照して、外部通信によるカスタム情報の受信が終了した場合に表示される表示画面について説明をする。図７９６（ｂ）は、カスタム情報の受信が終了した場合に表示される表示内容の一例を示した図である。図７９６（ｂ）に示した通り、カスタム情報の受信が終了すると、今回受信したカスタム情報の内容を遊技者に把握させることが可能な受信内容表示画面として、表示領域Ｄｍｍ１には「受信内容」の文字が

表示され、主表示領域Ｄｍには、設定された値を遊技者に把握させる態様としてカスタム可能な項目に対応させて音量アイコンＭ３１と設定された音量レベル「ＬＶ２」を示す音量レベルアイコンＭ３１ａ、光量アイコンＭ３２と設定された光量レベル「ＬＶ２」を示す光量レベルアイコンＭ３２ａ、一発告知演出頻度アイコンＭ２１と設定された一発告知頻度「０％」を示すアイコンＭ２１ａ、保留変化期待度アイコンＭ２２と設定された保留変化期待度「２５％」を示すアイコンＭ２２ａ、ウサギキャラ期待度アイコンＭ２３と設定されたウサギキャラ期待度「８０％」を示すアイコンＭ２３ａが表示されている。

【２４０１】

次に、図７９７を参照して、外部通信によるカスタム情報に基づいて演出カスタムを実行した後に、パチンコ機１０に設けられている操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）を用いて演出カスタムを行った場合の表示内容について説明をする。図７９７は、外部通信中にボタン操作で演出カスタムを行った場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図７９７に示した図は、選択ボタン６００を用いて外部通信によって受信したカスタム情報に対して光量レベルを１段階上げて光量レベル「３」にする操作を行った場合の表示画面であって、小表示領域Ｄｓ３に「中ボタン６００ａを押すと現在のカスタム情報を外部端末に出力します」との文字が表示されている。この状況で遊技者が中ボタン６００ａを押下することで、現在設定されている演出カスタム情報が外部端末Ｇ１０１に向けて出力される。このように構成することで、外部端末Ｇ１０１を用いて事前に設定したカスタム情報に基づいて実際に遊技を行っている最中に実行した演出カスタム内容の微調整結果を外部端末Ｇ１０１に記憶させることができるため、次回以降の遊技においてより好適な遊技環境で遊技を行いやすくすることができる。また、演出カスタムの内容を変更する毎に変更後の演出カスタム情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するのでは無く、遊技者の操作によって演出カスタム情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しているため、微調整中の情報、即ち、遊技者が所望していない演出カスタム情報を用いた無用な外部通信が行われることを抑制することができる。なお、演出カスタムの内容を変更する毎に変更後の演出カスタム情報を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成しても良い。

【２４０２】

次に、図７９８から図８０２を参照して、外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される各種表示内容について説明をする。この外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される表示内容については、上述した第５制御例、及びその変形例や別例においては説明を省略しているが、本第４変形例において説明をしている内容のうち、共通して適用可能な内容については同一の表示内容が表示されるものである。

【２４０３】

本第４変形例においては、外部端末Ｇ１０１にインストールされたパチンコ機１０専用アプリケーション（ＡＰＰ）を用いて、パチンコ機１０が実行する各種演出に関する各種の設定を予め行うことが可能である。即ち、パチンコ機１０の操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）を用いて実行可能な演出カスタムの設定を外部端末Ｇ１０１を用いて遊技をしていない状況において行うことができるように構成されている。そして、遊技者が実際にパチンコ機１０で遊技を行うときに、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との外部通信によって外部端末Ｇ１０１に記憶させていた演出カスタムに関する情報をパチンコ機１０に入力させることで容易に演出カスタムを行うことができる。これにより、遊技場に滞在できる期間が限られている遊技者に対して、パチンコ機１０に着席した後に演出カスタムを行う場合に比べて長い遊技時間を提供し易くすることができる。

【２４０４】

図７９８（ａ）は、外部端末Ｇ１０１においてパチンコ機１０専用のＡＰＰを起動させた場合に表示画面Ｇ２０２に表示される表示画面を示した図である。この外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２は、所謂タッチパネルで構成されており、遊技者が表示画面Ｇ２０２に表示されている各種アイコンを直接指で触れる（タッチする）ことで決定操作、選択操作が行われる。図７９８（ａ）に示した通り、ＡＰＰが起動すると、カスタム設定アイ

コンＧ１、外部通信開始アイコンＧ２、データ確認アイコンＧ３、終了アイコンＧ４が表示される。ここでカスタム設定アイコンＧ１を遊技者がタッチすると、演出カスタムに関する各種設定を行うための表示画面に切り替わる。なお、カスタム設定用の表示画面については図７９８（ｂ）を参照して後述する。次に、外部通信開始アイコンＧ２を遊技者がタッチすると、パチンコ機１０との外部通信接続を開始するための接続操作用画像が表示される表示画面に切り替わる。なお、外部通信開始アイコンＧ２をタッチした後の表示画面については、図８００（ａ）を参照して後述する。次に、データ確認アイコンＧ３を遊技者がタッチすると、過去の遊技情報（遊技履歴）が表示される表示画面に切り替わる。なお、このデータ確認アイコンＧ３をタッチした後の表示画面については説明を省略する。最後に、終了アイコンＧ４を遊技者がタッチすると、起動中のＡＰＰを終了する処理が実行される。

【２４０５】

次に、図７９８（ｂ）を参照して、カスタム設定画面について説明をする。図７９８（ｂ）は、図７９８（ａ）に示した図においてカスタム設定アイコンＧ１をタッチした後に表示される表示画面を示した図である。図７９８（ｂ）に示した通り、カスタム設定画面が表示されると、複数種類のパチンコ機１０（機種Ａ～機種Ｄ）に対応するアイコンＧ５が表示される。その中から今回カスタム設定したい機種に対応するアイコンをタッチすると、図７９９（ａ）に示した表示画面が表示される。図７９９（ａ）は、遊技者が選択した特定機種（機種Ａ）に対する詳細なカスタム設定を実行するための表示画面である。図７９９（ａ）に示した通り、音量・光量アイコンＧ１０、保留変化期待度アイコンＧ１１、ウサギキャラ期待度アイコンＧ１２、一発告知系アイコンＧ１３が表示される。また、カスタム設定を終了する場合にタッチされる完了アイコンＧ０が表示される。なお、外部端末Ｇ１０１側でのカスタム設定（演出カスタム設定）のうち、パチンコ機１０にて実行可能なカスタム設定と同一内容のものについてはその詳細説明を省略するが、例えば、保留変化期待度アイコンＧ１１をタッチした場合には、図７９９（ｂ）に示した通り、保留変化期待度を選択可能な表示画面が表示される。

【２４０６】

次に、図８００（ａ）を参照して、外部通信開始アイコンＧ２をタッチした場合に表示される表示画面について説明をする。図８００（ａ）は、外部通信開始アイコンＧ２をタッチした場合に表示される接続操作用画像の表示画面を示した図である。図８００（ａ）に示した通り、表示画面Ｇ２０２には、外部通信を開始させるために行う操作内容を案内するための案内態様として「遊技機に外部端末を接近させ、「接続」ボタンを押してください」の表示態様が表示される。また、「対象機種にカスタム設定情報がある場合は自動送信されます」の文字が表示される。本第４変形例では、カスタム設定情報が外部通信を開始させる操作を行った場合に自動的に出力されるように構成しているため、カスタム設定情報を出力するための専用の操作を省くことができる。なお、これに限ること無く、カスタム設定情報の出力有無を遊技者が決定可能な処理を実行可能に構成しても良い。また、外部通信中にカスタム設定情報のみを出力する機能も有しているがその説明は省略している。そして、表示画面Ｇ２０２には外部通信を開始する際にタッチされる接続アイコンＧ２１と、一つ前の表示画面に戻る場合にタッチされる戻るアイコンＧ２２が表示されている。

【２４０７】

そして、接続アイコンＧ２１をタッチしてパチンコ機１０との間で外部通信接続が開始されると、図８００（ｂ）に示した表示画面が表示される。図８００（ｂ）は、外部通信接続中に表示される表示画面の一例を示した図である。図に示したとおり、外部端末Ｇの表示画面Ｇ２０２には、現在が外部通信接続中であることを示すための「ただいま接続中です」の文字に加え、接続中のパチンコ機１０の種別を示すための接続先アイコンＧ３０として「機種Ａ」が表示されている。さらに、外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との間で行われたデータの送受信にて受信した簡易データを用いたウサギキャラアイコンＧ３１が表示されている。つまり、第２通信モジュールＭ２０１は第１通信モジュ

ールＭ１０１に対して送受信性能が低いが少量のデータ送受信は可能である。そこで、外部端末Ｇ１０１と第２通信モジュールＭ２０１との間での認証作業（第１の段階状況）が終了し、第１通信モジュールＭ１０１と外部端末Ｇ１０１との間で外部通信接続処理が行われている間、遊技者が飽きてしまうことを抑制し、且つ、外部通信接続が正常に進行していることを把握させるために、第２通信モジュールＭ２０１の記憶手段に簡易的なパチンコ機１０に関するデータ（画像データ）を記憶させ、その画像データを用いた表示態様を外部端末Ｇ１０１の接続中画像として表示するように構成している。これにより、外部通信接続が正常に進行していることを遊技者に把握させ易くすることができる。

【２４０８】

次に、図８０１を参照して、外部通信中における外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される表示内容について説明をする。図８０１（ａ）は、外部通信中における外部端末Ｇ１０１の表示画面を示した図である。図８０１（ａ）に示した通り、カスタム設定アイコンＧ４０、履歴情報受信アイコンＧ４１、通信終了アイコンＧ４２、完了アイコンＧ０が表示される。ここで、カスタム設定アイコンＧ４０は、外部通信中に新たにカスタム設定（演出カスタムの設定）を行う場合にタッチされるアイコンである。履歴情報受信アイコンＧ４１は、今回の外部通信中に実行された遊技結果に関する情報（遊技履歴情報）を取得する際にタッチされるアイコンである。この履歴情報受信アイコンＧ４１をタッチすることで、パチンコ機１０に対して履歴情報要求信号が出力され、パチンコ機１０に記憶されている遊技履歴情報（遊技結果情報記憶エリア２２３ｋａ、演出情報記憶エリア２２３ｋｂ等に記憶されている情報）が外部端末Ｇ１０１に向けて出力される。そして、通信終了アイコンＧ４２をタッチすると、外部通信を切断（解除）する処理が実行される。

【２４０９】

次に、図８０１（ｂ）を参照して、外部通信中におけるカスタム設定について説明をする。図８０１（ｂ）は、外部通信中にカスタム設定アイコンＧ４０をタッチした場合に表示される表示画面である。図８０１（ｂ）に示した通り、通常設定アイコンＧ５０と、シークレット設定アイコンＧ５１が表示される。ここで、通常設定アイコンＧ５０をタッチした場合には、外部通信が行われていない状況におけるカスタム設定と同一内容の表示画面が表示され、同一のカスタム設定が行えるようになっており、その説明を省略する。なお、通常設定アイコンＧ５０をタッチした場合には、外部通信中のパチンコ機１０の種別（機種Ａ）が特定されている状況であるため、機種選択画面はスキップされる。シークレット設定アイコンＧ５１をタッチした場合には、図８０２（ａ）に示した表示画面が表示される。

【２４１０】

次に、図８０２（ａ）を参照して、外部通信中における外部端末Ｇ１０１を用いた演出カスタムのうちシークレットカスタムの内容について説明をする。図８０２（ａ）は、シークレットカスタム中に外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２に表示される表示内容の一例を示した図である。本第４変形例では、パチンコ機１０が外部端末Ｇ１０１から演出カスタムに関する情報を受信した時点が特別図柄変動中である場合には、その特別図柄変動が終了した後に受信した演出カスタムに対応する設定を行うように構成している。このように構成することで、実行中の変動演出、即ち、既に実行される変動演出の演出パターンとして決定（設定）されている演出態様を途中段階で差し替えるといった処理が行われないように構成している。これに対して、シークレットカスタムに対応する演出カスタム情報を受信した場合には、外部端末Ｇ１０１に向けて実行中の変動演出の演出パターンに関する情報として、対応する特別図柄変動の当否結果に対応付いた対応情報（変動パターン種別や当たり当選時のみ選択される演出要素の選択有無に関する情報）を外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成している。そして、対応情報を受信した外部端末Ｇ１０１では、シークレットカスタムにて選択される値（％）に対応付けて外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２を用いて実行中の変動演出の演出結果が当たりであるか否かを遊技者に把握させることが可能な演出を実行するように構成している。つまり、特別図柄変動中（変

動演出の実行期間中）に外部端末Ｇ１０１から出力される演出カスタム情報のうち、シークレットカスタムに関する演出カスタム情報のみ当該特別図柄変動中にパチンコ機１０から受信した演出カスタム情報に対応する対応情報を出力可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０にて実行される変動演出に影響を与えること無く、外部端末Ｇ１０１側でのみ当たり当選に関する演出を実行することができる。なお、このようなシークレットカスタムを実行可能な機能を有する場合には、パチンコ機１０から新たな特別図柄抽選が実行される毎に特別図柄抽選結果に関する情報を外部端末Ｇ１０１へと出力することで、シークレットカスタムを行った場合において、外部端末Ｇ１０１が記憶している情報に基づいてアイコンＧ６０を光らせる処理を実行しても良い。

【２４１１】

最後に、図８０２（ｂ）を参照して、通信終了アイコンＧ４２をタッチした場合の表示画面について説明をする。図８０２（ｂ）は、外部通信終了時の表示画面を示した図である。図８０２（ｂ）に示した通り、終了アイコンＧ７０が表示され、終了アイコンＧ７０をタッチすることで外部通信を切断（解除）するための処理が実行される。

【２４１２】

＜第５制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図８０３から図８０５を参照して、本第５制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２について説明をする。図８０３は、本第４変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図８０３に示した通り、本第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤ、カスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２４１３】

カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤは、演出カスタム用に入力された値に対して、実際にパチンコ機１０に設定される所定の出力データとして共有選択値を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第４変形例では、実行される所定演出（一発告知演出、保留変化演出、ウサギキャラ登場演出）に対して、その実行頻度や当たり期待度を１％単位で設定可能に構成している。加えて、設定された実行頻度や当たり期待度を所定範囲で区分けし、実際にパチンコ機１０に設定される値を大別化するように構成している。このように構成することで、例えば、一発告知演出頻度を遊技者が０％～１００％の範囲で１％単位でカスタム設定可能な場合であっても、設定可能な値の種類（１０１種類）よりも少ない所定種類（０％、５０％、１００％の３種類等）の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を用意することで対応することができる。

【２４１４】

ここで、図８０４を参照して、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに規定されている内容について説明をする。図８０４は、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに規定されている内容を示した図である。図８０４に示した通り、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤには、演出カスタム可能なカスタム種別として「一発告知演出頻度」、「保留変化演出期待度」、「ウサギキャラ期待度」の３つの種別が規定されており、それぞれ、遊技者が入力した選択値（％）に対応させて、実際にパチンコ機１０に設定される共有選択値（％）が規定されている。具体的には、カスタム種別が「一発告知演出頻度」で選択値が「０」に対しては共有選択値「０」が規定されており、選択値が「１～９９」に対しては共有選択値「５０」が規定されており、選択値が「１００」に対しては共有選択値「１００」が規定されている。そして、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤを参照して決定された共有選択値は、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、参照して決定された演出態様に対応する出力情報として、各種表示用コマンドが表示制御装置１１４に出力され、各種音声用信号が音声出力装置２２６に出力され、演出情報が外部端末

Ｇ１０１に向けて出力可能にされる。
【２４１５】
　また、演出カスタム可能なカスタム種別として「保留変化演出期待度」で選択値が「０」に対しては共有選択値「０」が規定されており、選択値が「１～２５」に対しては共有選択値「２５」が規定されており、選択値が「２６～９９」に対しては共有選択値「９９」が規定されており、選択値が「１００」に対しては共有選択値「１００」が規定されている。演出カスタム可能なカスタム種別として「ウサギキャラ期待度」で選択値が「０」に対しては共有選択値「０」が規定されており、選択値が「１～２０」に対しては共有選択値「２０」が規定されており、選択値が「２１～４０」に対しては共有選択値「４０」が規定されており、選択値が「４１～８０」に対しては共有選択値「８０」が規定されており、選択値が「８１～９９」に対しては共有選択値「９９」が規定されており、選択値が「１００」に対しては共有選択値「１００」が規定されている。
【２４１６】
　以上、説明をした通り、仮に、ユーザー（遊技者）が外部入力手段によって一発告知演出頻度を０％～１００％の範囲で１％単位で設定可能である場合において、一発告知演出頻度の１％毎にそれに対応した演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０で用意するとした場合には１０１種類の演出パターン決定用テーブル（大当たり用）をパチンコ機１０（ＲＯＭ９３）において記憶しておく必要があり、パチンコ機１０の記憶容量に大きな負荷がかかる。一方、本変形例のように、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に特定設定値としての代表値を定め、当該定めた代表値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定することで、パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができる。
【２４１７】
　さらに本変形例においては、遊技者が外部入力手段によってカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を複数の範囲に区切り、各範囲毎に共有選択値を定め、当該定めた共有選択値をパチンコ機１０における一発告知演出頻度に設定するため、ユーザーが一発告知演出頻度を１％～９９％の範囲のいずれかの値にカスタム設定した場合には、実際にユーザーがカスタム設定した頻度（値）どおりにパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない場合があるが、大当たりに当選した回数における一発告知演出が実行された回数を統計学的な規模でカウントしない限り、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることには気付きにくい。
【２４１８】
　また、上記実施形態と比較すると、本変形例においては、パチンコ機１０（ＲＯＭ２２２）に記憶しておくべき演出パターン決定用テーブル（大当たり用）の数が増え記憶容量も増加するが、上記実施形態よりもカスタム設定可能な一発告知演出頻度の値を細かく複数の範囲に区切り、各範囲毎に共有選択値を定めているので、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間のずれが小さくなり、より一層、遊技者がそのずれに気付きにくくなるとともに、遊技者が違和感を感じにくくすることができる。
【２４１９】
　さらに本変形例においては、実際にユーザーが外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と、１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定する。なぜならば、一発告知演出頻度の値が０％というのは一発告知演出がされないことであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を０％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている

一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。
【２４２０】
同様に、一発告知演出頻度の値が１００％というのは大当たりとなる遊技回における演出は毎回一発告知演出がされることであり、外部入力手段によって一発告知演出頻度の値を１００％に設定したにも関わらずパチンコ機１０において一発告知演出が実行されない大当たり遊技回が１回でも実行されてしまうと、ユーザーがカスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることが容易に気付かれてしまうからである。
【２４２１】
本変形例においても、上記実施形態と同様に、実際にユーザー（遊技者）が外部入力手段によってカスタム設定した一発告知演出頻度の値が０％の場合と１００％の場合には、パチンコ機１０においても、一発告知演出頻度が０％または１００％となるような演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を設定するので、上記の問題を解決することができ、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。
【２４２２】
すなわち、本変形例におけるパチンコ機１０は、当該パチンコ機１０における演出パターンテーブルの設定に関する処理の簡易化および演出パターン決定用テーブル（大当たり用）を記憶するための記憶容量の軽減を実現することができることに加え、カスタム設定した一発告知演出頻度の値と実際にパチンコ機１０に設定されている一発告知演出頻度の値との間にずれがあることをユーザーがより一層気付きにくくすることができる。
【２４２３】
さらに、上述した技術思想、即ち、遊技者が外部端末Ｇ１０１を用いて、事前にパチンコ機１０の演出カスタム内容を選択しておき、パチンコ機１０で遊技を行う際に予め記憶させておいた演出カスタム内容を外部通信を用いてパチンコ機１０に入力させることが可能であり、且つ、入力された演出カスタム内容に含まれる各種数値（選択値）を参照して、共有選択値を決定可能な技術思想を、以下のパチンコ機１０に適用しても良い。例えば、パチンコ機１０に備えられている操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００等）を用いても演出カスタム可能な範囲を変化させることが可能な演出カスタム制限機能をパチンコ機１０に適用しても良い。この場合、例えば、パチンコ機１０に備えられている操作手段を用いて、一発告知演出頻度の選択可能範囲を通常範囲（「０％」から「１００％」）から、第１範囲（「０％」から「５０％」）や第２範囲（「５１％」から「１００％」）や第３範囲（「０％」または「１００％」）へと切替ることが可能に構成し、切り替わった後の範囲でのみカスタム設定可能とする。この場合、実際にパチンコ機１０で遊技を行う前の段階で外部端末Ｇ１０１に演出カスタム内容を記憶させている遊技者は、今から遊技を行うパチンコ機１０にどのような演出カスタム制限が規定されているかを把握することができないため、カスタム設定可能な範囲外の演出カスタム内容を外部通信を介して出力することになる。このような事象が発生した場合であっても、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに、現在設定されている演出カスタム制限の内容（通常範囲、第１範囲、第２範囲、第３範囲等）と、入力された選択値と、に対応させて共有選択値を規定することで、遊技者の興趣に沿った演出カスタムを行い易くすることができる。
【２４２４】
さらに、上述した第５制御例の別例に記載した技術思想、即ち、従業員専用の外部端末Ｇ２０１と外部通信可能に構成されたパチンコ機１０においては、外部端末Ｇ２０１から出力される専用演出カスタム情報を入力したことに基づいて各種演出カスタム可能な選択範囲に制限を設けるように構成しても良い。このように構成することで、同一種別のパチンコ機１０が複数台並設されている遊技場において、遊技者が任意に調整可能な各種演出に一定の制限を設け易くすることができる。よって、遊技場全体における遊技環境を向上し易くすることができる。

【２４２５】
上述した演出カスタム制限機能を用いる際に操作される操作手段を、遊技者が容易に操作可能な操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００等）とした場合には、パチンコ機１０で遊技を行っている最中に自身で体験した演出の内容に基づいてさらに演出カスタムを行う場合において、誤って自身が所望しない演出カスタム内容が決定されてしまうことを抑制し易くすることができる。また、演出カスタム制限機能を用いる際に操作される操作手段を、遊技者が容易に操作することができない操作手段（従業員専用の外部端末Ｇ２０１等）とした場合には、遊技場の遊技環境に一体感を持たせ易くすることができる。
【２４２６】
なお、上述した演出カスタム制限機能を用いて設定される情報（値）については、遊技者が演出カスタム可能な演出の少なくとも一部（パチンコ機１０にて実行される各種演出、または演出を構成する要素の一部）に対して適用されれば良く、各要素に対して個々に制限をかけるものでも良いし、演出カスタム可能な演出全てに対して制限をかけるものでも良い。さらに、遊技者が演出カスタムすることができない演出の少なくとも一部（パチンコ機１０にて実行される各種演出、または演出を構成する要素の一部）に対しても制限をかけるものでも良い。また、上述した技術思想では、演出カスタム制限機能によって演出カスタム可能な範囲に制限が設けられている状況で外部端末Ｇ１０１から演出カスタム情報を受信した場合に、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤを参照して共有選択値を決定可能にしているが、これに限ること無く、所定の出力態様を出力させない状況として、制限の範囲外の演出カスタム情報を受信した場合にその演出カスタム情報を無効にするように構成しても良い。
【２４２７】
なお、本第４変形例では、カスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤに規定されている共有選択値を決定する際に入力された選択値のみを参照しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の結果や、獲得済みの特別図柄の入賞情報（特図保留）の内容や、実行される変動パターン種別や、過去の演出発生状況（演出履歴）といった複数の要素に基づいて共有選択値を決定可能に構成しても良い。さらに、本第４変形例では、共有選択値として遊技者が任意に選択可能な選択値として選択し得る値を規定することで、共有選択値専用の演出データテーブルを無くし処理負荷の軽減を図っているが、これに限ること無く、遊技者が任意に選択することができない選択値を共有選択値として規定するように構成しても良い。
【２４２８】
カスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤは、遊技者が演出カスタムにて選択した選択値を参照して、演出カスタムのタイプ毎に名称を付与する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図８０５を参照してカスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤの内容について説明をする。図８０５はカスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図８０５に示した通り、カスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤには、一発告知演出頻度に対応する共有選択値と、保留変化期待度に対応する共有選択値と、ウサギキャラ期待度に対応する共有選択値とに対応させて演出タイプとして「超シンプルタイプ」、「シンプルタイプ」、「エンジョイタイプ」、「バランスタイプ」、「ドキドキタイプ」、「知りたがりタイプ」といった演出タイプが規定されている。このように構成することで、複数の演出に対して選択値を選択したことに基づく遊技者の傾向を分かり易く報知することができ、更なる演出カスタムを捗らせることができる。
【２４２９】
＜第５制御例における第４変形例における制御処理について＞
次に、図８０６から図８０８を参照して、本第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。まず、図８０６を参照して、本第４変形例における外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）の処理内容について説明をする。図８０６は、外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）の処理内容を示

したフローチャートである。図８０６に示した通り、本第４変形例における外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）では、上述した外部通信開始処理（図７１６のＳ４１５６Ｋ参照）に対して、カスタム設定情報を受信した場合に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２４３０】

図８０６に示した通り、本第４変形例における外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋｂ）が実行されると、まず、外部端末Ｇ１０１が接近しているかを判別し（Ｓ４３０１Ｋｂ）、接近していると判別した場合（Ｓ４３０１Ｋｂ：Ｙｅｓ）は、上述した外部通信開始処理（Ｓ４１５６Ｋ）と同一のＳ４３０２ＫからＳ４３０５Ｋの処理を実行し、Ｓ４３０２Ｋｂの処理へ移行する。一方で、Ｓ４３０１Ｋｂの処理において外部端末Ｇ１０１が接近していないと判別した場合、即ち、外部端末Ｇ１０１が第２通信モジュールＭ２０１に近接している状態が継続していると判別した場合（Ｓ４３０１Ｋｂ：Ｎｏ）は、カスタム設定情報を受信したかを判別する（Ｓ４３０２Ｋｂ）。Ｓ４３０２Ｋｂの処理において、カスタム設定情報を受信したと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｋｂ：Ｙｅｓ）、カスタム情報受信中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３ｋｂ）、待機中に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０４Ｋｂ）、本処理を終了する。また、Ｓ４３０２Ｋｂの処理において、カスタム設定情報を受信していないと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｋｂ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本処理において、外部端末Ｇ１０１が接近したと判別した場合には、第２通信モジュールＭ２０１のＲＡＭＭ２０１ａに記憶されているパチンコ機１０に対応する簡易データ（簡易キャラ画像や機種名）を第２通信モジュールＭ２０１のアンテナＭ２０１ｂから外部端末Ｇ１０１に向けて出力するように構成している。これにより、外部端末Ｇ１０１の表示画面Ｇ２０２にてキャラアイコンＧ３１が表示される。なお、本第４変形例では、カスタム設定情報を外部通信開始処理（第２通信モジュールＭ２０１との間で外部通信が実行される第１の段階状況）にて外部通信するように構成しているが、これに限ること無く、第１通信モジュールＭ１０１との間で外部通信が実行される場合にカスタム情報を外部通信するように構成しても良い。

【２４３１】

次に、図８０７を参照して、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋｂ）の処理内容について説明をする。図８０７は、外部通信中処理（Ｓ４１６２Ｋｂ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部通信中処理（Ｓ４１５２Ｋｂ）は、上述した第５制御例における外部通信中処理（Ｓ４１５２Ｋ参照）に対して、カスタムコマンドを受信した場合にカスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図８０８を参照して、カスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）の処理内容について説明をする。図８０８は、カスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）の処理内容を示したフローチャートである。このカスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）では、演出カスタムとしてオリジナルカスタムが行われた場合における各種処理が実行される。

【２４３２】

具体的には、図８０７に示した通り、カスタム設定処理（Ｓ４５０１Ｋｂ）が実行されると、まず、オリジナルカスタムに関するカスタム情報を受信したかを判別し（Ｓ４５５１Ｋｂ）、オリジナルカスタムに関するカスタム情報を受信していないと判別した場合は（Ｓ４５５１Ｋｂ：Ｎｏ）、受信したカスタムコマンドに含まれるカスタム情報をカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに格納し（Ｓ４５５２Ｋｂ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５５１Ｋｂの処理において、オリジナルカスタムに関するカスタム情報を受信したと判別した場合は（Ｓ４５５１Ｋｂ：Ｙｅｓ）、入力された情報（オリジナルカスタムに関するカスタム情報）を用いてカスタム共有値選択テーブル２２２ｋａＤを参照して共有値を決定し（Ｓ４５５３Ｋｂ）、決定した共有値をカスタム情報記憶エリア２２３ｋｅに格納し（Ｓ４５５４Ｋｂ）、共有値を用いてカスタムタイプ選択テーブル２２２ｋｂＤを参照

してカスタムタイプを決定し（Ｓ４５５５Ｋｂ）、決定したカスタムタイプをカスタム情報記憶エリアに格納し（Ｓ４５５６Ｋｂ）、決定したカスタムタイプに対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５７Ｋｂ）、本処理を終了する。

【２４３３】

以上、説明をした通り、本第５制御例、及び第５制御例の各変形例におけるパチンコ機１０は、従来のパチンコ機１０と同様に遊技者により実行される遊技によって多くの特典（賞球）の獲得を目指しながら、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で様々な情報を送受信可能に構成している。具体的には、外部端末Ｇ１０１を用いて遊技者に適した遊技環境情報（パチンコ機１０から出力される音量や光量のレベル、パチンコ機１０にて実行される変動演出に対する当たり当選期待度等）を予め入力しておき、パチンコ機１０にて遊技を行う場合に外部端末Ｇ１０１からパチンコ機１０へと遊技環境情報に対応する信号を出力するだけで、遊技環境情報を受信したパチンコ機１０が遊技者に適した遊技環境を設定するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の遊技を行う前に自身に適した遊技環境をパチンコ機１０に設けられている操作手段（枠ボタン２２等）を直接操作する煩わしさを軽減することができる。また、パチンコ機１０の操作手段（枠ボタン２２等）を直接操作しなくても自身に適した遊技環境を設定することができるため、衛生面でも効果がある。

【２４３４】

さらに、パチンコ機１０からは外部端末Ｇ１０１と接続されている期間中（外部通信中）に実行された遊技の結果や、実行された変動演出の内容に関する遊技情報や、獲得した遊技情報によって付与条件が成立した特典情報（特典映像等）を外部端末Ｇ１０１へと出力可能に構成している。このように構成することで、パチンコ機１０での遊技を終えた後も外部端末Ｇ１０１へと出力された各種情報（遊技情報、特典情報）を見ることが可能となる。よって、遊技者に次の遊技を行わせ易くすることができパチンコ機１０の稼働を向上させ易くすることができる。なお、本第５制御例のパチンコ機１０では、遊技情報として、外部通信中に実行された遊技の結果（判別回数、当たり回数、獲得遊技球数等）を累積した情報を外部通信接続解除時に出力するように構成しているが、これに限ること無く、累積した情報を特定タイミング、例えば、外部通信の経過時間を計測する計測手段を設け、その計測手段が所定時間（例えば、３０分）の経過時間を計測したことに基づいて累積した情報を出力したり、特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合や特定の当たり当選（大当たり当選）となったことに基づいて、前回の当たり遊技（大当たり遊技）が終了してから累積した情報を出力したりするように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０で遊技をしている最中にも外部端末Ｇ１０１を用いて遊技情報を確認することができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、本第５制御例のパチンコ機１０とは異なり、情報が更新される毎に更新分の情報を外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成し、外部端末Ｇ１０１で入力された情報を累積するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１との間で実行される情報の送受信回数は増加するが、外部端末Ｇ１０１側に個々の情報を記憶させることができるため、遊技者が所望する情報の分析を行い易くすることができる。

【２４３５】

従来より、パチンコ機１０等の遊技機において、外部端末と通信可能に構成し、実際に行われた遊技に関する情報を外部端末へと送信することで外部端末を有する遊技者に対して遊技に関する様々な情報を提供可能に構成したものがある。このように構成された従来型の遊技機では、例えば、通信範囲が数メートルから数十メートルとなる近距離通信を用いて情報の送受が行われていた。しかしながら、上述した近距離通信機能を用いて外部端末と遊技機とを接続する際に、遊技者に対して煩雑な作業を行わせる必要があった。具体的には、多数の遊技機が設置されている遊技場では、各遊技機が横並びに数十台設置（島設置）されており、更に、遊技機が数十台設置されている島が、遊技者が通行可能な幅を有する通路を挟んで複数設置されるように構築されているため、島間の通路に立っている状態や、各遊技機に対応する座席に着席している状態にて近距離通信を実行しようとした

場合に、通信範囲内に複数台の遊技機が存在してしまい、通信対象となる遊技機を遊技者が任意の作業で選択する必要があった。

【２４３６】

これに対して、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０に近距離無線通信を搭載した第１通信制御装置Ｃ２０１と、超近距離無線通信を搭載した第２通信制御装置Ｃ３０１と、を有しており、第２通信制御装置Ｃ３０１と外部端末Ｇ１０１との通信によって、遊技者が接続したいパチンコ機１０を特定し、特定されたパチンコ機１０の第１通信制御装置Ｃ２０１と、外部端末Ｇ１０１とが自動的に外部通信接続されるように構成しているため、パチンコ機１０が複数台設置されている遊技場内において、遊技者が遊技を行おうとするパチンコ機１０と遊技者自身が保有する外部端末Ｇ１０１との通信接続を容易に行うことができる。

【２４３７】

従来より、パチンコ機等の遊技機において、異なる種類の遊技機との互換性が高い枠部材と、個々の遊技機専用となり異なる種類の遊技機との互換性が低い盤部材とを組み合わせることで構成される遊技機が知られている。このように構成することで、新たな遊技機を設置する場合において、既存の遊技機で用いられていた枠部材を新たな遊技機へと流用することが可能となり、新たな遊技機を設置する際のコストを下げることができるため、新たな遊技機を用いた遊技を遊技者に体験させ易くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであった。しかしながら、遊技機を形成する複数の部材のうち他の種類の遊技機へと流用可能に構成した場合には、遊技機として適切では無い部材の組合せが生じてしまうという問題点があった。

【２４３８】

また、従来より、遊技機を用いた遊技の自由度を高めるために、遊技機と外部端末とを通信可能に構成し、外部端末を用いて自由度の高いカスタム遊技を提供可能に構成したものがある。このように、外部端末と通信可能に構成された遊技機において、例えば、外部端末と通信可能なモジュールが搭載されている部材と、他の部材とが適切に組み合わされていない場合等では、実際に行われている遊技の内容と、外部端末を用いて行われるカスタム遊技の内容とに相違が生じてしまうという事態が発生してしまうという問題があった。

【２４３９】

これに対して、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０に電源を投入する際に、遊技盤１３側が保有する固有情報（固有コード）と、内枠１２側が保有する固有情報（固有コード）と、を判定する処理を実行することで、パチンコ機１０が適切に組み合わされているかを事前に判別可能に構成し、適切に組み合わされていない場合には、外部端末Ｇ１０１との外部通信が行われないように構成しているため、外部端末Ｇ１０１を操作することで遊技者が所望するカスタム遊技に関するカスタム情報を外部通信中のパチンコ機１０に対して出力した場合に、適切なカスタム設定を実行することができる。

【２４４０】

さらに、パチンコ機１０に電源を投入する際に、遊技盤１３側が保有する固有情報（固有コード）と、内枠１２側が保有する固有情報（固有コード）と、を判定する処理を実行する際に、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３、第１通信制御装置Ｃ２０１、第２通信制御装置Ｃ３０１の全てを用いた情報の送受信、即ち、外部端末Ｇ１０１を用いた外部通信にて用いられる各種装置の全てを用いた情報の送受信を実行した上で各固有情報（固有コード）が適正であるか否かの判別を行うように構成しているため、外部通信可能な状況でるにも関わらず、パチンコ機１０内での情報を伝達経路に不具合が生じており正常に情報を送受信できないといった不具合が発生することを抑制することができる。

【２４４１】

従来より、パチンコ機等の遊技機において、外部端末と通信可能に構成し、実際に行われた遊技に関する情報を外部端末へと送信することで外部端末を有する遊技者に対して遊

技に関する様々な情報を提供可能に構成したものがある。このように構成された従来型の遊技機では、外部端末と遊技機との通信を接続した後に実行された遊技情報のみを遊技者に提供可能に構成されているため、外部端末と遊技機との通信を接続させる作業（通信接続作業）を行う必要があった。そして、通信接続作業を行うことで外部端末と遊技機との通信が接続している状況（通信接続状況）となったことに基づいて、遊技機が有する所定情報（初期情報）が外部端末へと送信され外部端末側で遊技中の遊技機に関する所定情報を視認できるものであった。

【２４４２】

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、通信接続状況を創出したタイミングによらず、固定量の所定情報を外部端末へと送信するように構成しているため、例えば、遊技機にて多種な制御処理が実行されていない非遊技期間にて通信接続作業を行った場合も、遊技機にて多種な制御処理が実行されている遊技期間にて通信接続作業を行った場合も、固定量の所定情報（初期情報）を外部端末へと送信する制御処理が実行されてしまうため、遊技期間にて通信接続作業を行った場合には、一時的に遊技機が実行する制御処理の量が増加してしまうという問題があった。

【２４４３】

上述した問題を解決するために、上述した第５制御例に対して以下の技術思想を追加したパチンコ機１０が考えられる。例えば、図７０８を参照して説明をした通り、音声ランプ制御装置１１３が接続開始情報を受信した場合に、現在の遊技状況（デモ中、特図変動中、大当たり遊技中等）を判別し、その判別結果に基づいて、パチンコ機１０における制御処理量を特定する処理を実行する。そして、制御処理量が特定量（例えば、上限の２０％以下）である場合には、外部通信が開始された場合に出力可能な初期情報（機種名、台番、過去の遊技履歴等）の全データを含む情報データを出力し、制御処理量が特定量よりも多い場合には、初期情報の一部（機種名、台番等）データで形成される情報データを出力する手段を設ける。このように、外部通信接続が開始された時点における遊技状況に応じて、初期情報として外部端末Ｇ１０１に向けて出力される情報のデータ量を変更可能に構成することで、パチンコ機１０にて実行される全制御処理の処理量が上限となる（上限に近付く）ことを抑制することができ、円滑な遊技を遊技者に提供し易くすることができる。なお、初期情報として一部データのみが出力された場合には、初期情報に含まれる全データのうち、出力済のデータと、未出力のデータと、を区分け可能な処理を実行し、パチンコ機１０にて実行される制御処理量が少なくなったタイミングで未出力のデータを出力する手段を設けることで、遊技中の遊技者が保有する外部端末Ｇ１０１に全データを確実に出力することができる。

【２４４４】

また、上述した第５制御例では、外部通信が開始された時点でパチンコ機１０から外部端末Ｇ１０１へと出力するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が所定回数の遊技（例えば、２０回の特別図柄抽選）を実行した場合に初期情報を出力するように構成しても良い。つまり、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者は、極力遊技者に有利なパチンコ機１０で遊技を行うために、複数台設置されているパチンコ機１０の中から自分に適したパチンコ機１０を探す行為を繰り返し行い、自分に適したパチンコ機１０が見つかるまで複数のパチンコ機１０にて少量の遊技を行いながら移動することが一般的である。よって、外部通信が開始された直後に初期情報を出力する処理を行った場合には、外部端末Ｇ１０１にて初期情報を正常に受け付けるまでの期間が経過するよりも前に遊技者が他のパチンコ機１０へと移動してしまう事態が発生してしまう虞があった。この場合、パチンコ機１０においては、無用な制御処理（初期情報を出力する処理）が頻繁に実行され、処理負荷が増加してしまうと共に、遊技者においては、初期情報の受信が完了するまで次のパチンコ機１０へと移動し難い状況が創出されてしまうため、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうという問題があった。

【２４４５】

これに対して、外部通信が開始されてから所定回数の遊技が実行された場合に初期情報

を出力するように構成する技術思想を用いた場合には、少量の遊技のみでパチンコ機１０の遊技を終了する遊技者に対しては外部通信が開始されたとしても初期情報を出力することが無くなるためパチンコ機１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。なお、このような技術思想を用いた場合には、例えば、外部通信が開始された直後には、外部通信が開始されたことを示す情報（第１通信制御装置Ｃ２０１から出力される応答信号に対応する情報）に基づく表示態様と、初期情報を獲得するまでの条件を示す表示態様と、が外部端末Ｇ１０１の表示画面に表示されるように構成すると良い。このように構成することで、外部通信が開始された事実を遊技者に把握させ易くすることができると共に、初期情報を獲得するために必要な条件を分かり易く把握させることができるため、外部通信による情報の送受信に不具合が発生していると誤解してしまうことを抑制することができる。

【２４４６】

なお、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、外部通信中に実行された遊技の内容や演出内容に基づいて特典情報（特典映像等）を外部端末Ｇ１０１へと出力可能に構成することで、外部端末Ｇ１０１とパチンコ機１０との外部通信を遊技者に意欲的に行わせるように構成しているが、特典情報の付与条件として別の条件を設けても良く、例えば、外部通信接続が開始されるタイミングによって成立し得る特典付与条件や、外部通信接続が行われる際に実行される抽選によって当選した場合に成立する特典付与条件や、所定期間（例えば３０日間）内で外部通信接続した回数が特定回数（例えば、５０回）に到達した場合に成立し得る特典付与条件や、外部端末Ｇ１０１に記憶されている外部通信履歴に基づいて、特定範囲に設置されているパチンコ機１０に対して複数回外部通信接続を行ったと判別した場合に成立し得る特典付与条件を設けても良い。さらに、特典付与条件が成立した場合に付与される特典として、第５制御例におけるパチンコ機１０のように、成立した付与条件に対応した特典情報が付与されるのでは無く、遊技者が任意に特典情報を選択可能に構成しても良い。また、特典付与条件の成立回数を累積可能な累積手段を外部端末Ｇ１０１に設け、累積手段によって累積された累積情報を外部通信中のパチンコ機１０に対して出力可能な手段を設け、パチンコ機１０において受信した累積情報に基づいて特典情報を決定可能に構成しても良い。さらに、付与される特典として、パチンコ機１０の遊技結果に直接影響が無い映像データ等以外にも、パチンコ機１０の遊技結果に直接影響のある特典（大当たり遊技の付与、賞球の付与等）を付与するように構成しても良い。

【２４４７】

また、上述した第５制御例における第１変形例について説明をする。上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、１人の遊技者が外部通信中は、他の遊技者が別の外部端末Ｇ１０１（２台目）を第２通信制御装置Ｃ３０１の検知部に近づけたとしても、検知結果を無効にする処理が実行されるように構成していた。つまり、遊技中の遊技者が有する外部端末Ｇ１０１（１台目）のみ外部通信接続可能に構成していた。これに対して、本第５制御例における第１変形例では、実際に遊技を行っていない遊技者（既に遊技中であるため遊技を行うことが出来ない遊技者）が有する外部端末Ｇ１０１（２台目）とも外部通信接続が可能となるように構成している点で相違している。このように構成することで、現在遊技中の遊技者が遊技を終了した場合に、優先して特定の遊技者（２台目の外部端末Ｇ１０１を保有している遊技者）に対して遊技を提供し易くすることができる。

【２４４８】

また、上述した第５制御例、第５制御例における各種変形例、第５制御例における各処理の別例については、適宜組合せても良い。さらに、パチンコ機１０と外部端末Ｇ１０１とを用いた外部通信を行う場合において、上述した第５制御例におけるパチンコ機１０では、２段階の認証（第２通信モジュールＭ２０１を用いた認証、第１通信モジュールＭ１０１を用いた認証）を行うように構成しているが、これに限ること無く、１段階の認証で外部通信接続を行ったり、３段階以上の認証で外部通信接続を行ったりしても良い。さらに、上述した第５制御例では、パチンコ機１０を形成する内枠１２側に第２通信モジュー

ルＭ２０１を設け、遊技盤１３側に第１通信モジュールＭ１０１を設けた例を示しているが、これに限ること無く、第１通信モジュールＭ１０１、及び第２通信モジュールＭ２０１を内枠１２側に設けても良いし、第１通信モジュールＭ１０１、及び、第２通信モジュールＭ２０１を遊技盤１３側に設けても良い。また、第１通信モジュールＭ１０１と第２通信モジュールＭ２０１とを別体でパチンコ機１０に配設しているが１つのモジュール機構として、超近距離無線通信機能と、近距離無線通信機能と、を有したモジュール機構を採用しても良い。

【２４４９】

＜第６制御例＞

以下、図８０９から図８７５を参照し、第６制御例について説明する。本第６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４５０】

上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が５０回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第１制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、１度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

【２４５１】

また、上述した第１制御例では、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率として低確率と高確率の２段階の確率を設定可能に構成していたが、２段階の確率では遊技者が遊技に早期に飽きてしまうため、１回の特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率としてより多段階の確率が設定されることが求められていた。加えて、上述した第１制御例では、遊技者に最も有利となる確変状態が継続している期間中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合において特定の選択割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されるように構成していたが、大当たり当選した場合において再度確変状態が設定される確率が常に同一であるため、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

【２４５２】

これに対して、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選に加えて小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることで小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過と、複数の実行契機を設けることができるため、遊技者が遊技に早期

に飽きてしまうことを抑制することができる。以降、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。

【２４５３】

なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄、及び普通図柄の確率状態を変化させる機能を有していない点で相違している。具体的には、特別図柄の変動時間（特図変動時間）、及び普通図柄の変動時間（普図変動時間）として通常状態よりも短い変動時間を設定し易くする変動時間短縮機能と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作期間が通常状態よりも長くなる開放延長機能と、を有しており、各種機能を作動させることで通常状態とは異なる遊技性を提供可能に構成している。以下、説明の便宜上、パチンコ機１０に設定される遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を用いて説明をする。なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０の構成に限ること無く、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、普通図柄の低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ易くなるように構成してもよい。

【２４５４】

また、本第６制御例では、第１特別図柄抽選では小当たり当選すること無く、第２特別図柄抽選でのみ小当たり当選するように構成しており、時短状態中の方が通常状態中よりも第２特別図柄抽選（特図２抽選）を実行させ易くなるように構成している。また、本第６制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される図柄大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される図柄大当たり遊技の終了後、及び第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後にも必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行することで大当たり遊技の実行権利を獲得したにも関わらず大当たり遊技終了後に遊技者に不利となる通常状態が設定されてしまうことを抑制することができるため、大当たり遊技の実行権利を獲得したことを素直に喜ぶことができるという分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。加えて、本第６制御例では、大当たり遊技の種別（大当たり種別）に応じて、１回の大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）を異ならせることで有利度合いの異なる大当たり遊技を提供可能とし、何れの大当たり種別であっても大当たり遊技の終了後に設定される時短状態を終了させるための時短終了条件として同一内容の時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数は大当たり種別によって異なるが、大当たり遊技が終了して次の大当たり遊技を目指す状況（新たに時短状態が設定される状況）においては、常に同一の期待度を持って次の大当たり遊技を目指すことができるため、時短状態中の遊技を行う遊技者に対して安定した有利遊技を提供し易くすることができる。

【２４５５】

なお、本第６制御例では上述した通り、大当たり遊技の実行権利を獲得した全ての遊技者に対して所定の有利遊技を提供し易くすることを目的とした構成としているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得した遊技者に対して異なる有利度合いの遊技を提供可能に構成しても良い。具体的には、大当たり遊技の種別（大当たり種別）に応じて、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される状況と、時短状態が設定される状況とが生じるように構成したり、時短状態が設定された場合において異なる内容の時短終了条件（時短状態が終了し易い第１時短終了条件と、その第１時短終了条件よりも時短状態

が終了し難い第２時短終了条件と、を少なくとも含む複数の時短終了条件）を設定可能に構成したりすると良い。このように構成することで、大当たり遊技の実行権利を獲得した状況下であっても、後に遊技者に付与される有利度合いを異ならせることができるため、最も有利な有利度合いの遊技が実行されるか否かについて把握しようとする遊技者を楽しませることができる。また、大当たり遊技の終了後に付与される遊技の有利度合いを異ならせた場合には、本第６制御例のように均一の有利度合いを提供する場合によりも不利となる有利度合いの遊技や有利となる有利度合いの遊技を提供し易くすることができるため、より有利度合いの高い遊技が実行された場合において遊技者に優越感を与え易くすることができる。

【２４５６】

さらに、本第６制御例では、小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技が実行された場合に、特定領域へと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、小当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を継続することで容易にＶ大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり当選した時点、或いは、小当たり遊技が実行される時点における遊技状態（通常状態、時短状態）や、当選した小当たり種別に応じて、又は、遊技状態と小当たり種別の組合せによって、実行される小当たり遊技が、特定領域へと遊技球を入球させ易い有利小当たり遊技と、その有利小当たり遊技よりも特定領域へと遊技球を入球させ難い不利小当たり遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の小当たり遊技を実行するように構成しても良い。具体的には、同一の小当たり種別に基づく小当たり遊技が実行される場合であっても、通常状態中に小当たり遊技が実行された場合の方が、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ易くなるように構成したり、同一の小当たり種別に基づく小当たり遊技が実行される場合であっても、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合の方が、通常状態中に小当たり遊技が実行された場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ易くなるように構成したりしても良い。このように構成することで、設定される遊技状態の種別に応じて、特定領域へと遊技球が入球され易くなる小当たり遊技の種別を異ならせることができるため、実質的に大当たり遊技が実行される確率を複数有した遊技球を提供することができる。加えて、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）を小当たり種別に応じて異ならせても良く、この場合、設定される時短状態の種別に応じて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合も異ならせることができる。また、時短状態として複数の時短種別の中から１の時短種別を設定可能に構成しても良く、例えば、第１時短種別の時短状態中に小当たり当選した場合には小当たり遊技が終了するまで時短状態が継続し、第２時短種別の時短状態中に小当たり当選した場合には小当たり遊技が開始されるまでに時短状態が終了するように構成しても良い。つまり、設定される時短状態の種別によって、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態が終了する（通常状態へと移行する）タイミングを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短種別に応じて、小当たり遊技中の遊技状態を異ならせ易くすることができる。

【２４５７】

＜第６制御例におけるパチンコ機１０の構造について＞

まず、図８０９から図８１６を参照して、本第６制御例のパチンコ機１０における各種構造の内容について説明をする。図８０９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図８１０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図８１１から図８１４は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図であり、図８１５は、パチンコ機１０に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図８１６は、パチンコ機１０の後面図である。なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０に用いられる各種構造のうち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にも用いられる構造については同一の符号を付してその詳細な説明を省略しているが、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１

１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４等を有する遊技盤１３（図８０９参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図８２７参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【２４５８】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１（図８２７参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図８１５に後述するように、演出ボタン２２ａが設けられている。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【２４５９】

また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図８１５に後述するように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図８２７参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図８２８参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第６制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第６制御例

では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【２４６０】

さらに、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【２４６１】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図８０９参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【２４６２】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【２４６３】

図８０９に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、普通図柄入賞口６７ｂ、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、普通図柄入賞口６７ｂ、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃを通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図８０９参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。なお、上述した遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される領域を右側領域（右打ち領域）、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される領域を左側領域（左打ち領域）と称し、以下の説明を行う。つまり、遊技者が操作ハンドル５１を操作することで遊技球を発射した場合において、発射された遊技球の殆どが左側領域を流下し得る範囲である第１発射強度による遊技球の発射遊技が左打ち遊技となり、発射された遊技球の殆どが右側領域を流下し得る範囲、即ち、第１発射強度よりも高い第２発射強度による遊技球の発射遊技が左打ち遊技となる。

【２４６４】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図８２７参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図８０９の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図８０９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム

６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図８０９の正面視で右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７として、第１特別図柄に対応した表示装置３７ａと、第２特別図柄に対応した表示装置３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図８２７参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第６制御例では、第１図柄表示装置３７は、遊技球が、第１入球口６４へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球した場合には、表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７は、パチンコ機１０に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能なＬＥＤ（状態ＬＥＤ）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。また、この第１図柄表示装置３７の構成として、特定の領域内に設けられた複数のＬＥＤを共有する形で第１特別図柄抽選の結果や第２特別図柄抽選の結果を表示するように構成しても良いし、大当たり当選した場合における大当たり種別も上述した特定の領域の少なくとも一部を含む領域を用いて表示可能に構成しても良い。また、特別図柄変動が実行されていることを示す変動中表示を行うＬＥＤを設けても良い。

【２４６５】

尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入球があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、３Ｒ時短６回大当たり（大当たりＡ）、６Ｒ時短６回大当たり（大当たりＢ）、１０Ｒ時短６回大当たり（大当たりＣ）が用意されている。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「３Ｒ時短６回大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりＡ）のことであり、「６Ｒ時短６回大当たり」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技の後に時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりＢ）のことである。また、「１０Ｒ時短６回大当たり」は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりＣ）のことである。また、何れの時短大当たりにおいても、時短終了条件として少なくとも第２特別図柄抽選が６回実行された場合に成立する時短終了条件が設定される。

【２４６６】

ここで、本第６制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が左側領域を流下し第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第１特別図柄）と、遊技領域に発射された遊技球が右側領域を流下し第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第１図柄（第２特別図柄）と、を有している。そして、各第１図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【２４６７】

特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂ（図８０９参照）が開放され、特定入賞口６５ａ（図８０９参照）へと遊技球を入賞させ

易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１５個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１（図８０９参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図８０９参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１５個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第６制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３（図８１３参照）を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを開放させる大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行可能に構成している。つまり、本第６制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４６８】

なお、上述した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられた普通図柄始動口（スルーゲート）６７や普通図柄入賞口６７ｂへと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａ（図８０９参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

【２４６９】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、

普通図柄の変動期間として通常の変動期間が設定される状況と、通常の変動期間よりも短い短縮変動期間が設定される状況とを設定可能であり、且つ、普図当たり遊技が実行された場合において、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い通常開放遊技と、通常開放遊技よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易いロング開放遊技と、を実行可能に構成している。そして、時短状態中は普通図柄の変動期間として短縮変動期間が設定され、普図当たり遊技としてロング開放遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、通常状態に対して時短状態の方が第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技者に有利な遊技状態となる。

【２４７０】

なお、設定されている遊技状態に応じて第２入球口６４０への遊技球の入賞のし易さを異ならせることができる構成であれば、本第６制御例におけるパチンコ機１０の構成以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄抽選にて普図当たり当選する確率を変化させることができるように構成しても良い。この場合、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成してもよい。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

【２４７１】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。さらに、本第６制御例では、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合、或いは、普通図柄入賞口６７ｂへと遊技球が入球した場合に普通図柄抽選の実行契機が成立し得るように構成している。このように普通図柄抽選を実行させるための契機が複数の要因によって成立し得るように構成することで遊技性に幅を持たせ易くすることができる。

【２４７２】

なお、普通図柄抽選の実行契機を成立させる目的では普通図柄始動口（スルーゲート）６７も普通図柄入賞口６７ｂも同一であるが、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球は、その後も遊技領域を流下し続け他の入賞口へと入賞し得るように構成している。一方、普通図柄入賞口６７ｂに遊技球が入球した場合には、賞球として１個の遊技球が払い出されるように構成している。つまり、普通図柄抽選の実行契機を成立させることが可能な複数種類の入球手段の個々に対して異なる別特典が付与されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選を実行させるために遊技球を入球させた入球手段の種類に応じて異なる別特典が付与されるため遊技性を高めることができる。なお、本第６制御例では上述した通り、普通図柄始動口（スルーゲート）６７及び普通図柄入賞口６７ｂを設けた構成を用いているが、これに限ること無く、何れか一方のみを設

けた構成を用いても良いし、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を複数設けた構成や普通図柄入賞口６７ｂを複数設けた構成を用いても良い。さらに、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合に所定数（例えば１個）の賞球が払い出されるように構成しても良い。

【２４７３】

遊技領域には、遊技球が入球することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、装飾用の第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過をトリガとして第２図柄（普通図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第６制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０の制御に伴った特別図柄の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【２４７４】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７又は普通図柄入賞口６７ｂを通過（入球）する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態の場合よりも、時短状態の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方（右側領域）を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。また、普通図柄入賞口６７ｂは、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち右側領域の下方に設けられ、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、他の入賞口に入賞しなかった遊技球の殆どが入球するように構成されている。普通図柄入

賞口６７ｂに遊技球が入球すると、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過と同様に第２図柄（普通図柄）の抽選が行われ、１個の賞球が払い出される。また、図８０９に示した通り、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が入球可能な位置に普通図柄入賞口６７ｂが設けられているため、右打ち遊技によって発射された１個の遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した後に普通図柄入賞口６７ｂへと入球した場合には、１個の遊技球によって普通図柄抽選の実行契機を２回成立させることができる。

【２４７５】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数と、普通図柄入賞口６７ｂへの入球回数とは、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第６制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図８２７参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。

【２４７６】

一方、遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図８２７参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４に遊技球が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第６制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い

状態となる。
【２４７７】
上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が短いので、第２図柄（普通図柄）の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。
【２４７８】
つまり、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第６制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約１／３００）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の１０ラウンド（Ｒ）となる確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第２特別図柄抽選と第１特別図柄抽選とで同一（１００％）となるように設定されている。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【２４７９】
一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置ユニット８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、普通図柄入賞口６７ｂを通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技

者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第６制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第６制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図８０９、及び図８１０を参照して本第６制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第６制御例では図８０９に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【２４８０】

図８０９に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７、普通図柄入賞口６７ｂが右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第６制御例のパチンコ機１０では、図８０９に示した通り、右打ち領域には、上流側から順に普通図柄始動口（スルーゲート）６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５、普通図柄入賞口６７ｂの順で各機構が配設されており、右側領域の普通図柄始動口（スルーゲート）６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成している。そして、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く（普通図柄始動口（スルーゲート）６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【２４８１】

図８０９に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図８０９の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行され

る小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第６制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く、第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、電動役物６４０ａに到達することになる。

【２４８２】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図８０９の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設されたアウト口に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、アウト口を覆うように透過性のカバー部材（図示せず）を設けている。このカバー部材は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【２４８３】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図８１０を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域に設けられた電動役物６４０ａの構成につ

いて、より詳細に説明をする。図８１０に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第２可変入賞装置６５０を流下した遊技球は流路部材ｒｙ１上を流下し、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。

【２４８４】

ここで、電動役物６４０ａの構造について具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、左下方向（図８１０の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に設けられている。そして、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍの範囲に該当する上流側領域に流下する。上流側領域に到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態（閉状態）に位置している場合は遊技盤１３内に退避している電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態（開状態）に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を左端側に向けて流下する。そして、突出状態（開状態）が維持される電動役物６４０ａの上面の左端側まで流下した遊技球は第２入球口６４０へ入球する。また、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下している状況において普図当たり遊技が終了し電動役物６４０ａが開状態から閉状態へと変位した場合には、その変位タイミングで遊技球が位置している場所から第１可変入賞装置６５に向けて落下（流下）する。また、図８１０に示した通り、右側領域の下方位置（第２可変入賞装置６５０の下方位置）には、アウト口が設けられている。このアウト口に遊技球が入球した場合には遊技者に賞球が払い出されること無く、入球した遊技球が図示しない流下を流下してパチンコ機１０から外部へと排出されるように構成している。ここで、アウト口の位置、及び周辺の構成について詳細に説明をすると、流路部材ｒｙ１が臨む位置に遊技球をアウト口へと入球させるための流路の開口部が形成され、且つ、アウト口と第１可変入賞装置６５との間には、アウト口側（図８１０の正面視で右側）から第１可変入賞装置６５側（図８１０の正面視で左側）に向かって下り傾斜する流路が形成されている。つまり、流路部材ｒｙ１を流下し、遊技盤１３内に退避している状況（閉状態）の電動役物６４０ａを通過して第１可変入賞装置６５に向かって流下する遊技球は基本的にはアウト口から離れていく方向に下り傾斜している流路上に到達するため、アウト口へと入球し難くなる。さらに、電動役物６４０ａの上面に形成される流路も遊技球の流下方向がアウト口から離れていく方向となるように構成しているため、一時的に電動役物６４０ａの上面を流下している最中に遊技盤１３内へと退避した電動役物６４０ａから落下した遊技球は、電動役物６４０ａの上面を流下すること無く流路部材ｒｙ１から第１可変入賞装置６５に向かって流下する遊技球よりもアウト口へと入球し難くすることができる。

【２４８５】

このように、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、電動役物６４０ａに形成される流路が第２入球手段６４０への遊技球の入球をサポートする機能と、アウト口へと遊技球の入球を抑制する機能とを有しているため、遊技盤１３という限られたスペースを有効に活用することができる。また、電動役物６４０ａの上面を途中まで流下した後に落下してしまった遊技球（第２入球口６４０へと入球することができなかった遊技球）に対してもアウト口に入球し難くするといった付加価値を提供することができる。

【２４８６】

なお、本第６制御例では、遊技状態によって、電動役物６４０ａが突出状態（開状態）を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（開放延長機能がオフの状態）が設定されている状況において普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態（開状態）に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が電動役物６４０ａに形成される流路の下流端（左端）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（開放延長機能がオンの状態）が設定されている状況では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が電動役物６４０ａに形成される流路の下流端（左端）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位

置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図８１０に示した流下領域（電動役物６４０ａの上面）を遊技球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（本第６制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中（普図当たり中）の電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し退避状態となる。よって、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【２４８７】

第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５ｂと、その開閉扉６５ｂを前後方向（図８０９の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図８２７参照）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５ｂが手前側（図８０９の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５ｂが位置している状態では、開閉扉６５ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられた普通図柄入賞口６７ｂに入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。

【２４８８】

そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５ｂが奥側（図８０９の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【２４８９】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図８０９の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図８２７参照）とを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図８０９の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下した後、流路部材ｒｙ１を流下して第２可変入賞装置６５０よりも下流側

に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図８０９の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。

【２４９０】

ここで、Ｖ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図８１０に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図８１０の正面視で左下側）に流下し、電動役物６４０ａに向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【２４９１】

本第６制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図８１３（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、本第６制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、本第６制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【２４９２】

また、本第６制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されている

ため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２４９３】

次に、図８１１を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図８１１は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図８１１に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【２４９４】

図８１２は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図８１２（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図８１２（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図８１２（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図８１２（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図８１３（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図８１２（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【２４９５】

図８１２（ａ）は、図８１２（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図８１２（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１は、裏

カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図８１３を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図８１３（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図８１３（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図８１３（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【２４９６】

ここで、詳細については後述するが、第６制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ（特定領域）６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖスイッチ（特定領域）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図８１３（ａ）参照）ように構成している。第６制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の各種ソレノイド等の動作内容が規定されている開放シナリオテーブルに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図８１３（ｂ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【２４９７】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ

入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【２４９８】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第６制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２４９９】

また、本第６制御例では、図８１３（ａ）、及び図８１３（ｂ）を参照して示した通り、Ｖ入賞装置６５０内に遊技球が入賞して、その遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する流路（特別排出流路６５０ｅ２）と、特定領域を通過しない（し難い）流路（通常排出流路６５０ｅ１）とに振分可能な構成を用いることでＶ入賞装置６５０へと入賞した複数の遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が特定領域を通過するように構成しているがこれに限ること無く、例えば、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が全て特定の流路を流下するように構成し、その特定の流路を流下する遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過可能に構成し、さらに、小当たり遊技中における特定期間中に特定の流路を流下した場合に遊技球が特定領域を通過したと判別される制御を実行するように構成しても良い。そして、小当たり種別に応じて特定期間の長さを異ならせるように制御すると良い。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５０内の構造を簡素化した上でＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特定領域を通過（通過が有効に判別される特定期間中に特定の流路を遊技球が流下）するか否かを容易に変更することができる。

【２５００】

次に、図８１４を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図８１４（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第６制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図８１４（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図８０９参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６

５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、１のラウンド遊技中に開閉扉６５０ｆ１を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

【２５０１】

図８１４（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図８１４（ｂ）に示した状態へと移行する。図８１４（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図８１４（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【２５０２】

以上、説明をしたように、本第６制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図８０９に戻り、説明を続ける。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５を通じて視認することができる。遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域

を流下する遊技球であって、いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５ａ，６４０，６５０ａ，６７ｂにも入賞（入球）しなかった遊技球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、第１入球口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

【２５０３】

次に、図８１５を参照して、本第６制御例におけるパチンコ機１０が有する各種操作ボタンについて説明をする。図８１５（ａ）は、枠ボタン２２（２２ａ）を模式的に示した図であって、図８１５（ｂ）は、選択ボタン６００を模式的に示した図である。詳細な説明は省略するが、パチンコ機１０の上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１（図８２７参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、演出ボタン２２ａによって形成されている。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【２５０４】

また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図８１５（ｂ）に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図８２７参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図８２８参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第６制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第６制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【２５０５】

次に、図８１６を参照して、パチンコ機１０の背面側の構成について説明をする。図８１６はパチンコ機１０の背面側を示した図である。このパチンコ機１０の背面側は、遊技者が遊技を行っている最中には遊技者が目視出来ない箇所であって、遊技者が直接触れることのできない箇所である。つまり、パチンコ機１０の背面側はパチンコ機１０の正面側（図８０９参照）よりも遊技者が目視し難く、且つ、直接操作し難い箇所となる。図８１６に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御

基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【２５０６】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図８２７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図８２７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。ここで、図８１７を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図８１７（ａ）は第３図柄表示装置の表示面を模式的に示した図である。第３図柄表示装置８１の表示面には、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に対応させた第３図柄が表示されるように構成しており、第３図柄の表示態様として「１」から「９」の数字のそれぞれに対して異なる種類のキャラクタ（図８１７（ｂ）参照）が付された９種類の主図柄ｓｚが表示されるように構成されている。また、本第６制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が当たりであった場合に、同一の主図柄ｓｚが揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に当たり遊技が発生するよう構成されている。通常状態が設定されている場合には、基本的に１回の特別図柄変動に対応して１回の変動演出が実行されるように構成している。詳細な内容は後述するが、通常状態における特別図柄変動は、通常状態よりも特別図柄抽選の実行条件を成立させるための要素（始動入賞）を獲得し易い時短状態における特別図柄変動よりも比較的長い変動時間が決定され易く構成しており、遊技中において特別図柄変動が実行され難い状況を生じ難くさせている。よって、遊技に関する所定状態として比較的長い特別図柄変動時間が決定され易い通常状態では、１回の特別図柄変動に対して１回の変動演出を

実行する演出期間を確保し易くすることができる。

【２５０７】

この第３図柄は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の変動表示（変動演出）を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第３図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。また、第３図柄表示装置の表示面では第３図柄が変動速度を変化させながら変動表示されるように構成しており、少なくとも、遊技者が変動中の第３図柄を視認できない（し難い）高速度変動と、遊技者が変動中の第３図柄を視認可能（視認し易い）低速度変動と、第３図柄が停止しているか変動しているかを遊技者に把握させ難い略停止変動と、を含む変動速度で第３図柄を変動表示させるように構成している。このように構成することで、変動表示中の第３図柄がどの態様で停止表示されるのかを遊技者に予測させ易くすることができる。ここで、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動表示内容について説明する。本第６制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の第３図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第３図柄の表示態様（組合せ）によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向にスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１～Ｌ５が形成され、第３図柄が何れかの有効ライン上に停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第３図柄表示装置８１における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。

【２５０８】

図８１７（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図８１７（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｓ１と小表示領域Ｄｓ２が形成されている。小表示領域Ｄｓ１は、特別図柄変動表示に対応した第４図柄が簡易的に変動表示される領域である。ここで、主表示領域Ｄｍを用いて実行される第３図柄を用いた変動表示（変動演出）は、演出効果を高めるために様々な演出パターンの演出が実行されるように構成しており、変動演出が実行されている期間のうち一部期間において第３図柄とは異なるキャラクタアイコンを用いたアクション等が行われるように構成している。この一部期間においては第３図柄が変動表示中であるか否かを遊技者が把握し難くなるため、実際に特別図柄変動期間中であるにも関わらず、特別図柄が変動していないと誤認してしまう虞があった。そこで、本第６制御例では、第３図柄表示装置の表示面の一部領域を用いて第４図柄を変動表示させるように構成している。このように構成することで、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の演出内容によって第３図柄が視認し難い状況となったとしても、第４図柄の変動表示状況を遊技者に把握させることができるため、現在が特別図柄変動期間中であるか否かを分かり易くすることができる。

【２５０９】

なお、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出において第３図柄を遊技者が視認し難くなる場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり

易い演出を提供することができる。なお、本第６制御例では、第３図柄表示装置の表示面の一部領域を用いて第４図柄を変動表示させることで特別図柄変動期間であることを遊技者に把握させるように構成しているが、これに限ること無く、可変表示装置ユニット８０のうち第３図柄表示装置８１とは異なる位置に配設したＬＥＤの点灯処理によって特別図柄が変動表示しているか否かを遊技者に把握させるように構成しても良い。

【２５１０】

次に、図８１７（ｂ）を参照して、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が変動表示している場合の表示内容について説明をする。図８１７（ｂ）は、第３図柄の変動表示中に表示される表示画面の一例を示した図である。図８１７（ｂ）に示した通り、本第６制御例では、第３図柄表示装置８１の表示画面には特別図柄抽選の実行権利として記憶されている特図保留の数に対応した保留図柄が表示されないように構成しており、特図保留の数は可変表示装置ユニット８０に設けられた複数のＬＥＤを発光させることで遊技者に報知するように構成している。詳細な説明は後述するが、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に複数回の特別図柄抽選を用いて１回の変動演出（連結演出）を実行するように構成している。よって、保留図柄を表示画面に表示させないように構成することで連結演出の実行期間中に特別図柄抽選が複数回実行されていることを遊技者に容易に把握されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、表示画面に保留図柄を表示するように構成しても良い。

【２５１１】

＜第６制御例における演出内容について＞

次に、図８１８から図８２５を参照して、本第６制御例のパチンコ機１０において実行される各種演出のうち特徴的な内容について説明をする。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成している。そして、通常状態よりも大当たり遊技の実行権利を獲得し易い時短状態、即ち、遊技者に有利な遊技状態中において、遊技者の遊技意欲をより高めるための様々な演出を実行するように構成している。具体的には、時短状態中に実行される第３図柄の変動演出として、複数の特別図柄変動を跨いで実行される連結演出を実行可能に構成し、更に、大当たり遊技中において既に獲得済みの特図保留（第２特別図柄抽選の実行権利）の中に当たり当選（小当たり、大当たり）に対応する特図保留があることを報知する保留連演出を実行可能に構成している。

【２５１２】

ここで、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、或いは、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過した場合に大当たり遊技が実行されるように構成しており、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が小当たり当選し易くなるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が大当たり遊技の実行権利を獲得し易くなるように構成している。そして、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易くするように構成している。よって、通常状態よりも時短状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。従来より、このように構成されたパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選によって高確率（例えば、１／４）で大当たり遊技の実行権利を獲得可能にした上で、時短状態が継続する期間を短期間とする（例えば、第２特別図柄抽選が６回実行された場合に時短状態が終了する）仕様が広く知られている。さらに、時短状態中における第２特別図柄抽選に対応して実行される特別図柄変動の変動時間を短くすることで、短時間で複数回の第２特別図柄抽選を実行可能に構成することで頻繁に大当たり遊技が実行される仕様とし、遊技者の遊技意欲を高めるパチンコ機１０も知られている。

【２５１３】

しかしながら、上述した仕様のパチンコ機１０では、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間が短いため、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の１回毎の抽選結果が当たり当選であるか否かについて遊技者に楽しませ難いという問題があった。より具体的には、時短状態中に実行される複数回の第２特別図柄抽

選の何れかにおいて抽選結果が当たり当選となった場合には大当たり遊技の実行権利を得ることができるため時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の１回毎の抽選結果（当たり当選するよりも前に実行された第２特別図柄抽選の抽選結果）に対応する特別図柄変動の変動時間が短い場合であっても遊技者の遊技意欲が低下することは無いが、時短状態中に実行される複数回の第２特別図柄抽選の抽選結果が全て外れとなり時短状態が終了してしまう場合においては、個々の特別図柄変動の変動時間が短くなってしまうと遊技者に対して当たり当選するか否かを楽しませること無く時短状態中の遊技が終了してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２５１４】

さらに、時短状態中のおける第２特別図柄抽選の特別図柄変動時間に合わせた変動演出として、時短状態中のみ実行される変動演出を実行することで短時間の特別図柄変動期間であっても遊技者に対して第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であるか否かを予測する楽しみを提供するパチンコ機１０はあったが、そのようなパチンコ機１０では、時短状態中にのみ実行される専用の変動演出（時短専用演出）によって当たり当選の有無が示唆されるため、時短状態中の遊技経験が少ない遊技者は、時短専用演出の演出態様と当たり当選期待度との関係を把握し難く、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２５１５】

これに対して、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に実行される複数回（２回）の第２特別図柄抽選に対応する特別図柄変動時間を用いて、通常状態中に実行される変動演出と同一の演出態様が用いられる変動演出（連結演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、個々の特別図柄変動時間が短い時短状態中であっても、複数回の第２特別図柄抽選に対応する特別図柄変動期間を用いて変動演出（連結演出）を実行することができるため当たり当選の有無を示唆するための演出効果を高めることができる。さらに、複数回の第２特別図柄抽選に対応する特別図柄変動期間を用いて実行される変動演出（連結演出）の演出態様として、通常状態中に実行される変動演出の演出態様を用いているため、時短状態中の遊技経験が少ない遊技者に対しても、実行中の変動演出（連結演出）の当たり期待度を予測させ易くすることができる。

【２５１６】

まず、図８１８（ａ）を参照して、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に第３図柄表示装置８１に表示される表示内容について説明をする。図８１８（ａ）は、大当たり当選時に表示される表示画面の一例を示した図である。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選に対応した特別図柄変動が停止表示される場合には、第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示されていた第３図柄が大当たり当選に対応する表示態様で停止表示される。具体的には、図８１８（ａ）に示した通り、図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ２、図柄列Ｚ３に３の数字が付された主図柄ｓｚが有効ラインＬ２上で停止表示される。そして、副表示領域Ｄｓには大当たり当選したことを遊技者に案内するための態様として「大当たりおめでとう」の文字が表示される。なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選に対応する表示態様として、同一の数字が付された主図柄ｓｚが有効ライン上に停止表示される組合せを用いているが、これに限ること無く、特定の数字の組合せを有効ライン上に停止表示させるように構成しても良い。

【２５１７】

図８１８（ａ）に示した表示画面が表示された後には、大当たり遊技が実行される。ここで、図８１８（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１に表示される表示内容について説明をする。図８１８（ｂ）は、大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図８１８（ｂ）に示した通り、大当たり遊技が開始されると主表示領域Ｄｍでは遊技者を祝福する態様として、ウサギを模したキャラクタ８０１，８０２が踊っている映像が再生表示される。また、主表示領域Ｄｍに形成される小表示領域Ｄｍ１には、大当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として、遊技者に右打ち遊技を行わせるための「右打ち」が表示される。そして、小表示領域Ｄｍ２には、今回の大当たり図柄として「３の数字が付された図柄」が表示される。加えて、小表示領

域Ｄｍ３には遊技者が有利な遊技状況（大当たり遊技、小当たり遊技、時短状態）が連続する期間（連荘期間）にて実行された大当たり回数を示す表示態様として「１回目」が表示され、小表示領域Ｄｍ４には連荘期間中に遊技者が獲得した賞球数に対応する表示態様として「２８０Ｐ」が表示される。

【２５１８】

また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には「ボタンＰＵＳＨでラッシュモードを選択してね」との文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２にはラッシュモードを選択するための選択態様が表示される。本第６制御例では、時短状態中（ラッシュ状態中）に実行される演出種別（ラッシュモード）として、チャンスＲＵＳＨと一発告知ＲＵＳＨとを選択可能に構成している。チャンスＲＵＳＨを選択した場合には、通常状態と同様に第３図柄の変動表示によって当たり当選を報知する演出が主に実行される。なお、チャンスＲＵＳＨ中に実行される演出の内容については、図８１９を参照して後述する。一方、一発告知ＲＵＳＨを選択した場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に花を模した花アイコン（図示せず）が表示され、その花アイコンが発光表示されることで当たり当選を報知する演出が主に実行される。この一発告知ＲＵＳＨ中に実行される演出の詳細な内容についてはその説明を省略する。図８１８（ｂ）に示した表示画面が表示されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下すると小表示領域Ｄｓ２に表示されているチャンスアイコン８１０又は一発告知アイコン８１１に対応する位置へと矢印アイコンｙａ２が移動し、矢印アイコンｙａ２の位置に対応する側の演出種別（ラッシュモード）が決定される。

【２５１９】

次に、図８１９（ａ）を参照して、時短状態中の演出種別（ラッシュモード）として、チャンスＲＵＳＨが選択された場合における大当たり遊技終了後の表示内容について説明をする。図８１９（ａ）は、チャンスＲＵＳＨ突入時に表示される表示画面の一例を示した図である。図８１９（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１には、大当たり遊技中と同様に「右打ち」の表示態様が表示される。これにより、時短状態中においても右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本第６制御例では、図８１８（ｂ）、及び図８１９（ａ）に示した通り、大当たり遊技中に小表示領域Ｄｍ１に表示される「右打ち」の表示態様と、時短状態中に小表示領域Ｄｍ１に表示される「右打ち」の表示態様とで同一の表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、同一の遊技方法を案内するための表示態様を遊技の状況に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、遊技方法を案内するための表示態様を視認するだけで、遊技者に有利となる遊技方法に加え、現在の遊技の状況も把握することが可能となる。

【２５２０】

小表示領域Ｄｍ１の下方には小表示領域Ｄｍ５ａ、及び小表示領域Ｄｍ５ｂが形成される。この小表示領域Ｄｍ５ａには「ラッシュ期間」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ５ｂにラッシュ期間がカウント表示される。この「ラッシュ期間」は、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選によって大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されたタイミングから開始される期間であって、連荘期間が終了するまでの経過時間が小表示領域Ｄｍ５ｂに表示されるように構成している。図８１９（ａ）に示した図は時短状態が設定された時点であるため、「ラッシュ期間」が「００：００：００」で停止表示されている。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には、直近に停止表示された第３図柄の表示態様、即ち、大当たり当選を示す停止表示態様に対応する表示態様として縦方向に３が並んでいる表示態様が表示され、小表示領域Ｄｓ２には時短状態（チャンスＲＵＳＨ）中の遊技内容を報知するための表示態様として「高確率で図柄が揃うよ」の文字が表示されている。なお、詳細な説明は省略するが、この図８１９（ａ）に示した図は、大当たり遊技が終了した直後であるため「ラッシュ期間」が未経過の状況を用いているが、この「ラッシュ期間」は時短状態中における第２特別図柄抽選の実行有無に関わらず、時短状態が設定された直後から経過時間が計時されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されてからの経過時

間を遊技者に分かり易く把握させることができるため、短時間で多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、時短状態中において途切れること無く特別図柄抽選を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、これに限ること無く、時短状態中においては特別図柄変動が実行されている期間のみラッシュ期間を計時するように構成しても良い。

【２５２１】

次に、図８１９（ｂ）から図８２０（ｂ）を参照して、チャンスＲＵＳＨ中に実行される特徴的な演出内容（連結演出）について説明をする。図８１９（ｂ）は、連結演出中における１変動目の特別図柄変動（第１変動）が停止した時点において表示される表示画面の一例を示した図であって、図８２０（ａ）は、連結演出中における２変動目の特別図柄変動（第２変動）が実行されている時点において表示される表示画面の一例を示した図であって、図８２０（ｂ）は、連結演出の終了時点（第２変動停止時点）において表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、連結演出について説明をする。本第６制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成し、第２特別図柄抽選では大当たり当選に加え、高確率（１／４）で小当たり当選するように構成している。そして、小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球（通過）させることで小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行される（小当たり当選に基づいて大当たり遊技の実行権利を獲得できる）ように構成している。また、短時間で複数回の大当たり遊技を実行させることで遊技者の遊技意欲を高めることを目的として、時短状態中に実行される第２特別図柄変動として比較的短時間の特別図柄変動期間が設定されるように構成している。また、１回の第２特別図柄抽選にて大当たり遊技の実行権利を獲得し易くしながらも時短状態中の遊技が遊技者に過剰に有利となってしまうことを抑制するために、時短状態を終了させるための終了条件として少ない回数（６回）の第２特別図柄抽選が実行された時点で成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

【２５２２】

このように構成されたパチンコ機１０では、連荘期間中に複数回の大当たり遊技が実行される遊技状況においては、短時間で多くの賞球を獲得することができ遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるものであったが、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選で当たり当選すること無く時短終了条件が成立してしまう遊技状況においては、時短状態が開始してから終了するまでの期間において実行される変動演出の演出効果が低下してしまうという問題があった。より具体的には、１回の第２特別図柄変動の変動時間が短いため遊技者に対して第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であるか否かを予測して楽しませる演出時間を確保することができず、外れが連続する場合において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２５２３】

これに対して、本第６制御例では、遊技に関する特定状態として通常状態よりも比較的短い特別図柄変動時間が決定され易い時短状態では、複数回の第２特別図柄変動を跨いで一連の演出が実行される連結演出を実行するように構成している。より具体的には、通常状態にて実行される変動演出と同様の演出態様を用いた連結演出が２回の特別図柄変動を跨いで実行されるように構成している。この連結演出は、特図２保留を有している状態で実行される第２特別図柄変動が外れ変動である場合において実行され得る演出であって、まず１回目の特別図柄変動（外れ変動）に対応させて図柄列Ｚ１の第３図柄を停止表示させるまでの演出態様が決定され、その後、２回目の特別図柄変動が開始されるタイミングで図柄列Ｚ１が停止表示されている段階から全ての第３図柄が停止表示されるまでの演出態様が決定される。このように構成することで、時短状態中における短時間の第２特別図柄変動毎に抽選結果を示すための変動表示が実行される場合に比べて、連結演出の演出期間を長くすることができるため遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、連結演出に用いられる２回分の特別図柄抽選の結果が外れである場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示面では１回の外れ演出が実行されるだけであるため、頻繁に外れ演

出が実行されることによって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２５２４】

第２特別図柄変動の開始と共に連結演出が開始されると、まず、通常状態の変動演出と同様に、前回の特別図柄抽選結果を示す組合せで停止表示されている第３図柄が変動を開始し、その後、図８１９（ｂ）に示した通り、１回目の第２特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて第１情報表示として１回目の第２特別図柄抽選の結果に基づいて決定された演出態様で図柄列Ｚ１の第３図柄が停止表示される。図８１９（ｂ）に示した図では、１回目の第２特別図柄抽選の結果が外れで停止表示されたことに対応する表示態様が小表示領域Ｄｓ１に表示されている。また、１回目の第２特別図柄抽選の結果に基づいて決定された演出態様として、魚群アイコン８２０の一部が主表示領域Ｄｍの右端に表示され、小表示領域Ｄｓ２には、実行中の連結演出の演出内容を案内するための案内態様として「魚群発生で大チャンス」の文字が表示されている。その後、２回目の第２特別図柄変動が開始されるタイミングに合わせて連結演出の残期間に対応する演出態様（残演出態様）が決定される。図８２０（ａ）に示した図では、２回目の第２特別図柄抽選の結果が当たり当選であった場合に表示画面に表示される演出内容の一例を示しており、残演出態様として、図柄列Ｚ３をリーチ態様で停止表示させた後に魚群アイコン８２０が表示領域を右から左へと横切る魚群演出が発生し、最終的には図８２０（ｂ）に示した通り、第２情報表示として有効ラインＬ１上に１の数字を模した主図柄ｓｚが当たり当選を示す組合せで停止表示される演出態様が決定される。

【２５２５】

なお、上述した連結演出の演出例では、２回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）の変動期間を用いた連結演出であって、２回の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の結果を連結演出の演出結果を用いて遊技者に把握させることが可能に構成しているが、これに限ること無く３回以上の特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の結果を連結演出の演出結果を用いて報知するために３回以上の特別図柄変動の変動期間を用いて連結演出を実行することに構成しても良い。このように構成することで、連結演出が開始されたタイミングでは今回の連結演出によって何回分の第２特別図柄抽選の結果が報知されるのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【２５２６】

また、本第６制御例における連結演出では、１回目の特別図柄変動に対応する演出態様として、図柄列Ｚ１を停止表示させるまでの演出態様が決定されるように構成しているがこれに限ること無く、１回目の特別図柄変動の変動時間が比較的短い場合には全ての第３図柄を停止表示状態から変動表示状態へと移行させるまでの演出態様が１回目の特別図柄変動に対応させて決定され、２回目の特別図柄変動の変動時間を用いて図柄列Ｚ１、図柄列Ｚ３、図柄列Ｚ２の順で第３図柄が停止表示される演出態様が決定されるように構成しても良い。さらに、１回目の特別図柄変動の変動時間が比較的長い場合には、１回目の特別図柄変動（外れ変動）に対応させて図柄列Ｚ１、及び、図柄列Ｚ２がリーチ態様で停止表示されるまでの演出態様を決定し、２回目の特別図柄変動（当たり変動または外れ変動）に対応させて図柄列Ｚ３の停止表示態様を決定するように構成してもよい。このように構成することで、複数の第３図柄が段階的に停止表示される過程を経て最終的に全ての第３図柄が停止表示される連結演出において、どの段階までの演出態様がどの特別図柄抽選の結果に基づいて決定されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【２５２７】

例えば、連結演出における１回目の特別図柄変動が外れ変動であって、２回目の特別図柄変動が当たり変動である場合において、１回目の特別図柄変動として比較的長い変動時間が設定された場合には、リーチ態様となるまでの演出態様として当たり期待度の低い演出態様（当たり期待度の低いノーマルリーチとなる演出態様や、魚群演出といったチャンスアップ演出が実行されない演出態様）が決定され、その後、２回目の特別図柄変動（当たり変動）に対応させて当たり当選を示す停止表示態様で図柄列Ｚ３が停止表示されるこ

とで遊技者に意外性のある演出を提供することができると共に、１回目の特別図柄変動として比較的短い変動時間が設定された場合には、リーチ態様となる演出態様が２回目の特別図柄変動（当たり変動）に基づいて決定されることから、当たり期待度の高い演出態様（当たり期待度の高いＳＰリーチとなる演出態様や、魚群演出といったチャンスアップ演出が実行される演出態様）が決定され易くなる。このように構成することで、連結演出が開始されてから終了するまでの間、常に当たり当選への期待感を遊技者に持たせ続けることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２５２８】

次に、図８２１（ａ）、及び図８２１（ｂ）を参照して、小当たり遊技中に実行される演出内容について説明をする。図８２１（ａ）は、小当たり遊技が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図８２１（ｂ）は、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球（通過）させた場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０は、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を短くしている。さらに、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの期間や、小当たり遊技が実行されてから遊技球を特定領域（Ｖ領域）へと入球させることが可能となるまでの期間も短く構成している。ここで、従来より、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させるパチンコ機１０が知られている。この従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技が実行される限られた期間内に特定領域へと遊技球を入球させるために、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間を用いて、小当たり遊技中に実行すべき遊技内容（例えば、「右打ちをしてＶを狙え」の表示）を遊技者に予め報知する遊技案内報知を実行するように構成していた。

【２５２９】

このように構成された従来型のパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となってから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間として、上述した遊技案内報知を繰り返し実行可能な程度の長さを設定することで、遊技者に対して小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に把握させるように構成していた。そして、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となるまでの間に、遊技案内報知が繰り返し実行される従来型のパチンコ機１０では、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる状態においても遊技案内報知を繰り返し実行し、遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示することで、遊技者に対して適正な遊技が実行されたことを分かり易く理解させるように構成していた。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機１０では、小当たり遊技中に遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖ」ゲット）を表示するように構成しているため、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでに、遊技案内報知を繰り返し実行させる期間を設ける必要があり、小当たり当選してから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態が設定されるまでの期間が間延びしてしまい、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ難いという問題があった。また、小当たり遊技が開始されてから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間を短く設定し、初回の遊技案内報知期間が終了するよりも前に、遊技球を特定領域へと入球させることが可能に構成した場合には、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができるが、遊技案内報知にて遊技者に報知される遊技内容を遊技者が把握する前に遊技案内報知が終了してしまい、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技に対して遊技者が困惑してしまうという問題があった。

【２５３０】
これに対して、本第６制御例では、小当たり遊技が開始されてから、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間の長さが、初回の遊技案内報知期間（４秒）よりも短くなるように構成し、さらに、初回の遊技案内報知期間（４秒）が経過するまでの間に、遊技球を特定領域へと入球させた場合には、初回の遊技案内報知が経過した後に、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。そして、初回の遊技案内報知が経過した後に実行される２回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中に、特定領域へと遊技球が入球した場合には、実行中の遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Ｖゲット」）を表示するように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができると共に、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技の内容を遊技者に案内するための報知期間（初回の遊技案内報知期間）を確実に確保することができる。図８２１（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、遊技盤１３の右側領域に設けられた第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて遊技球を入球させるための右打ち遊技の実行を遊技者に案内するための案内報知として、小表示領域Ｄｍ１には「右打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍの右側に形成された表示領域Ｄｍ６には、第２可変入賞装置６５０の箇所を遊技者に分かり易く把握させるために、第２可変入賞装置６５０が配設された遊技領域付近を模式的に示した画像が表示される。さらに、小当たり遊技中における遊技内容として、第２可変入賞装置６５０内に設けられた特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知として、第１矢印ｙａ１が主表示領域Ｄｍの中央部に表示される。

【２５３１】
この第１矢印ｙａ１は、第３図柄表示装置８１の表示面に対して、第２可変入賞装置６５０が配設されている方向（右方向）を示す表示態様で表示されており、「Ｖを狙え」の文字が付設されている。そして、表示面の左右方向に移動するように表示されるものであって、１の遊技案内報知期間である４秒間の間に、第１矢印ｙａ１が左右方向へと２往復するように表示される。さらに、小表示領域Ｄｓ１には、小当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として「時間内にＶアタッカーに入賞させろ！！」の文字が表示される。また、第１矢印ｙａ１が第３図柄表示装置８１に表示されると共に、音声出力装置２２６から「右を狙え」の音声が４秒間の間に２回出力される。本第６制御例では、小当たり遊技の遊技方法を案内するための遊技案内報知として、１回の報知期間が４秒となる遊技案内報知が実行されるように構成している。そして、１回の遊技案内報知が終了した時点において、遊技案内報知を継続するか否かを判別し、継続する必要があると判別した場合には、同一の遊技案内報知を繰り返し複数回実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された状態では、右打ち遊技によって第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技を実行させることが可能となることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、主表示領域Ｄｍに表示される第１矢印ｙａ１の下方には、小当たり遊技において遊技球を第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入球させることが可能な期間（ラウンド遊技期間）の残時間を示すための第１タイムゲージｇａ１が表示されている。この第１タイムゲージｇａ１の表示態様は、小当たり遊技のラウンド遊技期間の残期間を示すための残期間表示ｇａ１ａと、経過期間を示すための経過期間表示ｇａ１ｂとから形成されており、小当たり遊技のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ｇａ１ｂが占める割合が増加し、残期間表示ｇａ１ａが占める割合が減少するように、第１タイムゲージｇａ１の表示態様が可変するように構成している。

【２５３２】
なお、本第６制御例では、図８２１（ａ）に示した通り、遊技者に対して右打ち遊技を促す表示態様として、第１矢印ｙａ１が左右方向に移動表示される態様を用いているが、これに限ること無く、遊技者に対して右打ち遊技を意識させる態様であれば良い。具体的

には、例えば、第１矢印ｙａ１の表示位置を固定した状態で第１矢印ｙａ１の表示色を左側から右側に向けてグラデーション変化させる表示制御を実行することで右打ち遊技を遊技者に対して視覚的に意識させても良いし、時計回りに曲がっている表示態様で第１矢印ｙａ１を表示させることで、右打ち遊技を行った場合に発射された遊技球の流れを遊技者に視覚的に意識させるように構成しても良い。また、第３図柄表示装置８１の表示面以外の構成要素を用いて遊技者に右打ち遊技を案内しても良く、例えば、パチンコ機１０が有する発光手段（可変表示装置ユニット８０に設けられた装飾用ＬＥＤや、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の近傍に設けられた装飾用ＬＥＤ等）を左側から右側に発光させる発光制御を行うことで遊技者に右打ち遊技を意識させるように構成しても良い。

【２５３３】

詳細な説明は省略するが、本第６制御例では、小当たり遊技が開始されると、２秒間のオープニング期間が経過した後に最大で２０秒間のラウンド遊技が実行され、その後、２秒間のエンディング期間が設定されるように構成している。オープニング期間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、特別図柄抽選で当り当選を目指す遊技を行っていた遊技者に対して、小当たり当選に基づいて第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されることを報知するための期間である。オープニング期間が設定されると、小当たり遊技の開始を案内するための表示態様（例えば、「小当たり遊技開始」）を表示されると共に、初回の遊技案内報知として、図８２１（ａ）に示した第１矢印ｙａ１が４秒間表示される。つまり、本第６制御例では、小当たり遊技中の遊技内容を案内するための遊技案内報知を、ラウンド遊技が実行されるよりも前の段階（オープニング期間）から実行するように構成している。このように構成することで、遊技案内報知の内容を把握することで小当たり遊技中の遊技を理解した遊技者が、小当たり遊技中の遊技を理解した段階から右打ち遊技を実行したとしても、ラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させ易くすることができる。小当たり遊技のラウンド遊技中は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入賞させることが困難な（入賞させることが出来ない）閉状態と、に開閉扉６５０ｆ１が可変動作される。具体的には、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となるように、開閉扉６５０ｆ１が可変制御される。

【２５３４】

ここで、本第６制御例における小当たり遊技は、上述した２０秒の可変制御が終了した場合、或いは、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球が入賞した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立し、ラウンド遊技が終了するように構成している。そして、ラウンド遊技中に実行される開閉扉６５０ｆ１の可変制御内容として、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるように構成している。そして、小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行した場合には、５回目の開状態となるタイミングで、第２可変入賞装置６５０への入賞数が１０個となるように構成している。つまり、小当たり遊技が実行されてから（オープニング期間が設定されてから）、継続して右打ち遊技を実行した場合には、ラウンド遊技の遊技期間が２．１秒となり易く、ラウンド遊技中に継続して右打ち遊技を実行しなかった場合は、ラウンド遊技の遊技期間が最大で２０秒となるように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、小当たり遊技が開始された直後から意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、ラウンド遊技が進行するほど、開閉扉６５０ｆ１が閉状態となる期間が長くなるため、第２可変入賞装置６５０へと所定数（１０個）の遊技球を入賞させることでラウンド遊技を終了させる場合であっても、１０個目の遊技球を入賞させるタイミングによって、

ラウンド遊技期間の長さが大きく異ならせることができる。よって、小当たり遊技中における遊技状況によっても、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が異なるため、遊技者に対して小当たり遊技中の遊技状況についても興味を持たせることができる。

【２５３５】

なお、ラウンド遊技の後半期間に設定される長時間の閉状態（９秒の閉状態）、即ち、小当たり遊技中に、正常に右打ち遊技を実行していた場合には、設定され難い閉状態が設定された場合には、例えば、小当たり遊技が実行されていることに気付かずに右打ち遊技を実行していない場合も考えられるため、既に遊技球を特定領域へと入球させているか否かを判別し、特定領域へと遊技球を入球させていないと判別した場合には、遊技者に対して、右打ち遊技を強調して案内するための強調案内報知を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、遊技球を特定領域へと入球させること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得しないまま小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、小当たり遊技のラウンド遊技中において、前半期間では開閉扉６５０ｆ１の開状態となる期間として０．１秒が繰り返し設定され、後半期間では、前半期間よりも長い期間（０．２秒、０．８秒）の開状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技を短時間で終了させることが出来なかった遊技者、例えば、小当たり遊技が実行されたことに途中まで気付かなかった遊技者に対して、確実に遊技球を第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞させる機会を残すことができる。なお、本第６制御例では、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるようにラウンド遊技中の可変制御を実行するように構成することで、ラウンド遊技を短時間で終了させることが可能としているが、ラウンド遊技中における可変制御の内容はこれに限ること無く、ラウンド遊技の全期間に対して開状態となる期間が占める割合が均等となるように構成しても良い。

【２５３６】

また、本第６制御例では、ラウンド遊技の後半期間の方が、前半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御することで、ラウンド遊技中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させること無くラウンド遊技が終了してしまうことを抑制するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、１回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉６５０ｆ１を可変制御するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の前半期間中に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、ラウンド遊技を短時間で終了させ易くすることができる。一方で、ラウンド遊技の前半期間にてラウンド遊技を終了させることができなかった遊技者に対して、短い開状態と、長い閉状態と、が繰り返される小当たり遊技が実行されるため、ラウンド遊技期間を無用に長くすることができる。よって、小当たり遊技を実行する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された直後から意欲的に第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための右打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、小当たり遊技のエンディング期間は、上述したオープニング期間と同様に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放されない期間、即ち、第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させることができない期間であって、小当たり遊技のラウンド遊技中に実行された遊技内容に基づいた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ、大当たり遊技の実行権利を獲得している場合には、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。一方で、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることが出来なかった場合には、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技終了後に通常状態へと移行することを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。

【２５３７】

ここで、図８２１（ａ）に示した例では、小当たり遊技が開始されてから３秒が経過した時点、即ち、２秒間のオープニング期間が終了し、ラウンド遊技が実行されてから１秒が経過した時点を示しており、主表示領域Ｄｍには、初回の遊技案内報知である第１矢印ｙａ１が表示されており、タイムゲージｇａ１全体で示すラウンド遊技期間（２０秒）に対して、経過期間表示ｇａ１ｂが１秒分、残期間表示ｇａ１ａが１９秒分の範囲を示している状態が表示されている。そして、初回の遊技案内報知が実行されている期間中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過した場合（Ｖ入賞した場合）、即ち、ラウンド遊技が開始されてから２秒以内に遊技球がＶ入賞した場合は、図８２１（ｂ）に示した通り、初回の遊技案内報知期間が終了するまで、主表示領域Ｄｍの中央部にて初回の遊技案内報知（第１矢印ｙａ１）が継続して表示され、副表示領域Ｄｓにて小当たり遊技中における遊技方法を案内するための「時間内にＶアタッカーに入賞させろ！！」も継続して表示される。このように構成することで、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後に遊技球をＶ入賞させてしまった場合であっても、Ｖ入賞した後に実行される遊技内容（大当たり遊技が実行される遊技内容）を遊技者に分かり易く理解させることができる。

【２５３８】

なお、遊技案内報知期間（４秒間）中に遊技球をＶ入賞させた場合には、初回の遊技案内報知が実行されている主表示領域Ｄｍの空き領域にて、既にＶ入賞していることを示すためのＶ入賞済アイコンを表示するように構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中に遊技球がＶ入賞しているか否かを遊技者に把握させることができる。さらに、第３図柄表示装置８１の表示面にＶ入賞済アイコンを表示することによって、初回の遊技案内報知期間中であってもＶ入賞の有無を遊技者が判別可能に構成しているが、第３図柄表示装置８１以外でＶ入賞している状態であることを報知するように構成しても良く、例えば、パチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を発光させることによってＶ入賞していることを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中の表示画面を、Ｖ入賞の有無に関わらず統一することができるため、第３図柄表示装置８１の表示面に対する表示制御を簡素化することができる。そして、Ｖ入賞した状態で初回の遊技案内報知期間が経過した場合、或いは、遊技案内報知期間外にＶ入賞した場合には、図８２１（ｂ）に示した通り、Ｖ入賞したことを示すためのＶ演出として、主表示領域Ｄｍの中央部に拡大表示されたＶアイコン８５０を用いて「Ｖゲット」を表示する。そして、小表示領域Ｄｓ１には、今回のＶ入賞に基づいて実行される大当たり遊技が今回の連荘期間中に実行される何回目の大当たり遊技であるかを示すための表示態様として「大当たり２回目」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ３に「２回目」が表示される。また、前回の大当たり遊技が終了した後、今回の小当たり遊技中に獲得した賞球数分も加算された賞球数、即ち、連荘中に獲得した賞球数に対応させて小表示領域Ｄｍ４に「５００Ｐ」が表示される。

【２５３９】

次に、図８２２（ａ）から図８２３（ｂ）を参照して、本第６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される保留連演出の演出内容について説明をする。本第６制御例におけるパチンコ機１０では当たり当選に対応する保留図柄（当たり保留）を有している状態で大当たり遊技が実行された場合において、その大当たり遊技中に実行される演出を用いて次の大当たり遊技の実行権利を有していることを遊技者に報知するための演出（所謂、保留連演出）を実行可能に構成している。さらに、保留連演出の演出結果として、大当たり遊技の実行権利を１つ以上有していることに対応する第１保留連と、大当たり遊技の実行権利を２つ以上有していることに対応する第２保留連と、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が１０回（ＭＡＸ）となる大当たり遊技の実行権利を２つ以上有していることに対応する第３保留連と、を報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を行っている最中に次回の大当たり遊技が実行され得る状況であることを遊技者に把握させることができるため、短期間が終了し得る時短状態が設定される仕様であったとしても遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【２５４０】
ここで、保留連演出の演出結果として、複数個の当たり保留を有していることに対応する演出結果を報知可能なパチンコ機１０では、保留連演出によって既に報知済の当たり保留を有している状態で新たな大当たり遊技が実行される場合がある。このような場合において、既に報知済の当たり保留を対象に新たな保留連演出を実行してしまうと、保留連演出によって報知された当たり保留の個数と、実際に獲得済みの当たり保留の個数とに相違が生じてしまうという問題があった。これに対して、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、１の保留連演出によって報知された当たり保留を対象にして他の保留連演出が実行されないように構成している。つまり、例えば当たり保留を３個有している状態で実行中の大当たり遊技にて当たり保留を２個有していることが保留連演出によって報知された後、次の大当たり遊技の実行中（保留連演出によって報知済の当たり保留が１個残っている状況）には、保留連演出が実行された場合であっても、最大でも当たり保留を１個有していることに対応する保留連演出しか実行されないように構成している。このように構成することで、獲得済みの当たり保留に対して適正な保留連演出を実行し易くすることができる。また、１の保留連演出によって報知された当たり保留が全て消化されるまでの間、新たな保留連演出の実行を禁止する制御を実行するパチンコ機１０よりも保留連演出の実行頻度を高め易くすることができる。

【２５４１】
さらに、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、有利度合いの異なる演出結果（第１保留連、第２保留連、第３保留連）を保留連演出によって報知可能に構成している。つまり、保留連演出という遊技者に有利な演出の中では不利情報の報知として第１保留連、通常情報の報知として第２保留連、有利情報の報知として第３保留連の保留連演出を実行可能に構成している。そして、有利度合いが最も低い第１保留連が最も実行条件が成立し易く、有利度合いが最も高い第３保留連が最も実行条件が成立し難くなるように構成している。具体的には、第１保留連の実行条件は獲得済みの特図保留内に当たり保留が１個以上ある場合に成立し、第２保留連の実行条件は獲得済みの特図保留内に当たり保留が２個以上ある場合に成立し、第３保留連の実行条件は獲得済みの特図保留内に当たり保留が２個以上連続しており、且つ、連続している当たり保留が共に１０ラウンド大当たり遊技が実行され得る当たり保留（ＭＡＸ当たり保留）である場合に成立するように構成している。つまり、第１保留連の実行条件が成立する状況においては第２保留連、及び第３保留連の実行条件が成立しておらず、第２保留連の実行条件が成立する状況においては第１保留連の実行条件は必ず成立しており、第３保留連の実行条件は成立しておらず、第３保留連の実行条件が成立する状況においては、第１保留連、及び第２保留連の実行条件が必ず成立していることになる。

【２５４２】
このように有利度合いの異なる第１保留連、第２保留連、第３保留連に対してそれぞれ実行条件を設定した場合であって、且つ、１の当たり保留を対象に保留連演出を複数回実行しないように構成した場合には、最も実行条件が成立し易い第１保留連が報知される保留連演出ばかり実行されることになり、第１保留連よりも有利度合いが高い第２保留連や第３保留連が報知される保留連演出の実行頻度が著しく低下してしまい保留連演出の演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２５４３】
これに対して、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、第３保留連が報知される保留連演出の実行頻度を高めるために、第２保留連の実行条件が成立している場合において他の保留状況に応じて保留連演出の実行有無を決定するように構成している。具体的には、獲得済みの特図保留数（新たに獲得可能な特図保留数）と、獲得済み特図保留における外れ保留と当たり保留の記憶順序（消化順序）とに基づいて保留連演出の実行有無を決定するように構成している。例えば、獲得済みの特図保留数が２個（上限）で、そのうち最初に消化される特図保留が当たり保留で他の特図保留が外れ保留の場合、即ち、実行中の大当たり遊技が終了した直後に実行される特別図柄抽選のみ当たり当選する場合であり、

今回の大当たり遊技中のみ獲得済みの当たり保留を対象とした保留連演出を実行することができない場合には比較的高確率で第１保留連が報知される保留連演出が実行されるのに対して、最初に消化される特図保留が当たり保留で最後に消化される特図保留がＭＡＸ当たり保留である場合には、次に獲得する特図保留がＭＡＸ当たり保留であればＭＡＸ当たり保留が連続する状況となり得るため、最初に消化される当たり保留のみを保留連演出の対象とし、演出結果が第１保留連の保留連演出が実行されるように構成している。このように構成することで、第３保留連の保留連演出が実行される可能性を高めることができる。

【２５４４】

即ち、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、複数の当たり保留を獲得している状況で実行される大当たり遊技中において保留連演出を実行するか否か、及び、保留連演出を実行すると決定された場合の演出結果種別を、次に実行される大当たり遊技中における第３保留連の実行条件の成立期待度に応じて異ならせて決定するように構成している。このように構成することで、第３保留連の実行条件が成立する状況が生じた場合に、その実行条件の成立契機となる当たり保留を対象とした別の保留連演出（第１保留連、第２保留連）が既に実行されており、演出結果が第３保留連となる保留連演出を実行することができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【２５４５】

ここで、図８２２（ａ）を参照して、大当たり遊技中に実行される保留連演出のうち、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで実行される保留連演出（操作保留連演出）の演出内容について説明をする。図８２２（ａ）は、大当たり遊技中に実行される保留連演出として操作保留連演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図８２２（ａ）に示した各種表示要素のうち、上述した図８１８（ｂ）と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。操作保留連演出とは、遊技者が枠ボタン２２を押下することで実行される保留連演出、即ち、遊技者が枠ボタン２２を押下しない限り実行されない保留連演出である。このように構成することで、保留連演出を実行させるための過程において遊技者が保留連演出の実行有無を任意に選択する段階を設けることができるため、遊技者の意向に沿った遊技を提供することができる。

【２５４６】

また、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することで時短状態中の演出モード（ラッシュモード）の種別を選択可能に構成している。つまり、演出モードを選択するために枠ボタン２２を押下した場合に操作保留連演出が実行される場合があるため遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、実行される演出モードの種別に対して興味を持っていない遊技者に対しても、操作保留連演出を実行させようと大当たり遊技中に枠ボタン２２を押下する操作を行わせることで様々な演出モードで時短状態中の遊技を行わせ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【２５４７】

上述した図８１８（ｂ）の表示画面が表示されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下したことに基づいて操作保留連演出の実行条件が成立すると、小表示領域Ｄｓ２に予め表示されていたチャンスアイコン８１０と一発告知アイコン８１１の間に新たにＲＵＳＨアイコン８１２が表示され、矢印アイコンｙａ２がＲＵＳＨアイコン８１２に対応する位置へと移動表示される。そして、小表示領域Ｄｓ１には操作保留連演出が実行されたことを遊技者に案内するための表示態様として「ＮＥＸＴＲＵＳＨゲット」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍの右側領域に形成された小表示領域Ｄｍ７に、今回の保留連演出の演出結果を示す表示態様として「ＮＥＸＴＲＵＳＨ」の文字が表示される。この「ＮＥＸＴＲＵＳＨ」は、獲得済みの特図保留内に１個以上の当たり保留が存在していることを報知するための保留連演出の演出結果（第１保留連）に対応する表示態様である。保留連演出が実行された大当たり遊技が終了すると、副表示領域Ｄｓに表示されていた保留連演出に関

する表示態様は消え、小表示領域Ｄｍ７に表示された「ＮＥＸＴＲＵＳＨ」の文字のみが継続して表示される。この小表示領域Ｄｍ７に表示された表示態様は、対象となる当たり保留が消化されるまで（保留連演出の対象となる当たり保留に基づく特別図柄変動が停止表示されるまで）表示されるように構成している。このように構成することで、過去に実行された保留連演出によって報知された当たり保留を遊技者に把握させ易くすることができる。詳細な説明は省略するが、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、実行された保留連演出の演出結果を示す表示態様（小表示領域Ｄｍ７に表示される表示態様）を大当たり遊技期間、及び、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動期間に跨がって継続して同一態様で表示するように構成している。これにより保留連演出が実行されてから保留連演出の演出結果に対応する次の当たり当選までの流れを遊技者に把握させ易くすることができる。

【２５４８】

なお、保留連演出の演出結果を示す表示態様の表示方法についてはこれに限ること無く、別の表示態様を用いても良い。例えば、大当たり遊技が終了するまでは図８２２（ａ）に示した通り小表示領域Ｄｍ７の表示態様を継続して表示し、大当たり遊技が終了した後は、保留連演出の演出結果に対応するアイコン（ＮＥＸＴアイコン等）を表示画面に表示し、保留連演出の演出結果に対応する当たり変動期間中にＮＥＸＴアイコンを用いた専用演出（保留連演出実行後演出）を実行すると共にＮＥＸＴアイコンを消去するように構成しても良い。このように構成することで、保留連演出に対応する当たり当選をより強調した演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、保留連演出実行後演出の演出内容としては、特別図柄抽選の結果を示唆する演出内容では無く、普段遊技者が見ることのできない特典映像を含む演出内容にすると良い。つまり、保留連演出が実行された場合は、次の当たり当選を遊技者に事前に報知している状況となるため、次の当たり遊技が実行されるまでの期間において特別図柄抽選の結果について遊技者が興味を持たなくなる。よって、特別図柄抽選の結果を示唆する演出内容では無く、普段遊技者が見ることのできない特典映像を含む演出内容の保留連演出実行後演出を実行することで、遊技者が興味の無い演出が実行されることを抑制することができる。

【２５４９】

また、保留連演出実行後演出の演出期間としては、保留連演出の演出結果に対応する当たり変動期間を少なくとも含んでいれば良く、保留連演出の演出結果に対応する当たり保留を用いた特別図柄抽選よりも前に実行される特別図柄抽選の結果を示す変動期間も用いた演出期間で保留連演出実行後演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、複数個の特図保留を獲得している状況で保留連演出が実行された場合において、大当たり遊技終了後の何回転目の特別図柄変動が当たり変動となったのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、保留連演出の対象となった当たり保留に対応する大当たり遊技（次の大当たり遊技）が開始された時点で獲得済みの特図保留内に当たり保留があるか否かを予測させ難くすることができる。なお、保留連演出実行後演出の演出態様として、第３図柄の変動演出の演出内容は保留連演出が実行されていない状況と同一とし、単に主表示領域Ｄｍの一部にＮＥＸＴアイコンを表示するだけの演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、保留連演出実行後演出専用の演出データのデータ量が増加してしまうことを抑制することができる。

【２５５０】

なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、図８２２（ａ）に示した通り、操作保留連演出として、遊技者が枠ボタン２２を押下することで選択可能な複数のアイコン（チャンスアイコン８１０、一発告知アイコン８１１）に新たなアイコン（ＲＵＳＨアイコン８１２）を追加表示させる演出を実行するように構成し、枠ボタン２２を押下することでＲＵＳＨアイコン８１２が選択された場合には、当たり保留を有していることを遊技者に報知することはできるが、演出モードの選択操作が行われていない状況となるように構成している。このように構成された本第６制御例におけるパチンコ機１０では、演出モードを変更しようと大当たり遊技中に枠ボタン２２を押下する遊技者に対して、操作保留連

演出が実行されることにより演出モードを選択する操作が煩雑になってしまうという問題があった。さらに、操作保留連演出を実行させることのみを目的としている遊技者が枠ボタン２２を押下したことで操作保留連演出が実行された場合には演出モードの種別が切り替わることが無いため、様々な演出モードを経験させ難くなるという問題があった。

【２５５１】

このような問題を解決するために、操作保留連演出の演出態様として、枠ボタン２２を押下したことに基づいて保留連演出に対応する新たなアイコン（ＲＵＳＨアイコン８１２）を追加表示するのでは無く、演出モードに対応するアイコン（チャンスアイコン８１０、一発告知アイコン８１１）が選択されると共に、各アイコンの表示態様を変更させる演出態様を設定するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中に実行される１回の枠ボタン２２操作（押下）によって、演出モードの選択操作と、操作保留連演出の実行条件を成立させる操作と、を行うことができる。

【２５５２】

次に、図８２２（ｂ）を参照して、大当たり遊技中に実行される保留連演出のうち、大当たり遊技の進展に応じて実行される保留連演出（ラウンド保留連演出）の演出内容について説明をする。図８２２（ｂ）は、大当たり遊技中に実行される保留連演出としてラウンド保留連演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図８２２（ｂ）に示した各種表示要素のうち、上述した図８１８（ｂ）と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。ラウンド保留連演出とは、特定回数目のラウンド遊技が実行されることに基づいて実行される保留連演出である。このラウンド保留連演出は、上述した操作保留連演出とは異なり、大当たり遊技を実行しているだけで実行条件が成立し得る保留連演出である。このように構成することで、枠ボタン２２を操作しない遊技者に対しても保留連演出を提供することができる。ラウンド保留連演出が実行されると、まず、ラウンド遊技の開始タイミングに合わせて主表示領域Ｄｍに「ＮＥＸＴ」の文字が表示される。その後、保留連演出の演出結果を示す表示態様が主表示領域Ｄｍに表示される。図１４（ｂ）に示した図では、保留連演出の演出結果として、当たり保留が２個以上存在することに対応する「超ＲＵＳＨ」が表示されている。以上、説明をした通り、本制御例におけるパチンコ機１０では、まず保留連演出が実行されたことを遊技者に報知するための報知態様「ＮＥＸＴ」が表示され、その後、保留連演出の演出結果「超ＲＵＳＨ」が表示されるように構成しているため、遊技者に対して、保留連演出が実行されたことを把握させた状態でどの演出結果が報知されるかを予測する期間を提供することができる。なお、本第６制御例では、ラウンド遊技が開始されたタイミングで「ＮＥＸＴ」が表示された時点で当たり保留を有していることが確定するように構成しているが、これに限ること無く「ＮＥＸＴ」が表示された後、保留連演出の演出結果として当たり保留が存在している可能性があることに対応する「？？」や、当たり保留が存在していないことに対応する「大ピンチ」といった表示態様を表示可能に構成しても良い。

【２５５３】

次に、大当たり遊技中に実行された保留連演出の演出結果として第３保留連（ＭＡＸラウンドの大当たり遊技に対応する当たり保留を連続して獲得していることに対応する演出結果）が報知された場合の演出内容について説明をする。例えば、ラウンド保留連演出の演出結果として第３保留連が報知される場合には、図１４（ｂ）に示した表示画面の主表示領域Ｄｍに「超ＲＵＳＨ」に代えて「ＭＡＸ２０００」が表示される。そして、大当たり遊技のエンディング期間中に図８２３（ａ）に示した表示画面が表示される。図８２３（ａ）は、演出結果が第３保留連となった保留連演出が実行された大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。保留連演出の演出結果として第３保留連に対応する「ＭＡＸ２０００」が表示された場合には、その大当たり遊技の終了後から保留連演出の対象となる２つの当たり保留（ＭＡＸラウンド大当たり遊技に対応する２つの当たり保留）に基づく大当たり遊技が終了するまでの間、専用の演出モード（特殊ラッシュモード）が設定されるように構成している。よって、図８２３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「次回特殊ラッシュモードＭＡＸ２０００突入！！」の文字

が表示され、副表示領域Ｄｓには、特殊ラッシュモードの恩恵を遊技者に案内するための案内態様として「おめでとう！！ＭＡＸ２連チャン確定！！」の文字が表示される。

【２５５４】

特殊ラッシュモードが設定されている間は、次回の大当たりがＭＡＸラウンド（１０ラウンド）大当たりとなるため、通常であれば９種類の第３図柄による変動表示が実行されるが、これに代えて専用の「ＭＡＸ」の文字が付された特殊第３図柄のみが変動表示される特殊演出が実行され、当たり当選した特別図柄変動が停止表示されるタイミングで特殊第３図柄が停止表示される。そして、特殊ラッシュモード中に実行される１回目の大当たり遊技が開始されると、図８２３（ｂ）に示した表示画面が表示される。図８２３（ｂ）は、特殊モード（特殊ラッシュモード）における１回目の大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図８２３（ｂ）に示した各種表示要素のうち、上述した図８１８（ｂ）と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。特殊ラッシュモード中は必ず特殊第３図柄が当たり図柄となるため、小表示領域Ｄｍ２には特殊第３図柄である「ＭＡＸ」が付されたキャラクタが表示されており、主表示領域Ｄｍでは、「ＭＡＸ２０００」に対応したキャラクタとして、ＭＡＸアイコンを装備しているキャラクタ８１１，８１２が大当たりを祝福する映像が表示されている。そして、主表示領域Ｄｍの右側に形成される小表示領域Ｄｍ７には、ＭＡＸラウンド大当たり遊技が後１回実行されることを報知するための表示態様として「ＮＥＸＴＭＡＸ」が表示される。また、小表示領域Ｄｍ８には、第３保留連に対応する特殊ラッシュモードにて実行される２回分の大当たり遊技にて獲得可能な賞球の合計数「２０００」に対して既に獲得した賞球数に対応する値が表示される。図１５（ｂ）に示した図では、「７５０／２０００」と表示している。

【２５５５】

さらに、副表示領域Ｄｓには「暗転したらＭＡＸ３０００モード突入かも！！」の文字が表示されている。ここで、第３保留連の保留連演出が実行され、特殊ラッシュモードに突入した場合には、特殊ラッシュモード中に獲得可能な賞球数をまとめて表示するように構成している。そして、特殊ラッシュモードに対応する２つの当たり保留に連続するように３つ目の当たり保留がある場合には、連続して獲得している当たり保留が全て消化されるまで特殊ラッシュモードが継続するように構成している。よって、図８２３（ｂ）に示した通り、特殊ラッシュモードの対象となる２つの当たり保留の次に記憶された特図保留がＭＡＸラウンド大当たり遊技の実行される当たり保留である場合には、ＭＡＸ大当たり遊技が３回連続で実行されることになり、特殊ラッシュモード中に「ＭＡＸ２０００」に対して追加で１０００個の賞球を獲得することが可能となる。つまり、副表示領域Ｄｓに表示されている「暗転したらＭＡＸ３０００モード突入かも！！」とは、ＭＡＸ大当たり遊技が３回連続で実行されることを示唆するための演出となる。

【２５５６】

次に、図８１９（ｂ）から図８２０（ｂ）を参照して説明をした連結演出の流れについて図８２４を参照して説明をする。図８２４は、連結演出の流れを示した図である。上述した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、１回の特別図柄変動が短変動となり易い時短状態中において、複数回の特別図柄変動の変動期間を用いた連結演出を実行可能に構成している。そして、連結演出の演出態様として、１回の特別図柄変動に対応して実行される変動演出と同一の演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、短時間の間に特別図柄抽選の結果が外れであることを複数回報知してしまうことで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、複数回の特別図柄変動の変動期間を用いて連結演出を実行することができるため、特別図柄抽選の結果が当たり当選であるか否かを遊技者に分かり易く予測させる時間を確保し易くすることができる。加えて、連結演出中に実行される演出態様を、１回の特別図柄変動に対応させて実行される変動演出の演出態様を同様にしているため、初めて連結演出を経験する遊技者にも分かり易い演出を提供することができる。

【２５５７】

詳細な内容については後述するが、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に特別図柄変動が実行される場合において、当該特別図柄変動の変動時間が第１条件（短変動（３秒））を満たしており、且つ、特図保留の有無に応じて成立する第２条件（特図保留あり）を満たしている場合に連結演出を実行可能に構成している。つまり、今回実行される特別図柄変動が短変動である場合に、次の特別図柄変動に跨がって実行される連結演出の演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が長時間（７秒）であって、１回の特別図柄変動に対応した変動演出を実行した場合であっても遊技者に分かり易い演出を提供することができるにも関わらず連結演出が実行されてしまうことを抑制することができる。加えて、連結演出における１変動目の特別図柄変動が開始される時点で特図保留を有していない場合には連結演出が実行されないように構成している。このように構成することで、連結演出の前半期間（１変動目の特別図柄変動期間）に対応した演出（図柄列Ｚ１の第３図柄を停止表示させる演出）が実行された状況のまま、２変動目の特別図柄変動が開始されない事態が発生することを抑制することができる。

【２５５８】

図８２４（ａ）に示した通り、連結演出の演出態様は、３つの図柄列（図柄列Ｚ１～図柄列Ｚ３）が停止表示されている状況から、全図柄列が変動表示を開始する第１段階（ａ－１）、上段の図柄列（図柄列Ｚ１）に表示される上段図柄を停止表示する第２段階（ａ－２）、下段の図柄列（図柄列Ｚ３）に表示される下段図柄を停止表示する第３段階（ａ－３）、中段の図柄列（図柄列Ｚ２）に表示される中段図柄を停止する第４段階（ａ－４）の順に進展する演出態様が基本パターンとして設定される。また、第２段階（ａ－２）と第３段階（ａ－３）との間、及び、第３段階（ａ－３）と第４段階（ａ－４）との間にて連結演出の演出結果が遊技者に有利な結果（当たり当選に対応する結果）となる期待度を高めるチャンスアップ演出の演出態様（魚群等）を設定可能にされている。このチャンスアップ演出は、連結演出中に実行された特別図柄抽選の結果に基づいて設定可能に構成している。ここで、２回の特別図柄変動に跨がって実行される連結演出の流れについて図８２４（ｂ）を参照して説明する。図８２４（ｂ）に示した通り、連結演出の開始契機となる特別図柄第１変動（外れ３秒変動）に対応させて、連結演出の第２段階までの演出態様（３秒間）が決定される。そして、特別図柄第１変動が終了した後に実行される特別図柄第２変動（当たり７秒変動）に対応させて、第３段階にてリーチ態様となり、第４段階にて第３図柄が当たり当選の組合せで停止表示する演出態様が決定される。なお、特別図柄第１変動（外れ３秒変動）に対応させて設定される演出態様（連結演出の前半態様）は、次に実行される特別図柄第２変動に対応する特別図柄抽選の先読み結果を用いること無く設定されるものであり、連結演出の第１段階にて停止表示される上段図柄の種別は所定の抽選によってランダムに決定される。

【２５５９】

ここで、連結演出の前半態様として上段図柄の種別をランダムに決定した場合には、以下の問題が生じる。例えば、特別図柄抽選で当たり当選した場合に第１特典が付与される第１当たりと、第１特典よりも遊技者に有利な第２特典が付与される第２当たりとを少なくとも有しているパチンコ機１０であって、当たり当選に対応した態様で停止表示される第３図柄の組合せ（当たり図柄）として、第２当たり当選に対応する当たり図柄（例えば、７７７）と、第１当たり当選と第２当たり当選との両方に対応する当たり図柄（例えば、６６６）と、を表示可能に構成されたパチンコ機１０において、特別図柄第１変動（外れ３秒変動）の後に特別図柄第２変動（当たり７秒変動）が実行される期間を用いて連結演出を実行場合に、特別図柄第１変動に対応させて停止表示される上段図柄の種別をランダムに決定することで、特別図柄第２変動に対応させて設定される演出態様にて停止表示可能な当たり図柄の種別が既に停止表示されている上段図柄に限定されてしまうという問題が生じてしまう。特に、連結演出の残半態様として第２当たり当選に対応する当たり図柄（例えば、７７７）の一部を構成する上段図柄が停止表示され、特別図柄第２変動が第１当たり当選した特別図柄抽選に対応する特別図柄変動であった場合、適正な連結演出の

演出結果を遊技者に報知することができないという問題があった。しかしながら、このような問題が生じてしまうことを抑制するために、特別図柄第１変動に対応させて決定される連結演出の演出態様（上段図柄が停止表示されるまでの前半態様）として、第２当たり当選に対応する当たり図柄の種別を停止表示させないように構成した場合には、連結演出の演出効果が低下してしまうという問題があった。また、連結演出の前半態様を決定する段階で次に実行される特別図柄抽選の結果も参照して決定するように構成した場合には、特別図柄第２変動の抽選結果に基づいた演出を特別図柄第２変動よりも前に実行される特別図柄第１変動の変動期間も用いて実行するだけの演出となってしまい、遊技者に意外性のある演出を提供することができず、演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２５６０】

そこで、本第６制御例では、次に実行される特別図柄第２変動に対応する特別図柄抽選の先読み結果を用いること無く連結演出の前半態様を設定するように構成し、特別図柄第２変動に対応する特別図柄抽選の結果を、停止表示されている上段図柄を用いて停止表示可能な場合は、上述した第３段階、第４段階を経て下段図柄、中段図柄を停止表示させる演出態様（連結演出の後半態様）を設定し、特別図柄第２変動に対応する特別図柄抽選の結果を、停止表示されている上段図柄を用いて停止表示できない場合、例えば、連結演出の残半態様として第２当たり当選に対応する当たり図柄（例えば、７７７）の一部を構成する上段図柄が停止表示され、特別図柄第２変動が第１当たり当選した特別図柄抽選に対応する特別図柄変動であった場合には、第４段階にて一旦外れに対応する組合せを停止表示し、その後、停止表示されている図柄の一部或いは全部を再変動させてから第１当たり当選に対応する当たり図柄で停止表示させる第５段階目の演出態様を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に違和感を与えることの無い連結演出を提供し易くすることができる。また、図８２４（ｃ）に示した通り、連結演出において実行され得る１０秒間の演出態様は、通常の変動演出（１回の特別図柄抽選の結果を示すための１０秒の特別図柄変動に対応して実行される変動演出）の演出態様としても実行され得るように構成している。このように構成することで、当該演出態様の演出が実行された場合に、連結演出が実行されているのか通常の変動演出が実行されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【２５６１】

次に、図８２５を参照して、図８２２及び図８２３を参照して説明をした保留連演出の演出内容について説明をする。図８２５は、本第６制御例にて実行される保留連演出の概要を示した図である。図８２５に示した通り、本制御例では、保留連演出の演出結果として、大当たり遊技の実行権利を１つ以上有していることに対応する第１保留連と、大当たり遊技の実行権利を２つ以上有していることに対応する第２保留連と、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数が１０回（ＭＡＸ）となる大当たり遊技の実行権利を２つ以上有していることに対応する第３保留連と、を報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を行っている最中に次回の大当たり遊技が実行され得る状況であることを遊技者に把握させることができるため、短期間が終了し得る時短状態が設定される仕様であったとしても遊技者に安心して遊技を行わせることができる。そして、第１保留連に対応するアイコンとして「ＮＥＸＴＲＵＳＨ」、第２保留連に対応するアイコンとして「ＮＥＸＴ超ＲＵＳＨ」、第３保留連に対応するアイコンとして「ＮＥＸＴＭＡＸ２０００」が表示されるように構成している。このように保留連演出の演出結果として所定のアイコンが表示されるように構成することで、遊技者にどの種別のアイコンが表示されるかを楽しませることができる。また、上述したアイコンが表示される場合に、複数のアイコン種別において共通する表示態様（例えば、ＮＥＸＴの表示態様やＲＵＳＨの表示態様）の方が、各アイコン専用の表示態様（例えば、超の表示態様や２０００の表示態様）よりも先に表示画面に表示されるように構成している。このように構成することで、実行された保留連演出の演出結果を徐々に予測する楽しみを提供することができる。また、例えば、ＮＥＸＴＲＵＳＨの表示態様を表示した後に、超の表示態様を表示させることで、演出結果を第１保留連から第２保留連へと変化させることができるため、遊技者に意外性

のある演出を提供することができる。
【２５６２】
詳細な説明は後述するが、保留連演出の演出結果は、獲得済みの特図保留数、及び、当たり当選に対応する特図保留（当たり保留）が記憶されているエリア（第１特図２保留、第２特図２保留）に応じて決定されるように構成しており、特に、より遊技者に有利な演出結果となる保留連演出が実行され易くなるように構成している。例えば、第１保留連の保留連演出を実行させることが可能な条件（特図保留内に当たり保留が１個ある場合）において、獲得済みの特図保留数が上限に到達している場合の方が、上限に到達していない場合よりも第１保留連が実行され易く、特図保留内に存在する当たり保留がＭＡＸ当たり保留である場合よりも、非ＭＡＸ当たり保留である場合の方が実行され易く構成している。また、第２保留連の保留連演出を実行させることが可能な条件（特図保留内に当たり保留が２個ある場合）において、保留内最後の当たり保留がＭＡＸ当たり保留である場合よりも非ＭＡＸ当たり保留の方が第２保留連を実行され易く構成している。つまり、現時点で実行させる条件が成立している状況において、成立している保留連種別よりも有利な保留連種別を実行させる条件が成立し易い状況になる程、現時点で実行させる条件が成立している保留連種別の保留連演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な保留連種別の保留連演出を実行させ易くすることができ演出効果を高めることができる。
【２５６３】
＜本第６制御例のパチンコ機１０における遊技の流れについて＞
次に、図８２６を参照して、本第６制御例における遊技の流れ（各遊技状態の遷移内容）を説明する。図８２６は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図８２６に示した通り、本第６制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、非電サポ状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、電サポ状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技が、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」、或いは、「大当たりＢ」が設定され、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された大当たり遊技ではラウンド数が３ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後には時短状態が設定される。また、「大当たりＢ」が設定された大当たり遊技ではラウンド数が７ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後には時短状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、５０％の確率で「大当たりＡ」が、５０％の確率で「大当たりＢ」が設定される。
【２５６４】
次に、第６制御例のパチンコ機１０における時短状態の内容について説明をする。図８２６に示した通り、本第６制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、サポ状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第２特別図柄変動（特図２変動）が６回実行された（６回目の特図２変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、第１特別図柄変動（特図１変動）が１２回実行された（１２回目の特図１変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によって普通図柄始動口（スルーゲート）６７、或いは普通図柄入賞口６７ｂに遊技球を通過（入球）させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球さ

せる遊技が実行される。そして、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合には、１／４の確率で小当たり当選し、２０８／６５５３６（約１／３００）の確率で大当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選が６回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第６制御例では、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、第１特別図柄抽選よりも高確率で、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【２５６５】

時短状態中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たりＡ」と「小当たりＢ」とを設定可能に構成している。そして、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、Ｖ入賞可能な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の内容が異なる大当たり遊技が実行される。なお、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第６制御例では、時短状態中に実行可能な６回の第２特別図柄抽選の何れかで、１／４の確率で当選する小当たりに当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。図示は省略しているが、この引き戻し遊技中は、通常状態が設定されている状況で第２特別図柄変動が実行されている状態であって、新たな特図２保留を獲得することができない状態ではあるが、時短状態中と同一の確率で大当たり当選、小当たり当選の判定が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（１／４）で小当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第２特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。なお、本第６制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりＢ）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができる。

【２５６６】

＜第６制御例における電気的構成について＞

次に、図８２７を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図８２７は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、

特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図８２８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図８２８は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【２５６７】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図８４０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図８５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、２つの保留エリア（保留第１エリア～第２エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【２５６８】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第６制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第６制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている情報よりも、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選を優先して実行可能に構成

している。また、第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

【２５６９】

なお、本第６制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第６制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選すること無く、小当たり当選のみ判定される特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。

【２５７０】

本第６制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後には、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第１特典）と、小当たり（第２特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけで無く、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第６制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第６制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

【２５７１】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリ

ア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図８２８を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図８４０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図８５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【２５７２】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、遊技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されている第１当たり乱数テーブル２０２ｎａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が第１当たり乱数テーブル２０２ｎａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されている第１当たり乱数テーブル２０２ｎａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が第１当たり乱数テーブル２０２ｎａによって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図８３０を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａについて説明する。図８３０（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ｎａは、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図８３０（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａは、特別図柄１乱数テーブル２０２ｎａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａ２と、を有している。この特別図柄１乱数テーブル２０２ｎａ１は、第１特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａ２は、第２特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

【２５７３】

次に、図８３０（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２ｎａ１の内容について説明をする。図８３０（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ｎａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２ｎａ１には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となる。よって、第１特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図８３０（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎ

ａ２の内容について説明をする。図８３０（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａ２には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。

【２５７４】

具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「４９１５１～６５５３５」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が１６３８４個に規定しているため、第２特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、１６３８４／６５５３６（約１／４）となる。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。以上、説明をした通り、本第６制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第６制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖ領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

【２５７５】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第６制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機１０を提供することができる。

【２５７６】
なお、本第６制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第６制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【２５７７】
加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第１高確率状態、第２高確率状態、第３高確率状態を設定可能に構成し、第１高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第２高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第３高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を３種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第６制御例では、図８３０（ｂ）、及び図８３０（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における大当たり確率と、第２特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。
【２５７８】

また、本第６制御例では、図８３０（ｂ）、及び図８３０（ｃ）に示した通り、第２特別図柄抽選のみ小当たり当選するように構成しているが、第１特別図柄抽選でも小当たり当選するように構成しても良い。また、この場合、第１特別図柄抽選における小当たり確率と、第２特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせても良いし、第１特別図柄抽選の小当たり確率と、第２特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第６制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第６制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図８３１（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂの内容について説明をする。図８３１（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図８３１（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

【２５７９】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１２」が、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｎｈの値に「６」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図８３２（ａ）を参照して後述するが、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか１の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｎｇ、特図２カウンタ２０３ｎｈは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技（例えば、第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技では無く、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技）を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５８０】

また、図８３１（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が７ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当た

り遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１２」が、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｎｈの値に「６」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は異なるが、大当たり遊技終了後に何れも同一内容の時短状態が設定される大当たり種別であり、「大当たりＡ」よりも「大当たりＢ」の方がラウンド数の多い大当たり遊技が実行される分、有利な大当たり種別となる。一方、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されており、「２０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１２」が、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｎｈの値に「６」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。

【２５８１】

即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（８０％）では、特定の大当たり種別（大当たりＣ）が必ず設定されるように構成しており、「大当たりＣ」は、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）よりも大当たり遊技のラウンド数が大きくなるように構成している。よって、第２特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりＢ」が遊技者に有利な大当たり種別となる。そして、「大当たりＡ」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。ここで、本第６制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には、約１／４の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数（１回）の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選するには、約１／４の確率で当選する小当たりに当選すること無く、約１／３００の確率で当選する大当たりに当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たりに当選したことの付加価値を遊技者に付与するために「大当たりＣ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２５８２】

図８２８に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本第６制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第６制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタと

して構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタＣ５の値を用いて、小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図８３２（ｂ）を参照して小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆの内容について説明をする。

【２５８３】

図８３２（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図８３２（ｂ）に示した通り、この小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆは、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～７９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されており、「８０～９９」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＡ」が設定される小当たり種別である。また、「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＣ」が設定される小当たり種別である。

【２５８４】

つまり、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。また、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第６制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（Ｖ領域）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（Ｖ条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、Ｖ条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、Ｖ条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図８３２（ｂ）に示した通り、「小当たりＡ」に対しては、「大当たりＡ」の大当たり種別が規定されており、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＣ」の大当たり種別が規定されている。

【２５８５】

ここで、「大当たりＣ」が設定された場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりＣ」が設定される大当たり遊技）と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別である。なお、本第６制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりＡ」、または「大当たりＣ」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機１０において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図８２８に戻り説明を続ける。変動種別カウン

タＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図８５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｎｄ（図８３３（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【２５８６】

ここで、図８３３（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｎｄの内容について説明をする。図８３３（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｎｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図８３３（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｎｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２が規定されている。図８２８に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図８４０参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７又は普通図柄入賞口６７ｂを通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【２５８７】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。ここで、図８３１（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃに規定されている内容について、詳細に説明をすると、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２７９」の値に普図当たりが規定されている。つまり、本第６制御例では、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（２８０／３００）が設定されている。つまり、本第６制御例では通常状態であっても時短状態であっても普通図柄抽選が実行されることによって、高確率で当たり当選するように構成している。しかしながら、上述した通り、通常状態で普図当たり当選したとしても普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難く構成しているため通常状態中に第２特別図柄抽選を実行することができない。

【２５８８】

また、本第６制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、非サポ状態が設定されている場合のほうが、サポ状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄変動の変動時間の長さを遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第６制御例では、非電サポ状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第２入球口６４０へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、非電サポ状態である通常状態において

普通図柄抽選で当り当選しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第２特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２５８９】

なお、本第６制御例に用いた構成以外にも、例えば、非サポ状態中は、サポ状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くしても良い。また、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。

【２５９０】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図８４０参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図８５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。図８２７に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図８２８に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図８２９（ａ）を参照して、本第６制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図８２９（ａ）は、本第６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図８２９（ａ）に示した通り、本第６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｎｄ、時短付与テーブル２０２ｎｅ、小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａ、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃ、小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆについては、図８２８に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

【２５９１】

図８３３（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｎｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２が規定されている。通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照さ

れるデータテーブルである。ここで、図８３３（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１に規定されている内容について説明をする。図８３３（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図８３３（ｂ）に示した通り、通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【２５９２】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２５９３】

さらに、通常状態における第１特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（８０秒）よりも長い変動時間（９０秒、１４０秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２ｎｄ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図８５５参照）にて

実行される外部出力処理（図８５５のＳ１８０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、通常状態に移行してからの変動回数が１回目に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１９秒の「引き戻し外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「引き戻し当たり」が規定されている。また、通常状態に移行してからの変動回数が２回目に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「引き戻し短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「引き戻し短当たり」が規定されている。このように構成することで、引き戻し遊技中における１変動目で当たり当選した場合と、２変動目で当たり当選した場合とで、引き戻し遊技期間の長さが大きく変化してしまうことを抑制することができる。

【２５９４】

次に、図８３４を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２の内容について説明をする。図８３４は、時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルである。本第６制御例では、時短状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図１保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図１保留を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図８３４に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、時短状態が設定されてからの特図２変動回数が１変動目であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。

【２５９５】

特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、時短状態が設定されてからの特図２変動回数が２～５変動目であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３秒の「短外れ」が規定され、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「外れ」が規定されている。また、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、

取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３秒の「短小当たり」が規定され、「５０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「小当たり」が規定されている。

【２５９６】

さらに、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、時短状態が設定されてからの特図２変動回数が６変動目（時短最終変動）であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１７秒の「長外れ」が規定されている。また、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「大当たり」が規定され、「３０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３７秒の「長大当たり」が規定されている。抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７秒の「小当たり」が規定され、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３７秒の「長小当たり」が規定されている。

【２５９７】

図８２９（ａ）に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル２０２ｎｅは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選時に設定された大当たり種別）に応じた遊技状態（時短終了条件）が規定されている。ここで、図８３２（ａ）を参照して、時短付与テーブル２０２ｎｅの内容について説明をする。図８３２（ａ）は、時短付与テーブル２０２ｎｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図８３２（ａ）に示した通り、時短付与テーブル２０２ｎｅには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」，「大当たりＢ」，「大当たりＣ」に対して、同一内容が規定されており、時短カウンタ２０３ｈの値に「１２」が、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３ｎｈの値に「６」が規定されている。

【２５９８】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル２０２ｎｅに情報が規定されている、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｎｇ、特図２カウンタ２０３ｎｈは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第１特別図柄変動、或いは、第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ２０３ｎｇは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新（減算）される。つまり、小当たりカウンタ２０３ｎｇは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図２カウンタ２０３ｎｈは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、特図２カウンタ２０３ｎｈは、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

【２５９９】

なお、本第６制御例におけるパチンコ機１０では、何れの大当たり遊技が実行された場合であっても、その大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短終了条件が同一とな

るように構成することで、大当たり当選した遊技者に対して同一の特典が付与されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件が設定されるように時短付与テーブル２０２ｎｅの内容を規定しても良い。例えば、特図２カウンタｎｈの値を大当たり種別に応じて異ならせても良い。また、特図２カウンタ２０３ｎｈ以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ２０３ｈの値として、「１０」よりも少ない「４」を設定するように構成しても良い。この場合、特図１保留を獲得しており、且つ、特図２保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数が減少することになる（特図２カウンタ２０３ｎｈの値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ２０３ｈの値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短カウンタ２０３ｈの値として「１０」よりも多い「９０」を設定するように構成しても良い。この場合、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行したとしても、時短終了条件が成立し難くなるため、時短状態中に敢えて第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることが可能となる。なお、この場合、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率を高めたり、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を増加したりする特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を行うか、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【２６００】

図８３２（ａ）に示した通り、本第６制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、３種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図２カウンタ２０３ｎｈに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０００」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ２０３ｎｇに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にＶ入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第６制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第２特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図２保留獲得数カウンタ）を設け、特図２保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「４」）を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第２特別図柄変動期間中に特図２保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

【２６０１】

このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図２保留を獲得していない状態（少ない特図２保留

を獲得している状態）で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図２保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第６制御例では、第２特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｎｈの値を一定数（「１」）減算するように構成しているが、例えば、第２特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３ｎｈの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。

【２６０２】

加えて、本制御例では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６０３】

図８２７に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図８２８に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図８５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図８５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図８５３参照）が即座に実行される。

【２６０４】

また、ＲＡＭ２０３は、図８２９（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普

通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３ｎａ、小当たり開始フラグ２０３ｎｂ、小当たり中フラグ２０３ｎｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄ、Ｖフラグ２０３ｎｅ、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆ、小当たりカウンタ２０３ｎｇ、特図２カウンタ２０３ｎｈ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、図８２８に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて取得された入賞情報（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第１入球口６４へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【２６０５】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、第２入球口６４０への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を２つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普図入賞情報）が格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【２６０６】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリ

アについてのみ行われる。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図８４７のＳ８０４Ｎ参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図８４１のＳ２１１参照）。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図８４１のＳ２１２、図８４７のＳ８０５Ｎ参照）。第１特別図柄保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される第１特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【２６０７】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに対して、第２入球口６４０に始動入賞して、保留された保留球（特図２保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更されると、第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図８５０のＳ１２０４Ｎ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図８４９のＳ１１０５Ｎ参照）。遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図８５０のＳ１２０６Ｎ参照）。一方、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図８５０のＳ１２０３Ｎ：Ｎｏ）。

【２６０８】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、小当たりカウンタ２０３ｎｇの設定状況、特図２カウンタ２０３ｎｈの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｎｇ、特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｎｇ、特図２カウンタ２０３ｎｈの

値として０よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア２２３ｇに一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図８５４参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【２６０９】

時短カウンタ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｈには、主制御装置１１０にて実行される大当たり制御処理（図８５６のＳ１８０１Ｎ参照）おいて、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図８５６のＳ１９０９：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図８５６のＳ１９０８Ｎ参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合に値が０にリセットされる（図８４１のＳ２０３Ｎ参照）。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第６制御例では、サポ状態（時短状態）が設定されると、時短カウンタ２０３ｈの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、サポ状態が終了し、非サポ状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０となった場合（図８４６のＳ７０３Ｎ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタの値が０となった場合（図８４５のＳ６１１Ｎ：Ｙｅｓ）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも０にクリアされる。このように構成することで、１の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ２０３ｈの値として０よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

【２６１０】

なお、本第６制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第１可変入賞装置６５へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第６制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入

球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図２保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得することが可能となる。大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図８４１のＳ２１８参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図８５６のＳ１９０１Ｎ参照）。

【２６１１】

大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図８５６のＳ１９０２Ｎ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図８５６のＳ１９１２Ｎ参照）。そして、特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図８４１のＳ２０１参照）。小当たり種別格納エリア２０３ｎａは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図８４２のＳ３０１Ｎ：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図８４４のＳ２０５Ｎ参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図８４４のＳ５０１Ｎ参照）。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄに格納される（図８４４のＳ５０２Ｎ参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎｂは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図８４４のＳ５０４Ｎ参照）。小当たり開始フラグ２０３ｎｂがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される（図８５７のＳ２００３Ｎ参照）。この小当たり開始フラグ２０３ｎｂは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【２６１２】

小当たり中フラグ２０３ｎｃは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図８５７のＳ２００４Ｎ参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図８５７のＳ２０１９Ｎ参照）。この小当たり中フラグ２０３ｎｃは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄは、小当たり遊技が実行されている場合に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア

２０３ｎｄに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３ｎｅがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【２６１３】

Ｖフラグ２０３ｎｅは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を遊技球が流下し、特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｎｅがオンであるかを判別し、Ｖフラグ２０３ｎｅがオンであると判別した場合に、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される。このＶフラグ２０３ｎｅは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｎｆは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｎｅがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｎｅがオンに設定されている場合にオンに設定される。第６制御例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した遊技球に対応したＶ通過処理においてオンに設定される。

【２６１４】

そして、Ｖ通過処理では、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆがオンに設定しているか判別し、オンに設定していると判別した場合は、Ｖ通過処理（図８５２のＳ１０６Ｎ参照）のうちＳ１４０２Ｎ～Ｓ１４０９Ｎの処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中に特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ２０３ｎｇは、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ２０３ｎｇには、大当たり制御処理（図８５６のＳ１８０１Ｎ参照）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図８５６のＳ１９０９：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２ｎｅに規定されている値が設定される（図８５６のＳ１９０８Ｎ）。

【２６１５】

そして、特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ）の時短更新処理（図８４５のＳ２０６Ｎ参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図８４６のＳ６１５Ｎ参照）にて、小当たり当選したと判別した場合に（図８４６のＳ７０１Ｎ：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０であると判別されると（図８４６のＳ７０３Ｎ：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図８４６のＳ７０４Ｎ）。なお、第６制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０に設定（リセット）される。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ２０３ｎｇの値を

減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図２カウンタ２０３ｎｈは、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図２カウンタ２０３ｎｈには、大当たり制御処理において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に、時短付与テーブル２０２ｎｅに規定されている値が設定される。

【２６１６】

そして、特別図柄変動処理の時短更新処理にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第２特別図柄変動であると判別した場合に、カウンタの値が１減算される。減算した後の特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０であると判別されると、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される。なお、第６制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０に設定（リセット）される。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２カウンタ２０３ｎｈの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図２カウンタ２０３ｎｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図８２７に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。なお、この払い出し制御装置１１１に関する要素については上述した第１制御例のパチンコ機１０と同一のため、その説明を省略する。

【２６１７】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００、などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。

【２６１８】

また、音声ランプ制御装置１１３に接続されている枠ボタン２２は、演出ボタン２２ａを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、演出ボタン２２ａからの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３に接続されている選択ボタン６００は、図８１５に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、選択ボタン６００に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置１１４へ指示する。

【２６１９】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図８３５（ａ）に示すように、従変動パターン選択テーブル２２２ａと、連結演出実行選択テーブル２２２ｎａと、保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂと、が少なくとも記憶されている。従変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【２６２０】

連結演出実行選択テーブル２２２ｎａは、連結演出の実行有無の決定、及び実行される連結演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の演出態様（変動演出）を決定する際に参照される（図８７１のＳ５３０４Ｎ参照）。ここで、連結演出実行選択テーブル２２２ｎａに規定されている内容について、図８３６を参照して説明をする。図８３６は、連結演出実行選択テーブル

２２２ｎａに規定されている内容を模式的に示した図である。図８３６に示した通り、連結演出実行選択テーブル２２２ｎａには、今回実行される特別図柄抽選の結果と、変動パターン、及び、次変動の変動パターンに対応させて連結演出の実行有無情報、及び演出態様が規定されている。

【２６２１】

具体的には、今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「３秒」であって、次変動情報が「当たり３秒変動」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、連結演出実行「有」で、演出態様「中下段図柄同時停止」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、連結演出実行「無」が規定されている。つまり、この場合は５０％の確率で連結演出が実行される。また、連結演出が実行された場合には、連結演出の後半態様期間が３秒と短いため、第３段階（図８２４（ａ－３））を飛ばして中下段図柄が同時に停止して第４段階となる演出態様が決定される。このように、連結態様の後半態様期間が短い場合であっても連結演出を実行可能に構成することで、連結演出の実行頻度を高めることができる。次に、今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「３秒」であって、次変動情報が「当たり７秒変動」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、連結演出実行「有」で、演出態様「通常連結演出」が規定され、「８０～９９」の範囲に対して、連結演出実行「無」が規定されている。つまり、この場合は８０％の確率で連結演出が実行される。また、連結演出が実行された場合には、連結態様の後半態様期間が７秒（標準）であるため、図８２４に示した通り、連結演出の演出期間が１０秒間の演出態様となる。今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「３秒」であって、次変動情報が「当たり３７秒変動」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、連結演出実行「有」で、演出態様「開始時「ラスト」表示」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、連結演出実行「無」が規定されている。つまり、この場合は５０％の確率で連結演出が実行される。ここで、次変動の変動パターンとして３７秒変動が設定される状況としては、次変動が時短状態の最終変動となる場合のみである。この場合、時短状態の最終変動が連結演出の途中（前半態様終了タイミング）から開始されることになるため、従来通り、時短状態の最終変動が開始されるタイミングで時短状態が終了することを案内する案内態様（ラスト表示）を表示してしまうと、連結演出中に特別図柄抽選が複数回実行されたことを遊技者に把握されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２６２２】

そこで、本制御例では、連結演出の実行期間中に時短状態の最終変動が実行される場合には、連結演出の開始タイミングで「ラスト表示」を行うように構成し、実際に時短状態の最終変動が開始されるタイミングでは「ラスト表示」を新たに実行しないように構成している。このように構成することで、連結演出が開始されたタイミングが時短状態の最終変動開始タイミングと思わせ易くすることができる。なお、本制御例では、連結演出中に時短状態の最終変動が実行されることを次変動の変動パターンに基づいて特定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、連結演出が開始される特別図柄変動について時短状態が設定されてから何変動目（残時短回数は何回か）の情報であるかを特定し、その特定した情報に基づいて「ラスト表示」の実行有無を決定するように構成しても良い。

【２６２３】

次に、今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「３秒」であって、次変動情報が「はずれ３秒変動」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、連結演出実行「有」で、演出態様「中下段図柄同時停止」が規定され、「７０～９９」の範囲に対して、連結演出実行「無」が規定されている。つまり、この場合は７０％の確率で連結演出が実行される。また、連結演出が実行された場合には、連結演出の後半態様期間が３秒と短いため、第３段階（図８２４（ａ－３））を飛ばして中下段図柄が同時に停止して第４段階となる演出態様が決定される。このように

、連結態様の後半態様期間が短い場合であっても連結演出を実行可能に構成することで、連結演出の実行頻度を高めることができる。なお、連結演出の演出期間が６秒となる場合には、次変動が当たり変動である場合よりも外れ変動である場合の方が連結演出の実行割合が高くなるように構成している。このように構成することで、短い時間で複数回の外れ表示が実行されてしまうことを抑制することができる。また、今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「３秒」であって、次変動情報が「外れ７秒変動」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、連結演出実行「有」で、演出態様「通常連結演出」が規定され、「５０～９９」の範囲に対して、連結演出実行「無」が規定されている。つまり、この場合は５０％の確率で連結演出が実行される。今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「３秒」であって、次変動情報が「外れ１７秒変動」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、連結演出実行「有」で、演出態様「開始時「ラスト」表示」が規定され、「７０～９９」の範囲に対して、連結演出実行「無」が規定されている。つまり、この場合は７０％の確率で連結演出が実行される。

【２６２４】

一方、今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「７秒」である場合は、次変動情報、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず連結演出の実行「無」が規定されている。同様に、今回実行される特別図柄抽選の結果が「当たり」の場合は、今回実行される特別図柄変動の変動パターン、及び次変動情報、及び取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず連結演出の実行「無」が規定されている。なお、これに限ること無く、今回実行される特別図柄抽選の結果が「外れ」で、変動パターンが「７秒」である場合の一部、例えば、次変動の変動パターンが３秒変動の場合等において、連結演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、連結演出の前半態様（１変動目の特別図柄抽選の結果に基づいて設定される演出態様）を通常の第２段階では無く、第３段階までとすることができる。よって、前半態様によって第３段階にて非リーチ態様が停止表示された後、後半態様によって第５段階（復活演出）が表示される演出態様を設定し易くすることができる。なお、上述した第５段階を、第４段階を経由することなく実行するように構成しても良く、この場合、例えば第２段階に対応する表示態様が表示されている状況で表示画面を暗転させ、その後第５段階（復活演出）を表示させるように構成しても良い。このように、基本的には段階を踏んで進展していく演出において、段階と飛ばす演出を実行可能に構成することで、様々な演出期間に対応し易くすることができる。

【２６２５】

保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂは、大当たり遊技中に実行され得る保留連演出の実行有無を決定する際に参照されるデータテーブルであって、大当たり遊技にて新たなラウンドが開始される場合や大当たり遊技中に遊技者が枠ボタン２２を操作した場合に参照可能に構成されている。具体的には、参照されるタイミングにおいて、獲得済みの特図保留数、及び、特図保留種別（外れ保留、当たり保留）に対応させて保留連演出の実行有無と、演出結果種別（ＲＵＳＨ（第１保留連）、超ＲＵＳＨ（第２保留連）、特殊ＲＵＳＨ（第３保留連））が規定されている。なお、本制御例は、特図２保留を最大で２個保留記憶可能に構成しており、保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂに規定されているパターンも少ないため、図示すること無く説明をする。なお、獲得済みの特図保留内に当たり保留が無い場合は保留連演出が実行されることが無いため、説明を省略する。特図保留パターン１は、特図保留１個で当たり保留（非ＭＡＸ当たり保留）がある場合で、特図保留パターン２は、特図保留１個で当たり保留（ＭＡＸ当たり保留）がある場合で、特図保留パターン３は、特図保留２個で最初に消化される特図保留（第１保留）のみ当たり保留（非ＭＡＸ当たり保留）の場合、特図保留パターン４は、特図保留２個で最初に消化される特図保留（第１保留）のみ当たり保留（ＭＡＸ当たり保留）の場合、特図保留パターン５は、特図保留２個で最後に消化される特図保留（第２保留）のみ当たり保留（非ＭＡＸ当たり保留）の場合、特図保留パターン６は、特図保留２個で最後に消化される特図保留（

第２保留）のみ当たり保留（ＭＡＸ当たり保留）の場合、特図保留パターン７は、特図保留２個とも当たり保留（非ＭＡＸ当たり保留）の場合、特図保留パターン８は、特図保留２個とも当たり保留（ＭＡＸ当たり保留）の場合、特図保留パターン９は、特図保留２個で第１保留がＭＡＸ当たり保留で第２保留が非ＭＡＸ保留の場合、特図保留パターン１０は、特図保留２個で第１保留が非ＭＡＸ当たり保留で第２保留がＭＡＸ当たり保留の場合である。

【２６２６】

ここで、特図保留パターン１～特図保留パターン６までの６パターンは、特図保留内に当たり保留（種別問わず）が１個しか無いパターンであって、第１保留連を実行させるための条件しか成立していないパターンである。本制御例では、大当たり遊技中に新たな特図保留（特図２保留）を獲得し難い（出来ない）構成であることから、今回の大当たり遊技中に保留連演出を実行しない限り、保留連演出が実行されること無く大当たり遊技が開始される当たり保留のみ存在している状況である。この場合は、第１保留が当たり保留である場合の方が、第２保留が当たり保留である場合よりも、大当たり遊技間を短くし易いため、保留連演出を実行することで、複数回の大当たり遊技を一連の演出で繋げ易くすることができる。よって、第１保留が当たり保留である場合の方が、第２保留が当たり保留である場合よりも、保留連演出の実行が決定され易くなるように規定している。また、第２保留のみ当たり保留の場合において保留連演出の実行頻度を高めた場合には、特図保留を２個獲得している状況で大当たり遊技が開始された場合において、当該大当たり遊技中に保留連演出が実行されなかったことで、獲得済みの２個の特図保留、即ち、大当たり遊技終了後に設定される時短状態における１変動目と２変動目の特別図柄変動が外れ変動である可能性が高くなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下する要因となることから、第２保留のみ当たり保留の場合には比較的保留連演出が実行され難くなるように規定している。

【２６２７】

また、特図保留パターン１、及び、特図保留パターン２は、新たな特図保留を獲得可能な状況であることから、特図保留パターン３～特図保留パターン６の状況に比べて、当たり保留を２個獲得している状況を創出し易い状況と言える。よって、特図保留パターン３～特図保留パターン６よりも第２保留連や第３保留連といった第１保留連よりも有利な演出結果の保留連演出を実行させるための条件を成立させ易いため、特図保留パターン３～特図保留パターン６よりも特図保留パターン１、及び、特図保留パターン２の方が保留連演出の実行が決定され難くなるように規定している。なお、本制御例の構成では無く、例えば、大当たり遊技中において新たな特図保留（特図２保留）を獲得することが可能なパチンコ機１０にて本規定内容を適用することで奏する効果はより顕著なものになる。

【２６２８】

次に、特図保留パターン７～特図保留パターン１０は、何れも当たり保留を２個獲得している状況であるため、第２保留連を実行させるための条件が成立しているパターンとなる。このうち、特図保留パターン８は、ＭＡＸ当たり保留を２個獲得していることから第３保留連を実行させるための条件が成立している唯一のパターンである。よって、特図保留パターン８に対しては第１保留連、第２保留連よりも第３保留連が決定され易く規定している。これにより、遊技者に最も有利な演出結果である第３保留連の実行頻度を高めることができる。また、特図保留パターン８に対しては、第２保留連よりも第１保留連の方が実行頻度が高くなるように規定されている。つまり、特図保留パターン８の状況で第２保留連の保留連演出を実行した場合には、獲得している２個のＭＡＸ当たり保留を両方とも第２保留連の演出態様として用いていることから、次に実行される大当たり遊技中に第３保留連の保留連演出を実行することが出来ない状況となる。これに対して、第１保留連の保留連演出を実行した場合には、第１保留のＭＡＸ当たり保留のみが保留連演出の演出態様として用いられるため、次の大当たり遊技が開始されるまでに新たな特図保留としてＭＡＸ当たり保留を獲得することで、次の大当たり遊技中に第３保留連の保留連演出を実行することが可能な状況を創出することができる。よって、第３保留連の保留連演出が実

行される頻度を高めることを目的として、特図保留パターン８に対しては、第２保留連よりも第１保留連の方が実行頻度が高くなるように規定されている。同様に、特図保留パターン１０においては、第１保留連が最も決定され易くなるように規定されている。

【２６２９】

ここで、パチンコ機１０の構成として特図２保留について４個を上限として保留記憶可能な機能を有している場合における保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂの内容について図８３７から図８３９を参照して説明をする。つまり、図８３７から図８３９に示した保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂは、本制御例の別例のパチンコ機１０（特図２保留を４個記憶可能なパチンコ機１０）にて用いられる保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂとなる。図８３７から図８３９に示した通り、特図２保留の上限記憶数が４個の場合には、様々な特図保留パターンが存在し、保留連演出の実行有無や、決定される演出態様についても様々な規則が存在する。具体的な規定内容については、図示している通りであり、その１つ１つの説明は省略し、特徴的なパターンについて説明をする。

【２６３０】

まず、図８３７に示した図において、特図保留内に当たり保留が無い場合には、保留連演出が実行されない（保留連態様「無し」）が規定されている。これは、獲得済みの特図保留数に関わらず規定されるものである。これにより、当たり保留が無いにも関わらず保留連演出が実行されてしまうことを確実に禁止している。また、特図保留数が上限（４個）であって、当たり保留が２個の場合には、１個目、及び２個目の当たり保留が第３保留、第４保留である場合（図８３７、及び図８３８の第１保留（はずれ）第２保留（はずれ）第３保留（当たり）第４保留（当たり）参照）の方が第２保留、第４保留である場合よりも保留連演出が実行され難くなるように規定されている（図８３７、及び図８３８の第１保留（はずれ）第２保留（当たり）第３保留（はずれ）第４保留（当たり）参照）。このように構成することで、１個目の当たり保留に基づいて実行される大当たり遊技が開始された時点で、２個目の当たり保留（現時点では１個目の当たり保留）を含む複数の当たり保留を有している可能性が高いためである。また、第４保留がＭＡＸ当たり保留である場合には、当該ＭＡＸ当たり保留を演出対象とした保留連演出が実行され難く規定されている。これにより、第３保留連演出の実行頻度を高めることができる。なお、このように特図保留を４個記憶可能なパチンコ機１０においては、第３保留連の実行条件として、連続して保留記憶されている特図保留がＭＡＸ当たり保留である場合に成立する第１条件と、連続して保留記憶されている当たり保留がＭＡＸ当たり保留である場合に成立する第２条件と、上述した第１条件、第２条件を満たしていないが特図保留内にＭＡＸ当たり保留が２つ以上存在している場合に成立する第３条件（特殊条件）と、を設けておき、第１条件が成立した場合の方が、第２条件が成立した場合よりも高確率で第３保留連の保留連演出を実行させるように構成すると良い。なお、その逆でも良い。また、第３条件が成立した場合は、２回のＭＡＸ当たり保留の間に非ＭＡＸ当たり保留がある状況であるため、特殊な演出態様として第４保留連を実行しても良いし、第３保留連と同一の演出態様に＋αのアイコンを付加した演出を実行するように構成しても良い。なお、本第６制御例では、保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｄを用いて保留連演出の実行有無を設定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｄを用いることなく、特図保留のうち、外れ保留までを先読みし、先読みした保留内に存在する大当たり保留数に対応する保留連演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留連演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【２６３１】

＜第６制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図８４０から図８５７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜

上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第６制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第２可変入賞装置６５０内に配設された特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３に遊技球を通過（Ｖ入賞）させることにより、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。

【２６３２】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第１特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（６回）の第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行権利を所定個数（２個）を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（２回）実行させることができるように構成している。このように構成された第６制御例におけるパチンコ機１０では、初期状態である通常状態において、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第１特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図８４０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【２６３３】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では６５５３６）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、の更新を実行す

る（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、６５５３５，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０１Ｎ）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０２Ｎ）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｎ）、始動入賞処理（Ｓ１０２Ｎ）の詳細は、図８４１から図８４７を参照して後述する。

【２６３４】

始動入賞処理（Ｓ１０２Ｎ）を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０３Ｎ）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７および６７ｂにおける球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０４Ｎ）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｎ）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｎ）の詳細は、図８４９および図８５０を参照して後述する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｎ）を実行した後は、Ｖ入口通過処理を実行し（Ｓ１０５Ｎ）、その後、Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｎ）を実行する。ここで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｎ）、Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｎ）の詳細については図８５１および図８５２を参照して後述する。Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｎ）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ１１０）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。次に、図８４１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｎ）を説明する。図８４１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｎ）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ参照）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ参照）について説明する。

【２６３５】

この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｎ）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、特別図柄１保留球数カウンタ（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ）の値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、特別図柄２保留球数カウンタ（第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ）の値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５

）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄２保留球格納エリア（第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行いＳ２０１Ｎの処理へ移行する。

【２６３６】

なお、本第６制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、２個を上限に獲得可能に構成しているため、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、２個の特図２保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第１エリアと保留第２エリアのみを有しているが、特図２保留を２個よりも多い個数（例えば、４個）獲得可能に構成した場合であれば、特図２保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を設ければ良く、この場合、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０）。Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１に格納する。

【２６３７】

Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄１保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ）に格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３）、処理をＳ２０１Ｎの処理へと移行する。Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理後に実行されるＳ２０１Ｎの処理では、特別図柄判定処理を実行し（Ｓ２０１Ｎ）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０２Ｎ）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｎ）および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）の詳細については図８４２及び図８４３を参照して後述する。Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ２１４）。変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置３７の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値

が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５の処理を実行する毎に更新（減算）される。

【２６３８】

一方、Ｓ２１４の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別として大当たりＡ～大当たりＣのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて小当たり種別として小当たりＡまたは小当たりＢのいずれかが決定される。尚、本第６制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡが設定された大当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢが設定された大当たりである場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣが設定された大当たりである場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりＡが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＢが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【２６３９】

つまり、第１図柄表示装置３７は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第６制御例では、上述した通り、第１図柄表示装置３７に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各ＬＥＤの点灯態様）を組み合わせて特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第１図柄表示装置３７では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各ＬＥＤを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各ＬＥＤを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第３図柄変動に基づく変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第６制御例では、第１図柄表示装置３７に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するＬＥＤの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のＬＥＤを設け、点灯させるＬＥＤの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【２６４０】

Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽

選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈの値をリセット（０に設定）し（Ｓ２０３Ｎ）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１７の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２１７：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ２０４Ｎ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２０４Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２０５Ｎ）、その後、時短更新処理を実行し（Ｓ２０６Ｎ）、上述したＳ２２０の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２０４Ｎの処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２０４Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ２０５Ｎの処理をスキップして時短更新処理を実行し（Ｓ２０６Ｎ）、Ｓ２２０の処理へ移行する。なお、Ｓ２０５Ｎの処理において実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｎ）の詳細な内容については、図８４４を参照して後述し、Ｓ２０６Ｎの処理において実行される時短更新処理（Ｓ２０６Ｎ）の詳細な内容については、図８４５を参照して後述する。

【２６４１】

Ｓ２２０の処理によって設定される特図確定コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図８５５のＳ１８０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第３図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機１０への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置１１３側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第３図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図８４２を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｎ）の処理内容について説明をする。図８４２は、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｎ）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

【２６４２】

特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｎ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３０１Ｎ）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（Ｓ３０１Ｎ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３０２Ｎ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３０３Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ３０１Ｎの処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（Ｓ３０１Ｎ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れをセット（設定）し（Ｓ３０６）、本処理を終了する。次に、図８４３を参照して、特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）について説明する。図８４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｎ）では、まず、特別図柄判定処理（図８４２のＳ２０１Ｎ参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判

別する（Ｓ４０１）。
【２６４３】
Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｎｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０１Ｎ）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｎｄを読み出す（Ｓ４０４）。そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｎｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図８５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図８５５）の外部出力処理（図８５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【２６４４】
一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い、即ち、小当たり、または外れであると判別した場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ４０２Ｎ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４０２Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（Ｓ４０３Ｎ）。そして、上述したＳ４０３の処理へ移行する。また、Ｓ４０２Ｎの処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（Ｓ４０２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４０３Ｎの処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。次に、図８４４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｎ）について説明する。図８４４は、小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｎ）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｎ）は、タイマ割込処理（図８４０参照）の特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０４参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されると第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。
【２６４５】
小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｎ）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（Ｓ５０１Ｎ）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ５０２Ｎ）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２ｎｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（

小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がＡであれば、大当たりＡ（３ラウンド大当たり）であると判別し、小当たり種別がＢであれば、大当たりＣ（１０ラウンド大当たり）であると判別する。このように、２種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合と、２種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第６制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図８４４に戻り、説明を続ける。Ｓ５０２Ｎの処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ５０３Ｎ）、小当たり開始フラグ２０３ｎｂと小当たり中フラグ２０３ｎｃをオンに設定する（Ｓ５０４Ｎ）。その後、本処理を終了する。

【２６４６】

次に、図８４５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理（Ｓ２０６Ｎ）について説明する。図８４５は、時短更新処理（Ｓ２０６Ｎ）を示したフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ２０６Ｎ）は、タイマ割込処理（図８４０参照）の特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０４参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理（Ｓ２０６Ｎ）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ６０１Ｎ）。Ｓ６０１Ｎの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１Ｎ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２Ｎ）、Ｓ６０３Ｎの処理へ移行する。Ｓ６０３Ｎの処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３Ｎ）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図８５５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４Ｎ）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４Ｎ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５Ｎ）、小当たりカウンタ２０３ｎｇおよび特図２カウンタ２０３ｎｈの値を０に設定する（Ｓ６０６Ｎ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７Ｎ）、本処理を終了する。

【２６４７】

一方、Ｓ６０４Ｎの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４Ｎ：Ｎｏ）、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）であるかを判別し（Ｓ６０８Ｎ）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ６０８Ｎ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｎｈの値を１減算し（Ｓ６０９Ｎ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｎｈの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６１０Ｎ）、減算後の特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６１１Ｎ）。Ｓ６１１Ｎの処理において、特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６１１Ｎ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１２Ｎ）、時短カウンタ２０３ｈおよび小当たりカウンタ２０３ｎｇの値を０に設定する（Ｓ６１３Ｎ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１４Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８Ｎの処理において、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）では無いと判別した場合（Ｓ６０８Ｎ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１１Ｎの処理において、減算後の特図２カウンタ２０３ｎｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６１１Ｎ：Ｎｏ）は、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６１５Ｎ）、本処理を終了する。次に、図８４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり時

短更新処理（Ｓ６１５Ｎ）について説明する。図８４６は、小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｎ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｎ）は、タイマ割込処理（図８４０参照）の特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０４参照）の時短更新処理（図８４５のＳ２０６Ｎ参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

【２６４８】

小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｎ）では、まず、小当たり当選したかを判別し（Ｓ７０１Ｎ）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ７０１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１Ｎの処理において、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ７０１Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値を１減算し（Ｓ７０２Ｎ）、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３Ｎ）。Ｓ７０３Ｎの処理において、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３Ｎ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４Ｎ）、時短カウンタ２０３ｈ、および特図２カウンタ２０３ｎｈの値を０に設定する（Ｓ７０５Ｎ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３Ｎの処理において、小当たりカウンタ２０３ｎｇの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３Ｎ：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したＳ７０４Ｎ～Ｓ７０６Ｎの処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第６制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【２６４９】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりカウンタ２０３ｎｇ、特図２カウンタ２０３ｎｈの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第６制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図８４５参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図８４６参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【２６５０】

なお、本第６制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、

対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図８４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図８４０参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０２Ｎ）を説明する。図８４７は、この始動入賞処理（Ｓ１０２Ｎ）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０２Ｎ）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大２個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図８４７のＳ１０２Ｎ）について説明する。

【２６５１】

始動入賞処理（Ｓ１０２Ｎ）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ８０１Ｎ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ８０１Ｎ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２Ｎ）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０３Ｎ）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ８０３Ｎ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ８０４Ｎ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５Ｎ）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ８０６Ｎ）、先読み処理を実行し（Ｓ８０７Ｎ）、Ｓ８０８Ｎの処理へ移行する。また、Ｓ８０１Ｎの処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ８０１Ｎ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０３Ｎの処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ８０３Ｎ：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ８０８Ｎの処理へ移行する。次に、Ｓ８０８Ｎ～Ｓ８１４Ｎまでの各処理については、Ｓ８０１Ｎ～Ｓ８０７Ｎまでの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【２６５２】

先読み処理（Ｓ８０７Ｎ，Ｓ８１４Ｎ）については、図８４８を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本第６制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０

３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本第６制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【２６５３】

上述した通り、本第６制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ８０７Ｎ、Ｓ８１４Ｎ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ８０３Ｎの処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ８０３Ｎ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ８０７Ｎ、Ｓ８１４Ｎ）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図８４８を参照して、始動入賞処理（図８４７のＳ１０２Ｎ）の一処理である先読み処理（Ｓ８０７Ｎ、Ｓ８１４Ｎ）について説明する。図８４８は、この先読み処理（Ｓ８０７Ｎ、Ｓ８１４Ｎ）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ８０７Ｎ、Ｓ８１４Ｎ）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ９０１Ｎ）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

【２６５４】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９０２Ｎ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０２Ｎ：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０３Ｎ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ９０２Ｎの処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ９０２Ｎ：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ９０４Ｎ）、小当たりであると判別した場合には（Ｓ９０４Ｎ：Ｙｅｓ）、読み出したカウンタ値に基づいて、小当たり種別と、変動パターンを特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０５Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０４Ｎの処理において、小当たりではないと判別した場合には（Ｓ９０４Ｎ：Ｎｏ）、読み出したカウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンを特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０６Ｎ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ９０３Ｎ，Ｓ９０５Ｎ或いはＳ９０６Ｎの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ９０１Ｎの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図８５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【２６５５】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第６制御例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対しても、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【２６５６】

また、本第６制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図８４９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｎ）について説明する。図８４９は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｎ）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｎ）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【２６５７】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｎ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の

当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０１Ｎ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１Ｎ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１Ｎ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２Ｎ）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２Ｎ：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３Ｎ）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４Ｎ）。Ｓ１１０４Ｎの処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４Ｎ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５Ｎ）。つまり、Ｓ１１０４Ｎの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６Ｎ）。Ｓ１１０６Ｎの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７Ｎ）。

【２６５８】

次に、第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１０８Ｎ）、Ｓ１１０９Ｎの処理へ移行する。Ｓ１１０９Ｎの処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１０９Ｎ）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１０９Ｎ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１０Ｎ）、Ｓ１１１２Ｎの処理へ移行する。一方、Ｓ１１０９Ｎの処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１０９Ｎ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１１Ｎ）、Ｓ１１１２Ｎの処理へ移行する。Ｓ１１１２Ｎの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ１１１２Ｎ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ１１１２Ｎ：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し本処理を終了する。一方、Ｓ１１１２Ｎの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ１１１２Ｎ：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を０．５秒に設定し（Ｓ１１１４Ｎ）、本処理を終了する。なお、本第６制御例では、設定されている遊技状態（通常状態か時短状態）に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態から、短い変動時間が設定され易い時短状態へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【２６５９】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本第６制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本第６制御

例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている遊技状態と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ１１０２Ｎの処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ１１０２Ｎ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５Ｎ）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１５Ｎの処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６Ｎ）。Ｓ１１１６Ｎの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１０Ｎ、或いはＳ１１１１Ｎの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ１１１６Ｎの処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１０Ｎの処理、或いはＳ１１１１Ｎの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【２６６０】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７Ｎ）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７Ｎ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短状態であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８Ｎ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１１８Ｎ：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１２０Ｎ）、Ｓ１１２１Ｎの処理へ移行する。一方、Ｓ１１１８Ｎの処理で時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８Ｎ：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１１９Ｎ）、Ｓ１１２１Ｎの処理へ移行する。Ｓ１１２１Ｎの処理では、Ｓ１１１９Ｎ、或いはＳ１１２０Ｎの処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１Ｎ）、本処理を終了する。次に、本第６制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第６制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を実行するタイミングではなく、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５Ｎの処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【２６６１】

本第６制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて遊技状態（通常状態、時短状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは時短状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは通常状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定

してしまうと、通常状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（時短状態が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本第６制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける遊技状態（通常状態、時短状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【２６６２】

なお、本第６制御例では、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける遊技状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで時短状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の時短状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｎ参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図８５０を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｎ）の内容について説明をする。図８５０は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｎ）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｎ）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（Ｓ１１０８Ｎ参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【２６６３】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｎ）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１Ｎ）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２Ｎ）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３Ｎ）。Ｓ１２０３Ｎの処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きい（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ１２０３Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ１２０３Ｎ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４Ｎ）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（Ｓ１２０５Ｎ）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ１２０６Ｎ）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本第６制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第２当たり乱数カウンタＣ４を、第２当たり乱数テーブル２０２ｎｃを参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御

装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【２６６４】

次に、図８５１を参照して、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｎ）の内容について説明をする。図８５１は、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｎ）の内容を示したフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｎ）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１３０１Ｎ）。Ｓ１３０１Ｎの処理において、球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１３０１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｎの処理において、球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１３０１Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１３０２Ｎ）。Ｓ１３０２Ｎの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１３０２Ｎ：Ｙｅｓ）には、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１３０３Ｎ）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図８５５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１３０２Ｎ：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、第２可変入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１３０４Ｎ）。その後、流路ソレノイドをオフに設定し（Ｓ１３０５Ｎ）、本処理を終了する。

【２６６５】

次に、図８５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０６Ｎ）について説明する。図８５２は、Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｎ）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０６Ｎ）は、タイマ割込処理（図８４０参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆがオンであるか否かを判別する（Ｓ１４０１Ｎ）。Ｓ１４０１Ｎの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆがオンであると判別された場合は（Ｓ１４０１Ｎ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０１Ｎの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆがオンでないと判別された場合は（Ｓ１４０１Ｎ：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１４０２Ｎ）。即ち、遊技球が第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１４０２Ｎの処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１４０２Ｎの処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１４０３Ｎ）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１４０３Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｎｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１４０４Ｎ）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｎｅをオンに設定する（Ｓ１４０５Ｎ）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１４０６Ｎ）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆをオンに設定する（Ｓ１４０７Ｎ）。その後、時短カウンタ２０３ｈを０に設定して（Ｓ１４０８Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４０３Ｎの処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１４０３Ｎ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０９Ｎ）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１４０９Ｎの処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【２６６６】

次に、図８５３を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図８５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２０１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。次に、図８５４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図８５４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【２６６７】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図８５４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本第６制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【２６６８】

Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、Ｒ

ＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【２６６９】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、時短カウンタ２０３ｈの値を読み出し（Ｓ１７０１Ｎ）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し（Ｓ１７０２Ｎ）、流路ソレノイドをオフに設定し（Ｓ１７０３Ｎ）、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。次に、図８５５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図８５５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図８５５参照）においては、まず、タイマ割込処理の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第６制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【２６７０】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０１Ｎ）。大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）の詳細な内容については、図８５６を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第６制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）を実行する。小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）の詳細な内容については図８５７を参照して後述する。小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）が終了すると、Ｓ１８０６の処理へ移行

する。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図８４９参照）のＳ１１２１Ｎの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９Ｎの処理、Ｓ１１２０Ｎの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【２６７１】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図８４３のＳ２０２Ｎ参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて開始する。本第６制御例では、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに停止表示（点灯表示）する。

【２６７２】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本第６制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。

【２６７３】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第６制御

例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【２６７４】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図８５３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図８５４，Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【２６７５】

次に、図８５６を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）の内容について説明をする。図８５６は、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図８５５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）が実行されると、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊはオンであるか、即ち、大当たり遊技の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１Ｎ）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンである（即ち、大当たり遊技の開始タイミングである）と判別した場合は（Ｓ１９０１Ｎ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のオープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオ

フに設定し（Ｓ１９０１Ｎ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１９０２Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ１９０４Ｎ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンである場合に大当たり遊技中であると判別する。Ｓ１９０４の処理において、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１９０４Ｎ：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０５Ｎ）、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０５Ｎ：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（特定入賞口６５ａ）を開放させ（Ｓ１９０３）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０４Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、入賞口の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１９０５Ｎ）。具体的には、上述したように、入賞口等（特定入賞口６５ａ）の最大開放時間が経過した場合、又は入賞口等（特定入賞口６５ａ）に球が規定数入賞した場合に閉鎖条件が成立したと判別する。入賞口の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１９０５Ｎ：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａを閉鎖させ（Ｓ１９０６Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ１９０５Ｎの処理において、入賞口の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１９０５Ｎ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０７）、大当たり遊技のエンディング期間であると判別した場合には（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。Ｓ１９０７の処理において、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０９）、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９０７Ｎ）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｎｅを用いて対応する時短終了条件を設定し（Ｓ１９０８Ｎ）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１９０９Ｎ）。次いで、大当たり遊技終了後の状態（遊技状態）に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１０Ｎ）、大当たり遊技の終了を設定し（Ｓ１９１１Ｎ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９１２Ｎ）、本処理を終了する。

【２６７６】

次に、図８５７を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）の内容について説明をする。図８５７は、小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図８５５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｎ）が実行されると、まず、小当たり開始フラグ２０３ｎｂはオンであるか、即ち、小当たり遊技の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１Ｎ）。小当たり開始フラグ２０３ｎｂがオンである（即ち、小当たり遊技の開始タイミングである）と判別した場合は（Ｓ２００１Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技のオープニングコマンドを設定し（Ｓ２００２Ｎ）、小当たり開始フラグ２０３ｎｂをオフに設定し（Ｓ２００３Ｎ）、小当たり中フラグ２０３ｎｃをオンに設定し（Ｓ２００４Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ２００１Ｎの処理において、小当たり開始フラグ２０３ｎｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ２００１Ｎ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ２００５Ｎ）。具体的には、小当たり中フラグ２０３ｎｃがオンである場合に小当たり遊技中であると判別する。Ｓ２００５Ｎの処理において、小当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ２００５Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２００５Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２００６Ｎ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００６Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ入

賞口６５０ａを開放させ（Ｓ２００７Ｎ）、Ｖ弁ソレノイド２０９ｃの動作パターンを設定し（Ｓ２００８Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ２００６Ｎの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００６Ｎ：Ｎｏ）、次に、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ２００９Ｎ）。具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの最大開放時間が経過した場合、又はＶ入賞口６５０ａに球が規定数入賞した場合に閉鎖条件が成立したと判別する。Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２００９Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖させ（Ｓ２０１０Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ２００９Ｎの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２００９Ｎ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１１Ｎ）、小当たり遊技のエンディング期間であると判別した場合には（Ｓ２０１１Ｎ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２０１２Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ２０１１Ｎの処理において、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２０１１Ｎ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１３Ｎ）、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２０１３Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｎｅがオンであるかを判別し（Ｓ２０１４Ｎ）、Ｖフラグ２０３ｎｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０１４Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１４Ｎの処理において、Ｖフラグ２０３ｎｅがオンであると判別した場合には（Ｓ２０１４Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｎｅに対応する大当たり種別に基づく特定入賞口６５ａの開放シナリオを設定し（Ｓ２０１５Ｎ）、大当たり開始フラグ２０３ｊと大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ２０１６Ｎ）。次いで、Ｖフラグ２０３ｎｅをオフに設定し（Ｓ２０１７Ｎ）、Ｖ通過フラグ２０３ｎｆをオフに設定し（Ｓ２０１８Ｎ）、小当たり中フラグ２０３ｎｃをオフに設定し（Ｓ２０１９Ｎ）、本処理を終了する。

【２６７】

＜第６制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図８５８から図８７５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図８５８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図８５８は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１８の電源断処理（図８５９参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図８５９を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図８５９のＳ４１１５参照）、Ｓ４１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【２６８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定

の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【２６７９】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【２６８０】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図８５９のＳ４１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４０

０８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【２６８１】

次に、図８５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図８５９は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１０及びＳ４１０１Ｎ～Ｓ４１０３Ｎの処理を行わずにＳ４１１４Ｎの処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ３１１０及びＳ４１０１Ｎ～Ｓ４１０３Ｎが表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１０４Ｎのコマンド判定処理やＳ４１０５Ｎの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１０４Ｎの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１０５Ｎの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ３１１０及びＳ４１０１Ｎ～Ｓ４１０３Ｎの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。

【２６８２】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０１Ｎ）。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）や、選択ボタン６００といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）の詳細については、図８７４を参照し

て後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【２６８３】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、各種カウンタ更新処理を実行する（Ｓ４１０２Ｎ）。Ｓ４１０２Ｎの処理では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタの値を更新する。その後、演出更新処理を実行する（Ｓ４１０３Ｎ）。なお、演出更新処理（Ｓ４１０３Ｎ）の詳細な内容については、図８７２を参照して後述する。Ｓ４１０３Ｎの処理を実行後、Ｓ４１０４Ｎの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。Ｓ３１１２の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）が実行され、Ｓ４１０５Ｎの処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の詳細については、図８６０を参照して後述する。Ｓ４１０５Ｎの処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図８６９を参照して後述する。Ｓ４１０５Ｎの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【２６８４】

一方、Ｓ４１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１６：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図８６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）について説明する。図８６０は、このコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図８５９参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の詳細を説明する

。コマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１Ｎ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｎ：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０２Ｎ）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２０３Ｎ）。そして、本処理を終了する。

【２６８５】

Ｓ４２０１Ｎの処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１Ｎ：Ｎｏ）、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０４Ｎ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０４Ｎ：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４２０５Ｎ）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２０６Ｎ）。そして、本処理を終了する。Ｓ４２０４Ｎの処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０４Ｎ：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、保留情報関連処理を実行し（Ｓ４２０７Ｎ）、その後、本処理を終了する。保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）では、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納する処理や、特図保留球を獲得したことに基づく演出態様を決定するための処理が行われる。なお、保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）の詳細な説明については、図８６１を参照して後述する。また、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｂに格納する処理を実行し（Ｓ４２０８Ｎ）、本処理を終了する。具体的には、Ｓ４２０８Ｎの処理では、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。

【２６８６】

Ｓ４２１１の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０９Ｎ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０９Ｎ：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ４２１０Ｎ）、本処理を終了する。この状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）の詳細については図８６２を参照して後述する。Ｓ４２０９Ｎの処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９Ｎ：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１１Ｎ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１Ｎ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１２Ｎ）、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理（Ｓ４２１２Ｎ）の詳細な説明は、図８６３を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１Ｎ：Ｎｏ）、賞球数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１３Ｎ）、賞球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１３Ｎ：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値が１以上であるか、即ち、現在が賞球数の累計を計測する期間（ラッシュ期間）であるかを判別し（Ｓ４２１４Ｎ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４２１４Ｎ：Ｙｅｓ）、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ２２３ｎｃの値に加算し（Ｓ４２１５Ｎ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ４２１４Ｎの処理において、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値が１では無いと判別した場合は

（Ｓ４２１４Ｎ：Ｎｏ）、現在がラッシュ期間では無いため、Ｓ４２１５Ｎの処理をスキップして、本処理を終了する。

【２６８７】

本第６制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本第６制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出（ラッシュ中演出）を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

【２６８８】

そして、本第６制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した特典（賞球数）の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様を小表示領域Ｄｍ４に表示することで遊技者に報知可能に構成している（図８１８（ｂ）の表示領域Ｄｍ４参照）。Ｓ４２１４Ｎの処理では、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値を参照することで、現在が有利遊技期間であるかを判別している。このラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値は、遊技状態として時短状態が設定された場合に１がセットされるように構成している。そして、通常状態において特図２保留を獲得していない状態となった場合に、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値がクリアされるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間が開始されるタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに対応させてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値を更新（クリア）させることができるため、有利遊技期間中に獲得した賞球数に対応する適正な値を賞球数カウンタ２２３ｎｃに加算させることができる。Ｓ４２１３Ｎの処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３Ｎ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。ここで、Ｓ４２１９の処理において実行される詳細な処理内容の一部について説明をする。Ｓ４２１９の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置１１０が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際中に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置１１３側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。

【２６８９】

さらに、Ｓ４２１９の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示

の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｆの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【２６９０】

次に、図８６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）について説明をする。図８６１は、保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図８６０のＳ４１０４Ｎ参照）の中で実行されるものであって、受信した保留球数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図２保留を獲得した場合における演出態様を設定するための処理を実行するものである。以下、保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）の詳細を説明する。保留情報関連処理（Ｓ４２０７Ｎ）が実行されると、まず、受信した保留球数コマンドから特別図柄種別と保留球数とを抽出し、今回受信した保留球数コマンドに対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２）に格納し（Ｓ４３０１Ｎ）、格納した特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２）の値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４３０２Ｎ）。Ｓ４３０２Ｎの処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図８５９参照）のコマンド出力処理（図８５９のＳ４１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ４１０２の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれる特図保留数を示すための表示態様を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２６９１】

次に、今回受信した保留球数コマンドが第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図２保留を示すコマンド）であるかを判別し（Ｓ４３０３Ｎ）、特図２保留を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４３０３Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４３０８Ｎの処理へ移行する。一方、Ｓ４３０３Ｎの処理において、特図２保留を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４３０３Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、時短情報更新エリア２２３ｎａから現在の時短状況を読み出す（Ｓ４３０４Ｎ）。ここで、時短情報更新エリア２２３ｎａには、時短状態中に実行される各種遊技内容が格納されるように構成しており、例えば、特別図柄変動が実行されている状態であるか否かを示す情報や、各時短終了条件を成立させるための要素（例えば、小当たり当選に関する情報や、特別図柄変動回数に関する情報）の更新内容を示す情

報が格納されるように構成している。よって、時短情報更新エリア２２３ｎａに格納されている情報を読み出すことにより、現在が時短状態であるか否かだけで無く、特別図柄変動期間中であるか否かや、時短状態の最終変動であるか否かといった情報を判別することができるため、例えば、時短状態における２回目の第２特別図柄変動が実行されている場合であっても、その第２特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かに応じて異なる演出態様を決定することができる。

【２６９２】

Ｓ４３０４Ｎの処理を終えると、次に、現在が時短状態における最終変動中（時短終了条件が成立する変動回数目の特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ４３０５Ｎ）、最終変動中であると判別した場合は（Ｓ４３０５Ｎ：Ｙｅｓ）、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２の値が上限数（本第６制御例では、２個）であるかを判別し（Ｓ４３０６Ｎ）、上限数であると判別した場合には（Ｓ４３０６Ｎ：Ｙｅｓ）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０７Ｎ）、Ｓ４３０８Ｎの処理へ移行する。一方、Ｓ４３０６Ｎの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２の値が上限数ではないと判別した場合には（Ｓ４３０６Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４３０７Ｎの処理をスキップし、Ｓ４３０８Ｎの処理に移行する。つまり、時短状態における最終変動中に特図２保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合には、時短状態が終了し通常状態が設定された後に、獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を実行させることが可能となることから、特図２保留を獲得している状態で時短状態が終了することを示す表示用コマンドがＳ４３０７Ｎの処理によって設定される。Ｓ４３０７Ｎの処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図８５９参照）のコマンド出力処理（図８５９のＳ４１０２参照）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、Ｓ４３０７Ｎの処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれるチャージ完了を示すための表示態様（第２特別図柄の保留球を上限まで獲得していることを報知する態様）を第３図柄表示装置８１に表示する。ここで、本第６制御例では、時短状態における特別図柄最終変動（特図２最終変動）のうち、抽選結果が外れであることを示すための外れ特図２最終変動の変動期間のうち、一部期間を用いて遊技者に対して、特図２保留の獲得を促す演出（チャージ演出）を実行可能に構成している（図示しない）。そして、チャージ演出が実行された直後（１秒以内）に、特図２保留を上限数まで獲得した場合には、チャージ演出が１秒経過した後に、特図２保留を上限数まで獲得したことを報知する演出（「チャージ完了」表示）を実行するように構成している。

【２６９３】

よって、Ｓ４３０７Ｎの処理によって設定された表示用コマンドを、表示制御装置１１４が受信した場合には、現在が、チャージ完了表示の待機期間（チャージ演出が開始されてから１秒経過するまでの期間）であるかを判別し、待機期間では無い場合には、現在第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている演出に対応した態様でチャージ完了したことを報知するための表示態様を表示する。一方、待機期間である場合には、チャージ完了を示す表示用コマンドを受信したことを一時的に記憶する処理（専用の待機フラグをオンに設定する処理）のみを実行し、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示を待機させる。そして、待機期間が経過したと判別された場合に、待機フラグがオンに設定されているか、即ち、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示が待機されている状態であるかが判別され、待機中であると判別された場合には、チャージ完了したことを示すための表示態様が表示され、待機中フラグがオフされる。Ｓ４３０５Ｎの処理において、時短最終変動中では無いと判別した場合は（Ｓ４３０５Ｎ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４３０８Ｎ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４３０８Ｎで実行される処理には、例えば、保留球のシフトに対応して表示されている保留図柄の表示態様を可変させるための処理がある。

【２６９４】

次に、図８６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）について説明する。図８６２は、この状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図８６０参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）の詳細を説明する。

【２６９５】

状態コマンド処理（Ｓ４２１０Ｎ）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納する（Ｓ４４０１Ｎ）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ４４０２Ｎ）、通常状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｎ：Ｙｅｓ）、右打ちフラグ２２３ｎｘをオフに設定し（Ｓ４４０３Ｎ）、時短情報更新エリア２２３ｎａに記憶されている情報をクリアする（Ｓ４４０４Ｎ）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３ｎａに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ４４０５Ｎ）、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ４４０５Ｎ：Ｙｅｓ）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１０Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ４４１０Ｎの処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図示しない）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。一方、Ｓ４４０５Ｎの処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は（Ｓ４４０５Ｎ：Ｎｏ）、賞球数カウンタ２２３ｎｃの値をクリアし（Ｓ４４０６Ｎ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値を０にクリアし（Ｓ４４０７Ｎ）、通常状態（通常中）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｎ）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０９Ｎ）、本処理を終了する。つまり、本第６制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、Ｓ４４０２Ｎの処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ４４０２Ｎ：Ｎｏ）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（Ｓ４４１１Ｎ）、時短状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ４４１１Ｎ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３ｎａに格納し（Ｓ４４１２Ｎ）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１３Ｎ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値に１をセットし（Ｓ４４１４Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ４４１１Ｎの処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ４４１１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６９６】

次に、図８６３を参照して、当たり関連処理（Ｓ４２１２Ｎ）の処理内容について説明をする。図８６３は、当たり関連処理（Ｓ４２１２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２１２Ｎ）では、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（Ｓ４２１２Ｎ）が実行されると、まず、当たり開始コマンド（大当たり開始コマンド又は小当たり開始コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｎ）、当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇがオンであるかを判別し（Ｓ４５０２Ｎ）、特殊保留連実行中フラグ２２３

ｎｇがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｎ：Ｙｅｓ）、特殊保留連用の表示用当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４５０４Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０２Ｎの処理において、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ４５０２Ｎ：Ｎｏ）、遊技状態に応じた表示用当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４５０３Ｎ）、本処理を終了する。なお、図示していないが、当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には、右打ちフラグ２２３ｎｘがオンであるかを判別し、右打ちフラグ２２３ｎｘがオンではないと判別した場合には、右打ちフラグ２２３ｎｘをオンに設定し、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する。一方、Ｓ４５０１Ｎの処理において、大当たり開始コマンド又は小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０１Ｎ：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０５Ｎ）。大当たり関連コマンドには、例えば、ラウンド開始コマンドと、大当たり遊技のエンディングコマンドと、インターバルコマンドが含まれる。Ｓ４５０５Ｎの処理において、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｎ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４５０６Ｎ）、本処理を終了する。この大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）は、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で大当たり遊技に関連する各種演出を実行するための処理である。なお、大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の詳細な内容については、図８６４を参照して後述する。Ｓ４５０５Ｎの処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｎ：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４５０７Ｎ）。小当たり関連コマンドには、小当たり開始コマンドと、小当たり終了コマンドと、Ｖ通過コマンドが含まれる。小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０７Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ４５０８Ｎ）、本処理を終了する。この小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｎ）は、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で小当たり遊技に関連する各種演出を実行するための処理である。なお、小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｎ）の詳細な内容については図８６８を参照して後述する。Ｓ４５０７Ｎの処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０７Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２６９７】

次に、図８６４を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の詳細な内容について説明する。図８６４は、この大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）が実行されると、まず、今回の大当たりが通常状態での特図１（第１特別図柄）大当たりであるかを判別し（Ｓ４６０１Ｎ）、通常状態での特図１大当たりであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｎ：Ｙｅｓ）、初回大当たり関連処理を実行し（Ｓ４６０２Ｎ）、Ｓ４６１１Ｎの処理に移行する。上述したように、本第６制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当り当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置（可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本第６制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。したがって、初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｎ）では、大当たり遊技関連の演出に加えて

、演出上のラッシュ状態（有利遊技期間）を設定するための処理が実行される。なお、初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｎ）の詳細な内容については、図８６５を参照して後述する。

【２６９８】

一方、Ｓ４６０１Ｎの処理において、今回の大当たりが通常状態での特図１大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４６０１Ｎ：Ｎｏ）、ラウンド開始コマンドを受信したか判別し（Ｓ４６０５Ｎ）、ラウンド開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６０５Ｎ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ４６０６Ｎ）、抽出したラウンド数に対応する表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４６０７Ｎ）、ラウンド中演出処理を実行し（Ｓ４６０８Ｎ）、Ｓ４６１１Ｎの処理に移行する。このラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）では、主に上述した保留連演出を実行するための各種処理が実行される。なお、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の詳細な内容については、図８６６を参照して後述する。Ｓ４６０５Ｎの処理において、ラウンド開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０５Ｎ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０９Ｎ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｎ：Ｙｅｓ）、エンディング中演出を実行し（Ｓ４６１０Ｎ）、Ｓ４６１１Ｎの処理に移行する。このエンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）では、大当たり遊技のエンディング期間に実行される各種演出の態様を決定するための処理が実行される。なお、エンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）の詳細な内容については、図８６７を参照して後述する。Ｓ４６０９Ｎの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｎ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４６１１Ｎ）、本処理を終了する。

【２６９９】

次に、図８６５を参照して、初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｎ）の詳細な内容について説明する。図８６５は、この初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｎ）が実行されると、まず、ラウンド開始コマンドを受信したか判別し（Ｓ４７０３Ｎ）、ラウンド開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０３Ｎ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ４７０４Ｎ）、表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４７０５Ｎ）。次いで、ラウンド遊技中の演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０６Ｎ）、Ｓ４７１１Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ４７０３Ｎの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０３Ｎ：Ｎｏ）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０７Ｎ）、インターバルコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０７Ｎ：Ｙｅｓ）、インターバル中の演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０８Ｎ）、Ｓ４７１１Ｎの処理に移行する。Ｓ４７０７Ｎの処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０７Ｎ：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９Ｎ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０９Ｎ：Ｙｅｓ）、ラッシュ突入を案内する態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７１０Ｎ）、Ｓ４７１１Ｎの処理に移行する。Ｓ４７０９Ｎの処理においてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０９Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４７１１Ｎの処理に移行する。Ｓ４７１１Ｎの処理では、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４７１１Ｎ）、本処理を終了する。

【２７００】

次に、図８６６を参照して、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の詳細な内容について説明する。図８６６は、このラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）は、上述した大当たり関連処理（図８６４、Ｓ４５０６Ｎ参照）の一処理である。ここで、本第６制御例では、上述したように、大当たり遊技の実行期間において、先読みの結果が大当たり当選又は小当たり当選である保留球（以下、当たり保留球）が保留記憶されている場合に、当たり保留球

が保留記憶されていることを報知する演出（所謂、保留連演出）を実行可能に構成している。この保留連演出が実行されることで、保留内に当たり保留球が保留記憶されていることを遊技者に事前に報知可能となり、実行中の大当たり遊技終了後に設定される時短状態において少なくとも１回は当たり当選するという安心感を与え、遊技意欲を向上させることができる。また、当たり保留球があるにも関わらず一時的に遊技機から離席し、小当たり遊技においてＶ入賞し損ない、大当たり遊技の権利が消滅してしまうという不具合が生じることを抑制可能となる。なお、本第６制御例では、保留記憶されている当たり保留球の個数や、当たり保留球の大当たり種別又は小当たり種別（以下、当たり種別）によって保留連演出の演出態様を異ならせる構成としている。詳細については、図８３７から図８３９を参照して上述したが、例えば、当たり保留球が１個のみ保留記憶されている場合には保留連態様として「ＮＥＸＴ　ＲＵＳＨ」（図８２２（ａ）参照）を表示可能であり、保留球が２個以上である場合には保留連態様として「ＮＥＸＴ　ＲＵＳＨ」又は「ＮＥＸＴ　超ＲＵＳＨ」（図８２２（ｂ）参照）を表示可能であり、保留球が２個以上であり、かつ、小当たりＢが連続する場合には保留連態様として「特殊ＲＵＳＨ」（図８２３（ａ）参照）を表示可能である。なお、本第６制御例では、小当たりＢの小当たり遊技においてＶ入賞口６５０ａに遊技球が入球した場合には、大当たりＣ（１０Ｒ時短６回大当たり）の大当たり遊技が実行される構成である。この大当たりＣは、本第６制御例において大当たり遊技中に獲得可能な賞球数が最も多く、遊技者に最も有利な大当たり種別である。つまり、保留連態様として「特殊ＲＵＳＨ」（図８２３（ａ）参照）が表示された場合には、大当たりＣの実行権利を少なくとも２回分有していることを遊技者が事前に認識可能となるため、「特殊ＲＵＳＨ」の保留連態様が他の保留連態様よりも遊技者にとって喜ばしい態様であると言える。ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）では、主に大当たり遊技中に保留連演出を実行するか否か、いずれの保留連態様を設定するかを決定するための処理が実行される。

【２７０１】

図８６６に戻り、説明を続ける。ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）が実行されると、まず、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであるかを判別し（Ｓ４８０１Ｎ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。ここで、保留連決定済フラグ２２３ｎｆは、大当たり遊技中に保留連演出を実行することが決定されたことを示すためのフラグである。本第６制御例では、大当たり遊技の各ラウンドが開始されるタイミングで保留連演出を実行するか否かを決定する構成としている。このように構成することで、例えば、大当たり遊技開始時点では、当たり保留球を有していなかった場合であっても、大当たり遊技中に新たに獲得した保留球が当たり保留球である場合に保留連演出を実行可能となる。一方で、保留連演出の実行が決定された後に開始されるラウンドにおいてもラウンド中演出が実行されるため、１の大当たり遊技中に複数の保留連演出の実行が決定されてしまう不具合が生じ得る。また、例えば、当たり保留球を２個（当たり保留球Ａ、当たり保留球Ｂ）有している場合に、当たり保留球Ａ、Ｂを有していることを報知する保留連演出が実行された大当たり遊技終了後に実行される当たり保留球Ａに基づく大当たり遊技においても、既に保留連演出の対象保留として報知済みの当たり保留球Ｂに基づいて新たな保留連演出が実行されてしまい、実際には当たり保留球は当たり保留球Ｂのみしか有していないにもかかわらず、遊技者に当たり保留球Ｂの他にも当たり保留球があると誤認させる不具合が生じ得る。これに対して、本第６制御例では、大当たり遊技中に保留連演出の実行が決定された場合には、保留連決定済フラグ２２３ｎｆをオンに設定することで、決定された保留連演出が終了するまでは、新たな保留連演出の実行が決定されないように構成している。このように構成することで、１の大当たり遊技中に複数回の保留連演出が実行されてしまう不具合を抑制するとともに、１の当たり保留球を対象とする保留連演出が複数回実行されてしまう不具合を抑制することができる。

【２７０２】

Ｓ４８０１Ｎの処理において、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンではない（即ち、

保留連演出の実行が決定されていない）と判別した場合には（Ｓ４８０１Ｎ：Ｎｏ）、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅがオンであるかを判別する（Ｓ４８０２Ｎ）。保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅは、保留球を有しており、かつ、保留連演出の実行が決定されなかった場合にオンに設定されるフラグである。本第６制御例は、図８３７から図８３９を参照して上述したように、保留連演出の保留連態様として、保留連演出無し、「ＲＵＳＨ」、「超ＲＵＳＨ」、「特殊ＲＵＳＨ」（特殊保留連）、の内、１の保留連態様を決定する構成である。その内、「特殊ＲＵＳＨ」が最も遊技者にとって喜ばしく、次いで、「超ＲＵＳＨ」、「ＲＵＳＨ」の順に遊技者にとって喜ばしい態様となる。そのため、可能な限り特殊保留連の保留連態様の保留連演出を実行させたいところであるが、特殊保留連の保留連態様は、小当たりＢに当選する当たり保留球が２個連続している場合にのみ決定可能であるため、例えば、保留球を３つ有しており、最も新しい保留球が小当たりＢに当選する当たり保留球である場合、大当たり遊技中に新たに小当たりＢに当選する当たり保留球を獲得すれば、特殊保留連の保留連態様の決定条件が成立するが、新たに保留球を獲得する前に保留連実行抽選（Ｓ４８０５Ｎ）により「ＲＵＳＨ」の保留連態様が決定されると、大当たり遊技中に新たに小当たりＢに当選する当たり保留球を獲得しても特殊保留連の保留連態様を決定できない。そこで、本第６制御例では、特殊保留連の保留連態様が決定される可能性がある状況（即ち、特殊保留連の保留連演出の実行条件が成立し得る状況）では、保留連実行抽選の実行回数を少なくすることで、特殊保留連の保留連演出の実行条件が成立する前にその他の保留連演出の実行が決定され難くなるように構成している。具体的には、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅがオンである場合には保留連実行抽選（Ｓ４８０５Ｎ）を実行せず、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅがオフである場合に保留連実行抽選を実行可能に構成している。

【２７０３】

図８６６に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０２Ｎの処理において、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅがオフであると判別した場合には（Ｓ４８０２Ｎ：Ｎｏ）、次に、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特図２（第２特別図柄）保留球の入賞情報を読み出し（Ｓ４８０３Ｎ）、特図２保留球が有るかを判別する（Ｓ４８０４Ｎ）。特図２保留球が無いと判別した場合には（Ｓ４８０４Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。一方、特図２保留球有りと判別した場合には（Ｓ４８０４Ｎ：Ｙｅｓ）、特図２保留の入賞情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに基づいて保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂを参照して保留連演出の演出態様を決定（以下、保留連実行抽選と言う）し（Ｓ４８０５Ｎ）、保留連演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ４８０６Ｎ）。保留連演出の実行が決定されたと判別した場合には（Ｓ４８０６Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆをオンに設定し（Ｓ４８０７Ｎ）、次に、Ｓ４８０５Ｎの処理において決定された保留連演出の演出態様が特殊保留連であるかを判別する（Ｓ４８０８Ｎ）。特殊保留連ではないと判別した場合には（Ｓ４８０８Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。一方、特殊保留連であると判別した場合には（Ｓ４８０８Ｎ：Ｙｅｓ）、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇをオンに設定し（Ｓ４８０９Ｎ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。Ｓ４８０６Ｎの処理において、保留連演出の実行が決定されていないと判別した場合には（Ｓ４８０６Ｎ：Ｎｏ）、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオンに設定し（Ｓ４８１１Ｎ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。

【２７０４】

Ｓ４８０２Ｎの処理において、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅがオンであると判別した場合には（Ｓ４８０２Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、保留内に小当たりＢに当選する保留球が２連続で保留記憶されているかを判別し（Ｓ４８１２Ｎ）、小当たりＢに当選する保留球が２連続で保留記憶されていると判別した場合には（Ｓ４８１２Ｎ：Ｙｅｓ）、特殊保留連の演出態様を決定し（Ｓ４８１３Ｎ）、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇをオンに設定し（Ｓ４８１４Ｎ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆをオンに設定し（Ｓ４８１５Ｎ）、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオフに設定し（Ｓ４８１６Ｎ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ４８１２Ｎの処理において、小当たりＢに当選する保留球が２

連続で保留記憶されていないと判別した場合には（Ｓ４８１２Ｎ：Ｎｏ）、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオフに設定し（Ｓ４８１６Ｎ）、Ｓ４８１０Ｎの処理に移行する。Ｓ４８１０Ｎの処理では、その他のコマンドに応じた処理を実行する。なお、Ｓ４８１０Ｎの処理では、例えば、特殊保留連の実行中に新たに獲得した当たり保留球により、３連続で小当たりＢの実行が確定した場合に、「ＭＡＸ３０００モード突入」を報知する態様を第３図柄表示装置８１に表示するための処理や、ラウンド毎にラウンド中演出の表示態様を可変させるための処理が実行される。

【２７０５】

なお、本第６制御例では、保留連実行抽選（Ｓ４８０５Ｎ）において、当たり保留球が存在し、かつ、保留球数が上限未満である場合よりも、当たり保留球が存在し、かつ、保留球数が上限である場合の方が、保留連演出の実行が決定され易い構成としている。これは、上述したように、保留球が上限である場合には、実行中の大当たり遊技中に新たに当たり保留球が保留記憶されず、当たり保留球数が可変しないため、保留球数が上限まで保留記憶された時点で特殊保留連の実行条件が成立していなければ、その大当たり遊技中に特殊保留連の実行条件が成立することはないからである。したがって、Ｓ４８０５Ｎの処理において保留連演出の実行が決定されなかった場合は特殊保留連の実行条件が成立する可能性があるため、次回のラウンドでは、保留連実行抽選を実行せずに特殊保留連の実行条件が成立しているかを判別する処理が実行される。なお、本第６制御例では、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅがオンに設定されたラウンドの次に実行されるラウンドにおいて、特殊保留連演出の実行が決定されるか否かにかかわらず、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオフに設定する構成としているが、これに限るものではない。例えば、Ｓ４８０４Ｎの処理終了後に保留球数が上限未満であるかを判別し、保留球数が上限未満である場合には、次に、保留記憶されている保留球の内、最も新しい保留球が小当たりＢ当選の保留球であるかを判別し、最も新しい保留球が小当たりＢ当選の保留球であると判別した場合に保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオンに設定する構成とし、次回以降のラウンドで小当たりＢ当選の保留球が２連続となった場合、或いは、新たに保留球を獲得した結果、最も新しい保留球が小当たりＢ当選の当たり保留球ではなくなった場合に保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオフに設定する構成としても良い。つまり、特殊保留連の実行条件が成立する可能性がある状況下では、新たに保留連実行抽選を実行しない構成としても良い。これにより、特殊保留連（遊技者に最も有利な保留連演出態様）の実行条件が成立する可能性がある状況下では、特殊保留連の実行条件が成立する可能性がない状況下に比べて、その他の態様の保留連演出が実行され難くなり、特殊保留連の実行条件が成立する前にその他の態様の保留連演出が実行され難くなる。したがって、ラウンド開始時に保留連演出が実行されない場合には、新たに保留球を獲得することで特殊保留連演出が実行されるかもしれないと遊技者を期待させることが可能となり、大当たり遊技において保留連演出が実行されない場合も遊技者の遊技意欲の低下を抑制するとともに、大当たり遊技中にも保留球を獲得しようと、遊技球が入球困難な状態の入球口を遊技球が入球可能な状態へと可変する期間であるラウンド期間以外の期間（インターバル期間）にも遊技球を積極的に発射させ易くなる。なお、本第６制御例では、大当たり遊技の毎ラウンドで保留連実行抽選を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、特定ラウンド（例えば、１ラウンド目と最終ラウンド）のみで保留連実行抽選を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留連実行抽選回数を減らし、保留連実行抽選に係る処理負荷を軽減することができる。また、保留連実行抽選の実行契機は、ラウンド開始タイミングに限るものではなく、例えば、ラウンド中に規定数よりも多い個数の遊技球が可変入賞装置６５に入球した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、保留連実行抽選を実行する構成としても良い。

【２７０６】

次に、図８６７を参照して、エンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）の詳細な内容について説明する。図８６７は、このエンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。エンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）は、大当たり

関連処理（図８６４、Ｓ４５０６Ｎ参照）の一処理であり、主に大当たり遊技のエンディング期間で実行される演出の演出態様を決定するための処理である。エンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）が実行されると、まず、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであるかを判別し（Ｓ４９０１Ｎ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンである（即ち、保留連演出の実行中である）と判別した場合には（Ｓ４９０１Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技が保留連演出の最終大当たりであるかを判別する（Ｓ４９０２Ｎ）。保留連演出の最終大当たりとは、保留連演出の対象となった保留球の内、最後の保留球に基づいて実行される大当たり遊技のことであり、例えば、保留１エリアの当たり保留球Ａと、保留３エリアの当たり保留球Ｂの２つの当たり保留球を対象とする「超ＲＵＳＨ」の保留連演出（図８２２（ｂ）参照）が実行された場合には、当たり保留球Ｂに基づく大当たり遊技が保留連演出の最終大当たりとなる。Ｓ４９０２Ｎの処理において、今回の大当たり遊技が保留連演出の最終大当たりであると判別した場合には（Ｓ４９０２Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆをオフに設定し（Ｓ４９０３Ｎ）、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇがオンであるかを判別する（Ｓ４９０４Ｎ）。特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇがオンである（即ち、特殊保留連演出の実行中である）と判別した場合には（Ｓ４９０４Ｎ：Ｙｅｓ）、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇをオフに設定し（Ｓ４９０５Ｎ）、Ｓ４９０６Ｎの処理に移行する。Ｓ４９０４Ｎの処理において、特殊保留連実行中フラグ２２３ｎｇがオンではないと判別した場合には（Ｓ４９０４Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４９０５Ｎの処理をスキップし、Ｓ４９０６Ｎの処理に移行する。また、Ｓ４９０１Ｎの処理において、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンではないと判別した場合には（Ｓ４９０１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４９０６Ｎの処理に移行する。Ｓ４９０６Ｎの処理では、ラッシュ（時短状態）継続を案内する態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４９０６Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９０２Ｎの処理において、今回の大当たり遊技が保留連演出の最終大当たりではない（即ち、当たり保留球がまだ保留記憶されている）と判別した場合には（Ｓ４９０２Ｎ：Ｎｏ）、保留連継続を案内する態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４９０７Ｎ）、本処理を終了する。このように、保留連演出の実行が決定されたことに基づいて保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンに設定された場合には、保留連の最終大当たりにおけるエンディング演出において保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオフに設定されるため、保留連演出の実行が決定されてから保留連演出の最終大当たりが終了するまでの期間は新たな保留連演出の実行が決定されず、複数の保留連演出の実行期間が重複しないように構成している。これにより、１の当たり保留球に対して複数の保留連演出が実行され、保留記憶されている当たり保留球数よりも多い個数の当たり保留球が保留記憶されているように遊技者を誤認させてしまう不具合を抑制することができる。また、保留連演出の最終大当たりではない場合には、保留連継続を案内する態様が表示されるので、保留連演出の終了タイミングを遊技者に容易に認識させることができる。

【２７０７】

次に、図８６８を参照して、小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｎ）の詳細な内容について説明する。図８６８は、この小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｎ）は、上述した当たり関連処理（図８６３、Ｓ４２１２Ｎ参照）の一処理であり、主に小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１にて実行される小当たり遊技関連の演出態様を決定するための処理である。小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｎ）が実行されると、まず、小当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００６Ｎ）、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５００６Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグ（小当たり遊技中にＶ入賞していないことを示すフラグ）はオンであるかを判別する（Ｓ５００７Ｎ）。Ｓ５００７Ｎの処理において、小当たり注意フラグがオンである（即ち、小当たり遊技中にＶ入賞していない）と判別した場合には（Ｓ５００７Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグをオフに設定し（Ｓ５００９Ｎ）、ラッシュ終了を示す表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ５０１０Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００７Ｎの処理において、小当たり注意フラグがオフである（即ち、小当たり遊技中にＶ入賞している）と判別した場合には（Ｓ５００７Ｎ：Ｎｏ）、大当

たり遊技開始を示す表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ５００８Ｎ）、本処理を終了する。

【２７０８】

Ｓ５００６Ｎの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５００６Ｎ：Ｎｏ）、次に、Ｖ通過コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５０１１Ｎ）、Ｖ通過コマンドを受信した（即ち、Ｖ入賞した）と判別した場合には（Ｓ５０１１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり遊技開始から４秒経過したかを判別し（Ｓ５０１２Ｎ）、小当たり遊技開始から４秒経過していない、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合には（Ｓ５０１２Ｎ：Ｎｏ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｎｖをオンに設定し（Ｓ５０１３Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０１２Ｎの処理において、小当たり遊技開始から４秒経過したと判別した場合には（Ｓ５０１２Ｎ：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ５０１４Ｎ）、小当たり注意フラグがオンであるかを判別し（Ｓ５０１５Ｎ）、小当たり注意フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ５０１５Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグをオフに設定し（Ｓ５０１６Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ５０１５Ｎの処理において、小当たり注意フラグがオフであると判別した場合には（Ｓ５０１５Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、本第６制御例では、小当たり遊技において、小当たり遊技開始から４秒間は、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様である案内報知演出が実行され、その案内報知演出の実行中もＶ入賞口６５０ａに遊技球を入球（Ｖ入賞）させることが可能に構成している。これにより、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるため、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。一方で、案内報知演出の実行途中でＶ入賞し、Ｖ入賞演出が実行されると、遊技の経験が浅い遊技者は何が起きたのか分からないという状況が生起し得る虞があるため、本第６制御例では、案内報知演出が終了するまでの期間はＶ入賞してもＶ入賞演出を実行せずに、案内報知演出が終了してから（小当たり遊技開始から４秒経過してから）Ｖ入賞に基づくＶ入賞演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２７０９】

次に、図８６９を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１０５Ｎ）の処理内容について説明する。図８６９は、この変動表示設定処理（Ｓ４１０５Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０５Ｎ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図８５９参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理（Ｓ４１０５Ｎ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンかを判別する（Ｓ５１０１Ｎ）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１０１Ｎ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１０６Ｎの処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合（Ｓ５１０１Ｎ：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ５１０２Ｎ）、次いで、コマンド判定処理（図８６０、Ｓ４１０４Ｎ参照）において抽出した変動パターンを取得し（Ｓ５１０３Ｎ）、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し（Ｓ５１０４Ｎ）、表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０５Ｎ）、Ｓ５１０６Ｎの処理に移行する。なお、変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｎ）の詳細については図８７０を参照して後述する。Ｓ５１０６Ｎの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオンかを判別する（Ｓ５１０６Ｎ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１０６Ｎ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了

する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合（Ｓ５１０６Ｎ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５１０７Ｎ）、抽出した停止種別を取得し（Ｓ５１０８Ｎ）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別をそのまま設定し（Ｓ５１０９Ｎ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０Ｎ）、本処理を終了する。

【２７１０】

次に、図８７０を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｎ）の処理内容について説明する。図８７０は、この変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｎ）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在設定されている遊技状態を読み出し（Ｓ５２０１Ｎ）、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）であるかを判別する（Ｓ５２０２Ｎ）。通常状態であると判別した場合には（Ｓ５２０２Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の特図変動が特図２変動であるかを判別し（Ｓ５２０３Ｎ）、特図２変動ではない（特図１変動である）と判別した場合には（Ｓ５２０３Ｎ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて従変動パターン選択テーブル２２２ａから変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５２０４Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２０３Ｎの処理において、今回の特図変動が特図２変動であると判別した場合には（Ｓ５２０３Ｎ：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻し用の演出態様を決定し（Ｓ５２０５Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０２Ｎの処理において、設定されている遊技状態が通常状態ではない（即ち、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）である）と判別した場合には（Ｓ５２０２Ｎ：Ｎｏ）、時短用演出設定処理を実行し（Ｓ５２０６Ｎ）、本処理を終了する。

【２７１１】

次に、図８７１を参照して、時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）の処理内容について説明する。図８７１は、この時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。上述したように、本第６制御例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）における特徴的な特別図柄の変動演出として連結演出を設定可能に構成している。連結演出とは、複数の特別図柄変動を１の変動演出として実行する演出である。詳細については、図８１９（ｂ）から図８２０（ｂ）を参照して説明したとおりであるが、具体的には、１回目の特別図柄変動の変動演出態様として、第３図柄の変動開始から主表示領域Ｄｍの上段の第３図柄停止までの演出態様を設定し、２回目の特別図柄変動の演出態様として上段停止以降の演出態様（中段と下段の第３図柄の停止表示を含む演出態様）を決定する。これにより、実際には複数の特別図柄変動が実行されているにもかかわらず、遊技者に対しては１回の特別図柄変動が実行されているように見せることができるため、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す第３図柄の停止表示回数を実際よりも少なく見せることが可能となり、外れが連続した場合における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。また、変動時間が短い特別図柄変動が連続した場合であっても、複数の特別図柄の変動時間を加算した変動時間で１の変動演出を実行可能であるため、演出態様を多様にすることが可能となり遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。図８７１に戻り、説明を続ける。時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）が実行されると、まず、今回の特図変動が特図２変動であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｎ）、今回の特図変動が特図２変動であると判別した場合には（Ｓ５３０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンであるかを判別し（Ｓ５３０２Ｎ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンではないと判別した場合には（Ｓ５３０２Ｎ：Ｎｏ）、特図２保留球数が１以上であるかを判別し（Ｓ５３０３Ｎ）、特図２保留球数が１以上であると判別した場合には（Ｓ５３０３Ｎ：Ｙｅｓ）、連結演出実行選択テーブル２２２ｎａを参照して連結演出の実行有無を決定し（Ｓ５３０４Ｎ）、連結演出の実行有りかを判別する（Ｓ５３０５Ｎ）。連結演出の実行有りと判別した場合には（Ｓ５３０５Ｎ：Ｙｅｓ）、連結演出実行中フラグ２

２３ｎｄをオンに設定し（Ｓ５３０６Ｎ）、Ｓ５３０９Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ５３０５Ｎの処理において、連結演出の実行無しと判別した場合（Ｓ５３０５Ｎ：Ｎｏ）、又はＳ５３０３Ｎの処理において特図２保留球数が１以上ではない（即ち、特図２保留球数が０である）と判別した場合には（Ｓ５３０３Ｎ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて、従変動パターン選択テーブル２２２ａから変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５３０７Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３０２Ｎの処理において、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５３０２Ｎ：Ｙｅｓ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄをオフに設定し（Ｓ５３０８Ｎ）、Ｓ５３０９Ｎの処理に移行する。Ｓ５３０９Ｎの処理では、連結演出に対応する変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５３０９Ｎ）、本処理を終了する。なお、本第６制御例では、２回の特別図柄変動に対して１回の変動演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、３回以上の特別図柄変動に対して１回の変動演出を実行する構成としても良い。例えば、１回目の特別図柄変動の演出態様として、第３図柄の変動開始から主表示領域Ｄｍの上段の第３図柄停止までの演出態様を決定し、２回目の特別図柄変動の演出態様として、主表示領域Ｄｍの下段の第３図柄停止までの演出態様を決定し、３回目の特別図柄の演出態様として、主表示領域Ｄｍの中段の第３図柄停止までの演出態様を決定する構成としても良い。また、このように構成する場合、２回目の特別図柄の当否判定結果や、変動時間に応じて３回目の特別図柄変動において連結演出を継続して実行するか否かを決定する構成とすると良い。具体的には、２回目の特別図柄変動の当否判定結果が大当たり当選であれば２回目の特別図柄変動において上段停止以降の連結演出を実行し、２回目の特別図柄の当否判定結果が外れであれば３回目の特別図柄変動に連結演出を継続させるように構成する。このように、１回の変動演出の対象となる特別図柄変動の回数が多くなるほど、変動演出の演出時間が増えるため更に多様な演出を実行可能となり、遊技者が早期に遊技に飽き難くすることができる。なお、本第６制御例では、時短状態においてのみ連結演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、通常状態においても連結演出を実行可能に構成しても良い。

【２７１２】

次に、図８７２を参照して、演出更新処理（Ｓ４１０３Ｎ）の処理内容について説明する。図８７２は、この演出更新処理（Ｓ４１０３Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理（Ｓ４１０３Ｎ）は、定期的（２ミリ秒）に実行される処理であって、主に変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。演出更新処理（Ｓ４１０３Ｎ）が実行されると、まず、現在が小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ５４０１Ｎ）、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ５４０１Ｎ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中更新処理を実行し（Ｓ５４０２Ｎ）、Ｓ５４０３Ｎの処理に移行する。小当たり遊技中更新処理（Ｓ５４０２Ｎ）は、時間経過に基づいて小当たり遊技中の演出態様を更新するための処理である。なお、小当たり遊技中更新処理（Ｓ５４０２Ｎ）の処理内容については、図８７３を参照して後述する。Ｓ５４０１Ｎの処理において、小当たり遊技中ではないと判別した場合（Ｓ５４０１Ｎ：Ｎｏ）、又は小当たり遊技中更新処理（Ｓ５４０２Ｎ）が終了した場合には、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値が１より大きいかを判別し（Ｓ５４０３Ｎ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値が１より大きいと判別した場合には（Ｓ５４０３Ｎ：Ｙｅｓ）、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値を更新し（Ｓ５４０４Ｎ）、更新後のラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値に対応するラッシュ期間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０５Ｎ）、Ｓ５４０６Ｎの処理に移行する。Ｓ５４０３Ｎの処理においてラッシュ期間計測カウンタ２２３ｎｂの値が１より大きくないと判別した場合（Ｓ５４０３Ｎ：Ｎｏ）、又はＳ５４０５Ｎの処理が終了した場合には、次に、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｎｗの値が１より大きいかを判別し（Ｓ５４０６Ｎ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｎｗの値が１より大きいと判別した場合には（Ｓ５４０６Ｎ：Ｙｅｓ）、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｎｗの値を更新し（Ｓ５４０７Ｎ）、更新後のＳＷ有効時間カウンタ２２３ｎｗの値に対応する期

間を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ｎ）、Ｓ５４０９Ｎの処理に移行する。Ｓ５４０６Ｎの処理において、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｎｗの値が１より大きくないと判別した場合（Ｓ５４０６Ｎ：Ｎｏ）、又はＳ５４０８Ｎの処理が終了した場合には、その他の演出更新処理を実行し（Ｓ５４０９Ｎ）、本処理を終了する。なお、その他の演出更新処理には、時間経過に基づいて実行中の変動演出の演出態様を更新するための処理が含まれる。

【２７１３】

次に、図８７３を参照して、小当たり遊技中更新処理（Ｓ５４０２Ｎ）の処理内容について説明する。図８７３は、この小当たり遊技中更新処理（Ｓ５４０２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり遊技中更新処理（Ｓ５４０２Ｎ）が実行されると、まず、小当たり遊技の開始から４秒経過したタイミングであるか（即ち、案内報知演出は終了したか）を判別し（Ｓ５５０１Ｎ）、小当たり遊技開始から４秒経過したタイミングであると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｎｖはオンであるか（即ち、案内報知演出の実行中にＶ入賞があったか）を判別し（Ｓ５５０２Ｎ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｎｖがオンであると判別した場合には（Ｓ５５０２Ｎ：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ５５０３Ｎ）、Ｖ入賞済フラグ２２３ｎｖをオフに設定し（Ｓ５５０４Ｎ）、本処理を終了する。これにより、案内報知演出の実行中にＶ入賞があった場合には、案内報知演出終了後に即座にＶ入賞演出が実行されるため、小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させることができたことを確実に報知することができる。一方、Ｓ５５０２Ｎの処理において、Ｖ入賞済フラグ２２３ｎｖがオンではないと判別した場合には（Ｓ５５０２Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ５５０１Ｎの処理において、小当たり開始から４秒経過したタイミング（小当たり遊技開始から４秒ジャストのタイミング）ではないと判別した場合には（Ｓ５５０１Ｎ：Ｎｏ）、次に、小当たり注意フラグがオンであるかを判別し（Ｓ５５０５Ｎ）、小当たり注意フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ５５０５Ｎ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり注意フラグがオンではないと判別した場合には（Ｓ５５０５Ｎ：Ｎｏ）、小当たり遊技開始から５秒経過したタイミングであるかを判別し（Ｓ５５０６Ｎ）、５秒経過したタイミングではないと判別した場合には（Ｓ５５０６Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、小当たり遊技開始から５秒経過したタイミングであると判別した場合には（Ｓ５５０６Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ通過（Ｖ入賞口６５０ａへの遊技球の入球）はあったかを判別する（Ｓ５５０７Ｎ）。Ｖ通過があったと判別した場合には（Ｓ５５０７Ｎ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｖ通過なしと判別した場合には（Ｓ５５０７Ｎ：Ｎｏ）、小当たり注意フラグをオンに設定し（Ｓ５５０８Ｎ）、表示用注意喚起コマンドを設定し（Ｓ５５０９Ｎ）、本処理を終了する。なお、ここで設定された表示用注意喚起コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図８５９参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、この表示用注意喚起コマンドを受信したことに基づいて第３図柄表示装置８１において注意喚起のための態様を表示する。このように構成することで、小当たり遊技の残り期間が僅かな状況で未だにＶ入賞していないことを遊技者に分かり易く注意喚起することが可能となる。なお、注意喚起演出は第３図柄表示装置８１において実行されるものに限らず、音声による注意喚起や、遊技機に配設されたランプを特定のパターンで点滅させることにより実行しても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１を注視していない遊技者に対しても注意喚起することが可能となるため、演出効果を向上させることができる。

【２７１４】

次に、図８７４を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）の処理内容について説明する。図８７４は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図８５９参照）の一処理であり、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるため

に、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）が実行されると、まず、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンへの操作があるかを判別する（Ｓ５６０１Ｎ）。なお、本第６制御例では、選択ボタン６００が音量調整ボタン、光量調整ボタンを兼ねており、上ボタン６００ｂと、下ボタン６００ｄを音量調整ボタン、右ボタン６００ｃと、左ボタン６００ｅを光量調整ボタンとしている。Ｓ５６０１Ｎの処理において、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンへの操作があると判別した場合には（Ｓ５６０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、待機状態（デモ画面表示中）であるかを判別する。待機状態であると判別した場合には（Ｓ５６０２Ｎ：Ｙｅｓ）、遊技環境格納エリア２２３ｎｙに格納されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（Ｓ５６０３Ｎ）、更新後の環境情報に対応する態様を決定し（Ｓ５６０４Ｎ）、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。なお、本第６制御例では、待機状態中にのみ遊技環境（音量・光量）を調整可能に構成したが、これに限るものではなく、選択ボタン６００を用いた変動演出が実行されていない期間であれば、特別図柄の変動表示中であっても遊技環境を調整可能に構成しても良い。このように構成することで、待機状態にするために遊技球の発射を一時的に中断させることなく、遊技者の任意のタイミングで遊技環境を調整できるため、遊技者に快適な遊技環境で遊技させ易くなる。

【２７１５】

Ｓ５６０２Ｎの処理において、待機状態ではないと判別した場合には（Ｓ５６０２Ｎ：Ｎｏ）、次に、モード選択状態であるかを判別する（Ｓ５６０５Ｎ）。本第６制御例におけるモード選択状態とは、図８２２（ａ）及び（ｂ）を参照して説明したように、大当たり遊技中にその大当たり遊技終了後の時短状態における演出モードを遊技者が選択可能な状態である。Ｓ５６０５Ｎの処理において、モード選択状態ではないと判別した場合には（Ｓ５６０５Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。一方、モード選択状態であると判別した場合には（Ｓ５６０５Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであるかを判別し（Ｓ５６０６Ｎ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンである（即ち、保留連演出が実行されている）と判別した場合には（Ｓ５６０６Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｓ５６１０Ｎの処理に移行する。一方、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオフである（即ち、保留連演出が実行されていない）と判別した場合には（Ｓ５６０６Ｎ：Ｎｏ）、保留連演出実行選択テーブル２２２ｎｂを参照して保留連演出実行の有無を決定し（Ｓ５６０７Ｎ）、保留連演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ５６０８Ｎ）。保留連演出の実行が決定されたと判別した場合には（Ｓ５６０８Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連用モードアイコン（図８２２（ａ）のアイコン８１２参照）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０９Ｎ）、Ｓ５６１０Ｎの処理に移行する。Ｓ５６０８Ｎの処理において、保留連演出の実行が決定されていないと判別した場合には（Ｓ５６０８Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５６０９Ｎの処理をスキップし、Ｓ５６１０Ｎの処理に移行する。このように、本第６制御例では、ラウンド開始時に保留連演出の実行が決定されなかった場合であっても、モード選択状態における選択ボタン６００の操作に基づいて保留連演出実行抽選が実行され、保留連演出の実行が決定された場合には、保留連用モードアイコン８１２が表示されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、ラウンド開始時に保留連演出が実行されなかった場合であっても、モード選択状態において選択ボタン６００を操作することで保留連用アイコン８１２が表示されるかもしれないと遊技者に期待感を抱かせ、積極的に選択ボタン６００の操作を促すことが可能となる。Ｓ５６１０Ｎの処理では、ボタン操作の内容に対応させて選択カーソル（図８２２（ａ）の矢印ｙａ２参照）の表示位置を決定し（Ｓ５６１０Ｎ）、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。

【２７１６】

Ｓ５６０１Ｎの処理において、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンへの操作がなかったと判別した場合には（Ｓ５６０１Ｎ：Ｎｏ）、次に、決定ボタン（中ボタン６００ａ）の操作があるかを判別し（Ｓ５６１１Ｎ）、決定ボタンの操作ありと判別した場合には（

Ｓ５６１１Ｎ：Ｙｅｓ）、モード選択状態であるかを判別する（Ｓ５６１２Ｎ）。モード選択状態であると判別した場合には（Ｓ５６１２Ｎ：Ｙｅｓ）、選択中の演出モードを遊技環境格納エリア２２３ｎｙに格納し（Ｓ５６１３Ｎ）、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ５６１２Ｎの処理において、モード選択状態ではないと判別した場合には（Ｓ５６１２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５６１３Ｎの処理をスキップし、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。Ｓ５６１１Ｎの処理において、決定ボタン（中ボタン６００ａ）の操作がなかったと判別した場合には（Ｓ５６１１Ｎ：Ｎｏ）、演出ボタン操作処理を実行し（Ｓ５６１４Ｎ）、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。なお、演出ボタン操作処理（Ｓ５６１４Ｎ）の詳細な内容については、図８７５を参照して後述する。Ｓ５６１５Ｎの処理では、Ｓ５６０４Ｎ、Ｓ５６１０Ｎ、Ｓ５６１３Ｎ、Ｓ５６１４Ｎの処理において決定された態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６１５Ｎ）、本処理を終了する。

【２７１７】

次に図８７５を参照して、演出ボタン操作処理（Ｓ５６１４Ｎ）の処理内容について説明する。図８７５は、この演出ボタン操作処理（Ｓ５６１４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。演出ボタン操作処理（Ｓ５６１４Ｎ）が実行されると、まず、演出ボタン２２ａの操作があるかを判別し（Ｓ５７０１Ｎ）、演出ボタン２２ａの操作がなかったと判別した場合には（Ｓ５７０１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、演出ボタン２２ａの操作があったと判別した場合には（Ｓ５７０１Ｎ：Ｙｅｓ）、演出用ＳＷ有効期間中であるかを判別し（Ｓ５７０２Ｎ）、演出用ＳＷ有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ５７０２Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、演出用ＳＷ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ５７０２Ｎ：Ｙｅｓ）、リーチ変動中であるかを判別し（Ｓ５７０３Ｎ）、リーチ変動中であると判別した場合には（Ｓ５７０３Ｎ：Ｙｅｓ）、演出図柄をアクションさせる演出態様を決定し（Ｓ５７０４Ｎ）、Ｓ５７０５Ｎの処理に移行する。Ｓ５７０３Ｎの処理において、リーチ変動中ではないと判別した場合（Ｓ５７０３Ｎ：Ｎｏ）、又はＳ５７０４Ｎの処理が終了した場合には、ボタン演出の実行中であるかを判別し（Ｓ５７０５Ｎ）、ボタン演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ５７０５Ｎ：Ｙｅｓ）、実行中のボタン演出に対応する演出態様を決定し（Ｓ５７０６Ｎ）、Ｓ５７０７Ｎの処理に移行する。Ｓ５７０５Ｎの処理においてボタン演出の実行中ではないと判別した場合（Ｓ５７０５Ｎ：Ｎｏ）、又はＳ５７０６Ｎの処理が終了した場合には、その他演出ボタン２２ａの押下（操作）に対応する演出態様を決定し（Ｓ５７０７Ｎ）、本処理を終了する。

【２７１８】

以上説明したように、本第６制御例では、複数の特別図柄変動を１の変動演出として実行する演出である連結演出を実行可能に構成している。具体的には、１回目の特別図柄変動の変動演出態様として、第３図柄の変動開始から主表示領域Ｄｍの上段の第３図柄停止までの演出態様を設定し、２回目の特別図柄変動の演出態様として上段停止以降の演出態様（中段と下段の第３図柄の停止表示を含む演出態様）を決定する。これにより、実際には複数の特別図柄変動が実行されているにもかかわらず、遊技者に対しては１回の特別図柄変動が実行されているように見せることができるため、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す第３図柄の停止表示回数を実際よりも少なく見せることが可能となり、外れが連続した場合における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。また、変動時間が短い特別図柄変動が連続した場合であっても、複数の特別図柄の変動時間を加算した変動時間で１の変動演出を実行可能であるため、演出態様を多様にすることが可能となり遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第６制御例では、２回の特別図柄変動に対して１の連結演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、３回以上の特別図柄変動に対して１の連結演出を実行する構成としても良い。

【２７１９】

また、本第６制御例では、大当たり遊技の実行期間において、先読みの結果が大当たり当選又は小当たり当選である保留球（当たり保留球）が保留記憶されている場合に、当た

り保留球が保留記憶されていることを報知する演出（保留連演出）を実行可能に構成しており、保留記憶されている当たり保留球の組み合わせ（当たり保留球の個数、順番）によって異なる態様の保留連演出を実行可能に構成している。また、最も遊技者にとって喜ばしい（有利な）態様の保留連演出（図８２３（ａ）に示す特殊保留連演出）の実行条件が成立する可能性がある状況下（保留球数が上限未満で、最も新しい保留球が小当たりＢに当選する当たり保留球である場合）では、それ以外の態様の保留連演出（図８２２（ａ）に示す「ＮＥＸＴ」保留連演出や、図８２２（ｂ）に示す「超ＮＥＸＴ」保留連演出）が決定され難く構成している。このように構成することで、大当たり遊技期間に保留連演出が実行されなかった場合であっても、保留記憶されている保留球の中に小当たりＢに当選する当たり保留球が１個存在しているのではないかと遊技者に期待させ、遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。なお、本第６制御例では、大当たり遊技のラウンド開始時に保留連演出を実行するか否かの抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり遊技の１のラウンドにおいて、可変入賞装置６５に規定数以上の遊技球が入球した場合（オーバー入賞した場合）に保留連演出の実行抽選を実行する構成としても良い。或いは、オーバー入賞した場合に、保留記憶されている保留球のうち外れ保留球の再抽選を実行し、当たり保留球に変更可能に構成しても良い。このように構成することで、オーバー入賞する程外れ保留球が当たり保留球に可変する可能性が高くなるため、単調になりがちな大当たり遊技期間においてオーバー入賞させるという新たな遊技性の遊技を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本制御例では、保留連演出の演出結果として３種類の演出結果（第１保留連、第２保留連、第３保留連）を報知可能に構成しているが、これに限ること無く、２種類以下の演出結果や４種類以上の演出結果を報知可能な保留連演出を実行するように構成しても良い。また、保留連演出の演出結果として獲得済みの当たり保留に関する情報を報知するように構成しているが、獲得済みの特図保留内に存在する外れ保留に関する情報を報知する演出（保留内外れ演出）を実行するように構成しても良い。この場合、獲得済みの特図保留内に存在する外れ保留の個数を演出結果として示唆することで、遊技者に対して間接的に当たり保留の存在を予測させることができることから、特図保留内に当たり保留が存在する期待度が報知される演出となる。また、保留連演出と保留内外れ演出とを実行可能に構成した場合には、各演出の実行タイミングの少なくとも一部は同タイミングとなるように構成すると良く、さらに、各演出の導入期間に対応する演出態様（例えば、保留連演出において「ＮＥＸＴ」が表示されるまでの演出態様）が同一（遊技者が用意に識別できない程度の相違を含む概念）となるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して何れの演出（保留連演出、保留内外れ演出）が実行されたのかを把握させ難くすることができる。さらに、保留内外れ演出の演出結果を把握した遊技者が保留内に当たり保留があることを期待する期待度として、複数段階の期待度を持たせることができるように保留内外れ演出の演出結果として複数の演出結果を設定可能に構成すると良く、例えば、「保留内に外れ保留無いよ」と表示される第１演出結果、「保留内に外れ保留あるかも」と表示される第２演出結果、「保留内の外れ保留は１個」と表示される第３演出結果を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、当たり保留が存在する期待度として異なる期待度（低期待度、中期待度、高期待度）を持たせた保留内外れ演出を実行することができる。また、この場合、保留内外れ演出の演出結果と獲得済みの特図保留数とによって期待度が異なる場合がある。例えば、特図保留数が１個の状況では第２演出結果よりも第３演出結果の方が期待度が低くなるのに対し、特図保留数が２個の状況では第２演出結果よりも第３演出結果の方が期待度が高くなる。よって、遊技者に演出結果だけでなく遊技状況（特図保留数等）も複合して当たり保留の有無を予測させることができ、演出効果を高めることが出来る。

【２７２０】

＜第６制御例の第１変形例について＞

次に、図８７６から図８８１を参照して、上述した第６制御例の第１変形例について説明をする。本第６制御例の第１変形例は、上述した第６制御例に対して、連結演出の演出

内容を異ならせている点で大きく相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。上述した第６制御例では、連結演出の実行条件として、特図保留を有している場合に成立する条件を設けており、連結演出の実行条件が成立した場合に、２回の特別図柄変動を用いて変動演出を実行するように構成していた。このように構成された連結演出では、特図保留を有していない状況で実行される特別図柄変動に対して連結演出を実行することができないことから、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０のように、短時間で複数回の特別図柄抽選が実行され易い、即ち、特図保留を有していない状況が発生し易い仕様のパチンコ機１０において連結演出の実行頻度が低下してしまうという問題があった。また、連結演出の演出期間が２回の特別図柄変動期間に固定されていたことから、連結演出の演出結果が当たり当選に対応する演出結果となる確率が一定確率（全確率から２回連続で外れ当選となる確率と差し引いた確率）となるため、遊技者に意外性のある演出を提供し難いという問題があった。

【２７２１】

これに対して、本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、特図保留の有無に関わらず連結演出を実行可能に構成している。このように構成することで、連結演出の実行頻度を高めることができる。また、連結演出中に実行される特別図柄抽選の回数を２回、又は３回とすることができるように構成している。このように構成することで、連結演出の演出結果として当たり当選に対応する演出結果が報知される確率を、実行中の連結演出中に実行される特別図柄抽選の回数に応じて異ならせることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２７２２】

＜第６制御例の第１変形例における演出内容について＞

まず、図８７６を参照して、本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される連結演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。図８７６（ａ）は、連結演出中に実行された２変動目の外れ短変動（０．５秒）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図８７６（ｂ）は、連続演出における１変動目の特別図柄変動が停止表示された後新たな特別図柄変動が開始されない場合に表示される表示画面の一例を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第６制御例の第１変形例では、特別図柄変動の変動時間として２．５秒の変動時間が決定された場合に、連結演出が開始されるように構成しており、当該特別図柄変動（２．５秒）が実行される場合に演出期間が３秒の演出態様（連結演出の前半態様）を決定するように構成している。つまり、連結演出の１変動目が終了するタイミング（連結演出開始から２．５秒経過したタイミング）では、連結演出の前半態様に応じた演出が実行されている（図８７７（ｂ）参照）。

【２７２３】

そして、次に実行される２変動目の特別図柄変動が外れ変動（０．５秒）の場合には、２変動目の特別図柄抽選の結果に基づいて新たな連結演出の演出態様を決定すること無く、２変動目の特別図柄変動中も連結演出の前半態様に応じた演出が継続して実行される（図８７６（ａ）参照）。一方で、連結演出の１変動目が終了するタイミング（連結演出開始から２．５秒経過したタイミング）において２変動目の特別図柄抽選を実行できない場合（特図保留が０の場合）には、実行中の連結演出を前半態様の演出期間（３秒間）を持って強制的に終了させるために、図柄列Ｚ１を停止表示させるタイミング（連結演出開始から３秒が経過したタイミング）にて図柄列Ｚ２、及び図柄列Ｚ３を外れに対応する組合せの停止表示態様で停止表示させた表示画面（図８７６（ｂ）参照）を表示させるための演出態様（０．５秒間の演出態様）を決定し、実行中の連結演出の前半態様（３秒間）の残り期間（０．５秒）の演出データと書き換える処理が実行される（図８７７（ｂ）参照）。

【２７２４】

さらに、２変動目の特別図柄変動が外れ変動（０．５秒）であって、その次に実行される３変動目の特別図柄変動が当たり変動（７秒）の場合には、当該特別図柄変動（３変動目の特別図柄変動）が開始されるタイミングが連結演出の前半態様（３秒間）の終了タイ

ミングとなるため、３変動目の特別図柄抽選の結果に応じて連結演出の後半態様（７秒間）の演出態様（当たり演出）が決定され、決定された演出態様に基づいた後半の連結演出が実行される。なお、３変動目の特別図柄変動が外れ変動（７秒）の場合も、上述した３変動目の特別図柄変動（当たり変動（７秒））と同様に、連結演出の後半態様（７秒間）の演出態様（外れ演出）が実行される。一方、２変動目の特別図柄変動が外れ変動（０．５秒）であって、その次に実行される３変動目の特別図柄変動が外れ変動（０．５秒）である場合には、連結演出の前半態様（図柄列Ｚ１を停止表示させる演出態様）が表示されてから０．５秒の間に図柄列Ｚ２、及び図柄列Ｚ３が外れに対応する組合せで停止表示される強制外れ演出を連結演出の後半態様（０．５秒）として決定し、決定された演出態様に基づいた後半の連結演出が実行される。

【２７２５】

なお、詳細な説明は省略するが、連結演出の２変動目の特別図柄変動が当たり変動（７秒）の場合には、連結演出の後半態様として演出期間が７秒の演出態様（当たり演出）が決定され、特別図柄変動を開始してから０．５秒経過したタイミング、即ち、連結演出の前半態様（３秒間）が終了したタイミングから連結演出の後半態様（７秒）が実行されるように構成している。このように構成することで、連結演出が実行された状況において、２変動目の特別図柄抽選で当たり当選した場合も、３変動目の特別図柄抽選で当たり当選した場合も、１０秒間の連結演出を用いて演出結果を報知することができる。

【２７２６】

なお、本第６制御例の第１変形例では、図８７７（ａ）に示した通り、連結演出の前半態様として、図柄列Ｚ１（上段図柄）を停止表示させる段階までの演出態様を決定するように構成しているが、連結演出の前半態様として、図柄列Ｚ１（上段図柄）が停止表示されるよりも前の段階までの演出態様を決定可能に構成しても良いし、図柄列Ｚ１（上段図柄）が停止表示されてから図柄列Ｚ３（下段図柄）が停止表示されるまでの段階に対応する演出態様を決定可能に構成しても良い。このように連結演出の前半態様として決定される範囲を連結演出中に段階的に変化する第３図柄の停止状況のうち異なる段階までの範囲として決定可能に構成することで、遊技者に対して連結演出におけるどの段階までが前半態様として決定されているのかを把握させ難くすることができる。

【２７２７】

また、本第６制御例の第１変形例では、２回の特別図柄変動の変動時間を用いて実行される連結演出も、３回の特別図柄変動の変動時間を用いて実行される連結演出も、同一の演出期間（１０秒間）の演出を実行可能に構成しているが、これに加えて、連結演出中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて異なる長さの演出期間で連結演出を実行するように構成しても良い。この場合、例えば、連結演出の１変動目が外れ変動（２．５秒）で、２変動目が外れ変動（７秒）で、３変動目が当たり変動（７秒）である場合、連結演出の前半態様（３秒）が実行された後、後半態様（７秒の外れ演出）が実行され、その後、６．５秒の復活演出態様が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、演出期間が特定の固定秒数（１０秒）よりも長い演出パターンで連結演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

【２７２８】

＜第６制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図８７８を参照して、本第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成のうち、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０とは異なる構成について説明をする。本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素についてはその説明を省略する。図８７８は、本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に規定されている時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２Ａに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２Ａは、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０が有する時短用

変動パターンテーブル２０２ｎｄ２（図８３４参照）に対して、第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンの規定内容を異ならせている点で相違している。それ以外は同一であり、その説明を省略する。

【２７２９】

本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、時短状態が設定されてから２回目の第２特別図柄変動の変動パターンとして変動時間が２．５秒の外れ変動が決定された場合に連結演出を実行するように構成し、その後、３回目の第２特別図柄抽選と、４回目の第２特別図柄抽選と、の結果に応じて、連結演出中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を異ならせるように構成している。よって、時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２Ａでは、時短状態が設定されてから２回目から５回目の第２特別図柄抽選に基づいて決定される変動パターンの規定内容を上述した第６制御例におけるパチンコ機１０が有する時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２（図８３４参照）と異ならせている。

【２７３０】

具体的には、図８７８に示した通り、図柄種別（特別図柄種別）が特図２（第２特別図柄）であって、時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄変動に対しては、現在の特図保留数（特図２保留数）が「０」で、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「外れ」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「短外れ（２．５秒）」が規定されており、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「小当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「長小当たり（１０秒）」が規定されており、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「大当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「長大当たり（１０秒）」が規定されている。また、現在の特図保留数が「１～３」で、抽選結果が「外れ」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「短外れ（２．５秒）」が規定され、抽選結果が「小当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「超短小当たり（０．５秒）」が規定され、抽選結果が「大当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「超短大当たり（０．５秒）」が規定されている。

【２７３１】

次に、時短状態が設定されてから２回目の第２特別図柄変動に対しては、特図保留数「０～３」の何れに対しても共通の変動パターンが規定されており、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「外れ」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～８９」の範囲に対して、変動パターンとして「短外れ（２．５秒）」が規定され、「９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして「外れ（７秒）」が規定されている。また、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「小当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動パターンとして「短小当たり（３秒）」が規定され、「５０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして「長小当たり（１０秒）」が規定され、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「大当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず、変動パターンとして「大当たり（１０秒）」が規定されている。

【２７３２】

そして、時短状態が設定されてから３回目～５回目の第２特別図柄変動に対しては、特図保留数に関わらず、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「外れ」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして「超短外れ（０．５秒）」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして「外れ（７秒）」が規定されている。また、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「小当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「小当たり（７秒）」が、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「大当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「大当たり（７秒）」が規定されている。最後に時短状態が設定されてから６回目の第２特別図柄変動（時短

最終変動）に対しては、特図保留数に関わらず、抽選結果が「外れ」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「長外れ（１７秒）」が規定されている。また、抽選結果が「小当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして「小当たり（７秒）」が、「１５０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして「長小当たり（３７秒）」が規定されており、抽選結果が「大当たり」に対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして「大当たり（７秒）」が、「３０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして「長大当たり（３７秒）」が規定されている。

【２７３３】

この時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２Ａを参照して、２回目の第２特別図柄変動の変動パターンとして「短外れ（２．５秒）」が決定された場合に、上述した連結演出が実行され、その後、３回目の第２特別図柄変動の変動パターンとして「超短外れ（０．５秒）」が決定された場合には、連結演出を終了させること無く、３回目の第２特別図柄抽選が連結演出の実行期間中に実行されることになる。なお、６回目の第２特別図柄変動に対応する変動パターンは、他の回数目の第２特別図柄変動よりも長い変動時間の変動パターンが規定されている。このように構成することで、時短最終変動の実行期間中に特図保留を上限まで獲得し易くすることができる。

【２７３４】

なお、詳細な図示は省略しているが、６回目の第２特別図柄変動が実行されている期間は、変動演出として、当該変動の結果に加え、獲得済みの特図保留（残特図２保留）の抽選結果（先読み結果）に基づいた演出結果が報知される変動演出を実行するように構成している。そして、変動時間が３７秒の変動パターン（長小当たり、長大当たり）が決定された場合には、１７秒が経過するまでは長外れ（１７秒）の変動パターンが決定された場合と同様の演出態様が実行され、その後、当たり当選に対応する復活演出が２０秒間実行される復活演出の演出態様が実行される変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態が終了する最後まで当たり当選に期待しながら遊技を行わせることができる。

【２７３５】

＜第６制御例の第１変形例における制御処理について＞

次に、図８７９から図８８１を参照して、本第６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理とは異なる内容について説明をする。本第６制御例の第１変形例では、上述した第６制御例に対して音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される時短用演出設定処理（図８７１のＳ５２０６Ｎ参照）に代えて時短用演出設定処理（図８７９のＳ５２３６Ｎ参照）を、演出更新処理（図８７２のＳ４１０３Ｎ参照）に代えて、演出更新処理（図８８１のＳ４１３３Ｎ参照）を、実行する点で相違している。それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２７３６】

まず、図８７９を参照して、時短用演出設定処理（Ｓ５２３６Ｎ）の処理内容について説明をする。図８７９は、時短用演出設定処理（Ｓ５２３６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短用演出設定処理（Ｓ５２３６Ｎ）は、時短状態中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理を実行するものである。図８７９に示した通り、時短用演出設定処理（Ｓ５２３６Ｎ）が実行されると、まず、今回の特図変動が特図２（第２特別図柄）であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｎ）、特図２では無いと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｎ：Ｎｏ）、時短状態中に実行された第１特別図柄（特図１）変動であるため、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５３３６Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１Ｎ

の処理において、今回の特図変動が特図２であると判別した場合は（Ｓ５３０１Ｎ：Ｙｅｓ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５３０２Ｎ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５３０２Ｎ：Ｎｏ）、今回の特図２変動が２回目の変動であるかを判別する（Ｓ５３３１Ｎ）。

【２７３７】

つまり、本第１変形例では、時短状態中における２変動目の第２特別図柄変動の開始を契機に連結演出を実行可能に構成しているため、Ｓ５３３１Ｎの処理は連結演出の実行有無を判別するための処理の一部となる。Ｓ５３３１Ｎの処理において、今回の特図変動が特図２変動２回目であると判別した場合は（Ｓ５３３１Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の特図変動の変動時間が外れ変動（２．５秒）であるかを判別し（Ｓ５３３２Ｎ）、外れ変動（２．５秒）であると判別した場合は（Ｓ５３３２Ｎ：Ｙｅｓ）、連結演出前半期間（３秒分）の演出態様（連結演出の前半態様）を決定し（Ｓ５３３３Ｎ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄをオンに設定し（Ｓ５３３４Ｎ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５３３１Ｎの処理において、今回の特図変動が特図２変動２回目では無いと判別した場合（Ｓ５３３１Ｎ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５３３２Ｎの処理において外れ変動（２．５秒）では無いと判別した場合（Ｓ５３３２Ｎ：Ｎｏ）は、連結演出の実行条件が成立し得ない特図変動であるため、Ｓ５３３３Ｎ、及びＳ５３３４Ｎの処理を実行すること無く、上述したＳ５３３６Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。

【２７３８】

また、Ｓ５３０２Ｎの処理において、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５３０２Ｎ：Ｙｅｓ）、連結演出中設定処理を実行し（Ｓ５３３５Ｎ）、その後、本処理を終了する。この連結演出中設定処理（Ｓ５３３５Ｎ）は、連結演出中に実行された特図変動に対応する演出態様を決定するための処理を実行するものであって、時短状態が設定されてから３変動目、及び４変動目の第２特別図柄変動が処理の対象となる。ここで、図８８０を参照して、連結演出中設定処理（Ｓ５３３５Ｎ）の処理内容について説明をする。図８８０は、連結演出中設定処理（Ｓ５３３５Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。

【２７３９】

連結演出中設定処理（Ｓ５３３５Ｎ）が実行されると、まず、今回の特図変動が連結演出中の２変動目（時短状態が設定されてから３変動目）の特図２変動であるかを判別し（Ｓ５３４１Ｎ）、２変動目であると判別した場合は（Ｓ５３４１Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の特図変動が外れ変動（０．５秒）であるかを判別し（Ｓ５３４２Ｎ）、外れ変動（０．５秒）であると判別した場合は（Ｓ５３４２Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の特図変動に基づいて新たな演出態様の設定を行うこと無くそのまま本処理を終了する。つまり、Ｓ５３４２Ｎの処理では、表示中の内容を変化させるか否かの判別として、連結演出の２変動目の変動パターンを判別し、連結演出の２変動目が外れ変動（０．５秒）の場合は、当該特図変動が終了するまで、継続して連結演出前半期間（３秒分）の演出態様（連結演出の前半態様）に応じた演出が維持される。また、Ｓ５３４２Ｎの処理において、外れ変動（０．５秒）では無いと判別した場合は（Ｓ５３４２Ｎ：Ｎｏ）、次いで、今回の特図変動が７秒変動であるかを判別し（Ｓ５３４３Ｎ）、７秒変動であると判別した場合は（Ｓ５３４３Ｎ：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果に基づいて連結演出後半期間（７秒）の演出態様（連結演出の後半態様）を決定し（Ｓ５３４４Ｎ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄをオフに設定し（Ｓ５３４５Ｎ）、本処理を終了する。

【２７４０】

一方で、Ｓ５３４１Ｎの処理において、連結演出中の２変動目（時短状態が設定されてから３変動目）では無いと判別した場合は（Ｓ５３４１Ｎ：Ｎｏ）、次に、連結演出の３変動目（時短状態が設定されてから４変動目）であるかを判別し（Ｓ５３４６Ｎ）、連結演出の３変動目であると判別した場合は（Ｓ５３４６Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特図変動が外れ変動（０．５秒）であるかを判別し（Ｓ５３４７Ｎ）、外れ変動（０．５秒）であると判別した場合は（Ｓ５３４７Ｎ：Ｙｅｓ）、中下段図柄（図柄列Ｚ２、及び図柄列

Ｚ３の第３図柄）を外れ目で停止表示させる強制停止態様（０．５秒）を決定し（Ｓ５３４８Ｎ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄをオフに設定し（Ｓ５３４５Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３４７Ｎの処理において、今回の特図変動が外れ変動（０．５秒）では無いと判別した場合は（Ｓ５３４７Ｎ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果に基づいて連結演出後半期間（７秒）の演出態様を決定し（Ｓ５３４４Ｎ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄをオフに設定し（Ｓ５３４５Ｎ）、本処理を終了する。

【２７４１】

次に、図８８１を参照して、演出更新処理（Ｓ４１３３Ｎ）の処理内容について説明をする。図８８１は、演出更新処理（Ｓ４１３３Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１３３Ｎ）では、上述した第６制御例のパチンコ機１０にて実行される演出更新処理（図８７２のＳ４１０３Ｎ参照）に対して、連結演出中に特図変動が実行されていない状況、即ち、連結演出の３変動目、或いは４変動目が実行されない状況において連結演出を強制的に終了させる処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図８８１に示した通り、演出更新処理（Ｓ４１３３Ｎ）が実行されると、まず、上述した演出更新処理（図８７２のＳ４１０３Ｎ参照）と同一のＳ５４０１ＮからＳ５４０８Ｎの処理を実行し、その後、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５４３１Ｎ）。

【２７４２】

Ｓ５４３１Ｎの処理において、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５４３１Ｎ：Ｙｅｓ）、現在が特図非変動中であるかを判別し（Ｓ５４３２Ｎ）、特図非変動中では無いと判別した場合は（Ｓ５４３２Ｎ：Ｎｏ）、そのままＳ５４０９Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５４３２Ｎの処理において、現在が特図非変動中であると判別した場合は（Ｓ５４３２Ｎ：Ｙｅｓ）、中下段図柄（図柄列Ｚ２、及び図柄列Ｚ３の第３図柄）を外れ目で停止表示させる強制停止態様（０．５秒）を決定し（Ｓ５４３３Ｎ）、連結演出実行中フラグ２２３ｎｄをオフに設定し（Ｓ５４３４Ｎ）、Ｓ５４０９Ｎの処理を実行した後に、本処理を終了する。Ｓ５４３３Ｎの処理によって決定された強制停止態様（０．５秒）は、実行中の連結演出（連結演出の前半態様）の残期間に実行される演出態様として書き換えられる。このように構成することで、連結演出の実行期間中に特図変動が実行されない状況が発生した場合であっても、永遠と連結演出が継続してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２７４３】

以上、説明をした通り、本第６制御例の第１変形例では、特図保留の有無に関わらず連結演出を実行可能に構成している。このように構成することで、連結演出の実行頻度を高めることができる。また、連結演出中に実行される特別図柄抽選の回数を２回、又は３回とすることができるように構成している。このように構成することで、連結演出の演出結果として当たり当選に対応する演出結果が報知される確率を、実行中の連結演出中に実行される特別図柄抽選の回数に応じて異ならせることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２７４４】

なお、本第６制御例の第１変形例では、連結演出の２変動目が外れ変動（０．５秒）である場合のみ、連結演出中の３変動目を実行可能に構成しているが、予め定められた特定期間（１０秒間）の演出期間で連結演出を実行可能であれば、他の構成を用いても良い。例えば、連結演出の１変動目に該当する外れ変動の変動パターン（変動時間）として、２．５秒以外に１．５秒や２秒の変動パターンを設定可能に構成し、連結演出の１変動目に該当する外れ変動の変動パターンとして、１．５秒の変動パターンが設定された場合には、２変動目の外れ変動が０．５秒よりも長い変動時間（例えば、１秒）の変動パターンが設定された場合に、連結演出中の３変動目を実行可能に構成するように構成しても良い。このように構成することで、１０秒間の連結演出が実行されている間のどのタイミングで新たな特図変動が開始されるのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第

６制御例の第１変形例では、特図保留の有無に関わらず、今回実行される特図変動の変動パターンが特定の変動パターン（外れ変動（２．５秒））である場合に連結演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、今回実行される特図変動の変動パターンと、特図保留に含まれる入賞情報（変動パターンに関する情報）と、に基づいて特定時間（１０秒間）の連結演出を実行可能であるかを事前に判別し、実行可能であると判別された場合に連結演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、複数回の特図変動を用いた連結演出を実行し易くすることができる。さらに、本第１変形例では、連結演出の開始タイミングにて３秒間の前半態様（上段図柄が停止表示するまでの態様）を設定し、その前半態様期間中に実行された特別図柄変動が前半態様期間中に終了する短変動（外れ変動（０．５秒））である場合には、新たな演出態様を設定すること無く実行中の前半態様を継続させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、前半態様の演出期間を７秒（中段図柄が停止表示するまでの期間）とし、上段図柄が停止表示されている状況（７秒の前半態様期間中）において実行された特別図柄変動が前半態様期間中に終了する変動である場合に新たな演出態様を決定しないように構成しても良い。また、設定済の演出態様期間中であれば２回以上の特別図柄変動に対して新たな演出態様を決定しない処理を実行するように構成しても良い。

【２７４５】

また、連結演出の演出態様として、第３図柄の変動表示状況を上述した第１段階（全第３図柄変動段階）、第２段階（上段図柄のみ停止表示状態）、第３段階（上下段図柄停止表示状態（リーチ態様又は非リーチ態様））、第４段階（全第３図柄停止表示状態（当たり図柄停止又は外れ図柄停止））、第５段階（復活演出表示状態）と順に進展させる演出態様を用いる例を示したが、これに限ること無く、遊技者が連結演出の進展を時系列的に把握可能な態様であれば、図柄の変動表示以外の態様を用いても良い。例えば、所定の発光手段が所定の発光態様で発光した場合に当たり当選を報知する演出を連結演出として用いても良い。この場合、複数種類の発光パターンを発光手段が発光可能に構成すれば良い。また、図柄（表示画面に表示されるアイコンや画像等）を表示画面の表示領域内にとどめた状態で変形させる変動表示（例えば、図柄を段階的に破壊している変動表示）を連結演出の演出態様として用いても良い。

【２７４６】

さらに、上述した第６制御例、及び、本第１変形例では、予め定められた演出期間で連結演出が実行され、さらに、連結演出における各段階が予め定められたタイミングで発生し得るように構成し、連結演出中に実行される特別図柄変動の変動パターンに応じて、各段階における演出態様を決定したり、各特別図柄変動に対応する演出期間（前半態様期間、後半態様期間）を決定したり、若干の演出タイミングの微調整をしたりするように構成していたが、これに限ること無く、連結演出の演出期間として複数の異なる期間の中から１の期間を決定可能に構成しても良いし、予め定められた演出期間で実行される連結演出であっても、各段階が発生するタイミングを異ならせた演出パターンを予め複数用意したり、連結演出中に実行される特別図柄抽選の結果（当否判定結果、変動パターン種別）に応じて各段階が発生するタイミングを異ならせた演出態様を連結演出の実行期間中に決定可能に構成しても良い。この場合、連結演出中に実行される特別図柄抽選で当たり当選した場合の方が、外れである場合よりも通常とは異なるタイミングで所定の段階が発生し易くなる（例えば、通常よりもリーチ態様となる第３段階の発生タイミングが遅くなる）ように構成すると良い。このように構成することで、連結演出の一連の流れに対して、各段階の発生タイミングについても遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

【２７４７】

また、上述した第６制御例、及び、本第１変形例では、連結演出の開始タイミング、及び、連結演出中における後半態様の決定タイミングが特別図柄変動の開始タイミングとしているが、これに限ること無く、他の要因を契機に連結演出の演出態様の少なくとも一部（前半態様、後半態様）を決定（設定）可能に構成しても良く、例えば、連結演出中に第１入球口６４や第２入球口６４０といった入球口へと遊技球が入球した場合や、オーバー

入賞した場合に、連結演出の演出態様を決定可能に構成したり、既に決定されている演出態様を書き換える抽選を行うように構成したりすると良い。特に、この場合、連結演出の演出態様を書き換えることで、連結演出の演出期間を延長させ、新たに獲得した特図保留を用いて実行される特図変動期間も実行中の連結演出の演出期間となるように構成し、新たに獲得した特図保留が当たり保留である場合の方が、外れ保留である場合よりも連結演出が延長され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、連結演出中も意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。また、連結演出の演出期間を延長するいことで演出期間が長い演出パターン（例えば、ＳＰリーチの演出パターン）を連結演出中に実行することが可能となるため、結果として当たり期待度の高い演出として連結演出を用いて実行し易くすることができる。

【２７４８】

本第１変形例では、特別図柄変動が開始されるタイミングにて特図保留が無い状態でも連結演出を実行可能に構成し、実行中の特別図柄変動が終了するまでの間に新たな特図保留を獲得した場合には、当該新な特図保留に対応する特別図柄変動を連結演出の演出期間に含ませるように構成することで、連結演出の実行頻度を高めるように構成している。そして、実行中の特別図柄変動が終了するまでの間に新たな特図保留を獲得できなかった場合には、連結演出を強制的に終了させる演出（０．５秒）を実行するように構成していたが、これに限ること無く、連結演出中に特別図柄変動が停止表示されてから新たな特別図柄変動が開始されない状況が所定期間（例えば、１０秒）経過するまでは、特別図柄変動が実行されていない状況であっても連結演出を継続して実行し、当該所定期間内に新たな特図保留を獲得した場合には、当該新な特図保留に対応する特別図柄変動を連結演出の演出期間に含ませるように構成しても良い。このように構成することで、連結演出の実行頻度だけで無く、特別図柄抽選の結果に基づいた演出結果で連結演出を終了させ易くすることができる。

【２７４９】

また、上述した第６制御例、及び、本第１変形例では、連結演出中に実行される１変動目の特別図柄変動の変動時間（２．５秒、３秒）がよりも長い変動時間（７秒等）で２変動目の特別図柄変動を実行可能に構成することで、連結演出の前半態様（１変動目の特別図柄抽選の結果（外れ）に基づいて決定される演出態様）が第２段階までとなるように構成し、２変動目の特別図柄抽選で当り当選した場合において、当たり当選に基づいて長い期間の演出態様（連結演出の後半態様）を決定し易くするように構成しているが、これに限ること無く、連結演出中に実行される１変動目の特別図柄変動の変動時間の方が２変動目の特別図柄変動の変動時間よりも長くなり易くなるように構成しても良い。このように構成することで、２変動目の特別図柄抽選で当たり当選した場合に、短い連結演出の後半態様期間のみが当たり当選に基づく演出態様となるため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２７５０】

さらに、連結演出中に実行可能な特別図柄変動の回数を３回以上に決定しても良い。また、本第１変形例では、超短時間の特別図柄変動（外れ０．５秒変動）が実行される場合に、新たに演出態様を決定しない（既に決定されている演出態様で継続して連結演出を実行する）ように構成しているが、これに限ること無く、長い変動時間の特別図柄変動が実行された場合であっても、新たに演出態様を決定しない（既に決定されている演出態様で継続して連結演出を実行する）ように構成しても良い。加えて、本変形例では、連結演出の演出期間と特別図柄変動の変動期間とをずらす技術思想を用いているが、本技術思想を用いて連結演出の演出期間を他の要因で決定するように構成しても良い。例えば、特別図柄変動が停止表示された後も継続して実行されている連結演出を、遊技者による枠ボタン２２で停止表示させるように構成しても良く、この場合、タイミング良く枠ボタン２２を押下することで、変動中の第３図柄を順に停止させるように構成すると良い。このように構成することで、無用に実行されている連結演出を遊技者が任意に終了させることができる。

【２７５１】
＜第６制御例の第２変形例について＞
次に、図８８２から図８９６を参照して、上述した第６制御例の第２変形例について説明をする。本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を変更している点と、時短状態中に実行される遊技の内容、及び演出内容を変更している点で相違している。それ以外は同一であり同一の内容については説明を省略する。上述した第６制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも大当たり遊技の実行権利を獲得し易くなるように構成していた。つまり、通常状態よりも時短状態の方が遊技者に有利な遊技状態となるように構成していた。さらに、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の回数が特定回数（６回）に到達した場合に成立する時短終了条件を設定することで、遊技者に有利な時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制するように構成していた。
【２７５２】
しかしながら、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態中に６回の第２特別図柄抽選が実行された場合に必ず時短状態が終了してしまうため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができないという問題があった。また、この問題に対して、例えば、時短終了条件が成立する第２特別図柄抽選の実行回数を異ならせた時短状態を設定可能（異なる時短終了条件が既定されている時短種別を設定可能）に構成した場合には、時短状態に関する規定情報が膨大となりパチンコ機１０が保持可能なデータ容量を圧迫してしまうという問題があった。
【２７５３】
これに対して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第２特別図柄抽選の実行回数では無く、時短状態中に実行される演出（移動演出）の実行回数に基づいて成立する時短終了条件が設定されるように構成し、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして異なる変動時間を決定可能に構成している。このように構成することで、１回の移動演出期間中に実行可能な第２特別図柄抽選の回数を、決定された第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）に応じて異ならせることができる。また、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、上述した移動演出の演出パターン（演出期間）として長さの異なる演出パターン（演出期間）を設定可能に構成しているため、例えば、移動演出が３回実行された場合に時短終了条件が成立する時短種別が設定された場合において、決定された各移動演出の演出パターン（演出期間）と、実行される第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、の組合せによって、時短状態中に実行可能となる第２特別図柄抽選の回数を大きく異ならせることができる。
【２７５４】
＜第６制御例の第２変形例における演出内容について＞
まず、図８８２から図８８４を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出（移動演出）の演出内容について説明をする。図８８２（ａ）は、移動演出の実行回数で終了条件が成立する時短状態が設定された場合のチャンスＲＵＳＨ中に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図８８２（ａ）に示した図に表示される各種表示要素のうち、上述した第６制御例にて説明をしたチャンスＲＵＳＨ中の表示画面（図８１９（ａ）参照）と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。チャンスＲＵＳＨが開始されると、図８８２（ａ）に示した通り、上述した第６制御例と同一のチャンスＲＵＳＨに対応する表示画面が表示される。そして、主表示領域Ｄｍに形成された小表示領域Ｄｍ１１には、時短終了条件が成立するまでに実行可能な移動演出の回数（残回数）を示す表示態様として「３回」が表示され、小表示領域Ｄｍ１２には、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の回数を示す表示態様として「１回」が表示されている。さらに、副表示領域Ｄｓに形成さ

れた小表示領域Ｄｓ１には、現在が特別図柄変動中であることを示す表示態様（図では３本の矢印）が表示されており、小表示領域Ｄｓ２には、チャンスＲＵＳＨ中の遊技内容を遊技者に案内するための案内態様として「３回目の演出が終了するまでにたくさんの特図抽選を実行しろ！！」の文字が表示されている。

【２７５５】

つまり、図８８２（ａ）に示した表示画面は、時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄変動中であって、時短終了条件として移動演出３回が設定されている状況における表示画面である。なお、詳細な説明は省略するが、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態が設定された直後から、第２特別図柄抽選の実行有無に関わらず移動演出が開始されるように構成しており、開始された移動演出は第２特別図柄抽選の実行有無に関わらず時間経過に応じて進展するように構成している。よって、時短状態が設定された後は継続して右打ち遊技を実行した場合の方が、継続して右打ち遊技を実行しない場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されることになる。次に、図８８２（ｂ）を参照して、移動演出中に第２特別図柄変動が実行されていない場合の演出内容について説明をする。図８８２（ｂ）は、移動演出実行中に特図変動が実行されていない場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図８８２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１には、現在が特図非変動中であることを示す表示態様として、前回の特図変動の停止タイミングに合わせて停止表示された表示態様が継続して表示されている。一方で、移動演出が特図変動の有無に関わらず進展するため、主表示領域Ｄｍには移動演出に用いられる図柄が移動表示している。そして、小表示領域Ｄｓ２には、遊技者に右打ち遊技を促すための案内態様として「特図抽選されなくても残り期間が減ってくよ！！急いで右打ちしてね！！」の文字が表示され、小表示領域Ｄｍ１には、通常よりも「右打ち」を強調した態様（図では二重線の囲みを表示）が表示される。

【２７５６】

なお、本第６制御例の第２変形例では、上述した通り、時短状態が設定された直後に移動演出が開始され、さらに、特図変動の実行有無に関わらず移動演出が進展するように構成しているため、時短状態中において遊技者に意欲的に右打ち遊技を行わせることができるものであったが、移動演出の開始条件として異なる条件を設定しても良い。例えば、時短状態が設定された後、１回目の第２特別図柄変動が開始されたことを移動演出の開始条件としても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、１回目の第２特別図柄変動を開始させなければ移動演出が開始されることが無いため、遊技者に休憩を取りやすくさせることができる。加えて、移動演出の開始条件として、右打ち遊技によって発射された遊技球が所定の領域（例えば、普通図柄始動口（スルーゲート）６７）を通過したことに基づいて成立する開始条件や、遊技者が操作ハンドル５１に触れたことに基づいて成立する開始条件を設けても良い。

【２７５７】

また、移動演出の実行中に特別図柄変動が実行されない状況が発生した場合に、移動演出の進展（演出期間の減算）を中断するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０のメンテナンス不良等によって右打ち遊技を継続して行っているにも関わらず第２入球口６４０へと遊技球が入球せずに特図保留が０個になる状況が頻繁に発生した場合であっても遊技者に不利な遊技が提供されることを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン２２）に対して所定な操作を行った場合のみ、特図変動が実行されていない期間中に、移動演出の進展（演出期間の減算）が中断されるように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０において実行される遊技に対して操作手段への操作といった攻略要素を追加することができる。

【２７５８】

なお、本第６制御例の第２変形例では、図８８２（ａ）、及び図８８２（ｂ）を参照して上述した通り、時短状態が終了するまでの残期間を示す表示態様として移動演出の残回数を示しているが、これに加えて、現在実行中の移動演出の残時間を示す表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残期間を遊技者によ

り把握させ易くすることができる。また、移動演出の残回数を示すこと無く、時短終了条件が成立するまでに実行される移動演出の前記演出時間を合算した時間に対応する値を時短状態の残時間として表示するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態が終了するまでの残時間を具体的に遊技者に把握させることができる。さらに、移動演出の実行回数によって時短終了条件が成立する本第２変形例において、特別図柄変動が実行される毎に減算表示される値を特定の初期値（例えば、２０回）で表示し、時短終了条件が成立するまで（所定回数目の移動演出が終了するまで）の間、特別図柄変動の実行に関わらず値を加算、減算することであたかも特別図柄変動の実行回数に応じて成立する時短終了条件が設定されているように構成しても良い。このように構成することで、従来より一般的に用いられている時短終了条件（特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件）が設定されるパチンコ機１０と同様に時短状態の残期間を把握させることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【２７５９】

次に、図８８３（ａ）、及び図８８３（ｂ）を参照して、時短状態が終了する間際の演出内容について説明をする。本第２変形例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、時短終了条件として移動演出の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定しているため、時短終了条件が成立する移動演出の終了タイミングと、特別図柄変動の停止表示タイミングとが異なる場合が発生する。例えば、最後の移動演出が終了した時点で特別図柄が外れ変動中である場合には、移動演出の終了画面が当該外れ変動が停止表示されるまで継続表示される。具体的には、図８８３（ａ）に示した表示画面が継続表示される。図８８３（ａ）は、移動演出終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。図８８３（ａ）に示した通り、時短終了条件が成立する移動演出が実行されると、小表示領域Ｄｍ１１には実行中の移動演出が最後の移動演出であることを示すための「ラスト」の文字が表示される。そして、移動演出の演出結果を示すための図柄が外れを示すための組合せで主表示領域Ｄｍに停止表示される。なお、この時点では特図外れ変動中であるため、小表示領域Ｄｓ１には、特別図柄変動中であることを示すための表示態様（図では矢印３本）が表示されている。そして、小表示領域Ｄｓ２には、時短状態が終了したことを遊技者に案内するための案内態様として「残念チャンスＲＵＳＨ終了」の文字が表示されている。この時点で遊技状態は時短状態から通常状態へと移行するため、普図当たり遊技が実行された場合であっても第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い状況となる。しかしながら、獲得済みの特図２保留（残保留）に当たり保留が存在している場合には直ぐに当たり遊技が実行されることになるため、小表示領域Ｄｍ１には継続して「右打ち」の文字が表示される。

【２７６０】

次に、移動演出が終了するタイミングで実行中の特別図柄変動が当たり変動であった場合の演出内容について図８８３（ｂ）を参照して説明する。図８８３（ｂ）は、移動演出中に特別図柄変動として当たり変動が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図８８３（ｂ）に示した通り、移動演出の終了タイミングよりも当たり変動の停止表示タイミングが遅い場合には、移動演出の終了タイミングから当たり変動が停止表示されるタイミングまでの間、主表示領域Ｄｍに表示される図柄を当たり当選に対応する組合せで若干揺らしながら停止表示させる表示制御が実行され、当たり変動の停止表示タイミングに合わせて（特別図柄が確定表示されるタイミングに合わせて）主表示領域Ｄｍに表示される図柄が完全に停止表示されるように構成している。このように構成することで、移動演出の演出結果として当たり当選に対応する演出結果が表示されてから、実際に当たり遊技が実行されるまでの間に猶予期間が生じた場合であっても遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。なお、本第２変形例では、移動演出の演出結果として当たり当選に対応する演出結果が表示されてから、実際に当たり遊技が実行されるまでの間に猶予期間が生じた場合に当たり当選に対応する組合せを遊技者が視認可能な範囲で揺動表示するように構成しているがこれに限ること無く、例えば、移動演出中に当たり変動が実行されたことに基づいて、実行中の移動演出の演出期間を当たり変動が

停止表示されるまでの期間に延長する演出期間延長処理を実行し、且つ、演出期間延長処理によって延長された期間に対応する演出態様へと移動演出の内容を書き換えるように構成しても良い。このように構成することで、移動演出の終了タイミングと、特図当たり変動の停止表示タイミングとが大きく相違する場合であっても、遊技者に違和感の無い演出を提供することができる。また、通常よりも移動演出の演出期間が長くなった場合に、当たり当選している期待度が高めることができるため実行中の移動演出に対して遊技者の興味を高めることができる。

【２７６１】

次に、図８８４を参照して、移動演出の終了タイミングと、特別図柄変動の停止表示タイミングとのズレに対応する別処理の内容について説明をする。図８８４は、移動演出の流れを説明した図である。図８８４に示した通り、移動演出の演出態様は、上述した第６制御例のパチンコ機１０にて実行される連結演出の演出態様と同様に、上中下段の図柄列（図柄列Ｚ１～Ｚ３）を図柄が左右方向に移動表示させた後、最初に上段（図柄列Ｚ１）の図柄を停止表示させ、次に下段（図柄列Ｚ３）の図柄を停止表示させ、最後に中段（図柄列Ｚ２）の図柄を停止表示させることで、上中下段に停止表示される図柄の組合せによって移動演出の演出結果（移動演出中に実行される第２特別図柄抽選の結果）が表示される演出態様が設定されるように構成しており、移動演出中の特定タイミング（上段図柄停止タイミング、下段図柄停止タイミング、中段図柄停止タイミング）において実行されている特別図柄変動の内容に応じて演出態様を決定可能に構成している。

【２７６２】

なお、本第２変形例では、１回の移動演出の演出期間として、異なる長さの演出期間（０．５秒～３０秒）を設定可能に構成しており、図８８４では２０秒の演出期間が設定された場合を例に説明を行う。図８８４（ａ）に示した通り、演出期間（２０秒）の移動演出が実行された場合には、移動演出が開始されてから５秒経過したタイミングで上段図柄が停止表示され、その後５秒が経過したタイミング（移動演出が開始されてから１０秒経過したタイミング）で下段図柄が停止表示され、その後１０秒が経過したタイミング（移動演出が開始されてから２０秒経過したタイミング）で中段図柄が停止表示される演出が実行される。次に、図８８４（ｂ）－１、及び図８８４（ｂ）－２を参照して、移動演出中に当たり変動が停止表示される場合の流れについて説明をする。図８８４（ｂ）－１は、移動演出の実行期間中に当たり変動が停止表示される場合の移動演出の流れを示した図であって、図８８４（ｂ）－２は、移動演出中に実行される特別図柄変動の流れを示した図である。図８８４（ｂ）－２に示した通り、移動演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合には、設定された変動時間（２秒）の特別図柄変動が実行された後に次の特別図柄抽選が実行される。そして、特別図柄抽選の結果が外れである場合には実行されている移動演出の演出態様を新たに決定することが無い。そして、３回目の特別図柄変動（外れ変動（２秒））が実行されている最中に移動演出が開始してから５秒が経過するため、第３図柄表示装置８１の表示面では上段図柄が停止表示される。

【２７６３】

その後、４回目の特別図柄変動（外れ変動（２秒））が終了した後に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選となり、特別図柄変動として当たり変動（１０秒）が設定されると、移動演出の下段停止タイミング（当たり変動が開始されてから２秒経過したタイミング）にて、移動演出の演出態様を書き換える処理が実行される。具体的には、当該タイミングから当たり変動の残変動時間（８秒）の演出期間であって、最終的に当たり当選に対応する組合せで中段図柄（図柄列Ｚ２）を停止表示させる演出態様を決定し、実行中の移動演出の演出態様を決定した演出態様へと切り替える処理が実行される。なお、この場合、予め決定されていた移動演出の演出期間（２０秒）が経過するタイミングよりも、当たり変動が停止表示されるタイミングの方が２秒早くなる。この場合は、当たり変動となった特別図柄が確定表示される時間として２秒が設定され、移動演出も当たり当選に対応する組合せの図柄が停止表示された表示態様を２秒間継続されるように構成している。このように構成することで、当たり変動の停止表示タイミングに関わらず、移動演出の演出

期間として予め定められていた期間（２０秒）が経過したタイミングで大当たり遊技を実行することができる。なお、図８８４（ｂ）－２に示したタイミングで当たり変動が停止表示される場合において、当たり変動が停止表示されたタイミング（移動演出が開始されてから１８秒が経過したタイミング）で移動演出を終了させて大当たり遊技を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者にいち早く大当たり遊技を提供することができる。また、特別図柄抽選で当たり当選した場合において、実行中の移動演出の残期間を特定し、その特定された残期間に合致する変動時間を当たり変動の変動時間として決定するように構成しても良い。このように構成することで、移動演出の演出内容に違和感を与えること無く当たり当選したことを遊技者に報知し易くすることができる。

【２７６４】

次に、図８８４（ｃ）－１、及び図８８４（ｃ）－２を参照して、移動演出中に実行された特別図柄抽選で当たり当選し、その当たり当選に対応する特別図柄変動の停止表示タイミングが移動演出の演出期間の経過後のタイミングとなる場合の移動演出の流れについて説明をする。図８８４（ｃ）－１は、移動演出の演出期間経過後に当たり変動が停止表示される場合の移動演出の流れを示した図であって、図８８４（ｃ）－２は、移動演出中に実行される特別図柄変動の流れを示した図である。図８８４（ｃ）－２に示した通り、移動演出が開始されてから４回の特別図柄変動は外れ変動（２秒）で、５回目の特別図柄変動は外れ変動（３秒）となり、６回目から８回目の特別図柄変動が外れ変動（１秒）で、９回目の特別図柄変動が外れ変動（３秒）となっている。そして、１０回目の特別図柄変動が当たり変動（５秒）となっている。このように、特別図柄抽選の結果が外れだとしても設定される特別図柄変動の変動時間によって、予め決定された移動演出の演出期間中に実行可能な特別図柄抽選の回数を異ならせることができるため、遊技者に対して、特別図柄抽選で当たり当選を目指すだけでなく、たとえ外れだったとしても短い特別図柄変動の変動時間が決定されることを目指しながら遊技を行わせることができる。なお、図８８４（ｃ）－２で示した流れでは、２０秒間の移動演出中における１０回目の特別図柄抽選で当たり当選していることから、例えば、１回目～７回目の特別図柄変動が全て外れ変動（３秒）であった場合には、移動演出の実行期間中に１０回目の特別図柄抽選を実行することができなかったことになることから、本第２変形例のように特別図柄抽選の実行回数に関わらず、実行される演出の回数で時短終了条件が成立する仕様のパチンコ機１０においては、特別図柄抽選の結果が外れとなった場合に決定される外れ変動の変動時間の長さは、遊技の結果に大きな影響を与えることになる。よって、外れ変動の変動時間に遊技者を注視させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【２７６５】

図８８４（ｃ）－２に示した流れでは、移動演出中に実行された１０回目の特別図柄抽選で当たり当選し、当たり変動（５秒）が実行される。そして、当たり変動（５秒）が停止表示されるタイミングが、移動演出（２０秒間）の終了タイミングよりも２秒後のタイミングとなる。このように、移動演出中に開始された当たり変動の停止表示タイミングが移動演出の終了タイミングよりも後になる場合には、当たり変動の開始タイミングにて移動演出の演出結果が当たり当選を示す演出結果となるように演出態様を書き換え、移動演出の終了タイミング（移動演出が開始されてから２０秒が経過したタイミング）にて当たり当選を示す組合せで図柄を停止表示させた後、当たり変動が停止表示されるまでの間（２秒間）、図柄を揺動表示させる演出が実行される。このように構成することで、移動演出の演出結果を予め定められたタイミング（２０秒経過後のタイミング）で遊技者に報知したとしても、遊技者に違和感を与えること無く移動演出による当たり当選の報知から当たり遊技の開始まで遊技を行わせ易くすることができる。なお、この場合、当たり変動が開始されるタイミングにおける移動演出の進展状況に応じて当たり報知の演出態様を異ならせても良く、例えば、下段図柄（図柄列Ｚ３）が停止表示されるよりも前のタイミングで当たり変動が開始する場合は、移動演出の演出結果が当たり当選を示す演出結果となるように、既に停止表示されている上段図柄（図柄列Ｚ１）と下段図柄（図柄列Ｚ３）とでリーチ態様が表示され、その後、当たり当選を示す組合せで中段図柄（図柄列Ｚ２）が停

止表示される演出態様を設定するように構成し、下段図柄（図柄列Ｚ３）がリーチ態様とは異なる態様で停止表示された後のタイミングで当たり変動が開始する場合は、中段図柄（図柄列Ｚ２）を一旦外れの組合せで仮停止させた後に、全図柄を再始動させて当たり当選の組合せで停止表示させる演出態様を設定するように構成すれば良い。また、移動演出の終了間際（例えば、移動演出の残期間が１秒のタイミング）で当たり変動が開始された場合には、当たり当選に対応する音声を出力すると共に、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている図柄を非表示にして当たり当選に対応する専用図柄（例えば、Ｖを模した図柄）を表示させる専用演出態様を設定するように構成すれば良い。

【２７６６】

最後に、図８８４（ｄ）－１、及び図８８４（ｄ）－２を参照して、当たり当選に基づいて移動演出の演出期間を短縮させる場合の流れについて説明をする。図８８４（ｄ）－１は、移動演出の前半期間中に当たり変動が停止表示される場合の移動演出の流れを示した図であって、図８８４（ｄ）－２は、移動演出の前半期間中に実行される特別図柄変動の流れを示した図である。本第２変形例では、移動演出が開始されてから上段図柄（図柄列Ｚ１）が停止表示されるまでのタイミングで当たり変動が開始された場合には、移動演出の演出期間が経過する前に当たり変動が停止表示されるタイミングで移動演出を強制的に終了させるように構成している。このように構成することで、当たり変動が停止表示してから移動演出の演出期間が経過するまでの期間が長時間となり、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２７６７】

具体的には、図８８４（ｄ）－２に示した通り、移動演出が開始されてから３回目の特別図柄抽選で当たり当選し、移動演出が開始されてから４秒が経過したタイミングで当たり変動（５秒）が開始されると、当たり変動の開始タイミング（移動演出として何れの図柄も停止表示していないタイミング）にて、当たり当選に対応する組合せで全図柄が同時に停止表示する５秒間の演出態様が決定され、決定された演出態様が移動演出の演出態様として設定される。そして、移動演出の残演出期間が５秒に設定される。

【２７６８】

＜第６制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図８８５から図８８８を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図８８５（ａ）を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図８８５（ａ）は、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した図である。図８８５（ａ）に示した通り、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２ｎｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｎａＢを、時短付与テーブル２０２ｎｅに代えて時短付与テーブル２０２ｎｂＢを設け、さらに、移動演出期間選択テーブル２０２ｎｃＢを新たに設けた点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２７６９】

変動パターン選択テーブル２０２ｎａＢは、上述した第６制御例の変動パターン選択テーブル２０２ｎｄと同様に、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。この変動パターン選択テーブル２０２ｎａＢは、上述した変動パターン選択テーブル２０２ｎｄに対して、時短状態中に実行

された特別図柄抽選の結果に対応する特別図柄変動の変動パターンの規定内容を異ならせている。具体的には、変動パターン選択テーブル２０２ｎａＢが有する時短用変動パターンテーブル２０２ｎａＢ２の内容を、上述した変動パターン選択テーブル２０２ｎｄが有する時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２から変更している点で相違している。ここで、図８８７を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｎａＢ２の内容について説明をする。図８８７は、時短用変動パターンテーブル２０２ｎａＢ２に規定されている内容を模式的に示した図である。

【２７７０】

図８８７に示した通り、時短用変動パターンテーブル２０２ｎａＢ２は、上述した時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２（図８３４参照）に対して、第２特別図柄変動に対応する変動パターンに関して、状態移行後変動回数（時短状態が設定されてから実行された特別図柄抽選の回数）として規定されている範囲と、規定されている変動パターンの内容と、を異ならせている。なお、第１特別図柄変動に対応して規定されている変動パターンの内容は同一であるため、その説明を省略する。図柄種別（特別図柄種別）が特図２（第２特別図柄）であって、状態移行後変動回数が「１回」に対して、抽選結果が外れの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「短外れ（２秒）」が、抽選結果が小当たりの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「短小当たり（２秒）」が、抽選結果が大当たりの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「短大当たり（２秒）」がそれぞれ規定されている。また、状態移行後変動回数が「２回～２９回」に対して、抽選結果が外れの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動パターンとして「超短外れ（１秒）」が、「５０～１２４」の範囲に対して変動パターンとして「短外れ（２秒）」が、「１２５～１９８」の範囲に対して変動パターンとして「外れ（３秒）」が規定されている。また、抽選結果が小当たりの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「小当たり（５秒）」が、抽選結果が大当たりの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「大当たり（１０秒）」がそれぞれ規定されている。

【２７７１】

また、状態移行後変動回数が「３０回～」に対して、抽選結果が外れの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「特殊短外れ（０．１秒）」が、抽選結果が小当たりの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「小当たり（５秒）」が、抽選結果が大当たりの場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動パターンとして「大当たり（５秒）」がそれぞれ規定されている。以上、説明をした通り、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動パターンとしては、１回目（１変動目）に実行される特別図柄変動は必ず特定秒数（２秒）の変動パターンが決定され、２回目（２変動目）～２９回目（２９変動目）に実行される特別図柄変動は、１回目の特別図柄変動に対して設定される特定秒数よりも短い変動時間（１秒）、特定秒数と同一の変動時間（２秒）、特定秒数よりも長い変動時間（３秒）の何れかの変動パターンが決定され、３０回目（３０変動目）以降に実行される特別図柄変動は、最も短い変動時間（０．１秒）の変動パターンが決定されるように構成している。つまり、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の回数が増加するほど特別図柄抽選の結果が外れの場合において遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が決定され易くなるように構成している。

【２７７２】

このように構成することで、時短状態中における第２特別図柄抽選、即ち、第１特別図柄抽選よりも大当たり遊技の実行権利を獲得し易い特別図柄抽選の抽選結果が連続して外れとなった場合に、時短状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行可能な状態（状態移行後変動回数が３０回を超えた状態）とすることが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果が連続して外れとなった遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第２変形例では、時短状態が設定された場合に、必ず図８８７に示し

た時短用変動パターンテーブル２０２ｎａＢ２を参照して変動パターンを決定するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に参照可能な変動パターンテーブルを２種類以上設け、設定された時短状態の種別に応じて参照される変動パターンテーブルを異ならせて決定するように構成しても良く、この場合、上述した時短用変動パターンテーブル２０２ｎａＢ２を参照する場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易い有利変動パターンテーブルと、長い変動時間の変動パターンが決定され易い不利変動パターンテーブルと、を含む複数の中から１の変動パターンテーブルを決定するように構成すると良い。このように構成することで、同一の時短終了条件が設定された場合であっても、参照される変動パターンテーブルを異ならせるだけで、時短状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の回数を容易に異ならせることができる。

【２７７３】

図８８５（ａ）に戻り説明を続ける。時短付与テーブル２０２ｎｂＢは、設定される時短状態に対応する時短終了条件を決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定された大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）に対応した時短終了条件が予め規定されているデータテーブルである。この時短付与テーブル２０２ｎｂＢは、大当たり遊技が終了し、時短状態を設定する際に参照され、特定された時短終了条件に応じて各種カウンタの値に規定内容に応じた値が設定される。ここで、図８８６（ａ）を参照して、時短付与テーブル２０２ｎｂＢに規定されている内容について説明をする。図８８６（ａ）は、時短付与テーブル２０２ｎｂＢに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短付与テーブル２０２ｎｂＢは、上述した第６制御例の時短付与テーブル２０２ｎｅ（図８３２参照）に対して、時短終了条件に関する一部の要素として特図２カウンタ２０３ｎｈに代えて移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢを設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。

【２７７４】

図８８６（ａ）に示した通り、本第２変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、移動演出の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」に対応する時短状態には、１回目の移動演出が終了した場合に成立する時短終了条件として移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値に「１」が規定され、大当たり種別「大当たりＢ」に対応する時短状態には、３回目の移動演出が終了した場合に成立する時短終了条件として移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値に「３」が規定され、大当たり種別「大当たりＣ」に対応する時短状態には、１０回目の移動演出が終了した場合に成立する時短終了条件として移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値に「１０」が規定されている。

【２７７５】

移動演出期間選択テーブル２０２ｎｃＢは、移動演出の演出期間を選択する際に参照されるデータテーブルであって、新たな移動演出が実行されるタイミングにおいて今回実行される移動演出の演出期間を決定する際に参照される。ここで、図８８６（ｂ）を参照して、移動演出期間選択テーブル２０２ｎｃＢの内容について説明をする。図８８６（ｂ）は、移動演出期間選択テーブル２０２ｎｃＢに規定されている内容を示した図である。図８８６（ｂ）に示した通り、取得した演出種別カウンタＣ７の値に応じて０．５秒～３０秒の演出期間が設定される移動演出の演出種別が規定されている。具体的には、取得した演出種別カウンタＣ７の値が「０～１９」の範囲に対して、演出期間が０．５秒の「種別１」が、「２０～２４」の範囲に対して、演出期間が３秒の「種別２」が、「２５～８４」の範囲に対して、演出期間が１０秒の「種別３」が、「８５～９４」の範囲に対して、演出期間が２０秒の「種別４」が、「９５～９９」の範囲に対して、演出期間が３０秒の「種別５」が規定されている。

【２７７６】

次に、図８８５（ｂ）を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図８８５（ｂ）は、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０

のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図８８５（ｂ）に示した通り、上述した第６制御例に対して、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢを追加している点で相違している。それ以外の同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢは、実行可能な移動演出の回数に対応する値が設定されるカウンタであって、時短状態が設定される場合に時短付与テーブル２０２ｎｂＢを参照して決定された値が設定される。その後、移動演出が終了する場合に値が１減算され、減算後の値が０となった場合に時短状態を終了する処理が実行される。

【２７７７】

次に、図８８８を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図８８８は、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図８８８に示した通り、上述した第６制御例に対して従移動演出カウンタ２２３ｎａＢと、特図抽選回数カウンタ２２３ｎｂＢとを追加している点で相違している。それ以外の同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２７７８】

従移動演出カウンタ２２３ｎａＢは、移動演出の残回数に対応する値が設定されるカウンタであって、主制御装置１１０から移動演出回数コマンドを受信した場合に受信したコマンドに含まれる回数情報に対応する値が設定される。そして、従移動演出カウンタ２２３ｎａＢの値に対応する表示態様が表示画面の小表示領域Ｄｍ１１に表示される。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な移動演出の回数を把握させることができる。

【２７７９】

特図抽選回数カウンタ２２３ｎｂＢは、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に主制御装置１１０から出力された第２特別図柄抽選の結果に関するコマンドを受信した場合に値が１加算され、時短状態が終了した時点で値が０にクリアされるカウンタである。そして、特図抽選回数カウンタ２２３ｎｂＢの値に対応する表示態様が表示画面の小表示領域Ｄｍ１２に表示される。このように構成することで、時短状態中に実行した第２特別図柄抽選の回数を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２７８０】

＜第６制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図８８９から図８９６を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理のうち、上述した第６制御例とは異なる処理内容について説明をする。本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の同一の処理内容については説明を省略する。まず、図８８９から図８９４を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第６制御例の第２変形例と上述した第６制御例との主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理について具体的に説明をすると、特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ参照）に代えて特別図柄変動処理（図８８９のＳ１５１Ｎ）を、メイン処理（図８５５参照）に代えてメイン処理（図８９０参照）を、大当たり制御処理（図８５６のＳ１８０１Ｎ参照）に代えて大当たり制御処理（図８９１のＳ１８５１Ｎ参照）を、実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２７８１】

まず、図８８９を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１５１Ｎ）の処理内容について説明をする。図８８９は、特別図柄変動処理（Ｓ１５１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１５１Ｎ）では、上述した第６制御例の特別図柄変

動処理（図３３のＳ１０１Ｎ参照）に対して、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて時短状態を終了させるための要件が更新される処理を排除した点と、大当たり当選時に値がリセットされるカウンタ種別を異ならせた点と、で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略している。具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１５１Ｎ）が実行されると、上述した特別図柄変動処理（図８４１のＳ１０１Ｎ参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２２０、及びＳ２０１Ｎ～Ｓ２０２Ｎの処理が実行される。そして、Ｓ２１８の処理を終えると、次に、時短カウンタ２０３ｈの値と、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値と、をリセットし（Ｓ２５１Ｎ）、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。また、Ｓ２０４Ｎの処理において今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２０４Ｎ：Ｎｏ）、時短更新処理（Ｓ２０６Ｎ）を実行すること無く、本処理を終了する。

【２７８２】

つまり、本第６制御例の第２変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、移動演出の実行回数に基づいて成立する時短終了条件と、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件と、が設定され、特別図柄抽選の実行回数に応じて時短終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、時短状態中に制限無く特別図柄抽選を実行させることができる。なお、本第６制御例の第２変形例では特別図柄抽選の実行回数に応じて成立する時短終了条件を設けていないが、これに限ること無く、通常の遊技を行っている場合には実行され得ない特別図柄抽選回数（例えば、２００回）に対応する値を時短終了条件として設定するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に不正な遊技によって過剰に特別図柄抽選が実行された場合に、その特別図柄抽選の実行回数によって時短状態を終了させることが可能となる。

【２７８３】

次に、図８９０を参照して、メイン処理の処理内容について説明をする。図８９０は、第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第２変形例のメイン処理では、上述した第６制御例のメイン処理（図８５５参照）に対して、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）に代えて大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｎ）を実行する点と、新たに移動演出更新処理（Ｓ１８５２Ｎ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。ここで、図８９１を参照して、メイン処理（図８９０参照）にて実行される大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｎ）の処理内容について説明をする。図８９１は、大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｎ）は、上述した大当たり制御処理（図８５６のＳ１８０１Ｎ参照）に対して、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングに実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。具体的には、大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｎ）が実行されると、上述した第６制御例の大当たり制御処理（図８５６のＳ１８０１Ｎ参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９０９の処理、及び、Ｓ１９０１Ｎ～Ｓ１９０６Ｎの処理が実行される。そして、Ｓ１９０９の処理において、エンディング期間の終了タイミングと判別した場合に（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、時短設定処理を実行し（Ｓ１９５１Ｎ）、本処理を終了する。

【２７８４】

ここで、図８９２を参照して、時短設定処理（Ｓ１９５１Ｎ）の処理内容について説明をする。図８９２は、時短設定処理（Ｓ１９５１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Ｓ１９５１Ｎ）では、実行中の大当たり遊技に対応する内容の時短状態（時短終了条件）を設定する処理、及び、移動演出を開始させるための処理が実行される。具体的には、図８９２に示した通り、時短設定処理（Ｓ１９５１Ｎ）が実行されると、まず、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９７１Ｎ）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２ｎｂＢを用いて対応する時短終了条件を決定し（Ｓ１９７２Ｎ）、決定した時短終了条件に対応する値を小当たりカウンタ２０３ｎｇ、

移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値に設定し（Ｓ１９７３Ｎ）、各種カウンタの設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１９７４Ｎ）。このＳ１９７４Ｎの処理において設定される時短設定情報コマンドには、少なくとも、時短終了条件が成立するまでに実行可能な移動演出の実行回数に関する情報が含まれている。

【２７８５】

次いで、大当たり後の状態に対応する状態コマンド（時短状態が設定されることを示すＳコマンド）を設定し（Ｓ１９７５Ｎ）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１９７６Ｎ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９７７Ｎ）、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が１以上であるかを判別する（Ｓ１９７８Ｎ）。つまり、時短終了条件として移動演出に関する時短終了条件が設定されているかを判別する。Ｓ１９７８Ｎの処理において、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ１９７８Ｎ：Ｙｅｓ）、取得した演出種別カウンタＣ７の値を用いて移動演出期間選択テーブル２０２ｎｃＢを参照して今回実行される移動演出の演出種別（演出期間）を決定し（Ｓ１９７９Ｎ）、移動演出の開始を決定し（Ｓ１９８０Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ１９７８Ｎの処理において、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が１以上では無いと判別した場合は（Ｓ１９７８Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７８６】

次に、図８９３を参照して、メイン処理（図８９０参照）にて実行される移動演出更新処理（Ｓ１８５２Ｎ）の処理内容について説明をする。図８９３は、移動演出更新処理（Ｓ１８５２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この移動演出更新処理（Ｓ１８５２Ｎ）では、移動演出の終了、開始に関する各種処理が実行される。具体的には、移動演出更新処理（Ｓ１８５２Ｎ）が開始されると、まず、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２１０１Ｎ）、１以上では無いと判別した場合、即ち、現在が移動演出中では無いと判別した場合は（Ｓ２１０１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、１以上であると判別した場合は（Ｓ２１０１Ｎ：Ｙｅｓ）、現在が移動演出の終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２１０２Ｎ）。このＳ２１０２Ｎの処理について具体的に説明をすると、新たな移動演出が実行されるタイミング（図８９２のＳ１９８０Ｎ、及び図８９３のＳ２１１５Ｎ）において、今回実行される移動演出の演出期間に対応する値が移動演出時間計測カウンタ（図示せず）の値に設定され、時間経過に応じて移動演出時間計測カウンタの値が減算（更新）される処理が実行されるように構成している。そして、この移動演出時間計測カウンタの値が０に減算されたタイミングが移動演出の終了タイミングとして判別される。よって、Ｓ２１０２Ｎの処理では、移動演出時間計測カウンタ（図示せず）の値が０に減算されたかを判別している。

【２７８７】

Ｓ２１０２Ｎの処理において、移動演出の終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２１０２Ｎ：Ｎｏ）、次に、現在が移動演出の演出態様として上段図柄が停止する上段停止タイミングであるかを判別する（Ｓ２１０３Ｎ）。このＳ２１０３Ｎの処理では、上述した移動演出時間計測カウンタの値に基づいて判別が行われる。つまり、移動演出の演出態様（初期設定態様）は、決定された演出期間に対応させて予め規定されており、各演出期間の演出態様において特定の演出態様（上段図柄の停止、下段図柄の停止等）が表示されるタイミングが予め規定されている。例えば、図８８４に示した通り、移動演出の演出期間として２０秒が決定された場合には、その演出態様（初期設定態様）として、変動開始から５秒後（残秒数１５秒）のタイミングで上段図柄が停止する表示態様が表示され、変動開始から１０秒後（残秒数１０秒）のタイミングで下段図柄が停止する表示態様が表示されるように予め規定されている。よって、Ｓ２１０３Ｎの処理では、移動演出時間計測カウンタの値に基づいて算出した移動演出の経過時間（残期間）と、今回の移動演出の初期設定態様と、に基づいて、現在のタイミングにおいて上段図柄が停止表示される上段停止タイミングであるかを判別する。

【２７８８】

Ｓ２１０３Ｎの処理において、上段停止タイミングであると判別した場合は（Ｓ２１０

３Ｎ：Ｙｅｓ）、次に現在が当たり変動中であるかを判別し（Ｓ２１０４Ｎ）、当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ２１０４Ｎ：Ｙｅｓ）、当たり変動残期間に対応する短縮移動演出期間を決定し（Ｓ２１０５Ｎ）、短縮移動演出コマンドを設定し（Ｓ２１０６Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ２１０３Ｎの処理において、現在が上段停止タイミングでは無いと判別した場合（Ｓ２１０３Ｎ）、或いは、Ｓ２１０４Ｎの処理において、現在が当たり変動中では無いと判別した場合（Ｓ２１０４Ｎ：Ｎｏ）は、Ｓ２１０７Ｎの処理を実行する。Ｓ２１０７Ｎの処理では、現在が下段停止タイミングであるかを判別し（Ｓ２１０７Ｎ）、下段停止タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２１０７Ｎ：Ｎｏ）、設定されている移動演出の継続を決定し（Ｓ２１０９Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１０７Ｎの処理において、下段停止タイミングであると判別した場合は（Ｓ２１０７Ｎ：Ｙｅｓ）、下段停止時演出処理を実行し（Ｓ２１０８Ｎ）、本処理を終了する。

【２７８９】

また、Ｓ２１０２Ｎの処理において、移動演出の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２１０２Ｎ：Ｙｅｓ）、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値を１減算し（Ｓ２１１０Ｎ）、現在が当たり変動中であるかを判別し（Ｓ２１１１Ｎ）、当たり変動中では無いと判別した場合は（Ｓ２１１１Ｎ：Ｎｏ）、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が０であるか、即ち、時短終了条件が成立したかを判別し（Ｓ２１１２Ｎ）、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が０であると判別した場合は（Ｓ２１１２Ｎ：Ｙｅｓ）、時短終了を設定し（Ｓ２１１６Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１１２Ｎの処理において、移動演出回数カウンタ２０３ｎａＢの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１１２Ｎ：Ｎｏ）、次に、取得した演出種別カウンタＣ７の値を用いて移動演出期間選択テーブル２０２ｎｃＢを参照して移動演出期間を決定し（Ｓ２１１３Ｎ）、決定した移動演出期間に対応する移動演出を設定し（Ｓ２１１４Ｎ）、移動演出の開始を設定し（Ｓ２１１５Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ２１１１Ｎの処理において、当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ２１１１Ｎ：Ｙｅｓ）、当たり変動残期間に対応する長さの揺れ停止態様を決定し（Ｓ２１１７Ｎ）、本処理を終了する。

【２７９０】

次いで、図８９４を参照して、下段停止時演出処理（Ｓ２１０８Ｎ）の処理内容について説明をする。図８９４は、下段停止時演出処理（Ｓ２１０８Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この下段停止時演出処理（Ｓ２１０８Ｎ）では、移動演出における下段図柄を停止表示させるタイミング（移動演出の残期間が所定期間以下となるタイミング）において、初期設定態様の移動演出の演出態様を変更する処理、又は、実行中の当たり変動に関する変動内容（確定時間）を変更する処理が実行される。具体的には、下段停止時演出処理（Ｓ２１０８Ｎ）が実行されると、まず、現在が当たり変動中であるかを判別し（Ｓ２２０１Ｎ）、当たり変動中では無いと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２２０１Ｎの処理において、現在が当たり変動中であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、移動演出の残期間（移動演出時間計測カウンタの値に基づいて算出される残秒数）から残当たり変動時間を差し引いた差分時間を算出し（Ｓ２２０２Ｎ）、差分時間が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２２０３Ｎ）、０よりも大きく無い、即ち、移動演出の演出終了タイミングが当たり変動の停止表示タイミングよりも後となると判別した場合は（Ｓ２２０３Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２２０３Ｎの処理において差分時間が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ２２０３Ｎ：Ｙｅｓ）、即ち、移動演出の演出終了タイミングよりも前に当たり変動が停止表示されると判別した場合は、差分時間に対応する移動演出延長期間を決定し（Ｓ２２０４Ｎ）、決定された移動演出延長期間の長さに対応させて特別図柄確定時間の長さを設定し（Ｓ２２０５Ｎ）、移動演出延長期間コマンドを設定し（Ｓ２２０６Ｎ）、本処理を終了する。

【２７９１】

このように、移動演出の終了タイミング（時短状態の終了タイミング）と、特別図柄変動の終了タイミングとが相違し易く構成された本第６制御例の第２変形例では、時短状態

が終了するタイミングに合わせて特別図柄変動を停止表示させるために、移動演出の演出期間を短縮、或いは延長させる処理と、特別図柄変動の停止タイミング（図柄確定期間が経過するタイミング）を延長させる処理と、を実行可能に構成している。よって、例えば、当たり当選に基づいて時短状態が終了する場合において、移動演出の終了タイミングと、当たり変動の終了タイミングと、を合致させ易くすることができ、遊技者に違和感を与え難い遊技を提供することができる。なお、これに限ること無く、例えば、移動演出の実行回数に基づいて時短状態が終了する場合（最後の移動演出が終了するタイミング）において、実行中の特別図柄変動の変動時間を短縮させて強制的に停止表示させる処理を実行するように構成しても良いし、移動演出の演出期間の長さ、及び特別図柄変動の変動時間の長さを共に延長させたり、短縮させたりすることにより同一タイミングで移動演出と特別図柄変動とが終了するように構成しても良い。

【２７９２】

次に、図８９５、及び図８９６を参照して、本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、特徴的な処理内容について説明をする。本第６制御例の第２変形例では、上述した第６制御例に対して、時短状態を終了させるための時短終了条件を成立させるための要素を異ならせている。具体的には、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件に変えて主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される処理によって実行の決定が行われる移動演出の実行回数（終了回数）に基づいて成立する時短終了条件を設けた点で大きく相違している。よって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容も、主制御装置１１０側で設定された移動演出関連の各種コマンドの受信に関する制御処理の内容を追加している点で相違している。図８９５は、コマンド判定処理（Ｓ４１５４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１５４Ｎ）は、上述した第６制御例のコマンド判定処理（図８６０のＳ４１０４Ｎ参照）に対して、移動演出関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理を追加した点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２７９３】

図８９５に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ４１５４Ｎ）が実行されると、まず、上述した第６制御例のコマンド判定処理（図８６０のＳ４１０４Ｎ参照）と同一のＳ４２０１ＮからＳ４２１４Ｎの処理を実行する。また、Ｓ４２１３Ｎの処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４２１３Ｎ：Ｎｏ）、次に、移動演出関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２５１Ｎ）、移動演出関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２５１Ｎ：Ｙｅｓ）、移動演出関連処理を実行し（Ｓ４２５２Ｎ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。また、Ｓ４２５１Ｎの処理において、移動演出関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２５１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４２５２Ｎの処理をスキップして、Ｓ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ４２５２Ｎの処理で実行される移動演出関連処理（Ｓ４２５２Ｎ）は、移動演出の実行に関する各種コマンドや移動演出期間中に設定される各種コマンドを受信したことに基づいて、受信した各種コマンドに応じた制御を実行する処理である。ここで、図８９６を参照して、移動演出関連処理（Ｓ４２５２Ｎ）の制御処理の内容について説明をする。図８９６は、コマンド判定処理（図８９５のＳ４１５４Ｎ参照）にて実行される移動演出関連処理（Ｓ４２５２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。

【２７９４】

この移動演出関連処理（Ｓ４２５２Ｎ）では、主制御装置１１０から出力された移動演出開始コマンド、特図抽選回数コマンド、移動演出回数コマンド、移動演出短縮コマンド、ゆれコマンドを受信した場合に、受信した各コマンドに対応する演出態様を設定するための処理が実行される。具体的には、図８９６に示した通り、移動演出関連処理（Ｓ４２５２Ｎ）が実行されると、まず、移動演出開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２７１Ｎ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１Ｎ：Ｙｅｓ）、移動演出開始に対応する

表示用コマンドを設定し（Ｓ４２７２Ｎ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２８１Ｎ）、本処理を終了する。本第２変形例では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される処理によって特別図柄抽選とは関係無く移動演出を実行するように構成しているため、移動演出を開始したタイミングに合わせて主制御装置１１０から移動演出開始コマンドが出力される。そして、主制御装置１１０から出力された移動演出開始コマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信したことに基づいて、受信した移動演出開始コマンドに含まれる移動演出情報（移動演出の演出期間に対応する情報）を特定し、特定した演出期間に対応する演出態様の演出データを用いた演出態様がＳ４２７２Ｎの処理によって設定される。つまり、Ｓ４２７２Ｎの処理は、移動演出が開始されたことを遊技者に把握可能な態様を設定する手段、及び、予め定められた演出期間（主制御装置１１０にて決定された演出期間）に対応した移動演出の演出態様を設定する手段となる。

【２７９５】

次に、Ｓ４２７１Ｎの処理において、移動演出開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１Ｎ：Ｎｏ）、特図抽選回数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２７３Ｎ）、特図抽選回数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７３Ｎ：Ｙｅｓ）、受信した特図抽選回数コマンドに対応する特図抽選回数を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２７４Ｎ）、Ｓ４２８１Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、Ｓ４２７４Ｎの処理によって設定された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信することで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される小表示領域Ｄｍ１２の表示態様、即ち、移動演出中に実行された特別図柄抽選の実行回数を示す表示態様が更新表示される。なお、本第２変形例では、主制御装置１１０から出力される特図抽選回数コマンドに、移動演出中に実行された特別図柄抽選の累積回数を示す情報が含まれている構成を用いているため、Ｓ４２７４Ｎの処理において特図抽選回数コマンドに基づいて表示用コマンドを設定可能としているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で現在が移動演出の実行期間中であることを判別可能なフラグ（移動演出中フラグ等）と、特別図柄抽選が実行された回数を計測可能なカウンタ（特図抽選回数カウンタ等）と、を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に設け、音声ランプ制御装置１１３側で移動演出中に実行された特別図柄抽選の回数を計測し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される特図抽選回数を更新表示するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３に、移動演出中に実行された特別図柄抽選の回数のみを一時的に累積記憶する記憶領域を設ける必要が無くなるため、ＲＡＭ２０３のデータ領域を好適に利用し易くすることができる。またこの場合、移動演出開始コマンドを受信したことに基づいて上述した移動演出中フラグを用いて現在が移動演出中であることを特定し（移動演出中フラグをオンに設定し）、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて特別図柄抽選が実行されたことを特定するように構成すれば良い。具体的には、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合に、移動演出中フラグの設定状況を判別し、移動演出中フラグがオンに設定されている（現在が移動演出中である）と判別した場合に、特図抽選回数カウンタの値を加算するように構成すれば良い。このように構成することで、主制御装置１１０から他の用途として出力されるコマンドのみを利用して音声ランプ制御装置１１３側で移動演出中に実行された特別図柄抽選の回数を把握することができる。

【２７９６】

Ｓ４２７３Ｎの処理において、特図抽選回数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７３Ｎ：Ｎｏ）、移動演出回数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２７５Ｎ）、移動演出回数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７５Ｎ：Ｙｅｓ）、受信した移動演出回数コマンドに対応する移動演出回数を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２７６Ｎ）、Ｓ４２８１Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４２７５Ｎの処理において、移動演出回数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７５Ｎ：Ｎｏ）、移動演出短縮コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２７７Ｎ）、移動演出短縮コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７７Ｎ：Ｙｅｓ）、短縮された移動演出期間

に対応する演出たいようを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２７８Ｎ）、Ｓ４２８１Ｎを実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４２７７Ｎの処理において、移動演出短縮コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７７Ｎ：Ｎｏ）、次に、ゆれコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２７９Ｎ）、ゆれコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７９Ｎ：Ｙｅｓ）、ゆれコマンドに含まれる期間に対応するゆれ表示態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２８０Ｎ）、Ｓ４２８１Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ４２７９Ｎの処理において、ゆれコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７９Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４２８１Ｎの処理を実行して本処理を終了する。

【２７９７】

＜第６制御例における第３変形例について＞

次に、図８９７から図９０９を参照して、上述した第６制御例の第３変形例について説明をする。上述した第６制御例におけるパチンコ機１０では、獲得済みの特図保留内に大当たり遊技の実行権利を獲得可能な入賞情報（小当たり当選、大当たり当選に対応する入賞情報）があること（当たり保留があること）を大当たり遊技中に遊技者に報知するための保留連演出を実行可能に構成していた。さらに、保留連演出の演出結果として有利度合いの異なる複数の演出結果を設定可能に構成していた。具体的には、最も有利度合いの低い第１保留連（特図保留内に当たり保留が１個以上あることに対応する演出結果）、第１保留連よりは有利度合いの高い第２保留連（特図保留内に当たり保留が２個以上あることに対応する演出結果）、最も有利度合いの高い第３保留連（特図保留内にＭＡＸラウンドの大当たり遊技が実行され得る当たり保留が２個以上あることに対応する演出結果）を設定可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利な有利度合いに対応する演出結果である第３保留連が実行される保留連演出の実行頻度を高めるために、特図保留内に当たり保留が存在している状況であっても、意図的に演出結果が第１保留連や第２保留連となる保留連演出の実行を規制するように構成することで、保留連演出の演出効果を高めるように構成していた。

【２７９８】

また、演出結果が第３保留連となる保留連演出を実行させ易い環境（保留連実行状況）を創出するために、当たり保留を獲得している状況にも関わらず保留連演出を実行しない状況を意図的に発生させることで、当たり保留の存在を事前に把握すること無く大当たり遊技が実行される機会を提供し易くすることができるため遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができるものであった。つまり、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０は、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況において、保留連演出が実行された状況よりも保留連演出が実行されていない状況の方が遊技者に有利な状況（第３保留連が実行され易い状況、意外性のあるタイミングで大当たり遊技を実行させ易い状況）を提供し易く構成されているものであった。しかしながら、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０では、あくまでもパチンコ機１０にて実行される演出面での有利性のみを遊技者に提供するものであり、実際の遊技内容（例えば、大当たり遊技の実行回数等）に対してまで遊技者に有利性を提供するものでは無いため、長時間遊技を行っている遊技者、即ち、パチンコ機１０にて実行される各種演出を数多く経験している遊技者に対しては有利性を付与し難くなるという問題があった。

【２７９９】

これに対して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況において、保留連演出が実行された状況よりも保留連演出が実行されていない状況の方が遊技者に有利な状況とするために、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況であって、且つ、保留連演出が実行されていない状況において特定条件が成立した場合に（遊技球が第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂに入球したことに基づいて実行される所定の抽選で当たり当選した場合に）、獲得済みの外れに対応する入賞情報を含む特図保留（外れ保留）を当たり保留へと変化させるように構成している。つまり、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況において、保留連演出が実行された状況よりも保留連演出

が実行されていない状況の方が遊技者に有利な状況とするために、当たり保留の個数を増加させることが可能となるように構成している。このように構成することで、実際の遊技内容（例えば、大当たり遊技の実行回数等）に対して遊技者に有利性を提供することができるため、遊技者に対して斬新な遊技性を提供することができる。また、実行される演出の内容では無く、実際の遊技内容を遊技者に有利なものとすることができるため、長時間遊技を行っている遊技者に対しても早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

【２８００】

＜第６制御例の第３変形例にて実行される演出内容について＞

まず、図８９７、及び図８９８を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、保留連演出によって報知済の当たり保留が無く、且つ、当たり保留（保留連演出によって報知されていない当たり保留）を有している状況で小当たり遊技が実行された場合に、その小当たり遊技中に新たに獲得した特図保留に含まれる入賞情報が小当たり当選に対応する情報となる確率がそれ以外の状況よりも高くなるように構成している。つまり、保留連演出によって報知済の当たり保留が無く、且つ、当たり保留（保留連演出によって報知されていない当たり保留）を有している状況で小当たり遊技が実行されている期間中が、小当たり当選する特図保留を獲得し易くなる有利期間となるように構成している。

【２８０１】

図８９７（ａ）は、小当たり遊技中に表示される小当たり確率上昇中を示す表示画面の一例を示した図である。なお、図８９７（ａ）に示した表示画面のうち、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０の小当たり遊技中の表示画面（図８２１（ａ）参照）と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。図８９７（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの上側には、「高確率中」の文字が表示され、下側に「今、特２保留を貯めると小当たり当選しやすいよ」と表示される。このような高確率中態様を表示することにより、現在の小当たり遊技期間が、小当たり当選する特図保留を獲得し易くなる有利期間であることを遊技者に把握させ易くすることができる。なお、詳細な説明は省略するが、図８９７（ａ）に示した高確率中態様は、獲得済みの特図保留数が上限では無い場合に表示される表示態様であって、図８９７（ａ）は、保留記憶されている１個の特図保留が当たり保留であり、新たに特図保留を１つ獲得可能な状況における表示画面である。このように構成することで、新たに特図保留を獲得することが出来ない状況、例えば、獲得済みの特図保留数が上限（２個）であって、そのうちの１つが当たり保留である状況において高確率中態様が表示されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、新たに特図保留を獲得することが出来る状況でのみ高確率中態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、新たに特図保留を獲得できない状況であっても、保留連演出が実行されていない状況であって、且つ、当たり保留を有している状況であれば高確率中態様を表示させるように構成しても良い。また、当たり保留を有していない状況の一部においても高確率中態様（ガセ態様）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、当たり保留を有していない状況であっても高確率中態様（ガセ態様含む）を表示させることができるため、高確率中態様の表示と当たり保留の獲得状況とが完全に一致してしまうことを抑制することができる。よって、当たり保留を有しているか否かを予測する楽しみを提供することができる。さらに、実際に小当たり当選が高確率になっていない状況（当たり保留を有していない状況）でも高確率中態様（ガセ態様）を表示させることで、遊技者に意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。なお、高確率中態様（ガセ態様）を表示可能に構成する場合には、高確率中態様として２種類以上の表示態様を表示可能に構成し、第１高確率中態様よりも第２高確率中態様の方が高確率中態様（ガセ態様）の選択割合が少なくなるように構成すると良い。このように構成することで、高確率中態様として表示された表示態様の種別に応じて実際に小当たり当選の高確率状態であるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【２８０２】
次に、図８９７（ｂ）を参照して、本第６制御例の第３変形例における大当たり遊技中の表示画面について説明をする。図８９７（ｂ）は、獲得済みの外れ保留を当たり保留へと変換させることが可能な期間（変化可能期間）であることを示す表示態様が表示されている表示画面の一例を示した図である。なお、図８９７（ｂ）に示した図において表示されている各種表示要素のうち、上述した第６制御例のパチンコ機１０にて大当たり遊技中に表示される表示画面（図８２２（ａ））と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。また、図８９７（ｂ）に示した図は、特図２保留の獲得状況として、２個（上限数）の特図２保留を獲得している状況であって、最初に獲得した特図２保留が当たり保留であって、２個目に獲得した特図２保留が外れ保留である状況にて第３図柄表示装置８１に表示された表示画面である。

【２８０３】
図８９７（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技中に表示される各種表示要素が表示されている。また、保留連演出（操作保留連演出、ラウンド保留連演出）が実行されていない状況が表示されている。この場合、大当たり遊技が実行されている（第１条件が成立している）状況であって、且つ、当たり保留を有している（第２条件が成立している）状況であって、更に、保留連演出が実行されていない（第３条件が成立している）状況となるため、獲得済みの特図保留内に含まれている外れ保留を当たり保留へと変換させる処理が実行され得る変化可能期間が設定されている。よって、変化可能期間が設定されていることを遊技者に示唆するための表示態様として主表示領域Ｄｍの上側に「変換チャンス」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には「右打ちを続けると外れ保留が当たり保留に変わるかも！！」の文字が表示される。なお、この変化可能期間が設定されていることを遊技者に示唆するための表示態様は、上述した第１条件～第３条件が成立している場合に表示される表示態様であるため、例えば、図８９７（ｂ）に示した表示画面が表示された大当たり遊技期間中であっても、何らかの保留連演出が実行された場合には（変化可能期間の終了条件が成立した場合には）、非表示となる。このように構成することで、図８９７（ｂ）に示した表示画面が表示された場合には、保留連演出が実行されないこと（変化可能期間が長く継続すること）を期待しながら大当たり遊技を行うといった斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【２８０４】
そして、図８９７（ｂ）に示した表示画面が表示された後、変化可能期間中に外れ保留が当たり保留へと変換されると、図８９８（ａ）に示した表示画面が表示される。図８９８（ａ）は、大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表画面の一例を示した図である。図８９８（ａ）に示した図では、１個目の特図保留ｈｒ１が、ＭＡＸラウンドの大当たり遊技が実行され得る当たり保留（ＭＡＸ当たり保留）で、２個目の特図保留ｈｒ２が、外れ保留からＭＡＸ当たり保留へと変換された後の大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示画面を示しており、主表示領域Ｄｍでは第３保留連に対応する表示態様として「特殊ラッシュモードＧＥＴ」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの上側には、今回の大当たり遊技中に外れ保留が当たり保留へと変換されたことを示す「変換完了」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ１には「外れ保留が当たり保留に変化したよ！！おめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、変化可能期間中に行った右打ち遊技によって普通図柄入賞口へと遊技球を入球させたことで外れ保留を当たり保留へと変換させることができたことを遊技者に把握させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、大当たり遊技中に外れ保留を当たり保留へと変換させた結果として特殊ラッシュモードをＧＥＴしたのか、最初からＭＡＸ当たり保留を２つ獲得している状況で大当たり遊技が実行されたのかを遊技者が把握できない（し難い）ように大当たり遊技中の演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、外れ保留が当たり保留へと変換されなかった場合であっても、遊技者に対して外れ保留が当たり保留へと変換されたのではと思わせることができるので演出効果を高めることができる。

【２８０５】
　また、詳細な図示は省略しているが、大当たり遊技中において、外れ保留が当たり保留へと変換されたタイミングでも遊技者に対して変換されたことを報知する報知演出を実行可能に構成している。具体的には、図８９７（ｂ）に示した表示画面が表示されている状況で遊技球を普通図柄入賞口へと入賞させたことに基づいて実行される所定の判定（昇格抽選）の結果が特定の判定結果（昇格当選）した場合に、保留連演出の実行条件が成立するように構成し、保留連演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、上述した第６制御例のパチンコ機１０にて実行される保留連演出の実行タイミング（操作手段を操作したタイミングやラウンド遊技が開始されたタイミング等）とは異なるタイミング（遊技球が普通図柄入賞口へと入賞したタイミング）に基づいて保留連演出を実行することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。
【２８０６】
　なお、図８９７（ｂ）に示した表示画面が表示されている状況で遊技球を普通図柄入賞口へと入賞させたことに基づいて実行される所定の判定（昇格抽選）が実行された場合に所定の判定が実行されたことを報知する報知演出（表示画面を用いた所定表示や音声出力装置２２６から出力される音声等）を実行可能に構成し、所定の判定の結果が特定の判定結果である場合に実行される報知演出の態様を特定の判定結果とは異なる判定の結果である場合とは異なる態様とするように構成しても良い。このように構成することで、実際に所定の判定（昇格抽選）が実行されていることを遊技者に把握させ易くすることができる。
【２８０７】
　次に、図８９８（ｂ）を参照して、上述した変換チャンス期間（変化可能期間）が終了した場合の演出内容について説明をする。図８９８（ｂ）は、変換チャンスが終了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、外れ保留を当たり保留へと変換可能な期間（変化可能期間）は、保留連演出が実行された場合に終了するため、図８９８（ｂ）に示した通り、特図保留ｈｒ２が外れ保留から当たり保留へと変換されるよりも前にラウンド保留連演出が実行され小表示領域Ｄｍ７に「ＮＥＸＴＲＵＳＨ」が表示され、小表示領域Ｄｓ１に「ＮＥＸＴＲＵＳＨゲット」の文字が表示されると（保留連演出が実行されると）、変換チャンス期間（変化可能期間）が終了したことを示すための表示態様として、主表示領域Ｄｍの上側に「変換チャンス終了」の文字が表示される。このように、本第６制御例の第３変形例では、従来であれば遊技者に有利な状況であることが報知される保留連演出（有利演出）が実行されることによって、遊技者に有利な遊技を提供可能な有利遊技期間が終了されるように構成しているため、遊技者に対して保留連演出（有利演出）を実行させるための条件（当たり保留の獲得）が成立している状況において、保留連演出（有利演出）が実行されないことを期待させるといった斬新な遊技性を提供することができる。
【２８０８】
　なお、本第３変形例では、上述した通り、遊技者に有利な状況であることが報知される有利演出として保留連演出を用いており、遊技者に有利な遊技を提供可能な有利遊技期間として外れ保留を当たり保留へと変換させることが可能な変化可能期間を設けているが、これに限ること無く、上述した技術思想を逸脱しない範囲でそれぞれの要素（有利演出、有利遊技期間）として、他の要素を適用しても良い。例えば、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動に対応して実行される変動演出において、大当たり当選に対応する大当たり変動演出が実行されている期間中において大当たり当選を報知する報知態様（例えば、Ｖ表示等）が報知される演出を有利演出とし、大当たり変動中において有利演出が実行されるまでの期間を有利遊技期間として設定し、その有利遊技期間中に遊技者が遊技球を第１入球口６４や第２入球口６４０へと入球させたことに基づいて所定の判定（ラウンド数増加判定）を実行し、その所定の判定で当選した場合に、次に実行される大当たり遊技のラウンド数を増加させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり変動に対応する大当たり変動演出が実行された場合において、極力長い演出期間が設定

されていること、及び、報知態様が報知される演出の実行タイミングがなるべく遅くなることを期待しながら遊技者に大当たり変動演出を楽しませることができる。

【２８０９】

また、有利遊技期間中において有利遊技（当たり保留への変換、ラウンド数の増加）を実行させる契機として、遊技者による操作ハンドル５１よって発射された遊技球が所定の入球口（入賞口）へと入球（入賞）した場合に生じる契機を用いているが、これに限ること無く、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合に生じる契機を用いても良い。この場合であっても、有利遊技期間中における遊技者の操作手段への操作に応じて有利遊技が提供される可能性を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。なお、有利遊技期間中において有利遊技（当たり保留への変換、ラウンド数の増加）を実行させる契機は、遊技者による操作手段に対する所定操作に関わらず生じ得るものでも良く、例えば、時間経過に基づいて生じ得る契機でも良いし、過去の遊技結果に基づいて生じ得る契機でも良いし、所定のタイミングでランダムに実行される抽選に当選することで生じ得る契機でも良い。

【２８１０】

＜第６制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図８９９から図９０１を参照して、本第６制御例の第３変形例における電気的構成について説明をする。本第６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へとコマンドを出力可能に構成している点で大きく相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を異ならせている点で相違している。まず、図８９９を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。図８９９は、本第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図８９９に示した通り、本第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理によって設定されたコマンドの少なくとも一部を、入出力ポート２２５を介して、主制御装置１１０の入出力ポート２０４へと出力可能に構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８１１】

ここで、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３側で実行の決定が行われる保留連演出の実行有無に応じて、主制御装置１１０側で外れ保留を当たり保留へと変換するための処理の実行を決定するように構成している。つまり、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理結果に基づく制御処理が実行されるように構成している。よって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行された制御処理の処理結果に対応するコマンドを主制御装置１１０の入出力ポート２０４が受信可能に構成している。このように構成することで、従来のパチンコ機１０であれば主制御装置１１０側で決定された遊技の結果に対応する各種コマンドを受信し、受信した各種コマンドに応じた各種演出の演出態様を設定、及び、当該演出の実行を決定していた音声ランプ制御装置１１３の機能、即ち、実際の遊技の結果には影響を与えることの無い処理のみが行われていた音声ランプ制御装置１１３の機能に対して、実際の遊技の結果に影響を与える機能を付加することが可能となる。よって、実際に実行される各種演出の実行有無や実行された各種演出の内容について、遊技者により関心を持たせることができ遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８１２】

次に、図９００（ａ）を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図９００（ａ）は、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０

のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図９００（ａ）に示した通り、本第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図８２９（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ｎａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｎａＣを設け、新たに保留変換テーブル２０２ｎｂＣを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８１３】

第１当たり乱数テーブル２０２ｎａＣは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ｎａ（図８３０（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄抽選が実行される場合に参照されるデータテーブルと、第２特別図柄抽選が実行される場合に参照されるデータテーブルと、を有しており、そのうち、第２特別図柄抽選が実行される場合に参照されるデータテーブルとして、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａ２（図８３０（ｃ）参照）に代えて特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａＣ２を設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であるため説明を省略する。ここで、図９０１（ａ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａＣ２に規定されている内容について説明をする。図９０１（ａ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａＣ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図９０１（ａ）に示した通り、特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａＣ２には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した時点（新たな特図保留を獲得した時点）における当たり保留の有無、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣの設定状況に応じて小当たり判定される範囲（小当たり判定値）を異ならせたデータが規定されている。

【２８１４】

具体的には、当たり保留が「有り」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオンに設定されている場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、「３０００１～６５５３５」の範囲に対して小当たり判定値が規定されている。また、当たり保留が「有り」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、「４０００１～６５５３５」の範囲に対して小当たり判定値が規定されている。そして、当たり保留が「無し」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている場合には、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、「４９１５１～６５５３５」の範囲に対して小当たり判定値が規定されている。そして、第２特別図柄抽選が実行される場合、即ち、獲得した特図２保留を用いた第２特別図柄抽選が実行される場合には、当該特図２保留を獲得したタイミングの遊技状況に対応する規定内容に基づいて大当たり、小当たりの判定が実行されるように構成している。

【２８１５】

つまり、新たな特図保留を獲得したタイミングにおいて、当たり保留を有しており、且つ、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオンに設定されている状況、即ち、保留連演出を実行させるための条件が成立しているにも関わらず、保留連演出が実行されていない状況にて新たな特図２保留を獲得した場合が、最も小当たり当選する確率が高くなるように構成している。このように構成することで、新たな特図２保留を獲得するタイミングと、保留連演出の実行有無に応じて小当たり当選確率を異ならせることができる。また、保留連演出が実行されていない状況（保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている状況）であっても、保留連演出を実行させるための条件が成立していない場合、即ち、当たり保留を有していない場合は、小当たり当選確率が最も低くなるように構成している。よって、保留連演出が実行されていない状況として全て小当たり当選確率が高い状況とならないように構成している。このように構成することで、実行されている演出内容によって遊技者に現在の小当たり当選確率が高確率であるか否かを容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２８１６】

なお、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例と同一の遊技盤１３の構成（図８０９参照）を用いており、大当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ないように構成している。よって、小当たり遊技中のみ上述した小当たり当選確率が高確率となる特図２保留を獲得可能な状況となり得、その場合に、図８９７（ａ）に示した表示画面が表示される。なお、本第３変形例におけるパチンコ機１０の構成に限ること無く、大当たり遊技中も第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能なパチンコ機１０であれば、大当たり遊技中も小当たり当選確率となる遊技を提供することが可能となるため、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて小当たり当選確率が高確率であることを示す表示画面を表示するように構成しても良い。さらに、本第３変形例では、小当たり当選確率が高確率となる（小当たり判定される範囲が広くなる）条件として、当たり保留の有無と、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣの設定状況とに基づいて成立する条件を用いているが、これに限ること無く、例えば、当たり保留の有無のみで成立する条件を用いても良い。このように構成した場合は、当たり遊技中に獲得した特図保留に限ること無く、特別図柄変動中に獲得した特図保留に対しても小当たり当選確率を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。この場合、例えば、特別図柄変動が実行されている期間において、当たり保留を有している状況で新たな特図保留を獲得した場合の方が、当たり保留を有していない状況で新たな特図保留を獲得した場合よりも、新たに獲得した特図保留に基づく特別図柄抽選で小当たり当選する確率を高めることができる。よって、獲得済みの特図保留が連続して当たり保留となる状況を創出し易くすることができる。

【２８１７】

保留変換テーブル２０２ｎｂＣは、獲得済みの外れ保留を当たり保留へと変換するか否かの抽選（変換抽選）を実行する際に参照されるデータテーブルであって、大当たり遊技中に変換抽選を実行するための条件が成立した場合（第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂへと遊技球が入球した場合）に参照される（図９０４のＳ１２８３Ｎ参照）。そして、保留変換テーブル２０２ｎｂＣに規定されている変換判定値であると判別された場合には、該当する外れ保留が当たり保留へと変換される処理が実行される。ここで、図９０１（ｂ）を参照して、保留変換テーブル２０２ｎｂＣに規定されている内容について説明をする。図９０１（ｂ）は、保留変換テーブル２０２ｎｂＣに規定されている内容を模式的に示した図である。図９０１（ｂ）に示した通り、保留変換テーブル２０２ｎｂＣには、当たり保留の有無、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣの設定状況に応じて、獲得済みの特図２保留の個々に対して当たり保留への変換（当選）と判定される判定値が規定されている。具体的には、当たり保留が「有り」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオンに設定されている状況では、第１保留（１個目の（次に消化される）特図２保留）に対して、取得した当たり変換乱数カウンタＣ８の値が「０～４」の範囲に変換判定値が規定され、当たり保留が「有り」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオンに設定されている状況では、第２保留（２個目の特図２保留）に対して、取得した当たり変換乱数カウンタＣ８の値が「０～９」の範囲に変換判定値が規定され、当たり保留が「有り」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている状況では、第１保留（１個目の（次に消化される）特図２保留）に対して、取得した当たり変換乱数カウンタＣ８の値が「０～２」の範囲に変換判定値が規定され、当たり保留が「有り」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている状況では、第２保留に対して、取得した当たり変換乱数カウンタＣ８の値が「０～４」の範囲に変換判定値が規定されている。また、当たり保留が「無し」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている状況では、第１保留（１個目の（次に消化される）特図２保留）に対して、取得した当たり変換乱数カウンタＣ８の値が「０」に変換判定値が規定され、当たり保留が「無し」で、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオフに設定されている状況では、第２保留に対して、取得した当たり変換乱数カウンタＣ８の値が「０～２」の範囲に変換判定値が規定されている。

【２８１８】

以上説明をした通り、当たり保留を獲得している状態であって、且つ、保留連演出が実

行されていない状況における第２保留が最も外れ保留から当たり保留へと変換させ易くなるように保留変換テーブル２０２ｎｂＣの内容が規定されている。この状況は、特図２保留の上限記憶数が２個に規定されている本変形例においては、第１保留が当たり保留で第２保留が外れ保留の場合においてのみが該当する状況である。この場合、第１保留が外れ保留で第２保留が当たり保留である場合よりも、保留連演出が実行され易い状況であることから、保留連演出が実行され易い状況であって保留連演出が実行されていない期間の方がその他の期間よりも当たり保留への変換がされ易い期間とすることができる。よって、外れ保留が当たり保留へと変換されるという遊技者に有利な期間が長時間に渡って継続してしまうことを抑制することができる。

【２８１９】

次に、図９００（ｂ）を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図９００（ｂ）は、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図９００（ｂ）に示した通り、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３（図８２９（ｂ）参照）に対して、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８２０】

保留連報知前フラグ２０３ｎａＣは、大当たり遊技中において、保留連演出を実行させることが可能な要素を有している（当たり保留を有している）にも関わらず保留連演出が実行されていない状況を示すためのフラグであって、音声ランプ制御装置１１３から出力された保留連未実行コマンドを受信した場合、即ち、保留連演出を実行させることが可能な要素を有している（当たり保留を有している）にも関わらず保留連演出の実行を決定しなかったことを示す情報を受信した場合にオンに設定される（図９０６のＳ１８９２Ｎ参照）。また、図示はしていないが、大当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。この保留連報知前フラグ２０３ｎａＣの設定状況は、スルーゲート通過処理（図９０４のＳ１８４Ｎ参照）によって、大当たり遊技中に第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂへと遊技球が入球したと判別した場合に実行される判定（変換抽選）にて参照される（Ｓ１２８３Ｎ参照）。

【２８２１】

＜第６制御例の第３変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図９０２から図９０６を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理のうち、上述した第６制御例とは異なる処理内容について説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、始動入賞処理（図８４７のＳ１０２Ｎ参照）に代えて始動入賞処理（図９０２のＳ１８１Ｎ）を、スルーゲート通過処理（図８５０のＳ１０４Ｎ参照）に代えてスルーゲート通過処理（図９０４のＳ１８４Ｎ）を、メイン処理（図４７参照）に代えてメイン処理（図９０５）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、その説明を省略する。まず、図９０２を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される始動入賞処理（Ｓ１８１Ｎ）の処理内容について説明をする。図９０２は、始動入賞処理（Ｓ１８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１８１Ｎ）では、上述した始動入賞処理（図８４７のＳ１０２Ｎ参照）に対して、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に確率上昇処理（Ｓ８８１Ｎ）を実行するように構成した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２８２２】

ここで、図９０３を参照して、始動入賞処理（図９０２のＳ１８１Ｎ参照）にて実行さ

れる確率上昇処理（Ｓ８８１Ｎ）の処理内容について説明をする。図９０３は、確率上昇処理（Ｓ８８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この確率上昇処理（Ｓ８８１Ｎ）では、第２入球口６４０へと遊技球が入球した入球タイミングを特定し、その特定した入球タイミングが所定タイミング（小当たり遊技中）である場合に、入球時（入賞時）における遊技状況、及び遊技演出状況を一時的に格納するための処理が実行される。具体的には、確率上昇処理（Ｓ８８１Ｎ）が実行されると、まず、現在が小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ８９１Ｎ）、小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ８９１Ｎ：Ｙｅｓ）、入賞時における当たり保留の有無情報、及び、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣの設定状況を一時的に記憶する処理を実行し（Ｓ８９２Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ８９１Ｎの処理において、現在が小当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ８９１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ８９２Ｎの処理によって一時的に記憶された情報は、当該入賞によって獲得した特図保留（特図２保留）に対応する特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が実行される際に参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ｎａＣ２の参照領域を特定する際に用いられる。このように構成することで、始動入賞時（新たな特図２保留を獲得したタイミング）における遊技状況、及び遊技演出状況に応じて異なる確率で小当たり当選の判定を実行することが可能となる。

【２８２３】

一方、Ｓ８９１Ｎの処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合には（Ｓ８９１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ８９２Ｎの処理を実行すること無く、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第６制御例の第３変形例では、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得した場合において、当該特図２保留を獲得したタイミングにおける遊技状況（当たり保留の有無）や遊技演出の実行状況（保留連演出の実行有無）に応じて小当たり当選確率を異ならせることができるように構成しているため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、本変形例では、小当たり当選する確率を異ならせることが可能な期間を小当たり遊技が実行されている期間としているが、これに限ること無く、他の期間を適用しても良い。例えば、大当たり遊技が実行されている期間や、特定の変動パターンで特別図柄変動が実行されている期間を小当たり当選する確率を高めた期間としても良い。また、音声ランプ制御装置１１３にて実行が決定される各種演出のうち、特定の変動演出が実行されている期間や、枠ボタン２２に対して所定の操作を実行してからの所定期間が経過するまでの期間が小当たり当選する確率を高めた期間となるように構成しても良い。加えて、有利期間中に、遊技者に有利な有利遊技が実行される可能性が他の期間よりも高くなれば良く、小当たり当選の確率を高める仕様以外の仕様を用いても良い。例えば、大当たり当選の確率を高める仕様や、大当たり遊技中に実行されるラウンド数を増加させる仕様や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態としてより有利な遊技状態を設定し易くする仕様として用いても良い。

【２８２４】

次に、図９０４を参照して、スルーゲート通過処理（Ｓ１８４Ｎ）の処理内容について説明をする。図９０４は、スルーゲート通過処理（Ｓ１８４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１８４Ｎ）は、上述した第６制御例におけるスルーゲート通過処理（図８５０のＳ１０４Ｎ参照）に対して、普通図柄抽選の実行契機を成立させ得る普通入球口のうち、第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂへと遊技球が入球した場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。図９０４に示した通り、スルーゲート通過処理（Ｓ１８４Ｎ）が実行されると、球が普通入球口（普通図柄始動口（スルーゲート）６７、第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂ）を通過（入球）したかを判別し（Ｓ１２０１Ｎ）、通過（入球）していないと判別した場合は（Ｓ１２０１Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ１２０１Ｎの処理において、通過（入球）したと判別した場合は（Ｓ１２０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、今回入球した普通入球口が第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂであるかを判別し（Ｓ１２８１Ｎ）、第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂでは無いと判別した場合、即ち、普通図

柄始動口（スルーゲート）６７であると判別した場合は（Ｓ１２８１Ｎ：Ｎｏ）、上述下スルーゲート通過処理（図８５０のＳ１０４Ｎ参照）と同一のＳ１２０２ＮからＳ１２０６Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。

【２８２５】

一方で、Ｓ１２８１Ｎの処理において、今回入球した普通入球口が第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂであると判別した場合は（Ｓ１２８１Ｎ：Ｙｅｓ）、次いで、現在が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ１２８２Ｎ）、大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ１２８２Ｎ：Ｙｅｓ）、保留変換テーブル２０２ｎｂＣを参照して獲得済みの特図保留（外れ保留）を当たり保留へと変換させるための抽選（変換抽選）を実行する（Ｓ１２８３Ｎ）。そして、Ｓ１２８３Ｎの処理にて実行された変換抽選の結果が変換あり（変換抽選に当選した）かを判別し（Ｓ１２８４Ｎ）、変換ありと判別した場合は（Ｓ１２８４Ｎ：Ｙｅｓ）、変換コマンドを設定し（Ｓ１２８５Ｎ）、Ｓ１２０２Ｎの処理へと移行する。また、Ｓ１２８２Ｎの処理において現在が大当たり遊技中では無いと判別した場合（Ｓ１２８２Ｎ：ＮＯ）、或いは、Ｓ１２８４Ｎの処理において、変換無しと判別した場合（Ｓ１２８４Ｎ：Ｎｏ）は、変換コマンドを設定する処理（Ｓ１２８５Ｎ）を実行すること無くＳ１２０２Ｎの処理へ移行する。

【２８２６】

次に、図９０５を参照して、メイン処理の処理内容について説明をする。図９０５は、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０にて実行される主制御装置１１０のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理（図９０５参照）は、上述したメイン処理（図４７参照）に対して、外部（音声ランプ制御装置１１３）から出力された各種コマンドを受信するための外部入力処理（Ｓ１８８１Ｎ）を追加した時点で相違している。それ以外の処理内容については同一であるため、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、メイン処理（図９０５参照）にて実行される外部入力処理（Ｓ１８８１Ｎ）の処理内容について図９０６を参照して説明をする。図９０６は、外部入力処理（Ｓ１８８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部入力処理（Ｓ１８８１Ｎ）は、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種コマンドを受信した（入力された）場合に実行される処理である。本第３変形例では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種コマンド（保留連未実行コマンド、保留連実行コマンド）を受信したことに基づく制御処理を実行可能に構成している。具体的には、外部入力処理（Ｓ１８８１Ｎ）が実行されると、まず、入出力ポート２０４へと入力された各種コマンドに関する情報が一時的に記憶されているバッファ（記憶領域）から情報を読み出し、保留連未実行コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１８９１Ｎ）、保留連未実行コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１８９１Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣをオンに設定し（Ｓ１８９２Ｎ）、Ｓ１８９３Ｎの処理へ移行する。また、Ｓ１８９１Ｎの処理において、保留連未実行コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１８９１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ１８９２Ｎの処理をスキップしてＳ１８９３Ｎの処理へ移行する。

【２８２７】

Ｓ１８９３Ｎの処理では、保留連実行コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１８９３Ｎ）、保留連実行コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１８９３Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１８９４Ｎ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１８９４Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連報知前フラグ２０３ｎａＣをオフに設定し（Ｓ１８９５Ｎ）、高確率終了を示すコマンドを設定し（Ｓ１８９６Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８９４Ｎの処理において保留連報知前フラグ２０３ｎａＣがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１８９４Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ１８９３Ｎの処理において、保留連実行コマンドを受信していないと判別した場合も（Ｓ１８９３Ｎ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２８２８】

ここで、保留連未実行コマンドは、後述する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１

にて実行される制御処理によって設定されるコマンドであって、大当たり遊技中（ラウンド遊技が開始されるタイミング）に実行されるラウンド中演出処理（図９０９のＳ４６５８Ｎ参照）において、当たり保留を有しているにも関わらず、保留連演出の実行が決定されなかった場合に設定されるコマンドである（図９０９のＳ４８５３Ｎ参照）。つまり、保留連未実行コマンドは、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へと出力されるコマンドであって、他の状況よりも遊技者に有利な遊技期間（高確率で外れ保留を当たり保留へと変換させることが可能となる期間）を設定させるために出力されるコマンドである。

【２８２９】

また、保留連実行コマンドは、後述する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理によって設定されるコマンドであって、大当たり遊技中（ラウンド遊技が開始されるタイミング）に実行されるラウンド中演出処理（図９０９のＳ４６５８Ｎ参照）において、保留連演出の実行が決定された場合に設定されるコマンドである（図９０９のＳ４８５１Ｎ参照）。つまり、保留連演出実行コマンドは、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へと出力されるコマンドであって、他の状況よりも遊技者に有利な遊技期間（高確率で外れ保留を当たり保留へと変換させることが可能となる期間）を終了させるために出力させるコマンドである。なお、本第３変形例では、上述した通り、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へと出力されるコマンドとして、保留連未実行コマンドと、保留連実行コマンドと、を有しているが、これに限ること無く他のコマンドを主制御装置１１０が受信可能に構成しても良い。例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行された制御処理によって決定された変動演出の演出態様に対応する演出コマンドを主制御装置１１０へと出力可能に構成し、主制御装置１１０側で受信した演出コマンドに応じて特別図柄抽選の内容や、普通図柄抽選の内容や、当たり遊技の遊技内容といった制御処理の処理内容を決定可能に構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技者に遊技内容を報知するために実行される演出の内容に応じて後の遊技結果を異ならせることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【２８３０】

次に、図９０７から図９０９を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、特徴的な処理内容について説明をする。本第３変形例におけるパチンコ機１０は上述した第６制御例のパチンコ機１０に対して、コマンド判定処理（図８６０のＳ４１０４Ｎ参照）に代えてコマンド判定処理（図９０７のＳ４１０４Ｎ参照）を、ラウンド中演出処理（図８６６のＳ４６０８Ｎ参照）に代えてラウンド中演出処理（図９０９のＳ４６５８Ｎ参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については説明を省略する。

【２８３１】

まず、図９０７を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の処理内容について説明をする。図９０７は、コマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）は、上述した第６制御例におけるコマンド判定処理（図８６０参照）に対して、主制御装置１１０から出力された高確関連コマンドを受信した場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、コマンド判定処理（図９０７のＳ４１０４Ｎ）が実行されると、まず、上述したコマンド判定処理（図８６０参照）と同一のＳ４２０１ＮからＳ４２１５Ｎの処理を実行し、Ｓ４２１３Ｎの処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３Ｎ：Ｎｏ）、次に、高確関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９１Ｎ）、高確関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２９１Ｎ：Ｙｅｓ）、高確関連コマンド処理を実行し（Ｓ４２９２Ｎ）、Ｓ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４２９１Ｎの処理において高確関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４２９２Ｎの処理を実行すること無くＳ４２

１９の処理を実行し、本処理を終了する。
【２８３２】
次に、図９０８を参照して、図９０７のコマンド判定処理にて実行される高確関連コマンド処理（Ｓ４２９２Ｎ）の処理内容について説明をする。図９０８は、高確関連コマンド処理（Ｓ４２９２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。この高確関連コマンド処理（Ｓ４２９２Ｎ）は、主制御装置１１０から出力された高確関連コマンド（変換コマンド、高確終了を示すコマンド）を受信した場合に実行される制御処理である。具体的には、図９０８に示した通り、変換コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５８０１Ｎ）、変換コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５８０１Ｎ：Ｙｅｓ）、変換後の特図保留に対応する保留連演出の演出態様を決定し（Ｓ５８０２Ｎ）、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０３Ｎ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ５８０６Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ５８０１Ｎの処理において変換コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５８０１Ｎ：Ｎｏ）、次に、高確終了を示すコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５８０４Ｎ）、高確終了を示すコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５８０４Ｎ：Ｙｅｓ）、高確終了に対応する演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０５Ｎ）、Ｓ５８０６Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。
【２８３３】
ここで、変換コマンドとは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるスルーゲート通過処理（図９０４のＳ１８４Ｎ参照）において、外れ保留を当たり保留へと変換すると判別した場合（図９０４のＳ１２８４Ｎ：Ｙｅｓ）に、設定されるコマンドである。このように、新たな特図保留を獲得すること無く、既に獲得済みの特図保留が外れ保留から当たり保留へと変換されたことを示すコマンドが主制御装置１１０から出力されることで、音声ランプ制御装置１１３側で当たり保留の有無に関する情報を確実に把握することができる。なお、本第３変形例では、変換コマンドを受信した場合には、必ず保留連演出を実行するように構成することで、遊技者の意図しないタイミングで保留連演出を意図的に実行させるようにしているが、これに限ること無く、変換コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの特図保留の種別（当たり保留、外れ保留）を更新し、次に実行されるラウンド遊技の開始タイミングにてラウンド保留連演出の実行を決定するように構成しても良いし、操作保留連演出の実行を決定するように構成しても良い。この場合、保留連演出が実行されるタイミングを、通常の保留連演出が実行されるタイミングと合わせることができるため、保留連演出が実行されるタイミングによって外れ保留が当たり保留へと変換されたことを遊技者に把握させ難くすることができる。
【２８３４】
また、高確終了を示すコマンドとは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される外部入力処理（図９０６のＳ１８８１Ｎ参照）にて保留連実行コマンドを受信したと判別され（図９０６のＳ１８９３Ｎ：Ｙｅｓ）、高確率中（変化可能期間）を終了する処理が実行された場合に設定されるコマンドである。つまり、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるラウンド中演出処理（図９０９のＳ４６５８Ｎ参照）において、当たり保留を有している状況で保留連演出の実行を決定しなかった場合に設定される保留連未実行コマンドを主制御装置１１０側で受信したことに基づいて高確率中（変化可能期間）を設定し、高確率中（変化可能期間）中に保留連実行コマンドを受信したことに基づいて高確率中（変化可能期間）を終了し、高確終了を示すコマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。よって、遊技者に有利な遊技期間である変化可能期間を設定する契機も終了する契機も音声ランプ制御装置１１３から出力されるコマンドを受信したことによって成立させることができるため、パチンコ機１０で実行される遊技の内容を音声ランプ制御装置１１３にて決定される演出の内容に密接に関与させることができる。なお、本第３変形例では、主制御装置１１０にて高確率中（変化可能期間）が終了された場合のタイミングにおいて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと高確終了を示すコマンドを出力するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理によって変化可能期間

が終了するタイミングを特定するように構成しても良い。例えば、ラウンド中演出処理（図９０９のＳ４６５８Ｎ参照）によって保留連演出の実行が決定された場合に（Ｓ４８０６Ｎ：Ｙｅｓ）、現在が高確率中であるかを判別し、高確率中であると判別した場合に、高確率に対応する演出を終了させるように構成すると良い。

【２８３５】

次に、図９０９を参照して、本第６制御例の第３変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６５８Ｎ）の処理内容について説明をする。図９０９は、ラウンド中演出処理（Ｓ４６５８Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９０９に示した通り、ラウンド中演出処理（Ｓ４６５８Ｎ）は、上述した第６制御例のラウンド中演出処理（図８６６のＳ４６０８参照）に対して、保留連演出の実行有無を決定する判定（Ｓ４８０５Ｎ）が行われた後に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、ラウンド中演出処理（Ｓ４６５８Ｎ）が実行されると、まず、上述した第６制御例のラウンド中演出処理（図８６６のＳ４６０８参照）と同一のＳ４８０１ＮからＳ４８０６Ｎの処理を実行する。そして、Ｓ４８０６Ｎの処理において、保留連演出ありと判別した場合は（Ｓ４８０６Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆをオンに設定し（Ｓ４８０７Ｎ）、保留連実行コマンドを設定し（Ｓ４８５１Ｎ）、上述した第６制御例のラウンド中演出処理（図８６６のＳ４６０８参照）と同一のＳ４８０８ＮからＳ４８１０Ｎの処理を実行して本処理を終了する。

【２８３６】

また、Ｓ４８０６Ｎの処理において、保留連演出が無いと判別した場合は（Ｓ４８０６Ｎ：Ｎｏ）、次いで、当たり保留があるかを判別し（Ｓ４８５２Ｎ）、当たり保留があると判別した場合は（Ｓ４８５２Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオンに設定し（Ｓ４８１１Ｎ）、保留連未実行コマンドを設定し（Ｓ４８５３Ｎ）、Ｓ４８１０Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４８５２Ｎの処理において、当たり保留が無い、即ち、獲得済みの特図２保留が全て外れ保留であると判別した場合は（Ｓ４８５２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４８１１Ｎ、及びＳ４８５３Ｎの処理をスキップしてＳ４８１０Ｎの処理を実行し、本処理を終了する。なお、上述した第６制御例におけるラウンド中演出処理（図８６６のＳ４６０８Ｎ参照）においても、本ラウンド中演出処理（Ｓ４６５８Ｎ）と同様にＳ４８０６Ｎの処理において保留連演出無しと判別した場合に（Ｓ４８０６Ｎ：Ｎｏ）、当たり保留があるかを判別し、当たり保留があると判別した場合に保留連条件成立中フラグ２２３ｎｅをオンに設定する処理が実行される。

【２８３７】

以上、説明をした通り、本第６制御例の第３変形例では、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況において、保留連演出が実行された状況よりも保留連演出が実行されていない状況の方が遊技者に有利な状況とするために、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況であって、且つ、保留連演出が実行されていない状況において特定条件が成立した場合に（遊技球が第２普通入球口（普通図柄入賞口）６７ｂに入球したことに基づいて実行される所定の抽選で当たり当選した場合に）、獲得済みの外れに対応する入賞情報を含む特図保留（外れ保留）を当たり保留へと変化させるように構成している。つまり、保留連演出を実行するための要素（当たり保留）を有している状況において、保留連演出が実行された状況よりも保留連演出が実行されていない状況の方が遊技者に有利な状況とするために、当たり保留の個数を増加させることが可能となるように構成している。このように構成することで、実際の遊技内容（例えば、大当たり遊技の実行回数等）に対して遊技者に有利性を提供することができるため、遊技者に対して斬新な遊技性を提供することができる。また、実行される演出の内容では無く、実際の遊技内容を遊技者に有利なものとすることができるため、長時間遊技を行っている遊技者に対しても早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

【２８３８】

＜第６制御例の第４変形例について＞

次に、図９１０から図９２３を参照して、第６制御例の第４変形例のパチンコ機１０について説明する。上述した第６制御例では、時短状態における１回の特別図柄の変動時間を短時間（１秒～７秒）とし、複数回の特別図柄変動に跨がって１の変動演出を実行する連結演出により、１回１回の特別図柄の変動時間は短時間であっても通常状態と同様の変動演出を実行可能に構成した。しかしながら、上述した第６制御例では、時短状態における１変動目の特別図柄変動が当たり当選である場合、設定される変動時間は１秒であり、１変動目が当たり当選である場合には連結演出が実行できないため、短時間（１秒）の変動時間で当たり当選であることを遊技者に分かり易く報知可能な演出を実行する必要があった。これに対して、本第６制御例の第４変形例では、時短状態が設定される直前の大当たり遊技の開始前に停止表示された主図柄ｓｚ（以下、前回停止図柄）と同一態様の主図柄ｓｚを、大当たり遊技終了後に停止表示し、時短状態における１変動目の特別図柄変動が当たり当選である場合には、前回停止図柄を停止表示させたままに維持することで当たり当選であることを報知する即連演出を実行可能に構成している。より具体的には、大当たり遊技終了時に、その大当たり遊技が開始される前に停止表示された主図柄ｓｚ（前回停止図柄）が各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示され、特別図柄変動が開始されるまでの期間は、その前回停止図柄の停止表示状態が維持される。そして、大当たり遊技終了後、時短状態における１変動目の特別図柄変動が開始されると、各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示されていた各主図柄ｓｚが変動表示されるのが通常の特別図柄変動における流れとなる。しかしながら、本第６制御例の第４変形例では、時短状態における１変動目の特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、又は、小当たり）当選である場合には、特別図柄変動が実行されても各図柄列Ｚ１～Ｚ３に停止表示されている主図柄ｓｚを変動表示させずに当たり当選であることを報知する即連演出を実行する。ここで、大当たり遊技終了後に表示される前回停止図柄は、前回の特別図柄変動の抽選結果が当たり当選であることを示す態様（例えば、有効ラインＬ２上に同一数字が３つ揃った状態（「６６６」等））である。つまり、即連演出は、時短状態における１変動目の特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、又は、小当たり）当選である場合に、既に停止表示されている当たり当選であることを示す態様の前回停止図柄を変動表示させずに停止表示された状態を維持することで、今回の特別図柄変動が当たり当選であることを報知可能な演出である。このように構成することで、時短状態においてテンポの良い遊技を提供しつつ、短時間の変動時間であっても当たり当選であることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。また、当たり当選が連続する場合に、２回目の当たり変動では主図柄ｓｚを変動表示させる処理を省略することが可能となり、遊技機の処理負荷を軽減することができる。さらに、主図柄ｓｚが変動表示されないまま新たな大当たり遊技（又は、小当たり遊技）が開始されるので、あたかも１の大当たり遊技が継続して実行されているかのように錯覚させることが可能となり、テンポの良い演出を遊技者に提供することができる。

【２８３９】

なお、本第６制御例の第４変形例のパチンコ機１０は、上述した第６制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２８４０】

＜第６制御例の第４変形例における演出内容について＞

次に、図９１０から図９１３を参照して、本第６制御例の第４変形例における特徴的な演出である即連演出について説明する。図９１０（ａ）は、特定情報が表示される演出である当たり変動演出における当たり当選時の表示画面の一例を示した図である。図９１０

に示す例では、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１からＺ３に主図柄ｓｚとして６図柄（数字の「６」にアンコウを模したキャラが付されて構成された主図柄）が有効ラインＬ２上で停止表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ２には、当たり当選であることを報知するための態様として「当たり、おめでとう！！」という文字が表示されている。これにより、遊技者に今回の特別図柄変動が当たり当選であることを分かり易く認識させることが可能となる。なお、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、所定情報が表示される演出である外れ変動演出が実行され、各図柄列Ｚ１からＺ３のうち少なくとも２つの図柄列に異なる図柄が停止表示される図柄態様（例えば、「５３１」）が有効ラインＬ２上に停止表示されることで、外れであることを報知する。なお、本第６制御例の第４変形例では、有効ラインＬ２上に同一態様の主図柄ｓｚが停止表示されることで当たり当選であることを報知する構成としたが、これに限るものではなく、有効ラインＬ２上に特定の数字の組み合わせ（例えば、「３２１」）を停止表示させることで当たり当選であることを報知する構成としても良い。或いは、複数の図柄ではなく、１つの図柄により遊技者が当否判定結果を識別可能に構成しても良い。例えば、数字が付された図柄ではなく、「○」と「×」の２つの図柄のうち、「○」の図柄が停止表示されれば当たり当選、「×」の図柄が停止表示されれば外れであることがそれぞれ報知される構成としても良い。そして、当たり当選を示す態様で主図柄ｓｚが停止表示された、即ち、当たり当選であることを示す態様で特別図柄が停止表示されたことに基づいて、当たり遊技（小当たり遊技、又は、大当たり遊技）が実行される。なお、大当たり遊技中に実行される各種演出については、上述した第６制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。図９１０（ｂ）は、大当たり遊技終了後に特別図柄変動が開始される前の表示画面の一例を示した図である。本第６制御例の第４変形例では、大当たり遊技が終了すると、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１からＺ３には、その大当たり遊技が開始される前の態様、即ち、前回の特別図柄変動における変動停止時（主図柄ｓｚを遊技者が識別可能な状態）の主図柄ｓｚの組み合わせ（前回停止図柄）と同一の態様が表示され、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）における１回目の特別図柄変動（以下、１変動目）が実行されるまではその前回停止図柄が停止表示された状態が維持される。

【２８４１】

図９１０（ｂ）に示す例では、前回の特別図柄変動（大当たり遊技開始前の特別図柄変動）において有効ラインＬ２上に６図柄が３つ揃った状態（図９１０（ａ）参照）で変動停止したため、図９１０（ｂ）に示すように、大当たり遊技終了後には前回停止図柄と同一態様である各図柄列Ｚ１からＺ３に６図柄が有効ラインＬ２上で停止表示された状態で表示されている。このように構成することで、大当たり遊技終了後に保留球がないことを契機に遊技者が休憩のため遊技機から離席した場合に、大当たり遊技終了直後であることを他の遊技者が認識し易くなるため、この遊技機で遊技中の遊技者がいるのではないかと他の遊技者に思わせることで誤って着席してしまうトラブルを未然に防ぐことが可能となる。なお、小表示領域Ｄｓ２には、当たり当選であることを報知する態様ではなく、時短状態が設定されていることを示す態様である「高確率で図柄が揃うよ」の文字が表示されるため、主表示領域Ｄｍに表示されている主図柄ｓｚの表示が、新たな特別図柄変動の抽選結果（当否判定結果）を示すものではなく、あくまでも前回の特別図柄変動停止時の表示状態に復帰したものであることを遊技者に認識させることができる。なお、図９１０（ｂ）に示す例では、前回停止図柄が６図柄であったため、大当たり遊技終了後に各図柄列Ｚ１からＺ３の６図柄を有効ラインＬ２上で停止表示させているが、例えば、前回停止図柄が１図柄（数字の「１」にタコのキャラクタが付された主図柄ｓｚ）であった場合には、大当たり遊技終了後に各図柄列Ｚ１からＺ３の１図柄が有効ラインＬ２上で停止表示された状態となる。なお、本第４変形例では、前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚが大当たり遊技終了後に停止表示される構成としたが、完全に同一の態様でなくても良く、例えば、遊技状態（通常状態、時短状態）によって同種の図柄種別であっても態様が異なる（通常状態と時短状態とで、６図柄に付されているキャラの態様が異なる）場合には、遊技状態に対応する図柄を表示しても良い。その後、図９１０（ｂ）に示す状況から、時短状

態における１変動目の特別図柄変動が開始されると、通常は、各図柄列Ｚ１からＺ３においても主図柄ｓｚの変動表示が開始される。一方、本第６制御例の第４変形例では、時短状態における１変動目の特別図柄変動の抽選結果が当たり当選である場合には、図９１１に示す即連演出を実行可能に構成している。図９１１は、大当たり遊技終了後の１変動目が当たり当選である場合に実行される即連演出の一例を示した図である。即連演出は、図９１１に示すように、小表示領域Ｄｓ１において特別図柄変動表示に対応した第４図柄が変動表示されているにもかかわらず、主表示領域Ｄｍの各図柄列Ｚ１からＺ３において主図柄ｓｚの変動表示が開始されずに有効ラインＬ２上に６図柄が３つ揃って停止表示された状態が維持される演出である。なお、小表示領域Ｄｓ２には、当たり当選が連続したことを示す態様である「連撃だよ！」の文字が表示される。これにより、新たな特別図柄変動において当たり当選となったことを遊技者に認識させることが可能となる。このように、特別図柄変動の開始前に既に表示されている演出態様（大当たり遊技終了後に表示される前回停止図柄）を用いて今回の特別図柄変動の抽選結果が当たり当選であることを報知できるため、主図柄ｓｚを新たに変動表示させるための各種処理を省略することが可能となり、遊技機の処理負荷を軽減することができる。また、遊技者目線では、大当たり遊技終了後に新たな特別図柄変動を経ることなく再度当たり遊技が実行されるように見えるため、遊技者に１の大当たり遊技が継続しているかのように思わせることが可能となり、テンポの良い遊技を提供することができる。

【２８４２】

なお、本第４変形例では、即連演出において前回停止図柄を変動表示させずに停止表示された状態を維持する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、即連演出中は副図柄ｆｚを点滅表示させても良いし、前回停止図柄を揺れ停止させた状態としても良い。つまり、特別図柄変動は実行されているが即連演出により主図柄ｓｚの変動表示が実行されていない場合と、特別図柄変動が実行されておらず主図柄ｓｚの変動表示が実行されていない場合と、を遊技者が認識可能に構成しても良い。このように構成することで、主図柄ｓｚが変動表示されていない状態であっても特別図柄の変動中であるか、又は、特別図柄変動が実行されていない待機期間（デモ演出実行期間）であるのかを遊技者が認識し易くなる。

【２８４３】

次に、図９１２を参照して、即連演出の流れについて説明する。図９１２は、即連演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図９１２（ａ）は、第３図柄表示装置８１における主図柄ｓｚの表示状況を示しており、図９１２（ｂ）は、特別図柄の変動状況を示しており、図９１２（ｃ）は、遊技状態の遷移を示している。図９１２に示すように、特別図柄（特図）第１変動の確定停止期間（特別図柄の抽選結果を報知するための主図柄ｓｚが所定時間（１秒）停止表示される期間）では、主表示領域Ｄｍにおいて有効ラインＬ２上に６図柄が揃った状態で停止表示されている（図９１２（ａ－１）参照）。上述したように、有効ラインＬ２に同一態様の主図柄ｓｚが停止表示されるのは特別図柄の抽選結果が当たり当選の場合であるため、特別図柄が当たり当選であることを示す態様で停止表示されたことに基づいて、確定期間終了後には有利遊技を実行させることが可能な状態である大当たり遊技状態（小当たり遊技状態を含む）となり大当たり遊技（小当たり遊技経由のＶ大当たり遊技も含む）が実行される。なお、図９１２（ｃ）に示すように、特図第１変動が実行されている場合の遊技状態は時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）に限るものではなく、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）であっても良い。図示しないが、この大当たり遊技期間では、第３図柄表示装置８１において第６制御例において上述したオープニング演出や、ラウンド中演出、エンディング演出といった大当たり遊技用の各種演出が実行される。そして、図９１２（ｃ）に示すように、当たり遊技状態が終了すると、所定の特典が付与され易くなる遊技の状態である時短状態が設定される。また、当たり遊技状態（大当たり遊技期間）が終了したことに対応して、特別図柄変動が開始される前の特別図柄の停止期間において主表示領域

Ｄｍには前回停止図柄が停止表示される（図９１２（ａ－２）参照）。ここで表示される前回停止図柄は、時短状態において新たな特別図柄変動が開始されるまでの期間は停止表示された状態が維持される。図９１２に示す例では、大当たり遊技終了前に特別図柄の保留球を獲得していたため、大当たり遊技終了後に主制御装置１１０のタイマ割込処理（図８４０参照）において特別図柄変動処理（図８４０のＳ１０１Ｎ参照）が実行されたことに基づいて大当たり遊技終了から０．２ｍｓ後に時短状態における１変動目の特別図柄変動が開始されている。なお、大当たり遊技終了前に特別図柄の保留球を獲得していない場合には、大当たり遊技終了後の新たな始動入賞（第１入球口６４、又は第２入球口６４０への遊技球の入賞）に基づいて新たな特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間は前回停止図柄が停止表示された状態で維持される。そして、前回表示した図柄を表示させることが可能な状況として時短状態における１変動目の特別図柄変動の抽選結果が当たり当選である場合には、主表示領域Ｄｍにおいて既に停止表示されている前回停止図柄を変動表示させずに前回停止図柄を用いて当たり当選であることを報知する即連演出が実行される。なお、詳細については後述するが、本第６制御例の第４変形例では、時短状態における１変動目の特別図柄変動の変動時間が１秒の当たり変動パターンと、１秒よりも長い変動時間（例えば、７秒）の当たり変動パターンと、を設定可能に構成しており、大当たり遊技中に上述した保留連演出（図８２５参照）が実行されておらず、かつ、時短状態における１変動目の特別図柄変動が１秒の当たり変動パターンである場合に即連演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に保留連演出が実行されておらず、かつ、時短状態における１変動目で即連演出が実行されなかった場合（即ち、前回停止図柄が新たな特別図柄変動の開始に対応して変動表示された場合）であっても、時短状態における１変動目の特別図柄変動が停止する前に抽選結果に対する遊技者の興味が損なわれてしまう不具合を抑制することができる。なお、前回表示した図柄を表示させることができない状況として時短状態における１変動目の特別図柄変動の抽選結果が外れ当選である場合には、主表示領域Ｄｍにおいて停止表示されている前回停止図柄を変動表示させ、所定期間経過後に今回の特図抽選結果に対応する外れ態様の主図柄ｓｚが表示される。

【２８４４】

なお、本第６制御例の第４変形例では、大当たり遊技終了後の時短１変動目が当たり当選である場合にのみ、前回停止図柄を用いた演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、時短１変動目が外れである場合に前回停止図柄を用いた演出を実行する構成としても良い。例えば、大当たり遊技終了後の時短１変動目の抽選結果によらず、図柄列Ｚ１、Ｚ３に停止表示されている主図柄ｓｚを停止表示させたまま、図柄列Ｚ２に停止表示されている主図柄ｓｚを可変させるか否かを煽る演出を実行した後、時短１変動目が当たり当選であれば図柄列Ｚ２に停止表示されている主図柄ｓｚを可変させずに当たり当選であることを報知し、時短１変動目が外れであれば図柄列Ｚ２に停止表示されている主図柄ｓｚを図柄列Ｚ１、Ｚ３に停止表示されている主図柄ｓｚの種類とは異なる種類の主図柄ｓｚに可変させ、外れであることを報知する構成としても良い。このように構成することで、時短１変動目において前回停止図柄が変動表示されなかった場合であっても、今回の特図変動の抽選結果が当たりであるか否かを遊技者が予測し難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８４５】

次に、図９１３を参照して、当たり種別と停止図柄の関係について説明する。図９１３は、当たり種別と停止図柄の関係を模式的に示した図である。本第６制御例の第４変形例では、主表示領域Ｄｍに停止表示された主図柄ｓｚの態様によって今回の特別図柄変動の当たり種別を報知可能に構成している。具体的には、主表示領域Ｄｍの有効ラインＬ２上に７図柄（数字の「７」にジュゴンのキャラが付された主図柄ｓｚ）が揃った状態で停止表示された場合には、当たり種別が「大当たりＣ」、又は「小当たりＢ」のいずれかであることが報知される。第６制御例において図８３１を参照して説明したように、「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短

６回（第２特別図柄変動が６回実行されるまで継続する時短状態）が付与される大当たり種別である。また、「小当たりＢ」は、小当たり遊技においてＶ入賞口６５０ａを遊技球が通過（Ｖ入賞）した場合にＶ大当たりとして「大当たりＣ」に対応する大当たり遊技状態に移行する小当たり種別である。即ち、小当たりＢは、実質的に大当たりＣに対応する大当たり遊技が実行される当たり種別であると言える。したがって、主表示領域Ｄｍにおいて主図柄ｓｚとして有利特定情報である７図柄が有効ラインＬ２上に揃った状態で停止表示された場合には、１０ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを遊技者に認識させることができる。一方、１図柄から９図柄（数字の「９」にカニのキャラが付された主図柄ｓｚ）のいずれかが主表示領域Ｄｍの有効ラインＬ２上に揃った状態で停止表示された場合には、全ての種類の当たり種別（大当たりＡからＣ、小当たりＡ，Ｂ）のうち、いずれかの当たり種別であることが示唆される。なお、「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短６回が付与される大当たり種別であり、「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が７ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短６回が付与される大当たり種別である。また、「小当たりＡ」は、小当たり遊技においてＶ入賞口６５０ａを遊技球が通過（Ｖ入賞）した場合にＶ大当たりとして「大当たりＡ」に対応する大当たり遊技状態に移行する小当たり種別である。即ち、小当たりＡは、実質的に大当たりＡに対応する大当たり遊技が実行される当たり種別であると言える。したがって、主表示領域Ｄｍにおいて主図柄ｓｚとして通常特定情報である１図柄から９図柄のいずれかが有効ラインＬ２上に揃った状態で停止表示された場合には、少なくとも３ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを遊技者に認識させることができる。

【２８４６】

なお、当たり種別が「大当たりＣ」又は「小当たりＢ」であり、７図柄揃い以外の態様で当たり当選が報知された場合には、大当たり遊技中にラウンド数昇格演出が実行され、当たり種別に対応するラウンド数が報知される。なお、本第６制御例の第４変形例では、７図柄揃いを１０ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知する態様、その他の図柄揃いを少なくとも３ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知する態様としたが、これに限るものではなく、例えば、７図柄以外の奇数図柄揃いは少なくとも７ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知する態様、偶数図柄は少なくとも３ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知する態様として構成しても良い。また、上述した第６制御例と各変形例では、大当たり当選したことを契機に時短状態が設定される構成としたが、時短状態以外の遊技状態を設定可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選を契機に特別図柄の低確率状態を高確率状態に可変させる確変状態を設定可能に構成しても良い。このように構成する場合、停止図柄の種別によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知可能に構成しても良い。例えば、同一の奇数図柄揃いで停止表示された場合には大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、同一の偶数図柄揃いで停止表示された場合には大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを報知可能に構成しても良い。

【２８４７】

なお、本第６制御例の第４変形例では、このように停止した主図柄ｓｚの種類によって示唆される当たり種別が異なる構成としているため、例えば、７図柄揃いの態様で大当たりＣに対応する大当たり遊技が実行された場合、その大当たり遊技終了後に表示される前回停止図柄は７図柄となり、時短状態における１変動目の特別図柄変動が大当たりＣ、又は、小当たりＢ以外の当たり種別の当たり当選である場合に即連演出を実行してしまうと、７図柄揃いの態様で当たり当選が報知されたにもかかわらず、その後の大当たり遊技では１０ラウンドの大当たり遊技が実行されないため、遊技者に不信感を与えてしまう虞がある。これに対して、本第６制御例の第４変形例では、前回停止図柄が７図柄であり、かつ、今回の当たり種別が大当たりＣ、又は、小当たりＢでない場合には、時短状態における１変動目の特別図柄変動が１秒の当たり変動である場合であっても、即連演出は実行しない構成としている。これにより、即連演出において遊技者に適切な情報を提供すること

が可能となる。
【２８４８】
＜第６制御例の第４変形例における電気的構成について＞
次に、図９１４を参照して、本第６制御例の第４変形例における電気的構成について説明する。本第６制御例の第４変形例における電気的構成は、上述した第６制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０２の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点で相違し、その他の構成については第６制御例と同一である。まず、図９１４を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄＤ２について説明する。図９１４は、この時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄＤ２の規定内容を模式的に示した図である。時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄＤ２は、上述した第６制御例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２が有する時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２に代えて、遊技状態として時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。上述した時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２に対して、図柄種別が第２特別図柄であり、時短状態移行後の変動回数が１回の場合であって、抽選結果が「小当たり」である場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内では変動パターンとして変動時間が１秒の「超短小当たり」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内では変動パターンとして変動時間が７秒の「短小当たり」がそれぞれ決定される点で相違している。また、図柄種別が第２特別図柄であり、時短状態移行後の変動回数が１回の場合であって、抽選結果が「大当たり」である場合に、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内では変動パターンとして変動時間が１秒の「超短大当たり」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内では変動パターンとして変動時間が７秒の「大当たり」がそれぞれ決定される点で相違している。その他の構成については上述した時短用変動パターンテーブル２０２ｎｄ２（図８３４参照）と同一であるため、詳細な説明を省略する。このように構成することで、時短状態移行後１変動目の第２特別図柄変動において同一の抽選結果であっても異なる変動時間の変動パターンを設定可能となるため、時短状態における特別図柄変動が単調になることを抑制することができる。また、上述した第６制御例と同様に、時短状態では通常状態に比べて短い変動時間が設定され易い構成としているため、時短状態では通常状態よりも１時間単位で実行可能な特別図柄変動回数が多くなるため、遊技者にテンポの良い遊技を提供可能である。
【２８４９】
次に、図９１５を参照して、本第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図９１５は、本第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図９１５に示すように、上述した第６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３に対して、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤと、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤは、特別図柄変動において第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの有効ラインＬ２上に停止表示された主図柄ｓｚ（停止図柄）に対応する停止図柄情報を格納するための記憶領域である。本第６制御例の第４変形例では、音声ランプ制御装置１１３で設定された表示用停止種別コマンドに基づいて表示制御装置１１４において最終的に主表示領域Ｄｍに停止表示される主図柄ｓｚ（停止図柄）の種類（１図柄等）が決定される。そして、表示制御装置１１４では、決定した停止図柄に対応する停止図柄情報を音声ランプ制御装置１１３に通知可能に構成しており、音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した通知用停止図柄コマンドから停止図柄情報を抽出し、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において主表示領域Ｄｍに表示された停止図柄の種類を把握することが可能となり、記憶されている停止図柄情報に基づいて前回停止図柄の態様を特定することで、前回停止図柄を用いた演出（即連演出等）を実行可

能となる。なお、既に停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに停止図柄情報が格納（記憶）されている場合には、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報を新たな停止図柄情報に更新して記憶する構成としているが、これに限るものではなく、過去数回分（例えば、過去４変動分）の停止図柄情報を記憶可能に構成しても良い。

【２８５０】

即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤは、即連演出の実行が決定されたことを示すためのフラグであり、即連演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図９２３のＳ５９０８Ｎ参照）、大当たり遊技中の昇格演出設定処理（図９２０参照）においてオフに設定される（図９２０のＳ５９３３Ｎ参照）。この即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンに設定されている場合、即ち、今回の特別図柄変動において即連演出の実行が決定された場合には、特別図柄変動に対応した主図柄ｓｚを変動表示させるための各種処理が実行されないため、遊技機の処理負荷を軽減することができる。

【２８５１】

＜第６制御例の第４変形例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９１６を参照して、本第６制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。上述した第６制御例に対して、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。図９１６は、本第６制御例の第４変形例における大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図８５５参照）の一処理であり、本第６制御例の第４変形例における大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｎ）は、上述した第６制御例の大当たり制御処理（図８５６参照）に対して、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであると判別されたことに基づいてエンディング終了コマンドを設定する処理（Ｓ１９３１Ｎ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理内容については同一である。ここで設定されたエンディング終了コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３において、エンディング終了コマンドを受信した場合には、主表示領域Ｄｍにおいて前回停止図柄を停止表示させるための表示用コマンドが設定され、表示制御装置１１４に送信される。これにより、大当たり遊技終了後に表示制御装置１１４において主表示領域Ｄｍに前回停止図柄を停止表示する処理が実行される。

【２８５２】

＜第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９１７から図９２３を参照して、本第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。以下、第６制御例と異なる制御処理について説明し、第６制御例と同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図９１７を参照して、本第６制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の処理内容について説明する。図９１７は、本第６制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９１７に示すように、本第６制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）は、上述した第６制御例におけるコマンド判定処理（図８６０参照）に対して、表示制御装置１１４から通知用停止図柄コマンドを受信した場合の処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ４２１３Ｎの処理において、賞球数コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ４２１３Ｎ：Ｎｏ）、停止図柄コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２３１Ｎ）。通知用停止図柄コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２３１Ｎ：Ｙｅｓ）、受信した通知用停止図柄コマンドから停止図柄情報を抽出し、抽出した停止図柄情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）し（Ｓ４２３２Ｎ）、Ｓ４２１９Ｎの処

理に移行する。なお、Ｓ４２３２Ｎの処理において、既に停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに停止図柄情報が格納されている場合には、新たに抽出した停止図柄情報に更新する。一方、Ｓ４２３１Ｎの処理において、通知用停止図柄コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２３１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ４２１９Ｎの処理に移行する。

【２８５３】

次に、図９１８を参照して、本第６制御例の第４変形例における大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容について説明する。図９１８は、本第６制御例の第４変形例における大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）は、コマンド判定処理（図９１７参照）において当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に実行される当たり関連処理（図８６３のＳ４２１２Ｎ参照）の一処理である。上述した第６制御例における大当たり関連処理（図８６４参照）に対して、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容を一部変更した点と、エンディング終了コマンドを受信した場合の処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。なお、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容については、図９１９を参照して後述する。Ｓ４６０９Ｎの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４６０９Ｎ）、又は、エンディング中演出処理（Ｓ４６１０Ｎ）が終了した場合には、次に、エンディング終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３１Ｎ）、エンディング終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｎ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技開始前に停止表示された停止図柄（前回停止図柄）を停止表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６３２Ｎ）、Ｓ４６１１Ｎの処理に移行する。なお、Ｓ４６３２Ｎの処理では、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報を読み取り、前回停止図柄の態様を特定する。そして、特定した前回停止図柄の態様と同一態様の主図柄ｓｚを表示するための表示用コマンドを設定する。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図８５９参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信したことに基づいて大当たり遊技終了後に指定された前回停止図柄を主表示領域Ｄｍに表示する処理を実行する。なお、本第４変形例では、大当たり遊技終了後に、前回停止図柄を停止表示させた後、時短１変動目の変動演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり遊技終了時点で保留球が存在し、第１保留エリアの保留球が外れである場合には、大当たり遊技終了後に前回停止図柄を停止表示させずに主図柄ｓｚを変動表示させた状態とし、第１保留エリアの保留球が当たり当選である場合には、大当たり遊技終了後に前回停止図柄を停止表示させた状態とする構成としても良い。このように構成した場合、大当たり遊技終了後に前回停止図柄が停止表示されていた時点で時短１変動目が当たり当選であることを遊技者が認識可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８５４】

なお、本第４変形例では、エンディング終了コマンドを受信したと判別した場合に、大当たり遊技開始前に停止表示された停止図柄を表示する構成としたが、これに限るものではない。例えば、エンディング終了コマンドを受信したと判別した場合に、獲得している特図保留球の先読み情報を取得し、前回表示した図柄を表示させることが可能な状況として第１保留エリアに格納されている保留球（大当たり遊技終了後の時短１変動目で消化される保留球）の先読み結果が当たり当選である場合には前回停止図柄を大当たり遊技終了後に主表示領域Ｄｍに停止表示させ、前回表示した図柄を表示させることができない状況として先読み結果が外れ当選である場合には前回停止図柄ではなく、予め定められている態様（例えば、「３２１」の組み合わせ）で主図柄ｓｚを停止表示させた状態で主表示領域Ｄｍに停止表示させる構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に表示される主図柄ｓｚの態様によって、時短１変動目が開始されるよりも前に遊技者が時短１変動目の抽選結果が当たりであることを予測可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、大当たり遊技終了後に前回停止図柄とは異なる予め定められている態様の主図柄ｓｚが表示された場合であっても、例えば、枠ボタン２２を操作さ

せるミッション演出を実行し、遊技者が枠ボタン２２を操作することでミッション演出に成功した場合には、時短１変動目の保留球の再抽選を実行し、その再抽選結果を示すための変動演出を実行しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚが停止表示されなかった場合であっても、遊技者が早期に時短１変動目の特図変動の抽選結果に対する興味を損なってしまう不具合を抑制することができる。

【２８５５】

次に、図９１９を参照して、本第６制御例の第４変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容について説明する。図９１９は、本第６制御例の第４変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９１９に示すように、本第６制御例の第４変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）は、上述した第６制御例におけるラウンド中演出処理（図８６６参照）に対して、昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、Ｓ４８０１Ｎの処理において、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであると判別した場合（Ｓ４８０１Ｎ）、又は、Ｓ４８０９Ｎの処理と、Ｓ４８１１Ｎの処理と、Ｓ４８１６Ｎの処理がそれぞれ終了した場合に、昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）が実行される。ここで、図９２０を参照して、この昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容について説明する。図９２０は、昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）は、大当たり遊技中にラウンド数の昇格演出（例えば、３ラウンド大当たりから１０ラウンド大当たりへの昇格）を実行するか否かを決定するための処理である。上述したように、本第６制御例の第４変形例では、７図柄揃い以外の態様で当たり当選であることが報知された場合には、少なくとも３ラウンドの大当たり遊技が確定し、当たり種別によっては７ラウンド、又は、１０ラウンドの大当たり遊技が実行される。このため、本第６制御例の第４変形例では、大当たり遊技中に昇格演出を実行することで今回の大当たり種別に対応するラウンド数が報知される構成としている。昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）が実行されると、まず、現在が３ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９３１Ｎ）、３ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、３ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであるかを判別し（Ｓ５９３２Ｎ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤをオフに設定し（Ｓ５９３３Ｎ）、Ｓ５９３４Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ５９３２Ｎの処理において、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオフであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５９３３Ｎの処理をスキップし、Ｓ５９３４Ｎの処理に移行する。Ｓ５９３４Ｎの処理では、今回の大当たり種別が「大当たりＡ」であるかを判別し（Ｓ５９３４Ｎ）、「大当たりＡ」ではないと判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｎｏ）、大当たり遊技開始前の停止図柄（前回停止図柄）は７図柄であるかを判別する（Ｓ５９３５Ｎ）。なお、前回停止図柄が７図柄であるか否かの判別は、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報に基づいて行う。前回停止図柄が７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９３５Ｎ：Ｙｅｓ）、既に１０ラウンドを獲得していることを報知済みであるため、本処理を終了する。一方、７図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５９３５Ｎ：Ｎｏ）、当たり種別に対応するラウンド昇格演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９３６Ｎ）、本処理を終了する。また、Ｓ５９３４Ｎの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＡ」であると判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５９３６Ｎの処理において設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図８５９参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信したことに基づいて指定のラウンド昇格演出を主表示領域Ｄｍに表示する処理を実行する。なお、例えば、ラウンド昇格演出において１０ラウンド当たりであることが報知された場合には、小表示領域Ｄｍ２（図８１８（ｂ）参照

）に表示されている今回の大当たり図柄の態様を７図柄に可変させる構成としても良い。
【２８５６】
次に、図９２１を参照して、本第６制御例の第４変形例における変動表示設定処理（Ｓ４１０５Ｎ）の処理内容について説明する。図９２１は、本第６制御例の第４変形例における変動表示設定処理（Ｓ４１０５Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第６制御例における変動表示設定処理（図８６９参照）に対して、即連演出の実行が決定された場合に、前回停止図柄と同一態様の停止図柄を指定する情報を含む表示用停止種別コマンドを設定する処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ５１０７Ｎの処理が終了すると、即連演出の実行中であるか（即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであるか）を判別し（Ｓ５１１１Ｎ）、即連演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ５１１１Ｎ：Ｙｅｓ）、前回停止図柄と同一態様の停止図柄を設定し（Ｓ５１１２Ｎ）、Ｓ５１１０Ｎの処理に移行する。なお、Ｓ５１０１ＮからＳ５１１０Ｎの処理については、上述した第６制御例と同一であるので、詳細な説明を省略する。なお、本第４変形例では、即連演出の実行中であると判別した場合には、音声ランプ制御装置１１３において停止図柄の態様を指定するコマンドを設定し、表示制御装置１１４では、指定された停止図柄の態様を決定する構成としたが、これに限るものではない。例えば、即連演出の実行中であっても、即連演出が実行されていない場合と同様に主制御装置１１０からの停止種別コマンドに対応する表示用停止種別コマンドを設定し、表示制御装置１１４において停止図柄の態様を決定する構成としても良い。このように構成する場合、表示制御装置１１４において決定された停止図柄の態様が前回停止図柄と異なる場合には、音声ランプ制御装置１１３において前回停止図柄と同一態様の停止図柄を表示させるように停止図柄態様を切り替える表示用コマンドを設定する構成としても良い。
【２８５７】
次に、図９２２を参照して、本第６制御例の第４変形例における時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）の処理内容について説明する。図９２２は、本第６制御例の第４変形例における時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）は、変動演出設定処理（図８７０のＳ５１０４Ｎ参照）の一処理であり、遊技状態として時短状態が設定されている場合の変動演出の演出態様を設定するための処理である。上述した第６制御例における時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）に対して、即連演出を実行するための処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、時短用演出設定処理（Ｓ５２０６Ｎ）が実行されると、まず、即連演出設定処理を実行する（Ｓ５３８１Ｎ）。この即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）は、上述した即連演出の実行を決定するための処理である。なお、即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容については、図９２３を参照して後述する。即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）が終了すると、次に、即連演出の実行が決定されたかを判別する（Ｓ５３８２Ｎ）。具体的には、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンである場合に、即連演出の実行が決定されたと判別する。即連演出の実行が決定されたと判別した場合には（Ｓ５３８２Ｎ：Ｙｅｓ）、主図柄ｓｚを変動表示させないため、そのまま本処理を終了する。一方、即連演出の実行が決定されていないと判別した場合には（Ｓ５３８２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５３０１Ｎの処理に移行する。なお、Ｓ５３０１ＮからＳ５３０８Ｎの処理については、上述した第６制御例におけるＳ５３０１ＮからＳ５３０８Ｎの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。
【２８５８】
次に、図９２３を参照して、即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容について説明する。図９２３は、この即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）が実行されると、まず、時短１変動目（時短状態が設定されてから１回目の特図変動）であるかを判別し（Ｓ５９０１Ｎ）、時短１変動目ではないと判別した場合には（Ｓ５９０１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短１変動目であると判別した場合には（Ｓ５９０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、今回の

特図変動の抽選結果が当たり当選（大当たり当選、又は、小当たり当選）であるかを判別し（Ｓ５９０２Ｎ）、当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５９０２Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ５９０２Ｎの処理において、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであるかを判別し（Ｓ５９０３Ｎ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオフであると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｎ：Ｎｏ）、今回の特図変動の変動時間が１秒の変動パターンであるかを判別し（Ｓ５９０４Ｎ）、１秒の変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５９０４Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、１秒の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５９０４Ｎ：Ｙｅｓ）、前回の特図変動における停止図柄情報を取得し（Ｓ５９０５Ｎ）、前回停止図柄が７図柄であるかを判別する（Ｓ５９０６Ｎ）。前回停止図柄が７図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５９０６Ｎ：Ｎｏ）、前回の停止図柄と同一態様の図柄が停止表示された状態を維持する即連演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９０７Ｎ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤをオンに設定し（Ｓ５９０８Ｎ）、本処理を終了する。なお、今回の当たり種別が１０ラウンド当たり（大当たりＣ、又は、小当たりＢ）であり、主図柄ｓｚの態様として７図柄揃い（１０ラウンド当たり確定であることを報知する主図柄ｓｚの態様）の態様を表示可能な状態であっても、７図柄揃いとは異なる態様の前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚを用いた即連演出が実行される。これにより、７図柄揃い以外の態様で当たり当選であることが報知された場合であっても、今回の当たり種別が１０ラウンド当たりであることを遊技者に期待させることが可能となる。一方、Ｓ５９０６Ｎの処理において、前回停止図柄が７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９０６Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の当たり種別が小当たりＢであるかを判別し（Ｓ５９０９Ｎ）、小当たりＢであると判別した場合には（Ｓ５９０９Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｓ５９０７Ｎの処理に移行する。小当たりＢではないと判別した場合には（Ｓ５９０９Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このように構成することで、時短１変動目の当たり変動で７図柄での即連演出が実行されたにも関わらず、その後の大当たり遊技で１０ラウンド大当たりが実行されない不具合を抑制することができる。なお、前回停止図柄が７図柄であり、時短１変動目が当たり変動である場合には、主制御装置１１０において時短１変動目のあたり種別を「大当たりＣ」、又は、「小当たりＢ」に変更する構成としても良いし、時短１変動目が大当たり当選である場合には当たり種別として「大当たりＣ」が、小当たり当選である場合には「小当たりＢ」が必ず決定される構成としても良い。このように構成することで、時短１変動目が当たり当選である場合には、前回停止図柄の種類にかかわらず即連演出を実行可能となる。

【２８５９】

なお、即連演出の実行有無を決定する処理は上記したものに限らず、例えば、表示用変動パターンに予め即連演出の実行有無を規定する構成としても良いし、抽選によって実行の有無を決定する構成としても良い。また、本第４変形例では、時短１変動目が当たり当選である場合にのみ即連演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了前に獲得していた保留球の中に当たり当選の保留球がある場合には、その当たり当選の保留球に基づいて特図変動が実行されるまでの期間は、大当たり遊技開始前に停止表示された主図柄ｓｚを停止表示させたままの状態を維持する構成としても良い。また、本第４変形例では、前回停止図柄が７図柄揃いの態様であり、かつ、時短１変動目の特図変動における抽選結果が「小当たりＢ」、又は、「大当たりＣ」以外の当たり種別の当たりである場合には、即連演出を実行しない構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留球内に別の当たり保留球が存在し、保留球内の当たりのラウンド数を合算した値が１０ラウンド以上であれば、７図柄揃いの態様で即連演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、あたかもＭＡＸラウンドの大当たりに２連続で当選したと遊技者に思わせることが可能となり、遊技意欲を向上させることができる。

【２８６０】

＜第６制御例の第４変形例における表示制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９２４及び図９２５を参照して、本第６制御例の第４変形例における表示制御装置１１４により実行される特徴的な制御処理について説明する。まず、図９２４を参照して、本第６制御例の第４変形例における表示制御装置１１４のＶ割込処理の処理内容について説明する。図９２４は、本第６制御例の第４変形例における表示制御装置１１４のＶ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図９２４に示すように、第６制御例における表示制御装置１１４のＶ割込処理（図７３参照）に対して、本第６制御例の第４変形例における表示制御装置１１４のＶ割込処理は、外部装置（例えば、音声ランプ制御装置１１３）にコマンドを送信するための外部出力処理（Ｓ６３０１Ｎ）を新たに追加した点で相違する。具体的には、Ｓ６３０７の処理が終了すると、外部出力処理を実行し（Ｓ６０３１Ｎ）、本処理を終了する。この外部出力処理（Ｓ６３０１Ｎ）は、表示制御装置１１４から外部装置（例えば、音声ランプ制御装置１１３）に対してコマンドを送信するための処理である。本第４変形例では、主に、表示制御装置１１４において設定した停止図柄情報を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための通知用停止図柄コマンドが送信される。

【２８６１】

次に、図９２５を参照して、本第６制御例の第４変形例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｎ）の処理内容について説明する。図９２５は、本第６制御例の第４変形例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７Ｎ）は、第６制御例における停止種別コマンド処理（図７５参照、Ｓ６４０７）に代えて実行される処理である。停止種別コマンドが実行されると、まず、停止種別コマンドに停止図柄の種類を指定する情報があるかを判別し（Ｓ６６０１Ｎ）、指定する情報がないと判別した場合には（Ｓ６６０１Ｎ：Ｎｏ）、停止種別情報を基に、停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して、停止図柄を設定し（Ｓ６６０２）、停止図柄判別フラグをオンに設定する（Ｓ６６０３）。そして、決定した停止図柄情報を示す通知用停止図柄コマンドを設定し（Ｓ６６０３Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６０１Ｎの処理において、停止図柄の指定があると判別した場合には（Ｓ６６０１Ｎ：Ｙｅｓ）、指定された停止図柄を設定し（Ｓ６６０２Ｎ）し、Ｓ６６０３Ｎの処理に移行する。なお、Ｓ６６０３Ｎの処理において設定された通知用停止図柄コマンドは、上述したＶ割込処理（図９２４参照）の外部出力処理（Ｓ６３０１Ｎ）において音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装置１１３では、受信した通知用停止図柄コマンドに含まれる停止図柄情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）する。

【２８６２】

以上、説明したように、第６制御例の第４変形例では、時短状態が設定される直前の大当たり遊技の開始前に停止表示された主図柄ｓｚ（前回停止図柄）と同一態様の主図柄ｓｚを、大当たり遊技終了後に停止表示し、時短状態における１変動目の特別図柄変動が当たり当選である場合には、前回停止図柄を停止表示させたままに維持することで当たり当選であることを報知する即連演出を実行可能に構成している。このように構成することで、時短状態においてテンポの良い遊技を提供しつつ、短時間の変動時間であっても当たり当選であることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。また、当たり当選が連続する場合に、２回目の当たり変動では主図柄ｓｚを変動表示させる処理を省略することが可能となり、遊技機の処理負荷を軽減することができる。さらに、主図柄ｓｚが変動表示されないまま新たな大当たり遊技（又は、小当たり遊技）が開始されるので、あたかも１の大当たり遊技が継続して実行されているかのように錯覚させることが可能となり、テンポの良い演出を遊技者に提供することができる。

【２８６３】

なお、本第４変形例では、大当たり遊技終了後に前回停止図柄を停止表示させ、時短１変動目の特図変動の抽選結果が当たり当選である場合にのみ前回停止図柄を用いた即連演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、前回停止図柄が外れであることを示す態様である場合に前回停止図柄を用いた変動演出を実行可能に構成しても良い。例え

ば、前回の特図変動における停止図柄がリーチ外れ態様（例えば、図柄列Ｚ１、Ｚ３に停止表示された主図柄ｓｚが同一図柄で、図柄列Ｚ２に停止表示された主図柄ｓｚが異なる図柄である態様）である場合、次に実行される特図変動の変動パターンが０．５秒の短外れの変動パターンである場合には、前回停止図柄であるリーチ外れ態様を変動表示させずにそのまま表示させる構成としても良い。このように構成することで、外れである特図変動が連続した場合に、実際の外れ回数よりも遊技者に外れ回数を少なく感じさせることが可能となるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。また、リーチ外れの特図変動の次に実行される特図変動が当たり当選である場合には、前回停止図柄であるリーチ外れ態様の主図柄ｓｚを一部変動表示させ、当たり当選を報知する態様に可変させる構成としても良い。例えば、前回停止図柄が「１２１」（図柄列Ｚ１、Ｚ３に１図柄が、図柄列Ｚ２に２図柄がそれぞれ停止表示されたリーチ外れ態様）の主図柄ｓｚの組み合わせである場合には、次に実行される当たり当選変動において図柄列Ｚ１、Ｚ３の１図柄は変動表示させずに、図柄列Ｚ２に停止表示されている２図柄を１図柄に可変させる演出を実行し、当たり当選を報知する態様に可変させる構成としても良い。このように、当たり当選変動の直前に実行された特図変動が外れ当選である場合に、その外れ当選を報知する主図柄ｓｚの態様を用いて当たり変動における変動演出を実行することで、外れ変動と、その外れ変動に続いて実行される当たり当選変動が一連の演出であるかのように遊技者に思わせることが可能となり、外れ変動と当たり当選変動の異なる変動が１の当たり当選変動であるかのように見せることができる。

【２８６４】

＜第６制御例の第４変形例の技術思想を応用した新たな遊技性の遊技機について＞

ここで、第６制御例の第４変形例の技術思想を応用した新たな遊技性の遊技機について説明する。上述した第６制御例と各変形例では、特別図柄の当たりに当選した場合には、その特別図柄の変動停止後に当たり遊技が実行される構成であった。これに対して、新たな遊技性の遊技機では、特別図柄の当たりに当選した場合であっても、その特別図柄変動停止時には当たり遊技が実行されず、所定回数当たり当選した場合に、当たり遊技が実行される。より具体的には、左打ち遊技により第１特別図柄で大当たり当選した場合に、時短回数１００００回、当たりリミット１０回（当たりに１０回当選した場合に時短状態が終了する当たり当選回数制限）の第１時短状態が設定される。第１時短状態では、上述した第６制御例と同様に、右打ち遊技により、第２特別図柄変動が実行可能となる。その第１時短状態では、残時短回数が０回になった場合、又は、当たりリミット回数に到達するまでは当たり遊技が実行されず、第１時短状態で当選した当たり種別に対応するラウンド数が当たり遊技実行まで記憶（ストック）される。なお、当たり種別は、当たりＡが１０ラウンド当たり（１０％）、当たりＢが５ラウンド当たり（２０％）、当たりＣが３ラウンド当たり（５０％）、当たりＤが１ラウンド当たり（２０％）とし、例えば、当たりリミットまでに当選した当たり種別が全て当たりＣである場合には、当たり遊技までに３０ラウンド分のラウンドがストックされる。

【２８６５】

そして、当たりリミットに到達した場合には当たり遊技が実行されるが、３０ラウンド分の当たり遊技が一度に実行されるのではなく、３ラウンド分の当たり遊技が実行された後、第２時短状態（時短回数１回）が設定され、１回の特図変動が実行される。第２時短状態では、特別図柄の抽選結果にかかわらず、特別図柄変動停止後に３ラウンドの当たり遊技が実行される。以後ストックされたラウンド数が全て消化されるまでは３ラウンドの当たり遊技と第２時短状態における特別図柄変動が交互に実行される。なお、第２時短状態において特別図柄の当たりに当選した場合には、その当たり種別に対応するラウンド数がストックされたラウンド数に加算される。つまり、第１時短状態においてストックされたラウンド数が多い程、当たり遊技と第２時短状態における特別図柄変動のセット回数が多くなるため、第２時短状態で実行される特図変動回数が多くなり、ラウンド数をストックし易くなる。そして、第２時短状態において特別図柄の抽選結果が外れであり、かつ、ストックされたラウンド数が０である場合には、通常状態へと移行する。このように、第

１時短状態においてストックされたラウンド数によって、第２時短状態における有利度合いが可変するため、１の遊技状態における遊技結果が、異なる遊技状態における遊技の有利度合いに反映される斬新な遊技性の遊技を提供することができる。このように構成した場合、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出として、第１時短状態における最後の特図変動において停止表示された主図柄ｓｚの組み合わせと同一態様の組み合わせの主図柄ｓｚ（前回停止図柄）を当たり遊技終了後に表示し、第２時短状態における特図変動において、ストックされたラウンド数が０になるまではその前回停止図柄を停止表示させた状態を維持する。つまり、当たり遊技終了後の第２時短状態における１変動目が外れであった場合であっても、前回停止図柄により当たり遊技が実行されることが報知される。これにより、当たりリミットに到達してから、ストックされたラウンド数分の当たり遊技の実行が全て終了するまでは第２時短状態における特図変動の抽選結果が外れであっても、違和感なく当たり遊技に移行することが可能となる。なお、第２時短状態において当たり当選した場合には、表示されているストック中のラウンド数に当たり種別に対応するラウンド数を加算する演出が実行される。

【２８６６】

＜第６制御例の第５変形例について＞

次に、図９２６から図９３３を参照して、第６制御例の第４変形例の演出別例である第６制御例の第５変形例について説明する。上述した第６制御例の第４変形例は、大当たり遊技開始前の特別図柄の当たり変動において主表示領域Ｄｍに停止表示された停止図柄（前回停止図柄）と同一態様の停止図柄を、大当たり遊技終了後に主表示領域Ｄｍに表示し、時短状態における１変動目の特別図柄変動の抽選結果が当たり当選である場合には、既に表示されている前回停止図柄と同一態様の停止図柄を変動表示させずに停止表示された状態を維持したまま当たり当選であることを報知する構成であった。しかしながら、前回停止図柄が７図柄揃いであった場合には、時短１変動目が当たり当選であっても、当たり種別によっては即連演出を実行できず、改善の余地があった。これに対して、本第６制御例の第５変形例では、前回停止図柄が７図柄であり、時短１変動目の当たり種別が７図柄に対応した当たり種別ではない場合であっても、即連演出を実行可能に構成している。

【２８６７】

なお、本第６制御例の第５変形例のパチンコ機１０は、上述した第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６制御例の第４変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。以下、本第５変形例における即連演出の詳細について説明する。

【２８６８】

＜第６制御例の第５変形例における演出内容について＞

図９２６から図９２９を参照して、本第６制御例の第５変形例における特徴的な演出内容について説明する。図９２６（ａ）は、時短状態における非ＭＡＸラウンド当たりの当たり当選画面の一例を示した図である。図９２６（ａ）に示す例では、非ＭＡＸラウンド当たり、即ち、１０ラウンドの大当たり遊技以外の大当たり遊技が実行される当たり種別の当たりに当選した場合を示しており、図９２６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの有効ラインＬ２上に６図柄が揃った状態で停止表示されている。そして、有効ラインＬ２上に同一態様の主図柄ｓｚが揃った状態で停止表示されたことに対応して、大当たり遊技が実行される。その大当たり遊技終了時には、主表示領域Ｄｍに図９２６（ａ）に示す前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚ（６図柄）を有効ラインＬ２上に揃った状態で停止表示させ、時短１変動目が実行されるまでの期間は停止表示状態が維持される。図９２６（ｂ）は、時短１変動目が当たり変動である場合の即連演出の一例を示した図である。上述

した第４変形例とは異なり、第５変形例では、即連演出において前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚに当たり当選が連続していることを示唆する態様である「連撃」の文字が重ねて表示される疑似主図柄を表示可能に構成している。これにより、即連演出において主図柄ｓｚの変動表示が実行されなくても新たな特別図柄変動において当たり当選したことを更に容易に認識可能となる。なお、前回停止図柄を疑似主図柄に可変させるタイミングについては、時短１変動目の開始タイミングに限るものではなく、時短１変動目の特別図柄の停止タイミングで前回停止図柄を疑似主図柄に可変させる構成としても良いし、大当たり遊技終了前に獲得していた第１保留エリアの保留球が当たり当選の保留球である場合には、大当たり遊技終了後に疑似主図柄を停止表示させる構成としても良い。或いは、前回の特図変動における当たり種別と時短１変動目の特図変動における当たり種別が同一である場合には前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚを表示する即連演出を実行し、当たり種別が異なる場合には、疑似主図柄に可変させる構成としても良い。

【２８６９】

図９２７（ａ）は、ＭＡＸラウンド（１０ラウンド）当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図である。第４変形例と同様に、第５変形例では、主図柄ｓｚが７図柄揃いで停止表示された場合には、ＭＡＸラウンド（１０ラウンド）当たり（大当たりＣ、又は、小当たりＢ）であることが確定する。従って、図９２７（ａ）に示す例では、有効ラインＬ２上に７図柄が揃った状態で停止表示されているため、１０ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを遊技者は認識可能となる。そして、１０ラウンドの大当たり遊技終了後には、主表示領域Ｄｍに前回停止図柄として７図柄が揃った状態で停止表示される。上述した第４変形例では、前回停止図柄が７図柄である場合には、時短１変動目の当たり種別が大当たりＣ、又は、小当たりＢである場合のみ即連演出を実行する構成であり、当たり種別が大当たりＣ、又は、小当たりＢ以外である場合には、即連演出を実行しない構成としていた。これに対して、本第５変形例では、時短１変動目の当たり種別が大当たりＣ、または、小当たりＢ以外であっても、即連演出を実行可能に構成している。具体的には、前回停止図柄として７図柄揃いの態様が停止表示されている場合であって、時短１変動目の当たり種別が非ＭＡＸラウンド当たり（大当たりＣと小当たりＢを除く当たり種別）である場合には、図９２７（ｂ）に示すように、７図柄を変動表示させずに、７図柄に「？」の文字を重ねて表示する疑似７図柄を表示する。ここで、図９２８（ａ－１）と（ａ－２）を参照して、本第５変形例における４図柄と７図柄について説明する。図９２８（ａ－１）は、本第５変形例における４図柄の態様を示した図であり、図９２８（ａ－２）は、本第５変形例における７図柄の態様を示した図である。図９２８（ａ－１）に示すように、本第５変形例における４図柄は、数字の「４」にジュゴンの親子のキャラが付された構成であり、子ジュゴンの色が黒色で表示される。一方、図９２８（ａ－２）に示すように、本第５変形例における７図柄は、数字の「７」にジュゴンの親子のキャラが付された構成であり、子ジュゴンの色が白色で表示される。４図柄と７図柄では、数字と子ジュゴンの色が異なっている点で相違している。上述した第６制御例の第４変形例と同様に、７図柄揃いは当たり種別がＭＡＸラウンド（１０ラウンド）当たりであることを報知する態様であり、４図柄揃いは少なくとも３ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知する態様である。

【２８７０】

図９２７（ｂ）に戻り説明を続ける。本第５変形例では、図９２７（ｂ）に示すように、前回停止図柄（大当たり遊技開始前の特図変動における停止図柄）が７図柄である場合には、大当たり遊技終了後に主表示領域Ｄｍには７図柄が有効ラインＬ２上に揃った状態で表示され、時短１変動目の特図変動が開始され、その特図変動の抽選結果が当たり当選である場合には、各図柄列Ｚ１からＺ３に表示されている７図柄の子ジュゴンと数字を「？」の文字が表示された遮蔽態様によって視認困難にする構成としている。なお、本第５変形例では、この遮蔽態様によって７図柄の一部表示が視認困難とされた図柄を、便宜上、疑似７図柄という。上述したように、本第５変形例では、７図柄（ＭＡＸラウンド（１０ラウンド）当たり確定であることを報知する報知態様）と４図柄（ＭＡＸラウンド当た

り確定ではない当たりであることを報知する報知態様）は一部分（親ジュゴンの態様）が同一で、その他の部分（子ジュゴンの態様と数字）が相違しており、疑似７図柄では相違している部分を視認困難にすることで、表示されている主図柄ｓｚが７図柄であるのか４図柄であるのかを遊技者が識別できないように構成している。そして、疑似７図柄が表示された状態で即連演出により当たり当選であることが報知された場合には、大当たり遊技中にラウンド継続判定演出が実行され、今回の当たり種別に対応するラウンド数が報知される。図９２８（ｂ）は、このラウンド継続判定演出の一例を示した図である。本第５変形例では、大当たり遊技の２ラウンド目にラウンド継続判定演出を実行する構成としている。これは、本第５変形例における当たり種別のうち、最も少ないラウンド数が３ラウンドであるためであり、２ラウンド目でラウンド継続判定演出を実行し、３ラウンド目で結果報知演出を実行する。なお、これに限るものではなく、大当たり遊技のオープニング期間にラウンド継続判定演出を実行しても良いし、その他のラウンドでラウンド継続判定演出を実行する構成としても良い。ラウンド継続判定演出では、図９２８（ｂ）に示すように、小表示領域Ｄｍ２には疑似７図柄が表示され、主表示領域Ｄｍには「次のラウンドで演出成功したらラウンド継続！？」の文字が表示される。これにより、３ラウンド目で今回の大当たり遊技における最終的なラウンド数が報知されることを遊技者に認識させることができる。そして、今回の当たり種別が「大当たりＡ（３Ｒ大当たり）」である場合には、３ラウンド目が最終ラウンドであるため、図９２９（ａ）に示すように、ラウンド昇格が実行されないことを示す態様である「残念、ラウンド継続ならず・・・」の文字が表示される。また、小表示領域Ｄｍ２では、疑似７図柄が４図柄に可変する。具体的には、疑似７図柄の遮蔽態様が非表示となり、４図柄であることを遊技者が識別可能な態様に可変する。一方、今回の当たり種別が大当たりＣである場合には、図９２９（ｂ）に示すように、ラウンド昇格が実行されることを示す態様である「成功！ラウンド継続」の文字が表示される。そして、当たり種別に対応する最終的なラウンド数が報知される。また、小表示領域Ｄｍ２では、疑似７図柄が７図柄に可変する。具体的には、疑似７図柄の遮蔽態様が非表示となり、７図柄であることを遊技者が識別可能な態様に可変する。このように構成することで、前回停止図柄が７図柄であり、時短１変動目の当たり種別が１０ラウンド大当たり以外の当たり種別である場合であっても、前回停止図柄を用いて当たり当選であることを遊技者に違和感を与えずに報知可能となる。

【２８７１】

なお、本第５変形例では、前回停止図柄が７図柄揃いである場合には、大当たり遊技終了後に７図柄揃いの態様が停止表示され、時短１変動目の当たり特図変動が実行された場合に７図柄が疑似７図柄に可変する構成としたが、これに限るものではない。例えば、前回停止図柄が７図柄揃いであり、かつ、大当たり遊技中に特図保留球の先読み情報を取得し、第１保留エリアの保留球が当たり保留球である場合には、大当たり遊技終了後に疑似７図柄揃いの態様を停止表示する構成としても良い。このように構成する場合、時短１変動目の当たり種別が１０ラウンド当たりである場合には即連演出を実行した後、時短１変動目の特図変動停止時に疑似７図柄を７図柄に可変させ、時短１変動目の当たり種別が１０ラウンド当たりでない場合には即連演出を実行した後、時短１変動目の特図変動停止時に疑似７図柄を４図柄に可変させる構成としても良い。

【２８７２】

＜第６制御例の第５変形例の電気的構成について＞

次に、図９３０と図９３１を参照して、本第６制御例の第５変形例の電気的構成について説明する。図９３０（ａ）は、本第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。上述した第６制御例に対して、即連演出用図柄態様設定テーブル２２２ｎａＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図９３１を参照して、即連演出用図柄態様設定テーブル２２２ｎａＥについて説明する。図９３１は、この即連演出用図柄態様設定テーブル２２２ｎａＥの規定内容を示した図である。即連演出用図柄態様設定テーブル２２２ｎａＥは、前回停止図柄が７図柄であり、かつ、時短１変動目が当たり当選であ

る場合に実行される即連演出における７図柄の態様を決定するために参照されるデータテーブルである。図９３１に示すように、即連演出用図柄態様設定テーブル２２２ｎａＥには、当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に対応して、即連演出において表示する７図柄の態様が規定されている。具体的には、当たり種別が「大当たりＡ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲内には図柄態様として「疑似７図柄」が規定されている。また、当たり種別が「大当たりＢ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲内には図柄態様として「疑似７図柄」が規定されている。また、当たり種別が「大当たりＣ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲内には図柄態様として「７図柄」が規定されている。また、当たり種別が「小当たりＡ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９８」の範囲内には図柄態様として「疑似７図柄」が規定されている。また、当たり種別が「小当たりＢ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内には図柄態様として「７図柄」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１００～１９８」の範囲内には図柄態様として「疑似７図柄」が規定されている。このように、前回停止図柄が７図柄であり、時短１変動目の当たり種別が１０ラウンド当たりである場合であっても「疑似７図柄」が決定可能に構成することで、疑似７図柄が表示された場合に１０ラウンド当たりか否かを遊技者に予測させ難くすることができる。

【２８７３】

次に、図９３０（ｂ）を参照して、本第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図９３０（ｂ）は、本第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。上述した第６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３に対して、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥは、ラウンド継続演出の実行中であることを示すためのフラグである。

【２８７４】

＜第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９３２と図９３３を参照して、第６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。まず、図９３２を参照して、本第６制御例の第５変形例における昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容について説明する。図９３２は、本第６制御例の第５変形例における昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９３２に示すように、上述した第４変形例における昇格演出設定処理（図９２０参照）に対して、ラウンド継続判定演出を実行するための処理を新たに追加した点で相違する。具体的には、昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）が実行されると、まず、今回のラウンド数が２ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９４１Ｎ）、２ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９４１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであるかを判別し（Ｓ５９３２Ｎ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、オンであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤをオフに設定し（Ｓ５９３３Ｎ）、大当たり遊技開始前の停止図柄（前回停止図柄）は７図柄であったかを判別する（Ｓ５９４２Ｎ）。７図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５９４２Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９４２Ｎ：Ｙｅｓ）、ラウンド継続判定演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９４３Ｎ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥをオンに設定し（Ｓ５９４４Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ５９４１Ｎの処理において、今回のラウンド数が２ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９４１Ｎ：Ｎｏ）、次に、今回のラウンド数が３ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９３１Ｎ）、３ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回のラウンド数が３ラウンド目である

と判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｙｅｓ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥがオンであるかを判別し（Ｓ５９４５Ｎ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥがオンであると判別した場合には（Ｓ５９４５Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の当たり種別が「大当たりＡ（３Ｒ大当たり）」であるかを判別し（Ｓ５９４６Ｎ）、「大当たりＡ」ではないと判別した場合には（Ｓ５９４６Ｎ：Ｎｏ）、ラウンド継続成功を示す結果報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９４７Ｎ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥをオフに設定し（Ｓ５９４９Ｎ）、本処理を終了する。一方、今回の当たり種別が「大当たりＡ（３Ｒ大当たり）」であると判別した場合には（Ｓ５９４６Ｎ：Ｙｅｓ）、ラウンド継続失敗を示す結果報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９４８Ｎ）、Ｓ５９４９Ｎの処理に移行する。Ｓ５９４５Ｎの処理において、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ５９４５Ｎ：Ｎｏ）、今回の当たり種別が「大当たりＡ」であるかを判別し（Ｓ５９３４Ｎ）、今回の大当たり種別が「大当たりＡ」であると判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、今回の当たり種別が「大当たりＡ」ではないと判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｎｏ）、大当たり遊技開始前の特図変動における停止図柄は７図柄であったかを判別する（Ｓ５９３５Ｎ）。停止図柄は７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９３５Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９３５Ｎの処理において停止図柄は７図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５９３５Ｎ：Ｎｏ）、当たり種別に対応するラウンド昇格演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９３６Ｎ）、本処理を終了する。

【２８７５】

次に、図９３３を参照して、本第６制御例の第５変形例における即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容について説明する。図９３３は、本第６制御例の第５変形例における即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９３３に示すように、上述した第４変形例における即連演出設定処理（図９２３参照）に対して、疑似７図柄を設定するための処理を新たに追加した点で相違する。なお、Ｓ５９０１ＮからＳ５９０８Ｎの処理については、上述した第４変形例におけるＳ５９０１ＮからＳ５９０８Ｎと同一の処理が実行される。Ｓ５９０６Ｎの処理において、前回の停止図柄が７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９０６Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出用図柄態様設定テーブル２２２ｎａＥから図柄態様を決定し（Ｓ５９１０Ｎ）、決定した図柄態様を停止表示する即連演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９１１Ｎ）、Ｓ５９０８Ｎの処理に移行する。なお、本第５変形例では、大当たり遊技終了後の時短１変動目の特図変動が開始されるタイミングで疑似７図柄の表示の有無を決定する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技中に第１保留エリアの保留球の先読み情報が当たり当選であると判別した場合には、大当たり遊技が終了したタイミングで疑似７図柄を表示する構成としても良い。その後、時短１変動目の特図変動停止時に疑似７図柄を当たり種別に対応する図柄に可変させる構成としても良いし、時短１変動目の特図変動終了後に実行される大当たり遊技中に疑似７図柄を当たり種別に対応する図柄に可変させる構成としても良い。

【２８７６】

＜第６制御例の第６変形例について＞

次に、図９３４から図９４０を参照して、第６制御例の第４変形例の演出別例である第６制御例の第６変形例について説明する。本第６制御例の第６変形例では、大当たり遊技中に遊技者が即連演出ありのモードと即連演出なしのモードとのうち、遊技者の好みのモードをボタン操作により選択可能に構成している。なお、本第６制御例の第６変形例のパチンコ機１０は、上述した第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、

表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６制御例の第４変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２８７７】

＜第６制御例の第６変形例における演出内容について＞

まず、図９３４を参照して、本第６変形例における特徴的な演出内容について説明する。図９３４は、大当たり遊技中に実行される即連演出カスタム画面の一例を示した図である。本第６変形例では、大当たり遊技の所定ラウンド（例えば、１ラウンド目）において即連演出カスタムを実行可能に構成している。具体的には、大当たり遊技の１ラウンド目が開始されると、図９３４に示す即連演出カスタム画面が表示される。即連演出カスタム画面では、小表示領域Ｄｓ１に即連演出カスタムが実行可能であることを示す態様である「ボタンＰＵＳＨで即連演出の有無をカスタムできるよ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、即連演出ありのモードを示す「即連あり」アイコン８１３と、即連演出なしのモードを示す「即連なし」アイコン８１４の２つのアイコンと、アイコンを選択中であることを示す矢印ｙａ２が表示される。矢印ｙａ２は、選択ボタン６００が操作された場合に、その操作内容に合わせて表示位置が可変する。なお、即連演出カスタム画面は、決定ボタン（中ボタン６００ａ）が操作された場合、或いは、決定ボタンが操作されずに２ラウンド目が開始された場合に、矢印ｙａ２が指し示すアイコンに対応するモードが決定される。なお、本第６変形例では、大当たり遊技中に即連演出カスタムを実行可能に構成したが、これに限るものではなく、大当たり遊技期間以外の期間で即連演出カスタムを実行可能に構成しても良く、例えば、時短状態における特別図柄変動が実行されていない期間にメニュー画面において即連演出カスタムを実行可能に構成しても良い。或いは、大当たり遊技期間に即連演出ありモードと即連演出なしモードのどちらのモードにするかを内部的に決定する構成としても良い。

【２８７８】

＜第６制御例の第６変形例の電気的構成について＞

次に、図９３５を参照して、本第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図９３５は、本第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。上述した第４変形例に対して、即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦを新たに追加した点で相違する。即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦは、即連演出カスタム画面が表示中であることを示すためのフラグであり、大当たり遊技の１ラウンド目が開始された場合にオンに設定され、即連演出カスタム期間に決定ボタンの操作があった場合、又は、２ラウンド目が開始された場合に、オフに設定される。

【２８７９】

＜第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９３６から図９４０を参照して、本第６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。まず、図９３６を参照して、本第６変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容について説明する。図９３６に示すように、本第６変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）は、上述した第４変形例におけるラウンド中演出処理（図９１９参照）に対して、即連カスタム設定処理（Ｓ４８４２Ｎ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図９３７を参照して、即連カスタム設定処理（Ｓ４８４２Ｎ）の処理内容について説明する。図９３７は、この即連カスタム設定処理（Ｓ４８４２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。即連カスタム設定処理（Ｓ４８４２Ｎ）が実行されると、まず、今回のラウンドが１ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９６１Ｎ）、１ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９６１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連カスタム画面を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９６２Ｎ）、即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦをオンに設定し（Ｓ５９６３Ｎ）、Ｓ５９６４Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ５

９６１Ｎの処理において、今回のラウンドが１ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９６１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５９６４Ｎの処理に移行する。Ｓ５９６４Ｎの処理では、今回のラウンドが２ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９６４Ｎ）、２ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９６４Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、２ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９６４Ｎ：Ｙｅｓ）、即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦがオンであるかを判別し（Ｓ５９６５Ｎ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ５９６５Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦがオンであると判別した場合には（Ｓ５９６５Ｎ：Ｙｅｓ）、即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦをオフに設定し（Ｓ５９６６Ｎ）、次に、選択カーソル（矢印ｙａ２）の表示位置は即連演出なしアイコン８１４を示す位置であるかを判別し（Ｓ５９６７Ｎ）、選択カーソル位置が即連演出なしアイコン８１４を示す位置ではないと判別した場合には（Ｓ５９６７Ｎ：Ｎｏ）、即連演出ありモード決定を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５９６９Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９６７Ｎの処理において、選択カーソル位置が即連演出なしアイコン８１４を示す位置であると判別した場合には（Ｓ５９６７Ｎ：Ｙｅｓ）、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報をクリア（消去）し（Ｓ５９７１Ｎ）、即連演出なしモード決定を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５９７２Ｎ）、本処理を終了する。なお、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤの停止図柄情報が消去された場合には、大当たり遊技終了後に前回停止図柄ではなく、予め規定された態様の主図柄ｓｚ（例えば、「１２３」の組み合わせの主図柄ｓｚ）が停止表示される。

【２８８０】

次に、図９３８を参照して、本第６変形例における即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容について説明する。図９３８は、本第６変形例における即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第４変形例における即連演出設定処理（図９２３参照）に対して、即連演出なしモードが設定された場合の処理を追加した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）が実行されると、まず、前回の停止図柄情報が停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納されているかを判別し（Ｓ５９１２Ｎ）、前回の停止図柄情報が格納（記憶）されていないと判別した場合には（Ｓ５９１２Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、前回の停止図柄情報が格納（記憶）されていると判別した場合には（Ｓ５９１２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５９０１Ｎの処理に移行する。なお、Ｓ５９０１ＮからＳ５９０９Ｎの処理については上述した第４変形例と同一であるので、詳細な説明を省略する。上述したように、大当たり遊技中に即連演出なしモードを決定した場合には停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報がクリアされるため、即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）が実行された場合に、即連演出を実行するための処理がスキップされる。

【２８８１】

次に、図９３９を参照して、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）の処理内容について説明する。図９３９は、本第６変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第６制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｎ）に対して、即連演出カスタム関連の処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、音量調整ボタン・光量調整ボタン（選択ボタン６００）への操作があると判別した場合に（Ｓ５６０１Ｎ：Ｙｅｓ）、待機状態ではないと判別した場合には（Ｓ５６０２Ｎ：Ｎｏ）、即連演出カスタム期間であるかを判別し（Ｓ５６６１Ｎ）、即連演出カスタム期間であると判別した場合には（Ｓ５６６１Ｎ：Ｙｅｓ）、ボタン操作内容に対応させて選択カーソル（矢印ｙａ２）の表示位置を決定し（Ｓ５６１０Ｎ）、Ｓ５６１５Ｎの処理に移行する。一方、即連演出カスタム期間ではないと判別した場合には（Ｓ５６６１Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５６０５Ｎの処理に移行する。また、Ｓ５６１１Ｎの処理において、決定ボタン（中ボタン６００ａ）の操作ありと判別した場合には（Ｓ５６１１Ｎ：Ｙｅｓ）、

即連カスタム決定処理（Ｓ５６６２Ｎ）を実行する。ここで、図９４０を参照して、即連カスタム決定処理（Ｓ５６６２Ｎ）の処理内容について説明する。図９４０は、この即連カスタム決定処理（Ｓ５６６２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。即連カスタム決定処理（Ｓ５６６２Ｎ）が実行されると、即連演出カスタム期間であるかを判別し（Ｓ５９９１Ｎ）、即連演出カスタム期間ではないと判別した場合には（Ｓ５９９１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、即連演出カスタム期間であると判別した場合には（Ｓ５９９１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連カスタム期間中フラグ２２３ｎａＦをオフに設定し（Ｓ５９９２Ｎ）、選択カーソル（矢印ｙａ２）の表示位置は即連演出なしアイコン８１４を示す位置であるかを判別し（Ｓ５９９３Ｎ）、選択カーソル位置が即連演出なしアイコン８１４を示す位置ではないと判別した場合には（Ｓ５９９３：Ｎｏ）、即連演出ありモード決定を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５９９４Ｎ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９９３Ｎの処理において、選択カーソル位置が即連演出なしアイコン８１４を示す位置であると判別した場合には（Ｓ５９９３Ｎ：Ｙｅｓ）、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報をクリア（消去）し（Ｓ５９９５Ｎ）、即連演出なしモード決定を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５９９６Ｎ）、本処理を終了する。

【２８８２】

以上、説明したように本第６変形例では、即連演出の実行の有無を遊技者が任意に選択可能に構成しているため、即連演出が連続して実行され、遊技者が早期に即連演出に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第６変形例では、大当たり遊技中に即連演出カスタムを実行可能に構成したが、これに限るものではなく、大当たり遊技期間以外の期間で即連演出カスタムを実行可能に構成しても良く、例えば、時短状態における特別図柄変動が実行されていない期間にメニュー画面において即連演出カスタムを実行可能に構成しても良い。或いは、大当たり遊技期間に即連演出ありモードと即連演出なしモードのどちらのモードにするかを内部的に決定する構成としても良い。

【２８８３】

＜第６制御例の第７変形例について＞

次に、図９４１から図９４４を参照して、上述した第６制御例の第４変形例の演出別例である第７変形例について説明する。上述した第６制御例の第４変形例では、大当たり遊技開始前に主表示領域Ｄｍにおいて停止表示された主図柄ｓｚ（前回停止図柄）と同一態様の主図柄ｓｚを、大当たり遊技終了後に主表示領域Ｄｍに停止表示させ、時短状態における１変動目の特別図柄変動が開始されるまでの期間は停止表示状態を維持する構成とした。これに対して、本第７変形例では、大当たり遊技開始前に主表示領域Ｄｍにおいて停止表示された主図柄ｓｚ（前回停止図柄）の態様を大当たり遊技中に可変可能に構成し、大当たり遊技終了後はその可変後の主図柄ｓｚを主表示領域Ｄｍに停止表示させ、時短１変動目の特図抽選結果が当たり当選である場合には、既に停止表示されている可変後の主図柄ｓｚを変動表示させることなく当たり当選であることを報知する構成としている。これにより、大当たり遊技開始前の特図変動における停止図柄の主図柄ｓｚと、大当たり遊技期間において表示される主図柄ｓｚと、大当たり遊技終了から時短１変動目開始までの期間で表示される主図柄ｓｚとが一連の演出であると遊技者に思わせ易くなり、即連演出が実行され、新たな大当たり遊技が実行された場合に、１の大当たり遊技が継続しているかのように思わせることが可能となり、遊技者によりテンポの良い遊技を提供することができる。

【２８８４】

なお、本第６制御例の第７変形例のパチンコ機１０は、上述した第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６制御例の第４変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と

説明とを省略する。

【２８８５】

＜第６制御例の第７変形例における演出内容について＞

次に、図９４１及び図９４２を参照して、本第６制御例の第７変形例における遊技機において実行される特徴的な演出内容について説明する。図９４１（ａ）は、チャンスＲＵＳＨ（時短状態）中の当たり当選時の表示画面の一例を示した図である。図９４１に示す例では、特別図柄抽選の結果が当たり当選であり、当たり種別がＭＡＸラウンド当たり（大当たりＣ、又は、小当たりＢ）である場合であって、有効ラインＬ２上にＭＡＸラウンド当たりを示唆する態様ではない主図柄ｓｚである１図柄が停止表示されている。上述した第６制御例の第４変形例と同様に、１図柄揃いの態様は少なくとも３ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知するための態様であるため、この場合、遊技者目線では、今回の当たりに基づいて実行される大当たり遊技が何ラウンドの大当たり遊技であるかを確定することはできない。その後、大当たり遊技が実行される。次に、図９４１（ｂ）を参照して、図柄昇格演出について説明する。図９４１（ｂ）は、大当たり遊技中に実行される図柄昇格演出の一例を示した図である。本第７変形例では、大当たり遊技中にラウンド昇格演出が実行された場合の一部で図柄昇格演出を実行可能に構成している。図柄昇格演出では、小表示領域Ｄｍ２に表示されている図柄の態様が可変する演出が実行される。ここで、小表示領域Ｄｍ２には、大当たり遊技が開始される直前の特図変動における停止図柄の一部の主図柄ｓｚが表示される。例えば、大当たり遊技開始前の特図変動における停止図柄が１図柄揃いであった場合には、主表示領域Ｄｍに１図柄が１つ表示される。本第７変形例では、今回の大当たり種別で「大当たりＣ」である場合であって、小表示領域Ｄｍ２に７図柄が表示されていない場合に図柄昇格演出が実行され、小表示領域Ｄｍ２に表示されている図柄を７図柄に可変させる特定の示唆内容を含む演出が実行される。この特定の示唆内容により今回の当たり種別が最もラウンド数が多い「大当たりＣ」であることを遊技者により容易に認識させることができる。そして、図柄昇格演出が実行された場合には、図９４２に示すように、大当たり遊技終了後に昇格後の図柄態様に対応する７図柄揃いの主図柄ｓｚが停止表示される。なお、本第７変形例では、前回停止図柄が７図柄ではなく、かつ、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」である場合には図柄昇格演出が実行される構成としたが、これに限るものではない。例えば、大当たり遊技中に特別図柄の保留球の先読み結果を取得し、第１保留エリアの保留球（大当たり遊技終了後最初に消化される保留球）の抽選結果が当たり当選であり、かつ、当たり種別が大当たりＣ、又は、小当たりＢである場合に図柄昇格演出を実行可能に構成しても良い。つまり、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」であっても、保留球の先読み結果によっては、図柄昇格演出を実行せずにラウンド継続演出のみ実行する構成としても良い。

【２８８６】

＜第６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９４３及び図９４４を参照して、本第６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。図９４３は、本第７変形例における大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９４３に示すように、上述した第６制御例の第４変形例における大当たり関連処理（図９１８参照）に対して、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容を一部変更した点と、Ｓ４６３２Ｎの処理に代えてＳ４６３３Ｎの処理を実行する点とで相違し、その他の処理については同一である。なお、本第７変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の処理内容については、図９４４を参照して後述する。Ｓ４６３３Ｎの処理では、停止図柄情報に対応する主図柄ｓｚを停止表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６３３Ｎ）、Ｓ４６１１Ｎの処理に移行する。なお、本第７変形例では、大当たり遊技中に図柄昇格演出が実行された場合に、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報が昇格後の図柄態様を示す情報に更新される構成であるため、Ｓ４６３３Ｎの処理が実行されることで大当たり遊技終了後には昇格後の図柄態様の

主図柄ｓｚが主表示領域Ｄｍに停止表示される。

【２８８７】

次に、図９４４を参照して、本第７変形例における昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容について説明する。図９４４は、本第７変形例における昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）は、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の一処理である。昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）が実行されると、まず、現在が３ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９３１Ｎ）、３ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、３ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであるかを判別し（Ｓ５９３２Ｎ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤをオフに設定し（Ｓ５９３３Ｎ）、Ｓ５９３４Ｎの処理に移行する。一方、Ｓ５９３２Ｎの処理において、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオフであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ５９３３Ｎの処理をスキップし、Ｓ５９３４Ｎの処理に移行する。Ｓ５９３４Ｎの処理では、今回の大当たり種別が「大当たりＡ」であるかを判別し（Ｓ５９３４Ｎ）、「大当たりＡ」はないと判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｎｏ）、大当たり遊技開始前の停止図柄（前回停止図柄）は７図柄であるかを判別する（Ｓ５９３５Ｎ）。前回停止図柄が７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９３５Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、７図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５９３５Ｎ：Ｎｏ）、当たり種別に対応するラウンド昇格演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９３６Ｎ）、Ｓ５９３７Ｎの処理に移行する。Ｓ５９３７Ｎの処理では、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ５９３７Ｎ）、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」ではないと判別した場合には（Ｓ５９３７Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」であると判別した場合には（Ｓ５９３７Ｎ：Ｙｅｓ）、図柄昇格演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９３８Ｎ）、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報を７図柄に対応する停止図柄情報に更新し（Ｓ５９３９Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ５９３８Ｎの処理において設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図８５９参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信したことに基づいて大当たり遊技中に小表示領域Ｄｍ２に表示されている図柄を７図柄に可変させる図柄昇格演出を実行する処理が行われる。なお、本第７変形例では、ＭＡＸラウンド当たり（大当たりＣ、又は、小当たりＢ）に当選した場合であって、７図柄揃い（ＭＡＸラウンド当たり確定の報知態様）以外の図柄態様（例えば、４図柄揃い）で当たり報知された場合には、大当たり遊技中に７図柄に図柄態様を昇格させる構成としたが、これに限るものではない。例えば、大当たり遊技中に保留球の先読み情報から１個目の保留球（時短１変動目に消化される保留球）の当否判定結果が当たりであり、かつ、ＭＡＸラウンド（１０ラウンド）当たりではないと判別した場合には、ラウンド昇格演出のみ実行し、図柄昇格演出を実行しない構成としても良い。

【２８８８】

＜第６制御例の第８変形例について＞

次に、図９４５から図９５３を参照して、上述した第６制御例の第４変形例の演出別例である第８変形例について説明する。上述した第６制御例の第４変形例では、大当たり遊技開始前に主表示領域Ｄｍに停止表示された主図柄ｓｚ（前回停止図柄）と同一態様（同一の組み合わせ）の主図柄ｓｚを、大当たり遊技終了後に主表示領域Ｄｍに停止表示させ、時短状態における１変動目の特別図柄変動が実行されるまでの期間は停止表示状態を維持する構成とし、時短１変動目の特図変動の抽選結果が当たり当選である場合には、既に停止表示されている前回停止図柄と同一態様の主図柄ｓｚを変動表示させることなく今回の特図変動が当たり当選であることを報知する即連演出を実行可能に構成した。なお、上述した第６制御例の第４変形例の構成では、今回の当たり種別がＭＡＸラウンド（１０ラ

ウンド）当たり確定であることを報知する態様である７図柄揃いと、今回の当たり種別が少なくとも３ラウンド当たり確定であることを報知する態様である１図柄から９図柄のいずれか１種類の図柄揃いと、のいずれかの態様で当たり当選を報知する構成であるため、前回停止図柄が７図柄揃いの態様であった場合には、大当たり遊技終了後の時短１変動目の特図抽選結果が当たり当選であっても、ＭＡＸラウンド当たりではない場合には即連演出を実行しない構成であった。つまり、当たり当選が連続する場合であっても、先に実行される当たり当選変動における当たり種別と、後に実行される当たり当選変動における当たり種別の組み合わせによって即連演出を実行できない状況が生起し、即連演出の実行の有無によって今回の当たり種別がＭＡＸラウンド当たりではないことを遊技者が予測し易くなり、大当たり遊技中に実行される昇格演出の演出効果が低下するため、改善の余地があった。これに対して、本第８変形例では、当たり当選が連続する場合に、先に実行される当たり当選変動における当たり種別と、後に実行される当たり当選変動における当たり種別の組み合わせにかかわらず即連演出を実行可能に構成している。

【２８８９】

具体的には、本第８変形例では、今回の特別図柄変動が当たり当選変動である場合に、今回の当たり種別を報知するための主図柄ｓｚを仮停止させた後、確定停止期間において仮停止されている主図柄ｓｚを特定図柄態様（本第８変形例では、「３２１」の組み合わせ。以下、デフォルト当たり図柄）に可変させ、大当たり遊技終了後は、このデフォルト当たり図柄を停止表示させる構成としている。デフォルト当たり図柄は、少なくとも３ラウンドの大当たり遊技の実行権利を獲得したことを報知する態様、即ち、全ての当たり種別に対応した報知態様である。大当たり遊技終了後に、時短１変動目の特図抽選結果が当たり当選である場合には、既に停止表示されているデフォルト当たり図柄を変動表示させることなく当たり当選であることを報知する即連演出が実行される。そして、デフォルト当たり図柄で当たり当選が報知された場合には、大当たり遊技中に今回の当たり種別を報知するためのラウンド昇格演出が実行される。これにより、例えば、当たり当選が連続する場合に、先に実行される当たり当選変動における当たり種別が「１０ラウンド当たり」であり、後に実行される当たり当選変動における当たり種別が「３ラウンド当たり」である場合であっても、先に実行される当たり当選変動において主図柄ｓｚが７図柄揃いで仮停止された後、デフォルト当たり図柄に可変され、後に実行される当たり当選変動開始時にはデフォルト当たり図柄が表示された状態となるため、即連演出を実行可能となる。このように、本第８変形例では、当たり当選が連続する場合に、先に実行される当たり当選変動における当たり種別と、後に実行される当たり当選変動における当たり種別の組み合わせにかかわらず即連演出を実行可能に構成しているため、即連演出の有無のみによって今回の当たり種別がＭＡＸラウンド当たりではないことを遊技者が予測することを困難にし、大当たり遊技中の昇格演出の演出効果が低下することを抑制可能となる。

【２８９０】

なお、本第６制御例の第８変形例のパチンコ機１０は、上述した第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第６制御例の第４変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２８９１】

＜第６制御例の第８変形例における演出内容について＞

図９４５から図９４８を参照して、本第６制御例の第８変形例における特徴的な演出内容について説明する。図９４５（ａ）は、チャンスＲＵＳＨ中の当たり変動における揺れ停止時の表示画面の一例を示した図である。特別図柄の変動表示が開始されると、主表示

領域Ｄｍでは主図柄ｓｚの変動表示を含む変動演出が実行され、所定の変動時間が経過すると主図柄ｓｚが特別図柄の抽選結果を報知する態様で揺れ停止（仮停止）される。図９４５（ａ）は、特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示す態様で主図柄ｓｚが揺れ停止された状況を示している。そして、図９４５（ａ）に示す状況から特別図柄の変動表示が終了するタイミングで、図９４５（ｂ）に示すように主図柄ｓｚの態様が可変し、揺れ停止状態から確定停止状態（主図柄ｓｚが完全に停止した状態）となる。より具体的には、揺れ停止状態では、各図柄列Ｚ１からＺ３に主図柄ｓｚとして６図柄が揺れ停止した状態で表示されているが、特別図柄の変動表示が終了するタイミングで図柄列Ｚ１の６図柄は３図柄に、図柄列Ｚ２の６図柄は２図柄に、図柄列Ｚ３の６図柄は１図柄にそれぞれ可変し、確定停止状態となる。各図柄列Ｚ１からＺ３の主図柄ｓｚが確定停止状態となると、大当たり遊技開始までのカウントダウン演出（図示しない）が実行される。具体的には、図柄列Ｚ１に停止表示されている３図柄が拡大表示され、音声出力装置２２６では「３」という音声データを出力した後、３図柄が元の大きさに戻って表示される。次に、図柄列Ｚ２に停止表示されている２図柄が拡大表示され、音声出力装置２２６では「２」という音声データを出力した後、２図柄が元の大きさに戻って表示される。図柄列Ｚ３に停止表示されている１図柄が拡大表示され、音声出力装置２２６では「１」という音声データを出力した後、１図柄が元の大きさに戻って表示される。そして、大当たり遊技の開始タイミングで「ＧＯ」という音声データが出力され、大当たり遊技が開始される。なお、本第８変形例では、当たり当選した場合には、当たり種別にかかわらず特別図柄の当たり変動の終了タイミングで主図柄ｓｚが「３２１」の組み合わせに可変した後、確定停止される。したがって、主図柄ｓｚは、全ての当たり種別に対応するデフォルト当たり図柄である。そして、大当たり遊技が終了すると、主表示領域Ｄｍにはデフォルト当たり図柄が停止した状態で表示され、時短状態が設定されてから１変動目の特別図柄変動が当たり当選である場合には、小表示領域Ｄｓ１に示すように特別図柄の変動表示が実行されても、主表示領域Ｄｍではデフォルト当たり図柄を変動表示させずに停止表示された状態を維持する即連演出を実行し、小表示領域Ｄｓ２では今回の特図変動が当たり当選であることを報知するための態様である「連撃だよ！」の文字が表示される。その後、特別図柄の変動表示が終了すると、上述したカウントダウン演出を実行し、大当たり遊技に移行する。このように、全ての当たり変動で大当たり遊技開始前にデフォルト当たり図柄が表示され、大当たり遊技終了後にデフォルト当たり図柄が再度表示されるため、時短状態における１変動目の特別図柄抽選の当たり種別にかかわらず即連演出を実行可能となる。これにより、即連演出の有無のみによって今回の当たり種別がＭＡＸラウンド当たりではないことを遊技者が予測することを困難にし、大当たり遊技中の昇格演出の演出効果が低下することを抑制可能となる。なお、本第８変形例では、主図柄ｓｚの「３２１」の組み合わせをデフォルト当たり図柄としたが、これに限るものではなく、例えば、数字図柄とは異なる特殊な図柄（例えば、遊技機メーカーのロゴマークを模した図柄）をデフォルト当たり図柄としても良い。

【２８９２】

次に、図９４７を参照して、本第８変形例における特別図柄の変動開始から主図柄ｓｚの確定停止までの流れについて説明する。図９４７は、本第８変形例における特別図柄の変動開始から主図柄ｓｚの確定停止までの流れを模式的に示したタイミングチャートである。図９４７（ａ）は、主表示領域Ｄｍに表示される主図柄ｓｚの表示状況を示しており、図９４７（ｂ）は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動状況を示している。図９４７に示す例では、特別図柄の第１変動として変動時間７秒の変動パターンの特図変動が実行される。第１変動が開始されると、図９４７（ａ－１）に示すように、主表示領域Ｄｍにおいて主図柄ｓｚの変動表示が開始される。その後、変動時間の経過に合わせて図柄列Ｚ１、Ｚ３、Ｚ２の順に主図柄ｓｚが停止表示され、第１変動の開始から５秒経過した時点で、図９４７（ａ－２）に示すように、各図柄列Ｚ１からＺ３には６図柄が有効ラインＬ２上に揃った状態で揺れ停止される。なお、この揺れ停止状態では、第１図柄表示装置３７において第１変動の特図変動は終了しておらず、揺れ停止開始から２秒経過し

た時点で第１図柄表示装置３７における第１変動の特別図柄変動が終了する。主表示領域Ｄｍでは、第１変動の特別図柄が終了するタイミングで揺れ停止していた６図柄が、図９４７（ａ－３）に示すデフォルト当たり図柄に可変し、確定停止される。そして、確定停止期間において上述したカウントダウン演出が実行され、大当たり遊技期間へと移行する。次に、図９４８を参照して、即連演出から大当たり遊技終了までの流れについて説明する。図９４８は、即連演出から大当たり遊技終了までの流れを模式的に示したタイミングチャートである。図９４８（ａ）は、主表示領域Ｄｍに表示される主図柄ｓｚの表示状況を示しており、図９４８（ｂ）は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動状況を示している。図９４７に示す第１変動の特別図柄変動が当たり当選であったことに基づいて実行された大当たり遊技が終了すると、図９４８（ａ－１）に示すように、第１変動において最終的に確定停止されたデフォルト当たり図柄が主表示領域Ｄｍにおいて停止表示される。なお、図９４８に示す例は、大当たり遊技終了までに特別図柄の保留球を獲得している場合であるため、大当たり遊技終了後に最初に実行されるタイマ割込処理（図８４０参照）の特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｎ）が実行され、時短１変動目の特別図柄変動が実行される状態を示している。したがって、大当たり遊技終了から０．２ｍｓ経過後、特別図柄の第２変動が実行されている。なお、大当たり遊技終了までに特別図柄の保留球を獲得していない場合には、始動口に新たに遊技球が入賞するまでの期間は、主表示領域Ｄｍにデフォルト当たり図柄が停止表示された状態が維持される。特別図柄の第２変動が当たり変動である場合には、図９４８（ａ－２）に示すように、即連演出が実行される。具体的には、既に停止表示されているデフォルト当たり図柄を変動表示させずに停止表示された状態を維持し、当たり当選であることを報知する。そして、第２変動の特別図柄変動が終了し、確定停止期間になるとカウントダウン演出を実行し、大当たり遊技に移行する。なお、即連演出が実行された場合には、図９４８（ａ－３）に示すように、大当たり遊技中に今回の当たり種別に対応するラウンド数を報知するためのラウンド継続判定演出が実行される。

【２８９３】

＜第６制御例の第８変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９４９から図９５３を参照して、本第８変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。まず、図９４９を参照して、本第８変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の処理内容について説明する。図９４９は、本第８変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０４Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第６制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（図９１７参照）に対して、当たり関連処理（Ｓ４２１２Ｎ）の一処理である大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容を一部変更した点と、特図確定停止処理（Ｓ４２６２Ｎ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。なお、Ｓ４２１３Ｎ～Ｓ４２１５Ｎの処理については、Ｓ４２１９Ｎの処理において実行する。図９４９に示すように、Ｓ４２３１Ｎの処理において、通知用停止図柄コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２３１Ｎ：Ｎｏ）、次に、特図確定コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２６１Ｎ）。特図確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２６１Ｎ：Ｙｅｓ）、特図確定停止処理を実行し（Ｓ４２６２Ｎ）、Ｓ４２１９Ｎの処理に移行する。なお、特図確定停止処理（Ｓ４２６２Ｎ）の詳細な説明については、図９５２を参照して後述する。次に、図９５０を参照して、本第８変形例における大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容について説明する。図９５０は、本第８変形例における大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第６制御例の第４変形例における大当たり関連処理（図９１８参照）に対して、ラウンド中演出処理（Ｓ４６０８Ｎ）の一処理である昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容を一部変更した点と、Ｓ４６３２Ｎの処理に代えてＳ４６３４Ｎの処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。なお、昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容については、図９５１を参照して後述する。大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｎ）のＳ４６３１Ｎ

の処理において、エンディング終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｎ：Ｙｅｓ）、デフォルト当たり図柄を主表示領域Ｄｍに停止表示させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６３４Ｎ）、Ｓ４６１１Ｎの処理に移行する。これにより、大当たり遊技終了後には、主表示領域Ｄｍにおいてデフォルト当たり図柄が停止表示された状態となる。

【２８９４】

次に、図９５１を参照して、本第８変形例における昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容について説明する。図９５１は、本第８変形例における昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。図９５１に示すように、上述した第４変形例における昇格演出設定処理（図９２０参照）に対して、ラウンド継続判定演出を実行するための処理を新たに追加した点で相違する。具体的には、昇格演出設定処理（Ｓ４８４１Ｎ）が実行されると、まず、今回のラウンド数が２ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９４１Ｎ）、２ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９４１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであるかを判別し（Ｓ５９３２Ｎ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、オンであると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤをオフに設定し（Ｓ５９３３Ｎ）、ラウンド継続判定演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９４３Ｎ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥをオンに設定し（Ｓ５９４４Ｎ）、本処理を終了する。Ｓ５９４１Ｎの処理において、今回のラウンド数が２ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９４１Ｎ：Ｎｏ）、次に、今回のラウンド数が３ラウンド目であるかを判別し（Ｓ５９３１Ｎ）、３ラウンド目ではないと判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回のラウンド数が３ラウンド目であると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｎ：Ｙｅｓ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥがオンであるかを判別し（Ｓ５９４５Ｎ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥがオンであると判別した場合には（Ｓ５９４５Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の当たり種別が「大当たりＡ（３Ｒ大当たり）」であるかを判別し（Ｓ５９４６Ｎ）、「大当たりＡ」ではないと判別した場合には（Ｓ５９４６Ｎ：Ｎｏ）、ラウンド継続成功を示す結果報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９４７Ｎ）、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥをオフに設定し（Ｓ５９４９Ｎ）、本処理を終了する。一方、今回の当たり種別が「大当たりＡ（３Ｒ大当たり）」であると判別した場合には（Ｓ５９４６Ｎ：Ｙｅｓ）、ラウンド継続失敗を示す結果報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９４８Ｎ）、Ｓ５９４９Ｎの処理に移行する。Ｓ５９４５Ｎの処理において、ラウンド継続演出実行中フラグ２２３ｎａＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ５９４５Ｎ：Ｎｏ）、今回の当たり種別が「大当たりＡ」であるかを判別し（Ｓ５９３４Ｎ）、今回の大当たり種別が「大当たりＡ」であると判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、今回の当たり種別が「大当たりＡ」ではないと判別した場合には（Ｓ５９３４Ｎ：Ｎｏ）、大当たり遊技開始前の特図変動における揺れ停止図柄は７図柄であったかを判別する（Ｓ５９５０Ｎ）。具体的には、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納（記憶）されている停止図柄情報が７図柄であるかを判別する。なお、本第８変形例では、特別図柄の当たり変動において揺れ停止している主図柄ｓｚが図柄の確定停止期間においてデフォルト当たり図柄に可変して確定停止表示されるが、停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤには揺れ停止時の停止図柄に対応する停止図柄情報が格納される構成としている。このように構成することで、揺れ停止時に７図柄揃いの態様が表示され、ＭＡＸラウンド当たりであることが既に報知されている場合には、大当たり遊技中に無意味にＭＡＸラウンド当たりであることが報知されないようにすることができる。Ｓ５９５０Ｎの処理において、揺れ停止図柄は７図柄であると判別した場合には（Ｓ５９５０Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９５０Ｎの処理において揺れ停止図柄は７図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５９５０Ｎ：Ｎｏ）、当たり種別に対応するラウンド昇格演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９３６Ｎ）、本処理を終了する。

【２８９５】
次に、図９５２を参照して、特図確定停止処理（Ｓ４２６２Ｎ）の処理内容について説明する。図９５２は、特図確定停止処理（Ｓ４２６２Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。特図確定停止処理（Ｓ４２６２Ｎ）が実行されると、まず、今回の特図変動が当たり変動であるかを判別し（Ｓ５８９１Ｎ）、今回の特図変動が当たり変動ではないと判別した場合には（Ｓ５８９１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の特図変動が当たり変動であると判別した場合には（Ｓ５８９１Ｎ：Ｙｅｓ）、即連演出実行中であるか、即ち、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤがオンであるかを判別し（Ｓ５８９２Ｎ）、即連演出実行中であると判別した場合には（Ｓ５８９２Ｎ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、即連演出実行中ではないと判別した場合には（Ｓ５８９２Ｎ：Ｎｏ）、揺れ停止図柄に対応する停止図柄情報を停止図柄情報格納エリア２２３ｎａＤに格納し（Ｓ５８９３Ｎ）、揺れ停止図柄をデフォルト当たり図柄に可変させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５８９４Ｎ）、本処理を終了する。
【２８９６】
次に、図９５３を参照して、本第８変形例における即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容について説明する。図９５３は、本第８変形例における即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）の処理内容を示したフローチャートである。即連演出設定処理（Ｓ５３８１Ｎ）が実行されると、まず、時短１変動目（時短状態が設定されてから１回目の特図変動）であるかを判別し（Ｓ５９０１Ｎ）、時短１変動目ではないと判別した場合には（Ｓ５９０１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短１変動目であると判別した場合には（Ｓ５９０１Ｎ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特図変動の抽選結果が当たり当選（大当たり当選、又は、小当たり当選）であるかを判別し（Ｓ５９０２Ｎ）、当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５９０２Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ５９０２Ｎの処理において、当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５９０２Ｎ：Ｙｅｓ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであるかを判別し（Ｓ５９０３Ｎ）、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオフであると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、保留連決定済フラグ２２３ｎｆがオンであると判別した場合には（Ｓ５９０３Ｎ：Ｙｅｓ）、今回の特図変動の変動時間が１秒の変動パターンであるかを判別し（Ｓ５９０４Ｎ）、１秒の変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ５９０４Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、１秒の変動パターンであると判別した場合には（Ｓ５９０４Ｎ：Ｙｅｓ）、前回の特図変動における停止図柄情報を取得し（Ｓ５９０５Ｎ）、デフォルト当たり図柄が停止表示された状態を維持する即連演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５９１３Ｎ）、即連演出実行中フラグ２２３ｎｂＤをオンに設定し（Ｓ５９０８Ｎ）、本処理を終了する。
【２８９７】
以上説明したように、本第８変形例では、当たり変動において当たり種別を報知する主図柄ｓｚが揺れ停止した後、デフォルト当たり図柄に可変して確定停止する構成とすることで、当たり当選が連続する場合に、先に実行される当たり当選変動における当たり種別と、後に実行される当たり当選変動における当たり種別の組み合わせにかかわらず即連演出を実行可能となり、即連演出の有無のみによって今回の当たり種別がＭＡＸラウンド当たりではないことを遊技者が予測することを困難にし、大当たり遊技中の昇格演出の演出効果が低下することを抑制することができる。なお、本第８変形例では、大当たり遊技終了後には、必ずデフォルト当たり図柄が主表示領域Ｄｍに表示される構成としたが、これに限るものではない。例えば、大当たり遊技開始前の当たり変動における揺れ停止図柄が７図柄揃いであった場合であって、大当たり遊技中に第１保留エリアの保留球の先読み情報が１０ラウンド当たり（大当たりＣ、又は、小当たりＢ）の当たり保留球である場合には、大当たり遊技終了後にデフォルト当たり図柄ではなく、前回の当たり変動における揺れ停止図柄と同一の態様である７図柄揃いの態様を主表示領域Ｄｍに表示可能に構成し、時短１変動目の特図変動では、その７図柄揃いの態様で即連演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に表示される主図柄ｓｚの態様が

デフォルト当たり図柄ではなく、７図柄揃いであった場合には、時短１変動目の特図変動が開始される前に１０ラウンド当たり当選の保留球があることを遊技者が認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２８９８】

なお、上述した第６制御例の第４変形例から第８変形例では、大当たり当選を契機に設定される遊技状態として時短状態が設定される遊技機において実行される即連演出について説明したが、これに限るものではなく、大当たり当選を契機に設定される遊技状態として、複数の遊技状態から１の遊技状態が設定される構成の遊技機において即連演出を実行可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選を契機として、通常状態よりも特別図柄の大当たり当選確率と普通図柄の当たり当選確率が高い状態である確変状態と、大当たり当選確率は通常状態と同一であり、普通図柄の当たり確率が高い状態である時短状態と、の複数の遊技状態のうち、１の遊技状態を設定可能な遊技機において即連演出を実行可能に構成しても良い。なお、このような遊技機では、大当たり遊技終了後に遊技状態として確変状態が設定される当たり種別と、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される当たり種別とを有し、当たり変動において停止表示された主図柄ｓｚの態様によってどの当たり種別であるかを報知する構成が知られている。例えば、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される当たり種別である場合には同一数字の奇数図柄揃いの態様が、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される当たり種別である場合には同一数字の偶数図柄揃いの態様が停止表示される。このような構成の遊技機において即連演出を実行する場合には、前回停止図柄が同一数字の偶数図柄揃いである場合のみ、大当たり遊技終了後の１変動目の特図変動の抽選結果が当たり当選である場合に即連演出を実行する構成としても良いし、大当たり遊技開始前の特図変動と大当たり遊技終了後の１変動目の特図変動の当たり種別が同一である場合に即連演出を実行する構成としても良い。

【２８９９】

また、遊技状態として、右打ち遊技を行い続けることで頻繁に第２特別図柄の抽選が実行されて高確率で小当たりに当選して第２可変入賞装置６５０も頻繁に開放される結果、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく賞球が払い出され易くなり、大当たりに当選しなくても持ち球を断続的に増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態（第２確変状態）を設定可能な遊技機において即連演出を実行可能に構成しても良い。このように構成する場合、第２確変状態において小当たり当選が連続する場合に即連演出を実行すると良い。例えば、小当たり当選を報知する態様の主図柄ｓｚが停止表示され、小当たり遊技終了前に小当たり当選である保留球を獲得していた場合には、小当たり遊技終了後の第２確変状態の１変動目の特図変動において即連演出を実行しても良い。また、小当たり当選が複数回連続する場合には、外れ当選するまでの期間は、最初の小当たり当選変動において停止表示された主図柄ｓｚをその後の連続する小当たり当選変動において停止表示されたままの状態を維持する構成としても良い。

【２９００】

＜第６制御例における演出別例について＞

次に、図９５４から図９５７を参照して、上述した第６制御例、及び第６制御例の各変形例におけるパチンコ機１０にて実行される演出の別例について説明をする。まず、図９５４、及び図９５５を参照して、連結演出の別例について説明をする。上述した第６制御例では、時短状態中における第２特別図柄変動の開始に応じて連結演出が開始され、複数回の第２特別図柄変動の変動期間と連結演出の演出期間とが合致するように構成していた。また、上述した第６制御例の第１変形例では、第６制御例と同様に第２特別図柄変動の開始に応じて連結演出が開始され、その後、第２特別図柄変動が変動停止した後の所定期間（第２特別図柄変動が実行されていない所定期間）も含む演出期間を用いて連結演出が実行されるように構成していた。これに対して、本別例では、第２特別図柄変動の開始に関わらず連結演出を開始させるように構成し、第２特別図柄変動が実行されていない状況で実行されている連結演出の実行期間中に新たな特図保留（特図２保留）を獲得した場合

には、新たな第２特別図柄変動が実行される時点における連結演出の進展状況（段階状況）に応じて演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、短い変動時間の第２特別図柄変動が実行され易い時短状態、即ち、特図２保留を獲得していない状況が発生し易い時短状態において連結演出の実行頻度を高めることができる。

【２９０１】

図９５４（ａ）は、チャンスＲＵＳＨ中における特図２変動（４変動目）が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９５４（ｂ）は、特図２変動（４変動目）の終了後、特図２変動（第２特別図柄変動）が開始されない状況にて連結演出が実行された場合の先変動画面として表示される表示画面の一例を示した図である。また、図９５５（ａ）は、先変動中に新たな特図２保留を獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９５５（ｂ）は、先変動が開始されてから所定期間（１０秒）経過した時点で新たな特図２保留を獲得できなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図において表示される各表示要素のうち、上述した第６制御例、及び第６制御例の各変形例において説明した表示要素と同位置の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２９０２】

図９５４（ａ）に示した通り、時短状態中（チャンスＲＵＳＨ中）に実行される通常の変動演出（連結演出以外の変動演出）は、１回の特別図柄変動の変動期間に対応した演出期間で演出パターンが決定されるため、第２特別図柄変動（特図２変動）の停止表示タイミングに対応させて主表示領域Ｄｍに表示された第３図柄（図柄列Ｚ１～図柄列Ｚ３に表示される第３図柄）が、第２特別図柄抽選の結果に基づいた表示態様で停止表示される。図９５４（ａ）に示した図では、第２特別図柄抽選の結果が外れであるため、主表示領域Ｄｍには外れに対応する組合せで第３図柄が停止表示され、小表示領域Ｄｓ１にも外れに対応する第４図柄が停止表示されている。なお、図示はしていないが、図９５４（ａ）に示した図は、特図２保留が０個の状態であり、次の第２特別図柄変動を開始させることができない状態である。その後、図９５４（ｂ）に示した通り、第２特別図柄変動が開始されること無く、主表示領域Ｄｍでは第３図柄を変動表示させる先変動演出（連結演出）が開始される。この先変動演出は、上述した連結演出と同一の演出態様で実行される演出であって、特別図柄変動が開始されない状況が発生した場合に実行条件が成立する演出である。詳細な制御内容については省略するが、先変動演出の実行条件が成立すると、予め定められた演出期間（１０秒間）にて上段図柄（図柄列Ｚ１に表示される第３図柄）が停止表示される第２段階までの演出態様が決定される。

【２９０３】

その後、先変動演出の演出期間（１０秒間）が経過するよりも前に特図２保留を獲得すると、新たに実行される第２特別図柄変動の内容に応じた演出態様（先変動演出の後半態様）が決定される。なお、この場合における後半態様の決定手法については上述した連結演出と同一であるため詳細な説明は省略する。また、ここで決定される後半態様の演出期間は、先変動演出の残演出期間と、実行される第２特別図柄変動の変動時間の長さによって算出される。つまり、先変動演出の残期間が３秒で、第２特別図柄変動の変動時間が７秒である場合には、その差分となる４秒の演出期間で後半態様が決定されるように構成している。なお、これに限ること無く、第２特別図柄変動が開始されるタイミングから今回の第２特別図柄変動の変動時間の長さに応じた演出期間で後半態様を決定し、実行中の先変動演出の前半態様に代えて後半態様を上書きするように構成しても良い。

【２９０４】

図９５５（ａ）に示した図では、先変動演出中に停止表示された上段図柄を用いてリーチ態様となるように決定された後半態様の先変動演出が実行されており、小表示領域Ｄｓ１には第２特別図柄抽選が実行中であることに対応する表示態様が表示されている。一方で、先変動演出の演出期間（１０秒間）が経過したにも関わらず、新たな第２特別図柄変動が開始されない場合には、図９５５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに矢印アイコンｙａ１が表示され、遊技者に右打ち遊技を促す強右打ち案内報知が実行される。つまり

、時短状態中に正常に右打ち遊技を行っていれば１０秒もの間、新たな特図２保留を獲得できない状況は発生し得ないため、図９５５（ｂ）に示した図が表示される状況では遊技者が正常に右打ち遊技を実行していない状況、或いは、遊技者が休憩をしている状況であることが考えられる。よって、強右打ち案内報知を実行することで遊技者に適正な遊技を行わせることができる。また、休憩から遊技に復帰した遊技者が、時短状態中であるにも関わらず左打ち遊技を実行してしまい無駄に遊技球を使用してしまうことを抑制することができる。なお、図９５５（ａ）に示した図では、主表示領域Ｄｍに第３図柄が表示されていないが、強右打ち案内報知よりも目立たない程度に第３図柄を表示する（矢印アイコンｙａ１の背面側に表示したり、通常の表示領域よりも小さな表示領域を用いて縮小表示したりする）ように構成しても良い。

【２９０５】

次に、図９５６を参照して、連結演出中に実行される演出態様の別例について説明をする。上述した連結演出、及び、先変動演出では、特別図柄変動が実行されている期間も、特別図柄変動が実行されていない期間も、第３図柄が同一方向（右から左に向かう方向）に変動表示される演出が実行されるように構成していた。つまり、連結演出、及び先変動演出の実行期間中において、特別図柄変動の実行有無を遊技者に把握させ難くするように構成していた。これに対して、本別例では、特別図柄変動中と、非特別図柄変動中とで第３図柄の変動態様を異ならせるように構成している点で相違している。図９５６（ａ）は、特別図柄変動が実行されていない状況における先変動演出中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図９５６（ｂ）は、先変動演出中に新たな第２特別図柄変動が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【２９０６】

図９５６（ａ）に示した通り、先変動演出が実行されると、各図柄列の左側に停止表示されていた図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）と、各図柄列の右側に停止表示されていた図柄（主図柄ｓｚ、副図柄ｆｚ）と、が上方向にゆっくり上昇する上昇変動演出が実行される。この上昇変動演出は、主表示領域Ｄｍに表示されている主図柄ｓｚが表示領域外に消えてしまわない範囲で各図柄を移動させる演出であって、主図柄ｓｚが上限位置（図柄列Ｚ１の表示領域）まで移動した後は、下方向にゆっくりと下降する下降変動演出が実行される。この下降変動演出は、主表示領域Ｄｍに表示されている主図柄ｓｚが表示領域外に消えてしまわない範囲で各図柄を移動させる演出であって、主図柄ｓｚが下限位置（図柄列Ｚ３の表示領域）まで移動した後は、以降、上昇変動演出と下降変動演出とが繰り返し実行されるように構成している。つまり、本別例における先変動演出は、前回の特別図柄抽選の結果を示すために停止表示された第３図柄（主図柄ｓｚ）が表示領域Ｄｍ内を移動する変動演出が実行されるものである。このように構成することで、特別図柄変動期間に対応して実行される先変動演出（連結演出）の演出態様と、非特別図柄変動期間に対応して実行される先変動演出（連結演出）の演出態様と、で第３図柄の移動方向及び移動範囲を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【２９０７】

さらに、本別例では、非特別図柄変動期間に対応して実行される先変動演出（連結演出）中に特別図柄変動が実行されると、図９５６（ｂ）に示した通り、特別図柄変動が開始された時点における第３図柄の表示態様に対応した変動演出が実行される。このように構成することで、先変動演出（連結演出）の実行期間中に非特別図柄変動期間を挟むことで、通常とは異なるリーチ態様を表示することが可能となり、演出効果を高めることができる。また、この場合、図９５６（ｂ）に示した通り、上昇変動演出、又は下降変動演出を実行している間に、主表示領域Ｄｍに表示されている図柄種別と同一の図柄種別の主図柄ｓｚの数を増加させても良いし、減少させても良い。このように構成することで、バリエーションに富んだ演出を提供することができる。

【２９０８】

次に、図９５７を参照して、先変動演出の更なる別例について説明をする。上述した演出例では、先変動演出（連結演出）を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行

されるように構成していた。これに対して本別例では、特別図柄抽選の結果を示すための目的以外の目的を達成するために先変動演出を実行可能に構成している。図９５７は、先変動演出の演出態様として、遊技者に右打ち遊技を案内することも目的とした演出態様が表示されている表示画面の一例を示した図である。図９５７に示した通り、前回の停止表示態様（図９５４（ａ）参照）にて表示されている数字の１が付設された主図柄ｓｚと、数字の２が付設された主図柄ｓｚが１つずつ表示されており、各図柄列における停止表示位置とは異なる位置に各主図柄ｓｚが表示されている。そして、１が付設された主図柄ｓｚから時計回りの特殊矢印アイコンｔｙａが表示されている。そして、特殊矢印アイコンｔｙａの軌跡に沿って１が付設された主図柄ｓｚが繰り返し移動するように構成している。

【２９０９】

また、小表示領域Ｄｓ２には、「右打ちの合図かな」の文字が表示されている。この状況で新たな特別図柄変動が開始されると、図９５７に表示された表示態様が表示され続け、新たな特別図柄変動が当たり変動ある場合には、当該当たり変動が停止表示されるタイミングにて、表示領域Ｄｍに「アタッカーを狙え」の文字が表示される。このように構成することで、先変動演出を用いて遊技者に右打ち遊技を促すことができると共に、当該演出を継続したまま大当たり遊技を実行することができるため、特別図柄変動の変動時間や先変動演出の残演出期間に応じて演出態様を決定する必要が無くなり、先変動演出を実行するために用いられる演出データ量を軽減することができる。また、前回の停止表示態様（図９５４（ａ）参照）にて表示されている主図柄ｓｚの個数を減らして先変動演出を実行しているため、主表示領域Ｄｍに余裕を持たせることができる。よって、特殊矢印アイコンｔｙａといった新たな表示態様を表示させたとしても遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２９１０】

また、上述した第６制御例、及び各変形例を用いて説明をした連結演出（移動演出、先変動演出）では、第１段階にて上段図柄が図柄列Ｚ１の中央位置に停止表示されるパターンのみを用いているが、これに限ること無く、上段図柄が図柄列Ｚ１の右側位置や左側位置に停止表示される演出態様や、図柄列Ｚ１の右側位置および左側位置に停止表示される演出態様を設定可能に構成しても良い。このように第１段階に対応する様々な演出態様を設定可能に構成した場合であっても、通常の変動演出と同様の演出を実行することによって、最終的に当たり当選に対応する演出結果として停止表示される停止表示態様（第３図柄の組合せ停止表示態様）を、第１段階の時点で遊技者に把握させることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。一方で、連結演出にて変動表示される各図柄の変動方法を通常の変動演出と異ならせ、且つ、第３図柄の有効ラインも異ならせることで最終的に当たり当選に対応する演出結果として停止表示される停止表示態様（第３図柄の組合せ停止表示態様）を遊技者に把握させ難くするように構成しても良い。このように構成することで、最後まで演出結果を予測することが困難な演出を提供することができる。さらに、通常の変動演出であれば３つの図柄が所定の組合せ（ライン揃い）で停止表示されることで当たり当選を報知していたが、これに加え、２つの図柄が所定の組合せ（リーチ態様）となった時点で当たり当選に対応する停止表示態様としたり、通常の変動演出であれば外れに対応する停止表示態様を、連結演出では当たり当選に対応する停止表示態様となるように構成しても良い。

【２９１１】

以上、説明をした連結演出（移動演出、先変動演出）は、全て第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示演出としているが、これに限ること無く、所定の状況から段階的に異なる状況へと変化し、対象要素が特定の状況となった場合に特別図柄抽選の結果を報知可能な演出であれば良く、第３図柄表示装置８１の表示面を用いない演出に適用しても良い。例えば、パチンコ機１０に設けられた装飾用の可動役物の動作を用いて連結演出を実行するように構成しても良いし、音声出力装置２２６から出力される音声を用いて連結演出を実行するように構成しても良い。

【２９１２】
＜第７制御例＞
次に、図９５８から図１００３を参照して、第７制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例では、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定値）は１種類で構成したが、本第７制御例では、パチンコ機１０に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定値）を可変させることが可能に構成した点で相違している。より具体的には、本第７制御例におけるパチンコ機１０には、大当たり確率の組み合わせ（設定値）として、６種類の組み合わせ（設定値）が規定されており（図９６８参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意に設定することができる構成としている。このように構成することで、同一機種の遊技機における同一の遊技状態であっても、設定値によって遊技者に有利な状態と不利な状態を創出可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者の遊技方法によって設定されている設定値を遊技者が推測できるように構成している。より具体的には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、遊技領域に配設された電動役物による始動口への入賞サポート（所謂、電サポ）を受けることができるが設定示唆演出が実行されないルート（遊技球の流下方向）と、電サポは受けられないが設定示唆演出が実行されるルートを設け、左打ち（遊技盤面の正面視左側の遊技領域に向けて遊技球を発射させること）と右打ち（遊技盤面の正面視右側領域に向けて遊技球を発射させること）のどちらの遊技方法で遊技するかによって遊技者が好みのルートを任意に選択できる構成としている。これにより、特定の遊技状態において、獲得した賞球数が減少してでも設定値を看破するゲーム性と、獲得した賞球数を維持したまま次の大当たり当選を目指すゲーム性との異なるゲーム性の遊技を遊技者に提供することが可能となる。
【２９１３】
また、本第７制御例では、時短状態が設定されてから、その時短状態が終了するまでの期間における小当たり当選回数が多いほど、時短状態終了時に設定されている設定値を詳細に特定可能な設定示唆演出が実行され易く構成している。より具体的には、設定値として「６」が設定されている場合に、時短状態における小当たり当選回数が上限値である１００回に到達した場合には、設定値が「６」確定となる設定示唆演出が実行され、小当たり当選回数の上限値以下である場合には、設定値が「６」確定となる設定示唆演出は実行されず、高設定値（大当たり当選確率が比較的高い設定値）であることを示唆する設定示唆演出が実行される構成としている。また、低設定値（本第７制御例では、設定値「１～４」）が設定されている場合に、時短状態における小当たり当選回数が上限値以下である場合よりも上限値である場合の方が、低設定値であることを特定する設定示唆演出が実行され易く構成している。これにより、時短状態においては、遊技者に大当たり当選できるかどうかに加えて、何回小当たり当選できるかにも興味を持たせることが可能となり、大当たり当選せずに時短状態が終了してしまった場合であっても、小当たり当選回数によって設定されている設定値を看破可能となるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。
【２９１４】
この第７制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３

のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９１５】

＜第７制御例における遊技機の盤面構成について＞

まず、図９５８を参照して、本第７制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図９５８は、本第７制御例における遊技盤１３の正面図である。図９５８に示した通り、本第７制御例における遊技盤１３は、上述した第１制御例における遊技盤１３の盤面構成（図４参照）に対して、遊技盤１３上に形成される遊技領域（発射された遊技球が通過可能な領域）のうち、可変表示装置ユニット８０の右側（図９５８正面視点で右側）に形成される右側領域に設けられていた普通図柄始動口（スルーゲート）６７を削除した点、可変表示装置ユニット８０の左側（図９５８正面視点で左側）に形成される左側領域に設けられていた普通図柄始動口（スルーゲート）６７の位置が左側領域における上流側に変更されている点、可変表示装置ユニット８０の下側に配置されている第１入球口６４に電動役物６４ａが付属している点、第１入球口６４の下側に配置されていた第２入球口６４０の位置が右側領域に変更されている点、可変入賞装置６５に代えて第１入球口６４の下側に第１可変入賞装置６５が設けられている点、右側領域に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が新たに設けられている点、および右打ちされた遊技球が第２入球口６４０にも第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０にも比較的頻繁に到達するように、盤面右側流路の釘配置等の盤面構成が変更となっている点で相違している。また、遊技領域における上記以外の流路の形状や遊技釘の配置についても第１制御例から変更となっている。なお、同一の要素に対しては同一の符号を付し、その説明を省略する。

【２９１６】

本第７制御例における第１入球口６４は、第１特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。この第１入球口６４は、上部と左部に遊技球が入球（通過）可能な通過口を有している。上部の通過口は常時遊技球が入球（通過）可能な状態であり、左部の通過口は電動役物６４ａの状態によって遊技球が入球（通過）可能な状態と、遊技球が入球（通過）困難な状態とに可変可能である。具体的には、電動役物６４ａが開放状態（電動役物６４ａの羽根部材が第１入球口６４の左部の通過口を塞いでいない状態）である場合には、第１入球口６４の左部の通過口を遊技球が入球（通過）可能となり、電動役物６４ａが閉鎖状態（電動役物６４ａの羽根部材が第１入球口６４の左部の通過口を塞いでいる状態）である場合には、第１入球口６４の左部の通過口を遊技球が入球（通過）困難となる。なお、電動役物６４ａは、通常は閉鎖状態となっており、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選で当たり当選した場合に所定期間開放状態となる。このため、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に比べて時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、電動役物６４ａが開放状態となり易くなる。また、電動役物６４ａが開放状態である場合には、電動役物６４ａの羽根部材が第１入球口６４の正面視左側に傾斜した状態（図９５８参照）となる。これにより、電動役物６４ａが開放状態である場合には、遊技盤面の左側領域を流下した遊技球を羽根部材によって第１入球口６４の左部の通過口に誘導することが可能となるため、遊技盤面の左側領域を流下した遊技球の多くが第１入球口６４へと入賞可能となる。なお、第１入球口６４に遊技球が入賞した場合には３個の賞球が払出されるため、時短状態において左打ちした場合には、獲得した賞球数を維持したまま次回の大当たり当選を目指すことができる。なお、第１入球口６４の内部には図示しない遊技球の通過を検出するための通過センサが設けられており、この通過センサにより遊技球の通過が検出された場合には、主制御装置１１０に遊技球が通過したことを通知する。主制御装置１１０では、第１入球口６４への遊技球の通過が通知されたことに基づいて第１特別図柄抽選を実行するための処理が実行される。

【２９１７】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、小当たり遊技において開閉される入賞装置である。この第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、遊技球が１個入球する毎に、３個の賞球が払い出される契機となる入賞口として構成される。本第７制御例では、小当たり当選し、小当たり遊技が実行されると、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が０．１秒間のみ開放される。この０．１秒間の開放期間の間に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させるのは極めて困難であるため、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合も、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球を入球させて賞球を獲得することはほぼ不可能である。また、運良く遊技球を入球させることができたとしても、第１可変入賞装置６５への入球に比較して少ない個数の賞球しか払い出されないため、入球に対する有利度合いも低くなる。よって、小当たりに当選したとしても、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉動作を伴わない単なる外れ（完全外れ）になった場合とほぼ同等の有利度合いとすることができる。なお、これに限るものではなく、小当たり遊技における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放時間として遊技球が入球可能な開放時間を設定する構成としても良い。また、本第７制御例では、１の小当たり遊技において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を１回開放させる構成としたが、これに限るものではなく、１の小当たり遊技において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を複数回開閉させる構成としても良い。また、小当たり当選した場合の小当たり種別を複数設け、決定された小当たり種別によって第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放パターンを異ならせる構成として良い。例えば、小当たりＡでは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を１秒開放状態とし、２秒閉鎖状態とした後、１秒開放状態とする開放パターンＡが設定され、小当たりＢでは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を０．１秒開放状態とする開放パターンＢが設定される構成としても良い。これにより、小当たり種別によって、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に遊技球を入球させることができる開放パターンと、入球させることができない開放パターンとを設定することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２９１８】

第１可変入賞装置６５は、大当たり遊技において開閉される入賞装置である。この第１可変入賞装置６５は、遊技球が１個入球する毎に特定数（１５個）の賞球が払い出される入賞口として構成される。第１可変入賞装置６５は開閉扉を有しており、大当たり遊技期間以外の期間では開閉扉が閉鎖状態となっているため、第１可変入賞装置６５の内部ある特定入賞口６５ａに遊技球を入球させることはできない。一方、大当たり遊技期間においては、各ラウンドの開始を契機として開閉扉が開放状態となり、各ラウンドの開始から所定期間（３０秒）経過するか、第１可変入賞装置６５に１０個以上の遊技球の入球を検出した場合に閉鎖状態となり、当該ラウンドが終了する。よって、各ラウンドにおいては、左打ち遊技（球発射ユニット１１２ａの発射ハンドル５１の操作により遊技球を遊技盤１３の正面視左側領域に向けて発射する遊技）を行い続けるだけで、比較的容易に１０個以上の遊技球を第１可変入賞装置６５へと入球させて、１５０個（１５個×１０）以上の賞球を払い出させることができる。

【２９１９】

第２入球口６４０は、第２特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。この第２入球口６４０は、上部に遊技球が入球可能な通過口を有しており、遊技盤１３の右側領域を流下した遊技球が入賞可能である。なお、詳細は後述するが設定されている遊技状態にかかわらず遊技者が右打ち遊技（球発射ユニット１１２ａの発射ハンドル５１の操作により遊技球を遊技盤１３の正面視右側領域に向けて発射する遊技）した場合には第２入球口６４０へと遊技球が入賞可能であるものの、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、１回の第２特別図柄の変動パターンとして超長変動パターン（変動時間１０分の変動パターン）が設定され遊技効率が悪くなるため、通常状態においては第１入球口６４に遊技球を入賞させるための左打ち遊技が推奨される。なお、第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合には３個の賞球が払出される。なお、詳細は後述するが、本第７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄を同時に

（並行して）変動表示させることが可能であるため、第２特別図柄が超長変動パターンで動的表示されている場合にも、第１特別図柄の変動表示を実行することが可能である。なお、第２入球口６４０は、第１入球口６４と同様に内部に図示しない通過センサが設けられており、この通過センサを遊技球が通過した場合には、主制御装置１１０に遊技球の通過が通知される。主制御装置１１０では、第２入球口６４０への遊技球の通過が通知されたことに基づいて第２特別図柄抽選を実行するための処理が実行される。

【２９２０】

ここで、各遊技状態における左打ち遊技した場合と右打ち遊技した場合の玉持ち（賞球の減り具合）について説明する。通常状態において左打ち遊技をした場合、電動役物６４ａによる第１入球口６４への入賞サポート（電サポ）を受けることができないため、第１入球口６４の上部からのみの入賞となる。この場合、遊技盤面の左側領域を遊技球が２５０個流下した場合に、平均して１５個前後の遊技球が入賞するように釘等を配置している。第１入球口６４に遊技球が１個入賞した場合には３個の賞球を得られることから１５個入賞した場合には４５個の賞球を得ることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態または確変状態）には、電動役物６４ａが開放状態となり易いため、電サポにより多くの遊技球を第１入球口６４に入球させることが可能となる。この場合、遊技盤面の左側領域を遊技球が２５０個流下した場合に、平均して７０個前後の遊技球が第１入球口６４の左部の通過口から入賞可能に釘等を配置しており、２１０個前後の賞球を得ることができる。これに加えて、上部の通過口からも入球可能であるため、普通図柄の高確率状態（時短状態または確変状態）が設定されている場合には、遊技球２５０個の発射に対して平均２５５個の賞球を得ることができる。つまり、普通図柄の高確率状態においては、獲得した賞球を維持したまま遊技を行うことが可能となる。

【２９２１】

これに対して、遊技状態にかかわらず右打ち遊技をした場合、遊技盤面の右側領域を遊技球が２５０個流下した場合に、平均して５０個前後の遊技球が第２入球口６４０に入賞するように釘等を配置している。第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合には１個の入賞に対して１個の賞球が払い出しされるため、５０個入賞した場合には５０個の賞球を得ることができる。したがって、右打ち遊技をした場合には、遊技球２５０個の発射に対して平均５０個の賞球を得ることができる。つまり、時短状態または確変状態が設定されている場合には右打ち遊技した場合よりも左打ち遊技をした場合の方が玉持ちは良いため、左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法であると言える。なお、通常状態においては、第１入球口６４に向けて左打ちした場合よりも、第２入球口６４０に向けて右打ちした場合の方が始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に遊技球が入球し易いが、上述したように、通常状態では、第２入球口６４０に遊技球が入球したことを契機に実行される第２特別図柄の変動表示の変動パターンとして超長変動パターン（変動時間が１０分の変動パターン）が設定されるため、通常状態においても左打ち遊技が推奨される。

【２９２２】

次に、図９５９を参照して、本第７制御例おいてパチンコ機１０の設定変更を行うための各種の操作手段の詳細について説明する。図９５９は、本第７制御例におけるパチンコ機１０の背面図である。図９５９に示した通り、本第７制御例におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置１１０ａと、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー１１０ｂと、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機１０を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定スイッチ１１０ｃと、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図９６０を参照して詳細に説明する。なお、その他の構成については上述した第１制御例（図３参照）と同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２９２３】
まず、図９６０（ａ）～（ｄ）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機１０の設定変更手順について説明する。図９６０（ａ）～（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０の設定を変更するためには、まず、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させる（図９６０（ａ）参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機１０の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入する（図９６０（ｂ）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機１０の状態が設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、４桁の７セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置１１０ａの各桁に対して、「－」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させることができる。設定変更状態に移行すると、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定値が１ずつ切り替わる（図９６０（ｃ）参照）。なお、本第７制御例では、設定１～６の６種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で１／３１９、高確率（確変）状態で１／７０）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で１／２１９、高確率状態で１／４０）ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定が１→２→・・・→６といった具合に変更されていく。また、設定値が６の状態で設定スイッチ１１０ｃが押下された場合は、設定値が１に戻るように構成されている。また、設定スイッチ１１０ｃが押下される毎に、設定値表示装置１１０ａに対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図９６０（ｃ）は、設定値が「５」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図９６０（ｃ）に示した通り、設定スイッチ１１０ｃに対する押下操作によって設定値が５に切り替えられると、設定値表示装置１１０ａにおける下１桁に対して、設定５を示す「５」という数字が表示される。

【２９２４】
操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー１１０ｂを反時計回りに回動させて設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置に配置させることにより、設定変更状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図９６０（ｄ）参照）。なお、設定キー１１０ｂは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機１０の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

【２９２５】
次に、図９６０（ｅ）～（ｇ）を参照して、設定確認を行うための手順（設定確認動作）について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させる（図９６０（ｅ）参照）。そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される（図９６０（ｆ）参照）。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置１１０ａに対して現在設定されている設定値が表示される。図９６０（ｆ）の例では、設定値として「５」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図９６０（ｇ）参照）。なお、本第７制御例では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させ

る毎に、設定が１→２→・・・→６の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。なお、本第７制御例では、設定値を「１」～「６」の６段階で構成したが、これに限るものではなく、５段階以下の段階で構成しても良いし、７段階以上の段階で構成しても良い。

【２９２６】

＜第７制御例における特徴的な演出内容について＞

次に、図９６１から図９６４を参照して、本第７制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図９６１（ａ）を参照して、本第７制御例における大当たり遊技エンディング画面について説明する。図９６１（ａ）は、大当たり遊技エンディング画面の一例を示した図である。大当たり遊技エンディング画面は、大当たり遊技の最終ラウンド終了から特別図柄の変動表示が可能となるまでの大当たり遊技のエンディング期間で表示される演出画面である。図９６１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の液晶画面における正面視右上には第１特別図柄の保留球数を示すための特図１保留球数表示領域Ｄｍ１ａと、第１特別図柄の変動状況を示すための特図１変動表示領域Ｄｍ１ｂと、第２特別図柄の保留球数を示すための特図２保留球数表示領域Ｄｍ２ａと、第２特別図柄の変動状況を示すための特図２変動表示領域Ｄｍ２ｂが形成されており、図９６１（ａ）に示す状況では、第１特別図柄の保留球数および第２特別図柄の保留球数が０個であることを示す「０」の文字が表示されている。また、特図１変動表示領域Ｄｍ１ｂには、大当たり遊技の契機となった第１特別図柄の大当たり当選であることを示す態様である「５５５」の文字が停止表示されている。また、図９６１（ａ）に示すように、副表示領域Ｄｓには、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に対応した演出モードを報知するための態様が表示される。なお、図９６１（ａ）に示す例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されているため、時短状態に対応する演出モードに移行することを報知している。

【２９２７】

また、図９６１（ａ）に示すように、時短状態では左打ち遊技と右打ち遊技のどちらの遊技方法でも遊技可能であり、それぞれの遊技方法で遊技した場合のメリット、デメリットについて案内するための案内態様が表示される。具体的には、第１小表示領域ＨＲ１において左打ち遊技した場合には電動役物６４ａによる第１入球口６４への入賞サポート（電サポ）が受けられるため、獲得した賞球数を維持したまま時短状態における遊技を行うことができるが、第１特別図柄の変動表示においては設定示唆演出が実行されないため、設定されている設定値を看破することはできないことを示唆する態様が表示され、第２小表示領域ＨＲ２において右打ち遊技した場合には電動役物６４ａによる入球口への入賞サポート（電サポ）を受けることはできないため獲得した賞球数が左打ちした場合よりも減少する可能性が高いが、第２特別図柄の変動表示においては設定示唆演出が実行されるため、設定されている設定値を看破することが可能であることを示唆する態様が表示される。これにより、獲得した賞球数を維持したまま左打ち遊技を行うか、設定値を看破するために右打ち遊技を行うかの異なるゲーム性の遊技のうち、どちらの遊技を行うかを遊技者が任意に選択することが可能となる。

【２９２８】

次に、図９６１（ｂ）を参照して、時短状態において第１特別図柄の変動表示が実行された場合の変動演出について説明する。図９６１（ｂ）は、時短状態において第１特別図柄の変動表示が実行された場合の変動演出の一例を示した図である。図９６１（ｂ）に示すように、時短状態が設定され時短モードに移行すると、第３図柄表示装置８１の正面視左上には残時短回数（確変状態においては残確変回数）を表示するための小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）が形成される。なお、本第７制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数が１００回に達した場合に時短状態が終了する構成である。図９６１（ｂ）に示す例では、時短状

態が設定されてから１回目の特別図柄の変動表示が実行された場合であるため、残時短回数が９９回であることを示す態様である「残り９９回」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには設定されている遊技状態に対応した演出モードを示す態様が表示される。図９６１（ｂ）に示す例では、時短状態が設定されているため、「時短モード中」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍでは、第１特別図柄の抽選結果に対応した変動演出が実行される。なお、詳細な演出内容については図示を省略しているが、第１特別図柄の抽選結果に基づいて第３図柄の変動表示を含む変動演出が実行される。

【２９２９】

次に、図９６２（ａ）から図９６３（ａ）を参照して、時短状態が設定されている場合に始動条件が成立したことに基づいて実行される変動演出である第２特別図柄の変動表示が実行された場合の変動演出について説明する。図９６２（ａ）は、時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄の変動表示が実行された場合の演出内容の一例を示した図である。時短状態が設定されてから１回目の第２特別図柄の変動表示が実行されると、主表示領域Ｄｍにおいて遊技機の状態を示す状態情報である設定値に基づく表示態様である設定示唆演出が開始される。具体的には、特別図柄の抽選結果を示すための飾り図柄（第３図柄）変動を含む変動演出を表示する表示領域が縮小表示され、恐竜を模したキャラクタ８０１が表示されるとともに、設定示唆演出の演出内容を案内する態様である「モンスター群出現！時短終了までに倒した数が多い程高設定かも！？」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの正面視左側には現在のモンスターの討伐数と上限値である「１００」が表示される第５小表示領域ＨＲ５が形成される。図９６２（ａ）に示す例では、モンスターを討伐していないため、第５小表示領域ＨＲ５には「０／１００」の文字が表示されている。なお、本第７制御例では、第２特別図柄の抽選結果が小当たり当選である場合にモンスターを１体討伐する構成としている。時短状態においては、第２特別図柄の変動表示を最大で１００回実行することが可能であるため、討伐数の上限値は１００となる。なお、本第７制御例では、設定示唆演出が実行されると、第３図柄変動を含む変動演出を縮小表示する構成としたが、これに限るものではない。例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面を複数の画層（例えば、第１レイヤーと第２レイヤー）で構成し、変動演出を第１レイヤーで実行し、第１レイヤーよりも前面側に配設された第２レイヤーにおいて設定示唆演出を実行し、第２レイヤーの透過率を可変させることで、第１レイヤーにおいて実行されている変動演出を視認可能な状態と、視認困難な状態とを創出する構成としても良い。或いは、変動演出を表示画面で実行し、装飾用可動役物を用いて設定演出を実行する構成としても良い。具体的には、装飾用可動役物が収納状態である場合には遊技者が変動演出を視認可能となり、装飾用可動役物が可動状態である場合には遊技者が変動演出を視認困難な状態とすることが可能に構成し、設定示唆演出が実行される場合には装飾用可動役物を可動状態とする構成とする。なお、装飾用可動役物は、態様を可変させることで設定されている設定値を示唆可能な構成であれば良く、例えば、装飾用可動役物に付属するＬＥＤの発光色によって設定値を示唆可能に構成（例えば、虹色であれば設定値「６」、赤色なら設定値「６」又は「５」、青色なら低設定値等）しても良いし、さいころ状で構成し、設定示唆演出ではさいころ状の装飾用可動役物を回転させた後、停止した際の出目によって設定値を示唆する構成（例えば、出目が６であれば設定値「６」、出目が１であれば設定値「１」等）としても良い。このように構成することで、設定値を示唆するための演出と特別図柄の抽選結果を報知するための演出とが同時に実行された場合であっても、２つの演出が混同し、遊技者に誤解を与えてしまう不具合を抑制することができる。また、設定示唆演出が実行される場合に、変動演出を縮小表示させる処理が不要となるため、表示制御に係る遊技機の処理負荷を軽減することができる。または、変動演出は表示画面で実行し、設定示唆演出は音声出力により実行する構成としても良い。具体的には、時短状態におけるＢＧＭとして複数種類のうちから１のＢＧＭを設定可能に構成し、特図２変動において小当たり当選したことを契機にＢＧＭの設定抽選を実行する。複数種類のＢＧＭには、設定値が「６」である場合にのみ設定される第１ＢＧＭと、設定値が「６」又は「５」である場合にのみ設定される第２ＢＧＭと、設定値に関わらず設定される第３ＢＧ

Ｍを少なくとも用意し、例えば、設定値が「６」である場合には小当たり当選した場合の５％の確率で第１ＢＧＭが設定され、２５％の確率で第２ＢＧＭが設定され、７０％の確率で第３ＢＧＭが設定される構成とする。つまり、小当たり当選した場合に決定されたＢＧＭの種類によって遊技者が設定値を推測可能な構成である。このように構成することで、表示画面を注視していない遊技者に対しても設定示唆演出により設定値を示唆可能となる。

【２９３０】

ここで、図９６８を参照して、本第７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍの規定内容について説明する。図９６８は、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍの規定内容を模式的に示した図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａｍは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍには、大当たりと判定される判定値および小当たりと判定される判定値が所定範囲内に規定されており所定範囲の判定値が規定されている。なお、本第７制御例では、大当たりと判定される判定値は、設定されている設定値で異なる判定値が規定されている。具体的には、図９６８に示す通り、特別図柄の低確率状態においては図柄種別を問わず設定値「１」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２０４」が大当たり判定値として規定されており、設定値「２」である場合には「０～２０９」が、設定値「３」である場合には「０～２１８」が、設定値「４」である場合には「０～２４８」が、設定値「５」である場合には「０～２７２」が、設定値「６」である場合には「０～２９８」がそれぞれ大当たり判定値として規定されている。また、第２特別図柄には大当たり判定値の他に小当たり判定値も規定されており、設定値にかかわらず第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「３００～６５５３５」が小当たり判定値として規定されており、大当たり判定値と小当たり判定値を除く値が外れとなる。なお、第１特別図柄には小当たり判定値は規定されていないため、大当たり判定値を除く値は全て外れとなる。なお、第１当たり乱数カウンタＣ１の値は「０～６５５３５」の範囲で更新されるため、特別図柄の低確率状態における設定値「１」の大当たり当選確率は２０５／６５５３６（約１／３１９）、設定値「２」の大当たり当選確率は２１０／６５５３６（約１／３１３）、設定値「３」の大当たり当選確率は２１９／６５５３６（約１／３００）、設定値「４」の大当たり当選確率は２４９／６５５３６（約１／２６３）、設定値「５」の大当たり当選確率は２７３／６５５３６（約１／２４０）、設定値「６」の大当たり当選確率は２９９／６５５３６（約１／２１９）となる。したがって、設定値「１」が最も大当たり当選確率が低い設定値であり、設定値「６」が最も大当たり当選確率が高い設定値である。なお、本第７制御例では、便宜的に設定値「５，６」を高設定値、設定値「１～４」を低設定値としている。

【２９３１】

また、図９６８に示すように、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値も設定値毎に異なっている。具体的には、特別図柄の高確率状態においては図柄種別を問わず設定値「１」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～９３５」が大当たり判定値として規定されており、設定値「２」である場合には「０～１００７」が、設定値「３」である場合には「０～１０３９」が、設定値「４」である場合には「０～１１２９」が、設定値「５」である場合には「０～１２６０」が、設定値「６」である場合には「０～１６３８」がそれぞれ大当たり判定値として規定されている。また、第２特別図柄には大当たり判定値の他に小当たり判定値も規定されており、設定値にかかわらず第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「１６４０～６５５３５」が小当たり判定値として規定されており、大当たり判定値と小当たり判定値を除く値が外れとなる。なお、第１特別図柄には小当たり判定値は規定されていないため、大当たり判定値を除く値は全て外れとなる。したがって、特別図柄の高確率状態における設定値「１」の大当たり当選確率は９３６／６５５３６（約１／７０）、設定値「２」の大当たり当選確率は１００８／６５５３６（約１／６５）、設定値「３」の大当たり当選確率は１０４０／６５５３６（約１／６３）、設定値「４」の大当たり当選確率は１１３０／６５５３６（約１／５８）、設定

値「５」の大当たり当選確率は１２６１／６５５３６（約１／５２）、設定値「６」の大当たり当選確率は１６３９／６５５３６（約１／４０）となる。

【２９３２】

なお、本第７制御例では、設定値によって特別図柄の大当たり当選確率が異なるように構成したが、これに限るものではない。例えば、設定値によって大当たり当選した場合の大当たり種別の割合が異なる構成としても良い。具体的には、設定値「１」では、大当たり当選時の５０％で確変大当たりが選択されるが、設定値「６」では、大当たり当選時の７５％で確変大当たりが選択される構成としても良い。このように構成することで、設定値によって大当たり当選時に遊技者に有利な遊技状態へと移行し易い状態と、移行し難い状態とを創出できる。或いは、設定値によって特別図柄の変動パターンの割合が異なる構成としても良い。例えば、設定値「１」では変動時間が長い変動パターンが設定され易く、設定値「６」では変動時間が短い変動パターンが設定され易い構成としても良い。このように構成することで、設定値によって１時間当たりに実行できる特別図柄抽選の平均実行回数に差を設けることが可能となる。つまり、設定値「１」よりも設定値「６」の方が１時間当たりに実行できる特別図柄抽選の回数が多くなり易いので早期に大当たり当選する可能性が高くなる。これにより、設定値によって遊技者に有利不利を創出することができる。

【２９３３】

次に、図９６９を参照して、本第７制御例における設定値毎の外れと小当たりの比率について説明する。図９６９は、設定値毎の外れと小当たりの比率を示した図である。上述したように、本第７制御例では、設定値毎に大当たり判定値が異なる一方で、小当たり判定値は全ての設定値で同一となるように構成している。つまり、設定値によって外れと小当たりの比率が異なるように構成している。具体的には、特別図柄の低確率状態において、設定値「１」の場合には外れと小当たりの比率が９５：６５２３５（１：６８７）となり、設定値「２」の場合には外れと小当たりの比率が９０：６５２３５（１：７２４）となり、設定値「３」の場合には外れと小当たりの比率が８１：６５２３５（１：８０５）となり、設定値「４」の場合には外れと小当たりの比率が５１：６５２３５（１：１２７９）となり、設定値「５」の場合には外れと小当たりの比率が２７：６５２３５（１：２４１６）となり、設定値「６」の場合には外れと小当たりの比率が１：６５２３５となる。また、特別図柄の高確率状態において、設定値「１」の場合には外れと小当たりの比率が７０４：６３８９５（１：９０）となり、設定値「２」の場合には外れと小当たりの比率が６３２：６３８９５（１：１０１）となり、設定値「３」の場合には外れと小当たりの比率が６０１：６３８９５（１：１０６）となり、設定値「４」の場合には外れと小当たりの比率が５１０：６３８９５（１：１２５）となり、設定値「５」の場合には外れと小当たりの比率が１４５６：６３８９５（１：３４７）となり、設定値「６」の場合には外れと小当たりの比率が１：６３８９５となる。つまり、高設定値であるほど外れとなる確率が低くなり、低設定値であるほど外れとなる確率が高くなる。上述したように、本第７制御例では、第２特別図柄のみ小当たり当選する構成であるため、時短状態（または確変状態）において第２特別図柄抽選が実行され、外れとなった回数に基づいて遊技者は設定値を推測することが可能となる。

【２９３４】

図９６２（ａ）に戻り説明を続ける。上述したように、設定示唆演出が開始されると、第５小表示領域ＨＲ５が形成され、モンスターの討伐数が表示される構成であり、本第７制御例では、第２特別図柄の変動表示において小当たり当選した場合にモンスターを１体討伐する構成であるため、討伐数の表示は遊技者に設定値を示唆するための態様の１つであると言える。図９６２（ｂ）は、時短状態において第２特別図柄の小当たり当選した場合に実行される演出の一例を示した図である。図９６２（ｂ）に示すように、特図２変動表示領域Ｄｍ２ｂには、第２特別図柄の小当たり当選であることを示すための態様が停止表示され、第３小表示領域ＨＲ３においても第２特別図柄の小当たり当選であることを示す飾り図柄が停止表示されている。また、主表示領域Ｄｍでは、恐竜を模したキャラクタ

８０１を撃破（討伐）する演出が実行され、第５小表示領域ＨＲ５の討伐数が更新される。一方、時短状態において第２特別図柄の外れとなった場合には、図９６３（ａ）に示すように、恐竜を模したキャラクタ８０１に逃げられる演出（討伐失敗演出）が実行され、第５小表示領域ＨＲ５の討伐数は更新されない。これにより、第２特別図柄の抽選結果が小当たりであるか外れであるかを遊技者に分かり易くし、設定値を推測し易く構成している。なお、第２特別図柄が大当たり当選である場合には、第３小表示領域ＨＲ３が拡大表示され、設定示唆演出は非表示となる。

【２９３５】

なお、本第７制御例では、時短状態において第２特別図柄の変動表示が実行されると、第５小表示領域ＨＲ５が形成され、モンスターの討伐数（即ち、小当たり当選回数）が表示される構成であるが、この第５小表示領域ＨＲ５は、１回の第２特別図柄の変動表示が終了しても所定時間（５秒間）は継続して表示され、その間に新たな第２特別図柄の変動表示が実行されると表示された状態が継続し、新たに第２特別図柄の変動表示が開始されないまま所定時間が経過すると非表示となる。このように構成することで、例えば、時短モードの途中で休憩のために遊技機から離れた場合に、他の遊技者により表示画面を覗き見られ設定推測されることを抑制することができる。また、第５小表示領域ＨＲ５にモンスター討伐数が表示されている期間に第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、モンスター討伐数は非表示となる。なお、時短モードの途中でモンスター討伐数が非表示となった場合であっても、再度第２特別図柄の変動表示が実行された場合には、非表示となる前に表示されていたモンスター討伐数が表示される。なお、本第７制御例では、第５小表示領域ＨＲ５にモンスター討伐数が表示されている期間に第１特別図柄の変動表示が実行される場合には、モンスター討伐数は非表示とする構成としたが、これに限るものではなく、第１特別図柄の変動表示中も第５小表示領域ＨＲ５にモンスター討伐数を表示したままとしても良いし、第２特別図柄の変動中よりも視認し難くなるように構成しても良い。

【２９３６】

次に、図９６３（ｂ）を参照して、時短状態における特別図柄の最終変動において表示される時短モード終了画面について説明する。図９６３（ｂ）は、時短モード終了画面（リザルト画面）の一例を示した図である。図９６３（ｂ）に示す例では、時短状態の最終変動において第２特別図柄の小当たりに当選した場合を示している。図９６３（ｂ）に示すように、時短状態における特別図柄の最終変動では、連チャン数と、モンスター討伐数（小当たり当選回数）と、第６小表示領域ＨＲ６には設定示唆態様が表示される。連チャン数は、通常状態において大当たり当選（初回大当たり）し、時短状態において大当たり当選せずに通常状態に戻るまでの期間で大当たり当選した回数を示すものであり、図９６３（ｂ）に示す例では、初回大当たり以外に大当たり当選しなかったことを示す「ＢＯＮＵＳ×１」が表示されている。設定示唆態様は、設定されている設定値と、小当たり当選回数に基づいて表示態様が決定される。

【２９３７】

ここで、図９７４を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に規定されている設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍについて説明する。図９７４は、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍの規定内容を模式的に示した図である。図９７４に示すように、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍは、時短最終変動における従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値と、設定されている設定値と、演出カウンタ２２３ｆｍの値とに対応付けて設定示唆態様が規定されている。なお、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられたカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３において小当たり回数を計測するために用いられる。設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍの詳細な規定内容については、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」であり、設定値「６」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～９」の範囲で「設定６濃厚！」という態様が決定される。この「設定６濃厚！」という態様は、設定値として「６」が設定されていることを報知するための態様である。したがって、設定

示唆態様として「設定６濃厚！」が表示された場合には、遊技者は設定値が「６」であることを看破することができる。なお、「設定６濃厚！」の態様は、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」である場合にしか選択されない。従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」であり、設定値「６」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１０～１６９」の範囲で「高設定の期待大」という態様が決定される。この「高設定の期待大」という態様は、設定値「５」または「６」が設定されていることを示唆する態様である。したがって、設定示唆態様として「高設定の期待大」が表示された場合には、設定値「５」以上であることが確定する。従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」であり、設定値「６」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１７０～１９８」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定される。この「高設定の期待中」という態様は、高設定値（設定５，６）である場合よりも低設定値（設定１～４）である可能性が高いことを示唆する態様である。

【２９３８】

従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」であり、設定値「５」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１６９」の範囲で「高設定の期待大」という態様が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１７０～１９８」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定される。また、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」であり、設定値「１」から「４」の何れかである場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～４９」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「５０～１９８」の範囲で「高設定の期待小」という態様が決定される。この「高設定の期待小」という態様は、低設定値（設定１～４）であることを示唆する態様である。したがって、「高設定の期待小」の態様が表示された場合には、遊技者は少なくとも高設定値（設定５、６）が設定されていないことを看破することが可能となり、この遊技機での遊技を継続するか否かの判断をし易くすることができる。従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「９５～９９」であり、設定値「５」または「６」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～９９」の範囲で「高設定の期待大」という態様が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１００～１９８」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定される。また、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「９５～９９」であり、設定値「１」から「４」の何れかである場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１９８」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定される。したがって、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」である場合に比べて遊技者が設定示唆態様からは設定値を看破し難い構成となっている。従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「０～９４」であり、設定値「５」または「６」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１９」の範囲で「高設定の期待大」という態様が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「２０～１９８」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定される。また、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「０～９４」であり、設定値「１」から「４」の何れかである場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１４９」の範囲で「高設定の期待中」という態様が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１５０～１９８」の範囲で「高設定の期待小」という態様が決定される。したがって、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「０～９４」である場合には、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「９５」以上である場合に比べて遊技者が設定示唆態様からは高設定値であるか否かを看破し難い構成となっている。なお、上述したように、本第７制御例では、設定値によって外れと小当たり当選の比率が異なっており、高設定値であるほど外れとなる確率が低いため、時短モードが終了した時点で外れとなった回数から設定値を推測することが可能であり、それに加えて、小当たり当選回数が多いほど時短最終変動における時短モード終了画面（リザルト画面）で詳細な設定値を特定可能な設定示唆態様が表示され易くなるため、時短状態において大当たり当選しなかった場合であっても、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【２９３９】

なお、本第７制御例では、設定値「６」が設定されている場合にのみ、設定値を特定可

能な設定示唆態様（「設定６濃厚！」の態様）が表示される構成としたが、これに限るものではなく、それぞれの設定値を特定可能な設定示唆態様が表示される構成としても良い。例えば、設定値「４」が設定されている場合に「設定４濃厚！」の態様が表示される構成としても良い。また、本第７制御例では、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」である場合にのみ設定値を特定可能となる設定示唆態様が表示される構成であったが、これに限るものではなく、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が「１００」以下の場合であっても、設定値を特定可能な設定示唆態様が表示される構成としても良い。なお、このように構成する場合には、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が大きいほど設定値を特定可能な設定示唆態様が決定され易い構成とすると良い。このように構成することで、例えば、低設定値が設定されているにもかかわらず、時短状態において外れとなった回数が少なかった場合であっても遊技者が設定値を看破し易くなる。

【２９４０】

図９６３（ｂ）に戻り、説明を続ける。図９６３（ｂ）に示す例では、設定示唆態様として「高設定の期待大」の態様が表示されているため、設定値「５」以上であると遊技者は推測することができる。以上、時短状態における変動演出および設定示唆演出について説明したが、本第７制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）においても時短状態と同様の変動演出及び設定示唆演出が実行される。なお、確変状態の方が時短状態よりも第２特別図柄の外れと小当たり当選の比率の差が設定値「６」とそれ以外の設定値とで顕著であるため、右打ち遊技した場合にはより設定値を看破し易くなる。なお、リザルト画面において設定示唆態様が表示されるのは、時短最終変動が第２特別図柄変動であった場合のみであり、時短最終変動が第１特別図柄変動であった場合にはリザルト画面において連チャン数のみが表示される。次に、図９６４を参照して、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄が停止表示されており、第２特別図柄が変動表示されている場合の表示画面について説明する。図９６４は、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄が停止表示されており、第２特別図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例を示した図である。図９６４に示すように、通常状態において第２特別図柄のみが変動表示されている場合には、特別図柄の抽選結果を示すための飾り図柄（第３図柄）は停止表示されたままとなり、特図２変動表示領域Ｄｍ２ｂにおいてのみ第２特別図柄の変動表示が実行される。なお、本第７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄が同時変動可能に構成しており、通常状態においては第２特別図柄の変動表示が実行されても第３図柄は変動表示されない構成としているが、時短状態（または確変状態）において同時変動する場合には、表示画面を２分割し第１特別図柄と第２特別図柄それぞれの図柄に対応した飾り図柄をそれぞれ変動表示させる。

【２９４１】

＜第７制御例における電気的構成について＞

次に、図９６５から図９７４を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。図９６５は、本第７制御例のパチンコ機１０における電気的構成を示すブロック図である。本第７制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０における電気的構成（図２１参照）に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成の一部と、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されるソレノイド２０９におけるＶ入口ソレノイド２０９ａと、滞留ソレノイド２０９ｂと、流路ソレノイド２０９ｃをそれぞれ削除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図９６６を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図９６６は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【２９４２】
特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図９７５参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図９９０参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍと、が設けられており、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５及び変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【２９４３】
そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第７制御例では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しており、各特別図柄保留球格納エリア（特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成している。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。さらに、本第７制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図９６６を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５

５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図９７５参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図９９０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａｍによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍの規定内容については上述した通りである。

【２９４４】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第７制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに格納される。本第７制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本第７制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図９７０（ａ）を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍの内容について説明をする。図９７０（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９７０（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍは、第１特別図柄、または第２特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【２９４５】

具体的には、図柄種別問わず、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｇｍの値に「１００」が設定され、確変フラグ２０３ｑｍがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は８０％（８０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短中カウンタ２０３ｇｍの値に「１００」が設定され、確変フラグ２０３ｑｍはオンに設定されない大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【２９４６】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技

終了後に確変フラグ２０３ｑｍがオンに設定される「大当たりＡ」の方が、大当たり遊技終了後に確変フラグ２０３ｑｍがオンに設定されない「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。なお、本第７制御例では、上述したように時短状態または確変状態において左打ち遊技と右打ち遊技のどちらの遊技方法で遊技するかを遊技者が選択可能に構成し、左打ち遊技した場合には第１特別図柄抽選が実行され、右打ち遊技した場合には第２特別図柄抽選が実行されるように構成している。このため、第１特別図柄で大当たり当選した場合と、第２特別図柄で大当たり当選した場合で著しく有利・不利が生じないように大当たり種別を図柄共通となるように構成しているが、これに限るものではなく、第１特別図柄と第２特別図柄で大当たり種別の内容を異ならせても良い。例えば、第１特別図柄で大当たり当選した場合には、７０％で６ラウンド確変大当たり、３０％で６ラウンド時短大当たりが決定され、第２特別図柄で大当たり当選した場合には、７０％で１０ラウンド確変大当たり、３０％で２ラウンド時短大当たりが決定される構成としても良い。このように構成することで、左打ち遊技をした場合には「賞球数が固定の安定ルート」、右打ち遊技をした場合には「賞球数が変動するギャンブルルート」を設けることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第７制御例では、大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本第７制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を同一期間（時短回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて普通図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。図９６６に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図９９０参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄｍ（図９７１参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【２９４７】

ここで、図９７１、図９７２を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄｍの内容について説明をする。図９７２（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄｍに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９７２（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄｍには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｄｍ１と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍ２と、時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍ３が規定されている。本第７制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル２０２ｄｍに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図９７１（ｂ）、（ｃ）及び図９７２を参照して説明をする。図９７１（ｂ）は通常用テーブル２０２ｄｍ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｄｍ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、

実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。通常用テーブル２０２ｄｍ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が「大当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（２００００ｍｓ）の当たりノーマル（リーチ）変動が規定されている。取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（３００００ｍｓ）の当たりスーパー（リーチ）変動が規定されている。次いで、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒（４０００ｍｓ）の当たりスペシャル（リーチ）変動が規定されている。また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が「外れ」の場合についても同様に、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７０」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒（８０００ｍｓ）の短外れが規定されている。取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「７１～１３０」の場合は、変動パターンとして変動時間が１２秒（１２０００ｍｓ）の長外れが規定されている。取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３１～１７０」の場合は、変動パターンとして変動時間が２０秒（２００００ｍｓ）の外れノーマル（リーチ）変動が規定されている。取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７１～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒（３００００ｍｓ）の外れスーパー（リーチ）変動が規定されている。

【２９４８】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、当否判定結果が「大当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０分（６０００００ｍｓ）の当たりロング変動が規定されている。当否判定結果が「外れ」または「小当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０分（６０００００ｍｓ）の外れロング変動が規定されている。このように、通常状態においては第２特別図柄の当否判定結果に関わらず必ず１０分間のロング変動が決定され遊技効率が悪くなるため、通常状態において第１入球口６４よりも遊技球が入賞し易い第２入球口６４０に入賞させるために遊技者が右打ち遊技を行うことを抑制することができる。

【２９４９】

次に、図９７１（ｃ）を参照して、時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍ２の内容について説明をする。図９７１（ｃ）は、時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍ２は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合における第１特別図柄の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。具体的には、当否判定結果が「大当たり」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２秒（２０００ｍｓ）の当たり超短変動が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２秒（２０００ｍｓ）の超短外れが規定されている。なお、本第７制御例では、時短状態または確変状態における第１特別図柄の変動パターンを当否判定結果に対してそれぞれ１パターンのみ規定する構成としているが、これに限るものではなく、各当否判定結果で複数パターンの変動パターンを設ける構成としても良い。

【２９５０】

次に、図９７２を参照して、時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍ３の内容について説明する。図９７２は、時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍ３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄ

ｍ３は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合における第２特別図柄の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果と、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。なお、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍは、時短状態または確変状態が設定されてから通常状態に移行するまでの第２特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであり、第２特別図柄の変動表示が実行される場合にカウンタ値に１加算される。時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍ３の具体的な規定内容としては、当否判定結果が「大当たり」であって、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が「１」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒（１００００ｍｓ）の当たり長変動が規定されている。なお、本第７制御例では、時短状態または確変状態が設定されてから１回目に実行される第２特別図柄変動において設定示唆演出の開始演出を実行するため、１回目の第２特別図柄変動の変動時間を設定示唆演出の開始演出を実行するために必要な変動時間が設定されるように構成している。当否判定結果が「大当たり」であって、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が「２～１００」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２秒（２０００ｍｓ）の当たり超短変動が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」または「小当たり」であって、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が「１」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒（５０００ｍｓ）の外れ短変動が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」であって、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が「２～１００」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が２秒（２０００ｍｓ）の外れ超短変動が規定されている。なお、本第７制御例では、当否判定結果と、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値に対応する変動パターンを１パターンずつで構成したが、これに限るものではなく、複数種類の変動パターンから１の変動パターンを決定する構成としても良い。

【２９５１】

図９６６に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本第７制御例ではタイマ割込処理（図９７５参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍに規定されている内容について、図９７０（ｂ）を参照して説明をする。図９７０（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図９７０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２９９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより

、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本第７制御例において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４ａによる第１入球口６４への入賞サポートが頻繁に実行されることで遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図９７５参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図９９０参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【２９５２】

次に、図９６７（ａ）を参照して、本第７制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図９６７（ａ）は、本第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図９６７（ａ）に示した通り、本第７制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２３参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｍが設けられている点、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍが設けられている点、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｄｍが設けられている点で相違している。なお、各データテーブルの内容については、各カウンタの説明に際して上述しているため詳細な説明を省略する。

【２９５３】

次に、図９６７（ｂ）を参照して、本第７制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図９６７は、本第７制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図９６７に示した通り、本第７制御例におけるＲＡＭ２０３は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍと、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍと、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍと、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍと、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍと、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍと、時短中カウンタ２０３ｇｍと、大当たり開始フラグ２０３ｈｍと、大当たり中フラグ２０３ｉｍと、設定値格納エリア２０３ｊｍと、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍと、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍと、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍと、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍと、確変フラグ２０３ｑｍと、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍと、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍと、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、特図２小当たりフラグ２２３ｕｍと、その他メモリエリア２０３ｚと、を少なくとも有している。

【２９５４】

特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍは、上限個数（本第７制御例では、４個）まで、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍは、上限個数（本第７制御例では、４個）まで、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍ、或いは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍ、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍ、特別図柄保

留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図９６６参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５及び変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図９７５参照）の中で、球が第１入球口６４へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍにそれぞれ格納する。また、球が第２入球口６４０へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍにそれぞれ格納する。ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍ、或いは、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本第７制御例におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【２９５５】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍは普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図９６６参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図９９０参照）の中で、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍは、一の始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本第７制御例におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【２９５６】

特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図９７５参照）の中で検出される第１入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９８８のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。また、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（即ち、保留球数）は、第１入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンド

によって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図９７５参照）の中で検出される第２入球口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９８８のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【２９５７】

また、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値（即ち、保留球数）は、第２入球口６４０に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄大当たり判定処理（図９７７のＳ２４０８Ｍ参照）または第２特別図柄大当たり判定処理（図９８２のＳ２７０８Ｍ参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【２９５８】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図９７５参照）の中で検出される普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図９８８のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される。時短中カウンタ２０３ｇｍは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短中カウンタ２０３ｇｍには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図９９１のＳ１９１７Ｍ参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短中カウンタ２０３ｇｍの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が減算され、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態

へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短中カウンタ２０３ｇｍの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【２９５９】

また、本第７制御例では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短中カウンタ２０３ｇｍの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を減算させるように構成しても良い。加えて、本第７制御例では、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短中カウンタ２０３ｇｍの値に関わらず、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。大当たり開始フラグ２０３ｈｍは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｈｍがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｈｍは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｈｍは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図９９１のＳ１９０３Ｍ参照）。大当たり中フラグ２０３ｉｍは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｉｍがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｉｍは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図９９１のＳ１９０４Ｍ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図９９１のＳ１９２０Ｍ参照）。そして、特別図柄変動処理（図９７６参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｉｍが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図９７６のＳ２０１Ｍ参照）。

【２９６０】

設定値格納エリア２０３ｊｍは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｊｍにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示し、データとして「０３Ｈ」が格納されていれば、設定値「４」が設定されていることを示し、データとして「０４Ｈ」が格納されていれば、設定値「５」が設定されていることを示し、データとして「０５Ｈ」が格納されていれば、設定値「６」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｊｍのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍ（図９６８参照）のうち、

設定値格納エリア２０３ｊｍのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する。なお、設定値格納エリア２０３ｊｍの値は、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０２Ｈ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「０３Ｈ」に更新される。なお、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の押下を伴って電源が投入されると、ＲＡＭ２０３のデータは全て初期値にリセット（クリア）される。よって、単にＲＡＭ消去（ＲＡＭクリア）操作のみを行った場合、設定値格納エリア２０３ｊｍの値も初期値である「００Ｈ」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にＲＡＭクリア動作のみを行ったとしても、設定１には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

【２９６１】

特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍは、それぞれ第１特別図柄、および第２特別図柄の変動時間を計時するためのカウンタであり、第１特別図柄、および第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍ、および特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。特図１大当たりフラグ２０３ｎｍは、第１入球口６４に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図１大当たりフラグ２０３ｎｍは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図１大当たりフラグ２０３ｎｍがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。特図２大当たりフラグ２０３ｐｍは、第２入球口６４０に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図２大当たりフラグ２０３ｐｍは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図２大当たりフラグ２０３ｐｍがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【２９６２】

確変フラグ２０３ｑｍは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、大当たり種別が大当たりＡである大当たり遊技が実行される場合に、確変フラグ２０３ｑｍがオンに設定される（図９９１のＳ１９１６Ｍ参照）。一方、この確変フラグ２０３ｑｍは、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり当選変動が停止表示される場合にオフに設定される（図９８１のＳ２６０８Ｍ、図９８６のＳ２９０９Ｍ参照）。なお、この確変フラグ２０３ｑｍは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。特図１変動停止フラグ２０３ｒｍは、変動中の第１特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図１変動停止フラグ２０３ｒｍは、第２特別図柄の大当たり当選変動が停止される場合にオンに設定される（図９８６のＳ２９０４Ｍ参照）。一方、第１特別図柄の変動開始時に、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍがオンであると判別された場合にオフに設定される（図９７７のＳ２４０２Ｍ参照）。これにより、第２特別図柄の大当たり当選変動が先に停止するタイミングに合わせて、第１特別図柄を強制的に停止させ、大当たり遊技が開始される前に新たな第１特別図柄の変動表示が開始されてしまう不具合を抑制することができる。特図２変動停止フラグ２０３ｓｍは、変動中の第２特別図柄を強制停止するタイミン

グであることを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ｓｍは、第１特別図柄の大当たり当選変動が停止される場合にオンに設定される（図９８１のＳ２６０４Ｍ）。一方、第２特別図柄の変動開始時に、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍがオンであると判別された場合にオフに設定される（図９８２のＳ２７０２Ｍ参照）。これにより、第１特別図柄の大当たり当選変動が停止するタイミングに合わせて、第２特別図柄を強制的に停止させ、大当たり遊技が開始される前に新たな第２特別図柄の変動表示が開始されてしまう不具合を抑制することができる。

【２９６３】

特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍは、時短状態または確変状態における第２特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタである。本第７制御例では、時短状態または確変状態における第２特別図柄の変動パターンを、この特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値に基づいて決定する。本第７制御例では、時短状態または確変状態において第２特別図柄の変動表示が実行される毎に特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値に１加算し、時短状態または確変状態が終了する場合、或いは大当たり遊技が実行される場合に特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が０に設定される。特図２小当たりフラグｕｍは特図２の判別結果が小当たり当選であることを示すためのフラグである。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図１１２に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【２９６４】

次に、図９７３（ａ）を参照して、第７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図９７３（ａ）は、第７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の規定内容を模式的に示した図である。図９７３（ａ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａｍと、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍと、が少なくとも記憶されている。変動パターン選択テーブル２２２ａｍは、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面において第１特別図柄または第２特別図柄の当否判定結果を示すための飾り図柄変動を含む変動演出の演出パターン（表示用変動パターン）を決定するために参照されるデータテーブルである。図示しないが、この変動パターン選択テーブル２２２ａｍには、複数種類の表示用変動パターンが規定されており、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに対応する変動パターン種別と、演出カウンタ２２３ｆｍの値とに基づいて１の表示用変動パターンを決定する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第７制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が縦スクロールで変動表示される変動演出（図示しない）が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍの内容については、第７制御例における時短モード終了画面の説明に際して上述しているため、その詳細な説明を省略する。

【２９６５】

次に、図９７３（ｂ）を参照して、本第７制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図９７

３（ｂ）は、本第７制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。図９７３（ｂ）に示した通り、本第７制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、入賞情報格納エリア２２３ａｍ、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｍ、変動開始フラグ２２３ｄｍ、停止種別選択フラグ２２３ｅｍ、演出カウンタ２２３ｆｍ、従時短中カウンタ２２３ｇｍ、特図１変動時間カウンタ２２３ｈｍ、特図２変動時間カウンタ２２３ｉｍ、従状態格納エリア２２３ｊｍ、従設定値格納エリア２２３ｋｍ、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍ、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍ、従大当たり中フラグ２２３ｐｍ、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍ、大当たり回数カウンタ２２３ｒｍ、特図停止中カウンタ２２３ｓｍ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。入賞情報格納エリア２２３ａｍは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（第１エリア～第４エリア）とをそれぞれの特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置１１０から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第１エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａｍに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【２９６６】

本第７制御例では、第１特別図柄の保留球を最大で４個、第２特別図柄の保留球を最大で４個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア２２３ａｍには、第１特別図柄用の４つの保留エリアと、第２特別図柄用の４つの保留エリアとが形成される。なお、本第７制御例では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを同時に実行可能に構成しており、第１特別図柄と第２特別図柄のそれぞれに実行エリアを有している。したがって、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第１特別図柄、第２特別図柄のそれぞれの保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第１エリアに記憶された入賞情報）がそれぞれの実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第２エリア～第４エリアに格納されている各入賞情報が１つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

【２９６７】

特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍは、主制御装置１１０から送信された第１特別図柄の保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタである。即ち、第１特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて第１特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍにて、その保留球数を管理するようにしている。具体的には、主制御装置１１０では、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第１特別図柄抽選を実行するために第１特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値を取得して、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍの値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される

保留球数を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍに格納すると共に、格納後の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍの値分の保留球数に対応する保留図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍは、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、第１特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【２９６８】

特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｍは、主制御装置１１０から送信された第２特別図柄の保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタである。なお、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｍは、主制御装置１１０において第２入球口６４０への入球によって第２特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において新たな第２特別図柄抽選を実行するために第２特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）に基づいてカウンタ値を更新する点で特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍと相違し、その他の点については同一である。

【２９６９】

変動開始フラグ２２３ｄｍは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、変動開始フラグ２２３ｄｍは、図示しない第１特別図柄に対応する第１特図変動開始フラグと、第２特別図柄に対応する第２特図変動開始フラグと、を有しており、主制御装置１１０から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。停止種別選択フラグ２２３ｅｍは、主制御装置１１０から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、この停止種別選択フラグ２２３ｅｍは、第１特別図柄に対応する第１特図停止種別選択フラグと、第２特別図柄に対応する第２特図停止種別選択フラグと、を有しており、主制御装置１１０から送信された停止種別コマンドに含まれる特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

【２９７０】

演出カウンタ２２３ｆｍは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「０～１９８」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ２２３ｆｍは、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図９９２参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ２２３ｆｍが有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ２２３ｆｍの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ２２３ｆｍの同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

【２９７１】

従時短中カウンタ２２３ｇｍは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間

を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第７制御例では「１００」）が設定される。そして、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。特図１変動時間カウンタ２２３ｈｍ、特図２変動時間カウンタ２２３ｉｍは、変動表示設定処理において、それぞれの特別図柄の変動表示が設定（実行）された場合に、対応する変動時間を示す値が設定され、各種カウンタ更新処理が実行される毎に、それぞれの値が１減算される。本第７制御例では、この特図１変動時間カウンタ２２３ｈｍ、特図２変動時間カウンタ２２３ｉｍの値によって変動演出の進捗状況を把握することができる。

【２９７２】

従状態格納エリア２２３ｊｍは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態格納エリア２２３ｊｍに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。従設定値格納エリア２２３ｋｍは、主制御装置１１０から出力される設定値コマンドに対応したデータが設定される。従設定値格納エリア２２３ｋｍに設定されるデータにより、現在設定されている設定値を音声ランプ制御装置１１３でも判別可能に構成されている。これにより、音声ランプ制御装置１１３において設定されている設定値を示唆するための設定示唆演出の演出態様を決定することができる。従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍは、１の時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されてから、その時短状態が終了するまでに実行された第２特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタである。本第７制御例では、主制御装置１１０において第２特別図柄の変動パターンコマンドが出力され、音声ランプ制御装置１１３においてその変動パターンコマンドに基づく第２特別図柄の変動演出が実行される場合に、従特図２変動回数カウンタの値に１加算される。そして、時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了する場合に従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値がクリアされる。従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍは、１の時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されてから、その時短状態が終了するまでに当選した小当たり回数を計測するためのカウンタである。本第７制御例では、主制御装置１１０において第２特別図柄の変動パターンコマンドが出力され、その変動パターンコマンドが示す当否判定結果が小当たり当選であると判別した場合に、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値に１加算される。そして、時短状態（普通図柄の高確率状態）が終了する場合に従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値がクリアされる。なお、上述したように、本第７制御例では、時短モードの最終変動においてこの従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値と、設定値と、演出カウンタ２２３ｆｍの値とに基づいて設定示唆態様が決定され、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値が上限値に近いほど設定値を特定し易い設定示唆態様が決定され易くなる構成としている。従大当たり中フラグ２２３ｐｍは、大当たり遊技中であることを音声ランプ制御装置１１３において判別するためのフラグである。

【２９７３】

設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍは、設定示唆演出（モンスター討伐演出）が表示されている状態であるか否かを判別するためのフラグである。上述したように、本第７制御例では、時短状態（普通図柄の高確率状態）において第２特別図柄の変動表示が実行される場合に設定示唆演出を実行し、第１特別図柄の変動表示が実行される場合には設定示唆演出を実行しない構成としている。設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍは、時短状態において第２特別図柄の変動表示が実行される場合にオンに設定され、第２特別図柄の変動停止から所定期間（５秒）経過するまでに新たな第２特別図柄の変動表示が実行されない場合、または第１特別図柄の変動表示が実行される場合にオフに設定される。大当たり回数カウンタ２２３ｒｍは、通常状態において大当たり当選し、時短状態（普通図柄の高

確率状態）が設定されてから、大当たり当選を経由せずに通常状態が設定されるまでの期間における大当たり当選回数を計測するためのカウンタである。本第７制御例では、この大当たり回数カウンタ２２３ｒｍの値に基づいて時短最終変動において連チャン数を表示する。特図停止中カウンタ２２３ｓｍは、特別図柄の変動表示が終了してから新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合に、特別図柄の停止表示期間を計測するためのカウンタである。本第７制御例では、時短状態において第２特別図柄が停止表示され、この特図停止中カウンタ２２３ｓｍの値が所定値（５秒に対応する値）に達した場合に設定示唆演出を非表示とするための処理を実行する。その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【２９７４】

＜第７制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図９７５から図９９１を参照して、本第７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理の詳細について説明する。まず、図９７５を参照して、本第７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図９７５は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。上述した第１制御例におけるタイマ割込処理に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図９７６を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の内容について説明する。図９７６は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）を示したフローチャートである。本第７制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に対して、第１特別図柄と第２特別図柄を同時に変動表示可能に構成している点で相違する。図９７６に示すように、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｍ）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Ｓ２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動表示を実行するタイミングでは無いため、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１Ｍの処理において大当たり中又は小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｎｏ）、次に、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きいか（即ち、第１特別図柄が変動表示中であるか）を判別する（Ｓ２０２Ｍ）。特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２０２Ｍ：Ｎｏ）、第１特別図柄の停止表示中であるため、第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０３Ｍ）、その後、第２特別図柄に関する変動処理を実行するＳ２０８Ｍに移行する。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）では、第１特別図柄の変動表示を開始するための大当たり判定処理や変動パターンを決定する処理を実行する。なお、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）の詳細な説明については、図９７７を参照して後述する。Ｓ２０２Ｍの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２０２Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値を減算して更新し（Ｓ２０４Ｍ）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新する（Ｓ２０５Ｍ）。次いで、更新後の特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０であるかを判別し（Ｓ２０６Ｍ）、更新後の特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２０６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２０８Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２０６Ｍの処理において、更新後の特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ２０６Ｍ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行する（Ｓ２０７Ｍ）。第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）では、第１特別図柄の変動表示を停止させるための処理を実行する。なお、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）の詳細については図９８１を参照して後述する。

【２９７５】

Ｓ２０８Ｍの処理では、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０より大きいか（即

ち、第２特別図柄が変動表示中であるか）を判別する（Ｓ２０８Ｍ）。特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２０８Ｍ：Ｎｏ）、第２特別図柄の停止表示中であるため、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０９Ｍ）、本処理を終了する。第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）では、第２特別図柄の変動表示を開始するための大当たり判定処理や変動パターンを決定する処理を実行する。なお、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）の詳細な説明については、図９８２を参照して後述する。Ｓ２０８Ｍの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２０８Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値を減算して更新し（Ｓ２１０Ｍ）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄の表示を更新する（Ｓ２１１Ｍ）。次いで、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０であるかを判別し（Ｓ２１２Ｍ）、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２１２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１２Ｍの処理において、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ２１２Ｍ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行する（Ｓ２１３Ｍ）。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｍ）では、第２特別図柄の変動表示を停止させるための処理を実行する。なお、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｍ）の詳細については図９８６を参照して後述する。

【２９７６】

次に、図９７７を参照して、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）の内容について説明する。図９７７は、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）を示したフローチャートである。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）が実行されると、まず、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍがオンであるかを判別する（Ｓ２４０１Ｍ）。上述したように、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍは、第２特別図柄の変動表示が終了し、大当たり当選であることを示す第２特別図柄が停止表示された場合にオンに設定される。Ｓ２４０１Ｍの処理において、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２４０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍをオフに設定し（Ｓ２４０２Ｍ）、本処理を終了する。このように構成することで、第２特別図柄の大当たり当選変動が停止してから大当たり遊技が実行されるまでの期間に新たな第１特別図柄の変動表示が開始されてしまう不具合を抑制することができる。一方、Ｓ２４０１Ｍの処理において、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍがオンではないと判別した場合には（Ｓ２４０１Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ２４０３Ｍ）、取得した特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）が０より大きいか（即ち、第１特別図柄の保留球が有るか）を判別し（Ｓ２４０４Ｍ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）が０より大きくない（即ち、第１特別図柄の保留球が無い）と判別した場合には（Ｓ２４０４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２４０４Ｍの処理において、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２４０４Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｎ１から１減算し（Ｓ２４０５Ｍ）、減算後のＮ１に対応する保留球数コマンドを設定する（Ｓ２４０６Ｍ）。次いで、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍのデータをそれぞれシフトさせ（Ｓ２４０７Ｍ）、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２４０８Ｍ）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）は、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍの実行エリアに格納されている第１特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。なお、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）の詳細については図９７８を参照して後述する。

【２９７７】

第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）が終了すると、次に第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）を実行する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）は、第１特別図柄の当否判定結果に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するための処理である。なお、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）の詳細については、図９７９を参照して後述する。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）が終了すると、次に、遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）を実行する。

遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）は、時短状態または確変状態が設定されている場合に、特別図柄の変動回数が時短終了条件として規定されている時短回数に達した場合に通常状態を設定するための処理である。なお、遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）の詳細については、図９８０を参照して後述する。遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）が終了すると、本処理を終了する。

【２９７８】

次に、図９７８を参照して、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）の内容について説明する。図９７８は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）を示したフローチャートである。第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリア（特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍ）の実行エリアに格納されているデータを取得する（Ｓ３０１Ｍ）。次いで、確変フラグ２０３ｑｍがオンであるか（即ち、特別図柄の高確率状態であるか）を判別し（Ｓ３０２Ｍ）、確変フラグ２０３ｑｍがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合には（Ｓ３０２Ｍ：Ｙｅｓ）、高確率状態用の第１当たり乱数テーブル２０２ａｍのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３０３Ｍ）、読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０５Ｍ）、Ｓ３０６Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ３０２Ｍの処理において、確変フラグ２０３ｑｍはオンではない（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ３０２Ｍ：Ｎｏ）、低確率状態用の第１当たり乱数テーブルのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３０４Ｍ）、Ｓ３０５Ｍの処理を実行する。Ｓ３０６Ｍの処理では、Ｓ３０５Ｍの処理において取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ３０６Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３０６Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍをオンに設定し（Ｓ３０７Ｍ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０８Ｍ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍより大当たり種別を決定し、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットして（Ｓ３０９Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０６Ｍの処理において、抽選結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ３０６Ｍ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３１０Ｍ）、本処理を終了する。

【２９７９】

次に、図９７９を参照して、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）の内容について説明する。図９７９は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）を示したフローチャートである。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２４０９Ｍ）が実行されると、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０１Ｍ）、遊技状態に応じた変動パターンテーブルを読み出し（Ｓ４０２Ｍ）、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを決定する（Ｓ４０３Ｍ）。次いで、Ｓ４０３Ｍの処理において選択した（決定した）変動パターンに基づいて特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４０４Ｍ）、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｓ４０５Ｍ）。次に、第１図柄表示装置３７における第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０６Ｍ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍにセットし（Ｓ４０７Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８０】

次に、図９８０を参照して、遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ（Ｓ２７１０Ｍ））の内容について説明する。図９８０は、この遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ（Ｓ２７１０Ｍ））を示したフローチャートである。遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ（Ｓ２７１０Ｍ））が実行されると、まず、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きいか（即ち、普通図柄の高確率状態であるか）を判別し（Ｓ２５５１Ｍ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２５５１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５５１Ｍの処理において、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２５５１Ｍ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｍ

の値を１減算し（Ｓ２５５２Ｍ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２５５３Ｍ）。次いで、減算後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値は０であるかを判別し（Ｓ２５５４Ｍ）、０ではないと判別した場合には（Ｓ２５５４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５５４Ｍの処理において、減算後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ２５５４Ｍ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｑｍがオンであるかを判別し（Ｓ２５５５Ｍ）、確変フラグ２０３ｑｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２５５５Ｍ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｑｍをオフに設定し（Ｓ２５５６Ｍ）、Ｓ２５５７Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２５５５Ｍの処理において、確変フラグ２０３ｑｍがオンではないと判別した場合には（Ｓ２５５５Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２５５７Ｍの処理に移行する。Ｓ２５５７Ｍの処理では、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値をクリアし（Ｓ２５５７Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ２５５８Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８１】

次に、図９８１を参照して、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）の内容について説明する。図９８１は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）を示したフローチャートである。第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）が実行されると、まず、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍはオンであるかを判別し（Ｓ２６０１Ｍ）、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍはオンではないと判別した場合には（Ｓ２６０１Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２６１０Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２６０１Ｍの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２６０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０より大きいか（即ち、第２特別図柄の変動表示中であるか）を判別し（Ｓ２６０２Ｍ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２６０２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２６０７Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２６０２Ｍの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２６０２Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍをオンに設定し（Ｓ２６０３Ｍ）、特図２変動の停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ２６０４Ｍ）、第１図柄表示装置３７で変動表示されている第２特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｓ２６０５Ｍ）、特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍの値を０にセットし（Ｓ２６０６Ｍ）、Ｓ２６０７Ｍの処理に移行する。このように構成することで、第１特別図柄の大当たりが表示された後に、第２特別図柄の大当たりが表示され、２つの大当たり遊技が同時期に実行されてしまう不具合を抑制することができる。なお、本第７制御例では、第１特別図柄の大当たり当選変動が停止表示された場合に第２特別図柄を外れ図柄で停止表示させる構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄の変動を一時的に停止させ、第１特別図柄の大当たり遊技終了後に一時的に停止されていた第２特別図柄の変動を再開させる構成としても良い。

【２９８２】

Ｓ２６０７Ｍの処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ２６０７Ｍ）、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍと、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍと、特図２小当たりフラグ２０３ｕｍと、確変フラグ２０３ｑｍをそれぞれオフに設定し、時短中カウンタ２０３ｇｍの値をリセット（初期化）する（Ｓ２６０８Ｍ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｍをオンに設定し（Ｓ２６０９Ｍ）、特図１確定コマンドを設定する（Ｓ２６１０Ｍ）。そして、第１図柄表示装置３７において変動表示されている第１特別図柄を予めセットされている図柄態様で停止表示させ（Ｓ２６１１Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８３】

次に、図９８２を参照して、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）の内容について説明する。図９８２は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）を示したフローチャートである。第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍがオンであるかを判別する（Ｓ２７０１Ｍ）。上述したように、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍは、第１特別図柄の変動表示が終了し、大当たり当選であることを示す第１特別図柄が停止表示された場合にオンに設定される。Ｓ２７０１Ｍの処

理において、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２７０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍをオフに設定し（Ｓ２７０２Ｍ）、本処理を終了する。このように構成することで、第１特別図柄の大当たり当選変動が停止してから大当たり遊技が実行されるまでの期間に新たな第２特別図柄の変動表示が開始されてしまう不具合を抑制することができる。一方、Ｓ２７０１Ｍの処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７０１Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ２７０３Ｍ）、取得した特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値（Ｎ２）が０より大きいか（即ち、第２特別図柄の保留球が有るか）を判別し（Ｓ２７０４Ｍ）、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値（Ｎ２）が０より大きくない（即ち、第２特別図柄の保留球が無い）と判別した場合には（Ｓ２７０４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２７０４Ｍの処理において、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値（Ｎ２）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２７０４Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｎ２から１減算し（Ｓ２７０５Ｍ）、減算後のＮ２に対応する保留球数コマンドを設定する（Ｓ２７０６Ｍ）。次いで、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍのデータをそれぞれシフトさせ（Ｓ２７０７Ｍ）、第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２７０８Ｍ）。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｍ）は、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの実行エリアに格納されている第２特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。なお、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｍ）の詳細については図９８３を参照して後述する。

【２９８４】

第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｍ）が終了すると、次に第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）を実行する。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）は、第２特別図柄の当否判定結果に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するための処理である。なお、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）の詳細については、図９８５を参照して後述する。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）が終了すると、次に、遊技状態更新処理（Ｓ２７１０Ｍ）を実行する。なお、遊技状態更新処理（Ｓ２７１０Ｍ）の処理内容については、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）において実行される遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）と同一である。遊技状態更新処理（Ｓ２７１０Ｍ）が終了すると、本処理を終了する。

【２９８５】

次に、図９８３を参照して、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｍ）の内容について説明する。図９８３は、この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｍ）を示したフローチャートである。第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２７０８Ｍ）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア（特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍ）の実行エリアに格納されているデータを取得する（Ｓ３５１Ｍ）。次いで、確変フラグ２０３ｑｍがオンであるか（即ち、特別図柄の高確率状態であるか）を判別し（Ｓ３５２Ｍ）、確変フラグ２０３ｑｍがオンである（即ち、特別図柄の高確率状態である）と判別した場合には（Ｓ３５２Ｍ：Ｙｅｓ）、高確率状態用の第１当たり乱数テーブル２０２ａｍのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３５３Ｍ）、読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３５５Ｍ）、Ｓ３５６Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ３５２Ｍの処理において、確変フラグ２０３ｑｍはオンではない（即ち、特別図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ３５２Ｍ：Ｎｏ）、低確率状態用の第１当たり乱数テーブルのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３５４Ｍ）、Ｓ３５５Ｍの処理を実行する。Ｓ３５６Ｍの処理では、Ｓ３５５Ｍの処理において取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ３５６Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３５６Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍをオンに設定し（Ｓ３５７Ｍ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３５８Ｍ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍより大当たり種別を決定し、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の大当たり図柄をセットして（Ｓ３５９Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５６Ｍの処理において、抽選結果が大当たり当選で

はないと判別した場合には（Ｓ３５６Ｍ：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ３６０Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８６】

次に、図９８４を参照して、特図２外れ変動処理（Ｓ３６０Ｍ）の内容について説明する。図９８４は、この特図２外れ変動処理（Ｓ３６０Ｍ）を示したフローチャートである。特図２外れ変動処理（Ｓ３６０Ｍ）が実行されると、まず、第２特別図柄の判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ２８０１Ｍ）、小当たりであると判別した場合には（Ｓ２８０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２小当たりフラグ２０３ｕｍをオンに設定し（Ｓ２８０２Ｍ）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ２８０３Ｍ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ２８０４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８０１Ｍの処理において、第２特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２８０１Ｍ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ２８０５Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８７】

次に、図９８５を参照して、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）の内容について説明する。図９８５は、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）を示したフローチャートである。第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７０９Ｍ）が実行されると、まず、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４５１Ｍ）、時短状態（普通図柄の高確率状態）であるかを判別する（Ｓ４５２Ｍ）。時短中であると判別した場合には（Ｓ４５２Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値を１加算し（Ｓ４５３Ｍ）、Ｓ４５４Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４５２Ｍの処理において時短中ではない（即ち、普通図柄の低確率状態である）と判別した場合には（Ｓ４５２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４５４Ｍの処理に移行する。Ｓ４５４Ｍの処理では、遊技状態に応じた変動パターンテーブルを読み出し（Ｓ４５４Ｍ）、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを決定する（Ｓ４５５Ｍ）。次いで、Ｓ４５５Ｍの処理において選択した（決定した）変動パターンに基づいて特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４５６Ｍ）、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ４５７Ｍ）。次に、第１図柄表示装置３７における第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４５８Ｍ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図２変動時間カウンタ２０３ｍｍにセットし（Ｓ４５９Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８８】

次に、図９８６を参照して、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｍ）の内容について説明する。図９８６は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｍ）を示したフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｍ）が実行されると、まず、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍはオンであるかを判別し（Ｓ２９０１Ｍ）、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍはオンではないと判別した場合には（Ｓ２９０１Ｍ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ２９０２Ｍ）、Ｓ２９１１Ｍの処理に移行する。なお、特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｍ）の内容については、図９８７を参照して後述する。一方、Ｓ２９０１Ｍの処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きいか（即ち、第１特別図柄の変動表示中であるか）を判別し（Ｓ２９０３Ｍ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２９０３Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２９０８Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２９０３Ｍの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２９０３Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍをオンに設定し（Ｓ２９０４Ｍ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ２９０５Ｍ）、第１図柄表示装置３７で変動表示されている第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｓ２９０６Ｍ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値を０にセットし（Ｓ２９０７Ｍ）、Ｓ２９０８Ｍの処理に移行する。このように構成することで、第２特別図柄の大当たりが表示

された後に、第１特別図柄の大当たりが表示され、２つの大当たり遊技が同時期に実行されてしまう不具合を抑制することができる。なお、本第７制御例では、第２特別図柄の大当たり当選変動が停止表示された場合に第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させる構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄の変動を一時的に停止させ、第１特別図柄の大当たり遊技終了後に一時的に停止されていた第２特別図柄の変動を再開させる構成としても良い。Ｓ２９０８Ｍの処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ２９０８Ｍ）、特図２大当たりフラグ２０３ｐｍと、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍ、確変フラグ２０３ｑｍをそれぞれオフに設定し、時短中カウンタ２０３ｇｍの値をリセット（初期化）する（Ｓ２９０９Ｍ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｈｍをオンに設定し（Ｓ２９１０Ｍ）、特図２確定コマンドを設定する（Ｓ２９１１Ｍ）。そして、第１図柄表示装置３７において変動表示されている第２特別図柄を予めセットされている図柄態様で停止表示させ（Ｓ２９１２Ｍ）、本処理を終了する。

【２９８９】

次に、図９８７を参照して、特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｍ）の内容について説明する。図９８７は、この特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｍ）を示したフローチャートである。特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｍ）が実行されると、まず、特図２小当たりフラグ２０３ｕｍがオンであるかを判別し（Ｓ２９５１Ｍ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ２９５１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９５１Ｍの処理において特図２小当たりフラグ２０３ｕｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２９５１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きいか（即ち、第１特別図柄の変動表示中であるか）を判別し（Ｓ２９５２Ｍ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２９５２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２９５７Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２９５２Ｍの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２９５２Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍをオンに設定し（Ｓ２９５３Ｍ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ２９５４Ｍ）、第１図柄表示装置３７で変動表示されている第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｓ２９５５Ｍ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｋｍの値を０にセットし（Ｓ２９５６Ｍ）、Ｓ２９５７Ｍの処理に移行する。Ｓ２９５７Ｍの処理では、第２特別図柄の小当たり開始を設定し（Ｓ２９５７Ｍ）、特図１大当たりフラグ２０３ｎｍと、特図２小当たりフラグ２０３ｕｍをそれぞれオフに設定する（Ｓ２９５８Ｍ）。次いで、遊技状態格納エリアに小当たり中を設定し（Ｓ２９５９Ｍ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止させ（Ｓ２９６０Ｍ）、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放シナリオを設定し（Ｓ２９６１Ｍ）、本処理を終了する。

【２９９０】

次に、図９８８を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図９８８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）は、上述した第１制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図５０参照）に代えて実行される処理である。図９８８は、この立ち上げ処理（主制御装置）の内容を示したフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の各処理では、それぞれ第１制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図５０参照）のＳ１７０１～Ｓ１７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図９８８参照）では、Ｓ１７０３の処理が終了すると、設定キー１１０ｂがオン位置であるか否かを判別し（Ｓ１７１５Ｍ）、設定キー１１０ｂがオン位置であると判別した場合には（Ｓ１７１５Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値の設定を行うための設定値制御処理を実行し（Ｓ１７１６Ｍ）、処理をＳ１７１０へと移行する。この設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）の詳細については、図９８９を参照して後述する。一方、Ｓ１７１５Ｍの処理において、設定キーがオン位置ではないと判別した場合には（Ｓ１７１５Ｍ：Ｎｏ）、処理をＳ１７０４へと移行する。また、本第７制御例における立ち上げ処理（主

制御装置）では、Ｓ１７１０の処理を実行後、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７１７Ｍ）、設定値格納エリア２０３ｊｍに格納されている設定値を示すデータに対応する設定値コマンドを設定し（Ｓ１７１８Ｍ）、処理をＳ１７１１へと移行する。

【２９９１】

次いで、図９８９を参照して、上述した本第７制御例における立ち上げ処理（主制御装置）の一処理である設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）について説明する。図９８９は、この設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）の内容を示したフローチャートである。この設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）は、上述した通り、遊技機の状態を示すための段階情報である設定値の設定を行うための処理である。この設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオン状態となっているかを判別し（Ｓ１７５１Ｍ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオン状態になっていると判別した場合には（Ｓ１７５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更状態であることを意味するため、まず、払出制御装置１１１へと払出初期化コマンドを送信し（Ｓ１７５２Ｍ）、次に使用ＲＡＭ領域をクリアする（Ｓ１７５３Ｍ）。次いで、ＲＡＭ２０３の初期設定を行い（Ｓ１７５４Ｍ）、設定変更状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７５５Ｍ）、設定スイッチ１１０ｃがオンであるかを判別する（Ｓ１７５６Ｍ）。Ｓ１７５６Ｍの処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１７５６Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｊｍのデータを更新（次の設定値を示すデータに上書き）し（Ｓ１７５７Ｍ）、処理をＳ１７５８Ｍへと移行する。一方、Ｓ１７５６Ｍの処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７５６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ１７５７Ｍの処理をスキップし、処理をＳ１７５８Ｍへと移行する。Ｓ１７５８Ｍの処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置であるかを判別し（Ｓ１７５８Ｍ）、設定キー１１０ｂがオフ位置であると判別した場合には（Ｓ１７５８Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１７５８Ｍの処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置ではないと判別した場合には（Ｓ１７５８Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ１７５６Ｍの処理に戻る。以降は、Ｓ１７５８Ｍの処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｓ１７５６Ｍ～Ｓ１７５８Ｍの処理を繰り返し実行する。これらに対し、Ｓ１７５１Ｍの処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１７５１Ｍ：Ｎｏ）、設定値確認状態であることを意味するため、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７５９Ｍ）、次に設定値格納エリア２０３ｊｍのデータを読み出し（Ｓ１７６０Ｍ）、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置１１０ａに表示する（Ｓ１７６１Ｍ）。次いで、設定値確認状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７６２Ｍ）、設定キー１１０ｂがオフ位置かを判別し（Ｓ１７６３Ｍ）、設定キー１１０ｂがオフ位置であると判別した場合には（Ｓ１７６３Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７６３Ｍの処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置ではないと判別した場合には（Ｓ１７６３Ｍ：Ｎｏ）、設定キー１１０ｂがオフ位置になったと判別されるまでＳ１７６３Ｍの処理を繰り返し実行する。この設定値制御処理（図９８９参照）を実行することにより、設定値変更状態における設定スイッチ１１０ｃの押下回数に応じて設定値を選択することができると共に、設定値確認状態において現在設定されている設定値に対応する表示態様を設定値表示装置１１０ａに対して表示させることができる。

【２９９２】

次に、図９９０を参照して、本第７制御例におけるメイン処理について説明する。このメイン処理は、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）に代えて実行される処理である。図９８９は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。このメイン処理のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理では、それぞれ第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）のＳ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７制御例におけるメイン処理（図９９０参照）では、Ｓ１８０３の処理を実行した後、大当たり制御処理を実行し（Ｓ１８０４Ｍ）、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｍ）へと移行する。小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｍ）では、小当たり当選に基づいて第２可変入賞装置（Ｖ入賞装

置）６５０の開放シナリオが設定されている場合（即ち、小当たり遊技が実行される場合）に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を開放シナリオに沿って開閉動作させる小当たり遊技を実行するための処理が実行される。なお、本第７制御例では、小当たり当選した場合に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を高速で開閉させる開放シナリオが設定され、遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入球困難な構成としているが、これに限るものではなく、複数の小当たり種別を設け、小当たり種別によって第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０への遊技球の入球し易さを異ならせ、一部の小当たり種別では第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に遊技球が入球可能となり、賞球を付与する構成としても良い。次に、図９９１を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｍ）の内容について説明をする。図９９１は、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｍ）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｍ）が実行されると、まず、大当たり開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１Ｍ）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３ｈｍがオンであるかを判別し、オンである場合には大当たり遊技の開始タイミングであると判別する。大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０１Ｍ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のオープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２Ｍ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｍをオフに設定し（Ｓ１９０３Ｍ）、大当たり中フラグ２０３ｉｍをオンに設定し（Ｓ１９０４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１Ｍの処理において大当たり開始タイミングではない（即ち、大当たり開始フラグ２０３ｈｍがオフである）と判別した場合には（Ｓ１９０１Ｍ：Ｎｏ）、大当たり遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ１９０５Ｍ）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｉｍがオンであるかを判別し、オンである場合には大当たり遊技の実行中であると判別する。Ｓ１９０５Ｍの処理において、大当たり遊技の実行中ではない（即ち、大当たり中フラグ２０３ｉｍがオフである）と判別した場合には（Ｓ１９０５Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０５Ｍの処理において、大当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ１９０５Ｍ：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０６Ｍ）、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０６Ｍ：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５）を開放状態とし（Ｓ１９０７Ｍ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０８Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ１９０６Ｍの処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０６Ｍ：Ｎｏ）、入賞口（第１可変入賞装置６５）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１９０９Ｍ）。具体的には、第１可変入賞装置６５が開放状態となってから所定期間（本第７制御例では、１０秒）が経過した場合、または第１可変入賞装置６５に所定数（本第７制御例では、１０個）の遊技球の入賞を検出した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。Ｓ１９０９Ｍの処理において、入賞口の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１９０９Ｍ：Ｙｅｓ）、入賞口（第１可変入賞装置６５）を閉鎖状態とし（Ｓ１９１０Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ１９０９Ｍの処理において、閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１９０９Ｍ：Ｎｏ）、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９１１Ｍ）、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９１１Ｍ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９１２Ｍ）、本処理を終了する。

【２９９３】

Ｓ１９１１Ｍの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９１１Ｍ：Ｎｏ）、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９１３Ｍ）、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９１３Ｍ：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９１４Ｍ）、読み出した大当たり種別が大当たりＡであるかを判別する（Ｓ１９１５Ｍ）。大当たりＡであると判別した場合には（Ｓ１９１５Ｍ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３ｑｍをオンに設定し（Ｓ１９１６Ｍ）、Ｓ１９１７Ｍの処理に移行する。一方、大当たりＡではないと判別した場合には（Ｓ１９１５Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ１９１６Ｍの処理をスキップし、Ｓ１９１７Ｍの処理に移行する。これにより、大当たりＡの大当たり遊技終了後には特別図柄の高

確率状態が設定され、その他の大当たり種別の大当たり遊技終了後には特別図柄の低確率状態が設定されることとなる。Ｓ１９１７Ｍの処理では、時短中カウンタ２０３ｇｍに１００を設定し（Ｓ１９１７Ｍ）、大当たり後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１８Ｍ）、大当たりの終了を設定し（Ｓ１９１９Ｍ）、大当たり中フラグ２０３ｉｍをオフに設定し（Ｓ１９２０Ｍ）、本処理を終了する。なお、本第７制御例では、実行中の大当たり遊技がどの大当たり種別であっても、大当たり遊技終了後に１００回の普通図柄の高確率状態が設定される構成としたが、これに限るものではなく、大当たり種別によって時短中カウンタ２０３ｇｍに設定されるカウンタ値を異ならせる構成としても良いし、時短中カウンタ２０３ｇｍにカウンタ値が設定されない大当たり種別を設ける構成としても良い。

【２９９４】

＜第７制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図９９２から図１００３を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図９９２を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図９９２は、本第７制御例の音声ランプ制御装置１１３において実行されるメイン処理を示したフローチャートである。図９９２に示す通り、本第７制御例では、上述した第１制御例に対して、演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて演出更新処理（Ｓ４１１１Ｍ）を、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）を、変動表示設定処理（Ｓ４１１３）に代えて変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）をそれぞれ実行する点と、新たにカウンタ更新処理（Ｓ４１１９Ｍ）を追加した点で相違し、その他の構成については同一である。演出更新処理（Ｓ４１１１Ｍ）、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）の内容については後述する。カウンタ更新処理（Ｓ４１１９Ｍ）では、演出カウンタ２２３ｆｍ、特図１変動時間カウンタ２２３ｈｍ、特図２変動時間カウンタ２２３ｉｍのカウンタ値を更新するための処理を実行する。

【２９９５】

次に、図９９３を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１Ｍ）について説明をする。図９９３は、この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｍ）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｍ）は、第３図柄表示装置８１において実行されている演出を時間経過に合わせて更新するための処理であり、本第７制御例では、主に、設定示唆演出が表示されている期間に第２特別図柄の変動表示が停止し、所定期間（本第７制御例では５秒）新たな第２特別図柄の変動表示が実行されなかった場合に表示中の設定示唆演出を非表示とするための処理を実行する。図９９３に示すように、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｍ）が実行されると、まず、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ４２０１Ｍ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ４２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２０１Ｍの処理において特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ４２０１Ｍ：Ｎｏ）、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ４２０２Ｍ）。大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ４２０２Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２０２Ｍの処理において、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４２０２Ｍ：Ｎｏ）、通常状態であるかを判別し（Ｓ４２０３Ｍ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ４２０３Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２０３Ｍの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４２０３Ｍ：Ｎｏ）、特図停止中カウンタ２２３ｓｍの値に１加算し（Ｓ４２０４Ｍ）、加算後の特図停止中カウンタ２２３ｓｍの値が５０００であるか（即ち、特図停止から５秒経過したか）を判別する（Ｓ４２０５Ｍ）。特図停止中カウンタ２２３ｓｍの値が５０００ではないと判別した場合には（Ｓ４２０５Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ４２０５Ｍにおいて特図停止中カウンタ２２３ｓｍの値が５０００であると判別した場合には、設定示唆演出が表示中であるかを判別する（Ｓ４２０６Ｍ）。具体的には、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍがオンであるかを判別し、オンである場

合には設定示唆演出が表示中であると判別する。設定示唆演出が表示中であると判別した場合には（Ｓ４２０６Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍをオフに設定し（Ｓ４２０７Ｍ）、設定示唆演出を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０８Ｍ）、本処理を終了する。これにより、時短状態（または確変状態）において第２特別図柄の変動停止から５秒経過すると設定示唆演出が非表示となるため、遊技者の休憩中に他の遊技者が遊技機をのぞき込み設定値が看破されてしまうことを抑制することができる。なお、設定示唆演出が非表示となった場合であっても、再び第２特別図柄の変動表示が実行されると、非表示前に表示されていた討伐数が表示される。Ｓ４２０６Ｍの処理において、設定示唆演出が表示中ではないと判別した場合には（Ｓ４２０６Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２９９６】

次に、図９９４を参照して、本第７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の内容について説明する。図９９４は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、主制御装置１１０から受信したコマンドに対応した処理を実行するための処理である。コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３０１Ｍ）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｍ：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）を実行し、本処理を終了する。状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）では、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに応じた演出モードを表示制御装置１１４に表示させるための処理を実行する。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）の内容については、図９９５を参照して後述する。Ｓ４３０１Ｍの処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｍ：Ｎｏ）、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別する（Ｓ４３０３Ｍ）。特図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｍ：Ｙｅｓ）、対応する特別図柄の変動開始フラグ２２３ｄｍをオンに設定し（Ｓ４３０４Ｍ）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出し（Ｓ４３０５Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４３０３Ｍの処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｍ：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０６Ｍ）、特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０６Ｍ：Ｙｅｓ）、対応する停止種別選択フラグ２２３ｅｍをオンに設定し（Ｓ４３０７Ｍ）、受信したコマンドから停止種別を抽出し（Ｓ４３０８Ｍ）、本処理を終了する。

【２９９７】

Ｓ４３０６Ｍの処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０６Ｍ：Ｎｏ）、保留球数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３０９Ｍ）、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３０９Ｍ：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｂｍ、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃｍ）に格納し（Ｓ４３１０Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４３０９Ｍの処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０９Ｍ：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３１１Ｍ）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｍ：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４３１２Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４３１１Ｍの処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｍ：Ｎｏ）、設定値コマンドを受信したか判別し（Ｓ４３１３Ｍ）、設定値コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１３Ｍ：Ｙｅｓ）、受信した設定値コマンドから設定値情報を抽出し、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納し（Ｓ４３１４Ｍ）、本処理を終了する。これにより、音声ランプ制御装置１１３においても設定されている設定値を把握することが可能となり、設定値に対応した演出態様を決定することが可能となる。Ｓ４３１３Ｍの処理において、設定値コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１３Ｍ：Ｎｏ）、当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３

１５Ｍ）、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１５Ｍ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４３１６Ｍ）、本処理を終了する。この当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）は、大当たり遊技に関連する演出を実行するための処理である。なお、当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容については、図９９６を参照して後述する。Ｓ４３１５Ｍの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１５Ｍ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４３１７）、本処理を終了する。

【２９９８】

次に、図９９５を参照して、上述した第７制御例のコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の一処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）の内容について説明する。図９９５は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）を示したフローチャートである。状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）は、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態の種別に応じた制御を実行するための処理である。この状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）が実行されると、まず、主制御装置１１０から受信した状態コマンドが設定変更状態を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４３５１Ｍ）、設定変更状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４３５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更画面に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３５２Ｍ）、処理をＳ４３５７Ｍへと移行する。一方、Ｓ４３５１Ｍの処理において、主制御装置１１０から受信した状態コマンドが設定変更状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４３５１Ｍ：Ｎｏ）、主制御装置１１０から受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４３５３Ｍ）、設定確認状態を示すコマンドであると判別した場合には（Ｓ４３５３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定確認画面に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３５４Ｍ）、処理をＳ４３５７Ｍへと移行する。一方、Ｓ４３５３Ｍの処理において、設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４３５３Ｍ：Ｎｏ）、遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ４３５５Ｍ）、遊技状態が変更されたと判別した場合には（Ｓ４３５５Ｍ：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定して（Ｓ４３５６Ｍ）、処理をＳ４３５７Ｍへと移行する。一方、Ｓ４３５５Ｍの処理において、遊技状態が変更されていないと判別した場合は（Ｓ４３５５Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４３５６Ｍの処理をスキップして、処理をＳ４３５７Ｍへと移行する。Ｓ４３５７Ｍの処理では、受信した状態コマンドが示す情報を従状態格納エリア２２３ｊｍに記憶（格納）し（Ｓ４３５７Ｍ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４３５２Ｍ、Ｓ４３５４Ｍ、Ｓ４３５６Ｍの処理において設定された各表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図９９２参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、それぞれの表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに対応する演出モードを表示するための処理が実行される。これにより、設定されている遊技状態に対応した演出モードが第３図柄表示装置８１に表示されるため、設定されている遊技状態を遊技者に分かり易くすることができる。

【２９９９】

次に、図９９６を参照して、上述した第７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の一処理である当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容について説明する。図９９６は、この当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容を示したフローチャートである。上述したように、当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）では、大当たり遊技に関する演出を実行するための処理が実行される。図９９６に示すように、当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し、（Ｓ４４０１Ｍ）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０１Ｍ：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４４０２Ｍ）。ここで設定された表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図９９２参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用

大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。Ｓ４４０２Ｍの処理が終了すると、次に、従大当たり中フラグ２２３ｐｍをオンに設定し（Ｓ４４０３Ｍ）、大当たり回数カウンタ２２３ｒｍの値に１加算し（Ｓ４４０４Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４４０１Ｍの処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４０１Ｍ：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０５Ｍ）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０５Ｍ：Ｙｅｓ）、対応するラウンド数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０６Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４４０５Ｍの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４０５Ｍ：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４０７Ｍ）、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４０７Ｍ：Ｙｅｓ）、エンディング演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｍ）、従大当たり中フラグ２２３ｐｍをオフに設定する（Ｓ４４０９Ｍ）。次いで、従特図２変動回数カウンタｍｍの値と、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値をそれぞれクリアし（Ｓ４４１０Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値に１００を設定し（Ｓ４４１１Ｍ）、本処理を終了する。

【３０００】

次に、図９９７を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）の内容について説明する。図９９７は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図９９３参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）が実行されると、まず、変動開始フラグ２２３ｄｍがオンであるかを判別し（Ｓ４５０１Ｍ）、変動開始フラグ２２３ｄｍがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０１Ｍ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄｍをオフに設定し（Ｓ４５０２Ｍ）、図９９４のＳ４３０５Ｍの処理において抽出した変動パターンを取得し（Ｓ４５０３Ｍ）、演出態様設定処理を実行する（Ｓ４５０４Ｍ）。演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）は、抽出した変動パターンに対応する変動演出の演出態様を決定するための処理である。なお、演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）の内容については図９９８を参照して後述する。Ｓ４５０４Ｍの処理が終了すると、演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）で決定した演出態様を表示するための表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４５０５Ｍ）、Ｓ４５０６Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４５０１Ｍの処理において、変動開始フラグ２２３ｄｍがオフであると判別した場合には（Ｓ４５０１Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄の変動開始タイミングではないため、Ｓ４５０６Ｍの処理に移行する。Ｓ４５０６Ｍの処理では、停止種別選択フラグ２２３ｅｍがオンであるかを判別し（Ｓ４５０６Ｍ）、停止種別選択フラグ２２３ｅｍがオンであると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｍ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅｍをオフに設定し（Ｓ４５０７Ｍ）、図９９４のＳ４３０８Ｍの処理において抽出した停止種別を取得し（Ｓ４５０８Ｍ）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ４５０９Ｍ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４５１０Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０６Ｍの処理において、停止種別選択フラグ２２３ｅｍがオフであると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３００１】

次に、図９９８を参照して、上述した変動表示設定処理（Ｓ４１１３Ｍ）の一処理である演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）の内容について説明する。図９９８は、この演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）を示したフローチャートである。演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆｍの値を取得し（Ｓ４６０１Ｍ）、抽出した変動パターンコマンドは第１特別図柄（特図１）に対応するものであるかを判別する（Ｓ４６０２Ｍ）。第１特別図柄に対応するものであると判別した場合には（Ｓ４６０２Ｍ：Ｙｅｓ）、特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４６０３Ｍ）、Ｓ４６０４Ｍの処理に移行する。特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）は、第１特別図柄の変動演

出の演出態様を決定するための処理である。なお、特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）の内容については、図９９９を参照して後述する。一方、Ｓ４６０２Ｍの処理において、抽出した変動パターンコマンドは第１特別図柄（特図１）に対応するものではないと判別した場合には（Ｓ４６０２Ｍ：Ｎｏ）、特図２演出態様設定処理を実行し（Ｓ４６０５Ｍ）、Ｓ４６０４Ｍの処理に移行する。特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０５Ｍ）は、第２特別図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理である。なお、特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０５Ｍ）の内容については、図１００１を参照して後述する。Ｓ４６０４Ｍの処理では、特図停止中カウンタ２２３ｓｍの値をクリアし（Ｓ４６０４Ｍ）、本処理を終了する。

【３００２】

次に図９９９を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）の内容について説明する。図９９９は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）を示したフローチャートである。特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４７０１Ｍ）。具体的には、従状態格納エリア２２３ｊｍに格納されているデータを読み出し、通常状態を示すデータであるかを判別する。通常状態であると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｍ：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す変動種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆｍの値に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａｍから遊技状態に対応した演出態様を決定し（Ｓ４７１０Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０１Ｍの処理において、設定されている遊技状態が通常状態ではない（即ち、時短状態または確変状態である）と判別した場合には（Ｓ４７０１Ｍ：Ｎｏ）、設定示唆演出が表示中であるかを判別する（Ｓ４７０２Ｍ）。具体的には、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍがオンであるかを判別し、オンである場合に設定示唆演出が表示中であると判別する。設定示唆演出が表示中ではないと判別した場合には（Ｓ４７０２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４７０５Ｍの処理に移行する。一方、設定示唆演出の表示中であると判別した場合には（Ｓ４７０２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍをオフに設定し（Ｓ４７０３Ｍ）、設定示唆演出を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０４Ｍ）、Ｓ４７０５Ｍの処理に移行する。これにより、第１特別図柄の変動表示中には設定示唆演出が表示されないようにすることができる。Ｓ４７０５Ｍの処理では、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値を１減算し（Ｓ４７０５Ｍ）、第３図柄表示装置８１に表示される残時短回数を従時短中カウンタ２２３ｇｍの値に更新するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４７０６Ｍ）。次いで、今回の特図１変動の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４７０７Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４７０７Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７１０Ｍの処理に移行する。一方、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４７０７Ｍ：Ｎｏ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であるかを判別し（Ｓ４７０８Ｍ）、０であると判別した場合には（Ｓ４７０８Ｍ：Ｙｅｓ）、時短・確変最終変動処理を実行し（Ｓ４７０９Ｍ）、Ｓ４７１０Ｍの処理に移行する。時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））では、時短状態または確変状態の最終変動（残時短回数が０回である特図変動）においてリザルト画面（図９６３（ｂ）参照）を表示するための処理を実行する。なお、時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））の内容については、図１０００を参照して後述する。一方、Ｓ４７０８Ｍの処理において従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４７０８Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４７１０Ｍの処理に移行する。

【３００３】

次に、図１０００を参照して、時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））の内容について説明する。図１０００は、この時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））を示したフローチャートである。時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））が実行されると、まず、リザルト画面（図９６３（ｂ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７５１Ｍ）、今回の特図変動は第１特別図柄変動（特図１変動）であるかを判別する（Ｓ４７５２Ｍ）。今回の特図変動が特図１変動であると判別した場合には（Ｓ４７５２Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７５７Ｍの処理に移行す

る。一方、Ｓ４７５２Ｍの処理において、今回の特図変動が特図１変動ではない（即ち、特図２変動である）と判別した場合には（Ｓ４７５２Ｍ：Ｎｏ）、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値に対応する討伐数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７５３Ｍ）、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍから従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値と、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納されている設定値情報と、演出カウンタ２２３ｆｍの値とに対応する設定示唆態様を決定し（Ｓ４７５４Ｍ）、決定した設定示唆態様を表示するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４７５５Ｍ）。これにより、時短状態または確変状態の最終変動において特図２変動を実行した場合のみリザルト画面で設定示唆態様を表示することが可能となる。また、リザルト画面で表示される設定示唆態様は、時短状態または確変状態において小当たり当選した回数が多い程設定されている設定値を特定可能な設定示唆態様が決定され易く構成しているため、例えば、時短最終変動まで第１特別図柄変動を実行し、時短最終変動のみ第２特別図柄変動を実行した場合には、時短状態を全て第２特別図柄変動で消化した場合に比べて設定値を特定し難くなる。これにより、時短状態において左打ち遊技を行った遊技者が右打ち遊技を行った遊技者よりも過剰に有利になってしまうことを抑制することができる。Ｓ４７５５Ｍの処理が終了すると、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍをオフに設定し（Ｓ４７５６Ｍ）、Ｓ４７５７Ｍの処理に移行する。Ｓ４７５７Ｍの処理では、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値と、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値をクリアし（Ｓ４７５７Ｍ）、本処理を終了する。

【３００４】

次に、図１００１を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）の内容について説明する。図１００１は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）を示したフローチャートである。特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４８０１Ｍ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｍ：Ｙｅｓ）、今回の特図２（第２特別図柄）の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ４８０２Ｍ）。今回の特図２の当否判定結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４８０２Ｍ：Ｙｅｓ）、大当たり待機中を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４８０３Ｍ）、本処理を終了する。一方、今回の特図２の当否判定結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４８０２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このように、本第７制御例では通常状態において特図２変動が大当たり当選ではなかった場合には特図２の変動演出は実行されない構成とし、大当たり当選である場合には特図２の変動時間が経過するまで大当たり遊技が待機している状態であることを示す態様が表示される。これは、上述したように本第７制御例の盤面構成が通常状態においても第２入球口６４０に遊技球を入賞可能に構成しており、通常状態において右打ち遊技を行った遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制するために通常状態における第２特別図柄の変動時間を１０分間としているためである。例えば、時短状態において第２特別図柄の保留球を上限まで溜めた状態で時短状態が終了し、通常状態が設定されたことをきっかけにして遊技者が遊技を止めた場合に、特図２保留球に基づいて１０分間の変動表示が実行され、それに合わせて変動演出が実行されてしまうと、他の遊技者はその遊技台が空いている台なのかを判別し難くなり、遊技機の稼働が低下してしまう不具合が生じる。これに対して、特図２の１０分間の変動表示では変動演出を実行しないことで、上記した不具合を抑制することができる。Ｓ４８０１Ｍの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４８０１Ｍ：Ｎｏ）、特図２時短・確変演出設定処理を実行し（Ｓ４８０４Ｍ）、設定した演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４８０５Ｍ）、本処理を終了する。

【３００５】

次に、図１００２を参照して、特図２時短・確変演出態様設定処理（Ｓ４８０４Ｍ）の内容について説明する。図１００２は、この特図２時短・確変演出態様設定処理（Ｓ４８０４Ｍ）を示したフローチャートである。特図２時短・確変演出態様設定処理（Ｓ４８０４Ｍ）が実行されると、まず、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値を１減算し（Ｓ４８５１

Ｍ）、残時短回数を従時短中カウンタ２２３ｇｍの値に更新するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４８５２Ｍ）。次に、今回の特図２変動の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４８５３Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４８５３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出が表示中であるかを判別し（Ｓ４８５４Ｍ）、設定示唆演出が表示中ではないと判別した場合には（Ｓ４８５４Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４８６０Ｍの処理に移行する。一方、設定示唆演出が表示中であると判別した場合には（Ｓ４８５４Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４８５５Ｍ）、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍをオフに設定し（Ｓ４８５６Ｍ）、Ｓ４８６０Ｍの処理に移行する。上述したように、設定示唆演出の表示中は飾り図柄（第３図柄）の変動表示が縮小表示されているため（図９６２（ａ）参照）、大当たり当選である場合には設定示唆演出を非表示とし、第３図柄変動を拡大表示することで大当たり当選であることを報知するための第３図柄を遊技者が視認し易くなり分かり易い遊技を提供することができる。

【３００６】

Ｓ４８５３Ｍの処理において、今回の特図２変動の当否判定結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４８５３Ｍ：Ｎｏ）、設定示唆演出実行処理を実行する（Ｓ４８５７Ｍ）。設定示唆演出実行処理（Ｓ４８５７Ｍ）では、設定示唆演出を実行するための処理が実行される。なお、設定示唆演出実行処理（Ｓ４８５７Ｍ）の内容については、図１００３を参照して後述する。設定示唆演出実行処理（Ｓ４８５７Ｍ）が終了すると、次に、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値は０であるかを判別し（Ｓ４８５８Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４８５８Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４８６０Ｍの処理に移行する。一方、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ４８５８Ｍ：Ｙｅｓ）、時短・確変最終変動処理を実行し（Ｓ４８５９Ｍ（Ｓ４７０９Ｍ））、Ｓ４８６０Ｍの処理に移行する。なお、時短・確変最終変動処理（Ｓ４８５９Ｍ（Ｓ４７０９Ｍ））の内容については、図１０００を参照して上述しているため、その詳細な説明を省略する。Ｓ４８６０Ｍの処理では、変動パターンコマンドが示す変動種別と、演出カウンタ２２３ｆｍの値に基づいて遊技状態に対応した演出態様を決定し（Ｓ４８６０Ｍ）、本処理を終了する。

【３００７】

次に、図１００３を参照して、設定示唆演出実行処理（Ｓ４８５７Ｍ）の内容について説明する。図１００３は、この設定示唆演出実行処理（Ｓ４８５７Ｍ）を示したフローチャートである。設定示唆演出実行処理（Ｓ４８５７Ｍ）が実行されると、まず、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値に１加算し（Ｓ４９０１Ｍ）、加算後の従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値が１であるかを判別する（Ｓ４９０２Ｍ）。従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値が１であると判別した場合には（Ｓ４９０２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出を開始するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０３Ｍ）、Ｓ４９０４Ｍの処理に移行する。ここで設定された表示用コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図９９２参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、この表示用コマンドを受信すると、設定示唆演出の開始演出（図９６２（ａ）参照）を表示するための処理が実行される。Ｓ４９０２Ｍの処理において、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ４９０２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４９０３Ｍの処理をスキップし、Ｓ４９０４Ｍの処理を実行する。Ｓ４９０４Ｍの処理では、設定示唆演出が表示中であるかを判別する（Ｓ４９０４Ｍ）。具体的には、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍがオンであるかを判別し、オンである場合に設定示唆演出が表示中であると判別する。設定示唆演出が表示中ではないと判別した場合には（Ｓ４９０４Ｍ：Ｎｏ）、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍをオンに設定し（Ｓ４９０５Ｍ）、Ｓ４９０６Ｍの処理に移行する。一方、設定示唆演出の表示中であると判別した場合には（Ｓ４９０４Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４９０５Ｍの処理をスキップし、Ｓ４９０６Ｍの処理に移行する。Ｓ４９０６Ｍの処理では、今回の特図２変動の当否判定結果が小当たり当選であるかを判別し（Ｓ４９０６Ｍ）、小当たり当選であると判別した場

合には（Ｓ４９０６Ｍ：Ｙｅｓ）、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍの値に１加算し（Ｓ４９０８Ｍ）、撃破演出（図９６２（ｂ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０９Ｍ）、Ｓ４９１０Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４９０６Ｍの処理において、小当たり当選ではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ４９０６Ｍ：Ｎｏ）、逃亡演出（図９６３（ａ）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９０７Ｍ）、Ｓ４９１０Ｍの処理に移行する。Ｓ４９１０Ｍの処理では、従小当たり回数カウンタ値に対応する討伐数を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９１０Ｍ）、本処理を終了する。

【３００８】

以上、説明したように、本第７制御例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、遊技領域に電動役物による始動口への入賞サポート（所謂、電サポ）を受けることができるが設定示唆演出が実行されないルート（遊技球の流下方向）と、電サポは受けられないが設定示唆演出が実行されるルートを設け、左打ち（遊技盤面の正面視左側の遊技領域に向けて遊技球を発射させること）と右打ち（遊技盤面の正面視右側領域に向けて遊技球を発射させること）のどちらの遊技方法で遊技するかによって遊技者が好みのルートを任意に選択できる構成としている。これにより、遊技者に対して、獲得した賞球数が減少してでも設定値を看破するか、獲得した賞球数を維持したまま次の大当たり当選を目指すかの異なるゲーム性の遊技を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３００９】

なお、本第７制御例では、設定示唆演出を実行する構成としたが、これに加えて、遊技中に設定値を変更可能に構成しても良い。例えば、特別図柄抽選に合わせて設定変更抽選を実行し、当選した場合には設定値を変更する構成としても良い。このように構成することで、設定示唆演出において高設定値ではないと遊技者が推測したとしても、高設定値に変更されるかもしれないという期待感を抱かせることで遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、遊技中における設定値の変更契機は、これに限るものではなく、定期的に（例えば、１時間に１回）設定変更抽選を実行する構成としても良いし、大当たり遊技終了後（または電源投入後）から次回の大当たり当選までに特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、３００回）に達した場合に設定変更抽選を実行する構成としても良い。なお、このように構成する場合、設定変更抽選において全ての設定値（本第７制御例では、設定値「１」から「６」）の中からランダムで１の設定値が設定される構成としても良い。或いは、現在設定されている設定値よりも遊技者に有利な設定値にのみ変更される構成としても良い。このように構成することで、大当たり当選しない特図変動が所定回数連続した場合であっても、現在設定されている設定値よりも有利な設定値が設定されることで大当たり当選し易くなるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３０１０】

また、本第７制御例では、第３図柄表示装置８１において設定示唆演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、装飾用可動役物を用いた設定示唆演出を実行しても良い。具体的には、第３図柄表示装置８１に表示される演出を遊技者が視認可能な格納位置と、第３図柄表示装置８１に表示される演出を遊技者が視認困難な可動位置（例えば、第３図柄表示装置８１の前面側に突出することで表示画面を覆い隠す位置）に可変可能な装飾用可動役物をパチンコ機１０に配設し、設定示唆演出として装飾用可動役物を可動位置に可動させ、装飾用可動役物の態様によって設定値を示唆する構成としても良い。なお、装飾用可動役物による設定示唆演出は、例えば、装飾用可動役物に付属しているＬＥＤの発光色によって設定値を示唆する構成（赤色であれば高設定値の可能性大、青色であれば高設定値の可能性小等）としても良いし、装飾用可動役物に７セグメント表示器を配設し設定値に対応する態様（例えば、設定値「６」であれば７セグメント表示器で「６」を表示する）を表示させる構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動演出と設定示唆演出が同時に実行された場合に、遊技者が設定示唆演出を見逃してしまい、設定示唆演出の演出効果が低下する不具合を抑制することができる。

【３０１１】
＜第７制御例の第１変形例について＞
次に、図１００４から図１０４７を参照して、第７制御例の第１変形例について説明する。上述した第７制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。このように構成された第７制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、１度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。
【３０１２】
また、上述した第７制御例では、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率として低確率と高確率の２段階の確率を設定可能に構成していたが、２段階の確率では遊技者が遊技に早期に飽きてしまうため、１回の特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率としてより多段階の確率が設定されることが求められていた。加えて、上述した第７制御例では、遊技者に最も有利となる確変状態が継続している期間中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合において特定の選択割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されるように構成していたが、大当たり当選した場合において再度確変状態が設定される確率が常に同一であるため、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。
【３０１３】
これに対して、本第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることで小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過と、複数の実行契機を設けることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。以降、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。
【３０１４】
なお、本第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄、及び普通図柄の確率状態を変化させる機能を有していない点で相違している。具体的には、特別図柄の変動時間（特図変動時間）、及び普通図柄の変動時間（普図変動時間）として通常状態よりも短い変動時間を設定し易くする変動時間短縮機能と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作期間が通常状態よりも長くなる開放延長機能と、を有しており、各種機能を作動させることで通常状態とは異なる遊技性を提供可能に構成している。以下、説明の便宜上、パチンコ機１０に設定される遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を用いて説明をする。なお、本第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の構成に限ること無く、上述した第７制御例におけるパチンコ機１０と同様に、普通図柄の低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が普図当

たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ易くなるように構成してもよい。
【３０１５】
　また、上述した第７制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄を同時に変動可能な構成において、時短状態で左打ち遊技を行った場合には獲得した賞球を維持したまま次回の大当たり当選を目指す遊技性の遊技を、右打ち遊技を行った場合には獲得した賞球数は減少し易いが設定されている設定値を推測可能となる遊技性の遊技を遊技者が任意に選択できる構成であった。これに対して、本第７制御例の第１変形例では、時短状態における特別図柄の最終変動（時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動）において、第１特別図柄変動を実行した場合には大当たり当選による時短状態が継続する確率は下がるが設定示唆演出が実行され、第２特別図柄変動を実行した場合には第１特別図柄よりも時短状態が継続する確率は高いが設定示唆演出が実行されない構成としている。このように構成することで、時短状態の最終変動で、時短状態の継続を期待して第２特別図柄を変動表示させるのか、設定値を看破するために第１特別図柄を変動表示させるのかを遊技者が選択することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。本第７制御例の第１変形例は、上述した第７制御例に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【３０１６】
　＜第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の盤面構成について＞
　図１００４は、第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１００５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図１００６から図１００９は、パチンコ機１０に設けられた第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の構造を示した模式図である。図１００４に示すように、本第７制御例の第１変形例は、上述した第７制御例に対して、第１入球口６４の構成を変更した点と、遊技盤１３の正面視右側領域の構成を変更した点で相違し、その他の構成については同一である。本第７制御例の第１変形例では、遊技状態によって第１特別図柄の大当たり当選確率と第２特別図柄の大当たり当選確率が変動する構成ではなく、遊技状態にかかわらず第１特別図柄と第２特別図柄の大当たり当選確率は一定である。そして、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が小当たり当選経由で大当たり遊技が実行され易く構成され、遊技状態によって普通図柄の変動時間と電動役物６４０ａの可動時間を異ならせることで、第２特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（時短状態）と、第２特別図柄抽選が実行され難い遊技状態（通常状態）と、を創出する構成としている。より具体的には、図１００４に示すように、可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０１６参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。
【３０１７】
　遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１０１６参照）で第２特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。なお、第１入球口６４に遊技球

が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第７制御例の第１変形例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い状態となる。

【３０１８】

時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短く、また、電動役物６４０ａが開放状態となる時間が長くなるように構成しているため、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

【３０１９】

つまり、本第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第７制御例の第１変形例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の１０ラウンド（Ｒ）となるのは、第２特別図柄抽選の場合のみで構成している。また、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に、その時短状態が継続する期間として、第１特別図柄抽選では最も長い期間（特図変動が２５４回実行されるまでの期間）継続可能な時短状態が設定される可能性があるものの、その確率は４％と極めて低く、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の多くは最も短い期間（特図変動が１回実行されるまでの期間）継続可能な時短状態が設定される大当たり種別（大当た

りＢａ）となる。一方、第２特別図柄抽選では、何れの大当たり種別（大当たりＣａ，Ｄａ）であっても特図変動が１０回実行されるまで継続可能な時短状態が設定される。よって、第１特別図柄抽選が実行されるよりも第２特別図柄抽選が実行される方が遊技者にとっては有利であると言える。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３０２０】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置ユニット８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第７制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第７制御例の第１変形例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図１００４、及び図１００５を参照して本第７制御例の第１変形例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第７制御例の第１変形例では図１００４に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が発射ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が発射ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【３０２１】

図１００４に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第７制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、図１００４に示した通り、右打ち領域には、上流側から順に普通図柄始動口（スルーゲート）６７、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５の順で各機構が配設されており、右側領域の普通図柄始動口（スルーゲート）６７よりも上流側に植設された複数の釘によっ

て右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成している。そして、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に到達するように構成している。一方で、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く普通図柄始動口（スルーゲート）６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に到達した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【３０２２】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【３０２３】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第７制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み

付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【３０２４】

図１００４に示した通り、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、その上面が左下方向（図１００４の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に到達した遊技球の殆どが特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の上流側に到達した遊技球（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球）が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞させ易い第１流路（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞させ難い第２流路（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第７制御例の第１変形例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／２が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへと入賞すること無く、電動役物６４０ａに到達することになる。

【３０２５】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図１００４の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０ａ、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０ａの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材６５５の内部を容易に視認することができ、パチンコ機１０のメンテナンスを容易に行う

ことができる。なお、このようにカバー部材６５５を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機１０を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材６５５の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

【３０２６】

また、電動役物６４０ａの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材６５５の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物６４０ａの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材６５５の表面に電動役物６４０ａが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材６５５の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物６４０ａが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。

【３０２７】

第１可変入賞装置６５は、具体的には、特定入賞口６５ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５ｂと、その開閉扉６５ｂを前後方向（図１００４の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図１０１６参照）とを備えている。特定入賞口６５ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５ｂが手前側（図１００４の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５ｂが位置している状態では、開閉扉６５ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられたアウト口６６に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５ｂが奥側（図１００４の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【３０２８】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図１００４の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図１０１６参照）とを備えている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図１００４の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の下流側に流下し、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行さ

れるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図１００４の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の詳細な構造については、図１００６から図１００９を参照して後述する。ここで、図１００６から図１００９を参照して第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図１００４に示した通り、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が閉鎖状態中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図１００４の正面視で左下側）に向けて流下し、アウト口６６に向けて流出される。一方、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内へと入賞する。

【３０２９】

本第７制御例の第１変形例では、小当たり遊技中における第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞するのに十分な期間である。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図１００８（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置から第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第７制御例の第１変形例では第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第７制御例の第１変形例では１回の小当たり遊技において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【３０３０】

次に、図１００６を参照して第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の構造について詳細に説明をする。図１００６は、この第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の分解斜視図である。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、図１００６に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出し

て遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【３０３１】

図１００７（ａ）は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＬａ－Ｌａ断面図である。図１００７（ｂ）は第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図であり、図１００７（ｃ）は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の上面図である。図１００７（ｂ）に示すように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１００７（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図１００８（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１００７（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【３０３２】

図１００７（ａ）は、図１００７（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１００７（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図１００８を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１００８（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図１００８（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図１００８（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【３０３３】

ここで、詳細については後述するが、第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記した特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することで第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１００８（ｂ）参照）ように構成している。第７制御例の第１変形例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図示しない開放シナリオテーブルに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図１００８（ａ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【３０３４】

このように、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【３０３５】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した遊技球が球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（１個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入

賞口（特定領域）を第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第７制御例の第１変形例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡａ，Ｂａ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡａ，Ｂａ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３０３６】

次に、図１００９を参照して、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図１００９（ａ）は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第７制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図１００９（ａ）に示した通り、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の上面に到達した遊技球は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０上面の傾斜（図１００４参照）に沿って、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。

【３０３７】

図１００９（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図１００９（ｂ）に示した状態へと移行する。図１００９（ｂ）は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図１００９（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設

けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【３０３８】

以上、説明をしたように、本第７制御例の第１変形例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングで第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球を第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。また、本第７制御例の第１変形例では、少なくとも操作ハンドル５１に対して右打ち操作が行われて右打ちに対応する発射強度で発射された遊技球が入球可能な位置に第２入球口６４０が設けられており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための開放位置と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に変位可能な電動役物６４０ａが第２入球口６４０に付随して設けられている。遊技球の通過がスルーゲート６７によって検知されて当該検知に基づく普通図柄の抽選で普通図柄の当たりと抽選されたことに基づいて、電動役物６４０ａが所定の変位動作で動作制御される。第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて特別図柄の抽選が実行され、特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、当該抽選の抽選結果を示すための第１図柄および第３図柄がそれぞれ第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ、および第３図柄表示装置８１においてそれぞれ動的表示される。パチンコ機１０が初期化されたか、または時短状態において時短回数を消化したことに基づいて、通常状態が設定される。特別図柄の抽選で大当たりと抽選されて大当たり図柄が確定表示されたことに基づいて、通常状態よりも有利度合いが高い大当たり遊技状態が設定される。大当たりに当選し、大当たり遊技の終了条件が成立したことに基づいて、時短状態が設定される。電動役物６４０ａの変位動作として、開放期間が長い第１変位動作と、開放期間が短い第２変位動作と、が少なくとも設けられており、操作ハンドル５１に対して右打ち操作が継続して行われた場合において、電動役物６４０ａが第２変位動作で変位動作するよりも第１変位動作で変位動作した方が遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易くなる。大当たり遊技状態では、通常状態と同様に、時短状態よりも第１変位動作で電動役物６４０ａが変位動作され難いまたは第１変位動作で電動役物６４０ａが変位動作されない普通図柄の通常状態に設定される。通常状態および時短状態においては第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選が実行されるが、大当たり遊技状態においては大当たり遊技状態が重複して設定されることを防止すべく特別図柄の抽選が実行され得なくなる。また、大当たり遊技状態の種別として、３ラウンド大当たりと、１０ラウンド大当たりと、を少なくとも含む複数の種別が設けられている。これにより、大当たり図柄が確定表示された場合にいずれの種別であるかに注目させることができる。また、遊技状態毎に異なる背面画像を表示させることにより、遊技状態を明確に遊技者に対して理解させる構成としている。具体的には、通常状態通常状態において表示される通常状態用の背面画像は、時短状態におけ

る背面画像としても、確変状態における背面画像としても、大当たり遊技状態における背面画像としても、表示されない構成としている。よって、遊技状態を容易に理解させることができる。また、大当たり遊技状態が設定された後において実行され得る演出として、大当たり遊技状態中であることを遊技者が把握可能な大当たり中演出と、大当たり遊技状態の終了を遊技者に示唆可能なエンディング演出と、が少なくとも設けられている。これにより、大当たり遊技状態がいつ終了するのかを遊技者に対して分かり易く報知することができる。また、第２入球口６４０とスルーゲート６７とは、遊技領域におけるファール球防止弁６８を通過して第３図柄表示装置８１の右側の流路に流入した遊技球が到達可能な位置に設けられており、少なくとも右打ち操作が継続して行われた場合において、発射される遊技球が１分間に１００発以下となるように制限されるため、ファール球防止弁６８を通過する遊技球の通過間隔が０．６秒間隔以上となる。これにより、持ち球の消費速度が速くなり過ぎてしまうことを抑制でき、射倖性を抑えることができる。また、ファール球防止弁６８を通過した遊技球を第３図柄表示装置８１の右側の流路と、第３図柄表示装置８１の左側の流路と、のどちらかへと振り分けることが可能なセンターフレーム８６およびその上側の遊技釘が設けられており、電動役物６４０ａが第２変位動作で変位されるよりも第１変位動作で変位された方が、第３図柄表示装置８１の右側の流路を硫化した遊技球が第２入球口６４０へと入球し易くなる。これにより、通常状態においては第３図柄表示装置８１の左側の流路へと遊技球を流下させ、時短状態においては第３図柄表示装置８１の右側の流路へと遊技球を流下させることができるので、発射方向を異ならせる楽しみを遊技者に対して与えることができる。また、時短回数が１０回の時短状態において右打ち操作が継続して行われた場合に、時短回数を消化する可能性よりも特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりに当選することで大当たり遊技状態の設定条件が成立する可能性の方が高くなる。よって、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりに当選して大当たり遊技状態が設定されると、必ず時短回数が１０回の時短状態が設定されるので、大当たりと時短状態とが繰り返され易くなる。よって、時短回数が１０回の時短状態へと移行することを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０３９】

＜第７制御例の第１変形例における演出内容について＞

次に、図１０１０から図１０１５を参照して、本第７制御例の第１変形例において第３図柄表示装置８１で実行される特徴的な演出内容について説明する。図１０１０（ａ）は、通常状態において大当たり当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技（初回大当たり遊技）終了後の時短モード（時短状態が設定された場合に表示される演出モード）開始画面の一例を示した図である。詳細については後述するが、本第７制御例の第１変形例では、時短状態の終了条件として、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示が合算して１０回実行された場合と、第１特別図柄の変動表示が６回実行された場合と、第２特別図柄の変動表示が５回実行された場合の３つの終了条件が規定されており、いずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了し、通常状態が設定される構成としている。また、上述したように、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が大当たり当選した場合にラウンド数と時短回数の多い大当たり種別が決定され易く、小当たり当選経由で大当たり遊技が実行され易い構成である。図１０１０（ａ）に示すように、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されると、主表示領域Ｄｍの正面視右上には小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）が形成され、時短状態が終了するまでに実行可能な特別図柄の残り変動回数が表示される。なお、小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）に表示される残時短回数は、第２特別図柄の変動回数による時短終了条件成立までの残り変動可能回数と、第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数による時短終了条件成立までの残り変動可能回数のうち、小さい値の残り変動可能回数が表示される。図１０１０（ａ）に示す例では、時短状態が設定されてから第１特別図柄変動も第２特別図柄変動も実行されていないため、第２特別図柄の残り変動可能回数である５回が表示される。また、主表示領域Ｄｍの中央には、第４小表示領域ＨＲ４が形成され、「時短中に６回特図１変動させると高設定かわ

かるかも」という文字が表示される。これにより、時短状態において第１特別図柄を６回変動表示させると設定示唆演出が実行されることを遊技者に認識させることができる。なお、上述したように、時短状態において第１特別図柄が６回変動表示されると時短終了条件が成立する。また、第１特別図柄と第２特別図柄の合算変動回数が１０回に達した場合にも時短終了条件が成立する。つまり、第１特別図柄を６回変動表示させると、時短状態において第２特別図柄を５回変動表示させることができないこととなる。つまり、本第７制御例の第１変形例では、時短状態の最終変動において、６回目の第１特別図柄変動を実行し設定看破する遊技性と、第２特別図柄変動を実行し小当たり当選を目指す遊技性のうち、遊技者の好みの遊技性を任意に選択することが可能となる。

【３０４０】

図１０１０（ｂ）は、時短状態において４回目の第１特別図柄変動が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）には、「残り４回」の文字が表示されており、時短状態において第２特別図柄変動が１回実行されたことを示している。特図１変動表示領域Ｄｍ１ｂでは、第１特別図柄の変動表示が実行されている。なお、時短状態では、第１特別図柄変動が実行されても、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の変動表示は実行されない構成としている。これにより、第１特別図柄変動が実行されたにもかかわらず、表示される残時短回数が更新されないことで遊技者を混乱させてしまう不具合を抑制することができる。なお、第１特別図柄変動が実行された場合には、第５小表示領域ＨＲ５に表示される設定示唆演出実行までの残り変動回数が更新される。図１０１０（ｂ）に示す例では、第１特別図柄変動があと２回実行されることで、設定示唆演出が実行されることを示している。図１０１０（ａ）は、時短状態において５回目の第１特別図柄変動が実行された場合に実行される注意喚起演出の一例を示した図である。上述したように、時短状態において第１特別図柄変動が６回実行され場合には時短終了条件が成立し、時短状態が終了する。しかしながら、本第７制御例の第１変形例では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動回数が合算で１０回に達するまで、または第２特別図柄の変動回数が５回に達するまでは第２特別図柄を変動させることが可能である。このため、注意喚起演出を実行し、第１特別図柄変動をあと１回実行すると時短状態が終了することを報知することで、第２特別図柄変動を実行させないまま時短状態が終了してしまい、遊技者が過剰に不利になってしまう不具合を抑制するように構成している。具体的には、第１小表示領域ＨＲ１に「あと１回特図１変動すると時短モードが終了するよ」という文字を表示する注意喚起演出を実行する。この注意喚起演出は、次回第１特別図柄変動が実行された場合、または、第２特別図柄の残り変動可能回数が１回になるまで継続して表示される。図１０１１（ｂ）は、時短状態における最終変動前の表示画面の一例を示した図である。具体的には、時短状態における第１特別図柄の残り変動回数が１回、かつ、第２特別図柄の残り変動回数が１回となった場合に、第４小表示領域ＨＲ４が形成され、「右打ちすると設定示唆はないけど時短継続しやすいよ、左打ちすると時短継続し難いけど設定示唆があるよ」という文字が表示される。これにより、右打ちして第２特別図柄変動を実行すると設定示唆演出はないが小当たり当選により時短継続し易く、左打ちして第１特別図柄変動を実行すると小当たりがないため時短継続し難いが設定示唆演出が実行されることを遊技者に分かり易く認識させることができる。図１０１２は、時短状態において６回目の第１特別図柄変動が実行された場合の設定示唆演出の一例を示した図である。６回目の第１特別図柄変動が実行された場合は、時短終了条件が成立するので、小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）には時短最終変動であることを示す「ラスト」の文字が表示される。主表示領域Ｄｍでは、設定示唆演出が実行される。設定示唆演出では、うさぎのキャラクタ８０２が箱の中からくじ（設定示唆態様）を引き、そのくじの色によって設定値を示唆する構成としている。詳細については後述するが、くじの色は、金色、赤色、青色、白色の中から決定される。金色は設定値が「６」である場合のみ決定される色であり、赤色は設定値が「４～６」のいずれかである場合に決定される色であり、青色と白色は設定値が「１～６」のいずれかである場合に決定される色である。図１０１２に示す例では、うさぎのキャラクタ８０２が赤色のくじ８０２ｂを手にしている様子が表示され

ており、設定値が「４～６」の何れかであることを遊技者に示唆している。なお、６回目の第１特別図柄変動が実行される場合には、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄変動も実行される。

【３０４１】

次に、図１０１３を参照して、時短状態を第２特別図柄のみで消化した場合の演出態様と各種カウンタの関係について説明する。図１０１３は、時短状態を第２特別図柄のみで消化した場合の演出態様と各種カウンタの関係を模式的に示したタイミングチャートである。「演出態様」は、第３図柄表示装置８１で表示される演出を示しており、「特図１変動」は第１特別図柄の変動状況を示しており「特図２変動」は第２特別図柄の変動状況を示しており、「特図１変動回数カウンタ値」は特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値を示しており、「特図２変動回数カウンタ値」は特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値を示しており、「時短中カウンタ値」は時短中カウンタ２０３ｇｍの値を示しており、「表示される時短残回数」は小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）に表示される残時短回数を示している。図１０１３に示すように、時短状態が設定されると、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡには「６」が、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍには「５」が、時短中カウンタ２０３ｇｍには「１０」が、それぞれ設定される。また、時短状態が開始された時点では、小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）には残時短回数「５」を示す態様が表示される。時短状態が設定されてから第２特別図柄変動が実行されると、第３図柄表示装置８１では変動演出が実行され、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、時短中カウンタ２０３ｇｍの値がそれぞれ更新される。そして、小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）には、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、時短中カウンタ２０３ｇｍのうち、小さい数値に対応する残時短回数が表示される。図１０１３に示す例では、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値の方が、時短中カウンタ２０３ｇｍの値よりも小さい数値であるため、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）に表示される。なお、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、時短中カウンタ２０３ｇｍのうち、いずれかのカウンタ値が「０」になると、時短状態の終了条件が成立し、第３図柄表示装置８１では時短最終変動演出が実行される。時短最終変動演出が実行される場合には、「０」となったカウンタ以外のカウンタ値もクリアされる。図１０１４は、時短状態を第１特別図柄のみで消化した場合の演出態様と各種カウンタの関係を模式的に示したタイミングチャートである。第１特別図柄の変動表示により、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、時短中カウンタ２０３ｇｍの値がそれぞれ更新されるが、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値よりも大きい数値であるため、小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）に表示される残時短回数は更新されない。また、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値が「１」となった場合には注意喚起演出が実行され、「０」となった場合には設定示唆演出が実行される。なお、注意喚起演出は第１特別図柄の変動停止後も継続して表示され、時短終了条件が成立すると終了する。図１０１５は、時短状態を第１特別図柄と第２特別図柄で消化した場合の演出態様と各種カウンタの関係を模式的に示したタイミングチャートである。特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値が「１」となった場合に注意喚起演出が実行され、第１特別図柄変動停止後に第２特別図柄変動が実行される場合も継続して表示される。

【３０４２】

＜第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図１０１６から図１０２４を参照して、本第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１０１６は、本第７制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示したブロック図である。上述した第７制御例に対して、特定入賞口ソレノイド２０９ａと、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂと、Ｖ弁ソレノイド２０９ｃと、その他ソレノイド２０９ｚを新たに追加した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の一部構成と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点で相

違し、その他の構成については同一である。特定入賞口ソレノイド２０９ａは、第１可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂを前後方向へと開閉駆動させるためのソレノイドである。Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図１００４の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのソレノイドである。Ｖ弁ソレノイド２０９ｃは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の切替部材６５０ｈを駆動させるためのソレノイドである。

【３０４３】

次に、図１０１７（ａ）を参照して、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の構成について説明する。図１０１７（ａ）は、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の規定内容を示したブロック図である。図１０１７（ａ）に示すように、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＡと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＡと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＡと、変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＡと、時短付与テーブル２０２ｅｍＡと、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍＡと、が少なくとも規定されている。ここで、図１０１８を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＡの内容について説明する。図１０１８（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＡの規定内容を模式的に示した図である。図１０１８（ａ）に示すように、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＡは、第１特別図柄抽選において参照される特別図柄１乱数テーブル２０２ａｍＡ１と、第２特別図柄抽選において参照される特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍＡ２と、を有している。図１０１８（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｍＡ１の内容を模式的に示した図である。図１０１８（ｂ）に示すように、特別図柄１乱数テーブル２０２ａｍＡ１には、設定値毎に第１特別図柄の大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）が規定されている。具体的には、設定値が「１」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０４」の範囲内であれば大当たり当選と判定され、設定値が「２」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０９」の範囲内であれば大当たり当選と判定され、設定値が「３」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２１８」の範囲内であれば大当たり当選と判定され、設定値が「４」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２４８」の範囲内であれば大当たり当選と判定され、設定値が「５」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２７２」の範囲内であれば大当たり当選と判定され、設定値が「６」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２９８」の範囲内であれば大当たり当選と判定される。なお、本第７制御例の第１変形例では、第１当たり乱数カウンタＣ１の上限値は「６５５３５」であるため、設定値「１」の場合には「約１／３１９（２０５／６５５３６）」の確率で大当たり当選と判定され、設定値「２」の場合には「約１／３１２（２１０／６５５３６）」の確率で大当たり当選と判定され、設定値「３」の場合には「約１／２９９（２１９／６５５３６）」の確率で大当たり当選と判定され、設定値「４」の場合には「約１／２６３（２４９／６５５３６）」の確率で大当たり当選と判定され、設定値「５」の場合には「約１／２４０（２７３／６５５３６）」の確率で大当たり当選と判定され、設定値「６」の場合には「約１／２１９（２９９／６５５３６）」の確率で大当たり当選と判定される。なお、第１特別図柄には小当たり当選となる判定値が規定されていないため、大当たり判定値以外は全て外れとなる。

【３０４４】

図１０１８（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍＡ２の内容を模式的に示した図である。図１０１８（ｃ）に示すように、特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍＡ２には、設定値毎に第２特別図柄の大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（判定値）と、小当たり当選と判定される判定値が規定されている。なお、大当たり当選の判定値については、上述した特別図柄１乱数テーブル２０２ａｍＡ１と同一であるため、詳細な説明を省略する。特別図柄２乱数テーブル２０２ａｍＡ２には、小当たり当選の判定値が規定されており、小当たり当選の判定値は全ての設定値で共通となっている。具体的

には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５６１７３～６５５３５」の範囲内であれば小当たり当選と判定される。なお、小当たり当選確率は「約１／７（９３６２／６５５３６）」である。本第７制御例の第１変形例では、全ての小当たり種別で小当たり遊技中にＶ入賞可能であるため、小当たり当選は実質的に大当たり当選となる。したがって、第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも大当たり遊技が実行され易いため、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が有利な図柄種別であると言える。

【３０４５】

次に、図１０１９（ａ）を参照して、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＡについて説明する。図１０１９（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＡは、特別図柄の大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図１０１９（ａ）に示すように、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＡは、特別図柄の図柄種別と第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて大当たり種別が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄（特図１）である場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲内である場合に「大当たりＡａ」が規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９９」の範囲内である場合に「大当たりＢａ」がそれぞれ規定されている。大当たりＡａは、大当たり遊技のラウンド数が３Ｒであり、大当たり遊技終了後に時短回数２５４回の時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＢａは、大当たり遊技のラウンド数が３Ｒであり、大当たり遊技終了後に時短回数５回の時短状態が設定される大当たり種別である。一方、特別図柄種別が第２特別図柄（特図２）である場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内である場合に「大当たりＣａ」が規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲内である場合に「大当たりＤａ」がそれぞれ規定されている。大当たりＣａは、大当たり遊技のラウンド数が１０Ｒであり、大当たり遊技終了後に時短回数１０回の時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＤａは、大当たり遊技のラウンド数が３Ｒであり、大当たり遊技終了後に時短回数１０回の時短状態が設定される大当たり種別である。なお、本第７制御例の第１変形例では、全ての大当たり種別において大当たり遊技終了後に時短状態が設定される構成としたが、これに限るものではなく、一部の大当たり種別では大当たり遊技終了後に時短状態が設定されず、通常状態が設定される構成としてもよい。

【３０４６】

次に、図１０１９（ｂ）を参照して、本第７制御例の第１変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＡの内容について説明する。図１０１９（ｂ）は、本第７制御例の第１変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＡの規定内容を模式的に示した図である。第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＡには、普通図柄の当たり当選と判定される第２当たり乱数カウンタＣ４の値が規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９９」の範囲内である場合に普通図柄の当たり当選と判定される。なお、第２当たり乱数カウンタＣ４の上限値は「２９９」であるため、普通図柄の当選確率は「１／１（３００／３００）」となる。なお、本第７制御例の第１変形例では、遊技状態によって普通図柄の変動時間と、普図当たり当選に基づいて可動される電動役物６４０ａの可動時間を異ならせることで、第２入球口６４０に入球し易い遊技状態と、入球し難い遊技状態とを創出可能に構成している。

【３０４７】

次に、図１０１９（ｃ）を参照して、本第７制御例の第１変形例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍＡの内容について説明する。図１０１９（ｃ）は、本第７制御例の第１変形例における小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍＡの内容を模式的に示した図である。図１０１９（ｃ）に示すように、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍＡには、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けて小当たり種別が規定されている、具体的には、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲内に対して「小当たりＡａ」が、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～９９」の範囲内に対して「小当たりＢａ」がそれぞれ規定されている。小当たりＡａは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを遊技球が通過した場合には大当たりＣａの大当たり遊技

が実行される小当たり種別であり、小当たりＢａは、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを遊技球が通過した場合には大当たりＤａの大当たり遊技が実行される小当たり種別である。

【３０４８】

次に、図１０２０および図１０２１を参照して、本第７制御例の第４変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＡの内容について説明する。図１０２０（ａ）は、本第７制御例の第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＡの規定内容を模式的に示した図である。図１０２０（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＡは、通常状態において参照される通常用テーブル２０２ｄｍＡ１と、時短状態において参照される時短用テーブル２０２ｄｍＡ２と、時短条件が成立する特別図柄変動（時短最終変動）において参照される時短最終変動用テーブル２０２ｄｍＡ３と、が規定されている。図１０２０（ｂ）は、通常用テーブル２０２ｄｍＡ１の内容を模式的に示した図である。通常用テーブル２０２ｄｍＡ１には、特別図柄種別と、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて複数の変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、第１特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲内に対して変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の「当たりノーマル（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の範囲内に対して変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の「当たりスーパー（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の範囲内に対して変動時間が４００００ｍｓ（４０秒）の「当たりスペシャル（リーチ）変動」が規定されている。また、第１特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７０」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の「短外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「７１～１３０」の範囲内に対して変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「長外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３１～１７０」の範囲内に対して変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の「外れノーマル（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７１～１９８」の範囲内に対して変動時間が３００００ｍｓ（３０秒）の「外れスーパー（リーチ）変動」が規定されている。なお、本第７制御例の第１変形例では、特別図柄の変動表示中に第２入球口６４０に遊技球が入球しても第２特別図柄の実行権利（保留球）を記憶しない構成としており、通常状態においては第２入球口６４０に遊技球が入球困難であることから、通常状態において第２特別図柄変動が実行されることがない。このため、通常用テーブル２０２ｄｍＡ１には、第２特別図柄の変動パターンが規定されていない。なお、不具合により通常状態において第２特別図柄の変動表示が実行された場合にはエラーが表示される構成としている。これにより、遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制することができる。図１０２０（ｃ）は、時短用テーブル２０２ｄｍＡ２の内容を模式的に示した図である。時短用テーブル２０２ｄｍＡ２には、通常用テーブル２０２ｄｍＡ１と同様に、特別図柄種別と、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて複数の変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、第１特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲内に対して変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「当たり長変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の「当たり短変動」が規定されている。また、第１特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が１０００ｍｓ（１秒）の「超短外れ」が規定されている。また、第２特別図柄において当否判定結果が「大当たりまたは小当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内に対して変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「当たり長変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の「当たり短変動」が規定されている。また、第２特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ

（８秒）の「短外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内に対して変動時間が１０００ｍｓ（１秒）の「超短外れ」が規定されている。図１０２１は、時短最終変動用テーブル２０２ｄｍＡ３の内容を模式的に示した図である。時短最終変動用テーブル２０２ｄｍＡ３には、通常用テーブル２０２ｄｍＡ１と同様に、特別図柄種別と、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて複数の変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、第１特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「当たり長変動」が規定されている。また、第１特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「長外れ」が規定されている。また、第２特別図柄において当否判定結果が「大当たりまたは小当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の「当たり長変動」が規定されている。また、第２特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が２００００ｍｓ（２０秒）の「長外れ」が規定されている。

【３０４９】

次に、図１０２２を参照して、本第７制御例の第１変形例における時短付与テーブル２０２ｅｍＡについて説明する。図１０２２は、この時短付与テーブル２０２ｅｍＡの規定内容を模式的に示した図である。時短付与テーブル２０２ｅｍＡには、大当たり種別と、大当たり遊技が実行される前の遊技状態に対して、それぞれ時短終了条件が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たりＡａ」である場合には、遊技状態にかかわらず、時短終了条件として、時短中カウンタ２０３ｇｍの値として「２６０」、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値として「１」、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値として「６」、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値として「２５４」がそれぞれ設定される。なお、時短中カウンタ２０３ｇｍの値は、時短状態において第１特別図柄変動または第２特別図柄変動が実行されるごとにカウンタ値が１減算される。また、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値は、小当たり当選した場合に１減算される。また、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡは、時短状態において第１特別図柄変動が実行されるとカウンタ値が１減算される。また、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値は、時短状態において第２特別図柄変動が実行されるとカウンタ値が１減算される。したがって、大当たりＡａの大当たり遊技終了後に設定される時短状態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動の合算変動回数が２６０回に達した場合と、１回小当たり当選した場合と、特図１変動が６回実行された場合と、特図２変動が２５４回実行された場合と、の４つの終了条件のうち、いずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了する。大当たり種別が「大当たりＢａ」である場合において、遊技状態が「通常状態」である場合には、時短終了条件として時短中カウンタ２０３ｇｍの値として「１０」、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値として「１」、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値として「６」、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値として「５」がそれぞれ設定される。したがって、通常状態において大当たりＢａの大当たりに当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技終了後に設定される時短状態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動の合算変動回数が１０回に達した場合と、１回小当たり当選した場合と、特図１変動が６回実行された場合と、特図２変動が５回実行された場合と、の４つの終了条件のうち、いずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了する。大当たり種別が「大当たりＢａ」である場合において、遊技状態が「時短状態」である場合には、時短終了条件として時短中カウンタ２０３ｇｍの値として「１５」、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値として「１」、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値として「６」、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値として「１０」がそれぞれ設定される。したがって、時短状態において大当たりＢａの大当たりに当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技終了後に設定される時短状態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動の合算変動回数が１５回に達した場合と、１回小当たり当選

した場合と、特図１変動が６回実行された場合と、特図２変動が１０回実行された場合と、の４つの終了条件のうち、いずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了する。なお、大当たりＢａの大当たり種別は、第１特別図柄の大当たり当選である場合に決定される大当たり種別であり、遊技状態によって時短終了条件の異なる時短状態が設定される構成とすることで、例えば、時短状態において誤って第１入球口６４に遊技球が入球してしまい、その入球に基づいて実行された第１特別図柄抽選によって大当たりＢａの大当たりに当選した場合に、次に設定される時短状態において不利な時短終了条件が設定されないようにすることで遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。大当たり種別が「大当たりＣａ」である場合において、遊技状態が「時短状態」である場合には、時短終了条件として時短中カウンタ２０３ｇｍの値として「１５」、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値として「１」、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値として「６」、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値として「１０」がそれぞれ設定される。したがって、時短状態において大当たりＣａの大当たりに当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技終了後に設定される時短状態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動の合算変動回数が１５回に達した場合と、１回小当たり当選した場合と、特図１変動が６回実行された場合と、特図２変動が１０回実行された場合と、の４つの終了条件のうち、いずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了する。また、大当たり種別が「大当たりＤａ」である場合において、遊技状態が「時短状態」である場合には、時短終了条件として時短中カウンタ２０３ｇｍの値として「１５」、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値として「１」、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値として「６」、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値として「１０」がそれぞれ設定される。したがって、時短状態において大当たりＤａの大当たりに当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技終了後に設定される時短状態では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動の合算変動回数が１５回に達した場合と、１回小当たり当選した場合と、特図１変動が６回実行された場合と、特図２変動が１０回実行された場合と、の４つの終了条件のうち、いずれかの終了条件が成立した場合に時短状態が終了する。なお、大当たりＣａと大当たりＤａは、第２特別図柄の大当たり当選した場合に決定される大当たり種別であり、上述したように通常状態では第２特別図柄抽選が実行されない構成であるため、通常状態において大当たりＣａまたは大当たりＤａの大当たり種別が決定された場合の時短終了条件については規定していない。

【３０５０】

次に、図１０１７（ｂ）を参照して、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容について説明する。図１０１７（ｂ）は、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した図である。上述した第７制御例に対して、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、小当たり種別格納エリア２０３ｂｍＡと、小当たり開始フラグ２０３ｃｍＡと、小当たり中フラグ２０３ｄｍＡと、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｅｍＡと、Ｖフラグ２０３ｆｍＡと、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡと、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡと、特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡは、時短状態における第１特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタである。小当たり種別格納エリア２０３ｂｍＡは、小当たり当選であると判別された場合に決定された小当たり種別を示す情報を格納（記憶）するための記憶領域であり、小当たり開始設定処理（図１０３０参照）において記憶されている小当たり種別情報に基づいて第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放シナリオやＶ通過時大当たり種別が決定される。小当たり開始フラグ２０３ｃｍＡは、小当たり制御処理（図１０３８参照）において小当たり開始タイミングであるかを判別するために参照されるフラグである。小当たり開始設定処理（図１０３０参照）においてオンに設定され、小当たり制御処理（図１０３８参照）において小当たり遊技のオープニングコマンドが設定された後にオフに設定される。小当たり中フラグ２０３ｄｍＡは、小当たり遊技の実行中であるかを判別するためのフラグである。小当たり開始設定処理（図１０３０参照）においてオンに設定され、小当たり制御処理（図１０３８参照）においてエンデ

ィング期間の終了タイミングであると判別された場合にオフに設定される。Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｅｍＡは、小当たり遊技中に特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを遊技球が通過した場合に実行される大当たり遊技の大当たり種別を示す情報を格納（記憶）するための記憶領域である。Ｖ通過時大当たり種別を示す情報は、小当たり開始設定処理（図１０３０参照）において記憶されている小当たり種別情報に基づいて決定され、決定されたＶ通過時大当たり種別情報がＶ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｅｍＡに格納（記憶）される。ここで記憶されたＶ通過時大当たり種別情報は、Ｖ通過処理（図１０３５参照）において特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ通過ありと判別された場合に参照され、Ｖ通過時大当たり種別情報に対応するＶフラグ２０３ｆｍＡがオンに設定される。Ｖフラグ２０３ｆｍＡは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、Ｖ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３ｆｍＡがオンであるかを判別し（図１０３８のＳ２０１３Ｍ）、Ｖフラグ２０３ｆｍＡがオンであると判別した場合に（図１０３８のＳ２０１３Ｍ：Ｙｅｓ）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図１０３８のＳ２０１５Ｍ）。このＶフラグ２０３ｆｍＡは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３ｆｍＡがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３ｆｍＡがオンに設定されている場合にオンに設定される。第７制御例の第１変形例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した球に対応したＶ通過処理（図１０３５参照）においてオンに設定される（図１０３５のＳ１４０７Ｍ）。そして、Ｖ通過処理（図１０３５参照）では、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡがオンに設定されているか判別し（図１０３５のＳ１４０１Ｍ）、オンに設定されていると判別した場合は（図１０３５のＳ１４０１Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過処理（図１０３５参照）のうちＳ１４０２Ｍ～Ｓ１４０９Ｍの処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中にＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理が煩雑になることを抑制することができる。

【３０５１】

小当たりカウンタ２０３ｈｍＡは、１の時短状態において小当たり当選した回数を計測するためのカウンタである。本第７制御例の第１変形例では、大当たり遊技終了時に大当たり種別に対応する値が小当たりカウンタ２０３ｈｍＡに設定され、小当たり当選した場合に実行される小当たり時短更新処理（図１０３１，Ｓ５０５Ｍ参照）において、カウンタの値が１減算される（Ｓ５５１Ｍ）。そして、更新後の小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値が０であると判別された場合には（Ｓ５５２Ｍ：Ｙｅｓ）、時短状態を終了させ通常状態が設定される（Ｓ５５３Ｍ）。特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡは、第２入球口６４０に遊技球が入球したことを示すためのフラグである。ここで、本第７制御例の第１変形例では、時短最終変動において遊技者が第１特別図柄と第２特別図柄のどちらを変動表示させるかによって設定示唆演出の実行の有無が決定される構成であり、時短状態では第２入球口６４０に遊技球が入賞し易いため、上述した第７制御例のように第２特別図柄の保留球を所定数（４個）まで保留記憶可能な構成とすると、時短状態において特別図柄変動中に遊技者が右打ち遊技を継続した場合に、第２特別図柄の保留球が上限まで保留記憶され易く、時短最終変動において遊技者が第１特別図柄と第２特別図柄のどちらを変動表示させるか選択する余地もなく、保留記憶された第２特別図柄の保留球に基づいて第２特別図

柄変動が実行されてしまう不具合が生起し易くなる。これに対して、本第７制御例の第１変形例では、第２特別図柄の保留球を保留記憶しない構成としている。これにより、時短最終変動において遊技者に第１特別図柄と第２特別図柄のどちらを変動表示させるか選択する余地を与えやすくなる。本第７制御例の第１変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に第２入球口６４０に遊技球が入球すると特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡがオンに設定され、第２特別図柄変動が実行される。

【３０５２】

次に、図１０２３（ａ）を参照して、本第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容について説明する。図１０２３（ａ）は、本第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した図である。図１０２３（ａ）に示すように、本第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａｍＡと、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍＡが少なくとも規定されている。変動パターン選択テーブル２２２ａｍＡは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別と変動時間を示す情報に基づいて第３図柄表示装置８１において実行される変動演出（表示用変動パターン）の演出態様を決定するためのデータテーブルである。図示しないが、変動パターン選択テーブル２２２ａｍＡには、主制御装置１１０で決定された１の変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンが規定されており、演出カウンタｆｍの値に基づいて１の表示用変動パターンが決定される。これにより、同一の変動パターン種別であっても、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出の内容を多様にすることが可能となり、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図１０２４を参照して、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍＡの内容について説明する。図１０２４は、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍＡの内容を模式的に示した図である。設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍＡは、時短状態において６回目の第１特別図柄変動において実行される設定示唆演出の設定示唆態様を決定するためのデータテーブルである。図１０２４に示すように、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍＡには、設定されている設定値と、演出カウンタ２２３ｆｍの値に対応付けて設定示唆演出における設定示唆態様（本第７制御例の第１変形例では、くじの色）が規定されている。具体的には、設定値が「６」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～９」の範囲内である場合には「金色」が、「１０～１６９」の範囲内である場合には「赤色」が、「１７０～１９４」の範囲内である場合には「青色」が、「１９５～１９８」の範囲内である場合には「白色」がそれぞれ規定されている。また、設定値が「５」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１５４」の範囲内である場合には「赤色」が、「１５５～１８９」の範囲内である場合には「青色」が、「１９０～１９８」である場合には「白色」が、それぞれ規定されている。また、設定値が「４」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～４９」の範囲内である場合には「赤色」が、「５０～１４９」の範囲内である場合には「青色」が、「１５０～１９８」の範囲内である場合には「白色」が、それぞれ規定されている。また、設定値が「１～３」のいずれかであり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～９９」の範囲内である場合には「青色」が、「１００～１９８」の範囲内である場合には「白色」が、それぞれ規定されている。図１０２４に示すように、「金色」のくじは、設定値が「６」である場合にのみ決定される設定示唆態様であるため、設定示唆演出において「金色」のくじが表示された場合には、設定値「６」であることを遊技者は認識可能となる。また、「赤色」のくじは、設定値が「１～３」の何れかである場合には決定されず、設定値が高いほど決定され易い設定示唆態様であるため、設定示唆演出において「赤色」のくじが表示された場合には高設定値が設定されていると遊技者に認識させることができる。また、「青色」と「白色」のくじは、設定値が低いほど決定され易い設定示唆態様である。このように構成することで、設定示唆演出において遊技者は設定値を看破し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３０５３】

次に、図１０２３（ｂ）を参照して、本第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容について説明する。図１０２３（ｂ）は、本第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した図である。図１０２３（ａ）に示すように、上述した第７制御例に対して、設定示唆演出表示中フラグ２２３ｑｍと、特図停止中カウンタ２２３ｓｍを削除し、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡと、注意喚起演出実行中フラグ２２３ｂｍＡと、最終変動フラグ２２３ｃｍＡと、従小当たり中フラグ２２３ｄｍＡを新たに追加した点で相違する。従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡは、時短状態における第１特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタである。本第７制御例の第１変形例では、時短状態においてこの従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が０であると判別された場合に、設定示唆演出が実行される。注意喚起演出実行中フラグ２２３ｂｍＡは、時短状態においてあと１回第１特別図柄変動が実行されると時短状態が終了することを報知するための注意喚起演出（図１０１１参照）が実行中であるかを判別するためのフラグである。設定示唆演出設定処理（図１０４５、Ｓ４７１３Ｍ参照）において、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が１であると判別された場合にオンに設定され（Ｓ５１０９Ｍ）、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が０であると判別された場合にオフに設定される（Ｓ５１０３Ｍ）。最終変動フラグ２２３ｃｍＡは、今回の特別図柄変動で時短終了条件が成立することを示すためのフラグである。従時短中カウンタ２２３ｇｍ、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍ、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡのいずれかのカウンタ値が０であると判別された場合にオンに設定される。最終変動フラグ２２３ｃｍＡがオンに設定されると、時短最終変動処理（図１０４６，Ｓ４７２０Ｍ（Ｓ４８１１Ｍ）参照）が実行される。従小当たり中フラグ２２３ｄｍＡは、小当たり遊技中であることを判別するためのフラグである。

【３０５４】

＜第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１０２５から図１０３８を参照して、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において実行される各種制御処理について説明する。まず、図１０２５を参照して、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のタイマ割込処理について説明する。図１０２５は、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のタイマ割込処理を示したフローチャートである。上述した第７制御例に対して、Ｓ１０３の処理に代えてＳ１０３Ｍの処理を、Ｓ１０５の処理に代えてＳ１０５Ｍの処理を、Ｓ１１０の処理に代えてＳ１１０Ｍの処理を、Ｓ１１１の処理に代えてＳ１１１Ｍの処理をそれぞれ実行する点と、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の内容を一部変更している点で相違し、その他の処理については同一である。Ｓ１０３Ｍの処理では、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４の各カウンタ値の更新に合わせて、小当たり種別カウンタＣ５の値も更新する。次に、図１０２６を参照して、本第７制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ（Ｓ６１３Ｍ））の内容について説明する。図１０２６は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ（Ｓ６１３Ｍ））を示したフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ（Ｓ６１３Ｍ））が実行されると、まず、大当たり遊技または小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｍ）、大当たり遊技または小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技または小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ２１４Ｍ）、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２１４Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ２１５Ｍ）、Ｎ１が０より大きいかを判別する（Ｓ２１６Ｍ）。Ｎ１が０より大きい（即ち、第１特別図柄の保留球を有している）と判別した場合には（Ｓ２１６Ｍ：）、Ｎ１を１減算し（Ｓ２１７Ｍ）、減算したＮ１を示す保留球数コマンドを設定し（Ｓ２１８Ｍ）、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍに格納されている各データをシフトさせ（Ｓ２１９Ｍ）、特別図柄判定処理を実行する（Ｓ２２１Ｍ）。特別図柄判

定処理（Ｓ２２１Ｍ）は、特別図柄抽選を実行する処理である。なお、特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）の内容については、図１０２７を参照して後述する。Ｓ２１６Ｍの処理においてＮ１が０より大きくない（即ち、第１特別図柄の保留球を有していない）と判別した場合には（Ｓ２１６Ｍ：Ｎｏ）、特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡがオンであるかを判別し（Ｓ２２０Ｍ）、特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２２０Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）を実行する。なお、特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡがオフであると判別した場合には（Ｓ２２０Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３０５５】

ここで、図１０２７を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）の内容について説明する。図１０２７は、特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）が実行されると、まず、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの実行エリアに格納されているデータを取得し（Ｓ３１１Ｍ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＡに基づいて抽選結果を取得する（Ｓ３１２Ｍ）。次いで、Ｓ３１２Ｍで取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ３０６Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３０６Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３１３Ｍ）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３１４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０６Ｍの処理において、抽選結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ３０６Ｍ：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たり当選であるかを判別し（Ｓ３１５Ｍ）、小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３１５Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３１６Ｍ）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３１７Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ３１５Ｍの処理において、抽選結果が小当たり当選ではない（即ち、外れである）と判別した場合には（Ｓ３１５Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３０５６】

図１０２６に戻り、説明を続ける。特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）が終了すると、次に、特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ２２２Ｍ）。ここで、図１０２８を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）の内容について説明する。図１０２８は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）を示したフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）では、特別図柄の抽選結果と、設定されている遊技状態に基づいて特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための処理である。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）が実行されると、まず、今回の特別図柄抽選の結果は大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４１０Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４１０Ｍ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＡに基づき大当たり種別を決定し（Ｓ４０２Ｍ）、Ｓ４１３Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４１０Ｍの処理において、特別図柄抽選の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４１０Ｍ：Ｎｏ）、次に、特別図柄抽選の結果が小当たり当選であるかを判別し（Ｓ４１１Ｍ）、小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４１１Ｍ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２ｆｍＡに基づいて小当たり種別を決定し（Ｓ４１２Ｍ）、Ｓ４１３Ｍの処理に移行する。Ｓ４１３Ｍの処理では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４１３Ｍ）、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ４０４Ｍ）、読み出したテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択する（Ｓ４０５Ｍ）。そして、選択した変動パターンに基づいて特図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４１４Ｍ）、停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４１５Ｍ）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４１６Ｍ）、時短更新処理を実行する（Ｓ４１７Ｍ）。

【３０５７】

次に、図１０２９を参照して、時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）の内容について説明する。図１０２９は、時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）を示したフローチャートである。時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）は、時短状態において特別図柄変動が実行されることに基づいて時短終了条件が成立するかを判別するための処理である。時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きいかを判別し（Ｓ３００１Ｍ）、０より大きくない（即ち、時短状態ではない）と判別した場合には（Ｓ３００１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きい（即ち、時短状態である）と判別した場合には（Ｓ３００１Ｍ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を１減算し（Ｓ３００２Ｍ）、減算後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０であるかを判別する（Ｓ３００３Ｍ）。時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００３Ｍ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ３００４Ｍ）、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値をクリアし（Ｓ３００５Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３００６Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ３００３Ｍの処理において、減算後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３００３Ｍ：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄変動は特図２変動であるかを判別し（Ｓ３００７Ｍ）、特図２変動であると判別した場合には（Ｓ３００７Ｍ：Ｙｅｓ）、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍを１減算し（Ｓ３００８Ｍ）、減算後の特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が０であるかを判別する（Ｓ３００９Ｍ）。減算後の特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３００９Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００９Ｍ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ３０１０Ｍ）、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、時短中カウンタ２０３ｇｍと、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡのそれぞれの値をクリアし（Ｓ３０１１Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３０１２Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ３００７Ｍの処理において、今回の特別図柄変動は特図２変動ではない（即ち、特図１変動である）と判別した場合には（Ｓ３００７Ｍ：Ｎｏ）、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値を１減算し（Ｓ３０１３Ｍ）、減算後の特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値が０であるかを判別する（Ｓ３０１４Ｍ）。減算後の特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３０１４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ３０１４Ｍ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ３０１５Ｍ）、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、時短中カウンタ２０３ｇｍと、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡのそれぞれの値をクリアし（Ｓ３０１６Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３０１７Ｍ）、本処理を終了する。

【３０５８】

図１０２６に戻り、説明を続ける。Ｓ２１４Ｍの処理において、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２１４Ｍ：Ｙｅｓ）、変動時間が経過したかを判別し（Ｓ２２３Ｍ）、変動時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ２２３Ｍ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２２４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３Ｍの処理において、特別図柄の変動時間が経過した（即ち、停止タイミングである）と判別した場合には（Ｓ２２３Ｍ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止表示を設定し（Ｓ２２５Ｍ）、今回の特別図柄の抽選結果は大当たり当選であるかを判別する（Ｓ２２６Ｍ）。具体的には、セットされている図柄が大当たり図柄であるか否かによって大当たり当選であるかを判別する。今回の抽選結果が大当たり等Ｓ年であると判別した場合には（Ｓ２２６Ｍ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｍをオンに設定し（Ｓ２２７Ｍ）、遊技状態を通常状態に設定する（Ｓ２２８Ｍ）。次いで、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、時短中カウンタ２０３ｇｍと、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡのそれぞれの値をクリアし（Ｓ２２９Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２３０Ｍ）、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２３３Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２６Ｍの処理において、今回の抽選結果が大当たり当選ではないと判別

した場合には（Ｓ２２６Ｍ：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果は小当たり当選であるかを判別し（Ｓ２３１Ｍ）、小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２３１Ｍ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２３２Ｍ）、Ｓ２３３Ｍの処理に移行する。小当たり開始設定処理（Ｓ２３２Ｍ）は、小当たり遊技を開始するための処理である。なお、小当たり開始設定処理（Ｓ２３２Ｍ）の内容については図１０３０を参照して後述する。Ｓ２３１Ｍの処理において今回の抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２３１Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２３３Ｍの処理に移行する。

【３０５９】

次に、図１０３０を参照して、小当たり開始設定処理（Ｓ２３２Ｍ）の内容について説明する。図１０３０は、この小当たり開始設定処理（Ｓ２３２Ｍ）を示したフローチャートである。小当たり開始設定処理（Ｓ２３２Ｍ）が実行されると、まず、小当たり種別格納エリア２０３ｂｍＡに格納（記憶）されている小当たり種別に対応した第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放シナリオを設定し（Ｓ５０１Ｍ）、Ｖ通過時大当たり種別格納エリア２０３ｅｍＡに小当たり種別に応じたＶ通過時大当たり種別を設定する（Ｓ５０２Ｍ）。なお、図示しないが、本第７制御例の第１変形例では、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開放シナリオとしていずれの小当たり種別であっても、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに遊技球が入球可能なシナリオが設定される構成としている。なお、これに限るものではなく、一部の小当たり種別では、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに遊技球が入球困難な開放シナリオが設定される構成としても良い。Ｓ５０２Ｍの処理が終了すると、小当たり種別に基づいて小当たりの開始を設定し（Ｓ５０３Ｍ）、小当たり開始フラグ２０３ｃｍＡと、小当たり中フラグ２０３ｄｍＡをそれぞれオンに設定し（Ｓ５０４Ｍ）、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ５０５Ｍ）、本処理を終了する。次に、図１０３１を参照して、小当たり時短更新処理（Ｓ５０５Ｍ）の内容について説明する。図１０３１は、小当たり時短更新処理（Ｓ５０５Ｍ）を示したフローチャートである。小当たり時短更新処理（Ｓ５０５Ｍ）では、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立したかを判別する。小当たり時短更新処理（Ｓ５０５Ｍ）が実行されると、まず、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値を１減算し（Ｓ５５１Ｍ）、減算後の小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値が０であるかを判別する（Ｓ５５２Ｍ）。減算後の小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５５２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の小当たりカウンタ２０３ｈｍＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ５５２Ｍ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ５５３Ｍ）、時短中カウンタ２０３ｇｍと、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡと、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍのそれぞれの値を０に設定し（Ｓ５５４Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５５５Ｍ）、本処理を終了する。

【３０６０】

次に、図１０３２を参照して、本第７制御例の第１変形例における始動入賞処理（Ｓ１０５Ｍ）の内容について説明する。図１０３２は、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｍ）を示したフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｍ）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかにに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（本第７制御例の第１変形例では、第１入球口６４に最大４個、第２入球口６４０に０個）まで、取得した各カウンタ値を特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍにそれぞれ記憶されると、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（Ｓ１０５Ｍ）について説明する。始動入賞処理（Ｓ１０５Ｍ）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６０１Ｍ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）が球の入球を検出した場合に、球が第１入球口６

４に入球した（始動入賞があった）と判別する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ６０１Ｍ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍ）の値（Ｎ１）を取得し（Ｓ６０２Ｍ）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ６０３Ｍ）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ６０３Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ６０４Ｍ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０５Ｍ）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ６０６Ｍ）、Ｓ６０７Ｍの処理へ移行する。Ｓ６０７Ｍの処理では、先読み処理を実行する（Ｓ６０７Ｍ）。この先読み処理（Ｓ６０７Ｍ）は、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を事前判別する処理が実行される。なお、本第７制御例の第１変形例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を事前判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本第７制御例の第１変形例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【３０６１】

Ｓ６０１Ｍの処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ６０１Ｍ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０３Ｍの処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ６０３Ｍ：Ｎｏ）は、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ６０８Ｍの処理へ移行する。Ｓ６０８Ｍの処理では、球が第２入球口６４０に入球（始動入賞）したか判別する（Ｓ６０８Ｍ）。ここでは、第２入球口６４０内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）が球の入球を検出した場合に、球が第２入球口６４０に入球した（始動入賞があった）と判別する。球が第２入球口６４０に入球していないと判別した場合には（Ｓ６０８Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が第２入球口６４０に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ６０８Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動中であるかを判別し（Ｓ６０９Ｍ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ６０９Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ６０９Ｍ：Ｎｏ）、特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡをオンに設定し（Ｓ６１０Ｍ）、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの実行エリアに保留（格納）し（Ｓ６１１Ｍ）、Ｓ６１２Ｍの処理へ移行する。Ｓ６１２Ｍの処理では、先読み処理を実行し（Ｓ６１２Ｍ（Ｓ６０７Ｍ））、特別図柄変動処理（Ｓ６１３Ｍ）を実行し、本処理を終了する。なお、特別図柄変動処理（Ｓ６１３Ｍ）は、上述した特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【３０６２】

次に、図１０３３を参照して、先読み処理（Ｓ６０７Ｍ（Ｓ６１２Ｍ））の内容について説明する。図１０３３は、先読み処理（Ｓ６０７Ｍ（Ｓ６１２Ｍ））を示したフローチャートである。先読み処理（Ｓ６０７Ｍ（Ｓ６１２Ｍ））では、まず、新たに特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ７０１Ｍ）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ７０２Ｍ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ７０２Ｍ：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０３Ｍ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ７０２Ｍの処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ７０２Ｍ：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ７０４Ｍ）、判別結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ７０４Ｍ：Ｙｅｓ）、読み出した各カウンタ値に基づいて、小当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０４Ｍの処理において、判別結果が小当たりではない、即ち、外れであると判別した場合には（Ｓ７０４Ｍ：Ｎｏ）、読み出した各カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ７０５Ｍ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ７０３Ｍ，Ｓ７０５Ｍ或いはＳ７０６Ｍの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ７０１Ｍの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１０３６参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【３０６３】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第７制御例の第１変形例では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保

留球格納エリア２０３ｂｍに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【３０６４】

また、本第７制御例の第１変形例では、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍまたは特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【３０６５】

上述した通り、本第７制御例の第１変形例では、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）を加算した場合、または特図２入賞フラグ２０３ｉｍＡがオンに設定された場合に、新たな入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ６０７Ｍ（Ｓ６１２Ｍ））を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ６０３の処理で特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ６０３Ｍ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ６０７Ｍ）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３０６６】

次に、図１０３４、及び図１０３５を参照して、Ｖ入口通過処理（Ｓ１１０Ｍ）、及び、Ｖ通過処理（Ｓ１１１Ｍ）の内容について説明をする。図１０３４は、タイマ割込処理（図１０２５参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１１０Ｍ）を示すフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１１０Ｍ）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１３０１Ｍ）。Ｓ１３０１Ｍの処理において、球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１３０１Ｍ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｍの処理において、球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１３０１Ｍ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１３０２Ｍ）。Ｓ１３０２Ｍの処理において、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１３０２Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ

１３０３Ｍ）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１０３６参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１３０２Ｍ：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１３０４Ｍ）。その後、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定し（Ｓ１３０５Ｍ）、本処理を終了する。

【３０６７】

図１０３５は、Ｖ通過処理（Ｓ１１１Ｍ）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１１１Ｍ）は、タイマ割込処理（図１０２５参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡがオンであるか否かを判別する（Ｓ１４０１Ｍ）。Ｓ１４０１Ｍの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡがオンであると判別された場合は（Ｓ１４０１Ｍ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０１Ｍの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡがオンでないと判別された場合は（Ｓ１４０１Ｍ：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１４０２Ｍ）。即ち、遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１４０２Ｍの処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｍ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１４０２Ｍの処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１４０３Ｍ）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１４０３Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｅｍＡに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１４０４Ｍ）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３ｆｍＡをオンに設定する（Ｓ１４０５Ｍ）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１４０６Ｍ）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡをオンに設定し（Ｓ１４０７Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４０３Ｍの処理において、Ｖ通過有効期間中でないと判別された場合は（Ｓ１４０３Ｍ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０９Ｍ）、本処理を終了する。Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１４０９Ｉの処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【３０６８】

次に、図１０３６を参照して、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１０３６は、本第７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。上述した第７制御例に対して、大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｍ）の内容を一部変更した点と、小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｍ）の内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図１０３７を参照して、本第７制御例の第１変形例における大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｍ）の内容について説明する。図１０３７は、本第７制御例の第１変形例における大当たり制御処理（Ｓ１８０４Ｍ）を示したフローチャートである。上述した第７制御例に対して、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであると判別した場合に実行される処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ１９１３Ｍの処理において、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１３Ｍ：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９１４Ｍ）、読み出した大当たり種別に基づいて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１９２１Ｍ）。より具体的には、Ｓ１９２１Ｍの処理では、時短付与テーブル２０２ｅｍＡから大当たり種別に

基づいて各カウンタ（時短中カウンタ２０３ｇｍ、小当たりカウンタ２０３ｈｍＡ、特図１変動回数カウンタ２０３ａｍＡ、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍ）に規定されている値を設定する。そして、Ｓ１９２１Ｍの処理において設定した時短終了条件の内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１９２２Ｍ）、Ｓ１９１８Ｍの処理に移行する。なお、Ｓ１９１８ＭからＳ１９２０Ｍの処理については上述した第７制御例におけるＳ１９１８ＭからＳ１９２０Ｍの処理と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【３０６９】

次に、図１０３８を参照して、本第７制御例の第１変形例における小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｍ）の内容について説明する。図１０３８は、本第７制御例の第１変形例における小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｍ）を示したフローチャートである。小当たり制御処理（Ｓ１８０５Ｍ）が実行されると、まず、小当たり遊技の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１Ｍ）。具体的には、小当たり開始フラグ２０３ｃｍＡがオンである場合に小当たり遊技の開始タイミングであると判別する。小当たり遊技の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００１Ｍ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技のオープニングコマンドを設定し（Ｓ２００２Ｍ）、小当たり開始フラグ２０３ｃｍＡをオフに設定し（Ｓ２００３Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００１Ｍの処理において、小当たり遊技の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００１Ｍ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ２００４Ｍ）。具体的には、小当たり中フラグ２０３ｄｍＡがオンである場合に、小当たり遊技中であると判別する。小当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ２００４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００４Ｍの処理において小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２００４Ｍ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２００５Ｍ）、開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００４Ｍ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開放状態に設定し（Ｓ２００６Ｍ）、Ｖ弁ソレノイド２０９ｃの動作パターンを設定し（Ｓ２００７Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２００５Ｍの処理において、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００５Ｍ：Ｎｏ）、次に、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ２００８Ｍ）。本第７制御例の第１変形例における特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの閉鎖条件とは、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態に設定されてから所定期間（１０秒）が経過した場合、または、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに遊技球が所定数（１０個）入球した場合に閉鎖条件が成立したと判別する。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２００８Ｍ：Ｙｅｓ）、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの閉鎖状態を設定し（Ｓ２００９Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２００８Ｍの処理において、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２００８Ｍ：Ｎｏ）、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１０Ｍ）、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２０１０Ｍ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技のエンディングコマンドを設定し（Ｓ２０１１Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２０１０Ｍの処理において、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２０１０Ｍ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１２Ｍ）、小当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２０１２Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｍＡがオンであるかを判別し（Ｓ２０１３Ｍ）、Ｖフラグ２０３ｆｍＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２０１２Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｆｍＡに対応する大当たり種別（Ｖ通過時大当たり種別）に基づく第１可変入賞装置６５の開放シナリオを設定し（Ｓ２０１４Ｍ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｍと、大当たり中フラグ２０３ｉｍをそれぞれオンに設定し（Ｓ２０１５Ｍ）、Ｖフラグ２０３ｆｍＡをオフに設定し（Ｓ２０１６Ｍ）、Ｖ通過フラグ２０３ｇｍＡをオフに設定し（Ｓ２０１７Ｍ）、Ｓ２０１８Ｍに移行する。一方、Ｓ２０１３Ｍの処理において、Ｖフラグ２０３ｆｍＡがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０１３Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２０１８Ｍの処理に移行する。Ｓ２０１８Ｍの処理では、小当たり中フラグ２０３ｄｍＡを

オフに設定し（Ｓ２０１８Ｍ）、本処理を終了する。
【３０７０】
＜第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１０３９から図１０４７を参照して、本第７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３の各種制御処理について説明する。まず、図１０３９を参照して、本第７制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の内容について説明する。図１０３９は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図９９２参照）の一処理である。上述した第７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）に対して、状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）の内容を一部変更した点と、当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）の内容については図１０４０を参照して後述し、当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容については図１０４２を参照して後述する。次に、図１０４０を参照して、本第７制御例の第１変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）の内容について説明する。図１０４０は、状態コマンド受信処理（Ｓ４３０２Ｍ）を示した図である。上述した第７制御例における状態コマンド受信処理（図９９５参照）に対して、Ｓ４３５６Ｍの処理に代えて遊技状態変更処理（Ｓ４３５８Ｍ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。図１０４０に示すように、Ｓ４３５５Ｍの処理において、遊技状態に変更ありと判別した場合に（Ｓ４３５５Ｍ：Ｙｅｓ）、遊技状態変更処理を実行する（Ｓ４３５８Ｍ）。ここで、図１０４１を参照して、遊技状態変更処理（Ｓ４３５８Ｍ）の内容について説明する。図１０４１は、遊技状態変更処理（Ｓ４３５８Ｍ）を示したフローチャートである。遊技状態変更処理（Ｓ４３５８Ｍ）が実行されると、まず、状態コマンドから抽出した現在の遊技状態を示すための情報を従状態格納エリア２２３ｊｍに格納（記憶）させ（Ｓ５００１Ｍ）、通常状態への移行であるかを判別する（Ｓ５００２Ｍ）。通常状態への移行であると判別した場合には（Ｓ５００２Ｍ：Ｙｅｓ）、通常中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３Ｍ）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ５００４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００２Ｍの処理において、通常状態への移行ではないと判別した場合には（Ｓ５００２Ｍ：Ｎｏ）、時短状態への移行であるかを判別する（Ｓ５００５Ｍ）。時短状態への移行であると判別した場合には（Ｓ５００５Ｍ：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短終了条件を含む情報）に対応するカウンタ値を各カウンタ（従時短中カウンタ２２３ｇｍ、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡ、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍ、従小当たり回数カウンタ２２３ｎｍ）にそれぞれ設定し（Ｓ５００６Ｍ）、時短中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５００７Ｍ）、時短モード開始演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００８Ｍ）、本処理を終了する。
【３０７１】
次に、図１０４２を参照して、本第７制御例の第１変形例における当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容について説明する。図１０４２は、本第７制御例の第１変形例における当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）を示したフローチャートである。上述した第７制御例における当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）に対して、小当たり遊技関連の処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。図１０４２に示すように、Ｓ４４０１ＭからＳ４４０９Ｍの処理については、上述した第７制御例におけるＳ４４０１ＭからＳ４４０９Ｍの処理と同一である。Ｓ４４０７Ｍの処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４０７Ｍ：Ｎｏ）、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４１２Ｍ）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４１２Ｍ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４４１３Ｍ）、従小当たり中フラグ２２３ｄｍＡをオンに設定し（Ｓ４４１４Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４４１２Ｍの処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４１２Ｍ：Ｎｏ）、次に、小当たり終了コマンドを受信したかを判別し（

Ｓ４４１５Ｍ）、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４１５Ｍ：Ｙｅｓ）、表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ４４１６Ｍ）、従小当たり中フラグ２２３ｄｍＡをオフに設定し（Ｓ４４１７Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４４１５Ｍの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４４１５Ｍ：Ｎｏ）、Ｖ通過コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４４１８Ｍ）、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４４１８Ｍ：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ４４１９Ｍ）、本処理を終了する。

【３０７２】

次に、図１０４３を参照して、本第７制御例の第１変形例における演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）の内容について説明する。図１０４３は、本第７制御例の第１変形例における演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）を示したフローチャートである。演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図９９２参照）の変動表示設定処理（図９９７参照）の一処理である。上述した第７制御例における演出態様設定処理（図９９８参照）に対して、Ｓ４６０４Ｍの処理を削除した点と、特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）の内容を一部変更した点と、特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）の内容を一部変更した点で相違している。ここで、図１０４４を参照して、本第７制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）の内容について説明する。図１０４４は、本第７制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）を示したフローチャートである。特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態は通常状態であるかを判別し（Ｓ４７０１Ｍ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ４７０１Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７２１Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４７０１Ｍの処理において、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｍ：Ｎｏ）、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値を１減算し（Ｓ４７１１Ｍ）、設定示唆演出実行までの残り回数表示を更新するための表示用コマンドを設定する（Ｓ４７１２Ｍ）。ここで設定された表示用コマンドを表示制御装置１１４で受信した場合に、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値に対応する設定示唆演出実行までの残り回数が第３図柄表示装置８１に表示される。Ｓ４７１２Ｍの処理が終了すると、次に、設定示唆演出設定処理を実行する（Ｓ４７１３Ｍ）。設定示唆演出設定処理（Ｓ４７１３Ｍ）は、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値に対応して設定示唆演出を実行するための処理である。なお、設定示唆演出設定処理（Ｓ４７１３Ｍ）の内容については、図１０４５を参照して後述する。Ｓ４７１３Ｍの処理が終了すると、次に、最終変動フラグ２２３ｃｍＡがオンであるかを判別し（Ｓ４７１４Ｍ）、最終変動フラグ２２３ｃｍＡがオンであると判別した場合には（Ｓ４７１４Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７２０Ｍの処理に移行する。一方、最終変動フラグ２２３ｃｍＡがオンではないと判別した場合には、（Ｓ４７１４Ｍ：Ｎｏ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値を１減算し（Ｓ４７１５Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値よりも小さいかを判別し（Ｓ４７１６Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値よりも小さいと判別した場合には（Ｓ４７１６Ｍ：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１に表示される残時短回数表示を更新するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１７Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であるかを判別する（Ｓ４７１８Ｍ）。一方、Ｓ４７１６Ｍの処理において、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値よりも大きいと判別した場合には（Ｓ４７１６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４７１７Ｍの処理をスキップし、Ｓ４７１８Ｍの処理に移行する。Ｓ４７１８Ｍの処理において、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ４７１８Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７２０Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４７１８Ｍの処理において、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４７１８Ｍ：Ｎｏ）、今回の特図抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４７１９Ｍ）、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４７１９Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７１９Ｍの処理において大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４７１９Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７２１Ｍの処理に移行する。Ｓ４７２０Ｍの処理では、時短最終変動

処理を実行する（Ｓ４７２０Ｍ）。時短最終変動処理（Ｓ４７２０Ｍ）は、時短状態において時短終了条件が成立する特別図柄変動でリザルト画面を表示するための処理である。なお、時短最終変動処理（Ｓ４７２０Ｍ）の内容については、図１０４６を参照して後述する。Ｓ４７２１Ｍの処理では、変動パターンコマンドが示す変動種別と、演出カウンタ２２３ｆｍの値に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａｍＡから遊技状態に対応した演出態様を決定し（Ｓ４７２１Ｍ）、本処理を終了する。

【３０７３】

次に、図１０４５を参照して、設定示唆演出設定処理（Ｓ４７１３Ｍ）の内容について説明する。図１０４５は、この設定示唆演出設定処理（Ｓ４７１３Ｍ）を示したフローチャートである。設定示唆演出設定処理（Ｓ４７１３Ｍ）が実行されると、まず、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が０であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｍ）、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｍ：Ｙｅｓ）、注意喚起演出（図１０１１（ａ）参照）を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０２Ｍ）、注意喚起演出実行中フラグ２２３ｂｍＡをオフに設定する（Ｓ５１０３Ｍ）。次いで、設定示唆態様決定テーブル２２２ｂｍＡから設定値と演出カウンタ２２３ｆｍの値に基づいて設定示唆態様を決定し（Ｓ５１０４Ｍ）、決定した設定示唆態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０５Ｍ）、最終変動フラグ２２３ｃｍＡをオンに設定し（Ｓ５１０６Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１Ｍの処理において、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｍ：Ｎｏ）、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が１であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｍ）、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡの値が１であると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｍ：Ｙｅｓ）、注意喚起演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０８Ｍ）、注意喚起演出実行中フラグ２２３ｂｍＡをオンに設定し（Ｓ５１０９Ｍ）、本処理を終了する。

【３０７４】

次に、図１０４６を参照して、時短最終変動処理（Ｓ４７２０Ｍ（Ｓ４８１１Ｍ））の内容について説明する。図１０４６は、この時短最終変動処理（Ｓ４７２０Ｍ（Ｓ４８１１Ｍ））を示したフローチャートである。時短最終変動処理が実行されると、まず、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別し（Ｓ５２０１Ｍ）、大当たりまたは小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ５２０１Ｍ：Ｎｏ）、連チャン数を報知するリザルト画面を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５２０２Ｍ）、従大当たり回数カウンタ２２３ｒｍの値をクリアし（Ｓ５２０３Ｍ）、Ｓ５２０４Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ５２０１Ｍの処理において、大当たりまたは小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ５２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ５２０４Ｍの処理に移行する。Ｓ５２０４Ｍの処理では、従時短中カウンタ２２３ｇｍと、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡと、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍのそれぞれの値をクリアし（Ｓ５２０４Ｍ）、最終変動フラグ２２３ｃｍＡをオフに設定し（Ｓ５２０５Ｍ）、本処理を終了する。

【３０７５】

次に、図１０４７を参照して、本第７制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）の内容について説明する。図１０４７は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）を示したフローチャートである。特図２演出態様設定処理（Ｓ４６０４Ｍ）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別し（４８０１Ｍ）、通常状態であると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８１２Ｍの処理に移行する。一方、通常状態ではない（即ち、時短状態である）と判別した場合には（Ｓ４８０１Ｍ：Ｎｏ）、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値を１減算し（Ｓ４８０６Ｍ）、第３図柄表示装置８１に表示される残時短回数を更新するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４８０７Ｍ）、従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値が０であるかを判別する（Ｓ４８０８Ｍ）。従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ４８０８Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８１１Ｍの処理に移行する。一方、

従特図２変動回数カウンタ２２３ｍｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４８０８Ｍ：Ｎｏ）、次に、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値を１減算し（Ｓ４８０９Ｍ）、減算後の従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であるかを判別し（Ｓ４８１０Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ４８１０Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８１１Ｍの処理に移行する。従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４８１０Ｍ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別と、演出カウンタ２２３ｆｍの値に基づいて変動パターン選択テーブル２２２ａｍＡから遊技状態に対応した演出態様を決定し（Ｓ４８１２Ｍ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４８１１Ｍの処理において実行される時短最終変動処理（Ｓ４８１１Ｍ）は、上述した特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）において実行される時短最終変動処理（Ｓ４７２０Ｍ）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【３０７６】

以上、説明したように、本第７制御例の第１変形例では、時短最終変動において第１特別図柄変動と第２特別図柄変動のどちらを実行するかによって、設定示唆演出の実行の有無を決定する構成としている。これにより、時短最終変動において時短状態の継続を目指す遊技性と、設定値を看破する遊技性の異なる遊技性の遊技を遊技者が任意に選択することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第７制御例の第１変形例では、球発射ユニット１１２ａによって右打ちに対応する発射強度で発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて第１当たり乱数カウンタＣ１等の各種カウンタ値（乱数値）が取得され、当該取得された各種カウンタ値（乱数値）を用いて特別図柄の抽選が実行される。特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて所定の変動表示が行われた後で特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄が停止表示される変動表示態様が表示される。第２入球口６４０への入球に基づいて各種カウンタ値（乱数値）が取得されたことに基づいて、当該取得された各種カウンタ値（乱数値）が特別図柄の抽選に用いられるよりも前に当該乱数値を用いた抽選の結果が先読み処理によって事前に判別される。第２入球口６４０に対して、当該第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための開放位置と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に変位可能な電動役物６４０ａが付随して設けられている。スルーゲート６７によって遊技球の通過が検知されたことに基づいて実行される普通図柄の抽選で普通図柄の当たりと抽選されたことに基づいて、電動役物６４０ａが所定の変位動作で変位される普図当たり遊技が実行される。確変大当たり当選による大当たり遊技の終了条件が成立したことに基づいて、普図当たり遊技として電動役物６４０ａの開放時間が長い第１変位パターンの普図当たり遊技が実行され得る時短状態が設定され、少なくとも時短状態において特別図柄の抽選で大当たりと抽選されて大当たり図柄が確定表示されたことに基づいて、普図当たり遊技として電動役物６４０ａの開放時間が短い第２変位パターンの普図当たり遊技が実行され得る大当たり遊技状態が設定される。ここで、大当たり遊技状態が設定された後で実行され得るラウンド遊技の回数に応じて演出態様が選択される大当たり種別を示唆する演出を、大当たり変動の変動表示期間が開始されてから大当たり遊技において最初のラウンド遊技が開始されるまでの間において実行する構成としてもよい。また、少なくとも右打ちに対応する発射強度で遊技球が継続的に発射される場合において、電動役物６４０ａが第２変位パターンで変位されるよりも第１変位パターンで変位された方が遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易く構成してもよい。また、大当たり種別を示唆する演出の演出態様として、全てのラウンド遊技回数の可能性がある「２２２」図柄によって大当たり種別が示唆される演出態様と、最大のラウンド遊技回数を示唆する「７７７」図柄によって大当たり種別が示唆される演出態様と、を少なくとも設ける構成としてもよい。そして、大当たり遊技状態が設定された後において実行され得るラウンド遊技の回数が最大のラウンド遊技回数である場合に「７７７」図柄によって大当たり種別が示唆される演出態様の変動表示演出を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、保留球の有無によらず、大当たり種別を示唆する演出の演出態様に注目させることができるので、大当たりに当選すること

を察知した場合に、実行される変動表示演出に集中させることができる。また、ラウンド遊技の回数が最大のラウンド遊技回数である場合の方が、最大のラウンド遊技回数未満のラウンド遊技である場合よりもより多くの賞球を獲得し易くなることにより有利度合いが高くなり易いので、「７７７」図柄によって大当たり種別が示唆されることをより強く期待させることができる。また、大当たり種別を示唆する演出において表示された図柄に対応する図柄やキャラクタを、大当たり遊技状態中において表示させる構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技状態に移行した後においても変動表示演出の報知内容を容易に確認させることができ、遊技者の利便性を向上させることができる。また、時短状態のうち当たり変動期間とは異なる外れ変動期間において、第３図柄表示装置８１において第３図柄が変動表示された後で第３図柄として外れの組み合わせの図柄が第３図柄表示装置８１に表示される表示態様を少なくとも含む外れ変動表示演出が実行される。全てのラウンド遊技回数の可能性がある演出態様として、第３図柄表示装置８１において図柄の変動表示が行われた後で外れ図柄とは異なる「２２２」図柄が第３図柄表示装置８１に表示される表示態様を少なくとも含む演出態様を設定し、最大のラウンド遊技回数であることを示唆する演出態様として、第３図柄表示装置８１において図柄の変動表示が行われた後で外れ図柄とも「２２２」図柄とも異なる「７７７」図柄が第３図柄表示装置８１に表示される表示態様を少なくとも含む演出態様を設定し、これらの「２２２」図柄および「７７７」図柄は、外れ変動期間において表示されないように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技が実行されることおよび大当たり遊技が実行された場合のラウンド数を１の演出態様にて報知することができるので、好適な演出態様を実現することができる。また、大当たり種別を示唆する演出の演出態様として、「２２２」図柄が揃う演出態様と、「７７７」図柄が揃う演出態様と、に加え、リーチが発生するが一旦外れが示唆され、復活演出等により当たりが報知される演出態様を設けても良い。「２２２」図柄が揃う演出態様では、当たり変動が開始されてから所謂当落のジャッジ演出が実行されるまでの演出態様として、「２」図柄でリーチがかかるリーチ演出が発生してからスーパーリーチ演出に発展する演出態様に設定されるように構成し、復活演出が発生する演出態様が設定された場合でも、「２」図柄でリーチがかかるリーチ演出が発生してからスーパーリーチ演出に発展する演出態様が設定された後で大当たり遊技状態が設定されないことを示唆可能な外れを示唆する演出態様が設定され、その後に復活演出によって当たりが報知されるように構成してもよい。これにより、復活演出が発生するか否かを分かり難くすることができる。また、大当たり遊技状態においてオープニング期間が経過したことに基づいて、大当たり種別を示唆する演出とは異なる演出態様であってラウンド遊技の回数を遊技者に把握させることが可能なラウンド数表示を表示させてもよい。これにより、遊技者に対してラウンド遊技の回数をより容易に把握させることができる。また、大当たり遊技状態において最終ラウンドの終了条件が成立したこと（１０個の遊技球が入球したこと若しくは３０秒が経過したこと）に基づいて、大当たり遊技状態において払い出された賞球の個数や消化したラウンド数を示す表示を少なくとも含むエンディング演出を実行してもよい。これにより、遊技者に対して大当たり遊技状態における遊技の結果を容易に把握させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、本第７制御例の第１変形例では、右打ちに対応する発射強度で発射された遊技球が入球困難な位置であって左打ちに対応する発射強度で発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第１入球口６４へと遊技球が入球したことに基づいて各種カウンタ値（乱数値）が取得される。ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入操作、若しくは時短回数が経過したことに基づいて、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる通常状態が設定される。第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて取得された各種カウンタ値（乱数値）を用いた第２特別図柄の抽選と、第１入球口６４へと遊技球が入球したことに基づいて取得された各種カウンタ値（乱数値）を用いた第１特別図柄の抽選と、を実行可能に構成されている。時短状態と大当たり遊技状態とは、左打ちに対応する発射速度で継続して遊技球を発射するよりも右打ちに対応する発射強度で継続して遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い状態で構成されている。通常状態は、右打ちに対応する

発射速度で継続して遊技球を発射するよりも左打ちに対応する発射強度で継続して遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い状態で構成されている。これにより、遊技球の発射強度を遊技状態に応じて異ならせる楽しみを遊技者に対して与えることができる。また、一般入賞口６３や特定入賞口６５ａ等の各種入賞口への入賞が発生したことに基づいて対応する個数の賞球が払い出される。大当たり遊技状態では、当該大当たり遊技状態が継続している間に右打ちに対応する発射強度で継続して遊技球が発射される場合において、発射される遊技球の個数よりも払い出される賞球の個数の方が多くなり易い。よって、大当たり遊技状態となることを強く期待させることができる。また、ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入操作が行われたことに基づいて、パチンコ機１０の主制御装置１１０の設定が初期化される。主制御装置１１０の設定が初期化されたことに基づいて、時短状態とも大当たり遊技状態異なる通常状態が設定される。通常状態よりも、大当たり遊技状態の方が、有利度合いが高くなり易くなる。これにより、遊技者に対して過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制できる。また、大当たり遊技状態においては第２入球口６４０への遊技球の入球に基づく特別図柄の抽選が実行され得ない構成となっている。これにより、大当たり遊技状態において重複して大当たり遊技状態が設定されてしまうことを防止することができる。なお、本第７制御例の第１変形例では、時短状態において６回目の第１特別図柄変動が実行された場合には設定示唆演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、設定値を変更するための設定変更抽選を実行する構成としても良い。なお、設定変更抽選を実行する時期は、時短最終変動（時短状態における６回目の特図１変動が実行された場合）に限るものではなく、時短状態が終了した後に、所定回数の特別図柄変動が実行されるまで特殊期間を設定し、その特殊期間中は設定変更抽選が実行される構成としても良い。このように構成することで、設定示唆演出によって高設定値ではないことを遊技者が看破した場合であっても、設定値が変更されることを期待させ遊技を継続させることが可能となる。なお、設定変更抽選は、特別図柄抽選とは異なる乱数カウンタの値に基づいて抽選を実行しても良いし、特別図柄抽選と同一の乱数カウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１）の値に基づいて大当たり当選ではない場合（即ち、外れ）の一部で設定変更遊技が実行される構成としても良い。例えば、第１特別図柄変動において外れであることを示す第３図柄が停止表示された場合の一部で、設定変更遊技が実行されることを報知する表示態様を表示する。設定変更遊技は、例えば、遊技盤１３に設定変更用の特殊入球口を配設し、所定の設定変更可能期間（例えば、５秒間）以内にその特殊入球口に遊技球が入球すると設定値が「６」に変更される構成としても良い。或いは、枠ボタン２２の操作によって所定の変更条件が成立した場合に設定値が変更される構成としても良い。このように大当たり遊技とは異なる設定変更遊技が実行されることで、遊技の興趣を向上させることができる。

【３０７７】

＜第７制御例の第２変形例について＞

次に、図１０４８から図１０７０を参照して、第７制御例の第２変形例について説明する。上述した第７制御例では、時短状態（普通図柄の高確率状態）における第２特別図柄変動の外れ当選と小当たり当選の比率によって設定されている設定値を遊技者が推測可能に構成し、小当たり当選回数が多くなるほど設定値を詳細に特定可能な設定示唆態様が表示される構成としていた。これに対し、本第７制御例の第２変形例では、特別図柄抽選に代えて設定示唆演出の実行抽選を行う期間（設定示唆期間）を設け、その設定示唆期間に特別図柄の始動条件（抽選条件）が成立した場合には設定示唆演出実行抽選を実行する構成としている。本第７制御例の第２変形例は、上述した第７制御例に対して、遊技盤１３の構成を変更した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置

１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３０７８】

まず、図１０４８を参照して、本第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。図１０４８は、本第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。上述した第７制御例における遊技盤１３に対して、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を削除した点と、第１入球口６４の構成を一部変更した点と、第２入球口６４０の構成を一部変更した点と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技盤の左右領域に配置した点で相違し、その他の構成については同一である。図１０４８に示すように、本第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３では、第３図柄表示装置８１の下方に第１入球口６４と第２入球口６４０が配設されている。第１入球口６４は上部に遊技球が通過可能な通過口を有し、第１入球口６４の通過口には遊技球の通過を検出する通過センサ（図示しない）が配設されている。第１入球口６４の通過センサにより遊技球の通過が検出されたことに基づいて主制御装置１１０では第１特別図柄抽選が実行される。第１入球口６４の下方には、第２入球口６４０が配設されている。第２入球口６４０は電動役物６４０ａを有しており、この電動役物６４０ａは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選において当たり当選した場合に、所定期間開放状態となる。電動役物６４０ａが開放状態になると、第２入球口６４０に遊技球が誘導され入球可能となる。一方、電動役物６４０ａが閉鎖状態である場合には、第２入球口６４０に遊技球が入球困難（不可）な状態となる。第２入球口６４０には、第１入球口６４と同様に遊技球の通過を検出する通過センサ（図示しない）が配設されており、この通過センサにより遊技球の通過が検出されたことに基づいて主制御装置１１０では第２特別図柄抽選が実行される。なお、上述した第７制御例では、遊技盤１３の正面視左側領域（第３図柄表示装置８１の正面視左側領域）を流下した遊技球が入球可能な位置に第１入球口６４が配設され、遊技盤１３の正面視右側領域（第３図柄表示装置８１の正面視右側領域）を流下した遊技球が入球可能な位置に第２入球口６４０が配設されており、変位体の位置を可変させる手段である発射ハンドル５１の操作により第１入球口６４に向けて位置が可変される変位体である遊技球を発射させるか（左打ち遊技）、第２入球口６４０に向けて遊技球を発射させるか（右打ち遊技）を遊技者が選択可能に構成していたが、本第７制御例の第２変形例では、遊技盤１３の正面視左側領域と正面視右側領域のいずれの領域を遊技球が流下しても第１入球口６４または第２入球口６４０に遊技球が入球可能に構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態にかかわらず、左打ち遊技と右打ち遊技のどちらの遊技方法でも遊技可能であるため、遊技者が任意のタイミングで遊技方法を変えることが可能となり、早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

【３０７９】

＜第７制御例の第２変形例における演出内容について＞

次に、図１０４９から図１０５１を参照して、本第７制御例の第２変形例における特徴的な演出内容について説明する。図１０４９（ａ）は、設定示唆期間が設定された場合の設定示唆煽り演出の一例を示した図である。本第７制御例の第２変形例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において特別図柄抽選が実行される前に設定示唆期間設定抽選を実行し、設定示唆期間設定抽選に当選した場合には設定示唆期間が設定される。この設定示唆期間は、特別図柄抽選に代えて設定示唆演出を実行するか否かを決定する設定示唆演出実行抽選が実行される期間である。本第７制御例の第２変形例では、設定示唆期間設定抽選に当選すると特別図柄の始動条件が２回成立するまでの期間（即ち、第１入球口６４または第２入球口６４０に遊技球が２回入球するか、特図１保留球または特図２保留球が２個分消化されるまでの期間）で設定示唆期間が設定される。なお、設定示唆期間中は、特別図柄抽選が実行されず、特別図柄の変動表示が実行されない

ため、特別図柄の始動条件が成立する毎に５秒間の特図停止期間が設定される。これにより、設定示唆演出の実行中に新たな特別図柄の変動表示が開始され、その新たな特別図柄の変動演出と設定示唆演出が同時に実行されることで、設定示唆演出の演出効果が低下してしまう不具合を抑制することができる。図１０４９（ａ）に示すように、時短状態において設定示唆期間設定抽選に当選し設定示唆期間が設定されると、設定示唆煽り演出が実行される。この設定示唆煽り演出は設定示唆演出が実行される可能性があることを示唆するための演出である。設定示唆期間が設定されると、主表示領域Ｄｍの中央では、くじの箱８０２ａに手を入れているうさぎのキャラクタ８０２が表示されるとともに、第１小表示領域ＨＲ１が形成され、「設定示唆チャンス！くじの色で設定値がわかるよ！」という設定示唆期間が設定されたことを示唆する態様が表示される。これにより、うさぎのキャラクタ８０２がくじを引き、そのくじの色によって設定値が示唆されることを遊技者に認識させることができる。また、特図１変動表示領域Ｄｍ１ｂと、特図２変動表示領域Ｄｍ２ｂでは、第１特別図柄と第２特別図柄のどちらも停止表示された状態で表示されている。また、小表示領域Ｄｍ３（残時短回数表示領域）には、時短状態が終了するまでに実行可能な特別図柄抽選の残り回数を示す態様である「残り９９回」の文字が表示される。また、第５小表示領域ＨＲ５には、設定示唆チャンスの残り回数を示す「チャンスはあと１回」の文字が表示される。この場合、次回の特別図柄の始動条件成立まで設定示唆期間が継続することを報知している。図１０４９（ｂ）は、設定示唆期間において設定示唆演出実行抽選に当選した場合の演出の一例を示した図である。設定示唆演出実行抽選に当選すると、うさぎのキャラクタ８０１がくじの箱の中から球状のくじを出す演出が実行される。この球状のくじは、金色、赤色、青色、白色のうちいずれかの色で表示される。そして、上述したように、何色のくじが表示されたかによって設定値が示唆される。なお、各くじの色がどの設定値を示唆するのかについては、図１０５９（ｂ）を参照して後述するが、簡単に説明すると金色のくじが表示された場合には設定値「６」であることが確定し、赤色のくじが表示された場合には、設定値「５」または「６」であることが確定し、青色のくじが表示された場合には設定値「１から６」のいずれかの設定値であるが設定値「１から４」のいずれかである可能性が高いことを示唆し、白色のくじが表示された場合には設定値「１から４」のいずれかであることが確定する構成としている。したがって、図１０４９（ｂ）に示す例では、うさぎのキャラクタ８０２が赤色のくじ８０２ｂを手にしていることから、設定値が「５」または「６」のいずれかであることが確定し、第１小表示領域ＨＲ１には高設定値であることを示唆する態様である「高設定の期待大」の文字が表示される。一方、設定示唆期間において設定示唆演出実行抽選に当選しなかった場合には、図１０５０に示すように、うさぎのキャラクタ８０２がくじの箱８０２ａから何も持たずに手を出す演出が実行される。また、図１０５０に示す例では、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球のいずれも保留記憶されていない状態であるため、第１小表示領域ＨＲ１には、「始動口に入賞させるともう１回くじを引けるよ」という文字が表示され、次回特別図柄の始動条件が成立した場合に再度設定示唆演出実行抽選が実行されることを遊技者が認識可能に構成している。

【３０８０】

次に、図１０５１を参照して、時短状態における始動入賞後の流れについて説明する。図１０５１は、時短状態における始動入賞後の流れを模式的に示したフローチャートである。「演出態様」は、第３図柄表示装置８１において表示される演出内容を示しており、「入賞の有無」は、第１入球口６４または第２入球口６４０への遊技球の入賞の有無を示しており、「特図変動」は、第１特別図柄または第２特別図柄の変動状況を示しており、「期間設定中フラグ」は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢのオン・オフの設定状況を示しており、「設定示唆期間継続回数カウンタ値」は、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値の増減状況について示している。なお、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢは、設定示唆期間が設定中であることを示すためのフラグであり、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢは、設定示唆期間の残り回数を計測するためのカウンタである。図１０５１（ａ）は、

１回目の始動口入賞により設定示唆期間が設定されなかった場合（即ち、設定示唆期間設定抽選に外れた場合）の流れを示している。図１０５１（ａ）に示すように、１回目の始動口入賞に基づいて実行された設定示唆期間設定抽選に外れた場合には、入賞した始動口に対応する特別図柄抽選が実行され、その特別図柄抽選に基づいて変動演出が実行される。この場合、設定示唆期間が設定されないため、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢはオフのままとなり、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値も「０」のままとなる。図１０５１（ｂ）は、２回目の始動口入賞により設定示唆期間が設定された場合の流れを示している。図１０５１（ｂ）に示す例では、２回目の始動口入賞に基づいて実行された設定示唆期間設定抽選において当選したため、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢがオンに設定され、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢに「１」が設定される。なお、２回目の始動口入賞では設定示唆期間が設定されているため、特別図柄変動は実行されず、第３図柄表示装置８１では設定示唆煽り演出（図１０４９（ａ）参照）が実行された後、設定示唆なし演出（図１０５０参照）が実行される。そして、設定示唆期間における新たな始動口入賞（図１０５１（ｂ）に示す３回目の入賞）では、設定示唆期間が既に設定されているため、設定示唆期間設定抽選は実行されず、設定示唆演出実行抽選のみ実行される。図１０５１（ｂ）に示す例では、３回目の入賞において設定示唆演出実行抽選に当選したことに基づいて設定示唆演出（図１０４９（ｂ）参照）が実行される。また、３回目の入賞に基づいて設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値は１減算され、「０」となる。また、３回目の始動口入賞に基づく設定示唆演出終了後に設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢはオフに設定される。

【３０８１】

以上、説明したように、本第７制御例の第２変形例では、設定示唆期間設定抽選に当選した場合に設定示唆期間を設定し、その設定示唆期間中は特別図柄抽選に代えて設定示唆演出実行抽選を実行し、当選した場合には設定示唆演出が実行される構成としている。このように構成することで、特図変動演出と設定示唆演出が同時に実行され設定示唆演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第７制御例の第２変形例では、設定示唆期間が設定された場合に特別図柄の始動条件が２回成立するまで設定示唆期間が継続するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の始動条件が成立するか否かにかかわらず所定時間（例えば、３０秒）設定示唆期間が継続する構成としても良い。例えば、設定示唆期間設定抽選に当選した場合に、３０秒間の設定示唆期間を設定し、特別図柄の始動条件が成立すると設定示唆演出実行抽選を実行する。３０秒間の設定示唆期間中は何度特別図柄の始動条件が成立しても設定示唆期間が継続する。このように構成することで、設定示唆期間中に特別図柄の始動条件が成立する回数が多いほど設定値を特定できる可能性が高くなるため、始動口への入賞を目指した遊技を遊技者に積極的に行わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３０８２】

＜第７制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１０５２から図１０５９を参照して、本第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図１０５２を参照して、本第７制御例の第２変形例における各種カウンタについて説明する。上述した第７制御例に対して、期間設定乱数カウンタＣ６を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。この期間設定乱数カウンタＣ６は、設定示唆期間設定抽選を実行するために用いられるカウンタであり、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１０６０参照）において「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。なお、カウンタ値の上限値である「９９」に達すると、次回は「０」に更新されるループカウンタとなっている。期間設定乱数カウンタＣ６の値は、期間設定乱数カウンタバッファに格納され、第１入球口６４または第２入球口６４０に遊技球が入賞した場合に、各種カウンタ値とともに期間設定乱数カウンタバッファの値が特別図柄保留球格納エリア内の期間設定乱数カウンタ格納エリアに格納される。

【３０８３】

次に、図１０５３（ａ）を参照して、本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容について説明する。図１０５３（ａ）は、本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した図である。本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２には、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＢと、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＢと、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＢと、変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＢと、設定示唆期間設定テーブル２０２ｅｍＢと、が少なくとも規定されている。ここで、図１０５４を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＢの内容について説明する。図１０５４は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＢの内容を模式的に示した図である。第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＢには、特別図柄の状態と、設定されている設定値に応じて大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値が規定されている。具体的には、特別図柄の状態が「低確率状態」であり、設定されている設定値が「１」である場合には、図柄種別を問わず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０４」の範囲内であれば大当たりと判定され、設定値が「２」である場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０９」の範囲内であれば大当たりと判定され、設定値が「３」である場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２１８」の範囲内であれば大当たりと判定され、設定値が「４」である場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２４８」の範囲内であれば大当たりと判定され、設定値が「５」である場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２７２」の範囲内であれば大当たりと判定され、設定値が「６」である場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２９８」の範囲内であれば大当たりと判定される。なお、第１当たり乱数カウンタＣ１の値は「０～６５５３５」の範囲で更新されるため、特別図柄の低確率状態における設定値「１」の大当たり当選確率は２０５／６５５３６（約１／３１９）、設定値「２」の大当たり当選確率は２１０／６５５３６（約１／３１３）、設定値「３」の大当たり当選確率は２１９／６５５３６（約１／３００）、設定値「４」の大当たり当選確率は２４９／６５５３６（約１／２６３）、設定値「５」の大当たり当選確率は２７３／６５５３６（約１／２４０）、設定値「６」の大当たり当選確率は２９９／６５５３６（約１／２１９）となる。したがって、設定値「１」が最も大当たり当選確率が低い設定値であり、設定値「６」が最も大当たり当選確率が高い設定値である。なお、本第７制御例の第２変形例では、便宜的に設定値「５，６」を高設定値、設定値「１～４」を低設定値としている。

【３０８４】

また、図１０５４に示すように、特別図柄の高確率状態における大当たり判定値も設定値毎に異なっている。具体的には、特別図柄の高確率状態においては図柄種別を問わず設定値「１」である場合には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～９３５」が大当たり判定値として規定されており、設定値「２」である場合には「０～１００７」が、設定値「３」である場合には「０～１０３９」が、設定値「４」である場合には「０～１１２９」が、設定値「５」である場合には「０～１２６０」が、設定値「６」である場合には「０～１６３８」がそれぞれ大当たり判定値として規定されている。したがって、特別図柄の高確率状態における設定値「１」の大当たり当選確率は９３６／６５５３６（約１／７０）、設定値「２」の大当たり当選確率は１００８／６５５３６（約１／６５）、設定値「３」の大当たり当選確率は１０４０／６５５３６（約１／６３）、設定値「４」の大当たり当選確率は１１３０／６５５３６（約１／５８）、設定値「５」の大当たり当選確率は１２６１／６５５３６（約１／５２）、設定値「６」の大当たり当選確率は１６３９／６５５３６（約１／４０）となる。

【３０８５】

次に、図１０５５を参照して、本第７制御例の第２変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＢの内容について説明する。図１０５５（ａ）は、本第７制御例の第２変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＢの規定内容を模式的に示した図である。図１０５５（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ｄｍＢは、通常状態において参照される通常用テーブル２０２ｄｍＢ１と、時短状態または確変状態にお

いて参照される時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍＢ２と、時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍＢ３と、が規定されている。図１０５５（ｂ）は、通常用テーブル２０２ｄｍＢ１の内容を模式的に示した図である。通常用テーブル２０２ｄｍＢ１には、特別図柄種別と、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて複数の変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、第１特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「当たりノーマル（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の範囲内に対して変動時間が３０００００ｍｓ（３０秒）の「当たりスーパー（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の範囲内に対して変動時間が４０００００ｍｓ（４０秒）の「当たりスペシャル（リーチ）変動」が規定されている。また、第１特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７０」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の「短外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「７１～１３０」の範囲内に対して変動時間が１２０００ｍｓ（１２秒）の「長外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３１～１７０」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「外れノーマル（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７１～１９８」の範囲内に対して変動時間が３０００００ｍｓ（３０秒）の「外れスーパー（リーチ）変動」が規定されている。また、第２特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「当たりノーマル（リーチ）変動」が規定されており、当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「外れノーマル（リーチ）変動」が規定されている。図１０５５（ｃ）は、時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍＢ２の内容を模式的に示した図である。時短・確変（特図１）用テーブル２０２ｄｍＢ２には、通常用テーブル２０２ｄｍＢ１と同様に、特別図柄種別と、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて複数の変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、第１特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「当たりノーマル（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１９８」の範囲内に対して変動時間が３０００００ｍｓ（３０秒）の「当たりスーパー（リーチ）変動」が規定されている。また、第１特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の「短外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「外れノーマル（リーチ）変動」が規定されている。次に、図１０５６を参照して、時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍＢ３の内容について説明する。図１０５６は、時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍＢ３の内容を模式的に示した図である。時短・確変（特図２）用テーブル２０２ｄｍＢ３には、通常用テーブル２０２ｄｍＢ１と同様に、特別図柄種別と、当否判定結果と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて複数の変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、第２特別図柄において当否判定結果が「大当たり」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「当たりノーマル（リーチ）変動」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の範囲内に対して変動時間が３０００００ｍｓ（３０秒）の「当たりスーパー（リーチ）変動」が規定されている。また、第２特別図柄において当否判定結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲内に対して変動時間が８０００ｍｓ（８秒）の「短外れ」が規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲内に対して変動時間が２０００００ｍｓ（２０秒）の「外れノーマル（リーチ）変動」が規定されている。

【３０８６】

次に、図１０５７（ａ）を参照して、本第７制御例の第２変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＢの内容について説明する。図１０５７（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＢの内容を模式的に示した図である。第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＢには、第１当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たり種別が規定されている。具体的には、特別図柄の図柄種別にかかわりなく、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲内であれば「大当たりＡｂ」が規定されている。この大当たりＡｂは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。なお、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＢの「時短中カウンタ２０３ｇｍ」は、大当たり遊技終了時に時短中カウンタ２０３ｇｍに設定されるカウンタ値を示しており、「確変フラグ２０３ｑｍ」は、大当たり遊技終了時に確変フラグ２０３ｑｍがオンに設定されるか否かを示している。したがって、大当たりＡｂが決定され、大当たりＡｂの大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技終了時に時短中カウンタ２０３ｇｍにカウンタ値として「６５５３６」が設定され、確変フラグ２０３ｑｍがオンに設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲内であれば、大当たり種別として「大当たりＢｂ」が設定される。この大当たりＢｂは、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に１００回の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。大当たりＢｂが決定され、大当たりＢｂの大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技終了時に時短中カウンタ２０３ｇｍにカウンタ値として「１００」が設定され、確変フラグ２０３ｑｍがオフに設定される。なお、第１当たり種別カウンタＣ２の上限値は「９９」であるため、大当たりＡｂが決定される確率は８０％であり、大当たりＢｂが決定される確率は２０％である。

【３０８７】

次に、図１０５７（ｂ）を参照して、本第７制御例の第２変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＢの内容について説明する。図１０５７（ｂ）は、この第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍＢの内容を模式的に示した図である。図１０５７（ｂ）に示すように、普通図柄の低確率状態においては、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～９」の範囲内で普通図柄の当たりと判定され、普通図柄の高確率状態においては、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～９９」の範囲内で普通図柄の当たりと判別される。次に、図１０５７（ｃ）を参照して、設定示唆期間設定テーブル２０２ｅｍＢの内容について説明する。図１０５７（ｃ）は、この設定示唆期間設定テーブル２０２ｅｍＢの内容を模式的に示した図である。設定示唆期間設定テーブル２０２ｅｍＢは、設定示唆期間設定抽選において参照されるテーブルである。設定示唆期間設定テーブル２０２ｅｍＢには、期間設定乱数カウンタＣ６の値に対して設定示唆期間の設定有無が規定されている。具体的には、期間設定乱数カウンタＣ６の値が「０」に対して「設定有り」が規定され、期間設定乱数カウンタＣ６の値が「１～９９」の範囲内に対して「設定無し」が規定されている。したがって、設定示唆期間設定抽選における当選確率（設定示唆期間が設定される確率）は、１／１００となる。

【３０８８】

次に、図１０５３（ｂ）を参照して、本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容について説明する。図１０５３（ｂ）は、本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した図である。上述した第７制御例に対して、特図１変動停止フラグ２０３ｒｍと、特図２変動停止フラグ２０３ｓｍと、特図２変動回数カウンタ２０３ｔｍと、特図２個あたりフラグ２０３ｕｍをそれぞれ削除した点と、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢと、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢと、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢは、設定示唆期間が設定されていることを示すフラグであり、設定示唆期間設定抽選に当選するとオンに設定され、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値

が「０」であり、かつ、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値が「０」であると判別された場合にオフに設定される。設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢは、１の設定示唆演出（設定示唆煽り演出を含む）の演出期間を計測するためのタイマであり、この設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値が「０」より大きい場合には、特別図柄の変動表示が実行されない。設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢは、設定示唆期間の残り継続回数を計測するためのカウンタであり、設定示唆期間設定抽選に当選するとカウンタ値が設定され（本第７制御例の第２変形例では「１」）、特別図柄の始動条件が成立した場合にカウンタ値が１減算される。

【３０８９】

次に、図１０５８（ａ）を参照して、本第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容について説明する。図１０５８（ａ）は、本第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した図である。本第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａｍＢと、設定示唆演出決定テーブル２２２ｂｍＢと、設定示唆演出態様決定テーブル２２２ｃｍＢが少なくとも規定されている。変動パターン選択テーブル２２２ａｍＢには、主制御装置１１０において決定された特別図柄の変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンが規定されており、第１演出カウンタ２２３ｆｍ１の値に基づいて１の表示用変動パターンを決定するためのデータテーブルである。次に、図１０５９（ａ）を参照して、設定示唆演出決定テーブル２２２ｂｍＢの内容について説明する。図１０５９（ａ）は、設定示唆演出決定テーブル２２２ｂｍＢの内容を模式的に示した図である。設定示唆演出決定テーブル２２２ｂｍＢは、設定示唆期間において設定示唆演出を実行するか否かを決定するためのデータテーブルである。図１０５９（ａ）に示すように、設定示唆演出決定テーブル２２２ｂｍＢには、第１演出カウンタ２２３ｆｍ１の値に対して設定示唆演出の実行有無が規定されている。具体的には、第１演出カウンタ２２３ｆｍ１の値が「０～７９」の範囲内に対して「設定示唆演出有り」が規定され、第１演出カウンタ２２３ｆｍ１の値が「８０～９９」に対して「設定示唆演出無し」が規定されている。なお、第１演出カウンタ２２３ｆｍ１の上限値は「９９」であるため、設定示唆演出有りが決定される確率は、８０％（８０／１００）となる。次に、図１０５９（ｂ）を参照して、設定示唆演出態様決定テーブル２２３ｃｍＢの内容について説明する。図１０５９（ｂ）は、この設定示唆演出態様決定テーブル２２３ｃｍＢの内容を模式的に示した図である。設定示唆演出態様決定テーブル２２２ｃｍＢは、設定示唆演出における設定示唆態様（くじの色）を決定するためのデータテーブルである。設定示唆演出態様決定テーブル２２２ｃｍＢには、設定されている設定値と、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値に対して設定示唆態様（くじの色）が規定されている。具体的には、設定値が「６」である場合には、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「０～９」の範囲内に対して「金色」が、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「１０～１６９」の範囲内に対して「赤色」が、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「１７０～１９８」の範囲内に対して「青色」がそれぞれ規定されている。また、設定値が「５」である場合には、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「０～１６９」の範囲内に対して「赤色」が、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「１７０～１９８」の範囲内に対して「青色」がそれぞれ規定されている。また、設定値が「１～４」のいずれかである場合には、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「０～１６９」の範囲内に対して「青色」が、第２演出カウンタ２２３ｆｍ２の値が「１７０～１９８」の範囲内に対して「白色」がそれぞれ規定されている。したがって、表示されたくじの色が「金色」である場合には、設定値「６」が確定し、「白色」である場合には設定値「１～４」のいずれかであることが確定する。また、表示されたくじの色が「赤色」である場合には設定値が「５」または「６」である可能性が高く、「青色」である場合には設定値「１～４」のいずれかである可能性が高いことを示唆する。

【３０９０】

次に、図１０５８（ｂ）を参照して、本第７制御例の第２変形例における音声ランプ制

御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容について説明する。図１０５８（ｂ）は、本第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した図である。上述した第７制御例に対して、演出カウンタ２２３ｆｍに代えて第１演出カウンタ２２３ｆｍ１と第２演出カウンタ２２３ｆｍ２を設けた点と、特図停止中カウンタ２２３ｓｍを削除した点と、従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡと、設定示唆期間設定中フラグ２２３ａｍＢを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡは、上述した第７制御例の第１変形例における従特図１変動回数カウンタ２２３ａｍＡと同一であるため、詳細な説明を省略する。設定示唆期間設定中フラグ２２３ａｍＢは、主制御装置１１０において設定示唆期間が設定されたことを示すためのフラグである。

【３０９１】

＜第７制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１０６０から図１０６６を参照して、本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において実行される各種処理について説明する。まず、図１０６０を参照して、本第７制御例の第２変形例における主制御装置１１０のタイマ割込処理について説明する。図１０６０は、このタイマ割込処理を示したフローチャートである。上述した第７制御例に対して、Ｓ１０３の処理に代えてＳ１１２Ｍの処理を実行する点と、設定示唆期間更新処理（Ｓ１１３Ｍ）を新たに追加した点と、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の内容を一部変更した点で相違し、その他の構成については同一である。Ｓ１１２Ｍの処理では、各種カウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４）の更新に合わせて、期間設定乱数カウンタＣ６の値も更新し（Ｓ１１３Ｍ）、設定示唆期間更新処理を実行する（Ｓ１１３Ｍ）。ここで、図１０６１を参照して、設定示唆期間更新処理（Ｓ１１３Ｍ）について説明する。図１０６１は、この設定示唆期間更新処理（Ｓ１１３Ｍ）を示したフローチャートである。設定示唆期間更新処理（Ｓ１１３Ｍ）が実行されると、まず、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢはオンであるかを判別し（Ｓ１５１Ｍ）、オンではないと判別した場合には（Ｓ１５１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢがオンであると判別した場合には（Ｓ１５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値を１減算し（Ｓ１５２Ｍ）、更新後の設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値は０であるかを判別する（Ｓ１５３Ｍ）。更新後の設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１５３Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１５３Ｍの処理において、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値が０であると判別した場合には（Ｓ１５３Ｍ：Ｙｅｓ）、次に、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値が０であるかを判別し（Ｓ１５４Ｍ）、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１５４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１５４Ｍの処理において、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値が０であると判別した場合には（Ｓ１５４Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢをオフに設定し（Ｓ１５５Ｍ）、設定示唆期間終了コマンドを設定し（Ｓ１５６Ｍ）、本処理を終了する。

【３０９２】

図１０６０に戻り説明を続ける。設定示唆期間更新処理（Ｓ１１３Ｍ）が終了すると、次に、特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４Ｍ）。なお、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の内容については、図１０６２を参照して後述する。Ｓ１０５～Ｓ１０９の処理については、上述した第７制御例におけるＳ１０５～Ｓ１０９の処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、図１０６２を参照して、本第７制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）について説明する。図１０６２は、本第７制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）を示した図である。上述した第７制御例に対して、一方の特別図柄の変動表示中には他方の特別図柄を変動表示させない構成とし、第１特別図柄変動よりも第２特別図柄変動の方が優先的に実行されるように構成している。また、設定示唆期間設定抽選を実行する処理である設定示唆期間設定処理（Ｓ２４

０Ｍ）を新たに追加した点で相違する。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｍ）、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１Ｍの処理において、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｎｏ）、次に、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０２Ｍ）。特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２０２Ｍ：Ｎｏ）、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値が０より大きいかを判別し（Ｓ２３４Ｍ）、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ２３４Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢの値が０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２３４Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｄｍの値（Ｎ１）と、特別図柄２保留球数カウンタ２０３ｅｍの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ２３５Ｍ）、Ｎ２が０より大きいか（即ち、特図２保留球があるか）を判別する（Ｓ２３６Ｍ）。Ｎ２が０より大きい（即ち、特図２保留球がある）と判別した場合には（Ｓ２３６Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｎ２を１減算し（Ｓ２３７Ｍ）、減算後のＮ２を示す保留球数コマンドを設定し（Ｓ２３８Ｍ）、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍに格納されているデータをシフトさせ（Ｓ２３９Ｍ）、設定示唆期間設定処理を実行する（Ｓ２４０Ｍ）。なお、設定示唆期間設定処理（Ｓ２４０Ｍ）の内容については、図１０６３を参照して後述する。設定示唆期間設定処理（Ｓ２４０Ｍ）が終了すると、特別図柄判定処理を実行する（Ｓ２２１Ｍ）。なお、特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）の内容については、図１０６４を参照して後述する。特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）が終了すると、次に、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２２２Ｍ）、本処理を終了する。なお、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）の内容については、図１０６５を参照して後述する。Ｓ２３６Ｍの処理において、Ｎ２が０より大きくない（即ち、特図２保留球がない）と判別した場合には（Ｓ２３６Ｍ：Ｎｏ）、Ｎ１が０より大きいか（即ち、特図１保留球があるか）を判別し（Ｓ２１６Ｍ）、Ｎ１が０より大きくないと判別した場合には（Ｓ２１６Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｎ１が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２１６Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｎ１を１減算し（Ｓ２１７Ｍ）、更新後のＮ１を示す保留球数コマンドを設定し（Ｓ２１８Ｍ）、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍに格納されているデータをシフトさせ（Ｓ２１９Ｍ）、Ｓ２４０Ｍの処理に移行する。

【３０９３】

Ｓ２０２Ｍの処理において、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２０２Ｍ：Ｙｅｓ）、変動時間が経過したかを判別し（Ｓ２２３Ｍ）、変動時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ２２３Ｍ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２２４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２３Ｍの処理において、変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ２２３Ｍ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止表示を設定し（Ｓ２２５Ｍ）、今回の抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ２２６Ｍ）。今回の抽選結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ２２６Ｍ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｈｍをオンに設定し（Ｓ２２７Ｍ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ２２８Ｍ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値をクリアし（Ｓ２４１Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２３０Ｍ）、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２３３Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２６Ｍの処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２２６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２３３Ｍの処理に移行する。

【３０９４】

次に、図１０６３を参照して、設定示唆期間設定処理（Ｓ２４０Ｍ）について説明する。図１０６３は、この設定示唆期間設定処理（Ｓ２４０Ｍ）を示したフローチャートである。設定示唆期間設定処理（Ｓ２４０Ｍ）が実行されると、まず、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢがオンであるか（即ち、設定示唆期間であるか）を判別し（Ｓ３１０１Ｍ）、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢがオンではない（設定示唆期間ではない）と判別した場合には（Ｓ３１０１Ｍ：Ｎｏ）、次に時短状態であるかを判別し（Ｓ３１０５Ｍ）、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ３１０５Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了す

る。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ３１０５Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間設定テーブル２０２ｅｍＢに基づいて設定示唆期間の設定有無を決定し（Ｓ３１０６Ｍ）、設定示唆期間の設定有りかを判別する（Ｓ３１０７Ｍ）。設定示唆期間の設定無しであると判別した場合には（Ｓ３１０７Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ３１０７Ｍの処理において、設定示唆期間の設定有りと判別した場合には（Ｓ３１０７Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢをオンに設定し（Ｓ３１０８Ｍ）、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢに「５０００」を設定する（Ｓ３１０９Ｍ）。次いで、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢに１を設定し（Ｓ３１１０Ｍ）、設定示唆期間の設定を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３１１１Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ３１０１Ｍの処理において、設定示唆期間設定中フラグ２０３ａｍＢがオンである（即ち、設定示唆期間である）と判別した場合には（Ｓ３１０１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間タイマ２０３ｂｍＢに５０００を設定し（Ｓ３１０２Ｍ）、設定示唆期間継続回数カウンタ２０３ｃｍＢの値を１減算し（Ｓ３１０３Ｍ）、設定示唆演出抽選実行コマンドを設定し（Ｓ３１０４Ｍ）、本処理を終了する。

【３０９５】

次に、図１０６４を参照して、本第７制御例の第２変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）について説明する。図１０６４は、本第７制御例の第２変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（Ｓ２２１Ｍ）が実行されると、まず、設定示唆期間が設定中であるかを判別し（Ｓ３１８Ｍ）、設定示唆期間が設定されていると判別した場合には（Ｓ３１８Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。つまり、設定示唆期間の設定中は、特別図柄の始動条件が成立しても特別図柄抽選が実行されない。一方、設定示唆期間の設定中ではないと判別した場合には（Ｓ３１８Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３１１Ｍ）、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＢに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３１２Ｍ）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（Ｓ３０６Ｍ）。取得した抽選結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ３０６Ｍ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３１３Ｍ）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３１４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０６Ｍの処理において、取得した抽選結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ３０６Ｍ：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果を外れに設定し（Ｓ３１６Ｍ）、本処理を終了する。

【３０９６】

次に、図１０６５を参照して、本第７制御例の第２変形例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）について説明する。図１０６５は、本第７制御例の第２変形例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）を示したフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２２２Ｍ）が実行されると、まず、設定示唆期間の設定中であるかを判別し（Ｓ４１８Ｍ）、設定示唆期間の設定中であると判別した場合には（Ｓ４１８Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。上述したように、設定示唆期間中は、特別図柄の始動条件が成立しても特別図柄抽選が実行されないため、特別図柄の変動表示も実行されない。Ｓ４１８Ｍの処理において、設定示唆期間の設定中ではないと判別した場合には（Ｓ４１８Ｍ：Ｎｏ）、特図抽選結果は大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４１０Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４１０Ｍ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｂｍＢより大当たり種別を決定し（Ｓ４０２Ｍ）、Ｓ４１３Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４１０Ｍの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４１０Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４１３Ｍの処理に移行する。Ｓ４１３Ｍの処理では、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４１３Ｍ）、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ４０４Ｍ）、読み出したテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択（決定）し（Ｓ４０５Ｍ）、選択（決定）した変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４１４Ｍ）、停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４１５Ｍ）

、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４１６Ｍ）、時短更新処理を実行し（Ｓ４１７Ｍ）、本処理を終了する。次に、図１０６６を参照して、本第７制御例の第２変形例における時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）について説明する。図１０６６は、本第７制御例の第２変形例における時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）を示したフローチャートである。時短更新処理（Ｓ４１７Ｍ）が実行されると、まず、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きいかを判別し（Ｓ３００１Ｍ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きくない（即ち、通常状態である）と判別した場合には（Ｓ３００１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きい（即ち、時短状態または確変状態である）と判別した場合には（Ｓ３００１Ｍ：Ｙｅｓ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を１減算し（Ｓ３００２Ｍ）、時短中カウンタ２０３ｇｍの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ３００３Ｍ）、更新後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０であるかを判別する（Ｓ３００４Ｍ）。更新後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３００４：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、更新後の時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００４Ｍ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ３００５Ｍ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３００７Ｍ）、本処理を終了する。

【３０９７】

＜第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０６７から図１０７０を参照して本第７制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３の各種制御処理について説明する。図１０６７は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図９９２参照）の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）を示したフローチャートである。上述した第７制御例に対して、大当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）の内容を一部変更した点と、設定示唆関連処理（Ｓ４３２１Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図１０６８を参照して、本第７制御例の第２変形例における大当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）について説明する。図１０６８は、本第７制御例の第２変形例における大当たり関連処理（Ｓ４３１６Ｍ）を示したフローチャートである。Ｓ４４０１Ｍ～Ｓ４４０９Ｍの処理は、上述した第７制御例におけるＳ４４０１Ｍ～Ｓ４４０９Ｍの処理と同一である。Ｓ４４０９Ｍの処理が終わると、今回の大当たり種別は大当たりＡｂであるかを判別し（Ｓ４４２０Ｍ）、大当たりＡｂであると判別した場合には（Ｓ４４２０Ｍ：Ｙｅｓ）本処理を終了する。一方、大当たりＡｂではない（即ち、大当たりＢｂである）と判別した場合には（Ｓ４４２０Ｍ：Ｎｏ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍに「１００」を設定し（Ｓ４４２１Ｍ）、本処理を終了する。

【３０９８】

図１０６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４３１５Ｍの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１５Ｍ：Ｎｏ）、設定示唆関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３２０Ｍ）、設定示唆関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２０Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆関連処理を実行する（Ｓ４３２１Ｍ）。ここで、図１０６９を参照して設定示唆関連処理（Ｓ４３２１Ｍ）について説明する。図１０６９は、この設定示唆関連処理（Ｓ４３２１Ｍ）を示したフローチャートである。設定示唆関連処理（Ｓ４３２１Ｍ）が実行されると、まず、設定示唆期間開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０１Ｍ）、設定示唆期間開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間開始演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０２Ｍ）、Ｓ５３０４Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ５３０１Ｍの処理において設定示唆期間開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５３０１Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定示唆演出抽選実行コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０３Ｍ）、設定示唆抽選実行コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５３０３Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０４Ｍの処理に移行する。Ｓ５３０４Ｍの処理では、設定示唆煽り演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０４Ｍ）、設定示唆演出決定テーブル２２２ｂｍＢに基づいて設定示唆演出の実行有無を決定する（Ｓ５３０５Ｍ）。そして、設定示唆演出の

実行有りが決定されたかを判別し（Ｓ５３０６Ｍ）、設定示唆演出の実行有りが決定されたと判別した場合には（Ｓ５３０６Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆演出態様決定テーブル２２２ｃｍＢに基づいて設定示唆演出の演出態様（本第７制御例の第２変形例ではくじの色）を決定し（Ｓ５３０７Ｍ）、決定した演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０８Ｍ）、Ｓ５３０９Ｍの処理に移行する。Ｓ５３０３Ｍの処理において、設定示唆演出抽選実行コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ５３０３Ｍ：Ｎｏ）、またはＳ５３０６Ｍの処理において、設定示唆演出の実行有りが決定されていないと判別した場合には（Ｓ５３０６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ５３０９Ｍの処理に移行する。Ｓ５３０９Ｍの処理では、設定示唆期間終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０９Ｍ）、設定示唆期間終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５３０９Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ５３０９Ｍの処理において、設定示唆期間終了コマンド受信したと判別した場合には（Ｓ５３０９Ｍ：Ｙｅｓ）、設定示唆期間終了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１０Ｍ）、本処理を終了する。

【３０９９】

次に、図１０７０を参照して、本第７制御例の第２変形例における演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）について説明する。図１０７０は、本第７制御例の第２変形例における演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）を示したフローチャートである。演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図９９２参照）の変動表示設定処理（図９９７参照）の一処理である。演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）が実行されると、まず、演出カウンタ（第１演出カウンタ２２３ｆｍ１と第２演出カウンタ２２３ｆｍ２）の値を取得し（Ｓ４６０１Ｍ）、時短状態であるかを判別する（Ｓ４６０６Ｍ）。時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４６０６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４６１２Ｍの処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４６０６Ｍ：Ｙｅｓ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値を１減算し（Ｓ４６０７Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値に対応する残時短回数を第３図柄表示装置８１に表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０８Ｍ）、従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であるかを判別する（Ｓ４６０９Ｍ）。従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４６１２Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４６０９Ｍの処理において従時短中カウンタ２２３ｇｍの値が０であると判別した場合には（Ｓ４６０９Ｍ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特図抽選結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４６１０Ｍ）、抽選結果が大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４６１０Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６１２Ｍの処理に移行する。今回の抽選結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ４６１０Ｍ：Ｎｏ）、リザルト画面を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１１Ｍ）、Ｓ４６１２Ｍの処理に移行する。Ｓ４６１２Ｍの処理では、変動パターンコマンドが示す変動種別と、各演出カウンタの値に基づいて遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルから演出態様（表示用変動パターン）を決定し（Ｓ４６１２Ｍ）、決定した演出態様（表示用変動パターン）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６１３Ｍ）、本処理を終了する。

【３１００】

以上、説明したように、本第７制御例の第２変形例では、特別図柄抽選の実行前に設定示唆期間を設定するか否かの抽選を実行し、設定示唆期間が設定された場合には、特別図柄抽選を実行せずに設定示唆実行抽選を行う構成としている。これにより、設定示唆演出と特図変動演出が同時に実行され、遊技者が設定示唆演出を見逃してしまい設定示唆演出の演出効果が低下することを抑制することができる。なお、本第７制御例の第２変形例では、設定示唆期間が設定された後に特図始動口（第１入球口６４または第２入球口６４０）に遊技球が１個通過するか、１個の保留球が消化されるまでは設定示唆期間が継続する構成としたが、これに限るものではなく、設定示唆期間が所定時間経過するまでは継続する構成としても良い。具体的には、設定示唆期間の設定抽選に当選した場合には、１０秒間の設定示唆期間が設定され、１０秒経過するまでは特図始動口に遊技球が何個入賞しても設定示唆期間は終了せず、特図始動口に遊技球が入賞した回数分の設定示唆演出実行抽

選が実行される。このように構成することで、設定示唆期間中は特図始動口に遊技球が入球すればするほど設定示唆演出が実行され易くなるため、遊技者に積極的に特図始動口に向けた遊技球の発射をさせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。

【３１０１】

なお、本第７制御例の第２変形例では、特別図柄抽選の実行前に設定示唆期間を設定するか否かの抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、設定変更期間を設定するか否かの抽選を実行する構成としても良い。そして、設定変更期間が設定された場合には、特別図柄抽選ではなく、設定変更抽選が実行される構成とする。このように構成することで、現在の設定値が高設定値ではないと遊技者が推測している場合であっても、遊技中に設定値が変更されることを期待させ遊技を継続させ易くなる。また、特別図柄抽選と設定変更抽選が同時に実行されないので、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、設定変更期間を設定可能に構成する場合、設定変更期間が設定された後に特図始動口（第１入球口６４または第２入球口６４０）に遊技球が１個通過するか、１個の保留球が消化されるまでは設定変更期間が継続する構成としても良いし、特図始動口への遊技球の入球の有無にかかわらず、所定時間経過するまでは設定変更期間が継続する構成としても良い。具体的には、設定変更期間の設定抽選に当選した場合には、１０秒間の設定変更期間が設定され、１０秒経過するまでは特図始動口に遊技球が何個入賞しても設定変更期間は終了せず、特図始動口に遊技球が入賞した回数分の設定変更抽選が実行される。このように構成することで、設定変更期間中は特図始動口に遊技球が入球すればするほど設定変更抽選が実行され易くなるため、遊技者に積極的に特図始動口に向けた遊技球の発射をさせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。或いは、設定変更期間において特図始動口に遊技球が入球した場合に設定変更抽選を実行するのではなく、設定変更期間中に特図始動口に入球した遊技球の個数によって変更する設定値を決定する構成としても良い。例えば、１０秒間の設定変更期間が設定され、その設定変更期間中に特図始動口に遊技球が６個入球した場合には設定値「６」が設定され、遊技球が５個入球した場合には設定値「５」が設定されるといったように、設定変更期間において特図始動口に入球した遊技球数に応じて設定値を変更する構成としても良い。

【３１０２】

＜第７制御例の第２変形例の別例について＞

次に、図１０７１を参照して、上述した第７制御例の第２変形例の別例について説明する。上述した第７制御例の第２変形例では、特別図柄抽選が実行される前に設定示唆期間設定抽選を実行し、その設定示唆期間設定抽選に当選した場合には設定示唆期間が設定され、設定示唆期間が設定された場合には、特別図柄抽選に代えて設定示唆演出の実行抽選を実行する構成とした。なお、第２変形例では設定示唆演出の実行抽選は、特図始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）への入賞に基づいて実行される構成とした。これに対して、第７制御例の第２変形例の別例では、特図始動口とは異なる設定示唆演出の実行抽選を実行するための専用の設定示唆入球口１０６３を遊技盤１３に新たに配設し、設定示唆期間に設定示唆入球口１０６３に遊技球が入球したことに基づいて設定示唆演出実行抽選を実行する構成としている。このように構成することで、特図始動口を狙って遊技球を発射する遊技と、設定示唆入球口１０６３を狙って遊技球を発射する遊技と、で遊技者に遊技方法を変えさせることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、上述した第７制御例の第２変形例では、１の設定示唆期間において２回設定示唆演出が実行される構成としたが、本別例では、設定示唆期間設定抽選に当選した場合には、所定時間（１０秒間）の設定示唆期間が設定され、その設定示唆期間において設定示唆入球口１０６３に遊技球が入球する毎に設定示唆演出の実行抽選が実行される構成としている。このように構成することで、設定示唆期間中に現在の設定値を看破したい遊技者に積極的に設定示唆入球口１０６３を狙って遊技球を発射させることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３１０３】

＜第７制御例の第２変形例の別例における遊技盤の構成について＞

図１０７１を参照して、第７制御例の第２変形例の別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明する。図１０７１は、第７制御例の第２変形例の別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。上述した第７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、第２入球口６４０と、電動役物６４０ａと、普通図柄始動口（スルーゲート）６７と、可変入賞装置６５を遊技盤１３の正面視右側領域に配設した点と、遊技盤１３の正面視右側領域に設定示唆入球口１０６３を新たに配設した点で相違する。なお、電動役物６４０ａは、左右に開く羽根型から開放状態と閉鎖状態に可動する扉型に変更しているが、開放状態において第２入球口６４０に遊技球を入球可能にし、閉鎖状態では第２入球口６４０に遊技球を入球困難にする構成であれば良い。設定示唆入球口１０６３は、上部に遊技球が入球可能な通過口を有し、第１入球口６４と同様に、遊技状態にかかわらず常に開放状態となっている。設定示唆入球口１０６３は、遊技盤１３の正面視右側領域を流下した遊技球が入球可能であり、遊技盤１３の正面視左側領域を流下した遊技球が入球できない位置に配設されている。また、設定示唆入球口１０６３に遊技球が入球した場合には、１個の賞球が付与される。設定示唆入球口１０６３には、遊技球の通過を検出する検知センサ（図示しない）が配設されており、設定示唆期間が設定されている期間に、この検知センサによって遊技球の通過が検出された場合には、設定示唆演出の実行抽選が実行される。なお、設定示唆期間が設定されていない期間に設定示唆入球口１０６３に遊技球が入球した場合には、設定示唆演出の実行抽選は実行されない。このように構成することで、特図始動口を狙って遊技球を発射する遊技と、設定示唆入球口１０６３を狙って遊技球を発射する遊技と、で遊技者に遊技方法を変えさせることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３１０４】

なお、第７制御例の第２変形例の別例では、特図始動口とは異なる設定示唆入球口１０６３を遊技盤１３に配設し、設定示唆期間に設定示唆入球口１０６３に遊技球が入球したことに基づいて設定示唆演出の実行抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、設定示唆入球口１０６３に代えて設定値を変更させるための入球口を配設する構成としても良い。具体的には、特別図柄抽選に合わせて設定変更抽選を実行し、その設定変更抽選において当選した場合に所定時間（例えば、１０秒間）の設定変更期間を設定する。その設定変更期間中に設定変更入球口に遊技球を入球させることができれば設定値を「６」に変更する。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合であっても、設定値を変更させることで大当たり当選の確率を可変させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、特別図柄抽選と設定変更抽選を別々に実行する構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄抽選の外れの一部で設定変更期間を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄抽選と設定示唆抽選を別々に実行しなくても設定変更期間を設定可能であるため、遊技機の処理負荷を軽減することができる。また、設定変更期間において設定変更入球口に遊技球が入球した場合に変更する設定値を決定するための抽選を実行する構成としても良い。つまり、設定値「１」～「６」のいずれの設定値に変更されるのかを抽選で決定する構成としても良い。このように構成することで、現在の設定値よりも有利な設定値に変更される場合と、不利な設定値に変更される場合と、を創出することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１０５】

なお、設定変更入球口を複数個遊技盤に配設し、遊技球がどの設定変更入球口に入球したかによって変更される設定値を決定する構成としても良い。具体的には、遊技盤に設定変更入球口Ａ～Ｇの６つの設定変更入球口を配設し、設定変更入球口Ａに入球した場合には設定値「１」が、設定変更入球口Ｂに入球した場合には設定値「２」が、設定変更入球口Ｃに入球した場合には設定値「３」が、設定変更入球口Ｄに入球した場合には設定値「４」が、設定変更入球口Ｅに入球した場合には設定値「５」が、設定変更入球口Ｆに入球した場合には設定値「６」が、それぞれ設定される構成とする。そして、設定変更期間において設定変更入球口に遊技球が入球すると、入球した設定変更入球口に対応する設定値

が設定される。このように構成することで、設定変更入球期間にどの設定変更入球口に遊技球が入球するかを遊技者は視覚的に楽しむことが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【３１０６】

＜第７制御例の第３変形例について＞

次に、図１０７２から図１０８８を参照して、第７制御例の第３変形例について説明する。上述した第７制御例では、同一の遊技状態であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が異なる複数段階の設定値を有する遊技機であって、時短状態（普通図柄の高確率状態）において設定示唆演出が実行されないものの獲得した賞球数を維持したまま次回の大当たり当選を目指す左打ちルートと、左打ちルートよりも獲得した賞球数は減少し易いが設定示唆演出が実行される右打ちルートの何れかを遊技者が任意に選択できる構成について説明した。また、時短状態（普通図柄の高確率状態）における小当たり当選回数が多い程、設定値を詳細に特定可能な設定示唆態様が表示される構成であった。しかしながら、設定示唆演出によって高設定値（第７制御例では設定値「５」または設定値「６」）が設定されていないことを遊技者が看破した結果、遊技者がその遊技機で遊技する意欲を低下させ、遊技機の稼働を低下させてしまう虞があった。これに対して、本第７制御例の第３変形例では、遊技中に設定変更遊技を実行し、遊技中であっても設定値を変更可能に構成している。具体的には、遊技機に回転クルーンＣＬ（図１０７３（ａ）参照）を設け、時短最終変動（時短状態が終了する特別図柄変動）において高設定値が設定されていないと判別した場合に回転クルーンＣＬによる設定変更遊技を実行可能とし、設定変更遊技において回転クルーンＣＬに設けられた設定値変更入球口ＣＬ１（図１０７３（ａ）参照）に遊技球が入球した場合には設定値「６」が設定される構成としている。これにより、設定示唆演出により低設定値が設定されていると看破した場合であっても、設定変更遊技によって設定値「６」に変更されることを期待させることで遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３１０７】

本第７制御例の第３変形例は、上述した第７制御例に対して、遊技盤１３に回転クルーンＣＬを新たに配置した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１０８】

＜第７制御例の第３変形例における回転クルーンについて＞

まず、図１０７２及び図１０７３を参照して、本第７制御例の第３変形例において新たに設けた回転クルーンＣＬについて説明する。図１０７２は、本第７制御例の第３変形例における遊技盤１３の正面図である。図１０７２に示すように、本第７制御例の第３変形例では、第３図柄表示装置８１の前面側に回転クルーンＣＬを配置可能なスペースを設けている。また、回転クルーンＣＬの正面視右側面には遊技球が流下可能な誘導路ＣＬｂが付属している。誘導路ＣＬｂの右端にはクルーン入口ソレノイド２０９ｄを駆動源とする可動体ＣＬａが設けられており、この可動体ＣＬａが開放状態となっている場合に誘導路ＣＬｂを遊技球が流下可能となる。誘導路ＣＬｂの右端には、遊技球の通過を検出可能な検知センサ（図示しない）が配設されており、遊技球の通過を検出した場合には、主制御装置１１０に検知状況を通知する。なお、詳細は後述するが、本第７制御例の第３変形例では、時短（確変）最終変動において第２特別図柄変動が実行され、その第２特別図柄変

動が大当たり当選ではなく、かつ、設定されている設定値が「５」または「６」ではないと判別されたことに基づいて可動体ＣＬａ（クルーン入口）が開放状態となる構成としている。なお、開放状態となった可動体ＣＬａ（クルーン入口）は、開放状態から所定時間（５秒）が経過した場合、または、１個の遊技球が通過した場合に、閉鎖状態となる。なお、本第７制御例の第３変形例では、時短（確変）最終変動においてのみ可動体ＣＬａ（クルーン入口）が開放状態となり、設定変更遊技を実行可能な構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄抽選において設定変更遊技を実行するか否かの抽選も合わせて実行し、当選した場合に設定変更遊技を実行する構成としても良い。具体的には、特別図柄抽選において特定種別の小当たりに当選した場合に、小当たり遊技に代えて設定変更遊技を実行する構成としても良い。

【３１０９】

次に、図１０７３（ａ）を参照して、回転クルーンＣＬの構成について説明する。図１０７３（ａ）は、回転クルーンＣＬを上方から見た図である。図１０７３（ａ）に示すように、回転クルーンＣＬは、「６」と表記された上面を有する設定値変更入球口ＣＬ１と、何も表記されていない上面を有する外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６の６つの入球口を有しており、電源投入から一定の速度で反時計回りに回転している。何れの入球口ＣＬ１～ＣＬ６も遊技球が入球可能であり、誘導路ＣＬｂを遊技球が流下した場合に、誘導路ＣＬｂの左端と接した入球口に遊技球が入球する。各入球口ＣＬ１～ＣＬ６には、それぞれ遊技球の通過を検出するための通過センサ（図示しない）が付属しており、どの入球口を通過したのかを主制御装置１１０に通知することが可能である。本第７制御例の第３変形例では、遊技機の状態を変更するための通過領域である設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球した場合には、主制御装置１１０において設定値を「６」に変更するための処理が実行される。即ち、回転クルーンＣＬに表記された「６」の文字は変更される設定値を示したものである。一方、設定値変更入球口ＣＬ１以外の入球口ＣＬ２～ＣＬ６に遊技球が入球した場合には設定値の変更は実行されない。したがって、回転クルーンＣＬによる設定値変更が決定される確率は１／６となる。図１０７３（ｂ）は、回転クルーンＣＬの側面図である。図１０７３（ｂ）に示すように、回転クルーンＣＬの何れかの入球口ＣＬ１～ＣＬ６に入球した遊技球は、排出口ＣＬｃに向かって流下し、排出口ＣＬｃから排出される。

【３１１０】

このように、回転クルーンＣＬによる設定変更遊技が実行されることで、高設定値が設定されていないと遊技者が看破した場合であっても、設定値「６」に変更されることを期待させ、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、本第７制御例の第３変形例では、１個の遊技球によって設定変更遊技が実行される構成としたが、これに限るものではなく、複数個の遊技球によって設定変更遊技を実行可能に構成しても良い。具体的には、可動体ＣＬａの閉鎖条件として、１個の遊技球が通過した場合と、２個の遊技球が通過した場合と、３個の遊技球が通過した場合の複数の閉鎖条件から１の閉鎖条件を設定可能に構成しても良い。このように構成する場合、閉鎖条件をランダムに設定しても良いし、現在設定されている設定値が低設定値であるほど（設定値「１」に近いほど）通過可能な遊技球数が多くなる構成としても良い。これにより、低設定値であるほど設定値「６」に変更され易くなるため、遊技意欲を向上させることができる。

【３１１１】

また、本第７制御例の第３変形例では、時短最終変動にのみ設定変更遊技が実行される構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄抽選に合わせて可動体ＣＬａの開放抽選を実行する構成としても良い。例えば、特別図柄抽選における外れの一部で設定変更遊技が実行される構成としても良い。或いは、特別図柄抽選とは別に可動体ＣＬａの開放抽選を実行する構成としても良い。これにより、特別図柄抽選の結果が大当たり当選でなかった場合であっても、設定変更遊技が実行されることを遊技者に期待させることができるため、さらに遊技意欲の低下を抑制することができる。また、本第７制御例の第３変形例では、低設定値である場合に設定値「６」に変更可能な構成としたが、これに限るものではなく、設定値「１」～「６」のいずれの設定値にも変更可能な構成としても良い。具体

的には、回転クルーンＣＬに設定値「１」～「６」にそれぞれ変更させるための入球口を設け、可動体ＣＬａの開放抽選に当選した場合に、設定変更遊技が実行される構成とする。これにより、どの設定値に変更されるのかに対して遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第７制御例の第３変形例では、設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球した場合に特定の設定値（設定値「６」）に変更される構成としたが、これに限るものではなく、設定値変更入球口ＣＬ１に入球したことに基づいて設定変更抽選を実行し、変更する設定値を決定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者は設定値が変更されたことを認識可能であるが、どの設定値に変更されたのかが不明であるため、変更後の設定値を看破するために設定示唆演出を実行させようと思わせることができる。

【３１１２】

＜第７制御例の第３変形例における演出内容について＞

次に、図１０７４及び図１０７５を参照して、本第７制御例の第３変形例における特徴的な演出内容について説明する。図１０７４（ａ）は、時短最終変動で低設定値を示唆する設定示唆態様が表示された場合の演出画面を示した図である。本第７制御例の第３変形例では、上述した第７制御例と同様に、時短最終変動において第２特別図柄変動が実行された場合、時短状態における小当たり当選回数を示す討伐数の表示と、設定されている設定値を示唆するための設定示唆態様が第６小表示領域ＨＲ６に表示される。図１０７４（ａ）に示す例では、第６小表示領域ＨＲ６に低設定値であることを示唆する設定示唆態様が表示されており、これにより遊技者は高設定値が設定されていないと看破することができる。なお、上述したように、本第７制御例の第３変形例では、時短（確変）最終変動において設定値を判別し、高設定値（設定値「５」または「６」）ではないと判別した場合であって、時短採取変動における特別図柄抽選の結果が大当たり当選ではない場合（即ち、特別図柄抽選の結果が小当たり当選、または外れである場合）には、可動体ＣＬａ（クルーン入口）を開放状態とし、設定変更遊技を実行可能に構成している。可動体ＣＬａを開放状態とすることが決定された場合（即ち、時短最終変動における特別図柄抽選の結果が小当たり当選または外れである場合）には、図１０７４（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの図柄列Ｚ２に設定変更遊技が実行されることを報知するための特殊図柄が停止表示され、副表示領域Ｄｓに「設定値変更チャンス獲得」の文字が表示される。これは可動体ＣＬａ（クルーン入口）が開放状態となり、設定変更遊技が実行されることを報知するための態様であり、これにより、設定変更遊技が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。そして、可動体ＣＬａが開放状態となると、第３図柄表示装置８１では設定値変更チャンス演出（設定変更遊技）が実行される。図１０７４（ｂ）は、この設定値変更チャンス演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。図１０７４（ｂ）に示すように、設定値変更チャンス演出が開始されると、第３小表示領域ＨＲ３が形成され、可動体ＣＬａに向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。また、第４小表示領域ＨＲ４が形成され、回転クルーンＣＬの「６」の穴（設定値変更入球口ＣＬ１）に遊技球が入球すると設定値が「６」に変更されることを遊技者に認識させるための案内態様が表示される。設定変更チャンス演出の実行中に遊技者が可動体ＣＬａに向けて遊技球を発射し、回転クルーンＣＬに到達した遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１に入球した場合には、図１０７５（ａ）に示す設定値変更チャンス成功演出が実行される。図１０７５（ａ）は、設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球した場合に実行される設定値変更チャンス成功演出の一例を示した図である。設定値変更チャンス成功演出では、図１０７５（ａ）に示すように、ピースサインをするうさぎのキャラクタ８０２が表示され、副表示領域Ｄｓには、設定値が「６」に変更されたことを報知する態様が表示される。これにより、遊技者は設定値が「６」に変更されたことを容易に認識することができる。一方、外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６のいずれかに遊技球が入球した場合、或いは、入球口ＣＬ１～ＣＬ６のいずれにも入球しなかった場合（例えば、設定値変更チャンス演出の実行期間中に遊技者が遊技球を発射しなかった場合等）には、図１０７５（ｂ）に示す設定変更チャンス失敗演出が実行される。図１０７５（ｂ）は、設定値変更チャ

ンス演出の実行中に設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球しなかった場合に実行される設定値変更チャンス失敗演出の一例を示した図である。図１０７５（ｂ）に示すように、設定値変更チャンス失敗演出では、泣くうさぎ８０２が表示され、副表示領域Ｄｓには設定値が変更されなかったことを報知する態様が表示される。これにより、遊技者は設定値が変更されなかったことを容易に認識することができる。

【３１１３】

＜第７制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図１０７６及び図１０７７を参照して、本第７制御例の第３変形例における電気的構成について説明する。図１０７６は、本第７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示した図である。上述した第７制御例のパチンコ機１０の電気的構成（図９６５参照）に対して、回転クルーンＣＬと回転クルーンＣＬの各入球口ＣＬ１～ＣＬ６に付属する各通過センサＣＬｓ１～ＣＬｓ６と、クルーン入口ソレノイド２０９ｄを新たに追加した点で相違し、その他の点は同一である。

【３１１４】

次に、図１０７７を参照して、本第７制御例の第３変形例の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明をする。図１０７７は、本第７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１０７７に示すように、上述した第７制御例に対して、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤと、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。クルーン開放フラグ２０３ａｍＤは、可動体ＣＬａ（クルーン入口）を開放状態にさせるためのフラグであり、時短最終変動における特図２変動が停止する場合に実行される設定変更遊技開始処理（図１０８１参照）において、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンであると判別した場合（即ち、設定変更遊技の実行が決定されている場合）にオンに設定される。そして、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤがオンであることに基づいて、回転クルーン制御処理（図１０８４、Ｓ１８１７Ｍ参照）において可動体ＣＬａを開放状態とし、設定変更遊技を実行するための各種処理が実行される。そして、回転クルーン制御処理において可動体ＣＬａの閉鎖条件が成立したと判別した場合にオフに設定される。設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤは、設定変更遊技の実行が決定されたことを示すためのフラグであり、遊技状態更新処理（図１０７９参照）において、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０であると判別された場合（即ち、時短状態または確変状態における特別図柄の最終変動である場合）に、実行される特図変動が特図２変動であり、その特図２変動の抽選結果が大当たり当選ではなく、かつ、設定値が「５」または「６」ではないと判別された場合にオンに設定される。そして、時短最終変動である特図２変動が停止表示される場合にオフに設定される。これにより、時短最終変動である特図２変動が停止表示された後に設定変更遊技を実行可能となる。

【３１１５】

＜第７制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１０７８から図１０８４を参照して、本第７制御例の第３変形例における主制御装置１１０の各種制御処理について説明する。まず、図１０７８を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。本第７制御例の第３変形例における主制御装置１１０のタイマ割込処理は、上述した第７制御例に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）の処理内容を一部変更した点と、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。図１０７８に示すように、発射制御処理（Ｓ１０８）が終了すると、回転クルーン通過処理を実行し（Ｓ１１４Ｍ）、本処理を終了する。この回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）は、回転クルーンＣＬの入球口に遊技球が入球したかを判別するための処理である。なお、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）の内容については図１０８２を参照して後述する。

【３１１６】

次に、図１０７９を参照して、本第７制御例の第３変形例における遊技状態更新処理（

Ｓ２４１０Ｍ）について説明する。図１０７９は、第７制御例の第３変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）を示したフローチャートである。遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）において実行される第１特別図柄変動開始処理（図９７７参照）と、第２特別図柄変動開始処理（図９８２参照）の一処理である。図１０７９に示すように、本第７制御例の第３変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）は、上述した第７制御例における遊技状態更新処理（図９８０参照）に対して、新たにＳ２５５９ＭからＳ２５６１Ｍの処理を追加した点で相違し、Ｓ２５５１ＭからＳ２５５８Ｍの処理については同一である。本第７制御例の第３変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）では、Ｓ２５５５Ｍの処理において確変フラグ２０３ｑｍがオンではないと判別した場合（Ｓ２５５５Ｍ：Ｎｏ）、またはＳ２５５６Ｍの処理が終了した場合に、Ｓ２５５９Ｍの処理を実行する。Ｓ２５５９Ｍの処理では、今回の特図変動が特図２変動であるかを判別し（Ｓ２５５９Ｍ）、特図２変動ではないと判別した場合には（Ｓ２５５９Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２５５７Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２５５９Ｍの処理において特図２変動であると判別した場合には（Ｓ２５５９Ｍ：Ｙｅｓ）、次に、設定値格納エリア２０３ｊｍのデータを取得し、設定されている設定値は「５」または「６」であるかを判別する（Ｓ２５６０Ｍ）。設定値が「５」または「６」であると判別した場合には（Ｓ２５６０Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ２５５７Ｍの処理に移行する。一方、設定値が「５」または「６」ではないと判別した場合には（Ｓ２５６０Ｍ：Ｎｏ）、今回の特図２変動が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ２５６１Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には、Ｓ２５５７Ｍの処理に移行する。一方、今回の特図２変動が大当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ２５６１Ｍ：Ｎｏ）、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤをオンに設定し（Ｓ２５６２Ｍ）、Ｓ２５５７Ｍの処理に移行する。なお、本第７制御例の第３変形例では、時短最終変動が特図２変動であって、かつ、設定値が「５」または「６」ではなく、特図２変動の抽選結果が大当たり当選ではない場合には必ずクルーン開放フラグ２０３ａｍＤをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、抽選によって設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤをオンに設定するか否かを決定する構成としても良い。或いは、第２特別図柄の小当たり種別として設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤをオンに設定する小当たり種別を設ける構成としても良い。このように構成することで、低設定値が設定されている場合には右打ち遊技で高設定値への変更を目指すという斬新な遊技性の遊技を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１１７】

次に、図１０８０を参照して、本第３変形例における特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｍ）の内容について説明する。図１０８０は、本第３変形例における特図２外れ停止処理（Ｓ２９０２Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第７制御例における特図２外れ停止処理（図９８７参照）に対して、設定変更遊技開始処理（Ｓ２９８１Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図１０８１を参照して、設定変更遊技開始処理（Ｓ２９８１Ｍ）の内容について説明する。図１０８１は、設定変更遊技開始処理（Ｓ２９８１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。設定変更遊技開始処理（Ｓ２９８１Ｍ）では、設定変更遊技を開始するための各種処理を実行する。設定変更遊技開始処理（Ｓ２９８１Ｍ）が実行されると、まず、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンであるかを判別し（Ｓ２３６１Ｍ）、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３６１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンであると判別した場合には（Ｓ２３６１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤをオフに設定し（Ｓ２３６２Ｍ）、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤをオンに設定し（Ｓ２３６３Ｍ）、クルーン開放シナリオを設定し（Ｓ２３６４Ｍ）、本処理を終了する。なお、可動体ＣＬａの開放シナリオを設定する場合に、複数の開放シナリオから１の開放シナリオを決定する構成としても良い。例えば、開放タイミングが異なる複数の開放シナリオから１の開放シナリオを設定する構成としても良い。開放タイミングが一定の場合には、可動体ＣＬａが開放状態となる前に回転クルーンＣＬの回転周期から設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が

入球可能か否かを遊技者がある程度予測可能となるが、開放タイミングの異なる開放シナリオを複数有することで、可動体ＣＬａが開放状態となるまで設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球可能か否かを遊技者が予測し難くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１１８】

次に、図１０８２を参照して、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）の内容について説明する。図１０８２は、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）を示したフローチャートである。回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）は、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１０７８参照）の一処理であり、遊技球が回転クルーンＣＬの入球口ＣＬ１～ＣＬ６を通過したかを判別するための処理である。図１０８２に示すように、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）が実行されると、まず、遊技球が変更あり入球口（設定値変更入球口ＣＬ１）を通過したかを判別する（Ｓ２７５１Ｍ）。具体的には、設定値変更入球口ＣＬ１に付属する通過センサＣＬｓ１によって遊技球の通過が検出されたかを判別する。遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１を通過したと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｊｍに設定値「６」に対応するデータを設定し（Ｓ２７５２Ｍ）、設定値変更ありを示す設定値コマンドを設定し（Ｓ２７５３Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７５１Ｍの処理において、遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１を通過していないと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、遊技球が変更無し入球口（外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６）を通過したかを判別する（Ｓ２７５４Ｍ）。遊技球が外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６の何れかを通過したと判別した場合には（Ｓ２７５４Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更なしを示す設定値コマンドを設定し（Ｓ２７５５Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２７５４Ｍの処理において、遊技球が外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６の何れの入球口も通過していないと判別した場合には（Ｓ２７５４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３１１９】

次に、図１０８３を参照して、本第７制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１０８３は、本第７制御例の第３変形例において実行される主制御装置１１０のメイン処理を示したフローチャートである。図１０８３に示すように、本第７制御例の第３変形例における主制御装置１１０のメイン処理は、上述した第７制御例における主制御装置１１０のメイン処理（図９９０参照）に対して、回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）は、可動体ＣＬａの開閉制御を実行するための処理である。ここで、図１０８４を参照して、回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）の内容について説明する。図１０８４は、回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）を示したフローチャートである。回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）が実行されると、まず、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤがオンであるかを判別し（Ｓ２８５１Ｍ）、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤがオンではないと判別した場合には（Ｓ２８５１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤがオンであると判別した場合には（Ｓ２８５１Ｍ：Ｙｅｓ）、可動体ＣＬａの開放シナリオが設定されているかを判別し（Ｓ２８５２Ｍ）、開放シナリオが設定されていないと判別した場合には（Ｓ２８５２Ｍ：Ｎｏ）、可動体ＣＬａの開放シナリオを設定し（Ｓ２８５３Ｍ）、Ｓ２８５４Ｍの処理に移行する。一方、可動体ＣＬａの開放シナリオが設定されていると判別した場合には（Ｓ２８５３Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ２８５３Ｍの処理をスキップし、Ｓ２８５４Ｍの処理に移行する。Ｓ２８５４Ｍの処理では、設定された開放シナリオに規定された可動体ＣＬａの開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２８５４Ｍ）、開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２８５４Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の開放を設定し（Ｓ２８５５Ｍ）、可動体ＣＬａが開放状態であることを示す開放コマンドを設定し（Ｓ２８５６Ｍ）、Ｓ２８５７Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２８５４Ｍの処理において開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２８５４Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２８５７Ｍの処理に移行する。Ｓ２８５７Ｍの処理では、可動体ＣＬａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ２８５７Ｍ）。具体的には、１個の遊技球が可動体ＣＬａを

通過したことを検出した場合、または、開放シナリオに規定されている可動体ＣＬａの閉鎖タイミングであると判別した場合に、可動体ＣＬａの閉鎖状態が成立したと判別する。Ｓ２８５７Ｍの処理において、閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２８５７Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２８５７Ｍの処理において、閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２８５７Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の閉鎖を設定し（Ｓ２８５８Ｍ）、可動体ＣＬａの閉鎖を示す閉鎖コマンドを設定し（Ｓ２８５９Ｍ）、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤをオフに設定し（Ｓ２８６０Ｍ）、開放シナリオをクリアして（Ｓ２８６１Ｍ）、本処理を終了する。

【３１２０】

なお、本第７制御例の第３変形例では、回転クルーンＣＬを一定の速度で回転させる構成としたが、これに限るものではなく、設定変更チャンス演出が実行される場合に、回転クルーンＣＬの回転パターンを設定する構成としても良い。具体的には、回転クルーンＣＬの回転方向と、回転速度が異なる複数の回転パターンのうち、１の回転パターンを設定する構成としても良い。例えば、回転方向として時計回り、反時計回りの何れか、回転速度として第１速度と、第１速度よりも速い第２速度と、第１速度よりも遅い第３速度の何れかを組み合わせた回転パターンを複数設け、１の回転パターンを設定することで、より設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球するのかを遊技者に予測させ難くすることが可能となり、さらに遊技の興趣を向上させることができる。

【３１２１】

＜第７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０８５から図１０８８を参照して、本第７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。なお、上述した第７制御例と同一の処理についてはその詳細な説明を省略する。まず、図１０８５を参照して、本第７制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の内容について説明する。図１０８５は、本第７制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図９９２参照）の一処理である。本第７制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、上述した第７制御例のコマンド判定処理（図９９４参照）に対して、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）と、クルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）と、設定変更遊技に関連する演出を実行するための処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。図１０８５に示すように、Ｓ４３１３Ｍの処理において設定値コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４３１３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値関連コマンド処理を実行する（Ｓ４３２２Ｍ）。設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）では、受信した設定値コマンドに基づいて設定変更チャンス演出の成功演出または失敗演出を実行するための処理を実行する。なお、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の内容については、図１０８６を参照して後述する。また、Ｓ４３２３Ｍの処理では、クルーン関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３２３Ｍ）、クルーン関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２３Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン関連コマンド処理を実行する（Ｓ４３２４Ｍ）。クルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）では、可動体ＣＬａが開放状態となった場合に、クルーン入口（可動体ＣＬａ）開放中を示す案内態様（図１０７４（ｂ）参照）を表示するための処理を実行する。なお、クルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）の内容については、図１０８７を参照して後述する。また、Ｓ４３２５Ｍの処理では、設定変更遊技コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３２５Ｍ）、設定変更遊技コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２５Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更遊技開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３２６Ｍ）、本処理を終了する。

【３１２２】

次に、図１０８６を参照して、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の内容について説明する。図１０８６は、この設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）を示したフローチャートである。図１０８６に示すように、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）

が実行されると、まず、今回受信した設定値コマンドが設定値変更ありコマンドであるかを判別し（Ｓ４４５１Ｍ）、設定値変更ありコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンス成功演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５２Ｍ）、Ｓ４４５５Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４４５１Ｍの処理において、受信した設定値コマンドが設定値変更ありコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、受信した設定値コマンドが設定値変更なしコマンドであるかを判別する（Ｓ４４５３Ｍ）。受信した設定値コマンドが設定値変更なしコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４５３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンス失敗演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５４Ｍ）、Ｓ４４５５Ｍの処理に移行する。Ｓ４４５３Ｍの処理において、受信した設定値コマンドが設定値変更なしコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４５３Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４４５５Ｍの処理に移行する。Ｓ４４５５Ｍの処理では、受信した設定値コマンドから設定値情報を抽出し、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納し（Ｓ４４５５Ｍ）、本処理を終了する。

【３１２３】

次に、図１０８７を参照して、クルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）の内容について説明する。図１０８７は、このクルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）を示したフローチャートである。クルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）が実行されると、まず、受信したコマンドは開放コマンドであるかを判別し（Ｓ４２５１Ｍ）、開放コマンドであると判別した場合には（Ｓ４２５１Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン入口開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２５２Ｍ）、本処理を終了する。この表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合には、第３図柄表示装置８１において可動体ＣＬａに向けた遊技球の発射を促す案内態様（図１０７４（ｂ）参照）が表示される。Ｓ４２５１Ｍの処理において、受信したコマンドは開放コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４２５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドが閉鎖コマンドであるかを判別し（Ｓ４２５３Ｍ）、閉鎖コマンドであると判別した場合には（Ｓ４２５３Ｍ：Ｙｅｓ）、可動体ＣＬａに向けた遊技球の発射を促す案内態様（図１０７４（ｂ）参照）を非表示とするための表示用コマンドを設定し（Ｓ４２５４Ｍ）、本処理を終了する。

【３１２４】

次に、図１０８８を参照して、本第７制御例の第３変形例における時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））の内容について説明する。図１０８８は、本第７制御例の第３変形例を示したフローチャートである。本第７制御例の第３変形例における時短・確変最終変動処理（Ｓ４７０９Ｍ（Ｓ４８５９Ｍ））は、上述した第７制御例における時短・確変最終変動処理（図１０００参照）に対して、設定変更チャンス演出を実行するための処理を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。図１０８８に示すように、Ｓ４７５６Ｍの処理が終了すると、設定値が「５」または「６」であるかを判別する（Ｓ４７５８Ｍ）。具体的には、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納されている設定値情報が設定値「５」または設定値「６」を示す情報であるかを判別する。設定値「５」または「６」であると判別した場合には（Ｓ４７５８Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７５７Ｍの処理に移行する。一方、設定値が「５」または「６」ではないと判別した場合には（Ｓ４７５８Ｍ：Ｎｏ）、今回の特図２変動が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ４７５９Ｍ）、大当たり当選であると判別した場合には（Ｓ４７５９Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ４７５７Ｍの処理に移行する。一方、大当たり当選ではない（即ち、小当たり当選または外れである）と判別した場合には（Ｓ４７５９Ｍ：Ｎｏ）、設定変更チャンス図柄（図１０７４（ａ）参照）を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７６０Ｍ）、Ｓ４７５７Ｍの処理に移行する。この表示用コマンドを表示制御装置１１４で受信した場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの図柄列Ｚ２に特殊図柄（設定変更チャンス図柄）を変動表示させた後、停止表示させるための処理が実行される。

【３１２５】

以上、説明したように、本第７制御例の第３変形例では、時短状態における特別図柄の最終変動において第２特別図柄変動が実行され、かつ、設定されている設定値が「５」ま

たは「６」ではない場合に、回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技が実行され、回転クルーンＣＬに設けられた設定値変更入球口ＣＬ１を遊技球が通過した場合に、設定値を「６」に変更させる構成とした。このように構成することで、設定示唆演出により高設定値が設定されていないことを遊技者が看破した場合であっても、最も遊技者に有利な設定値である設定値「６」への変更を期待させることで遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、本第７制御例の第３変形例では、時短最終変動において、第２特別図柄変動が実行され、かつ、設定値が「５」または「６」ではない場合に、回転クルーンＣＬによる設定変更遊技が実行される構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、一部の小当たり種別の特典として回転クルーンＣＬによる設定変更遊技を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選でなかった場合であっても、設定変更遊技が実行されることを期待させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【３１２６】

また、本第７制御例の第３変形例では、回転クルーンＣＬに設けられた設定値変更入球口ＣＬ１を遊技球が通過すると設定値が「６」に変更される構成としたが、これに限るものではなく、設定値「６」以外の設定値にも変更可能な構成としても良い。例えば、回転クルーンＣＬに設定変更入球口を複数設け、どの設定変更入球口を遊技球が通過したかによって変更される設定値を決定する構成しても良い。このように構成することで、設定変更遊技により現在設定されている設定値よりも低い設定値に可変されるリスクが生じるため、遊技者に回転クルーンＣＬに向けて遊技球を発射させるか否か（即ち、設定変更遊技に参加するか否か）を選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、これに限るものではなく、回転クルーンＣＬの設定値変更入球口ＣＬ１を遊技球が通過した場合に、どの設定値に変更させるかを内部的に抽選で決定する構成としても良い。このように構成することで、６段階以上の設定値のうちから１の設定値を設定可能な構成であっても、回転クルーンＣＬに各設定値用の設定変更入球口を設ける必要が無い。また、どの設定値に変更されたのかを遊技者に分かり難くすることで、次回時短状態が設定される場合に、再度設定示唆演出を実行させようと思わせることが可能となる。なお、設定変更遊技において設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球した場合に、設定変更前の設定値に対応する大当たり判定値では大当たりとならず、設定変更後の設定値に対応する大当たり判定値では大当たりとなる保留球が保留記憶されている場合には、大当たり当選となる保留球が存在することを報知するための報知演出を実行しても良い。

【３１２７】

＜第７制御例の第４変形例について＞

次に、図１０８９から図１１０６を参照して、第７制御例の第４変形例について説明する。上述した第７制御例の第３変形例では、時短状態における時短最終変動が第２特別図柄変動で実行され、かつ、設定されている設定値が高設定値（第７制御例の第３変形例では、設定値「５」または「６」）ではない場合に、回転クルーンＣＬ（図１０７２参照）による設定変更遊技が実行され、回転クルーンＣＬの設定値変更入球口ＣＬ１に遊技球が入球すると設定値「６」に変更される構成であった。これに対して、本第７制御例の第４変形例では、遊技中に設定値が変更可能となる期間（設定変更期間）を設け、その設定変更期間中に操作手段（本第７制御例の第４変形例では、枠ボタン２２）の操作により変更条件が成立した場合に設定値が変更される設定変更遊技を実行する構成としている。より具体的には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において特別図柄の設定変更期間を設定するか否かの抽選を行い、設定変更期間抽選に当選した場合には、所定期間（例えば、５秒間）の設定変更待機期間が設定される。その設定変更待機期間において実行されるミッション演出（枠ボタン２２の操作演出）において枠ボタン２２が遊技者により操作された場合に枠ボタン２２の操作による設定変更遊技が実行される。そして、その設定変更遊技における枠ボタン２２の押下回数に応じて設定値が変更される。例えば、枠ボタン２２が５０回押下された場合には設定値「５」に、枠ボタン２２が６０回押下された場合には設定値「６」に、それぞれ変更される。このように構成することで、積極的に枠ボタン２２の

操作を行った遊技者が枠ボタン２２の操作を行わなかった遊技者よりも有利になり易くなるため、遊技者を遊技に積極的に参加させ易くなり、遊技意欲を向上させることができる。また、回転クルーンＣＬを搭載しなくても良いため、製造コストを削減することができる。

【３１２８】

本第７制御例の第４変形例は、上述した第７制御例に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１２９】

＜第７制御例の第４変形例における演出内容について＞

次に、図１０８９及び図１０９０を参照して、本第７制御例の第４変形例において第３図柄表示装置８１で実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図１０８９（ａ）を参照して、設定変更期間設定抽選に当選した場合に実行されるミッション演出について説明する。本第４変形例では、特別図柄抽選が実行される場合に設定値を変更可能な期間である設定変更期間を設定するか否かを決定するための抽選（以下、設定変更期間設定抽選と言う）を実行し、設定変更期間の設定が決定された場合には、設定変更待機期間が設けられ、その設定変更待機期間においてミッション演出が実行される。図１０８９（ａ）は、そのミッション演出が実行された場合の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出が実行されると、主表示領域Ｄｍには、遊技者に枠ボタン２２の押下を促すための態様として、枠ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂと、枠ボタン２２の押下を指示する矢印態様ｙａ１が表示される。また、小表示領域Ｄｍ３には、ミッション演出の残り時間を報知するための態様である「残り５秒」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、「ボタンを押して設定変更チャンスタイムをＧＥＴしろ！」というミッション演出の内容を案内する態様が表示される。ここで、本第４変形例では、ミッション演出の実行期間（設定変更待機期間）に枠ボタン２２が操作された場合に設定変更期間を設定する構成としている。つまり、設定変更期間設定抽選に当選した場合であっても、設定変更待機期間中に枠ボタン２２が操作されなかった場合には、設定変更期間が設定されない。これにより、現在の設定値が「６」（最も遊技者に有利な設定値）であることを遊技者が既に看破している場合には、ミッション演出の実行期間（設定変更待機期間）中に枠ボタン２２を操作しなければ設定変更期間が設けられず、設定変更遊技も実行されないため、無意味に設定変更遊技が実行されることを抑制することができる。また、設定変更期間は特別図柄の変動表示期間中に設定可能な構成であるため、設定変更遊技が実行される場合には、特別図柄変動に対応する変動演出が非表示となり、設定変更遊技に対応する設定変更チャンスタイム演出が実行される構成としているが、設定変更待機期間中に枠ボタン２２が操作されなければ、設定変更チャンスタイム演出が実行されずに変動演出が表示されるため、設定変更遊技と、変動演出のどちらを楽しむかを遊技者が選択可能となる。なお、本第４変形例では、設定変更遊技の実行期間中は、特別図柄変動に対応する変動演出を非表示とする構成としたが、これに限るものではなく、主表示領域Ｄｍに変動演出を縮小表示するための表示領域を設けて、変動演出を実行する構成としても良い。図１０８９（ｂ）は、ミッション演出中に枠ボタン２２の操作があった場合の表示画面の一例を示した図である。図１０８９（ｂ）に示すように、ミッション演出の実行期間中に枠ボタン２２の操作があった場合には、主表示領域Ｄｍにおいてミッションが成功したことを報知する態様が表示され、副表示領域Ｄｓには設定変更期間が設定され、設定

変更遊技が実行されることを報知する態様である「設定変更チャンスタイム突入」の文字が表示される。これにより、設定変更遊技が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、ミッション演出の実行期間中に枠ボタン２２の操作がなかった場合には、主表示領域Ｄｍにミッションが失敗したことを報知する態様が表示され、変動演出が表示される。なお、本第４変形例では、設定変更期間設定抽選に当選し、設定変更待機期間が設定された場合にのみミッション演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、設定変更待機期間が設定されていない場合においてもミッション演出を実行可能に構成しても良い。このように構成する場合、設定変更待機期間が設定されていない場合には、ミッション演出において枠ボタン２２の操作があった場合であってもミッションの失敗を報知する態様を表示する構成とすると良い。このように構成することで、ミッション演出が実行された場合であっても、枠ボタン２２を操作するまで設定変更遊技が実行されるか否かが分からなくなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１３０】

次に、図１０９０（ａ）を参照して、設定変更期間が設定された場合に実行される遊技機の状態を可変させるための態様である設定変更チャンスタイム演出（設定変更遊技）について説明する。図１０９０（ａ）は、設定変更チャンスタイム演出の一例を示した図である。上述したように、本第４変形例では設定変更待機期間において枠ボタン２２の操作があった場合に、設定変更期間が設定される。なお、本第７制御例の第４変形例では、遊技者による枠ボタン２２の操作を検出した場合に、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３の両方に対して操作が検出されたことを通知する構成としている。これにより、主制御装置１１０では設定変更期間における枠ボタン２２の操作状況に応じて設定値を変更可能となり、音声ランプ制御装置１１３では設定変更期間における枠ボタン２２の操作状況に応じて演出態様を可変させることができる。主制御装置１１０において設定変更期間が設定されると、図１０９０（ａ）に示す設定変更チャンスタイム演出（設定変更遊技）が実行される。設定変更チャンスタイム演出（設定変更遊技）が実行されると、主表示領域Ｄｍには枠ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂと、変更される設定値を示すためのインジケータｇａ２が表示され、第４小表示領域ＨＲ４には「ボタン連打で設定値を変更できるよ」と表示される。また、小表示領域Ｄｍ３には、設定変更期間の残り期間を示す態様である「残り５秒」の文字が表示される。インジケータｇａ２は、第１レベルｇａ１から第６レベルｇａ６の６段階で表示され、枠ボタン２２が１０回押下される毎に第１レベルｇａ１から順にレベルが上昇する（点灯表示される）。なお、第５レベルｇａ５には「５」の文字が表示され、第６レベルｇａ６には「６」の文字が表示されている。これは、変更される設定値を示しており、設定変更チャンスタイム演出においてインジケータｇａ２のレベルが第５レベルｇａ５に達した場合（即ち、枠ボタン２２が５０回押下された場合）には、図１０９０（ｂ）に示すように設定値が「５」に変更され、第４小表示領域ＨＲ４には変更された設定値を報知する態様が表示される。また、インジケータｇａ２のレベルが第６レベルｇａ６に達した場合（即ち、枠ボタン２２が６０回押下された場合）には設定値が「６」に変更される。なお、設定変更チャンスタイム演出終了時にインジケータｇａ２のレベルが第４レベルｇａ４以下であった場合（即ち、枠ボタン２２の押下回数が４９回以下だった場合）には設定値の変更が実行されない。図１０９０（ｂ）は、設定変更チャンスタイム演出中に枠ボタン２２が５０回押下された場合の表示画面の一例を示した図である。設定変更期間が経過した場合（残期間が０秒となった場合）には、主制御装置１１０において枠ボタン２２の押下回数に基づいて設定値を変更するための処理が実行され、設定値が変更された場合には、第３図柄表示装置８１において設定値が変更されたことを報知する態様が表示される。図１０９０（ｂ）に示す例では、小表示領域Ｄｍ３に表示される設定変更期間の残期間が０秒となり、インジケータｇａ２が第５レベルｇａ５まで点灯表示されている。この場合、設定変更期間中に枠ボタン２２が少なくとも５０回押下されたことを示している。主制御装置１１０では、枠ボタン２２が５０回押下されたことに基づいて設定値を「５」に変更する処理が実行される。そして、設定値が「５」に変更されたことに基づき、音声ランプ制御装置１１３では、第３図柄表示装置８１にお

いて設定値が「５」に変更されたことを報知するための報知態様を表示するための処理が実行される。これにより、遊技者は設定値が変更されたことを容易に認識することができる。なお、設定変更チャンスタイム演出中に枠ボタン２２が６０回押下された場合には、予め規定された設定変更期間が経過する前に設定値が「６」に変更され、設定変更チャンスタイム演出を終了させる。

【３１３１】

このように、本第７制御例の第４変形例では、設定変更チャンスタイム演出が実行され、枠ボタン２２を操作することで設定値を高設定値に変更することが可能となるため、遊技者を積極的に遊技に参加させ易くなり、遊技意欲を向上させることができる。なお、本第７制御例の第４変形例では、現在の設定値が「６」である場合にも設定変更期間が設定される構成としており、設定値が「６」である場合に設定変更期間が設定された場合には、設定変更チャンタイム演出の開始時点においてインジケータｇａ２が第６レベルｇａ６まで点灯した状態で表示される。これにより、設定値「６」が設定されているにも関わらず、遊技者が積極的に遊技に参加した結果、設定値「６」よりも不利な設定値「５」に変更されてしまう不具合を抑制することができる。

【３１３２】

なお、本第７制御例の第４変形例では、設定変更チャンスタイム演出において枠ボタン２２の押下回数が規定回数に達した場合に設定値「５」または「６」が設定され、規定回数に達していない場合には設定値が変更されない構成としたが、これに限るものではなく、例えば、設定変更期間において枠ボタン２２が押下されなかった場合には、設定値「１」が設定される構成としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には遊技者に不利な設定値が設定されるため、遊技者に枠ボタン２２を操作させ易くなる。また、本第７制御例の第４変形例では、設定変更期間において変更条件が成立した場合には、設定値「５」または「６」が設定される構成としたが、これに限るものではなく、設定値「１」から「４」の設定値にも変更され得る構成としても良い。例えば、設定変更期間における枠ボタン２２の押下回数が２０回未満である場合には設定値「１」に変更され、押下回数が２０回以上３０回未満である場合には設定値「２」に、押下回数が３０回以上４０回未満である場合には設定値「３」に、押下回数が４０回以上５０回未満である場合には設定値「４」に、押下回数が５０回以上６０回未満である場合には設定値「５」に、押下回数が６０回以上である場合には設定値「６」に、それぞれ変更される構成としても良い。また、本第７制御例の第４変形例では、枠ボタン２２の押下回数に応じて設定値を変更する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、設定変更期間における枠ボタン２２の押下タイミングに応じて設定値を変更する構成としても良い。

【３１３３】

また、本第７制御例の第４変形例では、設定変更遊技において変更可能な設定値を「６」までとしたが、これに限るものではなく、設定変更遊技においてのみ設定可能な設定値（即ち、電源投入時には設定できない設定値）を設定可能に構成しても良い。具体的には、設定変更遊技において枠ボタン２２の押下回数が規定回数（例えば、１００回）に達した場合には設定値「６」よりも遊技者に有利な設定値「Ｈ」を設定可能に構成する。このように構成することで、現在の設定値が「６」である場合に設定変更遊技が実行される場合であっても、設定値「Ｈ」が設定されることを遊技者に期待させることで設定変更遊技を実行させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１３４】

＜第７制御例の第４変形例における電気的構成について＞

次に、図１０９１から図１０９５を参照して、本第７制御例の第４変形例のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。図１０９１は、本第７制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示したブロック図である。上述した第７制御例のパチンコ機１０における電気的構成（図９６５参照）に対して、枠ボタン２２において検出された操作情報が主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３の両方に通知されるよう

に構成している点で相違し、その他の構成については同一である。
【３１３５】
次に、図１０９２を参照して、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１０９２は、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。上述した第７制御例に対して、設定変更乱数カウンタＣ７を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。この設定変更乱数カウンタＣ７の値は、後述する設定変更期間設定処理（図１０９８参照）において設定変更期間設定の有無を決定するために参照される。設定変更乱数カウンタＣ７は、「０～２９９」の範囲で更新され、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。設定変更乱数カウンタＣ７は、例えば、タイマ割込処理（図１０９６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。本第７制御例の第４変形例では、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍに、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値とともに設定変更乱数カウンタＣ７の値が格納される。そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄１保留球格納エリア２０３ａｍの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、特別図柄２保留球格納エリア２０３ｂｍの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値と共に設定変更乱数カウンタＣ７の値も特別図柄実行エリアへシフトし、設定変更乱数カウンタＣ７の値に基づいて設定変更期間設定抽選が実行される。
【３１３６】
次に、図１０９３（ａ）を参照して、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明する。図１０９３（ａ）は、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した図である。図１０９３（ａ）に示すように、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例に対して、設定変更期間設定テーブル２０２ｅｍＥと、設定変更テーブル２０２ｆｍＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１０９４（ａ）を参照して、設定変更期間設定テーブル２０２ｅｍＥの内容について説明する。図１０９４（ａ）は、この設定変更期間設定テーブル２０２ｅｍＥの規定内容を模式的に示した図である。設定変更期間設定テーブル２０２ｅｍＥは、設定変更期間設定抽選において設定変更期間設定の有無を決定する場合に参照されるデータテーブルである。図１０９４（ａ）に示すように、設定変更期間設定テーブル２０２ｅｍＥには、設定変更乱数カウンタＣ７の値に基づいて設定変更期間設定の有無が決定される。具体的には、設定変更乱数カウンタＣ７の値が「０」の範囲に設定変更期間の設定有りが規定され、設定変更乱数カウンタＣ７の値が「１～２９９」の範囲に設定変更期間の設定無しが規定されている。上述したように、設定変更乱数カウンタＣ７の値の上限値は「２９９」であるため、設定変更期間の設定有りが決定される割合は１／３００となる。
【３１３７】
次に、図１０９４（ｂ）を参照して、設定変更テーブル２０２ｆｍＥの内容について説明する。図１０９４（ｂ）は、設定変更テーブル２０２ｆｍＥの規定内容を模式的に示した図である。設定変更テーブル２０２ｆｍＥは、設定変更期間における設定値の変更条件が規定されたデータテーブルであり、設定変更期間終了時に設定値の変更条件が成立しているかを判別する際に参照される。図１０９４（ｂ）に示すように、設定変更テーブル２０２ｆｍＥには、押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値に対応して設定値が規定されている。押下回数カウンタ２０３ａｍＥは、主制御装置１１０において枠ボタン２２の押下回数を計測するためのカウンタであり、設定変更期間において枠ボタン２２の押下が検出された場合にカウンタ値に１加算され、設定変更期間終了時にカウンタ値が０に設定される。具体的な設定変更テーブル２０２ｆｍＥの内容としては、押下回数カウンタ２０３ａｍＥ

の値（ａ）が６０以上の範囲に設定値「６」が、押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値が５０以上６０未満の範囲には設定値「５」が、押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値が５０未満の範囲には「変更無し」が規定されている。

【３１３８】

次に、図１０９３（ｂ）を参照して、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明する。図１０９３（ｂ）は、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の規定内容を模式的に示した図である。図１０９３（ｂ）に示すように、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、上述した第７制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３（図９６７参照）に対して、押下回数カウンタ２０３ａｍＥと、設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥと、設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。押下回数カウンタ２０３ａｍＥについては、設定変更テーブル２０２ｆｍＥの説明に際して上述しているため、その詳細な説明を省略する。設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥは、設定変更期間の残り期間を計測するためのカウンタであり、後述する設定変更待機処理（図１１０１参照）において、設定変更待機期間中に枠ボタン２２の操作があった場合に、設定変更期間カウンタｂｍＥの値として５秒に対応する値が設定され、主制御装置１１０の枠ボタン入力監視処理（図１１００参照）においてカウンタ値が更新される。そして、更新された設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥの値が０であると判別されると、設定変更期間が終了となる。設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥは、設定変更待機期間の残り期間を計測するためのカウンタであり、後述する設定変更期間設定処理（図１０９８、Ｓ２４１１Ｍ）において設定変更期間の設定が決定された場合に５秒に対応する値が設定される。そして、設定変更待機処理（図１１０１、Ｓ１９５１Ｍ）において、枠ボタン２２の操作がなかったと判別された場合には設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値が更新され、枠ボタン２２の操作があったと判別された場合には、設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値がクリア（消去）される。

【３１３９】

次に、図１０９５を参照して、本第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明する。図１０９５は、本第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した図である。図１０９５に示すように、本第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第７制御例に対して、設定変更期間フラグ２２３ａｍＥと、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥと、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥと、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。設定変更期間フラグ２２３ａｍＥは、主制御装置１１０において設定変更期間が設定されたことを示すためのフラグであり、期間設定コマンド処理（図１１０６、Ｓ４３３２Ｍ参照）において主制御装置１１０から設定変更期間の設定コマンドを受信したと判別した場合にオンに設定され、設定値関連コマンド処理（図１１０５、Ｓ４３２２Ｍ参照）において設定値変更ありコマンド、又は、設定値変更なしコマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される。操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥは、枠ボタン２２の操作有効期間を計測するためのカウンタであり、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値が０以上である場合に操作有効期間であると判別される。操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥには、設定変更期間が設定された場合にカウンタ値として５秒に対応する値が設定される。なお、図示しないが、その他にも特別図柄の変動演出として枠ボタン２２の操作を要する演出態様が決定された場合には各演出態様に対応した値が操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥに設定される。操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の一処理である枠ボタン入力監視・演出処理（図１１０２、Ｓ４１０７Ｍ参照）が実行される毎に更新され、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値が０となった場合に操作有効期間が終了したと判別される。従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥは、音声ランプ制御装置１１３において枠ボタン２２の押下回数を計測するためのカウンタであり、枠ボタン入力監視・演出処理（図１１０２参照）において枠ボタン２２の押下が検出さ

れたと判別した場合にカウンタ値に１加算される。なお、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値は、操作有効期間が終了するとカウンタ値がクリアされる。設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥは、設定変更待機期間が設定されていることを示すためのフラグであり、期間設定コマンド処理（図１１０６、Ｓ４３３２Ｍ参照）において主制御装置１１０から設定変更待機期間の設定を示す期間設定コマンドを受信したと判別した場合にオンに設定され、設定変更待機期間の終了を示す期間設定コマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される。

【３１４０】

＜第７制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１０９６から図１１０１を参照して、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０の各種制御処理について説明する。まず、図１０９６を参照して、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のタイマ割込処理について説明する。本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のタイマ割込処理は、上述した第７制御例におけるタイマ割込処理（図９７５参照）に対して、Ｓ１０３の処理に代えてＳ１１５Ｍの処理を実行する点と、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の処理内容を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一である。図１０９６に示すように、Ｓ１１５Ｍの処理では、各種カウンタ値の更新に合わせて設定変更乱数カウンタＣ７の値を更新する。次に、図１０９７を参照して、本第７制御例の第４変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）の内容について説明する。本第７制御例の第４変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）は、上述した第７制御例における第１特別図柄変動開始処理（図９７７参照）に対して、設定変更期間設定処理（Ｓ２４１１Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。図１０９７に示すように、Ｓ２４０７Ｍの処理が終了すると、設定変更期間設定処理が実行される（Ｓ２４１１Ｍ）。設定変更期間設定処理（Ｓ２４１１Ｍ）は、設定変更期間設定の有無を決定するための処理である。なお、本第７制御例の第４変形例では、特別図柄変動が実行される場合に設定変更期間設定抽選が実行される構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄変動が実行されていない期間に設定変更期間設定抽選を実行する構成としても良い。例えば、大当たり遊技の実行中に設定変更期間設定抽選が実行され、設定変更期間が設定される構成としても良い。このように構成することで、単調になりがちな大当たり遊技期間に設定値を変更させるための枠ボタン２２の操作を遊技者に行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。または、定期的に（例えば、１時間毎に）設定変更期間設定抽選が実行される構成としても良い。

【３１４１】

次に、図１０９８を参照して、設定変更期間設定処理（Ｓ２４１１Ｍ）の内容について説明する。図１０９８は、この設定変更期間設定処理（Ｓ２４１１Ｍ）を示したフローチャートである。設定変更期間設定処理（Ｓ２４１１Ｍ）が実行されると、まず、設定変更期間設定テーブル２０２ｅｍＥに基づいて設定変更期間設定の有無を決定し（Ｓ６５１Ｍ）、設定変更期間の設定ありが決定されたかを判別する（Ｓ６５２Ｍ）。設定変更期間の設定ありが決定されたと判別した場合には（Ｓ６５２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥに５秒に対応する値を設定し（Ｓ６５３Ｍ）、設定変更待機期間の設定を示す期間設定コマンドを設定し（Ｓ６５４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６５２Ｍの処理において、設定変更期間の設定なしが決定されたと判別した場合には（Ｓ６５２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、本第７制御例の第４変形例では、設定変更待機期間として５秒が設定される構成としたが、これに限るものではなく、５秒以下の期間としても良いし、５秒以上の期間としても良い。また、設定変更待機期間として複数の期間から１の期間を決定する構成としても良い。例えば、設定変更待機期間として３秒、５秒、１０秒の何れかから１の秒数が決定される構成としても良い。

【３１４２】

次に、図１０９９を参照して、本第７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のメイン処理の内容について説明する。図１０９９は、本第７制御例の第４変形例における

主制御装置１１０のメイン処理を示したフローチャートである。上述した第７制御例における主制御装置１１０のメイン処理（図９９０参照）に対して、枠ボタン入力監視処理（Ｓ１８１８Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。図１０９９に示すように、Ｓ１８０８の処理が終了すると、枠ボタン入力監視処理が実行される（Ｓ１８１８Ｍ）。ここで、図１１００を参照して、枠ボタン入力監視処理（Ｓ１８１８Ｍ）の内容について説明する。図１１００は、枠ボタン入力監視処理（Ｓ１８１８Ｍ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視処理（Ｓ１８１８Ｍ）が実行されると、まず、設定変更待機処理が実行される（Ｓ１９５１Ｍ）。この設定変更待機処理（Ｓ１９５１Ｍ）は、主に設定変更待機期間において枠ボタン２２の操作の有無によって、設定変更待機期間の更新や、設定変更期間を設定するための各種処理を実行する。なお、設定変更待機処理（Ｓ１９５１Ｍ）の詳細な内容については、図１１０１を参照して後述する。設定変更待機処理（Ｓ１９５１Ｍ）が終了すると、次に、設定変更期間中であるかを判別し（Ｓ１９５２Ｍ）、設定変更期間ではないと判別した場合には（Ｓ１９５２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更期間中であると判別した場合には（Ｓ１９５２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥの値を更新し（Ｓ１９５３Ｍ）、更新後の設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥの値が０であるかを判別する（Ｓ１９５４Ｍ）。設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１９５４Ｍ：Ｎｏ）、枠ボタン２２においてボタン押下が検出されたかを判別し（Ｓ１９５５Ｍ）、ボタン押下が検出されていない場合には（Ｓ１９５５Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ボタン押下が検出された場合には（Ｓ１９５５Ｍ：Ｙｅｓ）、押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値に１加算し（Ｓ１９５６Ｍ）、加算後の押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値が６０であるかを判別する（Ｓ１９５７Ｍ）。押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値が６０ではないと判別した場合には（Ｓ１９５７Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値が６０であると判別した場合には（Ｓ１９５７Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ１９５８Ｍの処理に移行する。また、Ｓ１９５４Ｍの処理において、更新後の設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥの値が０であると判別した場合には（Ｓ１９５４Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ１９５８Ｍの処理に移行する。Ｓ１９５８Ｍの処理では、設定変更テーブル２０２ｆｍＥに基づいて設定変更の有無を決定し（Ｓ１９５８Ｍ）、設定値の変更ありかを判別する（Ｓ１９５９Ｍ）。設定値の変更ありと判別した場合には（Ｓ１９５９Ｍ：Ｙｅｓ）、変更後の設定値を設定値格納エリア２０３ｊｍに格納し（Ｓ１９６０Ｍ）、変更後の設定値を示す設定値コマンドを設定し（Ｓ１９６１Ｍ）、Ｓ１９６２Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ１９５９Ｍの処理において、設定値の変更無しであると判別された場合には（Ｓ１９５９Ｍ：Ｎｏ）、設定値の変更なしを示す設定値コマンドを設定し（Ｓ１９６４Ｍ）、Ｓ１９６２Ｍの処理に移行する。Ｓ１９６２Ｍの処理では、設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥの値をクリアし（Ｓ１９６２Ｍ）、押下回数カウンタ２０３ａｍＥの値をクリアし（Ｓ１９６３Ｍ）、本処理を終了する。

【３１４３】

次に、図１１０１を参照して、設定変更待機処理（Ｓ１９５１Ｍ）の内容について説明する。図１１０１は、設定変更待機処理（Ｓ１９５１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。設定変更待機処理（Ｓ１９５１Ｍ）が実行されると、まず、設定変更待機期間中であるかを判別する（Ｓ２０７１Ｍ）。具体的には、設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値が０より大きいかを判別し、０より大きい場合には設定変更待機期間であると判別する。設定変更待機期間ではないと判別した場合には（Ｓ２０７１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更待機期間であると判別した場合には（Ｓ２０７１Ｍ：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の押下があったか（枠ボタン２２において操作が検出されたか）を判別し（Ｓ２０７２Ｍ）、枠ボタン２２の押下がなかったと判別した場合には（Ｓ２０７２Ｍ：Ｎｏ）、設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値を減算して更新し（Ｓ２０７３Ｍ）、更新後の設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値が０であるかを判別する（Ｓ２０７４Ｍ）。更新後の設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２０７４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更待機期間カ

ウンタ２０３ｃｍＥの値が０であると判別した場合には（Ｓ２０７４Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更待機期間の終了を示す期間設定コマンドを設定し（Ｓ２０７５Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２０７２Ｍの処理において、枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ２０７２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更待機期間カウンタ２０３ｃｍＥの値をクリアし（Ｓ２０７６Ｍ）、設定変更期間カウンタ２０３ｂｍＥに５秒に対応する値を設定し（Ｓ２０７７Ｍ）、設定変更期間の設定を示す期間設定コマンドを設定し（Ｓ２０７８Ｍ）、本処理を終了する。

【３１４４】

＜第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１０２から図１１０６を参照して、本第７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３の各種制御処理について説明する。本第７制御例の第４変形例の音声ランプ制御装置１１３では、上述した第７制御例に対して、メイン処理（図９９２参照）において、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｍ）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の処理内容を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一である。まず、図１１０２を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｍ）の内容について説明する。図１１０２は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｍ）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７Ｍ）が実行されると、まず、操作有効期間中であるかを判別し（Ｓ４５５１Ｍ）、操作有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ４５５１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、操作有効期間中であると判別した場合には（Ｓ４５５１Ｍ：Ｙｅｓ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値を更新し（Ｓ４５５２Ｍ）、更新後の操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値が０であるかを判別する（Ｓ４５５３Ｍ）。なお、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値が更新された場合には、第３図柄表示装置８１に表示される枠ボタン２２の操作有効期間を示す表示態様を更新させるための表示用コマンドが設定される。操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値が０であると判別した場合には（Ｓ４５５３Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、更新後の操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４５５３Ｍ：Ｎｏ）、枠ボタン２２においてボタン押下が検出されたかを判別する（Ｓ４５５４Ｍ）。ボタン押下が検出されていないと判別した場合には（Ｓ４５５４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ボタン押下が検出された場合には（Ｓ４５５４Ｍ：Ｙｅｓ）、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値に１加算する（Ｓ４５５５Ｍ）。次いで、設定変更期間フラグ２２３ａｍＥはオンであるか（即ち、設定変更期間中であるか）を判別し（Ｓ４５５６Ｍ）、設定変更期間フラグ２２３ａｍＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ４５５６Ｍ：Ｎｏ）、従設定変更待機処理を実行する（Ｓ４５５７Ｍ）。この従設定変更待機処理（Ｓ４５５７Ｍ）は、設定変更待機期間において枠ボタン２２の操作があった場合にミッション演出成功の態様を表示するための各種処理を実行する。なお、従設定変更待機処理（Ｓ４５５７Ｍ）の内容については、図１１０３を参照して後述する。従設定変更待機処理（Ｓ４５５７Ｍ）が終了すると、実行中の操作演出に対応する処理を実行し（Ｓ４５５８Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５５６Ｍにおいて設定変更期間フラグ２２３ａｍＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４５５６Ｍ：Ｙｅｓ）、インジケータｇａ２のレベルを従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値に対応するレベルに更新するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４５５９Ｍ）、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値が６０であるかを判別する（Ｓ４５６０Ｍ）。従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値が６０ではないと判別した場合には（Ｓ４５６０Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、従押下回数カウンタｃｍＥの値が６０であると判別した場合には（Ｓ４５６０Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンスタイム演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５６１Ｍ）、設定変更期間フラグ２２３ａｍＥをオフに設定し（Ｓ４５６２Ｍ）、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値をクリアし（Ｓ４５６３Ｍ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値をクリアし（Ｓ４５６４Ｍ）、本処理を終了する。

【３１４５】

次に、図１１０３を参照して、従設定変更待機処理（Ｓ４５５７Ｍ）の処理内容似ついて説明する。図１１０３は、従設定変更待機処理（Ｓ４５５７Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。従設定変更待機処理（Ｓ４５５７Ｍ）が実行されると、まず、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥがオンであるかを判別し（Ｓ２０７１Ｍ）、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０７１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥがオンであると判別した場合には（Ｓ２０７１Ｍ：Ｙｅｓ）、枠ボタン２２の押下があったかを判別し（Ｓ２０７２Ｍ）、枠ボタン２２の押下がなかったと判別した場合には（Ｓ２０７２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２０７２Ｍの処理において枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ２０７２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥをオフに設定し（Ｓ２０７３Ｍ）、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値をクリアし（Ｓ２０７４Ｍ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値をクリアし（Ｓ２０７５Ｍ）、ミッション演出成功を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ２０７６Ｍ）、本処理を終了する。

【３１４６】

次に、図１１０４を参照して、本第７制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）について説明する。図１１０４は、本第７制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）を示した図である。本第７制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、上述した第７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）に対して、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）と、期間設定コマンド処理（Ｓ４３２６Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。図１１０４に示すように、Ｓ４３１１Ｍの処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｍ：Ｎｏ）、設定値コマンドを受信したか判別し（Ｓ４３１３Ｍ）、設定値コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値関連コマンド処理を実行し（Ｓ４３２２Ｍ）、本処理を終了する。設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）は、主制御装置１１０で設定された設定値情報を従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納したり、設定値が変更されたことに対応した演出を実行するための処理である。なお、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の内容については、図１１０５を参照して後述する。また、Ｓ４３１５Ｍの処理において当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１５Ｍ：Ｎｏ）、期間設定コマンドを受信したか判別し（Ｓ４３２５Ｍ）、期間設定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２５Ｍ：Ｙｅｓ）、期間設定コマンド処理を実行し（Ｓ４３２６Ｍ）、本処理を終了する。期間設定コマンド処理（Ｓ４３２６Ｍ）は、主制御装置１１０において設定変更期間、又は設定変更待機期間が設定されたことに対応して設定変更チャンスタイム演出、又はミッション演出を開始するための処理である。なお、期間設定コマンド処理（Ｓ４３２６Ｍ）の内容については、図１１０６を参照して後述する。

【３１４７】

次に、図１１０５を参照して、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の内容について説明する。図１１０５は、この設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）を示したフローチャートである。設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）が実行されると、まず、受信した設定値コマンドは、設定値変更ありコマンドであるかを判別し（Ｓ４４５１Ｍ）、設定値変更ありコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値コマンドから抽出した設定値に変更されたことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５６Ｍ）、Ｓ４４５８Ｍの処理に移行する。なお、この表示用コマンドを表示制御装置１１４で受信した場合には、第３図柄表示装置８１において設定変更チャンスタイム成功演出が実行される。Ｓ４４５１Ｍの処理において、設定値変更ありコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４５１Ｍ：Ｎｏ）、設定値変更なしコマンドであるかを判別し（Ｓ４４５３Ｍ）、設定値変更なしコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４５３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンスタイム演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５７Ｍ）、Ｓ４４５８Ｍの処理に移行する。Ｓ４４５８Ｍの処理では、設定変更期間フラグ２２３ａｍＥをオフに設定し（Ｓ４４５８Ｍ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値をクリアし（

Ｓ４４５９Ｍ）、従押下回数カウンタ２２３ｃｍＥの値をクリアし（Ｓ４４６０Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４４５３Ｍの処理において、受信した設定値コマンドは設定値変更なしコマンドでないと判別した場合には（Ｓ４４５３Ｍ：Ｎｏ）、受信した設定値コマンドから設定値情報を抽出し、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納し（Ｓ４４５５Ｍ）、本処理を終了する。このように、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）が実行されることで、主制御装置１１０において設定値が変更された場合に、設定値が変更されたことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

【３１４８】

次に、図１１０６を参照して、期間設定コマンド処理（Ｓ４３２６Ｍ）の内容について説明する。図１１０６は、この期間設定コマンド処理（Ｓ４３２６Ｍ）を示したフローチャートである。期間設定コマンド処理（Ｓ４３２６Ｍ）が実行されると、まず、今回の期間設定コマンドは、設定変更待機期間の設定コマンドであるかを判別し（Ｓ４９５１Ｍ）、設定変更待機期間の設定コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥをオンに設定し（Ｓ４９５２Ｍ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値として５秒に対応する値を設定し（Ｓ４９５３Ｍ）、ミッション演出の開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９５１Ｍの処理において、今回の期間設定コマンドが設定変更待機期間の設定コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４９５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、今回の期間設定コマンドは設定変更待機期間の終了コマンドであるかを判別し（Ｓ４９５５Ｍ）、設定変更待機期間の終了コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９５５Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更待機期間フラグ２２３ｄｍＥをオフに設定し（Ｓ４９５６Ｍ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値をクリアし（Ｓ４９５７Ｍ）、ミッション演出失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５８Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９５５Ｍの処理において、今回の期間設定コマンドは設定変更待機期間の終了コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４９５５Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定変更期間の設定コマンドであるかを判別し（Ｓ４９５９Ｍ）、設定変更期間の設定コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９５９Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更期間フラグ２２３ａｍＥをオンに設定し（Ｓ４９６０Ｍ）、操作有効期間カウンタ２２３ｂｍＥの値として５秒に対応する値を設定し（Ｓ４９６１Ｍ）、設定変更チャンスタイム演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９６２Ｍ）、現在の設定値が「６」であるかを判別する（Ｓ４９６３Ｍ）。現在の設定値が「６」ではないと判別した場合には（Ｓ４９６３Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、現在の設定値が「６」であると判別した場合には（Ｓ４９６３Ｍ：Ｙｅｓ）、インジケータｇａ２を第６レベルｇａ６まで点灯させて表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９６４Ｍ）、本処理を終了する。このように構成することで、現在の設定値が「６」である場合に実行された設定変更遊技において、遊技者は現在の設定値が「６」であることを認識可能となるため、設定値が「６」である場合に設定変更期間設定抽選に当選した場合には設定値が変更されるという特典が付与されない代わりに遊技者に対して設定値が報知されるという特典を付与することが可能となる。また、現在の設定値が「６」であるにもかかわらず、設定変更チャンスタイム演出において遊技者が積極的に枠ボタン２２を押下した結果、第５レベルｇａ５に達したところで設定変更期間が終了してしまい、設定値「５」に変更される不具合を抑制することができる。なお、本第７制御例の第４変形例では、現在の設定値が「６」の場合にも設定変更期間が設定される構成としたが、これに限るものではなく、現在の設定値が「６」である場合には、主制御装置１１０において設定変更期間が設定されない構成としても良い。このように構成することで、現在の設定値が「６」以外の場合において設定変更期間設定抽選に当選しない期間が長期間続いた場合であっても、遊技者に現在の設定値は「６」ではないかと期待させることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３１４９】

以上、説明したように、本第７制御例の第４変形例では、枠ボタン２２を用いた設定変更遊技を実行可能に構成した。このように構成することで、高設定値に変更させようと、

遊技者に枠ボタン２２の操作を積極的に実行させることが可能となり、遊技意欲を向上させることができる。なお、本第７制御例の第４変形例では、設定変更遊技において設定値が変更された場合には、次回の設定変更遊技において設定値の変更条件が成立するまでは変更後の設定値が維持される構成としたが、これに限るものではなく、設定変更遊技終了から所定期間経過後（例えば、特別図柄変動が１００回実行された場合や、設定変更遊技終了から１０分経過した場合等）に電源投入時に設定された設定値に戻る構成としても良い。このように構成することで、高設定値が設定されることで遊技者が有利となる期間を限定的にすることが可能となり、遊技者が過剰に有利となることを抑制することができる。なお、このように構成する場合、電源投入時に設定された設定値によって設定変更遊技が実行される確率を可変させたり、設定変更遊技において設定値が変更された場合に、変更後の設定値が維持される期間を異ならせる構成としても良い。例えば、電源投入時の設定値が「１」に近いほど設定変更遊技が実行される確率を高くし、変更後の設定値が維持される期間が長くなるように構成しても良い。このように構成することで、電源投入時の設定値が低設定値であるほど設定変更遊技が実行され易くなり、設定値「６」への変更を期待させ易くなるため、低設定値であると推測された遊技機においても遊技者の遊技意欲低下を抑制することができる。また、電源投入後から設定変更遊技中に枠ボタン２２が操作された累計操作回数を計測するためのカウンタ（累計操作回数カウンタ）を設け、そのカウンタ値が予め定められた規定回数に達した場合には、それ以降設定変更遊技が実行されないように構成しても良い。例えば、累計操作回数カウンタの値が「１０００」に達した場合には、電源断となるまで設定変更期間設定抽選が実行されないように構成し、設定変更遊技の実行を規制する構成としても良い。このように構成することで、設定変更遊技中に遊技者が過度に連打操作を行い、枠ボタン２２が故障してしまう不具合を抑制することができる。或いは、累計操作回数カウンタの値が「１０００」に達した場合には、設定変更遊技が実行されても、インジケータｇａ２のレベルがロックされる演出が実行され、枠ボタン２２を操作してもインジケータｇａ２のレベルが可変せず、設定値が変更されない構成としても良い。

【３１５０】

なお、本第４変形例では、操作演出において枠ボタン２２の操作回数が所定回数に達した場合に設定値が変更される構成としたが、これに限るものではない。例えば、操作演出において、枠ボタン２２の操作回数が所定回数に達した場合に、特殊モードを設定する構成としても良い。具体的には、１の操作演出において、枠ボタン２２の操作回数が所定回数（例えば、１００回）に達した場合に、特別図柄の大当たり確率が通常よりも高くなり、特別図柄の変動時間が短時間となる特殊モードである「爆裂モード」が設定され、その爆裂モードにおいて獲得した賞球数が所定個数（例えば、１万個）に達した場合には、それ以降電源断まで特別図柄変動が実行されないモードに移行する構成としても良い。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上述した第４変形例における特徴的な構成をまとめると、電源が投入されたことに基づいて複数の設定値のうち、予め記憶されている情報に対応して１の設定値を設定可能であり、設定値が設定されている遊技状態において特別図柄抽選を実行可能な第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）と、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）による判別結果を示すための特別図柄を第３図柄表示装置８１に所定期間で動的表示させることが可能な特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）と、大当たり当選であることを示すための特別図柄が停止表示された場合に大当たり遊技を実行することが可能な第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）と、を有し、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、枠ボタン２２を遊技者が操作することに基づいて設定値が可変される設定変更遊技を枠ボタン２２が操作されることで設定可能であり、設定変更遊技が実行されている期間に枠ボタン２２が操作された回数に応じた設定値を設定させることが可能である。また、設定変更遊技が実行される場合には、設定変更遊技において設定されている設定値を示唆可能である。また、設定変更遊技において枠ボタン２２が操作されなかった場合には、設定値を変更しないものである。また、設定変更遊技により新たな設定値が設定されてから所定期間特別図柄抽選が実行されなかっ

た場合に、電源が投入されたことに基づいて設定された設定値を設定することが可能である。枠ボタン２２を操作した回数に対応して予め定められた順序で設定値を設定することが可能にされている。また、枠ボタン２２が操作されたことに対応して設定値が設定されることに基づいて、新たに設定された設定値に対応した演出態様で演出を実行することが可能にされている。また、遊技機の動作に必要な電力の供給が断された場合に、枠ボタン２２を操作することで設定されていた設定値は、記憶が保持されないように構成されている。また、枠ボタン２２が操作された回数が上限回数となった場合に、設定値を新たに設定することを規制されるように構成されている。

【３１５１】

＜第７制御例の第５変形例について＞

次に、図１１０７から図１１２２を参照して、第７制御例の第５変形例の遊技機について説明する。上述した第７制御例では、上述した第７制御例では、同一の遊技状態であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が異なる複数段階の設定値を有する遊技機であって、時短状態（普通図柄の高確率状態）において設定示唆演出が実行されないものの獲得した賞球数を維持したまま次回の大当たり当選を目指す左打ちルートと、左打ちルートよりも獲得した賞球数は減少し易いが設定示唆演出が実行される右打ちルートの何れかを遊技者が任意に選択できる構成について説明した。また、時短状態（普通図柄の高確率状態）における小当たり当選回数が多い程、設定値を詳細に特定可能な設定示唆態様が表示される構成であった。しかしながら、設定示唆演出によって高設定値（第７制御例では設定値「５」または設定値「６」）が設定されていないことを遊技者が看破した結果、遊技者がその遊技機で遊技する意欲を低下させ、遊技機の稼働を低下させてしまう虞があった。これに対して、本第５変形例では、特別図柄抽選における外れの一部で設定値が変更される構成としている。より具体的には、特別図柄抽選における抽選結果として「大当たり当選」、「小当たり当選」に加えて「設定変更あり」の振分を新たに追加し、特別図柄抽選の抽選結果が「設定変更あり」である場合には、設定値が変更される構成としている。このように構成することで、設定示唆演出により現在設定されている設定値が高設定値（比較的遊技者に有利な設定値）ではないと遊技者が看破した場合であっても、遊技中に設定値が変更される可能性があるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。また、「設定変更あり」は特別図柄の抽選結果が「大当たり当選」又は「小当たり当選」ではない場合（即ち、外れである場合）の一部であるため、特別図柄の抽選結果が「大当たり当選」又は「小当たり当選」でない場合であっても、抽選結果が「設定変更あり」であることを遊技者に期待させることが可能となる。また、本第５変形例では、特別図柄抽選の抽選結果が「設定変更あり」である場合には、抽選により新たな設定値を決定し、決定された新たな設定値が現在の設定値よりも高い場合に新たな設定値に変更される構成としている。例えば、決定された新たな設定値が「５」であり、現在の設定値が「４」である場合には、設定値が「５」に変更されるが、決定された新たな設定値が「５」であり、現在の設定値が「６」である場合には、新たな設定値に変更されず、現在の設定値が維持される。これにより、抽選結果が「設定変更あり」となった場合に現在の設定値よりも遊技者に不利な設定値が設定されることで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３１５２】

本第７制御例の第５変形例は、上述した第７制御例に対して、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同

一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１５３】

＜第７制御例の第５変形例における演出内容について＞

次に、図１１０７及び図１１０８を参照して、本第７制御例の第５変形例における第３図柄表示装置８１で実行される特徴的な演出内容について説明する。上述したように、本第５変形例では、特別図柄抽選の抽選結果として「大当たり」、「小当たり」に加えて「設定変更あり」を新たに追加している。そして、特別図柄抽選の抽選結果が「設定変更あり」である場合には、設定変更チャンス演出が実行される。図１１０７（ａ）は、特別図柄抽選の抽選結果が「設定変更あり」である特図変動が停止した場合の表示画面の一例を示した図である。図１１０７（ａ）に示すように、特図１変動表示領域Ｄｍ１ｂには、第１特別図柄の抽選結果が「設定変更あり」であることを示す態様である第４図柄の組み合わせが停止表示されている。また、主表示領域Ｄｍには第１特別図柄の抽選結果が「設定変更あり外れ」であることを示す態様である第３図柄が停止表示されている。具体的には、図柄列Ｚ１に１図柄が、図柄列Ｚ２に特殊図柄である設定変更チャンス図柄が、図柄列Ｚ３に５図柄がそれぞれ停止表示される。この設定変更チャンス図柄は、設定変更チャンス演出が実行されることを報知するための態様であり、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」であることを報知する態様である。また、主表示領域Ｄｍにおいて設定変更チャンス図柄が停止表示されると、副表示領域Ｄｓには設定変更チャンス演出が実行されることを案内する態様である「設定値変更のチャンス」の文字が表示される。

【３１５４】

次に、図１１０７（ｂ）を参照して、設定値が変更される場合の設定変更チャンス演出中の結果報知演出について説明する。図１１０７（ｂ）は、設定値が変更される場合の設定変更チャンス演出中の結果報知演出の一例を示した図である。上述したように、本第５変形例では、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」である場合に新たな設定値を決定し、その新たな設定値が現在の設定値よりも高い場合に新たな設定値に変更される構成としている。したがって、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」である場合であっても、設定値が変更されずに現在の設定値が維持される場合もある。設定変更チャンス演出では、うさぎのキャラクタ８０２が箱８０２ａの中に手を入れる演出が実行された後、箱８０２ａの中からくじ球８０２ｂを取り出すか否かによって設定値が変更されるか否かを報知する構成としている。設定値が変更される場合（即ち、決定された新たな設定値が現在の設定値よりも高い場合）には、図１１０７（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍにおいてうさぎのキャラクタ８０２が箱８０２ａの中からくじ球８０２ｂを取り出す結果報知演出が実行され、副表示領域Ｄｓには設定値が変更されたことを報知する態様である「設定値が変更されたよ」の文字が表示される。なお、この結果報知演出では、取り出されたくじ球８０２ｂの態様（色）によって新たな設定値を示唆可能に構成している。ここで、図１１１３を参照して、変更後設定値示唆態様決定テーブル２２２ｆｍＦの内容について説明する。図１１１３は、変更後設定値示唆態様決定テーブル２２２ｆｍＦの規定内容を模式的に示した図である。変更後設定値示唆態様決定テーブル２２２ｆｍＦには、新たな設定値と演出カウンタ２２３ｆｍの値に対応して設定示唆態様（結果報知演出態様）が規定されている。具体的には、新たな設定値が「６」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～２９」の範囲内であれば設定示唆態様として「金色のくじ球」が、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「３０～１９４」の範囲内であれば設定示唆態様として「赤色のくじ球」が、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１９５～１９８」の範囲内であれば設定示唆態様として「青色のくじ球」が、それぞれ規定されている。新たな設定値が「５」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１４９」の範囲内であれば設定示唆態様として「赤色のくじ球」が、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１５０～１９８」の範囲内であれば設定示唆態様として「青色のくじ球」が、それぞれ規定されている。新たな設定値が「４」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～４９」の範囲内であれば設定示唆態様として「赤色のくじ球」が、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「５０～１９８」の範囲内であれば設定示唆態様として「青色のくじ球」が、それぞれ規定されている。

新たな設定値が「２」又は「３」である場合には、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１９８」の範囲内であれば設定示唆態様として「青色のくじ球」が規定されている。なお、「金色のくじ球」は、新たな設定値が「６」である場合にのみ決定され得る設定示唆態様であるため、設定変更チャンス演出において「金色のくじ球」が表示された場合には、新たな設定値が「６」であることを遊技者は認識可能となる。また、「赤色のくじ球」は新たな設定値が高くなるほど決定され易く、設定値が「２」又は「３」である場合には決定されない設定示唆態様であるため、設定変更チャンス演出において「赤色のくじ球」が表示された場合には、新たな設定値が高設定値であることを遊技者に期待させることが可能となる。また、「青色のくじ球」は、新たな設定値が低くなるほど決定され易い設定示唆態様であるが、全ての設定値で決定され得る設定示唆態様である。なお、本第５変形例では、新たな設定値が「６」である場合にのみ設定値を特定可能な設定示唆態様を決定可能に構成したが、これに限るものではなく、その他の設定値を特定可能な設定示唆態様を決定可能に構成しても良い。例えば、新たな設定値に対応する数字をくじ球に表示させる構成としても良い（設定値が「４」である場合には、「４」と記されたくじ球を表示する）。

【３１５５】

図１１０７（ｂ）に戻り、説明を続ける。図１１０７（ｂ）に示す例では、うさぎのキャラクタ８０２が赤色のくじ球を取り出す結果報知演出が実行されているため、新たな設定値が「４」から「６」のいずれかであることを遊技者は推測可能となる。一方、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」であり、新たな設定値が現在の設定値よりも低い場合には設定値の変更が実行されず、図１１０８に示す設定値が変更されない場合の結果報知演出が実行される。図１１０８は、設定値が変更されない場合の設定変更チャンス演出中の結果報知演出の一例を示した図である。設定変更チャンス演出が実行されると、設定値が変更される場合と同様にうさぎのキャラクタ８０２が箱８０２ａの中に手を入れる演出が実行される。そして、設定値が変更されない場合には、図１１０８に示すように、主表示領域Ｄｍでは、うさぎのキャラクタ８０２が箱８０２ａの中からくじ球８０２ｂを取り出さない演出が実行され、副表示領域Ｄｓには設定値が変更されないことを報知する態様である「残念、設定値はそのままだよ」の文字が表示される。このように、設定変更チャンス演出が実行されることで、設定値が変更されたか否かを遊技者に容易に認識させることが可能となる。また、設定変更チャンス演出では、設定値の変更が実行されたか否かという情報と、変更された場合の新たな設定値に関する情報を段階的に遊技者に付与可能であるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第５変形例では、設定値が変更されない場合にも設定変更チャンス演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、設定値が変更されない場合には、設定変更チャンス演出を実行しない構成としても良い。例えば、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」である特図変動において、図柄列Ｚ２に設定変更チャンス図柄が停止するか否かを煽る演出を実行し、設定値が変更されない場合には、図柄列Ｚ２に設定変更チャンス図柄を停止させない構成としても良い。

【３１５６】

＜第７制御例の第５変形例における電気的構成について＞

次に、図１１０９から図１１１３を参照して、本第５変形例における遊技機の電気的構成について説明する。まず、図１１０９（ａ）を参照して、本第７制御例の第５変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１１０９（ａ）は、本第５変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１１０９（ａ）に示した通り、本第５変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９６７（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａｍに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＦが設けられている点、設定値決定テーブル２０２ｅｍＦが新たに追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第７制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２と同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、図１１１０を参照して、本第５変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＦの内容について説明する。図１１１０は、本第５変形例

における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＦの規定内容を模式的に示した図である。本第５変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＦは、上述した第７制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａｍＦに対して、特別図柄の抽選結果として「設定変更（あり）」を新たに設けている点で相違する。具体的には、第１特別図柄の抽選結果が大当たり当選ではない第１当たり乱数カウンタＣ１の値（即ち、外れである乱数値）のうち、「３０００～３０６４」の範囲内であれば、「設定変更あり」の外れとなる。第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値の上限が「６５５３５」であるため、特別図柄抽選の結果として「設定変更あり」が決定される確率は、「約１／１００８」となる。なお、大当たり当選確率、小当たり当選確率については上述した第７制御例と同一であるため詳細な説明を省略する。なお、本第５変形例では、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで「設定変更あり」が決定される確率は可変しない構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで「設定変更あり」が決定される確率を異ならせる構成としても良い。例えば、特別図柄の高確率状態である場合の方が特別図柄の低確率状態である場合よりも「設定変更あり」が決定され易く構成しても良い。また、本第５変形例では、「設定変更あり」が決定される確率を現在の設定値にかかわらず同一としているが、これに限るものではなく、現在の設定値によって「設定変更あり」が決定される確率を異ならせる構成としても良い。例えば、現在の設定値が高設定値である場合よりも低設定値である場合の方が「設定変更あり」が決定され易く構成しても良い。また、本第５変形例では、第１特別図柄抽選においてのみ「設定変更あり」が決定され得る構成としたが、これに限るものではなく、第２特別図柄抽選においても「設定変更あり」が決定され得る構成としても良い。

【３１５７】

次に、図１１１１を参照して、設定値決定テーブル２０２ｅｍＦの内容について説明する。図１１１１は、設定値決定テーブル２０２ｅｍＦの規定内容を模式的に示した図である。設定値決定テーブル２０２ｅｍＦは、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」である場合に、新たな設定値を決定するために参照されるデータテーブルである。設定値決定テーブル２０２ｅｍＦには、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値に対応付けて新たな設定値が規定されている。具体的には、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値が「０～１９」の範囲内であれば新たな設定値として「６」が、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値が「２０～３９」の範囲内であれば新たな設定値として「５」が、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値が「４０～５９」の範囲内であれば新たな設定値として「４」が、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値が「６０～７９」の範囲内であれば新たな設定値として「３」が、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値が「８０～９９」の範囲内であれば新たな設定値として「２」が、それぞれ決定される。なお、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦのカウンタ値の上限は「９９」であるため、新たな設定値として「６」が決定される割合は「２０／１００（２０％）」であり、新たな設定値として「５」が決定される割合は「２０／１００（２０％）」であり、新たな設定値として「４」が決定される割合は「２０／１００（２０％）」であり、新たな設定値として「３」が決定される割合は「２０／１００（２０％）」であり、新たな設定値として「２」が決定される割合は「２０／１００（２０％）」となる。なお、本第５変形例では、新たな設定値として各設定値が決定される割合はそれぞれ２０％となるように構成したが、これに限るものではなく、高設定値の方が低設定値よりも決定され難くなるように構成しても良いし、低設定値の方が高設定値よりも決定され難くなるように構成しても良い。

【３１５８】

次に、図１１０９（ｂ）を参照して、本第７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１１０９（ｂ）は、本第５変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１１０９（ｂ）に示した通り、本第５変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３に対して、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦと、設定変更フラグ２０３ｂｍＦと、設定変更期間タイマ２０３ｃｍＦを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。設定

値決定カウンタ２０３ａｍＦは、新たな設定値を決定するためのカウンタであり、図示しないが、主制御装置１１０のメイン処理においてカウンタ値が更新され、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」である場合に、設定値決定テーブル２０２ｅｍＦに基づいて取得した設定値決定カウンタ２０３ａｍＦのカウンタ値に対応する新たな設定値が決定される。設定変更フラグ２０３ｂｍＦは、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」であることを示すためのフラグである。設定変更フラグ２０３ｂｍＦは、特図１外れ変動処理（図１１１６、Ｓ３８１Ｍ参照）において、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」であると判別した場合にオンに設定され、第１特別図柄の変動表示を停止させるための処理である第１特別図柄変動停止処理（図１１１７、Ｓ２０７Ｍ参照）の設定値抽選処理（図１１１８、Ｓ２６７１Ｍ参照）においてオフに設定される。設定変更期間タイマ２０３ｃｍＦは、「設定変更あり」の特図変動が停止した後に設定される設定変更期間を計測するためのタイマである。設定値抽選処理（図１１１８、Ｓ２６７１Ｍ参照）において設定変更期間タイマ２０３ｃｍＦにタイマ値が設定される。なお、図示しないが、設定変更期間タイマ２０３ｃｍＦは、主制御装置１１０のメイン処理においてタイマ値が更新される。

【３１５９】

次に、図１１１２（ａ）を参照して、第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図１１１２（ａ）は、第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の規定内容を模式的に示した図である。図１１１２（ａ）に示すように、上述した第７制御例のＲＯＭ２２２に対して、新たに変更後設定値示唆態様決定テーブル２２２ｆｍＦを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。なお、変更後設定値示唆態様決定テーブル２２２ｆｍＦの内容については、本第５変形例における演出内容の説明に際して説明しているため、詳細な説明を省略する。

【３１６０】

次に、図１１１２（ｂ）を参照して、本第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１１１２（ｂ）は、本第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示した図である。上述した第７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に対して、設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦと、設定変更チャンス演出実行中フラグ２２３ｂｍＦを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦは、設定変更チャンス演出の実行が決定された場合（特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」の特図変動が開始される場合）に、設定変更チャンス演出の実行が決定されたことを示すためのフラグであり、特別図柄抽選の結果が「設定変更あり」である特図変動が開始される場合にオンに設定され、その「設定変更あり」の特図変動が停止表示される場合にオフに設定される。設定変更チャンス演出実行中フラグ２２３ｂｍＦは、設定変更チャンス演出の実行中であることを示すためのフラグであり、特図変動停止処理（図１１２０、Ｓ４３８１Ｍ参照）において設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦがオンであると判別した場合にオンに設定され、設定値関連コマンド処理（図１１２１、Ｓ４３８３Ｍ参照）において設定値変更ありコマンド、又は設定値変更なしコマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される。

【３１６１】

＜第７制御例の第５変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１１１４から図１１１８を参照して、本第７制御例の第５変形例における主制御装置１１０の各種制御処理について説明する。まず、図１１１４を参照して、本第５変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の内容について説明する。本第５変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）は、上述した第７制御例における特別図柄変動処理（図９７６参照）に対して、設定変更期間中は第１特別図柄及び第２特別図柄の変動表示を開始するための処理又は変動時間を更新するための処理を実行しない点で相違し、その他の処理については同一である。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）が実行されると、ま

ず、設定変更期間中であるかを判別する（Ｓ２８１Ｍ）。具体的には、設定変更期間タイマ２０３ｃｍＦの値が０であるかを判別し、０より大きい場合には設定変更期間中であると判別する。設定変更期間中であると判別した場合には（Ｓ２８１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、設定変更期間中ではないと判別した場合には（Ｓ２８１Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２０１Ｍの処理に移行する。このように構成することで、設定値が変更されるタイミングで新たな特別図柄変動が開始されてしまう不具合を抑制することができる。

【３１６２】

次に、図１１１５を参照して、本第５変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）の内容について説明する。図１１１５は、本第５変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第７制御例における第１特別図柄大当たり判定処理（図９７８参照）に対して、Ｓ３０６Ｍの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たり当選ではないと判別した場合に（Ｓ３０６Ｍ：Ｎｏ）、特図１外れ変動処理（Ｓ３８１Ｍ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図１１１６を参照して、特図１外れ変動処理（Ｓ３８１Ｍ）の内容について説明する。図１１１６は、この特図１外れ変動処理（Ｓ３８１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動処理（Ｓ３８１Ｍ）は、第１特別図柄の抽選結果が大当たり当選ではなかった場合（即ち、外れである場合）に実行される処理であり、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の図柄態様を設定するための処理である。特図１外れ変動処理（Ｓ３８１Ｍ）が実行されると、まず、今回の第１特別図柄の抽選結果が「設定変更あり」であるかを判別し（Ｓ７７１Ｍ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が「設定変更あり」であると判別した場合には（Ｓ７７１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更フラグ２０３ｂｍＦをオンに設定し（Ｓ７７２Ｍ）、第１特別図柄の抽選結果を「設定変更あり外れ」に設定し（Ｓ７７３Ｍ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の特殊外れ図柄をセットし（Ｓ７７４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７７１Ｍの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が「設定変更あり」ではないと判別した場合には（Ｓ７７１Ｍ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ７７５Ｍ）、本処理を終了する。

【３１６３】

次に、図１１１７を参照して、本第５変形例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）の内容について説明する。図１１１７は、本第５変形例における第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第７制御例における第１特別図柄変動停止処理（図９８１参照）に対して、設定値抽選処理（Ｓ２６７１Ｍ）を新たに実行する点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１１１８を参照して、設定値抽選処理（Ｓ２６７１Ｍ）の内容について説明する。図１１１８は、この設定値抽選処理（Ｓ２６７１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。設定値抽選処理（Ｓ２６７１Ｍ）は、抽選結果が「設定変更あり」の特図１変動が停止する場合に、新たな設定値を決定するための処理である。設定値抽選処理（Ｓ２６７１Ｍ）が実行されると、まず、設定変更フラグ２０３ｂｍＦがオンであるか（即ち、今回の特図変動の抽選結果が「設定変更あり」であるか）を判別する（Ｓ２７８１Ｍ）。設定変更フラグ２０３ｂｍＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ２７８１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更フラグ２０３ｂｍＦがオンであると判別した場合には（Ｓ２７８１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値を取得し（Ｓ２７８２Ｍ）、設定値決定テーブル２０２ｅｍＦを参照して、取得した設定値決定カウンタ２０３ａｍＦの値に基づいて新たな設定値を決定する（Ｓ２７８３Ｍ）。そして、決定した新たな設定値が現在の設定値よりも高い設定値であるかを判別し（Ｓ２７８４Ｍ）、新たな設定値が現在の設定値よりも高いと判別した場合には（Ｓ２７８４Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｊｍに新たな設定値を格納し（Ｓ２７８５Ｍ）、設定値変更ありを示す設定値変更ありコマンドを設定し（Ｓ２７８６Ｍ）、Ｓ２７８８Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２７８４Ｍの処理において、新たな設定値が現在の設定値よりも低い設定値であると判別した場合には（Ｓ２７８４Ｍ：Ｎｏ）、設定値変更なしを示す設定値変更なしコマンドを

設定し（Ｓ２７８７Ｍ）、Ｓ２７８８Ｍの処理に移行する。Ｓ２７８８Ｍの処理では、設定変更フラグ２０３ｂｍＦをオフに設定し（Ｓ２７８８Ｍ）、設定変更期間タイマ２０３ｃｍＦに３秒に対応する値を設定し（Ｓ２７８９Ｍ）、本処理を終了する。

【３１６４】

＜第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１１９から図１１２２を参照して、本第７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３の各種制御処理について説明する。まず、図１１１９を参照して、本第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の内容について説明する。図１１１９に示すように、本第５変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、上述した第７制御例におけるコマンド判定処理（図９９４参照）に対して、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合に特図変動停止処理（Ｓ４３８１Ｍ）を実行する点と、設定値関連コマンドを受信したと判別した場合に設定値関連コマンド処理（Ｓ４３８３Ｍ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。図１１１９に示すように、Ｓ４３０９Ｍの処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３０９Ｍ：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３１１Ｍ）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｍ：Ｙｅｓ）、特図変動停止処理を実行する（Ｓ４３８１Ｍ）。この特図変動停止処理（Ｓ４３８１Ｍ）の内容については図１１２０を参照して後述する。Ｓ４３１１Ｍの処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定値関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３８２Ｍ）、設定値関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３８２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値関連コマンド処理を実行する（Ｓ４３８３Ｍ）。この設定値関連コマンド処理（Ｓ４３８３Ｍ）の内容については図１１２１を参照して後述する。

【３１６５】

次に、図１１２０を参照して、特図変動停止処理（Ｓ４３８１Ｍ）の内容について説明する。図１１２０は、この特図変動停止処理（Ｓ４３８１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。特図変動停止処理（Ｓ４３８１Ｍ）が実行されると、まず、設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦがオンであるかを判別し（Ｓ４４８１Ｍ）、設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４４８１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４８２Ｍ）、設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦをオフに設定し（Ｓ４４８３Ｍ）、設定変更チャンス演出実行中フラグをオンに設定し（Ｓ４４８４Ｍ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４４８５Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４８１Ｍの処理において、設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦがオンではないと判別した場合には（Ｓ４４８１Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ４４８５Ｍの処理に移行する。

【３１６６】

次に、図１１２１を参照して、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３８３Ｍ）の内容について説明する。図１１２１は、この設定値関連コマンド処理（Ｓ４３８３Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。設定値関連コマンド処理（Ｓ４３８３Ｍ）が実行されると、まず、設定値コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６７１Ｍ）、設定値コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６７１Ｍ：Ｙｅｓ）、受信した設定値コマンドから設定値情報を抽出し、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納（記憶）し（Ｓ４６７２Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４６７１Ｍの処理において、設定値コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６７１Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定値変更ありコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６７３Ｍ）、設定値変更ありコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６７３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更ありコマンドから新たな設定値情報を抽出し、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納（記憶）し（Ｓ４６７４Ｍ）、変更後設定値示唆態様決定テーブル２２２ｆｍＦを参照して設定変更チャンス演出の結果報知演出態様を決定し（Ｓ４６７５Ｍ）、決定した結果報知演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６７６Ｍ）、設定変更チャンス演出実行中フラグをオフに設定し（Ｓ４６７７Ｍ）、本処理を

終了する。Ｓ４６７３Ｍの処理において、設定値変更ありコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６７３Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定値変更なしコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６７８Ｍ）、設定値変更なしコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６７８Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンス演出失敗を示す結果報知演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４６７９Ｍ）、設定変更チャンス演出実行中フラグをオフに設定し（Ｓ４６８０Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ４６７８Ｍの処理において、設定値変更無しコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６７８Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３１６７】

次に、図１１２２を参照して、本第５変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）の内容について説明する。図１１２２は、本第５変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。図１１２２に示すように、上述した第７制御例における特図１演出態様設定処理（図９９９参照）に対して、特図１の抽選結果が「設定変更あり」の場合に設定変更チャンス図柄を表示するための処理を追加した点で相違している。特図１演出態様設定処理（Ｓ４６０３Ｍ）におけるＳ４７０１Ｍ～Ｓ４７１０Ｍの処理については、上述した第７制御例におけるＳ４７０１Ｍ～Ｓ４７１０Ｍの処理と同一である。Ｓ４７１０Ｍの処理が終了すると、今回の特図１変動の抽選結果が「設定変更あり外れ」であるかを判別し（Ｓ４７４１Ｍ）、「設定変更あり外れ」であると判別した場合には（Ｓ４７４１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更チャンス図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７４２Ｍ）、設定変更チャンス演出待機フラグ２２３ａｍＦをオンに設定し（Ｓ４７４３Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７４１Ｍの処理において、今回の特図１変動の抽選結果が「設定変更あり外れ」ではないと判別した場合には（Ｓ４７４１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３１６８】

以上、説明したように、本第５変形例では、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（設定変更あり）である場合に設定値決定抽選を実行し、決定された新たな設定値が現在の設定値よりも上位の設定値である場合に、設定値が変更される構成とした。このように構成することで、特別図柄の抽選結果が大当たり当選ではない場合であっても、設定値が変更されることを遊技者に期待させることで遊技意欲を向上させることができる。なお、本第５変形例の特徴的な構成についてまとめると、電源が投入されたことに基づいて複数の異なる設定値のうち、予め記憶されている情報に対応して１の設定値を設定可能な設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）と、遊技球が流下可能な遊技盤の左側領域と、遊技盤の左側領域を流下した遊技球が通過困難にされた遊技盤の右側領域と、遊技盤の左側領域と遊技盤の右側領域とのそれぞれ一方に切り替えて遊技球を発射させることが可能な球発射ユニット１１２ａと、遊技盤の左側領域を流下した遊技球が入球可能に配置された第１入球口６４に遊技球が入球したことを検出可能な通過センサと、遊技盤の右側領域を流下した遊技球が入球可能に配置された第２入球口６４０に遊技球が入球したことを検出可能な通過センサと、第１入球口６４に遊技球が入球したことが検出されたことに基づいて第１特別図柄の変動表示を実行可能な第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）と、その第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）により大当たり当変動が実行された後の期間に大当たり遊技を実行可能な第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｍ）と、第２入球口６４０に遊技球が入球したことが検出されたことに基づいて第２特別図柄の変動表示を実行可能な第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）と、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）により小当たり当選変動が実行された後の期間に小当たり遊技を実行可能な第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｍ）と、を有し、時短状態が設定されている場合に、第２入球口６４０に遊技球が入球したことが検出されたことに基づいて設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）により設定されている設定値に対応した設定値示唆演出を実行可能であり、通常状態が設定されている場合に第２入球口６４０に遊技球が入球したことが検出されたことに基づいて設定示唆演出を実行しない演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）と、を有し、演出態様設定処理（Ｓ４５０４Ｍ）は、設定されている遊技状態に関わらず第１入球口６４に遊技球が入

球したことが検出されたことに基づいて設定示唆演出を実行しないように構成されている。なお、設定値に対応した設定示唆演出は、複数回の第２特別図柄の変動表示の実行期間に跨がって実行することが可能にされている。また、設定示唆演出の実行期間に第２特別図柄の変動表示が終了した場合に、新たな第１特別図柄の変動表示または第２特別図柄の変動表示が実行されない場合であっても、実行中の設定示唆演出を所定期間継続して実行可能である。また、第１特別図柄の変動表示が実行される第３図柄表示装置８１を有し、第１特別図柄の変動表示の実行期間に第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて設定示唆演出が実行される場合には、第３図柄表示装置８１において実行されている第１特別図柄の変動表示よりも前面側で設定示唆演出を実行可能である。また、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者に有利なものである。また、大当たり当選した場合に、設定されている設定値に対応する遊技の設定を変更させるための新たな設定値を設定可能な設定値抽選処理（Ｓ２６７１Ｍ）を有する。また、設定示唆演出は音声出力により設定値を示唆可能なものである。

【３１６９】

＜第７制御例の第６変形例について＞

次に、図１１２３から図１１５５を参照して、本第７制御例の第６変形例について説明する。上述した第７制御例の第３変形例では、時短状態又は確変状態における特別図柄の最終変動において現在の設定値が高設定値（設定値「５」又は「６」）ではない場合に回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技を実行することで、遊技中に設定値を変更可能に構成していた。これに対して、本第７制御例の第６変形例は、遊技機の電源投入後から時間経過に対応して定期的に実行される時間演出の実行期間に設定変更遊技を実行可能に構成している。ここで、上述した第７制御例のように複数段階の設定値のうち、１の設定値を設定可能な構成の遊技機において、設定示唆演出により高設定値でないことを遊技者が看破した場合に、看破した遊技者はその遊技機での遊技を止め、他の遊技機に移動することが予想される。また、第３変形例のように時短最終変動において設定変更遊技を実行可能に構成した場合であっても、その設定変更遊技で設定値が変更されなかった場合には、遊技者がその遊技機での遊技を止めてしまう虞がある。このため、遊技者が遊技をした形跡があり、かつ、現在は誰も遊技していない設定値付きの遊技機は、他の遊技者によって高設定値が設定されていないと推測され易く、遊技機の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第６変形例では、１時間（６０分）に一度設定される時間演出期間となった場合に、特別図柄が停止表示されたことに基づいて実行される演出である客待ち演出（デモ演出）が実行されていることに基づいて時間演出を実行し、その時間演出の実行期間中に、回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技を実行可能に構成している。つまり、本第６変形例における時間演出が実行されている期間は、遊技球が入球困難な状態の入球口を遊技球が入球可能な状態へと可変可能な期間である。このように構成することで、誰も遊技していない遊技機において定期的に遊技機の状態を可変させるための遊技である設定変更遊技が実行可能となるため、例えば、どの遊技機で遊技するか迷っている遊技者が時間演出期間において設定変更遊技を実行可能な状態で放置されている遊技機を見た場合に、設定変更遊技に興味を持たせ易くなり、放置されている遊技機で遊技を行う動機付けとすることができる。また、時間経過に応じて設定される時間演出期間において特別図柄の変動表示を実行させずに客待ち演出（デモ演出）を実行させることで時間演出が実行され、設定変更遊を実行可能となるため、例えば、設定示唆演出において高設定値ではないと遊技者が看破した場合であっても、あと少し遊技すれば時間演出期間になる場合には、時間演出期間となるまでその遊技機での遊技を継続させ易くなる。

【３１７０】

また、本第６変形例では、時間演出の実行中に特別図柄の始動条件が成立した場合（即ち、特図１始動口、又は、特図２始動口に遊技球が入球した場合）には、時間演出を強制終了する構成としている。加えて、時間演出期間において特別図柄変動が実行されている場合には、時間演出を実行しない（スキップする）構成としている。このように構成することで、時間演出の実行を望まない遊技者（例えば、設定値が「６」であることを看破し

ているため、設定変更遊技を行う必要がない遊技者）は、特別図柄変動を継続して実行することで、時間演出をスキップすることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。加えて、本第６変形例では、時間演出中に入球可能となる第３入球口６６００に遊技球を入球させることで、回転クルーンＣＬの入口が開放状態となり、設定変更遊技を実行可能となるが、第３入球口６６００よりも上方に特図２始動口（第２入球口６４０）が配設されている構成としている。上述したように、時間演出は特別図柄の始動条件が成立すると強制終了されるため、第３入球口６６００に遊技球が入球するよりも先に特図２始動口に遊技球が入球した場合には、設定変更遊技を実行できない。これにより、右打ち遊技によって遊技盤の右側領域を流下した遊技球が特図２始動口よりも先に第３入球口６６００に入球するか否かを遊技者に楽しませる斬新な遊技性の遊技を実行可能となる。また、本第６変形例では、右打ち遊技をした場合であっても、特図１始動口（第１入球口６４）に遊技球が入球可能な構成としており、時間演出の実行中に遊技者が右打ち遊技をしたことにより第１入球口６４に遊技球が入球することで第１特別図柄の変動表示が実行されるため、時間演出において遊技者が設定変更遊技を実行できなかった場合（即ち、第３入球口６６００よりも先に第１入球口６４に遊技球が入球した場合）であっても、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３１７１】

また、本第６変形例では、客待ち演出が実行されている期間は、特別図柄の変動表示が実行されない構成としている。上述したように、本第６変形例では、時間演出期間となった場合に客待ち演出（デモ演出）が実行されていなければ時間演出が実行されない構成である。そして、本第６変形例における客待ち演出は、演出期間が３０秒に設定されているため、客待ち演出開始から３０秒間は特図始動口に遊技球が入球したとしても、客待ち演出終了までは特別図柄の変動表示が実行されず、客待ち演出終了後に特別図柄の変動表示が実行される。このように構成することで、客待ち演出が実行されている状態で、時間演出期間となる直前に遊技者が誤って発射してしまった遊技球が特図始動口に入球してしまった場合であっても客待ち演出は終了しないので、時間演出が実行され易くなる。

【３１７２】

本第７制御例の第６変形例は、上述した第７制御例に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点、主制御装置１１０におけるＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３におけるＲＯＭ２２２、およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１７３】

＜第７制御例の第６変形例における遊技機の盤面構成について＞

次に、図１１２３及び２６２８を参照して、本第６変形例における遊技機の盤面構成について説明する。図１１２３は、本第６変形例における遊技盤１３の正面図である。図１１２３に示すように、本第６変形例における遊技盤１３は、上述した第７制御例における遊技盤１３に対して、可変表示装置ユニット８０の内部に回転クルーンＣＬを配設した点と、可変表示装置ユニット８０の下方に第３可変入賞装置６４００を配設した点で相違している。また、遊技盤１３の右側領域を流下した遊技球が第３可変入賞装置６４００に到達可能となるように釘の配置を変更している。ここで、図１１２４を参照して、本第６変形例における第３可変入賞装置６４００の構成について説明する。図１１２４は、第３可変入賞装置６４００の内部の構造を示した図である。実際には、この前面側にカバー体が配置されており、そのカバー体は、内部が透視可能な部材で構成されており、渦巻き状の柄が表面に内部が透視不可能または困難に着色されており、内部が視認し難くなるように

構成されている。第３可変入賞装置６４００の内部には、遊技球が入球（通過）可能な第１入球口６４と、第３入球口６６００が設けられている。なお、図１１２４に示すように、第１入球口６４と、第３入球口６６００の境界は仕切り板で仕切られている。第３可変入賞装置６４００の上部には、遊技球が入球可能な通過口が設けられており、上部の通過口を通過した遊技球は、仕切り板によって、その下方に配置された第１入球口６４に向かって流下する。なお、図１１２４に示すように、上部の通過口から入球した遊技球は、仕切り板に阻害され、第３入球口６６００に入球不可となるように構成している。なお、第１入球口６４には遊技球の通過を検出するための通過センサ６５００ａが配設されており、その通過センサ６５００ａを遊技球が通過したことに基づいて第１特別図柄抽選が実行される。また、第３入球口６６００には遊技球の通過を検出するための通過センサ６５００ｂが配設されており、その通過センサ６５００ｂを遊技球が通過したことに基づいてクルーン開放回数抽選が実行される。なお、詳細は後述するが、本第６変形例では、第３入球口６６００を遊技球が通過した場合に、回転クルーンＣＬに付属する可動体ＣＬａ（回転クルーン入口）を開放状態とする回数を決定するための抽選（クルーン開放回数抽選）を実行する。クルーン開放回数抽選では、１回～３回の開放回数の中から１の開放回数が決定されるため、遊技球が第３入球口６６００を通過した場合には回転クルーンＣＬに遊技球が入球可能な状態となる。

【３１７４】

第３可変入賞装置６４００には、上部の通過口の他に左右にも遊技球が通過可能な通過口が設けられており、第３可変入賞装置６４００の正面視左側に設けられた左通過口を通過した遊技球は第１入球口６４に向かって流下し、第３可変入賞装置６４００の正面視右側に設けられた右通過口を通過した遊技球は第３入球口６６００に向かって流下する。なお、左通過口は左電動役物６４００ａが開放状態である場合のみ遊技球が通過可能であり、右通過口は右電動役物６４００ｂが開放状態である場合のみ遊技球が通過可能である。左電動役物６４００ａは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７（図１１２３参照）を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選において当たり当選した場合に閉鎖状態から開放状態へと可変される。また、右電動役物６４００ｂは、時間演出の実行期間中に、閉鎖状態から開放状態へと可変する。なお、上述したように第３入球口６６００は、第３可変入賞装置６４００の上部の通過口を通過した遊技球が入球不可であるため、右電動役物６４００ｂが開放状態である場合に、右通過口を遊技球が通過した場合にしか第３入球口６６００に遊技球は入球できない。つまり、第３入球口６６００に遊技球が入球可能なのは、時間演出の実行期間のみとなる。なお、開放状態である右電動役物６４００ｂは、第３入球口６６００に遊技球が１個入球した場合、又は、特定期間が終了する場合に閉鎖状態へと可変する。したがって、１の時間演出中に第３入球口６６００に入球可能な遊技球は最大１個である。なお、本第６変形例では、第３可変入賞装置６４００の上部の通過口を通過した遊技球が第３入球口６６００には入球できない構成としたが、これに限るものではない。例えば、第３可変入賞装置６４００の内部に遊技球を左右に振分可能な振分部材を設け、第１入球口６４と第３入球口６６００に遊技球を振分可能に構成しても良い。なお、このように構成する場合、第１入球口６４と第３入球口６６００に交互に遊技球を振り分けるのではなく、原則として第１入球口６４に振り分け、特定条件が成立した場合（例えば、上部の通過口を遊技球が２個連続して通過した場合）に第３入球口６６００に振り分け可能に構成すると良い。このように構成することで、時間演出期間以外（通常演出期間）においても設定変更遊技を実行可能となる一方で、第３入球口６６００に遊技球が振り分けられるタイミングを限定することにより、設定変更遊技の実行機会を過剰に増加させないことが可能であるため、遊技者が過度に有利になってしまうことを抑制することができる。

【３１７５】

次に、図１１２５を参照して、本第６変形例における回転クルーンＣＬの構成について説明する。基本的な構成については、上述した第３変形例における回転クルーンＣＬと同様である。なお、上述した第３変形例における回転クルーンＣＬでは、設定値変更入球口

ＣＬ１に遊技球が入球した場合に設定値が「６」に変更される構成としたが、本第６変形例における回転クルーンＣＬでは、遊技球が設定変更入球口に入球した場合に、新たな設定値を決定するための設定値決定抽選が実行される構成としている。具体的には、図１１２５に示すように、本第６変形例における回転クルーンＣＬでは、遊技球が入球可能な６つの入球口を有し、その内の星印が表示されている２つの入球口を設定値変更入球口ＣＬ１ａ、ＣＬ１ｂとしており、設定値変更入球口ＣＬ１ａ、又は設定値変更入球口ＣＬ１ｂのいずれかを遊技球が通過した場合に設定値決定抽選を実行する。詳細は後述するが、この設定値決定抽選では、新たな設定値として設定値「６」から設定値「１」のうちの１の設定値が新たな設定値として決定され、決定された新たな設定値が現在設定されている設定値よりも上位の設定値（遊技者に有利な設定値）である場合に決定された新たな設定値へと変更される構成としている。このように構成することで、積極的に設定変更遊技に参加した結果、現在の設定値よりも下位の設定値（遊技者に不利な設定値）へと変更されてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう不具合を抑制することができる。

【３１７６】

＜第７制御例の第６変形例における演出内容について＞

次に、図１１２６から図１１２７を参照して、本第６変形例における特徴的な演出である時間演出の演出内容について説明する。図１１２６（ａ）は、時間演出開始１分前の第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。本第６変形例では、電源投入後から６０分経過する毎に１分間の時間演出期間が設定される構成としている。なお、本第６変形例では、時間演出期間となった場合に必ず時間演出が実行される構成ではなく、時間演出期間となったタイミングで客待ち演出が実行されている場合に時間演出が実行される。このため、時間演出期間となる１分前になると、図１１２６（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第１小表示領域ＨＲ１が形成され、「設定変更チャンスタイムまであと１分、特図変動すると突入しないよ」という案内態様が表示される。なお、設定変更チャンスタイムとは、本第６変形例における時間演出のことであり、時間演出が開始される所定時間前に時間演出が開始されるまでの残り時間が報知されるため、時間演出を楽しみたい遊技者は時間演出期間となるまで客待ち演出を継続させるために新たな遊技球の発射を中断することが可能となる。また、時間演出よりも特別図柄の変動演出を楽しみたい遊技者は特別図柄変動を継続させることで、時間演出を実行させない（スキップする）ことが可能となるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となる。なお、図１１２６（ａ）では、時間演出期間となる１分前に時間演出が実行されるまでの残り時間を報知する案内態様を表示する例について説明したが、案内態様の表示タイミングはこれに限るものではなく、時間演出期間となる１０分前、５分前、３分前、のそれぞれのタイミングで時間演出が実行されるまでの残り時間を報知する案内態様が表示される。なお、時間演出期間となる１分前から時間演出期間となるまでの期間は、時間演出期間となるまでの残り時間をカウントダウンする案内態様が表示されるが、１０分前、５分前、３分前のそれぞれのタイミングでは、対応する残り時間を含む案内態様が所定時間（例えば、５秒）表示された後、案内態様を非表示とする。これにより、案内態様と変動演出が同時に表示される期間を極力短くし、変動演出が視認し難くなる不具合を抑制することができる。次に、図１１２６（ｂ）を参照して、時間演出開始時の演出内容について説明する。図１１２６（ｂ）は、時間演出開始時の表示画面の一例を示した図である。上述したように、本第６変形例では、電源投入後６０分経過する毎に設定される時間演出期間において客待ち演出（デモ演出）が実行されている場合に時間演出が実行される。本第６変形例における時間演出は、時間演出期間開始から１分経過した場合、又は、１分経過する前に特図変動が実行された場合に終了する。そのため、図１１２６（ａ）に示すように、小表示領域Ｄｍ３には時間演出終了までの残り時間を示す態様である「残り１分００秒」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍに形成される第１小表示領域ＨＲ１には時間演出の終了条件を案内する態様である「設定値変更チャンスタイム突入、始動口入賞で終了するよ」の文字が表示される。これにより、遊技者は時間演出の残り時間と、特図始動口に遊技球を入球させることで時間演出が終了することを容易に認識可能となる。なお、小表示領域Ｄ

ｍ３に表示される時間演出の残り時間は、１秒経過する毎に更新される。ここで、本第６変形例における時間演出について説明する。本第６変形例では、時間演出の実行条件が成立した場合（客待ち演出（デモ演出）の実行期間に時間演出期間となった場合）に時間演出である設定変更チャンスタイム演出が実行される。この設定変更チャンスタイム演出が実行されると、第３可変入賞装置６４００の右電動役物６４００ｂが開放状態へと可変し、第３入球口６６００に遊技球を入球可能になる。したがって、設定変更チャンスタイム演出が開始されると、図１１２６（ｂ）に示すように、第３小表示領域ＨＲ３が形成され、右電動役物６４００ｂが開放状態となり、第３入球口６６００に遊技球が入球可能な状態であることを案内する案内態様が表示される。なお、上述したように、第３入球口６６００に遊技球が入球すると、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）を開放状態とする回数を決定するためのクルーン開放回数抽選が実行される。つまり、第３入球口６６００に遊技球を入球させることが設定変更遊技（回転クルーンＣＬに遊技球を入球させる遊技）の実行条件である。時間演出が開始されたことで開放状態へと可変された右電動役物６４００ｂは、時間演出の終了条件が成立した場合、又は、第３入球口６６００に遊技球が１個入球した場合に閉鎖状態へと可変される。なお、時間演出の１つ目の終了条件は、時間演出の開始から１分経過した場合であり、２つ目の終了条件は、時間演出の開始から１分経過する前に第１入球口６４、又は、第２入球口６４０に遊技球が入球し特別図柄の始動条件が成立した場合であり、いずれかの終了条件が成立した場合に時間演出が終了する。本第６変形例では、時間演出の実行期間中に遊技者が右打ち遊技をした場合には、第１入球口６４、第２入球口６４０、第３入球口６６００のいずれの入球口にも入球し得る状態となる。このため、時間演出では、遊技者が右打ち遊技をすることで特図始動口（第１入球口６４、又は、第２入球口６４０）に遊技球が入球するよりも先に第３入球口６６００に遊技球を入球させ設定変更遊技を実行できるか否かを楽しませる斬新な遊技性の遊技を提供することができる。なお、上述したように、本第６変形例では、デモ演出の実行期間中は、特別図柄の変動表示が実行されない、即ち、特別図柄の始動条件が成立しない構成であるため、デモ演出の実行期間と時間演出の実行期間が重なっている期間は、第３入球口６６００よりも先に特図始動口に遊技球が入球しても時間演出は終了せず、デモ演出が終了し、特図変動の始動条件が成立した場合に時間演出が終了する。このため、時間演出が開始された時点におけるデモ演出の残り演出期間によって、設定変更遊技の実行し易さを異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第６変形例では、時間演出中に特図変動の始動条件が成立した場合に時間演出が終了する構成としたが、これに限るものではなく、特図始動口に入球したことに基づいて時間演出を終了させる構成としても良い。つまり、デモ演出の演出期間と時間演出の演出期間が重なっている場合であっても、特図始動口に遊技球が入球したことにより時間演出を終了させる構成としても良い。このように構成することで、第３入球口６６００よりも先に特図始動口に遊技球を入球させた時点で時間演出が終了されてしまうため、遊技者によりドキドキ感を与えることができる。なお、本第６変形例では、時間演出が開始されてから時間演出が終了するまでの期間、又は、第３入球口６６００に遊技球が１個入球するまでは、右電動役物６４００ｂの開放状態が維持される構成としたが、これに限るものではなく、時間演出の実行期間中は右電動役物６４００ｂが開閉動作を繰り返す構成としても良い。このように構成することで、遊技者に右電動役物６４００ｂが開放状態となるタイミングを見計らって遊技球を発射させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、時間演出が終了するまでは第３入球口６６００に遊技球を複数個入球させることを可能に構成することで、１の時間演出中に特図始動口よりも先に第３入球口６６００に遊技球を入球させる遊技を遊技者に複数回楽しませることが可能となる。

【３１７７】

時間演出の実行期間中に遊技者が右打ち遊技を行い、第３入球口６６００に遊技球を入球させることができた場合には、クルーン開放回数抽選が実行され回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）の開放回数が決定される。図１１２７（ａ）は、クルーン開放回数抽選が実行され、クルーン開放回数が決定された場合の表示画面の一例を示した図である。

図１１２７（ａ）に示す例では、クルーン開放回数抽選においてクルーン開放回数として「３回」が決定された場合を示している。この場合、主表示領域Ｄｍには第１小表示領域ＨＲ１が形成され、決定されたクルーン開放回数を報知するための報知態様である「クルーンが３回開くよ」の文字が表示される。また、第３小表示領域ＨＲ３には、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）が開放状態となり、遊技球が入球可能な状態であることを案内する案内態様が表示される。これにより、遊技者に対して回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技が実行されることを容易に認識させることができる。回転クルーンＣＬの入口が開放状態となり設定変更遊技が実行され、その設定変更遊技において遊技球が回転クルーンＣＬの設定変更入球口に入球し、設定値の変更が決定された場合には、図１１２７（ｂ）に示す演出が実行される。図１１２７（ｂ）は、設定変更遊技中に設定変更入球口に遊技球が入球し、設定値の変更が決定された場合の表示画面の一例を示した図である。本第６変形例では、回転クルーンＣＬの設定変更入球口に遊技球が入球したことに基づいて新たな設定値を決定する抽選（設定値決定抽選）が実行される。この設定値決定抽選において決定された新たな設定値が、現在設定されている設定値よりも上位の設定値（遊技者に有利な設定値）である場合に設定値の変更が決定される。なお、本第６変形例では、時間演出の実行中に設定値の変更が決定された場合であっても、時間演出が終了するまでは現在の設定値を新たな設定値に変更せず、時間演出が終了した場合に新たな設定値へと変更する構成としている。このため、図１１２７（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍには第１小表示領域ＨＲ１が形成され、「次の変動から設定値が変わるよ」という設定値の変更が決定されたことを報知するための報知態様が表示される。なお、上述したように、時間演出の実行中に第３入球口６６００に遊技球が入球したことに基づいて実行されるクルーン開放回数抽選によって、回転クルーンＣＬの入口は最大３回開放状態となる。開放状態となった回転クルーンＣＬの入口は遊技球が１個通過した場合に閉鎖状態に可変するため、設定変更遊技において最大３個の遊技球が設定変更入球口に入球する可能性がある。そして、時間演出が終了するまでは現在の設定値を新たに決定された設定値に変更しないことで、新たな設定値が決定された順番によって時間演出終了後に設定される新たな設定値を異ならせることができる。例えば、現在の設定値として設定値「２」が設定されている状態で、回転クルーンＣＬの入口を開放状態とする回数として３回が決定された場合（即ち、３回の設定変更遊技が実行される場合）、１回目の設定変更遊技において新たな設定値として「５」が決定され、２回目の設定変更遊技において新たな設定値として「６」が決定され、３回目の設定変更遊技において新たな設定値として「３」が決定された場合には、時間演出終了後には最後に決定された新たな設定値である「３」が設定値として設定される。なお、各設定変更遊技において新たな設定値が決定された場合には、図１１２７（ｂ）に示すうさぎのキャラクタ８０１の表示態様によって決定された新たな設定値が示唆される。具体的には、うさぎのキャラクタ８０１が立てている指の本数によって決定された新たな設定値を示唆するための新設定値示唆態様が表示されることで、遊技者は決定された新たな設定値を推測可能となる。図１１２７（ｂ）に示す例では、うさぎのキャラクタ８０１が指を合計で４本立てている態様の新設定値示唆態様が表示されている。これは、決定された新たな設定値が設定値「４」から「６」のいずれかであることを示唆する新設定値示唆態様である。なお、その他の新設定値示唆態様については、図１１３４を参照して後述するが、各設定変更遊技において変更された遊技機の状態を示唆する態様である新設定値示唆態様が表示されることで、遊技者は今回の設定変更遊技で決定された新たな設定値を推測し、次回の設定変更遊技を実行するか否か（回転クルーンＣＬに遊技球を入球させるか否か）を選択することが可能となる。例えば、１回目の設定変更遊技においてうさぎのキャラクタ８０１が指を４本立てている新設定値示唆態様が表示された場合に、決定された新たな設定値が「４」であると推測し、より上位の設定値（設定値「５」又は「６」）が決定されることを期待して２回目の設定変更遊技を実行するか、次の設定変更遊技において１回目の設定変更遊技で決定された新たな設定値よりも下位の設定値が決定されるリスクを回避するために２回目以降の設定変更遊技は実行しないかを遊技者に選択させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、いずれの

場合であっても、設定変更遊技によって時間演出が開始された時点において設定されている設定値よりも下位の設定値に変更されることはないため、遊技者に不利益となることはない。

【３１７８】

なお、本第６変形例では、１の時間演出において複数回の設定変更遊技が実行される場合に、最後に決定された新たな設定値を時間演出終了後に設定する構成としたが、これに限るものではなく、複数回の設定変更遊技において決定された新たな設定値のうち、最も上位の設定値が時間演出終了後に設定される構成としても良い。また、本第６変形例では、時間演出中に設定変更遊技が実行され、設定値の変更が決定された場合には時間演出が終了するまで新たな設定値に変更されない構成としたが、これに限るものではなく、時間演出が終了する前に設定値を変更する構成としても良い。例えば、設定変更遊技において、設定変更入球口に遊技球が入球し、設定値の変更条件が成立した場合（新たな設定値が現在の設定値よりも上位の設定値である場合）に、その都度設定値を変更する構成としても良い。このように構成することで、１の時間演出中に複数回の設定変更遊技が実行される場合（回転クルーンＣＬの入口が複数回開放される場合）には、先に実行された設定変更遊技において決定された新たな設定値よりも後に実行された設定変更遊技において決定された新たな設定値が上位の設定値でない場合には、後に決定された新たな設定値へと変更されないため、遊技者に安心感を持って設定変更遊技を楽しませることができる。

【３１７９】

また、本第６変形例では、時間演出期間から通常演出期間に切り替わった場合、又は、特別図柄の変動表示が開始された場合のうち、いずれかが成立した場合に時間演出が終了する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、時間演出中に枠ボタン２２の操作によって時間演出期間から通常演出期間に切り替わる前に時間演出を終了させる構成としても良い。このように、構成することで、時間演出をスキップさせたい遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず特図始動口に遊技球が入球しない場合であっても、枠ボタン２２を操作するだけで時間演出をスキップできるので、より遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。このように構成する場合は、上述した第４変形例のように、枠ボタン２２と主制御装置１１０を接続し、主制御装置１１０でも枠ボタン２２の操作の有無を判別できるように構成すると良い。

【３１８０】

＜第７制御例の第６変形例における電気的構成について＞

次に、図１１２８から図１１３５を参照して、本第６変形例における遊技機１０の電気的構成について説明する。図１１２８は、本第６変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示したブロック図である。上述した第７制御例の第３変形例のパチンコ機１０における電気的構成（図１０７６参照）に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５にＲＴＣ２９２が接続されている点で相違し、その他の構成については同一である。本第６変形例における遊技機では、時刻がこのＲＴＣ２９２により計測（計時）されている。そして、そのＲＴＣ２９２の時刻情報（計時情報）に基づき、一定時間（例えば、１時間）経過毎に主制御装置１１０において時間演出期間を設定し、時間演出期間が設定されたことに基づいて音声ランプ制御装置１１３では第３図柄表示装置８１において時間演出を実行するための処理を行う構成としている。このように、主制御装置１１０の入出力ポート２０５とＲＴＣ２９２を接続することで、時間経過に応じて定期的に設定変更遊技を実行可能な期間を設定することが可能となる。

【３１８１】

次に、図１１２９を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１１２９は、本第６変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１１２９に示した通り、本第６変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図９６７（ａ）参照）に対して、時間演出テーブル２０２ａｍＧと、クルーン開放回数決定テーブル２０２ｂｍＧと、設定値決定テーブル２０２ｃｍＧが新たに追加されている点で相違している。

その他の構成については、上述した第７制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２と同一であるため、詳細な説明を省略する。まず、図１１３０を参照して、時間演出テーブル２０２ａｍＧの内容について説明する。図１１３０は、時間演出テーブル２０２ａｍＧの規定内容を模式的に示した図である。時間演出テーブル２０２ａｍＧは、通常演出の実行期間と、時間演出の実行期間とを電源を投入からの経過時間に対応付けて規定したデータテーブルである。本第６変形例のパチンコ機１０では、ＲＴＣ２９２の時刻情報（計時情報）に基づいて、パチンコ機１０に対して電源投入を行ってからの経過時間を判別可能に構成されている。この経過時間の値と、時間演出テーブル２０２ａｍＧの規定内容とに基づいて、通常の演出を実行させるための期間（通常演出期間）とするか時間演出を実行させるための期間（時間演出期間）とするかを判断している。この演出期間の決定は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で実行されるメイン処理の経過時間確認処理（図１１５１のＳ１８５４Ｍ参照）の中で行われ、図１１３０に示す時間演出テーブル２０２ａｍＧの判定値と、ＲＴＣ２９２の時刻情報（計時情報）に基づいて判断される経過時間Ｔ（図１１５１のＳ２１０２Ｍ参照）とに応じて演出期間が特定される（図１１５１のＳ２１０３Ｍ参照）。図１１３０に示すように、時間演出テーブル２０２ａｍＧでは、通常演出の実行期間（通常演出期間）であるか、時間演出の実行期間（時間演出期間）であるかが、遊技機に対する電源投入を行った後の経過時間Ｔの値に対応付けられて規定されている。図１１３０に示す通り、本第６変形例では、電源投入から６０分以内の場合は通常演出期間であり、６０分が経過してからの１分間は時間演出期間とされる。そして、その時間演出期間とされる１分間が経過した後は再び通常演出期間とされ、その通常演出期間が５９分間継続する。そして、以降は１分間の時間演出期間と５９分間の通常演出期間とが交互に繰り返される。このように、電源投入直後の６０分間を除き、１時間遊技をしていれば必ず異なる演出期間に切り替わるので、演出期間が切り替わったことにより遊技者に対して目新しさを感じさせることができる。よって、長時間遊技を行っていても同じような演出しか発生せず、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、１分間の特別演出期間と５９分間の通常演出期間とが周期的に繰り返されるので、遊技者は時間演出期間となる時間帯や通常演出期間となる時間帯を容易に把握することができる。よって、各遊技者に対して、自分の趣向に合った演出態様の演出が行われる演出期間を狙って遊技を開始させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第６変形例では、時間演出が実行されている期間に設定変更遊技を実行可能であるため、より上位の設定値に変更されることを期待して時間演出が実行されるまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせ易くなる。

【３１８２】

なお、図１１３０において経過時間Ｔが１８０分以降における経過時間Ｔと演出期間との対応関係を省略して記載しているが、実際には１８０分以降も、１分間の特別演出期間と５９分間の通常演出期間とが交互に繰り返されるように設定される。この時間演出テーブル２０２ａｍＧにおける経過時間Ｔの範囲は最低限ホールの１日の営業時間分だけ設定されていればよく、例えば経過時間Ｔが１４４０分（２４時間）未満の範囲で経過時間Ｔと演出期間との対応関係を設定しておいても良いし、数日分の対応関係を設定しておいてもよい。また、演出期間の種類は必ずしも通常演出期間と時間演出期間との２種類に限られるものではなく、実行される演出の態様が互いに異なる３種類以上の演出期間を設けても良い。更に、本第６変形例では経過時間Ｔの値毎に演出期間の種別を規定したテーブルを規定しているが、必ずしも全てのＴの値に対応させたテーブルを用意しておかなくても良い。例えば、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲と、時間演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲とを１種類ずつ規定しておき、経過時間Ｔの値が規定されている値の範囲外となる際は、規定されている経過時間Ｔの値の範囲に所定の値を加算するように構成しても良い。具体例としては、例えば、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲を０分００秒～５９分００秒、時間演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲を５９分００秒～６０分００秒と規定しておき、経過時間Ｔの値が６０分００秒に達する際に、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲と、特別演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲とにそれぞれ６０

分００秒を加算し、６０分００秒～１２０分００秒までの経過時間Ｔの値の範囲における演出期間の種別を再設定するように制御しても良い。より詳述すると、時間演出テーブル２０２ａｍＧには、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は０分００秒～５９分００秒であり、時間演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は５９分００秒～６０分００秒であるとの情報のみが規定される。そして、電源投入に基づいて、時間演出テーブル２０２ａｍＧに規定された情報がＲＡＭ２０３の所定の領域に複製され、その複製された情報に基づいて演出期間の種別が判別される。そして、経過時間Ｔが、複製された情報に規定されている経過時間Ｔの値の最大値である６０分００秒に達する場合には、複製された情報に６０分００秒を加えて新たな情報に更新する。即ち、通常演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は６０分００秒～１１９分００秒であり、時間演出期間となる経過時間Ｔの値の範囲は１１９分００秒～１２０分００秒であるとの情報に更新される。以降、６０分００秒が経過する毎に、複製された情報に６０分００秒を加えて新たな情報に更新するように制御し、更新された情報と、経過時間Ｔとに基づいて演出期間の種別を判別する。この場合、時間演出テーブル２０２ａｍＧのデータ量が少なくなるため、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の低価格化を図ることができる。

【３１８３】

次に、図１１３１（ａ）を参照して、クルーン開放回数決定テーブル２０２ｂｍＧの内容について説明する。図１１３１（ａ）は、クルーン開放回数決定テーブル２０２ｂｍＧの規定内容を模式的に示した図である。本第６変形例では、第３入球口６６００に遊技球が入球（通過）したことに基づいて回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）を開放状態とするための処理が実行される。クルーン開放回数決定テーブル２０２ｂｍＧは、可動体ＣＬａを開放状態とする回数を決定するためのデータテーブルである。クルーン開放回数決定テーブル２０２ｂｍＧには、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧ（第３入球口６６００に遊技球が入球したことに基づいて取得される乱数値）の値に対応付けて可動体ＣＬａの開放回数が規定されている。具体的には、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値が「０～４９」の範囲内であれば、開放回数として「１（回）」が決定され、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値が「５０～７９」の範囲内であれば、開放回数として「２（回）」が決定され、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値が「８０～９９」の範囲内であれば、開放回数として「３（回）」が決定される。本第６変形例では、可動体ＣＬａが１回開放状態となった場合、可動体ＣＬａを遊技球が１個通過したことに基づいて可動体ＣＬａは閉鎖状態へと可変する構成である。つまり、開放回数１回が設定された場合には１個の遊技球しか回転クルーンＣＬに到達できないが、開放回数３回が設定された場合には３個の遊技球が回転クルーンＣＬに到達可能となるため、開放回数が多い方が開放回数が少ない場合よりも設定変更遊技において設定値変更入球口ＣＬ１ａ，ＣＬ１ｂに遊技球が入球する可能性が高くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第６変形例では、開放回数として１回～３回の何れかが決定される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、０回の振分（即ち、設定変更遊技が実行されないパターン）を設ける構成としても良いし、４回以上の開放回数を決定可能に構成しても良い。或いは、開放回数ではなく、異なる開放時間と閉鎖条件の中から１の開放時間と閉鎖条件を決定する構成としても良い。例えば、開放時間として１秒、３秒、５秒のうち、１の開放時間を決定し、閉鎖条件として、１個の遊技球の通過、２個の遊技球の通過、３個の遊技球の通過の中から１の閉鎖条件を決定可能に構成しても良い。

【３１８４】

次に、図１１３１（ｂ）を参照して、設定値決定テーブル２０２ｃｍＧの内容について説明する。図１１３１（ｂ）は、設定値決定テーブル２０２ｃｍＧの規定内容を模式的に示した図である。設定値決定テーブル２０２ｃｍＧは、設定変更遊技において、遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１ａ、又は、ＣＬ１ｂに入球（通過）したことに基づいて新たな設定値を決定する際に参照されるデータテーブルである。設定値決定テーブル２０２ｃｍＧには、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値（設定変更入球口を遊技球が通過した場合に取得される乱数値）に対応付けて新設定値が規定されている。具体的には、設定値種別カ

ウンタ２０３ｄｍＧの値が「０」である場合には、新設定値として「１」が決定される。なお、本第６変形例では、新たな設定値（新設定値）が現在設定されている設定値よりも上位の設定値である場合にのみ設定値が新たな設定値に変更される構成である。そして、設定値「１」は、最も下位の設定値であるため、新設定値として「１」が決定された場合には、実質的に新たな設定値に変更されることはなく、現在の設定値が維持される。設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値が「１～４」の範囲内である場合には、新設定値として「２」が決定され、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値が「５～１４」の範囲内である場合には、新設定値として「３」が決定され、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値が「１５～３９」の範囲内である場合には、新設定値として「４」が決定され、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値が「４０～７９」の範囲内である場合には、新設定値として「５」が決定され、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値が「８０～９９」の範囲内である場合には、新設定値として「６」が決定される。

【３１８５】

次に、図１１３２を参照して、本第７制御例の第６変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１１３２は、本第６変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１１３２に示した通り、上述した第７制御例におけるＲＡＭ２０３に対して、本第６変形例におけるＲＡＭ２０３は、クルーン開放フラグ２０３ａｍＤと、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤと、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧと、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧと、開放回数カウンタ２０３ｃｍＧと、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧと、開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧと、開放回数抽選保留球数カウンタ２０３ｆｍＧと、投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧと、時間演出フラグ２０３ｈｍＧと、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧと、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧと、第２電動役物開放フラグ２０３ｍｍＧと、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧと、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧと、クルーン開放中カウンタ２０３ｐｍＧと、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧと、新設定値格納エリア２０３ｒｍＧと、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧと、客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。クルーン開放フラグ２０３ａｍＤは、上述した第３変形例におけるクルーン開放フラグ２０３ａｍＤと同様に、可動体ＣＬａ（クルーン入口）を開放状態にさせるためのフラグである。設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧは、設定変更遊技が実行中であることを判別するためのフラグである。設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤは、設定変更遊技の開始タイミングであることを示すためのフラグであり、本第６変形例では、クルーン開放回数抽選処理（図１１３８、Ｓ１９３Ｍ参照）において、回転クルーンＣＬの入口に設けられている可動体ＣＬａを開放状態とする回数が決定された場合にオンに設定され、回転クルーン制御処理（図１１５０、Ｓ１８１７Ｍ参照）においてオフに設定される。開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧは、クルーン開放回数抽選において回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）を開放状態とする回数を決定する場合に使用するカウンタであり、タイマ割込処理（図１１３６参照）のＳ１９１Ｍの処理においてカウンタ値が更新され、特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）において、第３入球口６６００に遊技球が入球したことに基づいてカウンタ値が取得される。開放回数カウンタ２０３ｃｍＧは、回転クルーンＣＬの入口を開放状態とする残り回数を計測するためのカウンタであり、クルーン開放回数抽選処理（図１１３８、Ｓ１９３Ｍ参照）において、クルーン開放回数が決定された場合に、決定されたクルーン開放回数に対応する値が開放回数カウンタ２０３ｃｍＧに格納（記憶）される。そして、回転クルーン制御処理（図１１５０、Ｓ１８１７Ｍ参照）において回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）の開放状態が設定される場合に、カウンタ値が１減算される。設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧは、設定変更遊技において新たな設定値を決定するために使用されるカウンタであり、主制御装置１１０のメイン処理（図１１４７参照）においてカウンタ値が更新される。そして、回転クルーン通過処理（図１１４４、Ｓ１１４Ｍ参照）において、遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１又はＣＬ２を通過したと判別した場合に、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値が取得され、取得したカウンタ値と設定値決定テーブル２０２ｃｍＧを参照

して新たな設定値が決定される。
【３１８６】
開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧは、第３入球口６６００に遊技球が入球したことに基づいて取得した開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値を格納（記憶）するための記憶領域であり、開放回数抽選保留球数カウンタ２０３ｆｍＧは、開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧに格納されている開放回数抽選保留球数を計測するためのカウンタである。本第６変形例では、開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧに上限１個まで開放回数抽選保留球を格納（記憶）可能に構成している。投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧは、パチンコ機１０の電源投入時刻に対応する情報を格納するための記憶領域であり、パチンコ機１０へ電源を投入した際に、ＲＴＣ２９２の時刻情報（計時情報）が格納される。具体的には、ＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図１１４５参照）の時間設定処理（図１１４５のＳ１７８１Ｍ参照）の中で、ＲＴＣ２９２より取得した現在の時刻情報（計時情報）が格納される。格納された計時情報は、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１４７参照）の経過時間確認処理（図１１４７のＳ１８５４Ｍ参照）の中で、電源投入からの経過時間Ｔを算出し、通常演出期間であるか時間演出期間であるかを判別するために用いられる（図１１５１のＳ２１０４Ｍ参照）。なお、ＲＡＭ２０３に記憶された内容はバックアップされないため、パチンコ機１０の電源供給が遮断された電断状態となった場合、投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納された計時情報は消失される。本第６変形例のパチンコ機１０では、立ち上げ処理（図１１４５参照）の際にＲＴＣ２９２より取得され、投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納された時刻情報に基づいて演出期間の種別を判断するので、ホールの複数のパチンコ機１０において、立ち上げ処理（図１１４５参照）が行われるタイミングを合わせておけば、各パチンコ機１０の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに時刻情報が格納されるタイミングも合わせることができる。投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに時刻情報が格納されるタイミングが合っていれば、各パチンコ機１０において経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）の中で算出される経過時間Ｔも合わせることができるので、その経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から時間演出期間へ切り替えるタイミング及び経過時間Ｔに基づいて時間演出期間から通常演出期間へ切り替えるタイミングを合わせることができる。これにより、ホールの関係者は、複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源投入をしておくだけで、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができる。よって、一部のパチンコ機１０は通常演出期間となり、その他のパチンコ機１０は時間演出期間となることで、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてしまうことを防止（抑制）することができる。なお、複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源を投入する方法としては、例えば、複数のパチンコ機１０で構成される島を設けておき、島単位で電源を投入することのできる外部電源を設けておけばよい。また、本第６変形例では、ＲＴＣ２９２の時刻情報から時刻を判断し、時間帯に応じて演出期間の種別を切り替えるのではなく、立ち上げ処理の際に取得した時刻情報と経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）の中で取得される時刻情報とから経過時間Ｔを算出し、その経過時間Ｔに基づいて演出期間の種別を判断している。これにより、各パチンコ機１０のＲＴＣ２９２の時刻情報が、経年劣化等で互いにずれてしまっていたとしても、そのずれた計時情報を演出期間の種別の判断に直接用いるのではなく、経過時間Ｔという相対的な値に変換して演出期間の種別の判断に用いることができるので、ずれの影響を少なくすることができる。よって、複数のパチンコ機１０において、経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から特別演出期間へ切り替えるタイミング及び経過時間Ｔに基づいて特別演出期間から通常演出期間へ切り替えるタイミングを合わせることができる。従って、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができるので、一部のパチンコ機１０は通常演出期間となり、その他のパチンコ機１０は時間演出期間となることで、遊技を行っている遊技者が他のパチンコ機１０と異なる演出態様で演出が実行されていることに対して違和感を抱いてしまうことを抑制することができる。
【３１８７】

時間演出フラグ２０３ｈｍＧは、時間演出の実行中であるか否かを示すフラグである。この時間演出フラグ２０３ｈｍＧは、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１４７参照）の経過時間確認処理（図１１４７のＳ１８５４Ｍ参照）の中で、時間演出期間であると判別した場合に実行される時間演出期間中処理（Ｓ２１０９Ｍ）において、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧがオンであると判別した場合（即ち、客待ち演出（デモ演出）の実行中であると判別した場合）にオンに設定され、時間演出の実行中に特別図柄の変動表示が実行される場合、又は、時間演出期間から通常演出期間に切り替わった場合にオフに設定される。時間演出フラグ２０３ｈｍＧがオンにされると、時間演出に対応する時間演出開始コマンドが設定されるので（図１１５２のＳ２１５５Ｍ参照）、その時間演出開始コマンドに基づいて、時間演出の開始を示す表示態様や、時間演出に対応する背面画像が表示される。一方、時間演出フラグ２０３ｈｍＧがオフされた場合は、時間演出終了コマンドが設定され、その時間演出終了コマンドに基づいて、時間演出の終了を示す表示態様や、通常演出に対応する背面画像（背面Ａ）が表示される。なお、ホールにおいて、本第６変形例のパチンコ機１０を複数並べて（島を構成させて）設置しておけば、島を構成する複数のパチンコ機１０によって実行される演出の演出態様を、時間帯に応じて一斉に異なる演出態様に切り替える（島連動する）ことができる。島連動を行うことにより、遊技を行うタイミングに応じて、異なる態様の演出が実行されるので、各遊技者は、自己の嗜好に合った演出態様の演出（通常演出、または、時間演出）が行われるタイミングで遊技を開始することができる。ここで、本第６変形例のパチンコ機１０では、経過時間に応じて演出期間の種別を切り替えているが、曜日や日付、季節等に応じて島連動を行っても良い。時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧは、時間演出の実行をスキップすることを示すためのフラグである。本第６変形例における時間演出は、経過時間確認処理（図１１５１、Ｓ１８５４Ｍ参照）において時間演出期間であると判別された場合に実行される時間演出期間中処理（図１１５２、Ｓ２１０９Ｍ参照）において、客待ち演出（デモ演出）の実行中であると判別した場合に実行される。つまり、通常演出期間から時間演出期間に切り替わった場合に、客待ち演出（デモ演出）が実行されていることに対応して時間演出が実行される構成としている。一方で、通常演出期間から時間演出期間に切り替わった場合に、客待ち演出（デモ演出）が実行されていない場合には時間演出が実行されず、時間演出期間から通常演出期間に切り替わるまでに客待ち演出が実行された場合であっても、今回の時間演出期間では時間演出の実行がスキップされる。時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧは、時間演出期間中処理（図１１５２、Ｓ２１０９Ｍ参照）において、客待ち演出（デモ演出）の実行中ではないと判別した場合にオンに設定され、経過時間確認処理（図１１５１、Ｓ１８５４Ｍ参照）において、時間演出期間から通常演出期間に切り替わる場合にオフに設定される。第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧは、第１電動役物（左電動役物６４００ａ）を開放状態へと可変させることが決定されたことを示すためのフラグであり、普通図柄変動処理（図１１４３、Ｓ１９４Ｍ参照）において当たりを示す普通図柄が停止表示されたことに基づいてオンに設定され（Ｓ８３６Ｍ）、電動役物開閉処理（図１１４８，Ｓ１８５１Ｍ参照）において、設定された普図当たりシナリオの終了タイミングであると判別した場合にオフに設定される。第２電動役物開放フラグ２０３ｍｍＧは、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）を開放状態とすることが決定されたことを示すためのフラグであり、時間演出期間中処理（図１１５２、Ｓ２１０９Ｍ参照）において、時間演出の実行が決定されたことに基づいてオンに設定され、電動役物開閉処理（図１１４８、Ｓ１８５１Ｍ参照）において、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）の開放が設定された場合にオフに設定される。第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧは、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）を閉鎖状態へと可変することが決定されたことを示すためのフラグであり、特殊入賞処理（図１１３７、Ｓ１９２Ｍ参照）において、第３入球口６６００に遊技球が入球した場合、又は、時間演出終了処理（図１１４１、Ｓ２４６２Ｍ参照）が実行された場合にオンに設定され、電動役物開閉処理（図１１４８、Ｓ１８５１Ｍ参照）において、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）の閉鎖が設定された場合にオフに設定される。特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧは、特別図柄の変動表示が実行されて

いない期間を計測するためのカウンタである。客待ち演出処理（図１１４９、Ｓ１８５３Ｍ）において、特別図柄の変動表示が実行されておらず、客待ち演出が実行されていない場合にカウンタ値が加算して更新され、カウンタ値が３０秒に対応する値に達した場合に、客待ち演出（デモ演出）が実行される。特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値は、客待ち演出実行処理（図１１４９、Ｓ１８５３Ｍ参照）において客待ち演出が終了する場合、又は、特別図柄の変動表示が実行される場合に実行される遊技状態更新処理（図１１４２、Ｓ２４１０Ｍ）においてクリアされる。クルーン開放中カウンタ２０３ｐｍＧは、回転クルーンＣＬの開放時間を計測するためのカウンタである。設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧは、時間演出における設定変更遊技において、新たな設定値への変更が決定された場合に時間演出終了まで設定値の変更が待機していることを示すためのフラグである。回転クルーン通過処理（図１１４４、Ｓ１１４Ｍ参照）において、設定値の変更が決定された場合にオンに設定され（Ｓ２７６７Ｍ）、時間演出が終了する場合に実行される時間演出終了処理（図１１４１、Ｓ２４６２Ｍ参照）において設定値が変更された場合にオフに設定される。新設定値格納エリア２０３ｒｍＧは、時間演出における設定変更遊技において新たな設定値が決定された場合に、時間演出の終了まで決定された新たな設定値に対応する情報を格納（記憶）するための記憶領域である。回転クルーン通過処理（図１１４４、Ｓ１１４Ｍ参照）において、新たな設定値が決定された場合に決定された新たな設定値情報が格納され、時間演出終了処理（図１１４１、Ｓ２４６２Ｍ参照）において、新設定値格納エリア２０３ｒｍＧに格納されている新たな設定値情報に対応する設定値が設定値格納エリア２０３ｊｍに格納される。客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧは、客待ち演出（デモ演出）の実行中であることを示すためのフラグであり、客待ち演出実行処理（図１１４９、Ｓ１８５３Ｍ参照）において、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値が３０秒に対応する値であると判別した場合にオンに設定され、客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧの値が０であると判別した場合にオフに設定される。客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧは、客待ち演出（デモ演出）の残り演出期間を計測するためのカウンタであり、客待ち演出の実行が決定された場合に３０秒に対応する値が設定され、カウンタ値が０となった場合に客待ち演出が終了する。

【３１８８】

次に、図１１３３を参照して、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１１３３は、本第６変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。上述した第７制御例におけるＲＯＭ２２２（図９７３（ａ）参照）に対して、新設定値示唆態様決定テーブル２２２ａｍＧを新たに追加した点で相違する。ここで、図１１３４を参照して、新設定値示唆態様決定テーブル２２２ａｍＧの内容について説明する。図１１３４は、新設定値示唆態様決定テーブル２２２ａｍＧの規定内容を模式的に示した図である。上述したように、本第６変形例では、設定変更遊技において設定値が変更された場合に、新たに設定された設定値を示唆する新設定値示唆態様を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示する構成としており、新設定値示唆態様決定テーブル２２２ａｍＧは、表示画面に表示する新設定値示唆態様を決定するために参照されるデータテーブルである。新設定値示唆態様決定テーブル２２２ａｍＧには、新設定値と、演出カウンタ２２３ｆｍの値に対応付けて新設定値示唆態様が規定されている。具体的には、新設定値が「６」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～９」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指６本」が決定される。この「指６本」の新設定値示唆態様は、表示画面においてうさぎのキャラクタ８０２が左右の指を合計６本立てる態様で表示され、新たな設定値が「６」であることを示唆する。また、新設定値が「６」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１０～９９」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指５本」が決定される。この「指５本」の新設定値示唆態様は、表示画面においてうさぎのキャラクタ８０２が左右の指を合計５本立てる態様で表示され、新たな設定値が「５」以上であることを示唆する。また、新設定値が「６」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１００～１７９」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指４本」が決定される。この「指４本」の新設定値示唆態様は、表示画面におい

てうさぎのキャラクタ８０２が左右の指を合計４本立てる態様で表示され、新たな設定値が「４」以上であることを示唆する。また、新設定値が「６」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１８０～１９８」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指１本」が決定される。この「指１本」の新設定値示唆態様は、表示画面においてうさぎのキャラクタ８０２が左右の指を合計１本立てる態様で表示され、新たな設定値が「１」以上であることを示唆する。また、新設定値が「５」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～４９」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指５本」が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「５０～１７９」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指４本」が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１８０～１９８」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指１本」が決定される。また、新設定値が「４」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１４９」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指４本」が決定され、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「１５０～１９８」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指１本」が決定される。また、新設定値が「２」又は「３」であり、演出カウンタ２２３ｆｍの値が「０～１９８」の範囲内であれば、新設定値示唆態様として「指１本」が決定される。これにより、遊技者は設定変更遊技において新たに設定された設定値を推測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３１８９】

次に、図１１３５を参照して、本第６変形例におけるＲＴＣ２９２の電気的構成似ついて説明する。図１１３５は、ＲＴＣ２９２の電気的構成を模式的に示したブロック図である。ＲＴＣ２９２は、主制御装置１１０に接続され、現在時刻を計時することができるリアルタイムクロックで構成されている。ＲＴＣ２９２は、入出力ポート３５０と、装置制御部３５１と、レジスタ３５２とを有している。また、ＲＴＣ２９２には、ＲＴＣ用電源３５３が接続されている。このＲＴＣ用電源３５３は、パチンコ機１０の電源とは異なるＲＴＣ２９２専用の電源であり、パチンコ機１０の電源が遮断された電断状態でもＲＴＣ２９２に電力を供給することができる。このＲＴＣ用電源３５３としては、例えば、ボタン型電池が用いられる。ＲＴＣ２９２の装置制御部３５１には、入出力ポート３５０と、レジスタ３５２とが接続されている。入出力ポート３５０は音声ランプ制御装置１１３と相互通信可能に接続されている。装置制御部３５１は、レジスタ３５２を制御して、現在時刻の計時やデータの書き込みなどの各種制御を行う。レジスタ３５２は、データを一時的に記憶したり、記憶したデータに対して演算を行ったりすることができる記憶領域である。図１１３５に示した通り、レジスタ３５２には、計時レジスタ３５２ａと、時刻情報格納エリア３５２ｂとが少なくとも設けられている。計時レジスタ３５２ａは、現在時刻を計時するためのレジスタであり、所定時間毎（例えば、１／４０９６秒毎）にレジスタ値が更新される。この計時レジスタ３５２ａにおいて計時される計時情報に基づいて、時間演出の実行期間であるか否かが判別される。時刻情報格納エリア３５２ｂは、計時情報を書き込むことができ、記憶された情報を上書きすることができる記憶領域である。具体的には、パチンコ機１０の電源が遮断された場合（電源断の発生情報があった場合）に、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２２３ｇｍＧに記憶されている電源投入時に取得された計時情報が書き込まれる。上述した通り、ＲＴＣ２９２にはパチンコ機１０の電源とは独立したＲＴＣ用電源３５３から電源が供給されているので、電源投入時の計時情報をパチンコ機１０の電源が遮断されている間も保持することができる。よって、例えば、複数のパチンコ機１０のうちの一部の電源を遊技中に遮断した場合でも、電源復帰時に時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された計時情報を投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納することができる。つまり、電源が遮断されていない他のパチンコ機１０と同じ計時情報に基づいて時間演出の実行期間であるか否かを判断することができる。よって、電源が遮断されたパチンコ機１０と、他のパチンコ機１０とで時間演出の実行タイミングがずれてしまうことを抑制することができる。なお、本第６変形例では、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下されたか否かに基づいて、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに対して、計時レジスタ３５２ａの値（ＲＴＣ２９２が計時する現在時刻に対応する計時情報）を記憶するか、時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された計時情報を記憶す

るかを判断するように構成している。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下された状態で電源が投入された場合は、投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに対して時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された計時情報を記憶するように構成されている。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されずに電源が投入された場合は、計時レジスタ３５２ａの値（ＲＴＣ２９２が計時する現在時刻に対応する計時情報）を投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに記憶するように構成されている。これにより、ホールの店員は、ホールの開店時間等に各パチンコ機１０のＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下せずに一斉に電源投入を行うことにより、各パチンコ機１０の把握する電源投入からの経過時間を一致させることができる。よって、各パチンコ機１０において、時間演出の実行期間を一致させることができる。一方、ホールの営業時間中に一部のパチンコ機１０の電源を遮断する場合（例えば、エラーを解除する場合等）には、再度電源を投入する際に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下した状態でパチンコ機１０の電源を投入することにより、時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された計時情報を投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納することができる。よって、電源が遮断されたパチンコ機１０と、他のパチンコ機１０とで時間演出の実行タイミングがずれてしまうことを抑制することができる。

【３１９０】

＜第７制御例の第６変形例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１１３６から図１１５２を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１１３６を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図１１３６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すフローチャートである。上述した第７制御例の第３変形例におけるタイマ割込処理（図１０７８参照）に対して、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値を更新する処理（Ｓ１９１Ｍ）と、特殊入賞処理（１９２Ｍ）と、クルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）を新たに追加した点と、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の処理内容を一部変更した点、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）に代えて普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。図１１３６に示すように、Ｓ１９１Ｍの処理は、第３変形例におけるＳ１０３の処理に代えて実行される処理であり、第１当たり乱数カウンタＣ１と、第１当たり種別カウンタＣ２と、停止種別選択カウンタＣ３と、第２当たり乱数カウンタＣ４の各カウンタ値の更新に加えて開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値を更新する。Ｓ１９１Ｍの処理が終了すると、特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）を実行する。特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）は、第３入球口６６００に遊技球が入球したか否かを判別するための処理である。ここで、図１１３７を参照して、特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）の処理内容について説明する。図１１３７は、この特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）が実行されると、まず、第３入球口６６００に遊技球が入賞したかを判別し（Ｓ８５１Ｎ）、第３入球口６６００に遊技球が入賞していないと判別した場合には（Ｓ８５１Ｎ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、第３入球口６６００に遊技球が入賞したと判別した場合には（Ｓ８５１Ｎ：Ｙｅｓ）、開放回数抽選保留球数カウンタ２０３ｆｍＧの値（Ｎ３）を取得し（Ｓ８５２Ｎ）、取得したＮ３の値が１より小さいか（即ち、０であるか）を判別する（Ｓ８５３Ｎ）。Ｎ３の値が１より小さくない（即ち、０ではない）と判別した場合には（Ｓ８５３Ｎ：Ｎｏ）、Ｓ８５６Ｍの処理に移行する。一方、Ｎ３の値が１より小さいと判別した場合には（Ｓ８５４Ｎ：Ｙｅｓ）、Ｎ３の値に１加算し（Ｓ８５４Ｎ）、開放乱数カウンタ２０３ｂｍＧの値を開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧに格納し（Ｓ８５５Ｎ）、Ｓ８５６Ｎの処理に移行する。このように、本第６変形例では、第３入球口６６００に遊技球が入賞した場合には、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）の開放回数を抽選するための開放回数抽選権利を１個まで保留記憶することができる。なお、本第６変形例では、開放回数抽選権利を１個まで保留記憶することができる構成としたが、これに限るものではなく、２個以上の開放回数抽選権利を保留記憶可能に構成しても良い。Ｓ８５６Ｎの処理では、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧをオンに設定し（Ｓ８５６

Ｎ）、本処理を終了する。このように、第３入球口６６００に遊技球が入賞した場合には、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧがオンに設定されることで、後述する電動役物開閉処理（図１１４８のＳ１８５１Ｍ参照）において第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）が閉鎖状態へと可変されるため、第３入球口６６００に所定数以上の遊技球が入賞することを抑制し、遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。

【３１９１】

図１１３６に戻り、説明を続ける。特殊入賞処理（Ｓ１９２Ｍ）が終了すると、次に、クルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）を実行する。このクルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）は、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）を開放状態とする回数を決定するための処理である。ここで、図１１３８を参照して、クルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）の内容について説明する。図１１３８は、このクルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。クルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）が実行されると、まず、特別図柄の変動中であるかを判別し（Ｓ１１５１Ｍ）、特別図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ１１５１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。このように、本第６変形例では、特別図柄の変動表示中には、クルーン開放回数抽選が実行されず、回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技が実行されないため、特別図柄の変動表示中には設定値が変更されない。ここで、例えば、特別図柄の変動演出として設定値を示唆する演出が決定されている特別図柄の変動表示中に設定値が変更されると、設定値の変更前に決定された設定示唆態様と、変更後の新たな設定値とが一致せず、高設定値に変更されたにもかかわらず、低設定値の可能性が高いことを示唆する設定示唆態様が表示された場合に、遊技者に誤解を与える虞がある。これに対して、本第６変形例では、特別図柄の変動表示中には設定値が変更されないため、変動演出として設定値変更前に決定された設定示唆態様と、変更後の新たな設定値が一致しないことで不具合が生じることを抑制することができる。Ｓ１１５１Ｍの処理において、特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ１１５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定変更遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ１１５２Ｍ）。具体的には、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧがオンである場合、又は、設定変更遊技開始フラグがオンである場合に、設定変更遊技の実行中であると判別する。設定変更遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ１１５２Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、設定変更遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ１１５２Ｍ：Ｎｏ）、開放回数抽選保留球数カウンタ２０３ｆｍＧの値（Ｎ３）を取得し（Ｓ１１５３Ｍ）、Ｎ３が０より大きいかを判別する（Ｓ１１５４Ｍ）。Ｎ３が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ１１５４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｎ３の値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１１５４Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｎ３の値を１減算し（Ｓ１１５５Ｍ）、開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧのデータをシフトし（Ｓ１１５６Ｍ）、開放回数抽選保留球格納エリア２０３ｅｍＧの実行エリアのデータを取得し（Ｓ１１５７Ｍ）、クルーン開放回数決定テーブル２０２ｂｍＧに基づいて回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）を開放状態とする回数を決定する（Ｓ１１５８Ｍ）。次に、クルーン開放回数情報を含むクルーン開放コマンドを設定する（Ｓ１１５９Ｍ）。ここで設定されたクルーン開放コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図１１４７参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）において音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装置１１３では、このクルーン開放コマンドを受信したことに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面において回転クルーンＣＬの開放回数と回転クルーンＣＬが開放状態となることを報知するための報知態様を表示する処理を実行する。Ｓ１１５９Ｍの処理が終了すると、決定したクルーン開放回数に対応する値を開放回数カウンタ２０３２０３ｃｍＧに設定し（Ｓ１１６０Ｍ）、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤをオンに設定し（Ｓ１１６１Ｍ）、本処理を終了する。

【３１９２】

図１１３６に戻り、説明を続ける。クルーン開放回数抽選処理（Ｓ１９３Ｍ）が終了すると、次に、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）を実行する。ここで、図１１３９を参照して、本第６変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の内容について説明する。図

１１３９は、本第６変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。本第６変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）は、上述した第７制御例における特別図柄変動処理（図１１３９参照）に対して、設定変更遊技の実行中は特別図柄の変動表示を実行しないための処理を追加した点と、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）及び第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の構成については同一である。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）が実行されると、まず、設定変更遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ２８１Ｍ）、設定変更遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ２８１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これにより、設定変更遊技の実行中には特別図柄の変動表示が開始されないため、特別図柄の変動表示中に設定値が変更されることを抑制することができる。Ｓ２８１Ｍの処理において、設定変更遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ２８１Ｍ：Ｎｏ）、次に、特別図柄の大当たり中又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｍ）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、大当たり中又は小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｍ：Ｎｏ）、次に、客待ち演出（デモ演出）の実行中であるかを判別する（Ｓ２８２Ｍ）。具体的には、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧがオンである場合に客待ち演出の実行中であると判別する。客待ち演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ２８２Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、客待ち演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ２８２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２０２Ｍの処理に移行する。このように構成することで、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中は、新たな特別図柄の変動表示を実行させないようにすることが可能となる。なお、Ｓ２０２Ｍの処理は上述した第７制御例におけるＳ２０２Ｍの処理と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【３１９３】

ここで、図１１４０を参照して、本第６変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）の内容について説明する。図１１４０は、本第６変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。本第６変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）は、上述した第７制御例の第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）に対して、時間演出終了処理（Ｓ２４６２Ｍ）を新たに追加した点と、遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理は同一である。具体的には、Ｓ２４０７Ｍの処理が終了すると、時間演出の実行中であるかを判別し（Ｓ２４６１Ｍ）、時間演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ２４６１Ｍ：Ｙｅｓ）、時間演出終了処理（Ｓ２４６２Ｍ）を実行する。時間演出終了処理（Ｓ２４６２Ｍ）は、時間演出の実行中に特別図柄の変動表示が開始されることに対応して時間演出を終了させるための処理である。ここで、図１１４１を参照して、時間演出終了処理（Ｓ２５６２Ｍ）の内容について説明する。図１１４１は、時間演出終了処理（Ｓ２５６２Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。時間演出終了処理（Ｓ２４６２Ｍ）が実行されると、まず、時間演出フラグ２０３ｈｍＧをオフに設定し（Ｓ１０５１Ｍ）、時間演出の終了を示す時間演出コマンドを設定する（Ｓ１５０２Ｍ）。次いで、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧがオンであるかを判別する（Ｓ１５０３Ｍ）。なお、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧは、設定値の変更が待機状態であることを示すためのフラグである。本第６変形例では、設定変更遊技において新たな設定値が決定された場合に、時間演出が終了するまでは現在の設定値を新たな設定値に変更させずに待機させる構成としている。上述したように、本第６変形例では、クルーン開放回数抽選によっては最大３回まで回転クルーンＣＬの入口が開放状態となるため、設定変更遊技において、最大３個の遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂに入球する可能性がある。詳細は後述するが、本第６変形例では、設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂに遊技球が入球した場合に、現在の設定値よりも新たな設定値の方が上位の設定値である場合に設定値が変更される構成としている。このため、特定期間の終了まで現在の設定値を新たな設定値に変更しないことにより、例えば、現在の設定値が「２」であり、クルーン開放回数として３回が決定された場合（即ち、３回の設定変更遊技が実行可能な場合）に、１回目の設定変

更遊技で遊技球が設定変更入球口に入球したことに基づいて新たな設定値として「４」が決定された場合、現在の設定値よりも新たな設定値の方が上位の設定値であるため、変更予定の設定値は「４」となるが、２回目の設定変更遊技で遊技球が設定変更入球口に入球したことに基づいて新たな設定値として「３」が決定された場合、現在の設定値「２」よりも新たな設定値「３」の方が上位の設定値であるため、変更予定の設定値は「３」に上書きされる。つまり、設定変更遊技が実行されることで、現在の設定値よりも下位の設定値へと変更されることはないが、１の特定期間において複数回設定変更遊技が実行される場合は、最後に決定された新たな設定値を特定期間終了後に設定する構成とすることで、先に決定された変更予定の新たな設定値よりも後に決定された新たな設定値の方が下位である場合には遊技者が不利となる状態を創出することが可能となる。このように構成することで、１の特定期間において複数回設定変更遊技を実行可能な場合に、新たな設定値が決定される毎に表示される新設定値示唆態様により新たな設定値を推測し、２回目以降の設定変更遊技を実行するか否かを遊技者に選択させる斬新な遊技性の遊技を提供することができる。Ｓ１５０３Ｍの処理において、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ１５０３Ｍ：Ｙｅｓ）、新設定値格納エリア２０３ｒｍＧに格納されている新たな設定値情報を設定値格納エリア２０３ｊｍに格納する（Ｓ１５０４Ｍ）。これにより、現在の設定値が設定変更遊技において決定された新たな設定値へと変更される。次いで、新設定値格納エリア２０３ｒｍＧに格納されている新たな設定値情報をクリアし（Ｓ１５０５Ｍ）、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧをオフに設定し（Ｓ１５０６Ｍ）、Ｓ１５０７Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ１５０３Ｍの処理において、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ１５０３Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ１５０７Ｍの処理に移行する。Ｓ１５０７Ｍの処理では、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）は開放中であるかを判別し（Ｓ１５０７Ｍ）、開放中であると判別した場合には（Ｓ１５０７Ｍ：Ｙｅｓ）、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧをオンに設定し（Ｓ１５０８Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ１５０７Ｍの処理において、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）は開放中ではないと判別した場合には（Ｓ１５０７Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３１９４】

図１１４０に戻り、説明を続ける。時間演出終了処理（Ｓ２４６２Ｍ）が終了すると、Ｓ２４０８ＭからＳ２４０９Ｍの処理を実行し、遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）を実行する。なお、遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）の処理内容については、図１１４２を参照して後述する。このように、本第６変形例では、時間演出の実行中に特別図柄の始動条件が成立した場合には、時間演出を終了させ、設定値の変更条件が成立している場合には、新たな設定値に変更した後で特別図柄を変動表示させるための処理を実行する。これにより、時間演出終了後に実行される特別図柄抽選では、新たな設定値によって大当たり判定が実行される。なお、第６変形例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｍ）については図示を省略しているが、上述した第６変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｍ）と同様に時間演出終了処理（Ｓ２４６２Ｍ）を新たに追加している点で第７制御例の第２特別図柄変動開始処理（図９８２参照）と相違しており、その他の構成については同一である。

【３１９５】

次に、図１１４２を参照して、本第６変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）の処理内容について説明する。図１１４２は、本第６変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。本第６変形例における遊技状態更新処理（Ｓ２４１０Ｍ）は、上述した第７制御例における遊技状態更新処理（図９８０参照）に対して、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値をクリアする処理（Ｓ２５８１Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、図１１４２に示すように、Ｓ２５５１Ｍの処理において、時短中カウンタ２０３ｇｍの値が０より大きくない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ２５５１Ｍ：Ｎｏ）、又は、Ｓ２５５８Ｍの処理が終了した場合に特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値をクリアし（

Ｓ２５８１Ｍ）、本処理を終了する。
【３１９６】
図１１３６に戻り、説明を続ける。特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｍ）が終了すると、始動入賞処理（Ｓ１０５）を実行し、次いで、普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）を実行する。普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）の処理内容については、図１１４３を参照して後述する。普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）が終了すると、Ｓ１０７、Ｓ１０８、Ｓ１１４Ｍ、Ｓ１０９の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ１０７、Ｓ１０８、Ｓ１０９の各処理は、上述した第３変形例におけるＳ１０７、Ｓ１０８、Ｓ１０９と同一であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ１１４Ｍの処理内容については、図１１４４を参照して後述する。なお、本第６変形例では、時間演出の実行期間中に特別図柄の始動条件が成立した場合には、時間演出を終了する構成としたが、始動入賞処理（Ｓ１０５）において第１入球口６４又は第２入球口６４０に遊技球が入球したことに基づいて時間演出終了処理（図１１４１、Ｓ２４６２Ｍ参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、客待ち演出の実行期間において時間演出が実行されている場合に、特別図柄の始動条件が成立しなくても特図始動口への遊技球の入球によって時間演出を終了させることができる。これにより、時間演出をスキップしたい遊技者は、客待ち演出中であっても特図始動口に遊技球を入球させることで時間演出をスキップさせることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。
【３１９７】
次に、図１１４３を参照して、本第６変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）の処理内容について説明する。図１１４３は、本第６変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、第１電動役物（左電動役物６４００ａ）の開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。この普通図柄変動処理（Ｓ１９４Ｍ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）左電動役物６４００ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃｍの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納

されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。
【３１９８】
次に、第２当たり乱数テーブル２０２ｃｍに基づいて普通図柄の抽選結果を取得し（Ｓ８３１Ｍ）、Ｓ８１１の処理に移行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理へ移行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理へ移行する。Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短中カウンタ２０３ｇｍの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を０．５秒に設定し（Ｓ８３２Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ８３３Ｍ）、本処理を終了する。なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として０．５秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本第６変形例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆｍの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第３可変入賞装置６４００への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第３可変入賞装置６４００への球の入球具合を可変させるように構成することで、第３可変入賞装置６４００への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【３１９９】
一方、Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場

合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短中カウンタ２０３ｇｍの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技における左電動役物６４００ａの動作態様として、時短用普図当たりシナリオ動作を設定し（Ｓ８３４Ｍ）、Ｓ８３６Ｍの処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技における左電動役物６４００ａの動作態様として、通常用普図当たりシナリオ動作を設定し（Ｓ８３５Ｍ）、Ｓ８３６Ｍの処理へ移行する。なお、時短用普図当たりシナリオ動作が設定された場合には、左電動役物６４００ａが開放時間１秒間×２回の開放動作を行い、通常用普図当たりシナリオ動作が設定された場合には、左電動役物６４００ａが開放時間０．２秒間×１回の開放動作を行う。このため、時短用普図当たりシナリオ動作が設定された場合には、左電動役物６４００ａの開放中に遊技球を第３可変入賞装置６４００に入球させることが可能となるが、通常用普図当たりシナリオ動作が設定された場合には、左電動役物６４００ａの開放中に第３可変入賞装置６４００に遊技球を入球させることが困難となる。Ｓ８３６Ｍの処理では、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧをオンに設定し（Ｓ８３６Ｍ）、本処理を終了する。なお、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧがオンに設定されたことに対応して、次のメイン処理で実行される電動役物開閉処理（図１１４７のＳ１８５１Ｍ参照）において左電動役物６４００ａを開放状態へと可変させるための処理が実行される。

【３２００】

次に、図１１４４を参照して、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）の内容について説明する。図１１４４は、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）は、主制御装置１１０のタイマ割込処理（図１１３６参照）の一処理であり、遊技球が回転クルーンＣＬの入球口ＣＬ１～ＣＬ６を通過したかを判別するための処理である。図１１４４に示すように、回転クルーン通過処理（Ｓ１１４Ｍ）が実行されると、まず、遊技球が変更あり入球口（設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂ）を通過したかを判別する（Ｓ２７５１Ｍ）。具体的には、設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂに付属する通過センサによって遊技球の通過が検出されたかを判別する。遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂを通過したと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧの値を取得し（Ｓ２７６１Ｍ）、設定値決定テーブル２０２ｃｍＧを参照して新たな設定値を決定し（Ｓ２７６２Ｍ）、決定された新たな設定値が現在の設定値よりも上位の設定値であるかを判別する（Ｓ２７６３Ｍ）。決定された新たな設定値が現在の設定値よりも上位の設定値であると判別した場合には（Ｓ２７６３Ｍ：Ｙｅｓ）、新たな設定値情報を含む設定値コマンドを設定し（Ｓ２７６４Ｍ）、決定した新たな設定値に対応する情報を新設定値格納エリア２０３ｒｍＧに格納し（Ｓ２７６６Ｍ）、設定変更待機フラグ２０３ｑｍＧをオンに設定し（Ｓ２７６７Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２７６３Ｍの処理において、決定された新たな設定値が現在の設定値よりも上位の設定値ではないと判別した場合には（Ｓ２７６３Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２７６５Ｍの処理に移行する。また、Ｓ２７５１Ｍの処理において、遊技球が設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂを通過していないと判別した場合には（Ｓ２７５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、遊技球が変更無し入球口（外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６）を通過したかを判別する（Ｓ２７５４Ｍ）。遊技球が外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６の何れかを通過したと判別した場合には（Ｓ２７５４Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更なしを示す設定値コマンドを設定し（Ｓ２７６５Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２７５４Ｍの処理において、遊技球が外れ入球口ＣＬ２～ＣＬ６の何れの入球口も通過していないと判別した場合には（Ｓ２７５４Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このように、本第６変形例では、設定変更演出において回転クルーンＣＬの設定変更入球口に遊技球が入球した場合には、抽選によって新たな設定値が決定され、決定された新たな設定値が現在設定されている設定値よりも上位の設定値である場合に時間演出終了後に設定値が変更される構成としている。このように構成することで、設定変更遊技において現在設定されている設定値よりも下

位の設定値に変更されることはないため、遊技者が積極的に時間演出に参加した結果、時間演出の開始時点よりも遊技者が不利になることを抑制することができる。なお、本第６変形例では、設定値の変更が決定された場合であっても、時間演出の終了までは新たな設定値に変更されない構成としたが、これに限るものではなく、Ｓ２７６６Ｍの処理に代えて決定した新たな設定値に対応する情報を設定値格納エリア２０３ｊｍに格納する構成としても良い。つまり、時間演出が終了する前の期間であっても、設定値変更入球口ＣＬ１ａ又はＣＬ１ｂを遊技球が通過し、設定値の変更条件が成立したことに基づいて現在の設定値を新たな設定値に変更する構成としても良い。

【３２０１】

次に、図１１４５を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０の立ち上げ処理について説明する。図１１４５は、本第６変形例における主制御装置１１０の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。本第６変形例における主制御装置１１０の立ち上げ処理は、上述した第７制御例における主制御装置１１０の立ち上げ処理（図９８８参照）に対して、時間演出の実行期間を判別するための計時情報をＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納するための時間設定処理（Ｓ１７８１Ｍ）を追加した点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、Ｓ１７１１の処理が終了すると、時間設定処理を実行し（Ｓ１７８１Ｍ）、メイン処理へ移行する。ここで、図１１４６を参照して、時間設定処理（Ｓ１７８１Ｍ）の内容について説明する。図１１４６は、この時間設定処理（Ｓ１７８１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。この時間設定処理（Ｓ１７８１Ｍ）は、電源投入を行った時刻に対応する計時情報を記憶するための処理である。本処理により取得された計時情報が、後述する主制御装置１１０のメイン処理の中で行われる経過時間確認処理（図１１４７のＳ１８５４Ｍ参照）において、電源投入からの経過時間を判断するために用いられる。時間設定処理（Ｓ１７８１Ｍ）が実行されると、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図９５９参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１６５１Ｍ）、オンされていれば（Ｓ１６５１Ｍ：Ｙｅｓ）、ＲＴＣ２９２のレジスタ３５２に設けられた時刻情報格納エリア３５２ｂから時刻情報を読み出して（Ｓ１６５２Ｍ）、処理をＳ１６５４Ｍに移行する。一方、Ｓ１６５１Ｍの処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１６５１Ｍ：Ｎｏ）、ＲＴＣ２９２の計時する計時情報を計時レジスタ３５２ａから読み出して（Ｓ１６５３Ｍ）、処理をＳ１６５４Ｍへと移行する。Ｓ１６５４Ｍの処理では、Ｓ１６５２Ｍの処理、またはＳ１６５３Ｍの処理で読み出した時刻情報をＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納し（Ｓ１６５４Ｍ）、本処理を終了する。このように、立ち上げ処理によって、演出期間の種別を判断するための時刻情報（計時情報）がＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納されるので、ホールの複数のパチンコ機１０において、電源を投入する（即ち、立ち上げ処理が行われる）タイミングを合わせておけば、各パチンコ機１０の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに時刻情報が格納されるタイミングも合わせることができる。投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに時刻情報が格納されるタイミングが合っていれば、各パチンコ機１０において経過時間確認処理（図１１５１参照）の中で算出される経過時間Ｔも合わせることができるので、その経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から時間演出期間へ切り替えさせるタイミング、及び時間演出期間から通常演出期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができる。これにより、ホールの関係者は、ホールの複数のパチンコ機１０に対して一斉に電源投入をしておくだけで、各パチンコ機１０の演出期間を揃えることができる。よって、ホールの複数のパチンコ機１０において、統一感の有る演出を表示させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２０２】

更に、本第６変形例のパチンコ機１０では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされた状態でパチンコ機１０の電源が投入された場合に、時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報がＲＡＭの投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納される。時刻情報格納エリア３５２ｂには、電源遮断時にＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納さ

れていた時刻情報が格納される処理を行うことで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンした状態で電源を投入することにより、電源の遮断時に投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納されていた時刻情報をそのまま復帰させることができる。これにより、例えばパチンコ機１０の故障により基板交換が必要になったり、立ち入り検査が行われる等の理由により、営業中に一のパチンコ機１０を電断状態とする必要が生じた場合であっても、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下した状態で電源を再度投入するだけで、前回ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下せずに電源を投入した際に時刻取得処理によりＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納され、電断状態とする際にＲＴＣ２９２の時刻情報格納エリア３５２ｂへ記憶された時刻情報（計時情報）を、再度ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納させることができる。よって、ホールの複数のパチンコ機１０に対して、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下せずに一斉に電源を投入しておけば、その後に一のパチンコ機１０が電断状態とされた場合であっても、そのパチンコ機１０へ電源を再投入する際にＲＡＭ消去スイッチ１２２を押下するだけで、一斉に電源を投入した際の時刻情報（計時情報）を投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納させることができる。よって、電源投入の前後で、同一の時刻情報（計時情報）に基づいて経過時間Ｔを判別することができる。従って、他の遊技機と同じ経過時間Ｔに基づいて通常演出期間から時間演出期間へ切り替えさせるタイミング、及び時間演出期間から通常演出期間へ切り替えさせるタイミングを合わせることができるので、電断状態とされたパチンコ機１０のみ演出態様を切り替えられるタイミングがずれてしまうことを抑制でき、時間演出期間において統一感のある演出を実行させることができる。

【３２０３】

なお、本第６変形例のパチンコ機１０では、時間設定処理において（図１１４６参照）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されていると判別した場合に、ＲＴＣ２９２の時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出して（Ｓ１６５２Ｍ参照）、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納するように制御しているが（Ｓ１６５４Ｍ参照）、この形態に限られるものではない。例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２とは異なる時刻取得処理で専用に用いられるスイッチ手段を設けておき、時間設定処理（図１１４６参照）において、そのスイッチ手段がオンであった場合にＲＴＣ２９２の時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出すように構成しても良い。これにより、電断状態とされる前にＲＡＭ２０３に記憶されていた情報を保持したまま、ＲＴＣ２９２の時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報をＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納することができる。よって、保留球が残っている状態で電断状態とされた場合や、特別図柄の高確率状態中に電断状態とされた場合であっても、電源の再投入に基づいて、残っていた保留球が消滅してしまったり、特別図柄の高確率状態から低確率状態へ移行してしまったりすることを抑制することができるので、遊技者に不利益が発生することを防止（抑制）することができる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２等のスイッチ手段を用いるのではなく、ＲＴＣ２９２の計時する時刻が所定の時間帯であった場合に、パチンコ機１０に対する電源投入に基づいてＲＴＣ２９２の時刻情報格納エリア３５２ｂに記憶された時刻情報を読み出し、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納するように構成しても良い。また、所定の時間帯以外の時間帯では、パチンコ機１０に対する電源投入に基づいて、ＲＴＣ２９２の計時する計時情報を計時レジスタ３５２ａから読み出し、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへ格納するように構成してもよい。この場合において、所定の時間帯としては、例えば１０：００～２２：４５のようにホールの営業時間を設定しても良い。このように構成しておけば、所定の時間帯の開始前（１０：００よりも前）にパチンコ機１０に対して一斉に電源投入を行うだけで、現在時刻に対応する時刻情報（計時情報）を各パチンコ機１０の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧへと格納できるので電源投入を行った各パチンコ機１０の把握する経過時間を合わせることができる。よって、時間演出の演出期間を合わせることができる。また、所定の時間帯（ホールの営業期間中）にパチンコ機１０の電源を遮断した場合は、再度電源を投入するだけで、一斉に電源投入した際にＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇ

ｍＧへ格納されていた時刻情報（計時情報）を復帰させることができる。つまり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の押下等の特別な操作をせずに、電源が遮断されたパチンコ機１０と、電源が遮断されていないパチンコ機１０とで時間演出の演出期間を合わせることができる。よって、ホールの従業員が、営業時間中に電断状態とされたパチンコ機１０に対し、ミスによりＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンとせずに再度電源を投入してしまうことで、その電源の再投入を行った時刻がＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納されてしまい、経過時間Ｔが電断状態とされなかった他のパチンコ機１０とずれてしまうことを防止（抑制）できる（ヒューマンエラーを防止できる）。よって、営業時間中に電断状態とされたパチンコ機１０と、電断状態とされなかったパチンコ機１０とで、演出期間が切り替えられるタイミングを確実に合わせることができる。また、特別な操作を要しないので、ホールの従業員の手間を軽減することができる。

【３２０４】

次に、図１１４７を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０のメイン処理の内容について説明する。図１１４７は、本第６変形例における主制御装置１１０のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第６変形例における主制御装置１１０のメイン処理は、上述した第７制御例における主制御装置１１０のメイン処理（図９９０参照）に対して、電動役物開閉処理（Ｓ１８０６）に代えて電動役物開閉処理（Ｓ１８５１Ｍ）を実行する点と、客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）と、設定値種別カウンタ２０３ｄｍＧを更新する処理（Ｓ１８５２Ｍ）と、回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）と、経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）と、を新たに追加した点とで相違し、その他の構成については同一である。なお、電動役物開閉処理（Ｓ１８５１Ｍ）の内容については図１１４８を参照して後述し、客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）の内容については図１１４９を参照して後述し、回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）の内容については図１１５０を参照して後述し、経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）の内容については図１１５１を参照して後述する。ここで、図１１４８を参照して、本第６変形例における電動役物開閉処理（Ｓ１８５１Ｍ）の処理内容について説明する。図１１４８は、本第６変形例における電動役物開閉処理（Ｓ１８５１Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。電動役物開閉処理（Ｓ１８５１Ｍ）が実行されると、まず、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧはオンであるかを判別し（Ｓ２２０１Ｍ）、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ２２０１Ｍ：Ｙｅｓ）、普通図柄変動処理（図１１４３、Ｓ１９４Ｍ参照）のＳ８３４Ｍ又はＳ８３５Ｍの処理において設定されたシナリオ動作における開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２２０２Ｍ）、開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２２０２Ｍ：Ｙｅｓ）、第１電動役物（左電動役物６４００ａ）の開放を設定し（Ｓ２２０３Ｍ）、Ｓ２２０４Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２２０２Ｍの処理において開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２２０２Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２２０４Ｍの処理に移行する。Ｓ２２０４Ｍの処理では、普通図柄変動処理（図１１４３、Ｓ１９４Ｍ参照）のＳ８３４Ｍ又はＳ８３５Ｍの処理において設定されたシナリオ動作における閉鎖タイミングであるかを判別し（Ｓ２２０４Ｍ）、閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２２０４Ｍ：Ｙｅｓ）、第１電動役物（左電動役物６４００ａ）の閉鎖を設定し（Ｓ２２０５Ｍ）、Ｓ２２０６Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２２０４Ｍの処理において、閉鎖タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２２０４Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２２０６Ｍの処理に移行する。Ｓ２２０６Ｍの処理では、普図当たりシナリオの終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２２０６Ｍ）、普図当たりシナリオの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２２０６Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２２０９Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２２０６Ｍの処理において、普図当たりシナリオの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２２０６Ｍ：Ｙｅｓ）、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧをオフに設定し（Ｓ２２０７Ｍ）、普図当たりシナリオをクリアし（Ｓ２２０８Ｍ）、Ｓ２２０９Ｍの処理に移行する。また、Ｓ２２０１Ｍの処理において、第１電動役物開放フラグ２０３ｋｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２０１Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２２０９Ｍの処理に移行する。Ｓ２２０９Ｍの処理では、第２電動役物開放フラグ２０３ｍｍＧがオンであるかを

判別し（Ｓ２２０９Ｍ）、第２電動役物開放フラグ２０３ｍｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ２２０９Ｍ：Ｙｅｓ）、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）の開放を設定し（Ｓ２２１０Ｍ）、第２電動役物開放フラグ２０３ｍｍＧをオフに設定し（Ｓ２２１１Ｍ）、Ｓ２２１２Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２２０９Ｍの処理において第２電動役物開放フラグ２０３ｍｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２０９Ｍ：Ｎｏ）、Ｓ２２１２Ｍの処理に移行する。Ｓ２２１２Ｍの処理では、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧがオンであるかを判別し（Ｓ２２１２Ｍ）、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ２２１２Ｍ：Ｙｅｓ）、第２電動役物（右電動役物６４００ｂ）の閉鎖を設定し（Ｓ２２１３Ｍ）、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧをオフに設定し（Ｓ２２１４Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２１２Ｍの処理において、第２電動役物閉鎖フラグ２０３ｎｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２１２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３２０５】

次に、図１１４９を参照して、客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）の内容について説明する。図１１４９は、この客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）は、特別図柄の変動表示が所定時間（本第６変形例では、３０秒間）実行されなかった場合に、遊技方法を案内する演出態様を含む客待ち演出を実行するための処理である。本第６変形例では、上述したように、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中は、特図始動口に遊技球が入球しても特別図柄の変動表示が実行されない構成である。これは、本第６変形例における時間演出が客待ち演出の実行中にしか開始されない構成としているためであり、このように客待ち演出の実行期間中は特別図柄の変動表示が開始されない構成とすることで、客待ち演出の実行中であり時間演出期間となる直前で遊技者が誤って発射してしまった遊技球が特図始動口に入球しても客待ち演出は終了しないため時間演出を実行させ易くなる。なお、１回の客待ち演出の演出期間は３０秒間としているため、客待ち演出の実行中に特図保留球を貯めることも可能であり、客待ち演出の実行期間中に特別図柄の変動表示が実行されない構成としても、遊技者に大きな不具合は生じない。客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）が実行されると、まず、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ２２６１Ｍ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２２６１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、特別図柄の変動表示中でないと判別した場合には（Ｓ２２６１Ｍ：Ｎｏ）、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧがオンであるかを判別する（Ｓ２２６２Ｍ）。客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧは、客待ち演出（デモ演出）の実行中（実行期間中）であることを示すためのフラグであり、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２２６２Ｍ：Ｎｏ）、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値（Ｋ１）を加算して更新し（Ｓ２２６３Ｍ）、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値（Ｋ１）が３０秒に対応する値であるかを判別する（Ｓ２２６４Ｍ）。特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧは、特別図柄の変動表示が実行されていない期間を計測するためのカウンタであり、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値が３０秒に対応する値である場合（Ｓ２２６４Ｍ：Ｙｅｓ）、即ち、特別図柄の停止期間が３０秒に達した場合には、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧをオンに設定し（Ｓ２２６５Ｍ）、客待ち演出開始コマンドを設定する（Ｓ２２６６Ｍ）。ここで設定された客待ち演出開始コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図１１４７参照）における外部出力処理（Ｓ１８０１）において音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装置１１３では、この客待ち演出開始コマンドを受信したことに基づいて第３図柄表示装置８１において客待ち演出（デモ演出）を実行するための各種処理を実行する。Ｓ２２６６Ｍの処理が終了すると、次いで、客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧの値（Ｋ２）に３０秒に対応する値を設定し（Ｓ２２６７Ｍ）、本処理を終了する。客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧは、客待ち演出（デモ演出）の残演出時間を計測するためのカウンタであり、客待ち演出カウンタ値（Ｋ２）が０になった場合に、客待ち演出を終了するための処理を実行する。Ｓ２２６４Ｍの処理において、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値（Ｋ１）が３０秒に対応する値ではないと判別した場合（Ｓ２２６

４Ｍ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の変動停止から３０秒経過していない場合には、本処理を終了する。また、Ｓ２２６２Ｍの処理において、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧがオンであると判別した場合（即ち、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中である場合）には（Ｓ２２６２Ｍ：Ｙｅｓ）、客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧの値（Ｋ２）を減算して更新し（Ｓ２２６８Ｍ）、客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧの値（Ｋ２）が０であるかを判別する（Ｓ２２６９Ｍ）。Ｋ２が０ではないと判別した場合（即ち、客待ち演出の演出期間が経過していない場合）には、本処理を終了する。一方、Ｋ２が０であると判別した場合には（Ｓ２２６９Ｍ：Ｙｅｓ）、客待ち演出実行中フラグ２０３ｓｍＧをオフに設定し（Ｓ２２７０Ｍ）、客待ち演出終了コマンドを設定し（Ｓ２２７１Ｍ）、特図停止中カウンタ２０３ｏｍＧの値をクリアし（Ｓ２２７２Ｍ）、本処理を終了する。なお、Ｓ２２７１Ｍの処理において設定された客待ち演出終了コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図１１４７参照）における外部出力処理（Ｓ１８０１）において音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装置１１３では、この客待ち演出終了コマンドを受信したことに基づいて第３図柄表示装置８１において客待ち演出（デモ演出）を終了するための各種処理を実行する。このように、客待ち演出実行処理（Ｓ１８５３Ｍ）では、特別図柄の変動停止から３０秒が経過した場合に３０秒間客待ち演出を実行するための処理を行い、客待ち演出の開始から３０秒経過すると客待ち演出を終了させ、客待ち演出の終了から３０秒経過すると再度客待ち演出を開始する。このため、客待ち演出（デモ演出）の実行中に特図始動口に遊技球が入球した場合には、客待ち演出（デモ演出）が終了するまでの期間は特別図柄の実行権利が保留され、客待ち演出が終了した後にその保留された実行権利に基づいて特別図柄の変動表示が実行される。なお、本第６変形例では、特別図柄の変動停止から３０秒経過すると、３０秒間の客待ち演出（デモ演出）が実行され、客待ち演出終了から３０秒経過すると再度客待ち演出が実行され、以後、特図変動が実行されるまでは、３０秒間の客待ち演出実行期間と、３０秒間の客待ち演出非実行期間を繰り返す構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄の変動停止から３０秒が経過した場合に客待ち演出を実行し、以後、特図始動口に遊技球が入球するまでは客待ち演出が継続して実行される構成としても良い。このように構成することで、客待ち演出を開始する処理と終了する処理を実行する回数を減少させることができるため、遊技機にかかる処理不可を軽減することができる。なお、このように構成する場合、例えば、客待ち演出の実行期間中に特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて客待ち演出カウンタ２０３ｔｍＧの値として３０秒に対応する値を設定する構成とすると良い。即ち、特図始動口に遊技球が入球してから３０秒経過すると客待ち演出が終了し、特図変動が実行される構成とする。これにより、客待ち演出の実行中であり時間演出期間となる直前で遊技者が誤って発射してしまった遊技球が特図始動口に入球しても客待ち演出は終了しないため時間演出を実行させ易くなる。

【３２０６】

次に、図１１５０を参照して、回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）の内容について説明する。図１１５０は、この回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）では、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）の開閉制御を実行する。回転クルーン制御処理（Ｓ１８１７Ｍ）が実行されると、まず、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧがオンであるかを判別し（Ｓ２３０１Ｍ）、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２３０１Ｍ：Ｎｏ）、次に、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンであるかを判別する（Ｓ２３０２Ｍ）。設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンではないと判別した場合（即ち、設定変更遊技の開始タイミングではない場合）には（Ｓ２３０２Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤがオンであると判別した場合には（Ｓ２３０２Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧをオンに設定し（Ｓ２３０３Ｍ）、設定変更遊技開始フラグ２０３ｂｍＤをオフに設定する（Ｓ２３０４Ｍ）。次いで、開放回数カウンタ２０３ｃｍＧの値を１減算し（Ｓ２３０５Ｍ）、クルーン開放中カウンタ２０３ｐｍＧに３秒に対応する値を設定する

（Ｓ２３０６Ｍ）。したがって、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）は、１回開放状態となった場合に３秒間開放状態が継続することとなる。次に、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の開放を設定し（Ｓ２３０７Ｍ）、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の開放を示す開放コマンドを設定し（Ｓ２３０８Ｍ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０１Ｍの処理において、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ２３０１Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン入口（可動体ＣＬａ）が閉鎖状態であるかを判別する（Ｓ２３０９Ｍ）。具体的には、クルーン開放中カウンタ２０３ｐｍＧのカウンタ値が０である場合にクルーン入口が閉鎖状態であると判別する。クルーン入口が閉鎖状態であると判別した場合には（Ｓ２３０９Ｍ：Ｙｅｓ）、Ｓ２３０５Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ２３０９Ｍの処理において、クルーン入口が閉鎖状態ではない（即ち、開放状態である）と判別した場合には（Ｓ２３０９Ｍ：Ｎｏ）、クルーン開放中カウンタ２０３ｐｍＧの値を減算して更新し（Ｓ２３１０Ｍ）、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ２３１１Ｍ）。なお、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の閉鎖条件としては、クルーン開放中カウンタ２０３ｐｍＧの値が０になった場合（即ち、クルーン入口の開放から３秒経過した場合）、又は、可動体ＣＬａを遊技球が１個通過した場合があり、Ｓ２３１１Ｍの処理では、いずれかの終了条件が成立したかを判別する。閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２３１１Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２３１１Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン入口（可動体ＣＬａ）の閉鎖を設定し（Ｓ２３１２Ｍ）、開放回数カウンタ２０３ｃｍＧの値が０であるかを判別する（Ｓ２３１３Ｍ）。開放回数カウンタ２０３ｃｍＧの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２３１３Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、開放回数カウンタ２０３ｃｍＧの値が０であると判別した場合には（Ｓ２３１３Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更遊技実行中フラグ２０３ａｍＧをオフに設定し（Ｓ２３１４Ｍ）、クルーン入口の閉鎖を示す閉鎖コマンドを設定し（Ｓ２３１５Ｍ）、本処理を終了する。なお、Ｓ２３０８Ｍ、Ｓ２３１５Ｍで設定された開放コマンドと閉鎖コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図１１４７参照）における外部出力処理（Ｓ１８０１）において音声ランプ制御装置１１３に送信され、音声ランプ制御装置１１３では、この開放コマンドを受信したことに基づいて第３図柄表示装置８１においてクルーン入口が開放状態であることを案内するための案内態様を含む設定変更遊技の開始を示す演出を実行するための各種処理を実行し、閉鎖コマンドを受信したことに基づいて第３図柄表示装置８１においてクルーン入口が開放状態であることを示す案内態様を非表示とし、設定変更遊技の終了を示す演出を実行するための各種処理を実行する。

【３２０７】

次に、図１１５１を参照して、経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）の内容について説明する。図１１５１は、経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。この経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）では、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１１４７参照）の中で実行され、上述したように、ＲＴＣ２９２の時刻情報（計時情報）に基づいて現在の演出期間（通常演出期間であるか、時間演出期間であるか）が判別される。経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）が実行されると、まず、ＲＴＣ２９２の計時レジスタ３５２ａより現在時刻の情報を読み出し（Ｓ２１０１Ｍ）、読み出した現在時刻と、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納されている時刻情報とに基づいて、電源投入からの経過時間Ｔを算出する（Ｓ２１０２Ｍ）。ここで、経過時間Ｔの算出方法としては、ＲＴＣ２９２の計時レジスタ３５２ａより読み出した現在時刻を示す情報から、ＲＡＭ２０３の投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納されている時刻情報を減算すればよい。例えば、計時レジスタ３５２ａより読み出した現在時刻の情報がＡＭ１０：１５を示す情報であり、投入時刻格納エリア２０３ｇｍＧに格納されている時刻情報がＡＭ９：００を示す情報であった場合、経過時間Ｔは１０：１５と９：００との差分を取って、７５分と算出される。そして、算出した経過時間Ｔと、ＲＯＭ２０２の時間演出テーブル２０２ａｍＧ（図１１３０参照）とに基づいて、現在の演出期間を特定し（Ｓ２１０３Ｍ）、現在の演出期間が時間演出期間であるか否

かを判別する（Ｓ２１０４Ｍ）。Ｓ２１０４Ｍの処理の結果、時間演出期間でない（即ち、通常演出期間である）と判別された場合には（Ｓ２１０４Ｍ：Ｎｏ）、時間演出フラグ２０３ｈｍＧがオンであるか否かを判別する（Ｓ２１０５Ｍ）。時間演出フラグ２０３ｈｍＧがオンであった場合は（Ｓ２１０５Ｍ：Ｙｅｓ）、今回のメイン処理において、時間演出期間から通常演出期間へ切り替わったことを意味するので、時間演出を終了するための時間演出終了処理を実行し（Ｓ２１０６Ｍ（Ｓ２４６２Ｍ））、本処理を終了する。なお、時間演出終了処理（Ｓ２１０６Ｍ）の処理内容は、上述した時間演出終了処理（図１１４１、Ｓ２４６２Ｍ参照）と同一であるため、詳細な説明を省略する。一方、Ｓ２１０５Ｍの処理において、時間演出フラグ２０３ｈｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０５Ｍ：Ｎｏ）、次に、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンであるかを判別し（Ｓ２１０７Ｍ）、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０７Ｍ：Ｙｅｓ）、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧをオフに設定し（Ｓ２１０８Ｍ）、本処理を終了する。Ｓ２１０７Ｍの処理において、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０７Ｍ：Ｎｏ）、本処理を終了する。また、Ｓ２１０４Ｍの処理において、現在の演出期間が時間演出期間であると判別した場合には（Ｓ２１０４Ｍ：Ｙｅｓ）、時間演出期間中処理を実行し（Ｓ２１０９Ｍ）、本処理を終了する。なお、図示していないが、経過時間確認処理（Ｓ１８５４Ｍ）では、時間演出期間の１０分前、５分前、３分前、１分前にそれぞれのタイミングを示すための時間演出コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３に送信する。これにより、音声ランプ制御装置１１３では、時間演出が開始されるまで残り１０分、５分、３分、１分となったことを報知するための報知態様を表示するための各種処理を実行する。

【３２０８】

次に、図１１５２を参照して、時間演出期間中処理（Ｓ２１０９Ｍ）の内容について説明する。図１１５２は、時間演出期間中処理（Ｓ２１０９Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。時間演出期間中処理（Ｓ２１０９Ｍ）が実行されると、まず、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンであるかを判別し（Ｓ２１５１Ｍ）、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンであると判別した場合には（Ｓ２１５１Ｍ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。なお、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧは、時間演出期間となった場合に客待ち演出が実行されていない場合にオンに設定される。本第６変形例において、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンに設定されるパターンとしては、時間演出期間となったタイミングで客待ち演出が実行されていない場合、又は、時間演出が実行されている期間に特別図柄変動が開始された場合に時間演出期間中処理（Ｓ２１０９Ｍ）において時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンに設定されることとなる。図１１５２に示すように、時間演出スキップフラグ２０３ｊｍＧがオンである場合には、時間演出を実行するための各種処理が実行されないため、時間演出期間となったタイミングで客待ち演出が実行されていない場合には、時間演出が実行されない。このように構成することで、時間演出を実行させたくない遊技者は、時間演出期間となるまでに客待ち演出を実行させなければ時間演出が実行されないため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。また、時間演出期間となったタイミングで客待ち演出が実行されていなければ時間演出が実行されないため、時間演出の実行を望んでいた遊技者がタイミングを逸して時間演出を実行できなかった場合には、遊技者に次回の時間演出期間まで遊技を継続させ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３２０９】

＜第７制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置による制御処理について＞

次に、図１１５３及び図１１５４を参照して、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される各種処理内容について説明する。図１１５３は、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。本第６変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｍ）は、上述した第７制御例におけるコマンド判定処理（図９９４参照）に対して、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の処理内容を一部変動した

点と、クルーン関連コマンド処理（４３２４Ｍ）と、設定変更遊技コマンドを受信した場合の処理（Ｓ４３２６Ｍ）と、時間演出関連コマンドを受信した場合の処理（Ｓ４３２８Ｍ）を新たに追加した点で相違し、その他の処理については同一である。なお、設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の処理内容については、図１１５４を参照して後述する。図１１５３に示すように、Ｓ４３２３Ｍの処理において、クルーン関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２３Ｍ：Ｙｅｓ）、クルーン関連コマンド処理を実行し（Ｓ４３２４Ｍ）、Ｓ４３１７の処理に移行する。なお、このクルーン関連コマンド処理（Ｓ４３２４Ｍ）は、上述した第３変形例におけるクルーン関連コマンド処理（図１０８７参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４３２３Ｍの処理において、クルーン関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３２３Ｍ：Ｎｏ）、次いで、設定変更遊技コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３２５Ｍ）、設定変更遊技コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２６Ｍ：Ｙｅｓ）、設定変更遊技開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３２６Ｍ）、Ｓ４３１７の処理に移行する。Ｓ４３２５Ｍの処理において、設定変更遊技コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３２５Ｍ：Ｎｏ）、次いで、時間演出関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４３２７Ｍ）、時間演出関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３２７Ｍ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する時間演出の表示態様を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３２８Ｍ）、Ｓ４３１７の処理に移行する。Ｓ４３２８Ｍの具体的な処理内容としては、時間演出開始コマンドを受信した場合には、時間演出の開始を示すための表示用コマンドを設定し、時間演出終了コマンドを受信した場合には、時間演出の終了を示すための表示用コマンドを設定する。また、時間演出の開始１０分前、５分前、３分前、１分前に主制御装置１１０から送信される時間演出コマンドに対応して、時間演出開始までの残時間を報知するための表示態様を表示するための表示用コマンドを設定する。

【３２１０】

次に、図１１５４を参照して、本第６変形例における設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の内容について説明する。図１１５４は、本第６変形例における設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）の処理内容を示したフローチャートである。設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）が実行されると、まず、受信した設定値関連コマンドは設定値変更ありコマンドであるかを判別し（Ｓ４４５１Ｍ）、設定値変更ありコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４５１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更ありコマンドから新たな設定値情報を取得し（Ｓ４４７２Ｍ）、新設定値示唆態様決定テーブル２２２ａｍＧを参照して、新設定値示唆態様を決定し（Ｓ４４７３Ｍ）、新設定値示唆態様を含む設定変更遊技成功演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４７４Ｍ）、Ｓ４４５５Ｍの処理に移行する。一方、Ｓ４４５１Ｍの処理において受信した設定値関連コマンドが設定値変更ありコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４５１Ｍ：Ｎｏ）、次に、受信した設定値関連コマンドが設定値変更なしコマンドであるかを判別し（Ｓ４４５３Ｍ）、設定値変更なしコマンドであると判別した場合には（Ｓ４４７１Ｍ：Ｙｅｓ）、設定値変更遊技失敗を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４７１Ｍ）、Ｓ４４５５Ｍの処理に移行する。Ｓ４４５３Ｍの処理において、受信した設定値関連コマンドが設定値変更なしコマンドではないと判別した場合には（Ｓ４４５３Ｍ：Ｎｏ）、受信した設定値関連コマンドは、電源投入時において設定された設定値を示すための設定値コマンドであるため、Ｓ４４５５Ｍの処理に移行する。Ｓ４４５５Ｍの処理では、受信した設定値関連コマンドから設定値情報を抽出し、従設定値格納エリア２２３ｋｍに格納（記憶）し（Ｓ４４５５Ｍ）、本処理を終了する。

【３２１１】

以上、説明したように、本第６変形例では、１時間（６０分）に一度設定される時間演出期間となった場合に、特別図柄が停止表示されたことに基づいて実行される演出である客待ち演出（デモ演出）が実行されていることに基づいて時間演出を実行し、その時間演出の実行期間中に、回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技を実行可能に構成した。このように構成することで、時間演出中に実行される設定変更遊技において現在の設定値より

も上位の設定値に変更されることを遊技者に期待させ、時間演出が実行されるまで遊技を継続させ易くなる。また、客待ち演出中に時間演出期間となった場合に時間演出が実行されるため、誰も遊技していない遊技機（所謂、空き台）において時間演出が実行され易く、時間演出が実行されている空き台がどの遊技機で遊技しようか迷っている遊技者の目に止まった場合に、遊技者に時間演出に対する興味を持たせることで、その空き台で遊技を行う動機付けとすることができる。また、遊技者が遊技をしている場合に、設定示唆演出により高設定値ではないと推測した場合であっても、容易に達成できる条件（時間演出期間に客待ち演出を実行させるために特図停止中に遊技球の発射を中断すること）を成立させることで１時間に一度設定変更遊技を実行するチャンスが訪れるため、遊技者に設定変更遊技において上位の設定値への変更を期待させることで高設定値が設定されていない遊技機での遊技を継続させ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、本第６変形例では、時間演出が実行された場合には、必ず右電動役物６４００ｂが開放状態へと可変され、第３入球口６６００に遊技球を入球可能な状態とする構成としたが、これに限るものではなく、例えば、図１１５５に示す時間演出において実行されるミニゲームに成功した場合に、右電動役物６４００ｂが開放状態となる構成としても良い。ここで、図１１５５を参照して、第６変形例における時間演出の別例について説明する。図１１５５（ａ）は、時間演出においてミニゲームが開始された場合の表示画面の一例を示した図である。図１１５５（ａ）に示すように、時間演出が開始されると、遊技者が操作手段の操作により任意に２枚のカードを選択し、同じ絵柄を揃えるミニゲームが開始される。具体的には、主表示領域Ｄｍにおいて裏返しにされた４枚のカードＣｄ１～Ｃｄ４と、矢印ｙａが表示され、第１小表示領域ＨＲ１にはミニゲームの遊技方法を案内するための態様である「２枚選んで同じ絵柄が出れば設定変更のチャンス」の文字が表示される。なお、矢印ｙａは選択ボタン６００の左右ボタンを操作することで、表示位置を可変させることが可能であり、選択ボタン６００の決定ボタン（中ボタン）を操作した場合に、矢印ｙａが示すカードが捲られ、カードに記された絵柄が表示される。引き続き、残りの３枚のカードから１枚を選択して決定ボタン（中ボタン）を操作し、矢印ｙａが示すカードが捲られ、表示された絵柄が１枚目で選択したカードの絵柄と同一の絵柄であれば、図１１５５（ｂ）に示す表示がされる。具体的には、遊技者が選択した２枚のカードＣｄ１とＣｄ４の絵柄が同一である場合には、第１小表示領域ＨＲ１が形成され、設定変更チャンスタイム（右電動役物６４００ｂが開放状態とされる期間）が設定されることを報知する態様である「おめでとう！設定変更チャンスタイムＧＥＴ」の文字が表示される。そして、右電動役物６４００ｂが開放状態へと可変され、第３入球口６６００に遊技球を入球可能となる。なお、ミニゲームに成功した場合には、右電動役物６４００ｂを開放状態へと可変させるのではなく、クルーン入口（可動体ＣＬａ）を開放状態へと可変させる構成としても良い。即ち、ミニゲームに成功したことに基づいて設定変更遊技が実行される構成としても良い。また、時間演出中に実行されるミニゲームは上記した態様に限るものではなく、例えば、タイミングを合わせて枠ボタン２２を操作させ、押下タイミングと指示タイミングが一致した場合にポイントを獲得できるミニゲームを実行し、所定ポイント獲得した場合に設定変更遊技が実行される構成としても良いし、所定時間、枠ボタン２２を連打させるミニゲームを実行し、連打回数が所定回数を超えた場合に設定変更遊技を実行する構成としても良い。

【３２１２】

なお、上述した第６変形例では、通常演出期間から時間演出期間に切り替わる場合に、客待ち演出（デモ演出）が実行されていることに対応して時間演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、時間演出期間から通常演出期間に切り替わった後、次回の時間演出期間への切り替えタイミングとなるまでに所定回数の特別図柄変動が実行されている場合に時間演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、時間演出において上位の設定値に変更されなかった場合に、遊技者が次回の時間演出期間まで遊技を実行せずに待機することで遊技機の稼働が低下してしまう不具合を抑制することができる。なお、このように構成する場合、例えば、前回の時間演出終了から実行され

た客待ち演出（デモ演出）の実行回数を第３図柄表示装置８１において表示可能に構成すると良い。このように構成することで、デモ演出の実行回数により電源投入後から現在までに時間演出が実行されたか否かを遊技者が把握可能となるため、時間演出において設定値が変更されたか否かを推測できる。また、デモ演出の実行回数により、次回の時間演出期間において時間演出が実行されるかを遊技者が予測し易くなるため、遊技者が遊技する遊技機を選定する要素の１つとすることができる。以下に、上述した第６変形例における特徴的な構成をまとめると、電源が投入されたことに基づいて設定値を複数の異なる設定値のうち、予め記憶されている情報に対応して１の設定値を設定可能な設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）と、遊技球が入球可能に配置された特図始動口に遊技球が入球したことを検出可能な通過センサと、その通過センサにより検出されたことに基づいて特別図柄抽選を実行することが可能な第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）と、その第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２４０８Ｍ）の判別結果を示すための特図変動演出を実行することが可能な変動表示設定処理（Ｓ４１１３）と、を有し、客待ち演出（デモ演出）を実行可能にされており、客待ち演出（デモ演出）の実行中は特別図柄抽選結果を示すための特図変動演出が実行されず、客待ち演出（デモ演出）が実行されている場合に、通常演出期間から時間演出期間に切り替わったことに基づいて時間演出を実行することが可能に構成され、時間演出が実行されている期間において設定値制御処理（Ｓ１７１６Ｍ）において設定された設定値を変更させるための設定変更遊技が実行されたことに基づいて時間演出が終了した後に、設定値を変更して設定させることが可能である。また、設定値を変更して設定させることが決定されている場合に、設定値が変更されるまでの期間において遊技状態に対応した新設定値示唆態様を表示することが可能な設定値関連コマンド処理（Ｓ４３２２Ｍ）を有する。また、時間演出期間は、予め定められた期間が経過したことに基づいて終了されることが可能にされている。また、時間演出期間は、枠ボタン２２が操作されたことに基づいて予め定められている実行期間よりも短い期間で終了されることが可能にされている。また、時間演出期間には、遊技球が入球可能な開放状態とその開放状態よりも入球が困難となる閉鎖状態とに可変されることが可能な回転クルーンＣＬを閉鎖状態から開放状態に可変させることが開放条件の成立に基づいて可能にされており、回転クルーンＣＬの設定値変更入球口ＣＬ１又はＣＬ２に遊技球が入球することに基づいて設定値の変更条件が成立可能にされている。また、客待ち演出（デモ演出）が実行された回数を遊技者に示唆することが可能である。また、時間演出が実行されるよりも前の期間に時間演出が実行されることを示唆することが可能にされている。

【３２１３】

なお、上述した第７制御例及び各変形例において、設定値毎に特別図柄の大当たり当選確率が異なる構成としたが、これに限るものではなく、設定値によって遊技者の有利度合いを異ならせることができるものであれば良い。例えば、設定値によって大当たり当選時の大当たり種別の振分を異ならせる構成としても良い。具体的には、設定値「１」では大当たり当選時の６０％で確変大当たりが決定され、設定値「６」では大当たり当選時の８０％で確変大当たりが決定される構成としても良い。このように構成することで、設定値によって遊技者に有利な遊技状態である確変状態の設定され易さを異ならせることが可能となり、設定値毎に遊技者の有利度合いを異ならせることができる。または、設定値によって特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定する変動パターンテーブルを異ならせ、高設定値の方が低設定値よりも短い変動時間が決定され易い構成としても良い。具体的には、設定値「１」では変動時間が３０秒の変動パターンが決定され易く、設定値「６」では変動時間が１０秒の変動パターンが決定され易く構成しても良い。このように構成することで、高設定値の方が低設定値よりも１時間単位で実行できる特別図柄抽選の回数が多くなり易いため遊技の時間効率が良くなり遊技者に有利となる。或いは、設定値によって、大当たり遊技中におけるインターバル期間（第１可変入賞装置６５が閉鎖状態となっている期間）を異ならせる構成としても良い。具体的には、設定値「１」ではインターバル期間を２秒とし、設定値「６」ではインターバル期間を０．５秒とする。このように構成することで、高設定値の方が低設定値よりも１回の大当たり遊技期間が短くなり易く、連

チャン中における遊技効率を良くすることで遊技者に有利となる。

【３２１４】

なお、上述した本第４変形例では、特別図柄の始動条件が成立した場合に設定変更期間設定抽選を実行し、設定変更期間設定抽選に当選した場合に、枠ボタン２２の操作による設定変更遊技を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、上述した第６変形例の構成を組み合わせても良い。即ち、時間演出において枠ボタン２２の操作による設定変更遊技を実行する構成としても良い。具体的には、上述した第６変形例と同様に、通常演出期間から時間演出期間に切り替わった場合に、客待ち演出（デモ演出）が実行されている場合には、時間演出を実行する。この時間演出では、上述した第４変形例における設定変更遊技（枠ボタン２２を連打操作した回数によって設定値を可変させる遊技）が実行される。回転クルーンＣＬを用いた設定変更遊技では、回転クルーンＣＬの入口（可動体ＣＬａ）が開放状態へと可変するタイミングや、回転クルーンＣＬの回転状況や、設定値決定抽選の結果によって設定値の変更が決定されるため、遊技者の技術介入の余地がほとんどないが、枠ボタン２２の操作による設定変更遊技では、設定値の変更が遊技者の枠ボタン２２の連打技術に左右されるため、熟練の遊技者の方が有利になり易く、遊技意欲を向上させることができる。なお、本第７制御例の第３変形例～第６変形例の各変形例では、電源投入時に設定された設定値を遊技期間中に変更可能に構成した。そして、設定値を変更する場合に、電源投入時に設定された設定値情報を、設定変更遊技によって決定された新たな設定値情報に更新（上書き）する構成としたが、これに限るものではない。主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に、電源投入時に設定された設定値情報を記憶するための記憶領域（設定値格納エリア）と、設定変更遊技において決定された新たな設定値情報を記憶するための記憶領域（新設定値格納エリア）を設け、設定変更遊技において新たな設定値が決定された場合であっても、電源投入時に設定された設定値情報は保持したままとする構成としても良い。このように構成することで、設定変更遊技から所定時間経過した場合に電源投入時の設定値に戻すことが可能となり、設定変更遊技により電源投入時に設定された設定値よりも上位の設定値が設定される期間を限定的にすることで、遊技者が過度に有利になることを抑制することができる。また、新設定値格納エリアに格納されている設定値情報は、遊技機を電源断とすることでＲＡＭクリアの処理をしなくても消去される構成としても良い。このように構成することで、設定変更遊技において遊技者が設定値を変更させた場合に、その遊技者が遊技を止めるタイミングで遊技機の電源断とするだけで、その他のＲＡＭの情報を残したまま、遊技期間中に変更された設定値を、電源投入時の設定値に戻すことが可能となるため、他の遊技者に変更後の設定値が引き継がれることを抑制することができる。また、遊技店の閉店間際に設定変更遊技により高設定値に変更された場合に、翌日もその高設定値が維持されることで他の遊技者に不公平となってしまう不具合を抑制することができる。

【３２１５】

＜第８制御例＞

次に、図１１５６から図１１８１を参照して、第８制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に不利な通常状態と、遊技者にとって比較的有利な時短状態と、遊技者にとって最も有利な確変状態と、の３種類の遊技状態を設ける構成とし、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態および時短状態における大当たり確率が１／２００に設定されると共に、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態における大当たり確率が１／５０に設定されるように構成していた。また、上述した第１制御例における通常状態では、大当たりに当選しない限り他の遊技状態へと移行し得ない構成としていた。更に、第１制御例において確変状態に設定されると、当該設定から特別図柄の抽選が５０回実行されることで、特別図柄の高確率状態が終了されて特別図柄の低確率状態に設定される構成としていた。これに対して本第８制御例におけるパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態、時短状態、確変状態に加え、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の通常状態（電チューサポート無し状態、非電サポ状態）に設定される潜確状態を設ける構成としている。また、特別図柄の低確率状態

において大当たりに当選することなく特別図柄の抽選回数が予め定められた規定の抽選回数（天井抽選回数）である５００回に到達すると、実質的に次に大当たりに当選するまで継続する（即ち、時短回数が１００００回の）普通図柄の時短状態が設定されるように構成している。また、本第８制御例では、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選条件が成立する毎に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選（転落抽選）を実行する構成としている。更に、本第８制御例では、大当たり終了後に時短状態または確変状態のいずれかが設定される構成としており、時短状態または確変状態において普通図柄の時短状態が維持される上限回数（時短回数）として互いに異なる複数の回数（１００回、２００回、３００回、または４００回）のうち何れかが設定されるように構成している。そして、普通図柄の時短状態が設定されている場合に、時短状態であるか確変状態であるかを区別困難となる演出態様を設定する構成としている。これらの構成により、普通図柄の時短状態が終了した時点が特別図柄の高確率状態であるのか特別図柄の低確率状態であるのかを分かり難くすることができ、普通図柄の通常状態に移行した後も特別図柄の高確率状態が継続している（潜確状態である）ことに期待して（即ち、前回の大当たり終了後に確変状態が設定され、且つ、現在までに転落抽選に当選していないことに期待して）遊技を継続させることができる。また、比較的多い回数の時短回数（３００回や４００回）が設定され、時短回数内に大当たりに当選しなかった場合に、天井抽選回数が近いことに期待して（即ち、前回の大当たり終了後に時短状態が設定されているか、または確変状態が設定された後で比較的早期に転落抽選に当選したことに期待して）遊技を継続させることができる。よって、普通図柄の通常状態へと移行した後においても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【３２１６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技者に不利な通常状態において大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、大当たり遊技を介さずに直接的に時短状態が付与される仕様が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、不利な通常状態において大当たりに当選しない期間が長く継続した（所謂、ハマりが発生した）としても、規定回数に到達することに期待して遊技を行わせることができるので、ハマりが発生した場合においても遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが可能となっていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態から通常状態へと移行した場合に、規定回数までの抽選回数が多いと感じさせ易くなってしまい、規定回数まで遊技を継続しようと思わせ難くなる（通常状態へと移行した時点で遊技を辞めようと思わせ易くなってしまう）という問題点があった。これに対して本第８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されたのか時短状態に設定されたのか、および特別図柄の高確率状態から低確率状態へと転落したのか否かを遊技者に対して把握し難くなるように構成しているので、普通図柄の時短状態が終了した時点において規定回数（天井抽選回数）までの残回数が何回であるのについても把握困難にすることができ、普通図柄の通常状態へと移行した場合に規定回数が近い可能性があると遊技者に対して期待感を抱かせることができるので、有利な遊技状態が終了した後においても遊技を継続したいと思わせ易くすることができる。

【３２１７】

また、本第８制御例では、普通図柄の時短状態（確変状態または時短状態）から普通図柄の通常状態（潜確状態または通常状態）へと移行する場合に、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを示唆する演出を実行可能に構成している。より具体的には、普通図柄の時短状態における最後の変動表示において、普通図柄の時短状態の間（大当たりと普通図柄の時短状態とが繰り返されている間）の遊技の結果を示す画面（大当たり当選回数や払い出された賞球数を遊技者に示すためのリザルト画面）を表示させると共に、当該リザルト画面の態様によって天井抽選回数までの残りの特別図柄の抽選回数（遊技者にとって不利な（持ち球を消費し易い）普通図柄の通常状態における遊技回数）を示唆可能に構成している。ここで、天井抽選回数は特別図柄の低確率状態において実行され

た特別図柄の抽選回数で規定されているため、確変状態の間は天井抽選回数までの残り回数が減算されない（５００回のままとなる）が、時短状態では特別図柄の抽選が実行される毎に天井抽選回数までの残り回数が１ずつ減算されるように構成されている。更に、大当たり種別に応じて設定される時短回数が異なる構成となっている。このため、確変状態において転落抽選に当選しているか否かや当選していた場合の当選タイミング、および設定されている時短回数に応じて、時短回数が経過して普通図柄の通常状態へと移行した時点での天井抽選回数までの残りの抽選回数も異なる構成となっている。よって、本第８制御例では、時短回数が経過した時点における天井抽選回数までの残りの抽選回数に応じてリザルト画面の態様を異ならせる構成としている。このように構成することで、天井抽選回数までの残り回数をリザルト画面の態様から予測することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第８制御例では、リザルト画面によって示唆を行う対象が天井抽選回数までの残りの抽選回数であるため、当該リザルト画面の表示を行う時点の保留球の状況（保留球が上限まで貯まっているか否か、および保留球の中に大当たり抽選結果が含まれているか否か等）を加味することなく演出態様を決定することができる。よって、リザルト画面を選択するための制御処理に係る処理負荷を軽減することができる。

【３２１８】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技者に不利な通常状態において大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、大当たり遊技を介さずに直接的に時短状態が付与される仕様が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、不利な通常状態において大当たりに当選しない期間が長く継続した（所謂、ハマりが発生した）としても、規定回数に到達することに期待して遊技を行わせることができるので、ハマりが発生した場合においても遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが可能となっていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態が終了した場合に、規定回数までの残り回数が明確に把握可能に構成されているのが通常であるため、規定回数までの残り回数を把握したいという需要自体が生じ得なかった。これに対して第８制御例では、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行する時点における天井抽選回数までの残回数が不定となるように構成した上で、天井抽選回数までの残抽選回数をリザルト画面の態様によって示唆する構成としているので、遊技者に対して普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な普通図柄の通常状態において遊技を行う必要がある天井抽選回数までの残りの抽選回数）を把握したいと考えさせることができ、リザルト画面の態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２１９】

この第８制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図１１５６を参照して、本第８制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１１５６は、本第８制御例における遊技盤１３の正面図である。図１１５６に示した通り、本第８制御例における遊技盤１３は、上述した第１制御例における遊技盤１３（図４参照）に対して、特に、可変表示装置ユニット８０に対して正面視左側の流路に設けられていた普通図柄始動口（スルーゲート）６７が削除されている点、可変入賞装置６５に代えて可変入賞装置１６５が設けら

れている点、および第２入球口６４０の配置が、可変表示装置ユニット８０の右側の流路を流下した遊技球が入球可能であって可変表示装置ユニット８０の左側の流路を流下した遊技球が入球困難な配置となるように変更されている点で相違している。更に、第２入球口６４０の構造についても、上述した第１制御例から変更となっており、第２入球口６４０に付随して設けられている電動役物６４０ａが、単に右側から流下してきた遊技球のみを受入可能な開放態様で開放されるように変更されている。

【３２２０】

ここで、図１１５７～図１１５９を参照して、本第８制御例における可変入賞装置１６５の構成について説明する。図１１５７は、この第８制御例における可変入賞装置１６５の分解斜視図である。可変入賞装置１６５は、図１１５７に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材１６５ｂ、その開口部形成部材１６５ｂの背面側に組み合わされて、可変入賞装置１６５を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材１６５ｃと、そのベース部材１６５ｃの背面側に配置されてベース部材１６５ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板１６５ｄと、そのＬＥＤ基板１６５ｄをベース部材１６５ｃと狭持する裏カバー体１６５ｅと、開口部形成部材１６５ｂに形成されている特定入賞口１６５ａを開閉するための開閉扉１６５ｆ１を有した開閉ユニット１６５ｆと、裏カバー体１６５ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体１６５ｇと、裏カバー体１６５ｅと流路カバー体１６５ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材１６５ｈと、その切替部材１６５ｈと係止されるリンク部材１６５ｉと、流路カバー体１６５ｇの背面側に配置される背面カバー体１６５ｊと、その背面カバー体１６５ｊの背面側に固定されて、リンク部材１６５ｉを作動させる流路ソレノイド１６５ｋと、その流路ソレノイド１６５ｋを背面側から覆って背面カバー体１６５ｊにビスにより固定するための固定用カバー体１６５ｍとで構成されている。図１１５８は、可変入賞装置１６５の断面図である。図１１５８（ｃ）は可変入賞装置１６５の上面図であり、図１１５８（ｂ）は、可変入賞装置１６５のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１１５８（ｂ）に示すように、可変入賞装置１６５には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口１６５ａが形成されている。特定入賞口１６５ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１１５８（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ１６５ｃ１で構成された検出口１６５ａ１が配置されている。この検出口１６５ａ１を通過した遊技球は、図１１５８（ｂ）で示す裏カバー体１６５ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【３２２１】

なお、図１１５８（ｂ）に示すように特定入賞口１６５ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉１６５ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉１６５ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉１６５ｆ１は、ベース部材１６５ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口１６５ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、可変入賞装置１６５の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が可変入賞装置１６５の上面を転動して、第２入球口６４０側へと誘導されるように構成されている。よって、普通図柄の時短状態中（確変遊技、または時短状態）にも、右打ちした状態のまま、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技中と大当たり終了後の普通図柄の時短状態中とで同一の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行わせることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３２２２】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置１６５の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口１６５ａ内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはか

ることができる。図１１５８（ａ）は、図１１５８（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１１５８（ａ）に示すように検出口１６５ａ１を有する磁気センサ１６５ｃ１は、裏カバー体１６５ｅの振り分け流路側へと検出口１６５ａ１が傾くようにベース部材１６５ｃに固定されている。図１１５９を参照して、裏カバー体１６５ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路１６５ｅ１と特別排出流路１６５ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１１５９（ａ）は、遊技球が特別排出流路１６５ｅ２に振り分けられるように切替部材１６５ｈが作動された状態を示す裏カバー体１６５ｅの背面図である。図１１５９（ａ）に示すように、切替部材１６５ｈは、リンク部材１６５ｉの突部が挿入される係止穴１６５ｈ１と遊技球を誘導する誘導片１６５ｈ２とを有しており、流路カバー体１６５ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体１６５ｇには、この誘導片１６５ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体１６５ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片１６５ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図１１５９（ａ）に示すように、検出口１６５ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片１６５ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路１６５ｅ２に誘導される。特別排出流路１６５ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路１６５ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ１６５ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０の外部へ排出される。ここで、本第８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が確変状態に設定される。即ち、確変スイッチ１６５ｅ３は、確変状態を付与するための入賞口として構成されている。また、切替部材１６５ｈは、大当たり後の特別図柄の状態を高確率状態か低確率状態かに振り分けるための構成となる。

【３２２３】

このように、大当たり遊技中に特定入賞口１６５ａに入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、可変入賞装置１６５の開口から特別排出流路１６５ｅ２の入り口（切替部材１６５ｈの誘導片１６５ｈ２により閉鎖さる開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも０．２秒で構成されている。切替部材１６５ｈの作動は、大当たりの１ラウンド目が開始してからの経過時間に対応付けて作動タイミングと作動時間が設定されている。より具体的には、本第８制御例では、大当たり種別によらず、大当たりの１ラウンド目が開始されてから３．５秒～６．５秒の範囲で切替部材１６５ｈが作動し、確変スイッチ１６５ｅ３へと続く流路が通過可能な状態になる。一方で、開閉扉１６５ｆ１は、確変大当たりであるか通常大当たりであるかによって異なる開閉パターンが設定される。具体的には、確変大当たりでは、大当たりの１ラウンド目が開始されてから３．３秒～６．３秒の範囲で開閉扉１６５ｆ１が開放状態に設定される。一方で、通常大当たりでは、大当たりの１ラウンド目が開始された直後から３秒経過時までの範囲で開閉扉１６５ｆ１が開放状態に設定される。これにより、確変大当たりにおいては、１ラウンド目に特定入賞口１６５ａへと入球した遊技球のほぼ全てが作動した切替部材１６５ｈに到達して確変スイッチ１６５ｅ３が設けられている特別排出流路１６５ｅ２へと誘導される一方で、通常大当たりにおいては、１ラウンド目に特定入賞口１６５ａへと入球した遊技球のほぼ全てが非作動の切替部材１６５ｈに到達して確変スイッチ１６５ｅ３が設けられていない通常排出流路１６５ｅ１へと誘導される。このため、確変大当たりでは、１ラウンド目に右打ちを行い続けるだけで容易に確変状態へと突入させることができる一方で、通常大当たりでは１ラウンド目に右打ちを行い続けたとしても確変状態が設定されることを防止することができる。

【３２２４】

次に、図１１５９（ｂ）を参照して、通常排出流路１６５ｅ１へと遊技球が誘導される場合について説明する。図１１５９（ｂ）は、流路ソレノイド１６５ｋが非作動であり、特別排出流路１６５ｅ２の入り口の開口面を切替部材１６５ｈの誘導片１６５ｈ２が塞いでいる状態を示す図である。検出口１６５ａ１より振り分け流路に誘導された遊技球は、

切替部材１６５ｈの誘導片１６５ｈ２の上面に誘導されて通常排出流路１６５ｅ１に誘導される。この通常排出流路１６５ｅ１の端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ１６５ｅ４が設けられている。これにより、可変入賞装置１６５内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ１６５ｅ４と確変スイッチ１６５ｅ３との合計により判別できる。よって、可変入賞装置１６５内で球詰まり等の不具合が発生した場合に、その不具合を早期に発見することができる。このように、可変入賞装置１６５内に特定入賞口１６５ａに入賞した遊技球が磁気センサ１６５ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（本実施形態では１球入賞に対して１５個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ１６５ｅ３に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変遊技状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変遊技状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置１６５とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。

【３２２５】

次に、図１１６０から図１１６５を参照して、本第８制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図１１６０から図１１６２を参照して、本第８制御例において普通図柄の時短状態に設定されている状況下における演出態様の詳細について説明する。図１１６０（ａ）は、本第８制御例において普通図柄の時短状態（電サポ有り状態）が設定されている状況下における基本的な表示態様を示した図である。図１１６０（ａ）に示した通り、本第８制御例における普通図柄の時短状態（電サポ有り状態）では、主表示領域Ｄｍにおいて第３図柄の変動表示が行われると共にウサギを模したキャラクタ１９０１が雲の上を疾走する演出が実行される。また、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「チャンスタイム」という文字が表示される。また、ウサギを模したキャラクタ１９０１と表示領域ＨＲ１０との間において、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の変動表示が実行される。この第３図柄の変動表示においては、通常状態と同様に、同一の数字を模した第３図柄が揃って停止表示（確定表示）されることで大当たりを報知し、外れの組み合わせ（少なくとも１の第３図柄が他の第３図柄と異なる数字となる組み合わせ）で停止表示されることで外れを報知するように構成されている。また、小領域Ｄｍ１に対して、「右打ち」という文字が表示されると共に、小領域Ｄｍ１の直下に形成された小領域Ｄｍ４に対して、普通図柄の時短状態が終了するか否かを示すための継続ジャッジ演出が実行されるまでの残りの変動回数（特別図柄の抽選回数）を示す文字が表示される。図１１６０（ａ）は、継続ジャッジ演出までの残りの変動回数が６０回の状況下を示しており、「継続ジャッジまで残り６０回」という文字が表示されている場合を例示している。また、小領域Ｄｍ２においても第３図柄の変動表示に同期して図柄の変動表示が行われると共に、小領域Ｄｍ９に対して第２特別図柄の保留図柄が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「高確率状態中？」という文字が表示される。これらの表示内容により、現在が右打ちによって遊技を行うべき遊技状態である普通図柄の時短状態（チャンスタイム）であること、時短状態の可能性も確変状態の可能性もあること、および継続ジャッジ演出が実行されるまでの抽選回数（即ち、チャンスタイムが継続する最低回数）を遊技者に対して把握させることができる。確変状態と時短状態とで基本的な演出態様を共通化することにより、たとえ大当たり確率が低い時短状態が設定されていたとしても、確変状態であることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２２６】

次に、図１１６０（ｂ）、および図１１６１（ａ）を参照して、本第８制御例におけるチャンスタイム（普通図柄の時短状態）で実行され得る確変示唆演出について説明する。上述した通り、本第８制御例では、大当たり終了後に確変状態が設定された場合も時短状態が設定された場合も同様にチャンスタイム演出（図１１６０（ａ）参照）を実行する構成としている。しかしながら、時短状態であるか確変状態であるかを全く推測できない構成としてしまうと、チャンスタイム演出が実行されている間（即ち、時短回数に到達する

までの間）の遊技が単調となってしまう虞がある。そこで、本第８制御例では、変動表示演出として、所定割合で確変状態の可能性を示す演出態様を含む演出を実行可能に構成している。図１１６０（ｂ）は、確変状態であることを示唆する確変状態示唆演出の一例を示した図である。図１１６０（ｂ）に示した通り、この確変状態示唆演出を伴う変動表示演出が実行されると、副表示領域Ｄｓに対して、「高確率の期待度６０％」という文字が表示される。この確変状態示唆演出は、確変状態において特別図柄の抽選が実行される毎に１／４０の確率で選択され、且つ、時短状態において１／６０の確率で選択される演出である。つまり、確変状態の方が実行される可能性が高い演出であるので、確変状態示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して確変状態であることを期待させることができる。また、図１１６１（ａ）は、確変状態が設定されていることが確定する確変状態確定演出の一例を示した図である。図１１６１（ａ）に示した通り、この確変状態確定演出を伴う変動表示演出が実行されると、副表示領域Ｄｓに対して、「高確率の期待度１００％！」という文字が表示される。この確変状態確定演出は、確変状態において特別図柄の抽選が実行される毎に１／２００の確率で選択されるが、時短状態においては選択され得ない演出態様である。つまり、発生した時点で確変状態であることが確定する演出であるので、確変状態確定演出を確認した遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができる。これらの確変状態示唆演出（図１１６０（ｂ）参照）、および確変状態確定演出（図１１６１（ａ）参照）により、遊技者に対して設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを推測させる遊技性を実現することができる。また、確変状態から時短状態へと転落した可能性があるか否か、および転落した場合の転落のタイミングについても推測させる遊技性を実現することができる。なお、本第８制御例では、チャンスタイムにおいて確変状態が設定されていることを示唆する演出、および確変状態が確定することを報知する演出を実行可能に構成しているが、チャンスタイムにおける示唆および報知はこれに限られるものではない。例えば、時短状態が設定されていることを示唆する演出や、時短状態が確定する演出を設ける構成としても良い。また、例えば、転落抽選に当選した（高確率状態から低確率状態に転落した）ことを示唆する演出や、転落抽選に当選したことが確定する演出を設ける構成としてもよい。

【３２２７】

次に、図１１６１（ｂ）、および図１１６２を参照して、チャンスタイム中に実行され得る継続ジャッジ演出について説明する。ここで、本第８制御例におけるチャンスタイムでは、普通図柄の時短状態がいつまで継続するのか（即ち、残りの時短回数）を明確に報知せず、普通図柄の時短状態が終了する可能性がある抽選回数となる毎に、継続ジャッジ演出を実行して時短回数に到達したか否かを報知する構成としている。ここで、上述した通り、本第８制御例では、時短回数として１００回、２００回、３００回、４００回のいずれかの回数が設定されるように構成している。このため、継続ジャッジ演出は、チャンスタイムにおいて大当たり終了後１００回、２００回、３００回、および４００回の特別図柄の抽選が実行される毎に実行される構成としている。このように構成することで、遊技者に対してチャンスタイムがいつまで継続するのかを把握困難にすることができるので、より長くチャンスタイムが継続することに対する期待感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。図１１６１（ｂ）は、チャンスタイムにおいて継続ジャッジ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図１１６１（ｂ）に示した通り、継続ジャッジ演出までの残りの抽選回数が０回となって継続ジャッジ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１の右端に到達する演出が実行される。また、雲ＫＧ１の右側には、足場の無い空間（穴）を隔てて雲ＫＧ２が配置されている。また、主表示領域Ｄｍの上方に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「継続ジャッジ！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「飛び越えられたらチャンスタイム継続！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、キャラクタ１９０１が雲ＫＧ１と雲ＫＧ２との間の空間を飛び越えて雲ＫＧ２へと到達することができればチャンスタイム（普通図柄の時短状態）が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３２２８】
図１１６２（ａ）は、継続ジャッジ演出においてチャンスタイム（普通図柄の時短状態）の継続が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図１１６２（ａ）に示した通り、チャンスタイム（普通図柄の時短状態）の継続が報知される場合は、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１から右方向へとジャンプして足場の無い空間を飛び越えて雲ＫＧ２へと着地する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「成功！チャンスタイム継続！」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャンスタイム（普通図柄の時短状態）が継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図１１６２（ｂ）は、継続ジャッジ演出においてチャンスタイム（普通図柄の時短状態）の終了が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図１１６２（ｂ）に示した通り、チャンスタイム（普通図柄の時短状態）の終了が報知される場合は、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１から右方向へとジャンプするが、足場の無い空間を飛び越えられずに当該空間から下方へと落下する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「失敗・・・チャンスタイム終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャンスタイム（普通図柄の時短状態）が終了して普通図柄の通常状態へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、継続ジャッジ演出の実行タイミングで丁度大当たりに当選した場合は、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１から右方向へとジャンプして足場の無い空間を飛び越えて雲ＫＧ２へと着地する演出が実行された後で、チャンスタイムの継続ではなく大当たりが報知される。即ち、副表示領域Ｄｓに対して、例えば、「成功！ボーナス確定！」という文字が表示される等して、単にチャンスタイムが継続したのではなく、大当たりに当選したということを遊技者に対して分かり易く報知する構成としている。これにより、遊技者に対してより理解し易い演出態様を実現することができる。

【３２２９】
次に、図１１６３を参照して、チャンスタイムの終了が報知された後で実行されるチャンスタイム終了画面（リザルト画面）について説明する。このチャンスタイム終了画面（リザルト画面）は、普通図柄の時短状態における最後の変動表示においてチャンスタイムの終了を報知した後の残りの変動時間で実行される演出であり、有利度合いに関する所定の示唆内容を含む示唆演出として構成される。即ち、このチャンスタイム終了画面には、互いに異なる複数の演出態様が設けられており、それぞれ異なる有利度合い（不利な普通図柄の通常状態において遊技を行う必要がある天井抽選回数までの残りの抽選回数）を示唆可能な構成となっている。これに対して、普通図柄の時短状態における最後の変動表示以外の変動表示では、所定の示唆内容が含まれない演出が必ず実行される。図１１６３（ａ）は、有利度合いが低いことを示唆するチャンスタイム終了画面（デフォルトのチャンスタイム終了画面）の一例を示した図である。図１１６３（ａ）に示した通り、チャンスタイム終了画面では、主表示領域Ｄｍにおいて、雲から落下したウサギのキャラクタ１９０１が地面に激突して当該激突の衝撃で地中に潜り込んでしまう（地面にキャラクタ１９０１の形状の穴が空いてしまう）演出が実行される。また、キャラクタ１９０１の形状の穴の上方には、チャンスタイム中の遊技結果を示す表示内容が表示される表示領域ＨＲ１２が形成される。図１１６３（ａ）は、チャンスタイムが終了するまでに大当たりに３回当選し、合計で３３００個の賞球の払い出しを受けた場合を例示しており、表示領域ＨＲ１２に対してチャンスタイムが終了したことを示す「チャンスタイム終了」という文字、大当たりに３回当選したことを示す「ＢＯＮＵＳ×３」という文字、および３３００個の賞球が払い出されたことを示す「０３３００ｐｔ」という文字がそれぞれ表示されている。更に、チャンスタイム終了画面における主表示領域Ｄｍの背景画像として、昼に対応する背景画像が表示される。これらの表示内容により、チャンスタイム中の遊技結果を遊技者に対して分かり易く報知することができる。また、図１１６３（ｂ）は、有利度合いが比較的高い（天井抽選回数までの残回数が比較的少ない）ことを示唆する態様のチャンスタイム終了画面の一例を示した図である。図１１６３（ｂ）に示した通り、有利度合いが

高いことを示唆する態様のチャンスタイム終了画面では、終了画面における主表示領域Ｄｍの背景画像が三日月を伴う夜に対応する背景画像に設定される。背景画像以外の表示内容は共通であるため、ここではその説明については省略する。なお、本第８制御例では、チャンスタイム終了画面の態様として、昼に対応する背景画像が表示される表示態様（昼態様）、および三日月を伴う夜に対応する背景画像（夜（三日月）態様）が表示される表示態様に加え、夕方に対応する背景画像が表示される表示態様（夕方態様）、および満月を伴う夜に対応する背景画像が表示される表示態様（夜（満月）態様）も設けられている。これらが示唆する有利度合いとしては、昼態様が最も低い有利度合いを示唆するデフォルトの態様であり、夕方態様は昼態様よりも有利度合いが高い（天井抽選回数までの残回数が４００回以内である）ことを示唆する態様であり、夜（三日月）態様は夕方態様よりも有利度合いが高い（天井抽選回数までの残回数が３００回以内である）ことを示唆する態様であり、夜（満月）態様は夜（三日月）態様よりも更に有利度合いが高い（天井抽選回数までの残回数が１００回であることが確定する）ことを示唆する態様である。このように、チャンスタイム終了画面の表示態様によってチャンスタイムが終了した後の普通図柄の通常状態における有利度合い（天井抽選回数までの残りの抽選回数）を示唆することにより、遊技者に対して普通図柄の通常状態（通常状態または潜確状態）における有利度合いを推測させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスタイム終了画面に注目して遊技を行わせることができる。また、チャンスタイム終了画面の態様から有利度合いが高い（天井抽選回数までの残りの抽選回数が少ない）と予測した遊技者に対して、遊技を継続しようと思わせることができる。よって、普通図柄の通常状態に移行した後における稼働率を向上させることができる。また、チャンスタイム終了画面によって示唆を行う対象が天井抽選回数までの残りの抽選回数であるため、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出において保留球の状況（保留球が上限まで貯まっているか否か、および保留球の中に大当たり抽選結果が含まれているか否か等）を加味することなく演出態様を決定することができる。よって、チャンスタイム終了画面を選択するための制御処理に係る処理負荷を軽減することができる。

【３２３０】

なお、本第８制御例では、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出（時短回数が残り１回の状況下で実行された変動表示演出）において、演出態様によって普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な左打ち遊技で遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆する構成としていたが、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な左打ち遊技で遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、チャンスタイム中に所定確率で普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを演出態様によって示唆する構成としてもよい。より具体的には、例えば、現在の遊技状態と設定されている時短回数と転落抽選に当選したタイミングとを加味して、現在の遊技状態が維持されたままチャンスタイムが終了したと仮定した場合の天井抽選回数までの残りの抽選回数を算出し、その算出した抽選回数に応じて演出態様を選択するように構成してもよい。具体的には例えば、時短回数が２００回に設定されたチャンスタイムで、且つ、現在の遊技状態が確変状態の場合、２００回が経過した時点においても確変状態の可能性があり、天井抽選回数までの残りの抽選回数が不定となる（転落抽選に当選した上で更に５００回の特別図柄の抽選を実行しなければ天井抽選回数に到達しない）ので、有利度合いが低い（天井抽選回数までの残りの抽選回数が多い）ことを示唆する演出態様を選択する割合が高くなるように構成してもよい。また、例えば、時短回数が３００回に設定されたチャンスタイムで、現在の遊技状態が時短状態であり、且つ、大当たり終了後５０回で転落抽選に当選したことにより現在が時短状態に設定されているという状況下の場合、残りの時短回数において大当たりに当選せずに時短回数が経過すると仮定した場合に時短回数の経過時点で特別図柄の低確率状態において２５０回（３００回－５０回）の抽選が実行済の状況となるため、天井抽選回数までの残りの抽選回数が２５０回となる。よって、この２５０回を普通図柄の通常状態における有利度合いと判定し、演出態様を決定するように構成してもよい。このように構成

することで、チャンスタイム中からチャンスタイムが終了した後の有利度合いを遊技者に対して示唆することができるので、高い有利度合いが示唆された場合には、チャンスタイム中に当たりにならなくても比較的早期に天井抽選回数に到達する可能性が高いと遊技者に対して認識させることができ、チャンスタイム中に当たりにならなくてもよいと考えさせて気楽に遊技を行わせることができる。一方、低い有利度合いが示唆された場合には、チャンスタイム中に大当たりに当選したいと強く期待させることができる。よって、有利度合いの示唆内容に応じて遊技者のチャンスタイム中における心構えを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第８制御例では、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出（時短回数が残り１回の状況下で実行された変動表示演出）において、チャンスタイム終了画面の表示態様によってチャンスタイムが終了した後の普通図柄の通常状態における有利度合い（不利な左打ち遊技で遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆する構成とし、普通図柄の通常状態へと移行した後においては、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）が消去される構成としていたが、これに限られるものではない。普通図柄の時短状態における最後の変動表示演出が終了して普通図柄の通常状態に設定された後も、リザルト画面において表示された背景画像の種別に対応する所定の表示情報を表示させておくことで、普通図柄の時短状態が終了された後も背景画像の種別を把握可能に構成してもよい。具体的には例えば、チャンスタイム終了画面において設定された背景画像を、普通図柄の通常状態へと移行した後も所定期間（例えば、特別図柄の抽選が２０回実行されるまで）表示させ続ける構成としてもよいし、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）において表示された背景画像に類似する（または関連する）背景画像を普通図柄の通常状態へと移行した後の背景画像として設定する構成としてもよい。また、背景画像に対応する文字や図柄を所定期間表示させておく構成としてもよい。このように構成することで、チャンスタイム終了画面における背景画像を注視し忘れたとしても、所定期間の間は同一の背景画像が引き続き表示され続けるので、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な左打ち遊技で遊技を行う必要がある遊技回数）の示唆内容をより確実に遊技者に対して確認させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３２３１】

次に、図１１６４を参照して、普通図柄の通常状態における演出態様について説明する。普通図柄の通常状態においては、特定の示唆内容を含む演出として、天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出、および潜確状態を示唆する演出が実行される可能性がある。図１１６４（ａ）は、潜確状態を示唆する演出態様（潜確示唆演出）の一例を示した図である。図１１６４（ａ）に示した通り、潜確示唆演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上部において天使を模したキャラクタ８０９が通過する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「天使発見！！チャンス・・・？」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利度合いが高い可能性があるということを遊技者に対して把握させることができる。なお、潜確示唆演出は、潜確状態において１／２０の確率で実行される一方で、通常状態においては１／５０の確率で実行される演出である。よって、潜確示唆演出が実行されることにより、潜確状態に対する期待感を抱かせることができる。一方、図１１６４（ｂ）は、潜確状態が確定する演出態様（潜確確定演出）の一例を示した図である。図１１６４（ｂ）に示した通り、潜確確定演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの上部において大きな天使を模したキャラクタ（大天使）８０９ｚが通過する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「大天使だ！！期待大！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利度合いが高いということを遊技者に対して把握させることができる。なお、潜確確定演出は、潜確状態においてのみ、１／２５の確率で実行される演出である。よって、潜確確定演出が実行された場合には潜確状態に設定されている（特別図柄の高確率状態である）ことを遊技者に対して把握させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３２３２】

なお、図示については省略したが、本第８制御例では、天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出についても、天使を模したキャラクタおよび大天使を模したキャラクタのアクションによって行われるように構成されている。より具体的には、天使を模したキャラクタ８０９が出現し、当該キャラクタ８０９が所持しているステッキをウサギを模したキャラクタ１９０１に向けて振るものの何も起きないという一連の演出が実行された場合に、天井抽選回数までの残回数が少ないことを示唆する天井示唆（弱）演出として構成し、大天使を模したキャラクタ８０９ｚが出現し、当該キャラクタ８０９ｚが所持しているステッキをウサギを模したキャラクタ１９０１に向けて振るものの何も起きないという一連の演出が実行された場合に、天井抽選回数までの残回数が少ないことをより強く示唆する天井示唆演出（強）演出として構成している。天井示唆（弱）演出は、普通図柄の通常状態に設定されている状況下において、天井抽選回数までの残りの抽選回数が少ないほど選択割合が高くなっていく演出である。また、天井示唆（強）演出は、天井抽選回数までの残りの抽選回数が３００回以下の状況下においてのみ選択され得る演出であって、天井抽選回数までの残りの抽選回数が少ないほど選択割合が高くなっていく演出である。なお、詳細については後述するが、天井示唆（強）演出は、天井抽選回数までの残りの抽選回数が１５０回よりも多い状況下においては、０．５％の割合でしか選択されない演出である（５０回よりも多く、１５０回以下では２％、５０回以下の場合は５％の割合で選択される演出である）ため、天井抽選回数までの残り回数が１５０回以下の期待感が高まる演出であるとも言える。このような演出を設ける構成とすることで、変動表示演出が実行される毎に何らかの示唆が発生することを期待させることができると共に、示唆が発生した場合の示唆内容から、所定の有利度合いとなる特定の遊技（有利度合いが低い左打ち遊技）の遊技回を予測させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、不利な左打ち遊技を行う必要がある遊技状態（通常状態、または潜確状態）における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、詳細については後述するが、天井抽選回数に到達したことを示す演出が実行される場合は、天使または大天使を模したキャラクタが所持しているステッキをウサギを模したキャラクタ１９０１に向けて振ることでステッキから光が発射される演出が実行される。このように、天井抽選回数に到達したことを示す演出と天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出（天井示唆（弱）演出、および天井示唆（強）演出）とでステッキを振るところまで（演出が開始されてから所定期間（例えば、３秒間）が経過するまで）の間の演出態様を共通化することにより、当該共通化された部分の演出態様を視認した遊技者に対して、まず、天井抽選回数に到達したことが報知されることを期待させることができ、天井抽選回数に到達したことが報知されなかった場合に、実行された演出の内容（天井示唆（弱）演出、および天井示唆（強）演出のいずれであるか）に応じて天井抽選回数までの残りの抽選回数（不利な左打ち遊技の遊技回）を遊技者に対して予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２３３】

次に、図１１６５を参照して、天井抽選回数に到達した場合における演出態様について説明する。図１１６５（ａ）に示した通り、天井抽選回数に到達すると、主表示領域Ｄｍにおいて天使を模したキャラクタ８０９が出現し、当該キャラクタ８０９の所持しているステッキからウサギを模したキャラクタ１９０１に対して光が発射され、キャラクタ１９０１が光に包まれて浮き上がる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイムＥＸ発動！！」という文字が表示される。そして、図１１６５（ｂ）に示した通り、光に包まれたキャラクタ１９０１が雲の上まで浮上する演出が実行される。これらの表示内容により、天井抽選回数に到達したことにより普通図柄の時短状態（チャンスタイムＥＸ）へと移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第８制御例では、天井抽選回数に到達したことを示す演出（天井報知演出）と天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出（天井示唆（弱）演出、および天井示唆（強）演出）とでステッキを振るところまで（演出が開始されてから所定期間（例えば、３秒間）が経過するまで）の間の演出態様を共通化する構成としていたが、これに限られ

るものではない。例えば、天井報知演出と、天井示唆（弱）演出、および天井示唆（強）演出とで、演出開始直後から演出態様が互いに全く異なる演出としてもよい。このように構成することで、天井報知演出と、天井示唆（弱）演出、および天井示唆（強）演出との区別を容易に付けることができるので、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。本第８制御例では、天井抽選回数に到達した場合に、単にチャンスタイムＥＸ（実質的に次に大当たりに当選するまで継続する時短状態）へと移行することを報知する演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、所定の結果報知態様を含む特定表示として、チャンスタイムＥＸに移行する前の普通図柄の通常状態において実行された左打ち遊技の遊技回数を示す表示態様を表示させたり、チャンスタイムＥＸに移行する前の普通図柄の通常状態において遊技に使用した遊技球の個数を示す表示態様を表示させたり、チャンスタイムＥＸに移行する前の普通図柄の通常状態において遊技を行った時間の長さを示す表示態様を表示させる構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態における最後の変動表示において背景画像によって示唆された示唆内容に対して、実際の遊技の結果がどうだったのかを特定表示の表示態様から把握することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【３２３４】

＜第８制御例における電気的構成について＞

次に、図１１６６から図１１７３を参照して、本第８制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図１１６６を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１１６６は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。図１１６６に示した通り、本第８制御例におけるカウンタ等は、上述した第１制御例に対して、転落抽選カウンタＣ５が追加されている点でのみ相違している。転落抽選カウンタＣ５は、特別図柄の高確率状態において特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの転落抽選（判別）を行う際に用いられるカウンタである。転落抽選においては、この転落抽選カウンタＣ５の値が、後述する転落抽選テーブル２０２Ｌａに規定されている転落に対応する乱数値（カウンタ値）と比較され、転落に対応する乱数値（カウンタ値）と一致したと判別された場合に特別図柄の低確率状態へと転落させる処理を行う一方で、転落に対応する乱数値（カウンタ値）に一致しなかったと判別された場合は、特別図柄の高確率状態が維持される。

【３２３５】

次に、図１１６７（ａ）を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１１６７（ａ）は、本第８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１１６７（ａ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２３（ａ）参照）に対して、転落抽選テーブル２０２Ｌａが追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容が一部変更となっている点でも相違している。まず、図１１６７（ｂ）を参照して、本第８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、上述した第１制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２４（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）を規定したデータテーブルである。図１１６７（ｂ）は、本第８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１１６７（ｂ）に示した通り、本第８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～４」が規定され、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～５」が規定されている。本第８制御例における第１当たり乱数カウンタＣ１は「０～９９９」の範囲で更新されるループカウンタであるので、特

別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は約１／１６６．７（６／１０００）である。特別図柄の高確率状態における大当たり確率と、特別図柄の低確率状態における大当たり確率とに第１制御例ほど大きな差が無いため、確変状態になったとしても、普通図柄の時短状態が終了するまで大当たりに当選しないという状況を比較的頻繁に発生させることができる。つまり、普通図柄の時短状態の終了後における遊技状態をより識別困難にすることができるので、チャンスタイム終了画面における示唆内容等から普通図柄の時短状態の終了後における有利度合いをより正確に推測したいと思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２３６】

次に、図１１６７（ｃ）を参照して、本第８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、上述した第１制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）と同様に、普通図柄（第２図柄）の抽選で当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図１１６７（ｃ）に示した通り、本第８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃには、普通図柄の低確率状態（普通図柄の通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０」が規定され、普通図柄の高確率状態（普通図柄の時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～２９８」が規定されている。本第８制御例における第１当たり乱数カウンタＣ１は「０～２９９」の範囲で更新されるループカウンタであるので、普通図柄の低確率状態（普通図柄の通常状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は１／３００であり、普通図柄の高確率状態（普通図柄の時短状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は約１／１．００３（２９９／３００）である。即ち、本第８制御例では、普通図柄の時短状態において普通図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回普通図柄の当たりに当選するように構成している。これにより、普通図柄の時短状態における遊技をより効率良く実行させることができる。

【３２３７】

次に、図１１６８（ａ）を参照して、本第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第１制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２６、図２７参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の抽選結果に応じて変動パターン（変動時間）を選択するために用いられるデータテーブルである。図１１６８（ａ）は、本第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。図１１６８（ａ）に示した通り、本第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態および潜確状態において参照される通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１と、確変状態、および時短状態において参照される確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、で少なくとも構成されている。なお、通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１は、図１１６８（ｂ）に示した通り、第１制御例における通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）と同一の規定内容となっているため、その詳細については省略する。また、確変・時短用テーブル２０２ｂ２については、第１制御例から何ら変更されていないため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図１１６９を参照して、本第８制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第１制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に実行する大当たり遊技の大当たり種別を選択するために用いられるデータテーブルである。なお、図示については省略したが、本第８制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第１制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために用いられる

特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１と、第２特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために用いられる特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２と、で少なくとも構成されている。まず、図１１６９（ａ）を参照して、本第８制御例における特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１の詳細について説明する。図１１６９（ａ）は、本第８制御例における特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１の規定内容を示した図である。図１１６９（ａ）に示した通り、本第８制御例における特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１には、大当たりＡ～大当たりＨの８種類の大当たり種別が規定されている。

【３２３８】

図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「４００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が４００回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１９」の範囲に対して、「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「３００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が３００回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「１０～１９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～２９」の範囲に対して、「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「２００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が２００回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２０～２９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～４９」の範囲に対して、「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が２００回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「３０～４９」の２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。

【３２３９】

また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」

は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「４００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が４００回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～５９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６９」の範囲に対して、「大当たりＦ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「３００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が３００回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～６９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～７９」の範囲に対して、「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「２００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が２００回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「７０～７９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「８０～９９」の２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＨ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。このように、本第８制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、５０％の割合で確変大当たりとなり、５０％の割合で通常大当たりになるように構成している。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に時短回数として４００回が設定される割合、３００回が設定される割合、２００回が設定される割合、１００回が設定される割合は、それぞれ２０％、２０％、２０％、および４０％である。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００％の割合で２ラウンドの大当たりとなる。

【３２４０】

次に、図１１６９（ｂ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２の詳細について説明する。図１１６９（ｂ）は、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２の規定内容を示した図である。図１１６９（ｂ）に示した通り、本第８制御例における特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２には、大当たりＩ～大当たりＰの８種類の大当たり種別が規定されている。図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＩ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ」は、

ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「４００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が４００回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～４」の５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＩ」が選択される割合は５％（５／１００）である。また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９」の範囲に対して、「大当たりＪ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「３００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が３００回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５～９」の５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＪ」が選択される割合は５％（５／１００）である。また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～２４」の範囲に対して、「大当たりＫ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＫ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「２００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が２００回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「１０～２４」の１５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＫ」が選択される割合は１５％（１５／１００）である。また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～３９」の範囲に対して、「大当たりＬ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＬ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＬ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２５～３９」の１５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＬ」が選択される割合は１５％（１５／１００）である。

【３２４１】

また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４０～４９」の範囲に対して、「大当たりＭ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＭ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「４００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が４００回の確変状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＭ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「４０～４９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＭ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、「大当たりＮ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＮ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、

開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「３００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が３００回の確変状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＮ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～５９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＮ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７９」の範囲に対して、「大当たりＯ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＯ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「２００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が２００回の確変状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＯ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～７９」の２０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＯ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。また、図１１６９（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＰ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＰ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＰ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「８０～９９」の２０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＰ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。このように、本第８制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、１００％の割合で確変大当たりとなるように構成している。また、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に時短回数として４００回が設定される割合、３００回が設定される割合、２００回が設定される割合、１００回が設定される割合は、それぞれ１５％、１５％、３５％、および３５％である。更に、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、４０％の割合で１０ラウンドの大当たりとなり、６０％の割合で４ラウンドの大当たりとなる。つまり、第１特別図柄の大当たりに対して、第２特別図柄の大当たりでは、大当たり終了後の遊技状態の面でも平均の時短回数の面でも平均のラウンド数の面でも有利度合いが高くなる。よって、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態および確変状態において大当たりとなることをより強く期待させることができる。

【３２４２】

なお、本第８制御例では、転落抽選に当選したタイミングと無関係に、大当たり種別に対応して設定された時短回数の特別図柄の抽選が実行された（特別図柄の変動表示が実行された）場合に普通図柄の時短状態が終了される（普通図柄の通常状態に設定される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の確変状態において転落抽選に当選した場合は、残りの時短回数によらず、当該転落から規定回数（例えば、５０回）の特別図柄の抽選が終了するまでの間、普通図柄の時短状態が維持されるように構成してもよい。また、同様に、潜確状態において転落抽選に当選した場合に、当該転落から規定回数（例えば、５０回）の特別図柄の抽選が終了するまでの間、普通図柄の時短状態に復帰するように構成してもよい。このように構成することで、転落抽選に当選した場合に、天井抽選回数までの残りの抽選回数を、少なくとも規定回数に渡って普通図柄の時短状態で消化させることができるので、特に、普通図柄の時短状態が終了する直前（例えば、時短回数に到達するまでの抽選回数が５０回以内）若しくは終了時まで確変状態

が維持されていた場合に、規定回数の間持ち球が減り難い普通図柄の時短状態において天井抽選回数までの残回数を消化させることが保証されるので、転落抽選に当選した場合における遊技者の遊技に対する持ちベーションが低下してしまうことを抑制することができる。また、例えば、普通図柄の時短状態の終了間際（例えば、時短回数に到達するまでの抽選回数が５０回以内）、または潜確状態において転落抽選に当選した場合は、天井抽選回数を規定回数（例えば、５０回）減算する（図１１７５のＳ３５５Ｌの処理において残回数カウンタ２０３Ｌｂの値を４５０に設定する）ように構成してもよい。このように構成した場合、時短終了間際若しくは潜確状態において転落抽選に当選するという、天井抽選回数を目指す観点においては不利な事象が発生した場合において、天井抽選回数を少なくすることにより遊技者に対して不利な事象が発生したと感じさせることを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。また、例えば、転落抽選に当選したタイミング（抽選回数）に応じて、天井抽選回数を異ならせる（図１１７５のＳ３５５Ｌの処理において残回数カウンタ２０３Ｌｂに対して設定するカウンタ値を異ならせる）構成としてもよい。具体的には例えば、大当たり終了後、早期に転落抽選に当選するほど天井抽選回数として少ない抽選回数を設定する構成としてもよいし、遅く転落抽選に当選するほど天井抽選回数として少ない抽選回数を設定する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数をより把握し難くすることができるので、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）における背景画像の種別による示唆（左打ち遊技で遊技を行う必要がある遊技回数の示唆）に対してより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２４３】

次に、図１１７０（ａ）を参照して、本第８制御例における転落抽選テーブル２０２Ｌａの詳細について説明する。この転落抽選テーブル２０２Ｌａは、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選条件が成立した場合に、特別図柄の低確率状態へと転落させる（移行させる）か否かの抽選を実行する際に参照されるデータテーブルである。図１１７０（ａ）は、この転落抽選テーブル２０２Ｌａの規定内容を示した図である。図１１７０（ａ）に示した通り、転落抽選テーブル２０２Ｌａには、転落抽選において転落と判定される乱数値（カウンタ値）が規定されている。より具体的には、特別図柄の確変状態（高確率状態）において転落と判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～３」の４つの乱数値が規定されている。転落抽選カウンタＣ５の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、転落と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が４個であるので、特別図柄の確変状態（高確率状態）において転落と判定される確率は１／２５０（４／１０００）である。ここで、確変状態における大当たり確率は約１／１６６．７であり、転落と判定される確率よりも高いため、確変状態において転落するよりも前に大当たりとなることを遊技者に対して強く期待させることができる。

【３２４４】

次に、図１１７０（ｂ）を参照して、本第８制御例における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１１７０（ｂ）は、本第８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１１７０（ｂ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２３（ｂ）参照）に対して、確変フラグ２０３Ｌａ、残回数カウンタ２０３Ｌｂ、到達済フラグ２０３Ｌｃが追加されている点で相違している。また、確変カウンタ２０３ｉが削除されている点でも相違している。確変フラグ２０３Ｌａは、特別図柄の確変状態（高確率状態）であるか否かを示すためのフラグである。この確変フラグ２０３Ｌａがオンであれば、特別図柄の確変状態であることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態であることを示す。この確変フラグ２０３Ｌａは、初期値がオフに設定されており、大当たり中に遊技球が確変スイッチ１６５ｅ３を通過していた場合に、当該大当たりの終了時にオンに設定される（図１１７８のＳ２１０１Ｌ参照）。また、確変フラグ２０３Ｌａは、転落抽選で転落に対応する抽選結果となった場合（図１１７４のＳ３０５Ｌ参照）

、若しくは大当たりの開始時にオフに設定される。また、残回数カウンタ２０３Ｌｂは、天井抽選回数までの残りの抽選回数を示すカウンタである。この残回数カウンタ２０３Ｌｂは、特別図柄の低確率状態が設定された場合に５００が設定され（図１１７５のＳ３５５Ｌ、図１１７８のＳ２１０２Ｌ参照）、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ減算して更新される（図１１７６のＳ５０３Ｌ参照）。この残回数カウンタ２０３Ｌｂが０に更新されると、天井抽選回数に到達したと判別されて実質的に次の大当たり当選まで継続する（特別図柄の抽選が１００００回実行されるまで継続する）時短状態（天井時短）に設定される。また、到達済フラグ２０３Ｌｃは、天井抽選回数に到達して時短状態が設定された後であるか否かを示すためのフラグである。この到達済フラグ２０３Ｌｃがオンであれば、天井抽選回数に到達済みであることを示し、オフであれば天井抽選回数に未到達であることを意味する。この到達済フラグ２０３Ｌｃは、初期値がオフに設定されており、天井抽選回数に到達して時短回数が１００００回の時短状態が設定された場合にオンに設定される（図１１７６のＳ５０６Ｌ参照）。本第８制御例では、特別図柄の低確率状態であってもこの到達済フラグ２０３Ｌｃがオンの間は残回数カウンタ２０３Ｌｂが更新されないように構成されている。これにより、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定された時短状態において天井抽選回数に到達したと判定されて再度時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。

【３２４５】

次に、図１１７１（ａ）を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１１７１（ａ）は、本第８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図１１７１（ａ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２８（ａ）参照）に対して、終了時背景選択テーブル２２２Ｌａ、および非時短時示唆選択テーブル２２２Ｌｂが追加されている点で相違している。終了時背景選択テーブル２２２Ｌａは、普通図柄の時短状態における最終変動において設定されるリザルト画面の背景画像を選択するために参照されるデータテーブルである。また、非時短時示唆選択テーブル２０２Ｌｂは、非時短状態に設定される特定状態である通常状態または潜確状態において天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出を選択するために参照されるデータテーブルである。まず、図１１７２を参照して、終了時背景選択テーブル２２２Ｌａの詳細について説明する。図１１７２は、この終了時背景選択テーブル２２２Ｌａの規定内容を示した図である。図１１７２に示した通り、本第８制御例における終了時背景選択テーブル２２２Ｌａは、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）の値毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と選択される背景画像の種別との対応関係が規定されている。より具体的には、図１１７２に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が１００である場合（即ち、残りの抽選回数が１００回である場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５００～８４９」の範囲に対して、背景種別として「夜（三日月）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５０～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夜（満月）」が対応付けて規定されている。本第８制御例における演出カウンタ２２３ｆは、「０～９９９」の１０００個の値を取り得るループカウンタで構成されているため、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が１００である場合に、背景種別として「夕方」、「夜（三日月）」、および「夜（満月）」が選択される割合は、それぞれ５０％（５００／１０００）、３５％（３５０／１０００）、および１５％（１５０／１０００）である。

【３２４６】

また、図１１７２に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が１００＜Ｋ≦２００である場合（即ち、残りの抽選回数が１００回より多く２００回以下である場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１００～７４９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５０

～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夜（三日月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１００個、６５０個、および２５０個であるので、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」が選択される割合は、それぞれ１０％（１００／１０００）、６５％（６５０／１０００）、および２５％（２５０／１０００）である。また、図１１７２に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が２００＜Ｋ≦３００である場合（即ち、残りの抽選回数が２００回より多く３００回以下である場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５４９」の範囲に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５５０～９４９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５０～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夜（三日月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５５０個、４００個、および５０個であるので、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」が選択される割合は、それぞれ５５％（５５０／１０００）、４０％（４００／１０００）、および５％（５０／１０００）である。また、図１１７２に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が３００＜Ｋである場合（即ち、残りの抽選回数が３００回より多い場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９９」の範囲に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８００～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、および「夕方」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ８００個、および２００個であるので、背景種別として「昼」、および「夕方」が選択される割合は、それぞれ８０％（８００／１０００）、および２０％（２００／１０００）である。更に、図１１７２に示した通り、潜確状態である（即ち、転落抽選に当選した上で５００回の特別図柄の抽選が実行されなければ天井抽選回数に到達しない場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定されている。即ち、１００％の割合で「昼」が選択される。これらの規定内容により、「昼」背景は、天井抽選回数までの残り回数が多いほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが低いほど）選択され易くなる。また、「夕方」背景は、普通図柄の通常状態に移行した後の遊技状態が通常状態である（潜確状態でない）ことが確定し、且つ、「昼」背景に比較して天井抽選回数までの残り回数が少ないほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが高いほど）選択され易くなる。また、「夜（三日月）」背景は、通常状態であり、且つ、天井抽選回数までの残り回数が３００以下であることが確定し、更に、天井抽選回数までの残り回数が少ないほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが高いほど）選択され易くなる。更に、「夜（満月）」背景は、天井抽選回数までの残り回数が有利度合いが高い特定回数（１００回）であることが確定する。即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが最も高いことを示唆する背景種別である。また、潜確状態では、時短状態において天井抽選回数までの残りの抽選回数が多いほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが低いほど）選択され易い「昼」背景が必ず選択されるので、「昼」背景に設定されたリザルト画面が表示されたとしても、潜確状態の可能性がある（即ち、大当たり確率が高い有利な状態の可能性がある）と遊技者に思わせることができ、普通図柄の通常状態に移行した後も遊技を継続してみようと思わせることができる。このように、本第８制御例では、リザルト画面において設定された背景種別に応じて天井抽選回数までの残りの抽選回数（普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い）や遊技状態（通常状態であるか潜確状態であるか）を示唆することが可能となるので、遊技者に対してリザルト画面における背景種別に対して注目して遊技を行わせること

ができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３２４７】
なお、本第８制御例では、リザルト画面（チャンスタイム終了画面）において表示され得る背景種別として、「昼」背景、「夕方」背景、「夜（三日月）」背景、および「夜（満月）」背景の４種類の背景を設ける構成としていたが、背景種別の数は４種類に限られるものではなく、任意に定めることができる。背景種別の種別数を増加させることで、より演出態様を多様化させることができるとともに普通図柄の時短状態が終了した後において左打ち遊技を行う必要がある遊技回（天井抽選回数に到達するまでの遊技回）の回数をより正確に推測し得る遊技性を実現することができる一方で、背景種別の種別数を少なくすることで、音声ランプ制御装置１１３において背景種別を選択するための制御処理における処理負荷を低減することができるとともに、演出態様を記憶して置くための記憶領域の記憶容量を削減することができる。また、本第８制御例では、各背景種別として、互いに異なる表示態様の背景種別のみを設ける構成としていたが、背景画像が表示されてから少なくとも一定期間の間は演出態様（表示態様）が互いに共通となる複数の背景種別を設ける構成としてもよい。具体的には例えば、天井抽選回数までの残り回数が１００回であることが確定する背景種別として、背景画像が表示された直後から「夜（満月）」背景に設定される背景種別に加え、背景画像の表示開始時には「昼」背景が表示された場合と同一の表示態様の背景画像（「昼」背景と区別困難な表示態様の背景画像）を表示させる構成とし、時間の経過と共に「夕方」背景、および「夜（満月）」背景に推移していく演出態様の背景種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、リザルト画面（チャンスタイム終了画面）において不利な（左打ち遊技の遊技回数が多いことに対応する）「昼」背景が表示されたとしても、その後に「夜（満月）」背景に変化することを期待させることができるので、遊技者の期待感をより長く持続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たり確率が高い潜確状態であることが確定する背景種別として、背景画像の表示開始時には「夕方」背景が表示された場合と同一の表示態様の背景画像（「夕方」背景と区別困難な表示態様の背景画像）を表示させる構成とし、時間の経過と共に「昼」背景に推移していく演出態様の背景種別を設ける構成としてもよい。つまり、時間が逆行しているかのような不自然な演出態様の背景種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、通常とは異なる状態（特別図柄の大当たり確率が高い潜確状態）に移行するということを遊技者に対して示唆することができるので、当該背景種別を視認した遊技者に対して、遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【３２４８】
次に、図１１７３を参照して、上述した非時短時示唆選択テーブル２２２Ｌｂの詳細について説明する。図１１７３は、この非時短時示唆選択テーブル２２２Ｌｂの規定内容を示した図である。この非時短時示唆選択テーブル２２２Ｌｂは、上述した通り、非時短状態（普通図柄の通常状態）において天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出を選択するために参照されるデータテーブルである。図１１７３に示した通り、この非時短時示唆選択テーブル２２２Ｌｂには、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）の値毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と選択される示唆演出の種別とが対応付けて規定されている。より具体的には、図１１７３に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が５０以下である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（強）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～１４９」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（弱）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１５０～１６９」の範囲に対して、示唆種別として「潜確示唆」（図１１６４（ａ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、示唆種別として「天井示唆（強）」、「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、１００個、および２０個であるので、特別

図柄の抽選が実行された場合に示唆種別として「天井示唆（強）」、「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」を伴う変動表示態様が選択される確率は、それぞれ１／２０（５０／１０００）、１／１０（１００／１０００）、および１／５０（２０／１０００）である。また、図１１７３に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が５０＜Ｋ≦１５０である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（強）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２０～１１９」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（弱）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１２０～１３９」の範囲に対して、示唆種別として「潜確示唆」（図１１６４（ａ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、示唆種別として「天井示唆（強）」、「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ２０個、１００個、および２０個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に示唆種別として「天井示唆（強）」、「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」を伴う変動表示態様が選択される確率は、それぞれ１／５０（２０／１０００）、１／１０（１００／１０００）、および１／５０（２０／１０００）である。また、図１１７３に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が１５０＜Ｋ≦３００である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（強）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～５４」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（弱）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５５～７４」の範囲に対して、示唆種別として「潜確示唆」（図１１６４（ａ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、示唆種別として「天井示唆（強）」、「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個、５０個、および２０個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に示唆種別として「天井示唆（強）」、「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」を伴う変動表示態様が選択される確率は、それぞれ１／２００（５／１０００）、１／２０（５０／１０００）、および１／５０（２０／１０００）である。

【３２４９】

また、図１１７３に示した通り、天井抽選回数までの残りの抽選回数（Ｋ）が３００＜Ｋである場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（弱）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「３０～４９」の範囲に対して、示唆種別として「潜確示唆」（図１１６４（ａ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、示唆種別として「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ３０個、および２０個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に示唆種別として「天井示唆（弱）」、および「潜確示唆」を伴う変動表示態様が選択される確率は、それぞれ３／１００（３０／１０００）、および１／５０（２０／１０００）である。また、図１１７３に示した通り、遊技状態が潜確状態である場合（即ち、転落抽選に当選した後で特別図柄の抽選を５００回実行させないと天井抽選回数に到達し得ない状態である場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、示唆種別として「天井示唆（弱）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～５９」の範囲に対して、示唆種別として「潜確示唆」（図１１６４（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６０～９９」の範囲に対して、示唆種別として「潜確確定」（図１１６４（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、示唆種別として「天井示唆（弱）」、「確変示唆」、および「潜確確定」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、５０個、および４０個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に示唆種別として「天井示唆（弱）」、「潜確示唆」、および「潜確確定」を伴う変動表示態様が選択される確率は、それぞれ１／１００（１０／１０００）、１／２０（５０／１０００）、および１／

２５（４０／１０００）である。このように、本第８制御例では、天井抽選回数までの残りの抽選回数（有利度合い）に応じた確率で各種示唆種別を選択する構成としているので、示唆演出を伴う変動表示演出が実行されるか否か、および示唆演出が実行された場合の示唆種別に注目して遊技を行わせることができ、現状における天井抽選回数までの残りの抽選回数（有利度合い）を予測させる楽しみを遊技者に対して抱かせることができる。よって、普通図柄の通常状態に設定される比較的有利度合いが低い通常状態および潜確状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２５０】

なお、本第８制御例では、不利な普通図柄の通常状態において天井抽選回数までの残りの抽選回数（不利な左打ち遊技の遊技回数）を示唆する演出を実行する構成としているが、これに限られるものではない。例えば、普通図柄の通常状態においては、天井抽選回数までの残りの抽選回数を示唆する演出を一切実行しないように構成しても良い。このように構成した場合、天井抽選回数（不利な左打ち遊技の遊技回数）を把握したいと希望する遊技者に対して、チャンスタイム終了画面における背景画像による示唆内容をより真剣に確認させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、普通図柄の時短状態においては、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な左打ち遊技の遊技回数）を示唆する演出を一切行わず、普通図柄の通常状態においてのみ示唆を行う構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が終了した時点においては、天井抽選回数までの残りの抽選回数（不利な左打ち遊技の遊技回数）を予測することが極めて困難となるため、普通図柄の通常状態に移行した場合に、少なくとも不利な左打ち遊技の遊技回数の示唆が発生するまで遊技を継続しようと遊技者に対して思わせ易くすることができる。よって、普通図柄の時短状態が終了した直後に遊技者が遊技を辞めてしまうことを抑制することができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、これらに代えて、または加えて、例えば、普通図柄の通常状態において消化した変動回数（特別図柄の抽選回数）を遊技者に対して示すための画像を第３図柄表示装置８１に対して表示させる構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０が複数設置されているホールにおいて空き台で遊技を開始しようとする遊技者に対して、第３図柄表示装置８１に表示されている変動回数を加味して遊技を開始する遊技台を選択させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、変動回数を表示させておくことにより、天井抽選回数に到達した際に表示されている回数によって、天井抽選回数に到達するまでに実際に左打ち遊技を行った遊技回の回数を遊技者が容易に把握可能となるので、特に、前回の普通図柄の時短状態の終了時に背景画像の種別から天井抽選回数が近いと予測する等して遊技を継続しようと決意した遊技者に対して、自己の予測した抽選回数がどの程度正確であったのかの答え合わせを行わせることができる。よって、当該答え合わせから遊技者自身で予測の精度を高めていける遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、第３図柄表示装置８１に表示されている変動回数（特別図柄の抽選回数）の表示態様（例えば、表示色）に対してバリエーションを設ける構成とし、天井抽選回数までの残り回数（残回数カウンタ２０３Ｌｂのカウンタ値）に応じて表示態様を可変させる構成としてもよい。具体的には例えば、特別図柄の抽選が規定回数（例えば、５０回）実行される毎に表示態様を可変させるか否かの抽選を実行する構成とし、天井抽選回数までの残り回数（残回数カウンタ２０３Ｌｂのカウンタ値）が３００回よりも多い範囲では普通図柄の通常状態における変動回数を示す文字が必ず白文字で表示され、２００回より多く３００回以下の範囲では白文字、若しくは青文字で表示され、１００回より多く２００回以下の範囲では白文字、青文字、若しくは緑文字で表示され、１０回より多く１００回以下の範囲では青文字、緑文字、若しくは赤文字で表示され、１０回以下の範囲では必ず赤文字で表示されるように構成してもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１において実行される演出（天使をもしたキャラクタ８０９や大天使を模したキャラクタ８０９ｚのアクション）だけでなく、変動回数を

示す数字の表示態様からも天井抽選回数までの残りの抽選回数を予測させることができるので、遊技者に対して天井抽選回数を予測させるための判断材料をより多く提供することができる。よって、遊技者に対してより天井抽選回数を予測させ易くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、遊技停止状態となった後で所定期間（例えば、３０秒間）が経過した場合に表示されるデモ画面（遊技が行われていないことを示すための画面）に切り替わった場合において、当該デモ画面の種別によって天井抽選回数までの残回数を示唆する構成としてもよい。このように構成することで、パチンコ機１０が複数設置されているホールにおいて空き台で遊技を開始しようとする遊技者に対して、第３図柄表示装置８１に表示されているデモ画面の種別によって天井抽選回数までの残りの抽選回数が少ない遊技台を予測して遊技を開始するという遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２５１】

次に、図１１７１（ｂ）を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１１７１（ｂ）は、本第８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１１７１（ｂ）に示した通り、本第８制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従残回数カウンタ２２３Ｌａが追加されている点でのみ相違している。この従残回数カウンタ２２３Ｌａは、音声ランプ制御装置１１３側において天井抽選回数までの残りの抽選回数をカウントするためのカウンタである。この従残回数カウンタ２２３Ｌａは、主制御装置１１０における残回数カウンタ２２３Ｌｂに同期して更新されるカウンタである。音声ランプ制御装置１１３においては、この従残回数カウンタ２２３Ｌａの値から天井抽選回数に到達したか否かを判別し、天井抽選回数に到達したと判別した場合に、チャンスタイムＥＸへの突入を報知する演出を伴う変動表示態様を設定するように構成している（図１１８０のＳ５００２Ｌ参照）。これにより、遊技者に対して天井抽選回数に到達したことを確実に認識させることができる。

【３２５２】

＜第８制御例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図１１７４から図１１７８を参照して、第８制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理について説明する。本第８制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第１制御例に対して、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８参照）に代えて特別図柄大当たり判定処理（図１１７４のＳ２０１Ｌ参照）を実行する点、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）の１処理である転落後状態設定処理（図１１７５のＳ３０６Ｌ参照）を追加した点、特別図柄変動処理（図４１参照）の１処理である更新処理（図４４のＳ２２１参照）に代えて更新処理（図１１７６のＳ２０２Ｌ）を実行する点、普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１１７７のＳ１０２Ｌ）および大当たり終了処理（図５４のＳ１９１０参照）に代えて大当たり終了処理（図１１７８のＳ１９０１Ｌ参照）を実行する点で相違する。その他の処理内容については上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【３２５３】

まず、図１１７４を参照して、本第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０１Ｌ）について説明する。図１１７４は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０１Ｌ）のうち、Ｓ３０１、及びＳ３０３～Ｓ３０６の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例の特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）におけるＳ３０１、及びＳ３０３～Ｓ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）では、Ｓ３０１の処理が終了すると、次いで、確変フラグ２０３Ｌａがオンであるかを判別し（Ｓ３０１Ｌ）、確変フラグ２０３Ｌａがオンであると判別した場合には（Ｓ３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、転落抽選カウンタＣ５の値と

転落抽選テーブル２０２Ｌａとを比較し（Ｓ３０２Ｌ）、転落抽選カウンタＣ５のカウンタ値が転落抽選テーブル２０２Ｌａに規定されている転落に対応する乱数値（カウンタ値）に一致したかを判別する（Ｓ３０３Ｌ）。Ｓ３０３Ｌの処理において、転落に対応する乱数値（カウンタ値）ではないと判別した場合には（Ｓ３０３Ｌ：Ｎｏ）、高確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａを参照して特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３０４Ｌ）、処理をＳ３０３へと移行する。一方、Ｓ３０３Ｌの処理において、転落に対応する乱数値（カウンタ値）であると判別した場合には（Ｓ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態に移行させるために確変フラグ２０３Ｌａをオフに設定し（Ｓ３０５Ｌ）、特別図柄の低確率状態に転落した後の状態を設定するための転落後状態設定処理を実行する（Ｓ３０６Ｌ）。この転落後状態設定処理（Ｓ３０６Ｌ）の詳細については、図１１７５を参照して後述する。Ｓ３０６Ｌの処理が終了すると、次いで、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２ａを参照して特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ３０７Ｌ）、処理をＳ３０３へと移行する。一方、Ｓ３０１Ｌの処理において、確変フラグ２０３Ｌａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３０１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３０７Ｌへと移行する。このように、本第８制御例では、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）において特別図柄の高確率状態から低確率状態へと移行させるか否かの判別（転落抽選）を実行可能に構成しているので、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するタイミングを分かり難くすることができる。

【３２５４】

次いで、図１１７５を参照して、上述した本第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０１Ｌ）の一処理である転落後状態設定処理（Ｓ３０６Ｌ）について説明する。この転落後状態設定処理（Ｓ３０６Ｌ）では、先ず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３５１Ｌ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３５１Ｌ：Ｙｅｓ）、確変状態において転落抽選に当選して時短状態へと移行したことを意味するため、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ３５２Ｌ）、処理をＳ３５４Ｌへと移行する。一方、Ｓ３５１Ｌの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３５１Ｌ：Ｎｏ）、潜確状態において転落抽選に当選して通常状態へと移行したことを意味するため、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ３５３Ｌ）、処理をＳ３５４Ｌへと移行する。Ｓ３５４Ｌの処理では、転落後の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３５４Ｌ）、次いで、残回数カウンタ２０３Ｌｂの値に５００を設定し（Ｓ３５５Ｌ）、本処理を終了する。この転落後状態設定処理（図１１７５参照）を実行することにより、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態へと移行した場合に、移行後の遊技状態を正確に設定し、音声ランプ制御装置１１３へと転落後の遊技状態を通知することができる。

【３２５５】

次いで、図１１７６を参照して、本第８制御例における更新処理（Ｓ２０２Ｌ）について説明する。図１１７６は、この更新処理（Ｓ２０２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例における更新処理（Ｓ２０２Ｌ）のうち、Ｓ５０５～Ｓ５０８の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例の更新処理（図４４参照）におけるＳ５０５～Ｓ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における更新処理（図１１７６参照）が実行されると、まず、確変フラグ２０３Ｌａがオンであるかを判別し（Ｓ５０１Ｌ）、確変フラグ２０３Ｌａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、到達済フラグ２０３Ｌｃがオンであるかを判別する（Ｓ５０２Ｌ）。即ち、天井抽選回数（５００回）に到達して実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態が設定された後であるか否かを判別する。Ｓ５０２Ｌの処理において、到達済フラグ２０３Ｌｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５０２Ｌ：Ｎｏ）、天井抽選回数に未到達であることを意味するので、残回数カウンタ２０３Ｌｂの値を１減算し（Ｓ５０３Ｌ）、減算後の残回数カウンタ２０３Ｌｂの値が０であるかを判別する（Ｓ５０４Ｌ）。Ｓ５０４Ｌの処理において、残回数カウンタ２０３

Ｌｂの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５０４Ｌ：Ｎｏ）、天井抽選回数に到達していないことを意味するため、処理をＳ５０５へと移行する。また、Ｓ５０１Ｌの処理において、確変フラグ２０３Ｌａがオンであると判別した場合（Ｓ５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、及びＳ５０２Ｌの処理において、到達済フラグ２０３Ｌｃがオンであると判別した場合にも（Ｓ５０２Ｌ：Ｙｅｓ）、天井抽選回数に到達する可能性が無い状況であることを意味するため、処理をＳ５０５へと移行する。

【３２５６】

一方、Ｓ５０４Ｌの処理において、残回数カウンタ２０３Ｌｂの値が０であると判別した場合には（Ｓ５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄の抽選によって天井抽選回数に到達したことを意味するため、天井特典である実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態を付与するためのＳ５０５Ｌ～Ｓ５０７Ｌの処理を実行する。即ち、時短カウンタ２０３ｈの値に１００００を設定し（Ｓ５０５Ｌ）、到達済フラグ２０３Ｌｃをオンに設定し（Ｓ５０６Ｌ）、次いで、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ５０７Ｌ）、Ｓ５１０Ｌの処理へと移行する。また、図１１７６に示した通り、本第８制御例における更新処理（図１１７６参照）では、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｌａがオンであるかを判別し（Ｓ５０８Ｌ）、確変フラグ２０３Ｌａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５０８Ｌ：Ｎｏ）、時短状態において時短回数に到達して通常状態へと移行することを意味するため、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ５０８）、Ｓ５１０Ｌの処理へと移行する。一方、Ｓ５０８Ｌの処理にいて、確変フラグ２０３Ｌａがオンであると判別した場合には（Ｓ５０８Ｌ：Ｙｅｓ）、確変状態において時短回数に到達して潜確状態へと移行することを意味するため、遊技状態格納エリア２０３ｇに潜確状態を設定し（Ｓ５０９Ｌ）、Ｓ５１０Ｌの処理へと移行する。Ｓ５１０Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値、残回数カウンタ２０３Ｌｂの値、及び遊技状態を示すコマンドを設定し（Ｓ５１０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５０７：Ｎｏ）、Ｓ５１０Ｌの処理へと移行する。

【３２５７】

次いで、図１１７７を参照して、本第８制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）について説明する。図１１７７は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８２０、及びＳ８２２の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例の普通図柄変動処理（図４７参照）におけるＳ８０１～Ｓ８１４，Ｓ８１７～Ｓ８２０、及びＳ８２２の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における普通図柄変動処理（図１１７７参照）では、Ｓ８１４の処理において、現在の遊技状態が時短中であると判別した場合には（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１秒に設定し（Ｓ８０１Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理において、現在の遊技状態が時短中ではないと判別した場合には（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を６０秒に設定し（Ｓ８０２Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ８２０の処理において、現在の遊技状態が時短中ではないと判別した場合には（Ｓ８２０：Ｎｏ）、電動役物の開放時間および回数を０．１秒間×１回に設定し（Ｓ８０３Ｌ）、処理をＳ８２２へと移行する。一方、Ｓ８２０の処理において、現在の遊技状態が時短中であると判別した場合には（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、電動役物の開放時間および回数を１秒間×２回に設定し（Ｓ８０４Ｌ）、処理をＳ８２２へと移行する。この普通図柄変動処理（図１１７７参照）を実行することにより、普通図柄の時短状態において、普通図柄の通常状態よりも大幅に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。

【３２５８】

次いで、図１１７８を参照して、本第８制御例における大当たり終了処理（Ｓ１９０１Ｌ）について説明する。図１１７８は、この大当たり終了処理（Ｓ１９０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例における大当たり終了処理（Ｓ１９０１Ｌ

）のうち、Ｓ２１０１、及びＳ２１０５の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例の大当たり終了処理（図５４参照）におけるＳ２１０１、及びＳ２１０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における大当たり終了処理（図１１７８参照）では、Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｌａをオンに設定し（Ｓ２１０１Ｌ）、処理をＳ２１０３Ｌへと移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｍがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、残回数カウンタ２０３Ｌｂの値に５００を設定することで天井抽選回数を５００回に設定し（Ｓ２１０２Ｌ）、処理をＳ２１０３Ｌへと移行する。Ｓ２１０１Ｌ、またはＳ２１０２Ｌの処理が終了した後で実行されるＳ２１０３Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に今回の大当たり種別に対応する値を設定し（Ｓ２１０３Ｌ）、確変フラグ２０３Ｌａ、及び時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｓ２１０４Ｌ）、処理をＳ２１０５へと移行する。この第８制御例における大当たり終了処理により、大当たり終了後の遊技状態が特別図柄の低確率状態に設定された場合に、天井抽選回数を５００回に設定することができる。

【３２５９】

＜第８制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１１７９から図１１８１を参照して、本第８制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第８制御例では、上述した第１制御例に対して、状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて状態コマンド受信処理（図１１７９のＳ４２０１Ｌ参照）を実行する点、特図１演出態様設定処理（図６７のＳ４９０３参照）に代えて特図１演出態様設定処理（図１１８０のＳ４９０１Ｌ参照）を実行する点、および特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１１８１のＳ５００３Ｌ参照）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１１７９を参照して、本第８制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｌ）の詳細について説明をする。図１１７９は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０１Ｌ）のうち、Ｓ４３０１の処理では上述した第１制御例の状態コマンド受信処理（図６０参照）におけるＳ４３０１の処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における状態コマンド受信処理（図１１７９参照）では、Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、次いで、通常状態又は潜確状態へと変更されたか否かを判別し（Ｓ４３０１Ｌ）、通常状態又は潜確状態に変更されたと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、普通図柄の通常状態（電サポ無し状態）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０２Ｌ）、処理をＳ４３０６Ｌへと移行する。一方、Ｓ４３０１Ｌの処理において、通常状態又は潜確状態には変更されていないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｌ：Ｎｏ）、時短状態又は確変状態に変更されたか否かを判別し（Ｓ４３０３Ｌ）、時短状態又は確変状態に変更されたと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、状態コマンドにより通知された時短回数を従時短カウンタ２２３ｎの値に設定し（Ｓ４３０４Ｌ）、チャンスタイムを示す表示用コマンドを設定して（Ｓ４３０５Ｌ）、処理をＳ４３０６Ｌへと移行する。一方、Ｓ４３０３Ｌの処理において、時短状態又は確変状態に変更されていないと判別した場合には（Ｓ４３０３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ４３０４Ｌ，Ｓ４３０５Ｌの各処理をスキップし、処理をＳ４３０６Ｌへと移行する。Ｓ４３０２Ｌ、Ｓ４３０３Ｌ、またはＳ４３０５Ｌの処理後に実行されるＳ４３０６Ｌの処理では、コマンドにより通知された遊技状態を従状態設定エリア２２３ｇに設定し（Ｓ４３０６Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３２６０】

次いで、図１１８０を参照して、本第８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４

９０１Ｌ）について説明する。図１１８０は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｌ）のうち、Ｓ５００１～Ｓ５００３、及びＳ５００９の各処理ではそれぞれ上述した特図１演出態様設定処理（図６７参照）におけるＳ５００１～Ｓ５００３、及びＳ５００９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例における特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）では、先ず、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が０であるかを判別し（Ｓ５００１Ｌ）、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が０であると判別した場合には（Ｓ５００１Ｌ：Ｙｅｓ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、実質的に次の大当たりまで継続する時短状態であることを示すチャンスタイムＥＸに突入することを報知する演出態様を決定し（Ｓ５００２Ｌ）、処理をＳ５００９へと移行する。一方、Ｓ５００１Ｌの処理において、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｌ：Ｎｏ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５００１）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、Ｓ５００２，Ｓ５００３の処理を実行後、継続ジャッジ演出（図１１６１（ｂ）参照）の実行有無および演出態様を判別するための継続ジャッジ設定処理を実行し（Ｓ５００３Ｌ）、処理をＳ５００９へと移行する。この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５００３Ｌ）の詳細については、図１１８１を参照して後述する。一方、Ｓ５００１の処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５００１：Ｎｏ）、現在が普通図柄の時短状態であることを意味するため、非時短時示唆選択テーブル２２２Ｌｂと演出カウンタ２２３ｆの値とを参照して示唆演出の実行有無および実行する場合の示唆種別を特定し（Ｓ５００４Ｌ）、変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００５Ｌ）、処理をＳ５００９へと移行する。

【３２６１】

次いで、図１１８１を参照して、上述した本第８制御例における特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）の一処理である継続ジャッジ設定処理（Ｓ５００３Ｌ）について説明する。この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５００３Ｌ）では、先ず、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であるかを判別し（Ｓ５０５１Ｌ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０であると判別した場合には（Ｓ５０５１Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、終了時背景選択テーブル２２２Ｌａと演出カウンタ２２３ｆの値とを参照してチャンスタイム終了画面の種別を特定する（Ｓ５０５２Ｌ）。Ｓ５０５２Ｌの処理が終了すると、次いで、継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの終了が報知された（図１１６２（ｂ）参照）後でＳ５０５２Ｌの処理で特定した種別のリザルト画面（図１１６３参照）が表示される演出態様を決定し（Ｓ５０５３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０５１Ｌの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５０５１Ｌ：Ｎｏ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が１００の倍数であるかを判別し（Ｓ５０５４Ｌ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が１００の倍数であると判別した場合には（Ｓ５０５４Ｌ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出の実行タイミングであることを意味するため、継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの継続が報知される演出態様（図１１６２（ａ）参照）を決定し（Ｓ５０５５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０５４Ｌの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が１００の倍数ではないと判別した場合には（Ｓ５０５４Ｌ：Ｎｏ）、継続ジャッジ演出の実行タイミングではないことを意味するため、変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５０５６Ｌ）、本処理を終了する。この継続ジャッジ演出設定処理（図１１８１参照）を実行することにより、普通図柄の時短状態（チャンスタイム中）において特別図柄の抽選が１００回実行される毎に継続ジャッジ演出（図１１６１（ｂ）参照）を発生させることができるので、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２６２】

以上説明した通り、第８制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態に

おいて特別図柄の抽選条件が成立する毎に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選（転落抽選）を実行する構成としている。更に、本第８制御例では、大当たり終了後に時短状態または確変状態のいずれかが設定される構成としており、時短状態または確変状態において普通図柄の時短状態が維持される上限回数（時短回数）として互いに異なる複数の回数（１００回、２００回、３００回、または４００回）のうち何れかが設定されるように構成している。そして、普通図柄の時短状態が設定されている場合に、時短状態であるか確変状態であるかを区別困難となる演出態様を設定する構成としている。これらの構成により、普通図柄の時短状態が終了した時点が特別図柄の高確率状態であるのか特別図柄の低確率状態であるのかを分かり難くすることができ、普通図柄の通常状態に移行した後も特別図柄の高確率状態が継続している（潜確状態である）ことに期待して（即ち、前回の大当たり終了後に確変状態が設定され、且つ、現在までに転落抽選に当選していないことに期待して）遊技を継続させることができる。また、本第８制御例では、特別図柄の低確率状態において大当たりに当選することなく特別図柄の抽選回数が予め定められた規定の抽選回数（天井抽選回数）である５００回に到達すると、実質的に次に大当たりに当選するまで継続する（即ち、時短回数が１０００００回の）普通図柄の時短状態が設定されるように構成している。つまり、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定された場合は、大当たりの終了から特別図柄の抽選が５００回実行されることで天井抽選回数に到達する一方で、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された場合は、大当たりが終了し、更に転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後で特別図柄の抽選が５００回実行されることで天井抽選回数に到達する構成としている。これにより、比較的多い回数の時短回数（３００回や４００回）が設定され、時短回数内に大当たりに当選しなかった場合に、天井抽選回数が近いことに期待して（即ち、前回の大当たり終了後に時短状態が設定されているか、または確変状態が設定された後で比較的早期に転落抽選に当選したことに期待して）遊技を継続させることができる。よって、普通図柄の通常状態へと移行した後においても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【３２６３】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技者に不利な通常状態において大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、大当たり遊技を介さずに直接的に時短状態が付与される仕様が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、不利な通常状態において大当たりに当選しない期間が長く継続した（所謂、ハマりが発生した）としても、規定回数に到達することに期待して遊技を行わせることができるので、ハマりが発生した場合においても遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが可能となっていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態から通常状態へと移行した場合に、規定回数までの抽選回数が多いと感じさせ易くなってしまい、規定回数まで遊技を継続しようと思わせ難くなる（通常状態へと移行した時点で遊技を辞めようと思わせ易くなってしまう）という問題点があった。これに対して本第８制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されたのか時短状態に設定されたのか、および特別図柄の高確率状態から低確率状態へと転落したのか否かを遊技者に対して把握し難くなるように構成しているので、普通図柄の時短状態が終了した時点において規定回数（天井抽選回数）までの残回数が何回であるのについても把握困難にすることができ、普通図柄の通常状態へと移行した場合に規定回数が近い可能性があると遊技者に対して期待感を抱かせることができるので、有利な遊技状態が終了した後においても遊技を継続したいと思わせ易くすることができる。

【３２６４】

また、本第８制御例では、普通図柄の時短状態（確変状態または時短状態）から普通図柄の通常状態（潜確状態または通常状態）へと移行する場合に、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（天井抽選回数に到達するまでの間の不利な左打ち遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆する演出を実行可能に構成している。より具体的には、普通図柄の時短状態における最後の変動表示において、普通図柄の時短状態の間（大当た

りと普通図柄の時短状態とが繰り返されている間）の遊技の結果を示す画面（大当たり当選回数や払い出された賞球数を遊技者に示すためのリザルト画面）を表示させると共に、当該リザルト画面の態様によって天井抽選回数までの残りの特別図柄の抽選回数（不利な左打ち遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆可能に構成している。ここで、天井抽選回数は特別図柄の低確率状態において実行された特別図柄の抽選回数で規定されているため、確変状態の間は天井抽選回数までの残り回数が減算されない（５００回のままとなる）が、時短状態では特別図柄の抽選が実行される毎に天井抽選回数までの残り回数が１ずつ減算されるように構成されている。更に、大当たり種別に応じて設定される時短回数が異なる構成となっている。このため、確変状態において転落抽選に当選しているか否かや当選していた場合の当選タイミング、および設定されている時短回数に応じて、時短回数が経過して普通図柄の通常状態へと移行した時点での天井抽選回数までの残りの抽選回数も異なる構成となっている。よって、本第８制御例では、時短回数が経過した時点における天井抽選回数までの残りの抽選回数（不利な左打ち遊技を行う必要がある遊技回数）に応じてリザルト画面の態様を異ならせる構成としている。このように構成することで、天井抽選回数までの残り回数（普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い）をリザルト画面の態様から予測することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、有利度合いが高い普通図柄の時短状態において、有利度合いが低い（不利な）普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合い（不利な左打ち遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆する演出を実行するという極めて特殊な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を更に向上させることができる。また、本第８制御例では、リザルト画面（チャンスタイム終了画面）によって示唆を行う対象が天井抽選回数までの残りの抽選回数であるため、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出において保留球の状況（保留球が上限まで貯まっているか否か、および保留球の中に大当たり抽選結果が含まれているか否か等）を加味することなく演出態様を決定することができる。よって、リザルト画面（チャンスタイム終了画面）を選択するための制御処理に係る処理負荷を軽減することができる。

【３２６５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技者に不利な通常状態において大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、大当たり遊技を介さずに直接的に時短状態が付与される仕様が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、不利な通常状態において大当たりに当選しない期間が長く継続した（所謂、ハマりが発生した）としても、規定回数に到達することに期待して遊技を行わせることができるので、ハマりが発生した場合においても遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが可能となっていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態が終了した場合に、規定回数までの残り回数が明確に把握可能に構成されているのが通常であるため、規定回数までの残り回数を把握したいという需要自体が生じ得なかった。これに対して第８制御例では、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行する時点における天井抽選回数までの残回数が不定となるように構成した上で、天井抽選回数までの残抽選回数をリザルト画面の態様によって示唆する構成としているので、遊技者に対して普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（天井抽選回数までの残回数）を把握したいと考えさせることができ、リザルト画面の態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。つまり、本第８制御例では、第１入球口６４または第２入球口６４０への入球に基づいて特別図柄の抽選が実行され、当該特別図柄の抽選において大当たり抽選結果となったことに基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。一方、特別図柄の抽選において大当たり抽選結果とは異なる抽選結果となった場合に、大当たり遊技を介さずに時短状態を設定する条件が成立したか否かが判定される。大当たり遊技を介さずに時短状態を設定する条件が成立したと判定された場合に、特別図柄の抽選を最大で１００００回実行させることが可能な時短状態が設定される。大当たり遊技を介さずに時短状態を設定する条件が成立

したか否かの判定では、少なくとも特別図柄の低確率状態における特別図柄の抽選回数が予め定められた天井抽選回数に到達していなければ時短状態を設定する条件が成立したと判定され得ない。特別図柄の低確率状態において、変動表示や図柄停止等の各種表示態様を表示可能な第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂを構成する複数の表示部（ＬＥＤ）のうち特定の表示部（右打ちに対応する遊技状態であるか否かを示すＬＥＤ）の表示態様が、低確率状態に対応する消灯状態とされ、時短状態において、特定の表示部の表示態様が、時短状態に対応する点灯状態とされる。少なくとも特別図柄の低確率状態と時短状態とにおいて、第１入球口６４または第２入球口６４０への入球状況に応じた演出表示を表示可能な第３図柄表示装置８１に対して変動表示演出が表示される。時短状態においては第２特別図柄の抽選を実行可能となる一方で通常状態では第２特別図柄の抽選が実行困難となる（確変割合が低い第１特別図柄の抽選を実行させる必要がある）ため、通常状態において大当たり抽選結果となった場合よりも時短状態において特別図柄の抽選で大当たり抽選結果となった場合の方が、有利度合いが高い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が付与される割合が高くなる。なお、通常状態と時短状態との有利度合いの相違点は、有利な（確変割合が高い）第２特別図柄の抽選が実行可能となるか否かに限られるものではなく、各種大当たりに当選した場合に付与される時短回数として通常状態よりも時短状態の方が多い回数が設定され易く構成することで時短状態の有利度合いを高くしてもよいし、各種大当たりに当選した場合の大当たり遊技のラウンド数として通常状態よりも時短状態の方が多い回数が設定され易く構成することで時短状態の有利度合いを高くしても良い。また、例えば、所謂プレミアム演出の発生確率を通常状態よりも時短状態の方が高くなるように構成することで、時短状態の有利度合いを高くしてもよいし、大当たり確率（設定値）をホールの店員等の操作によって変更可能に構成した上で、設定されている大当たり確率（設定値）を示唆する演出の実行確率を通常状態よりも時短状態の方が高く構成することにより時短状態の有利度合いを高くしても良い。

【３２６６】

なお、本第８制御例では、特別図柄の低確率状態における特別図柄の抽選回数が天井抽選回数となるよりも前に天井抽選回数へと到達するまでの残りの抽選回数を示す報知を行っても良いし、第１入球口６４または第２入球口６４０への入球によって取得された各種カウンタ値（乱数値）に基づく先読み結果を用いて天井抽選回数に到達して時短状態が設定されるか否かを保留図柄の態様等によって報知してもよい。また、特別図柄の低確率状態において天井抽選回数に到達するまでの残りの抽選回数を報知する構成としてもよい。この場合、残りの抽選回数として１回が報知されている場合に特別図柄の抽選で大当たり抽選結果となったことに基づいて大当たり遊技が付与される一方で、残りの抽選回数として１回が報知されている場合に特別図柄の抽選で外れとなったことに基づいて普通図柄の時短状態が付与されるため、大当たりになっても外れになっても特典が付与される状況を成立させることができる。また、有利度合いが高い大当たり遊技（確変大当たり遊技）が付与される場合に、当該有利度合いが高い大当たり遊技の付与を大当たり遊技の開始時から報知する演出パターンの大当たり中演出と、大当たり遊技の開始時には有利度合いが高い大当たり遊技であるか否かを明確に報知せず大当たり遊技が終了するまでの間における所定タイミング（例えば、最終ラウンド中）において報知する演出パターンの大当たり中演出と、を設ける構成としてもよい。また、大当たり遊技が開始されるよりも前において実行される変動表示演出においても、揃う図柄の種別（数字）によって有利度合いが高い大当たり遊技が付与されるか否かを報知する構成としてもよい。具体的には例えば、特別図柄の抽選で有利度合いが高い大当たりに当選していることを報知する奇数図柄が揃う変動表示演出（および全ての大当たり遊技の可能性が排除されない偶数図柄が揃う変動表示演出）を実行可能に構成し、奇数図柄が揃う変動表示演出が実行された後で有利度合いが高い大当たり遊技が付与される場合、大当たり中演出として有利度合いが高い大当たり遊技の付与を大当たり遊技の開始時から報知する演出パターンの演出を実行する一方で、奇数図柄が揃う変動表示演出が実行されずに有利度合いが高い大当たり遊技が付与される場合、大当たり中演出として有利度合いが高い大当たり遊技であるか否かを明確に報知せず

大当たり遊技が終了するまでの間における所定タイミング（例えば、最終ラウンド中）において報知する演出パターンの大当たり中演出を実行する構成としてもよい。これにより、変動表示演出および大当たり演出が関連性のある一連の演出であるかのように構成することができるので、より興趣性の高い演出態様を実現することができる。また、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定された時短状態において実行される時短回数分の特別図柄の抽選で大当たり抽選結果とは異なる外れ抽選結果となったことに基づいて、非時短状態の制御を実行し、パチンコ機１０に対するＲＡＭクリア操作を伴う電源投入操作が実行された場合に非時短状態の制御を実行し、時短回数分の特別図柄の抽選で外れ抽選結果となって非時短状態の制御が実行されている場合に、天井抽選回数に到達したと判定されることを制限可能とし、ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入操作が実行されて非時短状態の制御が実行されている場合に、天井抽選回数に到達したと判定されることを許容する構成としてもよい。これにより、何度も時短状態が設定されることにより遊技者にとって過剰に有利となりすぎてしまうことを抑制することができる。また、特別図柄の低確率状態の間の特別図柄の抽選において外れの抽選結果となって天井抽選回数に到達したと判定された場合に、特別図柄の抽選に基づいて実行される変動表示の変動時間もしくは変動表示が終了してから次の変動が始まるまでの停止表示時間として天井抽選回数に到達する前においては選択されない特別な変動時間または停止表示時間を設定してもよい。つまり、変動時間もしくは停止表示時間として、基本的に特別な変動時間または停止表示時間とは異なる特別図柄の抽選結果に対応した時間を複数の時間から選択して設定することが可能となるように構成し、変動時間もしくは停止表示時間として特別な変動時間もしくは停止表示時間が設定された場合、当該特別な変動時間もしくは停止表示時間において時短状態へと移行することを遊技者に報知する報知演出を実行し、特別な変動時間もしくは停止表示時間とは異なる変動時間もしくは停止表示時間が設定された場合は、報知演出を実行せずに特別図柄の抽選結果を報知する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態へと移行することを報知するための時間を確保することができる。また、特別な変動時間もしくは停止表示時間が通知された場合に報知演出を設定すればよいため、音声ランプ制御装置１１３側で天井抽選回数に到達する変動表示であるかを判断する必要がなく、処理負荷を軽減させることができる。また、特別図柄の抽選において外れとなった場合に、保留内に有利度合いが高い大当たり（確変大当たり）が含まれるか否かを判別し、保留内に有利度合いが高い大当たりが含まれると判別した場合に、有利度合いが高い大当たりが付与されることを遊技者に報知することが可能な演出態様の先読み演出を実行する構成としてもよい。そして、保留内に有利度合いが高い大当たりが含まれるか否かの判別は、天井抽選回数に到達しない範囲でのみ実行する構成としてもよい。このように構成することで、より好適な演出態様を実現することができる。なお、本第８制御例では、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出（時短回数が残り１回の状況下で実行された変動表示演出）において、演出態様によって普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを示唆する構成としていたが、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを示唆するタイミングはこれに限られるものではない。チャンスタイム中に所定確率で普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを演出態様によって示唆する構成としてもよい。より具体的には、例えば、現在の遊技状態と設定されている時短回数と転落抽選に当選したタイミングとを加味して、現在の遊技状態が維持されたままチャンスタイムが終了したと仮定した場合の天井抽選回数までの残りの抽選回数を算出し、その算出した抽選回数に応じて演出態様を選択するように構成してもよい。具体的には例えば、時短回数が２００回に設定されたチャンスタイムで、且つ、現在の遊技状態が確変状態の場合、２００回が経過した時点においても確変状態の可能性があり、天井抽選回数までの残りの抽選回数が不定となる（転落抽選に当選した上で更に５００回の特別図柄の抽選を実行しなければ天井抽選回数に到達しない）ので、有利度合いが低い（天井抽選回数までの残りの抽選回数が多い）ことを示唆する演出態様を選択する割合が高くなるように構成してもよい。また、例えば、時短回数が３００回に設定されたチャンスタイムで、現在の遊技状態が時短状態であり、且つ、大当たり終了後５０回で転落抽選に当選したこ

とにより現在が時短状態に設定されているという状況下の場合、時短回数を経過させたと仮定した場合に、特別図柄の低確率状態において２５０回（３００回－５０回）の抽選が実行されていることとなるため、天井抽選回数までの残りの抽選回数が２５０回となる。よって、この２５０回を普通図柄の通常状態における有利度合いと判定し、演出態様を決定するように構成してもよい。このように構成することで、チャンスタイム中からチャンスタイムが終了した後の有利度合いを遊技者に対して示唆することができるので、高い有利度合いが示唆された場合には、チャンスタイム中に当たりにならなくても比較的早期に天井抽選回数に到達する可能性が高いと遊技者に対して認識させることができ、チャンスタイム中に当たりにならなくてもよいと考えさせて気楽に遊技を行わせることができる。一方、低い有利度合いが示唆された場合には、チャンスタイム中に大当たりに当選したいと強く期待させることができる。よって、有利度合いの示唆内容に応じて遊技者のチャンスタイム中における心構えを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２６７】

本第８制御例では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定された場合に、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態へと移行するまでの抽選回数が少ないほど、特別図柄の低確率状態に設定された後において不利な左打ち遊技を実行する必要がある遊技回の回数が少なくなる点で有利度合いが高くなるように構成していたが、これに限られるものではなく、普通図柄の時短状態の範囲内において特別図柄の低確率状態に設定されたタイミングが遅いほど有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、普通図柄の時短状態において転落抽選に当選したタイミングに応じて天井抽選回数を異ならせる構成とし、１００回以内に転落抽選に当選した場合は天井抽選回数を１０００回とし、１００回から２００回の範囲で転落抽選に当選した場合は天井抽選回数を８００回とし、２００回から３００回の範囲で転落抽選に当選した場合は天井抽選回数を５００回とし、３００回から４００回の範囲で転落抽選に当選した場合は天井抽選回数を２００回とし、４００回から５００回の範囲で転落抽選に当選した場合は天井抽選回数を５０回とする構成としてもよい。このように構成した場合、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行したタイミングが遅いほど有利度合いが高くなる（天井抽選回数に到達するまでの抽選回数が少なくなる）ので、転落抽選に当選するタイミングがなるべく遅くなることに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、大当たり種別に応じて、若しくは所定タイミング（例えば、大当たり当選または終了時）において抽選を行うことによって、天井抽選回数を複数の異なる回数（例えば、１００回、３００回、５００回、７００回、１０００回）の中から１の回数に設定する構成としてもよい。この場合において、大当たり状態中に天井抽選回数（左打ち遊技を行う必要がある遊技回数）を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に、当該大当たり遊技が終了した後で設定される普通図柄の時短状態の有利度合いではなく、普通図柄の時短状態が終了して不利な普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを示唆するという極めて特殊、且つ、斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２６８】

本第８制御例では、新たに特別図柄の低確率状態が設定された場合に、一律で天井抽選回数を５００回に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０が初期化された場合に、他の条件で特別図柄の低確率状態が設定された場合よりも天井抽選回数を少なくする（例えば、３００回）ように構成してもよい。このように構成することで、初期化された可能性があるホールの開店直後のパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、例えば、複数の天井抽選回数のうちいずれか１の抽選回数（例えば、１００回、２００回、５００回、および７００回のいずれか）を抽選によって選択する構成としてもよい。このように構成することで、初期化によって選択される天井抽選回数に注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上さ

せることができる。本第８制御例では、天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態として、実質的に次回の大当たりまで継続する回数（１００００回）の時短状態を設定する構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態の回数はこれに限られるものではなく、次の大当たりが確定しない回数（例えば、１００回）の時短状態を設定してもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達した場合の遊技者の有利度合いが高くなり過ぎてしまうことを抑制することができるので、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。また、例えば、天井抽選回数に到達した場合に、複数の時短回数のうちいずれかの回数（例えば、１００回、２００回、３００回、４００回、および５００回のいずれか）を抽選により選択する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達した場合にいずれの時短回数が選択されたのかについて遊技者に対して注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、天井抽選回数に到達した後で再度天井抽選回数（例えば、天井抽選回数に到達してから５００回）に到達することで再度時短状態が設定されるように構成してもよい。そして、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定された時短状態における最後の変動表示演出において、大当たり終了後の普通図柄の時短状態の最終変動と同様に、背景画像の種別によって普通図柄の通常状態へと移行した後において天井抽選回数に再度到達するまでに実行する必要がある左打ち遊技の回数を示唆する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達して設定された時短状態の終了時においても、大当たり終了後に設定された普通図柄の時短状態の終了時と同様に、有利度合いが高い普通図柄の時短状態の間において、有利度合いが低い普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（左打ち遊技の遊技回数）を示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第８制御例では、天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態として、実質的に次回の大当たりまで継続する回数（１００００回）の時短状態を必ず設定する構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に付与される特典は必ずしも時短状態に限られるものではない。例えば、特典として特別図柄の高確率状態を付与する構成としてもよいし、特別図柄の高確率状態と普通図柄の時短状態との両方を付与する構成としてもよいし、特典として強制的に大当たりに当選させる構成としてもよいし、特典として次回の大当たりが強制的に最も有利な種別の大当たり（１０Ｒ確変大当たり）に固定化されるように構成してもよいし、これらの特典うち２以上を特典として付与してもよいし、これらの特典の中から抽選により１または複数の特典を選択して付与する構成としてもよい。これにより、設計の自由度を向上させることができる。

【３２６９】

＜第８制御例の第１変形例＞

次に、図１１８２から図１２１０を参照して、第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態において転落抽選に当選したとしても普通図柄の時短状態を維持したまま特別図柄の低確率状態へと移行させる構成とし、更に、時短状態と確変状態とで共通の演出（チャンスタイム演出）を実行することでいずれの遊技状態であるかを区別困難とすることにより、時短回数が経過して普通図柄の通常状態へと移行してから天井抽選回数に到達するまでの抽選回数を把握困難となる（前回の大当たり終了後に設定された遊技状態が確変状態であるか時短状態であるか、および確変状態が設定されて転落抽選に当選したのか確変状態が継続しているのかを把握困難となる）ように構成し、普通図柄の時短状態における最後の変動表示演出において、普通図柄の通常状態に設定される通常状態若しくは潜確状態へと移行した後の有利度合い（天井抽選回数までの残りの抽選回数）を示唆する演出を実行する構成としていた。これに対して本第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された場合において、転落抽選での当選、および時短回数の経過を経て普通図柄の通常状態に設定される通常状態へと移行した場合に、一定期間有利な特定制御が設定されるように構成している。より具体的には、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと転落した後の２００回、または５００回の特別図柄の

抽選が終了するまでの間で、且つ、通常状態に設定されている間において、高確率（９９３／１０００の確率）で小当たりに当選し、且つ、当該小当たりによる賞球を容易に獲得することができる極めて有利な状態（所謂、小当たりラッシュ状態）を形成する構成としている。そして、普通図柄の時短状態の最終変動におけるリザルト画面において、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いとして、遊技者に有利となる特定制御（高確率で小当たりに当選する上に容易に小当たりによる賞球を獲得可能となる制御）が継続する抽選回数を示唆する演出を実行する構成としている。このように構成することで、一般的に不利である普通図柄の通常状態における有利度合いを示唆するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２７０】

この第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第８制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図１１８２を参照して、本第１変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１１８２は、本第１変形例における遊技盤１３の正面図である。図１１８２に示した通り、本第１変形例における遊技盤１３は、上述した第８制御例における遊技盤１３（図１１５６参照）に対して、特に、遊技盤１３上に形成される遊技領域（発射された遊技球が通過可能な領域）のうち、可変表示装置ユニット８０の右側（図１１８２正面視点で右側）に形成される右側領域の構成を異ならせている点で相違している。また、遊技領域における上記以外の流路の形状や遊技釘の配置についても第８制御例から変更となっている。なお、上述した第８制御例と同一の要素に対しては同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３２７１】

ここで、遊技盤１３の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤１３の右側領域には、球が１個通過可能な約１５ミリ幅の流路として、上流側から第１流路ｒｙ１，第２流路ｒｙ２、第３流路ｒｙ３が形成されている。そして、第１流路ｒｙ１には、スルーゲート６７が配設されている。このスルーゲート６７は、上述した第８制御例におけるスルーゲート６７と同一のものであり、遊技球がスルーゲート６７を通過したことを基づいて普通図柄抽選の抽選契機が成立するように構成されている。なお、スルーゲート６７を通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選の内容や、詳細な処理の流れについては上述した第８制御例と同一であるため、その説明を省略する。次いで、スルーゲート６７を通過した球が流下する箇所には、可変入賞装置１６５が配設されている。この可変入賞装置１６５は、上述した第８制御例における可変入賞装置１６５と同一の構成であるため、ここではその詳細な説明については省略する。可変入賞装置１６５の開閉扉１６５ｆ１が閉鎖されている状況下において可変入賞装置１６５を通過した遊技球は、第１流路ｒｙ１と連通する第２流路ｒｙ２を流下し、第２入球口６４０へと到達する。この第２入球口６４０は、第２流路ｒｙ２の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１個の球が払い出されるように構成している。また、上述した各実施形態と同様に、第２入球口６４０への球の入球が第２特別図柄の抽選（変動）のトリガとなるように構成している。この第２入球口６４０の開口部は、電動役物６４０ａにより覆われており、その電動役物６４０ａを球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球が困難（不可能）となる閉鎖状態とに可変制御することにより、球

の入球のし易さを異ならせることができるように構成している。第２入球口６４０の開口部を電動役物６４０ａが覆っている状態（閉鎖状態）では、第２流路ｒｙ２を流下した球は、電動役物６４０ａ上を通過し、第２流路ｒｙ２の下流側へと流下するように構成している。つまり、第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側へと流下する球は、第２入球口６４０に入球しなかった（出来なかった）球ということになる。なお、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａは、上述した第１制御例と同様に普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において開放状態へと可変されるように構成しており、その処理内容は上述した第８制御例と同一であるため、本第１変形例ではその詳細な内容についての説明を省略する。

【３２７２】

第２流路ｒｙ２のうち、第２入球口６４０よりも下流側を流下する球は、第２流路ｒｙ２と連通する第３流路ｒｙ３に流入し、可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０に到達する。この可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０は、特定入賞口１６５０ａと、その特定入賞口１６５０ａの開口部を覆うための開閉扉１６５０ｆとから構成されている。特定入賞口１６５０ａは、第３流路ｒｙ３の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が１個入球する毎に、賞球として１５個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部、或いは、特別図柄（第２特別図柄）の抽選において小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉１６５０ｆを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉１６５０ｆが特定入賞口１６５０ａを閉鎖している閉鎖状態では、第３流路ｒｙ３を流下した球は開閉扉１６５０ｆの上面を通過し、アウト口６６に向けて流下するように構成している。この開閉扉１６５０ｆの上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉１６５０ｆ上を通過するために１秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。詳細な説明は省略するが本第１変形例では遅延手段として、摩擦抵抗の高い（他の転動面よりも摩擦抵抗の高い）転動面となるように、開閉扉１６５０ｆの上面に球が乗り越え可能な凹凸部を形成している。なお、遅延手段としては、開閉扉１６５０ｆの上面の凹凸部に限られるものではなく、球が所定区間を通過するための通過時間を遅らせることができるものであれば何でも良い。例えば、球通路面の構造を工夫することで球遅延通路（例えば、球経路がつづら折り状になる通路）を形成してもよいし、球通路面の材質を工夫することで球遅延通路を形成してもよい。さらに、左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（ｒｙ１～ｒｙ３）に設けられた各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤１３の下方（第１入球口６４の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

【３２７３】

次に、本第１変形例において右打ち遊技をした場合における球流れ内容と、設定されている遊技状態との関係について図１１８３を参照して説明をする。図１１８３（ａ）は、遊技状態として普通図柄の時短状態（電サポ状態）が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図であり、図１１８３（ｂ）は、遊技状態として普通図柄の通常状態（非電サポ状態）が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図である。ここで、本第１変形例のパチンコ機１０では、遊技状態として、普通図柄の通常状態（非電サポ状態）である通常状態と潜確状態、普通図柄の時短状態（電サポ状態）である時短状態と確変状態の４つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、普通図柄の状態に関わらず高確率で普通図柄抽選で当たりに当選するように構成している。一方で、普通図柄の状態に応じて普通図柄抽選の変動時間と普図当たり遊技における電動役物６４０ａ

の開放パターンを異ならせるように構成している。さらに、設定される遊技状態に応じて第２特別図柄抽選の変動時間を異ならせるように構成している。このように遊技状態に応じて普通図柄変動時間、普図当たり内容、特別図柄変動時間を異ならせることにより、右打ち遊技の遊技結果を設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成している。簡単に説明をすると、遊技状態として普通図柄の通常状態に設定される遊技状態（通常状態または潜確状態）が設定されている場合には、図１１８３（ｂ）に示した通り、右打ちを行うことで第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能である。また、普通図柄の時短状態に比較すると電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間が長くなるため、当該閉鎖期間の間に第２入球口６４０を遊技球が通過して第３流路ｒｙ３へと流入可能となる。つまり、小当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置１６５０へと遊技球を入球させることが比較的容易となる。しかしながら、通常状態のほとんど（転落抽選に当選した後の所定回数（２００回または５００回）以内を除く通常状態）、および潜確状態の全てにおいて、第２特別図柄抽選の変動時間として基本的に長時間の変動時間（例えば１０分）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行したとしても小当たり確率が高い第２特別図柄抽選を効率良く実行することができない。

【３２７４】

また、遊技状態として普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態または確変状態）が設定されている場合には、図１１８３（ａ）に示した通り、普通図柄の通常状態よりも電動役物６４０ａが開放状態に設定される期間の割合が高くなるため、第２入球口６４０へと遊技球をより容易に入球させることが可能であり、さらに、第２特別図柄抽選の変動時間として短時間の変動時間（例えば３秒）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行した場合に、効率良く第２特別図柄抽選を実行することができる。しかし、普図当たり遊技によって頻繁に電動役物６４０ａが開放状態となるように構成しているため、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し難くなり、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりとなる小当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置１６５０の特定入賞口１６５０ａに遊技球が入球し難い状態となる。なお、時短状態は、上述した通常状態よりも第２特別図柄抽選を効率良く実行させることができる分、遊技者に有利な遊技状態となる。また、確変状態は、時短状態に加えて特別図柄の高確率状態が設定される（時短状態は特別図柄の低確率状態に設定される）ため、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高くなる分、遊技者に有利な遊技状態となる。更に、通常状態で、且つ、転落抽選に当選した後の所定回数（２００回または５００回）以内の状況下においては、第２特別図柄抽選の変動時間は、上述した時短状態および確変状態と同様の変動時間（例えば、３秒）が設定され易く、且つ、電動役物６４０ａが開放状態となる頻度が上述した時短状態および確変状態よりも低くなるように構成している。よって、時短状態や確変状態が設定されている場合よりも、右側領域を流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと流入し易くなり、小当たり遊技中に可変入賞装置１６５０の特定入賞口１６５０ａへと遊技球を容易に入球させることができる状態となる。上述した通り、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技を実行する際の遊技状態として、転落抽選に当選した後の所定回数（２００回または５００回）以内の通常状態が、第２特別図柄抽選を効率良く実行させ易く、且つ、小当たり遊技中に賞球を獲得し易い最も有利な遊技状態となり、次に有利な遊技状態が、小当たり遊技中に賞球を獲得し難いが、第２特別図柄を効率良く実行させ易い確変状態となり、次に有利な遊技状態が、確変状態と同一の頻度で第２特別図柄抽選を実行可能であり、且つ、確変状態よりも第２特別図柄抽選の大当たり確率が低い時短状態となり、次に有利な遊技状態が、確変状態と同一の大当たり確率（低確率）で特別図柄抽選が実行され、且つ、第２特別図柄抽選が実行され難い潜確状態となる。そして、時短状態と同一の大当たり確率（低確率）で特別図柄抽選が実行され、且つ、第２特別図柄抽選が実行され難い通常状態（転落抽選に当選した後の所定回数（２００回または５００回）以内を除く）が最も遊技者に不利な遊技状態となる。

【３２７５】

図１１８３（ａ）に示した通り、第１変形例の遊技盤１３には、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（スルーゲート６７を通過した球が第２入球口６４０に到達するまでに要する時間）が０．５秒となるように構成している。また、第２入球口６４０を覆う電動役物６４０ａ上の球通過時間（電動役物６４０ａの上流端から下流端まで球が通過（流下）するのみ要する時間）が１秒となるように構成している。本第１変形例では、遊技状態として普通図柄の時短状態が設定されている場合（時短状態、確変状態のいずれかである場合）には、普通図柄の変動時間が０．１秒、即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間よりも短い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて当たりに当選した場合には、０．２秒の開放動作を０．８秒の閉鎖期間を挟んで２回実行するように構成している。つまり、球が電動役物６４０ａ上を通過する時間（１秒）よりも短い閉鎖期間が設定される開放動作を実行するように構成している。よって、図１１８３（ａ）に示した通り、遊技状態として時短状態または確変状態が設定されている場合に右打ち遊技を行うと、殆どの遊技球が第２入球口６４０へ入球することになる。更に、第１変形例では、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（０．５秒）の半分未満の時間で普通図柄の変動時間が設定されるため、普通図柄の抽選の結果が外れとなる抽選が１回行われたとしても、次の抽選において当たりに当選することにより、外れの抽選の起因となった球を第２入球口６４０へ入球させることができる。一方、普通図柄の通常状態が設定されている場合（通常状態、潜確状態のいずれかが設定されている場合）には、普通図柄の変動時間が３～５秒、即ち、スルーゲート６７から第２入球口６４０までの球通過時間（０．５秒）よりも長い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて普図当たりに当選した場合には、０．０４秒の開放動作を１回実行するように構成している。よって、図１１８３（ｂ）に示した通り、普通図柄の通常状態に設定される遊技状態（通常状態または潜確状態）が設定されている場合に右打ち遊技を行うと、右打ちされた遊技球が第２入球口６４０へと入球する場合も、第２入球口６４０へと入球せずに第３流路ｒｙ３へと流入する場合もある。このため、普通図柄の通常状態において右打ちをし続けると、普通図柄の時短状態において右打ちをし続けた場合よりも、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０の特定入賞口１６５０ａへと入賞させ易くすることができる。なお、本第１変形例では電動役物６４０ａ上を球が通過する時間が１秒となるように構成しており、且つ、球が０．６秒に１発発射されるように構成していることから、継続して右打ち遊技を行うことで、常に、１個の球が電動役物６４０ａ上に滞在するように構成している。このように構成することで、普通図柄の抽選で普図当たりに当選した場合において、電動役物６４０ａの開放期間が短い普図当たり遊技（開放期間が０．０４秒の普図当たり遊技）を実行した場合であっても、１回の普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を確実に入球させることができる。よって、右打ち遊技を実行する遊技状態（確変状態、時短状態、通常状態の一部）において、第２特別図柄の抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【３２７６】

このように、本第１変形例では、遊技状態として４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能に構成し、そのうち３つの遊技状態（時短状態、確変状態、特定の通常状態）を、第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態としている。そして、第２特別図柄の抽選が実行され易い３つの遊技状態のうち、特定の遊技状態（特定の通常状態）のみ、他の遊技状態（時短状態、確変状態、潜確状態、通常状態の大部分）よりも小当たり遊技中に付与される特典量が大きくなる（賞球を獲得し易くなる）構成としている。これにより、第２特別図柄の抽選が実行され易く、且つ、小当たり遊技中に特典が付与され易い第１遊技状態（通常状態の一部）と、その第１遊技状態よりも小当たり遊技中に付与される特典量を少なくし、且つ、第１遊技状態よりも第２特別図柄の抽選が実行され易い第２遊技状態（時短状態、確変状態、潜確状態、通常状態の大部分）を設定することができる。よって、遊技者に対して異なる有利状況を付与可能な遊技状態を設定することで、多彩な遊技を提供することができ遊技が単調となってしまうことを防止（抑

制）することができる。
【３２７７】
次に、図１１８４を参照して、本第１変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第１変形例では、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行した場合に、右打ち遊技を行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される（高確率で小当たりとなる第２特別図柄の抽選が頻繁に実行される）上に当該小当たり遊技において容易に可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０の特定入賞口１６５０ａへと遊技球を入球させて賞球を獲得することができる有利な遊技状態（特定の通常状態）を形成する可能性がある。より具体的には、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であり、且つ、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行するタイミング（即ち、時短回数が経過するタイミング）において特別図柄の低確率状態である場合（即ち、普通図柄の時短状態の間に転落抽選に当選して特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと転落済みである場合）に、有利な遊技状態（特定の通常状態）を形成する構成としている。一方で、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行するタイミングにおいて特別図柄の高確率状態が継続している場合（即ち、普通図柄の時短状態の間に転落抽選に当選していなかった場合）、および大当たり終了後の遊技状態が時短状態であった場合は、右打ちを行っても第２特別図柄の抽選が実行され難くなる（第２特別図柄の変動時間が抽選結果によらず極端に長い１０分間に設定される）ため、左打ち遊技を行う必要がある不利な遊技状態（潜確状態、または通常状態）を形成する構成としている。そこで、本第１変形例では、リザルト画面を表示させた後の残りの変動時間において、特定の通常状態へと移行するか否かを遊技者に報知する演出を実行する構成としている。図１１８４（ａ）は、特定の通常状態へと移行するか否かを遊技者に対して報知するためのボタン演出の演出態様の一例を示した図である。図１１８４（ａ）に示した通り、本第１変形例では、リザルト画面（図１１６３参照）を表示した後において、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１２に対して、枠ボタン２２を模した画像、および当該枠ボタン２２を模した画像に向いた下向きの矢印画像が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＰＵＳＨで天使を呼ぶんだ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、枠ボタン２２を押下した場合に天使が現れれば遊技者にとって有利な事象が起きる（即ち、右打ち遊技を行うことで大当たりにならなくても小当たり遊技に基づく賞球によって持ち球を増加させ続けることができる有利な特定の通常状態へと移行する）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【３２７８】
図１１８４（ｂ）は、ボタン演出において特定の通常状態（右打ち遊技を行うことで大当たりにならなくても小当たり遊技に基づく賞球によって持ち球を増加させ続けることができる有利な遊技状態）へと移行することが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図１１８４（ｂ）に示した通り、特定の通常状態へと移行することが報知された場合は、天使のキャラクタ８０９が出現して地面に潜り込んでいた（めり込んでいた）キャラクタ１９０１に対して光が発射され、キャラクタ１９０１が光に包まれて浮き上がる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「成功！！チャンスタイムＥＸ発動！！」という文字が表示される。これらの演出内容により、有利度合いが高い特定の通常状態へと移行することを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、不利な（左打ちで遊技を進行する必要がある）通常状態、または潜確状態へと移行する場合は、ボタン演出において枠ボタン２２に対する押下を検出したとしても、天使のキャラクタ８０９が出現せず、そのまま演出が終了される。これにより、遊技者に対して特定の通常状態へと移行しない（左打ちで遊技を進行する必要がある不利な遊技状態へと移行する）ということを遊技者に対して容易に認識させることができる。なお、本第１変形例におけるリザルト画面では、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いとして、特定の通常状態が継続する変動回数を示唆する構成としている。即ち、右打ちし続けることで大当たりに当選しなくても小当たり遊技に基づく賞球を獲得し続けることができる有利な遊技状態の継続回数を示唆する構成としている。このように、本第１

変形例では、普通図柄の通常状態に移行した場合の一部で有利な遊技状態（特定の通常状態）を形成する構成とすることにより、リザルト演出の示唆内容に対してより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２７９】

＜第８制御例の第１変形例における電気的構成＞

次に、図１１８５（ａ）を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１１８５（ａ）は、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図１１８５（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１６７（ａ）参照）に対して、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されている小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＡ、および大当たり終了後の変動回数および前回の大当たり種別毎に参照すべき変動パターンテーブルが規定されている変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡが追加されている点で相違している。また、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ、および転落抽選テーブル２０２Ｌａの規定内容が一部変更となっている点でも相違している。まず、図１１８５（ｂ）を参照して、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第８制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図１１６８（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図１１８５（ａ）に示した通り、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態（特定の通常状態を除く）および潜確状態において変動パターンを選択するために参照される通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａと、確変状態および時短状態において変動パターンを選択するために参照される確変・時短用テーブル２０２ｂ２と、特定の通常状態（右打ち遊技を行うことで大当たりにならなくても小当たり遊技に基づく賞球によって持ち球を増加させ続けることができる有利な遊技状態）において変動パターンを選択するために参照される抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３と、で少なくとも構成されている。このうち、確変・時短用テーブル２０２ｂ２は、上述した第８制御例（および第１制御例）における確変・時短用テーブル２０２ｂ２（図２７参照）と同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３２８０】

次に、図１１８５（ｃ）を参照して、通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａの詳細について説明する。図１１８５（ｃ）に示した通り、本第１変形例における通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａのうち、第１特別図柄に対する規定内容に関しては、上述した第８制御例における通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１（図１１６８（ｂ）参照）と同一の規定内容である。また、図１１８５（ｃ）に示した通り、第２特別図柄の規定内容に関しては、抽選結果によらず、基本変動時間が５７０秒であり加算変動時間が３０秒の合計６００秒（１０分間）の変動時間が規定されている。これにより、本第１変形例における通常状態（特定の通常状態を除く）および潜確状態においては、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させたとしても、変動時間が１０分間という極めて長い変動時間しか選択されないので、右打ち遊技を行った場合における遊技効率を極端に悪くすることができる。よって、通常状態（特定の通常状態を除く）および潜確状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。なお、通常状態において右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を抑制するための方法は、上記したものに限るものではなく、例えば、通常状態において右打ちを行うことで第２入球口６４０またはスルーゲート６７への遊技球の通過を検出したことにより特定の音声（右打ちエラー音）を出力するための制御データである右打ちエラー情報が設定された場合には、制御データに対応する処理である左打ち報知を実行する処理として、設定されている遊技機の状態を示す状態情報に基づく表示態様として「左打ち」の文字を第３図柄表示装

置８１に表示し、合わせて最大音量で「左打ち」を案内する音声を出力する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に変則的な遊技方法で遊技していることを認識させやすくなるとともに、変則的な遊技方法を行っている遊技者に店員が気付き易くなる。なお、この「左打ち」を案内する演出（以下、左打ち報知演出）を実行するための構成について簡単に説明する。電源が投入されたことに基づいて複数の異なる遊技状態のうち、１の遊技状態を設定可能であり、遊技球が流下可能な遊技盤の左側領域と、その遊技盤の左側領域を流下した遊技球が通過困難にされた遊技盤の右側領域と、遊技盤の左側領域と遊技盤の右側領域とのそれぞれ一方に切り替えて遊技球を発射させることが可能な球発射ユニット１１２ａと、遊技盤の左側領域を流下した遊技球が入球可能な第１入球口６４に遊技球が入球したことを検出可能な球通過センサと、遊技盤の右側領域を流下した遊技球が入球可能に配置されたスルーゲート６７に遊技球が入球したことを検出可能な球通過センサを有し、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄の変動表示を実行可能であり、第１特別図柄の大当たり当選変動が実行された後の期間に大当たり遊技を実行可能であり、スルーゲート６７に遊技球が入球したことに基づいて普通図柄の変動表示を実行可能であり、当たり普図変動表示が実行された後の期間に普図当たり遊技を実行可能であり、通常状態が設定されている場合に、スルーゲート６７に遊技球が入球したことに基づいて設定されている遊技状態に対応した左打ち報知演出を実行可能であり、時短状態（確変状態）が設定されている場合にスルーゲート６７に遊技球が入球したことに基づいて左打ち報知演出を実行せず、設定されている遊技状態に関わらず第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて左打ち報知演出を実行しないように構成する。なお、左打ち報知演出は、複数回の普図変動表示の実行期間に跨がって表示可能に構成しても良い。また、左打ち報知演出の実行期間に普図変動表示が終了した場合に、新たな特図１変動表示または普図変動表示が実行されない場合であっても、実行中の左打ち報知演出を所定期間継続して表示可能に構成しても良い。また、特図１変動表示が表示される第３図柄表示装置８１を有し、特図１変動表示の実行期間にスルーゲート６７に遊技球が入球したことに基づいて左打ち報知演出が実行される場合には、第３図柄表示装置８１において実行されている特図１変動表示よりも前面側で左打ち報知恵出を実行可能に構成しても良い。また、大当たり遊技は、普図当たり遊技よりも遊技者に有利に構成しても良い。また、大当たり当選した場合に、設定されている遊技状態に対応する設定を変更させるための新たな遊技状態を設定可能に構成しても良い。また、左打ち報知演出は音声出力により設定されている遊技状態を示唆可能に構成しても良い。また、図示については省略したが、上述した抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａの規定内容は。確変・時短用テーブル２０２ｂ２（図２７参照）と同一である。つまり、特定の通常状態においては、第２特別図柄の変動時間が確変状態および時短状態と同等になる（短くなる）ので、右打ちを行うことにより第２特別図柄の抽選を短い間隔で実行させることができる。更に、上述した通り、普通図柄の通常状態に設定される通常状態において右打ちをし続けると、普通図柄の時短状態において右打ちをし続けた場合よりも、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０の特定入賞口１６５０ａへと入賞させ易くなる。よって、特定の通常状態を、右打ちをし続けることにより小当たり遊技が頻繁に実行される上に小当たり遊技において比較的容易に賞球を得ることができるので、大当たりに当選しなくても持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。よって、特定の通常状態へと移行した場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２８１】

次に、図１１８６を参照して、本第１変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照される特図１大当たり用テーブル２０２Ｌｄ１Ａと、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照される特図２大当たり用テーブル２０２Ｌｄ２Ａと、で少なくとも構成されている。まず、図

１１８６（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２Ｌｄ１Ａの詳細について説明する。図１１８６（ａ）は、この特図１大当たり用テーブル２０２Ｌｄ１Ａの規定内容を示した図である。図１１８６（ａ）に示した通り、本第１変形例における特図１大当たり用テーブル２０２Ｌｄ１Ａには、大当たり種別として「大当たりＡ」から「大当たりＩ」の９種類の大当たり種別が規定されている。図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲に対して、「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～１９」の２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～２９」の範囲に対して、「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２０～２９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～３４」の範囲に対して、「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「３０～３４」の５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５％（５／１００）である。

【３２８２】

また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～４４」の範囲に対して、「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「３５～４４」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４５～４７」の範囲に対して、「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の

取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「４５～４７」の３個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が選択される割合は３％（３／１００）である。また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４８，４９」の範囲に対して、「大当たりＦ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の確変状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「４８，４９」の２個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が選択される割合は２％（２／１００）である。なお、「大当たりＡ」～「大当たりＣ」は、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後、２００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常状態が設定されていることを条件として特定の通常状態を形成し、２００回以降は不利な左打ち遊技で遊技を進行する必要がある通常状態となる大当たり種別である。一方で、「大当たりＤ」～「大当たりＦ」は、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後、５００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常状態が設定されていることを条件として特定の通常状態を形成し、５００回以降は不利な左打ち遊技で遊技を進行する必要がある通常状態となる大当たり種別である。即ち、「大当たりＡ」～「大当たりＣ」よりも、「大当たりＤ」～「大当たりＦ」の方が、大当たり終了後の遊技状態の面（特に、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後の遊技状態の面）で有利度合いが高くなる。

【３２８３】

また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～５９」の１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＧ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７９」の範囲に対して、「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～７９」の２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＨ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。また、図１１８６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「大当たりＩ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の時短状態が設定される２ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る

「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「８０～９９」の２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＩ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。なお、本第１変形例では、通常大当たりが終了して設定された時短状態において時短回数が経過した場合は、特定の通常状態ではなく不利な左打ち遊技で遊技を行う必要がある通常状態に直接移行する構成としている。よって、大当たり終了後の遊技状態の面で、通常大当たりは確変大当たりよりも有利度合いが大幅に低くなる。

【３２８４】

次に、図１１８６（ｂ）を参照して、本第１変形例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｌｄ２Ａの詳細について説明する。図１１８６（ｂ）は、本第１変形例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｌｄ２Ａの規定内容を示した図である。図１１８６（ｂ）に示した通り、本第１変形例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｌｄ２Ａには、「大当たりＪ」～「大当たりＵ」の１２種類の大当たり種別が規定されている。図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、「大当たりＪ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＪ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１９」の範囲に対して、「大当たりＫ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＫ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「１０～１９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＫ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～２４」の範囲に対して、「大当たりＬ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＬ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＬ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２０～２４」の５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＬ」が選択される割合は５％（５／１００）である。なお、これらの「大当たりＪ」～「大当たりＬ」は、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後、２００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常状態が設定されていることを条件として特定の通常状態を形成し、２００回以降は不利な左打ち遊技で遊技を進行する必要がある通常状態となる大当たり種別である。よって、早期に転落抽選に当選する（例えば、大当たり終了後１０回で転落する）と仮定した場合は、時短回数が少ない（５０回の）「大当たりＬ」の方が有利度合いが高くなる（より多くの抽選回数を特定の通常状態で消化することができる）一方で、転落抽選に当選する回数が遅くなる（例えば、大当たり終了後１３０回で転落する）と仮定した場合は、時短回数が多い（１５０回の）「大当たりＪ」の方が有利度合いが高く

なる。
【３２８５】
　また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～３４」の範囲に対して、「大当たりＭ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＭ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＭ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２５～３４」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＭ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～３７」の範囲に対して、「大当たりＮ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＮ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＮ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「３５～３７」の３個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＮ」が選択される割合は３％（３／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３８，３９」の範囲に対して、「大当たりＯ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＯ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＯ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「３８，３９」の２個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＯ」が選択される割合は２％（２／１００）である。なお、これらの「大当たりＭ」～「大当たりＯ」は、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後、５００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常状態が設定されていることを条件として特定の通常状態を形成し、５００回以降は不利な左打ち遊技で遊技を進行する必要がある通常状態となる大当たり種別である。即ち、「大当たりＪ」～「大当たりＬ」よりも、「大当たりＭ」～「大当たりＯ」の方が、大当たり終了後の遊技状態の面（特に、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後の遊技状態の面）で有利度合いが高くなる。また、早期に転落抽選に当選する（例えば、大当たり終了後１０回で転落する）と仮定した場合は、時短回数が少ない（５０回の）「大当たりＯ」の方が有利度合いが高くなる（より多くの抽選回数を特定の通常状態で消化することができる）一方で、転落抽選に当選する回数が遅くなる（例えば、大当たり終了後１３０回で転落する）と仮定した場合は、時短回数が多い（１５０回の）「大当たりＭ」の方が有利度合いが高くなる。
【３２８６】
　また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４０～５９」の範囲に対して、「大当たりＰ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＰ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の確変状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウ

ンタ値）のうち、「大当たりＰ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「４０～５９」の２０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＰ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７４」の範囲に対して、「大当たりＱ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＱ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＱ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～７４」の１５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＱ」が選択される割合は１５％（１５／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～７９」の範囲に対して、「大当たりＲ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＲ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の確変状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＲ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「７５～７９」の５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＲ」が選択される割合は５％（５／１００）である。なお、これらの「大当たりＰ」～「大当たりＲ」は、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後、２００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、通常状態が設定されていることを条件として特定の通常状態を形成し、２００回以降は不利な左打ち遊技で遊技を進行する必要がある通常状態となる大当たり種別である。即ち、「大当たりＭ」～「大当たりＯ」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面（特に、転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行した後の遊技状態の面）で有利度合いが低くなる。また、早期に転落抽選に当選する（例えば、大当たり終了後１０回で転落する）と仮定した場合は、時短回数が少ない（５０回の）「大当たりＲ」の方が有利度合いが高くなる（より多くの抽選回数を特定の通常状態で消化することができる）一方で、転落抽選に当選する回数が遅くなる（例えば、大当たり終了後１３０回で転落する）と仮定した場合は、時短回数が多い（１５０回の）「大当たりＰ」の方が有利度合いが高くなる。

【３２８７】

また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～８９」の範囲に対して、「大当たりＳ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＳ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１５０回の時短状態が設定される４ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＳ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「８０～８９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＳ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９４」の範囲に対して、「大当たりＴ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＴ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「１００」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が１００回の時短状態が設定される４ラウンド通常大当たりである。第１当た

り種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＴ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「９０～９４」の５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＴ」が選択される割合は５％（５／１００）である。また、図１１８６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９９」の範囲に対して、「大当たりＵ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＵ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定され、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して「５０」が設定される大当たり種別である。即ち、大当たり終了後に時短回数が５０回の時短状態が設定される４ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＵ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「９５～９９」の５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＵ」が選択される割合は５％（５／１００）である。なお、本第１変形例では、通常大当たりが終了して設定された時短状態において時短回数が経過した場合は、特定の通常状態ではなく不利な左打ち遊技で遊技を行う必要がある通常状態に直接移行する構成としている。よって、大当たり終了後の遊技状態の面で、通常大当たりは確変大当たりよりも有利度合いが大幅に低くなる。このように、本第１変形例では、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に確変大当たりおよび通常大当たりが選択される割合は各５０％であるのに対し、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に確変大当たりおよび通常大当たりが選択される割合は８０％および２０％となっている。また、平均のラウンド数の面でも、第１特別図柄の大当たりは２ラウンドであるのに対し、第２特別図柄の大当たりは６．４ラウンドである。よって、第１特別図柄の大当たりよりも第２特別図柄の大当たりの方が有利度合いが高くなり易いと言える。

【３２８８】

次に、図１１８７（ａ）を参照して、本第１変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。この第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、上述した第８制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１１６７（ｃ）参照）と同様に、普通図柄（第２図柄）の抽選で普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図１１８７（ａ）は、本第１変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの規定内容を示した図である。図１１８７（ａ）に示した通り、本第１変形例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃには、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９８」の範囲が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２９９」の範囲が対応付けて規定されている。即ち、本第１変形例では、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりとなる確率が２９９／３００である一方で、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりとなる確率が１／１（３００／３００）となっており、普通図柄の高確率状態（時短状態）と普通図柄の低確率状態（通常状態）とで乱数値１つ分しか変わらないように構成されている（普通図柄の当たり確率がほぼ同等となっている）。よって、普通図柄の通常状態に設定される通常状態や潜確状態においても、右打ちを行って普通図柄の抽選を実行させた場合は、ほぼ毎回普通図柄の当たりとなって電動役物６４０ａが開放される。即ち、通常状態や潜確状態においても比較的容易に第２特別図柄の抽選を実行させることができる。なお、大半の通常状態（特定の通常状態以外の通常状態）、および全ての潜確状態においては、第２特別図柄の変動時間が極端に長くなる（１０分間になる）ため、右打ちを行った場合における遊技効率が極端に悪化する。よって、普通図柄の抽選でほぼ当たりになる構成にしていたとしても、大半の通常状態および全ての潜確状態において左打ちによって遊技を進行させることができる。一方、特定の通常状態においては、第２特別図柄の変動時間が短くなる（時短状態や確変状態と同等になる）ため、右打ちを行うことで第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができるため、左打ちを行った場合よりも有利度合いが高

くなる。よって、特定の通常状態において右打ちにより遊技を進行させることができる。
【３２８９】
次に、図１１８７（ｂ）を参照して、本第１変形例における転落抽選テーブル２０２Ｌａの詳細について説明する。この転落抽選テーブル２０２Ｌａは、上述した第８制御例における転落抽選テーブル２０２Ｌａ（図１１７０（ａ）参照）と同様に、転落抽選で転落（当選）と判定される乱数値（転落抽選カウンタＣ５のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図１１８７（ｂ）に示した通り、本第１変形例における転落抽選テーブル２０２Ｌａには、特別図柄の確変状態（高確率状態）において転落と判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～１１」の１２個の乱数値が規定されている。転落抽選カウンタＣ５の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、転落と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が１２個であるので、特別図柄の確変状態（高確率状態）において転落と判定される確率は約１／８３．３（１２／１０００）である。即ち、第８制御例において転落抽選に当選する（転落と判定される確率）が１／２５０であったのに対し、本第１変形例では３倍の確率で転落抽選に当選する構成としている。よって、大当たり終了後に確変状態が設定された場合に、比較的早期に（時短回数が経過する前に）特別図柄の低確率状態へと転落する可能性が高くなる。つまり、時短回数が経過して普通図柄の通常状態に設定された場合に特定の通常状態を形成する可能性をより高くする（潜確状態を形成し難くする）構成としている。よって、時短回数が経過した後において特定の通常状態が形成されることに対する期待感を向上させることができるので、普通図柄の時短状態が継続している間において、普通図柄の時短状態が終了されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３２９０】
次に、図１１８７（ｃ）を参照して、上述した小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＡの詳細について説明する。この小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＡは、特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図１１８７（ｃ）に示した通り、第１特別図柄に対しては小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が対応付けられていない。よって、第１特別図柄の抽選が実行されたとしても小当たりとなることはない。また、図１１８７（ｃ）に示した通り、第２特別図柄に対しては、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「６～９９８」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「６～９９８」の９９３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される確率は約１／１．００７（９９３／１０００）である。つまり、第２特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ小当たりに当選する。よって、特定の通常状態において、特別図柄の抽選が実行される毎にほぼ小当たり遊技が実行される上に当該小当たり遊技中に右打ちをし続けることで可変入賞装置（小当たり用アタッカー）１６５０の特定入賞口１６５０ａへと容易に遊技球を入球させることができ、当該入球の度に賞球を獲得することができるので、特定の通常状態が継続している間、第２特別図柄の抽選が実行される毎に持ち球を増加させていくことができる極めて有利な遊技状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３２９１】
次に、図１１８８を参照して、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡは、大当たり終了後の状態（遊技状態、変動回数）および前回の大当たり種別毎に参照すべき変動パターンテーブルが規定されているデータテーブルである。図１１８８は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡの規定内容を示した図で有る。図１１８８に示した通り、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡには、確変大当たりＡ～Ｃ，Ｊ～Ｌ，Ｐ～Ｒの終了後に共通して設定されるシナリオとして、普通図柄の時短状態が継続している間は確変・時短用テーブル２０２ｂ２が参照され、潜確状態

が継続している間は通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照され、通常状態、且つ、転落抽選に当選した後の変動回数が２００回以下の範囲において抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａが参照され、通常状態、且つ、転落抽選に当選した後の変動回数が２０１回以上の範囲において通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されるシナリオが対応付けて規定されている。このため、確変大当たりＡ～Ｃ，Ｊ～Ｌ，Ｐ～Ｒのうちいずれかの大当たり遊技が終了した後は、普通図柄の時短状態が継続している限り（転落抽選に当選したか否かによらず）、第２特別図柄の変動時間が短い確変・時短用テーブル２０２ｂ２が参照されるため右打ちにより有利な第２特別図柄の抽選を集中的に実行させることができる。また、普通図柄の時短状態が終了した（時短回数が経過した）後の状態が潜確状態である場合（即ち、転落抽選に当選せずに時短回数が経過した場合）は、通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されることにより、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させた場合に極端に遊技効率が悪くなる（変動時間が１０分間に固定化されてしまう）ため、左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な状態を形成する。一方、普通図柄の時短状態が終了した（時短回数が経過した）後の遊技状態が通常状態である場合（即ち、時短回数が経過する前に転落抽選に当選していた場合）は、転落抽選に当選した後の抽選回数が２００回に到達するまでの間、抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａが参照されることにより遊技者に有利な特定の通常状態を形成し、２０１回以降は通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されることにより左打ちで遊技を進行する必要がある不利な通常状態を形成する。なお、潜確状態において転落抽選に当選した場合は、当該転落から２００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａが参照されることにより遊技者に有利な特定の通常状態を形成し、２０１回以降は通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されることにより左打ちで遊技を進行する必要がある不利な通常状態を形成する。よって、確変大当たりＡ～Ｃ，Ｊ～Ｌ，Ｐ～Ｒに当選した場合は、遊技者にとって時短回数が経過する直前に転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行することが望ましい。特定の通常状態は転落抽選に当選した後、特別図柄の抽選が２００回終了することで終了されてしまうからである。また、特定の通常状態においては、大当たりに当選しなくても右打ちを行い続けるだけで持ち球が増加していく有利な遊技状態であるため、大当たりとならない（特定の通常状態が終了する直前で大当たりとなる）ことに強く期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２９２】

また、図１１８８に示した通り、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡには、確変大当たりＤ～Ｆ，Ｍ～Ｏの終了後に共通して設定されるシナリオとして、普通図柄の時短状態が継続している間は確変・時短用テーブル２０２ｂ２が参照され、潜確状態が継続している間は通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照され、通常状態、且つ、転落抽選に当選した後の変動回数が５００回以下の範囲において抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａが参照され、通常状態、且つ、転落抽選に当選した後の変動回数が５０１回以上の範囲において通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されるシナリオが対応付けて規定されている。このため、確変大当たりＤ～Ｆ，Ｍ～Ｏのうちいずれかの大当たり遊技が終了した後は、普通図柄の時短状態が継続している限り（転落抽選に当選したか否かによらず）、第２特別図柄の変動時間が短い確変・時短用テーブル２０２ｂ２が参照されるため右打ちにより有利な第２特別図柄の抽選を集中的に実行させることができる。また、普通図柄の時短状態が終了した（時短回数が経過した）後の状態が潜確状態である場合（即ち、転落抽選に当選せずに時短回数が経過した場合）は、通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されることにより、右打ちを行って第２特別図柄の抽選を実行させた場合に極端に遊技効率が悪くなる（変動時間が１０分間に固定化されてしまう）ため、左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な状態を形成する。一方、普通図柄の時短状態が終了した（時短回数が経過した）後の遊技状態が通常状態である場合（即ち、時短回数が経過する前に転落抽選に当選していた場合）は、転落抽選に当選した後の抽選回数が５００回に到達するまでの間、抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａが参照

されることにより遊技者に有利な特定の通常状態を形成し、５０１回以降は通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されることにより左打ちで遊技を進行する必要がある不利な通常状態を形成する。なお、潜確状態において転落抽選に当選した場合は、当該転落から５００回の特別図柄の抽選が終了するまでの間、抜け後通常用テーブル２０２Ｌｂ３Ａが参照されることにより遊技者に有利な特定の通常状態を形成し、５０１回以降は通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されることにより左打ちで遊技を進行する必要がある不利な通常状態を形成する。よって、確変大当たりＤ～Ｆ，Ｍ～Ｏに当選した場合は、遊技者にとって時短回数が経過する直前に転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行することが望ましい。特定の通常状態は転落抽選に当選した後、特別図柄の抽選が５００回終了することで終了されてしまうからである。また、特定の通常状態においては、大当たりに当選しなくても右打ちを行い続けるだけで持ち球が増加していく有利な遊技状態であるため、大当たりとならない（特定の通常状態が終了する直前で大当たりとなる）ことに強く期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、確変大当たりＤ～Ｆ，Ｍ～Ｏは、確変大当たりＡ～Ｃ，Ｊ～Ｌ，Ｐ～Ｒよりも、特定の通常状態に設定される抽選回数が多くなるように構成されている。よって、確変大当たりＤ～Ｆ，Ｍ～Ｏは、確変大当たりＡ～Ｃ，Ｊ～Ｌ，Ｐ～Ｒよりも、特定の通常状態へと移行した場合における有利度合いが高くなり易い大当たりであると言える。

【３２９３】

また、図１１８８に示した通り、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡには、全ての通常大当たりの終了後に共通して設定されるシナリオとして、普通図柄の時短状態が継続している間（時短状態の間）は確変・時短用テーブル２０２ｂ２が参照される一方で、時短回数が経過して普通図柄の通常状態に設定された後（通常状態に移行した後）は抽選回数によらず通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されるシナリオが対応付けて規定されている。このため、通常大当たりとなって時短回数が経過して通常状態に移行してしまうと、次に大当たりとなるまで不利な左打ち遊技で遊技を進行しなければならなくなる。なお、本第１変形例では、上述した第８制御例と同様に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを明示的に報知しない構成としている。よって、大当たり終了後の遊技状態が時短状態であった場合（通常大当たりが終了した場合）であっても、確変状態であることに期待して遊技を行わせることができる。また、同様に、普通図柄の通常状態に移行した後においても、特定の通常状態へと移行した場合を除き、通常状態であるか潜確状態であるかを明示的に報知しない構成としている。よって、時短回数の経過後に特定の通常状態へと移行が報知されなかった（ボタン演出においてチャンスタイムＥＸへの移行が報知されなかった）場合に、潜確状態に設定されている可能性があると遊技者に対して思わせることができる。よって、例え通常大当たり後の不利な通常状態が設定されている場合であっても、潜確状態に対する期待感を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図１１８８に示した通り、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡには、ＲＡＭクリア操作によってパチンコ機１０が初期化された後の通常状態における変動パターンシナリオとして、抽選回数によらず通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａが参照されるシナリオが対応付けて規定されている。このため、パチンコ機１０が初期化された後は、次に大当たりとなるまで不利な左打ち遊技で遊技を進行しなければならなくなる。このように、本第１変形例では、大当たり種別毎に異なる変動パターンシナリオを規定する構成としているので、大当たり種別毎の有利度合いの差をより大きくすることができ、遊技性を多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２９４】

次に、図１１８９を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１１８９は、本第１変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１１８９に示した通り、本第１変形例における

ＲＡＭ２０３は、上述した第８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１１７０（ｂ）参照）に対して、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡと、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡと、抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡと、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡと、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡと、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡと、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡと、小当たり中フラグ２０３ＬｋＡと、が追加されている点で相違している。また、到達済フラグ２０３Ｌｃが削除されている点でも相違している。特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡは、第１特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタであり、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡは、第２特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。これらの特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡ、および特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡは、それぞれ第１特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第１特別図柄の変動パターンが決定された場合、および第２特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第２特別図柄の変動パターンが決定された場合に、決定された変動パターンに応じた変動時間に対応するカウンタ値が設定される。抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡは、特別図柄の低確率状態における特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡは、初期値が０に設定されており、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図１１９７のＳ５２１Ｌ参照）。特別図柄の抽選が実行された場合は、この抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡの値を加味して、変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡから１の変動パターン選択テーブルが選択される（図１１９６のＳ４０３Ｌ、図１２０２のＳ４１３Ｌ参照）。

【３２９５】

また、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを示すフラグであり、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡは、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選したことを示すフラグである。特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡがオンに設定されている状態で第１特別図柄の変動時間が経過した場合は、第１特別図柄の変動停止を設定すると共に、第２特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１１９８のＳ２４５Ｌ参照）。また、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡがオンに設定されている状態で第２特別図柄の変動時間が経過した場合は、第２特別図柄の変動停止を設定すると共に、第１特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１２０３のＳ２６５Ｌ参照）。また、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡは、特別図柄の抽選で小当たりに当選したことを示すフラグである。この特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡがオンに設定されている状態で第２特別図柄の変動時間が経過した場合は、第２特別図柄の変動停止を設定すると共に、第１特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図１２０４のＳ２７４Ｌ参照）。即ち、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡは、第１特別図柄の変動中に第２特別図柄が小当たり図柄で停止表示された場合に、小当たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の第１特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。

【３２９６】

特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡは、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示され、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止されたことを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡは、初期値がオフに設定されており、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止された場合にオンに設定され（図１１９８のＳ２４３Ｌ参照）、第２特別図柄の変動表示の開始を設定するための第２特別図柄変動開始処理の中でオフに設定される（図１１９９のＳ２５２Ｌ参照）。詳述すると、この特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡがオンの状態で第２特別図柄変動開始処理（図１１９９参照）が実行されると、第２特別図柄の変動表示の開始を設定することなく処理が終了される。つまり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止された直後（強制停止の契機となった第１特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されるよりも前）に第２特別図柄の抽選が実行さ

れて第２特別図柄の変動表示が開始されてしまうことを防止（抑制）するためのフラグである。また、小当たり中フラグ２０３ＬｋＡは、小当たり遊技の実行中であるか否かを示すためのフラグである。この小当たり中フラグ２０３ＬｋＡがオンであれば、小当たり遊技中であることを示し、オフであれば、小当たり遊技中でないことを示す。この小当たり中フラグ２０３ＬｋＡは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の開始時にオンに設定され（図１２０６のＳ２５０３Ｌ参照）、小当たり遊技の終了時にオフに設定される（図１２０６のＳ２５１２Ｌ参照）。なお、本第１変形例において到達済フラグ２０３Ｌｃが削除されているのは、第８制御例における天井機能（天井抽選回数に到達したことに基づいて時短回数が１００００回の時短状態が設定される機能）が削除されていることによるものである。

【３２９７】

次に、図１１９０（ａ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図１１９０（ａ）は、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図１１９０（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第８制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図１１７１（ａ）参照）に対して、非時短時示唆選択テーブル２０２Ｌｂが削除されている点で相違している。また、終了時背景選択テーブル２２２Ｌａの内容が一部変更となっている点でも相違している。ここで、図１１９１を参照して、本第１変形例における終了時背景選択テーブル２２２Ｌａの詳細について説明する。この終了時背景選択テーブル２２２Ｌａは、上述した第８制御例における終了時背景選択テーブル２２２Ｌａと同様に、普通図柄の時短状態が終了する際に表示されるリザルト画面における背景画像を選択するために参照されるデータテーブルである。図１１９１は、本第１変形例における終了時背景選択テーブル２２２Ｌａの規定内容を示した図である。図１１９１に示した通り、本第１変形例における終了時背景選択テーブル２２２Ｌａは、特定の通常状態が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）の値毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と選択される背景画像の種別との対応関係が規定されている。より具体的には、図１１９１に示した通り、特定の通常状態が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）が４００よりも多い場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５００～８４９」の範囲に対して、背景種別として「夜（三日月）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５０～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夜（満月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５００個、３５０個、および１５０個であるので、背景種別として「夕方」、「夜（三日月）」、および「夜（満月）」が選択される割合は、それぞれ５０％（５００／１０００）、３５％（３５０／１０００）、および１５％（１５０／１０００）である。

【３２９８】

また、図１１９１に示した通り、特定の通常状態が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）が２００＜Ｋ≦４００である場合（即ち、残りの抽選回数が２００回より多く４００回以下である場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１００～７４９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５０～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夜（三日月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１００個、６５０個、および２５０個であるので、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」が選択される割合は、それぞれ１０％（１００／１０００）、６５％（６５０／１０００）、および２５％（２５０／１０００）である。また、図１１９１に示した通り、特定の通常状態

が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）が１００＜Ｋ≦２００である場合（即ち、残りの抽選回数が１００回より多く２００回以下である場合）、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５４９」の範囲に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５５０～９４９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５０～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夜（三日月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５５０個、４００個、および５０個であるので、背景種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」が選択される割合は、それぞれ５５％（５５０／１０００）、４０％（４００／１０００）、および５％（５０／１０００）である。また、図１１９１に示した通り、特定の通常状態が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）が１００以下である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９９」の範囲に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８００～９９９」の範囲に対して、背景種別として「夕方」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、背景種別として「昼」、および「夕方」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ８００個、および２００個であるので、背景種別として「昼」、および「夕方」が選択される割合は、それぞれ８０％（８００／１０００）、および２０％（２００／１０００）である。更に、図１１９１に示した通り、普通図柄の時短状態が終了した後の遊技状態が特定の通常状態ではなく、左打ちで遊技を行う必要がある通常状態または潜確状態である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が取り得る全ての範囲（「０～９９９」の範囲）に対して、背景種別として「昼」が対応付けて規定されている。即ち、１００％の割合で「昼」が選択される。これらの規定内容により、「昼」背景は、特定の通常状態が終了するまでの抽選回数が少ないほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが低いほど）選択され易くなる。また、「夕方」背景は、普通図柄の通常状態に移行した後の遊技状態が特定の通常状態である（左打ちで遊技を行う必要がある不利な遊技状態ではない）ことが確定し、且つ、「昼」背景に比較して特定の通常状態が終了するまでの残り回数が多いほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが高いほど）選択され易くなる。また、「夜（三日月）」背景は、通常状態であり、且つ、特定の通常状態が終了するまでの残り回数が１００より多いことが確定し、更に、特定の遊技状態が終了するまでの残り回数が多いほど（即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが高いほど）選択され易くなる。更に、「夜（満月）」背景は、特定の通常状態が終了するまでの残り回数が４００回よりも多いことが確定する。即ち、普通図柄の通常状態へと移行した後の有利度合いが最も高いことを示唆する背景種別である。また、潜確状態に移行する場合は、特定の通常状態が設定される場合の有利度合い（終了するまでの残りの抽選回数）が低いほど選択され易い「昼」背景が必ず選択されるので、「昼」背景に設定されたリザルト画面が表示されたとしても、潜確状態の可能性がある（即ち、大当たり確率が高い有利な状態の可能性がある）と遊技者に思わせることができ、左打ちに対応する遊技状態に移行した後も遊技を継続してみようと思わせることができる。このように、本第１変形例では、リザルト画面において設定された背景種別に応じて特定の通常状態が終了するまでの残りの抽選回数（普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い）や遊技状態（通常状態であるか潜確状態であるか）を示唆することが可能となるので、遊技者に対してリザルト画面における背景種別に対して注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２９９】

次に、図１１９０（ｂ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１１９０（ｂ）は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図１１９０（ｂ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第８制御例におけるＲＡＭ２２３

の構成（図１１７１（ｂ）参照）に対して、従抽選回数カウンタ２２３ＬｂＡが追加されている点で相違している。また、従残回数カウンタ２２３Ｌａが削除されている点でも相違している。従抽選回数カウンタ２２３ＬｂＡは、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられていた抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡに同期して更新されるカウンタであり、特別図柄の低確率状態において大当たりに当選せずに実行された特別図柄の抽選回数を示すカウンタ値が設定される。音声ランプ制御装置１１３側においては、リザルト画面を表示させる際に、この従抽選回数カウンタ２２３ＬｂＡの値によって、特定の通常状態が終了するまでの残りの抽選回数を判定して、当該判定した抽選回数に応じた割合で終了時背景選択テーブル２２２ＬａＡ（図１１９１参照）から背景種別を選択するように構成している。これにより、リザルト画面の背景種別から普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（有利な特定の通常状態が継続する抽選回数）を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、従残回数カウンタ２２３Ｌａが削除されているのは、本第１変形例において第８制御例における天井機能（天井抽選回数に到達したことに基づいて時短回数が１００００回の時短状態が設定される機能）が削除されていることによるものである。

【３３００】

＜第８制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１１９２～図１２０６を参照して、本第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第８制御例に対して、特別図柄変動処理（図４１参照）に代えて特別図柄変動処理（図１１９２のＳ１０１Ｌ参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図１１９２参照）内での処理として、第１特別図柄変動開始処理（図１１９３のＳ２１３Ｌ参照）、第１特別図柄変動停止処理（図１１９８のＳ２１７Ｌ参照）、第２特別図柄変動開始処理（図１１９９のＳ２１９Ｌ参照）、および第２特別図柄変動停止処理（図１２０３のＳ２２３Ｌ参照）を追加した点、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理（図１１９４のＳ２３６Ｌ参照）および第２特別図柄大当たり判定処理（図１２００のＳ２５８Ｌ）を実行する点、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）の１処理である転落後状態設定処理（図１１７５のＳ３０６Ｌ参照）に代えて第１特別図柄大当たり判定処理（図１１９４参照）および第２特別図柄大当たり判定処理（図１２００参照）の１処理である転落後状態設定処理（図１１９５のＳ３１２Ｌ参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図４１参照）の１処理である特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理（図１１９３のＳ２１３Ｌ参照）の１処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（図１１９６のＳ２３７Ｌ参照）およびを第２特別図柄変動開始処理（図１１９９のＳ２１９Ｌ参照）の１処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２０２のＳ２５９Ｌ参照）実行する点、特別図柄変動処理（図４１参照）の１処理である更新処理（図１１７６参照）に代えて第１特別図柄変動開始処理（図１１９３のＳ２１３Ｌ参照）の１処理である更新処理（図１１９７のＳ２３８Ｌ参照）および第２特別図柄変動開始処理（図１１９９のＳ２１９Ｌ参照）の１処理である更新処理（図１１９９のＳ２６０Ｌ（Ｓ２３８Ｌ）参照）を実行する点、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２００のＳ２５８Ｌ）の１処理である特図２外れ変動処理（図１２０１のＳ３２６Ｌ参照）を追加した点、メイン処理（図５１参照）に代えてメイン処理（図１２０５）を実行する点、メイン処理（図１２０５）の１処理である小当たり制御処理（図１２０６のＳ１８０１Ｌ参照）を追加した点で相違する。その他の処理内容については上述した第８制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。なお、第８制御例に対する上述した相違点は、主として、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを重複して実行可能に構成したことに起因している。即ち、上述した第８制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち一方の変動表示の実行中は、他方の特別図柄の変動表示を開始させる（特別図柄の抽選を実行させる）ことが不可能に構成していた。これに対して本第１変形例では、一方の特別図柄の変動表示の実

行中に他方の特別図柄の変動表示を開始可能に構成している。このように構成することで、特別図柄の抽選を効率良く実行させることができる。

【３３０１】

まず、図１１９２を参照して、本第８制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）は、上述した第８制御例（および第１制御例）における特別図柄変動処理（図４１参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（図４１参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動表示および停止表示を設定するための処理である。図１１９２は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）では、まず、現在の遊技状態が大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態であるか否かを判別し（Ｓ２１１Ｌ）、現在の遊技状態が大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態のうちいずれかであると判別した場合には（Ｓ２１１Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動表示を実行させることができない遊技状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１Ｌの処理において、現在の遊技状態が大当たり遊技状態でも小当たり遊技状態でもないと判別した場合には（Ｓ２１１Ｌ：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２１２Ｌ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２１２Ｌ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示が行われていないことを意味するため、第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１３Ｌ）、処理をＳ２１８Ｌへと移行する。一方、Ｓ２１２Ｌの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２１２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中であることを意味するため、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡを減算して更新し（Ｓ２１４Ｌ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新する（Ｓ２１５Ｌ）。Ｓ２１５Ｌの処理が終了すると、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０であるかを判別し（Ｓ２１６Ｌ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ２１６Ｌ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動時間が経過したことを意味するため、第１特別図柄の変動表示を停止させるための第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２１７Ｌ）、処理をＳ２１８Ｌへと移行する。一方、Ｓ２１６Ｌの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２１６Ｌ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動時間が経過していないことを意味するため、Ｓ２１７Ｌの処理をスキップし、処理をＳ２１８Ｌへと移行する。Ｓ２１８Ｌの処理では、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２１８Ｌ）、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２１８Ｌ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が行われていないことを意味するため、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２１９Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１８Ｌの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２１８Ｌ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示中であることを意味するため、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡを減算して更新し（Ｓ２２０Ｌ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新する（Ｓ２２１Ｌ）。Ｓ２２１Ｌの処理が終了すると、次いで、減算後の特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０であるかを判別し（Ｓ２２２Ｌ）、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０であると判別した場合には（Ｓ２２２Ｌ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動時間が経過したことを意味するため、第２特別図柄の変動表示を停止させるための第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２２３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２２Ｌの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２２２Ｌ：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動時間が経過していないことを意味するため、Ｓ２２３Ｌの処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。なお、上述した第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２１７Ｌ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）、および第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２２３Ｌ）の詳細については、そ

れぞれ図１１９３、図１１９８、図１１９９および図１２０３を参照して後述する。
【３３０２】
次いで、図１１９３を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）について説明する。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）は、第１特別図柄の抽選結果に応じて変動表示の開始を設定するための処理である。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ２３１Ｌ）、当該取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ２３２Ｌ）。Ｓ２３２Ｌの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２３２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）の値を１減算して更新し（Ｓ２３３Ｌ）、減算後の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を示すための保留球数コマンドを設定する（Ｓ２３４Ｌ）。Ｓ２３４Ｌの処理が終了すると、次いで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータをシフトし（Ｓ２３５Ｌ）、次いで、第１特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２３６Ｌ）。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）の詳細については、図１１９４を参照して後述する。Ｓ２３６Ｌの処理が終了すると、次いで、第１特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための第１特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ２３７Ｌ）。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３７Ｌ）の詳細については、図１１９６を参照して説明する。Ｓ２３７Ｌの処理が終了すると、次いで、遊技状態を更新するための更新処理を実行し（Ｓ２３８Ｌ）、本処理を終了する。この更新処理（Ｓ２３８Ｌ）の詳細については、図１１９７を参照して説明する。一方、Ｓ２３２Ｌの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ２３２Ｌ：Ｎｏ）、第１特別図柄の保留球数が０であり、第１特別図柄の抽選を実行することができないことを意味するため、Ｓ２３３Ｌ～Ｓ２３８Ｌの各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。
【３３０３】
次いで、図１１９４を参照して、本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）について説明する。この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）、および後述する第２特別図柄大当たり判定処理（図１２００参照）は、上述した第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）に対応する処理であり、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）が第１特別図柄および第２特別図柄の両方の特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための処理であるのに対して、本第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）は、第１特別図柄の抽選（大当たり判定）のみを実行するための処理である。また、後述する第２特別図柄変動開始処理（図１２００参照）は、第２特別図柄の抽選（大当たり判定）のみを実行するための処理である。図１１９４は、本第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）のうち、Ｓ３０３，Ｓ３０１Ｌ～Ｓ３０５Ｌ、及びＳ３０７Ｌの各処理ではそれぞれ上述した第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）のＳ３０３，Ｓ３０１Ｌ～Ｓ３０５Ｌ、及びＳ３０７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、図１１９４に示した通り、本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１１９４参照）では、先ず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３１１Ｌ）、処理をＳ３０１Ｌへと移行する。また、図１１９４に示した通り、本第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理では（図１１９４参照）、Ｓ３０５Ｌの処理が終了すると、上述した第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０１Ｌ）の転落後状態設定処理（Ｓ３０６Ｌ）に代えて転落後状態設定処理（Ｓ３１２Ｌ）を実行し、処理をＳ３０７Ｌへと移行する。この、転落後状態

設定処理（Ｓ３１２Ｌ）の詳細については、図１１９５を参照して説明する。また、本第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（図１１９４参照）では、Ｓ３０３の処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡをオンに設定し（Ｓ３１３Ｌ）、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３１４Ｌ）、取得した当たり種別カウンタの値と特図１大当たり用テーブル２０２Ｌｄ１Ａ（図１１８６（ａ）参照）の規定内容とを参照して第１特別図柄の大当たり種別を選択して当該選択した大当たり種別に対応する図柄を第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットして（Ｓ３１５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３０３Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３１６Ｌ）、本処理を終了する。

【３３０４】

次いで、図１１９５を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２３６Ｌ）の一処理である転落後状態設定処理（Ｓ３１２Ｌ）について説明する。図１１９５は、この転落後状態設定処理（Ｓ３１２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第１変形例における転落後状態設定処理（Ｓ３１２Ｌ）のうち、Ｓ３５１Ｌ～Ｓ３５４Ｌの各処理ではそれぞれ上述した第８制御例における転落後状態設定処理（図１１７５参照）のＳ３５１Ｌ～Ｓ３５４Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例における転落後状態設定処理（図１１９５参照）では、上述した転落後状態設定処理（図１１７５参照）に対し、Ｓ３５５Ｌの処理を行うことなく処理を終了する点のみが相違する。この相違点は、上述した第８制御例におけるパチンコ機１０が特別図柄の低確率状態において５００回の特別図柄の抽選が実行されることで天井抽選回数に到達して時短状態に設定される機能（天井機能）が搭載されているのに対して、本第１変形例ではこの天井機能が削除されていることによる。次いで、図１１９６を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３７Ｌ）について説明する。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３７Ｌ）、および後述する第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２０２参照）は、上述した第８制御例（および第１制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）に対応する処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）が第１特別図柄および第２特別図柄の両方の変動パターンを選択するための処理であるのに対して、本第１変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３７Ｌ）は、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）のみを選択するための処理である。また、後述する第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２０２参照）は、第２特別図柄の変動パターンのみを選択するための処理である。図１１９６は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３７Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例の第１変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２３７Ｌ）のうち、Ｓ４０２、及びＳ４０５の各処理ではそれぞれ上述した第８制御例（第１制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）のＳ４０２、及びＳ４０５の各処理と同一の処理が実行される。また、図１１９６に示した通り、本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１１９６参照）では、先ず、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し（Ｓ４０１Ｌ）、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの特図１大当たり用テーブル２０２Ｌｄ１Ａ（図１１８６参照）を参照して大当たり種別を選択し（Ｓ４０２）、処理をＳ４０２Ｌへと移行する。一方、Ｓ４０１Ｌの処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は（Ｓ４０１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ４０２の処理をスキップして、処理をＳ４０２Ｌへと移行する。

【３３０５】

Ｓ４０２Ｌの処理では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０２Ｌ）、次いで、変動パターンシナリオテーブ

ル２０２ＬｃＡ（図１１８８参照）から、前回の大当たり種別と、現在の遊技状態と、抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡの値と、に応じた変動パターンテーブルを読み出して（Ｓ４０３Ｌ）、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択する（Ｓ４０５）。Ｓ４０５の処理が終了すると、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）を音声ランプ制御装置１１３に通知するための特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４０４Ｌ）、第１特別図柄の停止図柄を通知するための特図１停止種別コマンドを設定する（Ｓ４０５Ｌ）。次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０６Ｌ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡにセットして（Ｓ４０７Ｌ）、本処理を終了する。次いで、図１１９７を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２１３Ｌ）の一処理である更新処理（Ｓ２３８Ｌ）について説明する。この更新処理は、上述した第８制御例における更新処理（図１１７６参照）に対応する処理であり、第８制御例における更新処理（図１１７６参照）と同様に、遊技状態に関する各種のカウンタやフラグを更新することで遊技状態を更新するための処理である。図１１９７は、この更新処理（Ｓ２３８Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第１変形例における更新処理（Ｓ２３８Ｌ）のうち、Ｓ５０５～Ｓ５０８，Ｓ５０１Ｌ、及びＳ５０８Ｌ～Ｓ５１０Ｌの各処理ではそれぞれ上述した第８制御例における更新処理（図１１７６参照）のＳ５０５～Ｓ５０８，Ｓ５０１Ｌ、及びＳ５０８Ｌ～Ｓ５１０Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例における更新処理（図１１９７参照）では、まず、確変フラグ２０３Ｌａがオンであるか否かを判別し、確変フラグ２０３Ｌａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５０１Ｌ：Ｎｏ）、抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡの値に１を加算し（Ｓ５２１Ｌ）、処理を５０５へと移行する。一方、Ｓ５０１Ｌの処理において、確変フラグ２０３Ｌａがオンであると判別した場合には（Ｓ５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ５２２Ｌの処理をスキップし、処理をＳ５０５へと移行する。この第１変形例における更新処理（図１１９７参照）を実行することで、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行される毎に抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡを更新することができるので、特別図柄の低確率状態における抽選回数に応じて異なる変動パターンテーブルを選択することができる。

【３３０６】

次いで、図１１９８を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２１７Ｌ）について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２１７Ｌ）は、第１特別図柄の変動時間が経過した場合に抽選結果に対応する図柄の停止表示を設定するための処理である。図１１９８は、この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２１７Ｌ）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２１７Ｌ）では、先ず、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡがオンであるかを判別し（Ｓ２４１Ｌ）、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２４１Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ２４２Ｌ）。Ｓ２４２Ｌの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２４２Ｌ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、第１特別図柄の大当たり図柄の停止表示にあわせて実行中の第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２４３Ｌ～Ｓ２４６Ｌの各処理を実行する。より具体的には、まず、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡをオンに設定し（Ｓ２４３Ｌ）、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡのオンを示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ２４４Ｌ）、次いで、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ２４５Ｌ）、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値を０にセットして（Ｓ２４６Ｌ）、処理をＳ２４７Ｌへと移行する。一方、Ｓ２４２Ｌの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２４２Ｌ：Ｎ

ｏ）、第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味し、第１特別図柄の大当たり図柄の停止表示のタイミングで第２特別図柄を強制停止させる必要がないため、Ｓ２４３Ｌ～Ｓ２４６Ｌの各処理をスキップして、処理をＳ２４７Ｌへと移行する。Ｓ２４７Ｌの処理では、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２４７Ｌ）、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡ、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡ、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡ、確変フラグ２０３Ｌａ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットして（Ｓ２４８Ｌ）、処理をＳ２４９Ｌへと移行する。これらに対し、Ｓ２４１Ｌの処理において、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２４１Ｌ：Ｎｏ）、今回の第１特別図柄の抽選結果が外れであり、第２特別図柄の変動表示を強制的に停止表示させる可能性も大当たり遊技の開始を設定する可能性も無いことを意味するため、Ｓ２４２Ｌ～Ｓ２４８Ｌの各処理をスキップして、処理をＳ２４９Ｌへと移行する。Ｓ２４９Ｌの処理では、第１特別図柄に対応する第３図柄の確定表示を実行するタイミングとなったことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１確定コマンドを設定し（Ｓ２４９Ｌ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の停止表示を設定して（Ｓ２５０Ｌ）、本処理を終了する。この第１特別図柄変動停止処理（図１１９８参照）を実行することで、第１特別図柄の大当たり図柄を停止表示させるタイミングで第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させることができる。よって、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりに重複して当選してしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【３３０７】

次いで、図１１９９を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）は、第２特別図柄の抽選結果に応じて変動表示の開始を設定するための処理である。図１１９９は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）では、まず、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡがオンであるかを判別し（Ｓ２５１Ｌ）、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２５１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理（図１１９８参照）において第２特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止された直後に実行された直後であることを意味し、ここで第２特別図柄の変動開始を設定してしまうと第１特別図柄の大当たり遊技の実行中に第２特別図柄の変動表示が実行されてしまう不具合が発生してしまうため、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡをオフに設定し（Ｓ２５２Ｌ）、本処理を終了する。一方、特図２変動停止フラグ２０３ＬｊＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２５１Ｌ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動停止処理（図１１９８参照）において第２特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止されていないことを意味するため、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ２５３Ｌ）、当該取得した第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ２５４Ｌ）。Ｓ２５４Ｌの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２５４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）の値から１を減算して更新し（Ｓ２５５Ｌ）、減算後の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を音声ランプ制御装置１１３に通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ２５６Ｌ）。次いで、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータをシフトし（Ｓ２５７Ｌ）、第２特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための第２特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ２５８Ｌ）。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２５８Ｌ）の詳細については、図１２００を参照して後述する。Ｓ２５８Ｌの処理が終了すると、次いで、第２特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理を実行する（Ｓ２５９Ｌ）。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５９Ｌ）の詳細については、図１２０２を参照して後述する。Ｓ２５９Ｌの処理が終了すると、遊技状態を更新するための更新処理を実行し（Ｓ２６０Ｌ）、本処理を終了する。この更新処理（Ｓ２

６０Ｌ）は、第１特別図柄変動開始処理（図１１９３参照）の中で実行されていた更新処理（Ｓ２３８Ｌ）と同一の処理であり、図１１９７を参照して既に説明しているため、その詳細な説明については省略する。これらに対して、Ｓ２５４Ｌの処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２５４Ｌ：Ｎｏ）、第２特別図柄の保留球数が０であり、新たに第２特別図柄の変動表示を実行することができない状況であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【３３０８】

次いで、図１２００を参照して、本第８制御例の第１変形例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２５８Ｌ）について説明する。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２５８Ｌ）、および上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１１９４参照）は、上述した第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）に対応する処理であり、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）が第１特別図柄および第２特別図柄の両方の特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための処理であるのに対して、本第１変形例における第１特別図柄変動開始処理（図１１９４参照）は、第１特別図柄の抽選（大当たり判定）のみを実行するための処理である。また、本第２特別図柄変動開始処理（図１２００参照）は、第２特別図柄の抽選（大当たり判定）のみを実行するための処理である。図１２００は、この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２５８Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第１変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２５８Ｌ）のうち、Ｓ３０３，Ｓ３０１Ｌ～Ｓ３０５Ｌ、及びＳ３０７Ｌの各処理ではそれぞれ上述した特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）におけるＳ３０３，Ｓ３０１Ｌ～Ｓ３０５Ｌ、及びＳ３０７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、図１２００に示した通り、本第１変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（図１２００参照）では、先ず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３２１Ｌ）、処理をＳ３０１Ｌへと移行する。また、本第１変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（図１２００参照）では、Ｓ３０５Ｌの処理が終了すると、上述した第８制御例における転落後状態設定処理（Ｓ３０６Ｌ）に代えて、転落後状態設定処理（Ｓ３２２Ｌ）を実行し、処理をＳ３０７Ｌへと移行する。この、転落後状態設定処理（Ｓ３２２Ｌ）は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１１９４参照）の中の転落後状態設定処理（Ｓ３１２Ｌ）と同一の処理であり、その詳細については既に図１１７５を参照して説明しているため、ここではその説明については省略する。また、本第１変形例における第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２５８Ｌ）では、Ｓ３０３の処理において、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３０３Ｌ：Ｙｅｓ）、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡをオンに設定し（Ｓ３２３Ｌ）、第２特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３２４Ｌ）、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の大当たり図柄をセットして（Ｓ３２５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０３の処理において、第２特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３０３Ｌ：Ｎｏ）、外れおよび小当たりの抽選結果に対応する停止図柄を設定するための特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ３２６Ｌ）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理（Ｓ３２６Ｌ）の詳細について、図１２０１を参照して説明する。

【３３０９】

図１２０１は、特図２外れ変動処理（Ｓ３２６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ変動処理（図１２０１）では、先ず、今回の第２特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３３１Ｌ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ３３１Ｌ：Ｙｅｓ）、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡをオンに設定し（Ｓ３３２Ｌ）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３３３Ｌ）、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の停止図柄として小当たり図柄をセットして（Ｓ３３４Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３１Ｌの処理において、小当たりではないと判別した場合には（Ｓ３３１Ｌ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の停止図柄として

外れ図柄をセットし（Ｓ３３５Ｌ）、本処理を終了する。次いで、図１２０２を参照して、本第８制御例の第１変形例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２１９Ｌ）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５９Ｌ）について説明する。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５９Ｌ）、および上述した第１特別図柄変動パターン選択処理（図１１９６参照）は、上述した第８制御例（および第１制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）に対応する処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）が第１特別図柄および第２特別図柄の両方の変動パターンを選択するための処理であるのに対して、本第１変形例における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１１９６参照）は、第１特別図柄の変動パターン（変動時間）のみを選択するための処理である。また、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５９Ｌ）は、第２特別図柄の変動パターンのみを選択するための処理である。図１２０２は、この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５９Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第１変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５９Ｌ）のうち、Ｓ４０２、及びＳ４０５の各処理ではそれぞれ上述した第８制御例（および第１制御例）における特別図柄変動処理（図４１参照）の特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）におけるＳ４０２、及びＳ４０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２０２参照）では、先ず、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４１１Ｌ）、第２特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４１１Ｌ：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの特図２大当たり用テーブル２０２Ｌｄ２Ａ（図１１８６（ｂ）参照）を参照して大当たり種別を決定し（Ｓ４０２）、処理をＳ４１２Ｌへと移行する。一方、Ｓ４１１Ｌの処理において、特図２抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４１１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ４０２の処理をスキップし、処理をＳ４１２Ｌへと移行する。Ｓ４１２Ｌの処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４１２Ｌ）、次いで、変動パターンシナリオテーブル２０２ＬｃＡ（図１１８８参照）から、前回の大当たり種別と、現在の遊技状態と、抽選回数カウンタ２０３ＬｆＡの値と、に応じた変動パターンテーブルを読み出して（Ｓ４１３Ｌ）、当該読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を選択する（Ｓ４０５）。Ｓ４０５の処理が終了すると、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンを音声ランプ制御装置１１３側に通知するための、特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４１４Ｌ）、停止図柄を通知するための特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ４１５Ｌ）。次いで、第１図柄表示装置で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４１６Ｌ）、選択した変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を特図２変動時間カウンタ２０３ＬｅＡにセットして（Ｓ４１７Ｌ）、本処理を終了する。

【３３１０】

次いで、図１２０３を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｌ）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２２３Ｌ）について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２２３Ｌ）は、第２特別図柄の変動時間が経過した場合に第２特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図１２０３は、この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２２３Ｌ）を示すフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２２３Ｌ）では、先ず、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡがオンであるかを判別し（Ｓ２６１Ｌ）、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２６１Ｌ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２６３Ｌ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２６３Ｌ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中に第２特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、変動中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２６４Ｌ～Ｓ２６６Ｌの各処理を実行する。より具体的には、第１特別図柄の変動停止を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ２６４Ｌ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させ（Ｓ２６５Ｌ）、特

図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値を０にセットし（Ｓ２６６Ｌ）、処理をＳ２６７Ｌへと移行する。一方、Ｓ２６３Ｌの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２６３Ｌ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示が行われておらず、第１特別図柄を強制停止させる必要がないため、Ｓ２６４Ｌ～Ｓ２６６Ｌの処理をスキップし、処理をＳ２６７Ｌへと移行する。Ｓ２６７Ｌの処理では、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２６７Ｌ）、特図１大当たりフラグ２０３ＬｇＡ、特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡ、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡ、確変フラグ２０３Ｌａ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ２６８Ｌ）、処理をＳ２６９Ｌへと移行する。これらに対し、Ｓ２６１Ｌの処理において特図２大当たりフラグ２０３ＬｈＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２６１Ｌ：Ｎｏ）、第２特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり含む）である場合に第２特別図柄の停止表示を設定するための特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ２６２Ｌ）、処理をＳ２６９Ｌへと移行する。この特図２外れ停止処理（Ｓ２６２Ｌ）の詳細については、図１２０４を参照して後述する。Ｓ２６２Ｌ、またはＳ２６８Ｌの処理後に実行されるＳ２６９Ｌの処理では、特図２確定コマンドを設定し（Ｓ２６９Ｌ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の停止表示を設定して（Ｓ２７０Ｌ）、本処理を終了する。

【３３１１】

次いで、図１２０４を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２２３Ｌ）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ２６２Ｌ）について説明する。図１２０４は、この特図２外れ停止処理（Ｓ２６２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ２６２Ｌ）では、先ず、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡがオンであるかを判別し（Ｓ２７１Ｌ）、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡがオンであると判別した場合には（Ｓ２７１Ｌ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２７２Ｌ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２７２Ｌ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の変動表示中であることを意味するため、第２特別図柄の小当たり図柄の停止表示にあわせて変動表示中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ２７３Ｌ～Ｓ２７５Ｌの各処理を実行する。具体的には、第１特別図柄の変動停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ２７３Ｌ）、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ２７４Ｌ）、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値を０にセットして（Ｓ２７５Ｌ）、処理をＳ２７６Ｌへと移行する。一方、Ｓ２７２Ｌの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ＬｄＡの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２７２Ｌ：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味し、第１特別図柄を強制停止させる可能性が無いため、Ｓ２７３Ｌ～Ｓ２７５Ｌの処理をスキップし、処理をＳ２７６Ｌへと移行する。Ｓ２７６Ｌの処理では、小当たりの開始を設定し（Ｓ２７６Ｌ）、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡをオフに設定し（Ｓ２７７Ｌ）、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ２７１Ｌの処理において、特図２小当たりフラグ２０３ＬｉＡがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２７１Ｌ：Ｎｏ）、第２特別図柄の抽選結果が外れであり、第１特別図柄の変動表示を強制停止させる可能性も小当たりの開始を設定する可能性も無いため、Ｓ２７２Ｌ～Ｓ２７７Ｌの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【３３１２】

次いで、図１２０５を参照して、本第８制御例の第１変形例におけるメイン処理について説明する。図１２０５は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第１変形例におけるメイン処理のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０４、及びＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理ではそれぞれ上述した第８制御例（および第１制御例）におけるメイン処理（図５１参照）におけるＳ１８０１～Ｓ１８０４、及びＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例におけるメイン処理（図１２０５参照）では、Ｓ１８０４の処理を実行後、小当たり遊技の実行中（小当たり遊技状態中）における各種制御を実行するための小当たり制御処理を実行し（

Ｓ１８０１Ｌ）、処理をＳ１８０６へと移行する点のみ相違する。この小当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｌ）の詳細について、図１２０６を参照して説明する。図１２０６は、この小当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｌ）では、先ず、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２５０１Ｌ）、小当たりの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり用のオープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０２Ｌ）、小当たり中フラグ２０３ＬｋＡをオンに設定することで小当たり遊技の実行中であることを示し（Ｓ２５０３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１Ｌの処理において、小当たりの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ２５０４Ｌ）、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２５０４Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０４Ｌの処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ２５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口（特定入賞口）６５０ａの開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０５Ｌ）、Ｖ入賞口（特定入賞口）６５０ａの開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０５Ｌ：Ｙｅｓ）、開閉扉６５０ｆ１を開放状態に可変させることでＶ入賞口（特定入賞口）６５０ａを開放し（Ｓ２５０６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０５Ｌの処理において、Ｖ入賞口（特定入賞口）６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０５Ｌ：Ｎｏ）、次いで、Ｖ入賞口（特定入賞口）６５０ａの閉鎖タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０７Ｌ）、Ｖ入賞口（特定入賞口）６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０７Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口（特定入賞口）６５０ａを閉鎖し（Ｓ２５０８Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０７Ｌの処理において、Ｖ入賞口（特定入賞口）６５０ａの閉鎖タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０７Ｌ：Ｎｏ）、小当たり遊技におけるエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０９Ｌ）、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０９Ｌ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０９Ｌの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０９Ｌ：Ｎｏ）、小当たり遊技の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２５１１Ｌ）、小当たり遊技の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３ＬｋＡをオフに設定し（Ｓ２５１２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１１Ｌの処理において、小当たり遊技の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５１１Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。この小当たり制御処理（図１２０６参照）を実行することで、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する毎に、毎回小当たり遊技を同一の動作で正常に実行させることができる。

【３３１３】

＜第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１２０７から図１２１０を参照して、本第８制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第８制御例の第１変形例では、上述した第８制御例に対して、状態コマンド受信処理（図１１７９のＳ４２０１Ｌ参照）に代えて状態コマンド受信処理（図１２０７のＳ４２１１Ｌ参照）を実行する点、特図１演出態様設定処理（図１１８０のＳ４９０１参照）に代えて特図１演出態様設定処理（図１２０８のＳ４９１１Ｌ参照）を実行する点、特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１２０９のＳ４９１２Ｌ参照）を実行する点、特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１１８１のＳ５００３Ｌ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１２０９参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１２１０のＳ５１０４Ｌ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３３１４】

まず、図１２０７を参照して、本第８制御例の第１変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｌ）の詳細について説明をする。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１

Ｌ）は、上述した第８制御例における状態コマンド受信処理（図１１７９参照）と同様に、主制御装置１１０から状態コマンドを受信した場合に、受信した状態コマンドが示す遊技状態に応じた制御を実行するための処理である。図１２０７は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例の第１変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｌ）のうち、Ｓ４３０１，Ｓ４３０１Ｌ、及びＳ４３０３Ｌ～Ｓ４３０６Ｌの各処理ではそれぞれ上述した状態コマンド受信処理（図１１７９参照）におけるＳ４３０１，Ｓ４３０１Ｌ、及びＳ４３０３Ｌ～Ｓ４３０６Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例における状態コマンド受信処理（図１２０７参照）では、Ｓ４３０１Ｌの処理において、通常状態又は潜確状態に変更したと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｌ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸ（右打ちを行い続けるだけで頻繁に小当たり遊技が実行される上に小当たり遊技に基づく賞球を容易に獲得することができる有利な特定の通常状態）に移行したかを判別し（Ｓ４３１１Ｌ）、チャンスタイムＥＸに移行したと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｌ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１２Ｌ）、処理をＳ４３０６Ｌへと移行する。一方、Ｓ４３１１Ｌの処理において、チャンスタイムＥＸに移行しないと判別した場合には（Ｓ４３１１Ｌ：Ｎｏ）、非時短状態（電サポ無し状態）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１３Ｌ）、処理をＳ４３０６Ｌへと移行する。この状態コマンド受信処理（図１２０７参照）を実行することにより、通常状態に移行した場合に、有利な特定の通常状態（チャンスタイムＥＸ）であるか否かに応じて演出態様を異ならせることができるので、チャンスタイムＥＸに突入した場合に、有利な状況であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【３３１５】

次に、図１２０８を参照して、本第８制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｌ）の詳細について説明をする。この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｌ）は、上述した第８制御例における特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）と同様に、第１特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１２０８は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｌ）のうち、Ｓ５００９，Ｓ５００２Ｌ、及びＳ５００５Ｌの各処理ではそれぞれ上述した特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）におけるＳ５００９，Ｓ５００２Ｌ、及びＳ５００５Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例における特図１演出態様設定処理（図１２０８参照）では、まず、普通図柄の通常状態（非時短状態）であるかを判別し（Ｓ５０１１Ｌ）、普通図柄の通常状態（非時短状態）であると判別した場合には（Ｓ５０１１Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、転落抽選に当選したかを判別し（Ｓ５０１２Ｌ）、転落抽選に当選したと判別した場合には（Ｓ５０１２Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５００２Ｌへと移行する。一方、Ｓ５０１２Ｌの処理において、転落抽選に当選していないと判別した場合には（Ｓ５０１２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５００５Ｌへと移行する。これに対し、Ｓ５０１１Ｌの処理において、普通図柄の通常状態ではない（普通図柄の時短状態である）と判別した場合には（Ｓ５０１１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５００５Ｌへと移行する。この第１変形例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｌ）を実行することにより、潜確状態から転落抽選に当選して通常状態へと移行した場合に、チャンスタイムＥＸ（右打ちを行い続けるだけで小当たり遊技が頻繁に実行される上に小当たり遊技による賞球を容易に獲得することができる有利な特定の通常状態）へと移行することを転落抽選に当選した変動から報知することができる。

【３３１６】

次いで、図１２０９を参照して、本第８制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｌ）の詳細について説明をする。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｌ）は、上述した第８制御例（および第１制御例）における特図２演出態様設定処理（図６８参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図１２０９は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｌ）の内容を示した

フローチャートである。この本第８制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｌ）のうち、Ｓ５１０７、及びＳ５１１７の各処理ではそれぞれ上述した第８制御例（および第１制御例）における特図２演出態様設定処理（図６８参照）のＳ５１０７、及びＳ５１１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（図１２０９参照）では、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｌ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５１０２Ｌ）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定する（Ｓ５１０３Ｌ）。Ｓ５１０３Ｌの処理が終了すると、次いで、継続ジャッジ演出の実行有無、および実行する場合の演出態様を設定するための継続ジャッジ設定処理を実行し（Ｓ５１０４Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１０４Ｌ）の詳細については、図１２１０を参照して後述する。一方、Ｓ５１０１Ｌの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５１０１Ｌ：Ｎｏ）、次に、現在がチャンスタイムＥＸ（特定の通常状態）であるか否かを判別し（Ｓ５１０５Ｌ）、チャンスタイムＥＸ（特定の通常状態）であると判別した場合には（Ｓ５１０５Ｌ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸ（特定の通常状態）の最終変動であるかを判別し（Ｓ５１０６Ｌ）、チャンスタイムＥＸ（特定の通常状態）の最終変動であると判別した場合には（Ｓ５１０６Ｌ：Ｙｅｓ）、抽選結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ５１０７Ｌ）。Ｓ５１０７Ｌの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５１０７Ｌ：Ｎｏ）、チャンスタイムＥＸから不利な左打ち遊技の通常状態へと移行することを意味するため、チャンスタイムＥＸの終了が報知される演出態様を決定し（Ｓ５１０８Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。これに対し、Ｓ５１０５Ｌの処理において、チャンスタイムＥＸではないと判別した場合（Ｓ５１０５Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５１０６Ｌの処理において、チャンスタイムＥＸの最終変動ではないと判別した場合（Ｓ５１０６Ｌ：Ｎｏ）、およびＳ５１０７Ｌの処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１１７へと移行する。

【３３１７】

次いで、図１２１０を参照して、上述した本第８制御例の第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｌ）の一処理である継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１０４Ｌ）について説明する。この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１０４Ｌ）は、上述した第８制御例における継続ジャッジ設定処理（図１１８１参照）と同様に、継続ジャッジ演出の実行可否および実行する場合の演出態様を設定するための処理である。図１２１０は、この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１０４Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例の第１変形例における継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１０４Ｌ）のうち、Ｓ５０５１Ｌ，Ｓ５０５２Ｌ，Ｓ５０５５Ｌ、及びＳ５０５６Ｌの各処理ではそれぞれ上述した継続ジャッジ設定処理（図１１８１参照）におけるＳ５０５１Ｌ，Ｓ５０５２Ｌ，Ｓ５０５５Ｌ、及びＳ５０５６Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第１変形例における継続ジャッジ設定処理（図１２１０参照）では、Ｓ５０５２Ｌの処理を実行後、チャンスタイムＥＸに移行するかを判別し（Ｓ５０６１Ｌ）、チャンスタイムＥＸに移行すると判別した場合には（Ｓ５０６１Ｌ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの終了が報知された後でＳ５０５２Ｌの処理で特定された種別のリザルト画面が表示され、その後に発生するボタン演出においてチャンスタイムＥＸへの移行に成功する演出態様（図１１８４（ｂ）参照）を決定し（Ｓ５０６２Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０６１Ｌの処理において、チャンスタイムＥＸに移行しない（潜確状態、または左打ちにより遊技を行う不利な通常状態へと移行する）と判別した場合には（Ｓ５０６１Ｌ：Ｎｏ）、継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの終了が報知された後でＳ５０５２Ｌの処理で特定された種別のリザルト画面が表示され、その後にチャンスタイムＥＸへの移行に失敗する演出態様（図１１８４（ａ）参照）を決定し（Ｓ５０６３Ｌ）、本処理を終了する。また、Ｓ５０５１Ｌの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０ではない

と判別した場合には（Ｓ５０５１Ｌ：Ｎｏ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が５０の倍数であるか否かを判別し（Ｓ５０６４Ｌ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が５０の倍数であると判別した場合には（Ｓ５０６４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５０５５Ｌへと移行する。一方、Ｓ５０５１Ｌの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値は５０の倍数ではないと判別した場合には（Ｓ５０６４Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５０５６Ｌへと移行する。この第１変形例における継続ジャッジ設定処理（図１２１０参照）を実行することにより、チャンスタイム（普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態）において５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に継続ジャッジ演出を実行することができるので、チャンスタイム中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、チャンスタイムの終了時において、ボタン演出（図１１８４参照）を実行することができるので、毎回のチャンスタイムの終了時において、チャンスタイムＥＸへと移行することを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３１８】

以上説明した通り、第８制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり終了後の遊技状態として普通図柄の時短状態が設定された後で時短回数が経過して普通図柄の通常状態へと移行する場合に、当該普通図柄の通常状態に設定される遊技状態として、右打ちを行い続けるだけで頻繁に小当たり遊技が実行される上に当該小当たり遊技において容易に賞球を獲得することができる有利な特定の通常状態が設定される場合があるように構成した。より具体的には、大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された後で、且つ、転落抽選に当選してから所定回数の遊技回が終了するまで（２００回、または５００回の特別図柄の抽選が終了するまでの期間）の間に通常状態へと移行した場合に、所定回数のうち普通図柄の時短状態において消化した遊技回を除く残りの遊技回を有利な特定の通常状態に設定する構成としている。このように構成することで、一般的な遊技機において有利度合いが高い普通図柄の時短状態から、一般的な遊技機において最も有利度合いが低い通常状態へと移行した場合に、一般的な遊技機とは逆に有利度合いを向上させることができる極めて特殊な遊技性を実現することができるので、普通図柄の時短状態が終了する際に、有利な特定の通常状態へと移行することを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１変形例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態の最終変動におけるリザルト画面において、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いとして、遊技者に有利となる遊技回（第２特別図柄の変動時間が短くなって頻繁に小当たり遊技が実行されるようになり、且つ、小当たりによる賞球を容易に獲得可能となる遊技回）の継続回数を示唆する演出を実行する構成としている。このように構成することで、一般的に第２特別図柄の抽選が実行され難い不利な普通図柄の通常状態における有利度合いを、普通図柄の通常状態に移行するよりも前（有利な普通図柄の時短状態が継続している間）に示唆するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３１９】

なお、本第１変形例では、特定の通常状態の間は、小当たりによる賞球で持ち球を増加させていくことが可能となる（右打ちを行い続けた場合に発射した遊技球の個数よりも多い個数の賞球が払い出される）ように構成していたが、これに限られるものではない。小当たり遊技における開閉扉１６５０ｆ１の開放パターンや特定入賞口１６５０ａへの入球に対する賞球数、第２特別図柄の変動時間等を調節することで、特定の通常状態を、右打ちを行い続けた場合に発射した遊技球の個数と略同一の個数の賞球が払い出されるように構成してもよいし、発射した遊技球の個数の方が若干多くなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎることを抑制することができる。本第１変形例では、確変状態に設定された後で転落抽選に当選および時短回数の経過を経て設定された通常状態のみを小当たりによる賞球を頻繁に獲得可能な特定の通常状態として構成していたが、これに限られるものではない。大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定された場合であっても、時短回数が経過して通常状態が設定された場

合の一部又は全部において特定の通常状態を形成するように構成してもよい。また、同様に、パチンコ機１０が初期化されたことによって通常状態が設定された場合の一部又は全部において特定の通常状態を形成するように構成してもよい。これにより、遊技者が時短状態が設定されたと確信を持った場合、および初期化されたと確信を持った場合でも、特定の通常状態が設定されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第１変形例では、チャンスタイム終了画面において普通図柄の通常状態へと移行した後における有利遊技（右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行される上に容易に小当たり遊技による賞球を獲得することができる遊技）の遊技回数を示唆する構成としていたが、有利遊技の遊技回数を示唆するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、普通図柄の時短状態の継続中における所定タイミング（例えば、継続ジャッジ演出で継続が報知されるタイミング）において、普通図柄の通常状態へと移行した後において有利遊技を実行させることが可能な最低の回数を判別し、当該判別した回数を加味して継続を報知する際の背景種別を異ならせる（背景種別によって有利遊技の回数を示唆する）構成としてもよい。具体的には例えば、大当たりＭ（特定の通常状態（有利遊技）が最大で５００回付与される確変大当たり）に当選して時短回数が１５０回の確変状態が設定され、当該確変状態で抽選回数が５０回に到達したことに基づいて継続が報知される継続ジャッジ演出が実行され、その時点で転落抽選に当選しておらず確変状態が継続していた場合、仮に次の特別図柄の抽選で転落抽選に当選したとしても普通図柄の通常状態へと移行した後で４００回の特定の通常状態（有利遊技）が付与されるため、終了時背景選択テーブル２２２ＬａＡのうち特定の通常状態（有利遊技）が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）が２００よりも多く４００以下の範囲の規定内容を参照して背景種別を選択すれば良い。また、例えば、大当たりＫ（特定の通常状態（有利遊技）が最大で２００回付与される確変大当たり）に当選して時短回数が１００回の確変状態が設定され、当該確変状態で抽選回数が５０回に到達したことに基づいて継続が報知される継続ジャッジ演出が実行され、当該継続ジャッジよりも前（例えば、２０回目の特別図柄の抽選）に既に特別図柄の低確率状態に転落していた場合、普通図柄の通常状態へと移行した後における特定の通常状態（有利遊技）の回数が１２０回となるため、終了時背景選択テーブル２２２ＬａＡのうち特定の通常状態（有利遊技）が終了するまでの残りの抽選回数（Ｋ）が１００よりも多く２００以下の範囲の規定内容を参照して背景種別を選択すれば良い。また、同様に、大当たり遊技の実行中においても、普通図柄の通常状態へと移行した後における特定の通常状態の最低継続回数を示唆する演出を実行する構成としてもよい。つまり、特定の通常状態の継続回数が最も少なくなる条件（大当たり終了後１回目の特別図柄の抽選で転落抽選に当選して特別図柄の低確率状態に移行する場合）が成立したと仮定した場合の特定の通常状態の継続回数を算出（判別）し、当該算出（判別）した最低の継続回数に基づいて大当たり遊技の実行中における示唆内容を異ならせてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が付与される大当たりに当選した場合に、大当たり遊技の実行中において普通図柄の時短状態の有利度合いではなく、普通図柄の時短状態が終了して普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを示唆するという、極めて特殊、且つ、斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３２０】

上述した第８制御例、および第８制御例の第１変形例では、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出で表示させるチャンスタイム終了画面（リザルト画面）の背景画像によって普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な左打ちで遊技を行う必要がある遊技回の回数、または右打ちを行うことで小当たりによる賞球を頻繁に獲得できる有利な遊技回の回数）を遊技者に対して示唆する構成としていたが、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（不利な左打ちで遊技を行う必要がある遊技回の回数、または右打ちを行うことで小当たりによる賞球を頻繁に獲得できる有利な遊技回の回数）を示唆する演出はこれに限られるものではない。例えば、普通図柄の時短状態において最後に実行される変動表示演出において表示される第３図柄の組合せ

によって、有利度合いが低い左打ち遊技の遊技回の回数、または有利度合いが高い右打ち遊技の遊技回の回数を遊技者に対して示唆する構成としてもよい。例えば、左図柄、中図柄、および右図柄の３つの数字の図柄の組合せによって３桁の数字を示唆する構成としてもよい。より具体的には、左図柄、中図柄、および右図柄がそれぞれ「４」、「０」、「０」で停止表示された場合に、「４００」を示唆し、「１」，「０」，「０」で停止表示された場合に、「１００」を示唆するように構成してもよい。第８制御例に適用する場合は、示唆された３桁の数字以下の遊技回を消化することで天井抽選回数に到達するという示唆内容にすれば良く、また、第１変形例に適用する場合は、示唆された３桁の数字以上の遊技回を有利な特定の通常状態で消化することができるという示唆内容にすればよい。このように構成することで、遊技者に対してより直接的に不利な遊技回の回数、または有利な遊技回の回数を示唆することができるので、直感的に理解し易い示唆演出を構成することができる。また、この場合において、示唆において下２桁（中図柄、および右図柄）は必ず「０」を模した図柄が表示されるように構成した上で、普通図柄の時短状態における最後の変動表示以外の状況下（普通図柄の時短状態における最後以外の変動表示演出）では停止表示されないように構成してもよい。このように構成することで、「０」図柄が特別な図柄であるということを遊技者に対してより容易に把握させることができるので、「０」図柄が表示された場合に、普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合いを示唆しているということをより理解しやすく構成することができる。

【３３２１】

上述した第８制御例、および第８制御例の第１変形例では、普通図柄の時短状態において大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された（規定の時短回数を消化した）ことに基づいて第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い普通図柄の時短状態を終了させて第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い普通図柄の通常状態に切り替える（設定する）構成としていたが、普通図柄の時短状態を終了させる条件はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、普通図柄の時短状態において当該普通図柄の時短状態を終了させるか否かの抽選（時短転落抽選）を実行し、当該時短転落抽選に当選したことに基づいて普通図柄の時短状態を終了させる（時短終了条件が成立する）ように構成してもよいし、第２特別図柄の抽選で特定の種別の小当たりに１回当選したことに基づいて普通図柄の時短状態を終了させる（時短終了条件が成立する）ように構成してもよいし、特定の種別の小当たりに規定回数当選したことに基づいて普通図柄の時短状態を終了させる（時短終了条件が成立する）ように構成してもよいし、小当たりの種別によらず、小当たりに当選した回数が規定回数となった場合に普通図柄の時短状態を終了させる（時短終了条件が成立する）構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングをより分かり難くすることができるので、第８制御例においては、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行した後において天井抽選回数に到達するまでに実行する必要がある不利な左打ち遊技の遊技回数を分かり難くすることができる。また、第８制御例の第１変形例においては、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行した後において遊技者に有利な特定の通常状態における遊技回の回数をより分かり難くすることができる。上述した第８制御例、および第８制御例の第１変形例では、確変状態において転落抽選に当選しない限り、特別図柄の高確率状態が継続する仕様としていたが、特別図柄の高確率状態が継続する回数を制限する構成としてもよい。具体的には例えば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定された場合に、大当たり終了後５００回の特別図柄の抽選が終了するまで転落抽選に当選せずに確変状態が継続していた場合に、強制的に特別図柄の確変状態を終了させる（所謂、ＳＴ方式を採用する）構成としてもよい。このように構成することで、上述した第８制御例においては、最悪でも大当たり終了後１０００回（確変状態が継続する最長の抽選回数である５００回＋天井抽選回数である５００回）の特別図柄の抽選を実行させることにより確実に天井抽選回数への到達が保証される構成とすることができるので、大当たり終了後の抽選回数によらず、天井抽選回数にいつ到達するかが不透明な状況が継続してしまい、遊技者に対して不安感を抱かせてしまうことを抑制することができる。また、上述した第８制御例の第１変形例に

おいては、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行した際に左打ち遊技が示唆されて特定の通常状態が設定されていないことが確定した（左打ち遊技の通常状態、若しくは潜確状態であることが確定した）場合に、潜確状態である（特別図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する条件が成立した場合に２００回、または５００回の遊技回に渡って有利な特定の通常状態が設定される）ことに期待して遊技を行う場合に、大当たり終了後５００回の特別図柄の抽選を行わせることで潜確状態であったのか通常状態であったのかを確実に識別することができるので、潜確状態であるかもしれないという期待感を延々と抱き続けて遊技を継続してしまい、遊技者に対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【３３２２】

上述した第８制御例、および第８制御例の第１変形例では、普通図柄の時短状態における最終変動において、普通図柄の通常状態に移行した後で天井抽選回数に到達するまでに実行され得る左打ち遊技の遊技回数（第８制御例）、または右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行されると共に小当たり遊技による賞球を容易に獲得可能な有利遊技の遊技回数（第８制御例の第１変形例）のみを参照して、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）において表示させる背景画像の背景種別を選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、背景種別を選択する際に、保留球の先読み結果も加味して背景種別を選択する構成としてもよい。具体的には例えば、保留内に大当たりに対応する保留球が含まれている場合は、普通図柄の通常状態における左打ち遊技の回数若しくは有利遊技の回数によらず、「夜（満月）」背景を選択可能に構成してもよい。このように構成することで、「夜（満月）」背景が表示された場合に、普通図柄の通常状態に移行した後の左打ち遊技の遊技回数または有利遊技の遊技回数として有利な回数が設定されていることだけでなく、すぐに大当たりに当選することをも期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）において設定される背景画像とは別で、保留内に大当たりが含まれている期待度を示唆する演出態様を設ける構成としてもよい。具体的には例えば、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）において、背景種別によらず所定割合（例えば、保留内に大当たりが含まれている場合の１００％、および大当たりが含まれていない場合の２５％）で空に隕石が落下してくる演出態様が発生し、当該落下してきた隕石がリザルト画面においてチャンスタイム中の遊技結果を示す表示内容が表示される表示領域ＨＲ１２に衝突する演出を実行してもよい。そして、当該衝突によりリザルト画面が破壊された場合に保留内に大当たりが含まれていることを示唆し、破壊されなかった場合に大当たりが含まれていないことを示唆する構成としてもよい。この場合において、隕石の態様として、大当たり期待度が異なる複数の演出態様（例えば、低期待度に対応するサイズが小さい隕石が落下してくる演出態様、中程度の期待度に対応するサイズが大きい隕石が落下してくる演出態様、高期待度に対応する複数の隕石が落下してくる演出態様、保留内に大当たりが含まれていることが確定する金色の隕石が落下してくる演出態様）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）における演出態様に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。上述した第８制御例、および第８制御例の第１変形例では、普通図柄の時短状態における最終変動において、普通図柄の通常状態に移行した後で天井抽選回数に到達するまでに実行され得る左打ち遊技の遊技回数（第８制御例）、または右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行されると共に小当たり遊技による賞球を容易に獲得可能な有利遊技の遊技回数（第８制御例の第１変形例）のみを参照して、チャンスタイム終了画面（リザルト画面）において表示させる背景画像の背景種別を選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、状況に応じて、選択され得る背景種別の範囲を異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、保留球数が多くなるほど選択され得る背景種別が多くなる構成としてもよい。即ち、保留球数が１以下であれば、普通図柄の通常状態に移行した後における有利度合いにかかわらず「昼」背景しか選択され得ないようにし、保留球数が２であれば、普通図柄の通常状態に移行した後における有利度合いに応じて「昼

」背景または「夕方」背景のどちらかが選択されるように構成し、保留球数が３であれば、普通図柄の通常状態に移行した後における有利度合いに応じて「昼」背景、「夕方」背景、または「夜（三日月）」背景のいずれかが選択されるように構成し、保留球数が４であれば、普通図柄の通常状態に移行した後における有利度合いに応じて全ての背景種別の中から１の背景種別が選択され得るように構成してもよい。この場合において、リザルト画面の表示中に保留球が増加する毎に、保留球の個数と普通図柄の通常状態に移行した後における有利度合い（左打ち遊技の回数若しくは有利遊技の回数）とを加味して背景種別を抽選し直して、背景種別を更新するように構成してもよい。このように構成することで、保留球が多い方が普通図柄の通常状態へと移行した後における有利度合い（左打ち遊技の回数若しくは有利遊技の回数）をより正確に推測することができる遊技性となるので、普通図柄の時短状態が終了する前に有利度合いが高い第２特別図柄の保留球を確実に上限まで貯めさせることができる。よって、有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行する機会を損してしまうことを抑制することができる。

【３３２３】

＜第８制御例の第２変形例＞

次に、図１２１１から図１２２４を参照して、第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選の実行条件が成立する毎に、特別図柄の低確率状態へと転落させるか否かの抽選（転落抽選）を実行する構成とし、転落抽選に当選した（特別図柄の低確率状態へと転落させることが決定された）場合に、特別図柄の低確率状態へと移行させる構成としていた。また、普通図柄の時短状態に関しては、転落抽選に当選したタイミングによらず、前回の大当たりが終了した際に設定された時短回数（１００回、２００回、３００回、または４００回）が経過した時点で終了され、普通図柄の通常状態に移行される構成としていた。これに対して第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、転落抽選に当選した際の状況に応じて、普通図柄の時短状態を終了させるか継続させるかを異ならせる構成としている。より具体的には、確変状態が継続している限り普通図柄の時短状態が終了されないように構成した上で、確変状態が設定された後、規定回数（１００回）以内の特別図柄の抽選で転落抽選に当選した場合は、規定回数が経過するまで普通図柄の時短状態を維持する（確変状態から時短状態へと移行させる）一方で、確変状態が設定された後、規定回数を超えてから転落抽選に当選した場合は、特別図柄の低確率状態へと移行させると共に普通図柄の通常状態へと移行させる（確変状態から通常状態へと直接移行させる）構成としている。加えて、本第２変形例では、確変状態において大当たりに当選した際の状況に応じて有利度合いを異ならせる構成としている。より具体的には、確変状態における特別図柄の抽選回数が規定回数（１００回）以内である第１の状況下において大当たりに当選した場合と、規定回数を超えた第２の状況下において大当たりに当選した場合とで、大当たり終了後に再度有利な確変状態が設定される（確変状態をループする）期待値（可能性）を異ならせる構成としている。即ち、第１の状況（特別図柄の抽選回数が規定回数以内の状況）において大当たりに当選するよりも、第２の状況（規定回数を超えた状況）において大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなる（確変状態がループする期待値（可能性）が高くなる）ように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態（確変状態）において同一の特別図柄（第２特別図柄）の抽選を実行させているにもかかわらず有利度合いを変更することができる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３２４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選した際の状況（例えば、当選時の遊技状態や大当たり当選の契機となった抽選が実行された際の特別図柄の種別等）に応じて有利度合いを異ならせる仕様のものが広く知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、同一の遊技状態において同一の特別図柄の抽選が実行されている限り有利度合いが変更されることはないため、同一の遊技状態が継続している間における

遊技が単調となってしまうという問題点があった。これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、同一の確変状態において同一の第２特別図柄の抽選を実行させ続けたとしても、規定回数以内に大当たりとなるか、規定回数を超えた後で大当たりとなるかによって有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第８制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第８制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第８制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３３２５】

まず、図１２１１および図１２１２を参照して、本第２変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで上述した通り、本第２変形例では、確変状態における状況に応じて、転落抽選に当選した場合の動作、および大当たりに当選した場合の有利度合いを異ならせる構成としている。より具体的には、確変状態における抽選回数が規定回数以内である第１の状況下において転落抽選に当選した場合は、確変状態から時短状態へと移行させた上で規定回数まで時短状態が維持されるように構成する一方で、規定回数を超えた第２の状況下において転落抽選に当選した場合は、特別図柄の高確率状態および普通図柄の時短状態の双方を終了させて直接通常状態へと移行させる構成としている。加えて、本第２変形例では、第１の状況下において大当たりに当選した場合よりも、第２の状況下において大当たりに当選した場合の方が、確変状態がループする期待値（可能性）が高くなるように構成している。そして、第１の状況下において特別図柄の抽選が実行されて転落抽選に当選した場合および大当たりに当選した場合は、少なくとも変動停止まで普通図柄の時短状態が継続する一方で、第２の状況下において転落抽選に当選した場合および大当たりに当選した場合は、変動開始時（特別図柄の抽選と同時）に普通図柄の通常状態に移行するように構成している。つまり、第１の状況下においても、第２の状況下においても、少なくとも転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを電動役物６４０ａの動作から把握することが困難となるように構成している。以下、第１の状況下および第２の状況下における演出態様について説明する。

【３３２６】

図１２１１（ａ）は、確変状態において規定回数（普通図柄の時短状態の維持が保証される保証回数）内の状況下（第１の状況下）における演出態様の一例を示した図である。図１２１１（ａ）に示した通り、第１の状況下においては、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に形成された表示領域ＨＲ１０に対して、「ローリスクローリターンモード」という文字が表示されると共に、中央左側の小領域Ｄｍ４に対して、継続ジャッジまでの抽選回数を示す文字が表示される。図１２１１（ａ）の例では、確変状態に設定されてから４０回の特別図柄の抽選が実行済みの状態を例示しており、「継続ジャッジまで残り６０回」という文字が表示された状態が例示されている。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「継続ジャッジまでに当たると終了の可能性有り！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、継続ジャッジ演出が発生するまで（小領域Ｄｍ４に表示された残りの回数が０になるまで）は大当たりに当選しない限り普通図柄の時短状態が継続するということ、および大当たりに当選した場合に普通図柄の時短状態が付与されない可能性があるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、規定回数（保証回数）までの残りの抽選回数が０になった場合に実行される継続ジャッジ演出の演出態様について

は、上述した第８制御例における継続ジャッジ演出（図１１６１（ｂ）、図１１６２参照）と同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３３２７】

また、図１２１１（ｂ）は、確変状態において規定回数（保証回数）を超えた状況下（第２の状況下）における演出態様の一例を示した図である。図１２１１（ｂ）に示した通り、第２の状況下では、主表示領域Ｄｍにおける表示領域ＨＲ１０に対して、「デッドオアアライブモード」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して「継続ジャッジ発生で大当たり＋継続ｏｒ終了！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、継続ジャッジが発生すると大当たり、且つ、確変状態が継続するか、または何も無く確変状態が終了して不利な通常状態へと移行するかのどちらかになるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。ここで、本第２変形例において規定回数を超えた後で継続ジャッジ演出が実行される場合の継続ジャッジ演出の詳細について、図１２１２を参照して説明する。図１２１２（ａ）は、規定回数（保証回数）を超えた状況下（第２の状況下）において継続ジャッジ演出が発生した場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、第２の状況下においては、大当たりに当選した場合、および転落抽選に当選した場合にのみ継続ジャッジ演出が発生する。図１２１２（ａ）に示した通り、第２の状況下において継続ジャッジ演出が発生すると、第１の状況下における最後の変動表示において実行される継続ジャッジ演出（図１１６１（ｂ）、図１１６２参照）とは一部演出態様が異なる継続ジャッジ演出が実行される。より具体的には、図１２１２（ａ）に示した通り、第２の状況下において継続ジャッジ演出が発生すると、第１の状況下において実行される継続ジャッジ演出と同様に、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１の右端に到達する演出が実行される。また、雲ＫＧ１の右側に、足場の無い空間（穴）を隔てて雲ＫＧ２が表示される点、および主表示領域Ｄｍの上方に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「継続ジャッジ！」という文字が表示される点も第１の状況下において実行される継続ジャッジ演出と共通する。一方で、第２の状況下において実行される継続ジャッジ演出では、第１の状況下において実行される継続ジャッジ演出とは異なり、雲ＫＧ２にアルファベットの「Ｖ」の文字を模したＶ画像ＶＧが表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「飛び越えてＶをＧＥＴするんだ！！」という文字が表示される。一般的な遊技機において、「Ｖ」という文字は、大当たりを示す文字として用いられるのが通常であるため、これらの表示内容により、雲ＫＧ１から雲ＫＧ２へと飛び移ることに成功すれば、単に普通図柄の時短状態が継続することが確定するだけでなく、大当たりにも当選するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、継続ジャッジ演出に対してより注目して遊技を行わせることができる。図１２１２（ｂ）は、第２の状況下において実行された継続ジャッジ演出において成功が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図１２１２（ｂ）に示した通り、第２の状況下において成功が報知される継続ジャッジ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ２へと飛び移ることに成功してＶ画像ＶＧを手に入れる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「成功！！大当たり＋チャンスタイム確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選し、更に大当たり終了後にチャンスタイム（普通図柄の時短状態）に再突入する極めて有利な状況になったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、上述した通り、第２の状況下においては、大当たりに当選した場合も転落抽選に当選した場合も変動開始時に普通図柄の通常状態に設定されるように構成されており、電動役物６４０ａの開放態様から大当たりに当選したのか転落抽選に当選したのかを見分けることが困難となっている。よって、第２の状況下において継続ジャッジ演出が実行された場合に、当該継続ジャッジ演出に対してより注目させることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３２８】

＜第８制御例の第２変形例における電気的構成＞

次に、図１２１３（ａ）を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０内に設け

られているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１２１３（ａ）は、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図１２１３（ａ）に示した通り、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第８制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１６７（ａ）参照）に対して、時短付与テーブル２０２ＬｄＢが追加されている点で相違している。この時短付与テーブル２０２ＬｄＢは、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべきカウンタ値（時短回数）を、大当たり終了時の状況（大当たりの種別および大当たり当選時の遊技状態）毎に規定したデータテーブルである。また、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第８制御例に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ、および転落抽選テーブル２０２Ｌａの規定内容が一部変更となっている点でも相違している。まず、図１２１３（ｂ）を参照して、本第２変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、上述した第８制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１１６７（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）を規定したデータテーブルである。図１２１３（ｂ）は、本第２変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１２１３（ｂ）に示した通り、本第２変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～４」が規定され、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～１１」が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１は「０～９９９」の範囲で更新されるループカウンタであるので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は約１／８３．３（１２／１０００）である。特別図柄の高確率状態における大当たり確率が第８制御例よりも高くなっているので、確変状態において大当たりに再度当選する可能性を高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３２９】

次に、図１２１４（ａ）、および図１２１４（ｂ）を参照して、本第２変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第８制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図１１６９参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。なお、図示については省略したが、本第２変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１Ｂと、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２Ｂと、で少なくとも構成されている。まず、図１２１４（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１Ｂの詳細について説明する。図１２１４（ａ）は、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１Ｂの規定内容を示した図である。図１２１４（ａ）に示した通り、本第２変形例では、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ」、および「大当たりＢ」の２種類の大当たり種別が設けられている。図１２１４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～４９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は５０％（５０／１００）である。また、図１２１４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、ラウ

ンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）となる開放パターンが設定される４ラウンド通常大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～９９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は５０％（５０／１００）である。このように、本第２変形例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、確変大当たりとなるか通常大当たりとなるかが半々となるように構成されている。よって、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に確変大当たりとなるか通常大当たりとなるかに対してより注目して遊技を行わせることができる。

【３３３０】

次に、図１２１４（ｂ）を参照して、本第２変形例における特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２Ｂの詳細について説明する。図１２１４（ｂ）は、この特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２Ｂの規定内容を示した図である。図１２１４（ｂ）に示した通り、本第２変形例では、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＨ」の６種類の大当たり種別が設けられている。図１２１４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり当選時の状況が第１の状況下（規定回数以内）であるか第２の状況下（規定回数を超えた後）であるかによらずに大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される大当たり種別である。即ち、規定回数が１００回の普通図柄の時短状態が設定される１０ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～２４」の２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は２５％（２５／１００）である。また、図１２１４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２５～４９」の範囲に対して、「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が６ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり当選時の状況が第１の状況下（規定回数以内）であるか第２の状況下（規定回数を超えた後）であるかによらずに大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される大当たり種別である。即ち、規定回数が１００回の普通図柄の時短状態が設定される６ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２５～４９」の２５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が選択される割合は２５％（２５／１００）である。

【３３３１】

また、図１２１４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり当選時の状況が第１の状況下（規定回数以内）であるか第２の状況下（規定回数を超えた後）であるかによらずに大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される大当たり種別である。即ち、規定回数が１００回の普通図柄の時短状態が設定される４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～５９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１２１４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～７４」の範囲に対して、「大当たり

Ｆ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり当選時の状況が第１の状況下（規定回数以内）である場合に普通図柄の通常状態が設定される一方で第２の状況下（規定回数を超えた後）である場合には大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される大当たり種別である。即ち、第１の状況下であるか第２の状況下であるかによって確変状態が設定されるか潜確状態が設定されるかが可変する４ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～７４」の１５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が選択される割合は１５％（１５／１００）である。

【３３３２】

また、図１２１４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～８４」の範囲に対して、「大当たりＧ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり当選時の状況が第１の状況下（規定回数以内）であるか第２の状況下（規定回数を超えた後）であるかによらずに大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される大当たり種別である。即ち、規定回数が１００回の普通図柄の時短状態が設定される２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「７５～８４」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＥ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１２１４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９９」の範囲に対して、「大当たりＨ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、開閉扉１６５ｆ１に対して１ラウンド目において確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過可能となる開放パターンが設定され、大当たり当選時の状況が第１の状況下（規定回数以内）である場合に普通図柄の通常状態が設定される一方で第２の状況下（規定回数を超えた後）である場合には大当たり終了後に普通図柄の時短状態が設定される大当たり種別である。即ち、第１の状況下であるか第２の状況下であるかによって確変状態が設定されるか潜確状態が設定されるかが可変する２ラウンド確変大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「８５～９９」の１５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＦ」が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このように、本第２変形例では、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に必ず確変状態が設定されるように構成した上で、第２の状況下において大当たりに当選すると、大当たり種別によらずに普通図柄の時短状態が付与される（確変状態が設定される）一方で第２の状況下において大当たりに当選すると、不利な普通図柄の通常状態に設定されてしまう（潜確状態が設定される）可能性があるように構成することで、第１の状況下よりも第２の状況下において大当たりに当選することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。つまり、確変状態において規定回数（保証回数）以内であるか否かに応じて同一の確変状態が継続しているにもかかわらず遊技性を異ならせることができるので、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３３３】

次に、図１２１４（ｃ）を参照して、本第２変形例における転落抽選テーブル２０２Ｌａの詳細について説明する。この転落抽選テーブル２０２Ｌａは、上述した第８制御例における転落抽選テーブル２０２Ｌａ（図１１８７（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選条件が成立する毎に実行される転落抽選において特別図柄の低確率状態へと転落させると判定される乱数値（転落抽選カウンタＣ５のカウンタ値）

が規定されているデータテーブルである。図１２１４（ｃ）は、本第２変形例における転落抽選テーブル２０２Ｌａの規定内容を示した図である。図１２１４（ｃ）に示した通り、本第２変形例における転落抽選テーブル２０２Ｌａには、転落抽選において転落と判定される乱数値（カウンタ値）が規定されている。より具体的には、特別図柄の確変状態（高確率状態）において転落と判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～６」の７個の乱数値が規定されている。転落抽選カウンタＣ５の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値（カウンタ値）のうち、転落と判定される乱数値（カウンタ値）の個数が７個であるので、特別図柄の確変状態（高確率状態）において転落と判定される確率は約１／１４２．９（７／１０００）である。つまり、上述した第８制御例よりも高い確率で転落抽選に当選する構成としている。これにより、遊技者の有利度合いが高くなり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【３３３４】

次に、図１２１５を参照して、時短付与テーブル２０２ＬｄＢの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ＬｄＢは、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべきカウンタ値（時短回数）を、大当たり終了時の状況（大当たりの種別および大当たり当選時の遊技状態）毎に規定したデータテーブルである。本第２変形例では、普通図柄の時短状態において特別図柄の低確率状態、且つ、時短カウンタ２０３ｈが０となった場合に普通図柄の通常状態に移行させる構成としている。つまり、普通図柄の時短状態において時短カウンタ２０３ｈが０になったとしても、特別図柄の高確率状態が継続している限りは普通図柄の時短状態が終了されない構成としている。これにより、普通図柄の時短状態が１００回（確変状態の場合に設定される時短回数）を超えて継続した場合に、確変状態が継続していることが確定するので、遊技者に対して転落抽選に当選するよりも先に大当たりに当選させたいと強く願わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。図１２１５は、この時短付与テーブル２０２ＬｄＢの規定内容を示した図である。図１２１５に示した通り、大当たりＡ～Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｇに対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「１００」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｇ（２～１０Ｒ確変大当たり）に当選した場合は、状況によらず規定回数（保証回数）が１００回の確変状態に設定される。また、大当たりＢ（４Ｒ通常大当たり）に当選した場合は、状況によらず時短回数が１００回の時短状態に設定される。

【３３３５】

また、図１２１５に示した通り、大当たりＦ，Ｈに対しては、大当たり当選時の遊技状態として非時短状態（普通図柄の通常状態）に対しては、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「１００」が対応付けて規定され、大当たり当選時の遊技状態として時短状態（普通図柄の時短状態）に対しては、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「０」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＦ，Ｈ（２Ｒまたは４Ｒ確変大当たり）に当選した場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される一方で、当選時の遊技状態が時短状態であれば大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。ここで、上述した通り、本第２変形例における確変状態では、規定回数以下（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上）の範囲である第１の状況下において大当たりに当選した場合は、大当たり変動の間普通図柄の時短状態に維持されて変動停止時に普通図柄の時短状態が終了される一方で、規定回数を超えた範囲（時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新された後）の範囲である第２の状況下において大当たりに当選した場合は、大当たり変動の開始時に普通図柄の時短状態が終了される。つまり、確変状態において第１の状況下において大当たりに当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が普通図柄の時短状態となる一方で、第２の状況下において大当たりに当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態が普通図柄の通常状態となる。このため、同じ確変状態であっても、第１の状況下において大当たりＦ，Ｈに当選してしまうと、時短回数が０回に設定されることにより大当たり終了後の遊技状態が不利な潜確状態に設定されてしまう一方で、第２の状況下において大当たりＦ，Ｈに当選した場合は、時短回数が１

００回に設定されることにより大当たり終了後の遊技状態が有利な確変状態に設定されることとなる。これにより、同じ確変状態であるにもかかわらず、状況（大当たり当選時の抽選回数）に応じて確変状態が再度設定される（ループする）期待値（可能性）を異ならせることができるので、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３３６】

なお、本第２変形例では、第１の状況において大当たりに当選するよりも、第２の状況において大当たりに当選する方が有利度合いが高くなる（有利な確変状態が設定される期待値が高くなる）ように構成していたが、これに限られるものではなく、逆に、第２の状況で大当たりに当選するよりも第１の状況で大当たりに当選した場合の方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、時短付与テーブル２０２ＬｄＢにおいて非時短状態と時短状態との規定内容を逆にしてもよい。このように構成することで、確変状態において規定回数が経過する前に大当たりに当選させたいと考えさせることができる。また、規定回数を超えた後においては、転落するよりは潜確状態に移行したとしても大当たりに当選した方がましだと思わせることができる。よって、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【３３３７】

次に、図１２１６を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１２１６は、本第２変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１２１６に示した通り、本第２変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第８制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１１７０（ｂ）参照）に対して、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢと、当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢと、が追加されている点で相違している。また、残回数カウンタ２０３Ｌｂ、および到達済フラグ２０３Ｌｃが削除されている点でも相違している。保証終了後フラグ２０３ＬｍＢは、保証回数（規定回数）が経過した（時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新された）後の確変状態であるか否かを示すフラグであり、オンであれば保証回数が経過した後の確変状態であることを意味し、オフであれば保証回数が経過した後の確変状態ではない（保証回数内の確変状態であるか、または確変状態以外の遊技状態である）ことを示す。この保証終了後フラグ２０３ＬｍＢは、初期値がオフに設定されており、確変状態において時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新された場合にオンに設定される（図１２２１のＳ５３１Ｌ参照）。この保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンに設定された後は、転落抽選に当選した場合、若しくは大当たりに当選した場合に、これらいずれかの契機となった特別図柄抽選に基づく変動開始時にオフに設定される（図１２２０（ａ）のＳ３６２Ｌ、図１２２０（ｂ）のＳ３７２Ｌ参照）。この保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンである間は、普通図柄の時短状態が継続される。また、当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢは、大当たりに当選した時点の遊技状態を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢには、大当たり変動の停止時において現在の遊技状態に対応するデータが格納される（図１２１８のＳ２８２Ｌ参照）。具体的には、Ｓ２８２Ｌの処理の実行時点において確変フラグ２０３Ｌａがオフであり、且つ、時短カウンタ２０３ｈが０であれば通常状態を示す「００Ｈ」が格納され、確変フラグ２０３Ｌａがオフであり、且つ、時短カウンタ２０３ｈが１以上の値であれば時短状態を示す「０１Ｈ」が格納され、確変フラグ２０３Ｌａがオンであり、且つ、時短カウンタ２０３ｈが１以上であれば確変状態を示す「０２Ｈ」が格納され、確変フラグ２０３Ｌａがオンであり、且つ、時短カウンタ２０３ｈが０であれば潜確状態を示す「０３Ｈ」が格納される。大当たり終了時に時短付与テーブル２０２ＬｄＢを参照して時短カウンタ２０３ｈの値を設定する場合は、この当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢに格納されているデータを参照して今回の大当たりに当選時点の遊技状態を判別し、当該判別した遊技状態に応じたカウンタ値が設定される（図１２２２のＳ２１１１Ｌ参照）。

【３３３８】

次に、図１２１７を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設

けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１２１７は、本第２変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。本第２変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第８制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１１７１（ｂ）参照）に対して、ラッシュ中フラグ２２３ＬｃＢが追加されている点でのみ相違している。このラッシュ中フラグ２２３ＬｃＢは、普通図柄の時短状態（ラッシュ状態）であるか否かを示すフラグであり、オンであれば普通図柄の時短状態であることを示し、オフであれば普通図柄の通常状態であることを示す。このラッシュ中フラグ２２３ＬｃＢは、初期値がオフに設定されており、普通図柄の時短状態が設定された場合にオンに設定され、普通図柄の時短状態が終了されると再度オフに設定される。

【３３３９】

＜第８制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１２１８から図１２２２を参照して、本第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第８制御例に対して、特別図柄変動処理（図４１参照）に代えて特別図柄変動処理（図１２１８のＳ１１１Ｌ参照）を実行する点、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）に代えて特別図柄大当たり判定処理（図１２１９のＳ２８１Ｌ参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図４１参照）の１処理である更新処理（図１１７６参照）に代えて特別図柄変動処理（図１２１８のＳ１０１Ｌ参照）の１処理である更新処理（図１２２１のＳ２８４Ｌ参照）を実行する点、大当たり終了処理（図５４参照）に代えて大当たり終了処理（図１２２２のＳ１９１１Ｌ参照）を実行する点で相違する。その他の処理内容については上述した第８制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【３３４０】

まず、図１２１８を参照して、本第８制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｌ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｌ）は、上述した第８制御例（および第１制御例）における特別図柄変動処理（図４１参照）に代えて実行される処理であり、第８制御例における特別図柄変動処理と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動表示および停止表示を設定するための処理である。図１２１８は、この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｌ）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２０９～Ｓ２１８、及びＳ２２０の各処理ではそれぞれ上述した特別図柄変動処理（図４１参照）におけるＳ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２０９～Ｓ２１８、及びＳ２２０の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における特別図柄変動処理（図１２１８参照）では、Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理が終了すると、上述した第８制御例（および第１制御例）における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）に代えて特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２８１Ｌ）を実行し（Ｓ２８１Ｌ）、処理をＳ２０９へと移行する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２８１Ｌ）の詳細については、図１２１９を参照して後述する。また、本第２変形例における特別図柄変動処理（図１２１８参照）では、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢに現在の遊技状態を示すデータを設定し（Ｓ２８２Ｌ）、Ｓ２１８の処理を実行後、時短カウンタ２０３ｈ、確変フラグ２０３Ｌａをリセットし（Ｓ２８３Ｌ）、処理をＳ２２０へと移行する。一方、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２１７：Ｎｏ）、第８制御例（および第１制御例）における更新処理（Ｓ２２１）に代えて更新処理（Ｓ２８４Ｌ）を実行し（Ｓ２８４Ｌ）、処理をＳ２２０へと移行する。この更新処理（Ｓ２８４Ｌ）の詳細については、図１２２０を参照して後述する。

【３３４１】

次に、図１２１９を参照して、上述した特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２８１Ｌ）の詳細について説明する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２８１Ｌ）は、上述した第８制

御例における特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）と同様に、特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための処理である。図１２１９は、この特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）を示すフローチャートである。この第２変形例における特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）のうち、Ｓ３０１，Ｓ３０３～Ｓ３０６，Ｓ３０１Ｌ～Ｓ３０５Ｌ、およびＳ３０７Ｌの各処理では、それぞれ上述した第８制御例における特別図柄大当たり判定処理（図１１７４参照）のＳ３０１，Ｓ３０３～Ｓ３０６，Ｓ３０１Ｌ～Ｓ３０５Ｌ、およびＳ３０７Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）では、Ｓ３０５Ｌの処理が終了すると、第８制御例における転落後状態設定処理（Ｓ３０６Ｌ、図１１７５参照）に代えて転落後状態設定処理を実行し（Ｓ３３１Ｌ）、処理をＳ３０７Ｌへと移行する。この転落後状態設定処理（Ｓ３３１Ｌ）の詳細については、図１２２０（ａ）を参照して後述する。また、図１２１９に示した通り、本第２変形例における特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）では、Ｓ３０３の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、大当たり当選時の状態を設定するための当選時状態設定処理を実行し（Ｓ３３２Ｌ）、処理をＳ３０４へと移行する。この当選時状態設定処理（Ｓ３３２Ｌ）の詳細については、図１２２０（ｂ）を参照して後述する。

【３３４２】

次いで、図１２２０（ａ）を参照して、上述した本第８制御例の第２変形例における転落後状態設定処理（Ｓ３３１Ｌ）の詳細について説明する。この転落後状態設定処理（Ｓ３３１Ｌ）は、上述した第８制御例における転落後状態設定処理（図１１７５参照）と同様に、転落抽選に当選した後における状態を設定するための処理である。図１２２０（ａ）は、この転落後状態設定処理（Ｓ３３１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第２変形例における転落後状態設定処理（Ｓ３３１Ｌ）のうち、Ｓ３５１Ｌ，Ｓ３５２Ｌ、及びＳ３５４Ｌの各処理ではそれぞれ上述した転落後状態設定処理（図１１７５参照）におけるＳ３５１Ｌ，Ｓ３５２Ｌ、及びＳ３５４Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第２変形例における転落後状態設定処理（図１２２０（ａ）参照）では、まず、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンであるかを判別し（Ｓ３６１Ｌ）、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンであると判別した場合には（Ｓ３６１Ｌ：Ｙｅｓ）、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢをオフに設定し（Ｓ３６２Ｌ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ３６３Ｌ）、処理をＳ３５４Ｌへと移行する。一方、Ｓ３６１Ｌの処理において、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ３６１Ｌ：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ３５１Ｌ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３５１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ３５２Ｌへと移行する。一方、Ｓ３５１Ｌの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ３５１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３６３Ｌへと移行する。この第２変形例における転落後状態設定処理（図１２２０参照）を実行することにより、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンである（規定回数を超えて確変状態が継続している）か否かに応じて、転落抽選に当選したと同時に普通図柄の通常状態に移行させるか、規定回数（保証回数）が経過するまで普通図柄の時短状態を維持するかを異ならせることができる。次に、図１２２０（ｂ）を参照して、上述した当選時状態設定処理（Ｓ３３２Ｌ）の詳細について説明する。図１２２０（ｂ）は、この当選時状態設定処理（Ｓ３３２Ｌ）を示すフローチャートである。図１２２０（ｂ）に示した通り、この当選時状態設定処理（Ｓ３３２Ｌ）では、まず、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンであるか否かを判別し（Ｓ３７１Ｌ）、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンであると判別した場合は（Ｓ３７２Ｌ）、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢをオフに設定して（Ｓ３７２Ｌ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３７１Ｌの処理において、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ３７１Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ３７２Ｌの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この当選時状態設定処理（図１２２０（ｂ）

参照）を実行することにより、確変状態が規定回数（保証回数）を超えて継続している状況下で大当たりに当選した場合に、大当たり変動の開始時に普通図柄の時短状態を終了させることができる。即ち、規定回数を超えた状況下において転落抽選に当選した場合と変動中の動作を同じとすることができる。よって、変動中における電動役物６４０ａの動作から転落抽選に当選したのか大当たりに当選したのかを分かり難くすることができるので、たとえ転落抽選に当選していたとしても、大当たりに対する期待感をより長く持続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３４３】

次いで、図１２２１を参照して、本第８制御例の第２変形例における特別図柄変動開始処理（Ｓ１０４）の一処理である更新処理（Ｓ２８４Ｌ）について説明する。この更新処理（Ｓ２８４Ｌ）は、上述した第８制御例における更新処理（図１１７６参照）に代えて実行される処理であり、第８制御例における更新処理（図１１７６参照）と同様に、遊技状態を更新するための処理である。図１２２１は、この第２変形例における更新処理（Ｓ２８４Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第２変形例における更新処理（Ｓ２８４Ｌ）のうち、Ｓ５０５～Ｓ５０８、及びＳ５０８Ｌの各処理ではそれぞれ上述した第８制御例における更新処理（図１１７６参照）のＳ５０５～Ｓ５０８、及びＳ５０８Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第２変形例における更新処理（図１２２０参照）では、第８制御例における更新処理（図１１７６参照）のＳ５０１Ｌ～Ｓ５０７Ｌの処理が削除されている点で相違している。これは、本第２変形例においては、天井機能（天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態が付与される機能）が削除されていることによるものである。また、図１２２１に示した通り、本第２変形例における更新処理（図１２２１参照）では、Ｓ５０８Ｌの処理において、確変フラグ２０３Ｌａがオンであると判別した場合には（Ｓ５０８Ｌ：Ｙｅｓ）、保証終了後フラグ２０３ＬｍＢをオンに設定し（Ｓ５３１Ｌ）、処理をＳ５３２Ｌへと移行する。また、Ｓ５０５の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ５０５：Ｎｏ）、およびＳ５０７の処理で時短回数２０３ｈの値が０に更新されていないと判別した場合も（Ｓ５０７：Ｎｏ）、処理をＳ５３２Ｌへと移行する。Ｓ５３２Ｌの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値、および遊技状態を示すコマンドを設定し（Ｓ５３２Ｌ）、本処理を終了する。

【３３４４】

次いで、図１２２２を参照して、本第８制御例の第２変形例における大当たり終了処理（Ｓ１９１１Ｌ）について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ１９１１Ｌ）は、上述した第８制御例における大当たり終了処理（図１１７８参照）に代えて実行される処理であり、第８制御例における大当たり終了処理（図１１７８参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図１２２２は、この大当たり終了処理（Ｓ１９１１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第２変形例における大当たり終了処理（Ｓ１９１１Ｌ）のうち、Ｓ２１０１，Ｓ２１０５，Ｓ２１０１Ｌ、およびＳ２１０４Ｌの各処理ではそれぞれ上述した大当たり終了処理（図１１７８参照）におけるＳ２１０１，Ｓ２１０５，Ｓ２１０１Ｌ、およびＳ２１０４Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における大当たり終了処理（図１２２２参照）では、Ｓ２１０１Ｌの処理が終了するか、またはＳ２１０１の処理において確変設定フラグ２０３ｍがオフであると判別した場合に（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、処理をＳ２１１１Ｌへと移行する。Ｓ２１１１Ｌの処理では、時短付与テーブル２０２ＬｄＢと当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢのデータとを参照して今回の大当たり種別および大当たり当選時の遊技状態に対応するカウンタ値を時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ２１１１Ｌ）、処理をＳ２１０４Ｌへと移行する。この第２変形例における大当たり終了処理を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態を加味して時短回数を設定することができるので、確変状態において、規定回数（保証回数）以内の回数の範囲で大当たりに当選するか、規定回数（保証回数）を超えた回数の範囲で大当たりに当選するかに応じて、有利な確変状態がループする期待値（不利な潜確状態が設定される可能性）を異ならせることができる。即ち、

規定回数以内において大当たりするよりも、規定回数を超えた後で大当たりに当選する方が、有利な確変状態をループする期待値（可能性）が高くなるように構成することができるので、確変状態において規定回数（保証回数）を超えた場合に、遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。また、確変状態において規定回数以内の第１の状況下と規定回数を超えた後の第２の状況下とで有利度合いを異ならせることができるので、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３４５】

＜第８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１２２３および図１２２４を参照して、本第８制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第８制御例の第２変形例では、上述した第８制御例に対して、特図２演出態様設定処理（図６８のＳ４９０７参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１２２３のＳ４９２１Ｌ参照）を実行する点、特図１演出態様設定処理（図１１８０参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１１８１のＳ６００３Ｌ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１２２４のＳ５１１３Ｌ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３３４６】

まず、図１２２３を参照して、本第８制御例の第２変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｌ）の詳細について説明をする。図１２２３は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第２変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｌ）のうち、Ｓ５１０７、及びＳ５１１７の各処理では、それぞれ上述した第８制御例（および第１制御例）における特図２演出態様設定処理（図６８参照）のＳ５１０７、及びＳ５１１７の各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）では、先ず、ラッシュ中フラグ２２３ＬｃＢがオンであるかを判別し（Ｓ５１１１Ｌ）、ラッシュ中フラグ２２３ＬｃＢがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１１Ｌ：Ｙｅｓ）、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５１０１Ｌ）、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｌ：Ｙｅｓ）、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値を１減算し（Ｓ５１０２Ｌ）、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が１であるかを判別する（Ｓ５１１２Ｌ）。そして、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が１であると判別した場合には（Ｓ５１１２Ｌ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出の実行を設定するための継続ジャッジ設定処理を実行し（Ｓ５１１３Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１１３Ｌ）の詳細については、図１２２４を参照して後述する。一方、Ｓ５１１２Ｌの処理において、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ５１１２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５１１７へと移行する。これに対し、Ｓ５１０１Ｌの処理において、従残回数カウンタ２２３Ｌａの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５１０１Ｌ：Ｎｏ）、抽選結果が外れ（小当たり含む）であるかを判別し（Ｓ５１１４Ｌ）、抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ５１１４Ｌ：Ｙｅｓ）、転落抽選に当選したかどうかを判別し（Ｓ５１１５Ｌ）、転落抽選に当選していないと判別した場合には（Ｓ５１１５Ｌ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１１６Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１１４Ｌの処理において、抽選結果が外れ（小当たり含む）ではない（即ち、大当たりである）と判別した場合（Ｓ５１１４Ｌ：Ｎｏ）、もしくは、Ｓ５１１５Ｌの処理において、転落抽選に当選したと判別した場合には（Ｓ５１１５Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１１３Ｌへと移行する。

【３３４７】

次いで、図１２２４を参照して、上述した本第８制御例の第２変形例における特図２演

出態様設定処理の一処理である継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１１３Ｌ）について説明する。図１２２４は、この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１１３Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この本第８制御例の第２変形例における継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１１３Ｌ）のうち、Ｓ５０５５Ｌの処理では上述した第８制御例における継続ジャッジ設定処理（図１１８１参照）のＳ５０５５Ｌの処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第２変形例における継続ジャッジ設定処理（図１２２４参照）では、先ず、従時短カウンタ２２３ｎの値が１であるかを判別し（Ｓ５０７１Ｌ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ５０７１Ｌ：Ｎｏ）、第２の状況下（確変状態における抽選回数が規定回数を超えている状況下）において転落抽選に当選したか、または大当たりに当選して継続ジャッジ演出の実行条件が成立したことを意味するため、まず、抽選結果が大当たりであるかを判別する（Ｓ５０７２Ｌ）。Ｓ５０７２Ｌの処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５０７２Ｌ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出において大当たり当選が報知される演出態様（図１２１２（ｂ）参照）を決定し（Ｓ５０７３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０７２Ｌの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５０７２Ｌ：Ｎｏ）、転落抽選に当選して不利な通常状態へと移行することを意味するため、継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの終了が報知される演出態様を決定し（Ｓ５０７５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０７１Ｌの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が１であると判別した場合には（Ｓ５０７１Ｌ：Ｙｅｓ）、確変状態であれば普通図柄の時短状態が継続するが、時短状態であれば普通図柄の時短状態が終了されるタイミングであることを意味するため、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ５０７４Ｌ）、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合には（Ｓ５０７４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５０５５Ｌへと移行する。一方、Ｓ５０７４Ｌの処理において、現在の遊技状態が確変状態ではない（時短状態である）と判別した場合には（Ｓ５０７４Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５０７５Ｌへと移行する。

【３３４８】

以上説明した通り、第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、転落抽選に当選した際の状況に応じて、普通図柄の時短状態を終了させるか継続させるかを異ならせる構成としている。より具体的には、確変状態が継続している限り普通図柄の時短状態が終了されないように構成した上で、確変状態が設定された後、規定回数（保証回数）以内（１００回以内）の特別図柄の抽選で転落抽選に当選した場合は、規定回数（保証回数）が経過するまで（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が１００回に到達するまで）普通図柄の時短状態を維持する（確変状態から時短状態へと移行させる）一方で、確変状態が設定された後、規定回数（保証回数）を超えてから転落抽選に当選した場合は、特別図柄の低確率状態へと移行させると共に普通図柄の通常状態へと移行させる（確変状態から通常状態へと直接移行させる）構成としている。このように構成することで、規定回数（保証回数）が経過するまでは、少なくとも普通図柄の時短状態の終了条件が成立することがなく、右打ちにより持ち球をあまり減らさずに遊技を進行することができるため、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。加えて、本第２変形例では、確変状態において大当たりに当選した場合に、同一の種別の大当たり（大当たりＦ，Ｈ）に当選したとしても、大当たり当選時の状況に応じて有利度合いを異ならせる構成としている。より具体的には、確変状態における特別図柄の抽選回数が規定回数（保証回数）以内である第１の状況下において大当たりに当選した場合と、規定回数を超えた第２の状況下において大当たりに当選した場合とで、その後の有利度合いを異ならせる構成としている。即ち、第１の状況（特別図柄の抽選回数が規定回数以内の状況）において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、第２特別図柄の大当たり（大当たりＣ～Ｈ）のうち大当たりＦ，Ｈに当選してしまうと大当たり終了後の遊技状態が不利な潜確状態に設定されてしまう構成とする一方で、第２の状況（規定回数を超えた状況）において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後に再度有利な確変状態が設定される（確変状態をループする）構成としている。つまり、第１の状況下で大当たりに当選するよりも、第２の状況下で大当たりに当選した場合の方が、

有利な確変状態が設定される期待値（可能性）が高くなる点で大当たりに当選した後における有利度合いが高くなるように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態（確変状態）において同一の特別図柄（第２特別図柄）の抽選を実行させて同一の種別の大当たり（大当たりＦ，Ｈ）に当選しているにもかかわらず、当選時の状況に応じてその後の有利度合いを変更することができる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３４９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選した際の状況（例えば、当選時の遊技状態や大当たり当選の契機となった抽選が実行された際の特別図柄の種別等）に応じて有利度合いを異ならせる仕様のものが広く知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、同一の遊技状態において同一の特別図柄の抽選が実行されている限り有利度合いが変更されることはないため、同一の遊技状態が継続している間における遊技が単調となってしまうという問題点があった。これに対して本第２変形例におけるパチンコ機１０では、同一の確変状態において同一の第２特別図柄の抽選を実行させ続けたとしても、規定回数（保証回数）以内に特定の大当たり（大当たりＦ，Ｈ）に当選するか、規定回数（保証回数）を超えた後で特定の大当たり（大当たりＦ，Ｈ）に当選するかによって有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第２変形例では、確変状態における特別図柄の抽選回数が規定回数（保証回数）以内である第１の状況下において大当たりに当選した場合よりも、規定回数（保証回数）を超えた第２の状況下において大当たりに当選した場合の方が、大当たりに当選した後における有利度合い（大当たり終了後に有利な確変状態が設定される割合）を高くする構成としていたが、逆に、第２の状況下よりも第１の状況下の方が大当たりに当選した後における有利度合い（大当たり終了後に有利な確変状態が設定される割合）が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、規定回数（保証回数）の間に大当たりに当選することをより強く期待させることができる。また、通常状態に直接転落し得る第２の状況下においては、確変状態が設定されなかったとしても転落せずに大当たり遊技が実行されただけでもありがたいと思わせることができるので、失望感を軽減することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第２変形例では、確変状態における特別図柄の抽選回数が規定回数（保証回数）以内である第１の状況下において大当たりに当選した場合と、規定回数（保証回数）を超えた第２の状況下において大当たりに当選した場合とで、大当たりに当選した後における有利度合い（大当たり終了後に有利な確変状態が設定される割合）を異ならせる構成としていたが、規定回数内に先に転落する等して時短状態が設定された後で当該時短状態において大当たりに当選した場合と、第１の状況下において大当たりに当選した場合と、第２の状況下において大当たりに当選した場合とで、大当たりに当選した後における有利度合いを異ならせる構成としてもよい。具体的には、時短状態で大当たりに当選した場合に最も有利度合いが高くなるように構成してもよいし、時短状態で大当たりに当選した場合に最も有利度合いが低くなるように構成してもよいし、時短状態において大当たりに当選した場合の有利度合いを、第１の状況下で大当たりに当選した場合の有利度合いと第２の状況下で大当たりに当選した場合の有利度合いとの間の有利度合いとしてもよい。このように構成することで、同じように普通図柄の時短状態において大当たりに当選したとしても、状況に応じて大当たりに当選した後における有利度合いをより多様化させることができるので、遊技性をより多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３５０】

＜第８制御例の第３変形例＞

次に、図１２２５から図１２４８を参照して、第８制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、遊技者にとって有利な遊技状態を、通常状態に比較して第２特別図柄の抽選が実行さ

れ易くなる上に特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が高くなる確変状態として構成していた。これに対して本第３変形例では、遊技者にとって有利な遊技状態を、通常状態に比較して第２特別図柄の抽選が実行され易くなる時短状態として構成した。また、本第３変形例では、大当たり遊技として、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり（１種大当たり遊技）に加え、特別図柄の抽選で小当たりに当選し、当該小当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となるＶ入賞装置６５０へと遊技球が入球し、当該入球した遊技球がＶ入賞装置６５０の内部の特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した（Ｖ入賞が発生した）場合に実行される大当たり遊技（２種大当たり遊技）が設けられている。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなる可能性が高くなるように構成することにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで実質的な大当たり確率を異ならせる構成とした。即ち、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる通常状態と、第２特別図柄の抽選を容易に実行させることができる時短状態とで、実質的な大当たり確率を異ならせることで有利度合いを異ならせる構成としている。加えて、本第３変形例における時短状態では、時短回数として実質的に消化することが不可能となる回数を設定するように構成した上で、小当たりに当選したことを契機として時短状態が終了されて通常状態へと移行する可能性があるように構成した。即ち、Ｖ入賞させることが困難となる特定の小当たり（転落小当たり）を設け、当該転落小当たりにおいてＶ入賞が発生しなかった（またはＶ入賞を発生させることが可能な小当たりであるにもかかわらず遊技者が遊技球を発射しなかった等によりＶ入賞が発生しなかった）場合に時短状態が終了する可能性がある構成としている。

【３３５１】

また、上述した第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、遊技者にとって有利な遊技状態（確変状態）において特別図柄の抽選回数が規定回数以下の第１の状況下で大当たりに当選するか、規定回数を超えた第２の状況下で大当たりに当選するかによって、大当たり終了後の遊技状態が再度有利な遊技状態に設定される期待値（有利な遊技状態をループする可能性）を異ならせる構成とすることで、確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制していた。これに対して第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１規定回数（例えば、１０回）未満の回数の範囲、若しくは第２規定回数（例えば、１５０回）よりも多い回数の範囲において大当たり遊技が実行された場合と、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲において大当たり遊技が実行された場合とで、大当たり終了後の遊技状態として有利な遊技状態（時短状態）が設定される期待値（可能性）を異ならせている。より具体的には、第１規定回数未満の回数の範囲、若しくは第２規定回数よりも多い回数の範囲において大当たり遊技が実行された場合よりも、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲において大当たり遊技が実行された場合の方が大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される期待値（有利な時短状態をループする可能性）が高くなるように構成した。このように構成することで、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲において大当たり遊技が実行されることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。

【３３５２】

更に、上述した第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、確変状態において転落抽選に当選した場合、当該当選が第１の状況下（規定回数以下の状況下）である場合には特別図柄の低確率状態を設定した上で規定回数が経過するまで時短状態を維持するように構成する一方で、第２の状況下においては特別図柄の低確率状態に移行させるのと合わせて普通図柄の通常状態を設定することで即座に通常状態に移行させる構成としていた。これに対して第３変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１規定回数以下の抽選回数の範囲において小当たりに当選した場合は、当該小当たりが転落小当たりであり大当たり遊技を実行させることができなかった（Ｖ入賞を発生させることができなかった）としても、第１規定回数までは時短状態が継続する（時短終了条件が成立しない）ようにし、第１規定回数に到達したことに基づいて時短終了条件を成立させるように構成した。また、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の範囲において小当たりに当選した

場合は、即座に時短終了条件が成立するように構成し、当該小当たりにおいてＶ入賞を発生させることができなければ（即ち、当選した小当たりが転落小当たりであれば）不利な通常状態へと移行するように構成した。また、第２規定回数よりも多い回数の範囲においては、小当たりに当選したとしても時短終了条件が成立しないように構成した。このように構成することで、第２規定回数に到達した場合に遊技者に対して大当たり遊技が実行されるまで通常状態へと移行し得なくなったことに対する安心感を抱かせながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３５３】

この第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第８制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２変形例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図１２２４から図１２３０を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明をする。図１２２４はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１２２６はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図１２２７から図１２３０は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図である。図１２２５に示した通り、本第３変形例における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第２変形例（および第８制御例）における盤面構成（図１１５６参照）に対して、主として可変表示装置ユニット８０の右側の流路（右側領域）の構成が変更となっている点で相違している。

【３３５４】

より具体的には、図１２２５に示した通り、本第３変形例における右側領域（右打ち領域）には、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａと、その電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７と、が配設されており、また、第１入球口６４の正面視右側に対して複数の釘が可変表示装置ユニット８０の下端から盤面最下方までに渡って上下方向に植立されている。言い換えれば、複数の釘によって左打ち領域と右打ち領域とが区分けされている。この複数の釘は遊技球１個分未満の間隔で植立されているため、左打ち遊技により発射された遊技球が右打ち領域へと到達することはない。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。本第３変形例のパチンコ機１０では、図１２２５に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５００、一般入賞口６３の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３がスルーゲート６７を通過するように構成している。そして、スルーゲート６７を通過した遊技球は、スルーゲート６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、スルーゲート６７を通過すること無く（スルーゲート６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、スルーゲート６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配

設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。
【３３５５】
図１２２５に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図１２２６の正面視で左下方向）に向けて下る向きの傾斜を有した流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、電動役物６４０ａに向けて流下するように構成されている。詳細は後述するが、この第２可変入賞装置６５０は、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技において開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（スルーゲート６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（スルーゲート６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。本第３変形例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３がスルーゲート６７の通過を伴って第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／３がスルーゲート６７の通過を伴わずに第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞せずに電動役物６４０ａに到達することになる。
【３３５６】
そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５００に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を右下方向（図１２２６の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの右端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａを通過して第１可変入賞装置６５００または第１可変入賞装置６５００の右側のアウト口へと流下する。第１可変入賞装置６５００へと流下した遊技球が第１可変入賞装置６５００へと入球せずに第１可変入賞装置６５００の下流側へと流下した場合は、右側領域における最下方の一般入賞口６３へと入球する。この一般入賞口６３は遊技球が入球した場合に１個の賞球が払い出される入賞口として構成されているため、第２入球口６４０へと遊技球が入球困難（不可能）な通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法を行ったとしても、アウト口に入球して賞球が全く付与されないか一般入賞口６３に入球して１個の賞球が付与されるかのどちらかとなる（発射した遊技球の個数以上の個数の賞球を獲得することが不可能に構成されている）。つまり、通常状態において右打ち遊技を行ったとしても特別図柄の抽選を実行させることも発射した個数以上の賞球を獲得することもできないため、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。ここで、図１２２６を参照して、本パチンコ機１０の右打ち領域に設けられた電動役物６４０ａの構成について、より詳細に説明をする。図１２２６に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第２可変入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１の上面を流下した遊技球は流路部材ｒｙ１上を流下し、電動役物６４０ａが配設されている領域に向けて流下する。
【３３５７】

ここで、電動役物６４０ａの構造について具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、左下方向（図１２２６の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に設けられている。そして、第２可変入賞装置６５０から流下した遊技球は電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍの範囲に該当する上流側領域に流下する。上流側領域に到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態（閉状態）に位置している場合は遊技盤１３内に退避している電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５００に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態（開状態）に位置している場合は電動役物６４０ａの上面を左端側に向けて流下する。そして、突出状態（開状態）が維持される電動役物６４０ａの上面の左端側まで流下した遊技球は第２入球口６４０へ入球する。また、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下している状況において普図当たり遊技が終了し電動役物６４０ａが開状態から閉状態へと変位した場合には、その変位タイミングで遊技球が位置している場所から第１可変入賞装置６５００に向けて落下（流下）する。また、図１２２６に示した通り、右側領域の下方位置（第２可変入賞装置６５０の下方位置）には、アウト口が設けられている。このアウト口に遊技球が入球した場合には遊技者に賞球が払い出されること無く、入球した遊技球が図示しない球排出流路を流下してパチンコ機１０から外部へと排出されるように構成している。ここで、アウト口の位置、及び周辺の構成について詳細に説明をすると、流路部材ｒｙ１の略真下の位置に遊技球をアウト口へと入球させるための流路の開口部が形成され、且つ、アウト口と第１可変入賞装置６５００との間には、アウト口側（図１２２６の正面視で右側）から第１可変入賞装置６５００側（図１２２６の正面視で左側）に向かって下り傾斜する流路が形成されている。つまり、流路部材ｒｙ１を流下し、遊技盤１３内に退避している状況（閉状態）の電動役物６４０ａを通過して第１可変入賞装置６５００に向かって流下する遊技球は基本的にはアウト口から離れていく方向に下り傾斜している流路上に到達するため、アウト口へと入球し難くなる。さらに、電動役物６４０ａの上面に形成される流路も遊技球の流下方向がアウト口から離れていく方向となるように構成しているため、一時的に電動役物６４０ａの上面を流下している最中に遊技盤１３内へと退避した電動役物６４０ａから落下した遊技球は、電動役物６４０ａの上面を流下すること無く流路部材ｒｙ１から第１可変入賞装置６５００に向かって流下する遊技球よりもアウト口へと入球し難くすることができる。このように、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、電動役物６４０ａに形成される流路が第２入球口６４０への遊技球の入球をサポートする機能と、アウト口へと遊技球の入球を抑制する機能とを有しているため、遊技盤１３という限られたスペースを有効に活用することができる。また、電動役物６４０ａの上面を途中まで流下した後に落下してしまった遊技球（第２入球口６４０へと入球することができなかった遊技球）に対してもアウト口に入球し難くするといった付加価値を提供することができる。

【３３５８】

なお、本第３変形例では、遊技状態によって、電動役物６４０ａが突出状態（開状態）に維持される期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（開放延長機能がオフの状態）が設定されている状況において普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態（開状態）に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が電動役物６４０ａに形成される流路の下流端（左端）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（開放延長機能がオンの状態）が設定されている状況では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が電動役物６４０ａに形成される流路の下流端（左端）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態に維持されるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図１２２６に示した流下領域（電動役物６４０ａの上面）を遊技球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（本第３変形例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中（普図当たり中）の電動役

物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し退避状態となる。よって、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くなり、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【３３５９】

第１可変入賞装置６５００は、具体的には、特定入賞口６５００ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５００ｂと、その開閉扉６５００ｂを前後方向（図１２２６の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａとを備えている。特定入賞口６５００ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５００ｂが手前側（図１２２６の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５００ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５００ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５００ｂが位置している状態では、開閉扉６５００ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５００へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５００ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５００ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５００の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられた一般入賞口６３に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５００ｂが奥側（図１２２６の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５００ａに入賞し易い開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５００ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５００ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５００ａの開放中に、球が特定入賞口６５００ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５００ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５００ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、任意の位置に配置させることができる。例えば、可変表示装置ユニット８０の左方に配置する構成としても良い。

【３３６０】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図１２２６の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂとを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図１２２６の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下した後、流路部材ｒｙ１を流下して第２可変入賞装置６５０よりも下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図１２２６の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞し易い開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。

【３３６１】
ここで、Ｖ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図１２２６の正面視で左下側）に流下し、電動役物６４０ａに向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。本第３変形例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図１２２８（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、本第３変形例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、本第３変形例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【３３６２】
また、本第３変形例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させ易くすることができ、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と

比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３３６３】

次に、図１２２７を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図１２２７は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図１２２７に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂと、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【３３６４】

図１２２８は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図１２２８（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図１２２８（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１２２８（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１２２８（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図１２２９（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１２２８（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【３３６５】

図１２２８（ａ）は、図１２２８（ｂ）に示したＶ入賞装置６５０のＬａ－Ｌａ断面図である。図１２２８（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図１２２９を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１２２９（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体

６５０ｅの背面図である。図１２２９（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図１２２９（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶスイッチ６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【３３６６】

ここで、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶスイッチ（特定領域）６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖスイッチ（特定領域）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１２２９（ａ）参照）ように構成している。第３変形例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の各種ソレノイド等の動作内容が規定されている開放シナリオテーブルに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図１２２９（ｂ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【３３６７】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶスイッチ６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間が終了したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。こ

れにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【３３６８】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖスイッチ６５０ｅ３を通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第３変形例では、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶスイッチ６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３３６９】

また、本第３変形例では、図１２２９（ａ）、及び図１２２９（ｂ）を参照して示した通り、Ｖ入賞装置６５０内に入賞して遊技球を特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過する流路（特別排出流路６５０ｅ２）と、特定領域を通過しない（し難い）流路（通常排出流路６５０ｅ１）とに振分可能な構成を用いることでＶ入賞装置６５０へと入賞した複数の遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が特定領域を通過するように構成しているがこれに限ること無く、例えば、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が全て特定の流路を流下するように構成し、その特定の流路を流下する遊技球が特定領域（Ｖスイッチ６５０ｅ３）を通過可能に構成し、さらに、小当たり遊技中における特定期間中に特定の流路を流下した場合に遊技球が特定領域を通過したと判別される制御を実行するように構成しても良い。そして、小当たり種別に応じて特定期間の長さを異ならせるように制御すると良い。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５０内の構造を簡素化した上でＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特定領域を通過（通過が有効に判別される特定期間中に特定の流路を遊技球が流下）するか否かを容易に変更することができる。

【３３７０】

次に、図１２３０を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図１２３０（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。図１２３０（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、第１可変入賞装置６５００に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成すること

で、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、１のラウンド遊技中に開閉扉６５０ｆ１を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

【３３７１】

図１２３０（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図１２３０（ｂ）に示した状態へと移行する。図１２３０（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図１２３０（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材６５１の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた球検知スイッチ６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、本第３変形例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

【３３７２】

次に、図１２３１、および図１２３２を参照して、本第３変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第３変形例では、有利な時短状態において小当たり（Ｖ入賞させて大当たり遊技を実行させることが可能なＶ小当たり、またはＶ入賞させることが困難な転落小当たり）に当選した場合に基本的に時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立する構成とし、例外的に時短状態における特別図柄の抽選回数が第１規定回数（１０回）未満の範囲、および第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲においては小当たりに当選したとしても時短終了条件が成立しないように構成している。そして、仮に、第１規定回数（１０回）に到達するよりも前に転落小当たりに当選していた場合は、第１規定回数に到達するまで時短状態を維持しておき、第１規定回数に到

達したことに基づいて時短状態を終了させる構成としている。つまり、本第３変形例における時短状態では、小当たりに当選したとしても時短終了条件が成立しない回数の範囲と、小当たりに当選することで時短終了条件が成立する回数の範囲と、を設ける構成としている。以下、時短状態における抽選回数の範囲毎の演出態様について説明する。図１２３１（ａ）は、時短状態が設定された後の特別図柄の抽選回数が第１規定回数（時短状態の継続が保証される保証回数）未満の回数の範囲における演出態様の一例を示した図である。図１２３１（ａ）に示した通り、保証回数未満の回数の範囲においては、主表示領域Ｄｍにおいてウサギを模したキャラクタ１９０１の周囲が発光した（周囲にオーラ画像ＯＧが表示された）態様で表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に形成される表示領域ＨＲ１０に対して、「無敵モード」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左側に形成される小領域Ｄｍ４に対して継続ジャッジが発生するまでの残りの抽選回数を示す文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「継続ジャッジまで転落なし！当たると終了の可能性有り！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、少なくとも継続ジャッジ演出が実行されるまでは時短状態が継続する（通常状態に転落しない）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図１２３１（ａ）は、第１規定回数（保証回数）に到達する５回前の状況下を例示しており、小領域Ｄｍ４に対して、「継続ジャッジまで残り５回」という文字が表示されている。

【３３７３】

次に、図１２３１（ｂ）を参照して、時短状態における特別図柄の抽選回数が第１規定回数（１０回）以上、第２規定回数（１５０回）以下の回数の範囲の演出態様について説明する。図１２３１（ｂ）は、特別図柄の抽選回数が第１規定回数（１０回）以上、第２規定回数（１５０回）以下の回数の範囲における演出態様の一例を示した図である。図１２３１（ｂ）に示した通り、時短状態における抽選回数が第１規定回数に到達して継続ジャッジ演出において時短状態の継続が報知された後においては、主表示領域Ｄｍに表示されるウサギを模したキャラクタ１９０１が発光していない（オーラ画像ＯＧが表示されていない）表示態様で表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対して「デッドオアアライブモード」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「継続ジャッジ発生で大当たり＋継続ｏｒ終了！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、継続ジャッジが発生した場合に時短状態が終了されて通常状態に移行する（転落小当たりに当選した）可能性があること、および継続ジャッジが発生した場合に大当たり（またはＶ小当たり）に当選して大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される可能性もあることを遊技者に対して認識させることができる。よって、転落小当たりに当選するよりも前に大当たりまたはＶ小当たりに当選することを強く期待しながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図１２３１（ｂ）に示した通り、小領域Ｄｍ４に対しては、時短状態が設定されてからの抽選回数が第２規定回数（１５０回）に到達して時短終了条件が成立し得なくなる（無敵モードＥＸに移行する）までの残りの抽選回数を示す文字が表示される。図１２３１（ｂ）では、時短状態が設定された後の抽選回数が２０回の状況下を例示しており、小領域Ｄｍ４に対して「無敵モードＥＸまで残り１３０回」という文字が表示されている。この小領域Ｄｍ４に対する表示内容により、特に、表示されている残りの抽選回数が少なくなってきた場合に、継続ジャッジ演出が実行されるよりも無敵モードＥＸへと移行することを期待させて遊技を行わせることができる。よって、大当たりとなるよりも表示されている残り回数が０になるまで外れが連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３７４】

次に、図１２３２を参照して、時短状態が設定された後の抽選回数が第２規定回数（１５０回）を超えた後における演出態様について説明する。図１２３２は、抽選回数が第２規定回数（１５０回）を超えた後の演出態様の一例を示した図である。図１２３２に示した通り、第２規定回数を超えて時短状態の終了条件が成立し得なくなった後においては、第１規定回数に到達する前と同様に、ウサギを模したキャラクタ１９０１の周囲が発光し

た（周囲にオーラ画像ＯＧが表示された）表示態様に設定される。また、表示領域ＨＲ１０に対して、「無敵モードＥＸ」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「次回大当たりまで転落なし！当たると終了の可能性有り！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり遊技が実行されるまで時短状態が継続する極めて有利な状態になったということ、および大当たり遊技が実行された場合に通常状態が設定される可能性があるということを遊技者に対して認識させることができる。よって、大当たり遊技が実行されるまで時短状態が継続するということに対する安心感を抱かせることができると共に、大当たりに当選した場合に時短状態が継続することを強く期待させることができる。なお、本第３変形例では、第１規定回数を１０回、第２規定回数を１５０回に設定しているが、これらに限られるものではなく、任意に定めることができる。また、本第３変形例では、時短終了条件が成立し得ない状態の後に時短終了条件が成立し得る状態が設定され、その後に再度時短終了条件が成立し得ない状態が設定されるように構成していたが、時短終了条件が成立し得る状態と時短終了条件が成立し得ない状態との順番およびそれぞれの状態が設定される回数はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選回数が所定回数（例えば、１０回）実行される毎に、時短終了条件が成立し得る状態と時短終了条件が成立し得ない状態とが周期的に切り替わるように構成してもよい。このように構成することで、遊技性を周期的に切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第３変形例では、時短終了条件が成立し得ない状態において大当たり遊技が実行された場合よりも、時短終了条件が成立し得る状態において大当たり遊技が実行された場合の方が有利度合いが高くなる（時短状態が再度設定される可能性が高くなる）ように構成していたが、これに限られるものではなく、時短終了条件が成立し得ない状態の方が大当たり遊技が実行された場合における有利度合いを高くしてもよい。また、複数の時短終了条件が成立し得ない状態（第１規定回数未満の回数の範囲の状態、および第２規定回数よりも多い回数の範囲の状態）において、大当たり遊技が実行された場合の有利度合い（時短状態が再度設定される可能性）を互いに異ならせる構成としてもよい。更に、時短終了条件が成立し得る状態を複数の回数の範囲に設定する変形を施した場合において、複数の時短終了条件が成立し得る状態のそれぞれにおいて大当たり遊技が実行された場合の有利度合い（時短状態が再度設定される期待値）を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、時短状態における遊技性（有利度合い）をより多様化させることができるので、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３７５】

＜第８制御例の第３変形例における電気的構成＞

次に、図１２３３（ａ）を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図１２３３（ａ）は、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図１２３３（ａ）に示した通り、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２変形例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１２１３（ａ）参照）に対して、小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣと、小当たり種別選択テーブル２０２ＬｅＣと、が追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ、および時短付与テーブル２０２ｄＢの規定内容が一部変更となっている点でも相違している。小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣは、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。また、小当たり種別選択テーブル２０２ＬｅＣは、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に当該当選した小当たりの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。まず、図１２３３（ｂ）を参照して、本第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。本第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａは、上述した第２変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１２１３（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数

カウンタＣ１のカウンタ値）を規定したデータテーブルである。図１２３３（ｂ）は、本第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの規定内容を示した図である。図１２３３（ｂ）に示した通り、本第３変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～４」が規定されている。即ち、本第３変形例では、特別図柄の高確率状態が設けられておらず、常に同一の抽選確率で大当たり抽選が実行される。第１当たり乱数カウンタＣ１は「０～９９９」の範囲で更新されるループカウンタであるので、特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）である。

【３３７６】

次に、図１２３３（ｃ）を参照して、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。この第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、上述した第２変形例（および第８制御例）における変動パターン選択テーブル２０２ｂと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図１２３３（ｃ）は、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示すブロック図である。図１２３３（ｃ）に示した通り、本第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル２０２Ｌｂ１Ｃと、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル２０２Ｌｂ２Ｃと、の２種類のみが設けられている。これは、本第３変形例においては第２変形例（および第８制御例）とは異なり遊技状態として通常状態と時短状態との２種類のみが設けられている（確変状態および潜確状態が削除されている）ことによるものである。なお、本第３変形例における通常用テーブル２０２Ｌｂ１Ｃ、および時短用テーブル２０２Ｌｂ２Ｃの規定内容は、それぞれ上述した第２変形例（および第８制御例）における通常・潜確用テーブル２０２Ｌｂ１Ａ（図１１８５（ｃ）参照）、および確変・時短用テーブル２０２ｂ２（図２７参照）と同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図１２３４（ａ）を参照して、本第３変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第３変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第２変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。なお、図示については省略したが、本第３変形例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照される特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１Ｃと、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために参照される特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２Ｃと、で少なくとも構成されている。

【３３７７】

まず、図１２３４（ａ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１Ｃの詳細について説明する。図１２３４（ａ）は、この特図１大当たり用テーブル２０２ｄ１Ｃの規定内容を示した図である。図１２３４（ａ）に示した通り、本第３変形例では、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ」、および「大当たりＢ」の２種類の大当たり種別が設けられている。図１２３４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される４ラウンド時短有り大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～４９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は５０％（５０／１００）である。また、図１２３４（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として不

利な通常状態が設定される（有利な時短状態が設定されない）４ラウンド時短無し大当たりである。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～９９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は５０％（５０／１００）である。このように、本第３変形例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、時短有り大当たりとなるか時短無し大当たりとなるかが半々となるように構成されている。よって、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に時短有り大当たりとなるか時短無し大当たりとなるかに対してより注目して遊技を行わせることができる。次に、図１２３４（ｂ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２Ｃの詳細について説明する。図１２３４（ｂ）は、この特図２大当たり用テーブル２０２ｄ２Ｃの規定内容を示した図である。図１２３４（ｂ）に示した通り、本第３変形例では、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＣ」のみが設けられている。図１２３４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される１０ラウンド時短有り大当たりである。つまり、第２特別図柄の抽選で大当たりになると、ラウンド数が最も多い上に有利な遊技状態が付与される最も有利な大当たり種別に必ず当選する。これは、第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態においては、特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率（１／２００）よりも、小当たりに当選する確率（１／２０）の方がはるかに高く設定されており、大当たりに当選するのがレアケースであるため、遊技者に対して特別感を抱かせるために最も有利な大当たりとなるように構成している。これにより、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。なお、詳細については後述するが、本第３変形例には、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合にのみ当選し得る大当たり（２種大当たり）として、「大当たりＤ」～「大当たりＧ」の４種類が設けられている。

【３３７８】

次に、図１２３４（ｃ）を参照して、本第３変形例における時短付与テーブル２０２ＬｄＢの詳細について説明する。本第３変形例における時短付与テーブル２０２ＬｄＢは、上述した第２変形例における時短付与テーブル２０２ＬｄＢと同様に、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべきカウンタ値（時短回数）を、大当たり終了時の状況（大当たりの種別および大当たり当選時の遊技状態）毎に規定したデータテーブルである。図１２３４（ｃ）は、この時短付与テーブル２０２ＬｄＢの規定内容を示した図である。図１２３４（ｃ）に示した通り、大当たりＡ，Ｃ，Ｄ，Ｆに対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「６５５３５」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ，Ｃ，Ｄ，Ｆに当選した場合は、状況によらず時短回数が６５５３５回の時短状態に設定される。即ち、実質的に到達し得ない時短回数が設定される。これは、本第３変形例における時短状態が、転落小当たりに当選することによっても成立し得る構成としているため、更に時短回数を少ない回数（現実的に到達し得る回数）としてしまうと、遊技者にとって過剰に不利となり過ぎてしまう可能性があるためである。

【３３７９】

また、図１２３４（ｃ）に示した通り、大当たりＢに対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態（普通図柄の通常状態）である場合に、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「０」が対応付けて規定され、大当たり当選時の遊技状態が時短状態（普通図柄の時短状態）である場合に、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「６５５３５」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＢ（４Ｒ時短無し大当たり）に当選した場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される一方で、当選時の遊技状態が時短状態であれば大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される。これは、時短状態において大当たりＢに当

選するという状況が、主として通常状態において大当たりＡに当選した時点で第１特別図柄の保留が１または複数貯まっており、且つ、保留内に大当たりＢに対応する保留球が含まれている状況である。このような状況下において、大当たりＢに対応する大当たり遊技が終了した後で通常状態に設定してしまうと、大当たりＡに当選したことに基づいて有利な時短状態が設定されたにもかかわらず、時短状態における遊技をほとんど実行させることなく通常状態に転落してしまう遊技者にとって極めて理不尽に思える状況が成立してしまうため、これを防止する趣旨である。また、図１２３４（ｃ）に示した通り、大当たりＥ，Ｇに対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態（普通図柄の通常状態）である場合に、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「６５５３５」が対応付けて規定され、大当たり当選時の遊技状態が時短状態（普通図柄の時短状態）である場合に、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「０」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＥ，Ｇ（２Ｒまたは６Ｒ時短有り大当たり）に当選した場合は、当選時の遊技状態が通常状態であれば大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される一方で、当選時の遊技状態が時短状態であれば大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定される。ここで、上述した通り、本第３変形例における時短状態では、時短状態に設定された後における特別図柄の抽選回数が第１規定回数未満（１０回）、または第２規定回数（１５０回）よりも多い回数において小当たりに当選した場合、小当たり遊技中も時短状態が維持される一方で、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲においては小当たり開始時に通常状態に設定する構成としている。つまり、第１規定回数未満、または第２規定回数よりも多い回数において大当たりＥ，Ｇに当選した場合は大当たり当選時（Ｖ入賞の発生時）の遊技状態が時短状態となるため大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される一方で、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲において大当たりＥ，Ｇに当選した場合は大当たり当選時（Ｖ入賞の発生時）の遊技状態が通常状態となるため大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。これにより、時短状態が設定された後における特別図柄の抽選回数の範囲に応じて大当たり遊技が実行された場合における時短状態が付与される期待値（時短状態をループする可能性）を異ならせることができるので、時短状態における遊技性を回数の範囲に応じて異ならせることができる。よって、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３８０】

次に、図１２３５（ａ）を参照して、本第３変形例における小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣの詳細について説明する。図１２３５（ａ）は、この小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣは、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図１２３５（ａ）は、この小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣの規定内容を示した図である。図１２３５（ａ）に示した通り、本第３変形例における小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣには、第１特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）が規定されていない一方で、第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「５～５４」の５０個の乱数値が規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の１０００個の乱数値のうち、第１特別図柄の抽選および第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ０個、および５０個であるため、第１特別図柄の抽選および第２特別図柄の抽選で小当たりと判定される確率は、それぞれ０（０／１０００）、および１／２０（５０／１０００）である。よって、第２特別図柄の抽選は、第１特別図柄の抽選に対して、大当たりとなる確率が同一である上に高確率で小当たりとなるため、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高くなる。

【３３８１】

次に、図１２３５（ｂ）を参照して、本第３変形例における小当たり種別選択テーブル２０２ＬｅＣの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ＬｅＣは、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たり種別を選択するために参照される

データテーブルである。図１２３５（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２ＬｅＣの規定内容を示した図である。図１２３５（ｂ）に示した通り、本第３変形例には「小当たりＡ」～「小当たりＥ」、および「転落小当たり」の６種類が設けられている。「小当たりＡ」～「小当たりＥ」は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１に対してＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能となる開放パターンが設定される小当たり種別である。また、「転落小当たり」は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１に対してＶスイッチ６５０ｅ３を通過困難（不可能）となる開放パターンが設定される小当たり種別である。図１２３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１９」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過可能であり、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＣ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＣ」は、上述した通り、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらずに大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～１９」の２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。また、図１２３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０～４９」の範囲に対して、「小当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過可能であり、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＤ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＤ」は、ラウンド数が６ラウンドであり、当選時の遊技状態によらずに大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「２０～４９」の３０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ」が選択される割合は３０％（３０／１００）である。

【３３８２】

また、図１２３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲には、「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＣ」は、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過可能であり、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＥ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＥ」は、ラウンド数が６ラウンドであり、当選時（Ｖ入賞時）の遊技状態が通常状態（非時短状態）であれば大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される一方で当選時（Ｖ入賞時）の遊技状態が時短状態であれば大当たり終了後の遊技状態として不利な通常状態が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～５９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。また、図１２３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６９」の範囲に対して、「小当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＤ」は、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過可能であり、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＦ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、当選時の遊技状態によらずに大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～６９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。

【３３８３】

また、図１２３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～７

９」の範囲には、「小当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＥ」は、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過可能であり、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＦ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＦ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、当選時（Ｖ入賞時）の遊技状態が通常状態（非時短状態）であれば大当たり終了後の遊技状態として有利な時短状態が設定される一方で当選時（Ｖ入賞時）の遊技状態が時短状態であれば大当たり終了後の遊技状態として不利な通常状態が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「７０～７９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＦ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。更に、図１２３５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、「転落小当たり」が対応付けて規定されている。この「転落小当たり」は、Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過困難（不可能）な小当たり種別である。即ち、大当たり（２種大当たり）に当選し得ない不利な小当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「８０～９９」の２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「転落小当たり」が選択される割合は２０％（２０／１００）である。

【３３８４】

このように、本第３変形例では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、８０％の割合でＶスイッチ６５０ｅ３を通過可能な開放パターンが設定される種別の小当たりが選択され、２０％の割合でＶスイッチ６５０ｅ３を通過不可能な開放パターンが設定される種別の小当たりが選択される構成としている。つまり、第２特別図柄の抽選で１／２０の確率で小当たりに当選すると、８０％の割合で実質的に大当たりが確定する「小当たりＡ」～「小当たりＥ」のいずれか（Ｖ入賞可能な小当たり）に当選し、２０％の割合で時短状態の終了契機となる可能性がある「転落小当たり」に当選する構成としている。このため、小当たりに当選した場合に「転落小当たり」でないことを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、Ｖ入賞可能な小当たりのうち、小当たりＣ，Ｄ，Ｆ（小当たり全体のうちの６０％）に当選してＶ入賞を発生させた場合はＶ入賞時の遊技状態（２種大当たり当選時の遊技状態）によらず時短状態に設定される一方で、小当たりＥ，Ｇ（小当たり全体のうちの２０％）に当選してＶ入賞を発生させた場合はＶ入賞時の遊技状態（２種大当たり当選時の遊技状態）が時短状態である場合に大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定されてしまう。即ち、時短状態が設定された後の抽選回数が第１規定回数（１０回）未満、または第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲においてＶ入賞可能な小当たりに当選した場合、小当たり遊技が終了するまで時短状態が維持されるため、小当たり遊技においてＶ入賞を発生させて２種大当たり遊技を実行させた場合に有利な時短状態が設定される期待値（可能性）が３／４（６０％／８０％）となり、不利な通常状態が設定される期待値（可能性）が１／４（２０％／８０％）となる。なお、第１規定回数以上、第２規定回数以下の回数の範囲において小当たりに当選した場合は、小当たり変動の停止時に時短状態が終了されることによりＶ入賞時（２種大当たり当選時）の遊技状態が通常状態（非時短状態）となるため、Ｖ入賞可能な小当たりのいずれに当選したとしてもＶ入賞を発生させて大当たり遊技が実行された場合に時短状態が設定される。よって、時短状態における時短回数の範囲に応じて大当たり遊技が実行された場合に当該大当たり遊技の終了後に有利な時短状態が再度設定される期待値（可能性）を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３８５】

次に、図１２３６を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図１２３６は、本第３変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図１２３６に示した通り、本第３変形例における

ＲＡＭ２０３は、上述した第２変形例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１２１６参照）に対して、抽選回数カウンタ２０３ＬｐＣと、小当たり中フラグ２０３ＬｑＣと、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣと、大当たり種別格納エリア２０３ＬｓＣと、小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣと、が追加されている点で相違している。抽選回数カウンタ２０３ＬｐＣは、時短状態における特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この抽選回数カウンタ２０３ＬｐＣは、初期値が０に設定されており、時短状態において特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図１２４０のＳ５４１Ｌ参照）。時短状態においては、この抽選回数カウンタ２０３ＬｐＣの値から、第１規定回数未満、または第２規定回数よりも多い回数の範囲（第１範囲）であるか、第１規定回数以上、第２規定回数以下の回数の範囲（第２範囲）であるかを判別し、第１範囲において小当たりに当選した場合は少なくとも小当たり遊技が終了するまで時短状態を終了させない一方で、第２範囲において小当たりに当選した場合は小当たり開始時に時短状態を終了させる構成としている（図１２４１のＳ２４０３Ｌ～２４０６Ｌ参照）。このように構成することで、第１範囲においては、転落小当たりに当選したとしても時短状態が維持されるが、２種大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が通常状態になる可能性がある遊技性となる一方で、第２範囲においては、転落小当たりに当選した場合に時短状態が終了されてしまうが、２種大当たり遊技が実行された場合に必ず大当たり終了後の遊技状態が再度時短状態に設定される遊技性となるように構成することができる。よって、同一の時短状態であるにもかかわらず特別図柄の抽選回数の範囲に応じて遊技性を異ならせることができるので、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３８６】

小当たり中フラグ２０３ＬｑＣは、小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３ＬｑＣがオンであれば小当たり遊技の実行中であることを示し、オフであれば小当たり遊技の実行中ではないことを示す。この小当たり中フラグ２０３ＬｑＣは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の開始時にオンに設定され（図１２４５のＳ２５０３Ｌ参照）、小当たり遊技の終了時にオフに設定される（図１２４５のＳ２５１２Ｌ参照）。Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣは、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した（Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過した）か否かを示すフラグである。このＶ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンであれば、既にＶ入賞を検出済みであることを意味し、オフであればＶ入賞を検出していないことを意味する。このＶ通過フラグ２０３ＬｒＣは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の実行中にＶ入賞の発生（Ｖスイッチ６５０ｅ３を遊技球が通過したこと）が検出された場合にオンに設定され（図１２４６のＳ２５５６Ｌ参照）、小当たり終了時にオフに設定される（図１２４５のＳ２５２５Ｌ参照）。小当たりの終了条件が成立した場合は、このＶ通過フラグ２０３ＬｒＣが参照され、オンであれば今回の小当たりに対応する種別の大当たり（２種大当たり）の開始を設定する一方で、オフであれば２種大当たりの開始を設定せずにそのまま小当たり遊技を終了する。大当たり種別格納エリア２０３ＬｓＣは、小当たりに当選した場合に、当該当選した小当たりに対応する大当たり（小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合に当選する２種大当たり）の種別を示すデータが格納される記憶領域である。この大当たり種別格納エリア２０３ＬｓＣは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、小当たり開始時に開始する小当たりに対応する大当たりの種別を示すデータが格納され（図１２４１のＳ２４０９Ｌ参照）、小当たり終了時にデータがクリアされる。小当たり終了時にＶ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンである場合（２種大当たりに当選した場合）は、この大当たり種別格納エリア２０３ＬｓＣに格納されているデータに対応する大当たり遊技の開始が設定される（図１２４５のＳ２５２４Ｌ参照）。小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣは、時短状態において小当たりに当選した回数をカウントするためのカウンタである。この小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣは、時短状態において小当たりに当選する毎に値が１ずつ加算して更新され（図１２４１のＳ２４０１Ｌ参照）、大当たり開始時に０にリセットされる（図１２３８のＳ２９６Ｌ、図１２４５のＳ２５２３Ｌ参照）。時短状態における抽選回

数が第１規定回数以上、第２規定回数以下の範囲においては、この小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値が１以上になった場合に時短終了条件が成立したと判断されて時短状態が終了される（図１２４０のＳ５０８、図１２４１のＳ２４０５Ｌ，２４０６Ｌ参照）。

【３３８７】

次に、図１２３７を参照して、本第３変形例における音声ランプ制御装置１１３に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図１２３７は、本第３変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図１２３７に示した通り、本第３変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２変形例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１２１７参照）に対して、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣと、従小当たり回数カウンタ２２３ＬｆＣと、が追加されている点で相違している。従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣは、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられていた抽選回数カウンタ２０３ＬｐＣに同期して更新されるカウンタであり、時短状態における特別図柄の抽選回数を音声ランプ制御装置１１３側で把握するためのカウンタである。また、従小当たり回数カウンタ２２３ＬｆＣは、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に設けられていた小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣに同期して更新されるカウンタであり、時短状態において当選した小当たりの回数を音声ランプ制御装置１１３側で把握するためのカウンタである。

【３３８８】

＜第８制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１２３８から図１２４６を参照して、本第８制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第８制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第８制御例の第２変形例に対して、特別図柄変動処理（図１２１８参照）に代えて特別図柄変動処理（図１２３８のＳ１２１Ｌ参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図１２１８参照）の１処理である特別図柄大当たり判定処理（図１２１９のＳ２８１Ｌ参照）に代えて特別図柄大当たり判定処理（図１２３９のＳ２９２Ｌ参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図１２１８参照）の１処理である更新処理（図１２２１のＳ２８４Ｌ参照）に代えて特別図柄変動処理（図１２３８参照）の１処理である更新処理（図１２４０のＳ２９３Ｌ参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図１２３８参照）の１処理として小当たり開始処理（図１２４１のＳ２９５Ｌ参照）を追加する点、メイン処理（図５１参照）に代えてメイン処理（図１２４２参照）を実行する点、大当たり終了処理（図１２２２参照）に代えて大当たり終了処理（図１２４３のＳ１９２１Ｌ参照）を実行する点、入賞処理（図５５参照）に代えて入賞処理（図１２４４のＳ１９２２Ｌ参照）を実行する点、メイン処理（図１２４２参照）の１処理として小当たり制御処理（図１２４５のＳ１８１１Ｌ参照）を追加している点で相違する。その他の処理内容については上述した第８制御例の第２変形例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。なお、これらの変形は、上述した第２変形例が特別図柄の高確率状態と特別図柄の低確率状態とで大当たり確率を可変させる確変機能を有し、更に特別図柄の高確率状態において転落抽選によって特別図柄の低確率状態へと移行する転落抽選機能も有していたのに対し、本第３変形例では、確変機能も転落抽選機能も削除されている代わりに特別図柄の抽選で大当たり抽選結果となった場合に大当たりに当選すること（１種大当たり当選）に加え、特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を遊技球が通過した場合にも大当たりに当選する（２種大当たり当選）機能が追加されていることによる。

【３３８９】

まず、図１２３８を参照して、本第８制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｌ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｌ）は、上述した第８制御例の第２変形例における特別図柄変動処理（図１２１８参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理（図１２１８参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動表示および停止表示を設定するための処理である。図１２３８は、この特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第３変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｌ）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２０９～Ｓ２１

８，Ｓ２２０、及びＳ２８１Ｌの各処理ではそれぞれ上述した特別図柄変動処理（図１２１８参照）におけるＳ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２０９～Ｓ２１８，Ｓ２２０、及びＳ２８１Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、図１２３８に示した通り、本第８制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図１２３８参照）では、先ず、大当たり中又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２９１Ｌ）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２９１Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄の変動表示を実行することができない状況下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２９１Ｌの処理において、大当たり中でも小当たり中でもないと判別した場合には（Ｓ２９１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。また、図１２３８に示した通り、本第３変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｌ）では、Ｓ２０７の処理、或いは、Ｓ２１３の処理が終了すると、上述した第２変形例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２８１Ｌ、図１２１９参照）に代えて特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２９２Ｌ）、処理をＳ２０９へと移行する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２９２Ｌ）の詳細については、図１２３９を参照して後述する。また、本第３変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｌ）では、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、上述した第２変形例における更新処理（Ｓ２８４Ｌ、図１２２１参照）に代えて更新処理を実行する（Ｓ２９３Ｌ）。この更新処理（Ｓ２９３Ｌ）の詳細については、図１２４０を参照して後述する。Ｓ２９３Ｌの処理が終了すると、次いで、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ２９４Ｌ）、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ２９４Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技状態を開始させるための各種制御を実行するための小当たり開始処理を実行し（Ｓ２９５Ｌ）、処理をＳ２２０へと移行する。この小当たり開始処理（Ｓ２９５Ｌ）の詳細については、図１２４１を参照して後述する。一方、Ｓ２９４Ｌの処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ２９４Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２９５Ｌの処理をスキップし、処理をＳ２２０へと移行する。これに対し、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２９２Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２８１Ｌ，Ｓ２１８の各処理を実行した後で、時短カウンタ２０３ｈ、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣ、および小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値を全てリセットし（Ｓ２９６Ｌ）、処理をＳ２２０へと移行する。

【３３９０】

次いで、図１２３９を参照して、上述した本第８制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図１２３８参照）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２９２Ｌ）について説明する。この第３変形例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２９２Ｌ）は、上述した第２変形例における特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）と同様に、特別図柄の抽選（大当たり判定）を実行するための処理である。図１２３９は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２９２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第３変形例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２９２Ｌ）のうち、Ｓ３０１、及びＳ３０３～Ｓ３０６の各処理ではそれぞれ上述した特別図柄大当たり判定処理（図１２１９参照）におけるＳ３０１、及びＳ３０３～Ｓ３０６の各処理と同一の処理が実行される。また、図１２３９に示した通り、本第８制御例の第３変形例における特別図柄大当たり判定処理（図１２３９参照）では、Ｓ３０１の処理を実行後、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１２３３（ｂ）参照）、および小当たり抽選テーブル２０２ＬｂＣ（図１２３５（ａ）参照）に規定されている大当たりおよび小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）と第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値とを比較することで抽選結果を取得し（Ｓ３３１Ｌ）、処理をＳ３０３へと移行する。また、図１２３９に示した通り、本第３変形例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２９２Ｌ）では、Ｓ３０３の処理において、Ｓ３３１Ｌの処理で取得した今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３０３：Ｎｏ）、Ｓ３３１Ｌの処理で取得した今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ３３２Ｌ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ３３２Ｌ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ３３３Ｌ）。Ｓ３３３Ｌの処理

が終了すると、Ｓ３０１の処理で実行エリアから取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と小当たり種別選択テーブル２０２ＬｅＣ（図１２３５（ｂ）参照）の規定内容とを比較することによって小当たり種別を選択し、当該選択した小当たり種別に対応する小当たり図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに表示する小当たり図柄としてセットし（Ｓ３３４Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３２Ｌの処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ３３２Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ３０６へと移行する。この第３変形例における大当たり判定処理（図１２３９参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるか外れであるかを正確に判定することができるとともに、判定結果に応じた停止図柄を正確に設定することができる。

【３３９１】

次いで、図１２４０を参照して、上述した本第８制御例の第３変形例における特別図柄変動処理（図１２３８参照）の一処理である更新処理（Ｓ２９３Ｌ）について説明する。この更新処理（Ｓ２８４Ｌ）は、上述した第２変形例における更新処理（図１２２１参照）に代えて実行される処理であり、第２変形例における更新処理（図１２２１参照）と同様に、遊技状態を更新するための処理である。図１２４０は、本第３変形例における更新処理（Ｓ２９３Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第３変形例における更新処理（Ｓ２９３Ｌ）のうち、Ｓ５０５～Ｓ５０８、及びＳ５３２Ｌの各処理ではそれぞれ上述した更新処理（図１２２１参照）におけるＳ５０５～Ｓ５０８、及びＳ５３２Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、図１２４０に示した通り、本第８制御例の第３変形例における更新処理（図１２４０参照）では、Ｓ５０６の処理が終了すると、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値に１を加算し（Ｓ５４１Ｌ）、処理をＳ５０７へと移行する。即ち、本第３変形例では、時短状態において大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）をカウントするための抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの更新処理が追加されている点で相違している。これは、本第３変形例では、第１規定回数（１０回）未満、または第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲であるか、第１規定回数以上、第２規定回数以下の回数の範囲であるかに応じて小当たり当選時の制御（小当たり変動の停止時に時短状態を終了させるか、少なくとも小当たり遊技が終了するまで時短状態を継続させるか）を異ならせるために抽選回数を把握する必要があるためである。また、本第３変形例における更新処理（図１２４０参照）では、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ５０７：Ｎｏ）、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１０であるかを判別し（Ｓ５４２Ｌ）、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１０であると判別した場合には（Ｓ５４２Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５４３Ｌ）、小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５４３Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５０８へと移行して遊技状態を時短状態から通常状態に変更する。一方、Ｓ５４２Ｌの処理において、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１０ではないと判別した場合（Ｓ５４２Ｌ：Ｎｏ）、およびＳ５４３Ｌの処理において小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５４３Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ５０８の処理をスキップして（即ち、時短状態を終了させずに）、処理をＳ５３２Ｌへと移行する。これらのＳ５４２Ｌ，Ｓ５４３Ｌの処理を実行することにより、時短状態が設定された後における特別図柄の抽選回数が第１規定回数（１０回）未満の回数の範囲において転落小当たりに当選していた（小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣが１以上の値に更新されていた）場合に、小当たり当選時には時短状態を終了させずに維持し、特別図柄の抽選回数が第１規定回数に到達した時点で時短状態を終了させることができる。よって、第１規定回数以下の回数の範囲においては有利な時短状態の終了条件が成立し得ないように構成することができるので、第１規定回数に到達するまでの間、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３９２】

次いで、図１２４１を参照して、上述した本第３変形例における特別図柄変動処理（図

１２３８参照）の一処理である小当たり開始処理（Ｓ２９５Ｌ）の詳細について説明する。この小当たり開始処理は、小当たり遊技状態を開始させるための各種制御を実行するための処理である。図１２４１は、この小当たり開始処理（Ｓ２９５Ｌ）の内容を示したフローチャートである。図１２４１に示した通り、この第３変形例における小当たり開始処理（Ｓ２９５Ｌ）では、先ず、小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値に１を加算し（Ｓ２４０１Ｌ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別する（Ｓ２４０２Ｌ）。Ｓ２４０２Ｌの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、時短状態中である）と判別した場合には（Ｓ２４０２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、時短状態が設定された後における抽選回数が第１規定回数（１０回）以上、第２規定回数（１５０回）以下の回数の範囲であるか否かの判別を行い、第１規定回数（１０回）以上、第２規定回数（１５０回）以下の回数の範囲である場合に時短状態を終了させるためのＳ２４０３Ｌ，Ｓ２４０４Ｌの各処理を行う。より具体的には、まず、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１５０（第２規定回数）よりも大きい値であるかを判別し（Ｓ２４０３Ｌ）、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１５０より大きい値ではない（即ち、第２規定回数（１５０）以下の値である）と判別した場合には（Ｓ２４０３Ｌ：Ｎｏ）、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１０（第１規定回数）よりも小さい値であるかを判別する（Ｓ２４０４Ｌ）。Ｓ２４０４Ｌの処理において、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１０より小さい値ではない（即ち、第１規定回数（１０）以上の値である）と判別した場合には（Ｓ２４０４Ｌ：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ２４０５Ｌ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ２４０６Ｌ）、処理をＳ２４０７Ｌへと移行する。即ち、時短状態が設定された後における抽選回数が第１規定回数（１０回）以上、第２規定回数（１５０回）以下の回数の範囲である状況下で小当たりに当選した場合に遊技状態を時短状態から通常状態に変更する制御を行う。一方、Ｓ２４０２Ｌの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ２４０２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ２４０３Ｌの処理において、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１５０（第２規定回数）より大きい値であると判別した場合（Ｓ２４０３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２４０４Ｌの処理において、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣの値が１０より小さい値であると判別した場合には（Ｓ２４０４Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｓ２４０５Ｌ，Ｓ２４０６Ｌの処理を実行せずに処理をＳ２４０７Ｌへと移行する。即ち、時短状態が設定された後における抽選回数が第１規定回数（１０回）未満、または第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲である状況下で小当たりに当選した場合（または通常状態において小当たりに当選した場合）には、遊技状態を維持する制御を行う。Ｓ２４０７Ｌの処理では、小当たり種別に対応するＶ入賞装置の動作パターンを読み出し（Ｓ２４０７Ｌ）、次いで、大当たり種別格納エリア２０３ＬｓＣに今回の小当たりの種別に対応する大当たり種別を示すデータを格納し（Ｓ２４０８Ｌ）、小当たりの開始を設定して（Ｓ２４０９Ｌ）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（図１２４１参照）を実行することにより、第１規定回数（１０回）以上、第２規定回数（１５０回）以下の回数の範囲において転落小当たりに当選した場合、不利な通常状態に移行してしまうデメリットがある一方で、Ｖ入賞可能な小当たりに当選した場合は大当たり当選時（Ｖ入賞時）の遊技状態を通常状態にすることができ、小当たり種別によらずＶ入賞に基づいて実行される大当たり遊技の終了後における遊技状態を時短状態とすることができるメリットがあるように構成することができる。一方、第１規定回数未満、または第２規定回数よりも多い回数の範囲において転落小当たりに当選したとしても時短終了条件が成立しないメリットがある一方で、Ｖ入賞可能な小当たりに当選した場合は大当たり当選時（Ｖ入賞時）の遊技状態が時短状態となることにより、Ｖ入賞に基づいて実行される大当たり遊技の１／４の割合（小当たりＥ，Ｇのどちらかにおいて Ｖ入賞が発生した場合）で大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態となってしまうデメリットがあるように構成することができる。よって、時短状態における抽選回数の範囲に応じてメリット、デメリットを異ならせることができるので、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３９３】
次いで、図１２４２を参照して、本第８制御例の第３変形例におけるメイン処理について説明する。図１２４２は、本第３変形例におけるメイン処理の内容を示したフローチャートである。この第３変形例におけるメイン処理のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０４、及びＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理ではそれぞれ上述した第８制御例の第２変形例（および第１制御例）におけるメイン処理（図５１参照）のＳ１８０１～Ｓ１８０４、及びＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理と同一の処理が実行される。また、図１２４２に示した通り、本第８制御例の第３変形例におけるメイン処理（図１２４２参照）では、Ｓ１８０４の処理を実行後、小当たり遊技の実行中（小当たり遊技状態中）における各種制御を実行するための小当たり制御処理を実行し（Ｓ１８１１Ｌ）、処理をＳ１８０６へと移行する。この小当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｌ）の詳細については、図１２４５を参照して後述する。次いで、図１２４３を参照して、上述した本第８制御例の第３変形例におけるメイン処理（図１２４２参照）の大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の中で実行される大当たり終了処理（Ｓ１９２１Ｌ）について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ１９２１Ｌ）は、上述した第２変形例における大当たり終了処理（図１２２２参照）に代えて実行される処理であり、第２変形例における大当たり終了処理（図１２２２参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図１２４３は、この大当たり終了処理（Ｓ１９２１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。図１２４２に示した通り、この第３変形例における大当たり終了処理（Ｓ１９２１Ｌ）のうち、Ｓ２１１１Ｌの処理では、上述した第２変形例における大当たり終了処理（図１２２２参照）のＳ２１１１Ｌの処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第３変形例における大当たり終了処理（図１２４３参照）では、Ｓ２１１１Ｌの処理が終了すると、時短カウンタ２０３ｈの値に基づいて状態コマンドを設定し（Ｓ２１２１Ｌ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定して（Ｓ２１２２Ｌ）、本処理を終了する。これらの変形は、主として、第２変形例におけるパチンコ機１０では確変機能を有していたことにより確変設定フラグ２０３ｍの状態を加味して確変フラグ２０３Ｌａの状態を設定する制御処理（図１２２２のＳ２１０１，Ｓ２１０１Ｌの各処理）が必要であったのに対し、本第３変形例では確変機能が削除されていることにより、上記制御処理を実行する必要がなくなったことによるものである。
【３３９４】
次いで、図１２４４を参照して、本第８制御例の第３変形例における入賞処理（Ｓ１９２２Ｌ）について説明する。図１２４４は、この入賞処理（Ｓ１９２２Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９２２Ｌ）は、上述した第２変形例（および第１制御例）における入賞処理（図５５参照）に代えて実行される処理であり、第２変形例（および第１変形例）における入賞処理（図５５参照）と同様に、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５００ａに対する遊技球の入賞を検出した場合に、対応する制御を実行するための処理である。この第３変形例における入賞処理（Ｓ１９２２Ｌ）のうち、Ｓ２２０１～Ｓ２２０８の各処理ではそれぞれ上述した第２変形例（および第１制御例）における入賞処理（図５５参照）のＳ２２０１～Ｓ２２０８の各処理と同一の処理が実行される。また、図１２４４に示した通り、本第３変形例における入賞処理（図１２４４参照）では、Ｓ２２０６の処理において、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ２２０６Ｌ：Ｎｏ）、本処理を終了する。また、Ｓ２２０８の処理を実行した後も、本処理を終了する。これらの変形は、上述した第２変形例（および第１制御例）における入賞処理（図５５参照）においては、可変入賞装置１６５の内部の確変スイッチ１６５ｅ３を遊技球が通過した場合に大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が付与される一方で、通過しなかった場合に大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が付与される仕様であったため、確変スイッチ１６５ｅ３の通過に関連する各種制御処理（Ｓ２２０９～Ｓ２２２１の各処理）が必要であったのに対し、本第３変形例では確変機能を有しておらず、第１可変入賞装置６５００の内部に確変スイッチも設けられていないことにより、上記制御処理を実行する必要がなくなったことによるものである。
【３３９５】

次いで、図１２４５を参照して、上述した本第８制御例の第３変形例におけるメイン処理（図１２４２参照）の一処理である小当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｌ）について説明する。この小当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｌ）は、小当たり遊技の実行中（小当たり遊技状態中）における各種制御を実行するための処理である。図１２４５は、この小当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。図１２４５に示した通り、この第３変形例における小当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｌ）では、先ず、小当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２５０１Ｌ）、小当たり遊技の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０１Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり用のオープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０２Ｌ）、小当たり中フラグ２０３ＬｑＣをオンに設定し（Ｓ２５０３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１Ｌの処理において、小当たり遊技の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、小当たり遊技の実行中であるかを判別し（Ｓ２５０４Ｌ）、小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ２５０４Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５０４Ｌの処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には（Ｓ２５０４Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０５Ｌ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０５Ｌ：Ｙｅｓ）、開閉扉６５０ｆ１を開放状態に可変させることでＶ入賞口６５０ａを開放し（Ｓ２５０６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０５Ｌの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０５Ｌ：Ｎｏ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０７Ｌ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０７Ｌ：Ｙｅｓ）、開閉扉６５０ｆ１を閉鎖状態に可変させることでＶ入賞口６５０ａを閉鎖し（Ｓ２５０８Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０７Ｌの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０７Ｌ：Ｎｏ）、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０９Ｌ）、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０９Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり用のエンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０９Ｌの処理において、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０９Ｌ：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミング（エンディング期間の終了タイミング）であるかを判別し（Ｓ２５１１Ｌ）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｌ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の終了を設定するための各種制御処理を実行する。具体的には、小当たり中フラグ２０３ＬｑＣをオフに設定し（Ｓ２５１２Ｌ）、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンであるか否かを判別する（Ｓ２５２１Ｌ）。Ｓ２５２１Ｌの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２５２１Ｌ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇのデータを当選時状態格納エリア２０３ＬｎＢに格納し（Ｓ２５２２Ｌ）、時短カウンタ２０３ｈ、抽選回数カウンタ２０３ＬｏＣ、および小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値をいずれも０にリセットする（Ｓ２５２３Ｌ）。Ｓ２５２３Ｌの処理が終了すると、次いで、大当たり種別格納エリア２０３ＬｓＣのデータに対応する大当たり遊技（即ち、今回の小当たり遊技の種別に対応する大当たり遊技）の開始を設定し（Ｓ２５２４Ｌ）、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣをオフに設定し（Ｓ２５２５Ｌ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２５２１Ｌの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２５２１Ｌ：Ｎｏ）、Ｖ入賞が発生しておらず、２種大当たり遊技の実行条件が成立していないことを意味するため、２種大当たり遊技の実行を設定するためのＳ２５２２Ｌ～Ｓ２５２５Ｌの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２５１１Ｌの処理において、小当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５１１Ｌ：Ｎｏ）、Ｖ入賞装置６５０の内部の特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した（Ｖ入賞が発生した）か否かを判定するためのＶ通過検出処理を実行し（Ｓ２５２６Ｌ）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理（Ｓ２５２６Ｌ）の詳細について、図１２４６を参照して説明する。

【３３９６】

図１２４６は、このＶ通過検出処理（Ｓ２５２６Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第３変形例におけるＶ通過検出処理（Ｓ２５２６Ｌ）では、先ず、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンであるかを判別し（Ｓ２５５１Ｌ）、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ２５５１Ｌ：Ｎｏ）、特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を遊技球が通過した（Ｖ通過した）ことを検出（検知）したか否かを判別し（Ｓ２５５２Ｌ）、Ｖ通過を検出（検知）したと判別した場合には（Ｓ２５５２Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ有効期間であるか否か判別する（Ｓ２５５３Ｌ）。Ｓ２５５３Ｌの処理において、Ｖ有効期間中ではないと判別した場合には（Ｓ２５５３Ｌ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２５５４Ｌ）、本処理を終了する。一方Ｓ２５５３Ｌの処理において、Ｖ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ２５５３Ｌ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ２５５５Ｌ）、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣをオンに設定し（Ｓ２５５６Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５５１Ｌの処理において、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣがオンであると判別した場合（Ｓ２５５１Ｌ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ２５５２Ｌの処理において、Ｖ通過を検出（検知）していないと判別した場合には（Ｓ２５５２Ｌ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。このＶ通過検出処理（図１２４６参照）を実行することにより、小当たり遊技の実行中において最初に特定領域（Ｖスイッチ）６５０ｅ３の通過（Ｖ通過）を検出（検知）した場合に、Ｖ通過フラグ２０３ＬｒＣをオンにしておくことができるので、小当たり終了時に２大当たり遊技の開始を設定することができる。

【３３９７】

＜第８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１２４７および図１２４８を参照して、本第８制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第８制御例の第３変形例では、上述した第８制御例の第２変形例に対して、特図２演出態様設定処理（図１２２３のＳ４９２１Ｌ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１２４７のＳ４９３１Ｌ参照）を実行する点、特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１２２４のＳ５１１３Ｌ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１２４７参照）の１処理である継続ジャッジ設定処理（図１２４８のＳ５１２８Ｌ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３３９８】

まず、図１２４７を参照して、本第８制御例の第３変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｌ）の詳細について説明をする。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｌ）は、上述した第２変形例における特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）に代えて実行される処理であり、上述した第２変形例における特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示における変動表示態様を設定するための処理である。図１２４７は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第３変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｌ）のうち、Ｓ５１０７，Ｓ５１１７、及びＳ５１１１Ｌの各処理ではそれぞれ上述した第２変形例における特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）のＳ５１０７，Ｓ５１１７、及びＳ５１１１Ｌの各処理と同一の処理が実行される。また、図１２４７に示した通り、本第８制御例の第３変形例における特図２演出態様設定処理（図１２２３参照）では、Ｓ５１１１Ｌの処理において、ラッシュ中フラグ２２３ＬｄＣがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ５１１１Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５１１７へと移行する。一方、Ｓ５１１１Ｌの処理において、ラッシュ中フラグ２２３ＬｄＣがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１１Ｌ：Ｙｅｓ）、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値に１を加算し（Ｓ５１２１Ｌ）、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｓ５１２２Ｌ）。Ｓ５１２２Ｌの処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合には（Ｓ５１２２Ｌ：Ｙｅｓ）、従小当たり回数カウンタ２２３ＬｆＣの値に１を加算し（Ｓ５１２３Ｌ）、処理をＳ５１２４Ｌへと移行する。一方、Ｓ５１２２Ｌの処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（Ｓ５１２２Ｌ：Ｎｏ）、Ｓ

５１２３Ｌの処理をスキップし、処理をＳ５１２４Ｌへと移行する。Ｓ５１２４Ｌの処理では、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０より小さい値であるかを判別し（Ｓ５１２４Ｌ）、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０より小さい値ではないと判別した場合には（Ｓ５１２４Ｌ：Ｎｏ）、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１５０より大きい値であるかを判別し（Ｓ５１２５Ｌ）、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１５０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５１２５Ｌ：Ｎｏ）、処理をＳ５１２６Ｌへと移行する。一方、Ｓ５１２４Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０より小さい値であると判別した場合（Ｓ５１２４Ｌ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５１２５Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１５０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５１２５Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５１１７へと移行する。次いで、Ｓ５１２６Ｌの処理では、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０であるかを判別し（Ｓ５１２６Ｌ）、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ５１２６Ｌ：Ｎｏ）、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１５０であるかを判別する（Ｓ５１２７Ｌ）。Ｓ５１２６Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０であると判別した場合（Ｓ５１２６Ｌ：Ｙｅｓ）、および、Ｓ５１２７Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１５０であると判別した場合には（Ｓ５１２７Ｌ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出の実行有無および実行する場合の演出態様を判定するための継続ジャッジ設定処理を実行し（Ｓ５１２８Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１２８Ｌ）の詳細については、図１２４８を参照して後述する。これに対し、Ｓ５１２７Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１５０ではないと判別した場合には（Ｓ５１２７Ｌ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が転落小当たりであるかを判別し（Ｓ５１２９Ｌ）、今回の抽選結果が転落小当たりではないと判別した場合には（Ｓ５１２９Ｌ：Ｎｏ）、主制御装置１１０から通知された変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５１３０Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。一方、Ｓ５１２９Ｌの処理において、今回の抽選結果が転落小当たりであると判別した場合には（Ｓ５１２９Ｌ：Ｙｅｓ）、継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの終了が報知される演出態様を決定し（Ｓ５１３１Ｌ）、処理をＳ５１０７へと移行する。この特図２演出態様設定処理（図１２４７参照）を実行することにより、時短状態が設定された後における抽選回数に応じて、第２特別図柄の変動表示態様として好適な演出態様を設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３９９】

次いで、図１２４８を参照して、上述した本第８制御例の第３変形例における特図２演出態様設定処理（図１２４７）の一処理である継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１２８Ｌ）について説明する。図１２４８は、この継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１２８Ｌ）の内容を示したフローチャートである。この第８制御例の第３変形例における継続ジャッジ設定処理（Ｓ５１２８Ｌ）のうち、Ｓ５０７３Ｌ、及び、Ｓ５０７５Ｌの処理では上述した第２変形例における継続ジャッジ設定処理（図１２２４参照）のＳ５０７３Ｌ、及び、Ｓ５０７５Ｌの処理と同一の処理が実行される。また、本第８制御例の第３変形例における継続ジャッジ設定処理（図１２４８参照）では、先ず、今回の抽選結果がＶ小当たり（小当たりＡ～Ｇのいずれか）又は大当たりのいずれかであるかを判別し（Ｓ５０８１Ｌ）、抽選結果がＶ小当たり又は大当たりであると判別した場合には（Ｓ５０８１Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５０７３Ｌへと移行して大当たり当選が報知される継続ジャッジ演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ５０７３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０８１Ｌの処理において、今回の特別図柄の抽選結果がＶ小当たりでも大当たりでもないと判別した場合には（Ｓ５０８１Ｌ：Ｎｏ）、次いで、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０であるかを判別する（Ｓ５０８２Ｌ）。Ｓ５０８２Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ５０８２Ｌ：Ｎｏ）、特別図柄の抽選回数が１５０回に到達したことに基づく継続ジャッジ演出の実行タイミングであることを意味するため、継続ジャッジ演出において無敵モードＥＸへの突入が報知される演出態様を決定し

（Ｓ５０８３Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０８２Ｌの処理において、従抽選回数カウンタ２２３ＬｅＣの値が１０であると判別した場合には（Ｓ５０８２Ｌ：Ｙｅｓ）、次いで、従小当たり回数カウンタ２２３ＬｆＣの値が０より大きい値であるか（即ち、転落小当たりに当選済みであるか）否かを判別し（Ｓ５０８４Ｌ）、従小当たり回数カウンタ２２３ＬｆＣの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ５０８４Ｌ：Ｎｏ）、転落小当たりに当選しておらず、時短状態が継続することを意味するため、継続ジャッジ演出においてデッドオアアライブモードへの突入が報知される演出態様を決定し（Ｓ５０８５Ｌ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０８４Ｌの処理において、従小当たり回数カウンタ２２３ＬｆＣの値が０より大きい値である（即ち、既に転落小当たりに当選済みである）と判別した場合には（Ｓ５０８４Ｌ：Ｙｅｓ）、処理をＳ５０７５Ｌへと移行して継続ジャッジ演出においてチャンスタイムの終了が報知される演出態様を決定し（Ｓ５０７５Ｌ）、本処理を終了する。

【３４００】

以上説明した通り、第８制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、時短回数として実質的に消化することが不可能となる回数を設定するように構成した上で、小当たりに当選したことを契機として時短状態が終了されて通常状態へと移行する可能性があるように構成した。即ち、Ｖ入賞させることが困難となる特定の小当たり（転落小当たり）を設け、当該転落小当たりにおいてＶ入賞が発生しなかった（またはＶ入賞を発生させることが可能な小当たりであるにもかかわらず遊技者が遊技球を発射しなかった等によりＶ入賞が発生しなかった）場合に時短状態が終了する可能性がある構成とした。そして、第１規定回数（例えば、１０回）未満の回数の範囲、若しくは第２規定回数（例えば、１５０回）よりも多い回数の範囲（第１範囲）において大当たり遊技が実行された場合と、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲（第２範囲）において大当たり遊技が実行された場合とで、大当たり終了後の遊技状態として有利な遊技状態（時短状態）が設定される期待値（可能性）を異ならせている。より具体的には、第１規定回数未満の回数の範囲、若しくは第２規定回数よりも多い回数の範囲（第１範囲）において大当たり遊技が実行された場合よりも、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲（第２範囲）において大当たり遊技が実行された場合の方が大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される（有利な時短状態をループする）期待値（可能性）が高くなるように構成した。より具体的には、第１範囲において小当たりＣ，Ｅに当選すると、当該小当たり遊技においてＶ入賞を発生させて２種大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が不利な通常状態に設定されてしまう一方で、第２範囲において小当たりＣ，Ｅに当選すると、当該小当たり遊技においてＶ入賞を発生させて２種大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態に設定される構成としている。また、その他の条件で実行された大当たり遊技の終了後は、有利な時短状態に設定されるように構成している。このように構成することで、第１規定回数未満の回数の範囲、若しくは第２規定回数よりも多い回数の範囲（第１範囲）よりも、第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲（第２範囲）において大当たり遊技が実行されることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、上述した時短状態が設定された後の抽選回数が第１範囲（第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲）の間は、第２範囲（第１規定回数以上、且つ、第２規定回数以下の回数の範囲）の間よりも、時短終了条件が成立し難くなる又は成立しなくなるように構成している。より具体的には、第１範囲において小当たりに当選した場合は、当該小当たりが転落小当たりであり大当たり遊技を実行させることができなかった（Ｖ入賞を発生させることができなかった）としても、時短状態が継続する（小当たり当選に基づく時短終了条件が成立しない）ように構成している一方で、第２範囲において小当たりに当選した場合は、当該小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。よって、第１範囲のうち、第１規定回数（１０回）未満の回数の範囲においては、時短終了条件が成立し得ない回数の範囲として構成することができる。また、第１範囲のうち、

第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲においては、限りなく低い確率ではあるが、時短回数（１００００回）に到達することによって時短終了条件が成立する可能性がある（時短終了条件が成立し難い）回数の範囲として構成することができる。更に、第２範囲においては、転落小当たりに当選することで時短終了条件が成立する（第１範囲に比較して時短状態が成立し易い）回数の範囲として構成することができる。このように、時短状態における状況（抽選回数の範囲）に応じて時短終了条件の成立し易さを可変させることができるので、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第３変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態において小当たりに当選した回数をカウント可能に構成し、第１規定回数に到達した時点で小当たりに当選した回数が１以上であった場合に、時短終了条件を成立させるように構成した。このように構成することで、第１規定回数に到達する際に、転落小当たりに既に当選していて時短終了条件が成立してしまうのか、転落小当たりに未当選であり時短終了条件が成立せずに第２範囲における遊技を実行することができるのかに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３４０１】

なお、本第３変形例では、第１規定回数を１０回、第２規定回数を１５０回に設定することで、時短状態における抽選回数が１０回未満および１５０回よりも多い回数の範囲においては小当たりに当選したとしても時短終了条件が成立し得ない抽選回数の範囲に設定する一方で、１０回以上１５０回以下の回数の範囲においては小当たりに当選した場合に時短終了条件が成立する抽選回数の範囲に設定する構成としていたが、時短終了条件が成立し得ない抽選回数の範囲、および時短終了条件が成立する抽選回数の範囲のそれぞれの開始タイミングや継続回数は任意に定めることができる。具体的には例えば、時短終了条件が成立し得る範囲と時短終了条件が成立し得ない範囲とが周期的に（例えば、特別図柄の抽選が５回実行される毎に）切り替わるように構成してもよい。このように構成することで、比較的短いスパンで時短終了条件が成立し得ない状態と時短終了条件が成立し得る状態とが切り替わる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第３変形例では、時短状態における特別図柄の抽選回数が第１規定回数（１０回）未満および第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲においては、転落小当たりに当選したとしても時短終了条件が成立し得ないように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、転落小当たりの一部（例えば、１％）の特定転落小当たりに当選した場合は、時短状態における特別図柄の抽選回数が第１規定回数未満および第２規定回数よりも多い回数の範囲であっても時短終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者にとって時短状態が過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、例えば、転落小当たりに当選した回数が累計で特定回数（例えば、１０回）になった場合に、回数の範囲によらず時短終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者にとって時短状態が過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。本第３変形例では、転落小当たりに当選した場合に時短終了条件が成立し得るように構成していたが、必ずしも転落小当たりを設ける必要はない。例えば、特別図柄の抽選の実行条件が成立する毎に、時短状態を終了させるか否かの抽選（時短転落抽選）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、小当たり遊技を介さずに通常状態へと転落させる（若しくは時短終了条件が成立し得ない範囲において時短状態を継続させる）ことができるので、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。本第３変形例では、時短状態における特別図柄の抽選回数が第１規定回数（１０回）未満および第２規定回数（１５０回）よりも多い回数の範囲においては、Ｖ入賞させることが可能な小当たり（小当たりＡ～Ｅ）に当選したとしても当選した小当たりの種別によらず、小当たり遊技が終了するまで時短状態が継続するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の小当たりにおいて、時短状態における特別図柄の抽選回数の範囲によらずにＶ入賞が発生する（２種大当たりに当選する）よりも前（例えば、小当たり変動の開始時や小当たり変動の

停止時）に普通図柄の時短状態が終了される構成としてもよい。つまり、大当たり当選時の遊技状態が時短状態になることにより、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態になる有利な小当たりを設ける構成としてもよい。このように構成することで、電動役物６４０ａの作動パターンを確認することで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定されることをいち早く察知することが可能となるので、時短状態において電動役物６４０ａの動作に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第３変形例では、時短状態において、時短終了条件が成立し得ない又はし難い代わりに大当たり遊技が実行された場合の有利度合いが比較的低い抽選回数の範囲と、時短終了条件が成立し得る代わりに大当たり遊技が実行された場合の有利度合いが比較的高い抽選回数の範囲とで、変動表示演出の実行中における演出態様を異ならせる構成としていたが、これに加えて、小当たり遊技の実行中における演出態様も異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、Ｖ入賞可能な小当たり（小当たりＡ～Ｅ）に当選したとしても小当たり回数カウンタ２０３ＬｔＣの値が加算されない（転落小当たりでのみ加算される）ように構成した上で、大当たり遊技が実行された場合の有利度合いが比較的低い抽選回数の範囲においてＶ入賞を発生させることが可能な小当たり（小当たりＡ～Ｅのいずれか）に当選した場合に、小当たり遊技中にＶ入賞を発生させて大当たり遊技を実行させるために右打ちを行うか、Ｖ入賞を回避することで大当たり遊技を実行させずに時短状態を継続させるために右打ちを行わずに待機する（若しくは左打ちを行う）かを遊技者に対して選択させる演出内容（演出態様）の演出を実行する構成としてもよい。また、大当たり遊技が実行された場合の有利度合いが比較的高い抽選回数の範囲においてＶ入賞を発生させることが可能な小当たり（小当たりＡ～Ｅのいずれか）に当選した場合には、Ｖ入賞させて大当たり遊技を実行させるために右打ちを行うことを強く促す演出内容（演出態様）の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技を実行させた場合の有利度合いが比較的低い回数の範囲において、Ｖ入賞を発生させて比較的低い有利度合いの大当たり遊技を実行させるのか、大当たり遊技を実行させた場合の有利度合いが高い回数の範囲で大当たり遊技が実行されることを期待してＶ入賞させずに時短状態を継続させるのかを遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３４０２】

＜第９制御例＞

次に、図１２４９～図１２８１を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例では、第１特別図柄と第２特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第９制御例は、実行された抽選の結果が停止表示されるまでの期間中であることを示す態様である第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能（所謂、同時変動仕様）に構成している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くすることができる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、設定中の遊技状態によって主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別を異ならせることができるように構成している。具体的には、特別図柄の確率状態と、普通図柄の確率状態を異ならせて設定可能に構成しており、各図柄の確率状態を組み合わせることで、４つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能に構成し、通常状態、時短状態、確変状態が設定されている状況においては、１単位の遊技期間中に実行される特別図柄抽選の実行回数が第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選の方が多くなり、潜確状態が設定されている状況においては、１単位の遊技期間中に実行される特別図柄抽選の実行回数が第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が多くなるように構成している。

【３４０３】

＜第９制御例におけるパチンコ機の盤面構成について＞

まず、図１２４９を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１２４９は、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図１２４９に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図４参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の下側（図１２４９を正面視した場合における下側）に形成される領域（下方領域）と、可変表示装置ユニット８０の右側（図１２４９を正面視した場合における右側）に形成される領域（右側領域）と、に設けられる各種構成を異ならせている点で相違している。なお、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた構成と同一機能を有する構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３４０４】

図１２４９に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、可変表示装置ユニット８０の左側（図１２４９を正面視した場合における左側）に形成される領域（左側領域）と、可変表示装置ユニット８０の右側（図１２４９を正面視した場合における右側）に形成される領域（右側領域）と、が異なる構成となっている。つまり、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は図４に示した通り左右対称な構成であるのに対して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、左右非対称に構成されている点で大きく相違している。このように構成することで、遊技者が遊技球を発射させる発射遊技を行う場合において、遊技球が左側領域を流下することを目指す発射遊技（所謂、左打ち遊技）を行う場合と、遊技球が右側領域を流下することを目指す発射遊技（所謂、右打ち遊技）を行う場合と、で異なる遊技性を提供することが可能となるため、遊技者に発射遊技の種別を選択させる楽しみを提供することができる。

【３４０５】

遊技盤１３の下側領域には第１入球口６４が配設されており、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下した遊技球の方が、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下した遊技球よりも第１入球口６４へと入球し易くなるように、第１入球口６４の右側には遊技球の流下方向が規制される複数の釘（図では丸印で表示）が遊技盤１３に植設されている。よって、第１入球口６４へと遊技球を入球させることを目的とした遊技を行う場合には、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技となる。また、遊技盤１３の遊技領域の最下方位置にはアウト口６６が形成されており、遊技盤１３の遊技領域を流下する遊技球のうち、遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと入賞（入球）しなかった遊技球は最終的にアウト口６６に入球し、図示しない排出路を流下した後にパチンコ機１０の外部へと排出される。なお、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域を流下する遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出するためのアウト口６６を１個のみ設けているが、これに限ること無く、遊技盤１３にアウト口６６を複数個設けても良い。このように構成することで、遊技盤の遊技領域内に形成された各流路を流下した遊技球を異なるアウト口６６を用いてパチンコ機１０の外部へと排出させることができるため、遊技領域内に形成される流路の構成を複雑化（例えば、遊技領域最下方位置へと遊技球が自重で転動困難となる位置が最下端となる流路構成）した場合であっても遊技領域内に遊技球が残存してしまうことを確実に防ぐことができる。

【３４０６】

一方で、遊技盤１３の右側領域には、上流側から順にスルーゲート６７、第２入球口６４０、可変入賞装置（アタッカー）６５、電動役物１６４０ａが付随する右第１入球口１６４が設けられている。ここで、遊技盤１３の右側領域を流下する遊技球の球流れについて説明をする。右打ち遊技で発射された遊技球は、可変表示装置ユニット８０の上方を通過し、右側領域に到達する。図１２４９に示した通り、右側領域には樹脂形成された球流路が配設されており、左側領域よりも遊技球の流下方向が制限されるように構成している。流路ｒｙ１は右側領域に形成されている球流路の入口（開口部）であって、右側領域を流下する遊技球の全てが通過する流路となる。流路ｒｙ１を流下した遊技球は屈曲した球流路を流下した後に、スルーゲート６７を通過する。このスルーゲート６７は上述した第

１制御例と同様に普通図柄抽選の実行権利を取得可能な入球手段である。スルーゲート６７を通過した遊技球は、次に、球流路内に植設された釘によって流路ｒｙ２、または流路ｒｙ３へと振り分けられる。流路ｒｙ２へと振り分けられた全ての遊技球は、流路ｒｙ２を流下した後に第２入球口６４０へと入球する。この第２入球口６４０は、上述した第１制御例と同様に第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な入球手段である。なお、本第９制御例におけるパチンコ機１０は、流路ｒｙ２を流下する全ての遊技球が第２入球口６４０へと入球するように構成しているが、これに限ること無く、流路ｒｙ２を流下した遊技球のうち一部の遊技球が第２入球口６４０へと入球し、他の遊技球がアウト口６６に入球するように構成しても良い。

【３４０７】

一方、流路ｒｙ３へと振り分けられた遊技球は、右側領域の下部に設けられた可変入賞装置６５に到達する。この可変入賞装置６５は当たり遊技中（大当たり遊技中、小当たり遊技中）に遊技球が入賞可能となるように動作される可変入球手段である。この可変入賞装置６５が動作していない状況では可変入賞装置６５内に設けられた特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞しないように開閉扉６５ｆが閉鎖状態に位置している。この閉鎖状態である開閉扉６５ｆは、その上面に流路ｒｙ３を流下した遊技球の流路が形成されるように構成しているため、図１２４９に示した状態、即ち、当たり遊技が実行されていない状態では可変入賞装置６５に到達した遊技球が開閉扉６５ｆの上面に形成された流路を流下することで可変入賞装置６５の上面を通過し、流路ｒｙ４を流下する。流路ｒｙ４を流下した遊技球は電動役物１６４０ａに到達する。この電動役物１６４０ａは、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技によって開閉動作される可変手段であって、当たり遊技によって開放状態へと変化した場合に右第１入球口１６４へと遊技球が入球可能な状態となる。また、普図当たり遊技が実行されていない状況、或いは、普図当たり遊技中であって開放状態へと変化していない状況（開放状態へと変化する前の待機時間や開放状態間のインターバル期間や普図当たり遊技の終了前である開放状態終了後期間）においては閉鎖状態となる。この電動役物１６４０ａの閉鎖状態は、開放状態よりも右第１入球口１６４へと遊技球が入球し難い（しない）状態であり、閉鎖状態中の電動役物１６４０ａの上面に形成される球流路を、流路ｒｙ４を流下した遊技球が流下するように構成している。その後、閉鎖状態である電動役物１６４０ａの上面を流下した遊技球、即ち、流路ｒｙ４を流下し、右第１入球口１６４へと入球しなかった遊技球は、アウト口６６へと入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。

【３４０８】

＜第９制御例の遊技状態の遷移について＞

次に、図１２５３を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図１２５３は、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れを示した遷移図である。図１２５３に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０は、複数（４種類）の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄の確率状態が低確率で普通図柄の確率状態が低確率の通常状態、特別図柄の確率状態が低確率で普通図柄の確率状態が高確率の時短状態、特別図柄の確率状態が高確率で普通図柄の確率状態が高確率の確変状態、特別図柄の確率状態が高確率で普通図柄の確率状態が低確率の潜確状態の４種類の遊技状態を設定可能に構成している。パチンコ機１０の初期状態では通常状態が設定され、その後、遊技状態に関する所定の移行条件（特別図柄抽選の結果に基づいて成立する移行条件、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する移行条件）が成立した場合に、異なる遊技状態へと移行するように構成している。

【３４０９】

まず、初期の遊技状態である通常状態が設定されている状況における遊技について説明をする。通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させ第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、本第９制御例におけるパチンコ機１０は、図１２４９に示した通り、右側領域を流下した遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球するように構成している。また、設定されている遊技状態（普通図柄の確率状態）に

応じて第２入球口６４０への遊技球の入球のし易さを変化させる装置（例えば、上述した第１制御例における電動役物６４０ａ等）を設けていないことから、何れの遊技状態が設定されている状況であっても、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球する割合に殆ど差が生じ無いように構成している。さらに、通常状態において左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球する割合が約５％（約１／２０）となるように設計され、通常状態において右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球する割合が約５０％（約１／２）となるように設計されている。つまり、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選が実行されていない通常状態において左打ち遊技を実行して特別図柄抽選を実行させる（第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選を実行させる）よりも、右打ち遊技を実行して特別図柄抽選を実行させる（第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選を実行させる）方が新たな特別図柄抽選を実行させ易く構成しているが、後述するように通常状態において実行される第１特別図柄抽選に対応して実行される第１特別図柄変動の変動時間（１０秒～６０秒）に対して第２特別図柄抽選に対応して実行される第２特別図柄変動の変動時間（３００秒）が圧倒的に長く設定されるように構成している。よって、継続して遊技球を発射させる遊技を実行することで複数回の特別図柄抽選を実行し遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されることを目指す遊技者にとっては、１回の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間が極めて長くなる右打ち遊技よりも、１回の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間が短い左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【３４１０】

そして、通常状態において実行される第１特別図柄抽選では約１／９０の確率で大当たり当選し、大当たり当選した場合には当選した大当たりの種別（大当たり種別）に応じた大当たり遊技が実行される。本第９制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり種別として３種類（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）のうち何れかの大当たり種別が設定される。大当たり種別「大当たりＡ」は、１０ラウンドの大当たり遊技が実行されると共に、大当たり遊技終了後に潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される大当たり種別であって、大当たり種別「大当たりＢ」は、４ラウンドの大当たり遊技が実行されると共に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、大当たり種別「大当たりＣ」は、４ラウンドの大当たり遊技が実行されると共に、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。なお、通常状態において大当たり種別「大当たりＣ」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の時短状態に対して時短回数２５回、即ち、時短状態中に実行される特別図柄抽選の実行回数が２５回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。大当たり当選した場合に大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される割合は２％、「大当たりＢ」が設定される割合は３１％、「大当たりＣ」が設定される割合は６７％となるように構成している。

【３４１１】

次に、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合に設定される遊技状態である潜確状態について説明をする。この潜確状態は、他の遊技状態とは異なり、主として第２特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。詳細は後述するが、潜確状態中は第２特別図柄抽選に対応する第２特別図柄変動の変動時間として極めて短い変動時間（１秒）が設定され易くなるように構成している。よって、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を継続することで第２特別図柄抽選が頻繁に実行される遊技が実行される。この第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選とは異なり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった抽選結果（外れ）の少なくとも一部において小当たり当選するように構成しており、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、可変入賞装置６５を短期間（１ラウンド分）可変動作させる小当たり遊技（ラッシュ遊技）が実行されるように構成している。つまり、遊技状態として潜

確状態が設定された場合には、右打ち遊技にて実行される第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選するまでの間、複数回の小当たり遊技が実行されることで多くの賞球数を獲得可能な遊技が実行される有利遊技状態となる。そして、潜確状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合にも、上述した第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合と同一の３種類の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）のうち、何れかの大当たり種別が設定される。この潜確状態において設定される大当たり種別のうち、「大当たりＣ」が設定される場合は、上述した通常状態にて「大当たりＣ」が設定された場合に対して、時短終了条件の内容を異ならせている点で相違する。具体的には、時短回数１００００回、即ち、時短状態中に実行される特別図柄抽選の実行回数が１００００回に到達した場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

【３４１２】

つまり、潜確状態は、第２特別図柄抽選を頻繁に実行させることで複数回の小当たり遊技によって賞球を獲得しながら大当たり遊技を目指す遊技状態であって、さらに、大当たり当選した場合に何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（潜確状態、確変状態、時短状態）が実質的に次の大当たり当選まで継続させることが可能な遊技状態となる。よって、遊技者にとって最も有利な遊技状態となる。次に、確変状態について説明をする。この確変状態は、大当たり種別「大当たりＢ」が設定された大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態であって、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される。ここで、普通図柄の高確率状態が設定されている状況では、スルーゲート６７（図１２４９参照）を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選において高確率（１００％）で普図当たり当選するように構成している。さらに、普図当たり遊技の遊技内容（電動役物１６４０ａの開放パターン）として、普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも右第１入球口１６４へと入球し易くなるように構成している。よって、確変状態中は、右打ち遊技によって発射された遊技球を右第１入球口１６４へと入球させて第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。なお、この確変状態中も上述した通常状態と同様に第２特別図柄抽選に対応する第２特別図柄変動の変動時間として長時間（３００秒）の変動時間が設定されるため、継続して右打ち遊技を行うことで第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が頻繁に実行される。

【３４１３】

＜第９制御例のパチンコ機１０における演出内容について＞

図１２５０～図１２５２を参照して、第９制御例のパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。本第９制御例におけるパチンコ機１０は上述した通り、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）が設定されると、その後、少なくとも２回の大当たり遊技が実行されるまでは遊技状態として初期状態である通常状態へと移行しないように構成している点で上述した第１制御例と大きく相違している。そこで、特別図柄の高確率状態が設定された移行において実行される演出内容について説明をする。なお、通常状態において実行される各種演出（通常状態において第１入球口６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行うことで実行条件が成立した場合に実行される第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出等）の内容については上述した各制御例に記載されている各種演出と同様の演出が実行されるため、その詳細な説明を省略する。

【３４１４】

まず、遊技者に最も有利な遊技状態である潜確状態中に実行される演出内容について説明をする。図１２５０（ａ）は、潜確状態が設定された場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示内容の一例を示した図である。本第９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として「大当たりＡ」が設定された場合に、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。この潜確状態中は他の遊技状態とは異なり、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第２特別図柄抽選を短時間で複数回実行可能であることから、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される主表示領

域Ｄｍの表示領域Ｄｍ３には、右打ち遊技を案内するための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、図１２４９に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する右側領域に右第１入球口１６４を設けており、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態においても低確率ではあるが電動役物１６４０ａを開放動作させる普図当たり遊技が実行されることから、右打ち遊技を継続している状況において新たな第１特別図柄抽選が実行される事象が発生し得る。また、本第９制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を４個を上限に保留記憶可能に構成していることから、例えば、通常状態中に左打ち遊技を継続して行うことで特図１保留を複数個獲得している状況で大当たり当選し、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定された場合には、特図１保留を有している状態で潜確状態の右打ち遊技が実行される状況となる。図１２５０（ａ）に示した図では、特図１保留を有している状態で潜確状態が設定された場合に表示される表示画面を示しているため、表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様（図では３本の下矢印で表示）が第１領域内に表示される図柄として表示されている。また、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様（図では３本の下矢印で表示）が第２領域内に表示される図柄として表示されている。

【３４１５】

さらに、表示領域Ｄｍ３の下方には現在獲得しているストックアイコンの数を示す表示領域Ｄｍ４が形成される。このストックアイコンは、遊技状態が初期状態である通常状態へと移行するまでに少なくとも実行される大当たり遊技の回数（大当たりストック数）に対応する表示態様である。つまり、図１２５０（ａ）に示した図では、ストックアイコンとして第１ストックアイコン９１１と、第２ストックアイコン９１２とが表示されていることから、通常状態へと移行するまでの期間（有利遊技期間）にて少なくとも２回の大当たり遊技が実行されることを報知している。このようにストックアイコンの数を遊技者に把握させることで、有利遊技を実行している遊技者に対して安心して遊技を行わせる期間を設けることができると共に、後に実行される遊技によって付与される特典（大当たり遊技中に獲得する賞球等）の量を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、本第９制御例では、図１２５０（ａ）に示した通り、大当たりストック数に対応した数のストックアイコンを表示することで、遊技者に対して有利遊技期間中に少なくとも実行される大当たり遊技の回数を具体的に報知可能に構成しているが、ストックアイコンの表示態様として複数種類の表示態様を表示させることで他の情報を遊技者に報知可能に構成しても良く、例えば、実行される大当たり遊技の内容（ラウンド数等）を遊技者に予測させることが可能な表示態様でストックアイコンを表示しても良い。この場合、例えば、潜確状態が設定された時点でストックアイコンとして大当たりストック数に対応する表示態様（図１２５０（ａ）参照）を表示しておき、その後、大当たり当選に対応する特図保留（特図２当たり保留）を獲得した場合に、獲得した特図２当たり保留に含まれる入賞情報に基づいて実行される大当たり遊技の内容を特定し、その特定した大当たり遊技の内容に対応した表示態様へとストックアイコンの表示態様を変化させるように構成すると良い。このように構成することで、ストックアイコンが表示されている遊技期間（有利遊技期間）中の遊技を行っている遊技者に対して、遊技の進行に応じて大当たり遊技に関する追加情報を報知することができるため遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３４１６】

主表示領域Ｄｍの中央上方には、現在の遊技状態（潜確状態）に対応する演出モードを示す表示態様として「スーパーモード中」が表示され、その下方の中央領域にてウサギを模したキャラクター８１１が左から右へと走りながら宝箱を開けていく変動演出が実行される。図１２５０（ａ）では、主表示領域Ｄｍに宝箱を模した宝箱アイコン８１２、宝箱アイコン８１３が表示されており、キャラクター８１１が表示されている宝箱アイコンに到達した場合に宝箱を開けようとするアクションが実行される。また、副表示領域Ｄｓには、潜確状態（スーパーモード）中に実行される演出の内容を遊技者に案内するための案内態様として「Ｖのアイコンを使用するまで頻繁に当たりが続くよ」とのコメントが表示

される。
【３４１７】
次に、図１２５０（ｂ）を参照して、潜確状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。図１２５０（ｂ）は、小当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１２５０（ａ）に示した表示画面が表示された後、キャラクター８１１が宝箱アイコン８１２に到達すると、キャラクター８１１が宝箱アイコン８１２を開けるアクションが実行され、実行中の第２特別図柄変動が小当たり変動である場合には、図１２５０（ｂ）に示した通り、開いた宝箱アイコン８１２の中から「ラッキー」の文字が付された中身アイコン８１２ａが表示され、副表示領域Ｄｓには小当たり当選を案内するための案内態様として「小当たりおめでとう！！」のコメントが表示される。また、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄抽選の結果が小当たり当選であることを示すための表示態様「３４１」が所定期間の間、完全に図柄が停止している状態での表示として停止表示され、表示領域Ｄｍ１には、第２特別図柄が小当たり当選を示す組合せ（小当たり図柄）で停止表示されたことに基づいて実行中の第１特別図柄変動が破棄されたことを示す表示態様「１４２」が停止表示されている。第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、第２特別図柄が小当たり図柄で停止表示された後に小当たり遊技が実行されるが、小当たり遊技の実行に基づいて設定中の遊技状態（潜確状態）が終了しないように構成している。よって、図１２５０（ｂ）に示した通り、小当たり当選に対応する変動演出が実行される場合には、ストックアイコンを使用しない変動演出が実行される。
【３４１８】
なお、実行中の第２特別図柄抽選の結果が大当たり当選も小当たり当選もしていない場合（外れの場合）には、キャラクター８１１が到達した宝箱アイコン８１２が開かない演出が実行され、新たな第２特別図柄変動の開始に合わせて次に表示される宝箱アイコン８１３を目指してキャラクター８１１が走り出す演出が実行される。このように、小当たり遊技が頻繁に実行される潜確状態に対応するスーパーモード中の演出として、潜確状態が継続する期間に亘ってキャラクター８１１が走り続ける一連の演出が実行されるように構成することで、潜確状態が継続していることを遊技者に分かり易く把握させることができる。また、潜確状態中に実行される１回の第２特別図柄変動の変動期間に対応させて宝箱アイコンを用いた演出態様で変動演出が実行されるように構成しているため、潜確状態中に第２特別図柄抽選が実行されたことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、スーパーモード中において、第２特別図柄変動が実行されていない期間中（デモ演出中）は、キャラクター８１１が走り続ける演出は継続して実行されるが、宝箱アイコンを開けようとする演出が実行されないように構成している。これにより、現在が潜確状態ではあるが、第２特別図柄抽選が実行されていない状況であることを遊技者に把握させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、潜確状態中であっても、第２特別図柄抽選が実行されていない期間が所定期間（例えば、３０秒）を経過した場合や、第１特別図柄変動も第２特別図柄変動も実行されていない期間が所定期間（例えば、１５秒）を経過した場合には、キャラクター８１１が走り続ける演出を終了して、他の遊技状態が設定されている状況において遊技者が遊技を実行していない場合に表示され得るパチンコ機１０の機種名や遊技内容といった基本情報を含むデモ表示態様が表示されるように構成しても良い。
【３４１９】
図１２５０（ｂ）に戻り説明を続ける。第２特別図柄抽選の結果を示す表示態様（中身アイコン８１２ａ）が表示されるタイミングでは、次に待機している宝箱アイコン８１３が表示画面に表示されないように構成している。これにより、実行中の第２特別図柄抽選の結果を示す表示態様の内容に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、この場合、図１２５０（ａ）に示した表示画面、即ち、複数の宝箱アイコンが表示されている表示画面に対して、キャラクター８１１が宝箱アイコン８１２に到達した時点で宝箱アイコン８１２付近を拡大表示することで宝箱アイコン８１３が表示領域から外れたように見せる

演出態様を用いたり、中身アイコン８１２ａが表示されることによって次の宝箱アイコン８１３が隠れてしまう演出態様を用いたりすると良い。このように構成することで、図１２５０（ａ）が示した時点で表示されていた宝箱アイコン８１３が途中で非表示となる演出が実行されたことに対して遊技者が違和感を覚えてしまうことを抑制することができる。

【３４２０】

次に、図１２５１（ａ）を参照して、スーパーモード中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図１２５１（ａ）は、スーパーモード中に「大当たりＣ」が設定される大当たり（時短大当たり）に当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１２５３を参照して上述した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態（潜確状態、確変状態）にて「大当たりＣ」が設定される大当たり（時短大当たり）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短回数１００００回の時短状態が設定されるように構成しており、この時短状態中は第１特別図柄抽選が主として実行されるように構成している。また、時短状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されることから、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態と比べて普図当たり遊技が実行され易く、且つ、普図当たり遊技中に右第１入球口１６４へと遊技球が入球し易くなるように構成している。また、時短状態は特別図柄の低確率状態となるため、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は通常状態と同一の１／１００となるが、時短回数１００００回が設定されていることから、実質次の大当たり当選まで継続する有利遊技期間となる。なお、時短１００００回の時短状態中に「大当たりＣ」が設定される大当たり（時短大当たり）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短回数２５回の時短状態、即ち、大当たり当選すること無く時短終了条件が成立し通常状態へと移行し得る時短状態が設定されることから、時短１００００回の時短状態が設定された場合には、有利遊技期間中に少なくとも実行される大当たり遊技の回数が１回となるため、図１２５１（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ４に表示されている２つのストックアイコンのうち、１つのストックアイコン９１１を使用して、キャラクター８１１がストックアイコン９１１ａを宝箱８１２に投げつけて宝箱８１２を開けることで大当たり当選を示す「当」の文字が付された中身アイコン８１２ａが表示される変動演出を実行するように構成している。

【３４２１】

このように構成することで、大当たりストックを２つ有している遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される潜確状態、確変状態）から、大当たりストックが１つとなる遊技状態（時短１００００回が設定される時短状態）へと移行する大当たりに当選したことを変動演出の演出内容を用いて分かり易く遊技者に報知することができる。なお、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、有利遊技期間（通常状態へと移行すること無く次の大当たり遊技が実行される遊技期間）中にストックアイコンを用いた演出が実行されたタイミングで大当たり当選が確定するように構成しているが、これに限ること無く、小当たり当選した場合の一部において、ストックアイコンを使用した演出が実行されるように構成しても良い。この場合、小当たり当選した場合には遊技状態が変化することが無いため、小当たり遊技が実行される前後で大当たりストック数が変化することが無いことから、ストックアイコンを使用した演出の演出結果として、ストックアイコンを使用する前のストックアイコンの個数と同一数のストックアイコンが表示領域Ｄｍ４に表示される演出結果となれば良く、例えば、図１２５１（ａ）に示した通り、ストックアイコンの数を１つ減少させる演出を実行した後に、開放された宝箱アイコン８１２の中から、小当たり当選を示す「ラッキー」に加えて、ストックアイコンの数が１つ増加することに対応する「Ｖ×１」が付された中身アイコン８１２ａが表示されるように構成しても良いし、宝箱アイコン８１２に投げつけたストックアイコン９１１ａが跳ね返って表示領域Ｄｍ４に進入する演出を実行することで、表示領域Ｄｍ４に表示されているストックアイコンの数が元に戻る演出を実行するように構成しても良い。

【３４２２】

なお、図示は省略しているが、スーパーモード中に実行された第２特別図柄抽選で「大当たりＡ」が設定される大当たり（潜確大当たり）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に再度潜確状態が設定される（スーパーモードが継続する）ため、図１２５０（ｂ）に示した演出態様、即ち、キャラクター８１１がストックアイコンを使用しないで宝箱アイコン８１２を開け、その中から大当たり当選に対応する「大当たり」の文字が付された中身アイコン８１２ａが表示される演出が実行されるように構成している。このように構成することで、ストックアイコンを使用しないで宝箱アイコン８１２を開ける演出が実行されてから中身アイコン８１２ａに付されている文字が表示されるまでの期間において、小当たり当選した場合に実行される演出と同一態様の演出が実行されることになる。よって、遊技者に対して変動演出の途中タイミングまでは小当たり当選したと思わせた状況で、小当たり遊技よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行される大当たり（大当たりＣ）に当選したことが報知されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【３４２３】

また、スーパーモード中に実行された第２特別図柄抽選で「大当たりＢ」が設定される大当たり（確変大当たり）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される（ラッキーモードが設定される）。この場合、図１２５１（ａ）に示したストックアイコン９１１ａを使用する演出態様で変動演出が実行され、一旦、表示領域Ｄｍ４に表示されるストックアイコンの数を減少させた後、宝箱アイコン８１２の中から大当たり当選を示す「当」の文字と、ストックアイコンの数が１つ増加される「Ｖ×１」の文字が付された中身アイコン８１２ａが表示される演出が実行される。このように構成することで、ストックアイコン９１１ａを使用する演出態様で変動演出が実行された時点で、時短大当たりに当選した（遊技者に不利な大当たりに当選した）と遊技者に思わせた上で、確変大当たり（時短大当たりよりも遊技者に有利な大当たり）に当選したことを報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、潜確状態（スーパーモード）も確変状態（ラッキーモード）も２個のストックアイコンが表示される遊技状態、即ち、有利遊技期間が終了して通常状態へと移行するまでの間に少なくとも２回の大当たり遊技が実行される遊技状態ではあるが、潜確状態（スーパーモード）は大当たり当選するまでの間頻繁に小当たり遊技が実行される分、確変状態（ラッキーモード）よりも有利な遊技状態（演出モード）であることから、潜確状態（スーパーモード）から大当たり遊技を介して確変状態（ラッキーモード）が設定される場合において上述した通り一度ストックアイコンの数を減少させてから再度ストックアイコンの数を増加させる演出を実行することで遊技状態（演出モード）が切り替わったことを遊技者に把握させ易くすることができる。

【３４２４】

なお、有利遊技期間（通常状態へと移行すること無く次の大当たり当選まで遊技を実行可能な遊技期間）中における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される変動演出の演出内容についてはこれに限ること無く、例えば、潜確状態中に「大当たりＡ」が設定される大当たり（潜確大当たり）に当選した場合の一部においても、確変大当たりや時短大当たりに当選した場合に実行される変動演出と同様にストックアイコンの数を一旦減少させる演出内容の変動演出を実行するように構成しても良い。また、大当たり変動中に実行される変動演出によって当選した大当たりの種別を遊技者に報知するのでは無く、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技中演出によって当選した大当たりの種別や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を遊技者に把握させることが可能な報知演出を実行するように構成しても良い。さらに、現在の遊技状態を遊技者に把握させることが困難な演出モード（例えば、秘密モード）を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、有利遊技期間中に実行される変動演出として、獲得しているストックアイコンを全て消費する演出態様によって大当たり当選が報知される変動演出を実行し、その後実行される大当たり遊技中に、大当たり遊技終了後に秘密モードが設定されることを報知する大当たり遊技中演出を実行する。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に関わらず演出モードとして秘密モードを設定する。本第９制御例におけるパチンコ機１０では、有利

遊技期間中は全て右打ち遊技が行われるように構成しているため、秘密モードが設定されている状況において遊技者に不利となる遊技方法で遊技が行われてしまうことを抑制することができる。また、この秘密モードが設定された場合には、小当たり遊技の実行有無を遊技者が把握することで、少なくとも現在の遊技状態が潜確状態であるか否かを遊技者に判断させることができるため、遊技者に対して、実行される遊技の内容を注視させ易くすることができる。

【３４２５】

次に、図１２５１（ｂ）を参照して、時短１００００回の時短状態中に実行される演出内容について説明をする。図１２５１（ｂ）は、時短１００００回の時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。この時短１００００回の時短状態中は、実質的に次回の大当たり当選（当選確率１／１００）まで継続する遊技状態であるが、当選した大当たりの種別によっては有利遊技期間が終了し得る遊技状態であるため、有利遊技期間が終了するまでに少なくとも実行される大当たり遊技の回数が１回となる遊技状態である。よって、表示領域Ｄｍ４には、１個のストックアイコン９１１のみが表示されている。このように構成することで、通常状態へと移行するまでの間に、後１回は大当たり遊技を実行することができることを遊技者に分かり易く把握させることができる。また、副表示領域Ｄｓには、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、有利遊技期間が終了するか、再度ストックアイコンの数が２つに復活するかの何れかに状況となることを遊技者に案内するための案内態様として「Ｖ消費で終了、Ｖ×２ゲットでモードアップ」のコメントが表示される。ここで、図１２５２（ｂ）を参照して、ストックアイコンを２個ゲットする演出の内容について説明をする。図１２５２（ｂ）は、ストックアイコンを２個ゲットした場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１２５２（ｂ）に示した通り、図１２５１（ｂ）に示した表示画面が表示された後に、ストックアイコン９１１を消費して宝箱アイコン８１５を開放させる演出が実行され、開放した宝箱アイコン８１５の中から中身アイコン８１５ａとして、「Ｖ×２」を示した態様が表示される。そして、表示領域Ｄｍ４には、ストックアイコンを２個獲得した状況に対応してストックアイコン９１１とストックアイコン９１２が表示され、副表示領域Ｄｓには、「Ｖ×２ゲット！！ラッキーモードに昇格」の文字が表示される。このストックアイコンを２個ゲットする演出は、時短（１００００回）中における特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）で確変大当たりに当選した場合に実行される演出になる。図１２５１（ｂ）に戻り説明を続ける。主表示領域Ｄｍでは、有利遊技期間中に実行されるキャラクター８１１が走るアクションが継続して表示され、キャラクター８１１が袋アイコン８１４、宝箱アイコン８１５の何れかに到達する演出が実行される。なお、時短状態中は第１特別図柄抽選が主として実行されるため、表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄変動の実行中であることを示す表示態様が表示されている。一方で、図１２５１（ｂ）に示した表示画面は第２特別図柄変動が実行されていない状況であるため、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄変動が実行されていないことを示す表示態様（図では一本の横線で表示）が表示されている。なお、時短状態中は右打ち遊技が行われるため、タイミングによっては第２入球口６４０へと遊技球が入球し、第２特別図柄変動が実行されることになるが時短状態中に実行される第２特別図柄変動は変動時間として長時間（３００秒）が設定されることから、時短状態中の遊技結果に殆ど支障を来すことが無い。

【３４２６】

ここで、図１２５０（ａ）に示した表示画面にて実行されている演出、即ち、ストックアイコンの数が２個となる特別図柄の高確率状態中（潜確状態、確変状態）に実行される演出（Ｖ２演出）と、図１２５１（ｂ）に示した表示画面にて実行されている演出、即ち、ストックアイコンの数が１個となる時短状態中に実行される演出（Ｖ１演出）と、における演出内容の相違点について説明をする。Ｖ２演出は、大当たり当選時に何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が有利遊技期間となる期間にて実行される演出であることから、有利遊技期間が終了することを示唆するための演出態様が設定されることが無い。一方、Ｖ１演出は、大当たり当選時に設

定される大当たり種別が「大当たりＣ」である場合に大当たり遊技終了後に有利遊技期間が終了する期間にて実行される演出であることから、有利遊技期間が終了することを示唆するための演出態様として、宝箱アイコン８１２に代えて袋アイコン８１４が表示されるように構成し、時短状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、キャラクター８１１が袋アイコン８１４に到達して袋アイコン８１４の中身を取り出す（中身アイコン８１４ａを表示させる）第１演出パターンと、キャラクター８１１が宝箱アイコン８１５に到達して宝箱アイコン８１５を開けて中身アイコン８１５ａを表示させる第２演出パターンとを設定可能に構成している。そして、第１演出パターンが設定された変動演出の方が、第２演出パターンが設定された変動演出よりも、時短大当たりに当選している確率が高くなるように構成している。このように構成することで、実際に中身アイコンが表示されるよりも前に遊技結果（特別図柄抽選の結果）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【３４２７】

なお、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選では、１／１００の確率で大当たり当選し、残りの９９／１００の確率で外れとなることから、Ｖ１演出においては、表示画面に表示される袋アイコン８１４、及び宝箱アイコン８１５に到達すること無く、キャラクター８１１が走り抜ける演出態様の変動演出（外れ変動演出）が実行され易くなる。この外れ変動演出中に新たに表示画面に表示される袋アイコン８１４、宝箱アイコン８１５は外れ変動演出の演出態様を決定する際に予め規定されている選択率に応じて決定されるように構成しており、具体的には、大当たり当選時に設定される大当たり種別として「大当たりＣ」が選択される割合（約６７％）と、「大当たりＡ」、又は「大当たりＢ」が選択される割合（約３３％）と同程度の選択率が規定されており、外れ変動演出中に新たに袋アイコン８１４が表示される選択率が約７０％、外れ変動演出中に新たに宝箱アイコン８１５が表示される選択率が約３０％となるように構成している。ここで、図１２５２（ａ）を参照して、時短状態において時短大当たり（大当たりＣ）に当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。図１２５２（ａ）は、時短１００００回の時短状態（有利時短状態）において「大当たりＣ」が設定される大当たりに当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。時短１００００回の時短状態において「大当たりＣ」が設定される大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短２５回の時短状態（不利時短状態）が設定される。この不利時短状態では大当たり当選するよりも前に時短終了条件が成立し易くなることから、有利遊技期間中に大当たり当選することに対応するストックアイコンを表示することができない状態となる。よって、図１２５２（ａ）に示した通り、表示領域Ｄｍ４に表示されている残りのストックアイコン９１１を消費して大当たり当選に対応する「当」の中身アイコン８１４ａが袋アイコン８１４から現れる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓには、有利遊技期間が終了することを示唆するための案内態様として「Ｖを全部消費したよ、またね！！」の文字が表示される。

【３４２８】

また、図示は省略しているが、通常状態にて「大当たりＣ」が設定される大当たりに当選した場合、或いは、時短１００００回の時短状態にて「大当たりＣ」が設定される大当たりに当選した場合には、時短２５回の時短状態が設定される。この時短２５回の時短状態（不利時短状態）は、時短１００００回の時短状態（有利時短状態）とは異なり、時短状態中に実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が少ないことから、大当たり当選すること無く時短状態が終了し得る不利時短状態となるため、有利遊技期間中に継続して実行される一連演出（ウサギを模したキャラクター８１１が走る演出）が実行されること無く、主表示領域Ｄｍの中央部に目を瞑ったキャラクター８１１が表示され、大当たり当選した場合にキャラクター８１１が目を開く演出が実行される。また、時短２５回の時短状態（不利時短状態）では、時短状態中に実行させることが可能な特別図柄抽選の残回数に遊技者が興味を持つため、主表示領域Ｄｍの一部領域において時短状態中に実行させることが可能な特別図柄抽選の残回数（残時短回数）が表示される。なお、時短１００００回の時短状態（有利時短状態）において実行された特別図柄抽選にて９９７４回連続で大当

たり当選しなかった場合には、有利時短状態においても残時短回数が２５回の不利時短状態と同一条件となるため、不利時短状態中に実行される演出と同一の演出が実行されることになる。この場合、有利時短状態において残時短回数が２５回となる特別図柄抽選の結果を示す変動演出（外れ変動演出）として獲得している１個のストックアイコンを消費しても宝箱アイコン８１５が開かない演出が実行され、その後、不利時短状態と同一の演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短１００００回の時短状態が設定された場合において、万が一大当たり当選しないまま時短状態が終了する事象が発生したとしても遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

【３４２９】

＜第９制御例の電気的構成について＞

次に、図１２５４～図１２５８を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。本第９制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図１２５４を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１２５４（ａ）は、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１２５４（ａ）に示した通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図２３（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａを、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃを、第１当たり種別選択テーブル２０２ｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄを設け、新たに小当たり種別選択テーブル２０２Ｐｅを設けた点で相違している。

【３４３０】

ここで、図１２５４（ｂ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａに規定されている内容について具体的に説明をする。図１２５４（ｂ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａに規定されている内容を示した図である。図１２５４（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａには、特別図柄の確率状態（特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態）、及び特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に対応させて特別図柄抽選の抽選結果（大当たり、外れ、小当たり）が取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態であって、特別図柄種別が第１特別図柄に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９」の範囲に対して大当たり判定値が規定されており、残りの「１０～９９９」の範囲に対して外れ判定値が規定されている。なお、第１特別図柄抽選では小当たり当選することが無いため、小当たり判定値が規定されていない。また、特別図柄の低確率状態であって、特別図柄種別が第２特別図柄に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９」の範囲に対して大当たり判定値が規定されており、「１０～２４」の範囲に対して外れ判定値が規定されており、「２５～９９９」の範囲に対して小当たり判定値が規定されている。一方、特別図柄の高確率状態であって、特別図柄種別が第１特別図柄に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２４」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、残りの「２５～９９９」の範囲に対して外れ判定値が規定されている。また、特別図柄の高確率状態であって、特別図柄種別が第２特別図柄に対しては、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２４」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、残りの「２５～９９９」の範囲に対して小当たり判定値が規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～９９９」の１０００個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は特別図柄種別に関わらず「０～９」の１０個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選

する確率が１／１００（１０／１０００）となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「０～２４」の２５個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が１／４０（２５／１０００）となる。

【３４３１】

また、特別図柄の確率状態に関わらず第１特別図柄抽選では小当たり当選することが無い。一方で、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が取り得る範囲は「０～９９９」の１０００個であり、特別図柄の確率状態に関わらず第２特別図柄抽選で小当たりと判定される範囲は「２５～９９９」の９７５個であるため、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率が３９／４０（９７５／１０００）となる。さらに、特別図柄の高確率状態においては、第２特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／４０となり、小当たり当選する確率が３９／４０となることから、外れ判定値が規定されておらず外れ当選することが無い。つまり、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、主として第２特別図柄抽選が実行される潜確状態において、第２特別図柄抽選が実行された場合にはその抽選結果として大当たり当選又は小当たり当選の何れかが決定されることになる。このように構成することで、潜確状態中に当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）を頻繁に実行させることが可能となるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、これに限ること無く、潜確状態にて実行される第２特別図柄抽選の抽選結果の一部として外れに対応する抽選結果が決定されるように構成しても良い。

【３４３２】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態（特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態）への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合も、第２特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａ）を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第１特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第２特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａの内容を規定しても良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選を実行させ易い潜確状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が潜確状態以外の遊技状態にて実行された場合、例えば、特図２保留を獲得している状態で遊技状態が潜確状態から時短状態へと移行した場合において、時短状態にて実行される第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる潜確状態が設定されたにも関わらず、その潜確状態が終了してしまった遊技者に対しても特典（第１特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第２特別図柄抽選の実行）を提供することができる。また、より多くの特図２保留を獲得した状態で潜確状態を終了させるために潜確状態が終了する間際まで遊技者に対して特図２保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

【３４３３】

また、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、図１２５４（ｂ）に示した通り、特別図柄の確率状態と、特別図柄種別と、に応じて各抽選結果に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲を異ならせているが、これに限ること無く、普通図柄の確率状態や、同一の遊技状態が設定されている状況下において連続して外れ当選した回数に応じて各抽選結果に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、最も遊技者に不利な遊技状態である通常状態において実行された特別図柄抽選の実行回数が８００回を超えた場合（８００回連続で外れ当選した場合）に遊技状態を変化させること無く大当たり当選確率を高めることが可能となるため、遊技者に過剰に不利な遊技を行わせてしまうことを抑制することができる。また、単位時間

内に実行された複数回の特別図柄抽選の結果として大当たり当選回数が所定回数以上となったことに基づいて短時間で過剰に多くの賞球を獲得した場合に遊技状態を変化させることと無く大当たり当選確率を低下させることが可能となる。なお、遊技の状況に応じて大当たり当選確率を低下させることができるように第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａの内容を規定する場合には、例えば、時短１００００回の時短状態のように、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易い有利遊技状態であって、且つ、次の大当たり遊技が実行されるまで実質的に有利遊技状態が継続する状況に対応させて規定すると良い。これにより、大当たり当選確率を低下させることで大当たり遊技の実行間隔を空けやすくすることができると共に、特別図柄抽選を実行させ難い遊技状態において大当たり当選しない特別図柄抽選が連続することで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【３４３４】

次に、図１２５４（ｃ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂの内容について説明をする。図１２５４（ｃ）は、変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂに規定されている内容を模式的に示した図である。この変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂは、上述した変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２６参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルが参照されるように、遊技状態に対応させた複数のデータテーブルが規定されている。具体的には、図１２５４（ｃ）に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態で用いられる通常用テーブル２０２Ｐｂ１と、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態で用いられる確変・時短用テーブル２０２Ｐｂ２と、潜確状態が設定されている状態で用いられる潜確用テーブル２０２Ｐｂ３と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。また、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを並行して実行可能に構成している本制御例において、遊技状態に応じて各特別図柄種別に対応する変動パターンとして変動時間の長さを大きく異ならせることで、頻繁に特別図柄変動が実行される特別図柄種別を異ならせることができる。

【３４３５】

次に、変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図１２５５（ａ）から図１２５５（ｃ）を参照して説明をする。図１２５５（ａ）は通常用テーブル２０２Ｐｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２Ｐｂ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンよりも第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンの方が長い変動時間の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、通常状態において第２特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）を行った場合に時間効率を極端に悪くすることができるため、遊技者に有利な遊技方法が第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技となる。また、通常状態中に主として実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、特別図柄抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応させて異なる変動パターンが規定されている。

【３４３６】

具体的には、図１２５５（ａ）に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、抽選結果が大当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の変動パターン「ノーマル」が規定されており、「２０～１６９」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「スーパー」が規定されており、「１７０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒の「ＳＰ」が規定されている。また、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、抽選結果が外れに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が１０秒の変動パターン「外れ」が規定されており、「１８０～１９８」の範

囲に対して、変動時間が３０秒～６０秒の「リーチ外れ各種」が規定されている。なお、変動パターン「リーチ外れ各種」とは、実際には、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る「１８９～１９８」の範囲のそれぞれに対して、「ノーマル外れ（３０秒）」、「スーパー外れ（３０秒）」、「ＳＰ外れ（６０秒）」が規定されているが、説明の便宜上省略して記載している。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合と、外れである場合とで、選択され得る変動パターンとして同一の変動時間を規定することによって、特別図柄変動の変動時間の長さによって特別図柄抽選の結果が容易に遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本第９制御例では、通常状態における第１特別図柄変動の変動パターンとして、１０秒、３０秒、６０秒の３種類の変動時間の何れかに対応する変動パターンが選択されるように構成しているが、これに限ること無く、１０秒よりも短い長さの変動時間に対応する変動パターンを選択可能に構成しても良いし、６０秒よりも長い変動時間に対応する変動パターンを選択可能に構成しても良い。このように多様な変動時間を選択可能に構成することで、特別図柄変動の変動時間に対応して実行される変動演出の演出態様にバリエーションを持たせ易くすることができる。さらに、３０秒の変動パターンに類似する類似変動パターンとして、２９．５秒の変動パターンや３０．５秒の変動パターンを選択可能に構成しても良く、類似変動パターンは大当たり当選時のみ選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者が判別困難な程度の変動時間の長さの違いを持って特別図柄抽選の結果を遊技者に把握させることができるため、特別図柄変動の変動時間における若干の誤差に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

【３４３７】

次に、通常用テーブル２０２Ｐｂ１に規定されている内容のうち、図柄種別が特図２（第２特別図柄）に対応して規定されている内容について具体的に説明をする。特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、抽選結果が大当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の変動パターン「超ロング大当たり」が規定され、抽選結果が小当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の変動パターン「超ロング小当たり」が規定され、抽選結果が外れに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の変動パターン「超ロング外れ」が規定されている。このように、通常状態にて実行される第２特別図柄抽選では、その抽選結果に関わらず、長時間の変動時間に対応する変動パターンが選択されるように構成しているため、第２特別図柄抽選の実行契機を獲得可能な第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い遊技盤１３の構成（図１２４９参照）を有している本第９制御例におけるパチンコ機１０においても、通常状態にて右打ち遊技を実行し、第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われることを抑制することができる。なお、本第９制御例では、図１２５５（ａ）に示した通り、通常状態にて実行される第２特別図柄変動の変動時間が全て３００秒となるように構成していることから、時間効率は悪くなるが、例えば、通常状態にて右打ち遊技を行うことで第２特別図柄変動を開始させた場合に右打ち遊技を中断し、第２特別図柄変動が開始されてから３００秒が経過したタイミングに合わせて右打ち遊技を再開することで、通常状態にて実行される小当たり遊技中に可変入賞装置６５内に遊技球を入賞させることが可能となる。このような遊技が行われてしまうことを抑制するために、通常状態にて実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして、３００秒に加えて、３００秒よりも長い３５０秒、３７０秒、４００秒といった変動時間に対応する変動パターンを選択可能に構成すると良い。このように構成することで、長時間の第２特別図柄変動が停止表示されるタイミングを狙って右打ち遊技を行うことで小当たり遊技中に賞球を獲得する遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【３４３８】

次に、図１２５５（ｂ）を参照して、確変・時短用テーブル２０２Ｐｂ２に規定されている内容について説明をする。図１２５５（ｂ）は、確変・時短用テーブル２０２Ｐｂ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この確変・時短用テーブル２０２Ｐｂ

２は、遊技状態として普通図柄の高確率状態となる確変状態、或いは時短状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンよりも第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンの方が長い変動時間の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、確変状態、或いは時短状態において第２特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）を行った場合に時間効率を極端に悪くすることができる。また、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態では、右第１入球口１６４に付随する電動役物１６４０ａが開放動作され易くなり、さらに、１回の開放動作を長くなることから、第１入球口６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技よりも、右第１入球口１６４へと遊技球を入球させる右打ち遊技の方が第１特別図柄抽選を実行させ易くなる。よって、確変状態、時短状態は遊技者に有利な遊技方法が第１特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技となる。また、上述した通常状態中に選択される第１特別図柄変動の変動パターンよりも短い変動時間に対応する変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態である通常状態にて第１特別図柄抽選を実行する遊技を行うよりも、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態にて第１特別図柄抽選を実行する遊技を行う方が、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を獲得し易く、且つ、１回の第１特別図柄変動時間を短くすることができるため、遊技者に効率良く第１特別図柄抽選を実行させることができる。

【３４３９】

具体的には、図１２５５（ｂ）に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、抽選結果が大当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が３秒の変動パターン「短当たり」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「リーチ」が規定されている。また、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、抽選結果が外れに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に対して、変動時間が３秒の変動パターン「短外れ」が規定されており、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「リーチ外れ」が規定されている。また、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、抽選結果が大当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の「超ロング大当たり」が規定され、抽選結果が小当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の「超ロング小当たり」が規定され、抽選結果が外れに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の「超ロング外れ」が規定されている。このように構成することで、確変状態、時短状態において右打ち遊技を行うことで第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが並行して実行される遊技状況となったとしても、第２特別図柄変動の実行回数よりも多く第１特別図柄変動を実行させることができる。

【３４４０】

次に、図１２５５（ｃ）を参照して、潜確用テーブル２０２Ｐｂ３に規定されている内容について説明をする。図１２５５（ｃ）は、潜確用テーブル２０２Ｐｂ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この潜確用テーブル２０２Ｐｂ３は、遊技状態として潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンよりも第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンの方が長い変動時間の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、潜確状態において実行される第１特別図柄抽選の時間効率を極端に悪くすることができる。また、普通図柄の低確率状態である潜確状態では、右第１入球口１６４に付随する電動役物１６４０ａが開放動作され難くなり、さらに、１回の開放動作が短くなることから、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態中に右打ち遊技を行った場合よりも、右第１入球口１６４へと遊技球が入球され難くすることができる。よって、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる右打ち遊技を行った場合に、第２特別図柄変動と並行して実行され得る第１特別図柄変動の実行回数を少

なくすることができる。

【３４４１】

具体的には、図１２５５（ｃ）に示した通り、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、抽選結果が大当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の変動パターン「超ロング大当たり」が規定されている。また、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、抽選結果が外れに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３００秒の変動パターン「超ロング外れ」が規定されている。また、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）で、抽選結果が大当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が１秒の「短大当たり」が規定されており、「１００～１９８」の範囲に対して、変動時間が１０秒の「大当たり」が規定されている。また、抽選結果が小当たりに対しては、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が１秒の「短小当たり」が規定されている。また、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態にて実行される第２特別図柄抽選の結果が外れとならないように構成しているため、潜確用テーブル２０２Ｐｂ３には第２特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合に対応する変動パターンが規定されていない。このように構成することで、潜確状態において右打ち遊技を行うことで第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが並行して実行される遊技状況となったとしても、第１特別図柄変動の実行回数よりも多くの第２特別図柄変動を実行させることができる。

【３４４２】

次に、図１２５６を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃの内容について説明をする。図１２５６は、第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃに規定されている内容を模式的に示した図である。この第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の低確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～４」が規定されている。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「０～２９９」が規定されている。本第９制御例のパチンコ機１０では、普通入賞口（スルーゲート）６７を遊技球が通過することに基づいて取得される第２当たり乱数カウンタＣ４の値と、第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃとを参照して普通図柄の当たりであるか否かを判定している。第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取り得る範囲は「０～２９９」の３００個であるから、普通図柄の低確率状態にて実行される普通図柄抽選で当たり当選する確率は１／６０（５／３００）となり、普通図柄の高確率状態にて実行される普通図柄抽選で当たり当選する確率は１／１（３００／３００）となる。なお、本第９制御例では、普通入賞口（スルーゲート）６７を遊技球が通過したことに基づいて普通図柄抽選を実行し、所定の普図変動時間が経過した後に普通図柄抽選の結果を示す表示態様で普通図柄を停止表示させるように構成しており、停止表示された普通図柄が当たり図柄である場合には、電動役物１６４０ａを開放動作させる普図当たり遊技を実行し、停止表示された普通図柄が外れ図柄である場合には、普図当たり遊技を実行すること無く次の普通図柄抽選を実行するように構成している。特に、普通図柄の高確率状態中は普通図柄抽選で当たり当選する確率が１００％に規定されていることから普通図柄抽選の結果が１通りとなるように構成している。このように、普通図柄抽選の結果が１通り（当たりのみ）となるように構成されているパチンコ機１０においては、普図当たり遊技を実行させるために普通図柄抽選を実行しない構成を用いても良く、例えば、普通入賞口（スルーゲート）６７を遊技球が通過したことに基づいて所定期間の普通図柄変動を実行し、実行中の普通図柄変動が終了した（所定期間が経過した）場合に特定の表示態様で普通図柄を停止表示し、その後普図当たり遊技を実行するように構成しても良い。このように構成することで普通図柄抽選を実行させる構成を用いなくても普図当たり遊技を実行させることができる。

【３４４３】

次に、図１２５７（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄの内容につ

いて説明をする。図１２５７（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄに規定されている内容を模式的に示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄは、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて３種類の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）が規定されている。具体的には、大当たり当選した特別図柄の種別に関わらず（第１特別図柄、第２特別図柄共通で）、大当たり当選した時点における遊技状態が通常状態、或いは、時短状態である場合には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１」の範囲に対して「大当たりＡ」が、「２～３２」の範囲に対して「大当たりＢ」が、「３３～９９」の範囲に対して「大当たりＣ」が、それぞれ規定されている。

【３４４４】

大当たり種別「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態の種別に関わらず大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「０」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は２個（０～１）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は２％（２／１００）である。

【３４４５】

大当たり種別「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態の種別に関わらず大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「１０００００」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は３１個（２～３２）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は３１％（３１／１００）である。

【３４４６】

大当たり種別「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態の種別に応じて時短状態が継続し得る期間を異ならせた時短状態が設定されるように構成している。具体的には、大当たり当選時に設定されている遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「２５」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオフに設定される。一方、大当たり当選時に設定されている遊技状態が確変状態、或いは潜確状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオフに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は６７個（３３～９９）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は６７％（６７／１００）である。

【３４４７】

なお、本第９制御例では、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、１回のラウンド遊技の内容が同一となるように構成しており、第１アタッカ（可変入賞装置６５）の開閉扉６５ｆを開放させることで特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞し易くなる期間（ラウンド遊技期間）が、３０秒経過した場合に成立する条件、或いは遊技球が１０個入賞した場合に成立する条件のうち、何れかの条件が成立するまで継続するラウンド遊技を実行するように構成している。このように、ラウンド遊技の内容を同一とすることによって、大当たり遊技中に実行される１回のラウンド遊技の内容を把握した遊技者に対して、今

回設定された大当たり種別、即ち、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に把握させ難くすることができる。また、本第９制御例では、設定されている大当たり種別に応じて１回の大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）を異ならせており、遊技者に最も有利な大当たり種別である「大当たりＡ」のみ、他の大当たり種別よりも多い回数のラウンド遊技（１０Ｒ）が実行されるように構成している。よって、大当たり遊技を行っている遊技者に対して、大当たり遊技が長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３４４８】

ラウンド遊技の内容については、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて１回のラウンド遊技の内容を異ならせても良いし、遊技者に有利な大当たり種別よりも遊技者に不利な大当たり種別の方が多い回数のラウンド遊技が実行されるように構成しても良い。なお、大当たり遊技が実行された場合には、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが開放されないオープニング期間を経て、ラウンド遊技が実行され、ラウンド遊技が終了してから次のラウンド遊技が終了するまで、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｆが開放されないインターバル期間が設定されるように構成している。そして、最後のラウンド遊技が終了した後に開閉扉６５ｆが開放されないエンディング期間を経て大当たり遊技が終了するように構成している。このように、大当たり遊技の開始時と終了時、及びラウンド遊技間に、ラウンド遊技中よりも可変入賞装置６５へと遊技球を入賞させ難い期間が設定されるように構成することで、急にラウンド遊技が開始されたり、急に大当たり遊技終了後に設定される遊技状態における遊技（特別図柄抽選）が開始されたりすることで遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。また、ラウンド遊技間にインターバル期間を設けることで今回の大当たり遊技中に実行されたラウンド遊技の回数を遊技者に把握させ易くすることができる。本第９制御例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり遊技における各期間（オープニング期間、ラウンド遊技期間、インターバル期間、エンディング期間）の設定内容や開始条件、終了条件については、上述した各制御例に記載されている大当たり遊技における各期間（オープニング期間、ラウンド遊技期間、インターバル期間、エンディング期間）の設定内容や開始条件、終了条件を適宜採用したり、組み合わせたりしたものを用いても良い。

【３４４９】

次に、図１２５７（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２Ｐｅについて説明をする。図１２５７（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２Ｐｅに規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり種別選択テーブル２０２Ｐｅは、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第９制御例では、設定された小当たり種別に応じて異なる内容の小当たり遊技が実行されるように構成している。具体的には、特別図柄の図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、取得した小当たり種別カウンタＣ５（０～９９）の値が「０～８９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＡ」が規定され、「９０～９９」の範囲に対して小当たり種別「小当たりＢ」が規定されている。

【３４５０】

ここで、小当たり種別カウンタＣ５は、上述した第１制御例における各種カウンタ（図２２参照）と同様に、所定の範囲（０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（９９）に達した後０に戻る構成となっている。そして、小当たり種別カウンタＣ５の値が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値に応じた値が初期値として読み込まれるように構成している。つまり、遊技者が取得する値（乱数値）を任意に選択できないように構成されている。「小当たりＡ」が設定された場合には、小当たり遊技の内容として、第１アタッカ（可変入賞装置６５）の開閉扉６５ｆが１．５秒開放する開放遊技が１回実行される小当たり遊技が実行され、「小当たりＢ」が設定された場合には、小当たり遊技の内容として、第１アタッカ（可変入賞装置６５）の開閉扉６５ｆが１．５秒開放する開放遊技が２回実行される小当たり遊技が実行される。なお、詳細な図示はしていないが、「小当たりＢ」の小当たり遊技が実行された場合には、１回目の開放遊技と２

回目の開放遊技との間に０．２秒のインターバル期間が設けられている。なお、上述した大当たり遊技とは異なり、小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に新たな遊技状態が設定されることが無いように構成している。このように構成することで、小当たり遊技開始時に設定されている遊技状態を変更させること無く小当たり遊技を実行させることができるため、例えば、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）において、有利な遊技状態が終了することを恐れながら小当たり遊技を実行する必要が無くなる分、大当たり遊技が実行された場合よりも安心して遊技を行わせることができる。

【３４５１】

次に、図１２５８を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１２５８は、本第９制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図１２５８に示した通り、本第９制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図２３（ｂ）参照）に対して、確変カウンタ２０３ｉに代えて確変フラグ２０３Ｐａが設けられている点と、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂ、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃ、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄ、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅ、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆ、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇ、小当たり中フラグ２０３Ｐｈが追加されている点で相違している。

【３４５２】

確変フラグ２０３Ｐａは、特別図柄の高確率状態となっているか否かを示すフラグである。この確変フラグ２０３Ｐａがオンであれば、特別図柄の高確率状態に設定されていることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態に設定されていることを示す。この確変フラグ２０３Ｐａは、初期値がオフに設定されており、大当たりに当選する毎にオフにリセットされる（図１２６５のＳ７０８Ｐ、図１２７０のＳ１２０８Ｐ参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、この確変フラグ２０３Ｐａの設定状況を参照して特別図柄の高確率状態であるか否かを判定し、特別図柄の確率状態に応じた大当たり確率で特別図柄の抽選を実行する。

【３４５３】

特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂは、第１特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタであり、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃは、第２特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。これらの特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂ、および特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃは、それぞれ第１特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第１特別図柄の変動パターンが決定された場合、および第２特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第２特別図柄の変動パターンが決定された場合に、決定された変動パターンに応じた変動時間に対応するカウンタ値が設定される。また、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄは、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）で大当たりに当選したことを示すフラグであって、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅは、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）で大当たりに当選したことを示すフラグである。特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄがオンに設定されている状態で第１特別図柄の変動時間が経過した場合は、第１特別図柄の変動停止を設定すると共に、第２特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。また、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅがオンに設定されている状態で第２特別図柄の変動時間が経過した場合は、第２特別図柄の変動停止を設定すると共に、第１特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第１特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。即ち、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄ、及び特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅは、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり図柄で停止表示された場合に、大当たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の他方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。なお、上述した強制停止された特別図柄（外れ図柄）の表示態様としては、特別図柄抽選の結果が外れであった場合に表示される表示態様を用いても良いし、特別図柄抽選の結果が外れであった場合には表示されることの無い専用の表示態様（強制外れ図柄）を用いても良く、実行中であった特別図柄が外れで停止表示されたことが報知され

れば良い。

【３４５４】

特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆは、特別図柄の抽選で小当たりに当選したことを示すフラグである。特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆがオンに設定されている状態で第２特別図柄の変動時間が経過した場合は、第２特別図柄の変動停止を設定すると共に、第１特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第１特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止表示させる処理が実行される。即ち、小当たりフラグ２０３Ｐｆは、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が小当たり図柄で停止表示された場合に、小当たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の他方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。なお、上述した強制停止された特別図柄（外れ図柄）の表示態様としては、特別図柄抽選の結果が外れであった場合に表示される表示態様を用いても良いし、特別図柄抽選の結果が外れであった場合には表示されることの無い専用の表示態様（強制外れ図柄）を用いても良く、実行中であった特別図柄が外れで停止表示されたことが報知されれば良い。また、強制停止させた要因が大当たり当選であるか小当たり当選であるかを識別可能とするために、大当たり当選に基づいて強制停止された外れ図柄の表示態様と小当たり当選に基づいて強制停止された外れ図柄の表示態様とを異ならせるように構成しても良い。

【３４５５】

特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇは、第２特別図柄の変動表示の実行中に第１特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示され、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止されたことを示すフラグである。この特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇは、初期値がオフに設定されており、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止された場合にオンに設定され（図１２６５のＳ７０３Ｐ参照）、第２特別図柄の変動表示の開始を設定するための第２特別図柄変動開始処理（図１２６６のＳ２０９Ｐ参照）の中で設定状況が判別され（Ｓ８０１Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合に（Ｓ８０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動の変動表示の開始を設定するための処理を１回スキップしてからオフに設定される（Ｓ８０２Ｐ）。詳述すると、この特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇがオンの状態で第２特別図柄変動開始処理（図１２６６のＳ２０９Ｐ参照）が実行されると、第２特別図柄の変動表示の開始を設定することなく処理が終了される。つまり、第２特別図柄が外れ図柄で強制停止された直後（強制停止の契機となった第１特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されるよりも前）に第２特別図柄の抽選が実行されて第２特別図柄の変動表示が開始されてしまうことを防止（抑制）するためのフラグである。小当たり中フラグ２０３Ｐｈは、小当たり遊技中であることを示すフラグであって、小当たり遊技が実行された場合にオンに設定される（図１２７６のＳ２５０３Ｐ参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図１２７６のＳ２５１２Ｐ参照）。この小当たり中フラグ２０３Ｐｈは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。このように構成することで、小当たり遊技中にパチンコ機１０が電断した場合であっても、電源復帰後に設定されている小当たり中フラグ２０３Ｐｈの設定状況に基づいて小当たり遊技を再開させることができる。

【３４５６】

＜第９制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１２５９から図１２７６を参照して、本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行される制御処理は、上述した第１制御例に対して、タイマ割込処理（図４０参照）に代えてタイマ割込処理（図１２５９参照）を実行する点、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図１２６０のＳ１０４Ｐ）を実行する点、特別図柄変動処理（図１２６０のＳ１０４Ｐ）内での処理として、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）と、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｐ）と、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）および第

２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｐ参照）を追加した点、普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１２７２のＳ１０６参照）を実行する点と、メイン処理（図５１参照）に代えてメイン処理（図１２７３参照）を実行する点と、で相違する。その他の処理内容については上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【３４５７】

まず、図１２５９を参照して、タイマ割込処理の処理内容について説明をする。図１２５９は、タイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図１２５９に示した通り、本第９制御例におけるタイマ割込処理は、上述した第１制御例におけるタイマ割込処理（図４０参照）に対して、２ミリ秒毎に更新される各種カウンタ値の種別に小当たり種別カウンタＣ５を追加している点と、特別図柄変動に関する処理内容の一部と、普通図柄変動に関する処理内容の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。具体的には、タイマ割込処理が実行されると、上述した第１制御例と同一のＳ１０１、及びＳ１０２の処理を実行し、その後、Ｓ１０３の処理に対して更新されるカウンタ値として小当たり種別カウンタＣ５の値を追加したカウンタ値更新処理を実行し（Ｓ１０１Ｐ）、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）を実行する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）の詳細な内容については図１２６０を参照して後述する。図１２５９に戻り説明を続ける。Ｓ１０４Ｐの処理を終えると、次に、上述した第１制御例と同様にＳ１０５からＳ１０９の処理を実行し、本処理を終了する。なお、本第９制御例の普通図柄変動処理（Ｓ１０６）については、その詳細な処理内容の一部ついて上述した第１制御例の普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）と異ならせているため、図１２７２を参照して後述する。

【３４５８】

次に、図１２６０を参照して、本第９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４１参照）に代えて実行される処理である。図１２６０は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）では、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｐ）、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２０１Ｐ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、現在が大当たり又は小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｐ：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２０２Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２０２Ｐ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０３Ｐ）、処理をＳ２０８Ｐへと移行する。一方、Ｓ２０２Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２０２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂを減算して更新し（Ｓ２０４Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新する（Ｓ２０５Ｐ）。次いで、更新後の特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０であるかを判別し（Ｓ２０６Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０であると判別した場合には（Ｓ２０６Ｐ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２０７Ｐ）、処理をＳ２０８Ｐへと移行する。一方、Ｓ２０６Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２０６Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ２０７Ｐの処理をスキップして処理をＳ２０８Ｐへと移行する。

【３４５９】

Ｓ２０８Ｐの処理では、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ２０８Ｐ）、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ２０８Ｐ：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２０９Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０８Ｐの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２０８Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃを減算して更新し（Ｓ２１

０Ｐ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ２１１Ｐ）、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０であるかを判別する（Ｓ２１２Ｐ）。特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０であると判別した場合には（Ｓ２１２Ｐ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２１３Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１２Ｐの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２１２Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ２１３Ｐの処理をスキップして本処理を終了する。尚、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｐ）、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）および第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｐ）の詳細については、それぞれ図１２６１、図１２６５、図１２６６および図１２７０を参照して説明する。

【３４６０】

以上、説明をした通り、本第９制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選を実行させるための処理が大当たり中（小当たり中）には実行されないように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて実行される遊技者に有利な当たり遊技が実行されている状況下で新たな特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技（当たり遊技に集中させることが可能な遊技）を提供することができる。なお、詳細な説明は省略しているが、本第９制御例では、特別図柄変動が終了した後（特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０、又は特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０となった後）に、変動表示以外の遊技が実行される期間である所定時間（例えば、１秒）の図柄確定時間を設定可能に構成している。この図柄確定時間は終了した特別図柄変動の結果を遊技者に報知するための報知期間であって、終了した特別図柄変動が外れ変動である場合には、外れ変動が終了した時点で表示される特別図柄（外れ図柄）が図柄確定時間が経過するまで継続して停止表示され、その後、新たな特別図柄抽選が開始される。また、終了した特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）である場合には、当たり変動（大当たり変動）が終了した時点で表示される特別図柄（当たり図柄）が図柄確定時間が経過するまで継続して停止表示される。このように構成することで、１の特別図柄変動が終了したこと、及び終了した特別図柄変動の結果を遊技者に把握させるための期間を確保し易くすることができる。

【３４６１】

次いで、図１２６１を参照して、上述した本第９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）について説明する。図１２６１は、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３０１Ｐ）、Ｎ１の値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ３０２Ｐ）、Ｎ１の値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ３０２Ｐ：Ｙｅｓ）、Ｎ１の値を１減算する処理（Ｎ１＝Ｎ１－１）を実行し（Ｓ３０３Ｐ）、減算後の保留球数コマンドを設定する（Ｓ３０４Ｐ）。次いで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａのデータをシフトし（Ｓ３０５Ｐ）、第１特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ３０６Ｐ）、第１特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ３０７Ｐ）、更新処理を実行し（Ｓ３０８Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３０２Ｐの処理において、Ｎ１の値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３０２Ｐ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。尚、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６Ｐ）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７Ｐ）および更新処理（Ｓ３０８Ｐ）の詳細については、それぞれ図１２６２，図１２６３および図１２６４を参照して説明する。

【３４６２】

次いで、図１２６２を参照して、本第９制御例における第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６Ｐ）について説明する。図１２６２は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この本第９制御例における第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６Ｐ）では、設定されている特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じた第

１特別図柄抽選（大当たり判定）が実行される。第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６Ｐ）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの実行エリアのデータを取得し（Ｓ４０１Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４０２Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４０２Ｐ：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａに基づいて抽選結果（当たり判定結果）を取得し（Ｓ４０３Ｐ）、Ｓ４０５Ｐの処理へ移行する。一方、Ｓ４０２Ｐの処理において、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４０２Ｐ：Ｙｅｓ）、高確率状時用に第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａに基づいて抽選結果（当たり判定結果）を取得し（Ｓ４０４Ｐ）、Ｓ４０５Ｐの処理へ移行する。

【３４６３】

そして、Ｓ４０５Ｐの処理では、Ｓ４０３Ｐの処理、又はＳ４０４Ｐの処理にて取得された抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４０５Ｐ）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４０５Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄをオンに設定し（Ｓ４０６Ｐ）、第１特別図柄抽選の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４０７Ｐ）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４０８Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ４０５Ｐの処理において、大当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ４０５Ｐ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４０９Ｐ）、本処理を終了する。

【３４６４】

次いで、図１２６３を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２６１のＳ２０３Ｐ）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７Ｐ）について説明する。図１２６３は、この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７Ｐ）が実行されると、まず、特図１抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ５０１Ｐ）、特図１抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５０１Ｐ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄを用いて大当たり種別を決定し（Ｓ５０２Ｐ）、第１特別図柄実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ５０３Ｐ）、変動パターンシナリオテーブルから変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂを読み出し（Ｓ５０４Ｐ）、読み出した変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂから取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ５０５Ｐ）、選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５０６Ｐ）、停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定する（Ｓ５０７Ｐ）。次いで、第１図柄表示装置で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５０８Ｐ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂにセットし（Ｓ５０９Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０１Ｐの処理において、特図１抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５０１Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ５０２Ｐの処理をスキップし、処理をＳ５０３Ｐへと移行する。

【３４６５】

次いで、図１２６４を参照して、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）の一処理である更新処理（Ｓ３０８Ｐ）について説明する。図１２６４は、この更新処理（Ｓ３０８Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ３０８Ｐ）は、特別図柄変動が開始される場合（変動開始時）に実行される処理であって、時短カウンタ２０３ｈの値を更新することで普通図柄の高確率状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。更新処理（Ｓ３０８Ｐ）が実行されると、まず、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり又は小当たりであるかを判別し（Ｓ６０１Ｐ）、大当たり又は小当たりであると判別した場合は（Ｓ６０１Ｐ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ６０１Ｐの処理において、大当たり又は小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ６０１Ｐ：Ｎｏ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ６０２Ｐ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ６０２Ｐ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０３Ｐ）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４Ｐ）。

【３４６６】
Ｓ６０４Ｐの処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動によって普通図柄の高確率状態を終了させる終了条件が成立したと判別した場合は（Ｓ６０４Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６０５Ｐ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６０５Ｐ：Ｎｏ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ６０６Ｐ）、現在の時短カウンタ２０３ｈの値、抽選回数カウンタの値、遊技状態を示すコマンドを設定し（Ｓ６０８Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６０５Ｐの処理において、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ６０５Ｐ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに潜確状態を設定し（Ｓ６０７Ｐ）、Ｓ６０８Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ６０２の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が普通図柄の高確率状態では無いと判別した場合（Ｓ６０２Ｐ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６０４Ｐの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０では無い、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であって、今回の特別図柄変動によって普通図柄の高確率状態の終了条件が成立しないと判別した場合は（Ｓ６０４Ｐ：Ｎｏ）、そのままＳ６０８Ｐの処理へ移行し、本処理を終了する。

【３４６７】
次いで、図１２６５を参照して、上述した本第９制御例における特別図柄変動処理（図１２６０のＳ１０４Ｐ参照）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｐ）について説明する。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｐ）では、先ず、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄがオンであるかを判別し（Ｓ７０１Ｐ）、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄがオンであると判別した場合には（Ｓ７０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ７０２Ｐ）、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ７０２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇをオンに設定し（Ｓ７０３Ｐ）、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇのオンを示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ７０４Ｐ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ７０５Ｐ）、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値を０にセットする（Ｓ７０６Ｐ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ７０７Ｐ）、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄ、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅ、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆ、確変フラグ２０３Ｐａをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ７０８Ｐ）、特図１確定コマンドを設定し（Ｓ７０９Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の停止表示を設定し（Ｓ７１０Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０１Ｐの処理において、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ７０１Ｐ：Ｎｏ）、処理をＳ７０９Ｐへと移行し、Ｓ７０２Ｐの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ７０２Ｐ：Ｎｏ）、処理をＳ７０７Ｐへと移行する。このように構成することで、第１特別図柄の大当たり変動が停止表示されるタイミングにて第２特別図柄変動が実行されている場合には、第２特別図柄抽選の抽選結果に関わらず、実行中の第２特別図柄変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることができる。

【３４６８】
次いで、図１２６６を参照して、上述した本第９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）について説明する。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）では、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇがオンであるかを判別し（Ｓ８０１Ｐ）、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇがオンであると判別した場合には（Ｓ８０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇをオフに設定し（Ｓ８０２Ｐ）、本処理を終了する。つまり、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇがオンに設定されている状況、即ち、１回の特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）にて本処理よりも先に実行される第１特別図柄変動停止処理（図１２６５のＳ２０７Ｐ参照）において、実行中の第２特別図柄変動を強制的に外れ図柄で停止表示させる処理を実行した状況にお

いて、大当たり遊技が実行されるまでの間に、新たな第２特別図柄変動が開始されることを防ぐためにＳ８０１Ｐの処理が実行される。このように構成することで、第１特別図柄変動が大当たり変動で停止表示されることに基づいて実行中の第２特別図柄変動を強制的に停止表示させたにも関わらず、大当たり遊技が開始されるまでに新たな第２特別図柄変動が開始されてしまうことを抑制することができる。

【３４６９】

一方、Ｓ８０１Ｐの処理において、特図２変動停止フラグ２０３Ｐｇがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ８０１Ｐ：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ８０３Ｐ）、Ｎ２が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ８０４Ｐ）、Ｎ２が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ８０４Ｐ：Ｙｅｓ）、Ｎ２の値を１減算する処理（Ｎ２＝Ｎ１－１）を実行し（Ｓ８０５Ｐ）、減算後のＮ２の値に対応する保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０６Ｐ）。次いで、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのデータをシフトし（Ｓ８０７Ｐ）、第２特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ８０８Ｐ）、第２特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ８０９Ｐ）、更新処理を実行し（Ｓ８１０Ｐ（Ｓ３０８Ｐ））、本処理を終了する。一方、Ｓ８０４Ｐの処理において、Ｎ２が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ８０４Ｐ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３４７０】

次いで、図１２６７を参照して、本第９制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ８０８Ｐ）について説明する。図１２６７は、この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ８０８Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この本第９制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ８０８Ｐ）では、設定されている特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じた第２特別図柄抽選（大当たり判定）が実行される。第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ８０８Ｐ）が実行されると、まず、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの実行エリアのデータを取得し（Ｓ９０１Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９０２Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ９０２Ｐ：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａに基づいて抽選結果（当たり判定結果）を取得し（Ｓ９０３Ｐ）、Ｓ９０５Ｐの処理へ移行する。一方、Ｓ９０２Ｐの処理において、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９０２Ｐ：Ｙｅｓ）、高確率状時用に第１当たり乱数テーブル２０２Ｐａに基づいて抽選結果（当たり判定結果）を取得し（Ｓ９０４Ｐ）、Ｓ９０５Ｐの処理へ移行する。

【３４７１】

そして、Ｓ９０５Ｐの処理では、Ｓ９０３Ｐの処理、又はＳ９０４Ｐの処理にて取得された抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ９０５Ｐ）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０５Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅをオンに設定し（Ｓ９０６Ｐ）、第２特別図柄抽選の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ９０７Ｐ）、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ９０８Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ９０５Ｐの処理において、大当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ９０５Ｐ：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ９０９Ｐ）、本処理を終了する。

【３４７２】

次いで、図１２６８を参照して、上述した本第９制御例における第２特別図柄大当たり判定処理（図１２６７のＳ８０８Ｐ参照）の一処理である特図２外れ変動処理（Ｓ８０９Ｐ）について説明する。図１２６７は、この特図２外れ変動処理（Ｓ８０９Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ変動処理（Ｓ８０９Ｐ）では、先ず、今回の外れ変動が小当たりであるかを判別し（Ｓ１００１Ｐ）、小当たりであると判別した場合には（Ｓ１００１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆをオンに設定し（Ｓ１００２Ｐ）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１００３Ｐ）、第１図柄表示装置に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１００４Ｐ）、本処理を

終了する。一方、Ｓ１００１Ｐの処理において、小当たりではないと判別した場合には（Ｓ１００１Ｐ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１００５Ｐ）、本処理を終了する。

【３４７３】

次いで、図１２６９を参照して、本第９制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ８０９Ｐ）について説明する。図１２６９は、この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この本第９制御例における第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０９Ｐ）が実行されると、まず、特図２抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ１１０１Ｐ）、特図２抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ１１０１Ｐ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄを用いて大当たり種別を決定し（Ｓ５０２Ｐ）、第２特別図柄実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ１１０３Ｐ）、変動パターンシナリオテーブルから変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂを読み出し（Ｓ１１０４Ｐ）、読み出した変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂから取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンを選択し（Ｓ１１０５Ｐ）、選択した変動パターンに基づいて、特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１１０６Ｐ）、停止図柄を示す特図２停止種別コマンドを設定する（Ｓ１１０７Ｐ）。次いで、第１図柄表示装置で第２特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ１１０８Ｐ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃにセットし（Ｓ１１０９Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１０１Ｐの処理において、特図２抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ１１０１Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ１１０２Ｐの処理をスキップし、処理をＳ１１０３Ｐへと移行する。

【３４７４】

次いで、図１２７０を参照して、上述した本第９制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｐ）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｐ）について説明する。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｐ）では、先ず、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅがオンであるかを判別し（Ｓ１２０１Ｐ）、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１２０１Ｐ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理を実行し（Ｓ１２０２Ｐ）、本処理を終了する。この特図２外れ停止処理（Ｓ１２０２Ｐ）の詳細については、図１２７１を参照して後述する。一方、Ｓ１２０１Ｐの処理において、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅがオンであると判別した場合には（Ｓ１２０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ１２０３Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１２０３Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ１２０４Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１２０５Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値を０にセットする（Ｓ１２０６Ｐ）。次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ１２０７Ｐ）、特図１大当たりフラグ２０３Ｐｄ、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅ、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆ、確変フラグ２０３Ｐａ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ１２０８Ｐ）、特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２０９Ｐ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の停止表示を設定し（Ｓ１２１０Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２０３Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ１２０３Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ１２０４Ｐ～Ｓ１２０６Ｐの処理をスキップし、処理をＳ１２０７Ｐへと移行する。

【３４７５】

次いで、図１２７１を参照して、上述した本第９制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１２７０のＳ２１３Ｐ参照）の一処理である特図２外れ停止処理（Ｓ１２０２Ｐ）について説明する。図１２７１は、この特図２外れ停止処理（Ｓ１２０２Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ１２０２Ｐ）では、第２特別図柄抽選の結果が外れである場合のうち、小当たりである場合において、大当たり当選時

と同様に実行中の第１特別図柄変動を停止表示させる処理が実行される。具体的には、特図２外れ停止処理（Ｓ１２０２Ｐ）が実行されると、先ず、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆがオンであるかを判別し（Ｓ１３０１Ｐ）、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Ｓ１３０１Ｐ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｐの処理において、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆがオンであると判別した場合には（Ｓ１３０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値であるかを判別し（Ｓ１３０２Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ１３０２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ１３０３Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１３０４Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値を０にセットする（Ｓ１３０５Ｐ）。次いで、小当たりの開始を設定し（Ｓ１３０６Ｐ）、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆをオフに設定し（Ｓ１３０７Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３０２Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合には（Ｓ１３０２Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ１３０３Ｐ～Ｓ１３０５Ｐの処理をスキップし、処理をＳ１３０６Ｐへと移行する。このように構成することで、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合も、小当たり図柄が停止表示されるタイミングで実行中の第１特別図柄変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることができる。

【３４７６】

次に、図１２７２を参照して、本第９制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の処理内容について説明をする。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【３４７７】

この普通図柄変動処理（図１２７２のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する（Ｓ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ８０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ８０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８０４）。Ｓ８０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ８０５）。つまり、Ｓ８０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ８０６）。Ｓ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウン

タＣ４の値を取得する（Ｓ８０７）。
【３４７８】
次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるかを判別し（Ｓ８０８）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃ（図１２５６）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（Ｓ８０９）、Ｓ８１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ８０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃ（図１２５６参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ８１０）、Ｓ８１１の処理へ移行する。Ｓ８１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ８１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ８１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ８１２）、Ｓ８１４の処理へ移行する。一方、Ｓ８１１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ８１３）、Ｓ８１４の処理へ移行する。Ｓ８１４の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８１４）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８１４：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を１秒に設定し（Ｓ８５１）、本処理を終了する。一方、Ｓ８１４の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８１４：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を３０秒に設定し（Ｓ８５２）、本処理を終了する。
【３４７９】
なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。
【３４８０】
一方、Ｓ８０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ８１７）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ８１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ８１７の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ８１７：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ８１８）。Ｓ８１８の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ８１２、或いはＳ８１３の

処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ８１８の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ８１２の処理、或いはＳ８１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ８１９）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ８１９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ８２０）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ８２０：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８５４）、Ｓ８２２の処理へ移行する。一方、Ｓ８２０の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ８２０：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０ａの開放時間が０．５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ８５３）、Ｓ８２２の処理へ移行する。Ｓ８２２の処理では、Ｓ８２１、或いはＳ８２３の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する。

【３４８１】

次いで、図１２７３を参照して、本第９制御例におけるメイン処理について説明する。図１２７３は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。この本第９制御例におけるメイン処理のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３、及びＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理ではそれぞれ上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）におけるＳ１８０１～Ｓ１８０３、及びＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理と同一の処理が実行されるため、その説明を省略する。つまり、本第９制御例におけるメイン処理（図１２７３参照）では、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）に対して、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｐ）、小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｐ）の処理内容を変更している点で相違している。

【３４８２】

ここで、図１２７４を参照して、本第９制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２７４は、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。本第９制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｐ）は、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、新たなラウンドの開始タイミングに実行される処理内容と、大当たり終了タイミングに実行される処理内容と、を変更し、さらに、入賞処理（Ｓ１９１１）と、異常処理（Ｓ１９１２）を削除している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｐ）が実行されると、まず、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９０５の処理を実行する。そして、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）は、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ１９０１Ｐ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０２Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０７～Ｓ１９０９の処理を実行し、Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０９の処理において大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９０３Ｐ）、本処理を終了する。

【３４８３】

次に、図１２７５を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｐ）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ｐ）の内容について説明をする。図１２７５は、大当たり終了

処理（Ｓ１９０３Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ｐ）では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を、大当たり当選時の遊技状態や大当たり種別に基づいて決定し、決定した遊技状態を設定するための処理が実行される。具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９０３Ｐ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別を特定し（Ｓ２４０１Ｐ）、特定した大当たり種別が「大当たりＡ」であるかを判別し（Ｓ２４０２Ｐ）、「大当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ２４０２Ｐ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に「０」をセットし（Ｓ２４０３Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐａをオンに設定し（Ｓ２４０４Ｐ）、Ｓ２４０５Ｐの処理へ移行する。また、Ｓ２４０２Ｐの処理において、「大当たりＡ」では無いと判別した場合は（Ｓ２４０２Ｐ：Ｎｏ）、そのままＳ２４０５Ｐの処理へ移行する。

【３４８４】

Ｓ２４０５Ｐの処理では、今回の大当たり種別が「大当たりＢ」であるかを判別し（Ｓ２４０５Ｐ）、「大当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ２４０５Ｐ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」をセットし（Ｓ２４０６Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐａをオンに設定し（Ｓ２４０７Ｐ）、Ｓ２４０８Ｐの処理へ移行する。また、Ｓ２４０５Ｐの処理において、「大当たりＢ」では無いと判別した場合は（Ｓ２４０５Ｐ：Ｎｏ）、そのままＳ２４０８Ｐの処理へ移行する。Ｓ２４０８Ｐの処理では、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ２４０８Ｐ）、「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ２４０８Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり当選時の遊技状態が確変状態、又は潜確状態であるかを判別し（Ｓ２４０９Ｐ）、確変状態、又は潜確状態であると判別した場合は（Ｓ２４０９Ｐ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」をセットし（Ｓ２４１１Ｐ）、設定した遊技状態に応じた状態コマンドを設定し（Ｓ２４１２Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０９Ｐの処理において、確変状態、又は潜確状態では無いと判別した場合は（Ｓ２４０９Ｐ：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値に「２５」をセットし（Ｓ２４１０Ｐ）、Ｓ２４１２の処理へ移行し、本処理を終了する。また、Ｓ２４０８Ｐの処理において、「大当たりＣ」では無いと判別した場合は（Ｓ２４０８Ｐ：Ｎｏ）、そのままＳ２４１２Ｐの処理へ移行する。つまり、今回の大当たり種別が「大当たりＡ」である場合には、潜確状態に対応する状態コマンドがＳ２４１２Ｐの処理によって設定され、今回の大当たり種別が「大当たりＢ」である場合には、確変状態に対応する状態コマンドがＳ２４１２Ｐの処理によって設定され、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」である場合には、時短状態に対応する状態コマンドがＳ２４１２Ｐの処理によって設定される。

【３４８５】

次いで、図１２７６を参照して、上述した本第９制御例におけるメイン処理の一処理である小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｐ）について説明する。図１２７６は、この小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｐ）では、先ず、小当たり開始であるかを判別し（Ｓ２５０１Ｐ）、小当たり開始であると判別した場合には（Ｓ２５０１Ｐ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０２Ｐ）、小当たり中フラグ２０３Ｐｈをオンに設定し（Ｓ２５０３Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１Ｐの処理において、小当たり開始ではないと判別した場合には（Ｓ２５０１Ｐ：Ｎｏ）、小当たり中であるかを判別し（Ｓ２５０４Ｐ）、小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２５０４Ｐ：Ｙｅｓ）、特定入賞口の開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０５Ｐ）、特定入賞口の開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０５Ｐ：Ｙｅｓ）、特定入賞口を開放し（Ｓ２５０６Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０５Ｐの処理において、特定入賞口の開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０５Ｐ：Ｎｏ）、特定入賞口の閉鎖タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０７Ｐ）、特定入賞口の閉鎖タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０７Ｐ：Ｙｅｓ）、特定入賞口を閉鎖し（Ｓ２５０８Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０７Ｐの処理において、特定入賞口の閉鎖タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０７Ｐ：Ｎｏ）、エンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２５０９Ｐ

）、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５０９Ｐ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２５１０Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０９Ｐの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５０９Ｐ：Ｎｏ）、小当たりの終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２５１１Ｐ）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２５１１Ｐ：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３Ｐｈをオフに設定し（Ｓ２５１２Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５１１Ｐの処理において、小当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２５１１Ｐ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０４Ｐの処理において、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２５０４Ｐ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３４８６】

＜第９制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１２７７から図１２８１を参照して、本第９制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第９制御例では、上述した第１制御例に対して、状態コマンド受信処理に代えて状態コマンド受信処理（図１２７７のＳ４２０２Ｐ参照）を実行する点、特図１演出態様設定処理に代えて特図１演出態様設定処理（図１２８０のＳ４９１１Ｐ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。また、図示は省略しているが、本第９制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例に対して新たにストックアイコンカウンタを追加している点で相違している。それ以外は同一であるため説明を省略する。ストックアイコンカウンタは、有利遊技期間中に実行され得る大当たり遊技の実行回数に対応する値を計測するためのカウンタであって、有利遊技期間中に大当たり変動が実行される場合において、カウンタの値を更新する処理が実行される。そして、ストックアイコンカウンタの値が参照された表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信することに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面の主表示領域Ｄｍに形成される表示領域Ｄｍ４に表示されるストックアイコン９１１，９１２の個数を変化させる表示が実行される。

【３４８７】

ここで、図１２７７を参照して、本第９制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｐ）の詳細について説明をする。図１２７７は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この本第９制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｐ）のうち、Ｓ４３０１～Ｓ４３０５の処理はそれぞれ上述した状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）におけるＳ４３０１～Ｓ４３０５の各処理と同一の処理が実行されるため、同一の符号を付して、その説明を省略する。本第９制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０２Ｐ）が実行されると、Ｓ４３０１～Ｓ４３０５の処理が実行される。そして、Ｓ４３０２の処理において、通常状態に変更していないと判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次に、時短状態に変更したかを判別し（Ｓ４３０１Ｐ）、Ｓ４３０１Ｐの処理において、時短状態に変更したと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｐ：Ｙｅｓ）、時短モード設定処理を実行し（Ｓ４３０２Ｐ）、その後、Ｓ４３０４、及びＳ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４３０１Ｐの処理において、時短状態に変更していないと判別した場合は（Ｓ４３０１Ｐ：Ｎｏ）、次に、確変状態又は潜確状態に移行（変更）したかを判別し（Ｓ４３０３Ｐ）、移行（変更）したと判別した場合は（Ｓ４３０３Ｐ：Ｙｅｓ）、特図高確モード設定処理を実行し（Ｓ４３０４Ｐ）、その後、Ｓ４３０４、及びＳ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４３０３Ｐの処理において、確変状態又は潜確状態に移行（変更）していないと判別した場合は（Ｓ４３０３Ｐ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３４８８】

次に、図１２７８を参照して、時短モード設定処理（Ｓ４３０２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２７８は、時短モード設定処理（Ｓ４３０２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。時短モード設定処理（Ｓ４３０２Ｐ）が設定されると、まず、従

時短カウンタの値を算出し（Ｓ５００１）、Ｓ５００１の処理で算出された値が２５である場合には、通常時短モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５００５Ｐ）、ストックアイコンカウンタの値を０にクリアし（Ｓ５００６Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００２Ｐの処理で従時短カウンタの値が２５では無い（１００００である）と判別した場合は、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３Ｐ）、ストックアイコンカウンタの値を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５００４Ｐ）、本処理を終了する。

【３４８９】

次に、図１２７９を参照して、特図高確モード設定処理（Ｓ４３０４Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２７９は、特図高確モード設定処理（Ｓ４３０４Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。特図高確モード設定処理（Ｓ４３０４Ｐ）が実行されると、図１２７９に示した通り、ストックアイコンを２個示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０１Ｐ）、遊技状態に応じた演出モードに対応する表示用コマンドを設定する。具体的には、特図高確モード設定処理（Ｓ４３０４Ｐ）が実行されると、まず、ストックアイコン２個を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０１Ｐ）、次いで、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ５１０２Ｐ）、確変状態では無い（潜確状態である）と判別した場合は（Ｓ５１０２Ｐ：Ｎｏ）、スーパーモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０３Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１０２Ｐの処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ５１０２Ｐ：Ｙｅｓ）、ラッキーモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１０４Ｐ）、本処理を終了する。Ｓ５１０３Ｐの処理によって設定された表示用コマンドが表示制御装置１１４に出力されることによって、図１２５０（ａ）等に示した「スーパーモード中」の表示態様が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。

【３４９０】

次に、図１２８０を参照して、本第９制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｐ）の詳細について説明をする。図１１５４は、この特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｐ）の内容を示したフローチャートである。この本第９制御例における特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｐ）では、遊技状態に応じた第１特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。具体的には、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｐ）が実行されると、まず、現在が普通図柄の通常状態であるかを判別し（Ｓ５２０１Ｐ）、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ５２０１Ｐ：Ｎｏ）、特別図柄の高確率状態であるか（確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されているか）を判別し（Ｓ５２０２Ｐ）、特別図柄の高確率状態であると判別した場合（Ｓ５２０２Ｐ：Ｙｅｓ）は、Ｓ５２０１Ｐ、及びＳ５２０２Ｐの処理によって現在が確変状態であると判別された状況となる。そして、次に、今回の特図１変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ５２０３Ｐ）、大当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５２０３Ｐ：Ｙｅｓ）、大当たり種別として「大当たりＣ」が設定されているかを判別し（Ｓ５２０４Ｐ）、「大当たりＣ」では無い、即ち、「大当たりＡ」又は「大当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ５２０４Ｐ：Ｎｏ）、ストックアイコン９１１，９１２を消費しない大当たり演出態様を決定し（Ｓ５２０５Ｐ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２１０Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０２Ｐの処理において、特別図柄の高確率状態では無いと判別した場合は（Ｓ５２０２Ｐ：Ｎｏ）、時短状態中演出態様設定処理を実行し（Ｓ５２０６Ｐ）、上述したＳ５２１０Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５２０１Ｐの処理において、普通図柄の通常状態であると判別した場合（Ｓ５２０１Ｐ：Ｙｅｓ）、或いは、Ｓ５２０３Ｐの処理において、大当たり変動では無いと判別した場合（Ｓ５２０３Ｐ：Ｎｏ）は、変動パターンコマンドが示す変動パターンに滞欧する演出態様を決定し（Ｓ５２０９Ｐ）、上述したＳ５２１０Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５２０４Ｐの処理において、「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ５２０４Ｐ：Ｙｅｓ）、ストックアイコンを１個消費する大当たり演出態様を決定し（Ｓ５２０７Ｐ）、ストックアイコンカウンタの値を１減算し（Ｓ５２０８Ｐ）、Ｓ５２１０Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１２８１を参照して、本第９制御例における時短状態中演出態様設定処理（Ｓ５２０６Ｐ）の処理内容について説明をする。時

短状態中演出態様設定処理（Ｓ５２０６Ｐ）では、ストックアイコンカウンタの値と、今回の特図抽選結果と、に基づいて、ストックアイコンを獲得する演出態様、又はストックアイコンを消費する演出態様を決定する処理が実行される。具体的には、時短状態中演出態様設定処理（Ｓ５２０６Ｐ）が実行されると、まず、ストックアイコンカウンタの値を算出し（Ｓ５３０１Ｐ）、算出したストックアイコンカウンタの値が１であるかを判別する（Ｓ５３０２Ｐ）。Ｓ５３０４Ｐの処理において、ストックアイコンカウンタの値が１であると判別した場合は（Ｓ５３０２Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ５３０３Ｐ）、大当たり変動であると判別した場合は（Ｓ５３０３Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり種別が「大当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ５３０４Ｐ）、大当たりＣでは無いと班別した場合は（Ｓ５３０４Ｐ：Ｎｏ）、ストックアイコンを２個獲得する大当たり演出態様を決定し（Ｓ５３０５Ｐ）、ストックアイコンカウンタの値に２をセットし（Ｓ５３０６Ｐ）、Ｓ５３１０Ｐの処理へ移行する。また、Ｓ５３０４Ｐの処理において、大当たり種別が大当たりＣでは無い（大当たりＡ、或いは大当たりＢである）と判別した場合は（Ｓ５３０４Ｐ：Ｎｏ）、ストックアイコンを１個消費する大当たり演出態様を決定し（Ｓ５３０７Ｐ）、ストックアイコンカウンタの値を０にクリアして本処理を終了する。

【３４９１】

＜第９制御例の第１変形例＞

次に、図１２８２～図１３０７を参照して、上述した第９制御例の第１変形例について説明をする。上述した第９制御例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能に構成し、潜確状態が設定された場合に第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していた。そして、一度潜確状態が設定された場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで（特別図柄抽選で大当たり当選するまで）潜確状態が継続されるように構成することで、遊技者に対して安心して潜確状態中の遊技を行わせることができるように構成していた。これに対して、本第９制御例の第１変形例では、遊技者に有利な遊技状態である潜確状態が設定された場合であったとしても、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く設定された潜確状態が終了し得るように構成している。具体的には、潜確状態中に実行された特別図柄変動の回数に基づいて潜確状態の終了条件が成立するように構成している。

【３４９２】

このように構成されたパチンコ機１０では、潜確状態中において、終了条件の成立契機となり得る第１特別図柄変動（特図１変動）が実行されること無く、遊技者に有利となる特典（小当たり遊技）が頻繁に付与され得る第２特別図柄変動（特図２変動）のみが実行されてしまう遊技状況が発生した場合に、遊技者に過剰に有利な遊技状況が提供されてしまうという問題があった。この問題に対して、本第９制御例の第１変形例では、特図１変動が実行されていない状況で特図２変動が実行されてしまうことを抑制可能な遊技盤１３の構成を有している。このように構成することで、潜確状態中に実行される遊技として、潜確状態の終了契機となり得る特別図柄変動と、遊技者に特典を付与し得る特別図柄変動と、並行して実行させ易くすることができるため、遊技者に公平な遊技を提供し易くすることができる。

【３４９３】

さらに、本第９制御例の第１変形例では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が継続して停止表示される期間（図柄確定時間）の長さを、特別図柄の種別に応じて異ならせることができるように構成している。具体的には、潜確状態において実行される第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動時間が経過した後における第１特別図柄の図柄確定時間を比較的長く設定し、潜確状態において実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動時間が経過した後における第２特別図柄の図柄確定時間を比較的短く（０秒も含む）なるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄変動の変動回数に基づいて潜確状態の終了条件が成立し得る構成で

あって、その潜確状態中に数多くの小当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われるパチンコ機１０、特に、潜確状態中に実行される第２特別図柄抽選の結果が殆ど小当たり当選となるように構成されている本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０において、潜確状態中の遊技をより効率的に行わせることができる。加えて、本第１変形例では、潜確状態中に実行される第１特別図柄抽選は大当たり当選に加えて潜確状態の終了条件を成立させることが主とした目的となり、第２特別図柄抽選は大当たり当選に加えて潜確状態の終了条件を成立させることが主とした目的となるように構成している。このように、主とする目的が異なるように実行される各特別図柄抽選に対して、特別図柄が停止表示されている期間（図柄確定時間）の長さを異ならせることで各特別図柄抽選の結果を報知するための期間を適切に設定することができる。

【３４９４】

＜第９制御例の第１変形例における遊技盤の構成について＞

まず、図１２８２、及び図１２８３を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の右側領域に設けられた流路の一部構成を変更した点と、電動役物１６４０ａに代えて電動役物６４０ａを設けた点と、右第１入球口１６４に代えて右第１入球ゲート１６４１を設けた点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。図１２８２は、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を示した正面図である。図１２８２に示した通り、電動役物６４０ａは、上可動板６４０ａ１と、下可動板６４０ａ２とが連動して可変するように構成されている。この上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とは遊技盤１３の裏面側にて連結部（図示せず）によって連結されており、電動役物６４０ａが有する１つの駆動手段（ソレノイド）が駆動する（電力が供給される）ことによって初期位置である閉鎖位置（遊技盤１３に突出する位置）から開放位置（遊技盤１３に埋没する位置）へと同タイミングで上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２が変化するように構成している。なお、図１２８２に示した図では、電動役物６４０ａが作動していない状況、即ち、上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とが共に閉鎖位置に位置している状況であるため、右打ち遊技によって発射された遊技球が流路ｒｙ１１を流下した後にスルーゲート６７を通過し、その後流路ｒｙ１２を流下し、閉鎖位置に位置している上可動板６４０ａ１の上面に形成される球流路を流下し右第１入球ゲート１６４１、及び第２入球口６４０へと入球すること無く、流路ｒｙ１５を流下し、可変入賞装置６５に到達することになる。

【３４９５】

ここで、電動役物６４０ａが作動した場合（普図当たり遊技が実行された場合）における電動役物６４０ａの動作内容と、遊技球の球流れについて図１２８３を参照して詳細に説明をする。図１２８３（ａ）は、電動役物６４０ａが作動している（開放位置に位置している）状況における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図であって、図１２８３（ｂ）は、電動役物６４０ａの作動がショート作動（普図ショート当たり遊技）であった場合における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図であって、図１２８３（ｃ）は、電動役物６４０ａの作動がロング作動（普図ロング当たり遊技）であった場合における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図である。まず、スルーゲート６７（図１２８２参照）を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選にて当たり当選すると普図当たり遊技が実行され、電動役物６４０ａが作動し、図１２８３（ａ）に示した通り、上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とが開放位置へと変化する開放状態となる。この開放状態では、流路ｒｙ１１を流下した遊技球が開放位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過して流路ｒｙ１２に通過する。本第１変形例では、閉鎖位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過した遊技球が下可動板６４０ａ２へと到達するのに約１秒を要するように構成している。

【３４９６】

また、上可動板６４０ａ１の流下端部（図１２８３（ａ）の視点で左下側部）には規制部材ｂｚ１が設けられている。この規制部材ｂｚ１には、普図当たり遊技が実行される時点において上可動板６４０ａ１の上面の流下端側に位置している遊技球を流路ｒｙ１２に向けて誘導可能な傾斜面が設けられており、普図当たり遊技が実行された場合に流路ｒｙ１１を流下した遊技球を流路ｒｙ１２へと誘導し易く構成している。また、規制部材ｂｚ１の下方には開口部Ｋａ１が設けられており、流路ｒｙ１２に到達した遊技球を流路ｒｙ１４側へと排出可能に構成している。なお、流路ｒｙ１２を流下した遊技球が開口部Ｋａ１を通過して流路ｒｙ１４へと排出される流れについては、図１２８３（ｂ）を参照して後述する。また、規制部材ｂｚ１の左端位置が、流路ｒｙ１３を形成する左隔壁よりも左側に突出する位置となるように形成している。つまり、開口部Ｋａ１に対して規制部材ｂｚ１の下面が庇形状となるように構成している。このように構成することで、流路ｒｙ１１を流下した後に上可動板６４０ａ１の上面を流下し、流路ｒｙ１４に流れ込む遊技球が開口部Ｋａ１から流路ｒｙ１２に向かって流入してしまうことを抑制することができる。

【３４９７】

次に、実行された普図当たり遊技が普図ショート当たり遊技である場合には、電動役物６４０ａが開放位置に位置している期間が０．５秒の普図当たり遊技が実行される。この場合、図１２８３（ｂ）に示した通り、普図ショート当たり遊技によって開放位置に位置した上可動板６４０ａ１を通過した遊技球が下可動板６４０ａ２へと到達するまでに（１秒経過するまでに）普図ショート当たり遊技が終了し、下可動板６４０ａ２が閉鎖位置に位置するため、下可動板６４０ａ２に到達した遊技球が閉鎖位置に位置している下可動板６４０ａ２の上面を流下し、開口部Ｋａ１を通過して流路ｒｙ１４に流下する。なお、詳細な説明は省略するが、本第１変形例では、普図当たり遊技が実行されるタイミングにおいて設定されている普通図柄の確率状態に応じて普図当たり遊技の種別を異ならせて実行するように構成しており、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普図ロング当たり遊技（開放期間２秒、開放回数１回）が実行され、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には普図ショート当たり遊技（開放期間０．５秒、開放回数１回）が実行されるように構成している。また、普通図柄抽選が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態に応じて、普通図柄変動の変動時間を異ならせて実行可能に構成しており、例えば、普通図柄の低確率状態である通常状態にて実行される普通図柄変動に対しては１０秒の変動時間が設定され、普通図柄の低確率状態である潜確状態にて実行される普通図柄変動に対しては０．５秒の変動時間が設定されるように構成している。

【３４９８】

このように構成することで、通常状態において継続して右打ち遊技を実行した状況では普通図柄変動として１０秒の変動時間が設定されることから、普図ショート当たり遊技の実行間隔が最短でも１０秒となるため、１の普図ショート当たり遊技中に閉鎖位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過した遊技球が下可動板６４０ａ２に到達するまでの期間（約１秒）中に次の普図ショート当たり遊技が実行されることが無い。よって、通常状態では、流路ｒｙ１１を流下した遊技球が１の普図ショート当たり遊技中に流路ｒｙ１３を流下する事象も、複数回の普図ショート当たり遊技を介して流路ｒｙ１３を流下する事象も発生することが無い。よって、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する右側領域において特別図柄抽選の実行権利を取得可能な入球手段（右第１入球ゲート１６４１、第２入球口６４０）が、流路ｒｙ１３を流下した遊技球のみが入球可能な位置に設けられた本第１変形例では、通常状態において右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合の方が特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）を実行し易くすることができるため、右打ち遊技を遊技者に有利な遊技方法とすることができる。

【３４９９】

また、潜確状態において継続して右打ち遊技を実行した状況では普通図柄変動として０．５秒の変動時間が設定されることから、普図ショート当たり遊技の実行間隔が最短で０．５秒となるため、１の普図ショート当たり遊技中に閉鎖位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過した遊技球が下可動板６４０ａ２に到達するまでの期間（約１秒）中に次

の普図ショート当たり遊技が実行される可能性がある。この場合、１の普図ショート当たり遊技中に上可動板６４０ａ１を通過した遊技球が、次の普図ショート当たり遊技中に下可動板６４０ａ２を通過し、流路ｒｙ１３を流下し、右第１入球ゲート１６４１を通過し、第２入球口６４０へと入球することになる。よって、潜確状態では、流路ｒｙ１１を流下した遊技球が１の普図ショート当たり遊技中に流路ｒｙ１３を流下する事象は発生することが無いが、複数回の普図ショート当たり遊技を介して流路ｒｙ１３を流下する事象は発生し得る。ここで、上述した第１制御例と同様に、本第９制御例の第１変形例も普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を最大で４個記憶（保留記憶）可能に構成しており、新たな普通図柄抽選を実行可能な条件が成立した時点で保留記憶されている普図保留がある場合には、当該普図保留を用いて新たな普通図柄抽選が実行されるように構成している。そして、この普図保留は、普通図柄変動が実行されている間、又は、普図当たり遊技が実行されている間に遊技球がスルーゲート６７を通過した場合に取得（記憶）されるように構成している。ここで、潜確状態では、普通図柄変動として０．５秒、普図ショート当たり遊技として０．５秒の期間を要するように構成していることから、１秒間隔で新たな普通図柄抽選が実行されることになる。本第１変形例のパチンコ機１０は、上述した各制御例のパチンコ機１０と同様に１分間（６０秒）で１００個の遊技球を発射可能に構成していることから、潜確状態中に継続して右打ち遊技を実行することで約０．６秒の間隔で遊技球を発射することができ、右側領域を流下する遊技球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成している。このように構成することで、新たな普通図柄抽選が実行される間隔（約１秒間隔）よりも新たな普図保留を取得する間隔（約０．６秒間隔）の方が短くすることができるため、潜確状態中に右打ち遊技を継続して行うことで遊技球を右第１入球ゲート１６４１、及び、第２入球口６４０へと入球させることが可能となる。以上、説明をした通り、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）では、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【３５００】

次に、普図ロング当たり遊技が実行された場合の球流れについて、図１２８３（ｃ）を参照して説明をする。上述した通り、普図ロング当たり遊技が実行された場合には、電動役物６４０ａが開放位置に２秒間位置するため、１の普図ロング当たり遊技中に上可動板６４０ａ１を通過した遊技球がそのまま下可動板６４０ａ２を通過して流路ｒｙ１３を流下し、右第１入球ゲート１６４１、及び第２入球口６４０へ入球する。この普図ロング当たり遊技は、普図当たり遊技が実行される時点にて普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技であって、遊技状態として確変状態、又は時短状態が設定される場合に実行される普図当たり遊技となる。つまり、確変状態、又は時短状態では、流路ｒｙ１１を流下した遊技球が１の普図ロング当たり遊技中に流路ｒｙ１３を流下する事象が発生し得ることから、右打ち遊技によって容易に特別図柄の実行権利を取得可能な遊技状態となる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態、及び時短状態は左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

【３５０１】

また、本第１変形例では、遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過してから第２入球口６４０へと入球するまでに要する時間が約０．８秒となるように構成している。つまり、第１特別図柄変動も第２特別図柄変動も実行されていない状況において遊技球が流路ｒｙ１３を流下した場合には、新たな第１特別図柄変動を開始させるための特図１変動開始条件が成立してから０．８秒後に新たな第２特別図柄変動を開始させるための特図２変動開始条件が成立することになる。本第１変形例ではこの第１特別図柄変動が開始されてから第２特別図柄変動が開始されるまでのタイムラグとなる期間（０．８秒）が、潜確状態において第１特別図柄変動の変動時間として設定され得る最短の変動時間（１秒）よりも短くなるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄変動が開始されるタイミングにおいて第１特別図柄変動が実行されていない事態は発生することを抑制することができる。

【３５０２】

なお、これに限ること無く、遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過してから第２入球口６４０へと入球するまでに要する時間が潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として設定され得る最短の変動時間（１秒）よりも短くなるように構成しても良い。このように構成することで、第１特別図柄変動が開始されてから第２特別図柄変動が開始されるまでのタイムラグによって潜確状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数が減少してしまうことを抑制することができる。また、遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過してから第２入球口６４０へと入球するまでに要する時間が潜確状態において第１特別図柄変動の変動時間として設定され得る最短の変動時間（１秒）、及び、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として設定され得る最短の変動時間（１秒）の何れよりも短くなるように構成することで、第２特別図柄変動が開始されるタイミングにおいて第１特別図柄変動が実行されていない事態が発生することを抑制し、且つ、第２特別図柄変動の回数が減少してしまうことを抑制することができる。

【３５０３】

以上、説明をした通り、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、電動役物６４０ａとして上可動板６４０ａ１、下可動板６４０ａ２を設け、普図当たり遊技によって開放位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過した遊技球のみが下可動板６４０ａ２に到達するように構成し、普通図柄の確率状態に応じて普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの可変パターン）を異ならせ、遊技状態に応じて普通図柄変動の変動時間を異ならせることで、右打ち遊技によって発射された遊技球が流路ｒｙ１３を流下する割合を少なくとも３つの状況に分けることができるように構成している。このように構成することで、遊技球が流路ｒｙ１３を最も流下し難い状況となる通常状態においては左打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技を行わせ、潜確状態においては右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技を行わせ、確変状態、時短状態においては右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技を行わせることが可能となり、遊技状態に応じて様々な遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。なお、遊技状態に応じた様々な遊技を遊技者に適切に行わせる手法としてはこれに限ること無く、例えば、普図当たり遊技の遊技方法（各電動役物６４０ａの作動パターン）を、設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成することで設定されている遊技状態に応じて右打ち遊技によって発射された遊技球が流路ｒｙ１３を流下する割合を異ならせても良い。

【３５０４】

また、本第１変形例では流路ｒｙ１３を流下した１個の遊技球が右第１入球ゲート１６４１、第２入球口６４０の順に通過（入球）することで第１特別図柄変動の開始条件（第１特別図柄抽選の実行条件）、第２特別図柄変動の開始条件（第２特別図柄抽選の実行条件）の順で成立させることにより、第１特別図柄変動が実行されていない状況下で第２特別図柄変動が開始されてしまうことを抑制可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、流路ｒｙ１３を流下した遊技球が入球可能な領域に、右第１入球ゲート１６４１と、第２入球口６４０と、に代えて特定入球口を設け、特定入球口へと遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄変動の開始条件（第１特別図柄抽選の実行条件）と、第２特別図柄変動の開始条件（第２特別図柄抽選の実行条件）とが共に成立するように構成しても良い。このように構成することで、各開始条件が成立する際のタイムラグを極力減少することができる。なお、この場合、本変形例と同様に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として第１特別図柄変動を開始させる処理が第２特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行されるように構成すると良い。これにより、第１特別図柄変動の開始条件（第１特別図柄抽選の実行条件）と、第２特別図柄変動の開始条件（第２特別図柄抽選の実行条件）と、が同時に成立した場合であっても、第１特別図柄変動が実行されていない状況下で第２特別図柄変動が開始されてしまうことを抑制することができる。また、流路ｒｙ１３を流下した１個の遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過した後に第２入球口６４０へと入球しない流路を設けたり、流路ｒｙ１３を流下した１個の遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過すること無く第２入球口６４０へと入球する流路を設けても良い。

【３５０５】
＜第９制御例の第１変形例の演出内容について＞
次に、図１２８４から図１２８７を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち特徴的な演出の内容について説明をする。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、潜確状態中に第１特別図柄変動が所定回数（例えば、５回）実行された場合に潜確状態の終了条件が成立するように構成している点と、特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）及び設定されている遊技状態に応じて特別図柄の確定表示期間の長さを異ならせることができるように構成している点と、で大きく相違しており、上述した相違点に対応する演出が本第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出として実行されるように構成している点で相違している。よって、ここでは、潜確状態中に実行される演出内容について説明をする。なお、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出の内容と同一内容の演出についてはその説明を省略する。
【３５０６】
まず、図１２８４（ａ）を参照して、潜確状態中に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される基本的な演出内容について説明をする。図１２８４（ａ）は、潜確中（潜確状態中）に実行される表示画面の一例を示した図である。なお、図１２８４（ａ）に示した表示画面に表示されている各表示要素のうち、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示要素と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。図１２８４（ａ）に示した通り、潜確状態が設定されると、現在が主として第２特別図柄抽選が実行される期間であって、頻繁に小当たり遊技が実行され易い期間であることに対応する演出モードとして「ラッシュモード」が設定されていることを示す表示態様として、主表示領域Ｄｍの上方に「ラッシュモード」と表示されている。また、本変形例では、図１２８２に示した通り、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が実行されることを抑制可能な構成を設けているため、表示領域Ｄｍ１には第１特別図柄変動の実行中であることを示す表示態様が表示され、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄変動の実行中であることを示す表示態様が表示されている。また、表示領域Ｄｍ３には、遊技者に有利となる遊技方法を案内するための案内報知態様として「右打ち」が表示されている。
【３５０７】
さらに、表示領域Ｄｍ３の下方に表示領域Ｄｍ１１が形成され、潜確状態が終了するまでの残期間に関する情報を表示可能に構成している。なお、図１２８４（ａ）に示した図は、潜確状態を終了させるための潜確終了条件として第１特別図柄変動が５回実行されたことに基づいて成立する潜確終了条件が設定されている状況における１回目の第１特別図柄変動中に表示される表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ１１には潜確終了条件が成立するまでの残期間が確定していないことを示すための「残り？秒」が表示されている。ここで、本第１変形例では、潜確状態の残期間を秒数で遊技者に報知するように構成している。このように潜確状態の残期間を秒数で表示するように構成することで、潜確状態が終了するまでの残期間中に実行させることが可能な小当たり遊技回数をより詳細に遊技者に予測させ易くすることができる。この表示領域Ｄｍ１１には、潜確状態の残期間が確定した場合に対応する秒数が表示されるように構成しており、潜確終了条件が成立する第１特別図柄変動が実行された場合に当該実行中の第１特別図柄変動の残時間が表示される。
【３５０８】
なお、表示領域Ｄｍ１１に表示される潜確状態の残期間を示すための表示態様はこれに限ること無く、例えば、潜確終了条件が成立するまでの第１特別図柄変動回数を示す表示態様（例えば、「あと５回」）を表示したり、保留記憶されている特図１保留に含まれる入賞情報に基づいて潜確終了条件が成立する第１特別図柄変動の変動時間と、その前に実行される第１特別図柄変動の変動時間とを算出し、複数の第１特別図柄変動の変動時間を用いて潜確状態の残期間を秒数で表示（例えば、「残り８０秒」）したりするように構成しても良い。このように構成することで、１回の第１特別図柄変動に対して設定可能な変

動時間よりも長い時間の残期間を秒数で表示させることができるため、遊技者に対して潜確状態中に実行させることが可能な小当たり遊技の回数として多くの回数を予測させる楽しみを提供することができる。また、潜確状態中に実行される第１特別図柄抽選のうち、変動回数に応じて成立する潜確終了条件が成立し得ない第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選となった場合にも、当該大当たり当選に対応する第１特別図柄変動の変動時間を潜確状態の残期間として表示領域Ｄｍ１１に表示させるように構成しても良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様が「？秒」から「○秒」と変化するタイミングに応じて第１特別図柄抽選で大当たり当選したか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。加えて、第１特別図柄変動の回数に関わらず、潜確終了条件が成立するまでの残期間が特定期間（例えば、６０秒）となった場合に表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様が「？秒」から「６０秒」へと切り替わるように構成しても良い。なお、詳細な説明は省略するが、表示領域Ｄｍ１１の残時間（秒）を示す表示態様が表示された場合には、時間経過に応じて表示態様が変化するように構成している。具体的には、１秒経過する毎に１秒減算した残期間に対応する表示態様が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に潜確状態の残期間を把握させ易くすることができる。

【３５０９】

なお、表示領域Ｄｍ１１の表示される表示態様は、本第１変形例のように具体的な残期間（秒数）を示すもので無くても良く、遊技者が潜確状態の残期間を予測可能な可変態様（例えば、アニメーションやゲージを減少させる態様）であれば良い。また、表示領域Ｄｍ１１に表示された特定の残期間に対応する表示態様（例えば、３０秒）を、潜確状態が終了するまでの残期間が特定の残期間よりも長い所定残期間に対応する表示態様（例えば、４０秒）へと変化させる演出（延長演出）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、潜確状態が実際に終了するまで期待感も持ちながら遊技を行わせることができる。また、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様が示す潜確状態の残期間と、実際の残期間（第１特別図柄変動の残期間）とに誤差が生じた場合には、潜確状態が実際に終了するよりも前に表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様を、残期間に対応する表示態様（例えば、３秒）から潜確状態が終了することを示唆する表示態様（例えば、デンジャー）へと切り替えて表示するように構成すると良い。このように構成することで、表示領域Ｄｍ１１に表示される表示態様が示す潜確状態の残期間と、実際の残期間（第１特別図柄変動の残期間）とに誤差が生じた場合であっても、その誤差を遊技者に把握させ難くすることができる。

【３５１０】

また、本第１変形例では、ラッシュモード中に実行される装飾図柄ｅｚを用いた変動表示演出として、図１２８４（ａ）に示した通り、第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２と、を仮停止表示させた状態で第３装飾図柄ｅｚ３を変動表示させ、最終的に第３装飾図柄ｅｚ３を仮停止表示させることで小当たり当選を報知する変動演出を実行するように構成しており、図１２８４（ａ）に示した表示画面では、第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２とが数字の「３」で仮停止表示（図では縦波線で表示）している。なお、この仮停止表示とは、遊技者が仮停止表示されている図柄の種別を識別可能な状況で各装飾図柄ｅｚを揺動させている表示状況である。このように仮停止表示することで現在表示されている図柄種別を遊技者に把握させながらも、別の図柄種別へと表示されている図柄が切り替わる可能性があることを遊技者に理解させることが可能となる。この仮停止表示の表示状況については、本変形例のように主表示領域Ｄｍに遊技者が図柄種別を把握可能に表示されている装飾図柄ｅｚの全てを仮停止表示させるように構成しても良いし、少なくとも１の装飾図柄ｅｚを仮停止表示させるように構成しても良い。つまり、主表示領域Ｄｍに表示される装飾図柄ｅｚの全てが完全に停止表示されていない表示状況を創出可能に構成すれば良い。副表示領域Ｄｓには、ラッシュモード中の遊技方法を案内するための案内表示態様として「残り０秒になるまで「＋１５」のゲットチャンス！！」の文字が表示されている。

【３５１１】
次に、図１２８４（ｂ）を参照して、潜確中（ラッシュモード中）の小当たり当選時（小当たり図柄表示時）に表示される表示内容について説明をする。図１２８４（ｂ）は、潜確状中の小当たり当選時に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１変形例における第２特別図柄は、潜確状態において第２特別図柄変動が終了した後の図柄確定時間として０秒が設定されるように構成しているため、図１２８４（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２とが完全に停止している状態が所定時間より短い表示である仮停止表示されたままの状況で第３装飾図柄ｅｚ３として小当たり当選に対応する「＋１５」の表示態様を付した第３装飾図柄ｅｚ３が表示される。また、表示領域Ｄｍ２には第２特別図柄抽選の結果が小当たりであることに対応する第３図柄「３４１」が完全に停止している状態が所定時間より短い表示である仮停止表示されている。なお、本第１変形例では、第２特別図柄が小当たり図柄で表示された場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断させ、小当たり遊技終了後に中断していた第１特別図柄変動を再開させることが可能に構成している。つまり、第１特別図柄変動の変動時間を計測するためのカウンタの更新処理が小当たり遊技の実行期間中はスキップされるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄変動の実行回数に基づいて終了条件が成立し得る潜確状態が設定された場合において、第２特別図柄変動が実行されることの無い小当たり遊技期間中に第１特別図柄変動の変動時間が減算されてしまうことを抑制することができるため、第１特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する潜確終了条件が成立するまでの間、多くの第２特別図柄変動（第２特別図柄抽選）を実行させ易くすることができる。図１２８４（ｂ）に示した通り、第２特別図柄抽選の結果が小当たり当選したことに基づいて第１特別図柄変動が中断した場合には、表示領域Ｄｍ１に現在が中断中であることに対応する中断態様「３－２」で第３図柄が表示される。このように中断態様として、特別図柄抽選の結果を示す表示態様とは異なる表示態様を表示可能に構成することで、現在が第１特別図柄変動の中断中であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【３５１２】
次に、図１２８５（ａ）を参照して、潜確状態にて実行される小当たり遊技中の演出内容について説明をする。図１２８５（ａ）は、小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１２８５（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されている間も、継続してラッシュモードの表示態様が表示され、主表示領域Ｄｍに形成される各種表示領域も第２特別図柄変動が実行されている状況における各種表示領域（図１２８４（ｂ）参照）と同一に形成することで、現在が小当たり遊技中であるか第２特別図柄変動中であるかを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には小当たり遊技中に獲得した賞球数（＋１５）を示す賞球アイコン８２１が表示され、副表示領域Ｄｓにて小当たり遊技中の遊技結果、及び、小当たり遊技終了後の遊技内容を案内するための案内態様として「＋１５ゲット！！まだまだ続くよ！！」のコメントが表示されている。また、表示領域Ｄｍ１には、中断態様の第３図柄が継続して表示されており、表示領域Ｄｍ１２には、小当たり図柄「３４１」に対応する第３図柄の仮停止表示（図１２８４（ｂ）参照）から、小当たり遊技に対応する図柄「Ｖ」が仮停止表示されている。このように構成することで、第２特別図柄が仮停止表示されるように構成された本変形例においても、小当たり遊技が実行されていることを表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様を用いて報知することができる。

【３５１３】
次に、図１２８５（ｂ）を参照して、潜確状態中に実行される装飾図柄ｅｚを用いた変動演出の演出内容について説明をする。図１２８５（ｂ）は、潜確状態中に実行される装飾図柄ｅｚを用いた変動演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第１変形例では、潜確状態中に実行される変動演出として、実行中の第１特別図柄抽選の結果（大当たり又は外れ）に基づいて仮停止表示されている装飾図柄ｅｚ（第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２）の種別（数字）を異ならせる変動演出を実行可能に構成しており

、実行中の第１特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）である場合の方が遊技者に不利となる抽選結果（外れ）である場合よりも選択され易い図柄種別（例えば、「７」）と、実行中の第１特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）である場合よりも遊技者に不利となる抽選結果（外れ）である場合の方が選択され易い図柄種別（例えば、「４」）と、を少なくとも含む複数の図柄種別の中から１の図柄種別を選択可能に構成している。このように構成することで、潜確状態中における第２特別図柄抽選の結果が小当たり当選であることを示す変動演出中に表示画面に仮停止表示される装飾図柄ｅｚを用いて実行中の第１特別図柄抽選の結果も示唆することができるため、演出効果を高めることができる。

【３５１４】

さらに、本第１変形例では、１の小当たり変動中に表示されていた装飾図柄ｅｚの図柄種別（例えば、「３」）を、小当たり遊技終了後に実行される次の小当たり変動中に異なる図柄種別（例えば、「７」）へと切り替えて仮停止表示可能に構成している。そして、一旦仮停止表示された図柄種別は、仮停止表示されている図柄種別よりも遊技者に不利な図柄種別へと切り替わることが無いように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される毎に表示画面に仮停止表示される図柄種別が切り替わることを期待させることができる。なお、変動演出中に仮停止表示される装飾図柄ｅｚの図柄種別を１回の小当たり変動中に切り替わるように構成しても良いし、今回の潜確状態中に実行された小当たり遊技の回数と、実行中の第１特別図柄抽選の結果とに基づいて切り替えるように構成しても良い。図１２８５（ｂ）に示した表示画面は、図１２８４（ｂ）に示した小当たり当選に基づく小当たり遊技が終了した後の小当たり変動中に表示される表示画面の一例を示しており、装飾図柄ｅｚの図柄種別が「３」から「７」へと切り替わったことを遊技者に報知している表示画面である。装飾図柄ｅｚの図柄種別の中で「７」は実行中の第１特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選である可能性が最も高い図柄種別であることから、副表示領域Ｄｓには「７に昇格？大チャンス！！」のコメントが表示されている。なお、装飾図柄の仮停止表示態様の種別については図１２９４を参照して後述する。

【３５１５】

次に、図１２８６及び図１２８７を参照して、潜確状態中における第１特別図柄最終変動（潜確終了条件が成立する第１特別図柄変動）中の演出内容について説明をする。本第１変形例では、複数回の第１特別図柄変動が実行される期間に跨がって潜確状態中の遊技を実行可能に構成しており、潜確状態を終了させるための潜確終了条件が成立した第１特別図柄変動（第１特別図柄最終変動）では、表示領域Ｄｍ１１に実行中の第１特別図柄変動の残変動時間に対応した表示態様が表示される。そして、第１特別図柄最終変動の残変動時間が所定期間以内（３秒以内）になると、潜確状態が終了することを遊技者に示唆するための終了示唆演出が実行される。このように構成することで、複数回の第１特別図柄変動の変動時間の長さに応じて潜確状態が継続する期間が決定される構成において、潜確状態が継続する残期間が確定されるまで（第１特別図柄最終変動が開始されるまで）は、潜確状態が継続する残期間を遊技者に予測させる楽しみを提供しながらも、潜確状態が継続する残期間が確定した場合には、潜確状態が継続する残期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

【３５１６】

図１２８６（ａ）は、終了示唆演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１２８６（ａ）に示した図は、第１特別図柄最終変動の残変動時間が１秒の状況を示しており、表示領域Ｄｍ１１には、潜確状態の残期間が１秒であることを示すための表示態様として「残り１秒」が表示され、主表示領域Ｄｍの中央部では、第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２とが同一の表示態様（３図柄）で仮停止表示され、第３装飾図柄ｅｚ３として、潜確状態が終了することを示唆する示唆態様である「ＥＮＤ」が付された装飾図柄が仮停止表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、潜確状態が終了する際に実行される演出内容を遊技者に事前に案内するための案内態様として「ＥＮＤが停止すると終了のピンチ」のコメントが表示される。なお、図１２８６（ａ）に示した図は、第１特

別図柄変動も第２特別図柄変動も実行中であることから、表示領域Ｄｍ１、及び表示領域Ｄｍ２には対応する特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様が表示されている。

【３５１７】

その後、第１特別図柄最終変動が停止表示されると、図１２８６（ｂ）に示した通り、各装飾図柄ｅｚが停止表示される表示画面が表示され、副表示領域Ｄｓには「ＥＮＤが止まった残念」のコメントが表示される。なお、この時点では、第１特別図柄が当たり図柄で停止表示され、第２特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されているため、表示領域Ｄｍ１、及び表示領域Ｄｍ２には各特別図柄に対応する表示態様が表示されている。

【３５１８】

次に、図１２８７を参照して、図柄確定期間中に実行される演出である確定期間演出の演出内容について説明をする。図１２８７（ａ）は、確定期間演出として、大当たり当選が報知される演出中に表示される表示画面を示した図であって、図１２８７（ｂ）は、確定期間演出として、潜確状態が終了することが報知される演出中に表示される表示画面を示した図である。図１２８７（ａ）に示した通り、図柄確定期間中は、第１特別図柄、第２特別図柄が確定表示されているため、各装飾図柄も確定表示（揺れていない表示態様）で停止表示されており、潜確状態の終了を示す「ＥＮＤ」が付された第３装飾図柄ｅｚ３が各装飾図柄の組合せが大当たり当選を示す組合せとなる「３」が付された第３装飾図柄ｅｚ３に切り替わる演出が実行される。一方、図１２８７（ｂ）に示した通り、潜確状態が終了する場合には、図柄確定期間を用いて潜確状態中の演出結果が表示される。

【３５１９】

＜第９制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１２８８から図１２９４を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、及びＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については説明を省略する。まず、図１２８８（ａ）を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１２８８（ａ）は、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した図である。図１２８８（ａ）に示した通り、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２（図１２５４（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＡを、第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２ＰｃＡを、大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ＰｄＡを設けた点と、新たに普図変動パターン選択テーブル２０２ＰｆＡと、第２当たり動作シナリオテーブル２０２ＰｇＡと、高確終了テーブル２０２ＰｈＡと、確定時間選択テーブル２０２ＰｉＡとを設けている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５２０】

変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＡは、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂ（図１２５４（ｃ）参照）と同様に、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定中の遊技状態に応じて異なるデータテーブルが規定されている。本第１変形例では、上述した第９制御例に対して潜確状態中に参照されるデータテーブルとして潜確用テーブル２０２Ｐｂ３（図１２５５（ｃ）参照）に代えて潜確用テーブル２０２ＰｂＡ３を設けている点で相違している。それ以外の内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。ここで、図１２８８（ｂ）を参照して、潜確用テーブル２０２ＰｂＡ３の内容につ

いて説明をする。図１２８８（ｂ）は、潜確用テーブル２０２ＰｂＡ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図１２８８（ｂ）に示した通り、潜確用テーブル２０２ＰｂＡ３は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の潜確用テーブル２０２Ｐｂ３に対して、同一の抽選結果に対応させて異なる変動時間の変動パターンが規定されている点で相違している。具体的には、特別図柄の図柄種別が「特図１」で、抽選結果が「大当たり」である場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して変動時間が６００秒の変動パターン「長大当たり」が、「２０～１９８」の範囲に対して変動時間が３０秒の変動パターン「大当たり」が規定されとり、抽選結果が「外れ」である場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４」の範囲に対して変動時間が６００秒の変動パターン「長外れ」が、「５～１８９」の範囲に対して変動時間が３０秒の変動パターン「外れ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して変動時間が１秒の変動パターン「短外れ」が規定されている。

【３５２１】

一方、図柄種別が「特図２」で、抽選結果が「大当たり」である場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して変動時間が１秒の変動パターン「短大当たり」が、「１００～１９８」の範囲に対して変動時間が３０秒の変動パターン「大当たり」が規定されており、抽選結果が「小当たり」である場合には取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～８９」の範囲に対して変動時間が２秒の変動パターン「小当たり」が、「９０～１９８」の範囲に対して変動時間が１秒の変動パターン「短小当たり」が規定されている。このように構成することで、潜確状態中において、第１特別図柄変動を所定回数実行させるのに要する時間を、潜確用テーブル２０２ＰｂＡ３を参照して決定された変動パターンの種別（変動時間）に応じて異ならせることができるため、同一の潜確終了条件（例えば、第１特別図柄変動５回）が設定された潜確状態において、当該潜確状態が継続する時間の長さを異ならせることが可能となる。また、第２特別図柄の小当たり変動に対応する変動パターンについても変動時間の長さが異なる変動パターンを決定可能に構成しているため、潜確終了条件が同一であって、且つ、潜確状態中に決定された全ての第１特別図柄変動の変動パターンが同一であったとしても、決定される第２特別図柄変動の変動パターンが異なる場合には潜確状態中に実行させることが可能となる第２特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

【３５２２】

次に、図１２８８（ｃ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２ＰｃＡの内容について説明をする。図１２８８（ｃ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ＰｃＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この第２当たり乱数テーブル２０２ＰｃＡは、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の第２当たり乱数テーブル２０２Ｐｃに対して、普通図柄の低確率状態中における当たり判定値を異ならせている点で相違している。具体的には、図１２８８（ｃ）に示した通り、普通図柄の低確率状態では、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９８」の範囲に対して当たり判定値が規定されており、普通図柄の高確率状態では、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９９」の範囲に対して当たり判定値が規定されている。つまり、本第１変形例では、普通図柄の低確率状態においても高確率で普図当たり当選するように構成している点で上述した第９制御例と相違している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態中でも右打ち遊技によって発射された遊技球を、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと入球させ易くすることができる。

【３５２３】

次に、図１２８９（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２ＰｄＡの内容について説明をする。図１２８９（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２ＰｄＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この大当たり種別選択テーブル２０２ＰｄＡは、上述した大当たり種別選択テーブル２０２Ｐｄと同様に大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の種別に応じて異なる大当たり種別が規定されている。具体的には、特別図柄の図柄種別が「特

図１（第１特別図柄）」であって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ」が、「１５～２９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ」が、「３０～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「オア当たりＣ」が規定されている。また、特別図柄の図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～１４」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ」が、「２５～２９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ」が、「３０～９９」の範囲に対しては大当たり種別として「大当たりＦ」が規定されている。

【３５２４】

大当たり種別「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり当選時に設定されている遊技状態に応じて大当たり遊技の終了後に確変状態又は潜確状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定され、大当たり当選時に設定されている遊技状態が確変状態、或いは潜確状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「０」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１５個（０～１４）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【３５２５】

大当たり種別「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態の種別に関わらず大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１５個（１５～２９）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【３５２６】

大当たり種別「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態の種別に関わらず大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「０」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオフに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は７０個（３０～９９）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は７０％（７０／１００）である。

【３５２７】

大当たり種別「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態の種別に関わらず大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「０」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１５個（０～１４）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＤ」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【３５２８】

大当たり種別「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり当選時に設定されている遊技状態に応じて大当たり遊技の終了後に確変状態又は潜確状態

が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定され、大当たり当選時に設定されている遊技状態が確変状態、或いは潜確状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「０」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は１５個（１５～２９）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【３５２９】

大当たり種別「大当たりＦ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、大当たり当選時に設定されている遊技状態に応じて大当たり遊技の終了後に通常状態又は時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり当選時に設定されている遊技状態が通常状態、或いは時短状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「０」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオフに設定され、大当たり当選時に設定されている遊技状態が確変状態、或いは潜確状態である場合には大当たり遊技の終了に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値に「１００００」がセットされ、確変フラグ２０３Ｐａがオフに設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）は７０個（３０～９９）であるので、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりＦ」が決定される割合は７０％（７０／１００）である。

【３５３０】

次に、図１２８９（ｂ）を参照して、第２当たり動作シナリオテーブル２０２ＰｇＡの内容について説明をする。図１２８９（ｂ）は、第２当たり動作シナリオテーブル２０２ＰｇＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この第２当たり動作シナリオテーブル２０２ＰｇＡは、普通図柄抽選で当たり当選（普図当たり当選）した場合に実行される普図当たり遊技にて実行される当たり動作の内容を決定する際に参照されるデータテーブルであって、普図当たり遊技の実行条件が成立した場合において、現在設定中の遊技状態に応じた普図当たり遊技を実行する際に参照される。具体的には、図１２８９（ｂ）に示した通り、遊技状態が通常状態、潜確状態となる普通図柄の低確率状態に対しては、普図当たり遊技の動作シナリオとして、電動役物６４０ａを０．５秒開放させる開放動作が１回実行される動作シナリオが規定されており、確変状態・時短状態となる普通図柄の高確率状態では、電動役物６４０ａを２秒開放させる開放遊技が実行される。

【３５３１】

次に、図１２９０（ａ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ＰｆＡの内容について説明をする。図１２９０（ｃ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ＰｆＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ＰｆＡは普通図柄抽選の後に実行される普通図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、普通図柄変動が開始される時点における遊技状態に応じて異なる変動時間が規定されている。具体的には、図１２９０（ａ）に示した通り、遊技状態が「通常状態」に対しては、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間「１００００ｍｓ（１０秒）」が規定されており、遊技状態が「潜確状態」に対しては、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間「５００ｍｓ（０．５秒）」が規定されており、遊技状態が「時短状態、確変状態」に対しては、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間「５００ｍｓ（０．５秒）」が規定されている。

【３５３２】

次に、図１２９０（ｂ）を参照して、高確終了テーブル２０２ＰｈＡの内容について説明をする。図１２９０（ｂ）は、高確終了テーブル２０２ＰｈＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この高確終了テーブル２０２ＰｈＡは、特別図柄の高確率状態

（確変状態、潜確状態）を終了させるための高確終了条件（確変終了条件、潜確終了条件）が大当たり種別に対応して規定されているデータテーブルである。具体的には、図１２９０（ａ）に示した通り、大当たり種別「大当たりＡ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「５」が規定されており、大当たり種別「大当たりＢ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「５」が規定されており、大当たり種別「大当たりＣ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「０」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「０」が規定されており、大当たり種別「大当たりＤ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「１０」が規定されており、大当たり種別「大当たりＥ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「１０」が規定されており、大当たり種別「大当たりＦ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「０」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「０」が規定されている。

【３５３３】

次に、図１２９１を参照して、確定時間選択テーブル２０２ＰｉＡの内容について説明をする。図１２９１は確定時間選択テーブル２０２ＰｉＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この確定時間選択テーブル２０２ＰｉＡは、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に、当該特別図柄変動の結果を示す特別図柄が停止表示し続ける時間（図柄確定時間）を設定する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や特図種別（特別図柄の種別）や特別図柄抽選結果に応じて異なる長さの図柄確定時間が規定されている。この図柄確定時間中は、特別図柄変動中と同様に同一種別の特別図柄抽選が開始されることが無いように構成している。このように構成することで、例えば、特別図柄抽選の結果を報知するための報知期間を要する遊技状況においては図柄確定時間とし長い時間（例えば、１０秒）を設定し、特別図柄抽選の結果に対して遊技者が興味を持たない遊技状況においては図柄確定時間として短い時間（例えば、０．５秒）、或いは０秒を設定することが可能となる。

【３５３４】

具体的には、図１２９１に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、特別図柄種別や特別図柄抽選の結果に関わらず確定時間「１秒」が規定されている。つまり、通常状態における特別図柄変動が終了した後には１秒間の図柄確定時間が設定され、図柄確定時間が経過した後に新たな特別図柄抽選が開始されるように構成している。この図柄確定時間の「１秒」とは、特別図柄が停止表示されていることを遊技者に把握させるために十分な時間であって、図柄確定時間として「１秒」が設定された場合には、特別図柄変動が開始されたこと、及び終了したことを特別図柄変動毎に容易に遊技者に把握させることができる。なお、詳細な図示は省略しているが、図柄確定時間「１秒」が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて実行される特別図柄変動に対応する変動演出にて変動表示される装飾図柄も完全に停止表示される。

【３５３５】

次に、遊技状態として確変状態、又は時短状態が設定されている場合には、特図種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「大当たり」である場合には確定時間「２秒」が規定され、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「外れ」である場合には、当該変動が当該遊技状態の終了条件が成立する最終変動に対して確定時間「５秒」が規定され、当該変動が最終変動以外の特図変動に対して確定時間「１秒」が規定されている。また、特図種別が「特図２（第２特別図柄）」に対しては、抽選結果に関わらず確定時間「０．５秒」が規定されている。つまり、本第１変形例では、上述した第９制御例と同様に確変状態、時短状態において主として右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われるように構成している。よって、第１特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、通常の確定時間よりも若干長い「２秒」の確定時間を設定することで遊技者に大当たり当選したことを確実に報知することができる。また、

第１特別図柄抽選の結果が外れである場合、即ち、実行された特別図柄抽選の結果が、遊技者が興味を持ちにくい抽選結果となった場合には、通常の確定時「１秒」が決定されるが、当該外れ変動が確変状態、又は時短状態を終了させる特別図柄変動となる場合には、通常の確定時間よりも長い「５秒」が決定されるように構成しているため、当該確定時間を用いて確変状態、又は時短状態が終了したことを遊技者に分かり易く報知する報知期間とすることができる。なお、本第１変形例では、第１特別図柄抽選の結果が外れである場合に通常の確定時間「１秒」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常の確定時間よりも短い「０．５秒」を設定するように構成しても良い。

【３５３６】

一方で、確変状態、又は時短状態においては実行される第２特別図柄変動（ロング変動）に対しては図柄確定期間として通常の確定時間よりも短い「０．５秒」が設定されるように構成している。このように構成することで、主として実行されない側の特別図柄変動である第２特別図柄変動が終了したタイミングを遊技者に把握させ難くすることができるため、第２特別図柄変動のロング変動（６００秒）が終了するタイミングを計って小当たり遊技中に可変入賞装置６５へと遊技球を入球させる遊技を行わせ難くすることができる。なお、この場合、図柄確定期間が「０秒」となる（図柄確定期間を設定しない）ように構成しても良く、さらに、小当たり遊技が開始されてから右打ち遊技によって発射された遊技球が可変入賞装置６５に到達するのに要する時間（例えば、５秒）が経過するよりも前に小当たり遊技が終了するように構成すると良い。

【３５３７】

次に、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、特図種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「大当たり」である場合には確定時間「２秒」が規定され、抽選結果（特別図柄抽選の結果）が「外れ」である場合には、当該変動が当該遊技状態の終了条件が成立する最終変動に対して確定時間「１０秒」が規定され、当該変動が最終変動以外の特図変動に対して確定時間「１秒」が規定されている。また、特図種別が「特図２（第２特別図柄）」に対しては、抽選結果に関わらず確定時間「０秒」が規定されている。このように構成することで、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動では第２特別図柄が確定表示されること無く、第２特別図柄変動の終了後、即座に小当たり遊技が実行されることになる。ここで、確定時間「１０秒」が設定された場合には、確定時間を用いた演出として図１２８７に示した表示画面が表示される確定期間中演出が実行される。なお、本第１変形例では、図１２９１に示した通り、潜確状態における第１特別図柄（特図１）の大当たり変動（特別図柄抽選の結果が大当たりの第１特別図柄変動）に対して、確定時間２秒が設定されるように構成しているが、潜確状態中に実行される第１特別図柄抽選の大当たり変動は、潜確状態を終了させるための条件を成立させる特別図柄変動、即ち、第１特別図柄最終変動となるため、一部の大当たり変動も確定時間「１０秒」が設定されるように構成している。よって、確定時間「１０秒」の第１特別図柄最終変動が停止表示された後の図柄確定期間を用いて大当たり当選に対応する演出態様（図１２８７（ａ）参照）と、潜確状態が終了して通常状態が設定されることに対応する演出態様（図１２８７（ｂ）参照）と、を実行することができるため、特別図柄変動が終了した後も遊技者に期待感を持たせながら遊技を行うことができる。

【３５３８】

なお、本第１変形例では、図１２８７（ａ）および図１２８７（ｂ）に示した通り、図柄確定期間演出の演出態様として、遊技者に有利となる演出結果が表示される第１演出（図１２８７（ａ）参照）と、遊技者に不利となる演出結果が表示される第２演出（図１２８７（ｂ）参照）と、を異ならせて実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄最終変動として実行された大当たり変動が停止表示された後に、所定期間（５秒間）、第２演出を表示した後に、第１演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、図柄確定期間が経過する最後まで大当たり遊技が実行される可能性を残すことができるため演出効果を高めることができる。

【３５３９】

次に、図１２９２を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１２９２は、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した図である。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３（図１２５８参照）に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡと、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡと、高確終了フラグ２０３ＰｃＡと、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡと、を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３５４０】

特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡは、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が継続する期間を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技終了後に高確終了テーブル２０２ＰｈＡに規定されている値がセットされる。そして、特図高確状態中に特別図柄変動が実行されたことに基づいて値が減算される（図１２９８のＳ６４１Ｐ参照）。そして、減算後の特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値が０であるかが判別され（図１２９８のＳ６４２Ｐ参照）、０であると判別された場合に（図１２９８のＳ６４２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図高確状態を終了させる条件が成立したことを示す高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定される。

【３５４１】

特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡは、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が継続する期間を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技終了後に高確終了テーブル２０２ＰｈＡに規定されている値がセットされる。そして、特図高確状態中に第１特別図柄変動が実行されたことに基づいて値が減算される（図１２９８のＳ６４４Ｐ参照）。そして、減算後の特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値が０であるかが判別され（図１２９８のＳ６４５Ｐ参照）、０であると判別された場合に（図１２９８のＳ６４５Ｐ：Ｙｅｓ）、特図高確状態を終了させる条件が成立したことを示す高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定される。詳細な説明は省略するが、本第１変形例では、特図高確状態を終了させるための高確終了条件として、特図高確状態中に実行された全特別図柄変動回数に基づいて成立する条件と、第１特別図柄変動回数に基づいて成立する条件と、を有しており、何れか一方の条件が成立した場合に特図高確状態を終了させるように構成している。

【３５４２】

なお、本第１変形例では、主として実行される特別図柄種別に関わらず、特図高確状態中においては上述した２種類の特別図柄変動回数に基づいて更新される要素によって高確終了条件が成立するように構成しているため、確変状態が設定された場合、即ち、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡに値がセットされ、且つ、主として第１特別図柄変動が実行される特図高確状態においては、即座に特図高確状態が終了してしまうが、これに限ること無く、確変状態が設定された場合には、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値に「１００００」がセットされるように構成し、確変状態が設定された場合には、実質次回の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成しても良い。また、確変状態が設定された場合には、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡに代えて第２特別図柄変動回数を計測可能なカウンタ（特図２変動回数カウンタ）を設け、当該カウンタに対して所定値（例えば、１０回）を設定し、特図２変動回数カウンタの値が０となった場合に特図高確状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、右打ち遊技を行うことで、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが並行して実行される本第１変形例において、確変状態に対しても、潜確状態と同様に時間的制限を設けることが可能となる。また、確変状態中に実行される第２特別図柄変動（ロング変動）が終了するタイミングを計って遊技を行うことを抑制することができる。

【３５４３】

高確終了フラグ２０３ＰｃＡは、特図高確状態の終了条件が成立したことを示すためのフラグであって、特図高確状態の終了条件が成立したと判別された場合にオンに設定され

る（図２８０２４のＳ６４７Ｐ参照）。そして、特別図柄変動が停止表示された場合に高確終了フラグ２０３ＰｃＡの設定状況が判別され（図１２９９のＳ７３１Ｐ、図１３０１のＳ１２３２Ｐ参照）、オンに設定されていると判別された場合に、特図高確状態を終了するための処理が実行される。本第１変形例では、特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される更新処理（図１２９７のＳ３３８Ｐ参照）の高確中更新処理（図１２９８のＳ６３８Ｐ参照）において特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値、及び特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値を更新する処理が実行され、更新後の特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値、又は特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値が０となった場合に高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定される。そして、高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定された後に第１特別図柄変動が停止表示された場合に特図高確状態を終了させることができるように構成している。このように構成することで、高確終了フラグ２０３ＰｃＡをオンに設定した状態で第１特別図柄変動を１回分実行させることができるため、高確状態終了条件が成立した直後に高確状態が終了してしまうことを抑制することができる。

【３５４４】

特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡは、実行中の第１特別図柄変動が中断している状況であることを示すためのフラグであって、第１特別図柄変動を中断した場合にオンに設定される（図１３０２のＳ１３３１Ｐ参照）。そして、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡがオンに設定されている状態で第１特別図柄変動中処理（図１２９６のＳ２３１Ｐ）が実行された場合にオフに設定される（図１２９６のＳ２６０３Ｐ）。本第１変形例では、上述した第９制御例とは異なり、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに対応して実行される第２特別図柄変動（小当たり変動）が停止表示された場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断させ、小当たり遊技が終了した後に、中断中の第１特別図柄変動を再開させる処理を実行するように構成している。つまり、第２特別図柄変動停止処理（図２８０５Ｐ参照）の一処理である特図２外れ停止処理（図１３０２のＳ１２３１Ｐ参照）において特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡがオンに設定された場合には、第２特別図柄変動停止処理（図２８０５Ｐ参照）が終了した後に、特別図柄変動処理（図１２９５のＳ１３４Ｐ参照）が終了し、その後、再度特別図柄変動処理が実行されるよりも前に、小当たり制御処理（図１２７６のＳ１８０２Ｐ参照）が実行され、小当たり遊技が開始される。そして、小当たり遊技が終了するまでの間は、特別図柄変動処理（図１２９５のＳ１３４Ｐ参照）において第１特別図柄変動中処理（図１２９６のＳ２３１Ｐ参照）が実行されないように構成している。よって、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡを設けるだけで、中断された第１特別図柄変動を容易に再開させることができる。

【３５４５】

次に、図１２９３、及び図１２９４を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明をする。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３の電気的構成に対して、図１２９３（ａ）、及び図１２９３（ｂ）に示した通り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に仮停止図柄選択テーブル２２２Ｐａを追加した点と、ＲＡＭ２２３に選択済図柄記憶エリア２２３ＰａＡを追加した点と、で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５４６】

仮停止図柄選択テーブル２２２Ｐａは、潜確状態における第１特別図柄の最終変動（第１特別図柄最終変動）中に実行される第２特別図柄変動の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、小当たり変動中に実行される変動演出のうち、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される装飾図柄ｅｚの表示態様を選択する際に参照されるものである。ここで、図１２９４を参照して、仮停止図柄選択テーブル２２２Ｐａの内容について詳細に説明をする。図１２９４は、仮停止図柄選択テーブル２２２Ｐａに規定されて

いる内容を模式的に示した図である。図１２８４から図１２８６を参照して示した通り、潜確状態中に対応する「ラッシュモード」では、第２特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として３つの装飾図柄（第１装飾図柄ｅｚ１～第３装飾図柄ｅｚ３）を用いた変動表示演出が実行される。この変動表示演出では、第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２とが第３装飾図柄ｅｚ３よりも先に仮停止表示された状態で最後に仮停止表示される第３装飾図柄ｅｚ３の表示態様によって第２特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆するように構成している。そして、先に仮停止表示される第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２の表示態様（仮停止図柄の種別）として、同一の数字が付された仮停止図柄が仮停止表示されるリーチ態様（第３装飾図柄ｅｚ３の仮停止表示態様によっては大当たり当選の可能性が残る仮停止図柄の組合せとなる態様）と、異なる数字が付された仮停止図柄が仮停止表示されるバラケ目態様（第３装飾図柄ｅｚ３の仮停止表示態様に関わらず大当たり当選の可能性が無い仮停止図柄の組合せとなる態様）とが設定されるように構成している。

【３５４７】

さらに、仮停止表示されるリーチ態様として、複数種類のリーチ態様を設定可能であり、設定されたリーチ態様の種別に応じて大当たり当選が報知される確率を異ならせるように構成している。そして、潜確状態が設定されてから第１特別図柄最終変動が実行されるまでの間は、最も大当たり当選の期待度が高いリーチ態様（７リーチ態様）以外の仮停止図柄の種別が所定の振分率に基づいてランダムに設定され、第１特別図柄最終変動が実行された場合には、実行中の第１特別図柄最終変動に対応する第１特別図柄抽選の結果に基づいて仮停止図柄の種別が、第２特別図柄変動が実行される毎に選択されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄最終変動中に実行される複数回の第２特別図柄変動が実行される毎に、仮停止表示される第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２の表示態様（仮停止図柄の種別）に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【３５４８】

また、詳細な説明は、図１３０６を参照して後述するが、仮停止図柄の種別に対して大当たり当選の期待度が高い順にランクが付されており、既に表示されている仮停止図柄の種別よりも低いランク（大当たり当選の期待度が低いランク）へと切り替わることが無いように構成している。このように構成することで、第１特別図柄最終変動が実行されてから実行される第２特別図柄変動の回数が多い程、第１特別図柄最終変動の結果を遊技者に把握させ易くすることができるため、第２特別図柄変動がより多く実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【３５４９】

図１２９４に示した通り、仮停止図柄選択テーブル２２２Ｐａには、潜確状態の最終変動となる第１特別図柄最終変動の抽選結果（特図１抽選結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて様々な仮停止図柄種別が規定されている。具体的には、特図１抽選結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して仮停止図柄種別「７リーチ」が、「５０～１９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「３リーチ」が、「２００～４９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「その他奇数リーチ」が、「５００～８９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「偶数リーチ」が、「９００～９９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「バラケ目」がそれぞれ規定されている。また、特図１抽選結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「３リーチ」が、「１００～２９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「その他奇数リーチ」が、「３００～５９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「偶数リーチ」が、「６００～９９９」の範囲に対して仮停止図柄種別「バラケ目」がそれぞれ規定されている。

【３５５０】

つまり、仮停止図柄種別「７リーチ」は、特図１抽選結果が「大当たり」の場合のみ選択され得る仮停止図柄種別であることから、最も大当たり当選の期待度が高い仮停止図柄種別となる。次いで、「３リーチ」、「その他奇数リーチ」、「偶数リーチ」、「バラケ目」の順に大当たり当選の期待度が下がっていくように、特図１抽選結果が「大当たり」

である場合に選択される割合と、特図１抽選結果が「外れ」である場合に選択される割合と、が規定されている。よって、第１特別図柄最終変動中は、第２特別図柄変動の結果を示唆するための変動演出として第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２とが、大当たり期待度が高い仮停止図柄種別で仮停止表示されることを期待させることができる。また、潜確状態における第１特別図柄最終変動中は仮停止表示される装飾図柄ｅｚの表示態様によって、第２特別図柄抽選と第１特別図柄抽選とのいずれも抽選結果を遊技者に予測させることができるため変動演出の演出効果を高めることができる。

【３５５１】

図１２９３（ｂ）に戻り説明を続ける。選択済図柄記憶エリア２２３ＰａＡは、第１特別図柄最終変動中に仮停止表示された仮停止図柄の種別を一時的に記憶しておくための記憶エリアであって、特図２演出態様設定処理（図１３０６のＳ４９１２参照）において、特図１最終変動（第１特別図柄最終変動）中における第２特別図柄変動に対応する演出態様として決定された仮停止図柄種別が記憶される（図１３０６のＳ５３０９Ｐ参照）。そして、特図１最終変動中に実行された新たな第２特別図柄変動に対応する演出態様を設定する際に、新たに決定された仮停止図柄種別が現在仮停止表示されている仮停止図柄の仮停止図柄種別よりも高ランク（大当たり期待度が高い種別）であるかを判別する際に選択済図柄記憶エリア２２３ＰａＡに記憶されている仮停止図柄の種別が読み出され、選択済図柄記憶エリア２２３ＰａＡに記憶されている仮停止図柄種別の方が高ランクであると判別された場合には、新たに決定された仮停止図柄種別に対応する仮停止図柄を仮停止表示させること無く、選択済図柄記憶エリア２２３ＰａＡに記憶されている仮停止図柄種別に対応する仮停止図柄が仮停止表示される。このように構成することで、第１特別図柄最終変動中に仮停止表示された仮停止図柄の種別が途中で大当たり期待度の低い種別へと切り替わってしまうことを抑制することができる。

【３５５２】

＜第９制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１２９５から図１３０５を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理の内容について説明をする。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理に対して、特別図柄変動処理（図１２６０のＳ１０４Ｐ）に代えて特別図柄変動処理（図１２９５のＳ１３４Ｐ）を、普通図柄変動処理（図１２７２のＳ１０６参照）に代えて普通図柄変動処理（図１３０４のＳ１３６参照）を、大当たり終了処理（図１２７５のＳ１９０３Ｐ参照）に代えて大当たり終了処理（図１３０５のＳ１９３３Ｐ参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３５５３】

まず、図１２９５を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２９５は、特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。図１２９５に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１３４Ｐ）は、上述した第９制御例の特別図柄変動処理（図１２６０のＳ１０４Ｐ参照）に対して、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が第１特別図柄変動中であると判別した場合（Ｓ２０２Ｐ：Ｙｅｓ）に第１特別図柄変動中処理（Ｓ２３１Ｐ）を実行する点と、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７Ｐ）に代えて第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２３２Ｐ）を実行する点と、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２１３Ｐ）に代えて第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２３３Ｐ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５５４】

次に、図１２９６を参照して、特別図柄変動処理（図１２９５のＳ１３４Ｐ参照）にて実行される第１特別図柄変動中処理（Ｓ２３１Ｐ）の処理内容について説明をする。図１

２９６は、第１特別図柄変動中処理（Ｓ２３１Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動中処理（Ｓ２３１Ｐ）では、実行中の第１特別図柄変動の変動時間を計測するための特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値を更新する処理と、中断されていた第１特別図柄変動を再開させるための処理と、が実行される。具体的には、第１特別図柄変動中処理（Ｓ２３１Ｐ）が実行されると、まず、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２６０１Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２６０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ２６０２Ｐ）、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡをオフに設定し（Ｓ２６０３Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値を減算して更新し（Ｓ２６０４Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ２６０５Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２６０１Ｐの処理において、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２６０１Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ２６０２Ｐの処理、及びＳ２６０３Ｐの処理をスキップして、Ｓ２６０４Ｐの処理へ移行する。

【３５５５】

次に、図１２９７を参照して、特別図柄変動処理（図１２９５のＳ１３４Ｐ参照）にて実行される第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３Ｐ）内の一処理である更新処理（Ｓ３３８Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２９７は、更新処理（Ｓ３３８Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ３３８Ｐ）は、上述した第９制御例における更新処理（図１２６４のＳ３０８Ｐ参照）に対して、特別図柄変動開始時に実行される各種カウンタ値の更新内容を異ならせている。具体的には、更新処理（Ｓ３３８Ｐ）が実行されると、まず、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し（Ｓ６３１Ｐ）、大当たり当選であると判別した場合は（Ｓ６３１Ｐ：Ｙｅｓ）、特別図柄変動停止時に大当たり当選に基づく各種カウンタ値のクリア処理（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態を設定する処理）が実行されるため、本処理を終了する。Ｓ６３１Ｐの処理において、大当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ６３１Ｐ：Ｎｏ）、次に、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ６３２Ｐ）、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ６３２Ｐ：Ｎｏ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ６３３Ｐ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ６３３Ｐ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６３４Ｐ）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６３５Ｐ）。

【３５５６】

Ｓ６３５Ｐの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６３５Ｐ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリアに２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ６３６Ｐ）、時短カウンタ２０３ｈの値、遊技状態を示すコマンドを設定し（Ｓ６３７Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ６３５Ｐの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ６３５Ｐ：Ｎｏ）、時短状態の終了条件が成立しない場合であるため、Ｓ６３６Ｐの処理をスキップして、Ｓ６３７Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６３３Ｐの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無いと判別した場合、即ち、現在が通常状態であると判別した場合は（Ｓ６３３Ｐ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。さらに、Ｓ６３２Ｐの処理において、確変フラグ２０３Ｐａがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であると判別した場合は（Ｓ６３２Ｐ：Ｙｅｓ）、高確中更新処理を実行し（Ｓ６３８Ｐ）、本処理を終了する。

【３５５７】

次に、図１２９８を参照して、更新処理（図１２９７のＳ３３８Ｐ参照）にて実行される高確中更新処理（Ｓ６３８Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２９８は、高確中更新処理（Ｓ６３８Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この高確中更新処理（Ｓ６３８Ｐ）では、特別図柄の高確率状態を終了させるための高確終了条件を成立させるための要素（特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値、特図１変動回数カウンタ２０３

ＰｂＡの値）を更新するための処理と、高確終了条件が成立したことを示す情報を一時的に記憶するための処理と、が実行される。具体的には、高確中更新処理（Ｓ６３８Ｐ）が実行されると、まず、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値を１減算し（Ｓ６４１Ｐ）、減算後の特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値が０であるかを判別し（Ｓ６４２Ｐ）、０であると判別した場合は（Ｓ６４２Ｐ：Ｙｅｓ）、高確終了フラグ２０３ＰｃＡをオンに設定し（Ｓ６４７Ｐ）、時短カウンタ２０３ｈの値、遊技状態を示すコマンドを設定し（Ｓ６４６Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ６４２Ｐの処理において、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ６４２Ｐ：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるかを判別し（Ｓ６４３Ｐ）、第１特別図柄変動であると判別した場合は（Ｓ６４３Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値を１減算し（Ｓ６４４Ｐ）、減算後の特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値が０であるかを判別し（Ｓ６４５Ｐ）、０であると判別した場合は（Ｓ６４５Ｐ：Ｙｅｓ）、高確終了フラグ２０３ＰｃＡをオンに設定し（Ｓ６４７Ｐ）、Ｓ６４６Ｐの処理を実行して本処理を終了する。また、Ｓ６４３Ｐの処理において、今回が第１特別図柄変動では無いと判別した場合は（Ｓ６４３Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ６４４Ｐの処理、及び、Ｓ６４５Ｐの処理、即ち、第１特別図柄変動が実行されたことに基づいて成立し得る終了条件に関する要素（特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値）を更新する処理をスキップして、Ｓ６４６Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。

【３５５８】

次に、図１２９９を参照して、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２３２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１２９９は、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２３２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２３２Ｐ）では、上述した第９制御例の第１特別図柄変動停止処理（図１２６５のＳ２０７Ｐ参照）に対して、高確終了フラグ２０３ＰｃＡの設定状況に基づく処理と、特別図柄の確定時間に関する処理と、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５５９】

第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２３２Ｐ）が実行されると、まず、上述した第９制御例の第１特別図柄変動停止処理（図１２６５のＳ２０７Ｐ参照）と同一のＳ７０１ＰからＳ７０８Ｐの処理を実行し、その後、高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ７３１Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７３１Ｐ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｐａ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ７３２Ｐ）、高確終了フラグ２０３ＰｃＡをオフに設定し（Ｓ７３３Ｐ）、特図１確定図柄設定処理を実行し（Ｓ７３４Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ７３１Ｐの処理において、高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ７３１Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ７３２Ｐの処理、Ｓ７３３Ｐの処理をスキップしてＳ７３４Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。このように、特別図柄変動開始タイミングにおいて特図高確を終了させるための終了条件が成立した場合にオンに設定される高確終了フラグ２０３ＰｃＡの設定状況を特別図柄変動の停止タイミングにて判別し、オンに設定されている場合に特別図柄停止タイミングにて特図高確状態を通常状態へと移行させる構成を用いることで、特図高確状態が終了することが確定した後に、特別図柄変動１回分の期間を特図高確状態の残時間として設定することができる。よって、特図高確状態の終了条件が成立した直後に特図高確状態が終了すること無く、各種演出を用いて遊技者に特図高確状態が終了することを事前に示唆することができる。

【３５６０】

次に、図１３００を参照して、特図１確定図柄設定処理（Ｓ７３４Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３００は、特図１確定図柄設定処理（Ｓ７３４Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１確定図柄設定処理（Ｓ７３４Ｐ）では、特別図柄変動が停止表示されてからの確定時間を決定し、決定された確定時間を設定する処理が実行される。具体的には、特図１確定図柄設定処理（Ｓ７３４Ｐ）が実行されると、まず、

遊技状態格納エリアに２０３ｇに記憶されている遊技状態を特定し（Ｓ７４１Ｐ）、特定した遊技状態と、対象となる特別図柄種別と、に基づいて確定時間選択テーブル２０２ＰｉＡを参照して確定時間を決定する（Ｓ７４２Ｐ）。そして、決定した確定時間に対応する確定時間コマンドを設定し（Ｓ７４３Ｐ）、特図１確定コマンドを設定し（Ｓ７４４Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の停止表示を特図抽選結果に対応する図柄の組合せで設定し（Ｓ７４５Ｐ）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本第１変形例におけるパチンコ機１０は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が、Ｓ７４２Ｐの処理で決定された確定時間を計測する確定時間計測カウンタを有しており、本処理において決定された確定時間に対応する値が確定時間計測カウンタの値にセットされる。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理において定期的に確定時間計測カウンタの値が更新され、値が０に到達したと判別した場合に確定時間が経過したと判別する。なお、この確定時間計測カウンタの値は、特別図柄変動処理において参照され、確定時間計測カウンタの値が０よりも大きいと判別された場合、即ち、現在が確定期間（図柄確定期間）であると判別された場合には、新たな特別図柄変動を開始するための処理がスキップされる。

【３５６１】

次に、図１３０１を参照して、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２３３Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３０１は、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２３３Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２３３Ｐ）では、上述した第９制御例における第２特別図柄変動停止処理（図１２７０のＳ２１３Ｐ参照）に対して、高確終了フラグ２０３ＰｃＡの設定状況に基づく処理と、特別図柄の確定時間に関する処理と、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５６２】

第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２３３Ｐ）が実行されると、まず、上述した第９制御例の第２特別図柄変動停止処理（図１２７０のＳ２１３Ｐ参照）と同一のＳ１２０１ＰからＳ１２０８Ｐの処理を実行し、その後、高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１２３２Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１２３２Ｐ：Ｙｅｓ）、確変フラグ２０３Ｐａ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ１２３３Ｐ）、高確終了フラグ２０３ＰｃＡをオフに設定し（Ｓ１２３４Ｐ）、特図２確定図柄設定処理を実行し（Ｓ１２３５Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ１２０２Ｐの処理において、高確終了フラグ２０３ＰｃＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１２０２Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ１２０３Ｐの処理、Ｓ１２０４Ｐの処理をスキップしてＳ１２３５Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。このように、特別図柄変動開始タイミングにおいて特図高確を終了させるための終了条件が成立した場合にオンに設定される高確終了フラグ２０３ＰｃＡの設定状況を特別図柄変動の停止タイミングにて判別し、オンに設定されている場合に特別図柄停止タイミングにて特図高確状態を通常状態へと移行させる構成を用いることで、特図高確状態が終了することが確定した後に、特別図柄変動１回分の期間を特図高確状態の残時間として設定することができる。よって、特図高確状態の終了条件が成立した直後に特図高確状態が終了すること無く、各種演出を用いて遊技者に特図高確状態が終了することを事前に示唆することができる。一方、Ｓ１２０１Ｐの処理において、特図２大当たりフラグ２０３Ｐｅがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が大当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ１２０１Ｐ：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理（Ｓ１２３１Ｐ）を実行し、Ｓ１２３２Ｐの処理へ移行する。

【３５６３】

次に、図１３０２を参照して、特図２外れ停止処理（Ｓ１２３１Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３０２は、特図２外れ停止処理（Ｓ１２３１Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ１２３１Ｐ）は、第２特別図柄変動停止処理（図１３０１のＳ２３３Ｐ）にて実行される処理であって、第２特別図柄の外れ変動（小当たり変動含む）が停止表示される場合に実行される処理である。具体的には、

図１３０２に示した通り、特図２外れ停止処理（Ｓ１２３１Ｐ）が実行されると、まず、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆがオンに設定されているか、即ち、今回の特図２変動が小当たり変動であるかを判別し（Ｓ１３０１Ｐ）、小当たり変動では無いと判別した場合は（Ｓ１３０１Ｐ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｐの処理において、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆがオンに設定されている（小当たり変動である）と判別した場合は（Ｓ１３０１Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値が０よりも大きいか、即ち、現在が第１特別図柄変動中であるかを判別し（Ｓ１３０２Ｐ）、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３０２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動中断フラグ２０３ＰｄＡをオンに設定し（Ｓ１３３１Ｐ）、特図１変動の中断を示す特図１変動中断コマンドを設定し（Ｓ１３３２Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を変動中断態様で表示し（Ｓ１３３３Ｐ）、小当たりの開始を設定し（Ｓ１３０６Ｐ）、特図２小当たりフラグ２０３Ｐｆをオフに設定し（Ｓ１３０７Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３０２Ｐの処理において特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ１３０２Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ１３０６Ｐの処理へ移行する。

【３５６４】

次に、図１３０３を参照して、特図２確定図柄設定処理（Ｓ１２３５Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３０３は、特図２確定図柄設定処理（Ｓ１２３５Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２確定図柄設定処理（Ｓ１２３５Ｐ）は、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３０１のＳ２３３Ｐ参照）にて実行される処理であって、特別図柄変動が停止表示されてからの確定時間を決定し、決定された確定時間を設定する処理が実行される。具体的には、特図２確定図柄設定処理（Ｓ１２３５Ｐ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリアに２０３ｇに記憶されている遊技状態を特定し（Ｓ１２４１Ｐ）、特定した遊技状態と、対象となる特別図柄種別と、に基づいて確定時間選択テーブル２０２ＰｉＡを参照して確定時間を決定する（Ｓ１２４２Ｐ）。そして、決定した確定時間に対応する確定時間コマンドを設定する（Ｓ１２４３Ｐ）。

【３５６５】

Ｓ１２４３Ｐの処理を終えると、次に、今回決定された確定時間が０秒であるかを判別し（Ｓ１２４４Ｐ）、０秒では無いと判別した場合には（Ｓ１２４４Ｐ：Ｎｏ）、決定した確定時間に対応する確定時間コマンドを設定し（Ｓ１２４５Ｐ）、特図２確定コマンドを設定し（Ｓ１２４６Ｐ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の停止表示を特図抽選結果に対応する図柄の組合せで設定し（Ｓ１２４７Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１２４４Ｐの処理において、決定された確定時間が０秒であると判別した場合は（Ｓ１２４４Ｐ：Ｙｅｓ）、確定時間０秒に対応する仮停止コマンドを設定し（Ｓ１２４８Ｐ）、特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ１２４９Ｐ）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の仮停止表示を特図抽選結果に対応する図柄の組合せで設定し（Ｓ１２５０Ｐ）、本処理を終了する。

【３５６６】

なお、詳細な説明は省略するが、本第１変形例におけるパチンコ機１０は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が、Ｓ１２４２Ｐの処理で決定された確定時間を計測する確定時間計測カウンタを有しており、本処理において決定された確定時間に対応する値が確定時間計測カウンタの値にセットされる。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理において定期的に確定時間計測カウンタの値が更新され、値が０に到達したと判別した場合に確定時間が経過したと判別する。なお、この確定時間計測カウンタの値は、特別図柄変動処理において参照され、確定時間計測カウンタの値が０よりも大きいと判別された場合、即ち、現在が確定期間（図柄確定期間）であると判別された場合には、新たな特別図柄変動を開始するための処理がスキップされる。

【３５６７】

次に、図１３０４を参照して、本第９制御例の第１変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１３６）の処理内容について説明をする。図１３０４は、本第９制御例の第１変形例に

おける普通図柄変動処理（Ｓ１３６）の処理内容を示したフローチャートである。この本第９制御例の第１変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１３６）では、上述した第９制御例における普通図柄変動処理（図１２７２参照）に対して、Ｓ８１２の処理、又はＳ８１３の処理を終えた後に、設定されている遊技状態に基づいて普図変動パターン選択テーブル２０２ＰｆＡを参照して普図変動時間を決定し（Ｓ８３２）、決定した普図変動時間を設定し（Ｓ８３３）、本処理を終了する点と、Ｓ８３４の処理において、現在が普図高確中と判別した場合に（Ｓ８３４：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開放時間および回数を２秒間×１回に設定し（Ｓ８３６）、電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ８２２）、本処理を終了する点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３５６８】

次に、図１３０５を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９３３Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３０５は、大当たり終了処理（Ｓ１９３３Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９３３Ｐ）は、上述した第９制御例の大当たり終了処理（図１２７５のＳ１９０３Ｐ参照）に対して、今回の大当たり種別に応じて設定される各種設定内容を異ならせている。具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９３３Ｐ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別を特定し（Ｓ２４０１Ｐ）、大当たり当選時の遊技状態を遊技状態格納エリアに２０３ｇから読み出し（Ｓ２４３１Ｐ）、大当たり種別と大当たり当選時の遊技状態とに対応付けられている時短カウンタ２０３ｈの値を大当たり種別選択テーブル２０２ＰｄＡから読み出し（Ｓ２４３２Ｐ）、読み出した時短カウンタ２０３ｈの値を設定する（Ｓ２４３３Ｐ）。そして、大当たり種別と大当たり当選時の遊技状態とに対応付けられている確変フラグ２０３Ｐａの設定内容を大当たり種別選択テーブル２０２ＰｄＡから読み出し（Ｓ２４３４Ｐ）、読み出した設定内容に応じて確変フラグ２０３Ｐａを設定し（Ｓ２４３５Ｐ）、設定した遊技状態、時短カウンタ２０３ｈの値、確変フラグ２０３Ｐａの設定内容に応じた状態コマンドを設定し（Ｓ２４３６Ｐ）、本処理を終了する。

【３５６９】

＜第９制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１３０６および図１３０７を参照して、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｐ）を実行する点と、図柄確定関連処理（Ｓ４９１３Ｐ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、どの説明を省略する。

【３５７０】

まず、図１３０６を参照して、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３０６は、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｐ）は、第２特別図柄変動に対応して実行される変動演出（特図２演出）の演出態様を設定するための処理を実行するものである。本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、潜確状態中に実行される特図２演出が特徴的な演出であることから、潜確状態中に実行される特図２演出の演出態様を決定、設定する処理内容について詳細に説明をする。特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１２Ｐ）が実行されると、まず、現在が潜確状態であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｐ）、潜確状態では無いと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｐ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５３０２Ｐ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５３０３Ｐ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５３０１Ｐの処理において、潜確状態中であると判別した場合は（Ｓ５３０１Ｐ：Ｙｅｓ）、現在が特図１最終変動中であるかを判別し（Ｓ５３０４Ｐ）、特

図１最終変動中では無いと判別した場合は（Ｓ５３０４Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ５３０２Ｐの処理へ移行する。また、Ｓ５３０４Ｐの処理において、特図１最終変動中であると判別した場合は（Ｓ５３０４Ｐ：Ｙｅｓ）、仮停止図柄選択テーブル２２２Ｐａを参照して、仮停止図柄種別を決定し（Ｓ５３０５Ｐ）、選択済図柄記憶エリア２２３Ｐａに記憶されている図柄種別を読み出し（Ｓ５３０６Ｐ）、今回決定した図柄種別（Ｓ５３０５Ｐの処理にて決定された仮停止図柄種別）の方が、Ｓ５３０６Ｐの処理で読み出した図柄種別よりも高ランク（大当たり当選期待度が高い）であるかを判別し（Ｓ５３０７Ｐ）、高ランクであると判別した場合は（Ｓ５３０７Ｐ：Ｙｅｓ）、今回決定した図柄種別に対応する仮停止表示態様を含む演出パターンの演出態様を決定し（Ｓ５３０８Ｐ）、今回決定した図柄種別を選択済図柄記憶エリア２２３Ｐａに記憶し（Ｓ５３０９Ｐ）、Ｓ５３０３Ｐの処理を実行して本処理を終了する。

【３５７１】

一方、Ｓ５３０７Ｐの処理において、高ランクでは無い、即ち、Ｓ５３０５Ｐの処理において決定された図柄種別よりも選択済図柄記憶エリア２２３Ｐａに記憶されている図柄種別の方が高ランクである、或いは、同一ランクであると判別した場合は（Ｓ５３０７Ｐ：Ｎｏ）、選択済図柄記憶エリア２２３Ｐａに記憶されている図柄種別に対応する仮停止表示態様を含む演出パターンの演出態様を決定し（Ｓ５３１０Ｐ）、Ｓ５３０３Ｐの処理を実行して本処理を終了する。このように構成することで、特図１最終変動中に実行される第２特別図柄変動の回数が増加するほど、Ｓ５３０５Ｐの処理によって新たな仮停止図柄種別を決定する回数が多くなるため、特図１最終変動が進展する程（残変動時間が短くなるほど）、高ランクの仮停止図柄種別が決定され易くすることができる。また、Ｓ５３０７Ｐの処理によって、一旦表示された仮停止図柄種別よりも大当たり期待度が低い仮停止図柄種別に基づいて仮停止表示態様が決定されることが無いため、特図１最終変動中に実行される特図２変動演出に興味を持たせ易くすることができる。

【３５７２】

次に、図１３０７を参照して、図柄確定関連処理（Ｓ４９１３Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３０７は、図柄確定関連処理（Ｓ４９１３Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この図柄確定関連処理（Ｓ４９１３Ｐ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理であって、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）にて図柄確定コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）に実行される処理である。図柄確定関連処理（Ｓ４９１３Ｐ）では、図柄確定期間中に実行される演出（確定期間中演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、図柄確定関連処理（Ｓ４９１３Ｐ）が実行されると、まず、特図１確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４０１Ｐ）、特図１確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１確定コマンドに含まれる情報から確定時間が１０秒であるかを判別し（Ｓ５４０２Ｐ）、１０秒であると判別した場合は（Ｓ５４０２Ｐ：Ｙｅｓ）、対応する特図１抽選の結果を読み出し（Ｓ５４０３）、今回の特図１確定コマンドに対応する特別図柄変動が大当たりであるかを判別する（Ｓ５４０４Ｐ）。

【３５７３】

Ｓ５４０４Ｐの処理において、大当たりであると判別した場合は（Ｓ５４０４Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、特図変動演出中に大当たり報知演出が実行されたかを判別し（Ｓ５４０５Ｐ）。大当たり報知演出が実行されていないと判別した場合は（Ｓ５４０５Ｐ：Ｎｏ）、復活演出に対応する確定期間演出態様（図１２８７（ａ）参照）を設定し（Ｓ５４０６Ｐ）、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０７Ｐ）、コマンドに対応する表示用特図１確定コマンドを設定する（Ｓ５４０８Ｐ）。続いて、特図２確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４１０Ｐ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５４１０Ｐ）、コマンドに対応する表示用特図２確定コマンドを設定し（Ｓ５４１１Ｐ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ５４１０Ｐの処理において、特図１確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｐ）、そのままＳ５４１０Ｐの処理へ移行し、Ｓ５４０２Ｐの処理において確定時間が１０秒では無いと判別した場合は（Ｓ５４０２Ｐ：Ｎｏ）、或い

は、Ｓ５４０５Ｐの処理において大当たり報知演出が実行済であると判別した場合は（Ｓ５４０５Ｐ：Ｙｅｓ）、確定期間中に新たな演出（復活演出）を実行する必要が無いため、受信したコマンドに対応する表示用特図１確定コマンドを設定する処理（Ｓ５４０７Ｐ）へと移行する。また、Ｓ５４０４Ｐの処理において、大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５４０４Ｐ：Ｎｏ）、モード終了に対応する確定期間演出態様（図１２８７（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５４０９Ｐ）、Ｓ５４０７Ｐの処理へ移行する。

【３５７４】

以上、説明をした通り、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、電動役物６４０ａとして上可動板６４０ａ１、下可動板６４０ａ２を設け、普図当たり遊技によって開放位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過した遊技球のみが下可動板６４０ａ２に到達するように構成し、普通図柄の確率状態に応じて普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの可変パターン）を異ならせ、遊技状態に応じて普通図柄変動の変動時間を異ならせることで、右打ち遊技によって発射された遊技球が流路ｒｙ１３を流下する割合を少なくとも３つの状況に分けることができるように構成している。このように構成することで、遊技球が流路ｒｙ１３を最も流下し難い状況となる通常状態においては左打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技を行わせ、潜確状態においては右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させる遊技を行わせ、確変状態、時短状態においては右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技を行わせることが可能となり、遊技状態に応じて様々な遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。なお、遊技状態に応じた様々な遊技を遊技者に適切に行わせる手法としてはこれに限ること無く、例えば、普図当たり遊技の遊技方法（各電動役物６４０ａの作動パターン）を、設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成することで設定されている遊技状態に応じて右打ち遊技によって発射された遊技球が流路ｒｙ１３を流下する割合を異ならせても良い。

【３５７５】

また、本第１変形例では流路ｒｙ１３を流下した１個の遊技球が右第１入球ゲート１６４１、第２入球口６４０の順に通過（入球）することで第１特別図柄変動の開始条件（第１特別図柄抽選の実行条件）、第２特別図柄変動の開始条件（第２特別図柄抽選の実行条件）の順で成立させることにより、第１特別図柄変動が実行されていない状況下で第２特別図柄変動が開始されてしまうことを抑制可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、流路ｒｙ１３を流下した遊技球が入球可能な領域に、右第１入球ゲート１６４１と、第２入球口６４０と、に代えて特定入球口を設け、特定入球口へと遊技球が入球したことに基づいて第１特別図柄変動の開始条件（第１特別図柄抽選の実行条件）と、第２特別図柄変動の開始条件（第２特別図柄抽選の実行条件）とが共に成立するように構成しても良い。このように構成することで、各開始条件が成立する際のタイムラグを極力減少することができる。なお、この場合、本変形例と同様に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として第１特別図柄変動を開始させる処理が第２特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行されるように構成すると良い。これにより、第１特別図柄変動の開始条件（第１特別図柄抽選の実行条件）と、第２特別図柄変動の開始条件（第２特別図柄抽選の実行条件）と、が同時に成立した場合であっても、第１特別図柄変動が実行されていない状況下で第２特別図柄変動が開始されてしまうことを抑制することができる。

【３５７６】

以上、説明をした通り、本第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、遊技盤１３の右側領域の構成によって、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されていない状況下において、第１特別図柄変動が実行されてから第２特別図柄変動が実行される構成としているため、第１特別図柄変動よりも遊技者に有利な第２特別図柄変動のみが実行されてしまうことを抑制することができる。また、通常状態よりも遊技者に有利な潜確状態中においては、その潜確状態を終了させるための条件が成立し易い第１特別図柄変動を実行させること無く、他の遊技状態よりも特別図柄抽選の実行頻度が高くなる第２特別図柄変動のみが実行されてしまい、遊技者に過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを

抑制することができる。なお、本第１変形例では、潜確状態が終了することとなる第１特別図柄変動（第１特別図柄最終変動）が大当たり変動である場合には、当該大当たり変動が停止表示（確定表示）されるタイミングにて実行中の第２特別図柄変動を強制停止するように構成しているが、第１特別図柄最終変動が外れ変動である場合も、その外れ図柄が確定表示されるタイミングにて実行中の第２特別図柄変動を強制停止するように構成しても良い。このように構成することで、第１特別図柄変動の終了タイミングと第２特別図柄変動の終了タイミングとを同期させることができるため、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されていない状況を創出させ易くすることができるため、本第１変形例に用いた盤面構成、即ち、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されていない状況下において、第１特別図柄変動が実行されてから第２特別図柄変動が実行される構成を用いた効果を奏し易くすることができる。

【３５７７】

また、本第１変形例では、右第１入球ゲート１６４１（第１入球手段）、及び第２入球口６４０（第２入球手段）へと遊技球が入球したことに基づいて、それぞれ第１特別図柄抽選の実行権利、第２特別図柄抽選の実行権利を取得するように構成し、遊技球が各入球手段へと入球する順序が規制される遊技盤１３の構成を用いることで従来の問題を解決しているが、これに限ること無く、遊技球が各入球手段へと入球した時点における遊技状況に応じて各特別図柄抽選の実行権利を取得するか否かを決定可能な処理を実行するように構成しても良く、例えば、上述した第９制御例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成（図１２４９参照）のように第１特別図柄抽選の実行権利と、第２特別図柄抽選の実行権利と、が順不同で成立し得る構成を有しているパチンコ機１０において、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０へと遊技球が入球したと判別した場合に、第１特別図柄変動の実行状況を判別し、第１特別図柄変動が実行されていないと判別した場合は、第２特別図柄抽選の実行権利を取得しないようにする制御処理を実行するように構成しても良い。このように構成することでも、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されていない状況下において、第１特別図柄変動が実行されてから第２特別図柄変動が実行される構成を用いた効果を奏し易くすることができる。

【３５７８】

また、本第１変形例では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対して図柄確定時間０秒を設定する（図柄確定時間を設定しない）ことで、潜確状態中における第２特別図柄抽選の実行頻度を高めるように構成し、第１特別図柄変動のうち、特に潜確状態を終了させることになる第１特別図柄最終変動に対しては長い図柄確定期間（１０秒）を設定することで遊技者に遊技状態が移行することを分かり易く構成している。つまり、特別図柄種別や遊技状況に応じて図柄確定期間の長さを異ならせることで遊技者に好適な遊技を提供するように構成している。なお、各特別図柄変動に対して設定される図柄確定期間の長さはこれに限ること無く、潜確状態中における第２特別図柄抽選の実行頻度を高めることができれば潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対して超短時間（例えば、０．０５秒）の図柄確定期間を設定するように構成しても良い。このように構成することで、図柄確定期間が設定されていない特別図柄変動の停止表示処理と、図柄確定期間が設定されている特別図柄変動の停止表示処理と、を実行する必要が無くなるため、制御処理の処理負荷を軽減することができる。なお、この場合、所定時間以内（０．０５秒）の図柄確定期間が設定された場合、及び図柄確定期間が設定されない場合に対して仮停止表示を行い、所定時間よりも長い図柄確定期間が設定された場合に確定表示を行うように構成すれば良い。

【３５７９】

そして、各特別図柄変動に対して設定される図柄確定期間に対応する変動演出を第３図柄表示装置８１の表示画面を用いて実行可能に構成している。ここで、本第１変形例における変動演出では、小当たり変動が仮停止表示（図柄確定期間０秒で停止表示）する場合に、表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様、及び、主表示領域Ｄｍに表示される装飾図柄の何れも仮停止表示態様が表示されるように構成している（図１２８４（ｂ）参照）が、

これに限ること無く、いずれか一方が仮停止表示されれば良く、例えば、小当たり変動の第２特別図柄が図柄確定期間０秒で停止表示される場合において、装飾図柄が仮停止表示態様で停止表示され、Ｄｍ２に表示される表示領域では、特別図柄変動が実行されている最中と同一の表示態様（矢印）が表示されるように構成しても良い。また、表示領域Ｄｍ２に表示される表示態様、及び、主表示領域Ｄｍに表示される装飾図柄の何れも特別図柄変動が実行されている最中と同一の変動表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、潜確状態中に小当たり変動が実行された回数を遊技者に把握させ難くすることができる。また、一方で、１回の小当たり変動中に複数回の仮停止表示を実行可能に構成しても良い。

【３５８０】

また、装飾図柄を用いた変動表示態様（遊技者が図柄種別を視認可能な第１態様から遊技者が図柄種別を視認困難な第２態様へと移行し、最終的に遊技者が図柄種別を視認可能な揺れ態様で仮停止表示させる変動表示態様）における第２態様から第３態様へと移行する過程において、本第１変形例では図１２８４に示した通り、大当たり当選に対応する装飾図柄の組合せが表示され得る表示態様、即ち、リーチ態様を用いた演出例を示しているが、これに限ること無く、大当たり当選に対応する装飾図柄の組合せが表示され得ない表示態様（バラケ目）を用いても良いし、第２態様として変動表示中の複数の装飾図柄（第１装飾図柄ｅｚ１～第３装飾図柄ｅｚ３）を一度に全て仮停止表示させる演出パターンを設けても良い。また、本第１変形例では、小当たり変動が終了するタイミングにて表示画面に小当たり当選に対応する表示態様で第３装飾図柄ｅｚ３を仮停止表示させているが、小当たり変動が終了するタイミングでは小当たり当選に対応する表示態様以外の表示態様を表示させ、小当たり遊技が開始されてから小当たり当選に対応する表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり変動が終了したタイミングを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３５８１】

加えて、本第１変形例では、潜確状態中に実行される小当たり変動の回数が増加する程、潜確状態中における小当たり遊技の実行回数が増加し、獲得可能な賞球数も増加するように構成しているが、潜確状態中に実行される小当たり変動の回数が増加した場合に遊技者に付与される特典として、別の特典（小当たり遊技による賞球の付与以外の特典）を付与可能に構成しても良く、例えば、小当たり変動の実行回数が所定回数（１０回）を超えた場合に、１回の小当たり遊技にて獲得可能な賞球数を増加させる特典を付与したり、大当たり当選する確率を上昇させる特典と付与したり、潜確状態が継続する時間を長くしたりする特典を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、更なる特典を獲得しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【３５８２】

また、この場合、潜確状態中に実行される変動演出の演出態様として、獲得済みの特図保留（特図１保留、特図２保留）に関する入賞情報を先読みすることで、後に実行され得る小当たり変動の実行回数を予測し、その予測結果に基づく演出態様で変動演出を実行するように構成しても良く、例えば、次も小当たり変動が実行されることが確定している場合には、小当たり変動予告演出を実行可能に構成すると良い。この小当たり変動予告演出は、潜確状態中の残期間にて小当たり変動が実行されない場合においては実行され得ない演出であれば良い。

【３５８３】

＜第９制御例の第２変形例＞

次に、図１３０８～図１３１５を参照して、上述した第９制御例の第２変形例について説明をする。上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、潜確状態中に右打ち遊技によって発射された１個の遊技球が遊技盤１３の右側領域に形成された流路ｒｙ１２を流下することで、第１特別図柄抽選の実行権利を取得した後に、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能に構成することで、潜確状態中に第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが並行して実行され易くするように構成し、潜確状態を終了させるための終了条

件の成立契機となり得る第１特別図柄変動が実行されること無く、第２特別図柄変動のみが実行されてしまうことを抑制するように構成していた。

【３５８４】

これに対して、本第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、遊技球が通過することで実行中の第１特別図柄変動を強制的に外れで停止表示させる強制停止ゲート６８を設けている点で相違している。つまり、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した通り、遊技球が流路ｒｙ１２を流下することで、第１特別図柄抽選の実行権利を取得可能な右第１入球ゲート１６４１を通過し、その後、第２特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第２入球口６４０に入球するように構成することで、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が実行されてしまうことを抑制するように構成していた。具体的には、新たな特別図柄抽選を実行可能な状況（当たり遊技が実行されていない状況）であって、第１特別図柄変動も第２特別図柄変動も実行されていない状況において、遊技球が流路ｒｙ１２を流下した場合には、ほぼ同時に第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行される（第１特別図柄変動が実行された直後に第２特別図柄変動が実行される）ことで、潜確状態中に実行させることが可能な第１特別図柄変動の変動時間を最大限有効に用いた第２特別図柄変動を実行することができるように構成していた。

【３５８５】

しかしながら、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、例えば、潜確状態が設定された時点において第１特別図柄の実行権利（特図１保留）を有している場合には、潜確状態が設定された直後に第１特別図柄変動のみが実行される遊技状況が発生する。つまり、潜確状態において遊技者に有利な特典（小当たり遊技）が付与され得る第２特別図柄抽選が実行されていない状況で、潜確状態において遊技者に有利な特典（小当たり遊技）が付与されることが無く、且つ、潜確状態を終了させるための終了条件の成立契機となり得る第１特別図柄変動のみが実行されてしまう遊技状況が発生してしまうという問題があった。

【３５８６】

これに対して、本第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、流路ｒｙ２２に強制停止ゲート６８を設けることで、第２特別図柄変動が実行されていない状況で実行中の第１特別図柄変動を強制的に停止させるように構成している。このように構成することで、流路ｒｙ２２を流下する遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過する時点において第１特別図柄変動のみが実行されている状況が発生しないようにすることができるため、潜確状態中に実行させることが可能な第１特別図柄変動の変動時間を最大限有効に用いた第２特別図柄変動を実行することができる。なお、遊技球が強制停止ゲート６８を通過したことに基づいて実行中の第１特別図柄変動を強制停止する処理は、第１特別図柄変動のみが実行されている場合に実行され、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが並行して実行されている状況においては、実行中の第１特別図柄変動を強制停止することが無いように構成している。このように構成することで、第１特別図柄変動のみが実行されている状況においてのみ実行中の第１特別図柄変動を強制停止することが可能となるため、潜確状態中において適正な遊技を遊技者に提供することができる。

【３５８７】

＜第９制御例の第２変形例における遊技盤の構成について＞

まず、図１３０８を参照して、本第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が有する遊技盤１３の構成について説明をする。図１３０８は、本第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図１３０８に示した通り、本第２変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図１２８２参照）に対して、右側領域の中央付近の構成を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図１３０８に示した通り、流路ｒｙ２１を流下した遊技球は、スルーゲート６７を通過し、その後、電動役物６４０ａに到達する。この電動

役物６４０ａは、上述した第９制御例と同様に普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって作動する可変手段であって、初期状態である閉鎖位置から、閉鎖位置よりも遊技球が流路ｒｙ２３に向けて流下し易くなる開放位置へと変化可能に構成している。よって、普図当たり遊技が実行されていない状況で電動役物６４０ａに到達した遊技球は、電動役物６４０ａの上面を流下し、流路ｒｙ２４、流路ｒｙ２５の順で右領域下方に向かって流下する。一方、普図当たり遊技によって開放位置に位置している電動役物６４０ａに到達した遊技球は開放位置へと変化したことで形成される開口部に流入し、強制停止ゲート６８を通過し、右第１入球ゲート１６４１を通過し、第２入球口６４０に入球する。このように構成することで、電動役物６４０ａが作動することで形成される開口部に流入した遊技球は、所定条件下において実行中の第１特別図柄変動を強制的に停止させる条件を成立させ得る領域を通過した後に、第１特別図柄変動を実行させる条件を成立させ得る領域を通過し、その後、第２特別図柄変動を実行させる条件を成立させ得る領域を通過するため、第２特別図柄変動を実行させるまでに規則性を持たせて所定条件を成立させることができる。

【３５８８】

また、強制停止ゲート６８を通過した遊技球が右第１入球ゲート１６４１を通過するまでに要する時間が０．５秒となるように構成している。この０．５秒は、強制停止ゲート６８を通過したことに基づいて（強制停止ゲート６８を通過した遊技球を強制停止センサー６８ａ（図１３０９参照）が検知したことに基づいて）実行される実行中の第１特別図柄変動を強制停止させるのに十分な時間である。よって、第１特別図柄変動のみが実行されている状況において、遊技球が強制停止ゲート６８を通過した場合には、実行中の第１特別図柄変動を強制停止させ、新たな第１特別図柄変動の開始させることが可能な状況を創出した状況で、右第１入球ゲート１６４１に遊技球を通過させることが可能となる。なお、図１３０８に示した図では、電動役物６４０ａを用いているが、これに代えて上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する電動役物６４０ａを用いても良い。第１変形例における電動役物６４０ａ（図１２８２、及び図１２８３参照）を用いることで、設定されている遊技状態に応じて、強制停止ゲート６８へと流下する遊技球の発生頻度を容易に変更することができる。

【３５８９】

＜第９制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１３０９を参照して、本第２変形例における電気的構成について説明をする。本第２変形例では、上述した第９制御例の第１変形例における電気的構成に対して、強制停止ゲート６８が有する強制停止センサー６８ａ（強制停止ゲート６８を通過した遊技球を検知する近接センサー）から出力された検知信号が主制御装置１１０が有する入出力ポート２０５を介して主制御装置１１０へと入力されるように構成している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。このように、強制停止ゲート６８を遊技球が通過したことを示す信号を、第１特別図柄変動に関する制御処理が実行される主制御装置１１０に直接出力することができるように構成することで、第１特別図柄変動を強制的に停止させる処理を確実に行うことができる。

【３５９０】

＜第９制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１３１０、図１３１１を参照して、第９制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御処理の処理内容について説明をする。本第２変形例では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて定期的（２ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理にて、強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）を追加した点で上述した第９制御例と相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。図１３１０は、本第２変形例におけるタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図１３１０に示した通り、本第２変形例におけるタイマ割込処理は、上述した第９制御例におけるタイマ割込処理（図１２５９参照）と同一のＳ１０１，Ｓ１０２，Ｓ１０１Ｐ，Ｓ１０５～Ｓ１０８の処理を実行した後に、強

制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）を実行し、その後、Ｓ１０９の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図１３１１を参照して、タイマ割込処理（図１３１０参照）にて実行される強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３１１は、強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）は、強制停止ゲート６８を遊技球が通過したことを示す検知信号を受信したと判別された場合に実行される処理であって、実行中の第１特別図柄変動を強制的に停止表示させるための処理が実行される。

【３５９１】

具体的には、強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）が実行されると、まず、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄変動中であるかを判別し（Ｓ２７０１Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２７０１Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２７０２Ｐ）。Ｓ２７０２Ｐの処理において特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０よりも大きく無い、即ち、第２特別図柄変動が実行されていないと判別した場合は（Ｓ２７０２Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ２７０１Ｐの処理、及びＳ２７０２の処理によって、第１特別図柄変動中であって、第２特別図柄変動が実行されていない状況下にて遊技球が強制停止ゲート６８を通過した状況となるため、Ｓ２７０３Ｐへと移行し、実行中の第１特別図柄変動を強制停止させるための処理を実行する。

【３５９２】

一方、Ｓ２７０１Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ２７０１Ｐ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ２７０２Ｐの処理において、特図２変動時間カウンタ２０３Ｐｃの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ２７０２Ｐ：Ｙｅｓ）は、実行中の第１特別図柄変動を強制停止させる条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。Ｓ２７０３Ｐの処理では、特図１変動の強制停止を示す特図１変動強制停止コマンドを設定し（Ｓ２７０３Ｐ）、確定時間０秒を設定し（Ｓ２７０４Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ２７０５Ｐ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値に０をセットし（Ｓ２７０６Ｐ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、Ｓ２７０４Ｐの処理によって、確定時間を最短（０秒）に設定することで、第１特別図柄変動が強制停止されてから、次の第１特別図柄変動を開始させることが可能な状況となるまでに要する期間を極力短くすることができるため、強制停止ゲート６８と右第１入球ゲート１６４１との離間距離を短くすることが可能となる。よって、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。なお、詳細な説明は省略しているが、強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）が実行されたことによって第１特別図柄変動が強制停止された場合には、Ｓ２７０５Ｐの処理によって外れ図柄が停止表示されるため、大当たり変動であっても外れ図柄で強制停止されることになる。よって、大当たり変動が開始される場合に設定される特図１大当たりフラグといった各種フラグもリセットされる処理が実行される。また、所定の遊技状態を終了させるための終了条件を成立させるための要素については、強制停止ゲート通過処理（Ｓ１５１Ｐ）が実行されたことによって第１特別図柄変動が強制停止された場合には、更新されないように構成している。つまり、第１特別図柄変動が開始されたタイミングで実行される更新処理において値が更新された要素については強制停止された場合に再度値を更新する処理を実行するように構成している。これにより、無用に要素が更新されてしまい、所望する遊技状態が早期に終了してしまうことを抑制することができる。

【３５９３】

＜第９制御例の第３変形例＞

次に、図１３１２から図１３１５を参照して、上述した第９制御例の第３変形例について説明をする。本第９制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄変動（第２特別図柄変動）を開始させる場合に実行される制御処理の処理内容を変更している点で相違している。上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄変動が実行されて

いない状況で第２特別図柄変動が開始されることを抑制するために、右第１入球ゲート１６４１を第２入球口６４０の上方に配置する盤面構成を採用していた。これに対して、本第９制御例の第３変形例では、上述した第９制御例と同様の遊技盤１３の構成、即ち、右打ち遊技によって発射された１個の遊技球によって第１特別図柄変動の開始条件と第２特別図柄変動の開始条件とが成立し得ない遊技盤１３の構成を用いながらも、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が開始されることを抑制するように構成している点で相違している。

【３５９４】

具体的には、第２入球口６４０へと遊技球が入球し、第２特別図柄変動の開始条件が成立した時点で第１特別図柄変動が実行されていない場合には、第２特別図柄変動の実行を待機し、その待機状況にて別の図柄を変動させるための条件である第１特別図柄変動の開始条件が成立した場合に第１特別図柄変動を実行した後、待機状態の第２特別図柄変動を実行するように構成している。このように構成することで、遊技盤１３の構成として特異的な構成を用いること無く、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が開始されることを抑制することができる。

【３５９５】

また、擬似的に実行される第１特別図柄変動の内容は、特図１保留に記憶された入賞情報に基づいて実行される第１特別図柄変動よりも遊技者に不利な内容となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第１特別図柄変動を実行させた状態で第２特別図柄変動を実行させる適正な遊技を行わせ易くすることができる。なお、上述した第１変形例の構成と本第３変形例の構成とを組み合わせることで、より不正遊技を抑制することができる。

【３５９６】

＜第９制御例の第３変形例における主制御装置の電気的構成について＞

まず、図１３１２を参照して、本第９制御例の第３変形例における主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。本第３変形例では、上述した第９制御例の第１変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を一部変更している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図１３１２は、本第９制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１３１２に示した通り、上述した第９制御例の第１変形例に対して、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。

【３５９７】

特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃは、特図２変動の開始条件が成立した状態で新たな第２特別図柄変動の開始を待機していることを示すフラグであって、特図２変動開始判定処理（図１３１５のＳ８７２Ｐ参照）において、開始条件が成立した場合にオンに設定される（図１３１５のＳ８８５Ｐ参照）。そして、第１特別図柄変動開始処理（図１３１３のＳ２７３Ｐ参照）において、第１特別図柄変動が開始される場合にオフに設定される（図１３１３のＳ３７２Ｐ）。この特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃがオンに設定されている間は、第２特別図柄変動の開始に関する処理がスキップされるため第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が開始されてしまうことを抑制することができる。

【３５９８】

＜第９制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１３１３から図１３１５を参照して、第９制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理について説明をする。本第９制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第１変形例に対して、第１特別図柄変動開始処理の内容と、第２特別図柄変動開始処理の内容とを変更している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１３１３を参照して、第１特別図柄変動開始処

理（Ｓ２７３Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３１３は、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２７３Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２７３Ｐ）は、上述した第９制御例の第１変形例の第１特別図柄変動開始処理に対して、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃの設定状況を判別する処理を追加した点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２７３Ｐ）が実行されると、まず、上述した第１変形例と同一のＳ３０１ＰからＳ３０５Ｐの処理を実行し、その後、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ３７１Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３７１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃをオフに設定し（Ｓ３７２Ｐ）、Ｓ３０６Ｐ，Ｓ３０７Ｐ，Ｓ３３８Ｐの処理へ移行し本処理を終了する。

【３５９９】

次に、図１３１４を参照して、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２７９Ｐ）の処理内容について説明する。図１３１４は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２７９Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２７９Ｐ）では、上述した第９制御例の第１変形例における第２特別図柄変動開始処理（図１２６６のＳ２０９Ｐ参照）に対して、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃの設定状況に応じて実行される処理と、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃを設定する処理とが追加されている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３６００】

具体的には、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２７９Ｐ）が実行されると、まず、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８７１Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８７１Ｐ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動を開始させるための処理をすべてスキップして本処理を終了する。つまり、新たな第２特別図柄変動を開始させる条件として、当たり遊技が実行されていなく、且つ、第２特別図柄変動中でも無い（第２特別図柄変動の図柄確定期間でも無い）状況である場合に実行される本処理を、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃがオンに設定されることですべてスキップするように構成している。一方、Ｓ８７１Ｐの処理において、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８７１Ｐ：Ｎｏ）、上述した第２特別図柄変動開始処理（図１２６６のＳ２０９Ｐ参照）と同一のＳ８０１Ｐ～Ｓ８０４Ｐの処理を実行する。そして、Ｓ８０４Ｐの処理において、Ｎ２＞０と判別した場合は（Ｓ８０４Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動開始判定処理を実行し（Ｓ８７２Ｐ）、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８７３Ｐ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８７３Ｐ：Ｙｅｓ）、その後の処理をすべてスキップして本処理を終了する。また、Ｓ８７３Ｐの処理において、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８７３Ｐ：Ｎｏ）、上述した第２特別図柄変動開始処理（図１２６６のＳ２０９Ｐ参照）と同一のＳ８０５Ｐ～Ｓ８１０Ｐの処理を実行して本処理を終了する。

【３６０１】

次に、図１３１５を参照して、特図２変動開始判定処理（Ｓ８７２Ｐ）の処理内容について説明する。図１３１５は、特図２変動開始判定処理（Ｓ８７２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２変動開始判定処理（Ｓ８７２Ｐ）では、新たな第２特別図柄変動を実行可能な状況であるかを判別し、実行可能では無いと判別した場合に特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃをオンに設定するための処理が実行される。具体的には、特図２変動開始判定処理（Ｓ８７２Ｐ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリアに２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ８８１Ｐ）、潜確状態であるかを判別する（Ｓ８８２Ｐ）。潜確状態では無いと判別した場合は（Ｓ８８２Ｐ：Ｎｏ）、新たな第２特別図柄変動の開始を規制する必要が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８８２Ｐの処理において、潜確状態中であると判別した場合は（Ｓ８８２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値を読み出し（Ｓ８８３Ｐ）、特図１変動時間カウンタ

２０３Ｐｂの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ８８４Ｐ）、０よりも大きく無い、即ち、第１特別図柄変動が実行されていないと判別した場合は（Ｓ８８４Ｐ：Ｎｏ）、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃをオンに設定して（Ｓ８８５Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ８８４Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８８４Ｐ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動中に第２特別図柄変動を開始させることになるため、特図２変動待機フラグ２０３Ｐａｃをオンに設定する処理をすべてスキップして本処理を終了する。

【３６０２】

＜第９制御例の第４変形例について＞

次に、図１３１６から図１３１８を参照して、上述した第９制御例の第４変形例について説明をする。本第４変形例は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄変動（第２特別図柄変動）を開始させる場合に実行される制御処理の処理内容を変更している点で相違している。上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が開始されることを抑制するために、右第１入球ゲート１６４１を第２入球口６４０の上方に配置する盤面構成を採用していた。これに対して、本第９制御例の第４変形例では、上述した第９制御例と同様の遊技盤１３の構成、即ち、右打ち遊技によって発射された１個の遊技球によって第１特別図柄変動の開始条件と第２特別図柄変動の開始条件とが成立し得ない遊技盤１３の構成を用いながらも、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が開始されることを抑制するように構成している点で相違している。

【３６０３】

具体的には、第２入球口６４０へと遊技球が入球し、第２特別図柄変動の開始条件が成立した時点で第１特別図柄変動が実行されていない場合には、特図１保留の有無に関わらず擬似的に第１特別図柄変動（外れ変動）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技盤１３の構成として特異的な構成を用いること無く、第１特別図柄変動が実行されていない状況で第２特別図柄変動が開始されることを抑制することができる。

【３６０４】

また、擬似的に実行される第１特別図柄変動の内容は、特図１保留に記憶された入賞情報に基づいて実行される第１特別図柄変動よりも遊技者に不利な内容となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第１特別図柄変動を実行させた状態で第２特別図柄変動を実行させる適正な遊技を行わせ易くすることができる。なお、上述した第１変形例の構成と本第４変形例の構成とを組み合わせることで、より不正遊技を抑制することができる。

【３６０５】

＜第９制御例の第４変形例における電気的構成について＞

まず、図１３１６を参照して、本第９制御例の第４変形例における電気的構成について説明をする。本第４変形例では、上述した第９制御例の第１変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に規定されている変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂの内容を一部変更している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素についてはその説明を省略する。図１３１６（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１３１６（ａ）に示した通り、強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４を追加している点で、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有する変動パターン選択テーブル２０２Ｐｂと相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付して、その説明を省略する。強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４は、潜確状態中に参照されるデータテーブルであって、第１特別図柄変動が実行されていない状況において、第２特別図柄変動を開始させる条件が成立したことに基づいて強制的に第１特別図柄変動を開始させる場合の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルである。

【３６０６】

ここで、図１３１６（ｂ）を参照して、強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４の内容について説明をする。図１３１６（ｂ）は、強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図１３１６（ｂ）に示した通り、強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４には、特図種別が特図１（第１特別図柄）の外れ変動のみに対応する変動パターンが取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に対応させて規定されている。具体的には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が２５秒の変動パターン「強制外れ」が、「１００～１９８」の範囲に対して、変動時間が１０秒の変動パターン「強制短外れ」が規定されている。つまり、この強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４を参照して変動パターンが設定される場合には、潜確用テーブル２０２ＰｂＡ３（図１２８８（ｂ）参照）よりも、短い変動時間の変動パターンが設定され易くなる。よって、潜確状態が継続する期間が短くなるため、遊技者に不利な変動パターンが設定される構成となる。また、第１特別図柄抽選が実行されること無く、特図１外れ変動が開始されることから、特図１変動に基づいて大当たり遊技が実行されることも無い。この点からも遊技者に不利な変動パターンが設定される構成となる。このように構成することで、第１特別図柄変動の変動時間に基づいて遊技者に有利な潜確状態が終了する仕様のパチンコ機１０において、第１特別図柄変動を実行させること無く第２特別図柄変動のみを実行しようとする不正な遊技が実行されることを抑制することができる。

【３６０７】

なお、本第４変形例の構成は、他の変形例に適用しても良い。また、強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４を用いて設定された変動パターンに基づく変動演出（特図１変動演出）が実行された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面やその他報知箇所を用いて、その旨を外部から識別可能な報知を実行するように構成すると良い。

【３６０８】

＜第９制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１３１７、及び図１３１８を参照して、第９制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理の内容について説明をする。本第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２９９Ｐ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。図１３１７は、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２９９Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２９９Ｐ）は、上述した第９制御例の第２特別図柄変動開始処理（図１２６６のＳ２０９Ｐ参照）に対して、特図１強制変動判定処理（Ｓ８９１Ｐ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３６０９】

次に、図１３１８を参照して、特図１強制変動判定処理（Ｓ８９１Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３１８は、特図１強制変動判定処理（Ｓ８９１Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１強制変動判定処理（Ｓ８９１Ｐ）では、第２特別図柄変動を開始させる条件が成立した場合において、第１特別図柄変動を強制的に実行させるか否かの判別、及び、強制的に第１特別図柄変動を実行する処理が実行される。具体的には、特図１強制変動判定処理（Ｓ８９１Ｐ）が実行されると、まず、遊技状態格納エリアに２０３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ２８０１Ｐ）、潜確状態中であるかを判別する（Ｓ２８０２Ｐ）。Ｓ２８０２Ｐの処理において、潜確状態中では無いと判別した場合は（Ｓ２８０２Ｐ：Ｎｏ）、第１特別図柄変動を強制的に実行させる必要が無いため、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２８０２Ｐの処理において、潜確状態中であると判別した場合は（Ｓ２８０２Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値を読み出し（Ｓ２８０３Ｐ）、読み出した特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２８０４Ｐ）、０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ２８０４Ｐ：Ｙｅｓ）、現在が第１特別図柄変動中であることから、第１特別図柄変動を強制的に実

行させる必要が無いため、そのまま本処理を終了する。
【３６１０】
一方、Ｓ２８０４Ｐの処理において、特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値が０よりも大きく無い、即ち、第１特別図柄変動中では無いと判別した場合は（Ｓ２８０４Ｐ：Ｎｏ）、強制変動用テーブル２０２ＰｂＤ４を参照して第１特別図柄の強制変動パターンを選択し（Ｓ２８０５Ｐ）、選択した変動パターンに基づいて特図１変動パターンコマンドを設定し（Ｓ２８０６Ｐ）、外れの停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ２８０７Ｐ）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ２８０８Ｐ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３Ｐｂの値にセットし（Ｓ２８０９Ｐ）、本処理を終了する。
【３６１１】
＜その他演出変形例について＞
次に、上述した第９制御例、及び第９制御例の各変形例における演出内容の変形例について図１３１９を参照して説明をする。上述した第９制御例の第１変形例では、潜確状態中に設定される演出モードとして「ラッシュモード」を有しており、この「ラッシュモード」中は第３図柄表示装置８１の表示画面に３つの装飾図柄ｅｚを変動表示させながら第２特別図柄抽選を主とした遊技の結果を遊技者に報知するように構成していた。そして、「ラッシュモード」中における第２特別図柄抽選を効率良く行うために、第２特別図柄変動に対して図柄確定期間を０秒にする処理を実行し、装飾図柄ｅｚが仮停止表示された状態で小当たり遊技が実行されるように構成していた。そして、仮停止表示される装飾図柄ｅｚを用いて小当たり当選を遊技者に報知するように構成していた。これに対して、本演出変形例では、装飾図柄ｅｚとは異なる別図柄を用いて小当たり当選を報知可能に構成している。
【３６１２】
図１３１９は、別図柄を用いて小当たり当選を報知する際に表示される表示画面の一例を示した図である。図に示したとおり、３つの装飾図柄ｅｚが仮停止表示されている前面に「＋１５」を付した別図柄が表示される。このように構成することで、完全に停止していない装飾図柄ｅｚを用いること無く別図柄を停止表示して小当たり当選を報知することができるため、遊技者に小当たり当選を分かり易く報知することができる。また、図に示したとおり、仮停止表示されている装飾図柄ｅｚの一部を覆うように別図柄が停止表示されるため、遊技者に対して仮停止表示中であることを把握させ難くすることができる。なお、この場合、第２特別図柄変動が終了するよりも前（例えば、２秒前）から別図柄を停止表示させるように構成しても良い。つまり、第２特別図柄変動に対応して変動表示される装飾図柄ｅｚを用いること無く、小当たり当選のみを報知する別図柄を用いることで第２特別図柄変動が実行されている状況においても小当たり当選を報知するための図柄を停止表示させることができる。
【３６１３】
＜第９制御例における異なる遊技性を有する別例について＞
次に、図１３２０を参照して、上述した第９制御例及び各変形例にて説明した特徴的な構成を用いた別の遊技性について説明をする。図１３２０は本別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。図１３２０に示した通り、本別例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３（図１２８２参照）に対して、電動役物６４０ａの構成を変更している点で相違している。そして、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）の何れで右打ち遊技を行った場合にも、普図当たり遊技によって開放動作されている電動役物６４０ａから遊技球が流入し、右第１入球ゲート１６４１を通過し、第２入球口６４０へと入球するように構成している。
【３６１４】
このように構成された本別例におけるパチンコ機１０は、上述した第９制御例および各変形例と同様に第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが並行して実行される所謂同時変

動タイプの仕様で構成されており、確変状態中には第１特別図柄抽選の方が第２特別図柄抽選よりも実行され易くなるように各特別図柄種別に対して変動パターンが規定され、時短状態中には、第１特別図柄抽選のよりも第２特別図柄抽選の方が実行され易くなるように各特別図柄種別に対して変動パターンが規定されている。さらに、確変状態を終了させて通常状態へと移行させるための確変終了条件として、第２特別図柄変動の回数に基づいて成立する確変終了条件が少なくとも設定され、時短状態を終了させて通常状態へと移行させるための時短終了条件として、第１特別図柄変動の回数に基づいて成立する時短終了条件が少なくとも設定されている。

【３６１５】

つまり、確変状態が設定された場合には、右打ち遊技によって右第１入球ゲート１６４１へと遊技球を通過させることで、比較的短時間（１秒～１０秒）の変動時間の変動パターンで第１特別図柄抽選を実行させて大当たり当選を目指す遊技を、第２入球口６４０へと遊技球が入球することで実行される比較的長時間（６０秒～６００秒）の第２特別図柄変動が確変終了条件が成立する回数実行されるまでの間実行する遊技性となり、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって右第１入球ゲート１６４１へと遊技球を通過させることで、比較的長時間（６０秒～６００秒）の変動時間の変動パターンで実行される第１特別図柄変動の変動回数が時短終了条件が成立する回数に到達するまでに、第２入球口６４０へと遊技球が入球することで実行される比較的短時間（１秒～１０秒）の第２特別図柄変動によって大当たり当選を目指す遊技性となる。

【３６１６】

このように構成することで、設定された遊技状態に応じて遊技者に有利となる特別図柄抽選の種別を切替えた上で、当該遊技状態を終了させるための終了条件の少なくとも一部を、遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別とは異なる種別の特別図柄変動の実行回数に基づいて成立させるように構成されたパチンコ機１０において、何れの遊技状態が設定された場合であっても、遊技者に有利となる特別図柄抽選のみが実行されてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、設定されている遊技状態に応じて先に取得可能な特別図柄抽選の実行権利を切り替えるために、右第１入球ゲート１６４１（第１入球手段）、第２入球口６４０（第２入球手段）に対して、遊技球が入球した場合に取得可能な特別図柄抽選の実行権利種別を切り替える制御を実行可能に構成すると良い。

【３６１７】

＜第９制御例の第５変形例について＞

次に、図１３２１から図１３３５を参照して、第９制御例の第５変形例について説明をする。本第５変形例では、上述した第１変形例に対して、潜確状態中に実行させることが可能な小当たり遊技の回数（第２特別図柄変動の回数）の上限を予め決定可能に構成している点で大きく相違している。ここで、上述した第１変形例では、第１特別図柄変動が所定回数実行されるまで遊技者に有利な潜確状態が継続し、その潜確状態中において第２特別図柄抽選を上限無く実行させることができるものであったため、より多くの小当たり遊技を獲得しようとする遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、１回の潜確状態中に実行可能な第２特別図柄抽選の回数にバリエーションを持たせるために、潜確状態を終了させるための終了条件が成立までに要する第１特別図柄変動回数を異ならせたり、１回の第１特別図柄変動の変動時間を異ならせたり、第２特別図柄変動の変動時間を異ならせたりしていた。このように構成された第１変形例では、各バリエーションの組合せによって過剰に遊技者に賞球が付与されてしまう事象が発生するという問題があった。これに対して、本第５変形例では、第１特別図柄変動中が潜確状態となる仕様において、実行中の第１特別図柄変動に対応する特図１抽選の結果に応じて潜確状態中に実行可能な第２特別図柄変動の回数を決定可能に構成している点で大きく相違している。

【３６１８】

詳細な説明は後述するが、本第５変形例では、潜確状態が設定された状態で第１特別図柄変動が１回実行されるまで（１回目の第１特別図柄変動が停止表示されるまで）潜確状

態が継続するように構成しており、潜確状態の対象となる第１特別図柄変動（対象特図１変動）に対応する特別図柄抽選の結果に基づいて、対象特図１変動中に実行される第２特別図柄抽選の結果に対応する第２特別図柄変動の変動パターンを異ならせて設定可能に構成している。

【３６１９】

＜第９制御例の第５変形例における演出内容について＞

まず、図１３２１から図１３２４を参照して、本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、潜確状態中に実行される小当たり遊技回数が表示されるように構成している点で相違している。図１３２１（ａ）は、潜確状態中の小当たり変動（１回目）中の表示画面を示した図であり、図１３２１（ｂ）は、潜確状態中における小当たり図柄が仮停止表示された時点において表示される表示画面の一例を示した図であり、図１３２２（ａ）は、小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１３２２（ｂ）は、潜確状態中における最後の小当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。また、図１３２３（ａ）は、潜確状態中において、最後の小当たり変動が終了した後（第２潜確期間）における変動演出中に実行される表示画面の一例を示した図であり、図１３２３（ｂ）は、特図１大当たり図柄が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。また、図１３２４（ａ）、及び図１３２４（ｂ）は、他の演出内容を示した図である。

【３６２０】

図１３２１（ａ）に示した通り、１回目の第２特別図柄変動が開始される場合は、前回停止表示されていた各装飾図柄ｅｚが確定表示されている状態から、遊技者が図柄種別を識別困難な態様で変動表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「何回小当たりＧＥＴできるかな！！リーチになるまで安心してね」のコメントが表示される。その後、変動表示されている第２特別図柄が小当たり当選を示す図柄で仮停止表示されると、表示領域Ｄｍ２には小当たり当選を示す「３４１」が仮停止表示されると共に、第１装飾図柄ｅｚ１が６図柄で、第２装飾図柄ｅｚ２が７図柄で、順に仮停止表示され、最後に「＋１５」図柄の第３装飾図柄ｅｚ３が仮停止表示されることで図１３２１（ｂ）に示した通り、小当たり当選を示す表示画面が表示される。

【３６２１】

その後、小当たり遊技中も各装飾図柄ｅｚの少なくとも一部が仮停止表示され、他が変動表示される演出態様が表示される（図１３２２（ａ）参照）。そして、表示領域Ｄｍ１２には小当たり遊技回数が１加算された表示態様が表示され、表示領域Ｄｍ１には特別図柄変動が中断中であることを示す態様（特別図柄抽選の結果とは異なる情報を示す態様）の図柄が停止表示され、表示領域Ｄｍ２には、現在が小当たり遊技中であることを示す図柄「Ｖ」が仮停止表示されている。また、副表示領域Ｄｓには、次の小当たり遊技が実行されることを事前に報知するための予告演出として「まだまだ続くよ」の文字が表示される。なお、図１３２２（ａ）に示した表示画面では、小当たり遊技中も装飾図柄を表示させているが、これに限ること無く、装飾図柄を非表示としても良い。

【３６２２】

次いで、潜確状態中に小当たり遊技が実行され得る最後の小当たり変動が実行されると、図１３２２（ｂ）に示した通り、第１装飾図柄ｅｚ１と第２装飾図柄ｅｚ２が「６」図柄のリーチ態様で仮停止表示され、表示画面に「リーチ」と表示される。このリーチ態様が仮停止表示された後、第３装飾図柄ｅｚ３に「＋１５」が表示された場合には、小当たり遊技が実行され、「ＥＮＤ」が表示された場合には、潜確状態が終了し、「６」が表示された場合には大当たり図柄が停止表示されることになる。その後、潜確状態中に実行されうる最後の小当たり遊技が終了すると、第２特別図柄変動はロング変動（６００秒）で実行される。その間の期間（第２潜確期間）は、小当たり遊技が頻発して実行される期間（第１潜確期間）中は実行されない演出態様で変動演出が実行される。例えば、図１３２

３（ａ）に示した通り、リーチ態様が仮停止された状況で、第３装飾図柄ｅｚ３として、大当たり当選を示す「６」図柄と、潜確状態終了（外れ終了）を示す「ＥＮＤ」図柄とを少なくとも含む図柄列が変動表示される演出が実行される。

【３６２３】

このように構成することで、所定条件が成立するまでの期間である第１潜確期間が終了した（所定条件が成立した後の期間である第２潜確期間が到来した）ことを遊技者に把握させると共に、大当たり又は外れといった第１特別図柄抽選の結果を装飾図柄を用いて予測する楽しみを提供することができる。そして、図１３２３（ａ）で表示した演出の結果が大当たりである場合には、図１３２３（ｂ）に示した通り、大当たり当選を示す組合せ「６６６」で各装飾図柄ｅｚが停止表示される。なお、外れ図柄が停止表示される場合には「６ＥＮＤ６」で各装飾図柄ｅｚが停止表示される。以上説明をした通り、潜確状態が設定された直後に実行される１回目の第２特別図柄変動に対応した変動演出が確定表示されている各装飾図柄ｅｚが変動表示された後、各装飾図柄ｅｚが仮停止表示され、潜確状態が終了する場合には各装飾図柄ｅｚが確定表示されるように構成している。このように構成することで、装飾図柄ｅｚの停止表示の態様によって潜確状態が開始されたタイミングと終了したタイミングとを把握させることができる。

【３６２４】

次に、図１３２４（ａ）では、第１装飾図柄ｅｚ１の図柄周辺が枠囲みされている。この枠囲みは実行可能な小当たり遊技の残回数が多い場合、又は、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動である場合、即ち、後に遊技者に付与される特典が多いことを示すチャンスアップ態様である。また、第２装飾図柄ｅｚ２が仮停止表示されている時点で「＋１５」が表示されている。つまり、第３装飾図柄ｅｚ３が仮停止表示される前に小当たり当選したことを遊技者に把握させる先報知態様である。このように各装飾図柄に対して、様々な付与態様を付与可能に構成することで、演出効果を高めることがでる。なお、第１潜確期間にて実行される第２特別図柄変動として、通常の短変動（２秒）よりも長い１０秒の小当たり変動を実行可能に構成した場合には、図１３２４（ｂ）に示した通り、これ以上小当たり遊技が実行されない可能性があることを示唆するピンチ演出を実行するように構成すると良い。

【３６２５】

＜第９制御例の第５変形例における電気的構成について＞

次に、図１３２５から図１３３０を参照して、本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、を変更している点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点と、で相違している。それ以外の要素は同一であり、その説明を省略する。

【３６２６】

まず、図１３２５（ａ）を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１３２５（ａ）は、本第５変形例におけるの主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１３２５（ａ）に示した通り、本第５変形例におけるの主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２は、上述した第９制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図１２８８（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２２２ＰｂＡに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＥを設けた点と、高確終了テーブル２０２ＰｈＡに代えて高確終了テーブル２０２ＰｈＥを設けた点と、新たに変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥを設けた点と、で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素は同一の符号を付してその説明を省略する。

【３６２７】

まず、図１３２５（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＥの内容について説明をする。図１３２５（ｂ）は、変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＥに規定されている内容を模式的に示した図である。図１３２５（ｂ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＥは、上述した第９制御例の第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＡに対して、潜確状態中に参照されるデータテーブルの内容を変更している。具体的には、第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３と、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４と、を設けている。本第５変形例におけるパチンコ機１０は、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に、後述する変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥを用いて、潜確状態が設定されてから実行された第２特別図柄変動回数に応じて第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３と、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４と、の何れを参照するかが決定され、決定されたテーブルを用いて変動パターンが決定されるように構成している。そして、第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３と、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４とで、選択され得る変動パターン（変動時間）を異ならせている。

【３６２８】

第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３は、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動の変動パターンと、第２特別図柄変動に対して比較的短い変動時間（２秒）の変動パターンと、が規定されている。ここで、図１３２６（ａ）を参照して、第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３の内容について詳細に説明をする。図１３２６（ａ）は、第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図１３２６（ａ）に示した通り、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動時間が６００秒の変動パターン「長大当たり」が規定されており、「２０～１９８」の範囲に対して、変動時間が６０秒の変動パターン「大当たり」が規定されている。また、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４」の範囲に対して変動時間が６００秒の変動パターン「長外れ」が規定され、「５～１９８」の範囲に対して変動時間が３０秒の変動パターン「外れ」が規定されている。一方、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が２秒の変動パターン「大当たり」が規定されており、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が２秒の変動パターン「小当たり」が規定されている。

【３６２９】

潜確状態中に実行される第１特別図柄変動は、この第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３を参照して選択されるように構成しており、本第５変形例では、潜確状態中に実行された最初の第１特別図柄変動が停止表示されるまで潜確状態が継続するように構成していることから、潜確状態が継続する期間として最短が「３０秒」、最長が「６００秒」の期間を設定可能となる。また、第１特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、変動パターンとして変動時間の最短が「６０秒」、最長が「６００秒」の変動パターンが選択され、第１特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、変動パターンとして変動時間の最短が「３０秒」、最長が「６００秒」の変動パターンが選択されるように構成していることから、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動が大当たり変動である場合の方が、外れ変動である場合よりも潜確状態が継続する期間を長くし易くすることができる。さらに、潜確状態が継続する期間が最長となる「６００秒」の変動パターンが選択される割合が、大当たり当選時の方が外れ時よりも高くなるように規定していることから、対象となる第１特別図柄変動が大当たり変動である方が外れ変動である場合よりも潜確状態が継続する期間が最長となり易くなるように構成している。また、第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３を参照して第２特別図柄変動の変動パターンが設定される際には、必ず変動時間「２秒」の変動パターンが設定される。

【３６３０】

第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４は、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対応する変動パターンのみが規定されている。ここで、図１３２６（ｂ）を参照して、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４の内容について詳細に説明をする。図１３２６（ｂ）は、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図１３２６（ｂ）に示した通り、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が６００秒の変動パターン「ロング大当たり」が規定されており、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が６００秒の変動パターン「ロング小当たり」が規定されている。

【３６３１】

つまり、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンが、上述した第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４を参照して設定された場合には、潜確状態が継続し得る最長期間（６００秒）と同一の長さの変動時間に対応する変動パターンが設定されることになる。よって、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４を参照して第２特別図柄変動の変動パターンが設定された時点で、これ以上潜確状態中に小当たり遊技が実行されない状況となる。

【３６３２】

高確終了テーブル２０２ＰｈＥは、特別図柄の高確率状態（確変状態、潜確状態）を終了させるための高確終了条件（確変終了条件、潜確終了条件）が大当たり種別に対応して規定されているデータテーブルであって、上述した高確終了テーブル２０２ＰｈＡ（図１２９０（ａ）参照）に対して、各大当たり種別に対して規定されている内容（特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値、特図１変動時間カウンタ２０３ＰｂＡの値）を異ならせている点で相違している。ここで、図１３２５（ｃ）を参照して、高確終了テーブル２０２ＰｈＥに規定されている内容について説明をする。図１３２５（ｃ）は、高確終了テーブル２０２ＰｈＥに規定されている内容を模式的に示した図である。図１３２５（ｃ）に示した通り、大当たり種別「大当たりＡ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「１」が規定されており、大当たり種別「大当たりＢ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１０００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「１」が規定されており、大当たり種別「大当たりＣ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「０」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「０」が規定されており、大当たり種別「大当たりＤ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「１」が規定されており、大当たり種別「大当たりＥ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「１００００」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「１」が規定されており、大当たり種別「大当たりＦ」に対して、特図変動回数カウンタ２０３ＰａＡの値「０」、特図１変動回数カウンタ２０３ＰｂＡの値「０」が規定されている。

【３６３３】

変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥは、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照させる変動パターンテーブル（第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４）が第２特別図柄変動の変動回数に応じて規定されている変動パターンシナリオを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１３２７を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥに規定されている内容について説明をする。図１３２７に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥには、潜確状態中に実行された第１特別図柄変動（対象特図１変動）の変動パターンと、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応させて６種類の変動パターンシナリオが規定されている。

【３６３４】

具体的には、対象特図１変動の変動パターンとして、変動時間が６００秒の「長大当た

り」、「長外れ」が設定されている場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ１」が、対象特図１変動の変動パターンとして、変動時間が６０秒の「大当たり」が設定されている場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ２」が、「１００～１９８」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ３」が規定されている。また、対象特図１変動の変動パターンとして、変動時間が３０秒の「外れ」が設定されている場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ４」が、「５０～９９」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ５」が、「１００～１９８」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ６」が規定されている。

【３６３５】

シナリオ種別「シナリオ１」は、潜確状態中に実行される「１回～１００００回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３が参照される変動パターンシナリオである。つまり、６００秒の潜確状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選するまでの間、変動時間が２秒の小当たり変動が実行され続ける遊技を遊技者に行わせることが可能な変動パターンシナリオであって、遊技者に最も有利な変動パターンシナリオである。シナリオ種別「シナリオ２」は、潜確状態中に実行される「１回～１０回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３が参照され、「１１回～１００００回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４が参照される変動パターンシナリオである。つまり、６０秒の潜確状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選するまで、６０秒の潜確状態が終了するまで潜確状態が継続し、潜確状態中に実行される小当たり遊技が最大で１０回となる変動パターンシナリオである。シナリオ種別「シナリオ３」は、潜確状態中に実行される「１回～５回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３が参照され、「６回～１００００回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４が参照される変動パターンシナリオである。つまり、６０秒の潜確状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選するまで、６０秒の潜確状態が終了するまで潜確状態が継続し、潜確状態中に実行される小当たり遊技が最大で５回となる変動パターンシナリオである。

【３６３６】

また、シナリオ種別「シナリオ４」は、潜確状態中に実行される「１回～５回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３が参照され、「６回～１００００回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４が参照される変動パターンシナリオである。つまり、３０秒の潜確状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選するまで、３０秒の潜確状態が終了するまで潜確状態が継続し、潜確状態中に実行される小当たり遊技が最大で５回となる変動パターンシナリオである。シナリオ種別「シナリオ５」は、潜確状態中に実行される「１回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３が参照され、「２回～１００００回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４が参照される変動パターンシナリオである。つまり、３０秒の潜確状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選するまで、３０秒の潜確状態が終了するまで潜確状態が継続し、潜確状態中に実行される小当たり遊技が最大で１回となる変動パターンシナリオである。シナリオ種別「シナリオ６」は、潜確状態中に実行される「１回～１００００回」の第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４が参照される変動パターンシナリオである。つまり、３０秒の潜確状態中において、第２特別図柄抽選で大当たり当選するまで、３０秒の潜確状態が終了するまで潜確状態が継続し、潜確状態中に実行される小当たり遊技が最大で０回となる変動パターンシナリオである。

【３６３７】

以上、説明をした通り、６種類の変動パターンシナリオのうち、「シナリオ１」は、潜

確状態中に実行させることが可能な小当たり遊技の回数が最も多くなり得る有利シナリオ種別であるが、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動である場合と外れ変動である場合とが存在するシナリオ種別である。「シナリオ２」と「シナリオ３」とは、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動である場合にのみ選択されるシナリオ種別であって、潜確状態が継続する期間も、外れ変動（３０秒）よりは長いため比較的遊技者に有利なシナリオ種別となる。また、「シナリオ２」は「シナリオ３」に比べて、第２特別図柄変動の変動パターンが第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３を参照して設定される回数が多いため、潜確状態中に小当たり遊技を多く実行させ易いシナリオ種別となる。よって、「シナリオ２」は「シナリオ４」、及び外れ変動中に設定され得る「シナリオ４」～「シナリオ６」よりも遊技者に有利なシナリオ種別となる。

【３６３８】

また、シナリオ種別「シナリオ６」は、１回目の第２特別図柄変動の変動パターンから第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４を参照して設定されることから、潜確状態中に小当たり遊技が実行されることが無く、且つ、第１特別図柄変動が外れ変動であることから、遊技者に最も不利なシナリオ種別となる。なお、シナリオ種別「シナリオ６」が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面において、潜確状態に対応する「ラッシュモード」の報知を行うこと無く、別態様を報知するように構成すると良い。このように構成することで、「ラッシュモード」が設定されたにも関わらず、小当たり遊技が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【３６３９】

なお、本第５変形例では、図１３２７に示した変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥを参照して潜確状態中における第２特別図柄変動の変動パターンを決定することで、潜確状態中に実行される小当たり遊技の回数を規制するように構成しており、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥの内容として、潜確状態の前半期間に偏らせて小当たり遊技が実行され易くするために、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の回数が少ない場合の方が、多い場合よりも短時間（２秒）の変動パターンが設定され易く構成しているが、これに限ること無く、潜確状態における後半期間の方が、前半期間よりも短時間（２秒）の変動パターンが設定され易く構成しても良い。また、潜確状態中における全期間に対して均等に小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。また、本第５変形例におけるパチンコ機１０では、短時間の変動時間（２秒）に対応する変動パターンが設定される第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４と、長時間の変動時間（６００秒）に対応する変動パターンが設定される第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３と、を設けているが、これに限ること無く、潜確状態中に終了し得る変動時間として、「２秒～２０秒」の範囲で様々な変動パターンを選択可能な選択用テーブルを設けても良い。このように構成することで、１の選択用テーブルを参照して第２特別図柄変動の変動パターンが決定される期間において、異なる長さの小当たり変動を実行することができるため、遊技者に対して、小当たり遊技の上限回数を突破したのではと思わせることができ、演出効果を高めることができる。また、本第５変形例では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間が、決定された変動パターンシナリオに対応する選択用テーブルに規定されている変動時間となるように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄変動が実行されている最中に成立する条件に応じて実行中の第２特別図柄変動の長さを可変可能な変動時間可変手段を設けても良い。この場合、例えば、遊技者が実行する操作によって成立させることが可能な条件として第２特別図柄変動が実行されている最中に設定される所定期間内に遊技者が操作ハンドル２２を操作することで発射された遊技球が所定の入賞口（第２入球口６４０や一般入球口６３等）へと入賞した場合に成立する条件が成立したことに基づいて、実行中の第２特別図柄変動の残時間に関わらず装飾図柄（実行中の第２特別図柄変動が仮停止表示させた場合に表示される装飾図柄と同一の表示態様の装飾図柄）を仮停止表示させるように構成すると良い。このように構成することで、いち早く第２特別図柄変動を仮停止させようと遊技者に対して遊技球を発射する操作を意欲的に行わせることができる。また、第２特別図柄変動が実行されている最中に設定される所定期間内に遊技者が操作

ハンドル２２を操作することで発射された遊技球が所定の入賞口（第２入球口６４０や一般入球口６３等）へと入賞しなかった場合に、設定されている第２特別図柄変動の変動時間が経過しても第２特別図柄が仮停止表示されず所定の延長時間（１秒）が付与されてしまうように構成しても良い。このように構成した場合であっても、いち早く第２特別図柄変動を仮停止させようと遊技者に対して遊技球を発射する操作を意欲的に行わせることができる。

【３６４０】

また、本第５変形例では、設定された第１特別図柄変動（対象特図１変動）の変動パターンに対応させて変動パターンシナリオが規定されているが、別の条件によって変動パターンシナリオを決定可能に構成しても良く、例えば、第１特別図柄変動（対象特図１変動）に対応する特別図柄抽選の結果に基づいて変動パターンシナリオを決定可能に構成しても良いし、潜確状態が設定された契機となる大当たり種別に基づいて変動パターンシナリオを決定可能に構成しても良いし、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の開始条件が成立した場合に変動パターンシナリオを決定するための抽選を実行し、その抽選結果に基づいて変動パターンシナリオを決定可能に構成しても良い。また、設定されている遊技状態や、前回の大当たり遊技が終了してからの特別図柄抽選回数等に基づいて、変動パターンシナリオを決定可能に構成し、第２特別図柄変動（小当たり当選変動）として短時間の変動時間が設定され易い状況と、され難い状況と、を創出可能に構成しても良い。

【３６４１】

さらに、本第５変形例では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を異ならせることで（潜確状態中に終了し得ない長さの変動時間を設定することで）、潜確状態中（対象特図１変動中）に実行させることが可能な小当たり変動回数（小当たり遊技回数）を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、潜確状態中に実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選する上限回数を複数の回数（例えば、０回～１００回等）設定可能にし、潜確状態中の小当たり当選回数が上限回数に到達した場合には、潜確状態が終了するまで、第２特別図柄抽選で小当たり当選しなくなる（小当たり遊技が実行されなくなる）ように構成しても良い。この場合、潜確状態中の小当たり当選回数が上限回数に到達していない間は、本第５変形例のように、装飾図柄を仮停止表示させる変動演出を実行し、潜確状態中の小当たり当選回数が上限回数に到達した後は、装飾図柄を仮停止表示させること無く、所定時間（１秒）の図柄確定期間を設定することで装飾図柄を確定表示させる変動演出であって、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、潜確状態中に実行される装飾図柄の停止表示態様に応じて小当たり遊技が実行され易い期間であるかを遊技者に把握させ易くすることができる。また、本第５変形例では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の回数（小当たり当選回数）が多い程、潜確状態中に遊技者に有利な特典（賞球）が付与され易くなるように構成しているが、これに加えて、潜確状態中に実行された第２特別図柄変動の回数（小当たり当選回数）が特定回数である場合の方が、特定回数とは異なる所定回数である場合よりも遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成しても良く、例えば、潜確状態中に実行された第２特別図柄変動回数（小当たり当選回数）が５回である場合には、潜確状態中に実行された第２特別図柄変動回数（小当たり当選回数）が４回以下、或いは、６回以上である場合よりも潜確状態が終了した後における特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高くなる特典が付与されるように構成すると良い。このように構成することで、潜確状態中の遊技として、単に多くの回数を目指す遊技では無く、特定回数を目指す遊技として、潜確状態中に第２特別図柄抽選が実行されないように遊技球の発射を中断するという斬新な遊技を遊技者に提供することができる。

【３６４２】

次に、図１３２８を参照して、本第５変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１３２８は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１３２８に示した通り、本第５変形例のＲＡＭ２０３は、上述した第９制御例の第１変形

例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３（図１２９２参照）に対して、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥと、シナリオ格納エリア２０３ＰｂＥを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３６４３】

シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥは、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンシナリオが決定されていることを示すためのフラグであって、特図２変動パターンシナリオ決定処理（図１３３２のＳ３９２Ｐ参照）において、特図２変動パターンシナリオが決定された場合に（Ｓ２９０２Ｐ）、オンに設定される（Ｓ２９０４Ｐ）。また、第２特別図柄変動パターン選択処理（図１３３４のＳ８９９Ｐ参照）において、設定状況が参照され（Ｓ１１９２Ｐ）、オンに設定されている場合には（Ｓ１１９２Ｐ：Ｙｅｓ）、決定された特図２変動パターンシナリオに基づく変動パターンが決定される。

【３６４４】

シナリオ格納エリア２０３ＰｂＥは、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンシナリオが決定された場合に、決定された変動パターンシナリオを一時的に記憶するための記憶エリアであって、特図２変動パターンシナリオ決定処理（図１３３２のＳ３９２Ｐ参照）において、特図２変動パターンシナリオが決定された場合に（Ｓ２９０２Ｐ）、決定された特図２変動パターンシナリオが格納される（Ｓ２９０３Ｐ）。また、第２特別図柄変動パターン選択処理（図１３３４のＳ８９９Ｐ参照）において、格納されている特図２変動パターンシナリオが読み出される（Ｓ１１９４Ｐ）。

【３６４５】

次に、図１３２９（ａ）を参照して、本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１３２９（ａ）は、本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１３２９（ａ）に示した通り、演出シナリオ選択テーブル２２２ＰａＥを追加している点で相違している。なお、同一内容の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。演出シナリオ選択テーブル２２２ＰａＥは、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出シナリオを決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置１１０にて決定された潜確状態中の第２特別図柄変動に対する変動パターンシナリオに対応させた演出シナリオが規定されており、主制御装置１１０から決定された変動パターンシナリオに関する情報を含む変動パターンシナリオコマンドがコマンド記憶領域２２３ａに記憶され、記憶された変動パターンシナリオ種別（シナリオ種別）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて１０種類の演出シナリオ種別が規定されている。

【３６４６】

具体的には、変動パターンシナリオのシナリオ種別が「シナリオ１」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出１」が、「２００～９９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出２」が、規定されている。また、変動パターンシナリオのシナリオ種別が「シナリオ２」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出３」が、「５００～９９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出４」が、規定されている。また、変動パターンシナリオのシナリオ種別が「シナリオ３」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出５」が、「３００～９９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出６」が、規定されている。また、変動パターンシナリオのシナリオ種別が「シナリオ４」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出７」が、「５００～９９９」の範囲に対して、演出シナリオ種別「演出８」が、規定されている。また、変動パターンシナリオのシナリオ種別が「シナリオ５」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９９」の全範囲に対して、演出シナリオ種別「演

出９」が、変動パターンシナリオのシナリオ種別が「シナリオ６」に対して、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９９」の全範囲に対して、演出シナリオ種別「演出１０」が規定されている。

【３６４７】

ここで、各演出シナリオ種別に基づいて実行される演出内容（変動演出の内容）について説明をする。演出シナリオ「演出１」は、潜確状態が６００秒で、潜確状態が継続している間、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ１」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、小当たり変動（小当たり遊技）が実質次回の大当たり遊技が実行されるまで継続することが遊技者に報知される「スーパーラッシュ報知」が実行される演出シナリオである。演出シナリオ「演出２」は、潜確状態が６００秒で、潜確状態が継続している間、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ１」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から３回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）までは、仮停止表示態様として仮停止図柄が「バラケ目」となる変動演出が実行され、４回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から仮停止表示態様として仮停止図柄が「リーチ図柄」となる変動演出が実行される演出シナリオである。また、リーチ図柄のランク（図１２９４参照）が徐々にアップするように変動演出が実行される。さらに、内部的には、実質次回の大当たり遊技が実行されるまで小当たり遊技が継続する遊技状況となるため、小当たり遊技中に次回の小当たり遊技が確定する「次回小当たり報知」が実行される頻度が大となる変動演出が実行される演出シナリオである。

【３６４８】

演出シナリオ「演出３」は、大当たり変動（６０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、１０回目の第２特別図柄変動まで、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ２」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から３回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）までは、仮停止表示態様として仮停止図柄が「バラケ目」となる変動演出が実行され、４回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から仮停止表示態様として仮停止図柄が「リーチ図柄」となる変動演出が実行される演出シナリオである。また、リーチ図柄のランク（図１２９４参照）が徐々にアップするように変動演出が実行される。さらに、小当たり遊技中に次回の小当たり遊技が確定する「次回小当たり報知」が実行される頻度が大となる変動演出が実行される演出シナリオである。この演出シナリオ３に規定されている内容は、上述した演出シナリオ２に規定されている内容と同一である。このように、異なる変動パターンシナリオが設定されている状況であっても、同一の演出シナリオを決定可能に構成することで、実行される変動演出の内容に基づいて容易に変動パターンシナリオ（遊技者に対する有利状況）を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【３６４９】

演出シナリオ「演出４」は、大当たり変動（６０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、１０回目の第２特別図柄変動まで、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ２」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から３回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）までは、仮停止表示態様として仮停止図柄が「バラケ目」となる変動演出が実行され、４回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から仮停止表示態様として仮停止図柄が「リーチ図柄」となる変動演出が実行される演出シナリオである。さらに、小当たり遊技中に次回の小当たり遊技が確定する「次回小当たり報知」が実行される頻度が少ない変動演出が実行される演出シナリオである。演出シナリオ「演出５」は、大当たり変動（６０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、５回目の第２特別図柄変動まで、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ３」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当

たり変動）から仮停止表示態様として仮停止図柄が「リーチ図柄」となる変動演出が実行される演出シナリオである。演出シナリオ「演出６」は、大当たり変動（６０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、５回目の第２特別図柄変動まで、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ３」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から３回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）までは、仮停止表示態様として仮停止図柄が「バラケ目」となる変動演出が実行され、４回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から仮停止表示態様として仮停止図柄が「リーチ図柄」となる変動演出が実行される演出シナリオである。さらに、小当たり遊技中に次回の小当たり遊技が確定する「次回小当たり報知」が実行される頻度が少ない変動演出が実行される演出シナリオである。

【３６５０】

演出シナリオ「演出７」は、外れ変動（３０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、５回目の第２特別図柄変動まで、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ４」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から３回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）までは、仮停止表示態様として仮停止図柄が「バラケ目」となる変動演出が実行され、４回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から仮停止表示態様として仮停止図柄が「リーチ図柄」となる変動演出が実行される演出シナリオである。さらに、小当たり遊技中に次回の小当たり遊技が確定する「次回小当たり報知」が実行される頻度が少ない変動演出が実行される演出シナリオである。演出シナリオ「演出８」は、外れ変動（３０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、５回目の第２特別図柄変動まで、短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ４」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、１回目の第２特別図柄変動（小当たり変動）から、仮停止表示態様として仮停止図柄が「バラケ目」となる変動演出が実行される演出シナリオである。さらに、小当たり遊技中に次回の小当たり遊技が確定する「次回小当たり報知」が実行される頻度が少ない変動演出が実行される演出シナリオである。

【３６５１】

演出シナリオ「演出９」は、外れ変動（３０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、１回目の第２特別図柄変動のみ短変動（２秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ５」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、小当たり遊技が１回しか実行されないことを示す単発小当たり報知態様の変動演出が実行される演出シナリオである。また、演出シナリオ「演出１０」は、外れ変動（３０秒）が終了するまで潜確状態が継続し、１回目の第２特別図柄変動から長変動（６００秒）の第２特別図柄変動が実行される変動パターンシナリオ「シナリオ６」に対応して決定される演出シナリオであって、変動演出として、小当たり遊技が実行されないことを報知する非ラッシュ報知態様の変動演出が実行される演出シナリオである。以上、説明をした通り、本変形例では、主制御装置１１０にて決定された潜確状態中の第２特別図柄変動に対する変動パターンシナリオ（潜確状態における対象特図１変動（第１特別図柄最終変動）中実行させることが可能な第２特別図柄変動回数が規定されるシナリオ）に対応させて潜確状態中に実行される変動演出として第２特別図柄変動の実行の有無を含む情報である装飾図柄の仮停止表示回数に対応する一連の演出シナリオが複数の中から決定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が複数回実行され得る潜確状態中に実行される演出を一連の演出として遊技者に分かり易く提供することができる。なお、本第５変形例では、潜確状態が設定される全期間に対して変動パターンシナリオを設定し、設定された変動パターンシナリオに基づいて潜確状態が設定される全期間に対応する演出シナリオを決定するように構成しているが、これに限ること無く、潜確状態が設定される全期間のうち一部期間とその一部期間とは異なる他の期間とで、別個に変動パターンシナリオを設定し、設定された別個の変動パターンシナリオに対応させて複数の演出シナリオを決定するように構成しても良い。

【３６５２】

図１３２９（ｂ）に戻り説明を続ける。従特図２変動回数カウンタ２２３ＰａＥは、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するためのカウンタであって、潜確状態における対象特図１変動（第１特別図柄最終変動）中に第２特別図柄変動が開始される場合にカウンタの値が１加算される。そして、従特図２変動回数カウンタ２２３ＰａＥの値は、演出シナリオを決定する際に参照される（Ｓ５３５７Ｐ）。なお、従特図２変動回数カウンタ２２３ＰａＥの値は、潜確状態が終了した場合に０にクリアされる。

【３６５３】

従シナリオ種別記憶エリア２２３ＰｂＥは、主制御装置１１０から出力された変動パターンシナリオコマンドを受信したことに基づいて、コマンドに含まれているシナリオ種別（変動シナリオ種別）を特定し、特定したシナリオ種別が一時的に記憶される記憶エリアである。演出シナリオ記憶エリア２２３ＰｃＥは、演出シナリオ選択テーブル２２２ＰａＥを参照して決定された演出シナリオ種別が一時的に記憶される記憶エリアである。

【３６５４】

＜第９制御例の第５変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図１３３１から図１３３４を参照して、本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第５変形例では、上述した第９制御例の第１変形例に対して、第１特別図柄変動開始処理（図１２６１のＳ２０３Ｐ）に代えて第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２９１Ｐ）を、第１特別図柄変動停止処理（図１２９９のＳ２３２Ｐ参照）に代えて第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２９２Ｐ参照）を、第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２６９のＳ８０９Ｐ参照）に代えて、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ８９９Ｐ）を、実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３６５５】

まず、図１３３１を参照して、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２９１Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３３１は、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２９１Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２９１Ｐ）は、上述した第１特別図柄変動開始処理（図１２６１のＳ２０３Ｐ）に対して、潜確状態中に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、図１３３１に示した通り、第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２９１Ｐ）が実行されると、第１特別図柄変動開始処理（図１２６１のＳ２０３Ｐ）と同一のＳ３０１Ｐ～Ｓ３０７Ｐの処理が実行され、その後、現在が潜確状態であるかを判別し（Ｓ３９１Ｐ）、潜確状態であると判別した場合は（Ｓ３９１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図２変動パターンシナリオ決定処理を実行し（Ｓ３９２Ｐ）、更新処理を実行し（Ｓ３３８Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ３９１Ｐの処理において、潜確状態では無いと判別した場合は（Ｓ３９１Ｐ：Ｎｏ）、Ｓ３９２Ｐの処理をスキップしてＳ３３８Ｐの処理へ移行する。

【３６５６】

次に、図１３３２を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１３３１のＳ２９１Ｐ）にて実行される特図２変動パターンシナリオ決定処理（Ｓ３９２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３３２は、特図２変動パターンシナリオ決定処理（Ｓ３９２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図２変動パターンシナリオ決定処理（Ｓ３９２Ｐ）では、今回の第１特別図柄変動に対応して決定された変動パターン種別に基づいて第２特別図柄変動の変動パターンシナリオを決定するための処理が実行される。

【３６５７】

具体的には、特図２変動パターンシナリオ決定処理（Ｓ３９２Ｐ）が実行されると、まず、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２９０１Ｐ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２９０１Ｐ：Ｎｏ）、決定した特図１変動パターンに基づいて、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥを参照して特図２変動パターンシナリオを決定し（Ｓ２９０２Ｐ）、決定した特図２変動パターンシナリ

オのシナリオ種別をシナリオ格納エリア２０３ＰｂＥに格納し（Ｓ２９０３Ｐ）、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥをオンに設定し（Ｓ２９０４Ｐ）、本処理を終了する。また、Ｓ２９０１Ｐの処理において、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２９０１Ｐ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３６５８】

次に、図１３３３を参照して、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２９２Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３３３は、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２９２Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２９２Ｐ）では、上述した第９制御例の第１変形例における第１特別図柄変動停止処理（図１２９９のＳ２３２Ｐ参照）に対して、Ｓ７３３Ｐの処理を終えた後に、シナリオ格納エリア２０３ＰｂＥをクリアし（Ｓ７９１Ｐ）、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥをオフに設定し（Ｓ７９２Ｐ）、Ｓ７３４Ｐの処理へ移行する処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３６５９】

次に、図１３３４を参照して、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ８９９Ｐ）の処理内容について説明をする。図１３３４は、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ８９９Ｐ）の処理内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ８９９Ｐ）は、上述した第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２６９のＳ８０９Ｐ参照）に対して、潜確状態中に実行される各種処理を追加した点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ８９９Ｐ）が実行されると、上述した第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２６９のＳ８０９Ｐ参照）と同一のＳ１１０１Ｐ～Ｓ１１０３Ｐの処理を実行し、その後、現在が潜確状態であるかを判別し（Ｓ１１９１Ｐ）、潜確状態では無いと判別した場合は（Ｓ１１９１Ｐ：Ｎｏ）、上述した第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２６９のＳ８０９Ｐ参照）と同一のＳ１１０４Ｐ～Ｓ１１０９Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。

【３６６０】

一方、Ｓ１１９１Ｐの処理において、潜確状態中であると判別した場合は（Ｓ１１９１Ｐ：Ｙｅｓ）、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１９２Ｐ）、決定されていないと判別した場合は（Ｓ１１９２Ｐ：Ｎｏ）、何らかの異常があるため、第２特別図柄変動の変動パターンを決定すること無く本処理を終了する。なお、この場合、何らかの異常報知を行うように構成すると良い。また、Ｓ１１９２Ｐの処理において、シナリオ決定済フラグ２０３ＰａＥがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１９２Ｐ：Ｙｅｓ）、シナリオ格納エリア２０３ＰｂＥに格納されている変動パターンシナリオを読み出し（Ｓ１１９３Ｐ）、読み出した変動パターンシナリオと変動回数に基づいて今回参照する変動パターンテーブルを読み出し（Ｓ１１９４Ｐ）、Ｓ１１０５Ｐの処理へ移行する。このように構成することで、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対して、変動パターンシナリオに対応した変動パターンテーブルを用いて確実に変動パターンを決定することができる。

【３６６１】

＜第９制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１３３５を参照して、本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第９制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第９制御例の第１変形例に対して、特図２演出態様設定処理（図１３０６のＳ４９１２Ｐ参照）に代えて特図２演出態様設定処理（図１３３５のＳ４９５２Ｐ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容について説明を省略する。

【３６６２】

図１３３５は、特図２演出態様設定処理（図１３０６のＳ４９１２Ｐ）の処理内容を示

したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理（図１３０６のＳ４９１２Ｐ）では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、特図２演出態様設定処理（図１３０６のＳ４９１２Ｐ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が潜確状態中であるかを判別し（Ｓ５３０１Ｐ）、潜確状態中であると判別した場合は（Ｓ５３０１Ｐ：Ｙｅｓ）、特図１最終変動中であるか（対象特図１変動であるか）を判別し（Ｓ５３５１Ｐ）、特図１最終変動中であると判別した場合は（Ｓ５３５１Ｐ：Ｙｅｓ）、Ｓ５３５２Ｐの処理へ移行する。一方、Ｓ５３０１Ｐの処理において、現在の遊技状態が潜確状態では無いと判別した場合（Ｓ５３０１Ｐ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５３５１Ｐの処理において、特図１最終変動中では無いと判別した場合（Ｓ５３５１Ｐ：Ｎｏ）は、変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５３０２Ｐ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５３０３Ｐ）、本処理を終了する。

【３６６３】

Ｓ５３５２Ｐの処理では、従特図２変動回数カウンタ２２３ＰａＥの値を１加算し（Ｓ５３５２Ｐ）、現在が第１潜確期間であるかを判別する（Ｓ５３５３Ｐ）。ここで、Ｓ５３５３Ｐの処理における判別は、従シナリオ種別記憶エリア２２３ＰｂＥに記憶されているシナリオ種別と、現在の特図２変動回数（従特図２変動回数カウンタ２２３ＰａＥの値）とに基づいて実行される判別であって、短変動（２秒）の特図２変動が実行される期間が第１潜確期間として判別される。Ｓ５３５３Ｐの処理において、第１潜確期間であると判別した場合は（Ｓ５３５３Ｐ：Ｙｅｓ）、次に、演出シナリオの記憶があるかを演出シナリオ記憶エリア２２３ＰｃＥに格納されている情報に基づいて判別し（Ｓ５３５４Ｐ）、記憶されていないと判別した場合は（Ｓ５３５４Ｐ：Ｎｏ）、従シナリオ種別記憶エリア２２３ＰｂＥに記憶されているシナリオ種別を用いて演出シナリオ選択テーブル２２２ＰａＥを参照して演出シナリオを決定し（Ｓ５３５５Ｐ）、今回決定した演出シナリオを演出シナリオ記憶エリア２２３ＰｃＥに記憶し（Ｓ５３５６Ｐ）、記憶されている演出シナリオと、今回の特図２変動回数に応じた演出態様を決定し（Ｓ５３５７Ｐ）、Ｓ５３０３Ｐの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ５３５４Ｐの処理において、演出シナリオが記憶されていると判別した場合は（Ｓ５３５４Ｐ：Ｙｅｓ）、新たな演出シナリオを決定するためのＳ５３５５Ｐの処理、及びＳ５３５６の処理をスキップしてＳ５３５７Ｐの処理へ移行する。

【３６６４】

一方で、Ｓ５３５３Ｐの処理において、第１潜確期間では無いと判別した場合は（Ｓ５３５３Ｐ：Ｎｏ）、実行中の特図１変動の結果（抽選結果）と、前回表示した図柄と、に基づいて最終演出態様を決定し（Ｓ５３５８Ｐ）、ラッシュモード終了を示唆する示唆態様を決定し（Ｓ５３５９Ｐ）、Ｓ５３０３Ｐの処理を実行して本処理を終了する。

【３６６５】

＜第５変形例の変動シナリオに関する別例＞

次に、図１３３６及び図１３３７を参照して、上述した第５変形例の変動シナリオに関する別例について説明をする。上述した第５変形例では、第１特別図柄抽選の結果に基づいて潜確状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を異ならせるために、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の回数に応じて異なる変動時間が決定される変動シナリオを用いていた。さらに、第１特別図柄変動の変動期間のうち、前半期間に短時間の第２特別図柄変動が決定され易く、後半期間に長時間の第２特別図柄変動が決定され易くなるように変動パターンシナリオを構築していた。つまり、潜確状態が設定された直後には頻繁に小当たり遊技が実行され、その後、小当たり遊技の実行頻度が小さくなる遊技性を提供可能に構成していた。このように構成することで、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動である場合においても、複数回の小当たり遊技と大当たり遊技とが短時間で実行されることを抑制することができるものであった。

【３６６６】

これに対して、本別例では、上述した第５変形例とは異なり、第１特別図柄変動の変動

期間のうち、前半期間に長時間の第２特別図柄変動が決定され易く、後半期間に短時間の第２特別図柄変動が決定され易くなるように変動パターンシナリオを規定している。さらに、前半期間にて実行される第２特別図柄抽選の方が、後半期間にて実行される第２特別図柄抽選よりも小当たり遊技が実行されない外れとなり易くなるように構成している。このように構成することで、実行中の第１特別図柄変動の変動時間が長いほど有利となる遊技性を提供し易くすることができる。

【３６６７】

まず、図１３３６を参照して、第５変形例の変動シナリオに関する別例にて用いられる変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＦ５に規定されている内容を模式的に示した図である。本別例では、上述した第５変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＰｂＥに対して、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルとして、新たに第３潜確用テーブル２０２ＰｂＦ５を設けた点で相違している。この第３潜確用テーブル２０２ＰｂＦ５は、上述した第５変形例における第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３（図１３２６（ａ）参照）、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４（図１３２６（ｂ）参照）と同様に、遊技状態として潜確状態が設定されている場合に参照され得るデータテーブルである。図１３２６に示した通り、第３潜確用テーブル２０２ＰｂＦ５は潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が２０秒の変動パターン「大当たり」が規定されており、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して変動時間が１０秒の変動パターン「外れ」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して変動時間が２０秒の変動パターン「長外れ」が規定されている。

【３６６８】

次に、図１３３７を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＦの内容について説明をする。図１３３７は、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＦに規定されている内容を模式的に示した図である。図１３３７に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＦは、上述した第５変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＥと同様に、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照させる変動パターンテーブル（第１潜確用テーブル２０２ＰｂＥ３、第２潜確用テーブル２０２ＰｂＥ４、第３潜確用テーブル２０２ＰｂＦ５）が第２特別図柄変動の変動回数に応じて規定されている変動パターンシナリオを決定する際に参照されるデータテーブルである。

【３６６９】

具体的には、対象特図１変動の変動パターンとして、変動時間が６００秒の「長大当たり」、「長外れ」が設定されている場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ１」が、対象特図１変動の変動パターンとして、変動時間が６０秒の「大当たり」が設定されている場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ２」が、「１００～１９８」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ３」が規定されている。また、対象特図１変動の変動パターンとして、変動時間が３０秒の「外れ」が設定されている場合は、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ４」が、「５０～９９」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ５」が、「１００～１９８」の範囲に対して、シナリオ種別「シナリオ６」が規定されている。

【３６７０】

図１３３７に示した通り、変動パターンシナリオテーブル２０２ＰｊＦには、少ない特図２変動回数に対して、若干長い変動時間（１０秒、又は２０秒）の外れ変動パターンが規定されている第３潜確用テーブル２０２ＰｂＦ５が選択されるように構成している。こ

のように構成することで、潜確状態が設定されてから所定期間の間は小当たり遊技が実行され難い期間となり、当該期間を経過した後に小当たり遊技が実行され易くなる期間を設定することができる。

【３６７１】

＜その他第２演出例について＞

次に、図１３３８から図１３４０を参照して、上述した第９制御例及び各変形例におけるパチンコ機１０にて適用可能な各種演出例について説明をする。図１３３８（ａ）は、上述した第５変形例の変動シナリオに関する別例に採用した構成を用いた場合に実行される演出内容である。図１３３８（ａ）に示した通り第３潜確用テーブル２０２ＰｂＦ５による第２特別図柄変動が実行されている間（第３潜確期間）は、時間経過によって、頻繁に小当たり遊技が実行される期間（第１潜確期間）へと移行するため、第３潜確期間中は「ラッシュモード？」の文字が表示され、表示領域Ｄｍ３１には、第３潜確期間が終了し得るまでの残期間が表示される（図では「残り１５秒」）。表示画面中央では、キャラクタ８１１が重りを模した障害アイコン８１４を持ち上げながら耐えているアクションが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「耐えきったらいいことが」のコメントが表示される。

【３６７２】

なお、表示領域Ｄｍ３１に表示される残期間は第２特別図柄変動の残時間を示しているだけであり、潜確状態の残時間を遊技者に把握させ難くしている。よって、表示領域Ｄｍ３１に表示されている残時間が経過するよりも前に実行中の第１特別図柄変動が停止表示される場合がある。その場合は、途中で障害アイコン８１４によってキャラクタ８１１が潰されてしまう演出結果のアクションが実行される。なお、障害アイコン８１４の表示態様を複数から決定可能に構成し、実行中の第１特別図柄変動の残時間や、抽選結果に応じて異なる障害アイコン８１４の表示態様を決定可能に構成すると良く、例えば、潜確状態の残時間よりも第３潜確期間が短い場合、即ち、小当たり遊技が実行され易い第１潜確期間中の遊技を行い易くなる状況では小さな障害アイコン８１４が表示され、潜確状態の残時間の方が第３潜確期間よりも短い場合、即ち、小当たり遊技が実行され易い第１潜確期間中の遊技を行い難い（行えない）状況では大きな障害アイコン８１４が表示されるように構成すると良い。このように構成することで、表示画面にて実行される演出内容から今回の潜確状態の有利度合いを遊技者に予測させることができる。

【３６７３】

次に、図１３３８（ｂ）から図１３４０を参照して、複数回の小当たり遊技が潜確状態中に実行され得ることが略確定している状況において実行可能な演出内容について説明をする。図１３３８（ｂ）は、潜確状態の残時間が十分にある状況において表示される表示画面の一例を示した図である。図に示したとおり、今後の遊技結果に関する情報が表示領域Ｄｍ３２に表示される。図では、３回の小当たり遊技が確定している（潜確状態の残期間よりも獲得済みの特図２保留を用いて実行される小当たり変動の合算時間のほうが短い状況）ことを示すためにＶアイコン８１６～Ｖアイコン８１８が表示され、その後に？アイコン８１９、？アイコン８２０が表示されている。そして、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動であることを示す超Ｖアイコン８２１が表示されている。

【３６７４】

この表示画面が表示される遊技状況は、特図１大当たり変動中に実行されているラッシュモードであって、実行中の特図１変動が停止表示されるまでに少なくとも３回の小当たり遊技を実行可能であり、その後も有利となる価値として複数回の小当たり遊技を実行可能な残時間を有している遊技状況である。この状況で３回の小当たり遊技を実行すると、表示領域Ｄｍ３２に表示されていたＶアイコンが順に消費され、図１３３９（ａ）に示した表示画面が表示される。図１３３９（ａ）に示した表示画面では、Ｖアイコンを全て消費し、？アイコン８１９をキャラクタ８１１がゲットした場合の表示画面が表示されている。ここで、実行中の特図１大当たり変動よりも先に特図２個小当たり変動が仮停止表示される場合には、？アイコン８１９が煙で見えなくなり、その後、図１３３９（ｂ）に示

した通り、中からＶアイコン８１９が表示される演出が実行される。一方で、実行中の小当たり変動よりも特図１大当たり変動が先に停止表示される場合は、図１３４０に示した通り、表示領域Ｄｍ３２から超Ｖアイコン８２１が飛び出してキャラクタ８１１がゲットする演出が実行される。このように構成することで、第１特別図柄変動が停止表示される間際においても遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【３６７５】

以上、説明をした通り、上述した第９制御例の第５変形例、および別例では、１回の特別図柄変動期間（対象特図１変動期間）が潜確状態となり、その潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンを、対象特図１変動に対して設定された変動パターン（抽選結果、変動時間）に基づいて決定することで、１の潜確状態中に実行可能な第２特別図柄変動回数（小当たり変動回数）に上限を設けることができるように構成し、その第２特別図柄変動回数（小当たり変動回数）の上限数を異ならせることができるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選の結果に基づいて、第２特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の量を変化させることができるように構成している。このように構成することで、例えば、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とを並行して実行可能なパチンコ機１０（所謂、同時変動仕様のパチンコ機１０）において、第１特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な結果（大当たり）となり、第２特別図柄抽選の結果も遊技者に有利な結果（小当たり）となるタイミングが短時間に集約した場合において、総合して遊技者に過剰に特典を付与してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【３６７６】

さらに、潜確状態における第２特別図柄変動に関する期間として第１潜確期間（小当たり遊技実行頻度が高い期間）、第２潜確期間（潜確状態の残期間中に小当たり遊技が実行されないことが確定している期間）、第３潜確期間（小当たり遊技が実行されない期間）を、第２特別図柄変動の変動パターンをシナリオで決定することによって設定可能に構成している。このように構成することで、潜確状態の前半期間にて小当たり遊技を頻発させたり、後半期間にて小当たり遊技を頻発させたりすること、即ち、第２特別図柄抽選の結果に基づいて付与される特典の付与タイミングを対象特図１変動の変動パターンに基づいて決定することができるため、総合して遊技者に過剰に特典を付与してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【３６７７】

また、各潜確期間中に実行される演出として、それぞれの演出期間中でのみ実行される演出態様が設定される演出を実行可能に構成しているため、遊技者に対して現在の潜確期間を予測させる楽しみを提供することができる。また、上述した第５変形例では、潜確状態中に実行される演出シナリオとして、各小当たり変動に対応させた回数の変動演出（装飾図柄を仮停止表示させる変動演出）が実行される複数種類の演出シナリオの中から１の演出シナリオが決定されるように構成しているが、これに限ること無く、潜確状態中における小当たり変動の実行回数よりも装飾図柄の仮停止表示回数が少なくなる演出シナリオを決定可能に構成しても良く、例えば、潜確状態が設定されてから終了するまでの間、表示画面上では、装飾図柄の変動表示が継続し、潜確状態が終了するタイミングに合わせて、潜確状態中、及び潜確状態終了後に得られる特典に応じた態様で装飾図柄を確定表示する（後告知演出パターン）ように構成しても良い。このように構成することで、潜確状態中に実行された小当たり遊技回数を遊技者に把握させ難くすることができる。また、潜確状態が終了するタイミングでその結果を含む情報の報知が行われるので安心して遊技を行わせることができる。なお、この場合、複数の演出シナリオのモードとして、小当たり変動に応じて装飾図柄を仮停止表示させる通常演出パターンと、後告知演出パターンとが選択して決定されるように構成すると良く、この選択は遊技者による任意の操作によって決定されるように構成しても良いし、遊技状況に応じて自動的に決定されるように構成しても良い。また、上述した第９制御例、第９制御例の各変形例及びその別例において記載された各特徴的構成を適宜組み合わせても良く、例えば、潜確状態中に実行される複数回の第２特別図柄変動のうち、所定期間（例えば、特定特別図柄変動１回）中に実行される複

数回の第２特別図柄変動に対して一連の演出パターンシナリオを設定し、設定された演出パターンシナリオに基づいて変動演出の演出態様を決定し、所定期間以外の期間（例えば、特定特別図柄変動以外の特別図柄変動期間）においては第２特別図柄変動が実行される毎に個々に変動演出の演出態様を決定するように構成しても良い。このように構成することで、ランダムに設定される演出態様で実行される変動演出と、一定の規則性を持たせた演出態様で実行される変動演出と、を融合させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【３６７８】

＜第１０制御例＞

次に、図１３４１から図１３８２を参照して、第１０制御例について説明をする。本第１０制御例は、上述した第１制御例に対して、遊技盤面１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が有するＲＡＭ２３３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。このように構成された第１制御例では、通常状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には特別図柄の高確率状態となることで通常状態及び時短状態よりも特別図柄の大当たりに当選し易くなるため、次回の大当たり当選を目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。一方で、通常状態において特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には特別図柄の低確率状態のままとなり、通常状態と特別図柄の大当たり確率が変わらないため、確変状態が設定されなかったことで遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞があった。これに対して、本第１０制御例の遊技機では、特別図柄の大当たりに当選した場合には大当たり遊技終了後に必ず確変状態が設定される構成としている。このように構成することで、特別図柄の大当たりに当選した場合にはいずれの大当たり種別であっても遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【３６７９】

また、上述した第１制御例では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない時間）が所定時間経過した場合には、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える客待ち演出が実行される構成であった。このように構成された第１制御例では、例えば、客待ち演出が実行されているパチンコ機１０において遊技者が遊技を開始した場合に、特別図柄の始動口に遊技球が入球するまでの期間は単にタイトル画面が表示された表示画面を見るだけとなり、遊技者を退屈させてしまう虞があった。これに対して、本第１０制御例では、客待ち演出が実行されている期間に操作手段の操作により所定の特典が付与され得る演出であるじゃんけん占い演出を実行可能に構成している。具体的には、客待ち演出が実行されている期間に遊技者が中ボタン６００ａを押下することで、じゃんけん占い演出が実行される。詳細な演出内容については後述するが、じゃんけん占い演出では、遊技者が操作できる装置である選択ボタン６００を押下することで、「グー」、「チョキ」、「パー」の中から好みのじゃんけんの手を選択可能であり、所定時間が経過するとじゃんけん勝負が開始され、じゃんけん結果が報知される。本第１０制御例では、このじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、特別図柄の変動期間中に保有している特別図柄の保留球の当否判定結果を事前

に報知させることが可能な先読みチケットを遊技者に付与する構成としている。このように構成することで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間においても遊技者を退屈させないことが可能となる。また、じゃんけん占い演出の遊技結果がその後に実行される特別図柄の変動期間の遊技に反映されるため、遊技者にじゃんけん占い演出に対する興味を持たせ易くなり演出効果を向上させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動口に遊技球が入球した場合には、じゃんけん占い演出終了までその入球に対応する特別図柄の変動表示を実行せず、じゃんけん占い演出終了後に特別図柄の変動表示を実行する構成としている。このように構成することで、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動口に遊技球が入球したことによりじゃんけん占い演出が途中で終了してしまう不具合を抑制することができる。また、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の保留球を複数獲得することで、じゃんけん占い演出が終了した後はテンポ良く遊技を行わせることが可能となる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の途中で中ボタン６００ａを押下することで所定時間が経過する前にじゃんけん結果を表示することを可能に構成している。つまり、じゃんけん占い演出の途中で中ボタン６００ａを押下することにより、じゃんけん占い演出の演出時間を短縮させることが可能である。このように構成することで、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動口に遊技球が入球した場合に、いち早く特別図柄の変動表示を実行させたい遊技者は中ボタン６００ａを押下することでじゃんけん占い演出の実行期間を短縮させることができるため、じゃんけん占い演出が実行されているために特別図柄の保留球を保有しているのに特別図柄の変動表示が実行されないことに対して遊技者にストレスを感じさせてしまう不具合を抑制することができる。

【３６８０】

＜第１０制御例におけるパチンコ機の盤面構成について＞

まず、図１３４１を参照して、本第１０制御例におけるパチンコ機１０の構成について説明をする。図１３４１は、本第１０制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の正面図である。図８６に示した通り、本第１０制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の左側領域（可変表示ユニット８０の左側の領域）に設けられていたスルーゲート６７を削除した点と、電動役物６４０ａが付設された第２入球口６４０、少なくとも大当たり遊技が実行された場合に遊技球を入賞させることが可能となる可変入賞装置６５の配設位置を異ならせた点と、で大きく相違している。また、可変入賞装置６５の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第１制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図１３４１に示した通り、本第１０制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の抽選実行契機を成立させるための入球口であるスルーゲート６７を、可変表示ユニット８０の右側に形成された右側領域のみに配設している。このように構成することで、可変表示ユニット８０の左側に形成された左側領域に向けて遊技球を発射させ、第１入球口（入賞口）６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行っている間は、普通図柄抽選を実行させ難くすることができる。第１入球口６４は、可変表示ユニット８０の下方に配置されている。可変表示ユニット８０が遊技盤１３上の遊技領域を左右に区画するように配置されており、可変表示ユニット８０の左側には遊技球が流下可能な左側流路（左側領域）が形成され、可変表示ユニット８０の右側には遊技球が流下可能な右側流路（右側領域）が形成されている。そして、左側流路（領域）を流下した遊技球は、右側流路（領域）を流下すること無く、右側流路（領域）を流下した遊技球は、左側流路（領域）を流下しないように構成されている。可変表示ユニット８０の下側には、左側流路（領域）を流下した遊技球も、右側流路（領域）を流下した遊技球も流下可能な下側領域（共通領域）が形成され、下側領域の最流下部（遊技盤１３の最下部）にはアウト口６６が設けられている。第１入球口６４は、左側流路を流下した遊技球も、右側流路を流下した遊技球も入球可能な位置に配置されている。なお、本第１０制御例の構成とは異ならせ、左側流路を流下する遊技球のみが第１入球口６４へと入球可能となるように構成しても良い。このように構成することで、右側領域へと遊技

球を流下させる右打ち遊技を実行する場合、例えば、右打ち遊技によって第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技を実行する場合において、第１入球口６４へと遊技球が入球し、第１特別図柄抽選が実行される事態が発生することを抑制することができる。

【３６８１】

第２入球口６４０は、右側流路を流下した遊技球が、左側流路を流下した遊技球よりも入球し易い位置に配置されている。第２入球口６４０は、遊技盤１３に横長矩形状の開口部が形成されており、その開口部に遊技球が流下することが可能な流路が形成されており、開口部に入球した遊技球を検知するフォトセンサが設けられている。開口部の前面側には開口部を塞ぐことが可能な横長矩形状の開閉板として電動役物６４０ａが付随して設けられており、その開閉板の可変を軸として正面側に開閉駆動するための開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。第２入球口６４０の開口部は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。普通図柄（第２図柄）の当たりの際には開放口ソレノイドを駆動して電動役物６４０ａを正面下側に傾倒し、球が第２入球口６４０の開口部に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と通常時の閉鎖状態との状態を遊技状態により定められた所定回数繰り返すように作動する。尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入賞があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機１０は、その特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合（大当たり当選した場合）はその大当たり種別の判定を行うように構成している。本第１０制御例では、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第１特別図柄と、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第２特別図柄と、で異なる大当たり種別が規定されており、第１特別図柄に対しては６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ）、３Ｒ確変大当たり（大当たりＢ）が規定されている。また、第２特別図柄に対しては６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ）、１０Ｒ確変大当たり（大当たりＣ）が規定されている。第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。大当たり種別に応じた図柄が停止表示されたことに基づいて大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５の開閉扉６５ｂが閉鎖位置から開放位置へと可変され特定入賞口６５ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。

【３６８２】

ここで、「６Ｒ確変大当たり（大当たりＡ）」とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。なお、本第１０制御例における大当たりＡの大当たり遊技終了後に設定される確変状態は、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１００回変動されて、１００回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。「３Ｒ確変大当たり（大当たりＢ）」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。なお、本第１０制御例における大当たりＢの大当たり遊技終了後に設定される確変状態は、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１００回変動されて、１００回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。つまり、大当たりＢは、大当たりＡに対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）を異ならせた大当たり種別となる。

【３６８３】

上述したとおり、本第１０制御例では、普通図柄の低確率状態である通常状態においては、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成していることから、通常状態中は左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させ、第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定されるように構成している。つまり、通常状態において主として実行され

る第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、設定された大当たり種別に応じた異なるラウンド数の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に終了条件が同一の確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技が終了した後には同一条件の遊技を遊技者に行わせることができる。なお、本第１０制御例では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技のラウンド数のみを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせたり（例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、または、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能）、同一の遊技状態に対して終了条件を異ならせたりするように構成しても良い（例えば、確変状態の終了条件として特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１００回変動されて、１００回目の特別図柄変動が停止した場合と、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が５０回変動されて、５０回目の特別図柄変動が停止した場合と、を設定可能）。また、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容（遊技状態種別、終了条件）と、を異ならせて設定可能に構成しても良い。「１０Ｒ確変大当たり（大当たりＣ）」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。本第１０制御例における大当たりＢの大当たり遊技終了後に設定される確変状態は、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が１００回変動されて、１００回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。つまり、大当たりＣは、大当たりＡ及びＢに対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数（ラウンド数）を異ならせた大当たり種別となり、最も遊技者に有利な大当たり種別である。

【３６８４】

普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、普図高確期間となる確変状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、確変状態中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、確変状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口（入球口）６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示ユニット８０が配設されている。可変表示ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【３６８５】
第３図柄表示装置８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図１３５０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第１０制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図１３５０参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。第２図柄表示装置８３は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置８３において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【３６８６】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が普通図柄の低確率状態（普図低確状態）中（本第１０制御例では、通常状態）の場合よりも、普通図柄の高確率状態（普図高確状態）中（本第１０制御例では、確変状態）の方が短くなるように設定される。これにより、確変状態中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選（第２図柄の変動表示回数）を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変状態中は、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、第２入球口６４０に球が入球することで、賞球として遊技者に４個の球が上皿１７に払い出されるので第２入球口６４０へ球が入賞し易い状態となることで、遊技者の持ち球が減少することを抑制しながら遊技を行うことができ、追加で球を貸し出す為の投資を抑制させることができながら、特別図柄の抽選を時短期間中行わせることができる。なお、確変状態中において、普通図柄の当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変状態中に第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変状態中において通常状態中よりも短く設定する場合は、普通図柄の当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示ユニット８０の右側流路の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右側を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【３６８７】
球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保

留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第１０制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示ユニット８０の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示ユニット８０の左方でも良い。また、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。なお、本第１０制御例では、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合には、賞球は払いだされない構成としたが、それに限らず、例えば、１球等の所定数の賞球を払い出すように構成してもよい。可変表示ユニット８０の下方には、球が入賞し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１３５０参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７Ａで示される。

【３６８８】

また、第１入球口６４および第２入球口６４０は、それぞれ、球が入賞すると４個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本第１０制御例においては、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入球口６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態となって、球が第２入球口６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態となり、球が第２入球口６４０へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、確変状態中は、通常状態中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、時短中は、通常時と比して、第２入球口６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第１入球口６４に球が入賞した場合と第２入球口６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、第１入球口６４へと遊技球が入球することで実行される第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の最大ラウンド数は６ラウンドであるのに対して、第２入球口６４０へと遊技球が入球することで実行される第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の最大ラウンド数は１０ラウンドである。よって、第１入球口６４へと遊技球が入球したことを契機に実行される第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選を実行することになる。

【３６８９】

次に、図１３４２を参照して、パチンコ機１０に配設されている各種操作手段について説明する。本第１０制御例におけるパチンコ機１０の上皿１７（図１参照）の上面には、演出ボタン（枠ボタン）２２（図１３４２（ａ）参照）と選択ボタン６００（図１３４２

（ｂ）参照）が設けられている。この演出ボタン（枠ボタン）２２は、例えば、第３図柄表示装置８１で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択ボタン６００は、図１３４２（ｂ）に示すように、演出等の選択を決定する中ボタン６００ａ、上方向の選択を指示するための上ボタン６００ｂ、右方向の選択を指示するための右ボタン６００ｃ、下方向の選択を指示するための下ボタン６００ｄ、左方向の選択を指示するための左ボタン６００ｅで構成されている。なお、本第１０制御例では、選択ボタン６００を中ボタン６００ａおよび上下左右ボタン６００ｂ～６００ｅで構成したが、これに限るものではなく、例えば、上下左右に可動可能なレバースイッチで構成してもよい。

【３６９０】

＜第１０制御例における演出内容について＞

次に、図１３４３から図１３４９参照して、本第１０制御例のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１０制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に実行されるじゃんけん占い演出を実行可能であり、ここでは、そのじゃんけん占い演出について主に説明する。図１３４３（ａ）は、通常の客待ち演出実行中の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍは特別図柄の変動表示に対応する変動演出や、大当たり遊技中の演出、または、特別図柄の停止表示中に実行される客待ち演出、といった各種演出が表示される領域であり、図１３４３（ａ）に示す例では、主表示領域Ｄｍの中央部に、前回の特別図柄抽選の結果を示す第３図柄が各図柄列に停止表示されている。また、主表示領域Ｄｍの右上には、第１特別図柄の保留球数を示す表示領域Ｄｍ１ａと、第２特別図柄の保留球数を示す表示領域Ｄｍ２ａと、第１特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される表示領域Ｄｍ１ｂと、第２特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される表示領域Ｄｍ２ｂが形成されており、図１３４３（ａ）に示す例では、表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄の保留球数が０個であることを示す「０」が表示され、表示領域Ｄｍ２ａには第２特別図柄の保留球数が０個であることを示す「０」が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１ｂには、前回の第１特別図柄の抽選結果を示す態様である「１２３」が停止表示され、表示領域Ｄｍ２ｂには、電源投入後に第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを示す態様が表示されている。なお、電源投入後に第２特別図柄の変動表示が実行されており、現在第２特別図柄の変動表示が実行されていない場合には、表示領域Ｄｍ１ｂと同様に前回の第２特別図柄の抽選結果を示す態様が表示される。なお、本第１０制御例では、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球を有している場合には、第１特別図柄の変動表示と、第２特別図柄の変動表示を同時に実行せずに、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄変動を優先して実行する構成である。このため、主表示領域Ｄｍの中央部において表示される第３図柄は、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄であるか第２特別図柄であるかにかかわらず変動表示され、その特別図柄変動の抽選結果を示す態様で停止表示される。このように構成することで、実行される特別図柄種別にかかわらず遊技者は第３図柄を注視するだけで特別図柄の抽選結果を認識することが可能であるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。一方で、現在実行中の特別図柄変動の特別図柄種別を知りたい遊技者は第４図柄を見ることで、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを容易に確認できる。なお、本第１０制御例における第４図柄の変動表示演出は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される特別図柄の変動表示に同期して実行されるが、第３図柄の変動表示は、必ずしも特別図柄の変動表示に同期して実行されるわけではなく、例えば、１の特別図柄の変動表示中に第３図柄を複数回変動表示させる疑似連演出を実行したり、特別図柄の変動停止前に第３図柄を停止表示させたりすることも可能である。図１３４３（ａ）に示す例では、第１特別図柄と第２特別図柄の抽選状況を示す第４図柄が停止表示されているため、いずれの特別図柄変動も実行されていない状態である。本第１０制御例では、特別図柄が停止表示されてから新たな特別図柄の変動

表示が実行されないまま１０秒が経過した場合には客待ち演出（デモ演出）が実行される構成としている。客待ち演出（デモ演出）が実行されると、副表示領域Ｄｓにはデモ演出を実行中であることを示す態様である「デモ演出」の文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右下に表示領域ＨＲ１が形成され、じゃんけん占い演出が実行可能であることを示す案内態様が表示される。具体的には、「中ボタンを押すとじゃんけん占いができるよ」という文字と、中ボタン６００ａを模した表示態様であるボタン態様ｐｂ１と、中ボタン６００ａの操作を促す態様が表示される。なお、客待ち演出（デモ演出）の態様は上記したものに限るものではなく、例えば、主表示領域Ｄｍにおいてタイトル画面を表示させたり、デモムービーを流したりする構成としても良い。

【３６９１】

図１３４３（ｂ）は、遊技者に操作要領を示す態様であるじゃんけん占い演出の導入画面の一例を示した図である。本第１０制御例では、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中に遊技者が中ボタン６００ａを押下するとじゃんけん占い演出が実行される。ここで、本第１０制御例におけるじゃんけん占い演出の概要について説明する。本第１０制御例におけるじゃんけん占い演出は、導入画面表示期間と、操作手段の操作内容が反映される期間であるじゃんけん選択期間と、じゃんけん勝負期間と、遊技結果を示す期間であるじゃんけん結果報知期間によって構成される。じゃんけん占い演出における各期間の詳細な説明は後述するが、遊技者に操作要領を示す期間である導入画面表示期間はじゃんけん占い演出の遊技方法を遊技者に説明するための期間であり、じゃんけん選択期間は遊技者が選択ボタン６００を操作することでじゃんけん勝負における自分の手を選択することが可能な期間であり、じゃんけん勝負期間はじゃんけん選択期間終了からじゃんけん結果報知期間が開始されるまでの間の期間であり、じゃんけん結果報知期間は相手の手が確定表示され、じゃんけんの結果（勝敗）を遊技者に報知するための期間である。本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の実行が決定された場合にじゃんけん結果報知期間において表示される「相手の手」を抽選により予め決定し、じゃんけん選択期間において遊技者が選択した「自分の手」（遊技者側の手）の種別に応じてじゃんけんの結果（勝敗）が決定される構成としている。例えば、じゃんけん占い演出が開始される場合に「相手の手」として「グー」が決定された場合、遊技者がじゃんけん選択期間において「パー」の手を選択すれば「勝利」となり、「チョキ」の手を選択すれば「敗北」となる。本第１０制御例では、このじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、特典として「先読みチケット」が付与される。この「先読みチケット」は、特別図柄の変動表示期間中に１枚使用することで保有している特別図柄の保留球の中に抽選結果が大当たり当選となる保留球が存在しているか否かを事前に報知するものである。このように、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には特別図柄の変動表示期間中に使用可能な「先読みチケット」を獲得可能に構成することで、じゃんけん占い演出が単なる暇つぶしのための演出ではなくなるため、遊技者にじゃんけん占い演出を意欲的に行わせることが可能となり、演出効果を向上させることができる。なお、じゃんけん占い演出が開始される場合に「相手の手」として「グー」が決定された場合、遊技者がじゃんけん選択期間において「グー」の手を選択すれば「引き分け」となるが、「引き分け」となった場合は、じゃんけん勝利時に付与される「先読みチケット」の枚数が１枚追加され、再度じゃんけん占い演出が実行される。なお、「引き分け」となったことにより再度じゃんけん占い演出が実行される場合には、「相手の手」も再度抽選により決定される。以後、じゃんけん結果が「勝利」または「敗北」となるまでじゃんけん占い演出が継続して実行される。このように、「引き分け」となった場合には、じゃんけん勝利時に付与される特典が多くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【３６９２】

なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の実行期間中に遊技球が第１入球口６４、または、第２入球口６４０に入球した場合、じゃんけん占い演出が終了するまではその入球に基づく特別図柄の変動表示を実行せず、じゃんけん占い演出が終了した後に特別図柄の変動表示を実行する構成としている。このように構成することで、じゃんけん占い

演出の途中で特別図柄の変動表示が実行されないため、じゃんけん結果を報知する前にじゃんけん占い演出が途中で終了されてしまう不具合が生じることを抑制することができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の変動表示が実行されない構成としたが、これに限るものではなく、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動条件が成立した場合には、特別図柄の変動表示を実行する構成としても良い。このように構成する場合、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂでは特別図柄の変動表示を実行し、主表示領域Ｄｍにおいては第３図柄の変動表示を実行せずにじゃんけん占い演出を継続して実行する構成とすると良い。この場合、じゃんけん占い演出終了後に残りの特別図柄の変動時間で第３図柄の変動表示を含む変動演出を実行しても良い。或いは、じゃんけん占い演出の実行期間中に開始された特別図柄の抽選結果が大当たり当選である場合には、実行中のじゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果として「勝利」を表示し、特典として「先読みチケット」ではなく、大当たり遊技を付与する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の導入画面表示期間開始からじゃんけん結果報知期間の終了まで１８秒を要する構成としており、じゃんけん占い演出の実行期間中は特別図柄の変動表示が実行されない構成とする場合、最大で１８秒間は特別図柄の変動表示が実行されないこととなり、いち早く特別図柄の抽選結果を知りたい遊技者に不満を抱かせる虞がある。これに対して、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間及びじゃんけん勝負期間に中ボタン６００ａを押下することで、じゃんけん選択期間及びじゃんけん勝負期間の残り期間にかかわらず、じゃんけん結果報知期間に移行する（スキップする）構成としている。このように構成することで、じゃんけん占い演出の演出期間が短縮されるため、特別図柄の変動表示が実行されない期間を短縮することで、いち早く特別図柄の抽選結果を知りたい遊技者が感じる不満を軽減させることができる。

【３６９３】

図１３４３（ｂ）に戻り、説明を続ける。客待ち演出（デモ演出）中に遊技者が中ボタン６００ａを押下するとじゃんけん占い演出が開始され、図１３４３（ｂ）に示すように、じゃんけん占い演出の導入画面表示期間となる。じゃんけん占い演出の導入画面表示期間では、主表示領域Ｄｍにおいてじゃんけん占い演出の遊技方法が遊技者に説明される。より具体的には、じゃんけん選択期間において選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃと、下ボタン６００ｄと、左ボタン６００ｅのいずれかを操作することで遊技者の操作内容を反映可能な態様である「自分の手」（遊技者側のじゃんけんの手）を選択可能であることと、じゃんけんに勝利した場合には先読みチケットを獲得可能であることと、「引き分け」である場合には先読みチケット枚数が１枚追加され、もう一勝負することを遊技者に説明するための説明態様が主表示領域Ｄｍの中央部に形成された表示領域ＨＲ２に表示される。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の導入画面表示期間に遊技者が中ボタン６００ａを押下した場合は、じゃんけん結果報知期間に移行しない（スキップしない）構成としている。これは、導入画面表示期間において中ボタン６００ａが押下されたことに基づいてじゃんけん結果報知期間にスキップする構成とすると、例えば、客待ち演出（デモ演出）中に遊技者が中ボタン６００ａを連打した場合、１回目の中ボタン６００ａの押下でじゃんけん占い演出が実行され、２回目の中ボタン６００ａの押下でじゃんけん結果報知期間にスキップし、遊技者にじゃんけん占い演出の遊技方法が説明されないままじゃんけん占い演出が終了してしまう虞があるためである。本第１０制御例では、導入画面表示期間に遊技者が中ボタン６００ａを押下した場合は、じゃんけん結果報知期間に移行しない（スキップしない）構成とすることで、遊技者に対して確実にじゃんけん占い演出の遊技方法を説明可能となり、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることができる。

【３６９４】

次に、図１３４４（ａ）を参照して、じゃんけん占い演出のじゃんけん選択期間における演出内容について説明する。図１３４４（ａ）は、じゃんけん選択期間において表示画

面に表示される選択画面の一例を示した図である。じゃんけん占い演出の導入画面表示期間からじゃんけん選択期間に移行すると、導入画面表示期間において表示されていた説明態様が主表示領域Ｄｍの右下に形成された表示領域ＨＲ２に縮小表示される。これにより、遊技者が導入画面表示期間において説明態様を見逃してしまった場合であっても、じゃんけん占い演出の実行期間中はじゃんけん占い演出の遊技方法を確認可能となり、分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間において縮小表示された説明態様は、じゃんけん結果報知期間においても継続して表示される構成としている。このように構成することで、じゃんけん選択期間がスキップされた場合であっても、縮小表示された説明態様がじゃんけん結果報知期間においても継続して表示されるため、遊技者が導入画面を見逃してしまった場合であっても、じゃんけん選択期間におけるスキップ操作の有無にかかわらず遊技者はじゃんけん占い演出の遊技方法を確認可能となる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間において導入画面表示期間に表示された説明態様を縮小した態様で表示領域ＨＲ２に表示する構成としたが、じゃんけん選択期間では説明態様を表示しない構成としても良い。このように構成することで、導入画面表示期間において説明態様を見逃してしまった遊技者に対して何が起こるか分からないというドキドキ感を提供可能となる。また、じゃんけん選択期間終了の１秒前に説明態様の態様を可変させ、「相手の手」の態様を示唆する示唆態様（例えば、「グーがチャンス！」等の表示）を表示する構成としても良い。このように構成することで、スキップ操作をせずにじゃんけん選択期間を完走させた遊技者がじゃんけんに勝利し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間において導入画面表示期間に表示された説明態様を縮小した態様で表示領域ＨＲ２に表示する構成としたが、これに限るものではなく、導入画面表示期間に表示された説明態様を簡略化した態様で表示領域ＨＲ２に表示する構成としても良い。また、じゃんけん選択期間に移行すると、主表示領域Ｄｍの左上には表示領域Ｄｍ３が形成され、じゃんけん選択期間の残り期間を示す態様が表示される。表示領域Ｄｍ３に表示される残り期間を示す態様は、時間経過に合わせて更新され、残り期間が０秒になるとじゃんけん勝負期間に移行する。また、主表示領域Ｄｍの左下には表示領域ＨＲ３が形成され、選択中の「自分の手」（遊技者側の手）を示す態様が表示される。更に、主表示領域Ｄｍの中央部には表示領域ＨＲ２が形成され、中ボタン６００ａを模した表示態様であるボタン態様ｐｂ１と、右ボタン６００ｃを模した表示態様であるボタン態様ｐｂ２と、下ボタン６００ｄを模した表示態様であるボタン態様ｐｂ３と、左ボタン６００ｅを模した表示態様であるボタン態様ｐｂ４が表示され、ボタン態様ｐｂ２の右方には「チョキ」を示す態様であるチョキの手Ｈｄ１が、ボタン態様ｐｂ３の下方には「パー」を示す態様であるパーの手Ｈｄ２が、ボタン態様ｐｂ４の左方には「グー」を示す態様であるグーの手Ｈｄ３がそれぞれ表示される。また、表示領域ＨＲ２には「選択ボタンで手を選んでね」の文字が表示される。これにより、右ボタン６００ｃを押下する場合には「チョキ」を選択することとなり、下ボタン６００ｄを押下する場合には「パー」を選択することとなり、左ボタン６００ｅを押下する場合には「グー」を選択することとなることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間中に何度でも自分の手を変えることが可能であり、じゃんけん選択期間において最後に押下されたボタン種別に対応する手が最終的な自分の手となる。また、表示領域ＨＲ２には「中ボタンを押すとスキップするよ」の文字が表示される。これは、中ボタン６００ａを押下することでじゃんけん結果報知期間に移行する（スキップする）ことを遊技者に案内するための態様であり、これにより、じゃんけん選択期間の残り期間がまだ残っている状態であっても、じゃんけん結果報知期間に移行可能であることを遊技者に認識させることが可能となる。

【３６９５】

図１３４４（ａ）に示す例では、表示領域ＨＲ３に選択中の「自分の手」が「パー」であることを示す態様としてパーの手Ｈｄ２が表示されている。なお、本第１０制御例では、導入画面表示期間からじゃんけん選択期間に移行した場合、表示領域ＨＲ３にはまずパーの手Ｈｄ２が表示され、遊技者が右ボタン６００ｃ、または、左ボタン６００ｅを押下

した場合に押下したボタン種別に対応する手を示す態様に可変する。具体的には、右ボタン６００ｃが押下された場合には表示領域ＨＲ３に表示されている自分の手を「チョキ」を示す態様であるチョキの手Ｈｄ１に可変させ、左ボタン６００ｅが押下された場合には表示領域ＨＲ３に表示されている自分の手を「グー」を示す態様であるグーの手Ｈｄ３に可変させる。表示領域ＨＲ３に表示されている自分の手を示す態様がパーの手Ｈｄ２以外の態様である場合は、遊技者が下ボタン６００ｄを押下した場合に表示領域ＨＲ３に表示されている自分の手を示す態様をパーの手Ｈｄ２に可変させる。このように、表示領域ＨＲ３に選択中の自分の手を示す態様が表示されることで、じゃんけん選択期間中に遊技者が複数回選択ボタン６００を操作した場合であっても、現在選択中の自分の手を遊技者に容易に認識させることが可能となる。なお、本第１０制御例では、選択ボタン６００を遊技者が操作することにより自分の手を選択する構成としたが、これに限るものではなく、枠ボタン２２を操作することで自分の手を選択可能に構成しても良い。具体的には、枠ボタン２２を押下する毎に、「グー」、「チョキ」、「パー」の順で表示領域ＨＲ３に表示される自分の手を示す態様を可変させ、じゃんけん選択期間終了時点で表示領域ＨＲ３に表示されている態様を最終的な自分の手とする構成としても良い。或いは、表示領域ＨＲ３において０．８秒毎（「グー」、「チョキ」、「パー」がそれぞれ２回以上表示可能な間隔であれば良い）に「グー」、「チョキ」、「パー」の順で態様を可変させ、遊技者が枠ボタン２２を押下したタイミングで表示領域ＨＲ３に表示されている態様を最終的な自分の手とする構成としても良い。このように構成することで、選択ボタン６００を備えていない遊技機においてもじゃんけん占い演出を実行することができる。なお、枠ボタン２２のみを用いてじゃんけん占い演出を実行する構成とする場合には、例えば、枠ボタン２２を１秒間押下し続ける（長押し）ことでじゃんけん結果報知期間にスキップする構成とすると良い。

【３６９６】

次に、図１３４４（ｂ）を参照して、じゃんけん占い演出のじゃんけん勝負期間における演出内容について説明する。図１３４４（ｂ）は、じゃんけん勝負期間におけるじゃんけん勝負画面の一例を示した図である。じゃんけん選択期間の残り期間が０秒になると、じゃんけん勝負期間に移行し、表示領域ＨＲ３には、じゃんけん選択期間において最後に押下されたボタン種別に対応する自分の手を示す態様が表示された状態が維持される。図１３４４（ｂ）に示す例では、じゃんけん選択期間において最後に左ボタン６００ｅが押下されたことに対応して「グー」を示すグーの手Ｈｄ３が表示されている。じゃんけん勝負期間中は、遊技者が右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅの何れのボタンを押下しても表示領域ＨＲ３に表示されている表示態様は可変しないが、中ボタン６００ａを押下することでじゃんけん勝負期間の残り期間にかかわらずじゃんけん結果報知期間に移行可能である。じゃんけん勝負期間中は、主表示領域Ｄｍの中央部に形成された表示領域ＨＲ２において、「相手の手」を示す表示態様が「グー」、「チョキ」、「パー」の順に縦スクロール表示される。また、表示領域ＨＲ２には「じゃんけん」の文字が表示され、じゃんけん勝負期間中は音声出力装置２２６（図１３５０参照）において「じゃんけん」の掛け声を出力するための音声データが設定され、スピーカーから音声出力される。なお、本第１０制御例では、じゃんけん勝負期間を設ける構成としたが、これに限るものではなく、例えば、じゃんけん選択期間にじゃんけん勝負期間を含める構成としても良い。具体的には、じゃんけん選択期間において主表示領域Ｄｍの中央部に形成される表示領域ＨＲ２に「相手の手」を示す態様を縦スクロール表示し、その縦スクロール表示と並行して遊技者が選択ボタン６００の操作により「自分の手」の態様を選択できる構成とする。このように構成することで、じゃんけん勝負期間を削った分、じゃんけん占い演出全体の演出時間を削減することが可能となる。或いは、じゃんけん占い演出全体の演出時間を変えずにじゃんけん勝負期間を削った分でじゃんけん選択期間を長くすることもできる。

【３６９７】

次に、図１３４５から図１３４７を参照して、じゃんけん占い演出のじゃんけん結果報

知期間における演出内容について説明する。図１３４５（ａ）及び（ｂ）は、じゃんけん結果報知期間において表示画面に表示される結果報知画面（勝利）の一例を示した図である。じゃんけん結果報知期間に移行すると、じゃんけん占い演出開始時に決定されていた遊技結果を示す態様である「相手の手」を示す表示態様が停止表示される。図１３４５（ａ）に示す例では、じゃんけん占い演出開始時に「相手の手」として「チョキ」が決定されていたため、じゃんけん結果報知期間に移行すると、表示領域ＨＲ２には「チョキ」を示す態様であるチョキの手Ｈｄ１が停止表示される。この場合、遊技者はじゃんけん選択期間において「グー」を選択しているため、遊技者の勝利となり、図１３４５（ｂ）に示す、じゃんけん結果が勝利であることを示す態様が表示領域ＨＲ２に表示される。具体的には、表示領域ＨＲ２に「おめでとう」の文字と、「先読みチケット」が１枚付与されたことを示す態様が表示される。なお、付与されるチケット枚数を示す「×１」の数字表示は、じゃんけん占い演出において引き分けとなった回数に応じて可変する。なお、先読みチケットが付与された場合には、主表示領域Ｄｍの右上に表示領域Ｄｍ４が形成され、保有している先読みチケット枚数を示す態様が表示される。図１３４６（ａ）及び（ｂ）は、じゃんけん結果報知期間において表示画面に表示される結果報知画面（引き分け）の一例を示した図である。図１３４６（ａ）に示す例では、じゃんけん占い演出開始時に「相手の手」として「グー」が決定されていたため、じゃんけん結果報知期間に移行すると、表示領域ＨＲ２には「グー」を示す態様であるグーの手Ｈｄ３が停止表示される。この場合、遊技者はじゃんけん選択期間において「グー」を選択しているため引き分けとなり、図１３４６（ｂ）に示す、じゃんけん結果が引き分けであることを示す態様が表示領域ＨＲ２に表示される。具体的には、表示領域ＨＲ２に「じゃんけん勝利で先読みチケット×２、もう一勝負だよ」の文字が表示される。なお、上乗せされたチケット枚数を示す「×２」の数字表示は、じゃんけん占い演出において引き分けとなった回数に応じて可変する。図１３４７（ａ）及び（ｂ）は、じゃんけん結果報知期間において表示画面に表示される結果報知画面（敗北）の一例を示した図である。図１３４７（ａ）に示す例では、じゃんけん占い演出開始時に「相手の手」として「パー」が決定されていたため、じゃんけん結果報知期間に移行すると、表示領域ＨＲ２には「パー」を示す態様であるグーの手Ｈｄ２が停止表示される。この場合、遊技者はじゃんけん選択期間において「グー」を選択しているため敗北となり、図１３４７（ｂ）に示す、じゃんけん結果が敗北であることを示す態様が表示領域ＨＲ２に表示される。具体的には、表示領域ＨＲ２に「残念、また勝負してね」の文字が表示される。

【３６９８】

次に、図１３４８を参照して、じゃんけん占い演出においてスキップ操作しなかった場合のじゃんけん占い演出の流れについて説明する。図１３４８は、じゃんけん占い演出においてスキップ操作しなかった場合のじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。表示画面の項目は、第３図柄表示装置８１の表示画面において実行される演出態様を示しており、特図変動の項目は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける特別図柄の変動状況を示しており、保留球数の項目は、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留球数を示している。図１３４８に示すように、特別図柄の変動表示が実行されておらず、保留球数も０個である場合、前回の特別図柄の変動停止から１０秒が経過したことに基づいて表示画面では客待ち演出（デモ演出）が実行される。そして、このデモ演出の実行中に遊技者が中ボタン６００ａを押下した場合にじゃんけん占い演出が実行される。じゃんけん占い演出が実行されると、まず、じゃんけん占い導入画面（図１３４３（ｂ）参照）が表示される導入画面表示期間となる。導入画面表示期間は１０秒間であり、導入画面表示期間開始から１０秒間が経過するとじゃんけん占い選択画面（図１３４４（ａ）参照）が表示されるじゃんけん選択期間に移行する。じゃんけん選択期間は５秒間であり、じゃんけん選択期間開始から５秒経過するとじゃんけん占い勝負画面（図１３４４（ｂ）参照）が表示されるじゃんけん勝負期間に移行する。なお、図１３４８に示すように、導入画面表示期間において特別図柄の始動口に遊技球が入賞したことに基づいて特別図柄の保留球数は１個となっているが、じゃんけん占い演出の実行期間中であるため、新た

な特別図柄の変動表示は実行されない。じゃんけん勝負期間は１秒間であり、じゃんけん勝負期間開始から１秒経過すると、じゃんけん占い結果報知画面（図１３４５～図１３４７参照）が表示されるじゃんけん結果報知期間に移行する。じゃんけん結果報知期間は２秒間であり、じゃんけん結果報知期間開始から２秒経過するとじゃんけん占い演出が終了する。そして、じゃんけん結果報知期間が終了した場合、即ち、じゃんけん占い演出が終了した場合、特別図柄の保留球に基づく特別図柄の変動表示が実行され、表示画面において変動演出が実行される。このように、じゃんけん占い演出の実行期間中に遊技者がスキップ操作（中ボタン６００ａの押下）を実行しなかった場合には、じゃんけん占い演出開始から終了まで９秒を要する。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出におけるじゃんけん選択期間を５秒間としたが、これに限るものではなく、複数の期間（例えば、３秒、５秒、１０秒）から１の期間を決定する構成としても良い。このように構成する場合、例えば、選択ボタン６００を押下する毎に決定されている「相手の手」の態様を示唆する示唆態様を表示するか否かの抽選を実行する構成としても良い。このように構成することで、長い期間のじゃんけん選択期間が決定された場合の方が短い期間のじゃんけん選択期間が決定された場合よりも遊技者がじゃんけんに勝利し易くなり、遊技の興趣を向上することができる。

【３６９９】

次に、図１３４９を参照して、じゃんけん占い演出においてスキップ操作した場合のじゃんけん占い演出の流れについて説明する。図１３４９は、じゃんけん占い演出においてスキップ操作した場合のじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図１３４９に示す例では、導入画面表示期間と、じゃんけん選択期間においてそれぞれ中ボタン６００ａを押下し、導入画面表示期間において中ボタン６００ａを押下した場合には、じゃんけん結果報知期間に移行（スキップ）せず、じゃんけん選択画面において中ボタン６００ａを押下した場合にはじゃんけん結果報知期間に移行（スキップ）している。この場合、図１３４９に示す例では、じゃんけん選択期間開始から２秒経過した時点で中ボタン６００ａを押下してじゃんけん結果報知期間に移行しているため、じゃんけん占い演出の演出期間が全体で５秒となり、スキップしない場合よりも４秒短縮することができる。これにより、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動口に遊技球が入球した場合、その入球に基づく特別図柄変動はじゃんけん占い演出終了まで実行されないが、じゃんけん占い演出のスキップ機能を使用することで、じゃんけん占い演出の演出期間を短縮することができるため、特別図柄の始動口に遊技球が入球した時点から、その入球に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間を短くすることが可能となる。なお、本第１０制御例では、中ボタン６００ａを押下することでスキップ機能を使用可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、枠ボタン２２ａと中ボタン６００ａを同時に操作することで、スキップ機能を使用する構成としても良い。このように構成することで、じゃんけん選択期間において遊技者が中ボタン６００ａ以外の選択ボタン６００を操作しようとして誤って中ボタン６００ａを押下してしまい、意図せずじゃんけん結果報知期間にスキップされる不具合を抑制することが出来る。また、本第１０制御例では、客待ち演出（デモ演出）期間中には、何度でもじゃんけん占い演出を実行可能な構成としたが、これに限るものではなく、じゃんけん占い演出の実行回数に上限を設ける構成としても良い。例えば、電源投入から１時間経過するまでに実行できるじゃんけん占い演出の上限を５回に設定し、上限値までじゃんけん占い演出が実行された場合には、電源投入から１時間経過するまで、新たにじゃんけん占い演出を実行できない構成としても良い。この場合、電源投入から１時間経過する毎に、じゃんけん占い演出の実行回数が０回にクリアされる構成とする。これにより、遊技者が遊技球を発射する遊技を行わずに、長期間じゃんけん占い演出のみを実行することを抑制することができる。

【３７００】

＜第１０制御例の電気的構成について＞

次に、図１３５０から図１３５７を参照して、本第１０制御例の電気的構成について説明する。図１３５０は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図１３５

０に示すように、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部、ＲＡＭ２０３の構成の一部、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部、ＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点と、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０に向けてコマンドを送信可能に構成している点と、選択ボタン６００を新たに追加し、音声ランプ制御装置１１３と接続している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を一部省略する。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、本第１０制御例では、音声ランプ制御装置１１３においてじゃんけん占い演出が実行されている期間は、主制御装置１１０において特別図柄の変動表示を実行しない構成としており、音声ランプ制御装置１１３においてじゃんけん占い演出の開始するタイミングと、終了するタイミングで主制御装置１１０に対して通知コマンドを出力可能に構成し、主制御装置１１０ではその通知コマンドを入力可能に構成することで、主制御装置１１０においてじゃんけん占い演出の実行期間であるか否かを把握することが可能となる。

【３７０１】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１３５１を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１３５１は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（Ｃ３）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１３５８参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１３６３参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣ

Ｓ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１、時短種別選択カウンタＣＣ１の各値が格納される。そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【３７０２】

なお、本第１０制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第１０制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第１０制御例では、特別図柄の抽選結果を大当たりと外れのみで構成しているが、これに限るものではなく、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に有利な遊技状態へと移行させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。或いは、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。また、１の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの４つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。

【３７０３】

この場合、例えば、第１特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第２特別図柄抽選が実行された場合に付与され得

る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。さらに、本第１０制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図１３５１を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～８９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～８９９の値を取り得るカウンタの場合は８９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【３７０４】

また、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～８９９の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～８９９の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、主制御装置１１０のタイマ割込処理の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１３６３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。ここで、図１３５３（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａについて説明する。図１３５３（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図１３５３（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「３～８９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１５～８９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／６０（９００個のうち１５個）となる。なお、本第１０制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによ

って設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【３７０５】

なお、本第１０制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【３７０６】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第１０制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第１０制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本第１０制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２Ｑｄを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図１３５４（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２Ｑｄの内容について説明をする。図１３５４（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｑｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１３５４（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２Ｑｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブル２０２Ｑｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブル２０２Ｑｄ２と、を有している。まず、図１３５４（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブル２０２Ｑｄ１の内容について説明をする。図１３５４（ｂ）は、特図１大当たり用テーブル２０２Ｑｄ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブル２０２Ｑｄ１は、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。　具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行さ

れる大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、図１３５４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が３ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【３７０７】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同一であるが、大当たり遊技のラウンド数が異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技のラウンド数が多くなるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。次に、図１３５４（ｃ）を参照して、特図２大当たり用テーブル２０２Ｑｄ２に規定されている内容について説明をする。図１３５４（ｃ）は、特図２大当たり用テーブル２０２Ｑｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用テーブル２０２Ｑｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。図１３５４（ｃ）に示した通り、本第１０制御例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｑｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＡ」と「大当たりＣ」の２個の大当たり種別が規定されている。具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、特図１大当たり用テーブル２０２Ｑｄ１において説明した「大当たりＡ」と同一の大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。また、図１３５４（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｉの値に「１００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が７０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は７０％（７０／１００）である。即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＣ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＣ」が「大当たりＡ」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面で、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定しており、第２特別図柄抽選のほうが第１特別図柄抽選よりも有利となる。なお、本第１０制御例では、図１３５４に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別

と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。
【３７０８】
なお、本第１０制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて大当たり遊技終了後に異なる遊技状態を設定可能に構成しても良い。また、本第１０制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に確変状態を同一期間（確変回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一部）にて確変状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて確変回数（確変終了条件）を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。
【３７０９】
図１３５１に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１３６３参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｂは、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。なお、変動パターン選択テーブル２０２ｂの内容については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【３７１０】
図１３５３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本第１０制御例ではタイマ割込処理（図１３５８参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。ここで、図１３５３（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｑｃの内容について説明する。図１３５３（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２Ｑｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１３５３（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第１０制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態では、普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第２入球口６４０内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２）が高確率に設定されている。これにより、確変状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。また、本第１０制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状

態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、１０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口６４０へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。

【３７１１】

図１３５１に戻り、説明を続ける。第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図１３５８参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１３６３参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【３７１２】

図１３５０に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１３５１に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１３６３参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理が即座に実行される。また、図１３５２（ｂ）に示すように、本第１０制御例のＲＡＭ２０３は、上述した第１制御例のＲＡＭ２０３に対して、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａ、コマンド記憶領域２０３Ｑｂ、を新たに追加して点で相違し、その他の構成については、上述した第１制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａは、じゃんけん占い演出が実行中であることを示すフラグであり、メイン処理（図１３６３参照）のコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）において、音声ランプ制御装置１１３から開始コマンドを受信した場合にオンに設定され、終了コマンドを受信した場合にオフに設定される。なお、本第１０制御例では、この特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオンに設定されている場合は、特別図柄の変動表示が実行されないように構成している。コマンド記憶領域２０３Ｑｂは、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドを記憶（格納）するための記憶領域である。

【３７１３】

図１３５０に戻り、説明を続ける。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、

停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２及び選択ボタン６００からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２又は選択ボタン６００が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【３７１４】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、図１３５５（ａ）を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを削除し、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３７１５】

じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａは、じゃんけん占い演出が実行される場合に、じゃんけんの結果パターン種別を決定するために参照されるデータテーブルである。結果パターン種別とは、じゃんけん結果報知期間において表示される「相手の手」の態様と、遊技者が選択ボタン６００を押下した場合の勝敗のパターンを示す。図１３５５（ｂ）に示すように、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａには、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて結果パターン種別が規定されている。具体的には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３３２」の範囲に対して「結果パターンＡ（チョキ）」が、「３３３～６６５」の範囲に対して「結果パターンＢ（グー）」が、「６６６～９９８」の範囲に対して「結果パターンＣ（パー）」がそれぞれ規定されている。「結果パターンＡ」は、じゃんけん結果報知期間において「相手の手」として「チョキ」を示す態様であるチョキの手Ｈｄ１を表示する結果パターンである。「結果パターンＡ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に左ボタン６００ｅを押下した場合に「勝利」となり、下ボタン６００ｄを押下した場合に「敗北」となり、右ボタン６００ｃを押下した

場合に「引き分け」となる。「結果パターンＢ」は、じゃんけん結果報知期間において「相手の手」として「グー」を示す態様であるグーの手Ｈｄ３を表示する結果パターンである。「結果パターンＢ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に左ボタン６００ｅを押下した場合に「引き分け」となり、下ボタン６００ｄを押下した場合に「勝利」となり、右ボタン６００ｃを押下した場合に「敗北」となる。「結果パターンＣ」は、じゃんけん結果報知期間において「相手の手」として「パー」を示す態様であるパーの手Ｈｄ２を表示する結果パターンである。「結果パターンＣ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に左ボタン６００ｅを押下した場合に「敗北」となり、下ボタン６００ｄを押下した場合に「引き分け」となり、右ボタン６００ｃを押下した場合に「勝利」となる。なお、本第１０制御例における演出カウンタ２２３ｆの９９９個の乱数値（カウンタ値）のうち、「結果パターンＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３３３個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＡ」が決定される割合は約３３％（３３３／９９９）であり、「結果パターンＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３３３個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＢ」が決定される割合は約３３％（３３３／９９９）であり、「結果パターンＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３３３個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＣ」が決定される割合は約３３％（３３３／９９９）である。つまり、何れの結果パターンも決定される割合は同一であるため、遊技者がじゃんけん占い演出において勝利できる確率は１／３となる。このように構成することで、じゃんけん選択期間における遊技者の選択によってじゃんけん結果を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出が実行される場合に、じゃんけん結果報知期間において表示する「相手の手」の態様を予め決定する構成としたが、これに限るものではなく、じゃんけん結果のみを予め決定しておき、じゃんけん選択期間において遊技者が押下したボタン種別に応じてじゃんけん結果報知期間に表示される「相手の手」の態様を決定する構成としても良い。具体的には、じゃんけん占い演出が実行される場合に、じゃんけん結果として「勝利」、「敗北」、「引き分け」のいずれかを決定する。例えば、じゃんけん結果として「勝利」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が「グー」を選択した場合には、じゃんけん結果報知期間において「相手の手」として「チョキ」が表示され、じゃんけん選択期間において遊技者が「パー」を選択した場合には、じゃんけん結果報知期間において「相手の手」として「グー」が表示される。つまり、じゃんけん結果として「勝利」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者がどのボタンを押下してもじゃんけん結果報知期間において遊技者が選択した手に対して負ける手が表示され、「勝利」が報知される。なお、じゃんけん占い演出が開始される時点で予め「相手の手」を決定する構成では、「グー」、「チョキ」、「パー」が決定される割合を均等にしなければ遊技者が選択する手に有利不利が生じてしまうため、遊技者がじゃんけんに勝利できる確率は１／３となるが、じゃんけん占い演出が開始される時点でじゃんけん結果を決定する構成とした場合は、各じゃんけん結果が決定される割合を均等にする必要は無く、遊技者がじゃんけんに勝利できる確率を任意に設定することができる。

【３７１６】

次に、図１３５６を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明する。図１３５６に示すように、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈと、特殊演出中フラグ２２３ｉと、Ｖ入賞フラグ２２３ｊと、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋと、特殊連続予告フラグ２２３ｏと、演出モード記憶エリア２２３ｐと、連続予告実行中フラグ２２３ｑと、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒと、特殊有効時間タイマ２２３ｓと、操作中カウンタ２２３ｔを削除し、新たに特図停止中カウンタ２２３Ｑａと、デモ演出実行中フラグ２２３Ｑｂと、じゃんけん占い実行中フラグ２２３Ｑｃと、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄと、結果パターン記憶エ

リア２２３Ｑｅと、操作情報記憶エリア２２３Ｑｆと、勝利フラグ２２３Ｑｇと、引き分けフラグ２２３Ｑｈと、結果報知フラグ２２３Ｑｉと、引き分け回数カウンタ２２３Ｑｊと、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋと、導入期間フラグ２２３Ｑｍと、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎと、を追加した点で相違し、その他の構成については同一である。特図停止中カウンタ２２３Ｑａは、特別図柄の変動表示が実行されていない期間を計測するためのカウンタである。本第１０制御例では、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１３６７参照）において実行される客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）において、特別図柄の変動表示が実行されていない場合に特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値が更新され、特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値が所定値（１０秒に対応する値）に達した場合に客待ち演出（デモ演出）が実行される。なお、特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値は、客待ち演出（デモ演出）が実行される場合、又は、特別図柄の変動表示が実行される場合に０にクリアされる。

【３７１７】

デモ演出実行中フラグ２２３Ｑｂは、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中であることを示すためのフラグであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１３６７参照）において実行される客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）において、特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値が所定値（１０秒に対応する値）に達した場合にオンに設定され、特別図柄の変動表示が実行される場合にオフに設定される。じゃんけん占い実行中フラグ２２３Ｑｃは、じゃんけん占い演出の実行期間中であることを示すためのフラグであり、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中に中ボタン６００ａが操作されたことに基づいてじゃんけん占い演出が開始される場合にオンに設定され、じゃんけん占い演出が終了する場合にオフに設定される。じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄは、じゃんけん占い演出が実行されている期間の経過時間を計測するためのカウンタであり、本第１０制御例では、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄの値に基づいてじゃんけん占い演出内の期間移行タイミングを判別する。より具体的には、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄの値は、じゃんけん占い演出が開始されるタイミングで設定され、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１３６７参照）の１つである演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）においてカウンタ値が減算して更新される。そして、更新されたじゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄの値に基づいて、じゃんけん選択期間、じゃんけん勝負期間、じゃんけん結果報知期間のそれぞれの開始タイミングであるかを判別する。なお、じゃんけん結果が「引き分け」であった場合には、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄに所定のカウンタ値が再度設定される（図１３７４参照）。このように、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄの値に基づいて期間移行タイミングであるかを判別する構成とすることで、「引き分け」によってじゃんけん選択からじゃんけん結果報知までの流れを複数回実行する場合の処理を、じゃんけん選択からじゃんけん結果報知までの流れを１回実行する場合の処理と同一の処理とすることが可能となる。結果パターン記憶エリア２２３Ｑｅは、じゃんけん占い演出開始時に決定されたじゃんけん占い演出の結果パターン種別を示す情報（結果パターン情報）を格納するための記憶領域である。操作情報記憶エリア２２３Ｑｆは、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００を操作した場合に、操作されたボタン種別を示す情報（操作情報）を格納するための記憶領域であり、じゃんけん結果報知期間では、この操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納されている操作情報と、結果パターン記憶エリア２２３Ｑｅに格納されている結果パターン情報に基づいてじゃんけん結果を決定する。操作情報記憶エリア２２３Ｑｆには右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅの３つのボタン種別のうち、最後に操作されたボタン種別に対応する操作情報が記憶される（図１３７１参照）。本第１０制御例では、じゃんけん選択期間中は複数回右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを操作して「自分の手」を可変させることが可能であるが、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅのいずれかが押下される毎に操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納されている操作情報が更新される。なお、操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納されている操作情報は、じゃんけん結果報知期間においてじゃんけん結果が決定されるとクリア（消去）される（図１３７２参照）。また、じゃんけん占い演出では、

じゃんけん結果報知期間に移行した場合に操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに操作情報が記憶されていない場合（即ち、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００を操作していない場合）には、じゃんけん占い演出開始時に決定された結果パターン種別にかかわらず、遊技者側が敗北するように構成している。このように構成することで、じゃんけん占い演出において遊技者に積極的に選択ボタン６００を操作させるように促すことが可能となり、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間において複数回「自分の手」を選び直すことを可能に構成したが、これに限るものではなく、じゃんけん選択期間において一度左右下ボタンの何れかを操作した場合には、そのじゃんけん選択期間において「自分の手」を選び直すことができない構成としても良い。このように構成することで、「自分の手」を１回しか選べないという緊張感を遊技者に与えることが可能となり、よりスリリングな演出を提供することができる。

【３７１８】

勝利フラグ２２３Ｑｇは、じゃんけん結果が勝利であることを示すためのフラグであり、引き分けフラグ２２３Ｑｈは、じゃんけん結果が引き分けであることを示すためのフラグである。結果報知フラグ２２３Ｑｉは、じゃんけん占い演出におけるじゃんけん結果報知期間であることを示すためのフラグであり、じゃんけん結果報知期間に移行した場合にオンに設定され（図１３７２参照）、じゃんけん結果報知期間が終了する場合にオフに設定される（図１３７３参照）。引き分け回数カウンタ２２３Ｑｊは、１のじゃんけん占い演出（じゃんけん結果が「勝利」、又は、「敗北」となるまでの一連のじゃんけん占い演出）においてじゃんけん結果が「引き分け」となった回数を計測するためのカウンタであり、じゃんけん結果が「引き分け」であることに基づいてカウンタ値が加算され、じゃんけん結果が「勝利」となった場合には、引き分け回数カウンタ２２３Ｑｊのカウンタ値に１加算された数値に対応する枚数の先読みチケットが遊技者に付与される。チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋは、じゃんけん占い演出において付与された先読みチケット枚数を計測するためのカウンタであり、じゃんけん占い演出においてじゃんけん結果が「勝利」となったことに基づいてカウンタ値が加算され（図１３７３参照）、特別図柄の変動表示中に上ボタン６００ｂが操作され、特別図柄の保留球を保有している場合にカウンタ値が減算される（図１３７０参照）。導入期間フラグ２２３Ｑｍは、じゃんけん占い演出における導入画面表示期間であることを示すためのフラグであり、じゃんけん占い演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図１３６９のＳ４３１５Ｑ参照）、じゃんけん選択期間に移行する場合にオフに設定される（図１３７３のＳ４７１５Ｑ参照）。この導入期間フラグ２２３Ｑｍがオンに設定されている期間は、遊技者が中ボタン６００ａを押下してもじゃんけん結果報知期間へと移行しないように構成しているため、遊技者に対してじゃんけん占い演出の遊技方法を説明するための説明態様を確実に提示することができる。じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎは、じゃんけん占い演出におけるじゃんけん選択期間中であることを示すためのフラグであり、じゃんけん選択期間に移行する場合にオンに設定され（図１３７３のＳ４７１４Ｑ参照）、じゃんけん勝負期間に移行する場合にオフに設定される（図１３７３のＳ４７１８Ｑ参照）。じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎがオンになっている期間は、遊技者が選択ボタン６００を操作したことに基づいてじゃんけん占い演出における「自分の手」の態様を可変させることが可能である。

【３７１９】

次に、図１３５７を参照して、本第１０制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１３５７は、本第１０制御例における表示制御装置１１４の電気的構成を示したブロック図である。上述した第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成（図３４参照）に対して、ワークＲＡＭ２３３に態様情報記憶エリア２３３Ｑａと、従引き分け回数カウンタ２３３Ｑｂと、従チケット枚数カウンタ２３３Ｑｃと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。態様情報記憶エリア２３３Ｑａは、じゃんけん占い演出において表示画面に表示している「自分の手」の態様を示す態様情報を格納す

るための記憶領域である。本第１０制御例では、音声ランプ制御装置１１３においてじゃんけん結果が決定された場合に、じゃんけん占い演出開始時に決定されていた「相手の手」の態様を示す情報（態様情報）を含むじゃんけん結果を表示するための表示用報知コマンドが設定され、そのコマンドに基づいて表示制御装置１１４では、表示画面にコマンドに対応する「相手の手」の態様を表示する構成であるが、表示制御装置１１４において表示画面に表示されている「自分の手」の態様を示す態様情報を記憶可能にすることで、音声ランプ制御装置１１３において「相手の手」の態様を指定するコマンドを設定しなくてもじゃんけん結果を報知するコマンドを設定するのみで表示制御装置１１４においてじゃんけん結果に対応する「相手の手」の態様を決定することが可能となる。従引き分け回数カウンタ２３３Ｑｂは、１のじゃんけん占い演出においてじゃんけん結果が「引き分け」となった回数を計測するためのカウンタであり、従チケット枚数カウンタ２３３Ｑｃは、じゃんけん占い演出において付与された先読みチケット枚数を計測するためのカウンタである。

【３７２０】

＜第１０制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１３５８から図１３６６を参照して、本第１０制御例のパチンコ機１０における各種制御処理の内容について説明をする。まず、図１３５８を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０により実行されるタイマ割込処理の処理内容について説明する。図１３５８は、本第１０制御例におけるタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図１３５８に示すように、本第１０制御例におけるタイマ割込処理は、上述した第１制御例におけるタイマ割込処理（図４０参照）に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図１３５９を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）の処理内容について説明する。図１３５９は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）では、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に対して、じゃんけん占い演出（特殊デモ演出）の実行期間中は特別図柄の変動表示を実行しないための処理を追加した点と、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部と、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行する処理の一部を変更した点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ２０１）、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、特殊デモ演出（じゃんけん占い演出）の実行期間中であるかを判別し（Ｓ２０１Ｑ）、特殊デモ演出（じゃんけん占い演出）の実行期間中であると判別した場合には（Ｓ２０１Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。なお、特殊デモ演出（じゃんけん占い演出）の実行期間中であるか否かは、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオンであるか否かによって判別し、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオンであると判別した場合に特殊デモ演出の実行期間中であると判別する。このように、本第１０制御例では、特殊デモ演出（じゃんけん占い演出）の実行期間中は特別図柄の変動表示を開始させるための処理が実行されないため、じゃんけん占い演出の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されず、じゃんけん占い演出が途中で終了されない。これにより、じゃんけん選択期間において遊技者が「自分の手」を選択したにもかかわらず、じゃんけん結果が報知される前にじゃんけん占い演出が終了してしまう不具合が生じることを抑制することができる。Ｓ２０１Ｑの処理において、特殊デモ演出（じゃんけん占い演出）の実行期間中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１Ｑ：Ｎｏ）、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一の処理であるＳ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１３の処理を実行する。次いで、特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）を実行する。ここで、図１３６０を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６０は、この特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）は、上述した

第１制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）に代えて実行される処理である。特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１Ｑ）、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２Ｑ）、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ３０３Ｑ）。抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３Ｑ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４Ｑ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５Ｑ）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３Ｑ：Ｎｏ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６Ｑ）、本処理を終了する。

【３７２１】

図１３５９に戻り、説明を続ける。Ｓ２０２Ｑの処理が終了すると、次に、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０３Ｑ）を実行し、本処理を終了する。ここで、図１３６１を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０３Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６１は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０３Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０３Ｑ）では、まず、特別図柄判定処理（図１３６０のＳ２０２Ｑ）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ４０１Ｑ）。Ｓ４０１Ｑの処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ４０１Ｑ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２Ｑｄと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０２Ｑ）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０３Ｑ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｂを読み出す（Ｓ４０４Ｑ）。そして、Ｓ４０３Ｑの処理で取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、Ｓ４０４Ｑの処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｂとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５Ｑ）、Ｓ４０５Ｑの処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６Ｑ）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７Ｑ）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８Ｑ）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（Ｓ４０９Ｑ）、本処理を終了する。Ｓ４０７Ｑの処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。一方、Ｓ４０１Ｑの処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ４０１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４０２Ｑの処理をスキップしてＳ４０３Ｑの処理へ移行する。

【３７２２】

図１３５９に戻り、説明を続ける。Ｓ２１４の処理において、特別図柄変動の変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１４の処理において、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２１６～Ｓ２２０の処理を実行し本処理を終了すると共に、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、更新処理を実行し（Ｓ２０４Ｑ）、Ｓ２２０の処理へと移行する。ここで、図１３６２を参照して、更新処理（Ｓ２０４Ｑ）の処理内容について説明をする。図１３６２は、更新処理（Ｓ２０４Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。

この、更新処理（Ｓ２０４Ｑ）は、特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。更新処理（Ｓ２０４Ｑ）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ５０１Ｑ）、確変カウンタ２０３ｉの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ５０１Ｑ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値を１減算（更新）し（Ｓ５０２Ｑ）、Ｓ５０３Ｑの処理へ移行する。Ｓ５０１Ｑの処理において、確変カウンタ２０３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５０１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ５０２Ｑの処理をスキップしてＳ５０３Ｑの処理へ移行する。Ｓ５０３Ｑの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ５０３Ｑ）、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ５０３Ｑ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ５０４Ｑ）、Ｓ５０５Ｑの処理に移行する。Ｓ５０３Ｑの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ５０３Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ５０４Ｑの処理をスキップしてＳ５０３Ｑの処理へ移行する。Ｓ５０５Ｑの処理では、Ｓ５０２Ｑ、又は、Ｓ５０４Ｑの処理において減算された後の確変カウンタ２０３ｉ、又は、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ５０５Ｑ）、減算された後の確変カウンタ２０３ｉ、又は、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ５０５Ｑ：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｉの値と、時短カウンタ２０３ｈの値に対応する遊技状態を示す情報を遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し（Ｓ５０６Ｑ）、確変カウンタ２０３ｉの値と、時短カウンタ２０３ｈの値と、遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ５０７Ｑ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０５Ｑの処理において、減算後の確変カウンタ２０３ｉ及び時短カウンタ２０３ｈのどちらの値も０ではないと判別した場合には（Ｓ５０５Ｑ：Ｎｏ）、遊技状態の変更はないことからＳ５０６Ｑの処理をスキップし、Ｓ５０７Ｑの処理に移行する。なお、本第１０制御例では、全ての大当たり遊技終了後には必ず確変カウンタ２０３ｉの値として「１００」が、時短カウンタ２０３ｈの値として「１００」がそれぞれ設定される構成であるため、基本的には、確変カウンタ２０３ｉの値と時短カウンタ２０３ｈの値が０になるタイミングは同一となるが、大当たり種別によって大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｉの値と、時短カウンタ２０３ｈの値を異なる値で設定することにより、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）とは、異なる遊技状態を特別図柄の変動回数に基づいて設定可能となる。

【３７２３】

次に、図１３６３を参照して、本第１０制御例における主制御装置１１０のメイン処理の処理内容について説明する。図１３６３は、本第１０制御例における主制御装置１１０のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図１３６３に示すように、本第１０制御例における主制御装置１１０のメイン処理は、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）に対して、新たに外部入力処理（Ｓ１８０１Ｑ）と、コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）を追加した点と、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）に代えて大当たり制御処理（Ｓ１８０３Ｑ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。外部入力処理（Ｓ１８０１Ｑ）は、パチンコ機１０における主制御装置１１０以外の各種制御装置から出力されたコマンドを受信し、そのコマンドをコマンド記憶領域２０３Ｑｂに格納（記憶）するための処理であり、コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）は、コマンド記憶領域２０３Ｑｂに記憶されているコマンドに基づく制御を実行するための処理である。本第１０制御例では、主に音声ランプ制御装置１１３から出力されたコマンドに基づいて、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａのオン・オフを設定する処理が実行される。ここで、図１３６４を参照して、コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６４は、このコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）が実行されると、まず、開始コマンドを受信したかを

判別し（Ｓ１９０１Ｑ）、開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１９０１Ｑ：Ｙｅｓ）、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａをオンに設定し（Ｓ１９０２Ｑ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１Ｑの処理において、開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１９０１Ｑ：Ｎｏ）、次に、終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１９０３Ｑ）、終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１９０３Ｑ：Ｙｅｓ）、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａをオフに設定し（Ｓ１９０４Ｑ）、本処理を終了する。Ｓ１９０３Ｑの処理において、終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１９０３Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。このように、音声ランプ制御装置１１３から出力されたじゃんけん占い演出（特殊デモ演出）の開始、終了を通知するためのコマンドを主制御装置１１０において受信可能に構成することで、主制御装置１１０においてじゃんけん占い演出の実行期間であるか否かを判別可能となる。なお、主制御装置１１０においてじゃんけん占い演出の実行期間であるかを判別するための構成は上記したものに限るものではなく、例えば、枠ボタン２２、選択ボタン６００を主制御装置１１０と接続し、じゃんけん占い演出を開始するための操作が実行された場合には、主制御装置１１０においてじゃんけん占い演出の実行期間を設定する処理を行う構成としても良い。

【３７２４】

次に、図１３６５を参照して、本第１０制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８０３Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６５は、本第１０制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８０３Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理（Ｓ１８０３Ｑ）が実行されると、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるかを判別し（Ｓ２００１Ｑ）、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合には（Ｓ２００１Ｑ：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ２００２Ｑ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフ、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ２００３Ｑ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２００１Ｑの処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ２００１Ｑ：Ｎｏ）、次に、大当たり中であるか、即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別し（Ｓ２００４Ｑ）、大当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ２００４Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ２００４Ｑの処理において大当たり中であると判別した場合には（Ｓ２００４Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２００５Ｑ）、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００５Ｑ：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５ａの開放を設定し（Ｓ２００６Ｑ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２００７Ｑ）、本処理を終了する。Ｓ２００５Ｑの処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００５Ｑ：Ｎｏ）、次に、エンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２００８Ｑ）、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００８Ｑ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２００９Ｑ）、本処理を終了する。Ｓ２００８Ｑの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００８Ｑ：Ｎｏ）、大当たりの終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１０Ｑ）、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２０１０Ｑ：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ２０１１Ｑ）、本処理を終了する。大当たり終了処理（Ｓ２０１１Ｑ）の詳細については、図１３６６を参照して後述する。Ｓ２０１０Ｑの処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２０１０Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３７２５】

次に、図１３６６を参照して、大当たり終了処理（Ｓ２０１１Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６６は、この大当たり終了処理（Ｓ２０１１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ２０１１Ｑ）が実行されると、現在実行中の大当たり種別を特定し（Ｓ２１０１Ｑ）、特定した大当たり種別に対応する値（時短終了条件）を、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈに設定し（Ｓ２１０２Ｑ）、確変カウンタ２０３ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値に対応する遊技状態を遊技状態格納エリア２０３ｇに設定し（Ｓ２１０３Ｑ）、設定した確変カウンタ２０３ｉの値、時短カ

ウンタ２０３ｈの値、遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２１０４Ｑ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ２１０５Ｑ）、本処理を終了する。

【３７２６】

＜第１０制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１３６７から図１３７４を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理内容について説明をする。まず、図１３６７を参照して、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容について説明する。図１３６７は、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図１３６７に示すように、本第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図５８参照）に対して、客待ち演出処理（Ｓ４１０５）に代えて客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）を、演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）をそれぞれ実行する点と、新たに各種カウンタ更新処理（Ｓ４１０３Ｑ）を追加した点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。ここで、図１３６８を参照して、本第１０制御例における客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６８は、この客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）では、客待ち演出（デモ演出）を実行するため各種処理を行う。客待ち演出処理（Ｓ４１０１Ｑ）が実行されると、まず、特別図柄の停止中であるかを判別し（Ｓ４２０１Ｑ）、特別図柄の停止中ではないと判別した場合には（Ｓ４２０１Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特別図柄の停止中であると判別した場合には（Ｓ４２０１Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、デモ演出（客待ち演出）の実行中であるかを判別し（Ｓ４２０２Ｑ）、デモ演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ４２０２Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２０２Ｑの処理において、デモ演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ４２０２Ｑ：Ｎｏ）、次に、じゃんけん占い演出の実行期間中であるかを判別し（Ｓ４２０３Ｑ）、じゃんけん占い演出の実行期間中であると判別した場合には（Ｓ４２０３Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２０３Ｑの処理において、じゃんけん占い演出の実行期間中ではないと判別した場合には（Ｓ４２０３Ｑ：Ｎｏ）、特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値（Ｔ１）を加算して更新し（Ｓ４２０４Ｑ）、更新後の特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値（Ｔ１）が１０秒に対応する値であるか、即ち、特別図柄の変動停止から１０秒が経過したかを判別する（Ｓ４２０５Ｑ）。更新後の特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値（Ｔ１）が１０秒に対応する値ではないと判別した場合には（Ｓ４２０５Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０５Ｑの処理において、更新後の特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値（Ｔ１）が１０秒に対応する値であると判別した場合には（Ｓ４２０５Ｑ：Ｙｅｓ）、デモ演出（客待ち演出）を開始するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０６Ｑ）、デモ演出実行中フラグ２２３Ｑｂをオンに設定し（Ｓ４２０７Ｑ）、特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値を０にクリアし（Ｓ４２０８Ｑ）、本処理を終了する。なお、本第１０制御例では、客待ち演出（デモ演出）が実行される場合に、特図停止中カウンタ２２３Ｑａの値を０にクリアする構成としたが、これに限るものではなく、クリアしない構成としても良い。このように構成することで、例えば、デモ演出の実行期間中にじゃんけん占い演出が実行された場合に、そのじゃんけん占い演出の実行期間中に新たな特図保留球を獲得しなかった場合には、じゃんけん占い演出終了後に速やかに客待ち演出（デモ演出）を実行可能となる。なお、じゃんけん占い演出の実行期間中に特図保留球を獲得しなかった場合には、じゃんけん占い演出終了後にじゃんけん結果に対応する特殊演出を実行する構成としても良い。例えば、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、遊技機のモチーフとなっているアニメや漫画等の特典映像や特典画像を表示画面に表示する構成としても良い。このように構成することで、じゃんけん占い演出終了後に新たな特図変動が実行されない場合であっても、新たに特図始動口に遊技球が入球するまでの期間で遊技者が退屈し難くすることができる。

【３７２７】
次に、図１３６９を参照して、本第１０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３６９は、本第１０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）が実行されると、まず、選択ボタン６００の操作が検出されたかを判別し（Ｓ４３０１Ｑ）、選択ボタン６００の操作が検出されていないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ４３０１Ｑの処理において、選択ボタン６００の操作が検出されたと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｑ：Ｙｅｓ）、先読みチケット使用処理を実行する（Ｓ４３０２Ｑ）。ここで、図１３７０を参照して、先読みチケット使用処理（Ｓ４３０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７０は、この先読みチケット使用処理（Ｓ４３０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。先読みチケット使用処理（Ｓ４３０２Ｑ）が実行されると、まず、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋの値が０より大きいか、即ち、先読みチケットを保有しているかを判別し（Ｓ４４０１Ｑ）、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋの値が０より大きくない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ４４０１Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ４４０１Ｑの処理において、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ４４０１Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ４４０２Ｑ）、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ４４０２Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、上ボタン６００ｂの押下が検知されたかを判別し（Ｓ４４０３Ｑ）、上ボタン６００ｂの押下が検知されていないと判別した場合には（Ｓ４４０３Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ４４０３Ｑの処理において、上ボタン６００ｂの押下が検知されたと判別した場合には（Ｓ４４０３Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、特別図柄の保留球があるかを判別し（Ｓ４４０４Ｑ）、特別図柄の保留球が無いと判別した場合には（Ｓ４４０４Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特別図柄の保留球が有ると判別した場合には（Ｓ４４０４Ｑ：Ｙｅｓ）、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋの値を１減算し（Ｓ４４０５Ｑ）、保留球内の当否判定結果を取得する（Ｓ４４０６Ｑ）。次に、保留球の中に特別図柄の大当たり当選する保留球（当たり保留球）が存在するかを判別し（Ｓ４４０７Ｑ）、当たり保留球が存在すると判別した場合には（Ｓ４４０７Ｑ：Ｙｅｓ）、当たり保留球があることを報知する報知態様（例えば、「保留内に期待！」の文字や、「大当たりまであと○回（該当する保留球までの残り変動回数）」の文字）を表示するための表示用チケットコマンドを設定し（Ｓ４４０８Ｑ）、本処理を終了する。Ｓ４４０７Ｑの処理において、当たり保留球が無いと判別した場合には（Ｓ４４０７Ｑ：Ｎｏ）、チケット枚数を更新するための表示用チケットコマンドを設定し（Ｓ４４０９Ｑ）、本処理を終了する。このように、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出において先読みチケットが付与された場合には、特別図柄の変動表示中に遊技者の任意のタイミングでその先読みチケットを使用することが可能であり、先読みチケットを使用することで保有している保留球の抽選結果を事前に知ることができるため、遊技者にじゃんけん占い演出において先読みチケットを入手したいと思わせ易くなり、じゃんけん占い演出に興味を抱かせることが可能となる。なお、本第１０制御例では、特別図柄の保留球を保有している場合にのみ先読みチケットを使用可能に構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の保留球が存在しない場合であっても、先読みチケットを使用可能に構成しても良い。このように構成する場合、特別図柄の保留球が存在しない場合には、変動表示中の特別図柄の抽選結果が大当たり当選であるか否かを、その変動表示が終了する前に事前に報知される構成としても良い。また、本第１０制御例では、先読みチケットを使用した場合に、当たり保留球が存在していれば、必ず当たり保留球が存在することを報知する構成としたが、これに限るものではなく、当たり保留球が存在する場合の一部では当たり保留球が存在することを報知しないように構成しても良い。このように構成することで、先読みチケットを使用した結果、報知態様が表示されなかった場合であっても、当たり保留球が存在しているかもしれないという希望を残すことが可能となり、報知態様が表示されなかった場合に

おける遊技者の遊技意欲の低下を軽減することができる。

【３７２８】

図１３６９に戻り、説明を続ける。先読みチケット使用処理（Ｓ４３０２Ｑ）が終了すると、次に、特別図柄の停止中であるかを判別し（Ｓ４３０３Ｑ）、特別図柄の停止中ではない、即ち、変動表示中であると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ４３０３Ｑの処理において、特別図柄の停止表示中であると判別した場合には（Ｓ４３０３Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、じゃんけん占い演出の実行中であるかを派別し（Ｓ４３０４Ｑ）、じゃんけん占い演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ４３０４Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん占い中処理を実行し（Ｓ４３０５Ｑ）、その後、Ｓ４３１６Ｑの処理へ移行する。このじゃんけん占い中処理（Ｓ４３０５Ｑ）は、じゃんけん占い演出の実行期間中に遊技者が押下したボタン種別に応じて「自分の手」（遊技者側の手）の態様を可変させたり、じゃんけん結果報知期間にスキップさせたりするための処理である。なお、じゃんけん占い中処理（Ｓ４３０５Ｑ）の詳細な説明については、図１３７１を参照して後述する。一方、Ｓ４３０４Ｑの処理において、じゃんけん占い演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ４３０４Ｑ：Ｎｏ）、次に、デモ演出（客待ち演出）の実行中であるかを判別し（Ｓ４３０６Ｑ）、デモ演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ４３０６Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。一方、デモ演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ４３０６Ｑ：Ｙｅｓ）、今回の選択ボタン６００の操作が中ボタン６００ａの操作であるかを判別し（Ｓ４３０７Ｑ）、中ボタン６００ａの操作ではないと判別した場合には（Ｓ４３０７Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。Ｓ４３０７Ｑの処理において、中ボタン６００ａの操作であると判別した場合には（Ｓ４３０７Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん占い演出を開始するための表示用開始コマンドを設定する（Ｓ４３０８Ｑ）。ここで設定された表示用開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用開始コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１においてじゃんけん占い演出の導入画面が表示されるように表示制御が開始される。次いで、じゃんけん占い演出の開始を通知するための開始コマンドを設定する（Ｓ４３０９Ｑ）。ここで設定された開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、主制御装置１１０に向けて送信される。主制御装置１１０では、この開始コマンドを受信することによって特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオンに設定される。これにより、主制御装置１１０においてもじゃんけん占い演出の実行期間中であることを判別することが可能となり、じゃんけん占い演出の実行期間中は特別図柄の変動表示が実行されることを規制することができる。

【３７２９】

次に、じゃんけん占い実行中フラグ２２３Ｑｃをオンに設定し（Ｓ４３１０Ｑ）、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄの値（ＪＣ１）として１６秒に対応する値を設定する（Ｓ４３１１Ｑ）。次いで、演出カウンタ２２３ｆの値を取得し（Ｓ４３１２Ｑ）、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａを参照して結果パターン種別を決定し（Ｓ４３１３Ｑ）、決定した結果パターン情報を結果パターン記憶エリア２２３Ｑｅに格納する（Ｓ４３１４Ｑ）。上述したように、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出の開始時に結果パターン種別、即ち、「相手の手」の態様を決定し、じゃんけん選択期間において遊技者が決定した「自分の手」の態様に応じてじゃんけん結果が異なる構成としている。このように構成することで、じゃんけん結果が予め決定されており、じゃんけん選択期間における遊技者の選択ボタン６００への操作内容に応じて「相手の手」の態様を可変させる構成とした場合に比べて、遊技者の操作内容によって特典（本第１０制御例では、先読みチケット）を獲得できるか否かが変わるため、遊技者にじゃんけん占い演出における選択ボタン６００の操作を意欲的に行わせ易くなり、演出効果を向上させることが出来る。なお、本第１

０制御例では、じゃんけん占い演出の開始時にじゃんけん結果報知期間において表示される「相手の手」の態様を決定する構成としたが、これに限るものではない。例えば、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００（又は演出ボタン２２ａ）を押下した場合に「相手の手」の態様を決定する構成としても良いし、じゃんけん選択期間終了時に「相手の手」の態様を決定する構成としても良い。Ｓ４３１４Ｑの処理が終了すると、次に、導入期間フラグ２２３Ｑｍをオンに設定し（Ｓ４３１５Ｑ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。Ｓ４３１６Ｑの処理では、枠ボタン２２の操作に基づく各種処理（例えば、背景画像の変更や、変動演出中のボタン演出における表示態様の可変）や、選択ボタン６００の操作に基づくその他の処理（例えば、音量・光量の調整や、変動演出中のボタン演出における表示態様の可変）が実行される。なお、本第１０制御例では、客待ち演出（デモ演出）が実行されている場合であれば、特別図柄の停止表示期間に何度でもじゃんけん占い演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、前回の特別図柄が停止してから新たに特別図柄変動が開始されるまでの期間（以下、１の特図停止期間と言う）において１回のみじゃんけん占い演出を実行できる構成としても良い。つまり、じゃんけん占い演出を実行するためには、少なくとも１回特別図柄変動を実行する必要がある構成としても良い。このように構成することで、遊技者が長期間遊技球を発射せずにじゃんけん占い演出を連続して行う不具合を抑制することができる。

【３７３０】

次に、図１３７１を参照して、じゃんけん占い中処理（Ｓ４３０５Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７１は、このじゃんけん占い中処理（Ｓ４３０５Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。じゃんけん占い中処理（Ｓ４３０５Ｑ）が実行されると、まず、中ボタン６００ａが押下されたかを判別し（Ｓ４５０１Ｑ）、中ボタン６００ａの押下がありと判別した場合には（Ｓ４５０１Ｑ：Ｙｅｓ）、導入期間フラグ２２３Ｑｍがオンであるか、即ち、導入画面表示期間中であるかを判別し（Ｓ４５０２Ｑ）、導入期間フラグ２２３Ｑｍがオンである、即ち、導入画面表示期間中であると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、導入期間フラグ２２３Ｑｍがオフである、即ち、導入画面表示期間ではないと判別した場合には（Ｓ４５０２Ｑ：Ｎｏ）、結果報知処理を実行し（Ｓ４５０３Ｑ）、その後、本処理を終了する。結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）では、じゃんけん結果を決定し、じゃんけん結果を報知するための処理が行われる。なお、結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）の詳細な説明については、図１３７２を参照して後述する。このように、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出のじゃんけん選択期間、又は、じゃんけん勝負期間中に中ボタン６００ａが操作された場合には、じゃんけん結果報知期間に移行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、じゃんけん選択期間において遊技者により左右下ボタンの操作回数が所定回数（例えば、３回）に達した場合には、強制的にじゃんけん結果報知期間に移行する構成としても良い。このように構成する場合、じゃんけん選択期間において遊技者が左右下ボタンの何れかを押下する毎に、決定されている「相手の手」の態様に基づいて、じゃんけん選択期間における表示画面の背景色を決定する抽選を行い、決定された背景色に可変させる構成としても良い。具体的には、じゃんけん選択期間中の表示画面は、「青」、「赤」、「緑」の３種類の背景色のうち１の背景色で表示される構成とし、遊技者が左右下ボタンを押下した場合に、決定されている「相手の手」の態様が「グー」である場合には、５０％で「青」、３０％で「赤」、２０％で「緑」の背景色が決定され、決定されている「相手の手」の態様が「パー」である場合には、５０％で「赤」、３０％で「緑」、２０％で「青」の背景色が決定され、決定されている「相手の手」の態様が「チョキ」である場合には、５０％で「緑」、３０％で「青」、２０％で「赤」の背景色が決定される構成とする。このように構成することで、「自分の手」を変更できる回数が制限されている中で遊技者が左右下ボタンを押下したことにより表示された背景色の態様から「相手の手」の態様を推測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３７３１】

Ｓ４５０１Ｑの処理において、中ボタン６００ａの押下なしと判別した場合には（Ｓ４

５０１Ｑ：Ｎｏ）、次に、上ボタン６００ｂが押下されたかを判別し（Ｓ４５０４Ｑ）、上ボタン６００ｂの押下ありと判別した場合には（Ｓ４５０４Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これは、上述したように、本第１０制御例におけるじゃんけん占い演出では、選択ボタン６００の内、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅには、それぞれ「グー」、「チョキ」、「パー」が割り振られているが、上ボタン６００ｂには何も割り振られていないためである。Ｓ４５０４Ｑの処理において、上ボタン６００ｂの押下なしと判別した場合には（Ｓ４５０４Ｑ：Ｎｏ）、次に、じゃんけん選択期間であるかを判別し（Ｓ４５０５Ｑ）、じゃんけん選択期間ではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、じゃんけん選択期間であるか否かは、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎの状態によって判別し、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎがオンである場合にじゃんけん選択期間であると判別する。Ｓ４５０５Ｑの処理において、じゃんけん選択期間であると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｑ：Ｙｅｓ）、前回押下されたボタンと同一種別であるかを判別し（Ｓ４５０６Ｑ）、前回押下されたボタンと同一種別であると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。具体的には、前回押下された選択ボタン６００が右ボタン６００ｃである場合に、今回も右ボタン６００ｃが押下された場合には「自分の手」が変わらないため、表示されている「自分の手」の態様を可変させるための処理を実行しない。Ｓ４５０６Ｑの処理において、前回押下されたボタンと同一種別のボタンではないと判別いた場合には（Ｓ４５０６Ｑ：Ｎｏ）、押下されたボタン種別に対応する操作情報を操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納（記憶）し（Ｓ４５０７Ｑ）、押下されたボタン種別に対応するじゃんけんの手を表示するための表示用可変コマンドを設定し（Ｓ４５０８Ｑ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用可変コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用可変コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において受信した表示用可変コマンドによって示される「自分の手」の態様を表示するための表示制御が開始される。なお、本第１０制御例では、選択ボタン６００の操作により「自分の手」を決定する構成としたが、これに限るものではなく、枠ボタン２２を操作することで「自分の手」を選択可能に構成しても良い。具体的には、じゃんけん選択期間開始時に表示される初期設定態様として「パー」を規定しておき、枠ボタン２２を１回押下する毎に、「グー」、「チョキ」、「パー」の順に「自分の手」の態様が可変する構成としても良い。このように構成する場合、枠ボタン２２を１秒以上押下し続ける（所謂、長押し）ことでじゃんけん結果報知期間に移行する構成としても良い。このように構成することで、選択ボタン６００を用いずにじゃんけん占い演出を実行可能であるため、選択ボタン６００を有しないパチンコ機１０においてもじゃんけん占い演出を実行することができる。なお、図示しないが、じゃんけん選択期間において遊技者が左右下ボタン６００ｃ～ｅのうち２以上のボタンを同時に押下した場合には、不正な操作であると判別し、じゃんけん占い演出の進行を規制（停止）する処理を行うとともに、エラー表示を行う処理を実行する。このように構成することで、遊技者の不正操作による遊技機の故障を抑制することが出来る。

【３７３２】

次に、図１３７２を参照して、結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７２は、この結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）が実行されると、まず、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオンであるかを判別し（Ｓ４６０１Ｑ）、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｑ：Ｙｅｓ）、既にじゃんけん結果を決定済みであるため、本処理を終了する。一方、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオフであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｑ：Ｎｏ）、次に、操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに操作情報が記憶されているか、即ち、じゃんけん選択期間において遊技者により選択ボタン６００の操作があったかを判別し（Ｓ４６０２Ｑ）、操作情報が記憶されていない、即ち、じゃんけん選

択期間において遊技者により選択ボタン６００の操作がなかったと判別した場合には（Ｓ４６０２Ｑ：Ｎｏ）、じゃんけん結果として「敗北」を決定し（Ｓ４６１２Ｑ）、Ｓ４６０８Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ４６０２Ｑの処理において、操作情報の記憶ありと判別した場合には（Ｓ４６０２Ｑ：Ｙｅｓ）、操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに記憶（格納）されている操作情報と、結果パターン記憶エリア２２３Ｑｅに記憶されている結果パターン情報とを参照し、じゃんけん結果を決定する（Ｓ４６０３Ｑ）。そして、決定されたじゃんけん結果が「勝利」であるかを判別し（Ｓ４６０４Ｑ）、じゃんけん結果が「勝利」であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｑ：Ｙｅｓ）、勝利フラグ２２３Ｑｇをオンに設定し（Ｓ４６０５Ｑ）、Ｓ４６０６Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ４６０４Ｑの処理において、じゃんけん結果は「勝利」では無いと判別した場合には（Ｓ４６０４Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４６０５Ｑの処理をスキップし、Ｓ４６０６Ｑの処理に移行する。Ｓ４６０６の処理では、じゃんけん結果が「引き分け」であるかを判別し（Ｓ４６０６Ｑ）、じゃんけん結果が「引き分け」であると判別した場合には（Ｓ４６０６Ｑ：Ｙｅｓ）、引き分けフラグ２２３Ｑｈをオンに設定し（Ｓ４６０７Ｑ）、Ｓ４６０８Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ４６０６Ｑの処理においてじゃんけん結果が「引き分け」ではないと判別した場合には（Ｓ４６０６Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４６０７Ｑの処理をスキップし、Ｓ４６０８Ｑの処理に移行する。Ｓ４６０８Ｑの処理では、結果報知フラグ２２３Ｑｉをオンに設定し（Ｓ４６０８Ｑ）、次いで、じゃんけん占いカウンタ２２３Ｑｄの値（ＪＣ１）として２秒に対応する値を設定する（Ｓ４６０９Ｑ）。そして、操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納されている操作情報をクリア（消去）し（Ｓ４６１０Ｑ）、じゃんけん占い演出の結果報知を実行するための表示用報知コマンドを設定し（Ｓ４６１１Ｑ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用報知コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用報知コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において受信した表示用報知コマンドにより示されるじゃんけん結果と、対応する「相手の手」の態様を表示するための表示制御が開始される。なお、Ｓ４６０３Ｑの処理において操作情報が記憶されていないと判別した場合にはじゃんけん結果として「敗北」が決定される構成としているが、この場合は結果パターン記憶エリア２２３Ｑｅに記憶（格納）されている結果パターン情報に対応する「相手の手」の態様ではなく、表示されている「自分の手」（遊技者側の手）の態様（本第１０制御例では、じゃんけん選択期間開始時に初期設定態様として表示される「パー」を示す態様）に勝利する態様の「相手の手」が表示される。このように、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００を操作しなかった場合には必ず遊技者が敗北するように構成することで、じゃんけん選択期間において遊技者に意欲的に選択ボタン６００を操作させることができる。なお、これに限ることなく、操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに操作情報が記憶されていない場合、即ち、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００を操作していない場合であっても、遊技者が「勝利」し得る構成としても良い。具体的には、じゃんけん選択期間開始時に初期設定態様として「パー」に対応する操作情報を操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納（記憶）し、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００を操作しなかった場合には、その初期設定態様である「パー」に対応する操作情報に基づいてじゃんけん結果を決定する。このように構成することで、じゃんけん選択期間において「自分の手」を選択する前に遊技者が誤って中ボタン６００ａを押下しじゃんけん結果報知期間に移行した場合であっても遊技者が勝利し得るため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３７３３】

図１３６７に戻り、説明を続ける。液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）が終了すると、各種カウンタ更新処理を実行する（Ｓ４１０３Ｑ）。この各種カウンタ更新処理（Ｓ４１０３Ｑ）では、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた各種カウンタ（例えば、演出カウンタ２２３ｇ）の値を更新する処理を実行する。各種カウンタ更新処理

（Ｓ４１０３Ｑ）が終了すると、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１０４Ｑ）。この演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）は、上述した第１制御例における演出更新処理（図５８のＳ４１１１参照）に代えて実行される処理である。ここで、図１３７３を参照して、本第１０制御例における演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７３は、この演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）が実行されると、まず、じゃんけん占い演出の実行中であるかを判別し（Ｓ４７０１Ｑ）、じゃんけん占い演出の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ４７０１Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、じゃんけん占い演出の実行中であると判別した場合は（Ｓ４７０１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん占いカウンタ値（ＪＣ１）を減算して更新し（Ｓ４７０２Ｑ）、結果報知フラグ２２３Ｑｉはオンであるか、即ち、じゃんけん結果報知期間であるかを判別する（Ｓ４７０３Ｑ）。結果報知フラグ２２３Ｑｉがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０３Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん占いカウンタ値（ＪＣ１）が０であるかを判別し（Ｓ４７０４Ｑ）、じゃんけん占いカウンタ値（ＪＣ１）が０ではないと判別した場合には（Ｓ４７０４Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、じゃんけん占いカウンタ値（ＪＣ１）が０であると判別した場合には（Ｓ４７０４Ｑ：Ｙｅｓ）、次に、勝利フラグ２２３Ｑｇがオンであるか、即ち、決定されたじゃんけん結果が勝利であるかを判別し（Ｓ４７０５Ｑ）、勝利フラグ２２３Ｑｇがオンであると判別した場合には（Ｓ４７０５Ｑ：Ｙｅｓ）、勝利フラグ２２３Ｑｇをオフに設定し（Ｓ４７０６Ｑ）、引き分け回数カウンタ２２３Ｑｊの値に１加算した数値をチケット枚数カウンタ２２３Ｑｋに加算する（Ｓ４７０７Ｑ）。例えば、じゃんけん占い演出において引き分けせずに勝利した場合には、引き分け回数カウンタ値が０であるため、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋには１が加算され、１回引き分けた後に勝利した場合には引き分け回数カウンタ値が１であるため、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋには２が加算される。次に、引き分け回数カウンタ値を０にクリアし（Ｓ４７０８Ｑ）、結果報知フラグ２２３Ｑｉ及びじゃんけん占い実行中フラグ２２３Ｑｃをオフに設定し（Ｓ４７０９Ｑ）、じゃんけん占い演出の終了を通知するための終了コマンドを設定し（Ｓ４７１０Ｑ）、本処理を終了する。ここで設定された終了コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、主制御装置１１０に向けて送信される。主制御装置１１０では、この終了コマンドを受信することによって特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオフに設定される。

【３７３４】

Ｓ４７０５Ｑの処理において、勝利フラグ２２３Ｑｇがオフであると判別した場合には（Ｓ４７０５Ｑ：Ｎｏ）、次に、引き分けフラグ２２３Ｑｈがオンであるか、即ち、じゃんけん結果が引き分けであるかを判別し（Ｓ４７１１Ｑ）、引き分けフラグ２２３Ｑｈがオフである、即ち、じゃんけん結果が引き分けではないと判別した場合は（Ｓ４７１１Ｑ：Ｎｏ）、じゃんけん結果が敗北であるため、Ｓ４７０８Ｑの処理に移行する。一方、引き分けフラグ２２３Ｑｈがオンである、即ち、じゃんけん結果が引き分けであると判別した場合には（Ｓ４７１１Ｑ：Ｙｅｓ）、引き分け処理を実行する（Ｓ４７１２Ｑ）。ここで、図１３７４を参照して、引き分け処理（Ｓ４７１２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７４は、この引き分け処理（Ｓ４７１２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。引き分け処理（Ｓ４７１２Ｑ）が実行されると、まず、引き分けフラグ２２３Ｑｈをオフに設定し（Ｓ４８０１Ｑ）、引き分け回数カウンタ値に１加算する（Ｓ４８０２Ｑ）。次いで、結果報知フラグ２２３Ｑｉをオフに設定し（Ｓ４８０３Ｑ）、じゃんけん占いカウンタ値（ＪＣ１）として６秒に対応する値を設定する（Ｓ４８０４Ｑ）。そして、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎをオンに設定し（Ｓ４８０５Ｑ）、じゃんけん選択画面を表示させるための表示用選択コマンドを設定する（Ｓ４８０６Ｑ）。ここで設定された表示用選択コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。

表示制御装置１１４では、この表示用選択コマンドを受信することによって第３図柄表示装置８１においてじゃんけん占い演出の選択画面が表示されるように表示制御が開始される。次に、演出カウンタ２２３ｆの値を取得し（Ｓ４８０７Ｑ）、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａを参照して結果パターンを決定し（Ｓ４８０８Ｑ）、決定した結果パターンに対応する情報（結果パターン情報）を結果パターン記憶エリア２２３Ｑｅに格納（記憶）し（Ｓ４８０９Ｑ）、本処理を終了する。このように、じゃんけん結果が引き分けとなった場合は、新たに結果パターンが決定されるため、引き分け後に行われるじゃんけんにおいても遊技者が勝利する確率は１／３となる。

【３７３５】

図１３７３に戻り、説明を続ける。Ｓ４７０３Ｑの処理において、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオフであると判別した場合には（Ｓ４７０３Ｑ：Ｎｏ）、選択画面表示タイミングであるか、即ち、じゃんけん選択期間への移行タイミングであるかを判別する（Ｓ４７１３Ｑ）。選択画面表示タイミングであるか否かは、じゃんけん占いカウンタ値に基づいて判別し、本第１０制御例では、じゃんけん占いカウンタ値が６秒に対応する値である場合に選択画面表示タイミング（じゃんけん選択期間への移行タイミング）であると判別する。選択画面表示タイミング（じゃんけん選択期間への移行タイミング）であると判別した場合には（Ｓ４７１３Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎをオンに設定し（Ｓ４７１４Ｑ）、導入期間フラグ２２３Ｑｍをオフに設定し（Ｓ４７１５Ｑ）、選択画面を表示させるための表示用選択コマンドを設定し（Ｓ４７１６Ｑ）、Ｓ４７１７Ｑの処理へ移行する。一方、Ｓ４７１３Ｑの処理において、選択画面表示タイミングではないと判別した場合には（Ｓ４７１３Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４７１４Ｑ～Ｓ４７１６Ｑの処理をスキップし、Ｓ４７１７Ｑの処理に移行する。Ｓ４７１７Ｑの処理では、勝負画面表示タイミングであるか、即ち、じゃんけん勝負期間への移行タイミングであるかを判別し（Ｓ４７１７Ｑ）、勝負画面表示タイミングであると判別した場合には（Ｓ４７１７Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎをオフに設定し（Ｓ４７１８Ｑ）、勝負画面を表示させるための表示用勝負コマンドを設定し（Ｓ４７１９Ｑ）、Ｓ４７２０Ｑの処理に移行する。なお、勝負画面表示タイミングであるか否かは、じゃんけん占いカウンタ値に基づいて判別し、本第１０制御例では、じゃんけん占いカウンタ値が１秒に対応する値である場合に勝負画面表示タイミング（じゃんけん勝負期間への移行タイミング）であると判別する。Ｓ４７１９Ｑの処理で設定された表示用勝負コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用勝負コマンドを受信することによって第３図柄表示装置８１においてじゃんけん占い演出の勝負画面が表示されるように表示制御が開始される。Ｓ４７１７Ｑの処理において、勝負画面表示タイミングではないと判別した場合には（Ｓ４７１７Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４７１８ＱおよびＳ４７１９Ｑの処理をスキップし、Ｓ４７２０Ｑの処理に移行する。Ｓ４７２０Ｑの処理では、結果報知タイミングであるか、即ち、じゃんけん結果報知期間への移行タイミングであるかを判別する（Ｓ４７２０Ｑ）。なお、結果報知タイミングであるか否かは、じゃんけん占いカウンタ値に基づいて判別し、本第１０制御例では、じゃんけん占いカウンタ値が０秒に対応する値である場合に結果報知画面表示タイミング（じゃんけん結果報知期間への移行タイミング）であると判別する。結果報知タイミングであると判別した場合には（Ｓ４７２０Ｑ：Ｙｅｓ）、結果報知処理を実行する（Ｓ４７２１Ｑ）。なお、この結果報知処理（Ｓ４７２１Ｑ）は、上述した結果報知処理（図１３７２のＳ４５０３Ｑ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。このように、本第１０制御例では、じゃんけん選択期間の開始から６秒経過した場合と、じゃんけん選択期間、又はじゃんけん勝負期間の何れかでスキップ機能を用いた場合（中ボタン６００ａを押下した場合）とで同一の結果報知処理（Ｓ４７２１Ｑ（Ｓ４５０３Ｑ））が実行されるため、表示制御装置１１４では、スキップされた場合とスキップされなかった場合で共通の処理により結果報知画面を表示することが可能となる。Ｓ４７２０Ｑの処理において、結果報知タイミングで

は無いと判別した場合には（Ｓ４７２０Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【３７３６】
＜第１０制御例における表示制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図１３７５から図１３８２を参照して、本第１０制御例における表示制御装置１１４により実行される各種制御処理について説明する。まず、図１３７５を参照して、Ｖ割込処理の処理内容について説明する。図１３７５は、Ｖ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。Ｖ割込処理は、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行される処理である。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。図１３７５に示すように、本第１０制御例におけるＶ割込処理は、上述した第１制御例におけるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）に対して、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｑ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。ここで、図１３７６を参照して、本第１０制御例における表示制御装置１１４により実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７６は、このコマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｑ）が実行されると、第１制御例におけるコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２参照）と同様に、Ｓ６４０１～Ｓ６４０７の処理を実行する。そして、Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０６Ｑ：Ｎｏ）、次に、表示用開始コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０１Ｑ）、表示用開始コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０１Ｑ：Ｙｅｓ）、開始コマンド処理を実行する（Ｓ６４０２Ｑ）。ここで、図１３７７を参照して、開始コマンド処理（Ｓ６４０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７７は、この開始コマンド処理（Ｓ６４０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。開始コマンド処理（Ｓ６４０２Ｑ）は、音声ランプ制御装置１１３により設定されたじゃんけん占い演出の開始コマンドを受信したことに基づいてじゃんけん占い演出の導入画面を表示するための表示制御を行う処理である。開始コマンド処理（Ｓ６４０２Ｑ）が実行されると、じゃんけん占い導入演出データテーブルを表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ６５０１Ｑ）、転送データテーブルバッファをクリア（消去）し（Ｓ６５０２Ｑ）、じゃんけん占い導入演出データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６５０３Ｑ）。次いで、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４Ｑ）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙおよび確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５Ｑ）、開始コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【３７３７】
図１３７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０１Ｑの処理において、表示用開始コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０１Ｑ：Ｎｏ）、次に、表示用選択コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０３Ｑ）、表示用選択コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０３Ｑ：Ｙｅｓ）、選択コマンド処理を実行する（Ｓ６４０４Ｑ）。ここで、図１３７８を参照して、選択コマンド処理（Ｓ６４０４Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７８は、この選択コマンド処理（Ｓ６４０４Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。選択コマンド処理（Ｓ６４０４Ｑ）は、音声ランプ制御装置１１３により設定されたじゃんけん占い演出の選択画面を表示するための表示用選択コマンドを受信したことに基づいて選択画面を表示するための表示制御を実行する処理である。選択コマンド処理（Ｓ６４０４Ｑ）が実行されると、じゃんけん占い選択画面データテーブルを表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ６６０１Ｑ）、転送データテーブルバッファをクリア（消去）する（Ｓ６６０２Ｑ）。次いで、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ６６０３Ｑ）、「パー」

の手に対応する態様情報を態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納（記憶）し（Ｓ６６０４Ｑ）、「パー」の手に対応する表示データテーブルを設定し（Ｓ６６０５Ｑ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定して（Ｓ６６０６Ｑ）、選択コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図１３７６に戻り説明を続ける。Ｓ６４０３Ｑの処理において表示用選択コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０３Ｑ：Ｎｏ）、次に、表示用可変コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０５Ｑ）、表示用可変コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０５Ｑ：Ｙｅｓ）、可変コマンド処理を実行する（Ｓ６４０６Ｑ）。ここで、図１３７９を参照して、可変コマンド処理（Ｓ６４０６Ｑ）の処理内容について説明する。図１３７９は、この可変コマンド処理（Ｓ６４０６Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。可変コマンド処理は、音声ランプ制御装置において設定された表示用可変コマンドに基づいて、じゃんけん占い演出の実行中に第３図柄表示装置８１に表示されている「自分の手」の態様を可変させて表示するための表示制御を実行する処理である。可変コマンド処理が実行されると、受信した表示用可変コマンドに対応するじゃんけんの手を特定して表示態様を決定し（Ｓ６７０１Ｑ）、決定した表示態様に対応する表示データテーブルを設定する（Ｓ６７０２Ｑ）。次いで、決定した表示態様に対応する態様情報を態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納（記憶）し（Ｓ６７０３Ｑ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定して転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ６７０４Ｑ）、可変コマンド処理を終了してコマンド判定処理に戻る。

【３７３８】

図１３７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０５Ｑの処理において表示用可変コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０５Ｑ：Ｎｏ）、次に、表示用勝負コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０７Ｑ）、表示用勝負コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０７Ｑ：Ｙｅｓ）、勝負コマンド処理を実行する（Ｓ６４０８Ｑ）。ここで、図１３８０を参照して、勝負コマンド処理（Ｓ６４０８Ｑ）の処理内容について説明する。図１３８０は、この勝負コマンド処理（Ｓ６４０８Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。勝負コマンド処理は、音声ランプ制御装置において設定された表示用勝負コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に勝負画面を表示するための表示制御を実行する処理である。勝負コマンド処理（Ｓ６４０８Ｑ）が実行されると、じゃんけん占い勝負演出データテーブルを表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ６８０１Ｑ）、転送データテーブルバッファをクリア（消去）する（Ｓ６８０２Ｑ）。次いで、じゃんけん占い勝負演出データテーブルを基に時間データを計時カウンタに設定し（Ｓ６８０３Ｑ）、ポインタ２３３ｆを０に初期化して（Ｓ６８０４Ｑ）、勝負コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図１３７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０７Ｑの処理において、表示用勝負コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０７Ｑ：Ｎｏ）、次に、表示用報知コマンドがないか判別し（Ｓ６４０９Ｑ）、表示用報知コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０９Ｑ：Ｙｅｓ）、報知コマンド処理を実行する（Ｓ６４１０Ｑ）。ここで、図１３８１を参照して、報知コマンド処理（Ｓ６４１０Ｑ）の処理内容について説明する。図１３８１は、この報知コマンド処理（Ｓ６４１０Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３において設定された表示用報知コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１にじゃんけん占い演出の結果報知画面を表示する表示制御を実行する処理である。報知コマンド処理（Ｓ６４１０Ｑ）が実行されると、まず、受信した表示用報知コマンドから「相手の手」の態様を含むじゃんけん結果を抽出し（Ｓ６９０１Ｑ）、態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納（記憶）されている態様情報を読み出し（Ｓ６９０２Ｑ）、抽出したじゃんけん結果と読み出した態様情報に基づいてじゃんけん結果に対応するじゃんけんの手を特定し、「相手の手」の表示態様を決定する（Ｓ６９０３Ｑ）。なお、本第１０制御例では、音声ランプ制御装置１１３により設定される表示用報知コマンドには「相手の手」の態様を含むじゃんけん結果を示す情報が含まれており、Ｓ６９０３Ｑの処理では、表示用報知コマンドに含まれる「相手の手」の態様を示す情報と、表示制御装置１１４の態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納されている態様情報が示す

「自分の手」の態様が指定されたじゃんけん結果に対応しているかを判別し、じゃんけん結果と矛盾していない場合には表示用報知コマンドに含まれる「相手の手」の態様を示す情報に対応した表示態様を決定する。一方、表示用報知コマンドに含まれる「相手の手」の態様を示す情報と、表示制御装置１１４の態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納されている態様情報が示す「自分の手」の態様が指定されたじゃんけん結果と矛盾している場合には、態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納されている態様情報と指定されたじゃんけん結果に対応する「相手の手」の態様を特定して表示態様を決定する。具体的には、音声ランプ制御装置１１３において「相手の手」を「グー」とし、じゃんけん結果を「勝利」として表示するための表示用報知コマンドが設定され、表示制御装置１１４においてその表示用報知コマンドを受信した場合に、表示されている「自分の手」の態様が「パー」であることを示す態様情報が態様情報記憶エリア２３３Ｑａに格納されている場合には、指定されたじゃんけん結果と矛盾しないため「相手の手」として「グー」を表示し、表示されている「自分の手」の態様が「チョキ」であることを示す態様情報が格納されている場合には、指定されたじゃんけん結果と矛盾するため「相手の手」として「パー」を表示する。このように構成することで、ノイズ等の不具合により音声ランプ制御装置１１３において決定された「自分の手」の態様と、表示制御装置１１４において表示されている「自分の手」の態様にズレが生じている場合であっても、表示制御装置１１４においてじゃんけん結果と矛盾しない「相手の手」の態様が決定されるため、遊技者に対して違和感のある演出が実行されてしまう不具合を抑制することができる。Ｓ６９０３Ｑの処理において表示態様を決定すると、次に、決定した表示態様に対応するじゃんけん占い結果報知演出表示データテーブルを設定し（Ｓ６９０４Ｑ）、今回のじゃんけん結果は「勝利」であるかを判別する（Ｓ６９０５Ｑ）。じゃんけん結果が「勝利」であると判別した場合には（Ｓ６９０５Ｑ：Ｙｅｓ）、従引き分け回数カウンタ２３３Ｑｂの値に１加算した数値に対応する値を従チケット枚数カウンタ２３３Ｑｃに加算し（Ｓ６９０６Ｑ）、表示しているチケット枚数の値を更新して表示する（Ｓ６９０７Ｑ）。次いで、従引き分け回数カウンタ値を０にクリアし（Ｓ６９０８Ｑ）、じゃんけん占い結果報知演出表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタに設定する（Ｓ６９０９Ｑ）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ６９１０Ｑ）、報知コマンド処理を終了して、コマンド判定処理に戻る。Ｓ６９０５Ｑの処理において、じゃんけん結果が勝利では無いと判別した場合には（Ｓ６９０５Ｑ：Ｎｏ）、次に、じゃんけん結果が引き分けであるかを判別し、（Ｓ６９１１Ｑ）、引き分けではないと判別した場合には（Ｓ６９１１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ６９０８Ｑの処理に移行する。一方、じゃんけん結果が引き分けであると判別した場合には（Ｓ６９１１Ｑ：Ｙｅｓ）、従引き分け回数カウンタ２３３Ｑｂの値を１加算し（Ｓ６９１２Ｑ）、Ｓ６９０９Ｑの処理に移行する。

【３７３９】

図１３７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０９Ｑの処理において、表示用報知コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０９Ｑ：Ｎｏ）、次に、表示用チケットコマンドがあるかを判別し（Ｓ６４１１Ｑ）、表示用チケットコマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４１１Ｑ：Ｙｅｓ）、チケットコマンド処理を実行する（Ｓ６４１２Ｑ）。ここで、図１３８２を参照して、チケットコマンド処理（Ｓ６４１２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３８２は、このチケットコマンド処理（Ｓ６４１２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。チケットコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３において設定された表示用チケットコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１において先読みチケット使用演出を表示する表示制御を実行する処理である。チケットコマンド処理（Ｓ６４１２Ｑ）が実行されると、まず、従チケット枚数カウンタ値を１減算し（Ｓ７００１Ｑ）、表示されているチケット枚数表示を減算後の従チケット枚数カウンタ値に対応する枚数表示となるように更新する（Ｓ７００２Ｑ）。次いで、受信したチケットコマンドが当たり保留球ありの情報を含むコマンドであるかを判別し（Ｓ７００３Ｑ）、当たり保留球ありの情報を含むコマンドではない、即ち、当たり保留球がないと判別した場合には（Ｓ７００３Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、当たり保留球ありの情報を含むコマンドである

と判別した場合には（Ｓ７００３Ｑ：Ｙｅｓ）、保留内当たり報知演出データテーブルを表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ７００４Ｑ）、転送データテーブルバッファをクリア（消去）する（Ｓ７００５Ｑ）。そして、保留内当たり報知演出データテーブルを基に時間データを計時カウンタに設定し（Ｓ７００６Ｑ）、ポインタを０に初期化して（Ｓ７００７Ｑ）、チケットコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【３７４０】

以上、説明したように、本第１０制御例では、特別図柄変動が実行されていない客待ち演出（デモ演出）の実行期間中にじゃんけん占い演出を実行可能に構成し、そのじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、特別図柄が変動表示されている期間の遊技に反映される特典（先読みチケット）が付与されるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、先読みチケットが付与される構成としたが、これに限るものではなく、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合に、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技と同一の大当たり遊技を実行可能に構成しても良い。或いは、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利したことに基づいて、じゃんけん占い演出終了後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利な遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態））を設定可能に構成しても良い。このように、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、その後の遊技において遊技者が直接的に有利になるため、じゃんけん占い演出に対する遊技者の意欲を向上させることが可能となり、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることができる。また、じゃんけん占い演出の実行期間中は、新たな特別図柄の変動表示が実行されないため、じゃんけん占い演出と変動演出が同時に実行されず、遊技者がじゃんけん占い演出に集中できるため、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることが可能である。

【３７４１】

なお、本第１０制御例では、選択ボタン６００の操作により「自分の手」を決定する構成としたが、これに限るものではなく、枠ボタン２２を操作することで「自分の手」を選択可能に構成しても良い。具体的には、じゃんけん選択期間開始時に表示される初期設定態様として「パー」を規定しておき、枠ボタン２２を１回押下する毎に、「グー」、「チョキ」、「パー」の順に「自分の手」の態様が可変する構成としても良い。このように構成する場合、枠ボタン２２を１秒以上押下し続ける（所謂、長押し）ことでじゃんけん結果報知期間に移行する構成としても良い。このように構成することで、選択ボタン６００を用いずにじゃんけん占い演出を実行可能であるため、選択ボタン６００を有しないパチンコ機１０においてもじゃんけん占い演出を実行することができる。また、本第１０制御例では、じゃんけん占い演出が実行される毎に結果パターン（「相手の手」の態様）を決定し、じゃんけん選択期間において遊技者が選択した「自分の手」の態様と、結果報知期間において表示される「相手の手」の態様との組み合わせによってじゃんけん結果が決定する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者の操作内容にかかわらず、必ず遊技者がじゃんけんに勝利できる期間を設ける構成としても良い。例えば、じゃんけん占い演出が１０回実行され、遊技者が一度も勝利できなかった場合には、１１回目のじゃんけん占い演出において遊技者が勝利する結果パターンが必ず設定される構成としても良い。このように構成することで、じゃんけん占い演出を継続して実行すると遊技者は必ず特典（先読みチケット）を獲得できるため、特定演出に対する遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３７４２】

＜第１０制御例の第１変形例について＞

次に、図１３８３から図１３９６を参照して、上述した第１０制御例の第１変形例について説明する。上述した第１０制御例では、特別図柄が変動表示されていない期間に実行可能なじゃんけん占い演出において、遊技者がじゃんけんに勝利することで特典として先読みチケットが付与される構成であった。この先読みチケットは、特別図柄の変動表示が

実行されている期間に使用可能であり、先読みチケットを使用した場合に、特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球（当たり保留球）を保有している場合には、当たり保留球を保有していることを報知するものであった。したがって、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、保有している保留球の当否判定結果をいち早く知ることができるというメリットはあるものの、じゃんけん占い演出において遊技者がじゃんけんに勝利した場合と、勝利しなかった場合とでその後の遊技における遊技者の有利度合いが可変するものではなかった。これに対して、本第１変形例では、特別図柄が変動表示されていない期間に実行可能なじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、じゃんけん占い演出終了後に大当たり遊技が実行される構成としている。このように構成することで、特別図柄の抽選結果によらず、じゃんけんに勝利することにより特別図柄の大当たり当選した場合と同様の大当たり遊技が実行されるという斬新な遊技性の遊技を提供することができる。なお、上述した第１０制御例では、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中であれば、じゃんけん占い演出を何度でも実行可能であった。しかしながら、じゃんけん占い演出において、遊技者がじゃんけんに勝利した場合に大当たり遊技を実行する構成とした場合、無制限にじゃんけん占い演出を実行可能な構成とすると、遊技球を発射する遊技を行わずに、じゃんけんに勝利するまで遊技者がじゃんけん占い演出を実行してしまう虞がある。これに対して本第１変形例では、じゃんけんポイントを消費することでじゃんけん占い演出を１回実行できる構成としている。このじゃんけんポイントは、通常状態において特別図柄の外れ当選が所定回数（本第１変形例では、１００回）連続した場合に１じゃんけんポイントが付与される。つまり、遊技者は通常状態において特別図柄の外れが１００回連続した場合に１回のじゃんけん占い演出の実行権利を獲得できる。このように構成することで、遊技者が特別図柄抽選を実行させるための遊技を行わずにじゃんけん占い演出を無制限に行うことを抑制することが出来る。また、大当たりに当選しなかった特別図柄変動が連続した場合であっても、じゃんけん占い演出において勝利できれば大当たり遊技が実行されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。更に、じゃんけんポイントが付与されるまでの残り変動回数が少ない状態（例えば、大当たり当選回数が０回で７０回特別図柄変動が実行されている状態）のパチンコ機１０が空き台となった場合には、じゃんけんポイント獲得を期待した遊技者が新たに遊技を始め易くなるため、遊技機の稼働を向上させることができる。本第１変形例は、上述した第１０制御例に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が有するＲＡＭ２３３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３７４３】

＜第１０制御例の第１変形例における演出内容について＞

図１３８３から図１３８６を参照して、本第１０制御例の第１変形例における特徴的な演出内容について説明する。図１３８３（ａ）は、電源投入後から１００回目の特別図柄の外れ停止時の演出画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍの右下に形成されている表示領域ＨＲ４には、電源投入後（電源投入後に大当たり当選した場合には、前回の大当たり遊技終了後）からの特別図柄の変動回数が表示されており、図１３８３（ａ）に示す例では、特別図柄変動が１００回実行されたことを示す態様である「１００回」の文字が表示されている。なお、表示領域ＨＲ４に表示される特別図柄の変動回数は、大当たり当選した場合に０にリセットされる。つまり、表示領域ＨＲ４には、特別図柄の外れ当選が連続している回数が表示されているため、遊技者は表示領域ＨＲ４に表示される数字により、じゃんけんポイントが付与されるまでの残り変動回数を容易に認識することができる。外れ当選が１００回連続した場合の１００回目の特図変動では、時間経過に合わせて各図柄列に外れ当選であることを示すための第３図柄が停止表示され、全ての図柄列に第

３図柄が停止表示されると、主表示領域Ｄｍの中央部に表示領域ＨＲ２が形成され、じゃんけんポイントが付与されたことを報知する態様である「じゃんけんポイント１Ｐ　ＧＥＴ」の文字が表示され、主表示領域Ｄｍの右上に形成されている表示領域Ｄｍ４に表示されている保有中のじゃんけんポイント数の値が更新される。図１３８３（ａ）に示す例では、表示領域Ｄｍ４の表示が「じゃんけん×０」から「じゃんけん×１」に更新される。このように構成することで、遊技者は保有中のじゃんけんポイント数を容易に認識することが可能となる。また、保有中のじゃんけんポイント数を容易に認識可能であるため、じゃんけんポイントを保有している状態で遊技者が遊技を止めた場合には、新たな遊技者がその遊技機において遊技を行い易くなり、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。なお、図１３８３（ａ）では、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合の例を示したが、設定されている遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合であっても、１００回連続して外れ当選した場合には１じゃんけんポイントが付与される。本第１変形例は、上述した第１０制御例と同様に、全ての大当たり遊技終了後に特別図柄変動が１００回実行されるまで継続する確変状態が設定される。したがって、確変状態において１００回連続して外れ当選した場合には大当たり当選せずに確変状態が終了することとなるため、例えば、通常状態において大当たり当選したにもかかわらず、確変状態において１度も大当たり当選せずに確変状態が終了した場合には遊技者の遊技意欲を著しく低下させる虞がある。しかしながら、本第１変形例では、確変状態の終了条件が成立した場合（即ち、特別図柄の外れが１００回連続した場合）には、１じゃんけんポイントが付与されるため、じゃんけん占い演出を実行可能となり、そのじゃんけん占い演出で勝利できれば再度大当たり遊技が実行されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３７４４】

図１３８３（ｂ）は、本第１変形例における通常の客待ち演出（デモ演出）実行中の表示画面の一例を示した図である。上述した第１０制御例における通常の客待ち演出（デモ演出）実行中の表示画面に対して、表示領域ＨＲ１に、じゃんけんポイントを消費することでじゃんけん占い演出が実行されることを説明するための態様が表示される点で相違し、その他の表示は同一である。図１３８４は、本第１変形例におけるじゃんけん占い演出の導入画面の一例を示した図である。客待ち演出（デモ演出）の実行中に中ボタン６００ａが押下されたことに対応して表示領域Ｄｍ４に表示されている保有中のじゃんけんポイント数が１減算され「じゃんけん×１」から「じゃんけん×０」に更新される。また、上述した第１０制御例における導入画面と同様に、主表示領域Ｄｍにおいてじゃんけん占い演出の遊技方法が遊技者に説明される。より具体的には、じゃんけん選択期間において選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃと、下ボタン６００ｄと、左ボタン６００ｅのいずれかを操作することで「自分の手」（遊技者側のじゃんけんの手）を選択可能であることと、じゃんけんに勝利した場合には大当たり遊技（ボーナス）を獲得可能であることを遊技者に説明するための説明態様が主表示領域Ｄｍの中央部に形成された表示領域ＨＲ２に表示される。なお、本第１変形例では、上述した第１０制御例とは異なり、じゃんけん結果を「勝利」と「敗北」の２パターンのみで構成している。具体的には、右ボタン６００ｃと、下ボタン６００ｄと、左ボタン６００ｅの３つのボタンのうち、２つに「敗北」を振り分け、残りの１つに「勝利」を振り分けるように構成している。上述した第１０制御例では、３つのボタンのうち、「勝利」と「敗北」が振り分けられたボタンはそれぞれ１つずつであったため、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利する確率は１／３であったが、遊技者が敗北する確率も１／３であり、遊技者が勝利する確率と敗北する確率は同一であった。これに対して、本第１変形例では、遊技者が勝利する確率は１／３であるのに対し、遊技者が敗北する確率は２／３であり、遊技者が敗北し易く構成している。このように構成することで、遊技者が過度に有利になることを抑制することができる。なお、これに限るものではなく、上述した第１０制御例と同様に「引き分け」を振り分ける構成としても良い。このように構成する場合、例えば、じゃんけん結果が勝利となるまでに引き分けとなった回数に応じて大当たり遊技のラウンド数を決定する構成としても良い

。具体的には、引き分けなしでじゃんけんに勝利した場合には１ラウンド分の大当たり遊技が実行され、じゃんけんに勝利するまでに１回引き分けた場合には引き分けた回数がラウンド数に加算され、２ラウンド分の大当たり遊技が実行される構成としても良い。或いは、じゃんけん結果が勝利となるまでに引き分けとなった回数に応じて大当たり遊技の実行回数を決定する構成としても良い。具体的には、引き分けなしでじゃんけんに勝利した場合には大当たりＣ（１０ラウンド確変大当たり）の大当たり遊技が１回実行され、じゃんけん勝利までに１回引き分けた場合には大当たりＣの大当たり遊技が２回実行される構成としても良い。

【３７４５】

次に、図１３８５を参照して、本第１変形例におけるじゃんけん占い演出で勝利した場合の流れについて説明する。図１３８５は、本第１変形例におけるじゃんけん占い演出で勝利した場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。表示画面の項目は、第３図柄表示装置８１の表示画面において実行される演出態様を示しており、特図変動の項目は、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける特別図柄の変動状況を示しており、保留球数の項目は、第１特別図柄及び第２特別図柄の保留球数を示しており、遊技状態の項目は、設定されている遊技状態を示している。上述した第１０制御例と同様に、客待ち演出（デモ演出）が実行されている場合に中ボタン６００ａが押下されたことに基づいてじゃんけん占い演出が実行される。なお、図１３８５に示す例では、じゃんけん占い演出の実行中に特別図柄の始動口に遊技球が入賞しているが、じゃんけん占い演出の実行中はその入賞に基づく特別図柄変動は実行されず、保留球数が加算され保留球数が「１」となる。また、図１３８５に示す例では、じゃんけん占い演出のじゃんけん結果報知期間において「勝利」であることが報知されているため、じゃんけん占い演出が終了すると大当たり遊技が開始され、大当たりオープニング演出が実行される。なお、図示しないが、じゃんけん結果報知期間において「勝利」であることが報知された場合には、じゃんけん占い演出終了後に大当たり遊技が実行されることを報知するための報知態様（例えば、「大当たりＧＥＴ」の表示）が表示される。また、じゃんけん結果が勝利であるじゃんけん占い演出が終了したことに基づいて遊技状態として大当たり遊技状態が設定される。次に、図１３８６を参照して、じゃんけん占い演出で敗北した場合の流れについて説明する。図１３８６は、じゃんけん占い演出で敗北した場合の流れを模式的に示したフローチャートである。図１３８６に示すように、じゃんけん占い演出で勝利した場合とは異なり、じゃんけん結果報知期間において遊技者の「敗北」が報知された場合には、そのじゃんけん占い演出が終了後に保留球に基づく特別図柄変動と、対応する変動演出が開始される。

【３７４６】

＜第１０制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図１３８７から図１３８９を参照して、本第１０制御例の第１変形例における電気的構成について説明する。まず、図１３８７（ａ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図１３５５（ａ））に対して、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａに代えてじゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＡが設定されている点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１３８７（ｂ）を参照して、じゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＡについて説明する。図１３８７（ｂ）は、じゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＡの規定内容を模式的に示した図である。上述した第１０制御例におけるじゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＡと同様に、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて結果パターン種別が規定されている。具体的には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３３１」の範囲に対して「結果パターンＡａ」が、「３３２～６６３」の範囲に対して「結果パターンＢａ」が、「６６４～９９５」の範囲に対して「結果パターンＣａ」が、「９９６～９９８」の範囲に対して「結果パターンＤａ」が、それぞれ規定されている。「結果パターンＡａ」は、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に押下したボタン種別が左ボタン６００

ｅである、即ち、「自分の手」の態様として「グー」を選択した場合にじゃんけん結果報知期間におけるじゃんけん結果として「勝利」が決定される結果パターン種別である。「結果パターンＡ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に左ボタン６００ｅを押下した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「チョキ」が、じゃんけん結果として「勝利」が表示され、下ボタン６００ｄを押下した場合、即ち、「自分の手」の態様として「パー」を選択した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「チョキ」が、じゃんけん結果として「敗北」が表示され、右ボタン６００ｃを押下した場合、即ち、「自分の手」の態様として「チョキ」を選択した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「グー」が、じゃんけん結果として「敗北」が表示される。「結果パターンＢａ」は、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に押下したボタン種別が下ボタン６００ｄである、即ち、「自分の手」の態様として「パー」を選択した場合にじゃんけん結果報知期間におけるじゃんけん結果として「勝利」が決定される結果パターン種別である。「結果パターンＢａ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に下ボタン６００ｄを押下した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「グー」が、じゃんけん結果として「勝利」が表示され、左ボタン６００ｅを押下した場合、即ち、「自分の手」の態様として「グー」を選択した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「パー」が、じゃんけん結果として「敗北」が表示され、右ボタン６００ｃを押下した場合、即ち、「自分の手」の態様として「チョキ」を選択した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「グー」が、じゃんけん結果として「敗北」が表示される。「結果パターンＣａ」は、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に押下したボタン種別が右ボタン６００ｃである、即ち、「自分の手」の態様として「チョキ」を選択した場合にじゃんけん結果報知期間におけるじゃんけん結果として「勝利」が決定される結果パターン種別である。「結果パターンＣａ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に右ボタン６００ｃを押下した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「パー」が、じゃんけん結果として「勝利」が表示され、左ボタン６００ｅを押下した場合、即ち、「自分の手」の態様として「グー」を選択した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「パー」が、じゃんけん結果として「敗北」が表示され、下ボタン６００ｄを押下した場合、即ち、「自分の手」の態様として「パー」を選択した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「チョキ」が、じゃんけん結果として「敗北」が表示される。「結果パターンＤａ」は、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に押下したボタン種別にかかわらずじゃんけん結果報知期間におけるじゃんけん結果として「勝利」が決定される結果パターン種別である。「結果パターンＤａ」が決定された場合には、じゃんけん選択期間において遊技者が最後に左ボタン６００ｅを押下した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「パー」が、じゃんけん結果として「勝利」が表示され、下ボタン６００ｄを押下した場合にはじゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「グー」が、じゃんけん結果として「勝利」が表示され、右ボタン６００ｃを押下した場合じゃんけん結果報知期間において「相手の手」の態様として「パー」が、じゃんけん結果として「勝利」が表示される。なお、本第１変形例における演出カウンタ２２３ｆの９９９個の乱数値（カウンタ値）のうち、「結果パターンＡａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３３２個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＡａ」が決定される割合は約３３％（３３３／９９９）であり、「結果パターンＢａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３３２個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＢａ」が決定される割合は約３３％（３３２／９９９）であり、「結果パターンＣａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３３２個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＣａ」が決定される割合は約３３％（３３２／９９９）であり、「結果パターンＤａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「結果パターンＤａ

」が決定される割合は約０．３％（３／９９９）である。なお、上述した第１０制御例では、各結果パターン種別において「相手の手」の態様が含まれていたが、本第１変形例では、各結果パターン種別には「相手の手」の態様は含まれず、各ボタン種別に対するじゃんけん結果の振り分けパターンのみが規定されている。これは、本第１変形例では、３つのボタン種別のうち２つのボタン種別に「敗北」が振り分けられる構成であるため、遊技者が選択した「自分の手」の態様によってじゃんけん結果報知期間で表示される「相手の手」の態様が異なるからである。

【３７４７】

次に、図１３８８を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明する。図１３８８に示すように、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第１０制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、引き分け回数カウンタ２２３Ｑｊと、チケット枚数カウンタ２２３Ｑｋを削除した点と、新たに連続外れ回数カウンタ２２３ＱａＡと、じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。連続外れ回数カウンタ２２３ＱａＡは、特別図柄の外れ当選が連続した回数を計測するためのカウンタであり、特図１演出態様設定処理（図１３９５のＳ４９０１Ｑ参照）、又は、特図２演出態様設定処理（図示しない）において、受信した変動パターンコマンドにより示された抽選結果が外れである場合にカウンタ値が１加算され、カウンタ値が１００に達するとじゃんけんポイントカウンタ値に１加算される。また、受信した変動パターンコマンドにより示された抽選結果が大当たり当選である場合、又は、連続外れ回数カウンタ値が１００に達した場合に、連続外れ回数カウンタ値が０にクリアされる。じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡは、連続外れ回数カウンタ値が１００に達したことに基づいて遊技者に付与されたじゃんけんポイント数を計測するためのカウンタであり、連続外れ回数カウンタ値が１００に達するとじゃんけんポイントカウンタ値に１加算される。このじゃんけんポイントカウンタ値が１以上である場合には、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中に中ボタン６００ａを押下することによりじゃんけん占い演出を実行可能となる。

【３７４８】

次に、図１３８９を参照して、本第１変形例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図１３８９は、本第１変形例における表示制御装置１１４の電気的構成を示したブロック図である。上述した第１０制御例における表示制御装置１１４の電気的構成（図１３５７参照）に対して、ワークＲＡＭ２３３の従引き分け回数カウンタ２３３Ｑｂと、従チケット枚数カウンタ２３３Ｑｃを削除した点と、新たに従じゃんけんポイントカウンタ２３３ＱａＡを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。従じゃんけんポイントカウンタ２３３ＱａＡは、付与されたじゃんけんポイント数を計測するためのカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３においてじゃんけんポイント獲得図柄を表示するための表示用コマンドが設定され、その表示用コマンドを表示制御装置１１４において受信した場合にカウンタ値が１加算され、音声ランプ制御装置１１３においてじゃんけん占い演出を開始するための表示用開始コマンドが設定され、その表示用開始コマンドを表示制御装置１１４において受信した場合にカウンタ値が１減算される。

【３７４９】

＜第１０制御例の第１変形例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１３９０を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理について説明する。なお、本第１変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理は、上述した第１０制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。図１３９０は、本第１変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例におけるコマンド判定処理（図１３６４のＳ１８０２Ｑ参照）に対して、じゃんけん占い演出のじゃんけん結果が「勝利」であることを示す終了コマンドを受信した場合に、大当たり遊技を実行するための処理を行う点で相違している。具体的には、コマンド判定

処理（Ｓ１８０２Ｑ）が実行されると、上述した第１０制御例におけるコマンド判定処理と同様に、Ｓ１９０１Ｑ～Ｓ１９０４Ｑの処理を実行し、Ｓ１９０４Ｑの処理が終了すると、じゃんけん結果が勝利であるかを判別する（Ｓ１９０５Ｑ）。なお、じゃんけん結果を示す情報は、音声ランプ制御装置１１３において設定された終了コマンドに含まれている。じゃんけん結果が勝利ではない、即ち、敗北である場合には（Ｓ１９０５Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、じゃんけん結果が勝利である場合には（Ｓ１９０５Ｑ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ１９０６Ｑ）、大当たり種別として大当たりＣ（１０ラウンド確変大当たり）を設定して（Ｓ１９０７Ｑ）、本処理を終了する。なお、大当たりＣは第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合には設定されない大当たり種別であるため、じゃんけん占い演出においてじゃんけんに勝利した場合の方が第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となり、第１特別図柄の外れが連続した場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第１変形例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合に、特別図柄の大当たり当選した場合と同一の大当たり遊技が実行される構成としたが、これに限るものではなく、じゃんけん占い演出において勝利した場合と、特別図柄の大当たり当選した場合とで異なる種別の大当たり遊技を実行する構成としても良い。例えば、特別図柄の大当たり当選した場合には大当たり遊技終了後に特別図柄の変動が１００回実行されるまで継続する確変状態が設定されるのに対して、じゃんけんに勝利したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後には特別図柄の変動が１００００回実行されるまで継続する確変状態が設定される構成としても良い。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりもじゃんけん占い演出において勝利した場合の方が遊技者に有利な特典が付与される構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の外れが連続した場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。或いは、じゃんけんに勝利したことに基づいて実行される大当たり遊技終了後には確変状態が設定されず、通常状態が設定される構成としても良い。つまり、じゃんけん占い演出において勝利した場合よりも特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が遊技者に有利な特典が付与される構成としても良い。このように構成することで、遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制することができる。なお、本第１変形例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には大当たり遊技が実行される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、遊技者に有利な遊技状態が設定される構成としても良い。

【３７５０】

＜第１０制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１３９１から図１３９５を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理は、上述した第１０制御例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）と、結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）と、演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）と、変動表示設定処理（Ｓ４１１４）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し詳細な説明を省略する。まず、図１３９１を参照して、本第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１３９１は、本第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１３６９のＳ４１０２Ｑ参照）に対して、先読みチケット使用処理（Ｓ４３０２Ｑ）を削除した点と、じゃんけんポイントを使用することでじゃんけん占い演出が実行されるように構成した点で相違し、その他の構成については同一である。図１３９１に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）が実行されると、Ｓ４３０１Ｑ，Ｓ４３０３～Ｓ４３０７Ｑの処理を実行する。Ｓ４３０７Ｑの処理において中ボタン６００ａの操作であると判別した場合には（Ｓ４３０７Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡの値が０より大きいか

を判別し（Ｓ４３３１Ｑ）、じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡの値が０より大きくない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ４３３１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。一方、じゃんけんポイントカウンタ値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ４３３１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんポイントカウンタ値を１減算し（Ｓ４３３２Ｑ）、Ｓ４３０８Ｑ～４３１６Ｑの処理を実行する。このように、本第１変形例では、じゃんけんポイントが０である場合にはじゃんけん占い演出が実行されないため、じゃんけん占い演出の実行機会を制限することが可能となり、遊技者が過度に有利になってしまうことを抑制することができる。なお、本第１変形例では、じゃんけんポイントを使用することでじゃんけん占い演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、１時間に一度だけ客待ち演出中にじゃんけん占い演出を実行可能な特殊期間を設定する構成としても良い。具体的には、電源投入から６０分経過する毎に、１分間のじゃんけん占い演出実行可能期間を設定し、そのじゃんけん占い演出実行可能期間において特別図柄の変動表示が実行されていない場合に、遊技者が中ボタン６００ａを押下することでじゃんけん占い演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技を止めようか迷っている遊技者に対してじゃんけん占い演出期間になるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３７５１】

次に、図１３９２を参照して、本第１変形例における結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）の処理内容について説明する。図１３９２は、本第１変形例における結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。図１３９２に示すように、本第１変形例における結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）は、上述した第１０制御例における結果報知処理（図１３７２参照）に対して、じゃんけん結果が引き分けである場合の処理を削除した点で相違し、その他の処理については同一である。次に、図１３９３を参照して、本第１変形例における演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容について説明する。図１３９３は、本第１変形例における演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１変形例における演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）は、上述した第１０制御例における演出更新処理（図１３７３参照）に対して、引き分け処理（Ｓ４７１２Ｑ）を削除した点と、終了コマンドを設定する処理を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）が実行されると、Ｓ４７０１Ｑ～Ｓ４７０５Ｑの処理を実行し、Ｓ４７０５Ｑの処理において勝利フラグ２２３Ｑｇがオンである、即ち、じゃんけん結果が勝利であると判別した場合には（Ｓ４７０５Ｑ：Ｙｅｓ）、勝利フラグ２２３Ｑｇをオフに設定し（Ｓ４７０６Ｑ）、じゃんけん結果が勝利であることを示す終了コマンドを設定し（Ｓ４７３１Ｑ）、Ｓ４７０９Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ４７０５Ｑの処理において、勝利フラグ２２３Ｑｇがオフである、即ち、じゃんけん結果が敗北であると判別した場合には（Ｓ４７０５Ｑ：Ｎｏ）、じゃんけん結果が敗北であることを示す終了コマンドを設定し（Ｓ４７３２Ｑ）、Ｓ４７０９Ｑの処理に移行する。なお、Ｓ４７３１Ｑ、又は、Ｓ４７３２Ｑの処理において設定された終了コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、主制御装置１１０に向けて送信される。主制御装置１１０では、この終了コマンドを受信することによって特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオフに設定し、じゃんけん結果が勝利である場合には大当たり遊技を実行するための処理を行う。

【３７５２】

次に、図１３９４を参照して、本第１変形例における変動表示設定処理（Ｓ４１１４）の処理内容について説明する。図１３９４は、本第１変形例における変動表示設定処理（Ｓ４１１４）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パター

ンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理（Ｓ４１１４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄのうち、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンかを判別する（Ｓ４９０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０５の処理へ移行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１がオンであると判別した場合（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、特図１変動開始フラグ２２３ｄ１をオフに設定し（Ｓ４９０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図１演出態様設定処理を実行し（Ｓ４９０１Ｑ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち第１特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０４）、Ｓ４９０５の処理へ移行する。ここで、図１３９５を参照して、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｑ）の処理内容について説明する。図１３９５は、特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｑ）が実行されると、まず、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいかを判別し（Ｓ５００１Ｑ）、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きくないと判別した場合には（Ｓ５００１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ５００４Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ５００１Ｑの処理において、従時短カウンタ２２３ｎの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ５００１Ｑ：Ｙｅｓ）、従時短カウンタ２２３ｎの値を１減算し（Ｓ５００２Ｑ）、減算後の従時短カウンタ２２３ｎの値を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５００３Ｑ）、Ｓ５００４Ｑの処理に移行する。Ｓ５００４Ｑの処理では、従変動パターン選択テーブル２２２ａに基づいて変動パターンコマンドが示す変動パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５００４Ｑ）、今回の抽選結果は大当たりであるかを判別する（Ｓ５００５Ｑ）。今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ５００５Ｑ：Ｙｅｓ）、連続外れ回数カウンタ２２３ＱａＡの値を０にクリアし（Ｓ５００６Ｑ）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５００７Ｑ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００５Ｑの処理において、今回の抽選結果は大当たりではない、即ち、外れであると判別した場合には（Ｓ５００５Ｑ：Ｎｏ）、連続外れ回数カウンタ値に１加算し（Ｓ５００８Ｑ）、連続外れ回数カウンタ値が１００であるかを判別する（Ｓ５００９Ｑ）。連続外れ回数カウンタ値が１００ではないと判別した場合には（Ｓ５００９Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ５００７Ｑの処理に移行する。一方、連続外れ回数カウンタ値が１００であると判別した場合には（Ｓ５００９Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡに１加算し（Ｓ５０１０Ｑ）、じゃんけんポイント獲得図柄を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１１Ｑ）、Ｓ５００６Ｑの処理に移行する。このように構成することで、特別図柄の外れ当選が１００回連続したことに基づいてじゃんけんポイントが付与され、客待ち演出（デモ演出）中にじゃんけん占い演出を実行可能となる。なお、本第１変形例では、特別図柄の外れ当選が１００回連続した場合に１じゃんけんポイントが付与される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、特定の外れに当選した場合にじゃんけんポイントが付与される構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たりに当選しなかった場合であっても、じゃんけんポイントが付与されるのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。また、このように構成する場合、外れの種別によって付与されるじゃんけんポイント数を異ならせる構成としても良い。

【３７５３】

図１３９４に戻り、説明を続ける。Ｓ４９０５の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄのうち特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンかを判別する（Ｓ４９０５）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０５：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ４９０９の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０５：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｄ２をオフに設定し（Ｓ４９０６）、次いで、特図２演出態様設定処理

を実行し（Ｓ４９０２Ｑ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータのうち第２特別図柄に対応するデータをシフトし（Ｓ４９０８）、Ｓ４９０９の処理へ移行する。なお、特図２演出態様設定処理（Ｓ４９０２Ｑ）の処理内容は、上述した特図１演出態様設定処理（Ｓ４９０１Ｑ）の処理内容のうち、第１特別図柄を第２特別図柄に置き換えた点で相違するのみであるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４９０９の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅの特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンかを判別する（Ｓ４９０９）。そして、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ４９０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２がオンであると判別した場合（Ｓ４９０９：Ｙｅｓ）、オンに設定されている特図１停止種別選択フラグ２２３ｅ１または特図２停止種別選択フラグ２２３ｅ２をオフに設定し（Ｓ４９１０）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ４９１１）、その後、本処理を終了する。

【３７５４】

＜第１０制御例の第１変形例における表示制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１３９６を参照して、本第１変形例における表示制御装置１１４により実行される制御処理について説明する。本第１変形例における表示制御装置１１４により実行される制御処理は、上述した第１０制御例における表示制御装置１１４により実行される制御処理に対して、報知コマンド処理（Ｓ６４１０Ｑ）の処理を一部変更した点と、チケットコマンド処理（Ｓ６４１２Ｑ）を削除した点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図１３９６は、本第１変形例における報知コマンド処理（Ｓ６４１０Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。図１３９６に示すように、本第１変形例における報知コマンド処理（Ｓ６４１０Ｑ）は、上述した第１０制御例における報知コマンド処理（図１３８１のＳ６４１０Ｑ参照）に対して、Ｓ６９０５Ｑ～Ｓ６９０８Ｑ、及び、Ｓ６９１１Ｑ，Ｓ６９１２Ｑの処理を削除した点で相違し、その他の処理については同一である。

【３７５５】

以上、説明したように、本第１０制御例の第１変形例では、特別図柄の外れが所定回数（１００回）連続した場合にじゃんけん占い演出を実行可能となり、特別図柄の変動停止中に実行されるじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、じゃんけん占い演出終了後に大当たり遊技が実行される構成とした。このように構成することで、遊技者のじゃんけん占い演出に対する興味を強くすることが可能となり、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることができる。また、長期間特別図柄の大当たりに当選しなかった場合であっても、じゃんけん占い演出において勝利できれば特別図柄抽選において大当たり当選した場合と同一の大当たり遊技が実行されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【３７５６】

＜第１０制御例の第２変形例について＞

次に、図１３９７から図１４１３を参照して、本第１０制御例の第２変形例について説明する。上述した第１０制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。つまり、特別図柄抽選によって大当たり当選しない限り、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状

態を低確率状態から高確率状態へと移行させる契機が成立しないように構成していた。このように構成された第１０制御例では、遊技者に対して、多くの賞球を付与可能な大当たり遊技と、遊技者に有利な抽選が実行され易い高確率状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）の設定と、が何れも特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されるため、特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して多様な特典を付与することができ、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、上述した第１０制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ、各図柄の確率状態を高確率状態へと移行可能に構成していることから、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者は特典が付与されず、長時間に渡って大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第２変形例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

【３７５７】

さらに、本第２変形例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、確変状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、確変状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、確変状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、本第２変形例では、特別図柄変動が実行されていない期間に実行可能なじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、特典として時短当選確率が高確率状態となる特殊な遊技状態である「時短当たりＵＰ状態」が設定される構成としている。この時短当たりＵＰ状態では、通常状態に比べて特別図柄抽選において時短当選する確率が高確率となるため、普通図柄の高確率状態が設定され易くなる。したがって、上述した第１０制御例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合と勝利しなかった場合とで、その後の遊技において直接的に有利度合いが可変するものではなかったが、本第２変形例では、じゃんけん占い演出において遊技者が書勝利した場合には、遊技者に有利な遊技状態である時短当たりＵＰ状態が設定され、直接的に有利度合いが可変するため、遊技者のじゃんけん占い演出に対するモチベーションを向上させることが可能となる。本第２変形例は、上述した第１０制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装

置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３７５８】

＜第１０制御例の第２変形例における演出内容について＞

次に、図１３９７から図１４０１を参照して、本第２変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第２変形例では、上述した第１０制御例の第１変形例と同様に、特別図柄の外れが１００回連続した場合に１じゃんけんポイントが付与され、じゃんけんポイントを保有している状態で客待ち演出（デモ演出）中に遊技者が中ボタン６００ａを押下したことに基づいてじゃんけん占い演出が実行される。また、上述した第１変形例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、じゃんけん占い演出終了後に大当たり遊技が実行される構成であったが、本第２変形例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、じゃんけん占い演出終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短当たり確率ＵＰゾーンが設定される構成としている。この時短当たり確率ＵＰゾーンは、特別図柄抽選における時短当選確率が高確率状態となる遊技状態である。図１３９７（ａ）は、通常の客待ち演出（デモ演出）実行中の表示画面の一例を示した図である。図１３９７（ａ）に示すように、じゃんけんポイントを保有している状態で客待ち演出（デモ演出）の実行期間になると、表示領域ＨＲ１が形成され、中ボタン６００ａを押下してじゃんけんポイントを１ポイント消費することでじゃんけん占い演出を実行可能であることを遊技者に案内する案内態様が表示される。そして、じゃんけんポイントを保有している状態で客待ち演出（デモ演出）において中ボタン６００ａが押下されると、じゃんけん占い演出が開始され、図１３９７（ｂ）に示すじゃんけん占い演出の導入画面が表示される導入画面表示期間となる。本第２変形例におけるじゃんけん占い演出の導入画面表示期間では、上述した第１変形例と同様に、主表示領域Ｄｍにおいてじゃんけん占い演出の遊技方法が遊技者に説明される。より具体的には、じゃんけん選択期間において選択ボタン６００のうち、右ボタン６００ｃと、下ボタン６００ｄと、左ボタン６００ｅのいずれかを操作することで「自分の手」（遊技者側のじゃんけんの手）を選択可能であることと、じゃんけんに勝利した場合には時短当たり確率ＵＰゾーンが設定されることと、「引き分け」である場合には時短当たりＵＰゾーンの期間が加算され、もう一勝負することを遊技者に説明するための説明態様が主表示領域Ｄｍの中央部に形成された表示領域ＨＲ２に表示される。本第２変形例では、引き分けなしで遊技者がじゃんけんに勝利した場合には特別図柄変動が１００回実行されるまで継続する時短当たりＵＰゾーンが設定され、引き分けありで遊技者がじゃんけんに勝利した場合には引き分け回数×１００回が時短当たりＵＰゾーンの継続期間に加算される。例えば、引き分け回数が１回でじゃんけんに勝利した場合には、基本となる１００回に引き分け回数１回×１００回が加算され、合計２００回の特別図柄変動が実行されるまで継続する時短当たりＵＰゾーンが設定される。

【３７５９】

次に、図１３９８を参照して、本第２変形例におけるじゃんけん結果が「勝利」である場合のじゃんけん占い演出の結果報知画面について説明する。図１３９８（ａ）は、本第２変形例におけるじゃんけん結果が「勝利」である場合のじゃんけん占い演出の結果報知画面の一例を示した図である。本第２変形例では、じゃんけん占い演出開始時にじゃんけん結果として「勝利」、「敗北」、「引き分け」のいずれかを決定し、じゃんけん結果報知期間に移行した場合に、じゃんけん選択期間において遊技者が選択した「自分の手」の態様とじゃんけん占い演出開始時に決定されたじゃんけん結果に対応する「相手の手」の態様を表示する。具体的には、じゃんけん演出開始時にじゃんけん結果として「勝利」が決定され、じゃんけん選択期間において遊技者が「自分の手」の態様として「グー」を選択した場合には、じゃんけん結果報知期間に移行すると、図１３９８（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ３に表示されている「自分の手」の態様であるグーの手Ｈｄ３に対応して、表示領域ＨＲ２に「相手の手」の態様としてチョキの手Ｈｄ１が表示された後、図１３

９８（ｂ）に示すように、表示領域ＨＲ２に遊技者が勝利したことを示す態様である「おめでとう、時短当たり確率ＵＰゾーン×１００ＧＥＴ」の文字が表示される。なお、「時短当たり確率ＵＰゾーン×１００ＧＥＴ」の文字は、遊技状態として特別図柄変動が１００回実行されるまで継続する時短当たり確率ＵＰゾーンが設定されることを報知する態様であり、引き分け回数に応じて「×○○」の数値は可変する。これにより、じゃんけん占い演出終了後に時短当たり確率ＵＰゾーンが設定されること、及び、その時短当たり確率ＵＰゾーンが継続する期間を遊技者は容易に認識可能となる。次に、図３３１を参照して、本第２変形例におけるじゃんけん占い演出のじゃんけん結果が引き分けである場合のじゃんけん結果報知期間において表示される結果報知画面について説明する。図３３１（ａ）及び（ｂ）は、本第２変形例におけるじゃんけん占い演出のじゃんけん結果が引き分けである場合のじゃんけん結果報知期間において表示される結果報知画面の一例を示した図である。じゃんけん結果が引き分けである場合には、図１３９９（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ３に表示されている「自分の手」の態様であるグーの手Ｈｄ３に対応して、表示領域ＨＲ２に「相手の手」の態様としてグーの手Ｈｄ３が表示された後、図１３９９（ｂ）に示すように、表示領域ＨＲ２にじゃんけん結果が「引き分け」であることを示す態様である「じゃんけん勝利で時短当たり確率ＵＰゾーン×２００もう一勝負だよ！」の文字が表示される。これにより、じゃんけんに勝利した場合には特典（時短当たり確率ＵＰゾーンの継続回数）が増加することを遊技者が容易に認識可能となる。なお、じゃんけん結果が敗北である場合には、上述した第１０制御例と同様に特典が付与されずにじゃんけん占い演出が終了する。なお、時短当たり確率ＵＰゾーンが設定された場合は、特別図柄の変動表示中の背景画像として通常状態における背景画像とは異なる態様の背景画像を設定する構成としても良い。例えば、「時短当たり確率ＵＰ中」の文字を表示させる構成としても良いし、特殊ステージ背景を設定する構成としても良い。このように構成することで、じゃんけん占い演出で勝利した特典として時短当たりＵＰ状態が設定されたことを遊技者に分かり易くすることができる。

【３７６０】

次に、図１４００を参照して、本第２変形例におけるじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合の流れについて説明する。図１４００は、本第２変形例におけるじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合の流れを模式的に示したフローチャートである。図１４００に示すように、じゃんけん結果報知期間において遊技者が勝利したことを示す結果報知画面が表示されたじゃんけん占い演出が終了すると、そのじゃんけん占い演出終了に基づいて遊技状態として「時短当たりＵＰ状態」が設定される。そして、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動口に遊技球が入賞している場合には、じゃんけん占い演出終了後にその入賞に基づく特別図柄変動が実行され、表示画面では変動演出が実行される。次に図１４０１を参照して、本第２変形例におけるじゃんけん占い演出において遊技者が敗北した場合の流れについて説明する。図１４０１は、本第２変形例におけるじゃんけん占い演出において遊技者が敗北した場合の流れを模式的に示したフローチャートである。図１４０１に示すように、じゃんけん結果報知期間において遊技者が敗北したことを示す結果報知画面が表示されたじゃんけん占い演出が終了すると、そのじゃんけん占い演出終了に基づいて遊技状態は可変されず、「通常状態」が維持される。そして、じゃんけん占い演出の実行期間中に特別図柄の始動口に遊技球が入賞している場合には、じゃんけん占い演出終了後にその入賞に基づく特別図柄変動が実行され、表示画面では変動演出が実行される。このように、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、特別図柄の抽選結果によらずに通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短当たり確率ＵＰゾーンが設定されるため、遊技者にじゃんけん占い演出に対する興味を持たせ易くなる。また、じゃんけん占い演出は、抽選結果が外れである特別図柄変動が１００回連続した場合に１回実行可能となるため、大当たり当選しない特別図柄変動が連続した場合であっても、遊技者が遊技意欲を低下させてしまうことを抑制することができる。

【３７６１】

＜第１０制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図１４０２から図１４０４を参照して、本第２変形例における電気的構成について説明をする。まず、図１４０２（ａ）を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に規定されている内容について説明をする。図１４０２（ａ）は、本第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。本第２変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１０制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２（図１３５２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＢが設定されている点と、新たに時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢが追加されている点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１４０３（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＢの規定内容について説明する。図１４０３（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＢの規定内容を模式的に示した図である。第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＢには、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであり、上述した第１０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに対して、遊技状態として「時短当たりＵＰ状態」が追加されている点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、図１４０３（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態）、及び時短当たりＵＰ状態に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「３～８９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１５～８９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態、及び、時短当たりＵＰ状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／６０（９００個のうち１５個）となる。次に、図１４０３（ｂ）を参照して、時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢの規定内容について説明する。図１４０３（ｂ）は、時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢの規定内容を模式的に示した図である。時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢは、特別図柄の抽選において、時短当選と判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢには、時短当選と判定される判定値を遊技状態に応じて異ならせて規定している。図１４０３（ｂ）に示した通り、何れの特別図柄種別においても、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合、及び、時短当たりＵＰ状態である場合に時短当選に対応する判定値が規定されており、それ以外の遊技状態（本第２変形例では確変状態）である場合には、時短当選に対応する判定値が規定されていない。遊技状態として通常状態が設定されている場合に実行される特別図柄抽選に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「８９８，８９９」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値（「０～８９７」）が外れの判定値として規定されている。また、時短当たりＵＰ状態が設定されている場合に実行される特別図柄抽選に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「８９１～８９９」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値（「０～８９０」）が外れの判定値として規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、この時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢは、第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＢを参照して実行された大当たり判定の結果が「外れ」であった場合に参照されるものであるため、通常状態において実行される特別図柄抽選の抽選結果が大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）以外の値を取得している場合に参照されることになる。よって、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、時短当選と判定される確率は１／４５０（９００個のうち２個）となる。なお、本第２変形例では、何れの特別図柄種別の特別図柄抽選においても時短当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特定の特別図柄種別（例えば、第２特別図柄）においての

み時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合でも時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。

【３７６２】

次に、図１４０２（ｂ）を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３に規定されている内容について説明をする。図１４０２（ｂ）は、本第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図１４０２（ｂ）に示すように、上述した第１０制御例に対して、新たに時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢと、時短当たりＵＰカウンタ２０３ＱｂＢを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢは、時短当たりＵＰ状態が設定されていることを示すためのフラグであり、主制御装置１１０のコマンド判定処理（図１４１０のＳ１８０２Ｑ参照）において、音声ランプ制御装置１１３から出力された終了コマンドを受信したと判別した場合にオンに設定され、時短当選した場合、又は、時短当たりＵＰカウンタ値が０になった場合、又は、大当たり遊技が実行される場合にオフに設定される。時短当たりＵＰカウンタ２０３ＱｂＢは、時短当たりＵＰ状態の継続期間を計測するためのカウンタであり、主制御装置１１０のコマンド判定処理（図１４１０のＳ１８０２Ｑ参照）において、音声ランプ制御装置１１３から出力された終了コマンドを受信したと判別した場合にカウンタ値が設定され、特別図柄変動が実行される毎にカウンタ値が１減算され、更新される。そして、更新された時短当たりＵＰカウンタ値が０になった場合に、時短当たりＵＰ状態が終了する。なお、本第２変形例では、時短当たりＵＰ状態が設定された場合に、特別図柄変動が所定回数実行されるまでその時短当たりＵＰ状態が継続する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、特別図柄変動が実行されるか否かにかかわらず所定時間（例えば、５分）が経過すると時短当たりＵＰ状態が終了する構成としても良い。このように構成することで、所定時間が経過するまでにより多くの特別図柄変動を実行させようと遊技者に積極的に遊技球の発射をさせ易くなるため、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３７６３】

次に、図１４０４（ａ）を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図１４０４（ａ）は、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図１４０４（ａ）に示すように、本第２変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１０制御例に対して、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａに代えてじゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＢが設定されている点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１４０４（ｂ）を参照して、じゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＢの規定内容について説明する。図１４０４（ｂ）は、このじゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＢの規定内容を模式的に示した図である。じゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＢは、じゃんけん占い演出が実行される場合に、じゃんけん結果を決定するために参照されるデータテーブルであり、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けてじゃんけん結果が規定されている。なお、上述した第１０制御例では、じゃんけん占い演出開始時に「相手の手」の態様を決定し、じゃんけん選択期間において遊技者による選択ボタン６００の操作に基づいて決定された「自分の手」（遊技者側の手）の態様と、予め決定されていた「相手の手」の態様を参照してじゃんけん結果報知期間においてじゃんけん結果が決定される構成であった。これに対して、本第２変形例では、じゃんけん占い演出開始時にじゃんけん結果を決定し、じゃんけん選択期間において遊技者による選択ボタン６００の操作に基づいて決定された「自分の手」（遊技者側の手）の態様と、予め決定されていたじゃんけん結果を参照してじゃんけん結果報知期間において表示される「相手の手」の態様を決定する構成としている。具体的には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９８」の範囲に対して「勝利」が、「９９～８９９」の範囲に対して「敗北」が、「９００～９９８」の範囲に対して「引き分け」がそれぞれ規定されている。なお、本第２変形例における演出カウンタ２２３ｆの９９９個の乱数値（カウンタ値）のうち、「勝利」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９９個で

あるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「勝利」が決定される割合は約１０％（９９／９９９）であり、「敗北」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が８０１個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「敗北」が決定される割合は約８０％（８０１／９９９）であり、「引き分け」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９９個であるので、じゃんけん占い演出が実行される場合に、「引き分け」が決定される割合は約１０％（９９／９９９）である。上述した第１０制御例では、じゃんけん占い演出開始時に「相手の手」の態様を決定する構成であり、じゃんけんの性質上、それぞれの手が選択される割合を均一にする必要があるため、遊技者がじゃんけんに勝利する確率は１／３とせざるを得なかったが、本第２変形例のように、じゃんけん占い演出開始時にじゃんけん結果を決定する構成とした場合には、遊技者がじゃんけんに勝利する確率を任意に設定可能となる。

【３７６４】

＜第１０制御例の第２変形例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１４０５から図１４１０を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理について説明する。まず、図１４０５を参照して、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）の処理内容について説明する。図１４０５は、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における特別図柄変動処理（図１３５９のＳ１０１Ｑ参照）に対して、新たに大当たり遊技が開始されることに基づいて時短当たりＵＰ状態を終了するための処理と、時短設定処理（Ｓ２０５Ｑ）が追加されている点と、特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）と、更新処理（Ｓ２０４Ｑ）の処理内容を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。具体的には、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢをオフに設定し（Ｓ２０６Ｑ）、時短カウンタ２０３ｈと、確変カウンタ２０３ｉと、時短当たりＵＰカウンタ２０３ＱｂＢの値を０にリセットし（Ｓ２０７Ｑ）、Ｓ２２０の処理に移行する。一方、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２１７：Ｎｏ）、更新処理を実行し（Ｓ２０４Ｑ）、時短設定処理を実行して（Ｓ２０５Ｑ）、Ｓ２２０の処理に移行する。なお、時短設定処理（Ｓ２０５Ｑ）の詳細については、図１４０９を参照して後述する。次に、図１４０６を参照して、本第２変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４０６は、本第２変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における特別図柄判定処理（図１３６０のＳ２０２Ｑ参照）に対して、Ｓ３０６Ｑの処理に代えて時短抽選処理（Ｓ３０７Ｑ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ３０３Ｑの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３０３Ｑ：Ｎｏ）、時短抽選処理を実行し（Ｓ３０７Ｑ）、本処理を終了する。時短抽選処理（Ｓ３０７Ｑ）は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第２変形例では、特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し（Ｓ３０３Ｑ）、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、複数の特典（特別図柄の大当たり当選、時短当選）を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図１４０７を参照して、時短抽選処理（Ｓ３０７Ｑ）の処理内容について説明する。図１４０７は、この時短抽選処理（Ｓ３０７Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（Ｓ３０７Ｑ）では、現在の遊技状況が時短抽選（時短当選判定）を実行可能な遊技状況であるかを判別し、実行可能であると判別した場合に時短当選判定を実行する処理が行われる。時短抽選処理（Ｓ３０７Ｑ）が実行されるとまず、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納されている現在の遊技状態を読み出し（Ｓ

３５１Ｑ）、読み出した遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ３５２Ｑ）。Ｓ３５２Ｑの処理において、通常状態であると判別した場合に（Ｓ３５２Ｑ：Ｙｅｓ）、時短当たり乱数テーブル２０２ＱｂＢに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Ｓ３５４Ｑ）、時短当選しているかを判別し（Ｓ３５５Ｑ）、時短当選していないと判別した場合には（Ｓ３５５Ｑ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３５７Ｑ）、本処理を終了する。Ｓ３５５Ｑの処理において、時短当選していると判別した場合は（Ｓ３５５Ｑ：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の時短図柄をセットし（Ｓ３５６Ｑ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５２Ｑの処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（Ｓ３５２Ｑ：Ｎｏ）には、次に、遊技状態が時短当たりＵＰ状態であるかを判別し（Ｓ３５３Ｑ）、時短当たりＵＰ状態であると判別した場合には（Ｓ３５３Ｑ：Ｙｅｓ）、Ｓ３５４Ｑの処理に移行する。Ｓ３５３Ｑの処理において、時短当たりＵＰ状態では無いと判別した場合には（Ｓ３５３Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ３５７Ｑの処理に移行する。

【３７６５】

次に、図１４０８を参照して、本第２変形例における更新処理（Ｓ２０４Ｑ）の処理内容について説明する。図１４０８は、本第２変形例における更新処理（Ｓ２０４Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。本第２変形例における更新処理（Ｓ２０４Ｑ）は、上述した第１０制御例における更新処理（図１３６２のＳ２０４Ｑ参照）に対して、時短当たりＵＰ状態が設定されている場合の処理を追加している点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、Ｓ５３１Ｑの処理において、時短当たりＵＰカウンタ２２３ＱｂＢの値が０より大きいかを判別し（Ｓ５３１Ｑ）、０より大きいと判別した場合には（Ｓ５３１Ｑ：Ｙｅｓ）、時短当たりＵＰカウンタ値を１減算する（Ｓ５３２Ｑ）。次いで、減算後の時短当たりＵＰカウンタ値が０であるかを判別し（Ｓ５３３Ｑ）、０であると判別した場合には（Ｓ５３３Ｑ：Ｙｅｓ）、時短当たりＵＰフラグ２２３ＱａＢをオフに設定し（Ｓ５３４Ｑ）、Ｓ５０５Ｑの処理に移行する。一方、Ｓ５３１Ｑの処理において、時短当たりＵＰカウンタ値が０より大きくないと判別した場合（Ｓ５３１Ｑ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ５３２Ｑの処理において減算された時短当たりＵＰカウンタ値が０では無いと判別した場合には（Ｓ５３３Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ５０５Ｑの処理に移行する。次に、図１４０９を参照して、時短設定処理（Ｓ２０５Ｑ）の処理内容について説明する。図１４０９は、時短設定処理（Ｓ２０５Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。時短設定処理（Ｓ２０５Ｑ）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Ｓ２０５Ｑ）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（Ｓ６０１Ｑ）、時短当選ではないと判別した場合には（Ｓ６０１Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短当選であると判別した場合に（Ｓ６０１Ｑ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈに１００００を設定し（Ｓ６０２Ｑ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ６０３Ｑ）、時短カウンタ２０３ｈの値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、時短回数１００００回を示す情報）を示す状態コマンドを設定する（Ｓ６０４Ｑ）。次いで、時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢはオンであるか、即ち、時短当たりＵＰ状態であるかを判別し（Ｓ６０５Ｑ）、時短当たりＵＰフラグがオンではないと判別した場合には（Ｓ６０５Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ６０５Ｑ：Ｙｅｓ）時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢをオフに設定し（Ｓ６０６Ｑ）、時短当たりＵＰカウンタ値を０にクリアし（Ｓ６０７Ｑ）、本処理を終了する。このように、本第２変形例では、時短当選した場合には、時短回数として１００００回が設定され、１００００回転以内に大当たり当選（１／３００）する確率は約９９％であることから、ほぼ確実に時短状態において大当たり当選することとなる。なお、確変状態が設定された場合には、特別図柄の大当たり当選確率が１／６０となるものの、確変状態は特別図柄変動が１００回実行された場合に終了するため、１００回転以内に大当たり当選（１／６０）する確率は約８０％であり、本第２変形例では、時短当選した場合に設定される時短状態の方が、大当たり当選したことに基づいて設定される確変状態よりも、通常状態が設

定されるまでに大当たり当選し易くなる。なお、これに限るものではなく、時短当選した場合に、時短回数が異なる複数の時短種別のうち、１の時短種別を決定する構成としても良い。このように構成することで、時短当選した場合に付与される時短回数を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【３７６６】

次に、図１４１０を参照して、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４１０は、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例におけるコマンド判定処理（図１３６４のＳ１８０２Ｑ参照）に対して、じゃんけん占い演出のじゃんけん結果が「勝利」であることを示す終了コマンドを受信した場合に、時短当たりＵＰ状態を設定するための処理を行う点で相違している。具体的には、コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）が実行されると、上述した第１０制御例におけるコマンド判定処理と同様に、Ｓ１９０１Ｑ～Ｓ１９０４Ｑの処理を実行し、Ｓ１９０４Ｑの処理が終了すると、じゃんけん結果が勝利であるかを判別する（Ｓ１９０５Ｑ）。なお、じゃんけん結果を示す情報は、音声ランプ制御装置１１３において設定された終了コマンドに含まれている。じゃんけん結果が勝利ではない、即ち、敗北である場合には（Ｓ１９０５Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、じゃんけん結果が勝利である場合には（Ｓ１９０５Ｑ：Ｙｅｓｖ）、時短当たりＵＰフラグ２０３ＱａＢをオンに設定し（Ｓ１９３１Ｑ）、コマンドに含まれる引き分け回数情報に対応する値を時短当たりＵＰカウンタ２０３ＱｂＢに設定して（Ｓ１９３２Ｑ）、本処理を終了する。なお、Ｓ１９３２Ｑにおいて時短当たりＵＰカウンタ２０３ＱｂＢに設定される値は、引き分け回数が０回の場合は１００であり、引き分け回数が１回増加する毎に１００加算される。例えば、引き分け回数が３回である場合には、４００が時短当たりＵＰカウンタ値として設定される。この場合は、特別図柄変動が４００回実行されるまで時短当たりＵＰ状態が継続することとなる。なお、本第２変形例では、じゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には時短当たりＵＰ状態が実行される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である確変状態、又は、時短状態が設定される構成としても良い。

【３７６７】

＜第１０制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１４１１から図１４１３を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理は、上述した第１０制御例に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容と、結果報知処理（Ｓ４５０２Ｑ）の処理内容と、演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図１４１１を参照して、本第２変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４１１は、本第２変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１３６９のＳ４１０２Ｑ）に対して、先読みチケット使用処理（Ｓ４３０２Ｑ）を削除した点と、じゃんけんポイントを使用することでじゃんけん占い演出が実行されるように構成した点と、じゃんけん占い演出が実行される場合にじゃんけん結果を決定するように構成した点で相違し、その他の構成については同一である。図１４１１に示すように、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）が実行されると、Ｓ４３０１Ｑ，Ｓ４３０３～Ｓ４３０７Ｑの処理を実行する。Ｓ４３０７Ｑの処理において中ボタン６００ａの操作であると判別した場合には（Ｓ４３０７Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡの値が０より大きいかを判別し（Ｓ４３３１Ｑ）、じゃんけんポイントカウンタ２２３ＱｂＡの値が０より大きくない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ４３３１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。一方、じゃんけんポイントカウンタ値が０より大きいと判別し

た場合には（Ｓ４３３１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんポイントカウンタ値を１減算し（Ｓ４３３２Ｑ）、Ｓ４３０８Ｑ～４３１２Ｑの処理を実行する。次いで、じゃんけん結果選択テーブル２２２ＱａＢを参照してじゃんけん結果を決定し（Ｓ４３５１Ｑ）、決定したじゃんけん結果を示すじゃんけん結果情報を結果パターン記憶エリアに格納（記憶）し（Ｓ４３５２Ｑ）、Ｓ４３１５Ｑの処理に移行する。このように、本第２変形例では、じゃんけんポイントが０である場合にはじゃんけん占い演出が実行されないため、じゃんけん占い演出の実行機会を制限することが可能となり、遊技者が過度に有利になってしまうことを抑制することができる。なお、本第２変形例では、じゃんけんポイントを使用することでじゃんけん占い演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、１時間に一度だけ客待ち演出中にじゃんけん占い演出を実行可能な特殊期間を設定する構成としても良い。具体的には、電源投入から６０分経過する毎に、１分間のじゃんけん占い演出実行可能期間を設定し、そのじゃんけん占い演出実行可能期間において特別図柄の変動表示が実行されていない場合に、遊技者が中ボタン６００ａを押下することでじゃんけん占い演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技を止めようか迷っている遊技者に対してじゃんけん占い演出期間になるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【３７６８】

次に、図１４１２を参照して、本第２変形例における結果報知処理（Ｓ４５０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４１２は、本第２変形例における結果報知処理（Ｓ４５０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。本第２変形例における結果報知処理（Ｓ４５０２Ｑ）は、上述した第１０制御例における結果報知処理（図１３７２のＳ４５０３Ｑ参照）に対して、遊技者が選択した「自分の手」の態様に基づいてじゃんけん結果を決定する処理と、じゃんけん選択期間において遊技者が選択ボタン６００を操作しなかった場合にじゃんけん結果として「敗北」を決定する処理を削除した点で相違する。具体的には、結果報知処理（Ｓ４５０２Ｑ）が実行されると、まず、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオンであるかを判別し（Ｓ４６０１Ｑ）、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、結果報知フラグ２２３Ｑｉがオフであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｑ：Ｎｏ）、結果パターン記憶エリアに格納されているじゃんけん結果情報を取得し（Ｓ４６５１Ｑ）、じゃんけん結果が勝利であるかを判別する（Ｓ４６０４Ｑ）。じゃんけん結果が勝利であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｑ：Ｙｅｓ）、勝利フラグ２２３Ｑｇをオンに設定し（Ｓ４６０５Ｑ）、Ｓ４６０６Ｑの処理に移行する。Ｓ４６０４Ｑの処理において、じゃんけん結果が勝利ではないと判別した場合には（Ｓ４６０４Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４６０６Ｑの処理に移行する。Ｓ４６０６Ｑの処理では、じゃんけん結果が引き分けであるかを判別し（Ｓ４６０６Ｑ）、じゃんけん結果が引き分けであると判別した場合には（Ｓ４６０６Ｑ：Ｙｅｓ）、引き分けフラグ２２３Ｑｈをオンに設定し（Ｓ４６０７Ｑ）、Ｓ４６０８Ｑの処理に移行する。一方、じゃんけん結果が引き分けではないと判別した場合には（Ｓ４６０６Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４６０８Ｑの処理に移行する。Ｓ４６０８Ｑの処理では、結果報知フラグ２２３Ｑｉをオンに設定し（Ｓ４６０８Ｑ）、じゃんけん占いカウンタ値（ＪＣ１）として２秒に対応する値を設定し（Ｓ４６０９Ｑ）、操作情報記憶エリアに記憶されている操作情報をクリアして（Ｓ４６１０Ｑ）、じゃんけん占い演出の結果報知を実行するための表示用報知コマンドを設定し（Ｓ４６１１Ｑ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４６１１Ｑの処理において設定される表示用報知コマンドには、じゃんけん結果を示す情報が含まれており、表示制御装置１１４では、この表示用報知コマンドを受信した場合に、コマンドにより示されるじゃんけん結果に対応する「相手の手」の態様を特定し、第３図柄表示装置８１に表示するための表示制御を行う。次に、図１４１３を参照して、本第２変形例における演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容について説明する。図１４１３は、本第２変形例における演出更新処理（Ｓ４１０４Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における演出更新処理（図１３７３のＳ４１０４Ｑ参照）に対して、Ｓ４７０７Ｑの処理に代えてＳ４７５１Ｑの処理を実行する点で相違し、その他の処理につ

いては同一である。Ｓ４７５１Ｑの処理では、引き分け回数を含むじゃんけん結果を主制御装置１１０に通知するための終了コマンドを設定する（Ｓ４７５１Ｑ）。ここで設定された終了コマンドは、終了コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、主制御装置１１０に向けて送信される。主制御装置１１０では、この終了コマンドを受信することによって特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａがオフに設定され、じゃんけん結果が勝利である場合には、時短当たりＵＰ状態を設定するための制御が実行される。

【３７６９】

以上、説明したように、本第１０制御例の第２変形例では、特別図柄の外れが所定回数（１００回）連続した場合にじゃんけん占い演出を実行可能となり、特別図柄の変動停止中に実行されるじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した場合には、じゃんけん占い演出終了後に時短当たりＵＰ状態が設定される構成とした。このように構成することで、遊技者のじゃんけん占い演出に対する興味を強くすることが可能となり、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることができる。また、長期間特別図柄の大当たりに当選しなかった場合であっても、じゃんけん占い演出において勝利できれば通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、本第１０制御例の第２変形例では、じゃんけん占い演出において勝利した場合に、特別図柄の大当たり遊技終了後には設定されない特殊な遊技状態（時短当たりＵＰ状態）を設定する構成としたが、これに限るものではなく、じゃんけん占い演出において勝利した場合に、特別図柄の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と同一の遊技状態（例えば、確変状態）が設定される構成としても良い。或いは、特別図柄の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態（例えば、本第２変形例における時短状態（時短１００００回））が設定される構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の外れが連続した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【３７７０】

＜第１０制御例の第３変形例について＞

次に、図１４１４から図１４２５を参照して、第１０制御例の第３変形例について説明する。上述した第１０制御例では、客待ち演出（デモ演出）の実行期間中にじゃんけん占い演出を実行可能に構成した。このように構成することで、特別図柄変動が実行されていない期間であっても、新たに特別図柄の始動口に入球するまでじゃんけん占い演出により遊技者を楽しませることが可能となり、遊技者を退屈させ難くすることができるものであった。しかしながら、上述した第１０制御例におけるじゃんけん占い演出は客待ち演出中に実行できる上限回数がない構成であるため、遊技者が遊技球を発射する遊技を行わずに、長期間じゃんけん占い演出のみを実行してしまい、遊技機の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第３変形例では、特別図柄抽選の結果が特定の結果である場合に、その特別図柄の変動終了後の確定期間（特別図柄の停止態様（抽選結果）を表示する所定期間）においてじゃんけんゲーム演出（本第３変形例におけるじゃんけん占い演出）を実行する構成としている。具体的には、特別図柄の抽選結果として「大当たり」と、「外れ（じゃんけん有り）」と、「外れ（じゃんけん無し）」を設け、「外れ（じゃんけん有り）」が決定された場合には、特別図柄変動終了後の確定期間においてじゃんけんゲーム演出を実行し、そのじゃんけんゲーム演出において遊技者が勝利した場合には特典（先読みチケット）が付与される構成としている。このように構成することで、特別図柄の始動口に遊技球を入賞させなければじゃんけんゲーム演出が実行されないため、遊技者が遊技球を発射する遊技を行わずに長期間じゃんけん占い演出のみを実行することを抑制することができる。また、保留球が無い状態であっても、特別図柄変動終了後にじゃんけんゲーム演出が実行されることで新たに特別図柄の始動口に遊技球が入賞するまでの時間稼ぎをすることが可能となる。更に、特別図柄の抽選結果が「大当たり」ではない場合であっても、「外れ」の一部でじゃんけんゲーム演出が実行され、そのじゃんけんゲーム演出で

遊技者が勝利することで特典が付与されるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。本第３変形例は、上述した第１０制御例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３７７１】

＜第１０制御例の第３変形例における演出内容について＞

次に、図１４１４、及び、図１４１５を参照して、本第３変形例における特徴的な演出内容について説明する。図１４１４（ａ）は、特別図柄停止後の確定期間においてじゃんけんゲーム演出（本第３変形例におけるじゃんけん占い演出）が実行される場合の演出内容について説明する。図１４１４（ａ）は、特別図柄停止後にじゃんけんゲーム演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図１４１４（ａ）に示す例では、抽選結果が「外れ（じゃんけん有り）」の特別図柄変動が実行され、抽選結果が「外れ（じゃんけん有り）」であることを示す第３図柄が停止表示されている。具体的には、各図柄列において第３図柄が変動表示された後、左図柄列に第３図柄として数字の１が、右図柄列に第３図柄として数字の３が停止表示され、中図柄列にじゃんけんゲーム演出が実行されることを報知する報知態様Ｚ２ａが停止表示される。この報知態様Ｚ２ａが停止表示されると、図１４１４（ｂ）に示すじゃんけんゲーム演出の導入画面が表示され、じゃんけんゲーム演出が開始される。なお、図１４１４（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの右上に形成されている小表示領域Ｄｍ１ｂに表示される第１特別図柄の変動状態を示す第４図柄、及び、表示領域Ｄｍ２ｂに表示される第２特別図柄の変動状態を示す第４図柄がそれぞれ停止表示された状態であり、本第３変形例におけるじゃんけんゲーム演出は特別図柄の変動演出の１つではないことを示している。なお、変動演出の１つとしてじゃんけんゲーム演出を実行しても良い。なお、本第３変形例におけるじゃんけんゲーム演出の導入画面は、上述した第１０制御例のじゃんけん占い演出において表示される導入画面と同一のものである。また、じゃんけんゲーム演出における演出内容は、上述した第１０制御例におけるじゃんけん占い演出と同一であるため、詳細な説明を省略する。次に、図１４１５を参照して、本第３変形例におけるじゃんけんゲーム演出と特別図柄変動の関係について説明する。図１４１５は、本第３変形例におけるじゃんけんゲーム演出と特別図柄変動の関係を模式的に示したフローチャートである。図１４１５に示す例では、保留球を２個有している状態で抽選結果が「外れ（じゃんけん有り）」である特別図柄変動が実行されており、その特別図柄変動が終了するとじゃんけんゲーム演出が実行される。なお、図１４１５に示すように、特別図柄変動の終了後にじゃんけんゲーム演出が実行される場合には、保留球に基づく新たな特別図柄変動が実行されないため、じゃんけんゲーム演出は特別図柄変動が実行されていない期間に行われる。そして、じゃんけんゲーム演出終了後に保留球に基づく新たな特別図柄変動が実行される。このように構成することで、じゃんけんゲーム演出と新たな特別図柄変動に対応する変動演出が同時に実行されないため、遊技者がじゃんけんゲーム演出に集中し易くなり、じゃんけんゲーム演出の演出効果を向上させることができる。なお、本第３変形例では、特別図柄の抽選結果が「外れ（じゃんけん有り）」である場合に、特別図柄変動終了後にじゃんけんゲーム演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄抽選とは別にじゃんけんゲーム演出を実行するか否かの抽選を行う構成としても良い。または、抽選結果が外れである特別図柄抽選が終了した場合に保留球を保有していなければじゃんけん占い演出が実行される構成としても良い。

【３７７２】

＜第１０制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図１４１６及び図１４１７を参照して、本第３変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１４１６（ａ）は、本第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。本

第３変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１０制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２（図１３５２（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＣが設定されている点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１４１６（ｂ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＣの規定内容について説明する。図１４１６（ｂ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＣの規定内容を模式的に示した図である。第１当たり乱数テーブル２０２ＱａＣには、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであり、上述した第１０制御例における第１当たり乱数テーブル２０２Ｑａに対して、判定結果として外れの一部にじゃんけん有り外れが追加されている点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、図１４１６（ｂ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～２」が大当たり判定値として規定されており、「３～１１」が外れ（じゃんけん有り）の判定値として規定されており、それ以外の値（「１２～８９９」）が外れ（じゃんけん無し）の判定値として規定されている。この外れ（じゃんけん有り）の判定結果は、特別図柄の変動終了後にじゃんけん占い演出が実行される外れ種別である。なお、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１５～８９９」）が外れ（じゃんけん無し）の判定値として規定されている。つまり、確変状態においては、外れ（じゃんけん有り）の外れ種別が決定されない構成としている。なお、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～８９９」の９００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３００（９００個のうち３個）となり、外れ（じゃんけん有り）と判定される確率は１／１００（９００個のうち９個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／６０（９００個のうち１５個）となる。

【３７７３】

次に、図１４１７を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明する。図１４１７に示すように、本第３変形例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、上述した第１０制御例におけるＲＡＭ２０３に対して、特殊デモ実行中フラグ２０３Ｑａに代えてじゃんけん実行中フラグ２０３ＱｂＣを設定した点と、新たにじゃんけん待機フラグ２０３ＱａＣを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。じゃんけん待機フラグ２０３ＱａＣは、特別図柄の抽選結果として外れ（じゃんけん有り）が決定されたことを示すためのフラグであり、特別図柄判定処理（図１４１９のＳ２０２Ｑ参照）において特別図柄の抽選結果が外れ（じゃんけん有り）であると判別した場合にオンに設定され、特別図柄変動が終了する場合に実行されるじゃんけん実行処理（図１４２０のＳ２５２Ｑ参照）においてオフに設定される。じゃんけん実行中フラグ２０３ＱｂＣは、じゃんけん占い演出の実行中であることを示すフラグであり、じゃんけん実行処理においてじゃんけん待機フラグがオンであると判別した場合にオンに設定され、コマンド判定処理（図１４２１のＳ１８０２Ｑ参照）において終了コマンドを受信したと判別した場合にオフに設定される。

【３７７４】

＜第１０制御例の第３変形例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１４１８から図１４２１を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理について説明する。まず、図１４１８を参照して、本第３変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）の処理内容について説明する。図１４１８は、本第３変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における特別図柄変動処理（図１３５９のＳ１０１Ｑ参照）に対して、Ｓ２０１Ｑの処理に代えてＳ２５１Ｑの処理を実行する点と、特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容を一部変更した点と、新たにじゃんけん実行処理（Ｓ２５２Ｑ）を追加した点で相違する。Ｓ２５１Ｑの処理では、じゃんけん占い演出の実行中であるか、即ち、じゃんけん実行中フラグ２０３ＱｂＣがオンであるか否かを判別し（

Ｓ２５１Ｑ）、じゃんけん実行中フラグ２０３ＱｂＣがオンであると判別した場合には（Ｓ２５１Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、じゃんけん実行中フラグ２０３ＱｂＣがオフであると判別した場合には（Ｓ２５１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ２０２の処理に移行する。つまり、本第３変形例においても、上述した第１０制御例と同様にじゃんけん占い演出の実行期間中は、新たな特別図柄の変動表示が実行されないように構成している。Ｓ２０２からＳ２１３の処理を実行した後、Ｓ２０２Ｑの処理を実行する。ここで、図１４１９を参照して、本第３変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４１９は、本第３変形例における特別図柄判定処理（Ｓ２０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例における特別図柄判定処理（図１３６０のＳ２０２Ｑ参照）に対して、抽選結果が外れ（じゃんけん有り）である場合に、じゃんけん待機フラグをオンに設定する処理を追加した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ３０３Ｑの処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ３０３Ｑ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６Ｑ）、今回の抽選結果が外れ（じゃんけん有り）であるかを判別する（Ｓ３５１Ｑ）。今回の抽選結果が外れ（じゃんけん有り）であると判別した場合には（Ｓ３５１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん待機フラグをオンに設定し（Ｓ３５２Ｑ）、本処理を終了する。一方、外れ（じゃんけん有り）ではないと判別した場合には（Ｓ３５１Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３７７５】

図１４１８に戻り、説明を続ける。Ｓ２１７の処理において今回の抽選結果は大当たりではない、即ち、外れであると判別した場合には（Ｓ２１７：Ｎｏ）、更新処理（Ｓ２０４Ｑ）を実行して、じゃんけん実行処理を実行する（Ｓ２５２Ｑ）。ここで、図１４２０を参照して、じゃんけん実行処理（Ｓ２５２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４２０は、じゃんけん実行処理（Ｓ２５２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。じゃんけん実行処理（Ｓ２５２Ｑ）が実行されると、まずじゃんけん待機フラグがオンであるか、即ち、今回の特別図柄の抽選結果が外れ（じゃんけん有り）であるかを判別し（Ｓ７０１Ｑ）、じゃんけん待機フラグがオフであると判別した場合には（Ｓ７０１Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、じゃんけん待機フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ７０１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん実行中フラグをオンに設定し（Ｓ７０２Ｑ）、じゃんけん待機フラグをオフに設定して（Ｓ７０３Ｑ）、じゃんけんゲーム演出（じゃんけん占い演出）を実行させるためのじゃんけんコマンドを設定し（Ｓ７０４Ｑ）、本処理を終了する。次に、図１４２１を参照して、本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４２１は、本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ１８０２Ｑ）が実行されると、まず、終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１９０３Ｑ）、終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１９０３Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけん実行中フラグをオフに設定し（Ｓ１９５１Ｑ）、本処理を終了する。一方、終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１９０３Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３７７６】

＜第１０制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１４２２から図１４２５を参照して、本第３変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。まず、図１４２２を参照して、本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の処理内容について説明する。図１４２２は、本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１０制御例に対して、じゃんけんコマンド処理（Ｓ４２０２Ｑ）を追加した点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、Ｓ４２０１Ｑの処理において、じゃんけんコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１Ｑ）、じゃんけんコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんコマンド処理を実行する（Ｓ４２０２Ｑ）。ここで、図１４２３を参照して、じゃんけ

んコマンド処理（Ｓ４２０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４２３は、じゃんけんコマンド処理（Ｓ４２０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。じゃんけんコマンド処理（Ｓ４２０２Ｑ）では、主制御装置１１０における特別図柄抽選の結果が外れ（じゃんけん有り）であることに基づいて設定されたじゃんけんコマンドを受信した場合に、じゃんけんゲーム演出（第３変形例におけるじゃんけん占い演出）を実行するための処理を行う。じゃんけんコマンド処理（Ｓ４２０２Ｑ）が実行されると、まず、じゃんけんゲーム演出を開始するための表示用開始コマンドを設定し（Ｓ４８０１Ｑ）、じゃんけん占い実行中フラグをオンに設定する（Ｓ４８０２Ｑ）。次いで、じゃんけん占いカウンタの値（ＪＣ１）として１６秒に対応する値を設定し（Ｓ４８０３Ｑ）、演出カウンタ値を取得して（Ｓ４８０４Ｑ）、じゃんけん結果選択テーブル２２２Ｑａを参照して結果パターンを決定する（Ｓ４８０５Ｑ）。そして、決定した結果パターンを示す結果パターン情報を結果パターン記憶エリアに格納し（Ｓ４８０６Ｑ）、導入期間フラグをオンに設定して（Ｓ４８０７Ｑ）、本処理を終了する。

【３７７７】

次に、図１４２４を参照して、本第３変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４２４は、本第３変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０２Ｑ）が実行されると、まず、選択ボタン６００の操作があるかを判別し（Ｓ４３０１Ｑ）、選択ボタン６００の操作がないと判別した場合には（Ｓ４３０１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。一方、選択ボタン６００の操作があると判別した場合には（Ｓ４３０１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんゲーム演出（本第３変形例におけるじゃんけん占い演出）の実行中であるか、即ち、じゃんけん占い実行中フラグはオンであるかを判別し（Ｓ４３５１Ｑ）、じゃんけんゲーム演出の実行中である、即ち、じゃんけん占い実行中フラグがオンであると判別した場合には（Ｓ４３５１Ｑ：Ｙｅｓ）、じゃんけんゲーム中処理を実行し（Ｓ４３５２Ｑ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。このじゃんけんゲーム中処理（Ｓ４３５２Ｑ）では、主にじゃんけんゲーム演出の実行期間中に遊技者による選択ボタン６００の操作内容に応じてじゃんけんゲーム演出の表示態様を可変させるための処理を行う。なお、じゃんけんゲーム中処理（Ｓ４３５２Ｑ）の詳細な処理内容については、図１４２５を参照して後述する。Ｓ４３５１Ｑの処理において、じゃんけんゲーム演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ４３５１Ｑ：Ｎｏ）、Ｓ４３１６Ｑの処理に移行する。

【３７７８】

次に、図１４２５を参照して、じゃんけんゲーム中処理（Ｓ４３５２Ｑ）の処理内容について説明する。図１４２５は、このじゃんけんゲーム中処理（Ｓ４３５２Ｑ）の処理内容を示したフローチャートである。じゃんけんゲーム中処理（Ｓ４３５２Ｑ）が実行されると、まず、中ボタン６００ａが押下されたかを判別し（Ｓ４５０１Ｑ）、中ボタン６００ａの押下がありと判別した場合には（Ｓ４５０１Ｑ：Ｙｅｓ）、導入期間フラグ２２３Ｑｍがオンであるか、即ち、導入画面表示期間中であるかを判別し（Ｓ４５０２Ｑ）、導入期間フラグ２２３Ｑｍがオンである、即ち、導入画面表示期間中であると判別した場合には（Ｓ４５０２Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、導入期間フラグ２２３Ｑｍがオフである、即ち、導入画面表示期間ではないと判別した場合には（Ｓ４５０２Ｑ：Ｎｏ）、結果報知処理を実行する（Ｓ４５０３Ｑ）。結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）では、じゃんけん結果を決定し、じゃんけん結果を報知するための処理が行われる。なお、この結果報知処理（Ｓ４５０３Ｑ）は、上述した第１０制御例における結果報知処理（図１３７２のＳ４５０３Ｑ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４５０１Ｑの処理において、中ボタン６００ａの押下なしと判別した場合には（Ｓ４５０１Ｑ：Ｎｏ）、次に、上ボタン６００ｂが押下されたかを判別し（Ｓ４５０４Ｑ）、上ボタン６００ｂの押下ありと判別した場合には（Ｓ４５０４Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。これは、上述した第１０制御例と同様に、本第３変形例におけるじゃんけんゲーム演出においては、選択ボタン６００の内、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅに

は、それぞれ「グー」、「チョキ」、「パー」が割り振られているが、上ボタン６００ｂには何も割り振られていないためである。Ｓ４５０４Ｑの処理において、上ボタン６００ｂの押下なしと判別した場合には（Ｓ４５０４Ｑ：Ｎｏ）、次に、じゃんけん選択期間であるかを判別し（Ｓ４５０５Ｑ）、じゃんけん選択期間ではないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｑ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、じゃんけん選択期間であるか否かは、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎの状態によって判別し、じゃんけん選択期間フラグ２２３Ｑｎがオンである場合にじゃんけん選択期間であると判別する。Ｓ４５０５Ｑの処理において、じゃんけん選択期間であると判別した場合には（Ｓ４５０５Ｑ：Ｙｅｓ）、前回押下されたボタンと同一種別であるかを判別し（Ｓ４５０６Ｑ）、前回押下されたボタンと同一種別であると判別した場合には（Ｓ４５０６Ｑ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。具体的には、前回押下された選択ボタン６００が右ボタン６００ｃである場合に、今回も右ボタン６００ｃが押下された場合には「自分の手」が変わらないため、表示されている「自分の手」の態様を可変させるための処理を実行しない。Ｓ４５０６Ｑの処理において、前回押下されたボタンと同一種別のボタンではないと判別した場合には（Ｓ４５０６Ｑ：Ｎｏ）、押下されたボタン種別に対応する操作情報を操作情報記憶エリア２２３Ｑｆに格納（記憶）し（Ｓ４５０７Ｑ）、押下されたボタン種別に対応するじゃんけんの手を表示するための表示用可変コマンドを設定し（Ｓ４５０８Ｑ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用可変コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１３６７参照）のコマンド出力処理（図１３６７のＳ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４では、この表示用可変コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において受信した表示用可変コマンドによって示される「自分の手」の態様を表示するための表示制御が開始される。

【３７７９】

＜じゃんけん占い演出の演出別例１について＞

次に、図１４２６及び図１４２７を参照して、上述したじゃんけん占い演出の演出別例１について説明する。上述した第１０制御例におけるじゃんけん占い演出は、じゃんけん選択期間において遊技者が「自分の手」を決定し、結果報知期間において予め決定されている「相手の手」の態様が表示される構成であった。つまり、じゃんけんゲームを主体としたじゃんけん占い演出を実行する構成であった。これに対して、本演出別例１では、じゃんけん選択期間において遊技者による「自分の手」の態様の決定と、「相手の手」の態様の表示を行い（図１４２６（ａ）及び（ｂ）参照）、結果報知期間では、じゃんけん選択期間におけるじゃんけんの勝敗に対応する「今日の運勢」を表示する構成としている（図１４２７参照）。なお、結果報知期間において表示される「今日の運勢」の態様（本演出別例１では、大吉、凶の２種類）は、じゃんけん占い演出開始時に抽選によって決定され、決定された「今日の運勢」の態様に応じて、じゃんけん選択期間におけるじゃんけんの勝敗が決定される。具体的には、決定された「今日の運勢」の態様が「大吉」であれば、じゃんけん選択期間において遊技者が勝利し、決定された「今日の運勢」の態様が「凶」であれば、じゃんけん選択期間において遊技者が敗北するように構成している。なお、本演出別例１は、上述した第１０制御例と同様に操作手段の操作によりじゃんけん選択期間をスキップして結果報知期間に移行可能に構成している。したがって、じゃんけんゲームを経由して「今日の運勢」を知るか、じゃんけんゲームを経由せずに「今日の運勢」を知るかを遊技者が任意に選択することができる。これにより、例えば、じゃんけん占い演出を実行可能な遊技機が複数台設置されている場合に、遊技者がそれぞれの遊技機の「今日の運勢」を確認して「大吉」が表示された遊技機を選定するといった遊び方を提供することができる。

【３７８０】

図１４２６（ａ）及び（ｂ）は、じゃんけん占い演出の演出別例１におけるじゃんけん選択期間中の表示画面の一例を示した図である。上述した第１０制御例におけるじゃんけん占い演出では、じゃんけん選択期間において選択ボタン６００のうち左右下ボタン６０

０ｃ～６００ｅを操作することで「自分の手」の態様を決定する構成であったが、本演出別例１では、枠ボタン２２の操作により「自分の手」の態様を決定する構成としている。具体的には、導入画面表示期間が終了しじゃんけん選択期間に移行すると、主表示領域Ｄｍの中央部に表示領域ＨＲ３ａと表示領域ＨＲ２ａが形成され、表示領域ＨＲ３ａには「自分の手（あなたの手）」を示す態様が、表示領域ＨＲ２ａには「相手の手」を示す態様がそれぞれ「グー」、「チョキ」、「パー」の順で表示される。本演出別例１では、遊技者がボタン２２を押下したタイミングで表示領域ＨＲ３ａに表示されている「自分の手」の態様が今回のじゃんけん占い演出における「自分の手」となる。表示領域ＨＲ１には、枠ボタン２２を模したボタン態様Ｐｂ５と、「ボタン押下で自分の手を決めろ」の文字が表示される。これにより、枠ボタン２２の操作により自分の手を決定することを遊技者に容易に認識させることができる。なお、表示領域ＨＲ３ａにおいて表示される「自分の手」の態様は、０．８秒間隔で次の手の態様に切り替わる構成としており、「グー」、「チョキ」、「パー」のそれぞれの態様が１のじゃんけん選択期間において２回表示されることとなる。これにより、初めてじゃんけん占い演出を行う遊技者であっても、１周目ではどの順番で「自分の手」の態様が可変して表示されるのかを確認し、２周目で好みの手を選択することが可能となる。なお、上述した第１０制御例では、じゃんけん選択期間において中ボタン６００ａを操作することでじゃんけん選択期間の残り期間がある場合でも結果報知期間に移行する（スキップする）構成であったが、本演出別例１では、枠ボタン２２を１秒間押下し続ける（長押し）することで結果報知期間へと移行する（スキップする）構成としている。このように構成することで、「自分の手」を決定する操作と、結果報知期間へとスキップさせる操作とを操作部が１つしかない操作手段（例えば、演出ボタン２２ａ）で実行可能となり、複数の操作手段を遊技機に備える必要が無いため、遊技機の製造コストを軽減することができる。そして、じゃんけん選択期間開始から所定期間（本演出別例１では５秒）が経過すると、図１４２６（ｂ）に示すように、「相手の手」の態様が表示領域ＨＲ２ａに停止表示される。図１４２６（ｂ）に示す例では、表示領域ＨＲ３ａに「自分の手」の態様として「チョキ」が停止表示され、表示領域ＨＲ２ａに「相手の手」の態様として「パー」が停止表示されており、遊技者の勝利となる。なお、上述したように、本演出別例１では、じゃんけん占い演出開始時に決定された「今日の運勢」の態様によってじゃんけん選択期間におけるじゃんけんの勝敗を決定する構成としている。したがって、じゃんけん選択期間において遊技者がじゃんけんに勝利する場合には、図１４２７に示すように、結果報知期間において「おめでとう、今日の運勢は大吉」という文字と先読みチケットが付与されたことを示す態様が表示される。なお、図示しないが、じゃんけん選択期間において遊技者がじゃんけんに敗北した場合には、結果報知期間において「残念、今日の運勢は凶だよ」の文字が表示され、先読みチケットが付与されない。なお、じゃんけん選択期間において遊技者がスキップ操作を行った場合には、遊技者が「自分の手」の態様を決定しているか否かにかかわらず、「相手の手」の態様は表示されずに、結果報知期間においてじゃんけん占い演出開始時に決定されている「今日の運勢」の表示と先読みチケット付与の有無が表示される。

【３７８１】

＜じゃんけん占い演出の演出別例２について＞

次に、図１４２８から３５５６を参照して、じゃんけん占い演出の演出別例２について説明する。上述した第１０制御例におけるじゃんけん占い演出では、１のじゃんけん占い演出においてじゃんけんゲームが１回実行される構成であった。これに対して、本演出別例２では、１のじゃんけん占い演出期間において複数回じゃんけんゲームを実行可能に構成している。図１４２８は、本演出別例２におけるじゃんけん占い演出の流れを模式的に示した図である。図１４２８に示すように、本演出別例２では、じゃんけん占い演出の導入画面表示期間終了からじゃんけん占い演出の結果報知期間開始までの期間で５回じゃんけんゲームが実行される構成としている。なお、本演出別例２における各じゃんけんゲーム（じゃんけん占いＸ回戦）は、上述した演出別例１におけるじゃんけん占い演出と同様に、遊技者による「自分の手」の態様の決定と、「相手の手」の態様の表示と、じゃんけ

んの勝敗表示までを１セットとしており、じゃんけん占い結果報知画面ではじゃんけんの勝敗に対応する「今日の運勢」が表示される。図１４２８に示すように１回のじゃんけんゲームが終了すると、所定のじゃんけん準備期間（本演出別例２では３秒）を経て次回のじゃんけんゲームが実行される。このじゃんけん準備期間では、次に遊技者が「自分の手」の態様を選択可能となるタイミングを報知するカウントダウン演出が実行される。このようにじゃんけん準備期間を設けることで、前回のじゃんけんゲームから遊技者が枠ボタン２２を連打し続けている場合であっても、じゃんけん準備期間中に新たなじゃんけんゲームが開始されることを予告することで、遊技者に「自分の手」の態様を選択可能となるタイミングを分かり易くすることが可能となる。なお、本演出別例２では、各じゃんけんゲーム間でじゃんけん準備期間を設定する構成としたが、これに限るものではなく、各じゃんけんゲーム間でじゃんけん準備期間を設けずに連続してじゃんけんゲームを実行する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にテンポ良く複数回のじゃんけんゲームを楽しませることができる。

【３７８２】

本演出別例２では、じゃんけん占い演出開始時に各じゃんけんゲームの勝敗と、じゃんけん占い結果報知画面で表示される「今日の運勢」の態様を含む結果パターン種別が決定される。なお、各結果パターン種別の詳細については図１４２９を参照して後述する。本演出別例２では、１のじゃんけん占い演出において遊技者が勝利した回数に応じてじゃんけん占い演出終了時に付与される特典が異なる構成としている。具体的には、じゃんけん占い演出中に遊技者が１回勝利した場合には先読みチケットが１枚付与され、５回勝利した場合には先読みチケットが５枚付与される。このように構成することで、遊技者に１のじゃんけん占い演出において何回勝利できるかに対する興味を持たせ易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本演出別例２においても、上述した演出別例１と同様に、じゃんけんゲーム中にスキップ操作（演出ボタン２２の１秒間の長押し操作）を実行することで残りのじゃんけんゲームをスキップしてじゃんけん占い結果報知画面を表示させる構成としている。なお、結果パターン種別として少なくとも１回は遊技者が勝利する結果パターン種別が設定されている状態でスキップ操作を実行した場合は、結果パターン種別にかかわらずじゃんけん占い演出終了時に付与される先読みチケット枚数は１枚となるように構成している。例えば、遊技者が５回勝利する結果パターン種別が設定されている状態でスキップ操作をせずにじゃんけん占い演出が終了した場合には先読みチケットが５枚付与されるのに対し、スキップ操作をした場合にはじゃんけん占い演出終了時に先読みチケットが１枚しか付与されない。このように構成することで、スキップ操作を実行せずにじゃんけんゲームを楽しもうと遊技者に思わせ易くなるため、じゃんけん占い演出の演出効果を向上させることができる。

【３７８３】

次に、図１４２９を参照して、本演出別例２の音声ランプ制御装置１１３に設定されているじゃんけん結果パターン選択テーブル２２２ＱａＤの規定内容について説明する。図１４２９は、じゃんけん結果パターン選択テーブル２２２ＱａＤの規定内容を模式的に示した図である。このじゃんけん結果パターン選択テーブル２２２ＱａＤには、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて各結果パターン種別が規定されている。例えば、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲内であれば「結果パターンＡ」が決定される。各結果パターンには、１回戦から５回戦までの各じゃんけんゲームの勝敗と、結果報知期間に表示される占い結果態様（上述した演出別例１における「今日の運勢」の態様に相当するもの）がそれぞれ規定されており、この「結果パターンＡ」は、１回戦から５回戦までのじゃんけんゲームにおいて遊技者が全て勝利し、結果報知期間では「大吉」が表示される結果パターン種別である。なお、本演出別例２では、５回のじゃんけんゲームのうち１回でも遊技者が勝利する結果パターン種別では、結果報知期間において「大吉」が表示される構成としている。一方、５回のじゃんけんゲームのうち、遊技者が一度も勝利できない結果パターン種別である「結果パターンＡＥ」では、結果報知期間において「凶」が表示される。図１４２９に示すように、「結果パターンＡＥ」は演出カウンタ２２３ｆの値が

「６２０～９９８」の範囲内である場合に決定される結果パターン種別である。本演出別例２では、演出カウンタ２２３ｆの上限値は「９９８」であることから、約３８％（３７８／９９９）の割合で結果報知期間において「凶」が表示され、約６２％（６２０／９９９）の割合で結果報知期間において「大吉」が表示されるように構成している。なお、本演出別例２におけるじゃんけん占い演出では、１回戦から５回戦までのじゃんけんゲームにおける勝利回数に対応した先読みチケットが付与される構成としている。例えば、５回勝利した場合には先読みチケットが５枚付与され、３回勝利した場合には先読みチケットが３枚付与される。しかしながら、５回戦目のじゃんけんゲームが終了する前に結果報知期間に移行するスキップ操作を実行した場合には、「結果パターンＡＥ」以外の結果パターン種別では先読みチケットが１枚しか付与されない構成としている。したがって、「結果パターンＡ」が決定されている場合に、スキップ操作を実行せずにじゃんけんゲームを５回戦まで終了させた場合には先読みチケットが５枚付与されるが、スキップ操作を実行して結果報知期間に移行させた場合には先読みチケットが１枚しか付与されない。このように構成することで、スキップ操作を実行したか否かがその後の遊技に影響し得るため、スキップ操作を実行するか否かを遊技者に考えさせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３７８４】

次に、図１４３０（ａ）を参照して、「結果パターンＡ」が決定されているじゃんけん占い演出において遊技者がスキップ操作を実行しなかった場合の結果報知画面について説明する。図１４３０（ａ）は、「結果パターンＡ」が決定されているじゃんけん占い演出において遊技者がスキップ操作を実行しなかった場合の結果報知画面の一例を示した図である。表示領域Ｄｍ５には、今回のじゃんけん占い演出において５回戦のうち遊技者が勝利した回数を示す態様が表示されており、図１４３０（ａ）に示す例では、遊技者が５回勝利したことを示す態様が表示されている。また、「結果パターンＡ」は結果報知期間において「大吉」を表示する結果パターン種別であるため、表示領域ＨＲ２には「おめでとう、今日の運勢は大吉」の文字と、先読みチケットが付与されたことを示す態様が表示される。図１４３０（ｂ）は、図１４３０（ａ）に示すじゃんけん占い演出終了後の表示画面の一例を示した図である。図１４３０（ａ）に示す例では、じゃんけん占い演出において遊技者が５回勝利しているため、図１４３０（ｂ）に示すように、表示領域Ｄｍ４に表示されている保有している先読みチケット枚数が５枚追加された状態となる。一方、「結果パターンＡ」が決定されているじゃんけん占い演出において遊技者がスキップ操作を実行した場合には、図１４３１（ａ）に示すように、表示領域Ｄｍ５には勝利回数が不明であることを示す態様が表示される。なお、その他の表示についてはスキップ操作を実行しなかった場合と同一である。図１４３１（ａ）に示すじゃんけん占い演出が終了すると、図１４３１（ｂ）に示す表示画面が表示される。具体的には、表示領域Ｄｍ４に表示されている保有している先読みチケット枚数が１枚追加された状態となり、主表示領域Ｄｍの正面視左下に表示領域Ｄｍ６が形成される。この表示領域Ｄｍ６には、遊技者が保有するスマートフォン等により読み取り可能な２次元コードが表示され、遊技者がスマートフォン等によりこの２次元コードを読み取ることでスキップしなかった場合のじゃんけん結果データをスマートフォン等により確認することが可能である。これにより、前回のじゃんけん占い演出においてスキップ操作を実行したものの、スキップ操作を実行しなかった場合には何回じゃんけんに勝利できていたのか気になる遊技者に対して内部的に決定されていた各じゃんけんゲームの勝敗を知らせることが可能となる。

【３７８５】

以上説明したように、本第１０制御例の演出別例２では、１のじゃんけん占い演出において複数回のじゃんけんゲームを実行可能に構成した。このように構成することで、複数回じゃんけんゲームを楽しみたい遊技者が毎回じゃんけん占い演出を実行する度に導入画面表示期間における遊技説明を受ける必要がなくなるため、遊技者にテンポ良くじゃんけんゲームを楽しませることが可能となる。なお、本演出別例２では、１のじゃんけん占い演出において実行可能なじゃんけんゲームの回数を５回としたが、これに限るものではな

く、５回以下としても良いし、６回以上としても当然良い。或いは、１のじゃんけん占い演出において実行されるじゃんけんゲームの回数を複数規定し、じゃんけん占い演出開始時に１のじゃんけんゲームの実行回数を決定する構成としても良い。具体的には、１のじゃんけん占い演出において実行されるじゃんけんゲームの回数として１回、３回、５回、１０回のうち、いずれかの回数を設定可能に構成しても良い。なお、本演出別例２におけるじゃんけん占い演出中のスキップ操作の有無がじゃんけん占い演出終了後の遊技内容に影響し得る技術思想を上述した第１０制御例に応用しても良い。例えば、じゃんけん占い演出中のスキップ操作の有無がじゃんけん占い演出終了後に実行される特図変動における変動演出の演出態様に反映される構成としても良い。具体的には、じゃんけん占い演出においてスキップ操作を実行しなかった場合には通常の演出モードが設定され、じゃんけん占い演出においてスキップ操作を実行した場合には、通常の演出モードに比べて特図変動の抽選結果が大当たり当選であることをその特図変動の変動時間が経過するよりも前に報知され易い一発告知モードが設定される構成としても良い。このように構成することで、じゃんけん占い演出におけるスキップ操作の有無によって遊技者が任意にその後の演出モードを決定することが可能となるため、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

【３７８６】

＜第１０制御例の演出別例３について＞

次に、図１４３２及び図１４３３を参照して、第１０制御例の演出別例３について説明する。上述した第１０制御例の演出別例２では、１のじゃんけん占い演出において予め決められた回数（５回）のじゃんけんゲームを実行可能に構成した。これに対して、本演出別例３では、１のじゃんけん占い演出において遊技者の任意の回数じゃんけんゲームを実行可能に構成している。具体的には、上述した演出別例２におけるじゃんけん準備期間において図１４３２に示すじゃんけんゲームを継続するか否かを遊技者に選択させるための態様を表示し、遊技者が枠ボタン２２を操作することで、「はい」を示すアイコンＨＲ２ｂ、「いいえ」を示すアイコンＨＲ２ｃのいずれかを選択可能に構成している。なお、じゃんけん準備期間が開始された時点では「いいえ」が選択された状態となっているため、遊技者が枠ボタン２２の操作有効期間中に枠ボタン２２を操作しなければ結果報知期間に移行し、演出別例２と同様に「今日の運勢」が表示される。じゃんけん準備期間中は操作有効期間が経過するまで枠ボタン２２を複数回操作可能であり、枠ボタン２２を操作する毎に選択中のアイコン（アイコンＨＲ２ｂとアイコンＨＲ２ｃ）が切り替わり、操作有効期間経過時点で選択されているアイコンに対応して再度じゃんけんゲームを実行するか（じゃんけん選択期間に移行するか）、結果報知期間に移行するかが決定される。なお、本演出別例３では、じゃんけん占い演出開始時に結果報知画面において表示する「今日の運勢」の態様と、その「今日の運勢」の態様に対応するじゃんけんゲームの遊技者の勝率を決定する構成としている。具体的には、じゃんけん占い演出開始時に「今日の運勢」の態様として「大吉」、「吉」、「凶」のいずれかを決定し、「大吉」が決定された場合はじゃんけんゲームにおける遊技者の勝利確率を７５％に設定し、「吉」が決定された場合はじゃんけんゲームにおける遊技者の勝利確率を５０％に設定し、「凶」が決定された場合はじゃんけんゲームにおける遊技者の勝利確率を２５％に設定する。そして、１のじゃんけん占い演出において遊技者が勝利できた回数に応じてじゃんけん占い演出終了時に特典として先読みチケットが付与される。このように構成することで、先読みチケットが付与され易い状態と、先読みチケットが付与され難い状態とを創出することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３７８７】

次に、図１４３３を参照して、本演出別例３におけるじゃんけん占い演出の流れについて説明する。図１４３３（ａ）は、じゃんけん選択期間中にスキップ操作を実行しなかった場合のじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。本演出別例３におけるじゃんけん占い演出は、上述した演出別例２におけるじゃんけん占い演出と同様に、導入画面表示期間と、じゃんけん選択期間と、じゃんけん準備期間と、結果報

知期間によって構成されている。なお、じゃんけん選択期間における演出内容は、上述した演出別例１におけるじゃんけん占い演出と同様に、遊技者による「自分の手」の態様の選択と、「相手の手」の態様及びじゃんけんの勝敗表示までが１セットとなっており、結果報知期間ではじゃんけん占い演出開始時に決定された「今日の運勢」の態様が表示される。本演出別例３では、じゃんけん準備期間において遊技者がじゃんけんゲームの継続を選択した場合には、じゃんけん準備期間終了後に新たにじゃんけん選択期間が設定される。一方、じゃんけん準備期間において遊技者が非継続を選択した場合には、じゃんけん準備期間終了後に結果報知期間が設定される。つまり、じゃんけん準備期間において遊技者が継続を選択し続ける限りじゃんけん占い演出は終了せず、遊技者は複数回じゃんけんゲームを楽しむことができる。図１４３３（ｂ）は、じゃんけん選択期間中にスキップ操作を実行した場合のじゃんけん占い演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。じゃんけん選択期間中にスキップ操作が実行された場合には、じゃんけん準備期間が設定されることなく結果報知期間に移行する。このように構成することで、例えば、じゃんけん占い演出中に特図保留球を獲得したため、いち早く特図変動を実行させたい遊技者はスキップ操作を実行することで、じゃんけん占い演出の演出期間を短縮させることが可能であり、じゃんけん占い演出を継続して楽しみたい遊技者はスキップ操作を実行せずにじゃんけん準備期間においてじゃんけんゲームの継続を選択するとじゃんけんゲームを継続して楽しむことが可能となるため、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することが可能となる。なお、本演出別例３では、じゃんけん準備期間において遊技者がじゃんけんゲームの非継続を選択しない限りは、じゃんけん占い演出が継続して実行される構成としたが、これに限るものではなく、実行可能なじゃんけんゲームの回数に上限を設ける構成としても良い。例えば、１のじゃんけん占い演出において１０回じゃんけんゲームが実行された場合には、１０回目のじゃんけんゲーム終了後にじゃんけん準備期間を設定せず、結果報知期間に移行する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がじゃんけん占い演出のみを長期間継続して実行することを抑制することができる。

【３７８８】

＜第１０制御例の演出別例４について＞

次に、上述した第１０制御例の演出別例４について説明する。上述した第１０制御例及び各制御例では、じゃんけん占い演出において演出ボタン２２ａ又は選択ボタン６００の操作により「自分の手」の態様を選択可能に構成したが、本演出別例４では、遊技機にカメラを内蔵し、じゃんけん占い演出では、遊技者が内蔵カメラの前に遊技者自身の手を「グー」、「チョキ」、「パー」のいずれかの形でかざすことで内蔵カメラにより遊技者の手の形を識別し、「自分の手」の態様を決定する。このように構成することで、遊技者に対して実際にじゃんけんをしているような感覚を味合わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【３７８９】

＜第１１制御例＞

次に、図１４３４から図１４８２を参照して、第１１制御例について説明をする。本第１１制御例は、上述した第１制御例に対して、パチンコ機１０の内枠１２に設けられた構成の一部と、パチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた構成の一部と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３７９０】

まず、図１４３４を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の内枠１２の構成について説明をする。図１４３４は、本第１１制御例におけるパチンコ機１０を正面視した正面図である。なお、図１４３４に示した各構成のうち、上述した第１制御例におけ

るパチンコ機１０（図１参照）と同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１４３４に示した通り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の内枠は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、下皿１７にラウンド停止ボタン９０を設けている点で相違している。また、詳細な図示は省略しているが、枠ボタンの近傍に選択ボタン６００を設けている点で相違している。ラウンド停止ボタン９０は、大当たり遊技の進行を中断、或いは再開する場合に操作される操作手段であって、詳細な説明については図１４３６（ｃ）を参照して後述する。また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０にて実行される各種演出の内容や遊技環境を選択したり決定したりする場合に操作される操作手段であって、詳細な説明は図１４３６（ｂ）を参照して後述する。

【３７９１】

次に、図１４３５を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１４３５は、本第１１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の正面図である。図１４３５に示した通り、本第１１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、上述した第１制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３（図４参照）に対して、遊技盤１３の下側領域（可変表示装置ユニット８０の下側の領域）に設けられていた可変入賞装置６５の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第１制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、図５に示した通り、可変入賞装置６５の内部に複数の排出領域が設けられており位置が可変される変位体である遊技球が通過した排出領域に応じて大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が付与されるように構成していた。つまり、大当たり遊技中における遊技内容に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が設定されるように構成していた。これに対して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中に実行される遊技内容に関わらず、大当たり当選した場合に決定された大当たり種別に対応させて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が決定されるように構成している。よって、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では可変入賞装置６５の内部構成として上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のように複雑な構成（複数の流下経路構成、及び、可変入賞装置６５へと入賞した遊技球の流下経路を振り分ける構成）を用いること無く、可変入賞装置６５へと入賞した遊技球を検知可能な機構と、検知された遊技球をパチンコ機１０の外部へと排出する１つの排出経路と、が設けられる簡素的な構成が用いられている。

【３７９２】

次に、図１４３６を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０が有する複数の操作手段について説明をする。本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技中の遊技者が操作可能な操作手段として、３種類の操作手段を有している。図１４３６（ａ）は、枠ボタン２２を模式的に示した図であって、図１４３６（ｂ）は、選択ボタン６００を模式的に示した図であって、図１４３６（ｃ）は、ラウンド停止ボタン９０を模式的に示した図である。図１４３６（ａ）に示した通り、遊技者が操作できる装置である枠ボタン２２は、円形状に形成された押下ボタンであって、枠ボタン２２が押下操作されたことを検知センサ（図示せず）が検知し、検知センサの検知結果に応じて出力される検知信号が音声ランプ制御装置１１３へと入力されることで、枠ボタン２２に対して所定操作（押下操作）が実行されたことを判定可能に構成している。また、枠ボタン２２が押下操作された場合に出力される検知信号は、継続して押下させている間出力されることに構成している。このように構成することで、枠ボタン２２に対して、単発で押下操作が行われている状況と、継続押下操作（長押し操作）が行われている状況と、を判別可能に構成している。このような枠ボタン２２に対する押下操作は、第３図柄表示装置８１（図６参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものである。なお、詳細な説明は省略するが、枠ボタン２２に対して長押し操作が行われている際中は、常に検知信号が出力されるのでは無く、定期的（０．２秒毎）に０．１秒幅の検知信号（パルス信号）が出力されるように構成し、定期的に出力される検知信号を複数回（４回）検知した場合に、長押し操作期間中であると判別するように構成している。このように構成す

ることで、枠ボタン２２の押下操作に応じて出力される検知信号が入力される音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５にノイズ等に基づいて出力される信号が入力された場合に押下信号と誤検知してしまうことを抑制することができる。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、枠ボタン２２の構成として、図１４３６（ａ）に示した通り、円形状の押下ボタンを用いているがこれに限ること無く、他の形状の押下ボタンを用いても良い。また、遊技者が操作可能な方式であれば押下方式以外の操作手段を用いても良く、傾倒操作可能なジョイスティック方式や、遊技者の動作を検知可能な非接触方式の操作手段を用いても良い。

【３７９３】

次に、図１４３６（ｂ）を参照して、選択ボタン６００について説明をする。選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図１４３６（ｂ）に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅといった複数の押下ボタン群であって、選択ボタン６００を形成する何れかの押下ボタン（中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅ）が押下操作されたことを検知センサ（図示せず）が検知し、検知センサの検知結果に応じて出力される検知信号が音声ランプ制御装置１１３へと入力されることで、選択ボタン６００を形成する何れかの押下ボタン（中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅ）に対して所定操作（押下操作）が実行されたことを判定可能に構成している。

【３７９４】

この選択ボタン６００は、遊技者に対して複数の選択肢の中から１の選択肢を任意に選択させる際に用いられる操作手段である。具体的には、大当たり遊技中に出力される楽曲の種別を遊技者に選択させる際に用いられる（図１４３８参照）。それ以外にも、パチンコ機１０の遊技環境を調整する際にも用いられる。具体的には、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図１４４４参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図１４３８参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第１１制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第１１制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【３７９５】

次に、図１４３６（ｃ）を参照して、ラウンド停止ボタン９０について説明をする。このラウンド停止ボタン９０は、上述した枠ボタン２２及び選択ボタン６００とは異なり、ラウンド停止ボタン９０が押下操作されたことを検知センサ（図示せず）が検知し、検知センサの検知結果に応じて出力される検知信号が主制御装置１１０へと入力されることで、ラウンド停止ボタン９０に対して所定操作（押下操作）が実行されたことを主制御装置１１０側で判定可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たり遊技（プレミア大当たり遊技）が実行されている大当たり遊技期間のうち所定期間（ラウンド遊技期間）において、ラウンド停止ボタン９０に対する押下操作が有効に判定されるラウンド停止ボタン有効期間が設定されるように構成しており、ラウンド停止ボタン有効期間中にラウンド停止ボタン９０に対して押下操作

が行われると、実行中の大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行が中断（停止）されるように構成している。そして、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行が中断（停止）されている状況下で再度ラウンド停止ボタン９０に対して押下操作が行われた場合に、中断（停止）されている大当たり遊技（ラウンド遊技）が再開されるように構成している。また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たり遊技（プレミア大当たり遊技）においてラウンド遊技が開始されると、遊技に関する情報を報知する表示態様としてプレミア演出が開始されるように構成しており、このプレミア演出は、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行が中断（停止）されている期間中も継続して実行されるように構成している。このように構成することで、プレミア大当たり遊技が実行された場合において、プレミア演出を最後まで楽しみたい遊技者は、ラウンド停止ボタン９０を押下操作することで、ラウンド遊技の進行を中断（停止）させた状況下でプレミア演出を最後まで楽しんだ後にラウンド遊技を再開させることが可能となるため、時間経過に基づいてラウンド遊技が終了してしまうことを確実に抑制することができる。一方で、プレミア演出を既に体験している遊技者であって、プレミア演出を楽しむこと無くいち早く大当たり遊技を終了させたい遊技者に対しては、ラウンド停止ボタン９０を押下しないことで、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断（停止）させること無く大当たり遊技を実行させることができるため、大当たり遊技をスムーズに行わせることができる。

【３７９６】

上述した通り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能（外部操作可能）な操作手段として、枠ボタン２２（第１操作手段）、選択ボタン６００（第２操作手段）、ラウンド停止ボタン９０（第３操作手段）と、を有しており、第１操作手段、及び第２操作手段に対する外部操作（押下操作）を検知した場合に出力される検知信号が音声ランプ制御装置１１３へと入力され、第３操作手段に対する外部操作（押下操作）を検知した場合に出力される検知信号が主制御装置１１０へと入力されるように構成しているが、これに限ること無く、第３操作手段に対する外部操作（押下操作）を検知した場合に出力される検知信号も、第１操作手段、及び第２操作手段と同様に音声ランプ制御装置１１３へと入力されるように構成し、音声ランプ制御装置１１３が第３操作手段への外部操作に対応する検知信号が入力されたことを判定した場合に、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０へと大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断（停止）又は再開させるためのコマンド（従大当たり遊技関連コマンド）を出力し、主制御装置１１０にて従大当たり遊技関連コマンドが入力されたと判定した場合に大当たり遊技の進行を中断（停止）又は再開させる処理を実行するように構成しても良い。

【３７９７】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技におけるラウンド遊技期間中のみラウンド停止ボタン９０に対する外部操作（押下操作）を有効に判定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技におけるラウンド遊技期間以外のオープニング期間やエンディング期間においてもラウンド停止ボタン９０に対する外部操作（押下操作）を有効に判定可能に構成しても良いし、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定回数目のラウンド遊技（例えば、奇数回数目のラウンド遊技）が実行されている期間中のみラウンド停止ボタン９０に対する外部操作（押下操作）を有効に判定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技における特定タイミングでのみ大当たり遊技の進行を停止させることが可能となるため、大当たり遊技の進行を停止させるタイミングを図ってラウンド停止ボタン９０を遊技者に操作させるといった新たな遊技性を提供することができる。

【３７９８】

さらに、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド停止ボタン有効期間中にラウンド停止ボタン９０に対して外部操作（押下操作）を行うことで、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断（停止）可能に構成しているが、これに限ること無く、ラウンド停止ボタン有効期間中にラウンド停止ボタン９０に対して外部操作（押下操作）が行われたことに基づいて所定の抽選（ラウンド中断抽選）を実行し、ラウンド中断抽選の結

果が特定結果（ラウンド遊技を中断させる抽選結果）となった場合に大当たり遊技の進行が中断（停止）し、ラウンド中断抽選の結果が特定結果とは異なる所定結果（ラウンド遊技を中断させない抽選結果）となった場合には、ラウンド停止ボタン９０を押下したにも関わらず大当たり遊技の進行が中断（停止）しないように構成しても良い。このように構成した場合も、大当たり遊技の進行が中断（停止）されることを期待しながらラウンド停止ボタン９０を遊技者に操作させるといった新たな遊技性を提供することができる。

【３７９９】

＜第１１制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて＞

次に、図１４３７を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される遊技の流れとして、特別図柄抽選の結果に基づいて設定される遊技状態の遷移内容について説明をする。図１４３７は、本第１１制御例におけるパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を示した図である。本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）との３種類の遊技状態を設定可能に構成している。また、確変状態の種別として、現在設定されている遊技状態（確変状態）の把握のし易さを異ならせた第１確変状態、第２確変状態、第３確変状態と、を設定可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第１確変状態が設定された場合には、確変状態であることを遊技者に分かり易く把握させるために、特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として確変状態専用の変動パターンが選択され、実行される演出（変動演出や背景画像）についても確変状態専用の演出が実行される。また、第２確変状態が設定された場合には、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くするために、時短状態の終了条件が成立する回数（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回）の特別図柄抽選が実行されるまでは、時短状態における特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と同一の変動パターンが選択され、実行される演出（変動演出や背景画像）についても時短状態中に実行される演出が実行されるように構成している。そして、時短状態の終了条件が成立する回数（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回）の特別図柄抽選が実行された場合に、第１確変状態中と同一の変動パターンが選択され、実行される演出（変動演出や背景画像）についても確変状態中に実行される演出が実行されるように構成している。加えて、第３確変状態が設定された場合には、上述した第２確変状態と同様に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くするために、大当たり遊技が終了した後、所定回数（例えば、３０回）の特別図柄抽選が実行されるまでは、時短状態における特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と同一の変動パターンが選択され、実行される演出（変動演出や背景画像）についても時短状態中に実行される演出が実行されるように構成している。そして、所定回数（例えば、３０回）の特別図柄抽選が実行された場合に、第１確変状態中と同一の変動パターンが選択され、実行される演出（変動演出や背景画像）についても確変状態中に実行される演出が実行されるように構成している。

【３８００】

つまり、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者に最も有利な遊技状態である確変状態として、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率と、普通図柄抽選にて当たり当選する確率と、は同一（高確率）でありながら、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブル（変動パターン選択テーブル２０２Ｓａ）を異ならせた複数種別の確変状態（第１確変状態、第２確変状態、第３確変状態）を設定可能に構成することで、設定された確変状態の種別によって、現在設定されている遊技状態が確変状態であると遊技者が認識するタイミングを異ならせることができるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が終了してから所定期間の間は、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【３８０１】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態が設定されている状況であって確変状態が設定されていると遊技者が把握困難な期間において、確変状態よりは有利度が低く、通常状態よりも有利度が高い時短状態と同一の内容が規定されているデータテーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンが選択されるように構成している。そして、時短状態と同一の内容が規定されているデータテーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンが選択される間は、実行される演出の態様も時短状態と同一となるように構成している。よって、確変状態が設定されている状況であって確変状態が設定されていると遊技者が把握困難な期間では、あたかも時短状態が設定されていると遊技者に思わせることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【３８０２】

本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、図１４３４を参照して上述した通り、遊技盤１３に形成される遊技領域（発射された遊技球が流下する領域）に対して、遊技球が入球可能な各種入球口（入賞口）として（第１入球口６４、第２入球口６４０、特定入賞口６５ａ）が左右対称となる位置に配設されており、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域に向けて遊技球を発射する左打ち遊技を行った場合も、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域に向けて遊技球を発射する右打ち遊技を行った場合も、各種入球口への入球割合が大きく変化しないように構成している。普通図柄の低確率状態が設定される通常状態では、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態、及び確変状態に比べて、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技が行い難いため、通常状態が設定されている場合には、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が主として実行され、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態、及び確変状態では、第１入球口６４と第２入球口６４０との両方に対して遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選、及び第２特別図柄抽選を実行させる遊技が主として実行されるように構成している。つまり、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態においても、普通図柄の高確率状態が設定されている時短状態、確変状態においても、同一の遊技方法で発射遊技が行われることになるが、通常状態よりも時短状態、確変状態の方が第２入球口６４０へと遊技球が入球し易い状況（普図当たり遊技状況）が成立し易くなり、発射遊技によって発射された遊技球によって特別図柄抽選（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）を実行し易くなる分、遊技者に有利な遊技状態となる。

【３８０３】

パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、５／１０００（１／２００）の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。ここで、情報（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）に基づく所定の抽選である第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として５種類（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」）の大当たり種別のうち何れかが設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される割合は４４％（４４／１００）、「大当たりＢ」が設定される割合は５１％（５１／１００）、「大当たりＣ」が設定される割合は３％（３／１００）、「大当たりＤ」が設定される割合は１％（１／１００）、「大当たりＥ」が設定される割合は１％（１／１００）となるように構成している。

【３８０４】

そして、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、所定の抽選の結果に基づいて実行される所定の遊技である大当たり遊技の終了後に時短状態が設定され、大当たり当選した時点における遊技状態に応じて異なる内容の時短終了条件が設定される。具体的には、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合には、時短終了条件として「時短１００回」が設定され、時短状態、又は確変状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別「大当たり

Ａ」が設定された場合には、時短終了条件として「時短１２０回」が設定される。時短終了条件として「時短１００回」が設定された場合には、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が外れとなった回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立し、１００回目の特別図柄変動（外れ変動）が停止表示された後に通常状態が設定される。同様に時短終了条件として「時短１２０回」が設定された場合には、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が外れとなった回数が１２０回に到達した場合に時短終了条件が成立し、１２０回目の特別図柄変動（外れ変動）が停止表示された後に通常状態が設定される。つまり、大当たり当選した時点における遊技状態が遊技者に有利な遊技状態である場合の方が、遊技者に不利な遊技状態である場合よりも、成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定された遊技者に対して、少しでも有利な遊技を継続させることができる。

【３８０５】

次に、大当たり種別「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」が設定された場合には、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される。この確変状態では、特別図柄の高確率状態が設定されているため、２０／１０００（１／５０）の確率で大当たり当選する特別図柄抽選が実行される。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、確変状態が設定された場合には、実質、次の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成されている。このように構成することで、遊技者にとって最も有利な遊技状態である確変状態が設定されたにも関わらず、何ら恩恵を受けること無く確変状態が終了してしまうことを抑制することができる。

【３８０６】

＜第１１制御例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞

次に、図１４３８から図１４４１を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１１制御例では、上述した第１制御例に対して、大当たり遊技中にプレミア演出を実行可能にした点と、大当たり遊技中にラウンド停止ボタン９０を押下することで大当たり遊技の進行を中断（停止）させることを可能にしている点で大きく相違しており、ここでは、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出について主に説明をする。なお、上述した第１制御例と同一内容の要素（表示態様）については、その詳細な説明を省略する。

【３８０７】

図１４３８（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される大当たり遊技演出の演出画面（オープニング画面）の表示画面の一例を示した図である。図１４３８（ａ）に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間が設定されると、主表示領域Ｄｍにはウサギを模したキャラクタ９０１と、大当たり遊技に対応する表示態様として「ＬＵＣＫＹ！！」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、現在が大当たり遊技中であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たり遊技中」が表示される。また、主表示領域Ｄｍに形成される小表示領域Ｄｍ１には、大当たり当選した特別図柄に対応する表示態様（図では、「４４４」）で第３図柄が停止表示されている。このオープニング期間中に表示されるオープニング画面の表示態様は、大当たり種別に関わらず同一態様となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が開始された直後に今回の大当たり種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【３８０８】

次に、図１４３８（ｂ）を参照して、大当たり遊技演出として通常演出が実行される場合におけるラウンド遊技中の演出画面（通常ラウンド画面）の表示内容について説明をする。図１４３８（ｂ）は、通常演出におけるラウンド遊技中の演出画面（通常ラウンド画面）の一例を示した図である。図１４３８（ｂ）は、１ラウンド目のラウンド遊技が開始された直後における通常ラウンド画面を示しており、表示領域ＨＲ１には、今回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数に対応する態様が分母に、現在獲得済みの賞球数に対応する態様が分子に表示される獲得賞球数態様が表示される。図１４３８（ｂ）に示した状況は

、１０ラウンドの大当たり遊技中であって、特定入賞口６５ａへと遊技球が１個も入賞していない状況であるため、表示領域ＨＲ１には「０／１５００」が表示されている。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技中に開状態となる可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が１個入球すると、１５個の賞球が払い出されるように構成しており、１回のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと１０個の遊技球が入賞したことに基づいてラウンド遊技の終了条件が成立するように構成している。よって、１回のラウンド遊技において特定入賞口６５ａへと１０個の遊技球を入賞させることで１５０個の賞球が払い出されることになるため、ラウンド遊技が１０回実行される１０ラウンドの大当たり遊技は１５００個の賞球を払い出し可能な大当たり遊技となる。

【３８０９】

また、表示領域ＨＲ２には、現在実行中のラウンド遊技の回数（ラウンド数）が表示されるラウンド数態様が表示される。図１４３８（ｂ）に示した状況は、１ラウンド目のラウンド遊技が実行されている状況であるため、表示領域ＨＲ２には１回目のラウンド遊技に対応する「１Ｒ」が表示されている。ここで、図１４３８（ｂ）に示した状況から発射遊技を継続させていくと、特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞に基づいて、表示領域ＨＲ１に表示される獲得賞球数態様のうち、獲得済み賞球数に対応する態様（分子側に表示される態様）が１５単位で増加表示され、１ラウンド目のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと１０個の遊技球を入賞させたことでラウンド遊技の終了条件が成立した場合には、表示領域ＨＲ１に「１５０／１５００」が表示され、その後、２ラウンド目のラウンド遊技へと移行し、表示領域ＨＲ２に「２Ｒ」が表示される。また、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに向けて遊技盤１３の遊技領域を流下する遊技球の流下状況によっては、ラウンド遊技中における特定入賞口６５ａへと入賞し得る１０個目の遊技球と、１１個目の遊技球とがほぼ同時に特定入賞口６５ａへと入賞する事象が発生した場合には、１１個目の入賞（オーバー入賞）に対しても賞球が払い出されるため、１回のラウンド遊技中に１６５個の賞球が払い出されることになる。この場合は、表示領域ＨＲ１に表示される獲得賞球数態様として、分子に表示される値の方が、分母に表示される値よりも大きい値となる。このように構成することで、今回実行された大当たり遊技の遊技結果として、通常よりも多くの賞球を獲得できたか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。なお、オーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞専用の報知態様を用いた報知（例えば、「おめでとう」の音声出力や、「＋１５追加」の表示）を行うように構成すると良い。このように構成することで、オーバー入賞が発生したことを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【３８１０】

図１４３８（ｂ）に戻り説明を続ける。主表示領域Ｄｍの右下側には表示領域ＨＲ３が形成され、大当たり遊技中に出力される楽曲を選択するための楽曲選択画面が表示される。本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、通常の大当たり遊技演出中に出力される楽曲を遊技者が任意に選択可能、具体的には選択ボタン６００を操作することで５種類の楽曲（楽曲Ａ～楽曲Ｅ）の中から１の楽曲を選択可能に構成している。ここで、大当たり遊技中における楽曲選択操作の内容について説明をする。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に出力可能な楽曲の種別として、楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｄ、楽曲Ｅ、楽曲Ｐ（プレミア）が所定の記憶領域（大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａ）に記憶されており、初期状態（電源が投入された状態）では、「楽曲Ａ」が選択された状態が設定される。そして、大当たり遊技が開始され、楽曲選択操作が可能となった場合には、選択ボタン６００のうち上ボタン６００ｂ、又は下ボタン６００ｄを操作することで、予め定められた規則に従って選択される楽曲の種別が変化するように構成している。より具体的には、上ボタン６００ｂを連続して操作することで、「楽曲Ａ」→「楽曲Ｅ」→「楽曲Ｄ」→「楽曲Ｃ」→「楽曲Ｂ」→「楽曲Ａ」と５種類の楽曲がループして選択され、下ボタン６００ｄを連続して操作することで、「楽曲Ａ」→「楽曲Ｂ」→「楽曲Ｃ」→「楽曲Ｄ」→「楽曲Ｅ」→「楽曲Ａ」と５種類の楽曲がループして選択されるように構成している。なお、楽曲Ｐ（プレミア）は、プレミア演出が実行される大当たり遊技中

のみ出力される楽曲種別であるため、通常演出が実行される大当たり遊技中における楽曲選択操作では選択されることが無い。また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、楽曲選択操作によって選択された楽曲の種別が切り替わったことに基づいて、切り替わり後の楽曲が出力されるように構成している。よって、何れの楽曲も聴いたことが無い遊技者が楽曲選択操作を行う場合において、選択した楽曲を把握しながら任意の楽曲を選択することができる。

【３８１１】

図１４３８（ｂ）に示した状況は、現在選択中の楽曲が表示される楽曲表示Ｍ１に「楽曲Ａ」が表示されており、楽曲選択操作中に操作可能な操作手段を案内するための表示態様として、選択ボタン６００を模した選択ボタンｓｂが表示される。また、楽曲選択操作では、選択ボタン６００のうち、上ボタン６００ｂと下ボタン６００ｄとを用いることから、選択ボタンｓｂのうち、上ボタン６００ｂ及び下ボタン６００ｄに対応する表示領域に対して、操作を案内するための態様（図では、斜線で表示）が表示されている。また、楽曲選択操作を案内するための案内態様として上ボタン６００ｂに対応する上矢印ｙａ１と、下ボタン６００ｄに対応する下矢印ｙａ２と、が表示されており、上矢印ｙａ１の近傍には、現時点で上ボタン６００ｂを押下（操作）した場合に選択される楽曲が表示される楽曲表示Ｍ２に「楽曲Ｅ」が表示され、下矢印ｙａ２の近傍には、現時点で下ボタン６００ｄを押下（操作）した場合に選択される楽曲が表示される楽曲表示Ｍ３に「楽曲Ｂ」が表示されている。

【３８１２】

このように構成することで、楽曲選択操作においてどのような操作（上ボタン６００ｂの押下、下ボタン６００ｄの押下）を行った場合に、どの楽曲へと切り替わるのかを遊技者に把握させた状態で楽曲選択操作を行わせることができるため、任意の楽曲を選択しようとしている遊技者に対して効率良く楽曲選択操作を行わせることができる。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、図１４３８（ｂ）に示した通り、現在選択されている楽曲（楽曲表示Ｍ１）と、楽曲選択操作を１回行った場合に選択される楽曲（楽曲表示Ｍ２、楽曲表示Ｍ３）と、を表示するように構成しているが、これに限ること無く、選択可能な全楽曲を表示するように構成しても良い。このように構成することで、任意の楽曲を選択するために複数回の楽曲選択操作が必要となる状況においても遊技者に対して効率良く楽曲選択操作を行わせることができる。また、本制御例では、楽曲選択操作によって選択中の楽曲が切り替わった時点で切り替わり後の楽曲が出力されるように構成しているが、これに限ること無く、選択中の楽曲を切り替えた後に選択ボタン６００のうち中ボタン６００ａを押下することで切り替わり後の楽曲が出力されるように構成しても良い。このように構成することで、楽曲選択操作によって楽曲が複数回切り替わる状況において、出力される楽曲の音声データを切り替える処理が煩雑に実行されてしまうことを抑制することができる。

【３８１３】

次に、図１４３９（ａ）、及び（ｂ）を参照して、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に表示される表示画面について説明をする。図１４３９（ａ）は、ラウンド遊技期間中に実行されるプレミア演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図１４３９（ｂ）は、ラウンド遊技期間中にラウンド遊技の進行を中断した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図における表示画面に表示される各種表示要素のうち、上述した通常演出の大当たり遊技中に表示される表示要素（図１４３８参照）と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。上述した通り、プレミア演出が実行される大当たり遊技が開始された場合であってもオープニング期間中は、通常演出が実行される大当たり遊技と同一態様の演出が実行され、ラウンド遊技が開始されるとプレミア演出が開始される。図１４３９（ａ）に示した通り、プレミア演出が実行されると、通常演出中に表示されるキャラクタ９０１に代えてクマを模したプレミアキャラ９０２が主表示領域Ｄｍの中央部に表示され、大当たり遊技中に出力される楽曲の種別として、通常演出中では選択することが出来ない「楽曲Ｐ」が出力される。

【３８１４】
ここで、ラウンド遊技が実行されるラウンド遊技期間については、予め定められた一定期間（例えば、３０秒）が経過した場合、或いは、予め定められた終了条件（例えば、特定入賞口６５ａに遊技球が１０個入賞したことに基づいて終了する終了条件）が成立した場合の何れかにおいてラウンド遊技が終了するように構成しており、大当たり遊技中に数多くの賞球を獲得しようと遊技者が発射遊技を行った場合には、一般的に３０秒が経過するよりも前に特定入賞口６５ａに遊技球が１０個入賞することから、ラウンド遊技が実行されるラウンド遊技期間の長さは不定期間となる。
【３８１５】
そして、プレミア演出が実行される大当たり遊技においてラウンド遊技期間の長さが短時間となってしまった場合には、プレミア演出が終了する前に大当たり遊技が終了してしまい、大当たり遊技演出の演出効果が低下してしまうという問題があった。また、ラウンド遊技期間の長さに関わらずプレミア演出を完了させるために、例えば、大当たり遊技のオープニング期間の長さに対応する演出期間でプレミア演出を実行する手法もあるが、この場合はプレミア演出の演出期間が短くなってしまうことから、プレミア演出の演出効果が低下してしまうだけでは無く、プレミア演出が実行されたことを遊技者が把握できないという問題も生じる虞があった。さらに、プレミア演出が完了するまで発射遊技を行わないことで大当たり遊技中のプレミア演出を最後まで楽しむことが可能となるが、遊技球を１０個入賞させることなく時間経過（３０秒）によってラウンド遊技が終了してしまい、大当たり遊技中に獲得可能な賞球を獲得出来なくなるといった問題が生じる虞があった。
【３８１６】
これに対して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技期間中においてラウンド停止ボタン９０を押下することでプレミア演出を継続させながらラウンド遊技の進行を中断（停止）させることが可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中にプレミア演出が実行された場合において、プレミア演出を最後まで楽しんだ後で発射遊技を行うことができるため、プレミア演出の演出効果を高めると共に、大当たり遊技中に獲得可能な賞球を確実に獲得することができるという効果がある。
【３８１７】
プレミア演出が実行されるラウンド遊技中は、上述した通常演出が実行されるラウンド遊技中（図１４３８（ｂ）参照）とは異なり、出力される楽曲を選択することが出来ずプレミア演出に対応する楽曲Ｐが出力されるように構成しているため、図１４３８（ｂ）に示した楽曲選択操作に関する表示態様が表示領域ＨＲ３に表示されること無く、代わりに、図１４３９（ａ）に示した通り、ラウンド遊技を停止させるラウンド遊技停止操作に関する案内態様が表示領域ＨＲ３に表示される。具体的には、パチンコ機１０の内枠１２に設けられたラウンド停止ボタン９０（図１４３４参照）を模したラウンドボタンｒｂと、ラウンド停止ボタン９０に対する押下操作を促す矢印ｙａ３と、ラウンド停止ボタン９０を押下した場合の恩恵を案内するための案内態様として「ボタン押下で楽曲が長く聞けるよ！！」の文字が表示される。このように構成することで、図１４３９（ａ）に示した表示画面を確認した遊技者に対して、プレミア演出に対応して出力される楽曲Ｐを最後まで聞きたい場合にはラウンド停止ボタン９０を押下し、いち早く大当たり遊技を終了させたい場合にはラウンド停止ボタン９０を押下しないといった遊技方法を選択させ易くすることができ、遊技者の意向に沿った遊技を好適に提供することができる。
【３８１８】
そして、図１４３９（ａ）に示した表示画面が表示されている状況で遊技者がラウンド停止ボタン９０を押下すると、図１４３９（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ２に表示されているラウンド数態様（「１Ｒ」）を遊技者が視認し難くなるようにラウンド遊技の進行を中断（停止）している状況であることを示す態様として鎖を模した表示態様が表示され、「ラウンド停止中」の文字が表示される。つまり、図１４３９（ｂ）に示した表示領域ＨＲ２の表示態様は、現在の遊技状況がラウンド遊技（大当たり遊技）が停止（中断）されている遊技状況であることを示す表示態様となる。ここで、本第１１制御例における

パチンコ機１０では、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断されている状況で遊技盤１３の遊技領域を流下している遊技球、即ち、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断されるよりも前に発射された遊技球のうち、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断された時点で遊技盤１３の遊技領域を流下している遊技球が遊技盤１３に設けられた各種入賞口（入球口）へと入賞（入球）した場合に、賞球を払い出さないように構成している。つまり、大当たり遊技が停止（中断）されていない状況で各種入賞口（入球口）へと入賞（入球）した場合に実行される処理（賞球を払い出す処理）とは異なる処理が実行されるように構成している。よって、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断されると、獲得賞球数態様が表示される表示領域ＨＲ１が非表示となる。このようにラウンド遊技（大当たり遊技）が中断された時点で表示領域ＨＲ１が非表示となるように構成することで、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断された状況で遊技球が入賞口（入球口）へと入賞（入球）したにも関わらず獲得賞球数態様の表示態様が変化（増加）しないことに違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【３８１９】

ここで、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断されている状況（ラウンド停止中）において、ラウンド停止ボタン９０を押下することで中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）を再開させることが可能に構成しており、図１４３９（ｂ）に示した通り、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断されている状態であるラウンド停止中は、表示領域ＨＲ３に、中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）を再開させるための遊技方法を案内するための案内報知態様として、ラウンドボタンｒｂと、ラウンド停止ボタン９０への押下操作を促す態様である矢印ｙａ３が表示され、ラウンド停止中にラウンド停止ボタン９０を押下することで中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）が再開されることを案内するための案内表示態様として「ラウンドが再開するよ！！」の文字が表示されている。また、図１４３９（ｂ）に示した状況、即ち、ラウンド遊技（大当たり遊技）が中断されているラウンド停止中においても、プレミア演出（プレミアキャラ９０２のアクションや楽曲Ｐの出力）は継続して実行されている。

【３８２０】

次に、ラウンド停止中においてラウンド停止ボタン９０を押下した場合、即ち、中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）を再開させるための再開条件が成立した場合に表示される表示画面について図１４４０（ａ）を参照して説明をする。図１４４０（ａ）は、ラウンド遊技（大当たり遊技）の再開条件が成立してから実際にラウンド遊技（大当たり遊技）が再開されるまでの間（ラウンド再開準備期間中）に表示される表示画面の一例を示した図である。上述したとおり、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、ラウンド遊技（大当たり遊技）中において、所定の中断条件（停止条件）が成立したことに基づいて実行中のラウンド遊技（大当たり遊技）の進行を中断可能に構成し、ラウンド遊技（大当たり遊技）の進行が中断されている状況において所定の再開条件が成立したことに基づいて中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）の進行を再開させることができるように構成している。そして、ラウンド遊技（大当たり遊技）の進行が中断されているラウンド停止期間中は、プレミア演出が継続して実行されると共に、特定入賞口６５ａへの入賞に基づく賞球の払い出しといったラウンド遊技（大当たり遊技）中に実行される賞球に関する処理が行われなくなるように構成している。つまり、ラウンド停止期間中は遊技球を遊技領域に向けて発射させる発射遊技を行ったとしても、賞球を得ることができない期間となる。つまり、ラウンド遊技（大当たり遊技）を中断させた遊技者は、発射遊技を行うこと無くプレミア演出を楽しむことになる。よって、賞球を獲得することを目指す遊技（発射遊技）を行うこと無くプレミア演出を注視することができるため演出効果を高めることができる。

【３８２１】

このように発射遊技を行っていない状況においてラウンド遊技を再開させるための再開条件が成立したことに基づいて即座にラウンド遊技を再開させた場合には、ラウンド遊技

が再開したにも関わらず（可変入賞装置６５が開状態となったにも関わらず）、発射遊技によって発射された遊技球が可変入賞装置６５に到達していない期間が発生してしまい、ラウンド遊技の遊技期間が無用に消費されてしまうという問題があった。これに対して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技の再開条件が成立したことに基づいて５秒間のラウンド再開準備期間が設定され、図１４４０（ａ）に示した表示画面を表示し、ラウンド遊技が再開時点（可変入賞装置６５が開状態となった時点）において発射遊技によって発射された遊技球が可変入賞装置６５に到達し得るように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技の遊技期間が無用に消費されてしまうという問題が発生することを抑制することができる。

【３８２２】

図１４４０（ａ）に示した通り、ラウンド再開準備期間が設定されると、表示領域ＨＲ２には、中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）が再開されることを遊技者に事前に案内するための表示態様として、ラウンド停止中に表示される表示態様（図１４３９（ｂ）参照）における「ラウンド停止中」の文字を「ラウンド再開準備中」に切り替えた表示態様が表示され、表示領域ＨＲ３には、既にラウンド遊技を再開させるための再開条件が成立している（中断されているラウンド遊技（大当たり遊技）を再開させるためのラウンド停止ボタン９０への押下操作が行われた後である）ことを示す表示態様として、ラウンドボタンｒｂを遊技者が視認し難くなるように鎖を模した態様が表示される。なお、このラウンド再開準備期間中は、既にラウンド遊技を再開させるための再開条件が成立しているため、ラウンド停止ボタン９０を押下操作したとしても、その操作が無効に判定される（押下操作自体が無効になる）ように構成している。そして、表示領域ＨＲ４には、ラウンド遊技（大当たり遊技）が再開されるまでの残時間を示すための残時間表示態様が表示される。図１４４０（ａ）に示した状況は、ラウンド再開準備期間（５秒）が設定された直後であるため、「Ｒ（ラウンド遊技）再開まで残り５秒！！」が表示されている。なお、表示領域ＨＲ４に表示される表示態様は、ラウンド再開準備期間における時間経過に応じて可変されるように構成しており、「ラウンド遊技再開まで残り４秒！！」、「ラウンド遊技再開まで残り３秒！！」と１秒単位で残期間が減算表示されていく。このように構成することで、ラウンド遊技（大当たり遊技）が再開されるまでの期間を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【３８２３】

なお、本第１１制御例では、ラウンド再開準備期間の残期間、即ち、ラウンド遊技が再開されるまでの期間を、図１４４０（ａ）に示した通り、秒数表示の減算を用いて遊技者に報知する構成を用いているが、これに限ること無く、時間経過に基づいて段階的に表示態様を可変させ、ラウンド遊技が再開される状況において特定表示態様が表示される可変態様表示（例えば、初期状態に対応する表示態様から完了状態に対応する特定表示態様へと時間経過に基づいて段階的に可変表示されるタイムゲージ表示等）を用いても良い。また、ラウンド再開準備期間中は、プレミアキャラ９０２のアクション態様を用いて遊技者に対して発射遊技を行わせることを促しており、図１４４０（ａ）に示した表示画面では、プレミアキャラ９０２が右方向を指さすアクション動作を行うことで遊技者に発射遊技を行わせることを促している。このようにラウンド再開準備期間中における表示画面を表示することで、ラウンド遊技が再開されるタイミングを遊技者に事前に把握させることが可能となり、ラウンド遊技が再開されるよりも前に発射遊技を行わせることで、ラウンド遊技の遊技期間が無用に消費されてしまうという問題が発生することを抑制することができる。

【３８２４】

なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、図１４４０（ａ）に示した通り、プレミアキャラ９０２のアクション態様によって遊技者に対して発射遊技を行わせることを案内する表示画面が表示されるが、これに限ること無く、第３図柄表示装置８１の表示面に「もうすぐラウンド遊技が再開するよ、発射遊技を行ってね」のコメントを表示するように構成しても良い。また、ラウンド再開準備期間の全期間において遊技者に対して発

射遊技を行わせることを案内する表示態様を表示するように構成しても良いし、ラウンド遊技が再開されるタイミングから発射遊技が行われてから遊技球が可変入賞装置６５へと到達するまでに要する所要時間（約２秒）を逆算したタイミングで遊技者に対して発射遊技を行わせることを案内する表示態様を表示するように構成しても良い。さらに、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド再開準備期間として、発射遊技が行われてから遊技球が可変入賞装置６５へと到達するまでに要する所要時間（約２秒）よりも長い期間である５秒が設定されるように構成している。このように構成することで、ラウンド再開準備期間が設定された直後に発射遊技を実行するだけでラウンド遊技が再開されたタイミングにて可変入賞装置６５へと確実に遊技球を到達させることができる。

【３８２５】

次に、プレミア演出が実行された大当たり遊技が終了する場合の表示画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図１４４０（ｂ）は、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断した場合におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した図であり、図１４４１は、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断しなかった場合におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した図である。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断してプレミア演出を最後まで楽しんだ後に中断されていた大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を再開させる遊技を行うか、プレミア演出を最後まで楽しむことよりも大当たり遊技（ラウンド遊技）をいち早く終わらせることを優先させる遊技を行うかを遊技者による所定操作の有無（ラウンド停止ボタン９０を押下有無）によって任意に選択可能に構成している。そして、遊技者が選択した遊技に対応させてエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一部表示態様を異ならせるように構成している。このように構成することで、プレミア演出が実行される大当たり遊技が実行された場合において、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断してプレミア演出を最後まで楽しんだ後に中断されていた大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を再開させる遊技と、プレミア演出を最後まで楽しむことよりも大当たり遊技（ラウンド遊技）をいち早く終わらせることを優先させる遊技と、の何れも体験しなければプレミア演出が実行される大当たり遊技におけるエンディング画面を全て見ることができないため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３８２６】

具体的には、図１４４０（ｂ）に示した通り、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断した場合の大当たり遊技のエンディング画面には、表示領域ＨＲ１に表示される獲得賞球数態様として「１５００／１５００」が表示され、副表示領域Ｄｓにはプレミア演出が実行される大当たり種別に対する恩恵として「確変が設定されるよ」のコメントが表示される。また、主表示領域Ｄｍに表示されているプレミアキャラ９０２のセリフとして「最後まで聞いてくれてありがとう」のコメントが表示される。一方で、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断しなかった場合の大当たり遊技のエンディング画面には、表示領域ＨＲ１に表示される獲得賞球数態様として「１５００／１５００」が表示され、副表示領域Ｄｓにはプレミア演出が実行される大当たり種別に対する恩恵として「確変が設定されるよ」のコメントが表示される。また、主表示領域Ｄｍに表示されているプレミアキャラ９０２のセリフとして「もう１回あるからね」のコメントが表示される。

【３８２７】

なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断した場合と、中断しなかった場合とで、エンディング期間中に表示される表示画面の一部態様を異ならせているように構成しているが、これに限ること無く、同一の大当たり種別に基づいて実行されるプレミア演出であっても、大当たり遊技（ラウンド遊技）が中断している期間に実行されるプレミア演出の演出態様と、大当たり遊技（ラウンド遊技）が中断されていない期間に実行されるプレミア演出の演出態様と、を異ならせるように構成しても良い。このように構成した場

合であっても、プレミア演出が実行される大当たり遊技におけるエンディング画面を全て見ることができないため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３８２８】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、図１４４０（ｂ）、及び図１４４１に示した通り、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断した場合と、中断しなかった場合とで、単に表示画面に表示される表示態様（演出態様）を異ならせているだけであるが、これに限ること無く、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断した場合には、遊技に関する複数の情報のうち第１情報（例えば、設定に関する情報）に関する示唆態様が表示される表示態様でエンディング画面を表示し、大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行を中断しなかった場合には、遊技に関する複数の情報のうち上述した第１情報に関する示唆態様を含まずに、第１情報とは異なる第２情報（例えば、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に関する情報）に関する示唆態様が表示される表示態様でエンディング画面を表示するように構成するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に取得したい情報の種別に応じて大当たり遊技中におけるラウンド停止ボタン９０の押下操作の有無を決定することができるため、プレミア演出に対して興味を持たない遊技者に対してもラウンド停止ボタン９０を押下させ易くすることができる。

【３８２９】

さらに、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の進行を中断させた場合と、中断させなかった場合とで、大当たり遊技中における遊技結果（獲得可能な賞球数）に影響が出ないように構成しているがこれに限ること無く、大当たり遊技中における遊技結果（獲得可能な賞球数）に影響が出るように構成しても良い。例えば、中断している大当たり遊技の進行を再開させるためにラウンド停止ボタン９０を押下したことに基づいて再開抽選を実行し、再開抽選の結果が第１結果である場合には中断されている大当たり遊技の進行をそのまま再開させ、再開抽選の結果が第２結果である場合には中断されたタイミングに関わらず１回目のラウンド遊技から大当たり遊技を再開させ、再開抽選の結果が第３結果である場合には中断されたタイミングに関わらず残りのラウンド遊技を実行すること無く大当たり遊技を強制的に終了するように構成することで、大当たり遊技中における遊技結果（獲得可能な賞球数）に影響が出るように構成しても良い。また、遊技者が操作可能な操作手段として第１操作手段（ボタンＡ）、第２操作手段（ボタンＢ）、第３操作手段（ボタンＣ）を設け、何れの操作手段を操作した場合であってもラウンド遊技を再開させることが可能に構成され、操作された操作手段の種別に応じて大当たり遊技中における遊技結果（獲得可能な賞球数）に影響が出るように構成しても良いし、複数の操作方法で操作可能な操作手段を設け、その操作手段に対して実行された操作方法の種別に応じて大当たり遊技中における遊技結果（獲得可能な賞球数）に影響が出るように構成しても良い。このように構成することで、設定された大当たり種別に対応する大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の獲得を目指す場合には、ラウンド停止ボタン９０を押下しない大当たり遊技を行い、設定された大当たり種別に対応する大当たり遊技にて獲得可能な賞球数よりも多くの賞球を獲得したい場合には、設定された大当たり種別に対応する大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を獲得出来ないリスクを背負いながらラウンド停止ボタン９０を押下する大当たり遊技を行うといった様々な遊技性で遊技者に大当たり遊技を行わせることができる。

【３８３０】

次に、図１４４２、及び図１４４３を参照して、本第１１制御例において実行されるプレミア演出が実行される大当たり遊技中の遊技の流れについて説明をする。図１４４２は、大当たり遊技の進行を停止（中断）させること無く大当たり遊技が終了した場合における遊技の流れを示した図であって、図１４４３は、大当たり遊技の進行を停止（中断）させた場合における遊技の流れを示した図である。図１４４２に示した通り、ラウンド停止ボタン９０は、大当たり遊技におけるラウンド遊技中にその操作が有効に判別されるように構成しており、プレミア大当たり遊技では１０ラウンド（１０Ｒ）のラウンド遊技が実

行されるように構成している。１回のラウンド遊技は３０秒経過、或いは、１０個の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合に終了条件が成立するように構成していることから、大当たり遊技中に継続して遊技球を発射させる発射遊技を行った場合には、１回のラウンド遊技が約１２秒で終了することになる。そして、プレミア大当たり遊技のラウンド遊技中に再生されるプレミア楽曲は音声データとして１５０秒の尺の楽曲（「楽曲Ｐ」）が最初から再生（出力）されるように構成しているため、プレミア大当たり遊技中に継続して発射遊技を行った場合には、プレミア楽曲を最後まで楽しむよりも前に大当たり遊技が終了することになる。また、上述した通り、１回のラウンド遊技の終了条件のうち、時間経過に基づいて成立する終了条件として３０秒が設定されることから、大当たり遊技中に発射遊技を止めてプレミア楽曲を楽しんだ場合には、プレミア楽曲の再生期間（１５０秒）よりもラウンド遊技の終了条件が成立する時間経過（３０秒）の方が短いことから、ラウンド遊技中における特定入賞口６５ａへの入賞に基づく賞球の払出を十分に受けること無くラウンド遊技が終了することになる。つまり、プレミア楽曲を楽しむこと無く、１０ラウンドのラウンド遊技にて多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対しては、プレミア大当たり遊技中に継続して発射遊技を行わせるだけで良いが、１０ラウンド遊技にて多くの賞球を獲得しながら、プレミア楽曲を最後まで楽しみたい遊技者に対しては、満足のいく遊技を行わせることが困難であった。

【３８３１】

そこで、本第１１制御例では、図１４４３に示した通り、ラウンド遊技中にラウンド停止ボタン９０を押下操作することで、大当たり遊技の進行を停止（中断）させることが可能に構成している。具体的には、１ラウンド目のラウンド遊技（プレミアラウンド１Ｒ）が開始されてから２秒が経過したタイミングでラウンド停止ボタン９０を押下操作（停止操作）すると、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定され、大当たり遊技の進行が停止される。そして、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定されたことに対応するコマンドが主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力されることで、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定され、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況であることを示す表示態様が表示画面に表示される（図１４３９（ｂ）参照）。この大当たり遊技の進行が停止（中断）している状況であっても、プレミア楽曲の出力（再生）は継続するように構成しているため、大当たり遊技の進行（ラウンド遊技の進行）を気にすること無く、プレミア楽曲を最後まで楽しむことができる。また、１５０秒のプレミア楽曲が最後まで出力された場合には、再度、プレミア楽曲が最初から再生（ループ再生）されるように構成しているため、プレミア楽曲を何回も楽しみたい遊技者に対して繰り返しプレミア楽曲を楽しませることができる。そして、大当たり遊技の進行が停止（中断）している状況で、ラウンド停止ボタン９０を押下操作（再開操作）することで、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオフに設定され、大当たり遊技の進行を再開させるための処理が実行される。本第１１制御例では、再開操作が実行された場合に、５秒間の再開準備期間が設定され、その再開準備期間が終了した後に大当たり遊技が再開されるように構成している。このように構成することで、発射遊技を止めてプレミア楽曲を楽しんでいる遊技者が再開された大当たり遊技（ラウンド遊技）にて特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させ難い事象が発生することを抑制することができる。

【３８３２】

また、図１４４２で示した遊技、即ち、ラウンド遊技中にラウンド停止ボタン９０を押下操作（停止操作）しなかった場合におけるエンディング期間中に表示される表示画面（プレミアエンディング１（図１４４０（ｂ）参照））と、図１４４３で示した遊技、即ち、ラウンド遊技中にラウンド停止ボタン９０を押下操作（停止操作）した場合におけるエンディング期間に表示される表示画面（プレミアエンディング２（図１４４１参照））と、で異なる表示態様を設定可能に構成している。このように構成することで、単に、プレミア楽曲を再生可能な時間の長さを異ならせるだけで無く、大当たり遊技中に表示される表示態様を大当たり遊技中におけるラウンド停止ボタン９０への操作有無に応じて異ならせることができるため、様々な演出を体験したい遊技者に対して、ラウンド停止ボタン９

０を意欲的に操作させることができる。なお、本第１１制御例では、大当たり遊技中におけるラウンド停止ボタン９０への操作有無に応じて、エンディング画面の表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技のエンディング期間以外（残ラウンド遊技期間）における表示態様を異ならせるように構成しても良いし、大当たり遊技が終了した後に実行される特別図柄変動に対応して実行される特別図柄変動演出の表示態様を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中におけるラウンド停止ボタン９０への操作有無に応じて異なる表示態様が設定され得る遊技の状況を長期間に渡って創出することができるため、様々な演出を体験したい遊技者に対して、ラウンド停止ボタン９０を意欲的に操作させることができる。さらに、本第１１制御例では、大当たり遊技中におけるラウンド停止ボタン９０への操作有無に応じて後に表示される表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている期間の長さに応じて、後に表示される表示態様を異ならせても良いし、１回の大当たり遊技中に実行された大当たり遊技の進行を停止（中断）させた回数に応じて、後に表示される表示態様を異ならせるように構成しても良い。

【３８３３】

＜第１１制御例における電気的構成について＞

次に、図１４４４から図１４５２を参照して、本第１１制御例における電気的構成について説明をする。図１４４４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。なお、本第１１制御例における電気的構成のうち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成（図２１参照）と同一の内容については、その説明を一部省略する。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。また、遊技盤１３に設けられた位置が可変される変位体を検出する装置である各種入球口（入賞口）へと遊技球が入球（入賞）したことを検知するための各種スイッチ２０８からの検知信号や、ラウンド停止ボタン９０を押下したことに基づいて出力される押下信号が入出力ポート２０５へ入力される（送信される）。

【３８３４】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１４４５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１４４５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ

Ｃ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【３８３５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１４５３参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１４６４参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【３８３６】

なお、本第１１制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果として遊技者に有利な抽選結果である大当たり当選と、大当たり当選よりも遊技者に不利な抽選結果である外れとが判別されるように構成しているが、これに限ることなく、特別図柄抽選の結果として、大当たり当選よりは遊技者にとって不利になり、外れよりは遊技者にとって有利となる小当たり当選も判別可能に構成しても良い。この場合、小当たり当選した場合に遊技者に付与される特典としては、大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技よりも獲得可能な賞球が少なくなる小当たり遊技が実行される特典や、小当たり当選した時点で設定されている遊技状態よりも有利な遊技状態が設定され得ない小当たり遊技が実行される特典などが挙げられる。

【３８３７】

また、特別図柄抽選の抽選結果として、当たり遊技以外の特典が付与される抽選結果を判別可能に構成しても良く、例えば、当たり遊技が実行されることなく遊技者に有利な遊

技状態（時短状態）が設定される特典が付与される抽選結果（時短当選）を判別可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れに加え、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しても良いし、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

【３８３８】

また、１の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの４つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、第１特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第２特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。さらに、本第１１制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図１４４５を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～９９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９９の値を取り得るカウンタの場合は９９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。

【３８３９】

また、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～９９９の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～９９９の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、主制御装置１１０のタイマ割込処理の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１４６４参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入

球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。ここで、図１４４７（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図１４４７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【３８４０】

具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図１４４７（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～４」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「５～９９９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～１９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「２０～９９９」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第１当たり乱数テーブル２０２ａの更新範囲は「０～９９９」の１０００個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／２００（１０００個のうち５個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／５０（１０００個のうち２０個）となる。

【３８４１】

なお、本第１１制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。また、本第１１制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果に加え「時短当選」が判定されるように構成しても良く、「時短当選」が判定された場合には、当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定されるように構成すれば良い。

【３８４２】

また、本第１１制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の２種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第３の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置６５を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と

小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【３８４３】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図１４５０を参照して大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂの内容について説明をする。図１４５０は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、同一のデータテーブル（大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂ）を参照して大当たり種別が選択されるように構成している。

【３８４４】

図１４５０に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂには、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別（「大当たりＡ」～「大当たりＥ」）が規定されている。具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４３」の範囲に対して「大当たりＡ」が、「４４～９４」の範囲に対して「大当たりＢ」が、「９５～９７」の範囲に対して「大当たりＣ」が、「９８」の値に対して「大当たりＤ」が、「９９」の値に対して「大当たりＥ」が、規定されている。大当たり種別として「大当たりＡ」が設定された場合には、ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。この「大当たりＡ」に基づいて設定される時短状態は、大当たり当選した時点における遊技状態に応じて時短状態の終了条件（時短終了条件）として異なる内容が規定されている。具体的には、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定された場合には、時短終了条件として時短１００回が設定され、時短状態、又は確変状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定された場合には、時短終了条件として時短１２０回が設定されるように構成している。

【３８４５】

図１４４５に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１４６４参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２Ｓａ（図１４４８（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。ここで、図１４４８（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２Ｓａの内容について説明をする。図１４４８（ａ）は変動パターン

選択テーブル２０２Ｓａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１４４８（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２Ｓａには、遊技状態として通常状態が設定されている状態で用いられる通常用テーブル２０２Ｓａ１と、時短状態が設定されている状態で用いられる時短用テーブル２０２Ｓａ２と、確変状態として第１確変状態が設定されている状態で用いられる第１確変用テーブル２０２Ｓａ３と、第２確変状態が設定されている状態で用いられる第２確変用テーブル２０２Ｓａ４と、第３確変状態が設定されている状態で用いられる第３確変用テーブル２０２Ｓａ５と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【３８４６】

また、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態として、第１確変状態、第２確変状態、第３確変状態と、３種類の確変状態を設定可能に構成し、設定されている確変状態の種別に応じて特別図柄の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているため、確変状態が設定された遊技者に対して異なる変動パターンで特別図柄変動を実行させることができ遊技の興趣を向上することができる。さらに、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、一部の確変状態（第２確変状態、第３確変状態）における所定期間において、時短状態中と同一内容で変動パターンが選択されるデータテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが選択されるように構成し、他の確変状態（第１確変状態）においては、時短状態中とは異なる内容で変動パターンが選択されるデータテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが選択されるように構成している。そして、一部の確変状態（第２確変状態、第３確変状態）における所定期間中は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各演出態様の少なくとも一部が時短状態中に表示される各演出態様の少なくとも一部と同一となるように構成している。このように構成することで、第２確変状態、第３確変状態が設定された遊技者に対して、現在の遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを把握させ難くすることができる。

【３８４７】

次に、変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図１４４８（ｂ）から図１４４９（ｃ）を参照して説明をする。図１４４８（ｂ）は通常用テーブル２０２Ｓａ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２Ｓａ１は、遊技状態として通常状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり）である場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、対応する特別図柄抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、共通の規定内容に基づいて変動パターンが選択されるように構成している。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）に関わらず、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。この「ノーマル」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【３８４８】

抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。この「スーパー」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。次に、抽選結果が当たり（大

当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【３８４９】

一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定されている。この「短外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定されている。この「長外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。ここで、「短外れ」、及び「長外れ」の変動パターンに対応する変動時間（５秒、１０秒）は、抽選結果が当たり（大当たり）の場合には選択されることがない変動時間である。つまり、当該変動時間に対応する変動パターンが設定された特別図柄変動は外れ変動ということになる。よって、音声ランプ制御装置１１３にて変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンド、及び変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドを受信したことに基づいて設定される特別図柄変動演出の演出態様として、リーチ態様（３つの図柄列において変動表示される第３図柄のうち、２つの図柄列に表示される第３図柄の表示態様として、当たり当選に対応する第３図柄の表示態様を表示させた態様）が設定されないように構成している。このように構成することで、実行される全ての特別図柄変動に対して当たり当選に期待感を持たせる特別図柄変動演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、これにより、当たり当選に期待感を持たせるリーチ態様の特別図柄変動演出が実行された場合に、遊技者に当たり当選を期待させ易くすることができる。

【３８５０】

次に、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマルリーチ外れ」が規定されている。この「ノーマルリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７」に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパーリーチ外れ」が規定されている。この「スーパーリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。そして、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。この「ＳＰリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。ここで、上述した「ノーマルリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「ノーマル」の変動パターンと同一の変動時間（１５秒）が規定されており、「スーパーリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「スーパー」の変動パターンと同一の変動時間（３０秒）が規定されており、「ＳＰリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「ＳＰ」の変動パターンと同一の変動時間（５５秒）が規定されている。つまり、同一の変動時間が設定される変動パターンとして当たり変動パターンと外れ変動パターンとを設定可能に構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて同一の変動時間（例えば、３０秒）を示す外れ変動パターンコマンドや当たり変動パターンコマンドを受信した場合に設定される特別図柄変動演出の演出態様として、特別図柄変動演出の演出期間（対応する特別図柄変動の変動期間）のうち、序盤、中盤に該当する演出期間（例えば、２５秒間）における演出態様（基本演出態様）を、外れ変動と、当たり変動とで共通化し、終盤に該当する演出期間（例えば、残り５秒間）における演出態様（抽選結果演出態様）を、外れ変動と、当たり変動とで異ならせ

た変動演出を設定し易くすることができる。よって、特別図柄変動演出が開始された直後に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができ、特別図柄変動演出が終了するまで（終盤に到達するまで）、遊技者に興味を持たせた演出を提供することができる。

【３８５１】

次に、図１４４８（ｃ）を参照して、時短用テーブル２０２Ｓａ２に規定されている内容について説明をする。図１４４８（ｃ）は、時短用テーブル２０２Ｓａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用テーブル２０２Ｓａ２は、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を取得し易い時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されることによって通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなることで特別図柄抽選の実行権利（特図１保留、特図２保留）を獲得し易い遊技状態において参照されるデータテーブルであって、通常状態において参照されるデータテーブルである通常用テーブル２０２Ｓａ１（図１４４８（ｂ）参照）よりも、短時間の変動パターンが選択され易くなるように各変動パターンが規定されている。

【３８５２】

具体的には、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９３」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「当たり」が規定されている。この「当たり」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【３８５３】

一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定されている。この「短外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７５～１９４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定されている。この「長外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。ここで、「短外れ」、及び「長外れ」の変動パターンに対応する変動時間（５秒、１０秒）は、抽選結果が当たり（大当たり）の場合には選択されることがない変動時間である。つまり、当該変動時間に対応する変動パターンが設定された特別図柄変動は外れ変動ということになる。よって、音声ランプ制御装置１１３にて変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンド、及び変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドを受信したことに基づいて設定される特別図柄変動演出の演出態様として、リーチ態様（３つの図柄列において変動表示される第３図柄のうち、２つの図柄列に表示される第３図柄の表示態様として、当たり当選に対応する第３図柄の表示態様を表示させた態様）が設定されないように構成している。このように構成することで、実行される全ての特別図柄変動に対して当たり当選に期待感を持たせる特別図柄変動演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、これにより、当たり当選に期待感を持たせるリーチ態様の特別図柄変動演出が実行された場合に、遊技者に当たり当選を期待させ易くすることができる。

【３８５４】

次に、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。この「ＳＰリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。以上、説明をした通り、時短用テーブル２０２Ｓａ２を参照して変動パターンが選択される時短状態では、特図抽選結果が外れである場合に、リーチ態様が設定されない変動パターン、即ち、短時間（５秒

、又は１０秒）の変動時間が設定される変動パターンが選択される割合が通常状態において参照される通常用テーブル２０２Ｓａ１よりも高くなるように構成しているため、単位時間において実行させる特別図柄抽選の回数を増加させ易くすることができる。

【３８５５】

また、時短用テーブル２０２Ｓａ２には、抽選結果が「外れ」の場合にリーチ態様が設定される変動パターンが選択される割合（リーチ外れの変動パターンが選択される割合）が、通常状態において参照される通常用テーブル２０２Ｓａ１よりも低くなるように構成している。そして、抽選結果が「当たり」の場合には、時短用テーブル２０２Ｓａ２、通常用テーブル２０２Ｓａ１の何れにおいてもリーチ態様が設定される変動パターンが選択されるように構成している。よって、通常状態において実行される特別図柄変動演出の演出態様として、リーチ態様が設定された場合（リーチ演出が実行された場合）よりも、時短状態において実行される特別図柄変動演出の演出態様として、リーチ態様が設定された場合（リーチ演出が実行された場合）の方が、当たり当選の期待度を高くすることができる。

【３８５６】

次に、図１４４９（ａ）を参照して、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３に規定されている内容について説明をする。図１４４９（ａ）は、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この第１確変用テーブル２０２Ｓａ３は、確変状態のうち、第１確変状態が設定されている場合において変動パターンを選択する場合に参照されるデータテーブルである。ここで、第１確変状態は、遊技者に対して現在設定されている遊技状態が確変状態であることが報知される遊技状態であるため、時短状態中に参照される時短用テーブル２０２Ｓａ２（図１４４８（ｃ）参照）とは異なる選択割合で各変動パターンが規定されている。

【３８５７】

具体的には、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９３」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「当たり」が規定されている。この「当たり」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【３８５８】

一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定されている。この「短外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８５～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定されている。この「長外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。次に、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。この「ＳＰリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。

【３８５９】

ここで、本第１１制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が次に大当たり当選するまで継続するように構成していることから、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選するか否かについて、他の遊技状態にて実行される特別図柄抽選よりも遊技者が興味を持たなくなる。よって、図１４４９（ａ）に示した通り、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３では、特別図柄抽選の結果が外れである場合に

「短外れ」の変動パターンが選択される割合が、時短状態において参照される時短用テーブル２０２Ｓａ２（図１４４８（ｃ）参照）よりも高くなるように規定している。このように構成することで、抽選結果が外れである特別図柄抽選に対応する特別図柄変動を短時間で終了させ易くすることができる。

【３８６０】

次に、第２確変用テーブル２０２Ｓａ４に規定されている内容について、図１４４９（ｂ）を参照して説明する。図１４４９（ｂ）は、第２確変用テーブル２０２Ｓａ４に規定されている内容を模式的に示した図である。この第２確変用テーブル２０２Ｓａ４は、第２確変状態にて特別図柄の変動パターンを選択する場合に参照されるデータテーブルである。ここで、第２確変状態は、確変状態が設定されていることが所定期間（特別図柄変動が１００回実行されるまでの期間）報知されない遊技状態であって、特別図柄変動が１００回実行されるまでの間は、時短状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される時短用テーブル２０２Ｓａ２と同一内容が規定されており、特別図柄変動が１００回目以降（１０１回目から）は、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３と同一内容が規定されている。具体的には、図１４４９（ｂ）に示した通り、図柄種別（特別図柄種別）は共通で、変動回数（大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動回数）が「１～１００」の範囲であって、抽選結果（特別図柄抽選結果）が「当たり（大当たり）」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９３」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「当たり」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア」が規定されている。一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７５～１９４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。

【３８６１】

また、図柄種別が共通で、変動回数が「１０１～」の範囲では、抽選結果が当たり（大当たり）であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９３」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「当たり」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア」が規定されている。一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８５～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。このように構成することで、第２確変状態が設定された場合には、時短状態が設定された場合において時短終了条件が成立し得るタイミング、即ち、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動の回数が１００回となるまでの期間において、時短状態中と同一内容で特別図柄の変動パターンが選択されるため、選択された特別図柄の変動パターンに基づいて設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【３８６２】

次に、図１４４９（ｃ）を参照して、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５に規定されている内容について説明をする。図１４４９（ｃ）は、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５に規定されている内容を模式的に示した図である。図１４４９（ｃ）に示した通り、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５は、上述した第２確変用テーブル２０２Ｓａ４に規定されている内容に対して、参照されるデータ内容が切り替わる変動回数の閾値を異ならせている点でのみ相違しており、それ以外の内容は同一である。よって、同一の内容については詳細な説明を省略する。つまり、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５には、変動回数が「１～３０

」の範囲に対して、時短用テーブル２０２Ｓａ２に規定されている内容と同一内容のデータテーブルが規定されており、変動回数「３１～」の範囲に対して、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３に規定されている内容と同一内容にデータテーブルが規定されている。

【３８６３】

つまり、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５を参照して特別図柄の変動パターンが選択される第３確変状態では、大当たり遊技終了後（第３確変状態が設定されてから）、特別図柄変動が３０回実行されるまでは、時短用テーブル２０２Ｓａ２に規定されている内容と同一内容で変動パターンが選択され、大当たり遊技終了後（第３確変状態が設定されてから）の特別図柄変動回数が３１回目からは、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３に規定されている内容と同一内容で変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されていると思いながら遊技を行っている遊技者に対して、時短状態が終了するタイミング（特別図柄変動が１００回に到達するタイミング）よりも前の所定タイミング（特別図柄変動が３１回目に到達するタイミング）にて、時短状態よりも遊技者に有利な確変状態が設定されていることを把握させることができるため、上述した第２確変用テーブル２０２Ｓａ４のみを有しているパチンコ機１０よりも、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

【３８６４】

図１４４５に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本制御例ではタイマ割込処理（図１４５３参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。なお、第２当たり乱数テーブル２０２ｃの構成については、上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【３８６５】

図１４４４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１４４５に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１４６４参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１４６３参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１４６２参照）が即座に実行される。また、ＲＡＭ２０３は、図１４４６（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、入賞個数カウンタ２０３ｏ、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａ、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。なお、第１特別図柄保

留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｉ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、入賞個数カウンタ２０３ｏの内容は、上述した第１制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【３８６６】

大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａは、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別がプレミア種別（大当たりＣ）であることを示すためのフラグであってプレミア種別である「大当たりＣ」が決定（設定）された場合にオンに設定される。具体的には、特別図柄変動パターン選択処理Ｓ２０１Ｓ（図１４５６参照）において、決定された大当たり種別が「大当たりＣ」であると判別した場合に（図１４５６のＳ４０１Ｓ：Ｙｅｓ）、オンに設定される。そして、大当たり遊技中における各種制御が実行される大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）中に実行される大当たり停止判定処理（図１４６６のＳ１９０１Ｓ参照）において、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａの有無が判別され、オンに設定されていると判別した場合に、大当たり遊技の進行を中断させるためのラウンド停止ボタン９０に対する押下判定処理が実行されるように構成している。そして、プレミア種別（大当たりＣ）とは異なる大当たり種別の大当たりに当選した場合にオフに設定される（図１４５６のＳ４０２Ｓ参照）。

【３８６７】

なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａを用いることで、大当たり当選時（大当たり種別決定時）に当該大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技中にプレミア演出が実行されることに対応する情報を記憶し（大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定し）、当該大当たり遊技中に大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａの設定状況を判別することで、ラウンド停止ボタン９０の押下操作が有効に判別されるように構成していたが、これに限ることなく、大当たり当選時（大当たり種別決定時）において、決定された大当たり種別を記憶しておく記憶手段を設け、大当たり遊技開始時に記憶手段に記憶している大当たり種別を読み出す処理を実行し、読み出された大当たり種別が、プレミア演出が実行される大当たり種別である場合にラウンド停止ボタン９０の押下操作が有効に判別されるように構成しても良い。

【３８６８】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、オンに設定された大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａが、次の大当たり当選にてプレミア演出が実行される大当たり種別（大当たりＣ）以外の大当たり種別が決定された場合にオフに設定されるように構成しているが、これに限ることなく、プレミア演出が実行されている大当たり遊技が終了した場合（プレミア演出が終了した場合）にオフに設定されるように構成しても良い。

【３８６９】

大当たり停止フラグ２０３Ｓｂは、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況であることを示すためのフラグであって、大当たり遊技の進行が停止（中断）された場合にオンに設定される。そして、大当たり遊技の進行が再開された場合にオフに設定される。具体的には、大当たり遊技中に実行される大当たり停止判定処理（図１４６６のＳ１９０１Ｓ参照）において、ラウンド停止ボタン９０が押下された状況が、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオフに設定されている状況である場合にオンに設定される（図１４６６のＳ２３０４Ｓ参照）。そして、大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）において大当たり停止フラグ２０３Ｓｂの設定状況が判別され（図１４６５のＳ１９０２Ｓ参照）、オンに設定されていると判別された場合には（図１４６５のＳ１９０２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技に関する各種制御処理がスキップされる（大当たり遊技の進行が停止（中断）される）。また、大当たり遊技中に実行される大当たり停止判定処理（図１４６６のＳ１９０１Ｓ参照）において、ラウンド停止ボタン９０が押下された状況が、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定されている状況である場合にオフに設定される（図１

４６６のＳ２３０６Ｓ参照）。
【３８７０】
図１４４４に戻り説明を続ける。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、選択ボタン６００、枠ボタン２２、その他装置２２８（図示せず）などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。
【３８７１】
また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について図１４５１（ａ）を参照して説明をする。図１４５１（ａ）は、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１４５１（ａ）に示した通り、本第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２（図２８（ａ）参照）に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂと、確変中演出選択テーブル２２２ｃと、連続予告実行選択テーブル２２２ｄと、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅと、ボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆを削除し、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａ、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【３８７２】
大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａは、所定の遊技実行期間中のＢＧＭである大当たり遊技中に出力（再生）される楽曲を選択する際に参照されるデータテーブルであって、計６

種類の楽曲種別に対応する情報が後述する大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応付けて規定されている。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に出力（再生）される楽曲の種別として、通常演出が実行される大当たり遊技中に出力（再生）可能な楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｄ、楽曲Ｅと、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に出力（再生）される楽曲ＰＡと、を有している。そして、通常演出が実行される大当たり遊技中は、遊技者が選択ボタン６００を操作することで任意の楽曲を選択可能に構成している。具体的には、楽曲選択操作可能な期間では、図１４３８（ｂ）に示した通り、遊技者に楽曲を選択させるための案内表示態様が表示され、遊技者が上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄを押下する毎に、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が増減し、増減した大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応する楽曲情報が大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａを参照して読み出される。そして、選択された楽曲情報に対応する楽曲データに基づいた音声信号が音声出力装置２２６に対して出力されるように構成している。

【３８７３】

ここで、図１４５２（ａ）を参照して、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａに規定されている内容について説明をする。図１４５２（ａ）は、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４５２（ａ）に示した通り、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａには、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応して６種類の楽曲情報が規定されている。具体的には、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が「０」に対して「楽曲Ａ」が、「１」に対して「楽曲Ｂ」が、「２」に対して「楽曲Ｃ」が、「３」に対して「楽曲Ｄ」が、「４」に対して「楽曲Ｅ」が、「５」に対して「楽曲ＰＡ」がそれぞれ規定されている。詳細な説明は後述するが、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、遊技者が上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄを押下する毎に、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が１ずつ増減し、増減した大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応する楽曲情報が大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａを参照して読み出されるように構成しているため、遊技者による楽曲選択操作において予め定められた規定順序で選択中の楽曲を切り替えることが可能となる。よって、遊技者に楽曲選択操作を分かり易く行わせることができる。

【３８７４】

大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂは、新たな遊技状態が設定された場合に、設定された新たな遊技状態にて設定される時短回数情報や第３図柄表示装置８１の表示面に表示させる表示用の時短回数情報を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選時において設定される大当たり種別に応じて、確変状態が設定されていることを遊技者に把握させ易い確変状態（第１確変状態）と、その第１確変状態よりも遊技者に把握させ難い確変状態（第２確変状態、第３確変状態）と、を設定可能に構成しており、第２確変状態や第３確変状態が設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示面において時短状態と同一の残時短回数表示態様を表示するように構成している。

【３８７５】

ここで、図１４５２（ｂ）を参照して、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂに規定されている内容について説明をする。図１４５２（ｂ）は、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４５２（ｂ）に示した通り、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂには、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値と、前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に対応させて、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値と、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値と、がそれぞれ規定されている。具体的には、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「０」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＡ」であって、前状態用フラグ２２３Ｓｈがオフに設定されている場合（終了した大当たり遊技に対応する大当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合）は、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「１００」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「０」が規定されている。また、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「０」、即ち、終了した大当たり

遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＡ」であって、前状態用フラグ２２３Ｓｈがオンに設定されている場合（終了した大当たり遊技に対応する大当たり当選時の遊技状態が時短状態又は確変状態である場合）は、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「１２０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「０」が規定されている。

【３８７６】

次いで、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「１」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＢ」の場合は、前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に関わらず（オンに設定されていてもオフに設定されていても）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「０」が規定されている。同様に、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「２」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＣ」の場合は、前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に関わらず（オンに設定されていてもオフに設定されていても）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「０」が規定されている。つまり、第１確変状態が設定される大当たり種別である「大当たりＢ」、及び「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技が終了した後には、確変状態専用の演出を実行することで、遊技者に対して確変状態が設定されたことが報知されることから、残時短回数に対応する表示態様を表示する必要が無いため、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」が設定される。

【３８７７】

次に、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「３」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＤ」であって、前状態用フラグ２２３Ｓｈがオフに設定されている場合（終了した大当たり遊技に対応する大当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合）は、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「１００」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「１００」が規定されている。また、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「３」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＤ」であって、前状態用フラグ２２３Ｓｈがオンに設定されている場合（終了した大当たり遊技に対応する大当たり当選時の遊技状態が時短状態又は確変状態である場合）は、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「１２０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「１２０」が規定されている。

【３８７８】

そして、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「４」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＥ」であって、前状態用フラグ２２３Ｓｈがオフに設定されている場合（終了した大当たり遊技に対応する大当たり当選時の遊技状態が通常状態である場合）は、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「１００」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「３０」が規定されている。また、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「４」、即ち、終了した大当たり遊技に対して設定されていた大当たり種別が「大当たりＥ」であって、前状態用フラグ２２３Ｓｈがオンに設定されている場合（終了した大当たり遊技に対応する大当たり当選時の遊技状態が時短状態又は確変状態である場合）は、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「１２０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「３０」が規定されている。

【３８７９】

次に、図１４５１（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図１４５１（ｂ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１４５１（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈ、時短中カウンタ２２３Ｓａ、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂ、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃ、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄ、潜伏用フラグ２２３Ｓｅ、表示用カウンタ２２３Ｓｆ、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇ、前状態用フラグ

２２３Ｓｈ、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉ、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊ、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。なお、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈの内容については、上述した第１制御例の内容と同一であるためその詳細な説明を省略する。

【３８８０】

時短中カウンタ２２３Ｓａは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後、或いは、時短当選した特別図柄変動の停止表示後に）、予め定められた値が設定される。そして、時短中カウンタ２２３Ｓａの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、時短中カウンタ２２３Ｓａの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ２２３Ｓａの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【３８８１】

大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂは、大当たり遊技中に出力される楽曲の種別を特定するためのカウンタであって、大当たり遊技中に出力可能な楽曲の種別（６種類）に対応して「０」～「５」の６個の値を設定可能に構成しており、大当たり遊技が開始されたことを示す大当たり開始コマンドを受信した場合（図１４７５のＳ４７０１：Ｙｅｓ）に実行される大当たり楽曲選択処理（図１４７６のＳ４７０２Ｓ参照）において、プレミア演出が実行される大当たり遊技である大当たり種別が「大当たりＣ」の大当たり遊技では無いと判別した場合に（Ｓ５６０１Ｓ：Ｎｏ）、値が１加算される（Ｓ５６０３Ｓ）。そして、大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ）においてラウンド数コマンドを受信したと判別した場合に実行される大当たり楽曲開始処理（図１４７７のＳ４７０３Ｓ）、即ち、１ラウンド目に対応するラウンド数コマンドを受信した場合における大当たり楽曲開始処理において、所定の遊技実行期間中のＢＧＭを決定する処理として大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいて大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａを参照して楽曲の種別を特定し（Ｓ５７０３Ｓ）、特定された楽曲種別に応じた楽曲コマンドが設定される（Ｓ５７０４Ｓ）。これにより、大当たり遊技が実行された場合には、前回の大当たり遊技中に出力された楽曲の種別とは異なる種別の楽曲を出力することが可能となる。

【３８８２】

また、枠ボタン入力監視・演出処理（図１４８０のＳ４１０１Ｓ）において、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、現在が大当たり遊技のラウンド遊技期間中であると判別した場合に実行される楽曲カウンタ加減算処理（図１４８１のＳ４５０２Ｓ参照）において選択ボタン６００（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）が押下されたと判別した場合（Ｓ４６０１Ｓ：Ｙｅｓ、或いは、Ｓ４６０５Ｓ：Ｙｅｓ）にも大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が更新され、更新後の大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいた楽曲コマンドが設定される（Ｓ４６１１Ｓ）。このように構成することで、ラウンド遊技中に遊技者が任意の楽曲を選択することが可能となる。さらに、新たに実行される大当たり遊技が、プレミア演出が実行される大当たり遊技（「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技）である場合には、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される大当たり楽曲選択処理（図１４７６のＳ４７０２Ｓ参照）において、プレミア演出専用の値「５」が大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定されることで、１ラウンド目の開始タイミングにおいて大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が「５」に対応する楽曲ＰＡが出力される。なお、詳細な説明は後述するが、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に「５」が設定された場合、即ち、プレミア演出が実行される場合には、選択ボタン６００を用いた楽曲選択操作を行うことができないように構成している。このように構成す

ることで、プレミア演出が実行される大当たり遊技中に実行される演出態様に対応させた楽曲ＰＡを確実に出力させることができるため、プレミア演出の演出効果を高めることができる。

【３８８３】

以上、説明をした通り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に出力される楽曲の種別を３つの手法で切替可能に構成している。具体的には、大当たり遊技が開始される毎に大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が１更新される処理を実行することで、大当たり遊技開始時点において出力される楽曲の種別を大当たり遊技が実行される毎に切替可能に構成している。また、大当たり遊技中に遊技者によって実行される楽曲選択操作（選択ボタン６００の押下操作）に応じて楽曲の種別を切り替えることを可能に構成している。さらに、特定の大当たり種別（大当たりＣ）が設定された大当たり遊技が実行される場合のみ、専用の楽曲（楽曲ＰＡ）へと切り替わるように構成している。

【３８８４】

なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値として、プレミア演出に対応する「５」以外の値（「０」～「４」）を楽曲選択操作によって任意に選択可能としているが、これに限ることなく、所定の楽曲開放条件の成立に応じて選択可能な大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を変化（増加）させるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した回数や大当たり遊技中に獲得した賞球数が一定条件を満たした場合に楽曲開放条件が成立するように構成すると良い。このように構成することで、初期段階では選択することができない楽曲が出力されることを目指して遊技者に継続して遊技を行わせることができる。

【３８８５】

大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃは、大当たり遊技中に最後に出力された楽曲の種別に対応する情報を記憶させるためのカウンタであって、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応させて「０」～「４」の値を設定可能に構成している。そして、次回の大当たり遊技が開始された場合に、設定されているカウンタ値が読み出され、読み出されたカウンタ値を大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定した上で、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を更新する（１加算する）処理を実行することで、連続して実行される大当たり遊技において同一種別の楽曲が出力されないように構成している。なお、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃには、プレミア演出に対応する楽曲ＰＡに対応する値「５」が設定されないように構成している。このように構成することで、プレミア演出が実行される大当たり遊技が実行された後、次の大当たり遊技が開始される場合には、プレミア演出が実行される大当たり遊技の一つ前の大当たり遊技中に最後に出力された楽曲の種別に対応する情報が大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃから読み出され、読み出されたカウンタ値を大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定した上で、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を更新する（１加算する）処理が実行されることになる。このように構成することで、プレミア演出の大当たり遊技が実行された場合であっても、その前後の大当たり遊技中に出力される楽曲に連続性を持たせることができるため、プレミア演出の大当たり遊技の次に実行される大当たり遊技にて毎回同一の楽曲が出力されてしまうことを抑制することができる。よって、適宜間隔でプレミア演出の大当たり遊技が実行されてしまうことで、大当たり遊技中に全種別の楽曲を出力させ難くなるといった問題が発生してしまうことを抑制することができる。

【３８８６】

具体的には、大当たり遊技中大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）にて大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される大当たり楽曲選択処理（図１４７６のＳ４７０２Ｓ参照）において更新された大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応する値がセットされる。なお、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）において、大当たり種別「大当たりＣ」に対応する専用の値「５」が大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定された場合には、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値は更新されることが無い。また、楽曲カウンタ加減算処理（図１４８１のＳ４５０２Ｓ参照）において、大当たり楽

曲カウンタ２２３Ｓｂの値が更新された場合にも、更新後の大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応する値が大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定される。

【３８８７】

このように構成することで、前回の大当たり遊技中において最後に出力された楽曲の種別に対応する値を大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃを用いて記憶することができるため、例えば、前回の大当たり遊技中において最後に出力された楽曲の種別が「楽曲Ａ」である場合には、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に「０」が保持され、次の大当たり遊技における大当たり楽曲選択処理（図１４７６のＳ４７０２Ｓ参照）において、楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に「１」を設定することができる。

【３８８８】

楽曲変更フラグ２２３Ｓｄは、楽曲選択操作を実行可能な期間であることを示すためのフラグであって、楽曲選択操作を実行可能な有効期間（選択ボタン６００に対する楽曲変更操作が有効に判別される期間）となった場合にオンに設定され、有効期間が経過した場合にオフに設定される。この楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されている期間中に選択ボタン６００のうち上ボタン６００ｂ、或いは下ボタン６００ｄを押下操作することで、出力中の楽曲の種別を変更することができる。具体的には、大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）にてラウンド数コマンドを受信したと判別した場合に実行される大当たり楽曲開始処理（図１４７７のＳ４７０３Ｓ参照）において、今回の処理が１ラウンド目に対応する処理であって、且つ、今回の大当たり遊技が「大当たりＣ」では無いと判別した場合にオンに設定される（Ｓ５７０６Ｓ）。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図１４８０のＳ４１０１Ｓ参照）において、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄの設定状況が判別され、オンに設定されていると判別された場合に（Ｓ４５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、選択ボタン６００（上ボタン６００ｂ、下ボタン６００ｄ）に対する押下操作を有効に判別することで楽曲種別を切り替えるための楽曲カウンタ加減算処理（図１４８１のＳ４５０２Ｓ参照）が実行される。そして、大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）にて大当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディング処理（図１４７８のＳ４７０４Ｓ参照）においてオフに設定される（図１４７８のＳ５８０３Ｓ）。

【３８８９】

潜伏用フラグ２２３Ｓｅは、遊技状態として確変状態が設定されているが、第３図柄表示装置８１の表示画面上では、確変状態が設定されているか時短状態が設定されているかを遊技者に把握させ難くする状況（潜伏状況）であることを示すためのフラグであって、潜伏状況の創出条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、大当たり種別Ｄまたは大当たり種別Ｅが設定された場合にオンに設定される。この潜伏用フラグ２２３Ｓｅは、遊技状態として通常状態が設定された場合に初期化（オフに設定）される。表示用カウンタ２２３Ｓｆは、第３図柄表示装置８１の表示画面上に表示させる残時短回数を管理するためのカウンタであって、時短状態が設定された場合にはその時短回数に対応する値がセットされ、潜伏状況の確変状態が設定された場合には、潜伏状況が継続する変動回数に対応する値がセットされる。そして、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値が１以上の状態で特別図柄変動が実行されたことに基づいて値が１減算される。このように構成することで、時短状態が設定された場合と、潜伏状況の確変状態が設定された場合とで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される残時短回数表示を同一条件で減算させることができるため、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【３８９０】

潜伏用カウンタ２２３Ｓｇは、潜伏状況の確変状態が継続する期間を管理するためのカウンタであって、潜伏状況の確変状態が設定される場合に、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂを参照して特定された値が設定される。そして、特別図柄変動が実行されることに基づいて値が１減算される。この潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値が０になったことに基づいて、潜伏状況の確変状態が終了し、確変状態が設定されていることを遊

技者に報知可能な表示態様（確変モード）が設定される。前状態用フラグ２２３Ｓｈは、特別図柄抽選で大当たり当選した時点における遊技状態を一時的に記憶するための記憶エリアであって、大当たり遊技終了時において、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短状態における時短回数）を決定する際に参照されるフラグである。本第１１制御例では、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で通常大当たり（時短大当たり）に当選した場合と、確変状態、或いは時短状態にて実行された第１特別図柄抽選で通常大当たり（時短大当たり）に当選した場合とで、設定される時短回数を異ならせるように構成している。また、特別図柄抽選で大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、大当たり遊技中は通常状態が設定されるように構成している。よって、前状態用フラグ２２３Ｓｈに大当たり当選時における遊技状態を一時的に記憶させることによって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を適切に管理することができる。

【３８９１】

前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉは、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を一時的に記憶するための記憶エリア（カウンタ）であって、設定された大当たり種別に応じて異なる値が設定されるカウンタである。この前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値は、大当たり遊技が開始される場合や、大当たり遊技終了時に参照され、設定された大当たり種別に対応する遊技が決定される。従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊは、大当たり遊技中にラウンド停止ボタン９０が操作されたことに基づいて大当たり遊技の進行が停止（中断）されたことを一時的に記憶するための記憶エリアであって、大当たり遊技の進行が停止（中断）された場合にオンに設定される。そして、大当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。この従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊの設定状況を判別することによって、大当たり遊技中に大当たり遊技の進行を停止（中断）させたか否かを特定することができ、後の表示態様（エンディング画面の表示態様）を異ならせて決定することができる。大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋは、停止（中断）されている大当たり遊技を再開させる場合に設定される大当たり再開準備期間（５秒）を管理するための計測手段であって、大当たり遊技の再開条件が成立した場合に、５秒間に対応する値（５０００）が設定される。そして、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（１ｍｓ間隔）にて値が減算され、減算後の値に対応する情報が残時間情報として表示される。

【３８９２】

＜第１１制御例のパチンコ機１０における制御処理内容について＞

次に、図１４５３から図１４８２を参照して、本第１１制御例のパチンコ機１０における各種制御処理の内容について説明をする。本第１１制御例では、上述した第１制御例のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図１４５３から図１４６９を参照して、本第１１制御例における主制御装置１１０にて実行される制御処理について説明をする。本第１１制御例では、上述した第１制御例に対して、特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に代えて、特別図柄変動処理（図１４５４のＳ１０１Ｓ）を、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６のＳ２０１Ｓ）を、メイン処理（図５１参照）に代えて、メイン処理（図１４６４）を、大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に代えて大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ）を、大当たり終了処理（図５４のＳ１９１０参照）に代えて大当たり終了処理（図１４６８のＳ１９０４Ｓ）を、入賞処理（図５５のＳ１９１１参照）に代えて入賞処理（図１４６９のＳ１９０５Ｓ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【３８９３】

まず、図１４５３を参照して、タイマ割込処理の処理内容について説明をする。図１４５３はタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理は

、上述した第１制御例のタイマ割込処理（図４０参照）に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｓ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。次に、図１４５４を参照して、特別図柄変動処理（図１４５４のＳ１０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４５４は、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｓ）では、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）に対して、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部を変更した点で相違している。

【３８９４】

具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｓ）が実行されると、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２０１～Ｓ２０８，Ｓ２１０～Ｓ２１３の処理を実行する。そして、Ｓ２０８の処理を終えると、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）を実行し、本処理を終了する。また、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、上述した特別図柄変動処理（図４１のＳ１０４参照）と同一のＳ２１６～Ｓ２２１の処理を実行し本処理を終了すると共に、Ｓ２１４の処理において、特別図柄変動の変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、本処理を終了する。

【３８９５】

次に、図１４５５を参照して、特別図柄変動処理（図１４５４のＳ１０１Ｓ参照）において新たな特別図柄変動を開始させる場合に実行される特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）の処理内容について説明をする。図１４５５は、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）の処理内容を示したフローチャートである。図１４５５に示した通り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１にて実行される特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２０８）は、上述した第１制御例のパチンコ機１０にて実行される特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８参照）と同一のＳ３０１からＳ３０６の処理を実行し、本処理を終了する。つまり、本第１１制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例の特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ２０８参照）と同様に、第１入球口６４や第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に、複数の装置の中から１の装置による変位体の検出に関する検出関連信号として、各入球口に設けられた検知センサ（図示せず）から検知信号が出力される。そして、各入球口に設けられた検知センサから出力された検知信号が主制御装置１１０の入出力ポートに入力され、特別図柄抽選に用いられる各種情報（各種カウンタ値）が記憶される。その後、検出関連信号を有効にする条件として特別図柄抽選の実行条件が成立した場合に、抽選結果として遊技者に有利な抽選結果と、遊技者に不利な抽選結果とを少なくとも含む検出関連信号に基づく抽選として特別図柄抽選が実行される。次いで、図１４５６を参照して、特別図柄変動処理（図１４５４のＳ１０１Ｓ参照）において新たな特別図柄変動を開始させる場合に実行される特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）の処理内容について説明する。図１４５６は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）に対して、決定された大当たり種別に応じた処理を追加した点と、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂをオフに設定する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３８９６】

具体的には、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）と同一のＳ４０１、及びＳ４０２の処理を実行し、Ｓ４０２の処理を終えると、次に、Ｓ４０２の処理で決定された大当たり種別が「大当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ４０１Ｓ）、「大当たりＣ」では無い（「大当たりＡ」、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」の何れかである）と判別した場合は（Ｓ４０１Ｓ：Ｎｏ）、大当たりプレミアフラ

グ２０３Ｓａをオフに設定し（Ｓ４０２Ｓ）、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂをオフに設定し（Ｓ４０３Ｓ）、その後、上述した第１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ２０９参照）と同一のＳ４０３～Ｓ４０９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４０１Ｓの処理において、大当たり種別「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ４０１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定し（Ｓ４０４Ｓ）、Ｓ４０３Ｓの処理へ移行する。一方、Ｓ４０１の処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、大当たり種別の決定に関する各処理をスキップしてＳ４０３Ｓの処理へ移行する。

【３８９７】

以上、説明をした通り、新たな特別図柄変動を開始させるタイミングにて実行される特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）において、今回実行される特別図柄変動が大当たり変動であって、且つ、決定される大当たり種別が「大当たりＣ」である場合には、プレミア演出の大当たり遊技が実行される大当たりに当選したことを示すための大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されるため、大当たり図柄が停止表示された後に実行される大当たり遊技にて確実にプレミア演出を実行させることができる。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されたことに基づいてプレミア演出が実行される期間を大当たり遊技中としているが、これに限ること無く、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されている「大当たりＣ」が決定された大当たり変動期間中にプレミア演出が実行されるように構成しても良い。

【３８９８】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が開始されるタイミングにおいて、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定する処理を実行するように構成しているが、大当たり種別「大当たりＣ」が決定された大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるよりも前に大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり当選したことを示す情報、及び大当たり種別「大当たりＣ」が決定されたことを示す情報を記憶している状況（大当たり変動期間中）において、特定の演出態様で変動演出が実行された場合に大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定するように構成したり、大当たり種別「大当たりＣ」が決定されたことを示す情報を記憶している状況（大当たり変動期間中）において、遊技者が操作手段に対して所定の操作をした場合に大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定するように構成したり、大当たり種別「大当たりＣ」が決定されたことを示す情報を記憶している状況（大当たり変動期間中）において実行される所定の抽選の結果が特定結果となった場合に大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定するように構成したりすると良い。このように構成することで、大当たり種別に関する情報と、大当たり種別とは関係の無い別情報と、の組合せ結果が所定結果となった場合にプレミア演出が実行されることになるため、プレミア演出の実行条件を遊技者に把握させ難くすることができる。

【３８９９】

次に、図１４５７を参照して、更新処理（Ｓ２２１）の処理内容について説明をする。図１４５７は、更新処理（Ｓ２２１）の処理内容を示したフローチャートである。図１４５７に示した通り、本第１１制御例における更新処理（Ｓ２２１）は、上述した第１制御例における更新処理（図４４のＳ２２１参照）と同一内容のＳ５０１～Ｓ５０９の各種処理が実行される。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて確変カウンタ２０３ｉの値と時短カウンタ２０３ｈの値とを更新（減算）する更新処理を実行するように構成しているため、確変カウンタ２０３ｉの値や時短カウンタ２０３ｈの値が更新されたことに基づいて新たな遊技状態が設定された場合において、新たに設定された遊技状態に基づく特別図柄抽選を即座に実行することができる。なお、確変カウンタ２０３ｉの値や時短カウンタ２０３ｈの値を更新（減算）する処理の実行タイミングを特別図柄変動が開始されるタイミングとしても良い。

【３９００】

次に、図１４５８を参照して、始動入賞処理（Ｓ１０５）の処理内容について説明をする。図１４５８は、始動入賞処理（Ｓ１０５）の処理内容を示したフローチャートである。図１４５８に示した通り、本第１１制御例における始動入賞処理（Ｓ１０５）は、上述した第１制御例における始動入賞処理（図４５のＳ１０５参照）と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図１４５９を参照して、先読み処理（Ｓ６１３）の処理内容について説明をする。図１４５９は、先読み処理（Ｓ６１３）の処理内容を示したフローチャートである。図１４５９に示した通り、本第１１制御例における先読み処理（Ｓ６１３）は、上述した第１制御例における先読み処理（図４６のＳ６１３参照）と同一のＳ７０１～Ｓ７０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【３９０１】

次に、図１４６０を参照して、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の処理内容について説明をする。図１４６０は、普通図柄変動処理（Ｓ１０６）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）が実行されると、上述した第１制御例における普通図柄変動処理（図４７のＳ１０６参照）と同一のＳ８０１～Ｓ８２２の処理を実効し、本処理を終了する。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、普通図柄抽選の結果として当たり当選と外れとを判別するように構成しているが、これに限ることなく、普通図柄抽選を実行すること無く、変動が開始された普通図柄が停止表示されたことに基づいて電動役物６４０ａを開放させる普図当たり遊技を実行するように構成しても良く、この場合、普通図柄変動を開始させるための条件（普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球が入球した場合に成立する条件）が成立し難くなるように構成したり、通常状態においては普図当たり遊技が実行された場合であっても第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ないように構成したりすると良い。

【３９０２】

次いで、図１４６１を参照して、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の処理内容について説明をする。図１４６１は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０７）の処理内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）が実行されると、上述した第１制御例におけるスルーゲート通過処理（図４８のＳ１０７参照）と同一のＳ９０１～Ｓ９０７の処理が実行される。なお、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、図１４３５を参照して説明をした通り、普通図柄抽選の実行権利を取得可能な普通図柄始動口の構成として、遊技球が通過可能（普通図柄抽選の実行権利を取得した後に再度遊技盤１３に形成されている遊技領域を流下可能）なスルーゲート６７を用いているが、これに限ることなく、第１入球口６４や第２入球口６４０のように、入球した遊技球が再度遊技盤１３に形成されている遊技領域を流下すること無く、パチンコ機１０の外部へと排出される入球口を用いても良く、この場合、普通図柄始動口へと遊技球が入球した場合に、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得する特典に加えて、所定数（例えば、１個）の賞球が払い出される特典が遊技者に付与されるように構成すると良い。

【３９０３】

次に、図１４６２を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図１４６２は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭ

ＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【３９０４】

次に、図１４６３を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１４６３は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図１４６３）が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。

【３９０５】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。

【３９０６】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置１

１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。

【３９０７】

ここで、図１４６４を参照して、上述した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１４６４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図１４６４）が実行されると、まず、タイマ割込処理（図１４５３参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図１４５３参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図１４５４参照）や始動入賞処理（図１４５８参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図１４６４のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図１４６５参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０１Ｓ）。その後、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）と同一のＳ１８０６～Ｓ１８１６の処理を実行する。

【３９０８】

次に、図１４６５を参照して、メイン処理（図１４６４）にて実行される大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４６５は、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｓ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図１４６４参照）において実行される処理であって、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）と同様に、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５ａを開放又は閉鎖するための処理が実行され、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２のＳ１８０４参照）に対して、大当たり遊技中に大当たり遊技の進行を停止（中断）するための処理を追加した点と、大当たり遊技期間におけるラウンド遊技に関する処理内容を変更した点と、大当たりの終了タイミングにおいて実行される処理内容を変更した点と、大当たり遊技中に可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入球した場合に実行される処理内容を変更した点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９０９】

大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｓ）が実行されると、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別する（Ｓ１９０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、大当たり用のオープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフ、大当たり中フラグ２０３ｋを

オンにそれぞれ設定し（Ｓ１９０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるか）否かを判別する（Ｓ１９０４）。Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｋがオフである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、大当たり停止判定処理を実行する（Ｓ１９０１Ｓ）。Ｓ１９０１Ｓの処理において実行される大当たり停止判定処理（Ｓ１９０１Ｓ）の詳細な内容については、図１４６６を参照して後述するが、大当たり遊技の進行を中断、再開させるための各種処理が実行される。

【３９１０】

図１４６５に戻り説明を続ける。Ｓ１９０１Ｓの処理を終えると、次に、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１９０２Ｓ）、オンに設定されていると判別した場合は、大当たり遊技の進行が中断（停止）されている状況であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１９０２Ｓの処理において大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１９０２Ｓ：Ｎｏ）、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９０５）。Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１９０３Ｓ）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０３Ｓ）の詳細については図１４６７を参照して後述する。

【３９１１】

一方、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、Ｓ１９０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ１９０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９０４Ｓ）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１９０４Ｓ）の詳細については図１４６８を参照して後述する。一方、Ｓ１９０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ１９０５Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ１９０５Ｓの処理において実行される入賞処理（Ｓ１９０５Ｓ）の詳細については図１４６９を参照して後述する。

【３９１２】

次に、図１４６６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり停止判定処理（Ｓ１９０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４６６は、大当たり停止判定処理（Ｓ１９０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大

当たり停止判定処理（Ｓ１９０１Ｓ）は、大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）にて実行される制御処理であって、大当たり種別「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技中において大当たり遊技の進行を中断させたり、再開させたりするための各種処理が実行される。具体的には、大当たり停止判定処理（Ｓ１９０１Ｓ）が実行されると、まず、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２３０１Ｓ）、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２３０１Ｓ：Ｎｏ）、実行中の大当たり遊技が、大当たり種別「大当たりＣ」が設定されていない大当たり遊技であって、大当たり遊技の進行を中断、再開させることができないことから、そのまま本処理を終了させる。

【３９１３】

また、Ｓ２３０１Ｓの処理において、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２３０１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、ラウンド停止ボタン９０に対する押下操作が実行されたかを判別し（Ｓ２３０２Ｓ）、押下操作が実行されていないと判別した場合には（Ｓ２３０２Ｓ：Ｎｏ）、大当たり遊技の進行を中断、或いは再開させるための条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ２３０２Ｓの処理において、ラウンド停止ボタン９０に対する押下操作が実行されたと判別した場合には（Ｓ２３０２Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオフに設定されているかを判別する（Ｓ２３０３Ｓ）。Ｓ２３０３Ｓの処理において大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオフに設定されている。即ち、現在が大当たり遊技が進行している状況であると判別した場合は（Ｓ２３０３Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂをオンに設定し（Ｓ２３０４Ｓ）、大当たり停止コマンドを設定し（Ｓ２３０５Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ２３０３Ｓの処理において、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオフに設定されていない（オンに設定されている）と判別した場合には（Ｓ２３０３Ｓ：Ｎｏ）、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂをオフに設定し（Ｓ２３０６Ｓ）、大当たり再開コマンドを設定し（Ｓ２３０７Ｓ）、本処理を終了する。

【３９１４】

次に、図１４６７のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９０３ｓ）の詳細について説明する。図１４６７は、この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０３Ｓ）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０３Ｓ）は、上述した大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口６５ａの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９０３Ｓ）が開始されると、大当たり種別に対応する特定入賞口６５ａの開放パターンを設定し（Ｓ２００３）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２００５）、）、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【３９１５】

次に、図１４６８を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９０４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４６８は、大当たり終了処理（Ｓ１９０４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９０４Ｓ）は、上述した大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）にて実行される制御処理であって、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための各種処理が実行される。具体的には、大当たり終了処理（Ｓ１９０４Ｓ）が開始されると、まず、大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂを参照して、実行中の大当たり遊技に対応する大当たり種別に基づいて確変カウンタ２０３ｉの値を設定し（Ｓ２１０１Ｓ）、次いで、大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂを参照して、

実行中の大当たり遊技に対応する大当たり種別に基づいて時短カウンタ２０３ｈの値を設定する（Ｓ２１０２Ｓ）。

【３９１６】

その後、Ｓ２１０１Ｓの処理、及びＳ２１０２Ｓの処理によって設定された確変カウンタ２０３ｉの値、及び時短カウンタ２０３ｈの値に基づいた状態コマンドを設定し（Ｓ２１０４）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ２１０３Ｓ）、本処理を終了する。

【３９１７】

次に、図１４６９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ１９０５Ｓ）の詳細について説明する。図１４６９は、この入賞処理（Ｓ１９０５Ｓ）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９０５Ｓ）は、大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口６５ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理（Ｓ１９０５Ｓ）が開始されると、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２２０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２２０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３９１８】

一方、Ｓ２２０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２２０２）、特定入賞口６５ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、通過した遊技球数を計測するカウンタである入賞個数カウンタ２０３ｏの値に１を加算して更新し（Ｓ２２０３）、特定入賞口６５ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２２０４）、Ｓ２２０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、Ｓ２２０３，Ｓ２２０４の処理をスキップし、Ｓ２２０５の処理へ移行する。Ｓ２２０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２２０５）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上であると判別した場合は（Ｓ２２０５：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値を０に設定し（Ｓ２２３１Ｓ）、Ｓ２２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２２０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｏの値が１０以上では無い（９以下である）と判別した場合は（Ｓ２２０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２２０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２２０７の処理へと移行する。なお、このＳ２２０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【３９１９】

Ｓ２２０７の処理では、特定入賞口６５ａの閉鎖を設定し（Ｓ２２０７）、特定入賞口６５ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２２０８）。

【３９２０】

次に、図１４７０から図１４８２を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理として、メイン処理（図５８参照）の処理内容の一部を変更したメイン処理（図１４７０参照）を実行する点と、コマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に代えてコマンド判定処理（図１４７１のＳ４１０３Ｓ参照）を、状態コマンド

受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて状態コマンド受信処理（図１４７２のＳ４２０６Ｓ参照）を、大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に代えて大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図１４８０のＳ４１０１Ｓ参照）を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【３９２１】

まず、図１４７０を参照して、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図１４７０は、メイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図１４７０に示した通り、本第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるメイン処理は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるメイン処理（図５８参照）に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０７）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）を、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）を実行する点と、新たに、ラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９２２】

次に、図１４７１を参照して、上述したメイン処理（図１４７０参照）にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７１は、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１４７１に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）では、上述したコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）に対して、状態コマンドを受信したと判別した場合に状態コマンド受信処理（図６０のＳ４２０２参照）に代えて状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）を実行する点と、特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部を変更した点と、大当たり関連コマンドを受信した場合に大当たり関連処理（図５９のＳ４２１８参照）に代えて大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９２３】

コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０１）、状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに基づいて現在設定されている遊技状態を特定し、その特定した遊技状態に対応する演出態様を決定するための状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２０６Ｓ）、本処理を終了する。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）の詳細な内容については、図１４７２を参照して後述する。一方、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、特図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、対応する変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出し（Ｓ４２０５）、表示用カウンタ処理を実行し（Ｓ４２０１Ｓ）、状態保管処理を実行し（Ｓ４２０２Ｓ）、本処理を終了する。

【３９２４】

ここで、Ｓ４２０１Ｓの処理において実行される表示用カウンタ処理では、確変状態が設定されていることを遊技者に把握させ難くするために確変状態が設定されているにも関わらず時短状態が設定されている場合に表示され得る表示態様（残時短回数に対応する表示態様）を表示させるための処理が実行され、Ｓ４２０２Ｓの処理において実行される状態保管処理では、大当たり変動が実行される場合において、当選した大当たりに対して設定される大当たり種別を一時的に記憶するための処理が実行される。なお、表示用カウン

タ処理（Ｓ４２０１Ｓ）の詳細については図１４７３を参照して後述し、状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）の詳細については図１４７４を参照して後述する。

【３９２５】

図１４７１に戻り説明を続ける。Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）と同一のＳ４２０６からＳ４２１１の処理を実行し、Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに応じた先読み演出態様を決定し（Ｓ４２０３Ｓ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２０４Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９のＳ４１１２参照）と同一のＳ４２１３およびＳ４２１４の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４２１３の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２０５Ｓ）、本処理を終了し、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。

【３９２６】

次に、図１４７２を参照して、コマンド判定処理（図１４７１のＳ４１０３Ｓ参照）にて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７２は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１４７２に示した通り、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）では、主制御装置１１０から受信した状態コマンドに基づいて、新たに設定された遊技状態を判別し、その判別結果に基づいた各種演出を設定するための処理が実行される。状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか判別する（Ｓ４３０１）。遊技状態に変更がないと判別した場合には（Ｓ４３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４３０１の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には（Ｓ４３０１：Ｙｅｓ）、受信した状態コマンドに含まれている情報に基づいて通常状態に変更されたかを判別し（Ｓ４３０２）、通常状態に変更されたと判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆ、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇ、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉ、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値に０を設定し（Ｓ４３０１Ｓ）、潜伏用フラグ２２３Ｓｅ、前状態用フラグ２２３Ｓｈ、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊをオフに設定する（Ｓ４３０２Ｓ）。

【３９２７】

その後、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０３）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（Ｓ４３０４）、従状態設定エリア２２３ｇの現状態エリアに今回主制御装置１１０より受信したコマンドに対応する遊技状態を設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。

【３９２８】

一方、Ｓ４３０２の処理において、通常状態に変更では無い、即ち、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂを参照して前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値と前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に基づいて表示用カウンタ２２３Ｓｆの値を設定する（Ｓ４３０３Ｓ）。次いで、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４３０６）、時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８）、表示用カウンタの値に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ｓ）、上述したＳ４３０４、及びＳ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【３９２９】
　また、Ｓ４３０６の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次に、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４３０４Ｓ）、確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４３０４Ｓ：Ｙｅｓ）、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４３０５Ｓ）、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３０５Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂを参照して前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値と前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に基づいて潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値を設定し（Ｓ４３０６Ｓ）、上述したＳ４３０８の処理へ移行する。

【３９３０】
　Ｓ４３０５Ｓの処理において、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４３０５Ｓ：Ｎｏ）、確変モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０７Ｓ）、Ｓ４３０８Ｓの処理へ移行する。また、Ｓ４３０４Ｓの処理において、確変状態への変更を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４３０４Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３９３１】
　次に、図１４７３を参照して、表示用カウンタ処理（Ｓ４２０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７３は、表示用カウンタ処理（Ｓ４２０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。表示用カウンタ処理（Ｓ４２０１Ｓ）が実行されると、まず、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５４０１Ｓ）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｓ：Ｎｏ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値が０であるかを判別し（Ｓ５４０２Ｓ）、０であると判別した場合は（Ｓ５４０２Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ５４０２Ｓの処理において、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５４０２Ｓ：Ｎｏ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値を１減算し（Ｓ５４０３Ｓ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に基づいた（対応した）表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０４Ｓ）、本処理を終了する。

【３９３２】
　一方、Ｓ５４０１Ｓの処理において、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｓ：Ｎｏ）、次に、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値が０であるかを判別し（Ｓ５４０５Ｓ）、０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ５４０５Ｓ：Ｎｏ）、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値を１減算し（Ｓ５４０６Ｓ）、その後、上述したＳ５４０２Ｓの処理へ移行する。Ｓ５４０４Ｓの処理において、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値が０であると判別した場合は（Ｓ５４０５Ｓ：Ｙｅｓ）、確変モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０７Ｓ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値を０に設定し（Ｓ５４０８Ｓ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に０を設定し（Ｓ５４０８Ｓ）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に基づいた（対応した）表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０９Ｓ）、潜伏用フラグ２２３Ｓｅをオフに設定し（Ｓ５４１０Ｓ）、Ｓ５４０２Ｓの処理へ移行する。

【３９３３】
　次に、状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）の処理内容について、図１４７４を参照して説明をする。図１４７４は、状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）が実行されると、まず、今回受信した変動パターンコマンドが大当たり変動に対応する変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ５５０１Ｓ）、大当たり変動に対応する変動パターンコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ５５０１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ５５０１Ｓの処理において、今回受信した変動パターンコマンドが大当たり変動に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ５５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、現状態（現在設定されている遊技状態）を前状態用フラグ２２３Ｓｈに設定し（Ｓ５５０２Ｓ）、今回の大当たり種別を前状態大

当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値に設定する（Ｓ５５０３Ｓ）。
【３９３４】
次に、今回の大当たり変動に対応する大当たり種別が「大当たりＤ」又は「大当たりＥ」であるかを判別し（Ｓ５５０４Ｓ）、大当たり種別が「大当たりＤ」又は「大当たりＥ」であると判別した場合は（Ｓ５５０４Ｓ：Ｙｅｓ）、潜伏用フラグ２２３Ｓｅをオンに設定し（Ｓ５５０５Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０４Ｓの処理において、大当たり種別が「大当たりＤ」又は「大当たりＥ」では無いと判別した場合は（Ｓ５５０４Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ５５０５Ｓの処理を実行すること無く、本処理を終了する。
【３９３５】
次に、図１４７５を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７５は、大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図６４のＳ４２１８参照）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理の内容と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理の内容と、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理の内容と、を変更した点と、新たに、大当たり停止コマンドを受信した場合に実行される処理と、大当たり再開コマンドを受信した場合に実行される処理と、を追加した点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【３９３６】
大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じたオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ４７０１Ｓ）、大当たり楽曲選択処理を実行し（Ｓ４７０２Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０２Ｓの処理において実行される大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）では、今回実行される大当たり遊技中に最初に出力される（再生される）楽曲の種別を決定するための各種処理が実行される。この大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）の詳細な内容については、図１４７６を参照して後述する。
【３９３７】
図１４７５に戻り説明を続ける。Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、今回受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数情報に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、大当たり楽曲開始処理を実行し（Ｓ４７０３Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０３Ｓの処理において実行される大当たり楽曲開始処理（Ｓ４７０３Ｓ）では、オープニング期間中に決定された大当たり楽曲の種別に応じた楽曲を出力（再生）させるための各種処理が実行される。この大当たり楽曲開始処理（Ｓ４７０３Ｓ）の詳細な内容については、図１４７７を参照して後述する。
【３９３８】
次に、Ｓ４７０９の処理において、今回受信したコマンドがラウンド数コマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、今回受信したコマンドがエンディングコマンドであるかを判別し（Ｓ４７１４）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７０４Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４７０４Ｓの処理において実行されるエンディング処理（Ｓ４７０４Ｓ）では、エンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様を決定するための処理や大当たり遊技中に実行された演出に関する各種設定をクリアするための処理が実行される。なお、エンディング処理（Ｓ４７０４Ｓ）の詳細な内容については、図１４７８を参照して後述する。
【３９３９】
次に、Ｓ４７１４の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した

場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、大当たり停止コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０５Ｓ）、大当たり停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０５Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）を実行し、本処理を終了する。Ｓ４７０５Ｓの処理において受信の有無が判別される大当たり停止コマンドは、大当たり遊技中にプレミア演出が実行される大当たり種別「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技のラウンド遊技期間中にラウンド停止ボタン９０が押下されたことで大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行が中断されたことを示すためのコマンドであって、主制御装置１１０が有するＭＰＵ２０１によって実行される大当たり停止判定処理（図１４６６のＳ１９０１Ｓ参照）において、ラウンド停止ボタン９０が押下されたと判別されたことに基づいて大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定された場合に設定され、外部出力処理（図１４６４のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力されるコマンドである。なお、Ｓ４７０６Ｓの処理において実行される大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）では、大当たり遊技の進行が停止（中断）されたことを一時的に記憶するための処理や、大当たり遊技の進行が停止（中断）されていることを遊技者に把握させるための表示態様を設定するための処理が実行される。この大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）の詳細な内容については、図１４７９（ａ）を参照して後述する。

【３９４０】

Ｓ４７０５Ｓの処理において、大当たり停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０５Ｓ：Ｎｏ）、次に、大当たり再開コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０７Ｓ）、大当たり再開コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０７Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり再開処理を実行し（Ｓ４７０８Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ４７０７Ｓの処理において、大当たり再開コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０７Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。ここで、Ｓ４７０７Ｓの処理において受信の有無が判別される大当たり再開コマンドは、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況においてラウンド停止ボタン９０が押下されたことで大当たり遊技（ラウンド遊技）の進行が再開されたことを示すためのコマンドであって、主制御装置１１０が有するＭＰＵ２０１によって実行される大当たり停止判定処理（図１４６６のＳ１９０１Ｓ参照）において、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオンに設定されている状況でラウンド停止ボタン９０が押下されたと判別されたことに基づいて大当たり停止フラグ２０３Ｓｂがオフに設定された場合に設定され、外部出力処理（図１４６４のＳ１８０１参照）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力されるコマンドである。なお、Ｓ４７０８Ｓの処理において実行される大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）では、大当たり遊技の進行が再開されたことを一時的に記憶するための処理や、大当たり遊技が再開したことを遊技者に把握させるための表示態様を設定するための処理が実行される。この大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）の詳細な内容については、図１４７９（ｂ）を参照して後述するが、大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）を実行することによって、実行中の大当たり遊技（進行している大当たり遊技）が、一度も中断されていない大当たり遊技なのか、中断後に再開された大当たり遊技なのかを判別して異なる演出を実行させることができるため、異なる演出を体感したい遊技者に対して、意欲的に大当たり遊技の進行を停止（中断）させる操作を行わせ易くすることができる。

【３９４１】

次に、図１４７６を参照して、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７６は、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）において、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理であって、プレミア演出が実行される大当たり遊技が開始される場合にはプレミア演出に対応するプレミア楽曲を設定する処理が実行され、それ以外の大当たり遊技（通常大当たり遊技）が開始される場合には前回の通常大当たり遊技にて最後に出力（再生）されていた大当たり楽曲の種別とは異なる種別の大当たり楽曲を設定する処理が実行される。

【３９４２】
具体的には、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）が実行されると、まず、今回開始される大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ５６０２Ｓ）、「大当たりＣ」であると判別した場合（Ｓ５６０２Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、今回開始される大当たり遊技がプレミア演出が実行される大当たり遊技であると判別した場合は、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を「５」に設定し（Ｓ５６０８Ｓ）、本処理を終了する。ここで、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値「５」は、プレミア楽曲に対応する値であって、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に「５」が設定されている状態で後述する大当たり楽曲開始処理（図１４７７のＳ４７０３Ｓ参照）が実行されることで遊技に関する情報を報知する表示態様であるプレミア演出に対応する音源に基づいてプレミア楽曲の出力（再生）が開始される。

【３９４３】
一方、Ｓ５６０１Ｓの処理において、今回開始される大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＣ」では無いと判別した場合（Ｓ５６０１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、今回開始される大当たり遊技が通常大当たり遊技であると判別した場合は、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値を大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定し（Ｓ５６０２Ｓ）、設定された大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を１加算する（Ｓ５６０３Ｓ）。つまり、Ｓ５６０２Ｓの処理によって、前回の通常大当たり遊技にて最後に出力（再生）されていた大当たり楽曲に対応する値を大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値を読み出すことで特定し、Ｓ５６０３Ｓの処理によって、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を１加算することで、前回の通常大当たり遊技にて最後に出力（再生）されていた大当たり楽曲とは異なる大当たり楽曲が出力（再生）されるように構成している。このように構成することで、連続して実行された大当たり遊技において、同一種別の大当たり楽曲が出力（再生）されてしまうことを確実に抑制することができる。

【３９４４】
次に、Ｓ５６０３Ｓの処理を終えると、１加算された後の大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が「５」以上であるかを判別し（Ｓ５６０４Ｓ）、「５」以上であると判別した場合は（Ｓ５６０４Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を「０」に設定し（Ｓ５６０５Ｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定し（Ｓ５６０６Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５６０４Ｓの処理において、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が「５」以上では無い（「４」以下である）と判別した場合は（Ｓ５６０４Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ５６０５Ｓの処理をスキップして、Ｓ５６０６Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【３９４５】
以上、説明をした通り、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４７０２Ｓ）では、プレミア演出が実行される大当たり遊技が開始される場合には、Ｓ５６０１Ｓ，Ｓ５６０８Ｓの処理を実行することで、プレミア演出に対応するプレミア楽曲を確実に再生させることができる。また、上述した通り、プレミア演出に対応するプレミア楽曲に対応する値「５」が大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定される場合には、その値が大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定する処理（Ｓ５６０６Ｓ）をスキップして本処理を終了するため、プレミア演出が実行されるプレミア大当たり遊技が実行された後に通常大当たり遊技が開始される場合には、プレミア大当たり遊技の前に実行された通常大当たり遊技にて最後に出力（再生）された大当たり楽曲の種別に対応する値が大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定されていることになるため、プレミア大当たり遊技が実行された後に通常大当たり遊技が開始される場合の大当たり楽曲が毎回同一種別になってしまうことを抑制することができる。

【３９４６】
なお、本第１１制御例では、プレミア楽曲に対応する値「５」が大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定されないように構成しているが、これに限ること無く、プレミア楽曲に対応する値「５」も大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定可能に構成

し、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に「５」が設定されている状態で、大当たり種別「大当たりＣ」の大当たり遊技が開始される場合、即ち、連続してプレミア大当たり遊技が実行される場合にのみ、より貴重なスーパープレミア楽曲が再生（出力）されるように構成しても良い。このように構成することで、プレミア大当たり遊技の価値をより高めることができる。

【３９４７】

また、本第１１制御例におけるパチンコ機１０では、Ｓ５６０３Ｓの処理に示した通り、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を１加算する処理を実行するように構成しているため、通常大当たり遊技中に出力（再生）可能な大当たり楽曲を予め定められた順序で出力（再生）することができるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値とは異なる値が大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定されるように構成されていれば良く、例えば、「０」から「４」の５種類の値を大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に設定可能な構成において、大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に「２」が設定されている場合、即ち、前回の通常大当たり遊技中に最後に出力（再生）された大当たり楽曲が大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値「２」に対応する種別の大当たり楽曲である場合に、「０」，「１」，「３」，「４」の何れかの値をランダムに決定し、決定された値を楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、前回の通常大当たり遊技中に最後に出力（再生）された大当たり楽曲とは異なる大当たり楽曲を通常大当たり遊技中に出力（再生）させることができる。また、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が順不同に更新されるため、通常大当たり遊技中に出力（再生）可能な大当たり楽曲の種別が多く設定されているパチンコ機１０（例えば、１００種類の大当たり楽曲を再生可能なパチンコ機１０）では、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を１加算する処理では再生させにくい大当たり楽曲を、再生させ易くすることができる。

【３９４８】

次に、図１４７７を参照して、大当たり楽曲開始処理（Ｓ４７０３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７７は、大当たり楽曲開始処理（Ｓ４７０３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり楽曲開始処理（Ｓ４７０３Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）においてラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理であって、１ラウンド目のラウンド数コマンドを受信した場合、即ち、オープニング期間が経過した後に実行される最初のラウンド遊技が開始される場合に、設定されている大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に対応する種別の大当たり楽曲を出力（再生）するための処理が実行される。

【３９４９】

具体的には、大当たり楽曲開始処理（Ｓ４７０３Ｓ）が実行されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数情報が１ラウンド目（１Ｒ目）であるかを判別し（Ｓ５７０１Ｓ）、１ラウンド目（１Ｒ目）であると判別した場合は（Ｓ５７０１Ｓ：Ｎｏ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊをオフに設定し（Ｓ５７０２Ｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいて大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａから今回出力させる大当たり楽曲を特定し（Ｓ５７０３Ｓ）、特定された大当たり楽曲に対する楽曲コマンドを設定する（Ｓ５７０４Ｓ）。Ｓ５７０４Ｓの処理では、Ｓ５７０３Ｓの処理で特定された大当たり楽曲に対応する楽曲データを音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に構成される記憶エリア（図示せず）から読み出して音声出力装置２２６へと出力すると共に、再生される大当たり楽曲の種別に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるためのコマンドが設定される。

【３９５０】

Ｓ５７０４Ｓの処理を終えると、次に、今回実行されている大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ５７０５Ｓ）、「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ５７０５Ｓ：Ｙｅｓ）、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄをオンに設定し（Ｓ５７０６Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５７０５Ｓの処理において、「大当たりＣ」では

ないと判別した場合は（Ｓ５７０５Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ５７０６Ｓの処理をスキップして本処理を終了する。Ｓ５７０６Ｓの処理においてオンに設定される楽曲変更フラグ２２３Ｓｄは、選択ボタン６００を用いた楽曲選択操作が有効となる期間を特定するためのフラグであって、オンに設定されている期間中は、遊技者が選択ボタン６００の上ボタン６００ｂ、及び下ボタン６００ｄを押下することで出力中の大当たり楽曲の種別を変更可能となる。本処理では、大当たり種別「大当たりＣ」が設定されている大当たり遊技（プレミア大当たり遊技）が実行されている場合には（Ｓ５７０５Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ５７０６Ｓの処理がスキップされるためプレミア大当たり遊技中は遊技者による楽曲選択操作が無効となる。このように構成することで、プレミア大当たり遊技中のみ出力（再生）可能なプレミア楽曲を遊技者に確実に提供することができる。

【３９５１】

次に、図１４７８を参照して、エンディング処理（Ｓ４７０４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７８は、エンディング処理（Ｓ４７０４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７０４Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）においてエンディングコマンドを受信した場合に実行される処理であって、プレミア大当たり遊技中に大当たり遊技の進行を一旦中断させた後に実行されるエンディング期間中に専用の演出態様が設定されたエンディング演出を実行させるための処理が実行される。

【３９５２】

具体的には、エンディング処理（Ｓ４７０４Ｓ）が実行されると、まず、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオフに設定されているか、即ち、大当たり遊技の進行を一旦中断させた履歴が存在していないかを判別し（Ｓ５８０１Ｓ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオフであると判別した場合は（Ｓ５８０１Ｓ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり遊技の大当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８０２Ｓ）、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄをオフに設定し（Ｓ５８０３Ｓ）、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値を０に設定し（Ｓ５８０４Ｓ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊをオフに設定し（Ｓ５８０５Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５８０３ＳからＳ５８０５Ｓの処理は、大当たり遊技中における各状況を一時的に記憶するために用いた構成を、大当たり遊技が終了することに基づいて初期化（クリア）するための処理であって、全ての大当たり遊技が終了する場合に実行される共通終了処理となる。

【３９５３】

一方、Ｓ５８０１Ｓの処理において、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオフに設定されていない（オンに設定されている）と判別した場合、即ち、大当たり遊技の進行を一旦中断させた履歴が存在していると判別した場合（Ｓ５８０１Ｓ：Ｙｅｓ）は、ラウンド停止をした場合のプレミアエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８０６Ｓ）、上述したＳ５８０３ＳからＳ５８０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、通常大当たり遊技におけるエンディング演出と、プレミア大当たり遊技におけるエンディング演出とを異ならせるだけで無く、プレミア大当たり遊技中に大当たり遊技の進行を停止（中断）させた場合と、停止（中断）させなかった場合と、でもエンディング演出を異ならせることができるため、全てのエンディング演出を体感しようとする遊技者に対して、プレミア大当たり遊技を複数回実行しようと長期的に遊技を行わせることができる。

【３９５４】

次に、図１４７９（ａ）を参照して、大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７９（ａ）は、大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ）において大当たり停止コマンドを受信した場合に実行される処理であって、主として大当たり遊技の進行が停止（中断）されたことを一時的に記憶するための処理が実行される。具体的には、大当たり停止処理（Ｓ４７０６Ｓ）が実行されると、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されているか

を判別し（Ｓ５９０２Ｓ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されていない、即ち、今回の大当たり遊技中（プレミア大当たり遊技中）に一度も大当たり遊技の進行が停止（中断）されていないと判別した場合は（Ｓ５９０２Ｓ：Ｎｏ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊをオンに設定し（Ｓ５９０３Ｓ）、大当たり停止用コマンドを設定し（Ｓ５９０４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５９０２Ｓの処理において、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されている、即ち、今回の大当たり遊技中（プレミア大当たり遊技中）における大当たり遊技の進行の停止（中断）が２回目以降である場合は（Ｓ５９０２Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ５９０３Ｓの処理をスキップして、Ｓ５９０４Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【３９５５】

次に、図１４７９（ｂ）を参照して、大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４７９（ｂ）は、大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ）において大当たり再開コマンドを受信した場合に実行される処理であって、大当たり遊技の進行が停止（中断）している状況においてラウンド停止ボタン９０を押下操作することで大当たり遊技の進行が再開される場合に設定される５秒間の待機期間（再開待機期間）に対応する表示態様を設定するための処理が実行される。具体的には、大当たり再開処理（Ｓ４７０８Ｓ）が実行されると、まず、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値に５０００を設定し（Ｓ４４０２Ｓ）、再開までの残時間情報を示すための態様を含む表示用大当たり再開コマンドを設定し（Ｓ４４０３Ｓ）、本処理を終了する。

【３９５６】

次に、図１４８０を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４８０は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１４８０に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）は、上述した第１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図７０のＳ４１０７参照）に対して、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されている状況において実行可能となる楽曲選択操作に対する処理を追加している点で相違している。なお、それ以外の枠ボタンに対する押下操作に基づいて実行される処理（例えば、変動演出中に設定される枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下したことに基づいて変動演出の演出態様を異ならせるための処理や、選択ボタン６００を押下することで遊技環境を調整するための処理（音量レベルや光量レベルを変更するための処理））については、上述した各制御例の何れかにおいて実行される処理と同様であるため、Ｓ４５０３Ｓの処理において実行されるものとして説明を省略する。

【３９５７】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）が実行されると、まず、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５０１Ｓ）、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、楽曲カウンタ加減算処理を実行し（Ｓ４５０２Ｓ）、その後、その他演出ボタン押下に対応する演出態様を決定し（Ｓ４５０３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５０１Ｓの処理において、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されていないと判別した場合は、Ｓ４５０２Ｓの処理をスキップしてＳ４５０３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【３９５８】

次に、図１４８１を参照して、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４５０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４８１は、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４５０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４５０２Ｓ）では、楽曲選択期間中に操作された上ボタン、下ボタン（選択ボタン６００）に応じて、選択中の楽曲種別を変更する処理、及び、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される表示領域ＨＲ３の楽曲表示態様を変更する処理が実行される。具体的には、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４５０２Ｓ）が実行されると、まず、上ボタン６００ｂが押下されたかを判別し（

Ｓ４６０１Ｓ）、押下されたと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が０であるかを判別し（Ｓ４６０２Ｓ）、０では無いと判別した場合は（Ｓ４６０２Ｓ：Ｎｏ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を１減算し（Ｓ４６０３Ｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定し（Ｓ４６０９Ｓ）、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａから大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいて楽曲を特定し（Ｓ４６１０Ｓ）、特定された楽曲に対応する楽曲コマンドを設定し（Ｓ４６１１Ｓ）、本処理を終了する。

【３９５９】

また、Ｓ４６０２Ｓの処理において、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が０であると判別した場合は（Ｓ４６０２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を４に設定し（Ｓ４６０４Ｓ）、Ｓ４６０９Ｓの処理へ移行する。一方、Ｓ４６０１Ｓの処理において上ボタン６００ｂが押下されていないと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｓ：Ｎｏ）、次に、下ボタン６００ｄが押下されたかを判別し（Ｓ４６０５Ｓ）、押下されたと判別した場合は（Ｓ４６０５Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が４であるかを判別し（Ｓ４６０６Ｓ）、４では無いと判別した場合は（Ｓ４６０６Ｓ：Ｎｏ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を１加算し（Ｓ４６０８Ｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を大当たり楽曲保持カウンタ２２３Ｓｃの値に設定し（Ｓ４６０９Ｓ）、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａから大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいて楽曲を特定し（Ｓ４６１０Ｓ）、特定された楽曲に対応する楽曲コマンドを設定し（Ｓ４６１１Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ４６０６Ｓの処理において、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が４であると判別した場合は（Ｓ４６０６Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を０に設定し、Ｓ４６０９Ｓの処理へ移行する。

【３９６０】

次に、図１４８２を参照して、ラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４８２は、ラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）では、大当たり遊技が停止（中断）している状況で再開条件が成立した場合に設定されるラウンド再開準備期間を更新するための処理が実行される。具体的には、図１４８２に示した通り、ラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）が実行されると、まず、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４８０１Ｓ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４８０１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４８０３Ｓ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ４８０３Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値を１減算し（Ｓ４８０４Ｓ）、減算後の大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値が０であるかを判別する（Ｓ４８０５Ｓ）。

【３９６１】

Ｓ４８０５Ｓの処理において、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値が０であると判別した場合は（Ｓ４８０５Ｓ：Ｙｅｓ）、ラウンド停止前のプレミアラウンド画面に復帰させるプレミア復帰コマンドを設定し（Ｓ４８０７）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０５の処理において、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値が０ではないと判別した場合は、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値に基づいた残時間情報コマンドを設定し（Ｓ４８０６）、本処理を終了する。

【３９６２】

＜第１１制御例の別例１＞

次に、図１４８３から図１５０４を参照して、上述した第１１制御例の別例１について説明をする。上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に設定される大当たり種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が同一（１０ラウンド確変大当たり遊技）であって、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の種別（通常演出、プレミア演出）のみを異ならせた大当たり種別（「大当たりＢ」、「大当たりＣ」）

を設定可能にし、遊技者に有利な確変大当たり遊技が実行されていることを遊技者が把握可能なタイミングを設定された大当たり種別に応じて異ならせるように構成していた。さらに、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０では、プレミア演出が実行されるプレミア大当たり遊技中のみ（「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技中のみ）、大当たり遊技の進行を停止（中断）させることが可能に構成し、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている期間中もプレミア演出が継続して実行されるように構成することで、プレミア大当たり遊技の遊技期間（進行が中断している期間も含む）にてプレミア演出を遊技者に最後まで体験させ易くすることができるものであった。

【３９６３】

しかしながら、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０では、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技（プレミア大当たり遊技）が実行された場合に、必ずプレミア大当たり遊技に対応するプレミア楽曲が出力されてしまうことから、プレミア楽曲以外の大当たり楽曲を出力（再生）させたい遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１１制御例の別例１では、プレミア大当たり遊技中も、他の大当たり遊技（通常大当たり遊技）と同様に出力される大当たり楽曲の種別を選択可能に構成している点で相違している。また、大当たり楽曲の種別を選択可能な期間と、大当たり遊技の進行を停止（中断）させることが可能な期間と、プレミア楽曲の出力（再生）が実行される期間と、を異ならせている点で相違している。

【３９６４】

＜第１１制御例の別例１におけるパチンコ機の演出内容について＞

まず、図１４８３を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した通り第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、ラウンド数が異なるプレミア大当たり遊技を実行可能に構成している点と、プレミア大当たり遊技中における遊技者の楽曲選択操作の内容を異ならせている点で相違しているため、この相違点に関連する大当たり遊技中の演出内容を主として説明する。

【３９６５】

図１４８３（ａ）は、ラウンド数が２ラウンド（２Ｒ）のプレミア大当たり遊技のオープニング期間中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図１４８３（ａ）に示した表示画面に表示される各種要素のうち、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種要素と同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、出力（再生）される大当たり楽曲を遊技者に選択させる楽曲選択操作をオープニング期間中に行わせるように構成しているため、図１４８３（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ３に楽曲選択操作を遊技者に行わせるための表示要素が表示されている。なお、図１４８３（ａ）は、２Ｒのプレミア大当たり遊技のオープニング期間中であるため、表示領域ＨＲ１には、今回の大当たり遊技中に獲得可能な賞球数に対応する値として「３００」が分母側に表示されている。これにより、今回の大当たり遊技が１０ラウンドの大当たり遊技では無く、２ラウンドの大当たり遊技であることを遊技者に把握させることが可能となる。また、小表示領域Ｄｍ１には、２Ｒのプレミア大当たり遊技が実行される大当たり種別が設定された大当たり当選に対応する第３図柄として「５５５」が停止表示されている。

【３９６６】

ここで、ＨＲ３に表示される楽曲選択操作を案内するための各種表示要素のうち、上述した第１１制御例とは異なる点について詳細に説明をする。本第１１制御例の別例１では、プレミア大当たり遊技中も楽曲選択操作を実行可能に構成しており、プレミア大当たり遊技が実行される場合には、前回の通常大当たり遊技中に最後に出力（再生）された大当たり楽曲の種別に関わらず、楽曲表示Ｍ１にプレミア楽曲に対応する「楽曲Ｐ」が表示されるように構成している。つまり、通常大当たり遊技中における楽曲選択操作にて選択される規定順序（楽曲Ａ→楽曲Ｂ→楽曲Ｃ→楽曲Ｄ→楽曲Ｅ→楽曲Ａ）に対して、プレミア

大当たり遊技中では、「楽曲Ｐ」を割り込ませた順序（楽曲Ｐ→楽曲Ａ→楽曲Ｂ→楽曲Ｃ→楽曲Ｄ→楽曲Ｅ→楽曲Ｐ→楽曲Ａ）で楽曲選択操作が行われるように構成している。

【３９６７】

また、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、オープニング期間中における楽曲選択操作によって楽曲表示Ｍ１に表示された楽曲種別に対応した大当たり楽曲がラウンド遊技開始時に出力（再生）されるように構成している。また、楽曲表示Ｍ１に表示された楽曲種別が「楽曲Ｐ」である状況でのみ、中ボタン６００ａを押下操作することで、大当たり遊技の進行を停止（中断）させて「楽曲Ｐ」に対応する大当たり楽曲（プレミア楽曲）を出力（再生）させることができるように構成している。よって、楽曲表示Ｍ１に表示された楽曲種別が「楽曲Ｐ」である場合には、表示領域ＨＲ３に表示されている選択ボタンｓｂが示す中ボタン６００ａに対応する領域（真ん中の丸形領域）に対しても押下操作が有効であることを示す態様（図では斜線表示）が表示され、副表示領域Ｄｓには、楽曲選択操作における操作方法を案内するための案内表示態様として「プレミア楽曲選択中、決定ボタンＰＵＳＨでプレミア映像が見られるよ！！」の文字が表示される。

【３９６８】

つまり、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、プレミア大当たり遊技中において、プレミア演出（プレミア楽曲）を実行させる条件として、楽曲表示Ｍ１に「楽曲Ｐ」を表示させた状態でオープニング期間を終了させた場合に成立する第１条件と、楽曲表示Ｍ１に「楽曲Ｐ」を表示させた状態で中ボタン６００ａ（決定ボタン）を押下した場合に成立する第２条件とを有しており、第１条件が成立した場合には、大当たり遊技の進行を停止（中断）させること無くプレミア演出（プレミア楽曲）が開始され、第２条件が成立した場合には、大当たり遊技の進行を停止（中断）させた状態でプレミア演出（プレミア楽曲）が開始されることになる。また、プレミア大当たり遊技中に上述した第１条件、或いは第２条件を成立させなかった場合、即ち、オープニング期間中に楽曲選択操作を実行することで、楽曲表示Ｍ１に「楽曲Ｐ」以外の楽曲種別を表示させた状態でオープニング期間を終了させた場合には、プレミア演出（プレミア楽曲）を開始させること無く大当たり遊技を進行させることができる。

【３９６９】

次に、図１４８３（ｂ）を参照して、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況における演出内容について説明をする。図１４８３（ｂ）は、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図１４８３（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技が停止（中断）している状況で表示画面に表示される要素として、オープニング期間中に選択した楽曲の種別「楽曲Ｐ」を遊技者に把握させることが可能な表示態様が表示される表示領域ＨＲ１１が形成される点と、大当たり遊技が停止（中断）される状況が大当たり遊技のオープニング期間中であるため、表示領域ＨＲ２が表示されない点と、副表示領域Ｄｓに表示される案内表示態様の内容が「ラウンドを再開してもプレミア映像は続くよ」に変更されている点と、が相違し、それ以外は同一である。

【３９７０】

以上、説明をした通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技のオープニング期間に大当たり遊技の進行を停止（中断）可能に構成しているため、プレミア映像を楽しんだ後に、ラウンド遊技を行わせ易くすることができる。また、大当たり遊技の種別として、２ラウンド大当たり遊技と、１０ラウンド大当たり遊技、即ち、大当たり遊技の遊技期間の長さが大きく異なる大当たり遊技が実行されるように構成しているため、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技の進行を停止（中断）させるか否かを遊技者に選択させることが可能となる。

【３９７１】

次に、図１４８４を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０において２Ｒプレミア大当たり遊技が実行される場合に大当たり遊技の進行を停止（中断）させ

た場合の流れについて説明をする。図１４８４は、２Ｒプレミア大当たり遊技中の遊技の流れを示したタイミングチャートである。図１４８４に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間中であって、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される表示領域ＨＲ３の楽曲表示Ｍ１に表示された楽曲種別が「楽曲Ｐ」である状態で中ボタン６００ａを押下操作することで、大当たり遊技の中断条件が成立し、オープニング期間が中断した状態で「楽曲Ｐ」が再生される。よって、５秒の期間が設定されるオープニング期間が経過するよりも前に１５０秒のプレミア楽曲「楽曲Ｐ」を遊技者に楽しませることができる。その後、再開ボタン９０を押下することで、大当たり遊技の再開条件が成立し、５秒間のオープニング再開準備期間を経て大当たり遊技が再開される。

【３９７２】

＜第１１制御例の別例１におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図１４８５から図１４８９を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと押下信号が入力されるボタン（操作手段）の種別を、ラウンド停止ボタン９０から再開ボタン９０に変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であるため、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９７３】

まず、図１４８５を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。図１４８５は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示した図である。図１４８５に示した通り、ラウンド停止ボタン９０に代えて再開ボタン９０に対して押下操作が行われたことを検知した場合に出力される押下信号が入出力ポート２０５へと出力されるように構成している点で上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０と相違している。さらに、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５から主制御装置１１０の入出力ポート２０５へとコマンド（信号）を出力可能に構成している点で上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０と相違している。つまり、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３によって監視制御される選択ボタン６００の中ボタン６００ａを押下操作することで、プレミア楽曲の出力（再生）を実行すると共に、大当たり遊技の進行を停止（中断）させるための信号を主制御装置１１０へと出力（外部出力）可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力（再生）される楽曲の種別を決定するための所定操作を行った場合に大当たり遊技が停止されることになるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。なお、それ以外の構成要素については同一であり、同一の構成要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９７４】

次に、図１４８６及び図１４８７を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。まず、図１４８６（ａ）を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１４８６は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。

【３９７５】

図１４８６（ａ）に示した通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に対して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ＳａＩを設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、大当たり種別選択テーブル２０２ＳａＩの詳細な内容について、図１４８７を参照して説明する。図１４８７は、大当たり種別選択テーブル２０

２ＳａＩの内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル２０２ＳａＩは、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、図１４８７に示した通り、上述した第１１制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｓｂ（図１４５０参照）に対して、プレミア大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりＣ群）の内容を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については説明を省略する。

【３９７６】

具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５，９６」の値に対して大当たり種別「大当たりＣ１」が、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９７」の値に対して大当たり種別「大当たりＣ２」がそれぞれ規定されている。大当たり種別「大当たりＣ１」は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の大当たり種別「大当たりＣ」と同一内容の大当たり種別であって、１０ラウンド（１０Ｒ）の大当たり遊技が実行された後に確変状態（第１確変）が設定される大当たり種別で、大当たり遊技中にプレミア演出が実行可能となる大当たり種別として規定されている。一方、大当たり種別「大当たりＣ２」は、２ラウンド（２Ｒ）の大当たり遊技が実行された後に確変状態（第１確変）が設定される大当たり種別で、大当たり遊技中にプレミア演出が実行可能となる大当たり種別として規定されている。つまり、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技中にプレミア演出が実行可能となる大当たり種別として複数の大当たり種別（「大当たりＣ１」，「大当たりＣ２」）が規定されている。なお、説明の便宜上、プレミア演出が実行可能となる複数の大当たり種別をまとめて大当たり種別「大当たりＣ群」と称す。

【３９７７】

以上、説明をした通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、大当たり種別「大当たりＣ群」に含まれる大当たり種別として、大当たり遊技の遊技期間が比較的長くなる「大当たりＣ１」と、大当たり遊技の遊技期間が比較的短くなる「大当たりＣ２」と、を設定可能に構成しており、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても、同一データを用いたプレミア演出（１５０秒間のプレミア楽曲、映像等）が実行されるように構成している。つまり、「大当たりＣ１」の大当たり遊技（プレミアロング大当たり遊技）の方が、「大当たりＣ２」の大当たり遊技（プレミアショート大当たり遊技）よりも、大当たり遊技の進行を停止（中断）させなくてもプレミア演出を最後まで楽しみ易い大当たり遊技となる。一方、「大当たりＣ２」の大当たり遊技（プレミアショート大当たり遊技）は、ラウンド遊技が２ラウンドしか実行されないことから、大当たり遊技の遊技期間を最長にした場合（ラウンド遊技の終了条件として３０秒経過に基づいて成立する終了条件を成立させた場合）であっても、１５０秒間実行されるプレミア演出を最後まで楽しませることが出来ない大当たり遊技となる。

【３９７８】

このように、プレミア演出が実行されるプレミア大当たり遊技として、大当たり遊技中に最後までプレミア演出を実行させることが可能な大当たり遊技と、最後までプレミア演出を実行させることが出来ない大当たり遊技と、を実行可能に構成することで、遊技者に対して大当たり遊技の進行を停止させるか否かの判断をさせる楽しみを提供することができる。さらに、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、プレミアショート大当たり遊技が実行される場合には、オープニング期間中に表示される表示態様によって今回の大当たり遊技がプレミアショート大当たり遊技であることを遊技者に把握させることが可能に構成しているため、遊技者に対して大当たり遊技の進行を停止させるか否かの判断基準を、大当たり遊技の進行を停止させるための操作（中ボタン６００ａを押下する操作）が有効となる期間中（オープニング期間中）に提供することができる。

【３９７９】

図１４８６（ｂ）に戻り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１４８６（ｂ）は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭ

ＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１４８６に示した通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３に対して、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂに代えて大当たり中断フラグ２０３ＳａＩを設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり中断フラグ２０３ＳａＩは、大当たり遊技の進行を停止（中断）している状況であることを示すためのフラグであって、大当たり遊技の進行が停止（中断）された場合にオンに設定される。そして、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理において設定状況が判別され（図１４９３のＳ１９２２Ｓ参照）、オンに設定されていると判別された場合、即ち、大当たり遊技の進行が停止（中断）されていると判別した場合（図１４９３のＳ１９２２Ｓ：Ｙｅｓ）は、大当たり遊技に関する処理がスキップされる。そして、大当たり遊技の再開条件が成立し大当たり遊技が再開される場合にオフに設定される（図１４９４のＳ１９４３Ｓ参照）。

【３９８０】

次に、図１４８８、及び図１４８９を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有する電気的構成について説明をする。まず、図１４８８（ａ）を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１４８８（ａ）は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１４８８（ａ）に示した通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図１４５１（ａ）参照）に対して、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂに代えて大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２ＳａＩを設けている点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９８１】

ここで、図１４８９を参照して、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２ＳａＩの詳細な内容について説明をする。図１４８９は、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２ＳａＩに規定されている内容を模式的に示した図である。図１４８９に示した通り、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２ＳａＩは、上述した第１１制御例における大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂ（図１４５２（ｂ）参照）に対して、新たに設けられた大当たり種別である「大当たりＣ１」、及び「大当たりＣ２」に対応する内容が規定されている点で相違している。それ以外の内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。図１４８９に示した通り、大当たり種別「大当たりＣ１」、及び「大当たりＣ２」に対しては、上述した第１１制御例における大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂ（図１４５２（ｂ）参照）において、大当たり種別「大当たりＣ」に対応させて規定されている内容が規定されている。具体的には、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値「２」に対して大当たり種別「大当たりＣ１」が規定され、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値「３」に対して大当たり種別「大当たりＣ２」が規定され、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値「４」に対して大当たり種別「大当たりＤ」が規定され、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値「５」に対して大当たり種別「大当たりＥ」が規定されている。そして、前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値が「２」、即ち、終了した大当たり遊技に対して「大当たりＣ１」が設定されていた場合は、前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に関わらず（オンに設定されていてもオフに設定されていても）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「０」が規定されている。つまり、第１確変状態が設定される大当たり種別である「大当たりＣ１」が設定された大当たり遊技が終了した後には、確変状態専用の演出を実行することで、遊技者に対して確変状態が設定されたことが報知されることから、残時短回数に対応する表示態様を表示する必要が無いため、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」が設定される。同様に、前状態大当たり種別

用カウンタ２２３Ｓｉの値が「３」、即ち、終了した大当たり遊技に対して「大当たりＣ２」が設定されていた場合は、前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に関わらず（オンに設定されていてもオフに設定されていても）、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」、潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値に「０」が規定されている。つまり、第１確変状態が設定される大当たり種別である「大当たりＣ２」が設定された大当たり遊技が終了した後には、確変状態専用の演出を実行することで、遊技者に対して確変状態が設定されたことが報知されることから、残時短回数に対応する表示態様を表示する必要が無いため、表示用カウンタ２２３Ｓｆの値に「０」が設定される。

【３９８２】

次に、図１４８８（ｂ）を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１４８８（ｂ）は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１４８８（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の別例１におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例のＲＡＭ２２３（図１４５１（ｂ）参照）に対して、大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３９８３】

大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩは、オープニング期間中に大当たり楽曲の出力（再生）が開始されたことを示すためのフラグであって、後述する楽曲決定処理（図１５０４のＳ４６５４Ｓ）において、オープニング期間中に中ボタン６００ａを押下することでプレミア楽曲が出力（再生）された場合にオンに設定される。そして、最初のラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）が開始される場合に大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩの設定状況が判別され、オンに設定されている場合、即ち、ラウンド遊技が開始されるよりも前に大当たり楽曲が開始されている場合には、ラウンド遊技の開始に基づいて大当たり楽曲の出力（再生）を開始させる処理がスキップされる。そして、何れの状況においても大当たり楽曲の出力（再生）が開始されている状況となった場合にオフに設定される。このように構成することで、遊技者による操作手段に対する操作内容に応じて大当たり楽曲が出力（再生）されるタイミングを異ならせた場合であっても、既に出力（再生）されている大当たり楽曲を上書くように新たな大当たり楽曲が出力（再生）されてしまうことを防ぐことができる。

【３９８４】

＜第１１制御例の別例１におけるパチンコ機の主制御装置によって実行される制御処理について＞

次に、図１４９０から図１４９４を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６のＳ２０１Ｓ参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図１４９０のＳ２８１Ｓ）を、メイン処理（図１４６４参照）に代えてメイン処理（図１４９１）を、大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ）に代えて大当たり制御処理（図１４９３のＳ１８２１Ｓ）を、実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

【３９８５】

まず、図１４９０を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９０は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｓ）は、上述した第１１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６のＳ２０１Ｓ）に対して、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定させるための大当

たり種別を判別する処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｓ）が実行されると、上述した第１１制御例の特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６のＳ２０１Ｓ参照）と同一のＳ４０１、及びＳ４０２の処理を実行し、その後、今回の大当たり種別が「大当たりＣ群」であるかを判別する。つまり、今回の大当たり種別が、大当たり遊技中にプレミア演出を実行可能となる「大当たりＣ１」、又は「大当たりＣ２」であるかを判別する（Ｓ４４１Ｓ）。

【３９８６】

Ｓ４４１Ｓの処理において、「大当たりＣ群」では無いと判別した場合は（Ｓ４４１Ｓ：Ｎｏ）、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオフに設定し（Ｓ４０２Ｓ）、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩをオフに設定し（Ｓ４４２Ｓ）、その後、上述した第１１制御例の特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６のＳ２０１Ｓ参照）と同一のＳ４０３からＳ４０９を実行し、本処理を終了する。一方で、Ｓ４４１Ｓの処理において、大当たり種別「大当たりＣ群」であると判別した場合は（Ｓ４４１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定し（Ｓ４０４Ｓ）、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩをオフに設定し（Ｓ４４２Ｓ）、その後、上述した第１１制御例の特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６のＳ２０１Ｓ参照）と同一のＳ４０３からＳ４０９を実行し、本処理を終了する。

【３９８７】

次に、図１４９１を参照して、本第１１制御例の別例１における主制御装置１１０のメイン処理について説明をする。図１４９１は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０が有するＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図１４９１に示した通り、本制御例における主制御装置１１０のメイン処理は、上述した第１１制御例における主制御装置のメイン処理（図１４６４参照）に対して、外部から受信したコマンドに基づく処理が実行される外部入力処理（Ｓ１８３１Ｓ）を追加している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。具体的には、メイン処理が実行されると、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行されるメイン処理（図１４６４参照）と同一のＳ１８０１Ｓの処理を実行し、その後、外部入力処理を実行する（Ｓ１８３１Ｓ）。Ｓ１８３１Ｓの処理を終了すると、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０にて実行されるメイン処理（図１４６４参照）と同一のＳ１８０２ＳからＳ１８１６の処理を実行する。

【３９８８】

ここで、図１４９２を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図１４９１参照）にて実行される外部入力処理（Ｓ１８３１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９２は、外部入力処理（Ｓ１８３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この外部入力処理（Ｓ１８３１Ｓ）では、音声ランプ制御装置１１３から中断コマンドを受信した場合に、実行中の大当たり遊技の進行を停止（中断）させるための処理が実行される。具体的には、外部入力処理（Ｓ１８３１Ｓ）が実行されると、音声ランプ制御装置１１３から出力された中断コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１８４１Ｓ）、中断コマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ１８４１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩをオンに設定し（Ｓ１８４２Ｓ）、大当たり中断コマンドを設定し（Ｓ１８４３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１８４１Ｓの処理において、中断コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１８４１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３９８９】

次に、図１４９３を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９３は、大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ｓ）では、上述した第１１制御例における大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）に対して、大当たり停止判

定処理（図１４６５のＳ１９０１Ｓ）に代えて大当たり再開判定処理（Ｓ１９２１Ｓ）を実行する点と、その他一部の処理内容を変更している点で相違している。なお、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の進行を停止（中断）させる条件（停止条件）、及び、停止（中断）中の大当たり遊技の進行を再開させる条件（再開条件）の何れもが、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって監視制御されるラウンド停止ボタン９０に対する押下操作によって成立するように構成していたのに対して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって監視制御される選択ボタン６００に対する押下操作によって停止条件が成立し、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって監視制御される再開ボタン９０に対する押下操作によって再開条件が成立するように構成している。よって、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、大当たり制御処理（図１４９３のＳ１８２１Ｓ）において、大当たり遊技の進行に関する処理として大当たり遊技の進行を再開させるための処理のみが実行される。

【３９９０】

具体的には、大当たり制御処理（Ｓ１８２１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１１制御例における大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）と同一のＳ１９０１からＳ１９０４の処理を実行し、Ｓ１９０４の処理において現在が大当たり中であると判別した場合に（Ｓ１９０４Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり再開判定処理を実行し（Ｓ１９２１Ｓ）、その後、大当たり中断フラグがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１９２２Ｓ）。Ｓ１９２２Ｓの処理において、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９２２Ｓ：Ｙｅｓ）、現在が大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況であるため、残りの大当たり遊技に関する各種制御をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ１９２２Ｓの処理において、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ１９２２Ｓ：Ｎｏ）、上述した第１１制御例における大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）と同一のＳ１９０５からＳ１９０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【３９９１】

次に、図１４９４を参照して、大当たり制御処理（図１４９３のＳ１８２１Ｓ参照）にて実行される大当たり再開判定処理（Ｓ１９２１Ｓ）の詳細について説明をする。図１４９４は、大当たり再開判定処理（Ｓ１９２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり再開判定処理（Ｓ１９２１Ｓ）では、大当たり遊技の進行が停止（中断）している期間中に再開ボタン９０が押下操作されたこと、即ち、中断中の大当たり遊技の進行を再開させるための再開条件が成立したかを判別し、再開条件が成立したと判別した場合に大当たり遊技の進行を再開させるための処理が実行される。具体的には、大当たり再開判定処理（Ｓ１９２１Ｓ）が実行されると、まず、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１９４１Ｓ）、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ１９４１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、現在が大当たり遊技が進行している状況であると判別した場合は、再開条件が成立していない状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【３９９２】

一方、Ｓ１９４１Ｓの処理において、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９４１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、再開ボタン９０が押下操作されたかを判別する（Ｓ１９４２Ｓ）。このＳ１９４２Ｓの処理では、再開ボタン９０を押下操作した場合に出力される押下信号を入出力ポート２０５が受信したことを示す情報が、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３内の所定記憶バッファに格納されているかを判別する処理が実行される。Ｓ１９４２Ｓの処理において、再開ボタン９０が押下操作されていないと判別した場合（Ｓ１９４２Ｓ：Ｎｏ）、即ち、大当たり遊技の進行が停止（中断）されている状況において、再開ボタン９０が押下操作されていない状況であると判別した場合は、再開条件が成立していない状況であるため、そのまま本処

理を終了する。また、Ｓ１９４２Ｓの処理において、再開ボタン９０が押下操作されたと判別した場合は（Ｓ１９４２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり中断フラグ２０３ＳａＩをオフに設定し（Ｓ１９４３Ｓ）、大当たり再開コマンドを設定し（Ｓ１９４４Ｓ）、本処理を終了する。

【３９９３】

＜第１１制御例の別例１におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について＞

次に、図１４９５から図１５０４を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、メイン処理（図１４７０参照）に代えてメイン処理（図１４９５参照）を、コマンド判定処理（図１４７１のＳ４１０３Ｓ参照）に代えてコマンド判定処理（図１４９６のＳ４１４１Ｓ）を、大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）に代えて大当たり関連処理（図１４９７のＳ４２５１Ｓ）を、大当たり楽曲選択処理（図１４７６のＳ４７０２Ｓ参照）に代えて大当たり楽曲選択処理（図１４９８のＳ４９５１Ｓ）を、大当たり楽曲開始処理（図１４７７のＳ４７０３Ｓ参照）に代えて大当たり楽曲開始処理（図１４９９のＳ４９５２Ｓ）を、大当たり停止処理（図１４７９のＳ４７０６Ｓ参照）に代えて大当たり中断処理（図１５００のＳ４９５４Ｓ参照）を、それぞれ実行する点で主に相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【３９９４】

まず、図１４９５を参照して、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図１４９５は、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図１４９５に示した通り、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図１４７０参照）に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１４２Ｓ）を、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１４１Ｓ）を、実行する点で主に相違している。それ以外の処理内容は同一であり同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、ラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）について、本制御例では、大当たり遊技の進行を停止（中断）させることが可能な期間がオープニング期間となるように構成しているため、中断されている大当たり遊技の進行が再開されるタイミングもオープニング期間となる。よって、Ｓ４１０２Ｓの処理がオープニング期間中に実行されることになるが、処理内容は同一であるため、そのままラウンド停止カウント処理（Ｓ４１０２Ｓ）を踏襲して用いており、その説明を省略する。

【３９９５】

次に、図１４９６を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１４１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９６は、コマンド判定処理（Ｓ４１４１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１４１Ｓ）は、上述した第１１制御例におけるコマンド判定処理（図１４７１のＳ４１０３Ｓ参照）に対して、大当たり関連コマンドを受信した場合に実行される大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）に代えて大当たり関連処理（Ｓ４２５１Ｓ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。なお、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【３９９６】

ここで、図１４９７を参照して、コマンド判定処理（図１４９６のＳ４１４１Ｓ参照）にて実行される大当たり関連処理（Ｓ４２５１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９７は、大当たり関連処理（Ｓ４２５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである

。この大当たり関連処理（Ｓ４２５１Ｓ）は、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理と、を変更し、さらに、ラウンド停止コマンドの代わりにラウンド中断コマンドを受信した場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。なお、同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【３９９７】

図１４９７に示した通り、大当たり関連処理（Ｓ４２５１Ｓ）が開始されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、次に、今回開始される大当たり遊技の大当たり種別に応じたオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定する（Ｓ４７０１Ｓ）。本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技のオープニング期間中に大当たり楽曲選択操作を実行可能に構成されているため、遊技者に対して楽曲選択操作を案内するための案内表示態様を表示させるための情報が表示用オープニングコマンドに含まれている。また、今回開始される大当たり遊技が１０ラウンド大当たり遊技であるか、２ラウンド大当たり遊技であるかを遊技者に把握させることが可能な表示態様（表示領域ＨＲ１に表示される表示態様）を表示させるための情報も表示用オープニングコマンドに含まれている。なお、本第１１制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、基本的に大当たり遊技のオープニング期間中に大当たり楽曲を選択し、ラウンド遊技が開始されたタイミングで選択された大当たり楽曲が出力（再生）されるように構成しており、オープニング期間が開始されたタイミングでは、大当たり種別に関わらず共通のオープニング楽曲が出力（再生）されるように構成している。このオープニング楽曲を出力するための楽曲コマンドも、Ｓ４７０１Ｓの処理によって設定される。

【３９９８】

Ｓ４７０１Ｓの処理を終えると、次に、大当たり楽曲選択処理を実行し（Ｓ４９５１Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４９５１Ｓの処理において実行される大当たり楽曲選択処理（Ｓ４９５１Ｓ）の詳細な説明は図１４９８を参照して後述するが、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４９５１Ｓ）では、オープニング期間中に大当たり楽曲を選択するための楽曲選択操作を有効にするための処理と、今回開始される大当たり遊技がプレミア大当たり遊技である場合に、プレミア楽曲に対応する楽曲種別「楽曲Ｐ」を大当たり楽曲の選択候補に割り込ませるための処理と、が主に実行される。

【３９９９】

一方、Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、次いで、大当たり楽曲開始処理を実行し（Ｓ４９５２Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４９５２Ｓの処理において実行される大当たり楽曲開始処理（Ｓ４９５２Ｓ）の詳細な説明は図１４９９を参照して後述するが、大当たり楽曲開始処理（Ｓ４９５２Ｓ）では、オープニング期間中に選択された楽曲種別に対応させた大当たり楽曲を出力させるための処理と、楽曲選択操作の有効期間を終了させるための処理と、が主に実行される。また、オープニング期間中において特定操作（中ボタン６００ａへの押下操作）が実行されたことに基づいてオープニング期間中に大当たり楽曲（プレミア楽曲）が出力（再生）されている状況においては、ラウンド開始時に新たな大当たり楽曲の出力（再生）が開始されることを回避するための処理が実行される。

【４０００】

Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、大当たり中断コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９５３Ｓ）、大当たり中断コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４９５３Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり中断処理を実行し（Ｓ４９５４Ｓ）、本処理を終了する。なお、大当たり中断処理（

Ｓ４９５４Ｓ）の処理内容については、図１５００を参照して後述する。一方、Ｓ４９５３Ｓの処理において、大当たり中断コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９５３：Ｎｏ）、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ）と同一の、Ｓ４７１４、Ｓ４７０４Ｓの処理、及び、Ｓ４７０７Ｓ、Ｓ４７０８Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４００１】

次に、図１４９８を参照して、大当たり関連処理（図１４９７のＳ４２５１Ｓ参照）にて実行される大当たり楽曲選択処理（Ｓ４９５１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９８は、大当たり楽曲選択処理（Ｓ４９５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり楽曲選択処理（Ｓ４９５１Ｓ）が実行されると、まず、今回開始される大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＣ群」、即ち、「大当たりＣ１」又は「大当たりＣ２」であるかを判別し（Ｓ５６１１Ｓ）、「大当たりＣ群」では無いと判別した場合は（Ｓ５６１１Ｓ：Ｎｏ）、上述した第１１制御例における大当たり楽曲選択処理（図１４７６のＳ４７０２Ｓ参照）と同一のＳ５６０２ＳからＳ５６０６Ｓの処理を実行し、その後、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄをオンに設定し（Ｓ５６１２Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６１１Ｓの処理において、今回開始される大当たり遊技の大当たり種別が「大当たりＣ群」であると判別した場合は（Ｓ５６１１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値を「５」に設定し（Ｓ５６０８Ｓ）、Ｓ５６１２Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４００２】

次に、図１４９９を参照して、大当たり関連処理（図１４９７のＳ４２５１Ｓ参照）にて実行される大当たり楽曲開始処理（Ｓ４９５２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１４９９は、大当たり楽曲開始処理（Ｓ４９５２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり楽曲開始処理（Ｓ４９５２Ｓ）では、上述した第１１制御例における大当たり楽曲開始処理（図１４７７のＳ４７０３Ｓ参照）に対して、大当たり楽曲が出力（再生）されていない状況においてオープニング期間中に選択した楽曲種別の大当たり楽曲を出力（再生）するための処理と、既に大当たり楽曲が出力（再生）されている状況において新たな大当たり楽曲の出力（再生）を規制するための処理と、楽曲選択操作の有効期間を終了させるための処理と、を実行する点で相違している。

【４００３】

具体的には、大当たり楽曲開始処理（Ｓ４９５２Ｓ）が開始されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数が１Ｒ（１ラウンド目）であるかを判別し（Ｓ５７０１Ｓ）、１Ｒ（１ラウンド目）であると判別した場合は（Ｓ５７０１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩがオフに設定されているかを判別し（Ｓ５７２１Ｓ）、大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩがオフに設定されていると判別した場合（Ｓ５７２１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、１ラウンド目のラウンド遊技の開始タイミングにおいて、大当たり楽曲が出力（再生）されていないと判別した場合は、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいて大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａから対応する楽曲の種別を特定し（Ｓ５７０３Ｓ）、Ｓ５７０３Ｓの処理で特定した楽曲に対する楽曲コマンド（楽曲データ）を設定（出力）し（Ｓ５７０４Ｓ）、その後、上述したＳ５７２２Ｓ、及びＳ５７２３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５７２１Ｓの処理において、大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩがオフに設定されていない（オンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ５７２１Ｓ：Ｙｅｓ）、１ラウンド目のラウンド遊技の開始タイミングにおいて、既に大当たり楽曲が出力（再生）されている状況、即ち、オープニング期間中に中ボタン６００ａを押下操作することで、大当たり遊技の進行を停止（中断）した状況でプレミア楽曲を出力（再生）した後、再開ボタン９０を押下操作することで大当たり遊技の進行を再開させ、１ラウンド目のラウンド遊技が開始された状況では、ラウンド遊技の開始タイミングで新たな楽曲コマンドを設定させないように、Ｓ５７０３ＳおよびＳ５７０４Ｓの処理をスキップしてＳ５７２２Ｓの処理へ移行する。

【４００４】

次に、図１５００を参照して、大当たり関連処理（図１４９７のＳ４２５１Ｓ参照）にて実行される大当たり中断処理（Ｓ４９５４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５００は、大当たり中断処理（Ｓ４９５４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中断処理（Ｓ４９５４Ｓ）は、大当たり関連処理（図１４９７のＳ４２５１Ｓ）において大当たり中断コマンドを受信した場合に実行される処理であって、主として大当たり遊技の進行が停止（中断）されたことを一時的に記憶するための処理が実行される。具体的には、大当たり中断処理（Ｓ４９５４Ｓ）が実行されると、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５９０２Ｓ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されていない、即ち、今回の大当たり遊技中（プレミア大当たり遊技中）に一度も大当たり遊技の進行が停止（中断）されていないと判別した場合は（Ｓ５９０２Ｓ：Ｎｏ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊをオンに設定し（Ｓ５９０３Ｓ）、大当たり停止用コマンドを設定し（Ｓ５９０４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５９０２Ｓの処理において、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオンに設定されている、即ち、今回の大当たり遊技中（プレミア大当たり遊技中）における大当たり遊技の進行の停止（中断）が２回目以降である場合は（Ｓ５９０２Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ５９０３Ｓの処理をスキップして、Ｓ５９０４Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４００５】

次に、図１５０１を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１４２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５０１は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１４２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１４２Ｓ）は、上述した第１１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１４８０のＳ４１０１Ｓ参照）に対して、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されていると判別した場合に実行される処理の内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４００６】

図１５０１に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１４２Ｓ）が実行されると、まず、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４５０１Ｓ）、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、現在が楽曲選択操作が有効な期間である場合は、次に、今回の大当たり種別が大当たりＣ群であるか、即ち、プレミアフラグ２０３Ｓａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４６５１Ｓ）、大当たりＣ群では無いと判別した場合は（Ｓ４６５１Ｓ：Ｎｏ）、楽曲カウンタ加減算処理を実行し（Ｓ４６５２Ｓ）、楽曲決定処理を実行し（Ｓ４６５４Ｓ）、Ｓ４５０３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４６５１Ｓの処理において、大当たりＣ群であると判別した場合は（Ｓ４６５１Ｓ：Ｙｅｓ）、プレミア楽曲カウンタ加減算処理を実行し（Ｓ４６５３Ｓ）、Ｓ４６５４Ｓ、及びＳ４５０３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４００７】

次に、図１５０２を参照して、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４６５２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５０２は、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４６５２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４６５２Ｓ）は、上述した第１１制御例の楽曲カウンタ加減算処理（図１４８１のＳ４５０２Ｓ参照）に対して、Ｓ４６１１Ｓの処理を実行しない点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。つまり、本第１１制御例の別例１では、オープニング期間中に選択された楽曲がオープニング期間経過後に出力（再生）されるように構成しているため、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４６５２Ｓ）においては選択中の楽曲種別を遊技者に報知するための処理（Ｓ４６１０Ｓ）までが実行されることになる。このように構成することで、オープニング期間中に遊技者が楽曲選択操作を煩雑に行った場合であっても、その都度新たな楽曲データを設定し、新たな楽曲が再生されることがなくなるため、処理負荷を軽減することができる。

【４００８】

次に、図１５０３を参照して、プレミア楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４６５３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５０３は、プレミア楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４６５３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５０３に示した通り、本処理は、上述した楽曲カウンタ加減算処理（図１５０２のＳ４６５２Ｓ参照）に対して、選択可能な大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に５が含まれている点で相違し、それ以外は同一であるためその説明を省略する。次に、図１５０４を参照して、楽曲決定処理（Ｓ４６５４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５０４は、楽曲決定処理（Ｓ４６５４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲決定処理（Ｓ４６５４Ｓ）では、オープニング期間において選択可能となる大当たり楽曲のうち、プレミア楽曲（楽曲Ｐ）が選択されている場合においてのみ実行可能な決定処理が実行される。本第１１制御例の別例１では、基本的には大当たり遊技のオープニング期間中に楽曲選択を行い、オープニング期間終了後（ラウンド遊技開始時）に、選択された種別の楽曲が再生（出力）されるように構成しているが、プレミア楽曲である楽曲種別「楽曲Ｐ」が選択されている場合に限り、オープニング期間中に楽曲を再生（出力）可能に構成している。また、この場合は、楽曲Ｐが再生（出力）されると共に、大当たり遊技の進行を停止（中断）させるように構成している。つまり、本第１１制御例の別例１では、大当たり遊技中にプレミア楽曲を再生（出力）させる手法が２種類あって、一方の手法を用いてプレミア楽曲を再生（出力）させた場合には、大当たり遊技の進行を停止させること無くプレミア楽曲を再生させ、他方の手法を用いてプレミア楽曲を再生（出力）させた場合には、大当たり遊技の進行を停止させた状態でプレミア楽曲を再生させることができる。具体的には、楽曲決定処理（Ｓ４６５４Ｓ）が実行されると、まず、中ボタン６００ａが押下されたかを判別し（Ｓ５０６１Ｓ）、押下されていないと判別した場合は（Ｓ５０６１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ５０６１Ｓの処理において、中ボタン６００ａが押下されたと判別した場合は（Ｓ５０６１Ｓ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別が大当たりＣ群であるかを判別し（Ｓ４６５１Ｓ）、大当たりＣ群であると判別した場合は（Ｓ４６５１Ｓ）、次に、大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値が５であるかを判別し（Ｓ５０６２Ｓ）、５であると判別した場合は（Ｓ５０６２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり楽曲テーブル２２２Ｓａから大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値「５」に対応するプレミア楽曲を特定し（Ｓ５０６３Ｓ）、特定された楽曲に合った楽曲コマンドを設定し（Ｓ５０６４Ｓ）、大当たり楽曲開始済みフラグ２２３ＳａＩをオンに設定し（Ｓ５０６５Ｓ）、主制御装置１１０に中断コマンドを送信し（Ｓ５０６６Ｓ）、本処理を終了する。

【４００９】

以上、説明をした通り、本第１１制御例の別例１では、上述した第１１制御例とは異なり、プレミア大当たり遊技中も、他の大当たり遊技（通常大当たり遊技）と同様に出力される大当たり楽曲の種別を選択可能に構成している点で相違している。このように構成することで、プレミア楽曲を再生可能な大当たり遊技が実行される場合であっても、プレミア楽曲以外の楽曲を再生させることができるため、遊技者の所望する遊技を行い易くすることができる。また、大当たり遊技におけるオープニング期間中に大当たり遊技の進行を停止（中断）させることができるため、大当たり遊技が再開された直後にラウンド遊技が再開されることを抑制することができる。さらに、プレミア楽曲が再生（出力）可能となる大当たり遊技（プレミア大当たり遊技）の種別として、ラウンド遊技回数が異なる大当たり遊技（２Ｒ大当たり遊技、１０Ｒ大当たり遊技）を実行可能に構成しているため、大当たり遊技の進行を停止（中断）させなかった場合において、プレミア楽曲を最後まで楽しみ易い大当たり遊技と、楽しみにくい大当たり遊技とを提供することができ、遊技者に対して大当たり遊技の進行を停止（中断）させるか否かを選択する楽しみを提供することができる。

【４０１０】

なお、上述した第１１制御例、及び第１１制御例の別例１では、大当たり遊技期間を用いて実行される特定演出（プレミア楽曲を含むプレミア演出）の実行期間を確保するために、大当たり遊技の進行を一時的に停止（中断）可能な構成を用いているが、特定演出が

実行される実行期間は、大当たり遊技期間に限ること無く、他の遊技期間を用いても良い。例えば、特別図柄抽選で特定の大当たり（プレミア大当たり）に当選した場合において、当該特定の大当たり当選に対応する特別図柄変動が実行される特別図柄変動期間を対象として、特別図柄変動の進行を停止（中断）させることが可能に構成しても良い。この場合、設定される特別図柄変動の変動時間に関わらず、一定期間（例えば、１５０秒）のプレミア変動演出が特別図柄変動期間中に実行されるように構成し、特別図柄変動の進行を停止（中断）させている状況であっても、プレミア変動演出が進行するように構成すると良い。このように構成することで、例えば、特定の大当たり（プレミア大当たり）に当選した特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間として、比較的短い変動時間（例えば、６０秒）が設定された場合には、特別図柄変動の進行を停止（中断）させない限りプレミア変動演出を最後まで楽しむことができず、比較的長い変動時間（例えば、１８０秒）が設定された場合には、特別図柄変動の進行を停止（中断）させなくてもプレミア変動演出を最後まで楽しむことが可能となる。よって、遊技者に対して特別図柄変動の進行を停止させるか否かの選択を行う楽しみを大当たり遊技中以外にも行わせることができる。さらに、この場合、プレミア変動演出の演出態様として、比較的短い変動時間（例えば、６０秒）に対応する演出期間では実行されている変動演出がプレミア変動演出であることを遊技者に把握させ難い演出態様（プレミア変動演出とは異なる通常変動演出と同一の演出態様）が設定され、残期間（９０秒）においてプレミア変動演出専用の演出態様が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄変動の進行を停止（中断）させない場合においても遊技者が把握し易い演出期間（特別図柄変動が開始されてから６０秒間）にて実行される変動演出によってプレミア変動演出の実行有無が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。また、通常の遊技では出力されることの無い特定楽曲（プレミア楽曲）の出力条件として、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる抽選結果（プレミア大当たり当選）となった場合に成立する条件以外を設けても良く、例えば、遊技者が操作可能な操作手段に対して所定操作を行った場合に成立する条件や、パチンコ機１０の外部にて行われた行為（例えば、手をかざす行為）を検知可能な検知手段を設け、その検知手段による検知結果が特定検知結果（例えば、７秒間継続して手をかざしていることに対応する検知結果）となった場合に成立する条件や、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、１０００回）に到達した場合に成立する条件といった各種条件が成立した場合に、通常の遊技では出力されることの無い特定楽曲（プレミア楽曲）の出力条件が成立するように構成しても良い。

【４０１１】

なお、上述した第１１制御例、及び第１１制御例の別例１では、大当たり遊技期間を用いて特定演出（プレミア楽曲を含むプレミア演出）を実行可能に構成しているが、大当たり遊技中に出力されたプレミア楽曲が、大当たり遊技終了後も継続して再生（出力）されるように構成しても良い。この場合、例えば、プレミア楽曲種別として、大当たり遊技が終了したタイミングで楽曲の出力が終了する第１プレミア楽曲種別と、大当たり遊技が終了しても楽曲の出力が継続する第２プレミア楽曲種別と、を少なくとも設け、さらに、第１プレミア楽曲種別として、大当たり遊技中に最後までプレミア楽曲が出力された場合の方が、最後までプレミア楽曲が出力されなかった場合よりも遊技者に有利な特典（例えば、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄抽選において大当たり当選する確率が高くなる特典）が付与される特定第１プレミア楽曲種別を設け、第２プレミア楽曲種別として、大当たり遊技終了後の遊技期間（特別図柄変動期間）にてプレミア楽曲が出力されている間、プレミア楽曲が出力されていない場合よりも遊技者に有利となる第２特典（例えば、時短回数の減算が行われない特典や、特別図柄抽選において大当たり当選する確率が高くなる特典や、入賞時に払い出される賞球数が増加する特典）が付与される特定第２プレミア楽曲種別を設けるように厚生すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中にプレミア楽曲が出力された場合において、そのプレミア楽曲を大当たり遊技中に最後まで出力させるか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【４０１２】

さらに、上述した第１１制御例、及び第１１制御例の別例１では、大当たり遊技の進行を停止（中断）している状況において、大当たり遊技の進行を容易に再開させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の再開操作のうち何れかを遊技者に選択させるように構成し、第１再開操作が実行された場合には、停止（中断）している大当たり遊技が再開し、第１再開操作とは異なる第２再開操作が実行された場合には、停止（中断）している大当たり遊技が強制的に終了（消滅）した状態で遊技が再開されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技の進行を停止（中断）させないことを選択するメリットを高めることができるため、大当たり遊技の進行を停止（中断）させるか否かの判断を行う楽しみを提供し易くすることができる。なお、この場合、上述した第１再開操作にて用いられる操作手段の種別と、第２再開操作にて用いられる操作手段の種別を異ならせ、遊技者に何れかの操作手段を選択させる遊技を行っても良いし、同一の操作手段に対して同一の操作を行わせた上で、抽選で再開内容を決定するように構成しても良い。また、上述した第１１制御例では、プレミア楽曲を出力可能なプレミア大当たり遊技が実行された場合には必ず特定のプレミア楽曲が出力されるように構成しており、上述した第１１制御例の別例１では、プレミア楽曲を出力可能なプレミア大当たり遊技が実行された場合に特定のプレミア楽曲或いは通常楽曲を選択可能に構成していたが、プレミア楽曲にとして複数種別の楽曲を出力可能に構成し、プレミア大当たり当選した場合に、複数種別のプレミア楽曲のうち、いずれかのプレミア楽曲を遊技者が選択可能に構成しても良い。このように構成することで、プレミア大当たりに複数回当選した遊技者に対しても飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。

【４０１３】

＜第１１制御例の第１変形例について＞

次に、図１５０５から図１５３８を参照して、上述した第１１制御例の第１変形例について説明をする。上述した第１１制御例のパチンコ機１０では、大当たり遊技を行っている遊技者に対して遊技の興趣を向上させるために、大当たり遊技中に出力（再生）される大当たり楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成していた。さらに、遊技者に有利となる同一の特典（１０ラウンド確変大当たり）が付与される大当たり種別として、大当たり遊技中にプレミア演出が実行される大当たり種別「大当たりＣ」と、大当たり遊技中にプレミア演出が実行されない大当たり種別「大当たりＢ」と、を設定可能に構成し、大当たり遊技中にプレミア演出を実行させることで、遊技者に有利な特典が付与されることをいち早く遊技者に報知可能に構成していた。加えて、プレミア演出が実行される大当たり遊技中において大当たり遊技の進行を停止（中断）させることを可能に構成し、大当たり遊技中における発射遊技（可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに遊技球を入賞させる遊技）を一旦中断した状態でプレミア演出を楽しむことができるように構成していた。

【４０１４】

これに対して、本第１１制御例の第１変形例では、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球に基づいて賞球の払い出し数を決定するための判定を行い、当該判定結果に基づいた賞球を払い出す処理と、当該判定結果に応じた演出を実行する処理と、を実行するように構成している。ここで、従来のパチンコ機１０では特別図柄抽選によって大当たり当選することで賞球を多く獲得可能な大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が主として行われていたが、この場合、大当たり遊技が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの遊技期間においては、賞球を獲得するだけの単調な遊技が行われるだけであり、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第１１制御例の第１変形例では、大当たり遊技中における特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞に基づいて賞球の払い出し数を決定するための判定（賞球数判定）を実行し、賞球数判定の結果が特定の判定結果となった場合には、残りのラウンド遊技にて獲得可能な賞球をまとめて払い出す処理（全放出処理）を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に獲得可能な特定数の賞球を獲得するのに要する期間を短縮させることができ、次の大当たり遊技に向けていち早く新たな特別図柄抽選を実行可能にすることで遊技者に効率良く遊技（特別図柄抽選）を実行させることができる。

【４０１５】
＜第１１制御例の第１変形例にて実行される演出内容について＞
まず、図１５０５から図１５０９を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。ここでは、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて実行条件が成立する演出について主に説明をする。図１５０５（ａ）は、大当たり遊技のオープニング期間において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５０５（ａ）に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間中には、実行される大当たり遊技の大当たり種別や、保留連条件の成立有無に関わらず同一態様のオープニング演出が実行される。これにより、大当たり遊技が開始された直後に、今回の大当たり遊技に関する遊技状況を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【４０１６】
次に、図１５０５（ｂ）を参照して、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行されるラウンド演出の演出内容について説明をする。図１５０５（ｂ）は、ラウンド演出の一例を示した表示画面である。ここで、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、保留連条件、即ち、大当たり遊技の所定タイミング（１ラウンド目のラウンド遊技の開始タイミング）において獲得済みの特図保留内に当たり保留が存在している場合に成立し得る条件が成立している場合に、ラウンド演出として、ＢＯＸの中からボールを放出させるボールゲーム演出を実行可能に構成している。このボールゲーム演出が実行されると、図１５０５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに、ＢＯＸ９０３が表示され、ＢＯＸ９０３の中身には複数のボールが表示される。ここで、変位体の検出に対応して実行される演出であるボールゲーム演出の演出内容について説明をする。このボールゲーム演出は、ラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される賞球数判定の結果を遊技者に報知するための演出である。ラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞すると、賞球数判定が実行され、賞球数判定の結果が通常判定である場合には、図１５０６（ａ）に示した通り、ＢＯＸ９０３の中から白色の玉を模した放出ボール９０３ａが放出される表示画面が表示され、副表示領域Ｄｓには「白玉ゲット＋１５獲得」の案内表示態様が表示される。そして、小表示領域Ｄｓ２には、今回のラウンド遊技中に実行可能なボールゲームの残回数として９／１０が表示される。そして、図１５０６（ａ）に示した状況から４個目の入賞において実行された賞球数判定の結果が特定結果（残賞球全放出）となった場合には、図１５０６（ｂ）に示した通り、金の玉を模した放出ボール９０３ａが放出される表示画面が表示され、副表示領域Ｄｓには「金の玉ゲット次のラウンドですごいことが」の案内表示態様が表示される。なお、図１５０６（ｂ）に示した表示画面は、今回のラウンド遊技における５個目の入賞に基づく表示態様が表示されているため、小表示領域Ｄｓ２には５／１０が表示される。この表示画面が表示された後は、実行中のラウンド遊技が終了するまでの間、遊技者を祝福するための表示態様、及び、次のラウンドが開始された時点で残賞球数が全て払い出されることを案内するための遊技説明用表示態様が表示されると共に、今回のラウンド遊技を適切に終了させるための遊技案内として「継続して発射遊技を行ってね」のコメントが表示される。

【４０１７】
次に、図１５０７から図１５０９を参照して、図１５０６（ｂ）に示した表示画面が表示されたラウンド以降に表示される表示画面の内容について説明をする。図１５０７（ａ）は、図１５０６（ｂ）に示した表示画面が表示された１ラウンド目の次ラウンドである２ラウンド目のラウンド遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５０７（ａ）に示した通り、残賞球全放出となる場合には、ラウンド遊技が開始された直後に、表示画像９０４が表示され、今回の大当たり遊技が保留連条件を満たしていることに対応する保留連演出が実行される。具体的には、実行中の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数１５００個に、保留連で実行される大当たり遊技（次回大当たり遊技）にて獲得可能な賞球数１５００個を合算した３０００個の賞球を獲得可能な状況に対応した「３０００Ｂ

ＯＮＵＳ」が表示される保留連演出が実行される（図１５０７（ｂ）参照）。なお、図１５０７（ａ）に示した状況では、残賞球全放出条件が成立しているため、１回目の大当たり遊技にて１５００個の賞球の払出が確定しているため、３０００個の賞球を獲得可能な状況に対応した「３０００ＢＯＮＵＳ」が表示される保留連演出が実行される。その後、図１５０８（ａ）に示した通り、保留連に対応する恐竜を模したキャラ９０７が残賞球全放出処理が完了するまで継続して表示される。本制御例では、残賞球全放出処理が完了するまでの猶予期間として、１０秒の猶予期間を設定するように構成しており、この１０秒の猶予期間が経過した時点で大当たり遊技のラウンド遊技が終了するように構成している。よって、賞球数判定にて特定の判定結果（残賞球全放出）となった場合の方が、賞球数判定にて特定の判定結果とならなかった場合よりも短時間で大当たり遊技を適正に終了することができる。また、上述した猶予期間を用いて保留連演出を実行することができる。

【４０１８】

保留連演出が実行された大当たり遊技（１回目の大当たり遊技）のエンディング画面では図１５０８（ｂ）に示した通り、小表示領域ＨＲ１に「１５００／３０００」が表示され、１回目の大当たり遊技にて１５００個の賞球を獲得したことを示す態様と、次の大当たり遊技が実行され、あと１５００個の賞球を獲得可能な状況であることを示す態様が表示される。また、キャラ９０７が「まだまだ」のコメントを発する表示９０７ａが行われ、次の大当たり遊技が待機していることを示す「ＳＴＡＮＤＢＹ」の表示態様が表示される。この表示画面は、大当たり遊技終了後、次の大当たり遊技が開始されるまでの特別図柄変動期間中も継続して表示される。次に、図１５０９を参照して、保留連演出における２回目の大当たり遊技の終了画面について説明をする。図１５０９（ａ）は、２回目の大当たり遊技にて１５００個以上の賞球を獲得した場合における終了画面を示した図であって、図１５０９（ｂ）は、２回目の大当たり遊技にて１５００個以上の賞球を獲得できなかった場合における終了画面を示した図である。図に示したとおり、保留連演出によって「３０００ＢＯＮＵＳ」が表示された状況において、合算３０００個の賞球が払いだされなかった場合には、図１５０９（ｂ）に示した通り、小表示領域ＨＲ４が非表示となり、合算３０００個の賞球が払い出された場合には、図１５０９（ａ）に示した通り、小表示領域ＨＲ４が形成され「３０００ＧＥＴ」が表示される。このように構成することで、３０００個の賞球を獲得出来なかったにも関わらず、３０００ＧＥＴを祝福する表示態様が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４０１９】

次に、図１５１０から図１５１４を参照して、本第１１制御例の第１変形例における賞球数判定と、保留連演出との流れについて説明をする。図１５１０は、賞球数判定が実行される条件を満たしている状況において賞球数判定にて特定の判定結果（残賞球全放出）とならなかった場合における流れを示した図であって、図１５１１は、賞球数判定が実行される条件を満たしている状況において賞球数判定にて特定の判定結果（残賞球全放出）となった場合における流れを示した図であって、図１５１２は、保留連演出が実行された後の２回目の大当たり遊技中における流れを示した図である。また、図１５１３は、賞球数判定条件が成立した場合における流れを示した図であって、図１５１４は、賞球数判定条件が短時間内（２０ｍｓ内）で複数回成立した場合における流れを示した図である。

【４０２０】

図１５１０に示した通り、賞球数判定が実行される条件（保留連条件が成立している状況）においては、ラウンド遊技中に大入賞口（特定入賞口６５ａ）へと遊技球が入賞する毎に賞球数判定が実行される。そして、賞球数判定の結果が通常判定である場合には、白玉が放出されるボールゲーム演出が実行され、１５個の賞球が払い出される。なお、本第１変形例では、賞球数判定の結果が特定の判定結果（残賞球全放出）となった場合に、次ラウンドにて残賞球全放出処理が実行されるように構成しているため、最終ラウンド（１０ラウンド目）のラウンド遊技では、ボールゲーム演出が実行されることが無い。このように、大当たり遊技中に実行される複数回の賞球数判定にて特定の判定結果を得ることができない場合であっても、発射遊技を行うことで、１５００個の賞球は獲得することがで

きる。また、保留連条件は成立しているため、次の大当たり遊技も実行される。このように構成することで、保留連条件が成立している場合であっても、賞球数判定の結果に応じて保留連演出の実行条件の成立有無を決定することができるため、保留連演出が実行されなかった場合であっても、保留連する可能性を持たせることができる。次に、図１５１１に示した通り、１ラウンド目のラウンド遊技にて実行された７回目の賞球数判定の結果が特定の判定結果（残賞球全放出）となった場合には、１ラウンド目のラウンド遊技における残りの入賞（８～１０個目の入賞）に基づいては賞球数判定が実行されること無く、ボールゲーム演出も実行されない、そして、次ラウンド（２ラウンド目）のラウンド遊技が開始されると、残賞球数として、１３５０個の賞球が払い出されると共に、１０秒間の猶予期間を用いた保留連演出が実行される。その後、猶予期間経過後にエンディング画面が表示される。このように、本第１変形例では、賞球数判定の判定結果が特定の判定結果（残賞球全放出）となったラウンド数によって、残放出される賞球数が変化するように構成することで、早いラウンド数で残賞球全放出された場合の方が、多くの賞球数が一度に払い出されることになる。なお、本第１変形例では、賞球数判定の判定結果が特定の判定結果（残賞球全放出）となった場合に、次ラウンド以降に獲得可能な賞球数の残数を全て払い出すように構成しているが、これに限ること無く、１５００個の賞球に対して既に獲得済みの賞球との差分を全て払い出すように構成しても良い。このように構成することで、例えば、残賞球全放出処理が実行されるよりも前のラウンド遊技にて規定数の賞球を獲得出来ていなかった場合であっても、１回目の大当たり遊技にて１５００個の賞球を確実に獲得させ易くすることができる。また、この場合、賞球数判定の判定結果が特定の判定結果（残賞球全放出）となった時点で１５００個の賞球に対して既に獲得済みの賞球との差分を全て払い出すように構成しても良い。このように構成することで、いち早く１回目の大当たり遊技を終了させることができる。また、本第１変形例では、残賞球全放出処理によって払い出される賞球数が実際に払い出される期間として１０秒の猶予期間を設定するように構成することで、１回目の大当たり遊技中に１５００個の賞球が払い出されるように構成しているが、これに限ること無く、猶予期間を設定しないように構成しても良い。このように構成することで、１回目の大当たり遊技中に払い出された賞球が全て払い出されるよりも前に、２回目の大当たり遊技を開始させ易くすることができるため、２つの大当たり遊技が１つの大当たり遊技であると遊技者に認識させ易くすることができる。

【４０２１】

また、保留連演出が実行された後の２回目の大当たり遊技では、図１５１２に示した通り、賞球数判定が実行されることなく、１回の入賞に基づいて１５個の賞球が払い出される。そして、最終ラウンド（１０ラウンド目）のラウンド遊技終了時点で獲得した賞球数が１５００個である場合には、図１５０９（ａ）に示した表示画面が表示される。次に、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞する間隔は、遊技盤１３上を流下する遊技球の流下状況によって異なり、最短では、主制御装置１１０にて遊技球の入賞が判定される間隔（２ｍｓ）で入賞が検知されることになる。一方で、表示制御装置１１４によって作成される画像データは、１フレームが２０ｍｓ間隔で生成されるように構成していることから、１フレーム内において賞球数判定の実行条件が複数回成立する場合がある。ここで、図１５１３に示した通り、１フレーム内において賞球数判定の実行条件が１回のみ成立した場合には、成立した実行条件に基づいて賞球数判定を実行し、その判定結果に基づくボールゲーム演出（白色の玉が放出される演出態様等）に対応する画像データを生成すれば良いが、１フレーム内において賞球数判定の実行条件が複数回成立する場合には、表示制御装置１１４によって画像データを生成する処理が煩雑となってしまい処理負荷が増大するという問題があった。そこで、本第１変形例では、１フレーム内において賞球数判定の実行条件が複数回成立した場合には、成立した回数に関わらず１回のボールゲーム演出のみを実行するように構成している。具体的には、図１５１４に示した通り、２０ｍｓ間隔で生成される１フレーム分の画像データが表示されている間に、賞球数判定が２回実行された場合も、３回実行された場合も、次のフレームデータとして１回分の賞球数判定に対応する画像データ（白玉演出）が生成されるように構成している。ここで、１

フレーム内で実行された賞球数判定の判定結果が特定の判定結果となった場合には、次以降の賞球数判定が実行されないことから、２０ｍｓ間隔で生成される１フレーム分の画像データが表示されている間に複数回の賞球数判定が実行された場合には、最後に実行された賞球数判定の結果に基づくボールゲーム演出が実行されるように構成しているとも言える。なお、これに限ること無く、１フレーム内であれば、特定の判定結果となった後も賞球数判定が実行されるように構成し、１フレーム間における最後に実行された賞球数判定の結果が有効に用いられるように構成しても良い。つまり、１回特定の判定結果となった場合であっても、次に実行される賞球数判定の判定結果が通常判定である場合には、残賞球全放出処理が実行されること無く、ボールゲーム演出の演出結果として白玉演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、連続して特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させるか否かについて遊技者に選択させる発射遊技を行わせるといった斬新な遊技性を提供することができる。また、本第１変形例では、１フレーム間を所定期間として所定期間経過後におけるボールゲーム演出の演出内容や、賞球数判定の判定結果を決定するように構成しているが、これに限ること無く、予め定められた特定期間（例えば、３秒間）にて実行され得る複数回の賞球数判定に対して何れか１の判定結果のみを有効に取り扱うように構成しても良い。また、この場合、特定期間内に実行された賞球数判定の回数に応じて特定の判定結果となる確率を異ならせても良く、特定期間内に実行された賞球数判定の回数が増加するほど、特定の判定結果となる確率が高くなるように構成しても良い。

【４０２２】

＜第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図１５１５から図１５１８を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する各種電気的構成について説明をする。本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成と、ＲＡＭ２０３の一部構成と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の一部構成と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が有するワークＲＡＭ２３３の一部構成と、を変更している点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。

【４０２３】

まず、図１５１５（ａ）を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１５１５（ａ）は、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１５１５（ａ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に対して、大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４０２４】

ここで、図１５１６を参照して、大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡの詳細な内容について説明をする。図１５１６は、大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡに規定されている内容を模式的に示した図である。この大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡは、大当たり遊技によって遊技球が入賞可能となる特定入賞口６５ａ（大入賞口）へと遊技球が入賞した場合に実行される賞球数判定にて参照されるデータテーブルである。本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａ（大入賞口）へと遊技球が入賞した場合に、変位体を検出可能な他の装置である特定入賞口入賞検知センサ（図示せず）によって遊技球が検知され、他の装置による変位体の検出に関する検出関連信号としてアタッカー入賞信号が入出力ポート２０５に向けて出力される。そのアタッカー入賞信号が入力された遊技状況が賞球数判定の実行条件を満たしている場合に、当該入賞に基づいて払い出される賞球数が判定されるように構成しており

、判定結果が第１判定結果となった場合には実行中の大当たり遊技において獲得可能な残賞球数が全て放出され、第２判定結果となった場合には１５個の賞球が放出されるように構成している。具体的には、図１５１６に示した通り、取得した大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値が「０，１」の値に対して、賞球数内容として「残賞球全放出」が規定されており、「２～１９９」の範囲に対して、賞球数内容として「通常賞球（１５個）」が規定されている。

【４０２５】

つまり、大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値が取り得る範囲は「０～１９９」の２００通りであって、賞球数判定の結果が第１判定結果（賞球数内容「残賞球全放出」）となる値は２個（「０，１」）であることから、賞球数判定の結果が第１判定結果となる確率が１／１００（２／２００）となり、賞球数判定の結果が第２判定結果（賞球数内容「通常賞球（１５個）」）となる値は１９８個（２～１９９）であることから、賞球数判定の結果が第２判定結果となる確率が９９／１００（１９８／２００）となるように規定されている。ここで、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、１回のラウンド遊技を終了させるための終了条件として、特定入賞口６５ａへと遊技球が１０個入賞した場合に成立する終了条件が規定されており、且つ、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０と同様に大当たり遊技として１０回のラウンド遊技が実行される大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、１回の大当たり遊技（１０ラウンド大当たり遊技）にて、正常の発射遊技を行っている場合には、大入賞口へと１００個の遊技球を入賞させることが可能となる。詳細な説明は後述するが、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技における１ラウンド目から９ラウンド目までの間に実行された賞球数判定の結果が第１判定結果となった場合には、実行中のラウンド遊技は通常通り実行され、次のラウンド遊技が開始されるタイミングで第１判定結果の恩恵、即ち、残りラウンド数に対応した残賞球数が全放出されるように構成している。

【４０２６】

次に、図１５１５（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１５１５（ｂ）は、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１５１５（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３に対して、大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡと、保留連カウンタ２０３ＳｂＡと、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡと、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡと、を追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４０２７】

大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図１５１９参照）が実行される毎（２ｍｓ毎）に値が更新される乱数カウンタであって、大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値は、所定条件が成立している状況（保留連条件が成立している状況）において特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に取得される。この大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値が取り得る範囲は「０～１９９」であり、その範囲内において更新されるように構成している。なお、カウンタの値を更新させる手法については、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって取得される各種カウンタ値と同一の手法であるためその説明を省略する。

【４０２８】

保留連カウンタ２０３ＳｂＡは、大当たり遊技が連続して実行される条件（保留連条件）が成立している場合における遊技の状況を記憶するためのカウンタであって、遊技の状況に応じて異なる値が設定されるカウンタである。具体的には、保留連条件が成立していない状況では保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に「０」が設定され、大当たり遊技中に実行される保留連条件の成立判定処理において保留連条件が成立していると判定された場合

に保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に「１」が設定される。そして、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に「１」が設定されている状況で上述した賞球数判定が実行され、賞球数判定にて第１判定結果（賞球全放出）となった場合に保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に「２」が設定される。そして、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に「２」が設定されている状況において大当たり遊技が終了する場合に「３」が設定される。

【４０２９】

大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡは、大当たり遊技が強制的に終了される強制終了条件が成立していることを示すためのフラグであって、大当たり遊技が強制的に終了される強制終了条件が成立した場合にオンに設定される。そして、新たなラウンド遊技が開始されるタイミングにて大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡの設定状況が判別され、オンに設定されている場合には新たなラウンド遊技を開始させること無く大当たり遊技を強制的に終了させる処理が実行される。本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される賞球数判定によって賞球全放出の判定結果となったことに基づいて、次ラウンドのラウンド遊技の開始条件が成立した場合に、残りの賞球数（今回の大当たり遊技にて獲得し得る賞球の残り数）を全て払い出す処理（賞球全放出処理）と、新たなラウンド遊技を開始させること無く大当たり遊技を強制的に終了させる処理（強制終了処理）と、を実行可能に構成されている。つまり、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を獲得しつつ、大当たり遊技期間を短縮させることが可能に構成している。このように構成することで、同一価値の特典（賞球数）を獲得するために要する時間を短縮させることが可能となるため、新たな大当たり遊技を実行させるための遊技（特別図柄抽選を実行させる遊技）を行うための時間を確保し易くすることができる。

【４０３０】

なお、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の強制終了条件が成立した場合において、実行中のラウンド遊技については正常に終了させ、その後（新たなラウンド遊技を開始させるための処理が実行されるタイミング）大当たり遊技を強制的に終了させることで、大当たり遊技を強制的に終了させるタイミングをラウンド遊技が開始されるタイミングのみとし、大当たり遊技中における制御処理が煩雑に実行されてしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の強制終了条件が成立した時点で実行中のラウンド遊技も強制的に終了するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技の強制終了条件が成立した直後に大当たり遊技を終了させることができ、大当たり遊技が強制終了した契機を遊技者に把握させ易くすることができる。

【４０３１】

また、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に獲得可能な所定賞球数の残数をまとめて払い出すことが可能な条件（残賞球全放出条件）と、大当たり遊技を強制的に終了させることが可能な条件（強制終了条件）と、を同一条件とすることで、残賞球数が全放出される事象と大当たり遊技が強制的に終了する事象とが同時に実行されるように構成しているが、これに限ること無く、残賞球数全放出条件と強制終了条件と、の内容を異ならせても良い。さらに、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、実行中の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数を上限に残賞球数が放出されるように構成しているが、これに限ること無く、残賞球全放出条件が成立した場合に、実行中の大当たり遊技にて獲得困難な賞球数が払い出されるように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド数が少ない大当たり遊技が実行された場合であっても、残賞球全放出条件の成立を目指して意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。

【４０３２】

賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡは、大当たり遊技における残賞球を全放出させるための猶予期間を計測するためのカウンタであって、残賞球を全放出する処理が実行された場合に所定期間（１０秒）に対応する値（５０００）が設定される。そして、賞球全放

出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が時間経過に基づいて減算（カウントダウン）されていき、所定期間（１０秒）が経過した場合に、大当たり遊技を終了させるための処理の実行条件が成立する。つまり、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では賞球数判定にて第１判定結果となった場合に、残賞球数全放出条件と、大当たり遊技の強制終了条件と、が成立し、新たなラウンド遊技が開始される。

【４０３３】

次に、図１５１７を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１５１７は、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１５１７に示した通り、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に対して、従保留連カウンタ２２３ＳａＡと、総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡと、を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４０３４】

従保留連カウンタ２２３ＳａＡは、大当たり遊技が連続して実行される条件（保留連条件）が成立している場合における遊技の状況を記憶させることが可能なカウンタであって、遊技の状況に応じて異なる値が設定される。具体的には、初期値として「０」が設定され、主制御装置１１０から残賞球数を全放出する処理が実行された場合に出力されるコマンド（残賞球全放出コマンド）を受信した場合に「１」が設定される。そして、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に「１」が設定されている状況で大当たり遊技のエンディング処理が実行される場合に「２」が設定される。そして、大当たり遊技が開始される場合に従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が判定され、判定値に応じた演出態様が大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様として設定される。このように構成することで、保留連演出の対象となる大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様として専用の演出態様が設定された専用の演出を実行することができる。

【４０３５】

次に、図１５１８を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４の電気的構成について説明をする。図１５１８は、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４の電気的構成を模式的に示した図である。図１５１８に示した通り、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４は、上述した第１１制御例（第１制御例）におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４に対して、ワークＲＡＭ２３３の一部構成を変更している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、ワークＲＡＭ２３３の構成について説明をする。図１５１８に示した通り、本第１１制御例の第１変形例では、ワークＲＡＭ２３３に大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡと、大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡと、を追加している点で上述した第１１制御例（第１制御例）と相違している。

【４０３６】

＜第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機にて実行される制御処理について＞

次に、図１５１９から図１５３８を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理について説明をする。まず、図１５１９から図１５２５を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理について説明をする。本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。具体的には、タイマ割込処理に代えてタイマ割込処理（図１５１９参照）を、大当たり制御処理に代えて大当たり制御処理（図１５２０のＳ１８０１Ｓ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４０３７】

本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される各種処理として、新たに設けられた乱数値（大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値）を更新する処理と、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値を減算する処理と、を追加し、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される処理の内容を変更している。

【４０３８】

まず、図１５１９を参照して、タイマ割込処理の処理内容について説明をする。図１５１９は、タイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第１変形例におけるタイマ割込処理（図１５１９参照）が実行されると、まず、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０のタイマ割込処理（図１４５３参照）と同一のＳ１０１からＳ１０８の処理を実行し、その後、大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値を更新し（Ｓ１２１Ｓ）、次に、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が１以上であるかを判別する（Ｓ１２２Ｓ）。つまり、Ｓ１２２Ｓの処理では、現在が、大当たり遊技中に残賞球数全放出条件が成立したことに基づいて、残賞球数を払い出す処理が実行されてから１０秒が経過するまでの待機期間中であるかを判別する。Ｓ１２２Ｓの処理において、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が１以上であると判別した場合（Ｓ１２２Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、現在が、残賞球数を払い出す処理が実行されてから１０秒が経過するまでの待機期間中であると判別した場合は、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値を１減算し（Ｓ１２３Ｓ）、その他処理を実行し（Ｓ１０９）、本処理を終了する。また、Ｓ１２２Ｓの処理において、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が１以上では無い（Ｓ１２２Ｓ：Ｎｏ）、つまり、現在が、残賞球数を払い出す処理が実行されてから１０秒が経過するまでの待機期間では無いと判別した場合は、Ｓ１２３Ｓの処理をスキップして、本処理を終了する。

【４０３９】

次に、図１５２０を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２０は、大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８５１Ｓ）は、上述した第１１制御例における大当たり制御処理（図１４６５のＳ１８０１Ｓ参照）に対して、大当たり動作設定処理（Ｓ１９０３Ｓ参照）に代えて大当たり動作設定処理（Ｓ１９３１Ｓ）を、大当たり終了処理（Ｓ１９０４Ｓ参照）に代えて大当たり終了処理（Ｓ１９３２Ｓ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様として、獲得済みの特図保留内に大当たり当選に対応する情報が含まれている（当たり保留が存在している）こと、即ち保留連実行条件が成立していることを遊技者に報知する演出態様（保留連演出態様）を設定可能に構成している。また、大当たり遊技中に実行される遊技の結果（特定入賞口６５ａへと入賞したことに基づいて遊技球を払い出された賞球数や、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される賞球数判定の結果）に応じて、保留連条件が成立している状況における保留連演出の実行有無を決定可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に関する制御を実行する上で処理内容を異ならせている。

【４０４０】

具体的には、大当たり制御処理（Ｓ１８３１）が実行されると、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｓ参照）と同一のＳ１９０１からＳ１９０５、及びＳ１９０１Ｓ、Ｓ１９０２Ｓの処理を実行する。そして、Ｓ１９０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ１９３１Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９０５の処理において新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次いで、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の大当たり

制御処理（Ｓ１８０１Ｓ参照）と同一のＳ１９０７、及びＳ１９０８の処理を実行する。Ｓ１９０７の処理において、エンディング期間の開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、大当たり終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０９）、大当たり終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ１９３２Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１９０９の処理において大当たり終了タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、入賞処理を実行し（Ｓ１９３３Ｓ）、本処理を終了する。

【４０４１】

ここで、図１５２１を参照して、大当たり制御処理（図１５２０のＳ１８３１Ｓ参照）にて実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９３１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２１は、大当たり動作設定処理（Ｓ１９３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９３１Ｓ）は、上述した第１１制御例における大当たり動作設定処理（図１４６６のＳ１９０１Ｓ参照）に対して、保留連条件が成立しているかの判定を実行するための処理と、新たなラウンド遊技の開始設定の実行有無を決定するための処理と、を実行する点で相違している。具体的には、大当たり動作設定処理（Ｓ１９３１Ｓ）が実行されると、まず、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０３１Ｓ）、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０３１Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【４０４２】

一方、Ｓ２０３１Ｓの処理において、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２０３１Ｓ：Ｎｏ）、次に、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２０３２Ｓ）、１以上では無いと判別した場合は（Ｓ２０３２Ｓ：Ｎｏ）、保留連判定処理を実行する（Ｓ２０３３Ｓ）。この保留連判定処理（Ｓ２０３３Ｓ）は、大当たり遊技における１ラウンド目のラウンド遊技が開始されるタイミングにおいて獲得済みの特図保留内に大当たり当選に対応する入賞情報が存在しているかを判定する処理であって、詳細な内容については図１５２２を参照して後述する。Ｓ２０３３Ｓの処理を終えると、大当たり種別に対応する特定入賞口６５ａの開放パターンを設定し（Ｓ２００３）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ２００５）、本処理を終了する。ここで、Ｓ２００３の処理で設定される特定入賞口６５ａの開放パターンには、１回のラウンド遊技における遊技期間（特定入賞口６５ａの開放期間３０秒）と、当該遊技期間の時間経過に応じたアタッカーの開放動作シナリオ（開放パターン）と、を設定する処理が実行される。そしてＳ２００３の処理で設定された開放パターン（３０秒）による大当たり動作が終了した場合、即ち、ラウンド遊技が開始されてから３０秒が経過した場合にラウンド遊技が終了する。つまり、Ｓ２００３の処理は、ラウンド遊技を終了させるための終了条件のうち、時間経過に基づいて成立可能な終了条件を設定する処理とも言える。

【４０４３】

また、Ｓ２０３２Ｓの処理において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ２０３２Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であるかを判別し（Ｓ２０３４Ｓ）、２では無いと判別した場合は（Ｓ２０３４Ｓ：Ｎｏ）、上述したＳ２００３、及びＳ２００５の処理を実行して本処理を終了する。一方で、Ｓ２０３４Ｓの処理において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であると判別した場合は（Ｓ２０３４Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡをオンに設定し（Ｓ２０３５Ｓ）、残ラウンド分の残賞球数の値を通常入賞コマンドとして設定し（Ｓ２０３６Ｓ）、払出制御装置１１１に設定した入賞コマンド分の賞球払出コマンドを設定し（Ｓ２０３７Ｓ）、残賞球全放出コマンドを設定し（Ｓ２０３８Ｓ）、賞球全放出待機カウンタの値を５０００に設定し（Ｓ２０３９Ｓ）、本処理を終了する。

【４０４４】

次に、図１５２２を参照して、保留連判定処理（Ｓ２０３３Ｓ）の処理内容について説

明をする。図１５２２は、保留連判定処理（Ｓ２０３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留連判定処理（Ｓ２０３３Ｓ）は、１ラウンド目のラウンド遊技中に実行される判別処理であって、獲得済みの特図保留内（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）に大当たり種別「大当たりＢ」の大当たり当選に対応する入賞情報を含む特図保留が記憶されているか（保留連条件を満たしているか）を判定（保留連判定）する処理と、その判定結果を記憶するための処理と、が実行される。具体的には、保留連判定処理（Ｓ２０３３Ｓ）が実行されると、まず、今回受信したコマンドがラウンド数が１Ｒ（ラウンド）目に対応するラウンド数コマンドであるかを判別し（Ｓ２４０１Ｓ）、１Ｒ目では無いと判別した場合は（Ｓ２４０１Ｓ：Ｎｏ）、保留連条件を満たしているかの保留連判定を実行するタイミングでは無いため、そのまま本処理を終了する。

【４０４５】

一方、Ｓ２４０１Ｓの処理において、受信したラウンド数コマンドが１Ｒ目であると判別した場合は（Ｓ２４０１Ｓ：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）から保留内の大当たり保留数（大当たり個数）を読み出し（Ｓ２４０２Ｓ）、保留内の大当たり１個目は「大当たりＢ」であるか、即ち、獲得済みの特図保留内に大当たり保留が存在しているかを判別し、大当たり保留が存在していると判別した場合には、さらに、存在している大当たり保留のうち、最も先に消化される大当たり保留に含まれる大当たり種別に関する情報が大当たり種別「大当たりＢ」に対応する情報であるかを判別する（Ｓ２４０３Ｓ）。Ｓ２４０３Ｓの処理において、「大当たりＢ」では無いと判別した場合は（Ｓ２４０３Ｓ：Ｎｏ）、保留連条件を満たしていないと判定し、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２４０３Ｓの処理において、「大当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ２４０３Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値を「１」に設定し（Ｓ２４０４Ｓ）、本処理を終了する。

【４０４６】

次に、図１５２３を参照して、大当たり終了処理（Ｓ１９３２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２３は、大当たり終了処理（Ｓ１９３２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ１９３２Ｓ）は、上述した大当たり制御処理（図１５２０のＳ１８３１Ｓ参照）において大当たりの終了タイミングであると判別された場合に実行される処理であって、上述した第１１制御例における大当たり終了処理（図１４６８参照）に対して、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値に関する処理と、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に関する処理と、を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４０４７】

図１５２３に示した通り、大当たり終了処理（Ｓ１９３２Ｓ）が実行されると、まず、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が０であるかを判別し（Ｓ２１３１Ｓ）、０では無いと判別した場合は（Ｓ２１３１Ｓ：Ｎｏ）、大当たり遊技を終了させる処理の実行条件が成立していないため、本処理を終了する。本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり動作設定処理（図１５２１のＳ１９３１Ｓ参照）において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であると判別した場合に、実行中の大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の残数を一度に払い出す処理と、新たに実行されるラウンド遊技を即座に終了させる処理とを実行させると共に、残賞球数を払い出すための猶予期間を賞球全放出待機期間として設定する処理を実行するように構成している。そして、賞球全放出待機期間の残期間を示す賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が１以上である場合、即ち、残賞球数を払い出すための猶予期間である賞球全放出待機期間が経過してしない状態で大当たり終了処理が実行された場合には、残賞球を全て払い出していない状態で大当たり遊技が終了してしまうことを抑制するために、大当たり遊技を終了させる処理をスキップするように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中における賞球を

払い出す処理が大当たり遊技終了後も継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

【４０４８】

なお、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、賞球全放出待機期間として、十分な時間である１０秒間を設定することで、賞球が全て払い出された状態で大当たり遊技を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、賞球が全て払い出されたことを検知可能な検知手段を設け、その検知手段によって賞球が全放出されたことが検知された場合に、大当たり遊技を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を終了させるための条件が成立してから、実際に大当たり遊技を終了させるための処理が実行されるまでのタイムラグを短くすることができる。

【４０４９】

図１５２３に戻り説明を続ける。Ｓ２１３１Ｓの処理において、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値が０であると判別した場合は（Ｓ２１３１Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した第１１制御例における大当たり終了処理（図１４６８参照）と同一のＳ２１０１ＳからＳ２１０５の処理を実行し、その後、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡをオフに設定し（Ｓ２１３２Ｓ）、次いで、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であるかを判別する（Ｓ２１３３Ｓ）。Ｓ２１３３Ｓの処理において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であると判別した場合は（Ｓ２１３３Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に３を設定し（Ｓ２１３４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ２１３３Ｓの処理において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２では無い（０，１，３の何れかである）と判別した場合は（Ｓ２１３３Ｓ：Ｎｏ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に０を設定し（Ｓ２１３５Ｓ）、本処理を終了する。

【４０５０】

次に、図１５２４を参照して、入賞処理（Ｓ１９３３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２４は、入賞処理（Ｓ１９３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９３３Ｓ）は、上述した第１１制御例における入賞処理（図１４６９のＳ１９０５Ｓ参照）に対して、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に賞球数を決定するための判定（賞球数判定）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図１５２４に示した通り、入賞処理（Ｓ１９３３Ｓ）が実行されると、上述した第１１制御例における入賞処理（図１４６９のＳ１９０５Ｓ参照）と同一のＳ２２０１、及びＳ２２０２の処理を実行し、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したと判別した場合に（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、賞球全放出抽選を実行し（Ｓ２２５１Ｓ）、その後、払出制御装置１１１に、設定した入賞コマンド分の賞球払出コマンドを設定する（Ｓ２２５２Ｓ）。その後、上述した第１１制御例における入賞処理（図１４６９のＳ１９０５Ｓ参照）と同一のＳ２２０５からＳ２２０８の処理、或いは、Ｓ２２３１Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、Ｓ２２５１Ｓ、及びＳ２２５２Ｓの処理をスキップして、Ｓ２２０５の処理へ移行する。

【４０５１】

次に、図１５２５を参照して、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２５１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２５は、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球全放出抽選処理（Ｓ２２５１Ｓ）は、上述した入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）において、ラウンド有効期間中に特定入賞口へと遊技球が入賞した場合に実行される処理であって、特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数に関する判定を実行する処理である。具体的には、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２５１Ｓ）が実行されると、まず、実行中の大当たり遊技における現在のラウンド数が９Ｒ（ラウンド）以下であるかを判別し（Ｓ２５０１Ｓ）、９Ｒ（ラウンド）以下であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１であるかを判別する（Ｓ２５０２Ｓ）。Ｓ２５０２Ｓの処理において、保留連カウ

ンタ２０３ＳｂＡの値が１であると判別した場合（Ｓ２５０２Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、保留連条件が成立している状況であると判別した場合は、大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡを参照して抽選結果を取得し（Ｓ２５０３Ｓ）、次に、Ｓ２５０３Ｓの処理において取得した抽選結果が「残賞球全放出」であるかを判別し（Ｓ２５０４Ｓ）、「残賞球全放出」であると判別した場合は（Ｓ２５０４Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に２を設定し（Ｓ２５０５Ｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値に１を加算し（Ｓ２５０６Ｓ）、全放出賞球コマンドを設定し（Ｓ２５０７Ｓ）、本処理を終了する。

【４０５２】

一方で、Ｓ２５０４Ｓの処理において、今回の賞球数判定の結果が「残賞球全放出」では無いと判別した場合は（Ｓ２５０４Ｓ：Ｎｏ）、賞球数判定の結果が「通常賞球」であるため、入賞個数カウンタ２０３ｏの値を１加算し（Ｓ２５１０Ｓ）、通常賞球コマンドを設定し（Ｓ２５１１Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ２５０１Ｓの処理において、実行中の大当たり遊技における現在のラウンド数が９Ｒ（ラウンド）以下では無い、即ち、１０ラウンド（最終ラウンド）であると判別した場合は（Ｓ２５０１Ｓ：Ｎｏ）、次のラウンドが無い状況であるため、賞球数判定を実行すること無く、入賞個数カウンタ２０３ｏの値を１加算し（Ｓ２５０８Ｓ）、賞球コマンドを設定し（Ｓ２５０９Ｓ）、本処理を終了する。

【４０５３】

次に、図１５２６から図１５３２を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。ここで、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中におけるアタッカー入賞（特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞）に基づいて実行される演出や、保留連条件が成立している場合に実行される演出の態様を異ならせている点で相違しており、当該相違点に関する制御処理の処理内容を異ならせている。具体的には、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容に対して、コマンド判定処理（図１４７１のＳ４１０３Ｓ参照）に代えてコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１３３Ｓ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【４０５４】

まず、図１５２６を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２６は、コマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）は、上述した第１１制御例におけるコマンド判定処理（図１４７１のＳ４１０３Ｓ参照）に対して、状態コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）に実行される処理として、状態コマンド受信処理（図１４７１のＳ４２０６Ｓ参照）に代えて状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ｓ）が実行される点と、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）に実行される処理として、大当たり関連処理（図１４７１のＳ４２０５Ｓ参照）に代えて、保留連関連処理（Ｓ４２３２Ｓ）と、大当たり関連処理（Ｓ４２３３Ｓ）とが実行される点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４０５５】

ここで、図１５２７を参照して、コマンド判定処理（図１５２６のＳ４１３３Ｓ参照）にて実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２７は、状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ｓ）は、主制御装置１１０から遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理であって、変更される前に設定されていた遊技状態と、変更後の遊技状態とに対応した態様を決定するための処理が実行される。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ｓ）は、上述した状態コマンド受信処理（図１４７２のＳ４２０６Ｓ参照）に対して、遊技状態が通常状態に変更

された場合に実行される処理の一部と、通常状態以外に変更された場合に実行される処理と、を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４０５６】

具体的には、状態コマンド受信処理（Ｓ４２３１Ｓ）が実行されると、まず、遊技状態に変更があるかを判別し（Ｓ４３０１）、遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４３０１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、通常状態に変更されたかを判別し（Ｓ４３０２）、通常状態に変更されたと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した第１１制御例における状態コマンド受信処理（図１４７２のＳ４２０６Ｓ参照）と同一のＳ４３０１Ｓの処理を実行し、その後、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値、及び総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値を０に設定し（Ｓ４３３２Ｓ）、上述した第１１制御例における状態コマンド受信処理（図１４７２のＳ４２０６Ｓ参照）と同一のＳ４３０３からＳ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【４０５７】

一方、Ｓ４３０２の処理において、通常状態に変更されない（通常状態以外に変更された）と判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、従状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４３３１Ｓ）、上述したＳ４３０４、及びＳ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、Ｓ４３３１Ｓにて実行される従状態コマンド受信処理（Ｓ４３３１Ｓ）は、遊技状態が時短状態、又は確変状態へと変更された場合に実行される処理であって、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値、即ち、保留連演出が実行された大当たり遊技終了後における演出態様を決定するための処理が実行される。ここで、図１５２８を参照して、従状態コマンド受信処理（Ｓ４３３１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５２８は、従状態コマンド受信処理（Ｓ４３３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。

【４０５８】

図１５２８に示した通り、従状態コマンド受信処理（Ｓ４３３１Ｓ）は、上述した第１１制御例における状態コマンド受信処理（図１４７２のＳ４２０６Ｓ参照）のうち、通常状態以外に変更された場合に実行される各種処理に加え、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であると判別した場合に実行される処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。従状態コマンド受信処理（Ｓ４３３１Ｓ）が実行されると、まず、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であるかを判別する（Ｓ４３６１Ｓ）。詳細な説明は省略するが、この従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値は、主制御装置１１０から大当たり遊技における残賞球を全放出した場合、即ち、主制御装置１１０にて実行される賞球数判定の結果が「残賞球全放出」となったことに基づいて、次のラウンド遊技の開始タイミングにて残賞球を全放出する処理が実行された場合に出力される残賞球全放出コマンドを受信した場合に「１」が設定され、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に「１」が設定されている状況下で、大当たり遊技のエンディング期間を示すエンディングコマンドを受信した場合に「２」が設定される。

【４０５９】

ここで、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、保留連条件が成立している状況下でのみ賞球数判定が実行されるように構成しており、賞球数判定の結果が「残賞球全放出」となった場合には、実行中の大当たり遊技にて獲得可能な全賞球数の残り分をまとめて放出させる残賞球全放出処理と、大当たり遊技期間を短縮させる強制終了処理と、を実行すると共に、次の大当たり遊技の実行権利（当たり保留）を有していること（特図保留内に当たり保留が存在していること）を遊技者に報知する保留連演出を実行可能に構成している。そして、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２に設定されている状況は、上述した通り、賞球数判定の結果が「残賞球全放出」となった大当たり遊技が終了した状況となる。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に応じて演出態様を異ならせるだけでなく、保留連演出が実行された大当たり遊技終了後専用の演出態様を設定することが可能となる。

【４０６０】
Ｓ４３６１Ｓの処理において、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であると判別した場合（Ｓ４３６１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、保留連演出が実行された大当たり遊技が終了し確変状態が設定された場合には、保留連状態を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３６２Ｓ）、本処理を終了する。従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２の場合は、次の大当たり遊技が実行されることが確定している状況であることから、保留連演出が実行された大当たり遊技が終了してから、次の大当たり遊技が実行されるまでの特別図柄抽選の結果について遊技者が興味を持たない状況であることから、Ｓ４３６２Ｓの処理では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様よりも、次の大当たり遊技が実行されることが確定していることを示すための演出態様が強調された保留連変動演出が実行される。なお、保留連変動演出の具体的な演出態様としては、複数の大当たり遊技（保留連演出が実行された大当たり遊技（１回目の大当たり遊技）と、保留連演出の対象となる大当たり遊技（２回目の大当たり遊技））が一連の大当たり遊技であるように見せるために、１回目の大当たり遊技におけるインターバル期間中に表示される表示態様の少なくとも一部を含む表示態様が表示されるように構成しても良い。
【４０６１】
一方、Ｓ４３６１Ｓの処理において、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２では無いと判別した場合は（Ｓ４３６１Ｓ：Ｎｏ）、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂを参照して前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値と前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に基づいて表示用カウンタ２２３Ｓｆの値を設定する（Ｓ４３０３Ｓ）。次いで、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるかを判別し（Ｓ４３０６）、時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８）、表示用カウンタの値に基づいた表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ｓ）、上述したＳ４３０４、及びＳ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。
【４０６２】
また、Ｓ４３０６の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、次に、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４３０５Ｓ）、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４３０５Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり別表示用カウンタ選択テーブル２２２Ｓｂを参照して前状態大当たり種別用カウンタ２２３Ｓｉの値と前状態用フラグ２２３Ｓｈの設定状況に基づいて潜伏用カウンタ２２３Ｓｇの値を設定し（Ｓ４３０６Ｓ）、上述したＳ４３０８の処理へ移行する。Ｓ４３０５Ｓの処理において、潜伏用フラグ２２３Ｓｅがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４３０５Ｓ：Ｎｏ）、確変モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０７Ｓ）、Ｓ４３０８Ｓの処理へ移行する。
【４０６３】
次に、コマンド判定処理（図１５２６のＳ４１３３Ｓ）において、大当たり関連コマンドを受信した場合（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）に実行される保留連関連処理（Ｓ４２３２Ｓ）の処理内容の詳細について、図１５２９を参照して説明をする。図１５２９は、保留連関連処理（Ｓ４２３２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留連関連処理（Ｓ４２３２Ｓ）では、大当たり遊技中に払い出された賞球数に関する各種賞球コマンドを受信した場合に受信した賞球コマンドに対応する表示用コマンドを設定する処理と、大当たり遊技中に払い出された賞球数の総数を管理する処理と、保留連演出の実行条件が成立したことを示すコマンドを受信した場合に保留連演出に対応する演出態様を設定する処理と、が実行される。
【４０６４】
図１５２９に示した通り、保留連関連処理（Ｓ４２３２Ｓ）が実行されると、まず、賞球コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００１Ｓ）、賞球コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５００１Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用賞球コマンドを設定し（Ｓ５００５Ｓ）、設定

した賞球コマンドの値を総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値に加算し（Ｓ５０１０Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５００１Ｓの処理において、賞球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５００１Ｓ：Ｎｏ）、次に、通常賞球コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００２Ｓ）、通常賞球コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５００２Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用通常賞球コマンドを設定し（Ｓ５００６Ｓ）、上述したＳ５０１０Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５００２Ｓの処理において、通常賞球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５００２Ｓ：Ｎｏ）、全放出賞球コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００３Ｓ）、全放出コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５００３Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用全放出賞球コマンドを設定し（Ｓ５００７Ｓ）、その後、上述したＳ５０１０Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４０６５】

また、Ｓ５００３Ｓの処理において、全放出賞球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５００３Ｓ：Ｎｏ）、次に、残賞球全放出コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００４Ｓ）、残賞球全放出コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５００４Ｓ：Ｙｅｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値を１に設定し（Ｓ５００８Ｓ）、保留連用１回目ラウンド演出コマンドを設定し（Ｓ５００９Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５００４Ｓの処理において、残賞球全放出コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５００４Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４０６６】

次に、コマンド判定処理（図１５２６のＳ４１３３Ｓ）において、大当たり関連コマンドを受信した場合（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）に実行される大当たり関連処理（Ｓ４２３３Ｓ）の処理内容の詳細について、図１５３０を参照して説明をする。図１５３０は、大当たり関連処理（Ｓ４２３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ４２３３Ｓ）は、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理の内容と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理の内容と、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理の内容と、を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４０６７】

図１５３０に示した通り、大当たり関連処理（Ｓ４２３３Ｓ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であるかを判別し（Ｓ４７２５Ｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２では無いと判別した場合は（Ｓ４７２５Ｓ：Ｎｏ）、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）と同一のＳ４７０１Ｓ、及びＳ４７０２Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４７２５Ｓの処理において、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であると判別した場合（Ｓ４７２５Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、今回実行された大当たり遊技が、保留連演出の対象となる大当たり遊技である場合には、前回の大当たり遊技が終了した際に設定された保留連状態を示す表示態様（図１５２８のＳ４３６２Ｓの処理で設定された表示用コマンドに対応する表示態様）が継続して表示されるため、Ｓ４７０１Ｓの処理をスキップしてＳ４７０２Ｓの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。

【４０６８】

一方、Ｓ４７０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４７１０）、大当たり楽曲開始処理を実行し（Ｓ４７０３Ｓ）、ラウンド演出選択処理を実行し（Ｓ４７２６Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４７２６Ｓの処理にて実行されるラウンド演出選択処理（Ｓ４７２６Ｓ）は、保留連演出の対象となる大当たり遊技が実行された場合に、専用の演出態様を設定するた

めの処理であって、詳細な内容については、図１５３１を参照して後述する。Ｓ４７０９の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７１４）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｙｅｓ）、エンディング処理を実行し（Ｓ４７２７Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４７２７Ｓの処理にて実行されるエンディング処理（Ｓ４７２７Ｓ）は、大当たり遊技のエンディング期間にて設定される演出態様として保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に応じた演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、詳細な内容については、図１５３２を参照して後述する。また、Ｓ４７１４の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７１４：Ｎｏ）、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図１４７５のＳ４２０５Ｓ参照）と同一のＳ４７０５ＳからＳ４７０８Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４０６９】

次に、図１５３１を参照して、ラウンド演出選択処理（Ｓ４７２６Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３１は、ラウンド演出選択処理（Ｓ４７２６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド演出選択処理（Ｓ４７２６Ｓ）は、上述した大当たり関連処理（図１５３０のＳ４２３３Ｓ参照）においてラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理であって、大当たり遊技の１ラウンド目のラウンド遊技が開始される場合に、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に基づいた演出コマンドを設定するための処理が実行される。具体的には、まず、今回受信したラウンド数コマンドが１Ｒ目（１ラウンド目）に対応するラウンド数コマンドであるかを判別し（Ｓ５１０１Ｓ）、１Ｒ目（１ラウンド目）であると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｓ：Ｙｅｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であるかを判別し（Ｓ５１０２Ｓ）、２であると判別した場合は（Ｓ５１０２Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連用２回目ラウンド演出コマンドを設定し（Ｓ５１０３Ｓ）、本処理を終了する。

【４０７０】

一方、Ｓ５１０２Ｓの処理において、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２では無いと判別した場合は（Ｓ５１０２Ｓ：Ｎｏ）、大当たり種別に応じたラウンド演出を示す表示用ラウンドコマンドを設定し（Ｓ５１０４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５１０１Ｓの処理において、今回受信したラウンド数コマンドが１Ｒ目（１ラウンド目）に対応するラウンド数コマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、図１５３１に示したフローチャートでは図示を省略しているが、Ｓ５１０１Ｓ：Ｎｏの処理を実行した場合は、次いで、今回受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数に応じたラウンド演出を示す表示用ラウンドコマンドが設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技の進行に合わせて（実行されるラウンド遊技のラウンド数が増加することに合わせて）異なる演出態様の大当たり遊技演出を実行することができる。

【４０７１】

以上、説明をした通り、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、保留連演出が実行された大当たり遊技、及び、保留連演出の対象となる大当たり遊技を音声ランプ制御装置１１３側で判定可能に構成し、保留連演出の対象となる大当たり遊技が実行された場合には、当該大当たり遊技の大当たり種別を判別すること無く、保留連演出の対象である大当たり遊技専用の大当たり遊技演出（保留連２回目の大当たり遊技演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、保留連演出を挟んで実行される２個の大当たり遊技に関連性を持たせた演出を実行し易くすることができるため、演出効果を高めることができる。

【４０７２】

次に、図１５３２を参照して、エンディング処理（Ｓ４７２７Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３２は、エンディング処理（Ｓ４７２７Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（Ｓ４７２７Ｓ）は、上述した第１１制御例に

おけるエンディング処理（図１４７８のＳ４７０４Ｓ参照）に対して、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に応じて異なる処理を実行するように構成している点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図１５３２に示した通り、エンディング処理（Ｓ４７２７Ｓ）が実行されると、まず、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であるかを判別し（Ｓ５８３１Ｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２であると判別した場合は（Ｓ５８３１Ｓ：Ｙｅｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値を０に設定し（Ｓ５８３２Ｓ）、次いで、総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値が３０００以上であるかを判別する（Ｓ５８３３Ｓ）。Ｓ５８３３Ｓの処理において、３０００以上であると判別した場合は（Ｓ５８３３：Ｙｅｓ）、保留連専用の３０００有りエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８３４Ｓ）、総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値を０に設定し（Ｓ５８３５Ｓ）、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄをオフに設定し（Ｓ５８０３Ｓ）、大当たり再開カウンタ２２３Ｓｋの値を０に設定し（Ｓ５８０４Ｓ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊをオフに設定し（Ｓ５８０５Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５８３Ｓの処理において、総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値が３０００以上では無いと判別した場合は（Ｓ３５８３Ｓ：Ｎｏ）、保留連専用の３０００無しエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８３６Ｓ）、上述したＳ５８３５Ｓの処理を実行し、その後、上述したＳ５８０３ＳからＳ５８０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４０７３】

また、Ｓ５８３１Ｓの処理において、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が２では無いと判別した場合は（Ｓ５８３１Ｓ：Ｎｏ）、次に、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が１であるかを判別し（Ｓ５８３７Ｓ）、１であると判別した場合は（Ｓ５８３７Ｓ：Ｙｅｓ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に２を設定し（Ｓ５８３８Ｓ）、保留連専用の継続エンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８３９Ｓ）、その後、上述したＳ５８０３ＳからＳ５８０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ５８３７Ｓの処理において、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値が１では無いと判別した場合は（Ｓ５８３７Ｓ：Ｎｏ）、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に０を設定し（Ｓ５８４０Ｓ）、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオフに設定されているかを判別し（Ｓ５８０１Ｓ）、オフに設定されていると判別した場合は（Ｓ５８０１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８０２Ｓ）、総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値に０を設定し（Ｓ５８４１Ｓ）、上述したＳ５８０３Ｓ、Ｓ５８０４Ｓ、Ｓ５８０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５８０１Ｓの処理において、従大当たり停止保持フラグ２２３Ｓｊがオフに設定されていない（オンに設定されている）と判別した場合は（Ｓ５８０１Ｓ：Ｎｏ）、ラウンド停止をした場合のプレミアエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５８０６Ｓ）、総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値を０に設定し（Ｓ５８４１Ｓ）、上述したＳ５８０３Ｓ、Ｓ５８０４Ｓ、Ｓ５８０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４０７４】

以上、説明をした通り、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する情報として各種賞球コマンドを受信した場合に総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値を加算する構成において、保留連演出が実行された大当たり遊技の終了時、即ち、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値に１が設定されている状況下における大当たり遊技の終了時のみ、大当たり遊技の終了に基づいて総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値がクリアされないように構成しているため、保留連演出の対象となる大当たり遊技が実行された場合には、２回分の大当たり遊技にて獲得した賞球数の合算値に対応する値が総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値に設定されることになる。つまり、１回の大当たり遊技にて１５００個の賞球を獲得可能な大当たり遊技が保留連演出を挟んで２回実行される場合には、２回目の大当たり遊技が終了するタイミングにおける総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値として３０００が設定される。ここで、従来より、複数回の大当たり遊技が連続して実行されることが確定した場合、即ち、１回目の大当たり遊技中に、２回目の大当たり遊技が実行される権利を有していること

が特定された場合に、１回目の大当たり遊技と２回目の大当たり遊技とで獲得した賞球数を合算させた表示態様を表示することで１回の大当たり遊技では獲得し得ない獲得賞球数を、遊技者に報知可能に構成したものがある。

【４０７５】

しかしながら、大当たり遊技中に賞球を獲得するためには発射遊技によって発射された遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させる必要があることから、１回の大当たり遊技において獲得可能な賞球を獲得できない場合もあった。例えば、１０ラウンドのラウンド遊技が実行される大当たり遊技であって、１回のラウンド遊技の終了条件として１０個の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合に成立する終了条件と、３０秒の時間経過で成立する終了条件と、が設定され、特定入賞口６５ａへと１個の遊技球が入賞した場合に１５個の賞球が払い出されるように構成したパチンコ機１０では、１回の大当たり遊技中に発射遊技を継続した場合には、１５０個×１０ラウンドで１５００個の賞球を獲得可能であるが、大当たり遊技中において一時的に発射遊技を中断したり、発射遊技によって発射された遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞しない事象が多発したりすることで１０個の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞するよりも前に３０秒の時間経過によってラウンド遊技が終了してしまった場合には、１５００個の賞球を獲得すること無く１回目の大当たり遊技が終了してしまう場合があった。

【４０７６】

そこで、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技にて獲得した賞球数の合算値が予め定められた特定数に到達していない場合には、２回目の大当たり遊技のエンディング演出の演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技にて実際に獲得した賞球数が３０００個、即ち、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技によって獲得可能な賞球数に到達した場合には、図１５０９（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに形成される表示領域ＨＲ４に「３０００ＧＥＴ」の文字を表示し、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技によって実際に獲得した賞球数が３０００個に到達しなかった場合には、図１５０９（ｂ）に示した通り、表示領域ＨＲ４を非表示とすることで、「３０００ＧＥＴ」の文字を表示しないように構成している。このように構成することで、実際に獲得した賞球数に関わらず、保留連演出の演出結果を示す表示態様として、「３０００ＧＥＴ」が表示されてしまい、遊技者が不快になり遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４０７７】

なお、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中における特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数のみを総賞球数としてカウントするように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に払い出された他の賞球数（例えば、一般入球口６３へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球等）も総賞球数としてカウントするように構成しても良いし、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技が実行される期間のうち、１回目の大当たり遊技が終了してから２回目の大当たり遊技が開始されるまでの間の期間である非大当たり遊技期間中に払い出された賞球数も総賞球数としてカウントするように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技の種別（ラウンド遊技数）として同一の種別が決定されている場合であっても、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技のうち、２回目の大当たり遊技が終了する時点における総賞球数に変化を持たせ易くすることができる。また、２回の大当たり遊技において実行される複数のラウンド遊技のうち、何れかのラウンド遊技において遊技球を１０個入賞させることなく終了条件が成立した場合であっても、総賞球数が３０００個を超えることが可能となるため、図１５０９（ａ）に示した表示態様を保留連演出の演出結果として表示させ易くすることができる。

【４０７８】

なお、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技にて獲得した総賞球数を、２回目の大当たり遊技におけるエンディ

ング期間の開始タイミングにて判別し、所定数（３０００個）の賞球を獲得していない場合には、「３０００ＧＥＴ」を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、様々なタイミングで保留連演出に関連する２回の大当たり遊技にて獲得した総賞球数に基づいた表示態様を決定可能に構成しても良い。例えば、保留連演出に関連する２回の大当たり遊技のうち１回目の大当たり遊技中に実行される保留連演出の実行条件が成立した時点における総賞球数を判定し、その時点で１回目の大当たり遊技にて所定数（１５００個）の賞球を獲得できない状況であると判定した場合には、保留連条件が成立していること（獲得済みの特図保留内に当たり保留が存在していること）のみを報知する演出態様で保留連演出を実行し、図１５０７、及び図１５０８に示したように、２回の大当たり遊技にて獲得可能な総賞球数（表示領域ＨＲ１に表示される分母の数値）を表示しないように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、獲得することが困難な総賞球数が表示されてしまい、２回の大当たり遊技が終了した時点で遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４０７９】

次に、図１５３３から図１５３８を参照して、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例（第１制御例）におけるパチンコ機１０に対して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１にて実行される制御処理の処理内容として、コマンド割込処理（図７３（ａ）参照）に代えてコマンド割込処理（図１５３３（ａ））を、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）に代えてＶ割込処理（図１５３３（ｂ））を、コマンド判定処理（図７４のＳ６３０２参照）に代えてコマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ）を、実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４０８０】

まず、図１５３３（ａ）を参照して、コマンド割込処理の処理内容について説明をする。このコマンド割込処理は、上述した第１制御例におけるコマンド割込処理と同様に、音声ランプ制御装置１１３よりコマンド（表示用コマンド）を受信した場合に実行される処理である。コマンド割込処理が実行されると、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納する（Ｓ６２０１）。Ｓ６２０１の処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。Ｓ６２０１の処理を終えると、次に、今回受信したコマンドが表示用通常賞球コマンドであるかを判別し（Ｓ６２０１Ｓ）、表示用通常賞球コマンドであると判別した場合は（Ｓ６２０１Ｓ：Ｙｅｓ）、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値を１加算し（Ｓ６２０２Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ６２０１Ｓの処理において、今回受信したコマンドが表示用通常賞球コマンドでは無いと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ６２０２Ｓの処理をスキップして本処理を終了する。

【４０８１】

次に、図１５３３（ｂ）を参照して、Ｖ割込処理の処理内容について説明をする。図１５３３（ｂ）は、Ｖ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。このＶ割込処理は、上述した第１制御例におけるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）と同様に、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対

して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【４０８２】

図１５３３（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例におけるＶ割込処理は、上述した第１制御例におけるＶ割込処理（図７３（ｂ）参照）に対して、コマンド判定処理（図７３（ｂ）のＳ６３０２参照）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。ここで、図１５３４を参照して、コマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３４は、コマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）は、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２参照）に対して、表示用通常賞球コマンドを受信した場合に実行される処理と、表示用全放出賞球コマンドを受信した場合に実行される処理と、表示用賞球コマンドを受信した場合に実行される処理と、を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、図７４を参照して上述した第１制御例のコマンド判定処理におけるＳ６４０４からＳ６４０７の処理、及びＳ６４１４からＳ６４２１の処理については説明の便宜上、その他コマンド処理に含めており、その図示も省略する。

【４０８３】

コマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）が実行されると、まず、上述したコマンド判定処理（図７４のＳ６３０２参照）と同一のＳ６４０１からＳ６４０３の処理を実行し、その後、Ｓ６４０８からＳ６４１１の処理を実行する。そして、Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次に、表示用通常賞球コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０１Ｓ）、表示用通常賞球コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６４０１Ｓ：Ｙｅｓ）、通常賞球コマンド処理を実行し（Ｓ６４０２Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ６４０１Ｓの処理において、表示用通常賞球コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ６４０１Ｓ：Ｎｏ）、次に、表示用全放出賞球コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０３Ｓ）、表示用全放出賞球コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６４０３Ｓ：Ｙｅｓ）、全放出賞球コマンド処理を実行し（Ｓ６４０４Ｓ）、本処理を終了する。

【４０８４】

一方、Ｓ６４０３Ｓの処理において、表示用全放出賞球コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ６４０３Ｓ：Ｎｏ）、次に、表示用賞球コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０５Ｓ）、表示用賞球コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６４０５Ｓ：Ｙｅｓ）、賞球コマンド処理を実行し（Ｓ６４０６Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ６４０５Ｓの処理において、表示用賞球コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ６４０５Ｓ：Ｎｏ）、表示用エンディングコマンドがあるかを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあると判別した場合は（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行し（Ｓ６４０７Ｓ）、本処理を終了する。

【４０８５】

次に、図１５３５を参照して、通常賞球コマンド処理（Ｓ６４０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３５は、通常賞球コマンド処理（Ｓ６４０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この通常賞球コマンド処理（Ｓ６４０２Ｓ）は、上述したコマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ参照）において表示用通常賞球コマンドがあると判別した場合に実行される処理である。ここで、表示用通常賞球コマンドは、主制御

装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）において実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）にて実行された抽選（賞球数判定）の結果が通常賞球となった場合に設定される通常賞球コマンドを、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）において受信したと判別した場合（図１５２９のＳ５００２Ｓ：Ｙｅｓ）に設定される表示用コマンドである。つまり、大当たり遊技のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される賞球数判定にて通常の賞球数（１５個）が決定された場合に実行される処理である。

【４０８６】

具体的には、図１５３５に示した通り、通常賞球コマンド処理（Ｓ６４０２Ｓ）が実行されると、まず、通常賞球コマンドの値を大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に加算し（Ｓ７９０１Ｓ）、大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に対応した賞球表示データテーブルを決定し（Ｓ７９０２Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定する（Ｓ７９０３Ｓ）。

【４０８７】

次に、図１５３６を参照して、全放出賞球コマンド処理（Ｓ６４０４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３６は、全放出賞球コマンド処理（Ｓ６４０４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この全放出賞球コマンド処理（Ｓ６４０４Ｓ）は、上述したコマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ参照）において表示用全放出賞球コマンドがあると判別した場合に実行される処理である。ここで、表示用全放出賞球コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）において実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）にて実行された抽選（賞球数判定）の結果が賞球全放出となった場合に設定される全放出賞球コマンドを、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）において受信したと判別した場合（図１５２９のＳ５００３Ｓ：Ｙｅｓ）に設定される表示用コマンドである。つまり、大当たり遊技のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される賞球数判定にて賞球全放出が決定された場合に実行される処理である。

【４０８８】

図１５３６に示した通り、全放出賞球コマンド処理（Ｓ６４０４Ｓ）が実行されると、まず、全放出賞球コマンドの値を大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に加算し（Ｓ７９３１Ｓ）、加算後の大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に対応した賞球表示データテーブルを決定し（Ｓ７９３２Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定する（Ｓ７９３３Ｓ）。その後、金色の球を表示させるための表示態様を決定し（Ｓ７９３４Ｓ）、決定した表示態様に対応する表示データテーブルを決定し（Ｓ７９３５Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ７９３６Ｓ）、本処理を終了する。

【４０８９】

ここで、図１５３４から図１５３６を参照して、大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される賞球数判定の結果を示す表示用コマンドを１フレーム内（２０ｍｓ）に複数受信した場合の表示制御処理の流れについて説明をする。まず、賞球数判定の結果が通常であることに対応する表示用通常賞球コマンドを１フレーム内に３個受信した場合における表示制御処理の流れについて説明をする。この場合、まず、図１５３４（ａ）に示したコマンド割込処理によって表示用通常賞球コマンドを受信する毎に受信したコマンドデータがコマンドバッファ領域に格納され（Ｓ６２０１）、表示用通常賞球コマンドを受信する毎に大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が１加算される（Ｓ６２０２Ｓ）。即ち、１フレーム内に表示用通常賞球コマンドを３回受信した場合には、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が「３」となる。その状況で、２０ｍｓ周期で実行されるＶ割込処理（図１５３３）が実行されると、コマンド判定処理（図１５３４）のＳ６４０１Ｓの処理にお

いて、表示用通常賞球コマンドのコマンドデータがコマンドバッファ領域に格納されていると判別され（図１５３４のＳ６４０１Ｓ：Ｙｅｓ）、通常賞球コマンド処理（Ｓ６０２Ｓ）が実行される。そして、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が「３」の状況で、通常賞球コマンド処理（図１５３５のＳ６４０２Ｓ）が実行されると、Ｓ７９０４Ｓの処理において、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が１以上であると判別され（Ｓ７９０４Ｓ：Ｙｅｓ）、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が「２」に減算され（Ｓ７９０５Ｓ）、減算後の大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が０では無いと判別され（Ｓ７９０６Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理が終了される。

【４０９０】

そして、図１５３４に戻り、Ｓ６４０２Ｓの処理を終えると、コマンド判定処理がループし、再度Ｓ６４０１の処理が実行され、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が「０」になるまで、通常賞球コマンド処理（Ｓ６４０２Ｓ）が繰り返し実行される。その後、通常賞球コマンド処理（Ｓ６４０２Ｓ）において、減算後の大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が０であると判別された場合に（Ｓ７９０６Ｓ：Ｙｅｓ）、賞球数判定の結果が「通常賞球」であることに対応する白色の玉（白玉）を表示させるための表示態様が決定される。このように構成することで、１フレーム内（画像作成最小単位期間内）で賞球数判定の結果を示す表示用コマンドを複数個受信した場合であっても、１の表示用コマンドに対応する表示態様のみを決定することができるため、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の表示態様が煩雑に表示されてしまうことを抑制することができる。また、１フレーム内に賞球数判定の結果を示す表示用コマンドを複数個受信した場合に、受信した個数分の表示態様（白玉が表示される表示態様）を、複数フレームを用いて遅延させて表示させる場合よりも、賞球数判定の結果をいち早く遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【４０９１】

次に、賞球数判定の結果が通常であることに対応する表示用通常賞球コマンドと、賞球数判定の結果が賞球全放出であることに対応する表示用全放出賞球コマンドと、を１フレーム内に受信した場合における表示制御処理の流れについて説明をする。図１５３４を参照して示したコマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）は、１フレーム間隔（２０ｍｓ間隔）で実行される処理であって、コマンドバッファにコマンドデータが格納されている場合に、予め定められた順序で各種コマンドデータの解析が行われるように構成している。ここで、図１５３４に示した通り、表示用通常賞球コマンドのコマンドデータの方が表示用全放出賞球コマンドのコマンドデータよりも優先して解析される順序が規定されていることから、賞球数判定の結果が通常であることに対応する表示用通常賞球コマンドと、賞球数判定の結果が賞球全放出であることに対応する表示用全放出賞球コマンドと、を１フレーム内に受信した場合には、まず、優先して解析される表示用通常賞球コマンドに対応する表示データテーブルが決定され、その後、表示用全放出賞球コマンドに対応する表示データテーブルが既に決定されていた表示用通常賞球コマンドに対応する表示データテーブルを上書いて決定される。以上、説明をした通り、コマンド判定処理（Ｓ６３０１Ｓ）において、予め定められた順序で各種コマンドデータを解析するように構成することで、賞球数判定の判定結果として異なる種別の判定結果を示す表示用コマンドを１フレーム内に受信した場合に、特定の判定結果に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることが可能となるため、１フレーム内に賞球数判定の様々な結果を示す表示用コマンドを複数個受信した場合に、受信した個数分の表示態様（白玉が表示される表示態様）を、複数フレームを用いて遅延させて表示させる場合よりも、賞球数判定の結果をいち早く遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【４０９２】

なお、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、賞球数判定の判定結果として同一種別の判定結果に対応する表示用コマンド（表示用通常賞球コマンド）を１フレーム内に複数個受信した場合に、受信した数を大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡ

を用いてカウントし、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値が０になるまで表示用通常賞球コマンドがある場合に実行される通常賞球コマンド処理を繰り返し実行するように構成することで、１フレーム内に受信した表示用通常賞球コマンドの個数に関わらず１の表示用通常賞球コマンドに対応した表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、１フレーム内に受信した表示用通常賞球コマンドに個数に関わらず、表示用通常賞球コマンドを受信したことのみを記憶可能な記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された情報に基づいて表示態様を決定するように構成しても良い。

【４０９３】

また、大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡの値、即ち、１フレーム内に受信した表示用通常賞球コマンドの個数に応じて、表示態様を異ならせて表示用通常賞球コマンドに対応する表示態様を表示するように構成しても良く、例えば、１フレーム内に受信した表示用通常賞球コマンドの個数が２個の場合よりも２個よりも多い場合の方が、賞球数判定の結果として表示される玉の色として白色以外の特定色（例えば、青色）が決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、表示用通常賞球コマンドに対応して表示される表示態様の種別（白玉、青玉）を把握することで、実行された賞球数判定の回数を遊技者に把握させ易くすることができる。

【４０９４】

また、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、同一種別の所定表示用コマンドを所定期間内に複数個受信した場合であっても、所定期間経過後に表示される所定表示コマンドに対応する表示態様が１個のみ表示させる構成として、表示用通常賞球コマンドを１フレーム内に複数個受信した場合であっても、表示用通常賞球コマンドが複数個受信された１フレーム以降の所定フレームにおいて表示用通常賞球コマンドに対応する表示態様を１個のみ表示させるように構成しているが、特定演出の演出実行条件が所定期間内に複数回成立した場合において、成立した回数分の特定演出を実行するのでは無く、特定演出を１回のみ実行させるように構成すれば良く、例えば、所定期間として１フレーム（２０ｍｓ）を形成する期間よりも長い特定期間（例えば、５秒）を用いても良い。また、この場合、特定期間内に特定演出の演出実行条件が複数回成立した場合であっても、特定期間経過後に実行される特定演出の回数を、演出実行条件が成立した回数よりも少なくするといった制御処理を、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１では無く、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行するように構成しても良い。

【４０９５】

また、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、第３図柄表示装置８１の表示面に実行されるボールゲーム演出の演出態様（演出回数）からは、ボールゲーム演出を用いて判定結果が報知される賞球数判定が実行された回数を遊技者に把握させ難くなるように構成しているが、これに限ること無く、賞球数判定の結果を示すための表示態様（ボールゲーム演出の演出結果）とは別に、賞球数判定が実行されたことに対応して変化する変化態様を表示するように構成しても良い。

【４０９６】

次に、図１５３７を参照して、賞球コマンド処理（Ｓ６４０６Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３７は、賞球コマンド処理（Ｓ６４０６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球コマンド処理（Ｓ６４０６Ｓ）は、上述したコマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ参照）において表示用賞球コマンドがあると判別した場合に実行される処理である。ここで、表示用賞球コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）において実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）において、賞球全放出抽選処理の実行条件が成立していない場合に設定される賞球コマンドを、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）において受信したと判別した場合（図１５２９のＳ５００１Ｓ：Ｙｅｓ）に設定される表示用コマンドである。つまり、大当たり遊技のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に賞球数判定が実行されなかった場合に実行される処理である。

【４０９７】
賞球コマンド処理（Ｓ６４０６Ｓ）が実行されると、まず、賞球コマンドの値を大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に加算し（Ｓ７９６１Ｓ）、大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に対応した賞球表示データテーブルを決定し（Ｓ７９６２Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ７９６３Ｓ）、本処理を終了する。
【４０９８】
次に、図１５３８を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４０７Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５３８は、エンディングコマンド処理（Ｓ６４０７Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディングコマンド処理（Ｓ６４０７Ｓ）では、受信した各種賞球コマンドに基づいて加算された大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値と、受信した表示用エンディングコマンドの種別とに基づいて大当たり遊技のエンディング期間に対応する表示態様を決定するための処理が実行される。具体的には、エンディングコマンド処理（Ｓ６４０７Ｓ）が実行されると、まず、受信した表示用エンディングコマンドの種別に対応したエンディング表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファに設定し（Ｓ６９０１）、転送データテーブルバッファをクリアし（Ｓ６９０２）、エンディング表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタを初期化する（Ｓ６９０４）。その後、表示用エンディングコマンドは保留連専用の３０００無しエンディングであるかを判別し（Ｓ６９０１Ｓ）、保留連専用の３０００無しエンディングでは無いと判別した場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中に大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に対応した情報を表示すると判別した場合は（Ｓ６９０１Ｓ：Ｎｏ）、大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に対応した賞球表示データテーブルを決定し（Ｓ６９０２Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ６９０３Ｓ）、Ｓ６９０４Ｓの処理へ移行する。一方、Ｓ６９０１Ｓの処理において、保留連専用の３０００無しエンディングであると判別した場合（Ｓ６９０１Ｓ：Ｙｅｓ）は、大当たり遊技のエンディング期間中に大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値に対応した情報が表示されないと判別した場合は、Ｓ６９０２Ｓ、及びＳ６９０３Ｓの処理をスキップして、Ｓ６９０４Ｓの処理へ移行する。
【４０９９】
Ｓ６９０４Ｓの処理では、表示用エンディングコマンドは保留連専用の継続エンディングであるか、即ち、保留連演出に関連する２つの大当たり遊技のうち、１回目の大当たり遊技に対応する表示用エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ６９０４Ｓ）、保留連専用の継続エンディングであると判別した場合は（Ｓ６９０４Ｓ：Ｙｅｓ）、次の大当たり遊技中に獲得した賞球数も加算した賞球数表示が行われるため、大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値をクリアすること無く、Ｓ６９０５の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ６９０４Ｓの処理において、保留連専用の継続エンディングでは無いと判別した場合は（Ｓ６９０４Ｓ：Ｎｏ）、大当たり遊技中に獲得した総賞球数に対応する値がカウンタされる大入賞口総入賞カウンタ２３３ＳｂＡの値を０に設定し（Ｓ６９０５Ｓ）、Ｓ６９０５の処理を実行し、本処理を終了する。
【４１００】
以上説明をした通り、本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド遊技中におけるアタッカー入賞に基づいて実行される賞球数判定の判定結果として、遊技者に有利となる第１判定結果（賞球全放出）と、その第１判定結果よりも遊技者に不利な第２判定結果（通常賞球）と、を有しており、１回の大当たり遊技中に実行された賞球数判定の結果が遊技者に有利となる第１判定結果となった場合には、当該大当たり遊技中に賞球数判定が新たに実行されないように構成しているが、これに限ること無く、賞球数判定の判定結果が第１判定結果となった後も、賞球数判定の実行条件が成立した場合には、賞球数判定が実行されるように構成し、所定期間経過時点における最後の判定結果に基づいて遊技者に払い出される賞球が決定されるように構成しても良い。

【４１０１】
このように構成することで、賞球数判定の実行条件を成立させる遊技（特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させる遊技）と、賞球数判定の実行条件を成立させない遊技（特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させない遊技）と、を遊技者に選択させるといった斬新な遊技性を提供することができる。
【４１０２】
＜第１１制御例の第１変形例の別例１について＞
次に、図１５３９から図１５６７を参照して、上述した第１１制御例の第１変形例の別例１について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成の一部を変更し、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、を変更し、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更し、さらに、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１にて実行される制御処理の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の同一内容の要素については詳細な説明を省略する。
【４１０３】
ここで、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、保留連条件が成立している大当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞したことに基づいて払い出される賞球数を決定するための賞球数判定を実行し、賞球数判定の判定結果として、第１判定結果（全放出賞球）、第２判定結果（通常賞球）とが判定されるように構成していた。そして、賞球数判定の判定結果として第１判定結果（全放出賞球）となった場合は、実行中の大当たり遊技における残りのラウンド遊技にて獲得可能な賞球数が全て放出されると共に、残りのラウンド遊技を短縮させることで大当たり遊技期間が短くなるように構成していた。しかしながら、賞球数判定の判定結果として第１判定結果となる確率が常に同一であったため、大当たり遊技中の遊技を行っている遊技者に対して、賞球数判定の判定結果が第１判定結果となることを目指して意欲的に遊技を行わせることができず、従来通り、大当たり遊技、即ち、特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させることで所定の賞球を獲得する遊技が主として行われてしまうという問題があった。
【４１０４】
これに対して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技中における特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞するタイミングや個数に応じて、賞球数判定の判定結果が第１判定結果となる確率が変化するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技のラウンド遊技中に単に特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させるのでは無く、タイミングを図って特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させることで、賞球数判定における第１判定結果を目指す遊技を遊技者に行わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【４１０５】
さらに、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、遊技者が遊技球を発射する方向によって、賞球数判定の判定結果に影響を与えることができるように構成している。つまり、遊技者が操作可能な操作ハンドル５１への操作として、左打ち遊技用の操作を行った場合と、右打ち遊技用の操作を行った場合とで、賞球数判定の判定結果が第１判定結果となる確率の変位順序を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に左打ち遊技を行うか右打ち遊技を行うかを遊技者が選択することで、ラウンド遊技中に実行される賞球判定の結果が第１判定結果となる確率を異ならせることができる。
【４１０６】
＜本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機の遊技盤について＞
まず、図１５３９を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ

機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１５３９は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１１制御例の第１変形例（第１１制御例）におけるパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、スルーゲート（普通図柄始動口）６７に種別を設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。図１５３９に示した通り、遊技盤１３は、遊技球が流下可能な領域として、中央部に配設されている可変表示装置ユニット８０の左側に形成される左側領域と、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される右側領域とが形成され、操作ハンドル５１（図１４３４参照）を操作することで第１発射強度で遊技球を発射した場合には、左側領域を流下するように遊技球が発射され、第１発射強度より高い発射強度である第２発射強度で遊技球を発射した場合には、右側領域を流下するように遊技球が発射されるように構成している。

【４１０７】

そして、左側領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第１スルーゲート６７ａが配設され、右側領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第２スルーゲート６７ｂが配設されている。ここで、第１スルーゲート６７ａ、及び第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球すると、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のスルーゲート６７へと遊技球が入球した場合と同一条件で、普通図柄抽選の実行権利が獲得されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技のラウンド遊技中に第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球すると、賞球数判定を実行する際に参照されるデータテーブルに対応する値が加算され、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球すると、賞球数判定を実行する際に参照されるデータテーブルに対応する値が減算されるように構成している。つまり、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、第１スルーゲート６７ａ、及び第２スルーゲート６７ｂが、普通図柄抽選の実行権利を獲得するための手段に加え、賞球数判定を実行する際に参照されるデータテーブルを変更させるための手段を有していることになる。なお、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同一機能である普通図柄抽選の実行権利を獲得するための手段を説明する場合には、説明の便宜上、第１スルーゲート６７ａと第２スルーゲート６７ｂとをまとめて、スルーゲート６７と称する。

【４１０８】

＜本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機にて実行される演出内容について＞

次に、図１５４０、及び図１５４１を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、賞球数判定を実行するための条件を異ならせている点と、実行条件が成立した場合に実行される賞球数判定の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、保留連条件が成立している大当たり遊技のラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて賞球数判定の実行条件が成立し、賞球数判定の実行条件が成立したことに基づいて、第１判定結果（賞球全放出）となる確率が１／１００の賞球数判定が実行されるように構成されていたのに対して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、保留連条件が成立している大当たり遊技のラウンド遊技中に第１スルーゲート６７ａ、又は第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球したことに基づいて賞球数判定の実行条件が成立し、賞球数判定の実行条件が成立したことに基づいて、第１スルーゲート６７ａへの入球数、及び第２スルーゲート６７ｂへの入球数に基づいて変化する所定情報に応じた確率で賞球数判定が実行されるように構成している。

【４１０９】

よって、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、賞球数判

定の実行に関する演出（ラウンド演出）として、実行された賞球数判定の内容（第１判定結果となる確率）を示唆可能な第１態様と、次に実行される賞球数判定の内容（第１判定結果となる確率）を遊技者に予測させることが可能な第２態様と、を含む演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実行される演出に含まれる第１態様と、第２態様と、を把握することで、ラウンド遊技中における遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を遊技者に選択させ易くすることができる。

【４１１０】

まず、図１５４０（ａ）を参照して、ラウンド演出としてボールゲーム演出が実行される状況のうち、判定結果が第１判定結果となる確率が低確率となる賞球数判定（低確率状態）が実行される場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５４０（ａ）に示した通り、ラウンド遊技中に第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球し、低確率状態の賞球数判定が実行されると、第１判定結果確率が１／１００の賞球数判定が実行され、実行された賞球数判定の結果を示す表示態様で放出ボール９１０ａが表示される（図１５４３参照）。また、ＢＯＸ９０３の中身９１０には、次に実行される賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させるための第２態様で複数のボールが表示され、放出ボール９１０ａが表示されたことに対応して、補充ボール９１０ｂがＢＯＸ９０３の中身９１０に投入される演出が実行される。

【４１１１】

図１５４０（ａ）に示した図では、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に「１」が設定されている状態で実行された賞球数判定の結果として、第２判定結果（通常賞球）を示すためのボールゲーム演出中に表示される表示画面を示しており、放出ボール９１０ａの表示態様として、第２判定結果（通常賞球）に対応する「白玉」が表示されている。また、ＢＯＸ９０３の中身９１０には、次に実行される賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させることが可能な第２態様として、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に「２」が設定された場合に実行される賞球数判定の確率状態（低確率状態）に対応する表示態様として、「白玉５個、青玉２個、赤玉２個」の表示態様が表示されており、放出ボール９１０ａが１個放出されたため、補充ボール９１０ｂが１個投入される表示態様が表示されている。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には、今回のボールゲーム演出の演出結果を示すための案内表示態様として「白玉ゲット」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、今回実行された賞球数判定の確率状態を示すための表示態様（第１態様）として、低確率状態に対応する「低」が表示されている。

【４１１２】

次に、図１５４１（ａ）を参照して、賞球数判定の確率状態が高確率状態である場合におけるボールゲーム演出の演出内容について説明をする。図１５４０（ｂ）は、賞球数判定の確率状態が高確率状態である場合におけるボールゲーム演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図１５４０（ａ）に示した表示画面と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１５４０（ｂ）に示した図では、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に「７」が設定されている状況で実行された賞球数判定の結果が第２判定結果（通常賞球）となった場合に表示される表示画面を示しており、放出ボール９１０ａの表示態様として、第２判定結果（通常賞球）に対応する「赤玉」が表示されている。また、ＢＯＸ９０３の中身９１０には、次に実行される賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させることが可能な第２態様として、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に「８」が設定された場合に実行される賞球数判定の確率状態（低確率状態）に対応する表示態様として、「白玉２個、青玉２個、赤玉５個」の表示態様が表示されており、放出ボール９１０ａが１個放出されたため、補充ボール９１０ｂが１個投入される表示態様が表示されている。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には、今回のボールゲーム演出の演出結果を示すための案内表示態様として「赤玉ゲット」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、今回実行された賞球数判定の確率状態を示すための表示態様（第１態様）として、高確率状態に対応する「高」が表示されている。

【４１１３】
次に、図１５４０（ｂ）を参照して、賞球数判定の確率状態が中確率状態である場合におけるボールゲーム演出の演出内容について説明をする。図１５４１（ａ）は、賞球数判定の確率状態が中確率状態である場合におけるボールゲーム演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図１５４０（ａ）に示した表示画面と同一の表示要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１５４１（ａ）に示した図では、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に「７」が設定されている状況で実行された賞球数判定の結果が第２判定結果（通常賞球）となった場合に表示される表示画面を示しており、放出ボール９１０ａの表示態様として、第２判定結果（通常賞球）に対応する「青玉」が表示されている。また、ＢＯＸ９０３の中身９１０には、次に実行される賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させることが可能な第２態様として、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に「７」が設定された場合に実行される賞球数判定の確率状態（高確率状態）に対応する表示態様として、「白玉２個、青玉２個、赤玉５個」の表示態様が表示されており、放出ボール９１０ａが１個放出されたため、補充ボール９１０ｂが１個投入される表示態様が表示されている。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には、今回のボールゲーム演出の演出結果を示すための案内表示態様として「青玉ゲット」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、今回実行された賞球数判定の確率状態を示すための表示態様（第１態様）として、高確率状態に対応する「中」が表示されている。

【４１１４】
以上、説明をした通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行されるボールゲーム演出では、今回実行された賞球数判定の判定結果を示す表示態様（放出ボール９１０ａ）に加え、今回実行された賞球数判定の確率状態を示す第１態様（小表示領域Ｄｓ２に表示される表示態様）と、次に実行され得る賞球数判定の確率状態を示唆する第２態様（中身９１０の表示態様）と、を表示可能に構成している。また、第２態様として、現在のスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１加算された場合に実行される賞球数判定の確率状態を示唆可能に構成しているため、ＢＯＸ９０３の中身９１０として表示される第２態様が、現在の賞球数判定の確率状態を示す第１態様よりも高い確率状態を示す表示態様である場合には、ラウンド遊技中の遊技方法を、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を加算させる左打ち遊技を選択し、ＢＯＸ９０３の中身９１０として表示される第２態様が、現在の賞球数判定の確率状態を示す第１態様よりも低い確率状態を示す表示態様である場合には、ラウンド遊技中の遊技方法を、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を減算させる右打ち遊技を選択するといった遊技を遊技者に行わせることができる。よって、大当たり遊技のラウンド遊技中において、特定入賞口６５ａへの入賞割合が大きく相違しない範囲で遊技者に遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な図示は省略しているが、賞球数判定の確率状態が何れであっても（低確率状態、中確率状態、高確率状態）、判定結果が第１判定結果となった場合には、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同様に、変位体の検出を終了させる演出である放出ボール９１０ａとして「金の玉」が放出される演出が実行される。

【４１１５】
なお、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、第１スルーゲート６７ａへと遊技球を入球させる左打ち遊技を継続して実行した場合において、次に実行され得る賞球数判定の確率状態をＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様（第２態様）によって遊技者に予測させるように構成しているが、これに限ること無く、右打ち遊技を行って第２スルーゲート６７ｂへと遊技球を入球させることでスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を減算させた場合に実行される賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させる表示態様（第３態様）を表示するように構成しても良いし、第２態様と第３態様の両方を表示するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技中に左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで何れの遊技方法が遊技者に有利

な遊技方法になるかをより分かり易く遊技者に把握させることができる。また、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、次に実行され得る賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、次々回以降に実行されうる賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させることが可能な表示態様を表示するように構成しても良い。

【４１１６】

以上、説明をした通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０とは異なり、ラウンド遊技が実行された場合に遊技球が入賞可能となる特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞では無く、何れの遊技状態が設定されている場合であっても遊技球を入球させることが可能なスルーゲート（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球が入球したことに基づいて賞球数判定が実行されるように構成しており、さらに、第１スルーゲート６７ａへと遊技球を入球させた場合と、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球を入球させた場合とで、賞球数判定の確率状態を変化させることができるように構成している。加えて、ラウンド遊技中に実行されるボールゲーム演出の演出内容を把握しながら遊技方法を選択することで、賞球数判定の判定結果が第１判定結果（賞球全放出）となり易い高確率状態で賞球数判定を実行させ易くなるように構成している。よって、ラウンド遊技を行っている遊技者に対して、賞球数判定の判定結果を気にすること無く、ラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと確実に遊技球を入賞させることで遊技時間は長くなるが賞球を確実に獲得する遊技を行うか、ラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が所定数入賞しないことを恐れずに、高確率状態の賞球数判定を繰り返し実行することで第１判定結果に当選し短い遊技期間で賞球を獲得する遊技を行うかを遊技者に選択させることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【４１１７】

なお、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、図１５３９に示した通り、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も、特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞のし易さが略同一となるように遊技盤１３が構成されているが、これに限ること無く、遊技者による操作ハンドル５１に対する操作方法によって、賞球数判定の実行条件が成立し易く、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞し難い領域に遊技球を流下させたり、賞球数判定の実行条件が成立し難く、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞し易い領域に遊技球を流下させたりすることが可能な遊技盤１３の構成を用いても良い。このように構成することで、ラウンド遊技中において遊技者が選択した遊技方法によって後の遊技結果をより大きく異ならせることができる。

【４１１８】

次に、図１５４１（ｂ）を参照して、ボールゲーム演出の表示態様が初期表示態様へと切り替わる補充演出の演出内容について説明をする。図１５４１（ｂ）は、ボールゲーム演出における補充演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０におけるボールゲーム演出では、ラウンド遊技中において発射された遊技球が第１スルーゲート６７ａ、又は第２スルーゲート６７ｂへと入球した場合に賞球数判定が実行されるように構成しており、賞球数判定を実行する際に参照される判定テーブル（第１判定結果となる確率を異ならせたデータテーブル）をスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に応じて異ならせるように構成している。そして、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値は、第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球した場合に１加算され、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球した場合に１減算されるように構成している。また、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値は「０」～「９」の範囲で更新されるように構成しており、初期状態では「０」が設定されるように構成している。そして、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「９」の状況で、第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球した場合には、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「９」から「０」へと更新されるように構成している。つまり、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が

「０」～「９」の１０種類で更新されるように構成されている場合には、同一方向の更新が１０回行われた場合（第１スルーゲート６７ａへと１０回連続で遊技球が入球した場合、第２スルーゲート６７ｂへと１０回連続で遊技球が入球した場合）に、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が初期値「０」へと戻るように構成している。

【４１１９】

また、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が更新されない期間が所定期間（１秒間）継続した場合には、設定されている値に関わらずスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」に設定されるように構成している。このように、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に初期値である「０」が設定される場合には、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるボールゲーム演出の表示態様も初期状態となるよう補充演出が実行される。図１５４１（ｂ）に示した通り、補充演出が実行されると、ＢＯＸ９０３の上部の蓋が開放され、複数のボール９１０ｘが中身９１０へと投入される演出が実行され、複数のボール９１０ｘがＢＯＸ９０３の中身９１０に投入された後には、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」の場合に表示される表示態様と同一の表示態様でＢＯＸ９０３の中身９１０が表示される。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ１には、補充演出が実行されていることを案内するための案内表示態様として「ボール補充」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２には、ボールゲーム演出の初期状態における賞球数判定の確率状態が低確率状態であることを示す「低」が表示されている。

【４１２０】

以上、説明をした通り、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「９」から「０」へと更新される場合や、時間経過に基づいてスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」に更新（リセット）される場合には、補充演出が実行されるため、賞球数判定が初期状態に戻ったことを遊技者に把握させ易くすることができる。

【４１２１】

＜本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図１５４５から図１５５０を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が有するワークＲＡＭ２３３の構成の一部（大入賞口入賞数カウンタ２３３ＳａＡを削除している点）とが相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１２２】

まず、図１５４５（ａ）を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１５４５（ａ）は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１５４５（ａ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２０２に対して、大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡに代えてスルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫを設けている点で相違している。スルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫは、スルーゲート（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球が入球したことに基づいて実行される賞球数判定（スルーゲート抽選）を実行する際に参照されるデータテーブルであって、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に対応させて第１判定結果（次ラウンド全放出）と判定されるスルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値が取り得る範囲が異ならせて規定されている。

【４１２３】

ここで、図１５４６を参照して、スルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫに規定されて

いる内容について詳細に説明をする。図１５４６はスルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫに規定されている内容を模式的に示した図である。スルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫには、賞球数判定（スルーゲート抽選）の結果が第１判定結果（次ラウンド全放出）となる確率を異ならせた３種類のデータテーブルがスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に対応して規定されており、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」から「３」の範囲には、賞球数判定（スルーゲート抽選）の結果が第１判定結果（次ラウンド全放出）となる確率が最も低い低確率状態のデータテーブルが規定されており、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「４」から「６」の範囲には、賞球数判定（スルーゲート抽選）の結果が第１判定結果（次ラウンド全放出）となる確率が中確率となる中確率状態のデータテーブルが規定されており、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「７」から「９」の範囲には、賞球数判定（スルーゲート抽選）の結果が第１判定結果（次ラウンド全放出）となる確率が最も高い高確率状態のデータテーブルが規定されている。

【４１２４】

低確率状態のデータテーブルには、取得したスルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値が「０，１」の値に対して、第１判定結果（次ラウンド全放出）が規定され、「２～１９９」の範囲に対して、第２判定結果（通常）が規定されている。スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が取り得る範囲は「０～１９９」の２００通りであるため、低確率状態のデータテーブルを参照して実行される賞球数判定において第１判定結果となる確率は１／１００（２／２００）となる。中確率状態のデータテーブルには、取得したスルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値が「０～９」の値に対して、第１判定結果（次ラウンド全放出）が規定され、「１０～１９９」の範囲に対して、第２判定結果（通常）が規定されている。スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が取り得る範囲は「０～１９９」の２００通りであるため、中確率状態のデータテーブルを参照して実行される賞球数判定において第１判定結果となる確率は１／２０（１０／２００）となる。高確率状態のデータテーブルには、取得したスルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値が「０～１９」の値に対して、第１判定結果（次ラウンド全放出）が規定され、「２０～１９９」の範囲に対して、第２判定結果（通常）が規定されている。スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が取り得る範囲は「０～１９９」の２００通りであるため、高確率状態のデータテーブルを参照して実行される賞球数判定において第１判定結果となる確率は１／１０（２０／２００）となる。

【４１２５】

以上、説明をした通り、スルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫには、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が加算される程、遊技者に有利なデータテーブルを参照して賞球数判定が実行されるようにデータテーブルが規定されており、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が２段階変化しても同一種別のデータテーブルが参照され得るようにスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に対してデータテーブルが規定されている。このように構成することで、実行された賞球数判定の確率状態と同一の確率状態で引き続き賞球数判定が行われることを目指して、ラウンド遊技中において左打ち遊技又は右打ち遊技を選択させる遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。

【４１２６】

なお、スルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫの規定内容は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて用いた内容に限ること無く、例えば、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が更新される毎に、異なる確率状態のデータテーブルが参照されるように構成しても良い。このように構成することで、次に実行される賞球数判定の確率状態を遊技者に予測させ難くすることができる。また、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が加算される程、遊技者に不利なデータテーブルを参照して賞球数判定が実行されるようにデータテーブルを規定するように構成しても良い。

【４１２７】

次に、図１５４５（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパ

チンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１５４５（ｂ）は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１５４５（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３に対して、スルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫと、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫと、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫと、を追加している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４１２８】

スルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図１５５１参照）が実行される毎（２ｍｓ毎）に値が更新される乱数カウンタであって、スルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値は、所定条件が成立している状況（保留連条件が成立している状況）においてスルーゲート（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球が入球した場合に取得される。スルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値が取り得る範囲は「０～１９９」であり、その範囲内において更新されるように構成している。なお、カウンタの値を更新させる手法については、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって取得される各種カウンタ値と同一の手法であるためその説明を省略する。

【４１２９】

スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫは、賞球数判定（スルーゲート抽選）を実行する際に参照されるデータテーブルを決定する場合に用いられるカウンタであって、所定条件が成立している状況（保留連条件が成立している状況）において、第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球した場合に値が１加算され、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球した場合に値が１減算される。このスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が取り得る範囲は「０」～「９」の１０種類であり、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「９」の状態で１加算された場合には「０」が設定され、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」の状態で１減算された場合には「９」が設定されるように構成している。このスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が更新される遊技の流れについては図１５４２から図１５４４に記載し、その説明を省略する。

【４１３０】

スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫは、第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂの何れかへと遊技球が入球してからの経過時間を計測するためのカウンタであって、保留連実行条件が成立している状況においてスルーゲート（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球が入球した場合に、「５００」の値がセットされる。そして、タイマ割込処理が実行される毎（２ｍｓ毎）に値が１減算され、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値が「０」に減算された場合、即ち、前回スルーゲート６７へと遊技球が入球してから１秒が経過しても次の遊技球がスルーゲート６７を通過しなかった場合に、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が０にクリアされる。

【４１３１】

次に、図１５４７を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１５４７は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１５４７に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した本第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２に対して、ボール選択テーブル２２２ＳａＫを追加している点で相違している。ボール選択テーブル２２２ＳａＫは、図１５４９に示した通り、従スルーゲート抽選状態カウンタ２２３ＳｓＫの値「０～９」に対応した抽選状態、ＢＯＸ内演出態様、ボール放出演出態様が規定さ

れているデータテーブルであって、従スルーゲート通過処理（図１５６２のＳ５３０２Ｓ参照）において通過コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ５３１３Ｓ：Ｙｅｓ）に、参照される。

【４１３２】

＜本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機の制御処理について＞

次に、図１５５１から図１５６７を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１にて実行される制御処理の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４１３３】

ここで、図１５５１から図１５５９を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド遊技中における特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞に基づいて賞球数判定を実行するように構成していたが、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド遊技中におけるスルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）への遊技球の入球に基づいて賞球数判定が実行されるように構成している点で相違しており、具体的には、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図１５１９参照）に代えてタイマ割込処理（図１５５１）を、メイン処理（図１４６４参照）に代えてメイン処理（図１５５６）を、実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４１３４】

まず、図１５５１を参照して、タイマ割込処理の処理内容について説明をする。図１５５１は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行されるタイマ割込処理（図１５５１参照）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるタイマ割込処理（図１５１９参照）に対して、スルーゲート通過処理（Ｓ１４１Ｓ）を追加した点と、スルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値を更新する処理（Ｓ１４２Ｓ）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１３５】

次に、図１５５２を参照して、スルーゲート通過処理（Ｓ１４１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５２は、スルーゲート通過処理（Ｓ１４１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１４１Ｓ）は、遊技球が第１スルーゲート６７ａ、或いは、第２スルーゲート６７ｂへと入球した場合に実行される処理であって、上述した第１１制御例におけるスルーゲート通過処理（図１５１９のＳ１０７参照）と同様に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を加算する処理や、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納する処理等が実行される。また、大当たり遊技中における第１スルーゲート６７ａ、或いは、第２スルーゲート６７ｂへの遊技球の入球に基づいて賞球数判定（スルーゲート抽選）に関する処理が新たに追加されている。具体的には、スルーゲート通過処理（Ｓ１４１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１１制御例におけるスルーゲート通過処理（図１５１９のＳ１０７参照）と同一のＳ９０１からＳ９０７の処理を実行し、その後、現在が大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別し（Ｓ９２１Ｓ）、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ９２１

Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり中スルーゲート抽選処理を実行し（Ｓ９２２Ｓ）、大当たり中スルーゲート管理処理を実行し（Ｓ９２３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ９２１Ｓの処理において、大当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ９２１Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ９２２Ｓの処理をスキップして、Ｓ９２３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４１３６】

ここで、図１５５３を参照して、スルーゲート通過処理（図１５５２のＳ１４１Ｓ参照）にて実行される大当たり中スルーゲート抽選処理（Ｓ９２２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５３は、大当たり中スルーゲート抽選処理（Ｓ９２２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中スルーゲート抽選処理（Ｓ９２２Ｓ）では、大当たり遊技中に第１スルーゲート６７ａ、或いは、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球したことに基づいて実行される賞球全放出抽選処理（賞球数判定）と、スルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）への遊技球の通過（入球）間隔を管理するための大当たり中スルーゲート管理処理と、が実行される。具体的には、大当たり中スルーゲート抽選処理（Ｓ９２２Ｓ）が実行されると、まず、現在の大当たり遊技のラウンド数が９Ｒ（ラウンド）以下であるかを判別し（Ｓ２３７１Ｓ）、９Ｒ（ラウンド）以下であると判別した場合は（Ｓ２３７１Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１であるかを判別し（Ｓ２３７２Ｓ）、１であると判別した場合は（Ｓ２３７２Ｓ：Ｙｅｓ）、賞球全放出抽選処理を実行し（Ｓ２３７３Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ２３７１Ｓの処理において、現在の大当たり遊技のラウンド数が９Ｒ（ラウンド）以下で無い、即ち、現在の大当たり遊技のラウンド数が最終ラウンドである１０Ｒ（ラウンド）であると判別した場合は（Ｓ２３７１Ｓ：Ｎｏ）、賞球全放出抽選処理（賞球数判定）の実行条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２３７２Ｓの処理において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１では無いと判別した場合も（Ｓ２３７２Ｓ：Ｎｏ）、賞球全放出抽選処理（賞球数判定）の実行条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。

【４１３７】

次に、図１５５４を参照して、大当たり中スルーゲート抽選処理（Ｓ９２２Ｓ）にて実行される賞球全放出抽選処理（Ｓ２３７３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５４は、賞球全放出抽選処理（Ｓ２３７３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球全放出抽選処理（Ｓ２３７３Ｓ）では、上述した第１１制御例の第１変形例のパチンコ機１０にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）と同様に、大当たり遊技における残りのラウンド遊技にて獲得可能な賞球（残賞球）を一度に払い出す（全放出する）ための処理を実行させるための抽選（賞球数判定）が実行される。なお、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０とは異なり、賞球数判定の結果が第１判定結果（全放出）となる確率を異ならせた賞球数判定を実行可能に構成している。具体的には、賞球全放出抽選処理（Ｓ２３７３Ｓ）が実行されると、まず、遊技球が第１普通図柄始動口（第１スルーゲート６７ａ）を通過（入球）したかを判別し（Ｓ２３８１Ｓ）、第１普通図柄始動口を通過したと判別した場合は（Ｓ２３８１Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に１を加算し（Ｓ２３８６Ｓ）、加算後のスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１０以上であるかを判別する（Ｓ２３８７Ｓ）。Ｓ２３８７Ｓの処理において、１０以上であると判別した場合は（Ｓ２３８７Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を０に設定し（Ｓ２３８８Ｓ）、Ｓ２３８９Ｓの処理へ移行する。また、Ｓ２３８７Ｓの処理において、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１０以上では無いと判別した場合は（Ｓ２３８７Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ２３８８Ｓの処理をスキップしてＳ２３８９Ｓの処理へ移行する。

【４１３８】

一方、Ｓ２３８１Ｓの処理において、遊技球が第１普通図柄始動口（第１スルーゲート６７ａ）を通過していない（入球していない）と判別した場合は（Ｓ２３８１Ｓ：Ｎｏ）、次に、遊技球が第２普通図柄始動口（第２スルーゲート６７ｂ）を通過したか（入球し

たか）を判別し（Ｓ２３８２Ｓ）、第２普通図柄始動口（第２スルーゲート６７ｂ）を通過したと判別した場合は（Ｓ２３８２Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が０であるかを判別し（Ｓ２３８３Ｓ）、０であると判別した場合は（Ｓ２３８３Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を９に設定し（Ｓ２３８５Ｓ）、Ｓ２３８９Ｓの処理へ移行する。また、Ｓ２３８３Ｓの処理において、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２３８３Ｓ：Ｎｏ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を１減算し（Ｓ２３８４Ｓ）の処理を実行し、Ｓ２３８９Ｓの処理へ移行する。なお、Ｓ２３８２Ｓの処理において、遊技球が第２普通図柄始動口（第２スルーゲート６７ｂ）を通過していないと判別した場合は（Ｓ２３８２Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４１３９】

以上、説明をした通り、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値は、遊技球が入球した普通図柄始動口（スルーゲート６７）の種別に応じて異なる更新処理が実行されるように構成しており、第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球した場合にはスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１加算され、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球した場合にはスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１減算されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に実行する遊技方法を左打ち遊技にするか右打ち遊技にするかを選択することで、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を任意に更新させることが可能となる。

【４１４０】

また、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値は「０」～「９」の範囲が有効に判別されるように構成しており、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「９」の状況で第１スルーゲート６７ａへと遊技球が入球した場合にはスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値として「０」が設定され、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」の状況で第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球した場合にはスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値として「９」が設定されるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技、或いは、右打ち遊技の何れかを継続して実行した場合、即ち、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を加算し続ける遊技や、減算し続ける遊技を継続して大当たり遊技を行った場合であっても、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を有効な範囲（「０」～「９」の範囲）内でループさせて更新させることができる。なお、本別例１の構成に限ること無く、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「０」の状況でスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１減算された場合や、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が「９」の状況でスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１加算された場合、即ち、更新後のスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が有効の範囲（「０」～「９」の範囲）から逸脱した場合には、賞球数判定が実行されなくなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中におけるスルーゲート６７への遊技球の入球に基づいて賞球数判定が実行されることを目指して、異なる遊技方法を用いながら大当たり遊技を行わせることができる。

【４１４１】

図１５５４に戻り説明を続ける。Ｓ２３８９Ｓの処理では、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値からスルーゲート抽選状態コマンドを設定し（Ｓ２３８９Ｓ）、スルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫからスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値と、スルーゲート乱数カウンタ２０３ＳａＫの値に基づいて抽選結果（賞球数判定結果）を取得する（Ｓ２３９０Ｓ）。次いで、Ｓ２３９０Ｓの処理で取得した抽選結果（賞球数判定結果）が次ラウンド全放出（第１判定結果）であるかを判別し（Ｓ２３９１Ｓ）、次ラウンド全放出（第１判定結果）であると判別した場合は（Ｓ２３９１Ｓ：Ｙｅｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値に２を設定し（Ｓ２３９４Ｓ）、全放出コマンドを設定し（Ｓ２３９５Ｓ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を０に設定し（Ｓ２３９６Ｓ）、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値を０に設定し（Ｓ２３９

７Ｓ）、本処理を終了する。
【４１４２】
一方で、Ｓ２３９１Ｓの処理において、抽選結果（賞球数判定結果）が次ラウンド全放出（第１判定結果）では無い（通常賞球である第２判定結果）と判別した場合は（Ｓ２３９１Ｓ：Ｙｅｓ）、通過コマンドを設定し（Ｓ２３９２Ｓ）、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値を５００に設定し（Ｓ２３９３Ｓ）、本処理を終了する。次に、図１５５５を参照して、大当たり中スルーゲート管理処理（Ｓ９２３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５５は、大当たり中スルーゲート管理処理（Ｓ９２３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中スルーゲート管理処理（Ｓ９２３Ｓ）は、上述したスルーゲート通過処理（図１５５２のＳ１４１Ｓ参照）にて実行される処理であって、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値を減算するための処理が実行される。具体的には、大当たり中スルーゲート管理処理（Ｓ９２３Ｓ）が実行されると、現在が大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別し（Ｓ９６１Ｓ）、大当たり中（大当たり遊技中）であると判別した場合は（Ｓ９６１Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値が１以上であるかを判別する（Ｓ９６２Ｓ）。Ｓ９６２Ｓの処理において、１以上であると判別した場合は（Ｓ９６２Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値を１減算し（Ｓ９６３Ｓ）、減算後のスルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値が０であるかを判別し（Ｓ９６４Ｓ）、０であると判別した場合、即ち、前回のスルーゲート通過からの経過時間が１秒に到達した場合には（Ｓ９６４Ｓ：Ｙｅｓ）、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を０に設定し（Ｓ９６５Ｓ）、スルーゲート抽選初期化コマンドを設定し（Ｓ９６６Ｓ）、本処理を終了する。
【４１４３】
一方で、Ｓ９６１Ｓの処理において、現在が大当たり中（大当たり遊技中）では無いと判別した場合（Ｓ９６１Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ９６２Ｓの処理において、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値が１以上では無いと判別した場合（Ｓ９６２Ｓ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９６４Ｓの処理において、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値が０では無いと判別した場合（Ｓ９６４Ｓ：Ｎｏ）は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、大当たり中スルーゲート管理処理（Ｓ９２３Ｓ）では、大当たり遊技中において、スルーゲートの通過間隔が１秒を越えた場合に、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値に０が設定される処理が実行される。また、図１５４６に示した通り、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を参照して実行される賞球数判定に用いられるスルーゲート抽選テーブル２０２ＳａＫには、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が大きいほど第１判定結果（次ラウンド全放出）と判定される確率が高確率となるデータテーブルが規定されていることから、高確率で第１判定結果となる賞球数判定を実行するために、遊技者は、スルーゲートの通過間隔が１秒を越えないように継続して発射遊技を行う必要がある。よって、大当たり遊技中において遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。
【４１４４】
なお、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、スルーゲートの通過間隔が１秒を越えない限り、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が０にリセットされないように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技が終了する毎にスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が０にリセットされるように構成しても良いし、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を０にリセットさせるための専用の操作手段（ボタン等）を設けても良い。また、スルーゲートの通過間隔に関わらず、予め定められた特定期間、例えば、ラウンド遊技が開始してからの３秒間の間におけるスルーゲートへの遊技球の入球に基づいてスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が更新され、特定期間（３秒間）が経過した場合に、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が０にリセットされるように構成しても良い。加えて、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値の初期化条件が成立した場合に、予め定められた初期値である「０」が

設定されるように構成しているが、これに限ること無く、初期化条件が成立したことに基づいて、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値がランダムに設定されるように構成しても良い。このように構成することで、スルーゲート（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球を入球させることでスルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を更新させるか、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を初期化させる初期化条件を成立させるかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【４１４５】

次に、図１５５６を参照して、メイン処理の処理内容について説明をする。図１５５６は、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される主制御装置１１０のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図１５５６に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のメイン処理は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のメイン処理に対して、大当たり制御処理（図１５２０のＳ１８５１Ｓ参照）に代えて大当たり制御処理（図１５５６のＳ１８６１Ｓ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４１４６】

ここで、図１５５７を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８６１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５７は、大当たり制御処理（Ｓ１８６１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８６１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり制御処理（図１５２０のＳ１８５１Ｓ参照）に対して、新たなラウンドの開始タイミングと判別された場合（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）に実行される処理として、大当たり動作設定処理（図１５２０のＳ１９３１Ｓ参照）に代えて大当たり動作設定処理（Ｓ１９５１Ｓ）を実行する点と、入賞処理（図１５２０のＳ１９３３Ｓ参照）に代えて入賞処理（Ｓ１９５２Ｓ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１４７】

次に、図１５５８を参照して、大当たり制御処理（図１５５７のＳ１８６１Ｓ）にて実行される大当たり動作設定処理（Ｓ１９５１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５８は、大当たり動作設定処理（Ｓ１９５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ１９５１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり動作設定処理（図１５２１のＳ１９３１Ｓ参照）に対して、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であると判別された場合に実行される処理内容の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり動作設定処理（Ｓ１９５１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり動作設定処理（図１５２１のＳ１９３１Ｓ参照）と同一のＳ２０３１ＳからＳ２０３４Ｓの処理を実行する。そして、Ｓ２０３４Ｓの処理において保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が２であると判別した場合（Ｓ２０３４Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、今回新たに実行されるラウンド遊技よりも前に実行された賞球全放出抽選処理（図１５５４のＳ２３７３Ｓ参照）において実行されたスルーゲート抽選（賞球数判定）の抽選結果（判定結果）が次ラウンド全放出（第１判定結果）となった場合には、大当たり強制終了フラグ２０３ＳｃＡをオンに設定し（Ｓ２０３５Ｓ）、残ラウンド分の残賞球数の値を賞球コマンドとして設定し（Ｓ２０５１Ｓ）、払出制御装置１１１に設定した賞球コマンド分の賞球を払出させるための賞球払出コマンドを設定し（Ｓ２０５２Ｓ）、残賞球全放出コマンドを設定し（Ｓ２０３８Ｓ）、賞球全放出待機カウンタ２０３ＳｄＡの値に５０００を設定し（Ｓ２０３９Ｓ）、本処理を終了する。

【４１４８】

つまり、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、上述した

第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０とは異なり、特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞、即ち、大当たり遊技中の方が大当たり遊技中以外よりも遊技球が入賞し易くなる可変入賞装置６５に設けられた入賞口（特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数を変化させるのでは無く、大当たり遊技中と大当たり遊技中以外とで遊技球の入賞のし易さが変化しない入球口（スルーゲート６７）への遊技球の入賞に基づいて、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球を強制的に払い出す処理を実行するか否かを決定するように構成している。換言すれば、大当たり遊技によって遊技者に付与される特典の付与条件として、特定入賞口６５ａへと遊技球を入球させる条件以外の条件が成立し得るように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、遊技性に富んだ遊技を提供することができる。

【４１４９】

次に、図１５５９を参照して、入賞処理（Ｓ１９５２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５５９は、入賞処理（Ｓ１９５２ｆ）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞処理（Ｓ１９５２Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）に対して、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に実行される制御処理の内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。入賞処理（Ｓ１９５２Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）と同一のＳ２２０１、及びＳ２２０２の処理を実行する。そして、Ｓ２２０２の処理において、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｏの値を１加算し（Ｓ２３５１Ｓ）、賞球コマンドを設定し（Ｓ２３５２Ｓ）、その後、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）と同一のＳ２２０５からＳ２２０８の処理、及び、Ｓ２２３１Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４１５０】

次に、図１５６０から図１５６３を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、メイン処理にて実行されるコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ参照）に代えてコマンド判定処理（図１５６１のＳ４１９１Ｓ参照）が実行されるメイン処理（図１５６０）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。ここで、図１５６１を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１９１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５６１は、コマンド判定処理（Ｓ４１９１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１９１Ｓ）では、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ参照）に対して、スルーゲート通過関連コマンドを受信した場合に実行される処理を新たに追加した点と、大当たり関連コマンドを受信した場合に実行される処理のうち、保留連関連処理（Ｓ４２３２Ｓ）に代えて保留連関連処理（Ｓ５３０３Ｓ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ参照）にて図示した各種処理（例えば、保留球数コマンドを受信した場合に実行される処理（Ｓ４２１０等））の一部は、説明の便宜上、図示を省略している。

【４１５１】

図１５６１に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ４１９１Ｓ）が実行されると、上述し

た第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ参照）と同一のＳ４２０１，Ｓ４２３１Ｓの処理、或いは、Ｓ４２０３からＳ４２０５，Ｓ４２０１Ｓ，Ｓ４２０２Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。そして、Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、スルーゲート通過関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３０１Ｓ）、スルーゲート通過関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｓ：Ｙｅｓ）、従スルーゲート通過処理を実行し（Ｓ５３０２Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５３０２Ｓの処理にて実行される従スルーゲート通過処理（Ｓ５３０２Ｓ）は、大当たり遊技中におけるスルーゲート（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）への遊技球の入球に基づいて主制御装置１１０のＭＰＵ２０１による制御処理によって設定されるスルーゲート通過関連コマンド（通過コマンド、スルーゲート抽選状態コマンド、全放出コマンド（残賞球全放出コマンド）、スルーゲート抽選初期化コマンド）を受信した場合に実行される処理であって、受信したスルーゲート通過関連コマンドに応じた演出態様を設定するための処理が実行される。なお、従スルーゲート通過処理（Ｓ５３０２Ｓ）の詳細な説明は、図１５６２を参照して後述する。

【４１５２】

図１５６１に戻り説明を続ける。Ｓ５３０１Ｓの処理において、スルーゲート通過関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３０１Ｓ：Ｎｏ）、次に、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ参照）と同一のＳ４２１１，Ｓ４２０３Ｓ，Ｓ４２０４Ｓの処理、或いは、Ｓ４２１３，Ｓ４２１４の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４２１３の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、保留連関連処理を実行し（Ｓ５３０３Ｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２３３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。なお、Ｓ５３０３Ｓの処理において実行される保留連関連処理（Ｓ５３０３Ｓ）の詳細な説明については、図１５６３を参照して後述する。

【４１５３】

次に、図１５６２を参照して、従スルーゲート通過処理（Ｓ５３０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５６２は、従スルーゲート通過処理（Ｓ５３０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この従スルーゲート通過処理（Ｓ５３０２Ｓ）では、大当たり遊技中にスルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）を通過したことに基づいて実行される賞球数判定結果の結果を示すための演出態様や、次に実行され得る賞球数判定結果の確率状態を遊技者に予測させるための示唆態様が設定される。具体的には、従スルーゲート通過処理（Ｓ５３０２Ｓ）が実行されると、まず、スルーゲート抽選状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３１１Ｓ）、スルーゲート抽選状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３１１Ｓ：Ｙｅｓ）、受信したスルーゲート抽選状態コマンドの値を従スルーゲート抽選状態カウンタ２２３ＳａＫの値に設定し（Ｓ５３１２）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５３１１Ｓの処理において受信の有無が判別されるスルーゲート抽選状態コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５５４のＳ２３７３Ｓ参照）にて、大当たり遊技中に第１スルーゲート６７ａ、或いは、第２スルーゲート６７ｂへと遊技球が入球し、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が更新された場合に設定されるコマンドであって、遊技球が第１スルーゲート６７ａへと入球した場合は、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値として１加算された値に対応するスルーゲート抽選状態コマンドが設定され、第２スルーゲート６７ｂへと入球した場合は、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値として１減算された値に対応するスルーゲート抽選状態コマンドが設定される。そして、Ｓ５３１２Ｓの処理によって、受信したスルーゲート抽選状態コマンドの値

を従スルーゲート抽選状態カウンタ２２３ＳａＫの値に設定することで、今回実行された賞球数判定の確率状態を特定することが可能となり、後述する通過コマンドを受信した場合に実行される処理において参照される。

【４１５４】

一方、Ｓ５３１１Ｓの処理において、スルーゲート抽選状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３１１Ｓ：Ｎｏ）、次に、通過コマンドを受信したかを判別する（Ｓ５３１３Ｓ）。ここで、Ｓ５３１３Ｓの処理において受信の有無が判別される通過コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５５４のＳ２３７３Ｓ参照）にて、スルーゲート抽選（賞球数判定）の結果が次ラウンド全放出（第１判定結果）以外となった場合（第２判定結果となった場合）に設定される（図１５５４のＳ２３９２Ｓ参照）コマンドである。つまり、通過コマンドを受信した状況は、大当たり遊技中にスルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球が入球したことに基づいて賞球数判定が実行され、その判定結果が遊技者に不利な判定結果（第２判定結果）となった状況を示している。

【４１５５】

Ｓ５３１３Ｓの処理において、通過コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３１３Ｓ：Ｙｅｓ）、ボール選択テーブル２２２ＳａＫから従スルーゲート抽選状態カウンタ２２３ＳａＫの値に基づいてボール放出演出態様を抽出し（Ｓ５３１４Ｓ）、抽出したボール放出演出態様から表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１５Ｓ）、ボール選択テーブル２２２ＳａＫから従スルーゲート抽選状態カウンタ２２３ＳａＫの値に基づいてＢＯＸ内演出態様を抽出し（Ｓ５３１６Ｓ）、抽出したＢＯＸ内演出態様から表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１７Ｓ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５３１４Ｓ、及びＳ５３１５Ｓの処理が実行されることで、今回の賞球数判定結果が第２判定結果（通常）であること、及び、今回の賞球数判定結果の確率状態に対応する色（白色、青色、赤色）の態様でＢＯＸ９０３から放出ボール９１０ａが表示される演出態様が設定される。また、Ｓ５３１６Ｓ、及びＳ５３１７Ｓの処理が実行されることで、次に実行され得る賞球数判定の確率状態（スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値が１加算された場合における賞球数判定の確率状態）に対応するＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様が設定される。

【４１５６】

また、Ｓ５３１３Ｓの処理において、通過コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３１３Ｓ：Ｎｏ）、全放出コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３１８Ｓ）、全放出コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３１８Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用全放出コマンドを設定し（Ｓ５３１９Ｓ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５３１８Ｓの処理において受信の有無が判別される全放出コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５５４のＳ２３７３Ｓ参照）にて、スルーゲート抽選（賞球数判定）の結果が次ラウンド全放出（第１判定結果）となった場合に設定される（図１５５４のＳ２３９５Ｓ参照）コマンドである。つまり、全放出コマンドを受信した状況は、大当たり遊技中にスルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）へと遊技球が入球したことに基づいて賞球数判定が実行され、その判定結果が遊技者に有利な判定結果（第１判定結果）となった状況を示している。そして、Ｓ５３１９Ｓの処理において表示用全放出コマンドが設定されると、実行中のラウンド遊技が終了するまでの間（次のラウンド遊技が開始されるまでの間）、放出ボール９１０ａの表示態様として金色の玉が表示され、次のラウンド遊技が開始されるタイミングにて残賞球が全放出されることを案内する祝福演出が実行される。

【４１５７】

Ｓ５３１８Ｓの処理において、全放出コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３１８Ｓ：Ｎｏ）、次に、スルーゲート抽選初期化コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３２０Ｓ）、スルーゲート抽選初期化コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３２０Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用ボール演出初期化コマンドを設定し（Ｓ５３２１Ｓ）、本処理を終了する。ここで、Ｓ５３２０Ｓの処理において受信の有無が判別されるスルーゲート抽

選初期化コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される大当たり中スルーゲート管理処理（図１５５５のＳ９２３Ｓ参照）にて、スルーゲート通過待機カウンタ２０３ＳｃＫの値が０となった場合、即ち、スルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）への遊技球の通過間隔が１秒を越えた場合に設定されるコマンドである。つまり、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を更新しながら異なる確率状態で賞球数判定を実行させる遊技において、遊技者が発射遊技を中断したり、発射遊技によって発射された遊技球が所定期間（１秒間）スルーゲート６７（第１スルーゲート６７ａ、第２スルーゲート６７ｂ）を通過しなかった場合には、スルーゲート抽選状態カウンタ２０３ＳｂＫの値を初期化する（０に設定する）ことで、遊技者に不利な状況（低確率状態の賞球数判定が実行される状況）が創出された状況を示している。そして、Ｓ５３２１Ｓの処理において表示用ボール演出初期化コマンドが設定されると、予め定められている初期態様のボール演出の表示態様（ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様）を表示させるための補充演出（図１５４１（ｂ）参照）が実行され、その後、初期態様のボール演出の表示態様（ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様）が表示される。このように構成することで、時間経過によって賞球数判定が初期状態に戻ってしまうことを遊技者に視覚的に把握させることができるため、大当たり遊技中における発射遊技を遊技者に意欲的に行わせることができる。

【４１５８】

次に、図１５６３を参照して、保留連関連処理（Ｓ５３０３Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５６３は、保留連関連処理（Ｓ５３０３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留連関連処理（Ｓ５３０３Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）に対して、通常賞球コマンド、及び全放出賞球コマンドを受信した場合の処理を削除し、賞球コマンドを受信した場合に実行される処理の内容を一部変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１５９】

保留連関連処理（Ｓ５３０３Ｓ）が実行されると、まず、賞球コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５３３１Ｓ）、賞球コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５３３１Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用賞球コマンドを設定し（Ｓ５３３２Ｓ）、設定した賞球コマンドの値を総賞球数カウンタ２２３ＳｂＡの値に加算し（Ｓ５３３３Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５３３１Ｓの処理において、賞球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５３３１Ｓ：Ｎｏ）、次に、残賞球全放出コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５００４Ｓ）、残賞球全放出コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ５００４Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、賞球数判定の結果として、残りラウンド遊技にて獲得可能な賞球数（残賞球数）を全て払い出す処理が実行された場合には、従保留連カウンタ２２３ＳａＡの値を１に設定し（Ｓ５００８Ｓ）、保留連用１回目ラウンド演出コマンドを設定し（Ｓ５００９Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５００４Ｓの処理において、残賞球全放出コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５００４Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４１６０】

次に、図１５６４から図１５６７を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４のＭＰＵ２１１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本別例１では、上述した第１１制御例の第１変形例に対して、コマンド割込処理（図１５３３（ａ）参照）に代えてコマンド割込処理（図１５６４（ａ）参照）を、Ｖ割込処理（図１５３３（ｂ）参照）に代えてＶ割込処理（図１５６４（ｂ）参照）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図１５３３（ａ）を参照して、コマンド割込処理の処理内容について説明をする。図１５３３（ａ）は、コマンド割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図１５３３（ａ）に示した通り、コマンド割込処理は、上述したコマンド割込処理（図１５３３（ａ）参照）に対して、Ｓ６２０１Ｓ、及びＳ６

２０２Ｓの処理を削除した点のみ相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。次に、図１５３３（ｂ）を参照して、Ｖ割込処理について説明をする。図１５３３（ｂ）は、Ｖ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図１５３３（ｂ）に示した通り、Ｖ割込処理は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるＶ割込処理（図１５３３（ｂ）参照）に対して、コマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１６１】

次に、図１５６５を参照して、コマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５６５は、コマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）では、上述した第１１制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ）に対して、受信したコマンドに基づいて実行される処理の一部を変更している点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）が実行されると、まず、コマンド判定処理（図１５３４のＳ６３０１Ｓ）と同一のＳ６４０１～Ｓ６４１１の処理を実行し、Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次に、表示用ボール演出初期化コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４４１Ｓ）、ボール演出初期化コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６４４１Ｓ：Ｙｅｓ）、ボール演出初期化コマンド処理を実行し（Ｓ６４４２Ｓ）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。一方、Ｓ６４４１Ｓの処理においてボール演出初期化コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ６４４１Ｓ：Ｎｏ）、次に、表示用全放出コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４４３Ｓ）、表示用全放出コマンドがあると判別した場合は（Ｓ６４４３Ｓ：Ｙｅｓ）、全放出コマンド処理を実行し（Ｓ６４４４Ｓ）、Ｓ６４０１の処理へ移行する。

【４１６２】

ここで、コマンド判定処理（図１５６５のＳ６３２１Ｓ）にて実行されるボール演出初期化コマンド処理（Ｓ６４４２Ｓ）の処理内容について、図１５６６を参照して説明をする。図１５６６は、ボール演出初期化コマンド処理（Ｓ６４４２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このボール演出初期化コマンド処理（Ｓ６４４２Ｓ）では、ボールゲーム演出（ボール演出）の表示態様として初期状態を表示させるための演出態様であるボール補充演出に対応する表示データを設定するための処理が実行される。具体的には、ボール演出初期化コマンド処理（Ｓ６４４２Ｓ）が実行されると、まず、ボール補充演出を表示させるための表示態様を決定し（Ｓ６４５１Ｓ）、決定した表示態様に対応する表示データテーブルを決定し（Ｓ６４５２Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ６４５３Ｓ）、本処理を終了する。次に、図１５６７を参照して、コマンド判定処理（図１５６５のＳ６３２１Ｓ）にて実行される全放出コマンド処理（Ｓ６４４４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５６７は、全放出コマンド処理（Ｓ６４４４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。全放出コマンド処理（Ｓ６４４４Ｓ）が実行されると、金色の玉を表示させるための表示態様を決定し（Ｓ６４７１Ｓ）、決定した表示態様に対応する表示データテーブルを決定し（Ｓ６４７２Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転動データテーブルを決定し、転動データテーブルバッファに設定し（Ｓ６４７３Ｓ）、本処理を終了する。

【４１６３】

＜第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機について＞

次に、図１５６８から図１５８６を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０、及び、本第１１制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に遊技球が所定入球口へと入球する毎に賞球数判定が実行され、賞球

数判定の判定結果が第１判定結果となった場合に遊技者に特典を付与可能に構成していた。つまり、大当たり遊技中に遊技者が意欲的に発射遊技を行った場合であっても、賞球数判定の結果が第１判定結果以外の判定結果となり続けた場合には、遊技者が特典を獲得することができず、大当たり遊技中の遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【４１６４】

これに対して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド遊技中における所定期間（例えば、１秒間）内に遊技球が所定入球口（例えば、特定入賞口６５ａ）へと所定数（例えば、３個）入賞させることで遊技者に特典（残りラウンド遊技にて獲得可能な賞球数の全放出）を付与可能に構成している。つまり、特典が付与される特典付与条件を成立させるために、所定の抽選（賞球数判定）を必要とせず、遊技球の入賞数のみに応じて特典付与条件が成立するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中における所定入球口（例えば、特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞という分かり易い遊技によって特典付与条件を成立させることが可能となるため、大当たり遊技中の遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【４１６５】

また、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技の全期間、即ち、特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させることが可能な全期間における遊技球の入賞数では無く、ラウンド遊技の所定期間（例えば、１秒間）内における遊技球の入賞数に基づいて特典付与条件が成立するように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中に単に特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させるのでは無く、タイミングを図って特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させるといった新たな遊技性を遊技者に提供することができる。さらに、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技毎に特典付与条件を成立させるための所定入球口（特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞数がリセットされるように構成し、特典付与条件を成立させるために必要となる遊技球の入賞数をラウンド遊技毎に異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、ラウンド遊技の態様が同一態様（例えば、３０秒開放で１０個入賞で終了）であっても、特典付与条件の成立のし易さを異ならせることができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。

【４１６６】

加えて、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、特典付与条件を成立させるために必要となる所定入球口（特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞数を、ラウンド遊技における所定期間（特典付与条件を成立させるための入賞数として有効にカウントされる期間）よりも前であって、対象となるラウンド遊技が開始された後に遊技者に把握させるための演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実行中のラウンド遊技にて特典付与条件を成立させるか否かを遊技者に選択させ易くすることができる。

【４１６７】

＜本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機にて実行される演出内容について＞

次に、図１５６８から図１５７０を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した通り、ラウンド遊技が実行されるラウンド遊技期間（最大３０秒間）のうち、特定の１秒間（ラウンド遊技が開始されてから５秒経過してからの１秒間）にて特定入賞口６５ａへと遊技球が所定数（例えば、３個）入賞した場合に、残りのラウンド遊技にて獲得可能な賞球数を全て払い出す処理を実行するように構成しており、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、ラウンド遊技中に実行されるラウンド演出の演出態様を異ならせている点で大きく相違している。そこで、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０におけるラウンド演出の演出内容について詳細に説明をする。

【４１６８】
まず、図１５６８（ａ）を参照して、ラウンド遊技が開始された直後の演出内容について説明をする。図１５６８（ａ）は、ラウンド演出が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図である。ラウンド遊技が開始されると、５秒間の第１期間が設定され、第１期間が経過した後に、１秒間の第２期間が設定され、第２期間が経過すると、２４秒の第３期間が設定される。そして、ラウンド遊技において、第３期間が経過した場合に成立する終了条件、或いは、特定入賞口６５ａへと遊技球が１０個入賞した場合に成立する終了条件の何れかが成立した場合にラウンド遊技が終了するように構成している。図１５６８（ａ）に示した図は、上述した第１期間（５秒間）中に表示される表示画面を示しており、後に設定される第２期間（１秒間）において特典付与条件を成立させるために必要な遊技方法を遊技者に案内するための案内表示態様が表示されている。具体的には、ラウンド遊技中にボールゲームが実行されることを案内するための案内表示態様として、主表示領域ＤｍにＢＯＸ９０３が表示され、ＢＯＸ９０３の中身９１０に特典付与条件を成立させるために必要となる入賞数に対応した数のボール（図では４個）が表示される。また、ＢＯＸ９０３の下方には、第２期間の長さを案内するための案内表示態様としてゲージ９２０が表示される。なお、図１５６８（ａ）に示した状況は、第１期間中であるため、ゲージ９２０の表示態様が変化することは無い。また、副表示領域Ｄｓには、「ボールゲーム今回はボール４個だよ」の文字が表示されている。

【４１６９】
この第１期間中においても、ラウンド遊技は進行しており、特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞可能な期間であることから、第１期間中に継続して発射遊技を行った場合には、第１期間中に多くの遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞し得る。よって、遊技者は、表示されたＢＯＸ９０３の中身９１０を把握することで、特典付与条件の成立を目指して第１期間中における発射遊技を積極的に行わず、第２期間中に多くの入賞を目指す遊技を行うか、今回のラウンド遊技にて特典付与条件を成立させることを断念して、いち早く今回のラウンド遊技を終了させるために第１期間中から積極的に発射遊技を行うかを選択することが可能となる。

【４１７０】
なお、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、第１期間中において、第２期間における遊技性を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しているが、第１期間中に実行される演出はこれに限ること無く、例えば、第１期間の残り期間を遊技者に把握させるためのゲージを設けても良い。このようなゲージを設けることで、第１期間が終了するタイミングを遊技者に把握させることが可能となるため、第２期間が設定された直後に遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞することを狙って発射遊技を行わせ易くすることができる。また、過去の大当たり遊技における特典付与条件の成立状況を遊技者に報知するための履歴情報を表示するように構成しても良い。このように構成することで、特典付与条件の成立のし易さを把握した状況でラウンド遊技を行うことができる。

【４１７１】
次に、図１５６８（ｂ）を参照して、第２期間が設定された直後の演出内容について説明をする。図１５６８（ｂ）は、第２期間中に実行されるボールゲーム演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５６８（ｂ）に示した通り、ボールゲーム演出が開始されると、時間経過に対応してゲージ９２０の表示態様が可変表示される。具体的には、ゲージ９２０を形成する残ゲージ９２０ａの表示領域が左方向へと減少していく可変態様が表示される。この残ゲージ９２０ａの表示領域がゲージ９２０の左端に到達するタイミングが第２期間の終了タイミングと合致するように構成されているため、ボールゲーム演出中の遊技を行っている遊技者は、ボールゲーム演出の残期間（第２期間の残期間）を、ゲージ９２０の可変態様を視認することで容易に把握することができる。

【４１７２】

次に、ボールゲーム演出中に遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合に実行される演出内容について説明をする。図１５６９（ａ）は、ボールゲーム演出中に遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１５６９（ａ）に示した通り、ボールゲーム演出中に遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞すると、入賞した遊技球の数に対応した数の放出ボール９１０ａがＢＯＸ９０３から放出されるボール放出演出が実行され、ＢＯＸ９０３の中身９１０に表示されるボールの数が、放出されたボールの数だけ減算表示される。なお、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、第２期間中（ボールゲーム演出中）に特定数の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合に、特典として残賞球全放出が実行され、特定数に到達しない入賞については特典が付与されないことから、ＢＯＸ９０３の中身９１０にボールが残っている状況では、放出ボール９１０ａの表示態様が残賞球全放出に対応しない表示態様（白色）で表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「ボールゲーム頑張って！！白玉ゲット！！」が表示される。

【４１７３】

次に、第２期間が経過した場合における演出内容について、図１５６９（ｂ）、及び図１５７０を参照して説明する。図１５７０は、第２期間中に特典付与条件が成立しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図１５６９（ｂ）は、第２期間中に特典付与条件が成立した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。第２期間中に４個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させることができなかった場合は、ＢＯＸ９０３の中身９１０に残入賞数に対応する数のボールが表示され、「失敗」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには「ボールゲーム残念、またね！！」の文字が表示される。このように構成することで、特典付与条件を成立させるために必要となる入賞数までの残数を遊技者に把握させることができるため、次のラウンド遊技におけるボールゲーム演出にて特典付与条件を成立させる遊技を行うか否かを判断させ易くすることができる。つまり、例えば、今回のラウンド遊技にて実行されたボールゲーム演出が４個のボールを放出させる演出であって、ＢＯＸ９０３の中身９１０に１個のボールが残った状態でボールゲーム演出が終了した場合では、第２期間中に３個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させることができた場合であることから、次のラウンド遊技において、３個のボールを放出させるボールゲーム演出が実行された場合には、ボールゲーム演出に意欲的に参加させ易くすることができ、次のラウンド遊技において、５個のボールを放出させるボールゲーム演出が実行された場合には、ボールゲーム演出に過度な期待を持つこと無く、ラウンド遊技を行わせ易くすることができる。

【４１７４】

一方、第２期間中に４個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させることができた場合は、ＢＯＸ９０３の中身９１０にボールが１個も存在しない表示態様と、最後のボールに対応する表示態様として金色の表示態様で放出ボール９１０ａが表示され、「成功」の文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓには「ボールゲームやったね！！全玉ゲット！！」の文字が表示される。なお、ラウンド遊技は、第２期間が経過した後も第３期間が設定され、特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させることが可能な期間が継続することから、ボールゲーム演出が終了した後も、継続して遊技者に発射遊技を行わせる必要がある。よって、図１５７０（ａ）、及び図１５７０（ｂ）に示した表示画面、即ち、第２期間が経過した時点で表示される表示画面に、ラウンド遊技が継続する旨を案内する表示態様として、「ボールゲームは終了したけどアタッカー開放中だよ」、「遊技球を発射してね」といった文字を表示させたり、実行中のラウンド遊技にて特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球の数や、終了条件が成立するまでに入賞させることが可能な残入賞数に対応する表示態様を表示させたりすると良い。このように構成することで、ボールゲームの終了（第２期間の終了）に合わせて発射遊技を中断してしまうことを抑制し易くすることができる。なお、図１５６８から図１５７０を参照して上述した上記演出例はあくまでも一例であって、大当たり遊技（ラウンド遊技）が開始されてからのボールゲームの流れについては、図１５７１、及び図１５７２に示した通りであって、その詳細な説明を省略する。

【４１７５】
＜本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機の電気的構成について＞
次に、図１５７３から図１５７６を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部と、ＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違している。なお、同一の電気的構成についてはその説明を省略する。
まず、図１５７３（ａ）を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１５７３（ａ）は、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１５７３（ａ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２（図１５１５（ａ）参照）に対して、大入賞口賞球数選択テーブル２０２ＳａＡに代えて大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。
【４１７６】
大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮは、ラウンド遊技中の特定期間（第２期間）において特典付与条件を成立させるために要する入賞数を決定する際に参照されるデータテーブルであって、ラウンド遊技が開始される場合に実行される入賞有効設定処理（図１５８０のＳ２０６１Ｓ参照）において、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１であると判別された場合（保留連条件が成立している場合）に参照される。ここで、図１５７４を参照して、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮに規定されている内容について説明をする。図１５７４は、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮに規定されている内容を模式的に示した図である。図１５７４に示した通り、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮには、取得した大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値に対応させて、４種類の内容（入賞有効数種別）が規定されている。具体的には、取得した大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値が「０～４９」の範囲に対して、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値「４」が規定され、「５０～７９」の範囲に対して、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値「３」が規定され、「８０～９７」の範囲に対して、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値「２」が規定され、「９８，９９」の値に対して、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値「１」が規定されている。
【４１７７】
大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に「４」が設定された場合は、特典付与条件を成立させるための入賞数として４個が設定され、第２期間の長さとして１秒（大当たり入賞有効時間値１０００ｍｓ）が、第１期間の長さとして５秒（大当たり入賞有効待機時間値５０００ｍｓ）が設定される。大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に「３」が設定された場合は、特典付与条件を成立させるための入賞数として３個が設定され、第２期間の長さとして１秒（大当たり入賞有効時間値１０００ｍｓ）が、第１期間の長さとして５秒（大当たり入賞有効待機時間値５０００ｍｓ）が設定される。大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に「２」が設定された場合は、特典付与条件を成立させるための入賞数として２個が設定され、第２期間の長さとして１秒（大当たり入賞有効時間値１０００ｍｓ）が、第１期間の長さとして５秒（大当たり入賞有効待機時間値５０００ｍｓ）が設定される。大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に「１」が設定された場合は、特典付与条件を成立させるための入賞数として１個が設定され、第２期間の長さとして１秒（大当たり入賞有効時間値１０００ｍｓ）が、第１期間の長さとして５秒（大当たり入賞有効待機時間値５０００ｍｓ）が設定される。

【４１７８】
ここで、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、上述した通り、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に何れの値が設定された場合であっても、第２期間の長さとして１秒が設定されるように構成していることから、特典付与条件を成立させるための入賞数として最も少ない入賞数「１」が設定された場合が、最も遊技者に有利となる。そして、特典付与条件を成立させるための入賞数が多くなるほど遊技者に不利となり、入賞数「４」が設定される場合が遊技者に最も不利となる。なお、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、第２期間の長さを１秒に固定しているがこれに限ること無く、異なる長さを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、第１期間中に実行される演出（ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様）によって特典付与条件を成立させるために必要な入賞数を遊技者に把握させた状況で第２期間の長さを異ならせることができる。よって、第１期間中に実行される演出の内容に関わらず特典付与条件が成立することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。
【４１７９】
また、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技が開始されてから第２期間が設定されるまでの期間（第１期間）の長さを５秒に固定することで、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値にどの値が設定された場合であっても第１期間中に実行される演出期間の長さで第２期間の長さを事前に把握されてしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、第１期間の長さとして異なる長さを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技が開始されてから第２期間が設定されるまでの期間の長さを異ならせることができるため、特典付与条件の成立を目指す遊技者に対して、発射遊技の実行タイミングを分かり難くすることができる。さらに、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して決定された特典付与条件を成立させるための入賞数と同一の数のボールをＢＯＸ９０３の中身９１０に表示するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して決定された特典付与条件を成立させるための入賞数とＢＯＸ９０３の中身９１０に表示されるボールの数を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、特典付与条件を成立させるための入賞数を遊技者に把握させ難くすることができる。
【４１８０】
次に、図１５７３（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１５７３（ｂ）は、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１５７３（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２０３（図１５１５（ｂ）参照）に対して、大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮと、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮと、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮと、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。
【４１８１】
大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図１５７７参照）が実行される毎（２ｍｓ毎）に値が更新される乱数カウンタであって、所定条件が成立している状況（保留連条件が成立している状況）においてラウンド遊技が開始される場合に取得される。この大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値が取り得る範囲は「０～９９」であり、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。なお、カウンタの値を更新させる手法については、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって取得される各種カウンタ値と同一の手法であるためその説明を省略する。

【４１８２】
大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮは、ラウンド遊技が実行されている期間のうち、特典付与条件を成立させることが可能な期間（第２期間）を管理するためのタイマであって、ラウンド遊技が開始される場合に実行される入賞有効設定処理（図１５８０のＳ２０６１Ｓ参照）において、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して決定された大当たり入賞有効カウンタ値に対応する値が設定される。そして、タイマ割込処理（図１５７７参照）にて実行される大当たりタイマ処理（図１５７８のＳ１５１Ｓ参照）において、大当たり入賞有効待機期間（第１期間）が経過したと判別した場合に、設定された値が減算される。
【４１８３】
大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮは、ラウンド遊技が実行されている期間のうち、ラウンド遊技が開始されてから第２期間を設定するまでの入賞有効待機時間（第１期間）を管理するためのタイマであって、ラウンド遊技が開始される場合に実行される入賞有効設定処理（図１５８０のＳ２０６１Ｓ参照）において、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して決定された大当たり入賞有効待機時間値に対応する値が設定される。そして、タイマ割込処理（図１５７７参照）にて実行される大当たりタイマ処理（図１５７８のＳ１５１Ｓ参照）において、設定された値が減算処理される。この大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が０になったと判別された場合に、上述した大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が減算処理される。大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮは、ラウンド遊技中における特典付与条件を成立させるために要する入賞数（特典付与条件）に対応する値が設定されるカウンタである。
【４１８４】
次に、図１５７５（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１５７５（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１５７５（ａ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、ＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮを追加している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。ＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮは、ラウンド遊技中に実行されるボールゲーム演出の演出態様のうち、ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値に応じて異なる表示態様が規定されている。
【４１８５】
ここで、図１５７６を参照してＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮに規定されている内容について説明をする。図１５７６は、ＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮに規定されている内容を模式的に示した図である。図１５７６に示した通り、ＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮには、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理によって設定された大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に対応付けて設定される従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値に対応させて、ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様として４種類の表示態様が規定されている。具体的には、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値が「０」に対して、ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様（ＢＯＸ内演出態様）として「金」が、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値が「１」に対して、ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様（ＢＯＸ内演出態様）として「金白」が、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値が「２」に対して、ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様（ＢＯＸ内演出態様）として「金白白」が、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値が「３」に対して、ＢＯＸ９０３の中身９１０の表示態様（ＢＯＸ内演出態様）として「金白白白」が、それぞれ規定されている。
【４１８６】
次に、図１５７５（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成に

ついて説明をする。図１５７５（ｂ）は、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１５７５（ｂ）に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３（図１５１７参照）に対して、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１８７】

従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮは、今回のラウンド遊技中における大当たり入賞有効期間（第２期間）において、特典付与条件を成立させるための入賞数に対応する値が設定されるカウンタであって、主制御装置１１０から出力された大当たり入賞有効カウンタコマンドに対応する値が設定される（図１５８６のＳ５４３１Ｓ参照）。この従大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値は、ラウンド遊技中におけるボールゲーム演出の演出態様を設定する際に参照される。

【４１８８】

＜第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機にて実行される制御処理について＞

次に、図１５７７から図１５８７を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４１８９】

まず、図１５７７から図１５８３を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、大当たり遊技のラウンド遊技中において残賞球全放出条件（特典付与条件）を成立させるための内容が上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と相違している。具体的には、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技期間における所定期間（ラウンド遊技が開始されてから５秒経過後の１秒間である第２期間）にて遊技球を所定数（１個～４個）特定入賞口６５ａへと入賞させることで残賞球全放出条件（特典付与条件）が成立するように構成している。よって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容についても上述した相違点に関する処理を異ならせている。具体的には、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、タイマ割込処理（図１５１９参照）に代えてタイマ割込処理（図１５７７）を、大当たり動作設定処理（図１５２１のＳ１９３１Ｓ参照）に代えて大当たり動作設定処理（図１５７９のＳ１９６１Ｓ）を、入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）に代えて入賞処理（図１５８１のＳ１９６３Ｓ）を、実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。

【４１９０】

ここで、図１５７７を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図１５７７は、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０のタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理では、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行されるタイマ割込処理（図１５１９参照）に対して、大入賞口賞球乱数カウンタ２０３ＳａＡの値を更新する処理（図１５１９のＳ１２１Ｓ参照）を削除し、新たに、大当たりタイマ処理（Ｓ１５１Ｓ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。次に、図１５７８を参照して、大当たりタイマ処理（Ｓ１５１Ｓ

）の処理内容について説明をする。図１５７８は、大当たりタイマ処理（Ｓ１５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たりタイマ処理（Ｓ１５１Ｓ）は、上述したタイマ割込処理（図１５７７参照）にて実行される処理であって、大当たり遊技におけるラウンド遊技期間の時間経過を管理する各種処理が実行される。

【４１９１】

具体的には、大当たりタイマ処理（Ｓ１５１Ｓ）が実行されると、まず、大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値を更新し（Ｓ１７１Ｓ）、次いで、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が１以上であるかを判別し（Ｓ１７２Ｓ）、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ１７２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値を１減算し（Ｓ１７３Ｓ）、減算後の大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が０であるかを判別する（Ｓ１７４Ｓ）。Ｓ１７４Ｓの処理において大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が０であると判別した場合は（Ｓ１７４Ｓ：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技が開始されてから５秒が経過（第１期間が経過）した状況であるため、大当たり入賞有効開始コマンドを設定し（Ｓ１７５Ｓ）、本処理を終了する。

【４１９２】

一方、Ｓ１７２Ｓの処理において、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１７２Ｓ：Ｎｏ）、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値が１以上であるかを判別し（Ｓ１７６Ｓ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ１７６Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値を１減算し（Ｓ１７７Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１７６Ｓの処理において、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値が１以上では無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１７６Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。ここで、ラウンド遊技中における時間経過の管理内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技の遊技期間として最大で３０秒が設定されるように構成しており、他のラウンド終了条件（例えば、遊技球が１０個入賞した場合に成立するラウンド終了条件）が成立しない場合には、ラウンド遊技が開始されてら３０秒が経過した場合にラウンド遊技が終了するように構成している。さらに、ラウンド遊技における遊技期間として、ラウンド遊技が開始されてから５秒が経過するまでを第１期間、第１期間が経過した後の１秒間を第２期間、第２期間が経過した後の残期間（２４秒間）を第３期間として管理するように構成しており、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値を更新する処理によって第１期間を管理し、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値を更新する処理によって第２期間を管理するように構成している。そして、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値が０になってからの残期間を、図示しないラウンド遊技の３０秒に対応するタイマによって第３期間として管理するように構成している。このように各期間に対して異なるタイマ（計測手段）を用いた管理を実行することで、実行される大当たり遊技やラウンド遊技の種別に対応させて第１期間、第２期間、第３期間の長さを異ならせて設定するといった処理を容易に実行することができる。

【４１９３】

また、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技が開始されるタイミングにおいて、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値と、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値と、を予め設定し、第１期間が経過するまでは、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値のみが更新（減算）される制御処理が実行され、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が０となった場合、即ち、第１期間が経過した場合に、初めて大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値が更新（減算）される制御処理が実行されるように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技の遊技期間を管理するための各種計測手段に対する値の設定をまとめて行うことができるため、制御処理の処理負荷を軽減することができる。なお、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値と、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値と、をラウンド遊技の開始タイミングにてまとめて設定する本別例の手法以外の手法を用いても良く、例えば、

ラウンド遊技の開始タイミングでは、第１期間を管理するための大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値のみを設定し、第１期間が経過したことに基づいて、第２期間を管理するための大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値を設定するように構成しても良い。この場合、第１期間が経過するまでの間に、今回のラウンド遊技中に設定される第２期間の長さ（大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値）が決定されれば良いため、ラウンド遊技の開始タイミングといったパチンコ機１０にて実行される各種制御処理が集中するタイミングにおける処理負荷を軽減することができる。また、第１期間における遊技結果（例えば、特定入賞口６５ａ（アタッカー）への入賞数や、枠ボタン２２に対する操作内容や、発射遊技によって発射された遊技球の数）に応じて今回のラウンド遊技中に設定される第２期間の長さ（大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値）を異ならせるように構成することができる。このように構成することで、ラウンド遊技を実行している遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【４１９４】

次に、図１５７９を参照して、大当たり動作設定処理（Ｓ１９６１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５７９は、大当たり動作設定処理（Ｓ１９６１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５７９に示した通り、大当たり動作設定処理（Ｓ１９６１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される大当たり動作設定処理（図１５２１のＳ１９３１Ｓ参照）に対して、入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）の処理を追加している点で相違している。この入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）では、新たに実行されるラウンド遊技中におけるボールゲーム演出の内容や実行タイミングを決定するための処理が実行される。ここで、図１５８０を参照して、上述した大当たり動作設定処理（図１５７９のＳ１９６１Ｓ参照）にて実行される入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８０は、入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、ラウンド遊技期間における特定期間（１秒の第２期間）中に遊技球が特定入賞口６５ａへと所定数（１個～４個）入賞した場合に、特典付与条件（残賞球全放出）が成立するように構成しており、新たなラウンド遊技が開始される場合に、新たに開始されるラウンド遊技期間に対して特典付与条件を成立させるための各要件（第２期間、及び入賞数）が設定されるように構成している。入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）では、上述した特典付与条件を成立させるための各要件を設定するための処理が実行される。

【４１９５】

具体的には、入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）が実行されると、まず、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が「１」であるかを判別し（Ｓ２０７１Ｓ）、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が「１」では無いと判別した場合は（Ｓ２０７１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が「１」であると判別した場合は（Ｓ２０７１Ｓ：Ｙｅｓ）、特典付与条件が成立し得る大当たり遊技（ラウンド遊技）であることから、次に、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して、取得した大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値に基づいて大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値を抽出し（Ｓ２０７２Ｓ）、抽出した値を大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に設定し（Ｓ２０７３Ｓ）、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値に対応する情報を大当たり入賞有効カウンタコマンドとして設定する（Ｓ２０７４Ｓ）。Ｓ２０７４Ｓの処理を終えると、次に、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して、取得した大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値に基づいて大当たり入賞有効時間値を抽出し（Ｓ２０７５Ｓ）、抽出した値を大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値に設定する（Ｓ２０７６Ｓ）。

【４１９６】

その後、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して、取得した大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値に基づいて大当たり入賞有効待機時間値を抽出し（Ｓ２０７７Ｓ）、抽出した値を大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値に設定し（Ｓ２

０７８Ｓ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、入賞有効設定処理（Ｓ２０６１Ｓ）が実行されると、取得した１の大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値に基づいて、第１期間の長さに対応する大当たり入賞有効待機時間と、第１期間経過後に設定される第２期間の長さに対応する大当たり入賞有効時間と、特典付与条件を成立させるために必要とする第２期間中の特定入賞口６５ａへの入賞数とが、大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮを参照して決定される。このように、取得した値に対応させて、第１期間の長さ、第２期間の長さ、入賞数が予め規定されているデータテーブル（大当たり入賞有効選択テーブル２０２ＳａＮ）を用いて特典付与条件を成立させるための各要件が設定されるように構成することで、ラウンド遊技における特典付与条件の成立のし易さを段階的に設定し易くすることができる。また、予め定められた組み合わせで第１期間と第２期間とを設定することができるため、第１期間と第２期間とを合算した時間の長さを一定の長さにし易くすることができる。なお、これに限ること無く、第１期間の長さを決定するための処理と、第２期間の長さを決定するための処理と、入賞数を決定するための処理と、を異なる値（大当たり入賞乱数カウンタ２０３ＳａＮの値）に基づいて実行するように構成しても良い。このように構成することで、第１期間の長さと第２期間の長さとを様々な組み合わせで設定することができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、この場合、第１期間の長さと第２期間の長さとを合算した時間の長さにばらつきが生じる得るため、第１期間の開始タイミングを常に固定しておき、第１期間が終了した直後に第２期間を設定することで、第２期間が終了するタイミングを設定された第１期間と第２期間との長さに応じて異ならせるように構成しても良いし、予め定められた特定タイミングで第２期間が終了するように第１期間の開始タイミングを設定された第１期間と第２期間との長さに応じて異ならせるように構成しても良い。

【４１９７】

次に、図１５８１を参照して、入賞処理（図１５８１のＳ１９６３Ｓ参照）の処理内容について説明をする。図１５８１は、入賞処理（Ｓ１９６３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５８１に示した通り、入賞処理（Ｓ１９６３Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される入賞処理（図１５２４のＳ１９３３Ｓ参照）に対して、賞球全放出抽選処理（図１５２４のＳ２２５１Ｓ参照）に代えて賞球全放出抽選処理（図１５８１のＳ２２６１Ｓ参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図１５８２を参照して、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２６１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８２は、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２６１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５８２に示した通り、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２６１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）に対して、賞球全放出抽選の実行条件が成立している場合に実行される処理の内容を変更している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４１９８】

具体的には、賞球全放出抽選処理（Ｓ２２６１Ｓ）が実行されると、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）と同一のＳ２５０１Ｓ、及びＳ２５０２Ｓの処理を実行し、Ｓ２５０２Ｓの処理において保留連カウンタ２０３ＳｂＡの値が１であると判別した場合は（Ｓ２５０２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞処理を実行し（Ｓ２２７１Ｓ）、次いで、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値が０であるかを判別する（Ｓ２２７２Ｓ）。大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２２７２Ｓ：Ｎｏ）、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）と同一のＳ２５１０Ｓ、及びＳ２５１１Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【４１９９】

一方、Ｓ２２７２Ｓの処理において、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値が０

であると判別した場合は（Ｓ２２７２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値を０に設定し（Ｓ２２７３Ｓ）、上述した第１１制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される賞球全放出抽選処理（図１５２５のＳ２２５１Ｓ参照）と同一のＳ２５０５Ｓ～Ｓ２５０７Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、上述した賞球全放出抽選処理（Ｓ２２６１Ｓ）において実行される大当たり入賞処理（Ｓ２２７１Ｓ）の処理内容について、図１５８３を参照して説明をする。図１５８３は、大当たり入賞処理（Ｓ２２７１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり入賞処理（Ｓ２２７１Ｓ）は、賞球全放出抽選処理（図１５８２のＳ２２６１Ｓ）において実行される処理であって、賞球全放出に関する入賞処理が実行される。具体的には、大当たり入賞処理（Ｓ２２７１Ｓ）が実行されると、まず、大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が０であるかを判別し（Ｓ２２８１Ｓ）、０であると判別した場合は（Ｓ２２８１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり入賞有効タイマ２０３ＳｂＮの値が１以上であるかを判別し（Ｓ２２８２Ｓ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ２２８２Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値が１以上であるかを判別する（Ｓ２２８３Ｓ）。

【４２００】

つまり、上述したＳ２２８１Ｓ～Ｓ２２８３Ｓの処理では、今回の入賞（特定入賞口６５ａへの入賞）が賞球数判定に用いられる入賞、即ち、ラウンド遊技期間における特定期間（１秒の第２期間）中における所定数（１個～４個）以下の入賞であるかを判別している。つまり、Ｓ２２８３Ｓ：Ｙｅｓと判別された場合は、特典付与条件（残賞球全放出）が成立し得る入賞となる。Ｓ２２８３Ｓの処理において、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ２２８３Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値を１減算し（Ｓ２２８４Ｓ）、大当たり入賞有効カウンタ２０３ＳｄＮの値を大当たり入賞更新カウンタコマンドとして設定し（Ｓ２２８５Ｓ）、本処理を終了する。

【４２０１】

次に、図１５８４から図１５８７を参照して、本第１１制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理の内容について説明をする。本第１１制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理は、上述した本第１１制御例の第１変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御処理に対して、コマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（図１５８４のＳ４１２１Ｓ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４２０２】

まず、図１５８４を参照して、コマンド判定処理（Ｓ４１２１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８４は、コマンド判定処理（Ｓ４１２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５８４に示した通り、本第１１制御例の第１変形例の別例２におけるコマンド判定処理（Ｓ４１２１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１変形例におけるコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ）に対して、大当たり関連コマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。図１５８４に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ４１２１Ｓ）が実行されると、まず、上述したコマンド判定処理（図１５２６のＳ４１０３Ｓ）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２１７の処理を実行し、Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、保留連関連処理を実行し（Ｓ５２８１Ｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２３３Ｓ）、本処理を終了する。

【４２０３】

ここで、図１５８５を参照して、保留連関連処理（Ｓ５２８１Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８５は、保留連関連処理（Ｓ５２８１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この保留連関連処理（Ｓ５２８１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第１

変形例における保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される大当たりタイマ処理（図１５７８のＳ１５１Ｓ参照）において大当たり入賞有効待機タイマ２０３ＳｃＮの値が０になった場合に設定される大当たり入賞有効開始コマンド、入賞有効設定処理（図１５８０のＳ２０６１Ｓ参照）において設定される大当たり入賞有効カウンタコマンド、大当たり入賞処理（図１５８３のＳ２２７１Ｓ参照）において設定される大当たり入賞更新カウンタコマンドを受信した場合に実行される処理内容を追加している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容には同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４２０４】

図１５８５の示した通り、保留連関連処理（Ｓ５２８１Ｓ）が実行されると、まず、上述した保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）と同一のＳ５００１ＳからＳＳ５０１０Ｓの処理を実行する。Ｓ５００３Ｓの処理において、全放出賞球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５００３Ｓ：Ｎｏ）、次に、大当たり入賞有効カウンタコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５２４１Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５２４１Ｓ：Ｙｅｓ）、ボールゲームタイトル処理を実行し（Ｓ５４２２Ｓ）、本処理を終了する。このボールゲームタイトル処理（Ｓ５４２２Ｓ）は、ボールゲーム演出（図１５６８（ａ）参照）の初期画面の表示態様を決定するための処理であって、詳細な説明は図１５８６（ａ）を参照して後述する。

【４２０５】

一方、Ｓ５４２１Ｓの処理において、大当たり入賞有効カウンタコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４２１Ｓ：Ｎｏ）、大当たり入賞有効開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４２３Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５４２３Ｓ：Ｙｅｓ）、ボールゲーム開始処理を実行し（Ｓ５４２４Ｓ）、本処理を終了する。このボールゲーム開始処理（Ｓ５４２４Ｓ）は、ラウンド遊技中に実行されるボールゲーム演出が開始されたことを示すための表示態様を決定するための処理であって、本処理によって決定された表示態様に基づいてボールゲーム演出開始画面（図１５６８（ｂ）参照）が表示される。なお、このボールゲーム開始処理（Ｓ５４２４Ｓ）については、図１５８６（ｂ）を参照して後述する。

【４２０６】

Ｓ５４２３Ｓの処理において、大当たり入賞有効開始コマンドを受信してないと判別した場合は（Ｓ５４２３Ｓ：Ｎｏ）、次に、大当たり入賞更新カウンタコマンドを受信したかを判別し（Ｓ５４２５Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ５４２５Ｓ：ｙｅｓ）、ＢＯＸ更新処理を実行し（Ｓ５４２６Ｓ）、本処理を終了する。このＢＯＸ更新処理（Ｓ５４２６Ｓ）は、ボールゲーム演出中における入賞に基づいて変化するボールゲーム演出の演出態様を決定するための処理であって、詳細な内容については、図１５８７を参照して後述する。また、Ｓ５４２５Ｓの処理において、大当たり入賞更新カウンタコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５４２５Ｓ：Ｎｏ）、上述した第１１制御例の第１変形例における保留連関連処理（図１５２９のＳ４２３２Ｓ参照）と同一のＳ５００４Ｓ、及びＳ５００８Ｓ，Ｓ５００９Ｓの処理を実行して本処理を終了する。

【４２０７】

次に、図１５８６（ａ）を参照して、ボールゲームタイトル処理（Ｓ５４２２Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８６（ａ）は、ボールゲームタイトル処理（Ｓ５４２２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。ラウンド遊技が実行されるラウンド遊技期間（最大３０秒間）のうち、特定の１秒間（第２期間）にて特定入賞口６５ａへと遊技球が所定数（例えば、３個）入賞した場合に、残りのラウンド遊技にて獲得可能な賞球数を全て払い出す処理を実行するように構成しており、このボールゲームタイトル処理（Ｓ５４２２Ｓ）は、新たなラウンド遊技が開始された場合に出力される大当たり入賞有効カウンタコマンドを受信したことに基づいて実行される処理であって、今回実行されるボールゲーム演出において必要とされる特定入賞口６５ａへの入賞数、即ち、残りのラウンド遊技にて獲得可能な賞球数を全て払い出す処理を実行させるための実行条件を成立させ

るための入賞数を遊技者に予め報知するための表示態様が設定される。
【４２０８】
具体的には、ボールゲームタイトル処理（Ｓ５４２２Ｓ）が実行されると、まず、大当たり入賞有効カウンタコマンドに含まれる値を従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値に設定し（Ｓ５４３１Ｓ）、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値を１減算し（Ｓ５４３２Ｓ）、ＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮから従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値に基づいてＢＯＸ内演出態様を抽出し（Ｓ５４３３Ｓ）、抽出したＢＯＸ内演出態様から表示用コマンドを設定し（Ｓ５４３４Ｓ）、表示用ボールゲームタイトル表示コマンドを設定し（Ｓ５４３５Ｓ）、本処理を終了する。次に、図１５８６（ｂ）を参照して、ボールゲーム開始処理（Ｓ５４２４Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８６（ｂ）は、ボールゲーム開始処理（Ｓ５４２４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図１５８６（ｂ）に示した通り、ボールゲーム開始処理（Ｓ５４２４Ｓ）が実行されると、表示用ボールゲーム開始表示コマンドを設定し（Ｓ５４４１Ｓ）、本処理を終了する。
【４２０９】
次に、図１５８７を参照して、ＢＯＸ更新処理（Ｓ５４２６Ｓ）の処理内容について説明をする。図１５８７は、ＢＯＸ更新処理（Ｓ５４２６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。ＢＯＸ更新処理（Ｓ５４２６Ｓ）が実行されると、まず、大当たり入賞更新カウンタコマンドの値を従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値に設定し（Ｓ５４５１Ｓ）、従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値を１減算し（Ｓ５４５２Ｓ）、ＢＯＸ内選択テーブル２２２ＳａＮから従大当たり入賞有効カウンタ２２３ＳａＮの値に基づいてＢＯＸ内演出態様を抽出し（Ｓ５４５３Ｓ）、抽出したＢＯＸ内演出態様から表示用コマンドを設定し（Ｓ５４５４Ｓ）、本処理を終了する。本処理が実行されることによって、ボールゲーム演出中に遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞する毎に、特典付与条件が成立するまでに必要となる残入賞数を、ＢＯＸ内演出態様を把握することでリアルタイムに把握することができる。
【４２１０】
＜第１１制御例の第２変形例について＞
次に、図１５８８から図１６１６を参照して、第１１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。本第２変形例の遊技機は、上述した第１１制御例の遊技機に対して、特別図柄の変動中に実行される特定の変動演出や、特別図柄の抽選結果を事前判別した結果（所謂、先読み結果）に基づいて実行される先読み演出の出現（実行）頻度を遊技者が任意に設定可能な演出カスタム機能を有している点で相違する。ここで、従来より、変動演出や、先読み演出といった特定の演出の実行頻度を遊技者が任意に設定可能な演出カスタム機能を有する遊技機が知られている。このような遊技機では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち期間中に、所定の操作を実行することでカスタム設定画面が表示され、十字キー等の操作により任意のカスタム項目を選択し、カスタム機能を有効化するか否かを遊技者が設定可能な構成が一般的であった。しかしながら、このように構成された遊技機では、カスタム設定画面における操作が単なるカスタム設定のための作業に過ぎないため、カスタム設定画面が表示されている期間に遊技の興趣を向上し得ないものであった。これに対して、本第２変形例では、カスタム設定画面が表示されている期間に遊技の興趣を向上させることを可能に構成している。
【４２１１】
具体的には、本第２変形例におけるカスタム設定画面では、演出決定に関する情報として表示されている複数のカスタム項目（カスタムアイコン）のうち、ＯＮ・ＯＦＦを切替可能なカスタム項目を選択対象とする態様（本第２変形例では、演出決定に関する情報の変更手段である矢印ｙａ３（図１５８８（ｂ）参照））が時間経過に応じて自動的に移動する構成としている。そして、遊技者が枠ボタン２２を操作した場合には、矢印ｙａ３が指し示しているカスタム項目（選択対象としているカスタムアイコン）のＯＮ・ＯＦＦが切り替わる。つまり、遊技者はＯＮ・ＯＦＦを切り替えたいカスタム項目に矢印ｙａ３が

滞在しているタイミングを見計らって枠ボタン２２を操作することとなる。なお、本第２変形例ではカスタム項目によって矢印ｙａ３の滞在期間を異ならせており、矢印ｙａ３が１０００ｍｓ（１秒間）滞在するカスタム項目と、矢印ｙａ３が５０ｍｓ（０．０５秒間）滞在するカスタム項目を少なくとも設けている。つまり、比較的ＯＮ・ＯＦＦを切替易いカスタム項目と、比較的ＯＮ・ＯＦＦを切替困難なカスタム項目を設けている。このように構成することで、タイミング良く枠ボタン２２を操作するリズムゲーム感覚でカスタム設定画面の操作を遊技者に楽しませることが可能となるため、特別図柄変動が実行されていない期間における遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【４２１２】

なお、本第２変形例では、カスタム設定画面において中ボタン６００ａを押下することにより位置が可変される変位体である矢印ｙａ３の移動を一時停止させることができる構成としている。中ボタン６００ａを押下し続けている期間は矢印ｙａ３が移動しないため、遊技者が切り替えたいカスタム項目に矢印ｙａ３が滞在している期間にタイミング良く中ボタン６００ａを押下することができれば、中ボタン６００ａを押下している間はＯＮ・ＯＦＦの切替を慎重に実行することが可能となる。これにより、矢印ｙａ３の移動を一時停止させずに枠ボタン２２を押下した場合には、タイミングによって切り替えたいカスタム項目とは異なるカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えてしまうことが多々生じ得るが、矢印ｙａ３の移動を一時停止させることが可能であるため、切り替えたいカスタム項目であるかを確認してからＯＮ・ＯＦＦの切替を行うことができる。

【４２１３】

さらに、本第２変形例では、選択ボタン６００の操作による特殊コマンドの入力によっても矢印ｙａ３の位置を可変可能に構成している。具体的には、上ボタン６００ｂが押下されてから所定時間内（本第２変形例では、１００ｍｓ以内）に右ボタン６００ｃが押下されると矢印ｙａ３を２項目分移動させ、上ボタン６００ｂが押下されてから１００ｍｓ以内に右ボタン６００ｃが押下され、右ボタン６００ｃが押下されてから１００ｍｓ以内に下ボタン６００ｄが押下された場合には、矢印ｙａ３を３項目分移動させる。これにより、遊技者の任意の位置に矢印ｙａ３を移動させることが可能となるため、いち早くカスタム設定を終わらせたい遊技者はタイミングを見計らって枠ボタン２２を押下することなくカスタム設定を実行可能となる。また、所定時間内に複雑な特殊コマンドを入力することで矢印ｙａ３の位置を可変させるため、単に選択ボタンのうちの１つを操作することで矢印ｙａ３の位置を可変させる場合に比べて、遊技者にゲーム感覚で演出カスタムを楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４２１４】

この第１１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４２１５】

＜第１１制御例の第２変形例におけるカスタム設定画面について＞

図１５８８および図１５８９を参照して、本第２変形例におけるカスタム設定画面について説明する。図１５８８（ａ）は、特別図柄の変動表示が実行されていない期間において表示される客待ち画面（カスタム待機中）の一例を示した図である。なお、以下の説明において、カスタム待機中の客待ち画面が表示されている状態を「カスタム待機中の客待ち状態」とする。小表示領域Ｄｍ１には、前回実行された特別図柄変動の当否判定結果が外れであることを示す態様で停止表示されており、現在が特別図柄の変動表示中ではない

ことを示している。また、副表示領域Ｄｓには、演出カスタム待機中であることを示す態様として「カスタム設定ができるよ！！」の文字が表示される。加えて、主表示領域Ｄｍの中央部には、メッセージウィンドウｗｄ１が形成され、カスタム設定画面を表示する方法を遊技者に報知するための態様である「ＰＵＳＨボタンでカスタム設定画面へ」の文字が表示されるとともに、表示領域ＨＲ３には、枠ボタン２２を模したボタン態様ｐｂが表示される。これにより、客待ち画面において枠ボタン２２を押下することでカスタム設定画面が表示されることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。次に、図１５８８（ｂ）を参照して、カスタム設定中の客待ち画面（カスタム設定画面）について説明する。図１５８８（ｂ）は、カスタム設定画面の一例を示した図である。客待ち画面が表示されている場合に遊技者が枠ボタン２２を押下すると、図１５８８（ｂ）に示すように、カスタム設定画面に移行する。なお、以下の説明において、カスタム設定画面が表示されている状態を「カスタム設定中の客待ち状態」とする。カスタム設定画面では主表示領域Ｄｍの中央部に表示領域ＨＲ４が形成される。表示領域ＨＲ４には、各カスタム項目ＣＳ１～ＣＳ４と、各カスタム項目の設定状況を示すためのカーソルＣＳ１ａ～ＣＳ４ａと、決定ボタンＣＳ５と、矢印ｙａ３が表示される。カスタム項目は、上から「魚群あり」ＣＳ１、「保留変化あり」ＣＳ２、「先読みあり」ＣＳ３、「変動チャンス」ＣＳ４の順に並んで表示され、「変動チャンス」ＣＳ４の下に決定ボタンＣＳ５が表示されており、矢印ｙａ３は時間経過に応じて上から下に向かって自動的に移動し、決定ボタンＣＳ５まで達すると、最上部にある「魚群あり」ＣＳ１に移動する動作を繰り返す。つまり、矢印ｙａ３が選択対象としているカスタム項目を自動的に可変させる構成としている。カスタム設定中の客待ち状態において、枠ボタン２２が押下されると、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目に対応するカーソルの位置が可変する。例えば、枠ボタン２２が押下された場合に、矢印ｙａ３が「魚群あり」ＣＳ１のカスタム項目を選択対象としている場合には、カーソルＣＳ１ａの位置がＯＦＦからＯＮ、または、ＯＮからＯＦＦに可変する。これにより、各カスタム項目の設定状況を遊技者は容易に認識可能となる。なお、以下の説明では、カーソルＣＳ１ａ～ＣＳ４ａの位置が可変することを、単に「ＯＮ・ＯＦＦを切り替える」という。

【４２１６】

ここで、各カスタム項目の内容について説明する。「魚群あり」は、特別図柄の変動演出における「魚群演出」の実行有無を切り替えるためのカスタム項目である。本第２変形例における「魚群演出」とは、第３図柄表示装置８１の表示画面（液晶画面）に変動表示されている３つの図柄列の第３図柄のうち、２つの図柄列の第３図柄が大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様で停止され、１の第３図柄が変動表示されている状態（所謂、リーチ状態）となった場合に、背景画像として魚群が横切る演出である。この「魚群演出」を、特別図柄の当否判定結果が外れである特別図柄変動（外れ変動）よりも大当たり当選である特別図柄変動（当たり変動）の方が実行され易く構成することにより、リーチ状態となった場合に「魚群演出」が実行されることを遊技者に期待させることで遊技の興趣を向上させることが可能となる。本第２変形例では、「魚群あり」をＯＮに設定することで、変動演出として「魚群演出」を実行するか否かの抽選が実行され、ＯＦＦに設定することで、変動演出として「魚群演出」を実行するか否かの抽選を実行しない構成としている。つまり、「魚群あり」をＯＮに設定することで変動演出において「魚群演出」が実行されるようになり、ＯＦＦに設定されている場合には変動演出において「魚群演出」が実行されない。このように構成することで、「魚群演出」を実行させたい遊技者にカスタム設定画面を表示させ易くなり、本第２変形例におけるカスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４２１７】

なお、本第２変形例では、「魚群あり」のカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることで、特図変動における「魚群演出」の実行有無を切り替え可能に構成したが、これに限るものではなく、「魚群演出」の実行割合を可変させる構成としても良い。例えば、「魚群あり」のカスタム項目をＯＦＦに設定している場合には、特別図柄の当否判定結果が外

れである場合の１０％、当否判定結果が大当たり当選である場合の３０％で「魚群演出」が実行される構成とし、「魚群あり」をＯＮに設定すると、特別図柄の当否判定結果が外れである場合の４％、当否判定結果が大当たり当選である場合の６０％で「魚群演出」が実行される構成としても良い。つまり、「魚群あり」がＯＮの場合には、ＯＦＦの場合よりも外れ変動における「魚群演出」の実行割合が減少し、当たり変動における「魚群演出」の実行割合が増加する構成としても良い。または、「魚群あり」がＯＮの場合には、ＯＦＦの場合よりも外れ変動及び当たり変動における「魚群演出」の実行割合が増加する構成としても良い。つまり、特別図柄の抽選結果にかかわらず「魚群演出」が実行され易い構成としても良い。或いは、「魚群あり」がＯＦＦの場合には、特別図柄の当否判定結果が外れである場合の１０％、当否判定結果が大当たり当選である場合の３０％で「魚群演出」が実行される構成とし、「魚群あり」をＯＮに設定すると、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には「魚群演出」が実行されず、当否判定結果が大当たり当選である場合の５０％で「魚群演出」が実行される構成としても良い。つまり、「魚群あり」がＯＦＦの場合には、外れ変動においても「魚群演出」が実行され、「魚群あり」がＯＮの場合には外れ変動において「魚群演出」が実行されない構成としても良い。

【４２１８】

「保留変化あり」は、第３図柄表示装置８１の表示画面（液晶画面）に表示されている保留図柄の態様を可変させる「保留変化演出」の実行有無を切り替えるためのカスタム項目である。保留図柄とは、特図始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に遊技球が入球したものの、その入球に対応する特図変動の実行が保留されていることを示すために表示される態様であり、上述した第１１制御例と同様に本第２変形例では特別図柄種別毎に最大４つ（合計８つ）まで保留図柄が表示される構成である。「保留変化演出」とは、保留図柄を通常の態様とは異なる態様で表示する演出であり、表示された保留図柄の態様によって、その保留図柄に対応する特図変動の大当たり当選期待度を示唆する。本第２変形例では、保留図柄の色を異ならせることで、特別図柄の大当たり当選期待度を段階的に示唆する構成としている。具体的には、通常は白色で表示される保留図柄を、青色、緑色、赤色、虹色のいずれかに可変させて表示することが可能であり、虹色、赤色、緑色、青色の順に大当たり当選期待度が高くなる。本第２変形例では、「保留変化あり」をＯＮに設定することで、特図始動口に遊技球が入球した場合に「保留変化演出」を実行するか否かの抽選が実行され、ＯＦＦに設定することで、特図始動口に遊技球が入球した場合に「保留変化演出」を実行するか否かの抽選を実行しない構成としている。つまり、「保留変化あり」をＯＮに設定することで特図始動口に遊技球が入球した場合に「保留変化演出」が実行されるようになり、ＯＦＦに設定されている場合には特図始動口に遊技球が入球した場合に「保留変化演出」が実行されない。このように構成することで、「保留変化演出」を実行させたい遊技者にカスタム設定画面を表示させ易くなり、本第２変形例におけるカスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４２１９】

なお、本第２変形例では、「保留変化あり」のカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることで、「保留変化演出」の実行有無を切り替え可能に構成したが、これに限るものではなく、「保留変化演出」の実行割合を可変させる構成としても良い。例えば、「保留変化あり」がＯＦＦの場合には、外れ変動の３５％、当たり変動の３６％で「保留変化演出」が実行される構成とし、「保留変化あり」がＯＮの場合には、外れ変動の９％、当たり変動の７５％で「保留変化演出」が実行される構成としても良い。つまり、「保留変化あり」がＯＮである場合には、ＯＦＦである場合よりも、外れ変動において「保留変化演出」が実行され難くなり、当たり変動において「保留変化演出」が実行され易くなるように構成しても良い。または、「保留変化あり」がＯＮの場合には、ＯＦＦの場合よりも外れ変動及び当たり変動における「保留変化演出」の実行割合が増加する構成としても良い。つまり、特別図柄の抽選結果にかかわらず「保留変化演出」が実行され易い構成としても良い。或いは、「保留変化あり」がＯＦＦの場合には、外れ変動の３５％、当たり変動の３６％で「保留変化演出」が実行される構成とし、「保留変化あり」をＯＮに設定すると

、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には「保留変化演出」が実行されず、当否判定結果が大当たり当選である場合の５０％で「保留変化演出」が実行される構成としても良い。つまり、「保留変化あり」がＯＦＦの場合には、外れ変動においても「保留変化演出」が実行され、「保留変化あり」がＯＮの場合には外れ変動において「保留変化演出」が実行されない構成としても良い。

【４２２０】

「先読みあり」は、先読み演出の実行有無を切り替えるためのカスタム項目である。先読み演出とは、対象となる特別図柄変動（対象変動）が実行されるよりも前に、対象変動の当否判定結果が「大当たり」となるか否かを入賞情報（保留情報）に基づいて事前に判別し（先読みし）、その事前判別結果に基づいて実行される予告演出である。先読み演出としては、例えば、特図始動口に遊技球が入球した場合に、特殊な音声を出力したり、遊技機に設けられたＬＥＤを特殊なパターンで発光させたりする演出や、対象変動よりも前に実行される特図変動において第３図柄を特定の組み合わせ、例えば、３つの図柄列全てで同色の第３図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目）で停止表示させる演出や、対象変動よりも前に実行される特図変動から対象変動に跨がって実行される演出が挙げられる。本第２変形例では、「先読みあり」がＯＦＦの場合には、特図始動口に遊技球が入球した場合に「先読み演出」の実行抽選が実行されず、「先読みあり」がＯＮの場合には特図始動口に遊技球が入球した場合に「先読み演出」の実行抽選が実行されるように構成している。つまり、つまり、「先読みあり」をＯＮに設定しないと「先読み演出」が実行されないように構成している。このように構成することで、「先読み演出」を実行させたい遊技者にカスタム設定画面を表示させ易くなり、本第２変形例におけるカスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４２２１】

なお、本第２変形例では、「先読みあり」のカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることで、「先読み演出」の実行有無を切り替え可能に構成したが、これに限るものではなく、「先読み演出」の実行割合を可変させる構成としても良い。例えば、「先読みあり」がＯＦＦの場合には、対象変動が外れである場合の３５％、対象変動が大当たり当選である場合の３６％で「先読み演出」が実行され、「先読みあり」がＯＮの場合には、対象変動が外れである場合の６％、対象変動が大当たり当選である場合の５５％で「先読み演出」が実行される構成としても良い。つまり、「先読みあり」がＯＮである場合には、ＯＦＦである場合よりも対象変動が外れ変動である場合に「先読み演出」が実行され難く、対象変動が大当たり当選である場合に「先読み演出」が実行され易くなる構成としても良い。または、「先読みあり」がＯＮの場合には、ＯＦＦの場合よりも外れ変動及び当たり変動における「先読み演出」の実行割合が増加する構成としても良い。つまり、対象変動の抽選結果にかかわらず「先読み演出」が実行され易い構成としても良い。或いは、「先読みあり」がＯＦＦの場合には、外れ変動の３５％、当たり変動の３６％で「先読み演出」が実行される構成とし、「先読みあり」をＯＮに設定すると、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には「先読み演出」が実行されず、当否判定結果が大当たり当選である場合の５０％で「先読み演出」が実行される構成としても良い。つまり、「先読みあり」がＯＦＦの場合には、外れ変動においても「先読み演出」が実行され、「先読みあり」がＯＮの場合には外れ変動において「先読み演出」が実行されない構成としても良い。

【４２２２】

「変動チャンス」は、変動演出における「ＳＰリーチ」の実行割合を可変させるためのカスタム項目である。本第２変形例では、主制御装置１１０から変動パターンが「ＳＰ」である変動パターンコマンドを受信した場合に、表示用変動パターンとして「ＳＰ１リーチ」と「ＳＰ２リーチ」のいずれかを設定可能であり、詳細は後述するが、「変動チャンス」がＯＦＦである場合には、当否判定結果が外れである場合と大当たり当選である場合とで、「ＳＰ１リーチ」が設定される割合と、「ＳＰ２リーチ」が設定される割合が同一であるため、いずれのＳＰリーチが実行された場合であっても大当たり当選期待度は５０％となる。一方、「変動チャンス」がＯＮの場合には、ＯＦＦの場合よりも、外れ当選で

ある場合に「ＳＰ２リーチ」が設定される割合が増加し、「ＳＰ１リーチ」が実行される割合が減少するため、「ＳＰ１リーチ」が実行された場合に大当たり当選の期待度が高くなる。これにより、表示用変動パターンの種別によって大当たり当選であるか否かを遊技者が予測し易くなる。なお、本第２変形例では、「変動チャンス」のＯＮ・ＯＦＦによって設定される「ＳＰリーチ」の表示用変動パターンの種別の実行割合を異ならせる構成としたが、これに限るものではなく、「変動チャンス」がＯＮの場合にのみ実行される「ＳＰリーチ」の種別を設ける構成としても良い。具体的には、「変動チャンス」がＯＮの場合には、「ＳＰリーチ」の変動パターンコマンドを受信した場合に、「ＳＰ１リーチ」、「ＳＰ２リーチ」に加え、「ＳＰ３リーチ」を設定可能に構成する。この「ＳＰ３リーチ」を、当たり変動である場合にのみ設定される表示用変動パターンとすることで、「ＳＰ３リーチ」が実行された時点で今回の特図変動が大当たり当選であることを遊技者に確信させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、「変動チャンス」のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることにより、「ＳＰ３リーチ」の実行有無を切替可能に構成することで、「ＳＰ３リーチ」を実行させたい遊技者に、カスタム設定画面を表示させ易くなり、本第２変形例におけるカスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４２２３】

図１５８８（ｂ）に戻り、説明を続ける。主表示領域Ｄｍの右下部に形成されている表示領域ＨＲ３には、選択ボタン６００を模した選択ボタンｓｂと、ボタン態様Ｐｂが表示されており、選択ボタンｓｂの下方には「真ん中のボタンで止まるよ！」の文字が表示されることで中ボタン６００ａを押下すると矢印ｙａ３が一時停止することを遊技者に報知し、ボタン態様Ｐｂの下方には「ＰＵＳＨボタンでＯＮ・ＯＦＦの切り替えできるよ」の文字が表示されることで枠ボタン２２を押下するとカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替え可能であることを遊技者に報知している。また、副表示領域Ｄｓには「カスタム設定中」の文字が表示されることで、カスタム設定期間であることを遊技者に報知している。上述したように、本第２変形例におけるカスタム設定画面では、矢印ｙａ３が時間経過に応じて自動的に位置を可変する構成である。より具体的には、カスタム設定画面が表示されると、矢印ｙａ３が「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする位置に表示され、５０ｍｓ経過すると矢印ｙａ３が「保留変化あり」ＣＳ２を選択対象とする位置に移動する。矢印ｙａ３は「保留変化あり」ＣＳ２を選択対象とする位置に移動すると１０００ｍｓ（１秒）経過するまでその位置に滞在し、１０００ｍｓ経過すると「先読みあり」ＣＳ３を選択対象とする位置に移動する。矢印ｙａ３は「先読みあり」ＣＳ３を選択対象とする位置に移動すると１０００ｍｓ（１秒）経過するまでその位置に滞在し、１０００ｍｓ経過すると「変動チャンス」ＣＳ４を選択対象とする位置に移動する。矢印ｙａ３は「変動チャンス」ＣＳ４を選択対象とする位置に移動すると１０００ｍｓ（１秒）経過するまでその位置に滞在し、１０００ｍｓ経過すると「決定ボタン」ＣＳ５を選択対象とする位置に移動する。矢印ｙａ３は「決定ボタン」ＣＳ５を選択対象とする位置に移動すると３０００ｍｓ（３秒）経過するまでその位置に滞在し、３０００ｍｓ経過すると「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする位置に移動する。つまり、矢印ｙａ３は、１回のループで「魚群あり」ＣＳ１に５０ｍｓ、「保留変化あり」ＣＳ２と、「先読みあり」ＣＳ３と、「変動チャンス」ＣＳ４にはそれぞれ１０００ｍｓ（１秒）、決定ボタンＣＳ５に３０００ｍｓ（３秒）滞在するように構成している。そして、遊技者が枠ボタン２２を押下した場合に矢印ｙａ３が指し示しているカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦが切り替わる。なお、本第２変形例では、電源投入後、最初にカスタム設定画面が表示された場合には、各カスタム項目はＯＦＦに設定された状態（図１５８８（ｂ）参照）となっている。また、中ボタン６００ａが押下された場合には、矢印ｙａ３が現在滞在している位置から移動しないように一時停止させることができる。

【４２２４】

なお、本第２変形例では、枠ボタン２２が押下されたタイミングで矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替える構成としたが、これに限るものではな

く、枠ボタン２２が押下されてから所定時間（例えば、１秒）経過後に矢印ｙａ３を停止させ、停止した位置に対応するカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替える構成としても良い。なお、このように構成する場合、枠ボタン２２の押下に基づいて矢印ｙａ３停止までの期間を抽選により決定する構成とすると良い。例えば、矢印ｙａ３停止までの期間として、５００ｍｓ、１０００ｍｓ、２５００ｍｓのうちのいずれかから決定するように構成する。このように構成することで、枠ボタン２２押下後に矢印ｙａ３がどの位置で停止するかを遊技者が予想し難くなり、カスタム設定の難易度を高くすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第２変形例では、矢印ｙａ３の移動パターンを時間経過に応じて「魚群あり」ＣＳ１のカスタム項目から順に移動する移動パターンのみとしたが、これに限るものではなく、複数の移動パターンを設ける構成としても良い。例えば、「魚群あり」ＣＳ１、「変動チャンス」ＣＳ４、決定ボタンＣＳ５の順に矢印ｙａ３が移動する第１移動パターン、「保留変化あり」ＣＳ２、「先読みあり」ＣＳ３、決定ボタンＣＳ５の順に矢印ｙａ３が移動する第２移動パターン、「魚群あり」ＣＳ１、「保留変化あり」ＣＳ２、決定ボタンＣＳ５の順に矢印ｙａ３が移動する第３移動パターン、「魚群あり」ＣＳ１、「先読みあり」ＣＳ３、決定ボタンＣＳ５の順に矢印ｙａ３が移動する第４移動パターンといった複数の移動パターンを設定可能にし、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下されたこと（即ち、カスタム設定中の客待ち状態への移行条件が成立したこと）に基づいて移動パターンを決定する抽選を実行し、移動パターンを決定する構成としても良い。このように構成することで、カスタム設定中の客待ち状態に移行する毎に矢印ｙａ３の移動パターンが可変するため、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４２２５】

カスタム設定画面において遊技者が枠ボタン２２を押下すると図１５８９（ａ）に示すように、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦが切り替わる。具体的には、カスタム項目がＯＦＦに設定されている場合にはＯＮに切り替わり、ＯＮに設定されている場合にはＯＦＦに切り替わる。より具体的には、各カスタム項目ＣＳ１～ＣＳ４に付随しているカーソルＣＳ１ａ～ＣＳ４ａの位置が可変する。図１５８９（ａ）に示す例では、矢印ｙａ３が「保留変化あり」ＣＳ２を選択対象とする位置に滞在している状態で枠ボタン２２が押下されたことに基づいてＯＦＦの位置にあったカーソルＣＳ２ａ（図１５８８（ｂ）参照）がＯＮの位置に移動した状況を示している。これにより、遊技者はカーソルＣＳ１ａ～ＣＳ４ａの位置によって各カスタム項目がＯＮであるかＯＦＦであるかを容易に認識可能となる。カスタム設定画面において枠ボタン２２が押下された場合には、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目に対応するカーソルを移動させた後、図１５８９（ｂ）に示すようにカスタム設定が終了したことを報知するカスタム決定画面を表示し、カスタム待機中の客待ち画面（図１５８８（ａ）参照）に移行する。なお、カスタム設定画面において矢印ｙａ３が決定ボタンＣＳ５を選択対象とする位置に滞在している場合に枠ボタン２２が押下された場合には、いずれのカーソルの位置も切り替えることなくカスタム決定画面を表示する。これにより、カスタム設定画面を表示させたものの、いずれのカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることなくカスタム設定画面を終了させることが可能となる。なお、以下の説明において、カスタム決定画面が表示されている状態を「カスタム決定後の客待ち状態」とする。

【４２２６】

このように、本第２変形例では、カスタム設定画面において矢印ｙａ３が時間経過に応じて自動的に移動することにより、タイミング良く枠ボタン２２を押下しないと各カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることができない構成とすることで、カスタム設定をリズムゲーム感覚で行わせることが可能となり、特別図柄変動が実行されていない期間における遊技の興趣を向上させることが可能となる。なお、本第２変形例では、カスタム設定画面が表示された時点における矢印ｙａ３の初期表示位置を最上部、即ち、「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする位置としたが、これに限るものではなく、カスタム設定画面が表示される毎に矢印ｙａ３の初期表示位置を異ならせる構成としても良い。例えば、抽選に

よって矢印ｙａ３の初期表示位置を決定する構成としても良い。または、カスタム設定画面を表示する毎に矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせる構成としても良い。例えば、移動パターンＡでは、「魚群あり」ＣＳ１に５０ｍｓ、「保留変化あり」ＣＳ２と、「先読みあり」ＣＳ３と、「変動チャンス」ＣＳ４にそれぞれ１０００ｍｓ滞在する構成とし、移動パターンＢでは、「保留変化あり」ＣＳ２に５０ｍｓ、「魚群あり」ＣＳ１と、「先読みあり」ＣＳ３と、「変動チャンス」ＣＳ４にそれぞれ１０００ｍｓ滞在する構成とし、移動パターンＣでは、「先読みあり」ＣＳ３に５０ｍｓ、「魚群あり」ＣＳ１と、「保留変化あり」ＣＳ２と、「変動チャンス」ＣＳ４にそれぞれ１０００ｍｓ滞在する構成とし、移動パターンＤでは、「変動チャンス」ＣＳ４に５０ｍｓ、「魚群あり」ＣＳ１と、「保留変化あり」ＣＳ２と、「先読みあり」ＣＳ３にそれぞれ１０００ｍｓ滞在する構成とする。このように構成することで、カスタム設定画面を表示する度に矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。或いは、カスタム設定画面が表示される毎にカスタム項目の表示順序を異ならせる構成としても良い。例えば、「魚群あり」ＣＳ１、「保留変化あり」ＣＳ２、「先読みあり」ＣＳ３、「変動チャンス」ＣＳ４、「決定」ＣＳ５の順に表示されるパターンと、「先読みあり」ＣＳ３、「変動チャンス」ＣＳ４、「魚群あり」ＣＳ１、「保留変化あり」ＣＳ２、「決定」ＣＳ５の順に表示されるパターンといった複数の表示パターンの中からランダムに表示パターンを設定する構成としても良い。

【４２２７】

なお、本第２変形例では、矢印ｙａ３が「決定」ＣＳ５を選択対象としている状態で移動タイミングとなった場合には、「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする表示位置に移動する、即ち、矢印ｙａ３がループする構成としたが、これに限るものではなく、移動方向を逆転させ、「変動チャンス」ＣＳ４を選択対象とする表示位置に移動する、即ち、矢印ｙａ３が往復する構成としても良い。

【４２２８】

なお、本第２変形例では、カスタム設定中の客待ち状態へと移行した場合、必ず「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする表示位置に矢印ｙａ３が表示される構成としたが、これに限るものではない。例えば、カスタム設定中の客待ち状態以外の状態においても、内部的には矢印ｙａ３の移動が継続している構成としても良い。本第２変形例の構成では、カスタム設定中の客待ち状態へと移行した場合、移行直後は必ず「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする表示位置に矢印ｙａ３が表示されるため、カスタム設定中の客待ち状態への移行タイミングを狙って遊技者が枠ボタン２２を連打操作することで、最も切替難易度が高い「魚群あり」ＣＳ１のカスタム設定を容易に切り替えられてしまうこととなり、演出効果が低下してしまう不具合が生じ得るが、カスタム設定中の客待ち状態以外の状態においても内部的に矢印ｙａ３を移動させる処理を実行可能に構成することで、カスタム設定中の客待ち状態移行直後の矢印ｙａ３の表示位置が不定となるため、上記した不具合を抑制することができる。

【４２２９】

また、本第２変形例では、カスタム項目毎の矢印ｙａ３の滞在時間を異ならせることで、カスタム設定を切り替え易いカスタム項目と、切り替え難いカスタム項目を設ける構成としたが、これに限るものではなく、例えば、同一のカスタム項目の表示数を異ならせることによりカスタム設定の切替易さを異ならせる構成としても良い。具体的には、矢印ｙａ３の移動速度は一定とし、「魚群あり」ＣＳ１のアイコンを１個、「保留変化あり」ＣＳ２のアイコンを２個、「先読みあり」ＣＳ３のアイコンを２個、「変動チャンス」ＣＳ４のアイコンを３個表示する。これにより、「魚群あり」ＣＳ１よりも「保留変化あり」ＣＳ２及び「先読みチャンス」ＣＳ３の方がカスタム設定を切り替え易く、「保留変化あり」ＣＳ２及び「先読みあり」ＣＳ３よりも「変動チャンス」ＣＳ４の方がカスタム設定を切り替え易くすることができる。このように構成する場合、カスタム設定中の客待ち状態への移行条件（本第２変形例では、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２を押下すること）が成立したことに基づいて、抽選により各カスタム項目のアイコンの表

示数を決定する構成としても良い。このように構成することで、カスタム設定中の客待ち状態へ移行する毎にカスタム設定画面の表示内容が可変するため、遊技者が早期に飽き難くすることができる。または、カスタム設定中の客待ち状態へと移行した累計回数により各カスタム項目のアイコンの表示数を決定する構成としても良い。例えば、電源投入後、最初にカスタム設定中の客待ち状態へと移行した場合には、「魚群あり」ＣＳ１のアイコンが１個、「保留変化あり」ＣＳ２のアイコンが２個、「先読みあり」ＣＳ３のアイコンが２個、「変動チャンス」ＣＳ４のアイコンが３個表示されたカスタム設定画面であるが、累計１０回目のカスタム設定中の客待ち状態では、「魚群あり」ＣＳ１のアイコンが５個、「保留変化あり」ＣＳ２のアイコンが１個、「先読みあり」ＣＳ３のアイコンが１個、「変動チャンス」ＣＳ４のアイコンが１個表示されたカスタム設定画面が表示される構成とする。つまり、カスタム設定画面が表示される毎に「魚群あり」ＣＳ１のカスタム設定切替難易度が低下していく。このように構成することで、「魚群あり」ＣＳ１のカスタム設定を切り替えられなかった遊技者でも、複数回カスタム設定にチャレンジすることにより、「魚群あり」ＣＳ１のカスタム設定を切り替え易くなる。或いは、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を搭載する構成とし、時間帯によって各カスタム項目のアイコンの表示数を決定する構成としても良い。例えば、毎正時から５分間は、カスタム設定画面において「魚群あり」ＣＳ１のアイコンが５個、「保留変化あり」ＣＳ２のアイコンが１個、「先読みあり」ＣＳ３のアイコンが１個、「変動チャンス」ＣＳ４のアイコンが１個表示され、それ以外の時間帯では、「魚群あり」ＣＳ１のアイコンが１個、「保留変化あり」ＣＳ２のアイコンが２個、「先読みあり」ＣＳ３のアイコンが２個、「変動チャンス」ＣＳ４のアイコンが３個表示されたカスタム設定画面が表示される構成としても良い。つまり、時間帯によってカスタム設定の切替難易度が異なる構成としても良い。このように構成することで、「魚群あり」ＣＳ１のカスタム設定を切り替えたいけれども切り替えられなかった遊技者に、「魚群あり」ＣＳ１のカスタム設定難易度が低下する時間帯となるまで遊技を継続しようと思わせることで、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、カスタム項目毎の設定難易度を異ならせる構成として、例えば、矢印ｙａ３の移動速度を一定とし、各カスタム項目のアイコンの大きさを異ならせることで、設定難易度を異ならせる構成としても良い。具体的には、「魚群あり」ＣＳ１のアイコンを高さ５ｍｍ×横１０ｃｍ、その他のカスタム項目のアイコンを高さ２ｃｍ×横１０ｃｍで構成しても良い。これにより、「魚群あり」ＣＳ１とその他のカスタム項目の設定難易度を異ならせることができる。

【４２３０】

また、本第２変形例では、カスタム設定画面において一度枠ボタン２２を押下することで、カスタムの切り替え有無に関わらずカスタム決定画面に移行する構成としたが、これに限るものではなく、矢印ｙａ３が決定ボタンＣＳ５を選択対象とする位置に滞在している状態で枠ボタン２２を押下しないとカスタム決定画面に移行しない構成としても良い。つまり１のカスタム設定期間（カスタム設定画面が表示されてからカスタム決定画面に移行するまでの期間）において複数回カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替え可能に構成しても良い。

【４２３１】

また、本第２変形例では、カスタム待機中の客待ち状態からカスタム設定中の客待ち状態へと移行するための操作と、カスタム設定中の客待ち状態においてカスタム設定を行うための操作をいずれも枠ボタン２２の操作によって行う構成としたが、これに限るものではなく、カスタム設定中の客待ち状態へと移行するための操作を枠ボタン２２で実行し、カスタム設定のための操作を枠ボタン２２とは異なる操作手段（例えば、中ボタン６００ａ）で実行する構成としても良い。このように構成することで、カスタム設定中の客待ち状態へと移行する操作を実行した後、カスタム設定画面において遊技者が誤操作してしまう不具合を抑制することができる。

【４２３２】

また、本第２変形例では、カスタム決定後の客待ち画面（図１５８９（ｂ）参照）にお

いて、単にカスタム設定されたことを報知するのみとしたが、カスタム設定が切り替えられたカスタム項目を示す態様を合わせて報知する構成としても良い。例えば、「魚群あり」のカスタム設定をＯＮに切り替えた場合には、カスタム決定後の客待ち画面において「魚群ありがＯＮに設定されました」という文字を表示させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者により分かり易い遊技を提供することができる。

【４２３３】

次に、図１５９０～図１５９３を参照して、客待ちカスタム画面（カスタム設定画面）の矢印ｙａ３表示位置と各種フラグとの関係について説明する。まず、図１５９０を参照して、通常（枠ボタン２２及び選択ボタン６００が押下されない場合）の客待ちカスタム画面（カスタム設定画面）における矢印表示位置と各種フラグとの関係について説明する。図１５９０は、通常（枠ボタン２２及び選択ボタン６００が押下されない場合）の客待ちカスタム画面（カスタム設定画面）における矢印表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図１５９０に示す、「カーソル移動カウンタ」の項目はカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値を、「カーソル位置カウンタ値」の項目はカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値を、「表示コマンド送信」の項目は矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための表示用コマンドの送信タイミングを、「矢印表示位置」の項目は第３図柄表示装置８１における矢印ｙａ３の表示位置をそれぞれ示している。カスタム待機中の客待ち状態からカスタム設定中の客待ち状態に移行した場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」に設定され、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０（ｍｓ）」が設定される。詳細については後述するが、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢは、矢印ｙａ３が現在のカスタム項目に滞在する期間を計測するためのカウンタであり、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢは、矢印ｙａ３の表示位置を示すカウンタであり、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値にカスタム項目が対応付けて規定されている。なお、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」である場合には、カスタム設定画面における「魚群あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示される構成としている。したがって、カスタム待機中の客待ち状態からカスタム設定中の客待ち状態に移行した場合には、矢印ｙａ３が「魚群あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に表示され、５０ｍｓ滞在することとなる。

【４２３４】

カスタム設定中の客待ち状態に移行後、５０ｍｓ経過すると、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「１」が設定され、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定される。また、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が更新されたことに基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための表示用コマンドが送信され、矢印ｙａ３がカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動する。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「１」が設定されてから１０００ｍｓ経過すると、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「２」が設定され、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定される。また、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が更新されたことに基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための表示用コマンドが送信され、矢印ｙａ３がカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動する。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「２」が設定されてから１０００ｍｓ経過すると、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「３」が設定され、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定される。また、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が更新されたことに基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための表示用コマンドが送信され、矢印ｙａ３がカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動する。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「３」が設定されてから１０００ｍｓ経過すると、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「４」が設定され、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「３０００（ｍｓ）」が設定される。また、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が更新されたことに基

づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための表示用コマンドが送信され、矢印ｙａ３がカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する決定ボタンを選択対象とする位置に移動する。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「４」が設定されてから３０００ｍｓ経過すると、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「０」が設定され、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０（ｍｓ）」が設定される。また、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が更新されたことに基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための表示用コマンドが送信され、矢印ｙａ３がカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する「魚群あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動する。以降、カスタム設定中の客待ち状態中に枠ボタン２２、または、選択ボタン６００が押下されない場合には、時間経過に応じて「魚群あり」ＣＳ１、「保留変化あり」ＣＳ２、「先読みあり」ＣＳ３、「変動チャンス」ＣＳ４、決定ボタンＣＳ５の順に矢印ｙａ３の表示位置が可変する。なお、カスタム設定中の客待ち状態中に枠ボタン２２、または、選択ボタン６００のいずれかが操作されなかった場合には、カスタム設定中の客待ち状態移行後２０秒経過するとカスタム待機中に客待ち状態に移行する。

【４２３５】

次に、図１５９１を参照して、カスタム設定中の客待ち状態においてＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下された場合の客待ちカスタム画面における矢印ｙａ３の表示位置と各種フラグとの関係について説明する。図１５９１は、カスタム設定中の客待ち状態においてＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下された場合の客待ちカスタム画面における矢印ｙａ３の表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。「ＰＵＳＨボタン」の項目は、枠ボタン２２の押下の有無を示しており、「カスタム先読みフラグ」の項目は、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢの設定状況を示しており、「客待ちシナリオカウンタ値」の項目は、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの設定状況を示しており、「客待ちシナリオタイマ値」の項目は、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢに設定される値を示しており、「表示画面演出態様」の項目は、第３図柄表示装置８１の液晶画面に表示される客待ち画面の演出態様を示しており、その他の項目については、図１５９０と同一である。詳細については後述するが、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢは、「先読みあり」のカスタム項目がＯＮに設定されているか否かを判別するためのフラグであり、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢは、客待ち状態の種別（カスタム待機中、カスタム設定中、カスタム決定後）に対応してカウンタ値が設定されるものであり、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢは、客待ち状態の種別を移行させるタイミングを計測するためのタイマである。カスタム設定中の客待ち状態に移行すると、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値として「１」が設定され、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値として「２００００（ｍｓ）」が設定される。また、矢印ｙａ３は、「魚群あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に表示され、時間経過に応じて「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動する。矢印ｙａ３が「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動してから、ＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が操作されないまま１０００ｍｓ経過すると、矢印ｙａ３は「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置に移動する。矢印ｙａ３が「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置に表示されている期間（カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」である期間）に枠ボタン２２が押下されると、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンに設定される。また、枠ボタン２２の押下に基づいて、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値としてカスタム決定後の客待ち状態を示す値である「２」が設定され、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値として「５０００（ｍｓ）」が設定される。なお、第３図柄表示装置８１の表示画面では、「先読みあり」のカスタム項目がＯＦＦからＯＮに切り替わった後に、カスタム決定画面（図１５８９（ｂ）参照）が表示される。カスタム決定後の客待ち状態に移行してから５０００ｍｓ経過すると、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値としてカスタム待機中の客待ち状態であることを示す値である「０」が設定され、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値として「３００００（ｍｓ）」が設定され、カスタム待機中の客待ち状態へと移行する。

【４２３６】
次に、図１５９２を参照して、カスタム設定中の客待ち状態中に中ボタン６００ａが押下された場合の客待ちカスタム画面における矢印ｙａ３の表示位置と各種フラグとの関係について説明する。図１５９２は、カスタム設定中の客待ち状態中に中ボタン６００ａが押下された場合の客待ちカスタム画面における矢印ｙａ３の表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。「中ボタン」の項目は、中ボタン６００ａの長押しの有無を示している。図１５９２に示す例では、矢印ｙａ３が「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置に表示されている状況で中ボタン６００ａが長押しされた場合の例を示している。図１５９２に示すように、中ボタン６００ａが長押しされている期間はカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が更新されない。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値は、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」になった場合に更新される構成であり、中ボタン６００ａが長押しされている期間は、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が更新されずに「０」とならないため、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」に更新されてから１０００ｍｓ経過してもカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値は更新されず、矢印ｙａ３の表示位置は可変しない。つまり、中ボタン６００ａが押下されている期間は矢印ｙａ３が一時停止された状態となる。そして、中ボタン６００ａの長押しが終了すると、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢのカウンタ値の更新が再開される。

【４２３７】
次に、図１５９３を参照して、カスタム設定中の客待ち状態中に選択ボタン６００が所定の操作方法で操作された（特殊コマンドが入力された）場合の客待ちカスタム画面における矢印ｙａ３の表示位置と各種フラグとの関係について説明する。図１５９３は、カスタム設定中の客待ち状態中に選択ボタン６００が所定の操作方法で操作された（特殊コマンドが入力された）場合の客待ちカスタム画面における矢印ｙａ３の表示位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。上述したように、本第２変形例では、カスタム設定中の客待ち状態中に選択ボタン６００の操作により特殊コマンドが入力されたことによって矢印ｙａ３の表示位置を可変させることが可能に構成されている。本第２変形例には、２種類の特殊コマンドを設けており、遊技者は上ボタン６００ｂを押下後１００ｍｓ以内に右ボタン６００ｃを押下する特殊コマンド（以下、第１特殊コマンドという）と、上ボタン６００ｂを押下後１００ｍｓ以内に右ボタン６００ｃを押下し、更に右ボタン６００ｃ押下後１００ｍｓ以内に下ボタン６００ｄを押下する特殊コマンド（以下、第２特殊コマンドという）を入力可能である。第１特殊コマンドが入力された場合には、現在矢印ｙａ３が表示されている表示位置から２項目分先の表示位置に矢印ｙａ３が移動表示され、第２特殊コマンドが入力された場合には、現在矢印ｙａ３が表示されている表示位置から３項目分先の表示位置に矢印ｙａ３が移動表示される。図１５９３に示す例では、矢印ｙａ３が「保留変化あり」ＣＳ２を選択対象とする位置に表示されている状態で上ボタン６００ｂが押下され、上ボタン６００ｂ押下後１００ｍｓ以内に右ボタン６００ｃが押下されなかった場合には、矢印ｙａ３の表示位置が可変せず、矢印ｙａ３が「先読みあり」ＣＳ３を選択対象とする位置に表示されている状態で第２特殊コマンドが入力された場合には設定されているカーソル移動カウンタの値が０になるよりも前に「先読みあり」ＣＳ３から３項目分先のカスタム項目である「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が移動表示される。

【４２３８】
＜第１１制御例の第２変形例における電気的構成について＞
次に、図１５９４から図１６００を参照して、本第２変形例における遊技機の電気的構成について説明する。まず、図１５９４を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図１５９４は、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の規定内容を模式的に示したブロック図である。図１５９４に示すように、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２

２２は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に対して、変動パターン選択テーブル２２２ａに代えて従変動パターン選択テーブル２２２ＳａＢを設けた点と、魚群予告選択テーブル２２２ＳｂＢと、保留予告選択テーブル２２２ＳｃＢと、先読み予告選択テーブル２２２ＳｄＢを新たに設けた点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１５９６及び図１５９７を参照して、従変動パターン選択テーブル２２２ＳａＢの内容について説明する。図１５９６は、従変動パターン選択テーブル２２２ＳａＢの構成を模式的に示したブロック図である。従変動パターン選択テーブル２２２ＳａＢは、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに対応する表示用変動パターンを決定するために参照されるテーブルである。図１５９６に示すように、従変動パターン選択テーブル２２２ＳａＢは、通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１と、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２で構成されている。通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１は、「変動チャンス」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合に参照されるテーブルであり、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２は、「変動チャンス」のカスタム項目がＯＮに設定されている場合に参照されるテーブルである。図１５９７（ａ）は、この通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１の規定内容を模式的に示した図である。通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１には、図柄種別と、変動パターン当落内容（当否判定結果）と、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドに対応する変動パターン種別と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて従変動パターン種別が規定されている。なお、演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「０～９９」の範囲で繰り返し更新される。演出カウンタ２２３ｆは、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ２２３ｆは、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１６０１参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ２２３ｆが有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ２２３ｆの値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ２２３ｆの同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

【４２３９】

図１５９７（ａ）に戻り、説明を続ける。通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１では、図柄種別が「共通（特図１、又は、特図２）」で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターン種別が「ノーマル（リーチ）」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「ノーマル（リーチ）」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターン種別が「スーパー（リーチ）」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「スーパー（リーチ）」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターン種別が「ＳＰ（リーチ）」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９０」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「ＳＰ１（リーチ）」が決定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９１～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「ＳＰ２（リーチ）」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターン種別が「プレミア（リーチ）」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「プレミア（リーチ）」が決定される。

【４２４０】

また、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターン種別が「短外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「短外れ」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターン種別が「長外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲

内である場合には、従変動パターン種別として「長外れ」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターン種別が「ノーマルリーチ外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「ノーマルリーチ外れ」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターン種別が「スーパーリーチ外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「スーパーリーチ外れ」が決定され、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターン種別が「ＳＰリーチ外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９０」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「ＳＰ１リーチ外れ」が決定され、「９１～９９」の範囲内である場合には、従変動パターン種別として「ＳＰ２リーチ外れ」が決定される。

【４２４１】

次に、図１５９７（ｂ）を参照して、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２の規定内容について説明する。図１５９７（ｂ）は、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２の規定内容を模式的に示した図である。図１５９７（ｂ）に示すように、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２は、通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１に対して、受信した変動パターン種別が「ＳＰ（リーチ）」、又は、「ＳＰリーチ外れ」である場合の従変動パターン種別の選択割合を異ならせている点で相違し、その他の構成については同一である。具体的には、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターン種別が「ＳＰ（リーチ）」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９５」の範囲内であれば、従変動パターン種別として「ＳＰ１（リーチ）」が決定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９６～９９」の範囲内であれば、従変動パターン種別として「ＳＰ２（リーチ）」が決定される。また、図柄種別が「共通」で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターン種別が「ＳＰリーチ外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５０」の範囲内であれば、従変動パターン種別として「ＳＰ１リーチ外れ」が決定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５１～９９」の範囲内であれば、従変動パターン種別として「ＳＰ２リーチ外れ」が決定される。「変動チャンス」をＯＦＦに設定している場合には、「ＳＰリーチ」を含む変動パターン種別に対して「ＳＰ１」を含む表示用変動パターン種別（「ＳＰ１（リーチ）」と、「ＳＰ１リーチ外れ」）を決定する割合が「当たり」である場合と「外れ」である場合とで同一割合であり、「ＳＰリーチ」を含む変動パターン種別に対して「ＳＰ２」を含む表示用変動パターン種別（「ＳＰ２（リーチ）」と、「ＳＰ２リーチ外れ」）を決定する割合が「当たり」である場合と「外れ」である場合とで同一割合であるため、「ＳＰ１」を含む表示用変動パターン種別、または、「ＳＰ２」を含む表示用変動パターン種別の変動演出が実行された場合には、大当たり当選確率は５０％となる。これにより、遊技者は表示用変動パターン種別から大当たり当選であるか否かを予測し難くなるため、特別図柄の当否判定結果が報知されるまで遊技者の当否判定結果に対する興味を持続させ易くなる。

【４２４２】

一方、「変動チャンス」をＯＮに設定している場合には、「ＳＰリーチ」を含む変動パターン種別に対して「ＳＰ１」を含む表示用変動パターン種別を決定する割合が「当たり」である場合の方が「外れ」である場合よりも高く、「ＳＰリーチ」を含む変動パターン種別に対して「ＳＰ２」を含む表示用変動パターン種別を決定する割合が「当たり」である場合よりも「外れ」である場合の方が高くなるように構成されているため、「ＳＰ１」を含む表示用変動パターン種別の変動演出が実行された場合の方が、「ＳＰ２」を含む表示用変動パターン種別の変動演出が実行された場合よりも大当たり当選である可能性が高くなるため、当否判定結果が報知されるよりも前に遊技者は表示用変動パターン種別から大当たり当選であるか否かを予測し易くなる。なお、本第２変形例では、「変動チャンス」のカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えることにより「ＳＰ１」と「ＳＰ２」の実行割合を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、他の表示用変動パターン種別の実行割合を異ならせる構成としても良い。または、「変動チャンス」のカスタム項目のＯＮに設定した場合にのみ実行されない表示用変動パターン種別を設ける構成としても良

い。例えば、当否判定結果が「当たり」であり、変動パターン種別が「ＳＰ」である場合にのみ設定され得る表示用変動パターン種別として「ＳＰ３」を新たに設ける構成としても良い。

【４２４３】

次に、図１５９８を参照して、魚群予告選択テーブル２２２ＳｂＢの内容について説明する。図１５９８（ａ）は、魚群予告選択テーブル２２２ＳｂＢの構成を模式的に示したブロック図である。魚群予告選択テーブル２２２ＳｂＢは、変動演出として「魚群演出」を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。図１５９８（ａ）に示すように、魚群予告選択テーブル２２２ＳｂＢは、通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１と、カスタム用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ２で構成されている。通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１は、「魚群あり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合に参照されるテーブルであり、カスタム用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ２は、「魚群あり」のカスタム項目がＯＮに設定されている場合に参照されるテーブルである。図１５９８（ｂ）は、この通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１の規定内容を模式的に示した図である。図１５９８（ｂ）に示すように、通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１は、特図変動内容（当否判定結果）と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて魚群演出の有無が規定されている。具体的には、当否判定結果が「外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば「魚群なし」が決定され、当否判定結果が「当たり」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば「魚群なし」が決定される。つまり、「魚群あり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合には、当否判定結果にかかわらず「魚群演出」が実行されないように構成している。

【４２４４】

次に、図１５９８（ｃ）を参照して、カスタム用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ２の規定内容について説明する。図１５９８（ｃ）は、カスタム用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ２の規定内容を模式的に示した図である。上述した通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１に対して、「魚群演出」ありの振り分けを設けている点で相違している。具体的には、当否判定結果が「外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲内であれば「魚群なし」が決定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲内であれば「魚群あり」が決定される。また、当否判定結果が「当たり」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲内であれば「魚群なし」が決定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７０～９９」の範囲内であれば「魚群あり」が決定される。つまり、当否判定結果が「外れ」である場合には１０％、当否判定結果が「当たり」である場合には３０％の割合で「魚群演出」が実行されるように構成しているため、変動演出として「魚群演出」が実行された場合、遊技者は大当たり当選である可能性が高いと予測し易くなる。

【４２４５】

次に、図１５９９を参照して、保留予告選択テーブル２２２ＳｃＢの規定内容について説明する。図１５９９（ａ）は、保留予告選択テーブル２２２ＳｃＢの構成を模式的に示したブロック図である。保留予告選択テーブル２２２ＳｃＢは、特図始動口に遊技球が入球したことに基づいて表示される保留図柄の表示態様を決定するために参照されるテーブルである。図１５９９（ａ）に示すように、保留予告選択テーブル２２２ＳｃＢは、通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１と、カスタム用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ２で構成されている。図１５９９（ｂ）は、通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１の規定内容を模式的に示した図である。通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１は、「保留変化あり」のカスタム項目をＯＦＦに設定している場合に参照されるテーブルである。通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１には、特図変動内容（当否判定結果）と演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて保留変化演出の有無が規定されている。具体的には、当否判定結果が「外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば、「保留変化演出なし」が決定される。また、当否判定結果が「当たり」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば、「保留変化演出なし」が決定される。つまり、「保留変化あり」のカスタム項目をＯＦＦに設定している場合には、当否判定結果にかかわらず

「保留変化演出」が実行されない。
【４２４６】
図１５９９（ｃ）は、カスタム用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ２の規定内容を模式的に示した図である。カスタム用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ２は、「保留変化あり」のカスタム項目をＯＮに設定している場合に参照されるテーブルである。上述した通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１に対して、「保留変化演出あり」の振り分けを設けている点で相違している。具体的には、当否判定結果が「外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲内であれば、「保留変化演出なし」が決定され、「６５～８４」の範囲内であれば「保留変化：青」が決定され、「８５～９４」の範囲内であれば「保留変化：緑」が決定され、「９５～９９」の範囲内であれば「保留変化：赤」が決定される。「保留変化：青」は保留図柄の表示態様として青色の保留図柄を表示させる保留変化演出の演出態様であり、「保留変化：緑」は保留図柄の表示態様として緑色の保留図柄を表示させる保留変化演出の演出態様であり、「保留変化：赤」は保留図柄の表示態様として赤色の保留図柄を表示させる保留変化演出の演出態様である。一方、当否判定結果が「当たり」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内であれば、「保留変化演出なし」が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば「保留変化：青」が決定され、「６９～７８」の範囲内であれば「保留変化：緑」が決定され、「７９～９８」の範囲内であれば「保留変化：赤」が決定され、「９９」であれば「保留変化：虹」が決定される。「保留変化：虹」は保留図柄の表示態様として虹色の保留図柄を表示させる保留変化演出の演出態様である。上述したように、当否判定結果が「外れ」である場合の２０％で「保留変化：青」が、１０％で「保留変化：緑」が、５％で「保留変化：赤」が決定される。これに対して、当否判定結果が「当たり」である場合の５％で「保留変化：青」が、１０％で「保留変化：緑」が、２０％で「保留変化：赤」が、１％で「保留変化：虹」が決定される。つまり、「保留変化：虹」は当否判定結果が「当たり」である場合にのみ決定され、「保留変化：赤」は当否判定結果が「外れ」である場合よりも「当たり」である場合の方が決定され易く、「保留変化：緑」は当否判定結果が「当たり」である場合と「外れ」である場合で決定される割合が同じであり、「保留変化：青」は当否判定結果が「当たり」である場合よりも「外れ」である場合の方が決定され易く構成している。これにより、遊技者は保留図柄の表示態様から当否判定結果を予想し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【４２４７】
次に、図１６００を参照して、先読み予告選択テーブル２２２ＳｄＢの規定内容について説明する。先読み予告選択テーブル２２２ＳｄＢは、特図始動口に遊技球が入球した場合に先読み演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。図１６００（ａ）は、先読み予告選択テーブル２２２ＳｄＢの構成を模式的に示したブロック図である。先読み予告選択テーブル２２２ＳｄＢは、通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１と、カスタム用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ２で構成されている。図１６００（ｂ）は、通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１の規定内容を模式的に示した図である。通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１は、「先読みあり」のカスタム項目をＯＦＦに設定している場合に参照されるテーブルである。図１６００（ｂ）に示すように、通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１には、特図変動内容（当否判定結果）と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて先読み演出の有無及び態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば「先読み：なし」（先読み演出無し）が決定される。また、当否判定結果が「当たり」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば「先読み：なし」（先読み演出無し）が決定される。つまり、「先読みあり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合には、当否判定結果にかかわらず先読み演出が実行されない。
【４２４８】
次に、図１６００（ｃ）を参照して、カスタム用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ２の規定内容について説明する。図１６００（ｃ）は、カスタム用先読み選択テーブル２２２

ＳｄＢ２の規定内容を模式的に示した図である。カスタム用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ２は、「先読みあり」のカスタム項目をＯＮに設定している場合に参照されるテーブルであり、上述した通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ２に対して、「先読み演出あり」の振り分けを設けている点で相違している。具体的には、当否判定結果が「外れ」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲内であれば「先読み：なし」（先読み演出無し）が決定され、「６５～９４」の範囲内であれば「先読み：弱」が決定され、「９５～９９」の範囲内であれば「先読み：強」が決定される。また、当否判定結果が「当たり」で、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内であれば「先読み：なし」（先読み演出無し）が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば「先読み：弱」が決定され、「６９～９８」の範囲内であれば「先読み：強」が決定され、「９９」であれば「先読み：プレミア」が決定される。「先読み：弱」は、先読み演出の演出態様として遊技盤に設けられたＬＥＤを特定パターンで白色発光させる先読み演出を指し、「先読み：強」は、先読み演出の演出態様として遊技盤に設けられたＬＥＤを特定パターンで赤色発光させる先読み演出を指し、「先読み：プレミア」は先読み演出の演出態様として遊技盤に設けられたＬＥＤを特定パターンで虹色発光させる先読み演出を指す。なお、先読み演出の態様はこれに限るものではなく、先読み対象の保留図柄（対象保留）に対応する特図変動が実行されるよりも前に別の保留図柄に対応する特図変動が実行される場合には、対象保留よりも前に実行される特図変動において第３図柄を特定の組み合わせ（所謂、チャンス目）で停止表示させても良い。このようにチャンス目を停止表示させる演出では、例えば、青色で表示される第３図柄（例えば、偶数図柄）の組み合わせで構成されるチャンス目を「先読み：弱」、赤色で表示される第３図柄（一部の奇数図柄（１，５，９））の組み合わせで構成されるチャンス目を「先読み：強」、金色で表示される第３図柄（一部の奇数図柄（３，７））の組み合わせで構成されるチャンス目を「先読み：プレミア」とすると良い。また、先読み演出として、対象保留よりも前に実行される特図変動から対象保留に対応する特図変動に跨がって共通の態様（キャラクタや、エフェクト等）を表示する構成としても良い。

【４２４９】

上述したように、「先読み：プレミア」は当否判定結果が「当たり」である場合にのみ決定され、「先読み：強」は当否判定結果が「当たり」である場合の方が「外れ」である場合よりも決定され易く、「先読み：弱」は当否判定結果が「外れ」である場合の方が「当たり」である場合よりも決定され易く構成している。このように構成することで、遊技者は先読み演出の態様によって当否判定結果を予測し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【４２５０】

次に、図１５９５を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に規定されている内容について説明をする。図１５９５は、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の規定内容を模式的に示したブロック図である。図１５９５に示すように、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２２に対して、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢと、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢと、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢと、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢと、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢと、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢと、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢと、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢと、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢと、中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢと、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢと、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢと、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢを新たに設けた点で相違し、その他の構成については同一である。

【４２５１】

カスタム変動フラグ２２３ＳａＢは、表示用変動パターンを決定する際に参照するテーブルを決定するためのフラグであり、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信

したと判別した場合に実行される変動開始時カスタム処理（図１６０４，Ｓ４２７１Ｓ参照）においてカスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオフであると判別した場合には、通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１を参照して表示用変動パターンを決定し、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであると判別した場合には、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２を参照して表示用変動パターンを決定する。カスタム変動フラグ２２３ＳａＢは、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（図１６１０，Ｓ４６３５Ｓ参照）においてオン・オフが切り替えられる。

【４２５２】

カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢは、変動演出として「魚群演出」を実行するか否かを決定する際に参照するテーブルを決定するためのフラグであり、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したと判別した場合に実行される変動開始時カスタム処理（図１６０４，Ｓ４２７１Ｓ参照）においてカスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオフであると判別した場合には、通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１を参照して魚群演出の有無を決定し、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオンであると判別した場合には、カスタム用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ２を参照して魚群演出の有無を決定する。カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢは、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（図１６１０，Ｓ４６３５Ｓ参照）においてオン・オフが切り替えられる。

【４２５３】

カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢは、特図始動口に遊技球が入球した場合に保留変化演出を実行するか否かを決定する際に参照するテーブルを決定するためのフラグであり、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信したと判別した場合に実行される入賞時カスタム処理（図１６０６，Ｓ４２７２Ｓ参照）においてカスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオフであると判別した場合には、通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１を参照して保留変化演出の有無を決定し、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンであると判別した場合には、カスタム用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ２を参照して保留変化演出の有無を決定する。カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢは、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（図１６１０，Ｓ４６３５Ｓ参照）においてオン・オフが切り替えられる。

【４２５４】

カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢは、特図始動口に遊技球が入球した場合に先読み演出を実行するか否かを決定する際に参照するテーブルを決定するためのフラグであり、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信したと判別した場合に実行される入賞時カスタム処理（図１６０６，Ｓ４２７２Ｓ参照）においてカスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオフであると判別した場合には、通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１を参照して先読み演出の有無を決定し、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンであると判別した場合には、カスタム用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ２を参照して先読み演出の有無を決定する。カスタム保先読みフラグ２２３ＳｄＢは、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（図１６１０，Ｓ４６３５Ｓ参照）においてオン・オフが切り替えられる。

【４２５５】

ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢは、枠ボタン２２、又は、選択ボタン６００の操作内容を示す情報（ＳＷ動作情報）を記憶するための記憶領域である。本第２変形例におけるＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢは、過去３回分のＳＷ動作情報を記憶可能に構成しており、記憶されているＳＷ動作情報に基づいてカスタム設定画面における特殊コマンドの入力の有無を判別する。枠ボタン入力監視・演出処理（図１６０７，Ｓ４１３３Ｓ参照）において実行される客待ちカスタムＳＷ押下処理（図１６１０，Ｓ４５３４Ｓ参照）において、枠ボタン２２、または、選択ボタン６００が操作されたと判別した場合（ＳＷによる入力があったと判別した場合）に、操作内容に対応するＳＷ動作情報がＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに記憶（格納）され、客待ちカスタムカーソル自動処理（図１６０８，Ｓ４５３３Ｓ参照）において１００ｍｓ間で枠ボタン２２、または、選択ボタン６００が操作されていない（ＳＷによる入力がされていない）と判別した場合にＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに記憶（格納）されているＳＷ動作情報が初期化（消去）

される。
【４２５６】
カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢは、カスタム設定画面において表示画面に表示される矢印ｙａ３の表示位置を設定するためのカウンタであり、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する表示位置に矢印ｙａ３が表示される。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢは「０～４」の範囲内でカウンタ値がループするループカウンタであり、それぞれのカウンタ値に矢印ｙａ３の表示位置が対応付けられている。具体的には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値が「０」である場合には、カスタム設定画面における「魚群あり」ＣＳ１を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カウンタ値が「１」である場合には、カスタム設定画面における「保留変化あり」ＣＳ２を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値が「２」である場合には、カスタム設定画面における「先読みあり」ＣＳ３を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値が「３」である場合には、カスタム設定画面における「変動チャンス」ＣＳ４を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値が「４」である場合には、カスタム設定画面における決定ボタンＣＳ５を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示される。カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値は、客待ちカスタムカーソル自動処理（図１６０８，Ｓ４５３３Ｓ参照）においてカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が０であると判別された場合に更新される。また、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（図１６１３，Ｓ４５３５Ｓ参照）において所定の特殊コマンドの入力（所定の操作）があったと判別された場合にもカウンタ値が更新される。
【４２５７】
カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢは、カスタム設定画面において表示画面に表示される矢印ｙａ３が移動タイミングとなるまでの時間を計測するカウンタである。カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢのカウンタ値は、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値が更新された場合に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値に対応する値が設定される。具体的には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢが「０」に更新された場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢが「１」から「３」のいずれかに更新された場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢが「４」に更新された場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「３０００（ｍｓ）」が設定される。カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢのカウンタ値は、客待ちカスタムカーソル自動処理（図１６０８，Ｓ４５３３Ｓ参照）において１減算される。なお、客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）は、カスタム設定画面が表示されている期間には１ｍｓ経過毎に実行される処理であるため、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢのカウンタ値は１ｍｓ毎に更新される。
【４２５８】
カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢは、カスタム設定画面における特殊コマンドの入力が有効と判別される期間を計測するためのカウンタである。上述したように、本第２変形例では、所定の順序での選択ボタン６００の操作（特殊コマンドの入力）によってもカスタム設定画面において表示される矢印ｙａ３の位置を可変可能に構成している。本第２変形例では、カスタム設定画面が表示されている期間において１のボタン操作が実行されると、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに操作内容を示すＳＷ動作情報が格納されるとともに、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢにカウンタ値として「１００（ｍｓ）」が設定される。カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢのカウンタ値は、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（図１６１３，Ｓ４５３５Ｓ参照）において１（ｍｓ）減算される。そして、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が０になるとＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されているＳＷ動作情報を読み出し、特殊コマンドが入力されているか否かを判別する。なお、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が０になるとＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されているＳＷ動作情報は消去されるため、特殊コマンドの入

力は、１のボタン操作から次のボタン操作を１００ｍｓ以内に実行する必要がある。
【４２５９】
カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢは、カスタム設定画面が表示されている期間において特殊コマンドが入力された場合（所定の操作が実行された場合）に、入力された特殊コマンドに対応してカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に加算される加算値を示すカウンタであり、カーソル加算処理（図１６１３，Ｓ４７４４Ｓ参照）においてカーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値がカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢに加算される。本第２変形例では、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃの順に選択ボタン６００を操作する特殊コマンドが入力された場合には、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値として「２」が設定され、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄの順に選択ボタン６００を操作する特殊コマンドが入力された場合には、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値として「３」が設定される。
【４２６０】
中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢは、カスタム設定画面において中ボタン６００ａの押下状態が継続しているか（長押しされているか）を判別するためのフラグである。客待ちカスタムＳＷ押下処理（図１６１０，Ｓ４５３４Ｓ参照）において、中ボタン６００ａが押下されていると判別された場合に中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢがオンに設定され、中ボタン６００ａが押下されていないと判別された場合にオフに設定される。この中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢがオンに設定されている期間、即ち、中ボタン６００ａが長押しされている期間は、客待ちカスタムカーソル自動処理（図１６０８，Ｓ４５３３Ｓ参照）においてカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が更新されないため、表示画面に表示されている矢印ｙａ３の位置が移動しない。これにより、遊技者はカスタム設定画面において中ボタン６００ａを押下することで矢印ｙａ３の移動を一時停止させ、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えるか否かを決定することが可能となる。
【４２６１】
客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢは、客待ち画面が表示された状態（客待ち状態）であるか否かを判別するためのフラグである。本第２変形例では、特別図柄変動が停止してから所定期間（本第２変形例では１０秒）経過すると客待ち画面が表示される構成としている。客待ち画面が表示されることで、遊技機が他の遊技者によって遊技されているのか否かを遊技者が判別し易くなる。客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢは、客待ち演出処理（図１６０２，Ｓ４１３２Ｓ参照）において、大当たり遊技が実行されておらず、特別図柄の変動停止から１０秒経過したと判別された場合にオンに設定され、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信した場合に実行される客待ちカスタム初期化処理（図１６０５，Ｓ４２４５Ｓ参照）においてオフに設定される。
【４２６２】
客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢは、客待ち状態においてカスタム設定が可能な状態か否かを判別するためのフラグである。本第２変形例では、カスタム設定待機中の客待ち状態（図１５８８（ａ）参照）と、カスタム設定中の客待ち状態（図１５８８（ｂ）参照）と、カスタム決定後の客待ち状態（図１５８９（ｂ）参照）の３つの状態種別を設けており、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値に基づいてどの状態種別の客待ち状態かを判別する。具体的には、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」である場合には、カスタム設定待機中の客待ち状態であると判別し、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「１」である場合には、カスタム設定中の客待ち状態であると判別し、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「２」である場合には、カスタム決定後の客待ち状態であると判別する。客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値は、客待ちカスタム初期化処理（図１６０２，Ｓ４２４５Ｓ参照）において「０」に設定され、カスタム設定待機中の客待ち状態において実行される客待ちカスタム移行処理（図１６１６，Ｓ４５３７Ｓ参照）において枠ボタン２２が押下されたと判別した場合に「１」が設定され、カスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下された場合に実行される客待ちカス

タムＰＵＳＨボタン初期化処理（図１６１１，Ｓ４６７７Ｓ参照）において「２」に設定される。また、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値として「１」、又は、「２」が設定されている場合に、タイマ更新処理（図１６１５，Ｓ４１３４Ｓ参照）において更新後の客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢが「０」であると判別された場合には、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」に設定され、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値として「０」が設定されている場合に、タイマ更新処理（図１６１５，Ｓ４１３４Ｓ参照）において更新後の客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢが「０」であると判別された場合には、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値として「１」が設定される。客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢは、客待ち状態における状態種別の変更タイミングを計測するためのタイマであり、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が更新された場合に客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢのタイマ値が設定される。

【４２６３】

＜第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１６０１から図１６１６を参照して、本第１１制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。本第２変形例では、上述した第１１制御例に対して、客待ち演出処理（Ｓ４１０５）に代えて客待ち演出処理（Ｓ４１３２Ｓ）を、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３３Ｓ）と、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）をそれぞれ実行する点と、新たにタイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）を追加した点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、図示と詳細な説明を省略する。

【４２６４】

まず、図１６０２を参照して、客待ち演出処理（Ｓ４１３２Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０２は、客待ち演出処理（Ｓ４１３２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ち演出処理（Ｓ４１３２Ｓ）が実行されると、まず、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（Ｓ４２４１Ｓ）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ４２４１Ｓ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２４１Ｓの処理において、特別図柄の変動表示中ではない、即ち、特別図柄の停止表示中であると判別した場合には（Ｓ４２４１Ｓ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ４２４２Ｓ）。大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ４２４２Ｓ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２４２Ｓの処理において大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４２４２Ｓ：Ｎｏ）、次に、特別図柄変動の停止から１０秒経過したかを判別し（Ｓ４２４３Ｓ）、特別図柄変動の停止から１０秒経過していないと判別した場合には（Ｓ４２４３Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、特別図柄の停止期間を計測する方法としては、例えば、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に特別図柄の停止期間を計測するカウンタ（停止期間計測カウンタ）を設け、客待ち演出処理においてＳ４２４３Ｓの処理終了後に停止期間計測カウンタ値を更新する処理を実行する構成としても良い。Ｓ４２４３Ｓの処理において、特別図柄変動が停止してから１０秒経過していないと判別した場合には（Ｓ４２４３Ｓ：Ｎｏ）、次に、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンであるかを判別し（Ｓ４２４４Ｓ）、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４２４４Ｓ：Ｙｅｓ）、既に客待ち状態（客待ち画面が表示されている状態）であるため、本処理を終了する。Ｓ４２４４Ｓの処理において客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４２４４Ｓ：Ｎｏ）、客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）を実行する。

【４２６５】

ここで、図１６０５を参照して、客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０５は、客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）は、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢと、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢと、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢをそれぞれ初期化するための処理である。具体的には、客待ち

カスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）が実行されると、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢをオフに設定し（Ｓ４５１１Ｓ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４５１２Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢのタイマ値を０に設定し（Ｓ４５１３Ｓ）、本処理を終了する。

【４２６６】

図１６０２に戻り、説明を続ける。客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）が終了すると、次に、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢをオンに設定し（Ｓ４２４６Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢにカウンタ値として「３００００（ｍｓ）」を設定する（Ｓ４２４７Ｓ）。次いで、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値に対応する客待ち演出態様を決定し（Ｓ４２４８Ｓ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２４９Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４２４８Ｓの処理が実行される時点では、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」であるため、カスタム待機中の客待ち状態に対応する客待ち演出態様（図１５８８（ａ）参照）が決定される。Ｓ４２４９Ｓの処理で設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４２４９Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面にカスタム待機中の客待ち画面を表示する。

【４２６７】

次に、図１６０３を参照して、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０３は、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ４１３１Ｓ）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したか判別し（Ｓ４２０１）、状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）を実行し、本処理を終了する。なお、状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）の処理内容は、上述した第１１制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２０６Ｓ）と同一であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、特図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０４）、変動開始時カスタム処理を実行する（Ｓ４２７１Ｓ）。

【４２６８】

ここで、図１６０４を参照して、変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０４は、変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）は、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、受信した変動パターンコマンドに対応する表示用変動パターンと、その特図変動において実行される変動演出の各種演出態様を決定するための処理である。変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）が実行されると、まず、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであるかを判別し（Ｓ４２６１Ｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオフであると判別した場合には（Ｓ４２６１Ｓ：Ｎｏ）、「変動チャンス」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている状態であるため、通常用変動選択テーブル２２２ＳａＢ１（図１５９７（ａ）参照）から、受信した変動パターンコマンドに含まれる各種情報（当否判定結果、変動パタン種別）と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて表示用変動パターンを決定する（Ｓ４２６２Ｓ）。一方、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４２６１Ｓ：Ｙｅｓ）、「変動チャンス」のカスタム項目がＯＮに設定されている状態であるため、カスタム用変動選択テーブル２２２ＳａＢ２（図１５９７（ｂ）参照）から、受信した変動パターンコマンドに含まれる各種情報と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて表示用変動パターンを決定する（Ｓ４２６３Ｓ）。Ｓ４２６２Ｓ、または、Ｓ４２６３Ｓの処理が終了すると、次いで、Ｓ４２６２Ｓ、または、Ｓ４２６３Ｓの処理において決定した表示用変動パター

ンに対応する表示用変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４２６４Ｓ）。Ｓ４２６４Ｓの処理が終了すると、次に、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオンであるかを判別し（Ｓ４２６５Ｓ）、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオフであると判別した場合には（Ｓ４２６５Ｓ：Ｎｏ）、「魚群あり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている状態であるため、通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１（図１５９８（ｂ）参照）から、演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて魚群演出の有無を決定する（Ｓ４２６６Ｓ）。なお、本第２変形例では、上述したように、通常用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ１に「魚群演出あり」の振り分けが設けられておらず、「魚群あり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合には必ず「魚群演出なし」が決定されるため、実質的には「魚群演出」の実行抽選が実行されていない構成となっている。なお、Ｓ４２６５Ｓの処理においてカスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオフであると判別した場合には、Ｓ４２６６Ｓの処理を実行しない、即ち、実際に「魚群演出」の実行抽選を実行しない構成としても良い。Ｓ４２６５Ｓの処理において、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオンであると判別した場合（Ｓ４２６５Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、「魚群あり」のカスタム項目がＯＮに設定されていると判別した場合には、カスタム用魚群選択テーブル２２２ＳｂＢ２から、演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて魚群演出の有無を決定する（Ｓ４２６７Ｓ）。Ｓ４２６６Ｓ、または、Ｓ４２６７Ｓの処理が終了すると、Ｓ４２６６Ｓ、または、Ｓ４２６７Ｓの処理において決定した魚群演出の演出態様（魚群演出の有無）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２６８Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２６８Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４２６８Ｓの処理において設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面において魚群演出を実行するための処理が実行される。

【４２６９】

図１６０３に戻り、説明を続ける。変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）が終了すると、次に、表示用カウンタ処理（Ｓ４２０１Ｓ）と、状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）と、客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）を実行し、本処理を終了する。なお、表示用カウンタ処理（Ｓ４２０１Ｓ）と、状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）は、上述した第１１制御例における表示用カウンタ処理（図１４７３，Ｓ４２０１Ｓ参照）と、状態保管処理（図１４７４，Ｓ４２０２Ｓ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。また、客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）は、上述した客待ち演出処理（図１６０２参照）において実行される客待ちカスタム初期化処理（図１６０５，Ｓ４２４５Ｓ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１１）、入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドの情報を、対応する入賞情報格納エリアに設定し（Ｓ４７２１Ｓ）、入賞時カスタム処理を実行し（Ｓ４２７２Ｓ）、本処理を終了する。

【４２７０】

ここで、図１６０６を参照して、入賞時カスタム処理（Ｓ４２７２Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０６は、入賞時カスタム処理（Ｓ４２７２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。入賞時カスタム処理（Ｓ４２７２Ｓ）は、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合に、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づいて保留図柄の表示態様を決定したり、先読み演出の実行の有無及び演出態様を決定するための処理である。入賞時カスタム処理（Ｓ４２７２Ｓ）が実行されると、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢはオンであるかを判別し（Ｓ４２８１Ｓ）、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンではない、即ち、オフであると判別した場合には（Ｓ４２８１Ｓ：Ｎｏ）、通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて保留演出態様を決定する（Ｓ４２８２Ｓ）。一方、Ｓ４２８１Ｓの処理において、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４２８１Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム用

保留選択テーブル２２２ＳｃＢ２から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて保留演出態様を決定する（Ｓ４２８３Ｓ）。Ｓ４２８２Ｓ、または、Ｓ４２８３Ｓの処理が終了すると、Ｓ４２８２Ｓ、または、Ｓ４２８３Ｓの処理において決定した保留演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２８４Ｓ）、次いで、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢはオンであるかを判別する（Ｓ４２８５Ｓ）。Ｓ４２８４Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４２８４Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、コマンドに対応する保留図柄を表示するための処理を行う。

【４２７１】

カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４２８５Ｓ：Ｎｏ）、通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて先読み演出態様を決定する（Ｓ４２８６Ｓ）。一方、Ｓ４２８５Ｓの処理においてカスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４２８５Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ２から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて先読み演出態様を決定する（Ｓ４２８７Ｓ）。Ｓ４２８６Ｓ、または、Ｓ４２８７Ｓの処理が終了すると、Ｓ４２８６Ｓ、または、Ｓ４２８７Ｓの処理において決定した演出態様の先読み演出を実行するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４２８８Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４２８８Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４２８８Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、コマンドに対応する先読み演出を実行するための処理を行う。なお、上述したように、本第２変形例における通常用保留選択テーブル２２２ＳｃＢ１には、「保留変化あり」の振り分けが設けられていないため、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンに設定されていない場合、即ち、「保留変化あり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合には、保留変化演出が実行されない。したがって、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンに設定されていない場合には、実質的に「保留変化演出」の実行抽選は実行されていないこととなる。なお、本第２変形例では、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンではないと判別した場合にＳ４２８２Ｓの処理を実行する構成としたが、Ｓ４２８２Ｓの処理を実行せずに、必ず通常態様の保留図柄（白色の保留図柄）を決定する構成としても良い。また、上述したように、本第２変形例における通常用先読み選択テーブル２２２ＳｄＢ１には、「先読み演出あり」の振り分けが設けられていないため、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンに設定されていない場合、即ち、「先読みあり」のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合には、先読み演出が実行されない。したがって、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンに設定されていない場合には、実質的に「先読み演出」の実行抽選は実行されていないこととなる。なお、本第２変形例では、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンではないと判別した場合にＳ４２８５Ｓの処理を実行する構成としたが、Ｓ４２８５Ｓの処理を実行しない構成としても良い。

【４２７２】

図１６０３に戻り、説明を続ける。Ｓ４２１１の処理において入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１７）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１７：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４２０５Ｓ）、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（Ｓ４２０５Ｓ）は、上述した第１１制御例における大当たり関連処理（図１４７５，Ｓ４２０５Ｓ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４２１７の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１７：Ｎｏ）、その他コマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。

【４２７３】

次に、図１６０７を参照して、本第２変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ

４１３３Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０７は、本第２変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図１４８０，Ｓ４１０１Ｓ参照）に対して、客待ち状態において演出カスタム設定を行うための処理を追加した点で相違する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３３Ｓ）が実行されると、まず、楽曲変更フラグ２２３Ｓｄはオンであるかを判別し（Ｓ４５０１Ｓ）、オンであると判別した場合には（Ｓ４５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、楽曲カウンタ加減算処理を実行し（Ｓ４５０２Ｓ）、Ｓ４５０３Ｓの処理に移行する。なお、楽曲カウンタ加減算処理（Ｓ４５０２Ｓ）は、上述した第１１制御例における楽曲カウンタ加減算処理（図１４８１，Ｓ４５０２Ｓ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ４５０３Ｓの処理では、大当たり楽曲テーブルから大当たり楽曲カウンタ２２３Ｓｂの値に基づいて楽曲を特定し（Ｓ４５０３Ｓ）、特定された楽曲に合った楽曲コマンドを設定し（Ｓ４５０４Ｓ）、Ｓ４５３１Ｓの処理に移行する。Ｓ４５０１Ｓの処理において楽曲変更フラグ２２３Ｓｄがオンではないと判別した場合（Ｓ４５０１Ｓ：Ｎｏ）、または、Ｓ４５０４Ｓの処理が終了した場合には、次いで、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンであるかを判別する（Ｓ４５３１Ｓ）。客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンではないと判別した場合（Ｓ４５３１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、客待ち状態ではないと判別した場合には、その他枠ボタン２２、または、選択ボタン６００の操作内容に対応する演出態様を決定し（Ｓ４５３８Ｓ）、本処理を終了する。一方、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンであると判別した場合（Ｓ４５３１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、客待ち状態であると判別した場合には、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「１」であるかを判別し（Ｓ４５３２Ｓ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「１」であると判別した場合（Ｓ４５３２Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、カスタム設定中の客待ち状態であると判別した場合には、客待ちカスタムカーソル自動処理を実行する（Ｓ４５３３Ｓ）。この客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）は、カスタム設定画面において表示される矢印ｙａ３の表示位置を時間経過に応じて可変させるための処理である。なお、客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）の詳細な説明については、図１６０８を参照して後述する。

【４２７４】

客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）が終了すると、次に、客待ちカスタムＳＷ押下処理を実行する（Ｓ４５３４Ｓ）。この客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）では、カスタム設定中の客待ち状態における枠ボタン２２、または、選択ボタン６００の操作内容に対応して各種処理を実行する。なお、客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）の詳細な説明は、図１６１０を参照して後述する。客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）が終了すると、次に、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理を実行する（Ｓ４５３５Ｓ）。客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）は、カスタム設定中の客待ち状態において所定の操作方法で選択ボタン６００が操作されたこと（特殊コマンドが入力されたこと）に基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための処理である。なお、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）の詳細な説明については、図１６１３を参照して後述する。客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）が終了すると、Ｓ４５３８Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４５３２Ｓの処理において、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ４５３２Ｓ：Ｎｏ）、次に、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」であるかを判別する（Ｓ４５３６Ｓ）。客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」であると判別した場合（Ｓ４５３６Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、カスタム待機中の客待ち状態であると判別した場合には、客待ちカスタム移行処理を実行し（Ｓ４５３７Ｓ）、Ｓ４５３８Ｓの処理に移行する。客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）では、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下された場合にカスタム設定中の客待ち状態へと移行するための処理を行う。なお、客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）の詳細な説明については、図１６１６を参照して後述する。Ｓ４５３６Ｓの処理において、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ４５３

６Ｓ：Ｎｏ）、即ち、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「２」である場合には、Ｓ４５３８Ｓの処理に移行する。

【４２７５】

次に、図１６０８を参照して、変位体の位置を可変させる手段である客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０８は、客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）は、カスタム設定画面において表示される矢印ｙａ３の表示位置を時間経過に応じて可変させるための処理である。客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）が実行されると、まず、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「１」以上であるかを判別し（Ｓ４５６１Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「１」以上ではないと判別した場合（Ｓ４５６１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」であると判別した場合には本処理を終了する。一方、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４５６１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢがオンであるかを判別する（Ｓ４５６２Ｓ）。中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢがオンであると判別した場合（Ｓ４５６２Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、中ボタン６００ａが押下されていると判別した場合には本処理を終了する。Ｓ４５６２Ｓの処理において、中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢがオンではないと判別した場合（Ｓ４５６２Ｓ：Ｎｏ）、即ち、中ボタン６００ａが押下されていないと判別した場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値を「１」減算し（Ｓ４５６３Ｓ）、客待ちカスタムカーソル位置処理を実行する（Ｓ４５６４Ｓ）。ここで、図１６０９を参照して、客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ４５６４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６０９は、この客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ４５６４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ４５６４Ｓ）は、減算後のカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」となった場合、即ち、矢印ｙａ３の表示位置の可変タイミングとなった場合に、矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための処理である。客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ４５６４Ｓ）が実行されると、まず、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値は「０」であるかを判別し（Ｓ４１５１Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４１５１Ｓ：Ｎｏ）、矢印ｙａ３の移動タイミングではないため、本処理を終了する。一方、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４１５１Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」であるかを判別し（Ｓ４１５２Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」であると判別した場合（Ｓ４１５２Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「魚群あり」のカスタム項目を選択対象とする位置である場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「１」を設定し（Ｓ４１５３Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ４１５４Ｓ）、本処理を終了する。

【４２７６】

Ｓ４１５２Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ４１５２Ｓ：Ｎｏ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「魚群あり」のカスタム項目を選択対象とする位置ではない場合には、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」であるかを判別し（Ｓ４１５５Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」であると判別した場合（Ｓ４１５５Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象とする位置である場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「２」を設定し（Ｓ４１５６Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ４１５７Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４１５５Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」ではないと判別した場合（Ｓ４１５５Ｓ：Ｎｏ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象とする位置ではない場合には、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」であるかを判別し（Ｓ４１５８Ｓ）、カ

ーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」であると判別した場合（Ｓ４１５８Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置である場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「３」を設定し（Ｓ４１５９Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ４１６０Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４１５８Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」ではないと判別した場合（Ｓ４１５８Ｓ：Ｎｏ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「先読みあり」のカスタム項目を選択対象とする位置ではない場合には、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」であるかを判別し（Ｓ４１６１Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」であると判別した場合（Ｓ４１６１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「変動チャンス」のカスタム項目を選択対象とする位置である場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「４」を設定し（Ｓ４１６２Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「３０００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ４１６３Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４１６１Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」ではないと判別した場合（Ｓ４１６１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が「変動チャンス」のカスタム項目を選択対象とする位置ではない場合には、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」であるかを判別し（Ｓ４１６４Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」であると判別した場合（Ｓ４１６４Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、矢印ｙａ３の表示位置が決定ボタンを選択対象とする位置である場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値として「０」を設定し（Ｓ４１６５Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０（ｍｓ）」を設定し（Ｓ４１６６Ｓ）、本処理を終了する。このように、本第２変形例では、カスタム設定画面（カスタム設定中の客待ち状態）において表示される矢印ｙａ３の表示位置が時間経過に応じて自動的に可変する（移動する）構成としており、カスタム項目毎に矢印ｙａ３の滞在時間を異ならせることで、比較的カスタムの設定切り替えを行い易いカスタム項目と、比較的カスタムの設定切り替えを行い難いカスタム項目とを創出している。これにより、カスタム設定画面において遊技者にリズムゲーム感覚でカスタム設定を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４２７７】

図１６０８に戻り、説明を続ける。客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ４５６４Ｓ）が終了すると、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５６５Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４５６５Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４５６５Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、コマンドに対応する表示位置に矢印ｙａ３を表示するための処理を行う。なお、図１６０８に示すように、中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢがオンに設定されている期間、即ち中ボタン６００ａが長押しされている期間は、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が減算されないため、時間経過に応じてカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が可変されず、矢印ｙａ３の表示位置をカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する位置に可変して表示するための表示用コマンドも設定されないため、第３図柄表示装置８１に表示される矢印ｙａ３の表示位置は可変しない。

【４２７８】

なお、本第２変形例では、時間経過によって矢印ｙａ３の表示位置が可変することにより選択対象となるカスタム項目を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、矢印ｙａ３の位置を固定とし、複数のカスタム項目を動的表示（例えば、縦スクロール表示）させ、枠ボタン２２が押下されたタイミングで矢印ｙａ３が指し示す位置に停止表示されたカスタム項目をカスタム設定の対象とする構成としても良い。また、本第２変形例では、カスタム設定中の客待ち状態においてのみ矢印ｙａ３の表示位置を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、カスタム設定中の客待ち状態以外の状態（例えば、特図変動中、カスタム待機中の客待ち状態等）においても内部的には矢印ｙａ３の表示位置

を可変させるための処理を実行する構成としても良い。具体的には、電源投入時にカーソル移動カウンタに「５０」を、カーソル位置カウンタに「０」を、それぞれ設定し、枠ボタン入力監視・演出処理（図１６０７，Ｓ４１３３Ｓ参照）において、Ｓ４５３１Ｓの処理の前に客待ちカスタムカーソル自動処理を実行する構成とする。なお、このように構成する場合、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（図１６１２，Ｓ４６７７Ｓ参照）においてカーソル移動カウンタの値を０に設定しないように構成する。このように構成することで、電源投入後、カスタム設定中の客待ち状態であるか否かに関わらず、内部的に矢印ｙａ３を移動させ続けることができる。これにより、カスタム設定中の客待ち状態へと移行したタイミングにおける矢印ｙａ３の表示位置が不定となるため、遊技者がカスタム設定中の客待ち状態への移行タイミングを狙って枠ボタン２２を連打操作し、「魚群あり」のカスタム設定を容易に切替えてしまうことを抑制することができる。

【４２７９】

次に、図１６１０を参照して、客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１０は、客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）では、カスタム設定中の客待ち状態における枠ボタン２２、または、選択ボタン６００の操作に対応する各種処理を行う。客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）が実行されると、今回のＳＷ押下が上ボタン６００ｂの押下であるかを判別し（Ｓ４６３１Ｓ）、上ボタン６００ｂの押下であると判別した場合には（Ｓ４６３１Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６４０Ｓの処理に移行する。Ｓ４６３１Ｓの処理において、今回のＳＷ押下が上ボタン６００ｂの押下ではないと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｓ：Ｎｏ）、次に、今回のＳＷ押下が右ボタン６００ｃの押下であるかを判別する（Ｓ４６３２Ｓ）。今回のＳＷ押下が右ボタン６００ｃの押下であると判別した場合には（Ｓ４６３２Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６４０Ｓに移行する。Ｓ４６３２Ｓの処理において、今回のＳＷ押下が右ボタン６００ｃではないと判別した場合には（Ｓ４６３２Ｓ：Ｎｏ）、次に、今回のＳＷ押下が下ボタン６００ｄの押下であるかを判別する（Ｓ４６３３Ｓ）。今回のＳＷ押下が下ボタン６００ｄの押下であると判別した場合には（Ｓ４６３３Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６４０Ｓの処理に移行する。Ｓ４６３３Ｓの処理において、今回のＳＷ押下は下ボタン６００ｄの押下ではないと判別した場合には（Ｓ４６３３Ｓ：Ｎｏ）、次に、今回のＳＷ押下はＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）の押下であるかを判別し（Ｓ４６３４Ｓ）、枠ボタン２２の押下であると判別した場合には（Ｓ４６３４Ｓ：Ｙｅｓ）、情報決定手段である客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理を実行し（Ｓ４６３５Ｓ）、Ｓ４６４０Ｓの処理に移行する。

【４２８０】

ここで、図１６１１を参照して、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１１は、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）は、主にカスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下された場合に、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えるための処理である。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）が実行されると、まず、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値は「０」であるかを判別し（Ｓ４６６１Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４６６１Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオンであるかを判別し（Ｓ４６６２Ｓ）、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４６６２Ｓ：Ｎｏ）、情報に基づく演出決定手段としてカスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢをオンに設定する処理を実行し（Ｓ４６６３Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４６６２Ｓの処理において、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４６６２Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢをオフに設定し（Ｓ４６６４Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。Ｓ４６６１Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４６６１Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」であるかを判別し（Ｓ４６６５

Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ４６６５Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンであるかを判別し（Ｓ４６６６Ｓ）、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４６６６Ｓ：Ｎｏ）、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢをオンに設定し（Ｓ４６６７Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４６６６Ｓの処理において、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４６６６Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢをオフに設定し（Ｓ４６６８Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。

【４２８１】

Ｓ４６６５Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ４６６５Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」であるかを判別し（Ｓ４６６９Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」であると判別した場合には（Ｓ４６６９Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンであるかを判別し（Ｓ４６７０Ｓ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４６７０Ｓ：Ｎｏ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢをオンに設定し（Ｓ４６７１Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４６７０Ｓの処理において、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４６７０Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢをオフに設定し（Ｓ４６７２Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。Ｓ４６６９Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」ではないと判別した場合には（Ｓ４６６９Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」であるかを判別し（Ｓ４６７３Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」であると判別した場合には（Ｓ４６７３Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであるかを判別し（Ｓ４６７４Ｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４６７４Ｓ：Ｎｏ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢをオンに設定し（Ｓ４６７５Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４６７４Ｓの処理において、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４６７４Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢをオフに設定し（Ｓ４６７６Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。このように、カスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下された場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応する各フラグのオンオフが切り替えられることで、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦが切り替えられる。

【４２８２】

Ｓ４６７３Ｓの処理においてカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ４６７３Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」であるかを判別し（Ｓ４６７８Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」ではないと判別した場合には（Ｓ４６７８Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」であると判別した場合には（Ｓ４６７８Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。Ｓ４６７７Ｓの処理では、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ４６７７Ｓ）を実行し、本処理を終了する。

【４２８３】

なお、本第２変形例では、カスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２（ＰＵＳＨボタン）が押下されたタイミングで選択対象となっているカスタム項目に対応するフラグの設定を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて当該枠ボタン２２の操作を有効と判別するかの抽選（操作有効判別抽選）を行い、操作有効判別抽選により有効と判別されたことに基づいて選択対象となっているカスタム項目に対応するフラグの設定を切り替える構成としても良い。

【４２８４】

次に、図１６１２を参照して、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ４６７７Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１２は、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ４６７７Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムＰＵＳ

Ｈボタン初期化処理（Ｓ４６７７Ｓ）は、主にカスタム設定中の客待ち状態中に枠ボタン２２が押下されたことに基づいてカスタム設定に関連する各種カウンタの値を初期化したり、カスタム決定後の客待ち状態へと移行させるための処理である。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ４６７７Ｓ）が実行されると、まず、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値を「０」に設定し（Ｓ４６８０Ｓ）、次いで、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値を「０」に設定する（Ｓ４６８１Ｓ）。次に、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値を「０」に設定し（Ｓ４６８２Ｓ）、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されているＳＷ動作情報をクリア（消去）する（Ｓ４６８３Ｓ）。次に、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値を「２」に設定し（Ｓ４６８４Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を「５０００（ｍｓ）」に設定する（Ｓ４６８５Ｓ）。次に、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値に対応する客待ち演出態様を決定し（Ｓ４６８６Ｓ）、決定した客待ち演出態様に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４６８７Ｓ）。なお、Ｓ４６８６Ｓの処理では、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「２」であることに対応する客待ち演出態様が決定されるが、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値の「２」は、カスタム決定後の客待ち状態であることを示す値であるため、客待ち演出態様として図１５８９（ｂ）に示すカスタム決定画面が決定される。Ｓ４６８７Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４６８７Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、カスタム決定画面（図１５８９（ｂ））を表示するための処理を行う。

【４２８５】

図１６１０に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３４Ｓの処理において、今回のＳＷ押下がＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）の押下ではないと判別した場合には（Ｓ４６３４Ｓ：Ｎｏ）、次に、今回のＳＷ押下が中ボタン６００ａの押下であるかを判別する（Ｓ４６３６Ｓ）。今回のＳＷ押下が中ボタン６００ａの押下であると判別した場合には（Ｓ４６３６Ｓ：Ｙｅｓ）、中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢをオンに設定し（Ｓ４６３８Ｓ）、Ｓ４６４０Ｓの処理に移行する。Ｓ４６４０Ｓの処理では、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値として「１００（ｍｓ）」を設定し（Ｓ４６４０Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を「２００００（ｍｓ）」に設定し（Ｓ４６４１Ｓ）、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに今回のボタン押下の内容を格納し（Ｓ４６４２Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６３６Ｓの処理において、今回のＳＷ押下が中ボタン６００ａの押下ではないと判別した場合には（Ｓ４６３６Ｓ：Ｎｏ）、中ボタン長押し動作保持フラグ２２３ＳｋＢをオフに設定し（Ｓ４６３７Ｓ）、本処理を終了する。

【４２８６】

次に、図１６１３を参照して、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１３は、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）では、主にカスタム設定中の客待ち状態において所定の操作方法で選択ボタン６００が操作された場合に、矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための処理を行う。客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）が実行されると、まず、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が「１」以上であるかを判別し（Ｓ４７３２Ｓ）、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が「１」以上ではないと判別した場合（Ｓ４７３２Ｓ：Ｎｏ）、即ち、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が「０」である場合には、本処理を終了する。Ｓ４７３２Ｓの処理において、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４７３２Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値を１減算し（Ｓ４７３３Ｓ）、減算後のカーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が「０」であるかを判別し（Ｓ４７３４Ｓ）、「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４７３４Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４７３４Ｓ：Ｙｅｓ）、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢからボタン押下の内容（ＳＷ動作情報）を取得し（Ｓ４７３１

Ｓ）、今回のＳＷ押下が下ボタン６００ｄの押下であるかを判別する（Ｓ４７３５Ｓ）。なお、上述したように、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢには、直近３回分のＳＷ動作情報が格納されており、Ｓ４７３１Ｓの処理では、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されている全てのＳＷ動作情報を取得する。今回のＳＷ押下が下ボタン６００ｄの押下であると判別した場合には（Ｓ４７３５Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、前回のＳＷ押下は右ボタン６００ｃの押下であるかを判別し（Ｓ４７３６Ｓ）、前回のＳＷ押下は右ボタン６００ｃであると判別した場合には（Ｓ４７３６Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、前々回のボタン押下が上ボタン６００ｂであるかを判別する（Ｓ４７３７Ｓ）。Ｓ４７３７Ｓの処理において、前々回のボタン押下が上ボタン６００ｂであると判別した場合には（Ｓ４７３７Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値として「３」を設定し（Ｓ４７３８Ｓ）、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）の処理に移行する。カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）では、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値にカーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢのカウンタ値を加算する処理を行う。なお、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）の詳細な説明については、図１６１４を参照して後述する。このように、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢのカウンタ値が設定されてから「０」になるまでの期間に、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄの順に選択ボタン６００が操作された場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に「３」加算されることとなるため、矢印ｙａ３が現在の表示位置から３段階移動する。

【４２８７】

一方、Ｓ４７３６Ｓの処理において、前回のＳＷ押下が右ボタン６００ｃの押下ではないと判別した場合（Ｓ４７３６Ｓ：Ｎｏ）、または、Ｓ４７３７Ｓの処理において前々回のボタン押下が上ボタン６００ｂの押下ではないと判別した場合には（Ｓ４７３７Ｓ：Ｎｏ）、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値として「０」を設定し（Ｓ４７３９Ｓ）、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）の処理に移行する。つまり、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢのカウンタ値が設定されてから「０」になるまでの期間に、上ボタン６００ｂが押下されずに右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄの順に押下された場合、または、上ボタン６００ｂが押下された後、右ボタン６００ｃが押下されずに下ボタン６００ｄが押下された場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に加算されないため、矢印ｙａ３の表示位置は可変しない。また、Ｓ４７３５Ｓの処理において、今回のＳＷ押下が下ボタン６００ｄの押下ではないと判別した場合には（Ｓ４７３５Ｓ：Ｎｏ）、今回のＳＷ押下は右ボタン６００ｃであるかを判別し（Ｓ４７４０Ｓ）、今回のＳＷ押下が右ボタン６００ｃの押下であると判別した場合には（Ｓ４７４０Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、前回のボタン押下が上ボタン６００ｂの押下であるかを判別し（Ｓ４７４１Ｓ）、前回のボタン押下が上ボタン６００ｂの押下であると判別した場合には（Ｓ４７４１Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値として「２」を設定し（Ｓ４７４２Ｓ）、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）に移行する。つまり、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢのカウンタ値が設定されてから「０」になるまでの期間に、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃの順に選択ボタン６００が操作された場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に「２」加算されることとなるため、矢印ｙａ３が現在の表示位置から２段階移動する。一方、Ｓ４７４０Ｓの処理において、今回のＳＷ押下が右ボタン６００ｃの押下ではないと判別した場合（Ｓ４７４０Ｓ：Ｎｏ）、または、Ｓ４７４１Ｓの処理において、前回のボタン押下が上ボタン６００ｂの押下ではないと判別した場合には（Ｓ４７４１Ｓ：Ｎｏ）、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値として「０」を設定し（Ｓ４７４３Ｓ）、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）に移行する。つまり、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢのカウンタ値が設定されてから「０」になるまでの期間に、上ボタン６００ｂのみが押下された場合、または、右ボタン６００ｃのみが押下された場合、或いは、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄのいずれも押下されなかった場合には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に加算されないため、矢印ｙａ３の表示位置は可変しない。このように、本第２変形例では、カスタム設定画面における矢印ｙａ３の表示位置を、時間経過によって移動させる場合の他に、選択ボタン６００を所定の操作方法で操作

することによって移動可能に構成している。しかしながら、選択ボタン６００の操作により矢印ｙａ３の表示位置を可変させる方法の難易度を高くしており、かつ、カスタム設定画面において特殊コマンドの入力によって矢印ｙａ３の表示位置を移動させることが可能なことを遊技者に報知していないため、遊技に習熟した遊技者が実行できる特別な方法と位置づけられ、成功した場合には遊技者に優越感を与えることができる。

【４２８８】

次に、図１６１４を参照して、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１４は、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）は、客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（図１６１３，Ｓ４５３５Ｓ参照）において設定されたカーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値をカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に加算するための処理である。カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）が実行されると、まず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値は「１」以上であるかを判別し（Ｓ４７８１Ｓ）、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」以上ではないと判別した場合（Ｓ４７８１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であると判別した場合には、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されているＳＷ動作情報をクリア（消去）し（Ｓ４７８９Ｓ）、本処理を終了する。一方、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４７８１Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値にカーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値を加算し（Ｓ４７８２Ｓ）、加算後のカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「７」であるかを判別する（Ｓ４７８３Ｓ）。加算後のカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「７」であると判別した場合には（Ｓ４７８３Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値を「２」に設定し（Ｓ４７８４Ｓ）、Ｓ４７８９Ｓの処理に移行する。Ｓ４７８３Ｓの処理において、加算後のカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４７８３Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「６」であるかを判別し（Ｓ４７８５Ｓ）、「６」であると判別した場合には（Ｓ４７８５Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値を「１」に設定し（Ｓ４７８６Ｓ）、Ｓ４７８９Ｓの処理に移行する。また、Ｓ４７８５Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「６」ではないと判別した場合には（Ｓ４７８５Ｓ：Ｎｏ）、次に、加算後のカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「５」であるかを判別し（Ｓ４７８７Ｓ）、「５」であると判別した場合には（Ｓ４７８７Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値を「０」に設定し（Ｓ４７８８Ｓ）、Ｓ４７８９Ｓの処理に移行する。Ｓ４７８７Ｓの処理において、加算後のカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「５」ではないと判別した場合には、加算後のカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２～４」の範囲内、即ち、カスタム設定画面におけるカスタム項目の表示位置と対応付けられているカウンタ値であるため、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢのカウンタ値を調整する処理は行わず、Ｓ４７８９Ｓの処理に移行する。

【４２８９】

次に、図１６１５を参照して、タイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１５は、タイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。タイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１６０１参照）において実行される処理であり、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられている客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を更新するための処理である。なお、タイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）は、１ｍｓ経過する毎に実行される処理であるため、ＲＡＭ２２３に設けられている客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢは１ｍｓ間隔で更新される。タイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）が実行されると、まず、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢはオンであるかを判別し（Ｓ４８３２Ｓ）、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ４８３２Ｓ：Ｎｏ）、客待ち状態ではないため、客待ちカスタム初期化処理（Ｓ４２４５Ｓ）を実行し、本処理を終了する。一方、客待ちシナリオフラグ２２３ＳｌＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４８３

２Ｓ：Ｙｅｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値が「１」以上であるかを判別し（Ｓ４８３３Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４８３３Ｓ：Ｙｅｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を１減算する（Ｓ４８３４Ｓ）。次いで、減算後の客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値が「０」であるかを判別し（Ｓ４８３５Ｓ）、減算後の客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８３５Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ４８３５Ｓの処理において、減算後の客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４８３５Ｓ：Ｙｅｓ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」であるかを判別し（Ｓ４８３６Ｓ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４８３６Ｓ：Ｙｅｓ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値を「１」に設定し（Ｓ４８３７Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を「２００００」に設定し（Ｓ４８３８Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０」を設定する（Ｓ４８３９Ｓ）。次いで、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢ、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢ、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢ、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢの設定情報に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４８４６Ｓ）。なお、Ｓ４８４６Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４８４６Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づき、カスタム設定画面において各フラグの設定状況に対応する表示位置（ＯＮ、または、ＯＦＦの位置）にカーソルＣＳ１ａ～ＣＳ４ａを表示させる処理を行う。

【４２９０】

Ｓ４８４６Ｓの処理が終了すると、次いで、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値に対応する客待ち演出態様を設定し（Ｓ４８４２Ｓ）、決定した客待ち演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４８４３Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４８３６Ｓの処理において、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「１」である場合には、カスタム設定中の客待ち状態であることを示す客待ち演出態様（図１５８８（ｂ）参照）が設定され、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」である場合には、カスタム待機中の客待ち状態であることを示す客待ち演出態様が設定される。Ｓ４８４３Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４８４３Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、コマンドに対応する客待ち画面、または、カスタム設定画面を表示するための処理を行う。Ｓ４８３３Ｓの処理において客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値が「１」以上では無いと判別した場合（Ｓ４８３３Ｓ：Ｎｏ）、または、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８３６Ｓ：Ｎｏ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値を「０」に設定し（Ｓ４８４０Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を「３００００」に設定し（Ｓ４８４１Ｓ）、Ｓ４８４２Ｓの処理に移行する。

【４２９１】

次に、図１６１６を参照して、客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）の処理内容について説明する。図１６１６は、客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）は、カスタム待機中の客待ち状態においてＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下されたことに基づいてカスタム設定中の客待ち状態に移行するための処理である。客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）が実行されると、まず、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢからボタン押下の内容を取得し（Ｓ４８６１Ｓ）、ＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）の押下があるかを判別し（Ｓ４８６２Ｓ）、ＰＵＳＨボタンの押下がないと判別した場合には（Ｓ４８６２Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８６２Ｓの処理において、ＰＵＳＨボタンの押下があると判別した場合には（Ｓ４８６２Ｓ：Ｙｅｓ）、客待ちカスタム初期化処理を

実行し（Ｓ４２４５Ｓ）、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値を「１」に設定し（Ｓ４８６３Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値として「２０００（ｍｓ）」に設定する（Ｓ４８６４Ｓ）。次いで、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値に応じた客待ち演出態様を決定し（Ｓ４８６５Ｓ）、決定した客待ち演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４８６６Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０」を設定し（Ｓ４８６７Ｓ）、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢ、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢ、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢ、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢの設定情報に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４８６８Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４８６６Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４８６６Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいてカスタム設定画面を表示するための処理を行う。また、Ｓ４８６８Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４８６８Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づき、カスタム設定画面において各フラグの設定状況に対応する表示位置（ＯＮ、または、ＯＦＦの位置）にカーソルＣＳ１ａ～ＣＳ４ａを表示させる処理を行う。

【４２９２】

以上、説明した通り、本第１１制御例の第２変形例では、カスタム設定画面において時間経過に応じて切り替え可能なカスタム項目が変わるように構成され、タイミング良く枠ボタン２２を押下することでカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替え可能に構成している。また、カスタム項目によって切り替え可能な時間が比較的短いカスタム項目と、切り替え可能な時間が比較的長いカスタム項目とを設けている。このように構成することで、遊技者にリズムゲーム感覚でカスタム設定を楽しませることができる。なお、本第２変形例では、矢印ｙａ３の移動パターンを１パターンで構成したが、これに限るものではなく、矢印ｙａ３の移動パターンを複数パターン設定可能に構成しても良い。具体的には、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下されたことに基づいてカスタム設定中の客待ち状態に移行する場合に、矢印ｙａ３の移動パターンを決定するための抽選を行い、矢印ｙａ３の移動パターンを決定する構成としても良い。このように構成することで、カスタム設定中の客待ち状態に移行する度に異なる移動パターンでカスタム設定が実行されることとなるため、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４２９３】

また、本第２変形例では、カスタム設定画面において常に同じカスタム項目が表示される構成としたが、これに限るものではなく、カスタム設定中の客待ち状態に移行する度にカスタム設定画面において表示されるカスタム項目が異なる構成としても良い。例えば、１０個のカスタム項目を設け、カスタム設定画面では、そのうちの４個のみ表示される構成とし、カスタム設定中の客待ち状態に移行する際に抽選によって表示する４個のカスタム項目を決定する構成としても良い。

【４２９４】

また、本第２変形例では、特別図柄が変動表示されていない期間である客待ち状態においてのみカスタム設定を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動期間中もカスタム設定を実行可能に構成しても良い。このように構成する場合、実行中の変動演出とカスタム設定用の表示領域が重なってしまい、遊技者が変動演出を視認困難にならないように、例えば、表示画面の右下にカスタム設定用の表示領域を形成し、カスタムアイコンがルーレットのように動的表示される構成とし、遊技者が中ボタン６００ａを押下したタイミングで選択対象となっているカスタム項目のカスタム設定を実行する構成としても良い。この場合、選択対象が「魚群あり」や「変動チャンス」といった変動演出の演出態様に影響するカスタム項目である場合には、当該変動中の特図変動に対応する変動演出にはカスタム設定が反映されず、実行中の特図変動が終了したことに基づいて次の特図変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際にカスタム設定が反映されるよう

に構成すると良い。また、これに限るものではなく、大当たり遊技中にもカスタム設定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、単調になりがちな大当たり遊技中にカスタム設定としてリズムゲームを楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４２９５】

また、本第２変形例では、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２を押下することによりカスタム設定中の客待ち状態へと移行する構成であるが、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２を押下してからカスタム設定中の客待ち状態へと移行するまでの期間をランダムに設定する構成としても良い。例えば、枠ボタン２２を押下してから１秒経過後にカスタム設定中の客待ち状態へと移行するパターンと、２秒経過後にカスタム設定中の客待ち状態へと移行するパターンと、５秒経過後にカスタム設定中の客待ち状態へと移行するパターンを設け、枠ボタン２２が押下されたことに基づいてどのパターンを設定するか決定する構成としても良い。このように構成することで、枠ボタン２２を押下してからカスタム設定中の客待ち状態に移行するタイミングを多様にできるため、カスタム設定中の客待ち状態に移行するタイミングを狙っている遊技者がタイミングを計り難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【４２９６】

また、本第２変形例では、カスタム設定画面に表示されるカスタム項目を一定のものとしたが、これに限るものではなく、所定の条件が成立した場合には、カスタム設定画面に表示されるカスタム項目を可変させる構成としても良い。例えば、カスタム待機中の客待ち状態において枠ボタン２２を長押し操作した場合と、短押し操作した場合とでカスタム設定画面において表示されるカスタム項目を異ならせる構成としても良い。または、設定されている遊技状態によってカスタム設定画面において表示されるカスタム項目を異ならせる構成としても良い。このように構成することで、遊技者に複数回カスタム設定を行わせ易くなり、カスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４２９７】

また、本第２変形例では、１のカスタム設定が終了した後、何の制限もなく新たにカスタム設定を実行可能に構成しているが、これに限るものではなく、１のカスタム設定終了後、所定期間が経過するまで新たなカスタム設定を実行できない構成としても良い。例えば、１のカスタム設定終了後、所定回数（例えば、１０回）の特図変動が実行されるまで新たなカスタム設定を実行できない構成としても良い。または、１のカスタム設定終了後、５分間は新たなカスタム設定を実行できない構成としても良い。或いは、ＲＴＣ（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）を搭載する構成とし、毎正時から５分間のみカスタム設定を実行可能な構成としても良い。若しくは、特別図柄変動中に所定の抽選に当選した場合にポイントが付与される構成とし、所定数のポイントが貯まることでカスタム設定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が特図変動させる遊技を行わずに、カスタム設定画面における遊技に集中してしまい、遊技機の稼働が低下する不具合を抑制することができる。また、遊技者が希望するカスタムとは異なるカスタム設定が実行された場合に、所定期間は設定されたカスタムで遊技を行うこととなるため、様々なカスタムで遊技を行わせ易くなり、遊技者に新たな発見をさせ易くなる。

【４２９８】

また、本第２変形例では、各カスタム項目を重複して設定可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、重複して設定できないカスタム項目を設ける構成としても良い。具体的には、「魚群あり」のカスタム設定がＯＮに設定されている場合には、「保留変化あり」のカスタム設定をＯＮに設定できない構成としても良い。この場合、「魚群あり」のカスタム設定をＯＦＦに切り替えることで「保留変化あり」のカスタム設定をＯＮに切替可能となる。また、反対に「保留変化あり」のカスタム設定がＯＮに設定されている場合には、「魚群あり」のカスタム設定をＯＮに設定できない構成としても良い。この場合、「保留変化あり」のカスタム設定をＯＦＦに切り替えることで「魚群あり」のカスタム設定をＯＮに切替可能となる。このように構成することで、例えば、「魚群あり」をＯ

Ｎに設定したかった遊技者が「保留変化あり」をＯＮに設定してしまった場合には、一度「保留変化あり」をＯＦＦに設定してから「魚群あり」を狙って枠ボタン２２を押下するといったカスタム設定の手順を複雑にすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、「魚群あり」のカスタム設定がＯＮに設定されている状態で、カスタム設定画面において「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象として枠ボタン２２が押下された場合には、押下タイミングでは「保留変化あり」のカスタム設定を行わずに待機させ、「魚群あり」のカスタム設定がＯＦＦに設定されたタイミングで「保留変化あり」のカスタム設定をＯＮに設定する構成としても良い。或いは、「魚群あり」のカスタム設定がＯＮに設定されている状態で、「保留変化あり」のカスタム設定がＯＮに設定された場合には、「魚群あり」のカスタム設定を強制的にＯＦＦに設定する構成としても良い。

【４２９９】

また、本第２変形例では、１のカスタム項目のカスタム設定が実行され、次のカスタム設定画面において同一のカスタム項目を選択対象として枠ボタン２２の操作が実行された場合には、単に当該カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦが切り替わるのみであったが、これに限るものではなく、２回連続して１のカスタム項目を選択対象としているタイミングで枠ボタン２２が押下された場合には、特殊なカスタム設定を実行可能に構成しても良い。例えば、１のカスタム設定画面において「魚群あり」のカスタム設定がＯＮに設定された後、次回のカスタム設定画面においても「魚群あり」のカスタム項目を選択対象として枠ボタン２２の操作が実行された場合には、魚群演出の種別として「プレミア魚群演出（大当たり当選時のみ虹魚群演出が実行されるカスタム設定）」を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が一度「魚群あり」のカスタム設定をＯＮに設定した場合であっても、次のカスタム設定画面で「魚群あり」のカスタム項目を狙ってみようと思わせ易くなる。なお、このように構成する場合、例えば、「魚群あり」のカスタム設定をＯＮに設定した次のカスタム設定画面において「今「魚群あり」を狙うと、「プレミア魚群カスタム」が設定できるよ」といった報知態様を表示する構成とすると良い。このように構成することで、遊技者に２連続で「魚群あり」のカスタム項目を狙ってみようと思わせ易くなる。

【４３００】

また、本第２変形例では、カスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２（ＰＵＳＨボタン）が押下されたタイミングで選択対象となっているカスタム項目のカスタム設定を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、枠ボタン２２が押下された後、所定期間（１～３秒）が経過するまでは矢印ｙａ３の移動が停止せず、所定期間経過後に矢印ｙａ３が停止した位置において選択対象となったカスタム項目のカスタム設定を実行する構成としても良い。つまり、枠ボタン２２が押下されてから矢印ｙａ３が停止するまでにタイムラグを設ける構成としても良い。なお、タイムラグは複数パターンの中から１のパターンを決定する構成とすると良い。または、枠ボタン２２が押下されたことに基づいて当該枠ボタン２２の操作を有効と判別するかの抽選（操作有効判別抽選）を行い、操作有効判別抽選により有効と判別されたことに基づいて選択対象となっているカスタム項目のカスタム設定を実行可能に構成しても良い。或いは、枠ボタン２２が押下された後、操作有効判別抽選を行い、操作が有効と判別された場合にタイムラグを設定する構成としても良い。

【４３０１】

また、本第２変形例では、カスタム設定した場合、次回のカスタム設定中の客待ち状態に移行した場合にも前回のカスタム設定内容が反映される構成としたが、これに限るものではなく、カスタム設定中の客待ち状態に移行する毎にカスタム設定内容が初期化（ＯＦＦに設定）される構成としても良い。または、カスタム設定から所定期間（例えば、１０分間）特図変動が実行されなかった場合に、カスタム設定を初期化（ＯＦＦに設定）する構成としても良い。このように構成することで、遊技者が変わった場合に前回の遊技者によって設定されたカスタム設定が次の遊技者に引き継がれないようにすることができる。

【４３０２】

＜第１１制御例の第２変形例の別例１について＞
次に、図１６１７から図１６４７を参照して、第１１制御例の第２変形例の別例１について説明する。上述した第２変形例では、例えば、「魚群あり」のカスタム項目をＯＮに設定することで変動演出として魚群演出が設定可能となるように、カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦの切り替えにより単に対象となる演出の実行有無が切り替わるのみであった。これに対して、第２変形例の別例１では、１のカスタム項目に対して、従属するカスタム項目を複数設ける構成としている。例えば、「保留変化あり」の主カスタム項目に対して、「通常時と時短時」という従カスタム項目（主カスタム項目に従属するカスタム項目）と、「確変時」という従カスタム項目を設けており、それぞれの従カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替え可能に構成している。なお、「通常時と時短時」の従カスタム項目がＯＮである場合には、通常状態、または、時短状態が設定されている場合に、保留変化演出が設定可能となる従カスタム項目であり、「確変時」の従カスタム項目がＯＮである場合には、確変状態が設定されている場合に、保留変化演出が設定可能となる従カスタム項目である。つまり、「保留変化あり」の主カスタム項目の設定状態として、「通常時と時短時」及び「確変時」の従カスタム項目がＯＦＦに設定されている状態（いずれの遊技状態でも保留変化演出が実行されない状態）、「通常時と時短時」の従カスタム項目のみＯＮに設定されている状態（通常状態、または、時短状態が設定されている場合にのみ保留変化演出が実行される状態）、「確変時」の従カスタム項目のみＯＮに設定されている状態（確変状態が設定されている場合にのみ保留変化演出が実行される状態）、「通常時と時短時」及び「確変時」の従カスタム項目がＯＮに設定されている状態（いずれの遊技状態でも保留変化演出が実行される状態）の４つの設定状態を創出可能に構成している。このように構成することで、より詳細なカスタム設定が可能となり、遊技の興趣を向上できる。
【４３０３】
また、本第２変形例の別例１では、設定されている遊技状態によってカスタム設定画面における矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせている。詳細については後述するが、例えば、通常状態、または、時短状態が設定されている場合には、「先読みあり」のカスタム項目を切り替え易くし、確変状態が設定されている場合には「先読みあり」のカスタム項目を切り替え難く構成している。一方で、「魚群あり」のカスタム項目は通常状態、または、時短状態が設定されている場合に切り替え難く、確変状態が設定されている場合には切り替え易く構成している。このように、遊技状態によってカスタム設定画面における矢印ｙａ３の移動パターンが可変することで、カスタム設定画面でのリズムゲームが単調にならず、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。
【４３０４】
この第１１制御例の第２変形例の別例１におけるパチンコ機１０が、上述した第１１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１制御例の第２変形例の別例１におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【４３０５】
＜第１１制御例の第２変形例の別例１におけるカスタム設定画面について＞
図１６１７から図１６１９を参照して、本第２変形例の別例１におけるカスタム設定画面について説明する。図１６１７は、本第２変形例の別例１におけるカスタム設定中の客待ち状態において表示画面に表示される客待ち画面（カスタム設定画面）の一例を示した図である。本第２変形例の別例１におけるカスタム設定画面では、「魚群あり」ＣＳ１、「保留変化あり」ＣＳ２、「先読みあり」ＣＳ３、「変動チャンス」ＣＳ４の４つの主カスタム項目と、決定ボタンＣＳ５と、「魚群あり」ＣＳ１に従属する従カスタム項目とし

て、「魚群」ＣＳ６と、「赤魚群」ＣＳ７が、「保留変化あり」ＣＳ２に従属する従カスタム項目として、「通常時と時短時」ＣＳ８と、「確変時」ＣＳ９が、それぞれ表示されている。また、一部の主カスタム項目と従カスタム項目には、それぞれカスタム設定状況を示すためのカーソルＣＳ３ａ～ＣＳ９ａが表示されており、カーソルの表示位置によって対応するカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを遊技者は認識可能である。

【４３０６】

従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６は、変動演出中の背景画像として青色の魚の群れが表示画面を正面視右側から正面視左側に横切る魚群演出の実行有無を設定するための従カスタム項目である。また、従カスタム項目である「赤魚群」ＣＳ７は、変動演出の背景画像として赤色の魚の群れが表示画面を正面視右側から正面視左側に横切る赤魚群演出の実行有無を設定するための従カスタム項目である。赤魚群演出は、特別図柄の当否判定結果が「大当たり」であり、かつ、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」、または、「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合にのみ実行可能な演出である。つまり、赤魚群演出が実行された場合には、その特図変動が確変大当たりに当選していることが確定する。一方、通常の魚群演出は、特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合よりも「大当たり」である場合の方が実行され易く構成されており、いずれの大当たり種別であっても実行され得る演出である。また、「保留変化あり」ＣＳ２の従カスタム項目である「通常時と時短時」ＣＳ８は、遊技状態として通常状態、または、時短状態が設定されている場合における保留変化演出の実行有無を設定するための従カスタム項目であり、「確変時」ＣＳ９は、遊技状態として確変状態が設定されている場合における保留変化演出の実行有無を設定するための従カスタム項目である。なお、「先読みあり」ＣＳ３、「変動チャンス」ＣＳ４のカスタム内容については、上述した第１１制御例の第２変形例と同一である。

【４３０７】

本第２変形例の別例１におけるカスタム設定画面では、上述した第１１制御例の第２変形例と同様に、矢印ｙａ３が時間経過に応じて自動的に表示位置を可変する構成であり、遊技者が枠ボタン２２を押下したタイミングで矢印ｙａ３が指し示しているカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦが切り替わる構成である。なお、従カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦ切り替えも同様に遊技者が枠ボタン２２を押下したタイミングで停止表示された矢印ｙａ３の延長線上に位置する従カスタム項目のＯＮ・ＯＦＦが切り替わる構成である。つまり、矢印ｙａ３が「魚群あり」ＣＳ１を指し示している期間において枠ボタン２２が押下されたタイミングによって「魚群」ＣＳ６の従カスタム項目の設定が切り替わる場合と、「赤魚群」ＣＳ７の従カスタム項目が切り替わる場合がある。このように構成することで、遊技者は、主カスタム項目だけでなく、従カスタム項目と矢印ｙａ３の位置関係を注視して枠ボタン２２を押下することとなるため、よりリズムゲーム感を強くすることが可能となる。

【４３０８】

次に、図１６１８及び図１６１９を参照して、設定されている遊技状態毎の客待ちカスタム画面のカーソル位置と各種フラグとの関係について説明する。図１６１８は、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態である場合の客待ちカスタム画面のカーソル位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。「カーソル移動カウンタ値」の項目は、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値を示しており、「カーソル位置Ａカウンタ値」の項目は、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を示しており、「カーソル位置Ｂカウンタ値」の項目は、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を示しており、「表示コマンド送信」は、音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示用コマンドが送信されるタイミングを示しており、「矢印表示位置」は、矢印ｙａ３の表示位置を示している。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪは、矢印ｙａ３の表示位置を決定するためのカウンタの１つであり、主カスタム項目毎にカウンタ値が予め規定されている。また、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪは、矢印ｙａ３の表示位置を決定するためのカウンタの１つであり、カウンタ値として「０」または「１」が設定される。本第２変形例の別例１では、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪ

の値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に基づいて矢印ｙａ３の表示位置を決定する。具体的には、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、主カスタム項目として「魚群あり」ＣＳ１、従カスタム項目として「魚群」ＣＳ６を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合には、主カスタム項目として「魚群あり」ＣＳ１、従カスタム項目として「赤魚群」ＣＳ７を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示される。また、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、主カスタム項目として「保留（変化）あり」ＣＳ２、従カスタム項目として「通常時と時短時」ＣＳ８を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合には、主カスタム項目として「保留（変化）あり」ＣＳ１、従カスタム項目として「確変時」ＣＳ９を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示される。また、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、主カスタム項目として「先読みあり」ＣＳ３を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示され、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、主カスタム項目として「変動チャンス」ＣＳ４を選択対象とする位置に矢印ｙａ３が表示される。なお、本第２変形例の別例１では、「先読みあり」ＣＳ３と、「変動チャンス」ＣＳ４には従カスタム項目を設けていないため、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」に設定されない構成としている。

【４３０９】

本第２変形例の別例１では、設定されている遊技状態に応じて矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせており、図１６１８に示すように、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態である場合には、「魚群あり」の主カスタム項目に矢印ｙａ３が滞在する期間（選択対象とする期間）は、１００ｍｓであり、「保留（変化）あり」の主カスタム項目を選択対象とする期間は２０００ｍｓであり、「先読みあり」の主カスタム項目を選択対象とする期間は１０００ｍｓであり、「変動チャンス」の主カスタム項目を選択対象とする期間は１０００ｍｓとなっている。つまり、遊技状態として通常状態、または、時短状態が設定されている場合には、矢印ｙａ３が「魚群あり」の主カスタム項目を選択対象とする期間が他の主カスタム項目よりも短い期間で設定されている。

【４３１０】

次に、図１６１９を参照して、設定されている遊技状態が確変状態である場合の客待ちカスタム画面のカーソル位置と各種フラグとの関係について説明する。図１６１９は、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態である場合の客待ちカスタム画面のカーソル位置と各種フラグとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図１６１９に示すように、遊技状態として確変状態が設定されている場合には、「魚群あり」の主カスタム項目に矢印ｙａ３が滞在する期間（選択対象とする期間）は、２０００ｍｓであり、「保留変化あり」の主カスタム項目を選択対象とする期間は１０００ｍｓであり、「先読みあり」の主カスタム項目を選択対象とする期間は５００ｍｓであり、「変動チャンス」の主カスタム項目を選択対象とする期間は６００ｍｓとなっている。つまり、遊技状態として確変状態が設定されている場合には、矢印ｙａ３が「魚群あり」の主カスタム項目を選択対象とする期間が他の主カスタム項目よりも長い期間で設定されている。したがって、通常状態、または、時短状態が設定されている場合には、他のカスタム項目よりも「魚群あり」のカスタム設定をし難く構成しており、確変状態においては、他のカスタム項目よりも「魚群あり」のカスタム設定をし易く構成している。このように構成することで、通常状態において「魚群あり」のカスタム設定をできなかった遊技者が、確変状態において「魚群あり」のカスタム設定をすることで、確変状態が終了した後の通常状態において魚群演出の実行をモチベーションに遊技を継続させ易くなる。

【４３１１】

＜第１１制御例の第２変形例の別例１における電気的構成について＞

次に、図１６２０から図１６３２を参照して、本第１１制御例の第２変形例の別例１における電気的構成について説明する。まず、図１６２０を参照して、本第２変形例の別例１の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図１６２０は、本第２変形例の別例１の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。上述した第２変形例におけるＲＯＭ２２２に対して、魚群予告選択テーブル２２２ＳｂＢに代えて魚群予告選択テーブル２２２ＳａＪを、保留予告選択テーブル２２２ＳｃＢに代えて保留予告選択テーブル２２２ＳｂＪを設けている点と、新たにカーソル移動テーブル２２２ＳｃＪと、カーソル加算テーブル２２２ＳｄＪを追加している点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１６２２から図１６２５を参照して、魚群予告選択テーブル２２２ＳａＪの内容について説明する。図１６２２（ａ）は、魚群予告選択テーブル２２２ＳａＪの構成を模式的に示したブロック図である。魚群予告選択テーブル２２２ＳａＪは、魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１と、魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２と、魚群選択Ｃテーブル２２２ＳａＪ３と、魚群選択Ｄテーブル２２２ＳａＪ４により構成されており、後述する魚群選択処理（図１６３４，Ｓ４２９１Ｓ参照）においてカスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪと、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪの設定状況に応じて参照するテーブルが決定される。

【４３１２】

図１６２２（ｂ）は、魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１の規定内容を模式的に示した図である。魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１は、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪと、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがいずれもオフに設定されている場合、即ち、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６と、「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がいずれもＯＦＦである場合に参照されるテーブルである。図１６２２（ｂ）に示すように、魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１には、特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて魚群演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば、抽選結果として「魚群なし」、即ち、魚群演出を実行しないことが決定される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定される。つまり、魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１では、特図変動内容にかかわらず「魚群あり（通常の魚群演出あり）」と「赤魚群あり」が決定される演出カウンタ２２３ｆの値の振り分けがないため、魚群演出の実行が決定されない。したがって、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６と、「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がいずれもＯＦＦである場合には、いずれの魚群演出も設定されることはない。

【４３１３】

図１６２３は、魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２の規定内容を模式的に示した図である。魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２は、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオン、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオフに設定されている場合、即ち、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定がＯＮ、「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がＯＦＦである場合に参照されるテーブルである。図１６２３に示すように、魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２には、上述した魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１と同様

に特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて魚群演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９４」の範囲内であれば、抽選結果として「魚群なし」が、「９５～９９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定される。つまり、特図変動内容が「外れ」である場合には、５％（５／１００）の割合で「魚群あり」が設定され、特図変動内容が「当たり」である場合には、いずれの大当たり種別であっても、２０％（２０／１００）の割合で「魚群あり」が設定される。なお、魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２では、特図変動内容にかかわらず「赤魚群あり」が決定されないように構成している。したがって、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定がＯＮ、「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がＯＦＦである場合には、通常の魚群演出は設定可能であるものの、赤魚群演出が設定されることはない。なお、通常の魚群演出は、特図変動内容が「外れ」である場合よりも「当たり」である場合の方が選択され易く構成しているため、通常の魚群演出が実行された場合、遊技者に今回の特図変動が当たり当選であることを期待させることができる。

【４３１４】

図１６２４は、魚群選択Ｃテーブル２２２ＳａＪ３の規定内容を模式的に示した図である。魚群選択Ｃテーブル２２２ＳａＪ３は、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオフ、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンに設定されている場合、即ち、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定がＯＦＦ、「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がＯＮである場合に参照されるテーブルである。図１６２４に示すように、魚群選択Ｃテーブル２２２ＳａＪ３には、上述した魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１と同様に特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて魚群演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば、抽選結果として「魚群なし」が決定される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「９０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「赤魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「９０～９９」の範囲内であれば抽選結果として「赤魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「魚群なし」が決定される。つまり、特図変動内容が

「外れ」である場合には、「赤魚群あり」が設定されず、特図変動内容が「当たり」である場合には、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」、または、「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」、または、「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には「赤魚群あり」が設定されず、「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」、または、「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、それぞれ１０％（１０／１００）の割合で「赤魚群あり」が設定される。つまり、大当たり種別が確変大当たりである場合の一部でのみ「赤魚群あり」が設定される構成であるため、赤魚群演出が実行された場合には、遊技者は確変大当たりであることを確信することができる。

【４３１５】

図１６２５は、魚群選択Ｄテーブル２２２ＳａＪ４の規定内容を模式的に示した図である。魚群選択Ｄテーブル２２２ＳａＪ４は、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオン、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンに設定されている場合、即ち、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定及び「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がいずれもＯＮである場合に参照されるテーブルである。図１６２５に示すように、魚群選択Ｄテーブル２２２ＳａＪ４には、上述した魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１と同様に特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて魚群演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９４」の範囲内であれば、抽選結果として「魚群なし」が決定され、「９５～９９」の範囲内であれば「魚群あり」が決定される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内で「魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「７０～８９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定され、「９０～９９」の範囲内であれば「赤魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「７０～８９」の範囲内であれば抽選結果として「魚群あり」が決定され、「９０～９９」の範囲内であれば「赤魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば「魚群あり」が決定される。また、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲内で「魚群なし」が決定され、「８０～９９」の範囲内であれば「魚群あり」が決定される。つまり、特図変動内容が「外れ」である場合には、「魚群あり」は設定され得るものの、「赤魚群あり」が設定されず、特図変動内容が「当たり」である場合には、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」、または、「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」、または、「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、「魚群あり」が設定され得るものの、「赤魚群あり」が設定されず、「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」、または、「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、それぞれ２０％（２０／１００）の割合で「魚群あり」が設定され、１０％（１０／１００）の割合で「赤魚群あり」が設定される。つまり、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定及び「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がいずれもＯＮである場合には、通常の魚群演出と赤魚群演出がいずれも設定可能に構成される。

【４３１６】

なお、本第２変形例の別例１では、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定及び「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がいずれもＯＮである場合には、通常の魚群演出と赤魚群演出がいずれも設定可能に構成したが、これに限るものではなく、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定及び「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定がいずれもＯＮに設定されている場合のみ選択可能となる特殊な魚群

演出を設ける構成としても良い。例えば、特図変動内容が「外れ」の場合には設定されず、特図変動内容が「当たり」の場合のみ設定可能となる「虹魚群演出」を設ける構成としても良いし、特図変動内容が「当たり」であり、かつ、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する場合のみ実行される「金魚群演出」を設ける構成としても良い。このように構成することで、「魚群あり」の従カスタム項目である「魚群」ＣＳ６のカスタム設定及び「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定をいずれもＯＮにしてみようと遊技者に思わせ易くなり、カスタム設定画面における演出効果を向上させることができる。

【４３１７】

次に、図１６２６から図１６３０を参照して、保留予告選択テーブル２２２ＳｂＪの内容について説明する。図１６２６は、保留予告選択テーブル２２２ＳｂＪの構成を模式的に示したブロック図である。図１６２６に示すように、保留予告選択テーブル２２２ＳｂＪは、保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１と、保留選択Ｂテーブル２２２ＳｂＪ２と、保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３と、保留選択Ｄテーブル２２２ＳｂＪ４で構成されており、設定されている遊技状態と、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪ及びカスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪの設定状況に対応して遊技球が始動入賞口（第１入球口６４、または、第２入球口６４０）に入賞した際に表示される保留図柄の表示態様を決定するためのテーブルが決定される。図１６２７は、保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１の規定内容を模式的に示した図である。保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１は、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態であり、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオフに設定されている場合、即ち、「保留変化あり」の従カスタム項目である「通常時と時短時」ＣＳ８のカスタム設定がＯＦＦである場合に参照されるテーブルである。図１６２７に示すように、保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１には、特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて保留変化演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば、抽選結果として「保留変化なし」、即ち、保留変化演出を実行しないことが決定される。この場合、保留図柄の表示態様として通常保留図柄（白色の保留図柄）が表示される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定される。つまり、保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１では、特図変動内容にかかわらず「保留変化あり」が決定される演出カウンタ２２３ｆの値の振り分けがないため、保留変化演出の実行が決定されない。したがって、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態であり、「保留変化あり」の従カスタム項目である「通常時と時短時」ＣＳ８のカスタム設定がＯＦＦである場合には、保留変化演出が設定されることはない。

【４３１８】

図１６２８は、保留選択Ｂテーブル２２２ＳｂＪ２の規定内容を模式的に示した図である。保留選択Ｂテーブル２２２ＳｂＪ２は、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態であり、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンに設定されている場合、即ち、「保留変化あり」の従カスタム項目である「通常時と時短時」ＣＳ８のカスタム設定がＯＮである場合に参照されるテーブルである。図１６２８に示すように、保留選択Ｂテーブル２２２ＳｂＪ２には、上述した保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１と同様に特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて保留変化演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が

「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲内であれば、抽選結果として「保留変化なし」が、「６５～８４」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「８５～９４」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（緑）」が、「９５～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６９～７８」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「７９～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６９～７８」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「７９～９８」の範囲内であれば「保留変化（赤）」が、「９９」であれば「保留変化（虹）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６９～７８」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「７９～９８」の範囲内であれば「保留変化（赤）」が、「９９」であれば「保留変化（虹）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６９～７８」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「７９～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６３」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「６４～６８」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６９～７８」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「７９～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。

【４３１９】

図１６２９は、保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３の規定内容を模式的に示した図である。保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３は、設定されている遊技状態が確変状態であり、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオフに設定されている場合、即ち、「保留変化あり」の従カスタム項目である「確変時」ＣＳ９のカスタム設定がＯＦＦである場合に参照されるテーブルである。図１６２９に示すように、保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３には、特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて保留変化演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内であれば、抽選結果として「保留変化なし」、即ち、保留変化演出を実行しないことが決定される。この場合、保留図柄の表示態様として通常保留図柄（白色の保留図柄）が表示される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲内で「保留変化なし」が決定される。つまり、保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３では、特図変動内容にかかわらず「保留変化あり」が決定される演出カウンタ２２３ｆの値の振り分けがないため、保留変化演出の実行が決定されない。したがって、設定されている遊技状態

が確変状態であり、「保留変化あり」の従カスタム項目である「確変時」ＣＳ９のカスタム設定がＯＦＦである場合には、保留変化演出が設定されることはない。

【４３２０】

図１６３０は、保留選択Ｄテーブル２２２ＳｂＪ４の規定内容を模式的に示した図である。保留選択Ｄテーブル２２２ＳｂＪ４は、設定されている遊技状態が確変状態であり、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオンに設定されている場合、即ち、「保留変化あり」の従カスタム項目である「確変時」ＣＳ９のカスタム設定がＯＮである場合に参照されるテーブルである。図１６３０に示すように、保留選択Ｄテーブル２２２ＳｂＪ４には、上述した保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１と同様に特図変動内容（特別図柄の当否判定結果）と、大当たり種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて保留変化演出の有無と演出態様が規定されている。具体的には、特図変動内容が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５４」の範囲内であれば、抽選結果として「保留変化なし」が、「５５～７４」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「７５～８９」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（緑）」が、「９０～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。一方、特図変動内容が「当たり」であり、大当たり種別が「大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３８」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「３９～６３」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６４～８３」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「８４～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３８」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「３９～６３」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６４～８３」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「８４～９８」の範囲内であれば「保留変化（赤）」が、「９９」であれば「保留変化（虹）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３８」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「３９～６３」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６４～８３」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「８４～９８」の範囲内であれば「保留変化（赤）」が、「９９」であれば「保留変化（虹）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３８」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「３９～６３」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６４～８３」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「８４～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。また、大当たり種別が「大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）」である場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３８」の範囲内で「保留変化なし」が決定され、「３９～６３」の範囲内であれば抽選結果として「保留変化（青）」が、「６４～８３」の範囲内であれば「保留変化（緑）」が、「８４～９９」の範囲内であれば「保留変化（赤）」がそれぞれ決定される。このように、本第２変形例の別例１では、設定されている遊技状態が、通常状態、または、時短状態である場合よりも確変状態である場合の方が、特図変動内容が「当たり」である場合に保留変化演出ありの演出態様が決定され易く構成している。

【４３２１】

次に、図１６３１を参照して、カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪの内容について説明する。図１６３１（ａ）は、カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪの構成を模式的に示したブロック図である。図１６３１（ａ）に示すように、カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪは、通常時短カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ１と、確変カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ２で構成されている。カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪは、カスタム設定画面における矢印ｙａ３の移動パターンを設定するためのテーブルであり、設定されている遊技状態に対応して参照されるテーブルが決定される。これにより、設定されている遊技状態によって矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせることが可能となり、カスタム設定画面における矢印ｙａ３の移動が単調となることを抑制することができる。図１６３１（ｂ）は

、通常時短カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ１の規定内容を模式的に示した図である。通常時短カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ１は、設定されている遊技状態が通常状態、または、時短状態である場合に参照されるテーブルである。通常時短カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ１は、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪと、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪに対応付けて選択対象となる主カスタム項目と従カスタム項目の態様と、カーソル移動時間値が規定されている。本第２変形例の別例１では、矢印ｙａ３の表示位置をカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪと、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に基づいて設定しており、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪと、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が更新された場合に対応するカーソル移動時間値がカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢに設定される。そして、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が０になると、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪと、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が更新される。これにより、矢印ｙａ３の表示位置を時間経過に応じて可変させることができる。図１６３１（ｂ）に示すように、更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として５０ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「魚群あり」の主カスタム項目と、「通常の魚群」の従カスタム項目となる。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合には、カーソル移動時間値として５０ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「魚群あり」の主カスタム項目と、「赤魚群」の従カスタム項目となる。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「保留（変化）あり」の主カスタム項目と、「通常時と時短時」の従カスタム項目となる。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「保留変化あり」の主カスタム項目と、「確変時」の従カスタム項目となる。

【４３２２】

更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「先読みあり」の主カスタム項目となる。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「変動チャンス」の主カスタム項目となる。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。なお、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、矢印ｙａ３の選択対象は「決定」となる。

【４３２３】

図１６３１（ｃ）は、確変カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ２の規定内容を模式的に示した図である。確変カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ２は、設定されている遊技状態

が確変状態である場合に参照されるテーブルである。確変カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ２は、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪと、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪに対応付けて選択対象となる主カスタム項目と従カスタム項目の態様と、カーソル移動時間値が規定されている。図１６３１（ｃ）に示すように、更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として５００ｍｓが設定される。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合には、カーソル移動時間値として５００ｍｓが設定される。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として５００ｍｓが設定される。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として６００ｍｓが設定される。更新されたカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合には、カーソル移動時間値として１０００ｍｓが設定される。このように、確変カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ２では、通常時短カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ１よりも矢印ｙａ３が「魚群あり」の主カスタム項目を選択対象とする期間が長く設定される構成としており、その他の主カスタム項目を選択対象とする期間が短く設定される構成としている。したがって、確変状態が設定されている場合の方が、通常状態、または、時短状態が設定されている場合よりも遊技者が「魚群あり」のカスタム設定を実行し易くなり、その他の主カスタム項目のカスタム設定を実行し難くなるように構成している。これにより、通常状態において「魚群あり」のカスタム設定ができなかった遊技者が、大当たり当選後の確変状態において「魚群あり」のカスタム設定を実行することで、確変状態終了後の通常状態において魚群演出が実行されることをモチベーションとして遊技者に遊技を継続させ易くなる。なお、本第２変形例の別例１では、設定されている遊技状態によって矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせる構成としたが、これに限るものではなく、遊技状態に応じてカスタム設定画面においてカスタム設定できるカスタム項目を異ならせる構成としても良い。例えば、通常状態ではカスタム設定できず（カスタム項目として表示されず）、確変状態ではカスタム設定可能な（カスタム項目として表示される）「楽曲演出あり」のカスタム項目を設ける構成としても良い。このように構成することで、遊技状態が変更される毎に遊技者がカスタム設定を行い易くなり、カスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４３２４】

次に、図１６３２を参照して、カーソル加算テーブル２２２ＳｄＪの規定内容について説明する。図１６３２は、カーソル加算テーブル２２２ＳｄＪの規定内容を模式的に示した図である。カーソル加算テーブル２２２ＳｄＪは、遊技者によってカスタム設定画面において特殊コマンドが入力されたことに基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させる際に参照されるテーブルであり、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値に基づいてカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を更新するためのテーブルである。現在のカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値は更新されず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「０」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「１」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「２」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「１」、

カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「３」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「１」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「１」、にそれぞれ更新する。現在のカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値は更新されず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「１」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「２」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「１」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「１」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「３」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「２」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新する。現在のカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値は更新されず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「１」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「１」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「２」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「２」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「３」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「３」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新する。現在のカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」である場合、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値は更新されず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「２」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「２」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「３」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「３」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「４」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新する。現在のカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値は更新されず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「３」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「２」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「４」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「３」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「０」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新する。現在のカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」であり、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」である場合、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「０」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値は更新されず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「１」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「０」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「２」であれば、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を「０」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「１」、にそれぞれ更新し、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が「３」であれば、カーソル位置Ａカウン

タ２２３ＳａＪの値を「１」、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を「０」、にそれぞれ更新する。

【４３２５】

次に、図１６２１を参照して、本第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図１６２１は、本第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。上述した第２変形例におけるＲＡＭ２２３に対して、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢに代えてカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪと、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪを、カスタム魚群フラグ２２３ＳｂＢに代えてカスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪと、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪを、カスタム保留フラグ２２３ＳｃＢに代えてカスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪと、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪをそれぞれ設けている点で相違し、その他の構成については同一である。カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪは、矢印ｙａ３の表示位置を決定するためのカウンタの１つであり、主カスタム項目毎にカウンタ値が予め規定されている。具体的には、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」である場合には、矢印ｙａ３が「魚群あり」のカスタム項目を選択対象としており、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」である場合には、矢印ｙａ３が「保留変化あり」のカスタム項目を選択対象としており、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」である場合には、矢印ｙａ３が「先読みあり」のカスタム項目を選択対象としており、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」である場合には、矢印ｙａ３が「変動チャンス」のカスタム項目を選択対象としており、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」である場合には、矢印ｙａ３が「決定」を選択対象としていることを示す。カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪは、矢印ｙａ３の表示位置を決定するためのカウンタの１つであり、カウンタ値として「０」または「１」が設定される。本第２変形例の別例１では、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」、または、「１」である場合、即ち、「魚群あり」の主カスタム項目、または、「保留変化あり」の主カスタム項目を選択対象としている場合にカーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が更新され、選択対象とする従カスタム項目を可変させる。

【４３２６】

カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪは、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪは、通常の魚群演出の実行有無のカスタム設定状況を判別するためのフラグである。カーソル魚群処理（図１６４１，Ｓ５１８２Ｓ参照）において、オン・オフの設定が切り替えられる。カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪは、赤魚群演出の実行有無のカスタム設定状況を判別するためのフラグである。カーソル魚群処理（図１６４１，Ｓ５１８２Ｓ参照）において、オン・オフの設定が切り替えられる。カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪは、「保留変化あり」の従カスタム項目である「通常時と時短時」ＣＳ８の設定状況を判別するためのフラグであり、カーソル保留処理（図１６４２，Ｓ５１８４Ｓ参照）においてオン・オフの設定が切り替えられる。カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪは、「保留変化あり」の従カスタム項目である「確変時」ＣＳ９の設定状況を判別するためのフラグであり、カーソル保留処理（図１６４２，Ｓ５１８４Ｓ参照）においてオン・オフの設定が切り替えられる。

【４３２７】

＜第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１６３３から図１６４７を参照して、本第１１制御例の第２変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３において実行される各種制御処理について説明する。まず、図１６３３を参照して、本第２変形例の別例１における変動開始時カスタム処理（Ｓ４３１１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３３は、本第２変形例の別例１における変動開始時カスタム処理（Ｓ４３１１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動開始時カスタム処理（Ｓ４３１１Ｓ）は、コマンド判定処理（図１６０３，Ｓ４１３１Ｓ参照）において、特図変動パターンコマンドを受信した（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）

と判別されたことに基づいて上述した第１１制御例の第２変形例における変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）に代えて実行される処理である。変動開始時カスタム処理（Ｓ４３１１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第２変形例における変動開始時カスタム処理（Ｓ４２７１Ｓ）に対して、Ｓ４２６５Ｓ～Ｓ４２６８Ｓの処理に代えて魚群選択処理（Ｓ４２９１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１６３４を参照して、魚群選択処理（Ｓ４２９１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３４は、この魚群選択処理（Ｓ４２９１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。魚群選択処理（Ｓ４２９１Ｓ）は、変動演出として魚群演出の実行有無と、演出態様を決定するための処理である。魚群選択処理（Ｓ４２９１Ｓ）が実行されると、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報のうち、今回の特図変動に対応する入賞情報に含まれる大当たり種別情報を抽出し（Ｓ５１１１Ｓ）、次に、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪはオンであるかを判別する（Ｓ５１１２Ｓ）。カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪは、通常の魚群演出の実行有無のカスタム設定状況を判別するためのフラグである。カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１１２Ｓ：Ｎｏ）、次に、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンであるかを判別する（Ｓ５１１３Ｓ）。カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪは、魚群演出の演出態様の１つである赤魚群演出の実行有無のカスタム設定状況を判別するためのフラグである。カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１１３Ｓ：Ｎｏ）、魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１から特図変動内容（当否判定結果）と、大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて魚群演出の実行有無を決定し（Ｓ５１１４Ｓ）、決定した魚群演出の演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２６８Ｓ）、本処理を終了する。

【４３２８】

一方、Ｓ５１１３Ｓの処理において、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１３Ｓ：Ｙｅｓ）、魚群選択Ｃテーブル２２２ＳａＪ３から特図変動内容（当否判定結果）と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて魚群演出の有無と演出態様を決定し（Ｓ５１１５Ｓ）、Ｓ４２６８Ｓの処理に移行する。なお、上述したように、魚群選択Ａテーブル２２２ＳａＪ１は特別図柄の当否判定結果に関らず通常の魚群演出及び赤魚群演出が選択されないように構成され、魚群選択Ｃテーブル２２２ＳａＪ３は、特別図柄の当否判定結果に関らず通常の魚群演出が選択されないものの、特別図柄の当否判定結果が当たりであり、かつ、大当たり種別が「大当たりＢ」または、「大当たりＣ」である場合に赤魚群演出を選択可能に構成されている。

【４３２９】

Ｓ５１１２Ｓの処理において、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１２Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンであるかを判別し（Ｓ５１１６Ｓ）、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１１６Ｓ：Ｎｏ）、魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２から特図変動内容（当否判定結果）と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて魚群演出の有無と演出態様を決定し（Ｓ５１１７Ｓ）、Ｓ４２６８Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５１１６Ｓの処理において、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５１１６Ｓ：Ｙｅｓ）、魚群選択Ｄテーブル２２２ＳａＪ４と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて魚群演出の有無と演出態様を決定し（Ｓ５１１８Ｓ）、Ｓ４２６８Ｓの処理に移行する。なお、上述したように、魚群選択Ｂテーブル２２２ＳａＪ２は特別図柄の当否判定結果に関らず通常の魚群演出が選択され得るように構成され、魚群選択Ｄテーブル２２２ＳａＪ４は、特別図柄の当否判定結果に関らず通常の魚群演出が選択される可能性を有し、特別図柄の当否判定結果が当たりであり、かつ、大当たり種別が「大当たりＢ」または、「大当たりＣ」である場合に赤魚群演出を選択可能に構成されている。なお、本第２変形例の別例１では、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪと、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪが共にオンに設定されている場合、即ち、「魚群あり」のカスタム項目のうち、「魚群」の従カスタム項目と、「赤魚群」の従カス

タム項目のいずれもがＯＮに設定されている場合には、単に特別図柄の当否判定結果に関らず通常の魚群演出を選択可能であり、特別図柄の当否判定結果が当たりであり、かつ、大当たり種別が「大当たりＢ」または、「大当たりＣ」である場合に赤魚群演出を選択可能に構成したが、これに限るものではなく、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪと、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪが共にオンに設定されている場合のみ選択可能となる特殊な魚群演出（例えば、保留連の場合にのみ決定される金魚群演出）の演出態様を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に「魚群」の従カスタム項目と、「赤魚群」の従カスタム項目をいずれもＯＮに設定させようと積極的にカスタム設定を行わせ易くなる。

【４３３０】

次に、図１６３５を参照して、本第２変形例の別例１における入賞時カスタム処理（Ｓ４３１２Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３５は、本第２変形例の別例１における入賞時カスタム処理（Ｓ４３１２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。入賞時カスタム処理（Ｓ４３１２Ｓ）は、上述した第２変形例における入賞時カスタム処理（図１６０６，Ｓ４２７２Ｓ参照）に代えて実行される処理であり、入賞コマンドを受信したことに基づく各種処理を実行する。入賞時カスタム処理（Ｓ４３１２Ｓ）が実行されると、まず、保留選択処理を実行する（Ｓ５１２１Ｓ）。この保留選択処理（Ｓ５１２１Ｓ）は、表示画面に表示される保留図柄の表示態様を決定するための処理である。なお、保留選択処理（Ｓ５１２１Ｓ）の処理内容については、図１６３６を参照して後述する。保留選択処理（Ｓ５１２１Ｓ）が終了すると、Ｓ４２８５ＳからＳ４２８８Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ４２８５ＳからＳ４２８８Ｓの処理は、上述した第２変形例における入賞時カスタム処理（図１６０６，Ｓ４２７２Ｓ参照）におけるＳ４２８５ＳからＳ４２８８Ｓの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【４３３１】

次に、図１６３６を参照して、保留選択処理（Ｓ５１２１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３６は、保留選択処理（Ｓ５１２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。保留選択処理（Ｓ５１２１Ｓ）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドから大当たり種別情報を抽出し（Ｓ５１３１Ｓ）、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する（Ｓ５１３２Ｓ）。現在の遊技状態が確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１３２Ｓ：Ｎｏ）、通常状態、または、時短状態であるため、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンであるかを判別する（Ｓ５１３３Ｓ）。なお、上述したように、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪは、「保留変化あり」の従カスタム項目である「通常時と時短時」ＣＳ８の設定状況を判別するためのフラグであり、「通常時と時短時」ＣＳ８がＯＮに設定された場合にカスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンに設定される。カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１３３Ｓ：Ｎｏ）、保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１から特図変動内容（当否判定結果）と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて保留演出態様を決定し（Ｓ５１３４Ｓ）、決定した保留演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２８４Ｓ）、本処理を終了する。上述したように、この保留選択Ａテーブル２２２ＳｂＪ１は、特図変動内容にかかわらず保留変化演出が設定されないように構成されているため、遊技状態として通常状態、または、時短状態が設定されており、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオフに設定されている場合には、保留変化演出が設定されない。一方、Ｓ５１３３Ｓの処理において、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５１３３Ｓ：Ｙｅｓ）、保留選択Ｂテーブル２２２ＳｂＪ２から特図変動内容と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて保留演出態様を決定し（Ｓ５１３５Ｓ）、Ｓ４２８４Ｓの処理に移行する。上述したように、この保留選択Ｂテーブル２２２ＳｂＪ２は、特図変動内容にかかわらず保留変化演出が設定され得るように構成されているため、遊技状態として通常状態、または、時短状態が設定されており、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンに設定されている場合には、保留変化演出を設定可能となる。

【４３３２】

また、Ｓ５１３２Ｓの処理において、設定されている遊技状態が確変状態であると判別した場合には（Ｓ５１３２Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオンであるかを判別し（Ｓ５１３６Ｓ）、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１３６Ｓ）、保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３から特図変動内容（当否判定結果）と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて保留演出態様を決定し（Ｓ５１３７Ｓ）、決定した保留演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４２８４Ｓ）、本処理を終了する。上述したように、この保留選択Ｃテーブル２２２ＳｂＪ３は、特図変動内容にかかわらず保留変化演出が設定されないように構成されているため、遊技状態として確変状態が設定されており、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオフに設定されている場合には、保留変化演出が設定されない。一方、Ｓ５１３６Ｓの処理において、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５１３６Ｓ：Ｙｅｓ）、保留選択Ｄテーブル２２２ＳｂＪ４から特図変動内容と大当たり種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて保留演出態様を決定し（Ｓ５１３８Ｓ）、Ｓ４２８４Ｓの処理に移行する。上述したように、この保留選択Ｄテーブル２２２ＳｂＪ４は、特図変動内容にかかわらず保留変化演出が設定され得るように構成されているため、遊技状態として確変状態が設定されており、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオンに設定されている場合には、保留変化演出を設定可能となる。つまり、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンに設定されている場合であっても、確変状態が設定されている場合には設定状況の判別対象とならず、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオンに設定されている場合であっても、通常状態または時短状態が設定されている場合には設定状況の判別対象とならない。このように遊技状態毎に「保留変化あり」カスタム設定する構成とすることで、いずれの遊技状態においても保留変化演出の実行を希望する遊技者に複数回カスタム設定を行わせ易くなるため、カスタム設定画面の演出効果を向上させることができる。

【４３３３】

次に、図１６３７を参照して、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３７は、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この客待ちカスタムカーソル自動処理（Ｓ４５３３Ｓ）は、上述した第２変形例における客待ちカスタムカーソル自動処理（図１６０８参照）に対して、客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ４５６４Ｓ）に代えて客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５１５１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図１６３８を参照して、客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５１５１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３８は、この客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５１５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５１５１Ｓ）が実行されると、まず、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値は０であるかを判別し（Ｓ４１５１Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ４１５１Ｓ：Ｎｏ）、カーソル（矢印ｙａ３）の移動タイミングではないため、本処理を終了する。一方、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が０であると判別した場合には（Ｓ４１５１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値は１以下であるかを判別し（Ｓ５１６１Ｓ）、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が１以下ではないと判別した場合には（Ｓ５１６１Ｓ：Ｎｏ）、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値を１加算し（Ｓ５１６２Ｓ）、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値を０に設定し（Ｓ５１６３Ｓ）、Ｓ５１６６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５１６１Ｓの処理において、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が１以下であると判別した場合には（Ｓ５１６１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が０であるかを判別し（Ｓ５１６４Ｓ）、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が０であると判別した場合には（Ｓ５１６４Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に１加算し（Ｓ５１６５Ｓ）、Ｓ５１６６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５１６４Ｓの処理において、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が０ではないと判別した

場合には（Ｓ５１６４Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ５１６２Ｓの処理及びＳ５１６３Ｓの処理を実行し、Ｓ５１６６Ｓの処理に移行する。

【４３３４】

Ｓ５１６６Ｓの処理では、設定されている遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ５１６６Ｓ）、確変状態ではないと判別した場合には（Ｓ５１６６Ｓ：Ｎｏ）、通常時短カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ１からカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に基づいてカーソル移動時間値を決定し（Ｓ５１６７Ｓ）、決定したカーソル移動時間値をカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢに設定し（Ｓ５１６９Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１６６Ｓの処理において、設定されている遊技状態は確変状態であると判別した場合には（Ｓ５１６６Ｓ：Ｙｅｓ）、確変カーソル移動テーブル２２２ＳｃＪ２からカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に基づいてカーソル移動時間値を決定し（Ｓ５１６８Ｓ）、決定したカーソル移動時間値をカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢに設定し（Ｓ５１６９Ｓ）、本処理を終了する。このように、本第２変形例の別例１では、設定されている遊技状態によってカスタム設定画面における矢印ｙａ３の移動パターンを異ならせることで、例えば、通常状態、または、時短状態におけるカスタム設定画面では矢印ｙａ３が「赤魚群」ＣＳ７を選択対象とする位置（選択対象とする位置）に滞在する期間が５０ｍｓであるのに対して、確変状態におけるカスタム設定画面では矢印ｙａ３が「赤魚群」ＣＳ７を選択対象とする位置（選択対象とする位置）に滞在する期間が１０００ｍｓとなり、確変状態の方が「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定を実行し易く構成している。これにより、通常状態において「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定をＯＮにできなかった遊技者が、「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定をＯＮに切り替え易い確変状態において「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定をＯＮに設定することで、確変状態が終了した後の通常状態において赤魚群演出が実行されるまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせ易くなる。なお、本第２変形例の別例１では、遊技状態によって各カスタム項目が選択対象となる期間（矢印ｙａ３の滞在期間）を異ならせることで遊技状態に応じてカスタム設定し易いカスタム項目とカスタム設定し難いカスタム項目を設ける構成としたが、これに限るものではなく、例えば、通常状態におけるカスタム設定画面では、「赤魚群」ＣＳ７のアイコンが１個しか表示されないのに対し、確変状態におけるカスタム設定画面では、「赤魚群」ＣＳ７のアイコンが複数個表示されることで通常状態よりも確変状態の方が「赤魚群」ＣＳ７のカスタム設定を実行し易くする構成としても良い。

【４３３５】

次に、図１６３９を参照して、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６３９は、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第２変形例の別例１における客待ちカスタムＳＷ押下処理（Ｓ４５３４Ｓ）は、上述した第２変形例における客待ちカスタムＳＷ押下処理（図１６１０参照）に対して、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）に代えて客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ５１７１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。ここで、図１６４０を参照して、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ５１７１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４０は、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ５１７１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ５１７１Ｓ）は、カスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２（ＰＵＳＨボタン）が押下された場合に、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値に基づいて矢印ｙａ３によって選択対象とされているカスタム項目（カスタムアイコン）を特定し、対応するカスタム設定を実行するための処理である。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ５１７１Ｓ）が実行されると、まず、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値は「０」であるかを判別し（Ｓ５１８１Ｓ）、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５１８１Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル魚群処理を実行し（Ｓ５１８２Ｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。このカーソル魚群処理（Ｓ５１８２

Ｓ）は、「魚群あり」の従カスタム項目のうち、選択対象とされている従カスタム項目を特定し、対応するカスタム設定を実行する処理である。なお、カーソル魚群処理（Ｓ５１８２Ｓ）の処理内容については、図１６４１を参照して後述する。

【４３３６】

Ｓ５１８１Ｓの処理において、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１８１Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」であるかを判別し（Ｓ５１８３Ｓ）、「１」であると判別した場合には（Ｓ５１８３Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル保留処理を実行し（Ｓ５１８４Ｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。カーソル保留処理（Ｓ５１８４Ｓ）は、「保留変化あり」の従カスタム項目のうち、選択対象とされている従カスタム項目を特定し、対応するカスタム設定を実行する処理である。なお、カーソル保留処理（Ｓ５１８４Ｓ）の処理内容については、図１６４２を参照して後述する。Ｓ５１８３Ｓの処理において、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ５１８３Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」であるかを判別し（Ｓ５１８５Ｓ）、「２」であると判別した場合には（Ｓ５１８５Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンであるかを判別し（Ｓ５１８６Ｓ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンであると判別した場合には（Ｓ５１８６Ｓ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢをオフに設定し（Ｓ５１８７Ｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５１８６Ｓの処理において、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１８６Ｓ：Ｎｏ）、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢをオンに設定し（Ｓ５１８８Ｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。

【４３３７】

Ｓ５１８５Ｓの処理において、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「２」ではないと判別した場合には（Ｓ５１８５Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」であるかを判別し（Ｓ５１８９Ｓ）、「３」であると判別した場合には（Ｓ５１８９Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであるかを判別し（Ｓ５１９０Ｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ５１９０Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢをオフに設定し（Ｓ５１９１Ｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５１９０Ｓの処理において、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢがオンではないと判別した場合には（Ｓ５１９０Ｓ：Ｎｏ）、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢをオンに設定し（Ｓ５１９２Ｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。Ｓ５１８９Ｓの処理において、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ５１８９Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」であるかを判別し（Ｓ５１９４Ｓ）、「４」であると判別した場合には（Ｓ５１９４Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１９３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５１９４Ｓの処理において、カーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値が「４」ではないと判別した場合には（Ｓ５１９４Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ５１９３Ｓの処理では、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理を実行し（Ｓ５１９３Ｓ）、本処理を終了する。

【４３３８】

次に、図１６４１を参照して、カーソル魚群処理（Ｓ５１８２Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４１は、カーソル魚群処理（Ｓ５１８２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。カーソル魚群処理（Ｓ５１８２Ｓ）では、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に基づいて選択対象とされている従カスタム項目を特定し、対応するカスタム設定を実行する処理である。カーソル魚群処理（Ｓ５１８２Ｓ）が実行されると、まず、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」であるかを判別し（Ｓ５２１１Ｓ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５２１１Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオフであるかを判別し（Ｓ５２１２Ｓ）、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５２１２Ｓ：Ｎｏ）、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪをオフに設定し（Ｓ５２１３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２１２Ｓの処理においてカスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪがオフであると判別した場合には（Ｓ５２

１２Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪをオンに設定し（Ｓ５２１４Ｓ）、本処理を終了する。

【４３３９】

Ｓ５２１１Ｓの処理において、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５２１１Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」であるかを判別し（Ｓ５２１５Ｓ）、「１」であると判別した場合には（Ｓ５２１５Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオフであるかを判別し（Ｓ５２１６Ｓ）、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪはオンであると判別した場合には（Ｓ５２１６Ｓ：Ｎｏ）、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪをオフに設定し（Ｓ５２１７Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２１６Ｓの処理において、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪがオフであると判別した場合には（Ｓ５２１６Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪをオンに設定し（Ｓ５２１８Ｓ）、本処理を終了する。

【４３４０】

次に、図１６４２を参照して、カーソル保留処理（Ｓ５１８４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４２は、このカーソル保留処理（Ｓ５１８４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。カーソル保留処理（Ｓ５１８４Ｓ）では、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値に基づいて選択対象とされている従カスタム項目を特定し、対応するカスタム設定を実行する処理である。カーソル保留処理（Ｓ５１８４Ｓ）が実行されると、まず、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」であるかを判別し（Ｓ５２２１Ｓ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５２２１Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオフであるかを判別し（Ｓ５２２２Ｓ）、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオンであると判別した場合には（Ｓ５２２２Ｓ：Ｎｏ）、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪをオフに設定し（Ｓ５２２３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２２２Ｓの処理においてカスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪがオフであると判別した場合には（Ｓ５２２２Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪをオンに設定し（Ｓ５２２４Ｓ）、本処理を終了する。

【４３４１】

Ｓ５２２１Ｓの処理において、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５２２１Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値が「１」であるかを判別し（Ｓ５２２５Ｓ）、「１」であると判別した場合には（Ｓ５２２５Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオフであるかを判別し（Ｓ５２２６Ｓ）、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪはオンであると判別した場合には（Ｓ５２２６Ｓ：Ｎｏ）、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪをオフに設定し（Ｓ５２２７Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２２６Ｓの処理において、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪがオフであると判別した場合には（Ｓ５２２６Ｓ：Ｙｅｓ）、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪをオンに設定し（Ｓ５２２８Ｓ）、本処理を終了する。

【４３４２】

次に、図１６４３を参照して、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ５１９３Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４３は、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ５１９３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ５１９３Ｓ）は、主にカスタム設定中の客待ち状態中に枠ボタン２２が押下されたことに基づいてカスタム設定に関連する各種カウンタの値を初期化したり、カスタム決定後の客待ち状態へと移行させるための処理である。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン初期化処理（Ｓ５１９３Ｓ）が実行されると、まず、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値を「０」に設定し（Ｓ４６８０Ｓ）、次いで、カーソル待機カウンタ２２３ＳｉＢの値を「０」に設定する（Ｓ４６８１Ｓ）。次に、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値を「０」に設定し（Ｓ４６８２Ｓ）、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されているＳＷ動作情報をクリア（消去）する（Ｓ４６８３Ｓ）。次に、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値を「２」に設定し（Ｓ４６８４Ｓ）、客待ちシナリオタイマ２２３ＳｎＢの値を「５

０００（ｍｓ）」に設定する（Ｓ４６８５Ｓ）。次に、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値に対応する客待ち演出態様を決定し（Ｓ４６８６Ｓ）、決定した客待ち演出態様に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４６８７Ｓ）。なお、Ｓ４６８６Ｓの処理では、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値が「２」であることに対応する客待ち演出態様が決定されるが、客待ちシナリオカウンタ２２３ＳｍＢの値の「２」は、カスタム決定後の客待ち状態であることを示す値であるため、客待ち演出態様として図１５８９（ｂ）に示すカスタム決定画面が決定される。Ｓ４６８７Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図１６０１参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、Ｓ４６８７Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいて、カスタム決定画面（図１５８９（ｂ））を表示するための処理を行う。

【４３４３】

次に、図１６４４を参照して、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４４は、本第２変形例の別例１における客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムカーソル特殊入力処理（Ｓ４５３５Ｓ）は、カスタム設定中の客待ち状態において所定の操作方法で選択ボタン６００が操作されたこと（特殊コマンドが入力されたこと）に基づいて矢印ｙａ３の表示位置を可変させるための処理である。なお、本第２変形例の別例１では、カーソル加算処理（Ｓ４７４４Ｓ）に代えてカーソル加算処理（Ｓ５２５１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。ここで、図１６４５を参照して、本第２変形例の別例１におけるカーソル加算処理（Ｓ５２５１Ｓ）について説明する。図１６４５は、カーソル加算処理（Ｓ５２５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。カーソル加算処理（Ｓ５２５１Ｓ）が実行されると、まず、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が１以上であるかを判別し（Ｓ５２６１Ｓ）、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が１以上ではない、即ち、０である場合には（Ｓ５２６１Ｓ：Ｎｏ）、ＳＷ動作情報格納エリア２２３ＳｆＢに格納されている押下情報をクリア（消去）し（Ｓ４７８９Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５２６１Ｓの処理において、カーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値が１以上であると判別した場合には（Ｓ５２６１Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル加算テーブル２２２ＳｄＪからカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値とカーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値に基づいて、カーソル位置Ａ加算後の値を決定し（Ｓ５２６２Ｓ）、次に、カーソル加算テーブル２２２ＳｄＪからカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値と、カーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値とカーソル加算カウンタ２２３ＳｊＢの値に基づいて、カーソル位置Ｂ加算後の値を決定する（Ｓ５２６３Ｓ）。そして、Ｓ５２６２Ｓの処理において決定されたカーソル位置Ａ加算後の値をカーソル位置Ａカウンタ２２３ＳａＪの値として設定し（Ｓ５２６４Ｓ）、Ｓ５２６３Ｓの処理において決定されたカーソル位置Ｂ加算後の値をカーソル位置Ｂカウンタ２２３ＳｂＪの値として設定し（Ｓ５２６５Ｓ）、Ｓ４７８９Ｓの処理に移行する。

【４３４４】

次に、図１６４６を参照して、本第２変形例の別例１におけるタイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４６は、本第２変形例の別例１におけるタイマ更新処理（Ｓ４１３４Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第２変形例におけるタイマ更新処理（図１６１５参照）に対して、Ｓ４８４６Ｓの処理に代えてＳ５２７１Ｓの処理を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。Ｓ５２７１Ｓの処理では、カスタム魚群Ａフラグ、カスタム魚群Ｂフラグ、カスタム保留Ａフラグ、カスタム保留Ｂフラグ、カスタム先読みフラグ、カスタム変動フラグの設定状況に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５２７１Ｓ）。

【４３４５】

次に、図１６４７を参照して、本第２変形例の別例１における客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）の処理内容について説明する。図１６４７は、本第２変形例の別例１に

おける客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタム移行処理（Ｓ４５３７Ｓ）は、カスタム待機中の客待ち状態においてＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下されたことに基づいてカスタム設定中の客待ち状態に移行するための処理である。上述した第２変形例における客待ちカスタム移行処理（図１６１６参照）に対して、Ｓ４８６８Ｓの処理をＳ５２８１Ｓの処理に変更した点で相違し、その他の処理については同一である。Ｓ５２８１Ｓの処理では、カスタム魚群Ａフラグ２２３ＳｃＪと、カスタム魚群Ｂフラグ２２３ＳｄＪと、カスタム保留Ａフラグ２２３ＳｅＪと、カスタム保留Ｂフラグ２２３ＳｆＪと、カスタム先読みフラグ２２３ＳｄＢと、カスタム変動フラグ２２３ＳａＢの設定情報に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ４８６９Ｓ）。

【４３４６】

以上、説明したように、本第２変形例の別例１では、カスタム設定画面において主カスタム項目の設定に加えて主カスタム項目に従属する従カスタム項目のカスタム設定を実行可能に構成した。なお、本第２変形例の別例１では、主カスタム項目と従カスタム項目が同時に表示され、枠ボタン２２を１回押下すると、枠ボタン２２の押下タイミングにおいて選択対象となっている主カスタム項目と従カスタム項目のカスタム設定を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、主カスタム項目のカスタム設定と従カスタム項目のカスタム設定を別々のタイミングで実行する構成としても良い。例えば、主カスタム項目である「魚群あり」の主カスタム項目をＯＮに設定することで、従カスタム項目である「魚群」と「赤魚群」を選択対象とすることが可能となる構成としても良い。より具体的には、１回目の枠ボタン２２の押下によって「魚群あり」の主カスタム項目をＯＮに切り替えた後、「魚群あり」の従カスタム項目のみを選択対象とする矢印ｙａ３の移動表示が実行され、２回目の枠ボタン２２の押下で選択対象となっている従カスタム項目を切り替える構成としても良い。

【４３４７】

＜第１１制御例の第２変形例の別例２について＞

次に、図１６４８から図１６５２を参照して、上述した第１１制御例の第２変形例の別例２について説明する。上述した第１１制御例の第２変形例では、主に特別図柄が変動表示されている期間に実行される演出に関連するカスタム設定を実行可能に構成した。これに対して、本別例２では、特別図柄が変動表示されていない期間に実行される演出に関連するカスタム設定を実行可能に構成している。具体的には、カスタム設定画面において表示画面に表示される背景画像を切り替え可能に構成している。

【４３４８】

この第１１制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０が、上述した第１１制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１制御例の第２変形例の別例１におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１制御例の第２変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【４３４９】

＜第１１制御例の第２変形例の別例２について＞

図１６４８を参照して、本第２変形例の別例２におけるカスタム設定中の客待ち状態の演出画面（カスタム設定画面）について説明する。図１６４８は、本第２変形例の別例２におけるカスタム設定中の客待ち状態の演出画面（カスタム設定画面）の一例を示した図である。上述した第２変形例におけるカスタム設定画面に対して、「背景切替」ＣＳ１０のカスタム項目を新たに設けている点で相違している。矢印ｙａ３が「背景切替」ＣＳ１０のカスタム項目を指し示している状態（選択対象としている状態）で枠ボタン２２が押

下されると、第３図柄表示装置８１の表示画面の背景画像を切り替え可能に構成している。具体的には、電源投入時の初期設定では、背景画像として「山」背景が設定されており、カスタム設定により「海」背景へと可変させることが可能となる。なお、背景画像は、特別図柄の変動表示期間のみでなく、特別図柄が変動表示されていない期間においても表示される演出態様である。なお、本第２変形例の別例２では、カスタム設定により背景画像を切り替え可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、音量や光量の調整をカスタム設定画面で実行可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が最適な遊技環境で遊技を行うためにはカスタム設定を実行することとなるため、カスタム設定が行われ易くなる。なお、本第２変形例の別例２では、「背景切替」のカスタム設定を行うことで単に背景画像が切り替わる構成としたが、これに限るものではなく、設定された背景画像によってカスタム設定画面に表示されるカスタム項目が可変する構成としても良い。例えば、背景画像が「山」背景である場合には、「魚群あり」と「先読みあり」と、「背景切替」のカスタム項目のみが表示され、背景画像が「海」背景である場合には、「保留変化あり」と「変動チャンス」と「背景切替」のみが表示される構成としても良い。このように構成することで、遊技者に背景画像を切り替えようとカスタム設定を行わせ易くなる。また、特定の背景画像と、特定のカスタム項目がＯＮに設定されている場合のみ特殊なカスタム項目が表示される構成としても良い。具体的には、「海」背景が設定されている状態で、「魚群あり」のカスタム項目がＯＮに設定された場合には、新たなカスタム項目として「プレミア魚群あり」のカスタム項目を選択可能となる構成としても良い。

【４３５０】

＜第１１制御例の第２変形例の別例２における電気的構成について＞

次に、図１６４９から図１６５１を参照して、本第２変形例の別例２における遊技機の電気的構成について説明する。図１６４９は、本第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図１６４９に示すように、本第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第２変形例におけるＲＯＭ２２２に対して、新たにカーソル時間設定テーブル２２２ＳａＭを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。次に、図１６５０を参照して、カーソル時間設定テーブル２２２ＳａＭの規定内容について説明する。図１６５０は、カーソル時間設定テーブル２２２ＳａＭの規定内容を模式的に示した図である。カーソル時間設定テーブル２２２ＳａＭは、カスタム設定画面における矢印ｙａ３が各カスタム項目に滞在する期間（選択対象とする期間）を設定するためのテーブルである。図１６５０に示すように、カーソル時間設定テーブル２２２ＳａＭには、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に対応付けてカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢに設定される時間設定値（矢印ｙａ３の滞在期間）が規定されている。具体的には、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」である場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「５０（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」である場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」である場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」である場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」である場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「１０００（ｍｓ）」が設定され、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「５」である場合には、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として「３０００（ｍｓ）」が設定される。なお、本第２変形例の別例２では、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「０」である場合は、カーソル位置演出態様（矢印ｙａ３の表示位置）が「魚群あり」であることを示し、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「１」である場合は、カーソル位置演出態様（矢印ｙａ３の表示位置）が「保留変化あり」であることを示し、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「２」である場合は、カーソル位置演出態様（矢印ｙａ３の表示位置）が「先

読みあり」であることを示し、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」である場合は、カーソル位置演出態様（矢印ｙａ３の表示位置）が「変動チャンス」であることを示し、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」である場合は、カーソル位置演出態様（矢印ｙａ３の表示位置）が「背景切替」であることを示し、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「５」である場合は、カーソル位置演出態様（矢印ｙａ３の表示位置）が「決定」であることを示す。つまり、「魚群あり」のカスタム項目は、他のカスタム項目よりもカスタム設定がし難い構成としている。なお、本第２変形例の別例２では、カスタム設定画面における矢印ｙａ３の移動パターンを１パターンのみとしているが、これに限るものではなく、遊技状態によって移動パターンを異ならせる構成としても良いし、抽選によって移動パターンを決定する構成としても良い。

【４３５１】

＜第１１制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１６５１及び図１６５２を参照して、本第１１制御例の第２変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明する。本第２変形例の別例２は、上述した第２変形例に対して、客待ちカスタムカーソル位置処理（図１６０９，Ｓ４５６４Ｓ参照）に代えて客待ちカスタムカーソル位置処理（図１６５１，Ｓ５３５１Ｓ参照）を実行する点と、客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（図１６１１参照）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の制御処理については同一である。まず、図１６５１を参照して、本第２変形例の別例２における客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５３５１Ｓ）の処理内容について説明する。図１６５１は、本第２変形例の別例２における客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５３５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムカーソル位置処理（Ｓ５３５１Ｓ）が実行されると、まず、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」であるかを判別し（Ｓ５３６１Ｓ）、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５３６１Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、カーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５３６１Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「５」であるかを判別し（Ｓ５３６２Ｓ）、「５」であると判別した場合には（Ｓ５３６２Ｓ：Ｙｅｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値を「０」に設定し（Ｓ５３６３Ｓ）、Ｓ５３６５Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５３６２Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「５」ではないと判別した場合には（Ｓ５３６２Ｓ：Ｎｏ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に１加算し（Ｓ５３６４Ｓ）、Ｓ５３６５Ｓの処理に移行する。Ｓ５３６５Ｓの処理では、カーソル時間設定テーブル２２２ＳａＭからカーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値に基づいてカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢに設定する時間設定値を決定し、決定した時間設定値をカーソル移動カウンタ２２３ＳｈＢの値として設定し（Ｓ５３６５Ｓ）、本処理を終了する。

【４３５２】

次に、図１６５２を参照して、本第２変形例の別例２における客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）の処理内容について説明する。図１６５２は、本第２変形例の別例２における客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）は、主にカスタム設定中の客待ち状態において枠ボタン２２が押下された場合に、矢印ｙａ３が選択対象とするカスタム項目のＯＮ・ＯＦＦを切り替えるための処理である。客待ちカスタムＰＵＳＨボタン処理（Ｓ４６３５Ｓ）が実行されると、Ｓ４６６１Ｓ～Ｓ４６７６Ｓの各処理を実行する。なお、Ｓ４６６１Ｓ～Ｓ４６７６Ｓの処理は、上述した第２変形例におけるＳ４６６１Ｓ～Ｓ４６７６Ｓの処理と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。Ｓ４６７３Ｓの処理において、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ４６７３Ｓ：Ｎｏ）、次に、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」であるかを判別し（Ｓ５３７１Ｓ）、カーソル位置カウンタ２２３ＳｇＢの値が「４」であると判別した場合には（Ｓ５３７１Ｓ：Ｙｅｓ）、現在設定されてい

る背景画像は「海」背景であるかを判別し（Ｓ５３７２Ｓ）、「海」背景ではないと判別した場合には（Ｓ５３７２Ｓ：Ｎｏ）、「海」背景画像に切り替えるための表示用背景切替コマンドを設定し（Ｓ５３７３Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５３７２Ｓの処理において現在設定されている背景画像が「海」背景であると判別した場合には（Ｓ５３７２Ｓ：Ｙｅｓ）、「山」背景画像に切り替えるための表示用背景切替コマンドを設定し（Ｓ５３７４Ｓ）、Ｓ４６７７Ｓの処理に移行する。Ｓ５３７３Ｓ、または、Ｓ５３７４Ｓの処理において設定された表示用背景切替コマンドはメイン処理（図１６０１参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、この表示用背景切替コマンドを受信したことに対応して背景画像を切り替えるための各種処理を実行する。

【４３５３】

以上、説明したように、本第２変形例の別例２では、カスタム設定画面において特別図柄の変動表示期間において実行される演出のカスタム設定のみでなく、特別図柄の変動表示が実行されていない期間にも実行される演出（背景画像）のカスタム設定を実行可能に構成した。なお、カスタム設定可能な演出は背景画像の切替に限るものではなく、例えば、音量光量の調整や、大当たり遊技中の大当たり演出の態様、或いは、遊技中のＢＧＭに関するカスタム設定を実行可能に構成しても良い。このように、遊技環境に関するカスタム設定に関してもゲーム感覚で設定する構成とすることで、遊技者がカスタム設定画面を表示させる頻度が多くなるため、カスタム設定画面における演出効果を更に向上させることができる。

【４３５４】

＜第１１制御例の第２変形例の別例３について＞

次に、図１６５３を参照して、上述した第１１制御例の第２変形例の別例３について説明する。本第２変形例の別例３では、特定のカスタム項目がＯＮに設定された場合に、新たなカスタム項目を選択可能となるように構成している。具体的には、図１６５３（ａ）に示すように、「先読みあり」ＣＳ２のカスタム項目がＯＦＦに設定されている場合には、「保留変化あり」ＣＳ３のカスタム項目が非表示となっており、「先読みあり」ＣＳ２がＯＮに設定された場合には、図１６５３（ｂ）に示すように「保留変化あり」ＣＳ２のカスタム項目が表示され、矢印ｙａ３の選択対象となる。なお、図１６５３に示す例では、「先読みあり」ＣＳ２をＯＮに設定した場合に「保留変化あり」ＣＳ３のカスタム設定を実行可能になる構成としたが、これに限るものではなく、例えば、「先読みあり」ＣＳ２をＯＮに設定することで「保留変化あり」ＣＳ３を含む複数のカスタム項目が新たに表示され、選択対象となる構成としても良い。このように、段階的にカスタム設定を実行可能に構成することで、カスタム設定をＯＮに設定した後にどのようなカスタム項目が表示されるのか遊技者に興味を持たせ易くなり、カスタム設定をＯＮに設定してみようと思わせ易くなる。

【４３５５】

＜第１２制御例＞

以下、図１６５４から図１７２１を参照し、第１２制御例について説明する。本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【４３５６】

上述した第１制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態

（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が５０回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第１制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、１度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

【４３５７】

これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選に加えて小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることで小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過と、複数の実行契機を設けることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。以降、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技をＶ大当たり遊技と称して説明をする。

【４３５８】

なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０に対して、特別図柄、及び普通図柄の確率状態を変化させる機能を有していない点で相違している。具体的には、特別図柄の変動時間（特図変動時間）、及び普通図柄の変動時間（普図変動時間）として通常状態よりも短い変動時間を設定し易くする変動時間短縮機能と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における電動役物６４０ａ（図１６５５参照）の開放動作期間が通常状態よりも長くなる開放延長機能と、を有しており、各種機能を作動させることで通常状態とは異なる遊技性を提供可能に構成している。以下、説明の便宜上、パチンコ機１０に設定される遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を用いて説明をする。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の構成に限ること無く、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同様に、普通図柄の低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ易くなるように構成してもよい。

【４３５９】

また、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで大当たり当選する確率を同確率（１／３００）に規定しており、さらに、第１特別図柄抽選で小当たり当選する確率と、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率とを異ならせて構成している。具体的には、第１特別図柄抽選で小当たり当選する確率（１／６５５３６）よりも高確率となるように第２特別図柄抽選の小当たり確率（１／２）を規定している。つまり、第１特別図柄抽選では、主として大当たり当選を目指し、副次的に小当たり当選を目指す遊技が実行され、第２特別図柄抽選では、主として小当たり当選を目指し、副次的に大当たり当選を目指す遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技と、第２特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技とで、異なる遊技性の遊技を遊技者に行わせることができる。また、本第１２制御例では、第１

特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される図柄大当たり遊技の終了後は、一定割合（約５３％）で時短状態が設定され、残りの約４７％は通常状態が設定されるように構成しており、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後には必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選確率が小当たり当選確率よりも高い第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選確率が大当たり当選確率よりも高い第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第２特別図柄抽選を実行させ易くなる時短状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【４３６０】

なお、これに限ること無く、図柄大当たり遊技の終了後、及び、Ｖ大当たり遊技の終了後の何れにおいても必ず時短状態が設定されるように構成しても良いし、何れの大当たり遊技が終了した場合であっても、同一の割合で時短状態が設定されるように構成しても良い。また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別や、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が決定されるように構成している。つまり、大当たり遊技が開始されるよりも前の段階で、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が予め決定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に実行される演出（大当たり演出）や、大当たり当選を報知するための演出（大当たり変動演出）を用いて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に事前に報知することができるため、遊技者が興味を持つ演出を実行し易くすることができる。一方で、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が、大当たり遊技中に決定されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に不利な遊技状態（例えば、通常状態）であることを大当たり遊技が開始されるよりも前に把握してしまった遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４３６１】

さらに、本第１２制御例では、小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技が実行された場合に、特定領域へと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、小当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を継続することで容易にＶ大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり当選した時点、或いは、小当たり遊技が実行される時点における遊技状態（通常状態、時短状態）や、当選した小当たり種別に応じて、又は、遊技状態と小当たり種別の組合せによって、実行される小当たり遊技が、特定領域へと遊技球を入球させ易い有利小当たり遊技と、その有利小当たり遊技よりも特定領域へと遊技球を入球させ難い不利小当たり遊技と、を少なくとも含む複数の中から１の小当たり遊技を実行するように構成しても良い。具体的には、同一の小当たり種別に基づく小当たり遊技が実行される場合であっても、通常状態中に小当たり遊技が実行された場合の方が、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ易くなるように構成したり、同一の小当たり種別に基づく小当たり遊技が実行される場合であっても、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合の方が、通常状態中に小当たり遊技が実行された場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ易くなるように構成したりしても良い。このように構成することで、設定される遊技状態の種別に応じて、特定領域へと遊技球が入球され易くなる小当たり遊技の種別を異ならせることができるため、実質的に大当たり遊技が実行される確率を複数有した遊技球を提供することができる。加えて、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）を小当たり種別に応じて異ならせても良く、この場合、設定される時短状態の種別に応じて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合も異ならせることができる。また、時短状態として複数の時短種別の中から１の時短種別を設定可能に構成しても良く、例えば、第１時短種別の時短状態中に小当たり当選した場合には小当たり遊技が終了するまで時短状態が継続し、第２時短種別の時短状態中に小当たり当選した場合には小当たり遊技が開始されるまでに時短状態が終了するように

構成しても良い。つまり、設定される時短状態の種別によって、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態が終了する（通常状態へと移行する）タイミングを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短種別に応じて、小当たり遊技中の遊技状態を異ならせ易くすることができる。

【４３６２】

＜第１２制御例におけるパチンコ機１０の構造について＞

まず、図１６５４から図１６６３を参照して、本第１２制御例のパチンコ機１０における各種構造の内容について説明をする。図１６５４はパチンコ機１０の正面図であり、図１６５５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図１６５６は、パチンコ機１０に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図１６５７はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図１６５８から図１６６１は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図であり、図１６６２は、パチンコ機１０に設けられた電動役物６４０ａの構造を示した模式図である。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０に用いられる各種構造のうち、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０にも用いられる構造についてはその詳細な説明を省略している。

【４３６３】

図１６５４に示した通り、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠１２には、多数の釘や入賞口（入球口）６３，６４等を有する遊技盤１３（図１６５５参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、遊技球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図１６７４参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【４３６４】

正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００（図示せず）とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１（図１６７４参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図１６５６に後述するように、演出ボタン２２ａが設けられている。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【４３６５】

また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作

させるものであって、図１６５６に後述するように、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図１６７４参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図１６６３参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第１２制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、選択ボタン６００を操作することで第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第１２制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【４３６６】

さらに、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機１０の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１６５４参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【４３６７】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図１６５５参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また

、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その左側部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【４３６８】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【４３６９】

図１６５５に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５００、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、第１可変入賞装置６５００、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃを通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１６５５を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成

した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。なお、上述した遊技領域のうち、可変表示装置ユニット８０の右側に形成される領域を右側領域（右打ち領域）、可変表示装置ユニット８０の左側に形成される領域を左側領域（左打ち領域）と称し、以下の説明を行う。つまり、遊技者が操作ハンドル５１を操作することで遊技球を発射した場合において、発射された遊技球の殆どが左側領域を流下し得る範囲である第１発射強度による遊技球の発射遊技が左打ち遊技となり、発射された遊技球の殆どが右側領域を流下し得る範囲、即ち、第１発射強度よりも高い第２発射強度による遊技球の発射遊技が左打ち遊技となる。

【４３７０】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図１６７４参照）から発射された遊技球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図１６５５の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図１６５５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢い（所定以上の発射強度）で発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。つまり、返しゴム６９は、左打ち遊技となる第１発射強度で発射された遊技球よりも、右打ち遊技となる第２発射強度で発射された遊技球のほうが衝突し易い衝突部材となる。また、右打ち遊技を行おうとする遊技者は、発射された遊技球が可変表示装置ユニット８０の上方に設けられた流路を通過する所定発射強度よりも強い発射強度で遊技球が発射されるように操作ハンドル５１を回転操作させれば良く、所定発射強度よりも強い発射強度（操作ハンドル５１を操作することで付与し得る最大の発射強度）で遊技球を発射させた場合であっても、発射された遊技球が返しゴム６９に衝突することで過度の勢いが減衰されるため円滑に右打ち遊技を行わせることができるように構成している。

【４３７１】

遊技領域の正面視右側上部（図１６５５の正面視で右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７として、第１特別図柄に対応した表示装置３７ａと、第２特別図柄に対応した表示装置３７ｂが配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図１６７４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本第１２制御例では、第１図柄表示装置３７は、遊技球が、第１入球口６４へ入球したか、第２入球口６４０へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第１入球口６４へ入球した場合には、表示装置３７ａが作動し、一方で、球が、第２入球口６４０へ入球した場合には、表示装置３７ｂが作動するように構成されている。また、第１図柄表示装置３７は、パチンコ機１０に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能なＬＥＤ（状態ＬＥＤ）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。また、この第１図柄表示装置３７の構成として、特定の領域内に設けられた複数のＬＥＤを共有する形で第１特別図柄抽選の結果や第２特別図柄抽選の結果を表示するように構成しても良いし、大当たり当選した場合における大当たり種別も上述した特定の領域の少なくとも一部を含む領域を用いて表示可能に構成しても良い。また、特別図柄変動が実行されていることを示す変動中表示を行うＬＥＤを設けても良い。

【４３７２】
尚、本パチンコ機１０では、第１入球口６４及び第２入球口６４０へ入球があったことを契機として抽選（特別図柄抽選）が行われる。パチンコ機１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１０Ｒ時短１２７回大当たり（大当たりＡ）、１０Ｒ時短１回大当たり（大当たりＢ）、３Ｒ通常大当たり（大当たりＣ）が用意されている。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「１０Ｒ時短１２７回大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態へ移行する大当たり種別であって、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、少なくとも第２特別図柄抽選が１２７回実行された場合に成立する時短終了条件が設定される大当たり種別である。「１０Ｒ時短１回大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態へ移行する大当たり種別であって、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、少なくとも第２特別図柄抽選が１回実行された場合に成立する時短終了条件が設定される大当たり種別である。「３Ｒ通常大当たり」とは、最大ラウンド数が３ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態へ移行する大当たり種別である。

【４３７３】
ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技領域に発射された遊技球が左側領域を流下し第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に特別図柄抽選が実行される第１特別図柄と、遊技領域に発射された遊技球が右側領域を流下し第２入球口６４０へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第２特別図柄と、を有している。そして、各特別図柄抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【４３７４】
特別図柄抽選で大当たりに当選した場合には、第１可変入賞装置６５００の開閉扉６５００ｂ（図１６５５参照）が開放され、特定入賞口６５００ａ（図１６５５参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口６５００ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１５個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機１０における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１（図１６５５参照）が開放され、Ｖ入賞口６５０ａ（図１６５５参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。Ｖ入賞口６５０ａへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球１個に対して１５個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第１２制御例では、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内に設けられた特定領域（Ｖゲート）を通過した場合、即ち、入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３（図１６６０参照）が遊技球を検知した場合には、小当たり遊技の終了後に第１可変入賞装置６５００の開閉扉６５００ｂを開放させる大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行可能に構成している。つまり、本第１２制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第１大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過した場合に成立する第２大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４３７５】

なお、詳細な説明は省略するが、小当たり遊技の実行期間中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過しなかった（入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検知しなかった）場合、即ち、第２大当たり契機が成立すること無く小当たり遊技が終了した場合には、大当たり遊技が実行されることが無い。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）の１つとして、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件が何れの種別の時短状態であっても設定されるように構成していることから、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過しなかった場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されること無く、通常状態へと移行するように構成している。このように構成することで、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態を遊技している遊技者に対して、小当たり遊技が実行された場合に特定領域（Ｖゲート）へと遊技球を通過させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【４３７６】

なお、上述した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者へ賞球を付与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。

【４３７７】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第２図柄）の抽選（普通図柄抽選）を実行可能に構成しており、遊技盤１３に設けられた普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第２図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａ（図１６５５参照）を作動させることで、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

【４３７８】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の変動期間として通常の変動期間が設定される状況（変動時間短縮機能が未作動の状況）と、通常の変動時間よりも短い短縮変動時間が設定される状況（変動時間短縮機能が作動している状況）とを設定可能であり、且つ、普図当たり遊技が実行された場合

において、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球が入球し難い通常開放遊技が実行される状況（開放延長機能が未作動の状況）と、通常開放遊技よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し易いロング開放遊技が実行される状況（開放延長機能が作動している状況）と、を設定可能に構成している。そして、時短状態は変動時間短縮機能、及び開放延長機能が作動する状況が設定されることから、普通図柄の変動時間として短縮変動時間普図当たり遊技としてロング開放遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、通常状態に対して時短状態の方が第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技者に有利な遊技状態となる。

【４３７９】

なお、設定されている遊技状態に応じて第２入球口６４０への遊技球の入賞のし易さを異ならせることができる構成であれば、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の構成以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄抽選にて普図当たり当選する確率を変化させることができるように構成しても良い。この場合、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、１回の普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成してもよい。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第２図柄）抽選の当たり確率がアップし、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

【４３８０】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第２図柄）の当たり確率は変更せず、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間および１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放される時間や、１回の普図当たり遊技で電動役物６４０ａを開放する回数は変更せず、普通図柄（第２図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。さらに、本第１２制御例では、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合に普通図柄抽選の実行契機が成立し得るように構成しているが、これに限ること無く、遊技盤１３に設けられた所定の入球口（例えば、普通図柄入賞口等）へと遊技球が入球した場合に普通図柄抽選の実行契機が成立し得るように構成しても良いし、普通図柄始動口（スルーゲート）６７と普通図柄入賞口との両方を設けるように構成しても良い。この場合、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合には、普通図柄抽選の実行契機成立に加え、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が引き続き遊技盤１３に形成された遊技領域を流下することになるため、１の遊技球を用いて他の特典（他の入賞口へと入賞したことに基づいて付与される賞球等）も獲得可能となるメリットがある。また、普通図柄入賞口を用いた場合には、普通図柄入賞口へと入賞した遊技球はその後遊技盤１３に形成された遊技領域を流下すること無く、図示しない排出流路を流下してパチンコ機１０の外部へと排出されるように構成している。そして、普通図柄入賞口へと遊技球が入球したことに基づいて、普通図柄抽選の実行契機が成立する特典に加え、賞球（例えば、１個）が払い出される特典が付与されるように構成すると良い。このように構成することで、１の遊技球が所定の領域（普通図柄入賞口へと入球した遊技球を検知する領域）を通過することに基づいて複数の特典

を獲得可能となるメリットがある。さらに、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が入球可能な位置に普通図柄入賞口を配設した場合には、１の遊技球を用いて普通図柄抽選の実行契機を複数回成立させることが可能となるメリットがある。

【４３８１】

以上、説明をした通り、普通図柄抽選の実行契機を成立させる目的では普通図柄始動口（スルーゲート）６７も普通図柄入賞口も同一であるが、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球は、その後も遊技領域を流下し続け他の入賞口へと入賞し得るように構成している。一方、普通図柄入賞口に遊技球が入球した場合には、賞球として１個の遊技球が払い出されるように構成している。つまり、普通図柄抽選の実行契機を成立させることが可能な複数種類の入球手段の個々に対して異なる別特典が付与されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選を実行させるために遊技球を入球させた入球手段の種類に応じて異なる別特典が付与されるため遊技性を高めることができる。なお、本第１２制御例では上述した通り、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を設けた構成を用いているが、これに限ること無く、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を複数設けた構成や普通図柄入賞口を複数設けた構成を用いても良い。さらに、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過した場合に所定数（例えば１個）の賞球が払い出されるように構成しても良い。

【４３８２】

遊技盤１３の形成された遊技領域には、遊技球が入球することにより１個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１入球口６４及び第２入球口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、装飾用の第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過をトリガとして第２図柄（普通図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本第１２制御例の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０の制御に伴った特別図柄の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【４３８３】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過（入球）する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態の場合よりも、時短状態の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第２図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができ

る。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第２入球口６４０の電動役物６４０ａが開放状態となる機会（普図当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態中は、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の右側の領域において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤１３に発射された遊技球のうち、遊技盤１３の右方（右側領域）を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を遊技球が通過すると、第２図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【４３８４】

遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。なお、第２図柄の変動表示は、本第１２制御例のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方（左側領域）でも良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット８０の下方には、遊技球が入球し得る第１入球口６４が配設されている。この第１入球口６４へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１６７４参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ａで示される。

【４３８５】

一方、遊技盤１３の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第２入球口６４０が配設されている。この第２入球口６４０へ遊技球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図１６７４参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７の表示装置３７ｂで示される。また、第１入球口６４に遊技球が入球すると、４個の遊技球が賞球として払い出され、第２入球口６４０に遊技球が入球すると１個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第１入球口６４、及び、第２入球口６４０は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第１２制御例においては、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第２入球口６４０へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第１入球口６４へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を１個とし、第２入球口６４０へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第２入球口６４０には電動役物６４０ａが付随されている。この電動役物６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物６４０ａが閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第２入球口６４０へ入球しにくい状態と

なっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となり、遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易い状態となる。

【４３８６】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第２図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が短いので、第２図柄（普通図柄）の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物６４０ａが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物６４０ａが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第２入球口６４０へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第２入球口６４０へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤１３の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第１入球口６４へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

【４３８７】

つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第１２制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行される第１特別図柄抽選と、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合に実行される第２特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約１／３００）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の１０ラウンド（Ｒ）となる確率は、第２特別図柄抽選の方が第１特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第２特別図柄抽選と第１特別図柄抽選とで同一（１００％）となるように設定されている。一方で、第１入球口６４は、第２入球口６４０のように電動役物６４０ａを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難いので、電動役物６４０ａのない第１入球口６４へ向けて、可変表示装置ユニット８０の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入球口６４への入球によって第１特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【４３８８】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に球を通過させることで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態となりやすく、第２入球口６４０へと入球させ易い状態であるので、第２入球口６４０へ向けて、可変表示装置ユニット

８０の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過させて電動役物６４０ａを開放状態にすると共に、第２入球口６４０への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第１２制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第１２制御例のパチンコ機１０は、パチンコ機１０の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図１６５５を参照して本第１２制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第１２制御例では図１６５５に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量（発射強度）を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

【４３８９】

図１６５５に示した通り、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる場合に関連する各種機構、具体的には、第２入球口６４０、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａ、及び、電動役物６４０ａを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が全て右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている状況において第２特別図柄抽選を実行させる遊技を行う場合には右打ち遊技のみを行えば良いように構成している。また、左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。加えて、左打ち遊技によって発射され、左側領域を流下する遊技球の流下経路と、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下する遊技球の流下経路を区分けするように可変表示装置ユニット８０の下方に複数の釘を植設することによって、右打ち遊技により発射された遊技球が第１入球口６４へと入球し得ないように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が遊技者に有利な抽選が行われるように構成しているパチンコ機１０において、通常状態よりも第２特別図柄抽選が実行され易い（第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い）時短状態中に右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域を流下した後に第１入球口６４へと入球してしまう事象が発生してしまうことを抑制することができる。

【４３９０】

本第１２制御例のパチンコ機１０では、図１６５５に示した通り、右打ち領域には、上流側から順に普通図柄始動口（スルーゲート）６７、第２可変入賞装置６５０、電動役物６４０ａ、第１可変入賞装置６５００の順で各機構が配設されており、右側領域の普通図柄始動口（スルーゲート）６７よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過するように構成している。そ

して、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の下方に植設された複数の釘によって、第２可変入賞装置６５０の上流側へと誘導されながら、第２可変入賞装置６５０に到達するように構成している。一方で、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く（普通図柄始動口（スルーゲート）６７の左側に形成された流路を流下して）第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球は、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球よりも、第２可変入賞装置６５０の下流側に到達する、或いは、第２可変入賞装置６５０に到達すること無く、第２可変入賞装置６５０よりも下流側に配設されている電動役物６４０ａへと到達するように構成している。

【４３９１】

図１６５５に示した通り、第２可変入賞装置６５０は、その上面が左下方向（図１６５５の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤１３に配設されており、その第２可変入賞装置６５０の上面（閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面）を流下した遊技球は、樹脂形成された流路部材ｒｙ１を電動役物６４０ａに向けて流下するように構成している。このように第２可変入賞装置６５０の上面を流下した遊技球が流路部材ｒｙ１を流下するように構成することで、電動役物６４０ａに向かって流下する遊技球の軌跡（流下方向、流下速度）を一定にし易くすることができるため、電動役物６４０ａに当接する第２入球口６４０へと入球してしまう遊技球や、電動役物６４０ａに激しく衝突してしまう遊技球や、突出している電動役物６４０ａに適切に落下しない遊技球が発生することを抑制することができる。第２可変入賞装置６５０は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１によって覆われており、第２可変入賞装置６５０に到達した遊技球の殆どがＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉６５０ｆ１が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第２可変入賞装置６５０の上流側に到達した遊技球（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球）がＶ入賞口６５０ａへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第２可変入賞装置６５０へと入賞させ易い第１流路（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が流下する流路）と、第２可変入賞装置６５０へと入賞させ難い第２流路（普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第２可変入賞装置６５０への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第１２制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約２／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、第２可変入賞装置６５０の上流側に向けて流下し、残りの約１／３が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過すること無く、第２可変入賞装置６５０に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第２可変入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、流路部材ｒｙ１を流下し電動役物６４０ａに到達することになる。

【４３９２】

そして、電動役物６４０ａが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５００に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０ａに到達した遊技球が突出状態の電動役物６４０ａの上面を左下方向（図１６５５の正面視で左下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０ａの左端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０ａの左端に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０ａの下方へと流下するように構成している。

【４３９３】

また、退避状態の電動役物６４０ａを通過した遊技球は第１可変入賞装置６５００に向けて流下する。右側領域の下方には、入球した遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されるアウト口が設けられ、アウト口の左側には上面が左下方向に下り傾斜している流下面が形成され、その流下面の一部に第１可変入賞装置６５００が設けられている。この第１可変入賞装置６５００は、遊技球が入賞可能な特定入賞口６５００ａを有しており、その特定入賞口６５００ａへと遊技球を入賞させることが可能な第１状態（開状態）と、第１状態よりも遊技球を入賞させ難い第２状態（閉状態）と、に変位可能な開閉扉６５００ｂを有している。この開閉扉６５００ｂの上面には遊技球が流下可能な流路が形成されており、開閉扉６５００ｂが閉状態となった場合に上述した流下面と連通するように流路が形成される。このように構成することで、大当たり遊技が実行されていない状況、即ち、第１可変入賞装置６５００の開閉扉６５００ｂが閉状態に位置している状況では、右側領域の下方に形成された流下面を流下する遊技球が開閉扉６５００ｂの上面に形成された流路を流下して遊技領域最下部に形成されたアウト口へと流入し、図示しない排出流路を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。また、大当たり遊技のラウンド遊技が実行されている状況、即ち、第１可変入賞装置６５００の開閉扉６５００ｂが開状態に位置している状況では、右側領域の下方に形成された流下面を流下する遊技球が開状態の開閉扉６５００ｂを通過し特定入賞口６５００ａへと入賞する。

【４３９４】

次に、図１６５５、図１６５７、及び図１６６２を参照して、電動役物６４０ａの構造について説明をする。図１６５７は、パチンコ機１０の遊技盤１３の右下箇所を部分的に拡大した模式図で、図１６６２（ａ）は、電動役物６４０ａが退避状態である状況を模式的に示した平面図であって、図１６６２（ｂ）は、電動役物６４０ａが突出状態である状況を模式的に示した平面図である。まず、図１６５５、及び図１６５７を参照して電動役物６４０ａの構造について具体的に説明をすると、電動役物６４０ａは、５０ｍｍの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、左下方向（図１６５６の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤１３に設けられている。そして、第２可変入賞装置６５０を流下した後に流路部材ｒｙ１を流下した遊技球は電動役物６４０ａの右端から２０ｍｍの範囲に該当する上流側領域に流下するように構成されている。詳細な説明は省略するが、流路部材ｒｙ１の底面には遊技球の流下速度を低下させるための減速部材が設けられており、閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１の上面を流下する遊技球の流下速度よりも、流路部材ｒｙ１の流下端付近を流下する遊技球の流下速度のほうが低くなるように構成している。このように構成することで、突出状態の電動役物６４０ａへと到達する遊技球の落下位置を、電動役物６４０ａの上流側領域とし易くすることができる。

【４３９５】

電動役物６４０ａの上流側領域に到達した遊技球は、電動役物６４０ａが待避状態（閉状態）に位置している場合は遊技盤１３内に退避している電動役物６４０ａを通過し第１可変入賞装置６５００に向けて流下する。一方、電動役物６４０ａが突出状態（開状態）に位置している場合は電動役物６４０ａの上面のうち上流側領域に該当する位置に落下し、その後、上面を左端側に向けて流下する。そして、突出状態（開状態）が維持される電動役物６４０ａの上面の左端側まで流下した遊技球は第２入球口６４０へ入球する。また、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下している状況において普図当たり遊技が終了し電動役物６４０ａが開状態から閉状態へと変位した場合には、その変位タイミングで遊技球が位置している場所から第１可変入賞装置６５００に向けて落下（流下）する。また、図１６５７に示した通り、右側領域の下方位置（第２可変入賞装置６５０の下方位置）には、アウト口が設けられている。このアウト口に遊技球が入球した場合には遊技者に賞球が払い出されること無く、入球した遊技球が図示しない流下を流下してパチンコ機１０から外部へと排出されるように構成している。ここで、アウト口の位置、及び周辺の構成について詳細に説明をすると、流路部材ｒｙ１が臨む位置に遊技球をアウト口へと入球させるための流路の開口部が形成され、且つ、アウト口と第１可変入賞装置６５００との間には、アウト口側（図１６５７の正面視で右側）から第１可変入賞装置６５００側（図１６

５７の正面視で左側）に向かって下り傾斜する流路が形成されている。つまり、流路部材ｒｙ１を流下し、遊技盤１３内に退避している状況（閉状態）の電動役物６４０ａを通過して第１可変入賞装置６５００に向かって流下する遊技球は基本的にはアウト口から離れていく方向に下り傾斜している流路上に到達するため、アウト口へと入球し難くなる。さらに、電動役物６４０ａの上面に形成される流路も遊技球の流下方向がアウト口から離れていく方向となるように構成しているため、一時的に電動役物６４０ａの上面を流下している最中に遊技盤１３内へと退避した電動役物６４０ａから落下した遊技球は、電動役物６４０ａの上面を流下すること無く流路部材ｒｙ１から第１可変入賞装置６５００に向かって流下する遊技球よりもアウト口へと入球し難くすることができる。

【４３９６】

このように、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、電動役物６４０ａに形成される流路が第２入球口６４０への遊技球の入球をサポートする機能と、アウト口へと遊技球の入球を抑制する機能とを有しているため、遊技盤１３という限られたスペースを有効に活用することができる。また、電動役物６４０ａの上面を途中まで流下した後に落下してしまった遊技球（第２入球口６４０へと入球することができなかった遊技球）に対してもアウト口に入球し難くするといった付加価値を提供することができる。

【４３９７】

なお、本第１２制御例では、遊技状態によって、電動役物６４０ａが突出状態（開状態）を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（開放延長機能が未作動の状態）が設定されている状況において普図当たり遊技が実行され電動役物６４０ａが動作する場合には、突出状態（開状態）に位置する電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が電動役物６４０ａに形成される流路の下流端（左端）に到達するまでに電動役物６４０ａが待避状態へと可変し、時短状態（開放延長機能が作動している状態）が設定されている状況では、電動役物６４０ａ上を流下する遊技球が電動役物６４０ａに形成される上面流路の下流端（左端）に到達するのに十分な期間の間、電動役物６４０ａが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物６４０ａの動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は２秒、通常状態中は０．２秒となるように構成している。そして、電動役物６４０ａは図１６５７に示した流下領域（電動役物６４０ａの上面）を遊技球が流下するための流下期間が０．２秒よりも長く、且つ２秒よりも短くなるように構成されている（本第１２制御例では、０．８秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中（普図当たり中）の電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物６４０ａの上面を流下する遊技球が第２入球口６４０に到達するまでに電動役物６４０ａの動作が終了し退避状態となる。よって、通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物６４０ａの上面を遊技球が流下し第２入球口６４０へと球が到達する期間（０．８秒）よりも長い期間、電動役物６４０ａの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物６４０ａの上面を流下した遊技球が第２入球口６４０へ到達し易くし、第２特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

【４３９８】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、図１６６２（ａ）に示した通り、電動役物６４０ａが開放状態（普図当たり遊技が実行されていない状態）となった場合に、電動役物６４０ａを形成する板上部材が遊技盤１３に完全に埋設されるように構成しているため、閉状態の電動役物６４０ａに到達した遊技球は、電動役物６４０ａと接触すること無く下方へと流下することになる。このように構成することで、電動役物６４０ａが閉状態である場合には、流路部材ｒｙ１を流下した遊技球が、図１６５７の視点で左下方向に向かって流下するため遊技盤１３の右下方に設けられたアウト口へと流入し難くすることができる。なお、電動役物６４０ａの閉状態位置については、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のように電動役物６４０ａが全て遊技盤１３に埋設される構成に限ること無く、電動役物６４０ａの開状態よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる

構成であれば良い。例えば、電動役物６４０ａを形成する板状部材のうち、上流側（図１６５７の視点で右側）の面は遊技盤１３に完全に埋設され、下流側（図１６５７の視点で左側）の一部が遊技盤１３から突出するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、電動役物６４０ａが閉状態である場合には、流路部材ｒｙ１を流下した遊技球が電動役物６４０ａの上面を流下し難くすることができる。また、第２入球口６４０に近接する側（下流側）の板状部材の移動範囲を狭くすることができるため、経年劣化によって第２入球口６４０と電動役物６４０ａとの間に隙間が発生してしまうことを抑制することができる。また、図１６６２（ｂ）に示した通り、電動役物６４０ａが閉鎖状態（普図当たり遊技が実行されている状態）となった場合に、流路部材ｒｙ１を流下した遊技球を確実に受け止めるために、電動役物６４０ａを形成する板状部材の奥行き方向（図１６６２（ｂ）の視点で上下方向）の長さが、３０ｍｍとなるように構成している。このように構成することで、流路部材ｒｙ１から排出された遊技球の流下方向が奥行き方向側に若干ズレた場合であっても、確実に電動役物６４０ａを流下させ易くすることができる。

【４３９９】

第１可変入賞装置６５００は、具体的には、特定入賞口６５００ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５００ｂと、その開閉扉６５００ｂを前後方向（図１６５５視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ（図１６７４参照）とを備えている。特定入賞口６５００ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５００ｂが手前側（図１８３０の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口６５ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５００ｂに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５００ｂが位置している状態では、開閉扉６５００ｂの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第１可変入賞装置６５００へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５００ｂの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第１可変入賞装置６５００の下流側に流下し、遊技盤１３の遊技領域の下側に設けられた一般入賞口６３に入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、一般入賞口６３へと遊技球が入球した場合には１個の遊技球が付与されるように構成している。つまり、図１６５５に示した通り、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した遊技球のうち、何れの入賞口（入球口）へも入賞（入球）しなかった場合には、確実に一般入賞口６３へと入球するように構成している。このように構成することで、右打ち遊技が主として実行される時短状態において短時間で大幅に獲得済みの遊技球が減少してしまうことを抑制することができる。

【４４００】

そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド２０９ａを駆動して開閉扉６５００ｂが奥側（図１６５５の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口６５ａの開放中に、球が特定入賞口６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口６４の下方右側や、第１入球口６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット８０の左方でも良い。

【４４０１】

第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０は、具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉６５０ｆ１と、その開閉扉６５０ｆ１を前後方向（図１６５５の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ（図１６７４参照）とを備えている。Ｖ入賞口６５０ａは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞

し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉６５０ｆ１が手前側（図１６５５の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、Ｖ入賞口６５０ａの開口部が閉鎖状態の開閉扉６５０ｆ１に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉６５０ｆ１が位置している状態では、開閉扉６５０ｆ１の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０へと遊技球が到達した場合には、開閉扉６５０ｆ１の上面に形成された球流路を流下し、Ｖ入賞口６５０ａへと入賞すること無く、第２可変入賞装置６５０の下流側に流下した後、流路部材ｒｙ１を流下して第２可変入賞装置６５０よりも下流側に設けられた電動役物６４０ａに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとＶ入賞口ソレノイド２０９ｂを駆動して開閉扉６５０ｆ１が奥側（図１６５５の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球がＶ入賞口６５０ａに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。

【４４０２】

ここで、Ｖ入賞装置６５０の構成について詳細に説明をする。まず、図１６５７に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉６５０ｆ１の上面を遊技球が流下可能に構成されており、Ｖ入賞装置６５０が閉鎖状態中にＶ入賞装置６５０に到達した遊技球は、開閉扉６５０ｆ１上を左下側（図１６５５の正面視で左下側）に流下し、電動役物６４０ａに向けて流出される。一方、Ｖ入賞装置６５０が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、遊技球がＶ入賞装置６５０内へと入賞する。

【４４０３】

本第１２制御例では、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の開放動作として、２秒間の閉状態（オープニング期間）の後、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（０．４秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．１秒）、閉状態（１．５秒）、開状態（０．２秒）、閉状態（４．８秒）、開状態（０．８秒）、閉状態（９秒）となる開放期間（ラウンド遊技期間）が実行されるように構成されている。このように、１回の開状態（開放期間）が継続する期間は最短で０．１秒と短く設定されているが、Ｖ入賞装置６５０が開放するタイミングにおいて開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞するのに十分な期間である。Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球は、第１規制部材或いは第２規制部材上を流下しながら検出口６５０ａ１（図１６６０（ａ）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している球が開閉扉６５０ｆ１のどの位置からＶ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、本第１２制御例ではＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１が継続して開放される期間の最短期間を０．１秒に設定しているが、開閉扉６５０ｆ１の開放期間中に開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球がＶ入賞装置６５０へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、本第１２制御例では１回の小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を開放させる回数を８回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

【４４０４】

また、本第１２制御例では小当たり遊技においてＶ入賞装置６５０の開閉扉６５０ｆ１を１回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の５回目の開放動作までよりも、５回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にＶ入賞装置６５０へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において５回目の開放動作が終了した時点で入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第３図柄表示装置８１に表示するように構成している。そして、第３図柄表示装置８１に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、Ｖ入賞装置６５０へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設

定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される５回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く（０．４秒）設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、５回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数（１０個）Ｖ入賞装置６５０へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される１回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４４０５】

次に、図１６５８を参照してＶ入賞装置６５０の構造について詳細に説明をする。図１６５８は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図１６５８に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【４４０６】

図１６５９（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図１６５９（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図（平面図）であり、図１６５９（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１６５９（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１６５９（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図１６５９（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図１６５９（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる

。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【４４０７】

図１６５９（ａ）は、図１６５９（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１６５９（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図１６６０を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図１６６０（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図１６６０（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図１６６０（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【４４０８】

ここで、詳細については後述するが、第１２制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記した特定領域（Ｖゲート）を遊技球が通過する（入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が遊技球を検知する）ことにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３による遊技球の検知は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いは特定領域（Ｖゲート）を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１６６０（ａ）参照）ように構成している。第１２制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の各種ソレノイド等の動作内容が規定されている開放シナリオテーブルに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図１６６０（ｂ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【４４０９】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排

出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４と入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい２次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【４４１０】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、特定領域（Ｖゲート）を通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第１２制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりＡ～Ｃ）に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球が特定領域（Ｖゲート）を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【４４１１】

また、本第１２制御例では、図１６６０（ａ）、及び図１６６０（ｂ）を参照して示した通り、Ｖ入賞装置６５０内に入賞した遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過する流路（特別排出流路６５０ｅ２）と、特定領域を通過しない（し難い）流路（通常排出流路６５０ｅ１）とに振分可能な構成を用いることでＶ入賞装置６５０へと入賞した複数の遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が特定領域を通過するように構成しているがこれに限ること無く、例えば、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が全て特定の流路を流下するように構成し、その特定の流路を流下する遊技球が特定領域（Ｖゲート）を通過可能に構成し、さらに、小当たり遊技中における特定期間中に特定の流路を流下した場合に遊技球が特定領域を通過したと判別される制御を実行するように構成しても良い。そして、小当たり種別に応じて特定期間の長さを異ならせるように制御すると良い。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５０内の構造を簡素化した上でＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特定領域を通過（通過が有効に判別される特定期間中に特定の流路を遊技球が流下）するか

否かを容易に変更することができる。

【４４１２】

次に、図１６６１を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図１６６１（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第１２制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図１６６１（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図１６５５参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、可変入賞装置６５に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、１のラウンド遊技中に開閉扉６５０ｆ１を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

【４４１３】

図１６６１（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図１６６１（ｂ）に示した状態へと移行する。図１６６１（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図１６６１（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に待避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が待避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

【４４１４】

以上、説明をしたように、本第１２制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中

の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図１６５５に戻り、説明を続ける。遊技盤１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠１４の小窓３５を通じて視認することができる。遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口（入球口）６３，６４，６５ａ，６４０，６５０ａにも入賞（入球）しなかった遊技球は、アウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口６６は、第１入球口６４の下方に配設される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

【４４１５】

次に、図１６５６を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０が有する各種操作ボタンについて説明をする。図１６５６（ａ）は、枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）を模式的に示した図であって、図１６５６（ｂ）は、選択ボタン６００を模式的に示した図である。詳細な説明は省略するが、パチンコ機１０の上皿１７の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン２２と、選択ボタン６００とが設けられている。枠ボタン２２は、第３図柄表示装置８１等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、演出ボタン２２ａによって形成されている。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による演出ボタン２２ａへの操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

【４４１６】

また、選択ボタン６００は、パチンコ機１０の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図１６５６（ｂ）に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅが設けられている。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の遊技環境として、音声出力装置２２６（図１６７４参照）から出力される音声の音量レベルと、第３図柄表示装置８１（図１６６４参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機１０に付設された装飾用ＬＥＤの光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第１２制御例では、選択ボタン６００に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第３図柄表示装置８１にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、１の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機１０を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン２２と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン６００と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン２２を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン６００を操作可能に構成したりしても良い。また、本第１２制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン２２）として、演出ボタン２２ａを１個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン２２として、２個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

【４４１７】

次に、図１６６３を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図１６６３（ａ）は第３図柄表示装置８１の表示面を模式的に示した図である。第３図柄表示装置８１の表示面には、特別図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）に対応させた第３図柄（装飾図柄）が表示されるように構成しており、第３図柄（装飾図柄）の表示態様として「１」から「９」の数字が付された９種類の主図柄ｓｚが表示されるように構成されている。また、本第１２制御例のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が当たりであった場合に、同一の主図柄ｓｚが揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に当たり遊技が発生するよう構成されている。基本的には１回の特別図柄変動に対応して１回の変動演出が実行されるように構成されており、特定の変動演出パターンが設定された場合には、１回の特別図柄変動期間中に第３図柄の変動表示が複数回実行される疑似変動演出が実行されるように構成している。詳細な内容は後述するが、通常状態における特別図柄変動は、通常状態よりも特別図柄抽選の実行条件を成立させるための要素（始動入賞）を獲得し易い時短状態における特別図柄変動よりも比較的長い変動時間が決定され易く構成しており、遊技中において特別図柄変動が実行され難い状況を生じ難くさせている。よって、遊技に関する所定状態として比較的長い特別図柄変動時間が決定され易い通常状態では、１回の特別図柄変動に対して１回の変動演出を実行する演出期間を確保し易くすることができる。

【４４１８】

この第３図柄（装飾図柄）は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される第３図柄の変動表示（変動演出）を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第３図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。また、第３図柄表示装置の表示面では第３図柄が変動速度を変化させながら変動表示されるように構成しており、少なくとも、遊技者が変動中の第３図柄を視認できない（し難い）高速度変動と、遊技者が変動中の第３図柄を視認可能（視認し易い）低速度変動と、第３図柄が停止しているか変動しているかを遊技者に把握させ難い略停止変動と、を含む変動速度で第３図柄を変動表示させるように構成している。このように構成することで、変動表示中の第３図柄がどの態様で停止表示されるのかを遊技者に予測させ易くすることができる。ここで、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄の変動表示内容について説明する。本第１２制御例では、第３図柄表示装置８１の表示面に複数の第３図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第３図柄の表示態様（組合せ）によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、図１６６３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上下方向にスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域Ｄｍには、有効ラインＬ１が形成され、変動表示されていた第３図柄が有効ラインＬ１上に停止表示される。その第３図柄が有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止表示されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第３図柄表示装置８１における図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。

【４４１９】

図１６６３（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍの下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓは、実行中の特別図柄変動以外の各種遊技に関する表示態様や

、実行中の変動演出をサポートするための案内表示態様が表示される表示領域である。ここで、図１６６３（ｂ）を参照して、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示要素について説明をする。図１６６３（ｂ）は、第３図柄表示装置８１に表示される基本的な各種表示要素について示した図である。図１６６３（ｂ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示面には、主表示領域Ｄｍと、副表示領域Ｄｓが形成されており、それぞれの表示領域内に様々な小表示領域が形成されている。基本的には、主表示領域Ｄｍの左上側には小表示領域Ｄｍ１が形成され、右上側には小表示領域Ｄｍ２と小表示領域Ｄｍ３が形成される。

【４４２０】

小表示領域Ｄｍ１は、遊技者に対して遊技方法（遊技球の発射方向）を案内するための案内表示態様が表示される表示領域であって、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる状況、即ち、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、時短状態が設定されている状況において、右打ち遊技を案内するための案内表示態様として「右打ち」が表示される。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、左打ち遊技を行わせる状況、即ち、通常状態が設定されている状況では、案内表示態様が表示されないように構成している。つまり、小表示領域Ｄｍ１に案内表示態様が非表示となる状況が左打ち遊技を案内する状況となる。なお、これに限ること無く、左打ち遊技を行わせる状況において小表示領域Ｄｍ１に「左打ち」を表示するように構成しても良いし、遊技者にとって有利な遊技方法が右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替わる遊技状況、例えば、時短状態が終了して通常状態へと移行する遊技状況において、「左打ち」の案内表示態様を所定期間表示するように構成しても良いし、パチンコ機１０に電源が投入されてから所定期間「左打ち」の案内表示態様を表示するように構成しても良い。同様に、「右打ち」の案内表示態様についても、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のように、常時表示するのでは無く、遊技者にとって有利な遊技方法が左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替わる遊技状況、例えば、通常状態で実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す第３図柄（大当たり図柄）が停止表示された遊技状況にて所定期間「右打ち」を表示したり、右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状況において、遊技の内容が大きく切り替わる状況、例えば、大当たり遊技が終了して時短状態が設定される状況にて所定期間「右打ち」を表示したりするように構成しても良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて案内表示態様を常時表示する必要が無くなるため、変動演出に用いることが可能な表示領域を広く確保し易くすることができる。また、案内表示態様が表示される小表示領域Ｄｍ１の大きさや位置を状況に応じて異ならせるように構成しても良い。

【４４２１】

小表示領域Ｄｍ２は、第１特別図柄に対応する第４図柄（特図１第４図柄）が表示される表示領域であって、小表示領域Ｄｍ３は、第２特別図柄に対応する第４図柄（特図２第４図柄）が表示される表示領域である。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動の実行有無、及び、特別図柄抽選の結果を示す特別図柄の停止表示態様を遊技者に把握させ易くするために、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて第３図柄を変動表示させるように構成している。しかしながら、第３図柄表示装置８１の表示面に変動表示される第３図柄は、図１６６３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの全面を用いて表示されるものであることから、変動演出の演出態様によって遊技者が把握し難くなる場合があった。また、常に第３図柄の変動表示態様を遊技者に把握させ易くした場合には、第３図柄表示装置８１の表示面を用いて実行される変動演出の演出態様に大きく制限がかかってしまい、演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、小表示領域Ｄｍ２、及び小表示領域Ｄｍ３を用いて第３図柄とは別に第４図柄を表示するように構成している。このように構成することで、主表示領域Ｄｍの全面を用いて変動表示される第３図柄の視認性が低くなる変動演出が実行された場合であっても、小表示領域Ｄｍ２、又は小表示領域Ｄｍ３に表示される第４図柄によって遊技者に特別図柄変動の実行有無や、特別図柄の停止表示態様を把握させ易くすることができる。

【４４２２】
なお、図１６６３（ｂ）では、第１特別図柄に対応する特図１第４図柄が表示される小表示領域Ｄｍ２と、第２特別図柄に対応する特図２第４図柄が表示される小表示領域Ｄｍ３と、が並んで形成されている図を示したが、実際には、設定されている遊技状態に応じて何れかの小表示領域のみが表示されるように構成している。具体的には、通常状態においては、主として実行される第１特別図柄に対応する特図１第４図柄が表示される小表示領域Ｄｍ２のみが形成され、時短状態においては、主として実行される第２特別図柄に対応する特図２第４図柄が表示される小表示領域Ｄｍ３のみが形成されるように構成している。このように構成することで、稀にしか変動表示されない種別の特別図柄に対応する第４図柄を非表示にすることができるため、限られた表示領域を有効活用することができる。この小表示領域Ｄｍ２、及び小表示領域Ｄｍ３についても、上述した小表示領域Ｄｍ１と同様に、実行される変動演出の演出態様や、遊技状況に応じて表示位置を変更したり、表示領域の大きさを変更したりするように構成しても良い。また、第４図柄が表示される領域を第３図柄表示装置８１の表示面では無く、遊技盤１３に設けられた別の表示手段（例えば、ＬＥＤを用いた発光手段）の一部領域としても良い。また、小表示領域Ｄｍ２と小表示領域Ｄｍ３とを常に並んで形成し、設定されている遊技状態に関わらず特図１第４図柄と特図２第４図柄とを表示するように構成しても良い。この場合、設定されている遊技状態に応じて、小表示領域Ｄｍ２と小表示領域Ｄｍ３の位置や大きさを変化させ、設定されている遊技状態において主として特別図柄抽選が実行される種別の特別図柄に対応する第４図柄の方が、主として特別図柄抽選が実行されない種別の特別図柄に対応する第４図柄よりも遊技者に把握させ易くするように構成しても良い。
【４４２３】
ここで、主表示領域Ｄｍを用いて実行される第３図柄を用いた変動表示（変動演出）は、演出効果を高めるために様々な演出パターンの演出が実行されるように構成しており、変動演出が実行されている期間のうち一部期間において第３図柄とは異なるキャラクタアイコンを用いたアクション等が行われるように構成している。この一部期間においては第３図柄が変動表示中であるか否かを遊技者が把握し難くなるため、実際に特別図柄変動期間中であるにも関わらず、特別図柄が変動していないと誤認してしまう虞があった。そこで、本第１２制御例では、第３図柄表示装置の表示面の一部領域を用いて第４図柄を変動表示させるように構成している。このように構成することで、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の演出内容によって第３図柄が視認し難い状況となったとしても、第４図柄の変動表示状況を遊技者に把握させることができるため、現在が特別図柄変動期間中であるか否かを分かり易くすることができる。
【４４２４】
なお、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出において第３図柄を遊技者が視認し難くなる場合とは、例えば、主表示領域Ｄｍにおいて、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン２２の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域Ｄｍで演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。なお、本第１２制御例では、第３図柄表示装置の表示面の一部領域を用いて第４図柄を変動表示させることで特別図柄変動期間であることを遊技者に把握させるように構成しているが、これに限ること無く、可変表示装置ユニット８０のうち第３図柄表示装置８１とは異なる位置に配設したＬＥＤの点灯処理によって特別図柄が変動表示しているか否かを遊技者に把握させるように構成しても良い。
【４４２５】
副表示領域Ｄｓには、小表示領域Ｄｓ１、小表示領域Ｄｓ２、小表示領域Ｄｓ３が形成される。小表示領域Ｄｓ１は、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄ｈｒ０が表示される表示領域であって、小表示領域Ｄｓ２は、保留記憶されている入賞情報に対応する保留図柄ｈｒ１～ｈｒ４が表示される表示領域である。この保留図柄は、獲得済みの特別図柄抽選の実行権利（特図保留）の数を遊技者に報知するための表示態様であって、獲得済みの特図保留数と同一数の保留図柄が小表示領域Ｄｓ２に表示される。より詳細には、小

表示領域Ｄｓ２は、左から順に、第１保留図柄ｈｒ１、第２保留図柄ｈｒ２、第３保留図柄ｈｒ３、第４保留図柄ｈｒ４が表示されるように構成されており、獲得済みの特図保留数が２個の状況では、第１保留図柄ｈｒ１と第２保留図柄ｈｒ２が表示される。そして、実行中の特別図柄変動が停止表示され、新たな特別図柄変動が開始される場合には、第１保留図柄ｈｒ１が小表示領域Ｄｓ１の実行中保留図柄ｈｒ０へとシフトし、第２保留図柄ｈｒ２が第１保留図柄ｈｒ１へとシフトする移動表示が実行される。また、特図保留を２個獲得している状況（第１保留図柄ｈｒ１と第２保留図柄ｈｒ２とが表示されている状況）において、新たな特図保留を獲得した場合には、第３保留図柄ｈｒ３が表示される。このように構成することで、獲得済みの特図保留数の増減に対応させて保留図柄を表示させることができる。また、所定の変位制御（第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値、又は第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を変位させるための制御）に対応する演出である保留図柄の移動表示によって獲得済みの特図保留と保留図柄との対応関係を遊技者に把握させ易くすることができる。ここで、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、新たな特図保留を獲得してから、当該特図保留に基づく特別図柄変動が開始されるまでの期間、即ち、小表示領域Ｄｓ２に保留図柄が表示されている期間を用いて対応する特図保留に含まれる入賞情報が当たり当選に対応する入賞情報（当たり保留）であるか否かを示唆するための事前演出（先読み演出）を実行可能に構成しており、例えば、保留図柄の表示態様（色）を変化させる保留変化演出を実行することで、保留変化演出の対象となった保留図柄に対応する特図保留が当たり保留である期待度が高いことを遊技者に示唆可能に構成している。このように構成されたパチンコ機１０においては、小表示領域Ｄｓ２に表示された保留図柄のうち保留変化演出の対象となった保留図柄が実行中保留図柄ｈｒ０へと移動表示されることで、実行中の特別図柄変動が当たり期待度の高い特別図柄変動であることを遊技者に把握させ易くすることができる。

【４４２６】

以上、図１６６３（ａ）、及び（ｂ）を参照して、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示要素のうち、主に、通常状態において表示される表示要素について説明をしたが、それ以外の遊技状況においても対応した各種表示要素が表示される。具体的には、大当たり遊技中においては、小表示領域Ｄｍ１に「右打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍでは、特別図柄変動に対応する変動演出の代わりに大当たり遊技を祝福する大当たり遊技演出が表示される。また、大当たり当選した特別図柄の種別に対応した第４図柄が大当たり当選に対応する表示態様（例えば、７７７）で停止表示される小表示領域Ｄｍ１又は小表示領域Ｄｍ２が形成される。加えて、今回実行されている大当たり遊技にて実行される総ラウンド遊技数と現在実行中のラウンド遊技数を示す表示態様（例えば、５ラウンド／１０ラウンド）が表示される小表示領域や、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する値が表示される表示態様（例えば、１０００Ｐ獲得）が表示される小表示領域が形成される。また、時短状態中においては、小表示領域Ｄｍ１に「右打ち」が表示され、主表示領域Ｄｍでは、通常状態とは異なる演出態様を用いて、第２特別図柄抽選の結果を示す変動表示が実行され、第２特別図柄に対応する特図２第４図柄が表示される小表示領域Ｄｍ３が形成される。

【４４２７】

また、保留記憶されている全ての保留図柄を表示させる必要も無く、例えば、第２入球口６４０に球を入球させ易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、第２特別図柄の保留図柄（特図２保留図柄）のみを表示させ、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、第１特別図柄の保留図柄（特図１保留図柄）のみを表示させるように構成しても良いし、各特別図柄種別に対応させた保留図柄の視認度合いを遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、特図２保留図柄のほうが特図１保留図柄よりも遊技者が視認し易いように表示し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、特図１保留図柄のほうが特図２保留図柄よりも遊技者に視認させ易く表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて主として実行さ

れる特別図柄種別を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第１２制御例では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。また、表示されている保留図柄が特図１保留図柄であるか特図２保留図柄であるかを遊技者が識別可能となるように特別図柄種別に応じて保留図柄の表示態様を異ならせるように構成しても良いし、何れの特別図柄種別に対応した保留図柄が何個あるのかを遊技者に分かり難くさせるために同様の表示態様（完全に同一の表示態様も含む思想）で各保留図柄を表示するように構成しても良い。

【４４２８】

＜第１２制御例における演出内容について＞

次に、図１６６４から図１６６８を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者が枠ボタン２２を押下操作したことが有効に判定されるボタン有効期間が設定され、そのボタン有効期間中に枠ボタン２２が押下操作されたことに基づいて、枠ボタン２２が押下操作されなかった場合には実行されることの無い演出態様が設定されるボタン演出として宝箱演出を実行可能に構成している。ここで、従来より、パチンコ機１０に遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）を設け、遊技者による枠ボタン２２の押下操作に基づいたボタン演出を実行可能に構成したものがある。このように構成された従来型のパチンコ機１０では、遊技者による枠ボタン２２への押下操作が有効に判定される枠ボタン有効期間を所定期間（例えば、５秒）設定し、その枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２に対して押下操作を行うことでボタン演出が実行されるように構成されるものが一般的に知られている。さらに、枠ボタン有効期間において即座に枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン有効期間の残期間が経過するのを待つこと無くボタン演出が開始されるように構成することで、ボタン演出の演出結果を早く把握することができるように構成されているものが一般的に知られている。

【４４２９】

このように構成されたパチンコ機１０では、所定期間（例えば、５秒）の枠ボタン有効期間において、早く枠ボタン２２を押下操作することでボタン演出の開始タイミングを早くすることができるだけであり、遊技者に対して、枠ボタン有効期間中における枠ボタン２２への押下操作を楽しませるといった観点では更なる興趣向上が求められていた。より具体的には、ボタン演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、枠ボタン有効期間における枠ボタン２２の押下操作タイミングを選択する楽しみを提供可能なパチンコ機１０が求められていた。

【４４３０】

これに対して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、対応情報を受け付け可能な所定タイミングとして設定される枠ボタン有効期間（例えば５秒）のうち、所定の期間である前半期間（例えば、３秒）に遊技者が操作できる装置として設けられた枠ボタン２２を押下した場合には、従来通り、即座にボタン演出が実行されるのに対して、所定の期間とは異なる期間である後半期間（例えば、残り２秒）に枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン有効期間の残期間が経過した後にボタン演出が実行されるように構成している。つまり、枠ボタン有効期間における最初の枠ボタン押下操作タイミングに応じてボタン演出が開始されるタイミングを異ならせることができるように構成している。さらに、前半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、そのボタン押下に基づいてボタン演出の演出期間として所定範囲の演出期間（例えば、１０秒～１５秒）が決定され、後半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、そのボタン押下に加え、枠ボタン有効期間の残期間中に行われた新たなボタン押下にも基づいてボタン演出の演出期間として特定範囲の演出期間（例えば、１秒～５秒）が決定されるように構成している。

【４４３１】

このように構成することで、枠ボタン有効期間が設定されてからボタン演出の演出結果が報知されるまでに要する期間として、枠ボタン有効期間が設定された直後（前半期間）

に枠ボタン２２を押下した場合よりも、枠ボタン有効期間の終了間際（後半期間）に枠ボタン２２を押下した場合のほうが短い期間となる事象が発生し得るため、ボタン演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、枠ボタン有効期間中のどのタイミングで枠ボタン２２を押下するかを選択させる楽しみを提供することができる。

【４４３２】

さらに、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間のうち、後半期間（例えば、残り２秒）に枠ボタン２２を押下した場合には、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２に対する押下操作回数に基づいてボタン演出の演出期間を決定可能に構成しており、残枠ボタン有効期間中における枠ボタン２２の押下回数が多い程、短い演出期間（１秒）が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、枠ボタン有効期間中における１回目の枠ボタン押下タイミングに応じて、ボタン演出が実行されるまでに実行可能な枠ボタン２２の押下回数を異ならせることができるため遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。さらに、枠ボタン有効期間における枠ボタン２２の押下回数が増加するほどボタン演出の演出期間を短くすることができるため、枠ボタン有効期間中に枠ボタン押下操作を複数回実行しようとする楽しみを遊技者に提供することができる。

【４４３３】

まず、図１６６４（ａ）を参照して、宝箱演出が開始された時点の演出内容について説明をする。図１６６４（ａ）は、宝箱演出が開始された直後に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６６４（ａ）に示した通り、宝箱演出が開始されると、宝箱演出の開始画面として、遊技者による枠ボタン２２に対する押下操作を促す操作案内表示態様として「ボタン押下で宝箱を開けろ！！」の文字が主表示領域Ｄｍに表示される。また、宝箱演出の演出内容を説明するための案内表示態様として副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ３に「宝箱を開けて中身をゲット！！」の文字が表示される。この宝箱演出の開始画面が表示される開始演出の演出期間は２秒間であり、この開始演出期間中はボタン有効期間が設定されていない。このように、実際にボタン有効期間が設定されるよりも前の所定期間（開始演出期間）を用いて、後に設定されるボタン有効期間における枠ボタン２２に対する操作案内を行うことで、ボタン有効期間中に枠ボタン２２を操作させ易くすることができる。

【４４３４】

次に、宝箱演出の開始演出期間が終了し、実際にボタン有効期間が設定された状況において実行される演出内容について図１６６４（ｂ）を参照して説明をする。図１６６４（ｂ）は、宝箱演出中に設定されるボタン有効期間のうち前半期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６６４（ｂ）に示した通り、ボタン有効期間が設定されると主表示領域Ｄｍに宝箱を模した宝箱アイコン９０１、ボタン有効期間を示すためのタイムゲージ９１０が表示され、今回のボタン有効期間中に遊技者に操作させるための操作手段を案内するための表示態様として枠ボタン２２を模したボタンアイコンＢａ１が表示される。そして、遊技者に枠ボタン２２を押下操作させることを促す表示態様として「ボタンを押してね」の文字が主表示領域Ｄｍに表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ３には、遊技者が枠ボタン２２を押下した後に実行される演出の内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタン押下すると宝箱が開き始めるよ」の文字が表示されている。なお、図１６６４（ｂ）に示した図は、ボタン有効期間（５秒）が設定された直後であって、ボタン有効期間の残時間を示す残時間ゲージ９１０ａがタイムゲージ９１０の全領域に対して表示されている。この状況で時間が経過すると、時間経過に対応して残時間ゲージ９１０ａの表示領域が左方向へと減少する表示が行われる。このように構成することでボタン有効期間の残時間を遊技者に把握させ易くすることができる。また、残時間ゲージ９１０ａの表示領域に関わらず（時間経過に関わらず）、タイムゲージ９１０の表示領域は固定されているため、タイムゲージ９１０の表示領域と、残時間ゲージ９１０ａの表示領域とを複合的に視認することで今回設定されたボタン有効期間に対する残時間を把握することができるため、結果としてボタン有効期間の経過時間も遊技者に把握させ易く

することができる。
【４４３５】
本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、ボタン有効期間（５秒）を前半期間（３秒）、後半期間（２秒）に区分けし、ボタン有効期間にて枠ボタン２２が押下されたタイミングが前半期間である場合と、後半期間である場合とで、後の演出内容や演出期間を異ならせるように構成しており、図１６６４（ｂ）で示した表示画面はボタン有効期間の前半期間（３秒）に表示される表示画面である。そして、図１６６４（ｂ）に示した状況から枠ボタン２２を押下すること無く時間が経過し、ボタン有効期間の後半期間に突入すると、表示画面に表示される表示態様の一部が変化し、図１６６５（ａ）に示した表示画面が表示される。ここで、図１６６５（ａ）を参照して、ボタン有効期間（５秒）において枠ボタン２２を押下すること無く後半期間に突入した場合における演出内容について説明をする。図１６６５（ａ）は、ボタン有効期間の後半期間にて表示される押下待機画面の一例を示した図である。図１６６５（ａ）に示した通り、ボタン有効期間の後半期間に突入した状況では、ボタン有効期間の残時間が２秒であることに対応する表示領域で残時間ゲージ９１０ａが表示されている。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ３には、「ボタン押下した後の表示内容に注目」との文字が表示される。つまり、図１６６４（ｂ）に示した通り、ボタン有効期間の前半期間中は小表示領域Ｄｓ３に「ボタン押下すると宝箱が開き始めるよ」の文字が表示され、枠ボタン２２を押下することでボタン有効期間の残時間経過を待つこと無く宝箱アイコン９０１が開き始めることを遊技者に案内しているが、ボタン有効期間の後半期間中は小表示領域Ｄｓ３の表示態様が「ボタン押下した後の表示内容に注目」に変化することで、枠ボタン２２を押下してもすぐに宝箱アイコン９０１が開き始めないことを遊技者に把握し易くすることができる。また、後半期間に枠ボタン２２を押下することで宝箱アイコン９０１が開き始める演出とは異なる演出が開始されることを遊技者に把握させ易くすることができる。
【４４３６】
そして、図１６６５（ａ）に示した状況、つまり、ボタン有効期間の後半期間においても遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には、ボタン有効期間が終了し、図１６６５（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１６６５（ｂ）は、宝箱演出におけるボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６６５（ｂ）に示した通り、ボタン有効期間中の枠ボタン２２が押下されなかった場合には、宝箱アイコン９０１が非表示となり、宝箱演出が終了したことを案内するための案内表示態様として副表示領域ＤＳの小表示領域Ｄｓ３に「何が出るかな・・・」の文字が表示される。そして、主表示領域Ｄｍでは、特図変動演出が実行される。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出におけるボタン有効期間にて遊技者が枠ボタン２２を押下しなかった場合には宝箱アイコン９０１が開放する演出（宝箱開放中演出）が実行されないように構成している。このように構成することで、宝箱演出中に遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出のボタン有効期間中に枠ボタン２２が押下されなかった場合には、宝箱アイコン９０１が開放される演出を実行すること無く、宝箱演出が終了するように構成しているが、これに限ること無く、宝箱演出のボタン有効期間中に枠ボタン２２が押下されなかった場合であっても、ボタン有効期間経過後に宝箱アイコン９０１が開放される演出を実行可能に構成しても良い。この場合、宝箱開放中演出の演出態様として、ボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下した場合には決定されることの無い（決定され難い）演出態様が決定されるように構成し、さらに、宝箱演出の演出結果として遊技者に不利となる演出結果に対応する演出態様が決定されるように構成すると良い。このように構成することで、宝箱演出の演出結果として有利な演出結果に対応する演出態様が決定されることを目指した遊技者に対して、枠ボタン２２の操作意欲を高めることができる。
【４４３７】
次に、図１６６６（ａ）から図１６６８（ｂ）を参照して、宝箱演出のうちボタン有効

期間中に枠ボタン２２を押下した場合に実行される各演出の内容について説明をする。まず、図１６６６（ａ）から図１６６７（ａ）を用いて、ボタン有効期間の前半期間に枠ボタン２２を押下した場合について説明をする。図１６６６（ａ）は、宝箱演出におけるボタン有効期間の前半期間に枠ボタン２２が押下された場合に実行される宝箱開放中演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６６６（ｂ）は、宝箱演出におけるボタン有効期間の前半期間に枠ボタン２２が押下された場合に実行される宝箱開放中演出が進行した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図１６６７（ａ）は、宝箱開放中演出が終了した後に結果報知演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６６６（ａ）に示した通り、枠ボタン有効期間の前半期間にて枠ボタン２２が押下操作されると、枠ボタン有効期間の残期間に関わらず宝箱開放中演出が開始される。この宝箱開放中演出が実行される演出期間（宝箱開放期間）の長さは複数の中から決定されるように構成されており、決定された演出期間の長さに応じて、閉鎖状態で表示されていた宝箱アイコン９０１が開放状態で表示される開放中演出の演出パターンが設定されるように構成している。この宝箱開放中演出では、基本的に、閉鎖状態で表示されていた宝箱アイコン９０１が若干開放された状況であることに対応する第１宝箱開放演出と、宝箱アイコン９０１が開放され、開放された宝箱アイコン９０１の中身を遊技者が視認することを抑制するためのスモーク６０１ａが表示される第２宝箱開放演出と、スモーク９０１ａが晴れたことによって、宝箱アイコン９０１の中身が表示される結果報知演出と、が実行される。

【４４３８】

図１６６６（ａ）は、第１宝箱開放演出の実行中に表示される表示画面の一例を示した図であって、主表示領域Ｄｍに表示されていた宝箱アイコン９０１の蓋が若干開放され、中からスモーク９０１ａの一部が外部へと飛び出す演出が表示されている。つまり、宝箱開放中演出中に実行される第１宝箱開放演出では宝箱の開放が開始されてから完全に開放するまでの演出態様で演出が実行される。その後、宝箱アイコン９０１の蓋が完全に開放されると、図１６６６（ｂ）に示した通り、スモーク９０１ａの全体が宝箱アイコン９０１から飛び出し徐々にスモーク９０１ａが徐々に薄くなる演出が表示されている。つまり、宝箱開放中演出中に実行される第２宝箱開放演出では宝箱が完全に開放されてからスモーク９０１ａが無くなるまでの演出態様で演出が実行される。そして、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ３には、まもなく宝箱演出の演出結果が報知（表示）されることを遊技者に案内するための案内表示態様として「何か出てきたよ！！」の文字が表示される。

【４４３９】

その後、宝箱アイコン９０１から飛び出したスモーク９０１ａが薄くなっていくと、図１６６６（ｂ）に示した通り、宝箱演出の演出結果を示す「激熱！！」の表示態様が付されたスモーク９０１ａが表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ３には今回の宝箱演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であることを遊技者に案内するための「やったね！！」の文字が表示される。以上、説明をした通り、宝箱演出のボタン有効期間の前半期間にて枠ボタン２２を押下した場合には、ボタン有効期間がリセットされ、直後に宝箱演出の演出結果を把握できない動的態様として宝箱開放中演出が、演出が実行され得る期間である演出期間（１１秒間）にて実行され、動的態様終了後の態様として宝箱演出の演出結果が遊技者に報知される結果報知演出が実行されるように構成している。そして、宝箱演出のボタン有効期間の前半期間にて枠ボタン２２が押下されたことに基づいて宝箱開放中演出が実行される宝箱開放期間として「９秒～１４秒」の演出期間が決定される。また、結果報知演出が実行される結果表示期間は、宝箱開放期間として決定された演出期間の長さに関わらず１秒に固定されるように構成している。

【４４４０】

このように構成することで、宝箱演出のボタン有効期間の前半期間に枠ボタン２２を押下した場合において、宝箱演出の演出結果が報知されるまでに要する時間の長さを異ならせることができる。また、宝箱演出の演出結果が表示される期間（結果表示期間）の長さは１秒に固定されているため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【４４４１】
次に、図１６６７（ａ）から図１６６８（ｂ）を参照して、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に実行される各演出の内容について説明をする。なお、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に実行される各演出のうち、上述した宝箱演出のボタン有効期間の前半期間に枠ボタン２２を押下した場合に実行される各演出と同一内容の演出についてはその詳細な説明を省略する。ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、前半期間に枠ボタン２２を押下した場合に対して、ボタン有効期間の残時間（残ボタン有効期間）をクリアすること無く、残ボタン有効期間が経過するまで宝箱開放中演出が実行されないように構成している点で大きく相違している。

【４４４２】
よって、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下すると、残ボタン有効期間中は図１６６７（ａ）に示した表示画面（連打中画面）が表示される。図１６６７（ａ）は、ボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２が押下された場合に表示される連打中画面の一例を示した図である。この残ボタン有効期間は枠ボタン２２への押下操作が有効に判別される期間であって、今回のボタン有効期間における２回目以降の押下操作（追加押下操作）を遊技者に促す演出が実行される。具体的には、主表示領域Ｄｍに「ボタンを連打しろ」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓ３には「もっと押すんだ！！」の文字が表示される。そして、小表示領域Ｄｍ１には、残ボタン有効期間中に行われた枠ボタン２２への押下操作回数を示す回数表示態様として「押下×０」が表示されている。この回数表示態様は、残ボタン有効期間中に遊技者が枠ボタン２２を押下操作する毎に変化する。図１６６７（ａ）に示した状況は、残ボタン有効期間にて１回も枠ボタン２２を押下していない状況であるため、「押下×０」が表示されている。この状況で遊技者が枠ボタン２２を１回押下すると、残ボタン有効期間に行われた枠ボタン２２への押下操作回数が１回であることに対応する「押下×１」が表示される。以降、残ボタン有効期間に行われた枠ボタン２２への押下操作回数が増加する毎に回数表示態様の数値が増加して表示される。このように回数表示態様を表示することで、残ボタン有効期間中に行った枠ボタン２２への押下操作回数を遊技者に容易に把握させることができる。なお、本第１２制御例では、残ボタン有効期間中に枠ボタン２２が押下操作された回数がそのまま回数表示態様として小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成しているが、これに限ること無く、残ボタン有効期間中に枠ボタン２２への押下操作が行われたことに基づいて実行される加算抽選に当選した場合にのみ残ボタン有効期間中における押下回数として加算するように構成しても良い。このように構成することで、残ボタン有効期間中における枠ボタン２２への押下操作回数と、残ボタン有効期間中における押下回数とを乖離させることができるため、残ボタン有効期間における枠ボタン２２への押下操作を意欲的に行わせ易くすることができる。

【４４４３】
そして、残ボタン有効期間に枠ボタン２２が押下操作されると、図１６６７（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１６６７（ｂ）は、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合における残ボタン有効期間中に枠ボタン２２を複数回押下した場合に表示される連打中画面の一例を示した図である。図１６６７（ｂ）に示した通り、残ボタン有効期間中に押下操作された場合には、主表示領域Ｄｍに表示されている宝箱アイコン９０１が押下回数に応じて揺動する演出が実行され、枠ボタン２２への押下操作が行われる毎に、小表示領域Ｄｍ１に表示される回数表示態様が更新される。なお、図１６６７（ｂ）に示した表示画面では、残ボタン有効期間中に枠ボタン２２が５回押下操作された状況を示しているため、回数表示態様として「押下×５」が表示されている。そして、残ボタン有効期間が終了するまで継続して枠ボタン２２を押下操作させるための案内表示態様として、小表示領域Ｄｓ３には「まだまだ押すんだ！！」の文字が表示されている。ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、残ボタン有効期間中に実行

された枠ボタン２２への押下操作回数に基づいて残ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出期間が決定されるように構成しており、一番短い演出期間が決定された場合には、ボタン有効期間の前半期間にて枠ボタン２２を押下操作した場合よりも早いタイミングで宝箱演出の演出結果が表示される（宝箱演出の演出結果を示す結果報知演出が実行される）ように構成している。このように構成することで、宝箱演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、ボタン有効期間の何れのタイミングで枠ボタン２２を押下操作するかを選択させる楽しみを提供することができる。

【４４４４】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行い、さらに残ボタン有効期間にて行われた押下操作回数が所定回数（５回）以上となった場合に、後に実行される宝箱開放中演出の演出期間が最も短くなり易くなるように構成している。このように構成することで、残ボタン有効期間においても遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、ボタン有効期間の前半期間で最初のボタン押下操作を実行する場合よりもボタン有効期間の後半期間で最初のボタン押下操作を実行する場合のほうが、早いタイミングで宝箱演出の演出結果が表示され得るように構成しているが、これに限ること無く、ボタン有効期間において最初にボタン押下操作が実行されたことに基づいて残ボタン有効期間をクリアする処理を実行するか否かを決定するためのクリア判定を行い、そのクリア判定の結果が残ボタン有効期間をクリアする処理を実行する結果となった場合に、本制御例におけるボタン有効期間の前半期間にボタン押下操作を実行した場合と同一の処理を実行し、上述したクリア判定の結果が残ボタン有効期間をクリアしない結果となった場合に、本制御例におけるボタン有効期間の後半期間にボタン押下操作を実行した場合と同一の処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、いち早く宝箱演出の演出結果を把握したい遊技者に対して、ボタン有効期間のどのタイミングで枠ボタン２２を押下操作すれば良いかを予測させ難くすることができる。

【４４４５】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、ボタン有効期間の後半期間で最初のボタン押下操作を実行した場合において、残ボタン有効期間中に行われたボタン押下操作の回数が多い程早いタイミングで宝箱演出の演出結果が表示され得るように構成しているがこれに限ること無く、残ボタン有効期間中に行われたボタン押下操作の回数が特定回数（例えば、３の倍数）である場合のほうが、特定回数以外である場合よりも宝箱開放中演出の演出期間として短い時間が決定され易くなるように構成しても良いし、残ボタン有効期間中に実行されたボタン押下操作の回数が少ない程、宝箱開放中演出の演出期間として短い時間が決定され易くなるように構成しても良い。

【４４４６】

そして、残ボタン有効期間が経過すると、図１６６８（ａ）に示した通り、残ボタン有効期間中に行われたボタン押下操作の回数に基づいて宝箱開放中演出の演出時間が決定される。図１６６８（ａ）は、残ボタン有効期間が経過した後に表示される表示画面の一例を示した図であって、宝箱開放中演出の演出期間として「０秒」が決定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１６６８（ａ）に示した通り、宝箱開放中演出の演出期間として「０秒」が決定された場合は、残ボタン有効期間が経過した直後に、宝箱開放中演出をスキップして、結果報知演出が実行されるため、主表示領域Ｄｍには、宝箱演出の演出結果を示す「激熱！！」が付されたスモーク９０１ａが表示される。具体的な演出の流れとしては、図１６６７（ｂ）に示した通り、残ボタン有効期間中にボタン押下操作がされたことに基づいて宝箱アイコン９０１が揺動するアクションで表示され、宝箱開放中演出の演出期間として「０秒」が決定された場合は、揺動している宝箱アイコン９０１が爆発して宝箱アイコン９０１の中身としてスモーク９０１ａのみが表示される演出が実行される。

【４４４７】

なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、残ボタン有効期間中に行われたボ

タン押下操作回数に基づいて決定される宝箱開放中演出の演出期間（結果報知演出が実行される１秒間も含む演出期間）として、「１秒」～「５秒」の何れかの演出期間が決定されるように構成している。そして、「１秒」が決定された場合、即ち、結果報知演出の演出期間（１秒）のみであって、宝箱開放中演出の演出期間が０秒の場合は、図１６６８（ａ）に示した通り、宝箱開放中演出を実行すること無く、結果報知演出が実行される。また、宝箱開放中演出の演出期間として「２秒」、或いは「３秒」が決定された場合は、宝箱開放中演出の演出態様として、「１秒」、或いは「２秒」の演出期間に対応する演出態様が設定される。具体的には、残ボタン有効期間中に表示されていた宝箱アイコン９０１が爆発した状態が演出期間に対応する長さ継続する演出が実行される。また、宝箱開放中演出の演出期間として「４秒」、或いは「５秒」が決定された場合には、宝箱開放中演出の演出態様として、「３秒」、或いは「４秒」の演出期間に対応する演出態様が設定される。この場合、宝箱開放中演出の演出期間として、遊技者に演出内容を把握させることが可能な期間を用いることができるため、宝箱演出のボタン有効期間の前半期間にボタン押下操作をした場合と同様に、宝箱アイコン９０１の蓋が開いてスモーク９０１ａが飛び出す演出態様が決定された演出期間に対応して実行される。また、図１６６８（ｂ）に示した通り、宝箱演出のボタン有効期間（操作有効期間）中に遊技者が一度も枠ボタン２２を押下操作しなかった場合には、宝箱演出の進行条件が成立しないため、ボタン有効期間が終了した後、宝箱開放中演出や結果報知演出が実行されること無く宝箱演出が終了し、小表示領域Ｄｓ３に「終了だよ！！」の文字が表示される。このように構成することで、宝箱演出の演出結果を把握したい遊技者に対して、意欲的に枠ボタン２２を押下操作させることができる。また、宝箱演出の演出結果を把握したくない遊技者、つまり、特別図柄抽選の結果を最後まで把握したくない遊技者に対して、特別図柄変動の途中段階で特別図柄抽選の結果を示唆する態様（結果報知演出の演出結果）が報知されない演出を提供し易くすることができる。なお、本第１２制御例では、宝箱演出に用いられる宝箱アイコン９０１の表示態様として１種類の表示態様のみを用いることで、遊技者が枠ボタン２２を押下しない限り宝箱演出の演出結果や対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させるための情報が提供されないように構成しているが、これに限ること無く、宝箱演出の演出結果や対応する特別図柄抽選の結果に基づいて宝箱アイコン９０１の表示態様を異ならせるように構成しても良く、この場合、宝箱演出の演出結果や対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる有利結果（特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる当たり当選である場合のほうが外れである場合よりも決定され易い結果）のほうが、有利結果よりも遊技者に不利となる不利結果よりも決定され易い特殊第１表示態様や、宝箱演出の演出結果や対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる有利結果（特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる当たり当選である場合のほうが外れである場合よりも決定され易い結果）よりも、有利結果よりも遊技者に不利となる不利結果のほうが決定され易い特殊第２表示態様を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、宝箱演出において遊技者が枠ボタン２２を押下操作するよりも前の段階（例えば、宝箱演出の開始画面（図１６６４（ａ）参照）が表示されている段階）においても、遊技者に特別図柄抽選の結果を予測させることが可能な情報が提供されることになるため、事前に提供された情報が遊技者に有利な情報（特殊第１表示態様）である場合に遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下操作させることができる。

【４４４８】

以上、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出のボタン有効期間の前半期間において枠ボタン押下操作を実行した場合には、残ボタン有効期間をクリアすることでいち早く宝箱開放中演出を開始し、所定期間（１０秒～１５秒）の演出期間を経て演出結果（宝箱演出の演出結果）が表示される結果報知演出が実行されるように構成し、ボタン有効期間の後半期間においてボタン押下操作を実行した場合には、残ボタン有効期間の経過を待って宝箱開放中演出を開始し、上述した所定期間（１０秒～１５秒）よりも短い演出期間を含む第２所定期間（１秒～５秒）の何れかの演出期間を経て演出結果（宝箱演出の演出結果）が表示される結果報知演出が実行されるように構成することで、ボタン有

効期間の前半期間にてボタン押下操作を実行した場合よりも、ボタン有効期間の後半期間にてボタン押下操作を実行した場合のほうが、宝箱演出の演出結果を早く把握することが可能に構成しているが、宝箱演出のボタン有効期間におけるボタン押下タイミングが遅い場合の方が、ボタン押下タイミングが早い場合よりも宝箱演出の演出結果を早く把握できる構成であれば他の構成を用いても良く、例えば、ボタン有効期間の前半期間においてボタン押下操作をした場合であっても、残ボタン有効期間の経過を待ってから宝箱開放中演出が実行されるように構成しても良いし、ボタン有効期間の後半期間においてボタン押下操作をした場合であっても、残ボタン有効期間をクリアするように構成しても良い。

【４４４９】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、ボタン有効期間の後半期間において最初のボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間を用いて２回目以降の追加ボタン押下操作を実行させるように構成しているが、残ボタン有効期間の長さが所定期間未満（例えば、１秒未満）である場合には、残ボタン有効期間の長さを延長するボタン有効期間延長処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、ボタン有効期間が設定されたことに気付くのが遅れた遊技者に対しても、宝箱開放中演出を開始させるまでに意欲的にボタン押下操作を行わせ易くすることができる。

【４４５０】

次に、図１６６９から図１６７２を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出の流れについて説明をする。図１６６９は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間（１秒経過時点）で最初の枠ボタン押下を行った場合における流れの一例を示した図であって、図１６７０は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の残半期間（３秒経過時点）で最初の枠ボタン押下を行った場合における流れの一例を示した図であって、図１６７１は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間（３．５秒経過時点）で最初の枠ボタン押下を行った場合における流れの一例を示した図であって、図１６７２は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間（４．５秒経過時点）で最初の枠ボタン押下を行った場合における流れの一例を示した図である。図１６６９から図１６７２に示した通り、宝箱演出は、特別図柄変動に対応して実行される特別図柄変動演出の一部として実行される演出であって、基本的には、特別図柄変動演出においてリーチ演出（ノーマルリーチ等）が開始されるよりも前の期間（リーチ前期間）にボタン有効期間が設定されるように構成している。そして、宝箱開放期間（宝箱開放中演出の演出期間）として短い演出期間が決定された場合には、リーチ前期間にて宝箱演出の演出結果が報知され（図１６７１参照）、宝箱開放期間（宝箱開放中演出の演出期間）として長い演出期間が決定された場合には、リーチ演出が開始された後に宝箱演出の演出結果が報知される（図１６６９、図１６７０、図１６７１参照）。ここで、特別図柄変動演出としてリーチ演出が開始されると（リーチ前期間が経過すると）、その演出態様によって対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測され易くなることから、宝箱演出の演出結果を用いていち早く対応する特別図柄抽選の結果を予測しようとする遊技者に対して、リーチ演出が開始されるよりも前に宝箱演出の演出結果が報知されることを目指して枠ボタン２２を押下操作させることができる。また、図１６６９に示した通り、枠ボタン有効期間の前半期間において枠ボタン２２を押下操作した場合であっても長い演出期間の宝箱開放中演出が実行された場合にはリーチ演出が開始された後に結果が報知されるように構成し、図１６７０に示した通り、枠ボタン有効期間の後半期間において枠ボタン２２を押下操作した場合であっても短い演出期間の宝箱開放中演出が実行された場合にはリーチ前期間において宝箱演出の演出結果を報知することが可能に構成しているため、遊技者に対して宝箱演出の枠ボタン有効期間においてどのタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行うかを選択させる楽しみを提供することができる。

【４４５１】

＜第１２制御例における遊技状態の遷移について＞

次に、図１６７３を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れについて説明をする。図１６７３は、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の遊技の流れ

を示した遷移図である。図１６７３に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、複数（２種類）の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）の２種類の遊技状態を設定可能に構成している。パチンコ機１０の初期状態では通常状態が設定され、その後、通常状態で実行された特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて移行条件が成立した場合に、時短状態へと移行するように構成している。そして、時短状態（サポ状態）が設定されると、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる特別図柄抽選である第２特別図柄抽選が通常状態よりも実行させ易くなるように構成しており、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態の終了条件が成立したことに基づいて再度通常状態へ移行するように構成している。

【４４５２】

まず、初期の遊技状態である通常状態が設定されている状況における遊技について説明をする。通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させ第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、図１６５５に示した通り、右側領域を流下した遊技球の一部が第２入球口６４０へと入球するように構成している。また、設定されている遊技状態に応じて（変動時間短縮機能及び開放延長機能の作動有無に応じて）第２入球口６４０への遊技球の入球のし易さを変化させる装置（電動役物６４０ａ）を設けており、変動時間短縮機能及び開放延長機能が未作動の場合には、右側領域を流下した遊技球が殆ど第２入球口６４０へと入球しないように構成している。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、変動時間短縮機能及び開放延長機能が作動していない（未作動である）通常状態において左打ち遊技を実行して特別図柄抽選を実行させる（第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄抽選を実行させる）ほうが、右打ち遊技を実行して特別図柄抽選を実行させる（第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄抽選を実行させる）よりも新たな特別図柄抽選を実行させ易く構成している。よって、継続して遊技球を発射させる遊技を実行することで複数回の特別図柄抽選を実行し遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されることを目指す遊技者にとっては、特別図柄抽選の実行契機が成立し易い左打ち遊技の方が、特別図柄抽選の実行契機が成立し難い右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となる。

【４４５３】

そして、通常状態において実行される第１特別図柄抽選では約１／３００の確率で大当たり当選し、大当たり当選した場合には当選した大当たりの種別（大当たり種別）に応じた大当たり遊技が実行される。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たり種別として３種類（大当たりＡ、大当たりＢ、大当たりＣ）のうち何れかの大当たり種別が設定される。大当たり種別「大当たりＡ」は、１０ラウンドの大当たり遊技が実行されると共に、大当たり遊技終了後に時短状態（変動時間短縮機能及び開放延長機能の作動状態）が設定される大当たり種別であって、大当たり種別「大当たりＢ」は、１０ラウンドの大当たり遊技が実行されると共に、大当たり遊技終了後に時短状態（変動時間短縮機能及び開放延長機能の作動状態）が設定される大当たり種別であって、大当たり種別「大当たりＣ」は、３ラウンドの大当たり遊技が実行されると共に、大当たり遊技終了後に通常状態（変動時間短縮機能及び開放延長機能の未作動状態）が設定される大当たり種別である。ここで、大当たり種別「大当たりＡ」と、大当たり種別「大当たりＢ」と、の違いについて説明をする。上述した通り、大当たり種別「大当たりＡ」、「大当たりＢ」は何れが設定された場合であっても、１０ラウンドの大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定される点では同一であり、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）の内容が相違する。詳細な説明は後述するが「大当たりＡ」に対応する時短状態の方が、「大当たりＢ」に対応する時短状態よりも時短終了条件が成立し難くなるように構成している。

【４４５４】

本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも時短状態の方が遊技者に有利な遊技状態となるように構成しているため、通常状態における第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される３種類の大当たり種別（「大当たりＡ」～「大当たりＣ」）のうち、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、且つ、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定される「大当たりＡ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、１０ラウンドの大当たり遊技が実行され、且つ、時短終了条件が成立し易い時短状態が設定される「大当たりＢ」、３ラウンドの大当たり遊技が実行され、且つ、通常状態が設定される「大当たりＣ」の順で大当たり種別の有利度合いが低くなる。大当たり当選した場合に大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される割合は３％、「大当たりＢ」が設定される割合は５０％、「大当たりＣ」が設定される割合は４７％となるように構成している。

【４４５５】

さらに、第１特別図柄抽選は大当たり当選（当選確率１／３００）よりも極めて低確率（当選確率１／６５５３６）で小当たり当選するように構成されており、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させることが可能な（Ｖ入賞可能な）小当たり遊技が実行されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技は大当たり種別「大当たりＡ」に対応する大当たり遊技となるように構成している。つまり、極めて低確率ではあるが第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、必ず、遊技者に最も有利となる特典（ラウンド遊技数が１０ラウンドで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短終了条件が成立し難い時短状態が設定される）が付与されるように構成している。このように構成することで、極めて低確率に設定されている所定の抽選結果（小当たり当選）を獲得した遊技者に付与することができるため、遊技者に特別感を提供することができる。また、小当たり当選した場合には、小当たり遊技中にＶ入賞させることで「大当たりＡ」と同一の特典が必ず遊技者に付与されるように構成しているため、当たり当選した後に設定される当たり種別によって遊技者に付与される特典の有利度合いが変化してしまう場合に比べて当たり当選した遊技者に確実に特典を付与させることができる。

【４４５６】

次に、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別「大当たりＡ」、又は「大当たりＢ」が設定された場合、或いは、第１特別図柄抽選で小当たり当選し、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された場合において、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態である時短状態（サポ状態）について説明をする。この時短状態は、通常状態とは異なり、主として第２特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。具体的には、図１６５５に示した通り、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａを作動させる普図当たり遊技の動作パターンとして、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも遊技球が第２入球口６４０へと入球し易い動作パターン（ロング開放パターン）で普図当たり遊技が実行されるように構成している。また、第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）は、第１入球口６４へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）よりも、小当たり当選し易くなるように構成しており（第２特別図柄抽選による小当たり当選確率＝約１／２）、小当たり当選した場合には、正常に発射遊技を行うだけで小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率（大当たり当選確率＝１／３００、小当たり当選確率＝１／６５５３６の合算確率）よりも、第２特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率（大当たり当選確率＝１／３００、小当たり当選確率＝１／２の合算確率）の方が高くなるように構成している。よって、大当たり遊技を実行することによって多くの賞球を獲得しようとする遊技者にとっては、通常状態よりも時短状態の方が有利な遊技状態となる。

【４４５７】

図１６７３に示した通り、本第１２制御例では、時短状態（サポ状態）として、時短終了条件が成立し難い有利時短状態（上位モード）と、有利時短状態よりも時短終了条件が成立し易い通常時短状態（ラッシュモード）と、を含む複数の時短状態の中から１の時短状態を設定可能に構成しており、時短状態の設定契機（大当たり種別）に応じて時短状態の種別（有利時短状態、通常時短状態）が決定されるように構成している。本第１２制御例では、設定された時短状態の種別が有利時短状態であるか通常時短状態であるかを遊技者に容易に把握させることが可能に構成されており、有利時短状態が設定された場合には、演出モードとして「上位モード」が設定されて遊技者に報知される。また、通常時短状態が設定された場合には、演出モードとして「ラッシュモード」が設定されて遊技者に報知される。なお、設定されている時短状態の種別を遊技者に確実に報知する構成では無く、例えば、有利時短状態が設定された場合の一部において、通常状態が設定された場合の演出モード「ラッシュモード」を設定するように構成しても良い。このように構成することで、「ラッシュモード」が報知された遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。なお、本第１２制御例では、遊技者における有利度合いを異ならせた時短状態の種別として、通常時短状態と、その通常時短状態よりも遊技者に有利となる有利時短状態と、を設定可能に構成しており、何れの時短状態が設定された場合であっても、時短終了条件が成立するまでの期間は同一の遊技が実行されるように構成している。よって、有利時短状態が設定されている場合において通常時短状態に対応する演出モードである「ラッシュモード」が設定されて報知された場合であっても、実行される時短状態中の遊技によって現在設定されている時短状態の種別が有利時短状態であると把握されることが無く、演出効果を高めることができる。また、この場合、実際には有利時短状態が設定されていることから、通常時短状態における時短終了条件が成立した場合、即ち、第２特別図柄変動が１回実行された場合でも時短状態が終了することが無い。よって、第２特別図柄変動が１回実行された時点で演出モードを「ラッシュモード」から「上位モード」へと切り替えるモード昇格演出を実行するように構成し、２回目の第２特別図柄変動からは「上位モード」が報知されるように構成すると良い。このように構成することで、実際に設定されている時短状態の種別が有利時短状態であったことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４４５８】

有利時短状態（上位モード）に対応する時短状態では、時短終了条件として、第２特別図柄抽選が１２７回実行された場合に成立する時短終了条件（特図２時短終了条件）、第１特別図柄抽選、及び第２特別図柄抽選の合計実行回数が２００回に到達した場合に成立する時短終了条件（合算時短終了条件）、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件（小当たり時短終了条件）の３種類の時短終了条件が設定されるように構成している。また、通常時短状態（ラッシュモード）に対応する時短状態では、時短終了条件として、第２特別図柄抽選が１回実行された場合に成立する時短終了条件（特図２時短終了条件）、第１特別図柄抽選、及び第２特別図柄抽選の合計実行回数が２００回に到達した場合に成立する時短終了条件（合算時短終了条件）、小当たり当選したことに基づいて成立する時短終了条件（合算時短終了条件）の３種類の時短終了条件が設定されるように構成している。

【４４５９】

そして、主として時短状態中に実行される第２特別図柄抽選は、上述した第１特別図柄抽選と同一確率（１／３００）で大当たり当選するように構成している。また、上述した第１特別図柄抽選よりも高確率（１／２）で小当たり当選するように構成している。このように構成された第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として遊技者に最も有利な大当たり種別である「大当たりＡ」が設定される。つまり、第２特別図柄抽選において小当たり当選する確率（１／２）よりも低確率に設定されている大当たり当選（１／３００）した場合には、必ず大当たり種別「大当たりＡ」が設定されるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果として、遊技者に有利な特典（大当たり遊技）が付与され得る複数の抽選結果（大当たり当選、小当たり当選

）のうち、当選し難い側の抽選結果（大当たり当選）となった場合には、遊技者に最も有利な特典（大当たりＡが設定される大当たり遊技）が付与されるため、当選し難い抽選結果に当選した遊技者に対して有利な遊技を提供することができる。

【４４６０】

一方、第２特別図柄抽選で小当たり当選（当選確率１／２）した場合には、２種類の小当たり種別（小当たりＡ、小当たりＢ）のうち、何れかの小当たり種別が設定されるように構成している。ここで、小当たり種別「小当たりＡ」が設定された場合には、小当たり遊技中にＶ入賞することで（大当たり遊技の実行権利を獲得することで）、小当たり遊技終了後に大当たり種別「大当たりＡ」の大当たり遊技が実行され、小当たり種別「小当たりＢ」が設定された場合には、小当たり遊技中にＶ入賞することで（大当たり遊技の実行権利を獲得することで）、小当たり遊技終了後に大当たり種別「大当たりＢ」の大当たり遊技が実行される。また、小当たり遊技中にＶ入賞しなかった（大当たり遊技の実行権利を獲得できなかった）場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されること無く、通常状態へと移行する。より具体的には、小当たり当選することで時短終了条件が成立し、小当たり当選に対応する特別図柄変動が停止表示された時点で時短状態が終了し、通常状態が設定される。そして、通常状態が設定されている状況で小当たり遊技が実行され、小当たり遊技中にＶ入賞しなかった場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されること無く、通常状態の遊技が再開される。

【４４６１】

本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、何れの小当たり種別が設定された場合であっても小当たり遊技中におけるＶ入賞のし易さが同一となるように構成しており、正常に小当たり遊技を行った場合、即ち、小当たり遊技中に開放されるＶ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａへと遊技球を入賞させるために継続して右打ち遊技を実行した場合において確実に遊技球をＶ入賞させることができるように構成している。よって、小当たり当選した場合には実質的に大当たり遊技が実行されることになる。このことから、複数の小当たり種別（小当たりＡ、小当たりＢ）のうち、Ｖ入賞に基づいて実行される大当たり遊技の種別が遊技者に最も有利な大当たり種別（大当たりＡ）に対応する「小当たりＡ」の方が、Ｖ入賞に基づいて実行される大当たり遊技の種別が遊技者に最も有利な大当たり種別（大当たりＡ）とは異なる所定の大当たり種別（大当たりＢ）に対応する「小当たりＢ」よりも遊技者に有利な小当たり種別となる。小当たり当選した場合に小当たり種別として「小当たりＡ」が設定される割合は５％、「小当たりＢ」が設定される割合は９５％となるように構成している。上述した通り、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されるように構成しているため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、第２特別図柄抽選で小当たり当選することのみを注視した遊技を行わせることができる。

【４４６２】

また、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選の回数がカウントされ、そのカウント結果が時短終了条件（特図２時短終了条件）を満たすかを判別し、時短終了条件（特図２時短終了条件）を満たしていると判別した場合には遊技状態が通常状態へと移行する。本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を１個記憶可能に構成しているため、特図２保留を１個獲得している状況で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合には、通常状態が設定された後に第２特別図柄抽選が１回実行される遊技（引き戻し遊技）が実行される。

【４４６３】

この引き戻し遊技中は、遊技状態として通常状態が設定されている状況であることから、右打ち遊技を継続して実行した場合であっても、新たな特図２保留を獲得することができない期間である。この引き戻し中に実行された第２特別図柄抽選の結果が小当たり当選、或いは大当たり当選である場合には、上述した時短状態中に実行された第２特別図柄抽選と同一内容で各種当たり遊技が実行され、当たり遊技終了後に対応する時短状態が設定

される。また、引き戻し遊技中に実行される１回の第２特別図柄抽選の結果が外れである場合には、引き戻し遊技が終了し通常の遊技（通常状態にて第１特別図柄抽選の実行を目指す遊技）が実行される。

【４４６４】

＜第１２制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１６７４から図１６８５を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０が有する電気的構成について説明をする。図１６７４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。なお、音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図１６７５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１６７５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【４４６５】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタＣ３と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図１６８６参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図１７０１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる第１入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなる第２入球口６４０への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、第１入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり

種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値が格納される。

【４４６６】

そして、特別図柄変動の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第１２制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第１２制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されている情報よりも、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第２特別図柄抽選の方が、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

【４４６７】

なお、本第１２制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第１２制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選すること無く、小当たり当選のみ判定される特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。

【４４６８】

本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示したことに基づいて通常状態が設定され、当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後には、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じ

て遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第１特典）と、小当たり（第２特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけで無く、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。

【４４６９】

なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第１２制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選を示すための特別図柄（小当たり当選図柄）が停止表示されたことに基づいて通常状態を設定すること無く、小当たり当選時（小当たり変動開始時）の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第１２制御例のＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）からなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

【４４７０】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて普通図柄抽選の結果を判定する（普通図柄抽選を実行する）ように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、取得した普図変動種別カウンタの値に基づいて普通図柄の変動時間を決定し、決定された普通図柄の変動時間が経過した後に必ず普図当たり遊技が実行されるように構成しても良い。つまり、第２当たり乱数カウンタＣ４の構成を用いること無く（普通図柄抽選を実行すること無く）、普通図柄変動が終了したことを契機に普図当たり遊技が実行されるように構成しても良い。

【４４７１】

次に、図１６７５を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～６５５３５）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～６５５３５の値を取り得るカウンタの場合は６５５３５）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～６５５３５の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～６５５３５の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図１６８６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１７０１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４４７２】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本制御例では主制御装置１１０にて実行されるタイマ割込処理（図１６８６参照）が実行される毎に１回）更新され、遊

技球が第１入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａ（図１６７７（ａ）参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａ（図１６７７（ａ）参照）によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。同様に、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａ（図１６７７（ａ）参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａ（図１６７７（ａ）参照）によって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。

【４４７３】

なお、詳細な説明は後述するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、特別図柄の大当たり判定（小当たり判定）を実行する際に参照されるデータテーブルを異ならせており、第１特別図柄抽選が実行された場合には第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａが有する特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１（図１６７７（ｂ）参照）を用いて当たり判定が実行され、第２特別図柄抽選が実行された場合には第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａが有する特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２（図１６７７（ｃ）参照）を用いて当たり判定が実行される。ここで、図１６７７（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａについて説明する。図１６７７（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａは、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図１６７７（ａ）に示した通り、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａは、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１と、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２と、を有している。この特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１は、第１特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２は、第２特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

【４４７４】

次に、図１６７７（ｂ）を参照して、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１の内容について説明をする。図１６７７（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２Ｒａ１には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）が規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定しており、「６５５３５」の値に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となる。また、小当たり判定値が１個に規定しているため、第１特別図柄抽選が実行された場合に小当たりと判定される確率は、１／６５５３６（１／６５５３６）となる。よって、第１特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率（１／６５５３６）よりも大当たり当選する確率（約１／３００）の方が高確率となるため、第１特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。

【４４７５】
次に、図１６７７（ｃ）を参照して、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２の内容について説明をする。図１６７７（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄２乱数テーブル２０２Ｒａ２には、大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）と、小当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）とが規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０７」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３２７６８～６５５３５」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新範囲は「０～６５５３５」であり、第１当たり乱数カウンタＣ１が取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が２０８個で、小当たり判定値が３２７６８個に規定しているため、第２特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、２０８／６５５３６（約１／３００）となり、小当たりと判定される確率は、３２７６８／６５５３６（１／２）となる。よって、第２特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第２特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第２特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。
【４４７６】
以上、説明をした通り、本第１２制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選が実行された場合と、第２特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第１２制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（Ｖ領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。
【４４７７】
このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第１実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第２実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選が実行される場合よりも第２特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第２実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第２特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第１特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第２特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、

段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機１０を提供することができる。

【４４７８】

なお、本第１２制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第１２制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第１特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４４７９】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第１高確率状態、第２高確率状態、第３高確率状態を設定可能に構成し、第１高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第２高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第３高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。

【４４８０】

また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を３種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第１２制御例では、図１６７７（ｂ）、及び図１６７７（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選における大当たり確率と、第２特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限

ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

【４４８１】

また、本第１２制御例では、図１６７７（ｂ）、及び図１６７７（ｃ）に示した通り、第１特別図柄抽選でも、第２特別図柄抽選でも大当たり当選、小当たり当選するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選の種別によって小当たり当選しない特別図柄抽選や、大当たり当選しない特別図柄抽選が実行されるように構成しても良い。

【４４８２】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本第１２制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第１２制御例のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂ（図１６７８（ａ）参照）を参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図１６７８（ａ）を参照して大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂの内容について説明をする。図１６７８（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１６７８（ａ）に示した通り、この大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

【４４８３】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～２」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値に「１２７」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図１６７９（ｂ）を参照して後述するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか１の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３Ｒｇ、特図２カウンタ２０３Ｒｈは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技（例えば、第２特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技では無く、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技）を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は３％（３／１００）である。

【４４８４】

また、図１６７８（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３～５２」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値に「１」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５３～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４７個あるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４７％（４７／１００）である。

【４４８５】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３種類の大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＣ）のうち、「大当たりＡ」、及び「大当たりＢ」は大当たり中に実行されるラウンド遊技の数が１０ラウンドであるのに対して、「大当たりＣ」は３ラウンドとなることから、大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の視点では、「大当たりＡ」、「大当たりＢ」が遊技者に最も有利な大当たり種別となり、「大当たりＣ」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の視点では、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定される「大当たりＡ」が最も有利な大当たり種別となり、次いで、「大当たりＡ」よりは時短終了条件が成立し易い時短状態が設定される「大当たりＢ」、時短状態よりも遊技者に不利な通常状態が設定される「大当たりＣ」の順で不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、３種類の大当たり種別（大当たりＡ～大当たりＣ）を設定可能であって、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数、及び大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の何れの視点においても「大当たりＡ」が遊技者に最も有利な大当たり種別となり、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数、及び大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の何れの視点においても「大当たりＣ」が遊技者に最も不利な大当たり種別となるように構成されているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数は最も多い（ラウンド遊技数が最も多い）が、大当たり遊技終了後に最も不利な遊技状態（通常状態）が設定される大当たり種別や、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数は最も少ない（ラウンド遊技数が最も少ない）が、大当たり遊技終了後に最も有利な遊技状態（有利時短状態）が設定される大当たり種別を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が所望する有利内容に応じて異なる大当たり種別が遊技者の所望する大当たり種別となるため、遊技を行っている遊技者に対応させた有利な大当たり種別を異ならせることでバリエーションに富んだ遊技を提供し易くすることができる。

【４４８６】

一方、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されており、「５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。なお、第２特別図柄（特図２）抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別である「大当たりＡ」、及び「大当たりＢ」は、上述した第１特別図柄（特図１）抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別である「大当たりＡ」、及び「大当たりＢ」と同一であるため、その説明を省略する。よって、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第１当た

り種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個で、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９５個であることから、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５％（５／１００）で、「大当たりＢ」が決定される割合は９５％「９５／１００」となる。

【４４８７】

なお、図１６７８（ａ）に示した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において設定される「大当たりＣ」が設定されないように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されないように構成している。ここで、本第１２制御例では、第２特別図柄抽選が実行された場合には、約１／２の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数（１回）の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第２特別図柄抽選で大当たり当選するには、約１／２の確率で当選する小当たりに当選すること無く、約１／３００の確率で当選する大当たりに当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たりに当選したことの付加価値を遊技者に付与するために、遊技者に最も不利な大当たり種別である「大当たりＣ」が設定されないように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された第２特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４４８８】

図１６７５に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、例えば、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（本第１２制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに、第２入球口６４０へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。本第１２制御例のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタＣ５の値を用いて、小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図１６７９（ｂ）を参照して小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆの内容について説明をする。

【４４８９】

図１６７９（ｂ）は、小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６７９（ｂ）に示した通り、この小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆは、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に参照される情報が特別図柄種別毎に規定されている。つまり第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に参照される情報と、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、特別図柄種別が第１特別図柄に対しては小当たり種別カウンタＣ５の値（更新範囲「０～９９」）が「０～９９」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＡ」が設定される小当たり種別である。つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選（当選確率１／６５５３６）した場合には、Ｖ大当たり遊技として、１０ラウンド

の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に有利時短状態が設定される遊技が必ず実行されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選で大当たり当選する確率（約１／３００）よりも極めて低確率に設定されている小当たり当選（当選確率１／６５５３６）した場合において遊技者に最も有利な遊技を確実に提供することができるという特典を付与することができ、第１特別図柄抽選において大当たり当選よりも先に小当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４４９０】

一方、第２特別図柄に対しては、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４」の範囲に対して小当たり種別として「小当たりＡ」が規定されており、「５～９９」の範囲に対して小当たり種別として「小当たりＢ」が規定されている。ここで、この「小当たりＢ」は、小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりＢ」が設定される小当たり種別である。

【４４９１】

つまり、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタＣ５の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＡ」が決定される割合は５％（５／１００）である。また、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９５個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりＢ」が決定される割合は９５％（９５／１００）である。ここで、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第１２制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（Ｖ領域）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（Ｖ条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、Ｖ条件が成立した場合に実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、Ｖ条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図１６７９（ｂ）に示した通り、「小当たりＡ」に対しては、「大当たりＡ」の大当たり種別が規定されており、「小当たりＢ」に対しては、「大当たりＢ」の大当たり種別が規定されている。

【４４９２】

ここで、「大当たりＢ」が設定された場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部である大当たり種別「大当たりＢ」が設定される大当たり遊技と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態（通常時短状態）が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりＡ」が設定された場合には、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部である大当たり種別「大当たりＡ」が設定される大当たり遊技と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり遊技終了後に有利時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。以上、説明をした通り、本第１２制御例では、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合の全てと、小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合の全てとで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技（時短大当たり遊技）が実行され、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の残りの一部において、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり遊技（通常大当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、第１特別図柄抽選の抽選結果（大当たり当選、小当たり当選）に基づいて大当たり遊技が実行される場合よりも、第２特別図柄抽選の抽選結果（大当たり当選、小当たり当選）に基づいて大当たり遊技が実行される場

合のほうが、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態を設定し易くすることができるため、遊技者に対して、第２特別図柄抽選が実行され易い時短状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。また、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短状態において大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいて遊技者に不利な遊技の状況（通常状態が設定されてしまう遊技の状況）となることを防止することができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、大当たり遊技が実行されることを目指す遊技を安心して行わせることができる。

【４４９３】

なお、これに限ること無く、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部や、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合や小当たり当選した場合の一部において、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機１０において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。また、この場合、第１特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行された場合よりも、第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行された場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合が低くなるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、約８０％の割合で時短大当たり遊技が実行されるように構成し、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合は、約５０％の割合で時短大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態にて第１特別図柄抽選を実行させる遊技を行っている遊技者に対して、時短状態中の遊技を行う機会を与えやすくすることができるため、通常状態にて第１特別図柄抽選を実行させる遊技を行っている遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、このように構成した場合であっても、大当たり遊技の実行条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果種別（大当たり当選、小当たり当選）のうち、当選確率が低く設定されている抽選結果種別に当選した場合には、遊技者に有利となる大当たり遊技（時短大当たり遊技）が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、極めて低確率に設定された抽選結果種別に当選した場合において確実に遊技者に有利となる遊技の状況を提供することができるため、極めて低確率な特別図柄抽選の結果を獲得した遊技者に対してのみ特典を付与することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４４９４】

図１６７５に戻り説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな変動パターン（変動時間）が決定される。変動パターンの決定は、具体的には、特別図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図１７０１参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄ（図１６８０（ａ）参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【４４９５】

ここで、図１６８０（ａ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄの内容について説明をする。図１６８０（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１６８０（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１と、時短状態の一部（通常時短状態）において用いられる第１時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ２と、時短状態の一部（有利時短状態）において用いられる第２時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ３と、が規定され

ている。まず、図１６８０（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１に規定されている内容について説明をする。図１６８０（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１に規定されている内容を模式的に示した図である。図１６８０（ｂ）に示した通り、通常状態において実行される第１特別図柄抽選の結果を示すための第１特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、時短状態において獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態において実行された場合の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）と、が規定されている。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、図１６５５、及び図１６５７に示した通り、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）にて普通図柄抽選で当たり当選して普図当たり遊技が実行されたとしても、第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ないように構成していることから、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１を参照して第２特別図柄変動の変動パターンが決定される状況は、上述した時短状態において獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた第２特別図柄抽選が通常状態において実行された状況が主の状況となる。ここで、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合、即ち、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の設計思想上、成立し得ない第２特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、第２特別図柄抽選が正常に実行されるように構成し、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１を参照して第２特別図柄変動の変動パターンが決定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合には、成立し得ない第２特別図柄抽選の実行条件が成立したと特定し、第２特別図柄抽選が実行されない（第２入球口６４０への遊技球の入球を無効に判別する）ように構成しても良い。このように構成することで、不正に第２特別図柄抽選を実行しようとする遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行されたことに基づく特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【４４９６】

通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１には、図１６８０（ｂ）に示した通り、特別図柄種別（実行された特別図柄抽選に対応する特別図柄の種別）と、状態移行後の変動回数（通常状態が設定されてからの特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選の結果）と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に対応させて各変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１３９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「外れ」が、「１４０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が、「１５０～１７９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「１８０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【４４９７】

また、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～２９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が、「３０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が、「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１４０秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当た

りである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４４９８】

さらに、通常状態における第１特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（８０秒）よりも長い変動時間（１４０秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（４０秒、８０秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置１１０のメイン処理（図１７０１参照）にて実行される外部出力処理（図１７０１のＳ１８０１参照）によって、音声ランプ制御装置１１３に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置１１３が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。

【４４９９】

図１６８０（ｂ）に戻り説明を続ける。特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、通常状態に移行してからの変動回数が１回目に対して、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１９秒の「引き戻し外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「引き戻し当たり」が規定されている。ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、最大で１個記憶（保留記憶）可能に構成していることから、第２入球口６４０へと遊技球を入賞させ易い遊技状態である時短状態中獲得した特図２保留を最大で１個記憶している状態で通常状態が設定されるように構成している。つまり、適正な遊技を行った場合であっても、特図２保留を１個保持している状況で通常状態が設定されるように構成している。そして、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を両方有している状況では、特図１保留を用いた第１特別図柄抽選よりも特図２保留を用いた第２特別図柄抽選の方が優先して実行されるように構成している。よって、図１６８０（ｂ）に示した通り、通常状態へと遊技状態が移行した後の変動回数が１回である場合のみ、第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンが決定されるように通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１が規定されている。詳細な説明は省略するが、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１を参照して、第２特別図柄変動の変動パターンが決定された場合、即ち、特図２保留を１個保持している状況で時短状態が終了し、通常状態へと移行した直後に実行される第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動が実行された場合には、

高確率で時短状態へと復帰し得る状況であることから専用の特別図柄変動演出（引き戻し演出）が実行されるように構成している。よって、引き戻し演出の演出内容を遊技者に楽しませた後に演出結果を遊技者に報知するために、第２特別図柄変動の変動パターンとして１９秒～２０秒の変動時間が規定されている。

【４５００】

なお、詳細な説明は省略するが、通常用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ１には、通常状態が設定されてから２回目以降の第２特別図柄変動に対応する変動パターンが規定されていない。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、図１６５７に示した通り、通常状態にて第２特別図柄抽選の実行権利が成立し得ないように遊技盤１３が構成されており、通常状態へと移行した時点で保持している特図２保留（１個）を用いた第２特別図柄抽選以外の第２特別図柄抽選が通常状態にて実行されないように構成している。よって、例えば、不適切な遊技を行うことによって通常状態にて第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで通常状態にて２回目以降の第２特別図柄抽選を実行させた場合には、第２特別図柄変動の変動パターンを決定する処理において、変動パターンを決定することができず遊技の異常と判別しエラー報知が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に不正な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、通常状態における不正遊技（第２特別図柄抽選を複数回実行させる遊技）を抑制するための構成はこれに限ること無く、例えば、通常状態にて第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合であっても、その入賞自体を無効とする制御を実行可能に構成しても良いし、通常状態において２回目以降の第２特別図柄抽選を実行可能に構成し、２回目以降の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として、長時間（例えば、１０分）の変動パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技者に不正な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、図１６８０（ｂ）に示した通り、通常状態が設定されてから１回目の第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンは正常に決定されるように構成している。つまり、時短状態中に獲得した特図２保留（最大１個）を用いて通常状態にて第２特別図柄変動が実行された場合も、特図２保留を保持していない状況で通常状態が設定され、その通常状態において第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで獲得した特図２保留を用いて第２特別図柄抽選が実行された場合も、正常に変動パターンが決定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて第２特別図柄抽選の実行権利を獲得した場合には、当該実行権利を用いた第２特別図柄抽選の結果を示すための第２特別図柄変動の変動パターンが決定されないように構成しても良い。

【４５０１】

次に、図１６８１（ａ）を参照して、第１時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ２に規定されている内容について説明をする。図１６８１（ａ）は、第１時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ２に規定されている内容を模式的に示した図である。この第１時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ２は、時短状態のうち、通常時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例では、時短状態として、時短終了条件が成立し易い通常時短状態と、通常時短状態よりも時短終了条件が成立し難い有利時短状態と、を設定可能に構成しており、第１時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ２は、通常時短状態にて参照されるデータテーブルである。図１６８１（ａ）に示した通り、通常時短状態中に実行される第１特別図柄変動は比較的短い変動時間の変動パターンが規定されており、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、獲得済みの特図１保留（最大で４個）を用いた第１特別図柄変動が短時間で消化されるように構成している。このように構成することで特図１保留（最大で４個）を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。

【４５０２】
具体的には、図１６８１（ａ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「当たり（大当たり、小当たり）」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」で、状態移行後変動回数（時短状態が設定されてからの特図２変動回数）が１回目であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短小当たり」が規定され、「１００～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「小当たり」が規定されている。また、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定され、「５０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２０秒の「大当たり」が規定されている。
【４５０３】
本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常時短状態が設定された場合には、時短終了条件の１つ（特図２時短終了条件）が、第２特別図柄変動が１回実行された場合に成立するように構成しているため、通常時短状態にて参照される第１時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ２には、図柄種別「特図２（第２特別図柄）」に対して、状態移行後変動回数「１回」に対応する変動パターンのみが規定されている。このように構成することで、通常時短状態にも関わらず、第２特別図柄抽選を複数回実行される不正遊技が行われたとしても、変動パターンが決定されることが無いため不正遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、通常時短状態にて実行される第２特別図柄抽選の回数に関わらず、対応する変動パターンを決定可能に構成しても良い。このように構成することで、状態移行後に実行された特別図柄抽選の回数を計測するためのカウンタ等の構成を用いる必要が無くなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、図１６８１（ａ）に示した通り、通常時短状態において第１特別図柄抽選が実行された場合には、状態移行後変動回数に関わらず変動パターンが決定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常時短状態にて実行される第１特別図柄変動の回数に基づいて成立し得る時短終了条件（合算時短終了条件）に規定されている値（変動回数）よりも少ない変動回数に対してのみ変動パターンが決定されるように構成しても良い。
【４５０４】
次に、図１６８１（ｂ）を参照して、第２時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ３に規定されている内容について説明をする。図１６８１（ｂ）は、第２時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ３に規定されている内容を模式的に示した図である。この第２時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ３は、時短状態のうち、有利時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例では、時短状態として、時短終了条件が成立し易い通常時短状態と、通常時短状態よりも時短終了条件が成立し難い有利時短状態と、を設定可能に構成しており、第２時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ３は、有利時短状態にて参照されるデータテーブルである。図１６８１（ｂ）に示した通り、有利時短状態中に実行される第１特別図柄変動は比較的短い変動時間の変動パターンが規定されており、特図２保留を獲得しておらず、特図１保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、獲得済みの特図１保留（最大で４個）を用いた第１特別図柄変動が短時間で消化されるように構成している。このように構成することで特図１保留（最大で４個）を獲得したままの状態で特図２保留を獲得し、特図１保留に基づいて実行される第１特別図柄変

動によって、第２特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。

【４５０５】

具体的には、図１６８１（ｂ）に示した通り、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「当たり（大当たり、小当たり）」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」に対しては、状態移行後変動回数（時短状態が設定されてからの特図２変動回数）に関わらず、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短小当たり」が規定されている。また、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の「超短大当たり」が規定されている。

【４５０６】

本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、有利時短状態が設定された場合には、時短終了条件の１つである特図２時短終了条件が、第２特別図柄変動が１２７回実行された場合に成立し、合算時短終了条件が、第１特別図柄変動、及び第２特別図柄変動の合計回数が２００回となった場合に成立するように構成しており、実質第２特別図柄抽選で大当たり当選、又は小当たり当選するまで時短終了条件が成立しないように構成しているため、有利時短状態にて参照される第２時短用変動パターンテーブル２０２Ｒｄ３には、図柄種別「特図２（第２特別図柄）」に対して、状態移行後変動回数が規定されていない。また、上述した通り、有利時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選で大当たり当選、又は小当たり当選するまで時短終了条件が成立し得ない（特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する特図２時短終了条件、合算時短終了条件が成立し得ない）ため、有利時短状態が設定された場合には、実質、次回の大当たり遊技が実行されるまで時短状態が継続する遊技の状況となる。よって、有利時短状態中に実行される特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）の結果が当たり（大当たり、小当たり）であるか外れであるか対して遊技者の興味が低くなる遊技の状況であることから、第２特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして抽選結果に関わらず極めて短い変動時間（０．５秒）が決定されるように規定している。このように構成することで、単位時間当たりに実行される第２特別図柄抽選を増加させることができ、遊技効率を高めることができる。

【４５０７】

図１６７５に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本制御例ではタイマ割込処理（図１６８６参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納される。

【４５０８】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃによって規定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。ここで、図１６７８（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃに規定されている内容

について、詳細に説明をすると、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２７９」の範囲に対して普図当たりが規定されている。つまり、本第１２制御例では、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（２８０／３００）が設定されている。ここで、本第１２制御例では普通図柄の確率状態が１種類（低確率状態）のみとなるため、通常状態であっても時短状態であっても普通図柄抽選が実行されると同一確率（２８０／３００）で普図当たり当選することになる。しかしながら、上述した通り、通常状態は開放延長機能が未作動であることから、通常状態にて普図当たり当選したとしても普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと遊技球を入球し得ないように構成されているため、通常状態中に第２特別図柄抽選の実行条件が成立することが無い。

【４５０９】

また、本第１２制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、変動時間短縮機能が作動していない通常状態（非電サポ状態）の方が、変動時間短縮機能が作動している時短状態（電サポ状態）よりも、長い変動時間（例えば、３秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄変動の変動時間の長さを遊技状態（電サポ状態の有無）に応じて可変させることにより、同一確率で普図当たり当選する遊技状態であっても、普図当たり遊技が実行される間隔を異ならせることができる。さらに、本第１２制御例では、普通図柄抽選にて普図当たり当選したことに基づいて普図当たり遊技が実行されるタイミングが、開放延長機能が作動していない通常状態（非電サポ状態）である場合には、第２入球口６４０へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成し、普通図柄抽選にて普図当たり当選したことに基づいて普図当たり遊技が実行されるタイミングが、開放延長機能が作動している時短状態（電サポ状態）である場合には、第２入球口６４０へと球を入球させることが容易な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、非電サポ状態である通常状態において普通図柄抽選で当たり当選しても、第２入球口６４０へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第１特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第２特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【４５１０】

なお、本第１２制御例に用いた構成以外にも、例えば、非電サポ状態中は、電サポ状態中に比べて、普通図柄抽選で当たり当選し難くしても良い。また、左打ち遊技によって発射された遊技球によって普通図柄抽選の実行条件が成立し得るように、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態（非電サポ状態）にて実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物６４０ａを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第２特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第２入球口６４０へと遊技球を入球さ

せ易くすることができる。
【４５１１】
第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２９９）、タイマ割込処理（図１６８６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図１７０１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【４５１２】
図１６７４に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図１６７５に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図１６７６（ａ）を参照して、本第１２制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１６７６（ａ）は、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。図１６７６（ａ）に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａ、大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂ、第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃ、変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄ、時短付与テーブル２０２Ｒｅ、小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａ、大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂ、第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃ、変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄ、小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆについては、図１６７５に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。
【４５１３】
時短付与テーブル２０２Ｒｅは、大当たり遊技終了後に時短状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選時に設定された大当たり種別や小当たり遊技中にＶ条件が成立した場合に設定された大当たり種別）に応じた時短終了条件が規定されている。ここで、図１６７９（ａ）を参照して、時短付与テーブル２０２Ｒｅの内容について説明をする。図１６７９（ａ）は、時短付与テーブル２０２Ｒｅに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６７９（ａ）に示した通り、時短付与テーブル２０２Ｒｅには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」に対して、時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値に「１２７」が規定されている。また、大当たり種別「大当たりＢ」に対して、時短カウンタ２０３ｈの値に「２００」が、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値に「１」が、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値に「１」が規定されている。
【４５１４】
詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル２０２Ｒｅに情報が規定されている、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３Ｒｇ、特図２カウンタ２０３Ｒｈは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数（合算変動回数）を計測するカウンタであって、時短状態中に第１特別図柄変動、或いは、第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、時短カウンタ２０３ｈは、時短状態中に実行された第１特別図柄変動回数と、第２特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件（合算時短終了条件）の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ２０３Ｒｇは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となっ

た場合にカウンタ値が更新（減算）される。つまり、小当たりカウンタ２０３Ｒｇは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件（小当たり時短終了条件）の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図２カウンタ２０３Ｒｈは、時短状態中に実行される第２特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第２特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新（減算）される。つまり、特図２カウンタ２０３Ｒｈは、時短状態中に実行された第２特別図柄変動回数に基づく時短終了条件（特図２時短終了条件）の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

【４５１５】

なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、設定される大当たり種別に応じて特図２カウンタ２０３Ｒｈに設定される値を異ならせることで時短終了条件が成立し易い時短状態（通常時短状態）と、時短終了条件が成立し難い時短状態（有利時短状態）と、を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせることで時短終了条件が成立し易い時短状態（通常時短状態）と、時短終了条件が成立し難い時短状態（有利時短状態）と、を設定可能に構成しても良い。具体的には、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第２特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図２カウンタ２０３Ｒｈに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ２０３ｈの値に「１０００」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ２０３Ｒｇに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にＶ入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第１２制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第２特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図２保留獲得数カウンタ）を設け、特図２保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「４」）を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第２特別図柄変動期間中に特図２保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

【４５１６】

このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図２保留を獲得していない状態（少ない特図２保留を獲得している状態）で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図２保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第１２制御例では、第２特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を一定数（「１」）減算するように構成しているが、例えば、第２特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ２０３ｈの値、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウン

タ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。

【４５１７】

加えて、本第１２制御例では、時短カウンタ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【４５１８】

図１６７４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図１６７５に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図１７０１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図１７００参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図１６９９参照）が即座に実行される。

【４５１９】

また、ＲＡＭ２０３は、図１６７６（ｂ）に示すように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たり開始フラグ２０３ｊ、大当たり中フラグ２０３ｋ、小当たり種別格納エリア２０３Ｒａ、小当たり開始フラグ２０３Ｒｂ、小当たり中フラグ２０３Ｒｃ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄ、Ｖフラグ２０３Ｒｅ、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆ、小当たりカウンタ２０３Ｒｇ、特図２カウンタ２０３Ｒｈ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、図１６７５に示すように１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第１入球口６４に遊技球が入球したことに基づいて取得された入賞情報（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、停止種別選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第１入球口６４へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留

エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ５、ＣＳ１の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【４５２０】

尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第２保留エリア～第４保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに対して、第２入球口６４０への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を１つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【４５２１】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｃは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、第２当たり乱数カウンタＣ４が格納される。より具体的には、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普図入賞情報）が格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの保留第１エリアに記憶されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第２当たり乱数カウンタＣ４の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

【４５２２】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる第１特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１６９３のＳ８０４Ｒ参照）。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１６８７のＳ２１１参照）。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ）は、第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図１６８７のＳ２１２、図１６９３のＳ８０５Ｒ参照）。第１特別図柄

保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される第１特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【４５２３】

なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄに対して、第２入球口６４０に始動入賞して保留された保留球（特図２保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値が変更されると、第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に対して通知される。

【４５２４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、普通始動口（スルーゲート）６７への遊技球の通過に基づいて第２図柄表示装置で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図１６９６のＳ１２０４Ｒ参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、新たに普通図柄（第２図柄）の変動表示が実行される毎に、１減算される（図１６９５のＳ１１０５Ｒ参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）が４未満であれば、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに記憶される（図１６９６のＳ１２０６Ｒ参照）。一方、遊技球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が４であれば、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃには新たに何も記憶されない（図１６９６のＳ１２０３Ｒ：Ｎｏ）。

【４５２５】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの設定状況、特図２カウンタ２０３Ｒｈの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３Ｒｇ、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３Ｒｇ、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値として０よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて

、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア２２３ｇに一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図１７００参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している（図１７００のＳ１７０２Ｒ参照）。これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、電源が再度投入された後に現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【４５２６】

時短カウンタ２０３ｈは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）が設定されていることを示すためのカウンタであって、時短状態が設定される場合に対応する値（合算時短終了条件の成立に対応する値）が設定される。具体的には、主制御装置１１０にて実行される大当たり制御処理（図１７０２のＳ１８０１Ｒ参照）おいて、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図１７０２のＳ１９０９：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図１７０２のＳ１９０８Ｒ参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合（図１６８７のＳ２０３Ｒ参照）に値が０にリセットされる。これにより、大当たり遊技中は時短状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第１２制御例では、時短状態（電サポ状態）が設定されると、時短カウンタ２０３ｈの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｈの値が減算され、時短カウンタ２０３ｈの値が０となった場合に、電サポ状態が終了し、非電サポ状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０となった場合（図１６９２のＳ７０３Ｒ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０となった場合（図１６９１のＳ６１１Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも時短カウンタ２０３ｈの値が０にクリアされるように構成している。このように構成することで、１の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ２０３ｈの値として０よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

【４５２７】

なお、本第１２制御例では、時短状態（電サポ状態）中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、時短状態（電サポ状態）が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も時短状態（電サポ状態）を継続させることができるため、右打ち遊技によって第１可変入賞装置６５００へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第１２制御例では、時短状態（電サポ状態）中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された時点で）通常状態（非電サポ状態）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまで電サポ状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も電サポ状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入球させる遊技と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図２保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図２保留を獲得することが可能となる。また、当選した小当たり種別に応じて電サポ状態が終了するタイミングを異ならせるように構成しても良く、例えば、小当たり種別「小当たりＹ」

と、「小当たりＺ」と、を設定可能に構成し、小当たりＹの小当たり遊技が実行される場合には小当たり遊技が開始されるよりも前に（小当たり当選を示す特別図柄の停止表示タイミングで）電サポ状態から非電サポ状態へと移行し、小当たりＺの小当たり遊技が実行される場合には小当たり遊技の終了タイミングにて電サポ状態から非電サポ状態へと移行するように構成すると良い。このように構成することで、当選した小当たり種別に応じて電サポ状態が終了するタイミングを異ならせることができる。さらに、小当たり遊技中に遊技球がＶ領域を通過した状況における遊技状態（電サポ状態の設定有無）に応じて小当たり遊技終了後に実行されるＶ大当たり遊技の内容（大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に加え、小当たり遊技中の遊技状態に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

【４５２８】

大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを開始させることを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図１６８７のＳ２１８参照）。また、大当たり開始フラグ２０３ｊは、大当たり遊技の開始を設定した場合にオフに設定される（図１７０２のＳ１９０１Ｒ参照）。大当たり中フラグ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｋがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図１７０２のＳ１９０２Ｒ参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図１７０２のＳ１９１２Ｒ参照）。そして、特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図１６８７のＳ２０１参照）。

【４５２９】

小当たり種別格納エリア２０３Ｒａは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図１６８８のＳ３０１Ｒ：Ｙｅｓ）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図１６９０のＳ２０５Ｒ参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図１６９０のＳ５０１Ｒ参照）。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がＶ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄに格納される（図１６９０のＳ５０２Ｒ参照）。小当たり開始フラグ２０３Ｒｂは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１６９０のＳ５０４Ｒ参照）。小当たり開始フラグ２０３Ｒｂがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される（図１７０３のＳ２００３Ｒ参照）。この小当たり開始フラグ２０３Ｒｂは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【４５３０】

小当たり中フラグ２０３Ｒｃは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図１７０３のＳ２００４Ｒ参照）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図１７０３のＳ２０１８Ｒ参照）。この小当たり中フラグ２０３Ｒｃは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等

が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄは、小当たり遊技が実行されている場合に、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０に入賞した遊技球が入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される。第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を球が流下し、入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により遊技球が検知されると、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するＶフラグ２０３Ｒｅがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このＶ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

【４５３１】

Ｖフラグ２０３Ｒｅは、小当たり遊技中に第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０内の特別排出流路６５０ｅ２を遊技球が流下し、入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このＶフラグ２０３Ｒｅがオンであるかを判別し、Ｖフラグ２０３Ｒｅがオンであると判別した場合に、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される。このＶフラグ２０３Ｒｅは、ＲＡＭクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆは、小当たり遊技中において、Ｖフラグ２０３Ｒｅがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Ｖフラグ２０３Ｒｅがオンに設定されている場合にオンに設定される。第１２制御例では、小当たり遊技中において第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置６５０）に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路６５０ｅ２を流下するように構成されており、特別排出流路６５０ｅ２に最初に入賞した遊技球に対応したＶ通過処理においてオンに設定される。

【４５３２】

そして、Ｖ通過処理では、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆがオンに設定しているか判別し、オンに設定していると判別した場合は、Ｖ通過処理（図１６９８のＳ１０６Ｒ参照）のうちＳ１４０２Ｒ～Ｓ１４０８Ｒの処理をスキップするように構成している。これにより、１回の小当たり遊技中に入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したＶ通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置１１３へＶ通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置１１３側でのＶ通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ２０３Ｒｇは、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ２０３Ｒｇには、大当たり制御処理（図１７０２のＳ１８０１Ｒ参照）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図１７０２のＳ１９０９：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２Ｒｅに規定されている値が設定される（図１７０２のＳ１９０８Ｒ）。

【４５３３】

そして、特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ）の時短更新処理（図１６９１のＳ２０６Ｒ参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図１６９２のＳ６１５Ｒ参照）

にて、小当たり当選したと判別した場合に（図１６９２のＳ７０１Ｒ：Ｙｅｓ）、カウンタの値が１減算される。減算した後の小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０であると判別されると（図１６９２のＳ７０３Ｒ：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１６９２のＳ７０４Ｒ）。なお、本第１２制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数有しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０に設定（リセット）される。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値を参照した時短終了条件（小当たり時短終了条件）以外の時短終了条件（特図２時短終了条件、合算時短終了条件）が成立した場合であっても、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

【４５３４】

特図２カウンタ２０３Ｒｈは、時短状態中に実行される第２特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図２カウンタ２０３Ｒｈには、大当たり制御処理において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に、時短付与テーブル２０２Ｒｅに規定されている値が設定される。そして、特別図柄変動処理の時短更新処理（図１６９１のＳ２０６Ｒ参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第２特別図柄変動であると判別した場合に、カウンタの値が１減算される。減算した後の特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０であると判別されると、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図１６９１のＳ６１２Ｒ）。なお、本第１２制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０に設定（リセット）される。このように、複数の時短終了条件のうち、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を参照した時短終了条件（特図２時短終了条件）以外の時短終了条件（合算時短終了条件、小当たり時短終了条件）が成立した場合であっても、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（０）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。

【４５３５】

図１６７４に戻って説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。なお、この払出制御装置１１１に関する要素については上述した第１制御例のパチンコ機１０と同一のため、その説明を省略する。

【４５３６】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置

であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２、選択ボタン６００、などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。

【４５３７】

また、音声ランプ制御装置１１３に接続されている枠ボタン２２は、演出ボタン２２ａを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、演出ボタン２２ａからの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン２２ａが操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン２２ａへの操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置１１３に接続されている選択ボタン６００は、図１６５６に示した通り、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを有しており、音声ランプ制御装置１１３は、選択ボタン６００に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置１１４へ指示する。

【４５３８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【４５３９】

ここで、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２に規定されている内容について説明をする。図１６８２は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図１６８２に示すように、従変動パターン選択

テーブル２２２ａと、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａと、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂと、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃと、が少なくとも記憶されている。従変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【４５４０】

宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａは、特別図柄変動演出の演出パターン（変動パターン）として宝箱演出を含む演出パターンが決定された場合において、実行される宝箱演出の演出結果を選択する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１６８４を参照して、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａに規定されている内容の詳細について説明をする。図１６８４は、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６８４に示した通り、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａには、宝箱演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果と、宝箱演出が実行される特別図柄変動の変動パターンと、取得した演出カウンタ群２２３ｆの値と、に対応させて異なる演出結果（宝箱結果演出態様）が規定されている。ここで、演出カウンタ群２２３ｆの値について説明をする。本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３には、演出カウンタ群２２３ｆが設けられている。この演出カウンタ群２２３ｆは複数の演出カウンタ２２３ｆの総称であって、それぞれの演出カウンタ２２３ｆの値が同期すること無く更新されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種処理によって演出カウンタ２２３ｆの値を用いて各種演出態様が決定される。つまり、同一の処理タイミング（各演出カウンタ２２３ｆの値が更新される処理間）で複数種類の演出態様を決定する処理が実行される場合であっても、異なる種類の演出カウンタ２２３ｆの値を用いることで複数種類の演出態様をランダムに決定することができる。なお、演出態様（演出結果）を決定（選択）する際に参照される各種データテーブルには、対応する特定の演出カウンタ２２３ｆの値が規定されているが、図面上では演出カウンタ群２２３ｆと称す。具体的には、特図抽選結果（今回の宝箱演出が実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果）が「外れ」、変動パターンが「外れ（１０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されている。また、特図抽選結果が「外れ」、変動パターンが「ガセ外れ（２０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されている。

【４５４１】

さらに、特図抽選結果が「外れ」、変動パターンが「ノーマルリーチ各種（４０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「リーチ！」が規定されている。また、特図抽選結果が「外れ」、変動パターンが「スーパーリーチ（８０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「４０～４９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されており、「５０～５９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「リーチ！」が規定されており、「６０～７９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「ＳＰリーチ」

が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「激熱！」が規定されている。

【４５４２】

一方、特図抽選結果が「大当たり」、変動パターンが「ノーマルリーチ各種（４０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「５０～６９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されており、「７０～８９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「リーチ！」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「激熱！」が規定されている。また、特図抽選結果が「大当たり」、変動パターンが「スーパーリーチ（８０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「３０～３９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されており、「４０～４９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「リーチ！」が規定されており、「５０～７９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「ＳＰリーチ」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「激熱！」が規定されている。さらに、特図抽選結果が「大当たり」、変動パターンが「スペシャルリーチ（１４０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「２０～２９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されており、「３０～４９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「リーチ！」が規定されており、「５０～７９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「ＳＰリーチ」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「激熱！」が規定されている。

【４５４３】

次いで、特別図柄抽選が「小当たり」、変動パターンが「長小当たり（１４０秒）」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「演出なし」が規定されており、「２０～２９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「チャンス？」が規定されており、「３０～４９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「リーチ！」が規定されており、「５０～７９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「ＳＰリーチ」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対しては、宝箱結果演出態様として「激熱！」が規定されている。以上、説明をした通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱結果演出態様として、「演出なし」、「チャンス？」、「リーチ！」、「ＳＰリーチ」、「激熱！」の５種類の演出態様を決定可能に構成している。そして、宝箱結果演出態様「演出なし」が選択された場合には、宝箱演出が実行されないように構成している。このように構成することで、特定の変動演出（宝箱演出）の演出態様を決定するための抽選の結果に応じて特定の変動演出（宝箱演出）が実行されない設定を行うことが可能となるため、抽選結果に対応させた期待度で特定の変動演出を実行させ易くすることができる。

【４５４４】

また、宝箱結果演出態様である「チャンス？」、「リーチ！」、「ＳＰリーチ」、「激熱！」のそれぞれは、結果として特別図柄抽選が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）である期待度を段階的に示す表示態様となるように規定されている。具体的には、「チャンス？」、「リーチ！」、「ＳＰリーチ」、「激熱！」の順に、宝箱結果演出態様として決定された場合に（宝箱演出の結果として報知された場合に）対応する特別図柄抽選が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）である確率が高くなるように規定されている。このように構成することで、宝箱演出の演出結果と特別図柄抽選の抽選結果とを関連付けることができるため、遊技者が注視する演出として宝箱演出を実行することができる。また、特別図柄抽選の抽選結果に関する情報が報知される宝箱演出の演出結果をいち早く把握しようと遊技者に思わせ易くすることができる。

【４５４５】

なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の演出結果を用いて、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、獲得済みの特図保留（特別図柄抽選の実行権利）に当たり当選に関する情報（入賞情報）が含まれているかを示唆するように構成しても良い。このように構成することで、今回実行された宝箱演出の演出結果がどの特別図柄抽選に対応するものなのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、宝箱演出の演出結果を把握した遊技者に対して、複数回の特別図柄抽選の結果が報知される期間に跨がって特別図柄抽選の結果を注視させることができる。

【４５４６】

また、特別図柄抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）であるか否かを示唆するのでは無く、当たり当選した場合における当たり種別（大当たり、小当たり）や、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を示唆するための演出として宝箱演出を実行するように構成しても良く、この場合、特別図柄抽選で当たり当選した場合のみ宝箱演出が実行されるように構成し、宝箱演出の演出結果を用いて当たり当選に対する各種別を遊技者に示唆するように構成すると良い。このように構成することで、宝箱演出が実行された時点で何らかの当たりに当選していることを遊技者に把握させることができるため、安心して宝箱演出の演出結果を見ることができる。

【４５４７】

図１６８２に戻り説明を続ける。宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂは、宝箱演出のボタン有効期間（５秒）のうち前半期間（３秒）にて最初の枠ボタン押下操作を行ったことに基づいて実行される宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図１７１７のＳ４１０３Ｒ参照）にて実行される宝箱演出ボタン操作処理（図１７１８のＳ６００５Ｒ参照）において現在がボタン有効期間の前半期間であると判別した場合（図１７１８のＳ６１０８Ｒ：Ｙｅｓ）に実行される宝箱演出ボタン前半処理（図１７１９のＳ６１０９Ｒ参照）にて、枠ボタン２２が押下されたと判別した場合（図１７１９のＳ６１３１Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、宝箱演出の有効期間の前半期間に最初の枠ボタン押下操作が実行された場合に参照される（図１７１９のＳ６１３２Ｒ参照）。ここで、図１６８５（ａ）を参照して、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂに規定されている内容について説明をする。図１６８５（ａ）は、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６８５（ａ）に示した通り、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂには、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて宝箱開放中演出の演出期間（前半結果表示秒数）が異ならせて規定されている。

【４５４８】

具体的には、図１７１９のＳ６１３２Ｒの処理が実行されたタイミングで取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対しては、前半結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）として「１００００ｍｓ（１０秒）」が、「２５～４９」の範囲に対しては、前半結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）として「１１０００ｍｓ（１１秒）」が、「５０～７４」の範囲に対しては、前半結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）として「１２０００ｍｓ（１２秒）」が、「７５～９９」の範囲に対しては、前半結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）として「１５０００ｍｓ（１５秒）」が規定されている。つまり、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂを参照して決定される宝箱開放中演出の演出期間は、最短でも１０秒となるように構成している。このように構成することで、宝箱演出のボタン有効期間（５秒）の前半期間（３秒）に最初の枠ボタン押下操作を実行し、ボタン有効期間の残期間をクリアして実行される宝箱開放中演出（最短１０秒）が終了するタイミングが、少なくともボタン有効期間（５秒）が経過した後のタイミングとなるため、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合に実行される宝箱開放中演出に対して設定される演出期間によっては、宝箱演出のボタン有効期間（５秒）の前半期間（３秒）に最初の枠ボタン押下操作を行った場合

よりも、宝箱演出のボタン有効期間（５秒）の後半期間（２秒）に最初の枠ボタン押下操作を行った場合のほうが、宝箱開放中演出が終了した後に実行される結果報知演出をいち早く実行させることが可能となる。

【４５４９】

図１６８２に戻り説明を続ける。宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃは、宝箱演出のボタン有効期間（５秒）のうち後半期間（２秒）にて最初の枠ボタン押下操作を行ったことに基づいて実行される宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図１７１７のＳ４１０３Ｒ参照）にて実行される宝箱演出ボタン操作処理（図１７１８のＳ６００５Ｒ参照）において、ボタン有効期間が０となった時点における宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が２であると判別した場合（図１７１８のＳ６１１２Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った状況でボタン有効期間が０となった場合に、宝箱開放中演出の演出期間を決定するために参照される（図１７１８のＳ６１１３Ｒ）。

【４５５０】

ここで、図１６８５（ｂ）を参照して、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃに規定されている内容について説明をする。図１６８５（ｂ）は、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃに規定されている内容を模式的に示した図である。図１６８５（ｂ）に示した通り、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃには、ボタン有効期間が経過するまでの間に行われた枠ボタン２２の押下操作回数と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて宝箱開放中演出の演出期間（後半結果表示秒数）が異ならせて規定されている。具体的には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「０」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「５０００（５秒）」が規定されている。また、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「１」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が、「４０～５９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が、「６０～７９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「３０００」が、「８０～９９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「５０００」がそれぞれ規定されている。

【４５５１】

ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「２」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が、「５０～６９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が、「７０～７９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「３０００」が、「８０～９９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「５０００」がそれぞれ規定されている。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「３」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が、「６０～６９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が、「７０～７９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「３０００」が、「８０～９９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「５０００」がそれぞれ規定されている。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「４」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が、「７０～７９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が、「８０～８９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「３０００」が、「９０～９９」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「５０００」がそれぞれ規定されている。さらに、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「５～」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９６」の範囲に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が、「９７」の値に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が、「９８」の値に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「３０００」が、「９９」の値に対して、後半結果表示秒数（ｍｓ）として「

５０００」がそれぞれ規定されている。
【４５５２】
ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出が実行されると、まず２秒間の開始期間が設定され、その後、５秒間のボタン有効期間が設定される。このボタン有効期間中に実行された枠ボタン押下操作に基づいて、宝箱開放中演出期間が設定され、宝箱開放中演出期間が経過した後に宝箱演出の演出結果を示す１秒間の結果報知期間が設定されるように構成している。そして、ボタン有効期間（５秒）のうち、前半期間（３秒）に枠ボタン押下操作が行われた場合には、残りのボタン有効期間（残ボタン有効期間）の経過を待たず、宝箱開放中演出期間（１０秒～１５秒）が決定され、ボタン有効期間（５秒）のうち、後半期間（２秒）に枠ボタン押下操作が行われた場合には、残ボタン有効期間を経て、宝箱開放中演出期間（１秒～５秒）が決定されるように構成している。さらに、計数された内容として残ボタン有効期間中に実行された枠ボタン押下操作回数が多い程、演出期間を短くするための条件がし易くなり、宝箱開放中演出期間として短い演出期間（１秒）が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、残ボタン有効期間中により多くの枠ボタン押下操作を行わせることができる。
【４５５３】
なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に決定され得る宝箱開放中演出の演出期間の長さ（１０秒～１５秒）よりも、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に決定され得る宝箱開放中演出の演出期間の長さ（０．１秒～５秒）のほうが短くなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に決定され得る宝箱開放中演出の演出期間の長さとして、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に決定され得る宝箱開放中演出の演出期間の長さ（１０秒～１５秒）も決定可能に構成しても良い。この場合、例えば、残枠ボタン有効期間が経過した時点における枠ボタン押下操作回数（追加枠ボタン押下操作回数）が０回、即ち、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った後、残枠ボタン有効期間中に一度も枠ボタン押下操作を行わなかった場合には、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に決定され得る宝箱開放中演出の演出期間の長さ（１０秒～１５秒）から演出期間が決定されるように構成すると良い。
【４５５４】
このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて実行された枠ボタン押下操作の回数が１回の場合（前半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合、或いは、後半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った後残枠ボタン有効期間中に一度も枠ボタン押下操作を行わなかった場合）には、枠ボタン押下操作の操作タイミングに関わらず、同一範囲の中から宝箱開放中演出の演出期間が決定されることになる。また、この場合、決定される演出期間の長さの振り分けを同一とする場合には、例えば、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合であって、残枠ボタン有効期間中に一度も枠ボタン押下操作を行わなかった場合には、残枠ボタン有効期間経過後に開始される宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に参照されるデータテーブル（宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂ（図１６８５（ａ）参照））を参照するように構成すれば良い。また、宝箱開放中演出の演出期間として決定され得る演出期間の範囲を同一とした上で、各演出期間の選択割合のみを異ならせるように構成しても良い。
【４５５５】
次に、図１６８３を参照して、本第１２制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１６８３は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容を模式的に

示した図である。図１６８３に示した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に対して、時短情報更新エリア２２３Ｒａと、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂと、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄと、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆと、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇと、右打ちフラグ２２３Ｒｈと、賞球数カウンタ２２３Ｒｉと、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊと、を追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、図１６８３に示した通り、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に設けられた演出カウンタ２２３ｆに対して、本第１２制御例では各種演出に関する乱数値を生成するために複数のカウンタを有しているため、演出カウンタ群２２３ｆと称しているが、個々のカウンタの内容については同一であるためその説明を省略する。また、説明の便宜上、演出カウンタ群２２３ｆが有する１の演出カウンタを指して演出カウンタ２２３ｆの文言を用いる場合もある。また、従遊技状態格納エリア２２３ｇは、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３に設けられた従状態設定エリア２２３ｇの名称を変更したものであって、主とした内容は同一であるため同一の符号を付して説明を省略する。

【４５５６】

時短情報更新エリア２２３Ｒａは、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況（終了条件の対象となる事象（例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納される情報（時短状態の終了条件及び進捗状況）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出モード（上位モード、ラッシュモード等）が選択される。この時短情報更新エリア２２３Ｒａは、主制御装置１１０から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置１１０の大当たり制御処理（図１７０２のＳ１８０１Ｒ）にてエンディング演出の終了タイミングと判別し（図１７０２のＳ１９０９：Ｙｅｓ）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図１７０２のＳ１９０８Ｒ）設定される時短設定情報コマンド（図１７０２のＳ１９０９Ｒ）を受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための各種時短終了条件（演出モード）が設定される。そして、音声ランプ制御装置１１３にて実行される時短更新処理（図示せず）において、時短終了条件に関する情報（特別図柄変動回数等）を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を受信したと判別した場合に、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。この時短情報更新エリア２２３Ｒａ内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア２２３Ｒａには、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第１特別図柄の変動回数、第２特別図柄の変動回数、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）毎の当選回数（第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の動作を開始した回数）、小当たり当選回数（各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数）等）に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

【４５５７】

本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、時短状態の種別として、時短終了条件が成立し易い通常時短状態と、通常時短状態よりも時短終了条件が成立し難い有利時短状態と、を設定可能に構成しており、この時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納されている情報を用いて、設定されている時短状態の種別に応じて成立し易い時短終了条件の種別や、各時短終了条件が成立するまでに要する残りの遊技内容を判別するように構成している。さらに、時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成して

も良い。また、第１２制御例では、時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納される情報として、更新情報（既に実行された回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納するように構成しても良い。また、当日において以前に設定された時短状態に関する情報を過去履歴として記憶可能な記憶領域を設け、過去に設定された時短状態の種別の割合や、各時短状態において成立した時短終了条件の割合を履歴情報として第３図柄表示装置８１の表示面に表示させることができるように構成しても良い。

【４５５８】

小当たり注意フラグ２２３Ｒｂは、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したこと（Ｖ入賞したこと）が報知されていない状況であることを示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始された場合にオンに設定され、Ｖ入賞したことを示すための表示用Ｖ演出コマンドが設定された場合にオフに設定される。そして、小当たり遊技の終了タイミングにおいて小当たり注意フラグ２２３Ｒｂの設定状況が判別され、オンに設定されたまま小当たり遊技が終了した場合には、Ｖ大当たり遊技が実行されない（パンクした）ことを示すための小当たり終了コマンドが設定され（図１７１２のＳ４８０５Ｒ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂがオフに設定された状態で小当たり遊技が終了した場合には、Ｖ大当たり遊技の開始を示す表示用小当たり終了コマンドが設定される（図１７１２のＳ４８０３Ｒ）。

【４５５９】

Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃは、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過したこと（Ｖ入賞したこと）を示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過した場合にオンに設定される（図１７１２のＳ４８０８Ｒ参照）。そして、Ｖ入賞後処理（図１７２１のＳ４１０４Ｒ参照）において、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃの設定状況が判別され、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃがオンに設定されている状況で小当たり遊技が開始されてから所定期間（４秒）が経過したと判別された場合に（図１７２１のＳ４７６３Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃがオフに設定され（図１７２１のＳ４７６５Ｒ）、Ｖ入賞したことを示すための表示用Ｖ演出コマンドが設定される（図１７２１のＳ４７６６Ｒ）。

【４５６０】

詳細な説明は省略するが、本第１２制御例では、小当たり遊技が開始されると、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様として特定期間（４秒間）の遊技案内報知を繰り返し実行可能に構成している（図１７０９のＳ４５０２Ｒ参照）。そして、最初の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの４秒間）中も、Ｖ入賞可能に構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから２秒間の間は、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されないオープニング期間が設定され、オープニング期間の終了後、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が開放動作されるラウンド遊技が実行される。そして、ラウンド遊技が開始されてから０．５秒後から切替部材６５０ｈが作動し、特定領域（Ｖゲート）へと遊技球が入球可能（Ｖ入賞可能）となるように構成している。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されてから初回の遊技案内報知が終了するまでの間に、遊技球をＶ入賞させることが可能となるように構成することで、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くしているため、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第１２制御例では、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞したタイミングに応じて、遊技球がＶ入賞したことを遊技者に報知するためのＶ演出の実行タイミングを異ならせるように構成している。具体的には、初回の遊技案内報知が実行されている間に遊技球がＶ入賞した場合には、初回の遊技案内報知が終了した後にＶ演出を実行し、初回の遊技案内報知が終了した後（２回目以降の遊技案内報知が実行されている間）に遊技球がＶ入賞した場合には、Ｖ入賞タイミングに合わせ

てＶ演出を実行するように構成している。
【４５６１】
このように構成することで、初回の遊技案内報知が実行されている間（４秒間）に、遊技球がＶ入賞した場合であっても、初回の遊技案内報知が途中で終了してしまうことを防ぐことができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、初回の遊技案内報知が終了した後に遊技球をＶ入賞させた場合には、即座にＶ演出を実行することができるため、小当たり遊技中に遊技球をＶ入賞させることができたことを確実に報知することができる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技の遊技期間（遊技球をＶ入賞させることが可能な期間）が、初回の遊技案内報知が終了するタイミングよりも長く継続するように構成している。つまり、初回の遊技案内報知が終了した後に、右打ち遊技を行ったとしても、遊技球をＶ入賞させることができるように構成している。このように構成することで、熟練の遊技者に対しては、小当たり遊技が開始された直後から右打ち遊技を行わせ、短時間でＶ入賞を目指す遊技を行わせることができると共に、初心者の遊技者に対しては、遊技案内報知によって報知される小当たり遊技中の遊技方法を理解させた上で右打ち遊技を行わせてもＶ入賞を目指す遊技を行わせることができる。よって、遊技者の熟練度に応じた遊技を適正に行わせることができる。さらに、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が最短で小当たり遊技を終了させた場合の経過時間（最短小当たり遊技時間）が、初回の遊技案内報知が実行される期間（４秒間）よりも長くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数（１０個）の遊技球が第２可変入賞装置６５０へと入賞するまでに要する期間が、最短でも５秒となるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を実行し、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後から第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させる状況が発生したとしても、初回の遊技案内報知が終了するまでに、小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【４５６２】
ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄは、宝箱演出のボタン有効期間の後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が実行された場合における残ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２への押下操作回数を計測するためのカウンタであって、宝箱演出ボタン後半処理（図１７２０のＳ６１１１Ｒ参照）において、残ボタン有効期間中に枠ボタン押下操作が行われた場合にカウンタの値が１加算される（図１７２０のＳ６１６５Ｒ）。そして、残ボタン有効期間が経過した場合にボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が参照され、後半結果表示秒数が決定される（図１７１８のＳ６１１３Ｒ）。
【４５６３】
ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅは、宝箱演出のボタン有効期間の残時間を計測するためのカウンタであって、宝箱演出設定処理（図１７１６のＳ５３０３Ｒ参照）において、宝箱演出を含む変動演出が実行されると判別した場合に、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に「５０００」がセットされる。そして、宝箱演出を含む変動演出が開始され、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値が０に更新された場合において、１ミリ秒毎に実行されるメイン処理（図１７０５参照）においてボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が減算され、現在が宝箱演出のボタン有効期間中であるかを判別する際に参照される。また、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が「５０００」～「２０００」の範囲である場合、即ち、ボタン有効期間の前半期間である場合において枠ボタン押下操作が実行された場合には、その時点におけるボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に関わらず、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が「０」にクリアされる。これにより、ボタン有効期間の前半期間である場合において枠ボタン押下操作が実行された場合には、残ボタン有効期間をクリアして即座に宝箱開放中演出を開始させることができる。なお、詳細な説明は省略するが、このボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は、遊技者による枠ボタン２２への押下操作が有効に判別される期間に対応して設定されるものであり、宝箱演出とは

異なる操作演出が実行される場合にも、その操作演出に対して設定されるボタン有効期間の残時間を計測するために用いられる。

【４５６４】

ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆは、変動演出が開始されてから枠ボタン有効期間が設定されるまでの待機時間を計測するためのカウンタであって、宝箱演出設定処理（図１７１６のＳ５３０３Ｒ参照）において、宝箱演出を含む変動演出が実行されると判別した場合に、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値に「２０００」がセットされる。そして、変動演出が開始された場合に、１ミリ秒毎に実行されるメイン処理（図１７０５参照）においてボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値が減算され、現在が宝箱演出の待機時間（ボタン有効期間が設定される前の期間）であるかを判別する際に参照される。そして、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値が０まで減算された場合に、ボタン有効期間が設定されるタイミングであると判別し、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を減算する処理が実行される。このように構成することで、変動演出の演出態様を決定するタイミングにおいて、ボタン有効期間が設定されるまでの待機時間を確実に管理することができるため、ボタン有効期間を正確に設定することができる。

【４５６５】

宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇは、宝箱演出の演出状況を管理するためのカウンタであって、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値として、「０」～「２」の値を設定可能に構成している。具体的には、宝箱演出の実行が設定されていない状況では宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「０」が設定され、宝箱演出の実行が設定された場合に宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「１」が設定される。そして、ボタン有効期間の後半期間において最初の枠ボタン押下操作が行われると宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「２」が設定される。このように構成することで、宝箱演出の演出態様の設定が分岐するタイミングにおける宝箱演出の演出状況を宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に基づいて判定することができる。例えば、ボタン有効期間において最初に枠ボタン押下操作が行われた時点における宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」である場合は、ボタン有効期間の前半期間において最初の枠ボタン押下操作が実行された状況であると判定し、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「２」である場合には、ボタン有効期間の後半期間において最初の枠ボタン押下操作が実行された状況であると判定することができる。また、ボタン有効期間がクリアされること無く経過した場合における宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」である場合は、今回の宝箱演出のボタン有効期間中に一度も枠ボタン２２を押下操作しなかった状況であると判定し、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「２」である場合は、ボタン有効期間の後半期間に最初に枠ボタン押下操作が実行された状況であると判定することができる。

【４５６６】

右打ちフラグ２２３Ｒｈは、遊技者に対して右打ち遊技を実行させる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）が設定されたことを示すためのフラグであって、主制御装置１１０から右打ち遊技を実行させる遊技状態が設定されたことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。具体的には、状態コマンド処理（図１７０７のＳ４２０１Ｒ参照）によって、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる遊技状態（時短状態）が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合、或いは、当たり関連処理（図１７０９のＳ４２０４Ｒ参照）によって、当たり開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。そして、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技方法となる遊技状態（通常状態）が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合にオフに設定される。なお、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例のパチンコ機１０では、異なる遊技状態へと移行する場合であっても遊技者に有利な遊技方法として右打ち遊技が継続する場合がある。例えば、小当たり遊技状態から大当たり遊技状態へと移行したり、大当たり遊技状態から時短状態へと移行したりする場合がある。このような場合であっても、新たな遊技の状態に対応するコマンドを受信する毎に右打ちフラグ２２３Ｒｈをオンに設定する処理が実行されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０への電源供給が断された後に電源が復旧した場合において、新たなに設定された遊技の状態

を確実に管理することができる。この右打ちフラグ２２３Ｒｈがオンに設定されている状態では、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに「右打ち」の案内表示が実行される。

【４５６７】

なお、本第１２制御例では、遊技状態（遊技の状態）が移行する際に右打ちフラグ２２３Ｒｈの設定状況を変化させるように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態（遊技の状態）が移行した後に所定条件が成立したことに基づいて右打ちフラグ２２３Ｒｈの設定状況を変化させるように構成しても良い。例えば、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合において、大当たり遊技の開始を示す大当たり開始コマンドを受信した後、１ラウンド目のラウンド遊技が開始されたことを示すラウンドコマンドを受信したことに基づいて右打ちフラグ２２３Ｒｈをオンに設定するように構成しても良いし、大当たり開始コマンドを受信してから２秒（所定時間）が経過したことに基づいて右打ちフラグ２２３Ｒｈをオンに設定するように構成しても良い。このように構成することで、右打ちフラグ２２３Ｒｈがオンに設定されたことに基づいて第３図柄表示装置８１の表示面に「右打ち」の案内表示が実行された直後に右打ち遊技を行ったとしても発射された遊技球が特定入賞口６５００ａへと入賞し得ない状況が発生することを抑制することができる。同様に、主として右打ち遊技が実行される時短状態から通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合において、既に獲得済みの特図２保留（第２特別図柄抽選の実行権利）が消化されるまでの期間は右打ちフラグ２２３Ｒｈをオンに設定し、獲得済みの特図２保留が消化されたと判別した場合に右打ちフラグ２２３Ｒｈをオフに設定するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態において第２特別図柄抽選が実行される状況、即ち、通常状態において第１特別図柄抽選が実行される状況よりも当たり遊技が実行される可能性が高い状況（右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技の状態が終了した後に、再度右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技の状態が設定される可能性が比較的高い状況）である場合には、継続して「右打ち」の案内表示が実行されるため、遊技者に対して、遊技方法を変更させる行為を煩雑に行わせてしまうことを抑制することができる。

【４５６８】

賞球数カウンタ２２３Ｒｉは、パチンコ機１０から払い出された賞球数を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０から、払い出した賞球数に関するコマンド（賞球数コマンド）を受信したことに基づいて賞球数コマンドに含まれる賞球数情報に応じてカウント値が更新される。そして、賞球数カウンタ２２３Ｒｉの値は、右打ちフラグ２２３Ｒｈが継続してオンに設定されている期間（通常状態へと移行すること無く当たり遊技状態と時短状態とが繰り返し設定される連チャン期間）累積して更新され、更新後の値に対応する情報が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。このように構成することで、１回の連チャン期間にて獲得した賞球数の総量を遊技者に把握させ易くすることができる。この賞球数カウンタ２２３Ｒｉの値は、右打ちフラグ２２３Ｒｈがオフに設定された場合に０にクリアされる。

【４５６９】

遊技環境格納エリア２２３Ｒｊは、遊技者が操作手段（選択ボタン６００等）を操作することで決定された遊技環境（音量、光量）の環境情報（音量レベル、光量レベル）を一時的に記憶するための記憶領域であって、枠ボタン入力監視・演出処理（図１７１７のＳ４１０３Ｒ参照）において、待機状態中において選択ボタン６００が操作されたと判別された場合に（Ｓ６００２Ｒ：Ｙｅｓ）、判別された選択ボタン６００の操作内容に対応させて、既に記憶されている環境情報（音量レベル、光量レベル）が更新され、新たに記憶される（Ｓ６００３Ｒ）。そして、新たに記憶された環境情報（音量レベル、光量レベル）に応じた態様が決定される（Ｓ６００４Ｒ）。この遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに記憶される環境情報は、パチンコ機１０へと電源が投入された場合に、予め定められている（ＲＯＭ２２２に記憶されている）初期情報が記憶されるように構成している。

【４５７０】

つまり、パチンコ機１０に電源が投入された直後は、遊技環境の環境情報（音量レベル

、光量レベル）として初期情報（例えば、音量レベルが５段階中の３段階目、光量レベルが５段階中の３段階目）が設定され、その後、遊技者による選択ボタン６００に対する操作に基づいて異なる環境情報へと更新されるように構成している。このように、初期情報として、音量レベル、及び光量レベルを上げることも下げることも可能となる環境情報が設定されるように構成することで、パチンコ機１０で遊技を行う遊技者が現状の遊技環境と比して任意の遊技環境を選択し易くすることができる。なお、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源が断されるまで、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに記憶されている環境情報に基づく遊技環境で遊技が行われるように構成しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０にて遊技が行われていない期間（待機期間）が所定期間（例えば、３０分）経過した場合に、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに格納されている環境情報を、予め定められている初期情報へと更新する機能（自動リセット機能）を設けても良い。このように構成することで、前に遊技していた遊技者が任意に設定した遊技環境（例えば、最大音量である音量レベル５）を引き継いだ遊技環境で遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。また、待機状態中のパチンコ機１０において、選択ボタン６００を操作することで任意の遊技環境を決定可能とする機能に加え、現在の遊技環境から初期情報に対応する遊技環境へと１回の操作で切替可能な機能（手動リセット機能）を設けても良い。

【４５７１】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技環境として、パチンコ機１０が出力される音量と光量を変更可能に構成しているが、これ以外の遊技環境を遊技者が任意に選択可能な機能を設けても良く、例えば、特別図柄変動期間にて実行される特別図柄変動演出の演出態様の実行頻度や当たり期待度を異ならせた演出モードとして、通常モードと、通常モードよりも様々な演出態様で特別図柄変動演出が実行され易く、且つ、各演出態様に対応する当たり期待度が低くなり易い賑やかモードと、通常モードよりも様々な演出態様で特別図柄変動演出が実行され難く、且つ、所定の演出態様で特別図柄変動演出が実行された場合における当たり期待度が通常モードよりも高くなるシンプルモードと、を少なくとも含む複数の演出モードの中から１の演出モードを遊技者が選択可能に構成すると良く、このように演出モードを遊技者が選択した場合には、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに選択された演出モードに対応する環境情報が記憶されるように構成すると良い。

【４５７２】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技環境を変更可能な遊技の状況がパチンコ機１０の待機状態中としているが、これに限ること無く、パチンコ機１０の待機状態以外の状況、例えば、特別図柄変動中や当たり遊技中においても遊技環境を変更可能に構成しても良く、この場合、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに記憶されている環境情報が更新された直後から更新後の環境情報に対応した遊技を実行可能に構成しても良いし、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに記憶されている環境情報が更新された後、所定の実行条件（実行中の特別図柄変動が終了した場合に成立する実行条件や、実行中の当たり遊技が終了した場合に成立する実行条件や、記憶済の特図保留が全て消化された場合に成立する実行条件等）が成立したことに基づいて更新後の環境情報に対応した遊技を実行可能に構成しても良い。さらに、更新された環境情報の種別に応じて、更新後の環境情報に対応した遊技が実行されるタイミングを異ならせても良い。このように構成することで、遊技者が任意に変更（選択）した遊技環境を適切なタイミングで反映させることができるため、遊技者に好適な遊技を提供し易くすることができる。

【４５７３】

＜第１２制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１６８６から図１７０３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の

便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第１２制御例では、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第１特別図柄抽選、第２特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第２可変入賞装置６５０内に配設された特定領域（Ｖゲート）に遊技球を通過（Ｖ入賞）させることにより、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるＶ大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第２特別図柄抽選を、第１特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第１特別図柄抽選よりも、第２特別図柄抽選の方が、大当たり遊技（図柄大当たり遊技、Ｖ大当たり遊技）が実行され易くなるように構成している。

【４５７４】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第１特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数（１２７回あるいは１回）の第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の実行権利を所定個数（１個）を上限に獲得可能（特図２保留の上限記憶数が２個となるよう）に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を所定回数（１回）実行させることができるように構成している。このように構成された第１２制御例におけるパチンコ機１０では、初期状態である通常状態において、第１特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第１特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第２特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてＶ大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態（初期状態）が設定される場合であっても、特図２保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。

【４５７５】

図１６８６は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まずスイッチ読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０１）では、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されている各種スイッチ２０８、具体的には、パチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた各種入賞口（第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞口６５０ａ、特定入賞口６５００ａ、一般入賞口６３、普通図柄始動口（スルーゲート）６７）へと入賞した遊技球を検知するために設けられた各種近接センサ（図示せず）から出力された検知信号が、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３が有する記憶領域（バッファ）に記憶されているかを判別（記憶領域に記憶されている検知信号に応じた情報を読み出し）し、その判別結果に基づいた検出情報（入賞検知情報）を保存する処理が実行される。

【４５７６】

Ｓ１０１の処理を終えると、次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱

数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では６５５３５）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５、の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、第２当たり乱数カウンタＣ４、小当たり種別カウンタＣ５をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、６５５３５，９９，９９，２９９，９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ３，Ｃ４，Ｃ５の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。次に、第１図柄表示装置３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０１Ｒ）。その後、第１入球口６４への球の入球（始動入賞）や第２入球口６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０２Ｒ）。尚、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）、始動入賞処理（Ｓ１０２Ｒ）の詳細は、図１６８７から図１６９３を参照して後述する。

【４５７７】

始動入賞処理（Ｓ１０２Ｒ）を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０３Ｒ）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０４Ｒ）。尚、普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｒ）、及び、スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｒ）の詳細は、図１６９５および図１６９６を参照して後述する。スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｒ）を実行した後は、Ｖ入口通過処理を実行し（Ｓ１０５Ｒ）、その後、Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｒ）を実行する。ここで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｒ）、Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｒ）の詳細については図１６９７および図１６９８を参照して後述する。Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｒ）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１０）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１１）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ１１０）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【４５７８】

次に、図１６８７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１６８６参照）の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）を説明する。図１６８７は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定、変動種別判定）や決定を行い、所定の制御により決定された変動表示態様で、特別図柄を第１図柄表示装置３７に変動表示させる変動表示制御を実行したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定（音声ランプ制御装置１１３へと出力される各種コマンドを設定）したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で特別図柄を停止表示（確定表示）させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）について説明する。

【４５７９】

図１６８７に示した通り、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）が実行されると、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンであるかを判別する。Ｓ２０１の処理におい

て、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であると判別した場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、新たな特別図柄変動を開始させるための開始条件が成立していない状況であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるかを判別し（Ｓ２０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中では無い、即ち、特別図柄変動中では無いと判別した場合は（Ｓ２０２：Ｎｏ）、新たな特別図柄抽選（変動）を開始させるための開始条件の少なくとも一部が成立している状況であるため、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ２０３）。つまり、新たな特別図柄変動を開始させるための他の開始条件（特図保留を有している場合に成立する条件）が成立しているかを判別するための情報（特図保留情報）を取得する。

【４５８０】

そして、Ｓ２０３の処理において取得した特図保留情報に基づいて、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別し（Ｓ２０４）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０よりも大きい（１以上である）と判別した場合は（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ２０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値に対応する情報を抽出し、抽出した情報に応じた値をＲＡＭ２２３の特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納する。Ｓ２０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ２０７）。Ｓ２０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行いＳ２０１Ｒの処理へ移行する。

【４５８１】

なお、本第１２制御例では、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、１個を上限に獲得可能に構成しているため、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、１個の特図２保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第１エリアのみを有しているが、特図２保留を１個よりも多い個数（例えば、４個）獲得可能に構成した場合であれば、特図２保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を設ければ良く、この場合、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、Ｓ２０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０であると判別した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、次に、Ｓ２０３の処理で取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２１０）。Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ２１０：Ｎｏ）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１０の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ２１０：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ２１１）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１２）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留

球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１に格納する。

【４５８２】

Ｓ２１２の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されたデータを、Ｓ２０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ２１３）、処理をＳ２０１Ｒの処理へと移行する。次に、Ｓ２０７、またはＳ２１３の処理後に実行されるＳ２０１Ｒの処理内容について説明をする。Ｓ２０１Ｒの処理では特別図柄判定処理が実行される（Ｓ２０１Ｒ）。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｒ）は、新たな特別図柄変動を開始させるための開始条件が成立している場合に実行される処理であって、特別図柄抽選を実行するための処理である。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｒ）の詳細な内容については、図１６８８を参照して後述する。Ｓ２０１Ｒの処理を終えると、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２０２Ｒ）、その後、本処理を終了する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）は、Ｓ２０１Ｒの処理において実行された特別図柄抽選の結果に基づいて新たに実行される特別図柄変動の変動パターンを決定するための処理であって、その詳細については図１６８９を参照して後述する。

【４５８３】

一方、Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中、即ち、特別図柄変動中であると判別した場合は（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次いで、特別図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ２１４）、変動時間が経過していなければ（Ｓ２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１５）、その後、本処理を終了する。Ｓ２１５の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第３図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ２１５の処理を実行する毎に更新（減算）される。

【４５８４】

Ｓ２１４の処理で変動時間が経過したと判別した場合（Ｓ２１４：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ２１５の処理で更新された変動時間カウンタの値が０であると判別した場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ２１６）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別として大当たりＡ～大当たりＣのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタＣ５の値に応じて小当たり種別として小当たりＡまたは小当たりＢのいずれかが決定される。尚、本第１２制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たりＡが設定された大当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢが設定された大当たりである場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣが設定された大当たりである場合には、緑色のＬＥＤを点灯させる。また、小当たりＡが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯させ、小当たりＢが設定された小当たりである場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させ、外れである場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【４５８５】

つまり、第１図柄表示装置３７は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に

応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第１２制御例では、上述した通り、第１図柄表示装置３７に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各ＬＥＤの点灯態様）を組み合わせて特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第１図柄表示装置３７では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各ＬＥＤを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各ＬＥＤを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第１図柄表示装置３７の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第３図柄変動に基づく変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第１２制御例では、第１図柄表示装置３７に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するＬＥＤの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のＬＥＤを設け、点灯させるＬＥＤの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【４５８６】

図１６８７に戻り、特別図柄変動処理（Ｓ１０１Ｒ）の説明を続ける。Ｓ２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の特図抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（Ｓ２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈの値をリセット（０に設定）し（Ｓ２０３Ｒ）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２０）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１７の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ２１７：Ｎｏ）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（Ｓ２０４Ｒ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ２０４Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２０５Ｒ）、その後、時短更新処理を実行し（Ｓ２０６Ｒ）、上述したＳ２２０の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ２０４Ｒの処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ２０４Ｒ：Ｎｏ）、Ｓ２０５Ｒの処理をスキップして時短更新処理を実行し（Ｓ２０６Ｒ）、Ｓ２２０の処理へ移行する。なお、Ｓ２０５Ｒの処理において実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｒ）の詳細な内容については、図１６９０を参照して後述し、Ｓ２０６Ｒの処理において実行される時短更新処理（Ｓ２０６Ｒ）の詳細な内容については、図１６９１を参照して後述する。

【４５８７】

Ｓ２２０の処理によって設定される特図確定コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図１７０１のＳ１８０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第３図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機１０への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置１１３側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第３図柄変動を確実に停止表示させるこ

とができる。
【４５８８】
次に、図１６８８を参照して、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｒ）の処理内容について説明をする。図１６８８は、特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｒ）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。特別図柄判定処理（Ｓ２０１Ｒ）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（Ｓ３０１）、第１当たり乱数テーブル２０２Ｒａに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３０２）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ３０４）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する表示態様として特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ３０５）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ３０１Ｒ）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（Ｓ３０１Ｒ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ３０２Ｒ）、取得した当たり種別カウンタ（第１当たり種別カウンタＣ２）の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する表示態様として特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ３０３Ｒ）、本処理を終了する。また、Ｓ３０１Ｒの処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（Ｓ３０１Ｒ：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ３０６）、そのまま本処理を終了する。
【４５８９】
次に、図１６８９を参照して、特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）について説明する。図１６８９はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０２Ｒ）では、まず、特別図柄判定処理（図１６８８のＳ２０１Ｒ参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているかを判別する（Ｓ４０１）。Ｓ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２Ｒｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ４０１Ｒ）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値を取得し（Ｓ４０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）に対応した変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄを読み出す（Ｓ４０４）。そして、Ｓ４０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、Ｓ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２Ｒｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ４０５）、Ｓ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。
【４５９０】
Ｓ４０６の処理によって設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理（図１７０１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ４０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。Ｓ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図１７０１）の外部出力処理（図１７０１のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【４５９１】

一方、Ｓ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ４０２Ｒ）、小当たり当選であると判別した場合は（Ｓ４０２Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（Ｓ４０３Ｒ）。そして、上述したＳ４０３の処理へ移行する。また、Ｓ４０２Ｒの処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（Ｓ４０２Ｒ：Ｎｏ）、Ｓ４０３Ｒの処理をスキップしてＳ４０３の処理へ移行する。

【４５９２】

次に、図１６９０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｒ）について説明する。図１６９０は、小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｒ）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｒ）は、タイマ割込処理（図１６８６参照）の特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりＡ，Ｂ）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、小当たり遊技が開始されると第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのＶ入賞装置６５０に入賞した球が特定領域（Ｖゲート）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、Ｖ入賞装置６５０に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。

【４５９３】

小当たり開始設定処理（Ｓ２０５Ｒ）が実行されると、まず、特別図柄変動パターン選択処理（図１６８９のＳ２０２Ｒ参照）のＳ４０３Ｒの処理によって決定された小当たり種別に対応した開放シナリオを設定する（Ｓ５０１Ｒ）。その後、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（Ｓ５０２Ｒ）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル２０２Ｒｆに基づいて、Ｖ通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別が小当たりＡであれば、大当たりＡ（１０ラウンド時短１２７回大当たり）であると判別し、小当たり種別が小当たりＢであれば、大当たりＢ（１０ラウンド時短１回大当たり）であると判別する。このように、２種当たりを獲得した場合（小当たり当選した場合）に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、１種当たりに当選した場合（大当たり当選した場合）と、２種当たりを獲得した場合（小当たり当選した場合）とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。なお、本第１２制御例の構成に限ること無く、１種当たりに当選した場合のみ、或いは、２種当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、１種当たりと２種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図１６９０に戻り、説明を続ける。Ｓ５０２Ｒの処理を終えると、次いで、特別図柄変動パターン選択処理（図１６８９のＳ２０２Ｒ参照）のＳ４０３Ｒの処理によって決定された小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（Ｓ５０３Ｒ）、小当たり開始フラグ２０３Ｒｂと小当たり中フラグ２０３Ｒｃをオンに設定する（Ｓ５０４Ｒ）。その後、本処理を終了する。

【４５９４】

次に、図１６９１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される時短更新処理（Ｓ２０６Ｒ）について説明する。図１６９１は、時短更新処理（Ｓ２０６Ｒ）を示したフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ２０６Ｒ）では、タイマ割込処理（図１６８６参照）の特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）の中で実行さ

れる処理であり、残時短回数を更新する処理と、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立した場合に遊技状態を通常状態に設定するための処理と、が実行される。時短更新処理（Ｓ２０６Ｒ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（Ｓ６０１Ｒ）。Ｓ６０１Ｒの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（Ｓ６０１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（Ｓ６０１Ｒ：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２Ｒ）、Ｓ６０３Ｒの処理へ移行する。Ｓ６０３Ｒの処理では、演算により変更された（１減算された）時短カウンタ２０３ｈの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３Ｒ）。ここで設定された残時短回数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図１７０１参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。その後、時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６０４Ｒ）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６０４Ｒ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５Ｒ）、小当たりカウンタ２０３Ｒｇおよび特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を０に設定する（Ｓ６０６Ｒ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６０７Ｒ）、本処理を終了する。

【４５９５】

一方、Ｓ６０４Ｒの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ６０４Ｒ：Ｎｏ）、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）であるかを判別し（Ｓ６０８Ｒ）、特図２変動であると判別した場合は（Ｓ６０８Ｒ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を１減算し（Ｓ６０９Ｒ）、減算後の特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６１０Ｒ）、減算後の特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６１１Ｒ）。Ｓ６１１Ｒの処理において、特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ６１１Ｒ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６１２Ｒ）、時短カウンタ２０３ｈおよび小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値を０に設定する（Ｓ６１３Ｒ）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ６１４Ｒ）、本処理を終了する。また、Ｓ６０８Ｒの処理において、今回実行された特別図柄変動が特図２変動（第２特別図柄変動）では無いと判別した場合（Ｓ６０８Ｒ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６１１Ｒの処理において、減算後の特図２カウンタ２０３Ｒｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６１１Ｒ：Ｎｏ）は、小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６１５Ｒ）、本処理を終了する。

【４５９６】

次に、図１６９２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｒ）について説明する。図１６９２は、小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｒ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｒ）は、タイマ割込処理（図１６８６参照）の特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）の時短更新処理（図１６９１のＳ２０６Ｒ参照）の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと変更するための処理である。

【４５９７】

小当たり時短更新処理（Ｓ６１５Ｒ）では、まず、小当たり当選したかを判別し（Ｓ７０１Ｒ）、小当たり当選していないと判別した場合は（Ｓ７０１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ７０１Ｒの処理において、小当たり当選していると判別した場合は（Ｓ７０１Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値を１減算し（Ｓ７０２Ｒ）、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３Ｒ）。Ｓ７０３Ｒの処理において、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０であると判別した場合は（Ｓ７０３Ｒ：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４Ｒ）、時短カウンタ２０３ｈ、および特図２カウンタ２０３Ｒｈの値を０に設定する（Ｓ７０５Ｒ）。次いで、現在の

遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（Ｓ７０６Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３Ｒの処理において、小当たりカウンタ２０３Ｒｇの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ７０３Ｒ：Ｎｏ）、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したＳ７０４Ｒ～Ｓ７０６Ｒの処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第１２制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を０（時短終了条件が成立したことを示す値）に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

【４５９８】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、１の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ２０３ｈの値が０になった時点における小当たりカウンタ２０３Ｒｇ、特図２カウンタ２０３Ｒｈの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、１の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第１２制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図１６９１参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図１６９２参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（０）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【４５９９】

なお、本第１２制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が０となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を０にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を１加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。

【４６００】

次に、図１６９３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１６８６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０２Ｒ）を説明する。図１６９３は、この始動入賞処理（Ｓ１０２Ｒ）を示すフローチャートである。始動入賞処理（Ｓ１０２Ｒ）は、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大１個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶され

ると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図１６９３のＳ１０２Ｒ）について説明する。

【４６０１】

始動入賞処理（Ｓ１０２Ｒ）では、まず、球が第１始動口である第１入球口６４に入球（始動入賞）したかを判別する（Ｓ８０１Ｒ）。ここでは、第１入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第１入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（Ｓ８０１Ｒ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２Ｒ）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０３Ｒ）。つまり、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ８０３Ｒ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ８０４Ｒ）、音声ランプ制御装置１１３に対して第１入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５Ｒ）。そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（Ｓ８０６Ｒ）、先読み処理を実行し（Ｓ８０７Ｒ）、Ｓ８０８Ｒの処理へ移行する。また、Ｓ８０１Ｒの処理で球が第１入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ８０１Ｒ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８０３Ｒの処理で、現時点で第１入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ８０３Ｒ：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ８０８Ｒの処理へ移行する。次に、Ｓ８０８Ｒ～Ｓ８１４Ｒまでの各処理については、Ｓ８０１Ｒ～Ｓ８０７Ｒまでの各処理で実行された第１始動口（第１入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

【４６０２】

先読み処理（Ｓ８０７Ｒ，Ｓ８１４Ｒ）については、図１６９４を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本第１２制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本第１２制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【４６０３】

また、本第１２制御例では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される処理において新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、新たに記憶された各カウンタ値に対応する情報（先読み情報）を音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した先読み情報に基づい

て対応する特別図柄抽選の当否判定結果や決定される変動パターン、停止種別等を事前に判別するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部を音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理へと移管することができるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

【４６０４】

上述した通り、本第１２制御例では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）または第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ８０７Ｒ、Ｓ８１４Ｒ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ８０３Ｒの処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ８０３Ｒ：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ８０７Ｒ、Ｓ８１４Ｒ）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第１入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４６０５】

次に、図１６９４を参照して、始動入賞処理（図１６９３のＳ１０２Ｒ）の一処理である先読み処理（Ｓ８０７Ｒ、Ｓ８１４Ｒ）について説明する。図１６９４は、この先読み処理（Ｓ８０７Ｒ、Ｓ８１４Ｒ）を示すフローチャートである。先読み処理（Ｓ８０７Ｒ、Ｓ８１４Ｒ）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ９０１Ｒ）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

【４６０６】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ９０２Ｒ）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ９０２Ｒ：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０３Ｒ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ９０２Ｒの処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ９０２Ｒ：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ９０４Ｒ）、Ｓ９０４Ｒの当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（Ｓ９０５Ｒ，Ｓ９０６Ｒ）、その後、本処理を終了する。ここで、Ｓ９０３Ｒ，Ｓ９０５Ｒ或いはＳ９０６Ｒの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ９０１Ｒの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図１７０１参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【４６０７】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第１２制御例で

は、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対しても、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【４６０８】

さらに、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【４６０９】

また、本第１２制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【４６１０】

次に、図１６９５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｒ）について説明する。図１６９５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｒ）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｒ）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

【４６１１】

この普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｒ）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の

当たり中であるかを判別する（Ｓ１１０１Ｒ）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１Ｒ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１Ｒ：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２Ｒ）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２Ｒ：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３Ｒ）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４Ｒ）。Ｓ１１０４Ｒの処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４Ｒ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５Ｒ）。つまり、Ｓ１１０４Ｒの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値を１減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６Ｒ）。Ｓ１１０６Ｒの処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｃの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７Ｒ）。

【４６１２】

次に、第２当たり乱数テーブル２０２Ｒｃの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１０８Ｒ）、Ｓ１１０９Ｒの処理へ移行する。Ｓ１１０９Ｒの処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１０９Ｒ）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１０９Ｒ：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１０Ｒ）、Ｓ１１１２Ｒの処理へ移行する。一方、Ｓ１１０９Ｒの処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１０９Ｒ：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１１Ｒ）、Ｓ１１１２Ｒの処理へ移行する。Ｓ１１１２Ｒの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）であるかを判別し（Ｓ１１１２Ｒ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ１１１２Ｒ：Ｎｏ）、現在が時短状態では無いため（変動時間短縮機能が未作動であるため）普通図柄の変動時間を３秒に設定し本処理を終了する。一方、Ｓ１１１２Ｒの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合には（Ｓ１１１２Ｒ：Ｙｅｓ）、現在が時短状態であるため（変動時間短縮機能が作動しているため）普通図柄の変動時間を０．５秒に設定し（Ｓ１１１４Ｒ）、本処理を終了する。なお、本第１２制御例では、設定されている遊技状態（通常状態か時短状態）に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態から、短い変動時間が設定され易い時短状態へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。また、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に関わらず同一の変動時間が設定される場合には、普通図柄抽選で当たり当選する確率や、実行される当たり

遊技の内容を変化させることで通常状態にて普通図柄抽選が実行された場合よりも時短状態にて普通図柄抽選が実行された場合の方が、単位時間における第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能となる期間が占める割合が多くなるように構成すると良い。

【４６１３】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本第１２制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本第１２制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている遊技状態と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第２入球口６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第２入球口６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、第２入球口６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、Ｓ１１０２Ｒの処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別した場合には（Ｓ１１０２Ｒ：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５Ｒ）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１１１５Ｒの処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６Ｒ）。Ｓ１１１６Ｒの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１０Ｒ、或いはＳ１１１１Ｒの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。Ｓ１１１６Ｒの処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１０Ｒの処理、或いはＳ１１１１Ｒの処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【４６１４】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７Ｒ）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７Ｒ：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態が時短状態であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８Ｒ）、時短状態であると判別した場合は（Ｓ１１１８Ｒ：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が２秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１２０Ｒ）、Ｓ１１２１Ｒの処理へ移行する。一方、Ｓ１１１８Ｒの処理で時短状態では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８Ｒ：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物６４０ａの開放時間が０．２秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１１９Ｒ）、Ｓ１１２１Ｒの処理へ移行する。Ｓ１１２１Ｒの処理では、Ｓ１１１９Ｒ、或いはＳ１１２０Ｒの処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１Ｒ）、本処理を終了する。次に、本第１２制御例における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本第１２制御例のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を実行するタイミングではなく、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５Ｒの処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【４６１５】

本第１２制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に

関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて遊技状態（通常状態、時短状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは時短状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは通常状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、通常状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（時短状態が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本第１２制御例では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける遊技状態（通常状態、時短状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【４６１６】

なお、本第１２制御例では、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける遊技状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで時短状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の時短状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（Ｓ１０３Ｒ参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。次に、図１６９６を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｒ）の内容について説明をする。図１６９６は、スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｒ）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｒ）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（Ｓ１１０８Ｒ参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【４６１７】

スルーゲート通過処理（Ｓ１０４Ｒ）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１Ｒ）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２Ｒ）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも小さいか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３Ｒ）。Ｓ１２０３Ｒの処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４より小さく無い（上限値の４である）と判別した場合は（Ｓ１２０３Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）が４よりも小さいと判別した場合は（Ｓ１２０３Ｒ：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４Ｒ）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（Ｍ）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（Ｓ１２０５Ｒ）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｃに格納し（Ｓ１２０６Ｒ）、本処理を終了する。

なお、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第２当たり乱数カウンタＣ４を、第２当たり乱数テーブル２０２ｃを参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【４６１８】

次に、図１６９７を参照して、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｒ）の内容について説明をする。図１６９７は、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｒ）の内容を示したフローチャートである。Ｖ入口通過処理（Ｓ１０５Ｒ）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであるか否かを判定する（Ｓ１３０１Ｒ）。Ｓ１３０１Ｒの処理において、球通過センサ６５０ｃ１がオンでないと判別された場合は（Ｓ１３０１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１３０１Ｒの処理において、球通過センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１がオンであると判別された場合（Ｓ１３０１Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であるか否かを判別する（Ｓ１３０２Ｒ）。Ｓ１３０２Ｒの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中であると判別された場合（Ｓ１３０２Ｒ：Ｙｅｓ）には、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１３０３Ｒ）、本処理を終了する。ここで設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図１７０１参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第２可変入賞装置６５０への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、Ｖ入賞口６５０ａの開放期間中でないと判別された場合は（Ｓ１３０２Ｒ：Ｎｏ）、小当たり遊技でないにも関わらず、第２可変入賞装置６５０へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する（Ｓ１３０４Ｒ）。その後、流路ソレノイドをオフに設定し（Ｓ１３０５Ｎ）、本処理を終了する。

【４６１９】

次に、図１６９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１０６Ｒ）について説明する。図１６９８は、Ｖ通過処理（Ｓ１０６Ｒ）を示すフローチャートである。このＶ通過処理（Ｓ１０６Ｒ）は、タイマ割込処理（図１６８６参照）の中で実行される処理である。Ｖ通過処理では、まず、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆがオンであるか否かを判別する（Ｓ１４０１Ｒ）。Ｓ１４０１Ｒの処理において、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆがオンであると判別された場合は（Ｓ１４０１Ｒ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１４０１Ｒの処理において、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆがオンでないと判別された場合は（Ｓ１４０１Ｒ：Ｎｏ）、Ｖ通過ありか否かを判別する（Ｓ１４０２Ｒ）。即ち、遊技球が第２可変入賞装置６５０のＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過したか否かを判別する。Ｓ１４０２Ｒの処理において、Ｖ通過なしと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｓ１４０２Ｒの処理において、Ｖ通過ありと判別された場合は（Ｓ１４０２Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過有効期間中であるか否かを判別する（Ｓ１４０３Ｒ）。Ｖ通過有効期間中であると判別された場合は（Ｓ１４０３Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３Ｒｄに格納されているＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１４０４Ｒ）、取得したＶ通過大当たり種別を示すＶフラグ２０３Ｒｅをオンに設定する（Ｓ１４０５Ｒ）。そして、Ｖ通過コマンドを設定する（Ｓ１４０６Ｒ）。次いで、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆをオンに設定し（Ｓ１４０７Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４０３Ｒの処理において、Ｖ通過有効期間中でない

と判別された場合は（Ｓ１４０３Ｒ：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０８Ｒ）、本処理を終了する。つまり、Ｖ通過有効期間中でない場合に、遊技球がＶ入賞スイッチ（Ｖスイッチ）６５０ｅ３を通過した場合は、不正にＶ入賞スイッチ６５０ｅ３へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、Ｓ１４０８Ｒの処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

【４６２０】

次に、図１６９９を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図１６９９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【４６２１】

次に、図１７００を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図１７００は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図１７００）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本第１２制御例では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【４６２２】

Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理

（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【４６２３】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、時短カウンタ２０３ｈの値を読み出し（Ｓ１７０１Ｒ）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し（Ｓ１７０２Ｒ）、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、後述するメイン処理に移行する。なお、Ｓ１７０１Ｒの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、パチンコ機１０の駆動電源遮断時における時短状態の有無を判別しているが、時短カウンタ２０３ｈの値とは別の要素であって、パチンコ機１０の遊技の状況に対応して設定される各種要素（フラグ、カウンタ等）の設定内容（例えば、大当たり中フラグ２０３ｋの設定状況）も合わせて判別するように構成している。つまり、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、上述したＳ１７０１Ｒの処理に基づいて、駆動電源遮断時におけるパチンコ機１０の遊技の状況を判別し、Ｓ１７０２Ｒの処理に基づいて駆動電源遮断時におけるパチンコ機１０の遊技の状況に対応した状態コマンドを設定するように構成している。このように構成することで、パチンコ機１０の駆動電源が遮断された場合に記憶されていた情報が消去される音声ランプ制御装置１１３側に対して、立ち上げ処理が実行された時点で、現在の遊技状態に対応する状態コマンドを出力することができるため、実際に設定されている遊技の状況とは乖離した演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３に対して、パチンコ機１０の駆動源が遮断された場合であっても一時的に記憶されている情報が消去されないようにするバックアップ機能を設け、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に対しては上述したバックアップ機能を設けていない構成であるため、図１７００に示した通り、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理において、ＲＡＭ消去スイッチが押下された場合に（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の初期化、及び、払出制御装置１１１に対して払出初期化コマンドを出力するように構成しているが、例えば、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に一時的に記憶される複数の情報のうち、少なくとも一部の情報を、パチンコ機１０の駆動電源が遮断されている状況でも保持可能なバックアップ機能（サブバックアップ機能）を設けた場合には、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理において、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３に記憶されている情報を初期化させるための音声ランプ初期化コマンドを出力するように構成すると良い。このように構成することで、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に記憶されている情報と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている情報と、を同期させて初期化することができるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有

するＲＡＭ２０３と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３と、が記憶している情報に矛盾が生じてしまうことを抑制することができる。

【４６２４】

次に、図１７０１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図１７０１は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理（図１７０１参照）においては、まず、タイマ割込処理の中でＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（Ｓ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、後述する大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド等を音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第１２制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【４６２５】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される図柄大当たり遊技や小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行されるＶ大当たり遊技が実行される状況において、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、第１可変入賞装置６５００の特定入賞口６５００ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０１Ｒ）。大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）の詳細な内容については、図１７０２を参照して後述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５００ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５００ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５００ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５００ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５００ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第１２制御例では、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）を実行する。小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）の詳細な内容については図１７０３を参照して後述する。小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）が終了すると、Ｓ１８０６の処理へ移行する。次いで、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図１６９５参照）のＳ１１２１Ｒの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９Ｒの処理、Ｓ１１２０Ｒの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【４６２６】

次に、第１図柄表示装置３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１

８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図１６８９のＳ２０２Ｒ参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７において開始する。本第１２制御例では、第１図柄表示装置３７が有する表示装置３７ａ，３７ｂのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のＳ４０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７に停止表示（点灯表示）する。なお、本第１２制御例では、第１図柄表示装置３７が有する表示装置３７ａ及び表示装置３７ｂを用いて（所定の表示領域を用いて）、特別図柄の変動中であることを示す態様（変動中態様）と、特別図柄抽選の結果を示す態様（停止表示態様）と、を表示するように構成しているが、これに限ること無く、第１図柄表示装置３７が有する表示装置３７ａの表示領域を、変動中態様を表示する表示領域とし、第１図柄表示装置３７が有する表示領域３７ｂの表示領域を、停止表示態様を表示する表示領域とするように構成しても良い。このように、変動中態様が表示される表示領域と、停止表示態様が表示される表示領域と、を区分けすることで遊技者に対して、現在の特別図柄変動の状況を分かりやすく把握させることができる。

【４６２７】

また、変動中態様が表示される表示領域の少なくとも一部と停止表示態様が表示される表示領域の少なくとも一部とが重複するように構成しても良い。さらに、変動中態様が表示される表示領域と、停止表示態様が表示される表示領域とが区分けされるように構成した場合には、変動中態様が表示されている状況、即ち、特別図柄変動が実行されている状況において、前回の特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様を表示したままに構成しても良いし、非表示となるように構成しても良い。

【４６２８】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本第１２制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次の

メイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。

【４６２９】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第１２制御例では９９９、９９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【４６３０】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図１６９９のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図１７００のＳ１７０１参照）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【４６３１】

次に、図１７０２を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）の内容について説明をする。図１７０２は、大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）は、主制御装置１１０のメイン処理（

図１７０１参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり遊技状態である場合に、大当たり遊技に応じた各種演出の実行や、特定入賞口６５００ａを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理（Ｓ１８０１Ｒ）が実行されると、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊはオンであるか、即ち、大当たり遊技の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊがオンである（即ち、大当たり遊技の開始タイミングである）と判別した場合は（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技のオープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ１９０１Ｒ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１９０２Ｒ）、本処理を終了する。Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンではないと判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ１９０４）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンである場合に大当たり遊技中であると判別する。Ｓ１９０４の処理において、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、大当たり遊技の開始条件が成立しておらず、且つ、大当たり遊技中でも無い状況であるため、本処理を終了する。

【４６３２】

一方、大当たり遊技中である（大当たり中フラグ２０３ｋがオンである）と判別した場合には（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０５）、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（特定入賞口６５００）を開放させ（Ｓ１９０３Ｒ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０４Ｒ）、本処理を終了する。Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０５：Ｎｏ）、次に、入賞口の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１９０５Ｒ）。具体的には、上述したように、入賞口等（特定入賞口６５００ａ）の最大開放時間（例えば、３０秒）が経過した場合、又は入賞口等（特定入賞口６５００ａ）に球が規定数入賞（例えば、１０個）した場合に閉鎖条件が成立したと判別する。入賞口の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１９０５Ｒ：Ｙｅｓ）、特定入賞口６５００ａを閉鎖させ（Ｓ１９０６Ｒ）、本処理を終了する。

【４６３３】

また、Ｓ１９０５Ｒの処理において、入賞口の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１９０５Ｒ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０７）、大当たり遊技のエンディング期間であると判別した場合には（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１９０８）、本処理を終了する。Ｓ１９０７の処理において、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９０９）、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１９０７Ｒ）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２Ｒｅを用いて対応する時短終了条件を設定し（Ｓ１９０８Ｒ）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定する（Ｓ１９０９Ｒ）。次いで、大当たり遊技終了後の状態（遊技状態）に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１０Ｒ）、大当たり遊技の終了を設定し（Ｓ１９１１Ｒ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１９１２Ｒ）、本処理を終了する。つまり、Ｓ１９０９の処理によって、エンディング期間の終了タイミングであると判別された場合（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）に実行されるＳ１９０７ＲからＳ１９１２Ｒの処理は、大当たり遊技が終了した後の遊技状態を設定するための処理となる。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、図１７０２に示した通り、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングにて実行中の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定し、その決定した内容に応じた遊技状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選してから大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングとなるまでの何れかのタイミング（例えば、大当たり当選したタイミングや大当たり当選した特別図柄を停止表示したタイミングや大当たり遊技が開始された

タイミング等）で大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を決定し、その決定された遊技状態に関する情報を一時的に記憶させ、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングにて記憶されている情報に基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングにて実行される制御処理を簡素化することができる。

【４６３４】

次に、図１７０３を参照して、小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）の内容について説明をする。図１７０３は、小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）は、主制御装置１１０のメイン処理（図１７０１参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の小当たり遊技状態である場合に、実行される小当たり遊技に応じた各種コマンドの設定や、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。小当たり制御処理（Ｓ１８０２Ｒ）が実行されると、まず、小当たり開始フラグ２０３Ｒｂはオンであるか、即ち、小当たり遊技の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２００１Ｒ）。小当たり開始フラグ２０３Ｒｂがオンである（即ち、小当たり遊技の開始タイミングである）と判別した場合は（Ｓ２００１Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技のオープニングコマンドを設定し（Ｓ２００２Ｒ）、小当たり開始フラグ２０３Ｒｂをオフに設定し（Ｓ２００３Ｒ）、小当たり中フラグ２０３Ｒｃをオンに設定し（Ｓ２００４Ｒ）、本処理を終了する。Ｓ２００１Ｒの処理において、小当たり開始フラグ２０３Ｒｂがオンではないと判別した場合には（Ｓ２００１Ｒ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技の実行中であるかを判別する（Ｓ２００５Ｒ）。具体的には、小当たり中フラグ２０３Ｒｃがオンである場合に小当たり遊技中であると判別する。Ｓ２００５Ｒの処理において、小当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ２００５Ｒ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２００５Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであるかを判別し（Ｓ２００６Ｒ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであると判別した場合には（Ｓ２００６Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを開放させ（Ｓ２００７Ｒ）、本処理を終了する。Ｓ２００６Ｒの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２００６Ｒ：Ｎｏ）、次に、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ２００８Ｒ）。具体的には、Ｖ入賞口６５０ａの最大開放時間が経過した場合、又はＶ入賞口６５０ａに球が規定数入賞した場合に閉鎖条件が成立したと判別する。Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ２００８Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａを閉鎖させ（Ｓ２００９Ｒ）、本処理を終了する。Ｓ２００８Ｒの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ２００８Ｒ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１０Ｒ）、小当たり遊技のエンディング期間であると判別した場合には（Ｓ２０１０Ｒ：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２０１１Ｒ）、本処理を終了する。Ｓ２０１０Ｒの処理において、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ２０１０Ｒ：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ２０１２Ｒ）、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ２０１２Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３Ｒｅがオンであるかを判別し（Ｓ２０１３Ｒ）、Ｖフラグ２０３Ｒｅがオンではないと判別した場合には（Ｓ２０１３Ｒ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０１３Ｒの処理において、Ｖフラグ２０３Ｒｅがオンであると判別した場合には（Ｓ２０１３Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３Ｒｅに対応する大当たり種別に基づく特定入賞口６５ａの開放シナリオを設定し（Ｓ２０１４Ｒ）、大当たり開始フラグ２０３ｊと大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ２０１５Ｒ）。次いで、Ｖフラグ２０３Ｒｅをオフに設定し（Ｓ２０１６Ｒ）、Ｖ通過フラグ２０３Ｒｆをオフに設定し（Ｓ２０１７Ｒ）、小当たり中フラグ２０３Ｒｃをオフに設定し（Ｓ２０１８Ｒ）、本処理を終了する。

【４６３５】

＜第１２制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１７０４から図１７２１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図１７０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図１７０４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理はパチンコ機１０への電源投入時に実行される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１８の電源断処理（図１７０５のＳ４１１８参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図１７０５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図１７０５のＳ４１１５参照）、Ｓ４１１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【４６３６】

Ｓ４００３の処理によって実行されるＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【４６３７】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「

０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【４６３８】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１８の電源断処理の実行時にオンされる（図１７０５のＳ４１１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【４６３９】

次に、図１７０５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図１７０５は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒（１ｍｓ）以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１及びＳ４１０３Ｒ及びＳ４１０４Ｒの処理を行わずにＳ４１０１Ｒの処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１及びＳ４１０３Ｒ及びＳ４１０４Ｒが表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１０１Ｒのコマンド判定処理やＳ４１０２Ｒの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１０１Ｒの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１０２Ｒの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）に

よって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【４６４０】

そして、Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１１及びＳ４１０１Ｒ～Ｓ４００４Ｒの処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ３１０５の処理へ移行する。

【４６４１】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間（待機時間）が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面（デモ画面）に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。なお、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者による遊技が行われなくなってからデモ画面が表示されるまでの期間の長さを、パチンコ機１０に設定される遊技状態に応じて異ならせている。具体的には、遊技者が遊技を終了する可能性が高い遊技状態である通常状態では、遊技者が遊技を終了してから２０秒が経過した時点でデモ画面が表示されるように構成し、遊技者が遊技を終了する可能性が低い遊技状態である時短状態では、遊技者が遊技を終了してから６０秒が経過した時点でデモ画面が表示されるように構成している。

【４６４２】

このように構成することで、遊技者が遊技を終了してからデモ画面が表示されるまでの期間を短くすることができるため、次の遊技者に遊技を行わせ易くすることができる。また、遊技を継続する意思のある遊技者（時短状態の遊技を行っている遊技者）が一時的に遊技を中断したとしてもデモ画面を表示させ難くすることができるため、別の遊技者が誤って時短状態中のパチンコ機１０に着席してしまうことを抑制することができる。また、デモ画面の表示態様の少なくとも一部を遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態においてデモ画面として表示される表示態様（通常デモ表示態様）に対して、時短状態にて表示されるデモ画面では、現在の遊技状態（時短状態）に関する追加情報を追加した表示態様（時短デモ表示態様）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、デモ画面が表示された場合であっても、デモ画面に表示される追加情報に関する表示態様を確認することで、スムーズに遊技に復帰することができる。

【４６４３】

Ｓ４１０６の処理を終えると、次に、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０３Ｒ）。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０３Ｒ）は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２（演出ボタン２２ａ）や、選択ボタン６００といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して各種ボタン（枠ボタン２２、選択ボタン６００）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０３Ｒ）の詳細については、図１７１７を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応

するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【４６４４】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。液晶演出実行管理処理（Ｓ４１１０）では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。次に、Ｖ入賞後処理（Ｓ４１０４Ｒ）を実行する。なお、Ｖ入賞後処理（Ｓ４１０４Ｒ）の詳細な説明については、図１７２１を参照して後述する。そして、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）が実行され、Ｓ４１０２Ｒの処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）の詳細については、図１７０６を参照して後述する。Ｓ４１０２Ｒの処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。Ｓ４１０２Ｒの処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１７）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【４６４５】

一方、Ｓ４１１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１６：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【４６４６】

次に、図１７０６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）について説明する。図１７０６は、このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７０５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）の詳細を説明する。コマンド判定処理（Ｓ４１０１Ｒ）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０１）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）を実行し、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）の詳細な説明については、図１７０７を参照して後述する。ここで、Ｓ４２１９の処理において実行される

詳細な処理内容の一部について説明をする。Ｓ４２１９の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第３図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置１１０が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置１１３側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際中に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置１１３側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。

【４６４７】

さらに、Ｓ４２１９の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第１入球口６４、第２入球口６４０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｄ，２０３ｅ，２０３ｆの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄ，第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ，普通図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。一方、Ｓ４２０１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出し（Ｓ４２０５）、上述したＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。

【４６４８】

Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４２０７）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２０８）。そして、上述したＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４２０６の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄１保留球数カウンタ２２３ｃ１、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納し、そして、上述したＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ４２０９

の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、受信した入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア２２３ｂに格納する処理を実行し（Ｓ４２０２Ｒ）、本処理を終了する。具体的には、Ｓ４２０２Ｒの処理では、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に入賞情報を格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。

【４６４９】

Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、次に、図柄確定コマンドを受信したか判別し（Ｓ４２１３）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１３：Ｙｅｓ）、第３図柄表示装置８１において表示されている第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２１４）、上述したＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。Ｓ４２１３の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３Ｒ）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３Ｒ：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２０４Ｒ）、上述したＳ４２１９の処理を実行し、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理（Ｓ４２０４Ｒ）の詳細な説明は、図１７０９を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３Ｒ：Ｎｏ）、上述したＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。

【４６５０】

本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、遊技状態として通常状態が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始されると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置（第１可変入賞装置６５００、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本第１２制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出（ラッシュ中演出）を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

【４６５１】

また、時短状態が終了し通常状態が設定された場合であっても、時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選が終了するまではラッシュ状態が継続して設定されるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選によって当たり当選することを目指す通常の遊技状態よりも当たり遊技が実行され易い期間が継続する限り、ラッシュ状態が継続するように構成し、ラッシュ中演出が実行されるように構成している。このように構成することで、ラッシュ状態中に当たり遊技が実行される可能性を高めることができるため、ラッシュ状態が長時間継続することを目指して意欲的

に遊技を行わせることができる。なお、これに限ること無く、特図２保留の獲得有無に関わらず、時短状態が終了して通常状態へと移行した時点でラッシュ状態も終了するように構成し、ラッシュ状態が終了した時点で特図２保留を獲得している場合において、新たなラッシュ状態が設定される可能性が高い状況であることに対応する引き戻し状態を設定するように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ状態が終了した直後において、通常の遊技状態よりもラッシュ状態に突入する期待度が高い状態で遊技者に遊技を行わせることができるため、ラッシュ状態が終了した遊技者が遊技を即座に終了してしまうことを抑制することができる。また、引き戻し状態にて新たなラッシュ状態が設定される設定条件を満たした場合（特図２抽選で当たり当選した場合）には、前回のラッシュ状態に対応するラッシュ中演出の演出要素（例えば、大当たり回数や獲得賞球数に対応する値等）を継続するように構成しても良いし、新たなラッシュ中演出を実行するように構成しても良い。

【４６５２】

次に、図１７０７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）について説明する。図１７０７は、この状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１７０６参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）の詳細を説明する。

【４６５３】

状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納する（Ｓ４３０１Ｒ）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（Ｓ４３０２Ｒ）、通常状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｒ：Ｙｅｓ）、右打ちフラグ２２３Ｒｈをオフに設定し（Ｓ４３０３Ｒ）、時短情報更新エリア２２３Ｒａに記憶されている情報をクリアする（Ｓ４３０４Ｒ）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第２特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があるかを判別し（Ｓ４３０５Ｒ）、特図２保留があると判別した場合は（Ｓ４３０５Ｒ：Ｙｅｓ）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０９Ｒ）、本処理を終了する。４３０９Ｒの処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図示しない）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される。一方、Ｓ４３０５Ｒの処理において、特図２保留が無いと判別した場合、即ち、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は（Ｓ４３０５Ｒ：Ｎｏ）、賞球数カウンタ２２３Ｒｉの値をクリアし（Ｓ４３０６Ｒ）、通常状態（通常中）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０７Ｒ）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０８Ｒ）、本処理を終了する。つまり、本第１２制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図２保留に基づく第２特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、Ｓ４３０２Ｒの処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（Ｓ４３０２Ｒ：Ｎｏ）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（Ｓ４３１０Ｒ）、時短状態へと移行したと判別した場合は（Ｓ４３１０Ｒ：Ｙｅｓ）、時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）を実行し、本処理を終了する。時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）の詳細な説明については、図１７０８を参照して後述する。一方、Ｓ４３１０Ｒの処理において、遊技状態が時短状態に移行していないと判

別した場合には（Ｓ４３１０Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【４６５４】
次に、図１７０８を参照して、状態コマンド処理（Ｓ４２０１Ｒ）内の一処理である時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）について説明する。図１７０８は、時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）の内容を示したフローチャートである。時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）は、移行した時短状態の時短種別に応じて、第３図柄表示装置８１に表示されるラッシュモードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。具体的には、時短終了条件が成立し易い第１時短（大当たり種別「大当たりＢ」に対応する大当たり遊技が終了した後に設定される時短状態）と、第１時短よりも時短終了条件が成立し難い第２時短（大当たり種別「大当たりＡ」に対応する大当たり遊技が終了した後に設定される時短状態）と、のうち何れの時短種別が設定されたかを遊技者に把握させ易くするための演出態様（演出モード）を設定するための処理が実行される。以下、時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）の詳細を説明する。
【４６５５】
時短状態モード設定処理（Ｓ４３１１Ｒ）が実行されると、まず、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア２２３Ｒａに格納する（Ｓ４４１１Ｒ）。次に、今回移行した時短状態の時短種別は、第１時短、即ち、特図２カウンタ２０３Ｒｈに「１」が設定された時短種別であるか判別する（Ｓ４４１２Ｒ）。今回移行した時短状態の時短種別は第１時短ではない、即ち、特図２カウンタ２０３Ｒｈに「１２７」が設定された時短種別であると判別した場合には（Ｓ４４１２Ｒ：Ｎｏ）、上位ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１４Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４４１２Ｒの処理において、今回移行した時短状態の時短種別は第１時短であると判別した場合には（Ｓ４４１２Ｒ：Ｙｅｓ）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４４１３Ｒ）、本処理を終了する。
【４６５６】
以上、説明をした通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短状態の種別として、第１時短と第２時短とを設定可能に構成している。そして、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、遊技者の有利度合いを異ならせるように構成している。具体的には、時短状態を終了させるための時短終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。よって、遊技者に対して、時短状態が設定されるか否かだけで無く、設定された時短状態の種別についても興味を持たせることができる。さらに、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、設定された時短状態の種別に応じて異なる態様の演出モード（上位ラッシュ、ラッシュ）を設定することで、遊技者に対して視覚的に時短状態の種別を把握可能に構成している。また、設定された時短状態の種別に応じて特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせることで、異なる変動時間の特別図柄変動を選択可能にしたり、同一の変動時間の特別図柄変動が選択される割合を異ならせたりすることが可能に構成している。このように構成することで、設定された時短状態の種別を把握しようとする遊技者に対して分かり易く有益な情報を提供することができる。
【４６５７】
なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、設定された時短状態の種別（第１時短、第２時短）に応じて、設定される演出モードを完全に異ならせる構成を用いているが、これに限ること無く、何れの時短状態の種別が設定されたのかを遊技者が把握し難い演出モード（共通ラッシュ）を設定可能に構成しても良い。この場合、共通ラッシュが設定された場合には、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出モードから時短状態の種別を把握させ難くするために時短終了条件が成立するまでの残期間（残時短回数）に関する情報を表示しない（或いは、残期間を遊技者が把握し難い表示態様「？」を表示する）ように構成することで、実行された特別図柄変動の変動時間に基づいて設定されている時短状態の種別を把握する楽しみを提供することができる。また、設定されている時短状態の種別によっては時短終了条件が成立し得る事象が発生した場合（例えば、第２特

別図柄抽選が１回実行された場合）に、時短状態が終了するか否かを煽る終了示唆演出を実行し、その演出結果によって設定されている時短状態の種別を遊技者に把握させることができるように構成すると良い。

【４６５８】

次に、図１７０９を参照して、当たり関連処理（Ｓ４２０４Ｒ）の処理内容について説明をする。図１７０９は、当たり関連処理（Ｓ４２０４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２０４Ｒ）は、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（Ｓ４２０４Ｒ）が実行されると、まず、当たり開始コマンド（大当たり開始コマンド又は小当たり開始コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４５０１Ｒ）、当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４５０１Ｒ：Ｙｅｓ）、遊技状態に応じた表示用当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４５０２Ｒ）。次に、今回受信したコマンドは、小当たり開始コマンドであるか判別する（Ｓ４５０３Ｒ）。今回受信したコマンドは、小当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４５０３Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂをオンに設定し（Ｓ４５０４Ｒ）、本処理を終了する。一方、今回受信したコマンドは小当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、図示していないが、当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には、右打ちフラグ２２３Ｒｈがオンであるかを判別し、右打ちフラグ２２３Ｒｈがオンではないと判別した場合には、右打ちフラグ２２３Ｒｈをオンに設定し、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する。一方、Ｓ４５０１Ｒの処理において、大当たり開始コマンド又は小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０１Ｒ：Ｎｏ）、次に、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ４５０５Ｒ）。大当たり関連コマンドは、大当たり遊技に関する制御、例えば、ラウンド開始コマンドと、大当たり遊技のエンディングコマンドと、インターバルコマンドが含まれる。Ｓ４５０５Ｒの処理において、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｒ：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４５０６Ｒ）、本処理を終了する。この大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｒ）は、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で大当たり遊技に関連する各種演出を実行するための処理である。なお、大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｒ）の詳細な内容については、図１７１０を参照して後述する。Ｓ４５０５Ｒの処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０５Ｒ：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４５０７Ｒ）。小当たり関連コマンドには、小当たり開始コマンドと、小当たり終了コマンドと、Ｖ通過コマンドが含まれる。小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４５０７Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ４５０８Ｒ）、本処理を終了する。この小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｒ）は、小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１で小当たり遊技に関連する各種演出を実行するための処理である。なお、小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｒ）の詳細な内容については図１７１２を参照して後述する。Ｓ４５０７Ｒの処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４５０７Ｒ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【４６５９】

次に、図１７１０を参照して、大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｒ）の詳細な内容について説明する。図１７１０は、この大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ４５０６Ｒ）が実行されると、まず、今回の大当たりが通常状態での特図１（第１特別図柄）大当たりであるかを判別し（Ｓ４６０１Ｒ）、通常状態での特図１大当たりであると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｒ：Ｙｅｓ）、初回大当たり関連処理を実行し（Ｓ４６０２Ｒ）、Ｓ４６０９Ｒの処理に移行する。上述したように、本第１２制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第１特別図柄抽選で当たり当選（

大当たり当選、小当たり当選）した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置（第１可変入賞装置６５００、第２可変入賞装置６５０）へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後には所定割合（約５０％）で時短状態が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第２入球口６４０が配設されており、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第２特別図柄抽選は、第１特別図柄抽選よりも当たり当選する確率（小当たり当選する確率）が高くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本第１２制御例のパチンコ機１０では、継続して右打ち遊技が実行される期間（当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間）を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。したがって、初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｒ）では、今回の大当たり遊技が終了した後に時短状態（ラッシュ状態）が設定されるかを示唆する演出やその他大当たり遊技関連の演出に加えて、演出上のラッシュ状態（有利遊技期間）を設定するための処理が実行される。この、初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｒ）の詳細な内容については、図１７１１を参照して後述する。

【４６６０】

一方、Ｓ４６０１Ｒの処理において、今回の大当たりが通常状態での特図１大当たりではないと判別した場合（Ｓ４６０１Ｒ：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される図柄大当たり遊技である場合や、第１特別図柄抽選や第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に実行条件が成立したＶ大当たり遊技である場合には、次に、ラウンド開始コマンドを受信したか判別し（Ｓ４６０３Ｒ）、ラウンド開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６０３Ｒ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ４６０４Ｒ）、抽出したラウンド数に対応する表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４６０５Ｒ）、次に、受信したラウンド数と大当たり種別とに対応する演出態様を含む表示用コマンドを設定し（Ｓ４６０６Ｒ）、本処理を終了する。また、Ｓ４６０３Ｒの処理において、ラウンド開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０３Ｒ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０７Ｒ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４６０７Ｒ：Ｙｅｓ）、大当たり種別に対応する態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４６０８Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０７Ｒの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４６０７Ｒ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４６０９Ｒ）、本処理を終了する。

【４６６１】

次に、図１７１１を参照して、初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｒ）の詳細な内容について説明する。図１７１１は、この初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。初回大当たり関連処理（Ｓ４６０２Ｒ）が実行されると、まず、ラウンド開始コマンドを受信したか判別し（Ｓ４７０１Ｒ）、ラウンド開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｒ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ４７０２Ｒ）、表示用ラウンド数コマンドを設定する（Ｓ４７０３Ｒ）。次いで、ラウンド遊技中の演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０４Ｒ）、Ｓ４７１１Ｒの処理に移行する。一方、Ｓ４７０１Ｒの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０１Ｒ：Ｎｏ）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０５Ｒ）、インターバルコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０５Ｒ：Ｙｅｓ）、インターバル中の演出態様に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４７０６Ｒ）、Ｓ４７１１Ｒの処理に移行する。Ｓ４７０５

Ｒの処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０５Ｒ：Ｎｏ）、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０７Ｒ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４７０７Ｒ：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり遊技がラッシュに突入する当たり（大当たり種別が「大当たりＡ」又は「大当たりＢ」）であるか判別する（Ｓ４７０８Ｒ）。ラッシュに突入する当たりであると判別した場合には（Ｓ４７０８Ｒ：Ｙｅｓ）ラッシュ突入を案内する態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ４７０９Ｒ）、Ｓ４７１１Ｒの処理に移行する。一方、Ｓ４７０８Ｒの処理において、ラッシュに突入する当たりではない（大当たり種別が「大当たりＣ」である）と判別した場合には（Ｓ４７０８：Ｎｏ）、通常状態を案内する態様を含む表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ１７１０Ｒ）、Ｓ４７１１Ｒの処理に移行する。また、Ｓ４７０７Ｒの処理においてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７０７Ｒ：Ｎｏ）、Ｓ４７１１Ｒの処理に移行する。Ｓ４７１１Ｒの処理では、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４７１１Ｒ）、本処理を終了する。

【４６６２】

以上、説明をした通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、主として通常状態にて実行される第１特別図柄抽選（特図１抽選）で大当たり当選した場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）、或いは、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ）が設定される。そして、大当たり遊技中に実行される演出を用いて設定された大当たり種別（大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）を遊技者に示唆可能に構成している。そして、大当たり遊技のエンディング期間を用いて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に実行される演出の内容に興味を持たせることができる。

【４６６３】

次に、図１７１２を参照して、小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｒ）の詳細な内容について説明する。図１７１２は、この小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｒ）は、上述した当たり関連処理（図１７０９のＳ４２０４Ｒ参照）の一処理であり、主に小当たり遊技中に第３図柄表示装置８１にて実行される小当たり遊技関連の演出態様を決定するための処理である。小当たり関連処理（Ｓ４５０８Ｒ）が実行されると、まず、小当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４８０１Ｒ）、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４８０１Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂ（小当たり遊技中にＶ入賞していないことを示すフラグ）はオンであるかを判別する（Ｓ４８０２Ｒ）。Ｓ４８０２Ｒの処理において、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂがオンである（即ち、小当たり遊技中にＶ入賞していない）と判別した場合には（Ｓ４８０２Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂをオフに設定し（Ｓ４８０４Ｒ）、ラッシュ終了を示す表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ４８０５Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０２Ｒの処理において、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂがオフである（即ち、小当たり遊技中にＶ入賞している）と判別した場合には（Ｓ４８０２Ｒ：Ｎｏ）、大当たり遊技開始を示す表示用小当たり終了コマンドを設定し（Ｓ４８０３Ｒ）、本処理を終了する。

【４６６４】

Ｓ４８０１Ｒの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４８０１Ｒ：Ｎｏ）、次に、Ｖ通過コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４８０６Ｒ）、Ｖ通過コマンドを受信した（即ち、Ｖ入賞した）と判別した場合には（Ｓ４８０６Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり遊技開始から４秒経過したかを判別し（Ｓ４８０７Ｒ）、小当たり遊技開始から４秒経過していない、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合には（Ｓ４８０７Ｒ：Ｎｏ）、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃをオンに設定し（Ｓ４８０８Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８０７Ｒの処理において、小当たり遊技開始から４秒経過したと判別した場合には（Ｓ４８０７Ｒ：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４８０９Ｒ）、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒ

ｃをオフに設定し（Ｓ４８１０Ｒ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂをオフに設定し（Ｓ４８１１Ｒ）、本処理を終了する。なお、本第１２制御例では、小当たり遊技において、小当たり遊技開始から４秒間は、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様である案内報知演出が実行され、その案内報知演出の実行中もＶ入賞口６５０ａに遊技球を入球（Ｖ入賞）させることが可能に構成している。これにより、小当たり遊技が開始されてからＶ入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるため、単位時間当たりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。一方で、案内報知演出の実行途中でＶ入賞し、Ｖ入賞演出が実行されると、遊技の経験が浅い遊技者は何が起きたのか分からないという状況が生起し得る虞があるため、本第１２制御例では、案内報知演出が終了するまでの期間はＶ入賞してもＶ入賞演出を実行せずに、案内報知演出が終了してから（小当たり遊技開始から４秒経過してから）Ｖ入賞に基づくＶ入賞演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【４６６５】

次に、図１７１３を参照して、変動表示設定処理（Ｓ４１０２Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１３は、この変動表示設定処理（Ｓ４１０２Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（Ｓ４１０２Ｒ）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図１７０５参照）の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理（Ｓ４１０２Ｒ）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ）がオンかを判別する（Ｓ５１０１Ｒ）。そして、変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ）がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１０１Ｒ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５１０６Ｒの処理へ移行する。一方、変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ）がオンであると判別した場合（Ｓ５１０１Ｒ：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ）をオフに設定し（Ｓ５１０２Ｒ）、次いで、コマンド判定処理（図１７０６のＳ４１０１Ｒ参照）において抽出した変動パターンを取得し（Ｓ５１０３Ｒ）、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し（Ｓ５１０４Ｒ）、Ｓ５１０４Ｒの処理によって決定された各種演出態様を含む表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５１０５Ｒ）、Ｓ５１０６Ｒの処理に移行する。なお、変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｒ）の詳細については図１７１４を参照して後述する。Ｓ５１０６Ｒの処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅがオンかを判別する（Ｓ５１０６Ｒ）。そして、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５１０６Ｒ：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンであると判別した場合（Ｓ５１０６Ｒ：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５１０７Ｒ）、抽出した停止種別を取得し（Ｓ５１０８Ｒ）次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別をそのまま設定し（Ｓ５１０９Ｒ）、表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５１１０Ｒ）、本処理を終了する。

【４６６６】

次に、図１７１４を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１４は、この変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｓ５１０４Ｒ）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在設定されている遊技状態を読み出し（Ｓ５２０１Ｒ）、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）であるかを判別する（Ｓ５２０２Ｒ）。通常状

態であると判別した場合には（Ｓ５２０２Ｒ：Ｙｅｓ）、今回の特図変動が特図２変動であるかを判別し（Ｓ５２０３Ｒ）、特図２変動ではない（特図１変動である）と判別した場合には（Ｓ５２０３Ｒ：Ｎｏ）、特図１変動演出設定処理を実行し（Ｓ５２０４）、本処理を終了する。特図１変動演出設定処理（Ｓ５２０４Ｒ）の詳細な説明については、図１７１５を参照して後述する。一方、Ｓ５２０３Ｒの処理において、今回の特図変動が特図２変動であると判別した場合には（Ｓ５２０３Ｒ：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻し用の演出態様を決定し（Ｓ５２０５Ｒ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２０２Ｒの処理において、設定されている遊技状態が通常状態ではない（即ち、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）である）と判別した場合には（Ｓ５２０２Ｒ：Ｎｏ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ５２０６Ｒ）、本処理を終了する。

【４６６７】

以上、説明をした通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、第２特別図柄抽選（特図２抽選）が実行されてから、その特図２抽選の結果が報知されるまでの期間である第２特別図柄変動期間に対応させて実行される特図２変動演出の演出態様を、特図２抽選が実行された時点における遊技状態（通常状態または時短状態）に応じて異ならせて決定可能に構成している。具体的には、特図２抽選が実行された時点における遊技状態が通常状態である場合、即ち、時短状態中に獲得した第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を用いた特図２抽選が、時短状態が終了した後の通常状態にて実行された場合には、時短状態が再度設定されることを目指す引き戻し演出の演出態様が特図２変動演出の演出態様として決定され、特図２抽選が時短状態中に実行された場合には、実行中のラッシュモード（上位ラッシュモード、通常ラッシュモード）に応じた演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第２特別図柄抽選の結果に対応して実行される特図２変動演出の演出態様を、遊技の状況に応じて異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。

【４６６８】

次に、図１７１５を参照して、特図１変動演出設定処理（Ｓ５２０４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１５は、特図１変動演出設定処理（Ｓ５２０４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この特図１変動演出設定処理（Ｓ５２０４Ｒ）は、特図１（第１特別図柄）の変動演出を設定する処理である。本第１２制御例におけるパチンコ機１０は、通常状態において実行される第１特別図柄の変動演出パターン（特図１変動演出パターン）として、遊技者に枠ボタン２２を押下させる押下演出パターンを設定可能に構成しており、より具体的には、上述した宝箱演出（図１６６４～図１６６８参照）の押下演出パターンを設定可能に構成している。特図１変動演出設定処理（Ｓ５２０４Ｒ）が実行されると、まず、従変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して、今回実行する演出パターンを特定する（Ｓ５３０１Ｒ）。次に、Ｓ５３０１の処理において、特定した演出パターンは宝箱演出を含む演出パターンであるか判別する（Ｓ５３０２Ｒ）。Ｓ５３０２Ｒの処理において、特定した演出パターンは宝箱演出を含む演出パターンであると判別した場合には（Ｓ５３０３Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出設定処理（Ｓ５３０３Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出設定処理（Ｓ５３０３Ｒ）の詳細な説明については、図１７１６を参照して後述する。一方、Ｓ５３０２Ｒの処理において、特定した演出パターンは宝箱演出を含む演出パターンではないと判別した場合には（Ｓ５３０２Ｒ：Ｎｏ）、その他演出パターンに対応する演出態様を決定し（Ｓ５３０４Ｒ）、本処理を終了する。

【４６６９】

次に、図１７１６を参照して、宝箱演出設定処理（Ｓ５３０３Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１６は、この宝箱演出設定処理（Ｓ５３０３Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出設定処理（Ｓ５３０３Ｒ）では、上述した宝箱演出（図１６６４～図１６６８参照）を含む演出パターンが選択された場合に、宝箱演出の演出結果態様を決定する処理が実行される。宝箱演出設定処理（Ｓ５３０３Ｒ）が実行されると、

まず、従変動パターン選択テーブル２２２ａを参照して、決定されたボタン演出期間を特定する（Ｓ５４０１Ｒ）。次に、Ｓ５４０１Ｒの処理によって特定したボタン演出期間と、今回の特別図柄変動に対応する特図抽選結果（特図１抽選の結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆとの値に基づいて、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａを参照して宝箱結果演出態様を決定する（Ｓ５４０２Ｒ）。図１６８４に示した通り、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａには、宝箱結果演出態様として、宝箱演出が実行されない結果演出態様（「演出なし」）と、宝箱演出が実行される結果演出態様（「チャンス？」，「リーチ！」，「ＳＰリーチ」，「激熱！」）と、が規定されている。つまり、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて宝箱演出の演出パターンが決定された場合であっても、Ｓ５４０２Ｒの処理結果によっては、宝箱演出を実行しない演出パターンを設定することができるように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理によって決定された変動パターンと、宝箱演出の実行有無との関連性を遊技者に把握させ難くすることができるため、意外性のある演出を実行することができる。

【４６７０】

なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、図１６８４に示した通り、宝箱演出の演出結果態様を選択する際に参照される宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａの一部に対して、宝箱演出が実行されない結果演出態様が規定されている構成を有しているが、これに限ること無く、宝箱演出の演出パターンが決定された場合には、必ず宝箱演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、Ｓ５４０２Ｒの処理結果として「演出なし」が連続して選択されてしまうことにより宝箱演出の実行頻度が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【４６７１】

図１７１６に戻って説明を続ける。Ｓ５４０２Ｒの処理において、決定した宝箱結果演出態様は「演出なし」であるか判別する（Ｓ５４０３Ｒ）。Ｓ５４０３Ｒの処理において、決定した宝箱結果演出態様が「演出なし」であると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出を実行しないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５４０３Ｒの処理において、決定した宝箱結果演出態様は「演出なし」ではないと判別した場合には（Ｓ５４０３Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出を実行するためのＳ５４０４ＲからＳ５４０８Ｒの処理を実行する。具体的には、まず、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値を「４０００」に設定する（Ｓ５４０４Ｒ）。次に、特定したボタン演出期間に基づいてボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を「５０００」に設定し（Ｓ５４０５Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を「１」に設定し（Ｓ５４０６Ｒ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を「０」に設定する（Ｓ５４０７Ｒ）。そして、決定した宝箱結果演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５４０８Ｒ）、本処理を終了する。

【４６７２】

つまり、上述したＳ５４０４ＲからＳ５４０８Ｒの処理を実行することで、変動演出が開始されてから４秒経過した時点で枠ボタン２２への押下操作が有効に判別される枠ボタン有効期間として５秒が設定される宝箱演出が実行される。なお、図１６７２を参照して上述した通り、変動演出が開始されてから枠ボタン有効期間が設定されるまでの４秒間が計測されるボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値が「２０００」まで減算された時点、即ち、変動演出が開始されてから２秒経過した時点で、間も無く宝箱演出に対応する枠ボタン有効期間が設定されることを遊技者に案内するための演出態様である宝箱演出開始画面（図１６６４（ａ）参照）が表示される。

【４６７３】

次に、図１７１７を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０３Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１７は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０３Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０３Ｒ）は、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１７０５参照）の一処理であり、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させ

るために、枠ボタン２２や選択ボタン６００の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０３Ｒ）が実行されると、まず、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンへの操作があるかを判別する（Ｓ６００１Ｒ）。なお、本第１２制御例では、選択ボタン６００が音量調整ボタン、光量調整ボタンを兼ねており、上ボタン６００ｂと、下ボタン６００ｄを音量調整ボタン、右ボタン６００ｃと、左ボタン６００ｅを光量調整ボタンとしている。Ｓ６００１Ｒの処理において、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンへの操作があると判別した場合には（Ｓ６００１Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、待機状態（デモ画面表示中）であるかを判別する。待機状態であると判別した場合には（Ｓ６００２Ｒ：Ｙｅｓ）、遊技環境格納エリア２２３Ｒｊに格納されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し（Ｓ６００３Ｒ）、更新後の環境情報に対応する態様を決定し（Ｓ６００４Ｒ）、Ｓ６００７Ｒの処理に移行する。なお、本第１２制御例では、待機状態中にのみ遊技環境（音量・光量）を調整可能に構成したが、これに限るものではなく、選択ボタン６００を用いた変動演出が実行されていない期間であれば、特別図柄の変動表示中であっても遊技環境を調整可能に構成しても良い。このように構成することで、待機状態にするために遊技球の発射を一時的に中断させることなく、遊技者の任意のタイミングで遊技環境を調整できるため、遊技者に快適な遊技環境で遊技させ易くなる。

【４６７４】

Ｓ６００２Ｒの処理において、待機状態ではないと判別した場合には（Ｓ６００２Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６００１Ｒの処理において、音量調整ボタン、又は光量調整ボタンへの操作があると判別した場合には（Ｓ６００１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６００５Ｒ）を実行する。宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６００５Ｒ）の詳細な説明については、図１７１８を参照して後述する。次に、その他演出ボタン押下に対応する演出態様を決定し（Ｓ６００６Ｒ）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６００７Ｒ）、本処理を終了する。

【４６７５】

次に、図１７１８を参照して、宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６００５Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１８は、宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６００５Ｒ）の内容を示したフローチャートである。この宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６００５Ｒ）では、宝箱演出を含む変動パターンの特図変動演出が実行されている状況において、時間経過に応じて各種演出態様を決定する処理や、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に行われた枠ボタン２２への押下操作に基づく演出態様を決定する処理が実行される。宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６００５Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は０であるか判別する（Ｓ６１０１Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇが０であると判別した場合には（Ｓ６１０１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出が実行されていない状況であるため、そのまま本処理を終了する。一方、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は０ではない（１または２である）と判別した場合は（Ｓ６１０１Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出を含む変動パターンの特図変動演出が実行されている状況であるため、実行中の宝箱演出の演出内容を更新させるための各種処理が実行される。具体的には、まず、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は０であるか判別する（Ｓ６１０２Ｒ）。即ち、現在が、変動演出が開始されてから宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定されるまでの待機時間中であるかを判別する。Ｓ６１０２Ｒの処理において、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、現在が待機時間中であるため、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値を１減算し（Ｓ６１０３Ｒ）、次に、Ｓ６１０３Ｒの処理において減算したボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は「２０００」であるか判別する（Ｓ６１０４Ｒ）。ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は「２０００」ではない（「２０００」よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ６１０４Ｒ：Ｎｏ）、変動演出が開始されてからの経過時間が２秒に到達していない状況であるため、そのまま本処理を終了する。

【４６７６】

一方、Ｓ６１０４Ｒの処理において、減算後のボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値

は「２０００」である（変動演出が開始されてから２秒が経過した）と判別した場合には（Ｓ６１０４Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出開始に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ６１０５Ｒ）、本処理を終了する。宝箱演出開始に対応した表示用コマンドが設定されると、第３図柄表示装置８１の表示画面に宝箱演出の開始画面（図１６６４（ａ）参照）が表示される。なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、変動演出が開始されてから宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定されるまでの待機時間（ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値）を計測する手段（Ｓ６１０３Ｒ参照）によって、変動演出が開始されてから宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定されるまでの残時間が２秒（ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値が「２０００」）となったことを条件に宝箱演出の開始画面を表示するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が開始されてから宝箱演出の開始画面を表示させるまでの待機時間を計測するための専用の計測手段を設けるように構成しても良い。このように構成した場合には、変動演出が開始されてから宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定されるまでの期間の長さに関わらず、宝箱演出の開始画面が表示される期間の長さを容易に変更することができる。

【４６７７】

一方、Ｓ６１０２Ｒの処理においてボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は０であると判別した場合（Ｓ６１０２Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、宝箱演出を含む特図変動演出が実行されている状況であって、現在が少なくとも待機期間中では無い（宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定された以降の期間である）と判別した場合は、次に、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０であるか判別する（Ｓ６１０６Ｒ）。ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｎｏ）、現在が宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定されている状況であるため、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を１減算し（Ｓ６１０７Ｒ）、次に、Ｓ６１０７Ｒの処理において減算したボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は「２０００」以上であるか判別する（Ｓ６１０８Ｒ）。

【４６７８】

つまり、Ｓ６１０８Ｒの処理では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の開始が設定されてから３秒が経過していないか（現在が枠ボタン有効期間における前半期間であるか）を判別する。Ｓ６１０８Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は「２０００」以上であると判別した場合（Ｓ６１０８Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、現在が枠ボタン有効期間における前半期間であると判別した場合は、宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６１０９Ｒ）を実行し、その後、本処理を終了する。宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６１０９Ｒ）の詳細な説明については、図１７１９を参照して後述する。一方、Ｓ６１０８Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は「２０００」以上ではないと判別した場合（Ｓ６１０８Ｒ：Ｎｏ）、即ち、現在が枠ボタン有効期間の前半期間では無いと判別した場合は、次に、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は「１」以上であるか判別する（Ｓ６１１０Ｒ）。即ち、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間であるかを判別する。Ｓ６１１０Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ６１１０Ｒ：Ｙｅｓ）、現在が枠ボタン有効期間の後半期間であるため宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６１１１Ｒ）を実行し、本処理を終了する。

【４６７９】

宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６１１１Ｒ）の詳細な説明については、図１７２０を参照して後述する。一方、Ｓ６１１０Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は「１」以上ではない（「０」である）と判別した場合には（Ｓ６１１０Ｒ：Ｎｏ）、次に、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「２」であるか判別する（Ｓ６１１２Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は「２」であると判別した場合（Ｓ６１１２Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、演出カウンタ２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄとの値に基づいて、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃ（図１６８５（ｂ）参照）を参照して、後半

結果表示秒数を決定し（Ｓ６１１３Ｒ）、決定した後半結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６１１４Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅとの値を０に設定し（Ｓ６１１５Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１１２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が２ではないと判別した場合（Ｓ６１１２Ｒ：Ｎｏ）、即ち、宝箱演出の枠ボタン有効期間が経過したタイミングで遊技者が枠ボタン押下を一度もしていない状況であった場合には、宝箱演出の演出結果を表示するための演出態様を設定すること無く、上述したＳ６１１５Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。

【４６８０】

上述した通り、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の何れかのタイミング（前半期間、または後半期間）にて遊技者が枠ボタンを押下操作しない限り、宝箱演出の演出結果（宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａを参照して決定された演出態様）が報知されること無く、宝箱演出が終了するように構成している。このように構成することで、宝箱演出の演出結果に基づいて、実行中の変動演出に対応する特別図柄抽選の結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、枠ボタン２２を積極的に押下操作させ易くすることができ、遊技者の遊技へと参加意欲を高めることができる。なお、これに限ること無く、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて遊技者が最初の枠ボタン押下を行わなかった場合（Ｓ６１１２Ｒ：Ｎｏ）であっても、宝箱演出の演出結果が報知されるように構成しても良い。この場合、例えば、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａを参照して決定された演出態様とは異なる演出態様で宝箱演出の演出結果を報知するように構成しても良いし、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａを参照して決定された演出態様を用いて宝箱演出の演出結果を報知するように構成しても良い。さらに、宝箱演出の演出結果が報知されるまでの結果表示期間として、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて遊技者が最初の枠ボタン押下を行った場合に比べて、比較的長い結果表示期間が設定されるように構成すると良い。つまり、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて遊技者が枠ボタンを押下操作した場合のほうが、押下操作しなかった場合よりも短い結果表示期間が設定され易くなるように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて積極的に枠ボタン２２を押下操作させ易くすることができる。

【４６８１】

次に、図１７１９を参照して、宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６１０９Ｒ）の処理内容について説明する。図１７１９は、宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６１０９Ｒ）の内容を示したフローチャートである。この宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６１０９Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間として設定される「５秒」の期間の内の前半期間である「３秒」における枠ボタン２２への押下操作に対する各種制御処理（宝箱演出の演出結果が報知されるまでの結果表示期間（秒数）を設定する処理が実行される。具体的には、宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６１０９Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６１３１Ｒ）。枠ボタンの押下がないと判別した場合には（Ｓ６１３１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６１３１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂ（図１６８５（ａ）参照）を参照し、前半押下結果表示秒数を決定し（Ｓ６１３２Ｒ）、決定した前半押下結果表示秒数の表示用コマンドを設定する（Ｓ６１３３Ｒ）。前半押下結果表示秒数の表示用コマンドが設定されると、第３図柄表示装置８１の表示画面において、図１６６５（ｂ）～図１６６６（ｂ）に示した枠ボタン有効期間の前半期間の押下時演出が、Ｓ６１３２Ｒの処理によって決定された秒数に応じて表示される。そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値とを０に設定し（Ｓ６１３４Ｒ）、本処理を終了する。

【４６８２】

次に、図１７２０を参照して、宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６１１１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７２０は、宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６１１１Ｒ）の処理内容を

示したフローチャートである。宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６１１１Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち前半期間である「３秒」以内に、枠ボタン２２の押下が実行されずに後半期間である「２秒」以内にボタン押下が何回実行されたか計測する処理を実行する。宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６１１１Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２への押下操作があったかを判別する（Ｓ６１６１Ｒ）。枠ボタン２２への押下操作がないと判別した場合には（Ｓ６１６１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１６１Ｒの処理において、枠ボタン２２への押下操作があったと判別した場合には（Ｓ６１６１Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は「１」であるか判別する（Ｓ６１６２Ｒ）。即ち、実行中の宝箱演出の状況が、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値「１」に対応する状況（宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間であって、最初の枠ボタン押下が行われていない状況）であるか、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値「２」に対応する状況（宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間にて最初の枠ボタン押下が実行された後における枠ボタン有効期間の残期間に対応する状況）であるかを判別する。なお、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は、宝箱演出の進展に応じて「０」から「２」の３段階へと変化するように構成しているが、Ｓ６１６２Ｒの処理は、前提として、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「０」の状況では実行されることの無い処理であるため、Ｓ６１６２Ｒの処理では、上述した通り、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」または「２」となる。

【４６８３】

宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は「１」であると判別した場合には（Ｓ６１６２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間中に枠ボタン２２を押下操作した場合であるため、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「２」を設定し（Ｓ６１６３Ｒ）、宝箱演出の後半演出に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６１６４Ｒ）、本処理を終了する。宝箱演出の後半演出に対応する表示用コマンドが設定されると、第３図柄表示装置８１の表示画面において、図１６６７（ａ）に示した枠ボタン有効期間の後半期間の押下演出の開始画面が表示される。一方、Ｓ６１６２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は「１」ではないと判別した場合には（Ｓ６１６２Ｒ：Ｎｏ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を１加算し（Ｓ６１６５Ｒ）、表示用ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ６１６６Ｒ）、本処理を終了する。表示用ボタン押下コマンドが設定されると、宝箱演出の後半期間において、小表示領域Ｄｍ１には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に対応して回数表示態様が更新される。

【４６８４】

次に、図１７２１を参照して、Ｖ入賞後処理（Ｓ４１０４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７２１は、Ｖ入賞後処理（Ｓ４１０４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。Ｖ入賞後処理（Ｓ４１０４Ｒ）は、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（４秒以内）に遊技球が特定領域を通過した場合に、遊技球が特定領域を通過したことを遊技者に報知するためのＶ演出を実行するための処理が実行される。Ｖ入賞後処理が実行されると、まず、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃはオンであるか判別する（Ｓ４７６１Ｒ）。Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃはオンではないと判別した場合には（Ｓ４７６１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４７６１Ｒの処理において、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃはオンであると判別した場合には（Ｓ４７６１Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂはオンであるか判別する（Ｓ４７６２Ｒ）。小当たり注意フラグ２２３Ｒｂはオンではないと判別した場合には（Ｓ４７６２Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４７６２Ｒの処理において、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂがオンであると判別した場合には（Ｓ４７６２：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の開始から４秒経過しているか判別する（Ｓ４７６３Ｒ）。小当たり遊技の開始から４秒経過していないと判別した場合には（Ｓ４７６３Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４７６３Ｒの処理において小当たり開始から４秒経過していると判別した場合には、（Ｓ４７６３Ｒ：Ｙｅｓ）、小当たり注意フラグ２２３Ｒｂをオフに設定し（Ｓ４７６４Ｒ）、Ｖ入賞済フラグ２２３Ｒｃをオフに設定し（Ｓ４７６５Ｒ）、表示用Ｖ演出コマンドを設定し（Ｓ４７６６Ｒ）、本処理を終了する。表示用Ｖ演出コマンドが設定されると、遊技球が特定領域を通過したこ

とを遊技者に報知するためのＶ演出が、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される。

【４６８５】

なお、本第１２制御例では、宝箱演出における枠ボタン有効期間のうち前半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、即座にボタン演出が実行されるよう構成したが、これに限ることなく、宝箱演出における枠ボタン有効期間のうち前半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン有効期間が延長されてしまうように構成してもよい。このように、ボタン有効期間のうち枠ボタン２２を押下したタイミングが特定の期間であった場合に、枠ボタン有効期間が延長されてしまうことで、遊技者は枠ボタン２２の押下タイミングに対して注意を払って枠ボタン２２を押下するため、より宝箱演出に集中して遊技を実行することができ、宝箱演出の興趣を向上することができる。

【４６８６】

また、宝箱演出における枠ボタン有効期間のうち前半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン有効期間が短縮されるよう構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン有効期間における後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２に対する押下操作回数に基づいてボタン演出の演出期間を決定可能に構成していても、残枠ボタン有効期間が短くなってしまうため、残枠ボタン有効期間中における枠ボタン２２の押下できる回数が少なくなってしまい、短い期間で演出結が表示されなくなり、遊技者にとって不利な状態となってしまう。よって、遊技者は枠ボタン２２の押下タイミングに対して注意を払って枠ボタン２２を押下するため、より宝箱演出に集中して遊技を実行することができ、宝箱演出の興趣を向上することができる。

【４６８７】

また、本第１２制御例では、枠ボタン有効期間における後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２に対する押下操作回数に基づいてボタン演出の演出期間を決定可能に構成しているが、押下操作回数に基づくことに限ることなく、押下タイミングによって、演出期間を異ならせるよう構成してもよい。よって、遊技者は枠ボタン２２の押下タイミングに対して注意を払って枠ボタン２２を押下するため、より宝箱演出に集中して遊技を実行することができ、宝箱演出の興趣を向上することができる。

【４６８８】

また、本第１２制御例では、枠ボタン有効期間における後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２に対する押下操作回数に基づいてボタン演出の演出期間だけではなく、次の特別図柄の変動において、宝箱演出が実行されるかどうかを決定することが可能に構成してもよい。このように構成することで、宝箱演出の演出結果だけではなく、更に、次の特別図柄の変動においても宝箱演出が実行されるか否かも注視することができ、宝箱演出の興趣を向上することができる。

【４６８９】

また、本第１２制御例では、１の特別図柄変動演出において、宝箱演出を含む演出パターンを実行可能に構成したが、これに限ることなく、複数の特別図柄の変動演出に跨がって実行されるように構成してもよい。また、実行されている特別図柄の演出の次の演出において、宝箱演出が実行される場合には、次の特別図柄の変動演出において宝箱演出が実行されることを遊技者に示唆する示唆態様を表示するよう構成してもいい。このように構成することで、実行されている特別図柄の変動演出だけではなく、次に、実行される特別図柄変動演出に対しても期待感を持って遊技を実行することができる。

【４６９０】

また、本第１２制御例では、宝箱演出の宝箱結果演出態様として、「チャンス？」、「リーチ」、「ＳＰリーチ」、「激熱！」の宝箱結果演出態様が表示されるよう構成しているが、宝箱演出が実行される場合に、この宝箱結果演出態様の表示履歴を遊技者が認識可能に表示するよう構成してもよい。例えば、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに「

チャンス×３」、「激熱！×１」などの履歴態様を表示するようにしてもいい。このように、構成することで遊技者に今までの遊技に対する達成感などを与えることができ、より意欲的に宝箱演出に遊技者を参加させることができる。

【４６９１】

以上、説明をした通り、本第１２制御例では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて枠ボタン２２への最初の枠ボタン押下を行った場合には、残りの枠ボタン有効期間（残有効期間）を消去して即座に宝箱開放中演出が開始されるように構成し、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間にて枠ボタン２２への最初の枠ボタン押下を行った場合には、残りの枠ボタン有効期間（残有効期間）が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作タイミングに応じて宝箱開放中演出を開始させるタイミングを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、枠ボタン押下操作を行うタイミングを選択させる楽しみを提供することができる。

【４６９２】

なお、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合に残枠ボタン有効期間を消去して即座に宝箱開放中演出を開始させる処理が実行され、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合に残枠ボタン有効期間の経過を待ってから宝箱開放中演出を開始させる処理が実行されるように構成しているが、枠ボタン押下操作タイミングに応じて宝箱開放中演出を開始させる処理の内容を異ならせれば良く、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合に残枠ボタン有効期間の経過を待ってから宝箱開放中演出を開始させる処理が実行され、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合に残枠ボタン有効期間を消去して即座に宝箱開放中演出を開始させる処理が実行されるように構成しても良い。また、宝箱演出の枠ボタン有効期間における最初の枠ボタン押下操作タイミングでは無く、最初に行った枠ボタン押下操作内容によって宝箱開放中演出を開始させる処理の内容を異ならせても良い。

【４６９３】

加えて、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、最初の枠ボタン押下操作が行われた後も残枠ボタン有効期間が継続する場合において、その残枠ボタン有効期間にて行われた枠ボタン押下操作（追加枠ボタン押下操作）の回数を計数する計数手段を有しており、残枠ボタン有効期間が経過した時点における計数手段の計数結果（追加枠ボタン押下操作の回数）に基づいて、残枠ボタン有効期間経過後に開始される宝箱開放中演出の演出期間の長さを決定可能に構成している。具体的には、残枠ボタン有効期間中に行われた追加枠ボタン押下操作の回数が多くなるほど、宝箱開放中演出の演出期間として短い時間が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、いち早く宝箱演出の演出結果を把握したい遊技者（対応する特別図柄抽選の結果に関する情報を取得したい遊技者）のうち、枠ボタン有効期間が設定された直後に最初の枠ボタン押下操作を行うことができなかった遊技者に対して、追加枠ボタン押下操作を行わせ易くすることができる。なお、追加枠ボタン押下操作の回数と決定される宝箱開放中演出の演出期間の長さとの関係性についてはこれに限ること無く、追加枠ボタン押下操作の回数が少ない程、宝箱開放中演出の演出期間の長さが短くなり易くなるように構成しても良いし、追加枠ボタン押下操作の回数が所定回数（例えば、５回）である場合が宝箱開放中演出の演出期間として最も短い長さを決定し易く、その所定回数（例えば、５回）よりも追加枠ボタン押下操作の回数が少ない場合、或いは、多い場合には、所定回数の追加枠ボタン押下操作が行われた場合よりも宝箱開放中演出の演出期間として最も短い長さを決定し難くなるように構成しても良い。このように、追加枠ボタン押下操作の回数と決定される宝箱開放中演出の演出期間の長さとの関係性にバリエーションを持たせることで、決定される宝箱開放中演出の演出期間の長さに意外性を持たせることができる。

【４６９４】

さらに、残枠ボタン有効期間中に行われた追加枠ボタン押下操作の回数が所定条件を満たした場合には、枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合よりも宝箱演出の演出結果が報知されるタイミングが早くなるように構成している。つまり、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合における宝箱演出の演出結果が報知されるタイミング、具体的には、枠ボタン有効期間が設定された直後に最初の枠ボタン押下操作を行うことで、残枠ボタン有効期間をクリアし、宝箱開放中演出（最短で１０秒）を開始させた後、宝箱開放中演出の演出期間が終了し、宝箱演出の演出結果が表示されるタイミング（枠ボタン有効期間が設定されてから約１０秒が経過したタイミング）よりも、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合における宝箱演出の演出結果が報知されるタイミング、具体的には、枠ボタン有効期間（５秒）の後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行い、残枠ボタン有効期間が経過したタイミング（枠ボタン有効期間が設定されてから５秒が経過したタイミング）にて、追加枠ボタン押下操作の回数が５回である場合に決定される演出期間（０．１秒）が経過し、宝箱演出の演出結果が報知されるタイミング（枠ボタン有効期間が設定されてから約５秒が経過したタイミング）の方が、枠ボタン有効期間が設定されてから宝箱演出の演出結果が報知されるまでの期間よりも短くなるように構成している。このように構成することで、いち早く宝箱演出の演出結果を把握したい遊技者（対応する特別図柄抽選の結果に関する情報を取得したい遊技者）に対して、宝箱演出の枠ボタン有効期間においてどのタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行うかを選択させる楽しみを提供することができる。

【４６９５】

＜第１２制御例の別例１＞

次に、図１７２２から図１７４０を参照して、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動に対応して実行される特別図柄変動演出の一部として、遊技者に枠ボタン２２を押下操作させるボタン演出として宝箱演出を実行可能に構成していた。具体的には、枠ボタン２２に対する押下操作が有効に判別される期間として５秒間の枠ボタン有効期間が設定され、枠ボタン有効期間の前半期間（３秒間）に枠ボタン２２に対する押下操作が行われた場合、即ち、枠ボタン前半操作時には枠ボタン有効期間の残期間（残ボタン有効期間）をクリアして宝箱開放中演出が実行され、枠ボタン有効期間の後半期間（２秒間）に枠ボタン２２に対する押下操作が行われた場合、即ち、枠ボタン後半操作時には枠ボタン有効期間の残期間（残ボタン有効期間）が経過した後に宝箱開放中演出が実行されるように構成していた。さらに、枠ボタン前半操作時には宝箱開放中演出の演出期間として所定の長さ（１０秒～１５秒）が決定され、枠ボタン後半操作時には宝箱開放中演出の演出期間として枠ボタン前半操作時よりも短い長さ（１秒～５秒）が決定されるように構成し、宝箱開放中演出が終了した後に宝箱演出の演出結果が報知されるように構成することで、宝箱演出の演出結果をいち早く把握したい遊技者に対して、宝箱演出の枠ボタン有効期間中において、どのタイミングで枠ボタン２２に対する押下操作を実行するかを選択させる楽しみを提供可能に構成していた。

【４６９６】

さらに、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０では、枠ボタン後半操作時における残ボタン有効期間に行われた枠ボタン操作回数に応じて宝箱開放中演出の演出期間を異ならせて決定可能に構成しており、具体的には、残ボタン有効期間に行われた枠ボタン操作回数が多い程、短い演出期間（１秒）が決定され易くなるように構成していた。このように構成することで、遊技者による枠ボタン押下操作結果によって、枠ボタン前半操作時よりも枠ボタン後半操作時のほうが早いタイミングで宝箱演出の演出結果が報知され易くすることが可能となるため、宝箱演出の演出結果をいち早く把握したい遊技者に対して、枠ボタン有効期間における最初の枠ボタン押下操作のタイミングを遅らせるといった斬新な遊技性を提供することができるものであった。

【４６９７】

これに対して、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、枠ボタン有効期間（例えば、５秒）を３つの期間（前半期間（例えば３秒）、中盤期間（例えば１秒）、後半期間（例えば１秒））に区分けし、中盤期間において最初に枠ボタン押下操作が行われた場合に、他の期間とは異なる制御を実行可能に構成している点で相違している。さらに、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作が行われた場合（枠ボタン中盤操作時）、及び、後半期間に最初の枠ボタン押下操作が行われた場合（枠ボタン後半操作時）に、上述した第１２制御例のパチンコ機１０における枠ボタン後半操作時と同様に残ボタン有効期間が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成しており、残ボタン有効期間中における枠ボタン押下操作回数に応じて宝箱開放中演出の演出期間を異ならせることができるように構成している。さらに、枠ボタン中盤操作時における残ボタン有効期間と、枠ボタン後半操作時における残ボタン有効期間とで、残ボタン有効期間中における枠ボタン押下操作回数の増加のさせ易さを異ならせることができるように構成している。このように構成することで、残ボタン有効期間における枠ボタン２２に対する押下操作についてもバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。

【４６９８】

さらに、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、枠ボタン中盤操作時における残ボタン有効期間中や、枠ボタン後半操作時における残ボタン有効期間中に、枠ボタン２２とは異なる操作手段である中ボタン６００ａに対して所定操作（有効期間クリア操作）を行うことで残ボタン有効期間を途中でクリアすることができるように構成している。そして有効期間クリア操作によって残ボタン有効期間をクリアした場合には、クリアされるまでの残ボタン有効期間にて行われた枠ボタン押下操作回数に基づいて宝箱開放中演出の演出期間が決定されるように構成している。このように構成することで、残ボタン有効期間における枠ボタン押下操作回数と、残ボタン有効期間のクリア操作タイミングとに応じて宝箱演出の演出結果が報知されるタイミングを異ならせることができるため、宝箱演出の演出結果をいち早く把握しようとしている遊技者に対してパチンコ機１０に搭載されている各種操作手段（枠ボタン２２、中ボタン６００ａ）を工夫して操作させる楽しみを提供することができる。

【４６９９】

＜第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の演出内容について＞

次に、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出とは異なる演出の内容について説明をする。上述した通り、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、宝箱演出の内容を一部変更している点で相違しているため、宝箱演出のうち上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０とは相違している演出内容について説明をする。なお、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出の演出内容のうち、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出と同一の演出内容については、その説明を省略する。

【４７００】

ここで、図１７２２及び図１７２３を参照して、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）として、前半期間（３秒）、中盤期間（１秒）、後半期間（１秒）が設定された場合を例に挙げて演出内容について説明をする。まず、図１７２２（ａ）は、枠ボタン有効期間の中盤期間であって、最初の枠ボタン押下操作が行われていない場合に表示されるボタン押下待機画面の一例を示した図である。図１７２２（ａ）に示した通り、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間においては、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間であって、最初の枠ボタン押下操作が行われていない場合に表示されるボタン押下待機画面（図１６６５（ａ）参照）と同一の表示画面が表示されるため、現在が枠ボタン有効期間の中盤期間であるか後半期間であるかを第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様から容

易に把握することができず、タイムゲージ９１０の残時間ゲージ９１０ａの表示領域が占める割合に基づいて中盤期間であるか後半期間であるかを予測することになる。よって、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて行う最初の枠ボタン押下操作をどのタイミングで実行するかを選択する楽しみを提供することができる。

【４７０１】

次いで、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間、或いは後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、図１７２２（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１７２２（ｂ）は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間、或いは、後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合に表示される連打中画面の一例を示した図である。図１７２２（ｂ）に示した通り、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間、或いは後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に対応して表示される連打中画面として、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出中に表示される連打中画面（図１６６７（ａ）参照）と同様の表示画面が表示される。なお、図１６６７（ａ）に示した連打中画面と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１７２２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右側には小表示領域ＨＲ１１が形成され、残ボタン有効期間をクリアするためのクリア操作の内容を案内するための案内表示態様として、選択ボタン６００を模したボタンアイコンと、「中ボタンですぐに中身が分かるよ」の文字が表示される。また、クリア操作の内容が中ボタン６００ａに対する押下操作であることを示すために小表示領域ＨＲ１１に表示されるボタンアイコンのうち、中ボタン６００ａに対応する箇所のみが他のボタンに対応する箇所とは異なる表示態様（図では斜線で表示）で表示されている。このように構成することで、残ボタン有効期間（残時間ゲージ９１０ａの表示領域に対応する残時間）を用いて枠ボタン２２への押下操作を継続して実行するか、中ボタン６００ａを押下操作することで宝箱開放中演出へと移行するかを遊技者に任意に選択させることが可能であることを分かり易く把握させることができる。

【４７０２】

なお、図１７２２（ｂ）に示した状況では、残ボタン有効期間にて一度も枠ボタン押下操作が行われておらず、小表示領域Ｄｍ１には「押下×０」が表示されている。よって、図１７２２（ｂ）に示した表示画面が表示されている状況で中ボタン６００ａを押下操作（クリア操作）した場合には、その時点で残ボタン有効期間がクリアされ、残ボタン有効期間における枠ボタン押下操作回数が「０回」に対応する演出期間で宝箱開放中演出が実行されることになる（図１７２３参照）。

【４７０３】

次に、図１７２４から図１７２６を参照して、本第１２制御例の別例１における宝箱演出の流れについて説明をする。図１７２４は、枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合における宝箱演出の流れの一例を示した図であって、図１７２５は、枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合であって、残ボタン有効期間にて中ボタンを押下した場合の宝箱演出の流れの一例を示した図であって、図１７２６は、枠ボタン有効期間の後半期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合における宝箱演出の流れの一例を示した図である。なお、これらの図に記載されている内容のうち、上述した第１２制御例において説明をした内容についてはその説明を省略する。図１７２４に示した通り、枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合は、残ボタン有効期間中に枠ボタン２２への押下操作を行うことで残ボタン有効期間中のボタン押下回数が１加算された（ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が１加算された）場合に、０．１秒のボタン禁止期間が設定される。また、図１７２６に示した通り、枠ボタン有効期間の後半期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合は、残ボタン有効期間中に枠ボタン２２への押下操作を行うことで残ボタン有効期間中のボタン押下回数が１加算された（ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が１加算された）場合に、０．３秒のボタン禁止期間が設定される。つまり、枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合における

残ボタン有効期間のほうが、枠ボタン有効期間の後半期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合における残ボタン有効期間よりもボタン禁止期間が設定される長さが短くなるように構成している。このように構成することで、残ボタン有効期間中における枠ボタン２２への押下操作に基づいて加算されるボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に基づいて残ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出期間が決定される場合において、枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合における残ボタン有効期間のほうが、枠ボタン有効期間の後半期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合よりもボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を加算し易くすることができる。さらに、図１７２５に示した通り、残ボタン有効期間中に中ボタンを押下操作することで、残ボタン有効期間を終了させることができるため、例えば、残ボタン有効期間の序盤にボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を多く加算できた場合において残りの残ボタン有効期間が経過するのを待たずに即座に宝箱開放中演出を開始させることが可能となる。よって、宝箱演出の演出結果をより早く報知させることが可能となる。なお、本第１２制御例の別例１では、残ボタン有効期間中において常に中ボタン操作を有効にしているが、これに限ること無く、例えば、枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を実行した場合における残ボタン有効期間のみ中ボタン操作を有効にしても良い。このように構成することで、最初の枠ボタン押下操作を行うタイミングによって、宝箱演出の演出結果が報知されるタイミングを大きく異ならせることが可能となり演出効果を高めることができる。また、残ボタン有効期間におけるボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が所定数以上となった場合に中ボタン操作を有効にするように構成しても良い。このように構成することで、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が少ない状況において誤って遊技者が中ボタン操作を行ったとしても残ボタン有効期間がクリアされることが無いため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【４７０４】

＜第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１７２７から図１７３１を参照して、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図１７２７を参照して、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１７２７は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した図である。

【４７０５】

図１７２７に示した通り、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２に対して、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃに代えて宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡを設けた点と、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡと、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡを新たに追加した点と、で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成には同一の符号を付してその説明を省略する。

【４７０６】

宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡは、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図１６８２参照）が有する宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃと同様に、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間中に最初の枠ボタン押下操作を実行した場合（枠ボタン後半操作時）における宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルである。詳細な内容については、図１７２９を参照して説明をするが、この宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡは、上述した宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃ（図１６８５（ｂ）参照）に対して、参照されるボタン

押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に上限を設けている点で相違している。ここで、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、宝箱演出の枠ボタン有効期間の残枠ボタン有効期間中に押下操作された枠ボタン押下操作回数が上限回数（１５回）に到達した場合に、残枠ボタン有効期間をクリアし、宝箱開放中演出を開始させることができるように構成している。つまり、宝箱演出において枠ボタン後半操作を行い、残枠ボタン有効期間中に多くの枠ボタン押下操作を行うことで結果報知演出が実行されるタイミングを早くしようとする遊技者が、残枠ボタン有効期間に枠ボタン押下操作を上限回数まで実行した場合に、残枠ボタン有効期間がクリアされ宝箱開放中演出が開始されるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて枠ボタン後半操作を行った場合において、より多くの枠ボタン押下操作を行うことで短い演出期間の宝箱開放中演出をいち早く開始させることができるため、遊技者に枠ボタン押下操作をより意欲的に行わせることができる。

【４７０７】

ここで、図１７２９を参照して、本第１２制御例の別例１における宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡに規定されている内容について説明をする。図１７２９は、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７２９に示した通り、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡは、上述した第１２制御例における宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃに対して、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値として規定されている内容の一部を変更している点で相違しているだけであり、それ以外の内容は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。ここで、上述した第１２制御例における宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃとの相違点について具体的に説明をすると、上述した第１２制御例における宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃでは、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値「５～」の範囲に対して取得した演出カウンタ２２３ｆの値に応じた後半結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）が規定されていたのに対して、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡでは、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値「５～１５」の範囲に対して取得した演出カウンタ２２３ｆの値に応じた後半結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）が規定されている点で相違している。このように、残枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作回数に上限を設け、枠ボタン押下操作回数が上限に到達した場合に残枠ボタン有効期間をクリアする機能を持たせることで、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡに規定されている内容にも上限を持たせることができると共に、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が取り得る範囲に対しても上限を設けることができるため、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のプログラム容量を削減することができる。

【４７０８】

宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡは、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間中に最初の枠ボタン押下操作を実行した場合（枠ボタン中盤操作時）における宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図１７３０を参照して、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡに規定されている内容について説明をする。図１７３０は、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７３０に示した通り、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡには、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて異なる中盤結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間）が規定されている。具体的には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「０」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、中盤結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が、「８０～８９」の範囲に対して「３０００」が、「９０～９９」の範囲に対して「５０００」がそれぞれ規定されている。

【４７０９】

また、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「１」で、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して中盤結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が

、「５０～６９」の範囲に対して「２０００」が、「７０～７９」の範囲に対して「３０００」が、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」がそれぞれ規定されている。さらに、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「２」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対して「１０００」が、「６０～６９」の範囲に対して「２０００」が、「７０～７９」の範囲に対して「３０００」が、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」がそれぞれ規定され、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「３」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対して「１０００」が、「７０～７９」の範囲に対して「２０００」が、「８０～８９」の範囲に対して「３０００」が、「９０～９９」の範囲に対して「５０００」がそれぞれ規定され、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「４」の場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して「１０００」が、「８０～８９」の範囲に対して「２０００」が、「９０～９４」の範囲に対して「３０００」が、「９５～９９」の範囲に対して「５０００」がそれぞれ規定されている。最後に、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「５～１５」の範囲である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して「１０００」が規定されている。

【４７１０】

以上、説明をした通り、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、最初の枠ボタン押下操作を行った後、残枠ボタン有効期間において更なる枠ボタン押下操作を行うことが可能な期間（枠ボタン中盤操作、又は枠ボタン後半操作を行った状況）において、枠ボタン中盤操作を行った場合と、枠ボタン後半操作を行った場合とでは、異なるデータテーブル（宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡ、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡ）を参照して宝箱開放中演出の演出期間が選択されるように構成しているため、残枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作回数と、宝箱開放中演出の演出期間との関係性を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、宝箱演出の演出結果をいち早く把握したい遊技者（結果報知演出をいち早く実行させたい遊技者）に対して、どのタイミングで宝箱演出の演出結果が報知されるかを楽しませ易くすることができる。

【４７１１】

また、図１７２９、及び図１７３０に示した通り、枠ボタン中盤操作を行った場合の方が、枠ボタン後半操作を行った場合よりも、残枠ボタン有効期間における枠ボタン操作回数に応じて決定される宝箱開放中演出の演出期間が短くなり易くなるように構成している。つまり、最初の枠ボタン押下操作を行った後、残枠ボタン有効期間において更なる枠ボタン押下操作を行うことが可能な期間（枠ボタン中盤操作、又は枠ボタン後半操作を行った状況）において、最初の枠ボタン押下操作を行った状況によって宝箱開放中演出の演出期間が短くなり易いか否かが決定されることから、枠ボタン有効期間において最初の枠ボタン押下操作をどのタイミングで実行するかについても遊技者に興味を持たせることができる。加えて、詳細な説明は省略するが、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、枠ボタン中盤操作を行った場合と、枠ボタン後半操作を行った場合とで、残枠ボタン有効期間において実行された枠ボタン２２に対する押下操作を無効とする期間（禁止期間）の長さを異ならせている。具体的には、枠ボタン中盤操作を行った場合には、１回の枠ボタン押下操作が判定された後、１００ｍｓが経過するまで新たな枠ボタン押下操作が行われたことが有効に判定されず、枠ボタン後半操作を行った場合には、１回の枠ボタン押下操作が判定された後、３００ｍｓが経過するまで新たな枠ボタン押下操作が行われたことが有効に判定されないように構成している。つまり、残枠ボタン有効期間において、枠ボタン押下操作回数を多くしようと極めて短い間隔（例えば、２００ｍｓ間隔）で枠ボタン２２を押下操作した場合に、枠ボタン中盤操作を行った場合の残枠ボタン有効期間では、全ての枠ボタン押下操作が有効にカウントされるのに対して、枠ボタン後半操作を行った場合の残枠ボタン有効期間では、一部の枠ボタン押下操作が有効にカウントされないように構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン２２を押下操作した回数と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とを異ならせることができるため、残枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作回数と、宝箱開放中演出の演出期間との関係

性を遊技者に把握させ難くすることができる。
【４７１２】
なお、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、図１７２２（ｂ）に示した通り、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に対応させて、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに形成された小表示領域Ｄｍ１の表示態様を更新するように構成しているため、残枠ボタン有効期間において有効に判定された枠ボタン押下操作回数（追加枠ボタン押下操作回数）を遊技者に把握させることができるように構成しているが、これに限ること無く、残枠ボタン有効期間において有効に判定された枠ボタン押下操作回数（ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値）を遊技者に把握させないように構成しても良い。このように構成することで、残枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作回数（追加枠ボタン押下操作回数）と、宝箱開放中演出の演出期間との関係性を遊技者により把握させ難くすることができる。
【４７１３】
宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡは、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）に対して、前半期間の長さと中盤期間の長さと後半期間の長さとを決定する際に参照されるデータテーブルである。上述した第１２制御例では、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）に対して、前半期間（３秒）と後半期間（２秒）が予め規定されており、枠ボタン有効期間の時間経過によって現在が前半期間であるか後半期間であるかを遊技者に容易に把握させることが可能となるように構成していた。このように構成することで、遊技者に対して枠ボタン２２を押下操作するタイミング（押下操作タイミング）を選択させ易くしていた。これに対して、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間のうち中盤期間の長さと後半期間の長さを異ならせて決定することが可能に構成している。このように構成することで、枠ボタン有効期間の時間経過によって現在の枠ボタン有効期間がどの期間（前半期間、中盤期間、後半期間）なのかを遊技者に把握させ難くすることができる。
【４７１４】
次に、図１７３１を参照して、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡの詳細な内容について説明をする。図１７３１は、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７３１に示した通り、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡには、対応する特別図柄抽選の結果（特図抽選結果）と、対応する特別図柄の変動パターン（変動パターン）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、に応じて枠ボタン有効期間のうち、中盤期間（中盤ボタン有効期間）の長さと、後半期間（後半ボタン有効期間）の長さと、が異ならせて規定されている。
【４７１５】
具体的には、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「外れ（７秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「５０～６９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「７０～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。ここで、期間パターン種別「期間パターン１」には、５秒間の枠ボタン有効期間に対して前半期間（前半ボタン有効期間）が「３０００」ミリ秒、中盤期間（中盤ボタン有効期間）が「５００」ミリ秒、後半期間（後半ボタン有効期間）が「１５００」ミリ秒が規定されており、期間パターン種別「期間パターン２」には、５秒間の枠ボタン有効期間に対して前半期間（前半ボタン有効期間）が「３０００」ミリ秒、中盤期間（中盤ボタン有効期間）が「１０００」ミリ秒、後半期間（後半ボタン有効期間）が「１０００」ミリ秒が規定されており、期間パターン種別「期間パターン３」には、５秒間の枠ボタン有効期間に対して前半期間（前半ボタン有効期間）が「３０００」ミリ秒、中盤期間（中盤ボタン有効期間）が「１５００」ミリ秒、後半期間（後半ボタン有効期間）が「５００」ミリ秒が規定されている。つまり、変動時間が７秒の外れ変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が５０％、「期間パターン２」が選択される

割合が２０％、「期間パターン３」が選択される割合が３０％となるように構成している。

【４７１６】

次に、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「ガセ外れ（２０秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「５５～７４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「７５～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。つまり、変動時間が２０秒のガセ外れ変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が５５％、「期間パターン２」が選択される割合が２０％、「期間パターン３」が選択される割合が２５％となるように構成している。また、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（４０秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「６０～７９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「８０～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。つまり、変動時間が４０秒のノーマルリーチ外れ変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が６０％、「期間パターン２」が選択される割合が２０％、「期間パターン３」が選択される割合が２０％となるように構成している。さらに、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（８０秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「６５～８４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「８５～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。つまり、変動時間が８０秒のスーパーリーチ外れ変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が６５％、「期間パターン２」が選択される割合が２０％、「期間パターン３」が選択される割合が１５％となるように構成している。

【４７１７】

以上、説明をした通り、特別図柄抽選の結果が外れである特別図柄変動に対応して実行される特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、対応する特別図柄変動の変動パターンの変動時間が長いほど、ボタン有効期間の期間パターン種別として「期間パターン１」が選択され易くなるように構成している。つまり、変動時間が長い外れ特図変動に対応した特別図柄変動演出で宝箱演出が実行された場合には、ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作が実行され難くなるように構成している。ここで、詳細な説明は省略するが、特別図柄抽選の結果に基づいて実行される特別図柄変動は、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成している。そして、長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行される場合には、対応する特別図柄変動演出の演出態様として、当たり当選に期待感を持たせるリーチ演出が実行される特別図柄変動演出が実行されるのが一般的であり、短い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行される場合には、遊技者に対して当たり当選を過度に期待させないためにリーチ演出を実行することのない特別図柄変動演出が実行されるように構成しているのが一般的である。そして、リーチ演出が実行される比較的長い変動時間に対応する特別図柄変動演出では、先に通常変動演出が実行された後リーチ演出が実行されるように構成され、リーチ演出が実行されない比較的短い変動時間に対応する特別図柄変動演出では、通常変動演出のみが実行されるように構成されている。また、通常変動演出中に実行される各種演出によって、今回の特別図柄変動演出にてリーチ演出が実行されることを示唆したり、今回の特別図柄変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な当たり当選であることを示唆したりする演出が実行されるように構成されている。

【４７１８】
本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出は、通常変動演出の一部、即ち、比較的短い変動時間に対応する特別図柄変動演出でも実行され得る演出の一部として実行されるものであって、リーチ演出が実行される比較的長い変動時間に対応する特別図柄変動演出においては、リーチ演出が実行されるよりも前に開始される演出として実行されるように構成している。そして、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、「外れ（７秒）」や「ガセ外れ（２０秒）」といったリーチ演出が実行されない変動パターンに対応して実行される宝箱演出では、枠ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン３」、即ち、他の期間パターン種別よりも長い中盤期間が設定される期間パターン種別が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、枠ボタン中盤操作を遊技者に行わせ易くすることができるため、宝箱演出の演出結果として、特別図柄抽選の結果に最も対応した演出結果を報知させ易くすることができる。

【４７１９】
また、対応する特別図柄変動の変動時間が長い場合（例えば、スーパーリーチ（８０秒）等）は、宝箱演出の演出結果として、特別図柄抽選の結果に最も対応した演出結果が報知され難くしているため、後に実行されるリーチ演出の演出内容を遊技者に楽しませることができ、演出効果を高めることができる。

【４７２０】
次に、特図抽選結果が「大当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（４０秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「６５～８４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「８５～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。つまり、変動時間が４０秒のノーマルリーチ大当たり変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が６５％、「期間パターン２」が選択される割合が２０％、「期間パターン３」が選択される割合が１５％となるように構成している。また、特図抽選結果が「大当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（８０秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「７０～８４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「８５～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。つまり、変動時間が８０秒のスーパーリーチ大当たり変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が７０％、「期間パターン２」が選択される割合が１５％、「期間パターン３」が選択される割合が１５％となるように構成している。さらに、特図抽選結果が「大当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（１４０秒）」であって、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７４」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン１」が、「７５～８９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン２」が、「９０～９９」の範囲に対しては、期間パターン種別「期間パターン３」が規定されている。つまり、変動時間が１４０秒のスペシャルリーチ大当たり変動に対応する特別図柄変動演出として宝箱演出が実行される場合には、ボタン有効期間の期間パターン種別として、「期間パターン１」が選択される割合が７５％、「期間パターン２」が選択される割合が１５％、「期間パターン３」が選択される割合が１０％となるように構成している。

【４７２１】
次に、図１７２８を参照して、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７２８は、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１７２８に示した通り、本第１２制御例の別例１のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３は、上述

した第１２制御例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３（図１６８３参照）に対して、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡと、を追加している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４７２２】

ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡは、遊技者による枠ボタン２２への押下操作によって発生する情報の入力が有効に判定されない期間（禁止時間）を計測するためのカウンタであって、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値が１以上である場合に、現在が禁止時間であると判別され、枠ボタンへの押下操作が行われた場合であっても、入力された情報に対応する対応情報である押下回数がカウントされないように構成している。このボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、中盤期間において最初の枠ボタン押下操作が行われたと判別した場合（図１７３９のＳ６４０１Ｒ：Ｙｅｓ）において、「１００」がセットされ（図１７３９のＳ６４０６Ｒ）、後半期間において最初の枠ボタン押下操作が行われたと判別した場合（図１７４０のＳ６５０１Ｒ：Ｙｅｓ）において、「３００」がセットされる（図１７４０のＳ６５０６Ｒ）。そして、１ｍｓ（ミリ秒）毎に実行される宝箱演出ボタン操作処理（図１７３５のＳ６０３１Ｒ参照）において、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値が０であるか（１以上であるか）が判別され（図１７３５のＳ６１５２Ｒ）、０では無い（１以上である）と判別された場合は（Ｓ６１５２Ｒ：Ｎｏ）、枠ボタン押下操作に基づく各種処理が実行される従宝箱演出ボタン操作処理（図１７３５のＳ６１５４Ｒ）をスキップして、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を「１」減算する処理（Ｓ６１５３Ｒ）が実行されるように構成している。

【４７２３】

比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡは、現在が宝箱演出の枠ボタン有効期間における前半期間、中盤期間、後半期間の何れであるかを判別する際に参照されるカウンタであって、宝箱演出開始処理（図１７３４のＳ５４３１Ｒ参照）において、枠ボタン有効期間の中盤期間の長さと後半期間の長さとが決定された場合に、枠ボタン有効期間の中盤期間の長さと後半期間の長さとの合算値が設定される。

【４７２４】

比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡは、現在が宝箱演出の枠ボタン有効期間における前半期間、中盤期間、後半期間の何れであるかを判別する際に参照されるカウンタであって、宝箱演出開始処理（図１７３４のＳ５４３１Ｒ参照）において、枠ボタン有効期間の中盤期間の長さと後半期間の長さとが決定された場合に、枠ボタン有効期間の後半期間の長さに対応する値が設定される。そして、枠ボタン有効期間の残時間を計測するためのボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値と、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値と、を用いて、現在が枠ボタン有効期間のうち、中盤期間であるか後半期間であるかが判別される。

【４７２５】

具体的には、例えば、枠ボタン有効期間として５秒（５０００ｍｓ）が設定され、そのうち、中盤期間の長さ（中盤ボタン有効期間）として１．５秒（１５００ｍｓ）、後半期間の長さ（後半ボタン有効期間）として０．５秒（５００ｍｓ）が設定される場合には、まず、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に「５０００」が設定され、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値に「２０００（１５００＋５００）」が設定され、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値に「５００」が設定される。そして、時間経過に応じて、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が減算されていき、減算後のボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値（例えば「３０００」）が、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値（「２０００」）よりも大きいと判別された場合は、現在が枠ボタン有効期間の前半期間と特定し、さらに時間経過することでボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値（例えば、「１５００」）が、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値（「２０００」）よりも小さく、且つ、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値（「５００」）よりも大きいと判別された場合は、現在が枠ボタン有効期

間の中盤期間と特定し、さらに、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値（例えば、「３００」）が、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値（「５００」）よりも小さいと判別された場合は、現在が枠ボタン有効期間の後半期間と特定するように構成している。このように、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡと、を設け、各カウンタの値を比較することで枠ボタン有効期間の期間種別（前半ボタン有効期間、中盤ボタン有効期間、後半ボタン有効期間）を特定可能に構成することで、枠ボタン有効期間の各期間種別に対応する期間の長さを異ならせて決定可能に構成した場合であっても、現在の枠ボタン有効期間の期間種別を適正に特定することができる。

【４７２６】

なお、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間全体の長さに対応する値をボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に設定し、更新されたボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値、及び比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値と比較することで現在の枠ボタン有効期間の期間種別を特定可能に構成しているが、これに限ること無く、最初に設定される期間種別（前半ボタン有効期間）の長さに対応した値をボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に設定し、設定されたボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が「０」まで減算された場合に、次に設定される期間種別（中盤ボタン有効期間）の長さに対応した値をボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に設定し、再度ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が「０」まで減算された場合に、最後に設定される期間種別（後半ボタン有効期間）の長さに対応した値をボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に設定するように構成し、且つ、１回の枠ボタン有効期間においてボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に数値を設定した回数をカウントする手段を設けるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、現在の枠ボタン有効期間の期間種別、及び、現在の期間種別における残枠ボタン有効期間を特定することが可能となる。

【４７２７】

＜第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について＞

次に、図１７３２から図１７４０のフローチャートを参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１７３２を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図１変動演出設定処理（Ｓ５２１４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３２は、特図１変動演出設定処理（Ｓ５２１４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。特図１変動演出設定処理（Ｓ５２１４Ｒ）は、上述した第１２制御例の特図１変動演出設定処理（図１７１５のＳ５２０４Ｒ参照）に対して、宝箱演出設定処理（図１７１６のＳ５３０３Ｒ参照）に代えて宝箱演出設定処理（Ｓ５３３１Ｒ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

【４７２８】

次に、図１７３３を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出設定処理（Ｓ５３３１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３３は、宝箱演出設定処理（Ｓ５３３１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１２制御例の別例１における宝箱演出設定処理（Ｓ５３３１Ｒ）は、上述した第１２制御例の宝箱演出設定処理（図１７１６のＳ５３０３Ｒ参照）に対して、宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）の処理を追加する点で相違する。その他の処理については同一であり同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。宝箱演出設定処理（Ｓ５３３１Ｒ）が実行されると、まず、上述したＳ５４０１ＲからＳ５４０８Ｒの処理を実行し、次に、宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）を実行し、本処理を終了する。なお、宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）の詳細な説明については、図１７３４を参照して後述する。

【４７２９】
次に、図１７３４を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）について説明する。図１７３４は、宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）では、今回実行される宝箱演出に対して設定される枠ボタン有効期間の期間種別（前半、中盤、後半）のそれぞれに対応する期間の長さを決定し、決定した長さの期間を設定する処理と、枠ボタン有効期間が「中盤」、「後半」のどの期間であるかを判別するために比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値を設定する処理を実行する。
【４７３０】
図１７３４に示した通り、宝箱演出開始処理（Ｓ５４３１Ｒ）が実行されると、まず、今回実行される変動パターンと、演出カウンタ２２３ｆとの値に基づいて、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡ（図１７３１参照）を参照し、枠ボタン有効期間のうち前半ボタン有効期間を決定する（Ｓ５４６１Ｒ）。次に、今回実行される変動パターンと、演出カウンタ２２３ｆとの値に基づいて、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡ（図１７３１参照）を参照し、枠ボタン有効期間のうち中盤ボタン有効期間を決定し（Ｓ５４６２Ｒ）、今回実行される変動パターンと、演出カウンタ２２３ｆとの値に基づいて、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡ（図１７３１参照）を参照し、枠ボタン有効期間のうち後半ボタン有効期間を決定する（Ｓ５４６３Ｒ）。
【４７３１】
そして、Ｓ５４６２ＲとＳ５４６３Ｒとの処理において決定した中盤ボタン有効期間と後半ボタン有効期間との値を加算し、その加算した値を比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値に設定し（Ｓ５４６４Ｒ）、Ｓ５４６３Ｒの処理において決定した後半ボタン有効期間を比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値として設定し（Ｓ５４６５Ｒ）、本処理を終了する。本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の各期間種別に対応する長さを決定する際に参照される宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡ（図１７３１参照）において、宝箱演出の枠ボタン有効期間全体の長さを５秒（５０００ｍｓ）から変化させること無く、各期間種別に対応する長さとして異なる内容が規定されている。つまり、何れの内容で各期間種別に対して長さが決定された場合であっても、宝箱演出の枠ボタン有効期間全体の長さが５秒（５０００ｍｓ）となるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定された場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるタイムゲージ９１０（図１７２２（ａ）参照）、即ち、枠ボタン有効期間の長さを遊技者に把握させることが可能な表示態様を変化させること無く、各期間種別に対応する有効期間の長さを異ならせることができる。よって、遊技者に対して、最初に枠ボタン２２を押下操作したタイミングがどの期間種別であるかを把握させ難くすることができる。
【４７３２】
また、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、図１７３１に示した通り、何れの期間種別が決定された場合であっても、前半ボタン有効期間の長さは３秒（３０００ｍｓ）に固定されている。つまり、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、中盤期間に対応する中盤ボタン有効期間と、後半期間に対応する後半ボタン有効期間との長さのみを異ならせて決定可能に構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間において最初の枠ボタン押下が行われた後も枠ボタン有効期間が継続する状況、即ち、中盤ボタン有効期間、或いは、後半ボタン有効期間に最初の枠ボタン押下が行われた状況において、最初の枠ボタン押下が行われた期間種別を遊技者により把握させ難くすることができる。
【４７３３】
次に、図１７３５を参照し、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０３１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３５は、宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０３１Ｒ）の処理内

容を示したフローチャートである。本第１２制御例の別例１における宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０３１Ｒ）は、上述した第１２制御例の宝箱演出ボタン操作処理（図１７１８のＳ６００５Ｒ参照）に対して、枠ボタン有効期間が経過した場合に宝箱演出に関する各種カウンタの値を設定する処理や、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を減算する処理、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１５４Ｒ）の処理を追加している点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０３１Ｒ）が実行されると、まず、上述したＳ６１０１Ｒ～Ｓ６１０５Ｒの処理を実行し、Ｓ６１０２Ｒの処理において、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１０２Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０であるか判別する（Ｓ６１０６Ｒ）。ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇと、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆと、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄと、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値を０に設定し（Ｓ６１５１Ｒ）、本処理を終了する。一方、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｎｏ）、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を１減算し（Ｓ６１０７Ｒ）、次に、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は０であるか判別し（Ｓ６１５２Ｒ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６１５２Ｒ：Ｎｏ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を１減算し（Ｓ６１５３Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１５２Ｒの処理において、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１５２Ｒ：Ｙｅｓ）、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１５４Ｒ）を実行し、本処理を終了する。

【４７３４】

次に、図１７３６を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１５４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３６は、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１５４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１５４Ｒ）では、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値に基づいて、枠ボタン有効期間の各期間に関する処理を実行する。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１５４Ｒ）が実行されると、まず、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値以上であるか判別する（Ｓ６２０１Ｒ）。ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値以上であると判別した場合には（Ｓ６２０１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６２０２Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６２０２Ｒ）の詳細な説明については、図１７３８を参照して後述する。一方、Ｓ６２０１Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値以上ではないと判別した場合には（Ｓ６２０１Ｒ：Ｎｏ）、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値以上であるか判別する（Ｓ６２０３Ｒ）。ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値以上であると判別した場合には（Ｓ６２０３Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）の詳細な説明については、図１７３９を参照して後述する。一方、Ｓ６２０３Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値以上ではないと判別した場合には（Ｓ６２０３Ｒ：Ｎｏ）、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は１以上であるか判別する（Ｓ６２０５Ｒ）。ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は１以上であると判別した場合には（Ｓ６２０５Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であるか判別する（Ｓ６２０６Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は、２であると判別した場合には（Ｓ６２０６Ｒ：Ｙｅｓ）、上述した宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）を実行し（Ｓ６２０７Ｒ）、本処理を終了する。宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４

Ｒ）の詳細な説明については、図１７３９を参照して後述する。一方、Ｓ６２０６Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２ではないと判別した場合には（Ｓ６２０６Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）の詳細な説明については、図１７４０を参照して後述する。一方、Ｓ６２０５Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は１以上ではないと判別した場合には（Ｓ６２０５Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出中盤結果処理（Ｓ６２０９Ｒ）を実行する。宝箱演出中盤結果処理（Ｓ６２０９Ｒ）の詳細な説明については、図１７３７（ａ）を参照して後述する。そして、宝箱演出後半結果処理（Ｓ６２１０Ｒ）を実行する。宝箱演出後半結果処理（Ｓ６２１０Ｒ）の詳細な説明については、図１７３７（ｂ）を参照して後述する。そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇと、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆと、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄと、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値を０に設定し（Ｓ６２１１Ｒ）、本処理を終了する。

【４７３５】

次に、図１７３７（ａ）を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出中盤結果処理（Ｓ６２０９Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３７（ａ）は、宝箱演出中盤結果処理（Ｓ６２０９Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出中盤結果処理（Ｓ６２０９Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、中盤期間に枠ボタン押下があった場合に、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出期間の結果表示秒数を決定する処理を実行する。宝箱演出中盤結果処理（Ｓ６２０９Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であるか判別する（Ｓ６２６１Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であると判別した場合には（Ｓ６２６１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡ（図１７３０参照）を参照し、中盤結果表示秒数を決定し（Ｓ６２６２Ｒ）、そのＳ６２６２Ｒの処理において決定した中盤結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６２６３Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２６１Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２ではないと判別した場合には（Ｓ６２６１Ｒ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【４７３６】

次に、図１７３７（ｂ）を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出後半結果処理（Ｓ６２１０Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３７（ｂ）は、宝箱演出後半結果処理（Ｓ６２１０Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出後半結果処理（Ｓ６２１０Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、後半期間に枠ボタン押下があった場合に、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出期間の結果表示秒数を決定する処理を実行する。宝箱演出後半結果処理（Ｓ６２１０Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３であるか判別する（Ｓ６２８１Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３であると判別した場合には（Ｓ６２８１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡ（図１７２９参照）を参照し、後半結果表示秒数を決定し（Ｓ６２８２Ｒ）、そのＳ６２８２Ｒの処理において決定した後半結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６２８３Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６２８１Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３ではないと判別した場合には（Ｓ６２８１Ｒ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【４７３７】

次に、図１７３８を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６２０２Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３８は、宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６２０２Ｒ）の処理

内容を示したフローチャートである。宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６２０２Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、前半期間に枠ボタン押下があった場合に、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出期間の結果表示秒数を決定する処理を実行する。宝箱演出ボタン前半処理（Ｓ６２０２Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６１３１Ｒ）。枠ボタン２２の押下がないと判別した場合には（Ｓ６１３１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６１３１Ｒの処理において、枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６１３１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆの値に基づいて、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂ（図示せず）を参照して、前半押下結果表示秒数を決定し（Ｓ６１３２Ｒ）、Ｓ６１３２Ｒの処理において決定した前半押下結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６１３３Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇと、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆと、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄと、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値を０に設定し（Ｓ６３０１Ｒ）、本処理を終了する。

【４７３８】

次に、図１７３９を参照して、本第１２制御例の別例１における宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７３９は、宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間の枠ボタン押下回数を計測する処理や、枠ボタン押下回数が所定回数に達する、あるいは、中ボタン６００ａの押下があった場合に宝箱演出の結果表示秒数を決定する処理が実行される。宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２０４Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６４０１Ｒ）。枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６４０１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は１であるか判別する（Ｓ６４０２Ｒ）。即ち、宝箱演出が実行されているか判別する。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は１であると判別した場合には（Ｓ６４０２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を２に設定し（Ｓ６４１２Ｒ）、宝箱演出の中盤演出に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６４１３Ｒ）、本処理を終了する。

【４７３９】

一方、Ｓ６４０２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は１ではないと判別した場合（Ｓ６４０２Ｒ：Ｎｏ）、即ち、宝箱演出の後半期間であると判別した場合には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であるか判別する（Ｓ６４０３Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であると判別した場合には（Ｓ６４０３Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を１加算し（Ｓ６４０４Ｒ）、表示用ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ６４０５Ｒ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を１００に設定し（Ｓ６４０６Ｒ）、Ｓ６４０７Ｒの処理に移行する。Ｓ６４０７Ｒの処理では、Ｓ６４０４Ｒの処理において加算したボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は、１５以上であるか判別する（Ｓ６４０７Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上であると判別した場合には（Ｓ６４０７Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡ（図１７３０参照）を参照し、中盤結果表示秒数を決定し（Ｓ６４０９Ｒ）、決定した中盤結果表示秒数の表示用コマンドを設定する（Ｓ６４１０Ｒ）。そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇと、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆと、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄと、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値を０に設定し（Ｓ６４１１Ｒ）、本処理を終了する。

【４７４０】

一方、Ｓ６４０１Ｒの処理において、枠ボタン２２の押下がないと判別した場合（Ｓ６４０１Ｒ：Ｎｏ）、Ｓ６４０３Ｒの処理においてボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄは１４以下ではないと判別した場合（Ｓ６４０３Ｒ：Ｎｏ）、およびＳ６４０７Ｒの処理にお

いてボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上ではないと判別した場合には（Ｓ６４０７Ｒ：Ｎｏ）、中ボタン６００ａの押下があるか判別する（Ｓ６４０８Ｒ）。中ボタン６００ａの押下があると判別した場合には（Ｓ６４０８Ｒ：Ｙｅｓ）、上述したＳ６４０９Ｒ～Ｓ６４１１Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６４０８Ｒの処理において中ボタン６００ａの押下がないと判別した場合には（Ｓ６４０８Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４７４１】

次に、図１７４０を参照して、本第１２制御例の別例１における宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）の処理内容について説明する。図１７４０は、宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間の枠ボタン押下回数を計測する処理や、枠ボタン押下回数が所定回数に達する、あるいは、中ボタン６００ａの押下があった場合に宝箱演出の結果表示秒数を決定する処理が実行される。宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６５０１Ｒ）。枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６５０１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は１であるか判別する（Ｓ６５０２Ｒ）。即ち、宝箱演出が実行されているか判別する。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は１であると判別した場合には（Ｓ６５０２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を２に設定し（Ｓ６５０２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を３に設定し（Ｓ６５１２Ｒ）、宝箱演出の中盤演出に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６５１３Ｒ）、本処理を終了する。

【４７４２】

一方、Ｓ６５０２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は１ではないと判別した場合（Ｓ６５０２Ｒ：Ｎｏ）、即ち、宝箱演出の後半期間であると判別した場合には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であるか判別する（Ｓ６５０３Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であると判別した場合には（Ｓ６５０３Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を１加算し（Ｓ６５０４Ｒ）、表示用ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ６５０５Ｒ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を３００に設定し（Ｓ６５０６Ｒ）、Ｓ６５０７Ｒの処理に移行する。Ｓ６５０７Ｒの処理では、Ｓ６５０４Ｒの処理において加算したボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は、１５以上であるか判別する（Ｓ６５０７Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上であると判別した場合には（Ｓ６５０７Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡ（図１７２９参照）を参照し、後半結果表示秒数を決定し（Ｓ６５０９Ｒ）、決定した後半結果表示秒数の表示用コマンドを設定する（Ｓ６５１０Ｒ）。そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇと、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆと、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅと、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄと、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡと、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと、比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡとの値を０に設定し（Ｓ６５１１Ｒ）、本処理を終了する。

【４７４３】

一方、Ｓ６５０１Ｒの処理において、枠ボタン２２の押下がないと判別した場合（Ｓ６５０１Ｒ：Ｎｏ）、Ｓ６５０３Ｒの処理においてボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄは１４以下ではないと判別した場合（Ｓ６５０３Ｒ：Ｎｏ）、およびＳ６５０７Ｒの処理においてボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上ではないと判別した場合には（Ｓ６５０７Ｒ：Ｎｏ）、中ボタン６００ａの押下があるか判別する（Ｓ６５０８Ｒ）。中ボタン６００ａの押下があると判別した場合には（Ｓ６５０８Ｒ：Ｙｅｓ）、上述したＳ６５０９Ｒ～Ｓ６５１１Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６５０８Ｒの処理において中ボタン６００ａの押下がないと判別した場合には（Ｓ６５０８Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４７４４】

以上、説明をした通り、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の期間種別として、最初の枠ボタン押下操作が行われた場合に、即座に宝箱開放中演出が開始される前半期間と、枠ボタン有効期間経過後に宝箱開放中演出が開始される中盤期間、及び後半期間を設定可能に構成し、さらに、中盤期間において最初の枠ボタン押下操作が行われた場合における残枠ボタン有効期間と、後半期間において最初の枠ボタン押下操作が行われた場合における残枠ボタン有効期間と、で、枠ボタン２２に対する押下操作が有効に判別される割合を異ならせるように構成している。そして、残枠ボタン有効期間において枠ボタン２２に対する押下操作が有効に判別された回数に応じて、残枠ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出期間の長さが決定されるように構成している。

【４７４５】

つまり、最初の枠ボタン押下操作が行われた後、残枠ボタン有効期間が経過した後に宝箱開放中演出が開始される状況において、最初の枠ボタン押下操作が中盤期間にて実行された場合と、後半期間にて実行された場合とで、実行される宝箱開放中演出の演出期間を異ならせ易くすることができるように構成し、且つ、枠ボタン有効期間における中盤ボタン有効期間の長さと、後半ボタン有効期間の長さとの関係性を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、最初の枠ボタン押下操作が行われた期間種別を遊技者に把握させ難くすると共に、最初の枠ボタン押下操作が行われた期間種別に応じて残枠ボタン有効期間における枠ボタン２２に対する押下操作が有効に判別される回数の増加度合いを異ならせることができるため、意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【４７４６】

また、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、中盤期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合の方が、後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合よりも、残枠ボタン有効期間における枠ボタン２２に対する押下操作を有効に判別し易くなるように構成している。つまり、最初の枠ボタン押下操作が行われた時点における残枠ボタン有効期間の長さが長くなる期間種別の方が、残枠ボタン有効期間における枠ボタン２２に対する押下操作を有効に判別し易くなるように構成している。このように構成することで、中盤期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合の方が、後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合よりも、残枠ボタン有効期間にて枠ボタン２２を遊技者が押下操作可能な回数（連打回数）を増加させ易くなり、且つ、１回の押下操作を有効に判別し易くすることができるため、中盤期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合と、後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合とで、残枠ボタン有効期間が経過した時点における残枠ボタン有効期間において有効に判別された枠ボタン２２に対する押下操作回数に差を設け易くすることができるため、何れの期間種別にて最初の枠ボタン押下操作を行ったかについて遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

【４７４７】

なお、これに限ること無く、中盤ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合よりも、後半ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合の方が、１回の枠ボタン２２への押下操作を有効に判別し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、中盤ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、後半ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合よりも、残枠ボタン有効期間の長さは長いが、１回の枠ボタン２２への押下操作を有効に判別され難くなり、後半ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、中盤ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合よりも、残枠ボタン有効期間の長さは短いが、１回の枠ボタン２２への押下操作を有効に判別され易くなる。よって、残枠ボタン有効期間が経過した時点における残枠ボタン有効期間において有効に判別された枠ボタン２２に対する押下操作回数が、何れの期間種別にて最初の枠ボタン押下操作を行った場合であっても大きく乖離することが無いため、残枠ボタン有効期間にて意欲的に遊技者に枠ボタン２２を押下操作させ易くすることができる。

【４７４８】
＜第１２制御例の別例２＞
次に、図１７４１から図１７４４を参照して、上述した第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、宝箱演出の枠ボタン有効期間として、前半期間、中盤期間、後半期間を設定可能に構成し、さらに、中盤期間の長さと後半期間の長さとを異ならせて設定可能に構成していた。そして、中盤期間で最初の枠ボタン押下操作を行った場合も、後半期間で最初の枠ボタン押下操作を行った場合も、枠ボタン有効期間の残り期間（残ボタン有効期間）に更なる枠ボタン押下操作を行うことで、枠ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出期間を異ならせるように構成していた。
【４７４９】
これに対して、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合に、残ボタン有効期間をクリアし、新たな枠ボタン有効期間（５秒）を設定するように構成している（図１７４２参照）。そして、新たに設定された枠ボタン有効期間（５秒）中に行われた枠ボタン押下操作回数に基づいて枠ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出期間を決定可能に構成している（図１７４２参照）。このように構成することで、宝箱演出の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作（枠ボタン中盤操作）を行った場合の方が、宝箱演出の後半期間に最初の枠ボタン押下操作（枠ボタン後半操作）を行った場合よりも、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に多くの枠ボタン押下操作を実行し易くすることができる。また、上述した第１２制御例の別例１と同様に、宝箱演出の枠ボタン有効期間に枠ボタン中盤操作を実行した場合に新たに設定される枠ボタン有効期間（５秒）中に枠ボタン２２とは異なる操作手段である中ボタン６００ａを押下操作することで、枠ボタン有効期間の残り期間をクリアすることができるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間に枠ボタン中盤操作を実行することで、枠ボタン有効期間中に任意の回数分、枠ボタン押下操作を行わせ易くすると共に、枠ボタン有効期間が経過するまでに要する時間が過剰に長くなってしまうことを抑制することができる。
【４７５０】
また、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間と後半期間とで同一の表示態様でボタン押下待機画面を表示することで、遊技者に対して、現在が枠ボタン有効期間の中盤期間であるか後半期間であるかを把握させ難くするように構成していたが、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間と、後半期間とで異なる表示態様でボタン押下待機画面が表示されるように構成している。つまり、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち中盤期間と後半期間とを遊技者に把握させ難くすることで、宝箱演出の演出結果を意外性のある演出結果とすることを目的としていたのに対して、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち、現在が中盤期間であるか後半期間であるかを遊技者に把握させることで遊技者が所望するタイミングで枠ボタン２２を押下操作させ易くすることを目的としている。
【４７５１】
＜第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０の演出内容について＞
次に、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出とは異なる演出の内容について説明をする。上述した通り、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間において最初の枠ボタン押下操作が実行されていない状況で表示されるボタン押下待機画面の表示態様として、中盤期間と後半期間とで同一の表示態様を表示することで、ボタン押下待機画面では現在が中盤期間であるか後半期間であるかを遊技者に把握させ難く構成していたのに対して、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０では、中盤期間におけるボタン押下待機画面の表示態様と

、後半期間におけるボタン押下待機画面の表示態様を異ならせている点で相違している。
【４７５２】
まず、図１７４１（ａ）を参照して、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち中盤期間におけるボタン押下待機画面として表示される表示態様について説明をする。なお、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち後半期間に表示されるボタン押下待機画面の表示態様は、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち中盤期間、及び後半期間に表示されるボタン押下待機画面の表示態様と同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【４７５３】
図１７４１（ｂ）は、宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち中盤期間において最初の枠ボタン操作を行った場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７４１（ｂ）に示した通り、残ボタン有効期間の長さを示すタイムゲージ９１０が、残時間が５秒であることを示す表示態様で表示され、小表示領域Ｄｓ３に「有効時間が再セットされたよ」の文字が表示される。このように宝箱演出の枠ボタン有効期間のうち中盤期間において最初の枠ボタン操作を行った場合は、最初の枠ボタン押下操作が行われたタイミングに関わらず、一定期間（５秒）の残ボタン有効期間が再セットされるように構成することで、残ボタン有効期間にて遊技者に確実に追加枠ボタン押下操作を行わせることができる（図１７４２参照）。なお、本別例２では、再セットされる残ボタン有効期間の長さを５秒に固定しているが、これに限ること無く異なる時間の長さの中から１の長さを決定し、決定した長さの残ボタン有効期間を設定するように構成しても良い。
【４７５４】
＜第１２制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について＞
次に、図１７４３および図１７４４のフローチャートを参照して、本第１２制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１７４３を参照して、本第１２制御例の別例１における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１９１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７４３は、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１９１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１９１Ｒ）は、上述した第１２制御例の別例１における従宝箱演出ボタン操作処理（図１７３６のＳ６１５４Ｒ参照）に対して、宝箱演出ボタン中盤処理（図１７３９のＳ６２０４Ｒ参照）に代えて宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。
【４７５５】
図１７４３に示した通り、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１９１Ｒ）が実行されると、まず、上述したＳ６２０１Ｒの処理を実行する。Ｓ６２０１Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡに設定されている値以上であると判別した場合（Ｓ６２０１Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、現時点のおける枠ボタン有効期間が前半ボタン有効期間であると判別した場合は、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であるか判別する（Ｓ６２３１Ｒ）。ここで、Ｓ６２３１Ｒの処理内容について詳細に説明をする。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値には、「０」，「１」，「２」の何れかの値が設定されるように構成しており、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「０」が設定されている状況は、宝箱演出を含む演出パターンの変動演出が実行されていない状況、或いは、宝箱演出を含む演出パターンの変動演出が実行されている状況であって、且つ、枠ボタン有効期間の前半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われたことに基づいて残枠ボタン有効期間がクリアされた状況に対応している。また、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「１」が設定されている状況は、宝箱演出を含む演出パターンの変動演出が実行されている状況であって、枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われていない状況に対応している。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に「２」が設定されている状況は、宝箱

演出を含む演出パターンの変動演出が実行されている状況であって、且つ、枠ボタン有効期間の中盤期間、或いは後半期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われ、残枠ボタン有効期間が設定されている状況に対応している。また、本第１２制御例の別例２におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を押下操作した場合には、残枠ボタン有効期間を一旦クリアし、新たに特定期間（５秒間）の枠ボタン有効期間が設定されるように構成している。つまり、中盤ボタン有効期間においては、どのタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合であっても、最初の枠ボタン押下操作が行われてから特定期間（５秒）が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成している。

【４７５６】

よって、従宝箱演出ボタン操作処理（図１７４３のＳ６１９１Ｒ参照）のＳ６２３１Ｒの処理では、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値よりも大きく、且つ、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「２」である状況、即ち、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われ、新たに特定期間（５秒間）の枠ボタン有効期間が設定された後の状況であるか、或いは、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」である状況、即ち、宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間中であって、最初の枠ボタン押下操作が行われていない状況であるかが判別される。Ｓ６２３１Ｒの処理によって、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「２」であると判別した場合（Ｓ６２３１Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、宝箱演出の中盤期間に枠ボタン２２のボタン押下が実行され、ボタン有効期間が延長された（再設定された）状況であると判別した場合には、宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）の詳細な説明については、図１７４４を参照し、後述する。一方、Ｓ６２３１Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「２」ではないと判別した場合（Ｓ６２３１Ｒ：Ｎｏ）、即ち、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」であると判別した場合は、上述したＳ６２０２Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。

【４７５７】

一方、Ｓ６２０１Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡの値以上ではないと判別した場合は（Ｓ６２０１Ｒ：Ｎｏ）、現在の枠ボタン有効期間が少なくとも前半期間を経過した後であるため、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値以上であるか判別する（Ｓ６２０３Ｒ）。つまり、Ｓ６２０３Ｒの処理では、現在の枠ボタン有効期間が中盤ボタン有効期間であるか後半ボタン有効期間であるかが判別される。Ｓ６２０３Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値以上であると判別した場合（Ｓ６２０３Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、現在の枠ボタン有効期間が中盤ボタン有効期間であると判別した場合は、上述した宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６２０３Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡの値以上ではないと判別した場合（Ｓ６２０３Ｒ：Ｎｏ）、即ち、現在の枠ボタン有効期間が後半ボタン有効期間であると判別した場合は、次に、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が１以上であるか判別する（Ｓ６２０５Ｒ）。

【４７５８】

つまり、Ｓ６２０５Ｒの処理では、現在が枠ボタン有効期間中であるかを判別する。Ｓ６２０５Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が１以上であると判別した場合には（Ｓ６２０５Ｒ：Ｙｅｓ）、現在が枠ボタン有効期間中であるため、次に、現在が枠ボタン有効期間における最初の枠ボタン押下操作が実行された後の状況（残枠ボタン有効期間中）であるかを判別するために、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であるか判別する（Ｓ６２０６Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であると判別した場合には（Ｓ６２０６Ｒ：Ｙｅｓ）、残枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作に対応する処理として宝箱演出ボタン中盤処理を実行し（Ｓ６２３４Ｒ）、その後本処理を

終了する。一方、Ｓ６２０６Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２ではないと判別した場合は（Ｓ６２０６Ｒ：Ｎｏ）、枠ボタン有効期間の後半ボタン有効期間であって、且つ、最初の枠ボタン押下操作が行われていない状況であるため、宝箱演出ボタン後半処理（Ｓ６２０８Ｒ）を実行し、本処理を終了する。

【４７５９】

また、Ｓ６２０５Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は１以上ではない（０である）と判別した場合には（Ｓ６２０５Ｒ：Ｎｏ）、枠ボタン有効期間が終了した場合であるため、枠ボタン有効期間が経過した後（残枠ボタン有効期間が経過した後）に実行される宝箱開放中演出の演出態様を決定するための上述したＳ６２０９ＲとＳ６２１０Ｒとの処理を実行し、その後、宝箱演出の枠ボタン有効期間に関する各種構成要素をリセットするためのＳ６２１３Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。

【４７６０】

次に、図１７４４を参照して、本第１２制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）の処理内容について説明する。図１７４４は、宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１２制御例の別例２における宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）は、本第１２制御例の別例１における宝箱演出ボタン中盤処理（図１７３９のＳ６２０４Ｒ）に対して、中ボタン６００ａの押下を判別する処理を実行しない点と、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作が行われた場合の残ボタン有効期間をクリアし、新たな枠ボタン有効期間（５秒）を設定する処理を追加している点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。また、図１７４３を参照して上述した従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１９１Ｒ）において実行されるＳ６２３３Ｒの処理、及びＳ６２３４Ｒの処理についても、図１７４４に示した宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）と同一内容の処理が実行されるため、宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）を説明することで、Ｓ６２３３Ｒの処理、及びＳ６２３４Ｒの処理の内容についての説明を省略する。

【４７６１】

宝箱演出ボタン中盤処理（Ｓ６２３２Ｒ）が実行されると、まず、上述したＳ６４０１ＲからＳ６４０７ＲおよびＳ６４０９Ｒ～Ｓ６４１１Ｒの処理を実行する。一方、Ｓ６４０２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ６４０２Ｒ：Ｙｅｓ）、上述したＳ６４１２ＲおよびＳ６４１３Ｒの処理を実行し、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を５０００に設定し（Ｓ６４３１Ｒ）、本処理を終了する。

【４７６２】

なお、本別例２では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作が行われた場合の残ボタン有効期間をクリアし、新たな枠ボタン有効期間（５秒）を設定するよう構成したが、これに限ることなく、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に枠ボタン２２を規定回数押下することで、新たな枠ボタン有効期間が設定されるよう構成してもよい。また、押下回数に応じて、新たに設定される枠ボタン有効期間の長さを決定してもよい。このように構成することで、遊技者を意欲的に宝箱演出に参加させることができる。

【４７６３】

また、残ボタン有効期間をクリアするよう構成したがこれに限ることなく、中盤期間の最初の枠ボタン操作が行われた場合に、残ボタン有効期間に加えて、新たな枠ボタン有効期間が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、中盤期間になった場合に早めにボタンを押下した宝箱演出に意欲的な遊技者に特典を与えることができる。

【４７６４】

また、本別例２では、宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン押下操作が行われた場合には、残ボタン有効期間をクリアし、新たな枠ボタン有効期間（５秒）を設定するよう構成したが、これに限ることなく、残ボタン有効期間をクリアし、新たな

枠ボタン有効期間を設定するか否かを抽選で決定するよう構成してもよい。また、このように構成した場合、実行された最初の枠ボタン操作に基づいて新たに枠ボタン有効期間が設定された回数や期間などを新たに宝箱演出が実行されるたびに履歴として第３図柄表示装置８１に表示するよう構成してもよい。このように遊技者に今までの枠ボタン有効期間の再設定の当選回数を見せることで、遊技者にいかに今まで枠ボタン有効期間の再設定の当選させることができたか満足感を与えることができ、また、履歴を見たい遊技者に対して遊技の継続意欲を与えることができる。

【４７６５】

＜第１２制御例の別例３＞

次に、図１７４５から図１７６６を参照して、第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０、及び第１２制御例の各別例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の演出内容として、宝箱演出の枠ボタン有効期間の一部期間（例えば、前半期間）にて枠ボタン２２を押下操作した場合には、そのボタン押下操作に基づいて枠ボタン有効期間の残枠ボタン有効期間がクリアされると共に、宝箱開放中演出の演出期間が決定され、即座に決定された演出期間で宝箱開放中演出が開始されるように構成していた。また、宝箱演出の枠ボタン有効期間の他の期間（例えば、後半期間）にて枠ボタン２２を押下操作した場合には、残枠ボタン有効期間が継続するように構成していた。そして、残枠ボタン有効期間が継続する場合において、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン押下操作の回数（連打回数）に基づいて、残枠ボタン有効期間が経過した後に実行される宝箱開放中演出の演出期間が決定されるように構成していた。このように構成することで、宝箱演出において結果報知演出が実行されるタイミングを遊技者に把握させ難くすると共に、枠ボタン有効期間における遊技者の枠ボタン２２への操作態様を異ならせることができるため、遊技者に対して、枠ボタン有効期間における枠ボタン２２に対する操作意欲を高めることができるものであった。

【４７６６】

しかしながら、上述した第１２制御例のパチンコ機１０、及び第１２制御例の各別例におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間における操作手段への操作内容（操作態様）によって、残枠ボタン有効期間がクリアされたのか、継続しているのかを容易に把握されてしまうため、枠ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出効果を高めることが出来ないという問題があった。これに対して、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間において枠ボタン２２への押下操作を１回のみ受け付けるように構成しており、その１回の枠ボタン２２への押下操作が行われた状況に応じて、残枠ボタン有効期間をクリアして即座に宝箱開放中演出を開始させる場合と、残枠ボタン有効期間経過後に宝箱開放中演出を開始させる場合と、残枠ボタン有効期間をクリアし、新たに待機期間を設定し、設定された待機期間が経過した後に宝箱開放中演出を開始させる場合と、を少なくとも含む複数のパターンで宝箱演出を進展させることが可能に構成している。このように構成することで、枠ボタン有効期間において遊技者に行わせる操作手段（枠ボタン２２）に対する所定操作（押下操作）の内容に応じて宝箱演出の進展内容を遊技者に予測されてしまうことを抑制することができる。

【４７６７】

さらに、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間において変化し得る遊技の状況の変化過程を、実行される宝箱演出の対象となる特別図柄抽選の結果に応じて異ならせるように構成している。つまり、特別図柄抽選の結果が当たり当選であることに対応して実行される宝箱演出（当たり宝箱演出）と、特別図柄抽選の結果が外れであることに対応して実行される宝箱演出（外れ宝箱演出）と、で枠ボタン有効期間中に異なる過程で遊技の状況が変化するように構成している。このように構成することで、枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作タイミングと、後に実行される宝箱開放中演出の演出内容（開始タイミング）とを組み合わせることで、対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させるための情報を提供することができるため、実行される各種演出について遊技者に興味を持たせることができる。

【４７６８】
さらに、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間において１回の枠ボタン２２への押下操作が行われるまで、現在の遊技の状況を遊技者に把握させ難くなるように構成している。このように構成することで、枠ボタン有効期間において報知された各種情報（表示画面に表示される各種表示態様）に基づいて、枠ボタン有効期間における現在の状況の種別、具体的には、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合のほうが、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な抽選結果（例えば、はずれ）である場合よりも発生し易い状況であるかを遊技者が枠ボタン２２を押下操作するよりも前のタイミングで把握されてしまうことを抑制することができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン２２を押下操作させ易くすることができる。
【４７６９】
加えて、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、上述した通り、宝箱演出の枠ボタン有効期間中において遊技者が枠ボタン２２を押下操作した状況に基づいて、枠ボタン２２が押下操作されてから宝箱開放中演出が開始されるまでの待機期間の長さを異ならせるように構成しており、さらに、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合のほうが、遊技者に不利な抽選結果（例えば、外れ当選）である場合よりも、枠ボタン２２が押下操作されてから宝箱開放中演出が開始されるまでの待機期間の長さとして、長い時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下操作した遊技者に対して、宝箱開放中演出が開始されるまでの期間が極力長くなることを期待しながら長時間の間遊技を楽しませることができる。
【４７７０】
＜第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の演出内容について＞
次に、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出とは異なる演出の内容について説明をする。上述した通り、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、宝箱演出の内容を一部変更している点で相違しているため、宝箱演出のうち上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０とは相違している演出内容について説明をする。なお、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出の演出内容のうち、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出と同一の演出内容については、その説明を省略する。
【４７７１】
まず、宝箱演出が開始されると、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０と同様に開始画面（図１６６４（ａ）参照）が表示され、その後、枠ボタン有効期間が設定されると、図１７４５（ａ）に示した表示画面が表示される。図１７４５（ａ）は、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出のボタン押下待機中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７４５（ａ）に示した通り、枠ボタン有効期間が設定されると、遊技者に枠ボタン２２を押下操作させることを促す表示画面として、ボタン有効期間が設定されると主表示領域Ｄｍに宝箱を模した宝箱アイコン９０１、ボタン有効期間を示すためのタイムゲージ９１０が表示され、今回のボタン有効期間中に遊技者に操作させるための操作手段を案内するための表示態様として枠ボタン２２を模したボタンアイコンＢａ１が表示される。そして、遊技者に枠ボタン２２を押下操作させることを促す表示態様として「ボタンを押して！！」の文字が主表示領域Ｄｍに表示され、副表示領域Ｄｓの小表示領域Ｄｓ３には、遊技者が枠ボタン２２を押下した後に実行される演出の内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタンを押すとフリーズするかも・・・」の文字が表示されている。なお、図１７４５（ａ）に示した図は、ボタン有効期間（５秒）のうち２．５秒が経過した時点を示しており、ボタン有効期間の残時間を示す残時間ゲージ９１０ａがタイムゲージ９１０の半分の領域に対して表示されている

。この状況で時間が経過すると、時間経過に対応して残時間ゲージ９１０ａの表示領域が左方向へと減少する表示が行われる。このように構成することでボタン有効期間の残時間を遊技者に把握させ易くすることができる。また、残時間ゲージ９１０ａの表示領域に関わらず（時間経過に関わらず）、タイムゲージ９１０の表示領域は固定されているため、タイムゲージ９１０の表示領域と、残時間ゲージ９１０ａの表示領域とを複合的に視認することで今回設定されたボタン有効期間に対する残時間を把握することができるため、結果としてボタン有効期間の経過時間も遊技者に把握させ易くすることができる。

【４７７２】

ここで、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０にて実行される宝箱演出では、図１７４５（ａ）に示したボタン押下待機画面の表示期間（枠ボタン有効期間）の経過時間に対応させて、枠ボタン２２を押下した後に設定される待機期間（枠ボタン２２を押下してから宝箱開放中演出が開始されるまでの待機期間）の長さが異なる複数の演出種別（Ａ演出、Ｂ演出、Ｃ演出）の何れかが規定されている。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に実行された最初の枠ボタン２２への押下操作のみに基づいて宝箱開放中演出の演出期間が決定される本制御例において、最初の枠ボタン２２への押下操作タイミングによって宝箱開放中演出の開始タイミングを異ならせることができるため、どのタイミングで最初の枠ボタン２２への押下操作を行うかを遊技者に選択させるという楽しみを提供することができる。

【４７７３】

また、宝箱演出の枠ボタン有効期間に対して、時間経過に応じて上述した複数の演出種別（Ａ演出、Ｂ演出、Ｃ演出）が繰り返し設定されるように構成しているため、枠ボタン有効期間が設定された直後に枠ボタン２２への押下操作を行うことができなかった遊技者に対しても、枠ボタン有効期間が設定された直後に枠ボタン２２への押下操作を行った場合と同一の待機期間を設定させることが可能となり、枠ボタン２２を押下操作する操作意欲を高めることができる。

【４７７４】

さらに、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の対象となる特別図柄抽選の結果に応じて、枠ボタン有効期間の時間経過に対応して設定される演出種別（待機期間の長さ）を異ならせるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定されてから枠ボタン２２への押下操作が行われるまでのタイミング（枠ボタン２２が押下操作された時点における時間経過状況）と、設定される待機時間の長さと、に基づいて遊技者に対応する特別図柄抽選の結果を予測させることが可能となるため、宝箱演出の演出効果を高めることができる。

【４７７５】

次に、図１７４６（ｂ）、及び図１７４７を参照して、枠ボタン２２を押下した後に設定される待機期間（枠ボタン２２を押下してから宝箱開放中演出が開始されるまでの待機期間）中に実行される待機中演出（フリーズ演出）の演出内容について説明をする。上述した通り、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下操作した場合に、その押下操作タイミングに応じて、所定時間（０秒～５秒）の待機期間が設定される。そして、設定された待機期間が経過した後に、上述した第１２制御例のパチンコ機１０における宝箱演出と同様に、宝箱開放中演出が所定期間実行され、その後、宝箱開放中演出の演出結果を示す結果表示演出が実行されるように構成している（図１７４５（ｂ）、図１７４６（ａ）参照）。なお、宝箱開放中演出の演出内容、及び結果表示演出の演出内容については、上述した第１２制御例のパチンコ機１０における宝箱演出と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【４７７６】

枠ボタン２２の押下後に待機期間が設定された場合に実行される待機中演出（フリーズ演出）は、待機期間の時間経過に応じて３段階の演出態様が段階的に設定されるように構成している。この待機中演出（フリーズ演出）では、宝箱演出中のボタン押下待機画面（図１７４５（ａ）参照）にて表示されている宝箱アイコン９０１が閉じた状態で揺動する

演出が実行され、第１段階の演出態様で待機中演出（フリーズ演出）が実行されると、図１７４６（ｂ）に示した表示画面が表示される。ここで、図１７４６（ｂ）を参照して、待機期間中に実行される待機中演出（フリーズ演出）として１段階目の演出態様が設定されている場合の演出内容について説明をする。図１７４６（ｂ）は、１段階目の演出態様が設定されている待機中演出（フリーズ演出）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７４６（ｂ）に示した通り、第１段階の演出態様で待機中演出（フリーズ演出）が実行されると、宝箱アイコン９０１が小刻みに揺動する演出が最大で１．５秒間実行される。

【４７７７】

次に、待機中演出（フリーズ演出）の演出態様として第２段階の演出態様が設定された場合の演出内容について、図１７４７（ａ）を参照して説明をする。図１７４７（ａ）は、２段階目の演出態様が設定されている待機中演出（フリーズ演出）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７４７（ａ）に示した通り、第２段階の演出態様で待機中演出（フリーズ演出）が実行されると、宝箱アイコン９０１が第１段階の演出態様よりも大きく揺動する演出が最大で１．５秒間実行される。次いで、待機中演出（フリーズ演出）の演出態様として第３段階の演出態様が設定された場合の演出内容について、図１７４７（ｂ）を参照して説明をする。図１７４７（ｂ）は、３段階目の演出態様が設定されている待機中演出（フリーズ演出）中に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７４７（ｂ）に示した通り、第３段階の演出態様で待機中演出（フリーズ演出）が実行されると、宝箱アイコン９０１が第１段階、及び第２段階の演出態様よりもさらに大きく揺動する演出が最大で２秒間実行される。

【４７７８】

ここで、上述したフリーズ演出は、ボタン押下待機画面が表示されている状況において遊技者が枠ボタン２２を押下操作した後に設定される待機期間中に実行される待機中演出であって、例えば、５秒間の待機期間が設定された場合には、待機期間が設定されてから１．５秒が経過するまで第１段階のフリーズ演出（図１７４６（ｂ）参照）が実行され、１．５秒が経過すると第２段階のフリーズ演出（図１７４７（ａ）参照）が１．５秒間実行され、その後、残りの待機期間である２秒間で第３段階のフリーズ演出（図１７４７（ｂ）参照）が実行される。このように、待機期間の時間経過に対応させて閉鎖している宝箱アイコン９０１の揺動動作が徐々に大きくなっていくようにフリーズ演出が実行されるように構成することで、フリーズ演出が進展していることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【４７７９】

＜宝箱演出中における押下操作に基づいて実行される各種演出の流れについて＞

次に、図１７４８から図１７５５を参照して、宝箱演出における枠ボタン有効期間（５秒）中に遊技者が枠ボタン２２を押下操作した場合における各種演出の流れについて、様々な具体例を示して説明をする。本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）中における枠ボタン２２への押下操作が行われたタイミングによって、設定される待機期間長さを異ならせて設定可能に構成している。図１７４８は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ａ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７４８に示した通り、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１には、枠ボタン有効期間に対して時間経過に応じて異なる演出期間が規定されている。そして、Ａ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、上述した第１２制御例における枠ボタン有効期間の前半期間において最初の枠ボタン押下操作を行った場合と同様の流れで宝箱演出が進展する。図１７４９は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ａ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７４９に示した通り、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２Ｒｂ

Ｇ２には、枠ボタン有効期間に対して時間経過に応じて異なる演出期間が規定されている。そして、Ａ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、上述した第１２制御例における枠ボタン有効期間の前半期間において最初の枠ボタン押下操作を行った場合と同様の流れで宝箱演出が進展する。次に、図１７５０は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ｂ２演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７５０に示した通り、Ｂ２演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に対応する演出期間を用いて２段階のフリーズ演出を実行し、その後、宝箱開放中演出が開始される。図１７５１は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ｂ１演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７５１に示した通り、Ｂ１演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に対応する演出期間を用いて１段階のフリーズ演出を実行し、その後、宝箱開放中演出が開始される。また、図１７５２は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ｂ３演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７５２に示した通り、Ｂ３演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に対応する演出期間を用いて３段階のフリーズ演出を実行し、その後、宝箱開放中演出が開始される。図１７５３は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ｂ２演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７５３に示した通り、Ｂ２演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に対応する演出期間を用いて２段階のフリーズ演出を実行し、その後、宝箱開放中演出が開始される。最後に、図１７５４は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ｂ１演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７５４に示した通り、Ｂ１演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に対応する演出期間を用いて１段階のフリーズ演出を実行し、その後、宝箱開放中演出が開始される。図１７５５は、後述する宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２を参照して決定されたシナリオに基づく宝箱演出の流れを示す図であって、Ｃ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合の流れを示す図である。図１７５５に示した通り、Ｃ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間に関わらず予め定められた演出期間（５秒）を用いて３段階のフリーズ演出が実行され、その後、宝箱開放中演出が開始される。つまり、Ｃ演出期間に対応するタイミングで最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、残ボタン有効期間が短い場合であっても、３段階のフリーズ演出を確実に実行させることができる。

【４７８０】

＜第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１７５６から図１７５９を参照して、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部とを変更している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図１７５６を参照して、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１７５６は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した図である。

【４７８１】
図１７５６に示した通り、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ２２２（図１６８２参照）に対して、宝箱演出前半押下時選択テーブル２２２Ｒｂと、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２Ｒｃと、を削除し、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧと、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧを追加している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成には同一の符号を付してその説明を省略する。
【４７８２】
宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧは、宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２への押下操作タイミングが、Ａ演出が実行されるタイミングである場合には（図１７６２のＳ６３８３Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱Ａ演出処理（図１７６３（ａ）のＳ６３８５Ｒ参照）によって宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧを参照して宝箱開放中演出の演出期間が決定される（図１７６３（ａ）のＳ６４４１Ｒ）。また、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２への押下操作タイミングが、各種Ｂ演出が実行されるタイミング、或いはＣ演出が実行されるタイミングである場合には（図１７６２のＳ６３８５Ｒ：Ｙｅｓ、図１７６２のＳ６３８７Ｒ：Ｙｅｓ、図１７６２のＳ６３８９Ｒ：ＹｅｓｏｒＮｏ）、その後実行される各種演出処理（宝箱Ｂ３演出処理（図１７６３（ｂ）のＳ６３８６Ｒ参照）、宝箱Ｂ２演出処理（図１７６４（ａ）のＳ６３８８Ｒ参照）、宝箱Ｂ１演出処理（図１７６４（ｂ）のＳ６３９０Ｒ参照）、宝箱Ｃ演出処理（図１７６５のＳ６３９１Ｒ参照））において設定されたフリーズ演出の演出期間が経過した後（設定されたフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が０に減算された後）に、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧを参照して宝箱開放中演出の演出期間が決定される。
【４７８３】
ここで、図１７５８を参照して、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧに規定されている内容について説明をする。図１７５８は、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７５８に示した通り、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧは、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて異なる長さの宝箱演出結果表示秒数（宝箱開放中演出の演出期間に対応する秒数と、結果表示期間（１秒）とを合算した秒数）が規定されている。具体的には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「１０００ｍｓ」が、「３０～４９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「２０００ｍｓ」が、「５０～５９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「３０００ｍｓ」が、「６０～６９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「４０００ｍｓ」が、「７０～７４」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「５０００ｍｓ」が、「７５～７９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「６０００ｍｓ」が、「８０～８４」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「７０００ｍｓ」が、「８５～８９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「８０００ｍｓ」が、「９０～９４」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「９０００ｍｓ」が、「９５～９９」の範囲に対して宝箱演出結果表示秒数として「１００００ｍｓ」が、それぞれ規定されている。
【４７８４】
上述した通り、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間においてどのタイミングで枠ボタン２２を押下操作した場合であっても、同一のデータテーブル（宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧ）を参照して宝箱演出結果表示秒数が決定されるように構成している点で上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０と異ならせている。つまり、宝箱開放中演出が実行されてから宝箱開放中演出の演出結果（宝箱演出の演出結果）が表示されるまでの期間においては、対応する特別図柄抽選の結果に関わらず同一態様の演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて枠ボタン２２を押下操作してから宝箱

開放中演出が開始されるまでの期間に実行される待機中演出（フリーズ演出）により興味を持たせることができる。なお、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、対応する特別図柄抽選の結果や、枠ボタン２２を押下操作したタイミングに関わらず、宝箱演出結果表示秒数が同一のデータテーブルを用いて決定されるように構成しているが、これに限ること無く、対応する特別図柄抽選の結果や、枠ボタン２２を押下操作したタイミングや、既に決定されている待機期間（フリーズ期間）の長さに応じて異なるデータテーブルを用いて宝箱演出結果表示秒数が決定されるように構成しても良い。

【４７８５】

宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧは、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）に対して設定される押下時演出の種別を切り替えるための宝箱ボタンシナリオが規定されているデータテーブルであって、対応する特別図柄抽選の結果に応じて設定される宝箱ボタンシナリオの種別を異ならせることが可能となるように、特別図柄抽選の結果に応じた異なる種別の宝箱ボタンシナリオが格納されている。ここで、図１７５９（ａ）を参照して、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されている内容について説明をする。図１７５９（ａ）は、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されている内容を示した図である。図１７５９（ａ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧには、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合に選択される宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１と、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）である場合に選択される宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２と、が規定されている。

【４７８６】

次に、図１７５９（ｂ）を参照して、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１の詳細な内容について説明をする。図１７５９（ｂ）は、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１に規定されている内容を示した図である。図１７５９（ｂ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１には、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）の時間経過に対応させて順に切り替わっていく宝箱ボタンシナリオ（第１シナリオ～第６シナリオ）が規定されている。具体的には、第１シナリオとして、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）のうち、最初の２秒（２０００ｍｓ）に対応して「Ａ演出」が規定されており、第１シナリオに対応する期間（２０００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第２シナリオとして「Ｂ２演出」が規定されており、第２シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の１秒（１０００ｍｓ）に対して第３シナリオとして「Ａ演出」が規定されており、第３シナリオに対応する期間（１０００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第４シナリオとして「Ｂ１演出」が規定されており、第４シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の１秒（１０００ｍｓ）に対して第５シナリオとして「Ａ演出」が規定されている。そして、第５シナリオに対応する期間（１０００ｍｓ）が経過した後に、宝箱演出の枠ボタン有効期間が終了することに対応する第６シナリオとして「演出なし」が規定されている。

【４７８７】

本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、宝箱ボタンシナリオが設定された場合に、まず第１シナリオに対応する枠ボタン有効期間（２０００ｍｓ）に対応する値がボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅに設定される。その後、第１シナリオに対応して設定されたボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が０になったと判別された場合、即ち、第１シナリオに対応する枠ボタン有効期間（２０００ｍｓ）が経過した場合に、第１シナリオの次に規定されている第２シナリオへと移行し、第２シナリオに対応する枠ボタン有効期間（５００ｍｓ）に対応する値がボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅに設定されるように構成している。そして、同様に第２シナリオ、第３シナリオ、第４シナリオ、第５シナリオと移行していき、第５シナリオに対応して設定されたボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が０になったと判別された場合、即ち、第５シナリオに対応する枠ボタン有効期間（１０００ｍｓ）が経過した場合に、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）が経過したことに対応する第６シナリオが設定される。この第６シナリオには枠ボタン有効期間と

して０秒（０ｍｓ）が規定されていることから、第６シナリオが設定された場合には新たな枠ボタン有効期間が設定されることが無い。上述した通り、宝箱ボタンシナリオとして宝箱演出の枠ボタン有効期間が経過した場合に対応する第６シナリオを規定することによって、宝箱演出における枠ボタン有効期間が設定されていない状況が、枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下操作したことに基づいて枠ボタン有効期間がクリアされた後の状況であるのか、枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２を押下操作すること無く枠ボタン有効期間が経過した後の状況であるのかを判別することが可能となるため、枠ボタン有効期間が終了した後の演出態様を異ならせて設定し易くすることができる。

【４７８８】

次に、図１７５９（ｃ）を参照して、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２の内容について説明をする。図１７５９（ｃ）は、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２に規定されている内容を示した図である。図１７５９（ｃ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２は、上述した宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１と同様に、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）に対応させて順に切り替わっていく宝箱ボタンシナリオ（第１シナリオ～第１１シナリオ）が規定されている。具体的には、第１シナリオとして、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）のうち、最初の０．５秒（５００ｍｓ）に対応して「Ａ演出」が規定されており、第１シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第２シナリオとして「Ｂ３演出」が規定されており、第２シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第３シナリオとして「Ｃ演出」が規定されており、第３シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第４シナリオとして「Ａ演出」が規定されており、第４シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第５シナリオとして「Ｂ２演出」が規定されている。そして、第５シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第６シナリオとして「Ｃ演出」が規定されており、第６シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第７シナリオとして「Ａ演出」が規定されており、第７シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第８シナリオとして「Ｂ１演出」が規定されており、第８シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第９シナリオとして「Ｃ演出」が規定されており、第９シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後の０．５秒（５００ｍｓ）に対して第１０シナリオとして「Ａ演出」が規定されている。そして、第１０シナリオに対応する期間（５００ｍｓ）が経過した後に、宝箱演出の枠ボタン有効期間が終了することに対応する第１１シナリオとして「演出なし」が規定されている。

【４７８９】

宝箱ボタンシナリオ「Ａ演出」が設定されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下操作した場合には、残りの枠ボタン有効期間（残枠ボタン有効期間）がクリアされ、枠ボタン２２への押下操作に基づいて決定された宝箱演出結果表示秒数に対応する宝箱開放中演出が開始される。また、宝箱ボタンシナリオ「Ｂ３演出」が設定されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下操作した場合には、残枠ボタン有効期間に対応する演出期間（待機期間）を用いたフリーズ演出（待機中演出）が実行される。なお、図１７５９（ｂ）、及び図１７５９（ｃ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ「Ｂ３演出」は、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２のみに規定されているシナリオ種別（第２シナリオ）であって、「Ｂ３演出」に対応する第２シナリオの有効期間が０．５秒（５００ｍｓ）で、第２シナリオが終了してから枠ボタン有効期間が終了するまでの期間（残枠ボタン有効期間）が４秒に規定されている。よって、「Ｂ３演出」に対応する第２シナリオの有効期間中に枠ボタン２２が押下操作された場合に実行されるフリーズ演出は、第３段階の演出態様まで変化されるフリーズ演出となる。

【４７９０】

宝箱ボタンシナリオ「Ｂ２演出」が設定されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下

操作した場合には、残枠ボタン有効期間に対応する演出期間（待機期間）を用いたフリーズ演出（待機中演出）が実行される。なお、図１７５９（ｂ）、及び図１７５９（ｃ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ「Ｂ２演出」は、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１の第２シナリオ、及び宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２の第５シナリオとして規定されており、何れのデータテーブルにおいても「Ｂ２演出」に対応するシナリオの有効期間が０．５秒（５００ｍｓ）で、「Ｂ２演出」シナリオが終了してから枠ボタン有効期間が終了するまでの期間（残枠ボタン有効期間）が２．５秒に規定されている。よって、「Ｂ２演出」シナリオの有効期間中に枠ボタン２２が押下操作された場合に実行されるフリーズ演出は、第２段階の演出態様まで変化されるフリーズ演出となる。

【４７９１】

宝箱ボタンシナリオ「Ｂ１演出」が設定されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下操作した場合には、残枠ボタン有効期間に対応する演出期間（待機期間）を用いたフリーズ演出（待機中演出）が実行される。なお、図１７５９（ｂ）、及び図１７５９（ｃ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ「Ｂ１演出」は、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１の第４シナリオ、及び宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２の第８シナリオとして規定されており、何れのデータテーブルにおいても「Ｂ１演出」に対応するシナリオの有効期間が０．５秒（５００ｍｓ）で、「Ｂ１演出」シナリオが終了してから枠ボタン有効期間が終了するまでの期間（残枠ボタン有効期間）が１秒に規定されている。よって、「Ｂ１演出」シナリオの有効期間中に枠ボタン２２が押下操作された場合に実行されるフリーズ演出は、第１段階の演出態様まで変化されるフリーズ演出となる。

【４７９２】

以上、説明をした通り、宝箱ボタンシナリオである各種「Ｂ演出」シナリオは、枠ボタン２２が押下操作されたことに基づいて、残枠ボタン有効期間をクリアすること無く、残枠ボタン有効期間を演出期間としてフリーズ演出が実行される「Ｂ演出」が実行されるシナリオであって、枠ボタン２２を押下操作した時点における残枠ボタン有効期間の長さに応じて実行されるフリーズ演出の演出態様を異ならせるように構成している。そして、残枠ボタン有効期間が最も長くなる「Ｂ３演出」シナリオが、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選した場合に参照される宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２のみに規定されていることから、第３段階の演出態様でフリーズ演出が実行された場合の当たり当選期待度を高くすることができる。よって、遊技者に対して、フリーズ演出が実行された場合において、実行中のフリーズ演出の演出期間が長いこと（第１段階、第２段階、第３段階と順に変化し得る演出期間であること）を期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合も外れである場合にも設定され得る「Ｂ２演出」シナリオや「Ｂ１演出」シナリオが設定されている状況で枠ボタン２２を押下操作したことに基づいてフリーズ演出が実行された場合であっても、「Ｂ３演出」シナリオが設定されている状況で枠ボタン２２を押下操作した場合に実行されるフリーズ演出の序盤と同一の演出態様（第１段階、第２段階の演出態様）でフリーズ演出が実行されることになるため、フリーズ演出の実行期間中に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測されてしまうことを抑制することができる。

【４７９３】

次に、宝箱ボタンシナリオ「Ｃ演出」が設定されている状況で遊技者が枠ボタン２２を押下操作した場合には、現時点で設定されている残枠ボタン有効期間をクリアし、フリーズ演出（待機中演出）の演出期間として５秒（５０００ｍｓ）が新たに設定される。なお、図１７５９（ｂ）、及び図１７５９（ｃ）に示した通り、宝箱ボタンシナリオ「Ｃ演出」は、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合に参照される宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２のみに規定されるシナリオ種別であって、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２の第３シナリオ、第６シナリオ、第９シナリオとして規定されている。つまり、「Ｃ演出」シナリオの有効期間中に枠ボタン２２

が押下操作された場合には、残枠ボタン有効期間に関わらず、第３段階まで変化するフリーズ演出が確実に実行される。このように構成することで、残枠ボタン有効期間が短くなった状況で枠ボタン２２を押下操作した場合であっても第３段階まで変化するフリーズ演出を実行させることが可能となるため、枠ボタン有効期間が設定されたことに気付くのが遅れてしまいった遊技者に対しても第３段階まで変化するフリーズ演出が実行されることを期待させながら枠ボタン２２への押下操作を行わせることができる。

【４７９４】

なお、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、図１７５９に示した通り、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧの種別として、特別図柄抽選の結果が当たり当選の場合に対応する宝箱ボタンシナリオが１種類、特別図柄抽選の結果が外れの場合に対応する宝箱ボタンシナリオが１種類規定されている例を示しているが、これに限ること無く、対応する特別図柄抽選の結果に応じて２種類以上の宝箱ボタンシナリオの中から１の宝箱ボタンシナリオを決定するように構成しても良い。このように構成することで、対応する特別図柄抽選の結果と、枠ボタン有効期間の時間経過と、設定されているシナリオ種別との関係性を遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第３別例では、設定されている宝箱ボタンシナリオによって枠ボタン有効期間の時間経過に対応してシナリオ種別が切り替わるように構成しているが、枠ボタン有効期間における枠ボタン２２への押下操作タイミングによって異なるシナリオ種別が決定されれば良く、例えば、枠ボタン２２への押下操作が行われたことに基づいて専用の抽選を実行し、その抽選結果に対応したシナリオ種別が決定されるように構成しても良いし、枠ボタン有効期間における枠ボタン２２への押下操作が行われたタイミングにて実行されている他の演出（変動演出等）の演出状況に対応したシナリオ種別が決定されるように構成しても良いし、枠ボタン２２とは異なる操作手段に対する操作有無に関する操作情報を組み合わせてシナリオ種別が決定されるように構成しても良い。

【４７９５】

また、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、５秒間の枠ボタン有効期間に対応する宝箱ボタンシナリオとして、同一種別のシナリオ（「演出Ａ」、「演出Ｃ」等）が繰り返される内容が規定されている。このように構成することで、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のように枠ボタン有効期間の前半期間で枠ボタン２２を押下操作した場合と、後半期間で枠ボタン２２を押下操作した場合とで後に実行される各種演出の内容を異ならせる構成に対して、様々な演出を遊技者に体験させ易くすることができる。

【４７９６】

次に、図１７５７を参照して、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１７５７は、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した図である。図１７５７に示した通り、本第１２制御例の別例３におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３（図１６８３参照）に対して、フリーズカウンタ２２３ＲａＧとフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧとを追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４７９７】

フリーズカウンタ２２３ＲａＧは、フリーズ演出（待機中演出）の設定状況に関する情報を記憶するための記憶領域であって、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２への押下操作に基づいて決定されたフリーズ演出の演出種別に対応する情報が記憶される。このフリーズカウンタ２２３ＲａＧの値は、「０～４」の値を設定されるように構成しており、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２への押下操作に基づいて「Ｂ１演出」が決定された場合、即ち、第１段階の演出態様（図１７４６（ｂ）参照）のみのフリーズ演出が実行されるシナリオが決定された場合に「１」が設定され

、「Ｂ２演出」が決定された場合、即ち、第２段階の演出態様（図１７４７（ａ）参照）へと変化されるフリーズ演出が実行されるシナリオが決定された場合に「２」が設定され、「Ｂ３演出」が決定された場合、即ち、第３段階の演出態様（図１７４７（ｂ）参照）へと変化されるフリーズ演出が実行されるシナリオが決定された場合に「３」が設定される。また、「Ｃ演出」が決定された場合、即ち、フリーズ演出専用の待機期間（５秒）が新たに設定されることで第３段階の演出態様へと変化されるフリーズ演出が実行されるシナリオが決定された場合に「４」が設定される。また、フリーズ演出が終了した場合にフリーズカウンタ２２３ＲａＧの値に「０」が設定される（図１７６６のＳ６７０９Ｒ参照）。

【４７９８】

そして、フリーズ演出の演出期間が経過した後に、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値が参照され（図１７６６のＳ６７０４Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値に対応する各種処理が実行される（図１７６６のＳ６７０５Ｒ～Ｓ６７０８Ｒ）。このように、実行されるフリーズ演出の演出種別に対応する情報を一時的に記憶可能に構成することで、実行中のフリーズ演出に対して各演出種別に対応した演出態様を設定可能にすることは勿論のこと、フリーズ演出が終了した後に実行される演出の演出態様や演出期間についても、実行されていたフリーズ演出の演出種別に対応させた内容を決定し易くすることができる。

【４７９９】

フリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧは、フリーズ演出の演出期間を計測するための計測手段であって、フリーズ演出の演出期間が決定された場合に、決定された演出期間に対応する値が設定される（図１７６３（ｂ）のＳ６４５３Ｒ、図１７６４（ａ）のＳ６４６３Ｒ、図１７６４（ｂ）のＳ６４７３Ｒ参照）。その後、１ミリ秒（ｍｓ）間隔で実行されるフリーズ処理（図１７６６のＳ６３６６Ｒ参照）において、フリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が１減算され（図１７６６のＳ６７０２Ｒ参照）、減算後のフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が０であるかを判別することにより、フリーズ演出の演出期間が経過したかを判別可能に構成している。

【４８００】

＜第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について＞

次に、図１７６０から図１７６６のフローチャートを参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１７６０を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出設定処理（Ｓ６３２１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６０は、宝箱演出設定処理（Ｓ６３２１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出設定処理（Ｓ６３２１Ｒ）は、上述した第１２制御例における宝箱演出設定処理（図１７１６のＳ５３０３Ｒ）に対して、特図の抽選結果に基づいて、宝箱演出の枠ボタン押下時のシナリオを設定する処理を実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【４８０１】

宝箱演出設定処理（Ｓ６３２１Ｒ）が実行されると、まず、上述したＳ５４０２ＲからＳ５４０４Ｒの処理を実行し、次に、今回実行される特別図柄の抽選結果は外れであるか判別する（Ｓ６３４１Ｒ）。今回実行される特別図柄の抽選結果は外れであると判別した場合に（Ｓ６３４１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧ内に規定されている宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１（図１７５９（ｂ）参照）を参照しボタン演出期間を特定し（Ｓ６３４２Ｒ）、後述するＳ６３４４Ｒの処理に移行する。一方、Ｓ６３４１Ｒの処理において、今回実行される特別図柄の抽選結果は外れではないと判別した場合には（Ｓ６３４１Ｒ：Ｎｏ）、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧ内に規定されている宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ

２（図１７５９（ｃ）参照）を参照してボタン演出期間を特定し（Ｓ６３４３Ｒ）、Ｓ６３４４Ｒの処理に移行する。Ｓ６３４４Ｒの処理では、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を５０００に設定し（Ｓ６３４４Ｒ）、上述したＳ５４０６ＲおよびＳ５４０８Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８０２】

次に、図１７６１を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３５１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６１は、宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３５１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１２制御例の別例３における宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３５１Ｒ）は、第１２制御例における宝箱演出ボタン操作処理（図１７１８のＳ６００５Ｒ）に対して、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに基づいて、ボタン有効期間を設定する処理を実行する点と、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）とフリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）とを新たに実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【４８０３】

宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３５１Ｒ）が実行されると、まず、上述したＳ６１０１ＲからＳ６１０５Ｒの処理を実行する。そして、Ｓ６１０２Ｒの処理において、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ６１０２Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が０であるかを判別する（Ｓ６１０６Ｒ）。Ｓ６１０６Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されている現在の演出期間（シナリオ）に対応する枠ボタン有効期間が経過した状況であるため、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されている次の演出期間（シナリオ）に移行する（Ｓ６３６１Ｒ）。そして、移行後のシナリオが「演出なし」であるか判別する（Ｓ６３６２Ｒ）。移行後のシナリオが「演出なし」ではないと判別した場合には（Ｓ６３６２Ｒ：Ｎｏ）、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されている移行後のシナリオに対応する有効期間の値をボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅに設定し（Ｓ６３６３Ｒ）、フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）を実行し、本処理を終了する。

【４８０４】

フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）の詳細な説明については、図１７６６を参照して後述する。一方、Ｓ６３６２Ｒの処理において、移行後のシナリオが「演出なし」であると判別した場合には（Ｓ６３６２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されている全てのシナリオが完了した状況であるため、宝箱演出の枠ボタン有効期間に関する処理に用いられる各種要素をリセットするための処理として、宝箱演出カウンタ２２３ＲｇとボタンＲ待機時間カウンタ２２３ＲｆとボタンＲ有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を０に設定し（Ｓ６３６４Ｒ）、その後、フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６１０６Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は、０ではないと判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｎｏ）、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を１減算し（Ｓ６１０７Ｒ）、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）を実行し、フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）を実行し、本処理を終了する。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）の詳細な説明については、図１７６２を参照して後述する。

【４８０５】

次に、図１７６２を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１３内のＭＰＵ２２１により実行される従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６２は、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）では、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた時点で設定されている演出期間（シナリオ）に応じた各種処理が実行される。ここで、上述した第１

２制御例、第１２制御例の別例１、及び第１２制御例の別例２では、枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行ったタイミングが前半期間（３秒以内）である場合には、残枠ボタン有効期間をクリアして即座に宝箱開放中演出が開始されるように構成し、枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を行ったタイミングが前半期間以降（３秒経過後）である場合には、残枠ボタン有効期間が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成していた。つまり、枠ボタン有効期間の時間経過に応じて最初の枠ボタン押下操作を行った後、どのタイミングで宝箱開放中演出が開始されるかを遊技者にある程度予測させることが可能に構成していた。これに対して、本第１２制御例の別例３では、宝箱演出の枠ボタン有効期間（５秒）に対して、異なる期間種別が繰り返し設定されるように構成しており、１の期間種別が継続する期間の長さが０．５秒（５００ｍｓ）から２秒（２０００ｍｓ）となるシナリオに基づいて枠ボタン有効期間の期間種別が設定されるように構成している。よって、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）の処理では、宝箱演出の枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた時点における枠ボタン有効期間の期間種別を設定されているシナリオ（宝箱ボタンシナリオ選択テーブル２２２ＲｂＧに規定されているシナリオ）に基づいて特定し、特定されたシナリオ（演出期間）に応じた処理が実行されるように構成している。このように構成することで、１の枠ボタン有効期間に対して同一の期間種別が時間経過に応じて繰り返し設定される場合であっても、同一の期間種別に対応した制御を同一処理で実行することができるため、制御処理の処理負荷を軽減することができる。

【４８０６】

図１７６２に示した通り、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６３６５Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」であるか、即ち、現在が宝箱演出を含む演出パターンの変動演出が実行されている状況であって、且つ、最初の枠ボタン押下操作が行われていない状況であるかを判別する（Ｓ６３８１Ｒ）。Ｓ６３８１Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ６３８１Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出が実行されていないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６３８１Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ６３８１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出ボタン２２ａ（枠ボタン２２）に対する押下操作（最初の枠ボタン押下操作）があるかを判別し（Ｓ６３８２Ｒ）、押下操作がないと判別した場合には（Ｓ６３８２Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、演出ボタン２２ａ（枠ボタン２２）に対する押下操作（最初の枠ボタン押下操作）があると判別した場合には（Ｓ６３８２Ｒ：Ｙｅｓ）、最初の枠ボタン押下操作が行われたタイミングにおけるシナリオを特定するための以下の処理を実行する。

【４８０７】

具体的には、まず、設定されている宝箱演出の枠ボタン有効期間のシナリオ（演出期間）が「Ａ演出」であるか判別する（Ｓ６３８３Ｒ）。設定されているシナリオ（演出期間）が「Ａ演出」であると判別した場合には（Ｓ６３８３Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱Ａ演出処理（Ｓ６３８４Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱Ａ演出処理（Ｓ６３８４Ｒ）の詳細な説明については、図１７６３（ａ）を参照して後述する。一方、Ｓ６３８３Ｒの処理において、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ａ演出」ではないと判別した場合には（Ｓ６３８３Ｒ：Ｎｏ）、次に、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ３演出」であるか判別し（Ｓ６３８５Ｒ）、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ３演出」であると判別した場合には（Ｓ６３８５Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱Ｂ３演出処理（Ｓ６３８６Ｒ）を実行し、本処理を終了する。なお、宝箱Ｂ３演出処理（Ｓ６３８６Ｒ）の詳細な内容については、図１７６３（ｂ）を参照して後述する。

【４８０８】

Ｓ６３８５Ｒの処理において、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ３演出」ではないと判別した場合には（Ｓ６３８５Ｒ：Ｎｏ）、次に、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ２演出」であるか判別し（Ｓ６３８７Ｒ）、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ２演出」であると判別した場合には（Ｓ６３８７Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱Ｂ２

演出処理（Ｓ６３８８Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱Ｂ２演出処理（Ｓ６３８８Ｒ）の詳細な内容については、図１７６４（ａ）を参照して後述する。一方、Ｓ６３８７Ｒの処理において、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ２演出」ではないと判別した場合には（Ｓ６３８７Ｒ：Ｎｏ）、次いで、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ１演出」であるか判別し（Ｓ６３８９Ｒ）、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ１演出」であると判別した場合には（Ｓ６３８９Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱Ｂ１演出処理（Ｓ６３９０Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱Ｂ１演出処理（Ｓ６３９０Ｒ）の詳細な内容については、図１７６４（ｂ）を参照して後述する。また、Ｓ６３８９Ｒの処理において、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ１演出」ではないと判別した場合には（Ｓ６３８９Ｒ：Ｎｏ）、宝箱Ｃ演出処理（Ｓ６３９１Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱Ｃ演出処理（Ｓ６３９１Ｒ）の詳細な内容については、図１７６５を参照して後述する。

【４８０９】

次に、図１７６３を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱Ａ演出処理（Ｓ６３８４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６３（ａ）は、宝箱Ａ演出処理（Ｓ６３８４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱Ａ演出処理（Ｓ６３８４Ｒ）では、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ａ演出」である場合に、宝箱演出の結果表示秒数を決定する処理が実行される。宝箱Ａ演出処理（Ｓ６３８４Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧ（図１７５８参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて宝箱演出結果表示秒数の表示用コマンドを決定し（Ｓ６４４２Ｒ）、決定した宝箱演出結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６４４２Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を０に設定し（Ｓ６４４３Ｒ）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ａ演出」である場合には、上述した第１２制御例における宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作が行われた場合と同様に、残枠ボタン有効期間をクリアして、即座に宝箱開放中演出を開始させるための処理が実行される。また、宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１（図１７５９（ｂ）参照）や宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２（図１７５９（ｃ）参照）に示した通り、本第１２制御例の別例３では、枠ボタン有効期間の前半期間だけで無く、中盤や終盤にも「Ａ演出」のシナリオ（演出期間）が規定されているため、枠ボタン有効期間にて最初の枠ボタン押下操作を様々なタイミングで実行した場合であっても、即座に宝箱開放中演出が開始される可能性があるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【４８１０】

次に、図１７６３（ｂ）を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱Ｂ３演出処理（Ｓ６３８６Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６３（ｂ）は、宝箱Ｂ３演出処理（Ｓ６３８６Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱Ｂ３演出処理（Ｓ６３８６Ｒ）では、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ３演出」である場合に実行される３段階フリーズ演出を設定するための処理が実行される。宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１（図１７５９（ｂ）参照）や宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２（図１７５９（ｃ）参照）に示した通り、「Ｂ３演出」のシナリオは、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合に選択される宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２にのみ規定されているシナリオである。この「Ｂ３演出」のシナリオが特定された場合には、フリーズ演出の演出種別のうち、最も当たり期待度の高い３段階フリーズ演出（図１７４７（ｂ）参照）が実行される。

【４８１１】

図１７６３（ｂ）に示した通り、宝箱Ｂ３演出処理（Ｓ６３８６Ｒ）が実行されると、まず、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に基づいて３段階フリーズ演出の演出秒数

を決定する（Ｓ６４５１Ｒ）。具体的には、フリーズ演出における各段階（１段階、２段階、３段階）の演出期間は最大で２秒となるように構成しており、残枠ボタン有効期間が経過するタイミングでフリーズ演出が終了するように構成している。よって、Ｓ６４５１Ｒの処理では、「Ｂ３演出」のシナリオが設定されているタイミング、即ち、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２（図１７５９（ｃ）参照）が設定される枠ボタン有効期間（５秒）のうち、０．５秒が経過してから１秒が経過するまでの期間（５００ｍｓ）の何れのタイミングで枠ボタン押下操作を行った場合であっても「Ｂ３演出」の残時間（最大で０．５秒）と、「Ｂ３演出」のシナリオが経過してからの残枠ボタン有効期間（４秒）とを合算した期間をフリーズ演出の演出期間とすることができるため、フリーズ演出を確実に３段階目まで進展させることができる。より具体的には、「Ｂ３演出」のシナリオが設定されている期間中に最初の枠ボタン押下操作が行われたことに基づいてフリーズ演出が開始された場合には、１段階目のフリーズ演出が２秒実行された後に、２段階目のフリーズ演出が２秒実行され、その後、３段階目のフリーズ演出が「Ｂ３演出」のシナリオの残時間分実行される。

【４８１２】

Ｓ６４５１Ｒの処理を終えると、次に、決定した３段階フリーズ演出秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６４５２Ｒ）、決定した３段階フリーズ演出の演出秒数をフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値に設定し（Ｓ６４５３Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値を１に設定し（Ｓ６４５４Ｒ）、そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を０に設定し（Ｓ６４５５Ｒ）、本処理を終了する。本第１２制御例の別例３では、図１７５９（ｂ）、及び図１７５９（ｃ）に示した通り、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選の場合に参照される宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２に対しては、「Ｂ３演出」のシナリオが規定されており、対応する特別図柄抽選の結果が外れの場合に参照される宝箱ボタンシナリオ選択外れテーブル２２２ＲｂＧ１に対しては「Ｂ３演出」のシナリオが規定されないように構成している。つまり、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合のみフリーズ演出が３段階目まで進展し得るように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の当たり当選を目指す遊技者に対して、フリーズ演出が開始された場合に３段階目まで進展することを期待させながら実行中のフリーズ演出を注視させ易くすることができる。

【４８１３】

次に、図１７６４（ａ）を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱Ｂ２演出処理（Ｓ６３８８Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６４（ａ）は、宝箱Ｂ２演出処理（Ｓ６３８８Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱Ｂ２演出処理（Ｓ６３８８Ｒ）では、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ２演出」である場合に実行されるフリーズ２段階演出を設定するための処理が実行される。宝箱Ｂ２演出処理（Ｓ６３８８Ｒ）が実行されると、まず、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に基づいて２段階フリーズ演出の演出秒数を決定する（Ｓ６４６１Ｒ）。具体的には、フリーズ演出における各段階（１段階、２段階）の演出期間は最大で２秒となるように構成しており、残枠ボタン有効期間が経過するタイミングでフリーズ演出が終了するように構成している。よって、Ｓ６４６１Ｒの処理では、「Ｂ２演出」のシナリオが設定されているタイミング、即ち、宝箱ボタンシナリオ選択当たりテーブル２２２ＲｂＧ２（図１７５９（ｃ）参照）が設定される枠ボタン有効期間（５秒）のうち、０．５秒が経過してから１秒が経過するまでの期間（５００ｍｓ）の何れのタイミングで枠ボタン押下操作を行った場合であっても「Ｂ３演出」の残時間（最大で０．５秒）と、「Ｂ３演出」のシナリオが経過してからの残枠ボタン有効期間（４秒）とを合算した期間をフリーズ演出の演出期間とすることができるため、フリーズ演出を確実に３段階目まで進展させることができる。より具体的には、「Ｂ３演出」のシナリオが設定されている期間中に最初の枠ボタン押下操作が行われたことに基づいてフリーズ演出が開始された場合には、１段階目のフリーズ演出が２秒実行された後に、２段階目

のフリーズ演出が２秒実行され、その後、３段階目のフリーズ演出が「Ｂ３演出」のシナリオの残時間分実行される。

【４８１４】

次に、決定した２段階フリーズ演出秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６４６２Ｒ）、決定した２段階フリーズ演出の演出秒数をフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値に設定し（Ｓ６４６３Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値を２に設定し（Ｓ６４６４Ｒ）、そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を０に設定し（Ｓ６４６５Ｒ）、本処理を終了する。

【４８１５】

次に、図１７６４（ｂ）を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱Ｂ１演出処理（Ｓ６３９０Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６４（ｂ）は、宝箱Ｂ２演出処理（Ｓ６３９０Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱Ｂ１演出処理（Ｓ６３９０Ｒ）では、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｂ１演出」である場合に実行されるフリーズ１段階演出を設定するための処理が実行される。宝箱Ｂ１演出処理（Ｓ６３９０Ｒ）が実行されると、まず、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に基づいて１段階フリーズ演出の演出秒数を決定する（Ｓ６４７１Ｒ）。１段階フリーズ演出の演出秒数としては、１２５０ｍｓの演出秒数が設定される。次に、決定した１段階フリーズ演出秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６４７２Ｒ）、決定した１段階フリーズ演出の演出秒数をフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値に設定し（Ｓ６４７３Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値を３に設定し（Ｓ６４￥７４Ｒ）、そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を０に設定し（Ｓ６４７５Ｒ）、本処理を終了する。

【４８１６】

次に、図１７６５を参照して、本第１２制御例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱Ｃ演出処理（Ｓ６３９１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６５は、宝箱Ｃ演出処理（Ｓ６３９１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱Ｃ演出処理（Ｓ６３９１Ｒ）では、設定されているシナリオ（演出期間）が「Ｃ演出」である場合に実行されるフリーズ３段階演出を設定するための処理が実行される。宝箱Ｃ演出処理（Ｓ６３９１Ｒ）が実行されると、まず、３段階フリーズ演出の演出秒数を５０００ｍｓに決定する（Ｓ６４６１Ｒ）。次に、決定した３段階フリーズ演出秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６４８２Ｒ）、決定した３段階フリーズ演出の演出秒数をフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値に設定し（Ｓ６４８３Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値を４に設定し（Ｓ６４８４Ｒ）、そして、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇとボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆとボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値を０に設定し（Ｓ６４８５Ｒ）、本処理を終了する。

【４８１７】

次に、図１７６６を参照して、本第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるフリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）の処理内容について説明する。図１７６６は、フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）では、フリーズ演出中における演出の進行を管理するための処理が実行される。フリーズ処理（Ｓ６３６６Ｒ）が実行されると、まず、フリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値は０であるか判別する（Ｓ６７０１Ｒ）。フリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が０であると判別した場合には（Ｓ６７０１Ｒ：Ｙｅｓ）、フリーズ演出が設定されていない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、フリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６７０１Ｒ：Ｎｏ）、フリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値を１減算し（Ｓ６７０２Ｒ）、次に減算したフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が０であるか判別する（Ｓ６７０３Ｒ）。減算後のフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６７０３Ｒ：Ｎｏ）、実行中のフリーズ演出の終了タイミングではないためその

まま本処理を終了する。一方、減算後のフリーズタイマカウンタ２２３ＲｂＧの値が０であると判別した場合（Ｓ６７０３Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、実行中のフリーズ演出の終了タイミングであると判別した場合は、次に、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値は４であるか判別する（Ｓ６７０４Ｒ）。即ち、設定されている宝箱シナリオ演出は「Ｃ演出」であるか判別する。フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値は４ではないと判別した場合には（Ｓ６７０４Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出結果表示選択テーブル２２２ＲａＧ（図１７５８参照）から演出カウンタ群２２３ｆの値に基づいて宝箱演出結果表示秒数を決定し（Ｓ６７０５Ｒ）、決定した宝箱演出結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６７０６Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値を０に設定し（Ｓ６７０９Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６７０４Ｒの処理において、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値は４であると判別した場合には（Ｓ６７０４Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出結果表示秒数を１５０００ｍｓに決定し（Ｓ６７０７Ｒ）、決定した宝箱演出結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６７０８Ｒ）、フリーズカウンタ２２３ＲａＧの値を０に設定し（Ｓ６７０９Ｒ）、本処理を終了する。

【４８１８】

なお、本第１２制御例の別例３では、宝箱演出結果表示秒数は、演出カウンタ群２２３ｆの値に基づいて決定するよう構成したが、特定の条件を満たした場合には、宝箱演出結果表示秒数が延長されるよう構成してもよい。このように構成することで、宝箱演出結果表示秒数が延長された場合に、遊技者の期待感を更に煽ることができる。

【４８１９】

また、宝箱演出結果表示秒数が表示される場合に、宝箱演出結果表示の進行度合いを遊技者に識別可能に表示するよう構成してもよい。例えば、「５秒経過！」や「残り５秒で結果がでるよ！」など表示するよう構成してもよい。このように構成することで、宝箱演出結果表示に対して更に期待感を煽ることができる。

【４８２０】

また、宝箱フリーズ演出において、フリーズ演出の段階を、宝箱アイコン９０１を揺動させることで遊技者にフリーズ演出の段階を報知するよう構成したが、これに限ることなく、フリーズ演出の段階が進行するたびに、「×２」などの段階を示すアイコンを表示して遊技者に報知してもよい。また、フリーズ演出の段階が進行するたびに、宝箱アイコン９０１の宝箱の色を段階的に可変させる（例えば、白色から緑色、緑色から赤色など）よう構成してもよい。このように構成することで、宝箱演出のフリーズ演出の段階を遊技者により分かりやすく報知することができる。

【４８２１】

＜第１２制御例の別例４＞

次に、図１７６７から図１７８４を参照して、上述した第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０について説明をする。上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、宝箱演出の枠ボタン有効期間として、前半期間、中盤期間、後半期間を設定可能に構成し、さらに、中盤期間の長さと後半期間の長さとを異ならせて設定可能に構成していた。そして、中盤期間で最初の枠ボタン押下操作を行った場合も、後半期間で最初の枠ボタン押下操作を行った場合も、枠ボタン有効期間の残り期間（残ボタン有効期間）に更なる枠ボタン押下操作を行うことで、枠ボタン有効期間経過後に実行される宝箱開放中演出の演出期間を異ならせるように構成していた。

【４８２２】

このように構成された第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間が設定された場合に、必ず前半期間、中盤期間、後半期間が設定されることから、パチンコ機１０の遊技を長時間行っている遊技者は、枠ボタン有効期間が設定されてからの経過時間に基づいて現在が前半期間であるか否かや中盤期間であるか否かや後半期間であるか否かを予測できてしまうという問題があった。また、枠ボタン有効期間が設定される毎に、前半期間、中盤期間、後半期間を経るように構成されていたことから、例えば、枠ボタン有効期間が設定された直後に枠ボタン２２を押下操作する癖がある遊

技者や、枠ボタン有効期間が経過する直前に枠ボタン２２を押下操作する癖がある遊技者といった毎回同一タイミングで枠ボタン２２を押下操作する遊技者に対して、異なる態様の演出（宝箱開放中演出）を提供し難いという問題があった。

【４８２３】

これに対して、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の演出内容を決定する処理において、枠ボタン有効期間に対応して設定される期間種別（上述した第１２制御例の別例１における前半期間、中盤期間、後半期間に相当）を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。具体的には、設定される枠ボタン有効期間の全期間が「期間Ａ（上述した第１２制御例の別例１における前半期間に相当）」となる期間種別と、設定される枠ボタン有効期間の全期間が「期間Ｂ（上述した第１２制御例の別例１における中盤期間に相当）」となる期間種別と、設定される枠ボタン有効期間の全期間が「期間Ｃ（上述した第１２制御例の別例１における後半期間に相当）」となる期間種別と、設定される枠ボタン有効期間が「期間Ｂと期間Ｃ」となる期間種別と、を少なくとも決定可能に構成している。このように構成することで、宝箱演出が実行される毎に枠ボタン有効期間に対して設定される期間種別を異ならせることができるため、毎回同一タイミングで枠ボタン２２への押下操作を行う遊技者であっても、様々な態様の演出を体験し易くすることができ演出効果を高めることができる。

【４８２４】

また、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間として一定期間（５秒間）が設定されるように構成していたのに対して、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、異なる長さ（７秒）の枠ボタン有効期間を設定可能に構成している点で相違している。そして、通常の枠ボタン有効期間（５秒間）とは異なる枠ボタン有効期間（７秒間）が設定された場合の方が、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選している可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、枠ボタン有効期間の長さについても興味を持たせることができる。

【４８２５】

＜第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０の演出内容について＞

次に、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出とは異なる演出の内容について説明をする。上述した通り、本第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間において最初の枠ボタン押下操作が実行されていない状況で表示されるボタン押下待機画面の表示態様として、中盤期間と後半期間とで同一の表示態様を表示することで、ボタン押下待機画面では現在が中盤期間であるか後半期間であるかを遊技者に把握させ難く構成していたのに対して、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間に対応して設定されている期間種別（期間Ａ、期間Ｂ、期間Ｃ）に応じて異なる表示態様をボタン押下待機画面の表示態様として設定可能に構成している点で相違している。このように構成することで、ボタン有効期間に対応させて設定される期間種別（期間Ａ、期間Ｂ、期間Ｃ）を異ならせる機能を有した場合であっても、遊技者に対して現在の期間種別を把握させた状況で枠ボタン２２を押下操作させ易くすることができる。

【４８２６】

まず、図１７６７（ａ）を参照して、宝箱演出の枠ボタン有効期間として期間種別「期間Ａ」が設定されている状況におけるボタン押下待機画面として表示される表示態様について説明をする。図１７６７（ａ）は、期間種別「期間Ａ」が設定されている状況におけるボタン押下待機画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図１７６７（ａ）に示した表示画面のうち、上述した第１２制御例のパチンコ機１０におけるボタン押下待機画面（図１６６４（ｂ）参照）と同一の表示態様については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１７６７（ａ）に示した通り、期間種別「期間Ａ」が設定されている状況では、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ３に、「期間Ａ」に対応

する専用表示態様として「ボタンを押すと宝箱が開くよ！！」の文字が表示される。この専用表示態様は、「期間Ａ」以外の期間種別が設定されている状況では表示されることのない表示態様であるため、現在の期間種別が「期間Ａ」であることを示すための表示態様、換言すれば、現在の期間種別が「期間Ａ」であることを遊技者が把握することが可能な表示態様となる。

【４８２７】

さらに、「期間Ａ」に対応する専用表示態様である「ボタンを押すと宝箱が開くよ！！」との表示態様は、「期間Ａ」において枠ボタン２２を押下操作した場合における後の演出内容を案内するための案内表示態様となる。つまり、「期間Ａ」に対応する専用表示態様を遊技者が把握することで、「期間Ａ」中に枠ボタン２２を押下操作した場合には、即座に宝箱開放中演出が開始されることを理解することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、図１７６７（ａ）に示した表示画面では、枠ボタン有効期間が５秒間であることを示す表示態様でタイムゲージ９１０が表示されており、枠ボタン有効期間が設定されてから１秒が経過した時点（残枠ボタン有効期間が４秒となる時点）を示す表示領域で残時間ゲージ９１０ａが表示されている。

【４８２８】

次に、図１７６７（ｂ）を参照して、宝箱演出の枠ボタン有効期間として期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況におけるボタン押下待機画面として表示される表示態様について説明をする。図１７６７（ｂ）は、期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況におけるボタン押下待機画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図１７６７（ｂ）に示した表示画面のうち、上述した第１２制御例のパチンコ機１０におけるボタン押下待機画面（図１６６４（ｂ）参照）と同一の表示態様については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１７６７（ｂ）に示した通り、期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況では、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ３に、「期間Ｂ」に対応する専用表示態様として「ボタンを押すとたくさん連打できるよ！！」の文字が表示される。この専用表示態様は、「期間Ｂ」以外の期間種別が設定されている状況では表示されることのない表示態様であるため、現在の期間種別が「期間Ｂ」であることを示すための表示態様、換言すれば、現在の期間種別が「期間Ｂ」であることを遊技者が把握することが可能な表示態様となる。

【４８２９】

さらに、「期間Ｂ」に対応する専用表示態様である「ボタンを押すとたくさん連打できるよ！！」との表示態様は、「期間Ｂ」において枠ボタン２２を押下操作した場合における後の演出内容を案内するための案内表示態様となる。つまり、「期間Ｂ」に対応する専用表示態様を遊技者が把握することで、「期間Ｂ」中に枠ボタン２２を押下操作した場合には、宝箱開放中演出が開始されるまでの待機期間中に枠ボタン２２を連打操作可能となることを理解することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【４８３０】

次に、図１７６８（ａ）を参照して、宝箱演出の枠ボタン有効期間として期間種別「期間Ｃ」が設定されている状況におけるボタン押下待機画面として表示される表示態様について説明をする。図１７６８（ａ）は、期間種別「期間Ｃ」が設定されている状況におけるボタン押下待機画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図１７６８（ａ）に示した表示画面のうち、上述した第１２制御例のパチンコ機１０におけるボタン押下待機画面（図１６６４（ｂ）参照）と同一の表示態様については、同一の符号を付してその説明を省略する。図１７６８（ａ）に示した通り、期間種別「期間Ｃ」が設定されている状況では、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ３に、「期間Ｃ」に対応する専用表示態様として「ボタンを押すと連打になるよ！！」の文字が表示される。この専用表示態様は、「期間Ｃ」以外の期間種別が設定されている状況では表示されることのない表示態様、換言すれば、現在の期間種別が「期間Ｃ」であることを遊技者が把握することが可能な表示態様となる。

【４８３１】

さらに、「期間Ｃ」に対応する専用表示態様である「ボタンを押すと連打になるよ！！」との表示態様は、「期間Ｃ」において枠ボタン２２を押下操作した場合における後の演出内容を案内するための案内表示態様となる。つまり、「期間Ｃ」に対応する専用表示態様を遊技者が把握することで、「期間Ｃ」中に枠ボタン２２を押下操作した場合には、宝箱開放中演出が開始されるまでの待機期間中に枠ボタン２２を連打操作可能となることを理解することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、図１７６７（ｂ）にて示した「期間Ｂ」の専用表示態様と、図１７６８（ａ）にて示した「期間Ｃ」の専用表示態様とは、何れも、枠ボタン２２を押下操作した後に枠ボタン２２を連打操作可能となることを案内する意味合いでは同一であるが、「期間Ｂ」の専用表示態様には「たくさん」が表示されている。つまり、「期間Ｂ」中に枠ボタン２２を押下操作した場合の方が、「期間Ｃ」中に枠ボタン２２を押下操作した場合よりも、最初の枠ボタン２２への押下操作を行った後における枠ボタン２２への押下操作（連打操作）に対応する演出が実行され易いことを案内している。そして、「期間Ｃ」において最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、図１７６９（ａ）に示した通り、ボタン連打中の表示画面が表示される。なお、ボタン連打中の表示画面に表示される各種表示要素については、上述した第１２制御例の別例１における枠ボタン有効期間の中盤期間・後半期間に最初の枠ボタン押下操作を行った場合に表示される表示要素と同一であるため、その説明を省略する。

【４８３２】

ここで、期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況、或いは「期間Ｃ」が設定されている状況において、最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合の演出の流れについて説明をする。本第１２制御例の別例４のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の期間種別として設定される「期間Ｂ」は、上述した第１２制御例の別例１のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の「中盤期間」と同一であり、本第１２制御例の別例４のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の期間種別として設定される「期間Ｃ」は、上述した第１２制御例の別例１のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の「後半期間」と同一である。よって、詳細な説明については省略するが、期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況、或いは「期間Ｃ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合には、残枠ボタン有効期間が継続し、その継続している残枠ボタン有効期間にて行われた枠ボタン２２への押下操作として有効に判別された回数（ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値）に基づいて残枠ボタン有効期間経過後に宝箱開放中演出の演出期間（宝箱演出の結果表示秒数）が決定される。

【４８３３】

また、「期間Ｂ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合における残枠ボタン有効期間は、「期間Ｃ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合における残枠ボタン有効期間よりも、枠ボタン２２が押下操作されたことを無効にする期間（ボタン禁止期間）が短くなるように構成している。具体的な説明については、上述した第１２制御例の別例１における「中盤期間」、「後半期間」と同一内容であるため省略する。よって、「期間Ｂ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合の方が、「期間Ｃ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合よりも、残枠ボタン有効期間中に行われた複数回の枠ボタン押下操作に対してボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が加算され易くなるように構成しているため、「期間Ｂ」の専用表示態様には「たくさん」が表示されている。

【４８３４】

次に、期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況で枠ボタン２２を押下した後に表示される表示画面の表示内容について、図１７６８（ｂ）を参照して説明をする。図１７６８（ｂ）は、期間種別「期間Ｂ」が設定されている状況で枠ボタン押下操作を行った場合に表示される連打中画面の一例を示した図である。期間種別「期間Ｂ」が設定されている状

況で最初の枠ボタン押下操作を行った場合には、上述した第１２制御例の別例１のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に枠ボタン２２を押下操作した場合と同一の処理が実行される。また、本別例４では、枠ボタン有効期間として複数の秒数を設定可能に構成しており、特殊秒数である７秒が決定された場合には、図１７６９（ｂ）に示した通り、タイムゲージ９１０の長さが、枠ボタン有効期間として５秒が決定された場合よりも長く表示され、差分の２秒に対応する表示態様が強調表示される。これにより、枠ボタン有効期間が通常よりも長いことを遊技者に分かり易く把握させることができる。次に、図１７７０、及び図１７７１を参照して、本別例４における宝箱演出の流れについて説明をする。図１７７０は、枠ボタン有効期間が５秒で、枠ボタン有効期間の全範囲に対して「期間Ａ」が規定されている枠ボタン有効期間が設定された場合における宝箱演出の長さを示した図である。図１７７０に示した通り、枠ボタン有効期間の全期間が「期間Ａ」であるため、枠ボタン有効期間の終盤に最初の枠ボタン押下操作を行った場合であっても、上述した第１２制御例における枠ボタン有効期間の前半期間において最初の枠ボタン押下操作を行った場合と同一の内容で宝箱演出が進行される。次に、図１７７１は、枠ボタン有効期間が７秒で、枠ボタン有効期間の全範囲に対して「期間Ｂ」が規定されている枠ボタン有効期間が設定された場合における宝箱演出の長さを示した図である。図１７７１に示した通り、枠ボタン有効期間の全期間が「期間Ｂ」であるため、枠ボタン有効期間の序盤に最初の枠ボタン押下操作を行った場合であっても、上述した第１２制御例の別例１における枠ボタン有効期間の中盤期間において最初の枠ボタン押下操作を行った場合と同一の内容で宝箱演出が進行される。

【４８３５】

＜第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図１７７２から図１７７７を参照して、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成の一部と、ＲＡＭ２２３の構成の一部とを異ならせている点で相違している。それ以外の構成については同一であり、その説明を省略する。まず、図１７７２を参照して、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図１７７２は、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図１７７２に示した通り、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図１７２７参照）に対して、宝箱演出後半押下時選択テーブル２２２ＲａＡと、宝箱演出中盤押下時選択テーブル２２２ＲｂＡと、宝箱演出有効秒数選択テーブル２２２ＲｃＡと、を削除し、新たに、宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル２２２ＲａＨと、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨと、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨと、宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨと、宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨを追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４８３６】

宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル２２２ＲａＨは、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ａ」である状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われたことに基づいて宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ａ」である状況で最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合には、上述した第１２制御例の別例１のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の前半期間に最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合と同様に、残枠ボタン有効期間がクリアされ、即座に宝箱開放中演出が開始されるように構成されている。

よって、この宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル２２２ＲａＨには、最初の枠ボタン２２への押下操作に基づいて取得した演出カウンタ２２３ｆの値にのみ対応させて宝箱開放中演出の演出期間に対応するＡ期間結果表示秒数（１００００ｍｓ～１５０００ｍｓ）が規定されている。

【４８３７】

ここで、図１７７４（ａ）を参照して、宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル２２２ＲａＨに規定されている内容について説明をする。図１７７４（ａ）は、宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル２２２ＲａＨに規定されている内容を示した図である。図１７７４（ａ）に示した通り、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して、宝箱開放中演出の演出期間であるＡ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１００００」が規定されており、「２５～４９」の範囲に対して「１１０００」が規定されており、「５０～７４」の範囲に対して「１２０００」が規定されており、「７５～９９」の範囲に対して「１５０００」が規定されている。つまり、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ａ」である状況で最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合には、宝箱開放中演出の演出期間として１０秒～１５秒が決定されることになる。

【４８３８】

宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨは、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ｂ」である状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われたことに基づいて宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ｂ」である状況で最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合には、上述した第１２制御例の別例１のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の中盤期間に最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合と同様に、最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた後も残枠ボタン有効期間が継続し、残枠ボタン有効期間が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成している。また、残枠ボタン有効期間中に行われた枠ボタン２２への複数回の押下操作によって加算されたボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に基づいて宝箱開放中演出の演出期間が決定されるように構成している。

【４８３９】

ここで、図１７７４（ｂ）を参照して、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨに規定されている内容について説明をする。図１７７４（ｂ）は、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨに規定されている内容を示した図である。図１７７４（ｂ）に示した通り、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨには、残枠ボタン有効期間中に加算されたボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて宝箱開放中演出の演出期間に対応するＢ期間結果表示秒数（１０００ｍｓ～５０００ｍｓ）が規定されている。具体的には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「０」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対して、宝箱開放中演出の演出期間であるＢ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「２０００」が規定されており、「８０～８９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。また、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「１」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してＢ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「５０～６９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。さらに、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「２」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対してＢ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「６０～６９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。

【４８４０】
そして、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「３」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対してＢ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「８０～８９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。また、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「４」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に対してＢ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「８０～８９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「９０～９４」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「９５～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。最後に、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「５～１５」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対してＢ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されている。なお、宝箱演出の枠ボタン有効期間の期間種別が「期間Ｂ」である状況で最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合における残枠ボタン有効期間では、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「１５」となった場合に強制的に残枠ボタン有効期間を終了させる処理が実行されるため、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨには、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「０～１５」の範囲に対する情報しか規定されていない。
【４８４１】
以上、説明をした通り、期間種別「期間Ｂ」である状況で最初の枠ボタン押下操作が行われた場合には、残枠ボタン有効期間がクリアされること無く、残枠ボタン有効期間が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成しているが、決定される宝箱開放中演出の演出期間の長さとして、期間種別「期間Ａ」である状況で最初の枠ボタン押下操作が行われた場合よりも比較的短い演出期間が決定されるように構成している。よって、残枠ボタン有効期間がクリアされることで宝箱開放中演出が開始されるタイミングを早めることが可能な期間種別「期間Ａ」である状況で最初の枠ボタン押下操作が行われた場合よりも、宝箱演出の演出結果を早く察知することが可能となる。
【４８４２】
また、期間種別「期間Ｂ」である状況で最初の枠ボタン押下操作が行われた場合における残枠ボタン有効期間中にボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を加算させた（ボタン押下操作を多く行った場合）ほうが、加算させない（ボタン押下操作を行わない）場合よりも比較的短い期間の演出期間が決定され易くなるように構成しているため、宝箱演出の演出結果をいち早く把握したい遊技者に対して、残枠ボタン有効期間中も意欲的に枠ボタン２２を押下操作させることが可能となる。
【４８４３】
宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨは、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ｃ」である状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われたことに基づいて宝箱開放中演出の演出期間を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間における期間種別が「期間Ｃ」である状況で最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合には、上述した第１２制御例の別例１のパチンコ機１０における宝箱演出の枠ボタン有効期間の後半期間に最初の枠ボタン２２への押下操作を行った場合と同様に、最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた後も残枠ボタン有効期間が継続し、残枠ボタン有効期間が経過した後に宝箱開放中演出が開始されるように構成している。また、残枠ボタン有効期間中に行われた枠ボタン２２への複数回の押下操作によって加算されたボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に基づいて宝箱開放中演出の演出期間が決定されるように構成しており、さらに、上述した「期間Ｂ」よりも、残枠ボタン有効期間中に行われた枠ボタン２２への押下操作に基づいてボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が加算されない期間（ボタン禁止期間）が長く設定されるように構成している。
【４８４４】

ここで、図１７７５を参照して、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨに規定されている内容について説明をする。図１７７５は、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨに規定されている内容を示した図である。図１７７５に示した通り、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨには、残枠ボタン有効期間中に加算されたボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて宝箱開放中演出の演出期間に対応するＢ期間結果表示秒数（１０００ｍｓ～５０００ｍｓ）が規定されている。具体的には、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「０」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対して、宝箱開放中演出の演出期間であるＣ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「５０００」が規定されている。また、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「１」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３９」の範囲に対してＣ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「４０～５９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「６０～７９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。さらに、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「２」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してＣ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「５０～６９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。

【４８４５】

そして、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「３」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～５９」の範囲に対してＣ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「６０～６９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「８０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。また、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「４」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に対してＣ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「７０～７９」の範囲に対して「２０００」が規定されており、「８０～８９」の範囲に対して「３０００」が規定されており、「９０～９９」の範囲に対して「５０００」が規定されている。最後に、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「５～１５」の場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９６」の範囲に対してＣ期間結果表示秒数（ｍｓ）として「１０００」が規定されており、「９７」の値に対して「２０００」が規定されており、「９８」の値に対して「３０００」が規定されており、「９９」の値に対して「５０００」が規定されている。なお、宝箱演出の枠ボタン有効期間の期間種別が「期間Ｃ」である状況で最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合における残枠ボタン有効期間では、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「１５」となった場合に強制的に残枠ボタン有効期間を終了させる処理が実行されるため、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨには、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値が「０～１５」の範囲に対する情報しか規定されていない。

【４８４６】

以上、説明をした通り、期間種別として「期間Ｃ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合には、上述した「期間Ｂ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合と同様に、残枠ボタン有効期間にて行われた枠ボタン２２への押下操作に基づいて加算されたボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に応じて宝箱開放中演出の演出期間が異なるように構成している。そして、上述した「期間Ｂ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合よりも、期間種別として「期間Ｃ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合のほうが、短い演出期間（１０００ｍｓ）が決定され難くなるように構成している。また、詳細な説明は省略するが、期間種別として「期間Ｃ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合

の方が、上述した「期間Ｂ」が設定されている状況において最初の枠ボタン２２への押下操作が行われた場合よりも、残枠ボタン有効期間中にボタン禁止期間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、残枠ボタン有効期間中に加算されるボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値に基づいて、残枠ボタン有効期間経過後に開始される宝箱開放中演出の演出期間が決定される期間種別に対して、比較的短い演出期間の宝箱開放中演出が実行され易い期間種別（「期間Ｂ」）と、比較的短い演出期間の宝箱開放中演出が実行され難い期間種別（「期間Ｃ」）とを設定することが可能となるため、宝箱演出の枠ボタン有効期間中に最初の枠ボタン２２への押下操作を行った後に残枠ボタン有効期間が継続する状況となったとしても、どのタイミングで宝箱演出の演出結果が報知されるのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

【４８４７】

宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨは、宝箱演出の枠ボタン有効期間の種別である枠ボタン有効期間種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）の結果や決定された変動パターン種別に対応させて様々な演出期間で様々な演出態様の変動演出を実行可能に構成しており、実行される様々な変動演出に対して上述した宝箱演出を実行可能に構成している。そして、実行される変動パターンの種別、即ち、主制御装置１１０から出力された変動パターンコマンドに含まれている各種情報（特図抽選結果や変動パターンを示す情報）に基づいて宝箱演出の枠ボタン有効期間の長さや枠ボタン有効期間に対して設定される期間種別を異ならせて設定することができるように構成している。このように構成することで、宝箱演出の演出態様を対応する特別図柄抽選の結果に応じて異ならせることが可能となるため、特別図柄抽選の結果をいち早く把握したい遊技者が興味を持った演出を実行させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

【４８４８】

ここで、図１７７６を参照して、宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨの内容について説明をする。図１７７６は、宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨに規定されている内容を模式的に示した図である。図１７７６に示した通り、宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨには、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報から抽出した特図抽選結果の種別と変動パターン種別と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに対応させて６種類の枠ボタン有効期間種別が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「外れ（７秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～３０」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「３１～６０」の範囲に対して「種別２」が、「６１～９０」の範囲に対して「種別３」が、「９１～９３」の範囲に対して「種別４」が、「９４～９６」の範囲に対して「種別５」が、「９７～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されている。

【４８４９】

また、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「ガセ外れ（２０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２８」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「２９～５６」の範囲に対して「種別２」が、「５７～８４」の範囲に対して「種別３」が、「８５～８９」の範囲に対して「種別４」が、「９０～９４」の範囲に対して「種別５」が、「９５～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されており、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「ノーマルリーチ各種（４０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２３」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「２４～４６」の範囲に対して「種別２」が、「４７～６９」の範囲に対して「種別３」が、「７０～７９」の範囲に対して「種別４」が、「８０～８９」の範囲に対して「種別５」が、「９０～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されており、特図抽選結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（８０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２０」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「２１～４０

」の範囲に対して「種別２」が、「４１～６０」の範囲に対して「種別３」が、「６１～７３」の範囲に対して「種別４」が、「７４～８６」の範囲に対して「種別５」が、「８７～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されている。

【４８５０】

一方で、特図抽選結果が「大当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ各種（４０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１７」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「１８～３４」の範囲に対して「種別２」が、「３５～５１」の範囲に対して「種別３」が、「５２～６７」の範囲に対して「種別４」が、「６８～８３」の範囲に対して「種別５」が、「８４～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されており、特図抽選結果が「大当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（８０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１４」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「１５～２９」の範囲に対して「種別２」が、「３０～４４」の範囲に対して「種別３」が、「４５～６２」の範囲に対して「種別４」が、「６３～８０」の範囲に対して「種別５」が、「８１～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されている。また、特図抽選結果が「大当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（１４０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１１」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「１２～２３」の範囲に対して「種別２」が、「２４～３５」の範囲に対して「種別３」が、「３６～５６」の範囲に対して「種別４」が、「５７～７７」の範囲に対して「種別５」が、「７８～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されている。

【４８５１】

最後に、特図抽選結果が「小当たり」で、変動パターンが「長小当たり（１４０秒）」である場合には、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～１１」の範囲に対して、枠ボタン有効期間種別として「種別１」が、「１２～２３」の範囲に対して「種別２」が、「２４～３５」の範囲に対して「種別３」が、「３６～５６」の範囲に対して「種別４」が、「５７～７７」の範囲に対して「種別５」が、「７８～９９」の範囲に対して「種別６」がそれぞれ規定されている。

【４８５２】

この宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨを参照して枠ボタン有効期間種別が決定されると、対応する値が枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨに設定され、設定された枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨの値に基づいて、宝箱演出の枠ボタン有効期間および期間種別が宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨを参照して設定される。宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨは、宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨを参照して決定された枠ボタン有効期間種別（種別１～種別６）に対応した枠ボタン有効期間の長さ、及び期間種別が規定されているデータテーブルである。

【４８５３】

ここで、図１７７７を参照して、宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨに規定されている内容について説明をする。図１７７７は、宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨに規定されている内容を示した図である。図１７７７に示した通り、宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨには、枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨの値（１～６）に対応させて、枠ボタン有効期間の長さ、及び期間種別が規定されている。具体的には、枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨの値が「１」、即ち、枠ボタン有効期間種別が「種別１」に対して、枠ボタン有効期間の長さが「５秒」で全期間の期間種別が「期間Ａ」となる枠ボタン有効期間情報が規定されており、枠ボタン有効期間種別が「種別２」に対して、枠ボタン有効期間の長さが「５秒」で全期間の期間種別が「期間Ｂ」となる枠ボタン有効期間情報が規定されており、枠ボタン有効期間種別が「種別３」に対して、枠ボタン有効期間の長さが「５秒」で全期間の期間種別が「期間Ｃ」となる枠ボタン有効期間情報が規定されており、枠ボタン有効期間種別が「種別４」に対して、枠ボタン有効期間の長さが「７秒」で、最初の５秒間の期間種別が「期間Ｂ」で、残りの２秒間の期間種別が

「期間Ｃ」となる枠ボタン有効期間情報が規定されており、枠ボタン有効期間種別が「種別５」に対して、枠ボタン有効期間の長さが「７秒」で、最初の２秒間の期間種別が「期間Ｂ」で、残りの５秒間の期間種別が「期間Ｃ」となる枠ボタン有効期間情報が規定されており、枠ボタン有効期間種別が「種別６」に対して、枠ボタン有効期間の長さが「７秒」で、全期間の期間種別が「期間Ｂ」となる枠ボタン有効期間情報が規定されている。

【４８５４】

以上、説明をした通り、本第１２制御例の別例４におけるパチンコ機１０では、宝箱演出の枠ボタン有効期間として、通常期間（５秒）と、特殊期間（７秒）とを決定可能に構成している。そして、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも当たりである場合の方が、特殊期間（７秒）の枠ボタン有効期間が設定される枠ボタン有効期間種別（種別４～種別６）が決定され易くなるように構成している。

【４８５５】

次に、図１７７３を参照して、本第１２制御例の別例４のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７７３は、本第１２制御例の別例４のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図１７７３に示した通り、本第１２制御例の別例４のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した第１２制御例の別例１におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図１７２８参照）に対して、比較Ａカウンタ２２３ＲｂＡと比較Ｂカウンタ２２３ＲｃＡを削除し、新たに枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨを追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【４８５６】

枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨは、宝箱演出中に設定される枠ボタン有効期間の種別（枠ボタン有効期間種別）を一時的に記憶するための記憶領域であって、「０」～「６」の範囲の値を設定可能なカウンタである。この枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨは、宝箱演出設定処理（図１７７８のＳ５３４１Ｒ）において、宝箱演出の実行が決定された場合に（図１７７８のＳ５４０３Ｒ：Ｎｏ）、対応する特図抽選結果や変動パターン種別に関する情報（変動パターンコマンドに含まれる情報）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨを参照して決定された枠ボタン有効期間種別（種別１～種別６）に対応する値が設定される（図１７７８のＳ５４８３Ｒ）。そして、設定された枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨの値に基づいて、宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨを参照して枠ボタン有効期間の長さや期間種別が設定される（図１７７８のＳ５４８４Ｒ）。そして、宝箱演出の終了に基づいて、値が「０」にクリアされる。

【４８５７】

＜第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について＞

次に、図１７７８～図１７８４のフローチャートを参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図１７７８を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出設定処理（Ｓ５３４１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７７８は、宝箱演出設定処理（Ｓ５３４１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出設定処理（Ｓ５３４１Ｒ）は、上述した第１２制御例における宝箱演出設定処理（図１７１６のＳ５３０３Ｒ）に対して、特図の抽選結果や変動パターン、演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、枠ボタン有効期間種別を決定する処理を実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【４８５８】

宝箱演出設定処理（Ｓ６３２１Ｒ）が実行されると、まず、特図抽選結果と演出カウンタ群２２３ｆの値とに基づいて、宝箱演出結果選択テーブル２２２Ｒａを参照し、宝箱演出態様を決定し（Ｓ５４８１Ｒ）、上述したＳ５４０３Ｒ～Ｓ５４０８Ｒの処理を実行し、次に、宝箱演出有効期間種別選択テーブル２２２ＲｄＨ（図１７７６参照）から特図抽選結果と、変動パターンと、演出カウンタ群２２３ｆの値とに基づいて枠ボタン有効期間種別を決定する（Ｓ５４８２Ｒ）。次に、決定した枠ボタン有効期間種別の値を枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨの値に設定し（Ｓ５４８３Ｒ）、宝箱演出秒数選択テーブル２２２ＲｅＨ（図１７７７参照）から枠ボタン有効期間種別カウンタ２２３ＲａＨの値に基づいてボタン有効期間を設定し（Ｓ５４８４Ｒ）、本処理を終了する。

【４８５９】

次に、図１７７９を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０４１Ｒ）の処理内容について説明する。図１７７９は、宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０４１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０４１Ｒ）は、上述し第１２制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出ボタン操作処理（図１７１８のＳ６００５Ｒ参照）に対して、ボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）と従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）との処理を追加している点と、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が４の場合に実行される処理内容を変更した点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【４８６０】

宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６０４１Ｒ）が実行されると、上述したＳ６１０１Ｒ～Ｓ６１０５Ｒの処理を実行し、次に、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を１加算し（Ｓ６１８１Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１０２Ｒの処理において、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１０２Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０であるか判別する（Ｓ６１０６Ｒ）。ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は５あるいは６であるか判別する（Ｓ６１８２Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は５あるいは６であると判別した場合には（Ｓ６１８２Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）を実行し、本処理を終了する。ボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）の詳細な説明については、図１７８０を参照して後述する。一方、Ｓ６１８２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は５あるいは６ではないと判別した場合には（Ｓ６１８２Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４であるか判別する（Ｓ６１８４Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４ではないと判別した場合には（Ｓ６１８４Ｒ：Ｎｏ）、次のボタン有効期間の値をボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値に設定し（Ｓ６１８５Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を１加算し（Ｓ６１８６Ｒ）、加算した宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値に基づいた宝箱演出の表示用コマンドを設定し（Ｓ６１８７Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１８４Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４であると判別した場合には（Ｓ６１８４Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値と、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値と、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡとの値を０に設定し（Ｓ６１８８Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６１０６Ｒの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６１０６Ｒ：Ｎｏ）、上述したＳ６１０７Ｒの処理を実行し、次にボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は０であるか判別する（Ｓ６１５２Ｒ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は０であると判別した場合には（Ｓ６１５２Ｒ：Ｙｅｓ）、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）を実行し、本処理を終了する。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）の詳細な説明については、図１７８１を参照して後述する。一方、Ｓ６１５２Ｒの処理において、ボタン

禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６１５２Ｒ：Ｎｏ）、上述したＳ６１５３Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。

【４８６１】

次に、図１７８０を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）の処理内容について説明する。図１７８０は、ボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。ボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）では、宝箱演出の種別のうち、連打演出が設定される「期間Ｂと期間Ｃ」の終了タイミングにおいて、ボタン押下回数と演出カウンタ群２２３ｆの値とに基づいて、結果表示秒数を設定する処理が実行される。ボタン連打結果表示処理（Ｓ６１８３Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は５であるか判別する（Ｓ６５３１Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は５であると判別した場合には（Ｓ６５３１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨを参照し、Ｂ期間結果表示秒数を決定し（Ｓ６５３２Ｒ）、決定したＢ期間結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６５３３Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値と、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値と、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡとの値を０に設定し（Ｓ６５３４Ｒ）、本処理を終了する。一方、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は５ではないと判別した場合には（Ｓ６５３１Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は６であるか判別する（Ｓ６５３５Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は６であると判別した場合には（Ｓ６５３５Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆとボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨを参照し、Ｃ期間結果表示秒数を決定し（Ｓ６５３６Ｒ）、決定したＣ期間結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６５３７Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値と、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値と、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡとの値を０に設定し（Ｓ６５３８Ｒ）、本処理を終了する。

【４８６２】

次に、図１７８１を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）の処理内容について説明する。図１７８１は、従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）では、宝箱演出が設定されている場合に、ボタン押下時に実行されている期間種別に対応した処理を実行する。従宝箱演出ボタン操作処理（Ｓ６１８９Ｒ）が実行されると、まず、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であるか判別する（Ｓ６６０１Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２であると判別した場合には（Ｓ６６０１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出Ａ期間処理（Ｓ６６０２Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出Ａ期間処理（Ｓ６６０２Ｒ）の詳細な説明については、図１７８２を参照して後述する。一方、Ｓ６６０１Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は２ではないと判別した場合には（Ｓ６６０１Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３あるいは５であるか判別する（Ｓ６６０３Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３あるいは５であると判別した場合には（Ｓ６６０３Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出Ｂ期間処理（Ｓ６６０４Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出Ｂ期間処理（Ｓ６６０４Ｒ）の詳細な説明については、図１７８３を参照して後述する。一方、Ｓ６６０３Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３あるいは５ではないと判別した場合には（Ｓ６６０３Ｒ：Ｎｏ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４あるいは６であるか判別する（Ｓ６６０５Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４あるいは６であると判別した場合には（Ｓ６６０５Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出Ｃ期間処理（Ｓ６６０６Ｒ）を実行し、本処理を終了する。宝箱演出Ｃ期間処理（Ｓ６６０６Ｒ）の詳細な説明については、図１７８４を参照して後述する。一方、Ｓ６６０５Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４あるいは６でないと判

別した場合には（Ｓ６６０５Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【４８６３】
次に、図１７８２を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出Ａ期間処理（Ｓ６６０２Ｒ）について説明する。図１７８２は、宝箱演出Ａ期間処理（Ｓ６６０２Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出Ａ期間処理（Ｓ６６０２Ｒ）では、宝箱演出の「期間Ａ」時にボタン押下があった場合の結果表示秒数を決定する処理を実行する。宝箱演出Ａ期間処理（Ｓ６６０２Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６６２１Ｒ）。枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６６２１Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆの値に基づいて、宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル２２２ＲａＨ（図１７７４（ａ）参照）を参照し、Ａ期間押下結果表示秒数を決定し（Ｓ６６２２Ｒ）、決定したＡ期間押下結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６６２３Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値と、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値と、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡとの値を０に設定し（Ｓ６６２４Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６２１Ｒの処理において、枠ボタン２２の押下がないと判別した場合には（Ｓ６６２１Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【４８６４】
次に、図１７８３を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出Ｂ期間処理（Ｓ６６０４Ｒ）の処理内容について説明する。図１７８３は、宝箱演出Ｂ期間処理（Ｓ６６０４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出Ｂ期間処理（Ｓ６６０４Ｒ）では、宝箱演出の「期間Ｂ」時にボタン押下があった場合に、ボタン連打の回数のカウントをする処理と、押下回数が規定回数に達した場合に、結果表示秒数を決定する処理を実行する。宝箱演出Ｂ期間処理（Ｓ６６０４Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６６４１Ｒ）。枠ボタン２２の押下がないと判別した場合には（Ｓ６６４１Ｒ：Ｎｏ）、後述するＳ６６５０Ｒの処理に移行する。一方、枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６６４１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が３であるか判別する（Ｓ６６４２Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３であると判別した場合には（Ｓ６６４２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を５に設定し（Ｓ６６４３Ｒ）、宝箱演出のＢ期間連打演出に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６６４４Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６４２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は３ではないと判別した場合には（Ｓ６６４２Ｒ：Ｎｏ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であるか判別する（Ｓ６６４５Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下ではないと判別した場合には（Ｓ６６４５Ｒ）、後述するＳ６６５０Ｒの処理に移行する。一方、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であると判別した場合には（Ｓ６６４５Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を１加算し（Ｓ６６４６Ｒ）、表示用ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ６６４７Ｒ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を１００に設定し（Ｓ６６４８Ｒ）、Ｓ６６４９Ｒの処理に移行する。Ｓ６６４９Ｒの処理では、Ｓ６６４６Ｒの処理において加算したボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上であるか判別する（Ｓ６６４９Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄ以上であると判別した場合には（Ｓ６６４９Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル２２２ＲｂＨ（図１７７４（ｂ）参照）を参照し、Ｂ期間結果表示秒数を決定し（Ｓ６６５１Ｒ）、決定したＢ期間結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６６５２Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値と、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値と、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡとの値を０に設定し（Ｓ６６５３Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６４９Ｒの処理において、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上ではないと判別した場合には（Ｓ６６４９

Ｒ：Ｎｏ）中ボタン６００ａの押下があったか判別する（Ｓ６６５０Ｒ）。中ボタン６００ａの押下があったと判別した場合には（Ｓ６６５０Ｒ：Ｙｅｓ）、上述したＳ６６５１Ｒ～Ｓ６６５３Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６６５０Ｒの処理において、中ボタン６００ａの押下がないと判別した場合には（Ｓ６６５０Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４８６５】

次に、図１７８４を参照して、本第１２制御例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出Ｃ期間処理（Ｓ６６０６Ｒ）の処理内容について説明する。図１７８４は、宝箱演出Ｃ期間処理（Ｓ６６０６Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出Ｃ期間処理（Ｓ６６０６Ｒ）では、宝箱演出の「期間Ｃ」時にボタン押下があった場合に、ボタン連打の回数のカウントをする処理と、押下回数が規定回数に達した場合に、結果表示秒数を決定する処理を実行する。宝箱演出Ｃ期間処理（Ｓ６６０６Ｒ）が実行されると、まず、枠ボタン２２の押下があったか判別する（Ｓ６６６１Ｒ）。枠ボタン２２の押下がないと判別した場合には（Ｓ６６６１Ｒ：Ｎｏ）、後述するＳ６６７０Ｒの処理に移行する。一方、枠ボタン２２の押下があったと判別した場合には（Ｓ６６６１Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値が４であるか判別する（Ｓ６６６２Ｒ）。宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４であると判別した場合には（Ｓ６６６２Ｒ：Ｙｅｓ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値を６に設定し（Ｓ６６６３Ｒ）、宝箱演出のＣ期間連打演出に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ６６６４Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６６２Ｒの処理において、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値は４ではないと判別した場合には（Ｓ６６６２Ｒ：Ｎｏ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であるか判別する（Ｓ６６６５Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下ではないと判別した場合には（Ｓ６６６５Ｒ）、後述するＳ６６７０Ｒの処理に移行する。一方、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１４以下であると判別した場合には（Ｓ６６６５Ｒ：Ｙｅｓ）、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値を１加算し（Ｓ６６６６Ｒ）、表示用ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ６６６７Ｒ）、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡの値を３００に設定し（Ｓ６６６８Ｒ）、Ｓ６６６９Ｒの処理に移行する。Ｓ６６６９Ｒの処理では、Ｓ６６６６Ｒの処理において加算したボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上であるか判別する（Ｓ６６６９Ｒ）。ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄ以上であると判別した場合には（Ｓ６６６９Ｒ：Ｙｅｓ）、演出カウンタ群２２３ｆの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値とに基づいて、宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル２２２ＲｃＨ（図１７７５参照）を参照し、Ｃ期間結果表示秒数を決定し（Ｓ６６７１Ｒ）、決定したＣ期間結果表示秒数の表示用コマンドを設定し（Ｓ６６７２Ｒ）、宝箱演出カウンタ２２３Ｒｇの値と、ボタン待機時間カウンタ２２３Ｒｆの値と、ボタン有効時間カウンタ２２３Ｒｅの値と、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値と、ボタン禁止時間カウンタ２２３ＲａＡとの値を０に設定し（Ｓ６６７３Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６６６９Ｒの処理において、ボタン押下回数カウンタ２２３Ｒｄの値は１５以上ではないと判別した場合には（Ｓ６６６９Ｒ：Ｎｏ）、中ボタン６００ａの押下があったか判別する（Ｓ６６７０Ｒ）。中ボタン６００ａの押下があったと判別した場合には（Ｓ６６７０Ｒ：Ｙｅｓ）、上述したＳ６６７１Ｒ～Ｓ６６７３Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ６６７０Ｒの処理において、中ボタン６００ａの押下がないと判別した場合には（Ｓ６６７０Ｒ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【４８６６】

なお、本第１２制御例の別例４では、宝箱演出の「期間Ｂと期間Ｃ」となる種別では、枠ボタン２２の押下回数と演出カウンタ群２２３ｆの値に基づいて、結果表示秒数を決定するよう構成したが、これに限ることなく、１回の枠ボタン２２の押下で押下ポイントが異なって貯留され、期間経過後の合計ポイントと演出カウンタ群２２３ｆの値に基づいて、結果表示秒数を異ならせるよう構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン２２をただ連打するという単調な遊技となってしまうことを抑制することができる。なお

、このように構成する場合には、小表示領域Ｄｍ１に押下回数を示す表示ではなく、押下ポイントを表示するよう構成してもよい。

【４８６７】

また、合計押下ポイントを段階的に分けて規定し、その段階が可変する毎に、合計押下ポイントの表示態様を遊技者に視認可能に可変させるよう構成してもよい。このように構成することで、どのように表示態様が可変するか遊技者に期待感を持たせることができ、宝箱演出への参加意欲を向上させることができる。

【４８６８】

また、宝箱演出結果表示秒数が表示される場合に、宝箱演出結果表示の進行度合いを遊技者に識別可能に表示するよう構成してもよい。例えば、「５秒経過！」や「残り５秒で結果がでるよ！」など表示するよう構成してもよい。このように構成することで、宝箱演出結果表示に対して更に期待感を煽ることができる。以上、説明をした通り、上述した第１２制御例に関わるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間のうち、前半期間（例えば、３秒）に枠ボタン２２を押下した場合には、従来通り、即座にボタン演出が実行されるのに対して、後半期間（例えば、残り２秒）に枠ボタン２２を押下した場合には、枠ボタン有効期間の残期間が経過した後にボタン演出が実行されるように構成している。さらに、前半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、そのボタン押下に基づいてボタン演出の演出期間として所定範囲の演出期間（例えば、１０秒～１５秒）が決定され、後半期間に枠ボタン２２を押下した場合には、そのボタン押下に加え、枠ボタン有効期間の残期間中に行われた新たなボタン押下にも基づいてボタン演出の演出期間として特定範囲の演出期間（例えば、１秒～１５秒）が決定されるように構成している。以上、説明をした第１２制御例及び各別例では、枠ボタン有効期間が設定されてからボタン演出の演出結果が報知されるまでに要する期間として、枠ボタン有効期間が設定された直後に枠ボタン２２を押下した場合よりも、枠ボタン有効期間の終了間際に枠ボタン２２を押下した場合のほうが短い期間となる事象が発生し得るため、ボタン演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、枠ボタン有効期間中のどのタイミングで枠ボタン２２を押下するかを選択させる楽しみを提供することができる。さらに、枠ボタン有効期間のうち、後半期間（例えば、残り２秒）に枠ボタン２２を押下した場合には、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン２２に対する押下操作回数に基づいてボタン演出の演出期間を決定可能に構成しており、残枠ボタン有効期間中における枠ボタン２２の押下回数が多い程、短い演出期間（１秒）が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、枠ボタン有効期間中における１回目の枠ボタン押下タイミングに応じて、ボタン演出が実行されるまでに実行可能な枠ボタン２２の押下回数を異ならせることができるため遊技者に意欲的に枠ボタン２２を押下させ易くすることができる。さらに、枠ボタン有効期間における枠ボタン２２の押下回数が増加するほどボタン演出の演出期間を短くすることができるため、枠ボタン有効期間中に枠ボタン押下操作を複数回実行しようとする楽しみを遊技者に提供することができる。以上、説明をした通り、枠ボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に、残りの枠ボタン有効期間（残枠ボタン有効期間）が経過するまでボタン演出が実行されないように構成しているため、枠ボタン有効期間の後半期間が到来した直後に最初の枠ボタン押下を行った場合のほうが、後半期間の終了間際に最初の枠ボタン押下を行った場合よりも、残枠ボタン有効期間が長くなるため、残枠ボタン有効期間中に枠ボタン押下を多く実行し易くなる。よって、遊技者に対して枠ボタン有効期間中における最初の枠ボタン押下タイミングを狙う楽しみを提供することができる。なお、枠ボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合に、残りの枠ボタン有効期間（残枠ボタン有効期間）が経過するまでボタン演出が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン押下回数が所定回数（４回）以上となった場合に、残枠ボタン有効期間を短縮させるように構成しても良い。このように構成することで、枠ボタン有効期間の後半期間に枠ボタン２２を押下した場合において、無用に残枠ボタン有効期間が経過するのを遊技者に待たせる事象が発生してしまうことを抑制することができ、遊技者に効率良く遊技を楽しませることができる。また、

枠ボタン有効期間を前半期間と後半期間の２つの期間に大別し、最初に行われた枠ボタン押下のタイミングが何れの期間であるかを判別することで、ボタン演出が開始されるタイミングを異ならせるように構成しているが、枠ボタン有効期間を３つ以上の期間に大別するように構成しても良い。この場合、例えば、枠ボタン有効期間（５秒）を１秒間隔で、第１期間、第２期間、第３期間、第４期間、第５期間と区分けし、第１期間、第３期間、第５期間にて最初の枠ボタン押下を行った場合には、即座にボタン演出が実行されるように構成し、第２期間、第４期間にて最初の枠ボタン押下を行った場合には、残枠ボタン有効期間が経過した後にボタン演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、枠ボタン有効期間における枠ボタン押下タイミングと、ボタン演出の開始条件の成立タイミングとの関係性を遊技者に把握させ難くすることができるため、長期間遊技を行っている遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、枠ボタン有効期間にて最初に行われた枠ボタン押下に基づいて所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、残枠ボタン有効期間を削除して即座にボタン演出を実行するか、残枠ボタン有効期間が経過した後にボタン演出を実行するかを決定するように構成しても良い。このように構成することで、枠ボタン有効期間における枠ボタン押下タイミングと、ボタン演出の開始条件の成立タイミングとの関係性を遊技者により把握させ難くすることができるため、長期間遊技を行っている遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。上述した通り、枠ボタン有効期間における最初の枠ボタン押下に基づいてボタン演出の実行タイミングを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、他の要因に応じてボタン演出の実行タイミングが決定されるように構成しても良い。例えば、枠ボタン有効期間と重複する期間を少なくとも含む所定期間にて所定演出が実行されている場合には、枠ボタン有効期間が経過した後にボタン演出が実行されるように構成し、枠ボタン有効期間と重複する期間を少なくとも含む所定期間にて所定演出が実行されていない場合には、枠ボタン有効期間を削除して即座にボタン演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機１０にて実行される様々な演出の演出期間が重複してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。なお、この場合、上述した所定演出の種別と、ボタン演出の種別とに対して優先度を予め規定しておき、所定演出が実行されている状況でボタン演出の開始条件が成立した場合には、各演出の優先度を比較し、ボタン演出の方が、優先度が高いと判別された場合には所定演出を強制的に終了しボタン演出を開始させる処理を実行し、ボタン演出の方が、優先度が低いと判別された場合には所定演出が終了するまでボタン演出が開始されないようにする処理を実行するように構成しても良い。また、実行中の所定演出が終了するまでの期間が長い場合には、ボタン演出の開始条件が成立したにも関わらず、ボタン演出を開始させないように構成しても良い。以上、説明をした通り、枠ボタン有効期間に対応して第３図柄表示装置８１の表示面に操作案内態様として「押せ」の表示態様と、現在が枠ボタン有効期間の前半期間であるか後半期間であるかを遊技者に把握させることが可能な期間案内態様とを表示するように構成することで、遊技者が所望するタイミングで枠ボタン２２を押下させ易くなるように構成しているが、これに限ること無く、第３図柄表示装置８１の表示面に現在が枠ボタン有効期間であることを遊技者に把握させる表示態様のみを表示し、現在が枠ボタン有効期間の前半期間であるか後半期間であるかを遊技者に把握させることが可能な期間案内態様を表示しないように構成しても良い。このように構成することで、枠ボタン２２を押下操作するまで現在が前半期間であるか後半期間であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、この場合も、上述した第１２制御例と同様に枠ボタン２２を押下したタイミングが後半期間であった場合には、残枠ボタン有効期間中に枠ボタン２２を複数回押下させるための操作案内態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、引き続き枠ボタン２２を押下させる遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。上述した第１２制御例に関わるパチンコ機１０では、枠ボタン有効期間の前半期間において枠ボタン押下操作を実行した場合には、残枠ボタン有効期間をクリアすることでいち早くボタン演出を開始し、所定期間（１０秒～１５秒）の演出期間を経て演出結果（ボタン演出の演出結果）が表示されるように構成し、枠ボタン有効期

間の後半期間において枠ボタン押下操作を実行した場合には、残枠ボタン有効期間の経過を待ってボタン演出を開始し、上述した所定期間（１０秒～１５秒）よりも短い演出期間を含む第２所定期間（１秒～１５秒）の何れかの演出期間を経て演出結果（ボタン演出の演出結果）が表示されるように構成することで、枠ボタン有効期間の前半期間にて枠ボタン押下操作を実行した場合よりも、枠ボタン有効期間の後半期間にて枠ボタン押下操作を実行した場合のほうが、ボタン演出の演出結果を早く把握することが可能に構成しているが、枠ボタン有効期間における枠ボタン押下タイミングが遅い場合の方が、枠ボタン押下タイミングが早い場合よりもボタン演出の演出結果を早く把握できる構成であれば他の構成を用いても良く、例えば、枠ボタン有効期間の前半期間において枠ボタン押下操作をした場合であっても、残枠ボタン有効期間の経過を待ってからボタン演出が実行されるように構成しても良いし、枠ボタン有効期間の後半期間において枠ボタン押下操作をした場合であっても、残枠ボタン有効期間をクリアするように構成しても良い。また、枠ボタン有効期間の後半期間において枠ボタン押下操作を行った場合には、残枠ボタン有効期間を用いて複数回の追加枠ボタン押下操作を実行させるように構成しているが、残枠ボタン有効期間の長さが所定期間未満（例えば、１秒未満）である場合には、残枠ボタン有効期間の長さを延長する枠ボタン有効期間延長処理を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、枠ボタン有効期間が設定されたことに気付くのが遅れた遊技者に対しても、ボタン演出を開始させるまでに意欲的に枠ボタン押下操作を行わせ易くすることができる。さらに、ボタン演出が実行される前に設定される枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作の内容に応じてボタン演出の演出結果が表示されるタイミングを異ならせる構成であって、ボタン演出の演出結果をいち早く把握したい遊技者に対して演出効果を高める技術思想を用いているが、同様の構成で異なる技術思想を用いても良い。例えば、ボタン演出の演出結果が報知されるタイミングをなるべく遅くすることでボタン演出の演出結果が報知されるまでの期間を楽しみたい遊技者に対して、枠ボタン有効期間における枠ボタン押下操作のタイミングに応じてボタン演出の演出期間を長くするように構成しても良く、この場合、例えば、枠ボタン有効期間の前半期間において枠ボタン押下操作を行った場合には、残枠ボタン有効期間が経過するまでボタン演出が実行されないように構成し、枠ボタン有効期間の後半期間において枠ボタン押下操作を行った場合には、残枠ボタン有効期間をクリアして即座にボタン演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、枠ボタン有効期間の前半期間に枠ボタン押下操作を行った場合の方が、枠ボタン有効期間の後半期間に枠ボタン押下操作を行った場合よりもボタン演出の演出結果が報知されるタイミングを遅らせることが可能となる。また、この場合においても、枠ボタン有効期間の前半期間において枠ボタン押下操作を行った場合には、残枠ボタン有効期間中に実行された枠ボタン押下回数に応じてボタン演出の演出期間を異ならせて決定するように構成し、残枠ボタン有効期間中の枠ボタン押下回数が第１回数（例えば、１回）の場合よりも、第１回数よりも多い第２回数（例えば、４回）の場合の方が長い演出期間が決定さ
れるように構成すると良い。このように構成することで、枠ボタン有効期間が設定されてからボタン演出の演出結果が報知されるまでの期間が長くなることを所望する遊技者に対して、意欲的に枠ボタン操作を行わせることができる。

【４８６９】

＜第１２制御例の第１変形例＞

以下、図１７８５から図１８１６を参照し、第１２制御例の第１変形例について説明する。本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技盤１３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符

号を付してその詳細な説明を省略する。

【４８７０】

ここで、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０は、図１６５５に示した通り、遊技者が操作ハンドル５１を操作することで発射された遊技球が流下可能な遊技領域が遊技盤１３に形成され、その遊技領域が可変表示装置ユニット８０によって区分けされるように構成されていた。具体的には、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち可変表示装置ユニット８０の左側（図１６５５の視点で左側）に形成される左側領域と、可変表示装置ユニット８０の右側（図１６５５の視点で右側）に形成される右側領域と、が区分けされるように構成されていた。そして、遊技者が操作ハンドル５１を右回りに所定量回動させると、所定量の回動操作量に対応した可変抵抗器の抵抗値に対応した発射強度で遊技球が発射され左側領域を流下し、遊技者が操作ハンドル５１を右周りに所定量以上の特定量回動させると、特定量の回動操作量に対応した可変抵抗器の抵抗値に対応した発射強度で遊技球が発射され右側領域を流下するように構成していた。つまり、遊技者による操作手段（操作ハンドル５１）に対する所定の操作（右回りの回動操作）の内容に応じて異なる発射強度で遊技球を発射させることで、遊技者が任意の遊技領域（左側領域、右側領域）へと遊技球を流下させることができるように構成していた。なお、説明の便宜上、発射された遊技球が左側領域を流下し易い発射強度で遊技球を発射させる遊技を左打ち遊技と称し、発射された遊技球が右側領域を流下し易い発射強度で遊技球を発射させる遊技を右打ち遊技と称して以下の説明を行う。

【４８７１】

また、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０は、設定されている遊技状態（遊技の状況）に応じて、遊技者が左打ち遊技と右打ち遊技とを選択する遊技性を有しており、例えば、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利となり、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利となるように構成することで、有利度合いの高い遊技を目指す遊技者に対して、現在の遊技状況に適した遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を行わせる楽しみを提供することができるものであった。

【４８７２】

しかしながら上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０は、図１６５５に示した通り、パチンコ機１０に設定されている遊技状態（遊技の状況）に関わらず、常に遊技者が左打ち遊技も右打ち遊技も行えるように構成していることから、遊技者が選択した遊技方法によっては、常に遊技者に不利となる遊技が行われてしまい、パチンコ機１０の遊技方法を熟知していない遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。これに対して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る所定の領域である右側領域を流下可能な状況と、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る所定の領域である右側領域を流下することができない状況と、を創出するために、遊技球が衝突し得る構造体として設けられた球止めゴム部材８１０（図１７８５参照）を移動可能に構成している。具体的には、左打ち遊技に対応する突出位置と、右打ち遊技に対応する通常位置との間を移動可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとって左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも有利となる通常状態において遊技者が誤って右打ち遊技を行った場合であっても、右打ち遊技に対応する発射強度で発射された遊技球を右側領域では無く左側領域へと流下させることができる。

【４８７３】

さらに、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０が移動可能な構成を用いて新たな遊技性を提供可能に構成しており、例えば、左打ち遊技が遊技者に有利となる通常状態において、一時的に球止めゴム部材８１０を移動制御し、移動中の球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球が専用の流路へと流下し得るように

構成している。そして、遊技球を専用の流路へと流下させることで左打ち遊技によって発射された遊技球では得ることの出来ない特典（賞球）を獲得可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で当たり当選すること無く長時間の間、通常状態にて左打ち遊技を行っている遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【４８７４】

また、本第１２制御例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０の移動方向によって、上述した専用の流路への遊技球の流入のさせ易さを異ならせるように構成している。つまり、左打ち遊技中に対応する位置（突出位置）から離れる方向へと球止めゴム部材８１０が移動している最中と、左打ち遊技中に対応する位置（突出位置）へと近付く方向へと球止めゴム部材８１０が移動している最中と、で、同一位置に球止めゴム部材８１０が位置している状況において、球止めゴム部材８１０との当接位置に位置する遊技球の専用の流路への流入のし易さを異ならせるように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動方向に応じて球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球の流下内容を異ならせることができるため、所定範囲を往復移動する場合において球止めゴム部材８１０の位置と、球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球の流下内容との関係性を事前に把握させ難くすることができる。

【４８７５】

＜第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成について＞

まず、図１７８５から図１７９５を参照して、本第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成について説明をする。図１７８５は、本第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０における遊技盤１３を模式的に示した正面図であって、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状態を示した図であって、図１７８６は、本第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０における遊技盤１３を模式的に示した正面図であって、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置している状態を示した図である。なお、図１７８５と図１７８６とでは、上述した通り、球止めゴム部材８１０の位置が異なっているだけであり、それ以外の構成は同一であることから、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０における特徴的な構成については図１７８５を参照して説明をする。

【４８７６】

図１７８５に示した通り、本第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成は、上述した第１２制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成（図１６５５参照）に対して、第１図柄表示装置３７の設置位置と、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する流下領域の一部（可変表示装置ユニット８０の上方領域）に設けられた構成と、遊技盤１３の右側領域を流下した遊技球が入球し得る入球口と、を変更した点で大きく相違している。それ以外の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４８７７】

上述した第１２制御例のパチンコ機１０における遊技盤１３は、図１６５５に示した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球が可変表示装置ユニット８０の上方領域を通過し、右側領域へと流下するように構成されていた。また、過剰な強さの発射強度で遊技球が発射された場合であっても、遊技盤１３に形成される遊技領域の右上部に設けられた返しゴム６９に発射された遊技球が衝突することでその勢いが軽減され、遊技球を適正に右側領域へと流下させることが可能に構成されていた。

【４８７８】

一方、本第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、図１７８５に示した通り、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に設けられた返しゴム６９に代えて、球止めゴム部材８１０を設けている点で相違している。詳細な説明は後述するが、この球止めゴム部材８１０は、駆動源から出力される駆動力によって通常位置と突出位置との間で移動可能に構成されている。球止めゴム部材８１０の通常位置とは、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０の返しゴム６９が設置されている位置（図１６５５参照）と同様

の位置であって、球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球が遊技盤１３に形成される遊技領域の右側領域へと流下可能な遊技の状況となる。また、球止めゴム部材８１０の突出位置とは、可変表示装置ユニット８０の上方領域へと遊技球を侵入させることが無い位置である。また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０を通常位置と突出位置との間である第１中間位置、及び第２中間位置にも位置させることが可能に構成されている。そして、詳細な説明は後述するが、第２中間位置に球止めゴム部材８１０が位置している状況（図１７８６参照）において切替条件が成立した場合には、迂回流路ｒｙ４（図１７８７参照）へと遊技球を流下させることが可能となり、第２中間位置から第１中間位置に向けて球止めゴム部材８１０が移動する最中に開放条件が成立した場合に、特定誘導口７００へと遊技球を流入させることが可能となるように構成している。

【４８７９】

図１７８５は、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状態の遊技盤１３を示している。この状態で右打ち遊技によって発射された遊技球は、上方流路ｙｒ３を流下し、球止めゴム部材８１０の通常衝突面６９ａに衝突した後、右側領域へ流下する。また、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状態で右打ち遊技によって発射された遊技球は、上方流路ｙｒ３へと進入すること無く、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０の通常衝突面６９ａに衝突した後、左側領域へと流下する。

【４８８０】

基本的には、球止めゴム部材８１０の位置は、設定されている遊技の状態に対応して移動制御されるように構成しており、遊技者にとって右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる遊技者が遊技を行うことが可能な所定状態とは異なる状態として設定される通常状態では球止めゴム部材８１０が突出位置に位置し、遊技者にとって左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる遊技者が遊技を行うことが可能な所定状態として設定される時短状態や当たり遊技の状態では球止めゴム部材８１０が通常位置（図１７８５参照）に位置するように移動制御される。なお、球止めゴム部材８１０を移動させるための各種構成については、図１７９２から図１７９４を参照して後述する。

【４８８１】

また、図１７８５に示した通り、球止めゴム部材８１０の移動範囲である遊技領域の上方領域には、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況において右打ち遊技によって発射された遊技球が通過（流下）する上方流路ｙｒ３に加え、迂回流路ｒｙ４が設けられており、その迂回流路ｒｙ４へと遊技球を流入させるための迂回流路開口ｒｙ４ａが遊技盤１３に設けられている。詳細な説明は図１７９５を参照して後述するが、迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入した遊技球は、迂回流路ｒｙ４（図１７９５参照）を流下し、右側流路ｒｙ２に設けられた迂回流路排出口ｒｙ４ｂから排出されることで右側流路ｒｙ２を流下するように構成している。このように迂回流路ｒｙ４を遊技球が流下可能な構成を設けることで、上方流路ｙｒ３が球止めゴム部材８１０によって遮蔽されている状況であっても、迂回流路ｒｙ４を通して右側領域へと遊技球を流下させることができる。なお、詳細な説明は省略するが、この迂回流路開口ｒｙ４ａは、遊技盤１３に設けられた開口であって、右打ち遊技によって発射された遊技球が上方領域を通過する際に流入し難いように構成している。また、球止めゴム部材８１０が通常移動している最中に迂回流路開口ｒｙ４ａの近傍に位置している場合には、球止めゴム部材８１０に設けられた第２衝突部材８００が迂回流路開口ｒｙ４ａを遮蔽するため、球止めゴム部材８１０の通常衝突面６９ａに衝突することで流下方向（移動方向）が複雑に変化した後の遊技球が迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入することが無いように構成している。そして、球止めゴム部材８１０の衝突面が通常衝突面６９ａから誘導衝突面８００ａへと切り替わった場合に、球止めゴム部材８１０の誘導衝突面８００ａへと衝突した遊技球が迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入し得るように構成している。このように構成することで、特定の流入条件が成立している状況においてのみ右打ち遊技によって発射された遊技球を迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入させ易くすることができる。

【４８８２】
さらに、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図１７８５に示した通り、遊技領域の上方領域に形成される上方流路ｙｒ３の底面に特定誘導口７００が設けられている。この特定誘導口７００には蓋部材７００ａが設けられており、基本的には、蓋部材７００ａが特定誘導口７００を塞ぐ閉鎖位置に位置しているため、右打ち遊技によって発射された遊技球が上方流路ｙｒ３を流下する際に特定誘導口７００へと流入することが無く、蓋部材７００ａの開放条件が成立し、蓋部材７００ａが開放位置へと位置した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が上方流路ｙｒ３を流下する際に特定誘導口７００へと流入する。この特定誘導口７００へと流入した遊技球は、図示しない流路を流下し、迂回流路ｒｙ４へと合流した後、迂回流路排出口ｒｙ４ｂから排出され右側流路ｒｙ２を流下する。ここで、詳細な内容は、図１７８９から図１７９１を参照して説明をするが、特定誘導口７００を塞ぐ蓋部材７００ａは、上方流路ｙｒ３を移動する球止めゴム部材８１０によって作動するように構成している。つまり、球止めゴム部材８１０が移動することによって蓋部材７００ａの開放条件が成立するように構成している。

【４８８３】
また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上方流路ｒｙ３を移動する球止めゴム部材８１０の移動方向によって蓋部材７００ａの開放条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。具体的な構成については、図１７８９、及び図１７９０を参照して後述するが、球止めゴム部材８１０が通常位置側から突出位置側へと向かって移動する場合よりも突出位置側から通常位置側へと向かって移動する場合のほうが、蓋部材７００ａの開放条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態において右側領域へと遊技球を流下させようとする遊技者に対して、球止めゴム部材８１０の移動有無だけでは無く、移動方向についても興味を持たせることができる。また、一の移動方向における蓋部材７００ａの開放条件の成立状況に基づいて他の移動方向における蓋部材７００ａの開放条件の成立状況を予測させ難くすることができる。

【４８８４】
ここで、球止めゴム部材８１０に対して実行される移動制御構成について説明をする。本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上述した通り、球止めゴム部材８１０の位置を通常位置と突出位置とに移動制御可能な構成に加え、球止めゴム部材８１０のうち、発射された遊技球が衝突する衝突面を切替制御可能な構成を有している。詳細な説明は図１７８７を参照して後述するが、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する球止めゴム部材８１０は、遊技球が衝突する衝突部材として２種類の衝突部材（第１衝突部材６９、第２衝突部材８００）を有しており、基本的には、第１衝突部材６９の通常衝突面６９ａに遊技球が衝突するように衝突部材が切替制御される。そして、迂回流路開口ｒｙ４ａへと遊技球を流入させるための流入条件が成立したことに基づいて球止めゴム部材８１０の衝突面切替制御が実行されて、第２衝突部材８００の誘導衝突面８００ａに遊技球が衝突するように衝突部材が切替制御されるように構成している。このように球止めゴム部材８１０の衝突部材の種類を切替可能に構成することで、右打ち遊技によって発射され、球止めゴム部材８１０に衝突する遊技球の流下方向を、遊技球が衝突した衝突部材の種別によって異ならせ易くすることができるため、特定の条件が成立している状況でのみ遊技球が流下可能となる流路を有するパチンコ機１０において、特定の条件が成立している状況と、成立していない状況とで確実に遊技球の流下方向を異ならせることができる。

【４８８５】
また、球止めゴム部材８１０が有する複数の衝突面、即ち、遊技球と衝突し得る通常衝突面６９ａ、及び誘導衝突面８００ａの材質として、遊技球の材質（鋼）よりも低硬度の樹脂材質（ゴム）を用いている。このように構成することで、右打ち遊技によって発射された遊技球から加わる外力を、材質を変形させることで軽減することができる。なお、これに限ること無く、通常衝突面６９ａと、誘導衝突面８００ａとを異なる材質で形成して

も良く、例えば、通常衝突面６９ａよりも誘導衝突面８００ａのほうが低硬度の樹脂材質となるように構成しても良いし、誘導衝突面８００ａよりも通常衝突面６９ａのほうが低硬度の樹脂材質となるように構成しても良い。また、遊技球よりも高硬度の材質を球止めゴム部材８１０の衝突面に用いても良い。また、球止めゴム部材８１０の衝突面の材質では無く、形状によって衝突した後の遊技球の軌跡が変化するように構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０に衝突した後の遊技球の流下軌跡について遊技者に興味を持たせることができる。より具体的には、球止めゴム部材８１０の衝突面の材質や形状によって、衝突面に衝突した後の勢いを異ならせるように構成すると良い。

【４８８６】

ここで、図１７８７を参照して、球止めゴム部材８１０における衝突部材を切り替える構成について説明をする。図１７８７（ａ）は、遊技盤１３に形成される上方流路ｙｒ３のＡＡ線（図１７８６参照）における断面図と対応し、球止めゴム部材８１０の衝突面が誘導衝突面８００ａである場合を示した断面図である。図１７８７（ａ）に示した通り、誘導衝突面８００ａが付された第２衝突部材８００が遊技球と衝突し得る状態（変位状態）では、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下経路と迂回流路ｒｙ４とが連通し、誘導衝突面８００ａに衝突した遊技球が円滑に迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入するように上方流路ｙｒ３に対して平面視（図１７８７（ａ）の視点）で約３０度の角度で位置されるように構成している。また、遊技盤１３の奥方向（図１７８６の視点で奥方向、図１７８７（ａ）の視点で上方向）に形成された迂回流路ｒｙ４の壁面も同様に上方流路ｙｒ３に対して平面視（図１７８７（ａ）の視点）で約３０度の角度で形成されていることから、球止めゴム部材８１０が変位状態となった場合には、１個の遊技球が通過可能な通路幅（約１５ｍｍ）であって約３０度屈折した迂回流路ｒｙ４が形成される。

【４８８７】

詳細な説明は後述するが、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０が第２中間位置（迂回流路ｒｙ４を連通可能な位置）に位置している場合のみ、球止めゴム部材８１０を変位状態（誘導状態）へと切り替える制御が実行されるように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置していない状態で球止めゴム部材８１０が変位状態（誘導状態）へと切り替わってしまい、右打ち遊技によって発射された遊技球が、上方流路ｙｒ３と誘導衝突面８００ａとの間に挟まれてしまうことを抑制することができる。

【４８８８】

なお、これに限ること無く、球止めゴム部材８１０が通常位置、或いは突出位置に位置している場合よりもそれ以外の位置に位置している状況（移動制御されている状況）のほうが、誘導衝突面８００ａへと遊技球が衝突し易くなるように構成されていれば良く、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置していない状況の一部において、球止めゴム部材８１０を変位状態（誘導状態）へと切り替わる制御を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０が変位状態（誘導状態）へと切り替わる機能（デモ機能）を有していることを遊技者に目視確認させ易くすることができる。また、この場合、デモ機能を用いて球止めゴム部材８１０が変位状態（誘導状態）へと切り替わる動作に合わせて第３図柄表示装置８１の表示面に球止めゴム部材８１０が変位状態（誘導状態）へと切り替わることを案内する案内態様と、迂回流路ｒｙ４へと遊技球を流下させるための条件を案内する案内態様と、を表示するように構成すると良い。このように構成することで、実際に第２中間位置に球止めゴム部材８１０が位置している状況で球止めゴム部材８１０が変位状態（誘導状態）に切り替わった場合に遊技者が右打ち遊技を行えない事象が発生してしまうことを抑制することができる。

【４８８９】

なお、上述した通り、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置していない状況において、球止めゴム部材８１０を変位状態（誘導状態）へと切替可能に構成した場合であっても、最も球止めゴム部材８１０が位置し易い突出位置に位置している状況では、他の位置に位置している状況よりも遊技球が誘導衝突面８００ａへと衝突し難くなるように構成

すると良い。このように構成することで、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０に向けて継続して遊技球を衝突させる遊技（右打ち遊技）を遊技者に行われた場合であっても、その略全てを通常衝突面６９ａに衝突させることが可能となるため、球止めゴム部材８１０が破損し難くすることができる。

【４８９０】

次に、球止めゴム部材８１０が第２中間位置（迂回流路ｒｙ４を連通可能な位置）に位置している状況において球止めゴム部材８１０が通常状態である状況について図１７８７（ｂ）を参照して説明をする。図１７８７（ｂ）は、遊技盤１３に形成される上方流路ｒｙ３のＡＡ線（図１７８５参照）における断面図と対応し、球止めゴム部材８１０の衝突面が通常衝突面６９ａである場合を示した断面図である。図１７８７（ｂ）に示した通り、球止めゴム部材８１０が通常状態である場合には、第２衝突部材８００が迂回流路開口ｒｙ４ａを塞ぐように位置するため、第１衝突部材６９の通常衝突面６９ａに衝突した遊技球が迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入することを抑制することができる。

【４８９１】

また、図１７８７（ｂ）に示した通り、通常衝突面６９ａは、誘導衝突面８００ａよりも遊技球が衝突する被衝突面の領域が狭くなるように構成しているが、これに限ること無く、誘導衝突面８００ａよりも通常衝突面６９ａのほうが被衝突面の領域が広くなるように構成しても良い。具体的には、図１７８７（ｂ）に示した構造に対して、誘導衝突面８００ａの被衝突面の領域を狭く形成することで、誘導衝突面８００ａに遊技球が衝突し得る状況において右打ち遊技によって発射された遊技球の一部のみを誘導衝突面８００ａに衝突した後に迂回流路ｒｙ４へと流入させるように構成しても良い。このように構成することで、右打ち遊技によって発射された遊技球が迂回流路ｒｙ４を通過するか否かについて、誘導衝突面８００ａへと遊技球を衝突させた後も継続して興味を持たせることができる。

【４８９２】

ここで、球止めゴム部材８１０の詳細な構成について、図１７８７及び図１７８８を参照して説明をする。図１７８８（ａ）は、球止めゴム部材８１０の全体構成を模式的に示した図であって、図１７８８（ｂ）は、球止めゴム部材８１０の全体構成をＣＣ線（図１７８８（ａ）参照）で切断した断面図である。図１７８８（ａ）に示した通り、球止めゴム部材８１０は、球止めソレノイド８１０ａ、引張ばね８１０ｂ、作動棒８１０ｃ等が収納される本体ボックス８１０ｚと、第１衝突部材６９と第２衝突部材８００とがＬ字状に一体形成された衝突部材８１０ｙとが軸支部８１０ｇによって回動可能に固定されて構成している。また、球止めゴム部材８１０は、ベルト８６０に固着されており、ベルト８６０の回動に連動して通常位置と突出位置との間を移動するように構成されている。また、図示は省略するが、本体ボックス８１０ｚ内に設けられた球止めソレノイド８１０ａは、プル型のＤＣソレノイドであって、励磁電流が入力されていない状態（非通電状態）ではソレノイド本体内に設けられたプランジャ（可動鉄芯）が突出した状態（図１７８７（ｂ）参照）となり、励磁電流が入力された状態（通電状態）では、ソレノイド本体内へとプランジャ（可動鉄芯）が吸引された状態（図１７８７（ａ）参照）ように構成している。そして、球止めソレノイド８１０ａへの通常状態が終了し、非通電状態となった場合には、ソレノイド本体に設けられた弾性部材（図示せず）によって、プランジャが突出した状態へと復帰する。

【４８９３】

図１７８７（ａ）、及び図１７８７（ｂ）に示した通り、球止めソレノイド８１０ａのプランジャに対して作動棒８１０ｃが連結されている。この作動棒８１０ｃの一端側には長孔が形成され、その長孔をプランジャに設けられた突起が移動可能に連結されている。そして、作動棒８１０ｃは略中央位置に設けられた固定ピン８１０ｈによって本体ボックス８１０ｚに対して回動可能に固定されている。これにより、球止めソレノイド８１０ａへの通電状況に応じて作動棒８１０ｃが固定ピン８１０ｈを中心に回動される。そして、作動棒８１０ｃの他端側、即ち、プランジャと連結されている側とは反対方向側は、衝突

部材８１０ｙの第１衝突部材６９の背面（通常衝突面６９ａの反対面）と当接するように構成されており、球止めソレノイド８１０ａの作動と連動して作動棒８１０ｃが回動することで、本体ボックス８１０ｚと衝突部材８１０ｙとが密着する状態（図１７８７（ｂ）参照）と、離間する状態（図１７８７（ａ）参照）と、が創出されるように構成されている。

【４８９４】

また、第１衝突部材６９の背面には、取付基部８１０ｉが固着されており、この取付基部８１０ｉに形成された長孔と、本体ボックス８１０ｚとが引張ばね８１０ｂで連結されている。この引張ばね８１０ｂは、球止めソレノイド８１０ａが非通電状態である状況（図１７８７（ｂ）参照）よりも、球止めソレノイド８１０ａが通電状態である状況（図１７８７（ａ）参照）のほうが強い張力が発生するように構成しており、球止めソレノイド８１０ａが通電状態となったことでソレノイド内部へと引き込まれるプランジャの吸引力によって引張バネ８１０ｂが伸びて図１７８７（ａ）に示した状態となる。そして、図１７８７（ａ）の状態で球止めソレノイド８１０ａが非通電状態となることで、球止めソレノイド８１０ａが有する弾性部材（バネ等）によってプランジャがソレノイド外部へと突出（初期状態へと移動）すると共に、引張ばね８１０ｂが張力作用によって縮むことで図１７８７（ｂ）に示した状態となる。

【４８９５】

さらに、図１７８７（ａ）、及び図１７８７（ｂ）に示した通り、衝突部材８１０ｙが有する取付基部８１０ｉには引張ばね８１０ｂの一端側がスライド移動可能に連結された長孔が形成されており、本体ボックス８１０ｚが有する取付基部８１０ｊに対して引張ばね８１０ｂの他端側が固着されるように構成している。このように構成することで、衝突部材８１０ｙが本体ボックス８１０ｚに対して回動方向に移動することで、引張ばね８１０ｂの両端が取り付けられた各取付基部が引張ばね８１０ｂに対して非並行方向に移動する場合であっても、取付基部８１０ｉに形成された長孔を引張ばね８１０ｂの一端側がスライド移動することで引張ばね８１０ｂがねじれること無く適正に伸縮作用することができる。

【４８９６】

また、図１７８８（ａ）、及び図１７８８（ｂ）に示した通り、本体ボックス８１０ｚに対して軸支部８１０ｇを介して衝突部材８１０ｙを回動移動させる際に作用する２つの作用構成（球止めソレノイド８１０ａ、引張ばね８１０ｂ）が、高さ方向（図１７８８（ｂ）の視点で上下方向）、及び奥行き方向（図１７８７（ａ）の視点で上下方向）において異なる位置に設けられている。具体的には、高さ方向では球止めソレノイド８１０ａの作用によって移動される作動棒８１０ｃよりも高い位置で引張ばね８１０ｂの作用によって移動される取付基部８１０ｉが衝突部材８１０ｙに取り付けられており、奥行き方向では球止めソレノイド８１０ａの作用によって移動される作動棒８１０ｃよりも奥側の位置（軸支部８１０ｇから離れた位置）で引張ばね８１０ｂの作用によって移動される取付基部８１０ｉが衝突部材８１０ｙに取り付けられている。このように構成することで、球止めゴム部材８１０を構成する本体ボックス８１０ｚと衝突部材８１０ｙとが、１つの面に設けられた軸支部８１０ｇを介して回動可能に構成した場合であっても、高さ方向、及び奥行き方向を異ならせた複数の点で回動される衝突部材８１０ｙが支持されるため、本体ボックス８１０ｚに対して衝突部材８１０ｙがねじれ方向に回動してしまうことを抑制することができ、球止めゴム部材８１０が早期に破損してしまうことを抑制することができる。

【４８９７】

加えて、図１７８８（ｂ）に示した通り、本体ボックス８１０ｚの下方側には軸支部８１０ｅを介して突出片８１０ｄが回動可能に固定されている。図１７８８（ｂ）に示した図では、突出片８１０ｄの上面が本体ボックス８１０ｚの底面に当接している状態を示しており、この状態からは軸支部８１０ｅを支点として反時計回り方向にのみ回転移動可能となる。本体ボックス８１０ｚの下方側には、図１７８８（ｂ）に示した状態から反時計

回り方向に回転した突出片８１０ｄが収納される収納部８１０ｆが形成されている。詳細な説明は図１７８９、及び図１７９０を参照して後述するが、突出片８１０ｄは何ら外力を受けていない状況では自重によって図１７８８（ｂ）に示した通り、本体ボックス８１０ｚの外部に露出した露出状態に位置し、その露出状態に位置している突出片８１０ｄに対して左方向（図１７８８（ｂ）の視点で左方向）からの外力が加わることで本体ボックス８１０ｚの収納部８１０ｆに収納された収納状態に位置するように構成している。一方、露出状態に位置している突出片８１０ｄに対して右方向（図１７８８（ｂ）の視点で右方向）からの外力が加わった場合には、本体ボックス８１０ｚの底面と突出片８１０ｄの上面とが面接触することで突出片８１０ｄに対して加わる右方向（図１７８８（ｂ）の視点で右方向）からの外力に対する抗力を有し、露出状態を維持するように構成している。このように、露出状態に位置している突出片８１０ｄに対して付与される外力の方向によって、露出状態に位置している突出片８１０ｄが状態を維持するか、収納状態へと移動するかを異ならせることができるように構成することで、球止めゴム部材８１０を移動させる移動方向に応じて露出状態に位置している突出片８１０ｄによる他の機構への作用動作を異ならせることが可能となる。

【４８９８】

次に、図１７８９及び図１７９０を参照して、特定誘導口７００、及び蓋部材７００ａの構成について詳細に説明をする。図１７８９（ａ）は、突出位置側から通常位置側へと球止めゴム部材８１０が移動している最中における特定誘導口７００付近を拡大して模式的に示した平面断面図であって、図１７８９（ｂ）は、図１７８９（ａ）に示した状態を正面方向（図１７８６の支点で正面方向）から見た正面断面図である。また、図１７８９（ｃ）は、図１７８９（ａ）に示した状態から球止めゴム部材８１０の移動が進行した場合における特定誘導口７００付近を拡大して模式的に示した平面断面図であって、図１７８９（ｄ）は、図１７８９（ｃ）に示した状態を正面方向（図１７８６の支点で正面方向）から見た正面断面図である。

【４８９９】

本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０が突出位置側から通常位置側へと移動する際に、突出片８１０ｄが蓋部材７００ａを押圧することで一時的に特定誘導口７００へと遊技球を流入させることが可能に構成している。一方、球止めゴム部材８１０が通常位置側から突出位置側へと移動する際には、突出片８１０ｄが収納されることで蓋部材７００ａを押圧すること無く（特定誘導口７００へと遊技球を流入させることが可能な状況を作り出すこと無く）球止めゴム部材８１０が移動するように構成している。

【４９００】

さらに、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０を設定されている遊技の状態に応じて移動させる移動制御に加え、通常状態において所定の移動条件が成立した場合に、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を一時的に通常位置方向へと移動させる移動制御を実行可能に構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、球止めゴム部材８１０の移動が開始されたことを把握することで遊技状態が切り替わるか否かを予測する楽しみを提供することができる。また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、主として右打ち遊技が実行される時短状態、当たり遊技状態において右側流路ｒｙ２に遊技球を流下させる場合よりも、主として左打ち遊技が実行される通常状態において右側流路ｒｙ２に遊技球を流下させた場合の方が、その流下した遊技球によって所定の特典（一般入賞口６３ｂへの入賞に基づいて払い出される１５個の賞球）を獲得し易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態において球止めゴム部材８１０の移動が開始されたことを把握した遊技者に対して、第１入球口６４へと遊技球を入球させる左打ち遊技に代えて所定の特典が付与されることを目指す右打ち遊技を行わせることができる。よって、同一の遊技状態（通常状態）における遊技（左打ち遊技）を継続して長時間行っている遊技者に対して、途中で遊技方法を切り替えさせるといった斬新な遊技性を提供

することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【４９０１】

さらに、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、通常状態において遊技球が衝突し得る構造体が取り得る所定の位置とは異なる位置である突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を遊技球が衝突し得る構造体が取り得る所定の位置である通常位置側へと移動させる移動制御として、通常位置まで球止めゴム部材８１０を移動させた後、突出位置に移動させる移動制御（第１移動制御）の他に、第１中間位置に位置させた後、突出位置へと移動させる移動制御（第２移動制御）、第２中間位置まで球止めゴム部材８１０を移動させた後、突出位置へと移動させる移動制御（第３移動制御、第４移動制御）を実行可能に構成している。そして、第１移動制御以外の移動制御が実行された場合には、遊技盤１３の上方に形成された上方流路ｙｒ３と右側流路ｒｙ２とが連通すること無く球止めゴム部材８１０の移動制御が終了するように構成している。つまり、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０に対する移動制御が実行されたことを球止めゴム部材８１０が移動していることを目視することで遊技者が理解した状況において、どの位置まで球止めゴム部材８１０が移動するのかを遊技者に把握させ難く構成している。このように構成することで、通常状態において球止めゴム部材８１０の移動が開始された場合であっても、右打ち遊技を行うか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【４９０２】

加えて、上述した球止めゴム部材８１０の移動制御のうち、第２移動制御が実行された場合、即ち、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を第１中間位置まで移動させた後に突出位置に移動させる移動制御が実行された場合において、一時的に（特定誘導口７００の上方を球止めゴム部材８１０が移動する期間中に）特定誘導口７００へと遊技球を流入させることが可能に構成している。そして、特定誘導口７００へと流入した遊技球は、図示しない誘導流路を流下した後、迂回流路ｒｙ４と合流し迂回流路排出口ｒｙ４ｂから排出されて右側流路ｒｙ２を流下するように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されており、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０に対して第２移動制御が実行された場合の一部期間においても右打ち遊技によって発射された遊技球を特定誘導口７００へと流入させることで右側流路ｒｙ２を流下させることができる。よって、通常状態において突出位置に位置している球止めゴム部材８１０の移動が開始した場合に、今回の移動制御の種別を予測した上でタイミング良く右打ち遊技を行わせるといった斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【４９０３】

ここで、特定誘導口７００への遊技球の流入を遮蔽可能な蓋部材７００ａの構成、及び、第２移動制御によって移動される球止めゴム部材８１０によって蓋部材７００ａが移動する構成について詳細に説明をする。図１７８９（ａ）に示した通り、上方流路ｒｙ３を形成する底面には、球止めゴム部材８１０の移動方向に沿ってガイド溝８４０が形成されている。このガイド溝８４０は上方流路ｒｙ３の底面板を切り欠いて形成されているものであって、ガイド溝８４０の幅は遊技球の直径（約１１ｍｍ）よりも短い２ｍｍに設計されている。これにより、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下する上方流路ｙｒ３の底面部にガイド溝８４０を形成したとしてもガイド溝８４０から遊技球が落下してしまうことが無い。また、図１７８９（ａ）に示した通り、ガイド溝８４０を上方流路ｙｒ３の底面中央では無く、遊技盤１３側に偏った位置（端から約２ｍｍの位置）に設けている。より具体的には、上方流路ｙｒ３の側面を形成する遊技盤１３に接した状態で上方流路ｙｒ３を流下する遊技球（上方流路ｒｙ３の奥側を流下する遊技球）が接触する底面位置よりも遊技盤側にガイド溝８４０が形成されるように構成している。

【４９０４】

このように構成することで、上方流路ｙｒ３を流下する遊技球が上方流路ｙｒ３の奥側（遊技盤１３側）を流下した場合であっても、上方流路ｙｒ３を流下する遊技球がガイド

溝８４０と接触しないため、上方流路ｙｒ３にガイド溝８４０を設けたことによって上方流路ｙｒ３を流下する遊技球の流下状況に支障を来してしまうことを抑制することができる。このガイド溝８４０には、球止めゴム部材８１０の本体ボックス８１０ｚから露出している露出状態の突出片８１０ｄが挿入された状態で球止めゴム部材８１０が移動するように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０をガイド溝８４０に沿わせて移動させ易くすることができる。

【４９０５】

図１７８９（ａ）に示した通り、特定誘導口７００を塞ぐ蓋部材７００ａは、特定誘導口７００の開口部を完全に覆うと共に、上方流路ｙｒ３の上流側方向（図１７８９（ａ）の左側方向）に延伸させた台形形状で形成されている。図１７８９（ａ）では、球止めゴム部材８１０が突出位置側から第１中間位置へと移動する最中を示しており、球止めゴム部材８１０の突出片８１０ｄが蓋部材７００ａの延伸部側端（図１７８９（ａ）では点線で表示）に当接した直後を示している。この状態は突出片８１０ｄが蓋部材７００ａと当接した状態であり、球止めゴム部材８１０が第１中間位置方向へ移動することで突出片８１０ｄが蓋部材７００ａを押し付ける方向に移動する。上述した通り、突出片８１０ｄはガイド溝８４０に挿入されている状態で直線状に移動するため、蓋部材７００ａの延伸部側端（図１７８９（ａ）で示した点線）に連続して当接した状態で、蓋部材７００ａを遊技盤１３側へと押圧しながら球止めゴム部材８１０が移動される。このように構成することで球止めゴム部材８１０の移動に伴って閉鎖状態の蓋部材７００ａが徐々に開放状態に向けて移動させることができる。

【４９０６】

そして、球止めゴム部材８１０の移動に伴って蓋部材７００ａが開放状態まで移動すると、図１７８９（ｃ）に示した通り、突出片８１０ｄの側面と蓋部材７００ａの前端面とが当接した状態で第１中間位置方向へと球止めゴム部材８１０が移動する。ここで、詳細な説明は図１７９１を参照して後述するが、蓋部材７００ａは、その後端部（基部）７００ｂがねじりばね７１０（図１７９１（ａ）参照）の作動面７１０ａと当接しており、蓋部材７００ａが閉鎖状態を維持するように張力が付与されるように構成している。よって、図１７８９（ｃ）、及び図１７８９（ｄ）に示した状態では、開放状態に位置している蓋部材７００ａの前端面と当接している突出片８１０ｄに対して、ねじりばね７１０からの外力が加わることになるが、図１７８９（ｄ）に示した通り、ねじりばね７１０から加わる外力の方向が突出片８１０ｄの側面側方向（軸支部８１０ｅを支点とした突出片８１０ｄの回動方向に対して略垂直方向）となるため、蓋部材７００ａから加わる押圧力によって突出片８１０ｄが回動すること無くスムーズに球止めゴム部材８１０を移動させることができる。

【４９０７】

その後、球止めゴム部材８１０が第１中間位置に近付き、突出片８１０ｄと蓋部材７００ａとの当接関係が解除されると、ねじりばね７１０からの外力によって開放状態に位置していた蓋部材７００ａが閉鎖状態へと移動される。

【４９０８】

次に、図１７９０を参照して、球止めゴム部材８１０が通常位置側から突出位置側に向けて移動される移動制御（第１移動制御）によって移動する場合における突出片８１０ｄと蓋部材７００ａとの当接関係について説明をする。図１７９０（ａ）は、通常位置側から突出位置側へと球止めゴム部材８１０が移動している最中における特定誘導口７００付近を拡大して模式的に示した平面断面図であって、図１７９０（ｂ）は、図１７９０（ａ）に示した状態を正面方向（図１７８６の視点で正面方向）から見た正面断面図である。また、図１７９０（ｃ）は、図１７９０（ａ）に示した状態から球止めゴム部材８１０の移動が進行した場合における特定誘導口７００付近を拡大して模式的に示した平面断面図であって、図１７９０（ｄ）は、図１７９０（ｃ）に示した状態を正面方向（図１７８６の視点で正面方向）から見た正面断面図である。

【４９０９】

図１７９０（ａ）から図１７９０（ｄ）に示した通り、球止めゴム部材８１０が通常位置側から突出位置側に向けて移動する場合には、蓋部材７００ａに当接した突出片８１０ｄが軸支部８１０ｅを軸心として回動し、収納部８１０ｆへ移動されることで蓋部材７００ａを移動させること無く（閉状態から開状態へと変位すること無く）、球止めゴム部材８１０が蓋部材７００ａを通過するように構成している。そして、球止めゴム部材８１０と蓋部材７００ａとの当接関係が解除されると、自重によって突出片が通常位置（図１７９０（ｂ）に示した位置）へと復帰し、ガイド溝８４０に進入する。

【４９１０】

以上、説明をした通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０が所定範囲（突出片８１０ｄと蓋部材７００ａの側面とが当接する範囲）において、一方向に向かう移動では特定誘導口７００を開状態とし、他方向に向かう移動では特定誘導口７００の閉状態を維持することができる。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動方向によって右打ち遊技によって発射された遊技球が特定誘導口７００を介して右側流路を流下する度合いを変化させることができる。

【４９１１】

次に、図１７９１を参照して、蓋部材７００ａの移動構成について説明をする。図１７９１（ａ）は、蓋部材７００ａが特定誘導口７００を塞いでいる閉状態に位置している状況を示した図であって、図１７９１（ｂ）は、蓋部材７００ａが特定誘導口７００を塞いでいない開状態へと変位する状況を示した図であって、図１７９１（ｃ）は、蓋部材７００ａが特定誘導口７００を塞いでいない開状態へと変位した後の状況を示した図である。まず、図１７９１（ａ）を参照して、蓋部材７００ａを閉状態と開状態とに変位させるための変位機構について説明をする。図１７９１（ａ）に示した通り、蓋部材７００ａは、遊技盤１３から突出している閉状態と遊技盤１３に埋設される開状態とに変位可能に構成されており、後端部（基部）７００ｂが常にねじりばね７１０と当接するように構成している。このねじりばね７１０は、固定部７１０ｃによって固着されており、支持面７１０ｂの移動が遊技盤１３に設けられた第２突起部ＴＢｂによって規制されている。一方、蓋部材７００ａの後端部（基部）７００ｂと当接する作動面７１０ａ第１突起部ＴＢａによってその移動が規制されている。ねじりばね７１０から受ける外力によって蓋部材７００ａは遊技盤１３から突出している閉状態に保持される。そして、図１７８９（ａ）、及び図１７８９（ｃ）に示した状況、即ち、球止めゴム部材８１０の突出片８１０ｄから加わる蓋部材７００ａへの外力が、ねじりばね７１０から加わる外力よりも強くなるように構成しており、突出片８１０ｄからの外力を受けている状況では、図１７９１（ｂ）に示した通り、蓋部材７００ａが遊技盤１３に埋設される方向へと移動し、ねじりばね７１０の作動面７１０ａが蓋部材７００ａから加わる外力に伴って変形する。その後、図１７９１（ｃ）に示した通り、蓋部材７００ａが完全に開状態へと変位するまでねじりばね７１０の作動面７１０ａが変形される。その後、球止めゴム部材８１０の突出片８１０ｄから加わる外力が無くなった場合、即ち、球止めゴム部材８１０の移動が進行し、球止めゴム部材８１０の突出片８１０ｄと、蓋部材７００ａとの当接関係が解除された場合には、ねじりばね７１０の復元力によって蓋部材７００ａが押圧され、図１７９１（ａ）に示した状況まで変位する。なお、図１７９１に示した通り、蓋部材７００ａの後端部（基部）７００ｂは、常に作動面７１０ａに点接触されるように円形状に形成されている。このように構成することで、作動面７１０ａの変形状況に関わらず、常に作動面７１０ａから加わる外力を点で受け、作動面７１０ａへと点で外力を伝達することができるため、蓋部材７００ａをスムーズに変位させることができる。また、後端部（基部）７００ｂの厚み（図１７９１（ａ）の視点で上下方向の長さ）を、蓋部材７００ａよりも厚く構成している。このように構成することで、蓋部材の変位機構の一部が破損した場合であっても、蓋部材７００ａを変位させる溝部から蓋部材７００ａ全体が飛び出してしまうことを抑制することができる。

【４９１２】

次に、図１７９２、及び図１７９３を参照して、球止めゴム部材８１０の位置を検知す

る検知機構について説明をする。本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、後述する球止めモータ８８０を駆動源としてベルト８６０を回動させることによって、ベルト８６０に接続されている球止めゴム部材８１０を移動制御可能に構成している。さらに、ベルト８６０には被検出片８５０が設けられており、その被検出片８５０を遊技盤１３の上側位置（遊技球が流下可能な遊技領域外）に設けられた複数のセンサ機構（第１センサ機構８１１～第４センサ機構８１４）を用いて検出することで球止めゴム部材８１０の位置を特定可能に構成している。

【４９１３】

図１７９２は、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況を示した図であって、図１７９３は、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状況を示した図である。図１７９２に示した通り、球止めゴム部材８１０と被検出片８５０とはベルト８６０の反対位置に位置するように接続されており、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況では、第４センサ機構８１４に設けられた球止めＤセンサ８１４ａが被検出片８５０を検知するように構成している。そして、球止めゴム部材８１０が第１中間位置に位置している状況では、第３センサ機構８１３に設けられた球止めＣセンサ８１３ａが被検出片８５０を検知するように構成しており、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置している状況では、第２センサ機構８１２に設けられた球止めＢセンサ８１２ａが被検出片８５０を検知するように構成している。最後に、図１７９３に示した通り、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状況では、第１センサ機構８１１に設けられた球止めＡセンサ８１１ａが被検出片８５０を検知するように構成している。

【４９１４】

次に、図１７９４（ａ）を参照して、球止めゴム部材８１０を移動させるための移動機構について説明をする。図１７９４（ａ）は、球止めゴム部材８１０の移動機構を模式的に示した図である。図１７９４（ａ）に示した通り、球止めゴム部材８１０が接続されているベルト８６０は、球止めモータ８８０の動力を受けて回動する回転ローラ８７０と、複数の従動ローラ８７１に掛け渡されるように構成され、回転ローラ８７０の回転方向に追従して移動するように構成している（図１７９４（ｃ）参照）。回転ローラ８７０と球止めモータ８８０とはギアＢＯＸ８９０を介して接続されている。また、球止めモータ８８０にはＬ出力線８８０ｂ、及びＨ出力線８８０ｃが接続されており、Ｌ出力線８８０ｂ、及びＨ出力線８８０ｃから供給される電力（流れる電流の向き）によって正転方向、逆転方向へと回転軸８８０ａを回動させることが可能なＤＣモータで形成されている（図１７９４（ｂ）参照）。

【４９１５】

次に、図１７９５を参照して、遊技盤１３に形成される遊技領域の上方側における流路構成について説明をする。図１７９５は、遊技盤１３に形成される遊技領域の上方側における流路構成を模式的に示した図である。図１７９５に示した通り、上方流路ｒｙ３及び迂回流路ｒｙ４の何れを流下した遊技球も、右側流路ｒｙ２へと流下させることが可能に構成している。なお、詳細な説明は省略するが、特定誘導口７００へと流入した遊技球が流下する流路は、迂回流路ｒｙ４の下流側へと合流するように構成しており、特定誘導口７００へと流入した遊技球も右側流路ｒｙ２へと流下させることが可能に構成している。このように構成することで、右打ち遊技によって発射された遊技球を右側流路ｒｙ２へと流下させる手法としては、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況で右打ち遊技を行い、上方流路ｒｙ３を通過させて右側流路ｒｙ２を流下させる通常パターンに加え、球止めゴム部材８１０が第１中間位置（蓋部材７００ａが開状態となる位置）に位置している状況で遊技球を球止めゴム部材８１０の通常衝突面６９ａへと衝突させ（到達させ）、特定誘導口７００へと流入した後に迂回流路ｒｙ４を通過し右側流路ｒｙ２へと流下させるパターンと、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置している状況で、誘導衝突面８００ａへと遊技球を衝突させることが可能な状態となった球止めゴム部材８１０に遊技球を衝突させることで、迂回流路開口ｒｙ４ａから迂回流路ｒｙ４へと進入させ、迂回流路ｒｙ４を通過し右側流路ｒｙ２へと流下させるパターンと、を設けることができ

る。
【４９１６】
＜第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の演出内容について＞
次に、図１７９６、及び図１７９７を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０とは異なる特徴的な演出について説明をする。本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利となる遊技方法（遊技球の発射強度）が左打ち遊技である場合には球止めゴム部材８１０が突出位置に位置し、遊技者に有利となる遊技方法（遊技球の発射強度）が右打ち遊技である場合には球止めゴム部材８１０が通常位置に位置するように球止めゴム部材８１０の位置を切替可能に構成している。さらに、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状況、即ち、通常状態にて遊技を行っている状況において所定の移動条件が成立した場合に一時的に球止めゴム部材８１０が通常位置側に向けて移動されるように構成している。また、通常状態において遊技球が右側流路ｒｙ２を流下した場合の方が、時短状態、或いは当たり遊技状態において遊技球が右側流路ｒｙ２を流下した場合よりも、所定の領域を流下した遊技球が通過し得る領域である一般入賞口６３ｂへと遊技球が入球し易くなるように構成し、一般入賞口６３ｂへと遊技球が入球したことに基づいて遊技者が有利となる特典の提供として１５個の賞球が遊技者に払い出されるように構成している。
【４９１７】
つまり、基本的には通常状態が設定されている状況では右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となるが、通常状態において球止めゴム部材８１０が移動した場合の一部期間では、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となり得るように構成している。このように構成することで、左打ち遊技を長時間継続して行っている遊技者に対して、右打ち遊技を行わせる機会を提供することができる。
【４９１８】
また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技状態が通常状態から他の遊技状態へと移行すること無く球止めゴム部材８１０を移動させるための移動条件が成立する契機として、変動パターン種別「スーパーリーチ（外れ）」が決定された場合に実行されるＤＣモータ動作抽選で当たり当選したことを契機に移動条件が成立したり、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）が上限数（４個）記憶されている状況で第１入球口６４に遊技球が入球した場合に実行されるＤＣモータ動作抽選で当たり当選したことを契機に移動条件が成立したりするように構成している。このように通常状態において左打ち遊技によって発射された遊技球が第１入球口６４へと入球させることを大前提とした複数種類の成立契機で移動条件が成立するように構成することで、通常状態を遊技している遊技者に対して、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させることで、第１特別図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、球止めゴム部材８１０の移動条件を成立させる遊技と、を並行して行わせることができるため、遊技球を発射する発射遊技を遊技者に意欲的に行わせることができる。
【４９１９】
さらに、上述した通り、特図１保留が上限数記憶されている状況、即ち、第１特別図柄抽選で当たり当選することのみを目指す遊技であれば、更なる第１入球口６４への遊技球の入球を行うメリットが発生しない状況においても、球止めゴム部材８１０の移動条件を成立させるために第１入球口６４へと遊技球を入球させる（オーバー入賞させる）遊技を行わせることが可能となり、パチンコ機１０の稼働を高め易くすることができる。
【４９２０】
ここで、図１７９６及び図１７９７を参照して、変動種別「スーパーリーチ（外れ）」が決定された特別図柄変動にて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に実行される各種演出の演出内容について説明をする。まず、図１７９６（ａ）を参照して、球止めゴム部材８１０の移動条件が成立する特別図柄変動（外れスーパーリーチ変動）中に実行される演出内容について説明をする。図１７９６（ａ）は、球止め移動当選（球止めゴ

ム部材８１０の移動条件が成立）したスーパーリーチ（外れ）変動の停止時に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７９６（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍでは、実行中の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（スーパーリーチ演出）が実行され、その主表示領域Ｄｍの一部領域に表示領域Ｈｚ１が形成され、「上部球止めが移動するよ」との文字と、キャラクタが表示される。また、副表示領域Ｄｓに形成される小表示領域Ｄｓ３には、現状では左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法ではあるが、後に右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる可能性があることを示唆するための「右打ち！？」が表示されている。ここで、本第１変形例では、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選の結果が外れであって、決定された変動パターンが「スーパーリーチ」である場合において、その外れ特別図柄が停止表示された際に移動抽選を実行するように構成している。そして、移動抽選に当選した場合には、球止めゴム部材８１０が移動制御されるように構成している。

【４９２１】

図１７９６（ａ）に示した図は、表示領域Ｈｚ１、及び、小表示領域Ｄｓ３に移動抽選に当選したことを遊技者に報知するための報知態様が表示されている。このように構成することで、実際に球止めゴム部材８１０が移動制御されるよりも前に、遊技者に対して球止めゴム部材８１０が移動制御されることを把握させることが可能となる。なお、本第１変形例では、球止めゴム部材８１０の移動速度が比較的ゆっくり（突出位置から通常位置へと移動するのに要する時間が５秒）となるように構成しているため、球止めゴム部材８１０の移動制御が開始されてから右打ち遊技を行ったとしても、例えば、球止めゴム部材８１０が第１中間位置に位置するまでに（約３秒）、遊技球を移動中の球止めゴム部材８１０に衝突（到達）させることができるが、例えば、球止めゴム部材８１０の移動速度を早くした場合、即ち、球止めゴム部材８１０の移動制御が開始されたことを把握してから右打ち遊技を行った場合には、その右打ち遊技によって発射された遊技球が球止めゴム部材８１０に到達した時点では、既に球止めゴム部材８１０が第１中間位置に位置していない可能性がある。この場合であっても、図１７９６（ａ）に示した報知態様に基づいて右打ち遊技を開始させることで、球止めゴム部材８１０が所望位置（第１中間位置）に位置している状況で遊技球を到達させ易くすることができる。

【４９２２】

図１７９６（ａ）に示した報知態様が表示された後、次の特別図柄変動が開始されている状況においては、図１７９６（ｂ）に示した表示画面が表示される。図１７９６（ｂ）は、球止めゴム部材８１０の移動制御として遊技者に有利となる第１移動制御が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７９６（ｂ）に示した通り、通常状態において実行される移動抽選に当選した場合に実行される移動制御として、遊技者に有利な移動制御種別、即ち、通常状態において右側流路ｒｙ２へと遊技球を流下させることが可能な移動制御が実行される場合には、表示領域Ｈｚ１に「上部球止めがチャンス移動しているよ」の文字が表示され、小表示領域Ｄｓ３に「右打ちがチャンス」の文字が表示される。これにより、実行中の球止めゴム部材８１０の移動制御が遊技者に有利な移動制御であることを分かり易く把握させることができる。その後、第１移動制御による球止めゴム部材８１０の移動制御が終了すると、図１７９７に示した表示画面が表示される。図１７９７は、第１移動制御が終了した後に表示される表示画面の一例を示した図である。図１７９７に示した通り、第１移動制御が終了すると、表示領域Ｈｚ１に「上部球止めが移動終了」の文字が表示され、表示領域Ｈｚ１の下方に形成された表示領域Ｈｚ２には、今回の第１移動制御中に獲得した賞球数（一般入賞口６３ｂへの入賞に基づいて払い出される１５個の賞球）に対応する表示態様として「ゲット３０Ｐ」が表示される。そして、小表示領域Ｄｓ３には「移動終了」の文字が表示される。なお、詳細な図示は省略しているが、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されている最中に一般入賞口６３ｂへと遊技球が入賞した場合には、当該入賞に基づく１５個の賞球払出に対応する表示態様が一時的に表示されると共に、音声や光によっても報知される。また、本第１変形例では、球止めゴム部材８１０の移動制御中には獲得した賞球数が表示されず、終了時に賞球数

が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、獲得した賞球数を常時表示するように構成しても良い。また、１回の移動制御の種別に基づいて、今回の移動制御によって獲得し得る賞球数、即ち、球止めゴム部材８１０が移動制御している間、継続して右打ち遊技を行った場合において獲得し得る賞球数の想定数を予め表示画面に表示するように構成しても良い。このように構成することで、想定数を把握した遊技者に対して右打ち遊技を行うか否かを決定させる楽しみを提供することができる。

【４９２３】

次に、図１７９８から図１８００を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の球止めゴム部材８１０の移動制御の流れについて説明をする。図１７９８は、後述する球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１、及び球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２を参照して球止めゴム部材８１０が移動制御される流れを示した図であって、図１７９９は、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７を参照して球止めゴム部材８１０が移動制御される流れを示した図であって、図１８００は、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８を参照して球止めゴム部材８１０が移動制御される流れを示した図である。なお、詳細な内容ついては、後述する球止めＤＣモータ動作テーブル（図１８０３（ｂ）参照）を参照して説明をするため、ここでは制御の流れについてのみ説明をする。

【４９２４】

＜第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１８０１から図１８０４を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する電気的構成について説明をする。図１８０１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図１８０１に示した通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、球止めゴム部材８１０を移動制御するために用いられる検知手段である球止め位置検知機構８１０ｚと、球止めゴム部材８１０を移動させるための駆動手段（球止めＤＣモータ８８０）である球止めＤＣモータのＨ出力線８８０ｂ、Ｌ出力線８８０ｃと、球止めゴム部材８１０が有する衝突部材８１０ｙを回動させるための球止めソレノイド８１０ａと、が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されている点で相違している。また、普通図柄を表示するための表示手段である第２図柄表示装置（ＬＥＤ）８３が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されている点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部、及び音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

【４９２５】

球止め位置検知機構８１０ｚは、球止めゴム部材８１０の位置を検知するための各種センサ（球止めＡセンサ８１１ａ、球止めＢセンサ８１２ａ、球止めＣセンサ８１３ａ、球止めＤセンサ８１４ａ）を有している。これら各種センサは、図１７９２、及び図１７９３を参照して上述した通り、球止めゴム部材８１０を移動させるための移動手段であるベルト８６０に付設された被検出片８５０を検知するための検知手段であって、球止めＡセンサ８１１ａは、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状況における被検出片８５０を検知可能な位置に設けられ、球止めＢセンサ８１２ａは、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置している状況における被検出片８５０を検知可能な位置に設けられ、球止めＣセンサ８１３ａは、球止めゴム部材８１０が第１中間位置に位置している状況における被検出片８５０を検知可能な位置に設けられ、球止めＤセンサ８１４ａは、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況における被検出片８５０を検知可能な位置に設けられている。

【４９２６】

そして、球止めＡセンサ８１１ａが被検出片８５０を検知した場合には、第１センサ機構８１１を介して検知信号Ａが入出力ポート２０５へと出力される。そして、入出力ポー

ト２０５に入力された検知信号Ａは、ＲＡＭ２０３が有するバッファ（図示せず）に格納される。同様に、球止めＢセンサ８１２ａが被検出片８５０を検知した場合には、第２センサ機構８１２を介して検知信号Ｂが入出力ポート２０５へと出力される。そして、入出力ポート２０５に入力された検知信号Ｂは、ＲＡＭ２０３が有するバッファ（図示せず）に格納される。また、球止めＣセンサ８１３ａが被検出片８５０を検知した場合には、第３センサ機構８１３を介して検知信号Ｃが入出力ポート２０５へと出力される。そして、入出力ポート２０５に入力された検知信号Ｃは、ＲＡＭ２０３が有するバッファ（図示せず）に格納される。最後に、球止めＤセンサ８１４ａが被検出片８５０を検知した場合には、第４センサ機構８１４を介して検知信号Ｅが入出力ポート２０５へと出力される。そして、入出力ポート２０５に入力された検知信号Ｅは、ＲＡＭ２０３が有するバッファ（図示せず）に格納される。そしてＲＡＭ２０３が有するバッファ（図示せず）に格納された各種検知信号が示す情報は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）にて参照される。

【４９２７】

なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０を移動させるための移動制御として、通常位置を目指す移動制御と、第１中間位置を目指す移動制御と、第２中間位置を目指す移動制御と、突出位置を目指す移動制御と、を実行可能に構成している。つまり、上述した球止め位置検知機構８１０ｚが有する各種センサは、球止めゴム部材８１０の現在位置を検知するための検知手段としても役割だけで無く、球止めゴム部材８１０の移動制御が正常に完了したことを主制御装置１１０側で判定させるための役割も担う構成となる。なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０の位置を検知するために、上述した各種センサを用いているが、各種センサの配置についてはこれに限ること無く、球止めゴム部材８１０の移動制御の終点位置や移動方向が切り替わる転換位置以外に球止めゴム部材８１０が位置していることを検知可能なセンサを設けても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０が正常に移動しているか否かを移動制御が実行されている最中も判定することが可能となるため、球止めゴム部材８１０の移動に異常が生じた場合において、その異常を早期に発見し易くすることができる。

【４９２８】

また、球止めゴム部材８１０の位置を検知可能なセンサの数を本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０よりも少なくするように構成しても良く、例えば、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置していることを検知可能なセンサと、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置していることを検知可能なセンサの２つ、即ち、球止めゴム部材８１０が移動し得る移動範囲の両端において球止めゴム部材８１０が位置していることのみを検知可能に構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の位置を検知するためのセンサの数を減少させることができる。なお、この場合において、球止めゴム部材８１０を突出位置から第１中間位置まで移動させる移動制御を実行する場合には、現時点で球止めゴム部材８１０が突出位置に位置しているかを判別し、突出位置に位置していないと判別した場合には、突出位置側に向けて球止めゴム部材８１０を移動させる方向への移動制御を事前移動制御として実行し、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置していることを判別した後に、突出位置から第１中間位置へと球止めゴム部材８１０を移動させるのに要する予め定められた所定時間（例えば３秒）だけ、突出位置から第１中間位置側に向けて球止めゴム部材８１０を移動させる移動制御を実行するように構成すれば良い。このように、移動制御を開始させる開始位置（原点位置）に球止めゴム部材８１０が位置していることのみをセンサを用いて検知し、それ以外については、球止めゴム部材８１０を所定方向に移動させる移動時間を管理する構成を用いることで、球止めゴム部材８１０の位置を検知するための各種センサの数を少なくした場合であっても、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同様の移動制御を実行可能に構成することができる。

【４９２９】

なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０の位置を検知するために、球止めゴム部材８１０を直接検知するのでは無く、球止めゴム部材８１０を移動させるためのベルト８６０に付設されている被検出片８５０の位置を検知可能に構成している。つまり、ベルト８６０の回動と連動して球止めゴム部材８１０と被検出片８５０とが移動するように構成することで、被検出片８５０を検知することで球止めゴム部材８１０の位置を判定可能に構成している。そして、被検出片８５０の移動範囲が、遊技球が通過可能な遊技領域とは異なる領域内となるように構成している。このように構成することで、長時間の発射遊技が行われた場合であっても、発射された遊技球が衝突することによって被検出片８５０が破損してしまい球止め位置検知機構８１０ｚが適正に検知されない事態が発生してしまうことを抑制することができる。また、遊技球が通過可能な遊技領域とは異なる領域内を移動する被検出片８５０を検知する各種センサも遊技球が通過可能な遊技領域とは異なる領域内に配設することが可能となるため、発射された遊技球に付着している汚れが蓄積することで球止め位置検知機構８１０ｚが被検出片８５０を適正に検知されない事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【４９３０】

球止めＤＣモータ８８０のＨ出力線８８０ｂ、Ｌ出力線８８０ｃは、球止めＤＣモータ８８０を駆動させるための電流を出力する電力線であって、Ｈ出力線８８０ｂに対して電流を出力した場合に球止めＤＣモータ８８０が正転し、Ｌ出力線８８０ｃに対して電流を出力した場合に球止めＤＣモータ８８０が逆転するように構成している。このＨ出力線８８０ｂ、及びＬ出力線８８０ｃに対して出力される電流の種別を切り替える構成について、詳細な説明は省略するが、入出力ポート２０５から出力される電力線が図示しない電気回路を介して接続されており、電気回路に設けられたスイッチを切り替える制御を実行することで電流が流れる方向が切り替わり、球止めＤＣモータ８８０の回転方向が切り替わるように構成されている。なお、球止めＤＣモータ８８０の回転方向を切り替える制御構成として他の構成を用いても良く、例えば、球止めＤＣモータ８８０を正転させるための電流が出力される電力線と、球止めＤＣモータ８８０を逆転させるための電流が出力される電力線と、を別に設け、各電力線に対して電流を流すか否かを決定する制御処理を実行するように構成しても良い。

【４９３１】

次に、図１８０２（ａ）を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１８０２（ａ）は、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１８０２（ａ）に示した通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤと、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤと、を追加している点で相違しており、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４９３２】

ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤは、通常状態において球止めゴム部材８１０を移動制御するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルであって、球止めゴム部材８１０を移動させるための第１条件（特定種別の特別図柄変動が停止表示された場合、或いは、第１入球口６４へと遊技球がオーバー入賞した場合に成立する条件）が成立した場合に参照される。このＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤには、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値に対応させて球止めゴム部材８１０の移動制御有無、及び、移動制御種別が規定されている。

【４９３３】

ここで、図１８０３（ａ）を参照して、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤに規定されている内容について具体的に説明をする。図１８０３（ａ）は、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤに規定されている内容を模式的に示した図である。図１８０３（

ａ）に示した通り、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤには、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値に応じて、球止めゴム部材８１０の移動制御有無、及び移動制御種別に対応する球止めＤＣモータ動作パターンが規定されている。具体的には、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が「０～８４」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「なし」が、「８５～８９」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が、「９０～９４」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が、「９５～９７」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が、「９８，９９」の値に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」がそれぞれ規定されている。

【４９３４】

球止めＤＣモータ動作パターン「なし」が選択された場合には、今回の抽選結果（ＤＣモータ動作抽選の結果）が「外れ」となり、今回の抽選によって球止めＤＣモータ８８０を駆動させることが無い。この球止めＤＣモータ動作パターン「なし」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「０～８４」の８５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「なし」が選択される割合は「１７／２０（８５／１００）」となる。

【４９３５】

球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が選択された場合には、今回の抽選結果（ＤＣモータ動作抽選の結果）が「当たり」となり、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を通常位置側に向けて移動させ、通常位置に到達した後に突出位置まで移動させる移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「８５～８９」の５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が選択される割合は「１／２０（５／１００）」となる。

【４９３６】

球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が選択された場合には、今回の抽選結果（ＤＣモータ動作抽選の結果）が「当たり」となり、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を通常位置側に向けて移動させ、第１中間位置に到達した後に突出位置まで移動させる移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「９０～９４」の５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が選択される割合は「１／２０（５／１００）」となる。

【４９３７】

球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が選択された場合には、今回の抽選結果（ＤＣモータ動作抽選の結果）が「当たり」となり、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を通常位置側に向けて移動させ、第２中間位置に到達した後に突出位置まで移動させる移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「９５～９７」の３個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が選択される割合は「３／１００」となる。

【４９３８】

球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が選択された場合には、今回の抽選結果（ＤＣモータ動作抽選の結果）が「当たり」となり、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を通常位置側に向けて移動させ、第２中間位置に到達した後、所定期間（３秒）の間第２中間位置を保持し、その後突出位置まで移動させる移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ

２０３ＲａＤの値は「９８，９９」の２個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が選択される割合は「１／５０（２／１００）」となる。

【４９３９】

図１８０２（ａ）に戻り、説明を続ける。球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤは、球止めゴム部材８１０を移動させるための動作シナリオが規定されているデータテーブルであって、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行される場合に、今回実行される移動制御の種別に対応する動作シナリオが読み出される。ここで、図１８０３（ｂ）を参照して、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤに規定されている内容について説明をする。図１８０３（ｂ）は、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤに規定されている内容を模式的に示した図である。本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、電源投入に基づいて立ち上げ処理が実行される場合、遊技状態が移行する場合、通常状態において実行されたＤＣモータ動作抽選に当選した場合に球止めゴム部材８１０の移動条件が成立し球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されるように構成している。また、移動条件が成立した契機に応じて異なる制御内容で球止めゴム部材８１０を移動させるように構成している。この球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤには、移動条件の成立契機に対応した動作シナリオがそれぞれ規定されている。

【４９４０】

具体的には、パチンコ機１０に電源投入した場合に実行される立ち上げ処理（図１８１５参照）によって球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１、右打ち遊技が左打ち遊技よりも遊技者に有利となる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）から右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利となる遊技状態（通常状態）へと移行することによって球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３、時短状態が設定されることに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４、ＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５、ＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６、ＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７、ＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８の８種類の動作シナリオが規定されている。

【４９４１】

詳細な説明は、各種動作シナリオの詳細を示す図１８０４を参照して後述するが、球止めＤＣモータを駆動させるための動作シナリオには、球止めＤＣモータ８８０の回転方向（正回転、逆回転）を決定するための出力種別と、最大動作時間と、移動完了位置と、球止めソレノイド８１０ａへの動作指示情報と、が規定されており、各移動制御動作テーブルには、１の動作シナリオを完了した後に実行される次の動作シナリオが順に規定されている。このように複数の動作シナリオを各移動制御動作テーブル内に規定することで、球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合において、成立した移動条件の種別に応じた内容の移動制御を実行させ易くすることができる。また、１の動作シナリオに対する移動制御に不具合が発生した場合には次の動作シナリオへと移行することが無いため、次の動作シナリオに基づく移動制御が実行されることを防ぐことができる。

【４９４２】
次に、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤに規定されている上述した８種類の動作シナリオの詳細な内容について、図１８０４を参照して説明をする。図１８０４（ａ）は、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１に規定されている内容を模式的に示した図である。この球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１は、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（図１８１５参照）にて実行されるモータ動作パターン電源投入処理（図１８１６のＳ１７２１Ｒ参照）において参照される動作テーブルであって、電源断時における球止めゴム部材８１０の位置に関わらず、球止めゴム部材８１０を通常位置へと位置させるための移動制御を行う場合に参照される動作テーブルである。

【４９４３】
具体的には、図１８０４（ａ）に示した通り、球止めモータシナリオとしてシナリオ「１」と「９９９」が規定されており、シナリオ「１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｄセンサ」が規定されている。また、球止めソレノイド８１０ａへの電力供給に対して「オフ」が規定されている。ここで、球止めモータシナリオとして規定されている各要素について説明をする。モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤは、設定されている球止めモータシナリオの継続時間を計測するためのカウンタであって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって２ｍｓ（ミリ秒）毎に実行されるタイマ割込処理（図１８０６参照）の駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）において値が減算されるカウンタである。シナリオ「１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、このシナリオ「１」は、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。

【４９４４】
次に、球止めＤＣモータＨは、球止めモータ８８０を正回転させるためのＨ出力線８８０ｂへの電力供給の有無を指定するものであって、「オン」が規定されている球止めモータシナリオが設定されている状況では、Ｈ出力線８８０ｂから球止めモータ８８０へと電力が供給され、球止めモータ８８０が正回転する。一方、「オフ」が規定されている球止めモータシナリオが設定されている状況では、Ｈ出力線８８０ｂから球止めモータ８８０へと電力が供給されないため、球止めモータ８８０が正回転することは無い。

【４９４５】
球止めＤＣモータＬは、球止めモータ８８０を逆回転させるためのＬ出力線８８０ｃへの電力供給の有無を指定するものであって、「オン」が規定されている球止めモータシナリオが設定されている状況では、Ｌ出力線８８０ｃから球止めモータ８８０へと電力が供給され、球止めモータ８８０が逆回転する。一方、「オフ」が規定されている球止めモータシナリオが設定されている状況では、Ｌ出力線８８０ｃから球止めモータ８８０へと電力が供給されないため、球止めモータ８８０が逆回転することは無い。ここで、図１８０４（ａ）に示した通り、シナリオ「１」では、球止めＤＣモータＨが「オン」、球止めＤＣモータＬが「オフ」に規定されていることから、シナリオ「１」が設定されている状況では球止めモータ８８０が正回転することになる。

【４９４６】
球止め終点モータセンサとは、球止めモータ８８０が駆動することで移動する被検出片８５０を検知した場合に、設定されている球止めモータシナリオを終了させる球止めセンサの種別が規定されている。シナリオ「１」では、球止め終点モータセンサの種別として、第４センサ機構８１４の球止めＤセンサ８１４ａである「Ｄセンサ」が規定されていることから、球止めモータ８８０が正回転することで移動する被検出片８５０を球止めＤセンサ８１４ａが検知した場合、即ち、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置した状態でシナリオ「１」に基づく移動制御が終了することになる。

【４９４７】
詳細な説明は後述するが、１の動作テーブルにおいて、球止めモータシナリオが複数種

類規定されている場合には、１の球止めモータシナリオが完了した場合に次の球止めモータシナリオへと移行して移動制御が実行されるように構成していることから、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１が設定されている状況では、シナリオ「１」に基づく移動制御が終了した場合に、次に、シナリオ「９９９」に基づく移動制御が実行される。このシナリオ「９９９」は、球止めゴム部材８１０を移動させるための球止めモータ８８０への電力供給を終了させるための球止めモータシナリオであって、図１８０４（ａ）に示した通り、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「０」、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」、球止め終点モータセンサに対して「－」、球止めソレノイドに対して「オフ」が規定されている。つまり、シナリオ「９９９」が設定された場合には、前に設定されていた球止めモータシナリオの種別に関わらず、その状態（前に設定されていた球止めモータシナリオが終了した状態）に球止めゴム部材８１０を位置させる（保持させる）ための制御（移動終了時制御）が行われることになる。

【４９４８】

よって、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（図１８１５参照）にて実行されるモータ動作パターン電源投入処理（図１８１６のＳ１７２１Ｒ参照）において球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１を参照して球止めゴム部材８１０の移動制御が実行された場合には、球止めモータ８８０が最大で６秒間正回転し、その間に球止めゴム部材８１０が通常位置に位置したことを検知した場合（被検出片８５０を球止めＤセンサ８１４ａが検知した場合）に、移動制御が終了する（球止めモータ８８０への電力供給を終了する）移動制御が実行される。なお、球止めゴム部材８１０が通常位置から最も離間している突出位置に位置している状態から通常位置へと移動するのに要する期間が５秒となるように構成しており、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値には、５秒よりも長い６秒に対応する値「３０００」が設定されることから、球止めモータ８８０が正常に動作する状況であれば、パチンコ機１０への電源投入時における球止めゴム部材８１０の位置に関わらず、シナリオ「１」に基づく移動制御期間中に球止めゴム部材８１０を確実に通常位置へと移動させることができる。

【４９４９】

また、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」まで減算される（６秒が経過する）よりも前に、球止め終点モータセンサである「Ｄセンサ（球止めＤセンサ８１４ａ）」が被検出片８５０を検知したことに基づいて、その時点におけるモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に関わらずシナリオ「１」を終了させるように構成している。このように構成することで、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１を参照して球止めゴム部材８１０を通常位置へと移動する移動制御を開始させる時点においてどの位置に球止めゴム部材８１０が位置していたとしても、過剰に球止めモータ８８０に対して電力が供給されてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ）を参照して説明をするが、球止め終点モータセンサが被検出片８５０を検知すること無く、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」となった場合、即ち、正常に球止めゴム部材８１０が移動する状況であれば到達し得ない値までモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が減算された場合には、球止めゴム部材８１０の移動制御に対して何らかの不具合が生じていると判別し、強制的に球止めモータ８８０への電力供給を終了させるための球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８１４のＳ１５４Ｒ参照）を実行するように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動制御にて不具合が発生している状況において、球止めモータ８８０への電力供給が継続してしまうことを抑制することができる。

【４９５０】

球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２は、遊技状態として通常状態が設定された場合に球止めゴム部材８１０を突出位置へと移動制御する際に参照されるデータテーブルであって、球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）にて現在の遊技状態が通常状態であると判別された場合（図１８１２のＳ１８１Ｒ：Ｙｅｓ

）に参照される（図１８１２のＳ１８２Ｒ）。また、特別図柄変動処理（図１８０７のＳ１３２Ｒ参照）において特別図柄が確定表示されることで特図確定コマンドを設定した（図１８０７のＳ２２０）後に実行されるモータ動作パターン変動後処理（図１８０８のＳ２３１Ｒ）において、今回実行された特別図柄変動が通常状態における外れ変動（スーパーリーチ以外）であると判別した場合（図１８０８のＳ２５８Ｒ：Ｎｏ）に参照される（図１８０８のＳ２６４Ｒ）。

【４９５１】

具体的には、図１８０４（ｂ）に示した通り、球止めモータシナリオとしてシナリオ「１１」と「９９９」が規定されており、シナリオ「１１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が、球止め終点モータセンサとして「Ａセンサ」が規定されている。このシナリオ「１１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「１１」が設定された場合には、球止めモータ８８０を逆回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ａセンサ」（球止めＡセンサ８１１ａ）が被検出片８５０を検知した場合に移動制御が終了される。この球止めＡセンサ８１１ａが被検出片８５０を検知する状況では球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状況となることから、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御は、球止めゴム部材８１０を突出位置に位置させるための移動制御となる。

【４９５２】

球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３は、当たり遊技状態（大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）において球止めゴム部材８１０を通常位置へと位置させる場合に参照されるデータテーブルであって、モータ動作パターン変動後処理（図１８０８のＳ２３１Ｒ参照）において、今回行われた特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動、小当たり変動）であると判別された場合（図１８０８のＳ２５２Ｒ：Ｙｅｓ）に参照される（図１８０８のＳ２５４Ｒ）。また、パチンコ機１０へと電源投入された後に実行される球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１を参照した球止めゴム部材８１０の移動制御が終了した後に実行される球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）において、電源投入時の遊技状態（電源断時の遊技状態）が当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中であると判別された場合（図１８１２のＳ１８３Ｒ：Ｙｅｓ）に参照される（図１８１２のＳ１８４Ｒ）。

【４９５３】

具体的には、図１８０４（ｃ）に示した通り、球止めモータシナリオとしてシナリオ「２１」と「９９９」が規定されており、シナリオ「２１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｄセンサ」が規定されている。このシナリオ「２１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「２１」が設定された場合には、球止めモータ８８０が正回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ｄセンサ」（球止めＤセンサ８１４ａ）が被検出片８５０を検知した場合に移動制御が終了される。この球止めＤセンサ８１４ａが被検出片８５０を検知する状況では球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況となることから、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御は、球止めゴム部材８１０を通常位置に位置させるための移動制御となる。

【４９５４】
球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４は、電サポ（時短）状態において球止めゴム部材８１０を通常位置へと位置させる場合に参照されるデータテーブルであって、モータ動作パターン変動後処理（図１８０８のＳ２３１Ｒ参照）において、今回行われた特別図柄変動が通常状態以外の遊技状態（時短状態）にて行われたと判別された場合（図１８０８のＳ２５５Ｒ：Ｎｏ）に参照される（図１８０８のＳ２５７Ｒ）。また、パチンコ機１０へと電源投入された後に実行される球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１を参照した球止めゴム部材８１０の移動制御が終了した後に実行される球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）において、電源投入時の遊技状態（電源断時の遊技状態）が電サポ時（時短状態）であると判別された場合（図１８１２のＳ１８５Ｒ：Ｙｅｓ）に参照される（図１８１２のＳ１８６Ｒ）。
【４９５５】
具体的には、図１８０４（ｄ）に示した通り、球止めモータシナリオとしてシナリオ「３１」と「９９９」が規定されており、シナリオ「３１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｄセンサ」が規定されている。このシナリオ「３１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「３１」が設定された場合には、球止めモータ８８０が正回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ｄセンサ」（球止めＤセンサ８１４ａ）が被検出片８５０を検知した場合に移動制御が終了される。この球止めＤセンサ８１４ａが被検出片８５０を検知する状況では球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況となることから、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御は、球止めゴム部材８１０を通常位置に位置させるための移動制御となる。
【４９５６】
なお本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図１８０４（ｃ）、および図１８０４（ｄ）を参照して上述した通り、遊技者に有利となる遊技方法（発射遊技）が右打ち遊技となる遊技の状況となる当たり遊技、及び時短状態となった場合に設定される動作テーブルの内容を同一内容としているが、これに限ること無く、異なる内容にしても良い。また、何れの場合であっても移行契機となる特別図柄変動が確定表示されたタイミングで球止めゴム部材８１０の移動制御を実行するように構成しているが、これに限ること無く異なるタイミングで移動制御を行うように構成しても良い。
【４９５７】
球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５は、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している通常状態において球止めゴム部材８１０の移動条件が成立したことに基づいて参照され得るデータテーブルである。本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置する通常状態において実行された特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定された特別図柄変動が終了した場合（特別図柄が確定表示された場合）において所定の抽選（移動抽選）を実行し、その移動抽選に当選した場合に、一時的に球止めゴム部材８１０を移動させる移動制御が実行されるように構成している。また、第１入球口６４へと遊技球を入球させた場合に取得可能な第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）を上限数（４個）記憶している状況で第１入球口６４へと遊技球を入球（オーバー入賞）させた場合においても所定の抽選（移動抽選）を実行し、その移動抽選に当選した場合にも一時的に球止めゴム部材８１０を移動させる移動制御が実行されるように構成している。
【４９５８】

球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５は、上述した移動条件が成立した場合（移動抽選に当選した場合）において設定され得る複数種類の動作テーブルの１つであって、球止めゴム部材８１０を突出位置から通常位置へと移動させた後に突出位置へと移動させる移動制御を実行させるための球止めモータシナリオが規定されている。ここで、図１８０５（ａ）を参照して、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５に規定されている内容について説明をする。図１８０５（ａ）は、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５に規定されている内容を示した図である。図１８０５（ａ）に示した通り、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５は、球止めモータシナリオとしてシナリオ「４１」と「４２」と「９９９」が規定されており、シナリオ「４１」に基づく移動制御が終了した後に、シナリオ「４２」に基づく移動制御が実行され、シナリオ「４２」の移動制御が終了した場合に、球止めゴム部材８１０の移動を終了させるためのシナリオ「９９９」に基づく移動終了制御が実行される。具体的には、シナリオ「４１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｄセンサ」が規定されている。このシナリオ「４１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「４１」が設定された場合には、球止めモータ８８０を正回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ｄセンサ」（球止めＤセンサ８１４ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「４１」に基づく移動制御が終了する。

【４９５９】

次いで、シナリオ「４２」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が、球止め終点モータセンサとして「Ａセンサ」が規定されている。このシナリオ「４２」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「４２」が設定された場合には、球止めモータ８８０を逆回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ａセンサ」（球止めＡセンサ８１１ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「４２」に基づく移動制御が終了する。

【４９６０】

つまり、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御では、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０をシナリオ「４１」に基づいて通常位置へと移動させた後、シナリオ「４２」に基づいて突出位置へと移動させるための移動制御となる。なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図１８０５（ａ）に示した通り、シナリオ「４１」に基づく移動制御が終了した後にシナリオ「４２」に基づく移動制御が実行されるように構成しているため、移動途中の球止めゴム部材８１０を通常位置に維持させること無く突出位置へと復帰させるように構成しているが、これに限ること無く、シナリオ「４１」とシナリオ「４２」との間に、球止めゴム部材８１０を通常位置に所定期間（例えば、３秒）維持させるための維持シナリオを規定するように構成しても良い。この場合、例えば、維持シナリオとしては、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に３秒に対応する「１５００」を規定し、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」、球止め終点モータセンサに対して「－（無し）」、球止めソレノイドに対して「オフ」を規定すれば良い。このように構成することで、シナリオ「４１」に基づく移動制御が終了した後に、維持シナリオに基づく移動制御、即ち、３秒の間、球止めゴム部材８１０の位置（通常位置）を保持する移動制御が実行され、維持シナリオに基づく移動制御が終了し

た後に、通常位置に位置している球止めゴム部材８１０を突出位置へと移動させるシナリオ「４２」に基づく移動制御が実行されるため、移動途中の球止めゴム部材８１０を通常位置にて確実に３秒間維持することができる。

【４９６１】

次に、図１８０５（ｂ）を参照して、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６の内容について説明をする。図１８０５（ｂ）は、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６に規定されている内容を示した図である。この球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６は、上述した球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５（図１８０５（ａ）参照）と同様に、通常状態において移動条件が成立した場合（移動抽選に当選した場合）において設定され得る複数種類の動作テーブルの１つであって、球止めゴム部材８１０を突出位置から通常位置側に向けて移動させ、第１中間位置に到達した後に突出位置へと移動させる移動制御を実行させるための球止めモータシナリオが規定されている。

【４９６２】

球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６は、球止めモータシナリオとしてシナリオ「５１」と「５２」と「９９９」が規定されており、シナリオ「５１」に基づく移動制御が終了した後に、シナリオ「５２」に基づく移動制御が実行され、シナリオ「５２」の移動制御が終了した場合に、球止めゴム部材８１０の移動を終了させるためのシナリオ「９９９」に基づく移動終了制御が実行される。具体的には、シナリオ「５１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｃセンサ」が規定されている。このシナリオ「５１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「５１」が設定された場合には、球止めモータ８８０を正回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ｃセンサ」（球止めＣセンサ８１３ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「５１」に基づく移動制御が終了する。

【４９６３】

次いで、シナリオ「５２」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が、球止め終点モータセンサとして「Ａセンサ」が規定されている。このシナリオ「５２」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「５２」が設定された場合には、球止めモータ８８０を逆回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ａセンサ」（球止めＡセンサ８１１ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「５２」に基づく移動制御が終了する。

【４９６４】

つまり、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御では、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０をシナリオ「５１」に基づいて第１中間位置へと移動させた後、シナリオ「５２」に基づいて突出位置へと移動させるための移動制御となる。なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図１８０５（ｂ）に示した通り、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６に規定されているモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」を設定しているが、本動作テーブルのように、球止めゴム部材８１０の移動範囲として最大範囲よりも狭い移動範囲（突出位置と第１中間位置との範囲）での移動制御に対応する球止めモータシナリオに対しては、その移動範囲を球止めゴム部材

８１０が移動するのに要する移動時間よりも長い時間に対応する値をモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤに値に設定すれば良く、「３０００」よりも少ない値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６に規定されている球止めモータシナリオのシナリオ「５１」又はシナリオ「５２」に基づく移動制御が実行されている状況において不具合（球止め終点モータセンサの故障等）が発生した場合であっても、過剰に球止めモータ８８０に対して電力が供給されてしまうことを抑制することができる。

【４９６５】

次に、図１８０５（ｃ）を参照して、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７の内容について説明をする。図１８０５（ｃ）は、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７に規定されている内容を示した図である。この球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７は、上述した球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５（図１８０５（ａ）参照）と同様に、通常状態において移動条件が成立した場合（移動抽選に当選した場合）において設定され得る複数種類の動作テーブルの１つであって、球止めゴム部材８１０を突出位置から通常位置側に向けて移動させ、第２中間位置に到達した後に突出位置へと移動させる移動制御を実行させるための球止めモータシナリオが規定されている。

【４９６６】

球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７は、球止めモータシナリオとしてシナリオ「６１」と「６２」と「９９９」が規定されており、シナリオ「６１」に基づく移動制御が終了した後に、シナリオ「６２」に基づく移動制御が実行され、シナリオ「６２」の移動制御が終了した場合に、球止めゴム部材８１０の移動を終了させるためのシナリオ「９９９」に基づく移動終了制御が実行される。具体的には、シナリオ「６１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｂセンサ」が規定されている。このシナリオ「６１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「６１」が設定された場合には、球止めモータ８８０を正回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ｂセンサ」（球止めＢセンサ８１２ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「６１」に基づく移動制御が終了する。

【４９６７】

次いで、シナリオ「６２」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が、球止め終点モータセンサとして「Ａセンサ」が規定されている。このシナリオ「６２」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「６２」が設定された場合には、球止めモータ８８０を逆回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ａセンサ」（球止めＡセンサ８１１ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「６２」に基づく移動制御が終了する。

【４９６８】

次に、図１８０５（ｄ）を参照して、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８の内容について説明をする。図１８０５（ｄ）は、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８に規定されている内容を示した図である。この球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８は、上述した球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５（図１８０５（ａ）参照）と同様に、通常状態におい

て移動条件が成立した場合（移動抽選に当選した場合）において設定され得る複数種類の動作テーブルの１つであって、球止めゴム部材８１０を突出位置から通常位置側に向けて移動させ、第２中間位置に到達した後に、球止めソレノイド８１０ａへの電力供給が３秒間行われ、その後、第２中間位置に位置している球止めゴム部材８１０を突出位置へと移動させる移動制御を実行させるための球止めモータシナリオが規定されている。

【４９６９】

球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８は、球止めモータシナリオとしてシナリオ「７１」と「７２」と「７３」と「９９９」が規定されており、シナリオ「７１」に基づく移動制御が終了した後に、シナリオ「７２」に基づく移動制御が実行され、シナリオ「７２」に基づく移動制御が終了した後に、シナリオ「７３」に基づく移動制御が実行され、シナリオ「７３」の移動制御が終了した場合に、球止めゴム部材８１０の移動を終了させるためのシナリオ「９９９」に基づく移動終了制御が実行される。具体的には、シナリオ「７１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｂセンサ」が規定されている。このシナリオ「７１」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「７１」が設定された場合には、球止めモータ８８０を正回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ｂセンサ」（球止めＢセンサ８１２ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「７１」に基づく移動制御が終了する。

【４９７０】

次いで、シナリオ「７２」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「１５００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「－（無し）」が規定されている。そして、球止めソレノイドに対して「オン」が規定されている。ここで、シナリオ「７２」に基づく移動制御の内容について詳細に説明をする。シナリオ「７２」は、シナリオ「７１」が終了した後、即ち、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置している状態で参照される球止めモータシナリオであって、球止めソレノイド８１０ａがオンとなる状態がモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」に減算されるまで（３秒間）継続される球止めモータシナリオである。このシナリオ「７２」に基づく移動制御が実行されている状況では、球止めゴム部材８１０の第２衝突部材８００の誘導衝突面８００ａが遊技球と衝突し得る位置へと変位されており、第２中間位置に位置している球止めゴム部材８１０の誘導衝突面８００ａへと衝突した遊技球が迂回流路開口ｒｙ４ａへと流入し、迂回流路ｒｙ４を流下する。

【４９７１】

また、シナリオ「７３」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が、球止め終点モータセンサとして「Ａセンサ」が規定されている。このシナリオ「７３」では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が規定されているため、最大で６秒（６０００ｍｓ）継続するシナリオとなる。また、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が規定されていることから、球止めモータシナリオとしてシナリオ「７３」が設定された場合には、球止めモータ８８０を逆回転させる移動制御が最大で６秒間実行され、球止め終点モータセンサである「Ａセンサ」（球止めＡセンサ８１１ａ）が被検出片８５０を検知した場合にシナリオ「７３」に基づく移動制御が終了する。

【４９７２】

つまり、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８は、上述した球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７（図１８０５（ｃ）参照）に対し

て、迂回流路ｒｙ４へと遊技球を流下させることが可能な状況（シナリオ「７２」に基づく移動制御が実行されている状況）を創り出す点で相違し、それ以外の移動制御内容が同一となるように構成している。このように構成することで、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０が第２中間位置へと移動したことを遊技者に目視された場合であっても、その後、迂回流路ｒｙ４へと遊技球を流下させることが可能な状況となるか否か（球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８を参照とした移動制御が実行されているか否か）を遊技者に予測させ難くすることができるため、通常状態での左打ち遊技を行っている遊技者が迂回流路ｒｙ４へと遊技球を流下させることが可能な状況でのみ右打ち遊技を行ってしまうことを抑制することができる。

【４９７３】

以上、説明をした通り、本第１２制御例の第１変形例では、移動抽選に当選した場合に実行され得る移動制御として、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５を参照して実行される第１移動制御と、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６を参照して実行される第２移動制御と、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７を参照して実行される第３移動制御と、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８を参照して実行される第４移動制御と、を実行可能に構成しており、実行される移動制御の種別に応じて、右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域へと流下する割合を異ならせるように構成している。

【４９７４】

具体的には、第１移動制御が実行された場合には、突出位置から通常位置へと移動している間（５秒間）、及び、通常位置から突出位置へと移動している所定期間（２秒間）において右打ち遊技によって発射され、上方流路ｒｙ３を流下して球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球を右側領域へと流下させることができる。また、第２移動制御が実行された場合には、突出位置から第１中間位置へと移動している間（４秒間）、及び、第１中間位置から突出位置に向かって移動する所定期間（１秒間）において右打ち遊技によって発射され、上方流路ｒｙ３を流下して球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球を右側領域へと流下させることができる。さらに、第３移動制御が実行された場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が移動中の球止めゴム部材８１０に衝突したとしても右側領域へと流下されること無く、第４移動制御が実行された場合には、球止めゴム部材８１０が第２中間位置に位置している状況であって、球止めソレノイド８１０ａがオンになることで遊技球が誘導衝突面８００ａへと衝突可能となる所定期間（３秒間）において右打ち遊技によって発射され、誘導衝突面８００ａへと衝突した遊技球を右側領域へと流下させることができる。

【４９７５】

よって、通常状態において突出位置に位置している球止めゴム部材８１０が移動抽選に当選したことに基づいて移動した場合であっても、その移動内容（移動制御種別）に応じて、右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域へと流下する可能性を異ならせることができるため、通常状態にて左打ち遊技を行っている遊技者に対して、球止めゴム部材８１０の移動を目視した時点で左打ち遊技を継続するか、右打ち遊技を行うかを選択する楽しみを提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【４９７６】

次に、図１８０２（ｂ）を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図１８０２（ｂ）は、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した図である。図１８０２（ｂ）に示した通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３（図１６７６（ｂ）参照）に対して、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤ、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤ、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤを追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を

省略する。
【４９７７】
ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤは、通常状態において実行される移動抽選にて参照される乱数カウンタであって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるタイマ割込処理（図１８０６参照）において定期的（２ｍｓ毎）に値が更新されるカウンタである。このＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は、所定の範囲「０～９９」内で順に１ずつ加算され、最大値「９９」に達した後、最小値「０」に戻る構成となっている。特に、詳細な説明は省略するが、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が１周した場合、その時点のＤＣモータ初期値乱数カウンタ（図示せず）の値が当該ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの初期値として読み込まれる。
【４９７８】
このＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は、特別図柄抽選の結果が外れであって、且つ、所定の変動パターン（スーパーリーチ）が設定された特別図柄変動が確定表示された場合に実行される移動抽選（図１８０８のＳ２５９Ｒ参照）にて参照される。また、第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）が上限数（４個）記憶されている状況で遊技球が第１入球口６４へと入球したことに基づいて実行されるモータ動作パターン入賞抽選処理（図１８１０のＳ８２１Ｒ参照）において実行される移動抽選（図１８１０のＳ８４２Ｒ参照）にて参照される。
【４９７９】
モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤは、球止めゴム部材８１０を移動させるために駆動される球止めモータ８８０に対する制御状況を一時的に記憶させるための記憶領域であって、球止めモータ８８０に対する制御状況に応じて異なる値が設定される。具体的には、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（図１８１５参照）において実行されるモータ動作パターン電源投入処理（図１８１６のＳ１７２１Ｒ参照）が実行された場合にモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値として「０」が設定され、そのモータ動作パターン電源投入処理を終えた後、タイマ割込処理（図１８０６参照）の駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）にて実行される球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ）において、状況に応じた内容で移動制御（動作テーブルに基づく移動制御）が実行される場合にモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値として「２」が設定される。そして、設定されている各種動作テーブルに基づく移動制御を終了させるための球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８１４のＳ１５４Ｒ参照）が実行された場合にモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値として「１」が設定される。また、各種動作テーブルに規定されている球止めモータシナリオに基づく球止めゴム部材８１０に対する移動制御を行っている状況において、球止め終点モータセンサに対応する球止めセンサ（Ａ～Ｄ）が被検出片８５０を検出するよりも前に、球止めモータシナリオに基づいて設定されたモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が０に更新された場合、即ち、球止めゴム部材８１０に対する移動制御が正常に行われず、各球止めモータシナリオの上限時間が経過した場合に、移動制御の異常に対応させてモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「９９９」が設定される（図１８１１のＳ１５５Ｒ）。
【４９８０】
つまり、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「０」が設定されている制御状況は、球止めゴム部材８１０に対して電源投入後の初期移動制御が行われている状況であって、「１」が設定されている制御状況は、球止めゴム部材８１０に対する移動制御が正常に完了している状況であって、「２」が設定されている制御状況は、球止めゴム部材８１０に対する移動制御が実行されている状況であって、「９９９」が設定されている制御状況は、球止めゴム部材８１０に対する移動制御に異常が発生し強制的に移動制御を停止させている状況となる。このようにモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値を用いて球止めゴム部材８１０に対する移動制御の制御状況を判別可能に構成することで、球止めゴム部材８１０の移動制御が行われている最中に新たな球止めモータシナリオに基づく移動制御が開始されることを抑制したり、球止めゴム部材８１０に対する移動制御に異常が発生している

状況で新たな球止めモータシナリオに基づく移動制御が開始されてしまうことを抑制したりすることができる。よって、球止めゴム部材８１０が想定外の位置に位置している状態で発射遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【４９８１】

モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤは、球止めモータシナリオに基づく移動制御の制御時間（上限時間）を計測するためのタイマであって、球止めモータシナリオが設定される場合に、その球止めモータシナリオに規定されている値が設定される。そして、２ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（図１８０６参照）の駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）にて、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」よりも大きいと判別された場合（図１８１１のＳ１４７Ｒ：Ｎｏ）に、「１」減算される（図１８１１のＳ１４８Ｒ）。そして、球止めゴム部材８１０に対する移動制御が実行されている最中に、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」であると判別された場合（図１８１１のＳ１４７Ｒ：Ｙｅｓ）であって、球止めソレノイド８１０ａがオンでは無いと判別された場合に（図１８１１のＳ１５２Ｒ：Ｎｏ）、実行中の移動制御に異常が発生したと判別され、エラー表示用のコマンドが設定される（図１８１１のＳ１５３Ｒ参照）また、球止めゴム部材８１０の移動制御において、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」に減算されるよりも前に、球止め終点モータセンサが被検出片８５０を検出した場合、即ち、球止めゴム部材８１０の移動制御が正常に完了した場合には、球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８１４のＳ１５４Ｒ参照）において、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」にクリアされる（図１８１４のＳ１６２Ｒ）。

【４９８２】

＜第１２制御例の第１変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１８０６から図１８１６を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。上述した通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０に対して、返しゴム６９に代えて球止めゴム部材８１０を設け、その球止めゴム部材８１０を移動制御可能に構成している点で大きく相違している。具体的には、タイマ割込処理（図１６８６参照）に代えてタイマ割込処理（図１８０６参照）を、特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）に代えて特別図柄変動処理（図１８０７のＳ１３２Ｒ参照）を、始動入賞処理（図１６９３のＳ１０２Ｒ参照）に代えて始動入賞処理（図１８０９のＳ１３３Ｒ参照）を、立ち上げ処理（図１７００参照）に代えて立ち上げ処理（図１８１５参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【４９８３】

まず、図１８０６を参照して、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理の処理内容について説明をする。図１８０６は、タイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。図１８０６に示した通り、タイマ割込処理が実行されると、上述した第１２制御例と同一のＳ１０１からＳ１０３の処理を実行し、その後、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値を更新し（Ｓ１３１Ｒ）、特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１３２Ｒ）、始動入賞処理を実行する（Ｓ１３３Ｒ）。Ｓ１３３Ｒの処理を終えると、次に、上述した第１２制御例と同一のＳ１０３ＲからＳ１１０の処理を実行し、その後、駆動役物処理を実行し（Ｓ１３４Ｒ）、その他の処理を実行し（Ｓ１１１）、本処理を終了する。

【４９８４】

上述した通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるタイマ割込処理（図１８０６参照）のＳ１３１Ｒの処理によってＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が「０～９９」の範囲内で２ｍｓ毎に更新されるため、更新後のＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が移動抽選において

当たり当選する値となるタイミングを狙って遊技者に発射遊技を行わせることを防止することができる。また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、移動抽選が実行されるタイミングが、所定変動パターン（外れスーパーリーチ）で実行された特別図柄変動の停止タイミングや、特図１保留が上限数記憶されている状況で第１入球口６４へと遊技球が入球したタイミング、即ち、遊技者が移動抽選の実行タイミングを明確に把握し難いタイミングとなるように構成しているため、更新後のＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が移動抽選において当たり当選する値となるタイミングを狙って遊技者に発射遊技を行わせることをより防止することができる。なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値をタイマ割込処理（図１８０６参照）にてのみ更新するように構成しているが、それ以外のタイミングでＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値を更新するように構成しても良く、例えば、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３が有する各種カウンタ（第１乱数カウンタ等）と同様に、メイン処理における残余期間を用いてＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値を更新するように構成しても良い。このように残余期間を用いてＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値を更新する処理を実行するように構成することで、単位時間におけるＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が更新される回数を不定にすることができるため、更新後のＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が移動抽選において当たり当選する値となるタイミングを狙って遊技者に発射遊技を行わせることをより防止することができる。

【４９８５】

次に、タイマ割込処理（図１８０６参照）にて実行される特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｒ）の詳細な内容について、図１８０７を参照して説明をする。図１８０７は、特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｒ）では、上述した第１２制御例の特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）に対して、特別図柄を確定表示させるための特図確定コマンドが設定された後の処理内容を変更している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、特別図柄変動処理（Ｓ１３２Ｒ）が実行されると、まず、上述した特別図柄変動処理（図１６８７のＳ１０１Ｒ参照）と同一のＳ２０１からＳ２２０の処理を実行する。そして、Ｓ２２０の処理において特図確定コマンドを設定した後に、モータ動作パターン変動後処理を実行し（Ｓ２３１Ｒ）、本処理を終了する。

【４９８６】

このモータ動作パターン変動後処理（Ｓ２３１Ｒ）では、確定表示された特別図柄が示す特別図柄抽選の結果に基づいて球止めゴム部材８１０の移動制御を実行するか否かを決定するための処理が実行される。ここで、図１８０８を参照して、特別図柄変動処理（図１８０７のＳ１３２Ｒ参照）にて実行されるモータ動作パターン変動後処理（Ｓ２３１Ｒ）の詳細な内容について説明をする。図１８０８は、モータ動作パターン変動後処理（Ｓ２３１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。図１８０８に示した通り、モータ動作パターン変動後処理（Ｓ２３１Ｒ）が実行されると、まず、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」であるかを判別し（Ｓ２５１Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」では無いと判別した場合（Ｓ２５１Ｒ：Ｎｏ）は、新たに球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況では無いため、そのまま本処理を終了する。つまり、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値は、「１」以外に「０」，「２」，「９９９」を設定可能に構成しており、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「０」の状況は、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて実行される球止めゴム部材８１０の初期移動制御（球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１を参照して実行される移動制御）が行われている状況であり、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「２」の状況は、特別図柄抽選の結果や遊技状態の移行に基づいて球止めゴム部材８１０の移動制御されている状況である。つまり、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「０」、及び「２」が設定されている状況は、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行され

ている期間中であることから、新たに球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況では無いため、そのまま本処理を終了する。また、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「９９９」の状況は、球止めゴム部材８１０の移動制御が正常に完了せず、強制的に移動制御を終了させた状況であって、新たに球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況では無いため、そのまま本処理を終了する。

【４９８７】

一方、Ｓ２５１Ｒの処理において、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」であると判別した場合（Ｓ２５１Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、新たに球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況であると判別した場合は、次に、今回実行された特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たりｏｒ大当たり）であるかを判別し（Ｓ２５２Ｒ）、当たり当選であると判別した場合は（Ｓ２５２Ｒ：Ｙｅｓ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」を設定し（Ｓ２５３Ｒ）、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３に設定されている最初の球止めモータシナリオ「２１」を設定し（Ｓ２５４Ｒ）、本処理を終了する。つまり、Ｓ２５２ＲからＳ２５４Ｒの処理では、当たり（小当たり、大当たり）当選に対応する特別図柄が確定表示されたことに基づいて、球止めゴム部材８１０を通常位置へと移動させるための処理が実行される。このように、当たり当選に基づく当たり遊技が実行されるよりも前のタイミング（当たり当選を示す特別図柄が確定表示されたタイミング）で球止めゴム部材８１０の移動制御を開始することで、当たり遊技の実行期間中であるにも関わらず、右打ち遊技によって発射された遊技球が第１可変入賞装置６５００或いは第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０へと入賞できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。

【４９８８】

なお、本第１２制御例の第１変形例では、当たり遊技が開始される前に球止めゴム部材８１０を通常位置へと移動させるための移動制御を開始させるために当たり当選を示す特別図柄が確定表示されたタイミングで球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させるように構成しているが、これに限ること無く、当たり当選に対応する特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、２秒）となった時点、より具体的には、特別図柄が確定表示されていないが、第３図柄表示装置にて実行される変動演出の演出結果として当たり当選が報知された後の残期間を用いて球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させるように構成しても良い。このように、球止めゴム部材８１０の移動制御が開始されるタイミングを早くすることで、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況で当たり遊技を行わせ易くすることができる。また、当たり遊技が開始されてからラウンド遊技が開始されるまでのオープニング期間の長さを、球止めゴム部材８１０が突出位置から通常位置へと移動するのに要する期間（５秒）よりも長くなるように構成しても良い。このように構成することで、当たり当選を示す特別図柄が確定表示されたタイミングで球止めゴム部材８１０の移動制御を開始した場合であっても、ラウンド遊技が開始される時点で球止めゴム部材８１０を通常位置に位置させることができるため、遊技者に円滑に当たり遊技中の右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【４９８９】

図１８０８に戻り説明を続ける。Ｓ２５２Ｒの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が当たり当選では無いと判別した場合は（Ｓ２５２Ｒ：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ２５５Ｒ）、通常状態では無いと判別した場合（Ｓ２５５Ｒ：Ｎｏ）、即ち、時短状態であると判別した場合は、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」を設定し（Ｓ２５６Ｒ）、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４に規定されている最初の球止めモータシナリオ「３１」を設定し（Ｓ２５７Ｒ）、本処理を終了する。ここで、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、特別図柄変動が実行される毎に、設定されている遊技状態に対応した動作テーブルに基づく球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されるように構成している。よって、Ｓ２５５Ｒの処理において、現在が通常状態では無い（時短状態である）と判別された場合には（Ｓ２５５Ｒ：Ｎｏ）、必ず、球止めゴム部材８１０を通常状態に位置させるための移

動制御が実行される。このように構成することで、遊技球が衝突した衝撃によって球止めゴム部材８１０の位置が若干ずれた場合であっても、特別図柄変動毎に適切な位置へと移動させることが可能となる。なお、時短状態中に実行される特別図柄変動（外れ変動）が終了したタイミングで球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４に基づく移動制御が実行された時点で、既に球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状況、即ち、球止めゴム部材８１０が正常な位置からずれていない状況である場合には、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４に規定されている最初の球止めモータシナリオ「３１」の終了条件が成立している状況（球止め終点モータセンサ「Ｄセンサ」が被検出片８５０を検出している状態）であることから、即座に球止めゴム部材８１０の移動制御が終了することになる。よって、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されている期間が頻繁に発生してしまい、他の移動制御が実行され難くなる状況が発生してしまうことを抑制することができる。

【４９９０】

なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のように、特別図柄変動が実行される毎（特別図柄が確定表示される毎）に球止めゴム部材８１０の移動制御を実行するのでは無く、球止めゴム部材８１０の位置を常時監視し、球止めゴム部材８１０の位置が正常の位置とは異なる位置に移動したと判別した場合にのみ正常の位置へと移動させるための移動制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行される頻度を低くし易くすることができる。

【４９９１】

Ｓ２５５Ｒの処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ２５５Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動の変動パターン（変動種別）がスーパーリーチであるかを判別し（Ｓ２５８Ｒ）、スーパーリーチであると判別した場合（Ｓ２５８Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄変動の変動パターンが外れスーパーリーチであると判別した場合は、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤを参照して、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値に基づいてＤＣモータ動作パターンを決定する（移動抽選を実行する）処理を実行する（Ｓ２５９Ｒ）。次いで、Ｓ２５９Ｒの処理で決定された内容（実行された移動抽選の結果）がＤＣモータ動作パターン「なし」（外れ）であるかを判別し（Ｓ２６０Ｒ）、ＤＣモータ動作パターン「なし」では無い、即ち、当たりであると判別した場合は（Ｓ２６０Ｒ：Ｎｏ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」を設定し（Ｓ２６１Ｒ）、Ｓ２５９Ｒの処理によって決定されたＤＣモータ動作パターン（第１移動制御から第４移動制御）に対応する球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤの最初に規定されている球止めモータシナリオを設定し（Ｓ２６２Ｒ）、本処理を終了する。

【４９９２】

ここで、Ｓ２５９ＲからＳ２６２Ｒの処理内容について、具体的に説明をする。Ｓ２５９Ｒの処理では、今回のスーパーリーチ変動演出が実行されている期間中に球止めゴム部材８１０を移動させるか否かの移動抽選が実行され、Ｓ２６０Ｒの処理において、Ｓ２５９Ｒの処理で実行された移動抽選の結果が判別され、移動抽選に当選した場合は（Ｓ２６０Ｒ：Ｎｏ）、球止めゴム部材８１０を移動させるモータシナリオが設定さる（Ｓ２６２Ｒ）。これにより、球止めゴム部材８１０が移動することで通常状態においても右打ち遊技によって発射された遊技球を遊技盤１３の右側領域へと流下させることが可能となる。

【４９９３】

一方で、Ｓ２５８Ｒの処理において、今回の特別図柄変動の変動パターン（変動種別）がスーパーリーチでは無いと判別した場合は（Ｓ２５８Ｒ：Ｎｏ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」を設定し（Ｓ２６３Ｒ）、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２の最初に規定されている球止めモータシナリオ「１１」を設定し（Ｓ２６４Ｒ）、本処理を終了する。

【４９９４】

次に、図１８０９を参照して、始動入賞処理（Ｓ１３３Ｒ）の処理内容について説明を

する。図１８０９は、始動入賞処理（Ｓ１３３Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１３３Ｒ）では、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０の始動入賞処理（図１６９３のＳ１０２Ｒ参照）に対して、遊技球が第１入球口６４へと入球した状況が第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が最大値である４の状況（特図１保留の記憶数が４個である状況）である場合に実行される処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一であって、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【４９９５】

始動入賞処理（Ｓ１３３Ｒ）が実行されると、まず、遊技球が第１入球口６４へと入賞したかを判別し（Ｓ８０１Ｒ）、入賞したと判別した場合は（Ｓ８０１Ｒ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を取得する（Ｓ８０２Ｒ）。次いで、Ｓ８０２Ｒの処理において取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が４よりも小さいかを判別し（Ｓ８０３Ｒ）、４よりも小さくない（４である）と判別した場合、即ち、第１入球口６４へと遊技球がオーバー入賞した場合に（Ｓ８０３Ｒ：Ｎｏ）、モータ動作パターン入賞抽選処理を実行し（Ｓ８２１Ｒ）、その後、Ｓ８０８Ｒの処理へ移行する。一方、Ｓ８０３Ｒの処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が４よりも小さいと判別した場合は（Ｓ８０３Ｒ：Ｙｅｓ）、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０の始動入賞処理（図１６９３のＳ１０２Ｒ参照）と同一のＳ８０４ＲからＳ８１４Ｒの処理を実行し、本処理を終了する。

【４９９６】

ここで、始動入賞処理（Ｓ１３３Ｒ）にて実行されるモータ動作パターン入賞抽選処理（Ｓ８２１Ｒ）の処理内容について、図１８１０を参照して説明をする。図１８１０は、モータ動作パターン入賞抽選処理（Ｓ８２１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。このモータ動作パターン入賞抽選処理（Ｓ８２１Ｒ）では、球止めゴム部材８１０を移動制御させるか否かを決定するための移動抽選として、第１入球口６４へのオーバー入賞によって実行条件が成立された移動抽選が実行される。具体的には、モータ動作パターン入賞抽選処理（Ｓ８２１Ｒ）が実行されると、まず、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」であるか、即ち、現在が、新たに球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況であるかを判別し（Ｓ８４１Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」では無いと判別した場合は（Ｓ８４１Ｒ：Ｎｏ）、移動抽選を実行すること無く、本処理を終了する。このように、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されている状況であったり、球止めゴム部材８１０の移動制御に異常が生じている状況であったりする場合には新たな球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させるための契機となる移動抽選が実行されないように構成することで、無用に球止めゴム部材８１０の移動制御が行われてしまうことを抑制することができる。

【４９９７】

一方、Ｓ８４１Ｒの処理において、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」である。即ち、新たなに球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況であると判別した場合は（Ｓ８４１Ｒ：Ｙｅｓ）、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤを参照して、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤに基づいてＤＣモータ動作パターンを決定（移動抽選を実行）する（Ｓ８４２Ｒ）。次いで、Ｓ８４２Ｒの処理で決定された内容（移動抽選の結果）が、外れであるかを判別し（Ｓ８４３Ｒ）、外れであると判別した場合は（Ｓ８４３Ｒ：Ｙｅｓ）、今回の移動抽選の結果に基づいて球止めゴム部材８１０の移動制御が開始されることが無いため、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ８４３Ｒの処理において、移動抽選の結果が当たりであると判別した場合は（Ｓ８４３Ｒ：Ｎｏ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」を設定し（Ｓ８４４Ｒ）、決定したＤＣモータ動作パターンに対応する動作テーブルの最初に設定されている球止めモータシナリオを設定し（Ｓ８４５Ｒ）、本処理を終了する。

【４９９８】

以上、説明をした通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、通

常状態において左打ち遊技を行っている遊技者に対して、右側流路へと遊技球を流下させることが可能となる契機を、第１入球口６４へのオーバー入賞によって成立させることが可能に構成しているため、通常状態において特図１保留を上限数（４個）記憶している状況、即ち、継続して左打ち遊技を行ったとしても新たな特図１保留（第１特別図柄の実行権利）を獲得することができない状況が発生したとしても、第１入球口６４に遊技球をオーバー入賞させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

【４９９９】

次に、タイマ割込処理（図１８０６参照）にて実行される駆動役物処理（Ｓ１３４Ｒ）の詳細な内容について、図１８１１を参照して説明をする。図１８１１は、駆動役物処理（Ｓ１３４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動役物処理（Ｓ１３４Ｒ）では、実行中の球止めゴム部材８１０の移動制御を管理するための処理が実行される。具体的には、駆動役物処理（Ｓ１３４Ｒ）が実行されると、まず、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」ｏｒ「９９９」であるかを判別し（Ｓ１４１Ｒ）、「１」ｏｒ「９９９」であると判別した場合、即ち、現在が球止めゴム部材８１０の移動制御が行われていない状況であると判別した場合は（Ｓ１４１Ｒ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【５０００】

また、Ｓ１４１Ｒの処理において、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」ｏｒ「９９９」では無い（「０」ｏｒ「２」である）と判別した場合は（Ｓ１４１Ｒ：Ｎｏ）、現在設定されている球止めモータシナリオに基づく移動制御を管理するために、設定されている球止めモータシナリオのテーブル内のデータを抽出し（Ｓ１４２Ｒ）、球止めゴム部材８１０の位置が球止め終点モータセンサ位置であるかを判別する（Ｓ１４３Ｒ）。Ｓ１４３Ｒの処理において球止めゴム部材８１０の位置が球止め終点モータセンサ位置であると判別した場合は（Ｓ１４３Ｒ：Ｙｅｓ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「０」であるかを判別し（Ｓ１４４Ｒ）、「０」であると判別した場合は（Ｓ１４４Ｒ：Ｙｅｓ）、現在が、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１に基づく球止めゴム部材８１０の移動制御が正常に終了した状況であるため、次いで、球止めＤＣモータ初期動作処理を実行し（Ｓ１４５Ｒ）、本処理を終了する。なお、Ｓ１４５Ｒの処理において実行される球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）は、パチンコ機１０へと電源が投入されたことで初期位置（通常位置）へと移動した球止めゴム部材８１０の位置を、電源が投入されたことで復帰される遊技の状況（電源断時におけるパチンコ機１０の遊技の状況）に対応させた位置へと移動させるための処理であって、詳細な内容については、図１８１２を参照して後述する。

【５００１】

図１８１１に戻り説明を続ける。Ｓ１４４Ｒの処理において、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「０」では無いと判別した場合（Ｓ１４４Ｒ：Ｎｏ）、即ち、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「２」であると判別した場合は、実行中の球止めモータシナリオから次の球止めモータシナリオへと移行するための球止めＤＣモータシナリオ処理を実行し（Ｓ１４６Ｒ）、Ｓ１４７Ｒの処理へ移行する。

【５００２】

一方、Ｓ１４３Ｒの処理において、現在の位置が球止め終点モータセンサ位置では無いと判別した場合は（Ｓ１４３Ｒ：Ｎｏ）、Ｓ１４２Ｒの処理において抽出された球止めモータシナリオに基づく球止めゴム部材８１０の移動制御中であるため、Ｓ１４７Ｒの処理へ移行する。Ｓ１４７Ｒの処理では、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が０であるかを判別し（Ｓ１４７Ｒ）、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が０であると判別した場合は（Ｓ１４７Ｒ：Ｙｅｓ）、次に、現在球止めソレノイド８１０ａがオンに設定されているかを判別する（Ｓ１５２Ｒ）。

【５００３】

つまり、Ｓ１５２Ｒの処理は、設定されている球止めモータシナリオの内容が、時間経過に基づいて終了条件が成立したことが正常であるシナリオであるか、異常であるシナリ

オであるかを判別するための処理であって、時間経過に基づいて終了条件が成立したことが正常である球止めモータシナリオ「７２」が設定されているかを判別するために、球止めソレノイド８１０ａがオンに設定されているかを判別している。Ｓ１５２Ｒの処理において、球止めソレノイド８１０ａがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ１５２Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」になった状態が正常である場合には、次の球止めモータシナリオへと移行するために球止めＤＣモータシナリオ処理を実行し（Ｓ１５６Ｒ）、本処理を終了する。なお、Ｓ１５６Ｒの処理において実行される球止めＤＣモータシナリオ処理（Ｓ１５６Ｒ）は、上述したＳ１４６Ｒの処理において実行される球止めＤＣモータシナリオ処理と同一内容であるため、Ｄ１２を参照して後述する。

【５００４】

一方、Ｓ１５２Ｒの処理において、球止めソレノイド８１０ａがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ１５２Ｒ：Ｎｏ）、即ち、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」になった状態が異常である場合には、球止めゴム部材８１０が球止めモータシナリオに規定されている位置へと移動していない状況で球止めモータシナリオに規定されている移動制御上限期間が経過した状況であるため、エラー表示用コマンドを設定し（Ｓ１５３Ｒ）、球止めＤＣモータ動作終了処理を実行し（Ｓ１５４Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「９９９」を設定し（Ｓ１５５Ｒ）、本処理を終了する。

【５００５】

また、Ｓ１４７Ｒの処理において、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は（Ｓ１４７Ｒ：Ｎｏ）、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値を１減算し（Ｓ１４８Ｒ）、設定されている球止めモータシナリオのテーブル内にデータを参照して球止めＤＣモータＨ（Ｈ出力線８８０ｂ）への出力を設定し（Ｓ１４９Ｒ）、設定されている球止めモータシナリオのテーブル内にデータを参照して球止めＤＣモータＬ（Ｌ出力線８８０ｃ）への出力を設定し（Ｓ１５０Ｒ）、設定されている球止めモータシナリオのテーブル内にデータを参照して球止めソレノイド８１０ａの出力を設定し（Ｓ１５１Ｒ）、本処理を終了する。

【５００６】

次に、図１８１２を参照して、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）にて実行される球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８１２は、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）では、パチンコ機１０へと電源が投入された後に、現在の遊技の状況に応じた位置へと球止めゴム部材８１０を移動させるための移動制御が実行される。具体的には、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ１８１Ｒ）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ１８１Ｒ：Ｙｅｓ）、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２を設定し（Ｓ１８２Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」を設定し（Ｓ１８７Ｒ）、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２に規定されている最初の球止めモータシナリオ「１１」のテーブル内のデータを抽出し（Ｓ１８８Ｒ）、球止めモータシナリオ「１１」のテーブルに規定されている球止めＤＣモータＨ「オフ」に対応させてＨ出力線８８０ｂを用いた電力供給を行わず（Ｓ１８９Ｒ）、球止めモータシナリオ「１１」のテーブルに規定されている球止めＤＣモータＬ「オン」に対応させてＬ出力線８８０ｃを用いて電力の供給を行い（Ｓ１９０Ｒ）、球止めモータシナリオ「１１」のテーブルに規定されている球止めソレノイド８１０ａ「オフ」に対応させて球止めソレノイド８１０ａへの電力供給を行わず（Ｓ１９１Ｒ）、球止めモータシナリオ「１１」のテーブルに規定されているモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「３０００」を設定し（Ｓ１９２Ｒ）、本処理を終了する。

【５００７】

一方、Ｓ１８１Ｒの処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ１８１Ｒ：Ｎｏ）、次に、現在が当たり状態であるかを判別し（Ｓ１８３Ｒ）、当

たり状態であると判別した場合（Ｓ１８３Ｒ：Ｙｅｓ）、即ち、当たり遊技（大当たり遊技、又は小当たり遊技）が実行されている最中に電源が断され、その後、パチンコ機１０への電源投入が行われることで、電源投入後のパチンコ機１０が当たり遊技中であると判別した場合には、当たり遊技中に対応した位置（通常位置）へと球止めゴム部材８１０を移動させる移動制御を行うために、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３を設定し（Ｓ１８４Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値の「２」を設定し（Ｓ１８７Ｒ）、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３のテーブルに規定されているデータに応じたＳ１８８ＲからＳ１９２Ｒの処理を実行する。具体的には、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３に規定されている最初の球止めモータシナリオ「２１」のテーブル内のデータを抽出し（Ｓ１８８Ｒ）、球止めモータシナリオ「２１」のテーブルに規定されている球止めＤＣモータＨ「オン」に対応させてＨ出力線８８０ｂを用いて電力を供給し（Ｓ１８９Ｒ）、球止めモータシナリオ「２１」のテーブルに規定されている球止めＤＣモータＬ「オフ」に対応させてＬ出力線８８０ｃを用いた電力供給を行わず（Ｓ１９０Ｒ）、球止めモータシナリオ「２１」のテーブルに規定されている球止めソレノイド８１０ａ「オフ」に対応させて球止めソレノイド８１０ａへの電力供給を行わず（Ｓ１９１Ｒ）、球止めモータシナリオ「２１」のテーブルに規定されているモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「３０００」を設定し（Ｓ１９２Ｒ）、本処理を終了する。

【５００８】

また、Ｓ１８３Ｒの処理において、現在の遊技の状況が当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ１８３Ｒ：Ｎｏ）、現在の遊技状態が電サポ（時短状態）であるかを判別し（Ｓ１８５Ｒ）、電サポ（時短状態）であると判別した場合は（Ｓ１８５Ｒ：Ｙｅｓ）、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４を設定し（Ｓ１８６Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値を「２」に設定し、電サポ（時短状態）に対応した位置（通常位置）へと球止めゴム部材８１０を移動させる移動制御を行うために、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４のテーブルに規定されているデータに応じたＳ１８８ＲからＳ１９２Ｒの処理を実行する。具体的には、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４に規定されている最初の球止めモータシナリオ「３１」のテーブル内のデータを抽出し（Ｓ１８８Ｒ）、球止めモータシナリオ「３１」のテーブルに規定されている球止めＤＣモータＨ「オン」に対応させてＨ出力線８８０ｂを用いて電力を供給し（Ｓ１８９Ｒ）、球止めモータシナリオ「３１」のテーブルに規定されている球止めＤＣモータＬ「オフ」に対応させてＬ出力線８８０ｃを用いた電力供給を行わず（Ｓ１９０Ｒ）、球止めモータシナリオ「３１」のテーブルに規定されている球止めソレノイド８１０ａ「オフ」に対応させて球止めソレノイド８１０ａへの電力供給を行わず（Ｓ１９１Ｒ）、球止めモータシナリオ「３１」のテーブルに規定されているモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「３０００」を設定し（Ｓ１９２Ｒ）、本処理を終了する。

【５００９】

以上、説明をした通り、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）のＳ１８８ＲからＳ１９１Ｒの処理では、設定されている球止めモータシナリオのテーブルに規定されている各種情報（シナリオに基づく移動制御の上限期間を示す上限時間情報に対応するモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値、球止めＤＣモータの回転方向を示す回転方向情報に対応する球止めＤＣモータＨ、及び球止めＤＣモータＬの値、シナリオに基づく移動制御によって移動させる球止めゴム部材８１０の終点位置を示す正常終了条件情報に対応する球止め終点モータセンサの種別）に基づいた処理が実行されるため、パチンコ機１０の電源が断された時点における遊技の状況に関わらず、パチンコ機１０への電源投入が行われた後に、適切な位置へと球止めゴム部材８１０を移動させることが可能となる。

【５０１０】

また、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）に示した通り、球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ）は、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「０」であると判別された場合（図１８１１のＳ１４４Ｒ：Ｙｅｓ）に実行されるように構

成している。つまり、後述するモータ動作パターン電源投入処理（図１８１６のＳ１７２１Ｒ参照）によって、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１を参照して球止めゴム部材８１０を通常位置へと移動させた状態で実行されるように構成しているため、遊技者に有利な遊技の状況である当たり遊技中、或いは電サポ中（時短状態中）に球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）が実行された場合には、即座に、球止めゴム部材８１０の移動制御を終了させることが可能となる。よって、遊技者に有利な遊技の状況である当たり遊技中、或いは電サポ中（時短状態中）にパチンコ機１０の電源が断された場合において、パチンコ機１０への電源供給が行われたことに基づいて実行される球止めゴム部材８１０の移動制御によって、電源供給後に再開されるパチンコ機１０の遊技（右打ち遊技）が阻害されてしまうことを抑制することができる。

【５０１１】

なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技者に有利な遊技方法が右打ち遊技となる時短状態、及び当たり遊技中に対応した位置へと球止めゴム部材８１０を移動させるための移動制御の内容（設定される各種球止めモータシナリオの内容）が同一となるように構成しているが、このように右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技状態に対して同一内容の移動制御を実行する場合には、現在が右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技の状況であるかを判別し、右打ち遊技が遊技者に有利となる遊技の状況であると判別した場合に、同一の動作テーブルが設定されるように構成しても良い。このように異なる遊技の状況でも用いられる共通の動作テーブル（球止めＤＣモータ右打ち状態動作テーブル等）を有するように構成することで、各種遊技の状況に応じて異なる動作テーブルを予め設けることが無くなるため、パチンコ機１０の記憶容量を削減することができる。

【５０１２】

また、遊技者に有利な遊技方法が右打ち遊技となる時短状態に対応して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御の内容と、遊技者に有利な遊技方法が右打ち遊技となる当たり遊技に対応して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御の内容と、を異ならせるように構成しても良い。

【５０１３】

次に、図１８１３を参照して、球止めＤＣモータシナリオ処理（Ｓ１４６Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８１３は、球止めＤＣモータシナリオ処理（Ｓ１４６Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。なお、図１８１１を参照して示した駆動役物処理（Ｓ１３４Ｒ）のＳ１５６Ｒにて実行される球止めＤＣモータシナリオ処理（Ｓ１５６Ｒ）も。同一内容であるため、図１８１３を参照して説明をする。球止めＤＣモータシナリオ処理（Ｓ１４６Ｒ）は、球止めゴム部材８１０の移動制御において設定される球止めモータシナリオを次の球止めモータシナリオへと移行させるための処理であって、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）において、設定されている球止めモータシナリオに規定されている球止め終点モータセンサが被検出片８５０を検出したと判別した場合（Ｓ１４３Ｒ：Ｙｅｓ）や、設定されている球止めモータシナリオが時間経過に基づいて正常に終了する種別の球止めモータシナリオであって、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」となった場合、即ち、設定されている球止めモータシナリオが時間経過した場合（Ｓ１５２Ｒ：Ｎｏ）に実行される。

【５０１４】

具体的には、球止めＤＣモータシナリオ処理（Ｓ１４６Ｒ）が実行されると、まず、次の球止めモータシナリオのテーブル内のデータを抽出し（Ｓ１７６１Ｒ）、抽出した球止めモータシナリオが「９９９」であるかを判別する（Ｓ１７６２Ｒ）。Ｓ１７６２Ｒの処理において、球止めモータシナリオが「９９９」であると判別した場合は（Ｓ１７６２Ｒ：Ｙｅｓ）、Ｓ１７６１Ｒの処理によって抽出された球止めモータシナリオの種別が、移動制御を終了させるためのシナリオ（「９９９」）であるため、球止めＤＣモータ動作終了処理を実行し（Ｓ１７６４Ｒ）、本処理を終了する。また、Ｓ１７６２Ｒの処理において、球止めモータシナリオが「９９９」では無いと判別した場合は（Ｓ１７６２Ｒ：Ｎｏ

）、Ｓ１７６１Ｒの処理において抽出された球止めモータシナリオのテーブル内のデータに基づいてモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値を設定し（Ｓ１７６３Ｒ）、本処理を終了する。

【５０１５】

次に、図１８１４を参照して、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ１５４Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８１４は、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ１５４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ１５４Ｒ）は、球止めゴム部材８１０の移動制御を終了させるための処理であって、球止めモータシナリオ「９９９」に対応した内容の各種処理が実行される。ここで、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、状況に応じて異なる内容の動作テーブルを用いて球止めゴム部材８１０の移動制御を実行可能に構成しているが、何れの動作テーブルにおいても、移動制御を終了させるための球止めモータシナリオ「９９９」が最後の球止めモータシナリオとして規定されている（図１８０４参照）。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動制御を終了させるための制御を共通化することができるため、記憶容量を削減することができる。

【５０１６】

球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ１５４Ｒ）が実行されると、まず、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「１」を設定し（Ｓ１６１Ｒ）、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「０」を設定し（Ｓ１６２Ｒ）、球止めＤＣモータＨに「オフ」を出力し（Ｓ１６３Ｒ）、球止めＤＣモータＬに「オフ」を出力し（Ｓ１６４Ｒ）、球止めソレノイド８１０ａに「オフ」を出力し（Ｓ１６５Ｒ）、本処理を終了する。つまり、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ１５４Ｒ）が実行されると、実行中の球止めゴム部材８１０の移動制御が終了し、新たな球止めゴム部材８１０の移動制御を開始させることが可能な状況であることを示すためにモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」となり、球止めゴム部材８１０の移動制御に用いられる各種要素を初期状態（球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されていない状態）へとリセットする処理が実行される。このように構成することで、次に新たな球止めゴム部材８１０の移動制御が開始されるまで、球止めゴム部材８１０の位置を確実に保持することができる。

【５０１７】

次に、図１８１５を参照して、立ち上げ処理の処理内容について説明をする。図１８１５は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図１８１５に示した通り、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理は、上述した第１２制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される立ち上げ処理（図１７００参照）に対して、モータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）を追加している点で相違している。なお、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５０１８】

モータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）は、パチンコ機１０に対して電源投入された場合に、球止めゴム部材８１０の位置を初期位置（通常位置）へと移動させるための処理である。このモータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）を、立ち上げ処理において実行することで、パチンコ機１０の電源が断された時点における球止めゴム部材８１０の位置がどの位置であっても、無条件で通常位置へと球止めゴム部材８１０の移動制御することができるため、立ち上げ処理が完了した直後の遊技の状況が遊技者に有利な遊技の状況（時短状態中、当たり遊技中）だとしても遊技者に不利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【５０１９】

ここで、立ち上げ処理（図１８１５参照）にて実行されるモータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）の処理内容について、図１８１６を参照して説明する。図１８１６は、モータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）の処理内容を示したフローチャー

トである。モータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）が実行されると、まず、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「０」を設定し（Ｓ１７４１Ｒ）、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１に規定されている最初の球止めモータシナリオ「１」を設定する（Ｓ１７４２Ｒ）。その後、Ｓ１７４２Ｒの処理において設定された球止めモータシナリオ「１」に規定されている各種情報を参照して、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「３０００」を設定し、球止めモータ８８０を正回転方向に回転させるために球止めＤＣモータＨ「オン」、球止めＤＣモータＬ「オフ」を設定し、球止め終点モータセンサ「Ｄセンサ（球止めＤセンサ８１４ａ）」を設定し、球止めソレノイド８１０ａ「オフ」を設定し、本処理を終了する。

【５０２０】

なお、Ｓ１７４１Ｒの処理においてモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値「０」が設定された後は、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）において、球止め終点モータセンサ「Ｄセンサ」が被検出片８５０を検知する。或いは、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」になるまで球止めモータシナリオ「１」に対応する移動制御が実行され、先に球止め終点モータセンサ「Ｄセンサ」が被検出片８５０を検出した場合には（Ｓ１４３Ｒ：Ｙｅｓ）、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ１４５Ｒ）が実行され、パチンコ機１０が立ち上がった時点における遊技の状況に応じた位置へと球止めゴム部材８１０を移動させるための移動制御が実行される。一方、先にモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」になった場合は（Ｓ１４７Ｒ：Ｙｅｓ）、エラー状態が発生したと判別される。このように、パチンコ機１０への電源投入が行われる毎に、立ち上げ処理（図１８１５参照）においてモータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）を実行するように構成することで、遊技の状況に応じた球止めゴム部材８１０の移動制御を初期位置から確実に開始させることができるため、球止めゴム部材８１０の移動制御を円滑に行うことが可能となる。また、球止めゴム部材８１０を移動させる機構に不具合が生じている場合であっても、立ち上げ処理（図１８１５参照）において実行されるモータ動作パターン電源投入処理（Ｓ１７２１Ｒ）によって不具合を特定することができるため、球止めゴム部材８１０が正常な位置に位置していない状況で遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【５０２１】

なお、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図１８１１に示した通り、球止めゴム部材８１０の移動制御が正常に終了しなかった場合においてエラー表示用のコマンドを設定し、球止めゴム部材８１０が正常な位置に位置していないことを外部に報知可能に構成しているが、球止めゴム部材８１０の移動制御が正常に終了しなかった状況、即ち、球止めゴム部材８１０の移動制御に異常が発生した状況でパチンコ機１０の遊技が進行することを抑制するために、球止めゴム部材８１０の移動制御に異常が発生したことに基づいて遊技球の発射を停止させる強制停止処理を実行したり、特別図柄抽選が実行されることを中断させたり、当たり遊技中であれば当たり遊技の進行を中断させたりする強制中断処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動制御に異常が発生したことに基づいて、遊技者に対して過剰に不利な遊技を行わせたり、過剰に有利な遊技が行われたりしてしまうことを抑制することができる。

【５０２２】

また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０の移動制御中に異常が発生した場合にエラー表示用のコマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、球止めゴム部材８１０の移動制御が行われていない状況、即ち、正常であれば球止めゴム部材８１０が所定位置（通常位置、或いは突出位置）で保持されている状況において球止めゴム部材８１０の位置が移動したことを検知した場合にエラー表示用のコマンドを設定するように構成しても良いし、上述した強制停止処理や強制中断処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、通常状態であって球止めゴム部材８１０が突出位置に位置している状況において、物理的に

球止めゴム部材８１０の位置を通常位置へと移動させる不正行為が行われた場合であっても、その不正行為を早期に発見することができる。

【５０２３】

また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めモータ８８０によって回転ローラ８７０を回転させることで球止めゴム部材８１０を移動させるように構成し、且つ、回転ローラ８７０の回転方向によって球止めゴム部材８１０の移動方向を切り替えるように構成しているため、球止めゴム部材８１０を通常位置から突出位置へと移動させるのに要する時間（約５秒）と、球止めゴム部材８１０を突出位置から通常位置へと移動させるのに要する時間（約５秒）とが同一となるように構成している。これにより、一方向への球止めゴム部材８１０の移動状況によって、球止めゴム部材８１０の移動速度を遊技者に把握させることができ、他方向へと球止めゴム部材８１０が移動する状況においてどのタイミングでどの位置に球止めゴム部材８１０が位置するのかを予測し易くすることができる。

【５０２４】

なお、これに限ること無く、球止めゴム部材８１０を通常位置から突出位置へと移動させるのに要する時間と、球止めゴム部材８１０を突出位置から通常位置へと移動させるのに要する時間とが異なるように構成しても良く、例えば、球止めモータ８８０の回転数を切替可能に構成することで、球止めゴム部材８１０の移動方向によって球止めゴム部材８１０の移動速度を変化させる構成を用いたり、一方向へと球止めゴム部材８１０を移動させる場合に用いる駆動手段と、他方向へと球止めゴム部材８１０を移動させる場合に用いる駆動手段とを異ならせることで、球止めゴム部材８１０の移動方向によって球止めゴム部材８１０の移動速度を変化させる構成を用いたりしても良い。このように構成することで、一方向への球止めゴム部材８１０の移動状況を把握した場合であっても、他方向へと球止めゴム部材８１０が移動する状況においてどのタイミングでどの位置に球止めゴム部材８１０が位置するのかを予測させ難くすることができる。

【５０２５】

また、例えば、通常位置から突出位置へと球止めゴム部材８１０を移動させる場合には、本第１変形例と同様に球止めモータ８８０を用いた移動制御を実行し、移動制御によって通常位置とは異なる所定位置（第１中間位置、第２中間位置、突出位置等）に位置した状態を保持する保持手段を設け、保持手段によって所定位置に位置している球止めゴム部材８１０を通常位置へと移動させる場合には、保持手段による保持を解除する処理を実行することで自重によって通常位置へと球止めゴム部材８１０が移動するように構成しても良いし、自重に加えて、弾性部材（バネ部材）の引張力によって所定位置から通常位置へと球止めゴム部材８１０が移動するように構成しても良い。このように重力方向に抗する方向へと球止めゴム部材８１０を移動させる場合には電気的駆動源を用いて球止めゴム部材８１０を移動させ、重力方向に準ずる方向へと球止めゴム部材８１０を移動させる場合には自重或いは物理的駆動源（バネ）のみを用いて球止めゴム部材８１０を移動させるように構成することで球止めゴム部材８１０を移動させる場合に用いられる電力量を抑えることができる。

【５０２６】

また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、球止めモータ８８０の回転動作を制御することで、球止めゴム部材８１０を移動させる機能と、球止めゴム部材８１０を現在位置で保持させる機能と、を有する構成としているが、これに限ること無く、球止めゴム部材８１０を移動させる機能と、球止めゴム部材８１０の位置を保持する機能とで異なる手段を用いても良い。例えば、本第１２制御例の第１変形例の構成に加え、球止めゴム部材８１０に磁性体を設けておき、通常位置、第１中間位置、第２中間位置、突出位置の各箇所に電磁石を設けておく、そして、球止めゴム部材８１０が保持される位置まで移動制御された場合に対応する箇所に設けられている電磁石に電流を流すことで、球止めゴム部材８１０を当該位置に固着するように構成しても良い。このように、球止めゴム部材８１０を移動させる移動手段と、位置を保持する保持手段と、を分けることで

それぞれの機能を強化することができる。
【５０２７】
　また、本第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図１７８５に示した通り、通常状態において右側流路ｒｙ２を流下した遊技球の殆どが一般入賞口６３ｂへと入賞し得るように構成しているが、これに限ること無く、遊技領域の右側に右側流路ｒｙ２とは異なる特定右側流路（右側流路ｒｙ２よりも一般入賞口６３ｂへと入賞し難い流路）を設け、球止めゴム部材８１０へと衝突した遊技球が右側流路ｒｙ２、或いは、特定右側流路の何れかへと流下するように構成しても良い。この場合、例えば、通常位置に位置している球止めゴム部材８１０に衝突した遊技球よりも、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０に衝突し特定誘導口７００へと流入した遊技球や、第２中間位置に位置している球止めゴム部材８１０に衝突し迂回流路ｒｙ４を通過した遊技球のほうが、右側流路ｒｙ２へと流下し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、一般入賞口６３ｂへと遊技球を入賞させる契機を、球止めゴム部材８１０が移動制御されていない状況よりも、球止めゴム部材８１０が移動制御されている状況において成立させ易くすることができるため遊技者に対して球止めゴム部材８１０が移動制御されることにより注視させることができる。加えて、遊技状態として時短状態が設定されている場合や、当たり遊技状態が設定されている場合、即ち、球止めゴム部材８１０が通常位置に位置している状態において実行される右打ち遊技によって一般入賞口６３ｂへと遊技球が入賞してしまう事象を発生し難くすることができる。
【５０２８】
　＜第１２制御例の第１変形例の別例１＞
　次に、図１８１７から図１８２７を参照し、第１２制御例の第１変形例の別例１について説明する。本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、特定誘導口７００を開放させるための構成を変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点とで相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５０２９】
　上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、球止めゴム部材８１０が通常位置側から突出位置側へと移動する際に球止めゴム部材８１０が有する突出片８１０ｄが蓋部材７００ａを押し込むことで遊技球が特定誘導口７００へと入球可能になるように構成していたが、本第１変形例の別例１では、特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能となる開状態と、特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが困難（不可能）となる閉状態とに変位可能な蓋部材７００ａの状態を電気的に制御可能に構成している点で相違している。このように、球止めゴム部材８１０が移動することに連動して特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能となる開状態へと蓋部材７００ａを移動させるのでは無く、球止めゴム部材８１０の移動とは独立させて蓋部材７００ａを開状態へと移動させるように構成することで、球止めゴム部材８１０が同一過程で移動する状況下において、遊技球を特定誘導口７００へと入球させ易い第１状況と、第１状況よりも遊技球を特定誘導口７００へと入球させ難い第２状況と、を創出することができるため、遊技者に対して、特定誘導口７００へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を行うか否かの選択をさせ難くすることができる。
【５０３０】
　＜第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の構成について＞
　まず、図１８１７から図１８１９を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０が有する各種機構の構成のうち、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する各種機構の構成とは異なる内容について詳細に説明をする。本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、球止めゴム部材８１０の一部構成を変更した点と、特定誘導口７００を開状態と閉状態とに変位可能な蓋部材７００ａの構

成、及び蓋部材７００ａを変位させるための構成を変更した点と、で相違している。それ以外の各種機構の構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。

【５０３１】

図１８１７は、球止めゴム部材８１０の全体構成をＣＣ線（図１７８８（ａ）参照）で切断した断面図である。図１８１７に示した通り、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０が有する球止めゴム部材８１０は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する球止めゴム部材８１０（図１７８８（ｂ）参照）に対して、突出片８１０ｄと、軸支部８１０ｅと、収納部８１０ｆとを削除している点で相違している。つまり、上述した第１２制御例の第１変形例では、図１７８８（ｂ）に示した通り、球止めゴム部材８１０の基体に対して軸支部８１０ｅを介して取り付けられた突出片８１０ｄが、一方向（図１７８８（ｂ）の視点で左から右に向かう方向）からの外力を受けた場合には収納部８１０ｆ内へと回動し（図１７９０（ｄ）参照）、上述した一方向とは反対の逆方向（図１７８８（ｂ）の視点で右から左に向かう方向）からの外力を受けた場合には突出片８１０ｄの上面と球止めゴム部材８１０の基体の下面とが面接地することによって外力に対する抗力が発生し、突出片８１０ｄが回動することなく図１７８８（ｂ）に示した位置を保持するように構成することで、球止めゴム部材８１０が突出位置から通常位置へと移動する場合には球止めゴム部材８１０の基体から突出した状態の突出片８１０ｄによって蓋部材７００ａが押し込まれることで特定誘導口７００が開状態となり（図１７８９（ｃ）参照）、一方で、球止めゴム部材８１０が通常位置から突出位置へと移動する場合には球止めゴム部材８１０の基体から突出した状態の突出片８１０ｄが蓋部材７００ａと当接した場合に収納部８１０ｆ内へと回動することで、突出片８１０ｄによって蓋部材７００ａが押し込まれること無く特定誘導口７００の閉状態が維持される（図１７９０（ｃ）参照）ように構成していたが、本第１２制御例の第１変形例の別例１では、移動中の球止めゴム部材８１０の一部を蓋部材７００ａと接触させることで蓋部材７００ａを変位させるのでは無く、電気的に蓋部材７００ａを変位させる構成を用いているため、図１８１７に示した通り、突出片８１０ｄと、軸支部８１０ｅと、収納部８１０ｆとを削除している。また、図示は省略しているが、上方流路ｒｙ３（図１７８７（ａ）参照）の底面に形成されるガイド溝８４０も削除している。

【５０３２】

次に、図１８１８および図１８１９を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例１における蓋部材７００ａ、及び蓋部材７００ａを変位させるための構造について説明をする。まず、図１８１８を参照して、蓋部材７００ａと特定誘導口７００との関係について説明をする。図１８１８（ａ）は、蓋部材７００ａが特定誘導口７００を完全に塞いでいる閉状態である場合における特定誘導口７００付近を拡大して模式的に示した平面断面図であって、図１８１８（ｂ）は、図１８１８（ａ）に示した状態から蓋部材７００ａが特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能な開状態へと変位した場合における特定誘導口７００付近を拡大して模式的に示した平面断面図である。ここで、図１８１８（ａ）に示した図は、上述した第１２制御例の第１変形例における図１７８９（ａ）に示した状況、即ち、特定誘導口７００が閉状態となる位置に蓋部材７００ａが位置している状況と同一の状況を模式的に示した図であって、図１８１８（ａ）に示した通り、本第１２制御例の第１変形例の別例１では、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０（図１７８９（ａ）参照）に対して、蓋部材７００ａの形状を変更している点と、上方流路ｒｙ３に形成されていたガイド溝８４０を削除している点で相違している。具体的には、蓋部材７００ａの形状が特定誘導口７００の開口部形状（長方形形状）と同一形状に形成されており、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の蓋部材７００ａの形状（図１７８９（ａ）参照）のように突出片８１０ｄと当接する曲線状の側面部を有していない点で相違している。そして、蓋部材７００ａを移動させる移動条件（開条件）が成立した場合には、特定誘導口７００が閉状態である図１８１８（ａ）に示した状態から、図１８１８（ｂ）に示した状態へと移動し、特定誘導口７００へと遊技球

を入球させることが可能な開状態となる。なお、図１８１８（ｂ）に示した状況では、特定誘導口７００が開状態であるため、特定誘導口７００が閉状態である状況よりも遊技球が特定誘導口７００へと入球し易くなるが、図１７８５に示した通り、特定誘導口７００が設けられる上方流路ｒｙ３の底面は、右下方向に傾斜しているため、右打ち遊技によって発射された遊技球が上方流路ｒｙ３を通過する場合において、開状態の特定誘導口７００に遊技球を入球させること無く、右側流路ｒｙ２へと遊技球を到達させ易くすることができる。また、球止めゴム部材８１０が第１中間位置に位置している状態で特定誘導口７００が開状態へと変位した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が球止めゴム部材の通常衝突面６９ａに衝突し、その後特定誘導口７００へと入球することになる。

【５０３３】

つまり、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０とは異なり、移動制御された球止めゴム部材８１０の位置と、蓋部材７００ａの変位状況とに基づいて特定誘導口７００への遊技球の入球のさせ易さを異ならせることができる。

【５０３４】

次に、図１８１９を参照して、特定誘導口７００を閉状態と開状態とに切り替えることが可能な蓋部材７００ａを変位させるための構造について詳細な内容を説明する。図１８１９（ａ）は、特定誘導口７００の開口部を蓋部材７００ａが覆っている閉状態を模式的に示した図であって、図１８１９（ｂ）は、特定誘導口７００の開口部を蓋部材７００ａが覆っていない開状態を模式的に示した図である。まず、図１８１９（ａ）を参照して、蓋部材７００ａを変位させるための各種構造について説明をする。図１８１９（ａ）に示した通り、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、電力が供給されることで上下方向にピンを往復移動させる入賞口ソレノイド７００ｆを有している。図１８１９（ａ）に示した状況は、入賞口ソレノイド７００ｆに対して電力が供給されていない状況であってピンが押し出し位置に位置している。また、ピンの先端部には固定片が設けられており、その固定片に対して連結軸を介してクランクシャフトの一端側が連結されている。

【５０３５】

このクランクシャフトの他端側はクランク機構部に接続されており、入賞口ソレノイド７００ｆに対して電力供給が行われたことに基づいてピンが引き込み位置（図１８１９（ｂ）参照）へと移動した場合に、連動してクランク機構部が回動するように構成している。このクランク機構部は第１ギア７００ｄと同一軸に軸支固定されており、クランク機構部が回動した場合に同一軸で第１ギア７００ｄが回動されるように構成している。ここで、クランクシャフトは、入賞口ソレノイド７００ｆのピンが往復移動される移動方向に対し若干傾きを設けて連結軸によって固定片と連結するように構成しており、クランクシャフトが往復移動する軌跡がクランク機構部、及び第１ギア７００ｄの軸支部とはズレるように構成されている。このように構成することで、入賞口ソレノイド７００ｆに対して供給される電力を制御することで、ピンを往復運動させた場合に、クランク機構部を介して第１ギア７００ｄを約１８０度回転させる範囲内で回動させることができる。

【５０３６】

＜第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される制御の流れについて＞

次に、図１８２０を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０によって特定誘導口７００を閉状態から開状態へと切り替えるために蓋部材７００ａ変位させる場合の各種制御の流れについて説明をする。図１８２０は、蓋部材７００ａの変位制御が実行される場合における各種制御の流れを示したタイミングチャートである。本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、特定誘導口７００を閉状態から開状態へと切り替えるための蓋部材７００ａに対する変位制御（入賞口ソレノイド７００ｆに対する電力供給制御）が球止めゴム部材８１０を移動させる移動制御を実行する際に用いられる複数の球止めＤＣモータ動作テーブルの一つ（球止めＤＣモータ

第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６）に対して規定されている。つまり、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されている期間に含まれる一部期間において特定誘導口７００が開状態となるように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動が開始されたことを目視した遊技者に対して特定誘導口７００が開状態となる可能性があることを分かり易く把握させることができる。

【５０３７】

球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６と同様に、所定条件を満たす特別図柄変動（外れスーパーリーチ変動）が停止表示（確定表示）された場合、或いは、第１入球口６４へのオーバー入賞が発生した場合に実行される移動抽選の抽選結果が当たり当選となった場合に実行される球止めゴム部材８１０の移動制御のうちの一つに対応する球止めＤＣモータ動作テーブルであって、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を第１中間位置まで移動させた後に突出位置へと移動させる移動制御を実行するための球止めモータシナリオが規定されている。図１８２０では、所定条件を満たす特別図柄変動（外れスーパーリーチ変動）が停止表示（確定表示）された場合に実行される移動抽選に基づいて球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６が設定された場合の流れについて示している。

【５０３８】

具体的には、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「１」である状況、即ち、球止めゴム部材８１０を移動させるための新たな移動制御を開始させることが可能な状況において特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて移動抽選が実行され、その移動抽選の結果に基づいて球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６が設定されると、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」が設定され、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に最初に規定されている球止めモータシナリオ「５１」が設定される。詳細な説明は図１８２４（ｆ）を参照して後述するが、球止めモータシナリオ「５１」のテーブルには、シナリオに基づく移動制御を実行可能な上限期間（６秒）に対応するモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「３０００」が規定されているため、球止めモータシナリオ「５１」に基づく移動制御が開始されると、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が設定される。このモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値は、２ｍｓ毎に実行される処理によって「１」減算されるように構成しているため、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「３０００」から「０」まで減算されることで上限期間（６秒）が経過したことを判別可能に構成している。

【５０３９】

また、球止めモータシナリオ「５１」のテーブルには、球止めモータの回転方向（球止めゴム部材８１０の移動方向）が正回転（突出位置側から通常位置側に向けて球止めゴム部材８１０が移動する報知）であることを設定するためのデータとして、球止めＤＣモータＨ「オン」（Ｈ出力線８８０ｂを用いた球止めモータ８８０への電力供給を行う）、球止めＤＣモータＬ「オフ」（Ｌ出力線８８０ｃを用いた球止めモータ８８０への電力供給を行わない）が規定されているため、球止めＤＣモータＨが「オン」に設定される。その後、突出位置に位置していた球止めゴム部材８１０が第１中間位置まで移動すると、球止めモータシナリオ「５１」に球止め終点モータセンサとして規定されている球止めＣセンサ８１３ａが被検出片８５０を検知し（球止めモータシナリオ「５１」の終了条件が成立し）、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に規定されている球止めモータシナリオ「５１」の次の球止めモータシナリオ「５２」が設定される。

【５０４０】

詳細な内容は、図１８２４（ｆ）を参照して後述するが、球止めモータシナリオ「５２」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「１５００」が規定されており、さらに、球止めモータ８８０を回転させない情報と、特定誘導口７００を閉状態から開状態へと変位させる情報が規定されている。つまり、球止めモータシナリオ「５２」は、第１中間位置に球止めゴム部材８１０を位置させている状況で特定誘導口７００が開状態となるよ

うに蓋部材７００ａを変位させるためのシナリオである。この球止めモータシナリオ「５２」に基づく制御が実行されると、図１８２０に示した通り、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「１５００」から「０」になるまでの期間（３秒間）、入賞口ソレノイド７００ｆに電力が供給されて（オン状態となり）、特定誘導口７００が開状態となる。この期間中に右打ち遊技によって発射された遊技球が球止めゴム部材８１０の通常衝突面６９ａに衝突すると、衝突した遊技球が高確率で特定誘導口７００へと入球することになる。つまり、球止めモータシナリオ「５２」に基づく制御が実行されている期間が、右打ち遊技によって発射された遊技球を特定誘導口７００へと入球させ易くなる期間となる。

【５０４１】

球止めモータシナリオ「５２」に基づいてモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に設定された「１５００」が「０」まで減算されると、即ち、球止めモータシナリオ「５２」に基づく制御が終了すると、次に、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０を突出位置へと戻すための移動制御が実行される。この移動制御は、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に規定されている球止めモータシナリオ「５２」の次の球止めモータシナリオ「５３」を設定することで実行される。球止めモータシナリオ「５３」が設定されると、図１８２０に示した通り、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「３０００」が設定され、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０（球止めＣセンサ８１３ａが被検出片８５０を検出している状態）を突出位置まで移動させるために球止めＤＣモータＬ（Ｌ出力線８８０ｃ）をオンに設定し、球止めＤＣモータ８８０を逆回転させる。その後、球止めモータシナリオ「５３」に規定されている球止め終点モータセンサ「球止めＡセンサ８１１ａ」が被検出片８５０を検出した場合に、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置したと判別し、球止めモータシナリオ「５３」に基づく処理が終了し、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に基づく移動制御を終了させるための球止めモータシナリオ「９９９」に基づく制御が実行される。

【５０４２】

以上、説明をした通り、複数の球止めモータシナリオが順に規定されている球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に基づく球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されると、各球止めモータシナリオに規定されている各種制御が実行され、各球止めモータシナリオに対応する制御が終了する場合には、各種制御に関するパラメータを初期状態（オフ、０）とした後に、次の球止めモータシナリオを設定するように構成しているため、どの組み合わせ順で球止めモータシナリオを規定したとしても円滑に複数の球止めモータシナリオを順に設定することができる。

【５０４３】

なお、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０の移動制御を、予め定められて記憶されている動作テーブル（球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥに予め規定されている各種動作テーブル）にのみ基づいて実行するように構成しているが、これに限ること無く、各種動作テーブルに規定されている各種球止めモータシナリオを組み合わせることで新たな動作テーブルを決定し、決定された新たな動作テーブルに基づいて移動制御を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動制御内容を多様化することができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供することができる。

【５０４４】

＜第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図１８２１から図１８２４を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０が有する電気的構成について説明をする。本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して入賞口ソレノイド７００ｆを接続している点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成の一部を変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成の一部を変更した点と、で相違しており、それ以外の構成

は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。
【５０４５】
入賞口ソレノイド７００ｆは、特定誘導口７００を閉状態から開状態へと切り替えるために蓋部材７００ａを変位させる駆動源であって、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理によって入賞口ソレノイド７００ｆ「オン」が設定された場合に、入出力ポート２０５からオン信号が出力される。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理によって入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が設定された場合に、入出力ポート２０５からのオン信号の出力が停止される。入賞口ソレノイド７００ｆは、オン信号を受信していない状況、即ち、ソレノイドが通電状態では無い非通電状態では、図示しない弾性部材によってピンが押し出し位置（図１８１９（ａ）参照）に位置し、オン信号を受信したことで通電状態となった場合には、図示しない電磁石、およびコイルが磁気を帯びることでピンが吸着され引き込み位置（図１８１９（ｂ）参照）に位置するように構成している。
【５０４６】
上述した通り、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、通常時は特定誘導口７００が閉状態となり、開放条件が成立した場合に（球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に基づく移動制御が実行された場合に）、一時的に特定誘導口７００が開状態となるように構成していることから、特定誘導口７００が閉状態である期間の方が、特定誘導口７００が開状態である期間よりも圧倒的に長くなる。よって、入賞口ソレノイド７００ｆにオン信号を出力される期間（ソレノイドが通電状態となる期間）を短くするために、ソレノイドが非通電状態である場合に特定誘導口７００が閉状態となり、ソレノイドが通電状態である場合に特定誘導口７００が開状態となるように構成している。
【５０４７】
次に、図１８２２を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１８２２は、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１８２２に示した通り、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２は、上述した第１２制御例の第１変形例のＲＯＭ２０２（図１８０２（ａ）参照）に対して、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤに代えて球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥを設けている点で相違している。それ以外の構成は同一であり同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。
【５０４８】
球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥは、上述した球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤと同様に、球止めゴム部材８１０を移動させるための動作シナリオが規定されているデータテーブルであって、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行される場合に、今回実行される移動制御の種別に対応する動作シナリオが読み出される。ここで、図１８２３を参照して、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥに規定されている内容について説明をする。図１８２３は、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥに規定されている内容を模式的に示した図である。本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、電源投入に基づいて立ち上げ処理が実行される場合、遊技状態が移行する場合、通常状態において実行されたＤＣモータ動作抽選に当選した場合に球止めゴム部材８１０の移動条件が成立し球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されるように構成している。また、移動条件が成立した契機に応じて異なる制御内容で球止めゴム部材８１０を移動させるように構成している。この球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥには、移動条件の成立契機に対応した動作シナリオがそれぞれ規定されている。具体的には、図１８２３に示した通り、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲａＥ１と、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲａＥ２と、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲａＥ３と、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２

ＲａＥ４と、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ５と、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６と、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ７と、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ８と、の８種類の動作テーブルが規定されている。

【５０４９】

次に、図１８２４（ａ）から図１８２４（ｈ）を参照して、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲａＥに規定されている８種類の動作テーブルの内容について説明をする。図１８２４（ａ）は、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲａＥ１に規定されている内容を模式的に示した図である。この球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲａＥ１は、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（図１８１５参照）にて実行されるモータ動作パターン電源投入処理（図１８１６のＳ１７２１Ｒ参照）において参照される動作テーブルであって、電源断時における球止めゴム部材８１０の位置に関わらず、球止めゴム部材８１０を通常位置へと位置させるための移動制御を行う場合に参照される動作テーブルである。

【５０５０】

具体的には、図１８２４（ａ）に示した通り、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲａＥ１には球止めモータシナリオ「１」と球止めモータシナリオ「９９９」が規定されている。球止めモータシナリオ「１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が、球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が、球止め終点モータセンサとして「Ｄセンサ」が規定されている。また、球止めソレノイド８１０ａへの電力供給に対して「オフ」が規定され、入賞口ソレノイド７００ｆへの電源供給に対して「オフ」が規定されている。また、球止めモータシナリオ「９９９」は、球止めゴム部材８１０を移動させるための球止めモータ８８０への電力供給を終了させるための球止めモータシナリオであって、図１８２４（ａ）に示した通り、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「０」、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」、球止め終点モータセンサに対して「－」、球止めソレノイドに対して「オフ」が規定され、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オフ」が規定されている。球止めゴム部材８１０を移動させるための球止めモータ８８０への電力供給を終了させるための球止めモータシナリオであって、図１８２４（ａ）に示した通り、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値に「０」、球止めＤＣモータＨに対して「オフ」、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」、球止め終点モータセンサに対して「－」、球止めソレノイドに対して「オフ」が規定されている。

【５０５１】

つまり、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲａＥ１に規定されている球止めモータシナリオ「１」は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が有する球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１に規定されている球止めモータシナリオ「１」に対して、入賞口ソレノイド７００ｆへの電源供給有無に関する情報を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であって同一の内容についてはその説明を省略する。また、シナリオ「９９９」が設定された場合には、前に設定されていた球止めモータシナリオの種別に関わらず、その状態（前に設定されていた球止めモータシナリオが終了した状態）に球止めゴム部材８１０を位置させる（保持させる）ための制御（移動終了時制御）が行われることになる。

【５０５２】

次に、図１８２４（ｂ）を参照して、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲａＥ２に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｂ）は、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲａＥ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｂ）に示した通り、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲａＥ２は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２に対して、各球止めモータシナリオ（球止めモータシナリオ「１１」、球止めモータシナリオ「９９９」）に入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が追加して規定

されている点で相違し、それ以外は同一内容である。なお、同一内容の箇所についてはその説明を省略する。

【５０５３】

次に、図１８２４（ｃ）を参照して、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲａＥ３に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｃ）は、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲａＥ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｃ）に示した通り、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲａＥ３は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３に対して、各球止めモータシナリオ（球止めモータシナリオ「２１」、球止めモータシナリオ「９９９」）に入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が追加して規定されている点で相違し、それ以外は同一内容である。なお、同一内容の箇所についてはその説明を省略する。

【５０５４】

次に、図１８２４（ｄ）を参照して、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲａＥ４に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｄ）は、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲａＥ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｄ）に示した通り、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲａＥ４は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４に対して、各球止めモータシナリオ（球止めモータシナリオ「３１」、球止めモータシナリオ「９９９」）に入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が追加して規定されている点で相違し、それ以外は同一内容である。なお、同一内容の箇所についてはその説明を省略する。

【５０５５】

次に、図１８２４（ｅ）を参照して、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ５に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｅ）は、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ５に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｅ）に示した通り、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ５は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５に対して、各球止めモータシナリオ（球止めモータシナリオ「４１」、球止めモータシナリオ「４２」、球止めモータシナリオ「９９９」）に入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が追加して規定されている点で相違し、それ以外は同一内容である。なお、同一内容の箇所についてはその説明を省略する。

【５０５６】

次に、図１８２４（ｆ）を参照して、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｆ）は、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｆ）に示した通り、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６に対して、第１中間位置に球止めゴム部材８１０を位置させた状態で所定期間（３秒間）の間、入賞口ソレノイド７００ｆに電力を供給することで特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能となる状況を創出するための球止めモータシナリオを追加している点で相違している。

【５０５７】

具体的には、球止めモータシナリオ「５１」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が規定されており、突出位置に位置している球止めゴム部材８１０を第１中間位置へと移動させる方向に球止めＤＣモータ８８０を回転（正回転）させるために球止めＤＣモータＨに対して「オン」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されており、球止め終点モータセンサとして「Ｃセンサ（球止めＣセンサ８１３ａ）」が規定されている。また、球止めソレノイド８１０ａに対して「オフ」が、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オフ」が規定されている。そして、球止めモータシナリオ「５

１」が正常に終了した場合において次に設定される球止めモータシナリオ「５２」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「１５００」が規定されており、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０を移動させないためにＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オフ」が規定されている。また、球止めＤＣモータ８８０を回転させないシナリオであるため、球止め終点モータセンサに対して「－」が規定されており、球止めソレノイド８１０ａに対して「オフ」が規定されている。さらに、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オン」が規定されている。

【５０５８】

よって、球止めモータシナリオ「５２」が設定された場合には、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０を移動させること無く、蓋部材７００ａを変位させることで特定誘導口７００を開状態とする制御が３秒間実行されることになる。そして、球止めモータシナリオ「５２」に規定されている内容に基づいて設定されたモータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値「３０００」が「０」まで減算された場合には、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０を突出位置へと移動させるための移動制御を行うために、球止めモータシナリオ「５３」が設定される。球止めモータシナリオ「５３」には、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値として「３０００」が規定されており、第１中間位置に位置している球止めゴム部材８１０を突出位置へと移動させる方向に球止めＤＣモータ８８０を回転（逆回転）させるために球止めＤＣモータＨに対して「オフ」が、球止めＤＣモータＬに対して「オン」が規定されており、球止め終点モータセンサとして「Ａセンサ（球止めＡセンサ８１１ａ）」が規定されている。また、球止めソレノイド８１０ａに対して「オフ」が、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オフ」が規定されている。

【５０５９】

そして、球止めモータシナリオ「５３」に規定されている内容に基づいて実行される移動制御によって球止めＡセンサ８１１ａが被検出片８５０を検出したことに基づいて、球止めモータシナリオ「５３」に基づく移動制御が終了し、その後、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ６に基づく移動制御を終了させるための移動終了制御を実行するために、球止めモータシナリオ「９９９」を設定する。なお、球止めモータシナリオ「９９９」の内容は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めモータシナリオ「９９９」に対して、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オフ」を設定する情報を追加している点で相違しているだけであり、それ以外の内容は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。

【５０６０】

次に、図１８２４（ｇ）を参照して、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ７に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｇ）は、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ７に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｇ）に示した通り、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ７は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７に対して、各球止めモータシナリオ（球止めモータシナリオ「６１」、球止めモータシナリオ「６２」、球止めモータシナリオ「９９９」）に入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が追加して規定されている点で相違し、それ以外は同一内容である。なお、同一内容の箇所についてはその説明を省略する。

【５０６１】

次に、図１８２４（ｈ）を参照して、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ８に規定されている内容について説明をする。図１８２４（ｈ）は、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ８に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８２４（ｈ）に示した通り、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲａＥ８は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８に対して、各球止めモータシナリオ（球止めモータシナリオ「７１」、球止めモータシナリオ「７２」、球止めモータシナリオ「７３」、球止めモータシナリオ「９９９」）に入賞口ソレノイド７００ｆ「オフ」が追加して規定され

ている点で相違し、それ以外は同一内容である。なお、同一内容の箇所についてはその説明を省略する。

【５０６２】

＜第１２制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１８２５から図１８２７を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１２制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理のうち、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）に代えて駆動役物処理（図１８２５のＳ２７１Ｒ）を実行する点と、球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）に代えて球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８２６のＳ３２１Ｒ）を実行する点と、球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８１４のＳ１５４Ｒ参照）に代えて球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８２７のＳ３２４Ｒ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であって、同一の内容についてはその説明を省略する。

【５０６３】

まず、図１８２５を参照して、駆動役物処理（Ｓ２７１Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８２５は、駆動役物処理（Ｓ２７１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この駆動役物処理（Ｓ２７１Ｒ）は、上述した第１２制御例の第１変形例における駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）に対して、判別される移動制御中における状況の内容の一部を変更した点と、設定されている球止めモータシナリオに基づいて実行される各種設定の内容の一部を変更した点と、実行されるサブルーチン処理の一部を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５０６４】

図１８２５に示した通り、駆動役物処理（Ｓ２７１Ｒ）が実行されると、まず、上述した第１２制御例の第１変形例における駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）と同一のＳ１４１ＲからＳ１４４Ｒの処理を実行し、Ｓ１４４Ｒの処理において、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ１４４Ｒ：Ｙｅｓ）、球止めＤＣモータ初期動作処理を実行し（Ｓ３２１Ｒ）、その後、本処理を終了する。なお、Ｓ３２１Ｒの処理において実行される球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ３２１Ｒ）は、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）と同様に、パチンコ機１０に電源が投入され、主制御装置１１０が正常に立ち上がった時点における遊技の状況、即ち、パチンコ機１０の電源が断された時点における遊技の状況に対応させた位置へと球止めゴム部材８１０を移動させるための移動制御が実行される。なお、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ３２１Ｒ）の詳細な内容については、図１８２６を参照して後述する。

【５０６５】

Ｓ１４４Ｒの処理において、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が「０」では無いと判別した場合は（Ｓ１４４Ｒ：Ｎｏ）、球止めＤＣモータシナリオ処理を実行し（Ｓ１４６Ｒ）、その後、上述した第１２制御例の第１変形例における駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）と同一のＳ１４７ＲからＳ１５１Ｒの処理を実行し、その後、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オフ」を設定し（Ｓ３２３Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４３Ｒの処理において、球止めゴム部材８１０の現在位置が、設定されている球止めモータシナリオに規定されている球止め終点モータセンサに対応する位置では無いと判別した場合は（Ｓ１４３Ｒ：Ｎｏ）、第１２制御例の第１変形例における駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）と同一のＳ１４７ＲからＳ１５１Ｒの処理を実行し、その後、入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オフ」を設定し（Ｓ３２３Ｒ）、本処理を終了する。

【５０６６】
　また、Ｓ１４７Ｒの処理において、モータシナリオタイマ２０３ＲｃＤの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ１４７Ｒ：Ｙｅｓ）、次いで、球止めソレノイド８１０ａ或いは入賞口ソレノイド７００ｆに対して「オン」が設定されているかを判別し（Ｓ３２２Ｒ）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３２２Ｒ：Ｙｅｓ）、時間経過に基づいて正常に終了条件が成立する球止めモータシナリオが設定されている状況であるため、次の球止めモータシナリオを設定するための球止めＤＣモータシナリオ処理を実行し（Ｓ１５６Ｒ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２２Ｒの処理において、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ３２２Ｒ：Ｎｏ）、時間経過に基づいて終了条件が成立することが異常となる球止めモータシナリオが設定されている状況であるため、エラー表示用のコマンドを設定し（Ｓ１５３Ｒ）、球止めＤＣモータ動作終了処理を実行し（Ｓ３２４Ｒ）、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「９９９」を設定し（Ｓ１５５Ｒ）、本処理を終了する。
【５０６７】
　次に、図１８２６を参照して、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ３２１Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８２６は、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ３２１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ３２１Ｒ）は、上述した球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）に対して、入賞口ソレノイド７００ｆに対してオン信号を出力（電力を供給）するための処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図１８２６に示した通り、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ３２１Ｒ）が実行されると、上述した球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ参照）と同一のＳ１８１ＲからＳ１９１Ｒの処理を実行し、その後、設定された球止めモータシナリオに規定されているデータ情報（入賞口ソレノイド７００ｆに対するオン信号の出力情報）に基づいて入賞口ソレノイド７００ｆにオン信号を出力し（Ｓ３４１Ｒ）、本処理を終了する。
【５０６８】
　次に、図１８２７を参照して、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ３２４Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８２７は、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ３２４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。図１８２７に示した通り、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ３２４Ｒ）は、上述した球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８１４のＳ１５４Ｒ参照）に対して、入賞口ソレノイド７００ｆに対してオン信号を出力（電力を供給）するための処理を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ３２４Ｒ）が実行されると、まず、上述した球止めＤＣモータ動作終了処理（図１８１４のＳ１５４Ｒ参照）と同一のＳ１６１ＲからＳ１６５Ｒの処理を実行し、その後、設定された球止めモータシナリオに規定されているデータ情報（入賞口ソレノイド７００ｆに対するオン信号の出力情報）に基づいて入賞口ソレノイド７００ｆにオン信号を出力し（Ｓ３６１Ｒ）、本処理を終了する。
【５０６９】
　＜第１２制御例の第１変形例の別例２＞
　次に、図１８２８から図１８３８を参照し、第１２制御例の第１変形例の別例２について説明する。本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、球止めゴム部材８１０を異なる速度で移動させるための制御を追加した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点とで相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【５０７０】
　上述した第１２制御例の第１変形例では、球止めゴム部材８１０を移動させるための駆

動手段となる球止めモータ８８０が入力する電流の向きによって球止めモータ８８０の回転方向（正回転、逆回転）を切り替えることによって、通常位置側に位置する球止めゴム部材８１０を突出位置側へと移動させたり、突出位置側に位置する球止めゴム部材８１０を通常位置側へと移動させたりすることができるように構成していた。しかしながら、球止めゴム部材８１０が移動する速度は常に一定であることから、例えば、右打ち遊技によって発射された遊技球を特定誘導口７００へと入球させることが可能となる移動制御が実行された場合に、右打ち遊技を行うタイミングを遊技者に把握され易くなってしまうという問題があった。これに対して、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、同一内容の移動範囲で球止めゴム部材８１０が移動制御される場合であっても、移動制御される球止めゴム部材８１０の移動速度を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動内容（移動範囲）を把握した遊技者であっても、球止めゴム部材８１０が所定位置に位置するまでの期間や、所定位置に位置している期間を容易に把握し難くなるため、主として左打ち遊技が行われる通常状態において、どのタイミングで右打ち遊技を行うかを選択する楽しみを提供することができる。

【５０７１】

また、球止めゴム部材８１０の移動速度を切り替えることによって、球止めゴム部材８１０の移動に伴って遊技球を入球させることが可能となる特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能となる期間（入球許容期間）の長さも切り替わることになるため、球止めゴム部材８１０に対する１回の移動制御期間中における特定誘導口７００への遊技球の入球上限数を異ならせることができる。

【５０７２】

なお、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、球止めゴム部材８１０の移動制御内容を、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の球止めゴム部材８１０の移動制御内容に対して、球止めＤＣモータＨ（Ｈ出力線８８０ｂ）、及び球止めＤＣモータＬ（Ｌ出力線８８０ｃ）に対する電力供給の間隔を異ならせる制御を追加している点でのみ異ならせており、それ以外の移動制御内容については同一である。よって、球止めゴム部材８１０を移動させるための各種移動制御内容のうち、上述した第１２制御例の第１変形例と同一の内容についてはその説明を省略する。

【５０７３】

まず、図１８２８、及び図１８２９を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される球止めゴム部材８１０の移動制御の流れについて説明をする。図１８２８は、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御の流れを示したタイミングチャートであって、図１８２９は、球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９を参照して実行される球止めゴム部材８１０の移動制御の流れを示したタイミングチャートである。各動作テーブルの詳細な内容については図１８３３、及び図１８３４を参照して後述するが、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５（図１８３３（ａ）参照）と、球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９（図１８３４（ｂ）参照）とは、球止めゴム部材８１０が突出位置に位置する通常状態において実行された移動抽選に当選した場合に、実行される移動制御であって、何れの動作テーブルに対しても突出状態に位置している球止めゴム部材８１０を第１中間位置へと移動させた後に突出状態へと移動させる移動制御が規定されており、球止めゴム部材８１０の移動速度のみを異ならせている。なお、球止めゴム部材８１０が突出状態に位置する通常状態において実行される移動抽選の実行契機（成立する移動条件）については、上述した第１２制御例の第１変形例と同一であるためその説明を省略する。

【５０７４】

図１８２８に示した通り、通常状態において実行される第１特別図柄抽選の結果が外れで、変動パターンとして「外れスーパーリーチ」が決定された第１特別図柄変動が停止表示された場合に実行される移動抽選に当選したことで移動条件が成立した場合には、「１

」が設定されていたモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に「２」が設定される。つまり、球止めゴム部材８１０を移動させるための前回の移動制御が正常に完了したことを示す「１」の値がモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値に設定されている状況で移動条件が成立した場合には、新たな移動制御が行われている状況に対応する「２」の値がモータ動作カウンタ２０３ＲｂＤに設定される。そして、球止めモータ８８０を正回転させるための球止めＤＣモータＨ（Ｈ出力線８８０ｂ）に対して、オン信号とオフ信号が交互に出力される。ここで、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて２ミリ秒（ｍｓ）間隔で実行されるメイン処理の駆動役物処理（図１８３５のＳ２８４Ｒ参照）において、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が出力されるように構成している。そして、１回の出力信号による電力供給が２ミリ秒（ｍｓ）継続される。よって、メイン処理の駆動役物処理（図１８３５のＳ２８４Ｒ参照）において連続して球止めＤＣモータＨ（Ｈ出力線８８０ｂ）にするオン信号が設定、出力された場合には、球止めモータ８８０に対して連続して電力が供給されることになる。この場合、球止めモータ８８０に対して単位時間当たりに供給される電力量が特定量となるため、特定量に対応する速度（４ｍｓ）で球止めモータ８８０が回転される。

【５０７５】

一方で、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて２ミリ秒（ｍｓ）間隔で実行されるメイン処理の駆動役物処理（図１８３５のＳ２８４Ｒ参照）において、球止めモータ８８０に対して電力が供給されるオン信号と、電力が供給されないオフ信号と、が交互に設定、出力された場合には、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０へと電力が供給されている期間（オン信号に対応する期間）が２ミリ秒（ｍｓ）間隔となる。この場合、球止めモータ８８０に対して単位時間当たりに供給される電力量が上述した特定量の半分となるため、特定量の半分に対応する速度（２ｍｓ）で球止めモータ８８０が回転される。このように、本第１２制御例の第１変形例の別例２では、球止めゴム部材８１０を移動させるための駆動手段である球止めモータ８８０に対する電源の供給（オン信号の出力）間隔を異ならせることで、球止めモータ８８０の移動速度が変更されるように構成している。よって、同一の駆動手段を用いて球止めゴム部材８１０を異なる速度で移動させることができるため、球止めゴム部材８１０を移動させるための構成を簡素化することができる。

【５０７６】

なお、球止めゴム部材８１０の移動速度を切替可能な構成として、本第１２制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０が有する構成とは異なる構成を用いても良く、例えば、球止めゴム部材８１０を移動させるための駆動手段として、第１モータと、第１モータよりも高速回転される第２モータとを設け、電力を供給するモータの種別を切り替えることで球止めゴム部材８１０の移動速度を切り替えるように構成しても良い。

【５０７７】

＜第１２制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０における電気的構成について＞

次に、図１８３０から図１８３４を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有する電気的構成について説明をする。本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１２制御例の第１変形例に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部と、ＲＡＭ２０３の一部と、を変更している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

【５０７８】

まず、図１８３０（ａ）を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。図１８３０（ａ）は、ＲＯＭ２０２の構成を模式的に示した図である。図１８３０（ａ）に示した通り、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１２制御例の第１変形例のＲＯＭ２０２（図２（ａ）参照）に対して、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＤに代えてＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＦを設け、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＤに代えて球止めＤＣモータ動作テー

ブル２０２ＲｂＦを設けている点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【５０７９】

ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＦは、通常状態において球止めゴム部材８１０を移動制御させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルであって、球止めゴム部材８１０を移動させるための第１条件（特定種別の特別図柄変動が停止表示された場合、或いは、第１入球口６４へと遊技球がオーバー入賞した場合に成立する条件）が成立した場合に参照される。このＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＦには、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値に対応させて球止めゴム部材８１０の移動制御有無、及び、移動制御種別が規定されている。

【５０８０】

ここで、図１８３１（ａ）を参照して、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＦに規定されている内容について具体的に説明をする。図１８３１（ａ）は、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＦに規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３１（ａ）に示した通り、ＤＣモータ動作抽選テーブル２０２ＲａＦには、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値に応じて、球止めゴム部材８１０の移動制御有無、及び移動制御種別に対応する球止めＤＣモータ動作パターンが規定されている。具体的には、取得したＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値が「０～７４」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「なし」が、「７５～７９」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が、「８０～８４」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が、「８５～８９」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が、「９０～９４」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が、「９５～９７」の範囲に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第５移動制御」が、「９８，９９」の値に対して、球止めＤＣモータ動作パターン「第６移動制御」が、それぞれ規定されている。

【５０８１】

球止めＤＣモータ動作パターン「なし」が選択された場合には、今回の抽選結果（ＤＣモータ動作抽選の結果）が「外れ」となり、今回の抽選によって球止めＤＣモータ８８０を駆動させることが無い。この球止めＤＣモータ動作パターン「なし」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「０～７４」の７５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「なし」が選択される割合は「３／４（７５／１００）」となる。

【５０８２】

球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が選択された場合には、後述する球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５を参照した移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「７５～７９」の５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が選択される割合は「１／２０（５／１００）」となる。球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が選択された場合には、後述する球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ６を参照した移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「８０～８４」の５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が選択される割合は「１／２０（５／１００）」となる。

【５０８３】

球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が選択された場合には、後述する球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ７を参照した移動制御が実行される

。この球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「８５～８９」の５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が選択される割合は「１／２０（５／１００）」となる。球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が選択された場合には、後述する球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ８を参照した移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「９０～９４」の５個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が選択される割合は「１／２０（５／１００）」となる。

【５０８４】

球止めＤＣモータ動作パターン「第５移動制御」が選択された場合には、後述する球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９を参照した移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第５移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「９５～９７」の３個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第５移動制御」が選択される割合は「３／１００」となる。球止めＤＣモータ動作パターン「第６移動制御」が選択された場合には、後述する球止めＤＣモータ第６移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ１０を参照した移動制御が実行される。この球止めＤＣモータ動作パターン「第６移動制御」に対応するＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤの値は「９８，９９」の２個であって、ＤＣモータ乱数カウンタ２０３ＲａＤが取り得る値は「０～９９」の１００個であるため、ＤＣモータ動作抽選が実行された場合において球止めＤＣモータ動作パターン「第６移動制御」が選択される割合は「１／５０（２／１００）」となる。

【５０８５】

図１８３０（ａ）に戻り、説明を続ける。球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＦは、球止めゴム部材８１０を移動させるための動作シナリオが規定されているデータテーブルであって、球止めゴム部材８１０の移動制御が実行される場合に、今回実行される移動制御の種別に対応する動作シナリオが読み出される。ここで、図１８３１（ｂ）を参照して、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＦに規定されている内容について説明をする。図１８３１（ｂ）は、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＦに規定されている内容を模式的に示した図である。本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、電源投入に基づいて立ち上げ処理が実行される場合、遊技状態が移行する場合、通常状態において実行されたＤＣモータ動作抽選に当選した場合に球止めゴム部材８１０の移動条件が成立し球止めゴム部材８１０の移動制御が実行されるように構成している。また、移動条件が成立した契機に応じて異なる制御内容で球止めゴム部材８１０を移動させるように構成している。この球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＦには、移動条件の成立契機に対応した動作シナリオがそれぞれ規定されている。

【５０８６】

具体的には、パチンコ機１０に電源投入した場合に実行される立ち上げ処理（図１８１５参照）によって球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＦ１、右打ち遊技が左打ち遊技よりも遊技者に有利となる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）から右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利となる遊技状態（通常状態）へと移行することによって球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＦ２、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＦ３、時短状態が設定されることに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル

２０２ＲｂＦ４、ＤＣモータ動作パターン「第１移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５、ＤＣモータ動作パターン「第２移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ６、ＤＣモータ動作パターン「第３移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ７、ＤＣモータ動作パターン「第４移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ８、ＤＣモータ動作パターン「第５移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９、ＤＣモータ動作パターン「第６移動制御」が決定されたことに基づいて球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合に選択される球止めＤＣモータ第６移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ１０、の１０種類の動作シナリオが規定されている。

【５０８７】

詳細な説明は、各種動作シナリオの詳細を示す図１８３１（ｂ）を参照して後述するが、球止めＤＣモータを駆動させるための動作シナリオには、球止めＤＣモータ８８０の回転方向（正回転、逆回転）を決定するための出力種別と、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別（オン出力間隔）と、最大動作時間と、移動完了位置と、球止めソレノイド８１０ａへの動作指示情報と、が規定されており、各移動制御動作テーブルには、１の動作シナリオを完了した後に実行される次の動作シナリオが順に規定されている。このように複数の動作シナリオを各移動制御動作テーブル内に規定することで、球止めゴム部材８１０の移動条件が成立した場合において、成立した移動条件の種別に応じた内容の移動制御を実行させ易くすることができる。また、１の動作シナリオに対する移動制御に不具合が発生した場合には次の動作シナリオへと移行することが無いため、次の動作シナリオに基づく移動制御が実行されることを防ぐことができる。

【５０８８】

次に、球止めＤＣモータ動作テーブル２０２ＲｂＦに規定されている上述した１０種類の動作シナリオの詳細な内容について、図１８３２から図１８３４を参照して説明をする。図１８３２（ａ）は、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＦ１に規定されている内容を模式的に示した図である。この球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＦ１は、上述した球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＤ１（図１８０４（ａ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容についてはその説明を省略する。図１８３２（ａ）に示した通り、球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル２０２ＲｂＦ１に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「１」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０８９】

図１８３２（ｂ）は、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＦ２に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３２（ｂ）に示した通り、この球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＦ２は、上述した球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＤ２（図１８０４（ｂ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容につい

てはその説明を省略する。図１８３２（ｂ）に示した通り、球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル２０２ＲｂＦ２に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「１１」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０９０】

図１８３２（ｃ）は、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＦ３に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３２（ｃ）に示した通り、この球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＦ３は、上述した球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＤ３（図１８０４（ｃ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容についてはその説明を省略する。図１８３２（ｃ）に示した通り、球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル２０２ＲｂＦ３に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「２１」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０９１】

図１８３２（ｄ）は、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＦ４に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３２（ｄ）に示した通り、この球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＦ４は、上述した球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＤ４（図１８０４（ｄ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容についてはその説明を省略する。図１８３２（ｄ）に示した通り、球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル２０２ＲｂＦ４に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「３１」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０９２】

図１８３３（ａ）は、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３３（ａ）に示した通り、この球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５は、上述した球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ５（図１８０５（ａ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容についてはその説明を省略する。図１８３３（ａ）に示した通り、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「４１」、および「４２」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０９３】

図１８３３（ｂ）は、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ６に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３３（ｂ）に示した通り、この球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ６は、上述した球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ６（図１８０５（ｂ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容についてはその説明を省略する。図１８３３（ｂ）に示した通り、球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ６に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「５１」、および「５２」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０９４】

図１８３３（ｃ）は、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ７に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３３（ｃ）に示した通り、この球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ７は、上述した球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ７（図１８０５（ｃ）参照）に対して、球止めＤＣモータ８８０の回転速度（球止めゴム部材８１０の移動速度）を決定するための出力種別を追加して規定している点で相違しており、それ以外の規定内容は同一である。同一の規定内容についてはその説明を省略する。図１８３３（ｃ）に示した通り、球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ７に規定されている各種球止めモータシナリオのうち、球止めゴム部材８１０を移動させるためのシナリオである球止めモータシナリオ「６１」、および「６２」に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている。つまり、図１８２８に示した通り、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が４ミリ秒（４ｍｓ）毎に出力されることで、２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される場合の半分の速度で球止めモータ８８０を回転させる出力種別が規定されている。

【５０９５】

同様に図１８３４（ａ）は、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ８に規定されている内容を模式的に示した図である。図１８３４（ａ）に示した通り、球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ８には、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル２０２ＲｂＤ８（図１８０５（ｄ）参照）に対して、球止めモータ速度「２」が規定されている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については説明を省略する。

【５０９６】

図１８３４（ｂ）は、球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９に規定されている内容を模式的に示した図である。球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９は、上述した球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５（図１８３３（ａ）参照）に対して、球止めモータ８８０への電力供給に関する出力信号が２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される内容が規定されている点で相違し、それ以外の内容は同一である。つまり、球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ９を参照して球止めゴム部材８１０の移動制御が実行された場合には、球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ５（図１８３３（ａ）参照）を参照して球止めゴム部材８１０の移動制御が実行された場合に対して、移動内容が同一であって、移動速度が２倍の移動制御が実行される。

【５０９７】

図１８３４（ｃ）は、球止めＤＣモータ第６移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ１０に規定されている内容を模式的に示した図である。球止めＤＣモータ第６移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ１０は、上述した球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル２０２ＲｂＦ６（図１８３３（ｂ）参照）に対して、球止めモータ８８０への電力供給に関する出

力信号が２ミリ秒（２ｍｓ）毎に出力される内容が規定されている点で相違し、それ以外の内容は同一である。

【５０９８】

＜第１２制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理について＞

次に、図１８３５から図１８３８を参照して、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１２制御例の第１変形例の別例２では、上述した第１２制御例の第１変形例に対して、駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）に代えて、駆動役物処理（図１８３５のＳ２８４Ｒ参照）を、実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、その説明を省略する。

【５０９９】

まず、図１８３５を参照して、駆動役物処理（Ｓ２８４Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８３５は、駆動役物処理（Ｓ２８４Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。図１８３５に示した通り、駆動役物処理（Ｓ２８４Ｒ）では、上述した駆動役物処理（図１８１１のＳ１３４Ｒ参照）に対して、モータ動作カウンタ２０３ＲｂＤの値が０であると判別した場合に（Ｓ１４４Ｒ：Ｙｅｓ）、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ２８１Ｒ）を実行する点と、Ｓ１５１Ｒの処理を終えた後に、球止めＤＣモータ速度調整処理（Ｓ２８２Ｒ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５１００】

次に、図１８３６を参照して、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ２８１Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８３６は、球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ２８１Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この球止めＤＣモータ初期動作処理（Ｓ２８１Ｒ）では、上述した第１変形例の球止めＤＣモータ初期動作処理（図１８１２のＳ１４５Ｒ）に対して、モータ回転数カウンタ２０３ＲａＦの値を０に設定する処理（Ｓ４３１Ｒ）がＳ１９１Ｒの処理を終えた後に実行するように構成している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【５１０１】

次に、図１８３７を参照して、球止めＤＣモータ速度調整処理（Ｓ２８２Ｒ）の処理内容について説明をする。図１８３７は、球止めＤＣモータ速度調整処理（Ｓ２８２Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この球止めＤＣモータ速度調整処理（Ｓ２８２Ｒ）では、設定されている動作テーブルに規定されている内容（モータ速度の種別）に応じて、球止めモータ８８０へと出力する電気信号（電力）の種別、及び出力タイミングを決定し、決定された出力タイミングで電気信号（電力）を出力する処理が実行される。

【５１０２】

具体的には、球止めＤＣモータ速度調整処理（Ｓ２８２Ｒ）が実行されると、まず、現在設定されている動作テーブルの種別を読み出し、読み出した動作テーブルに規定されている球止めモータ速度が４ｍｓであるかを判別し（Ｓ３８１Ｒ）、４ｍｓでは無い（２ｍｓである）と判別した場合は（Ｓ３８１Ｒ：Ｎｏ）、読み出した動作テーブルに規定されている球止めＤＣモータＨの値を出力し（Ｓ３８６Ｒ）、読み出した動作テーブルに規定されている球止めＤＣモータＬの値を出力し（Ｓ３８７Ｒ）、モータ回転数カウンタ２０３ＲａＦの値を０に設定し（Ｓ３８８Ｒ）、本処理を終了する。

【５１０３】

一方、Ｓ３８１Ｒの処理において、４ｍｓであると判別した場合は（Ｓ３８１Ｒ：Ｙｅｓ）、モータ回転数カウンタ２０３ＲａＦの値が１以上であるかを判別し（Ｓ３８２Ｒ）、１以上であると判別した場合は（Ｓ３８２Ｒ：Ｙｅｓ）、上述したＳ３８６Ｒに移行し、１以上では無い（０である）と判別した場合は、読み出した動作テーブルに規定されている球止めＤＣモータＨの値を出力し（Ｓ３８６Ｒ）、読み出した動作テーブルに規定さ

れている球止めＤＣモータＬの値を出力し（Ｓ３８７Ｒ）、モータ回転数カウンタ２０３ＲａＦの値を０に設定し（Ｓ３８８Ｒ）、本処理を終了する。次に、図１８３８を参照して、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ２８３Ｒ）の内容について説明をする。図１８３８は、球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ２８３Ｒ）の処理内容を示したフローチャートである。この球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ２８３Ｒ）は、駆動役物処理（図１８３５のＳ２８４Ｒ参照）において異常が発生したと判別した場合に実行される処理であって、球止めゴム部材８１０の移動制御に関わる各種要素を初期状態（初期値）に強制的に設定するための異常対応処理が実行される。具体的には、上述した第１２制御例の第１変形例における球止めＤＣモータ動作終了処理（Ｓ１５４Ｒ参照）と同一の処理に加え、モータ回転数カウンタ２０３ＲａＦの値を０に設定する処理（Ｓ４４１Ｒ）を実行し、本処理を終了する。

【５１０４】

以上、説明をした通り、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、同一内容の移動範囲で球止めゴム部材８１０が移動制御される場合であっても、移動制御される球止めゴム部材８１０の移動速度を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動内容（移動範囲）を把握した遊技者であっても、球止めゴム部材８１０が所定位置に位置するまでの期間や、所定位置に位置している期間を容易に把握し難くなるため、主として左打ち遊技が行われる通常状態において、どのタイミングで右打ち遊技を行うかを選択する楽しみを提供することができる。

【５１０５】

また、球止めゴム部材８１０の移動速度を切り替えることによって、球止めゴム部材８１０の移動に伴って遊技球を入球させることが可能となる特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能となる期間（入球許容期間）の長さも切り替わることになるため、球止めゴム部材８１０に対する１回の移動制御期間中における特定誘導口７００への遊技球の入球上限数を異ならせることができる。

【５１０６】

なお、本第１２制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０では、上述した第１２制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０、即ち、球止めゴム部材８１０の移動に伴って特定誘導口７００へと遊技球を入球させることが可能な開状態へと蓋部材７００ａを変位させることが可能な構成に、球止めゴム部材８１０の移動速度を変化させる構成を追加しているが、これに限ること無く、上述した第１２制御例の第１変形例の別例１の構成、即ち、蓋部材７００ａを変位させるための変位制御を有する構成に対して、球止めゴム部材８１０の移動速度を変化させる構成を追加するように構成しても良い。また、蓋部材７００ａを削除し、球止めゴム部材８１０の移動速度を変化させるだけで、特定誘導口７００へと遊技球が入球し易い第１移動制御と、その第１移動制御よりも遊技球が特定誘導口７００へと入球し難い第２移動制御と、を少なくとも含む移動制御を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、球止めゴム部材８１０の移動内容に応じてのみ特定誘導口７００への遊技球の入球のし易さを異ならせることができる。上述した第１２制御例の第１変形例、及び各別例の何れかでは、右打ち遊技によって発射された遊技球が衝突し得る球止めゴム部材の位置を、通常位置から突出位置へと移動制御可能に構成しており、球止めゴム部材が通常位置に位置している場合には、球止めゴム部材に衝突した遊技球が右側領域を流下し得るように構成し、球止めゴム部材が突出位置に位置している場合には、球止めゴム部材に衝突した遊技球が右側領域を流下すること無く、左側領域を流下するように構成している。さらに、設定されている遊技状態が通常状態である場合には球止めゴム部材が突出位置に位置し、時短状態である場合には球止めゴム部材が通常位置に位置するように構成している。このように構成することで、時短状態において右打ち遊技が実行された場合（適正な遊技方法で遊技が行われた場合）には発射された遊技球が右側領域を流下し易くなり、通常状態において右打ち遊技が実行された場合（不適正な遊技方法で遊技が行われた場合）には発射された遊技球が右側領域を流下すること無く左側領

域を流下させることができる。また、球止めゴム部材の位置を通常位置から突出位置へと移動制御可能に構成しており、球止めゴム部材が移動している最中においても、遊技者が発射遊技を実行可能に構成している。つまり、通常位置にも突出位置にも位置していない球止めゴム部材に遊技球が衝突し得るように構成している。そして、移動中の球止めゴム部材に遊技球が衝突した場合であっても、衝突した遊技球が滞留してしまうことを抑制可能に構成している。このように構成することで、球止めゴム部材の移動条件が成立し、球止めゴム部材が移動制御されている状況であっても遊技者に継続して発射遊技を行わせることができる。加えて、通常位置と突出位置との間の途中位置に球止めゴム部材が位置している状態で遊技球が球止めゴム部材に衝突した場合における衝突した遊技球の流下方向を状況に応じて異ならせるように構成している。具体的には、突出位置から通常位置に向けて移動している球止めゴム部材に衝突した遊技球のほうが、通常位置から突出位置に向けて移動している球止めゴム部材に衝突した遊技球よりも、遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。このように、移動中の球止めゴム部材に遊技球を衝突させた場合であっても、その衝突した遊技球によって特典を獲得することができるため、球止めゴム部材が移動するタイミングを図って遊技球を発射させるといった斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。なお、球止めゴム部材の位置を通常位置から突出位置へと移動させるのに要する期間（移動期間）の長さが、球止めゴム部材の移動が開始されたことを把握した後に実行された発射遊技によって発射された遊技球が球止めゴム部材に衝突するまでの期間よりも長くなるように構成してもよい。つまり、球止めゴム部材の移動制御が開始されたことを把握した遊技者による発射遊技によって、移動中の球止めゴム部材へと遊技球を衝突させることができるように構成してもよい。このように構成することで、移動中の球止めゴム部材へと遊技球を衝突させることを目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。またこれに代えて、球止めゴム部材の位置を通常位置から突出位置へと移動させるのに要する期間（移動期間）の長さが、球止めゴム部材の移動が開始されたことを把握した後に実行された発射遊技によって発射された遊技球が球止めゴム部材に衝突するまでの期間よりも短くなるように構成しても良い。このように構成することで、移動中の球止めゴム部材に遊技球を衝突させるためには、球止めゴム部材の移動制御が開始されるタイミングを図って、球止めゴム部材が移動するよりも前に球止めゴム部材に遊技球を衝突させる発射遊技を行う必要があるため、遊技者に対して積極的に発射遊技を行わせることができる。さらに、パチンコ機１０では、複数の面に遊技球が衝突し得るように球止めゴム部材が形成されており、具体的には、基本的に遊技球が衝突することになる通常衝突面と、所定条件が成立した場合に遊技球が衝突することになる誘導衝突面と、を少なくとも有する形状で形成されている。そして、球止めゴム部材の通常衝突面に衝突した遊技球よりも、球止めゴム部材の誘導衝突面に衝突した遊技球のほうが、特典を獲得し易くなるように構成している。また、球止めゴム部材が通常位置又は突出位置に位置している場合は必ず通常衝突面に遊技球が衝突し、球止めゴム部材が移動している状況下において通常衝突面とは異なる誘導衝突面に遊技球が衝突し得るように構成している。つまり、球止めゴム部材が移動している最中において、球止めゴム部材の移動方向や衝突面に応じて衝突した遊技球による特典の付与度合いを異ならせることができるように構成している。このように構成することで、球止めゴム部材の移動内容について、遊技者により興味を持たせることができる。また、球止めゴム部材が通常位置から突出位置に向けて移動するのに要する突出動作期間の長さと、球止めゴム部材が突出位置から通常位置に向けて移動するのに要する通常動作期間の長さと、が異なるように構成している。このように構成することで、一方向における球止めゴム部材の移動時間に基づいて他方向における球止めゴム部材の移動時間を予測させ難くすることができる。さらに、遊技盤１３に形成される遊技領域の右側領域の上流側から順に普通図柄始動口（スルーゲート）６７、電動役物６４０ａを有する第２入球口６４０、可変入賞装置６５、一般入賞口６３ｂが設けられており、電サポ状態中に右側領域を流下する遊技球や当たり遊技状態中に右側領域を流下する遊技球よりも、通常状態（非電サポ状態）中に右側領域を流下する遊技球のほうが、一般入賞口６３ｂへと入賞し易くなるように構成している。そして、遊技の状況が切り替

わる場合の一部において球止めゴム部材の位置を移動制御可能な構成に加え、通常状態において所定の移動条件が成立した場合にも、球止めゴム部材の位置を移動制御可能に構成している。具体的には、通常状態において実行される第１特別図柄変動の結果を示すための特図１変動演出の演出態様として、スーパーリーチ外れに対応する演出態様が決定された場合の一部において、当該特図１変動演出の演出結果が表示された後に球止めゴム部材の移動制御が実行されるように構成している。また、遊技盤１３に形成される遊技領域の左側領域に設けられた第１入球口６４へと遊技球が入賞した場合に獲得可能な第１特別図柄抽選の実行権利（特図１保留）の記憶数が上限数（４個）に到達している状況において第１入球口６４へと遊技球が入球した場合（オーバーフロー入賞した場合）の一部においても球止めゴム部材の移動制御が実行されるように構成している。さらに、通常状態において実行される球止めゴム部材の移動制御の種別として、突出位置に位置している球止めゴム部材を通常位置まで移動させた後に突出位置へと移動させる第１移動制御と、突出位置に位置している球止めゴム部材を途中位置まで移動させた後に突出位置へと移動させる第２移動制御と、突出位置に位置している球止めゴム部材を途中位置に到達しない程度移動させた後に突出位置へと移動させる第３移動制御と、を少なくとも実行可能に構成している。そして、球止めゴム部材の移動制御種別に応じて、移動中の球止めゴム部材に衝突した遊技球が右側領域を流下する可能性を異ならせている。加えて、通常状態において成立し得る球止めゴム部材の移動条件が成立した場合に、移動条件が成立したことを球止めゴム部材の移動制御が実行されるよりも前に遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、主として左打ち遊技が行われている通常状態において、球止めゴム部材が移動するよりも前に球止めゴム部材と衝突し得る発射強度で遊技球を発射することが可能となり、移動中の球止めゴム部材に遊技球を衝突させ易くすることができる。また、球止めゴム部材の遊技球が衝突し得る衝突面として通常衝突面と、誘導衝突面とを有する形状で球止めゴム部材が形成されており、移動中の球止めゴム部材が所定条件を満たした場合に誘導衝突面と遊技球とが衝突し得るように構成している。そして、移動中の球止めゴム部材の通常衝突面に衝突した遊技球よりも、移動中の球止めゴム部材の誘導衝突面に衝突した遊技球のほうが右側領域を流下し易くなるように構成している。このように構成することで、移動制御されている球止めゴム部材の位置だけでなく、衝突面の種別についても遊技者に興味を持たせながら球止めゴム部材に遊技球を衝突させる遊技を行わせることができる。

【５１０７】

以下、各実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１８３９から図１８４８を参照し、第１実施形態として、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０を用いて一実施形態について説明する。

【５１０８】

図１８３９は、第１実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１８４０は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図１８４１は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１８４２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１８４３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１８４４は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１８４５は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図１８４６は、正面枠Ｈ１４の分解斜視正面図であり、図１８４７は、正面枠Ｈ１４の分解斜視背面図である。なお、図１８４４では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【５１０９】

また、以下の説明では、図１８３９に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１８３

９に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１８３９参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【５１１０】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【５１１１】

図１８３９～図１８４７に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【５１１２】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図１８３９参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【５１１３】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【５１１４】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【５１１５】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【５１１６】

また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【５１１７】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１８４２参照）。

【５１１８】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図１８４４及び図１８４５参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【５１１９】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【５１２０】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図１８４４参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図１８４４参照）を主に備えて形成される。

【５１２１】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図１８４３参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【５１２２】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

【５１２３】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【５１２４】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。

【５１２５】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【５１２６】
皿通路形成部材Ｈ１６０は、図１８４４に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【５１２７】
なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図１８４４に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図１８４３に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【５１２８】
正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【５１２９】
また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図１８４６及び図１８４７に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【５１３０】
詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図１８４５参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【５１３１】
また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有するガラスユニットＨ１６が配設される（図１８３９参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【５１３２】
ガラスユニットＨ１６は、図１８３９及び図１８４３に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。
【５１３３】
なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。
【５１３４】
また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。
【５１３５】
正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図１８３９に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。
【５１３６】
また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。
【５１３７】
なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。
【５１３８】
上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２

７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【５１３９】

窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図１８３９に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【５１４０】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図１８４０参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図１８４４参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。

【５１４１】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【５１４２】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【５１４３】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【５１４４】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。

【５１４５】

この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部材Ｈ１８１が配設される。ボタン部材Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図１８４４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【５１４６】

なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【５１４７】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図１８４６参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【５１４８】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【５１４９】

機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【５１５０】

機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【５１５１】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【５１５２】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【５１５３】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射球送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。

【５１５４】

下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５

１が配設される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【５１５５】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【５１５６】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図１８４６参照）。

【５１５７】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図１８４４参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図１８４４参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【５１５８】

ファール球通路部Ｈ１４５（図１８４６参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【５１５９】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図１８４７に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図１８４６参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【５１６０】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【５１６１】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【５１６２】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【５１６３】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図１８４４参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【５１６４】

また、図１８４４に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【５１６５】

図１８４４に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。

【５１６６】

ベース板Ｈ６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【５１６７】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【５１６８】

遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図１８３９参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図１８４４を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【５１６９】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図１８３９参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ

１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【５１７０】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図１８４４の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。

【５１７１】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【５１７２】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【５１７３】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【５１７４】

外レールＨ６２の先端部（図１８４４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【５１７５】

遊技領域の正面視左側下部（図１８４４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【５１７６】

また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【５１７７】

尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たり

か否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【５１７８】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【５１７９】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【５１８０】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【５１８１】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【５１８２】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【５１８３】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３

７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【５１８４】

なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。

【５１８５】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１８４８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【５１８６】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【５１８７】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【５１８８】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【５１８９】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変

中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【５１９０】
なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。
【５１９１】
スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【５１９２】
球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。
【５１９３】
また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。
【５１９４】
可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。
【５１９５】
一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。
【５１９６】
また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出さ

れる賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【５１９７】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【５１９８】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【５１９９】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【５２００】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【５２０１】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【５２０２】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【５２０３】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入

賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【５２０４】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【５２０５】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【５２０６】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図１８４４参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【５２０７】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【５２０８】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【５２０９】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【５２１０】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【５２１１】

また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【５２１２】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【５２１３】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【５２１４】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【５２１５】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。

【５２１６】

図１８４０に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【５２１７】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【５２１８】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【５２１９】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【５２２０】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１８４８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射装置Ｈ１１７ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【５２２１】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図１８４８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【５２２２】

次に、図１８４８を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図１８４８は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【５２２３】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３

と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【５２２４】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【５２２５】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５２２６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【５２２７】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【５２２８】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【５２２９】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理

を実行する。
【５２３０】
なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０の操作ボタン部材Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。
【５２３１】
払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。
【５２３２】
払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【５２３３】
払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。
【５２３４】
発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。
【５２３５】
球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。
【５２３６】
音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３

とを有している。
【５２３７】
音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部材Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。
【５２３８】
なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。
【５２３９】
音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。
【５２４０】
また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部材Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部材Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。
【５２４１】
さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。
【５２４２】
なお、図１８４８では、操作ユニットＨ１８０の操作ボタン部材Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。
【５２４３】
また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。
【５２４４】
表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制

御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【５２４５】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【５２４６】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１８４８参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【５２４７】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【５２４８】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１８４８参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【５２４９】

次いで、図１８４９から図１９０９を参照し、第２実施形態をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｋ１０を用いて説明する。図１８４９は、第２実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０の正面図であり、図１８５０はパチンコ機Ｋ１０の遊技盤Ｋ１３の正面図である。

【５２５０】
なお、以下の説明では、図１８４９に示す状態のパチンコ機Ｋ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１８４９に示す状態のパチンコ機Ｋ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１８５０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｋ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【５２５１】
なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。また、符号について、第１実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０が本実施形態ではパチンコ機Ｋ１０とされているように、共通の機能を有するものに対して類似の符号が設定されている。
【５２５２】
即ち、本実施形態では、パチンコ機Ｋ１０は、少なくとも、正面枠Ｋ１４（第１実施形態の正面枠Ｈ１４に相当）と、ベース板Ｋ６０（第１実施形態のベース板Ｈ６０に相当）と、内レールＫ６１（第１実施形態の内レールＨ６１に相当）と、外レールＫ６２（第１実施形態の外レールＨ６２に相当）と、一般入賞口Ｋ６３（第１実施形態の一般入賞口Ｈ６３に相当）と、第１入賞口Ｋ６４（第１実施形態の第１入賞口Ｈ６４に相当）と、第２入賞口Ｋ６４０（第１実施形態の第２入賞口Ｈ６４０に相当）と、電動役物Ｋ６４０ａ（第１実施形態の電動役物Ｈ６４０ａに相当）と、第１可変入賞装置Ｋ６５（第１実施形態の可変入賞装置Ｈ６５に相当）と、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（第１実施形態の特定入賞口Ｈ６５ａに相当）と、スルーゲートＫ６７（第１実施形態のスルーゲートＨ６７に相当）と、戻り球防止部材Ｋ６８（第１実施形態の戻り球防止部材Ｈ６８に相当）と、返しゴムＫ６９（第１実施形態の返しゴムＨ６９に相当）と、アウト口Ｋ７１（第１実施形態のアウト口Ｈ７１に相当）と、を備える。
【５２５３】
更に、本実施形態では、パチンコ機Ｋ１０は、少なくとも、外縁部材Ｋ７３（第１実施形態の外縁部材Ｈ７３に相当）と、可変表示装置ユニットＫ８０（第１実施形態の可変表示装置ユニットＨ８０に相当）と、第３図柄表示装置Ｋ８１（第１実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１に相当）と、センターフレームＫ８６（第１実施形態のセンターフレームＨ８６に相当）と、を備える。
【５２５４】
図１８５０に示すように、遊技盤Ｋ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｋ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＫＷＦの他、レールＫ６１，Ｋ６２、一般入賞口Ｋ６３、第１入賞口Ｋ６４、第２入賞口Ｋ６４０、第１可変入賞装置Ｋ６５、第２可変入賞装置Ｋ６５０、スルーゲートＫ６７、可変表示装置ユニットＫ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２（図１８４９参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。
【５２５５】
ベース板Ｋ６０は、木製の板部材から形成される。一般入賞口Ｋ６３、第１入賞口Ｋ６４、第２入賞口Ｋ６４０、可変表示装置ユニットＫ８０は、ルータ加工によってベース板Ｋ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｋ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｋ６０を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板Ｋ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。
【５２５６】
遊技盤Ｋ１３の正面中央部分は、正面枠Ｋ１４に配設されるガラスユニットＨ１６（図１８４９参照）を通じて内枠Ｈ１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図１８５０を参照して、遊技盤Ｋ１３の構成について説明する。
【５２５７】

遊技盤Ｋ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＫ６２が植立され、その外レールＫ６２の内側位置には外レールＫ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＫ６１が植立される。この内レールＫ６１と外レールＫ６２とにより遊技盤Ｋ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｋ１３とガラスユニットＨ１６（図１８４９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ｋ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｋ１３の正面であって２本のレールＫ６１，Ｋ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｋ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【５２５８】

２本のレールＫ６１，Ｋ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図１８４８参照）から発射された球を遊技盤Ｋ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レールＫ６１の先端部分（図１８５０の左上部）には戻り球防止部材Ｋ６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ｋ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レールＫ６２の先端部（図１８５０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＫ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＫ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【５２５９】

遊技領域の正面視左側下部（図１８５０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの機能は第１実施形態において説明したので、ここでは説明を省略する。

【５２６０】

尚、本パチンコ機Ｋ１０では、第１入賞口Ｋ６４及び第２入賞口Ｋ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｋ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【５２６１】

本パチンコ機Ｋ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｋ６４０に付随する電動役物Ｋ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｋ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【５２６２】

電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｋ６０の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｋ６４０へ入球可能となり、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板がベース板Ｋ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球を第２入賞口Ｋ６４０まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｋ６４０に入球し難くなるように構成される。

【５２６３】

なお、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ｋ６４０ａの下方に第２入賞口Ｋ６４０が配置され、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動

役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｋ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｋ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｋ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。

【５２６４】

また、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｋ６４０に案内され易く、電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｋ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｋ６４０に入球し難くなるように構成することができる。

【５２６５】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｋ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板Ｋ６０の窓部の後方）に、可変表示装置ユニットＫ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＫ８０には、第１入賞口Ｋ６４及び第２入賞口Ｋ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｋ８１と、スルーゲートＫ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板Ｋ６０には、第３図柄表示装置Ｋ８１を正面視で囲むようにして、センターフレームＫ８６が配設されている。

【５２６６】

第３図柄表示装置Ｋ８１は９インチサイズから１９インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１８４８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｋ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｋ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｋ８１を構成するようにしても良い。

【５２６７】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＫ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｋ１０では、球がスルーゲートＫ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【５２６８】

パチンコ機Ｋ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｋ６４０に付随された電動役物Ｋ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【５２６９】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選におい

て当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｋ６４０の電動役物Ｋ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【５２７０】

なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｋ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｋ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【５２７１】

スルーゲートＫ６７は、可変表示装置ユニットＫ８０の右側の領域において遊技盤Ｋ１３に組み付けられ、遊技盤Ｋ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＫ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【５２７２】

球のスルーゲートＫ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｋ８１の下方に左右対称に配設されている。

【５２７３】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｋ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｋ８１の一部で行うようにしても良い。

【５２７４】

また、スルーゲートＫ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＫ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。

【５２７５】

また、スルーゲートＫ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＫ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＫ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【５２７６】

可変表示装置ユニットＫ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｋ６４が配設されている。この第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｋ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【５２７７】

一方、スルーゲートＫ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｋ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｋ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１８４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。なお、第２入賞口Ｋ６４０の配

置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｋ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｋ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【５２７８】

また、第１入賞口Ｋ６４および第２入賞口Ｋ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。

【５２７９】

第２入賞口Ｋ６４０には電動役物Ｋ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｋ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｋ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＫ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｋ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【５２８０】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｋ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【５２８１】

ここで、第１入賞口Ｋ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｋ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｋ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｋ６４は、第２入賞口Ｋ６４０にあるような電動役物Ｋ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【５２８２】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｋ６４０に付随する電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｋ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ｋ６４０ａのない第１入賞口Ｋ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＫ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｋ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【５２８３】

一方、時短中は、スルーゲートＫ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｋ６４０に付随する電動役物Ｋ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｋ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｋ６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＫ６７を通過させて電動役物Ｋ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｋ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【５２８４】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０とは異なり、遊技盤Ｋ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｋ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｋ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わし

さを取り去ることができる。
【５２８５】
一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｋ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＫ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｋ１０は、パチンコ機Ｋ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。
【５２８６】
第１入賞口Ｋ６４の右方には第２可変入賞装置Ｋ６５０（図１８５０参照）が配設されており、その下流側位置に第２特定入賞口Ｋ６５０ａが設けられている。パチンコ機Ｋ１０においては、第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｋ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第２特定入賞口Ｋ６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【５２８７】
この第２特定入賞口Ｋ６５０ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第２特定入賞口Ｋ６５０ａが所定時間開放される。この第２特定入賞口Ｋ６５０ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【５２８８】
抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｋ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は３回とされ、第２入賞口Ｋ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、第２特定入賞口Ｋ６５０ａよりも上流側に配置される第１特定入賞口Ｋ６５ａが所定時間開放され、その第１特定入賞口Ｋ６５ａの開放中に、球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ内へ入賞し、その特定入賞口Ｋ６５ａの下流側の特定領域Ｋ６５ｃを通過することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。
【５２８９】
このように、本パチンコ機Ｋ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｋ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。
【５２９０】
また、特定入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６５０ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｋ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｋ６４の下方右側や、第１入賞口Ｋ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＫ８０の左方または右方や、上方でも良い。
【５２９１】
遊技盤Ｋ１３には、アウトロＫ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｋ６３，Ｋ６４，Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａにも入賞しなかった

球は、アウト口Ｋ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。
【５２９２】
遊技盤Ｋ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。
【５２９３】
なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図１８４８参照）には、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１や駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ，ＫＭＴ５１，ＫＭＴ６１，ＫＭＴ７１，ＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２等が含まれる。
【５２９４】
なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８（図１８４８参照）には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｋ６４０の電動役物Ｋ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＫ２４７及び駆動ソレノイドＫ２５３等）を含む構成としても良い。
【５２９５】
また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図１８４８参照）には、検出センサＫ４１３，Ｋ４１８，Ｋ５５６ａ，Ｋ５５６ｂ，Ｋ５５６ｃ，Ｋ５６５，Ｋ７１１ｅ，Ｋ７１６，Ｋ８５８等が含まれる。
【５２９６】
次いで、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＫ３００の構造について説明する。図１８５１は、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＡ２００の分解正面斜視図である。なお、図１８５１の説明においては、図１８５０を適宜参照する。
【５２９７】
動作ユニットＫ３００は、遊技盤Ｋ１３の背面側に配置され、各種発光手段や、各種動作ユニットが内部に配設されているが、詳細は後述する。動作ユニットＫ３００の支持板部Ｋ３１３が遊技盤Ｋ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｋ１３のベース板Ｋ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｋ１３と動作ユニットＫ３００とが一体的に固定され、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＫ３００の全体としての剛性の向上が図られている。
【５２９８】
ベース板Ｋ６０は、光透過性の樹脂材料から板状に形成されており、正面側からベース板Ｋ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板Ｋ６０の形状や配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。
【５２９９】
図１８５２は、遊技盤Ｋ１３の分解正面斜視図である。図１８５２では、入賞ユニットＫ２００から化粧カバーＫ２２０が分解された状態が図示されている。また、図１８５０と同様に球案内用の釘の図示が省略されると共に、それと加えて風車ＫＷＦ（図１８５０参照）の図示も省略されている。
【５３００】
図１８５３は、入賞ユニットＫ２００の分解正面斜視図であり、図１８５４は、入賞ユニットＫ２００の分解背面斜視図である。図１８５３及び図１８５４に図示されるように、入賞ユニットＫ２００は、ベース板Ｋ６０の前面に締結固定されるベース部材Ｋ２０１と、そのベース部材Ｋ２０１の正面側に配置されベース部材Ｋ２０１と共に球の流下経路を構成する化粧カバーＫ２２０と、ベース部材Ｋ２０１の背面側から進退動作する電動役物Ｋ６４０ａを有する第１電動役物Ｋ２４０と、その第１電動役物Ｋ２４０よりも下側においてベース部材Ｋ２０１の背面側に配設され、ベース部材Ｋ２０１の背面側から進退動作する可動板Ｋ２５１を有する第２可変入賞装置Ｋ６５０としての第２電動役物Ｋ２５０と、を備える。
【５３０１】

ベース部材Ｋ２０１は、背面側に突条状に形成される突条縁部の内側において光拡散形状が形成される板状本体Ｋ２０２と、その板状本体Ｋ２０２に穿設される案内開口Ｋ２０３と、案内開口Ｋ２０３の正面側を流下する球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突起Ｋ２０４と、案内開口Ｋ２０３よりも下側において板状本体Ｋ２０２に穿設される案内開口Ｋ２０５と、その案内開口Ｋ２０５の下縁に沿って正面側に突設される突条部Ｋ２０６と、案内開口Ｋ２０５の上側において板上本体Ｋ２０２に凹設される複数の減速凹部Ｋ２０７と、案内開口Ｋ２０３よりも下側であり案内開口Ｋ２０５よりも上側の位置において左右方向に長尺の突条状に形成される長尺突条Ｋ２０８と、案内開口Ｋ２０５の上縁に沿って背面側に延設される延設部Ｋ２０９と、案内開口Ｋ２０５よりも下側において球を背面側へ案内可能に形成される複数の球案内部Ｋ２１０と、板状本体Ｋ２０２の光拡散形状が形成されている箇所に光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ｋ２１２を有しており板状本体Ｋ２０２の背面側に締結固定される電飾基板Ｋ２１１と、を備える。

【５３０２】

化粧カバーＫ２２０は、ベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２と共に球の流下経路の前後を区画する板状本体Ｋ２２１と、その板状本体Ｋ２２１から背面側へ延設され球の流下経路を形成する延設形成部Ｋ２２２と、その延設形成部Ｋ２２２で縁取られる領域の内側において板状本体Ｋ２２１から背面側に突設形成され流下経路を分岐させる分岐形成部Ｋ２２３と、延設形成部Ｋ２２２で縁取られる領域の内側において板状本体Ｋ２２１から背面側に突設形成されベース部材Ｋ２０１の案内開口Ｋ２０３へ向けて球を案内する傾斜面が後面に形成される傾斜形成部Ｋ２２４と、ベース部材Ｋ２０１の減速凹部Ｋ２０７の前方位置に対応して板状本体Ｋ２２１から背面側に突設形成される複数の減速突起Ｋ２２５と、延設形成部Ｋ２２２で縁取られる領域よりも下側の箇所に光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ｋ２２８を有しており延設形成部Ｋ２２２の延設先端と略面一を形成することで板状本体Ｋ２２１と十分な距離を開けて化粧カバーＫ２２０に締結固定される電飾基板Ｋ２２７と、を備える。

【５３０３】

第１電動役物Ｋ２４０は、第２入賞口Ｋ６４０と、案内開口Ｋ２０３を通り前方に配置される張出状態（開放状態）において球を第２入賞口Ｋ６４０へ向けて案内可能な電動役物Ｋ６４０ａと、その電動役物Ｋ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＫ２４７が内部に配設され電動役物Ｋ６４０ａを下側から支える支持箱部材Ｋ２４６と、電動役物Ｋ６４０ａが前後方向に変位できるように電動役物Ｋ６４０ａの上面を案内すると共に第２入賞口Ｋ６４０への経路の天井部を形成する上カバー部材Ｋ２４８と、を備える。

【５３０４】

電動役物Ｋ６４０ａは、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、左方へ向けて下降傾斜する第１形成面Ｋ２４１と、その第１形成面Ｋ２４１の下流側端部に連設され後方へ向けて下降傾斜する第２形成面Ｋ２４２と、その第２形成面Ｋ２４２における第１形成面Ｋ２４１に対する左右方向逆側（左側）において左前部を頂点として右方および後方へ向けて下降傾斜する第３形成面Ｋ２４３と、を備える。

【５３０５】

第２電動役物Ｋ２５０は、案内開口Ｋ２０５を通り前後方向に進退動作可能な可動板Ｋ２５１と、その可動板Ｋ２５１を駆動させる駆動ソレノイドＫ２５３が内部に配設され可動板Ｋ２５１を下側から支える支持箱部材Ｋ２５２と、を備える。

【５３０６】

可動板Ｋ２５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイドＫ２５３が非励磁の状態において前方側に張り出す張出状態（閉鎖状態）では、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球が防止され、駆動ソレノイドＫ２５３が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）では、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球が許容される。

【５３０７】

可動板Ｋ２５１の張出状態では、可動板Ｋ２５１を傾倒させる方向に球の重みが作用し

た場合に、突条部Ｋ２０６が可動板Ｋ２５１の下面と当接することで、その傾倒が防止される。

【５３０８】

更に、可動板Ｋ２５１の後端側上方には延設部Ｋ２０９が配設されているので、延設部Ｋ２０９が可動板Ｋ２５１の上面と当接することで、可動板Ｋ２５１の傾倒が防止される。このように、複数箇所での当接により、可動板Ｋ２５１の傾倒を防止することができる。

【５３０９】

図１８５５は、図１８５０のＺ０１ｍ部における遊技盤Ｋ１３の部分拡大正面図であり、図１８５６は、図１８５５のＸ０２ｍ－Ｘ０２ｍ線における遊技盤Ｋ１３の断面図である。図１８５５では、化粧カバーＫ２２０の内側の形状が想像線で図示される。

【５３１０】

図１８５５に図示されるように、分岐形成部Ｋ２２３は、電動役物Ｋ６４０ａの右端部へ向けて上面に到達した球を案内可能に配置されている。また、傾斜形成部Ｋ２２４は、右側へ張り出す部分が、第１電動役物Ｋ２４０の第３形成面Ｋ２４３に対応して、正面視で右方へ向けて下降傾斜する。

【５３１１】

これにより、第１電動役物Ｋ２４０の電動役物Ｋ６４０ａの張出状態において、電動役物Ｋ６４０ａの上面に球が衝突して電動役物Ｋ６４０ａに上下方向に跳ねるような変位が生じた場合における第３形成面Ｋ２４３と傾斜形成部Ｋ２２４との衝突を面での衝突とすることができるので、衝突時の荷重が点で生じる場合に比較して、第３形成面Ｋ２４３が受ける荷重を分散させることができ、電動役物Ｋ６４０ａの破損を回避し易くすることができる。

【５３１２】

図１８５５では、化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１の正面側に施される大形意匠Ｋ２２１ａと、小形意匠Ｋ２２１ｂとが、図示される。ここで、本実施形態では大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの色として電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１と同じ赤が選択され、縁取り以外の部分は、基本的には無色透明とされ、特に電飾基板Ｋ２２７と前後で重なる位置においては白色で不透明に施され、小形意匠Ｋ２２１ｂは有色（本実施形態では白）不透明の装飾として形成される。これに対応して、大形意匠Ｋ２２１ａには赤色を示す網掛けを付し、小形意匠Ｋ２２１ｂには網掛けを付さずに図示する。

【５３１３】

小形意匠Ｋ２２１ｂは、電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する球の流下経路に沿う方向を示す矢印先端部形状（左下側に頂点を有するカッコ形状）としてデザインされており、小形意匠Ｋ２２１ｂを視認した遊技者に対して球の流下経路について示唆するよう機能する。

【５３１４】

このように、化粧カバーＫ２２０の装飾としての大形意匠Ｋ２２１ａと、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１との色を合わせることにより、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１を装飾の一部として遊技者に視認させることが可能となる。

【５３１５】

本実施形態では、図１８５５に図示されるように、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１の傾斜の方向（左側へ向けて下降傾斜する方向）と、大形意匠Ｋ２２１ａの傾斜が揃っているので、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１と大形意匠Ｋ２２１ａとを合わせて「一つの装飾模様」として視認させることができる。そして、この場合において、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１の配置の違いによる見え方の違いを利用して、視認される上述の「一つの装飾模様」を変化させることができる。

【５３１６】

図１８５５に図示されるように、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１による球の案内経路（上面に沿う経路）の前方は、板状本体Ｋ２２１が無色透明とされており、視認性

が良い。そのため、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１により案内される球の視認性を向上させることができる。

【５３１７】

更に、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１による球の案内経路（上面に沿う経路）の上下位置の前方は、板状本体Ｋ２２１の大形意匠Ｋ２２１ａとして有色（本実施形態では赤）透明とされており、無色透明よりも視認性が低下されている。これにより、遊技者の視線を視認性の良い電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１による球の案内経路（上面に沿う経路）へ誘導することができるので、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１により球が案内されている場合に、その球を判別させ易くすることができる。

【５３１８】

図１８５６では、第１電動役物Ｋ２４０及び第２電動役物Ｋ２５０の非励磁状態における電動役物Ｋ６４０ａ（退避状態）及び可動板Ｋ２５１（張出状態）の配置が実線で図示され、第１電動役物Ｋ２４０及び第２電動役物Ｋ２５０の励磁状態における電動役物Ｋ６４０ａ（張出状態）及び可動板Ｋ２５１（退避状態）の配置が想像線で図示される。

【５３１９】

電動役物Ｋ６４０ａは、励磁状態（張出状態）において上面が球の流下面として機能する。即ち、案内開口Ｋ２０３を通り第２入賞口Ｋ６４０（図１８５３参照）へ案内される球は図１８５６に想像線で図示される張出状態の電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する。

【５３２０】

そのため、電動役物Ｋ６４０ａよりも下側かつ可動板Ｋ２５１よりも上側に配置され電動役物Ｋ６４０ａを斜め下方に見下ろす方向視ＫＤＲ２１で視認する遊技者が視認可能な光を照射するＬＥＤとして図１８５６に図示される発光部Ｋ２１２からの光が、電動役物Ｋ６４０ａを転動する球に隠されて遊技者の目に届かなくなる事態を回避することができる。

【５３２１】

即ち、図１８５６に図示される発光部Ｋ２１２からの光は、電動役物Ｋ６４０ａよりも下側を通り遊技者の目に届くので、電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する球の有無により発光部Ｋ２１２からの光の視認態様が変化することが防止される。

【５３２２】

また、発光部Ｋ２１２からの光が電動役物Ｋ６４０ａ自体を明るく照らすように作用することで、電動役物Ｋ６４０ａ上を明るくすることができる。発光部Ｋ２１２からの光が電動役物Ｋ６４０ａに到達するよりも前に、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球に遮蔽されることは無いので、電動役物Ｋ６４０ａ上に球が有るか否かに因らず電動役物Ｋ６４０ａの明るさ（見映え）が変わることを防止できる。このように、電動役物Ｋ６４０ａ上に球が有るか否かに因らず電動役物Ｋ６４０ａを明るくすることができ、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球の視認性を向上させることができる。

【５３２３】

この場合において、第１形成面Ｋ２４１の形成部のように板厚の寸法がより小さい部分において電動役物Ｋ６４０ａ上を明るくする程度を高めることができるので、電動役物Ｋ６４０ａの明るさは、第３形成面Ｋ２４３の形成部よりも第１形成面Ｋ２４１の形成部を明るくすることができる。

【５３２４】

これにより、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球の流下経路の下流側よりも上流側に遊技者の視線を誘導することができ、分岐形成部Ｋ２２３における球の分岐に注目させることができる。

【５３２５】

これにより、分岐形成部Ｋ２２３の上面を左に流れて電動役物Ｋ６４０ａの上面に案内され得る球の存在と、分岐形成部Ｋ２２３の上面を右に流れて電動役物Ｋ６４０ａには案内されずに下流側へ流下する球の存在とを、遊技者に把握させることができるので、発射球数よりも第２入賞口Ｋ６４０（図１８５３参照）へ案内される球数が少ないことから、

遊技領域から球が漏れたり、球の発射が適切に行われなかったりという遊技機不良が生じていると思い込み、遊技者が遊技を止めてしまう事態が生じることを防止し易くすることができる。

【５３２６】

図１８５６に図示されるように、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１は、左右縁部が前後方向に延びる突条状に下方に突設され、その突設先端がベース部材Ｋ２０１の突条部Ｋ２０６に下支えされることで、張出状態における可動板Ｋ２５１の前傾方向の姿勢変化が防止されている。

【５３２７】

また、可動板Ｋ２５１の上側には延設部Ｋ２０９が形成されており、可動板Ｋ２５１が前傾方向に姿勢変化する場合に、その姿勢変化を規制する。即ち、本実施形態では、可動板Ｋ２５１の姿勢変化を抑制するための形状部がベース部材Ｋ２０１に形成されており、化粧カバーＫ２２０には形成されていない。

【５３２８】

このように構成することで、可動板Ｋ２５１の姿勢変化を抑制するという作用は生じさせつつ、化粧カバーＫ２２０に凹凸形状が形成される領域を狭めることができるので、化粧カバーＫ２２０を介して球の流下経路を視認する場合における流下経路の視認性を向上させることができる。

【５３２９】

なお、延設部Ｋ２０９は、下面の形状が、前方または斜前上方向からの光を全反射させるように湾曲した形状とされている。これにより、延設部Ｋ２０９の基端部が配設される板状本体Ｋ２０２よりも後側に延びている可動板Ｋ２５１の後側部が遊技者に視認されることを避けることができ、可動板Ｋ２５１については、専ら、板状本体Ｋ２０２よりも前側に張り出している部分に注目させることができる。

【５３３０】

なお、本実施形態では、延設部Ｋ２０９の形状の設計により延設部Ｋ２０９の下側の構造物を視認させないようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設部Ｋ２０９の表面に、ミラーテープや、遮光テープを貼り付けることで、光の透過を防止するように構成しても良い。

【５３３１】

また、可動板Ｋ２５１付近を前後方向の方向視ＫＤＲ２２で視認する場合において、減速凹部Ｋ２０７の上縁部Ｋ２０７ａを介して張出状態における可動板Ｋ２５１の上面を視認できるように、減速凹部Ｋ２０７が形成される。即ち、上縁部Ｋ２０７ａが鏡のように機能して、可動板Ｋ２５１の色（本実施形態では赤色）で上縁部Ｋ２０７ａを視認させることができる。

【５３３２】

一方、可動板Ｋ２５１が退避状態とされると、可動板Ｋ２５１の先端は上縁部Ｋ２０７ａよりも後方に退避するので、上縁部Ｋ２０７ａが鏡のように機能して、突条部Ｋ２０６の上面付近の色（本実施形態では無色透明であり、上縁部Ｋ２０７ａと同じ）で上縁部Ｋ２０７ａを視認させることができる。

【５３３３】

即ち、上縁部Ｋ２０７ａの視認態様（色味）を、可動板Ｋ２５１が張出状態とされるか（赤色で視認される）、可動板Ｋ２５１が退避状態とされるか（無色透明で視認される）で変化させることができる。これにより、可動板Ｋ２５１の状態が変化した場合における可動板Ｋ２５１付近の視認態様の変化の程度を大きくすることができる。

【５３３４】

上縁部Ｋ２０７ａは、中央と右側の減速凹部Ｋ２０７では、可動板Ｋ２５１の上面に略平行なライン状で形成されているので、可動板Ｋ２５１の上面を転動する球よりも若干上側において、球の流下方向に平行に延びる上縁部Ｋ２０７ａが可動板Ｋ２５１と同じ赤色で視認される。これにより、可動板Ｋ２５１の上面を転動する球の流下方向を、可動板Ｋ

２５１とは異なる位置にある上縁部Ｋ２０７ａにより遊技者に把握させることができる。
【５３３５】
更に、上縁部Ｋ２０７ａは、左側の減速凹部Ｋ２０７では、可動板Ｋ２５１の上面を左側へ案内された球が案内される流路（可動板Ｋ２５１よりも左側の流路）へ向けた左方向へ下降傾斜するライン状で形成されているので、可動板Ｋ２５１の左端部を過ぎて流下する球の流下方向に沿って延びる上縁部Ｋ２０７ａが可動板Ｋ２５１と同じ赤色で視認される。これにより、可動板Ｋ２５１の上面を左方へ通り過ぎた後の球の流下方向を、可動板Ｋ２５１とは異なる位置にある上縁部Ｋ２０７ａにより遊技者に把握させることができる。
【５３３６】
図１８５５及び図１８５６を参照して、更に上縁部Ｋ２０７ａについて説明する。上縁部Ｋ２０７ａが形成される減速凹部Ｋ２０７は、球が進入可能となるように上下幅が球の直径よりも長くなるように形成されている。
【５３３７】
そのため、遊技者が方向視ＫＤＲ２２で可動板Ｋ２５１付近を視認している場合に、可動板Ｋ２５１の上面を球が転動する場合であっても、その球により上縁部Ｋ２０７ａが隠されることはない。従って、可動板Ｋ２５１の上面を転動する球の上下において、可動板Ｋ２５１と、その可動板Ｋ２５１と同様に左下方へ傾斜する上縁部Ｋ２０７ａとにより、２本の赤色のライン状の装飾を遊技者に視認させることができる。
【５３３８】
ここで、方向視ＫＤＲ２２に対して上縁部Ｋ２０７ａが鏡として作用して可動板Ｋ２５１を視認させる場合の光の通り道は、減速凹部Ｋ２０７を通るので、可動板Ｋ２５１上を流下する球がある場合であっても、球が減速凹部Ｋ２０７に進入していなければ上縁部Ｋ２０７ａの視認態様に影響はない。
【５３３９】
また、球が減速凹部Ｋ２０７に進入している場合であっても、球は球体である一方で減速凹部Ｋ２０７の凹設側端部は平面であり、減速凹部Ｋ２０７が球により満たされることはないので、球に遮蔽されずに進行する光が上縁部Ｋ２０７ａで反射されて遊技者の目に届くことになる。
【５３４０】
従って、可動板Ｋ２５１上を球が流下する場合であっても、上縁部Ｋ２０７ａの視認態様の変化を小さくすることができる。即ち、上縁部Ｋ２０７ａが赤色で視認される状態は、可動板Ｋ２５１上に球が有る場合にも、無い場合にも、共通に生じさせることができる。
【５３４１】
図１８５５に図示されるように、本実施形態では、化粧カバーＫ２２０の大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に、上縁部Ｋ２０７ａ及び可動板Ｋ２５１が沿うように配置されており、化粧カバーＫ２２０の大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの色と、可動板Ｋ２５１の色とは共通とされる。
【５３４２】
そのため、可動板Ｋ２５１が張出状態の場合には、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りを部分的に太くするように上縁部Ｋ２０７ａが作用し、可動板Ｋ２５１が退避状態の場合には、上縁部Ｋ２０７ａが透明に視認されることで、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りが均一となるように視認される。
【５３４３】
大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りとして視認される形状が部分的に太い場合が可動板Ｋ２５１の張出状態に対応し、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りとして視認される形状の太さが均一である場合が可動板Ｋ２５１の退避状態に対応することから、遊技者は、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの太さを視認することで可動板Ｋ２５１の状態を把握することができる。
【５３４４】

可動板Ｋ２５１上を転動する球の流下経路の手前側には、化粧カバーＫ２２０の減速突起Ｋ２２５が位置する。減速凹部Ｋ２０７とは違い、減速突起Ｋ２２５の上下幅は球の直径よりも小さくされる（球の半径よりも小さくされる）。これにより、可動板Ｋ２５１上を球が転動する場合に、球が減速突起Ｋ２２５により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。

【５３４５】

図１８５７、図１８５８、図１８５９及び図１８６０は、斜め下方に見下ろす方向視ＫＤＲ２１における入賞ユニットＫ２００の斜視図である。図１８５７、図１８５８、図１８５９及び図１８６０では、電動役物Ｋ６４０ａや可動板Ｋ２５１の配置の違いに伴う化粧カバーＫ２２０の大形意匠Ｋ２２１ａ及び小形意匠Ｋ２２１ｂの視認態様の違いを説明するために、化粧カバーＫ２２０については、板状本体Ｋ２２１の外形が想像線で図示されると共に大形意匠２２１ａおよび小形意匠Ｋ２２１ｂの位置が図示され、背面側に張り出す形状部としての分岐形成部Ｋ２２３、傾斜形成部Ｋ２２４及び減速突起Ｋ２２５の配置が想像線で図示される。

【５３４６】

また、図１８５７、図１８５８、図１８５９及び図１８６０では、赤色の大形意匠Ｋ２２１ａの縁取り、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１に、共通の網掛けが付される。なお、入賞ユニットＫ２００に案内された球の流下経路の詳細については図示が省略されているので、流下経路の詳細について図１８５５を適宜参照する。

【５３４７】

図１８５７では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが退避状態（非励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が張出状態（非励磁状態）とされる。この状態は、主に通常状態に対応する。

【５３４８】

図１８５７に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５３参照）に案内されることは無く、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに案内されることもない（図１８５５参照）状態である。

【５３４９】

この状態において、大形意匠Ｋ２２１ａは、縁取りの内側の上下中央部に可動板Ｋ２５１が進入しているように視認され、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状があたかも切断されているように遊技者に印象付けることができる。

【５３５０】

従って、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状があたかも切断されているように視認されている場合と、第２入賞口Ｋ６４０及び第２特定入賞口Ｋ６５０ａに球が案内されない状態とが対応するので、遊技者は、大形意匠Ｋ２２１ａの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球がどのように流下するかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

【５３５１】

図１８５８では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが張出状態（励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が張出状態（非励磁状態）とされる。この状態は、主に時短状態や確変状態において頻繁に生じる状態に対応する。

【５３５２】

図１８５８に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５３参照）に案内され得る一方で、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに案内されることはない（図１８５５参照）状態である。

【５３５３】

この状態において、小形意匠Ｋ２２１ｂは、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に進入しているように視認される電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される。この場合、図１８５７で図示されるように背景色が無色の場合に比

較して、白色の小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせることができる。
【５３５４】
従って、小形意匠Ｋ２２１ｂが電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される場合と、第２入賞口Ｋ６４０に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、小形意匠Ｋ２２１ｂの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球が第２入賞口Ｋ６４０に入球され得るかどうかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。
【５３５５】
ここで、化粧カバーＫ２２０に施される小形意匠Ｋ２２１ｂを判別し易い装飾とすると、その装飾が邪魔になり球自体の流れが見え難くなる可能性があり、逆に、球の流れを見え易くするために淡い装飾とすると、装飾としては見え難い演出効果の小さいものになる可能性がある。光照射により形状を浮かび上がらせる導光パネル等を利用する手もあるが、高価であったり、ある程度の厚みを要する等の設計に絡む条件から配置が限定されたりするといった問題点があり、万能ではない。
【５３５６】
これに対し、本実施形態では、化粧カバーＫ２２０の前面の装飾で完結させるのではなく、小形意匠Ｋ２２１ｂの見映えに、電動役物Ｋ６４０ａが影響を及ぼし得るように構成することで、装飾の見映えと、球の見え易さとを両立させている。
【５３５７】
即ち、小形意匠Ｋ２２１ｂ単体では目立たない装飾とすることで、電動役物Ｋ６４０ａが退避状態とされている場合には、小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせないことで化粧カバーＫ２２０の背面側を流下する球自体に注目させるようにする一方、電動役物Ｋ６４０ａが張出状態とされる場合には、小形意匠Ｋ２２１ｂ自体を目立たせて、第２入賞口Ｋ６４０への入球に期待させる装飾としての演出効果を向上させることができる。
【５３５８】
電動役物Ｋ６４０ａを背景として小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせる場合、小形意匠Ｋ２２１ｂと電動役物Ｋ６４０ａとの間に球が進入すると、小形意匠Ｋ２２１ｂの見栄えが変化することが懸念される。
【５３５９】
ベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２と化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１（図１８５３参照）とで形成される流路の前後幅は球の直径よりも十分に長くされていること（約１９ｍｍ）、パチンコ機Ｋ１０は一般的に数度（約１度）だけ後側へ傾斜されていること、を考慮すれば、電動役物Ｋ６４０ａの上面を転動する球は後側に配置されるベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２に接しながら流下する可能性が高いので、小形意匠Ｋ２２１ｂと電動役物Ｋ６４０ａとの間に球が進入する前提となる球が化粧カバーＫ２２０側に寄る（前側寄りで流下する）事態が生じる可能性を低くすることができる。
【５３６０】
従って、小形意匠Ｋ２２１ｂと電動役物Ｋ６４０ａとの間に球が進入する事態を生じ難くすることができるので、電動役物Ｋ６４０ａ上を球が転動している状態における小形意匠Ｋ２２１ｂの見栄えの変化を防止し易くすることができる。
【５３６１】
図１８５９では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが退避状態（非励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が退避状態（励磁状態）とされる。この状態は、主に特別遊技状態のラウンド遊技中の状態に対応する。
【５３６２】
図１８５９に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５３参照）に案内されることは無く、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５５参照）に案内され得る状態である。
【５３６３】

退避状態の可動板Ｋ２５１は、先端部が案内開口Ｋ２０５の後側まで十分に収納され（図１８５６参照）、方向視ＤＲ２１では視認不能とされる。また、退避状態の可動板Ｋ２５１の上側を覆う延設部Ｋ２０９（図１８５６参照）の全反射の作用により、延設部Ｋ２０９を介して可動板Ｋ２５１を視認することが不可能とされるので、図１８５９に図示される状態において、可動板Ｋ２５１を完全に隠すことができる。

【５３６４】

図１８５９に図示される状態において、電動役物Ｋ６４０ａが小形意匠Ｋ２２１ｂの背景色を構成することはなく、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側において可動板Ｋ２５１が視認されることも無いので、遊技者に対して、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状を印象的に視認させることができる。

【５３６５】

従って、大形意匠Ｋ２２１ａ自体の形状が切断されない状態で視認されている場合と、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、大形意匠Ｋ２２１ａの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球がどのように流下するかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

【５３６６】

なお、本実施形態では、方向視ＤＲ２１において、可動板Ｋ２５１が大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に視認されるか否かで状態の切替を把握可能に構成される一方で、方向視ＤＲ２２において、図１８５５で上述したように、上縁部Ｋ２０７ａが赤色で視認されることで大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの太さが部分的に変化するか否かで状態の切替を把握可能に構成される。

【５３６７】

このように、本実施形態では、見栄えの変化を生じさせる主体は可動板Ｋ２５１で共通としつつも、見栄えが変わる対象を複数設けてあるので、遊技者が入賞ユニットＫ２００を視認する方向視が遊技中に変化したとしても、大形意匠Ｋ２２１ａの視認態様から入賞ユニットＫ２００に入球した球がどのように流下するかを予測させるという目的を達成させることができる。

【５３６８】

図１８６０では、第１電動役物Ｋ２４０において電動役物Ｋ６４０ａが張出状態（励磁状態）とされ、第２電動役物Ｋ２５０において可動板Ｋ２５１が退避状態（励磁状態）とされる。この状態は、主に特別遊技状態のラウンド遊技中において、第２図柄の抽選で当たりとなり、電動役物Ｋ６４０ａが駆動された状態に対応する。

【５３６９】

図１８６０に図示される状態は、入賞ユニットＫ２００を流下する球が、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５３参照）に案内され得るか、又は、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５５参照）に案内され得る状態である。

【５３７０】

この状態において、小形意匠Ｋ２２１ｂは、大形意匠Ｋ２２１ａの縁取りの内側に進入しているように視認される電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される。この場合、図１８５７で図示されるように背景色が無色の場合に比較して、白色の小形意匠Ｋ２２１ｂを目立たせることができる。

【５３７１】

従って、小形意匠Ｋ２２１ｂが電動役物Ｋ６４０ａの赤色を背景色とするワンポイントの装飾のように視認される場合と、第２入賞口Ｋ６４０に球が案内され得る状態とが対応するので、遊技者は、小形意匠Ｋ２２１ｂの視認態様から、入賞ユニットＫ２００に入球した球が第２入賞口Ｋ６４０に入球され得るかどうかを予測することができる。そのため、入賞ユニットＫ２００に入球した球の流下の把握（予測）のために球自体を視認する必要がある場合に比較して、遊技者の疲労度合を低減させることができる。

【５３７２】
一方、特別遊技状態では電動役物Ｋ６４０ａの励磁時間が極端に短くされるので、実際に球が第２入賞口Ｋ６４０に入球する事態は発生し難いように構成されている。従って、電動役物Ｋ６４０ａを利用して、小形意匠Ｋ２２１ｂの見映えを変化させるだけの（第２入賞口Ｋ６４０への入球による賞球は発生させ難い）演出を実行させることができる。
【５３７３】
図１８６１は、遊技盤Ｋ１３の背面斜視図であり、図１８６２は、遊技盤Ｋ１３の分解背面斜視図である。図１８６１に図示されるように、ベース板Ｋ６０は、内部においてセンターフレームＫ８６を内嵌可能な形状で開口形成される開口部Ｋ６０ｗを備えている。また、ベース板Ｋ６０は、内レールＫ６１及び外レールＫ６２（図１８５０参照）により外縁が区画される遊技領域の形成範囲においては強度面から肉厚が十分に確保されており、遊技領域の形成範囲の外方において、背面側から凹設されるようにして肉厚が削られる形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄを備える。
【５３７４】
開口部Ｋ６０ｗは、センターフレームＫ８６を前後幅に亘って支持する目的から、ベース板Ｋ６０の厚み方向（前後方向）の位置が異なっても同一形状となるように形成される。これにより、センターフレームＫ８６を安定的に支持することができる。
【５３７５】
左上側の第１形成凹部Ｋ６０ａは、外レールＫ６２（図１８５０参照）の左上側に配設される樹脂製の遮蔽部材Ｋ７４の後方に配置されており、遮蔽部材Ｋ７４により第１形成凹部Ｋ６０ａが目隠しされる。
【５３７６】
右上側の第２形成凹部Ｋ６０ｂは、外縁部材Ｋ７３（図１８５０参照）及び外縁部材Ｋ７３よりも上側の範囲の後方に配置されており、外縁部材Ｋ７３により第２形成凹部Ｋ６０ｂが目隠しされる。
【５３７７】
左下側の第３形成凹部Ｋ６０ｃは、外レールＫ６２（図１８５０参照）の左下側に配置され第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが内蔵される樹脂製の遮蔽部材Ｋ７５の後方に配置されており、遮蔽部材Ｋ７５により第３形成凹部Ｋ６０ｃが目隠しされる。
【５３７８】
図１８６２に図示されるように、遊技盤Ｋ１３は、ベース板Ｋ６０の下側部の背面側に締結固定される左右長尺の樋用前側部材Ｋ９１と、その樋用前側部材Ｋ９１の背面側に締結固定され樋用前側部材Ｋ９１と共同で球を流下させる樋を構成する樋用後側部材Ｋ９２と、その樋用後側部材Ｋ９２の背面側に締結固定され正面側へ光を照射するＬＥＤが配置される電飾基板Ｋ９３と、その電飾基板Ｋ９３の取り外しを防止可能となるように電飾基板Ｋ９３を挟む用にして樋用後側部材Ｋ９２に締結固定される防止部材Ｋ９４と、その防止部材Ｋ９４と共同で球を流下させる樋を構成する補助部材Ｋ９５と、樋用後側部材Ｋ９２に製造条件から生じる不要な開口部を塞ぐ機能を有すると共に電気配線を結束バンドで束ねる支持部としての機能する閉塞部材Ｋ９６と、を備える。
【５３７９】
電飾基板Ｋ９３からの光は、遊技領域の左下側に配置される一般入賞口Ｋ６３へ向けて照射される。即ち、電飾基板Ｋ９３に配置されるＬＥＤを点灯させることにより、一般入賞口Ｋ６３を明るく視認させることができるので、遊技者の一般入賞口Ｋ６３への注目力を、電飾基板Ｋ９３に配置されるＬＥＤの点灯または消灯により変化させることができる。
【５３８０】
右下側の第４形成凹部Ｋ６０ｄは、外レールＫ６２の下縁よりも下側において外縁部材Ｋ７３の下端側形成部Ｋ７３ａ（図１８５２参照）の後方の領域を含むように配置されており、その下端側形成部Ｋ７３ａにより第４形成凹部Ｋ６０ｄの少なくとも一部が目隠しされる。

【５３８１】
第４形成凹部Ｋ６０ｄの後方には樋用前側部材Ｋ９１及び樋用後側部材Ｋ９２の左側部が配置されており、第４形成凹部Ｋ６０ｄの後方の領域を球が流下可能に構成されている。
【５３８２】
図１８６３は、動作ユニットＫ３００の分解正面斜視図である。なお、図１８６３の説明においては、図１８５１を適宜参照する。動作ユニットＫ３００は、左右に長尺に形成され正面視で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の上側に配設される上側装飾部材Ｋ３３０と、上下に長尺で形成され正面視で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の左側に配設される左側装飾部材Ｋ３５０と、上側装飾部材Ｋ３３０及び左側装飾部材Ｋ３５０が正面側に締結固定される前層側可動装置Ｋ４００と、その前層側可動装置Ｋ４００の後側に配設される後層側可動装置Ｋ８００と、前層側可動装置Ｋ４００及び後層側可動装置Ｋ８００が収容され締結固定される背面ケースＫ３１０と、を備える。
【５３８３】
背面ケースＫ３１０は、底壁部Ｋ３１１と、その底壁部Ｋ３１１の外縁から立設される外壁部Ｋ３１２とから正面側が開放された箱状に形成される。背面ケースＫ３１０は、底壁部Ｋ３１１の中央に矩形状の開口Ｋ３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口Ｋ３１１ａは、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。
【５３８４】
背面ケースＫ３１０は、外壁部Ｋ３１２の正面側端部に遊技盤Ｋ１３の背面に沿う（例えば、平行に配置される）平面板として延設され、組立状態（図１８５０参照）において遊技盤Ｋ１３に面で支持される支持板部Ｋ３１３を備える。
【５３８５】
その支持板部Ｋ３１３が遊技盤Ｋ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｋ１３のベース板Ｋ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｋ１３と動作ユニットＫ３００とを一体的に固定することができるので、遊技盤Ｋ１３及び動作ユニットＫ３００の全体としての剛性の向上を図ることができる。
【５３８６】
前層側可動装置Ｋ４００は、左右長尺に構成され初期位置としての上端位置から上下移動可能な第１可動装置Ｋ４０１と、第１可動装置Ｋ４０１の下側の左右中心位置において昇降移動可能に構成される第２可動装置Ｋ７０１と、を備える。
【５３８７】
上側装飾部材Ｋ３３０は、内部に発光基板が配設され、発光基板から前側に照射される光が透光性の装飾部分に照射されることで発光演出を行う一方で、初期位置の第１可動装置Ｋ４０１を目隠しすることが可能な大きさで形成される。
【５３８８】
左側装飾部材Ｋ３５０は、内部に発光基板が配設され、発光基板から前側に照射される光が透光性の装飾部分に照射されることで発光演出を行う一方で、第１可動装置Ｋ４０１の左側における駆動力伝達機構を目隠しすることが可能な大きさで形成される。
【５３８９】
後層側可動装置Ｋ８００は、前側に前層側可動装置Ｋ４００が配置される関係上、その前層側可動装置Ｋ４００よりも背面ケースＫ３１０における奥側（後側）に配設されることから、前層側可動装置Ｋ４００よりも可変表示装置ユニットＫ８０に近い位置に配設される。
【５３９０】
後層側可動装置Ｋ８００は、前後に層状に配置される板状部材が左右方向にスライド移動されることで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を露出させたり、隠したりするように動作する第３可動装置Ｋ８０１を備える。

【５３９１】
後層側可動装置Ｋ８００は、背面ケースＫ３１０の底壁部Ｋ３１１に締結固定され、前層側可動装置Ｋ４００は、後層側可動装置Ｋ８００よりも外側を通る締結部を介して背面ケースＫ３１０の底壁部Ｋ３１１に締結固定されると共に、後層側可動装置Ｋ８００の非可動部分に締結固定される。まず、動作ユニットＫ３００の動作制御の概要について例示して説明する。
【５３９２】
図１８６４から図１８７０は、動作ユニットＫ３００の動作制御の一例を示す動作ユニットＫ３００の正面図である。図１８６４では、第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１がそれぞれ演出待機状態である場合について図示される。即ち、図１８６４において、第１可動装置Ｋ４０１は上側装飾部材Ｋ３３０に隠されており、第３可動装置Ｋ８０１は前層側可動装置Ｋ４００に隠されているため、第１可動装置Ｋ４０１及び第３可動装置Ｋ８０１を正面視で視認することはできない。
【５３９３】
図１８６５では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態よりも下降された下降配置状態とされることで、空いたスペースに第１可動装置Ｋ４０１が進入するように落下することで第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態とされ、第３可動装置Ｋ８０１は演出待機状態とされる場合について図示される。
【５３９４】
第１可動装置Ｋ４０１の位置と第２可動装置Ｋ７０１の位置とが前後にずれておらず（上面視で重なっており）、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態のままだと落下後の第１可動装置Ｋ４０１と衝突してしまうことから、予め第２可動装置Ｋ７０１が下降配置状態とされた後で第１可動装置Ｋ４０１が落下するように駆動制御される。
【５３９５】
第１可動装置Ｋ４０１は、少なくとも最背面側の部材（長尺装置Ｋ５４０の本体部Ｋ５４１）が非透過となるように構成されているので、第１可動装置Ｋ４０１と重なる部分については第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が隠される。従って、図１８６５に示す状態において、遊技者は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示を正面視で完全には視認することができない。
【５３９６】
図１８６６では、第１可動装置Ｋ４０１及び第２可動装置Ｋ７０１がそれぞれ演出待機状態とされ、第３可動装置Ｋ８０１が第３図柄表示装置Ｋ８１の手前側を塞ぐ閉塞状態とされる場合について図示される。
【５３９７】
第３可動装置Ｋ８０１は、正面視矩形状に形成される板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１は、光透過性に形成されており、その透過の度合いを部分的に異ならせている。これにより、図１８６６に示すように板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１により第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全域が塞がれる場合に、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が視認され易い部分と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に隠されて板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の表面の装飾が視認され易い部分とを構成することができる。
【５３９８】
図１８６７では、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態における上下位置を保ったまま、移動装置Ｋ５６０が左側にスライド移動された後で、下降配置状態とされていた第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態に変化されており、第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態とされる場合が図示される。
【５３９９】
移動装置Ｋ５６０を左右にスライド移動させ第２可動装置Ｋ７０１と干渉しない位置（図１８６７参照）まで移動させた上で、第２可動装置Ｋ７０１を移動させることで、移動装置Ｋ５６０と第２可動装置Ｋ７０１との間隔を狭め、且つ、動作ユニットＫ３００の正

面視中央側に第２可動装置Ｋ７０１を寄せて、第１可動装置Ｋ４０１及び第２可動装置Ｋ７０１を遊技者に視認させ易くしている。

【５４００】

図１８６７に図示されるように、第１可動装置Ｋ４０１の変位軌跡と第３可動装置Ｋ８０１の変位軌跡とが、正面視で部分的に重なるが、第１可動装置Ｋ４０１の変位軌跡と第３可動装置Ｋ８０１の変位軌跡とが前後でずれている（上面視で重ならない）ので、第１可動装置Ｋ４０１及び第３可動装置Ｋ８０１は、動作中に互いに衝突しない（干渉しない）。そのため、図１８６７に図示されるように、第１可動装置Ｋ４０１を演出待機状態から落下位置状態へ変化させた状態において、第３可動装置Ｋ８０１を演出待機状態から閉塞状態に変化させることができる。

【５４０１】

このようにして、第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１を、それぞれ演出待機状態から駆動させる制御を実行可能とし、一体感のある動作を実現しながら、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１が衝突することを避けることができる。

【５４０２】

図１８６７に示す状態では、第３可動装置Ｋ８０１の左側に描かれる装飾、第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０に描かれる装飾、第２可動装置Ｋ７０１に描かれる装飾および入賞ユニットＫ２００の化粧カバーＫ２２０に描かれる装飾を一連で視認させることで意味を持たせる演出を実行可能とされる（第３可動装置Ｋ８０１に描かれる装飾については本図では図示を省略する。詳細は後述する）。

【５４０３】

図１８６８では、第１可動装置Ｋ４０１及び第３可動装置Ｋ８０１が演出待機状態とされ、第２可動装置Ｋ７０１が上昇配置状態とされる場合が図示される。第２可動装置Ｋ７０１は、演出待機状態ではセンターフレームＫ８６の下側部と大部分が重なり視認性が悪いが（図１８５０参照）、上昇配置状態では、半分以上がセンターフレームＫ８６の下側部よりも上側に配置されることで、第２可動装置Ｋ７０１の視認性が向上される。

【５４０４】

図１８６９では、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１が演出待機状態とされ、第１可動装置Ｋ４０１の右側のみが途中位置まで落下した片側落下状態とされる場合が図示され、図１８７０では、図１８６９の状態から第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０が可動域の右端部まで変位された場合が図示される。

【５４０５】

第１可動装置Ｋ４０１において、演出待機状態と片側落下状態との変化が生じる際には、移動装置Ｋ５６０の位置は左右方向中央側に維持される。これにより、昇降変位時に第１可動装置Ｋ４０１の左右バランスが崩れることを避けることができる。

【５４０６】

図１８７０に図示される片側落下状態では、移動装置Ｋ５６０の姿勢が右斜め下に倒れる態様で傾くため、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠が傾いてしまい、見栄えが悪くなる。これに対し、本実施形態では、演出待機状態から片側落下状態へ変化し、更に演出待機状態に変化するまでの間、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠を回転させ続けるように制御される。これにより、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠が傾いて見栄えが悪くなるという事態を避けることができる。

【５４０７】

本実施形態では、移動装置Ｋ５６０の正面側の意匠の回転は、移動装置Ｋ５６０が正面視右方に移動する際には正面視時計回り（右向き前転方向）とされ、移動装置Ｋ５６０が正面視左方に移動する際には正面視反時計回り（左向き前転方向）とされる。これにより、移動装置Ｋ５６０の左右方向の移動と、回転動作とを遊技者に関連して把握させることができ、統一的な動作演出とすることができる。

【５４０８】

図１８６４から図１８７０に示すように、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１の状態に対応して、その後方に配置されている第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が見える範囲が変わる。即ち、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１の全てが演出待機状態にある場合が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が見え易い範囲（面積や位置）が最大の状態（図１８６４参照）であり、演出待機状態から状態が変化される可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１に対応して、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なるように構成される。

【５４０９】

演出待機状態からの各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１の状態の変化の程度によっても、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なる。また、例えば、同じ可動装置（例えば、第１可動装置Ｋ４０１）が動作する場合であっても、図１８６５に示す状態と、図１８７０に示す状態とでは、動作量や、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域と重なる第１可動装置Ｋ４０１の面積や位置が異なることから、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の隠される範囲（面積や位置）が異なっている。

【５４１０】

即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１では、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１により隠されない範囲（可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１を透視することで表示を視認可能な範囲を含む）における表示演出を視認させるように制御が設計されているところ、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１により隠される範囲（可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１を透視することで表示を視認可能な範囲を除く）が複数種類で変化することから、各可動装置Ｋ４０１，Ｋ７０１，Ｋ８０１により隠されない範囲における表示演出のバリエーションを多くすることができ、表示演出の演出効果を向上させることができる。

【５４１１】

次いで、図１８７１から図１８９２を参照して、第１可動装置Ｋ４０１について説明する。図１８７１は、前層側可動装置Ｋ４００の正面分解斜視図であり、図１８７２は、前層側可動装置Ｋ４００の背面分解斜視図である。

【５４１２】

前層側可動装置Ｋ４００の内、第２可動装置Ｋ７０１を除く部分を構成する第１可動装置Ｋ４０１は、略左右対称形状の部材から左右一対で構成され背面ケースＫ３１０に締結固定される一対の支持部材Ｋ４１０と、その支持部材Ｋ４１０の下側部において回転可能に支持される一対の回転部材Ｋ４３０と、その回転部材Ｋ４３０を回転させる駆動力を発生させる一対の駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂと、回転部材Ｋ４３０の回転の状態に対応して昇降可能に構成される昇降装置Ｋ５００と、を備える。

【５４１３】

更に、第１可動装置Ｋ４０１は、支持部材Ｋ４１０の前方の開放部に蓋をするように支持部材Ｋ４１０に締結固定される左右一対の前カバー部材Ｋ４４０と、右側の前カバー部材Ｋ４４０に前側から締結固定され昇降装置Ｋ５００の動作態様を切り替える切替装置Ｋ４６０と、回転部材Ｋ４３０の回転の状態に対応して昇降装置Ｋ５００の下降を許容する許容状態と昇降装置Ｋ５００の下降を防止する防止状態とで変化される左右一対の状態変化装置Ｋ４７０と、を備える。

【５４１４】

更に、第１可動装置Ｋ４０１は、左側の前カバー部材Ｋ４４０の下側部に正面側から締結固定され光透過性樹脂から形成される装飾部材Ｋ４０２と、その装飾部材Ｋ４０２へ光を照射するＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｋ４０３と、右側の前カバー部材Ｋ４４０の下側部に正面側から締結固定され光透過性樹脂から形成される装飾部材Ｋ４０４と、その装飾部材Ｋ４０４へ光を照射するＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｋ４０５と、前層側可動装置Ｋ４００の組立状態（図１８６３参照）における支持部材Ｋ４１０及び前カバー部材Ｋ４４０と第２可動装置Ｋ７０１との隙間を上側から塞ぐ上カバー部材Ｋ４０６と、を備える。

【５４１５】
前カバー部材Ｋ４４０の詳細について説明する。前カバー部材Ｋ４４０は、略Ｌ字状に形成される板状本体Ｋ４４１と、その板状本体Ｋ４４１に上下方向に延びる長孔として穿設され昇降装置Ｋ５００の昇降を案内する案内長孔Ｋ４４２と、その案内長孔Ｋ４４２の下端部近傍に配設される樹脂部材であって昇降装置Ｋ５００の下降時の衝撃を吸収可能な吸収部材Ｋ４４３と、板状本体Ｋ４４１の背面から回転部材Ｋ４３０へ向けて突設される突設部Ｋ４４４と、案内長孔Ｋ４４２の前方に配置され案内長孔Ｋ４４４を前側に通過した昇降装置Ｋ５００の締結部Ｋ５３３に連結される連結部材Ｋ４４５と、を備える。
【５４１６】
図１８７３は、第１可動装置Ｋ４０１の分解正面斜視図であり、図１８７４は、第１可動装置Ｋ４０１の分解背面斜視図である。図１８７３及び図１８７４では、第１可動装置Ｋ４０１の内、支持部材Ｋ４１０、回転部材Ｋ４３０及び状態変化装置Ｋ４７０が図示され、前カバー部材Ｋ４４０及び切替装置Ｋ４６０の図示は省略される。
【５４１７】
図１８７３及び図１８７４に示すように、支持部材Ｋ４１０は、正面視略Ｌ字状に形成される本体部Ｋ４１１と、その本体部Ｋ４１１の下側部の正面側に円筒状に突設され回転部材Ｋ４３０を回転可能に支持する支持部Ｋ４１２と、その支持部Ｋ４１２の左右方向外側に回転部材Ｋ４３０の姿勢を検出するために配設される検出センサＫ４１３と、本体部Ｋ４１１の下端部の正面側に円筒状に突設され状態変化装置Ｋ４７０の下側回転部材Ｋ４７１を回転動作可能に支持する支持部Ｋ４１４と、昇降装置Ｋ５００を案内可能に上下方向に延びる長孔として形成される案内長孔Ｋ４１５と、その案内長孔Ｋ４１５に沿ってギア歯が形成されるラックＫ４１６と、本体部Ｋ４１１の背面側に上下方向に並べて形成され状態変化装置Ｋ４７０の連動部材Ｋ４７３の昇降移動を案内する案内突設部Ｋ４１７と、本体部Ｋ４１１の上端部の正面側に配設され昇降装置Ｋ５００が演出待機状態における位置に配置されているか否かを検出可能な検出センサＫ４１８と、本体部Ｋ４１１に上端部が吊り下げられ下端部が昇降装置Ｋ５００の鉤状部Ｋ５１５に引っかけられるコイルスプリングＫ４１９と、を備える。
【５４１８】
更に、支持部材Ｋ４１０は、昇降装置Ｋ５００の昇降動作を案内するものとして上下方向に延びる金属棒Ｋ４２１と、その金属棒Ｋ４２１の下端が差し込まれる支持受部Ｋ４２２と、金属棒Ｋ４２１に昇降装置Ｋ５００を沿わせるために昇降装置Ｋ５００との間で金属棒Ｋ４２１を挟む位置で昇降装置Ｋ５００に締結固定される被固定部材Ｋ４２３と、金属棒Ｋ４２１の上端が支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１から上方向および前方向に抜けないようにするための抜け止めとしての補助部材Ｋ４２４と、を備える。
【５４１９】
なお、本実施形態では、左側の金属棒Ｋ４２１に対しては前カバー部材Ｋ４４０の板状本体Ｋ４４１が補助部材Ｋ４２４と同様の機能を果たすように構成されることで、補助部材Ｋ４２４は右側にのみ配設されている。
【５４２０】
回転部材Ｋ４３０は、駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂの駆動軸に固定される駆動ギアＫＧ４２の回転を支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１に支持される中間ギアＫＧ４３を介して伝達するために背面側の全周に亘ってギア歯Ｋ４３２が形成される円板状の本体部Ｋ４３１と、その本体部Ｋ４３１の中心部において円形に穿設され支持部材Ｋ４１０の支持部Ｋ４１２が挿通される回転中心孔Ｋ４３３と、本体部Ｋ４３１の外周側縁部において回転部材Ｋ４３０の回転軸線と平行な回転軸線で回転自在に連結され昇降装置Ｋ５００を下支えする伝達筒状部Ｋ４３４と、回転中心孔Ｋ４３３の同心円形状の突条において支持部材Ｋ４１０の検出センサＫ４１３が検出可能な幅で形成される切り欠き部Ｋ４３５と、本体部Ｋ４３１の外周側付近において背面側に突設される一組の突条により形成される案内溝Ｋ４３６と、を備える。
【５４２１】

状態変化装置Ｋ４７０は、支持部材Ｋ４１０の支持部Ｋ４１４に回転動作可能に支持される下側回転部材Ｋ４７１と、その下側回転部材Ｋ４７１の左右内側端部から回転部材Ｋ４３０側へ向けて突設され案内溝Ｋ４３６に受け入れられる切替突部Ｋ４７２と、下側回転部材Ｋ４７１の左右外側端部に配設される軸部を介して互いに相対動作可能に連結される連動部材Ｋ４７３と、連動部材Ｋ４７３の上下端部を構成する板状部に上下に長い長孔として穿設され支持部材Ｋ４１０の案内突設部Ｋ４１７が挿通されることで連動部材Ｋ４７３の動作方向を上下方向とするための複数の案内長孔Ｋ４７４と、連動部材Ｋ４７３の上端部付近において正面側に突設される切替突部Ｋ４７５と、支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１に回転動作可能に支持され切替突部Ｋ４７５の配置に対応して回転方向の姿勢が変化する上側回転部材Ｋ４７６と、を備える。

【５４２２】

昇降装置Ｋ５００は、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に下支えされた状態において、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４の上下位置が上方向に変化する際に持ち上げられることで、上昇移動可能に構成される。

【５４２３】

図１８７５は、昇降装置Ｋ５００の分解正面斜視図であり、図１８７６は、昇降装置Ｋ５００の分解背面斜視図である。昇降装置Ｋ５００は、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に直接的に押し上げられ得る左右一組の下側部材Ｋ５１０と、その下側部材Ｋ５１０の上端部の背面側に回転可能に支持される左右一対の変速ギアＫ５２０と、下側部材Ｋ５１０の昇降移動量が変速ギアＫ５２０により増減されて伝達されるように変速ギアＫ５２０に歯合されるラックＫ５３２を有しており下側部材Ｋ５１０と連動して昇降移動する左右一組の上側部材Ｋ５３０と、その上側部材Ｋ５３０に左右両端部が支持される長尺装置Ｋ５４０と、その長尺装置Ｋ５４０の長尺方向にスライド移動可能に構成される移動装置Ｋ５６０と、を備える。

【５４２４】

下側部材Ｋ５１０は、正面視略Ｌ字形状に形成される本体部Ｋ５１１と、その本体部Ｋ５１１の下端において下側部材Ｋ５１０の移動方向（上下方向）と直交する平面状に形成される平面部Ｋ５１２と、本体部Ｋ５１１の背面側から円筒状に突設される内部に雌ネジが形成されており変速ギアＫ５２０を支持可能に構成される支持締結部Ｋ５１３と、金属棒Ｋ４２１（図１８７３参照）に案内される被案内部Ｋ５１４と、本体部Ｋ５１１の上端部の正面側に鉤形状に形成されコイルスプリングＫ４１９（図１８７３参照）の下端部が引っかけられる鉤状部Ｋ５１５と、を備える。

【５４２５】

支持締結部Ｋ５１３に締結されるネジは、変速ギアＫ５２０の抜け止めとして機能し、その頭部が支持部材Ｋ４１０の案内長孔Ｋ４１５の内側に配置される。これにより、支持締結部Ｋ５１３に締結されるネジの頭部の張り出し分を吸収することができ、変速ギアＫ５２０の背面側面を支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１の前側面で支持することができる。更に、支持締結部Ｋ５１３に締結されるネジの移動方向が案内長孔Ｋ４１５に制限されることによって、下側部材Ｋ５１０を安定して上下方向に移動させることができる。

【５４２６】

鉤状部Ｋ５１５を介して、下側部材Ｋ５１０は、コイルスプリングＫ４１９（図１８７３参照）により上向きに付勢される。これにより、コイルスプリングＫ４１９の付勢力で昇降装置Ｋ５００の上昇移動を補助することができる。

【５４２７】

変速ギアＫ５２０は、中間円板Ｋ５２１の背面側に第１ギアＫ５２２が形成され、中間円板Ｋ５２１の正面側に第１ギアＫ５２２と同軸で第２ギアＫ５２３が形成される。中間円板Ｋ５２１は、第１ギアＫ５２２の直径よりも直径が大きく、且つ、第２ギアＫ５２３の直径よりも直径が大きい円形状の板部として形成されており、これにより、第１ギアＫ５２２又は第２ギアＫ５２３と歯合している相手部材が前後方向に位置ずれして、反対の第２ギアＫ５２３又は第１ギアＫ５２２と歯合する事態が生じることが防止される。

【５４２８】
第１ギアＫ５２２は、支持部材Ｋ４１０のラックＫ４１６（図１８７３参照）と歯合され、第２ギアＫ５２３は、上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２と歯合される。第１ギアＫ５２２の歯数は８であり、第２ギアＫ５２３の歯数は１２である。
【５４２９】
従って、下側部材Ｋ５１０が昇降移動した場合に、その下側部材Ｋ５１０の昇降移動量の１．５倍の移動量で、上側部材Ｋ５３０が下側部材Ｋ５１０に対して相対移動することになるが、昇降移動の詳細については後述する。
【５４３０】
上側部材Ｋ５３０は、上下方向に長尺の本体部Ｋ５３１と、その本体部Ｋ５３１の背面側において左右外側に向けて上下方向に延設されるラックＫ５３２と、本体部Ｋ５３１の正面側に上下一対で突設される円筒状部であって内部に雌ネジが形成される締結部Ｋ５３３と、本体部Ｋ５３１の背面側に円筒状に突設されており長尺装置Ｋ５４０を回転動作可能に支持する回転軸部Ｋ５３４と、その回転軸部Ｋ５３４と平行な方向で円筒状に突設される補助突部Ｋ５３５と、金属棒Ｋ４２１（図１８７３参照）に案内される被案内部Ｋ５３６と、上側回転部材Ｋ４７６（図１８７３参照）に下支えされる湾曲面として形成される湾曲受部Ｋ５３７と、を備える。
【５４３１】
締結部Ｋ５３３には、連結部材Ｋ４４５（図１８７１参照）が締結固定される。即ち、前カバー部材Ｋ４４０の案内長孔Ｋ４４２（図１８７１参照）を前側へ貫通した締結部Ｋ５３３の先端に連結部材Ｋ４４５が締結固定される。これにより、締結部Ｋ５３３の移動が案内長孔Ｋ４４２に制限されることになるので、上側部材Ｋ５３０の昇降移動を安定させることができる。
【５４３２】
上側部材Ｋ５３０は被案内部Ｋ５３６に、下側部材Ｋ５１０は被案内部Ｋ５１４によって、それぞれ金属棒Ｋ４２１（図１８７３参照）に案内されるので、下側部材Ｋ５１０及び上側部材Ｋ５３０の前後左右方向の倒れを防止することができる。
【５４３３】
図１８７７は、長尺装置Ｋ５４０の分解正面斜視図であり、図１８７８は、長尺装置Ｋ５４０の分解背面斜視図である。図１８７７及び図１８７８では、位置関係の理解を容易とするために上側部材Ｋ５３０及び移動装置Ｋ５６０が図示される。
【５４３４】
長尺装置Ｋ５４０は、左右長尺の板状に形成される本体部Ｋ５４１と、その本体部Ｋ５４１の左右中央部において背面側に円筒状に突設される支持軸部Ｋ５４２と、その支持軸部Ｋ５４２に回転可能に支持される中央ギアＫ５４３と、支持軸部Ｋ５４２と平行な方向に円筒状に突設される複数の案内突設部Ｋ５４４と、その案内突設部Ｋ５４４に案内され本体部Ｋ５４１の長尺方向にスライド移動可能に構成される一対のスライドラックＫ５４５と、を備える。
【５４３５】
本体部Ｋ５４１の前側部には、左右外側端部よりも内側に終端位置が形成される左右長尺の凹部Ｋ５４１ａが形成される。凹部Ｋ５４１ａは、長尺装置Ｋ５４０の組立状態（図１８７５参照）において、移動装置Ｋ５６０の背面側下端部が受け入れられる部分として機能している。
【５４３６】
スライドラックＫ５４５は、図１８７８に示す状態における左右外側の上下幅よりも左右内側の上下幅の方が短くされる左右一組の板状部材であって、左右外側端の下端部において前後方向に穿設され上側部材Ｋ５３０の回転軸部Ｋ５３４が受け入れられる受入部Ｋ５４６と、その受入部Ｋ５４６を中心とする円弧形状で穿設され補助突部Ｋ５３５が受け入れられる円弧状部Ｋ５４７と、図１８７８に示す状態における左右方向に長い長孔形状で穿設され案内突設部Ｋ５４４が受け入れられる複数の案内長孔Ｋ５４８と、中央ギアＫ

５４３に歯合されるラックＫ５４９と、を備える。
【５４３７】
スライドラックＫ５４５のスライド移動方向は、案内長孔Ｋ５４８が延設される方向（図１８７８に占めす状態における左右方向、本体部Ｋ５４１の長尺方向）に設定される。そのため、左右の上側部材Ｋ５３０の上下位置が一致している時（最近接位置）を基準として、上側部材Ｋ５３０同士の上下方向の位置ずれ寸法が大きくなるにつれて、本体部Ｋ５４１の長尺方向外側へ向けて相対移動することになるが、詳細は後述する。
【５４３８】
更に、長尺装置Ｋ５４０は、本体部Ｋ５４１に正面側から締結固定される化粧部材Ｋ５５１と、その化粧部材Ｋ５５１の内部に配設され正面側に光を照射するＬＥＤが配設される電飾基板Ｋ５５２と、化粧部材Ｋ５５１の左側端部に締結固定されるモータ支持部材Ｋ５５３と、そのモータ支持部材Ｋ５５３に支持される駆動モータＫＭＴ５１の駆動力を伝達可能な伝達ギア群ＫＧ５２を介して回転されることで移動装置Ｋ５６０の軸線方向の位置を変化させるように構成されるネジ軸Ｋ５５４と、化粧部材Ｋ５５１の背面側においてネジ軸Ｋ５５４の両端部が回転可能に受け入れられる支持受部Ｋ５５５と、電飾基板Ｋ５５２の背面側において検出溝を背面側へ向けた姿勢で化粧部材Ｋ５５１の後側板部を貫通する位置に設けられるフォトカプラ形式の検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃと、を備える。
【５４３９】
ネジ軸Ｋ５５４の軸線方向は本体部Ｋ５４１の長手方向と一致しており、移動装置Ｋ５６０のネジ軸Ｋ５５４の軸線方向の移動は、凹部Ｋ５４１ａの形成されている範囲に制限される。
【５４４０】
検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃは、移動装置Ｋ５６０の配置を検出可能に構成されている。即ち、移動装置Ｋ５６０が、第１可動装置Ｋ４０１の演出待機状態における左右中央位置に配置されている場合には、中央検出センサＫ５５６ｂに検出され、移動装置Ｋ５６０が、ネジ軸５５４の軸線方向に沿って左右にスライド移動し、その移動範囲の右側終端位置に配置されている場合には右側検出センサＫ５５６ａに検出され、移動範囲の左側終端位置に配置されている場合には左側検出センサＫ５５６ｃに検出される。
【５４４１】
図１８７９は、移動装置Ｋ５６０の分解正面斜視図であり、図１８８０は、移動装置Ｋ５６０の分解背面斜視図である。移動装置Ｋ５６０は、本体部Ｋ５６１と、その本体部Ｋ５６１の上端部に締結固定される前側受部Ｋ５７１と、その前側受部Ｋ５７１に後面側から締結固定される後側受部Ｋ５７２と、前側受部Ｋ５７１と後側受部Ｋ５７２との間に保持され自らの開口方向（図１８７９における矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸とする回転が防止されるように構成されるナットＫＮＴ６１と、を備える。
【５４４２】
ナットＫＮＴ６１は、長尺開口部ＫＮＴ６１ａの内周側において、ネジ軸Ｋ５５４（図１８７７参照）の外周に螺旋状に切られる溝部に対応するように形成される突条が、螺旋状に形成されている。
【５４４３】
これにより、長尺開口部ＫＮＴ６１ａにネジ軸Ｋ５５４が挿通されている状態でネジ軸Ｋ５５４が回転駆動されると、その回転駆動量に対応して、ナットＫＮＴ６１はネジ軸Ｋ５５４の軸線方向に移動される。即ち、駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）の駆動に対応して、移動装置Ｋ５６０のネジ軸Ｋ５５４の軸線方向の配置が変化するよう構成される（ボールネジの構造が流用される）。
【５４４４】
前側受部Ｋ５７１は、ナットＫＮＴ６１の配設位置よりも下方から正面側へ板状に突設される被検出板部Ｋ５７１ａを備える。長尺装置Ｋ５４０の検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃ（図１８７８参照）の検出溝に被検出板部Ｋ５７１ａが位置する場合と、位置しな

い場合とで、検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃからの出力を異ならせることができる。この検出センサＫ５５６ａ～Ｋ５５６ｃの出力の違いから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）に、移動装置Ｋ５６０が、第１可動装置Ｋ４０１の演出待機状態における左右中央位置に配置されているか、移動範囲の左右方向終端位置に配置されているか、そのいずれでもないか、を判断させることができる。

【５４４５】

更に、移動装置Ｋ５６０は、本体部Ｋ５６１の下端部に締結固定されるモータ受部Ｋ５７５と、そのモータ受部Ｋ５７５に保持される駆動モータＫＭＴ６１と、その駆動モータＫＭＴ６１の駆動軸に固定され本体部Ｋ５６１とモータ受部Ｋ５７５との間に配設される駆動ギアＫＭＧ６２と、その駆動ギアＫＭＧ６２に歯合される位置で本体部Ｋ５６１の支持軸部Ｋ５６２に回転可能に支持される伝達ギアＫＭＧ６３と、その伝達ギアＫＭＧ６３に歯合される終端ギアＫＭＧ６４と、本体部Ｋ５６１の円形開口部Ｋ５６３に挿通される中心挿通部Ｋ５７９が終端ギアＫＭＧ６４に締結固定される回転装飾部材Ｋ５７８と、を備える。

【５４４６】

更に、移動装置Ｋ５６０は、本体部Ｋ５６１の正面側に配設され円形開口部Ｋ５６３に対応する位置に円形開口Ｋ５６４ａが形成される電飾基板Ｋ５６４と、その電飾基板Ｋ５６４の円形開口Ｋ５６４ａに対応する位置に円形開口Ｋ５６７ａが形成され、光透過性の樹脂材料から形成され電飾基板Ｋ５６４からの照射光を屈折可能（乱反射可能）なカットが形成される受光部材Ｋ５６７と、を備える。

【５４４７】

電飾基板Ｋ５６４及び受光部材Ｋ５６７は、電飾基板Ｋ５６４、受光部材Ｋ５６７の順で本体部Ｋ５６１に重ねられ、円形開口部Ｋ５６３の中心軸線に円形開口Ｋ５６４ａ及び円形開口Ｋ５６７ａの中心軸線が合致するように配置され、本体部Ｋ５６１に締結固定される。

【５４４８】

電飾基板Ｋ５６４は、背面側にフォトカプラ形式の検出センサＫ５６５が配設される。検出センサＫ５６５の検出溝は、本体部Ｋ５６１に穿設される開口部Ｋ５６１ａの背面側に位置し、伝達ギアＫＭＧ６３の環状リブを受け入れ可能とされる。

【５４４９】

伝達ギアＫＭＧ６３の環状リブには切り欠き部ＫＭＧ６３ａが等間隔（１８０度間隔）で切り欠き形成されており、検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する場合と、位置しない場合とで、検出センサＫ５６５からの出力を異ならせることができる。この検出センサＫ５６５の出力の違いから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）は伝達ギアＫＭＧ６３の位相を判断でき、回転装飾部材Ｋ５７８の位相を判断できる。

【５４５０】

本実施形態では、伝達ギアＭＧ６３の歯数に対する終端ギアＫＭＧ６４の歯数が１／２の関係にあるので、伝達ギアＭＧ６３が半回転することで終端ギアＫＭＧ６４が一回転する。検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する位相から伝達ギアＭＧ６３が半回転すると、再び検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する。

【５４５１】

即ち、検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが位置する場合、その切欠き部ＫＭＧ６３ａがどちらの切り欠き部ＫＭＧ６３ａであったとしても、終端ギアＫＭＧ６４及び回転装飾部材Ｋ５７８の位相は同じとされる。

【５４５２】

図１８８１（ａ）及び図１８８１（ｂ）は、前層側可動装置Ｋ４００の部分拡大正面図である。図１８８１（ａ）及び図１８８１（ｂ）では、主に切替装置Ｋ４６０が図示されており、便宜上、手前側の装飾部分を部分的に破り図示することで、内部構造を視認可能

となるようにしている。図１８８１（ａ）では、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁とされる状態が図示され、図１８８１（ｂ）では、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態が図示される。

【５４５３】

図１８８１（ａ）及び図１８８１（ｂ）に図示されるように、切替装置Ｋ４６０は、右側の前カバー部材Ｋ４４０の板状本体Ｋ４４１に締結固定される基板部材Ｋ４６１と、基板部材Ｋ４６１に支持孔部Ｋ４６２ｂを中心とする回転動作が可能に支持されるストッパ部材Ｋ４６２と、基板部材Ｋ４６１に締結固定される駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１と、基板部材Ｋ４６１に支持孔部Ｋ４６３ｂを中心とする回転動作が可能に支持され、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の駆動力をストッパ部材Ｋ４６２に伝達可能に構成される伝達部材Ｋ４６３と、を備える。

【５４５４】

ストッパ部材Ｋ４６２は、支持孔部Ｋ４６２ｂが端部に穿設されるアーム部Ｋ４６２ａと、そのアーム部Ｋ４６２ａの長手方向に延びる長孔形状で穿設される案内長孔Ｋ４６２ｃと、アーム部Ｋ４６２ａの長手方向における支持孔部Ｋ４６２ｂが形成される端部の反対側の端部から背面側に突設される突設受部Ｋ４６２ｄと、を備える。

【５４５５】

伝達部材Ｋ４６３は、支持孔部Ｋ４６３ｂが形成されるアーム部Ｋ４６３ａと、そのアーム部Ｋ４６３ａとは異なる方向に支持孔部Ｋ４６３ｂから延びる補助アーム部Ｋ４６３ｃと、その補助アーム部Ｋ４６３ｃの延設先端部から後側に突設され駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の直進動作部ＫＳＯＬ４１ａの直進変位により伝達部材Ｋ４６３が回転動作される態様で連結される伝達基端突部Ｋ４６３ｄと、アーム部Ｋ４６３ａの先端部から後側に突設されストッパ部材Ｋ４６２の案内長孔Ｋ４６２ｃに受け入れられる伝達先端突部Ｋ４６３ｅと、を備える。

【５４５６】

切替装置Ｋ４６０の作用について説明する。基板部材Ｋ４６１は、連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に入り込まないよう連結部材Ｋ４４５よりも前側に配設されている一方で、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄは、基板部材Ｋ４６１よりも下側において基板部材Ｋ４６１よりも後側まで延びており、状態次第で、連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に入り込む。

【５４５７】

図１８８１（ａ）に図示されるように、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態では、突設受部Ｋ４６２ｄが案内長孔Ｋ４４２の前方に配置されており、連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に入り込む。

【５４５８】

即ち、図１８８１（ａ）に図示される状態における連結部材Ｋ４４５の下降変位は、突設受部Ｋ４６２ｄにより途中停止される、この場合、連結部材Ｋ４４５を介して昇降装置Ｋ５００等の荷重が突設受部Ｋ４６２ｄにかけられることになるが、突設受部Ｋ４６２ｄが支持孔部Ｋ４６２ｂを起点とする鉛直下方（連結部材Ｋ４４５を介した荷重の方向）に配置されていることから、連結部材Ｋ４４５を介する昇降装置Ｋ５００等の荷重によりストッパ部材Ｋ４６２が回転動作することを回避し易くすることができる。

【５４５９】

これにより、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態において、連結部材Ｋ４４５の移動を案内長孔Ｋ４４２の長さの途中位置で停止させることができる。また、連結部材Ｋ４４５の途中停止が頻繁に生じる動作制御を行う場合であっても、連結部材Ｋ４４５の途中停止のために駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させる必要はないので、励磁状態とする回数の増加を抑えることができ、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の寿命の長期化を図ることができる。

【５４６０】

図１８８１（ｂ）に図示されるように、図１８８１（ａ）に図示される状態から駆動ソ

レノイドＫＳＯＬ４１が励磁されると、直進動作部ＫＳＯＬ４１ａの上下変位により伝達部材Ｋ４６３が回転動作され、その回転動作と連動してストッパ部材Ｋ４６２が回転動作されることで、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避する。

【５４６１】

これにより、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態では、連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに停止されることはなく、連結部材Ｋ４４５が案内長孔Ｋ４４２の終端まで移動可能とされる。

【５４６２】

これにより、連結部材Ｋ４４５が締結固定される締結部Ｋ５３３を有する上側部材Ｋ５３０（図１８７５参照）の移動可能量を、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁とされる状態（図１８８１（ａ）参照）と、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１の励磁状態（図１８８１（ｂ）参照）とで切り替えることができる。

【５４６３】

図１８８２から図１８８７は、第１可動装置Ｋ４０１の部分拡大正面図である。図１８８２から図１８８７では、昇降装置Ｋ５００の右側部が、回転部材Ｋ４３０が正面視反時計回り方向で回転動作される第１の動作態様に基づいて昇降移動する様子が時系列で図示される。

【５４６４】

なお、図１８８２から図１８８７では、可動部の理解を容易とするために、支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１の右下端部および右上部、下側部材Ｋ５１０の本体部Ｋ５１１の前側面部、変速ギアＫ５２０の中間円板Ｋ５２１及び第２ギアＫ５２３、及び、上側部材Ｋ５３０の本体部Ｋ５３１の前側面部が、部分的に破られて図示される。

【５４６５】

図１８８２では、演出待機状態における第１可動装置Ｋ４０１が図示される。即ち、回転部材Ｋ４３０は切り欠き部Ｋ４３５（図１８７４参照）が検出センサＫ４１３の検出溝に配置される位相とされ、上側部材Ｋ５３０は湾曲受部Ｋ５３７が進入状態の上側回転部材Ｋ４７６に下支えされることで上下移動が防止され、上側部材Ｋ５３０の上下移動が防止されることに伴い変速ギアＫ５２０の回転も防止され、その変速ギアＫ５２０が支持される下側部材Ｋ５１０の上下移動も防止される。

【５４６６】

即ち、図１８８２に図示されるように、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４が下側部材Ｋ５１０の下方から退避している状態であっても、上側部材Ｋ５３０の上下移動が上側回転部材Ｋ４７６により防止されることで、下側部材Ｋ５１０の上下移動が防止されることになる。

【５４６７】

図１８８３では、図１８８２に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が正面視反時計回りに回転する方向に駆動ギアＫＧ４２が駆動される。回転部材Ｋ４３０の回転中において、伝達筒状部Ｋ４３４が突設部Ｋ４４４の湾曲面に対向配置される。突設部Ｋ４４４が伝達筒状部Ｋ４３４よりも回転部材Ｋ４３０の回転中心側に配設されること、及び、突設部Ｋ４４４の突設先端（後側先端）が回転部材Ｋ４３０の前側面と対向配置されることにより、伝達筒状部Ｋ４３４が回転部材Ｋ４３０の径方向に位置ずれするような姿勢ずれ（回転軸に対して回転部材Ｋ４３０が傾斜する姿勢ずれ）を防止することができる。

【５４６８】

これにより、回転部材Ｋ４３０が、偏心した位置において本体部Ｋ４３１を回転軸線に対して傾斜させる方向の荷重を受けた場合であっても、回転部材Ｋ４３０の姿勢変化を抑制することができるので、回転部材Ｋ４３０の回転抵抗を低減することができる。

【５４６９】

図１８８３では、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が、依然として案内溝Ｋ４３６の大径溝Ｋ４３６ａに維持される。切替突部Ｋ４７２が大径溝Ｋ４３６ａに維持され

る間は、状態変化装置Ｋ４７０の状態は図１８８２に図示される状態で維持されており、昇降装置Ｋ５００の上下位置も維持される。

【５４７０】

また、図１８８２では、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１８８１（ｂ）参照）が非励磁の状態（図１８８１（ａ）参照）が図示され、図１８８３以降は、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避するように、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）が図示される。

【５４７１】

図１８８４では、図１８８３に図示された状態から、回転部材Ｋ４３０が正面視反時計回りに回転する方向に駆動ギアＫＧ４２が駆動され、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が受け入れられる部位が、案内溝Ｋ４３６の大径溝Ｋ４３６ａから小径溝Ｋ４３６ｂに切り替えられ、昇降装置Ｋ５００が落下を開始する直前の状態が図示される。

【５４７２】

切替突部Ｋ４７２が小径溝Ｋ４３６ｂに受け入れられるようになると、下側回転部材Ｋ４７１が支持部材Ｋ４１０の支持部Ｋ４１４を中心に回転動作され、下側回転部材Ｋ４７１の回転動作により連動部材Ｋ４７３及び切替突部Ｋ４７５が上下移動されることで、上側回転部材Ｋ４７６が支持孔Ｋ４７６ａを中心に進入状態から退避状態へ回転移動される。

【５４７３】

上側回転部材Ｋ４７６は、湾曲受部Ｋ５３７と対向配置される回転先端部Ｋ４７６ｂが、支持孔Ｋ４７６ａにおける回転中心を中心とする円弧形状面として形成されている。また、湾曲受部Ｋ５３７は、進入状態（図１８８２参照）における上側回転部材Ｋ４７６の回転先端部Ｋ４７６ｂと面当たり可能な曲面形状から形成される。

【５４７４】

これにより、進入状態における上側回転部材Ｋ４７６の回転先端部Ｋ４７６ｂに湾曲受部Ｋ５３７が当接している状態から、上側回転部材Ｋ４７６を退避状態へ回転移動させる際に生じる抵抗を摩擦抵抗に限定することができ、抵抗が過大となることを防止することができる。

【５４７５】

また、進入状態における上側回転部材Ｋ４７６に対して湾曲受部Ｋ５３７を介して与えられる昇降装置Ｋ５００の自重は、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態へ向かう方向の反対方向（図１８８４の反時計回り方向）の荷重として上側回転部材Ｋ４７６に付与される。

【５４７６】

従って、湾曲受部Ｋ５３７と上側回転部材Ｋ４７６との間の動作抵抗を小さくしながらも、湾曲受部Ｋ５３７を介して上側回転部材Ｋ４７６へ付与される昇降装置Ｋ５００の自重により上側回転部材Ｋ４７６が退避状態へ変化する事態が生じることを防止することができる。

【５４７７】

また、上述した上側回転部材Ｋ４７６の形状により、第１可動装置Ｋ４０１の片側落下状態のように左右バランスが崩れた場合に、自重のみではなく左右方向成分を有する荷重が湾曲受部Ｋ５３７から上側回転部材Ｋ４７６に与えられる場合に、その荷重を上側回転部材Ｋ４７６の回転中心へ向けるようにすることができる。これにより、上側回転部材Ｋ４７６の姿勢を安定させることができ、昇降装置Ｋ５００の支持を安定させることができる。

【５４７８】

図１８８５では、図１８８４に図示された状態から、昇降装置Ｋ５００が落下した後の状態としての落下位置状態（図１８６５参照）が図示される。なお、落下位置状態に至るまでには、昇降装置Ｋ５００の右側部だけでなく、左側部も回転部材Ｋ４３０が回転され上側回転部材Ｋ４７６が回転移動されているが、左側部における回転部材Ｋ４３０の第１の動作態様における回転方向は、右側部における回転部材Ｋ４３０の第１の動作態様にお

ける回転方向（正面視反時計回り方向）の逆方向（正面視時計回り方向）になる。
【５４７９】
昇降装置Ｋ５００の落下による移動は、上側部材Ｋ５３０が前カバー部材Ｋ４４０の吸収部材Ｋ４４３（図１８７２参照）に停止される位置まで生じるように構成されており、下側部材Ｋ５１０が回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に衝突するまで生じるようには構成されていない。
【５４８０】
そのため、昇降装置Ｋ５００の落下時の衝撃荷重が伝達筒状部Ｋ４３４に伝達される事態が生じることを回避することができる。即ち、昇降装置Ｋ５００の落下の衝撃が伝達筒状部Ｋ４３４や下側部材Ｋ５１０に伝達されることによる破損の発生を回避し易くすることができる。
【５４８１】
昇降装置Ｋ５００の下側部材Ｋ５１０、変速ギアＫ５２０及び上側部材Ｋ５３０の昇降移動の詳細について説明する。まず、下側部材Ｋ５１０及び上側部材Ｋ５３０は、それぞれ共通の金属棒Ｋ４２１によって上下方向にスライド移動可能に案内される。
【５４８２】
下側部材Ｋ５１０が図１８８４に示す状態から下降する場合、変速ギアＫ５２０が支持部材Ｋ４１０のラックＫ４１６との歯合により回転され、その回転により上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２が変速ギアＫ５２０に対して上下方向に相対移動する。
【５４８３】
即ち、上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０が上下方向に移動した場合に、下側部材Ｋ５１０の移動による変速ギアＫ５２０の上下方向の移動量に加えて、変速ギアＫ５２０の回転時に歯合する上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２の移動量分、下側部材Ｋ５１０に対して相対移動する。
【５４８４】
本実施形態では、上側部材Ｋ５３０のラックＫ５３２と歯合する第２ギアＫ５２３の歯数は、下側部材Ｋ５１０の移動に伴い支持部材Ｋ４１０のラックＫ４１６と歯合して回転する第１ギアＫ５２２の歯数の１．５倍に設計されているので、上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０の移動量に下側部材Ｋ５１０の移動量の１．５倍の長さが加算された移動量で移動される。
【５４８５】
従って、上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０の移動量ＫＶＤ１の２．５倍の移動量ＫＶＤ２で上下移動される（ＫＶＤ１：ＫＶＤ２＝２：５）。これにより、上側部材Ｋ５３０の上下方向の移動距離が、駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ（図１８７３参照）により回転される回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４の上下方向の移動距離に限定されることを避けることができる。
【５４８６】
即ち、回転部材Ｋ４３０の直径を小さく抑えつつ、上側部材Ｋ５３０の上下方向の移動距離は長く設計することができるので、上側部材Ｋ５３０や回転部材Ｋ４３０の配置の設計自由度を向上することができる。
【５４８７】
下側部材Ｋ５１０よりも左側において突設部Ｋ４４４が配設され、下側部材Ｋ５１０の左端部は突設部Ｋ４４４の右側平面部に上下方向に案内される。これにより、下側部材Ｋ５１０の左側への位置ずれを突設部Ｋ４４４により防止することができる。
【５４８８】
図１８８６では、図１８８５に図示された状態から回転部材Ｋ４３０が更に反時計回り方向に回転されることで伝達筒状部Ｋ４３４により下側部材Ｋ５１０が持ち上げられ、且つ、依然として下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が回転部材Ｋ４３０の小径溝Ｋ４３６ｂに受け入れられている状態が図示される。
【５４８９】

回転部材Ｋ４３０の回転により伝達筒状部Ｋ４３４が下側部材Ｋ５１０の下面と擦れながら回転移動することになるが、下側部材Ｋ５１０の下面が平面部Ｋ５１２として形成されているので、伝達筒状部Ｋ４３４と下側部材Ｋ５１０との間で生じる動作抵抗を低減することができる。

【５４９０】

更に、コイルスプリングＫ４１９から下側部材Ｋ５１０に付与される上向きの付勢力により、下側部材Ｋ５１０から伝達筒状部Ｋ４３４へ向けて下向きに与えられる荷重が低減されることによっても、伝達筒状部Ｋ４３４と下側部材Ｋ５１０との間で生じる動作抵抗を低減することができる。

【５４９１】

図１８８７では、図１８８６に図示される状態から、回転部材Ｋ４３０が更に反時計回りに回転され、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が回転部材Ｋ４３０の大径溝Ｋ４３６ａに受け入れられている状態が図示される。

【５４９２】

図１８８７では、上側回転部材Ｋ４７６が、図１８８６に図示される退避状態から、進入状態へ変化している。この際、上側部材Ｋ５３０の湾曲受部Ｋ５３７が上側回転部材Ｋ４７６の回転先端部Ｋ４７６ｂよりも上側に配置されており、湾曲受部Ｋ５３７と回転先端部Ｋ４７６ｂとの間に隙間が生じている。これにより、上側回転部材Ｋ４７６の動作抵抗を低減することができる。

【５４９３】

ここで、退避状態の上側回転部材Ｋ４７６を進入状態に変化させるためには、自重に抵抗して連動部材Ｋ４７３を上方へ変位させる必要があるので、進入状態の上側回転部材Ｋ４７６を退避状態に変化させる場合よりも大きな力が必要となる。

【５４９４】

これに対し、本実施形態では、退避状態の上側回転部材Ｋ４７６を進入状態に変化させる場合において湾曲受部Ｋ５３７と回転先端部Ｋ４７６ｂとの間に隙間を生じさせることで、上側回転部材Ｋ４７６の動作抵抗を低減させ、状態の変化に必要な力が過大となることを回避している。

【５４９５】

図１８８７に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が更に反時計回りに回転されると、図１８８２に図示される状態に戻る。このように、回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され続ける場合、昇降装置Ｋ５００の上下移動は循環可能とされる。即ち、回転部材Ｋ４３０の第１の動作態様は、昇降装置Ｋ５００の上下移動を循環させることができる動作態様である。

【５４９６】

図１８８８及び図１８８９は、第１可動装置Ｋ４０１の部分拡大正面図である。図１８８８及び図１８８９では、図１８８２に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転されることに基づいて昇降装置Ｋ５００の右側部が下降する第２の動作態様の一部が時系列で図示される。

【５４９７】

第２の動作態様は、演出待機状態（図１８８２参照）から図１８８８、図１８８９の順に変化した後で、回転部材Ｋ４３０を反時計回りに回転駆動させ演出待機状態に復帰するまでの動作態様である。

【５４９８】

なお、図１８８８及び図１８８９では、可動部の理解を容易とするために、支持部材Ｋ４１０の本体部Ｋ４１１の右下端部および右上部、下側部材Ｋ５１０の本体部Ｋ５１１の前側面部、変速ギアＫ５２０の中間円板Ｋ５２１及び第２ギアＫ５２３、及び、上側部材Ｋ５３０の本体部Ｋ５３１の前側面部が、部分的に破られて図示される。

【５４９９】

また、図１８８８及び図１８８９では、ストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが

連結部材Ｋ４４５の移動軌跡に侵入するように、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１８８１（ａ）参照）が非励磁の状態が図示される。

【５５００】

図１８８８では、図１８８２に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が正面視時計回りに回転する方向に駆動ギアＫＧ４２が駆動される。下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が回転部材Ｋ４３０の小径溝Ｋ４３６ｂに受け入れられることに基づいて、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態に変化されているが、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に下側部材Ｋ５１０が下支えされることにより、昇降装置Ｋ５００は落下しない。

【５５０１】

即ち、下側部材Ｋ５１０は、自重により回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４に押し付けられる状態を維持しており、回転部材Ｋ４３０の回転に伴って、平面部Ｋ５１２と伝達筒状部Ｋ４３４との当接が維持されるように上下移動する。

【５５０２】

図１８８９では、図１８８８に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が正面視時計回りに回転され、連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに受け止められ下降が停止される状態が図示される。

【５５０３】

これにより、連結部材Ｋ４４５が締結固定される上側部材Ｋ５３０の下降も停止され、それに伴い下側部材Ｋ５１０の下降も停止されるので、図１８８９に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が更に正面視時計回りに回転された場合には、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４は下側部材Ｋ５１０の平面部Ｋ５１２から離れる。

【５５０４】

図１８８９に図示される状態から演出待機状態への復帰の際には、回転部材Ｋ４３０を反対方向（図１８８９において反時計回り方向）に回転させ、伝達筒状部Ｋ４３４で下側部材Ｋ５１０を押し上げる。

【５５０５】

この場合において、回転部材Ｋ４３０の回転が図１８８９に図示される状態から開始されるか、図１８８９に図示される状態よりも回転部材Ｋ４３０が正面視時計回りに若干回転された状態から開始されるかに関わらず、昇降装置Ｋ５００から伝達筒状部Ｋ４３４にかけられる荷重は、図１８８９に図示される状態から生じる。

【５５０６】

図１８８９に図示される状態は、伝達筒状部Ｋ４３４が回転部材Ｋ４３０の回転軸としての支持部Ｋ４１２の真右に配置され、伝達筒状部Ｋ４３４の移動方向（伝達筒状部Ｋ４３４の移動軌跡に引かれた接線の方向）が上下方向を向く状態であるので、下側部材Ｋ５１０に対して上向きの荷重を効率的に付与することができる。これにより、図１８８９に図示される状態からの演出待機状態への復帰動作を迅速に行わせることができる。

【５５０７】

なお、図１８８９に図示される状態から回転部材Ｋ４３０が更に正面視時計回りに回転される場合、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４は下側部材Ｋ５１０の上面に当接し、下側部材Ｋ５１０に対して下側へ向く荷重を伝達させ得る。即ち、下側部材Ｋ５１０を上昇させる方向の荷重を生じさせることができないので、回転部材Ｋ４３０を正面視時計回りに回転させ続ける駆動制御では、昇降装置Ｋ５００の動作は循環しない。

【５５０８】

図１８９０及び図１８９１は、第１可動装置Ｋ４０１の部分拡大背面図である。図１８９０では、演出待機状態（図１８６４参照）における第１可動装置Ｋ４０１が図示され、図１８９１では、片側落下状態（図１８６９参照）における第１可動装置Ｋ４０１が図示される。

【５５０９】

図１８９０に図示される第１可動装置Ｋ４０１の演出待機状態では、左右両側の上側部材Ｋ５３０が上側回転部材Ｋ４７６により支持される（図１８８３参照）。一方、図１８

９１に図示される第１可動装置Ｋ４０１の片側落下状態では、左側の上側部材Ｋ５３０は上側回転部材Ｋ４７６により支持される一方で、右側の上側部材Ｋ５３０は、締結固定される連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに支持されることにより（図１８８９参照）、長尺装置Ｋ５４０が傾けられる。

【５５１０】

図１８９１に図示される状態では、図１８９０に図示される状態から左右の回転軸部Ｋ５３４間の距離が延びており、この延びた寸法の分だけ、スライドラックＫ５４５が長尺装置Ｋ５４０の長手方向に変位する。

【５５１１】

一対のスライドラックＫ５４５は、互いに共通の中央ギアＫ５４３に歯合されており、長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿って相反する方向に変位することになるので、長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿う変位量は互いに共通である。

【５５１２】

即ち、演出待機状態からの右側のスライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤａと、演出待機状態からの左側のスライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤｂとは同じである（ＫＳＤａ＝ＫＳＤｂ）。

【５５１３】

これにより、図１８９０に図示される状態から、図１８９１に図示される状態への変化における中央ギアＫ５４３の左右方向の位置ずれを抑制することができるので、その中央ギアＫ５４３を支持する本体部Ｋ５４１の左右方向の位置ずれを抑制することができる。

【５５１４】

ここで、第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態から落下位置状態へ変化される場合、左右の回転部材Ｋ４３０（図１８７４参照）が第１の動作態様で回転駆動され、左右の上側回転部材Ｋ４７６（図１８８４参照）が演出待機状態における進入状態から同時に退避状態に変化されることにより、左右の上側部材Ｋ５３０（図１８８５参照）が同時に落下することが好ましい。更に、上昇動作時には、左右の回転部材Ｋ４３０が同じ回転角度で回転動作されることで、左右の高さのずれが無い状態で昇降装置Ｋ５００を上昇させることができる。

【５５１５】

しかし、左右の回転部材Ｋ４３０（図１８７４参照）の動作抵抗を全く同じにすることは困難であるし、それぞれ対応する駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ（図１８７４参照）により駆動されるところ、駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂの品質により、同じ電圧を供給した場合であっても若干回転速度のずれが生じ得る。そのため、昇降装置Ｋ５００の上下動作にあたり、昇降装置Ｋ５００の左右側の高さ位置にずれが生じる可能性がある。

【５５１６】

更に、本実施形態では、回転部材Ｋ４３０の回転による伝達筒状部Ｋ４３４の上下位置変化が、下側部材Ｋ５１０から上側部材Ｋ５３０へ伝達される際に２．５倍に増大させられる（図１８８２から図１８８７参照）。そのため、回転部材Ｋ４３０の位相のずれが小さくても、そのずれは２．５倍になって上側部材Ｋ５３０に支持される長尺装置Ｋ５４０の左右側の高さ位置のずれとして現れる。

【５５１７】

このように、本実施形態では、昇降装置Ｋ５００の左右側の高さ位置のずれが生じ得る。昇降装置Ｋ５００の左右側の高さ位置のずれが生じる場合、昇降装置Ｋ５００の上下移動中に長尺装置Ｋ５４０の姿勢が前後方向を向く直線を軸にして傾くことになり、見栄え悪くなり易い。

【５５１８】

これに対し、本実施形態では、上述したように左右のスライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂが同じになるように構成されているので、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾いた場合であっても、長尺装置Ｋ５４０の左右中心位置の左右方向の位置ずれを抑制す

ることができる。
【５５１９】
これにより、演出待機状態において長尺装置Ｋ５４０の左右中央位置に配置される移動装置Ｋ５６０の、昇降装置Ｋ５００の上下移動中における左右方向の位置ずれを抑制することができる。
【５５２０】
スライドラックＫ５４５は、回転軸部Ｋ５３４側における基端側の構造が共通とされる一方、中央ギアＫ５４３と歯合されるラックＫ５４９の配置は上下で異なるように構成されている。
【５５２１】
本実施形態では、図１８９１に図示される片側落下状態が頻繁に生じるように制御される一方、その逆側（左側が下端となるように傾斜する姿勢）となるように制御されることは極めて少ない（無い）。
【５５２２】
そのため、本実施形態では、片側落下状態における中央ギアＫ５４３とラックＫ５４９との歯合状態を適正化し易いようにスライドラックＫ５４５を形成している。即ち、片側落下状態において、中央ギアＫ５４３に覆いかぶさる側（回転軸部Ｋ５３４が上側となる側）のラックＫ５４９が中央ギアＫ５４３の上側に配置されるように形成している。
【５５２３】
更に、回転軸部Ｋ５３４をラックＫ５４９の下端に配置することにより、中央ギアＫ５４３に覆いかぶさる側のラックＫ５４９の中央ギアＫ５４３側への張出量を長くしている。これにより、中央ギアＫ５４３に覆いかぶさる側のラックＫ５４９の自重により、そのラックＫ５４９と中央ギアＫ５４３との歯合態様を適正化し易くすることができる。
【５５２４】
図１８９１に図示されるように、第１可動装置Ｋ４０１の片側落下状態は、演出待機状態から、左側の上側部材Ｋ５３０の回転軸部Ｋ５３４を基端側として傾倒することで変化される状態であって、その傾倒動作の基端側に駆動モータＫＭＴ５１が配設される。
【５５２５】
即ち、重量物としての駆動モータＫＭＴ５１の配置を基端側とすることで、重心を基端側に寄せることができ、演出待機状態から片側落下状態への変化の際に上下移動する傾倒動作の先端側（右側）の重量を軽くすることができる。これにより、片側落下状態において連結部材Ｋ４４５からストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄが受ける荷重（図１８８９参照）を低減することができる。
【５５２６】
図１８９２を参照して、移動装置Ｋ５６０の駆動制御の一例について説明する。図１８９２（ａ）、図１８９２（ｂ）、図１８９２（ｃ）及び図１８９２（ｄ）は、第１可動装置Ｋ４０１の部分正面図である。
【５５２７】
図１８９２（ａ）、図１８９２（ｂ）、図１８９２（ｃ）及び図１８９２（ｄ）では、第１可動装置Ｋ４０１の落下位置状態（図１８６５参照）の上下位置に長尺装置Ｋ５４０が配置された状態における移動装置Ｋ５６０の移動が時系列で図示されており、移動装置Ｋ５６０の左右位置については、図１８９２（ａ）に図示される配置が図１８６５の配置と同じであり、図１８９２（ｄ）に図示される配置が図１８６７の配置と同じである。
【５５２８】
まず、図１８９２に図示される駆動制御が実行される場合には、第１可動装置Ｋ４０１の長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態（図１８６４参照）における上下位置から落下位置状態（図１８６５参照）における上下位置まで下降（落下）移動される。この移動の開始から落下位置状態に到達した後も継続して、移動装置Ｋ５６０の回転装飾部材Ｋ５７８は、駆動モータＫＭＴ６１（図１８７９参照）が正方向（正面視時計回り方向）に回転される際の駆動力により正面視時計回り方向に継続的に回転される。

【５５２９】
図１８９２（ａ）で図示されるように移動装置Ｋ５６０が左右中央位置ＫＣ４１に配置される状態で継続される回転中に、伝達ギアＫＭＧ６３の切り欠き部ＫＭＧ６３ａ（図１８７９参照）の検出センサＫ５６５（図１８８０参照）の検出溝への配置間隔から、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）は、回転装飾部材Ｋ５７８の実際の回転速度ＫＶＲ１を検出する。
【５５３０】
その回転速度ＫＶＲ１が、予め規定される設計値に収まっていれば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）による制御により、検出センサＫ５６５の検出間隔の中間のタイミング（図１８９２（ｂ）参照）で、駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）が正方向（移動装置Ｋ５６０を右方へ移動させる方向、矢印Ｌの方向視時計回り方向）に回転駆動され、移動装置Ｋ５６０が速度ＫＶＳ１で移動される。
【５５３１】
図１８９２（ｂ）からの駆動モータＫＭＴ５１の駆動開始後、検出センサＫ５６５からの出力により検出センサＫ５６５の検出溝に伝達ギアＫＭＧ６３の切り欠き部ＫＭＧ６３ａが配置されたと判定されたことに基づいて、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）は、駆動モータＫＭＴ６１（図１８７９参照）及び駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）の駆動を停止するように制御される。
【５５３２】
即ち、回転装飾部材Ｋ５７８の姿勢が検出センサＫ５６５の検出溝に切り欠き部ＫＭＧ６３ａが配置される際の適切な姿勢（上下左右の方向が合っている姿勢）で停止するタイミングと、移動装置Ｋ５６０の左右方向への移動が停止されるタイミングとを合致させることができる。
【５５３３】
図１８９２（ｃ）に図示される右側途中位置ＫＲ４２に配置される状態から、駆動モータＫＭＴ６１（図１８７９参照）が逆方向へ回転駆動されると同時に、駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）が逆方向に回転駆動されることで、移動装置Ｋ５６０が図１８９２（ｄ）に図示される左側途中位置ＫＬ４３まで移動される。
【５５３４】
この時、駆動モータＫＭＴ６１の回転速度ＫＶＲ２は、回転速度ＫＶＲ１よりも遅く設定され、駆動モータＫＭＴ５１の回転速度は同じとされることで移動装置Ｋ５６０の左右方向の移動速度は速度ＫＶＳ１に維持される。
【５５３５】
図１８９２（ｃ）から駆動モータＫＭＴ６１（図１８７９参照）が回転駆動された後、最初に伝達ギアＫＭＧ６３の切り欠き部ＫＭＧ６３ａが検出センサＫ５６５の検出溝に配置されたことに基づいて、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）は、駆動モータＫＭＴ６１（図１８７９参照）及び駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）の駆動を停止するように制御される。
【５５３６】
ここで、図１８９２（ｂ）から図１８９２（ｃ）までは回転装飾部材Ｋ５７８が半回転しており、図１８９２（ｃ）から図１８９２（ｄ）までは回転装飾部材Ｋ５７８が一回転している。そのため、速度関係が同じであれば、図１８９２（ｃ）に図示される右側途中位置ＫＲ４２と、図１８９２（ｄ）に図示される左側途中位置ＫＬ４３とは、左右中央位置ＫＣ４１を境に左右対称な位置となる。
【５５３７】
これに対し、本実施形態では、回転速度ＫＶＲ１よりも回転速度ＫＶＲ２の方が遅く設定されているので（ＫＶＲ１＞ＫＶＲ２）、左右中央位置ＫＣ４１から右側途中位置ＫＲ４２までの距離よりも、左右中央位置ＫＣ４１から左側途中位置ＫＬ４３までの距離の方が長くなる。このように、移動装置Ｋ５６０の停止位置を左右非対称に設定することができる。

【５５３８】
本実施形態では、移動装置Ｋ５６０が左側途中位置ＫＬ４３に配置された状態が、被検出部Ｋ５７１ａが中央検出センサＫ５５６ｂの検出溝の外方に出始める配置に対応する（中央検出センサＫ５５６ｂの出力が切り替わる配置となる）。
【５５３９】
この場合、被検出部Ｋ５７１ａ（図１８７９参照）は、移動装置Ｋ５６０の左右中心から左右方向に対称に延設されていることから、被検出部Ｋ５７１ａが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）の検出溝の外方に出るか否かは、左右いずれかに関わらず左右中央位置ＫＣ４１からの移動装置Ｋ５６０の移動量に因ることになる。
【５５４０】
即ち、図１８９２（ａ）、図１８９２（ｂ）及び図１８９２（ｃ）に図示される状態では、依然として被検出部Ｋ５７１ａ（図１８７９参照）は中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）の検出溝に配置されており、図１８９２（ｄ）に図示される状態で初めて、被検出部Ｋ５７１ａが中央検出センサＫ５５６ｂの検出溝の外方に出る（この条件を満たす左右長さで被検出部Ｋ５７１ａが設計される）。
【５５４１】
図１８９２（ｄ）に図示される状態は、上述のように図１８６７に図示される状態に対応しているので、中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）の検出溝から被検出部Ｋ５７１ａが出ていること、及び中央検出センサＫ５５６ｂの検出溝から被検出部Ｋ５７１ａが出る際に駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）が逆方向に駆動されていたと音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）で判定されたことに基づいて第２可動装置Ｋ７０１（図１８６７参照）が駆動されることで、移動装置Ｋ５６０と第２可動装置Ｋ７０１が動作中に接触することを回避することができる。
【５５４２】
本実施形態では、上述の回転速度ＫＶＲ１，ＫＶＲ２及び速度ＫＶＳ１が、図１８９２に時系列で図示される一連の動作直後に被検出部Ｋ５７１ａ（図１８７９参照）が中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）の外方に配置されることを実現可能な関係の速度で設計される。
【５５４３】
以上、詳述したように、第１可動装置Ｋ４０１では、回転部材Ｋ４３０の回転に伴う伝達筒状部Ｋ４３４の変位が増大されて、昇降装置Ｋ５００の変位が生じる。これにより、回転部材Ｋ４３０の回転角度が小さい場合であっても、昇降装置Ｋ５００の変位量を大きく確保することができる。
【５５４４】
また、第１可動装置Ｋ４０１では、演出待機状態からの回転部材Ｋ４３０の回転方向により、２種類の変位態様で昇降装置Ｋ５００を変位させることができるように構成される。この時、昇降装置Ｋ５００の変位量を変化させるものとしての切替装置Ｋ４６０が同期して制御されることにより、昇降装置Ｋ５００の変位速度だけでなく、変位範囲を変化させることができるので、演出のバリエーションを増加させることができる。
【５５４５】
また、第１可動装置Ｋ４０１では、昇降装置Ｋ５００の左右側の上下方向のスライド量にずれが生じても、スライドラックＫ５４５の移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂが同じになるように構成されることで移動装置Ｋ５６０の左右方向変位を抑制するよう構成される。これにより、昇降装置Ｋ５００の上下方向変位時の移動装置Ｋ５６０の左右位置のずれを抑えることができ、演出効果を向上させることができる。
【５５４６】
また、第１可動装置Ｋ４０１では、移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド移動の速度や停止タイミングが、回転装飾部材Ｋ５７８の回転の速度や停止タイミングの検出を元に決められる。これにより、異なる駆動源で駆動される動作部材の動作を統一させることができ、演出に一体感を持たせることができる。

【５５４７】
移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド移動には、ボールネジに利用される構造を流用しているので、移動装置Ｋ５６０の移動速度や、停止位置の制御を正確に行うことができる。これにより、演出の再現性を向上させることができる。
【５５４８】
また、第１可動装置Ｋ４０１では、移動装置Ｋ５６０のスライド移動の方向と、回転装飾部材Ｋ５７８の回転動作の方向とが対応するように動作制御される。これにより、複数の可動部材の動作に一体感を持たせることができ、演出効果を向上させることができる。
【５５４９】
図１８７１及び図１８７２に戻って説明する。図１８７１及び図１８７２に図示されるように、前層側可動装置Ｋ４００には、第１可動装置Ｋ４０１の下側の左右中心位置において一対の支持部材Ｋ４１０を連結するように第２可動装置Ｋ７０１が配設される。以下で、第２可動装置Ｋ７０１の詳細について説明する。
【５５５０】
図１８９３は、第２可動装置Ｋ７０１の分解正面斜視図であり、図１８９４は、第２可動装置Ｋ７０１の分解背面斜視図である。第２可動装置Ｋ７０１は、骨格を構成する部材であって一対の支持部材Ｋ４１０（図１８７１参照）に連結固定されるベース部材Ｋ７１０と、そのベース部材Ｋ７１０に対して上下方向にスライド移動可能に支持される上下スライド部材Ｋ７２０と、ベース部材Ｋ７１０に配設され上下スライド部材Ｋ７２０を駆動させる駆動力を発生させる駆動モータＫＭＴ７１と、その駆動モータＫＭＴ７１の駆動力を上下スライド部材Ｋ７２０に伝達する伝達装置Ｋ７３０と、上下スライド部材Ｋ７２０の正面側に配置され上下スライド部材Ｋ７２０に追従する移動が可能に構成される追従可能部材Ｋ７４０と、その追従可能部材Ｋ７４０及び上下スライド部材Ｋ７２０の両方に支持されており、追従可能部材Ｋ７４０及び上下スライド部材Ｋ７２０の移動に連動する一対の連動部材Ｋ７５０と、追従可能部材Ｋ７４０及び連動部材Ｋ７５０を挟むようにして正面側から上下スライド部材Ｋ７２０に締結固定される主装飾部材Ｋ７６０と、を備える。
【５５５１】
ベース部材Ｋ７１０は、正面視矩形状の本体部Ｋ７１１と、その本体部Ｋ７１１の正面側に互いに平行に突設される複数の円筒状の支持部Ｋ７１２と、上下方向に延びる姿勢で本体部Ｋ７１１の正面視左側に配設固定される金属棒Ｋ７１３と、金属棒Ｋ７１３の延設方向と平行な上下方向に延びる長孔Ｋ７１４と、ベース部材Ｋ７１０の背面側において長孔Ｋ７１４の後方と長孔Ｋ７１４の上端部から左方に延びる範囲の後方とで略Ｌ字に形成される支持領域Ｋ７１５と、ベース部材Ｋ７１０に配設され伝達装置Ｋ７３０が演出待機状態にあることを検出可能とされる検出センサＫ７１６と、ベース部材Ｋ７１０の背面側に固定部材Ｋ７１７により固定される中継基板Ｋ７１８と、を備える。
【５５５２】
本体部Ｋ７１１には、下端部において正面側から横長のカバー部材Ｋ７１１ａが締結固定される。カバー部材Ｋ７１１ａは、金属棒Ｋ７１３を前側から本体部Ｋ７１１に押さえる部材であって、金属棒Ｋ７１３の下方への脱落を防止する下側防止片Ｋ７１１ｂと、駆動モータＫＭＴ７１の駆動軸から駆動ギアＫＭＧ７２が脱落することを防止する前側防止片Ｋ７１１ｃと、を備える。
【５５５３】
また、本体部Ｋ７１１には、長孔Ｋ７１４の中間部右側位置において正面側へ張り出す張出部Ｋ７１１ｄが形成され、その張出部Ｋ７１１ｄの内側に検出溝が前側に配置される検出センサＫ７１１ｅが配設される。また、金属棒Ｋ７１３の左側において正面側へ張り出す張出部Ｋ７１１ｆが形成される。検出センサＫ７１１ｅの出力の切替により、上下スライド部材Ｋ７２０が第２可動装置Ｋ７０１の下降配置状態にあるか否かを判別可能に構成されるが、詳細は後述する。
【５５５４】

支持部Ｋ７１２の内、第１支持部７１２ａは、駆動モータＫＭＴ７１の駆動軸に固定される駆動ギアＫＭＧ７２に歯合される伝達ギアＫＭＧ７３を回転可能に支持する。なお、他の支持部７１２ｂ～７１２ｄについては後述する。

【５５５５】

支持領域Ｋ７１５の左上終端部においてコイルスプリングＫＳＰ７４の一端が支持され、そのコイルスプリングＫＳＰ７４は、支持領域Ｋ７１５の交差位置の内側に円筒状に突設される支持部Ｋ７１５ａに回転可能に支持されるリング状のセットカラーＫＲＧ７５の外形円弧に沿って曲げられる。

【５５５６】

コイルスプリングＫＳＰ７４の他端は、長孔Ｋ７１４を貫通する上下スライド部材Ｋ７２０の締結部Ｋ７２３に締結固定されることで締結部Ｋ７２３と共に上下方向にスライド移動可能な被案内部材ＫＬＧ７６に引っかけられる。即ち、コイルスプリングＫＳＰ７４が、被案内部材ＫＬＧ７６を介して上下スライド部材７２０を上方向に向けて付勢するように構成される。

【５５５７】

検出センサＫ７１６は、演出待機状態において伝達装置Ｋ７３０の駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が検出溝に入ることに基づいて、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態であることを検出可能に構成される。

【５５５８】

中継基板Ｋ７１８は、支持領域Ｋ７１５の後側開放部を部分的に塞ぐように形成される。即ち、中継基板Ｋ７１８が支持領域Ｋ７１５の後側開放部を塞ぐことにより、コイルスプリングＫＳＰ７４が後側に脱落することを回避し易くすることができる。

【５５５９】

上下スライド部材Ｋ７２０は、板状の本体部Ｋ７２１と、その本体部Ｋ７２１の左下部において金属棒Ｋ７１３が挿通可能となるように上下方向に貫通される矩形の筒状に形成される被挿通部Ｋ７２２と、ベース部材Ｋ７１０の長孔Ｋ７１４に挿通され被案内部材ＫＬＧ７６が締結固定される上下一対の締結部Ｋ７２３と、互いに平行に左右方向に延びて連動部材Ｋ７５０の移動を案内する複数の長孔Ｋ７２４と、伝達装置Ｋ７３０の伝達終端部材Ｋ７３７を支持するために本体部Ｋ７２１の背面側へ円筒状に突設される複数の支持部Ｋ７２５と、位置検出に用いられ本体部Ｋ７２１の右上部から後方に延設される被検出片Ｋ７２６と、小形コイルスプリングＫＳＰ７７の上端を吊り下げ可能な爪部を有するバネ支持部Ｋ７２７と、を備える。

【５５６０】

被挿通部Ｋ７２２が金属棒Ｋ７１３に案内されることにより、上下スライド部材Ｋ７２０は、金属棒Ｋ７１３の延設方向である上下方向に案内される。同様に、締結部Ｋ７２３がベース部材Ｋ７１０の長孔Ｋ７１４に案内されることによっても、上下スライド部材Ｋ７２０は上下方向に案内される。従って、上下スライド部材Ｋ７２０の移動方向は上下方向に制限される。

【５５６１】

伝達装置Ｋ７３０は、支持部Ｋ７１２の第２支持部Ｋ７１２ｂに回転可能に支持され前層ギア部Ｋ７３１ａが伝達ギアＫＭＧ７３に歯合される駆動側二層ギアＫ７３１と、支持部Ｋ７１２の第３支持部Ｋ７１２ｃに回転可能に支持され駆動側二層ギアＫ７３１の後層伝達部Ｋ７３１ｂと係合する伝達側二層ギアＫ７３３と、支持部Ｋ７１２の第４支持部Ｋ７１２ｄに回転可能に支持され伝達側二層ギアＫ７３３の前層ギア部Ｋ７３３ａと基端側ギア部Ｋ７３５ａが歯合されることで伝達側二層ギアＫ７３３の回転と連動して回転動作するアーム部材Ｋ７３５と、そのアーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂに下側先端部Ｋ７３７ｃが連結される伝達終端部材Ｋ７３７と、を備える。

【５５６２】

駆動側二層ギアＫ７３１の後層伝達部Ｋ７３１ｂは、全周にギア歯が形成されるものではなく、一部にギア歯が形成されずに外形が回転軸を中心とする円弧状に形成される円弧

状部Ｋ７３２を備え、その円弧状部Ｋ７３２の最外径部は回転軸と平行な方向である後方へ向けて延設されており、この円弧状部Ｋ７３２の延設先端が検出センサＫ７１６の検出溝に進入可能に構成される。

【５５６３】

伝達側二層ギアＫ７３３の後層伝達部Ｋ７３３ｂは、全周にギア歯が形成されるものではなく、一部にギア歯が形成されずに、回転軸側へ張り出す円弧状（凹形状）に形成される円弧状部Ｋ７３４を備え、この円弧状部Ｋ７３４と駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２とが面で当接可能に構成されるが、詳細は後述する。

【５５６４】

伝達終端部材Ｋ７３７は、板状に形成されており、支持部Ｋ７２５の内の上下スライド部材Ｋ７２０の上端部に形成される第１支持部Ｋ７２５ａに回転可能に支持される基端側支持孔Ｋ７３７ａと、その基端側支持孔Ｋ７３７ａを中心とする円弧状に形成され支持部Ｋ７２５の内の第２支持部Ｋ７２５ｂが挿通される案内孔Ｋ７３７ｂと、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂに対して相対回転可能に連結される下側先端部Ｋ７３７ｃと、を備える。

【５５６５】

追従可能部材Ｋ７４０は、板状に形成される本体部Ｋ７４１と、その本体部Ｋ７４１に上下方向に長い長孔上に穿設される複数（本実施形態では、左右中央と左右両端との３箇所）の上下長孔Ｋ７４２と、上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４と対応する位置において長孔Ｋ７２４の左右長さと同等の左右長さで形成され、本体部Ｋ７４１の左右中心側へ向けて下降傾斜する逆ハの字形状に形成される複数（本実施形態では、左右に上下一対ずつ）の傾斜長孔Ｋ７４３と、本体部Ｋ７４１の左端側下部から後方に延設される左側受部Ｋ７４４と、本体部Ｋ７４１の右端側下部から後方に延設される右側受部Ｋ７４５と、小形コイルスプリングＫＳＰ７７の下端に吊り下げられる爪部を有するバネ支持部Ｋ７４６と、を備える。

【５５６６】

追従可能部材Ｋ７４０は、小形コイルスプリングＫＳＰ７７の付勢力により上下スライド部材Ｋ７２０の動作に追従するように構成されている一方で、常に追従するのでは無く、上下スライド部材Ｋ７２０の上昇の途中で、左側受部Ｋ７４４が張出部Ｋ７１１ｆに、右側受部Ｋ７４５が張出部Ｋ７１１ｄにせき止められることで、追従可能部材Ｋ７４０が置き去りにされる態様での上下スライド部材Ｋ７２０の移動を構成可能とされるが、詳細は後述する。

【５５６７】

連動部材Ｋ７５０は、板状に形成される左右一対の本体部Ｋ７５１と、その本体部Ｋ７５１の背面側に上下一対で円筒状に突設される締結突設部Ｋ７５２と、を備える。

【５５６８】

締結突設部Ｋ７５２は、正面側から、追従可能部材Ｋ７４０の傾斜長孔Ｋ７４３、上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４の順で挿通され、先端に形成される雌ネジに螺入されるネジのネジ頭により脱落が防止される。

【５５６９】

主装飾部材Ｋ７６０は、内部に電飾基板Ｋ７６１ａが配設され、その電飾基板Ｋ７６１ａからの光が照射される前側面が光透過性の板状部材から形成される本体部Ｋ７６１と、その本体部Ｋ７６１の背面から突設される複数の締結部Ｋ７６２と、を備える。

【５５７０】

締結部Ｋ７６２は、正面側から追従可能部材Ｋ７４０の上下長孔Ｋ７４２に挿通された状態で、上下スライド部材Ｋ７２０の本体部Ｋ７２１に締結固定される。即ち、主装飾部材Ｋ７６０の上下配置は上下スライド部材Ｋ７２０の上下配置と同一とされ、上下スライド部材Ｋ７２０と追従可能部材Ｋ７４０との上下方向の相対移動量は、追従可能部材Ｋ７４０の上下長孔Ｋ７４２の寸法に制限される。

【５５７１】

図１８９５（ａ）、図１８９５（ｂ）、図１８９６（ａ）及び図１８９６（ｂ）は、第２可動装置Ｋ７０１の正面図である。なお、図１８９５（ａ）、図１８９５（ｂ）、図１８９６（ａ）及び図１８９６（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態から上昇配置状態へ変化する様子が時系列で図示されており、第２可動装置Ｋ７０１の構成の内、上下スライド部材Ｋ７２０が想像線で図示され、その上下スライド部材Ｋ７２０よりも手前側に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１８９３参照）の図示が省略される。

【５５７２】

図１８９５（ａ）に図示されるように、第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態では、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２に対して、伝達側二層ギアＫ７３３の円弧状部Ｋ７３４が面で当接されている。

【５５７３】

この状態において、円弧状部Ｋ７３２は、円弧状部Ｋ７３４の最大径位置（円周方向の両端部）よりも伝達側二層ギアＫ７３３の回転軸に近い位置まで張り出していることにより、伝達側二層ギアＫ７３３の回転を規制することができる。これにより、伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力の伝達方向下流側に配設されるアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を停止した状態で安定させることができる。

【５５７４】

図１８９５（ａ）に図示される第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態において、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が、検出センサＫ７１６の検出溝に入っている。本実施形態では、円弧状部Ｋ７３２の円弧方向の形成長さは検出溝を形成する検出センサＫ７１６の厚みよりも長い。そのため、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が入っている状態を検出しても駆動側二層ギアＫ７３１の位相を正確に判定することはできない。

【５５７５】

一方、本実施形態では、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が入っている状態においては伝達側二層ギアＫ７３３が回転することは無い（図１８９５（ａ）に図示される状態を維持する）ように構成されている（歯合回転が開始されないようにギア歯の形成位置が設計されている）ので、その伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力伝達方向下流側にあるアーム部材Ｋ７３５や伝達終端部材Ｋ７３７が演出待機状態における配置にあるか否かの判定は、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が入っている状態を検出することで行うことができる。

【５５７６】

このように、検出センサＫ７１６に検出される状態における円弧状部Ｋ７３２の配置には許容幅を持たせつつも、検出センサＫ７１６に円弧状部Ｋ７３２が検出されてさえいれば、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態おける配置に維持されていると音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）に判定させることができるので、第２可動装置Ｋ７０１に演出待機状態を形成させる駆動側二層ギアＫ７３１の位相にある程度の幅を持たせることができる。

【５５７７】

換言すれば、図１８９５（ａ）に図示される状態から、駆動側二層ギアＫ７３１が正逆方向にある程度（本実施形態では４５度未満の角度）回転し、位相がずれたとしても、伝達側二層ギアＫ７３３に回転は生じず、そのままの状態が維持されるよう構成されている。

【５５７８】

その前提に対応して、円弧状部Ｋ７３２は、駆動側二層ギアＫ７３１の回転軸を中心とする角度が９０度となるように形成されているので、検出センサＫ７１６が円弧状部Ｋ７３２の円弧方向中央位置に配置される状態から、正逆方向に４５度未満の角度で回転したとしても、円弧状部Ｋ７３２が検出センサＫ７１６の検出溝に入っている状態が維持される。

【５５７９】

従って、第２可動装置Ｋ７０１のアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を、演出待機状態における配置にするための駆動側二層ギアＫ７３１の位相に約９０度分の許容幅を持たせることができる。そのため、駆動側二層ギアＫ７３１の停止時の位相が正確には定まりにくいほどの過大な速度での駆動から、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を瞬間的に停止させるような一般的には困難とされる動作態様を容易に実現することができる。

【５５８０】

即ち、駆動側二層ギアＫ７３１については約９０度分の許容幅で停止させれば良く、その許容幅における駆動側二層ギアＫ７３１の回転開始時から回転継続中に亘ってアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態に維持されることから、駆動側二層ギアＫ７３１が停止するよりも前にアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態における配置で停止させることができる。

【５５８１】

図１８９５（ｂ）では、図１８９５（ａ）に図示される状態から駆動側二層ギアＫ７３１が正面視反時計回りに４５度を超える角度で回転されることに伴い、伝達側二層ギアＫ７３３が回転し始めた状態が図示される。

【５５８２】

図１８９５（ｂ）に図示される状態は、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が検出センサＫ７１６の検出溝から出た瞬間に相当する。図１８９５（ｂ）に図示される状態からはギア歯の歯合回転により駆動側二層ギアＫ７３１から伝達側二層ギアＫ７３３に駆動力が伝達されることになるので、検出センサＫ７１６の検出溝から円弧状部Ｋ７３２が出た時点から駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度を適切に制御することで、伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力伝達方向下流側に配設されるアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７の配置を制御することができる。

【５５８３】

即ち、第２可動装置Ｋ７０１のアーム部材Ｋ７３５は、演出待機状態から、アーム部材Ｋ７３５が上側へ９０度回転した上昇配置状態まで回転動作可能とされることから、その回転動作に必要となる駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度をギア比の関係から予め算出しておき、その回転角度で駆動ギアＫＭＧ７２を回転させることにより、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を上昇配置状態の位置に配置することができる。従って、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が上昇配置状態の位置に配置されたことを検出するための検出装置を不要とすることができる。

【５５８４】

図１８９６（ａ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態から上昇配置状態へ向けて動作する際の略中間の状態が図示されており、この状態において追従可能部材Ｋ７４０の右側受部Ｋ７４５（図１８９４参照）がベース部材Ｋ７１０の張出部Ｋ７１１ｄ（図１８９３参照）の下面に当接し、追従可能部材Ｋ７４０のそれ以上の上昇が防止される。なお、追従可能部材Ｋ７４０のそれ以上の上昇が防止されることによる演出効果については後述する。

【５５８５】

図１８９６（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態が図示される。第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態では、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）及び伝達終端部材Ｋ７３７の基端側支持孔Ｋ７３７ａの中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線ＫＶＬ７８上に配置される。

【５５８６】

これにより、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態において上下スライド部材Ｋ７２０や上下スライド部材Ｋ７２０に配設される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０の重力方向（下向き）の変位を抑制することができる。

【５５８７】
換言すれば、上下スライド部材Ｋ７２０の第１支持部Ｋ７２５ａを介して伝達終端部材Ｋ７３７に伝達される重力方向（下向き）の負荷は、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）上およびアーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）上へ向かうことから、この負荷により伝達終端部材Ｋ７３７及びアーム部材Ｋ７３５が回転動作する事態を避け易くすることができる。
【５５８８】
これにより、駆動側二層ギアＫ７３１や伝達側二層ギアＫ７３３の回転を停止させるための荷重を要することなく第２可動装置Ｋ７０１を上昇配置状態で維持することができるので、第２可動装置Ｋ７０１を上昇配置状態で維持しながら駆動モータＫＭＴ７１（図１８９３参照）を非励磁とすることができるので、駆動モータＫＭＴ７１の耐用年数を長くすることができる。
【５５８９】
図１８９７（ａ）及び図１８９７（ｂ）は、第２可動装置Ｋ７０１の正面図である。なお、図１８９７（ａ）及び図１８９７（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態（図１８９５（ａ）参照）から動作開始してから下降配置状態へ変化する様子が時系列で図示されており、第２可動装置Ｋ７０１の構成の内、上下スライド部材Ｋ７２０が想像線で図示され、その上下スライド部材Ｋ７２０よりも手前側に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１８９３参照）の図示が省略される。
【５５９０】
図１８９７（ａ）では、図１８９５（ａ）に図示される状態から駆動側二層ギアＫ７３１が正面視時計回りに４５度を超える角度で回転されることに伴い、伝達側二層ギアＫ７３３が回転し始めた状態が図示される。
【５５９１】
図１８９７（ａ）に図示される状態は、駆動側二層ギアＫ７３１の円弧状部Ｋ７３２が検出センサＫ７１６の検出溝から出た瞬間に相当する。図１８９７（ａ）に図示される状態からはギア歯の歯合回転により駆動側二層ギアＫ７３１から伝達側二層ギアＫ７３３に駆動力が伝達されることになるので、検出センサＫ７１６の検出溝から円弧状部Ｋ７３２が出た時点から駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度を適切に制御することで、伝達側二層ギアＫ７３３よりも駆動力伝達方向下流側に配設されるアーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７の配置を制御することができる。
【５５９２】
即ち、第２可動装置Ｋ７０１のアーム部材Ｋ７３５は、演出待機状態から、アーム部材Ｋ７３５が下側へ９０度回転した下降配置状態まで回転動作可能とされることから、その回転動作に必要となる駆動ギアＫＭＧ７２の回転角度をギア比の関係から予め算出しておき、その回転角度で駆動ギアＫＭＧ７２を回転させることにより、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７を下降配置状態の位置に配置することができる。従って、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ７３７が下降配置状態の位置に配置されたことを検出するための検出装置を不要とすることができる。
【５５９３】
なお、本実施形態では、第２可動装置Ｋ７０１が下降配置状態に変化したことが、上下スライド部材Ｋ７２０の被検出片Ｋ７２６がベース部材Ｋ７１０の検出センサＫ７１１ｅの検出溝に入ることにより判定されるように構成される。検出センサＫ７１１ｅによる検出は、他の可動装置との連動を伴う動作制御で利用されることになるが、詳細は後述する。
【５５９４】
図１８９７（ｂ）では、第２可動装置Ｋ７０１の下降配置状態が図示される。第２可動装置Ｋ７０１の下降配置状態では、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）及

び伝達終端部材Ｋ７３７の基端側支持孔Ｋ７３７ａの中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線ＫＶＬ７８上に配置される。

【５５９５】

これにより、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態において上下スライド部材Ｋ７２０や上下スライド部材Ｋ７２０に配設される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０の上向きの変位を抑制することができる。

【５５９６】

換言すれば、上下スライド部材Ｋ７２０の第１支持部Ｋ７２５ａを介して伝達終端部材Ｋ７３７に伝達されるコイルスプリングＫＳＰ７４による上向きの付勢力は、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）からベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）へ向かう方向とされることから、この付勢力により伝達終端部材Ｋ７３７及びアーム部材Ｋ７３５が回転動作する事態を避け易くすることができる。

【５５９７】

これにより、駆動側二層ギアＫ７３１や伝達側二層ギアＫ７３３の回転を停止させるための荷重を要することなく第２可動装置Ｋ７０１を下降配置状態で維持することができるので、第２可動装置Ｋ７０１を下降配置状態で維持しながら駆動モータＫＭＴ７１（図１８９３参照）を非励磁とすることができるので、駆動モータＫＭＴ７１の耐用年数を長くすることができる。

【５５９８】

この場合、駆動モータＫＭＴ７１の駆動力で下降配置状態に変化させた後においてはコイルスプリングＫＳＰ７４の付勢力の大小に関わらず下降配置状態で維持することができるので、コイルスプリングＫＳＰ７４の付勢力の設計の幅を広げることができ、コイルスプリングＫＳＰ７４の付勢力を十分に大きく設定しておくことで、十分な補助が得られ、下降配置状態からの駆動開始に必要となる駆動力を低減することができる。

【５５９９】

図１８９８（ａ）、図１８９８（ｂ）及び図１８９８（ｃ）は、上下スライド部材Ｋ７２０、追従可能部材Ｋ７４０及び連動部材Ｋ７５０の模式正面図である。図１８９８（ａ）から図１８９８（ｃ）では、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態から上昇配置状態へ変化するまでの上下スライド部材Ｋ７２０、追従可能部材Ｋ７４０及び連動部材Ｋ７５０の配置の変化が時系列で模式的に図示される。

【５６００】

図１８９８（ａ）に図示されるように、第２可動装置Ｋ７０１の演出待機状態においては、上下スライド部材Ｋ７２０に対して追従可能部材Ｋ７４０が小形コイルスプリングＫＳＰ７７の付勢力により引き付けられており、上下スライド部材Ｋ７２０の上下方向動作に対して追従可能部材Ｋ７４０も一体的に動作する。

【５６０１】

連動部材Ｋ７５０の配置は上下スライド部材Ｋ７２０と追従可能部材Ｋ７４０との配置関係により決まるように構成されるため、上下スライド部材Ｋ７２０の上下方向動作に対して追従可能部材Ｋ７４０が一体的に動作する状況においては、連動部材Ｋ７５０も上下スライド部材Ｋ７２０と一体的に動作する。なお、連動部材Ｋ７５０の動作原理についての詳細は後述する。

【５６０２】

図１８９８（ｂ）では、追従可能部材Ｋ７４０の右側受部Ｋ７４５がベース部材Ｋ７１０の張出部Ｋ７１１ｄの下面に当接した状態が図示される（図１８９６（ａ）参照）。図１８９８（ｂ）における配置が、追従可能部材Ｋ７４０の移動範囲の上端位置となっており、これ以上に上下スライド部材Ｋ７２０が上昇を続ける場合には、上下スライド部材Ｋ７２０及び追従可能部材Ｋ７４０の一体性は崩れ、相対移動することになる。

【５６０３】

図１８９８（ｃ）では、第２可動装置Ｋ７０１の上昇配置状態が図示される（図１８９

６（ｂ）参照）。図１８９８（ｃ）に図示されるように、上昇配置状態では、演出待機状態に比較して追従可能部材Ｋ７４０に対して上下スライド部材Ｋ７２０が相対的に移動する。これにより、小形コイルスプリングＫＳＰ７７は引き延ばされ、上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４と追従可能部材Ｋ７４０の傾斜長孔Ｋ７４３とが重なる左右位置が変化される。

【５６０４】

上下スライド部材Ｋ７２０の長孔Ｋ７２４と追従可能部材Ｋ７４０の傾斜長孔Ｋ７４３とが重なる位置に連動部材Ｋ７５０の締結突設部Ｋ７５２が配置されることから、追従可能部材Ｋ７４０に対して上下スライド部材Ｋ７２０が相対的に移動することに伴って連動部材Ｋ７５０の左右位置が変化する。即ち、左右内側の配置から、左右外側へ配置されるように左右位置が変化している。

【５６０５】

このように、第２可動装置Ｋ７０１の上昇動作と連動して、連動部材Ｋ７５０の左右方向の動作をさせるように構成されているので、単純に上昇動作するのみの可動役物に比較して、上昇動作時の注目力を向上させることができる。

【５６０６】

図１８９８（ｃ）に図示される状態から上下スライド部材Ｋ７２０が下降される場合、図１８９８（ｂ）に図示される状態に到達するまでは小形コイルスプリングＫＳＰ７７の付勢力により追従可能部材Ｋ７４０の配置が維持され、図１８９５（ｂ）に図示される状態に到達してからは上下スライド部材Ｋ７２０及び追従可能部材Ｋ７４０が一体的に下降され、図１８９８（ａ）に図示される状態に戻ることになる。即ち、上下スライド部材Ｋ７２０の下降動作は、図１８９８（ｃ）、図１８９８（ｂ）、図１８９８（ａ）の順の時系列で生じる。

【５６０７】

以上、詳述したように、第２可動装置Ｋ７０１では、アーム部材Ｋ７３５の動作範囲の途中位置において、ある程度の角度範囲でアーム部材Ｋ７３５が回転した場合であっても、主装飾部材Ｋ７６０の位置が安定するように構成される。これにより、途中位置に主装飾部材Ｋ７６０を高速移動させ、停止させることが容易となる。

【５６０８】

また、第２可動装置Ｋ７０１では、アーム部材Ｋ７３５の動作範囲の終端位置では、荷重の方向をアーム部材Ｋ７３５の回転軸へ向く方向に設定することで、アーム部材Ｋ７３５を終端位置において安定させることができる。

【５６０９】

図１８６３に戻って説明する。図１８６３に図示されるように、前層側可動装置Ｋ４００よりも背面側において、背面ケースＫ３１０に後層側可動装置Ｋ８００が配設される。以下で、後層側可動装置Ｋ８００の詳細について説明する。なお、構造の説明を先に行うために、第３可動装置Ｋ８０１に形成される装飾についての図示は省略し、装飾の詳細については後述する。

【５６１０】

図１８９９は、後層側可動装置Ｋ８００の分解正面斜視図であり、図１９００は、後層側可動装置Ｋ８００の分解背面斜視図である。後層側可動装置Ｋ８００は、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１８６５及び図１８６６参照）の正面側を開閉動作可能に構成される第３可動装置Ｋ８０１と、その第３可動装置Ｋ８０１を背面側から支持する支持部材Ｋ８５０と、その支持部材Ｋ８５０の上側支持部材Ｋ８５１に正面側から第３可動装置Ｋ８０１を挟むように配設され上側支持部材Ｋ８５１に締結固定される上前カバー部材Ｋ８６１と、上側支持部材Ｋ８５１に背面側から締結固定される上後カバー部材Ｋ８６４と、を備える。

【５６１１】

更に、後層側可動装置Ｋ８００は、左右一対で配置される駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２と、その駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２の駆動力を伝達するために上側支持部

材Ｋ８５１に回転可能に支持されるギア部材群であって上側支持部材Ｋ８５１と上後カバー部材Ｋ８６４との間に配設される左右一対の伝達装置Ｋ８７０と、その伝達装置Ｋ８７０の動作に伴い左右方向にスライド移動する左右一対の基端側スライド部材Ｋ８８０と、を備える。

【５６１２】

支持部材Ｋ８５０は、上述の上側支持部材Ｋ８５１と、伝達装置Ｋ８７０のギア群を回転可能に支持するように円筒状に突設される複数の支持部Ｋ８５２と、基端側スライド部材Ｋ８８０をスライド移動可能に支持するための左右方向に延設される複数の長孔Ｋ８５３と、正面側において左右方向に延びるようにギア歯が刻設される左右一対の上側延設ギア歯Ｋ８５４および下側延設ギア歯Ｋ８５５と、第３可動装置Ｋ８０１の金属棒ＫＭＢ８３，ＫＭＢ８４の左右端部を支持する端側支持部Ｋ８５６と、金属棒ＫＭＢ８３，ＫＭＢ８４の略中間位置を上側支持部材Ｋ８５１との間で挟持するように上側支持部材Ｋ８５１に締結固定される複数の中間支持部材Ｋ８５７と、上側支持部材Ｋ８５１の背面側に配設され基端側スライド部材Ｋ８８０が第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態における位置に配置されていることを検出する左右一対の検出センサＫ８５８と、第３可動装置Ｋ８０１の下端側を後側から支持する部材であって、背面ケースＫ３１０（図１８６３参照）に締結固定される下側支持部材Ｋ８５９と、を備える。

【５６１３】

長孔Ｋ８５３は、右側においては二本、左側においては一本で形成されているが、基端側スライド部材Ｋ８８０を支持するという機能は共通である。即ち、右側の基端側スライド部材Ｋ８８０の形状が、長孔Ｋ８５３に挿通される複数の円柱状突部Ｋ８８２の上下位置が異なるため、対応する平行な二本の長孔Ｋ８５３が形成される一方、左側の基端側スライド部材Ｋ８８０の形状が、長孔Ｋ８５３に挿通される複数の円柱状突部Ｋ８８２の上下位置が同じため、左右に延びる長い一本の長孔Ｋ８５３に複数の円柱状突部Ｋ８８２が両方共支持される。

【５６１４】

上前カバー部材Ｋ８６１は、背面側から突設される複数の円柱状部Ｋ８６２を備える。円柱状部Ｋ８６２は、左右に一対ずつ形成されており、それぞれが左右方向に延びる一本の直線上に形成される。

【５６１５】

上後カバー部材Ｋ８６４は、左側の基端側スライド部材Ｋ８８０の左右方向の移動を案内するために左右方向に延設されるように穿設される案内長孔Ｋ８６５を備える。左側の基端側スライド部材Ｋ８８０は、案内長孔Ｋ８６５から背面側へ貫通される抜け止め突部Ｋ８８８に抜け止め用のネジが固定され、この抜け止め用のネジのネジ頭が案内長孔Ｋ８６５に干渉することにより抜け止めされる。

【５６１６】

伝達装置Ｋ８７０は、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２の回転軸に固定される駆動ギアＫ８７１と、その駆動ギアＫ８７１の回転が伝達される中間ギアＫ８７２，Ｋ８７３と、中間ギアＫ８７３と歯合する円周ギア部Ｋ８７５を有する延設回転部材Ｋ８７４と、を備える。

【５６１７】

延設回転部材Ｋ８７４は、上述の円周ギア部Ｋ８７５と、その円周ギア部Ｋ８７５よりも背面側において回転中心から径方向外側へ延設される延設部Ｋ８７６と、を備える。延設部Ｋ８７６には、その延設先端部において背面側へ円柱状に突設される円柱突部Ｋ８７６ａが形成される。

【５６１８】

伝達装置Ｋ８７０では、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２が回転駆動されると、駆動ギアＫ８７１から中間ギアＫ８７２，Ｋ８７３を介して延設回転部材Ｋ８７４へ駆動力が伝達され、延設部Ｋ８７６が回転動作されることに伴って、円柱突部Ｋ８７６ａが変位され、その変位により基端側スライド部材Ｋ８８０が左右方向に変位される。

【５６１９】
基端側スライド部材Ｋ８８０は、板状の本体部Ｋ８８１と、支持部材Ｋ８５０の長孔Ｋ８５３に案内される複数の円柱状突部Ｋ８８２と、左右中心側の円柱状突部Ｋ８８２の左右方向外側に配置され円柱状突部Ｋ８８２よりも正面側へ突設され第３可動装置Ｋ８０１のピニオンＫ８２５を回転可能に支持する回転支持部Ｋ８８３と、本体部Ｋ８８１に上下方向に延びる形状で前後方向に穿設される長孔Ｋ８８４と、左右方向外側端部から下方に延設され支持部材Ｋ８５０の検出センサＫ８５８の検出溝に進入可能に形成される被検出部Ｋ８８５と、を備える。
【５６２０】
左側の基端側スライド部材Ｋ８８０には、背面側へ円柱状に突設され上後カバー部材Ｋ８６４の案内長孔Ｋ８６５に挿通された上で、先端部から抜け止め用のネジ部材が締結固定される抜け止め突部Ｋ８８８を備える。
【５６２１】
図１９０１は、第３可動装置Ｋ８０１の分解正面斜視図であり、図１９０２は、第３可動装置Ｋ８０１の分解背面斜視図である。なお、図１９０１及び図１９０２の説明では、図１８９９及び図１９００を適宜参照する。
【５６２２】
第３可動装置Ｋ８０１は、支持部材Ｋ８５０の端側支持部Ｋ８５６に固定される左右方向に長尺の金属棒ＫＭＢ８３に左右方向にスライド移動可能に案内される後側開閉部材Ｋ８１０と、金属棒ＫＭＢ８３よりも正面側において支持部材Ｋ８５０の端側支持部Ｋ８５６に固定される左右方向に長尺の金属棒ＫＭＢ８４に左右方向にスライド移動可能に案内される中側開閉部材Ｋ８２０と、その中側開閉部材Ｋ８２０よりも正面側において上前カバー部材Ｋ８６１の円柱状部Ｋ８６２（図１９００参照）に左右方向にスライド移動可能に支持される前側開閉部材Ｋ８３０と、を備える。
【５６２３】
後側開閉部材Ｋ８１０は、上下に長尺の左右一対の板状部Ｋ８１１と、その板状部Ｋ８１１の上端部との間で金属棒ＫＭＢ８３を挟む位置に配置され板状部Ｋ８１１に締結固定され正面側に軸受構造が形成される軸受構造部材Ｋ８１３と、その軸受構造部材Ｋ８１３の上面にギア歯が刻設されるラック部Ｋ８１４に歯合され中側開閉部材Ｋ８２０の支持部Ｋ８２６に回転可能に支持されるピニオンＫ８１５と、支持部材Ｋ８５０の下側支持部材Ｋ８５９（図１８９９参照）に締結固定され下側支持部材Ｋ８５９との間で板状部Ｋ８１１の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する溝形成部材Ｋ８１８と、を備える。
【５６２４】
中側開閉部材Ｋ８２０は、上下に長尺の左右一対の板状部Ｋ８２１と、その板状部Ｋ８２１の上端部との間で金属棒ＫＭＢ８４を挟む位置に配置され板状部Ｋ８２１に締結固定され板状部Ｋ８２１の上端部との間で軸受構造を形成する軸受構造部材Ｋ８２３と、板状部Ｋ８２１の背面側に突設される突設部の上面にギア歯が刻設されるラック部Ｋ８２４に歯合され基端側スライド部材Ｋ８８０の回転支持部Ｋ８８３に回転可能に支持されるピニオンＫ８２５と、を備える。
【５６２５】
更に、中側開閉部材Ｋ８２０は、板状部Ｋ８２１の背面側に円筒状に突設され後側開閉部材Ｋ８１０のピニオンＫ８１５を回転可能に支持すると共に先端に螺入されるネジのネジ頭によりピニオンＫ８１５の抜け止めを行う支持部Ｋ８２６と、板状部Ｋ８２１の上端側における左右外側端部から正面側に突設され前側開閉部材Ｋ８３０と左右方向で当接可能とされる突設部Ｋ８２７と、後側開閉部材Ｋ８１０の溝形成部材Ｋ８１８の正面側に締結固定され溝形成部材Ｋ８１８との間で板状部Ｋ８２１の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する第２溝形成部材Ｋ８２８と、を備える。
【５６２６】
前側開閉部材Ｋ８３０は、上下に長尺の左右一対の板状部Ｋ８３１と、その板状部Ｋ８

３１の上端側で左右方向に延設される部分に左右方向長尺形状で前後方向に穿設され上前カバー部材Ｋ８６１の円柱状部Ｋ８６２（図１９００参照）に挿通されることで支持される長孔Ｋ８３３と、その長孔Ｋ８３３よりも下側において中側開閉部材Ｋ８２０の突設部Ｋ８２７を受け入れ可能に板状部Ｋ８３１に凹設される凹設部Ｋ８３５と、中側開閉部材Ｋ８２０の第２溝形成部材Ｋ８２８の正面側に締結固定され第２溝形成部材Ｋ８２８との間で板状部Ｋ８３１の下端部を案内する左右方向に延びる溝部を形成する第３溝形成部材Ｋ８３８と、を備える。

【５６２７】

上述の構成から第３可動装置Ｋ８０１に生じる駆動力伝達は以下のようになる。即ち、基端側スライド部材Ｋ８８０の左右方向の移動量がピニオンＫ８２５を介して中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１に伝達され、その板状部Ｋ８２１の移動量がピニオンＫ８１５を介して後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１に伝達される。板状部Ｋ８２１及び板状部Ｋ８１１の移動は、歯合により生じる。

【５６２８】

また、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１の移動量が、突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右内側面を押進することにより前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１に伝達される。板状部Ｋ８３１の移動は、中側開閉部材Ｋ８２０から押進されることにより生じる。

【５６２９】

従って、板状部Ｋ８２１の移動に伴い板状部Ｋ８１１は常時連動することになる一方で、板状部Ｋ８２１が移動しても、突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右内側面を押進しない範囲においては、板状部Ｋ８３１は静止したままとなる。

【５６３０】

図１９０３（ａ）、図１９０３（ｂ）及び図１９０３（ｃ）は、上後カバー部材Ｋ８６４、延設回転部材Ｋ８７４、基端側スライド部材Ｋ８８０及びピニオンＫ８２５の正面図である。図１９０３（ａ）、図１９０３（ｂ）及び図１９０３（ｃ）では、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態からの延設回転部材Ｋ８７４の動作例が時系列で図示される。

【５６３１】

まず、図１９０３（ａ）に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される位置で、延設回転部材Ｋ８７４が回転方向で上後カバー部材Ｋ８６４の上側構成部Ｋ８６６に当接され、それ以上の回転が防止される。

【５６３２】

即ち、円柱突部Ｋ８７６ａが延設回転部材Ｋ８７４の回転中心よりも左右外側へ向けて回転する回転動作では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される位置で停止され、それ以上の回転は生じないように構成される。

【５６３３】

図１９０３（ａ）に図示される状態から円柱突部Ｋ８７６ａが左右内側へ向けて回転すると、円柱突部Ｋ８７６ａの左右位置が変化することに伴い、円柱突部Ｋ８７６ａが挿通されている長孔Ｋ８８４を有する基端側スライド部材Ｋ８８０が連動して、支持部材Ｋ８５０の長孔Ｋ８５３（図１９００参照）に案内される左右方向にスライド移動し、図１９０３（ｂ）に図示される連動切替状態へ移行する。

【５６３４】

図１９０３（ｂ）に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の連動切替状態では、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの変位方向が左右方向に沿うことにより、基端側スライド部材Ｋ８８０へ伝達される左右方向の力が最大となる。

【５６３５】

図１９０３（ｂ）に図示される状態から更に延設回転部材Ｋ８７４が回転されることにより、円柱突部Ｋ８７６ａの左右位置が変化することに伴い、円柱突部Ｋ８７６ａが挿通

されている長孔Ｋ８８４を有する基端側スライド部材Ｋ８８０が連動して、支持部材Ｋ８５０の長孔Ｋ８５３（図１９００参照）に案内される左右方向にスライド移動し、図１９０３（ｃ）に図示される閉塞状態へ移行する。

【５６３６】

図１９０３（ｃ）に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置される位置で、延設回転部材Ｋ８７４が回転方向で上後カバー部材Ｋ８６４の傾斜形成部Ｋ８６７に当接され、それ以上の回転が防止される。

【５６３７】

即ち、円柱突部Ｋ８７６ａが延設回転部材Ｋ８７４の回転中心よりも左右内側へ向けて回転する回転動作では、円柱突部Ｋ８７６ａの中心が、延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置される位置で停止され、それ以上の回転は生じないように構成される。

【５６３８】

これにより、第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態へ移行した後において基端側スライド部材Ｋ８８０を介して延設回転部材Ｋ８７４に左右方向外側向きに生じる荷重において、延設回転部材Ｋ８７４の回転軸が受ける割合を減らすことができる。

【５６３９】

即ち、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態において、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの中心が延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線上に配置される場合、基端側スライド部材Ｋ８８０を介して延設回転部材Ｋ８７４に左右方向外側向きに生じる荷重の全てが延設回転部材Ｋ８７４の回転軸に与えられることになるので、延設回転部材Ｋ８７４の耐久性が低下する可能性がある。

【５６４０】

これに対し、本実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態において、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの中心が延設回転部材Ｋ８７４の回転中心を通る左右方向に延びる直線よりも上側に配置されるので、基端側スライド部材Ｋ８８０を介して延設回転部材Ｋ８７４に左右方向外側向きに生じる荷重が、延設回転部材Ｋ８７４の回転軸が受ける成分と、傾斜形成部Ｋ８６７が受ける成分とに分解されるので、荷重の集中を避けることができ、延設回転部材Ｋ８７４の耐久性を向上させることができる。

【５６４１】

なお、正面視左側における上側構成部Ｋ８６６及び正面視右側における傾斜形成部Ｋ８６７は、上側支持部材Ｋ８５１（図１９００参照）から背面側に突設形成されており、正面視左側における傾斜形成部Ｋ８６７及び正面視右側における上側構成部Ｋ８６６は、上後カバー部材Ｋ８６４の上縁部として形成されている。

【５６４２】

また、第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態において、円柱突部Ｋ８７６ａの中心と延設回転部材Ｋ８７４の回転中心とを結ぶ直線が、左右方向に延びる直線に対する角度は５度とされる。

【５６４３】

そのため、円柱突部Ｋ８７６ａの中心と延設回転部材Ｋ８７４の回転中心との長さを２５ｍｍとした場合に、延設回転部材Ｋ８７４が５°過回転することで基端側スライド部材Ｋ８８０が左右方向外側に戻る変位量は、０．１ｍｍであり（２５－２５ｃｏｓ（５°））、遊技者に認識されるほどの距離とはならないので、例えば、延設回転部材Ｋ８７４が過回転することにより板状部Ｋ８１１（図１９０１参照）が左右方向外側に戻ることで演出効果が低下するといった事態が生じる可能性を低減できる。

【５６４４】

更に、基端側スライド部材Ｋ８８０の回転支持部Ｋ８８３に支持されるピニオンＫ８２５と、上側延設ギア歯Ｋ８５４及びラック部Ｋ８２４とのバックラッシュが０．１ｍｍ程度となるように設計しておけば、延設回転部材Ｋ８７４が５°過回転することによる基端

側スライド部材Ｋ８８０の左右方向の変位は上述のバックラッシュに収まり、ラック部Ｋ８２４を有する中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１や、その板状部Ｋ８２１と連動する後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１が左右方向外側に変位することを避けることができる。以下、図１９０４を参照して、板状部Ｋ８２１と板状部Ｋ８１１との連動について説明する。

【５６４５】

図１９０４は、後層側可動装置Ｋ８００の部分拡大正面図である。図１９０４では、内部構造を分かり易くするために、上前カバー部材Ｋ８６１及び前側開閉部材Ｋ８３０の図示が省略され、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１が部分的に破られて図示されると共に中側開閉部材Ｋ８２０の外形が想像線で図示される。また、ピニオンＫ８１５は、上側において支持部材Ｋ８５０の下側延設ギア歯Ｋ８５５と歯合する大径ギアＫ８１５ａが図示され、下側において後側開閉部材Ｋ８１０のラック部Ｋ８１４と歯合する小径ギアＫ８１５ｂが図示される。

【５６４６】

図１９０４を参照して、駆動力の伝達方法について説明する。まず、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２の駆動力が伝達され伝達装置Ｋ８７０の延設回転部材Ｋ８７４が回転動作されることにより基端側スライド部材Ｋ８８０が左右方向にスライド移動され（図１９０３参照）、それにより移動される回転支持部Ｋ８８３を回転中心とするピニオンＫ８２５が上側延設ギア歯Ｋ８５４との噛み合いで回転される（図１９０４において回転支持部Ｋ８８３が左側に移動する場合には正面視時計回りに回転される）。

【５６４７】

ピニオンＫ８２５の回転により、下側で歯合されているラック部Ｋ８２４が左方へ移動されることになるので、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１が左方へ移動する。この時、ピニオンＫ８２５が上側延設ギア歯Ｋ８５４と噛み合う歯数と、ピニオンＫ８２５がラック部Ｋ８２４と噛み合う歯数とが同じなので、回転支持部Ｋ８８３の左右方向の移動量の倍の移動量で中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１を移動させることができる。

【５６４８】

従って、板状部Ｋ８２１を目的の距離移動させるために必要な基端側スライド部材Ｋ８８０の移動量を短くすることができるので、基端側スライド部材Ｋ８８０の配置に要するスペースを削減することができる。

【５６４９】

中側開閉部材Ｋ８２０が左右方向に移動されると、支持部Ｋ８２６に支持されるピニオンＫ８１５の大径ギアＫ８１５ａが下側延設ギアＫ８５５との噛み合いで回転される（図１９０４において支持部Ｋ８２６が左側に移動する場合には正面視時計回りに回転される）。

【５６５０】

ピニオンＫ８１５の回転により、下側で小径ギアＫ８１５ｂと歯合されているラック部Ｋ８１４が左方へ移動されることになるので、後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１が左方へ移動する。

【５６５１】

この時、大径ギアＫ８１５ａの歯数が２３で形成される一方、小径ギアＫ８１５ｂの歯数が１１で形成されることから、支持部Ｋ８２６の左右方向の移動量の３４／２３倍の移動量で後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１を移動させることができる。

【５６５２】

このように構成することで、基端側スライド部材Ｋ８８０を介する駆動力伝達を、移動量の最も大きい後側開閉部材Ｋ８１０ではなく、中側開閉部材Ｋ８２０に対して行うことが可能となる。

【５６５３】

ここで、移動量の最も大きい後側開閉部材Ｋ８１０に基端側スライド部材Ｋ８８０を介して駆動力を伝達するようにしても第３可動装置Ｋ８０１の開閉動作は実行可能であると

ころ、この場合、基端側スライド部材Ｋ８８０の移動量を後側開閉部材Ｋ８１０の移動量に合わせて長く設定する必要が生じるので、延設回転部材Ｋ８７４（図１９０３参照）の長さが過大に必要となり、延設回転部材Ｋ８７４を利用した伝達機構を採用することができなくなる要因となる。

【５６５４】

こうなった場合、回転速度が同じであっても、延設回転部材Ｋ８７４（図１９０３参照）の姿勢に対応して左右方向の速度が変化するという延設回転部材Ｋ８７４に特有の作用効果を生じさせることができなくなる。

【５６５５】

これに対し、本実施形態では、基端側スライド部材Ｋ８８０を介する駆動力伝達を中側開閉部材Ｋ８２０に対して行う構成を採用した上で、左右方向にスライド移動するピニオンＫ８１５を採用することにより、中側開閉部材Ｋ８２０の板状部Ｋ８２１の移動量よりも後側開閉部材Ｋ８１０の板状部Ｋ８１１の移動量を増大させることで、後側開閉部材Ｋ８１０の移動量を最大としている。

【５６５６】

これにより、板状部Ｋ８１１の移動量は大きく確保したまま、基端側スライド部材Ｋ８８０の移動量は抑えることができるので、延設回転部材Ｋ８７４（図１９０３参照）の長さが過大となることを防止することができ、延設回転部材Ｋ８７４に特有の作用効果を生じさせることができる。

【５６５７】

図１９０５、図１９０６及び図１９０７は、後層側可動装置Ｋ８００の正面図である。図１９０５、図１９０６及び図１９０７では、演出待機状態から閉塞状態へ向けて第３可動装置Ｋ８０１の状態が変化する様子が時系列で図示される。

【５６５８】

即ち、図１９０５では、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態が図示され（図１８６５参照）、図１９０６では、第３可動装置Ｋ８０１の連動切替状態が図示され、図１９０７では、第３可動装置Ｋ８０１の閉塞状態が図示される（図１８６６参照）。図１９０５から図１９０７では、連動の理解を容易にするために、中側開閉部材Ｋ８２０の突設部Ｋ８２７の配置と、前側開閉部材Ｋ８３０の凹設部Ｋ８３５の配置とが想像線で図示される。

【５６５９】

また、図１９０５で図示される状態は図１９０３（ａ）に図示される状態に対応しており、図１９０６で図示される状態は図１９０３（ｂ）に図示される状態に対応しており、図１９０７で図示される状態は図１９０３（ｃ）に図示される状態に対応している。

【５６６０】

図１９０５に図示されるように、第３可動装置Ｋ８０１の演出待機状態では、中側開閉部材Ｋ８２０の突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右外側縁部と当接し、前側開閉部材Ｋ８３０の左右内側への移動が規制される。

【５６６１】

板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１が左右内側へ移動する過程（図１９０４参照）において、図１９０５に図示される演出待機状態から図１９０６に図示される連動切替状態までは、突設部Ｋ８２７は凹設部Ｋ８３５の内部を移動し、左右内側縁部と当接することは無い。

【５６６２】

そのため、突設部Ｋ８２７を介する中側開閉部材Ｋ８２０と前側開閉部材Ｋ８３０との間での負荷伝達は生じない。従って、図１９０５に図示される状態から図１９０６に図示される状態までにおいて、前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１の配置は維持される。

【５６６３】

また、突設部Ｋ８２７を介する中側開閉部材Ｋ８２０と前側開閉部材Ｋ８３０との間での負荷伝達は生じないので、図１９０５に図示される演出待機状態から中側開閉部材Ｋ８２０及び後側開閉部材Ｋ８１０を動作させるために要する駆動力を低減させることができる。

【５６６４】
更に、突設部Ｋ８２７を介する中側開閉部材Ｋ８２０と前側開閉部材Ｋ８３０との間での負荷伝達は生じないので、図１９０５に図示される状態と図１９０６に図示される状態との間で板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１を往復させる態様で駆動させる場合（中間往復駆動）に駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１８９９参照）が受ける抵抗を低減させることができ、駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２に蓄積される疲労を低減させることができる。
【５６６５】
板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１が左右内側へ移動する過程（図１９０４参照）において、図１９０６に図示される連動切替状態から図１９０７に図示される閉塞状態までは、突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の左右内側縁部を押進するように当接するので、板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１の移動に伴って前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１も左右内側へ向けて移動される。
【５６６６】
図１９０６に図示される連動切替状態は、板状部Ｋ８３１が移動を開始する状態なので、板状部Ｋ８３１の静止摩擦を上回る駆動力を要することになるが、本実施形態では、連動切替状態において、延設回転部材Ｋ８７４の円柱突部Ｋ８７６ａの移動方向が板状部Ｋ８３１の移動方向である左右方向に向くようにされ、力を効率的に伝達することができるよう構成される（図１９０３（ｂ）参照）。
【５６６７】
これにより、板状部Ｋ８３１の静止摩擦以上の十分な駆動力を板状部Ｋ８３１に伝達することができるので、板状部Ｋ８３１との連動開始時における板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１の移動速度の減少量を抑えることができ、板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１と板状部Ｋ８３１との連動を滑らかに生じさせることができる。
【５６６８】
図１９０７に図示される閉塞状態から、突設部Ｋ８２７の左右方向外側へ向けた移動が生じた場合、その移動の開始から突設部Ｋ８２７が凹設部Ｋ８３５の内側を移動する間においては、突設部Ｋ８２７から前側開閉部材Ｋ８３０の板状部Ｋ８３１へ向けて駆動力が伝達されることは無く、板状部Ｋ８３１は図１９０７に図示される配置で維持される。
【５６６９】
従って、図１９０７に図示される閉塞状態から板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１を左右方向外側へ向けて移動開始させる際には板状部Ｋ８３１からの抵抗を受けないので、板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１の移動に要する駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１８９９参照）の駆動力を低減することができる。同様のことが、図１９０５に図示される演出待機状態から板状部Ｋ８２１，Ｋ８１１を左右方向内側へ向けて移動開始させる際にも言える。
【５６７０】
また、これにより、上述した延設回転部材Ｋ８７４の過回転（図１９０３（ｃ）参照）による左右方向外側への戻り移動分がギアのバックラッシュに収まらない場合であっても、突設部Ｋ８２７の左右方向外側への移動により板状部Ｋ８３１が左右方向外側へ移動することを回避することができるので、板状部Ｋ８３１の配置を維持することができる。
【５６７１】
図１９０５に図示される状態から図１９０６に図示される状態に変化した後、延設回転部材Ｋ８７４の回転方向を変えるように駆動させ、図１９０５に戻るように駆動制御させることも可能である。
【５６７２】
この場合、図１９０６に図示される状態に変化するまで継続的に延設回転部材Ｋ８７４に駆動力を伝達させるように制御しても良いし、図１９０６に図示される状態に変化するよりも前に駆動力の発生を停止させるように制御しても良い。
【５６７３】
後者の場合であっても、延設回転部材Ｋ８７４の自重により図１９０３（ｂ）に図示さ

れる姿勢までは回転が継続され、且つ、図１９０６に図示される状態で板状部Ｋ８３１の静止摩擦がかけられることから延設回転部材Ｋ８７４を図１９０３（ｂ）に図示される状態で停止させ易い。

【５６７４】

即ち、延設回転部材Ｋ８７４が図１９０３（ｂ）に到達する程度の時間を空けて逆方向に駆動させるように制御する（パルス的に駆動力を発生させる）ことで、図１８６９に図示される状態と図１９０６に図示される状態とを往復する動作演出を実行することができる。

【５６７５】

以上、詳述したように、第３可動装置Ｋ８０１では、３枚の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１を連動させる動作態様ながら、その連動のタイプを変えることができる。即ち、動作開始時は板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１のみの連動としながら、動作途中から板状部Ｋ８３１も連動させるように構成される。これにより、動作を複雑化し、演出効果を向上することができる。

【５６７６】

また、第３可動装置Ｋ８０１では、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１を移動終端まで移動させた後で延設回転部材Ｋ８７４が過回転し、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１からの反動による荷重の全てが回転軸に与えられることを避けている。これにより、延設回転部材Ｋ８７４の耐用年数を上げることができる。

【５６７７】

更に、延設回転部材Ｋ８７４の過回転の寸法を、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の移動が生じない程度に抑えることで、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の戻り動作による演出効果の低下（板状部Ｋ８１１間に隙間が生じる等の問題）を避けることができる。

【５６７８】

図１８４９に戻って説明する。本実施形態におけるパチンコ機Ｋ１０では、正面枠Ｋ１４の内側に配設されるガラスユニットＨ１６の上下左右を囲むようにして、表示ランプＫ９００が配設される。

【５６７９】

表示ランプＫ９００は、ガラスユニットＨ１６の上側に横長形状に形成されるトップランプＫ９１０と、ガラスユニットＨ１６の右側に縦長形状に形成される右側サイドランプＫ９２０と、ガラスユニットＨ１６の左側に縦長形状に形成される左側サイドランプＫ９３０と、を備える。

【５６８０】

表示ランプＫ９００は、パチンコ機Ｋ１０にエラーが発生している場合や、賞球の払い出しが生じている場合等に、パチンコ機Ｋ１０の内部状態に対応した機能用表示態様で発光したり、ガラスユニットＨ１６を通して視認される動作ユニットＫ３００（図１８５１参照）や第３図柄表示装置Ｋ８１（図１８５０参照）等で行われる演出に対応した演出用表示態様で発光したりするように音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）に制御される。以下で、パチンコ機Ｋ１０が演出用表示態様で制御される際の一例について説明する。

【５６８１】

図１９０８（ａ）から図１９０８（ｆ）及び図１９０９（ａ）から図１９０９（ｅ）は、パチンコ機Ｋ１０の模式正面図である。図１９０８（ａ）から図１９０８（ｆ）及び図１９０９（ａ）から図１９０９（ｅ）では、パチンコ機Ｋ１０で実行される演出制御の一例が時系列で図示される。

【５６８２】

図１９０８（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１で大当たりに対応した第３図柄が左右に揃った状態（停止していない状態）が表示され、大当たりが示唆されている状態が図示される。この状態において、表示ランプＫ９００は白色で発光され、遊技盤Ｋ１３は、背

後からのＬＥＤ等照射により全体的に白色で発光される（白色の発光を第１の網掛けで図示する）。

【５６８３】

ここから、動作ユニットＫ３００及び第３図柄表示装置Ｋ８１における演出動作の後で、第３図柄が停止表示された状態を経て、大当たり遊技が開始される。演出動作の詳細について以下で説明する。

【５６８４】

図１９０８（ｂ）では、検出センサＫ７１１ｅ（図１８９７（ｂ）参照）からの出力が変化され、第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置される第２可動装置Ｋ７１０が下降配置状態になったと音声ランプ表示装置Ｈ１１３（図１８４８参照）が判定した後で、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態に変化した状態が図示される。

【５６８５】

第１可動装置Ｋ４０１の回転装飾部材Ｋ５７８は、移動装置Ｋ５６０が落下動作される前から既に正面視時計回り方向に回転動作されており、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態に変化した後も回転動作が継続される。

【５６８６】

遊技領域の背面側では、動作ユニットＫ３００側からの発光が抑えられ、遊技盤１３が暗転しているように視認される。表示ランプＫ９００では、遊技者に虹色の光を視認させるように発光態様が制御される（虹色の発光を第２の網掛けで図示する）。これにより、パチンコ機Ｋ１０全体の煌びやかさは維持しながら、遊技者の視線を遊技領域ではなく第３図柄表示装置Ｋ８１の内側へ誘導することができる。

【５６８７】

図１９０８（ｃ）では、移動装置Ｋ５６０の回転動作が継続される状態で、駆動モータＫＭＴ５１（図１８７８参照）が正方向に駆動されることで移動装置Ｋ５６０が右方に移動され、右側検出センサＫ５５６ａ（図１８７８参照）の出力が変化されると、駆動モータＫＭＴ５１の駆動方向が逆方向に反転され、移動装置Ｋ５６０が左方に移動され、左側検出センサＫ５５６ｃ（図１８７８参照）の出力が変化されると、駆動モータＫＭＴ５１の駆動方向が正方向に反転され、移動装置Ｋ５６０が右方に移動され、中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）の出力が変化されると、駆動モータＫＭＴ５１の駆動が停止される様子が図示される。

【５６８８】

この時、移動装置Ｋ５６０の回転装飾部材Ｋ５７８の回転方向は、移動装置Ｋ５６０が右方に移動している状態では右へ向けて前転する回転方向とされ、移動装置Ｋ５６０が左方に移動している状態では左へ向けて前転する回転方向とされる。これにより、移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド移動と、回転装飾部材Ｋ５７８の回転方向とを対応させて、一体感のある動作演出を実行することができる。

【５６８９】

移動装置Ｋ５６０の電飾基板Ｋ５６４（図１８７９参照）では、回転装飾部材Ｋ５７８を虹色に発光させるようにＬＥＤの発光色が設計される。なお、電飾基板Ｋ５６４に限らず、ＬＥＤによる光を虹色に視認させるための設計は、ＬＥＤの発光色を予め決めておいて遊技者が虹色に視認可能に発光させるＬＥＤを選択するように設定しても良いし、各ＬＥＤを複数の発光色で発光可能に構成して発光色の切替を遊技者に虹色に視認させ易い順番で行うようにしても良い。

【５６９０】

第３図柄表示装置Ｋ８１では、前側のレイヤーで移動装置Ｋ５６０の位置に対応する位置で移動装置Ｋ５６０の外形よりも若干大きな円形の虹色の渦巻きが表示される。即ち、渦巻きの表示も移動装置Ｋ５６０の左右方向の移動に伴い移動される。更に、後側のレイヤーで表示領域全体に虹色の雲状の表示がされる。

【５６９１】

遊技領域の背面側では、動作ユニットＫ３００側からの発光が抑えられ、遊技盤１３が

暗転しているように視認される。表示ランプＫ９００では、遊技者に虹色の光を視認させるように発光態様が制御される。これにより、パチンコ機Ｋ１０全体の煌びやかさは維持しながら、遊技者の視線を遊技領域ではなく第３図柄表示装置Ｋ８１の内側へ誘導することができる。

【５６９２】

図１９０８（ｄ）では、中央検出センサＫ５５６ｂの出力により移動装置Ｋ５６０が左右方向中央位置に配置されたことが把握されている状態で第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態へ変化された後の状態が図示される。

【５６９３】

第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態へ変化されるまでの間、回転装飾部材Ｋ５７８は正面視時計回り方向の回転が継続される。即ち、第１可動装置Ｋ４０１は、回転装飾部材Ｋ５７８が回転動作されている状態で長尺装置Ｋ５４０及び移動装置Ｋ５６０が上昇される。

【５６９４】

第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態へ変化され、移動装置Ｋ５６０が上側装飾部材Ｋ３３０に隠されると同時に、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１８６４参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）から一斉に光が照射される。更に、第３図柄表示装置Ｋ８１では、前側のレイヤーで男性キャラクターが力を溜める様子が表示される。

【５６９５】

図１９０８（ｅ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１を除く発光が、左右内側へ向けて消灯していく様子が図示される。即ち、右側サイドランプＫ９２０及び左側サイドランプＫ９３０から消灯し始め、次に、トップランプＫ９１０の左右外側、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板における左右外側、左側装飾部材Ｋ３５０（図１８６４参照）の内部の発光基板および入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）が消灯し、最後にトップランプＫ９１０の左右内側、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板における左右内側および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）が消灯し、第３図柄表示装置Ｋ８１を除いてパチンコ機Ｋ１０が暗く視認される状態が形成される。

【５６９６】

これにより、遊技者の視線を徐々に遊技領域の中央側、即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の中央側へ誘導することができ、この後実行される演出に向けた期待感を上昇させることができる。そして、遊技者の視線を誘導し終えたタイミングで、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されていた男性キャラクターの溜めた力を開放する動作が表示されており、この直後に第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態から落下位置状態へ変化される。

【５６９７】

図１９０８（ｆ）では、第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態へ変化された状態で、回転装飾部材Ｋ５７８の回転が維持されている様子が図示される。第１可動装置Ｋ４０１が落下位置状態へ変化されるのと同時に、パチンコ機Ｋ１０は全体的に明るく視認される。

【５６９８】

即ち、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１８６４参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）から一斉に光が照射される。この光の態様は、白色光でも良いし、虹色でも良いし、白色光から虹色に変化する発光態様でも良い。

【５６９９】

更に、第１可動装置Ｋ４０１においては、電飾基板Ｋ５６４（図１８７９参照）からの光により回転装飾部材Ｋ５７８が虹色に視認されることに加えて、電飾基板Ｋ５５２（図１８７７参照）から白色光が照射されることで化粧部材Ｋ５５１も全体的に明るく視認さ

れる。
【５７００】
図１９０９（ａ）では、第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０が回転装飾部材Ｋ５７８を回転させながら右側途中位置ＫＲ４２（図１８９２（ｃ）参照）まで移動してから停止した状態が図示される。
【５７０１】
この状態において、遊技領域とその内側の範囲では、回転装飾部材Ｋ５７８のみが電飾基板５６４（図１８７９参照）からの光で明るく照らされ、その他の電飾基板（入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１８６４参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）等）は消灯される。
【５７０２】
第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域では、前側のレイヤーにおいて回転装飾部材Ｋ５７８の周辺に集中させる形状の光が表示され、後側のレイヤーが黒背景で表示されることで、回転装飾部材Ｋ５７８に注目させる演出が実行される。
【５７０３】
図１９０９（ｂ）では、第１可動装置Ｋ４０１の移動装置Ｋ５６０が回転装飾部材Ｋ５７８を回転させながら左側途中位置ＫＬ４３（図１８９２（ｄ）参照）まで移動してから停止した状態が図示される。
【５７０４】
この動作の過程で、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において黒背景から白背景に表示が変化されることに合わせて、第３可動装置Ｋ８０１が演出待機状態から閉塞状態へ変化される。これにより、遊技領域よりも内側における視界が明るくされる。
【５７０５】
図１９０９（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４０１の被検出板部Ｋ５７１ａ（図１８７９参照）が中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）の検出溝から出たと、中央検出センサＫ５５６ｂの出力の変化から音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）に判定された場合において、第２可動装置Ｋ７０１が下降配置状態から演出待機状態へ変化させた状態が図示される。
【５７０６】
この状態において、第３図柄表示装置Ｋ８１では第３可動装置Ｋ８０１の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された装飾（図１９０９（ｂ）中に「Ｓ」字の装飾として図示）を強調する表示が実行され、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１を通して表示が遊技者に視認されることで、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１のみが視認される場合とは異なる態様で視認される。
【５７０７】
図１９０９（ｃ）に図示される状態において、遊技者に対して、「ＳＦＭＥ」（ＳｉｅｎｃｅＦｉｃｔｉｏｎＭｙＥｎｅｒｇｙの頭文字を想定）との文字の羅列からなる一連の演出表示を視認させることができる。なお、本実施形態では例としてローマ字の羅列による一連の表示として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、仮名文字や漢字の羅列でも良いし、イラストや形状による羅列でもいい。
【５７０８】
また、図１９０９（ｂ）から図１９０９（ｃ）に変化する過程において、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１８６４参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）から一斉に白色光が照射される。更に、第１可動装置Ｋ４０１においては、電飾基板Ｋ５６４（図１８７９参照）からの光により回転装飾部材Ｋ５７８が明るく視認されることに加えて、電飾基板Ｋ５５２（図１８７７参照）から白色光が照射されることで化粧部材Ｋ５５１も全体的に明るく視認される。

【５７０９】
更に、図１９０９（ｃ）に変化した後（第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態へ変化され各可動装置が停止した後）において、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された上記装飾に対応する第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で虹色に表示される。それに加えて、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）、上側装飾部材Ｋ３３０（図１８６４参照）の内部の発光基板、左側装飾部材Ｋ３５０（図１８６４参照）の内部の発光基板および第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）及び第１可動装置Ｋ４０１の電飾基板Ｋ５６４（図１８７９参照）からの光により、パチンコ機Ｋ１０が全体で虹色を形成するように発光される。
【５７１０】
このように、各可動装置が停止する前と停止した後とで、発光態様を統一的に変化させることで、遊技者に対して、各可動装置が移動中である期間と、各可動装置の移動が停止された後とを区別し易くすることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【５７１１】
図１９０９（ｄ）では、パチンコ機Ｋ１０が全体で虹色を形成するように発光される状態は維持されたままで、回転装飾部材Ｋ５７８が回転されながら移動装置Ｋ５６０が左右中央位置まで到達した状態が図示される。回転装飾部材Ｋ５７８の回転は、移動装置Ｋ５６０が左右中央に到達した後も継続される。
【５７１２】
図１９０９（ｅ）では、第１可動装置Ｋ４０１が演出待機状態への変化を開始する（上昇移動する）のに合わせて第３可動装置Ｋ８０１が閉塞状態から演出待機状態へ向けて変化される。第３可動装置Ｋ８０１の状態が変化されるのに合わせて、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示は、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された装飾を強調する表示から第３図柄が左右に揃った状態の表示に切り替えられる。
【５７１３】
即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の前側のレイヤーで板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に施された装飾を強調する表示が板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の移動に追従するように移動されるように表示され、後側のレイヤーで第３図柄が左右に揃った後、停止表示される様子が表示される。即ち、図１９０９（ｅ）に図示されるように停止図柄が第３図柄表示装置Ｋ８１に表示され、大当たりの発生が示された後で、大当たり遊技が開始される。
【５７１４】
第３図柄が表示されてから停止表示されるまでの間に、第１可動装置Ｋ４０１の検出センサＫ４１８（図１８７３参照）の出力が変化され、昇降装置Ｋ５００が演出待機状態における高さに配置されていることが音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１８４８参照）に判定され、第２可動装置Ｋ７０１が演出待機状態に変化させるように制御される。
【５７１５】
なお、上記演出制御の一例では、各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）で視認させる内容と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で視認させる内容とを異なるものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面に各可動装置が配置される際の視認態様と同様の視認態様で遊技者に視認させるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に各可動装置の形状や模様の表示（動画表示、静止画表示）を行うことができるよう構成しても良い。
【５７１６】
正面視であれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面に各可動装置が配置される場合と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）の形状や模様が表示される場合とで、視認態様を似せることができる。この場合、各可動装置のいずれかが故障して動かなくなった

場合であっても、故障した各可動装置に対応する表示で補うことにより、演出効果の低下を最小限に抑えることができる。

【５７１７】

第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）に対応する表示を行う表示態様は、なにも各可動装置が故障した時にのみ実行されるものに限られるものではない。例えば、実行される演出に対応して、各可動装置が動作される場合と、各可動装置の動作は行われずに、各可動装置に対応する表示が第３図柄表示装置Ｋ８１で行われる場合とが生じるようにしても良い。

【５７１８】

この場合において、各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）を動作させない場合において、各可動装置の電飾（第１可動装置Ｋ４０１の電飾基板Ｋ５６４（図１８７９参照）や、第２可動装置Ｋ７０１の電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照））の発光をオフにしたり、目隠しとなる部材の背面側に隠したりすることで、遊技者の視線を第３図柄表示装置Ｋ８１で行われる各可動装置に対応する表示に誘導し易くすることができる。

【５７１９】

また、各可動装置（第１可動装置Ｋ４０１、第２可動装置Ｋ７０１及び第３可動装置Ｋ８０１）に対応する表示が第３図柄表示装置Ｋ８１で行われる場合としては、各可動装置自体を表示する場合に限られるものではない。例えば、第１可動装置Ｋ４０１において、回転装飾部材Ｋ５７８に対応する位置が白抜きされ、正面視で回転装飾部材Ｋ５７８の外方に対応する位置に表示を行うことで、表示を回転装飾部材Ｋ５７８の移動に対応させるようにしても良い。

【５７２０】

この場合において、例えば、長尺装置Ｋ５４０（図１８９２参照）を光透過性の樹脂材料から構成し長尺装置Ｋ５４０を通して第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が視認可能に構成されていると、あたかも、回転装飾部材Ｋ５７８が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に浮いているかのように視認させることができる。

【５７２１】

この場合において、更に第１可動装置Ｋ４０１が故障で動作しなくなった場合には、回転装飾部材Ｋ５７８に対応する位置として白抜きされていた位置に、回転装飾部材Ｋ５７８の形状や模様を表示することで、第１可動装置Ｋ４０１の動作に基づく視認態様と似た視認態様を表示による実行することができるので、遊技者に対して違和感を与え難くすることができる。

【５７２２】

また、移動により第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置される第１可動装置Ｋ４０１や第３可動装置Ｋ８０１では問題とならないが、移動により第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に一部しか配置されない第２可動装置Ｋ７０１については、第３図柄表示装置Ｋ８１と重なる配置における表示態様のみを設定するようにしても良いし、第３図柄表示装置Ｋ８１の枠の下縁を、正面視における演出待機状態（又は上昇配置状態）の第２可動装置Ｋ７０１と重なる位置にまで下げるようにして表示領域を広げるようにしても良い。

【５７２３】

この場合において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域おける第２可動装置Ｋ７０１の配置可能位置と同じ位置（表示領域の下側範囲）に、第２可動装置Ｋ７０１の形状や模様を表示するようにすることで、第２可動装置Ｋ７０１を動作させずとも、第２可動装置Ｋ７０１が動作しているかのように視認させることができる。

【５７２４】

この場合において、第２可動装置Ｋ７０１が故障して動作不可能となった場合には、第２可動装置Ｋ７０１を下降配置状態に維持して、電飾基板Ｋ７６１ａ（図１８９４参照）

を消灯しておくことで、第２可動装置Ｋ７０１の動作で実現されていた演出効果は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示により補うようにし、且つ、第２可動装置Ｋ７０１については目立たせなくすることで、取り外しなどの修理作業を省略することができる。

【５７２５】

図１９１０から図１９１５を参照して、第３実施形態について説明する。第２実施形態では、ベース板Ｋ６０の背面側に形成される形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの内側が空間として機能する場合を説明したが、第３実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂの内側に光照射装置Ｋ２１００が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【５７２６】

図１９１０は、第３実施形態におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の背面図であり、図１９１１は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の背面斜視図である。図１９１０及び図１９１１に図示されるように、光照射装置Ｋ２１００は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板Ｋ２０６０の厚み寸法内で収まるように第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂに配設されている。

【５７２７】

これにより、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される動作ユニットＫ３００（図１８５１参照）の配置位置が光照射装置Ｋ２１００により制限されることを回避することができる。換言すれば、光照射装置Ｋ２１００の有無に関係なく、動作ユニットＫ３００の配置をベース板Ｋ２０６０に寄せることができる。

【５７２８】

また、光照射装置Ｋ２１００がベース板Ｋ２０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、遊技領域後方の視認性が光照射装置Ｋ２１００により低下されたり、視線が遮断されたりすることを防止することができる。即ち、光照射装置Ｋ２１００の有無に関わらず、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０を透視して背面側の動作ユニットＫ３００（図１８５１参照）を容易に視認することができる。

【５７２９】

ベース板Ｋ２０６０は、形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの遊技領域側の縁部を構成すると共に遊技領域を形成する領域の外形の後方に位置する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅと、環状に形成される遊技領域の内側位置において、背面側へ向かうにつれて内形が拡大する方向の傾斜面が全周において形成される傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを備える。

【５７３０】

本実施形態では、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅは、形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの凹設先端側（前側）における形状よりも、ベース板Ｋ２０６０の後端側における形状の方が一回り小さくされ、ベース板Ｋ２０６０を横断した場合の断面形状においてベース板Ｋ２０６０の後側面に対する傾斜角度が約４５度となるように形成される。

【５７３１】

また、傾斜開口部Ｋ２０６０は、ベース板Ｋ２０６０の前端側における形状よりも、ベース板Ｋ２０６０の後端側における形状の方が一回り大きくされ、ベース板Ｋ２０６０を横断した場合の断面形状においてベース板Ｋ２０６０の前側面に対する傾斜角度が約４５度となるように形成される。

【５７３２】

図１９１２は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の分解背面斜視図であり、図１９１３は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の分解正面斜視図である。

【５７３３】

光照射装置Ｋ２１００は、ＬＥＤ等からなる複数の発光手段Ｋ２１１１が配設される電飾基板Ｋ２１１０と、その電飾基板Ｋ２１１０が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ｋ２０６０に締結固定される中間部材Ｋ２１２０と、を備える。

【５７３４】
光照射装置Ｋ２１００は、共通の構成で共通の機能を有する部材の組が左右一対で配置されているので、右側の電飾基板Ｋ２１１０及び中間部材Ｋ２１２０の組について説明を行い、左側の電飾基板Ｋ２１１０及び中間部材Ｋ２１２０の組については説明を省略する。
【５７３５】
電飾基板Ｋ２１１０の正面視外形形状は、ベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状に沿って複数の発光手段Ｋ２１１１が間隔を空けて配置されている。
【５７３６】
中間部材Ｋ２１２０の正面視外形形状は、電飾基板Ｋ２１１０と同様にベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状部側において、発光手段Ｋ２１１１の前方の領域を含むようにライン状に傾斜面Ｋ２１２１が形成される。
【５７３７】
傾斜面Ｋ２１２１は、背面側ほど円弧形状の径が大きくなる方向で傾斜形成され、傾斜の角度が略４５度となるように設計されている。
【５７３８】
本実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの凹設端面、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅ、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗ及び中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１に、無数の凹凸から形成されるシボ加工が施される。
【５７３９】
図１９１４は、図１９１０のＸ０３ｍ－Ｘ０３ｍ線におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００の部分断面図である。図１９１４では、一の発光手段Ｋ２１１１の中心を通ると共に外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの円弧と直角に交差する平面で断面視された形状が図示される。
【５７４０】
また、図１９１４では、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の視認態様の違いが生じる原因となる、３段階で異なる位置を進行する進行方向ＫＬＤ２１～ＫＬＤ２３について図示される。
【５７４１】
図１９１４に図示されるように、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１を透過する光は進行方向ＫＬＤ２１で進行するので、遊技者は遊技領域の外縁の後方に対応する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅよりも若干外側の位置を明るく視認することができる。
【５７４２】
傾斜面Ｋ２１２１及び第２形成凹部Ｋ６０ｂの凹設端面には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ２１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、傾斜面Ｋ２１２１の形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁の若干外側を明るく視認させることができる。
【５７４３】
図１９１４に図示されるように、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅで屈折された光は進行方向ＫＬＤ２２で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、遊技領域の外縁の後方に位置する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに対応する位置を明るく視認することができる。
【５７４４】
外形傾斜部Ｋ２０６０ｅには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ２１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技

領域の外縁付近を明るく視認させることができる。
【５７４５】
図１９１４に図示されるように、一の発光手段Ｋ２１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ２１２０の傾斜面Ｋ２１２１で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅを透過し、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射された光は進行方向ＫＬＤ２３で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの縁部に対応する位置（センターフレームＫ８６（図１８５２参照）の配置に対応する位置）を明るく視認することができる。
【５７４６】
傾斜開口部Ｋ２０６０ｗには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ２１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の中央部において遊技領域を区画するセンターフレームＫ８６の外縁部を明るく視認させることができる。
【５７４７】
図１９１４に図示されるように、本実施形態によれば、電飾基板Ｋ２１１０を遊技領域の外方に配置しながら、電飾基板Ｋ２１１０の発光手段Ｋ２１１１からの光を遊技領域の外縁の若干外側、遊技領域の外縁付近およびセンターフレームＫ８６（図１８５２参照）の外縁部を通して遊技者に視認させることができるので、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させることができる。
【５７４８】
このように、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させるために発光手段Ｋ２１１１を構成することで、発光手段Ｋ２１１１の配置スペースを低減できるので電飾基板Ｋ２１１０の小形化を図ることができる。
【５７４９】
また、図１９１４に図示されるように、光照射装置Ｋ２１００がベース板Ｋ２０６０の板厚に収まる位置（光照射装置Ｋ２１００の後端面がベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面と面一）とされていることで、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される動作ユニットＫ３００（図１８５１参照）の配置自由度を向上させることができる。即ち、ベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面に密着する態様で動作ユニットＫ３００を配置したとしても、光照射装置Ｋ２１００を配設することが可能であり、ベース板Ｋ２０６０を明るく視認させることができる。
【５７５０】
図１９１４に図示されるように、発光手段Ｋ２１１１からの光が遊技領域を通過する前に上下左右方向に進行する場合、その光の進行はベース板Ｋ２０６０の前端面よりも後側において生じる。即ち、上下左右方向に進行する範囲において、光は遊技領域を通過しないので、上下左右方向に進行する範囲において光が遊技領域に位置する球に遮られる事態は生じない。
【５７５１】
そのため、遊技領域における球の配置状況によって、進行方向ＫＬＤ２１～ＫＬＤ２３の光の量が変化することを回避することができるので、遊技領域の外方から遊技領域の内側へ向けて光を進行させる構成を採用しながら、弾球遊技中において球に光が遮蔽されてベース板Ｋ２０６０の明るさが低下するといった事態を回避することができる。
【５７５２】
なお、光照射装置Ｋ２１００の配設位置は、第１形成凹部Ｋ６０ａや第２形成凹部Ｋ６０ｂに限定されるものではなく、第３形成凹部Ｋ６０ｃに配設するようにしても良い。この場合、一般入賞口Ｋ６３（図１８５２参照）に入球した球の流下経路に発光手段Ｋ２１１１からの光が進入し得るので、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合、その球により光が遮断される。
【５７５３】

この球による遮断の作用は、遊技領域の中央側へ進行する光の見え方に影響を与えることになる。即ち、発光手段Ｋ２１１１から照射され傾斜開口部Ｋ２０６０ｗまで進行する光が、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合に、その球に遮断されることで傾斜開口部Ｋ２０６０ｗに届かなくなる。

【５７５４】

これにより、一般入賞口Ｋ６３への入球と、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの視認態様とが対応するので、遊技者は、一般入賞口Ｋ６３を視認せずとも、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを視認しておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球を把握することができる。

【５７５５】

この場合、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗは第３図柄表示装置Ｋ８１（図１８５０参照）の前方の開口を縁取るセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）に対応する位置にあるので、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射される光を視認可能な視界としておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球の有無を把握しながら、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示演出を楽しんで視認することができる。

【５７５６】

なお、実際は、ベース板Ｋ２０６０で屈折したり、反射したりする関係上、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は屈折し得るが、図１９１４においては、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は、理解を容易とするために上下左右方向で模式的に記載した。

【５７５７】

図１９１５は、パチンコ機Ｋ１０の模式正面図である。図１９１５では、パチンコ機Ｋ１０にベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ２１００を配設した場合における、視認態様が図示される。

【５７５８】

図１９１５に図示されるように、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される光照射装置Ｋ２１００からの光が傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを介してセンターフレームＫ８６に照射される。これにより、センターフレームＫ８６を明るく照らすことができる。

【５７５９】

この時、動作ユニットＫ３００に配設される電飾基板や発光基板に配設されるＬＥＤを消灯させた状態で、光照射装置Ｋ２１００からは光を照射させることで、センターフレームＫ８６を目立たせることができ、その内側に配置される第３図柄表示装置Ｈ８１に注目させることができる。

【５７６０】

また、センターフレームＫ８６は、上側装飾部材Ｋ３３０よりも前側に配置されているので、上側装飾部材Ｋ３３０の内部に配設される発光基板のＬＥＤを点灯させた状態で光照射手段Ｋ２１００から光を照射させることで、正面視において、発光される上側装飾部材Ｋ３３０がセンターフレームＫ８６に沿って視認される光により分断されているように見せることができる。

【５７６１】

図１９１６から図１９１８を参照して、第４実施形態について説明する。第２実施形態では、ベース板Ｋ６０の背面側に形成される形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの内側が空間として機能する場合を説明したが、第４実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂの内側に光照射装置Ｋ３１００が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【５７６２】

図１９１６は、第４実施形態におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ３１００の分解背面斜視図であり、図１９１７は、ベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ３１００の分解正面斜視図である。

【５７６３】

光照射装置Ｋ３１００は、ＬＥＤ等からなる複数の発光手段Ｋ３１１１が配設される電飾基板Ｋ３１１０と、その電飾基板Ｋ３１１０が締結固定される部材であり、光透過性の

樹脂材料から形成されベース板Ｋ２０６０に締結固定される中間部材Ｋ３１２０と、を備える。

【５７６４】

光照射装置Ｋ３１００は、共通の構成で共通の機能を有する部材の組が左右一対で配置されているので、右側の電飾基板Ｋ３１１０及び中間部材Ｋ３１２０の組について説明を行い、左側の電飾基板Ｋ３１１０及び中間部材Ｋ３１２０の組については説明を省略する。

【５７６５】

電飾基板Ｋ３１１０の正面視外形形状は、ベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁に対応する円弧形状に沿って複数の発光手段Ｋ３１１１が間隔を空けて配置されている。

【５７６６】

中間部材Ｋ３１２０は、正面視外形形状が電飾基板Ｋ３１１０と同様にベース板Ｋ２０６０の第２形成凹部Ｋ６０ｂに収まるように設計されており、発光手段Ｋ３１１１の前方において、遊技領域の外縁に対応する円弧形状の中心側に開放側が向くＵ字形状に穿設される複数の開口部Ｋ３１２１と、その開口部Ｋ３１２１のＵ字形状の内側の構成部においてＵ字形状の凹端部へ向かうにつれて背面側へ傾斜するように形成される複数の傾斜面Ｋ３１２２と、を備える。

【５７６７】

傾斜面Ｋ３１２２は、中間部材Ｋ３１２０の遊技領域側の円弧と直交する方向で対向配置される開口部Ｋ３１２１の壁部との間隔が背面側へ向かう程狭くなる方向で傾斜形成され、傾斜の角度が略４５度となるように設計されている。

【５７６８】

本実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の形成凹部Ｋ６０ａ～Ｋ６０ｄの凹設端面、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅ及び傾斜開口部Ｋ２０６０ｗに、無数の凹凸から形成されるシボ加工が施される。

【５７６９】

図１９１８は、図１９１０のＸ０３ｍ－Ｘ０３ｍ線に対応する線におけるベース板Ｋ２０６０及び光照射装置Ｋ３１００の部分断面図である。図１９１８では、一の発光手段Ｋ３１１１の中心を通ると共に外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの円弧と直角に交差する平面で断面視された形状が図示される。

【５７７０】

図１９１８に図示されるように、光照射装置Ｋ３１００は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板Ｋ２０６０の厚み寸法内で収まるように第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂに配設されている。

【５７７１】

また、図１９１８では、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の視認態様の違いが生じる原因となる、３段階で異なる位置を進行する進行方向ＫＬＤ３１～ＫＬＤ３３について図示される。

【５７７２】

図１９１８に図示されるように、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ３１２０の傾斜面Ｋ３１２２を透過する光は進行方向ＫＬＤ３１で進行するので、遊技者は遊技領域の外縁の後方に対応する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅよりも若干外側の位置を明るく視認することができる。

【５７７３】

第２形成凹部Ｋ６０ｂの凹設端面には上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるが、開口部Ｋ３１２１で空間が閉じられていることにより光の拡散が開口部Ｋ３１２１内で抑制される。これにより、発光手段Ｋ３１１１の配置に対応した光であって、開口部Ｋ３１２１の大きさに拡大された点在光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁の若干外側を明るく視認させることができる。

【５７７４】
図１９１８に図示されるように、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ３１２０の傾斜面Ｋ３１２２で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅで屈折された光は進行方向ＫＬＤ３２で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、遊技領域の外縁の後方に位置する外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに対応する位置を明るく視認することができる。
【５７７５】
外形傾斜部Ｋ２０６０ｅには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ３１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の外縁付近を明るく視認させることができる。
【５７７６】
図１９１８に図示されるように、一の発光手段Ｋ３１１１から前方へ向けて照射される光の内、中間部材Ｋ３１２０の傾斜面Ｋ３１２２で反射された後、外形傾斜部Ｋ２０６０ｅを透過し、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射された光は進行方向ＫＬＤ３３で進行するので、遊技者は、ベース板Ｋ２０６０の前面において、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの縁部に対応する位置（センターフレームＫ８６（図１８５２参照）の配置に対応する位置）を明るく視認することができる。
【５７７７】
傾斜開口部Ｋ２０６０ｗには上述のようにシボ加工が形成されており、光が拡散されるので、発光手段Ｋ３１１１の配置間隔に依存した点在する光ではなく、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの形状に合うライン状の光として光を視認させることができる。これにより、遊技領域の中央部において遊技領域を区画するセンターフレームＫ８６の外縁部を明るく視認させることができる。
【５７７８】
図１９１８に図示されるように、本実施形態によれば、電飾基板Ｋ３１１０を遊技領域の外方に配置しながら、電飾基板Ｋ３１１０の発光手段Ｋ３１１１からの光を遊技領域の外縁の若干外側、遊技領域の外縁付近およびセンターフレームＫ８６（図１８５２参照）の外縁部を通して遊技者に視認させることができるので、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させることができる。
【５７７９】
このように、ベース板Ｋ２０６０を広範囲で明るく視認させるために発光手段Ｋ３１１１を構成することで、発光手段Ｋ３１１１の配置スペースを低減できるので電飾基板Ｋ３１１０の小形化を図ることができる。
【５７８０】
また、図１９１８に図示されるように、光照射装置Ｋ３１００がベース板Ｋ２０６０の板厚に収まる位置（光照射装置Ｋ３１００の後端面がベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面と面一）とされていることで、ベース板Ｋ２０６０の背面側に配設される動作ユニットＫ３００（図１８５１参照）の配置自由度を向上させることができる。即ち、ベース板Ｋ２０６０の板状部の後端面に密着する態様で動作ユニットＫ３００を配置したとしても、光照射装置Ｋ３１００を配設することが可能であり、ベース板Ｋ２０６０を明るく視認させることができる。
【５７８１】
図１９１８に図示されるように、発光手段Ｋ３１１１からの光が遊技領域を通過する前に上下左右方向に進行する場合、その光の進行はベース板Ｋ２０６０の前端面よりも後側において生じる。即ち、上下左右方向に進行する範囲において、光は遊技領域を通過しないので、上下左右方向に進行する範囲において光が遊技領域に位置する球に遮られる事態は生じない。
【５７８２】
そのため、遊技領域における球の配置状況によって、進行方向ＫＬＤ３１～ＫＬＤ３３

の光の量が変化することを回避することができるので、遊技領域の外方から遊技領域の内側へ向けて光を進行させる構成を採用しながら、弾球遊技中において球に光が遮蔽されてベース板Ｋ２０６０の明るさが低下するといった事態を回避することができる。

【５７８３】

なお、光照射装置Ｋ３１００の配設位置は、第１形成凹部Ｋ６０ａや第２形成凹部Ｋ６０ｂに限定されるものではなく、第３形成凹部Ｋ６０ｃに配設するようにしても良い。この場合、一般入賞口Ｋ６３（図１８５２参照）に入球した球の流下経路に発光手段Ｋ３１１１からの光が進入し得るので、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合、その球により光が遮断される。

【５７８４】

この球による遮断の作用は、遊技領域の中央側へ進行する光の見え方に影響を与えることになる。即ち、発光手段Ｋ３１１１から照射され傾斜開口部Ｋ２０６０ｗまで進行する光が、一般入賞口Ｋ６３に球が入球した場合に、その球に遮断されることで傾斜開口部Ｋ２０６０ｗに届かなくなる。

【５７８５】

これにより、一般入賞口Ｋ６３への入球と、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの視認態様とが対応するので、遊技者は、一般入賞口Ｋ６３を視認せずとも、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗを視認しておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球を把握することができる。

【５７８６】

この場合、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗは第３図柄表示装置Ｋ８１（図１８５０参照）の前方の開口を縁取るセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）に対応する位置にあるので、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗで反射される光を視認可能な視界としておくことで、一般入賞口Ｋ６３への入球の有無を把握しながら、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示演出を楽しんで視認することができる。

【５７８７】

なお、実際は、ベース板Ｋ２０６０で屈折したり、反射したりする関係上、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は屈折し得るが、図１９１４においては、発光手段Ｋ２１１１からの光の進行方向は、理解を容易とするために上下左右方向で模式的に記載した。

【５７８８】

図１９１９から図１９４６を参照して、第５実施形態について説明する。上記各実施形態では、移動装置Ｋ５６０の回転装飾部材Ｋ５７８の前面に装飾が施されている場合を説明したが、第５実施形態では、移動装置Ｋ４５６０の前面側に表示が可能な小型の表示装置Ｋ４５８０が移動装置Ｋ４５６０に設けられている。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【５７８９】

図１９１９は、第５実施形態における動作ユニットＫ４３００の正面図である。図１９１９に図示されるように、動作ユニットＫ４３００では、移動装置Ｋ４５６０の略中央部に表示装置Ｋ４５８０が配設される。

【５７９０】

表示装置Ｋ４５８０は、正面側に表示面が向けられた小形の液晶ディスプレイで構成されており、その周囲には内側の縁部が表示装置Ｋ４５８０の表示領域を囲むように略円形状から形成される回転装飾部材Ｋ４５７８が設けられている。

【５７９１】

回転装飾部材Ｋ４５７８は、正面視における外形が略四角形とされ、その内側に開口が形成されており、その開口の内側縁部が表示装置Ｋ４５８０の表示領域を囲むように形成されることにより、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の枠を構成する。

【５７９２】

移動装置Ｋ４５６０の背面側には駆動モータＫＭＴ４０６１が配設されており、駆動モータＫＭＴの駆動力が不図示の伝達機構を介して伝達されることで、回転装飾部材Ｋ４５７８が正逆方向に回転可能に構成される。

【５７９３】
回転装飾部材Ｋ４５７８は、前後方向に開口される視認窓部Ｋ４５７８ａを備える。視認窓部Ｋ４５７８ａは、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転中心から放射線状に延びる２本の直線と、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転中心と同軸の円弧として形成される２本の湾曲線とにより囲まれる略扇形状に形成される。
【５７９４】
視認窓部Ｋ４５７８ａは、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を囲う枠部Ｋ４５８１（即ち、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の外側端部を形成する部分）よりも正面視内側に形成されている。そのため、視認窓部Ｋ４５７８ａを通して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における表示を視認させることができる。
【５７９５】
図１９２０（ａ）、図１９２０（ｂ）、図１９２０（ｃ）及び図１９２０（ｄ）は、移動装置Ｋ４５６０の正面図である。図１９２０（ａ）、図１９２０（ｂ）、図１９２０（ｃ）及び図１９２０（ｄ）では、移動装置Ｋ４５６０の視認態様の変化の一例が時系列で図示される。
【５７９６】
図１９２０（ａ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８の動作パターンが時系列で図示される。図１９２０（ａ）に図示されるように、まず第１の演出制御例では、回転装飾部材Ｋ４５７８は、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の上方に配置される状態（上から１番目に図示される状態）から、時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の右方に配置される状態に変化され（上から２番目に図示される状態）、続けて反時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の上方に配置される状態に戻る（上から１番目に図示される状態に相当）ことで、第１の演出制御例が終了される。
【５７９７】
次に、第２の演出制御例では、回転装飾部材Ｋ４５７８は、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の上方に配置される状態（上から１番目に図示される状態）から、反時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の左方に配置される状態に変化され（上から３番目に図示される状態）、続けて時計回りに約９０度回転されることで視認窓部Ｋ４５７８が回転軸の上方に配置される状態に戻る（上から４番目に図示される状態に相当）ことで、第２の演出制御例が終了される。
【５７９８】
図１９２０（ａ）では、説明の便宜上、第１の演出制御例と第２の演出制御例とを繋げて説明したが、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作制御としてはこれに限られるものではない。例えば、第１の演出制御例または第２の演出制御例で繰り返し回転動作されるような状態を構成可能にしても良いし、第２の演出制御例から第１の演出制御例につながるように回転動作されるような状態を構成可能にしても良いし、第１の演出制御例と第２の演出制御例とが交互に連続で実行されるような状態を構成可能にしても良い。
【５７９９】
図１９２０（ｂ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の第１の視認態様が図示される。図１９２０（ｂ）に図示されるように、第１の演出制御例および第２の演出制御例の第１の視認態様では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の右方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される円形状の第１視認対象物Ｋ４５８０ｘを視認可能とされる。
【５８００】
更に、第２の演出制御例の終了後に、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、「〇ＧＥＴ」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。
【５８０１】

図１９２０（ｃ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の第２の視認態様が図示される。図１９２０（ｃ）に図示されるように、第１の演出制御例および第２の演出制御例の第２の視認態様では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の左方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される丸形状および三角形状の第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認可能とされる。

【５８０２】

更に、第２の演出制御例の終了後に、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、「〇△ＧＥＴ」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。また、「〇ＧＥＴ」や「〇△ＧＥＴ」との表示の違いから、遊技者に対して、得られる遊技価値の違いを想起させることができる。

【５８０３】

図１９２０（ｄ）では、第１の演出制御例および第２の演出制御例における移動装置Ｋ４５６０の第３の視認態様が図示される。図１９２０（ｄ）に図示されるように、第１の演出制御例および第２の演出制御例の第３の視認態様では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の右方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される円形状の第１視認対象物Ｋ４５８０ｘを視認可能とされ、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転軸の左方に配置された状態において視認窓部Ｋ４５７８を通して、表示装置Ｋ４５８０から表示される丸形状および三角形状の第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認可能とされる。

【５８０４】

更に、第２の演出制御例の終了後に、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、「〇ＧＥＴ、〇△ＧＥＴ」との表示がされる。これにより、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を通して、何らかの遊技価値（遊技上の利益）を獲得したことを把握することができる。また、「〇ＧＥＴ」や「〇△ＧＥＴ」との表示の違いから、遊技者に対して、得られる遊技価値の違いを想起させることができる。

【５８０５】

上述した、第１の演出制御例および第２の演出制御例により移動装置Ｋ４５６０が動作制御される第１の演出用途例について説明する。この第１の演出用途例では、大当たり遊技状態において、移動装置Ｋ４５６０が遊技者から視認される位置に移動され（図１９１９参照）、上述の第１の演出制御例および第２の演出制御例で動作制御される。

【５８０６】

第１の演出用途例では、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の終了時に、第１の演出制御例および第２の演出制御例により移動装置Ｋ４５６０が動作制御され、右打ちで発射された遊技球の流下が相対的に右寄りとなる遊技球が入球され易い第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に遊技球が入球した個数に対応して第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示され、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球される遊技球よりは相対的に左寄りの経路を流下する遊技球が入球され易い第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）に遊技球が入球した個数に対応して第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示される。

【５８０７】

そのため、各ラウンド遊技において規定個数（本実施形態では１０個）の遊技球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されることで各ラウンド遊技が終了されることが通常であるので、基本的には、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘは、１０個の丸形状で視認されることになり、「〇ＧＥＴ」（図１９２０（ｂ）参照）との表示についても、入球個数に対応して「〇×１０ＧＥＴ」等の表示がされる。これにより、遊技者は、払い出される賞球個数を予想することができる。

【５８０８】

一方で、遊技態様によっては、１０個以上の遊技球が入球される場合も、入球される遊技球が１個や２個にも関わらず、時間経過によりラウンド遊技が終了される場合もある。この場合には、入球された遊技球の個数に対応した数で、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが

表示される。
【５８０９】
　また、各ラウンド遊技における電動役物Ｋ６４０ａ（図１８５０参照）の開放時間は、遊技球の入球に満たない程度に短くされるので、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）への入球は基本的には生じず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが視認されるのは稀である。
【５８１０】
　一方、稀であっても、第２入賞口Ｋ６４０へ遊技球が入球された場合には、ラウンド遊技中にも関わらず、賞球だけでなく、特別図柄の抽選をも獲得することができる。本実施形態では、賞球の払い出しのみに対応する表示として第１視認対象物Ｋ４５８０ｘを表示し、賞球の払い出しに加えて別の利益（例えば、特別図柄の抽選）も遊技者に付与され得る表示として第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを表示することで、遊技者に付与され得る利益を区別して報知するようにしている。これにより、遊技者の遊技負担を低減すると共に、視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙに対する注目力を向上させることができる。
【５８１１】
　なお、上述の第１の演出用途例では、視認される視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙの有無によらず、各ラウンド遊技の終了時に第１の演出制御例および第２の演出制御例により移動装置Ｋ４５６０が動作制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【５８１２】
　例えば、視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙが視認されるように動作させる一方で、視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙが視認されない場合（表示されていない場合）には動作を実行しないようにしても良い。即ち、例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されており、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示されていない場合には、第１の演出制御例による動作のみを実行し、第２の演出制御例による動作は実行しないようにしても良い。
【５８１３】
　この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材Ｋ４５７８を動作させる時間長さを短くできるので、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第２の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示されていないことを遊技者は把握でき、第２入賞口Ｋ６４０に入球していないことも把握できるので、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認して確認する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【５８１４】
　また、例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されておらず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示されている場合には、第１の演出制御例による動作を実行せず、第２の演出制御例による動作のみを実行させるようにしても良い。
【５８１５】
　この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材Ｋ４５７８を動作させる時間長さを短くできるので、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第１の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、ラウンド遊技中にも関わらず第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されていないという異常事態であることに遊技者が気付けるので、球の発射が実行されているか（球は供給されているか、球詰まりが生じていないか等）や、第２可変入賞装置Ｋ６５０は正常に作動しているのか等を確認するように促すことができる。
【５８１６】
　また、例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されておらず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙも表示されていない場合には、第１の演出制御例による動作も、第２の演出制御例による動作も実行せずに、ラウンド遊技を終了させるようにしても良い。
【５８１７】

この場合、各ラウンド遊技の終了時において回転装飾部材Ｋ４５７８を動作させる時間長さを短くできる（無くせる）ので、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作期間をラウンド間インターバルに容易に収めることができる。また、第１の演出制御例による動作が実行されないことを把握すれば、ラウンド遊技中にも関わらず第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されていないという異常事態であることに遊技者が気付けるので、球の発射が実行されているか（球は供給されているか、球詰まりが生じていないか等）や、第２可変入賞装置Ｋ６５０は正常に作動しているのか等を確認するように促すことができる。

【５８１８】

また、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが表示されておらず、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙも表示されていない場合とは、そもそも遊技者が第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａに狙って遊技球を打ち出していない状況（遊技者が遊技をやめた状況や、遊技者が敢えて左打ちで球を発射させる変則打ちを行っている状況等）が想定されるので、このような状況にまで回転装飾部材Ｋ４５７８を回転させても、遊技者の注目力を集めることはできないことから、回転動作を実行させないようにしても良い。

【５８１９】

なお、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが視認される位置が、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸の右方または左方の位置である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸の右方または左方の位置から、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸を中心として上方に回転移動された上流側位置において第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが視認されるようにしても良いし、その上流側位置で視認された状態から、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転に伴う視認窓部Ｋ４５７８ａの移動に伴い第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙも回転移動するように構成しても良い。

【５８２０】

なお、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙの「△ＧＥＴ」の部分は、特別図柄の抽選が獲得できることを暗に示唆する意味合いのある報知である。そのため、例えば、入球による特別図柄の抽選が獲得できない状態（例えば、保留球数が満タンである状態）において第２入賞口Ｋ６４０に入球した場合には、特別図柄の抽選が獲得できないことと対応させて、「〇△ＧＥＴ」の代わりに「〇ＧＥＴ」との表示をするようにしても良い。

【５８２１】

図１９２１は、前層側可動装置Ｋ４４００の第１可動装置Ｋ４４０１の部分背面図である。図１９２１では、演出待機状態における長尺装置Ｋ５４０の外形（図１８９０参照）が想像線で図示される。

【５８２２】

図１９２１では、左側の上側部材Ｋ５３０は演出待機状態における配置から変化されず、右側の上側部材Ｋ５３０が移動範囲の最下端まで下降した状態が実線で図示される。即ち、右側の上側部材Ｋ５３０のみが、落下位置状態（図１８６５，図１８８５参照）における配置に位置している。

【５８２３】

図１９２１に想像線で図示される演出待機状態は、左右共に、上側部材Ｋ５３０の下方への変位が進入状態の上側回転部材Ｋ４７６に規制されている状態であり（図１８８２参照）、図１９２１に実線で図示される状態は、右側の上側回転部材Ｋ４７６が退避状態とされ右側の上側部材Ｋ５３０のみが下方へ変位した状態である（図１８８５参照）。

【５８２４】

右側の上側部材Ｋ５３０の上下位置は、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４の配置次第で複数のバリエーションが生じ得る（図１８８５，図１８８６，図１８８７，図１８８９参照）。従って、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の傾斜角度も複数のバリエーションが生じ得る。本実施形態では、左側の上側部材Ｋ５３０の回転軸部Ｋ５３４を支点として、長尺装置Ｋ５４０の右側を回転動作の先端側とする変位を実行可能とされ、その変位に基づく長尺装置Ｋ５４０の姿勢の傾斜角度は何ら限定されるものではなく、（左右に沿う姿勢か

ら約４５度未満で）任意の傾斜角度が可能とされる。
【５８２５】
長尺装置Ｋ５４０には、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作可能に支持されている。回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態における位置（左右両側共に進入状態の上側回転部材Ｋ４７６に下方への変位が規制される位置）にあるか、右側の上側回転部材Ｋ４７６が退避状態とされ長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜した位置にあるかに関わらず、実行可能に構成される。
【５８２６】
図１９２１に実線で図示されるように、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜された状態から、演出待機状態における位置として長尺装置Ｋ５４０の姿勢が左右方向に沿わされるまでの、上側回転部材Ｋ４７６の動作態様は、長尺装置Ｋ５４０の動作と連動されることを説明する。
【５８２７】
長尺装置Ｋ５４０を支持する上側部材Ｋ５３０は、下側部材Ｋ５１０を介して、回転部材Ｋ４３０の伝達筒状部Ｋ４３４から押し上げ方向の荷重を受け得る（図１８８６参照）。伝達筒状部Ｋ４３４の配置は、回転部材Ｋ４３０の表面側の状態に対応する（図１８７４参照）。
【５８２８】
上側回転部材Ｋ４７６は、下側回転部材Ｋ４７１が回転部材Ｋ４３０の案内溝Ｋ４３６を介して受ける荷重により支持部Ｋ４１４を中心に回転動作（姿勢変化）されることにより、進入状態（図１８８３参照）と退避状態（図１８８４参照）とで変化される。案内溝Ｋ４３６の状態（位相）は、回転部材Ｋ４３０の裏面側の状態に対応する（図１８７４参照）。
【５８２９】
そのため、回転部材Ｋ４３０を介して、上側部材Ｋ５３０と上側回転部材Ｋ４７６とが連動され得る。即ち、図１９２１に図示される右側の上側部材Ｋ５３０が上昇方向に移動され、上側部材Ｋ５３０が上側回転部材Ｋ４７６に対応する上下高さ位置を通過することに基づいて（図１８８６参照）、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態から進入状態に変化される（図１８８７参照）。
【５８３０】
これにより、長尺装置Ｋ５４０の戻り動作が防止されることになり、長尺装置Ｋ５４０が左右に沿わされた姿勢に維持される。このようにして、長尺装置Ｋ５４０が、演出待機状態における位置に維持される。
【５８３１】
上側回転部材Ｋ４７６の進入状態への維持は、駆動力によるものではなく、回転部材Ｋ４３０の案内溝Ｋ４３６の形状的特徴から、下側回転部材Ｋ４７１の姿勢が維持されることによる。即ち、下側回転部材Ｋ４７１の切替突部Ｋ４７２が大径溝Ｋ４３６ａに維持されることによる。
【５８３２】
そのため、回転部材Ｋ４３０を駆動する駆動モータＫＭＴ４１ａ，ＫＭＴ４１ｂ（図１８７４参照）の駆動力が解除された状態であっても、上側回転部材Ｋ４７６を進入状態で維持することができる。
【５８３３】
これにより、長尺装置Ｋ５４０を演出待機状態における位置に維持するための消費電力を低減させることができる。また、パチンコ機Ｋ４０１０の電源が遮断された場合（突然の停電や、店舗営業時間外の時）であっても、上側回転部材Ｋ４７６の状態を進入状態で維持することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０の配置を演出待機状態の位置で安定させることができ、電源を遮断して行うメンテナンス作業を容易とすることができる。
【５８３４】
長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平線に対する傾斜角度は、図１９２１に図示される状態で

最大となる（右第２傾斜姿勢）。この傾斜は、右が下になる傾斜のみならず、左右の上側部材Ｋ５３０の上下位置が反転されることで、傾斜が左右逆の姿勢を構成することが可能である（左第２傾斜姿勢）。

【５８３５】

ここで、スライドラックＫ５４５が利用されることなく、長尺装置Ｋ５４０の左右いずれか（図１９２１における左側）の端部が回転軸部Ｋ５３４を軸に回転動作するのみである場合（例えば、スライドラックＫ５４５と本体部Ｋ５４１（図１８７７参照）とが一体成形される場合）、その回転軸部Ｋ５３４を中心とする長尺装置Ｋ５４０の回転動作により姿勢が傾斜することに伴い、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲の左右側終端（上述の回転軸部Ｋ５３４側終端）で、移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とが干渉する可能性がある。

【５８３６】

この場合、移動装置Ｋ４５６０の移動幅が、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜していない場合と、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜している場合とで異なることから、演出効果を低下させる可能性がある。

【５８３７】

また、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１９２１における右側）への移動装置Ｋ４５６０の移動終端位置は、長尺装置Ｋ５４０の傾斜が大きくなるほど回転軸としての回転軸部Ｋ５３４側（図１９２１における左側）に寄ることからも、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲を狭める原因となり得る。

【５８３８】

これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、図１９２１に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０が傾斜される際に、案内突設部Ｋ５４４に対して、移動量ＫＳＤＭだけスライドラックＫ５４５が左右外側へスライド移動される。これにより、移動装置Ｋ４５６０の役物移動幅ＫＳＤＦの左右配置も調整される（回転軸部Ｋ５３４から離れる方向に変位する）。

【５８３９】

これにより、長尺装置Ｋ５４０が傾斜された状態に移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とが干渉することを避けることができるので、移動装置Ｋ４５６０を一対の支持部材Ｋ４１０の間（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側（図１８６５参照）の領域からはみ出させることなく、十分な移動幅を確保することができる。

【５８４０】

加えて、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１９２１における右側）への移動装置Ｋ４５６０の移動終端位置が回転先端側へ延ばされることからも、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲を十分に確保することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０の傾斜の大小に関わらず、演出領域の左右幅を大きく使った演出を構成可能とすることができる。

【５８４１】

図１９２２は、前層側可動装置Ｋ４４００の第１可動装置Ｋ４４０１の部分背面図である。図１９２２では、片側落下状態における長尺装置Ｋ５４０の外形（図１８９１参照）が想像線で図示される。

【５８４２】

図１９２２では、右側の上側部材Ｋ５３０は片側落下状態における配置から変化されず、左側の上側部材Ｋ５３０が移動範囲の最下端まで下降した状態が実線で図示される。即ち、左側の上側部材Ｋ５３０のみが、落下位置状態（図１８６５，図１８８５参照）における配置に位置している。

【５８４３】

図１９２２では、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平線に対する傾斜角度は、図１９２１に図示される状態よりも小さい（左第１傾斜姿勢）。この傾斜は、左が下になる傾斜のみならず、左右の上側部材Ｋ５３０の上下位置が反転されることで、傾斜が左右逆の姿勢を構成することが可能である（右第１傾斜姿勢）。

【５８４４】
本実施形態では、上記各実施形態同様、右第１傾斜姿勢は、想像線で図示される片側落下状態における姿勢に他ならない。即ち、本実施形態では、左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と、右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置とでは、上下位置が異なる。
【５８４５】
なお、本実施形態では、上記各実施形態同様、切替装置Ｋ４６０が左右片側（本実施形態では右側）にのみ配置されることから（図１８７１参照）、図１９２２に図示されるように右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置との上下配置が異なるように構成されるが、必ずしもこれに限られるものでは無い。
【５８４６】
例えば、切替装置Ｋ４６０を左右両側に配置するように構成し、上側部材Ｋ５３０を左右いずれでも途中停止させられるものであれば、右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置との上下位置を同じにすることは可能である。なお、切替装置Ｋ４６０を左側にのみ配置するよう構成すれば、右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置と左第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の配置の上下関係が、本実施形態における上下関係とは逆となる演出装置を構成することが可能となる。
【５８４７】
また、落下のように急速な変位を必要としない場合には、切替装置Ｋ４６０の有無に関わらず、上側部材Ｋ５３０の配置を片側落下状態における下側の配置（図１９２２に図示される右側（矢印Ｒ側）の上側部材Ｋ５３０の配置）にすることが、回転部材Ｋ４３０の回転制御により可能とされる（図１８８９参照）。
【５８４８】
そのため、左右一対の回転部材Ｋ４３０の制御の設定次第で、長尺装置Ｋ５４０の上下配置を異ならせることなく右第１傾斜姿勢にしたり左第１傾斜姿勢にしたりすることもできるし、長尺装置Ｋ５４０の上下配置を異ならせて右第１傾斜姿勢にしたり左第１傾斜姿勢にしたりすることもできる（図１９２２参照）。
【５８４９】
ここで、スライドラックＫ５４５が利用されることなく、長尺装置Ｋ５４０の左右いずれか（図１９２２に図示される右側（矢印Ｒ側））の端部が回転軸部Ｋ５３４を軸に回転動作するのみである場合（例えば、スライドラックＫ５４５と本体部Ｋ５４１（図１８７７参照）とが一体成形される場合）、その回転軸部Ｋ５３４を中心とする長尺装置Ｋ５４０の回転動作により姿勢が傾斜することに伴い、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲の左右側終端（上述の回転軸部Ｋ５３４側終端）で、移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とが干渉する可能性がある。
【５８５０】
この場合、移動装置Ｋ４５６０の移動幅が、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜していない場合と、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜している場合とで異なることから、演出効果を低下させる可能性がある。
【５８５１】
また、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１９２２に図示される左側（矢印Ｌ側））への移動装置Ｋ４５６０の移動終端位置は、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が水平に近づく程に回転先端側に寄ることからも、移動装置Ｋ４５６０が支持部材Ｋ４１０と干渉する可能性があり、移動装置Ｋ４５６０の移動範囲を狭める原因となり得る。
【５８５２】
これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、片側落下状態（図１８９１参照）から長尺装置Ｋ５４０が図１９２２に図示される状態に変化するまでの間にスライドラックＫ５４５がスライド変位する。即ち、まず長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢になるまでに、

案内突設部Ｋ５４４に対して、移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂ（図１８９１参照）だけスライドラックＫ５４５が左右内側へスライド移動される。次に、長尺装置Ｋ５４０が図１９２２に図示される左第１傾斜姿勢になるまでに、案内突設部Ｋ５４４に対して、移動量ＫＳＤａ，ＫＳＤｂ（図１８９１参照）だけスライドラックＫ５４５が左右外側へスライド移動される。

【５８５３】

これにより、移動装置Ｋ４５６０の役物移動幅ＫＳＤＦの左右配置も調整される。即ち、役物移動幅ＫＳＤＦが、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が水平姿勢に近づく程、回転軸としての（図１９２２に図示される右側（矢印Ｒ側）の）回転軸部Ｋ５３４に近づく側に移動されるよう構成されている。

【５８５４】

これにより、長尺装置Ｋ５４０が傾斜された状態においては、移動装置Ｋ４５６０と支持部材Ｋ４１０とを離すことができ、これらが干渉することを避けることができるので、移動装置Ｋ４５６０を一対の支持部材Ｋ４１０の間（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側（図１８６５参照）の領域からはみ出させることなく、十分な移動幅を確保することができる。

【５８５５】

加えて、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が水平に近づく際に役物移動幅ＫＳＤＦの左右配置を回転軸部Ｋ５３４に寄せることにより、長尺装置Ｋ５４０の回転先端側（図１９２２に図示される左側（矢印Ｌ側））が、その回転先端側の支持部材Ｋ４１０に入り込むことを防止することができる。これにより、長尺装置Ｋ５４０の傾斜の有無に関わらず、一対の支持部材Ｋ４１０の間（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側（図１８６５参照））の領域の左右幅を大きく使った演出を構成可能とすることができる。

【５８５６】

本実施形態では、上記各実施形態と同様、移動装置Ｋ４５６０の配置は、回転駆動されるネジ軸Ｋ５５４とナットＫＮＴ６１（図１８７７及び図１８７９参照）とにより制御される。ネジ軸Ｋ５５４及びナットＫＮＴ６１はボールネジの構造を構成しているので、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜したとしても、自重で下降変位する（ネジ軸Ｋ５５４の延びる方向、即ち、長尺装置Ｋ５４０の長手方向に変位する）ことは防止される。

【５８５７】

即ち、ネジ軸Ｋ５５４（図１８７７参照）が駆動モータＫＭＴ５１の駆動により回転されれば、移動装置Ｋ４５６０はネジ軸Ｋ５５４の延びる方向（長尺装置Ｋ５４０の長手方向）に変位される一方、ネジ軸Ｋ５５４が回転されることが無ければ、移動装置Ｋ４５６０の配置がネジ軸Ｋ５５４の延びる方向（長尺装置Ｋ５４０の長手方向）に対して変位することが防止される。

【５８５８】

図１９２３（ａ）から図１９２３（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図であり、図１９２４は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。図１９２３（ａ）では、長尺装置Ｋ５４０が右第１傾斜姿勢（図１８７０参照）とされた場合における視認態様の一例が図示され、図１９２３（ｂ）では、長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢（図１９２１参照）とされた場合における視認態様の一例が図示され、図１９２３（ｃ）では、長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢とされた場合における視認態様の一例が図示される。なお、図１９２３の説明では、図１８５０を適宜参照する。

【５８５９】

図１９２３（ａ）に図示される状態は、第１可動装置Ｋ４４０１の第１の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第１可動装置Ｋ４４０１の第１の動作パターンでは、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８９０参照）から、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作される状態で長尺装置Ｋ５４０が右第１傾斜姿勢となるように制御され（図１８９１参照）、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続したまま移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端までスライド移動される（図１９２３（ａ）参照

）。
【５８６０】
更にその後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転される（反時計回りにされる）と共に移動装置Ｋ４５６０が左右中央までスライド移動されて戻り（図１８９１参照）、その後、第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８９０参照）へ戻るように右側の上側部材Ｋ５３０を上昇させるよう制御されることで、第１の動作パターンが完了される。
【５８６１】
図１９２３（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に右第１傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の傾斜に平行な矢印形状の第１背面表示Ｋ８１ａが複数表示されると共に、表示装置Ｋ４５８０にはローマ字の「Ｖ」を意味する第１前面表示Ｋ４５８０ａが表示される（第１前面表示Ｋ４５８０ａは「Ｖを狙え」を意味する表示でも良い）。これにより、遊技者に第１可変入賞装置Ｋ６５の第１特定入賞口Ｋ６５ａへ向けて遊技球を発射させ、特定領域Ｋ６５ｃ（図１８５０参照）の通過を狙わせるように報知することができる。
【５８６２】
なお、表示装置Ｋ４５８０の表示態様と、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示態様とが連動するように構成しても良い。例えば、表示装置Ｋ４５８０に第１前面表示Ｋ４５８０ａが表示される状態で、特定領域Ｋ６５ｃに遊技球が入球することに基づいて、表示装置Ｋ４５８０における第１前面表示Ｋ４５８０ａは消えて、第３図柄表示装置Ｋ８１に「Ｖ」の表示が移動されるように構成しても良い（例えば、第１前面表示Ｋ４５８０ａが、表示装置Ｋ４５８０から第３図柄表示装置Ｋ８１に移動するように見えるように第３図柄表示装置Ｋ８１と表示装置Ｋ４５８０とで描画の設定をして、遊技者に視認させるようにしても良い）。
【５８６３】
上述の報知の実行中において、回転装飾部材Ｋ４５７８は、時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。
【５８６４】
即ち、第１可変入賞装置Ｋ６５（図１８５０参照）へ向けて遊技球を発射するように右打ちする状況において、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側をセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）に沿って右方に通過した遊技球は、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を流下することを、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。
【５８６５】
図１９２３（ａ）に図示されるように、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０が右側へ移動されることにより、右打ちされた遊技球が流下する範囲（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも右側の範囲）と、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０とを近づけることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。
【５８６６】
これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【５８６７】
なお、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、反時計回りに反転するまでは時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにして

も良い。
【５８６８】
時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。
【５８６９】
遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、スルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を遊技球が通過したことを検出したことに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転開始されるようにすることで、回転装飾部材Ｋ４５７８の近傍を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転開始タイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。
【５８７０】
なお、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を通過する確率は、そのスルーゲートＫ６７の上流側の釘配置などの条件によるが、右打ちされた遊技球が全てスルーゲートＫ６７を通過する場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を遊技球が流下する場合に、もれなく回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させることができる。
【５８７１】
また、右打ちされた遊技球が全てはスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を通過するものではない（一部はスルーゲートＫ６７を外れ得る）場合であっても、スルーゲートＫ６７を遊技球が通過した特定の時点を契機として、パチンコ機Ｋ４０１０の球発射間隔を空けて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させる（例えば、０．６秒間隔で回転動作させる）ことで、スルーゲートＫ６７を通過するか否かに関わらずスルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングに合わせて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させることができる。
【５８７２】
従って、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を通過する確率に関わらず、スルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるタイミングとをおおよそ合致させることができるので、遊技者は、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。
【５８７３】
遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、遊技球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃ（図１８５０参照）に入球することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃに注視していなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することで、遊技球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃに入球したことを把握することができる。
【５８７４】
これにより、遊技球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃ（図１８５０参照）に入球したことを、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は特定領域Ｋ６５ｃへ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。
【５８７５】
なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知（特に、保留が満タンか否か）でも良いし、オーバー入賞（規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生）の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数（又

は払い出し個数）に係る報知でも良い。
【５８７６】
図１９２３（ａ）に図示される状態から移動装置Ｋ４５６０が左方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）の開放期間が終了するタイミングと対応させても良いし、特定領域Ｋ６５ｃ（図１８５０参照）を遊技球が通過するタイミングと対応させても良いし、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。
【５８７７】
特に、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）の開放期間が終了するタイミングと対応させる場合、移動装置Ｋ４５６０の動作態様を視認する遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０が移動した場合に右打ちを終了すると無駄球を減少させられる可能性があることを報知する手段として移動装置Ｋ４５６０を機能させることができる。
【５８７８】
また、この場合には、遊技球を右打ちしないタイミングに、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作されることになる。そのため、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りで回転動作する状況と、右打ちを継続する状況とを関連付けて把握している遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）の開放期間が終了した後にまで遊技球を右打ち発射しないようにさせるための報知を回転装飾部材Ｋ４５７８で実行することができる。
【５８７９】
図１９２３（ｂ）に図示される状態は、図１９２３（ａ）に図示される状態よりも水平に対する長尺装置Ｋ５４０の傾斜角度が大きい状態であり、第１可動装置Ｋ４４０１の第２の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第１可動装置Ｋ４４０１の第２の動作パターンでは、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８９０参照）から、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作される状態で長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢となるように制御され（図１９２１参照）、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続したまま移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端までスライド移動される（図１９２３（ｂ）参照）。
【５８８０】
更にその後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転される（反時計回りにされる）と共に移動装置Ｋ４５６０が左右中央までスライド移動されて戻り（図１９２１参照）、その後、第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８９０参照）へ戻るように右側の上側部材Ｋ５３０を上昇させるよう制御されることで、第２の動作パターンが完了される。
【５８８１】
図１９２３（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に右第２傾斜姿勢における長尺装置Ｋ５４０の傾斜に平行な矢印形状の第２背面表示Ｋ８１ｂが複数表示されると共に、表示装置Ｋ４５８０にローマ字の「Ｒ」を意味する第２前面表示Ｋ４５８０ｂが表示される。
【５８８２】
図１９２３（ａ）に図示される状態よりも水平に対する長尺装置Ｋ５４０の傾斜角度が大きくされることで、図１９２３（ａ）に図示される状態よりも、遊技者の視線を斜め下方向（本実施形態では、左斜め下方向）に誘導することができる。これにより、遊技者に、第１特定入賞口Ｋ６５ａの左斜め下方向に位置する第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）へ向けて遊技球を発射させるように報知することができる。
【５８８３】
この場合、表示装置Ｋ４５８０に描画される第２前面表示Ｋ４５８０ｂの「Ｒ」をラウンド遊技と対応付けることができるので、ラウンド数と対応付けて、第２前面表示Ｋ４５８０ｂを「Ｒ１」や「Ｒ５」等に表示を切り替えることで、表示装置Ｋ４５８０の表示により遊技の進行度合いを報知することができる。

【５８８４】
　また、第２特定入賞口Ｋ６５０ａと第２入賞口Ｋ６４０との配置関係から、図１９２３（ｂ）に図示される状態で、遊技者に第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）へ向けて遊技球を発射させるように報知することもできる。
【５８８５】
　この場合、表示装置Ｋ４５８０に描画される第２前面表示Ｋ４５８０ｂの「Ｒ」をラッシュ（確変遊技等）と対応付けることができるので、確変状態や時短状態の残り抽選回数と対応付けて「Ｒ１００」や「Ｒ２」等に第２前面表示Ｋ４５８０ｂを切り替えることで、表示装置Ｋ４５８０の表示により遊技の進行度合いを報知することができる。
【５８８６】
　上述の報知の実行中において、回転装飾部材Ｋ４５７８は、時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。
【５８８７】
　即ち、第２入賞口Ｋ６４０又は第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）へ向けて遊技球を発射するように右打ちする状況において、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側をセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）に沿って右方に通過した遊技球は、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を流下することを、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。
【５８８８】
　図１９２３（ｂ）に図示されるように、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０が右側へ移動されることにより、右打ちされた遊技球が流下する範囲（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも右側の範囲）と、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０とを近づけることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。
【５８８９】
　これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【５８９０】
　なお、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、反時計回りに反転するまでは時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。
【５８９１】
　時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。
【５８９２】
　遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、スルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を遊技球が通過したことを検出したことに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転開始されるようにすることで、回転装飾部材Ｋ４５７８の近傍を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転開始タイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。
【５８９３】
　なお、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を通過する確率は

、そのスルーゲートＫ６７の上流側の釘配置などの条件によるが、右打ちされた遊技球が全てスルーゲートＫ６７を通過する場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を遊技球が流下する場合に、もれなく回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させることができる。

【５８９４】

また、右打ちされた遊技球が全てはスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を通過するものではない（一部はスルーゲートＫ６７を外れ得る）場合であっても、スルーゲートＫ６７を遊技球が通過した特定の時点を契機として、パチンコ機Ｋ４０１０の球発射間隔を空けて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させる（例えば、０．６秒間隔で回転動作させる）ことで、スルーゲートＫ６７を遊技球が通過したか否かに関わらずスルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングに合わせて回転装飾部材Ｋ４５７８を間欠的に回転動作させることができる。

【５８９５】

従って、右打ちされた遊技球がスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）を通過する確率に関わらず、スルーゲートＫ６７付近を遊技球が流下するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるタイミングとをおおよそ合致させることができるので、遊技者は、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。

【５８９６】

なお、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合、例えば、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に入球することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａに注視していなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することで、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球したことを把握することができる。

【５８９７】

これにより、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に入球したことを、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａへ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。

【５８９８】

なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知（特に、保留が満タンか否か）でも良いし、オーバー入賞（規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生）の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数（又は払い出し個数）に係る報知でも良い。

【５８９９】

図１９２３（ｂ）に図示される状態から移動装置Ｋ４５６０が左方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第２入賞口Ｋ６４０ａ（図１８５０参照）に遊技球が入球し易い期間（時短中または確変中の期間）が終了するタイミングと対応させても良いし、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）が開放される期間（大当たり遊技におけるラウンド中の期間または大当たり遊技中の期間）が終了するタイミングと対応させても良いし、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。

【５９００】

特に、第２入賞口Ｋ６４０ａ（図１８５０参照）に遊技球が入球し易い期間（時短中または確変中の期間）が終了するタイミングと対応させる場合、又は、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）が開放される期間（大当たり遊技におけるラウンド中の期間または大当たり遊技中の期間）が終了するタイミングと対応させる場合、移動装置Ｋ４５６

０の動作態様を視認する遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０が移動した場合に右打ちを終了すると無駄球を減少させられる可能性があることを報知する手段として移動装置Ｋ４５６０を機能させることができる。

【５９０１】

また、この場合には、遊技球を右打ちしないタイミングに、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作されることになる。そのため、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りで回転動作する状況と、遊技球が回転装飾部材Ｋ４５７８の上方位置を通り回転装飾部材Ｋ４５７８の右側を流れる状況（右打ちを継続する状況）とを関連付けて把握している遊技者に対して、第２入賞口Ｋ６４０ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の開放期間が終了した後にまで遊技球を右打ち発射しないようにさせるための報知を回転装飾部材Ｋ４５７８で実行することができる。

【５９０２】

なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に、長尺装置Ｋ５４０の傾斜に対応した第１背面表示Ｋ８１ａや第２背面表示Ｋ８１ｂを表示する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域自体が傾斜したように遊技者に見得るように第３図柄表示装置Ｋ８１内の表示を構成しても良い。即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示を全体的に傾ける。これにより、あたかも長尺装置Ｋ５４０の姿勢が傾斜すると共に第３図柄表示装置Ｋ８１の姿勢も傾斜したかのように見せる演出を実行することができる。

【５９０３】

なお、図１９２３（ａ）及び図１９２３（ｂ）についての上述の説明では、第１の動作パターンと第２の動作パターンとを独立した動作パターンとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、図１９２３（ａ）に図示される状態から、長尺装置Ｋ５４０が上昇されるのではなく、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される（図１８８１（ｂ）参照）ことにより更に落下され、図１９２３（ｂ）に図示される状態に変化し、その後で長尺装置Ｋ５４０の右側が上昇されることで演出待機状態（図１８９０参照）に戻るといった動作パターンを設定しても良い。

【５９０４】

この動作パターンは、例えば、右打ち遊技における遊技の一組の流れが、遊技球を第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球させ、特定領域Ｋ６５ｃ（図１８５０参照）を通過させた後で、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に遊技球が入球し易くなる期間や、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）に遊技球が入球し易くなる期間が開始されるものである場合に、特に有効である。

【５９０５】

この遊技の一組の流れとしては、例えば、特定領域Ｋ６５ｃに遊技球が入球することに基づいて特別遊技が開始され、第２特定入賞口Ｋ６５０ａが開放されるという遊技の流れや、特別遊技の期間の終了後に第２入賞口Ｋ６４０が開放されるという遊技（特別遊技の終了後に時短状態となる遊技）の流れ等が想定される。

【５９０６】

この場合、上述の右打ち遊技における遊技の一組の流れでは、遊技球の入賞箇所としての注目箇所が変化（即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａ及び特定領域Ｋ６５ｃ近傍から第２特定入賞口Ｋ６５０ａ及び第２入賞口Ｋ６４０近傍へ変化）することになるが、この変化のタイミングで、図１９２３（ａ）の状態から図１９２３（ｂ）の状態に変化させるようにすれば、遊技者に対して注目箇所が変化したことをリアルタイムに報知することができる。これにより、遊技者が注目箇所の変化に対応できず、遊技球の入賞を見逃すという事態を避け易くすることができる。

【５９０７】

図１９２３（ｃ）に図示される状態は、図１９２３（ｂ）に図示される状態と長尺装置Ｋ５４０の傾斜が左右対称である状態であり、第１可動装置Ｋ４４０１の第３の動作パターンの途中状態として図示される。即ち、第１可動装置Ｋ４４０１の第３の動作パターン

では、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８９０参照）から、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作される状態で長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢となるように制御され（図１９２３（ｃ）参照）、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続したまま移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の左端までスライド移動される（図１９２３（ｃ）参照）。

【５９０８】

更にその後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転される（時計回りにされる）と共に移動装置Ｋ４５６０が左右中央までスライド移動されて戻り、その後、第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８９０参照）へ戻るように左側の上側部材Ｋ５３０を上昇させるよう制御されることで、第３の動作パターンが完了される。

【５９０９】

図１９２３（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に左右方向で左側を向く大きな矢印形状の第３背面表示Ｋ８１ｃが一つ表示されると共に、表示装置Ｋ４５８０には漢字の「左」を意味する第３前面表示Ｋ４５８０ｃが表示される。これにより、遊技者に、左打ちで遊技球を発射させるように報知することができる。

【５９１０】

この報知の実行中において、回転装飾部材Ｋ４５７８は、反時計回り方向に回転動作される。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認した遊技者に対して、遊技球の流下する方向を直感的に把握させることが可能となる。

【５９１１】

即ち、遊技領域の左側に配置される一般入賞口Ｋ６３や第１入賞口Ｋ６４（図１８５０参照）へ向けて遊技球を発射するように左打ちする状況において、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側をセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）に沿って左方に流下した遊技球は、回転装飾部材Ｋ４５７８の左側を流下することを、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様と対応させて遊技者に直感的に把握させることができるので、遊技球を遊技者が目で追うことを容易にさせることができる。

【５９１２】

図１９２３（ｃ）に図示されるように、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０が左側へ移動されることにより、左打ちされた遊技球が流下する範囲（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも左側の範囲）と、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０とを近づけることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と、流下する遊技球とを遊技者の視界に同時に収め易くすることができる。

【５９１３】

これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０を視認する遊技者に対して、遊技球の発射が問題なく実行されていることを目視で確認させることができるので、回転装飾部材Ｋ４５７８及び表示装置Ｋ４５８０と遊技球の流下範囲とが離れており同時に視認することができない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【５９１４】

なお、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転の継続と停止との態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、時計回りに反転するまでは反時計回りの回転動作が継続されるようにしても良いし、反時計回りの回転動作が間欠的に生じるようにしても良い。

【５９１５】

反時計回りの回転動作が間欠的に生じる場合、その回転動作の開始の間隔は、例えば、一定の期間を開けて回転動作が再開始されるようにしても良いし、遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定されるものでも良い。

【５９１６】

遊技球の流下態様と対応させて回転動作の開始時期が設定される場合の一例について説明する。例えば、内レールＫ６１と外レールＫ６２との間を通過する遊技球を検出可能な

検出装置を設けると共に、遊技領域に入球した遊技球が図１９２３（ｃ）に図示される状態における移動装置Ｋ４５６０の左方を通過するまでにかかる概略の必要流下期間を予め設定する。

【５９１７】

この場合において、上述の検出装置により遊技球の通過が検出されてから、上述の必要流下期間だけ遅延させたタイミングで回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を開始させることで、遊技球が移動装置Ｋ４５６０の左方を通過するタイミングと、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作を開始するタイミングとを合わせることができる。これにより、遊技球自体を視認しなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作を視認することで、遊技球の流下位置の予想を立てることができる。

【５９１８】

また、遊技球の流下態様に対応させて回転動作の開始時期が設定される場合について、例えば、遊技球が第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３（図１８５０参照）に入球することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８を回転動作させるようにしても良い。この場合、遊技者は、第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３に注視していなくても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することで、遊技球が第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３に入球したことを把握することができる。

【５９１９】

これにより、遊技球が第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３（図１８５０参照）に入球したことを、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域から目を逸らすことなく把握することができるので、第１入賞口Ｋ６４又は一般入賞口Ｋ６３へ向けて遊技球を発射するように要求される期間において、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知を見逃す可能性を低くすることができる。

【５９２０】

なお、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される種々の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、保留個数に係る報知（特に、保留が満タンか否か）でも良いし、オーバー入賞（規定個数以上の入賞による超過賞球払い出しの発生）の報知でも良いし、遊技モード選択に係る報知でも良いし、大当たり遊技終了後の遊技状態に係る報知でも良いし、大当たり遊技中におけるラウンド数に係る報知や入賞個数（又は払い出し個数）に係る報知でも良い。

【５９２１】

図１９２３（ｃ）に図示される状態から移動装置Ｋ４５６０が右方向へスライド移動するタイミングは、何ら限定されるものではない。例えば、第１入賞口Ｋ６４（図１８５０）に数球（１個でも良いし、複数個でも良い）の遊技球が入球したタイミングと対応させても良いし、第１入賞口Ｋ６４の保留が数個溜まったタイミングと対応させても良いし、アウト口７１（図１８５０参照）を数球の遊技球が通過したタイミングと対応させても良いし（この場合において、スルーゲートＫ６７で遊技球の通過が検出されないことを前提としても良いし、その前提を不要としても良い）、入球態様に関わらない特定のタイミングでスライド移動するように制御しても良い。

【５９２２】

なお、移動装置Ｋ４５６０がスライド移動する場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が回転され、その回転方向がスライド移動の方向に対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作と移動装置Ｋ４５６０のスライド移動とは、独立した駆動装置により実行されるので、動作態様の対応関係は制御プログラム次第である。

【５９２３】

例えば、図１９２３（ｃ）で図示した第３の動作パターンにおいて、演出待機状態に戻る途中動作として移動装置Ｋ４５６０が右方にスライド移動する場合における回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向を、反時計回り方向にしても良い（維持しても良い）。これにより、移動装置Ｋ４５６０を演出待機状態における配置（図１８９０参照）に戻す動作を実

行しながら、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向により、左打ち遊技を継続させるように遊技者に仕向けることができる。

【５９２４】

また、例えば、図１９２３（ｃ）で図示した第３の動作パターンにおいて、演出待機状態に戻る途中動作として移動装置Ｋ４５６０が右方にスライド移動する場合における回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を、停止させても良い。これにより、移動装置Ｋ４５６０を演出待機状態における配置（図１８９０参照）に戻す動作を実行しながら、回転装飾部材Ｋ４５７８の状態と、遊技球の流下方向との関係性を切断させるように演出することができる。

【５９２５】

また、例えば、上述の回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を停止させる制御を、第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０への入球に基づく特別図柄の抽選で大当たりが生じた場合に実行可能に制御しても良い。特別図柄の抽選で大当たりが生じていれば、その大当たりの告知まで特別図柄の保留が減少しないので、保留が満タンとなった以降は遊技球をいくら第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０に入球させても特別図柄の抽選を得られず、無駄球が生じ易い状況が生じ得る。

【５９２６】

そのため、遊技者は早急に球の発射を停止し、大当たりが告知されることを待つ方が得な場合が多い。即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が停止された状態と、回転装飾部材Ｋ４５７８の左右いずれにも遊技球が流下しない状態とを対応付けて報知することで、遊技者に遊技球の発射を停止するように仕向けることができる。

【５９２７】

更には、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が一度停止された状況において、第１入賞口Ｋ６４又は第２入賞口Ｋ６４０に遊技球が入球された場合に、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を再開させるようにしても良い。これにより、遊技者の意図によらず発射が継続されている場合（例えば、操作ハンドルＨ５１（図１８３９及び図１８４９参照）の回動位置は戻しておらず発射停止スイッチＨ５１ｂ（図１８３９参照）で球の発射を停止させる操作をしている場合に、発射停止スイッチＨ５１ｂの押し込みが甘い場合）であっても、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を遊技者に視認させることで、発射が継続されていることを遊技者に気づかせることができる。これに気付いた遊技者は、操作の改良をする（例えば、発射停止スイッチＨ５１ｂを強く押し込む）ことで、球の発射を停止させることで、無駄球の発射個数を抑えることができる。

【５９２８】

これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の左右いずれにも遊技球を流下させることなく、演出に注視し、大当たりの告知のタイミングを待つように遊技者に仕向けることができる。そのため、遊技者は、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が停止していることを確認できれば、遊技球の発射を停止することにより無駄球を低減させることができることに加え、大当たりが得られることを把握することができる。従って、回転装飾部材Ｋ４５７８への遊技者の注目力を向上させることができる。

【５９２９】

なお、図１９２３（ａ）から図１９２３（ｃ）に図示した表示態様は例示であり、何ら限定されるものではない。例えば、図１９２３（ｂ）で図示される第２背面表示Ｋ８１ｂの矢印を、左右反転させたうえで、図１９２３（ｃ）に図示される状態における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示に採用しても良いし、図１９２３（ｃ）で図示される第３背面表示Ｋ８１ｃの矢印を、左右反転させたうえで、図１９２３（ａ）又は図１９２３（ｂ）に図示される状態における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示に採用しても良い。

【５９３０】

また、図１９２３（ａ）から図１９２３（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１において、矢印が下降傾斜する姿勢で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矢印が上昇傾斜する姿勢で表示されるようにしても良い。

【５９３１】
この表示（例えば、第２背面表示Ｋ８１ｂの上下を反転した形状の表示）を図１９２３（ｃ）に図示される左第２傾斜姿勢で採用することで、正面枠Ｋ１４の表示ランプＫ９００の一部として右上隅に配設される右上ランプＫ９４０へ向けた矢印として視認させることができる。
【５９３２】
右上ランプＫ９４０は、例えば、通常は消灯されているが、特別図柄の抽選が大当たりとなった場合等の遊技者にとって利益となる事象が生じた場合や、球の払い出しが生じている場合等に基づいて点灯または点滅するよう制御される。そのため、遊技者にとって興味関心の大きな発光部であるが、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に注目力が集中する通常の遊技態様では、視界に収まりにくいほど外側の位置（正面枠Ｋ１４の右上隅）に配置されているので、きっかけが無ければ、右上ランプＫ９４０が点灯または点滅したことに遊技者が気づけない可能性がある。
【５９３３】
これに対し、右上ランプＫ９４０が点灯または点滅するタイミングに合わせて、上述の表示（例えば、第２背面表示Ｋ８１ｂの上下を反転した形状の表示）を図１９２３（ｃ）に図示される左第２傾斜姿勢で採用することで、第３図柄表示装置Ｋ８１における表示により、正面枠Ｋ１４に配設される右上ランプＫ９４０へ向けて遊技者の視線を誘導することができる。
【５９３４】
これにより、遊技者の視線を第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域よりも外方であって、正面枠Ｋ１４に配設される右上ランプＫ９４０に誘導することができるので、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を遊技者が見続ける場合に比較して、遊技者の目の疲労を低減させることができる。
【５９３５】
この場合、遊技者の視界を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域および遊技領域の一部が収まる程度の狭い範囲から、正面枠Ｋ１４も含めた範囲まで広げさせるように仕向けることで、遊技者の目の位置を後退させることができる。これにより、遊技者の目の疲労を低減することができる。
【５９３６】
なお、右上ランプＫ９４０に視線誘導するための表示を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の前方に収める必要はない。例えば、上側装飾部材Ｋ３３０の内部に配置されるＬＥＤの内、右上ランプＫ９４０から離れた側のＬＥＤから右上ランプＫ９４０に近い側のＬＥＤの順番でＬＥＤを光らせることで光の筋（帯）を形成し、右上ランプＫ９４０側に視線を誘導するようにしても良い。
【５９３７】
また同様の発光のさせ方を、遊技領域の後方から前方へ向けて光を照射するＬＥＤや、ガラスユニットＨ１６の外方に配置される表示ランプＫ９００において実行させるようにしても良い。これにより、右上ランプＫ９４０への視線誘導を広い範囲で行うことができる。
【５９３８】
なお、演出効果の観点から、長尺装置Ｋ５４０の移動時に回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転していない状態で長尺装置Ｋ５４０の移動を実行させても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０の落下時に回転装飾部材Ｋ４５７８が破損するという事態を避け易くすることができる。
【５９３９】
また、回転装飾部材Ｋ４５７８の停止中における移動装置Ｋ４５６０のスライド移動を可能に構成しても良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動にバリエーションを持たせることができるので、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる

。
【５９４０】
　また、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転駆動制御の設定は、上述したものに限られるものではない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示や、移動装置Ｋ４５６０の移動方向に関わらず、電源投入から一定の方向の回転が継続されるように制御してもいいし、等間隔で回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転されるように制御しても良い。
【５９４１】
　また、遊技球の流下に対応して回転装飾部材Ｋ４５７８が回転されるように構成しても良い。この場合、遊技球が特定の範囲を流下した場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が回転するように構成することで、遊技者は、回転装飾部材Ｋ４５７８を視認したままで、遊技球が特定の範囲を流下したことを把握することができるので、遊技負担の軽減を図ることができる。
【５９４２】
　なお、遊技球が特定の範囲を流下した場合の検出は、遊技球の通過を検出するためのセンサを設けても良いし、特定の範囲を流下する遊技球からの荷重により、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が生じるように構成されても良い。後者の場合において、遊技球の重さが伝達されることで回転装飾部材Ｋ４５７８の回転力が生じるように構成しても良いし、遊技球の荷重により回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を規制するためのロックが解除され、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転が許容される構成でも良い。
【５９４３】
　特に、四角形状の回転装飾部材Ｋ４５７８の外形には、回転軸から遠い部分と、近い部分とが形成されていることから、引っかかりとなり、荷重を回転方向に伝達させ易くすることができる。
【５９４４】
　また、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）における遊技球の通過が検出されることに基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示領域が発光したり、スピーカー等の音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声が出力されたりするように制御しても良い。
【５９４５】
　表示装置Ｋ４５８０の表示領域が発光される場合において、その発光態様の設定については何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の何れで遊技球の通過が検出されたかに関わらず表示装置Ｋ４５８０の表示領域の全範囲を発光させるようにしても良いし、発光を入賞位置に対応させたものに設定しても良い。
【５９４６】
　前者の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光に気付いた遊技者は、その発光態様のみからでは、遊技球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）のどこを通過したのかを把握することができないので、遊技者の注目力を入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの配置位置側へ移させることができる。これにより、遊技者の目線を表示装置Ｋ４５８０の表示領域から遊技領域側へ誘導させることができる。
【５９４７】
　後者の場合、例えば、比較的右側に配置される第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）で遊技球の通過が検出された場合には表示装置Ｋ４５８０の表示領域の右側部を発光させる一方、第１特定入賞口Ｋ６５ａよりも左側に配置される第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）で遊技球の通過が検出された場合には表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左側部を発光させるようにしても良い。この場合、表示装置Ｋ４５８０の発光態様（発光範囲）を視認した遊技者に対して、遊技球がどこを通過したのかを予想させ易くさせることができる。
【５９４８】
　なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）を通過する遊技球を

一律に扱っても良いし、又は、遊技球を区別して扱い、その区別に対応して発光の有無および音声出力の有無を切り替えるようにしても良い。

【５９４９】

例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）を通過する遊技球を、特別遊技状態におけるラウンド遊技の規定個数（本実施形態では１０個）に収まる遊技球か、それを超えて通過する遊技球（オーバー入賞の遊技球）かで区別可能に構成しても良い。

【５９５０】

この場合において、規定個数に収まる遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させない一方、規定個数を超えた遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させるように制御しても良い。

【５９５１】

この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させた場合に、規定個数を超えた遊技球の通過が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）において生じることに伴う賞球の払い出しが得られることを同時に把握させることができるので、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【５９５２】

または、規定個数に収まる遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させる一方、規定個数を超えた遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させないように制御しても良い。

【５９５３】

この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させたとしても、規定個数を超えた遊技球の通過が第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）において生じているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そのため、オーバー入賞球の発生により、特別遊技状態で払い出される賞球にばらつきが生じる場合であっても、そのばらつきが遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者の不満が蓄積される事態を避け易くすることができる。

【５９５４】

例えば、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）を通過する遊技球を、第２入賞口Ｋ６４０の入賞により抽選される第１図柄（例えば、特別図柄２）の保留球数に空きがある場合に通過した遊技球か、特別図柄２の保留球数が満タンである場合に通過した遊技球（オーバーフローの遊技球）かで区別可能に構成しても良い。

【５９５５】

この場合において、特別図柄２の保留球数が満タンである場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させない一方、特別図柄２の保留球数に空きがある場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させるように制御しても良い。

【５９５６】

この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させることで、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）の遊技球の通過により特別図柄２の抽選を得られたことを遊技者に把握させることができる。

【５９５７】

または、特別図柄２の保留球数が満タンである場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させ、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させる一方、特別図柄２の保留球数に空きがある場合の遊技球の通過である場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を発光させず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から入賞用の音声を出力させないように制御しても良い。

【５９５８】

この制御態様の場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力を遊技者に確認させることで、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）を遊技球が通過したにも関わらず特別図柄２の抽選が得られていないことを遊技者に把握させることができる。

【５９５９】

この場合、遊技者に対して、このまま球の発射を継続するか（球の発射を継続しておけば特別図柄２の保留球数に空きが出るや否や第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）に入球を生じさせて特別図柄２の抽選を得られる可能性があるので遊技の迅速さが高まる一方でアウト球の個数が多くなり易い）、特別図柄２の保留球数に空きが出るまで球の発射を一時中断するか（球の発射を停止すればアウト球は発生しなくなるが入球間隔は長くなる可能性が高く遊技の迅速さは低下し易い）の、遊技態様の選択に役立つ情報を提供することができ、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【５９６０】

なお、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光と、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力とは、必ずしもセットで生じさせる必要はない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光は生じるが音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力は生じない場合や、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光は生じずに音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力のみが生じる場合等が設定されても良い。

【５９６１】

なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の通過により表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光と、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力がされる場合に限られるものではない。例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの通過により、対応するＬＥＤが発光されるようにしても良い。

【５９６２】

即ち、例えば、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に遊技球が入球した場合に、その後方から光を照射する発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）から光が照射されるようにしても良い。これにより、明るく視認される箇所と、遊技球の入球箇所とを対応づけることができるので、遊技者は、明るく視認される箇所から、入球により得られる利益を予想し易くなる。

【５９６３】

また、表示装置Ｋ４５８０の表示と明るくされる入賞ユニットＫ２００とが近づけられている場合（図１９２３（ｂ）参照）、表示装置Ｋ４５８０における表示と入賞ユニットＫ２００の前側における意匠（「Ｅ」の記号）とを一連で視認させることができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０だけで視認される態様とも、入賞ユニットＫ２００だけで視認される態様とも異なる態様で視認させることができるので、演出のバリエーションを増加させることができる。

【５９６４】

なお、上述のように、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力のタイミングが、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）を遊技球が通過した場合に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。

【５９６５】

例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の上流側に配置さ

れる開閉板（例えば、入賞口Ｋ６５ａを開閉する開閉板Ｋ６５ｂ、第２入賞口Ｋ６４０を開閉する電動役物Ｋ６４０ａ（図１８５０参照）、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを開閉する第２電動役物Ｋ２５０（図１８５５参照））の何れかが、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させることができる開放状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光され、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から特定の音声が出力される一方、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させ難くする閉鎖状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光されず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から特定の音声が出力されないように制御しても良い。

【５９６６】

この場合、遊技者に対して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様を確認させることで、遊技球を右打ちで発射させる期間と、遊技球の打ち出しを停止させる期間とを、判別させ易くすることができる。

【５９６７】

即ち、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光され、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から特定の音声が出力された場合に、遊技球を発射する一方で、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光されず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から特定の音声が出力されない場合に、遊技球の発射を停止させることで、発射された球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）のいずれにも入球せず遊技領域から排出されるという事態が生じる可能性を低くすることができ、遊技における無駄球の個数を削減させることができる。

【５９６８】

または、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの上流側に配置される開閉板（例えば、入賞口Ｋ６５ａを開閉する開閉板Ｋ６５ｂ、第２入賞口Ｋ６４０を開閉する電動役物Ｋ６４０ａ（図１８５０参照）、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを開閉する第２電動役物Ｋ２５０（図１８５５参照））の何れかが、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させることができる開放状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光されず、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から特定の音声が出力されない一方、対応する入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａへ遊技球を流下させ難くする閉鎖状態とされた場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域において発光され、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から特定の音声が出力されるように制御しても良い。

【５９６９】

この場合であっても、発光の有無や音声の出力の有無と、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の何れかへの入球とを関連づけることができるので、遊技者に対して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様を確認させることで、遊技球を右打ちで発射させる期間と、遊技球の打ち出しを停止させる期間とを、判別させ易くすることができる。

【５９７０】

なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの上流側に配置される開閉板（例えば、入賞口Ｋ６５ａを開閉する開閉板Ｋ６５ｂ、第２入賞口Ｋ６４０を開閉する電動役物Ｋ６４０ａ（図１８５０参照）、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを開閉する第２電動役物Ｋ２５０（図１８５５参照））の何れかが、現在、開放状態か閉鎖状態かに関連して、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様を切り替える制御に限らず、種々の制御態様が例示される。なお、音声の出力態様の切り替えとは、音の発生は継続している上で変化を生じさせることでも良いし、音が発生される状態と消音される状態（ミュート）との変化でも良い。

【５９７１】

例えば、開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点から、表示装置Ｋ４５

８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様を切り替えるように制御しても良い。

【５９７２】

この場合において、例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の上流側に配置される開閉板が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる数秒前に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるようにしても良い。

【５９７３】

この場合、その切り替え時点を遊技球の発射開始の目安とすることで、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）が開放状態となってから球を発射する場合に生じ易い、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａが開放状態となってからの一球目の遊技球の入賞タイミングが、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに到達するまでの移動時間（タイムラグ）分だけ遅れるという事態を解消することができる。

【５９７４】

特に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるタイミングを、開閉板が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる時点よりも、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に到達するまでの移動時間（タイムラグ）分だけ前の時点とすることで、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに到達する直前に、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの上流側に配置される開閉板が開放状態に切り替えられる状況を生じさせることができることから、遊技をスムーズに進行させることができる。

【５９７５】

また、例えば、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の上流側に配置される開閉板が開放状態から閉鎖状態に切り替えられる数秒前に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるようにしても良い。

【５９７６】

この場合、その切り替え時点を遊技球の発射停止の目安とすることで、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）が閉鎖状態となってから球の発射を停止する場合には防ぐことのできない、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの何れもが閉鎖状態となっているにも関わらず、既に発射してしまっている球が第３図柄表示装置Ｋ８１の右側を流下し、何れの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａにも入球せずにアウト口Ｋ７１（図１８５０参照）から排出されるという事態を解消することができる。

【５９７７】

特に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様が切り替えられるタイミングを、開閉板が開放状態から閉鎖状態に切り替えられる時点よりも、発射球が入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に到達するまでの移動時間（タイムラグ）分だけ前の時点とすることで、その時点で球の発射を停止すれば、その前に発射された球については入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａが開放状態の時に到達させることができることから、無駄球の低減を図ることができる。

【５９７８】

なお、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）を特定せず、いずれかの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａが開放された場合に報知を行うようにしても良いし、開放された入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに対応した報知を行っても良い。例えば、開放された入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａに対応するＬＥＤが発光されるようにしても良い。

【５９７９】

即ち、例えば、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）

が開放された場合に、その後方から光を照射する発光部Ｋ２１２（図１８５３参照）から光が照射されるようにしても良い。これにより、明るく視認される箇所と、遊技球の入球可能箇所とを対応づけることができるので、遊技者は、明るく視認される箇所から、入球により得られる利益を予想し易くなる。

【５９８０】

図１９２５を参照して、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）の上流側に配置される開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点から、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における発光態様や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの特定の音声の出力態様を切り替えるように制御される第３の演出制御例について説明する。なお、以下では便宜的に、第１特定入賞口Ｋ６５ａの開閉板の状態が切り替えられるよりも前における一時点からの演出態様について説明するが、同様の演出を、第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａでも適用させることは可能である。

【５９８１】

図１９２５（ａ）及び図１９２５（ｂ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の部分正面図である。図１９２５（ａ）及び図１９２５（ｂ）では、第３の演出制御例が実行される場合における、第１特定入賞口Ｋ６５ａの開閉板Ｋ６５ｂ（図１８５０参照）が開放状態に変化される数秒前における第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域内における変化が時系列で図示される。

【５９８２】

即ち、図１９２５（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域にサイズが縮小されたパチンコ機Ｋ４０１０の正面図Ｋ４０１０Ｆが表示され、図１９２５（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１よりも手前側の層において長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢（図１９２１参照）に変化された後、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサＫ５５６ａ（図１８７８参照）により検出された状態が図示される。

【５９８３】

この場合において、移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８の環形状が所謂虫眼鏡のレンズ枠に見立てられ、表示装置Ｋ４５８０には、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されるパチンコ機Ｋ４０１０の正面図Ｋ４０１０Ｆにおける第１可変入賞装置Ｋ６５（図１８５０参照）付近の拡大正面図Ｋ６５Ｆが表示される。

【５９８４】

表示装置Ｋ４５８０の表示は、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されるパチンコ機Ｋ４０１０との位置関係に合わせて変化されるように制御されており、図１９２５（ｂ）の位置では、第１可変入賞装置Ｋ６５（図１８５０参照）付近の拡大正面図Ｋ６５Ｆが表示される。

【５９８５】

このように、表示装置Ｋ４５８０の表示が、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示されるパチンコ機Ｋ４０１０の全体から一部に寄っていくように変化されることで、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される正面図Ｋ４０１０Ｆと、表示装置Ｋ４５８０に表示される拡大正面図Ｋ６５Ｆとを一連で視認させ易くすることができ、遊技者に対して、表示装置Ｋ４５８０の表示がパチンコ機Ｋ４０１０の一部を意味することを理解させ易くすることができる。

【５９８６】

これにより、表示装置Ｋ４５８０の表示が何を意味しているのか、又は、表示装置Ｋ４５８０の表示がパチンコ機Ｋ４０１０を意味していることが理解できても表示がパチンコ機Ｋ４０１０のどの部分を意味しているかについて、遊技者が理解できないために、表示装置Ｋ４５８０の表示が意味をなさなくなるという事態の発生を回避し易くすることができる。

【５９８７】

更に、第３図柄表示装置Ｋ８１に正面図Ｋ４０１０Ｆが表示される前後位置よりも、拡大正面図Ｋ６５Ｆが表示される前後位置の方が前側（遊技者側）とされることで、パチン

コ機Ｋ４０１０の全体から、一部に変化される際に、表示が遊技者側に近づいてきているように、遊技者に錯覚させることができる。これにより、臨場感のある表示演出を構成することができる。

【５９８８】

図１９２５（ｂ）に図示される状態において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内、長尺装置Ｋ５４０の右上側の範囲において、表示装置Ｋ４５８０に向かう矢印と「狙え」との文字が表示され、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からは「ここを狙って球を打ち出せ」との音声が出力される。

【５９８９】

これにより、第１特定入賞口Ｋ６５ａの開閉板Ｋ６５ｂ（図１８５０参照）が開放状態に変化される前から、遊技球をどこに向かって発射すれば良いのか、どのタイミングで発射すれば良いのかを遊技者に把握させ易くなるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。以降、第３の演出制御例について続けて説明する。

【５９９０】

第３の演出制御例では、図１９２５（ｂ）の表示に基づいて遊技者が右打ちで球を発射し、その球が第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）に入球されると（１球目の入球検出に基づいて）、表示装置Ｋ４５８０の表示が、上述したように右向きの矢印の模様（図１９２４参照）に切り替えられ、第３図柄表示装置Ｋ８１における正面図Ｋ４０１０Ｆの表示が消される。代わりに、第３図柄表示装置Ｋ８１では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球が検出される度に、「＋１５」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示（他に、「ポイントＧＥＴ」や、コインの表示等でも良い）が表示される。

【５９９１】

第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球が検出される度に表示装置Ｋ４５８０に矢印形状（図１９２４参照）が表示され、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作されるが、その表示態様および回転動作態様が一定ではなく、変化し得るように制御される。

【５９９２】

即ち、第３の演出制御例では、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１９２４参照）の大きさおよび回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に比較して、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状の大きさおよび回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、同じか、それ以上となるように制御される。

【５９９３】

これにより、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）に入球される球数が多くなるほど、表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１９２４参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が大きくなり易い状況を構成することができる。更に、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球される球数が多くなるほど、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される「＋１５」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示の表示数が多くなるため、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と数字表示の表示（数）とを一連で視認させることができる。

【５９９４】

従って、遊技者は、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球個数と、表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１９２４参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度とを対応付けて把握することができる。この場合、表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度から、払い出される賞球個数の多少を予想し易くすることができるので、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。

【５９９５】

なお、第３の演出制御例において、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１９２４参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に対する、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状の

大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化量（速度上昇量）は、毎回同じでも良いし、異なるようにしても良い。

【５９９６】

例えば、矢印形状（図１９２４参照）の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、先の遊技球の入球に基づく矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第１段階だった場合に、その後の遊技球の入球に基づく矢印形状の大きさ及びおよび回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第２段階に変化するパターンのみならず、第３～５段階に変化するパターンをも実行可能に構成しても良い。

【５９９７】

この場合に、例えば、表示される矢印形状（図１９２４参照）の大きさが変化しきる前に、次の球が入球した（短時間で２球連続入球した）場合に矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が一段階増加し、更に次の球に基づいて表示される矢印形状の大きさが変化しきる前に更に次の球が入球した（短時間で３球連続入球した）場合に矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が二段階増加するように構成しても良い。この場合、矢印形状の大きさ及び回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化態様から、高頻度の入球が生じたことを遊技者に把握させることができる。

【５９９８】

なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球されず、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１の上面を左方へ流されることで第２特定入賞口Ｋ６５０ａにも入球されなかった球が、左側の球案内部Ｋ２１０（図１８５５参照）に入球した場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。

【５９９９】

右側の球案内部Ｋ２１０（図１８５５参照）がアウト口Ｋ７１（図１８５０参照）と同様の機能を備える一方で、左側の球案内部Ｋ２１０（図１８５５参照）は一般入賞口Ｋ６３（図１８５０参照）と同様の機能を備えており、入球に基づき賞球の払い出しが行われる。即ち、左側の球案内部Ｋ２１０（図１８５５参照）への入球と同様、一般入賞口Ｋ６３に入球した場合にも、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される。

【６０００】

この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）に入球せずに下流に流れた球の存在に気付かせることができるので、開閉板Ｋ６５ｂが閉鎖状態の時に球の発射をしていないか、球の発射強度は適切か、といった、操作ハンドルＨ５１（図１８４９参照）の操作の見直しを遊技者に促すことができる。

【６００１】

即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）に発射球の全てが入球される状況下では、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えは生じずに図１９２５（ｂ）に図示される状態が維持され、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作も生じない一方で、第１特定入賞口Ｋ６５ａに発射球の一部が入球されない状況下においては、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えを生じ、回転装飾部材Ｋ４５７８も回転動作される。

【６００２】

これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【６００３】

なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の球案内部Ｋ２１０（図１８５５参照）への入球では表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を生じさせず、一般入賞口Ｋ６３（図１８５０参照）への入球に基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。

【６００４】

この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）側、即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側を右方へ案内されずに、回転装飾部材Ｋ４５７８の左側へ案内され流れた球の存在に気付かせることができるので、球の発射強度が弱くなっていないか、といった、操作ハンドルＨ５１（図１８４９参照）の操作の見直しを遊技者に促すことができる。

【６００５】

即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が右方に流下し続ける状況が維持される時には表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行されることはなく、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が一つでも左方に流下する場合に表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行され得る。

【６００６】

そのため、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行された場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が左方に流下する程度に、発射強度が弱まっている証拠になるので、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を視認した遊技者に対して、操作ハンドルＨ５１（図１８４９参照）の操作強度を見直させるよう促すことができる。

【６００７】

これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）に適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【６００８】

なお、上述の第３の演出制御例では、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が、遊技球の入球に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示または回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の少なくとも一方が、遊技球の入球に因らず発生するようにしても良い。

【６００９】

この場合において、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、操作ボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）の操作（押し込み、連打、長押し等）に基づいて増加可能に構成されても良い。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、操作ボタンＨ１８１の操作によりどの段階まで増加するのか（増加上限）と、遊技者が得られる利益の期待値（大当たり遊技における払い出し賞球個数の多少（獲得した大当たりのラウンド数の多少）、特図抽選の大当たり期待度など）とを対応させることにより、操作ボタン部材Ｈ１８１の操作意欲を向上させることができる。

【６０１０】

なお、上述した増加上限の設定を、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が生じる場合の、矢印形状（図１９２４参照）の大きさや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の増加上限に適用しても良い。これにより、表示装置Ｋ４５８０や回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。

【６０１１】
上述した第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される矢印形状（図１９２４参照）の大きさや、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が変化され得る（増加され得る）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上述の大きさや回転速度が減少され得るように制御しても良いし、増加と減少との両方の変化が可能とされるように制御しても良い。
【６０１２】
また、表示装置Ｋ４５８０の表示領域で表示される色彩や、回転装飾部材Ｋ４５７８を発光させる電極基板Ｋ５６４（図１８７９参照）のＬＥＤからの発光色の変化が生じるようにしても良い。即ち、色彩の変化に段階（例えば、初めは青色で発光されていたものが、青の次が緑色の発光、緑色の次が紫色の発光、紫色の次が赤色の発光、赤色の次が虹色の発光と、変化する順番）が設けられ、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０で表示される色彩が変化されるように制御しても良い。
【６０１３】
この場合、遊技者は、表示装置Ｋ４５８０で表示される内容や、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度といった、一瞬での認識が困難となる可能性がある情報よりも、容易に一瞬で認識できる色彩という情報により、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１８５０参照）への入球態様に基づく情報を得ることができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。
【６０１４】
なお、入球により、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えが生じる入球口として、上流側に開閉板のある入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）を例に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板の無い、第１入賞口Ｋ６４、一般入賞口Ｋ６３、スルーゲートＫ６７、アウト口Ｋ７１等（図１８５０参照）でも良い。
【６０１５】
この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えの態様から、対応する入賞口への入球頻度（通過頻度）を遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者に対して遊技を継続するか否かの判断に有用な情報を提供することができる。
【６０１６】
また、入球に基づいて光が照射される位置は、必ずしも表示装置Ｋ４５８０の表示領域に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、対応する入賞口の上流側の位置（遊技領域内の位置）でも良いし、対応する入賞口に案内される球が貯留され得る（一時滞留され得る）位置（例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａよりも上流側であり開閉板Ｋ６５ｂよりも下流側の位置や、第２入賞口Ｋ６４０よりも上流側であり電動役物Ｋ６４０ａ上方の位置や、第２特定入賞口Ｋ６５０ａよりも上流側であり可動板Ｋ２５１よりも下流側の位置（図１８５０，図１８５５参照））でも良い。この場合、対応する入賞口に未だ入球していない球が配置され得る位置が明るく照らされることにより、遊技球に対する視界を明るくすることができ、遊技球の視認性を向上させることができる。
【６０１７】
この場合において、上述した表示装置Ｋ４５８０で実行される発光制御を、上述の対応する入賞口の上流側の位置や、対応する入賞口に案内される球が貯留され得る位置に光を照射する装置でも実行可能に構成される場合、発光制御を実行する位置を、表示装置Ｋ４５８０か、その他の位置かで状況に応じて切り替えることで、遊技者に注目させる位置を切り替えさせることができる。
【６０１８】

上述のように、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）への入球により、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の発光や、音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）からの入賞用の音声の出力の切り替えが生じることで、入球したことを遊技者に把握させることが可能となる。

【６０１９】

一方で、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に遊技球がこれから入球する可能性があることを報知することによっても、遊技者の期待感を高めることができる。以下では、遊技球がこれから入球し得ることを報知する報知態様の一例について説明する。

【６０２０】

図１９２６は、図１８５０のＺ０１ｍ部に対応する範囲における遊技盤Ｋ１３の部分拡大正面図である。図１９２６では、入賞ユニットＫ２００が図示されており、化粧カバーＫ２２０の内部形状が想像線で図示され、電飾基板Ｋ２１１，Ｋ２２７の発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８が、隠れ線で図示される（図１８５３及び図１８５４参照）。

【６０２１】

発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８はＬＥＤから形成されており、正面側へ光軸が向けられる。即ち、化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１に対して照射される光は、図１９２６で図示される発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８の配置を中心とする略円形の範囲において、その中心から離れるほど光量が落ちるような視認態様で視認される。

【６０２２】

光が視認される範囲（円の直径）は、採用するＬＥＤ次第であるが、本実施形態では、隣り合う円の直径同士が外接する程度の関係となるように発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８を構成する。なお、円の直径が、隣の発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８と重なるほど広いと淡く弱い光で視認され易く、円の直径が、隣の発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８には届かない程度の大きさとすると中心部は強力な光となるが各個独立した光として視認され易い。ＬＥＤの採用時には、これらのバランスを考えて、演出効果の観点から選択するようにすれば良い。

【６０２３】

本実施形態では、上記各実施形態と同様に、化粧カバーＫ２２０に大形意匠Ｋ２２１ａ及び小形意匠Ｋ２２１ｂ（図１８５３参照）が施されている分、意匠による演出効果を高めることができる一方で、化粧カバーＫ２２０の背面側を流下する遊技球の視認性が低下する可能性がある。

【６０２４】

これに対し、本実施形態では、上記各実施形態と同様に、球の流下経路よりも背面側から化粧カバーＫ２２０側（正面側）へ向けて照射される光により、遊技球がどこへ向かって流下しているのかを遊技者に把握させることができるように構成される。

【６０２５】

まず、球の流下態様の種類について説明する。遊技領域の右側を流下して第１可変入賞装置Ｋ６５（図１８５０参照）側から入賞ユニットＫ２００に入球した遊技球は、まず第１流下態様ＫＦＬ５１で流下する。

【６０２６】

第１流下態様ＫＦＬ５１で流下した遊技球は、分岐形成部Ｋ２２３に到達し、左右方向に分岐される。分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が左側へ流れた場合に、電動役物Ｋ６４０ａが開放状態で維持される場合（図１８５８参照）、遊技球は第２流下態様ＫＦＬ５２で流下する。第２流下態様ＫＦＬ５２で流下した遊技球は、案内開口Ｋ２０３を通過し、第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）に入球する。

【６０２７】

分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が左側へ流れた場合に、遊技球が通過しきる前に電動役物Ｋ６４０ａが閉鎖状態に変化されると（図１８５７参照）、遊技球は第３流下態様ＫＦＬ５３で流下する。第３流下態様ＫＦＬ５３で流下した遊技球は、減速凹部Ｋ２０７の正面側に到達する。

【６０２８】
分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が右側へ流れた場合において、延設形成部Ｋ２２２の一部であって球案内部Ｋ２１０に連結される排出延設部Ｋ２２２ａから逸れた場合、遊技球は第４流下態様ＫＦＬ５４で流下する。第４流下態様ＫＦＬ５４で流下した遊技球は、可動板Ｋ２５１に上流側端部から到達するように流れ、第３流下態様ＫＦＬ５３と合流し得る。
【６０２９】
分岐形成部Ｋ２２３で遊技球が右側へ流れた場合において、延設形成部Ｋ２２２の一部であって球案内部Ｋ２１０に連結される排出延設部Ｋ２２２ａに導入された場合、遊技球は第５流下態様ＫＦＬ５５で流下する。第５流下態様ＫＦＬ５５で流下した遊技球は、右側の球案内部Ｋ２１０を通り遊技領域から排出される。
【６０３０】
第３流下態様ＫＦＬ５３又は第４流下態様ＫＦＬ５４で遊技球が流下している場合に、可動板Ｋ２５１が閉鎖状態で維持されると（図１８５７参照）、球は第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する。第６流下態様ＫＦＬ５６で流下した遊技球は、入賞ユニットＫ２００の左側から遊技領域へ排出される。
【６０３１】
第３流下態様ＫＦＬ５３又は第４流下態様ＫＦＬ５４で遊技球が流下している場合に、可動板Ｋ２５１が開放状態にされると（図１８５９及び図１８６０参照）、球は第７流下態様ＫＦＬ５７で流下する。第７流下態様ＫＦＬ５７で流下した遊技球は、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球する。
【６０３２】
上述のように、入賞ユニットＫ２００に入球した遊技球の流下態様には複数のバリエーションがあるので、各バリエーションに対応させるものとして、遊技球の流下範囲の後方に複数の発光部Ｋ２１２（各発光部Ｋ２１２ａ～Ｋ２１２ｗ）が配置される。
【６０３３】
発光部Ｋ２１２からの光は、その前方（光照射方向）に球が位置する場合には球により部分的に遮られる一方、前方に球が位置しない場合には化粧カバーＫ２２０の板状本体Ｋ２２１に投影される。
【６０３４】
本実施形態では、球に当接して影響を与える凹凸形状の構成をベース部材Ｋ２０１の板状本体Ｋ２０２の前面側に集めて、板状本体Ｋ２２１の後面は大部分が平滑面となるように構成している。
【６０３５】
これにより、板状本体Ｋ２２１に投影された光が凹凸形状により屈折する部分を狭めることができ、板状本体Ｋ２２１に投影された光を最大限に広い範囲で視認させることができる。更に、板状本体Ｋ２２１の板厚のばらつきを抑えることで、化粧カバーＫ２２０の明るさをほぼ均一にすることができる。
【６０３６】
また、第４流下態様ＫＦＬ５４で流下する遊技球を可動板Ｋ２５１へ案内する位置において後方へ向かうほど下降傾斜する形状で形成される傾斜面部Ｋ２２９（図１８５４参照）が形成されている。
【６０３７】
傾斜面部Ｋ２２９は、流下中の球の前後配置を後方側寄りに修正することで、その下流側における流下態様を調整し易くできる。即ち、可動板Ｋ２５１の上面を球が流下し始める当初から減速凹部Ｋ２０７側に球を寄せることで、十分な減速作用を生じさせることができる。
【６０３８】
また、可動板Ｋ２５１が開放状態とされていた場合（図１８５９及び図１８６０参照）に第７流下態様ＫＦＬ５７で流下し始める当初から球を後方側に寄せることで、可動板Ｋ

２５１の下流側で球が滞留することを回避でき、第２特定入賞口Ｋ６５０ａの通過を迅速に生じさせることができる。

【６０３９】

傾斜面部Ｋ２２９に発光部Ｋ２１２から光が照射された場合には、傾斜面部Ｋ２２９の面で反射させることにより発光部Ｋ２１２からの光の向きを上方へ変化させることができるが、詳しくは後述する。

【６０４０】

発光部Ｋ２１２は、黄色の光を照射可能な上流側発光部Ｋ２１２ａ，Ｋ２１２ｂと、赤色の光を照射可能な下流側発光部Ｋ２１２ｃ，Ｋ２１２ｄと、白色の光を照射可能な分散発光部Ｋ２１２ｇ，Ｋ２１２ｗと、を備える。

【６０４１】

第１上流側発光部Ｋ２１２ａは、第１流下態様ＫＦＬ５１で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第１上流側発光部Ｋ２１２ａから光が照射されている状態において第１流下態様ＫＦＬ５１で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の黄色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される。

【６０４２】

即ち、遊技者は、光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化したことを視認することで、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握することができる。

【６０４３】

第２上流側発光部Ｋ２１２ｂは、第２流下態様ＫＦＬ５２で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第２上流側発光部Ｋ２１２ｂから光が照射されている状態において第２流下態様ＫＦＬ５２で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の黄色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される。

【６０４４】

即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後も継続して光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される場合に、遊技球が第２流下態様ＫＦＬ５２で流下していると予測を立てることができる。

【６０４５】

第１下流側発光部Ｋ２１２ｃは、第３流下態様ＫＦＬ５３で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第１下流側発光部Ｋ２１２ｃから光が照射されている状態において第３流下態様ＫＦＬ５３で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の赤色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される。

【６０４６】

即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される場合に、遊技球が可動板Ｋ２５１側へ流下していると予測を立てることができる。

【６０４７】

第２下流側発光部Ｋ２１２ｄは、第４流下態様ＫＦＬ５４で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄから光が照射されている状態において第４流下態様ＫＦＬ５４で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の赤色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される。

【６０４８】

即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化

される場合に、遊技球が可動板Ｋ２５１側へ流下していると予測を立てることができる。
【６０４９】
ここで、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化されたことを視認したとしても、それだけでは、遊技球が第３流下態様ＫＦＬ５３で流下しているのか、遊技球が第４流下態様ＫＦＬ５４で流下しているのかを区別することは困難である。
【６０５０】
一方で、第３流下態様ＫＦＬ５３で流下した球は可動板Ｋ２５１の左右長さの途中位置に到達するのに対し、第４流下態様ＫＦＬ５４で流下した球は可動板Ｋ２５１の上流側端部から到達するため、球が可動板Ｋ２５１に到達してから可動板Ｋ２５１が開放されるまでの時間が同じ場合、第３流下態様ＫＦＬ５３で流下した球に比較して第４流下態様ＫＦＬ５４で流下した球の方が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球され易い。
【６０５１】
そのため、遊技球が第３流下態様ＫＦＬ５３で流下しているのか、遊技球が第４流下態様ＫＦＬ５４で流下しているのかを区別できた方が、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様と可動板Ｋ２５１の動作態様とを共に把握した場合に、球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球し得るか否かを正確に把握できるようになる。
【６０５２】
この観点から、本実施形態では、第１下流側発光部Ｋ２１２ｃから照射される光の見え方と、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄから照射される光の見え方とを異ならせることにより、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様の変化が第１下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光が遮蔽されたことによるものなのか、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄからの光が遮蔽されたことによるものなのかを区別可能に構成される。
【６０５３】
即ち、第１下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光は、前後方向で照射される光が化粧カバーＫ２２０に到達されるものなので、正面視で第１下流側発光部Ｋ２１２ｃを中心に広がる略円形の光として視認される一方、第２下流側発光部Ｋ２１２ｄからの光は、傾斜面部Ｋ２２９で反射されて上方へ延びて化粧カバーＫ２２０に到達されるものなので、正面視で第２下流側発光部Ｋ２１２ｄを下端して上方に延びる帯状に視認される。
【６０５４】
そのため、光の赤色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化されることは同じであっても、その視認態様が変化される光により視認される形状が略円形であれば、球は第３流下態様ＫＦＬ５３で流下していることを遊技者が把握でき、視認態様が変化される光により視認される形状が帯状であれば、球は第４流下態様ＫＦＬ５４で流下していることを遊技者が把握できる。
【６０５５】
このように、本実施形態によれば、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様を、球が第３流下態様ＫＦＬ５３で流下している場合と、球が第４流下態様ＫＦＬ５４で流下している場合とで、異ならせることができる。
【６０５６】
第１分散発光部Ｋ２１２ｇは、第５流下態様ＫＦＬ５５又は第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する球に照射光の少なくとも一部が照射され得る位置に配置される。そのため、第１分散発光部Ｋ２１２ｇから光が照射されている状態において第５流下態様ＫＦＬ５５又は第６流下態様ＫＦＬ５６で球が流下する場合、球により光が遮られ、化粧カバーＫ２２０に到達する光の白色成分が弱められることにより、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される。
【６０５７】
即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の白色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化

される場合に、遊技球が入賞ユニットＫ２００から排出されていると予測を立てることができる。

【６０５８】

なお、分散発光部Ｋ２１２ｇは、第５流下態様ＫＦＬ５５で流下する球に光を照射可能な位置に配置されるＬＥＤと、第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する球に光を照射可能な位置に配置されるＬＥＤとがある。これらは、第５流下態様ＫＦＬ５５で流下する球は球案内部Ｋ２１０を通して遊技領域から排出される一方、第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する球は遊技領域に戻されるという点で異なるが、入賞ユニットＫ２００から排出されることは共通である。

【６０５９】

即ち、遊技者は、入賞ユニットＫ２００に遊技球が入球したことを把握した後に光の白色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される場合に、入賞ユニットＫ２００に入球した遊技球が第２入賞口Ｋ６４０にも第２特定入賞口Ｋ６５０ａにも入球されずに化粧カバーＫ２００から排出されると予測をたてることができる。

【６０６０】

第２分散発光部Ｋ２１２ｗは、入賞ユニットＫ２００を流下する球に照射光が遮られない（正面視で球と重ならない）位置に配置される。そのため、第２分散発光部Ｋ２１２ｗから照射される光は、入賞ユニットＫ２００の内部を流下する遊技球の影響を受けることなく化粧カバーＫ２２０に到達する。これにより、入賞ユニットＫ２００の内部における球の流下の有無に因らず、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の正面視での明るさを確保することができる。

【６０６１】

即ち、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）に最低限の明るさを確保させることにより、化粧カバーＫ２２０の内部を球が流下する際に生じる上述した化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様の変化（色の強弱を伴う変化）を認識し易くすることができる。

【６０６２】

なお、第２分散発光部Ｋ２１２ｗの発光制御は、球の入球によらず一定のパターンで発光制御されるものでも良いし、球の入球によって発光の強弱が変化されるように制御されても良い。

【６０６３】

例えば、球が案内開口Ｋ２０３を通過して第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）を通過したことが検出された場合に、約０．２秒、第２分散発光部Ｋ２１２ｗの発光強度が強くなるように発光制御することで、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）を介した白色の光の視認態様の変化から、第入賞口Ｋ６４０に遊技球が入球したことを遊技者が把握することができる。

【６０６４】

同様のことを、発光部Ｋ２２８の発光制御で行っても良い。即ち、球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａを通過したことが検出された場合に、約０．２秒、発光部Ｋ２２８の発光強度が強くなるように発光制御することで、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）を介した白色の光の視認態様の変化から、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに遊技球が入球したことを遊技者が把握することができる。

【６０６５】

上述した入賞ユニットＫ２００の構成によれば、化粧カバーＫ２２０の後方を流下する球自体を視認せずとも、化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様の変化により、入賞ユニットＫ２００に球が入球したことを把握させることができる。

【６０６６】

入賞ユニットＫ２００に球が入球した後、後方からの光により化粧カバーＫ２２０に球の影が形成され、その影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂといった、他の領域

よりも透過性の低い領域と重なることで化粧カバーＫ２２０の視認性を変化させ、演出効果の向上が図られている。

【６０６７】

更に、球の影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂと重なる位置を流下している間において第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）や第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球の可能性が残されている一方、球の影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂから離れる（球が第５流下態様ＫＦＬ５５や第６流下態様ＫＦＬ５６で流下する）と第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入球の可能性が無くなる。

【６０６８】

従って、球の影が大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂの近くを流下するか否かについて注目させることができるので、球の影のみではなく、大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂの注目力をも向上させることができる。

【６０６９】

また、球がどこへ向けて流下しているのかを把握させることができる。即ち、光の黄色成分の強弱が変化するように化粧カバーＫ２２０（図１８５３参照）の視認態様が変化される状態が維持される場合には、球は第２入賞口Ｋ６４０（図１８５０参照）へ向かっており、光の赤色成分の強弱が変化する状態に化粧カバーＫ２２０の視認態様が変化された場合には、球が第２特定入賞口Ｋ６５０ａに向かうようになっており、光の白色成分の強弱が変化する状態に化粧カバーＫ２２０の視認態様が変化された場合には、球が第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球されず入賞ユニットＫ２００から排出されるようになっていることを、遊技者に把握させることができる。

【６０７０】

なお、傾斜面部Ｋ２２９を球が衝突可能な位置に形成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の流下範囲からは離して、球と衝突しない位置に傾斜面部Ｋ２２９と同様の形状部を構成しても良い。この場合、球との衝突により傾斜面部Ｋ２２９が破損する可能性が低いので、傾斜面部Ｋ２２９による光屈折の作用を長期に亘り生じさせることができる。

【６０７１】

また、傾斜面部Ｋ２２９の傾斜面を、後方へ向かうほど下降傾斜する傾斜面としたが、光の屈折を生じさせる目的からすれば、これに限られるものではなく、後方へ向かうほど左右方向に傾斜するでも良いし、後方へ向かうほど上昇傾斜する傾斜面としても良い。

【６０７２】

例えば、減速突起Ｋ２０４（図１８５５参照）が位置する範囲の正面側において、化粧カバーＫ２２０の背面に後方へ向かうほど上昇傾斜する傾斜面を形成すると、減速突起Ｋ２０４が位置する範囲において正面側へ照射される光を下方へ屈折させることで、化粧カバーＫ２２０に沿う上下方向に延びる帯状の光を遊技者に視認させることができる。即ち、傾斜面部Ｋ２２９で屈折され上方へ進行する光とは逆に、屈折した後で光を下方に進行させることによる光の帯を視認させることができる。

【６０７３】

なお、上述の実施形態では発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８は基本的には発光したままで維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技のラウンド遊技において発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８を点灯させる場合に、ラウンド間インターバルでも点灯を継続させても良いし、ラウンド間インターバルにおいては点灯を止めても良い。

【６０７４】

前者の場合、ラウンド間インターバルを遊技者に意識させることなく、楽に遊技させることができる。後者の場合、ラウンド間インターバルを遊技者に意識させることで、大当たり遊技における区切りを分かり易くし、大当たり遊技があとどれくらいで終了するのかを予測させ易くすることができる。これにより、遊技者が大当たり遊技のエンディング演出時にまで球の発射を継続して多量の無駄球が発生する事態を回避させ易くすることがで

きる。
【６０７５】
　また、上述の実施形態では発光部Ｋ２１２，Ｋ２２８は基本的には発光したままで維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞時に発光態様が変更され、入賞ユニットＫ２００の視認態様を変更可能に構成しても良い。
【６０７６】
　この場合において、第２入賞口Ｋ６４０への入賞においては、第２入賞口Ｋ６４０の入賞に対応する特別図柄の保留個数が満タンの時の入賞の場合にも発光態様が変更されるように構成されても良いし、特別図柄の保留個数が満タンの時の入賞では発光態様の変更が生じないようにしても良い。
【６０７７】
　前者の場合、発光態様の変更が賞球の払い出しと対応するので、遊技者に対して、賞球の払い出しが生じることを認識させることができる。後者の場合、発光態様の変更と特別図柄の抽選の発生とを対応づけることができるので、遊技者に対して、特別図柄の抽選が生じることを認識させることができる。
【６０７８】
　第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞においては、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞がラウンド遊技における規定個数を超えた入賞の場合に発光態様が変更されるように構成されても良いし、規定個数を超えた入賞では発光態様の変更が生じないようにしても良い。
【６０７９】
　前者の場合において、規定個数を超えた入賞の場合の発光態様の変化を、規定個数までの入賞と同様の態様としておけば発光態様の変更と賞球の払い出しの発生とを対応させることができ遊技者に賞球の払い出しの発生を認識させることができるが、規定個数までの入賞とは異なる態様で行うようにしても良い。
【６０８０】
　規定個数を超えた入賞の場合の発光態様の変化を、規定個数までの入賞とは異なる態様で行うようにする場合、第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの超過入賞が発生したことを遊技者に意識させ易くすることができる。なお、規定個数を超えた入賞の場合の変化については、第３図柄表示装置Ｋ８１での表示に反映させても良い。
【６０８１】
　後者の場合、超過入賞については遊技者に意識させないようすることができるので、超過入賞が発生し易いのか、し難いのかを、遊技者に認識させ難くすることができ、大当たり遊技において超過入賞を狙って遊技球の発射間隔を変える等の特殊な発射態様を促す事態の発生を回避し易くすることができる。
【６０８２】
　なお、上述の入賞ユニットＫ２００では、小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が正面視よりも斜め方向視からの方が向上し得ることで、遊技者に斜め方向視から視認しての遊技を促すことができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、斜め方向視では、入賞ユニットＫ２００内を流下する遊技球を視認し難くなるように構成しても良い。
【６０８３】
　即ち、例えば、小形意匠Ｋ２２１ｂが背面側に張り出して形成されることで、正面視では小形意匠Ｋ２２１ｂ同士の隙間から奥側が視認し易い一方で、斜め方向視では小形意匠Ｋ２２１ｂの張り出した部分が重なって見えることで隙間が狭まり（無くなり）奥側が視認し難くなるように構成しても良い。
【６０８４】
　この場合、斜め方向視から視認したとしても入賞ユニットＫ２００の内部の状態を把握し難くすることができるので、遊技者に対して、斜め方向視から視認することを意識させないようにし、正面視での遊技を促すことができる。これにより、正面視で意匠性が最も

高まるように設計されている小形意匠Ｋ２２１ｂと大形意匠Ｋ２２１ａとの組合せによる意匠を、綺麗に視認させる状態を維持することができる。このように遊技者の視線を誘導できる場合には、大形意匠Ｋ２２１ａ又は小形意匠Ｋ２２１ｂの一方を遊技球の流下範囲よりも後方に形成した場合であっても、小形意匠Ｋ２２１ｂと大形意匠Ｋ２２１ａとの組合せによる意匠を綺麗に見せることができる。

【６０８５】

図１９２７（ａ）から図１９２７（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９２７（ａ）から図１９２７（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の水平落下動作パターンが時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。

【６０８６】

水平落下動作パターンでは、図１９２７（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８６４，図１８８２参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに、同期して回転動作され、左右の回転部材Ｋ４３０が第１解除姿勢（図１８８５参照）とされる。

【６０８７】

図１９２７（ｂ）に図示されるように、切替装置Ｋ４６０のストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避する退避位置に配置されており（図１８８１（ｂ）参照）、第１可動装置Ｋ４４０１が切替装置Ｋ４６０に支持される状態ではない。そのため、昇降装置Ｋ４５００の左右両側の支持が解除され、落下動作が生じることで、図１９２７（ｂ）に図示されるように、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から落下位置状態（図１８６５参照）に変化される。

【６０８８】

この場合、昇降装置Ｋ４５００において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の中間位置（図１９２７（ｂ）参照）に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。即ち、左右両端部で両持ち支持される長尺装置５４０の中間位置に移動装置Ｋ４５６０を配置させることにより、長尺装置Ｋ５４０の撓みによる衝撃吸収効果を利用して移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を低減させることができる。

【６０８９】

図１９２７（ｃ）に図示されるように、図１９２７（ｂ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻される。これにより、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。

【６０９０】

なお、水平落下動作パターンの動作中、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御される、表示装置Ｋ４５８０の表示領域においても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と同方向および同速度で回転する態様で表示されるように制御される。これにより、左右の回転部材Ｋ４３０の片側に動作不良が生じ、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平が崩れた場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の見映えの低下を最低限に抑えることができる。

【６０９１】

即ち、移動装置Ｋ４５６０が傾いて視認される場合に比較して、移動装置Ｋ４５６０の傾きを目立たせなくすることができるので、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。

【６０９２】

図１９２８（ａ）から図１９２８（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９２８（ａ）から図１９２８（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の水平下降動作パターンが時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３

０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。

【６０９３】

水平下降動作パターンでは、図１９２８（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８６４，図１８８２参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに、同期して回転動作され、左右の回転部材Ｋ４３０が第２解除姿勢（図１８８８参照）とされる（図１９２８（ｂ）参照）。

【６０９４】

回転部材Ｋ４３０の第２解除姿勢では、上側回転部材Ｋ４７６が退避状態とされることから（図１８８８参照）、左側の回転部材Ｋ４３０を反時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０を時計回りに更に回転させることで、昇降装置Ｋ４５００を下降させることができる（図１８８９参照）。左右の回転部材Ｋ４３０の回転を同期させていることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を代表途中停止位置まで下降させることができる（図１９２８（ｃ）参照）。

【６０９５】

図１９２８（ｃ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻される。これにより、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。

【６０９６】

なお、水平下降動作パターンの動作中、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御される、表示装置Ｋ４５８０の表示領域においても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と同方向および同速度で回転する態様で表示されるように制御される。これにより、左右の回転部材Ｋ４３０の片側に動作不良が生じ、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平が崩れた場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の見映えの低下を最低限に抑えることができる。

【６０９７】

即ち、移動装置Ｋ４５６０が傾いて視認される場合に比較して、移動装置Ｋ４５６０の傾きを目立たせなくすることができるので、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。

【６０９８】

なお、図１９２８（ａ）から図１９２８（ｃ）では、切替装置Ｋ４６０のストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動軌跡から退避する退避位置に配置される（図１８８１（ｂ）参照）場合を説明したが、回転部材Ｋ４３０が図１９２８（ｃ）に図示される姿勢に到達するまでは、ストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動を妨げることはなく（図１８８９参照）、ストッパ部材Ｋ４６２の配置が昇降装置Ｋ４５００の姿勢に影響を与えるものではない。そのため、切替装置Ｋ４６０を非励磁（図１８８１（ａ）参照）としたままで長尺装置Ｋ５４０を、水平下降動作パターンで動作させることも可能である。

【６０９９】

一方、下降動作としては、図１９２８（ｃ）で図示される代表途中停止位置で長尺装置Ｋ５４０を停止させる態様に限らず、回転部材Ｋ４３０の回転を更に継続させて長尺装置Ｋ５４０を下降させる動作も可能であるところ、この場合には、切替装置Ｋ４６０が非励磁（図１８８１（ａ）参照）であると、ストッパ部材Ｋ４６２が連結部材Ｋ４４５の移動の妨げとなり、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平が崩れることになる。

【６１００】

このように、水平下降動作パターンでは、回転部材Ｋ４３０の回転の反転位置（図１９２８（ｃ）参照）にバリエーションを設けることにより長尺装置Ｋ５４０の下降到達位置を異ならせることができるところ、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）とされることで、長尺装置Ｋ５４０の下降到達位

置の自由度を向上させることができる（より低い位置まで水平姿勢で到達できる）。
【６１０１】
なお、回転部材Ｋ４３０が図１９２８（ａ）に図示される状態から、第２解除姿勢（図１９２８（ｂ）参照）に到達するまでに、長尺装置Ｋ５４０が上昇されるので（図１８８７参照）、長尺装置Ｋ５４０の配置を通して、回転部材Ｋ４３０が回転動作していることが遊技者に把握される可能性がある。
【６１０２】
この場合、回転部材Ｋ４３０の状態が把握されてしまうと、この後に水平落下動作パターンで動作が生じるのか、水平下降動作パターンで動作が生じるのかを予測される可能性があり、第１可動装置Ｋ４４０１の演出効果が低減する可能性がある。前カバー部材Ｋ４４０の板状本体Ｋ４４１により回転部材Ｋ４３０への視界が遮蔽され（図１８６４，図１８７１参照）、回転部材Ｋ４３０の状態を正面視で視認することはできないようにされる本実施形態でも、回転部材Ｋ４３０の回転に連動される長尺装置Ｋ５４０の動作を視認することで、回転部材Ｋ４３０の状態が予想される可能性がある。
【６１０３】
これに対し、本実施形態では、上記各実施形態同様、図１９２８で図示される水平下降動作パターンの他に、図１９２８（ａ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに、同期して回転動作され、図１９２８（ｂ）に図示される状態に到達する前の第１反転姿勢（図１８８７参照）で回転方向が反転され、図１９２８（ａ）に図示される状態に戻る第１途中反転動作パターンも実行可能とされる。
【６１０４】
ここで、第１反転姿勢（図１８８７参照）は、回転部材Ｋ４３０が長尺装置Ｋ５４０を移動範囲の上方端位置に到達させる姿勢であるので、第１反転姿勢に到達後も回転部材Ｋ４３０が同方向に回転を継続する水平下降動作パターンと、第１反転姿勢に到達後に回転部材Ｋ４３０が回転方向を反転させる第１途中反転動作パターンとで、長尺装置Ｋ５４０の配置および移動方向は変化しない。
【６１０５】
従って、長尺装置Ｋ５４０を視認可能である一方、回転部材Ｋ４３０を視認不可能とされる遊技者に対して、現在、回転部材Ｋ４３０が何れの姿勢とされているのか（即ち、第１反転姿勢から何れの方向に回転したのか）を把握し難くさせることができる。
【６１０６】
なお、水平下降動作パターンでの動作か、第１途中反転動作パターンでの動作かに関わらず、回転部材Ｋ４３０の第１反転姿勢に到達した時に回転部材Ｋ４３０の回転を一時停止させるように駆動制御しても良い。この場合、回転部材Ｋ４３０の反転時に必然的に生じる長尺装置Ｋ５４０の停止状態を、回転部材Ｋ４３０を第１反転姿勢で反転させない場合にも生じさせることができるので、遊技者が回転部材Ｋ４３０の姿勢の予想をすることをより困難にさせることができる。
【６１０７】
また、第１反転姿勢で回転部材Ｋ４３０の回転方向を反転させる以外にも、第２解除姿勢（図１９２８（ｂ）参照）で回転部材Ｋ４３０の回転方向を反転させて、図１９２８（ａ）に図示される状態に戻る第２途中反転動作パターンも実行可能にしても良い。
【６１０８】
本実施形態では、上記各実施形態同様、図１９２８（ａ）に図示される状態における長尺装置Ｋ５４０の上下位置（図１８８２参照）と、図１９２８（ｂ）に図示される状態における長尺装置Ｋ５４０の上下位置（図１８８８参照）とが同一とされる。
【６１０９】
遊技中においては、遊技者が常に長尺装置Ｋ５４０に注目するということは無く、遊技者の注目力は遊技領域を流下する遊技球や、賞球の払い出し位置や、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示内容等に移り動く。そのため、回転部材Ｋ４３０を図１９２８（ａ）に図示さ

れる状態と図１９２８（ｂ）に図示される状態とで行き来させる動作を単に繰り返すだけでも、それにより生じる長尺装置Ｋ５４０の上下動作の回数を遊技者が逐一計測しているわけではないので、遊技者に対して、回転部材Ｋ４３０が図１９２８（ａ）に図示される状態なのか、図１９２８（ｂ）に図示される状態なのかを、把握させ難くすることができる。

【６１１０】

このように、第１途中反転動作パターンや、第２途中反転動作パターンでの動作を実行可能とすることで、長尺装置Ｋ５４０の配置高さが同じであっても、それが図１９２７（ａ）に図示される状態なのか、図１９２８（ｂ）に図示される状態なのかを、遊技者に把握され難くすることができる。尚且つ、長尺装置Ｋ５４０の配置高さが同じ状態から、水平落下動作パターンでの動作も、水平下降動作パターンでの動作も、実行可能に構成されているので、第１可動装置Ｋ４４０１の演出効果を向上させることができる。

【６１１１】

なお、上述のように長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態の高さ位置に配置される場合における回転部材Ｋ４３０の姿勢（位相）が複数態様想定される場合において、回転部材Ｋ４３０の姿勢（位相）に対応した報知が実行可能となるように構成しても良い。この報知は、遊技者側には報知されないシステム内部における報知でも良いし、遊技者側に認識される光照射を伴う報知でも良いし、スピーカー等の音声出力装置Ｈ２２６（図１８４８参照）から音声が出力される報知でも良い。

【６１１２】

図１９２９（ａ）から図１９２９（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９２９（ａ）から図１９２９（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１１の動作パターン及び第１２の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態（図１８８１（ａ）参照）とされることが拡大図示される。

【６１１３】

第１１の動作パターン及び第１２の動作パターンでは、図１９２３（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８６４参照）から、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照）とされる。

【６１１４】

これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）された後で、ストッパ部材Ｋ４６２に支持されることで、図１９２９（ａ）に図示されるように、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から片側落下状態（図１８６９参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。

【６１１５】

移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサＫ５５６ａ（図１８７８参照）により検出されることに基づいて、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１８８５の左右対称姿勢に対応）とされる。

【６１１６】

これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）されることで、図１９２９（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０が左第１傾斜姿勢（図１９２２参照）とされる。

【６１１７】

この場合、昇降装置Ｋ４５００の右側の変位に比較して左側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の左側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の右端に位置されることか

ら、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。
【６１１８】
昇降装置Ｋ４５６０の左側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、反時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいて停止される（図１９２９（ｃ）参照）。
【６１１９】
図１９３０（ａ）から図１９３０（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９３０（ａ）から図１９３０（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１１の動作パターンの一部（上昇方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態（図１８８１（ａ）参照）とされることが拡大図示される。
【６１２０】
第１１の動作パターンでは、図１９２９（ｃ）に図示される状態の後、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１９３０（ａ）参照）。スライド移動の停止後も、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続される。
【６１２１】
その後、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、中間支持姿勢（図１８８９参照）とされる。この過程において、昇降装置Ｋ４５６０の左側では、伝達筒状部Ｋ４３４を介して下側部材Ｋ５１０（図１８８５参照）が押し上げられることで、長尺装置Ｋ５４０の左側が上昇される。
【６１２２】
一方、昇降装置Ｋ４５６０の右側は、ストッパ部材Ｋ４６２に支持された状態であり、回転部材Ｋ４３０が中間支持姿勢（図１８８９参照）となるまでは伝達筒状部Ｋ４３４を介する下側部材Ｋ５１０への荷重の伝達は生じない。そのため、図１９３０（ａ）に図示される状態と図１９３０（ｂ）に図示される状態とで、昇降装置Ｋ４５６０の右側の上下位置は維持される。
【６１２３】
即ち、左右一対の回転部材Ｋ４３０が同期して回転動作するが、左側の回転部材Ｋ４３０では昇降装置Ｋ４５６０の左側を押し上げる負荷が生じるが、右側の回転部材Ｋ４３０では昇降装置Ｋ４５６０を押し上げる関係にはならず、負荷が生じない。
【６１２４】
その後、左右一対の回転部材Ｋ４３０の同期回転が継続され、第１可動装置Ｋ４４０１が演出待機状態に戻ることで（図１９３０（ｃ）参照）、第１１の動作パターンが完了される。図１９３０（ｂ）に図示される状態からは、左右両側で、伝達筒状部Ｋ４３４を介して下側部材Ｋ５１０（図１８８５参照）が押し上げられ、長尺装置Ｋ５４０が上昇される。
【６１２５】
ここで、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１８８５参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。
【６１２６】

このように、第１１の動作パターンによれば、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転開始のタイミングをずらして制御するのではなく、同時に回転開始させることにより、昇降装置Ｋ４５６０の動作態様を、左右の上昇タイミングがずれる態様とすることができる。

【６１２７】

図１９３１（ａ）から図１９３１（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９３１（ａ）から図１９３１（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１２の動作パターンの一部（上昇方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。

【６１２８】

第１２の動作パターンでは、図１９２９（ｃ）に図示される状態の後、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される（図１８８１（ｂ）参照）と共に、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される（図１９３１（ａ）参照）。この状態において、長尺装置Ｋ５４０の姿勢は略左右水平とされる。

【６１２９】

図１９３１（ａ）に図示される状態からの移動装置Ｋ４５６０の右方への移動に先立って、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が、演出待機状態（図１８６４参照）から下降配置状態（図１８６５参照）へ変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１とが衝突する事態を回避することができる。第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図１８９７参照）。

【６１３０】

検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられ、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１９３１（ｂ）参照）。スライド移動の停止後も、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続される。

【６１３１】

その後、図１９３１（ｃ）に図示されるように、図１９３１（ｂ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻され、第１２の動作パターンが完了される。

【６１３２】

このように、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１８８５参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。

【６１３３】

このように、第１２の動作パターンによれば、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させることにより動作パターンを第１１の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。

【６１３４】

切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させる際に長尺装置Ｋ５４０の重量が抵抗になり、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１に必要とされる駆動力が過大となる可能

性があるが、本実施形態では、上記各実施形態同様、移動装置Ｋ４５６０をスライド移動させる駆動力を発生させる駆動モータＫＭＴ５１（図１８７７参照）とは左右反対側に駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が配設されている。

【６１３５】

これにより、駆動モータＫＭＴ５１の重さで長尺装置Ｋ５４０の重心を左側に寄せながら、その反対側（右側）において駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を動作させるよう構成することにより、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１にかけられる長尺装置Ｋ５４０の重さを低減させることができ、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１に必要とされる駆動力を低減させることができる。

【６１３６】

図１９３２（ａ）から図１９３２（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９３２（ａ）から図１９３２（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第１３の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。

【６１３７】

第１３の動作パターンでは、図１９３２（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８６４参照）から、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照）とされる。

【６１３８】

これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されており、連結部材Ｋ４４５（図１８８１（ｂ）参照）の下方からストッパ部材Ｋ４６２が退避されることで連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２に支持されないので、図１９３２（ａ）に図示されるように、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から、長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢（図１９２１参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。

【６１３９】

移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の右端に到達したことが右側検出センサＫ５５６ａ（図１８７８参照）により検出されることに基づいて、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１８８５の左右対称姿勢に対応）とされる。

【６１４０】

これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）されることで、図１９３２（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０の姿勢は略左右水平とされる。

【６１４１】

図１９３２（ａ）から図１９３２（ｂ）への変化では、昇降装置Ｋ４５００の右側の変位に比較して左側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の左側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の右端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。

【６１４２】

昇降装置Ｋ４５６０の左側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、反時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達

することに基づいて停止される（図１９３２（ｃ）参照）。
【６１４３】
図１９３２（ｂ）に図示される状態からの移動装置Ｋ４５６０の左方への移動に先立って、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が、演出待機状態（図１８６４参照）から下降配置状態（図１８６５参照）へ変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１とが衝突する事態を回避することができる。第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図１８９７参照）。
【６１４４】
検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられ、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材Ｋ４５７８の反時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。
【６１４５】
移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の左端に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１９３２（ｃ）参照）。
【６１４６】
なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が停止されるように制御しても良い。
【６１４７】
図１９３２（ｃ）に図示される状態の後は、上述の第１２の動作パターンと同様、図１９３１（ｂ）及び図１９３１（ｃ）に図示される状態を経て、演出待機状態まで戻され、第１３の動作パターンが完了される。
【６１４８】
即ち、第１３の動作パターンでは、図１９３２（ｃ）に図示される状態から、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始され、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中央に到達することに基づいてスライド移動が停止される（図１９３１（ｂ）参照）。スライド移動の停止後も、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は継続される。
【６１４９】
その後、図１９３１（ｃ）に図示されるように、図１９３１（ｂ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態まで戻され、第１３の動作パターンが完了される。
【６１５０】
このように、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１８８５参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。
【６１５１】
このように、第１３の動作パターンによれば、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させることにより動作パターンを第１１の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１の動作パターン（及び第１２の動作パターン）と同様とすることができる

。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。
【６１５２】
図１９３３（ａ）から図１９３３（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９３３（ａ）から図１９３３（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第２１の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁の状態（図１８８１（ａ）参照）とされることが拡大図示される。
【６１５３】
第２１の動作パターンでは、図１９３３（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８６４参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１８８５の左右対称姿勢に対応）とされる。
【６１５４】
これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）される。これにより、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から、長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢（図１９２３（ｃ）参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。
【６１５５】
移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１８７８参照）により検出されることに基づいて、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照）とされる。
【６１５６】
これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が非励磁とされており、連結部材Ｋ４４５（図１８８１（ｂ）参照）の下方にストッパ部材Ｋ４６２が配置されることで連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２に支持されることで、図１９３３（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０が左第１傾斜姿勢（図１９２２参照）に変化される。
【６１５７】
図１９３３（ａ）から図１９３３（ｂ）への変化では、昇降装置Ｋ４５００の左側の変位に比較して右側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の右側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の左端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。
【６１５８】
昇降装置Ｋ４５６０の右側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間位置に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中間位置に到達することに基づいて停止される（図１９３３（ｃ）参照）。
【６１５９】
なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が停止されるように制御しても良い。
【６１６０】
なお、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が演出待機状態（図１８６４参照）である場合に、図１９３３（ｂ）に図示される状態

から図１９３３（ｃ）に図示される状態に変化しても、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１との衝突は生じないので、図１９３３（ｃ）に図示されるように、第２可動装置Ｋ４７０１は演出待機状態で維持される。

【６１６１】

図１９３３（ｃ）に図示される状態の後は、上述の第１１の動作パターンと同様、図１９３０（ｂ）及び図１９３０（ｃ）に図示される状態を経て、演出待機状態まで戻され、第２１の動作パターンが完了される。

【６１６２】

即ち、第２１の動作パターンでは、図１９３３（ｃ）に図示される状態から、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態まで戻され、第２１の動作パターンが完了される。

【６１６３】

このように、第２１の動作パターンによれば、動作パターンを第１１～１３の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１～１３の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。

【６１６４】

なお、第２１の動作パターンにおいて、図１９３３（ｂ）に図示される状態以降において、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）を維持されることで、図１９３３（ｂ）に図示される長尺装置Ｋ５４０の左第１傾斜姿勢から、長尺装置Ｋ５４０の右側が落下して姿勢が水平にされた後で、長尺装置Ｋ５４０が上昇移動される動作パターンを第２２の動作パターンとして設定しても良い。

【６１６５】

即ち、第２２の動作パターンにおいても、動作パターンを第１１～１３，２１の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１～１３，２１の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。

【６１６６】

第２２の動作パターンの場合、連結部材Ｋ４４５（図１８８１（ｂ）参照）がストッパ部材Ｋ４６２の突設受部Ｋ４６２ｄに上下方向で当接し、重みがかかった状態でストッパ部材Ｋ４６２が回転動作するのに十分な駆動力を生じさせる必要があるが、本実施形態では、上述の各実施形態同様、連結部材Ｋ４４５の下側先端が湾曲面から形成されているので、連結部材Ｋ４４５と突設受部Ｋ４６２ｄとの接触面積を小さくすることができる。これにより、摩擦抵抗を低減することができ、ストッパ部材Ｋ４６２の回転動作に要する駆動力を低減させることができる。

【６１６７】

図１９３４（ａ）から図１９３４（ｃ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。なお、図１９３４（ａ）から図１９３４（ｃ）では、第１可動装置Ｋ４４０１の第２３の動作パターンの一部（下降方向期間）が時系列で図示されており、対応する状態における一対の回転部材Ｋ４３０の状態が模式的に図示されると共に、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁された状態（図１８８１（ｂ）参照）とされることが拡大図示される。

【６１６８】

第２３の動作パターンでは、図１９３４（ａ）に図示されるように、まず第１可動装置Ｋ４４０１の演出待機状態（図１８６４参照）から、左側の回転部材Ｋ４３０が時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照、回転部材Ｋ４３０が左右逆なので図１８８５の左右対称姿勢に対応）とされる。

【６１６９】
これにより、昇降装置Ｋ４５００の左側の支持が解除され、左側が下降（落下）される。これにより、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態から、長尺装置Ｋ５４０が左第２傾斜姿勢（図１９２３（ｃ）参照）に変化される。この間、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回り方向に回転動作を継続するよう制御されており、この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って左側へ向けてスライド移動される。
【６１７０】
移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達したことが左側検出センサＫ５５６ｃ（図１８７８参照）により検出されることに基づいて、右側の回転部材Ｋ４３０が反時計回りに回転され、第１解除姿勢（図１８８５参照）とされる。
【６１７１】
これにより、昇降装置Ｋ４５００の右側の支持が解除され、右側が下降（落下）される。この時、駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されており、連結部材Ｋ４４５（図１８８１（ｂ）参照）の下方からストッパ部材Ｋ４６２が退避されることで連結部材Ｋ４４５がストッパ部材Ｋ４６２に支持されないので、図１９３４（ｂ）に図示されるように、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が略左右水平の姿勢に変化される。
【６１７２】
図１９３４（ａ）から図１９３４（ｂ）への変化では、昇降装置Ｋ４５００の左側の変位に比較して右側の変位量（落下距離）が長く、昇降装置Ｋ４５００の右側において生じる衝撃が大きくなる可能性がある。これに対し、本動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が予め移動範囲の左端に位置されることから、移動装置Ｋ４５６０に伝達される衝撃を小さくすることができる。
【６１７３】
昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）されることに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が反転され、時計回り方向の回転動作が開始される。この回転動作を維持したまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。
【６１７４】
図１９３４（ｂ）に図示される状態からの移動装置Ｋ４５６０の右方への移動に先立って、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が、演出待機状態（図１８６４参照）から下降配置状態（図１８６５参照）へ変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０と第２可動装置Ｋ４７０１とが衝突する事態を回避することができる。第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態に変化したことは、検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられることにより判別可能とされる（図１８９７参照）。
【６１７５】
検出センサＫ７１１ｅの出力が切り替えられ、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化したと判定されたら、回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回りの回転動作が維持されたまま、移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０に沿って右側へ向けてスライド移動される。
【６１７６】
なお、図１９３４（ｂ）では、昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）される時点において第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化している場合が図示されているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）された後で第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態に変化するように制御されても良い。
【６１７７】
この場合、昇降装置Ｋ４５００の右側が下降（落下）した時点においては、第２可動装置Ｋ４７０１が移動装置Ｋ４５６０の移動と干渉する位置に配置されていることから、移動装置Ｋ４５６０が右に移動するのか、それとも移動せずに昇降装置Ｋ４５００が上昇動

作するのかを、遊技者に予測させ難くすることができる。これにより、第２可動装置Ｋ４７０１及び移動装置Ｋ４５６０に対する注目力を向上させることができる。

【６１７８】

移動装置Ｋ４５６０は、移動範囲の中間位置に到達したことが中央検出センサＫ５５６ｂ（図１８７８参照）により検出されるまでスライド移動され、移動範囲の中間位置に到達することに基づいて停止される（図１９３４（ｃ）参照）。

【６１７９】

なお、スライド移動の停止後も回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が継続されるように制御しても良いし、スライド移動の停止に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が停止されるように制御しても良い。

【６１８０】

図１９３４（ｃ）に図示される状態の後は、上述の第１２の動作パターンと同様である。即ち、図１９３１（ｃ）に図示されるように、図１９３４（ｃ）に図示される状態から、左側の回転部材Ｋ４３０は時計回りに、右側の回転部材Ｋ４３０は反時計回りに、同期して回転動作され、演出待機状態まで戻され、第２３の動作パターンが完了される。

【６１８１】

このように、左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転は同期されているので、伝達筒状部Ｋ４３４の配置は左右対称ではあるものの、上下位置は同じとされる。そのため、下側部材Ｋ５１０（図１８８５参照）の上下位置は左右で同一とされることから、長尺装置Ｋ５４０の姿勢の水平を保ちながら、長尺装置Ｋ５４０を上昇させることができる。

【６１８２】

このように、第２３の動作パターンによれば、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１を励磁させることにより動作パターンを第２１，２２の動作パターンとは異ならせながら、長尺装置Ｋ５４０の上昇時に必要とされる左右一対の回転部材Ｋ４３０の回転動作パターンは第１１～１３，２１，２２の動作パターンと同様とすることができる。即ち、異なる動作パターン間で、左右一対の回転部材Ｋ４３０の動作パターンを部分的にでも兼用させることにより、制御プログラムの容量の削減を図ることができる。

【６１８３】

なお、上述した実施形態では、回転装飾部材Ｋ４５７８等を備える移動装置Ｋ４５６０が正面視でセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）の内方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【６１８４】

例えば、正面視でセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）の外方に配置されるようにしても良い。この場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転中心を固定した方が、センターフレームＫ８６の外方を流下する遊技球と前後方向視で重なる範囲を限定することができるので、遊技球が回転装飾部材Ｋ４５７８と前後方向で重なることで遊技球を見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

【６１８５】

また、例えば、正面視で右上ランプＫ９４０とセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）との間に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合、移動装置Ｋ４５６０が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示と右上ランプＫ９４０の発光態様とを繋ぐ役割を果たし、右上ランプＫ９４０、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示および表示装置Ｋ４５８０の表示を一連で視認させ易くすることができる。

【６１８６】

これらは、右上ランプＫ９４０との間に限らず、他の表示ランプＫ９００との間に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合にも、同様のことが言える。例えば、移動装置Ｋ４５６０が左側サイドランプＫ９３０と第３図柄表示装置Ｋ８１との間に配置される場合に、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転され、左側サイドランプＫ９３０において光が上方に立ち昇るように視認させるように左側サイドランプＫ９３０の内部に配置されるＬＥＤの発光タイミングが制御され、第３図柄表示装置Ｋ８１の左側範囲において光が下方に

下げられるように視認させるような動画表示を行う場合、あたかも、左側サイドランプＫ９３０及び第３図柄表示装置Ｋ８１により視認される光が回転装飾部材Ｋ４５７８を回転させているかのように遊技者に視認させることができる。このように、左側サイドランプＫ９３０による光と、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作と、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示とを、一連で視認させることができる。

【６１８７】

また、例えば、移動装置Ｋ４５６０を左側装飾装置Ｋ３５０の正面側に配置される場合、左側装飾装置Ｋ３５０の内部の発光基板からの光により、移動装置Ｋ４５６０の外形部の明るさを確保することができる。これにより、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。

【６１８８】

また、移動装置Ｋ４５６０が正面視でセンターフレームＫ８６（図１８５０参照）の外方に配置される場合、ベース板Ｋ１３（図１９２４参照）の背面側に配置されるようにしても良いし、ベース板Ｋ１３の正面側に配置されるようにしても良い。

【６１８９】

ベース板Ｋ１３の正面側に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合、ガラスユニットＨ１６（図１９２４参照）の背面側に配置されても良いし、ガラスユニットＨ１６の正面側に配置されるようにしても良い。遊技者に対して近い方が、より遊技者に認識させ易く、演出性の向上を図ることができる。

【６１９０】

移動装置Ｋ４５６０がガラスユニットＨ１６（図１９２４参照）の正面側に配置される場合に、移動装置Ｋ４５６０がガラスユニットＨ１６に回転可能に固定されるように構成しても良く、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１９２４参照）から照射される光により照らされ得るようにしても良い。これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１の光により、ガラスユニットＨ１６の背面側に配置される動作ユニットＫ３００（図１８５１参照）を構成する可動部だけでなく、ガラスユニットＨ１６の正面側に配置される可動部（移動装置Ｋ４５６０）をも照らすことができる。

【６１９１】

図１９３５（ａ）、図１９３５（ｂ）及び図１９３６は、第２可動装置Ｋ４７０１の正面図である。なお、図１９３５（ａ）、図１９３５（ｂ）及び図１９３６では、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態（図１８９７（ｂ）参照）からアーム部材Ｋ７３５が正面視時計回りに回転動作されることで上下スライド部材Ｋ４７２０が上昇移動される突破上昇動作パターンが時系列で図示されており、第２可動装置Ｋ４７０１の構成の内、上下スライド部材Ｋ４７２０が想像線で図示され、その上下スライド部材Ｋ４７２０よりも手前側に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１８９３参照）の図示が省略される。

【６１９２】

図１９３５（ａ）、図１９３５（ｂ）及び図１９３６では、理解を容易とするために、正面視で重なる伝達終端部材Ｋ４７３７、アーム部材Ｋ７３５及び駆動側二層ギアＫ７３１が部分的に破断されたり、想像線で図示されたりすることで、奥側の構成が視認可能となるように図示される。

【６１９３】

本実施形態における第２可動装置Ｋ４７０１は、上述の第２可動装置Ｋ７０１から多くの構成を流用しながらも、第２可動装置Ｋ７０１では不可能とされていた下降配置状態からのアーム部材Ｋ７３５の時計回り方向の回転動作を可能とするために、一部の構成が変更されている。

【６１９４】

例えば、金属棒Ｋ７１３の配置が、下降配置状態から時計回り方向に回転動作するアーム部材Ｋ７３５と干渉しないように左方に移動されている。これに伴い、上下スライド部

材Ｋ４７２０の左右幅も拡大されている。
【６１９５】
加えて、案内孔Ｋ４７３７ｂは終端が延長されており、下降配置状態から伝達終端部材Ｋ４７３７が正面視時計回り方向に回転動作しても、上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の第２支持部Ｋ７２５ｂ（図１８９４参照）と干渉しない構成としている。
【６１９６】
上記各実施形態では、金属棒Ｋ７１３の右側においてベース部材Ｋ７１０の本体部Ｋ７１１から正面側に延設されるストッパ部Ｋ７１１ｇの右側面がアーム部材Ｋ７３５に回転方向から当接する（左右方向で当接する）ことで、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ４７３７の回転動作を下降配置状態で停止させる（せき止める）ように構成されていたが（図１８９７（ｂ）参照）、本実施形態では、ストッパ部Ｋ７１１ｇとアーム部材Ｋ７３５とは当接しないため、この作用は望めない。
【６１９７】
一方で、本実施形態においても、上記各実施形態と同様に、下降配置状態において、ベース部材Ｋ７１０の第４支持部Ｋ７１２ｄの中心（円形状の中心）、アーム部材Ｋ７３５の回転先端部Ｋ７３５ｂの中心（円形状の中心）及び伝達終端部材Ｋ４７３７の基端側支持孔Ｋ７３７ａの中心（円形状の中心）が、略上下方向に延びる直線ＫＶＬ７８と正面視で重なる位置に配置される。
【６１９８】
そのため、第４支持部Ｋ７１２ｄを中心にアーム部材Ｋ７３５が下降配置状態から左右どちらの方向に回転動作した（振れた）場合、その回転動作に伴い基端側支持孔Ｋ７３７ａの高さ位置が上昇することになるが、その上昇変位を押し戻す方向（基端側支持孔Ｋ７３７ａの高さ位置を下げる方向）に、上下スライド部材Ｋ４７２０や、その上下スライド部材Ｋ４７２０に配置される追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１８９３参照）の自重がかけられるので、アーム部材Ｋ７３５の姿勢を下降配置状態における姿勢（図１９３５（ａ）参照）で安定させることができる。
【６１９９】
即ち、演出待機状態（図１８９５（ａ）参照）からアーム部材Ｋ７３５を正面視時計回り方向に回転動作させ下降配置状態に変化させる動作制御において、アーム部材Ｋ７３５を９０度回転させるための回転量で駆動ギアＫＭＧ７２を回転させるように制御されるところ、制御不良が生じてアーム部材Ｋ７３５の回転角度に８８度～９２度といったばらつきが生じたとしても、そのばらつきが上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）、追従可能部材Ｋ７４０、連動部材Ｋ７５０及び主装飾部材Ｋ７６０（図１８９３参照）の自重で修正されることで、アーム部材Ｋ７３５の姿勢を下降配置状態における姿勢（図１９３５（ａ）参照）で安定させることができる。
【６２００】
図１９３５（ｂ）では、アーム部材Ｋ７３５の鉛直方向に対する傾斜角度が、図１８９７（ａ）に図示される状態と同じであり、左右が反転された状態が図示される。即ち、基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の高さ位置は、図１８９７（ａ）に図示される状態と同じである。
【６２０１】
図１９３６では、突破上昇動作パターンの動作終端状態が図示される。即ち、突破上昇動作パターンの動作終端状態は、後層伝達部Ｋ７３１ｂのギア歯と伝達側二層ギアＫ７３３の後層伝達部Ｋ７３３ｂのギア歯との噛み合いが解消する直前の回転角度の状態として設定される。
【６２０２】
図１９３６に図示される状態において、アーム部材Ｋ７３５は上昇配置状態（図１８９

６参照）における配置までは到達しない。即ち、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を時計回りに回転動作させる突破上昇動作パターンの動作終端状態における基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の高さ位置は、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を反時計回りに回転動作させる階段上昇動作パターンの動作終端状態における基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）の高さ位置（図１８９６（ｂ）参照）よりも低い。

【６２０３】

このような構成により、第２可動装置Ｋ４７０１によれば、下降配置状態を中心としてアーム部材Ｋ７３５を左右方向に往復回動させる（振動させる）ことにより、基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）を上下に往復動作（振動）させることができる。更に、下降配置状態を起点とした２通りの動作態様を、駆動モータＫＭＧ７１（図１８９４参照）を一定の速さで駆動継続させることは同一としながら、アーム部材Ｋ７３５の回転方向を異ならせる（駆動モータＫＭＧ７１の駆動方向を異ならせる）ことにより生じさせることができる。

【６２０４】

第１に、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を反時計回り方向に回転動作させる階段上昇動作パターンの場合、下降配置状態から基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）が上昇された後（図１８９７（ａ）参照）、演出待機状態における配置で上昇動作が一時停止され（図１８９５（ａ）参照）、その後で上昇配置状態における高さ位置まで上昇移動される（図１８９５（ｂ），図１８９６（ａ），図１８９６（ｂ）参照）。

【６２０５】

第２に、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５を時計回り方向に回転動作させる突破上昇動作パターンの場合、下降配置状態から基端側支持孔Ｋ７３７ａ及び上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）が上昇されるまでは階段上昇動作パターンと同じであるが（図１８９７（ａ）及び図１９３５（ｂ）参照）、上昇動作が一時停止されることはなく、動作終端状態まで一気に上昇移動される（図１９３６参照）。

【６２０６】

第２可動装置Ｋ４７０１によれば、特に下降配置状態付近では、アーム部材Ｋ７３５の前側に配置される上下スライド部材Ｋ４７２０によりアーム部材Ｋ７３５への視界が遮られることで、下降配置状態からアーム部材Ｋ７３５が時計回り方向に回転したのか、反時計回り方向に回転したのかを、遊技者が判別困難となるように構成されている。

【６２０７】

そのため、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態から上昇移動された場合に、ある程度の上昇高さまでは（図１８９７（ａ）及び図１９３５（ｂ）参照）、第２可動装置Ｋ４７０１が階段上昇動作パターンで動作されているのか、突破上昇動作パターンで動作されているのかを判別できないようにすることができる。

【６２０８】

この場合において、第２可動装置Ｋ４７０１が階段上昇動作パターンで動作するか、突破上昇動作パターンで動作するかによって、その後の演出展開が変化したり、特図変動の大当たり期待度が変化したりするような設定を設けることで、第２可動装置Ｋ４７０１に対する注目力を向上させることができる。

【６２０９】

ここで、途中停止させる動作パターンと、途中停止させない動作パターンとの切替は、上下スライド部材Ｋ４７２０に上下方向で当接可能な状態と、上下スライド部材Ｋ４７２０の移動軌跡から退避する状態とで切り替え可能な可動のストッパ部材を設けることでも実現可能である。この場合、円弧状部Ｋ７３２，Ｋ７３４を構成する必要もなくなる。

【６２１０】

一方、ストッパ部材との当接により上下スライド部材Ｋ４７２０を停止させる構成の場合、動作速度が高速であるほど生じる負荷は大きくなるので、上下スライド部材Ｋ４７２０又はストッパ部材が破損する可能性が高くなる。破損を避けるために当接前にブレーキを生じさせたり、動作速度を遅くしたりする場合、途中停止させる動作パターンと、途中停止させない動作パターンとの違いが分かり難くなるため、演出効果が低くなる可能性がある。

【６２１１】

これに対し、本実施形態によれば、階段上昇動作パターンにおいて上下スライド部材Ｋ４７２０（上記各実施形態における上下スライド部材Ｋ７２０に相当）が途中停止する状態は、円弧状部Ｋ７３４に対して円弧状部Ｋ７３２が擦れている状態であり（図１８９５（ａ）参照）、動作速度がどれだけ高速になったとしても破損する程の衝撃が生じるものではなく、むしろ回転方向の荷重が駆動力の伝達方向下流側（駆動側二層ギアＫ７３１よりも下流側の伝達側二層ギアＫ７３３、アーム部材Ｋ７３５及び伝達終端部材Ｋ４７３７等）に伝達されにくいように構成されているため、途中位置（図１８９７（ａ）及び図１９３５（ｂ）参照）でのブレーキの必要は無く、高速動作が可能となる。

【６２１２】

これにより、階段上昇動作パターンでは、高速で上昇動作していたものが突然止まるように演出できる一方、階段上昇動作パターンにおいて上昇速度を高めることができることに基づいて、その階段上昇動作パターンと紛らわしくさせる突破上昇動作パターンの上昇速度も高めることが可能となる。これにより、上昇移動の動作速度の設定自由度を向上させることができ、第２可動装置Ｋ４７０１の演出効果を向上させることができる。

【６２１３】

図１９３７は、後層側可動装置Ｋ４８００の後側開閉部材Ｋ４８１０の板状部Ｋ４８１１、中側開閉部材Ｋ４８２０の板状部Ｋ４８２１及び前側開閉部材Ｋ４８３０の板状部Ｋ４８３１を模式的に示す正面模式図である。後側開閉部材Ｋ４８１０、中側開閉部材Ｋ４８２０及び前側開閉部材Ｋ４８３０は、上記各実施形態で上述した後層可動装置Ｋ８００の後側開閉部材Ｋ８１０、中側開閉部材Ｋ８２０及び前側開閉部材Ｋ８３０と略同一の構造を備えている一方で、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に施される装飾に違いがあるので、改めて説明する。

【６２１４】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１には、各板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と正面視で外形が同一形状のシールが貼り付けられることに因り、正面視において略全体がそのシールの色で視認される。

【６２１５】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に施される装飾は、シールに印刷された形状によるものである。左側の板状部Ｋ４８２１，Ｋ４８３１にローマ字の「Ｓ」の形状の輪郭ＫＯＬ４８１が施されるのは上記各実施形態と同様である（図１９０９（ｂ）参照）。

【６２１６】

更に、本実施形態では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１にローマ字の「Ｇ」の形状の内側輪郭ＫＯＬ４８２ａと、その内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側を囲うローマ字の「Ｇ」の形状の外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂとが施され、右側の板状部Ｋ４８２１にローマ字の「Ｏ」の形状の輪郭ＫＯＬ４８３が施され、右側の板状部Ｋ４８３１に図形の「王冠」の形状の輪郭ＫＯＬ４８４が施される。

【６２１７】

本実施形態では、無色透明のシールに赤色で形状部分が印刷される。輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側における範囲が赤色で印刷されていることから、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側においては赤色で視認され、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側

および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側においては無色透明で視認される。
【６２１８】
実際の遊技中においては、閉塞状態（図１９３７参照）における板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、それ単体で視認されるものではなく、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方にある第３図柄表示装置Ｋ８１も透けて見える（図１９０９（ｂ）及び図１９０９（ｃ）参照）。そのため、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示に対応して変化し得る。
【６２１９】
図１９３８（ａ）は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面図であり、図１９３８（ｂ）は、図１９３８（ａ）に図示される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の正面図であり、図１９３９（ａ）は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面図であり、図１９３９（ｂ）は、図１９３９（ａ）に図示される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の正面図である。
【６２２０】
図１９３８（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に貼り付けられたシールと同じ赤色（同じ濃さの赤色）の光で一面発光されるように表示される（第１態様）。
【６２２１】
この場合、図１９３８（ｂ）に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側が表示領域の表示と同様に赤色で視認されることになり、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側の赤色と区別がつき難くなり、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４が判別し難くなる。
【６２２２】
従って、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に遊技者の注目力が行き難くなり、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様としては、単に一面赤色で塗りつぶされているような印象を与える。
【６２２３】
図１９３９（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に貼り付けられたシールの赤色に対して、赤以外の色も含む光（例えば、白色光）で一面発光されるように表示される（第２態様）。
【６２２４】
この場合、図１９３９（ｂ）に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側に配置された板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側では第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で照射される（赤以外の色も含む）光の色で視認される一方で、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で照射される光の色の内、赤以外の色がシールに吸収され、赤色で視認される。
【６２２５】
そのため、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側における（赤以外の色も含む）光の色と、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側における赤色とで、区別させ易くなり、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４を判別させ易くなる。
【６２２６】
従って、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ

４８４に遊技者の注目力を向かわせ易くなり、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様としては、遊技者に対する何らかの示唆が生じているような印象を与える。

【６２２７】

このように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示を一面同色の表示とする態様（図１９３８（ａ）及び図１９３９（ａ）参照）を採用しながらも、色の異なる第１態様と第２態様とでは、表示される光と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールに印刷される色との関係から、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通した視認態様の印象を異ならせることができる。

【６２２８】

なお、上述の実施形態では、無色透明の樹脂材料から形成される板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に色付きのシールが貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、非透過のプリントシールを貼り付けるようにしても良いし、色付きの樹脂材料（透明の樹脂材料でも良いし、非透過の樹脂材料でも良い）から板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を形成しても良い。

【６２２９】

この場合に、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４による形状の構成は、２色成形により作っても良いし、形状に合わせたリール部材を貼り付けるようにしても良いし、形状に合わせた凹部や凸部を形成することで光の透過性を異ならせ視認態様を調整するようにしても良い。

【６２３０】

樹脂材料に付けられる色は、硬化剤の色である場合等、無色透明の樹脂材料に比較して材料強度や材料の粘りを向上させる場合が多い。そのため、色付きの樹脂材料から板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を形成する場合、形状の設計自由度を向上させたままで十分な材料強度を発揮させることができる。

【６２３１】

また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に形成される輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４を、貼り付けられるシールに形成される形状として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の形状により輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４を視認させるようにしても良い。

【６２３２】

即ち、例えば、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に沿う形状で板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側から後方に突条状に突設形成されるリブ部を形成しても良い。

【６２３３】

リブ部が形成される箇所において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の厚み寸法が大きくなるので、透過性が低くされ、暗く視認される。即ち、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に沿って暗く視認されるラインが形成されることで、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側との境界部を認識させ易くすることができ、演出性を向上させることができる。

【６２３４】

更に、リブ部により、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の材料強度を向上させることができ、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の曲げ変形や、折れ変形を防止し易くすることができる。

【６２３５】

このように、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４に沿ったリブ部を形成することで、演出性を向上させつつ、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の耐久性の向上も図ることができる。

【６２３６】
上述の構成によれば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされているままで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の表示態様を切り替えることで、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通した視認態様の印象を瞬時に切り替えることができる。
【６２３７】
例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされているままで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の表示態様を一面赤色の表示（図１９３８（ａ）参照）から一面多色（例えば、赤色以外を含む色）の表示（図１９３９（ａ）参照）に切り替えることで、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通した視認態様を図１９３８（ｂ）に図示される態様から図１９３９（ｂ）に図示される態様に瞬時に切り替えることができる。
【６２３８】
このように、本実施形態によれば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態という同じ状態を構成している場合において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４が判別され易く、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側および内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側を通して見える表示に注目させ易い（第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域に注目させ易い）場合と、輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４が判別され難く一面同じ色で視認されるために手前側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に注目させ易い場合とを切り替えることができる。
【６２３９】
即ち、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が透過性の材料から形成される場合に特有の、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１よりも後側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１による表示に注目させるという機能（図１９３９（ｂ）参照）に加えて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が非透過の材料から形成される場合に特有の、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１自体に注目させて後側の第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域には注目させ難くするという機能（図１９３８（ｂ）参照）をも生じさせることができる。
【６２４０】
図１９３９（ａ）及び図１９３９（ｂ）を参照して、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示態様の設定の一例を説明する。上述した説明では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で一面同じ態様（色味）の光を見せるように制御する場合を説明したが、例えば、図１９３９（ａ）に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を複数の範囲に分割し、それぞれの範囲で別々の表示態様で表示可能に構成しても良い。
【６２４１】
例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされている場合において、輪郭ＫＯＬ４８１を正面視で含む範囲において第１扉演出表示ＫＥＲ４８１が実行可能とされ、外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂを正面視で含む範囲において第２扉演出表示ＫＥＲ４８２が実行可能とされ、輪郭ＫＯＬ４８３を正面視で含む範囲において第３扉演出表示ＫＥＲ４８３が実行可能とされ、輪郭ＫＯＬ４８４を正面視で含む範囲において第４扉演出表示ＫＥＲ４８４が実行可能とされるように設定する。
【６２４２】
各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４として、赤以外の色を含む表示を行う場合、その表示範囲は対応する各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４よりも大きいが、各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の外側においてはシールに赤色以外の色が吸収されることにより、赤以外の色の表示が視認されるのは各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側に限定される。

【６２４３】
例えば、第１扉演出表示ＫＥＲ４８１において、虹色の七色を等間隔で縞状に並べたような表示を行うようにしても良い。この場合、輪郭ＫＯＬ４８１の内側のみを虹色で視認させ、輪郭ＫＯＬ４８１の外側は赤色で視認させることができるので、遊技者に対して、ローマ字の「Ｓ」を虹色で視認させることができる。これにより、遊技者に対して、何らかの利益を獲得可能であること（例えば、特別図柄の抽選で大当たりとなったこと）を示唆することができる。
【６２４４】
例えば、第２扉演出表示ＫＥＲ４８２において、縦方向に延びる黄色の帯状部が左方に移動する表示が等間隔で実行され、第３扉演出表示ＫＥＲ４８３において、横方向に延びる黄色の帯状部が上方に移動する表示が等間隔で実行されるようにしても良い。
【６２４５】
この場合、内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの内側のみで黄色部が左方に移動し、輪郭ＫＯＬ４８３の内側のみで黄色部が上方に移動するように視認させ、内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側、外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの外側および輪郭ＫＯＬ４８３の外側は赤色で視認させることができるので、遊技者に対して、ローマ字の「ＧＯ」を黄色部が動く態様で視認させることができると共に、黄色部の移動方向として視線を左上方向に誘導させることができる。
【６２４６】
これにより、遊技者の視線が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の右半分に偏っていたとしても、遊技者の視線を左方側へ誘導することができるので、輪郭ＫＯＬ４８１を視界に入れさせることで、虹色のローマ字の「Ｓ」の表示に気付かせることができる。
【６２４７】
例えば、第４扉演出表示ＫＥＲ４８４において、一面金色で、表示したり、消したりを交互に繰り返す（点滅させる）ように制御しても良い。この場合、表示中には、輪郭ＫＯＬ４８４の内側のみを金色で視認させることで、「王冠」を印象付ける一方で、表示を消した場合には、「王冠」が無いかのように視認させることができる。
【６２４８】
この場合において、表示する時間と、表示が消される時間との比を異ならせることにより、その印象を異ならせることができる。即ち、表示する時間の方が、表示が消される時間に比較して長い場合、「王冠」は濃く視認され、より実体化される。一方、表示する時間の方が、表示が消される時間に比較して短い場合、「王冠」は薄く視認され（透けて視認され）、残像のような印象を与える。
【６２４９】
このように、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４の外縁形状を単なる矩形という単純な形状としながらも、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４の表示態様にのっとった形で各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の形状を遊技者に視認させることができる。
【６２５０】
従って、第３図柄表示装置Ｋ８１における表示態様を、前方に配置される各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の形状を表示する場合に比較して簡素なパターンとすることができるので、描画に要する時間を短くしつつ、遊技者には、各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の形状に対応した模様を視認さえることができる。
【６２５１】
各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側の発光は、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の発光を利用していることから、面発光で視認させることができる。そのため、点光源により発光される移動装置Ｋ４５６０（上述の各実施形態における移動装置Ｋ５６０に相当、図１８７９参照）等に比較して、各輪郭ＫＯＬ４８

１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内側を、より明るく、より均一に光らせることができ、視認性を向上させることができる。

【６２５２】

なお、本実施形態では、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４を開閉動作する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４のみに対応させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【６２５３】

例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と同様に開閉動作可能な第２扉状可動役物が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前層側（又は後層側）に配設されても良い。その第２扉状可動役物の板状部にもシールが貼り付けられ、第２扉状可動役物の閉塞状態において正面視で各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４と重なる位置において、シールに各輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４とは異なる輪郭が施される。

【６２５４】

この場合、各扉演出表示ＫＥＲ４８１，ＫＥＲ４８２，ＫＥＲ４８３，ＫＥＲ４８４の表示態様が同じであっても、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１８６６参照）であって第２扉状可動役物が演出待機状態（図１８６４参照）とされる場合と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１８６４参照）であって第２扉状可動役物が閉塞状態（図１８６６参照）とされる場合とで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側における視認態様を異ならせることができる。

【６２５５】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１と同様に、閉塞状態（図１９０３（ｃ）及び図１９０７参照）における停止と、連動切替状態（図１９０３（ｂ）及び図１９０６参照）における停止とを容易に行うことができる。即ち、駆動力の停止タイミングが若干ずれた場合であっても、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を、閉塞状態または連動切替状態で停止させることを容易に行うことができる。

【６２５６】

左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１と同様に、左右それぞれで独立の駆動モータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１９００参照）により駆動されるため、左右それぞれで動作タイミングを合わせた駆動や、左右独立で動作させる駆動が可能とされる。

【６２５７】

即ち、上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の状態として説明した、演出待機状態（図１９０５参照）、連動切替状態（図１９０６参照）、閉塞状態（図１９０７参照）は、左右同時に動作される場合に限らず、左右いずれかが取り得る状態としても構成され得る。

【６２５８】

ここで、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、相手側の扉と当接して停止される場合には、片側だけを動作させた場合の停止位置が定まらない可能性がある。これに対して、本実施形態では、上述の各実施形態と同様に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を、閉塞状態または連動切替状態で停止させることを、相手側の部材（左右反対側の部材）との当接に因ることなく行うことができるので、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の左右一方のみを動作させる場合でも、閉塞状態または連動切替状態で正確に停止させることができる。

【６２５９】

左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作速度について説明する。上述の各実施形態における板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１への駆動力伝達の上流側に位置する基端側スライド部材Ｋ８８０（図１９０３及び図１９０４参照）と同様に、駆動モ

ータＫＭＴ８１，ＫＭＴ８２（図１９００参照）が一定の駆動速度で駆動されている場合であっても、基端側スライド部材Ｋ８８０の移動速度を連動切替状態（図１９０３（ｂ）参照）において最大とすることができる。

【６２６０】

図１９４０は、後層側可動装置Ｋ４８００の後側開閉部材Ｋ４８１０の板状部Ｋ４８１１、中側開閉部材Ｋ４８２０の板状部Ｋ４８２１及び前側開閉部材Ｋ４８３０の板状部Ｋ４８３１を模式的に示す正面模式図である。図１９４０では、連動切替状態（図１９０３（ｂ）及び図１９０６参照）における視認態様が図示される。

【６２６１】

後層側可動装置Ｋ４８００は、動作により、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、おおよそ重なることなく輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４の内容が明確に理解できる状態（図１９３７参照）と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、部分的に重なることで輪郭ＫＯＬ４８１，ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ，ＫＯＬ４８３，ＫＯＬ４８４（例えば、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂ）が見え難くなる状態（図１９４０参照）とで、切替可能とされる。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１による視認態様のバリエーションを増やして、注目力の向上および演出効果の向上を図ることができる。

【６２６２】

図１９４０に図示されるように、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の少なくとも一部が前後で重ねられることにより全体の左右幅が縮められることに加え、板状部Ｋ４８１１に形成される内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの外側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの内側（無色透明）と板状部Ｋ４８２１に形成される輪郭ＫＯＬ４８２の外側（赤色）との重なる位置、及び、板状部Ｋ４８１１に形成される内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの外側（赤色）と板状部Ｋ４８２１に形成される輪郭ＫＯＬ４８２の内側（無色透明）との重なる位置では、板状部Ｋ４８１１に形成される内側輪郭ＫＯＬ４８２ａの内側および外側輪郭ＫＯＬ４８２ｂの外側の色（赤色）で視認されることになることから、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂとして判別し易い（無色透明で視認される）部分の面積が減少される。

【６２６３】

従って、図１９３７に図示される状態に比較して、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂとして形成される装飾の判別をし難くすることができる。仮に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前後方向の重なり加減が変化することなく左右にスライド移動することがあった場合に比較して、本実施形態では輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂが第３図柄表示装置Ｋ８１の前方の外方へ退避する前から重なり始める分、本実施形態の方が、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂとして視認される（無色透明で視認される）面積の減少が早期に生じることになり、輪郭ＫＯＬ４８２の判別をし難くさせることができる。

【６２６４】

これにより、図１９３７に図示される状態と、図１９４０に図示される状態との、輪郭ＫＯＬ４８２ａ，ＫＯＬ４８２ｂの判別のし易さの違いを、より際立たせることができ、視認態様のバリエーションの差を大きくすることができる。

【６２６５】

図１９４０に図示される状態で、太い幅の想像線で図示される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に位置する範囲において上述の第１態様の表示を実行することにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の左右側に配置される左右幅の長い枠構成部（フレームの一部）として視認させることができ、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を視認させる領域を板状部Ｋ４８１１の間隔に狭めることができる（縮小表示態様）。

【６２６６】

即ち、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の大きさが変化したように見せることができ

るので、遊技者に対して、第３図柄表示装置Ｋ８１自体の表示領域の大きさに適した表示演出だけではなく、見かけ上変化された（小さくされた）表示領域の大きさに適した表示演出を見せることを、同一の第３図柄表示装置Ｋ８１により実行することができる。

【６２６７】

一方、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に位置する範囲において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールの色よりも濃い赤での濃淡による形状を視認させる表示（第３態様の表示）を行い（赤はシールにより吸収されないので板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１越しに濃淡による形状を遊技者が視認可能）、板状部Ｋ４８１１の間隔に置いても赤の濃淡による形状を視認させる表示を行うようにしても良い。

【６２６８】

例えば、図１９４０に図示されるように、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の上側範囲において左右方向に帯状に延びる第４背面表示Ｋ８１ｄを板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールと同じ濃さの赤色で表示し、その第４背面表示Ｋ８１ｄの内側に右方向を向く矢印形状の第５背面表示Ｋ８１ｅを板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のシールの赤色よりも濃い赤色で表示する。

【６２６９】

この場合、板状部Ｋ４８１１の内側端部で第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域が仕切られているような印象を与えることはなく、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１越しに第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における第４背面表示Ｋ８１ｄ及び第５背面表示Ｋ８１ｅを透けて見せることができる。

【６２７０】

この態様によれば、第５背面表示Ｋ８１ｅが板状部Ｋ４８１１の内側縁部と重なっていても遊技者に違和感を与えることがないので、第５背面表示Ｋ８１ｅを左右方向（例えば、矢印の向く右方向）にスライド移動する動的表示として表示する場合においても、遊技者に違和感を与えることが無い。

【６２７１】

このように、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置したまま、第３図柄表示装置Ｋ８１自体の表示領域の大きさに適した表示演出を実行することができる（非縮小表示態様）。

【６２７２】

このように、本実施形態では、上述の各実施形態と同様に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置された状態において、遊技者に対して、第３図柄表示装置Ｋ８１自体の表示領域の大きさに適した表示演出だけではなく、見かけ上変化された（小さくされた）表示領域の大きさに適した表示演出を見せることができ、これらは、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示態様を切り替えることにより実現される。

【６２７３】

なお、上述した縮小表示態様や、非縮小表示態様において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方の表示範囲の指定は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の投影範囲に限られるものではない。

【６２７４】

例えば、縮小表示態様において、上述した第１態様の表示を実行させる範囲の左右内側端は、板状部Ｋ４８１１の左右内側先端側（互いに対向配置される側）縁部よりも左右外側にずらすようにしても良い。この場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作（停止位置）が不安定となったとしても、第１態様の表示が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に覆われずに露出する事態の発生を回避し易くすることができる。

【６２７５】

また、縮小表示態様において、板状部Ｋ４８１１の左右内側先端側において上下方向に延びる帯状の表示を行うことで、左右の板状部Ｋ４８１１の間隔における第３図柄表示装

置Ｋ８１の表示範囲と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方における表示範囲とを区別させ易くすることができるが、この帯状の表示の位置についても、板状部Ｋ４８１１の左右内側先端の投影範囲に限られるものではない。

【６２７６】

例えば、左右の板状部Ｋ４８１１の対向する側（左右内側）にずらすようにしても良い。この場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作（停止位置）が不安定となったとしても、帯状の表示が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に覆われて、帯状の表示が視認され難くなる事態を回避し易くすることができる。

【６２７７】

図１９４１（ａ）、図１９４１（ｂ）及び図１９４１（ｃ）は、第３図柄表示装置Ｋ８１及び後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の上面図である。図１９４１（ａ）、図１９４１（ｂ）及び図１９４１（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１との位置関係が模式的に図示される。

【６２７８】

図１９４１（ａ）に図示されるように、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域を覆う大きさで第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配設され、左右側端部が第３図柄表示装置Ｋ８１の左右側の枠に接着される透明フィルムＫ４８９１と、その透明フィルムＫ４８９１の上下両側に一対で配設され透明フィルムＫ４８９１を把持する把持部Ｋ４８９２と、その把持部Ｋ４８９２を前後方向にスライド変位させる第１駆動装置Ｋ４８９３と、その第１駆動装置Ｋ４８９３を左右方向にスライド変位させる第２駆動装置Ｋ４８９４と、が第３図柄表示装置Ｋ８１に配設される。

【６２７９】

把持部Ｋ４８９２が初期位置（図１９４１（ａ）参照）に配置されている状態では、透明フィルムＫ４８９１の前面は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示面Ｋ８１ｓと平行とされており、透明フィルムＫ４８９１を通して視認される表示は、透明フィルムＫ４８９１が配設されていない場合と大きな変化はない。

【６２８０】

図１９４１（ｂ）に図示されるように、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置される場合、透明フィルムＫ４８９１は、上面視で把持部Ｋ４８９２を頂点とする三角形状の２辺を形成する態様で変形され、透明フィルムＫ４８９１の前面が形成される平面ＫＳ４９は第３図柄表示装置Ｋ８１の表示面Ｋ８１ｓと非平行とされる。この場合、透明フィルムＫ４８９１を通して視認される表示は、透明フィルムＫ４８９１が配設されていない場合と変化し得る。

【６２８１】

図１９４１（ｃ）では、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置され、後層側可動装置Ｋ４８００の右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は演出待機状態における配置とされる一方で、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は閉塞状態における配置とされた状態が図示される。

【６２８２】

図１９４１（ｃ）に図示されるように、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置されることで、正面視における、透明フィルムＫ４８９１の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側の縁と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の透明フィルムＫ４８９１側の縁との前後間隔が狭められている。

【６２８３】

更に、上下一対の把持部Ｋ４８９２が前方位置に配置される場合における透明フィルムＫ４８９１の前面が形成される平面ＫＳ４９と、閉塞状態における配置とされた板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が並べられる方向ＫＬ５０とが略平行とされる。

【６２８４】

透明フィルムＫ４８９１は、第３図柄表示装置Ｋ８１側から入射された光を屈折させる

ことで、平面ＫＳ４９と垂直な方向に進行させ、遊技者に視認させる。これにより、透明フィルムＫ４８９１の前面を視認面として視認される第３図柄表示装置Ｋ８１からの表示と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前面を通して視認される装飾とを、一連で視認させ易くすることができる。

【６２８５】

なお、透明フィルムＫ４８９１を通して視認させる第３図柄表示装置Ｋ８１側の表示は、遊技者が平面ＫＳ４９と直交する方向視で視認する可能性を考慮して、把持部Ｋ４８９２の左右位置よりも若干左右方向に超えて（図１９４１（ｃ）において左側にまで超えて）連続的に形成されるようにしても良い。この場合、遊技者が平面ＫＳ４９と直交する方向視で視認した場合であっても、透明フィルムＫ４８９１と板状部Ｋ４８１１との間に隙間が視認されることを防止し易くすることができると共に、遊技者が正面視で視認している場合には、把持部Ｋ４８９２よりも左側の範囲においては板状部Ｋ４８１１とオーバーラップすることで、ほぼ板状部Ｋ４８１１の色（本実施形態では、赤色）で視認されることにより、把持部Ｋ４８９２の配置される左右中央位置で視認態様を区切ることができる。

【６２８６】

なお、把持部Ｋ４８９２の前後位置は、第１駆動装置Ｋ４８９３を駆動させることにより変更可能とされる。そのため、透明フィルムＫ４８９１の前面が形成される平面ＫＳ４９の傾斜角度は、任意に設定可能である。即ち、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と透明フィルムＫ４８９１との前後間隔を調整することで視認性（一連で視認されるか、一連ではないように視認されるか）を調整したり、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が並べられる方向に対する平面ＫＳ４９の角度を敢えて傾斜させたりすることができる。

【６２８７】

なお、把持部Ｋ４８９２の左右位置は、第２駆動装置Ｋ４８９４を駆動させることにより変更可能とされる。そのため、板状部Ｋ４８１１の端部が配置される左右位置と、把持部Ｋ４８９２の左右位置を合わせることで、板状部Ｋ４８１１の左右位置に関わらず、正面視における、透明フィルムＫ４８９１の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側の縁と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の透明フィルムＫ４８９１側の縁との前後間隔を狭めることができる。

【６２８８】

なお、本実施形態では、透明フィルムＫ４８９１が第３図柄表示装置Ｋ８１の左右端を頂点として延ばされた場合に板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の並ぶ方向ＫＬ５０に沿う位置関係で構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と第３図柄表示装置Ｋ８１との前後間隔が図１９４１に図示される配置よりも短い場合には、透明フィルムＫ４８９１が第３図柄表示装置Ｋ８１の左右端部よりも左右内側の部分を頂点として延ばされるよう構成することで、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０とが平行な状態を構成することができる。

【６２８９】

また、例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と第３図柄表示装置Ｋ８１との前後間隔が図１９４１に図示される配置よりも長い場合には、透明フィルムＫ４８９１の端が固定される位置を第３図柄表示装置Ｋ８１の外枠から前方に離れた位置とすることで、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０とが平行な状態を構成することができる。

【６２９０】

なお、本実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動方向が左右方向であることに基づいて透明フィルムＫ４８９１の変形方向を設計したが、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動方向が変われば、透明フィルムＫ４８９１の変形方向も変わり得るのは当然である。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が前後方向にスライド移動するのであれば、把持部Ｋ４８９２を第３図柄表示装置Ｋ８１の左右に配置して透明フィルムＫ４８９１の変形を生じさせることも考えられる。

【６２９１】
　また、把持部Ｋ４８９２が上下片側に一つずつ配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、把持部Ｋ４８９２が上下片側に複数配置されるようにしても良い。この場合、変位する把持部Ｋ４８９２を場合ごとに切り替えることで透明フィルムＫ４８９１の変形態様を切り替えることができるし、複数の把持部Ｋ４８９２を同時に変位させることでも透明フィルムＫ４８９１の変形態様を異ならせることができる。
【６２９２】
　なお、本実施形態では、板状部Ｋ４８１１の厚み分、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０との間に間隔が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１のスライド先端側（把持部Ｋ４８９２側）端部において、延ばされた透明フィルムＫ４８９１（図１９４１（ｂ）参照）と干渉しないように傾斜形成（鋭利に形成）されることで、平面ＫＳ４９と方向ＫＬ５０とが上面視で面一となるように構成しても良い。この場合、透明フィルムＫ４８９１と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１とを一連で視認させ易くすることができる。
【６２９３】
　図１９４２（ａ）、図１９４２（ｂ）、図１９４２（ｃ）、図１９４２（ｄ）、図１９４２（ｅ）、図１９４２（ｆ）、図１９４２（ｇ）、図１９４２（ｈ）及び図１９４２（ｉ）は、図１９２３（ａ）のＺ０４ｍ部におけるパチンコ機Ｋ４０１０の部分拡大正面図である。
【６２９４】
　図１９４２（ａ）では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）とされた場合が図示される。図１９４２（ｂ）では、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）とされると共に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１９０７参照）とされた場合が図示される。
【６２９５】
　図１９４２（ｃ）では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）とされると共に左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１９０７参照）とされた場合が図示される。図１９４２（ｄ）では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１９０７参照）とされた場合が図示される。
【６２９６】
　図１９４２（ｅ）では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１９０６参照）とされると共に左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）とされた場合が図示される。
【６２９７】
　図１９４２（ｆ）では、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１９０６参照）とされると共に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）とされた場合が図示される。図１９４２（ｇ）では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１９０６参照）とされた場合が図示される。
【６２９８】
　図１９４２（ｈ）では、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１９０６参照）とされると共に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１９０７参照）とされた場合が図示される。
【６２９９】
　図１９４２（ｉ）では、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が連動切替状態（図１９０６参照）とされると共に左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態（図１９０７参照）とされた場合が図示される。

【６３００】
このように、後層側可動装置Ｋ４８００（図１９３７参照）への電圧印加の態様に対応する状態の違いにより、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の配置態様が変化される。これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における視認態様が変化されることになる。
【６３０１】
本実施形態では、上記各実施形態と同様に、図１９４２（ａ）から図１９４２（ｉ）に図示される状態を切り替えることで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の見せ方を切り替えることができる。
【６３０２】
例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１で覆われる範囲において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を上述の第１態様で設定する場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１で覆われる範囲では一面同じ濃さの赤色で視認されることになり動的表示を視認させることができないので、図１９４２（ｂ）～図１９４２（ｉ）に図示される状態で動的表示を視認させることができる実質的な表示範囲（例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１や表示装置Ｋ４５８０等のように、枠状に囲まれて視認される表示範囲）は、図１９４２（ａ）に図示される表示範囲よりも狭くなる。
【６３０３】
また、例えば、図１９４２（ａ）に図示される状態から図１９４２（ｂ）に図示される状態に変化することで、右側の範囲が隠されるところ、その後で図１９４２（ａ）に図示される状態に再び変化された場合に、右側の範囲に対する遊技者の注目力を向上させることができる。
【６３０４】
また、例えば、図１９４２（ｅ）に図示される状態と図１９４２（ｆ）に図示される状態とが交互に生じるように変化させることで、動的表示を視認させることができる実質的な表示範囲が左右に往復変位されているように遊技者に視認させることができる。この場合に、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位と連動して左右にスライド移動されるように見えるように描画の設定を行うことで、実際に第３図柄表示装置Ｋ８１を左右にスライド移動させることをしなくても、あたかも第３図柄表示装置Ｋ８１が左右にスライド移動しているかのように見える演出を実現することができる。
【６３０５】
これに限らず、図１９４２（ｂ）に図示される状態と図１９４２（ｃ）に図示される状態とが交互に生じるように変化させる場合や、図１９４２（ｈ）に図示される状態と図１９４２（ｉ）に図示される状態とが交互に生じるように変化させる場合においても、同様の演出を実現することができる。
【６３０６】
図１９４３（ａ）、図１９４３（ｂ）及び図１９４３（ｃ）は、図１９２３（ａ）のＺ０４ｍ部におけるパチンコ機Ｋ４０１０の部分拡大正面図である。図１９４３（ａ）、図１９４３（ｂ）及び図１９４３（ｃ）では、パチンコ機Ｋ４０１０の変化の一例が時系列で図示される。なお、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の模様や、色彩の図示が省略される。
【６３０７】
図１９４３（ａ）では、上述した第１１の動作パターン（図１９２９及び図１９３０参照）の左右対称の動作パターンで第１可動装置Ｋ４４０１が動作され、後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は左右共が閉塞状態（図１９３７参照）で維持される第１の複合動作パターンが時系列で図示される。このような動作パターンは、切替装置Ｋ４６０（図１９２９参照）を左側にも配置して、第１１の動作パターンにならって切替装置Ｋ４６０を適切に制御することで実現可能である。
【６３０８】

移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介して受ける。

【６３０９】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介する第３図柄表示装置Ｋ８１からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置Ｋ４５６０も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。

【６３１０】

図１９４３（ｂ）では、第２の複合動作パターンが時系列で図示される。第２の複合動作パターンは、途中まで（上から１，２枚目の図に対応）は、上述した第１の複合動作パターン（図１９２９及び図１９３１参照）で第１可動装置Ｋ４４０１が動作される。

【６３１１】

一方、左右共が閉塞状態における後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の内、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）に途中で変化され（上から３枚目の図に対応）、その直後に左側の切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されることで、長尺装置Ｋ５４０の左側が落下され、長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢となる（上から４枚目の図に対応）。

【６３１２】

上述した第１２の動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達した後で駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１９３１（ａ）参照）が励磁されたが、第２の複合動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が右端に到達するよりも早いタイミングで駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される。

【６３１３】

即ち、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端と中央との間を移動中とされるタイミング（上から３枚目の図に対応）において、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が駆動されるのと合わせて駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１９３１（ａ）参照）が励磁される。

【６３１４】

この場合、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされる間は移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿って右下方向にスライド移動されるが、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化されることに合わせて、まず移動装置Ｋ４５６０が下方へ変位し、その後の移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜も水平寄りになる。

【６３１５】

これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作が生じる側（左側）と、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化（右下方向から下方向への変化）が生じる側とを合わせることができるので、遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１とを一体的に視認させる動作演出を実行させることができる。

【６３１６】

移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を、途中までは板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介して受ける。

【６３１７】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介する第３図柄表示装置Ｋ８１からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置Ｋ４５６０も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。

【６３１８】

一方、移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機

状態に変化した後においては、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介することなく第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を受ける。

【６３１９】

そのため、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により生じていた赤みがかった変色が無くなり、移動装置Ｋ４５６０の外周あたりが第３図柄表示装置Ｋ８１からの光で発光され、その光の色の影響を受けた態様で視認されることになる。

【６３２０】

これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が切り替えられなくても、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態から演出待機状態に切り替えられることで、移動装置Ｋ４５６０の見映えを変化させる演出を実行することができる。

【６３２１】

図１９４３（ｃ）では、第３の複合動作パターンが時系列で図示される。第３の複合動作パターンは、途中まで（上から１，２枚目の図に対応）は、図１９４３（ｂ）に図示される第２の複合動作パターンと同様に第１可動装置Ｋ４４０１が動作されるものであり、上述した第１１の動作パターンに沿う図１９４３（ａ）とも同様である。

【６３２２】

一方、左右共が閉塞状態における後層側可動装置Ｋ４８００の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の内、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態（図１９０５参照）に途中で変化され（上から３枚目の図に対応）、その直後に左側の切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁されることで（図１９３１（ａ）参照）、長尺装置Ｋ５４０の左側が落下され、長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢となる（上から４枚目の図に対応）。

【６３２３】

上述した第１２の動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の左端に到達した後で駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１９３１（ａ）参照）が励磁されたが、第３の複合動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が右端に到達するよりも早いタイミングで駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１が励磁される。

【６３２４】

即ち、移動装置Ｋ４５６０が移動範囲の中央と右端との間を移動中とされるタイミング（上から３枚目の図に対応）において、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が駆動されるのと合わせて駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１（図１９３１（ａ）参照）が励磁される。

【６３２５】

この場合、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態とされる間は移動装置Ｋ４５６０が長尺装置Ｋ５４０の長手方向に沿って右下方向にスライド移動されるが、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化されることに合わせて、まず移動装置Ｋ４５６０が下方へ変位し、その後の移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜も水平寄りになる。

【６３２６】

これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作が生じる側（右側）と、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化（右下方向から下方向への変化）が生じる側とを合わせることができるので、遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０と板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１とを一体的に視認させる動作演出を実行させることができる。

【６３２７】

移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の後方に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を、途中までは板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介して受ける。

【６３２８】

板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、シール部材により赤色で視認されるものであり、この板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介する第３図柄表示装置Ｋ

８１からの光は、赤みがかった色となるので、移動装置Ｋ４５６０も外周あたりが赤みがかった色で視認されることになる。

【６３２９】

一方、移動装置Ｋ４５６０は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化した後においては、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を介することなく第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される光を受ける。

【６３３０】

そのため、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により生じていた赤みがかった変色が無くなり、移動装置Ｋ４５６０の外周あたりが第３図柄表示装置Ｋ８１からの光で発光され、その光の色の影響を受けた態様で視認されることになる。

【６３３１】

これにより、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が切り替えられなくても（同様の発光状態を維持した状態でも）、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態から演出待機状態に切り替えられることで、移動装置Ｋ４５６０の見映えを変化させる演出を実行することができる。

【６３３２】

上述した第１～３の複合動作パターンでの移動装置Ｋ４５６０及び板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作演出を可能とすることで、閉塞状態における板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の前を移動装置Ｋ４５６０が斜め右方向に流下する態様の変位に対する遊技者の注目力を向上させることができる。なお、移動装置Ｋ４５６０及び板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作を全て左右対称に変更することで、移動装置Ｋ４５６０が斜め左方向に流下する態様の変位を実行することもできる。

【６３３３】

更に、移動装置Ｋ４５６０の斜め右方向への変位が、右側終端まで継続される場合（図１９４３（ａ）参照）に比較して、移動装置Ｋ４５６０の変位方向が途中で変化される場合（図１９４３（ｂ）及び図１９４３（ｃ）参照）の方が、遊技者が得られる利益が高い（例えば、大当たりの可能性が高かったり、払い出される賞球が多かったりする）ように演出される場合、遊技者に対して、斜め右方向に流下する態様で変位する移動装置Ｋ４５６０を変位方向が変わるように願いながら目で追うように仕向けることができる。

【６３３４】

これにより、移動装置Ｋ４５６０に視線を合わせさせながらも、それだけでなく、その視界（移動装置Ｋ４５６０を中心とする視界）の後方にある板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に対する注目力をも向上させることができる。

【６３３５】

なお、図１９４３（ａ）から図１９４３（ｃ）では、移動装置Ｋ４５６０の後方に位置する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０の後方から外れた位置に配置される板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位する場合を構成しても良い。

【６３３６】

例えば、移動装置Ｋ４５６０が図１９４３（ｂ）の上から２枚目の位置から、図１９４３（ｂ）の上から３枚目の位置まで変位した状態において、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態のまま維持され、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化される動作パターンを構成しても良い。

【６３３７】

この場合において、左側の切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１は非励磁で維持される（図１９２９（ｃ）参照）。更に、この動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が左右中央位置（図１９４３（ａ）の３枚目の位置に相当）に到達する前に右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態に変化されることから、移動装置Ｋ４５６０が左右中央位置に到達した後は、第１の複合動作パターンと同様に右下方向へスライド移動される。

【６３３８】
これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位した場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化が生じない状況を構成することができるので、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は視界に入れながらも移動装置Ｋ４５６０については注目しないという遊技を避けさせ易くすることができる。
【６３３９】
また、例えば、移動装置Ｋ４５６０が図１９４３（ｃ）の上から２枚目の位置から、図１９４３（ｃ）の上から３枚目の位置まで変位した状態において、右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態のまま維持され、左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化される動作パターンを構成しても良い。
【６３４０】
この場合において、切替装置Ｋ４６０の駆動ソレノイドＫＳＯＬ４１は非励磁で維持される（図１９２９（ｃ）参照）。そのため、この動作パターンでは、移動装置Ｋ４５６０が左右中央位置に到達した後は、第１の複合動作パターンと同様に右下方向へスライド移動される。
【６３４１】
これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位した場合であっても、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の変化が生じない状況を構成することができるので、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は視界に入れながらも移動装置Ｋ４５６０については注目しないという遊技を避けさせ易くすることができる。
【６３４２】
なお、図１９４３（ｂ）及び図１９４３（ｃ）では、閉塞状態から演出待機状態に変化する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が左右片側である場合として第２の複合動作パターン及び第３の複合動作パターンを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、異なる複合動作パターンとして、第２，３の複合動作パターンにおいて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が左右共に閉塞状態から演出待機状態に変化する複合動作パターンで動作可能に構成しても良い。
【６３４３】
この複合動作パターンであれば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態から演出待機状態に変化するタイミングにおける移動装置Ｋ４５６０の配置が限定されるものではない。例えば、左右中央に配置される場合（図１９４３（ａ）の３枚目参照）でも良いし、スライド移動範囲の任意の配置で良い。
【６３４４】
この複合動作パターンの場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の状態が変化しさえすれば、移動装置Ｋ４５６０の配置に因らず、移動装置Ｋ４５６０の変位方向が途中で変化されることになるので、移動装置Ｋ４５６０に対する注目力よりも板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に対する注目力の方が高い状況を構成することができる。
【６３４５】
板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の方が正面視での面積が大きいことから、視界に収める際のストレスは低くなるので、移動装置Ｋ４５６０を目で追う必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【６３４６】
なお、上述した各複合動作パターンは、それぞれ独立した制御態様で限定されるものではなく、各複合動作パターンの部分同士を組み合わせて別の複合動作パターンとすることは当然可能である。
【６３４７】
なお、上述した各複合動作パターンを実行している際に、第３図柄表示装置Ｋ８１から正面側へ向けて光が照射されるようにしても良い。この場合において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全体から光が照射されるようにしても良いし、板状部Ｋ４８１１，Ｋ

４８２１，Ｋ４８３１の状態に対応して光を照射するようにしても良い。
【６３４８】
例えば、閉塞状態の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に覆われる範囲においては光を照射せず（又は、目立たない赤色の光を照射するようにして）、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変位され正面側が覆われなくなった箇所から鮮やかな光（例えば、白色光）を照射するようにしても良い。
【６３４９】
即ち、例えば、図１９４３（ｂ）の３枚目の状態において第３図柄表示装置Ｋ８１の左半分の領域において前方へ向けて光が照射されるようにしたり、図１９４３（ｃ）の３枚目の状態において第３図柄表示装置Ｋ８１の右半分の領域において前方へ向けて光が照射されるようにしたりしても良い。
【６３５０】
ここで、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光により移動装置Ｋ４５６０が照らされることで、移動装置Ｋ４５６０の視認態様（例えば、色味）が変化される。特に、回転装飾部材Ｋ４５７８の外形付近が、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光の色で視認されることになり、回転装飾部材Ｋ４５７８の演出効果の向上を図ることができる。
【６３５１】
回転装飾部材Ｋ４５７８の内部にまで第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光による色の影響が生じるものではないが、例えば、表示装置Ｋ４５８０の見え方を考慮して、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの照射される光の態様を設計するようにしても良い。
【６３５２】
例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１側から赤色の光が照射されている場合に、表示装置Ｋ４５８０からも赤色の光を照射するようにすることで、あたかも、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光が回転装飾部材Ｋ４５７８の内側を透過したかのように視認させることができる。
【６３５３】
また、例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１側から白色の光が照射されている場合に、表示装置Ｋ４５８０からは黒色（又は銀色）の光を照射するようにし、回転装飾部材Ｋ４５７８の電飾を白色の光で点灯させることで、白色の背景（第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光および回転装飾部材Ｋ４５７８からの光）の中でひときわ目立つ黒色（又は銀色）の球体が斜め下方へ移動しているような印象を遊技者に与える演出を実行することができる。
【６３５４】
即ち、表示装置Ｋ４５８０の視認態様に基づいて、移動装置Ｋ４５６０がより目立つように第３図柄表示装置Ｋ８１側から照射される光の色を設計することで、移動装置Ｋ４５６０に対する注目力をより向上させることができ、移動装置Ｋ４５６０による演出効果を向上させることができる。
【６３５５】
なお、図１９４３（ｂ）及び図１９４３（ｃ）で上述した各複合動作パターンにおいて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化することに基づいて移動装置Ｋ４５６０が落下した後で、移動装置Ｋ４５６０が演出待機状態における配置に戻る前に板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が再び閉塞状態（例えば、図１９４３（ｂ）の２枚目の状態を参照）に変化するように動作させるようにしても良い。
【６３５６】
この場合に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の配置により、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通り移動装置Ｋ４５６０に到達するか、第３図柄表示装置Ｋ８１側からの光が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通らずに移動装置Ｋ４５６０に到達するかの違いが生じ、同じ位置に移動装置Ｋ４５６０が配置される場合であってもその視認態様が変化される。これにより、移動装置Ｋ４５６０の演出効果を向上させることができる。

【６３５７】
　また、図１９４３（ｂ）及び図１９４３（ｃ）で上述した各複合動作パターンにおいて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化した後で再び閉塞状態に戻る態様を採用し、閉塞状態に戻るまでの期間にバリエーション（長短）を設けても良い。
【６３５８】
　この場合において、期間の長短に関わらず、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化することに基づいて移動装置Ｋ４５６０が落下方向に変位するようにしても良いし、又は、閉塞状態に戻るまでの期間が基準（例えば、０．２秒や１秒等、短期間）よりも短い場合には、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が演出待機状態に変化しても長尺装置Ｋ５４０の傾斜姿勢が維持され、移動装置Ｋ４５６０は落下されずに斜め下方への移動を継続するように構成しても良い。
【６３５９】
　これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作と移動装置Ｋ４５６０の落下とが一対一で対応する場合に比較して、移動装置Ｋ４５６０の変位がどのような態様で実行されるかの予測をされ難くすることができるので、移動装置Ｋ４５６０への注目力を向上させることができる。
【６３６０】
　なお、上述の実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を照らす広範囲の光が第３図柄表示装置Ｋ８１から照射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に貼り付けられるシール部材の赤色よりも濃い赤色の、長尺装置Ｋ５４０の傾斜と平行な直線状の帯状の模様が、長尺装置Ｋ５４０の上方または下方に少し離れて重ならない位置に表示されるようにしても良い。
【６３６１】
　これにより、長尺装置Ｋ５４０の左側部が落下した後においても、帯状の模様が残る（板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を通して視認される）ことにより、移動装置Ｋ４５６０の元の移動経路を遊技者が継続して視認可能にすることができる。そのため、遊技者が演出の時系列（例えば、移動装置Ｋ４５６０がどのような動きをして落下位置状態の位置に至ったか）を見失うことを避け易くすることができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【６３６２】
　更に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が変位した場合には、この帯状の模様も板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位に付き従って左右方向に変位するように表示態様を制御しても良い。
【６３６３】
　この場合において、移動装置Ｋ４５６０の落下前において、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態に変化するように変位した場合に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の帯状の模様と移動装置Ｋ４５６０とが正面視で重なり始める位置関係となった場合に、あたかも帯状の模様と移動装置Ｋ４５６０とが干渉する（衝突する）ように移動装置Ｋ４５６０及び板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１を動作させる制御をしても良い。
【６３６４】
　例えば、閉塞状態へ向けて左右内側に進行する板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の進行側端部に移動装置Ｋ４５６０が押されて、移動装置Ｋ４５６０が加速されるように動作させても良い。
【６３６５】
　又は、移動装置Ｋ４５６０と帯状の模様とが離れている時に比較して、移動装置Ｋ４５６０と帯状の模様とが正面視で重なり始める状態の方が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動速度が減速されるようにしても良い。この場合、あたかも板状部Ｋ４８

１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が移動装置Ｋ４５６０から荷重を受けて、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動抵抗が増加されているかのように視認させることができる。

【６３６６】

なお、図１９４３（ａ）から図１９４３（ｃ）では、長尺装置Ｋ５４０の傾斜が、左端部を切替装置Ｋ４６０に支持される場合の姿勢で維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置Ｋ５４０の傾斜が僅かにずらされるようにして、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が一直線方向だけではなく、その直線方向と交差する方向をも含むようにしても良い。

【６３６７】

例えば、左側の回転部材Ｋ４３０が、中間支持姿勢（図１８８９参照）と、その中間支持姿勢から回転部材Ｋ４３０が約１５度時計回りに回転された姿勢とで、交互に切り替えられるような動作制御を行っても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０の左側端部が上下に往復変位されることから、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜角度を、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動中に変化させることができる。

【６３６８】

また、例えば、右側の回転部材Ｋ４３０が、第１解除姿勢（図１９３０（ａ）参照）と、その第１解除姿勢から回転部材Ｋ４３０が中間支持姿勢（図１９３０（ｂ）参照）とで、交互に切り替えられるような動作制御を行っても良い。この場合、長尺装置Ｋ５４０の右側端部が上下に往復変位されることから、移動装置Ｋ４５６０の移動方向の傾斜角度を、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動中に変化させることができる。

【６３６９】

この場合において、右側の回転部材Ｋ４３０が中間支持姿勢とされた場合、左右の回転部材Ｋ４３０の姿勢が合致されることで長尺装置Ｋ５４０が水平姿勢とされる。即ち、移動装置Ｋ４５６０の移動方向を、水平方向に対して下降傾斜する方向と、水平方向とで、変化させることができる。

【６３７０】

また、例えば、左右の回転部材Ｋ４３０を共に動作させて、長尺装置Ｋ５４０に両側から作用するようにしても良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０の移動方向のバリエーションを増加させることができる。左右の回転部材Ｋ４３０の動作タイミングを合わせることで長尺装置Ｋ５４０に作用するタイミングをずらしても良いし、片側の回転部材Ｋ４３０の動作中にもう片方の回転部材Ｋ４３０を動作させるようにしても良い。

【６３７１】

また、回転部材Ｋ４３０の回転を、長尺装置Ｋ５４０が落下位置状態における位置（図１９４３（ｂ）の４枚目参照）に配置されている状態で実行するようにしても良い。例えば、図１９４３（ｂ）の４枚目に図示される状態から、左右両側の回転部材Ｋ４３０を中間支持姿勢（図１９３０（ｂ）参照）にしてから、再び第１解除姿勢（図１９３０（ａ）参照）にするように動作させるようにしても良い。

【６３７２】

この場合、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態（図１９３２（ｃ）参照）における配置に位置しておらず演出待機状態（図１９３２（ｂ）参照）における配置に位置している場合であっても、移動装置Ｋ４５６０が第２可動装置Ｋ４７０１の上方を離れて移動することになるので、移動装置Ｋ４５６０が第２可動装置Ｋ４７０１に移動を妨げられることを防止しつつ、移動装置Ｋ４５６０を右下の領域に到達させることができる。

【６３７３】

言い換えれば、移動装置Ｋ４５６０を右下の領域に到達させる場合の経路として、長尺装置Ｋ５４０が落下位置状態における配置に位置した後で移動装置Ｋ４５６０が上昇方向へ移動することは無い上述の経路とは異なる移動経路を構成することができる。

【６３７４】

なお、上記説明では、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が回転部材Ｋ４３０の回転動作に

基づいて変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置Ｋ５４０と対向配置される板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（図１９１９参照）から、長尺装置Ｋ５４０が移動する領域側（正面側）へ向けて障害部が棒状に突設され、その障害部がスライド移動中の移動装置Ｋ４５６０と干渉するように作用することで、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が変化するように構成しても良い。

【６３７５】

即ち、例えば、図１９４３（ｂ）の２枚目に図示される移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８の右下側から当接する位置に第１の障害部が配置されている場合、移動装置Ｋ４５６０が図１９４３（ｂ）の２枚目に図示される状態から更に右下方向へスライド移動される場合、第１の障害部と移動装置Ｋ４５６０とが干渉するので、第１の障害部を避けるように長尺装置Ｋ５４０ごと上方に変位される。そして、第１の障害部を右側へ越えると、長尺装置Ｋ５４０の姿勢が自重により図１９４３（ｂ）の２枚目に図示される状態に戻される。

【６３７６】

又は、自重による復帰では動きが不安定になる場合等、長尺装置Ｋ５４０の姿勢変化を安定させたい場合には、上述の第１の障害部と同様の作用を生じさせる第２の障害部を、移動装置Ｋ４５６０の右上側から当接する位置に配置するようにすれば良い。これにより、第２の障害部を移動装置Ｋ４５６０と干渉させることができ、長尺装置Ｋ５４０の姿勢を図１９４３（ｂ）の２枚目の状態（元の姿勢）に確実に戻すことができるので、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動方向を戻すことができる。

【６３７７】

なお、上述の第１の障害部や第２の障害部は、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（図１９１９参照）から突設されるものに限定されるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０よりも前側の層に配置される板状部から移動装置Ｋ４５６０側へ張り出すように設けられても良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０との衝突で板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に荷重が加えられることを回避することができるので、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の耐久性を向上させることができると共に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の動作をスムーズにさせることができる。

【６３７８】

この場合において、移動装置Ｋ４５６０よりも前側の層に配置される板状部から張り出す正面視での形状は、移動装置Ｋ４５６０の移動する方向（左右方向に対して傾斜する方向）に対して交差する方向（直交する方向または略上下に延びる方向）に長尺の突条形状でも良い。この場合、移動装置Ｋ４５６０と障害物との衝突により、移動装置Ｋ４５６０のスライド方向を、前後方向の成分を有する方向に変化させることができ、立体感のある演出を実行することができる。

【６３７９】

また、同様の障害物が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１から移動装置Ｋ４５６０側へ形成されても良い。この場合において、前方向に突設される障害物の正面視での配置と、後方向に突設される障害物の正面視での配置とは、重なるものでも良いし、ずれがあっても良い。重なる場合には移動装置Ｋ４５６０の前後位置のずれを修正し易くすることができ、ずれがある場合には移動装置Ｋ４５６０の前後変位を促進させることができる。

【６３８０】

図１９４４（ａ）及び図１９４４（ｂ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。図１９４４（ａ）では、演出待機状態（図１８６４参照）における第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態における第２可動装置Ｋ７０１に相当）が実線で図示され、その第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態（図１８６８参照）とされた場合における外形の輪郭ＫＧ４７０１が想像線で図示され、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において演出待機状態における第２可動装置Ｋ４７０１の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第１下側演出表示ＫＥＲ４７

１が図示される。
【６３８１】
　また、図１９４４（ｂ）では、上昇配置状態（図１８６８参照）における第２可動装置Ｋ４７０１が実線で図示され、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において上昇配置状態における第２可動装置Ｋ４７０１の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が図示される。
【６３８２】
　第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２を利用する第４の演出制御例について説明する。第４の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２が、第２可動装置Ｋ４７０１の駆動の実行と対応して表示される。
【６３８３】
　第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２の表示のタイミングと、第２可動装置Ｋ４７０１の駆動実行のタイミングとは、同時でも、ずれがあって良い。例えば、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２の表示のタイミングの方が早い場合、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２を表示させ、遊技者に視認させることにより、遊技者に対して、第２可動装置Ｋ４７０１が動作されるかもしれないという期待感を持たせることができる。
【６３８４】
　また、第４の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２演出表示ＫＲＥＲ４７２の表示が、第２可動装置Ｋ４７０１の動作に連動して切り替えられる。即ち、第２可動装置Ｋ４７０１が演出待機状態の場合には第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が表示される（図１９４４（ａ）参照）一方、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に変化されるのに合わせて第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示される（図１９４４（ｂ）参照）。
【６３８５】
　これにより、第２可動装置Ｋ４７０１が動作される場合に、遊技者に視認される動作対象を、第２可動装置Ｋ４７０１の実際の大きさよりも大きく見せることができる。これにより、動作演出の迫力を増加させることができる。
【６３８６】
　第２可動装置Ｋ４７０１の動作中における外形に対応した形状の中間表示を、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１と第２下側演出表示ＫＥＲ４７２との間の位置で表示可能に構成する場合、演出待機状態から上昇配置状態へ向けた第２可動装置Ｋ４７０１の移動に合わせて第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で表示する対象を、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１から、中間表示、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の順に変化させることで、第２可動装置Ｋ４７０１の近傍における表示を、第２可動装置Ｋ４７０１と共に移動しているように視認させることができる。
【６３８７】
　また、同様に、上昇配置状態から演出待機状態へ向けた第２可動装置Ｋ４７０１の移動に合わせて第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域で表示する対象を、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２から、中間表示、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１の順に変化させることで、第２可動装置Ｋ４７０１の近傍における表示を、第２可動装置Ｋ４７０１と共に移動しているように視認させることができる。
【６３８８】
　なお、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が表示される層と、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示される層とは、同じでも良いし、前後で異なるようにしても良い。例えば、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が表示される層よりも前側の層に第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示されるように構成する場合には、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１を表示しながら第２下側演出表示ＫＥＲ４７２を表示したとしても、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２に第１下側演出表示ＫＥＲ４７１が隠されるよ

うに視認されることから（図１９４４（ｂ）参照）、表示が重なることで見映えが悪くなるという事態が生じない。これにより、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２を第１下側演出表示ＫＥＲ４７１との切り替えの制御を簡素化することができる。

【６３８９】

なお、第４の演出制御例では、第２可動装置Ｋ４７０１の動作タイミングに合わせて第１下側演出表示ＫＥＲ４７１と第２下側演出表示ＫＥＲ４７２とが切り替えられる場合を説明したが、演出制御は必ずしもこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。

【６３９０】

例えば、第２可動装置Ｋ４７０１が演出待機状態で維持されている状態において、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の表示が開始される状況を構成可能としても良い。この場合、遊技者に対して、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態へ向けた動作を開始するかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができ、第２可動装置Ｋ４７０１に対する注目力を向上させることができる。

【６３９１】

この場合において、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の表示の透明度にバリエーションを持たせ、透明度が低い（実体に近い）程、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態へ向けた動作を開始する可能性が高いように構成することで、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２に対する注目力をも向上させることができる。

【６３９２】

また、例えば、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態から演出待機状態に変化した後において、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が消えずに維持される状況を構成可能としても良い。この場合、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に位置されている状態では部材同士が干渉するために実行不能とされている第１可動装置Ｋ４４０１の水平落下動作パターン（図１８６５及び図１９２７参照）を、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２を維持することであたかも第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に残っているかのように見せながら実行することができる。

【６３９３】

これにより、動作役物同士では動作軌跡の干渉が生じることで実現不可能な動作態様を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を利用して疑似的に実現させることができるので、演出の迫力を向上させることができる。

【６３９４】

なお、第４の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第２下側演出表示ＫＥＲ４７２の輪郭を、第２可動装置Ｋ４７０１の外形に対応した形状として形成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２可動装置Ｋ４７０１を含む範囲として、第３図柄表示装置Ｋ８１の枠の内周に沿って帯状に延びる輪郭の表示として形成しても良い。

【６３９５】

この場合において、表示が第２可動装置Ｋ４７０１を起点として左右両側へ向けて第３図柄表示装置Ｋ８１の枠に沿って延びるように移動し、合流した後で枠状（環状）に形成されても良い。また、表示が枠状（環状）に形成されている状態で、第２可動装置Ｋ４７０１の変化（動作や発光等）に合わせて、追加の表示が枠状（環状）の表示に重なり延びるように形成されたり、枠状（環状）の表示の幅が変化するように制御されたり、枠状（環状）の表示の色や明るさが変化するように制御されても良い。

【６３９６】

この場合、第２可動装置Ｋ４７０１の変化の影響を、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全周に生じさせることができるので、遊技者が第２可動装置Ｋ４７０１を視認しておらず第２可動装置Ｋ４７０１の変化に気づかないという事態を回避し易くすることができる。

【６３９７】

図１９４５（ａ）から図１９４５（ｃ）、図１９４６（ａ）及び図１９４６（ｂ）は、パチンコ機Ｋ４０１０の模式正面図である。図１９４５（ａ）では、下降配置状態（図１８６５参照）における第２可動装置Ｋ４７０１が実線で図示され、第１可動装置Ｋ４４０１は演出待機状態に位置されており、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において第１下側演出表示ＫＥＲ４７１と、演出待機状態における移動装置Ｋ４５６０の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第１上側演出表示ＫＥＲ４５１が図示される。

【６３９８】

更に、図１９４５（ａ）では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の中央において、制限時間を示すバーとボタン部材Ｈ１８１とを模式的に表示して、ボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）の操作を促す演出表示が実行される。

【６３９９】

第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第１上側演出表示ＫＥＲ４５１を利用する第５の演出制御例について説明する。第５の演出制御例では、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１及び第１上側演出表示ＫＥＲ４５１が、後に動作が実行される可能性がある可動部材を示唆する位置に表示される。即ち、第１上側演出表示ＫＥＲ４５１は、第１可動装置Ｋ４４０１の動作可能性を示唆する表示として表示され、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１は、第２可動装置Ｋ４７０１の動作可能性を示唆する表示として表示される。

【６４００】

第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作は、遊技者がボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）を操作することに応じて実行される。そのため、遊技者に対して、第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１が動作することを願いながらボタン部材Ｈ１８１を操作させるように促すことができるので、ボタン部材Ｈ１８１の操作タイミングにおける遊技者の注目を、第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１が移動して来得る位置（例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内方位置）に集めることができる。

【６４０１】

なお、遊技者がボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）の操作を実行しなかった場合における制御態様は種々の態様が例示される。例えば、操作待ち期間の終了後に第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作が実行されるようにしても良いし、予め遊技者が操作を実行しないという意思表示をしている場合（自動操作を有効としている場合）等において、操作待ち期間の途中で第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作が実行されるようにしても良いし、ボタン部材Ｈ１８１の操作が実行されなかった場合には第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１の動作が実行されないようにしても良い。

【６４０２】

図１９４５（ｂ）では、第５の演出制御例における第１操作後報知態様が図示される。第１操作後報知態様では、図１９４５（ａ）で図示される状態を経て、第１可動装置Ｋ４４０１が代表途中停止位置（図１９２８（ｃ）参照）よりも上方の位置まで変位され、第１上側演出表示ＫＥＲ４５１が消され、第２可動装置Ｋ４７０１が上昇配置状態に変化され、第２下側演出表示ＫＥＲ４７２が表示される。

【６４０３】

これにより、第２可動装置Ｋ４７０１に形成される「Ｍ」の模様が遊技者に注目されることになる。「Ｍ」は、例えば「ＭＡＸ」の頭文字と意味づけることができ、入賞ユニットＫ２００の「Ｅ」と合わせて「ＭＡＸ－Ｅｎｅｒｇｙ」と読めることから大きな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。

【６４０４】

一方、図１９４５（ｃ）では、第５の演出制御例における第２操作後報知態様が図示される。第２操作後報知態様では、図１９４５（ａ）で図示される状態を経て、第２可動装置Ｋ４７０１は演出待機状態における位置まで変位され、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１

が消され、第１可動装置Ｋ４４０１が代表途中停止位置（図１９２８（ｃ）参照）に変化され、代表途中停止位置における移動装置Ｋ４５６０の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の第２上側演出表示ＫＥＲ４５２が表示される。

【６４０５】

これにより、移動装置Ｋ４５６０の表示装置Ｋ４５８０に表示される「Ｐ」の表示が遊技者に注目されることになる。「Ｐ」は、例えば「Ｐｅｔｉｔ」の頭文字と意味づけることができ、入賞ユニットＫ２００の「Ｅ」と合わせて「Ｐｅｔｉｔ－Ｅｎｅｒｇｙ」と読めることから小さな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。

【６４０６】

第５の演出制御例による演出が、第１操作後報知態様へ進むか、第２操作後報知態様へ進むかによって、遊技者が得られる利益に差を設けるように制御することで、第１可動装置Ｋ４４０１又は第２可動装置Ｋ４７０１が移動して来得る位置（例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内方位置）に対する遊技者の注目力をより向上させることができ、ボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）の操作に対する操作意欲を上昇させることができる。

【６４０７】

図１９４６（ａ）では、第５の演出制御例における第３操作後報知態様が図示される。第３操作後報知態様では、図１９４５（ａ）で図示される状態を経て、第１可動装置Ｋ４４０１（上記各実施形態の第１可動装置Ｋ４０１に相当）が落下位置状態（図１８６５参照）に変化され、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態の第２可動装置Ｋ７０１に相当）が下降配置状態（図１８６５参照）で維持され、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（上記各実施形態の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に相当）が閉塞状態に変化される。

【６４０８】

この場合、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の正面側で「ＳＰＭＥ」と視認させ、「ＳＰｅｃｉａｌ－ＭＡＸ－Ｅｎｅｒｇｙ」と読めることから多大に大きな利益を得られる可能性を遊技者に示唆できる。

【６４０９】

第５の演出制御例において、第２可動装置Ｋ４７０１が下降配置状態で維持されるのは第３操作後報知態様のみに設定されている。これに対応して、例えば、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１（図１９４４（ａ）参照）で表示される影状（又は、例えば、オーラ状、炎状、集中線状、放射線状）の表示の変動方向が通常は上方向（立ち昇る方向）であるところ、第３操作後報知態様が予定されている状況においては表示の変動方向が下方向になる場合がある（例えば、２回に１回は下方向になる）ように設定することで、第１下側演出表示ＫＥＲ４７１を視認した遊技者に対して、ボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）の操作前から、第３操作後報知態様の演出動作が実行される可能性があるという期待感を持たせることができる。

【６４１０】

図１９４６（ｂ）では、第５の演出制御例における第４操作後報知態様が図示される。第４操作後報知態様では、図１９４５（ａ）で図示される状態を経て、第１可動装置Ｋ４４０１（上記各実施形態の第１可動装置Ｋ４０１に相当）が代表途中停止位置（図１９２８（ｃ）参照）よりも上方の位置まで変位され、第２可動装置Ｋ４７０１（上記各実施形態の第２可動装置Ｋ７０１に相当）が突破上昇動作パターンの動作終端状態（図１９３６参照）に変化され、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１（上記各実施形態の板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１に相当）が連動切替状態（図１９０６参照）に変化され、第３図柄表示装置Ｋ８１ではガラス板が割れたような表示がされる。

【６４１１】

このような表示を行うことで、遊技者に対して、抽選の外れを報知すると共に、あたかも第３図柄表示装置Ｋ８１の周囲の可動役物の動作による衝撃で第３図柄表示装置Ｋ８１

の表示面Ｋ８１ｓ（図１９４１参照）が割れたかのように視認させることで、遊技者を驚かせ、遊技者の集中力を高めることができる。

【６４１２】

第５の演出制御例による演出が、第１操作後報知態様へ進むか、第２操作後報知態様へ進むか、第３操作後報知態様へ進むか、第４操作後報知態様へ進むかによって、遊技者が得られる利益に差を設けるように制御することで、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の内方位置に対する遊技者の注目力をより向上させることができ、ボタン部材Ｈ１８１（図１８４９参照）の操作に対する操作意欲を上昇させることができる。

【６４１３】

なお、第３図柄表示装置Ｋ８１の周囲の可動役物の動作と第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域における表示とを関連させる表示態様は、上述のものに限られるものでない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１にゴム状の部材が表示され、可動役物が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の前方に張り出すと共に、あたかも可動役物によりゴム状の部材が曲げられる（押し縮められる）ように動画表示しても良い。これにより、可動役物と表示とを一連で視認させることができる。

【６４１４】

また、例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１に回転するルーレットが表示され、可動役物が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の前方に張り出すことに合わせてルーレットが停止されるように動画表示しても良い。これにより、あたかも可動役物から表示領域におけるルーレットに荷重がかけられたような状況を表現することができ、遊技者に対して可動役物と表示とを一連で視認させることができる。

【６４１５】

また、例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が閉塞状態における配置から演出待機状態における配置へ向けて移動される際に、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において板状部Ｋ４８１１の内側端部に左右内側から掌を当てる人間の手が表示され、板状部Ｋ４８１１の移動速度と同じ移動速度で同方向に移動されるように動画表示しても良い。これにより、あたかも表示領域における表示から可動役物（板状部Ｋ４８１１）に荷重がかけられたような状況を表現することができ、遊技者に対して可動役物と表示とを一連で視認させることができる。

【６４１６】

なお、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側に配置され、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側へ光を照射するのは、第３図柄表示装置Ｋ８１に限定されるものではない。例えば、電飾基板が配置されＬＥＤ光が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側へ照射されるものでも良い。また、電飾基板が移動不能に固定されているものでも良いし、移動可能（例えば、可動役物に配置されることで移動可能）に構成されているものでも良い。また、パトランプや警告灯のように、ランプ状の発光手段から板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１側へ光が照射されるように構成しても良い。

【６４１７】

また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１は、センターフレームＫ８６内に配置される場合に限られるものではない。例えば、遊技盤Ｋ１３（図１９２６参照）のベース板Ｋ６０の（開口部の）前側に配置され、その開口部を開閉するように構成しても良いし、ベース板Ｋ６０の背面側で開閉することで遊技領域の背景を変更可能に構成しても良い。いずれの場合でも、開閉される領域の視認態様を変更することで演出効果の向上を図ることができる。

【６４１８】

図１９４７から図１９５４を参照して、第６実施形態について説明する。上記各実施形態では、遊技球が流下する遊技領域がセンターフレーム８６の外方に形成される場合を説明したが、第６実施形態では、正面視でセンターフレームＫ５０８６の内側の位置においても遊技球が流下可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【６４１９】
図１９４７及び図１９４８は、第６実施形態におけるパチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１９４７では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が右第１傾斜姿勢（図１８７０参照）とされた状態が図示され、図１９４８では、長尺装置Ｋ５５４０が右第２傾斜姿勢（図１９２１参照）とされた状態が図示される。
【６４２０】
長尺装置Ｋ５５４０は、上述した長尺装置Ｋ５４０に内方されていた電飾基板Ｋ５５２（図１８７８参照）が取り除かれ、各構成部材が光透過性の樹脂材料から形成されており、移動装置Ｋ４５６０がスライド移動可能に配設される。
【６４２１】
この場合、長尺装置Ｋ５５４０がセンターフレームＫ５０８６の正面視内方に登場した場合（図１９４７及び図１９４８参照）に、移動装置Ｋ４５６０の配置位置を通して後方の第３図柄表示装置Ｋ８１が視認されることは無い（視線が遮断される）が、長尺装置Ｋ５５４０の配置位置では長尺装置Ｋ５５４０が透けることにより、第３図柄表示装置Ｋ８１による表示が視認される。
【６４２２】
これにより、遊技者に対して、移動装置Ｋ４５６０が浮いているように視認させることができ、移動装置Ｋ４５６０の四方八方において第３図柄表示装置Ｋ８１からの報知態様（光や、表示）を視認させることができるので、移動装置Ｋ４５６０及び第３図柄表示装置Ｋ８１による視認態様のバリエーションを増加させることができる。
【６４２３】
センターフレームＫ５０８６は、演出待機状態における移動装置Ｋ４５６０の配置位置（左右中央位置、図１８９０参照）よりも左側において遊技球が流下可能に形成される左側流路Ｋ５０８６Ｌと、演出待機状態における移動装置Ｋ４５６０の配置位置よりも右側において遊技球が流下可能に形成される右側流路Ｋ５０８６Ｒと、を備える。
【６４２４】
左側流路Ｋ５０８６Ｌは、少なくとも後側面が光透過性の樹脂材料から形成される流路構造であって、センターフレームＫ５０８６の内方位置に遊技球を受け入れる第１流路Ｋ５０８６ａと、その第１流路Ｋ５０８６ａの下流側端部の分岐位置から遊技球を左側へ案内する第２流路Ｋ５０８６ｂと、その第２流路Ｋ５０８６ｂにおける遊技球の流下を検出可能な左側検出センサＫ５０８６ｃと、第１流路Ｋ５０８６ａの下流側端部の分岐位置から遊技球を右側へ案内する第３流路Ｋ５０８６ｄと、その第３流路Ｋ５０８６ｄにおける遊技球の流下を検出可能な右側検出センサＫ５０８６ｅと、を備える。
【６４２５】
左側流路Ｋ５０８６Ｌを流下した遊技球の内、第２流路Ｋ５０８６ｂを流下した遊技球は、遊技領域の左右方向中央位置よりも左側においてベース板Ｋ５０６０（上記各実施形態におけるベース板Ｋ６０に相当、図１８５０参照）の前方に排出され、一般入賞口Ｋ６３又はアウト口Ｋ７１（図１８５０参照）を通して遊技領域から排出される。
【６４２６】
左側流路Ｋ５０８６Ｌを流下した遊技球の内、第３流路Ｋ５０８６ｄを流下した遊技球は、遊技領域の左右方向中央位置に位置する第１入賞口Ｋ６４（図１８５０参照）の上方においてベース板Ｋ５０６０（上記各実施形態におけるベース板Ｋ６０に相当、図１８５０参照）の前方に排出される。第３流路Ｋ５０８６ｄの排出孔は、遊技球の排出位置を左右でばらつかせることができる程度に横長に形成されており、第３流路Ｋ５０８６ｄから排出された遊技球は、第１入賞口Ｋ６４に入球するか、又は第１入賞口Ｋ６４の左右側を逸れて流下しアウト口Ｋ７１（図１８５０参照）を通して遊技領域から排出される。
【６４２７】
右側流路Ｋ５０８６Ｒは、少なくとも後側面が光透過性の樹脂材料から形成される流路構造であって、センターフレームＫ５０８６の内方位置に遊技球を受け入れる受入流路Ｋ５０８６ｊと、その受入流路Ｋ５０８６ｊにおける遊技球の流下を検出可能な検出センサ

Ｋ５０８６ｋと、受入流路Ｋ５０８６ｊの下流側端部の分岐位置から左側へ流れた遊技球を左側流路Ｋ５０８６Ｌの第３流路Ｋ５０８６ｄに案内可能となるように第３流路Ｋ５０８６ｄに連結される連結流路Ｋ５０８６ｌと、受入流路Ｋ５０８６ｊの下流側端部の分岐位置から右側へ流れた遊技球をスルーゲートＫ６７（図１８５０参照）の上流側において遊技領域に排出する右排出流路Ｋ５０８６ｍと、を備える。

【６４２８】

右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下した遊技球の内、連結流路Ｋ５０８６ｌを流下した遊技球は、上述の左側流路Ｋ５０８６Ｌの第３流路Ｋ５０８６ｄを流下した遊技球と同様に、第１入賞口Ｋ６４に入球するか、又は第１入賞口Ｋ６４の左右側を逸れて流下しアウト口Ｋ７１（図１８５０参照）を通して遊技領域から排出される。

【６４２９】

右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下した遊技球の内、右排出流路Ｋ５０８６ｍを流下した遊技球は、上述した「右打ち」で発射された遊技球と同様に、第３図柄表示装置Ｋ８１よりも右側を流下し、第１特定入賞口Ｋ６５ａ、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａ（図１８５０参照）に入球する可能性がある。また、第１特定入賞口Ｋ６５ａ、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａのいずれの入賞口にも入球しなかった場合には、アウト口Ｋ７１（図１８５０参照）を通して遊技領域から排出され得る。

【６４３０】

左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒは、遊技球が入球しさえすれば内部の振分け次第で第１入賞口Ｋ６４へ遊技球が入球する可能性があるので、第３図柄表示装置Ｋ８１の左側において遊技球を流下させる「左打ち」と同じ目的の別の球発射方法として、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒへ入球させる球発射方法をするように遊技者に促すことができる。

【６４３１】

本実施形態では、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒの上流側端部に一定間隔で前後方向にスライド動作し左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒを開閉する開閉弁Ｋ５０８６Ｖが配設される。即ち、開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放状態の時に遊技球を左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球させることができる一方、開閉弁Ｋ５０８６Ｖが閉鎖状態の時には遊技球を左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球させるができないように構成される。

【６４３２】

開閉弁Ｋ５０８６Ｖの開閉動作のパターンは、電源投入から一定動作であればよく、種々の態様が例示される。例えば、閉鎖状態を１０秒維持した後で０．５秒だけ開放状態となり再び閉鎖状態を維持することの繰り返しの動作パターンでも良い。

【６４３３】

また、閉鎖状態の時間間隔が同一である必要は無く、１０秒閉鎖され開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放された直後の閉鎖状態は２０秒間維持され、そこから開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放された直後の閉鎖状態は３０秒間維持され、そこから開閉弁Ｋ５０８６Ｖが開放された直後の閉鎖状態は１０秒間維持されるという繰り返しの動作パターンでも良い。

【６４３４】

また、開放状態で維持される時間間隔が毎回０．５秒であっても良いし、０．５秒の場合と１．０秒の場合とが交互に生じるようにしても良いし、一定のパターンに準じて開放状態で維持される時間間隔が変化されるようにしても良い。

【６４３５】

なお、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒの上流側の構成はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒの上流側における遊技領域において、不図示の複数本の釘により、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒ側に案内される遊技球の個数が過多とならないように調整されるようにしても良い。

【６４３６】

遊技者としては、「左打ち」で球を発射した方が第１入賞口Ｋ６４に球を入球させ易いのか（発射球数に対する入球の割合が高いのか）、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを狙って球を発射した方が第１入賞口Ｋ６４に球を入球させ易いのか、を確認しながら球発射方法を変えることができる。これにより、遊技者の遊技態様のバリエーションを増加させることができ、好みの球発射方法を選択させることが可能となる。

【６４３７】

ここで、「左打ち」を推奨される遊技状態においては、遊技者は第１入賞口Ｋ６４に入球させ大当たりを獲得することを目的としているので、遊技球が左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球することで生じる不利益は無い場合が多い。

【６４３８】

一方、「右打ち」を推奨される遊技状態（時短中や、確変中等）では、第２入賞口Ｋ６４０へ入球させ、抽選においてより有利な振分を獲得して、有利な状態を継続させる（連荘させる）ことが可能であるところ、この状態において第１入賞口Ｋ６４へ入球した場合に不利な振分の大当たりを獲得する可能性があり、場合によっては有利な状態が途切れる危険性がある。即ち、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）では、左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに遊技球を入球させることで遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【６４３９】

そのため、遊技者に対して、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）における球の発射強度を、最強に維持して、球が左側流路Ｋ５０８６Ｌや右側流路Ｋ５０８６Ｒに入球することを防止させるように仕向けることができる。

【６４４０】

これにより、「右打ち」を推奨させる遊技状態（時短中や、確変中等）における球の発射強度が遊技者によって変化するという事態を回避し易くすることができ、遊技領域の球の流下として想定される流下態様での遊技を実現させ易くすることができる。

【６４４１】

例えば、スルーゲートＫ６７の上流側の釘（不図示）の配置が、最強の発射強度で球を発射した場合にスルーゲートＫ６７に球が案内され易いよう設計されているにも関わらず、遊技者が８０％程度の発射強度で発射を継続していることによりスルーゲートＫ６７にあまり球が案内されないという事態が生じ、遊技者に不満を持たせてしまうことを回避し易くすることができる。

【６４４２】

本実施形態では、遊技球が左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下することに基づいて、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作可能に構成されるところ、球の流下態様が同じでも、回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技球の流下位置が異なれば回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様が異なるように構成される。

【６４４３】

例えば、図１９４７に図示されるように、長尺装置Ｋ５５４０が右第１傾斜姿勢（図１８７０参照）とされ、移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端に配置されている場合には、左側検出センサＫ５０８６ｃで遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じず、右側検出センサＫ５０８６ｅで遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転動作され、検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作される。

【６４４４】

即ち、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下する遊技球が、回転装飾部材Ｋ４５７８から十分に離れている場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の外方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じない。一方で、回転装飾部材Ｋ４５７８に近い位置を流下する場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の内方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８

が回転動作され、その回転動作の方向は回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸に対して遊技球が流下する方向に対応する回転方向とされる。

【６４４５】

これにより、遊技者は、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒの全体（広範囲）を注視せずとも、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することにより、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒにおける遊技球の流下の有無や、遊技球の流下位置を把握することができる。

【６４４６】

例えば、図１９４８に図示されるように、長尺装置Ｋ５５４０が右第２傾斜姿勢（図１９２１参照）とされ、移動装置Ｋ４５６０が移動可能範囲の右端に配置されている場合には、左側検出センサＫ５０８６ｃで遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じず、右側検出センサＫ５０８６ｅで遊技球の通過が検出されることに基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作され、検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されることに基づいては回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じない。

【６４４７】

即ち、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを流下する遊技球が、回転装飾部材Ｋ４５７８から十分に離れている場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の外方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作は生じない。一方で、回転装飾部材Ｋ４５７８に近い位置を流下する場合（回転装飾部材Ｋ４５７８の外形の内方で視認される場合）には、遊技球の流下に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作され、その回転動作の方向は回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸に対して遊技球が流下する方向に対応する回転方向とされる。

【６４４８】

これにより、遊技者は、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒの全体（広範囲）を注視せずとも、回転装飾部材Ｋ４５７８の動作態様を視認することにより、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒにおける遊技球の流下の有無や、遊技球の流下位置を把握することができる。

【６４４９】

例えば、図１９４８に図示される状態で「右打ち」遊技が実行される場合において、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が生じるのは遊技球が左側流路Ｋ５０８６Ｌに入球した場合のみとされるので、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を視認した遊技者に対して、遊技球の発射強度が低下している可能性を示唆することができる。

【６４５０】

上述したように、同じ位置を流下する遊技球が検出センサＫ５０８６ｋに検出される場合であっても、検出センサＫ５０８６ｋによる検出に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されない場合（図１９４８参照）と、検出センサＫ５０８６ｋによる検出に基づいて回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合（図１９４７参照）とを、構成することができる。

【６４５１】

換言すれば、回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技球の位置が異なる場合に、遊技球の流下と回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様との関係が変化されるということである。又は、流下する遊技球の後方に配置される長尺装置Ｋ５５４０の長手方向に対する遊技球の流下方向（傾斜）が異なる場合に遊技球の流下と回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様との関係が変化されるということでもある。

【６４５２】

これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８を漫然と視認するのではなく、回転装飾部材Ｋ４５７８の配置を意識しながら、回転装飾部材Ｋ４５７８を視認したり、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒを視認したりするように仕向けることができるので、遊技者の視線を一箇所に集中させるのではなく、複数箇所に動かすことができる。

【６４５３】
なお、検出センサＫ５０８６ｅ，Ｋ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されることに基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の態様は、種々の態様が例示される。例えば、検出センサＫ５０８６ｅ，Ｋ５０８６ｋでの遊技球の通過が検出されることに基づいて、一定速度で回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されても良いし、既に回転動作されている場合に追加で検出センサＫ５０８６ｅ，Ｋ５０８６ｋでの遊技球の通過が検出された場合に回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が増減（同一方向への回転動作であれば加速、相反する方向の回転動作であれば減速）されるようにしても良い。
【６４５４】
即ち、図１９４７に図示される状態において検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されたことに基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回り方向の回転動作が生じている場合に、検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出される場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が増加され時計回り方向に回転動作される。
【６４５５】
一方、図１９４７に図示される状態において検出センサＫ５０８６ｋで遊技球の通過が検出されたことに基づく回転装飾部材Ｋ４５７８の時計回り方向の回転動作が生じている場合に、右側検出センサＫ５０８６ｅで遊技球の通過が検出される場合には、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が相反するため、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が減速された後、反時計回り方向に回転動作される。
【６４５６】
図１９４９は、遊技盤Ｋ５０１３の背面図であり、図１９５０は、図１９４９のＸ０５ｍ－Ｘ０５ｍ線における遊技盤Ｋ５０１３の部分断面図である。なお、図１９４９では、ベース板Ｋ５０６０の形状の把握を用意とするために、入賞ユニットＫ２００（図１８５２参照）等の構成部材や樋用前側部材Ｋ９１等の排出経路構成部材（図１８６２参照）等の図示が省略される。また、図１９５０では、センターフレームＫ５０８６の図示が省略される。
【６４５７】
ベース板Ｋ５０６０では、上記各実施形態で上述したベース板Ｋ６０の形状を流用しながら、上記各実施形態で上述したベース板Ｋ２０６０の外形傾斜部Ｋ２０６０ｅ及び傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの形状を流用する。
【６４５８】
図１９４９及び図１９５０に図示されるように、遊技盤Ｋ５０１３では、ベース板Ｋ５０６０の後側面に板状の導光部材Ｋ５１５０が固定されており、その導光部材Ｋ５１５０が端部から光を受光した場合にその光を導光部材Ｋ５１５０の内方位置において正面側に屈折させることで遊技者に対して光による形状を視認可能に構成される。
【６４５９】
ベース板Ｋ５０６０の形成凹部Ｋ６０ａ，Ｋ６０ｂの内側には、光照射装置Ｋ５１００が配設される。即ち、光照射装置Ｋ５１００は、遊技領域を形成する領域の背面側におけるベース板Ｋ５０６０の厚み寸法内で収まるように第１形成凹部Ｋ６０ａ及び第２形成凹部Ｋ６０ｂに配設されている。
【６４６０】
光照射装置Ｋ５１００は、上述の光照射装置Ｋ２１００（図１９１２及び図１９１３参照）と同様に、ＬＥＤ等からなる複数の発光手段Ｋ２１１１が配設される電飾基板Ｋ２１１０と、その電飾基板Ｋ２１１０が締結固定される部材であり、光透過性の樹脂材料から形成されベース板Ｋ５０６０に締結固定される中間部材Ｋ２１２０と、を備え、更に、電飾基板Ｋ２１１０の背面側に配設され電飾基板Ｋ２１１０の背面に沿う方向に光を照射可能とされるＬＥＤ等からなる複数の第２発光手段Ｋ５１１２を備える。
【６４６１】
電飾基板Ｋ２１１０の正面視外形形状は、ベース板Ｋ５０６０の形成凹部Ｋ６０ａ，Ｋ６０ｂに収まるように形状が設計されており、遊技領域の外縁を構成する外形傾斜部Ｋ２

０６０ｅに沿って複数の発光手段Ｋ２１１１が間隔を空けて配置されている。この発光手段Ｋ２１１１が電飾基板Ｋ２１１０の正面側に配設されており、電飾基板Ｋ２１１０を挟んで発光手段Ｋ２１１１の前後反対側（前後方向で対応する位置）に第２発光手段Ｋ５１１２が配設される。

【６４６２】

なお、便宜上、第２発光手段Ｋ５１１２と発光手段Ｋ２１１１とが前後方向で重なる位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。第２発光手段Ｋ５１１２の配置は、導光部材Ｋ５１５０により実現させる光演出の態様次第で変わり得る。

【６４６３】

導光部材Ｋ５１５０は、センターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）が配設されるベース板Ｋ５０６０の中央開口を覆うような大きさで形成されており、所々に光を屈折させるために切り欠き形成される光屈折部Ｋ５１５１を備える。

【６４６４】

第２発光手段Ｋ５１１２から照射される光は、導光部材Ｋ５１５０に端部から受光され得るように構成されており、全反射されながら導光部材Ｋ５１５０の内部を導光される。導光される光が光屈折部Ｋ５１５１で屈折されることで、光は導光部材Ｋ５１５０の正面側に進行方向を変えられることになり、遊技者の目に届く。

【６４６５】

即ち、第２発光手段Ｋ５１１２が点灯している状態において、光屈折部Ｋ５１５１が発光しているように遊技者に視認させることができる。そのため、第２発光手段Ｋ５１１２の配置は正面視で形成凹部Ｋ６０ａ，Ｋ６０ｂに収まる位置におさえながら、光屈折部Ｋ５１５１を広い範囲で形成することで大きな形状の光を遊技者に視認させることができる。

【６４６６】

また、第２発光手段Ｋ５１１２の並びは外形傾斜部Ｋ２０６０ｅに沿うライン状としながら、光屈折部Ｋ５１５１の形状の設計次第で、複雑な形状の光を遊技者に視認させることができる。

【６４６７】

本実施形態では、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、遊技領域後方の視認性が光照射装置Ｋ５１００により低下されたり、視線が遮断されたりすることを防止することができる。即ち、光照射装置Ｋ５１００の有無に関わらず、遊技者は、ベース板Ｋ５０６０を透視してベース板Ｋ５０６０の背面側の構造（例えば、動作ユニットＫ４３００（図１９１９参照）を視認し易くすることができる。

【６４６８】

また、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の正面視内方に配設されている場合、電飾基板Ｋ２１１０を遊技者に直接視認させないようにするための目隠し部材（例えば、電飾基板Ｋ２１１０を囲うケース部材や、視認性を悪くするためにシボ加工を形成した板状部材）を配設するスペースが余分に必要となり、演出に利用できるスペースが制限される可能性があった。

【６４６９】

これに対し、本実施形態では、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、そもそも遊技者の目線が光照射装置Ｋ５１００自体に向けられる可能性が低く、敢えて新たに目隠し部材を配設する必要はない。これにより、演出に利用できるスペースを確保することができる。

【６４７０】

ここで、光照射装置Ｋ５１００に代替される光照射部が正面視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内方に配置され、導光部材Ｋ５１５０も正面視でセンターフレームＫ５０８６の内方に配置されることで、光照射装置Ｋ５１００による視線の遮断作

用が遊技領域と重なる位置で生じないようにする場合には、光屈折部Ｋ５１５１の配置がセンターフレームＫ５０８６の内方に制限されるため、例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１９４７参照）の表示領域がセンターフレームＫ５０８６よりも大きいと、光屈折部Ｋ５１５１の配置や形状が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全域には届かなくなり、演出効果が低下する可能性がある。

【６４７１】

一方、本実施形態によれば、光照射装置Ｋ５１００がベース板Ｋ５０６０の正面側に形成される遊技領域の後方領域の外方に配設されていることから、導光部材Ｋ５１５０の大きさがセンターフレームＫ５０８６の大きさに制限されることが無い。そのため、第３図柄表示装置Ｋ８１（図１９４７参照）の表示領域がセンターフレームＫ５０８６の大きさよりも大きい場合でも、光屈折部Ｋ５１５１の配置や形状を第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の全域に届かせることが可能となるので、演出効果を向上させることができる。

【６４７２】

上述のように、本実施形態では、導光部材Ｋ５１５０がセンターフレームＫ５０８６の外方にまで広がっているので、光屈折部Ｋ５１５１の形成次第で、センターフレームＫ５０８６の外方において、第２発光手段Ｋ５１１２からの光を遊技者に視認させることができる。以下で、複数の態様を例示して説明する。

【６４７３】

まず、第２発光手段Ｋ５１１２の組を分ける。即ち、図１９４９に図示されているように、複数の第２発光手段Ｋ５１１２は、右側の光照射装置Ｋ５１００における第１範囲ＫＧ５１、第２範囲ＫＧ５２、第３範囲ＫＧ５３及び第４範囲ＫＧ５４と、左側の光照射装置Ｋ５１００における第５範囲ＫＧ５５、第６範囲ＫＧ５６及び第７範囲ＫＧ５７に分けられる。

【６４７４】

各範囲ＫＧ５１～ＫＧ５４からの光は左下方向へ、各範囲ＫＧ５５～ＫＧ５７からの光は右下方向へ、導光部材Ｋ５１５０に沿って直線方向で進行されるところ、導光部材Ｋ５１５０には、線状の切り欠き部Ｋ５１５５ａ～Ｋ５１５５ｄが形成されており、交差する光の進行を遮断する。

【６４７５】

第１切り欠き部Ｋ５１５５ａは、第２範囲ＫＧ５２から照射される光の進行範囲の左側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第６範囲ＫＧ５６から照射される光の進行範囲に対応した長さ及び位置とされる。

【６４７６】

即ち、第１切り欠き部Ｋ５１５５ａにより、第２範囲ＫＧ５２から照射される光が第１切り欠き部Ｋ５１５５ａよりも左上側に漏れることが防止され、第６範囲ＫＧ５６から照射される光が第１切り欠き部Ｋ５１５５ａよりも右下側に通過することが防止される。

【６４７７】

第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂは、第４範囲ＫＧ５４から照射される光の進行範囲の右側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第４範囲ＫＧ５４側の端部から第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲に到達する直前までとされる。

【６４７８】

即ち、第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂにより、第３範囲ＫＧ５３から照射される光が第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂよりも左上側に漏れることが防止され、第４範囲ＫＧ５４から照射される光が第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂよりも右下側に漏れることが防止される一方、第７範囲ＫＧ５７から照射される光は遮断されることなく進行可能とされる。

【６４７９】

第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲の右側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第２切り欠き部Ｋ５１５５ｂにつながる端部から、第３範囲ＫＧ５３から照射される光の進行範囲

に対応した長さ及び位置とされる。
【６４８０】
即ち、第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃにより、第７範囲ＫＧ５７から照射される光が第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃよりも右上側に漏れることが防止され、第３範囲ＫＧ５３から照射される光が第３切り欠き部Ｋ５１５５ｃよりも左下側に通過することが防止される。
【６４８１】
第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲の左側において光の進行方向（直線方向）に沿って形成されており、その形成範囲は、第７範囲ＫＧ５７側の端部から第４範囲ＫＧ５４から照射される光の進行範囲に到達する直前までとされる。
【６４８２】
即ち、第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄにより、第６範囲ＫＧ５６から照射される光が第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄよりも右上側に漏れることが防止され、第７範囲ＫＧ５７から照射される光が第４切り欠き部Ｋ５１５５ｄよりも左下側に漏れることが防止される一方、第４範囲ＫＧ５４から照射される光は遮断されることなく進行可能とされる。
【６４８３】
導光部材Ｋ５１５０の光屈折部Ｋ５１５１は、第２発光手段Ｋ５１１２の配置に対応して異なる位置に異なる形状で形成される複数の屈折形状部Ｋ５１５１ａ～Ｋ５１５１ｆを備える。
【６４８４】
第１屈折形状部Ｋ５１５１ａは、第１範囲ＫＧ５１から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第１屈折形状部Ｋ５１５１ａは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６の内方かつ右側の範囲に形成される。
【６４８５】
第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、第２範囲ＫＧ５２から照射される光の進行範囲に形成され、第２範囲ＫＧ５２側端部近傍から左下方向に広がる放射線状で凹設形成される。また、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内外両側に亘って形成される横断部Ｋ５１５１ｂ１と、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲を挟んで横断部Ｋ５１５１ｂ１の反対側に横断部Ｋ５１５１ｂ１の延長線上に形成される延長部Ｋ５１５１ｂ２と、を備える。
【６４８６】
このように、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲において凹設形成されていないので、第７範囲ＫＧ５７から光が照射された場合に第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂが光って見えることを防止し易くすることができる。
【６４８７】
第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃは、第３範囲ＫＧ５３から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の外方かつ右側の範囲に形成される。
【６４８８】
第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄは、第４範囲ＫＧ５４から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下側に頂点を有する三角形形状で凹設形成される。また、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内方かつ上側の範囲に形成される。
【６４８９】
第５屈折形状部Ｋ５１５１ｅは、第５範囲ＫＧ５５から照射される光の進行範囲に形成され、右斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第５折形状部Ｋ５１５１ｅは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内方かつ左側の範囲に形成される。
【６４９０】

第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆは、第６範囲ＫＧ５６から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下方向へ向く矢印形状で凹設形成される。また、第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の外方かつ左側の範囲に形成される。

【６４９１】

第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇは、第７範囲ＫＧ５７から照射される光の進行範囲に形成され、左斜め下側に頂点を有する三角形形状で凹設形成される。また、第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇは、前後方向視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内方かつ上側の範囲に形成される。

【６４９２】

上述した導光部材Ｋ５１５０の形成態様により、光照射装置Ｋ５１００からの光の照射態様の違いに対応して、異なる形状の光を遊技者に視認させることができる。以下、光の形状の視認態様の一例について説明する。

【６４９３】

図１９５１は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１９５１では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が右第１傾斜姿勢（図１８７０参照）とされた状態が図示されると共に、第１の光演出態様が図示される。なお、図１９５１では、理解を容易とするために左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒの図示を省略している。

【６４９４】

図１９５１に図示される第１の光演出態様では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の左側において、右上方向を指す矢印形状の第６背面表示Ｋ８１ｆが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１９４９参照）の第１範囲ＫＧ５１と第２範囲ＫＧ５３とから光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１９４９参照）の第１屈折形状部Ｋ５１５１ａ及び第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃの形状で光って視認される。

【６４９５】

更に、移動装置Ｋ４５６０の回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作され、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、右斜め下方向を向く矢印形状からなる第４前面表示Ｋ４５８０ｄが表示される。

【６４９６】

この場合、図１９５１に図示されるように、各矢印形状によって、第６背面表示Ｋ８１ｆの下側終端を始点として、第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃ、第４前面表示Ｋ４５８０ｄ、第１屈折形状部Ｋ５１５１ａの順で、時計回り方向に視線を誘導する作用を生じさせることができる。これにより、遊技者に対して、視線誘導の方向に沿って、遊技球を遊技領域の右側へ向けて発射するように促すことができる。

【６４９７】

このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される移動装置Ｋ４５６０及び導光部材Ｋ５１５０の第１屈折形状部Ｋ５１５１ａや、表示領域の外方に形成される第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができる。

【６４９８】

特に、第３屈折形状部Ｋ５１５１ｃは、遊技領域に重なる矢印形状を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内方に表示領域が収まる第３図柄表示装置Ｋ８１で矢印を表示する場合に比較して、遊技球を発射して狙うべき位置を、遊技者に正確に把握させることができる。

【６４９９】

図１９５２は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１９５２では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が上方に退避された状態（演出待機状態）が図示されると共に、第２の光演出態様が図示される。

【６５００】

図１９５２に図示される第２の光演出態様では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において第３背面表示Ｋ８１ｃが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１９４９参照）の第５範囲ＫＧ５５と第６範囲ＫＧ５６とから光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１９４９参照）の第５屈折形状部Ｋ５１５１ｅ及び第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆの形状で光って視認される。

【６５０１】

この場合、図１９５２に図示されるように、各矢印形状によって、遊技領域の右側への球の発射を止めて、第３図柄表示装置Ｋ８１の左側を流下させるように遊技者の球発射強度を誘導する作用を生じさせることができる。これにより、遊技者に対して、遊技球を遊技領域の左側へ向けて発射するように促すことができる。

【６５０２】

このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される導光部材Ｋ５１５０の第５屈折形状部Ｋ５１５１ｅや、表示領域の外方に形成される第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができる。

【６５０３】

特に、第６屈折形状部Ｋ５１５１ｆは、遊技領域に重なる矢印形状を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームＫ５０８６（図１９４７参照）の内方に表示領域が収まる第３図柄表示装置Ｋ８１で矢印を表示する場合に比較して、遊技球を発射して狙うべき位置を、遊技者に正確に把握させることができる。

【６５０４】

図１９５３は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１９５３では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が右第２傾斜姿勢（図１９４８参照）とされた状態が図示されると共に、第３の光演出態様が図示される。なお、図１９５３では、理解を容易とするために左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒの図示を省略している。

【６５０５】

図１９５３に図示される第３の光演出態様では、表示装置Ｋ４５８０の表示領域においてエクスクラメーションマークからなる第５前面表示Ｋ４５８０ｅが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１９４９参照）の第２範囲ＫＧ５２から光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１９４９参照）の第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂの形状で光って視認される。更に、右上ランプＫ９４０が点灯制御される。

【６５０６】

この場合、図１９５３に図示されるように、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂが正面視でセンターフレームＫ５０８６を突き抜けて右上方向に延びるように視認されるため、第５前面表示Ｋ４５８０ｅに注目した遊技者の視線を、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂにより形成されるラインにより右上方向に誘導することができ、右上ランプＫ９４０の点灯に気付かせることができる。

【６５０７】

このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置される移動装置Ｋ４５６０や、表示領域の内外に亘って形成される導光部材Ｋ５１５０の第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂをも同時に発光させることにより、遊技者に対して一連の装飾として視認させることができ、遊技者の視線を遊技領域の外方にまで誘導することができる。

【６５０８】

特に、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂは、遊技領域に重なる位置においてもライン状の形状に沿った光を遊技者に視認させることができるので、正面視でセンターフレームＫ５０８６の内方に表示領域が収まる第３図柄表示装置Ｋ８１での表示を遊技者に視認させる場合に比較して、第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂによるラインが遊技領域で遮断されない分、遊技者の視線をガラスユニットＨ１６の外方に配設される右上ランプＫ９４０まで遊技者

の視線を誘導させ易くすることができる。
【６５０９】
なお、表示装置Ｋ４５８０における表示の実行タイミングと、第２範囲ＫＧ５２からの光の照射タイミングとの関係は、種々の態様が例示される。例えば、同時にでも良いし、時間差があっても良い。
【６５１０】
例えば、表示装置Ｋ４５８０で第５前面表示Ｋ４５８０ｅを実行した後で第２範囲ＫＧ５２からの光照射を実行することで、遊技者の視線を、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に一端集めてから第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂに映すように演出することができる。これにより、表示装置Ｋ４５８０による表示と第２屈折形状部Ｋ５１５１ｂでの光の形状とが生じた後においては右上ランプＫ９４０を含めた一連の視認態様を形成する一方で、その形成過程において、遊技者の視線を右上ランプＫ９４０に効果的に誘導することができる。
【６５１１】
図１９５４は、パチンコ機Ｋ５０１０の正面図である。図１９５４では、長尺装置Ｋ５５４０（上記各実施形態における長尺装置Ｋ５４０に相当）が上方に退避された状態（演出待機状態）が図示されると共に、第４の光演出態様が図示される。
【６５１２】
図１９５４に図示される第４の光演出態様では、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において「光ればオーブンだ」とのコメントからなる第７背面表示Ｋ８１ｇが表示される。更に、第２発光手段Ｋ５１１２（図１９４９参照）の第４範囲ＫＧ５４と第７範囲ＫＧ５７とから光が照射されることによって、導光部材Ｋ５１５０（図１９４９参照）の第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇの形状で光って視認される。
【６５１３】
第２発光手段Ｋ５１１２（図１９４９参照）の第４範囲ＫＧ５４と第７範囲ＫＧ５７におけるＬＥＤは、開閉弁Ｋ５０８６Ｖ（図１９４７参照）の開放時に点灯制御される。この場合、遊技者は、図１９５４に図示されるように、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇの形状の光を視認できれば、開閉弁Ｋ５０８６Ｖの状態変化を視認し難い場合であっても、左側流路Ｋ５０８６Ｌ又は右側流路Ｋ５０８６Ｒ（図１９４７参照）に遊技球を入球させられるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者に対して、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇの光り方に注目して、球を発射させるという遊技態様を提供することができる。
【６５１４】
このように、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域だけでなく、表示領域の前方に配置され、且つ、表示領域の外方に形成される第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇを発光制御させることにより、遊技者に対してこれらを一連の装飾として視認させることができる。
【６５１５】
特に、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇは、ベース板Ｋ５０６０の背面側に固定されているから（図１９５０参照）、第３図柄表示装置Ｋ８１よりも、左側流路Ｋ５０８６Ｌ及び右側流路Ｋ５０８６Ｒ（図１９４７参照）との距離が近い（前後方向でも近いし、前後方向と交差する方向でも近い）。
【６５１６】
そのため、遊技者に対して、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇに注目させつつ、第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇが光ったら第４屈折形状部Ｋ５１５１ｄ及び第７屈折形状部Ｋ５１５１ｇめがけて球を発射させるように促すことができるので、注目箇所と発射球で狙う箇所とが異なる場合に比較して、遊技者に違和感を持たれにくくすることができる。
【６５１７】
図１９５５から図１９５６を参照して、第７実施形態について説明する。上記各実施形態では、第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａの正面側に配置される化粧カバ

ーＫ２２０に大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂが施される場合を説明したが、第７実施形態では、スルーゲートＫ６７から第１特定入賞口Ｋ６５ａまでの経路の正面側に装飾が施される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【６５１８】

図１９５５は、第７実施形態における遊技盤Ｋ５０１３の正面図である。図１９５５に示すように、遊技盤Ｋ５０１３では、スルーゲートＫ６７の下流側において第１特定入賞口Ｋ６５ａへの流路を構成する第２入賞ユニットＫ５２７０が配設される。

【６５１９】

第２入賞ユニットＫ５２７０は、スルーゲートＫ６７よりも下流に流下した遊技球を、第１特定入賞口Ｋ６５ａ、又は、より下流の入賞ユニットＫ２００に振り分け可能に構成される。

【６５２０】

第２入賞ユニットＫ５２７０は、遊技球の流路を構成すると共にベース板Ｋ６０に固定される流路構成部材Ｋ５２７１と、その流路構成部材Ｋ５２７１の正面側に固定され流路構成部材Ｋ５２７０と共に流路の前側部を構成する化粧カバーＫ５２８０と、を備える。

【６５２１】

流路構成部材Ｋ５２７１及び化粧カバーＫ５２８０は、光透過性の樹脂材料から構成されており、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）からの光照射により、流路構成部材Ｋ５２７１及び化粧カバーＫ５２８０が明るくされる光演出が実行される。

【６５２２】

図１９５６（ａ）は、図１９５５のＺ０６ａ部における遊技盤Ｋ５０１３の部分拡大正面図であり、図１９５６（ｂ）は、図１９５６（ａ）の部分拡大正面図である。図１９５６（ｂ）では、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃが図示される。

【６５２３】

図１９５６（ａ）に図示されるように、流路構成部材Ｋ５２７１により構成される遊技球の流路の正面側において、化粧カバーＫ５２８０に記号（本実施形態では、「Ａ」、「Ｂ」等の記号）を視認させる模様が施されることにより、遊技球の流下に伴う演出性の向上を図っている。以下、詳述する。

【６５２４】

流路構成部材Ｋ５２７１は、スルーゲートＫ６７（図１９５５参照）の下流に流下した遊技球を着地させるよう左右に亘って配置形成されると共に右方へ向けて下降傾斜する第１傾斜部Ｋ５２７２と、その第１傾斜部Ｋ５２７２の下流側端部に到達した遊技球を下方に流下させるよう鉛直方向に延びる鉛直構成部Ｋ５２７３と、その鉛直構成部Ｋ５２７３の下流側端部に到達した遊技球を着地させた後で左方へ流下させるように左方へ向けて下降傾斜する第２傾斜部Ｋ５２７４と、を備える。

【６５２５】

即ち、スルーゲートＫ６７の下流側には、流路構成部材Ｋ５２７１により、遊技球を右方に迂回させて流下させる迂回流路が形成されるので、遊技球が鉛直下方に落下される場合に比較して、化粧カバーＫ５２８０を通して遊技球が視認される期間が長くされると共に、遊技球が視認される範囲も広くなる。

【６５２６】

化粧カバーＫ５２８０は、光透過性の樹脂材料から形成されるシールが前側面に貼り付けられており、そのシールに印刷される模様として、「Ａ」との記号を形成する第１輪郭部Ｋ５２８１と、その第１輪郭部Ｋ５２８１の内側に形成される第１形成部Ｋ５２８２と、「Ｂ」との記号を形成する第２輪郭部Ｋ５２８３と、その第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に形成される第２形成部Ｋ５２８４と、「！！」との記号を形成する第３輪郭部Ｋ５２８５と、その第３輪郭部Ｋ５２８５の内側に形成される第３形成部Ｋ５２８６と、を備え、

「ＡＢ」、「Ａ！！」、「Ｂ！！」又は「ＡＢ！！」という一連の装飾を視認させることが可能となるように構成している。

【６５２７】

化粧カバーＫ５２８０側に流路構造の一部を設けることも可能だが、本実施形態では、化粧カバーＫ５２８０を単純な板部材として構成している。これにより、装飾を変更する（例えば、「ＡＢ」を「ＣＤ」に変更する。「ＡＢ」が数字の場合は、別の数字に変更する等）希望が生じた場合に、化粧カバーＫ５２８０を、別の装飾が形成される化粧カバーＫ５２８０と取り替えることで対処できるので、装飾の変更に伴う労力を低減させることができる。

【６５２８】

なお、一連で視認させたい記号の選択は、遊技者に委ねるようにしても良いが、例えば、特定の記号（の組）に光を照射し、他の記号には光を照射しないようにして、特定の記号を一連で視認させ易いように構成しても良い。この場合に、「Ａ」、「Ｂ」の全体ではなく、一部に光をあてることで、「Ａ」、「Ｂ」とは異なる記号を視認させることが可能に構成しても良いし、同時に「！！」に光をあてて、一連の装飾として視認させても良い。

【６５２９】

本実施形態では、第１輪郭部Ｋ５２８１、第２輪郭部Ｋ５２８３及び第３輪郭部Ｋ５２８５が黒色とされ、透過性が低く形成される一方、第１形成部Ｋ５２８２、第２形成部Ｋ５２８４及び第３形成部Ｋ５２８６は、黄色とされ、第１輪郭部Ｋ５２８１、第２輪郭部Ｋ５２８３及び第３輪郭部Ｋ５２８５に比較して光が透過し易いように形成される。

【６５３０】

第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の幅は、球の直径よりも短くされる。これにより、化粧カバーＫ５２８０の背面側を球が流下し、第１輪郭部Ｋ５２８１又は第２輪郭部Ｋ５２８３の後方に球が位置する場合に、正面視で第１輪郭部Ｋ５２８１又は第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。

【６５３１】

このように構成することで、例えば、第１輪郭部Ｋ５２８１と第２輪郭部Ｋ５２８３とが隣り合って配置されている場合に、第１輪郭部Ｋ５２８１と第２輪郭部Ｋ５２８３との間に若干でも隙間がありさえすれば、その後方の第１流下位置ＫＰＤ５１に球が位置したとしても、正面視で第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。

【６５３２】

更に、本実施形態では、第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の幅が、球の半径よりも短くされている。これにより、例えば、第１輪郭部Ｋ５２８１との間に隙間を空けずに第２輪郭部Ｋ５２８３が配置された場合において、その後方の第２流下位置ＫＰＤ５２に球が位置したとしても、正面視で第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３の内側に球が全て入り、球の視認性が極端に悪くなる事態が発生することを避けることができる。

【６５３３】

第３輪郭部Ｋ５２８５及び第３形成部Ｋ５２８６により構成される模様は、流路構成部材Ｋ５２７１により構成される流路とはずれた位置に配置される。そのため、第３輪郭部Ｋ５２８５及び第３形成部Ｋ５２８６により化粧カバーＫ５２８０を介した球が隠される事態は生じ得ないので、設計の自由度が高い。現に、本実施形態では、第３輪郭部Ｋ５２８５が、左右方向の寸法が球の直径よりも長くなるように構成されており、装飾性の向上が図られている。

【６５３４】

以上の構成から、図１９５６（ａ）に図示されるように、第１輪郭部Ｋ５２８１、第１形成部Ｋ５２８２、第２輪郭部Ｋ５２８３及び第２形成部Ｋ５２８４の後方を球が流下可

能に構成されていることから、無色透明の板を介して視認する場合に比較して、背面側の流路を球が通っているのか否かを分かり難くさせることができると共に、化粧カバーＫ５２８０のシールに印刷される模様を強調させて、化粧カバーＫ５２８０を目立たせることができる。

【６５３５】

また、化粧カバーＫ５２８０の背面側を実際に球が通ると、化粧カバーＫ５２８０を介して視認される球の透け具合として、透過され易い場合と、透過されにくい場合とが繰り返されることで、長期に亘る球の見え方の変化を生じさせることができ、演出性を向上させることができる。

【６５３６】

更に、化粧カバーＫ５２８０に球の影が映されることで、化粧カバーＫ５２８０の背面側を流下する球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。この球の影と、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３や各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４とが重ねて視認されることにより、球が流下していない状況とは異なる模様を遊技者に視認させることができる。

【６５３７】

流路構成部材Ｋ５２７１により構成される流路が迂回する略コの字状の流路とされ、左右方向および上下方向に球が流下する各位置において、第１輪郭部Ｋ５２８１や第２輪郭部Ｋ５２８３と球とが交差される。即ち、一球の遊技球が流下する場合であっても、透過され易い場合と、透過されにくい場合との変化を複数回生じさせることができるので、球が複数個流下して初めて球の見え方の変化が繰り返し生じる場合に比較して、演出性の向上をより容易に図ることができる。

【６５３８】

背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）から白色光が照射される場合、流路構成部材Ｋ５２７１及び化粧カバーＫ５２８０が明るくされる。一方で、球が流路構成部材Ｋ５２７１により形成される流路を流下している場合には、球の影が化粧カバーＫ５２８０に映されることで、化粧カバーＫ５２８０に形成される模様の見え方が変化する。

【６５３９】

まず、球が流下していない時には、第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３と、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４との色の差が大きいため、「ＡＢ」との記号が鮮明に視認される。この「ＡＢ」との記号は、「ＡｄｖａｎｃｅＢａｓｅ（有利状態）」の頭文字を意味しており、この「ＡＢ」との記号を明るく視認させることで、遊技者に対して、通常状態よりも有利な状態であることを報知することができる。

【６５４０】

一方で、球が流下している時には、球の影と、第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３との色の違いが小さいため、球の影と第１輪郭部Ｋ５２８１及び第２輪郭部Ｋ５２８３との見分けがつきにくく、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４に球形状の影の虫食いができたように視認される。この虫食いを視認することで、遊技者は、球が流下していることを把握することができる。

【６５４１】

第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４は、後方を球が流下することで球形状の影の虫食いができたように視認され得る変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂと、球の流下経路とは重ならないことでそもそも後方を球が流下することは無く、球形状の虫食いが生じ得ない非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃと、を備える。

【６５４２】

非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃは、上述の「ＡＢ」との記号の一部をなす領域である一方で、図１９５６（ｂ）に図示されるように、「ＨＫ」との記号をなす領域でもある。この「ＨＫ」との記号は、「ＨｏｌｅＫｅｅｐ（開口維持）」の頭文字を意味しており、この「ＨＫ」との記号を明るく視認させることで、遊技者に対して、例えば、下流

側の第１特定入賞口Ｋ６５ａ（図１９５５参照）が開放され、球が入球可能な状態であることを報知することができる。
【６５４３】
上述のように、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃには球の影が生じ無いので、流下する複数の球の間隔に関わらず、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃを完全な状態（虫食いの無い状態）で視認させ易くすることができる。
【６５４４】
ここで、第２傾斜部Ｋ５２７４を球が流下している最中において既に、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４に球形状の影の虫食いができたように視認されるところ、この状況において第１傾斜部Ｋ５２７２を球が流下する場合がある。即ち、化粧カバーＫ５２８０の後方位置を球が流下する場合、その個数が一球の場合も複数球の場合も、第１形成部Ｋ５２８２及び第２形成部Ｋ５２８４に球形状の影の虫食いができたように視認されることは同じであり、結局何球の球が流下しているのかを判別し難い場合がある。
【６５４５】
これに対して、本実施形態では、第１形成部Ｋ５２８２の下端部に非透過形成部Ｋ５２８２ａが形成される。非透過形成部Ｋ５２８２ａは、略矩形の形状で非透過（透過性の低い）で白色に形成される。隣接する第１形成部Ｋ５２８２の色（本実施形態では、黄色）と色の区別がつき難い色関係であり、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）が消灯されている場合や、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）からの白色光により照らされている場合には非透過形成部Ｋ５２８２ａが遊技者に認識され難い。
【６５４６】
一方、背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）からの白色光により照らされている場合に、非透過形成部Ｋ５２８２ａの後方に遊技球が配置されると、球の影が非透過形成部Ｋ５２８２ａの周囲に映されることになる。この場合、非透過形成部Ｋ５２８２ａの色（本実施形態では白）に対して、球の影が黒色なので、色の区別がつき易くなり、非透過形成部Ｋ５２８２ａが遊技者に認識され易くなる。即ち、遊技者は、非透過形成部Ｋ５２８２ａを認識した回数をカウントすることで、化粧カバーＫ５２８０の後方を流下した遊技球の個数を正確に計数することができる。
【６５４７】
なお、上述の各実施形態では、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３が同じ幅で形成され、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４が同じ幅で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３をそれぞれ異なる幅で形成しても良いし、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４をそれぞれ異なる幅で形成しても良いし、各幅を部位ごとに異ならせるデザインとしても良い。
【６５４８】
また、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の方が各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも幅が広い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の方が各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３よりも幅が広くなるように模様が形成されても良い。この場合において、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３は、その内外に関わらず、隣り合う部分と隙間を生じても良いし、隙間が埋められることで各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の間の構成が排斥されるように構成しても良い。
【６５４９】
なお、上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０に「ＡＢ」との記号が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「波模様」、「波紋」、「星形状」、「稲妻形状」など、広がりのある形状でも良い。
【６５５０】
なお、上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０の背面側に形成される流路がベース板Ｋ６０の前側面よりも前側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板Ｋ６０の前側面よりも後ろ側に形成される流路の前側に模

様が形成されても良い。
【６５５１】
即ち、例えば、球が流下する樋を構成する樋用前側部材Ｋ９１（図１８６２参照）に模様が形成されても良い。この場合、模様の背面側を球が通ることもできるし、模様の前面側を球が通ることもできるので、模様の視認態様の変化のバリエーションを増加させることができる。
【６５５２】
なお、上記各実施形態では、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３と各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４との透過性の違いを色の違い実現した（黄色よりも黒色の方が、光を遮光するフィルターとしてより多くの色の光を遮光できる）が、必ずしもこれに限られるものではない。
【６５５３】
例えば、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の板厚の方が各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の板厚よりも分厚く構成されることで、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の方が各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも光を透過し難いように構成されても良い。この場合、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３と各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４との色を同じとしても、板厚が大きい方が光の吸収がされ易いことから、透過性の違いを生じさせることができる。
【６５５４】
この場合に、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４に対して各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３が前後方向に突設形成されることになるが、その形成方向は、前側でも、後側でも、前後両側でも良い。球が流下する領域側に形成される場合には球の流下方向に影響を与えることができるし、逆に、球が流下する領域とは反対側に形成されるようにすれば、球との衝突で削られることが無いので、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３と各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４との透過性の違いを長期に亘り維持することができる。
【６５５５】
また、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３を挟んで各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４の反対側の領域（無色透明の領域）の板厚については、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４と同様としても良いし、各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも薄く形成しても良い。各形成部Ｋ５２８２，Ｋ５２８４よりも薄い方が、各輪郭部Ｋ５２８１，Ｋ５２８３の内側の領域に対する注目力を向上させ易くすることができる。
【６５５６】
なお、上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０の背面側に配置される電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）から白色光が照射され化粧カバーＫ５２８０が明るくされる場合を説明したが、そのバリエーションの一例について説明する。
【６５５７】
例えば、右打ち遊技を促すものとして、大当たり遊技中や時短中において電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）から白色光を照射する一方で、右打ち遊技を促さない通常状態においては、電飾基板Ｋ４０５は消灯させるようにして、「ＡＢ」との記号を暗くして視認し難くしても良い。
【６５５８】
この場合、電飾基板Ｋ４０５（図１８７１参照）から常時光が照射される場合に比較して、遊技者が化粧カバーＫ５２８０の「ＡＢ」との記号を見て、有利状態であると勘違いし、誤って右打ち遊技を行う事態を回避し易くすることができる。
【６５５９】
また、例えば、変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂを照らすＬＥＤと、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃを照らすＬＥＤとを別で用意しても良い。この場合、「ＡＢ」との記号の全体が明るくされる状況の他に、ＬＥＤの点灯パターン次第で、変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂのみが照らされる状況や、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃのみが照らされる状況を構成することができる。

【６５６０】
この場合において、例えば、下流側の第１特定入賞口Ｋ６５ａ（又は、第２入賞口Ｋ６４０、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ、図１９５５参照）が開放されている期間において、変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂのみを照らすＬＥＤを消灯し、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃのみを照らすＬＥＤを点灯させるようにしても良い。これにより、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃにより形成される「ＨＫ」を遊技者に認識させ易くでき、第１特定入賞口Ｋ６５ａ（又は、第２入賞口Ｋ６４０、第２特定入賞口Ｋ６５０ａ、図１９５５参照）へ向けた球の発射を実行するタイミングであることを容易に把握させることができる。
【６５６１】
また、例えば、光の色は白に限られるものではなく、色付きの光を照射しても良いし、各記号で照射する光の色を異ならせても良いし、色が順番に変化する（例えば、虹の七色で順番（赤橙黄緑青藍紫）に変化する）ように照射する光を制御しても良い。
【６５６２】
また、例えば、光の照射態様（タイミング）は、化粧カバーＫ５２８０の「ＡＢ」との記号の全体を同時に明るくさせるように複数のＬＥＤが同時に点灯されても良いし、記号を読ませる順序を考慮して、左から右の順で明るくなるように、複数のＬＥＤの点灯タイミングをずらすようにしても良い。
【６５６３】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１９５７から図２０６０を参照し、第８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【６５６４】
図１９５７は、第８実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１９５８は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図１９５９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１９６０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１９６１は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図１９６２は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図１９６３は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図１９６４は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図１９６５は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図１９６２では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。
【６５６５】
また、以下の説明では、図１９５７に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図１９５７に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図１９５７参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【６５６６】
また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【６５６７】
図１９５７～図１９６５に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成さ

れ外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【６５６８】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図１９５７参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【６５６９】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【６５７０】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【６５７１】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【６５７２】

また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【６５７３】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１９６０参照）。

【６５７４】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図１９６２及び図１９６３参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【６５７５】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【６５７６】
　また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図１９６２参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図１９６２参照）を主に備えて形成される。
【６５７７】
　さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図１９６１参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。
【６５７８】
　なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。
【６５７９】
　球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）とを主に備えて形成される。
【６５８０】
　即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。
【６５８１】
　球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。
【６５８２】
　なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。
【６５８３】
　なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を

発射することが可能とされる。
【６５８４】
　また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。
【６５８５】
　皿通路形成部材Ｈ１６０は、図１９６２に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。
【６５８６】
　なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図１９６２に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図１９６１に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。
【６５８７】
　正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。
【６５８８】
　また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図１９６４及び図１９６５に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。
【６５８９】
　詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図１９６３参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）

の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。
【６５９０】
　また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＨ１６が配設される（図１９５７参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。
【６５９１】
　ガラスユニットＨ１６は、図１９５７及び図１９６１に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。
【６５９２】
　なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。
【６５９３】
　また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図１９６６参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。
【６５９４】
　正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図１９５７に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。
【６５９５】
　また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。
【６５９６】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【６５９７】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図１９６６参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【６５９８】

窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図１９５７に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【６５９９】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図１９５８参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図１９６２参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【６６００】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【６６０１】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【６６０２】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【６６０３】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変

位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【６６０４】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【６６０５】

即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【６６０６】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【６６０７】

この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図１９６２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【６６０８】

なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【６６０９】

また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【６６１０】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図１９６４参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【６６１１】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ

１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【６６１２】

機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【６６１３】

機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【６６１４】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【６６１５】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【６６１６】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。

【６６１７】

下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【６６１８】
なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。
【６６１９】
さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。
【６６２０】
通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。
【６６２１】
通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図１９６４参照）。
【６６２２】
なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図１９６２参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図１９６２参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。
【６６２３】
ファール球通路部Ｈ１４５（図１９６４参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。
【６６２４】
ファール球通路部Ｈ１４５には、図１９６５に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図１９６４参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。
【６６２５】
また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。
【６６２６】
発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１か

ら背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【６６２７】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【６６２８】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図１９６２参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【６６２９】

また、図１９６２に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【６６３０】

図１９６２に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。

【６６３１】

ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【６６３２】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【６６３３】

遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図１９５７参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図１９６２を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【６６３４】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図１９５７参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【６６３５】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図１９６２の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。

【６６３６】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【６６３７】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【６６３８】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【６６３９】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【６６４０】

外レールＨ６２の先端部（図１９６２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【６６４１】

遊技領域の正面視左側下部（図１９６２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図１９６６参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【６６４２】
　また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【６６４３】
　尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【６６４４】
　ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。
【６６４５】
　なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。
【６６４６】
　また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。
【６６４７】
　確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【６６４８】
　なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の

当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【６６４９】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【６６５０】

なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。

【６６５１】

また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【６６５２】

また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【６６５３】

本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。

【６６５４】

なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【６６５５】

また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【６６５６】

なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【６６５７】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図１９６６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１は、後述する円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００に配設され、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【６６５８】

また、第８実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲（上方）に退避位置における花弁動作装置Ｇ８００が配置され、その花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位されると花弁動作装置Ｇ８００が第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を花弁動作装置Ｇ８００と共に遊技者に視認させることができる。

【６６５９】

なお、花弁動作装置Ｇ８００は、花回転ユニットＧ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２装飾ユニットＧ４８０が光透過性の材料から形成される。従って、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態においては、第２装飾ユニットＧ４８０の第２装飾ユニットＧ４８０を介して第３図柄表示装置Ｈ８１の少なくとも一部が遊技者に視認される。

【６６６０】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図１９６６参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【６６６１】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図

示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【６６６２】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【６６６３】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【６６６４】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【６６６５】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【６６６６】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【６６６７】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ

により点灯表示を行わないものとしても良い。
【６６６８】
可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１９６６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。
【６６６９】
一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図１９６６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。
【６６７０】
また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。
【６６７１】
第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。
【６６７２】
なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。
【６６７３】
また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。
【６６７４】
上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。
【６６７５】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【６６７６】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【６６７７】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【６６７８】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【６６７９】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【６６８０】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図１９６２参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【６６８１】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【６６８２】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【６６８３】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【６６８４】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【６６８５】

また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【６６８６】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【６６８７】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【６６８８】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【６６８９】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成すること

も可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【６６９０】

また、上記第８実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【６６９１】

例えば、上記第８実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【６６９２】

図１９５８に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【６６９３】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【６６９４】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【６６９５】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確

認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【６６９６】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１９６６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【６６９７】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図１９６６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【６６９８】

なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【６６９９】

次に、図１９６６を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図１９６６は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【６７００】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【６７０１】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【６７０２】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【６７０３】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【６７０４】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【６７０５】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【６７０６】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【６７０７】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【６７０８】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として

使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。
【６７０９】
　払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【６７１０】
　払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。
【６７１１】
　発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。
【６７１２】
　球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。
【６７１３】
　音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。
【６７１４】
　音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、及び、駆動手段Ｈ７５０が含まれる。
【６７１５】
　なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでな

く、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【６７１６】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【６７１７】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【６７１８】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【６７１９】

なお、図１９６６では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【６７２０】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【６７２１】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【６７２２】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各

種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【６７２３】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１９６６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【６７２４】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【６７２５】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図１９６６参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【６７２６】

次いで、図１９６７から図１９７３を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａについて説明する。図１９６７は、上側装飾ユニットＨ１４ａの分解正面斜視図であり、図１９６８は、上側装飾ユニットＨ１４ａの分解背面斜視図であり、図１９６９は、化粧ユニットＨ３２０の分解正面斜視図であり、図１９７０は、化粧ユニットＨ３２０の分解背面斜視図である。

【６７２７】

初めに、図１９６７及び図１９６８を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａ、及び、上側装飾ユニットＨ１４ａのベースユニットＨ３１０について説明する。図１９６７及び図１９６８に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３２０とを主に備える。

【６７２８】

ベースユニットＨ３１０は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状

のベース部材Ｈ３１１と、そのベース部材Ｈ３１１の左右両側に配設されるスピーカー組立体Ｈ３１２と、それら一対のスピーカー組立体Ｈ３１２の間に配設される検出装置Ｈ３１３と、ベース部材Ｈ３１１の左側端部に配設される前扉取付金具Ｈ５７とを主に備える。

【６７２９】

ベース部材Ｈ３１１は、後述する化粧ユニットＨ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を覆う部材であり、正面視において化粧ユニットＨ３２０と略同一の形状に形成される。また、ベース部材Ｈ３１１は、長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央部に前後方向に開口する開口Ｈ３１１ａと、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に接続される配線を係止するための係止部Ｈ３１１ｂと、上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に沿って背面側に向かって立設される覆設部Ｈ３１１ｄと、その覆設部Ｈ３１１ｄよりも下方側に所定の間隔を隔てる位置から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ３１１ｅと、それら覆設Ｈ３１１ｄおよび立設部Ｈ３１１ｅの間の位置において背面側に向かって溝状に形成される係合凹部Ｈ３１１ｃとを主に備える。なお、ベースユニットＨ３１０は、ベース部材Ｈ３１１の背面側から挿通される螺子が化粧ユニットＨ３２０に螺入されることで、化粧ユニットＨ３２０の背面側に締結される。

【６７３０】

開口Ｈ３１１ａは、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に連結される配線を通すための開口であり、複数の配線が挿通可能な大きさに形成される。なお、本実施形態では、化粧ユニットＨ３２０及びスピーカー組立体Ｈ３１２に連結される配線が同じ開口から挿通されるが、これに限られるものではなく、それぞれの配線が異なる開口から挿通されるよう複数の開口を備えるものであっても良い。

【６７３１】

なお、本実施形態では、開口Ｈ３１１ａがベース部材Ｈ３１１の中央部の一か所に形成されることで、ベース部材Ｈ３１１の剛性を確保して、ベース部材Ｈ３１１が破損することを抑制できる。

【６７３２】

係止部Ｈ３１１ｂは、開口Ｈ３１１ａから挿通されスピーカー組立体Ｈ３１２に接続される配線を係止するためのものであり、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から略Ｌ字状に突出して形成される。また、係止部Ｈ３１１ｂは、開口Ｈ３１１ａの下方側からスピーカー組立体Ｈ３１２に向かう直線に沿って複数個形成される。

【６７３３】

覆設部Ｈ３１１ｄは、上側装飾ユニットＨ１４ａが本体枠Ｈ１４ｄに配設される際に、本体枠Ｈ１４ｄの上端面を覆う部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かう立設寸法が本体枠Ｈ１４ｄの前後方向の厚みよりも大きく設定される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄに配設した際に本体枠Ｈ１４ｄの上端面を上側装飾ユニットＨ１４ａにより隠すことができる。

【６７３４】

立設部Ｈ３１１ｅは、化粧ユニットＨ３２０とベースユニットＨ３１０とが組み付けられた際に、化粧ユニットＨ３２０の上面板Ｈ３３２を支持する部分であり、上面板Ｈ３３２の厚み分、ベース部材Ｈ３１１の上端面よりも下方側（矢印Ｄ方向側）の位置に形成される。即ち、上面板Ｈ３３２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が立設部Ｈ３１１ｅに載置された状態で配設される。また、上面板Ｈ３３２は、背面側の端部に形成される背面側凸部Ｈ３３２ｂがベース部材Ｈ３１１の係合凹部Ｈ３１１ｃに挿入されており、これにより、上面板Ｈ３３２も上方側（矢印Ｕ方向側）への移動が抑制される。

【６７３５】

なお、ベース部材Ｈ３１１は、非透過の樹脂材料から形成されており、これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧ユニットＨ３２０の光がベース部材Ｈ３１１側（矢印Ｂ方向側）に反射した場合に、その光がベース部材Ｈ３１１側から漏れ出ることを抑制できる。

【６７３６】
スピーカー組立体Ｈ３１２は、電気信号を可聴音波に変換して聴こえるようにする音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）Ｈ３１２ａと、そのスピーカーＨ３１２ａの前面フランジＨ３１２ａ１をベース部材Ｈ３１１に締結固定する締結部材Ｈ３１２ｂとを主に備える。
【６７３７】
スピーカーＨ３１２ａは、遊技に関連して演出音（録音された音楽、効果音、音声など）を発するものであり、ベース部材Ｈ３１１の開口Ｈ３１１ａを通した配線が接続されることで、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されるように構成される（図１９６６参照）。音声ランプ制御装置Ｈ１１３によりスピーカーＨ３１２ａに電気振動が伝達されることで、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）および背面側から遊技に関連した演出音を放音（出力）することができる。
【６７３８】
なお、スピーカーＨ３１２ａの前面部には、スピーカーＨ３１２ａから発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバーが被覆されている。そして、この保護カバーが被覆されてなるスピーカーＨ３１２ａは、前面部の保護カバーが後述するスピーカーカバーＨ２７を介して外部の大気と直接接触することで、前面部側に放音（出力）された音を篭らせることなく、高音質にして再生出力できる。即ち、スピーカーＨ３１２ａは、前面部から放音（出力）される音が遊技者にとって聞こえやすい周波数帯の音を放音可能に構成される。
【６７３９】
また、スピーカーＨ３１２ａは、振動（動作）して音を発生させる振動板（前面部側）が締結部材Ｈ３１２ｂにより遊技者側（正面視において遊技盤Ｈ１３の中央下方側）に向けた姿勢で配設される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を遊技者に聞こえやすくできる。
【６７４０】
締結部材Ｈ３１２ｂは、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う形状に形成されると共に、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）とスピーカーＨ３１２ａとの間に所定の隙間を形成するようにスピーカーＨ３１２ａを支持した状態でベース部材Ｈ３１１に配設される。これにより、後述する装飾ユニットＨ３３０の配設空間Ｈ３００ＦにスピーカーＨ３１２ａを配設した際に、スピーカーＨ３１２ａの背面側に空間（第２空間Ｈ３００Ｂを形成できる。
【６７４１】
また、締結部材Ｈ３１２ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う複数個所に開口される開口部Ｈ３１２ｂ１を備え、その開口部Ｈ３１２ｂ１を介してスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音を第２空間Ｈ３００Ｂに放音することが可能とされる。
【６７４２】
検出装置Ｈ３１３は、光を照射する発光部およびその発光部から照射され対象物によって反射する光を受光する受光部を備える光センサとして形成され、ガラスユニットＨ１６の透明ガラスＨ１６ａの前方における遊技者の手指の有無を検出可能に形成される。なお、遊技者の手指の有無を検出する検出装置Ｈ３１３（各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。
【６７４３】
検出装置Ｈ３１３の発光部は、光を遊技盤Ｈ１３（図１９６３参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射できるように、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて配設される。また、検出装置Ｈ３１３は、後述する化粧ユニットＨ３２０の内部空間に配設されると共に、化粧ユニットＨ３２０に形成される検出用開口部Ｈ３３３ａから発光部の光を上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側に出射可能となっている。これにより、検

出装置Ｈ３１３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの内側の奥まった位置に配設され、遊技者が検出装置Ｈ３１３に直接触れることを抑制できる。

【６７４４】

次いで、図１９６９及び図１９７０を参照して化粧ユニットＨ３２０について説明する。図１９６９及び図１９７０に示すように、化粧ユニットＨ３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状（図１９６８参照）に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備える。

【６７４５】

装飾ユニットＨ３３０は、ベースユニットＨ３１０（図１９６７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３及び左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿う位置に配設される上面板Ｈ３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の縁部に沿って配設され上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ３３４と、正面板Ｈ３３１の中央部正面側に配設される装飾板Ｈ３３５とを主に備える。

【６７４６】

正面板Ｈ３３１は、後述する発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０が配設される部材であり、発光ユニットＨ３４０の光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。また、正面板Ｈ３３１は、ベース部材Ｈ３１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に対向配置される本体部Ｈ３３１ａと、その本体部Ｈ３３１ａの外縁部から背面側に向かって撓む外縁部Ｈ３３１ｂとを備え、背面側の中央部が凹む椀型に形成される。なお、正面板Ｈ３３３１は、正面視においてベースユニットＨ３１０の正面側を塞ぐ大きさに形成される。

【６７４７】

本体部Ｈ３３１ａには、正面視おける左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部に装飾板Ｈ３３５が配設される領域が形成されると共に、その領域の外側に音伝達ユニットＨ３５０のスピーカーカバーＨ２７を通過する音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側（正面側）に放音可能なスリットＨ３３１ａ１が形成される。

【６７４８】

スリットＨ３３１ａ１は、ベースユニットＨ３１０のスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に開口して形成される。これにより、スピーカーＨ３１２ａから正面側に放音（出力）される音をスリットＨ３３１ａ１を介して正面側に放音できる。

【６７４９】

また、スリットＨ３３１ａ１は、正面視において一方向に長い長孔に形成され、その幅が遊技球よりも小さく設定される。これにより化粧ユニットＨ３２０の内部に指や遊技球などが挿入されることを抑制できると共に、スピーカーＨ３１２ａからの音の放音性を確保できる。なお、本実施形態では、スリットＨ３３１ａ１は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い長孔に形成される。よって、パチンコ機Ｈ１０に対する上下方向の放音性を確保できる。

【６７５０】

外縁部Ｈ３３１ｂは、本体部Ｈ３３１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される取付部材Ｈ３４１を正面板Ｈ３３１の内側に収容するための部分であり、外縁部Ｈ３３１ｂの背面側への延設距離が、取付部材Ｈ３４１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂと取付部材Ｈ３４１とが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる状態で配設される。

【６７５１】

なお、本実施形態では、外縁部Ｈ３３１ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において取

付部材Ｈ３４１と所定の隙間を隔てる位置に形成され、これにより、外縁部Ｈ３３１ｂと取付部材Ｈ３４１との対向間に第１連通路Ｈ３００Ｃ（図１９７３（ａ）参照）が形成される。

【６７５２】

上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０、音伝達ユニットＨ３５０、及び、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂに沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の端部同士が左面板Ｈ３３４により連結される。また、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）縁部には、後述する右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される。これにより、化粧ユニットＨ３２０は、右側が右側装飾ユニットＨ１４ｃにより塞がれることで、背面側のみが開放する箱状に形成される。なお、右側装飾ユニットＨ１４ｃについての詳しい説明は後述する。

【６７５３】

また、化粧ユニットＨ３２０には、箱状に形成される内側に後述する発光ユニットＨ３４０が配設される。なお、発光ユニットＨ３４０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が化粧ユニットＨ３２０よりも小さく形成される。従って、化粧ユニットＨ３２０に発光ユニットＨ３４０を配設することで、発光ユニットＨ３４０の左右両側（スリットＨ３３１ａ１）の背面側に一対の配設空間Ｈ３００Ｆを形成し、それら一対の配設空間Ｈ３００Ｆを利用して一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を化粧ユニットＨ３２０の内側に配設することができる。

【６７５４】

また、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、非透過の樹脂材料から形成されており、発光ユニットＨ３４０から出射される光が上側装飾ユニットＨ１４ａの正面板Ｈ３３１からのみ抜け出るように構成される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの発光位置を限定して、遊技者の注目を一部（装飾板Ｈ３３５）に集めやすくできる。

【６７５５】

上面板Ｈ３３２は、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って正面側に突出する正面側凸部Ｈ３３２ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って背面側に突出する背面側凸部Ｈ３３２ｂと、螺子を挿通可能な貫通孔を有する締結部Ｈ３３２ｃと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部の下面側から突設される被係合部Ｈ３３２ｇと、を主に備える。

【６７５６】

正面側凸部Ｈ３３２ａ及び背面側凸部Ｈ３３２ｂは、それぞれ上面板Ｈ３３２の正面側に配設される正面板Ｈ３３１及び上面板Ｈ３３２の背面側に配設されるベース部材Ｈ３１１に係合される部分であり、上面板Ｈ３３２の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部よりも一段低い位置から突出される。

【６７５７】

なお、正面側凸部Ｈ３３２ａは、正面板Ｈ３３１の上方側の外縁部Ｈ３３１ｂよりも内側（下方側）に挿入されることで正面板Ｈ３３１と係合され、背面側凸部Ｈ３３２ｂは、ベース部材Ｈ３１１の係合凹部Ｈ３１１ｃに挿入されることでベース部材Ｈ３１１と係合可能とされる。これにより、上面板Ｈ３３２が上側装飾ユニットＨ１４ａに配設された状態で、上面板Ｈ３３２の正面側端部または背面側端部が正面板Ｈ３３１またはベース部材Ｈ３１１に対して浮き上がることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａが組み上げられた状態で、不正な部材が上面板Ｈ３３２側から挿入されることを抑制できる。

【６７５８】

締結部Ｈ３３２ｃは、上面板Ｈ３３２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて突出して形成される。また、締結部Ｈ３３２ｃは、螺子を挿通可能な貫通孔を備えており、その貫通孔に背面側から挿通した螺子を覆設部材Ｈ３４３に螺入

することで、正面板Ｈ３３１に配設された覆設部材Ｈ３４３に上面板Ｈ３３２を締結できる。即ち、上面板Ｈ３３２は、正面板Ｈ３３１に覆設部材Ｈ３４３が配設された後、覆設部材Ｈ３４３に締結される。

【６７５９】

被係合部Ｈ３３２ｇは、上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出して形成されており、上面板Ｈ３３２の左右方向外側端部に形成される第１片Ｈ３３２ｇ１と、その第１片Ｈ３３２ｇ１よりも上面板Ｈ３３２の内側に形成される第２片Ｈ３３２ｇ２とを備える。

【６７６０】

第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２は、後述する右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂを対向間に挿入する部分であり（図１９８０参照）、屈曲部Ｈ４５２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚みよりも、若干大きい隙間を隔てて配設される。

【６７６１】

下面板Ｈ３３３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面を構成する部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに連れて上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する状態で正面板Ｈ３３１に配設される。言い換えると、下面板Ｈ３３３は遊技盤Ｈ１３（ベースユニットＨ３１０）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印Ｄ方向側）に張り出す状態で配設される。

【６７６２】

これにより、正面板Ｈ３３１の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤Ｈ１３の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ１３の遊技領域を確保したまま、正面板Ｈ３３１の装飾性（意匠性）を向上（正面板Ｈ３３１の装飾可能な領域を大きく）できる。

【６７６３】

また、下面板Ｈ３３３は、ベース部材Ｈ３１１に配設される検出装置Ｈ３１３の発光部および受光部と対向する位置に開口される検出用開口部Ｈ３３３ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部Ｈ３３３ｂと、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び放音用開口部Ｈ３３３ｂの間の位置から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって立設される区画壁Ｈ３３３ｃとを備える。

【６７６４】

検出用開口部Ｈ３３３ａは、上述したように検出装置Ｈ３１３の検出光を通過させるための開口であり、検出装置Ｈ３１３の発光部および受光部と対応する大きさに形成される。これにより、ガラスユニットＨ１６の透明ガラスＨ１６ａの前方における遊技者の手指の有無を検出装置Ｈ３１３により検出可能とされる。

【６７６５】

また、検出用開口部Ｈ３３３ａは、検出装置Ｈ３１３側に向かって立設される立設部Ｈ３３３ａ１を備え、その立設部Ｈ３３３ａ１の立設先端側に検出装置Ｈ３１３が配設される。これにより、検出用開口部Ｈ３３３ａと検出装置Ｈ３１３との接続部分を上側装飾ユニットＨ１４ａの内側に形成できる。その結果、検出装置Ｈ３１３と検出用開口部Ｈ３３３ａの開口端との隙間を上側装飾ユニットＨ１４ａの内側に設定でき（遊技者から視認しにくくでき）、検出装置Ｈ３１３と検出用開口部Ｈ３３３ａの開口端との間の隙間から不正な部材が上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に挿入されることを抑制できる。

【６７６６】

なお、本実施形態では、検出装置Ｈ３１３が、光により遊技者の手指を検出するものとして説明したが、これに限らず、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等が配設されるものであっても良い。

【６７６７】

放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、ガラ

スユニットＨ１６の正面側（上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側）に放音して、正面側からスピーカーＨ３１２ａの音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、正面視においてスピーカーＨ３１２ａと遊技盤Ｈ１３の第３図柄表示装置Ｈ８１（図１９６３参照）とを繋ぐ位置に形成される。

【６７６８】

区画壁Ｈ３３３ｃは、下面板Ｈ３３３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に亘って立設される。また、区画壁Ｈ３３３ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）への立設距離は、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた際に、先端部が覆設部材Ｈ３４３の下面に当接される長さに設定される。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた状態では、区画壁Ｈ３３３ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）と区画壁Ｈ３３３ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）とが区画壁Ｈ３３３ｃにより区画される。

【６７６９】

装飾板Ｈ３３５は、模様やキャラクターや文字等の情報を表示する板部材であり、全体が透明な樹脂材料から形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の表面に模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる。これにより、複数機種のパチンコ機Ｈ１０がある場合には、装飾板Ｈ３３５の装飾を見ることで遊技者にどのパチンコ機Ｈ１０であるのか認識させやすくなっている。

【６７７０】

なお、パチンコ機Ｈ１０の機種（遊技機の仕様）を変更する場合には、上側装飾ユニットＨ１４ａの全部を変更しなくても、装飾板Ｈ３３５のみを該当の模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる装飾板Ｈ３３５に変更することで、変更先のパチンコ機Ｈ１０に該当する装飾に切り替えることが可能となっている。

【６７７１】

なお、本実施形態では、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４は、非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面板Ｈ３３２が透明な樹脂材料で形成され、下面板Ｈ３３３及び左面板Ｈ３３４が非透過の樹脂材料で形成され、発光ユニットＨ３４０から出射される光を正面板Ｈ３３１側から出射するだけでなく、上面板Ｈ３３２が配設される上方側からも出射可能に構成されていても良い。

【６７７２】

また、上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を透明な樹脂材料から形成しても良く、この場合には、装飾ユニットＨ３３０の全体から発光ユニットＨ３４０の光を出射することができる。

【６７７３】

発光ユニットＨ３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材Ｈ３４２と、基板部材Ｈ３４２との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。

【６７７４】

取付部材Ｈ３４１は、装飾ユニットＨ３３０の正面板Ｈ３３１の背面と対向する位置に配設され、正面視において装飾ユニットＨ３３０の装飾板Ｈ３３５と同形状に形成される板状の正面側板部Ｈ３４１ａと、その正面側板部Ｈ３４１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される上側縁部Ｈ３４１ｂと、正面側板部Ｈ３４１ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部に沿って正面側に向かって立設される下側縁部Ｈ３４１ｃと、その下側縁部Ｈ３４１ｃと所定の間隔を隔てて下側縁部Ｈ３４１ｃに沿って延設される区画部Ｈ３４１ｄとを主に備え、正面側板部Ｈ３４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子により、正面板Ｈ３３１の背面に締結される。なお、取付部材Ｈ３４１は、非透過性の樹脂材料から形成される。

【６７７５】

正面側板部Ｈ３４１ａは、後述する基板部材Ｈ３４２のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３

４２ａの光の照射領域を区画する部材であり、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａと対応する位置に開口する複数の開口部Ｈ３４１ａ１を備える。

【６７７６】

取付部材Ｈ３４１は、非透過性の樹脂材料から形成されるので、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａの光を開口部Ｈ３４１ａ１を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に出射することで、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａの光の照射領域が広がりすぎることを抑制できる。その結果、複数のＬＥＤの発光色が混ざり合うことを抑制して、領域ごとに色違いの発光表示を装飾ユニットＨ３３０（装飾板Ｈ３３５）にさせることができる。

【６７７７】

なお、取付部材Ｈ３４１の正面側板部Ｈ３４１ａは、正面板Ｈ３３１を介して装飾板Ｈ３３５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されており、装飾板Ｈ３３５に描かれる模様やキャラクターや文字等（本実施形態では文字）の情報の表示を部分的に色違いで発光させられるようになっている。

【６７７８】

上側縁部Ｈ３４１ｂは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介してＬＥＤＨ３４２ａから出射される光が上方側（矢印Ｕ方向側）に漏れ出ることを抑制する部分であり、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。

【６７７９】

また、上側縁部Ｈ３４１ｂの上方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面Ｈ３４１ｂ１が形成される。凹凸面Ｈ３４１ｂ１は、凸部の頂点が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びて形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。

【６７８０】

下側縁部Ｈ３４１ｃは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介してＬＥＤＨ３４２ａから出射される光が下方側（矢印Ｄ方向側）に漏れ出ることを抑制する部分であり、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。

【６７８１】

また、下側縁部Ｈ３４１ｃの下方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面Ｈ３４１ｃ１が形成される。凹凸面Ｈ３４１ｂ１は、凸部の頂点が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びて形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。

【６７８２】

区画部Ｈ３４１ｄは、正面側板部Ｈ３４１ａの開口部Ｈ３４１ａ１を介して区画部Ｈ３４１ｄと下側縁部Ｈ３４１ｃとの間に出射されるＬＥＤＨ３４２ａの光を区画する部分であり、下側縁部Ｈ３４１ｃと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てる位置に形成されると共に、正面板Ｈ３３１の背面に正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が当接する大きさに形成される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａを正面視した際に、上方側の領域と下方側の領域とで上側装飾ユニットＨ１４ａの発光態様を変更（区画）することができる。

【６７８３】

また、区画部Ｈ３４１ｄは、正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が下側縁部Ｈ３４１ｃの正面側への立設距離よりも大きく設定される。これにより、区画部Ｈ３４１ｄと下側縁部Ｈ３４１ｃとの間に出射される光を区画部Ｈ３４１ｄにより下方側へ反射させやすくできる。即ち、パチンコ機Ｈ１０の上方側に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａから遊技者側（下方側）に向かって光を照射させやすくできる。その結果、光による演出で遊技者の興趣を高めやすくできる。

【６７８４】

基板部材Ｈ３４２は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢

印Ｆ方向側）に複数個配設される。このＬＥＤＨ３４２ａにより基板部材Ｈ３４２の正面側に向けて光を出射可能に形成される。また、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）には、基板部材Ｈ３４２に接続される配線を繋ぐコネクタＨ３４２ｂが配設される。

【６７８５】

基板部材Ｈ３４２は、コネクタＨ３４２ｂにベース部材Ｈ３１１の開口Ｈ３１１ａを通した配線が接続されることにより、ＬＥＤＨ３４２ａから光を出射することが可能となっている。また、基板部材Ｈ３４２は、取付部材Ｈ３４１の正面側板部Ｈ３４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される係合部に係止されることにより、取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される。

【６７８６】

覆設部材Ｈ３４３は、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材Ｈ３４２よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。

【６７８７】

また、覆設部材Ｈ３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材Ｈ３４３は、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の側面から上方に向かって立設される区画壁Ｈ３４３ｂを備え、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた際に区画壁Ｈ３４３ｂの先端部が上面板Ｈ３３２と当接される。

【６７８８】

なお、区画壁Ｈ３４３ｂは左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、上側装飾ユニットＨ１４ａを組み立てた状態において、区画壁Ｈ３４３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）と区画壁Ｈ３４３ｂの背面側とが区画壁Ｈ３４３ｂにより区画される。

【６７８９】

正面視における覆設部材Ｈ３４３の中央部の開口形状は、基板部材Ｈ３４２の正面視における外形と酷似した形状に形成される。よって、覆設部材Ｈ３４３を取付部材Ｈ３４１に配設した場合に、取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される基板部材Ｈ３４２の背面に覆設部材Ｈ３４３が当接することを抑制できる。これにより、ＬＥＤＨ３４２ａを発光することにより基板部材Ｈ３４２に生じる熱を覆設部材Ｈ３４３の内部空間に逃がすことができる。その結果、基板部材Ｈ３４２（ＬＥＤＨ３４２ａ）が破損することを抑制できる。

【６７９０】

また、覆設部材Ｈ３４３は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出した端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔（図示しない）が形成され、その貫通孔を介して、基板部材Ｈ３４２により発生する熱を覆設部材Ｈ３４３の外側に逃がすことができると共に、基板部材Ｈ３４２のコネクタＨ３４２ｂに接続される配線を挿通できる。

【６７９１】

なお、覆設部材Ｈ３４３は、非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａから照射される光が背面側に向かって反射したとしても、覆設部材Ｈ３４３を介して光が背面側に出射されることを抑制できる。その結果、ＬＥＤＨ３４２ａの光を所定の領域から出射させやすくでき、光による演出効果を向上しやすくできる。

【６７９２】

音伝達ユニットＨ３５０は、正面視においてベースユニットＨ３１０に一対配設されるスピーカー組立体Ｈ３１２と対応する位置に配設されるものであり、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２の正面側（矢印Ｆ方向側）にそれぞれ１組ずつ配設される。

【６７９３】

なお、本実施形態では、一対配設される音伝達ユニットＨ３５０の形状が左右で若干異なるが主要な構成は左右で同一であるため、左右で同一の符号を付すと共に正面視において左側に配設される音伝達ユニットＨ３５０を参照して説明する。

【６７９４】

音伝達ユニットＨ３５０は、パンチングメタルから形成される薄板部材のスピーカーカバーＨ２７と、そのスピーカーカバーＨ２７の前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）に配設される第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２とを主に備え、装飾ユニットＨ３３０に一対形成される配設空間Ｈ３００Ｆの内部に配設される。

【６７９５】

スピーカーカバーＨ２７は、スピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）される音を通過させると共に、スピーカーＨ３１２ａ側へ物体が挿通されることを抑制するための保護部材であり、スピーカーＨ３１２ａの振動板（音を発生させる部分）に沿って配設される。

【６７９６】

また、スピーカーカバーＨ２７には、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる部分に複数の貫通孔が形成され、その貫通孔を介してスピーカーＨ３１２ａの正面側から放音（出力）される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音可能とされる。

【６７９７】

なお、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔の穴径は、直径２ミリほどで形成されており、遊技者の指や不正な部材が挿通されにくいように形成される。その結果、スピーカーＨ３１２ａの振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカーＨ３１２ａが破損することを抑制できる。

【６７９８】

また、本実施形態では、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて正面板Ｈ３３１のスリットＨ３３１ａ１が配置されるように構成される。これにより、スリットＨ３３１ａ１を介してスピーカーＨ３１２ａ側に不正な部材を挿通できたとしても、スピーカーカバーＨ２７までの所定の隙間により不正な部材を撓ませることで、不正な部材がそのままスピーカーカバーＨ２７の貫通孔に挿通されることを抑制できる。その結果、スピーカーＨ３１２ａの振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカーＨ３１２ａが破損することを抑制できる。

【６７９９】

第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２は、スピーカーカバーＨ２７を保持する部材であり、スピーカーカバーＨ２７よりも大きい外形に形成され、スピーカーカバーＨ２７の前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）にそれぞれ配設される。

【６８００】

また、第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２は、スピーカーカバーＨ２７を通して放音される音が遮られないよう中央部（スピーカーカバーＨ２７の貫通孔が形成される領域と対応する部分）に開口する第１開口部Ｈ３５１ａ、第２開口部Ｈ３５２ａを備え、それら第１開口部Ｈ３５１ａ、第２開口部Ｈ３５２ａ及びスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外部に放音できる。

【６８０１】

さらに、スピーカーカバーＨ２７は、スピーカーＨ３１２ａの前面フランジＨ３１２ａ１と当接する位置に配設される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音をスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して、音伝達ユニットＨ３５０の正面側に放音することができる。

【６８０２】

一方、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から放音（出力）される音は、スピーカーＨ３１２ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側）が音伝達ユニットＨ３５０により塞がれる（スピーカーＨ３１２ａの正面側と背面側とが音伝達ユニットＨ３５０により区画される）ことにより、音伝達ユニットＨ３５０の正面側に回り込むことが抑制される。即ち、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）され、開口部Ｈ３１２ｂ１を介して第２空間Ｈ３００Ｂに放音される音は、後述する第１空間Ｈ３００Ａ側に回り込むことが抑制される。

【６８０３】
即ち、装飾ユニットＨ３００の一対の配設空間Ｈ３００Ｆのそれぞれに音伝達ユニットＨ３５０及びスピーカーＨ３１２ａが配設されることで、配設空間Ｈ３００Ｆの正面側と背面側とが区画され、スピーカーＨ３１２ａの正面側に第１空間Ｈ３００Ａが形成されると共にスピーカーＨ３１２ａの背面側に第２空間Ｈ３００Ｂが形成される。
【６８０４】
なお、音伝達ユニットＨ３５０は、第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２の間にスピーカーカバーＨ２７を挟持した状態で、第２保持部材Ｈ３５２の背面側から挿通される螺子を第１保持部材Ｈ３５１に螺入することで、１組のユニットとして構成される。また、１組のユニットとして構成された音伝達ユニットＨ３５０は、第２保持部材Ｈ３５２の背面側から挿通される螺子を覆設部材Ｈ３４３に螺入することで、発光ユニットＨ３４０と共に装飾ユニットＨ３３０に締結できる。
【６８０５】
次いで、図１９７１を参照して、放音用開口部Ｈ３３３ｂからの音の放音について説明する。図１９７１は、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面図である。なお、図１９７１では、装飾ユニットＨ３３０が透明視された状態で図示される。
【６８０６】
図１９７１に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａは、正面視におけるスピーカーカバーＨ２７の周囲を取り囲む態様で第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２が配設される（即ち、スピーカーＨ３１２ａの正面側と背面側とが音伝達ユニットＨ３５０及びスピーカーＨ３１２ａにより区画され、配設空間Ｈ３００Ｆの正面側を区画した第１空間Ｈ３００Ａが形成されると共に、配設空間Ｈ３００Ｆの背面側を区画した第２空間Ｈ３００Ｂが形成される）。
【６８０７】
これにより、スピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側に放音される音が音伝達ユニットＨ３５０（第１保持部材Ｈ３５１及び第２保持部材Ｈ３５２）の背面側（矢印Ｂ方向側）に回り込むことを抑制できる。
【６８０８】
また、音伝達ユニットＨ３５０及び発光ユニットＨ３４０の正面側（矢印Ｆ方向側）を取り囲む態様で装飾ユニットＨ３３０（図１９６９参照）が配設されると共に、左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）に一対配設される音伝達ユニットＨ３５０の間に発光ユニットＨ３４０が配設される。これにより、それぞれのスピーカーカバーＨ２７の正面側に装飾ユニットＨ３３０、発光ユニットＨ３４０、音伝達ユニットＨ３５０で囲まれた第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７１参照）が形成される。
【６８０９】
よって、左側のスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音される音を左側の第１空間Ｈ３００Ａに伝達させることができると共に、右側のスピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側に放音される音を右側の第１空間Ｈ３００Ａに伝達させることができる。
【６８１０】
また、図１９７１に示すように第１空間Ｈ３００Ａを形成する領域における下面板Ｈ３３３には、放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成される。これにより、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介して第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、正面板Ｈ３３１のスリットＨ３３１ａ１からだけではなく、放音用開口部Ｈ３３３ｂからも放音させることができる。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音を、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面側（スリットＨ３３１ａ１側）及び下方側（放音用開口部Ｈ３３３ｂ側）から放音させることができる。
【６８１１】
即ち、第８実施形態における上側装飾ユニットＨ１４ａでは、スピーカーＨ３１２ａか

ら放音（出力）した音をスピーカーＨ３１２ａの正面側のスリットＨ３３１ａ１と、スピーカーＨ３１２ａの下方側の放音用開口部Ｈ３３３ｂの２箇所から放音することができる。これにより、パチンコ機Ｈ１０の外側に音を好適に拡散する（広げる）ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【６８１２】

また、第８実施形態では、スリットＨ３３１ａ１と放音用開口部Ｈ３３３ｂとが第１空間Ｈ３００Ａに対して異なる方向に開口されるので、第１空間Ｈ３００Ａから異なる２方向に向けて音を放音することができる。これにより、音を立体的に拡散する（広げる）ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【６８１３】

なお、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａが配設される位置よりも上側装飾ユニット（パチンコ機Ｈ１０）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に形成される。これにより、放音用開口部Ｈ３３３ｂを介して上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側から放音される音を正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の中央側に伝達しやすくできる。その結果、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者に上側装飾ユニットＨ１４ａから放音される音を聞かせやすくできる。

【６８１４】

また、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、上述したように正面視においてスピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と遊技盤Ｈ１３の第３図柄表示装置Ｈ８１（図１９６３参照）とを繋ぐ位置に形成される。即ち、放音用開口部Ｈ３３３ｂは、正面視においてスピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と第３図柄表示装置Ｈ８１との間の位置に形成される。

【６８１５】

これにより、スピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から放音（出力）される音が遊技者に聞こえるタイミングと、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出が遊技者に視認されるタイミングとに差ができることを抑制できる。よって、スピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から放音（出力）される音と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。

【６８１６】

なお、第８実施形態における放音用開口部Ｈ３３３ｂは、スピーカーＨ３１２ａ（スピーカーカバーＨ２７）と第３図柄表示装置Ｈ８１との間の位置に形成される場合について説明したが、第３図柄表示装置Ｈ８１でなく他の表示装置との間に放音用開口部Ｈ３３３ｂを形成しても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を変位可能に形成される花回転ユニットＧ４００（図２０３４参照）の変位領域との間に放音用開口部Ｈ３３３ｂを形成して、花回転ユニットＧ４００の変位に合わせてスピーカーＨ３１２ａ（放音用開口部Ｈ３３３ｂ）から音を出力しても良い。

【６８１７】

次いで、図１９７２及び図１９７３を参照して、上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に形成される音の伝達経路について説明する。図１９７２は、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面図であり、図１９７３（ａ）は、図１９７２におけるＸ０７ａ線における上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図であり、図１９７３（ｂ）は、図１９７２におけるＸ０７ｂ線における上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図１９７２及び図１９７３では、右側装飾ユニットＨ１４ｃが上側装飾ユニットＨ１４ａに配設された状態が図示される。なお、図１９７２及び図１９７３では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【６８１８】

図１９７２及び図１９７３（ａ）に示すように、上側装飾ユニットＨ１４ａの正面板Ｈ３３１と取付部材Ｈ３４１とは、外縁部Ｈ３３１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとの間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間

（第１連通路Ｈ３００Ｃ（図１９７３（ａ）参照））を有した状態で正面板Ｈ３３１に取付部材Ｈ３４１が配設される。

【６８１９】

また、外縁部Ｈ３３１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとの間に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が正面板Ｈ３３１の本体部Ｈ３３１ａにより塞がれ、背面側（矢印Ｂ方向側）が覆設部材Ｈ３４３の区画壁Ｈ３４３ｂにより塞がれており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間を有した状態とされる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上方側に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される空間の第１連通路Ｈ３００Ｃが形成される。

【６８２０】

第１連通路Ｈ３００Ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される第１空間Ｈ３００Ａに連通される。これにより、一対のスピーカーカバーＨ２７の正面側に形成されるそれぞれの第１空間Ｈ３００Ａが、第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通される。

【６８２１】

よって、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して隣の第１空間Ｈ３００Ａのスリット状Ｈ３３１ａ１又は放音用開口部Ｈ３３３ｂから上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音することができる。

【６８２２】

即ち、一方側（例えば、左側）に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、他方側（例えば、右側）のスピーカーＨ３１２ａの正面側に迂回させて、上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができる。

【６８２３】

ここで、第１連通路Ｈ３００Ｃを備えていない（即ち、一対の配設空間Ｈ３００Ｆが連通されていない）場合には、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を、それぞれのスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の第１空間Ｈ３００Ａを介して上側装飾ユニットＨ１４ａからしか放音できない。そのため、第１連通路Ｈ３００Ｃを備えていない場合には、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合に、上側装飾ユニットＨ１４ａの他方側からしか音が放音されなくなる。そのため、遊技者に違和感を与える可能性がある。

【６８２４】

これに対し、第８実施形態では、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に迂回させて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができるので、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの両側から放音させることができる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくなることを抑制できる。

【６８２５】

次いで、図１９７１及び図１９７２（ｂ）に示すように、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３とは、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第２連通路Ｈ３００Ｄ（図１９７３（ｂ）参照））を有した状態で覆設部材Ｈ３４３に下面板Ｈ３３３が配設される。

【６８２６】

また、下面板Ｈ３３３と覆設部材Ｈ３４３との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が下面板Ｈ３３３の区画壁Ｈ３３３ｃにより塞がれており、背面側（矢印Ｂ方向側）がベース部材Ｈ３１１により塞がれる。即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間（第２連通路Ｈ３００Ｄ）を有した状態とされ、上

側装飾ユニットＨ１４ａの下方側に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される第２連通路Ｈ３００Ｄが形成される。

【６８２７】

第２連通路Ｈ３００Ｄは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される第２空間Ｈ３００Ｂに連通される。これにより、一対のスピーカーＨ３１２ａの背面側に形成されるそれぞれの第２空間Ｈ３００Ｂが、第２連通路Ｈ３００Ｄにより連通される。

【６８２８】

これにより、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから背面側に向かって放音され、開口部Ｈ３１２ｂ１を介して第２空間Ｈ３００Ｂに放音される音を第２連通路Ｈ３００Ｄ内に伝達させることができる。

【６８２９】

下面板Ｈ３３３の第２連通路Ｈ３００Ｄの下面側の内壁を形成する部分には、検出用開口部Ｈ３３３ａが形成される。これにより、第２空間Ｈ３００Ｂ内を伝わる音は、検出用開口部Ｈ３３３ａから放音され、上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側から放音されることとなる。

【６８３０】

これにより、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音と、他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音とを、第２空間Ｈ３００Ｂ内で合わせて検出用開口部Ｈ３３３ａから放音することができる。そのため、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａ、又は、他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａのどちらか（例えば、一方側）が破損して音が一方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）されなくなったとしても、破損していない他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を検出用開口部Ｈ３３３ａから放音することができるので、遊技者が違和感を感じることを抑えることができる。

【６８３１】

また、第８実施形態における検出用開口部Ｈ３３３ａでは、検出装置Ｈ３１３の検出光及び反射光を通過させる役割と、音を上側装飾ユニットＨ１４ａの外側に放音させるための役割とをさせることができる。従って、下面板Ｈ３３３に形成する開口部の数を少なくすることができる。その結果、下面板Ｈ３３３の剛性が低下することを抑制できる。

【６８３２】

さらに、スピーカーＨ３１２ａには、背面側（矢印Ｂ方向側）から配線等がコネクタにより連結されため、スピーカーＨ３１２ａの背面側に不正な部材が挿入されると不正な部材によりパチンコ機Ｈ１０の不正がされやすいところ、スピーカーＨ３１２ａの背面側に形成される第２連通路Ｈ３００Ｄからの音の放音部分に検出装置Ｈ３１３が配設される構造であるので、検出装置Ｈ３１３により上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に不正な部材が挿入されたことを検出装置Ｈ３１３により検出させることができる。その結果、不正部材が挿入されたまま遊技が継続されることを抑制できる。

【６８３３】

なお、検出装置Ｈ３１３により不正がされていないか確認するタイミングとしては、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時や、パチンコ機Ｈ１０の大当たりの終了時等、検出装置Ｈ３１３により遊技盤Ｈ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）の人の手や指を検知していない時に、不正部材が検出用開口部内に挿入されていないかを検出するように構成される。

【６８３４】

ここで、コーン型のスピーカーＨ３１２ａは、スピーカーの特性上、正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と背面側（矢印Ｂ方向側）から放音される音とが逆位相の関係になる。そのため、正面側から放音される音と背面側から放音される音とを合わせる（混ぜる）とそれらの音が打ち消し合う恐れがある。

【６８３５】

これに対し、本実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放

音される音と、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音とを、上側装飾ユニットＨ１４ａの異なる経路を通じて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音させることができるので、正面側から放音される音と、背面側から放音される音とが打ち消し合うことを抑制できる。

【６８３６】

特に、第８実施形態におけるスピーカーＨ３１２ａでは、前面側に保護カバーがされ正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音（出力）される音が背面側の第２空間Ｈ３００Ｂに放音（出力）される音に比べて高周波となり遊技者とって聞き取りやすい音とされる。上記したように、背面側の第２空間Ｈ３００Ｂに放音（出力）される音が、正面側の第１空間Ｈ３００Ａ側に回り込むことを抑制することで、第１空間Ｈ３００Ａに放音（出力）される聞き取りやすい音が聞こえにくくなることを抑制できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【６８３７】

また、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音をスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音される音と異なる経路（第２連通路Ｈ３００Ｄ）を伝達させることで、スピーカーＨ３１２ａの正面側から放音される音と、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音との音域を変更することができる。その結果、遊技者に聞こえる音の音域を増やすことができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【６８３８】

なお、第８実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの背面側に形成される第２空間Ｈ３００Ｂに音を放音するスリットＨ３３１ａ１（開口部）が形成されるのではなく、スピーカーＨ３１２ａの正面側に形成される第１空間Ｈ３００Ａにスリットを３３１ａ１が形成され（配設空間Ｈ３００Ｆに配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側にスリットＨ３３１ａ１（開口部）が形成され）、そのスリットＨ３３１ａ１が形成される側の第１空間Ｈ３００Ａ同士が第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通されるので、第１空間Ｈ３００Ａから第１連通路Ｈ３００Ｃを通して、遊技者が聞き取りやすい周波数帯の音（高音質な音）を他方側の第１空間Ｈ３００Ａに導くことができる。

【６８３９】

よって、一対のスピーカーＨ３１２ａのうち一方側のスピーカーＨ３１２ａが故障した場合に、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）され第１連通路Ｈ３００Ｃを介して一方側のスピーカーＨ３１２ａが配設される第１空間Ｈ３００Ａから放音される音を遊技者が聞き取りやすくできる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａの一方が故障した場合において、遊技者が違和感を感じることを抑制できる。

【６８４０】

次いで、図１９７４から図１９８１を参照して、右側装飾ユニットＨ１４ｃについて説明する。初めに図１９７４から図１９７７を参照して、右側装飾ユニットＨ１４ｃの全体構成について説明する。

【６８４１】

図１９７４（ａ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面図であり、図１９７４（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの側面図であり、図１９７５（ａ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの分解正面斜視図であり、図１９７５（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１４ｃの分解背面斜視図であり、図１９７６（ａ）は、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの分解正面斜視図であり、図１９７６（ｂ）は、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの分解背面斜視図であり、図１９７７は、支持板部Ｈ４１０の正面図である。

【６８４２】

なお、図１９７４（ｂ）では、パチンコ機Ｈ１０の内側から外側（矢印Ｒ方向側）を視認した状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃの側面が図示される。また、図１９７７では、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部の外形が２点鎖線で図示される。

【６８４３】

図１９７４から図１９７６に示すように、右側装飾ユニットＨ１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。

【６８４４】

重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。

【６８４５】

支持板部Ｈ４１０は、組立状態において本体枠Ｈ１４ｄの右側（矢印Ｒ方向側）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される固定板Ｈ４１１と、その固定板Ｈ４１１の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材Ｈ４１２と、を主に備える。

【６８４６】

固定板Ｈ４１１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転させた略Ｌ字状に形成される延設部Ｈ４１１ａと、本体枠Ｈ１４ｄと対向する背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に沿って背面側へ向かって立設される内縁部Ｈ４１１ｃ，外縁部Ｈ４１１ｄとを主に備え、延設部Ｈ４１１ａ、外縁部Ｈ４１１ｄ、及び、内縁部Ｈ４１１ｃにより断面が略Ｃ字状に形成される。

【６８４７】

なお、内縁部Ｈ４１１ｃは、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の内方側の延設部Ｈ４１１ａの外縁に沿って形成され、外縁部Ｈ４１１ｄは、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の外方側の延設部Ｈ４１１ａの外縁に沿って形成される。

【６８４８】

また、内縁部Ｈ４１１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離は、外縁部Ｈ４１１ｄの延設部Ｈ４１１ａからの背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離よりもガラスユニットＨ１６（図１９６１参照）の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚み分小さく設定される。これにより、内縁部Ｈ４１１ｃ（本体枠Ｈ１４ｄ）にガラスユニットＨ１６を配設した際に、正面枠Ｈ１４に対してガラスユニットＨ１６が背面側に部分的に飛び出ることが抑制される。

【６８４９】

さらに、正面枠Ｈ１４の組立状態（図１９６１参照）において、外縁部Ｈ４１１ｄの内壁（左側壁および下側壁）が本体枠Ｈ１４ｄの外側面に当接され、内縁部Ｈ４１１ｃの内壁（右側壁）が本体枠Ｈ１４ｄの内側面に所定の間隔を隔てた状態で配設される。即ち、固定板Ｈ４１１は、本体枠Ｈ１４ｄの右側部分を外縁部Ｈ４１１ｄと内縁部Ｈ４１１ｃとで挟んだ状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。

【６８５０】

また、固定板Ｈ４１１は、基板部材Ｈ４１２が取り付けられる領域の右側（矢印Ｒ方向側）において穿設される複数の右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と、その右側用締結孔Ｈ４１１ａ１よりも右側において固定板Ｈ４１１に穿設される支持孔Ｈ４１１ａ２と、基板部材Ｈ４１２が取り付けられる領域の左側（矢印Ｌ方向側）において固定板Ｈ４１１に穿設される左側用締結孔Ｈ４１１ａ３と、を主に備える。

【６８５１】

延設部Ｈ４１１ａは、正面視において基板部材Ｈ４１２が重なる大きさに形成される。また、延設部Ｈ４１１ａには、基板部材Ｈ４１２が配設される領域に正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて台状にせり出す台部Ｈ４１１ｂが形成され、その台部Ｈ４１１ｂの正面に面当たりする状態で基板部材Ｈ４１２が固定板Ｈ４１１に締結固定される。なお、本実施形態では、基板部材Ｈ４１２は、正面側から挿入される螺子が延設部Ｈ４１１ａに螺入され

ることで台部Ｈ４１１ｂに締結固定される。
【６８５２】
台部Ｈ４１１ｂは、正面枠Ｈ１４の組立状態（図１９７４（ａ）参照）において、幅方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側の側面が重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒに当接可能とされる。これにより、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）への傾倒を抑制できる。即ち、支持板部Ｈ４１０に対する重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒの姿勢を維持しやすくできる。
【６８５３】
固定板Ｈ４１１の右側（矢印Ｒ方向側）側面においては、台部Ｈ４１１ｂよりも延設部Ｈ４１１ａの方が、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０を組み合わせた厚み分、右側にずれた位置に形成される。これにより、延設部Ｈ４１１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部を支持板部Ｈ４１０に当接させることができる。
【６８５４】
一方、固定板Ｈ４１１の左側（矢印Ｌ方向側）側面においては、台部Ｈ４１１ｂの側面と内縁部Ｈ４１１ｃの側面とが略同一の面位置に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において後述する左重板ユニットＨ４００Ｌの内カバー部材Ｈ４２０の背面側（矢印Ｂ方向側）端部が内縁部Ｈ４１１ｃの背面側端部と同一の面位置に配置可能とされ、組立状態では内カバー部材Ｈ４２０の背面側端部Ｈ４２１ｂの内縁部が固定板Ｈ４１１の内縁部Ｈ４１１ｃの一部と当接される。
【６８５５】
基板部材Ｈ４１２は、正面側に複数のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ４１２ａが配置される電子基板（プリント基板）である。複数のＬＥＤＨ４１２ａは、上下方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を空けて配設されると共に、後述する導光部材Ｈ４４０の湾曲形状に合わせて湾曲する列状に配置される（図１９７７参照）。即ち、複数のＬＥＤＨ４１２ａは、導光部材Ｈ４４０が正面側から投影された形状の内側に配置され、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）から導光部材Ｈ４４０へ向けて互いの光軸を平行にする姿勢で光を照射する。
【６８５６】
なお、ＬＥＤＨ４１２ａの幅（発光部分の左右幅）よりも、導光部材Ｈ４４０のＬＥＤＨ４１２ａ側の端面の幅は長く形成される。よって、ＬＥＤＨ４１２ａから照射される光は、導光部材Ｈ４４０の幅方向外側に漏れることなく導光部材Ｈ４４０に入射し、導光部材Ｈ４４０のいずれかの面から出射される。
【６８５７】
また、列状に配置される複数のＬＥＤＨ４１２ａの上端に配設されるＬＥＤＨ４１２ａ１は、導光部材Ｈ４４０よりも上方に配置されており、その光を外カバー部材Ｈ４７０の区画壁Ｈ４７８に照射可能とされる。なお、区画壁Ｈ４７８に照射される光については後述する。
【６８５８】
右側用締結孔Ｈ４１１ａ１は、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの外カバー部材Ｈ４７０に形成される背面側締結部Ｈ４７６と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される背面側締結部Ｈ４５６と、第２外レンズ部材Ｈ４６０に形成される背面側締結部Ｈ４６５とを位置決めすると共に、それら背面側締結部Ｈ４５６，Ｈ４６５，Ｈ４７６に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部Ｈ４５６，Ｈ４６５，Ｈ４７６に螺子が螺入されることにより、外カバー部材Ｈ４７０，第１外レンズ部材Ｈ４５０，第２外レンズ部材Ｈ４６０が支持板部Ｈ４１０に締結固定される。
【６８５９】
左側用締結孔Ｈ４１１ａ３は、後述する左重板ユニットＨ４００Ｌの内カバー部材Ｈ４２０に形成される背面側締結部Ｈ４２８及び内レンズ部材Ｈ４３０に形成される背面側締

結部Ｈ４３１ｂ１を位置決めすると共に、それら背面側締結部Ｈ４２８，Ｈ４３１ｂ１に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部Ｈ４２８，Ｈ４３１ｂ１に螺子が螺入されることにより、内カバー部材Ｈ４２０及び内レンズ部材Ｈ４３０が支持板部Ｈ４１０に締結固定される。

【６８６０】

支持孔Ｈ４１１ａ２は、外カバー部材Ｈ４７０の突出部Ｈ４７９が挿通される貫通孔である。支持孔Ｈ４１１ａ２は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｂ方向）に長い矩形状に貫通形成されると共に、突出部Ｈ４７９の外形よりも若干大きく形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の位置を規定しながら、外カバー部材Ｈ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部を延設部Ｈ４１１ａの正面側に当接させることができる。

【６８６１】

次いで、図１９７６及び図１９７８を参照して、左重板ユニットＨ４００Ｌについて説明する。図１９７８は、左重板ユニットＨ４００Ｌの分解正面斜視図である。図１９７６及び図１９７８に示すように、左重板ユニットＨ４００Ｌは、窓部Ｈ１４ｅ（図１９５７参照）の右側を構成すると共に光を透過可能な開口を有する内カバー部材Ｈ４２０と、その内カバー部材Ｈ４２０に右側から締結固定されると共に光透過性の無色の樹脂材料から形成される内レンズ部材Ｈ４３０と、右重板ユニットＨ４００Ｒと対向配置される導光部材Ｈ４４０と、を主に備える。

【６８６２】

内カバー部材Ｈ４２０は、上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４２１と、その本体板部Ｈ４２１の上端および下端に穿設される上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３と、本体板部Ｈ４２１に開口される複数の開口部Ｈ４２４と、導光部材Ｈ４４０に挿通される円筒部であって導光部材Ｈ４４０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４２５と、内レンズ部材Ｈ４３０に挿通される円筒部であって内レンズ部材Ｈ４３０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４２６と、第１締結部Ｈ４２５及び第２締結部Ｈ４２６よりも長尺に形成され内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０に挿通される円筒部であって内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０を内カバー部材Ｈ４２０に固定する螺子が螺入される複数の第３締結部Ｈ４２７と、本体板部Ｈ４２１の右側に突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定するネジが螺入される複数の背面側締結部Ｈ４２８と、を主に備える。

【６８６３】

本体板部Ｈ４２１は、側面視（パチンコ機Ｈ１０の内側から外側に向かう方向視）において正面側（矢印Ｆ方向側）の端部を形成する正面側端部Ｈ４２１ａが波を模した形状とされ、全体が有色の非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ４２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部を形成する背面側端部Ｈ４２１ｂは、側面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に略直線状に延設され、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態では背面側端部Ｈ４２１ｂが固定板Ｈ４１１の内縁部Ｈ４１１ｃの背面側端部と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において略同一となる位置に配置される。

【６８６４】

また、本体板部Ｈ４２１は、正面側端部Ｈ４２１ａの上方側の一部（内レンズ部材Ｈ４３０の下側レンズ部Ｈ４３２よりも上方側に位置する部分）において、右重板ユニットＨ４００Ｒに向かって立設される上側カバー部Ｈ４２１ａ１を備える。上側カバー部Ｈ４２１ａ１は、右重板ユニットＨ４００Ｒと左重板ユニットＨ４００Ｌとを組み合わせた場合に、右重板ユニットＨ４００Ｒ（外カバー部材Ｈ４７０）に立設先端部が当接する大きさに形成される。即ち、左重板ユニットＨ４００Ｌは、上方側の正面が上側カバー部Ｈ４２１ａ１により覆われた状態とされる。

【６８６５】

一方、本体板部Ｈ４２１の上側カバー部Ｈ４２１ａ１よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に

おいては、正面側端部Ｈ４２１ａと右重板ユニットＨ４００Ｒ（第２外レンズ部材Ｈ４６０）との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内レンズ部材Ｈ４３０が介在される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃの下方側は、内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって内レンズ部材Ｈ４３０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが張り出した状態とされる。

【６８６６】

なお、本体板部Ｈ４２１は、非透過に形成されるものに限られることはなく、全部を光が透過可能な樹脂材料から形成したり、一部を光が透過可能な樹脂材料から形成したりしても良く、無色透明な樹脂材料から形成しても、半透明の樹脂材料から形成しても良い。

【６８６７】

上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３は、外カバー部材Ｈ４７０（締結部Ｈ４７２）に螺入される螺子が挿通される開口であり、本体板部Ｈ４２１に配設される内レンズ部材Ｈ４３０及び導光部材Ｈ４４０よりも上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の外側にずれた位置に形成される。これら上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３に挿通される螺子が外カバー部材Ｈ４７０の締結部Ｈ４７２に螺入されることで、内カバー部材Ｈ４２０が外カバー部材Ｈ４７０に固定される。

【６８６８】

開口部Ｈ４２４は、上下３箇所に並設されると共に組立状態において内レンズ部材Ｈ４３０の視認窓として機能する。各開口部Ｈ４２４は、側面視において撓んだ略半月状に形成され、下方側の開口部Ｈ４２４から上方側の開口部Ｈ４２４に向かって開口される領域が大きくされる。なお、本体板部Ｈ４２１の開口部Ｈ４２４が形成される縁部は、内レンズ部材Ｈ４３０（矢印Ｒ方向側）に向かって撓んで形成されており、これにより、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０との間に隙間が形成されることが抑制される。

【６８６９】

第１締結部Ｈ４２５は、本体板部Ｈ４２１の正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に主に形成されており、導光部材Ｈ４４０と内レンズ部材Ｈ４３０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重ねた場合に、内レンズ部材Ｈ４３０から張り出した導光部材Ｈ４４０の一部が締結される。即ち、第１締結部Ｈ４２５には、内レンズ部材Ｈ４３０を介さず導光部材Ｈ４４０が締結固定される。

【６８７０】

第２締結部Ｈ４２６は、側面視における本体板部Ｈ４２１の中央領域に主に形成されており、内レンズ部材Ｈ４３０が締結される。即ち、第２締結部Ｈ４２６には、内レンズ部材Ｈ４３０のみが締結固定される。

【６８７１】

第３締結部Ｈ４２７は、本体板部Ｈ４２１の背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に主に形成されており、導光部材Ｈ４４０と内レンズ部材Ｈ４３０とを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重ねた場合に、内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０とが重なる領域に形成される。また、第３締結部Ｈ４２７は、左右に重ねた状態の内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０を挿通可能な長さに形成されており、内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０とを挿通した状態で締結される。

【６８７２】

即ち、内レンズ部材Ｈ４３０は、第２締結部Ｈ４２６と第３締結部Ｈ４２７とにより内カバー部材Ｈ４２０に締結固定され、導光部材Ｈ４４０は、第１締結部Ｈ４２５と第３締結部Ｈ４２７とにより内カバー部材Ｈ４２０に締結固定される。

【６８７３】

内レンズ部材Ｈ４３０は、内カバー部材Ｈ４２０と導光部材Ｈ４４０との間に配設され、導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して内カバー部材Ｈ４２０の開口部Ｈ４２４及び内カバー部材Ｈ４２０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射する部材であり、全体が透明の樹脂材料から形成される。

【６８７４】

また、内レンズ部材Ｈ４３０は、内カバー部材Ｈ４２０の３箇所の開口部Ｈ４２４を覆う位置に形成される上側レンズ部Ｈ４３１と、その上側レンズ部Ｈ４３１の下方側に配設される下側レンズ部Ｈ４３２と、を主に備える。なお、上側レンズ部Ｈ４３１と、下側レンズ部Ｈ４３２とは、下側レンズ部Ｈ４３２側から挿通される螺子が上側レンズ部Ｈ４３１に螺入されることで締結固定されており、下側レンズ部Ｈ４３２が上側レンズ部Ｈ４３１よりも導光部材Ｈ４４０側（右重板ユニットＨ４００Ｒ）に近接する位置に配設される。

【６８７５】

上側レンズ部Ｈ４３１は、開口部Ｈ４２４の内側から視認される部分あり、３箇所の開口部Ｈ４２４を覆う大きさに形成される。また、上側レンズ部Ｈ４３１は、開口部Ｈ４２４と対応する位置に開口部Ｈ４２４の内側に向かって椀型に膨出する膨出部Ｈ４３１ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って導光部材Ｈ４４０側に向かって立設される背面側立設部Ｈ４３１ｂと、その背面側立設部Ｈ４３１ｂに連なる位置で穿設される第１開口部Ｈ４３１ｃ及び第２開口部Ｈ４３１ｄと、背面側立設部Ｈ４３１ｂから背面側から円柱状に突設される背面側締結部Ｈ４３１ｂ１と、を主に備える。

【６８７６】

膨出部Ｈ４３１ａは、開口部Ｈ４２４に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部Ｈ４２４と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃが組み立てられた状態において、開口部Ｈ４２４から膨出部Ｈ４３１ａが右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ張り出した状態とされる。

【６８７７】

また、膨出部Ｈ４３１ａは、導光部材Ｈ４４０と対向する側の側面に凹凸が形成されており、この凹凸により膨出部Ｈ４３１ａ（上側レンズ部Ｈ４３１）に入射する光を開口部Ｈ４２４から拡散して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に出射することができる。

【６８７８】

一方、膨出部Ｈ４３１ａは、開口部Ｈ４２４に嵌り込む側の側面（即ち、開口部Ｈ４２４から右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に突出する部分）が凹凸の少ない滑らかな面として形成される。これにより、膨出部Ｈ４３１ａの光拡散性を維持しつつ、膨出部Ｈ４３１ａの外面に異物（ちりやほこり等）が溜まる（入り込む）ことを抑制して膨出部Ｈ４３１ａの清掃性を向上できる。

【６８７９】

背面側立設部Ｈ４３１ｂは、導光部材Ｈ４４０の側面に当接する高さに設定される。これにより、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）を上側レンズ部Ｈ４３１（内レンズ部材Ｈ４３０）に当接させて配設することで、右側装飾ユニットＨ１４ｃの前後方向における中央部（内レンズ部材Ｈ４３０と導光部材Ｈ４４０との間）に所定の空間を形成できる。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に熱がこもることを抑制できる。

【６８８０】

第１開口部Ｈ４３１ｃは、内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６と対応する位置に形成される。これにより、第１開口部Ｈ４３１ｃを挿通した螺子を内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６に螺入させて、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０とを締結することができる。

【６８８１】

第２開口部Ｈ４３１ｄは、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７と導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５と対応する位置に形成されると共に、第３締結部Ｈ４２７の外形よりも大きい内径に形成される。また、第３締結部Ｈ４２７は、上述したように内レンズ部材Ｈ４３０の第２開口部Ｈ４３１ｄを挿通可能な長さに形成されており、第２開口部Ｈ４３１ｄの内側に挿入された状態で、導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５から挿通される螺子が螺入される。

【６８８２】

なお、上側レンズ部Ｈ４３１は、内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５よりも正

面側（矢印Ｆ方向側）の端部が背面側（矢印Ｂ方向側）に位置する大きさに形成される。従って、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態では、上側レンズ部Ｈ４３１の正面側端部と内カバー部材Ｈ４２０の上側カバー部Ｈ４２１ａ１との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部がＨ４２５が配置される。これにより、導光部材Ｈ４４０の第１開口部Ｈ４４４を挿通した螺子を上側レンズ部Ｈ４３１（内レンズ部材Ｈ４３０）を介さず内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入させることができる。

【６８８３】

下側レンズ部Ｈ４３２は、上述したように、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側に張り出す部分であり、正面側の端部が波形状に形成される。

【６８８４】

また、下側レンズ部Ｈ４３２の正面側（矢印Ｆ方向側）の端部には、外カバー部材Ｈ４７０側（矢印Ｒ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ４３２ａが形成される。立設部Ｈ４３２ａは、内カバー部材Ｈ４２０に導光部材Ｈ４４０を配設した状態において、導光部材Ｈ４４０よりも右重板ユニット側（矢印Ｒ方向側）に立設先端部が位置する大きさに形成される。即ち、立設部Ｈ４３２ａの内側に導光部材Ｈ４４０が収容される。これにより、導光部材Ｈ４４０から正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光を立設部Ｈ４３２ａを介して右側装飾ユニットＨ１４ｃの正面側に出射させることが可能とされる。

【６８８５】

さらに、下側レンズ部Ｈ４３２には、上側レンズ部Ｈ４３１の第２開口部Ｈ４３１ｄと同様の機能を有する開口部Ｈ４３２ｂが正面側の一部に形成される。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態において、内カバー部材Ｈ４２０と導光部材Ｈ４４０との間に下側レンズ部Ｈ４３２を挟んだ状態とすることができる。従って、内カバー部材Ｈ４２０から下側レンズ部Ｈ４３２が離れることを抑制でき、内カバー部材Ｈ４２０と下側レンズ部Ｈ４３２との間に隙間が形成されることを抑制できる。

【６８８６】

導光部材Ｈ４４０は、上述したように、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａから照射される光を導光させる部材であり、全体が無色透明の熱可塑性樹脂材料から形成される。また、導光部材Ｈ４４０は、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０とを組み合わせた状態の左重板ユニットＨ４００Ｌよりも一回り小さく形成されており、内カバー部材Ｈ４２０と内レンズ部材Ｈ４３０の内側に収容された状態で内カバー部材Ｈ４２０に締結される。

【６８８７】

なお、導光部材Ｈ４４０に用いられる熱可塑性樹脂は特に限定されないが、透明性を有するものが好ましく、アクリル系樹脂（メタクリル系樹脂）、ポリカーボネート樹脂、ポリ塩化ビニル樹脂、非晶性ポリエステル樹脂、非晶性オレフィン系樹脂、ポリスチレン系樹脂、ＡＳ樹脂（アクリロニトリル、スチレン共重合化合物）を例示することができる。このうち、特にアクリル系樹脂を用いることで、平均輝度が高く、輝度分布の低下が少ない導光部材Ｈ４４０を得ることができる。

【６８８８】

導光部材Ｈ４４０は、側面に第１の凹凸で形成される第１凹凸面Ｈ４４１と、第１の凹凸とは異なる第２の凹凸で形成される第２凹凸面Ｈ４４２と、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に突出して形成される複数の入射部Ｈ４４３と、正面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第１開口部Ｈ４４４と、背面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第２開口部Ｈ４４５と、正面側の縁部から正面側に向かって突出して形成される複数の係合部Ｈ４４６と、を主に備える。

【６８８９】

第１凹凸面Ｈ４４１は、内レンズ部材Ｈ４３０の膨出部Ｈ４３１ａ及び下側レンズ部Ｈ４３２と対応する位置に主に形成される。即ち、第１凹凸面Ｈ４４１は、ＬＥＤＨ４１２

ａから入射する光を内カバー部材Ｈ４２０及び外カバー部材Ｈ４７０が配設される方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ主に反射可能に構成される。これにより、上側レンズ部Ｈ４３１の膨出部Ｈ４３１ａおよび下側レンズ部Ｈ４３２から出射される光を遊技者に認識させやくできる。

【６８９０】

なお、本実施形態における第１凹凸面Ｈ４４１は、底面に対する傾斜角度４５°且つ底円の直径約１ｍｍの円錐形状部が、約３ｍｍ間隔で格子状に分散配置されるパターンを有する型板を熱可塑性樹脂に押し当てる（熱プレスする）ことにより形成される。ＬＥＤＨ４１２ａから照射された光の内、凹状部に到達した光は、凹状部により反射し、導光部材Ｈ４４０の左右側面から概略垂直な方向へ出射される。

【６８９１】

第２凹凸面Ｈ４４２は、内レンズ部材Ｈ４３０の上側レンズ部Ｈ４３１および下側レンズ部Ｈ４３２を連結する部分と対応する位置に主に形成される。即ち、内カバー部材Ｈ４２０より覆設され遊技者から視認されにくい位置に形成される。

【６８９２】

また、第２凹凸面Ｈ４４２は、内レンズ部材Ｈ４３０の膨出部Ｈ４３１ａと対応する位置に形成される側の第１凹凸面Ｈ４４１の周囲を取り囲むように形成されると共に、凸部の頂点が上下に延設される凹凸状に形成される。これにより、第２凹凸面Ｈ４４２は、導光部材Ｈ４４０の背面側から正面側に向けて入射する光を上下に反射して、第１凹凸面Ｈ４４１側に拡散できるようになっている。その結果、第１凹凸面Ｈ４４１から遊技者に向けて出射される光量を増やすことができる。

【６８９３】

入射部Ｈ４４３は、導光部材Ｈ４４０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａと対応する位置に一個ずつ形成される。また、入射部Ｈ４４３の突出先端は、側面視において背面側に向かって湾曲する形状に形成されており、この湾曲形状によりＬＥＤＨ４１２ａから入射される光を上下方向に拡散できる。これにより、ＬＥＤＨ４１２ａの上下方向における配設間隔を空けても導光部材Ｈ４４０の全体に光を透過することができ、ＬＥＤＨ４１２ａの配設数を少なくすることができる。

【６８９４】

第１開口部Ｈ４４４は、内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入される螺子が挿通される開口であり、第１締結部Ｈ４２５と対応する位置に形成される。よって、第１開口部Ｈ４４４を挿通させた螺子を第１締結部Ｈ４２５に螺入させることで、導光部材Ｈ４４０の正面側を内カバー部材Ｈ４２０に締結させることができる。

【６８９５】

第２開口部Ｈ４４５は、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７に締結される螺子が挿通される開口であり、第３締結部Ｈ４２７と対応する位置に形成される。よって、第２開口部Ｈ４４５を挿通させた螺子を第３締結部Ｈ４２７に螺入させることで、導光部材Ｈ４４０の背面側を内カバー部材Ｈ４２０に締結させることができる。

【６８９６】

係合部Ｈ４４６は、後述する右重板ユニットＨ４００Ｒの被係合部Ｈ４５７と係合する部分であり、被係合部Ｈ４５７の内側に挿入可能な大きさに形成される。なお、係合部Ｈ４４６と被係合部Ｈ４５７との係合は、左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとが組み立てられた状態で行われ、右重板ユニットＨ４００Ｒの背面側から左重板ユニットＨ４００Ｌが正面側にスライドされることで、被係合部Ｈ４５７に係合部Ｈ４４６が挿入されるようになっている。これにより、右重板ユニットＨ４００Ｒと左重板ユニットＨ４００Ｌとの正面側が互いに離れる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位することを抑制できる。

【６８９７】

次いで、左重板ユニットＨ４００Ｌの組み立て方法について説明する。

【６８９８】

初めに、左重板ユニットＨ４００Ｌは、内カバー部材Ｈ４２０の右側（矢印Ｒ方向側）から内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に配設される。この場合、内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７の先端が第１開口部Ｈ４３１ｃに挿入されることで、内カバー部材Ｈ４２０に内レンズ部材Ｈ４３０を位置決めした状態で配設することができる。

【６８９９】

内カバー部材Ｈ４２０に内レンズ部材Ｈ４３０を配設した後は、内カバー部材Ｈ４２０の第２締結部Ｈ４２６に内レンズ部材Ｈ４３０の第２開口部Ｈ４３１ｄを挿通した螺子が螺入されることで、内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に固定される。

【６９００】

次に、内レンズ部材Ｈ４３０が内カバー部材Ｈ４２０に固定された状態で、導光部材Ｈ４４０が内カバー部材Ｈ４２０の右側（矢印Ｒ方向側）から内カバー部材Ｈ４２０に配設された後、導光部材Ｈ４４０の第２開口部Ｈ４４５を挿通させた螺子が内カバー部材Ｈ４２０の第３締結部Ｈ４２７に螺入され、導光部材Ｈ４４０の第１開口部Ｈ４４４を挿通させた螺子が内カバー部材Ｈ４２０の第１締結部Ｈ４２５に螺入されることで、内レンズ部材Ｈ４３０に導光部材Ｈ４４０が固定される。これにより、左重板ユニットＨ４００Ｌが組み立てられる。

【６９０１】

次いで、図１９７６及び図１９７９を参照して、右重板ユニットＨ４００Ｒについて説明する。図１９７９は、右重板ユニットＨ４００Ｒの分解正面斜視図である。図１９７６及び図１９７９に示すように、右重板ユニットＨ４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。

【６９０２】

外カバー部材Ｈ４７０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４７１と、その本体板部Ｈ４７１の上端および下端に形成される２箇所の締結部Ｈ４７２と、本体板部Ｈ４７１に開口される複数の開口部Ｈ４７３と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に先端が挿入される円筒部であって第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４７４と、その第１締結部Ｈ４７４よりも短く形成される円筒部であって、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４７５と、本体板部Ｈ４７１の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定する螺子が螺入される複数の背面側締結部Ｈ４７６と、本体板部Ｈ４７１の背面側から突設され支持板部Ｈ４１０の支持孔Ｈ４１１ａ２に挿入される突出部Ｈ４７９と、を主に備える。

【６９０３】

本体板部Ｈ４７１は、側面視（矢印Ｌ方向視）において、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ４７１は、上端から左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される立設部Ｈ４７７を備えており、正面視において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転した略Ｌ字状に形成される。

【６９０４】

なお、本体板部Ｈ４７１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における延設長さは、支持板部Ｈ４１０と対応する長さに形成されており、右重板ユニットＨ４００Ｒを支持板部Ｈ４１０に配設した場合に固定板Ｈ４１１の正面側に重なる状態とされる。

【６９０５】

立設部Ｈ４７７は、正面視における正面枠Ｈ１４の上部右側を構成する部分であり、正面枠Ｈ１４の組立状態において上側装飾ユニットＨ１４ａ側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の右端部と当接する大きさに設定される。

【６９０６】
また、立設部Ｈ４７７には、後述する第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに挿通される挿通部Ｈ４７７ａが複数個形成される。この挿通部Ｈ４７７ａを貫通孔Ｈ４５２ａに挿通した状態で、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に配設することで、立設部Ｈ４７７と対向する第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が立設部Ｈ４７７に対して相対変位することを抑制できる。
【６９０７】
締結部Ｈ４７２は、左重板ユニットＨ４００Ｌを右重板ユニットＨ４００Ｒに固定するための螺子を螺入する部分であり、内カバー部材Ｈ４２０の本体板部Ｈ４２１に形成される上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３と対応する位置に形成される。左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとは、それぞれが組み立てられた状態で内カバー部材Ｈ４２０の上側開口部Ｈ４２２及び下側開口部Ｈ４２３に挿入される螺子を外カバー部材Ｈ４７０の締結部Ｈ４７２に螺入することで左重板ユニットＨ４００Ｌが右重板ユニットＨ４００Ｒに固定される。
【６９０８】
複数の開口部Ｈ４７３は、第１外レンズ部材Ｈ４５０の複数の膨出部Ｈ４５５と対応する位置および形状に形成され、組立状態において第１外レンズ部材Ｈ４５０の視認窓として機能する。また、本体板部Ｈ４７１には、各開口部Ｈ４７３の開口縁に沿って第１外レンズ部材Ｈ４５０側にリブが立設され、そのリブの内側に膨出部Ｈ４５５が挿入された状態で配設される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０と第１外レンズ部材Ｈ４５０との間に隙間が形成されることが抑制される。
【６９０９】
なお、本体板部Ｈ４２１の上部に形成される開口部Ｈ４７３（以下「上端開口部Ｈ４７３ａ」と称す（図１９８１（ｂ）参照））の縁部に沿って形成されるリブには、下方側を形成するリブから左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される区画壁Ｈ４７８が形成される。
【６９１０】
区画壁Ｈ４７８は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の上方に立設先端部が位置する大きさに形成される。これにより、上端開口部Ｈ４７３ａと対向する位置から出射される導光部材Ｈ４４０から出射される光と、他の領域から出射される光とが混ざることを抑制できる。その結果、上端開口部Ｈ４７３ａから出射される光を他の光を区別しやすくできる。
【６９１１】
第１締結部Ｈ４７４は、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための螺子を螺入する部分であり、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される第１挿通孔Ｈ４５３と対応する位置に形成される。
【６９１２】
第２締結部Ｈ４７５は、第１外レンズ部材Ｈ４５０または第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４７０に固定するための螺子を螺入する部分であり、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される第２挿通孔Ｈ４５４又は第２外レンズ部材Ｈ４６０に形成される挿通部Ｈ４６４と対応する位置に形成される。
【６９１３】
第１挿通孔Ｈ４５３に挿通される螺子が第１締結部Ｈ４７４に螺入され、第２挿通孔Ｈ４５４又は挿通部Ｈ４６４に挿通される螺子が第２締結部Ｈ４７５に締結されることにより、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が外カバー部材Ｈ４７０に固定される。
【６９１４】
背面側締結部Ｈ４７６は、外カバー部材Ｈ４７０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。外カバー部材Ｈ４７０は、右側用締結孔Ｈ

４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４７６に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。

【６９１５】

第１外レンズ部材Ｈ４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４５１と、その本体板部Ｈ４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、第１挿通孔Ｈ４５３で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。

【６９１６】

また、第１外レンズ部材Ｈ４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。

【６９１７】

本体板部Ｈ４５１は、前後端部の形状が外カバー部材のＨ４７０の前後端部の形状に倣って形成されると共に、下方側の端部から下方側に張り出す張出部Ｈ４５１ａを備えて形成される。

【６９１８】

張出部Ｈ４５１ａは、外カバー部材Ｈ４７０の下方側から外カバー部材Ｈ４７０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す部分であり、背面側の端部が外カバー部材Ｈ４７０の正面側の端面に沿って形成される。即ち、張出部Ｈ４５１ａは、外カバー部材Ｈ４７０の下方側において外カバー部材Ｈ４７０と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置される。

【６９１９】

屈曲部Ｈ４５２は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と所定の間隔を隔てて配設され、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と共に正面枠Ｈ１４の正面視における上部右側を構成する部分であり、正面視において右側から左側への立設距離が立設部Ｈ４７７よりも大きく設定される。即ち、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を配設した状態では、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７よりも張り出した状態とされる。

【６９２０】

また、屈曲部Ｈ４５２は、本体板部Ｈ４５１に連結される基端部Ｈ４５２ｃと、その基端部Ｈ４５２ｃの先端側に連なって形成されると共に基端部Ｈ４５２ｃよりも一段高く形成される先端部Ｈ４５２ｄと、その基端部Ｈ４５２ｃと先端部Ｈ４５２ｄとの段差部分に開口する貫通孔Ｈ４５２ａと、先端部Ｈ４５２ｄの先端側端部から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって屈曲する係合部Ｈ４５２ｂと、を主に備える。なお、屈曲部Ｈ４５２は、先端部Ｈ４５２ｄが外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７よりも張り出した状態とされる。

【６９２１】

貫通孔Ｈ４５２ａは、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の挿通部Ｈ４７７ａが挿通される部分であり、複数の挿通部Ｈ４７７ａと対応する位置にそれぞれ形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７に対して、第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２の位置がずれることを抑制できる。

【６９２２】

なお、挿通部Ｈ４７７ａは、右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向かって突出して形成され、貫通孔Ｈ４５２ａは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通して形成される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して、左側から第１外レンズ部材Ｈ４５

０を配設する際に、貫通孔Ｈ４５２ａの内側に挿通部Ｈ４７７ａを挿通させることができる。

【６９２３】

係合部Ｈ４５２ｂは、上述した上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２（被係合部Ｈ３３２ｇ）と係合する部分であり、上面板Ｈ３３２との係合により、上面板Ｈ３３２に対して屈曲部Ｈ４５２が離間することを抑制して、上面板Ｈ３３２に対して立設部Ｈ４７７が離間することを抑制できる。なお、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの組み立て方法についての詳しい説明は後述する。

【６９２４】

第１挿通孔Ｈ４５３は、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の第１締結部Ｈ４７４に螺入される螺子が挿通される部分であり、第１締結部Ｈ４７４と対応する位置に形成される。また、第１挿通孔Ｈ４５３は、外カバー部材Ｈ４７０側（矢印Ｒ方向側）から導光部材Ｈ４４０側（矢印Ｌ方向側）に向かって円形状に凹設される凹設底面に形成されており、凹設部に第１締結部Ｈ４７４の先端部を挿入可能とされる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して第１外レンズ部材Ｈ４５０を位置決めしつつ、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を固定することができる。

【６９２５】

第２挿通孔Ｈ４５４は、上述したように外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５に螺入される螺子が挿通される部分であり、第２締結部Ｈ４７５と対応する位置に形成される。なお、第２挿通孔Ｈ４５４は、第１挿通孔Ｈ４５３のように第２締結部Ｈ４７５の先端部を挿入可能な凹設部を備えておらず、本体板部Ｈ４５１の側面に第２締結部Ｈ４７５の先端部を当接させた状態で螺子が挿通される。

【６９２６】

膨出部Ｈ４５５は、開口部Ｈ４７３に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部Ｈ４７３と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃが組み立てられた状態において、開口部Ｈ４７３から膨出部Ｈ４５５が右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ張り出した状態とされる。なお、上端開口部Ｈ４７３ａに挿入される上端側の膨出部Ｈ４５５（以下「上方側膨出部Ｈ４５５ａ」と称す）は、上端開口部Ｈ４７３ａの内縁と若干の隙間を隔てた状態で形成される。

【６９２７】

背面側締結部Ｈ４５６は、第１外レンズ部材Ｈ４５０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。第１外レンズ部材Ｈ４５０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４５６に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。

【６９２８】

被係合部Ｈ４５７は、導光部材Ｈ４４０の係合部Ｈ４４６と係合する部分であり、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、係合部Ｈ４４６と対応する位置に形成される。また、被係合部Ｈ４５７は、本体板部Ｈ４５１の正面側端部にブリッジ状に形成されており、そのブリッジにより前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する空間が形成される。

【６９２９】

第２外レンズ部材Ｈ４６０は、全体が透明の樹脂材料から形成され、第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａを除いた部分の下側（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、第２外レンズ部材Ｈ４６０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設される挟持部Ｈ４６１と、その挟持部Ｈ４６１よりも正面側に張り出される張出部Ｈ４６２と、挟持部Ｈ４６１及び張出部Ｈ４６２との間を連結する連結部Ｈ４６３と、を主に備える。

【６９３０】

挟持部Ｈ４６１及び連結部Ｈ４６３は、第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ４

７０に固定するための部分であり、外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５と対応する位置に開口する複数の挿通部Ｈ４６４を備える。挿通部Ｈ４６４に挿通した螺子を外カバー部材Ｈ４７０の第２締結部Ｈ４７５に螺入することで、第２外レンズ部材Ｈ４６０を第１外レンズ部材Ｈ４５０と共に外カバー部材Ｈ４７０に固定できる。

【６９３１】

また、挟持部Ｈ４６１には、背面側の端部に背面側締結部Ｈ４６５が形成される。背面側締結部Ｈ４６５は、第２外レンズ部材Ｈ４６０を支持板部Ｈ４１０に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部Ｈ４１０の固定板Ｈ４１１に形成される右側用締結孔Ｈ４１１ａ１と対応する位置に形成される。第２外レンズ部材Ｈ４６０は、右側用締結孔Ｈ４１１ａ１を挿通した螺子が背面側締結部Ｈ４６５に螺入されることで、支持板部Ｈ４１０に固定される。

【６９３２】

なお、上述した外カバー部材Ｈ４７０、第１外レンズ部材Ｈ４５０、及び、第２外レンズ部材Ｈ４６０の支持板部Ｈ４１０への固定は、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を固定した状態（即ち、右重板ユニットＨ４００Ｒの組立状態）で行われる。より詳しくは、左重板ユニットＨ４００Ｌと右重板ユニットＨ４００Ｒとを組み付けた状態で行われる。

【６９３３】

連結部Ｈ４６３は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａとの間に配設される部分であり、挟持部Ｈ４６１及び張出部Ｈ４６２よりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚みが薄く形成される。これにより、右重板ユニットＨ４００Ｒの組立状態において、第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａは、第２外レンズ部材Ｈ４６０の挟持部Ｈ４６１と張出部Ｈ４６２とにより前後が挟まれた状態とされる。

【６９３４】

張出部Ｈ４６２は、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、上述した下側レンズ部Ｈ４３２と共に内カバー部材Ｈ４２０と外カバー部材Ｈ４７０との間から正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す部分であり、正面側の端部が下側レンズ部Ｈ４３２と同形状の波形状に形成される。

【６９３５】

また、張出部Ｈ４６２には、正面側の端部に内カバー部材Ｈ４２０側（矢印Ｌ方向側）に向かって立設される立設部Ｈ４６２ａが形成される。立設部Ｈ４６２ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃを組み立てた状態において、下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａの正面側に重なる大きさに形成される。即ち、組立状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃの下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａの正面側には、第２外レンズ部材Ｈ４６０の立設部Ｈ４６２ａが重なる状態で配設される。

【６９３６】

第２外レンズ部材Ｈ４６０の立設部Ｈ４６２ａには、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被係合部Ｈ４６２ａ１が形成され、下側レンズ部Ｈ４３２の立設部Ｈ４３２ａには、被係合部Ｈ４６２ａ１に向かって突出する係合部Ｈ４３２ａ１が形成される。これにより、右側装飾ユニットＨ１４ｃの組立状態において、被係合部Ｈ４６２ａ１に係合部Ｈ４３２ａ１が挿入された状態とされ、左重板ユニットＨ４００Ｌの正面側と右重板ユニットＨ４００Ｒの正面側とが互いに離れる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位することが規制される。

【６９３７】

なお、本実施形態では、第２外レンズ部材Ｈ４６０及び下側レンズ部Ｈ４３２が透明の樹脂材料から形成されると共に、導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過可能に形成されるので、立設部Ｈ４６２ａ及び立設部Ｈ４３２ａに光を透過させることで被係合部Ｈ４６２ａ１及び係合部Ｈ４３２ａ１を遊技者に認識させにくくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【６９３８】
次いで、右重板ユニットＨ４００Ｒの組み立て方法について説明する。初めに、右重板ユニットＨ４００Ｒは、外カバー部材Ｈ４７０の左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０が重ね合わされる。この際、第１外レンズ部材Ｈ４５０の貫通孔Ｈ４５２ａに外カバー部材Ｈ４７０の挿通部Ｈ４７７ａが挿通されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の第１挿通孔Ｈ４５３が形成される凹部に第１外レンズ部材Ｈ４５０の第１締結部Ｈ４７４の先端部が挿入される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して第１外レンズ部材Ｈ４５０を位置決めしつつ配置することができる。
【６９３９】
次に、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０が配置された状態で、第２外レンズ部材Ｈ４６０が外カバー部材Ｈ４７０の左側から第１外レンズ部材Ｈ４５０に配設される。この場合、第２外レンズ部材Ｈ４６０の挟持部Ｈ４６１と張出部Ｈ４６２との間に第１外レンズ部材Ｈ４５０の張出部Ｈ４５１ａを挟み込まれる。これにより、第２外レンズ部材Ｈ４６０を第１外レンズ部材Ｈ４５０に対して位置決めしつつ配設できる。
【６９４０】
最後に、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が配設された状態で、外カバー部材Ｈ４７０の第１締結部Ｈ４７４及び第２締結部Ｈ４７５に螺子が螺入されることで、右重板ユニットＨ４００Ｒを組み立てることができる。
【６９４１】
なお、本実施形態では、第１外レンズ部材Ｈ４５０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが色違いの樹脂材料から形成されるため、第１外レンズ部材Ｈ４５０と第２外レンズ部材Ｈ４６０とが別部材から構成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を同色（例えば、無色透明）の樹脂材料から１の部材として構成しても良い。
【６９４２】
次いで、図１９８０及び図１９８１を参照をして、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとについて説明する。図１９８０（ａ）は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図１９８０（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の正面斜視図であり、図１９８１（ａ）は、図１９７４（ｂ）に示すＸ０８ａ線における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図であり、図１９８１（ｂ）は、図１９７４（ｂ）に示すＸ０８ｂ線における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。
【６９４３】
なお、図１９８０（ａ）では、本体枠Ｈ１４ｄから上側装飾ユニットＨ１４ａを取り外した状態における正面枠Ｈ１４が図示される。また、図１９８１（ａ）及び図１９８１（ｂ）では、正面枠Ｈ１４が組み立てられた状態における右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの一部（上面板Ｈ３３２）の断面が模式的に図示される。
【６９４４】
図１９８０（ａ）及び図１９８０（ｂ）に示すように、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとは、右側装飾ユニットＨ１４ｃを本体枠Ｈ１４ｄに固定した後、正面側から上側装飾ユニットＨ１４ａが本体枠Ｈ１４ｄに配設されて螺子により固定される。
【６９４５】
この場合、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２が、右側装飾ユニットＨ１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と隣り合う位置に配設される。なお、ここで説明する隣り合う位置とは、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７とが当接している状態から組立公差や部品の寸法公差などにより若干の隙間を有した状態を含む位置である。
【６９４６】
本実施形態においては、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとを、

正面視における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に分割する（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの上下両端の間の位置で分割）のではなく、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に分割する（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの左右両端の間の位置で分割する）ことで、右側装飾ユニットＨ１４ｃの上下方向における装飾領域を増やすことができる。

【６９４７】

即ち、右側装飾ユニットＨ１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０の視認窓（開口部Ｈ４７３）を介して視認される領域を大きくすることができる。その結果、右側装飾ユニットＨ１４ｃによる発光態様をパチンコ機Ｈ１０の周囲にいる人に見せやすくできる。即ち、パチンコ機Ｈ１０を遊技していない人に右側装飾ユニットＨ１４ｃ（パチンコ機Ｈ１０）を注目させやすくできる。

【６９４８】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７とが左右方向に隣り合って配置され、上下方向に分割される（正面視における本体枠Ｈ１４ｄの左右両端の間の位置で分割する）ので、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される基板部材Ｈ４１２や、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設される基板部材Ｈ３４２に生じる熱を上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との隙間から逃がしやすくできる。その結果、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される基板部材Ｈ４１２や、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設される基板部材Ｈ３４２が熱により破損することを抑制できる。

【６９４９】

しかしながら、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとを、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合って配設するので、組立公差や部品の寸法公差などに起因して上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの境界に隙間が形成されたり、上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１４ｃに作用された外力に起因して上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの境界に隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間であっても侵入しやすく、また、電気的構成に悪影響を及ぼしやすい。

【６９５０】

なお、機械的構成に悪影響を及ぼす例としては、摺動する変位部材の間に異物が噛み込み変位部材の摺動が停止される場合や、光を透過する透過面が異物により汚れて光の発光態様が悪くなる場合や、異物が侵入することで異音が発生する場合や、異物によりセンサ等の検出態様が悪くなる（誤検出する）場合等が挙げられ、電気的構成に悪影響を及ぼす例としては、異物が基板部材に付着し基板部材がショートする場合や、異物が駆動モータ等の駆動源となる電気部品に付着しショートする場合や、異物が配線のコネクタ等に入り込むことで誤った信号が電気部品に送信される場合等が挙げられる。

【６９５１】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａは、上面（上面板Ｈ３３２）が略平坦な面に形成されており、遊技者が物を置きやすい構造となっている。そのため、遊技者が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面に置いた物が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面に溜まりやすくなっている。よって、正面枠Ｈ１４の上側に上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１４ｃとの隙間から異物が入り込む可能性が高くなる。

【６９５２】

これに対し、第８実施形態における右側装飾ユニットＨ１４ｃには、図１９８１（ａ）及び図１９８１（ｂ）に示すように、立設部Ｈ４７７の下方側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２（先端部Ｈ４５２ｄ）が立設部Ｈ４７７よりも立設部Ｈ４７７の立設方向（即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａ側）に張り出されて形成される。

【６９５３】

即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の重力方向下方側（矢印Ｕ方向側）に、第１外レンズ部材

Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２（先端部Ｈ４５２ｄ）が配置される。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界に隙間が形成され、その隙間から侵入する異物を屈曲部Ｈ４５２で受け止めることができる。従って、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界から入った異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【６９５４】

また、屈曲部Ｈ４５２は、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の下方に先端部Ｈ４５２ｄが配設される共に、その先端部Ｈ４５２ｄに連なって境界（連結部）から離間する方向に延設される基端部Ｈ４５２ｃを備える。これにより、境界（連結部）に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を先端部Ｈ４５２ｄで受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部）へ向けて基端部Ｈ４５２ｃにより案内できる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【６９５５】

なお、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃ（屈曲部Ｈ４５２）は、それぞれ屈曲部Ｈ４５２の基端側（本体板部Ｈ４５１側）に向かって上面が下降傾斜して形成される。また、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃと所定の間隔を隔てる位置で先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃの上方側を覆設する位置に外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７が配設される。

【６９５６】

即ち、先端部Ｈ４５２ｄ及び基端部Ｈ４５２ｃ（屈曲部Ｈ４５２）と、立設部Ｈ４７７との対向間に右側装飾ユニットＨ１４ｃの右側に向かって延設される通路空間Ｈ４００Ａ（図１９８１（ａ）及び（ｂ）参照）が形成される。先端部Ｈ４５２ｄで受け止めた異物は、通路空間Ｈ４００Ａを介して所定の方向に案内されるので、異物の通過方向が通路空間Ｈ４００Ａにより規定される。よって、異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部）へ向けて案内しやすくできる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【６９５７】

また、本実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の下方に位置する屈曲部Ｈ４５２が、光を透過する第１外レンズ部材Ｈ４５０の一部により形成されるので、上面板Ｈ３３２に対する立設部Ｈ４７７の配置がずれて境界（連結部）の隙間が大きくなった場合に境界（連結部）の隙間から光を漏れ出させることができる。この光により、パチンコ機Ｈ１０を設置するパチンコ店（ホール）の管理者（店員）にパチンコ機Ｈ１０に異常がある（上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との間に隙間が形成された）ことを認識させることができる。その結果、境界（連結部）の隙間が大きくなった状態のままパチンコ機Ｈ１０が放置される（遊技可能な状態のままにされる）ことを抑制できる。

【６９５８】

なお、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入する液体を先端部Ｈ４５２ｄで受け止めた場合には、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａの発光に伴う熱により、その液体を蒸発させて上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）からパチンコ機Ｈ１０の外部へ排出することができる。これにより、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した液体により機械的構成や電気的構成（特に、液体による部品のショート）に悪

影響が生じることを抑制できる。
【６９５９】
さらに、右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２には、その先端に係合部Ｈ４５２ｂが形成されており、この係合部Ｈ４５２ｂが、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２に形成される被係合部Ｈ３３２ｇに係合する（第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に挿入される）ように形成される。よって、係合部Ｈ４５２ｂは、右側装飾ユニットＨ１４ｃと上側装飾ユニットＨ１４ａとが本体枠Ｈ１４ｄに配設された際に、上面板Ｈ３３２の第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２の対向間に挿入され、上面板Ｈ３３２の被係合部Ｈ３３２ｇに係合される。
【６９６０】
これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃを本体枠Ｈ１４ｄに配設した後で、上側装飾ユニットＨ１４ａに対して右側装飾ユニットＨ１４ｃの位置がずれることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制して、その境界（連結部）の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。
【６９６１】
被係合部Ｈ３３２ｇは、右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との連結部分となる上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端部に形成される。よって、上面板Ｈ３３２の左右方向の両端部から離れた位置に別部材で被係合部Ｈ３３２ｇが形成される場合に比べて、部品の製造公差や組立公差により被係合部の（係合部Ｈ４５２ｂと係合する）位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制して、その境界（連結部）の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。
【６９６２】
また、屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂを上側装飾ユニットＨ１４ａに係合させるので、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）に対して、屈曲部Ｈ４５２の位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物を屈曲部Ｈ４５２で確実に受け止めることができる。
【６９６３】
なお、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２とは、上側装飾ユニットＨ１４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が開放されて（所定の隙間を隔てて）形成される。これにより、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間への係合部Ｈ４５２ｂの配設は、本体枠Ｈ１４ｄに上側装飾ユニットＨ１４ａを配設する際に、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄの正面側から背面側に向かって挿入することで、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に係合部Ｈ４５２ｂを挿入することができる。その結果、第１片Ｈ３３２ｇ１と第２片Ｈ３３２ｇ２との間に係合部Ｈ４５２ｂを挟み込んだ状態で、上側装飾ユニットＨ１４ａを本体枠Ｈ１４ｄに配設することができる。
【６９６４】
なお、図１９８１に示すように、屈曲部Ｈ４５２は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間を隔てて配設される（通路空間Ｈ４００Ａを備える）と共に、上面側が本体板部Ｈ４５１側（矢印Ｒ方向側）に向かって下方側（矢印Ｄ方向側）に傾斜して形成される。これにより、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物を屈曲部Ｈ４５２の上面を転動させて（滑り落として）本体板部Ｈ４５１側（矢印Ｒ方向側）に移動させることができる。よって、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させることができる。その結果、異物を上側装飾ユニットＨ１４ａの装飾と関係のない位置に流下させることができ、異物により上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。

【６９６５】
　また、屈曲部Ｈ４５２には、本体板部Ｈ４５１からの屈曲先端部に形成される係合部Ｈ４５２ｂが屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端部に沿って屈曲先端部の全域に形成される。そのため、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物が屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端側（矢印Ｌ方向側）に転動した（滑り落ちた）としても、屈曲部Ｈ４５２の屈曲先端部を超えて異物が下方に落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。
【６９６６】
　また、本実施形態では、屈曲部Ｈ４５２に段差が形成され、その段差に貫通孔Ｈ４５２ａが形成される。上述したように、右側装飾ユニットＨ１４ｃの上部は、上側装飾ユニットＨ１４ａのスピーカーＨ３１２ａの背面側を覆う状態で配設される。従って、貫通孔Ｈ４５２ａによりスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音される音を貫通孔Ｈ４５２ａを介して立設部Ｈ４７７と屈曲部Ｈ４５２との間の隙間に放音させることができ、この音により屈曲部Ｈ４５２を微振動させることができる。
【６９６７】
　このスピーカーＨ３１２ａの音による屈曲部Ｈ４５２の微振動により、屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）できる。その結果、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させやすくできる。
【６９６８】
　また、本実施形態では、貫通孔Ｈ４５２ａを介して放音される音が、スピーカーＨ３１２ａの背面側から放音（出力）される音であるので、スピーカーＨ３１２ａの正面側から放音される音に比べて低音となりやすい。そのため、スピーカーＨ３１２ａの音により屈曲部Ｈ４５２を振動させやすくできる。その結果、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物を落下させやすくできる。
【６９６９】
　次いで、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と、第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１とについて説明する。図１９８１に示すように、本体板部Ｈ４７１には、開口部Ｈ４７３が形成され、その開口部Ｈ４７３の内側に所定の隙間を空けた状態で本体板部Ｈ４５１の膨出部Ｈ４５５が挿入される。従って、本体板部Ｈ４７１と本体板部Ｈ４５１との対向間（通路空間Ｈ４００Ａ）は、開口部Ｈ４７３（特に上端開口部Ｈ４７３ａ）を介して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側の空間に連通される。即ち、通路空間Ｈ４００Ａとパチンコ機Ｈ１０の外部とを連通可能な開口部Ｈ４７３を備える。
【６９７０】
　よって、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に異物が落下する場合には、開口部Ｈ４７３（特に上端開口部Ｈ４７３ａ）を介して異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に排出することができる。
【６９７１】
　即ち、本実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）と、右側装飾ユニットＨ１４ｃの開口部Ｈ４７３とを連通する通路（本体板部Ｈ４７１及び本体板部Ｈ４５１の隙間と、立設部Ｈ４７７及び屈曲部Ｈ４５２の隙間）を備える。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物が右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部を下端まで落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
【６９７２】
　また、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２及び右側装飾ユニットＨ１４ｃの立

設部Ｈ４７７の境界（連結部）と、右側装飾ユニットＨ１４ｃの開口部Ｈ４７３とを連通する通路空間Ｈ４００Ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃのＬＥＤＨ４１２ａの光を拡散する導光部材Ｈ４４０のとは別の部材（第１外レンズ部材Ｈ４５０及び外カバー部材Ｈ４７０）に形成される。従って、通路を異物や液体が流れる場合にＬＥＤＨ４１２ａから出射される光の拡散性が悪くなることを抑制できる。その結果、異物を流す通路を有する右側装飾ユニットＨ１４ｃの装飾が視認されにくくなることを抑制できる。

【６９７３】

さらに、第８実施形態では、通路空間Ｈ４００Ａの下方側（流下方向側）において第１外レンズ部材Ｈ４５０に膨出部Ｈ４５５が形成され、その膨出部Ｈ４５５が開口部Ｈ４７３に挿入される。これにより、外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間に落下する（通路空間Ｈ４００Ａを通過する）異物を膨出部Ｈ４５５に当接させると共に、膨出部Ｈ４５５の外面に沿って落下させることができる。その結果、開口部Ｈ４７３から異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。異物が右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に留まることを抑制できる。

【６９７４】

即ち、外カバー部材Ｈ４７０に対する第１外レンズ部材Ｈ４５０の位置決めとして膨出部Ｈ４５５を利用できるだけでなく、通路空間Ｈ４００を通過する異物を受け止めてパチンコ機Ｈ１０の外側に排出する手段としても膨出部Ｈ４５５を利用（兼用）できる。

【６９７５】

特に、第１外レンズ部材Ｈ４５０の上方側に形成される上方側膨出部Ｈ４５５ａは、屈曲部Ｈ４５２の基端部Ｈ４５２ｃと連続する高さに形成されるので、通路空間Ｈ４００Ａ内を通過する異物を基端部Ｈ４５２ｃ上を通過させてそのまま上方側膨出部Ｈ４５５ａに案内することができる。その結果、上端開口部Ｈ４７３ａから異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。

【６９７６】

なお、通路空間Ｈ４００Ａの基端部Ｈ４５２ｃは、上端開口部Ｈ４７３ａに向かって傾斜して形成される。これより、第８実施形態における上端開口部Ｈ４７３ａは、外カバー部材Ｈ４７０に対して前後方向における寸法が１／５以下に小さく設定されるが、通路空間Ｈ４００Ａ内を通過する異物を上端開口部Ｈ４７３ａを通して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくできる。

【６９７７】

これにより、外カバー部材Ｈ４７０に対して異物が排出される部分を一部に限定して、異物が排出されていることを遊技者に分かりにくくできる。また、異物が排出される領域を外カバー部材Ｈ４７０の背面側に偏る位置に設定できるので、遊技者に視認されにくい位置から異物を排出することができる。その結果、遊技者の興趣が定価することを抑制できる。

【６９７８】

また、上端開口部Ｈ４７３ａの下方に位置する開口部Ｈ４７３は、少なくとも一部が上端開口部Ｈ４７３ａと上下方向に重なる位置に形成されており、上端開口部Ｈ４７３ａに案内されず落下する異物を他の開口部Ｈ４７３を通して右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側へ排出しやすくされる。

【６９７９】

なお、上記第８実施形態では、上端開口部Ｈ４７３ａの前後方向の大きさが外カバー部材Ｈ４７０に対して十分に小さく設定される場合について説明したが、上端開口部Ｈ４７３ａの前後方向における大きさを外カバー部材Ｈ４７０の前後方向における大きさと略同一に設定しても良い。この場合には、上端開口部Ｈ４７３ａからほとんどの異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの外側に排出することができ、上端開口部Ｈ４７３ａの下方側に他の開口部Ｈ４７３を不要とできる。その結果、設計の自由度を向上できる。

【６９８０】

また、外カバー部材Ｈ４７０の上部に形成される上端開口部Ｈ４７３ａ（図１９８８（ｂ）参照）に上端開口部Ｈ４７３ａの下方側縁部に連なって区画壁Ｈ４７８が突設され、上端開口部Ｈ４７３ａに挿入される上方側膨出部Ｈ４５５ａの周囲に、区画壁Ｈ４７８と対応する形状の開口Ｈ４５５ａ１が形成され、その開口Ｈ４５５ａ１に区画壁Ｈ４７８が挿通される。

【６９８１】

即ち、通路空間Ｈ４００Ａと上端開口部Ｈ４７３ａとが連通される下方側端部に区画壁Ｈ４７８が形成され、その区画壁Ｈ４７８が開口Ｈ４５５ａ１に挿入されるので、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０を組付ける際には、開口Ｈ４５５ａ１への区画壁Ｈ４７８の挿入により、外カバー部材Ｈ４７０と第１外レンズ部材Ｈ４５０とを位置決めできる。これにより、外カバー部材Ｈ４７０への第１外レンズ部材Ｈ４５０への組付け作業を容易とできる。

【６９８２】

また、外カバー部材Ｈ４７０に第１外レンズ部材Ｈ４５０が配設された状態では、区画壁Ｈ４７８が通路空間Ｈ４００の下方に位置するので、通路空間Ｈ４００を上流（上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界（連結部））側から通過する異物を区画壁Ｈ４７８で受け止めると共に、その受け止めた異物を上端開口部Ｈ４７３ａに向けて案内できる。

【６９８３】

従って、外カバー部材Ｈ４７０に対する第１外レンズ部材Ｈ４５０の位置決めとして区画壁Ｈ４７８を利用できるだけでなく、通路空間Ｈ４００を通過する異物を受け止めてパチンコ機Ｈ１０の外側に排出する手段としても区画壁Ｈ４７８を利用（兼用）できる。

【６９８４】

次いで、図１９８２から図２００１を参照して、上下皿ユニットＨ１５について説明する。初めに、図１９８２から図１９８４を参照して、上下皿ユニットＨ１５の全体構成について説明する。図１９８２は、上下皿ユニットＨ１５の正面図であり、図１９８３は、上下皿ユニットＨ１５の分解正面斜視図であり、図１９８４は、上下皿ユニットＨ１５の分解背面斜視図である。

【６９８５】

図１９８２から図１９８４に示すように、上下皿ユニットＨ１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。

【６９８６】

ベース部材Ｈ５１０は、上下皿ユニットＨ１５を本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｈ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。

【６９８７】

上皿形成部材Ｈ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｈ１７を上下皿ユニットの上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｈ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。

【６９８８】

操作ユニットＨ１８０は、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作されるボタン部Ｈ１８１を上皿形成部材Ｈ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。

【６９８９】

下皿形成部材Ｈ５３０は、上下皿ユニットＨ１５の化粧面を構成する部材であり、正面

視においてベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｈ５３０は、下皿Ｈ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ５６０とを備える。

【６９９０】

本体枠Ｈ１４ｄへのベース部材Ｈ５１０の配設は、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＨ１５を組み立てた状態で取り付けられる。

【６９９１】

次いで、図１９８５及び図１９８６を参照して、ベース部材Ｈ５１０について説明する。図１９８５（ａ）は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面図であり、図１９８５（ｂ）は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の背面図であり、図１９８６（ａ）は、図１９８５（ａ）のＸ１２ａ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図であり、図１９８６（ｂ）は、図１９８５（ａ）のＸ１２ｂ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図であり、図１９８６（ｃ）は、図１９８５（ａ）のＸ１２ｃ線におけるベース部材Ｈ５１０の断面図である。

【６９９２】

図１９８５に示すように、ベース部材Ｈ５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。

【６９９３】

また、ベース部材Ｈ５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第８実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。

【６９９４】

上皿用球流入部Ｈ５１３は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１９６３参照）の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｈ１７に流入させるための開口であり、前扉側上皿通路部Ｈ１４１と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｈ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｈ１７に流入させることができる。

【６９９５】

下皿用球流入部Ｈ５１４は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１９６３参照）の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｈ５０に流入させるための開口であり、前扉側下皿通路部Ｈ１４２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｈ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｈ５０に流入させることができる。

【６９９６】

送球用球流出部Ｈ５１６は、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１９６３参照）を介して、上皿Ｈ１７に貯留される球を発射位置送球ユニットＨ１７０に送球するための開口であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の正面側開口Ｈ１７１と連通する位置に形成される。

【６９９７】

また、送球用球流出部Ｈ５１６の下方には、送球用球流出部Ｈ５１６と同様にベース部材Ｈ５１０の前後方向に開口する排出用球流出部Ｈ５１８が形成される。排出用球流出部Ｈ５１８は、球排出レバーＨ５４の操作により開放される開口であり、通路形成ユニットＨ１４０のファール球受口部Ｈ１４６（図１９６４参照）に連通される。これにより、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作した際に、上皿Ｈ１７に貯留した球を排出用球流出部Ｈ５１８を介して下皿Ｈ５０に球を送球することができる。

【６９９８】

締結孔Ｈ５１１は、ベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）とベース部材Ｈ５１０とを締結固定するための螺子を螺入するための孔であり、本体枠Ｈ１４ｄに形成される螺子挿通用の貫通孔と対応する位置に形成される。

【６９９９】

また、一部の締結孔Ｈ５１１は、本体枠Ｈ１４ｄの下部背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される通路形成ユニットＨ１４０の背面側から本体枠Ｈ１４ｄを介して挿通される螺子を螺入可能に形成される。即ち、通路形成ユニットＨ１４０を上下皿ユニットＨ１５に締結可能に構成される。これにより、上下皿ユニットＨ１５に対する通路形成ユニットＨ１４０の位置ずれを抑え、上皿用球流入部Ｈ５１３に対する前扉側上皿通路部Ｈ１４１の連通状態と、下皿用球流入部Ｈ５１４に対する前扉側下皿通路部Ｈ１４２の連通状態とを安定させることができる。その結果、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から上皿Ｈ１７への球の流入、及び、前扉側下皿通路部Ｈ１４２から下皿Ｈ５０への球の流入を安定させることができる。なお、ベース部材Ｈ５１０への通路形成ユニットＨ１４０の配設は、上下皿ユニットＨ１５が組み立てられた状態で行われる。

【７０００】

挿通孔Ｈ５１２は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を締結するための螺子を挿通するための孔であり、上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１のそれぞれに形成されるねじ穴と対応する位置に形成される。これにより、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｈ５３０、操作ユニットＨ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を締結固定できる。

【７００１】

次いで、上皿形成部材Ｈ５２０について説明する。上皿形成部材Ｈ５２０は、ベース部材Ｈ５１０との対向間に上皿Ｈ１７の貯留空間を形成する部材であり、ベース部材Ｈ５１０側（背面側（矢印Ｂ方向側））から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって上方に湾曲するお椀型に形成され（図１９８３参照）、背面側がベース部材Ｈ５１０に当接した状態でベース部材Ｈ５１０に配設される。これにより、上皿形成部材Ｈ５２０とベース部材Ｈ５１０とで上方側が開口された空間（上皿Ｈ１７の貯留領域）が形成される。

【７００２】

また、上皿形成部材Ｈ５２０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部がベース部材Ｈ５１０の上皿用球流入部Ｈ５１３の正面側に重なる位置に形成されており、上皿用球流入部Ｈ５１３を介して通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１からベース部材Ｈ５１０の正面側に送球される球を上皿形成部材Ｈ５２０に当接させて上皿Ｈ１７の貯留空間に貯留できるように構成される。

【７００３】

なお、上皿形成部材Ｈ５２０は、上皿Ｈ１７に貯留される遊技球を正面視において右側（矢印Ｒ方向側）に１球ずつ流下可能に構成されており、これにより、ベース部材Ｈ５１０（上下皿ユニットＨ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０に１球ずつ球を送球することができる。

【７００４】

また、上皿形成部材Ｈ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調

整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。

【７００５】

なお、第８実施形態では、遊技者が操作する機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４が、上皿形成部材Ｈ５２０の１箇所にまとまって構成されるので、遊技者に各操作部を探す手間を省かせることができる。また、機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０がまとまって構成されるので、それら機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０に繋がる配線を一か所にまとめることができ、配線を作業を簡易にできる。

【７００６】

次いで、図１９８６を参照して、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５について説明する。凸状部Ｈ５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、被挿入部Ｈ５５５ｅにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。また、凸状部Ｈ５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。

【７００７】

図１９８６に示すように、凸状部Ｈ５１５は、正面視において横長矩形に形成されると共に、突出先端に向かうほど正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状に）形成され、上面側の上面側傾斜部Ｈ５１５ａと、下面側の下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を備える。凸状部Ｈ５１５は、それら上面側傾斜部Ｈ５１５ａと、下面側の下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとの傾斜により、凸状部Ｈ５１５を下皿形成部材Ｈ５３０に挿入しやすくなっている。

【７００８】

また、下面側傾斜部Ｈ５１５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ５１５ｂ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ５１５ｂ２が開口形成される。

【７００９】

被係合部Ｈ５１５ｂ２は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。

【７０１０】

凹部Ｈ５１５ｂ１は、後述する下皿形成部材Ｈ５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ５５５ｂを被係合部Ｈ５１５ｂ２まで案内する案内溝であり、突設部Ｈ５５５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部Ｈ５１５ｂ１に突設部Ｈ５５５ｂを案内することで、被係合部Ｈ５１５ｂ２に対する係合部Ｈ５５５ｂ１の位置ずれを抑えることができ、係合部Ｈ５５５ｂ１の被係合部Ｈ５１５ｂ２への係合を簡易にさせることができる。

【７０１１】

なお、係合部Ｈ５５５ｂ１が被係合部Ｈ５１５ｂ２の内部に挿入され、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２とが係合状態とされた場合には、被係合部Ｈ５１５ｂ２の正面側（矢印Ｆ方向側）の内面に係合部Ｈ５５５ｂ１が当接することで、下皿形成部材Ｈ５３０に対してベース部材Ｈ５１０が離れる方向（対向間を広げる方向）に変位することが規制される。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との間に無理に隙間を形成して、その隙間から不正な部材が挿入されたりする（即ち、不正がされる）ことを抑制できる。

【７０１２】

次いで、図１９８７から図１９８９を参照して下皿形成部材Ｈ５３０について説明する。初めに図１９８７から図１９８９を参照して下皿形成部材Ｈ５３０の全体構成について

説明する。図１９８７（ａ）は、下皿形成部材Ｈ５３０の正面図であり、図１９８７（ｂ）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面図であり、図１９８８は、下皿形成部材Ｈ５３０の分解正面斜視図であり、図１９８９は、下皿形成部材Ｈ５３０の分解背面斜視図である。

【７０１３】

図１９８７から図１９８９に示すように、下皿形成部材Ｈ５３０は、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０を構成する下皿構成ユニットＨ５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。

【７０１４】

化粧ユニットＨ５４０は、ベース部材Ｈ５１０に締結固定される第１化粧板Ｈ５４１と、その第１化粧板Ｈ５４１に締結固定されると共に第１化粧板Ｈ５４１と共に上下皿ユニットＨ１５の化粧面を形成する第２化粧板Ｈ５４２と、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部を覆って配設される上側保護板Ｈ５７０及び下側保護板Ｈ５８０と、を主に備える。

【７０１５】

第１化粧板Ｈ５４１は、正面側（矢印Ｆ方向側）が凸状に湾曲する板状に形成され、上端の一部が上皿形成部材Ｈ５２０の正面側の外縁と当接する形状に形成されると共に、下端がベース部材Ｈ５１０の正面と当接する形状に形成される。また、第１化粧板Ｈ５４１は、正面側の化粧面の一部に開口する第１開口部Ｈ５４１ａと、第２開口部Ｈ５４１ｂとを備え、全体が有色（桃色）の非透過性の樹脂材料から形成される。

【７０１６】

第１開口部Ｈ５４１ａは、下皿Ｈ５０の貯留領域に正面側（矢印Ｆ方向側）からのアクセスを可能にするための開口であり、遊技者の手が挿入可能な大きさに形成される。また、第１開口部Ｈ５４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）には、下皿Ｈ５０を構成するための下皿構成ユニットＨ５５０が配設される。

【７０１７】

第２開口部Ｈ５４１ｂは、下皿Ｈ５０の貯留領域に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０を配設するための開口であり、下皿Ｈ５０の貯留用域の下方側に形成される。また、第２開口部Ｈ５４１ｂは、球抜きユニットＨ５６０を内側に収容可能な大きさに形成される。なお、球抜きユニットＨ５６０の詳細な構成については後述する。

【７０１８】

第２化粧板Ｈ５４２は、上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との間に配設される操作ユニットＨ１８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、操作ユニットＨ１８０の正面側の化粧面を形成する部材であり、上端が操作ユニットＨ１８０及び上皿形成部材Ｈ５２０の一部と当接する形状に形成され、下方側が第１化粧板Ｈ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される。

【７０１９】

また、第２化粧板Ｈ５４２は、全体が光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成される。これにより、背面側（矢印Ｂ方向側）の操作ユニットＨ１８０から出射される光を第２化粧板Ｈ５４２を介して上下皿ユニットＨ１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射することができる。

【７０２０】

よって、例えば、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１を操作が必要な場合に第２化粧板Ｈ５４２の正面側（矢印Ｆ方向側）から光を出射することで、遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要であることを認識させやすくできる。また、操作ユニットＨ１８０の光による演出を遊技者に視認させることができるので、操作ユニットＨ１８０光による演出効果を向上させやすくできる。

【７０２１】

なお、第８実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１を非透過性の材料から形成して、第２化

粧板Ｈ５４２を透過性の材料から形成する場合について説明したが、第１化粧板Ｈ５４１及び第２化粧板Ｈ５４２の両方を透過性の材料から形成することも可能である。この場合、上下皿ユニットＨ１５の光の透過領域を増やすことができるので、光による演出態様を増やすことができる。その結果、遊技者に与える興趣を向上させやすくできる。

【７０２２】

上側保護板Ｈ５７０および下側保護板Ｈ５８０は、第１化粧板Ｈ５４１を保護する部材であり、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に形成される。なお、上側保護板Ｈ５７０及び下側保護板Ｈ５８０の詳細については後述する。

【７０２３】

下皿構成ユニットＨ５５０は、下皿Ｈ５０の底面を形成する底板Ｈ５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。

【７０２４】

底板Ｈ５５１は、底面を形成する底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ５５５と、を主に備える。

【７０２５】

底面部Ｈ５５３は、下皿Ｈ５０に貯留される遊技球を支持する支持面であり、その一部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する底面口Ｈ５５３ａが形成される。また、底面部Ｈ５５３は、上面が底面口Ｈ５５３ａに向かって下降傾斜する形状に形成されており、球抜きレバーＨ５２の操作により底面口Ｈ５５３ａが開放された際に、下皿Ｈ５０に貯留された球を底面口Ｈ５５３ａに向かって転動可能とされる。

【７０２６】

正面側側壁Ｈ５５４は、下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する部分であり、第１化粧板Ｈ５４１の背面に沿って形成されると共に、第１開口部Ｈ５４１ａの開口縁に上端が沿う形状に形成される。また、正面側側壁Ｈ５５４は、底面部Ｈ５５３から上方に向かって少なくとも遊技球の２球分の直径よりも高く立設される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留領域に貯留される遊技球を積み重ねて保持することが可能とされる。

【７０２７】

連結部Ｈ５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。

【７０２８】

被挿入部Ｈ５５５ｅは、背面視において下方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部Ｈ５５５ｅは、ベース部材Ｈ５１０に下皿構成ユニットＨ５５０を配設した際に、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が挿入される部分であり、凸状部Ｈ５１５と対応する位置に配置される。なお、被挿入部Ｈ５５５ｅについての詳細な説明は後述する。

【７０２９】

側面板Ｈ５５２は、下皿Ｈ５０の貯留領域の上部を覆う上板Ｈ５５６と、その上板Ｈ５５６の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁から下方に向かって延設される背面側側壁Ｈ５５７と、を主に備える。

【７０３０】

上板Ｈ５５６は、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの上方側の開口縁に沿う湾曲形状に形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁が第１化粧板Ｈ５４１の背面に当接される。

【７０３１】

背面側側壁Ｈ５５７は、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面を形成する部材であり、上板Ｈ５５６の背面側の縁部から底面部Ｈ５５３を超える下方側まで延設され、底面部Ｈ５５３の背面側の縁部に背面側側壁Ｈ５５７の正面を当接した状態で配設される。

【７０３２】

また、背面側側壁Ｈ５５７は、ベース部材Ｈ５１０の下皿用球流入部Ｈ５１４と対向する位置に前後方向に開口する球案内開口Ｈ５３を備える。これにより、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿用球流入部Ｈ５１４及び球案内開口Ｈ５３を介して下皿Ｈ５０に流入させることができる。

【７０３３】

なお、球案内開口Ｈ５３は、下方側の開口縁が正面側側壁Ｈ５５４の上端よりも低い位置に形成される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留領域に球が貯留された際に、球案内開口Ｈ５３から流入される球が貯留領域に積み重なる球の上部を転動して、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５１４ａから流出することを抑制できる。

【７０３４】

球抜きユニットＨ５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ５６２と、そのスライド板Ｈ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ５２と、スライド板Ｈ５６２及び球抜きレバーＨ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。

【７０３５】

収容部材Ｈ５６１は、第１化粧板Ｈ５４１の第２開口部Ｈ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｈ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＨ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｈ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｈ５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｈ５６２の変位方向が一方向に規定される。

【７０３６】

スライド板Ｈ５６２は、底面部Ｈ５５３の底面口Ｈ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｈ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｈ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｈ５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｈ５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域にある球を底面口Ｈ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｈ５６１には、スライド板Ｈ５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口Ｈ５６１ａが底面口Ｈ５５３ａと対応する位置に形成される。

【７０３７】

球抜きレバーＨ５２は、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｈ５６２に連なって形成される。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｈ５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位される。

【７０３８】

次いで、図１９９０を参照して、下皿構成ユニットＨ５５０の被挿入部Ｈ５５５ｅについて説明する。図１９９０（ａ）は、連結部Ｈ５５５の上面図であり、図１９９０（ｂ）は、連結部Ｈ５５５の下面図であり、図１９９０（ｃ）は、図１９９０（ｂ）のＸ１３ｃ線における連結部Ｈ５５５の断面図である。

【７０３９】

上述したように、連結部Ｈ５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備える。

【７０４０】
図１９９０に示すように、被挿入部Ｈ５５５ｅは、上面にＴ状に開口する開口部Ｈ５５５ａと、その開口部Ｈ５５５ａの下方側に位置し本体部Ｈ５５５ｄから突設される突設部Ｈ５５５ｂと、被挿入部Ｈ５５５ｅの側面から被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に向かって立設される複数のガイド壁Ｈ５５５ｃと、を主に備える。
【７０４１】
開口部Ｈ５５５ａは、被挿入部Ｈ５５５ｅを形成する際に後述する突設部Ｈ５５５ｂを形成するための金型を挿通するための開口であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面視における外形よりも若干大きい開口に形成される。
【７０４２】
突設部Ｈ５５５ｂは、本体部Ｈ５５５ｄから背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ５５５ｂは、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に凸状部Ｈ５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１に案内される部分であり、凹部Ｈ５１５ｂ１により形成される溝と対応する位置に形成される。
【７０４３】
係合部Ｈ５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ５１０の被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合する部分であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際、又は、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５から被挿入部Ｈ５５５ｅから引き抜かれる際に、突設部Ｈ５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０を取り外す作業を簡易にできる。
【７０４４】
ガイド壁Ｈ５５５ｃは、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に、凸状部Ｈ５１５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における位置を調整する部分であり、被挿入部Ｈ５５５ｅの左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。
【７０４５】
また、ガイド壁Ｈ５５５ｃは、背面側（凸状部Ｈ５１５の挿入部側）に形成されるガイド壁Ｈ５５５ｃに対して、正面側（凸状部Ｈ５１５の挿入方向側）に形成されるガイド壁Ｈ５５５ｃの方が被挿入部Ｈ５５５ｅの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央側に張り出される（図１９９０（ｂ）参照）。
【７０４６】
これにより、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入し始めたタイミングでの凸状部Ｈ５１５とガイド壁Ｈ５５５ｃとの隙間を大きくして、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に挿入しやすくできると共に、凸状部Ｈ５１５を被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入し終えるタイミングでの凸状部Ｈ５１５とガイド壁Ｈ５５５ｃとの隙間を小さくして、凸状部Ｈ５１５に対する被挿入部Ｈ５５５ｅの配置を調整することができる。その結果、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付ける作業を簡易にできる。
【７０４７】
次いで、図１９９１から図１９９３を参照して、ベース部材Ｈ５１０への下皿形成部材Ｈ５３０の配設方法について説明する。図１９９１は、上下皿ユニットＨ１５の分解斜視図であり、図１９９２（ａ）及び（ｂ）は、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０を取り外した状態における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面と対応し、図１９９３（ａ）は、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１９９３（ｂ）は、図１９９３（ａ）のＸ１４ｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。
【７０４８】
なお、図１９９２（ａ）では、ベース部材Ｈ５１０から下皿形成部材Ｈ５３０が完全に

取り外された状態における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示され、図１９９２（ｂ）では、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を取り付け途中における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示される。

【７０４９】

図１９９１から図１９９３に示すように、ベース部材Ｈ５１０への下皿形成部材Ｈ５３０の配設は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０が配設された状態で行われる。なお、上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０は、ベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子が上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０のそれぞれに螺入されることでベース部材Ｈ５１０の正面側に締結固定される。

【７０５０】

上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ユニットＨ１８０が配設された状態におけるベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から下皿形成部材Ｈ５３０が押し込まれると、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５の正面側端部が下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部と初めに重なり合い、凸状部Ｈ５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅの内側に挿入される。

【７０５１】

即ち、突設部Ｈ５５５ｂ及び係合部Ｈ５５５ｂ１は、被挿入部Ｈ５５５ｅの内側（被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部よりも正面側）に位置し、被挿入部Ｈ５５５ｅよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に突出されないので、ベース部材Ｈ５１０の凸状部Ｈ５１５の正面側端部が下皿形成部材Ｈ５３０の被挿入部Ｈ５５５ｅの背面側端部に初めに当接（案内）可能とされる。これにより、連結部Ｈ５５５に対する凸状部Ｈ５１５の所定以上の位置ずれが抑えられる。

【７０５２】

図１９９２（ｂ）に示すように、被挿入部Ｈ５５５ｅの内側への凸状部Ｈ５１５の挿入がさらに行われると、凸状部Ｈ５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１の溝内に連結部Ｈ５５５に形成される突設部Ｈ５５５ｂが挿入され、凹部Ｈ５１５ｂ１の案内溝に沿って突設部Ｈ５５５ｂが移動されることで、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の左右の配設位置が位置決めされる。

【７０５３】

即ち、連結部Ｈ５５５は、凸状部Ｈ５１５を位置決めする位置決め手段（突設部Ｈ５５５ｂ）を備え、凸状部Ｈ５１５は、突設部Ｈ５５５ｂによって位置決めされる被位置決め手段（凹部Ｈ５１５ｂ１）を備えるので、ベース部材Ｈ５１０へ下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける作業において、凹部Ｈ５１５ｂ１と突設部Ｈ５５５ｂとによって、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを位置決めすることができる。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせすることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。

【７０５４】

図１９９３に示すように、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置されると、突設部Ｈ５５５ｂの突設先端側（背面側）に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１が、凹部Ｈ５１５ｂ１に形成される被係合部Ｈ５１５ｂ２の内部に挿入される。これにより、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置された後、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との相対変位が規制される。

【７０５５】

これにより、ベース部材Ｈ５１０へ下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける作業において、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材を仮固定することができるので、両者の部材を抑えることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。

【７０５６】

従って、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０を組付ける際には、位置決めを可能とする凹部Ｈ５１５ｂ１及び突設部Ｈ５５５ｂにそれぞれ係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２が形成されるので、凹部Ｈ５１５ｂ１及び突設部Ｈ５５５ｂにより位置決めされた状態で、係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２が係合可能とされる。その結果、係合部Ｈ５５５ｂ１及び被係合部Ｈ５１５ｂ２の係合を容易に行うことができる。

【７０５７】

なお、ベース部材Ｈ５１０に対し下皿形成部材Ｈ５３０が所定位置（組立位置）に配置された場合には、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に被挿入部Ｈ５５５ｅのガイド壁Ｈ５５５ｃが当接され（図１９９３（ｂ）参照）、ガイド壁Ｈ５５５ｃに対して凸状部Ｈ５１５の左右方向への変位が規制される。

【７０５８】

即ち、凹部Ｈ５１５ｂ１と突設部Ｈ５５５ｂとによるベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０との左右方向の位置決めに加えて、ガイド壁Ｈ５５５ｃと凸状部Ｈ５１５ｂｂ１とにより左右方向の位置決めがされる。これにより、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせを確実にできる。

【７０５９】

一方、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の上面および下面は、被挿入部Ｈ５５５ｅの上方側の内壁および突設部Ｈ５５５ｂの上面側傾斜部Ｈ５１５ａとの間に所定の隙間を空けて配設される（図１９９３（ａ）参照）。即ち、凸状部Ｈ５１５に対して被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）が上下方向に変位可能な状態で配設される。

【７０６０】

また、ベース部材Ｈ５１０に下皿形成部材Ｈ５３０が配設された（被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合部Ｈ５５５ｂ１が係合された）後では、ベース部材Ｈ５１０の挿通孔Ｈ５１２を介してベース部材Ｈ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を下皿形成部材Ｈ５３０（第１化粧板Ｈ５４１）の背面側に螺入することで下皿形成部材Ｈ５３０がベース部材Ｈ５１０に締結固定される。この場合、ベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とを締結する螺子は、凸状部Ｈ５１５及び被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）を避けた位置に締結される。これにより、凸状部Ｈ５１５に対して被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）が上下方向に変位可能な状態でベース部材Ｈ５１０と下皿形成部材Ｈ５３０とが締結固定される。即ち、被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側に片持ち支持された状態とされると共に、凸状部Ｈ５１５は、ベース部材Ｈ５１０に片持ち支持された状態される。

【７０６１】

また、被挿入部Ｈ５５５ｅを有する連結部Ｈ５５５には、操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。よって、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【７０６２】

また、上述したように、被挿入部Ｈ５５５ｅ（連結部Ｈ５５５）は、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニットＨ１８０（ボタン部Ｈ１８１）を過剰に押圧する力が連結部Ｈ５５５に作用する場合には、連結部Ｈ５５５の非支持側（矢印Ｆ方向側）を操作ユニットＨ１８０の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニットＨ１８０に作用する力を連結部Ｈ５５５で逃がすことができる。

【７０６３】

詳しく説明すると、両側で支持される支持部材に操作ユニットＨ１８０が支持されたり、支持部材に操作ユニットＨ１８０が締結固定されるものであると、操作ユニットＨ１８０が過剰に押圧操作される場合にその押圧力を逃がすことができず、操作ユニットＨ１８０を支持する支持部材や操作ユニットＨ１８０に破損が生じやすいという問題がある。

【７０６４】
これに対し、第８実施形態では、下皿形成部材Ｈ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された連結部Ｈ５５５に操作ユニットＨ１８０が支持されるので、操作ユニットＨ１８０を過剰に押圧する力が連結部Ｈ５５５に作用した場合に連結部Ｈ５５５を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５とが被締結とされるので、連結部Ｈ５５５の弾性変形に伴って操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０に作用する力が連結部Ｈ５５５に作用する場合に、連結部Ｈ５５５が破損したり操作ユニットＨ１８０が破損することを抑制できる。
【７０６５】
即ち、第８実施形態では、操作ユニットＨ１８０を配設するための配設スペースを前後に隔てて配置される下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０と、下皿形成部材Ｈ５３０から突出され、下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０の対向間に位置する連結部Ｈ５５５と、下皿形成部材Ｈ５３０及びベース部材Ｈ５１０の対向間に配置されると共にベース部材Ｈ５１０に配設される操作ユニットＨ１８０とを備え、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）が連結部Ｈ５５５に当接可能とされるので、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。
【７０６６】
一方、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部Ｈ５５５を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材Ｈ５１０と連結部Ｈ５５５とに分散させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０、下皿形成部材Ｈ５３０、及び、ベース部材Ｈ５１０の破損を抑制できる。
【７０６７】
また、この場合、弾性変形される連結部Ｈ５５５が、上下皿ユニットＨ１５の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材Ｈ５３０に形成されるので、連結部Ｈ５５５を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材Ｈ５３０の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材Ｈ５１０と連結部Ｈ５５５とに分散させると、連結部Ｈ５５５の弾性変形に伴って、操作ユニットＨ１８０が配設されるベース部材Ｈ５１０も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材Ｈ５１０が装飾面とされると、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間に隙間が形成される）恐れがあるところ、連結部Ｈ５５５が形成される下皿形成部材Ｈ５３０が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。
【７０６８】
さらに、第８実施形態では、被挿入部Ｈ５５５ｅを有する連結部Ｈ５５５には、本体部Ｈ５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８を介して本体部Ｈ５５５ｄの上面に当接した状態で配設される。
【７０６９】
従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５を弾性変形させた場合に、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５との間に介在する弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させることで、操作ユニットＨ１８０の下面と、連結部Ｈ５５５の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材Ｈ５５８を操作ユニットＨ１８０の下面および連結部Ｈ５５５の上面に当接させた状態で、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ

１８０の下面と連結部Ｈ５５５の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。

【７０７０】

なお、第８実施形態では、操作ユニットＨ１８０が上方側から下方側に向かって操作され、その操作方向側に連結部Ｈ５５５が配置されるが、操作ユニットＨ１８０の操作方向は前後左右のどちらでもよく、その方向側に連結部Ｈ５５５が操作ユニットＨ１８０に当接した状態で配設される構造であればよい。

【７０７１】

また、第８実施形態では、遊技者に操作される操作ユニットＨ１８０の下端が連結部Ｈ５５５に当接した状態で配設されるが、操作ユニットＨ１８０の操作により変位する変位部材（例えば、花弁動作装置Ｇ８００のベースユニットＧ６００）を連結部Ｈ５５５に当接した状態で配設しても良い。

【７０７２】

この場合には、花弁動作装置Ｇ８００が変位基端でベースユニットＧ６００に当接した際に、ベースユニットＧ６００に作用する力を連結部Ｈ５５５を弾性変形させることで逃がすことができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００及びベースユニットＧ６００が破損することを抑制できる。

【７０７３】

次いで、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。

【７０７４】

上記したように、連結部Ｈ５５５の被挿入部Ｈ５５５ｅには、ベース部材Ｈ５１０から突設される凸状部Ｈ５１５が内側に挿入されると共に、被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入された凸状部Ｈ５１５の上面側傾斜部Ｈ５１５ａが、被挿入部Ｈ５５５ｅの上方側の内壁との間に所定の隙間を空けて配設される。従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、連結部Ｈ５５５の上方側の内壁を凸状部Ｈ５１５の上面に当接させて、連結部Ｈ５５５の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部Ｈ５５５の破損を抑制できる。

【７０７５】

また、連結部Ｈ５５５（被挿入部Ｈ５５５ｅ）と凸状部Ｈ５１５とは、非固定とされるので、連結部Ｈ５５５が拘束されず、連結部Ｈ５５５が凸状部Ｈ５１５に対して摺動できる。よって、連結部Ｈ５５５及び凸状部Ｈ５１５の弾性変形性を確保できる。これにより、連結部Ｈ５５５が凸状部Ｈ５１５に当接した際に、連結部Ｈ５５５と凸状部Ｈ５１５との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、連結部Ｈ５５５及び凸状部Ｈ５１５の破損を抑制できる。

【７０７６】

なお、第８実施形態では、操作ユニットＨ１８０は、凸状部Ｈ５１５に係合する係合部Ｈ５５５ｂ１に当接されず、係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される本体部Ｈ５５５ｄの上面に当接されるので、操作ユニットＨ１８０を操作した力が係合部Ｈ５５５ｂ１（突設部Ｈ５５５ｂ）に直接作用することを抑制できる。そのため、突設部Ｈ５５５ｂのみが撓んで、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２との係合が解除されることを抑制できる。

【７０７７】

また、係合部Ｈ５５５ｂ１が形成される連結部Ｈ５５５には、本体部Ｈ５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した（弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させた）状態で配設されるので、弾性部材Ｈ５５８により、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際の所定の範囲（連結部Ｈ５５５が弾性変形されない程度）の押圧力を吸収できる。

【７０７８】

さらに、弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させた状態で操作ユニットＨ１８０を配設するので、操作ユニットＨ１８０や下皿形成部材Ｈ５３０の配置に誤差がある場合でも、弾性部

材Ｈ５５８と操作ユニットＨ１８０との当接状態を維持することができる。よって、操作ユニットＨ１８０と弾性部材Ｈ５５８との間に隙間が形成されることを抑制でき、操作ユニットＨ１８０の操作した力により操作ユニットＨ１８０が下方に移動して操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８に当接することを抑制できる。その結果、操作ユニットＨ１８０を操作した際に衝撃が発生することを抑制できる。

【７０７９】

次いで、図１９９４からＬ１５を参照して、第１化粧板Ｈ５４１に配設される下側保護板Ｈ５８０について説明する。図１９９４（ａ）は、上下皿ユニットＨ１５の下面図であり、図１９９４（ｂ）は、下側保護板Ｈ５８０の正面図であり、図１９９５（ａ）は、下側保護板Ｈ５８０の正面斜視図であり、図１９９５（ｂ）は、下側保護板Ｈ５８０の背面斜視図であり、図１９９６（ａ）は、図１９９４（ａ）のＸ１５ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図１９９６（ｂ）は、図１９９４（ａ）のＸ１５ｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。

【７０８０】

図１９９４から図１９９６に示すように、下側保護板Ｈ５８０は、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う正面側保護部Ｈ５８１と、その正面側保護部Ｈ５８１の下側縁部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲される底面側保護部Ｈ５８２と、その底面側保護部Ｈ５８２の下面から下方側に向かって突出される突出部Ｈ５８３と、正面側保護部Ｈ５８１の左右方向一方側（第８実施形態では正面視左側（矢印Ｌ方向側））の上端部から背面側に向かって突出して形成される係合部Ｈ５８５と、正面側保護部Ｈ５８１の左右方向他方側（第８実施形態では正面視右側（矢印Ｒ方向側）の背面から背面側に向かって突出して形成される締結部Ｈ５８４と、を主に備え、光透過性の半透明な樹脂材料から形成される。

【７０８１】

正面側保護部Ｈ５８１は、第１化粧板Ｈ５４１の下部前面を覆う位置に形成されると共に、第１化粧板Ｈ５４１の前面に沿う形状に形成される。また、底面側保護部Ｈ５８２は、第１化粧板Ｈ５４１の下面を覆う位置に形成され、第１化粧板Ｈ５４１の底面に沿う形状に形成される。これら正面側保護部Ｈ５８１及び底面側保護部Ｈ５８２により、第１化粧板Ｈ５４１の下部に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の下部が破損することを抑制できる。

【７０８２】

ここで、パチンコ機Ｈ１０は、上述したように下皿Ｈ５０の前方に遊技者が操作する球抜きレバーＨ５２が配置されており、球抜きレバーＨ５２を操作する遊技者の手が第１化粧板Ｈ５４１の下部に当接しやすく、また、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から払い出された球を貯留する千両箱が配置され千両箱を交換する際に、その千両箱や遊技者の手が第１化粧板Ｈ５４１の下部に当接しやすくなっている。そのため、第１化粧板Ｈ５４１の下部は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットＨ１５ａ、左側装飾ユニットＨ１５ｂ、又は、右側装飾ユニットＨ１５ｃ）に比べて破損しやすいという問題がある。

【７０８３】

これに対し、第８実施形態では、正面側保護部Ｈ５８１と底面側保護部Ｈ５８２とにより第１化粧板Ｈ５４１の下部を覆うことができるので、第１化粧板Ｈ５４１の下部が破損することを抑制できる。

【７０８４】

また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより下側保護板Ｈ５８０が破損する場合には、第１化粧板Ｈ５４１に配置される下側保護板Ｈ５８０を交換するだけでよいので、第１化粧板Ｈ５４１を交換する場合に比べて、第１化粧板Ｈ５４１に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットＨ５６０など）を第１化粧板Ｈ５４１から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。

【７０８５】

さらに、正面側保護部Ｈ５８１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に対して所定の隙間を少

なくとも一部に有した状態で配設される（図１９９６参照）。従って、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第１化粧板Ｈ５４１との隙間の分、正面側保護部Ｈ５８１を撓ませることができる。よって、パチンコ機Ｈ１０の正面側から作用する力が第１化粧板Ｈ５４１の下部に直接作用することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の破損を抑制できる。

【７０８６】

なお、第８実施形態では、正面側保護部Ｈ５８１の背面側に所定の隙間を有した状態で第１化粧板Ｈ５４１が配設される場合について説明したが、正面側保護部Ｈ５８１の背面側に所定の隙間を有した状態でＬＥＤを配置するものであってもよい。

【７０８７】

底面側保護部Ｈ５８２は、第１化粧板Ｈ５４１の下面に上面の全域が当接した状態で配設される（図１９９６参照）。また、底面側保護部Ｈ５８２には、背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通形成される被係合部Ｈ５８２ａが２箇所に形成される。

【７０８８】

被係合部Ｈ５８２ａは、第１化粧板Ｈ５４１の下面から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｃと係合する部分であり、係合部Ｈ５４１ｃをその内部に収容可能な大きさに開口される。なお、係合部Ｈ５４１ｃへの被係合部Ｈ５８２ａの係合方法については後述する。

【７０８９】

突出部Ｈ５８３は、下皿Ｈ５０に貯留された球を排出口Ｈ５６１ａから千両箱に排出する際に球が飛び散ることを防止する部分であり、下皿Ｈ５０の排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されると共に、下皿Ｈ５０の排出口Ｈ５６１ａよりもパチンコ機Ｈ１０の右側（矢印Ｒ方向側）に偏る位置に形成される。

【７０９０】

ここで、下皿Ｈ５０には、その貯留領域に球を流入させる球案内開口Ｈ５３が貯留領域に対して正面視左側（矢印Ｌ方向側）に偏る位置に形成されると共に、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａが、下皿Ｈ５０の貯留領域において中央よりも正面側（矢印Ｆ方向側）であって正面視右側（矢印Ｒ方向側）に偏る位置に形成される。これにより、下皿Ｈ５０の貯留用域から排出される球に前方および右方に向かう方向成分を持たせて、千両箱の全体に散らばって排出させることができる。

【７０９１】

しかしながら、千両箱にまだ球が貯留されていない場合など、千両箱に落下球が落下した際の衝撃が大きいと、千両箱に落下して跳ね上がる球が千両箱の上端を超える位置まで跳ね上がる場合がある。この場合、前方に向かう方向成分が球に付与されていると、その球が千両箱の正面側（矢印Ｆ方向側）から飛び出て遊技者側に落下し、遊技者がその球に注目することで遊技者に遊技を継続させることが困難となる恐れがある。

【７０９２】

これに対し、第８実施形態では、正面視において突出部Ｈ５８３が排出口Ｈ５６１ａを挟んで球案内開口Ｈ５３と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）反対側（千両箱の正面右側の上部）に形成されるので、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、その球を突出部Ｈ５８３に当接させることができる。その結果、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。

【７０９３】

また、突出部Ｈ５８３は、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（即ち、正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成されるので、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がって正面から飛び出ようとする場合に、その球を突出部Ｈ５８３に当接させやすくできる。その結果、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継

続させやすくできる。
【７０９４】
さらに、突出部Ｈ５８３は、正面視におけるパチンコ機Ｈ１０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されると共に、正面視における排出口Ｈ５６１ａ側に近い左側（矢印Ｌ方向側）から排出口Ｈ５６１ａから離れる右側（矢印Ｒ方向側）に向かって背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して延設される。これにより、下皿Ｈ５０から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、千両箱の右方から飛び出ることを抑制することができ、遊技者に遊技を継続させやすくできる。
【７０９５】
なお、第８実施形態における突出部Ｈ５８３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成され、下皿Ｈ５０から球を排出する排出口Ｈ５６１ａよりも正面側（即ち、正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成される。これにより、下皿Ｈ５０から排出された球が突出部Ｈ５８３に当接する場合に、その当接により跳ね返る方向を分散させる（ばらけさせる）ことができる。その結果、球を千両箱の全体に散らばって排出させやすくできる（即ち、一か所に集中して払い出されることを抑制できる）。
【７０９６】
係合部Ｈ５８５及び締結部Ｈ５８４は、下側保護板Ｈ５８０を第１化粧板Ｈ５４１配設する際に、下側保護板Ｈ５８０の上部が第１化粧板Ｈ５４１から脱落することを抑制する部分であり、正面側保護部Ｈ５８１の上部に形成される。
【７０９７】
係合部Ｈ５８５は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出されると共にその突出先端が上方に向かって屈曲するＬ字状に形成されており、第１化粧板Ｈ５４１に下側保護板Ｈ５８０が配設された際に、第１化粧板Ｈ５４１と下皿構成ユニットＨ５５０の正面側側壁Ｈ５５４との間に形成される隙間に配置可能に構成される。これにより、係合部Ｈ５８５が形成される下側保護板Ｈ５８０の左側上部が前後方向に動くことを抑制できるようになっている。
【７０９８】
なお、係合部Ｈ５８５の形状は、第１化粧板Ｈ５４１又は下皿構成ユニットＨ５５０に係合するものであればなんでもよく、例えば下方に向かって屈曲するＬ字状に形成されてもよい。
【７０９９】
締結部Ｈ５８４は、第１化粧板Ｈ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通した螺子が螺入される部分であり、これにより、係合部Ｈ５８５及び被係合部Ｈ５８２ａにより第１化粧板Ｈ５４１に係合させた下側保護板Ｈ５８０を第１化粧板Ｈ５４１に締結固定できる。
【７１００】
なお、第１化粧板Ｈ５４１への下側保護板Ｈ５８０の配設方法は、下側保護板Ｈ５８０の上部に形成される係合部Ｈ５８５を第１化粧板Ｈ５４１及び下皿構成ユニットＨ５５０の隙間に挿入した後で、下側保護板Ｈ５８０の下部に形成される被係合部Ｈ５８２ａを第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに係合させることで配設できる。
【７１０１】
この場合、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃは、下側保護板Ｈ５８０の配設方向と対向する側（正面側（矢印Ｆ方向側））の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに下側保護板Ｈ５８０の被係合部Ｈ５８２ａを係合させる際に、下側保護板Ｈ５８０の底面側保護部Ｈ５８２を係合部Ｈ５４１ｃの傾斜面に沿って変形させて係合部Ｈ５４１ｃを乗り越えさせることができる。その結果、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｃに下側保護板Ｈ５８０の被係合部Ｈ５８２ａを係合させやすくできる。
【７１０２】

次いで、図１９９７を参照して、正面枠Ｈ１４を床に立てて仮置きする場合について説明する。図１９９７（ａ）及び（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の側面図である。なお、図１９９７（ａ）及び（ｂ）では、正面枠Ｈ１４の下部が拡大して図示されると共に、床面が２点鎖線で図示される。また、図１９９７（ａ）では、正面枠Ｈ１４のベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１の下面が床面に当接した状態で配置された状態が図示され、図１９９７（ｂ）では、図１９９７（ａ）に示す状態から正面枠Ｈ１４が前方に傾倒された状態が図示される。

【７１０３】

なお、正面枠Ｈ１４を床に立てて仮置きする場合とは、パチンコ機Ｈ１０の製造時における工場の製造ラインでの一時的な仮置きや、パチンコ店（ホール）での設置作業や点検作業において正面枠Ｈ１４を一時的にパチンコ機Ｈ１０から取り外して仮置きする場合である。

【７１０４】

この仮置き時において、ベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１の下面が平坦面として構成されると、床面に凹凸があると、その凹凸を受けて正面枠Ｈ１４の姿勢が安定せず、正面枠Ｈ１４が倒れやすいという問題がある。

【７１０５】

なお、正面枠Ｈ１４の正面側（矢印Ｆ方向側）の面または背面側（矢印Ｂ方向側）の面を床面に載置することは、正面枠Ｈ１４の正面側の装飾面や正面枠Ｈ１４の背面側に配設されるガラスユニットＨ１６に傷が生じる可能性や、正面枠Ｈ１４の背面側から連結される配線が挟み込まれて断線する可能性があるため、行うことができない上、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やパチンコ店での設置作業や点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（上面側または下面側）の面が床面に載置される。

【７１０６】

これに対し、第８実施形態における正面枠Ｈ１４では、図１９９７（ａ）に示すように、ベース部材Ｈ５１０がその正面側に配設される下皿形成部材Ｈ５３０よりも下方側に突出する位置に配設され（即ち、下皿形成部材Ｈ５３０がベース部材Ｈ５１０の下端よりも上方側に配設されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が下皿形成部材Ｈ５３０の前後方向における幅よりも小さくされる。

【７１０７】

これにより、図１９９７（ａ）に示すように、ベース部材Ｈ５１０の下面が床面に当接する状態で正面枠Ｈ１４が仮置きされる場合には、下皿形成部材Ｈ５３０の荷重により正面枠Ｈ１４を前方側に傾けて、図１９９７（ｂ）に示すように、下皿形成部材Ｈ５３０に配設される下側保護板Ｈ５８０の突出部Ｈ５８３を床面に当接させることができる。

【７１０８】

即ち、第８実施形態における正面枠Ｈ１４は、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（下面側）の面から突出される突出部Ｈ５８３を備え、その突出部Ｈ５８３がベース部材Ｈ５１０から正面側に離れた位置（正面枠Ｈ１４の下面における前後方向の前方側に偏る位置）に形成されるので、ベース部材Ｈ５１０の下端と突出部Ｈ５８３の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させることができる。これにより、正面枠Ｈ１４の長手方向一側（下面側）の面が平坦面に形成される場合に比べて、床面の凹凸の影響を受けにくくすることができ、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させることができる。その結果、正面枠Ｈ１４を倒れにくくできる。

【７１０９】

また、突出部Ｈ５８３は、ベース部材Ｈ５１０の下端と突出部Ｈ５８３の突出先端とが床面に当接される前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、正面枠Ｈ１４の下面の前後方向における中央よりも（正面枠Ｈ１４の重心よりも）正面側（矢印Ｆ方向側）に偏る位置に形成される。

【７１１０】

これにより、正面枠Ｈ１４は、ベース部材Ｈ５１０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が下皿形成部材Ｈ５３０の前後方向における幅よりも小さくされるので、重心位置が正面側に偏りやすいところ、その重心よりも正面側に突出部Ｈ５８３が形成されるので、正面枠Ｈ１４の自立時における重心の偏りを抑制できる。即ち、当接位置の前後方向外側に正面枠Ｈ１４の重心位置が位置して正面枠Ｈ１４の自立時に正面枠Ｈ１４が正面側に倒れやすくなることを抑制できる。

【７１１１】

なお、突出部Ｈ５８３は、ベース部材Ｈ５１０の下端よりも突出先端が上方（矢印Ｕ方向）に位置するように構成される。従って、突出部Ｈ５８３を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に、正面枠Ｈ１４を正面側（矢印Ｆ方向側）に傾けた状態で保持することができる。よって、突出部Ｈ５８３が床面に支持される点と、ベース部材Ｈ５１０及び第１化粧板Ｈ５４１が床面に支持される点との間に正面枠Ｈ１４の重心を配置しやすくでき、正面枠Ｈ１４を床面に立てて仮置きした場合に立てた状態での保持を安定させることができる。

【７１１２】

また、突出部Ｈ５８３は、第１化粧板Ｈ５４１の下部に配設される球抜きユニットＨ５６０よりも突出先端が下方に位置するように構成される。これにより、突出部Ｈ５８３を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に、球抜きユニットＨ５６０が床面に当接することを抑制できる。従って、球抜きユニットＨ５６０に力が作用することを抑制して、球抜きユニットＨ５６０のスライド機構（スライド板Ｈ５６２のスライド変位）が破損することを抑制できる。

【７１１３】

さらに、突出部Ｈ５８３は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅がベース部材Ｈ５１０及び下皿形成部材Ｈ５３０の左右方向の幅よりも小さく設定される。これにより、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に突出部Ｈ５８３の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させ、正面枠Ｈ１４を倒れにくくすることができる。

【７１１４】

なお、第８実施形態における突出部Ｈ５８３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成されるので、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に湾曲壁Ｈ５８３ａの一部が床面に当接される。これにより、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に突出部Ｈ５８３の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠Ｈ１４を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠Ｈ１４の自立時の姿勢を安定させ、正面枠Ｈ１４を倒れにくくすることができる。

【７１１５】

次いで、床面に仮置きした正面枠Ｈ１４持ち上げる場合について説明する。正面枠Ｈ１４を持ち上げる際には、次工程で正面枠Ｈ１４をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に取り付けることが多い。そのため、正面枠Ｈ１４を持ち上げる作業者は、正面枠Ｈ１４の正面側から正面枠Ｈ１４の下面に手を差し込んで正面枠Ｈ１４を持ち上げる。

【７１１６】

この場合、図１９９７（ｂ）に示すように、突出部Ｈ５８３は、正面枠Ｈ１４の下面の正面側（矢印Ｆ方向側）端部よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるので、正面枠Ｈ１４の正面側の下面と床面との間に所定の隙間を形成できる。これにより、作業者は、正面枠Ｈ１４の正面側の下面と床面との間に指を差し入れて、突出部Ｈ５８３よりも正面側の部分に指を掛けることができる。その結果、作業者が正面枠Ｈ１４を持ち上げやすくできる。

【７１１７】

また、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側（矢印Ｆ方向側）端部よりも背面

側（矢印Ｂ方向側）に所定の間隔を隔てて配設されることで、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側端部に形成される場合に比べて、自立状態における正面枠Ｈ１４の傾きを変更することなく、突出部Ｈ５８３の下方への突出距離を短くすることができる。従って、突出部Ｈ５８３を使用しない場合（例えば、遊技中）に突出部Ｈ５８３が邪魔になることを抑制できる。

【７１１８】

さらに、突出部Ｈ５８３が正面枠Ｈ１４の下面の正面側端部に形成される場合に比べて背面側に突出部Ｈ５８３が形成されるので、遊技者から突出部Ｈ５８３が視認されることを抑制できる。その結果、突出部Ｈ５８３が遊技者の興味を無駄に引き付けることを抑制して、遊技者を遊技に集中させることができる。

【７１１９】

次いで、図１９９８を参照して、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に配設された正面枠Ｈ１４を外枠Ｈ１１に対して回転させる場合について説明する。図１９９８（ａ）は、正面枠Ｈ１４の下面図であり、図１９９８（ｂ）は、正面枠Ｈ１４の側面図である。なお、図１９９８（ａ）及び（ｂ）では、作業者の手が２点鎖線で図示されると共に、正面枠Ｈ１４以外（例えば外枠Ｈ１１）の図示が省略される。

【７１２０】

正面枠Ｈ１４は、上述したように正面視において外枠Ｈ１１（図１９５９参照）の正面視左側上下の２箇所に取り付けられたヒンジＨ１８を軸に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。また、上下皿ユニットＨ１５に形成される突出部Ｈ５８３は、正面枠Ｈ１４の正面視において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央よりも右側に偏る位置に形成されると共に、正面枠Ｈ１４の回転軸から径方向外側に向かって延設される（一端側が回転軸に近い側に形成され、他端側が回転軸から離れる位置に形成される）。

【７１２１】

よって、図１９９８（ａ）及び（ｂ）に示すように、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合には、突出部Ｈ５８３に作業者の手を把持させやすくできる。従って、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を作業者が開放しやすくできる。

【７１２２】

また、突出部Ｈ５８３は、複数の湾曲壁Ｈ５８３ａを連結した形状とされるので、１の湾曲壁Ｈ５８３ａの湾曲部分（凹部分）に遊技者の指を引っ掛けさせることができる。従って、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に滑ることを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。

【７１２３】

さらに、複数の湾曲壁Ｈ５８３ａには、その前後の側面に底面側保護部Ｈ５８２の下面と連結されるリブＨ５８３ｂが形成される。これにより、突出部Ｈ５８３の強度を確保して、突出部Ｈ５８３の破損を抑制できる。また、作業者が突出部Ｈ５８３に指を引っ掛けた場合に、突出部Ｈ５８３が底面側保護部Ｈ５８２に対して変形する（倒れる）ことを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に引っ掛かりにくくなることを抑制できる。

【７１２４】

また、突出部Ｈ５８３は、正面側保護部Ｈ５８１よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に形成されるので、突出部Ｈ５８３に指を引っ掛ける作業者の指を上下皿ユニットＨ１５の背面側に入れさせやすくできる。よって、作業者の指を上下皿ユニットＨ１５の下部に配置する面積を増やすことができ、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に正面枠Ｈ１４を持ち上げる方向の力を作用させやすくできる。これにより、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合には、正面枠Ｈ１４の正面視右側を持ち上げつつ正面枠Ｈ１４を開放することができる。その結果、外枠Ｈ１１の回転軸から離間する正面枠Ｈ１４の右側がその自重により傾いて下面が外枠Ｈ１１に当接している（回転抵抗が大きい）場合であっても、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる

。
【７１２５】
次いで、図１９９９から図２００１を参照して、上側保護板Ｈ５７０について説明する。初めに、図１９９９及び図２０００を参照して、上側保護板Ｈ５７０の構成について説明する。図１９９９（ａ）は、上側保護板Ｈ５７０の正面図であり、図１９９９（ｂ）は、図１９９９（ａ）のＸ１６ｂ線における上側保護板Ｈ５７０の断面図であり、図１９９９（ｃ）は、図１９９９（ａ）のＸ１６ｃ線における上側保護板Ｈ５７０の断面図であり、図２０００（ａ）は、図１９８２のＸ１０ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図であり、図２０００（ｂ）は、図１９８２のＸ１０ｂ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。
【７１２６】
なお、図２０００（ａ）における断面位置と図１９９９（ｂ）における断面位置とは、同じ位置における断面が図示され、図２０００（ｂ）における断面位置と図１９９９（ｂ）における断面位置とは、同じ位置における断面が図示される。
【７１２７】
Ｌ２１及び図２０００に示すように、上側保護板Ｈ５７０は、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状の正面側保護部Ｈ５７１と、その正面側保護部Ｈ５７１の対向する縁部から第１化粧板Ｈ５４１側に向かって立設される挿入部Ｈ５７２と、正面側保護部Ｈ５７１の下端から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲して形成される屈曲部Ｈ５７３とを主に備える。
【７１２８】
正面側保護部Ｈ５７１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に沿う形状の板状体から形成され、正面視において上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間の第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う位置に形成される。正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の前面側に配置されることにより、第１化粧板Ｈ５４１に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１が破損することを抑制できる。
【７１２９】
ここで、下皿Ｈ５０や下皿Ｈ５０の下方に配置される千両箱に貯留された球を、パチンコ機Ｈ１０の上皿Ｈ１７に送るには、下皿Ｈ５０や千両箱に貯留された球を遊技者が把持して上皿Ｈ１７の貯留領域に送る必要がある。また、パチンコ機Ｈ１０の遊技中には、右手で操作ハンドルＨ５１を把持しておく必要があり、遊技中に上皿Ｈ１７に球を送るには、左手で球をつかみ上皿Ｈ１７に球を送る必要がある。
【７１３０】
従って、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側は、遊技者の左手の動線上に位置しやすく、遊技者の手や物（例えば、遊技者が把持する球）が当接しやすくなっている。そのため、第１化粧板Ｈ５４１の正面視における上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットＨ１５ａ、左側装飾ユニットＨ１５ｂ、又は、右側装飾ユニットＨ１５ｃ）に比べて破損しやすいという問題がある。
【７１３１】
これに対し、第８実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１の正面視における上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０との間および上皿Ｈ１７の左側を覆う位置に正面側保護部Ｈ５７１が配置されるので、第１化粧板Ｈ５４１に遊技者の手や物が直接当接することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１が破損することを抑制できる。
【７１３２】
また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより上側保護板Ｈ５７０が破損する場合には、第１化粧板Ｈ５４１に配置される上側保護板Ｈ５７０を交換するだけでよいので、第１化粧板Ｈ５４１を交換する場合に比べて、第１化粧板Ｈ５４１に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットＨ５６０など）を第１化粧板Ｈ５４１から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。

【７１３３】
挿入部Ｈ５７２は、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長く形成されると共に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の厚みが小さく形成される正面側保護部Ｈ５７１の左右両側の縁部に沿って延設されると共に、背面側に向かって立設される。
【７１３４】
また、第１化粧板Ｈ５４１には、上側保護板Ｈ５７０の正面側保護部Ｈ５７１が配設される部分に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹む凹部Ｈ５４１ｄが形成されると共に、挿入部Ｈ５７２と対応する位置にその挿入部Ｈ５７２を挿入可能な被挿入部Ｈ５４１ｄ１が形成される（図２０００（ｂ）参照）。
【７１３５】
凹部Ｈ５４１ｄは、正面側保護部Ｈ５７１の前後方向における厚みより少し大きく背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設された形状に形成される。これにより、正面側保護部Ｈ５７１が正面側に配設した際に、正面側保護部Ｈ５７１の正面を第１化粧板Ｈ５４１の化粧面に沿って配置する（正面側保護部Ｈ５７１と第１化粧板Ｈ５４１との化粧面の繋ぎ目の段差を少なくする）ことができる。その結果、上下皿ユニットＨ１５の化粧面を触る遊技者に違和感を感じさせにくくできる。
【７１３６】
被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、挿入部Ｈ５７２の厚みよりも若干大きい溝状に形成されており、その溝の内部に挿入部Ｈ５７２を挿入可能に形成される。また、被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、その凹設底面に挿入部Ｈ５７２の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が当接可能な長さに設定される。即ち、正面側保護部Ｈ５７１の背面と凹部Ｈ５４１ｄの正面との隙間は、被挿入部Ｈ５４１ｄ１の凹設底面に挿入部Ｈ５７２を当接させることで形成される。よって、正面側保護部Ｈ５７１の背面と凹部Ｈ５４１ｄの正面との隙間の形成を簡易にできると共に、その隙間を維持しやすくできる。
【７１３７】
なお、被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、第１化粧板Ｈ５４１を背面側に曲げて形成されており、被挿入部Ｈ５４１ｄ１が形成される領域の第１化粧板Ｈ５４１の板厚と、被挿入部Ｈ５４１ｄ１以外の領域の第１化粧板Ｈ５４１の板厚とが略同一に形成される。これにより、被挿入部Ｈ５４１ｄ１の剛性を確保することができる。その結果、被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入して配設される上側保護板Ｈ５７０に所定の力が作用される場合に、被挿入部Ｈ５４１ｄ１が破損することを抑制できる。
【７１３８】
一対形成されるうちの一方の被挿入部Ｈ５４１ｄ１は、上端の凹設底面が切り欠かれる被係合部（図示せず）を備え、その被係合部に一方の挿入部Ｈ５７２の上端部から下方に向かって突設される係合部Ｈ５７２ａが挿入可能とされる。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に上側保護板Ｈ５７０を配設した際に、上側保護板Ｈ５７０の上側右部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって移動することを抑制できる。
【７１３９】
なお、正面側保護部Ｈ５７１には、係合部Ｈ５７２ａが形成される一方と左右方向反対側の背面側（矢印Ｂ方向側）から被締結部Ｈ５７１ａ（図１９９９（ｂ）参照）が突設される。被締結部Ｈ５７１ａは、第１化粧板Ｈ５４１側から正面側（矢印Ｆ方向側）に挿通される螺子を螺入させる部分であり、これにより、第１化粧板Ｈ５４１に対して上側保護板Ｈ５７０の上側左部を締結固定できる。
【７１４０】
即ち、第８実施形態では、上側保護板Ｈ５７０の上側は、右側部分が係合部Ｈ５７２ａにより第１化粧板Ｈ５４１に係合され、左側部分が被締結部Ｈ５７１ａにより第１化粧板Ｈ５４１に締結される。これらの係合および締結により、上側保護板Ｈ５７０の上側部分が第１化粧板Ｈ５４１に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に移動すること（脱落すること）を抑制できる。
【７１４１】

本実施形態では、被締結部Ｈ５７１ａが正面視における正面側保護部Ｈ５７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方側に偏る位置に形成されるので、後述するように、正面側保護部Ｈ５７１に所定の力が作用する場合に正面側保護部Ｈ５７１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓ませることが可能とされる。

【７１４２】

即ち、正面側保護部Ｈ５７１の左右の両端が締結固定されては、正面側保護部Ｈ５７１に所定の力が作用する場合に正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形できなくなるところ、第８実施形態では、左右方向の一方側が係合部Ｈ５７２ａによる係合とされるので、正面側保護部Ｈ５７１の一方側への変形を可能とできる。

【７１４３】

屈曲部Ｈ５７３は、第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲して形成され、屈曲先端側の少なくとも一部が下皿Ｈ５０の貯留空間に入り込んだ位置に形成される。また、屈曲部Ｈ５７３は、第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に沿って形成されることにより、正面視において上方側（正面側保護部Ｈ５７１の内側）に向かって凹状に湾曲して形成される。

【７１４４】

また、屈曲部Ｈ５７３には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する被係合部Ｈ５７３ａが形成され、その被係合部Ｈ５７３ａが第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの上側内縁から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｅに係合される。なお、係合部Ｈ５４１ｅへの被係合部Ｈ５７３ａの係合方法については後述する。

【７１４５】

次いで、正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の前面に配設された状態について説明する。図２０００に示すように正面側保護部Ｈ５７１は、第１化粧板Ｈ５４１の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される。

【７１４６】

パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第１化粧板Ｈ５４１に対する正面側保護部Ｈ５７１の所定の隙間により正面側保護部Ｈ５７１を背面側に向かって撓ませることができる。よって、パチンコ機Ｈ１０の正面側から作用する力が第１化粧板Ｈ５４１に直接作用することを抑制して、第１化粧板Ｈ５４１の破損を抑制できる。

【７１４７】

しかしながら、上側保護板Ｈ５７０の下方側は、第１化粧板Ｈ５４１から下方に向かって突出する係合部Ｈ５４１ｅに被係合部Ｈ５７３ａが係合されるだけであるので、第１化粧板Ｈ５４１に対する正面側保護部Ｈ５７１の所定の隙間により正面側保護部Ｈ５７１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓ませた際に、正面視において正面側保護部Ｈ５７１の外側に向かって屈曲部Ｈ５７３が広がり、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除される恐れがある。

【７１４８】

これに対し、第８実施形態では、挿入部Ｈ５７２が形成される正面側保護部Ｈ５７１の左右の両端から中央側に向かって正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲した形状に形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１に正面側から所定の力が作用される場合に、正面側保護部Ｈ５７１を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に広がる方向に撓ませることができ被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。

【７１４９】

即ち、第８実施形態では、正面側保護部Ｈ５７１に正面側（矢印Ｆ方向側）から所定の力が作用する場合に、重力方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における弾性変形量に比べて、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における弾性変形量を大きくすることができると共に、弾性変形量が小さい重力方向外側に第１化粧板Ｈ５４１（係合部Ｈ５４１ｅ）と係合する被係合部Ｈ５７３ａが形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１が弾性変形した場合に、被係合部Ｈ５７３ａの位置がずれることを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４

１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。
【７１５０】
なお、上側保護板Ｈ５７０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に形成される挿入部Ｈ５７２が第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入されるので、正面側保護部Ｈ５７１に作用する力により正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形する場合に正面側保護部Ｈ５７１が第１化粧板Ｈ５４１の化粧面に当接することを抑制できる。
【７１５１】
また、挿入部Ｈ５７２が第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に挿入されるので、正面側保護部Ｈ５７１に作用する力により正面側保護部Ｈ５７１が左右方向に変形する場合に、正面側保護部Ｈ５７１の位置がずれることを抑制できる。その結果、上下皿ユニットＨ１５の見た目が変わることを抑制できる。
【７１５２】
また、第８実施形態では、屈曲部Ｈ５７３が、正面視において一対の挿入部Ｈ５７２の対向方向に延設されると共に、上方側（正面側保護部Ｈ５７１の内側）に向かって凹状に湾曲して形成されるので、正面側保護部Ｈ５７１が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に弾性変形する場合に、その正面側保護部Ｈ５７１の撓みにより屈曲部Ｈ５７３の左右両側が引っ張られる力を、屈曲部Ｈ５７３の被係合部Ｈ５７３ａが形成される部分を正面視における正面側保護部Ｈ５７１の中央側に傾倒させる方向の力に変換しやすくできる。
【７１５３】
これにより、第８実施形態では、正面側保護部Ｈ５７１に正面側（矢印Ｆ方向側）から所定の力が作用して正面側保護部Ｈ５７１が弾性変形する場合に、被係合部Ｈ５７３ａが係合部Ｈ５４１ｅとの係合を解除する方向に変位することを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。
【７１５４】
また、係合部Ｈ５４１ｅは、第１開口部Ｈ５４１ａの内側に形成される。即ち、下皿Ｈ５０の内側に形成されるので、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合箇所を遊技者から視認されにくくできる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が遊技者により解除されることを抑制できる。
【７１５５】
なお、第８実施形態では、第１化粧板Ｈ５４１に突出形成される係合部Ｈ５４１ｅを上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａに係合される場合について説明したが、係合部Ｈ５４１ｅと被係合部Ｈ５７３ａとが反対に形成されていてもよく、第１化粧板Ｈ５４１に凹設される被係合部に上側保護板Ｈ５７０に突出形成される係合部を係合させても良い。
【７１５６】
この場合には、上側保護板Ｈ５７０に被係合部Ｈ５７３ａの開口を形成する必要がなくなるので、第１化粧板Ｈ５４１に上側保護板Ｈ５７０を配設した際に、上下皿ユニットＨ１５の化粧面に開口が現れなくなるので、遊技者が上側保護板Ｈ５７０と第１化粧板Ｈ５４１との係合を外そうとすることを抑制できる。その結果、被係合部Ｈ５７３ａと係合部Ｈ５４１ｅとの係合が解除されることを抑制できる。
【７１５７】
次いで、図２００１を参照して、第１化粧板Ｈ５４１への上側保護板Ｈ５７０の配設方法について説明する。図２００１（ａ）及び（ｂ）は、第１化粧板Ｈ５４１から上側保護板Ｈ５７０を分解した状態における上下皿ユニットＨ１５の断面図である。
【７１５８】
なお、図２００１（ａ）及び（ｂ）は、図１９８２のＸ１０ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面と対応する。また、図２００１（ａ）では、第１化粧板Ｈ５４１から上側保護板Ｈ５７０が完全に取り外された状態における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示され、図２００１（ｂ）では、第１化粧板Ｈ５４１に上側保護板Ｈ５７０を取り付け途中における上下皿ユニットＨ１５の断面が図示される。
【７１５９】

図２００１（ａ）及び（ｂ）に示すように、上側保護板Ｈ５７０を第１化粧板Ｈ５４１に取り付ける際には、第１化粧板Ｈ５４１の被挿入部Ｈ５４１ｄ１に上側保護板Ｈ５７０の挿入部Ｈ５７２を挿入しつつ、上側保護板Ｈ５７０を第１化粧板Ｈ５４１に向かって押し込むことで、屈曲部Ｈ５７３が第１化粧板Ｈ５４１の第１開口部Ｈ５４１ａの内縁に当接する上下位置に合わせられる。

【７１６０】

この場合、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅは、上側保護板Ｈ５７０の配設方向と対向する側（正面側（矢印Ｆ方向側）の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅに上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａを係合させる際に、上側保護板Ｈ５７０の屈曲部Ｈ５７３を係合部Ｈ５４１ｅの傾斜面に沿って変形させて係合部Ｈ５４１ｅを乗り越えさせることができる。その結果、第１化粧板Ｈ５４１の係合部Ｈ５４１ｅに上側保護板Ｈ５７０の被係合部Ｈ５７３ａを係合させやすくできる。

【７１６１】

次いで、図２００２から図２０２４を参照して、操作ユニットＨ１８０について説明する。初めに、図２００２から図２００４を参照して、操作ユニットＨ１８０の全体構成について説明する。図２００２（ａ）は、操作ユニットＨ１８０の正面斜視図であり、図２００２（ｂ）は、操作ユニットＨ１８０の背面斜視図であり、図２００３は、操作ユニットＨ１８０の分解正面斜視図であり、図２００４は、操作ユニットＨ１８０の分解背面斜視図である。

【７１６２】

図２００２から図２００４に示すように、操作ユニットＨ１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ７１０と、その傾倒装置Ｈ７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５を介して傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。

【７１６３】

下枠部材Ｈ７２０は、下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって凹状のカップ型に形成されると共に、光を透過可能な透明な樹脂材料で形成される。これにより、下枠部材Ｈ７２０の内側に揺動装置Ｈ７３０を配設できると共に、その揺動装置Ｈ７３０から正面側（矢印Ｆ方向側に向かって出射される光を正面側に透過できる。

【７１６４】

また、下枠部材Ｈ７２０は、上述した上下皿ユニットＨ１５の第２化粧板Ｈ５４２の背面に沿って湾曲した形状に形成される正面板Ｈ７２１と、その正面板Ｈ７２１の背面側（矢印Ｂ方向側）端部に連なって形成され、正面板Ｈ７２１の背面側の縁部から背面側に向かって上昇傾斜する形状に形成される背面板Ｈ７２２と、その背面板Ｈ７２２の背面側の上端から上方（矢印Ｕ方向）に突設される一対の突設部Ｈ７２３と、背面板Ｈ７２２から背面側に向かって延設され、下方側に駆動手段Ｈ７５０が保持される保持部形成板Ｈ７２４と、その保持部形成板Ｈ７２４の下方側に左右一対で配置される左側検出センサＨ７２５Ｌと、右側検出センサＨ７２５Ｒと、背面板Ｈ７２２の右側（矢印Ｒ方向側）の下端部に配設されるボタン検出センサＨ７２６と、を主に備える。

【７１６５】

正面板Ｈ７２１は、操作ユニットＨ１８０を上下皿ユニットＨ１５（ベース部材Ｈ５１０）に配設した際に、第２化粧板Ｈ５４２（図１９８３参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される部分であり、第２化粧板Ｈ５４２の背面に沿う湾曲形状に形成される。また、正面板Ｈ７２１は、正面側の外縁に沿って正面側に向かって立設される

壁部Ｈ７２１ａと、下端の一部に前後方向に開口される開口部Ｈ７２１ｂとを備える。
【７１６６】
壁部Ｈ７２１ａは、正面側の立設先端部が第２化粧板Ｈ５４２の背面に当接可能な立設距離に設定される。よって、操作ユニットＨ１８０を上下皿ユニットＨ１５（ベース部材Ｈ５１０）に配設した際に、壁部Ｈ７２１ａを除く正面板Ｈ７２１の正面と、第２化粧板Ｈ５４２の背面との間に空間を形成することができる。その空間により、第２化粧板Ｈ５４２の正面に入力される衝撃が正面板Ｈ７２１（操作ユニットＨ１８０）に直接作用することを抑制できる。その結果、後述する揺動装置Ｈ７３０の駆動手段Ｈ７８０及び変位部材Ｈ７９０が第２化粧板Ｈ５４２に入力される衝撃で揺動することを抑制できる。
【７１６７】
開口部Ｈ７２１ｂは、後述する傾倒装置Ｈ７１０との隙間から下枠部材Ｈ７２０の内側にゴミ（埃等）や液体が流入された場合に、傾倒装置Ｈ７１０の外側に排出するための空間であり正面板Ｈ７２１の下方側端部に形成される。従って、下枠部材Ｈ７２０の内側に流入したゴミ（埃等）や液体を開口部Ｈ７２１ｂを介して操作ユニットＨ１８０の外側に排出することができる。
【７１６８】
これにより、下枠部材Ｈ７２０の内側にゴミ（埃等）や液体が溜まって、操作ユニットＨ１８０の傾倒装置Ｈ７１０や揺動装置Ｈ７３０の変位が規制されたり、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３がショートしたりすることを抑制できる。
【７１６９】
背面板Ｈ７２２は、後述する揺動装置Ｈ７３０を配設するためのベース板であり、揺動装置Ｈ７３０に螺入される螺子を挿通するための挿通孔Ｈ７２２ａが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される。なお、揺動装置Ｈ７３０は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって上昇傾斜する背面板Ｈ７２２に配設されることで、正面側（矢印Ｆ方向側）を上方側（矢印Ｕ方向側）に傾けた姿勢で配置される。
【７１７０】
また、背面板Ｈ７２２は、左右の両外側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される一対の開口部Ｈ７２２ｂと、一方の開口部Ｈ７２２ｂ（正面視において右側の開口部Ｈ７２２ｂ）と隣り合う位置に配置されるボタン検出センサＨ７２６を下枠部材Ｈ７２０に締結固定するための螺子を螺入するねじ穴（図示しない）と、を備える。
【７１７１】
一対の開口部Ｈ７２２ｂは、下枠部材Ｈ７２０の外側に配置される駆動手段Ｈ７５０と、下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される傾倒装置Ｈ７１０とを連結するための一対のアーム部材Ｈ７５５を挿通するための開口であり、それぞれのアーム部材Ｈ７５５の変位軌跡上に開口されると共に、アーム部材Ｈ７５５が変位された際にアーム部材Ｈ７５５と干渉しない程度の大きさに形成される。
【７１７２】
一対の突設部Ｈ７２３は、背面板Ｈ７２２の上端から上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって突設されると共に、その突設先端に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側から挿入可能に上方側が開放される下側軸受け部Ｈ７２３ａを備える。
【７１７３】
下側軸受け部Ｈ７２３ａは、一対の突設部Ｈ７２３のそれぞれの突設先端側を半円形状に凹設して形成されると共に、一対の突設部Ｈ７２３の対向面側を開放した形状に形成される。なお、下側軸受け部Ｈ７２３ａは、その凹設部分の内側に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を配置可能に形成されており、円柱状に形成されるリング部材Ｈ７１３の直径よりも若干大きい直径の半円形状に形成される。
【７１７４】
保持部形成板Ｈ７２４は、背面板Ｈ７２２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動手段Ｈ７５０を変位可能に保持するための部分であり、背面板Ｈ７２２の上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部から背面側に延出して形成される。また、保持部形成板Ｈ７２４には、左

右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部の下面側に駆動手段Ｈ７５０を駆動する駆動力を発生させる駆動モータＨ７２７が配設用ブラケットＨ７２８を介して取り付けられると共に、その駆動モータＨ７２７の左右方向外側に左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒが配設される。

【７１７５】

また、保持部形成板Ｈ７２４には、駆動手段Ｈ７５０の伝達軸棒Ｈ７５３の前後を保持する保持部Ｈ７２４ａが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に離れた位置に一対形成される。それぞれの保持部Ｈ７２４ａは、前後方向に所定の間隔を隔てた一対の突出部を備え、その一対の突出部の対向間に伝達軸棒Ｈ７５３を挟んで保持可能に形成される。

【７１７６】

左側検出センサＨ７２５Ｌは、後述する駆動手段Ｈ７５０の左円板カムＨ７５４Ｌの回転位置を検出するセンサであり、右側検出センサＨ７２５Ｒは、駆動手段Ｈ７５０の右円板カムＨ７５４Ｒの回転位置を検出するセンサである。左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒは、それぞれの円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒと対応する位置に配設される。なお、左側検出センサＨ７２５Ｌ及び右側検出センサＨ７２５Ｒは、円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒに切り欠き形成される検出部Ｈ７５４ｇＬ，Ｈ７５４ｇＲにより検出光が遮られなくなることで、それぞれの円板カムＨ７５４Ｌ，Ｈ７５４Ｒの回転位置を検出することができる。

【７１７７】

ボタン検出センサＨ７２６は、上下一対の上方側センサＨ７２６ａと下方側センサＨ７２６ｂとを備えて形成され、上方側センサＨ７２６ａにより傾倒位置に配置される傾倒装置Ｈ７１０を検出可能とされ、下方側センサＨ７２６ｂにより傾倒位置から押し込まれた傾倒装置Ｈ７１０を検出可能とされる。即ち、上方側センサＨ７２６ａは、傾倒位置に配置される傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５を検出可能とされ、下方側センサＨ７２６ｂは、傾倒位置から押し込まれた位置の傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５を検出可能とされる。

【７１７８】

なお、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各センサ（左側検出センサＨ７２５Ｌ、右側検出センサＨ７２５Ｒ、ボタン検出センサＨ７２６）の各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照）は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

【７１７９】

傾倒装置Ｈ７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図２０１２参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。

【７１８０】

なお、傾倒装置Ｈ７１０は、リング部材Ｈ７１３を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。なお、第８実施形態では、リング部材Ｈ７１３（回転軸）が傾倒装置Ｈ７１０の背面側に配置されるが、リング部材Ｈ７１３（回転軸）を正面側や左右のどちらか一方側に配置して、傾倒装置Ｈ７１０の背面側が上昇する形態や、左右のどちらか他方側が上昇する形態としても良い。

【７１８１】
ボタン部Ｈ１８１は、遊技者が押圧操作する部材であり、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、上述した上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０（図１９８３参照）との対向間から上方側（矢印Ｕ方向側）に突出する位置に配置される。また、ボタン部Ｈ１８１は、無色透明の樹脂材料から形成されており、下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される揺動装置Ｈ７３０から出射される光を上方側に向かって透過可能とされる。なお、第８実施形態におけるボタン部Ｈ１８１は、貝を模した形状に形成されており、上面視において左右方向に広がる扇状に形成される。なお、第８実施形態では、ボタン部Ｈ１８１が無色透明の樹脂材料から形成されるが、ボタン部Ｈ１８１を有色の光を透過可能な樹脂材料から形成して、ボタン部Ｈ１８１を透過する光にボタン部Ｈ１８１の色味を付与する構造であっても良い。
【７１８２】
正面側透過部Ｈ７１１は、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、ボタン部Ｈ１８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う部材であり、起立位置において上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、傾倒装置Ｈ７１０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。
【７１８３】
なお、正面側透過部Ｈ７１１（傾倒装置Ｈ７１０）は、光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成されるので、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態においては、下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される揺動装置Ｈ７３０から出射される光を正面側透過部Ｈ７１１を介して正面上方側（即ち、遊技者側）に出射できる。また、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態においては、正面側透過部Ｈ７１１が正面板Ｈ７２１と対向する位置に配置されると共に後述する揺動装置Ｈ７３０の正面側に配置される。これにより、揺動装置Ｈ７３０から出射する光を正面側透過部Ｈ７１１及び正面板Ｈ７２１を介して正面側に出射できる。
【７１８４】
さらに、正面側透過部Ｈ７１１は、遊技者により傾倒装置Ｈ７１０が下方に押し込まれた場合に、下方側の端部が後述する揺動装置Ｈ７３０に当接可能な大きさに形成され、傾倒装置Ｈ７１０を押圧操作に伴って揺動装置Ｈ７３０を変位可能とされる。これにより、傾倒装置Ｈ７１０の押圧操作に伴って揺動装置Ｈ７３０から出射される光の方向を変更できるので、揺動装置Ｈ７３０による光の態様を傾倒装置Ｈ７１０の押圧操作に伴って変更できる。なお、傾倒装置Ｈ７１０の当接による揺動装置Ｈ７３０の動作についての詳しい説明は後述する。
【７１８５】
なお、第８実施形態では、揺動装置Ｈ７３０の正面板Ｈ７２１が透明の樹脂材料から形成され、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合に基板部材Ｈ７７３から出射される正面側透過部Ｈ７１１が正面板Ｈ７２１を介して正面側に出射される場合について説明したが、正面板Ｈ７２１を有色の不透明（光を非透過）の樹脂材料から形成しても良い。この場合には、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置では、基板部材Ｈ７７３から出射される光の正面側への光の透過が規制され、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置では、基板部材Ｈ７７３から出射される光の正面側への透過の規制が解除される。
【７１８６】
即ち、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置される場合にのみ、正面側透過部Ｈ７１１から透過される基板部材Ｈ７７３の光を遊技者が視認可能とされる。これによれば、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合と起立位置に配置される場合とで遊技者側に出射される光の光量に差を設けやすくでき、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合に遊技者に傾倒装置Ｈ７１０に注目させやすくできる。
【７１８７】

側面側反射部Ｈ７１２は、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、ボタン部Ｈ１８１の左右両側面を覆う部材であり、上皿形成部材Ｈ５２０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置に配置された状態において、傾倒装置Ｈ７１０と下皿形成部材Ｈ５３０との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【７１８８】

また、側面側反射部Ｈ７１２は、下方側の端部に配設されるブラケットＨ７１４と重ない位置における左右両側に上方側に向かって凹設される被係合凹部Ｈ７１２ａを備える。被係合凹部Ｈ７１２ａは、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態から傾倒装置Ｈ７１０がねじりバネＨ７１７の付勢力で起立位置に変位することを抑制する（傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置に保持する）ために、後述する回転爪部材Ｈ７５７と係合する部分であり、回転爪部材Ｈ７５７と対応する位置に形成される。

【７１８９】

また、側面側反射部Ｈ７１２は、傾倒装置Ｈ７１０の内部空間側に光を反射可能な塗装がされ、側面側反射部Ｈ７１２に照射される光を反射可能に形成される。ここで、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、側面側反射部Ｈ７１２が後述する揺動装置Ｈ７３０の背面側に配置される。これにより、揺動装置Ｈ７３０から側面側反射部Ｈ７１２側に光が出射される場合に、その光を正面側透過部Ｈ７１１側に反射させることができる。その結果、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される状態において、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１から正面側に出射される光量を増加して、遊技者の興趣を向上できる。

【７１９０】

リング部材Ｈ７１３は、傾倒装置Ｈ７１０の回転軸となる部分であり、円柱状に形成される。また、リング部材Ｈ７１３は、左右方向に軸を有しボタン部Ｈ１８１の背面側の縁部に沿って配設される。これにより、ボタン部Ｈ１８１の正面側の端部を下方に配置した傾倒位置と、その傾倒位置からボタン部Ｈ１８１の正面側の端部を上方に配置した起立位置との間で傾倒装置Ｈ７１０を回転させることができる。

【７１９１】

なお、傾倒装置Ｈ７１０の軸部材Ｈ７１６には、ねじりバネＨ７１７が配設されており、そのねじりバネＨ７１７が下枠部材Ｈ７２０と傾倒装置Ｈ７１０とに係合される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０は、下枠部材Ｈ７２０に対して正面側の端部を上方に押し上げる方向（起立位置に変位する方向）に付威された状態で下枠部材Ｈ７２０に配設される。

【７１９２】

ブラケットＨ７１４は、アルミ等の金属材料を屈曲して構成され、下面視において側面側反射部Ｈ７１２の下縁部に沿う（正面側が開放された）コ字形状に形成される。ブラケットＨ７１４が傾倒装置Ｈ７１０の下面に配設されることで、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作時に傾倒装置Ｈ７１０が下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２に当接して傾倒装置Ｈ７１０が破損することを抑制できる。

【７１９３】

また、ブラケットＨ７１４は、コ字形状の対向する板部分から下方側に屈曲して形成される連結部Ｈ７１４ａを備える。連結部Ｈ７１４ａは、傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０のアーム部材Ｈ７５５が連結される部分であり、アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂを挿通可能な貫通孔が形成される。アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂが連結部Ｈ７１４ａに挿通されることで、アーム部材Ｈ７５５の変位に連動して傾倒装置Ｈ７１０を変位させることができる。

【７１９４】

検出片Ｈ７１５は、ボタン検出センサＨ７２６の検出光を遮る部材であり、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａを遮る部分と下方側センサＨ７２６ｂを遮る部分とが異なる突出長さで形成される。詳しく説明すると、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から押し込まれた位置を検出する下方側センサＨ７２６ｂを遮る部分の突出距離が、傾倒装

置Ｈ７１０の傾倒位置を検出する上方側センサＨ７２６ａを遮る部分の突出距離よりも短く形成される。

【７１９５】

上枠部材Ｈ７４０は、上面視において傾倒装置Ｈ７１０の側面側反射部Ｈ７１２の下端に屈曲形成される係合片Ｈ７１２ｂが引っかかる（上下方向に重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。

【７１９６】

また、上枠部材Ｈ７４０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２と上下方向に対向配置されると共に下側が開放された半円形状に形成され、傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を支持する上側軸受け部Ｈ７４１を備える。

【７１９７】

上側軸受け部Ｈ７４１は、下側軸受け部Ｈ７２３ａとの対向間に傾倒装置Ｈ７１０のリング部材Ｈ７１３を収容してリング部材Ｈ７１３を保持する部分であり、円柱状に形成されるリング部材Ｈ７１３の半径よりも若干大きい半径の半円形状に形成される。

【７１９８】

駆動手段Ｈ７５０は、傾倒装置Ｈ７１０の回転を制御する部分であり、下枠部材Ｈ７２０に配設される駆動モータＨ７２７の駆動力により駆動して、傾倒装置Ｈ７１０の回転を制御することができる。なお、駆動手段Ｈ７５０についての詳しい説明については後述する。また、駆動手段Ｈ７５０を駆動する駆動モータＨ７２７（その他装置Ｈ２２８（図１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。

【７１９９】

保護カバー部材Ｈ７６０は、上面視において略矩形状に形成される底面部Ｈ７６１と、その底面部Ｈ７６１の外縁に沿って延設され上方側に向かって立設される側壁部Ｈ７６２とを備え、上方側が開放する箱状に形成され、その内側に駆動手段Ｈ７５０を収容した状態で下枠部材Ｈ７２０の下面側に配置可能に構成される。

【７２００】

底面部Ｈ７６１は、正面側の端部から突出されると共に下方側に屈曲するＬ字形状に形成される係合部Ｈ７６３と、上方側に向かって突出され駆動手段Ｈ７５０の伝達軸棒Ｈ７５３を下方から支持する凸状部Ｈ７６４とを備える。

【７２０１】

係合部Ｈ７６３は、駆動手段Ｈ７５０の第１スプリングＨ７５８の下端を係合させる部分である。第１スプリングＨ７５８は、保護カバー部材Ｈ７６０に対して軸支される回転爪部材Ｈ７５７の第１係合部Ｈ７５７ｄと、保護カバー部材Ｈ７６０の係合部Ｈ７６３とに両端が係合されることで、回転爪部材Ｈ７５７の第１係合部Ｈ７５７ｄを下方側に引っ張る方向に付勢することができる。

【７２０２】

次いで、図２００５から図２００９を参照して、駆動手段Ｈ７５０について説明する。初めに図２００５及び図２００６を参照して、駆動手段Ｈ７５０の全体構成について説明する。図２００５（ａ）は、駆動手段Ｈ７５０の正面図であり、図２００５（ｂ）は、図２００５（ａ）のＹ１７ｂ線における駆動手段Ｈ７５０の側面図であり、図２００６は、駆動手段Ｈ７５０の正面分解斜視図である。

【７２０３】

図２００５及び図２００６に示すように、駆動手段Ｈ７５０は、板状の板金部材を折り曲げることにより骨組みを構成する本体部材Ｈ７５１と、その本体部材Ｈ７５１の左右両側に配設される軸部材Ｈ７５２と、駆動モータＨ７２７の駆動力を伝達する伝達軸棒Ｈ７５３と、その伝達軸棒Ｈ７５３の両端に回転不能に固定される一対の円板カムＨ７５４（左円板カムＨ７５４Ｌ、右円板カムＨ７５４Ｒ）と、その円板カムＨ７５４の連結ピンＨ

７５４ｅが挿通されるアーム部材Ｈ７５５と、軸部材Ｈ７５２に軸支されると共に円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１や第２突出部Ｈ７５４ｃ２と回転方向で当接する解除部材Ｈ７５６と、その解除部材Ｈ７５６と同軸で軸支され解除部材Ｈ７５６の回転に伴って相対動作する回転爪部材Ｈ７５７と、その回転爪部材Ｈ７５７を下倒れさせる方向へ向けた付勢力を発生するコイルスプリング状のバネ部材である第１スプリングＨ７５８と、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７との間で互いに離反させる方向の付勢力を発生するねじりバネ状のバネ部材である第２スプリングＨ７５９と、を主に備える。

【７２０４】

本体部材Ｈ７５１は、アルミ等の金属材料から形成され、左右両端から上方へ向かって折曲され正面視コ字形状に形成される。また、本体部材Ｈ７５１は、対向配置される板部分の対向位置（同軸上）に穿設される軸支孔Ｈ７５１ｂと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される板部分に穿設される挿通孔Ｈ７５１ｃと、を主に備える。なお、駆動モータＨ７２７は、正面時コ字状形状に形成される本体部材Ｈ７５１の内側に配置される。

【７２０５】

軸支孔Ｈ７５１ｂは、軸部材Ｈ７５２の一端が圧入される孔であり、軸部材Ｈ７５２の外径と略同一の内径に形成される。軸支孔Ｈ７５１ｂに軸部材Ｈ７５２が圧入されることで、本体部材Ｈ７５１の左右両外側に軸部材Ｈ７５２が突出した状態で配設され、本体部材Ｈ７５１の左右両外側に解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７を配設可能とされる。

【７２０６】

次いで、図２００７を参照して、伝達軸棒Ｈ７５３について説明する。図２００７（ａ）は、伝達軸棒Ｈ７５３の正面分解斜視図であり、図２００７（ｂ）は、伝達軸棒Ｈ７５３の背面分解斜視図である。

【７２０７】

図２００７に示すように、伝達軸棒Ｈ７５３は、両端に円板カムＨ７５４（図２００６参照）が固定される柱部材Ｈ７５３ａと、その柱部材Ｈ７５３ａに軸支されると共に駆動モータＨ７２７の回転ギヤと歯合する伝達ギヤＨ７５３ｂと、その伝達ギヤＨ７５３ｂと柱部材Ｈ７５３ａとの間で駆動力を伝達するか否かを軸方向の移動により切り替え可能な可動クラッチＨ７５３ｃと、その可動クラッチＨ７５３ｃを伝達ギヤＨ７５３ｂに押し付けるコイルバネＨ７５３ｄと、伝達ギヤＨ７５３ｂの軸部に挿入される挿入部材Ｈ７５３ｅと、を主に備える。

【７２０８】

柱部材Ｈ７５３ａは、金属性の材料から形成されると共に、断面六角形の柱状体に形成される。また、柱部材Ｈ７５３ａは、その両端部に円板カムＨ７５４を係合させる溝状の係合溝Ｈ７５３ａ１を備える。

【７２０９】

伝達ギヤＨ７５３ｂは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される円形状の挿通孔Ｈ７５３ｂ１と、可動クラッチＨ７５３ｃと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸心方向に沿った凹凸が形成されるクラッチ部Ｈ７５３ｂ２と、を主に備える。

【７２１０】

挿入部材Ｈ７５３ｅは、柱部材Ｈ７５３ａに対する伝達ギヤＨ７５３ｂの軸位置を決める部材であり、伝達ギヤＨ７５３ｂの挿通孔Ｈ７５３ｂ１に挿入可能な円柱状に形成される。また、挿入部材Ｈ７５３ｅは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される六角形状の挿通孔Ｈ４７５３ｅ１が形成され、柱部材Ｈ７５３ａに対して回転（空回り）不能な状態で配設される。

【７２１１】

伝達ギヤＨ７５３ｂは、挿通孔Ｈ７５３ｂ１に挿入部材Ｈ７５３ｅが挿入された状態で柱部材Ｈ７５３ａに挿入されることで、柱部材Ｈ７５３ａが固定された場合にでも、柱部材Ｈ７５３ａ（挿入部材Ｈ７５３ｅ）に対して回転（空回り）することができる。

【７２１２】

可動クラッチＨ７５３ｃは、柱部材Ｈ７５３ａが挿通される六角形状の挿通孔Ｈ７５３ｃ１と、伝達ギヤＨ７５３ｂと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸方向に沿った凹凸が形成されると共にクラッチ部Ｈ７５３ｂ２と係合可能に構成されるクラッチ部Ｈ７５３ｃ２と、を主に備える。なお、本実施形態では、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２の頂部の角度が約１００°の山形の凸部および凹部から構成される。

【７２１３】

柱部材Ｈ７５３ａの外形と同様の六角形状に挿通孔Ｈ７５３ｃ１が形成されることで、挿通孔Ｈ７５３ｂ１に柱部材Ｈ７５３ａを挿通させた状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対する伝達ギヤＨ７５３ｂの回転（空振り）が規制される。

【７２１４】

また、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２とが係合されることで、駆動モータＨ７２７から伝達ギヤＨ７５３ｂに伝達される駆動力が、可動クラッチＨ７５３ｃを介して柱部材Ｈ７５３ａに伝達される。これにより、円板カムＨ７５４（図２００６参照）を回転させることが可能になる。

【７２１５】

なお、可動クラッチＨ７５３ｃは、通常はコイルバネＨ７５３ｄの付勢力により伝達ギヤＨ７５３ｂに近接する位置に配置され、両クラッチ部Ｈ７５３ｂ２，Ｈ７５３ｃ２の係合関係が保たれる。一方で、可動クラッチＨ７５３ｃに軸方向の負荷がかけられることにより、柱部材Ｈ７５３ａの軸方向に沿って伝達ギヤＨ７５３ｂから離反する態様で移動可能に構成される。

【７２１６】

アーム部材Ｈ７５５は、樹脂材料から構成され、一方向に長い板状に形成される。またアーム部材Ｈ７５５は、長手方向一方側の端部に長手方向に沿って長孔状に穿設されると共に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが挿通される案内孔Ｈ７５５ａと、長手方向他方側の端部に配設されると共に傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａに挿通される円柱状の連結棒Ｈ７５５ｂと、を主に備える。

【７２１７】

アーム部材Ｈ７５５は、傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａに連結棒Ｈ７５５ｂが回転可能な状態で軸支される。また、案内孔Ｈ７５５ａの長手方向における距離は、円板カムＨ７５４が回転された際の連結ピンＨ７５４ｅの回転軌跡の直径よりも大きく形成される。これらにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、円板カムＨ７５４が一回転以上回転した際に、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅの変位に伴って連結ピンＨ７５４ｅを案内孔Ｈ７５５ａに沿って摺動させられると共に、軸部Ｈ７１１ｅを軸に回転させられる。

【７２１８】

次いで、図２００８を参照して、円板カムＨ７５４について説明する。図２００８（ａ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ａ方向視における右円板カムＨ７５４Ｒの側面図であり、図２００８（ｂ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ｂ方向視における右円板カムＨ７５４Ｒの側面図であり、図２００８（ｃ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ｃ方向視における左円板カムＨ７５４Ｌの側面図であり、図２００８（ｄ）は、図２００６の矢印Ｙ１８ｄ方向視における左円板カムＨ７５４Ｌの側面図である。

【７２１９】

なお、以下の説明では、左円板カムＨ７５４Ｌと右円板カムＨ７５４Ｒとのそれぞれにおいて、対向する側を「対向方向内側」と称し、対向する側と反対側を「対向方向外側」と称して説明する。

【７２２０】

図２００８（ａ）及び（ｂ）に示すように、右円板カムＨ７５４Ｒは、略円板状に形成される円板部Ｈ７５４ａと、その円板部Ｈ７５４ａの軸心部分に穿設される中心軸部Ｈ７５４ｂと、円板部Ｈ７５４ａの軸心部分が対向方向内側に向かって屈曲されることで対向方向内側に向かって凸状に膨出される第１膨出部Ｈ７５４ｃと、その第１膨出部Ｈ７５４

ｃの径方向外側部分から対向方向外側に向かって屈曲されることで対向方向外側に向かって凸状に膨出される第２膨出部Ｈ７５４ｄと、その第２膨出部Ｈ７５４ｄから対向方向外側に向かって円柱状に突出されアーム部材Ｈ７５５（図２００７参照）に連結される連結ピンＨ７５４ｅと、第２膨出部Ｈ７５４ｄよりも軸心側から対向方向外側に突設して形成される係合部Ｈ７５４ｆと、円板部Ｈ７５４ａの外周面の一部を軸心側に向かって切り欠いて形成される右検出部Ｈ７５４ｇＲと、を主に備える。

【７２２１】

なお、右円板カムＨ７５４Ｒは、右検出部Ｈ７５４ｇＲが、左円板カムＨ７５４Ｌの左検出部Ｈ７５４ｇＬと６０°の角度をなす位置に配置されることのみが異なり、その他は右円板カムＨ７５４Ｒの形状を鏡写しした形状から構成される。

【７２２２】

中心軸部Ｈ７５４ｂは、内周が柱部材Ｈ７５３ａと対応する六角形状に形成される。これにより、中心軸部Ｈ７５４ｂに柱部材Ｈ７５３ａを挿通させた状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対する右円板カムＨ７５４Ｒの回転（空回り）が規制される。

【７２２３】

第１膨出部Ｈ７５４ｃは、中心軸部Ｈ７５４ｂの軸を中心に円環形状に膨出して形成されると共に、外周面の一部から径方向の外側に突出する２箇所の第１突出部Ｈ７５４ｃ１と、第２突出部Ｈ７５４ｃ２とを備える。

【７２２４】

第１突出部Ｈ７５４ｃ１と第２突出部Ｈ７５４ｃ２とは、後述する解除部材Ｈ７５６と当接する部分であり、同一の形状に形成されると共に中心軸部Ｈ７５４ｂの中心から径方向外側に同じ距離突出する位置に形成される。また、第１突出部Ｈ７５４ｃ１と第２突出部Ｈ７５４ｃ２とは、それぞれ円板部Ｈ７５４ａの軸を中心に公転方向に約１５０°ずれた位置に形成され、円板カムＨ７５４の回転時に異なるタイミングで解除部材Ｈ７５６に当接可能に構成される。

【７２２５】

連結ピンＨ７５４ｅは、駆動手段Ｈ７５０の第１初期状態において、傾倒状態における傾倒装置Ｈ７１０の軸部Ｈ７１１ｅと最も離間距離の長い位置に配置される。即ち、中心軸部Ｈ７５４ｂに対して傾倒状態における傾倒装置Ｈ７１０の軸部Ｈ５１１ｅの反対側に連結ピンＨ７５４ｅが配設される。

【７２２６】

係合部Ｈ７５４ｆは、円板部Ｈ７５４ａの中心軸部Ｈ７５４ｂを挟んで一対形成される。また、係合部Ｈ７５４ｆは、突出先端が略Ｌ字状に屈曲され、その屈曲部分の先端が柱部材Ｈ７５３ａの係合溝Ｈ７５３ａ１に挿入される。これにより、柱部材Ｈ７５３ａを右円板カムＨ７５４Ｒの中心軸部Ｈ７５４ｂに挿入した状態では、柱部材Ｈ７５３ａに対して右円板カムＨ７５４Ｒの軸方向への変位が規制される。

【７２２７】

次いで、図２００９を参照して、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７とについて説明する。なお、解除部材Ｈ７５６と回転爪部材Ｈ７５７とは左右一対で配設され、それらの構成は左右で同一なので、一方のみを説明する。

【７２２８】

図２００９（ａ）及び図２００９（ｂ）は、図２００６の矢印Ｙ１９ａ方向視における解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７の側面図である。なお、図２００９（ａ）では、解除部材Ｈ７５６に対して回転爪部材Ｈ７５７が第２スプリングＨ７５９の付勢方向終端位置まで回転した角度大状態が図示され、図２００９（ｂ）では、解除部材Ｈ７５６に対して回転爪部材Ｈ７５７が第２スプリングＨ７５９の付勢力に抗して終端位置まで回転した角度小状態が図示される。

【７２２９】

図２００９（ａ）及び図２００９（ｂ）に示すように、解除部材Ｈ７５６は、軸部材Ｈ７５２に軸支される軸支孔Ｈ７５６ａを有する円環状に形成される本体部Ｈ７５６ｂ（図

２００６参照）と、軸支孔Ｈ７５６ａの中心軸を中心とする円弧形状で回転爪部材Ｈ７５７側に向かって本体部Ｈ７５６ｂから凸設される凸設ピンＨ７５６ｃと、本体部Ｈ７５６ｂから最大径で張り出す部分として構成される被当接部Ｈ７５６ｄと、を主に備え、樹脂材料から形成される。

【７２３０】

解除部材Ｈ７５６は、軸支孔Ｈ７５６ａが軸部材Ｈ７５２に軸支されることで、本体部材Ｈ７５１に対して回転可能に保持され、被当接部Ｈ７５６ｄに円板カムＨ７５４が当接しない状態では、第２スプリングＨ７５９の付勢力により回転爪部材Ｈ７５７に対して軸部材Ｈ７５２を軸に図２００９に示す状態において右回り方向に最大位置まで回転され、角度大状態とされる。

【７２３１】

凸設ピンＨ７５６ｃは、回転爪部材Ｈ７５７に当接して、回転爪部材Ｈ７５７に駆動力を伝達する部分であり、回転爪部材Ｈ７５７に当接可能な長さに設定される。また、凸設ピンＨ７５６ｃには、第２スプリングＨ７５９の一端が係合されており、これにより、第２スプリングＨ７５９の付勢力が解除部材Ｈ７５６に伝達される。

【７２３２】

被当接部Ｈ７５６ｄは、組立状態において、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２が当接可能に構成される部分である。被当接部Ｈ７５６ｄに第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２が当接されることで、解除部材Ｈ７５６を本体部材Ｈ７５１に対して回転させることができる。

【７２３３】

回転爪部材Ｈ７５７は、軸部材Ｈ７５２に軸支される軸支孔Ｈ７５７ａを有する本体部Ｈ５７５ｂと、軸支孔Ｈ７５７ａの中心軸を中心とする円弧形状に沿って解除部材Ｈ７５６の凸設ピンＨ７５６ｃを案内可能な大きさで本体部Ｈ７５７ｂに穿設される（凸設ピンＨ７５６ｃの移動軌跡を内側に含む大きさで穿設される）案内長孔Ｈ７５７ｃと、本体部Ｈ７５７ｂから突設され第１スプリングＨ７５８の上端を係合可能に湾曲して形成される第１係合部Ｈ７５７ｄと、軸支孔Ｈ７５７ａの中心軸から径方向外側に最大径で張り出した位置から軸支孔Ｈ７５７ａを軸とする周方向に沿って本体部Ｈ７５７ｂから凸設される鉤状部Ｈ７５７ｅと、軸支孔Ｈ７５７ａを軸とする周方向に沿って本体部Ｈ５７５ｂに凹設され第２スプリングＨ７５９の端部が係合される第２係合部Ｈ７５７ｆと、を主に備える。

【７２３４】

本実施形態では、図２００９（ａ）に示す角度大状態において、解除部材Ｈ７５６が回転爪部材Ｈ７５７に対して後転方向（図２００９（ａ）時計回り方向）の終端位置に配置される。そのため、角度大状態において、被当接部Ｈ７５６ｄに押し下げ方向の負荷がかけられると、解除部材Ｈ７５６及び回転爪部材Ｈ７５７が一体となって後転方向に回転する。一方、角度大状態において、被当接部Ｈ７５６ｄに押し下げ方向の負荷がかけられると、図２００９（ｂ）に示す角度小状態に至るまでは解除部材Ｈ７５６のみを回転させ回転爪部材Ｈ７５７の姿勢を維持することができる。

【７２３５】

次いで、操作ユニットＨ１８０の動作について説明する。初めに、図２０１０及び図２０１１を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態において、遊技者が押し込み操作する場合に動作について説明する。

【７２３６】

図２０１０及び図２０１１は、図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図２０１０では、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図２０１１では、図２０１０の状態から遊技者が傾倒装置Ｈ７１０を終端位置まで押し込んだ状態が図示される。また、図２０１０及び図２０１１では、傾倒装置Ｈ７１０を押圧操作する遊技者の手の一例が２点鎖線で図示される。

【７２３７】

図２０１０に示すように、傾倒装置Ｈ７１０は、ねじりバネＨ７１７により後転方向（図２０１０時計周り）の付勢力を受けると共に、側面側反射部Ｈ７１２の被係合凹部Ｈ７１２ａが回転爪部材Ｈ７５７の鉤状部Ｈ７５７ｅに引っ掛けられる。これにより、傾倒位置に配置された状態で傾倒装置Ｈ７１０が姿勢維持される。即ち、傾倒位置に配置された状態において傾倒装置Ｈ７１０には、後転方向（図２０１０時計回り）の付勢力が常時作用される。

【７２３８】

図２０１０に示す状態において、傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５ｇは、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａの検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサＨ７２６の下方側センサＨ７２６ｂの検出溝の手前に配置される。これにより、パチンコ機Ｈ１０は、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置されることと、遊技者による押圧操作がされていないこととを認識することができる。

【７２３９】

図２０１１に示すように、遊技者が傾倒装置Ｈ７１０を押し込む操作を行うと、傾倒装置Ｈ７１０が前転方向（図２０１０反時計周り）に約３°回転する。この状態において、傾倒装置Ｈ７１０の検出片Ｈ７１５ｇは、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａの検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサＨ７２６の下方側センサＨ７２６ｂの検出溝に挿通される。

【７２４０】

従って、ボタン検出センサＨ７２６の上方側センサＨ７２６ａ及び下方側センサＨ７２６ｂの検出状態の変化を判定することにより、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から遊技者に押し込み操作されたことを判定することができる。

【７２４１】

次いで、図２０１０、図２０１２及び図２０１３を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に第１の速度（円板カムＨ７５４の回転速度）で変位する場合の動作について説明する。図２０１２及び図２０１３は、図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図２０１２及び図２０１３では、図２０１０に示す状態から円板カムＨ７５４が所定量だけ前転方向（図２０１２反時計回り方向）に回転し回転爪部材Ｈ７５７が姿勢変化した状態が図示される。

【７２４２】

図２０１２及び図２０１３に示すように、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段Ｈ７５０が第１初期状態とされる図２０１０に示す状態から、円板カムＨ７５４を前転方向（図２０１０反時計回り方向）に回転させると、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１が解除部材Ｈ７５６の被当接部Ｈ７５６ｄを押し下げることで解除部材Ｈ７５６が後転方向（図２０１０時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。

【７２４３】

このとき、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５の案内孔Ｈ７５５ａの一方の終端位置（傾倒装置Ｈ７１０に連結される側から遠い側の終端位置）に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが配置される。よって、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向の（起立位置への）動作は、アーム部材Ｈ７５５により規制されるので、傾倒装置Ｈ７１０の上昇動作が、円板カムＨ７５４の回転角度に対応した動作態様とされる。

【７２４４】

そして、図２０１３に示すように、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが、傾倒装置Ｈ７１０の連結部Ｈ７１４ａ（アーム部材Ｈ７５５の連結棒Ｈ７５５ｂが連結される位置）と円板カムＨ７５４の回転軸とを繋ぐ直線上まで回転されることで、傾倒装置Ｈ７１０が起立位置まで変位される。

【７２４５】

なお、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１と解除部材Ｈ７５６との当接が解除

され、解除部材Ｈ７５６が図２０１２に示す状態から前転方向（図２０１２反時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒位置における傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａと係合可能な位置（図２０１０に示す位置と同じ位置）まで前転方向に回転される。

【７２４６】

よって、図２０１３に示す起立位置に配置された状態から、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が遊技者に押圧操作される場合には、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５を円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅに倣って（案内孔Ｈ７５５ａに沿って連結ピンＨ７５４ｅを摺動させて）変位させることで、傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置まで変位させると共に、傾倒装置Ｈ７１０を傾倒位置に保持することができる。

【７２４７】

また、図２０１３に示す起立位置に配置された状態から、円板カムＨ７５４が前転方向（図２０１３反時計回り方向）にさらに回転される場合には、円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが前転方向に回転することで、アーム部材Ｈ７５５が下方に向けて引っ張られ、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に向けて変位される。即ち、円板カムＨ７５４の回転角度に対応した下降動作を傾倒装置Ｈ７１０にさせることができる。

【７２４８】

次いで、図２０１４及び図２０１５を参照して、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置から起立位置に第２の速度（傾倒装置Ｈ７１０の軸部材Ｈ７１６に配設されるねじりバネＨ７１７の付勢力）で変位する場合の動作について説明する。図２０１４及び図２０１５は、図１９８２のＸ１１ｍ線における操作ユニットＨ１８０の断面図である。なお、図２０１４では、図２００９に示す状態から円板カムＨ７５４が回転され、第２突出部Ｈ７５４ｃ２が被当接部Ｈ７５６ｄに当接された状態が図示され、図２０１５では、図２０１４に示す状態から円板カムＨ７５４が所定量だけ前転方向（図２０１４の反時計回り方向）に回転し回転爪部材Ｈ７５７が姿勢変化した状態が図示される。

【７２４９】

図２０１４及び図２０１５に示すように、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段Ｈ７５０が第２初期状態とされる図２０１４に示す状態から、円板カムＨ７５４を前転方向（図２０１４反時計回り方向）に回転させると、円板カムＨ７５４の第２突出部Ｈ７５４ｃ２が解除部材Ｈ７５６の被当接部Ｈ７５６ｄを押し下げることで解除部材Ｈ７５６が後転方向（図２０１４時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置Ｈ７１０の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合が外れる位置まで後転方向に回転する。

【７２５０】

このとき、傾倒装置Ｈ７１０に連結されるアーム部材Ｈ７５５の案内孔Ｈ７５５ａの他方の終端位置（傾倒装置Ｈ７１０に連結される側に近い終端位置）に近い位置に円板カムＨ７５４の連結ピンＨ７５４ｅが配置される（即ち、一方の終端位置との間に距離を隔てた位置に配置される）。よって、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向の動作は、上記した第１の速度（円板カムＨ７５４の回転速度）に伴って変位されず、傾倒装置Ｈ７１０に配置されるねじりバネＨ７１７の付勢力による変位速度に伴って変位される。

【７２５１】

なお、第８実施形態では、ねじりバネＨ７１７の付勢力による傾倒装置Ｈ７１０の変位速度は、第１の速度よりも速く設定される（即ち、付勢力が十分に強く設定される）。従って、第８実施形態では、第１の速度と第２の速度とで、傾倒装置Ｈ７１０の上昇方向への動作速度を変更することができるので、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出態様を増やすことができる。その結果、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出効果を向上できる。

【７２５２】

また、第８実施形態では、円板カムＨ７５４を後転方向（図２０１０～図２０１５時計回り方向）に回転させて、円板カムＨ７５４の第１突出部Ｈ７５４ｃ１及び第２突出部Ｈ７５４ｃ２を被当接部Ｈ７５６ｄに当接させて解除部材Ｈ７５６を前転方向（図２０１０

～図２０１５反時計回り方向）に回転させた場合には、上記したように回転爪部材Ｈ７５７が非変位とされる（図２００９（ｂ）参照）。これにより、回転爪部材Ｈ７５７が傾倒装置の被係合凹部Ｈ７１２ａとの係合を解除しない態様で、円板カムＨ７５４の位置を変更することができる。その結果、第１の速度または第２の速度で連続して傾倒装置Ｈ７１０を起立位置に変位させることが可能となり、傾倒装置Ｈ７１０の変位による演出効果を向上することができる。

【７２５３】

次いで、図２０１６から図２０２４を参照して、揺動装置Ｈ７３０について説明する。初めに、図２０１６から図２０１９を参照して、揺動装置Ｈ７３０の全体構成について説明する。図２０１６（ａ）は、揺動装置Ｈ７３０上面図であり、図２０１６（ｂ）は、図２０１６（ａ）の矢印Ｙ２０ｂ方向視における揺動装置Ｈ７３０の側面図であり、図２０１７（ａ）は、図２０１６（ｂ）のＸ２１ａ線における揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図２０１７（ｂ）は、図２０１６（ａ）のＸ２１ｂ線における揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図２０１８は、揺動装置Ｈ７３０の分解正面斜視図であり、図２０１９は、揺動装置Ｈ７３０の分解背面斜視図である。

【７２５４】

なお、上記したように、揺動装置Ｈ７３０はパチンコ機Ｈ１０に対して変位部材Ｈ７９０を正面側上方に傾けた状態で下枠部材Ｈ７２０に配置される（図２００３参照）が、揺動装置Ｈ７３０における以下の説明では、ベース手段Ｈ７７０、駆動手段Ｈ７８０、及び、変位部材Ｈ７９０が配設される方向（図２０１６（ａ）の上下方向）を前後方向として説明する。

【７２５５】

図２０１６から図２０１９に示すように、揺動装置Ｈ７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。

【７２５６】

なお、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設されており、第１コイルバネＨ７９３及び第２コイルバネＨ７９４により駆動手段Ｈ７８０に対して正面側に平行に張り出した状態（図２０１６（ａ）に示す状態）を駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の初期位置として説明する。

【７２５７】

変位部材Ｈ７９０は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース手段Ｈ７７０から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材Ｈ７９０は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部Ｈ７９１と、その透過部Ｈ７９１の背面側の縁部３箇所から背面側に向かって突出する係合部Ｈ７９２と、を主に備える。

【７２５８】

透過部Ｈ７９１は、背面側（矢印Ｂ方向側）から入射される光を拡散して正面側から出射させるための光拡散部であり、半円形状に形成される内方側の側面（背面側の側面）に凹凸状に形成される凹凸部Ｈ７９１ａを備え、無色透明の光を透過可能な樹脂材料から形成される。

【７２５９】

なお、透過部Ｈ７９１の凹凸部Ｈ７９１ａは、透過部Ｈ７９１の外方側の側面（正面側の側面）に形成されても良いし、透過部Ｈ７９１の内方側および外方側の両側面に形成しても良い。また、透過部Ｈ７９１が平坦面を有する平板状に形成され、その平坦面の少なくとも一方の側面に凹凸部Ｈ７９１ａが形成されても良い。また、凹凸形状の凹凸部Ｈ７９１ａにより光を拡散するものでなく、レーザー光等により透過部Ｈ７９１の内部に形成した傷により光を拡散するものであっても良い。

【７２６０】
係合部Ｈ７９２は、上方側の同一高さ位置に形成される一対の上側係合部Ｈ７９２ａと、下方側の縁部に形成される下側係合部Ｈ７９２ｂと、を備え、それら一対の上側係合部Ｈ７９２ａ及び下側係合部Ｈ７９２ｂがベース手段Ｈ７７０または駆動手段Ｈ７８０に変位可能な状態で連結される。これにより、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能とされる。
【７２６１】
一対の上側係合部Ｈ７９２ａは、背面側の突出先端部から屈曲する屈曲部Ｈ７９２ａ１と、その屈曲部Ｈ７９２ａ１から背面側に向かって円柱状に突出する円柱部Ｈ７９２ａ２と、を主に備える。
【７２６２】
屈曲部Ｈ７９２ａ１は、駆動手段Ｈ７８０に係合される部分であり、組み立て状態では駆動手段Ｈ７８０の内側に配設され、変位部材Ｈ７９０が正面側（矢印Ｆ方向側）へ所定距離変位する場合に、駆動手段Ｈ７８０に当接して変位部材Ｈ７９０の正面側への変位を規制可能とされる。これにより、駆動手段Ｈ７８０からの変位部材Ｈ７９０の脱落を抑制できる。なお、第８実施形態では、一対の上側係合部Ｈ７９２ａのそれぞれの屈曲部Ｈ７９２ａ１が、それぞれ反対方向となる左右方向外側に向けて屈曲される。
【７２６３】
円柱部Ｈ７９２ａ２は、上側係合部Ｈ７９２ａと駆動手段Ｈ７８０との間に配設される第１コイルバネＨ７９３を案内する部分であり、第１コイルバネＨ７９３の内径よりも小さい外径に形成され、第１コイルバネＨ７９３の内部に挿入可能とされる。なお、上側係合部Ｈ７９２ａは、円柱部Ｈ７９２ａ２に案内される第１コイルバネＨ７９３の付勢力により正面側に向かって付勢された状態で駆動手段Ｈ７８０に配設される。
【７２６４】
下側係合部Ｈ７９２ｂは、ベース手段Ｈ７７０と係合される屈曲部Ｈ７９２ｂ１を備える。組み立て状態では、ベース手段Ｈ７７０に形成される溝部の内側に屈曲部Ｈ７９２ｂ１が挿入され、正面側（矢印Ｆ方向側）または背面側（矢印Ｂ方向側）へ変位部材Ｈ７９０が所定距離変位する場合に、ベース手段Ｈ７７０に当接して変位部材Ｈ７９０の正面側または背面側への変位を規制可能とされる。これにより、ベース手段Ｈ７７０からの変位部材Ｈ７９０の脱落を抑制できる。
【７２６５】
なお、下側係合部Ｈ７９２ｂとベース手段Ｈ７７０との間には、第２コイルバネＨ７９４が配設されており、その第２コイルバネＨ７９４の付勢力により、下側係合部Ｈ７９２ｂは正面側に向かって付勢された状態で配設される。
【７２６６】
変位部材Ｈ７９０は、第１コイルバネＨ７９３及び第２コイルバネＨ７９４により正面側に付勢されることで、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位した後で初期位置に変位することができる。即ち、変位部材Ｈ７９０に負荷がかけられていない状態（例えば、駆動手段Ｈ７８０からの駆動力が作用していない状態）では、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０が初期位置に配置される。
【７２６７】
次いで、図２０２０を参照して、ベース手段Ｈ７７０について説明する。図２０２０（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０の分解正面斜視図であり、図２０２０（ｂ）は、ベース手段Ｈ７７０の分解背面斜視図である。
【７２６８】
図２０２０（ａ）及び図２０２０（ｂ）に示すように、ベース手段Ｈ７７０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に締結固定される上側ベース部材Ｈ７７１と、その上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側ベース部材Ｈ７７２と、上側ベース部材Ｈ７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ７７１の正面側に

配設される第１拡散部材Ｈ７７４と、を主に備える。
【７２６９】
上側ベース部材Ｈ７７１は、正面側に基板部材Ｈ７７３が取り付けられる正面部Ｈ７７１ａと、その正面部Ｈ７７１ａの上方側の縁部から背面側に向かって延設される上面部Ｈ７７１ｂと、正面部Ｈ７７１ａの下方側の縁部の左右両端から背面側に向かって突出される第１係合部Ｈ７７１ｃと、正面部Ｈ７７１ａの下方側の縁部から下方側に向かって突出される第２係合部Ｈ７７１ｄと、正面部Ｈ７７１ａの左右両側に位置し前後方向に開口する円環形状に形成される挿通孔Ｈ７７１ｅと、を主に備え、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。
【７２７０】
正面部Ｈ７７１ａは、正面視において上方側が開放される略コ字形状に形成され、開放部分を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３に配線を連結することができる。また、正面部Ｈ７７１ａの開放部分を覆設する位置に基板部材Ｈ７７３を配設可能に形成され、開放部分を介して基板部材Ｈ７７３の発光により生じる熱を放温することが可能とされる。これにより、基板部材Ｈ７７３が熱により破損することを抑制できる。
【７２７１】
また、正面部Ｈ７７１ａには、左右両側に一対形成される挿通孔Ｈ７７１ｅの内側部分に第１拡散部材Ｈ７７４を挿通した螺子を螺入可能な締結部Ｈ７７１ａ１が円柱状に形成される。これにより、正面部Ｈ７７１ａの正面側に第１拡散部材Ｈ７７４を締結固定することができる。
【７２７２】
なお、基板部材Ｈ７７３は、正面部Ｈ７７１ａに円柱状に形成される締結部Ｈ７７１ａ１を避けるように円弧状に凹設される凹部Ｈ７７３ａを備え、その凹部Ｈ７７３ａの内側に締結部Ｈ７７１ａ１を挿入した状態で正面部Ｈ７７１ａの正面側に配設される。これにより、上側ベース部材Ｈ７７１に対する基板部材Ｈ７７３の上下左右方向への移動を規制でき、また、正面側に第１拡散部材Ｈ７７４が配設されることで、上側ベース部材Ｈ７７１に対する基板部材Ｈ７７３の前後方向の移動が規制される。
【７２７３】
上面部Ｈ７７１ｂは、後述する駆動手段Ｈ７８０を軸支する部分であり、上下方向に円形状に貫通され駆動手段Ｈ７８０の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが挿通される上側軸支部Ｈ７７１ｂ１を備える。これにより、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して相対変位可能な状態で保持される。
【７２７４】
第１係合部Ｈ７７１ｃは、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に係合する部分であり、下枠部材Ｈ７２０に係合するように先端が屈曲される略Ｌ字状に形成される。下枠部材Ｈ７２０に揺動装置Ｈ７３０を配設する際には、第１係合部Ｈ７７１ｃを下枠部材Ｈ７２０に係合させることで、挿通孔Ｈ７７１ｅを挿通した螺子を下枠部材Ｈ７２０に締結させやすくできる。
【７２７５】
なお、ベース手段Ｈ７７０は、挿通孔Ｈ７７１ｅを挿通した螺子を下枠部材Ｈ７２０に締結することにより、下枠部材Ｈ７２０に対して固定される。これにより、後述するように駆動手段Ｈ７８０が動作される際に、ベース手段Ｈ７７０が下枠部材Ｈ７２０に対して非変位とされる。
【７２７６】
第２係合部Ｈ７７１ｄは、下側ベース部材Ｈ７７２に係合する部分であり、下側ベース部材Ｈ７７２に係合するように先端が屈曲される略Ｌ字状に形成される。上側ベース部材Ｈ７７１に下側ベース部材Ｈ７７２を配設する際には、第２係合部Ｈ７７１ｄを下側ベース部材Ｈ７７２に係合させることで、下側ベース部材Ｈ７７２を挿通した螺子を上側ベース部材Ｈ７７１に締結させやすくできる。

【７２７７】
下側ベース部材Ｈ７７２は、上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設され、第２係合部Ｈ７７１ｄが係合される底面部Ｈ７７２ａと、その底面部Ｈ７７２ａの背面側（矢印Ｄ方向側）の縁部から上方側に延設され、上側ベース部材Ｈ７７１の背面側の一部を覆う背面部Ｈ７７２ｂと、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。
【７２７８】
底面部Ｈ７７２ａは、第２係合部Ｈ７７１ｄを挿入させると共に第２係合部Ｈ７７１ｄの先端を係合可能な形状に凹設される被係合部Ｈ７７２ａ１と、矩形状に開口され変位部材Ｈ７９０の下側係合部Ｈ７９２ｂの屈曲部Ｈ７９２ｂ１を挿入可能な開口部Ｈ７７２ａ２と、を主に備える。
【７２７９】
開口部Ｈ７７２ａ２は、変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して初期位置から変位させる場合に、その変位を許容すると共に所定以上の変位を規制する部分であり、屈曲部Ｈ７９２ｂ１に対して所定の隙間を有する大きさに形成される。
【７２８０】
背面部Ｈ７７２ｂは、上下方向に円形状に貫通され駆動手段Ｈ７８０の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが挿通される下側軸支部Ｈ７７２ｂ１と、前後方向に穿設され上側ベース部材Ｈ７７１に螺入する螺子を背面側から挿入可能な挿通孔Ｈ７７２ｂ２と、を主に備える。
【７２８１】
下側軸支部Ｈ７７２ｂ１は、上面部Ｈ７７１ｂに形成される上側軸支部Ｈ７７１ｂ１と同軸上に形成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０は、ベース手段Ｈ７７０に対して上下の軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂが軸支され、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１の中心を軸として回転可能とされる。
【７２８２】
基板部材Ｈ７７３は、正面側に複数の発光手段Ｈ７７３ｂが配置される電子基板（プリント基板）であり、正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４に向けて光を発光可能とされる。なお、第１拡散部材Ｈ７７４に出射される光は、第１拡散部材Ｈ７７４を透過して変位部材Ｈ７９０の背面側に出射され、変位部材Ｈ７９０を介し操作ユニットＨ１８０の正面側から出射される。
【７２８３】
第１拡散部材Ｈ７７４は、正面視において基板部材Ｈ７７３を覆設する大きさに形成される。これにより、操作ユニットＨ１８０の内部に不正部材を挿入できたとしても、基板部材Ｈ７７３まで、その不正部材が挿入されることを抑制できる。即ち、基板部材Ｈ７７３は、遊技者の操作が不可能な領域に配置される。
【７２８４】
また、第１拡散部材Ｈ７７４は、発光手段Ｈ７７３ｂの光が照射される領域が正面側に向かって部分的に膨出され、その膨出部分の正面側の側面に凹凸状に形成される凹凸部Ｈ７７４ａが形成される。発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光は、凹凸部Ｈ７７４ａを介して正面側に出射されることにより左右上下方向に拡散される。これにより、第１拡散部材Ｈ７７４の正面側に配設される変位部材Ｈ７９０に発光手段Ｈ７７３ｂの光を照射しやすくできる。
【７２８５】
また、第１拡散部材Ｈ７７４は、上側ベース部材Ｈ７７１の締結部Ｈ７７１ａ１に螺入する螺子を挿通可能に前後方向に挿通する挿通孔Ｈ７７４ｂを備え、正面側から挿通孔Ｈ７７４ｂを挿通した螺子を上側ベース部材Ｈ７７１に締結することで、上側ベース部材Ｈ７７１に締結固定される。
【７２８６】
次いで、図２０２１を参照して、駆動手段Ｈ７８０について説明する。図２０２１（ａ）は、駆動手段Ｈ７８０の分解正面斜視図であり、図２０２１（ｂ）は、駆動手段Ｈ７８

０の分解背面斜視図である。
【７２８７】
図２０２１（ａ）及び図２０２１（ｂ）に示すように、駆動手段Ｈ７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される錘部材Ｈ７８２と、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ７８３と、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ７８４と、を主に備える。
【７２８８】
錘部材Ｈ７８２は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａの回転により回転される部材であり、駆動軸Ｈ７８１ａが挿入される挿入孔Ｈ７８２ａを備える。また、錘部材Ｈ７８２は、半円形状に形成されると共に、挿入孔Ｈ７８２ａが円形部分の中心位置に形成される。即ち、錘部材Ｈ７８２は、駆動軸Ｈ７８１ａの軸に対して一方に偏る位置に配置される。
【７２８９】
そのため、錘部材Ｈ７８２を駆動軸Ｈ７８１ａの軸を中心に回転させた際には、錘部材Ｈ７８２の回転に伴って錘部材Ｈ７８２の重心が駆動軸Ｈ７８１ａの軸回りを回転変位することとなり、錘部材Ｈ７８２の回転に伴って錘部材Ｈ７８２の遠心力が作用する方向を変更することができる。この遠心力の作用する方向の変化により、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して変位させることができる。なお、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位についての詳しい説明は後述する。
【７２９０】
上側カバー部材Ｈ７８３は、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の上方側（矢印Ｕ方向側）を覆設するために下方側（矢印Ｄ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ７８３ａと、そのカバー部Ｈ７８３ａの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部Ｈ７８３ｂ１が形成される突設部Ｈ７８３ｂと、カバー部Ｈ７８３ａの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１に挿入される上側軸部Ｈ７８３ｃと、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。
【７２９１】
収容凹部Ｈ７８３ｂ１は、上述した変位部材Ｈ７９０（図２０１９参照）の上側係合部Ｈ７９２ａが挿入される部分であり、左右外側の側面に上側係合部Ｈ７９２ａの屈曲部Ｈ７９２ａ１と係合可能な凸部Ｈ７８３ｂ２が内側に向かって突出される。
【７２９２】
また、凸部Ｈ７８３ｂ２と上下に隣り合う部分には、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の一部が背面側に向かって切り欠かれる。これにより、凸部Ｈ７８３ｂ２を左右外側に変形可能とされ、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側に上側係合部Ｈ７９２ａを挿入する際には、凸部Ｈ７８３ｂ２を左右外側に変形させて上側係合部Ｈ７９２ａを挿入可能な大きさの開口を形成できる。
【７２９３】
一方で、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側に上側係合部Ｈ７９２ａを挿入した後では、凸部Ｈ７８３ｂ２を元の位置に戻すことで、凸部Ｈ７８３ｂ２を上側係合部Ｈ７９２ａの屈曲部Ｈ７９２ａ１と前後方向に重なる位置に配置できる。その結果、変位部材Ｈ７９０が上側カバー部材Ｈ７８３（駆動手段Ｈ７８０）から抜け出ることを抑制できる。
【７２９４】
なお、収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内側部分における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の開口幅は、屈曲部Ｈ７９２ａ１を除く上側係合部Ｈ７９２ａの左右方向における厚みよりも若干大きく形成される。これにより、所定の駆動力が変位部材Ｈ７９０に作用する場合に変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して左右方向に変位可能とされる。なお、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位ついての詳しい説明は後述する。

【７２９５】
下側カバー部材Ｈ７８４は、駆動モータＨ７８１及び錘部材Ｈ７８２の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆設するために上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ７８４ａと、カバー部Ｈ７８４ａの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の下側軸支部Ｈ７７２ｂ１に挿入される下側軸部Ｈ７８４ｂと、下側カバー部材Ｈ７８４の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体Ｈ７８５が配設される被当接部Ｈ７８４ｃと、を主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。
【７２９６】
被当接部Ｈ７８４ｃは、上述したボタン部Ｈ１８１が遊技者に押圧操作され傾倒装置Ｈ７１０が下方側に押し込まれる位置に変位した場合に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して当接される部分である。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作した場合には、その遊技者の操作力が駆動手段Ｈ７８０に作用される。従って、ボタン部Ｈ１８１の操作に伴って傾倒装置Ｈ７１０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０を変位させることができる。その結果、ボタン部Ｈ１８１を操作する遊技者の興趣を向上できる。なお、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作に伴う揺動装置Ｈ７３０の変位についての詳しい説明は後述する。
【７２９７】
次いで、図２０２２から図２０２４を参照して、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０および変位部材Ｈ７９０を変位させた場合について説明する。初めに、図２０２２及び図２０２３を参照して、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位について説明する。図２０２２（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０の上面図であり、図２０２２（ｂ）は、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における駆動手段Ｈ７８０の断面図であり、図２０２３（ａ）は、ベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０の上面図であり、図２０２３（ｂ）は、図２０２３（ａ）のＸ２３ｂ線における駆動手段Ｈ７８０の断面図である。
【７２９８】
なお、図２０２２（ａ）及び図２０２２（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転させた状態（以下「左向き状態」と称す）が図示され、図２０２３（ａ）及び図２０２３（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転させた状態（以下「右向き状態」と称す）が図示される。また、以下の説明では、左向き状態と右向き状態との間の中間位置に駆動手段Ｈ７８０が配置される状態（図２０１６に示す状態）を「中間配置状態」と称して説明する。また、図２０２２（ｂ）及び図２０２３（ｂ）では、錘部材Ｈ７８２の変位により作用する遠心力の方向が矢印Ｈ７８２ｂの符号を付して図示される。
【７２９９】
また、錘部材Ｈ７８２を駆動する駆動モータＨ７８１（その他装置Ｈ２２８（図１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。
【７３００】
図２０２２に示すように、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１が回転されて、錘部材Ｈ７８２が駆動軸Ｈ７８１ａに対して右側に位置する際には、その錘部材Ｈ７８２の遠心力が右方向に作用される（図２０２２（ｂ）の矢印Ｈ７８２ｂ参照）。これにより、駆動手段Ｈ７８０の背面側が右方向に引っ張られ、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転される。
【７３０１】
一方、図２０２３に示すように、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１が回転されて、錘部材Ｈ７８２が駆動軸Ｈ７８１ａに対して左側に位置する際には、その錘部材Ｈ７８

２の遠心力が左方向に作用される（図２０２３（ｂ）の矢印Ｈ７８２ｂ参照）。これにより、駆動手段Ｈ７８０の背面側が左方向に引っ張られ、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転される。

【７３０２】

この場合、上記したように駆動手段Ｈ７８０には、変位部材Ｈ７９０が配設されるので、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を変位させた場合には、ベース手段Ｈ７７０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができる。よって、ベース手段Ｈ７７０の第１拡散部材Ｈ７７４及び基板部材Ｈ７７３に対する変位部材Ｈ７９０の姿勢を変化させることができるので、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して遊技者側に出射される光の態様を変更することができる。その結果、光の態様の変化による演出効果を向上することができる。

【７３０３】

即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。また、発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。

【７３０４】

これに対し、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３の正面側に配設され光を拡散可能な凹凸部Ｈ７９１ａを有する変位部材Ｈ７９０が、発光手段Ｈ７７３ｂの光の出射方向と交差する方向に発光手段Ｈ７７３ｂに対して変位することができるので、変位部材Ｈ７９０に対する光の入射位置を変更することができる。これにより、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変位部材Ｈ７９０の変位により変更できる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出を向上できる。

【７３０５】

即ち、発光手段Ｈ７７３ｂに対して光を透過可能な変位部材Ｈ７９０が相対変位可能に配設されるので、発光手段Ｈ７７３ｂから変位部材Ｈ７９０への光の入射態様（入射角度）及び、変位部材Ｈ７９０を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。

【７３０６】

さらに、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３が下枠部材Ｈ７２０に固定され、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３及び下枠部材Ｈ７２０に対して変位可能とされるので、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段Ｈ７７３ｂの発光状態（発光、非発光）に関わらず、変位部材Ｈ７９０を変位させて変位部材Ｈ７９０の変位を視認させる演出も行うことができる。

【７３０７】

また、発光手段Ｈ７７３ｂを有する基板部材Ｈ７７３が下枠部材Ｈ７２０に固定され、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３及び下枠部材Ｈ７２０に対して変位可能とされるので、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変更する際に、基板部材Ｈ７７３が振動することを抑制できる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）の破損を抑制できる。

【７３０８】

さらに、上記したように、変位部材Ｈ７９０は、凹凸部Ｈ７９１ａを備え、変位部材Ｈ７９０に入射する光を拡散可能とされるので、凹凸部Ｈ７９１ａが形成されていない場合に比べて、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する変位部材Ｈ７９０の変位による光の態様の変化を大きくできる。その結果、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を向上できる。

【７３０９】

なお、第８実施形態における変位部材Ｈ７９０は、凹凸部Ｈ７９１ａを有する場合について説明したが、変位の前後で発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光の入射角を変更できるものであれば、変位部材Ｈ７９０が凹凸部Ｈ７９１ａを備えず平坦面に形成されるものであっても良い。

【７３１０】

また、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に変位可能に構成されるので、駆動手段Ｈ７８０に伴って変位する変位部材Ｈ７９０も同様に回転変位される。従って、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位される際に、変位部材Ｈ７９０は前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも変位される。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光が変位部材Ｈ７９０に入射するまでの距離を変更することができるので、変位部材Ｈ７９０の変位に伴って、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して遊技者側に出射される光の態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段による光の演出を向上できる。

【７３１１】

なお、第８実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、錘部材Ｈ７８２を駆動モータＨ７８１により回転させることで、錘部材Ｈ７８２の遠心力が作用する向きを変更してベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０の位置を左向き状態および右向き状態の間で変更することができると共に、駆動手段Ｈ７８０に配設される変位部材Ｈ７９０をベース手段Ｈ７７０に対して変位することができる。よって、駆動モータＨ７８１の駆動を継続させることで、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０の位置を左向き状態および右向き状態に繰り返し変位させることができる。

【７３１２】

即ち、揺動装置Ｈ７３０に連結される（揺動装置Ｈ７３０と一緒に変位される）変位部材Ｈ７９０は、駆動モータＨ７８１が配設され、駆動モータＨ７８１の駆動力により変位される。従って、駆動モータＨ７８１の駆動力を利用して、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができるので、任意のタイミング（駆動モータＨ７８１を駆動するタイミング）で発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して変位部材Ｈ７９０を変位させることができる。

【７３１３】

また、揺動装置Ｈ７３０に駆動モータＨ７８１が配設されるので、駆動モータＨ７８１が下枠部材Ｈ７２０に固定される基板部材Ｈ７７３に配設される場合に比べて、変位部材Ｈ７９０に駆動力を伝達するまでの介在部品を少なくできる。従って、駆動モータＨ７８１の駆動力を揺動装置Ｈ７３０（変位部材Ｈ７９０）に使えやすくできる。

【７３１４】

また、第８実施形態における揺動装置Ｈ７３０は、上述したように、揺動装置Ｈ７３０はパチンコ機Ｈ１０に対して変位部材Ｈ７９０を正面側上方に傾けた状態で下枠部材Ｈ７２０に配置される（図２００３参照）ので、ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態となる位置に変位させる場合には、錘部材Ｈ７８２を駆動軸Ｈ７８１ａに対して下方側に配置することで、錘部材Ｈ７８２の重力によりベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とされる位置まで回転させることができる。即ち、駆動手段Ｈ７８０の錘部材Ｈ７８２の停止位置を変更する（錘部材Ｈ７８２を所定位置に停止させる）ことで、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の停止位置を変更することができる。

【７３１５】
さらに、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して駆動手段Ｈ７８０に当接され、その当接により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。
【７３１６】
また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された場合には、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０と共に所定位置（駆動手段Ｈ７８０が中間位置状態とされる位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができる。
【７３１７】
即ち、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１を押圧操作した際に、駆動手段Ｈ７８０及び変位部材Ｈ７９０を変位させることができ、変位部材Ｈ７９０の少なくとも一部を第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に対して近づける方向（第１拡散部材Ｈ７７４の正面側）に変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を変位させることができる。従って、第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に透過部Ｈ７９１が近づくので、透過部Ｈ７９１を介して基板部材Ｈ７７３から出射される光を拡散しやすくできる。その結果、ボタン部Ｈ１８１が操作されたことを光により遊技者に認識させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。
【７３１８】
なお、遊技者がボタン部Ｈ１８１の押圧操作に際に、変位部材Ｈ７９０の少なくとも一部が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に対して離れる方向（第１拡散部材Ｈ７７４の正面側から退避する方向）に変位するように構成しても良い。これによれば、透過部Ｈ７９１を第１拡散部材Ｈ７７４の正面側から退避させることができるので、上記した第１拡散部材Ｈ７７４の正面側に透過部Ｈ７９１が変位される場合に比べて、透過部Ｈ７９１による基板部材Ｈ７７３の光の拡散を抑えることができる。その結果、基板部材Ｈ７７３から出射される光を遊技者の手（ボタン部Ｈ１８１）に照射しやすくでき、遊技者の手に光を当てることでボタン部Ｈ１８１を押圧操作する際の興趣を向上できる。
【７３１９】
また、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接可能に変位される傾倒装置Ｈ７１０を備え、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接された傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴って駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位可能とされるので、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を傾倒装置Ｈ７１０の変位に連動させることができる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対する駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位による演出効果を高めることができる。
【７３２０】
なお、傾倒装置Ｈ７１０は、遊技者により操作される操作ユニットＨ１８０を備え、その操作ユニットＨ１８０）操作により、傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴って駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）を変位させることができるので、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を所望のタイミングで変位させることができる。これにより、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様と遊技者のボタン部Ｈ１８１の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。
【７３２１】
例えば、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができるので、光の演出態様の変更によりボタン部Ｈ１８１を所定位置まで押下したことを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を何度も押圧操作したり、遊技者がボタン部Ｈ１８１を必要以上に押圧操作し続けることを抑制できる。その結果、遊技者の間違った認識の操作によりボタン部Ｈ１８１が破損することを抑制できる。

【７３２２】
また、第８実施形態では、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が駆動モータＨ７８１の駆動力により変位可能とされるので、駆動モータＨ７８１の駆動力により駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位される態様に加え、傾倒装置Ｈ７１０の当接により駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）が変位（連動）される態様とを形成できる。これにより、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位の態様のバリエーションを増やすことができる。
【７３２３】
なお、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１の押圧操作がされて傾倒装置Ｈ７１０が駆動手段Ｈ７８０に当接された場合には（当接状態では）、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位が規制される。即ち、傾倒装置Ｈ７１０を駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）に当接させることで、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を規制することができるので、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を所望のタイミングで停止させることができる。
【７３２４】
また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１は、遊技者により操作されるので、ボタン部Ｈ１８１の操作によって、傾倒装置Ｈ７１０の変位に伴う駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位を構成できる。よって、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）の変位の規制を遊技者の所望のタイミングで行わせることができる。これにより、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０）を介して視認される光の態様の変化と、ボタン部Ｈ１８１の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。
【７３２５】
なお、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、左向き状態や右向き状態とされる際に遊技者にボタン部Ｈ１８１を押下させて駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とする位置に変位させる態様や、遊技者のボタン部Ｈ１８１の操作前に、駆動手段Ｈ７８０を中間配置状態とする位置に変位させて、ボタン部Ｈ１８１の押下持に駆動手段Ｈ７８０が変位しない態様を形成することができる。
【７３２６】
また、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作し続けた場合には、変位部材Ｈ７９０の変位を規制した状態を維持することができるので、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様が変更しない演出態様を形成することができる。その結果、変位部材Ｈ７９０による光を演出態様（演出態様が変更される形態の他に演出態様が変更されない形態）を増やすことができ遊技者の興趣を向上できる。
【７３２７】
さらに、遊技者がボタン部Ｈ１８１を押圧操作し続けた場合に、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１を駆動することで、錘部材Ｈ７８２の回転により駆動手段Ｈ７８０に作用する遠心力を駆動手段Ｈ７８０に当接する傾倒装置Ｈ７１０に作用させることができる。これにより、ボタン部Ｈ１８１を押圧操作する感触を変更することができ、その結果、ボタン部Ｈ１８１を操作する遊技者の興趣を向上できる。
【７３２８】
なお、第８実施形態における変位部材Ｈ７９０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に揺動される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０が上下または前後方向または上下方向に揺動されるように構成しても良い。
【７３２９】
また、第８実施形態では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１の操作により変位部材Ｈ７９０を変位させる場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作に連動するものではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により変位部材Ｈ７９０を変位させるようにしても良い。この場合、各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作に合わせて、変位部材Ｈ７９０を変位させて光の態様を変更できるので、遊技者に各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５を操作できていることを認識させやすくできる。特に、決

定ボタンＨ１９１に連動させるようにした場合には、変位部材Ｈ７９０の変位により光の態様の変化で調整後の設定に変更されたことを認識させやすくできる。

【７３３０】

次いで、図２０２４を参照して、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位について説明する。図２０２４（ａ）及び図２０２４（ｂ）は、揺動装置Ｈ７３０の断面図であり、図２０１６（ｂ）のＸ２１ａ線における断面に対応する。なお、図２０２４（ａ）では、駆動手段Ｈ７８０が左向き状態に変位された状態が図示され、図２０２４（ｂ）では、駆動手段Ｈ７８０が右向き状態に変位された状態が図示される。なお、左向き状態に変位された状態と、右向き状態に変位された状態とは、その変位方向が反対向きになるだけであるので、以下の説明では、左向き状態とされる場合についてのみ説明し、右向き状態とされる場合についての説明は省略する。

【７３３１】

図２０２４（ａ）に示すように、駆動手段Ｈ７８０が左向き状態に変位される場合には、ベース手段Ｈ７７０に対して軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に時計回り方向（正面側を左方向）に駆動手段Ｈ７８０が回転された際の慣性力が変位部材Ｈ７９０に伝達され、駆動手段Ｈ７８０に対して左方側（矢印Ｌ方向側）に変位する力が変位部材Ｈ７９０に作用する。

【７３３２】

この場合、正面視における右方側（矢印Ｒ方向側）の上側係合部Ｈ７９２ａが収容凹部Ｈ７８３ｂ１の内壁側に当接されることで、その当接部分を軸に回転され正面視における左方側（矢印Ｌ方向側）の上側係合部Ｈ７９２ａが収容凹部Ｈ７８３ｂ１の背面側に向かって押し込まれる。即ち、変位部材Ｈ７９０は、駆動手段Ｈ７８０に対して正面視における左方側が背面側に押し込まれ、透過部Ｈ７９１を左側に向かうにつれて背面側に傾けた姿勢とされる。

【７３３３】

従って、第８実施形態では、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位と連動して変位部材Ｈ７９０を軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができる。

【７３３４】

ここで、変位部材を変位するためにリンク構造等を変位部材に連結して、そのリンク構造により駆動手段の駆動力を変位部材に伝達して変位部材を変位させる構造では、変位部材の変位が駆動手段の駆動と一致（連動）するため、変位手段の変位の態様を複雑にすることが難しくなり、変位手段の変位による演出効果が低下する可能性があった。また、駆動手段の駆動力を変更して変位手段の変位態様を複雑にすることもできるが、この場合には駆動手段の制御が複雑になるという問題があった。

【７３３５】

これに対し、第８実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、ベース手段Ｈ７７０に対して変位する駆動手段Ｈ７８０と、その駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能に配設される変位部材Ｈ７９０を備え、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して変位させた際の慣性力により変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して変位可能に構成されるので、駆動手段Ｈ７８０の駆動モータＨ７８１の駆動力を一定とした場合であっても、変位部材Ｈ７９０の変位速度にばらつきを持たせることができる。その結果、駆動モータＨ７８１の制御を複雑化することなく、変位部材Ｈ７９０の変位態様を複雑にして、変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を向上できる。

【７３３６】

また、ベース手段Ｈ７７０に変位可能に配設される駆動手段Ｈ７８０と、その駆動手段Ｈ７８０に変位可能に配設される変位部材Ｈ７９０を備え、駆動手段Ｈ７８０に対して変位された変位部材Ｈ７９０を透過して光を出射することができるので、変位部材Ｈ７９０の変位の態様が一様になることを抑制できると共に、第２手段から出射される光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を大きくすることができる。

【７３３７】
なお、駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位された変位部材Ｈ７９０は、駆動手段Ｈ７８０の収容凹部Ｈ７８３ｂ１と変位部材Ｈ７９０との間に配設される第１コイルバネＨ７９３により駆動手段Ｈ７８０に対して所定位置に変位するように構成される。これにより、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して左向き状態にして変位部材Ｈ７９０の左側を背面側に傾けた後、第１コイルバネＨ７９３によりその傾きを戻すことができる。
【７３３８】
即ち、変位部材Ｈ７９０は、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０が変位した際の所定以上の慣性力が作用した場合に駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能とされる一方、駆動手段Ｈ７８０から慣性力が作用していない（駆動手段Ｈ７８０が停止した状態の）場合に第１コイルバネＨ７９３により駆動手段Ｈ７８０に対して所定位置に規定可能に構成される。
【７３３９】
これにより、駆動手段Ｈ７８０が変位した際の慣性力が所定以下の場合には、駆動手段Ｈ７８０と変位部材Ｈ７９０とを一体に変位させることができる一方、所定以上の慣性力が駆動手段Ｈ７８０から作用する場合には駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができる。よって、変位部材Ｈ７９０を態様な態様で変位させることができる。
【７３４０】
また、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を所定位置に付勢する第１コイルバネＨ７９３は、弾性変形に伴って付勢力が大きくされるバネ部材で構成されるので、駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させた際に生じる外力の強度（ベース手段Ｈ７７０に対して駆動手段Ｈ７８０が回転した際に変位部材Ｈ７９０に作用する慣性力の強さ）によって、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させる態様と変位させない態様と切り替えることができる（即ち、錘部材Ｈ７８２の回転速度を変更して駆動手段Ｈ７８０のベース手段Ｈ７７０に対する回転速度を変更することで、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の変位量を変更することができる）。これにより、変位部材Ｈ７９０を多用な態様で変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。
【７３４１】
なお、駆動手段Ｈ７８０に対する変位部材Ｈ７９０の姿勢を戻すための復帰手段としては、第１コイルバネＨ７９３の付勢力だけでなく、ゴムの弾性力、磁石の磁力、重力によるものであっても良い。しかしながら、磁力により駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定する場合には、磁力線が直線でないため駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を規定位置に変位させる方向が定まりにくく、又、重力により駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定する場合には、力が重力方向に作用するので駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規制することが難しい。従って、第８実施形態のように、弾性変形するバネやゴムにより、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０の位置を規定することが好ましい。
【７３４２】
また、上記したように、揺動装置Ｈ７３０は、基板部材Ｈ７７３に対して変位することで、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変更して、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。この場合、第８実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ７８０の変位と連動して変位部材Ｈ７９０を軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を相対変位させることができるので、単に変位部材Ｈ７９０が回転変位する場合に比べて、基板部材Ｈ７７３に対する変位部材Ｈ７９０の変位態様を変更しやすくできる。従って、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出を変更しやすくできる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。

【７３４３】
即ち、駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０が相対変位可能な方向は、駆動手段Ｈ７８０の変位に伴って回転変位される方向と異なる前後方向（駆動手段Ｈ７８０に対して前後方向）に設定される。これにより、変位部材Ｈ７９０を多方向に変位させることができるので、変位部材Ｈ７９０による光の演出態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段Ｈ７７３ｂによる光の演出効果を向上できる。
【７３４４】
また、第８実施形態における揺動装置Ｈ７３０では、駆動手段Ｈ７８０が回転変位された際の慣性力で変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位させるので、変位部材Ｈ７９０を変位させるための別の駆動手段を配設することなく、変位部材Ｈ７９０の変位態様を複雑にすることができる。その結果、製造コストを削減できる。
【７３４５】
次いで、図２０２５から図２０３３を参照して、球発射ユニットＨ１１２ａについて説明する。初めに、図２０２５及び図２０２６を参照して、球発射ユニットＨ１１２ａが配設される内枠Ｈ１２について説明する。図２０２５は、内枠Ｈ１２の正面図であり、図２０２６は、内枠Ｈ１２の分解正面斜視図である。なお、図２０２５では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。
【７３４６】
図２０２５及び図２０２６に示すように、内枠Ｈ１２の外形を形成する枠形成ユニットＨ１２ａは、上方側（矢印Ｕ方向側）及び左右外側（矢印Ｌ－Ｒ方向側）の三方を囲うコ字形状に金属製の材料から構成される上側ベースユニットＨ１２ｂと、そのコ字形状に構成される上側ベースユニットＨ１２ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の開放部分に配設され上側ベースユニットＨ１２ｂと共に枠状を形成する下側ベースユニットＨ１２ｃと、下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される球発射ユニットＨ１１２ａと、下側ベースユニットＨ１２ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される鉤ユニットＨ１２ｄと、を主に備える。
【７３４７】
球発射ユニットＨ１１２ａは、下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側（矢印Ｆ方向側）に凹設される収容凹部Ｈ１２ｃ１に球発射ユニットＨ１１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動モータＨ８５０を収容した状態で下側ベースユニットＨ１２ｃの正面側に配設されると共に、正面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１が枠形成ユニットＨ１２ａ（図１９６３参照）に配設される遊技盤Ｈ１３（図１９６２参照）の遊技領域と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に一致する位置に配置され、発射レールＨ１１２ａ１から発射される遊技球を遊技盤Ｈ１３の遊技領域に発射することができる。
【７３４８】
なお、球発射ユニットＨ１１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）には、外枠Ｈ１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０が配設され、発射位置送球ユニットＨ１７０を介して上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに１球ずつ遊技球を送球可能とされる。
【７３４９】
次いで、図２０２７から図２０２９を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａについて説明する。図２０２７は、球発射ユニットＨ１１２ａの分解正面斜視図であり、図２０２８は、発射位置送球ユニットＨ１７０の分解斜視図であり、図２０２９（ａ）は、図２０２５のＸ２４ａ線における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の断面図であり、図２０２９（ｂ）は、図２０２５のＸ２４ｂ線における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の断面図である。なお、図２０２８では、正面側ケースＨ８６０及び送球手段Ｈ８８０が正面斜視図で図示されると共に、背面側ケースＨ８７０が背面斜視図で図示される。
【７３５０】

図２０２７に示すように、球発射ユニットＨ１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備える。

【７３５１】

なお、駆動モータＨ８５０には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａの検出、及び、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化を検出する可変抵抗器の抵抗の検出があった場合に、それらが接続される入出力ポートＨ２０５を介して駆動モータＨ８５０を駆動する制御信号が駆動モータＨ８５０に送信される。これにより、所定の駆動力（操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた駆動力）で駆動モータＨ８５０が駆動される。

【７３５２】

ベース部材Ｈ８１０は、下側ベースユニットＨ１２ｃの収容凹部Ｈ１２ｃ１と対応する大きさの板状に形成され、収容凹部Ｈ１２ｃ１を覆設する状態で下側ベースユニットＨ１２ｃに配設される。また、ベース部材Ｈ８１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出され案内手段Ｈ８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を配設する基部となる第１膨出部Ｈ８１１と、正面側に向かって膨出して形成され当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２を配設する基部となる第２膨出部Ｈ８１２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿通される貫通孔Ｈ８１３と、を主に備える。

【７３５３】

発射手段Ｈ８３０は、金属材料から矩形状の板状に形成されると共に一端側に駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿入される挿入部Ｈ１１２ａ３を有する回転体Ｈ１１２ａ２と、弾性材料から形成され回転体Ｈ１１２ａ２の他端側の周囲を取り囲む状態で配設される発射部Ｈ８３１と、回転体Ｈ１１２ａ２と駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２とを締結固定するための締結部材Ｈ８３２と、を主に備える。

【７３５４】

回転体Ｈ１１２ａ２は、ベース部材Ｈ８１０の貫通孔Ｈ８１３を正面側（矢印Ｆ方向側）に挿通された駆動モータＨ８５０の軸部Ｈ８５２が挿入部Ｈ１１２ａ３に挿入されると共に締結部材Ｈ８３２により軸部Ｈ８５２と締結され、駆動モータＨ８５０の駆動力により軸部Ｈ８５２を軸に回転可能とされる。これにより、発射手段Ｈ８３０は、退避位置（図２０３０（ａ）参照）と発射位置（図２０３０（ｃ）参照との間で回転可能とされる。

【７３５５】

発射部Ｈ８３１は、駆動モータＨ８５０により回転される回転体Ｈ１１２ａ２が回転された際に後述する球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球に当接する部分であり、正面視における反時計回り側の側面に発射レールＨ１１２ａ１上の球に当接する当接面Ｈ８３１ａを備え、弾性変形可能な弾性材料が形成される。

【７３５６】

当接面Ｈ８３１ａは、発射手段Ｈ８３０が発射位置から退避位置側に若干退避した初期位置（図２０３０（ｂ）参照）で発射レールＨ１１２ａ１上の遊技球に当接可能に構成されており、初期位置を超えて発射位置まで発射手段Ｈ８３０が回転されることで当接面Ｈ８３１ａに当接する遊技球を発射することが可能とされる。

【７３５７】

なお、発射部Ｈ８３１が弾性変形可能な樹脂材料から形成され、当接面Ｈ８３１ａに遊技球を当接した際に発射部Ｈ８３１を変形させることができるので、遊技球に当接した衝撃が発射手段Ｈ８３０側に伝わることを抑制できると共に、発射部Ｈ８３１を遊技球に当

接させた際の当接音を小さくすることができる。
【７３５８】
案内手段Ｈ８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。
【７３５９】
第１案内部材Ｈ８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ８２１ａと、その背面部Ｈ８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。
【７３６０】
背面部Ｈ８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ８２１ａ１を備える。
【７３６１】
凹部Ｈ８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。なお、凹部Ｈ８２１ａ１による遊技球の案内についての詳しい説明は後述する。
【７３６２】
第２案内部材Ｈ８２２は、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球を初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接する位置に案内すると共に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が転動される発射レールＨ１１２ａ１を上面に有する。
【７３６３】
発射レールＨ１１２ａ１は、前後方向における略中央部が下方側（矢印Ｄ方向側）に断面三角形状に凹んで形成されており、その凹部に沿って遊技球を案内可能とされる。なお、断面三角形状に凹設される下方側の頂部Ｈ１１２ａ４は、遊技球の発射方向視（図２０２９（ａ）参照）において転動部Ｈ８２１ｂと連なる略同一の高さ、もしくは転動部Ｈ８２１ｂよりも若干高い位置に設定される。これにより、球発射方向視において発射レールＨ１１２ａ１を案内される遊技球の方が、転動部Ｈ８２１ｂを案内される遊技球よりも上方を案内され、発射レールＨ１１２ａ１から転動部Ｈ８２１ｂに案内される遊技球が詰まる（転動部Ｈ８２１ｂの端部に当接する）ことを抑制できる。その結果、発射レールＨ１１２ａ１から転動部Ｈ８２１ｂへの遊技球の送球を安定させることができる。
【７３６４】
上方側ガイド部Ｈ８２１ｄは、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が上方側（矢印Ｕ方向側）に弾むことを抑制するための部分であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に形成されると共に、第２案内部材Ｈ８２２と上下方向に１球分以上離れた位置に形成される（図２０２５参照）。
【７３６５】
当接手段Ｈ８４０は、弾性部材から形成される第１弾性部材Ｈ８４１及び第２弾性部材Ｈ８４２を備え、第１弾性部材Ｈ８４１が初期位置の発射手段Ｈ８３０の回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設され、第２弾性部材Ｈ８７２が退避位置の発射手段Ｈ８３０

の回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される。これにより、発射手段Ｈ８３０を回転させる際に発射手段Ｈ８３０を発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収することが可能とされる。なお、発射手段Ｈ８３０は、初期位置で回転体Ｈ１１２ａ２が第１弾性部材Ｈ８４１に当接された後、第１弾性部材Ｈ８４１を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

【７３６６】

次いで、図２０２８を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０について説明する。図２０２８に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。

【７３６７】

送球手段Ｈ８８０は、ソレノイドＨ８８１と、そのソレノイドＨ８８１の駆動より第１位置および第２位置との間で変位可能な変位部材Ｈ８８２とを主に備え、第１位置に変位部材Ｈ８８２が変位されることにより上皿Ｈ１７（正面側開口Ｈ１７１）から１球の遊技球を正面側ケースＨ８６０及び背面側ケースＨ８７０の内側に流入させて保持し、第２位置に変位部材Ｈ８８２が変位されることにより正面側ケースＨ８６０及び背面側ケースＨ８７０の内側に流入させて保持した１球の遊技球を背面側開口Ｈ１７２から排出して発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能に構成される。これにより、１球ずつ遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能とされる。

【７３６８】

なお、変位部材Ｈ８８２は、ソレノイドＨ８８１により変位されるものに限られず、例えば、モータ等の駆動手段により変位させても良い。また、変位部材Ｈ８８２は、駆動手段等の駆動源を備えず、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射される球の送球により一方向（第１位置）に変位され、自重により他方向（第２位置）に変位されるものであっても良い。

【７３６９】

また、遊技球を送球するソレノイドＨ８８１（その他装置Ｈ２２８（図１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。これにより、１球ずつ遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上に送球可能とされる。

【７３７０】

次いで、図２０２９を参照して、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａの配置について説明する。図２０２９に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置されると共に、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２が、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１よりも若干上方に配置される。これにより、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１に当接して（遮られて）詰まることなく、発射レールＨ１１２ａ１上に送球される。

【７３７１】

また、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１と少なくとも一部が前後方向に重なる位置に形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れることができると共に、凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲面に沿って流下させることができる。

【７３７２】

ここで、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａが平面状に形成される（背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成されていない）場合には、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２から遊技球が送球され背面部Ｈ８２１ａに当接すると、その当接した反力が正面側に向かって作用する。よって、背面部Ｈ８２１ａに当接した遊技球は、正面側に向かって跳ね返り発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側に当接し背面側に向かって跳ね返る。即ち、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が前後に暴れた状態で発射レールＨ１１２ａ１上（初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置）に案内される。

【７３７３】

そのため、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球が前後に暴れた状態で発射される虞があり、この場合、遊技球は発射レールＨ１１２ａ１に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。

【７３７４】

これに対し、第８実施形態における球発射ユニットＨ１１２ａは、背面側開口Ｈ１７２の背面側に重なる位置に凹部Ｈ８２１ａ１を備え、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を湾曲状に形成される凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接させることができるので、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接した遊技球に作用する反力を正面側だけでなく上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に作用させることができる。よって、背面部Ｈ８２１ａに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。従って、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球の軌跡を安定させやすくできる。

【７３７５】

また、凹部Ｈ８２１ａ１の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部は、背面側開口Ｈ１７２よりも下方側に配置されており、これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接させやすくできる。

【７３７６】

なお、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）には、背面側（矢印Ｂ方向側）に第１案内部材Ｈ８２１の背面部Ｈ８２１ａが配設され、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側ケースＨ８７０が配設される。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球は、背面部Ｈ８２１ａと背面側ケースＨ８７０と発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂとに囲われた空間（流路）を転動して、遊技盤Ｈ１３に送球される。

【７３７７】

また、凹部Ｈ８２１ａ１は、正面視において背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球（図２０３０（ｂ）参照）と重なる背面側から発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂとの連結部分を超える長さに形成される。

【７３７８】

これにより、発射手段Ｈ８３０に打ち出された遊技球がすぐに前後方向に暴れた場合でもその遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることができると共に、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂに送球された衝撃で前後方向に暴れた場合でも球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れることができる。　即ち、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球に外力が加わりやすい転動面の切り替わり部分や発射位置の背面側に形成される。これにより、第８実施形態では、発射される遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。

【７３７９】

次いで、図２０３０を参照して、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射について説明す

る。図２０３０（ａ）は、退避位置における発射手段Ｈ８３０の正面図であり、図２０３０（ｂ）は、初期位置における発射手段Ｈ８３０の正面図であり、図２０３０（ｃ）は、発射位置における発射手段Ｈ８３０の正面図である。なお、発射手段Ｈ８３０は、駆動モータＨ８５０の駆動力が働いていない状態（即ち、操作ハンドルＨ５１が操作されていない状態）では、初期位置に配置される。

【７３８０】

図２０３０に示すように、発射手段Ｈ８３０は、操作ハンドルＨ５１が遊技者に操作されると、駆動モータＨ８５０が駆動され初期位置から退避位置に変位される。この場合、同時に発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２から１球の遊技球が発射レールＨ１１２ａ１上に送球され、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接可能な位置に保持される。

【７３８１】

図２０３０（ａ）に示す退避位置に発射手段Ｈ８３０が変位された後は、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで発射手段Ｈ８３０が図２０３０（ｃ）に示す発射位置に向けて変位される。この場合、図２０３０（ｂ）に示す初期位置で、発射レールＨ１１２ａ１上に保持される遊技球に発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが当接されつつ、発射手段Ｈ８３０が発射位置まで変位されることで、当接面Ｈ８３１ａが当接した遊技球が所定の発射強さで発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂ上を転動して遊技盤Ｈ１３に送球される。

【７３８２】

発射手段Ｈ８３０により遊技盤Ｈ１３へ遊技球を発射した（打ち出した）後は、再度図２０３０（ａ）に示す退避位置に発射手段Ｈ８３０を変位した後、図２０３０（ｃ）に示す発射位置に発射手段Ｈ８３０を変位させる動作が継続される。これにより、遊技盤Ｈ１３に１球ずつ所定の間隔で遊技球を送球できる。

【７３８３】

次いで、図２０３１を参照して、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを送球される遊技球について説明する。図２０３１（ａ）及び図２０３１（ｂ）は、図２０２９（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図である。なお、図２０３１（ａ）及び図２０３１（ｂ）では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。

【７３８４】

図２０３１（ａ）に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球は、通常、発射レールＨ１１２ａ１の凹みの頂部Ｈ１１２ａ４に沿って発射レールＨ１１２ａ１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における中央部に案内される。

【７３８５】

よって、図２０３１（ｂ）に示すように、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが当接して発射される遊技球は、発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に沿って転動し第１案内部材Ｈ８２１の転動部Ｈ８２１ｂに案内され、転動部Ｈ８２１ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における中央部を転動して遊技盤Ｈ１３まで送球される。

【７３８６】

次いで、図２０３２及び図２０３３を参照して、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを送球される遊技球が前後方向に暴れる場合について説明する。図２０３２（ａ）及び図２０３２（ｂ）は、図２０２９（ｂ）のＭＣＭＶＩＩ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図であり、図２０３３は、図２０２９（ａ）のＭＣＭＩＸ部における球発射ユニットＨ１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ１７０の部分拡大断面図である。なお、図２０３２（ａ）及び図２０３２（ｂ）では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。また、図２０３３では、図２０３２（ｂ）に対応する位置に送球された遊技球が図示される。

【７３８７】

図２０３２（ａ）に示すように、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の凹みの頂部Ｈ１１２ａ４に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に偏る位置に配置された（前後に暴れた）状態で、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して前後に偏る位置に当接面Ｈ８３１ａが当接される（例えば、発射位置送球ユニットＨ１７０から送球される遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に向かう傾斜面に沿って発射レールＨ１１２ａ１の前後方向における中央部に案内される前に、発射手段Ｈ８３０の当接面Ｈ８３１ａが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して正面側に偏る位置に当接面Ｈ８３１ａが当接される）。

【７３８８】

これにより、発射レールＨ１１２ａ１に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向かう方向の力成分が遊技球に付与された状態で発射手段Ｈ８３０から遊技球が発射され（打ち出され）、案内手段Ｈ８２０を転動して遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球が前後に暴れる恐れがあった。この場合、上述したように遊技球は発射レールＨ１１２ａ１に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。

【７３８９】

これに対し、第８実施形態における案内手段Ｈ８２０は、遊技球の発射経路における背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部を形成する背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に遊技球が暴れる場合には、図２０３２及び図２０３３に示すように、遊技球の一部を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れて、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に遊技球を当接させることができる。

【７３９０】

ここで、凹部Ｈ８２１ａ１は、上記したように遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に形成されるので、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【７３９１】

なお、第８実施形態における案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１は、湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置され、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部よりも下方側に当接させることができる。即ち、上方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。

【７３９２】

従って、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に上方に向かう方向の反力を付与することができ、下方側に向かう方向の力成分が付与されて、発射レールＨ１１２ａ１と遊技球との転動部分の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【７３９３】

即ち、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ８７０により囲まれる通路）の内面（背面部Ｈ８２１ａに当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部Ｈ８２１ａ１により抑制可能とされるので、内面（背面部Ｈ８２１ａ）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。

【７３９４】
　また、凹設して形成される凹部Ｈ８２１ａ１により遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を抑制できるので、弾性変形可能な弾性部材に当接させて遊技球に作用する当接方向の反力を抑制する場合に比べて、転動（送球）方向の抵抗が増加することを抑制できる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１に当接させることで遊技球に作用する反力を分散（上下方向の反力を付与）して、当接方向の反力を小さくできるので、転動方向の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。
【７３９５】
　さらに、凹部Ｈ８２１ａ１は、凹設して形成されるので、凸設して形成される場合に比べて、球発射ユニットＨ１１２ａの前後方向の小型化を図ることができると共に、流路の空間を増加させることができるので流路内に遊技球が詰まることを抑制できる。
【７３９６】
　案内手段Ｈ８２０の背面部Ｈ８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図１９６２参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。
【７３９７】
　即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ８２１ａ１の端部が背面部Ｈ８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ８２１ａ１の端部で凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。
【７３９８】
　また、第８実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０は、変位部材Ｈ８８２の背面側開口Ｈ１７２から遊技球を発射レールＨ１１２ａ１に送球する球送球部Ｈ８８２ａ（図２０２８参照）が背面側開口Ｈ１７２から背面側（矢印Ｂ方向側）に飛び出た位置に配置されると共に、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干下方に位置される。
【７３９９】
　よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合には、その遊技球を球送球部Ｈ８８２ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部Ｈ８８２ａに当接する遊技球に作用する反力に上方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部Ｈ８８２ａに当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、上方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【７４００】
　また、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合に遊技球を球送球部Ｈ８８２ａに当接させることができるので、正面側に暴れる遊技球がそのまま背面側開口Ｈ１７２の内部に流入（即ち、逆流）することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１への球の送球を安定させることができる。

【７４０１】
さらに、凹部Ｈ８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【７４０２】
なお、第８実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部Ｈ８２１ａ１は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。

【７４０３】
また、第８実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部Ｈ８２１ａ１の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部Ｈ８２１ａ１の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。

【７４０４】
この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部Ｈ８２１ａ１との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【７４０５】
次いで、図２０３４から図２０３６を参照して、動作ユニットＧ２００について説明する。図２０３４は、遊技盤Ｈ１３の正面図であり、図２０３５は、遊技盤Ｈ１３の分解正面斜視図であり、図２０３６は、動作ユニットＧ２００の分解正面斜視図である。

【７４０６】
図２０３４から図２０３６に示すように、動作ユニットＧ２００は、箱状に形成される背面ケースＧ３００を備え、その背面ケースＧ３００の内部空間には、上方に演出動作ユニットＧ１０００が、下方に発光装飾ユニットＧ５００が、それぞれ配設される。

【７４０７】
背面ケースＧ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｇ３０１と、その底壁部Ｇ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｇ３０２とを備え、それら各壁部Ｇ３０１，Ｇ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｇ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｇ３０１ａが開口形成され、その開口Ｇ３０１ａを通じて、底壁部Ｇ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１が視認可能とされる。

【７４０８】
演出動作ユニットＧ１０００は、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に配設される門型のベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）と、そのベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）に変位可能に配設される花弁動作装置Ｇ８００とを備え、その花弁動作装置Ｇ８００をベースユニットＧ６００（ベース部材Ｇ６１０）の前方（背面ケースＨ３００の上方（矢印Ｕ方向））に退避させる退避位置と、背面ケースＧ３００の開口Ｇ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側に張り出す張出位置との間で変位させることができる（図２０４２参照）。即ち、演出動作ユニットＧ１０００は、変位可能に構成される花弁動作装置Ｇ８００を備える。

【７４０９】
また、図２０３４では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態が図示され

ており、図２０３４に示すように、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態では、センターフレームＨ８６の上枠部から花弁動作装置Ｇ８００が視認可能とされる。また、花弁動作装置Ｇ８００の退避位置と張出位置との間の変位に連動して後述する円環形成ユニットＧ７００が変位するように形成されており、以下の説明では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置された状態の円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の位置を円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の退避位置、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態の円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の位置を円環形成ユニットＧ７００及び進退動作ユニットＧ９００の張出位置として説明する。

【７４１０】

なお、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、変位可能に構成され、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００の変位により花弁動作装置Ｇ８００が変位可能に構成される。また、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、振動または動作可能に構成され、その振動または動作により花弁動作装置Ｇ８００が振動または動作可能に構成される。

【７４１１】

発光装飾ユニットＧ５００は、樹脂材料から形成されるベース体Ｇ５１０と、そのベース体Ｇ５１０の正面側に配設される発光装置Ｇ５２０とを主に備え、発光装置Ｇ５２０の内部に配設された複数のＬＥＤ（発光ダイオード）Ｇ５２１から発光する光の様態（例えば、照射するＬＥＤＧ５２１の数やＬＥＤ５２１の発光色）を変更することで、発光による演出を行う。

【７４１２】

次いで、図２０３７から図２０６０を参照して、演出動作ユニットＧ１０００について説明する。

【７４１３】

初めに、図２０３７から図２０４１を参照して、演出動作ユニットＧ１０００の全体構成について説明する。図２０３７（ａ）は、演出動作ユニットＧ１０００の正面図であり、図２０３７（ｂ）は、演出動作ユニットＧ１０００の背面図であり、図２０３８は、演出動作ユニットＧ１０００の花弁動作装置Ｇ８００側の分解正面斜視図であり、図２０３９は、演出動作ユニットＧ１０００の花弁動作装置Ｇ８００側の分解背面斜視図であり、図２０４０は、演出動作ユニットＧ１０００の円環形成ユニットＧ７００側の分解正面斜視図であり、図２０４１は、演出動作ユニットＧ１０００の円環形成ユニットＧ７００側の分解背面斜視図である。

【７４１４】

図２０３７から図２０４１に示すように、演出動作ユニットＧ１０００は、門型に形成されるベースユニットＧ６００と、そのベースユニットＧ６００に配設される進退動作ユニットＧ９００と、ベースユニットＧ６００に配設され進退動作ユニットＧ９００の駆動力により上下動される花弁動作装置Ｇ８００と、ベースユニットＧ６００に配設され花弁動作装置Ｇ８００の上下動に連動して円環状態を形成する円環形成ユニットＧ７００とを主に備えて形成される。

【７４１５】

なお、第８実施形態では、演出動作ユニットＧ１０００は、花弁動作装置Ｇ８００が上方の退避位置から下方に変位して張出位置に変位されるが、退避位置は必ずしも上方でなくても良く、下方の退避位置から上方に変位して張出位置に変位されるものであっても良い。即ち、正面視における演出動作ユニットＧ１０００を上下反対に配置しても良い。また、上下だけでなく、正面視における演出動作ユニットＧ１０００を９０度回転した状態で配置して、左右方向に花弁動作装置Ｇ８００が変位するように構成しても良い。

【７４１６】

ベースユニットＧ６００は、背面ケースＧ３００底壁部Ｇ３０１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるベース部材Ｇ６１０と、そのベース部材Ｇ６１０の正面側に配設される

左側保持部材Ｇ６２０、右側保持部材Ｇ６３０、左側配線部材Ｇ６４０と、右側配線部材Ｇ６５０と、を主に備えて形成される。なお、本実施形態では、ベースユニットＧ６００が、主に光を透過可能な樹脂材料から形成されるが、金属製の板材をプレス加工して形成するものであっても良い。

【７４１７】

ベース部材Ｇ６１０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の本体板部Ｇ６１１と、その本体板部Ｇ６１１の左右両端から下方に向かって延設される左側延設部Ｇ６１２と、右側延設部Ｇ６１３と、を主に備える。

【７４１８】

本体板部Ｇ６１１は、後述する進退動作ユニットＧ９００及び花弁動作装置Ｇ８００が配設される部分であり、進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９を軸支するピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｈと、進退動作ユニットＧ９００の左側アームユニットＧ９３０を軸支する軸支部Ｇ６１１ｊと、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０の摺動面の一部を形成する摺動部Ｇ６１１ｋとが正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。

【７４１９】

また、本体板部Ｇ６１１の背面側（矢印Ｂ方向側）には、背面ケースＧ３００にベースユニットＧ６００を締結固定するためのめねじが形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔を通して螺子が締結される。これにより、背面ケースＧ３００にベースユニットＧ６００（演出動作ユニットＧ１０００）を固定した状態で配設可能とされる。

【７４２０】

なお、本実施形態では、本体板部Ｇ６１１の背面側にめねじが形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ）方向に貫通する貫通孔が形成されるが、これに限らず、本体板部Ｇ６１１に前後方向に貫通する貫通孔が形成され、背面ケースＧ３００の底壁部Ｇ３０１にめねじが形成されてもよい。この場合、背面ケースＧ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に演出動作ユニットＧ１０００を配設した後、背面ケースＧ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に作業者が移動しなくても、演出動作ユニットＧ１０００を背面ケースＧ３００に配設作業した正面側から演出動作ユニットＧ１０００を背面ケースＧ３００にねじ止めすることができる。そのため、演出動作ユニットＧ１０００の背面ケースＧ３００への配設作業を簡易にすることができる。

【７４２１】

ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｈは、上述したように進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９を軸支する部分であり、円形状に形成され正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される。

【７４２２】

また、ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｅ，Ｇ６１１ｈには、突設先端部にめねじが形成されており、対応する各ギヤＧ９２１～Ｇ９２５，Ｇ９２８を軸支した状態で立設先端部に螺子が締結される。これにより、ピン部Ｇ６１１ａ～Ｇ６１１ｅ，Ｇ６１１ｈから各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２５，Ｇ９２８が抜け落ちることを抑制できる。

【７４２３】

一方、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇは、所定の内径を有する円環状に突設され、その外周側でギヤＧ９２６，Ｇ９２７を軸支可能に形成される。また、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇには、その中心部に金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎがそれぞれ嵌め込まれ、その金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎにより、後述する円環形成ユニットＧ７００（左側円環部材Ｇ７１０および右側円環部材Ｇ７２０）を軸支可能とされる。

【７４２４】

なお、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇに軸支されるギヤＧ９２６，Ｇ９２７は、金属製の棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支される左側円環部材Ｇ７１０および右側円環部材Ｇ７２０と、本体板部Ｇ６１１との間に挟まれることで、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１

１ｎから抜け落ちることが抑制される。
【７４２５】
棒状部材Ｇ６１１ｍには、円形状に形成された小径部と、その小径部の軸方向一端側から径方向外側に張り出した大径部とを備えたカラーＧ６１１ｉａが先端部に締結固定される。カラーＧ６１１ｉａは、円環状に形成されるアーム側従動ギヤＧ９２９の内側に小径部が挿入して配設される。また、カラーＧ６１１ｉａの小径部とアーム側従動ギヤＧ９２９の内側との間には、若干の隙間が形成される。これにより、ピン部Ｇ６１１ｉからアーム側従動ギヤＧ９２９が抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤＧ９２９がピン部Ｇ６６１ｉ（カラーＧ６１１ｉａ）に対して回転可能とされる。
【７４２６】
棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎは、後述する円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０を軸支する部分であり、本体板部Ｇ６１１の正面側に配設される左側保持部材Ｇ６２０との間で挟持される。なお、ピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇに軸支される進退動作ユニットＧ９００のギヤＧ９２６，Ｇ９２７は、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支される左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０によりピン部Ｇ６１１ｆ，Ｇ６１１ｇから抜け出ることが規制される。
【７４２７】
軸支部Ｇ６１１ｊは、正面視（矢印Ｂ方向視）において本体板部Ｇ６１１の左側（矢印Ｌ方向側）に形成される。軸支部Ｇ６１１ｊは、上述したように進退動作ユニットＧ９００の本体部材Ｇ９３１を軸支する部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に向かって突設される。この軸支部Ｇ６１１ｊにより、進退動作ユニットＧ９００の本体部材Ｇ９３１が軸支部Ｇ６１１ｊを軸として回転可能とされ、その軸支部Ｇ６１１ｊを中心（回転軸）とする本体部材Ｇ９３１の回転により進退動作ユニットＧ９００に配設される花弁動作装置Ｇ８００が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。
【７４２８】
摺動部Ｇ６１１ｋは、正面視において本体板部Ｇ６１１の右側（矢印Ｒ方向側）の上端、下端、及び右端の縁部を囲うように正面側に立設される壁部Ｇ６１１ｐの上端部と下端部との左端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に結んだ直線状に形成されており、壁部Ｇ６１１ｐよりも正面側への立設距離が低く設定される。これにより、壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとにより囲まれる領域の前方側に後述する右側保持部材Ｇ６３０を配設した際に、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面側との対向間に溝を形成することができ、その溝に後述する花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０を摺動可能な状態で保持することができる。
【７４２９】
なお、正面視（矢印Ｂ方向視）において本体板部Ｇ６１１の壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとにより囲まれる領域は、他の領域に比べて正面側に位置して（即ち、摺動部Ｇ６１１ｋの形成部分で正面側に向かって段差が形成されて）おり、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面側との間に花弁動作装置Ｇ８００のカラーＧ８１５を配設した場合に、カラーＧ８１５の大径部の外周面が本体板部Ｇ６１１の正面に当接することを抑制できる。これにより、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０が摺動部Ｇ６１１ｋに沿って摺動する際の抵抗が増加すること抑制でき、花弁動作装置Ｇ８００を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスムーズに変位させることができる。なお、花弁動作装置Ｇ８００の動作についての詳しい説明は後述する。
【７４３０】
左側延設部Ｇ６１２は、後述する円環形成ユニットＧ７００が配設される部分であり、下方（矢印Ｄ方向）端部側に左側リンク軸支部Ｇ６１２ａと、その左側リンク軸支部Ｇ６１２ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に左側保持部Ｇ６１２ｂとを備える。
【７４３１】
左側リンク軸支部Ｇ６１２ａは、円環形成ユニットＧ７００の左側リンク部材Ｇ７３０の一端が軸支される部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に立設して形成

される。これにより、左側リンク部材Ｇ７３０の一端が左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に回転可能な状態で保持される。

【７４３２】

左側保持部Ｇ６１２ｂは、退避位置に配設される円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０の背面が当接可能な位置に形成されると共に、その円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０に連結される左側リンク部材Ｇ７３０の側面が当接可能な位置に形成される。これにより、退避位置に配置される左側円環部材Ｇ７１０に外部からの振動が作用した際に、左側円環部材Ｇ７１０が揺れ動いて、退避位置に配設される左側円環部材Ｇ７１０が遊技者から視認可能とされる位置（遊技盤Ｈ１３のセンターフレームＧ８６の内側領域）に変位することを抑制できる。

【７４３３】

右側延設部Ｇ６１３は、左側延設部Ｇ６１２と同様に、後述する円環形成ユニットＧ７００が配設される部分であり、下方（矢印Ｄ方向）の端部側に右側リンク軸支部Ｇ６１３ａと、その右側リンク軸支部Ｇ６１３ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に右側保持部Ｇ６１３ｂとを備える。なお、右側リンク軸支部Ｇ６１３ａは、上述した左側リンク軸支部Ｇ６１２ａと連結される部材（右側リンク部材Ｇ７４０）が異なるだけであり、右側保持部Ｇ６１３ｂは、上述した左側保持部Ｇ６１２ｂと当接可能な部材（右側円環部材Ｇ７２０及び右側リンク部材Ｇ７４０）が異なるだけであり、その他の構成は同じであるので、それらの詳しい説明は省略する。

【７４３４】

また、左側延設部Ｇ６１２と右側延設部Ｇ６１３との正面側には、左側延設部Ｇ６１２の左側リンク軸支部Ｇ６１２ａ、左側保持部Ｇ６１２ｂ、右側リンク軸支部Ｇ６１３ａ、及び、右側保持部Ｇ６１３ｂを避けて左側配線部材Ｇ６４０と右側配線部材Ｇ６５０とが左側延設部Ｇ６１２の正面と右側延設部Ｇ６１３の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される。これら左側配線部材Ｇ６４０及び左側延設部Ｇ６１２の間の空間と、右側配線部材Ｇ６５０及び右側延設部Ｇ６１３の間の空間とを介して、後述する円環形成ユニットＧ７００および花弁動作装置Ｇ８００に連結される電気配線が挿通される。これにより、退避位置と張出位置との間で変位する円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００に電気配線が接触して、電気配線が断線したり電気配線の被覆が剥がれたりすることを抑制できる。

【７４３５】

左側保持部材Ｇ６２０は、本体板部Ｇ６１１の正面視左側端部から上端部に沿って本体板部Ｇ６１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央を超えた位置まで延設される板状に形成され、後述する進退動作ユニットＧ９００の各従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８及びアーム側従動ギヤＧ９２９の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う状態で本体板部Ｇ６１１に配設される。

【７４３６】

また、左側保持部材Ｇ６２０は、後述する進退動作ユニットＧ９００の駆動モータＧ９１０の軸を挿通する貫通孔Ｇ６２１と、その貫通孔Ｇ６２１の周囲に駆動モータＧ９１０を左側保持部材Ｇ６２０に締結するためのめねじ部Ｇ６２２と、本体板部Ｇ６１１に配設される棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎの正面側（矢印Ｆ方向側）を保持する凹部Ｇ６２３とを主に備え、本体板部Ｇ６１１に締結される。

【７４３７】

貫通孔Ｇ６２１は、左側保持部材Ｇ６２０の正面視において左側（矢印Ｌ方向側）上部の背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって一段低く形成される領域に形成される。これにより、左側保持部材Ｇ６２０に駆動モータＧ９１０を配設した際に、左側保持部材Ｇ６２０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に駆動モータＧ９１０が張り出すことを抑制できる。その結果、後述する円環形成ユニットＧ７００が退避位置に変位されて、その円環形成ユニットＧ７００が左側保持部材Ｇ６２０の正面側に位置する場合に、円環形成ユニットＧ７００が駆動モータＧ９１０に当接することを抑制できる。

【７４３８】
　また、駆動モータＧ９１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）から軸を貫通孔Ｇ６２１に挿通された後、駆動モータＧ９１０に形成された貫通孔を介して左側保持部材Ｇ６２０のめねじ部Ｇ６２２に螺子が締結されることで、左側保持部材Ｇ６２０に配設される。なお、左側保持部材Ｇ６２０に配設された駆動モータＧ９１０には、貫通孔Ｇ６２１を挿通した軸に背面側から駆動ギヤＧ９１１が配設される。
【７４３９】
　凹部Ｇ６２３は、本体板部Ｇ６１１の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円形状に凹設され、凹設された内縁が本体板部Ｇ６１１に配設される棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎと対応する形状（内径）に形成される。これにより、左側保持部材Ｇ６２０を本体板部Ｇ６１１に配設した際に、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎの先端部を凹部Ｇ６２３の内部空間に収容して保持することができる。
【７４４０】
　ここで、棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎには、後述する円環形成ユニットＧ７００の被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａが配設される（挿入される）。従って、円環形成ユニットＧ７００は、被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａが棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに挿入された状態で、正面側（矢印Ｆ方向側）から左側保持部材Ｇ６２０がベース部材Ｇ６１０に配設されることで、ベースユニットＧ６００に保持される。
【７４４１】
　右側保持部材Ｇ６３０は、上述したように、本体板部Ｇ６１１に形成される壁部Ｇ６１１ｐと摺動部Ｇ６１１ｋとの正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う部材であり、壁部Ｇ６１１ｐの正面側への立設先端部に形成されるめねじに螺子で締結固定される。これにより、摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０の背面との間に空間を形成でき、その空間に後述する花弁動作装置Ｇ８００のアーム部Ｇ８１２（カラーＧ８１５）を摺動可能な状態で配設できる。
【７４４２】
　次いで、進退動作ユニットＧ９００について説明する。進退動作ユニットＧ９００は、駆動モータＧ９１０と、その駆動モータＧ９１０の軸に配設される駆動ギヤＧ９１１と、その駆動ギヤＧ９１１の回転により駆動モータＧ９１０の駆動力を伝達する複数の従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８，アーム側従動ギヤＧ９２９と、本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊに軸支されると共にアーム側従動ギヤＧ９２９の回転により回転変位する左側アームユニットＧ９３０と、その左側アームユニットＧ９３０に連結され左側アームユニットＧ９３０の回転により変位可能なスライド板Ｇ９４０と、そのスライド板Ｇ９４０のスライド方向を規定するスライドレールＧ９５０とを主に備える。
【７４４３】
　なお、本実施形態では、従動ギヤＧ９２１～Ｇ９２８，アーム側従動ギヤＧ９２９，左側アームユニットＧ９３０，スライド板Ｇ９４０が主に、樹脂材料から形成される。また、進退動作ユニットＧ９００の張出位置において、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設されるスライド板Ｇ９４０は、光を透過可能な材料から形成される。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１から出射される光が張出位置における進退動作ユニットＧ９００のスライド板Ｇ９４０より第３図柄表示装置Ｈ８１に反射して、スライド板Ｇ９４０と重ならない位置から視認される第３図柄表示装置Ｈ８１の表示が認識されにくくなることを抑制できる。
【７４４４】
　駆動モータＧ９１０は、上述したように、ベースユニットＧ６００の左側保持部材Ｇ６２０の貫通孔Ｇ６２１に軸を通して配設され、その軸に左側保持部材Ｇ６２０の背面側（矢印Ｂ方向側）から駆動ギヤＧ９１１が配設される。即ち、駆動モータＧ９１０の本体部分と駆動ギヤＧ９１１との間に左側保持部材Ｇ６２０を挟んだ状態で配設される。
【７４４５】
　従動ギヤＧ９２１は、駆動ギヤＧ９１１に刻設される歯に歯合されており、駆動ギヤＧ

９１１が回転されることにより回転される。従動ギヤＧ９２１から順に歯合される従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８は、従動ギヤＧ９２１が駆動ギヤＧ９１１により回転されることで、中間のギヤＧ９２３から終端のギヤＧ９２８までが同期して回転される。

【７４４６】

また、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８は、後述する円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動力を伝達可能に構成されており、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａと、それら突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａに軸支されるカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂとを主に備えて形成される。

【７４４７】

突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａは、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８の回転軸と異なる位置（回転軸から径方向に離れた位置）に形成される。また、突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａは、後述する左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂに挿通され、その挿通された先端側にカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが配設される。これにより、従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８が回転される（駆動モータＧ９１０から駆動力が伝達される）と、その従動ギヤＧ９２５及び従動ギヤＧ９２８の回転に伴って突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａの位置が変位され、この変位に伴って左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が変位される（即ち、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動力が伝達される）。

【７４４８】

アーム側従動ギヤＧ９２９は、従動ギヤＧ９２２が従動ギヤＧ９２１と歯合する位置とは異なる位置で従動ギヤＧ９２１と歯合されており、駆動ギヤＧ９１１が回転されることで従動ギヤＧ９２１を介して回転可能に構成される。

【７４４９】

また、アーム側従動ギヤＧ９２９は、正面側に向かって円柱状に突設される突設部Ｇ９２９ａと、その突設部Ｇ９２９ａの突設先端部に軸支されるカラーＧ９２９ｂと、外周面の正面側端部から径方向外側に向かって突設されると共に周方向に延設される壁部Ｇ９２９ｃと、その壁部Ｇ９２９ｃの一部から径方向外側に向かって突出して形成される被検出部Ｇ９２９ｄと、歯が刻設される外周面および壁部の間に膨出される膨出部Ｇ９２９ｅとを主に備え、左側アームユニットＧ９３０に駆動力を伝達可能に構成される。

【７４５０】

突設部Ｇ９２９ａは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転軸と異なる位置から突設され、後述する左側アームユニットＧ９３０の被軸支部Ｇ９３１ａに挿通される。また、突設部Ｇ９２９ａには、左側アームユニットＧ９３０の被軸支部Ｇ９３１ａに挿通される先端側にカラーＧ９２９ｂが配設される。これにより、アーム側従動ギヤＧ９２９が回転される（駆動モータＧ９１０から駆動力が伝達される）と、そのアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴って突設部Ｇ９２９ａの位置が変位され、この変位に伴って左側アームユニットＧ９３０が変位される（即ち、左側アームユニットＧ９３０に駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される）。

【７４５１】

壁部Ｇ９２９ｃは、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面を保護する部分であり、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面の側端面に連なって形成される。これにより、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯の剛性を向上して、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯が破損することを抑制できる。また、壁部Ｇ９２９ｃにより、アーム側従動ギヤＧ９２９の歯面に対して、軸方向に従動ギヤＧ９２１が相対変位することを抑制できるので、従動ギヤＧ９２１がピン部Ｇ６１１ａから抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤＧ９２９と従動ギヤＧ９２１との歯合状態が悪くなる（噛み合い位置が軸方向にずれる）ことを抑制できる。

【７４５２】

また、突設部Ｇ９２９ａは、壁部Ｇ９２９ｃから突設される。これにより、動作不良等で通常の動作よりも大きな駆動モータＧ９１０の駆動力が突設部Ｇ９２９ａに作用する場

合に、壁部Ｇ９２９ｃを撓ませてその力を逃がすことができる。そのため、通常の動作よりも大きな駆動力が作用する場合に、アーム側従動ギヤＧ９２９とギヤＧ９２２との歯合位置がずれることを抑制でき、歯合位置がずれたまま駆動してアーム側従動ギヤＧ９２９又はギヤＧ９２２の歯に過大が力が作用することを抑制できる。その結果、アーム側従動ギヤＧ９２９及びギヤＧ９２２の歯が破損すること抑制できる。

【７４５３】

被検出部Ｇ９２９ｄは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転位置を検出するための突起であり、ベースユニットＧ６００のベース部材Ｇ６１０に配設される検出装置Ｇ６６０に検出可能に配設される。本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される際に、被検出部Ｇ９２９ｄが検出装置Ｇ６６０に検出可能とされる。これにより、退避位置に花弁動作装置Ｇ８００がその自重や外部から入力される振動で張出位置に変位しようとした場合に、退避位置から移動したことを検出して、花弁動作装置Ｇ８００を退避位置に戻すための制御を行うことができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００が誤って張出位置に変位して、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【７４５４】

なお、本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄが検出装置Ｇ６６０に検出される場合について説明したが、これに限らず、花弁動作装置が張出位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄを検出する検出装置を別途備えてもよいし、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置される際に被検出部Ｇ９２９ｄが検出されるように検出装置Ｇ６６０を配置してもよい。

【７４５５】

この場合には、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置から張出位置に変位された際に、その変位を検出装置で検出することができるので、その検出に伴い張出位置に変位する直前で花弁動作装置Ｇ８００の変位速度を低下させることで、張出位置に停止させることに伴い花弁動作装置Ｇ８００に作用する振動を抑えることができる。よって、花弁動作装置Ｇ８００を張出位置に張り出して花弁動作装置Ｇ８００を遊技者から視認しやすい状態とした際に、花弁動作装置Ｇ８００を遊技者に効果的に視認させることができる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【７４５６】

膨出部Ｇ９２９ｅは、アーム側従動ギヤＧ９２９の回転範囲を規定する部材であり、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置と張出位置とに変位された際に、本体板部Ｇ６１１から張り出した規制部Ｇ６１１ｒに当接可能とされる。なお、規制部Ｇ６１１ｒは、花弁動作装置Ｇ８００が退避位置と張出位置とのそれぞれに配置される場合の膨出部Ｇ９２９ｅの対応する位置に形成される（即ち、２か所に形成される）。これにより、制御不良等により、アーム側従動ギヤＧ９２９が回転しすぎることを抑制して、突設部Ｇ９２９ａと左側アームユニットＧ９３０との連結部分が破損することを抑制できる。

【７４５７】

左側アームユニットＧ９３０は、従動ギヤＧ９２１から伝達される駆動力をスライド板Ｇ９４０を介して花弁動作装置Ｇ８００に伝達する部材であり、正面視においてＴ字状に形成される本体部材Ｇ９３１と、その本体部材Ｇ９３１をベースユニットＧ６００に軸支するためのベース側カラーＧ９３２と、本体部材Ｇ９３１の背面側に配設されベース側カラーＧ９３２と同軸上の円環形状に形成されるバネ配設部材Ｇ９３３と、そのバネ配設部材Ｇ９３３の外周側に配設され本体部材Ｇ９３１に付勢力を作用させるねじりバネＧ９３４と、本体部材Ｇ９３１をスライド板Ｇ９４０に連結させるためのスライド側カラーＧ９３５とを主に備える。

【７４５８】

本体部材Ｇ９３１は、正面視においてＴ字の上部側を左側（矢印Ｌ方向側）から右側（矢印Ｒ方向側）に向かって上方（矢印Ｕ方向側）に傾倒させた状態で配設され、左側（矢印Ｌ方向側）の端部が本体板部Ｇ６１１と左側保持部材Ｇ６２０との対向間に配設される。また、本体部材Ｇ９３１は、正面視においてＴ字に形成される下部側がスライド板Ｇ９

４０の背面側に配設される。
【７４５９】
本体部材Ｇ９３１は、正面視において左側（矢印Ｌ方向側）端部に形成される被軸支部Ｇ９３１ａと、その被軸支部Ｇ９３１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿った溝状に形成される摺動溝Ｇ９３１ｂと、スライド板Ｇ９４０の背面側に位置しスライド板Ｇ９４０（正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設される突設部Ｇ９３１ｃとを主に備えて形成される。
【７４６０】
被軸支部Ｇ９３１ａは、本体板部Ｇ６１１に形成される軸支部Ｇ６１１ｊが挿通可能に形成される貫通孔であり、軸支部Ｇ６１１ｊの外径よりも若干大きな円形状に形成される。また、被軸支部Ｇ９３１ａには、ベース側カラーＧ９３２の小径部が若干の隙間を隔てた状態で配設される。これにより、本体部材Ｇ９３１は、本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊの軸を中心に回転可能な状態で本体板部Ｇ６１１（ベース部材Ｇ６１０）に配設される。
【７４６１】
摺動溝Ｇ９３１ｂは、上述したようにアーム側従動ギヤＧ９２９の突設部Ｇ９２９ａが挿通される部分であり、突設部Ｇ９２９ａがアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴って回転された場合に、突設部Ｇ９２９ａが摺動溝Ｇ９３１ｂの内部を摺動可能な大きさに形成される。
【７４６２】
突設部Ｇ９３１ｃは、スライド板Ｇ９４０に連結される部分であり、後述するスライド板Ｇ９４０の摺動溝Ｇ９４２に挿入可能な長さに形成される。また、突設部Ｇ９３１ｃは、突設先端にスライド側カラーＧ９３５が配設され、スライド側カラーＧ９３５の外周面が摺動溝Ｇ９４２の内縁に当接した状態とされる。これにより、被軸支部Ｇ９３１ａ（軸支部Ｇ６１１ｊ）を軸として本体部材Ｇ９３１を回転させた際に、本体部材Ｇ９３１に対してスライド板Ｇ９４０を相対変位させることができる。
【７４６３】
バネ配設部材Ｇ９３３は、本体部材Ｇ９３１の背面側とベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側との間に配設され、円環状に形成された内側の空間に本体板部Ｇ６１１の軸支部Ｇ６１１ｊが挿通される。
【７４６４】
また、バネ配設部材Ｇ９３３は、円環状に形成された軸方向の両端が径方向外側に立設されており、その両端に立設される対向間にねじりバネＧ９３４が配設される。これにより、ねじりバネＧ９３４が、本体部材Ｇ９３１の背面側や、ベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側に当接することを抑制できる。
【７４６５】
ねじりバネＧ９３４は、本体部材Ｇ９３１を退避位置側に付勢する付勢力をアーム部材に作用させるバネであり、弾性変形された状態でバネ配設部材Ｇ９３３の外周側に配設される。また、ねじりバネＧ９３４は、一端がベース部材Ｇ６１０に係止されると共に他端が本体部材Ｇ９３１の背面側に係止される。
【７４６６】
なお、ねじりバネＧ９３４は、弾性変形させていない状態では、複数回旋回して形成されるバネ部分の内径が、バネ配設部材Ｇ９３３の軸方向両端に立設される部分の外径よりも大きく形成される。これにより、ねじりバネＧ９３４をバネ配設部材Ｇ９３３に簡易に配設することができる。
【７４６７】
また、ねじりバネＧ９３４は、一端がベース部材Ｇ６１０に係止されると共に他端が本体部材Ｇ９３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に係止されて弾性変形された状態では、その弾性変形によりバネ部分の内径がバネ配設部材Ｇ９３３の軸方向両端に立設される部分の外径よりも小さくされる。これにより、ベース部材Ｇ６１０と本体部材Ｇ９３１とにねじり

バネＧ９３４の両端が係合された状態とされた場合にねじりバネＧ９３４がベース部材Ｇ６１０や本体部材Ｇ９３１から脱落することを抑制できる。

【７４６８】

本実施形態では、左側アームユニットＧ９３０を退避位置側に付勢するために、ねじりバネＧ９３４を配設したが、ねじりバネに限らず、コイルバネ、ゴム、磁石により左側アームユニットＧ９３０を退避位置側に付勢するように構成しても良い。また、退避位置側に左側アームユニットＧ９３０を付勢する形態でなく、張出位置側に付勢する形態や、退避位置と張出位置の間の位置に付勢する形態として、付勢される位置を基準位置として左側アームユニットＧ９３０を変位させても良い。

【７４６９】

スライド板Ｇ９４０は、左側アームユニットＧ９３０に伝達される駆動力を花弁動作装置Ｇ８００に伝達するための伝達部材である。スライド板Ｇ９４０は、背面側（矢印Ｂ方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第１貫通孔Ｇ９４１と、本体部材Ｇ９３１が連結される摺動溝Ｇ９４２と、正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第２貫通孔Ｇ９４３とを主に備える。

【７４７０】

第１貫通孔Ｇ９４１は、後述する花弁動作装置Ｇ８００にスライド板Ｇ９４０を締結するための螺子を挿通する孔であり、花弁動作装置Ｇ８００の背面側ベース部材Ｇ８２０のねじ穴（雌ねじ）と対応する位置に形成される。第１貫通孔Ｇ９４１を介してスライド板Ｇ９４０と花弁動作装置Ｇ８００とが締結されることで、スライド板Ｇ９４０の変位を介して左側アームユニットＧ９３０に伝達される駆動力を花弁動作装置Ｇ８００に伝達することができ、花弁動作装置Ｇ８００を退避位置と張出位置との間で変位させることが可能とされる。

【７４７１】

摺動溝Ｇ９４２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に形成されており、その溝に本体部材Ｇ９３１のスライド側カラーＧ９３５が摺動可能な状態で配設される。なお、スライド側カラーＧ９３５は、上述したように本体部材Ｇ９３１の突設部Ｇ９３１ｃの突設先端に配設される。また、摺動溝Ｇ９４２は、本体部材Ｇ９３１の突設部Ｇ９３１ｃの円弧状の変位軌跡と異なる方向に溝が延設される。

【７４７２】

従って、本体部材Ｇ９３１が被軸支部Ｇ９３１ａ（軸支部Ｇ６１１ｊ）を軸として回転されることに伴って突設部Ｇ９３１ｃが変位されると、スライド側カラーＧ９３５が摺動溝Ｇ９４２の内部を摺動しつつスライド板Ｇ９４０を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に押し出し、スライド板Ｇ９４０を後述するスライドレールＧ９５０に沿って上下方向に変位させる。

【７４７３】

スライドレールＧ９５０は、伸縮式の直線案内機構であり、その伸縮方向を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿わせた姿勢で配設される。スライドレールＧ９５０は、ベース部材Ｇ６１０の本体板部Ｇ６１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基部側レールＧ９５１と、その基部側レールＧ９５１の正面側に基部側レールＧ９５１に対して上下方向にスライド可能に配設される摺動側レールＧ９５２とを備える。

【７４７４】

また、摺動側レールＧ９５２は、スライド板Ｇ９４０の背面側に第２貫通孔を介して締結固定される。これにより、スライド板Ｇ９４０は、摺動側レールＧ９５２に対する姿勢が固定されると共に、基部側レールＧ９５１に対する摺動側レールＧ９５２のスライド方向にスライド可能とされる。即ち、スライド板Ｇ９４０は、その変位方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に限定される。上述したように、スライド板Ｇ９４０には、花弁動作装置Ｇ８００が締結固定されるので、スライド板Ｇ９４０の上下方向の変位に伴って花弁動作装置Ｇ８００を上下方向に変位させることが可能とされる。

【７４７５】

なお、本実施形態では、スライドレールＧ９５０の基部側レールＧ９５１及び摺動側レールＧ９５２がアルミの金属材料から形成されるが、これに限らず、スライドレールＧ９５０が樹脂材料から形成されるものであっても良い。

【７４７６】

円環形成ユニットＧ７００は、正面視半円弧状に形成され、左右方向に対称に配設される一対の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と、それら一対の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０のそれぞれの一端側に配設される左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０とを主に備えて形成される。なお、円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、左側リンク部材Ｇ７３０、右側リンク部材Ｇ７４０は主に樹脂材料から形成される。

【７４７７】

なお、それぞれ一対形成される左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と、左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０とは、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部を軸に線対称に形成されるので、以下の説明では左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側円環部材Ｇ７１０及び左側リンク部材Ｇ７３０を説明し、右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側円環部材Ｇ７２０と、右側リンク部材Ｇ７４０との説明は省略する。また、符号については、左側円環部材Ｇ７１０の頭のＧ７１を右側円環部材Ｇ７２０でＧ７２と表記し、左側リンク部材Ｇ７３０の頭のＧ７３を右側リンク部材Ｇ７４０でＧ７４と表記する。

【７４７８】

左側円環部材Ｇ７１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）が遊技者に視認可能な化粧面として形成されており、正面側に蝶や波や花等の装飾が形成されると共に、正面側の一部が光を透過可能な樹脂材料で形成される。詳しく説明すると、正面側に蝶や波や花等の輪郭線が光を非透過の樹脂材料で形成されると共に、それら蝶や波や花等の輪郭線の内側および外側が光を透過可能な樹脂材料で形成される。また、左側円環部材Ｇ７１０は、内部に光を出射可能なＬＥＤ（発光ダイオード）を有する発光基板を備えており、光を透過可能な材料から形成される部分を介してＬＥＤの光を遊技者側に照射可能に構成される。

【７４７９】

また、左側円環部材Ｇ７１０は、半円環状に形成される一端側（正面視下方側（矢印Ｄ方向側））の背面に背面側に向かって円柱状に突出する突出部Ｇ７１１と、半円環状に形成される他端側（正面視上方側（矢印Ｕ方向側）の背面に背面側に向かって立設される連結部Ｇ７１２とを主に備えて形成される。

【７４８０】

突出部Ｇ７１１は、後述する左側リンク部材Ｇ７３０に連結される部分であり、左側リンク部材Ｇ７３０よりも背面側に突出されると共に、その突出先端部にカラーＧ７１１ａが突設部に対して回転可能な状態で配設される。

【７４８１】

連結部Ｇ７１２は、左側円環部材Ｇ７１０の背面側から立設される立設部Ｇ７１２ａと、その立設部Ｇ７１２ａの立設先端部から左側円環部材Ｇ７１０の背面に沿う方向に屈曲される屈曲部Ｇ７１２ｂとを主に備える。

【７４８２】

立設部Ｇ７１２ａは、左側円環部材Ｇ７１０の背面とベース部材Ｇ６１０との間に進退動作ユニットＧ９００の左側アームユニットＧ９３０を配設するための空間を形成する部分であり、左側アームユニットＧ９３０の本体部材Ｇ９３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の厚みよりも背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離が大きく設定される。これにより、左側円環部材Ｇ７１０を本体部材Ｇ９３１よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設することができ、左側円環部材Ｇ７１０の装飾面が本体部材Ｇ９３１に隠れることを抑制できる。なお、上記で説明する左側円環部材Ｇ７１０の背面とは、左側円環部材Ｇ７１０から突出部Ｇ７１１及び連結部Ｇ７１２を除いた部分における左側円環部材Ｇ７１０の背面である。

【７４８３】
屈曲部Ｇ７１２ｂは、円環状に貫通形成される被軸支部Ｇ７１２ｂａと、その被軸支部Ｇ７１２ｂａと異なる位置に一方向に長い溝状に形成される摺動溝Ｇ７１２ｂｂとを主に備えて形成される。
【７４８４】
被軸支部Ｇ７１２ｂａは、左側円環部材Ｇ７１０の回転軸が挿通される貫通孔であり、上述したベース部材Ｇ６１０の棒状部材Ｇ６１１ｍが挿通可能な大きさに貫通形成される（右側の右側円環部材Ｇ７２０はベース部材Ｇ６１０のピン部Ｇ６１２ｎが挿通可能な大きさに貫通形成される）。これにより、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０は、被軸支部Ｇ７１２ｂ１が棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎに軸支されることで、それぞれ棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎを軸に回転可能な状態で配設される。
【７４８５】
摺動溝Ｇ７１２ｂｂは、進退動作ユニットＧ９００の従動ギヤＧ９２５から進退動作ユニットＧ９００から伝達される駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される部分であり、従動ギヤＧ９２５の突設部Ｇ９２５ａ（カラーＧ９２５ｂ）が挿通可能な大きさに形成される（右側円環部材Ｇ７２０には摺動溝Ｇ７２２ｂｂに突設部Ｇ９２８ａ（カラーＧ９２８ｂ）が挿通される）。よって、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０は、駆動モータＧ９１０の駆動力で従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８（カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂ）が変位されることにより、駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達される。
【７４８６】
左側リンク部材Ｇ７３０は、左側円環部材Ｇ７１０の一端側を支持して、左側円環部材Ｇ７１０が前後方向に揺れ動くことを抑制する部材であり、ベース部材Ｇ６１０の左側延設部Ｇ６１２と左側円環部材Ｇ７１０とに連結される。
【７４８７】
左側リンク部材Ｇ７３０は、正面視矩形の板状に形成されると共に、正面視における一端側に長手方向に沿う溝状に形成される溝部Ｇ７３１と、他端側に円環状に貫通形成される貫通孔Ｇ７３２とを主に備える。
【７４８８】
貫通孔Ｇ７３２は、ベース部材Ｇ６１０の正面に対して平行な平面上を左側リンク部材Ｇ７３０が回転可能とするために、左側リンク部材Ｇ７３０の被軸支部となる貫通孔であり、ベース部材Ｇ６１０の正面に対して直交する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。
【７４８９】
また、貫通孔Ｇ７３２には、ベース部材Ｇ６１０から前後方向に突設される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａが挿通可能に形成される。これにより、左側リンク軸支部Ｇ６１２ａが挿通された状態では、左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に左側リンク部材Ｇ７３０が回転可能とされる。
【７４９０】
なお、貫通孔Ｇ７３２の内径と左側リンク軸支部Ｇ６１２ａの外径とは、貫通孔Ｇ７３２に左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを挿通可能とする分の若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、左側リンク部材Ｇ７３０が回転した際に、左側リンク部材Ｇ７３０の一端側が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、左側リンク部材Ｇ７３０の一端側に連結される左側円環部材Ｇ７１０の一端側が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。
【７４９１】
溝部Ｇ７３１は、左側円環部材Ｇ７１０の突出部Ｇ７１１（カラーＧ７１１ａ）が挿通される部分であり、突出部Ｇ７１１と対応する位置に形成されると共に、カラーＧ７１１ａが摺動可能な溝幅に形成される。これにより、棒状部材Ｇ６１１ｍを軸に左側円環部材Ｇ７１０が回転された際に、溝部Ｇ７３１の内縁に沿って突出部Ｇ７１１を変位させることができると共に、貫通孔Ｇ７３２に挿通される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａを軸に左側

リンク部材Ｇ７３０を回転させることができる。
【７４９２】
次いで、図２０４２を参照して、ベース部材Ｇ６１０に対する花弁動作装置Ｇ８００の動作および円環形成ユニットＧ７００の動作について説明する。図２０４２（ａ）及び（ｂ）は、演出動作ユニットＧ１０００の正面図である。なお、図２０４２（ａ）では、花弁動作装置Ｇ８００及び円環形成ユニットＧ７００が退避位置に配置され、図２０４２（ｂ）では、花弁動作装置Ｇ８００及び円環形成ユニットＧ７００が張出位置に配置された状態が図示される。
【７４９３】
また、図２０４２（ａ）及び図２０４２（ｂ）では、理解を容易とするために、円環形成ユニットＧ７００の外形および摺動溝Ｇ７１２ｂｂ、突出部Ｇ７１１が破線で図示されると共に、ベースユニットＧ６００の左側保持部材Ｇ６２０を透明視した状態で図示される。
【７４９４】
図２０４２に示すように、駆動モータＧ９１０の駆動力により駆動ギヤＧ９１１が回転されると、その駆動ギヤＧ９１１に歯合される従動ギヤＧ９２１が回転される。これにより、従動ギヤＧ９２１に歯合されるアーム側従動ギヤＧ９２９が回転され、そのアーム側従動ギヤＧ９２９の回転に伴ってアーム側従動ギヤＧ９２９の突設部Ｇ９２９ａに配設されるカラーＧ９２９ｂがアーム側従動ギヤＧ９２９の回転軸を中心に変位される。
【７４９５】
カラーＧ９２９ｂは、上述したように本体部材Ｇ９３１の摺動溝Ｇ９３１ｂの内縁側を摺動可能に配設される。これにより、カラーＧ９２９ｂが変位されることで駆動モータＧ９１０の駆動力が本体部材Ｇ９３１に伝達され、被軸支部Ｇ９３１ａを軸支する軸支部Ｇ６１１ｊ（図２０３８参照）を軸として（中心に）本体部材Ｇ９３１が回転される。
【７４９６】
この本体部材Ｇ９３１の回転により、本体部材Ｇ９３１に連結されるスライド板Ｇ９４０（図２０３８参照）を介して花弁動作装置Ｇ８００が退避位置（図２０４２（ａ）に示す位置）から下方（矢印Ｄ方向）に変位され張出位置（図２０４２（ｂ）に示す位置）まで変位される。
【７４９７】
なお、花弁動作装置Ｇ８００の背面側に連結されるスライド板Ｇ９４０は、上述したようにスライドレールＧ９５０により変位方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に規定される。よって、左側アームユニットＧ９３０の回転変位を直線変位に変換して花弁動作装置Ｇ８００を上下方向に変位させることができる。
【７４９８】
また、花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０は、一端側（矢印Ｒ方向側）の端部にカラーＧ８１５が配設され、そのカラーＧ８１５が右側保持部材Ｇ６３０と本体板部Ｇ６１１の摺動部Ｇ６１１ｋとの対向間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に摺動可能な状態で挟まれる。これにより、正面側ベース部材Ｇ８１０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、花弁動作装置Ｇ８００が上下方向に変位される際に花弁動作装置Ｇ８００が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。
【７４９９】
次いで、円環形成ユニットＧ７００の変位について説明する。上述した花弁動作装置Ｇ８００の変位と同様に、駆動モータＧ９１０の駆動力により駆動ギヤＧ９１１が回転されると、駆動ギヤＧ９１１に歯合する従動ギヤＧ９２１が回転される。従動ギヤＧ９２１には、従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８が歯合されるので、従動ギヤＧ９２１が回転されることにより、従動ギヤＧ９２２～Ｇ９２８が連動して回転される。
【７５００】
ここで上述したように、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８には、その回転軸と異なる位置に突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａが配設されており、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８が回転さ

れることに伴って突設部Ｇ９２５ａ，Ｇ９２８ａに配設されるカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが変位される。

【７５０１】

カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂは、円環形成ユニットＧ７００の摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂに挿入されるので、カラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂの変位によりカラーＧ９２５ｂ，Ｇ９２８ｂが摺動溝Ｇ７１２ｂｂ，Ｇ７２２ｂｂの内縁に沿って摺動しつつ、円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０に駆動モータＧ９１０の駆動力を伝達する。

【７５０２】

このように、従動ギヤＧ９２５，Ｇ９２８を介して円環形成ユニットＧ７００に駆動モータＧ９１０の駆動力が伝達されることで、被軸支部Ｇ７１２ｂａ，Ｇ７２２ｂａを軸支する棒状部材Ｇ６１１ｍ，Ｇ６１１ｎを軸として（中心に）円環形成ユニットＧ７００の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が回転される。

【７５０３】

これら左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転により、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の突出部Ｇ７１１，Ｇ７２１が連結される左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０が、貫通孔Ｇ７３２，Ｇ７４２に挿通される左側リンク軸支部Ｇ６１２ａ及び右側リンク軸支部Ｇ６１３ａを軸として回転される。

【７５０４】

この左側リンク部材Ｇ７３０及び右側リンク部材Ｇ７４０により、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転軸側から離れた位置の左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０をベースユニットＧ６００に連結することができる。これにより、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が回転された際に、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の回転軸から離れた位置が回転軸方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。その結果、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０の変位を遊技者に視認させやすくできる。

【７５０５】

なお、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０（円環形成ユニットＧ７００）は、駆動モータＧ９１０の駆動力により、半円環状に形成される装飾面の下方側（矢印Ｄ方向側）端部を中央から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側に開いた退避位置（図２０４２（ａ）に示す位置）と、半円環状に形成される装飾面の下方側端部を左右方向の中央側に移動させて閉じた（退避位置よりも近づけた状態の）張出位置（図２０４２（ｂ）に示す位置）との間で変位可能に形成される。

【７５０６】

また、上述したように、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００は、同じ駆動モータＧ９１０（駆動源）の駆動力により変位可能に構成され、連動するように構成される。よって、円環形成ユニットＧ７００が退避位置に配置された状態では、上述した花弁動作装置Ｇ８００が退避位置に配置される。これにより、演出動作ユニットＧ１０００の背面側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１を遊技者に視認させやすくできる。

【７５０７】

また、円環形成ユニットＧ７００が張出位置に配置された状態では、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０が正面視において１の円環を形成する位置に配置されると共に、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置され、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０により円環を形成した内側に花弁動作装置Ｇ８００が配置される。これにより、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００の演出を合わせて遊技者に視認させやすくできる。その結果、演出効果を向上できる。

【７５０８】

さらに、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態では、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｇ８００とが演出動作ユニットＧ１０００の背面側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図１９６２

参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置され、左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｇ８００とに合わせた表示が第３図柄表示装置Ｈ８１の表示面に表示される。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１と左側円環部材Ｇ７１０及び右側円環部材Ｇ７２０と花弁動作装置Ｈ８００とによる演出効果を向上できる。

【７５０９】

なお、本実施形態では、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００が、同じ駆動モータＧ９１０（駆動源）の駆動力により変位される場合について説明したが、円環形成ユニットＧ７００と花弁動作装置Ｇ８００とで異なる２つの駆動源を備えるように構成しても良い。即ち、円環形成ユニットＧ７００と花弁動作装置Ｇ８００とを別々に変位させるように構成しても良い。この場合、円環形成ユニットＧ７００の変位態様を複数形成することができるので、円環形成ユニットＧ７００及び花弁動作装置Ｇ８００による演出効果を向上できる。

【７５１０】

次いで、図２０４３及び図２０４４を参照して、花弁動作装置Ｇ８００の全体構成について説明する。図２０４３は、花弁動作装置Ｇ８００の分解正面斜視図であり、図２０４４は、花弁動作装置Ｇ８００の分解背面斜視図である。

【７５１１】

図２０４３及び図２０４４に示すように、花弁動作装置Ｇ８００は、正面側に配設される正面側ベース部材Ｇ８１０と、その正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側の一部を覆設した状態で配設される背面側ベース部材Ｇ８２０と、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側から軸を正面側に挿通した状態で正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側に配設される駆動モータＧ８３０と、その駆動モータＧ８３０に連結され駆動モータＧ８３０の駆動力が伝達されるギヤ列Ｇ８４１～Ｇ８４８と、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側の一部の覆設した状態で正面側ベース部材Ｇ８１０に配設されるカバー部材Ｇ８５０と、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側に配設されると共にギヤ列Ｇ８４１～Ｇ８４８から駆動力が伝達される花回転ユニットＧ４００とを主に備える。なお、本実施形態では、花弁動作装置Ｇ８００の駆動モータＧ８３０を除いた他の部分が主に光を非透過の樹脂材料から成型される。

【７５１２】

正面側ベース部材Ｇ８１０は、正面視略円環の板状に形成される円環部Ｇ８１１と、その円環部Ｇ８１１から径方向外側に突出するアーム部Ｇ８１２とを主に備え、それら円環部Ｇ８１１及びアーム部Ｇ８１２が背面側（矢印Ｂ方向側）を開放した箱状に形成される。なお、背面側が開放した箱状の円環部Ｇ８１１及びアーム部Ｇ８１２は、背面側の空間に後述する従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８を配設可能に形成されており、開放された底面から解放部（背面側端部）までの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における距離が従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の歯面の厚みよりも大きく設定される。

【７５１３】

円環部Ｇ８１１には、円環状に形成された内縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に刻設される刻設部Ｇ８１１ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃと、それら軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃと同様に背面側に向かって円形状に突出される複数の締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆとが形成される。

【７５１４】

また、円環部Ｇ８１１には、円環状に形成された内側に背面側（矢印Ｂ方向側）からカラーＧ８１３が挿入されると共に、後述する従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出する検出センサＧ８１４が開放された底面に配設される。

【７５１５】

アーム部Ｇ８１２には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される第１貫通孔Ｇ８１２ａと、その第１貫通孔Ｇ８１２ａの近傍で第１貫通孔Ｇ８１２ａよりも大きい内径で貫通形成される第２貫通孔Ｇ８１２ｂと、その第２貫通孔Ｇ８１２ｂの縁部に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円環状に立設される壁部Ｇ８１２ｃと、背面側の開放され

た底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅと、箱状に形成された側面に略円環状に立設される支持部Ｇ８１２ｆとが形成される。

【７５１６】

刻設部Ｇ８１１ａは、後述する花回転ユニットＧ４００の回転ギヤＧ４２１（図２０４８参照）が歯合される歯面であり、歯底が円環部Ｇ８１１の中心から径方向外側に向かって延設されると共に円環状に形成された円環部Ｇ８１１の内縁に沿って歯面が円環状に連なって形成される。

【７５１７】

軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅは、後述する従動ギヤＧ８４６，Ｇ８４８が軸支される部分であり、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６，Ｇ８４８の軸部と対応する位置に形成される。また、軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１１ｃ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅには、背面側（矢印Ｂ方向側）の突出先端に螺子締結用の雌ねじが形成されており、背面側から螺子を締結することにより従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６，Ｇ８４８を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設可能とされる。

【７５１８】

なお、軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅは、突出先端部が軸支部Ｇ８１１ｃよりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置され、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設した際に背面側ベース部材Ｇ８２０の正面に軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅの突出先端面を当接可能とされる。そして、背面側ベース部材Ｇ８２０の貫通孔Ｇ８２２を背面側から挿通させた螺子を軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅの突出先端に締結することにより、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設できると共に、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設（締結）可能とされる。

【７５１９】

締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆは、背面側ベース部材Ｇ８２０を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための螺子を締結する部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端に雌ねじが形成される。よって、背面側ベース部材Ｇ８２０の背面側から背面側ベース部材Ｇ８２０の貫通孔Ｇ８２２を挿通させた螺子を締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆに締結することで、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を配設（締結）可能とされる。

【７５２０】

即ち、締結部Ｇ８１１ｄ～Ｇ８１１ｆだけでなく、従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４６を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための軸支部Ｇ８１１ｂ，Ｇ８１２ｄ，Ｇ８１２ｅでも正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０が締結される。よって、正面側ベース部材Ｇ８１０に背面側ベース部材Ｇ８２０を締結するための締結部を少なくすることができる。

【７５２１】

第１貫通孔Ｇ８１２ａは、駆動モータＧ８３０の駆動軸を挿通するための挿通孔であり、駆動モータＧ８３０の軸が回転した際に内周面に駆動モータＧ８３０の軸が当接しない程度の内径に形成される。

【７５２２】

第２貫通孔Ｇ８１２ｂは、従動ギヤＧ８４３の連結部Ｇ８４３ａを挿通させて、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される従動ギヤＧ８２と正面側ベース部材の背面側に配設される従動ギヤＧ８４２とを連結するための貫通孔であり、従動ギヤＧ８４３の連結部Ｇ８４３ａの外径よりも若干大きな内径に形成される。

【７５２３】

また、第２貫通孔Ｇ８１２ｂに沿って正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって壁部Ｇ８１２ｃが立設される。これにより、第２貫通孔Ｇ８１２ｂに対して連結部Ｇ８４３ａがぶれることを抑制できる。その結果、従動ギヤＧ８４２，Ｇ８４３に歯合される駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４４の歯合状態を安定させることができ

る。
【７５２４】
支持部Ｇ８１２ｆは、アーム部Ｇ８１２の右側（矢印Ｒ方向）側の側面から右側に向かって円環状に突出して形成され、外周側にカラーＧ８１５が配設される。これにより、カラーＧ８１５が支持部Ｇ８１２ｆに対して回転可能な状態で支持される。
【７５２５】
なお、カラーＧ８１５は、上述したようにベースユニットＧ６００の摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間に小径部が配設されると共に、大径部が摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間の外側に配設される。これにより、カラーＧ８１５が摺動部Ｇ６１１ｋと右側保持部材Ｇ６３０との対向間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に摺動可能とされる。
【７５２６】
背面側ベース部材Ｇ８２０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側を覆って、従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側への移動を規制する部材であり、従動ギヤＧ８４３～Ｇ８４８の背面側を覆設可能な大きさに形成される。
【７５２７】
また、背面側ベース部材Ｇ８２０には、正面側ベース部材Ｇ８１０の円環部Ｇ８１１の正面視における中心と対応する位置に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される凹部Ｇ８２１と、背面側ベース部材Ｇ８２０を正面側ベース部材Ｇ８１０に配設するための螺子を挿通する複数の貫通孔Ｇ８２２とが形成される。
【７５２８】
凹部Ｇ８２１は、後述する花回転ユニットＧ４００の棒部材Ｇ４５１の背面側（矢印Ｂ方向側）端部（Ｄ字カット部Ｇ４５１ａ）を挿入するための凹みであり、棒部材Ｇ４５１の背面側端部のＤ形状の外形と略同一の内形に形成される。
【７５２９】
駆動モータＧ８３０は、後述する花回転ユニットＧ４００の駆動源である。また、上述したように駆動モータＧ８３０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から第１貫通孔Ｇ８１２ａを介して駆動軸を正面側（矢印Ｆ方向側）に突出させた状態で配設される。
【７５３０】
また、駆動モータＧ８３０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放する箱状に形成される正面側ベース部材Ｇ８１０の底面に配設される。これにより、駆動モータＧ８３０の背面側への突出距離を抑えることができ、花弁動作装置Ｇ８００（駆動モータＧ８３０）が背面側に部分的に突出することを抑制できる。
【７５３１】
駆動ギヤＧ８４１は、駆動モータＧ８４０の駆動軸に連結されるギヤであり、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側で駆動モータＧ８４０の駆動軸に連結される。また、駆動ギヤＧ８４１は、従動ギヤＧ８４２に歯合されており、駆動ギヤＧ８４１が回転することにより従動ギヤＧ８４２を回転させることができる。
【７５３２】
従動ギヤＧ８４２は、上述したように従動ギヤＧ８４３から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する連結部Ｇ８４３ａを介して、正面側ベース部材Ｇ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤＧ８４３と連結される。これにより、従動ギヤＧ８４２が回転されることに伴って従動ギヤＧ８４３を回転させることができる。また、従動ギヤＧ８４３は、それぞれ順に歯合される従動ギヤＧ８４４～Ｇ８４８の従動ギヤＧ８４４に歯合される。
【７５３３】
よって、駆動モータＧ８４０の駆動力により駆動ギヤＧ８４１が回転されると、従動ギヤＧ８４２～Ｇ８４７を介して駆動モータＧ８４０の駆動力が終端の従動ギヤＧ８４８ま

で伝達される。
【７５３４】
なお、終端の従動ギヤＧ８４８は、後述する花回転ユニットＧ４００の花弁側伝達部材Ｇ４３０に連結される従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出するためのギヤであり、背面側の端部に径方向外側に突出する板状の被検出部Ｇ８４８ａを備える。この被検出部Ｇ８４８ａが、正面側ベース部材Ｇ８１０に配設される検出センサＧ８１４の検出光を遮ることで、従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出可能とされる。
【７５３５】
また、従動ギヤＧ８４７には、花回転ユニットＧ４００の花弁側伝達部材Ｇ４３０に従動ギヤＧ８４７を締結するための螺子を挿通可能な貫通孔Ｇ８４７ａが複数個形成されており、これにより従動ギヤＧ８４７と花回転ユニットＧ４００（花弁側伝達部材Ｇ４３０）とが締結される。従って、従動ギヤＧ８４７が回転されることに伴って花回転ユニットＧ４００に駆動モータＧ８３０の駆動力を伝達することができる。また、従動ギヤＧ８４７と花回転ユニットＧ４００とが締結されるので、上述したように従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａと検出センサＧ８１４とにより従動ギヤＧ８４７の回転位置を検出できる。従って、花回転ユニットＧ４００の回転位置を検出センサＧ８１４により検出可能とされる。なお、花回転ユニットＧ４００についての詳しい説明は後述する。
【７５３６】
カバー部材Ｇ８５０は、正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４２を正面側から視認不能にするための部材であり、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に正面視において駆動ギヤＧ８４１及び従動ギヤＧ８４２の正面側を覆う状態で正面側ベース部材Ｇ８１０の正面側に配設される。
【７５３７】
次いで、図２０４５から図２０４７を参照して、花回転ユニットＧ４００について説明する。図２０４５（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０４５（ｂ）は、図２０４５（ａ）のＸ２５ｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図であり、図２０４６は、花回転ユニットＧ４００の分解正面斜視図であり、図２０４７は、花回転ユニットＧ４００の分解背面斜視図である。なお、以下の説明では、理解を容易とするために、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における中央の（棒部材Ｇ４５１を軸（中心）とする）回転軸を軸ＧＯの符号を付して２点鎖線で図示している。
【７５３８】
なお、花回転ユニットＧ４００は、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が変位可能に構成され、それら第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の変位により花回転ユニットＧ４００が変位可能に構成される。また、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０は、振動または動作可能に構成され、それら第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の振動または動作により花回転ユニットＧ４００が振動または動作可能に構成される。
【７５３９】
図２０４５から図２０４７に示すように、花回転ユニットＧ４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。
【７５４０】

なお、第８実施形態における花回転ユニットＧ４００は、主に樹脂材料から形成されると共に、光を透過可能な材料から形成され、基板部材Ｇ４４０から出射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に透過可能に構成される。

【７５４１】

また、第８実施形態における花回転ユニットＧ４００では、第１回転ベースＧ４１０の周囲に５個の第１装飾ユニットＧ４２０が配設されるが、第１装飾ユニットＧ４２０の個数は５個以外の個数であっても良い。さらに、第１装飾ユニットＧ４２０は、第１回転ベースＧ４１０の周囲に等間隔で配設されるものでなくても良く、不等間隔で第１回転ベースＧ４１０の周囲に配設されるものであっても良い。

【７５４２】

第１固定ユニットＧ４５０は、背面側ベース部材Ｇ８２０の凹部Ｇ８２１に背面側（矢印Ｂ方向側）の先端が挿入されて背面側ベース部材Ｇ８２０と螺合される棒状の棒部材Ｇ４５１と、その棒部材Ｇ４５１の正面側（矢印Ｆ方向側）の先端に配設される円盤状の固定部材Ｇ４５２とを主に備えて形成される。

【７５４３】

棒部材Ｇ４５１は、金属製の材料から形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の長さを有する円柱形状に形成される。また、棒部材Ｇ４５１は、前後方向の両側端に外周面の一部を凹設したＤ字カット部Ｇ４５１ａを備えており、上端の外縁形状がＤ字形状に形成される。また、背面側の端部が挿入される背面側ベース部材Ｇ８２０の凹部Ｇ８２１と、正面側の端部が挿入される固定部材Ｇ４５２の貫通孔Ｇ４５２ｅとの内縁形状は、棒部材Ｇ４５１の両端部の外縁形状に対応したＤ字形状に形成される。これにより、棒部材Ｇ４５１が、背面側ベース部材Ｇ８２０及び固定部材Ｇ４５２に対して回転することが規制され、背面側ベース部材Ｇ８２０に対して固定部材Ｇ４５２の相対位置が規定（固定）される。

【７５４４】

固定部材Ｇ４５２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形の板状に形成されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｇ４４０よりも正面視における外形が大きく形成される。また、固定部材Ｇ４５２は、全体が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。これにより、背面側に配設される基板部材Ｇ４４０のＬＥＤＧ４４１の光を透過して外側に出射可能とされる。

【７５４５】

また、固定部材Ｇ４５２は、正面視における略中央部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔Ｈ４５２ｅと、背面側（矢印Ｂ方向側）の一面に正面側に向かって凹設される収容凹部Ｇ４５２ａと、その収容凹部Ｇ４５２ａの凹設底面に形成される雌ねじの締結孔Ｇ４５２ｂと、正面側の一面に背面側に向かって凹設される３箇所の凹設部Ｇ４５２ｃと、基板部材Ｇ４４０に接続される配線（図示しない）を挿通するための開口部Ｇ４５２ｄとを主に備える。

【７５４６】

収容凹部Ｇ４５２ａは、固定部材Ｇ４５２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される基板部材Ｇ４４０を内側に収容するための凹部であり、基板部材Ｇ４４０の外形と対応した円形状で背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凹設される。なお、収容凹部Ｇ４５２ａの正面側における凹設深さは、基板部材Ｇ４４０の板厚よりも大きく設定される。これにより、基板部材Ｇ４４０は、固定部材Ｇ４５２の内側に収容した状態で配設される。

【７５４７】

締結孔Ｇ４５２ｂは、基板部材Ｇ４４０を固定部材Ｇ４５２の背面側に固定するための螺子を締結するための雌ねじであり、基板部材Ｇ４４０を挿通した螺子が螺合される。これにより、基板部材Ｇ４４０が固定部材Ｇ４５２の背面側に固定される。

【７５４８】

凹設部Ｇ４５２ｃは、後述する第２固定ユニットＧ４７０のカラーＧ４７６ａを収容するための凹部であり、中央に螺子を挿通するための貫通孔が形成される。カラーＧ４７６

ａを凹設部Ｇ４５２ｃに収容した状態で、凹設部Ｇ４５２ｃに背面側から挿通した螺子を第２固定ユニットＧ４７０に螺合することで、固定部材Ｇ４５２（第１固定ユニットＧ４５０）と第２固定ユニットＧ４７０とが締結固定される。

【７５４９】

なお、カラーＧ４７６ａは、第１固定ユニットＧ４５０（固定部材Ｇ４５２）と第２固定ユニットＧ４７０との間に配設される第２回転ベースＧ４６０を回転可能な状態で保持するための部材であり、中央に貫通孔が形成される円盤状に形成される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の貫通孔の内縁に沿って（当接した状態で）等間隔に３箇所に配設される。これにより、第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０が軸ＧＯを中心に相対回転可能な状態で配設される。

【７５５０】

基板部材Ｇ４４０は、発光手段となるＬＥＤ（発光ダイオード）Ｇ４４１が配設される基板であり、正面側（矢印Ｆ方向側）にＬＥＤＧ４４１が複数個（本実施形態では１３個）分散配置されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）にＬＥＤＧ４４２が複数個（本実施形態では１５個）分散配置される。なお、ＬＥＤＧ４４１は、正面側および軸ＧＯから離間する方向に向けて光を照射可能に配設され、ＬＥＤＧ４４２は、背面側および軸ＧＯから離間する方向に向けて光を照射可能に配設される。

【７５５１】

また、基板部材Ｇ４４０には、固定部材Ｇ４５２の凹設部Ｇ４５２ｃと対応する位置の３か所に開口部Ｇ４４３が開口形成される。これにより、基板部材Ｇ４４０を第１固定ユニットＧ４５０に配設した状態で、凹設部Ｇ４５２ｃに基板部材Ｇ４４０側（背面側）から螺子を挿通させることができる。

【７５５２】

さらに、開口部Ｇ４４３を利用してＬＥＤＧ４４１，Ｇ４４２の発光（特に、固定部材Ｇ５０との対向間に配設される正面側（矢印Ｆ方向側）のＬＥＤＧ４４１の発光）で基板部材Ｇ４４０に溜まる熱を放熱することができる。その結果、基板部材Ｇ４４０が破損することを抑制できる。

【７５５３】

花弁側伝達部材Ｇ４３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形状の板状に形成される伝達部Ｇ４３１と、その伝達部Ｇ４３１の背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出する軸支部Ｇ４３２とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部Ｇ４３１と軸支部Ｇ４３２との中心部には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する被挿通部Ｇ４３３が形成される。

【７５５４】

伝達部Ｇ４３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において湾曲状に開口形成される摺動溝Ｇ４３１ａが周方向に５か所に形成され、被挿通部Ｇ４３３により中心が開口した円環形状に形成される。また、円環形状に形成された伝達部Ｇ４３１の正面視における外径は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、第２回転ベースＧ４６０の背面側に重なる大きさに設定される。

【７５５５】

摺動溝Ｇ４３１ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。また、摺動溝Ｇ４３１ａは、径方向内側の内側端部Ｇ４３１ａ１（図２０５１（ａ）参照）から径方向外側の外側端部Ｇ４３１ａ２（図２０５１（ａ）参照）に向かうに従って、反時計回りの湾曲形状に形成される。これにより、伝達部Ｇ４３１（花弁側伝達部材Ｇ４３０）の回転に伴って、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを摺動させて、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることができる。

【７５５６】

また、摺動溝Ｇ４３１ａは、正面視において湾曲して形成される摺動溝Ｇ４３１ａの内

側の内面の第１摺動面Ｇ４３１ａ３により、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを軸ＧＯから径方向外側に押し出すことができると共に、正面視において湾曲して形成される摺動溝Ｇ４３１ａの外側の内面の第２摺動面Ｇ４３１ａ４により、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａを軸ＧＯに向かって径方向内側に押し出すことができる。なお、第１装飾ユニットＧ４２０（摺動部Ｇ４２５ａ）の変位についての詳しい説明は後述する。

【７５５７】

軸支部Ｇ４３２は、正面側ベース部材Ｇ８１０と背面側ベース部材Ｇ８２０との対向間に配設される従動ギヤＧ８４７（図２０４３参照）に締結される部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に締結孔Ｇ４３２ａが形成され、その締結孔Ｇ４３２ａに従動ギヤＧ８４７の貫通孔Ｇ８４７ａを挿通した螺子が螺合される。これにより、従動ギヤＧ８４７と軸支部Ｇ４３２とが締結され、従動ギヤＧ８４７の回転に伴って花弁側伝達部材Ｇ４３０を回転させることができる。

【７５５８】

また、軸支部Ｇ４３２は、円環状の外径が正面側ベース部材Ｇ８１０のカラーＧ８１３（図２０４３参照）の内径よりも小さく形成され、正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転可能な状態で配設される。

【７５５９】

被挿通部Ｇ４３３は、上述した花弁動作装置Ｇ８００の正面側ベース部材Ｇ８１０と背面側ベース部材Ｇ８２０（図２０４３参照）との対向間に挿通される配線（図示しない）を花回転ユニットＧ４００の内側に通すための空間であり、前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、及び、第１固定ユニットＧ４５０の間に配設される基板部材Ｇ４４０に配線を繋ぐことができる。

【７５６０】

第１回転ベースＧ４１０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に円盤状に形成される溝形成部Ｇ４１１と、その溝形成部Ｇ４１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に突出する軸形成部Ｇ４１２と、それら溝形成部Ｇ４１１及び軸形成部Ｇ４１２の中心を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｇ４１３とを主に備える。なお、本実施形態では、第１回転ベースＧ４１０の溝形成部Ｇ４１１と軸形成部Ｇ４１２とは、それぞれ異なる２の部材から形成され、溝形成部Ｇ４１１が光を透過可能な樹脂材料から形成されると共に軸形成部Ｇ４１２が光を非透過の樹脂材料から形成される。

【７５６１】

溝形成部Ｇ４１１は、正面視において軸ＧＯから径方向外側に向かって延設して形成される第２摺動溝Ｇ４１１ａと、正面視における径方向外側の外縁部に所定の間隔で貫通形成される螺子挿通部Ｇ４１１ｂとを主に備え、被軸支部Ｇ４１３により中心が開口した円環形状に形成される。

【７５６２】

第２摺動溝Ｇ４１１ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。また、第２摺動溝Ｇ４１１ａは、径方向内側の端部から径方向外側の端部に向かって直線状に形成される。即ち、上述した摺動溝Ｇ４３１ａと異なる溝形状に形成される。これにより、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの変位に伴って摺動される際に、摺動部Ｇ４２５ａを第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って変位させることができる（摺動部Ｇ４２５ａを摺動溝Ｇ４３１ａと第２摺動溝Ｇ４１１ａとに沿って変位させることができる）。

【７５６３】

螺子挿通部Ｇ４１１ｂは、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを締結するための螺子を挿通するための挿通孔である。第１回転ベースＧ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から螺子挿通部Ｇ４１１ｂに挿通させた螺子を第２回転ベースＧ４６０の螺子締結部Ｇ４６５に螺合させることで、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０

とを締結できる。即ち、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とは一体となって回転可能に構成される。

【７５６４】

軸形成部Ｇ４１２は、被軸支部Ｇ４１３により中心が開口する円環状に形成される。また、軸形成部Ｇ４１２は、円環状に形成される外周面から径方向外側に円柱状に突出する装飾側軸部Ｇ４１２ａを備える。

【７５６５】

装飾側軸部Ｇ４１２ａは、後述する第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１を軸支する部分であり、軸形成部Ｇ４１２の周方向に所定の間隔で５個（第１装飾ユニットＧ４２０の配設個数）形成され、回転ギヤＧ４２１の第１被軸支部Ｇ４２１ａよりも若干小さい外径に形成されると共に、突出先端側に回転ギヤＧ４２１を螺子止めするための雌ねじが形成される。

【７５６６】

被軸支部Ｇ４１３は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の軸支部Ｇ４３２が挿入される部分であり、軸支部Ｇ４３２の外径よりも若干大きい内径の円環形状に形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０に対して花弁側伝達部材Ｇ４３０の姿勢を維持した状態で回転させることができる。

【７５６７】

第２回転ベースＧ４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ４６２と、その正面側立設部Ｇ４６２の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所（本実施形態では５か所）から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。

【７５６８】

円盤部Ｇ４６１は、正面視略円盤形状に形成される外径が第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２の外径よりも大きく形成される。また、背面側立設部Ｇ４６４の背面側（矢印Ｂ方向側）への立設距離は、第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１と背面側立設部Ｇ４６４とにより形成される空間の内側に第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２を配設することができる（図２０４４（ｂ）参照）。

【７５６９】

正面側立設部Ｇ４６２は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で凹設される係合凹部Ｇ４６２ａ（図２０５７（ａ）参照）を備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、後述する第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、正面側立設部Ｇ４６２の外周面に軸ＧＯ側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。なお、係合凹部Ｇ４６２ａについての詳しい説明は後述する。

【７５７０】

歯Ｇ４６３は、後述する第２固定ユニットＧ４７０に配設される第１従動ギヤＧ４７４ａ，抵抗ギヤＧ４７５ｂの歯が歯合される部分であり、円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って全周に亘って形成される。これにより、第２回転ベースＧ４６０が回転されることに伴って第２固定ユニットＧ４７０に配設される第１従動ギヤＧ４７４ａ，抵抗ギヤＧ４７５ｂを回転させることができる。

【７５７１】

なお、歯Ｇ４６３は、正面側立設部Ｇ４６２の内周面に凹設して形成されており、円盤部Ｇ４６１の内周面に非形成とされる。円盤部Ｇ４６１には歯Ｇ４６３を非形成とすることにより、円盤部Ｇ４６１の内周面を摺動面として利用することができ、カラーＧ４７６ａを円盤部Ｇ４６１の内周面に沿って配置することで、第２固定ユニットＧ４７０に対し

て第２回転ベースＧ４６０を回転させることができる。
【７５７２】
背面側立設部Ｇ４６４は、外周面に凹凸状に形成される光拡散部Ｇ４６４ａが形成される。また、上述したように、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１と背面側立設部Ｇ４６４とにより形成される空間の内側に第１固定ユニットＧ４５０の固定部材Ｇ４５２が配設されるので、固定部材Ｇ４５２を介して固定部材Ｇ４５２に配設される基板部材Ｇ４４０のＬＥＤＧ４４１から出射される光を第１固定ユニットＧ４５０に入射させやすくできる。この場合、背面側立設部Ｇ４６４に光拡散部Ｇ４６４ａが形成されるので、第２回転ベースＧ４６０に入射されたＬＥＤＧ４４１の光を光拡散部Ｇ４６４ａにより径方向外側に向かって拡散して出射させることができる。
【７５７３】
螺子締結部Ｇ４６５は、上述したように第１回転ベースＧ４１０の螺子挿通部Ｇ４１１ｂを挿通させた螺子を締結する部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部に雌ねじが形成される。これにより、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とが締結され、第１回転ベースＧ４１０と第２回転ベースＧ４６０とを軸ＧＯを中心に一体に回転可能に構成される。
【７５７４】
第２固定ユニットＧ４７０は、正面視円環状に形成される正面側光拡散部Ｇ４７１と、その正面側光拡散部Ｇ４７１の外周縁から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される側面側光拡散部Ｇ４７２と、を主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。
【７５７５】
正面側光拡散部Ｇ４７１は、背面側から入射されるＬＥＤＧ４４１の光を正面側に拡散して出射するための光拡散部であり、正面側が凹凸状に形成される。側面側光拡散部Ｇ４７２は、その側面側光拡散部Ｇ４７２の径方向内側から入射される光を径方向外側に拡散して出射するための光拡散部であり、外周面が凹凸状に形成される。これら正面側光拡散部Ｇ４７１及び側面側光拡散部Ｇ４７２により、基板部材Ｇ４４０の光を花回転ユニットＧ４００の正面側および正面視における花回転ユニットＧ４００の周囲に拡散することができる。
【７５７６】
また、正面側光拡散部Ｇ４７１は、正面視（矢印Ｂ方向視）における中央部（軸ＧＯ側）に円形に形成される開口部Ｇ４７３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出するギヤ保持部Ｇ４７４と、背面側から円柱状に突出する３か所のカラー保持部Ｇ４７６と、背面側を凹設して形成される凹部Ｇ４７５とを主に備える。
【７５７７】
開口部Ｇ４７３は、第２装飾ユニットＧ４８０を転可能に保持するためのカラーＧ４７６ａが挿入される開口であり、カラーＧ４７６ａの小径部よりも若干小さい内径に形成される。なお、カラーＧ４７６ａには、第２装飾ユニットＧ４８０の連結部Ｇ４８１がカラーＧ４７６ａの内周面と若干の隙間を有した状態で挿入される。また、カラーＧ４７６ａに挿入された連結部Ｇ４８１の先端は、第２固定ユニットＧ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２従動ギヤＧ４７３ｂの側面に締結固定される。これにより、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２装飾ユニットＧ４８０が回転可能な状態で保持される。
【７５７８】
ギヤ保持部Ｇ４７４は、後述する第１従動ギヤＧ４７４ａを軸支する部分であり、第１従動ギヤＧ４７４ａの内径よりも若干小さな外径に形成される。なお、第１従動ギヤＧ４７４ａは、第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３に歯合される。従って、第２固定ユニットＧ４７０に対して、第２回転ベースＧ４６０が回転されると、その第２回転ベースＧ４６０の回転に伴って第１従動ギヤＧ４７４ａが回転される。
【７５７９】
また、第１従動ギヤＧ４７４ａには、第２装飾ユニットＧ４８０に締結固定される第２

従動ギヤＧ４７３ｂが歯合されており、第１従動ギヤＧ４７４ａの回転に伴って第２従動ギヤＧ４７３ｂが回転可能とされる。即ち、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転されると、第２装飾ユニットＧ４８０が第２回転ベースＧ４６０の回転方向と反対方向に回転される。

【７５８０】

カラー保持部Ｇ４７６は、第２回転ベースＧ４６０を回転可能に保持するためのカラーＧ４７６ａが配設される突起であり、カラーＧ４７６ａの内径よりも若干小さい外径に形成される。また、カラーＧ４７６ａは、第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の内周面に沿って（円盤部Ｇ４６１の内縁側に）配置される。これにより、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０を回転可能な状態で配設できる。

【７５８１】

さらに、カラーＧ４７６ａは、第１固定ユニットＧ４５０の凹設部Ｇ４５２ｃに背面側の大径部が収容される。また、カラーＧ４７６ａの内側に配置されるカラー保持部Ｇ４７６には、凹設部Ｇ４５２ｃを挿通した螺子が締結される。これにより、第１固定ユニットＧ４５０と第２固定ユニットＧ４７０とが締結固定される。

【７５８２】

凹部Ｇ４７５は、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転しすぎることを抑制するために第２回転ベースＧ４６０の回転に抵抗を付与する抵抗手段Ｇ４７５ａが配設される凹部であり、抵抗手段Ｇ４７５ａと対応する大きさに凹設される。

【７５８３】

また、抵抗手段Ｇ４７５ａには、抵抗ギヤＧ４７５ｂが回転可能な状態で軸支されると共に、その抵抗ギヤＧ４７５ｂの歯が第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３に歯合する位置に配設される。よって、第２回転ベースＧ４６０が第２固定ユニットＧ４７０に対して回転する場合に、抵抗ギヤＧ４７５ｂが回転される。抵抗ギヤＧ４７５ｂには抵抗手段Ｇ４７５ａから一定の回転抵抗が作用されるので、第２固定ユニットＧ４７０に対して第２回転ベースＧ４６０が回転する際に、第２回転ベースＧ４６０に抵抗手段Ｇ４６５ａから一定の回転抵抗が作用される。これにより、第２回転ベースＧ４６０が駆動モータＧ８３０の駆動力が切断された後も、その慣性力によって回転が継続されることを抑制できる。即ち、駆動モータＧ８３０の駆動力を切断持に第２回転ベースＧ４６０の回転を停止することができる。

【７５８４】

また、第２固定ユニットＧ４７０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、逆回転規制ユニットＧ４７７が配設される。逆回転規制ユニットＧ４７７は、背面側カバーＧ４７７ａと、その背面側カバーＧ４７７ａに回転可能な状態で支持される係合片Ｇ４７７ｂと、係合片Ｇ４７７ｂを付勢するねじりバネＧ４７７ｃとを主に備えて形成される。

【７５８５】

係合片Ｇ４７７ｂは、正面視略矩形の板状に形成されると共に、第２回転ベースＧ４６０の正面側立設部Ｇ４６２の外周面に当接可能な状態で配設される。また、係合片Ｇ４７７ｂは、第２回転ベースＧ４６０の外周面に対して所定の位置で係合可能とされ、この係合により、第２回転ベースＧ４６０の第２固定ユニットに対する所定の方向（矢印ＧＬ方向（図２０５７参照））への回転が規制される。なお、係合片Ｇ４７７ｂと正面側立設部Ｇ４６２との係合について詳しい説明は後述する。

【７５８６】

第２装飾ユニットＧ４８０は、正面視において略円形、詳細には花を模した形状に形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、第２装飾ユニットＧ４８０には、光を透過可能な塗料により、正面側に塗装が施される。よって、第２装飾ユニットＧ４８０は、背面側から入射する光を正面側に透過可能とされる。

【７５８７】

また、第２装飾ユニットＧ４８０は、背面側の中央部に突出する連結部Ｇ４８１を備える。連結部Ｇ４８１は、上述したように、第２固定ユニットＧ４７０のカラーＧ４７６ａ

に挿入されと共に、第２固定ユニットＧ４７０の第２従動ギヤＧ４７３ｂに締結される部分であり、カラーＧ４７６ａの内周面と若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０は、連結部Ｇ４８１を軸に（軸ＧＯを中心に）第２固定ユニットＧ４７０に対して回転可能とされる。

【７５８８】

なお、第８実施形態における第２装飾ユニットＧ４８０は、正面視において略円形に形成されるが、角形状や異形状に形成されるものであっても良い。また、第２装飾ユニットＧ４８０は、光を透過可能な樹脂材料から形成されるものではなく、正面側（矢印Ｆ方向側）側面および背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に光を反射する装飾が施され、光を非透過に形成されるものであっても良い。

【７５８９】

次いで、図２０４８を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０について説明する。図２０４８（ａ）は、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図２０４８（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ４２０の分解正面斜視図である。

【７５９０】

なお、以下の説明では、図２０４８（ａ）に示す状態の第１装飾ユニットＧ４２０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２０４８（ａ）に示す状態の第１装飾ユニットＧ４２０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側として、それぞれ説明する。

【７５９１】

図２０４８に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ４２６と、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６との間に配設される第２継手部材Ｇ４２３と、その第２継手部材Ｇ４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。

【７５９２】

回転ギヤＧ４２１は、第１回転ベースＧ４１０（図２０４６参照）の装飾側軸部Ｇ４１２ａに配設されるギヤであり、装飾側軸部Ｇ４１２ａが挿通可能に貫通される第１被軸支部Ｇ４２１ａと、外周面に刻設される歯Ｇ４２１ｂと、装飾側軸部Ｇ４１２ａが挿入される側と反対面から突出する一対の連結部Ｇ４２１ｃとを主に備えて形成される。

【７５９３】

第１被軸支部Ｇ４２１ａは、装飾側軸部Ｇ４１２ａの外径よりも若干大きい内径の貫通孔として形成される。回転ギヤＧ４２１は、図２０４８（ａ）に示す左側（矢印Ｌ方向側）から第１被軸支部Ｇ４２１ａに装飾側軸部Ｇ４１２ａを挿通させると共に、第１被軸支部Ｇ４２１ａを挿通させた装飾側軸部Ｇ４１２ａの先端に第１被軸支部Ｇ４２１ａの内径よりも大きい外径の頭部を有する螺子を締結することで、装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として第１回転ベースＧ４１０に対して回転可能な状態で配設される。

【７５９４】

歯Ｇ４２１ｂは、正面側ベース部材Ｇ８１０（図２０４３参照）の刻設部Ｇ８１１ａに歯合する歯であり、刻設部Ｇ８１１ａと対応する形状に形成される。回転ギヤＧ４２１は、第１回転ベースＧ４１０（図２０４５（ｂ）参照）に軸支された状態で、第１固定ユニットＧ４５０（図２０４５（ｂ）参照）の棒部材Ｇ４５１が背面側ベース部材Ｇ８２０（図２０４３参照）に挿入され固定される（花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０及び背面側ベース部材Ｇ８２０に配設される）ことで、刻設部Ｇ８１１ａに歯合される。

【７５９５】

なお、刻設部Ｇ８１１ａは、花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０に対

して回転した際の回転ギヤＧ４２１の回転軌跡と重なる位置に形成される。従って、回転ギヤＧ４２１は、花回転ユニットＧ４００が正面側ベース部材Ｇ８１０に対して回転することに伴って、装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として第１回転ベースＧ４１０に対して回転される。

【７５９６】

連結部Ｇ４２１ｃは、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が第１被軸支部Ｇ４２１ａを挟んで対向した状態で形成される。また、一対の連結部Ｇ４２１ｃは、対向する方向に貫通する第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１を備えており、その第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に連結棒Ｇ４２１ｄが回転可能な状態で挿通される。

【７５９７】

連結棒Ｇ４２１ｄは、第１継手部材Ｇ４２２を回転ギヤＧ４２１に連結するための部材であり、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に挿通可能な外径の円柱状に形成される。また、連結部Ｇ４２１ｃは、円柱状に形成される軸方向中央部に径方向に貫通する第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１と、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２１ｄ２とを備える。

【７５９８】

第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１は、後述する第１継手部材Ｇ４２２の連結棒Ｇ４２２ｃが挿通される部分であり、連結棒Ｇ４２２ｃよりも大きい外径に形成される。この第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１に連結棒Ｇ４２２ｃが挿通されることで、回転ギヤＧ４２１と第１継手部材Ｇ４２２とが連結される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１が第１回転ベースＧ４１０に対して回転されることに伴って回転される。

【７５９９】

止め輪保持部Ｇ４２１ｄ２は、止め輪Ｇ４２１ｅが外嵌される部分であり、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１に連結棒Ｇ４２１ｄが挿入された状態で止め輪Ｇ４２１ｅが連結棒Ｇ４２１ｄの両端に外嵌されることで、第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１から連結棒Ｇ４２１ｄが抜け出ることが規制される。

【７６００】

なお、第８実施形態における連結棒Ｇ４２１ｄ及び止め輪Ｇ４２１ｅは、金属製の材料から形成されており、連結棒Ｇ４２１ｄが連結部Ｇ４２１ｃに対して回転した際に破損することが抑制される。また、第８実施形態における連結棒Ｇ４２１ｄは、止め輪Ｇ４２１ｅにより止められるが、連結棒Ｇ４２１ｄの端部に螺子を締結して第２被軸支部Ｇ４２１ｃ１から抜け出ることが規制されるものであっても良い。

【７６０１】

第１継手部材Ｇ４２２は、円盤状に形成される第１連結部Ｇ４２２ａと、その第１連結部Ｇ４２２ａの一面から突出する一対の第２連結部Ｇ４２２ｂとを主に備えて形成される。

【７６０２】

第１連結部Ｇ４２２ａは、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６とを連結する部分であり、円盤状に形成される中央部に変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７を挿入する凹部Ｇ４２２ａ１が凹設される。

【７６０３】

凹部Ｇ４２２ａ１は、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７の端部と同形状のＤ字状に凹設される。また、凹部Ｇ４２２ａ１には、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７の端部が圧入される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６とが連結され、第１継手部材Ｇ４２２の回転に伴って変位ユニットＧ４２６を回転させることができる。

【７６０４】

第２連結部Ｇ４２２ｂは、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が凹部Ｇ４２２ａ１を挟んで対向した状態で形成される。また、一対の第２連結部Ｇ４２２ｂは、対向する方向に貫通する被軸支部Ｇ４２２ｂ１を備えており、その被軸支部Ｇ４２２ｂ

１に連結棒Ｇ４２２ｃが回転可能な状態で挿通される。
【７６０５】
連結棒Ｇ４２２ｃは、回転ギヤＧ４２１の連結棒Ｇ４２１ｄと連結される部材であり、連結棒Ｇ４２１ｄの第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１の内径よりも小さい外径の円柱状に形成される。連結棒Ｇ４２２ｃは、上述したように第３被軸支部Ｇ４２１ｄ１に挿通されることで、回転ギヤＧ４２１の連結棒Ｇ４２１ｄに連結される。これにより、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１が第１回転ベースＧ４１０に対して回転されることに伴って回転される。
【７６０６】
また、連結棒Ｇ４２２ｃは、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２２ｃ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２２ｃ１は、止め輪Ｇ４２２ｄが外嵌される部分であり、被軸支部Ｇ４２２ｂ１に連結棒Ｇ４２２ｃが挿入された状態で止め輪Ｇ４２２ｄが連結棒Ｇ４２２ｃの両端に外嵌されることで、被軸支部Ｇ４２２ｂ１から連結棒Ｇ４２２ｃが抜け出ることが規制される。
【７６０７】
なお、第８実施形態における連結棒Ｇ４２２ｃ及び止め輪Ｇ４２２ｄは、金属製の材料から形成されており、連結棒Ｇ４２２ｃが被軸支部Ｇ４２２ｂ１に対して回転した際に破損することが抑制される。また、第８実施形態における連結棒Ｇ４２２ｃは、止め輪Ｇ４２ｄにより止められるが、連結棒Ｇ４２２ｃの端部に螺子を締結して被軸支部Ｇ４２２ｂ１から抜け出ることが規制されるものであっても良い。
【７６０８】
被摺動部材Ｇ４２５は、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図２０４６参照）に連結される部材であり、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される摺動部Ｇ４２５ａと、その摺動部Ｇ４２５ａの反対側（下方側）に貫通形成される被軸支部Ｇ４２５ｂとを主に備える。
【７６０９】
摺動部Ｇ４２５ａは、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの溝幅よりも小さい外径の円柱状に形成され、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通可能とされる。また、摺動部Ｇ４２５ａは、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通される際に基端側に第１カラーＧ４２５ａ１（図２０４６参照）が配設されると共に、摺動溝Ｇ４３１ａに挿通された先端側に第２カラーＧ４２５ａ２（図２０４６参照）が配設される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０の伝達部Ｇ４３１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を第１カラーＧ４２５ａ１と第２カラーＧ４２５ａ２とで挟んだ状態で、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される。これにより、摺動部Ｇ４２５ａに対して花弁側伝達部材Ｇ４３０が前後方向に揺れ動くことを抑制でき、摺動溝Ｇ４３１ａの内側を摺動部Ｇ４２５ａが摺動する際の抵抗を低減できる。
【７６１０】
被軸支部Ｇ４２５ｂは、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とを連結する部分であり、伝達部材Ｇ４２４に配設される第１連結棒Ｇ４２４ｃを挿通可能な内径の貫通孔として形成される。
【７６１１】
伝達部材Ｇ４２４は、一対の板状の部材から形成されると共に、互い一面側を対向した状態で配設される。また、伝達部材Ｇ４２４は、被摺動部材Ｇ４２５と第２継手部材Ｇ４２３とを連結する部材であり、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とを連結するための第１被軸支部Ｇ４２４ａと、第２継手部材Ｇ４２３と伝達部材Ｇ４２４とを連結するための第２被軸支部Ｇ４２４ｂとを備える。
【７６１２】
第１被軸支部Ｇ４２４ａは、第１連結棒Ｇ４２４ｃが挿通される貫通孔であり、第１連結棒Ｇ４２４ｃを挿通可能な内径に形成されると共に、一対の伝達部材Ｇ４２４の対向する方向に貫通される。
【７６１３】

第１連結棒Ｇ４２４ｃは、一対の伝達部材Ｇ４２４の間に被摺動部材Ｇ４２５（被軸支部Ｇ４２５ｂ）を挟んだ状態で、伝達部材Ｇ４２４の第１被軸支部Ｇ４２４ａと被摺動部材Ｇ４２５の被軸支部Ｇ４２５ｂとに挿通される。これにより、被摺動部材Ｇ４２５と伝達部材Ｇ４２４とが連結される。

【７６１４】

また、第１連結棒Ｇ４２４ｃは、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２４ｃ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２４ｃ１は、止め輪Ｇ４２４ｄが外嵌される部分であり、第１被軸支部Ｇ４２４ａと被軸支部Ｇ４２５ｂとに第１連結棒Ｇ４２４ｃが挿入された状態で止め輪Ｇ４２４ｄが第１連結棒Ｇ４２４ｃの両端に外嵌されることで、第１被軸支部Ｇ４２４ａと被軸支部Ｇ４２５ｂとから第１連結棒Ｇ４２４ｃが抜け出ることが規制される。

【７６１５】

なお、伝達部材Ｇ４２４と被摺動部材Ｇ４２５とは、第１連結棒Ｇ４２４ｃに対して回転可能に連結される。従って、後述する被摺動部材Ｇ４２５の変位に伴って被摺動部材Ｇ４２５に対して伝達部材Ｇ４２４の姿勢を変更することができる。

【７６１６】

第２被軸支部Ｇ４２４ｂは、第２連結棒Ｇ４２４ｅが挿通される貫通孔であり、第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通可能な内径に形成されると共に、一対の伝達部材Ｇ４２４の対向する方向に貫通される。

【７６１７】

第２連結棒Ｇ４２４ｅは、一対の伝達部材Ｇ４２４の間に第２継手部材Ｇ４２３（第１貫通孔Ｇ４２３ａ）を挟んだ状態で、伝達部材Ｇ４２４の第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第２継手部材Ｇ４２３の第１貫通孔Ｇ４２３ａとに挿通される。これにより、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とが連結される。

【７６１８】

また、第２連結棒Ｇ４２４ｅは、第１連結棒Ｇ４２４ｃと同様に、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部Ｇ４２４ｅ１を備える。止め輪保持部Ｇ４２４ｅ１は、止め輪Ｇ４２４ｆが外嵌される部分であり、第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第１貫通孔Ｇ４２３ａとが挿入された状態で止め輪Ｇ４２４ｆが第２連結棒Ｇ４２４ｅの両端に外嵌されることで、第２被軸支部Ｇ４２４ｂと第１貫通孔Ｇ４２３ａとから第２連結棒Ｇ４２４ｅが抜け出ることが規制される。

【７６１９】

なお、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とは、第２連結棒Ｇ４２４ｅに対して回転可能に連結される。従って、伝達部材Ｇ４２４の変位（被摺動部材Ｇ４２５に対する姿勢の変化）に伴って伝達部材Ｇ４２４に対して第２継手部材Ｇ４２３の姿勢を変更することができる。

【７６２０】

また、本実施形態における第１連結棒Ｇ４２４ｃ、第２連結棒Ｇ４２４ｅ、止め輪Ｇ４２４ｄ，Ｇ４２４ｆは、金属製の材料から形成されており、第１連結棒Ｇ４２４ｃ及び第２連結棒Ｇ４２４ｅが第１被軸支部Ｇ４２４ａ及び第２被軸支部Ｇ４２４ｂに対して回転した際に破損することが抑制される。

【７６２１】

第２継手部材Ｇ４２３は、伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ４２６とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第２継手部材Ｇ４２３は、異なる方向に貫通する第１貫通孔Ｇ４２３ａ及び第２貫通孔Ｇ４２３ｂを備える。なお、第１貫通孔Ｇ４２３ａと第２貫通孔Ｇ４２３ｂとは、互いにずれた位置に形成される。

【７６２２】

第１貫通孔Ｇ４２３ａは、上述したように第２連結棒Ｇ４２４ｅが挿通される貫通孔であり、第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通可能な内径に形成される。第１貫通孔Ｇ４２３ａに伝達部材Ｇ４２４の第２被軸支部Ｇ４２４ｂを挿通した第２連結棒Ｇ４２４ｅを挿通させる

ことで、伝達部材Ｇ４２４と第２継手部材Ｇ４２３とが連結される。
【７６２３】
第２貫通孔Ｇ４２３ｂは、変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７が挿通される貫通孔であり、軸部Ｇ４２７を挿通可能な内径に形成される。第２貫通孔Ｇ４２３ｂに軸部Ｇ４２７を挿通することで、第２継手部材Ｇ４２３を介して伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ４２６とが連結される。これにより、伝達部材Ｇ４２４が変位されると、その伝達部材Ｇ４２４の変位に伴って変位ユニットＧ４２６を変位させることができる。
【７６２４】
変位ユニットＧ４２６は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印Ｌ方向側）の第１装飾面Ｇ４２６ａと、その第１装飾面Ｇ４２６ａと反対側（矢印Ｒ方向側）の側面の第２装飾面Ｇ４２６ｂと、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部同士を繋ぐ第１端面Ｇ４２６ｃと、その第１端面Ｇ４２６ｃの反対側（矢印Ｂ方向側）に形成され軸部Ｇ４２７に連結される連結部Ｇ４２６ｄとを主に備える。
【７６２５】
なお、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ，第１端面Ｇ４２６ｃに金や銀等の反射率の高い装飾が施される。これにより、変位ユニットＧ４２６に照射される光を反射することができる。なお、変位ユニットＧ４２６の光の反射についての詳しい説明は後述する。
【７６２６】
また、第８実施形態における変位ユニットＧ４２６は、正面視において花弁側伝達部材Ｇ４３０（第２装飾ユニットＧ４８０）に沿って湾曲する板状に形成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、平板状や棒状（円柱状）に形成されるものであっても良い。また、第８実施形態における変位ユニットＧ４２６は、透明な樹脂材料で形成され、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂから入射する光を透過して第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂから出射することで、透過する光による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。
【７６２７】
連結部Ｇ４２６ｄは、軸部Ｇ４２７を変位ユニットＧ４２６に連結するための部分であり、湾曲形成される変位ユニットＧ４２６の湾曲方向の内方側（矢印Ｌ方向側）に張り出して形成される。これにより、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ及び第１端面Ｇ４２６ｃを軸部Ｇ４２７の軸線上から外れた位置に配置することができる。これにより、軸部Ｇ４２７を軸に変位ユニットＧ４２６を回転させた際に、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ及び第１端面Ｇ４２６ｃを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。
【７６２８】
なお、連結部Ｇ４２６ｄには、軸部Ｇ４２７の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部を挿入するための凹部（図示しない）が形成されており、その凹部に軸部Ｇ４２７の上方側の端部が圧入されることにより変位ユニットＧ４２６と軸部Ｇ４２７とが連結される。
【７６２９】
次いで、図２０４９及び図２０５０を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０の変位について説明する。なお、以下の説明では、図２０４９（ａ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の位置を起立位置として、図２０４９（ｃ）に示す第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の位置を傾倒基準位置（起立位置から第１装飾ユニットＧ４２０が倒れた状態の位置）として説明する。
【７６３０】
初めに、図２０４９を参照して変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。図２０４９（ａ）から図２０４９（ｃ）は、第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における側面図と対応する。なお、図２０４９（ａ）から図２０４９（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位

ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位する遷移状態が順に図示される。また、図２０４９（ａ）から図２０４９（ｃ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図２０５１（ａ）参照）の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１及び外側端部Ｇ４３１ａ２の位置が２点鎖線で図示される。

【７６３１】

図２０４９（ａ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１に当接する位置に摺動部Ｇ４２５ａが配設される状態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第１端面Ｇ４２６ｃを遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態で配設される。

【７６３２】

なお、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される状態では、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが花回転ユニットＧ４００の軸ＧＯ側に向けて配置されており、正面視における花回転ユニットＧ４００が縮小した状態とされる（図２０５１参照）。

【７６３３】

図２０４９（ｂ）及び図２０４９（ｃ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１に当接した位置から摺動部Ｇ４２５ａ（被摺動部材Ｇ４２５）が外側端部Ｇ４３１ａ２側（矢印Ｒ方向側）まで移動されると、その摺動部Ｇ４２５ａ（被摺動部材Ｇ４２５）の変位に伴って、被摺動部材Ｇ４２５に連結される伝達部材Ｇ４２４が第１連結棒Ｇ４２４ｃを軸として被摺動部材Ｇ４２５に対する姿勢を変えつつ外側端部Ｇ４３１ａ２側に変位される。

【７６３４】

そして、伝達部材Ｇ４２４が変位されることにより、伝達部材Ｇ４２４に連結される第２継手部材Ｇ４２３が変位される。上述したように、第２継手部材Ｇ４２３には第２貫通孔Ｇ４２３ｂに変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７が挿通されているので、第２継手部材Ｇ４２３の変位に伴って変位ユニットＧ４２６が変位される。

【７６３５】

変位ユニットＧ４２６は、軸部Ｇ４２７が第１継手部材Ｇ４２２に連結され、第１継手部材Ｇ４２２は、回転ギヤＧ４２１に対して連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転可能に配設される。従って、被摺動部材Ｇ４２５の変位に伴って駆動力が変位ユニットＧ４２６まで伝達されると、変位ユニットＧ４２６は、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として傾倒される。

【７６３６】

連結棒Ｇ４２１ｄを軸とする変位ユニットＧ４２６の傾倒は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２に摺動部Ｇ４２５ａが当接することで規制される。なお、本実施形態では、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に約６０度回転され、傾倒基準位置において第１装飾面Ｇ４２６ａを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態とされる。

【７６３７】

次いで、図２０５０（ａ）から図２０５０（ｄ）を参照して、傾倒基準位置に配設される変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合について説明する。図２０５０（ａ）から図２０５０（ｄ）は、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置された状態における第１装飾ユニットＧ４２０の側面図であり、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における側面図と対応する。

【７６３８】

なお、図２０５０（ａ）から図２０５０（ｄ）では、傾倒基準位置に配置された変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸に回転された際の遷移状態が順に図示され、図２０５０（ａ）に示す状態を傾倒基準位置として、順に９０度ずつ回転された状態が図示される。また、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸に回転される場合に変位ユニットＧ４２６（第１装飾ユニットＧ４２０）が第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０（図２０４６参照）の周囲を回転するが、ここでの説明では、図

２０５０（ａ）に示す図示を形式的に側面図として、図２０５０（ｂ）から図２０５０（ｄ）についても同様に側面図として説明する。

【７６３９】

図２０５０（ａ）から図２０５０（ｄ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置（図２０５０（ａ）に示す位置）に変位された位置から回転ギヤＧ４２１が回転されると、その回転ギヤＧ４２１の回転に伴って、回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２が回転される。第１継手部材Ｇ４２２には、凹部Ｇ４２２ａ１に変位ユニットＧ４２６の軸部Ｇ４２７（図２０４８（ｂ）参照）が連結されるので、第１継手部材Ｇ４２２が回転されることにより変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される。

【７６４０】

これにより、第１装飾面Ｇ４２６ａを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた位置（傾倒基準位置）から変位ユニットＧ４２６が回転して、第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた位置（以下の説明では「傾倒半回転位置」と称す）に変位ユニットＧ４２６を回転させることができる。即ち、遊技者に視認させられる変位ユニットＧ４２６の表示面を変更することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。

【７６４１】

また、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂは、軸部Ｇ４２７の軸心とずれた位置に形成される。従って、軸部Ｇ４２７を軸に変位ユニットＧ４２６を回転させると、装飾面（第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ）の前後方向の位置を変位させることができる。

【７６４２】

詳しく説明すると、図２０５０（ａ）に示す傾倒基準位置では、第１装飾面Ｇ４２６ａが軸部Ｇ４２７の軸心の延長線上よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に位置して遊技者に視認され、図２０５０（ｃ）に示す傾倒半回転位置では、第２装飾面Ｇ４２６ｂが軸部Ｇ４２７の軸心の延長線上よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置して遊技者に視認される。これにより、変位ユニットＧ４２６の変位に前後方向の動きを付与することができるので、遊技者の興趣を向上できる。

【７６４３】

なお、図２０５０（ａ）から図２０５０（ｄ）に示す位置まで変位ユニットＧ４２６が約２７０度回転したあとは、さらに回転ギヤＧ４２１の回転が継続されることで、図２０５０（ａ）に示す回転基準位置まで回転される。即ち、変位ユニットＧ４２６は、回転ギヤＧ４２１の回転により軸部Ｇ４２７を軸とする回転が継続される。

【７６４４】

次いで、図２０５１及び図２０５２を参照して、変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。

【７６４５】

図２０５１（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５１（ｂ）は、図２０５１（ａ）のＸ２６ｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。図２０５２（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５２（ｂ）は、図２０５２（ａ）のＸ２７ｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。

【７６４６】

なお、図２０５１及び図２０５２では、理解を容易とするための花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部材（基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０（図２０４６参照）の図示が省略される。また、図２０５１（ａ）及び図２０５２（ａ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側の第２摺動溝Ｇ４１１ａが鎖線で図示される。さらに、図２０５１及び図２０５２では、軸ＧＯを中心とする正面視右回りの回転に矢印ＧＲの符号が付して図示され、軸ＧＯを中心とする正面視左回りの回転に矢印ＧＬの符号が付して図示される。

【７６４７】
初めに、上述したように、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、軸支部Ｇ４３２（図２０４６参照）が正面側ベース部材Ｇ８１０（図２０４３参照）と背面側ベース部材Ｇ８２０（図２０４３参照）との対向間に配設される従動ギヤＧ８４７（図２０４３参照）に締結される。従って、従動ギヤＧ８４２～Ｇ８４６を介して従動ギヤＧ８４７が駆動モータＧ８３０の駆動力により回転されると、花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転される。
【７６４８】
花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａには、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが挿入されるので、図２０５１（ａ）及び図２０５２（ａ）に示すように、花弁側伝達部材Ｇ４３０が正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転されると、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第１摺動面Ｇ４３１ａ３に沿って軸ＧＯの径方向外側に押し出される。
【７６４９】
この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａには、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）が第１回転ベースＧ４１０の第２摺動溝Ｇ４１１ａに挿入されるので、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第１摺動面Ｇ４３１ａ３により押し出されると、摺動部Ｇ４２５ａは、第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って軸ＧＯの径方向外側に向かって移動される。これにより、上述した図２０４９（ａ）から図２０４９（ｃ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位される。
【７６５０】
なお、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットＧ４２６が変位される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが第１回転ベースＧ４１０の第２摺動溝Ｇ４１１ａに沿って変位される。そのため、正面視（矢印Ｂ方向視）における軸ＧＯを中心とする周方向（矢印ＧＲ方向や矢印ＧＬ方向）に第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることなく、連結棒Ｇ４２１ｄを軸として変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置に変位させることができる。
【７６５１】
また、図２０５１及び図２０５２に示すように、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６が遊技盤Ｈ１３（図２０３４参照）の連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転可能に配設され、起立位置と傾倒基準位置との間で変位させることにより、正面視における変位ユニットＧ４２６の姿勢を変えることができるので、起立位置では正面視における外形を小さくできると共に、傾倒位置では正面視における外形を大きくできる。
【７６５２】
これにより、花回転ユニットＧ４００の正面視における外形を小さくするために、変位ユニットＧ４２６を他の部材（例えば、第２装飾ユニットＧ４８０）の背面側に隠す必要がなくなるので、変位ユニットＧ４２６を隠す部材の正面視における外形の大きさに関係なく変位ユニットＧ４２６の外形の大きさを変更することができる。
【７６５３】
詳しく説明すると、花回転ユニットＧ４００（第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０）において、第２装飾ユニットＨ４８０が第１装飾ユニットＧ４２０の外側に張り出され第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とが共に視認可能とされる拡大状態と、第２装飾ユニットＧ４８０を第１装飾ユニットＧ４２０に近づけて第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が視認不能とされる縮小状態とを形成し、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０との全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。
【７６５４】
しかしながら、この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）にスライド変位させて、第２装飾ユニットＧ４８０により第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を視認不能として縮小

状態を形成する一方、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０の外方にスライド変位させて、第１装飾ユニットＧ４２０の所定の領域を視認可能として拡大状態を形成するものであると、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を配置するため、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の正面視における外形を第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における外形よりも小さくする必要があり（第２装飾ユニットＧ４８０の外形の大きさに依存するため）、変位ユニットＧ４２６の外形を大型化することが困難であるという問題がある。

【７６５５】

即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における外形を大きくすると、その分、他の部材の配設スペースが減少される。即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の外形の大型化に伴い花回転ユニットＧ４００全体の正面視における外形が大きくなり、他の部材に干渉しやすくなる。

【７６５６】

一方、第１装飾ユニットＧ４２０の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分遮蔽できる面積が小さくなるため、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が小さくなり、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる（拡大状態とした）際の大きさを大きくすることができない。

【７６５７】

これに対し、本実施形態では、花回転ユニットＧ４００の正面視における外形を小さくする際に、変位ユニットＧ４２６の姿勢を変えて、正面視における変位ユニットＧ４２６の外形を小さくすることができる。

【７６５８】

即ち、第１装飾ユニットＧ４２０が変位されることで、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外側を向く状態（起立位置に配置された状態）と、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態（傾倒基準位置に配置された状態）とを形成可能に構成されるので、他の部材を配設するスペースを確保しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくできる。

【７６５９】

具体的には、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、他の部材が第２装飾ユニットＧ４８０（第１装飾ユニットＧ４２０）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。

【７６６０】

一方、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさを小さくしても、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視における大きさが第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の大きさに依存しないので、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を大きくできる。よって、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。

【７６６１】

言い換えると、パチンコ機Ｈ１０の役物が配設される空間は、上下左右方向に比べて前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、その前後方向のスペースの利用して、第２装飾ユニットＧ４８０を前後方向に長くすることで、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視の大きさを小さくできると共に、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を第２装飾ユニットＧ４８０と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさ

の変化をより大きくできる。
【７６６２】
　また、変位ユニットＧ４２６は、起立位置で第１装飾面Ｇ４２６ａが軸ＧＯ側に向けて配置され（図２０４５（ｂ）参照）、傾倒基準位置で第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に向けられて配置される。上述したように第１装飾面Ｇ４２６ａには、光を反射可能な装飾が施されているため、起立位置に配置される場合と、傾倒基準位置に配置される場合とで光の反射方向を変更することができる。
【７６６３】
　詳しく説明すると、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置され、第１固定ユニットＧ４５０、第２回転ベースＧ４６０、又は、第２回転ベースＧ４６０を介して基板部材Ｇ４４０から出射される光が第１装飾面Ｇ４２６ａに照射される場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面視において第２装飾ユニットＧ４８０側（軸ＧＯ側）に向けられているので、光が第２装飾ユニットＧ４８０側に向かって反射される。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０を介して正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて出射する光量を増やすことができる。その結果、第２装飾ユニットＧ４８０に注目させやすくできる。
【７６６４】
　一方、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置され、第１固定ユニットＧ４５０、第２回転ベースＧ４６０、又は、第２回転ベースＧ４６０を介して基板部材Ｇ４４０から出射される光が第１装飾面Ｇ４２６ａに照射される場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側に向けられているので、光が遊技者側に反射される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０に注目させやすくできる。
【７６６５】
　即ち、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に配設され、光を発光可能に構成される基板部材Ｇ４４０を備え、第２装飾手段は、光透過性材料から構成され、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが光を反射可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態（拡大状態）とされた場合に、基板部材Ｇ４４０から発光され変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａで反射した光を遊技者に視認させるだけでなく、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に向く状態とされた場合には、基板部材Ｇ４４４０から発光され変位ユニットＧ４２６で反射した光を第２装飾ユニットＧ４８０にその背面側（矢印Ｂ方向側）から入射させ、第２装飾ユニットＧ４８０を透過した光（第２装飾ユニットＧ４８０の正面側から出射される光を）遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。
【７６６６】
　なお、第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の背面側にスライド変位させるものでは、縮小状態において基板部材Ｇ４４０から発光され変位ユニットＧ４２６で光を反射させても、その反射させた光が基板部材Ｇ４４０に遮られてしまい、第２装飾ユニットＧ４８０へ入射させることができないところ、本実施形態では、変位ユニットＧ４２６で反射された光を第２装飾ユニットＧ４８０及び基板部材Ｇ４４０にの正面視外側から回り込ませることができ、基板部材Ｇ４４０に遮られることなく、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）へ入射させることができる。
【７６６７】
　さらに、図２０５１及び図２０５２に示すように、起立位置から傾倒基準位置に変位する際の変位ユニットＧ４２６の回転軸（連結棒Ｇ４２１ｄ）は、花弁側伝達部材Ｇ４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配置される。そのため、第１装飾ユニットＧ４２０の回転軸（連結棒Ｇ４２１ｄ）を遊技者側から視認しにくくできる。これにより、遊技者が第１装飾ユニットＧ４２０の機構を理解することで、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させた際の遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【７６６８】
　次いで、図２０５３から図２０５６を参照して、軸部Ｇ４２７を軸として変位ユニット

Ｇ４２６を傾倒基準位置から回転させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。
【７６６９】
図２０５３（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５３（ｂ）は、図２０５３（ａ）の矢印Ｙ２８ｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図２０５３（ｃ）は、図２０５３（ａ）の矢印Ｙ２８ｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図２０５４（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５４（ｂ）は、図２０５４（ａ）の矢印Ｙ２９ｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図２０５４（ｃ）は、図２０５４（ａ）の矢印Ｙ２９ｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図２０５５（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５５（ｂ）は、図２０５５（ａ）の矢印Ｙ３０ｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図２０５５（ｃ）は、図２０５５（ａ）の矢印Ｙ３０ｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。図２０５６（ａ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５６（ｂ）は、図２０５６（ａ）の矢印Ｙ３１ｂ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図であり、図２０５６（ｃ）は、図２０５６（ａ）の矢印Ｙ３１ｃ方向視における花回転ユニットＧ４００の側面図である。
【７６７０】
なお、図２０５３から図２０５６では、傾倒基準位置に配置される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として９０度ずつ回転された状態が順に図示される。また、図２０５３から図２０５６では、理解を容易とするための花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部材（基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０（図２０４６参照）の図示が省略される。
【７６７１】
上述したように、起立位置から傾倒基準位置に変位する変位ユニットＧ４２６は、駆動モータＧ８３０の駆動力が伝達されて花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転されることで、被摺動部材Ｇ４２５の摺動部Ｇ４２５ａが第１摺動面Ｇ４３１ａ３に押し出される。この変位により、摺動部Ｇ４２５ａは、摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２に当接する位置まで変位される。
【７６７２】
この状態から、図２０５３及び図２０５４に示すように、駆動モータＧ８３０の駆動力の伝達を継続して軸ＧＯを中心に花弁側伝達部材Ｇ４３０を正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転させると、外側端部Ｇ４３１ａ２に当接する摺動部Ｇ４２５ａが花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転に伴って軸ＧＯを中心とする花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転方向（矢印ＧＲ方向）に変位される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第１装飾ユニットＧ４２０、及び、第１回転ベースＧ４１０までが一体となって、正面側ベース部材Ｇ８１０及び背面側ベース部材Ｇ８２０に対して軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される。
【７６７３】
第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１の歯Ｇ４２１ｂは、正面側ベース部材Ｇ８１０の刻設部Ｇ８１１ａに歯合されているので、正面側ベース部材Ｇ８１０（正面側ベース部材Ｇ８１０）に対して第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に回転されることで、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１が装飾側軸部Ｇ４１２ａ（図２０５２（ｂ）参照）を軸として回転される。
【７６７４】
上述したように、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１が装飾側軸部Ｇ４１２ａを軸として回転されると、その回転ギヤＧ４２１の回転に伴って、第１継手部材Ｇ４２２が回転されると共に、第１継手部材Ｇ４２２に軸部Ｇ４２７を介して連結される変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させられると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部

Ｇ４２７を軸として回転させられる。
【７６７５】
これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させて、花回転ユニットＧ４００の正面視における視認可能領域を広げるだけでなく、その広げた視認可能領域で第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を複雑に変位させる（軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる）ことができる。
【７６７６】
この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位させたあと、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に回転させる（第２装飾ユニットＧ４８０の周りを周回（公転）させる）だけでは、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０の両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。
【７６７７】
これに対し、第８実施形態における花回転ユニットＧ４００では、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に回転させると共に、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させることができる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを周回（公転）する（軸ＧＯを中心に回転する）際に、軸部Ｇ４２７を軸に回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。
【７６７８】
また、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂには、光を反射可能な装飾がされるので、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる場合には、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂにより反射される光の方向へ変更することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくでき、演出効果を高めることができる。
【７６７９】
即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、軸部Ｇ４２７を軸に回転（自転）する際の回転中心を挟んで位置する第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂを備え、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂとが異なる態様に構成されるので、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを第１装飾ユニットＧ４２０が周回（公転）する際に、第１装飾ユニットＧ４２０の異なる装飾面（第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂ）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。
【７６８０】
さらに、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ及び第２装飾面Ｇ４２６ｂが湾曲した形状に形成されるので、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとで光の反射態様が異ならせることができる。よって、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの反射光による演出を異なる態様で遊技者に視認させることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。
【７６８１】
なお、第８実施形態では、変位ユニットＧ４２６が軸ＧＯから離れる方向に延びる軸（軸部Ｇ４２７の軸）を中心に回転（自転）される場合について説明したが、変位ユニットＧ４２６は、軸ＧＯと平行に伸びる軸を中心に回転（自転）するものであっても良い。この場合、第１装飾面Ｇ４２６ａへ光が照射される領域を一部にすることで、変位ユニットＧ４２６を回転（自転）させることで第１装飾面Ｇ４２６ａに対する光の照射領域が変更され、第１装飾面Ｇ４２６ａにより反射される反射光の反射態様を変更することができる。
【７６８２】

また、第８実施形態では、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約１８度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として約９０度回転するように設定される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約７２度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として１回転するように設定される。

【７６８３】

さらに、第１装飾ユニットＧ４２０は花弁側伝達部材Ｇ４３０（第１回転ベースＧ４１０）の軸ＧＯを中心とする周囲に５個等間隔で配設される。即ち、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０と約７２度の間隔を隔てて配設される。上述したように、第１装飾ユニットＧ４２０は、花弁側伝達部材Ｇ４３０が軸ＧＯを中心に約７２度回転することで、第１装飾ユニットＧ４２０が１回転するように設定されるので、正面視において変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置される位置を同一にできる（即ち、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａを遊技者に視認させる位置、及び、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを遊技者に視認させる位置を同じにできる）。

【７６８４】

この場合、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置となる位置の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に正面側ベース部材Ｇ８１０のアーム部Ｇ８１２が配設される。即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における幅が小さくされる位置の背面側にアーム部Ｇ８１２が配設される。これにより、アーム部Ｇ８１２と変位ユニットＧ４２６との干渉を抑えつつ、アーム部Ｇ８１２を花回転ユニットＧ４００に対して正面側に近づけて配置することができる。その結果、花弁動作装置Ｇ８００が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に大型化することを抑制できる。

【７６８５】

また、第８実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータＧ８３０の駆動力により行われるので、駆動手段（駆動モータＧ８３０）の配設数を少なくすることができる。その結果、製造コストを削減できると共に、花弁動作装置Ｇ８００が大型化することを抑制できる。

【７６８６】

さらに、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、異なるタイミングで行われる（即ち、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位をした後、変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転される）ので、それぞれの駆動のタイミングが重なって、駆動力の伝達が不安となることを抑制できる。その結果、変位ユニットＧ４２６の変位が不安定となることを抑制できる。

【７６８７】

なお、第８実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータＧ８３０の駆動力により行われる場合について説明したが、これに限らず、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とが、それぞれ別の駆動手段の駆動力により変位されるように構成されていても良い。

【７６８８】

この場合、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から軸部Ｇ４２７を軸として回転される場合の変位とに、駆動手段の駆動力を同時に付与することが可能になるので、起立位置から傾倒基準位置に変位させている途中に変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させ始めることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０に複雑な変位をさせることができ、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【７６８９】

次いで、図２０５７から図２０５９を参照して、第２装飾ユニットＧ４８０の回転につ

いて説明する。図２０５７（ａ）及び図２０５７（ｂ）と図２０５８（ａ）及び図２０５８（ｂ）は、花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０５９（ａ）から図２０５９（ｄ）は、従動ギヤＧ８４６からＧ８４８及び検出センサＧ８１４の背面図である。

【７６９０】

なお、図２０５７（ａ）から図２０５８（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に回転する遷移状態が順に図示され、図２０５９（ａ）では、図２０５７（ａ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図２０５９（ｂ）では、図２０５７（ｂ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図２０５９（ｃ）では、図２０５８（ａ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示され、図２０５９（ｄ）では、図２０５８（ｂ）に対応する位置に従動ギヤＧ８４６～Ｇ８４８が回転された状態が図示される。

【７６９１】

また、図２０５７（ａ）から図２０５８（ｂ）では、第２装飾ユニットＧ４８０の全体が透明視され外形のみ２点鎖線で図示されると共に、第２固定ユニットＧ４７０の正面側光拡散部Ｇ４７１及び側面側光拡散部Ｇ４７２が透明視して図示される。さらに、図２０５７（ａ）から図２０５８（ｂ）では、第２装飾ユニットＧ４８０の所定の１箇所を仮想点ＧＡとして図示する。

【７６９２】

上述したように、花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転により第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転される際には、第１回転ベースＧ４１０に連結される第２回転ベースＧ４６０が第１回転ベースＧ４１０と共に軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される。

【７６９３】

第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３には、第１従動ギヤＧ４７４ａが歯合されており、第２回転ベースＧ４６０の回転により第１従動ギヤＧ４７４ａが回転され、第１従動ギヤＧ４７４ａに歯合する第２従動ギヤＧ４７３ｂが回転される。これにより、第２従動ギヤＧ４７３ｂに締結される第２装飾ユニットＧ４８０が回転させられる。

【７６９４】

この場合、第２従動ギヤＧ４７３ｂと第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３との間に奇数個（本実施形態では、１個）の第１従動ギヤＧ４７４ａが配設されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向側）に回転される際に、第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印Ｌ方向側）に回転される。即ち、正面視において第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とは反対方向に回転される。

【７６９５】

従って、軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０が回転（公転）される際には、第２装飾ユニットＧ４８０に対する第１装飾ユニットＧ４２０の回転（公転）を遊技者に視認させることができる。そのため、第２装飾ユニットＧ４８０が実際よりも速い速度で回転しているように感じさせることができ、その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の回転による演出効果を向上させることができる。

【７６９６】

即ち、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度と、第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度とが異なるので、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と同じ方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度が第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度よりも遅くすることで、第１装飾ユニットＧ４２０が第１装飾ユニットＧ４２０と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と反対方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転

（自転）される場合に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回の速度が第２装飾ユニットＧ４８０の回転の速度よりも速くすることで、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）を着目させやすくできる。

【７６９７】

なお、本実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とが正面視において反対方向に回転される場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０と第２装飾ユニットＧ４８０とを正面視において同じ方向に回転させるものであってもよい。即ち、第２従動ギヤＧ４７３ｂと第２回転ベースＧ４６０の歯Ｇ４６３との間に偶数個（例えば２個）の第１従動ギヤＧ４７４ａを配設して、第２装飾ユニットＧ４８０を軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向）に回転させるものであっても良い。

【７６９８】

この場合には、第２装飾ユニットＧ４８０に対する第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に視認させることで、第１装飾ユニットＧ４２０が実際よりも遅い速度で回転しているように感じさせることができる。そのため、花回転ユニットＧ４００よりも他の演出（例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示による演出）に注目させやすくできる。

【７６９９】

即ち、第２装飾ユニットＧ４８０は、第１装飾ユニットＧ４２０の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される連結部Ｇ４８１を備え軸ＧＯを中心に回転（自転）可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と同じ方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）と反対方向に第２装飾ユニットＧ４８０が回転（自転）される場合には、第２装飾ユニットＧ４８０の回転（自転）の分、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）を着目させやすくできる。

【７７００】

また、第２従動ギヤＧ４７３ｂに対して、第１従動ギヤＧ４７３ａのギヤ比が約２倍に設定される。従って、図２０５７（ａ）及び図２０５７（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印Ｒ方向側）に約１８度回転される際に、第２装飾ユニットＧ４８０は軸ＧＯを中心に正面視左周り（矢印Ｌ方向側）に約３６度回転される（図２０５７の仮想点ＧＡ参照）。

【７７０１】

即ち、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が大きく設定される。そのため、第１装飾ユニットＧ４２０が複雑な（軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットＧ４２６を軸部Ｇ４２７を軸として回転させる）変位をする場合であっても、第２装飾ユニットＧ４８０が回転していることを遊技者に認識させることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の全体を遊技者に注目させることができ、第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の変位による演出効果を向上できる。

【７７０２】

なお、本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が大きく設定される場合について説明したが、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転量に対して、軸ＧＯを中心とする第２装飾ユニットＧ４８０の回転量が小さく設定されても良い。

【７７０３】

即ち、第２従動ギヤＧ４７３ｂに対して、第１従動ギヤＧ４７３ａのギヤ比が半分に設定され、軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０が約１８度回転される際に、軸ＧＯを中心に第２装飾ユニットＧ４８０が約９度回転するようにしても良い。この場合には、第２装飾ユニットＧ４８０の回転を遊技者に認識させにくくできるので、第２装飾ユニットＧ４８０に対して第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に注目させやすくできる。その結果、遊技者の視線を一部に注目させやすくできる。

【７７０４】

次いで、図２０５７から図２０５９を参照しつつ、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転され（変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として回転され）た位置から、第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転されて変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置（図２０５７（ａ）に示す位置）に変位される場合について説明する。

【７７０５】

図２０５７（ａ）及び図２０５７（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として傾倒基準位置から約９０度回転された際には、第２回転ベースＧ４６０が正面側立設部Ｇ４６２の外周面に係合片Ｇ４７７ｂを当接した状態で回転して、第２回転ベースＧ４６０の係合凹部Ｇ４６２ａの内側から係合片Ｇ４７７ｂが抜け出され、正面側立設部Ｇ４６２に所定間隔を隔てて複数個所に形成される係合凹部Ｇ４６２ａの間に係合片Ｇ４７７ｂが配置された状態とされる。

【７７０６】

図２０５７（ｂ）に示す状態から図２０５７（ａ）に示す傾倒基準位置に第１装飾ユニットＧ４２０を戻すためには、駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対方向にして花弁側伝達部材Ｇ４３０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させる。これにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第２摺動面Ｇ４３１ａ４に押し出されて第１回転ベースＧ４１０が正面視左回りに回転される。従って、第１回転ベースＧ４１０の正面視左回りの回転に伴って第１装飾ユニットＧ４２０を変位させて、第１装飾ユニットＧ４２０の回転ギヤＧ４２１を回転させることで、変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置まで戻す方向に軸部Ｇ４２７を軸として回転させることができる。

【７７０７】

この場合、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置まで回転されると第１回転ベースＧ４１０の正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転に伴って第２回転ベースＧ４６０も正面視左回りに回転され、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａが係合片Ｇ４７７ｂと対応する位置に変位され、係合凹部Ｇ４６２ａと係合片Ｇ４７７ｂとが係合される。即ち、係合片Ｇ４７７ｂ及び係合凹部Ｇ４６２ａは、第２回転ベースＧ４６０が正面視右回りの回転をされる場合に係合しない（引っ掛からない）形状に形成され、第２回転ベースＧ４６０が正面視左回りに回転される場合に係合する（引っ掛かる）形状に形成される。これにより、傾倒基準位置からの第２回転ベースＧ４６０の軸ＧＯを中心とする正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が規制される。よって、第２回転ベースＧ４６０に連結される第１回転ベースＧ４１０の回転も規制される。

【７７０８】

なお、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置まで回転された後、駆動モータＧ８３０の同方向への駆動が継続される（花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が継続される）場合には、第１回転ベースＧ４１０の回転が規制されることにより、第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの第２摺動面Ｇ４３１ａ４に押し出されて傾倒基準位置から起立位置まで変位される。

【７７０９】

詳しく説明すると、第１回転ベースＧ４１０の回転が規制されることにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０が第１回転ベースＧ４１０に対して相対変位される。これにより、花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａに挿入される第１装飾ユニットＧ４２０の摺動部Ｇ

４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの変位（花弁側伝達部材Ｇ４３０の回転）に伴って第２摺動面Ｇ４３１ａ４に当接され、摺動部Ｇ４２５ａが外側端部Ｇ４３１ａ２から内側端部Ｇ４３１ａ１まで摺動される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置まで変位される。

【７７１０】

即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）へ近接する方向への第１装飾ユニットＧ４２０の変位は、第１装飾ユニットＧ４２０の軸部Ｇ４２７を軸とする回転（自転）における回転位置が所定の回転位置（傾倒基準位置）にある場合に行われるように構成される。これにより、常に同じ姿勢で第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）へ近接させることができ、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０の外形形状の設計の自由度を高められると共に、第２装飾ユニットＧ４８０の外方側へ第１装飾ユニットＧ４２０をより近接させることができる。

【７７１１】

本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の正面視右回り（矢印ＧＲ方向）の回転数に関係することなく、所定の位置（係合片Ｇ４７７ｂ及び係合凹部Ｇ４６２ａが係合する位置）まで第１装飾ユニットＧ４２０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることで、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置に戻すことができる。これにより、花回転ユニットＧ４００の正面視における領域を拡大して、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出をした後、その演出時間よりも短いタイミングで花回転ユニットＧ４００の正面視における領域を縮小することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【７７１２】

なお、本実施形態では、軸ＧＯを中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の配設間隔と、軸ＧＯを中心とする係合凹部Ｇ４６２ａとの形成間隔とが略同一に設定される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転させた後、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に変位を開始する位置を同じ位置に設定できる。従って、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される場合における花回転ユニットＧ４００の外形を同じすることができ、遊技者が違和感を持つことを抑制できる。

【７７１３】

即ち、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に近接する方向に最も変位した際に、第１装飾ユニットＧ４２０の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が第２装飾ユニットＧ４８０の外方側（軸ＧＯ側）に最も近づいた状態において、第１装飾ユニットＧ４２０の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第２装飾ユニットＧ４８０の周りを第１装飾ユニットＧ４２０が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第１装飾ユニットＧ４２０を第２装飾ユニットＧ４８０の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

【７７１４】

次いで、駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対方向にして、図２０５８（ａ）及び図２０５８（ｂ）に示す位置から図２０５７（ａ）に示す傾倒基準位置に第１装飾ユニットＧ４２０を戻した場合について説明する。

【７７１５】

図２０５８（ａ）及び図２０５８（ｂ）に示す位置から第２回転ベースＧ４６０を正面視左周り（矢印ＧＬ方向）に回転させた場合には、図２０５８（ａ）に示す第１装飾ユニ

ットＧ４２０が傾倒半回転位置で、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａの内側に係合片Ｇ４７７ｂが係合されることとなる。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置まで戻すことが不能とされる。

【７７１６】

なお、本実施形態では、図２０５９（ｃ）及び図２０５９（ｄ）に示すように図２０５８（ａ）及び図２０５８（ｂ）に示す位置まで花弁側伝達部材Ｇ４３０が回転されると、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重なることとなる。この検出により、図２０５８（ａ）及び図２０５８（ｂ）に示す位置から第２回転ベースＧ４６０を正面視左周り（矢印ＧＬ方向）に回転される駆動力が駆動モータＧ８３０から入力されることが規制される。

【７７１７】

即ち、本実施形態では、図２０５８（ａ）及び図２０５８（ｂ）に示す位置から第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に回転されることが規制される。従って、変位ユニットＧ４２６が起立位置とされる場合には、花回転ユニットＧ４００を同じ態様にすることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【７７１８】

また、図２０５９（ａ）に示すように、図２０５７（ａ）に示す傾倒基準位置においても、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重なるように構成される。これにより、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置される位置に対して、正面側立設部Ｇ４６２の係合凹部Ｇ４６２ａと係合片Ｇ４７７ｂとの係合位置がずれた場合に、傾倒半回転位置に配置される状態で起立位置に戻される不具合を抑制できる。

【７７１９】

一方、図２０５９（ｂ）に示すように、図２０５７（ｂ）に示す傾倒基準位置から変位ユニットＧ４２６が軸部Ｇ４２７を軸として少し回転される場合には、検出センサＧ８１４に従動ギヤＧ８４８の被検出部Ｇ８４８ａが重ならないように構成される。従って、本実施形態においては、変位ユニットＧ４２６を起立位置から傾倒基準位置に変位された後、少なくとも軸部Ｇ４２７を軸として変位ユニットＧ４２６を回転させてから、起立位置への変位が行われるように構成される。

【７７２０】

次いで、図２０６０を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明する。図２０６０（ａ）から図２０６０（ｃ）は、花回転ユニットＧ４００を正面視した模式図である。

【７７２１】

なお、図２０６０（ａ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置に配置された状態が模式的に図示され、図２０６０（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置に変位される途中の位置にある状態が模式的に図示され、図２０６０（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置された状態が模式的に図示される。また、図２０６０（ａ）から図２０６０（ｃ）では、第２装飾ユニットＧ４８０が透明視して図示されると共に、第２装飾ユニットＧ４８０の外形が２点鎖線で図示される。

【７７２２】

図２０６０（ａ）に示すように、本実施形態における複数（５個）の第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置に配置された場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしの間隔が小さくされた状態で花回転ユニットＧ４００のベース部分（第１回転ベースＧ４１０，花弁側伝達部材Ｇ４３０，基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０）の周囲に配設される。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合に、正面視における花回転ユニットＧ４００の全体を大型化して花回転ユニットＧ４００の演出に注目させやすくできる。

【７７２３】
しかしながら、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を起立位置に配置する場合には、第１装飾ユニットＧ４２０を連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転させて、花回転ユニットＧ４００のベース部分に対する姿勢を変更するものである（即ち、軸ＧＯに対する周方向の変位ユニットＧ４２６の１辺の長さ（大きさ）を変更せず、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯに向けて近づける）ため、変位ユニットＧ４２６を起立位置に変位させる場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６の間隔が小さくなる。そのため、起立位置に配置する場合に隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしが衝突して起立位置まで変位ユニットＧ４２６を変位させることができなくなる恐れがある。
【７７２４】
これに対し、本実施形態では、図２０６０（ｂ）及び図２０６０（ｃ）に示すように、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６を変位させる場合に、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部が、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部に比べて先行して軸ＧＯに向かって変位される。
【７７２５】
即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）を向く状態から第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態となる際に、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側に到着するように構成される。
【７７２６】
これにより、図２０６０（ｃ）に示すように起立状態とした場合には、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部を、矢印ＧＬ方向側に隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部と軸ＧＯを中心とする径方向内側に重ねた状態で配設することができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合に、隣り合う変位ユニットＧ４２６どうしが衝突して起立位置まで変位ユニットＧ４２６を変位させることができなくなることを抑制できる。
【７７２７】
また、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側に到着するように構成されることで、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に複数配設される第１装飾ユニットＧ４２０が、変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態では、隣り合う第１装飾手段の一方の一側に他方の他側が軸ＧＯから径方向外側に重なるので、縮小状態において第１装飾ユニットＧ４２０の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第１装飾ユニットＧ４２０の大きさを大きくできる。一方、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の間の隙間を小さくできる。
【７７２８】
また、図２０６０（ｃ）に示すように起立状態とした場合に、全ての第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部を、矢印ＧＬ方向側に隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＲ方向側の端部の内側に配置でき、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の外側端部の径方向における重なり方がそれぞれの第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）で異なる状態にならないので、正面視における花回転ユニットＧ４００の見た目をよくすることができる。
【７７２９】
さらに、図２０６０（ｃ）に示すように起立位置に第１装飾ユニットＧ４２０を配置した状態では、第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部の正面側（矢印Ｆ方向側）に第２装飾ユニットＧ４８０の一部を重ねた状態とされる。

【７７３０】
即ち、第２装飾ユニットＧ４８０は、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態において隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成される。これにより、縮小状態において第１装飾ユニットＧ４２０どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。
【７７３１】
なお、第８実施形態では、第２装飾ユニットＧ４８０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されるので、第２装飾ユニットＧ４８０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が視認可能とされる。しかしながら、第８実施形態における第２装飾ユニットＧ４８０では、有色（赤色）の透明な樹脂材料で形成されており、これにより第２装飾ユニットＧ４８０の背面側に重なる第１装飾ユニットＧ４２０が遊技者から見えにくくされる。
【７７３２】
また、第８実施形態では、起立位置の第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）の矢印ＧＬ方向側の端部の正面側に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに設定されるが、起立位置の第１装飾ユニットＧ４２０の全体に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに第２装飾ユニットＧ４８０が設定されるものであっても良く、さらに、傾倒位置（拡大状態）の第１装飾ユニットＧ４２０の全体に第２装飾ユニットＧ４８０が重なる大きさに第２装飾ユニットＧ４８０が設定され、第２装飾ユニットＧ４８０を介して第１装飾ユニットＧ４２０の変位を遊技者に視認させるものであっても良い。
【７７３３】
次いで、図２０６１から図２０６２を参照して、第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００について説明する。上記第８実施形態では、複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が同時に変位する場合について説明したが、第９実施形態では、複数個配設される第１装飾ユニットＧ４２０（変位ユニットＧ４２６）が異なるタイミングで変位される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【７７３４】
初めに、図２０６１を参照して、花回転ユニットＧ２４００の花弁側伝達部材Ｇ２４３０について説明する。図２０６１は、第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００を正面視した模式図である。
【７７３５】
第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個（第９実施形態では６個）配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ２４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。
【７７３６】
なお、図２０６１では、花弁側伝達部材Ｇ２４３０よりも正面側に配設される基板部材Ｇ４４０，第１固定ユニットＧ４５０，第２回転ベースＧ４６０，第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０の図示が省略される。

【７７３７】
図２０６１に示すように、第９実施形態における花弁側伝達部材Ｇ２４３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形の板状に形成される伝達部Ｇ２４３１と、その伝達部Ｇ２４３１の背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出する軸支部Ｇ４３２とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部Ｇ４３１と軸支部Ｇ４３２との中心部には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する被挿通部Ｇ４３３が形成される。
【７７３８】
伝達部Ｇ２４３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において湾曲状に開口形成される第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５が軸ＧＯを中心とする周方向に所定の間隔で交互に形成される。
【７７３９】
なお、伝達部Ｇ２４３１の正面視における外径は、第８実施形態と同様に花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２回転ベースＧ４６０の円盤部Ｇ４６１の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材Ｇ４３０は、第２回転ベースＧ４６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる大きさに設定される。
【７７４０】
第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５は、第１装飾ユニットＧ４２０の被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が挿通される部分であり、溝幅が摺動部Ｇ４２５ａよりも若干大きく形成される。
【７７４１】
第１摺動溝Ｇ２４３４は、正面視（矢印Ｂ方向視）において伝達部Ｇ２４３１の径方向内側の内側端部Ｇ２４３４ａ１から径方向外側の外側端部Ｇ２４３４ａ２に向かうに従って、反時計周りの湾曲形状に形成される。
【７７４２】
一方、第２摺動溝Ｇ２４３５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において、軸ＧＯを中心とする周方向に沿って延設される非変位部Ｇ２４３５ａと、その非変位部Ｇ２４３５ａの一端から径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成される変位部Ｇ２４３５ｂとを備える。
【７７４３】
また、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂが連結される側と反対側の非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１から変位部Ｇ２４３５ｂの径方向外側の外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする形成角度は、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３４ａ２までの軸ＧＯを中心とする形成角度と略同一に設定される。即ち、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の軸ＧＯを中心とする周方向の移動距離と、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の軸ＧＯを中心とする周方向の移動距離とが略同一に設定される。
【７７４４】
さらに、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１と第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１とは、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定され、第２摺動溝Ｇ２４３５の外側端部Ｇ２４３５ｂ２と第１摺動溝Ｇ２４３４の外側端部Ｇ２４３４ａ２とは、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定される。即ち、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の径方向における移動距離と、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）の径方向における移動距離とが略同一に設定される。
【７７４５】
次いで、図２０６２を参照して、第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００における変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位および傾倒基準位置から起立位置までの変位について説明する。

【７７４６】
図２０６２（ａ）から図２０６２（ｃ）は、花回転ユニットＧ２４００を正面視した模式図である。なお、図２０６２（ａ）から図２０６２（ｃ）では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置まで変位する遷移状態が順に図示される。
【７７４７】
初めに、図２０６２を参照して、変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。なお、変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置される場合には、図２０６１（ａ）に示すように、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される側の第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される側の第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６に対して軸ＧＯを中心とする径方向外側に重なった状態で配設される。
【７７４８】
また、変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置までの変位は、第８実施形態と同様に、駆動モータＧ８３０（図２０４３参照）の駆動力により花弁側伝達部材Ｇ２４３０が正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転され、第１摺動溝Ｇ２４３４及び第２摺動溝Ｇ２４３５の移動に伴って被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａが軸ＧＯを中心とする径方向外側に変位（摺動）されることで行われる。
【７７４９】
図２０６２（ａ）及び図２０６２（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置から変位され始めた場合には、第１摺動溝Ｇ２４３４に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が花弁側伝達部材Ｇ２４３０の回転に伴って第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から離間され、湾曲形成される第１摺動溝Ｇ２４３４の内側の第１摺動面Ｇ２４３４ａ３に当接して軸ＧＯを中心とする径方向外側に押し出される。これにより、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６は、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。
【７７５０】
一方、第２摺動溝Ｇ２４３５に挿入される被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）は、花弁側伝達部材Ｇ２４３０の回転に伴って第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から離間される。この場合、第２摺動溝Ｇ２４３５の非変位部Ｇ２４３５ａは、軸ＧＯを中心とする湾曲状に形成されるので、非変位部Ｇ２４３５ａ内を摺動する被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）は、第１回転ベースＧ４１０に対して相対位置を変更しない。従って、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０は、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始し始めた際に、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始しない。
【７７５１】
なお、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の起立位置から傾倒基準位置への変位の開始は、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が第２摺動溝Ｇ２４３５の非変位部Ｇ２４３５ａと変位部Ｇ２４３５ｂとの連結部を超える位置まで変位されることで行われる。
【７７５２】
即ち、変位部Ｇ２４３５ｂは、上述したように径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成されるので、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位部Ｇ２４３５ｂまで変位されると、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）に変位部Ｇ２４３５ｂの第１摺動面Ｇ２４３５ｂ３に当接される。これにより、被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が軸ＧＯを中心とする径方向外側に押し出されて、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。
【７７５３】
次いで、図２０６２（ｃ）を参照して、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置まで

変位された場合について説明する。上記したように、第２摺動溝Ｇ２４３５の外側端部Ｇ２４３５ｂ２と第１摺動溝Ｇ２４３４の外側端部Ｇ２４３４ａ２とが、正面視において軸ＧＯからの離間距離が同一に設定されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の傾倒基準位置までの変位された場合には、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０同士の背面側（矢印Ｂ方向側）への傾倒角度を同一にすることができる。

【７７５４】

即ち、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合の正面視における第１装飾ユニットＧ４２０のそれぞれの見え方を同一にすることができる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【７７５５】

次いで、第９実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合についての説明をする。なお、第９実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置まで変位させる場合には、第８実施形態と同様に駆動モータＧ８３０の駆動方向を反対して花弁側伝達部材Ｇ２４３０を正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることで行われる。

【７７５６】

第９実施形態では、上述したように、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする第２摺動溝Ｇ２４３５の形成角度が、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする第１摺動溝Ｇ２４３４の形成角度と同一に設定され、かつ、第２摺動溝Ｇ２４３５の内側端部Ｇ２４３５ａ１から外側端部Ｇ２４３５ｂ２までの軸ＧＯを中心とする径方向の離間距離が、第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１から外側端部Ｇ２４３４ａ２までの軸ＧＯを中心とする径方向の離間距離と同一に設定されるので、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂの正面視における曲率が、第１摺動溝Ｇ２４３４の正面視における曲率よりも大きく形成される。

【７７５７】

これにより、第９実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位を開始した場合に、第２摺動溝Ｇ２３４５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０を第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０に比べて早いタイミングで起立位置まで変位させることができる。即ち、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６は、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂと非変位部Ｇ２４３５ａとの連結部まで被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位されることで起立位置に変位される。

【７７５８】

図２０６２（ｂ）及び図２０６２（ａ）に示すように、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂと非変位部Ｇ２４３５ａとの連結部まで被摺動部材Ｇ４２５（摺動部Ｇ４２５ａ）が変位された第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０は、花弁側伝達部材Ｇ２４３０が正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が継続されることで、非変位部Ｇ２４３５ａの内部を摺動して非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１まで変位される。

【７７５９】

なお、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０が非変位部Ｇ２４３５ａの内部を摺動して非変位部Ｇ２４３５ａの内側端部Ｇ２４３５ａ１まで変位される場合に、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０が第１摺動溝Ｇ２４３４の内側端部Ｇ２４３４ａ１まで変位される。これにより、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の軸ＧＯを中心とする径方向外側に、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が重なって当接した状態（図２０６２（ａ）に示す状態）とされる。

【７７６０】

以上説明したように、第９実施形態では、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が異なるタイミングで起立位置まで変位される。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態から変位ユニットＧ４２６がだい２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態となる際に、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０同士が干渉することを抑制できる。例えば、第１装飾ユニットＧ４２０の一側が他側よりも先に第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に到着するようにする必要がなく、第１装飾ユニットＧ４２０の一側および他側が同時に第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）に到着するようにできる。

【７７６１】

よって、第９実施形態では、傾倒基準位置から起立位置まで変位ユニットＧ４２６変位させる場合に、第８実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０のように、変位ユニットＧ４２６の周方向の一方側（矢印ＧＬ方向側）を他方側（矢印ＧＲ方向側）に比べて先行させる必要がないので、傾倒基準位置における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａを遊技盤Ｈ１３の正面に対して平行に配置することができる。その結果、第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置に配置した場合における花回転ユニットＧ２４００の演出効果を向上させることができる。

【７７６２】

また、第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、摺動部Ｇ４２５ａが挿入される摺動溝を第１摺動溝Ｇ２４３４と第２摺動溝Ｇ２４３５との２種類で隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０が衝突することを抑制できるので、第１装飾ユニットＧ４２０の配設数分、異なる形状の摺動溝を形成する必要がないので、花弁側伝達部材Ｇ２４３０の形状が複雑になったり、第１装飾ユニットＧ４２０の変位が複雑になることを抑制できる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位を安定して行うことができる。

【７７６３】

なお、第９実施形態における花回転ユニットＧ２４００では、第１摺動溝Ｇ２４３４に連結される第１装飾ユニットＧ４２０に対して、第２摺動溝Ｇ２４３５に連結される第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を先行して傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【７７６４】

例えば、第２摺動溝Ｇ２４３５の変位部Ｇ２４３５ｂにおいて、第２摺動面Ｇ２３４５ｂ４の正面視における曲率を、第１摺動溝Ｇ２４３４の第１摺動面Ｇ２４３４ａ３の正面視における曲率よりも大きくして、第２摺動面Ｇ２４３４ａ４により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットＧ４２６の変位よりも第２摺動面Ｇ２４３５ｂ４により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットＧ４２６の変位を遅くしても良い。

【７７６５】

この場合、起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の第１摺動面Ｇ２４３５ｂ３については第１摺動面Ｇ２４３４ａ３と同じ形状にすることができるので、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットＧ４２６を変位させる際には、第１摺動溝Ｇ２４３４と第２摺動溝Ｇ２４３５とで変位ユニットＧ４２６の変位タイミングを同じにできる。その結果、第１装飾ユニットＧ４２０の変位による演出効果を向上できる。

【７７６６】

即ち、第１装飾ユニットＧ４２０は、変位ユニットＧ４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第１装飾ユニットＧ４２０の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる

際と、縮小状態から拡大状態となる際の第１装飾ユニットＧ４２０の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第１装飾ユニットＧ４２０を変位させることによる演出効果を向上できる。

【７７６７】

次いで、図２０６３を参照して、第１０実施形態における花回転ユニットＧ３４００について説明する。上記第８実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸に半回転される際に、係合片Ｇ４７７ｂが次の係合凹部Ｇ４６２ａと係合可能な状態とされる場合について説明したが、第１０実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸に１回転される際に、係合片Ｇ４７７ｂが次の係合凹部Ｇ３４６２ａと係合可能な状態とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【７７６８】

初めに、図２０６３を参照して、第１０実施形態における花回転ユニットＧ３４００の第２回転ベースＧ３４６０について説明する。図２０６３（ａ）及び図２０６３（ｂ）は、第１０実施形態における花回転ユニットＧ３４００の正面図である。なお、図２０６３（ａ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置に配置された状態が図示され、図２０６３（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒半回転位置に配置された状態が図示される。

【７７６９】

第１０実施形態における花回転ユニットＧ３４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個（第１０実施形態では４個）配設される第１装飾ユニットＧ４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ３４６０と、第２回転ベースＧ３４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。

【７７７０】

なお、図２０６３では、第２回転ベースＧ３４６０よりも正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０，第２装飾ユニットＧ４８０の図示が省略される。また、第１０実施形態では、第８実施形態における花回転ユニットＧ４００に比べて、第１装飾ユニットＧ４２０の配設数が異なる（少ない）分、第１装飾ユニットＧ４２０が連結される第１回転ベースＧ４１０の装飾側軸部Ｇ４１２ａ及び花弁側伝達部材Ｇ４３０の摺動溝Ｇ４３１ａの形成数が異なる（少ない）がそれらの形成される数が異なるだけであるので、以下の説明において第１０実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０及び花弁側伝達部材Ｇ４３０を第８実施形態と同一の符号を付して説明する。

【７７７１】

第１０実施形態における第２回転ベースＧ３４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ３４６２と、その正面側立設部Ｇ３４６２及び円盤部Ｇ４６１の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。

【７７７２】

正面側立設部Ｇ３４６２は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で４か所（即ち、９０度の間隔で４か所）に凹設される係合凹部Ｇ４６２ａを備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、外周面側から径

方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。

【７７７３】

また、第１０実施形態では、図２０６３（ａ）及び図２０６３（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に略４５度回転されると、第１装飾ユニットＧ４２０が軸部Ｇ４２７を軸として回転され傾倒半回転位置（即ち、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた位置）に変位するように構成される。

【７７７４】

第２回転ベースＧ３４６０は、第８実施形態における第２回転ベースＧ４６０と同様に、第１回転ベースＧ４１０に締結されるので、第１装飾ユニットＧ４２０が軸ＧＯを中心に回転される場合には、第１装飾ユニットＧ４２０の回転に伴って軸ＧＯを中心に第１装飾ユニットＧ４２０と同様に回転される。

【７７７５】

従って、図２０６３（ｂ）に示すように、第１装飾ユニットＧ４２０が傾倒基準位置から傾倒半回転位置まで回転される場合には、第２回転ベースＧ３４６０が略４５度回転されるので、軸ＧＯを中心に略９０度の間隔で正面側立設部Ｇ３４６２に凹設される係合凹部Ｇ４６２ａの中間位置に第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが位置される。

【７７７６】

これにより、第１０実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒半回転位置まで軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向に）回転させた状態で、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対にしたとしても、第８実施形態のように傾倒半回転位置で係合片Ｇ４７７ｂが係合凹部Ｇ４６２ａと係合することがなくなるので、第１装飾ユニットＧ４２０を傾倒基準位置を軸部Ｇ４２７を軸に回転させて傾倒基準位置に戻るまで、第１装飾ユニットＧ４２０を軸ＧＯを中心に正面視左回り（矢印ＧＬ方向）に回転させることができる。

【７７７７】

よって、第１０実施形態では、傾倒半回転位置（即ち、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態で変位ユニットＧ４２６が連結棒Ｇ４２１ｄを軸として回転して、変位ユニットＧ４２６が起立位置に向かって変位されることを抑制できる。

【７７７８】

これにより、第１０実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６を傾倒させた状態から起立させる場合にその起立された態様を同一にすることができる。即ち、第８実施形態における花回転ユニットＧ４００のように、変位ユニットＧ４２６が第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた状態で起立位置に変位することを抑制するために従動ギヤＧ８４８と検出センサＧ８１４とで、第１装飾ユニットＧ４２０の回転位置を検出する必要がなくなるので、第１０実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を不要とすることができる。

【７７７９】

さらに、検出センサＧ８１４の検出による制御を不要とすることができるので、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を不要とすることで製造コストを低下できるだけでなく、花回転ユニットＧ４００の制御を簡易にできる。その結果、花回転ユニットＧ４００の変位を安定させやすくできる。

【７７８０】

次いで、図２０６４を参照して、第１１実施形態における花回転ユニットＧ４００について説明する。上記第８実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が配設される場合について説明したが、第１１実施形態では、従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が取り外される場合について説明する。なお、第１１実施形態では、第８実施形態における花弁動作装置Ｇ８００から従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４を取り外しただけであるので、第８実施形態と同一の符号を付してその説明は省略する。

【７７８１】
図２０６４（ａ）は、第１１実施形態における花回転ユニットＧ４００の正面図であり、図２０６４（ｂ）は、図２０６４（ａ）のＭＣＭＸＬｂ線における花回転ユニットＧ４００の断面図である。上記したように、第８実施形態における従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４は、軸部Ｇ４２７を中心とする第１装飾ユニットＧ４２０の回転位置を検出するためのものであり、この検出により第８実施形態では、第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側に向けた姿勢で起立位置に変位されることが抑制される。
【７７８２】
第１１実施形態では、上述したように従動ギヤＧ８４８及び検出センサＧ８１４が取り外されるので、図２０６４（ａ）及び図２０６４（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６の第２装飾面Ｇ４２６ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）に向けた状態（即ち、変位ユニットＧ４２６を傾倒半回転位置に配置した状態）で変位ユニットＧ４２６を起立位置に変位させることができる。なお、変位ユニットＧ４２６を傾倒半回転位置から起立位置に変位させる駆動については、変位ユニットＧ４２６を傾倒基準位置から起立位置に変位させる駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。
【７７８３】
図２０６４（ａ）及び図２０６４（ｂ）に示すように、変位ユニットＧ４２６が傾倒半回転位置から起立位置に変位された場合には、第２装飾面Ｇ４２６ｂを軸ＧＯ側に向けた姿勢で配置される。
【７７８４】
ここで、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ側を中心に湾曲する板状に形成されるので、第２装飾面Ｇ４２６ｂを軸ＧＯ側に向けた姿勢で配置される場合には、変位ユニットＧ４２６の軸ＧＯを中心とする周方向の両端が軸ＧＯから径方向外側に離間する方向に湾曲した状態で配設される。
【７７８５】
従って、傾倒基準位置から起立位置に変位された場合と正面視における態様を変更することができる。その結果、第１１実施形態では、起立位置における第１装飾ユニットＧ４２０の配設態様を複数形成することができ、第１装飾ユニットＧ４２０による演出効果を向上できる。
【７７８６】
また、変位ユニットＧ４２６は、第１装飾面Ｇ４２６ａ，第２装飾面Ｇ４２６ｂ，第１端面Ｇ４２６ｃに金や銀等の反射率の高い装飾が施されるので、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様と、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様とで、変位ユニットＧ４２６により光が反射される方向を変更することができる。
【７７８７】
詳しく説明すると、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様では、変位ユニットＧ４２６の第１装飾面Ｇ４２６ａが軸ＧＯを中心とする周方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材Ｇ４４０から発光され第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０を介して変位ユニットＧ４２６に照射される光を軸ＧＯ側に向けて反射させることができる。その結果、第２装飾ユニットＧ４８０を介して正面側に出射される光の光量を多くすることができ、花回転ユニットＧ４００が縮小状態（変位ユニットＧ４２６が起立位置に配置された場合）でも花回転ユニットＧ４００に注目させやすくできる。
【７７８８】
一方、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニットＧ４２６が変位された態様では、第２装飾面Ｇ４２６ｂの正面視における周方向の両端が軸ＧＯから径方向に離れる方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材Ｇ４４０から発光され第１固定ユニットＧ４５０及び第２固定ユニットＧ４７０を介して変位ユニットＧ４２６に照射される光を花回転ユニットＧ４００の外側へ向けて反射させることができる。これにより、花回転ユニットＧ

４００の外側に配設される他の部材に花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０から出射される光を照射することができる。例えば、張出位置で花回転ユニットＧ４００を取り囲む態様で配設される円環形成ユニットＧ７００（図２０３７参照）に花回転ユニットＧ４００の基板部材Ｇ４４０から出射される光を照射することができる。その結果、花回転ユニットＧ４００以外（円環形成ユニットＧ７００）の演出効果を向上させることができる。

【７７８９】

次いで、図２０６５を参照して、第１２実施形態における花回転ユニットＧ５４００について説明する。上記第８実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が傾倒基準位置から起立位置に変位される場合について説明したが、第１２実施形態では、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６がどの位置からであっても起立位置に変位可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【７７９０】

図２０６５（ａ）及び図２０６５（ｂ）は、第１２実施形態における花回転ユニットＧ５４００の正面図である。なお、図２０６５（ａ）では、変位ユニットＧ５４２６が起立位置に変位された状態の花回転ユニットＧ５４００が図示され、図２０６５（ｂ）では、変位ユニットＧ５４２６が傾倒位置に変位された状態の花回転ユニットＧ５４００が図示される。

【７７９１】

図２０６５に示すように、第１２実施形態における花回転ユニットＧ５４００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１回転ベースＧ４１０と、その第１回転ベースＧ４１０の正面視における周囲を取り囲む態様で第１回転ベースＧ４１０の周囲に複数個配設される第１装飾ユニットＧ５４２０と、第１回転ベースＧ４１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される花弁側伝達部材Ｇ４３０と、その花弁側伝達部材Ｇ４３０の正面側に配設される第１固定ユニットＧ４５０と、その第１固定ユニットＧ４５０の背面側に配設される基板部材Ｇ４４０と、第１固定ユニットＧ４５０の正面側に配設される第２回転ベースＧ５４６０と、第２回転ベースＧ４６０の正面側に配設される第２固定ユニットＧ４７０と、その第２固定ユニットＧ４７０の正面側に配設される第２装飾ユニットＧ４８０とを主に備えて形成される。

【７７９２】

第１装飾ユニットＧ５４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ５４２６と、第１継手部材Ｇ４２２と変位ユニットＧ４２６との間に配設される第２継手部材Ｇ４２３と、その第２継手部材Ｇ４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。

【７７９３】

変位ユニットＧ５４２６は、６角形の柱状に形成され、柱状に形成された一端側の中央部に軸部Ｇ４２７が連結される。また、６角形の柱状に形成される変位ユニットＧ５４２６の外周面には、６面のそれぞれに異なる文字が装飾される。なお、異なる文字とは、例えば、「チャンス」、「激熱」、「もしかしたら・・」、「期待度５０パーセント」等の大当たりの期待度を表現するものである。また、文字に限らず異なる絵柄や色をそれぞれ６面に装飾されるものであっても良い。

【７７９４】

第２回転ベースＧ５４６０は、正面視略円環状に形成される円盤部Ｇ４６１と、その円盤部Ｇ４６１の内周縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される正面側立設部Ｇ５４６２と、その正面側立設部Ｇ５４６２及び円盤部Ｇ４６１の内周面に刻設される複数の歯Ｇ４６３と、円盤部Ｇ４６１の外周縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される背面側立設部Ｇ４６４と、その背面側立設部Ｇ４６４の立設先端部の一部の

複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部Ｇ４６５とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。

【７７９５】

正面側立設部Ｇ５４６２は、外周面に周方向に沿って連続して形成される係合凹部Ｇ４６２ａを備える。係合凹部Ｇ４６２ａは、第２固定ユニットＧ４７０の係合片Ｇ４７７ｂが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。

【７７９６】

次いで、第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回り（矢印ＧＲ方向）に回転される場合について説明する。なお、第１２実施形態における第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６が起立位置から傾倒位置に変位する駆動は、第８実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０の変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位する駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。

【７７９７】

第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転される場合には、第８実施形態における第１装飾ユニットＧ４２０と同様に、第１装飾ユニットＧ５４２０の回転ギヤＧ４２１が正面側ベース部材Ｇ８１０の刻設部Ｇ８１１ａに歯合することで、軸部Ｇ４２７を軸として回転される。即ち、６角形の柱状に形成される変位ユニットＧ５４２６の外周面の装飾を切り替えながら変位される。

【７７９８】

一方、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させるために、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対方向に切り替えた場合には、正面側立設部Ｇ５４６２に係合凹部Ｇ４６２ａが連続して形成されることにより、第２回転ベースＧ５４６０の軸ＧＯを中心とする正面視左回り（矢印ＧＬ方向）の回転が規制される。これにより、駆動モータＧ８３０の駆動の方向を反対方向に切り替えた位置で、変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。

【７７９９】

従って、第１２実施形態では、変位ユニットＧ５４２６のそれぞれの外周面に装飾される装飾を所定の外周面に切り替えた状態のまま起立位置に変位ユニットＧ５４２６を変位させることができる。その結果、起立位置における態様を複数形成することができ、第１装飾ユニットＧ５４２０の変位による演出効果を向上できる。

【７８００】

なお、第１２実施形態では、第１装飾ユニットＧ５４２０が軸ＧＯを中心に正面視右回りに回転されて、正面視における変位ユニットＧ５４２６の装飾面が切り替えられる場合に、係合片Ｇ４７７ｂが隣りの係合凹部Ｇ４６２ａに係合する位置に配置されるように構成される。これにより、所定の装飾面を正面側に向けた状態に変位ユニットＧ５４２６が変位された場合に、その位置で変位ユニットＧ５４２６を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。

【７８０１】

次いで、図２０６６を参照して、第１３実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０について説明する。上記第８実施形態では、変位ユニットＧ４２６が起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットＧ４２６の距離が一定（変わらない）状態とされる場合について説明したが、第１３実施形態における変位ユニットＧ６４２６は、起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットＧ５４２６の距離が変化される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【７８０２】

図２０６６（ａ）は、第１３実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０の側面図であり、図２０４５（ａ）のＹ２５ａ方向視における側面図と対応し、図２０６６（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ６４２０の分解正面斜視図であり、図２０６７（ａ）及び図２０６

７（ｂ）は、第１装飾ユニットＧ６４２０の側面図である。
【７８０３】
なお、図２０６７（ａ）及び図２０６７（ｂ）では、第１装飾ユニットＧ６４２０の変位ユニットＧ６４２６が傾倒基準位置まで変位される際の遷移状態が順に図示される。また、図２０６６（ａ）、図２０６７（ａ）、及び、図２０６７（ｂ）では、花弁側伝達部材Ｇ４３０（図２０５１（ａ）参照）の摺動溝Ｇ４３１ａの内側端部Ｇ４３１ａ１及び外側端部Ｇ４３１ａ２の位置が２点鎖線で図示される。
【７８０４】
図２０６６（ａ）及び図２０６７（ｂ）に示すように、第１３実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０は、ギヤ歯が形成される回転ギヤＧ４２１と、その回転ギヤＧ４２１に連結される第１継手部材Ｇ４２２と、その第１継手部材Ｇ４２２に配設される変位ユニットＧ６４２６と、変位ユニットＧ６４２６の一部を挟持した状態で配設される第２継手部材Ｇ６４２３と、その第２継手部材Ｇ６４２３に配設される伝達部材Ｇ４２４と、その伝達部材Ｇ４２４に配設される被摺動部材Ｇ４２５とを主に備えて形成される。
【７８０５】
第２継手部材Ｇ６４２３は、伝達部材Ｇ４２４と変位ユニットＧ６４２６とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第２継手部材Ｇ６４２３は、異なる方向に貫通する第１貫通孔Ｇ４２３ａ及び第２貫通孔Ｇ４２３ｂと、第２貫通孔Ｇ４２３ｂに連通するように側面を凹設して形成される凹設部Ｇ６４２３ｃとを備える。なお、第１貫通孔Ｇ４２３ａと第２貫通孔Ｇ４２３ｂとは、互いにずれた位置に形成される。
【７８０６】
凹設部Ｇ６４２３ｃは、後述する変位ユニットＧ６４２６の連結部Ｇ６４２６ｄが挿入される部分であり、連結部Ｇ６４２６ｄの厚みに対して少し幅が広い溝状に形成される。また、凹設部Ｇ６４２３ｃは、第２貫通孔Ｇ６４２３ｂを上下に分断する位置まで凹設される。
【７８０７】
変位ユニットＧ６４２６は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印Ｌ方向側）の第１装飾面Ｇ４２６ａと、その第１装飾面Ｇ４２６ａと反対側（矢印Ｒ方向側）の側面の第２装飾面Ｇ４２６ｂと、第１装飾面Ｇ４２６ａと第２装飾面Ｇ４２６ｂとの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部同士を繋ぐ第１端面Ｇ４２６ｃと、その第１端面Ｇ４２６ｃの反対側（矢印Ｂ方向側）に形成され、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される連結部Ｇ６４２６ｄとを主に備える。
【７８０８】
連結部Ｇ６４２６ｄは、側面視略Ｌ字に形成されると共に、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される部分に軸部Ｇ６４２７を挿入可能な大きさに形成される摺動孔Ｇ６４２６ｄ１を備える。なお、連結部Ｇ６４２６ｄが、凹設部Ｇ６４２３ｃに挿入される（凹設部Ｇ６４２３ｃの内側面に挟まれる）ことで、第２継手部材Ｇ６４２３が軸部Ｇ６４２７に対して摺動変位した場合に、その第２継手部材Ｇ６４２３の変位に伴って変位ユニットＧ６４２６を変位させることができる。
【７８０９】
軸部Ｇ６４２７は、金属製の棒部材から形成されると共に、その断面の一部が切り欠かれ断面がＤ字状に形成される。また、軸部Ｇ６４２７は、第１継手部材Ｇ４２２の凹部Ｇ４２２ａ１に一端が連結可能に構成されると共に、第２継手部材Ｇ６４２３の第２貫通孔Ｇ６４２３ｂ及び連結部Ｇ６４２６ｄの摺動孔Ｇ６４２６ｄ１に挿入可能に形成される。
【７８１０】
なお、摺動孔Ｇ６４２６ｄ１は、軸部Ｇ６４２７の断面形状と同一のＤ字状に形成されると共に、軸部Ｇ６４２７の外形よりも若干大きく形成される。これにより、軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位ユニットＧ６４２６を摺動させることができると共に、軸部Ｇ６４２７が軸回りに回転される場合には、その回転に伴って変位ユニットＧ６４２６を回転させることができる。

【７８１１】
一方、第２継手部材Ｇ６４２３の第２貫通孔Ｇ４２３ｂは、軸部Ｇ６４２７の外形よりも大きい円形状の貫通孔として形成される。これにより、軸部Ｇ６４２７の軸回りに第２継手部材Ｇ６４２３を回転させることができると共に、軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って第２継手部材を摺動させることができる。
【７８１２】
次いで、図２０６７を参照して、第１３実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０の傾倒基準位置までの変位について説明する。
【７８１３】
図２０６７（ａ）に示すように、第１３実施形態における変位ユニットＧ６４２６は、摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２まで変位する手前で、第１装飾面Ｇ４２６ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に向けられた姿勢とされる。
【７８１４】
図２０６７（ｂ）に示すように、図２０６７（ａ）に示す位置から摺動部Ｇ４２５ａが摺動溝Ｇ４３１ａの外側端部Ｇ４３１ａ２まで変位される場合には、第２継手部材Ｇ６４２３が軸部Ｇ６４２７の軸方向に押し出されることで、第２継手部材Ｇ４２３が軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位される。そして、変位ユニットＧ６４２６は、第２継手部材Ｇ６４２３の凹設部Ｇ６４２３ｃに収容されるので、第２継手部材Ｇ６４２３の変位に伴って軸部Ｇ６４２７の軸方向に沿って変位される。
【７８１５】
即ち、第１３実施形態における第１装飾ユニットＧ６４２０は、変位ユニットＧ６４２６が第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方側（軸ＧＯ側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットＧ４２６が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第２装飾ユニットＧ４８０の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第１装飾ユニットＧ４２０の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。
【７８１６】
次いで、図２０６８（ａ）を参照して、第１４実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａについて説明する。上記第８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上側装飾ユニットＨ１４ａの上方側に形成される場合について説明したが、第１４実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａでは、第１連通路Ｈ７３００Ｃが上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下方側に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【７８１７】
図２０６８（ａ）は、第１４実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａの断面模式図であり、図１９７２のＸ０７ａ線における断面に対応する。なお、図２０６８（ａ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【７８１８】
図２０６８（ａ）に示すように、第１４実施形態における上側装飾ユニットＨ７０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ７３２０とを主に備える。
【７８１９】
化粧ユニットＨ７３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ７３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備える。
【７８２０】
発光ユニットＨ７３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に配設される基板部材Ｈ３４２と

、基板部材Ｈ３４２との背面側を覆う覆設部材Ｈ７３４３とを主に備える。
【７８２１】
覆設部材Ｈ７３４３は、基板部材Ｈ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材Ｈ３４２よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。
【７８２２】
また、覆設部材Ｈ７３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材Ｈ７３４３は、正面視における下方側（矢印Ｄ方向側）の側面から下方に向かって立設される区画壁Ｈ７３４３ｂを備え、上側装飾ユニットＨ７０１４ａが組み立てられた状態において区画壁Ｈ７３４３ｂの先端部が下面板Ｈ３３３と当接される。なお、区画壁Ｈ７３４３ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、上側装飾ユニットＨ７０１４ａが組み立てられた状態において区画壁Ｈ７３４３ｂの正面側と区画壁Ｈ７３４３ｂの背面側とが区画壁Ｈ７３４３ｂにより区画される。
【７８２３】
なお、第１４実施形態における取付部材Ｈ３４１は、第８実施形態における取付部材Ｈ３４１よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に配設され、正面板Ｈ３３１の外縁部Ｈ３３１ｂの上方側の内面と取付部材Ｈ３４１の上側縁部Ｈ３４１ｂとが当接した状態で配設される。即ち、第１４実施形態では、第８実施形態における第１連通路Ｈ３００Ｃが非形成とされる。
【７８２４】
一方、取付部材Ｈ３４１の下方側は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面板Ｈ３３３と、取付部材Ｈ３４１との間に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（第１連通路Ｈ７３００Ｃ）を有した状態とされる。
【７８２５】
また、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面板Ｈ３３３と取付部材Ｈ３４１との間に形成される隙間は、正面側（矢印Ｆ方向側）が正面板Ｈ３３１の本体部Ｈ３３１ａにより塞がれ、背面側（矢印Ｂ方向側）が覆設部材Ｈ７３４３の区画壁Ｈ７３４３ｂにより塞がれており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にも所定の隙間（第１連通路Ｈ７３００Ｃ）を有した状態とされる。即ち、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下方側には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される第１連通路Ｈ７３００Ｃが形成される。
【７８２６】
第１連通路Ｈ７３００Ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される両端が、スピーカーカバーＨ２７の正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される第１空間Ｈ３００Ａ（装飾ユニットＨ３３０、発光ユニットＨ７３４０、音伝達ユニットＨ３５０で囲まれた空間）に連通される。これにより、一対のスピーカーカバーＨ２７の正面側に形成されるそれぞれの第１空間Ｈ３００Ａが、第１連通路Ｈ７３００Ｃにより連通される。
【７８２７】
従って、それぞれのスピーカーＨ３１２ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーＨ２７の貫通孔を介してスピーカーカバーＨ２７の正面側の第１空間Ｈ３００Ａに放音される音を、第１連通路Ｈ７３００Ｃを介して隣の第１空間Ｈ３００Ａのスリット部Ｈ３３１ａ１又は放音用開口部Ｈ３３３ｂから上側装飾ユニットＨ７０１４ａの外側に放音することができる。
【７８２８】
即ち、一方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に迂回させて上側装飾ユニットＨ１４ａから放音することができるので、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーＨ３１２ａから放音される音を上側装飾ユニットＨ１４ａの両側から放音させることができる。その結果、一対のスピーカーＨ３１２ａのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技

者が遊技を行わなくなることを抑制できる。
【７８２９】
　また、第１４実施形態では、第１連通路Ｈ７３００Ｃに放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成されるので、第１連通路Ｈ７３００Ｃ内を伝達される音を放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音させやすくできる。即ち、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音を第１連通路Ｈ７３００Ｃ内に伝達された音にできるので、第８実施形態のように、第１連通路Ｈ３００Ｃと異なる位置に放音用開口部Ｈ３３３ｂが形成される場合に比べて、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音を大きくすることができる。その結果、遊技者にスピーカーＨ３１２ａの音を聞かせやすくできる。
【７８３０】
　さらに、第１４実施形態では、第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが、下面板Ｈ３３３の区画壁Ｈ３３３ｃと覆設部材Ｈ７３４３の区画壁Ｈ７３４３ｂとにより、前後に所定の空間を隔てて配設される。即ち、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下面板Ｈ３３３に沿って形成される第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが前後方向に所定の隙間を有して形成される。
【７８３１】
　これにより、区画壁Ｈ３３３ｃが振動して伝わる音が第１連通路Ｈ７３００Ｃ内に伝達されることを抑制できると共に、区画壁Ｈ７３４３ｂが振動して伝わる音が第２連通路Ｈ３００Ｄ内に伝達されること抑制できる。その結果、第１連通路Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達して上側装飾ユニットＨ７０１４ａの外側に放音される音が小さくなることを抑制できる。
【７８３２】
　なお、第１４実施形態では、上側装飾ユニットＨ７０１４ａの下面板Ｈ３３３に沿って形成される第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとが前後方向に所定の隙間を有して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ７３００Ｃと第２連通路Ｈ３００Ｄとを隣り合う状態で配設しても良い。
【７８３３】
　次いで、図２０６８（ｂ）を参照して、第１５実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａについて説明する。上記第８実施形態では、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が検出用開口から形成される場合について説明したが、第１５実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａでは、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄを介して放音される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【７８３４】
　図２０６８（ｂ）は、第１５実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａの断面模式図であり、図１９７２のＸ０７ａ線における断面に対応する。なお、Ｎ１０（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【７８３５】
　図２０６８（ｂ）に示すように、第１５実施形態における上側装飾ユニットＨ８０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ８３２０とを主に備える。
【７８３６】
　化粧ユニットＨ８３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ８３３０と、その装飾ユニットＨ８３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）とを主に備えて形成される。
【７８３７】
　装飾ユニットＨ８３３０は、ベースユニットＨ３１０（図１９６７参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を

配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ８３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の縁部に沿って配設され上面板Ｈ３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ３３４と、正面板Ｈ３３１の中央部正面側に配設される装飾板Ｈ３３５とを主に備える。

【７８３８】

下面板Ｈ８３３３は、上側装飾ユニットＨ１４ａの下面を構成する部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに連れて上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する状態で正面板Ｈ３３１に配設される。言い換えると、下面板Ｈ８３３３は遊技盤Ｈ１３（ベースユニットＨ３１０）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印Ｄ方向側）に張り出す状態で配設される。これにより、正面板Ｈ３３１の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤Ｈ１３の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ１３の遊技領域を確保したまま、正面板Ｈ３３１の装飾性（意匠性）を向上（正面板Ｈ３３１の装飾可能な領域を大きく）できる。

【７８３９】

また、下面板Ｈ８３３３は、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部Ｈ３３３ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄと、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄの間の位置に上方側に向かって突設され、それら検出用開口部Ｈ３３３ａ及び放音用開口部Ｈ３３３ｂの間の位置に上方側に向かって立設される区画壁Ｈ３３３ｃとを備える。

【７８４０】

第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄは、スピーカーＨ３１２ａの背面側（矢印Ｆ方向側）から放音され、第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音をガラスユニットＨ１６の正面側（上側装飾ユニットＨ１４ａの下方側）に放音して、正面側からスピーカーＨ３１２ａの音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、下面板Ｈ８３３３の第２連通路Ｈ３００Ｄを形成する領域に形成される。

【７８４１】

また、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄは、放音用開口部Ｈ３３３ｂよりも下面板Ｈ８３３３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の中央側に形成される。これにより、放音用開口部Ｈ３３３ｂから放音される音と、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音とが混ざり合うことを抑制できる。その結果、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。

【７８４２】

なお、第１５実施形態においては、下面板Ｈ８３３３に検出用開口部Ｈ３３３ａが形成されない場合について説明したが、下面板Ｈ３３３に検出用開口部Ｈ３３３ａが形成されていても良い。この場合には、検出用開口部Ｈ３３３ａの立設部Ｈ３３３ａ１に検出装置Ｈ３１３を当接した状態で配設して、検出用開口部Ｈ３３３ａから第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音が漏れ出ないようにすることが好ましい。

【７８４３】

また、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄを下面板Ｈ８３３３の中央部の１箇所に形成しても良い。この場合、左右のスピーカーＨ３１２ａの背面側から放音され第２連通路Ｈ３００Ｄ内を伝達される音を混ぜて第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから上側装飾ユニットＨ８０１４ａの外側へ放音することができる。その結果、第２放音用開口部Ｈ８３３３ｄから放音される音を左右で均一の音量で遊技者に聞かせやすくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【７８４４】

次いで、図２０６９～図２０７１を参照して、第１６実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａについて説明する。上記第８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じた通路として形成される場合について説明したが、第１６実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａでは、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じた状態から開放される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【７８４５】

初めに、図２０６９を参照して、第１６実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの全体構成について説明する。図２０６９は、第１６実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの分解背面斜視図である。

【７８４６】

図２０６９に示すように、第１６実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ９３２０とを主に備える。

【７８４７】

化粧ユニットＨ９３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ９３３０と、その装飾ユニットＨ９３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０とを主に備えて形成される。

【７８４８】

装飾ユニットＨ９３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３３２、下面板Ｈ３３３、及び、左面板Ｈ３３４を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ９３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６と、上面板Ｈ９３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。

【７８４９】

上面板Ｈ９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。

【７８５０】

上面板Ｈ９３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される網部材Ｈ９３３２ｅと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。

【７８５１】

なお、第１６実施形態における上面板Ｈ９３３２には、第８実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第１６実施形態では、上面板Ｈ９３３２を正面板Ｈ３３１に対

して回転させることが可能となる。
【７８５２】
側面板Ｈ９３３２ｄは、上面板Ｈ９３３２が後述する軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転された際にその回転を案内すると共に上面板Ｈ９３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の側面を塞ぐ板状の部材であり、上面板Ｈ９３３２の左右両側の端部から軸部Ｈ９３３２ｆを軸とする回転軌跡に沿って下方側に向かって延設される。これにより、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に空間Ｈ９３３２ｄ２（図２０７１（ｂ）参照）が形成される。
【７８５３】
また、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの一方側の対向面には、駆動ユニットＨ９３３７の駆動力が伝達されるピン部Ｈ９３３２ｄ１（図２０７１参照）が他方側の側面板Ｈ９３３２ｄに向かって円柱形状に突設される。ピン部Ｈ９３３２ｄ１に駆動ユニットＨ９３３７の連結部材Ｈ９３３７ｂが連結されることで、駆動ユニットＨ９３３７の駆動力により上面板Ｈ９３３２を軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転させることができる。
【７８５４】
網部材Ｈ９３３２ｅは、上面板Ｈ９３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ９０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、一対の側面板Ｈ９３３２ｄを繋ぐ状態で側面板Ｈ９３３２ｄの正面側縁部に沿って配設される。なお、網部材Ｈ９３３２ｅは、パンチングメタルや網状に編み込んだ金属材料から形成され、その金属材料の開口を介して網部材Ｈ９３３２ｅの音の通過が許容される。また、網部材Ｈ９３３２ｅは、側面板Ｈ９３３２ｄに締結固定されており、上面板Ｈ９３３２の変位に伴って変位可能とされる。
【７８５５】
軸部Ｈ９３３２ｆは、後述する左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６に形成される被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａに軸支される。これにより、上面板Ｈ９３３２は、軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な状態で左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６に配設される。なお、上面板Ｈ９３３２の回転についての詳しい説明は後述する。
【７８５６】
左面板Ｈ９３３４は、上述したように、正面板Ｈ３３１の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２の右側の軸部Ｈ９３３２ｆを軸支する被軸支部Ｈ９３３４ａを備える。また、右面板Ｈ９３３６も同様に、正面板Ｈ３３１の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板Ｈ９３３２の左側の軸部Ｈ９３３２ｆを軸支する被軸支部Ｈ９３３６ａを備える。これにより、上面板Ｈ９３３２を回転可能な状態で上側装飾ユニットＨ９０１４ａに配設できる。
【７８５７】
なお、一対の被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａは、背面側が開放される形状に形成されており、上面板Ｈ９３３２は、左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６を正面板Ｈ３３１に配設した後で、軸部Ｈ９３３２ｆを被軸支部Ｈ９３３４ａ，Ｈ９３３６ａに挿入することで配設される。
【７８５８】
駆動ユニットＨ９３３７は、上面板Ｈ９３３２を回転させる駆動力を発生させるソレノイドＨ９３３７ａと、そのソレノイドＨ９３３７ａに連結される連結部材Ｈ９３３７ｂとを主に備え、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力により連結部材Ｈ９３３７ｂを上下方向に変位可能に配設される。
【７８５９】
なお、上面板Ｈ９３３２を駆動するソレノイドＨ９３３７ａ（その他装置Ｈ２２８（図１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。
【７８６０】
連結部材Ｈ９３３７ｂは、柱状体の背面側の一部を切り欠いたコ字状に形成され、その

切り欠かれた内側に上面板Ｈ９３３２のピン部Ｈ９３３２ｄ１が収容可能に構成される。なお、連結部材Ｈ９３３７ｂは、背面側が切り欠かれるので、上面板Ｈ９３３２を左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６の対向間に背面側から挿入して配設する際に、ピン部Ｈ９３３２ｄ１を連結部材Ｈ９３３７ｂの切り欠き部分に収容することができる。

【７８６１】

次いで、図２０７０及び図２０７１を参照して、第１６実施形態における上面板Ｈ９３３２の変位について説明する。図２０７０（ａ）及び（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの正面図であり、図２０７１（ａ）は、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの断面模式図であり、図２０７１（ｂ）は、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における上側装飾ユニットＨ９０１４ａの断面模式図である。なお、図２０７０（ａ）及び図２０７１（ａ）では、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して閉じた状態が図示され、図２０７０（ｂ）及び図２０７１（ｂ）では、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して開放された状態が図示される。なお、図２０７０及び図２０７１では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【７８６２】

図２０７０（ａ）及び図２０７１（ａ）に示すように、ソレノイドＨ９３３７ａの軸が引き込まれた状態では、上面板Ｈ９３３２の上面が正面板Ｈ３３１の上面と略面一となる位置に配設される。即ち、上面板Ｈ９３３２が正面板Ｈ３３１に対して閉じた位置に配置される。

【７８６３】

これに対し、図２０７０（ｂ）及び図２０７１（ｂ）に示すように、ソレノイドＨ９３３７ａの軸が突出された状態では、連結部材Ｈ９３３７ｂの移動に伴って、上面板Ｈ９３３２のピン部Ｈ９３３２ｄ１が連結部材Ｈ９３３７ｂの切り欠き内部を摺動しつつ上方に変位される。これにより、上面板Ｈ９３３２は、軸部Ｈ９３３２ｆを軸として回転され、網部材Ｈ９３３２ｅが配設される正面側（矢印Ｆ方向側）が上方に向けて変位される。

【７８６４】

これにより、網部材Ｈ９３３２ｅ（空間Ｈ９３３２ｄ２）が上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側に突出した状態とされ、正面板Ｈ３３１と取付部材Ｈ３４１との間の隙間により形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して開放（空間Ｈ９３３２ｄ２を介して外部空間と連通される）される。これにより、スピーカーＨ３１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音され、第１連通路Ｈ３００Ｃ内を伝達される音を網部材Ｈ９３３２ｅの開口（空間Ｈ９３３２ｄ２）を介して上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外側に放音することができる。

【７８６５】

即ち、第１６実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ９３３２により塞いで第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３参照）同士を第１連通路Ｈ３００Ｃで連通する態様と、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を開放して上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側からパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）の外部空間に第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音を放音する態様とを形成できる。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路として、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側から放音する態様とした場合には、音の放射角度を大きくすることができる。その結果、音による演出態様を複数形成できるので、音による演出効果を高めることができる。

【７８６６】

なお、第１６実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ９３３２により塞いだ場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの両端部に側面板Ｈ９３３２ｄが配設されるが、第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに向かって放音される音は、第１連通路Ｈ３００Ｃと側面板Ｈ９３３ｄとの間に形成される隙間を介して第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される。

【７８６７】

また、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放とは、空間Ｈ９３３２ｄ２の上方への突出面積（開

口面積）が、少なくとも組立時の部品同士の隙間により生じる開口面積（最小の隙間）よりも、３倍以上とされることが好ましく、３倍以上の開口面積とされることで第１連通路Ｈ３００Ｃから空間Ｈ９３３２ｄ２を介して音を好適に放音できるからである。

【７８６８】

さらに、網部材Ｈ９３３２ｅは、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉鎖状態とされる際に第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側に沿って配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃが開放された際に、空間Ｈ９３３２ｄ２の正面側に配置される。これにより、不正部材が第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に挿入されることを抑制しつつ、網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通させることができる。

【７８６９】

また、第１６実施形態では、上面板Ｈ９３３２の変位により第１連通路Ｈ３００Ｃが開放される際に、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放幅（空間Ｈ９３３２ｄ２の上方への突出幅）が変化するので、空間Ｈ９３３２ｄ２から放音される音の態様を上面板Ｈ９３３２の変位に応じて変位させることができる。即ち、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放幅を変更して空間Ｈ９３３２ｄ２から出る音の音域や音量を変更することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【７８７０】

さらに、第１６実施形態では、図２０７０（ａ）及び図２０７１（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図２０７０（ｂ）及び図２０７１（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を低下させることができる。

【７８７１】

この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。

【７８７２】

即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第１６実施形態における上側装飾ユニットＨ９０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ９０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ９３３２の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【７８７３】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音させやすくできる。

【７８７４】

一方、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果

、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。

【７８７５】

また、上面板Ｈ９３３２は、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ９３３２を変位させた際にその上面板Ｈ９３３２の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【７８７６】

さらに、上面板Ｈ９３３２は、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【７８７７】

また、正面視において上面板Ｈ９３３２は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ９３３２が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【７８７８】

さらに、上面板Ｈ９３３２は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ９０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ９０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【７８７９】

なお、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えは、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ９３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ９３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１９６６参照））を出力するように構成される。

【７８８０】

よって、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）が操作された場合に上面板Ｈ９３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【７８８１】

なお、第１６実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６２参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。

【７８８２】

この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。

【７８８３】

一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）に注目することを抑制して、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音どうしが打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。

【７８８４】

また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。

【７８８５】

さらに、第１６実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６２参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１９５７参照）の操作がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態から上面板Ｈ９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音させやすくしても良い。

【７８８６】

この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、その打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。

【７８８７】

また、第１６実施形態では、上面板Ｈ９３３２を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上面板Ｈ９３３２を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更するものであっても良い。

【７８８８】

例えば、第１６実施形態では、上面板Ｈ９３３２に貫通孔を有する網部材Ｈ９３３２ｅが配設される場合について説明したが、網部材Ｈ９３３２ｅに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板Ｈ９３３２（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間）に配設するように構成してもよい。この場合には、上面板Ｈ９３３２を上方側に変位させた際に、上面板Ｈ９３３２が上側装飾ユニットＨ９０１４ａの外側に変位する分、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更（大きく）できる。

【７８８９】

この場合、音が伝達される通路の幅が変更されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更する前と後とで、第１連通路Ｈ３００Ｃ内を伝達される音の音域を変更することがでる。その結果、遊技者に聞こえる音を変更することができ、遊技者の興趣を向上できる。

【７８９０】

また、第１６実施形態における網部材Ｈ９３３２ｅに変えて貫通孔を有していない板部

材を上面板Ｈ９３３２（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間）に配設するように構成した場合には、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を狭める方向に変位された際に、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間に配設され、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを区画する（第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅をなくす）ように構成しても良い。

【７８９１】

これによれば、一方の配設空間Ｈ３００Ｆに配設されるスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）される音が、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して他方の配設空間Ｈ３００Ｆの第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）に伝達される音の態様を上面板Ｈ９３３２の変位に応じて変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａの音による演出効果を高めることができる。

【７８９２】

さらに、上記第１６実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路として構成する場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに直接当接させる場合について説明したが、上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの間に弾性体から構成される弾性体を配設しても良い。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ９３３２を区画壁Ｈ３４３ｂに密着させることができる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした場合に上面板Ｈ９３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの間から音が漏れ出ることを抑制することができる。従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした場合と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合とで、上側装飾ユニットＨ９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【７８９３】

次いで、図２０７２を参照して、第１７実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃについて説明する。上記第８実施形態では、スピーカーＨ３１２ａの音による振動で屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）する場合について説明したが、第１７実施形態では、ファンＨ１０４８０の風による風圧で屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくする場合について説明する。

【７８９４】

初めに、図２０７２（ａ）を参照して、第１７実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃについて説明する。図２０７２（ａ）は、第１７実施形態における右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの分解正面斜視図である。

【７８９５】

図２０７２（ａ）に示すように、第１７実施形態における上側装飾ユニットＨ１００１４ａは、右側装飾ユニットＨ１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ１０４１０と、を主に備える。

【７８９６】

支持板部Ｈ１０４１０は、組立状態において本体枠Ｈ１４ｄの右側（矢印Ｒ方向側）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される固定板Ｈ４１１と、その固定板Ｈ４１１の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材Ｈ４１２と、固定板Ｈ４１１の上端から左右方向に延設された領域の正面側に配設されるファンＨ１０４８０と、を主に備える。

【７８９７】

ファンＨ１０４８０は、内部に配設される羽を回転させて風を発生させる部材であり、上方向けて風を送れるように基板部材Ｈ４１２に配設される。また、ファンＨ１０４８０は、外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７及び第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２の下方に配置され（図２０７２（ｂ）参照）、屈曲部Ｈ４５２の段差部に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに主に風を送ることができるように配置される。

【７８９８】

これにより、第１７実施形態では、ファンＨ１０４８０から送られる風を屈曲部Ｈ４５２の貫通孔Ｈ４５２ａを通して屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送ることができる。

【７８９９】

次いで、図２０７２（ｂ）を参照して、屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送られる風について説明する。図２０７２（ｂ）は、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図２０７２（ｂ）は、第８実施形態の図１９８１（ｂ）における断面と対応する。また、図２０７２（ｂ）では、ファンＨ１０４８０から送られる風が矢印で模式的に図示される。

【７９００】

図２０７２（ｂ）に示すように、ファンＨ１０４８０から送られる風は、主に、貫通孔Ｈ４５２ａを介して屈曲部Ｈ４５２と立設部Ｈ４７７との対向間に送られる風と、貫通孔Ｈ４５２ａ内に送風されず上側装飾ユニットＨ１４ａ側または右側装飾ユニットＨ１４ｃ側に送風される風とに分散される。

【７９０１】

貫通孔Ｈ４５２ａ内に挿通される風は、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間と、本体板部Ｈ４５１及び本体板部Ｈ４７１の間とに形成される異物の通路を通過して、主に上端開口部Ｈ４７３ａから右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの外部に送風されるように構成される。この風により、屈曲部Ｈ４５２の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくして、異物を上端開口部Ｈ４７３ａから排出しやすくできる。その結果、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの内部に異物が溜まることを抑制しやすくできる。

【７９０２】

即ち、第１７実施形態では、空気を流動させるファンＨ１０４８０を備えて、そのファンＨ１０４８０により通路空間Ｈ４００Ａの空気を外カバー部材Ｈ４７０の本体板部Ｈ４７１と第１外レンズ部材Ｈ４５０の本体板部Ｈ４５１との間の隙間から離間する方向に流動させることができる。これにより、基端部Ｈ４５２ｃを流下する異物を開口部Ｈ４７３からパチンコ機Ｈ１０の外部に排出しやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１４ｃの立設部Ｈ４７７との境界から入った異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【７９０３】

また、貫通孔Ｈ４５２ａ内に挿通される風の一部は、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間を通過して、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から正面枠Ｈ１４の外部に送風される。この風により、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間に入り込もうとする異物を正面枠Ｈ１４の外側に吹き飛ばすことができる。その結果、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から異物が上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に侵入することを抑制できる。

【７９０４】

また、第１７実施形態では、貫通孔Ｈ４５２ａ内に送風されず右側装飾ユニットＨ１４ｃ側に送風される風は、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの導光部材Ｈ４４０の周囲を通過して送風されるように構成される。

【７９０５】

上記したように、導光部材Ｈ４４０は、基板部材Ｈ４１２のＬＥＤＨ４１２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に配置される。従って、導光部材Ｈ４４０の周囲を通過する風を基板部材Ｈ４１２に当てることができる。これにより、ＬＥＤＨ４１２ａの発光により基板部材Ｈ４１２に蓄えられる熱を冷ますことができる。その結果、基板部材Ｈ４１２が破損することを抑制できる。

【７９０６】

なお、第１７実施形態では、ファンＨ１０４８０の回転（送風）は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時や、操作ハンドルＨ５１のタッチセンサＨ５１ａが所定期間操作されていない場合に行われる。即ち、第１７実施形態では、遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技してい

ない状態の場合に、ファンＨ１０４８０による風の送風が行われる。これにより、上端開口部Ｈ４７３ａから飛び出す異物が遊技者側に飛び出る場合にその異物や遊技者に当たることを抑制できる。

【７９０７】

また、ファンＨ１０４８０の回転（送風）が遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態の場合だけでなく、常に（遊技中）に回転されるように形成されていても良い。これにより、上面板Ｈ３３２と立設部Ｈ４７７との境界（連結部）の隙間から正面枠Ｈ１４の外部に送風される風を遊技者に感じさせて、パチンコ機Ｈ１０の上部（上側装飾ユニットＨ１４ａの上面）に遊技者が物を置くことを抑制させることができる。その結果、屈曲部Ｈ４５２及び立設部Ｈ４７７の間に侵入しようとする異物を減らして、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。

【７９０８】

次いで、図２０７３（ａ）を参照して、第１８実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃについて説明する。上記第８実施形態では、屈曲部Ｈ４５２で受け止めた異物を右側装飾ユニットＨ１４ｃの内部に形成される通路を介して右側装飾ユニットＨ１４ｃ（正面枠Ｈ１４）の外側に排出する場合について説明したが、第１８実施形態では、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの内部を通過させずに異物を正面枠Ｈ１４の外側に排出する場合について説明する。

【７９０９】

初めに、図２０７３（ａ）を参照して、第１８実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃについて説明する。図２０７３（ａ）は、第１８実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図２０７３（ａ）は、第８実施形態における図１９８１（ｂ）の断面と対応する。

【７９１０】

図２０７３（ａ）に示すように、第１８実施形態における右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１１４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。

【７９１１】

重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１１４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。

【７９１２】

右重板ユニットＨ１１４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ１１４７０と、を主に備える。

【７９１３】

外カバー部材Ｈ１１４７０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ１１４７１と、その本体板部Ｈ１１４７１の上端および下端に形成される２箇所の締結部Ｈ４７２と、本体板部Ｈ１１４７１に開口される複数の開口部Ｈ４７３と、第１外レンズ部材Ｈ４５０に先端が挿入される円筒部であって第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に固定する螺子が螺入される複数の第１締結部Ｈ４７４と、その第１締結部Ｈ４７４よりも短く形成される円筒部であって、第１外レンズ部材Ｈ４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０を外カバー部材Ｈ１１４７０に固定する螺子が螺入される複数の第２締結部Ｈ４７５と、本体板部Ｈ４７１の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０を固定

する螺子が螺入される複数の背面側締結部Ｈ４７６と、を主に備える。
【７９１４】
本体板部Ｈ１１４７１は、側面視（矢印Ｌ方向視）において、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部Ｈ１１４７１は、上端から左重板ユニットＨ４００Ｌ側に向かって立設される立設部Ｈ１１４７７を備えており、正面視において上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）を反転した略Ｌ字状に形成される。
【７９１５】
なお、本体板部Ｈ１１４７１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における延設長さは、支持板部Ｈ４１０と対応する長さに形成されており、右重板ユニットＨ１１４００Ｒを支持板部Ｈ４１０に配設した場合に固定板Ｈ４１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。
【７９１６】
立設部Ｈ１１４７７は、正面視における正面枠Ｈ１４の上部右側を構成する部分であり、正面枠Ｈ１４の組立状態において上側装飾ユニットＨ１４ａ側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の右端部と当接する大きさに設定される。
【７９１７】
また、立設部Ｈ１１４７７には、第１外レンズ部材Ｈ４５０に形成される貫通孔Ｈ４５２ａに挿通される挿通部Ｈ４７７ａが複数個形成される。この挿通部Ｈ４７７ａをＨ４５２ａに挿通した状態で、第１外レンズ部材Ｈ４５０を外カバー部材Ｈ４７０に配設することで、立設部Ｈ１１４７７と対向する第１外レンズ部材Ｈ４５０の屈曲部Ｈ４５２が立設部Ｈ１１４７７に対して相対変位することを抑制できる。
【７９１８】
さらに、立設部Ｈ１１４７７には、立設先端側（矢印Ｌ方向側）から下方側に向かって突出して形成される係合部Ｈ１１４７７ｂが形成される。なお、第１８実施形態における係合部Ｈ１１４７７ｂは、第８実施形態における係合部Ｈ４５２ｂと同様に、上面板Ｈ３３２の被係合部Ｈ３３２ｇに係合する部分であり、先端側が被係合部Ｈ３３２ｇの第１片Ｈ３３２ｇ１及び第２片Ｈ３３２ｇ２の間に挿入されるように構成される。
【７９１９】
なお、第１８実施形態では、被係合部Ｈ３３２ｇと係合する部分を立設部Ｈ１１４７７に形成したことにより、屈曲部Ｈ４５２の係合部Ｈ４５２ｂの形成が省略される。
【７９２０】
係合部Ｈ１１４７７ｂは、立設部Ｈ１１４７７の立設先端部よりも本体板部Ｈ１１４７１側に引いた（近い）位置に形成され、立設部Ｈ１１４７７に連なる基端側から被係合部Ｈ３３２ｇに係合する先端側までを繋ぐ領域が、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２との境界（連結部）の下方に配置される。
【７９２１】
これにより、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２の境界（連結部）の隙間から異物が正面枠Ｈ１４の内部に侵入する場合に、その異物を係合部Ｈ１１４７７ｂで受け止めることができる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａの内部に異物が入って上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。
【７９２２】
なお、第１８実施形態では、連結部分における立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２と係合部Ｈ１１４７７ｂとにより形成される通路空間Ｈ１１４００Ａ（図２３５ａ参照）が正面枠Ｈ１４の正面側まで開口される。これにより、第１８実施形態では、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの立設部Ｈ１１４７７と上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２

の境界（連結部）から正面枠Ｈ１４に侵入する異物を、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃの内部を通過させずに正面枠Ｈ１４の外側に排出することができる。その結果、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃに異物を通過させるための通路を形成しなくてよくなるので、右側装飾ユニットＨ１１０１４ｃを小型化（薄型化）しやすくできる。

【７９２３】

次いで、図２０７３（ｂ）を参照して、第１９実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃについて説明する。上記第８実施形態では、立設部Ｈ４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から異物が正面枠Ｈ１４の内部に侵入する場合について説明したが、第１９実施形態では、立設部Ｈ４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から異物が侵入することが規制される。

【７９２４】

初めに、図２０７３（ｂ）を参照して、第１９実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃについて説明する。図２０７３（ｂ）は、第１９実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図２０７３（ｂ）は、第８実施形態における図１９８１（ｂ）の断面と対応する。

【７９２５】

図２０７３（ｂ）に示すように、第１９実施形態における右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１２４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。

【７９２６】

重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１２４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。

【７９２７】

右重板ユニットＨ１２４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ１２４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。

【７９２８】

第１外レンズ部材Ｈ１２４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ４５１と、その本体板部Ｈ４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ１２４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、それら第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。

【７９２９】

また、第１外レンズ部材Ｈ１２４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。

【７９３０】

第１９実施形態における屈曲部Ｈ１２４５２は、屈曲先端側（先端部Ｈ１２４５２ｄ）

が外カバー部材Ｈ４７０の立設部Ｈ４７７の下面と当接した状態で配設されると共に、先端が立設部Ｈ４７７を超える長さに設定される。

【７９３１】

なお、第１９実施形態では、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２に形成される被係合部Ｈ３３２ｇが上面板Ｈ３３２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の内側に距離を隔てた位置に形成され、その被係合部Ｈ３３２ｇの第１片Ｈ３３２ｇ１を収容可能な収容部Ｈ１２４５２ｅが屈曲部Ｈ１２４５２に形成される。

【７９３２】

第１９実施形態における正面枠Ｈ１４の組立状態では、第１片Ｈ３３２ｇ１が収容部Ｈ１２４５２ｅに収容されることで、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとを係合させることができる。これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａに対して右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとの間に異物が侵入することを抑制でき、上側装飾ユニットＨ１４ａの視認性が悪くなることを抑制できる。

【７９３３】

また、第１９実施形態では、外カバー部材Ｈ４７０の下面と当接した状態で屈曲部Ｈ１２４５２が配設されるので、上側装飾ユニットＨ１４ａと右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃとを本体枠Ｈ１４ｄに配設した際に、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の下部に屈曲部Ｈ１２４５２の上面を配置することができる。

【７９３４】

これにより、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）に異物が侵入したとしても、屈曲部Ｈ１２４５２の上面により境界（連結部）の間から上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの視認性が悪くなることを抑制できる。

【７９３５】

なお、第１９実施形態では、外カバー部材Ｈ４７０の下面に屈曲部Ｈ１２４５２が単に当接した状態で配設される場合について説明したが、屈曲部Ｈ１２４５２が外カバー部材Ｈ４７０側に付勢される状態で配設されていても良い。この場合、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の下方に隙間ができることを抑制できる。よって、境界（連結部）に異物が侵入したとしてもその異物を屈曲部Ｈ１２４５２により確実に受け止めて、上側装飾ユニットＨ１４ａ又は右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び右側装飾ユニットＨ１２０１４ｃの視認性が悪くなることを抑制できる。

【７９３６】

次いで、図２０７４を参照して、第２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃについて説明する。上記第８実施形態では、膨出部Ｈ４５５が本体板部Ｈ４５１と一体に形成される場合について説明したが、第２０実施形態では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外し可能に形成される。

【７９３７】

初めに、図２０７４（ａ）及び図２０７４（ｂ）を参照して、第２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃについて説明する。図２０７４（ａ）及び図２０７４（ｂ）は、第２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１４ａの断面模式図である。なお、図２０７４（ａ）及び図２０７４（ｂ）は、第８実施形態における図１９８１（ｂ）の断面と対応する。また、図２０７４（ａ）では、膨出

部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１に取り付けられた状態図示され、図２０７４（ｂ）では、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外された状態が図示される。

【７９３８】

図２０７４（ａ）及び図２０７４（ｂ）に示すように、第２０実施形態における右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされる左重板ユニットＨ４００Ｌ及び右重板ユニットＨ１３４００Ｒと、それら重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒが締結固定されると共に、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部Ｈ４１０と、を主に備える。

【７９３９】

重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒは、支持板部Ｈ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部Ｈ４１０に締結固定される。右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃは、重板ユニットＨ４００Ｌ，Ｈ１３４００Ｒが支持板部Ｈ４１０に締結固定された状態で本体枠Ｈ１４ｄに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠Ｈ１４ｄに締結固定される。

【７９４０】

右重板ユニットＨ１３４００Ｒは、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０の右側に配設される第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０と、それら第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第１外レンズ部材Ｈ１３４５０及び第２外レンズ部材Ｈ４６０が締結固定される外カバー部材Ｈ４７０と、を主に備える。

【７９４１】

第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、上下に長尺の板状に形成される本体板部Ｈ１３４５１と、その本体板部Ｈ１３４５１の上端部から内カバー部材Ｈ４２０側に向かって屈曲する屈曲部Ｈ４５２と、外カバー部材Ｈ４７０に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第１挿通孔Ｈ４５３，第２挿通孔Ｈ４５４と、第１挿通孔Ｈ４５３で囲まれる領域において外カバー部材Ｈ４７０側（右側（矢印Ｒ方向側））に張り出し、外カバー部材Ｈ４７０越しに視認可能とされる膨出部Ｈ４５５，Ｈ１３４５５と、本体板部Ｈ４５１の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部Ｈ４１０に固定する螺子が螺入される背面側締結部Ｈ４５６と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部Ｈ４５７と、を主に備える。

【７９４２】

また、第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、左重板ユニットＨ４００Ｌの導光部材Ｈ４４０と外カバー部材Ｈ４７０との間に配設され導光部材Ｈ４４０から出射される光を透過して外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３及び外カバー部材Ｈ４７０の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。

【７９４３】

第２０実施形態における第１外レンズ部材Ｈ１３４５０は、図２０７４に示すように本体板部Ｈ１３４５１の上端部に形成される膨出部Ｈ１３４５５が着脱可能に形成されており、その膨出部Ｈ１３４５５と対応する位置の本体板部Ｈ１３４５１に開口Ｈ１３４５１ｂが穿設される。

【７９４４】

開口Ｈ１３４５１ｂは、膨出部Ｈ１３４５５の外径と対応する内径に形成されると共に、その内縁の一部から開口Ｈ１３４５１ｂの内側に向けて張り出す係合片Ｈ１３４５１ｂ１が形成される。

【７９４５】

膨出部Ｈ１３４５５は、一方側（矢印Ｒ方向側）の端部が塞がった円筒形状に形成される。また、膨出部Ｈ１３４５５は、他方側（矢印Ｌ方向側）の端部に繋がるＬ字状に凹設される第１溝部Ｈ１３４５５ａと、一方側の端面に十字状に凹設される第２溝部Ｈ１３４５５ｂとを備える。

【７９４６】
第１溝部Ｈ１３４５５ａは、開口Ｈ１３４５１ｂの係合片Ｈ１３４５１ｂ１を受け入れる部分であり、係合片Ｈ１３４５１ｂ１よりも溝幅に形成される。なお、第１溝部Ｈ１３４５５ａへの係合片Ｈ１３４５１ｂ１の挿入は、第１溝部Ｈ１３４５５ａの他方側の端部と係合片Ｈ１３４５１ｂ１との位置を合わせつつ、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１側に押し込むことで行われる。
【７９４７】
この挿入された状態で、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１に対して、膨出部Ｈ１３４５５の軸回りに回転させることで、係合片Ｈ１３４５１ｂ１がＬ字状に形成される第１溝部Ｈ１３４５５ａの凹設先端側まで挿入される。これにより、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１から離れる方向に引き抜いた場合、膨出部Ｈ１３４５５が本体板部Ｈ１３４５１から取り外されることを抑制できる。
【７９４８】
なお、本体板部Ｈ１３４５１に対する膨出部Ｈ１３４５５の軸回りの回転は、膨出部Ｈ１３４５５の一方側の端面に形成される第２溝部Ｈ１３４５５ｂに専用の工具（第２０実施形態では、マイナスドライバー）を挿入することで簡易に行えるようになっている。即ち、第２溝部Ｈ１３４５５ｂは、膨出部Ｈ１３４５５の取り外しのための工具を引っ掛ける部分（着脱する部分）として形成される。
【７９４９】
以上のように構成される右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃによれば、膨出部Ｈ１３４５５を本体板部Ｈ１３４５１から取り外すことができるので、上側装飾ユニットＨ１４ａの上面板Ｈ３３２と右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外カバー部材Ｈ４７０との境界（連結部）の隙間から侵入した異物が外カバー部材Ｈ４７０の開口部Ｈ４７３まで落下した後、開口部Ｈ４７３から右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外側に排出されなかった（区画壁Ｈ４７８の上面に留まる）場合に、膨出部Ｈ１３４５５を取り外して、異物を右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの外側に排出することが可能となる。その結果、右側装飾ユニットＨ１３０１４ｃの内部に異物が溜まり続けることを抑制できる。
【７９５０】
次いで、図２０７５から図２０７７を参照して、第２１実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５について説明する。上記第８実施形態では、突出部Ｈ５８３が固定される場合について説明したが、第２１実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出し変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【７９５１】
初めに、図２０７５を参照して、第２１実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の全体構成について説明する。図２０７５は、第２１実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の分解正面斜視図である。
【７９５２】
図２０７５に示すように、第２１実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０（図２０７６参照）と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０（図２０７６参照）及び操作ハンドルＨ５１（図２０７６参照）と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１４５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０（図２０７６参照）とを主に備える。
【７９５３】
下皿形成部材Ｈ１４５３０は、ベース部材Ｈ５１０（図２０７６参照）及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１４０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）を構成する下皿構成ユニットＨ５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜

きユニットＨ１４５６０と、を主に備えて形成される。
【７９５４】
球抜きユニットＨ１４５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ１４５６２と、そのスライド板Ｈ１４５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ５２と、スライド板Ｈ１４５６２及び球抜きレバーＨ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、スライド板Ｈ１４５６２の少なくとも一部の下方に重なる位置に配設される第２スライド板Ｈ１４５６３と、を主に備える。
【７９５５】
収容部材Ｈ５６１は、第１化粧板Ｈ５４１の第２開口部Ｈ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｈ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＨ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｈ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｈ１４５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｈ１４５６２の変位方向が一方向に規定される。
【７９５６】
スライド板Ｈ１４５６２は、底面部Ｈ５５３の底面口Ｈ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｈ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｈ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｈ１４５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｈ５０の貯留領域にある球を底面口Ｈ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｈ５６１には、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口Ｈ５６１ａが底面口Ｈ５５３ａと対応する位置に形成される。
【７９５７】
また、第２１実施形態におけるスライド板Ｈ１４５６２には、スライド板Ｈ１４５６２の閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）への変位方向と反対方向に収容部材Ｈ５６１から突出される押圧片Ｈ１４５６２ａが形成され、その押圧片Ｈ１４５６２ａの下方に第２スライド板Ｈ１４５６３が配設される。
【７９５８】
第２スライド板Ｈ１４５６３は、第１化粧板Ｈ５４１の底面部に沿った板状に形成されると共に、収容部材Ｈ５６１の右側外方に配設される。また、第２スライド板Ｈ１４５６３は、上面側から上方に膨出する膨出部Ｈ１４５６３ａと、下面側から下方に張り出される突出部Ｈ１４５６３ｂ（Ｌ３３参照）と、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に当接する位置に配設され第２スライド板Ｈ１４５６３を第１化粧板Ｈ５４１に対して上方側に付勢するコイルバネＨ１４５６４（図２０７７参照）と、を主に備え、第１化粧板Ｈ５４１の底面側の上方に重なる位置に配置される。
【７９５９】
膨出部Ｈ１４５６３ａは、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置から開放位置に変位される際に、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが当接する部分であり、閉塞位置におけるスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重ならない位置に形成されると共に、閉塞位置におけるスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａと少なくとも一部が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重なる位置に形成される。
【７９６０】
これにより、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置から開放位置にスライド変位された際に、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａを第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａに当接させることができる。なお、この当接により第２スライド板Ｈ１４５６３が下方に変位されるが、その変位についての詳しい説明は後述する。
【７９６１】

突出部Ｈ１４５６３ｂは、第２スライド板Ｈ１４５６３の後述する上下動の変位に伴って第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の底面から下方に張り出される部分であり、第２スライド板Ｈ１４５６３が上方に位置する場合（図２０７７（ａ）に示す状態の場合）に第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の底面から突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端（下端）が張り出さない長さに設定される。

【７９６２】

なお、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０には、突出部Ｈ１４５６３ｂが形成される位置に突出部Ｈ１４５６３ｂと対応する形状の開口が形成される。突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の開口を介して突出部Ｈ１４５６３ｂを張出変位される。

【７９６３】

また、突出部Ｈ１４５６３ｂは、第８実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に正面側（矢印Ｆ方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁Ｈ５８３ａを複数個（４個）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連結させた形状に形成されており、湾曲形状による機能および作用は第８実施形態における突出部Ｈ５８３と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

【７９６４】

次いで、図２０７６及び図２０７７を参照して、突出部Ｈ１４５６３ｂの変位について説明する。図２０７６（ａ）及び（ｂ）は、上下皿ユニットＨ１４０１５の側面図であり、図２０７７（ａ）は、図２０７６（ａ）のＸ３３ａにおける上下皿ユニットＨ１４０１５の断面図であり、図２０７７（ｂ）は、図２０７６（ｂ）のＸ３３ｂ線における上下皿ユニットＨ１４０１５の断面図である。

【７９６５】

なお、図２０７６（ａ）及び図２０７７（ａ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上方に退避された状態（以下「退避状態」と称す）が図示され、図２０７６（ｂ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが下方に張り出した状態（以下「張出状態」と称す）が図示される。

【７９６６】

図２０７６（ａ）及び図２０７７（ａ）に示すように、スライド板Ｈ１４５６２が閉塞位置に配置される場合には、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａの右側に位置し、押圧片Ｈ１４５６２ａと膨出部Ｈ１４５６３ａとが上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重ならない位置に配置される。

【７９６７】

よって、第２スライド板Ｈ１４５６３は、第２スライド板Ｈ１４５６３と第１化粧板Ｈ５４１との間に配設されるコイルバネＨ１４５６４により上方に付勢され、膨出部Ｈ１４５６３ａが形成される部分を除く第２スライド板Ｈ１４５６３の上面が押圧片Ｈ１４５６２ａに当接する位置に配置される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に形成される突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成される開口の内側に配置される（即ち、退避状態とされる）。

【７９６８】

一方、図２０７７（ｂ）及び図２０７７（ｂ）に示すように、スライド板Ｈ１４５６２が開放位置に配置される場合には、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配置される。

【７９６９】

よって、第２スライド板Ｈ１４５６３は、スライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａの下面と膨出部Ｈ１４５６３ａとの当接により下方に向かって押し出される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面に形成される突出部Ｈ１４５６３ｂは、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成される開口から下方に張り出される（即ち、張出状態とされる）。

【７９７０】

即ち、第２１実施形態では、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）の下面側か

ら張り出される突出部Ｈ１４５６３ｂの張り出し量を変更可能に構成される。これにより、突出部Ｈ１４５６３ｂの張り出しが不要の場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させて、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを低くできる。よって、突出部Ｈ１４５６３ｂが遊技の邪魔になることやパチンコ機Ｈ１０（上下皿ユニットＨ１４０１５）の外観が悪化することを抑制できる。

【７９７１】

特に、第２１実施形態では、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を操作して、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させ下皿Ｈ５０（図１９８２参照）に貯留される球を千両箱に排出する際に、突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の底面から張り出させることができ、下皿Ｈ５０に貯留される球が排出されない状態持（スライド板Ｈ１４５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）に突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の内側に退避させることができる。即ち、遊技者の球吹きレバーＨ５２の操作により、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド変位させることができ、遊技者の任意のタイミング（球抜きタイミング）で突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを変更できる。

【７９７２】

従って、第２１実施形態では、球が排出されていない状態持に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させて突出部Ｈ１４５６３ｂが邪魔になることを抑制できる。よって、例えば、千両箱に払い出される球が一杯になり千両箱を交換する場合に、交換前後の千両箱が突出部Ｈ１４５６３ｂに引っ掛かることを抑制できる。その結果、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の周囲の作業性を向上できる。

【７９７３】

なお、第２１実施形態では、図２０７６（ａ）に示すように、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から非突出とされる（即ち、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）の内側に突出先端が配置される）。これにより、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端が遊技の邪魔になることや、突出部Ｈ１４５６３ｂの突出先端が見えてパチンコ機Ｈ１０の外観が悪化することを確実に抑制できる。

【７９７４】

また、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）から球を排出する際には、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出された状態とされるので、上記第８実施形態における突出部Ｈ５８３同様に、千両箱に落下して跳ね返る球を当接させることができ、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。

【７９７５】

なお、第２１実施形態における突出部Ｈ１４５６３ｂを上記１実施形態における突出部Ｈ５８３のように、正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）を開放する際の持ち手として利用させる場合には、作業者に球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を操作させて、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させることで、第８実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に、突出部Ｈ１４５６３ｂを持ち手として利用させることができる。

【７９７６】

また、第２１実施形態における突出部Ｈ１４５６３ｂを上記第８実施形態における突出部Ｈ５８３のように、正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する場合も同様に、作業者に球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を操作させて、スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させることで、第８実施形態における突出部Ｈ５８３と同様に、正面枠Ｈ１４を仮置きする場合の床の支持部として利用することができる。

【７９７７】

この場合、第２１実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂ（第２スライド板Ｈ１４５６３）の上部にスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが配置される。従って、突出部Ｈ１４５６３ｂを床面に当接させた状態で正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）を仮置きし

た場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂが変形または破損することをスライド板Ｈ１４５６２（押圧片Ｈ１４５６２ａ）で抑制できる。

【７９７８】

即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂは、他の部材の配置の邪魔にならないよう上下皿ユニットＨ１４０１５に対して比較的小さく形成される。そのため、突出部Ｈ１４５６３ｂに力が集中すると突出部Ｈ１４５６３ｂが変形または破損する恐れがあった。

【７９７９】

これに対し、第２１実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド板Ｈ１４５６２で支持できるので、突出部Ｈ１４５６３ｂに力が集中しすぎることを抑制して、突出部Ｈ１４５６３ａが変形または破損することを抑制できる。即ち、スライド板Ｈ１４５６２を突出部Ｈ１４５６３ｂの支持部（補強）として利用できる。

【７９８０】

なお、第２１実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２が突出部Ｈ１４５６３ｂ（第２スライド板Ｈ１４５６３）の上方に重なるだけであるが、スライド板Ｈ１４５６２を突出部Ｈ１４５６３ｂの前後に重なる大きさに形成（即ち、押圧片Ｈ１４５６２ａの前後幅を第２スライド板Ｈ１４５６３の前後幅よりも大きく形成して、押圧片Ｈ１４５６２ａに第２スライド板Ｈ１４５６３と前後に重なる領域を形成）しても良い。この場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂに前後方向における力が作用する場合であっても、突出部Ｈ１４５６３ｂをスライド板Ｈ１４５６２で支持することができる。その結果、突出部Ｈ１４５６３ａが変形または破損することを抑制できる。

【７９８１】

また、第２１実施形態では、球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）の操作に伴うスライド板Ｈ１４５６２の変位により、第２スライド板Ｈ１４５６３を上下にスライド変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）を外枠Ｈ１１（図１９５９参照）から開放（取り外し）た際にスライド変位するスライド板を設け、そのスライド板の変位により第２スライド板Ｈ１４５６３を下方に変位させるように構成しても良い。

【７９８２】

この場合、正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）が外枠Ｈ１１（図１９５９参照）から取り外された場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、上記第８実施形態における突出部Ｈ５８３のように正面枠Ｈ１４を床に仮置きする場合の支持部として突出部Ｈ１４５６３ｂを利用することができる。

【７９８３】

また、第２１実施形態では、第８実施形態における突出部Ｈ５８３が非形成とされる場合について説明したが、突出部Ｈ５８３を備えるものであっても良い。この場合には、第２スライド板Ｈ１４５６３の突出部Ｈ１４５６３ｂが突出部Ｈ５８３の正面側に沿って（正面側に隣り合う位置に）突出可能に形成されることが好ましい。これによれば、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）を開放する場合に突出部Ｈ５８３を正面枠Ｈ１４の開放方向に引っ張る場合に、その力で突出部Ｈ５８３が変形または破損することを突出部Ｈ１４５６３ｂにより抑制できる。即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂを突出部Ｈ５８３の支持部（補強）として利用できる。

【７９８４】

次いで、図２０７８を参照して、第２２実施形態における上下皿ユニットＨ３５０１５について説明する。上記第２１実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２（球抜きレバーＨ５２）の変位に連動して第２スライド板Ｈ１４５６３が変位される場合について説明したが、第２２実施形態では、スライド板Ｈ１４５６２（球抜きレバーＨ５２）の変位に第２スライド板Ｈ１４５６３が非連動とされる場合を形成可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【７９８５】

図２０７８（ａ）から（ｄ）は、第２２実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５

の断面図であり、図２０７６（ａ）のＸ３３ａ線における断面と対応する。また、図２０７８（ａ）から図２０７８（ｄ）では、第２スライド板Ｈ１４５６３又は係合片Ｈ１５５４３が変位された際の遷移状態が順に図示される。さらに、図２０７８（ａ）及び（ｄ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下皿ユニットＨ１５０１５の内側に退避した退避状態が図示され、図２０７８（ｂ）及び（ｃ）では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下皿ユニットＨ１５０１５の下方から張り出した張出状態が図示される。

【７９８６】

図２０７８に示すように、第２２実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５は、上述した第２１実施形態における上下皿ユニットＨ１４０１５の第１化粧板Ｈ５４１の底面側に係合片Ｈ１５５４３が配設される。

【７９８７】

係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の開口を介して張出変位された位置の（張出状態となる位置に変位された）第２スライド板Ｈ１４５６３の上面と係合する部材であり、一端側（上方側）に鉤状に形成される係合部Ｈ１５５４３ａを備える。

【７９８８】

また、係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１に形成される軸受部Ｈ１５５４１ｆに軸支され、第１化粧板Ｈ５４１に対して回転可能な状態で配設されると共に、係合部Ｈ１５５４３ａが形成される側と反対側の他端側が第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０に形成された開口（図示せず）を介して上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側に突出される。即ち、係合片Ｈ１５５４３は、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出される部分により操作可能とされる。

【７９８９】

さらに、係合片Ｈ１５５４３は、第１化粧板Ｈ５４１の軸受部Ｈ１５５４１ｆとの間に配設されるねじりバネ（図示せず）により、係合部Ｈ１５５４３ａ側が第２スライド板Ｈ１４５６３側に近づく方向に付勢される。

【７９９０】

係合部Ｈ１５５４３ａは、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた状態（退避状態）において、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部に当接する位置に配置される。また、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部が当接される係合部Ｈ１５５４３ａの当接面は、傾斜して形成される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３が退避状態から張出状態に変位される際には、第２スライド板Ｈ１４５６３の下面側端部が係合部Ｈ１５５４３ａの当接面を外側に押し出すことで、係合片Ｈ１５５４３が回転される。

【７９９１】

以上のように構成される第２２実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５によれば、図２０７８（ａ）及び図２０７８（ｂ）に示すように、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を操作して第２スライド板Ｈ１４５６３が張出位置にスライド変位されると、第２スライド板Ｈ１４５６３の張出変位に伴って係合片Ｈ１５５４３の係合部Ｈ１５５４３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３から離れる方向に回転された後、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３が係合部Ｈ１５５４３ａを超えて下方側まで変位されることで、ねじりバネの付勢力により係合部Ｈ１５５４３ａが再び第２スライド板Ｈ１４５６３に近づく方向に回転される。

【７９９２】

この場合、突出部Ｈ１４５６３ｂの非形成部分における第２スライド板Ｈ１４５６３が係合部Ｈ１５５４３ａを超えて下方側に位置することで、係合部Ｈ１５５４３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３の上面に係合して、第２スライド板Ｈ１４５６３の上方側への変位が規制される（以下の説明では「規制状態」と称す）。

【７９９３】

この規制状態では、図２０７８（ｃ）に示すように、遊技者が球抜きレバーＨ５２（図

２０７５参照）を操作してスライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図２０７７参照）を塞ぐ位置）に変位させたとしても、係合部Ｈ１５５３ａが第２スライド板Ｈ１４５６３に引っ掛かることで、第２スライド板Ｈ１４５６３の退避方向への変位が規制される。

【７９９４】

一方、図２０７８（ｄ）に示すように、第２２実施形態における上下皿ユニットＨ１５０１５は、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出される係合片Ｈ１５５４３を遊技者が操作することで、係合部Ｈ１５５４３ａと第２スライド板Ｈ１４５６３との係合が解除される。これにより、第２スライド板Ｈ１４５６３が退避方向に変位され、第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させた状態（即ち、図２０７８（ａ）に示す状態）とされる。

【７９９５】

即ち、第２２実施形態では、遊技者の球抜き操作（球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）の操作）により突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から張り出させる（張出状態とする）ことができると共に、球抜き操作を終えた後（球抜きレバーＨ５２を元の位置に戻した後）においても突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から張り出した状態（張出状態）に維持することができる。

【７９９６】

また、上下皿ユニットＨ１５０１５の下方側から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出した状態においては、遊技者の任意のタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた状態にできる。

【７９９７】

さらに、球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を操作した状態（スライド板Ｈ１４５６２を開放位置に変位させて遊技球を下皿Ｈ５０（図１９８２参照）から払出可能な状態）においては、図２０７８（ｂ）に示すように第２スライド板Ｈ１４５６３の膨出部Ｈ１４５６３ａの上方にスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａが位置される。従って、遊技者が係合片Ｈ１５５４３を操作したとしても突出部Ｈ１４５６３ｂが下側保護板Ｈ５８０の内側に退避されることを抑制できる。よって、下皿Ｈ５０から遊技球を払い出し可能な場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂが不用意に退避方向に変位することを抑制できる。その結果、千両箱に落下して跳ね返る球を突出部Ｈ１４５６３ｂに当接させることができ、下皿Ｈ５０から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。

【７９９８】

また、突出部Ｈ１４５６３ｂに係合部Ｈ１５５４３ａを係合させて維持状態にし、球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を初期位置に戻した（スライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図２０７７参照）を塞ぐ位置）に変位させた）後、再度球抜きレバーＨ５２を操作してスライド板Ｈ１４５６２を開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位させる場合には、第２スライド板Ｈ１４５６３の下方側への変位が必要なくなるので、スライド板Ｈ１４５６２と第２スライド板Ｈ１４５６３との接触抵抗を小さくすることができる。即ち、第２スライド板Ｈ１４５６３を下方側に維持した状態とすることができるので、第２スライド板Ｈ１４５６３を下方側に変位させるためにスライド板Ｈ１４５６２を第２スライド板Ｈ１４５６３に当接させる必要がなくなり、その分、スライド板Ｈ１４５６２の操作抵抗を減らすことができる。

【７９９９】

従って、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）からの非球抜き時（スライド板Ｈ１４５６２を閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａ（図２０７７参照）を塞ぐ位置）に配置した状態）において、退避状態とされる位置への突出部Ｈ１４５６３ｂの変位を必要としない（突出部Ｈ１４５６３ｂが張出状態とされた状態で良い）遊技者の場合には、球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）の操作抵抗を小さくすることができ、球抜きレバーＨ５２を操作させやすくできる。即ち、遊技者の好みにより、突出部Ｈ１４５６３ｂを張出状態とするか否かを遊技者に選択させることができる。

【８０００】
さらに、第２２実施形態においては、上記第８実施形態における突出部Ｈ５８３のように突出部Ｈ１４５６３ｂを正面枠Ｈ１４（図１９６１参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する際には、球抜きレバーＨ５２（図２０７５参照）を初期位置に戻してスライド板Ｈ１４５６２を排出口Ｈ５６１ａ（図２０７７参照）を塞ぐ閉鎖位置に配置することができるので、正面枠Ｈ１４を仮置きする場合に球が下皿Ｈ５０の貯留領域に払い出されたとしても、下皿Ｈ５０から球が払い出されることを抑制できる。これにより、床面に球が散らばることを抑制できる。
【８００１】
次いで、図２０７９及び図２０８０を参照して、第２３実施形態における上下皿ユニットＨ１６０１５及び上側装飾ユニットＨ１６０１４ａについて説明する。上記第２１実施形態では、第２スライド板Ｈ１４５６３を上下皿ユニットＨ１４０１５の下方側から突出させる場合について説明したが、第２３実施形態では、第２スライド板Ｈ１６５６２を上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから突出させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８００２】
図２０７９（ａ）及び（ｂ）は、第２３実施形態における正面枠Ｈ１６０１４の正面模式図であり、図２０８０（ａ）は、図２０７９（ａ）のＸ３４ａ線における上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの断面模式図であり、図２０８０（ｂ）は、図２０７９（ｂ）のＸ３４ｂ線における上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの断面模式図である。なお、図２０７９（ａ）及び図２０８０（ａ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの内側に退避した退避状態が図示され、図２０７９（ｂ）及び図２０８０（ｂ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出した張出状態が図示される。なお、図２０７９及び図２０８０では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【８００３】
図２０７９及び図２０８０に示すように、第２３実施形態における正面枠Ｈ１６０１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）と、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１６０１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１６０１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１６０１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１９６４参照）と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図１９６４参照）とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２（図１９６３参照）に回動可能に取り付けられている。
【８００４】
上下皿ユニットＨ１６０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０（図１９８３参照）と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１６５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１６５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０（図１９８３参照）と、を主に備える。
【８００５】
下皿形成部材Ｈ１６５３０は、上下皿ユニットＨ１６０１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｈ１６５３０は、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０（図１９８８参照）と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ１６５６０（図１９８８参照）とを備える。

【８００６】
球抜きユニットＨ１６５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｈ５６１（図１９８８参照）と、その収容部材Ｈ５６１の内側に配設されるスライド板Ｈ５６２（図１９８８参照）と、そのスライド板Ｈ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｈ５６１の外側に配置される球抜きレバーＨ１６０５２と、スライド板Ｈ５６２及び球抜きレバーＨ１６０５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。
【８００７】
球抜きレバーＨ１６０５２は、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｈ５６２（図１９８８参照）に連なって形成されると共に、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｈ５６２が閉鎖位置（排出口Ｈ５６１ａを塞ぐ位置）から開放位置（排出口Ｈ５６１ａを開放する位置）に変位される。また、球抜きレバーＨ１６０５２には、上下皿ユニットＨ１６０１５の化粧面よりも背面側の位置に連結部材Ｈ１６５０１が連結される。
【８００８】
連結部材Ｈ１６５０１は、金属製の棒部材を曲げて形成されており、上下皿ユニットＨ１６０１５、右側装飾ユニットＨ１４ｃ及び上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの背面側を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位可能に構成され、球抜きレバーＨ１６０５２の操作に伴って左右方向にスライド変位可能とされる。
【８００９】
また、連結部材Ｈ１６５０１は、球抜きレバーＨ１６０５２に連結される側と反対側の端部に、スライド板Ｈ１６５０２が連結され、球抜きレバーＨ１６０５２の操作により左右方向にスライド変位されることで、スライド板Ｈ１６５０２を左右方向にスライド変位可能とされる。
【８０１０】
次いで、上側装飾ユニットＨ１６０１４ａについて説明する。上側装飾ユニットＨ１６０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ１６３２０とを主に備える。
【８０１１】
化粧ユニットＨ１６３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ１６３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６９参照）とを主に備える。
【８０１２】
発光ユニットＨ１６３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設され光を発光可能に構成される基板ユニットＨ１６３４４と、その基板ユニットＨ１６３４４及び取付部材Ｈ３４１との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。
【８０１３】
基板ユニットＨ１６３４４は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される基板部材Ｈ３４２と、その基板部材Ｈ３４２の正面側を覆う正面カバーＨ１６３４５と、基板部材Ｈ３４２の背面側を覆う背面カバーＨ１６３４６と、その背面カバーＨ１６３４６の背面側に連結される伝達部材Ｈ１６３４７とを主に備える。
【８０１４】
なお、正面カバーＨ１６３４５は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、背面側に配設される基板部材Ｈ３４２のＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を正面側に向けて透過可能とされる。これにより、ＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を取付部材Ｈ３４１の開口部Ｈ３４１ａ１（図１９７１参照）を介して装飾板Ｈ３３５に出射し、装飾板Ｈ３

３５をＬＥＤＨ３４２ａの光で発光させることができる。
【８０１５】
伝達部材Ｈ１６３４７は、基板ユニットＨ１６３４４に駆動力を伝達する部材であり、上下皿ユニットＨ１６０１５の球抜きレバーＨ１６０５２に連結される連結部材Ｈ１６５０１のスライド板Ｈ１６５０２に当接可能な位置に形成される。また、伝達部材Ｈ１６３４７は、下方側の一部がスライド板Ｈ１６５０２の傾斜面により支持されており、スライド板Ｈ１６５０２が変位されることにより傾斜面に沿って上方側に変位可能とされる。この伝達部材Ｈ１６３４７の変位により基板ユニットＨ１６３４４が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。
【８０１６】
なお、第２３実施形態では、伝達部材Ｈ１６３４７が下方に位置する（退避状態とされる）場合（図２０７９（ａ）に示す位置に配置される場合）に、基板ユニットＨ１６３４４の上端面が装飾ユニットＨ３３０の上面と略一致する高さに設定されると共に、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に位置する（張出状態とされる）場合（図２０７９（ｂ）に示す位置に配置される場合）に基板ユニットＨ１６３４４の上端面が装飾ユニットＨ３３０から上方側に張り出すように設定される。
【８０１７】
以上のように構成される第２３実施形態における正面枠Ｈ１６０１４によれば、球抜きレバーＨ１６０５２の操作に伴って、正面枠Ｈ１６０１４の上方側から基板ユニットＨ１６３４４を張り出させることができる。従って、遊技者や遊技直前の遊技者に排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを認識させることができる。その結果、遊技者が排出口Ｈ５６１ａを開放したことを忘れて、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）に遊技球を貯留しようとした場合（例えば、上皿Ｈ１７の貯留が一杯になり、払い出される遊技球が下皿Ｈ５０の貯留領域に迂回した場合）に下皿Ｈ５０から遊技球が払い出されてしまうことを抑制できる。
【８０１８】
また、正面枠Ｈ１６０１４の上方側から張り出す基板ユニットＨ１６３４４には、ＬＥＤＨ３４２ａが配設されるので、正面枠Ｈ１６０１４の外側から光を出射することができる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。
【８０１９】
さらに、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態が大当たりとなり遊技球が下皿Ｈ５０（図１９８２参照）から払い出され、遊技者が球抜きレバーＨ１６０５２を操作した際に、光を出射するＬＥＤＨ３４２を正面枠Ｈ１６０１４から張り出させることができるので、大当たり時にパチンコ機Ｈ１０の演出領域を増やすことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【８０２０】
また、第２３実施形態では、正面枠Ｈ１６０１４から基板ユニットＨ１６３４４を張り出した場合の上方側への張出距離が、正面視における正面枠Ｈ１６０１４よりも若干大きく形成される外枠Ｈ１１（図１９５９参照）よりも先端が外方側に張り出す距離に設定される。これにより、組み立てた状態のパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）を床に仮置きする場合には、基板ユニットＨ１６３４４と外枠Ｈ１１の上面の一部との２点を床面に当接させた状態にできる。その結果、床面の影響を受けることなく仮置きすることができ、パチンコ機Ｈ１０が倒れることを抑制できる。
【８０２１】
なお、第２３実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が張出状態とされる（図２０７９に示す状態とされる）場合に、伝達部材Ｈ１６３４７の下方側にスライド板Ｈ１６５０２が配置される。即ち、基板ユニットＨ１６３４４の下方側がスライド板Ｈ１６５０２により支持（補強）される。これにより、基板ユニットＨ１６３４４を張出状態としてパチ

ンコ機Ｈ１０を床面に仮置きする場合に、基板ユニットＨ１６３４４が変形または破損することを抑制できる。

【８０２２】

さらに、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）よりも基板ユニットＨ１６３４４の先端が外方側に張り出すので、パチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）を背面側に傾倒させた状態で仮置きすることができる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４に作用する自重に比べて、外枠Ｈ１１に作用する自重を大きくできる。その結果、装飾面となる上側装飾ユニットＨ１６０１４ａが破損することを抑制できる。また、仮置きしたパチンコ機Ｈ１０が倒れる場合には、正面側よりも背面側に倒れやすくできるので、仮にパチンコ機Ｈ１０が倒れた場合に装飾面となる正面側に倒れることを抑制して、装飾面が破損する（ヒビや傷が入る）ことを抑制できる。

【８０２３】

また、正面枠Ｈ１６０１４からの基板ユニットＨ１６３４４の張り出し量が大きくされることで、パチンコ店においてパチンコ機Ｈ１０の上方に配置されるデータ表示器（大当たり回数や遊技回数のデータ表示器）を遊技中や遊技直前の遊技者に視認させにくくできる。これにより、基板ユニットＨ１６３４４が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口Ｈ５６１ａが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。

【８０２４】

なお、上記第２３実施形態では、変位する基板ユニットＨ１６３４４にのみ基板部材Ｈ３４２が配置される場合について説明したが、基板ユニットＨ１６３４４の基板部材Ｈ３４４の他に固定された基板部材Ｈ３４２を別途配設して、基板ユニットＨ１６３４４の変位に関わらず他に固定された基板部材Ｈ３４２により装飾板Ｈ３４５を常に発光させるものとし、基板ユニットＨ１６３４４を張出状態とした際に正面視における発光領域を増やすものであっても良い。

【８０２５】

また、上記第２３実施形態では、変位する基板ユニットＨ１６３４４に光を出射可能なＬＥＤＨ３４２ａを備えた基板部材Ｈ３４２を配置する場合について説明したが、基板ユニットＨ１６３４４に基板部材Ｈ３４２を非搭載のものであっても良い。例えば、背面カバーＨ１６３４６のみで構成される基板ユニットＨ１６３４４であっても良い。

【８０２６】

さらに、上記第２３実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出されていない（図２０７９（ａ）に示す状態）場合に、ＬＥＤＨ３４２ａから出射される光を取付部材Ｈ３４１の開口部Ｈ３４１ａ１（図１９７１参照）を介して装飾板Ｈ３３５に出射し、装飾板Ｈ３３５をＬＥＤＨ３４２ａの光で発光させることについて説明したが、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出されていない場合に、装飾板Ｈ３３５や取付部材Ｈ３４１に光を反射させて、上側装飾ユニットＨ１６０１４ａの下方側（下面板Ｈ３３３）から光を出射可能に構成しても良い。

【８０２７】

次いで、図２０８１（ａ）を参照して第２４実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５について説明する。上記第８実施形態では、操作ユニットＨ１８０の下面が被挿入部Ｈ５５５ｅに当接される場合について説明したが、第２４実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５では、操作ユニットＨ１８０の下面が凸状部Ｈ１７５１５に当接される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８０２８】

図２０８１（ａ）は、第２４実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５の断面図である。なお、図２０８１（ａ）は、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。

【８０２９】
図２０８１（ａ）に示すように、第２４実施形態における上下皿ユニットＨ１７０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ１７５１０と、そのベース部材Ｈ１７５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ１７５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１７５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１７５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。
【８０３０】
ベース部材Ｈ１７５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。
【８０３１】
また、ベース部材Ｈ１７５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ１７５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第８実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。
【８０３２】
凸状部Ｈ１７５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ１７５３０の一対の側壁Ｈ１７５５５ｆに挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、一対の側壁Ｈ１７５５５ｆにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。
【８０３３】
また、凸状部Ｈ１７５１５は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面部Ｈ１７５１５ｄと、下面を形成する下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと、左右の側面を形成する側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を主に備える。なお、凸状部Ｈ５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。
【８０３４】
上面部Ｈ１７５１５ｄは、前後方向に延設され、下面側傾斜部Ｈ５１５ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって上方に傾斜して形成される。また、一対の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃは、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面部Ｈ１７５１５ｄと下面側傾斜部Ｈ５１５ｂと側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとにより、凸状部Ｈ１７５１５は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状）に形成される。
【８０３５】
また、上面部Ｈ１７５１５ｄには、正面側（矢印Ｆ方向側）の上部に弾性変形可能な弾性部材Ｈ１７５１５ｅが配置されており、その弾性部材Ｈ１７５１５ｅに上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１７５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配置される。
【８０３６】
下面側傾斜部Ｈ５１５ｂには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ５１５ｂ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ５１５ｂ２が開口形成される。
【８０３７】
被係合部Ｈ５１５ｂ２は、後述する下皿形成部材Ｈ１７５３０の係合部Ｈ５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成され

る凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。
【８０３８】
下皿形成部材Ｈ１７５３０は、ベース部材Ｈ１７５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１７０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１７５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。
【８０３９】
下皿構成ユニットＨ１７５５０は、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の底面を形成する底板Ｈ１７５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１７５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。
【８０４０】
底板Ｈ１７５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１７５５５と、を主に備える。
【８０４１】
連結部Ｈ１７５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１７５５５ｄと、その本体部Ｈ１７５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）の左右両側の縁部に沿って背面側に向かって突出される一対の側壁Ｈ１７５５５ｆと、本体部Ｈ１７５５５ｄの背面側の下方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部Ｈ５５５ｂと、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ１７５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。
【８０４２】
一対の側壁Ｈ１７５５５ｆは、その対向間の幅が凸状部Ｈ１７５１５を挿入可能な大きさに形成され、その対向面にガイド壁Ｈ５５５ｃが複数個並設される。下皿形成部材Ｈ１７５３０をベース部材Ｈ１７５１０に配設した際には、一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に凸状部Ｈ１７５１５が挿入可能とされる。
【８０４３】
ガイド壁Ｈ５５５ｃは、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が被挿入部Ｈ５５５ｅに挿入される際に、凸状部Ｈ５１５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における位置を調整する部材であり、被挿入部Ｈ５５５ｅの左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。
【８０４４】
また、突設部Ｈ５５５ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部Ｈ５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ５５５ｂは、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入される際に凸状部Ｈ１７５１５の凹部Ｈ５１５ｂ１に案内される部分であり、凹部Ｈ５１５ｂ１により形成される溝と対応する位置に形成される。
【８０４５】
係合部Ｈ５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ１７５１０の被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合する部分であり、突設部Ｈ５５５ｂの上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間に挿入される際、又は、ベース部材Ｈ１７５１０の凸状部Ｈ１７５１５が一対の側壁Ｈ１７５５５ｆの対向間から引き抜かれる際に、突設部Ｈ５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ１７５１０に下皿形成部材Ｈ１７５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ１７５１０から下皿形成部材Ｈ１７５３０を取り外す作業を簡易にできる。
【８０４６】
以上のように構成される上下皿ユニットＨ１７０１５によれば、下方側（下面側傾斜部

Ｈ５１５ｂ）に被係合部Ｈ５１５ｂ２が形成される凸状部Ｈ１７５１５の上方（上面部Ｈ１７５１５ｄ）に操作ユニットＨ１８０が載置され、凸状部Ｈ１７５１５の下方から被係合部Ｈ５１５ｂ２に係合部Ｈ５５５ｂ１が係合されるので、操作ユニットＨ１８０が遊技者に操作された場合や操作ユニットＨ１８０が駆動された場合に、被係合部Ｈ５１５ｂ２と係合部Ｈ５５５ｂ１との係合が解除されることを抑制できる。

【８０４７】

詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０が遊技者に操作された場合や操作ユニットＨ１８０が駆動された場合には、操作ユニットＨ１８０の下方側に向かう方向の力が入力されやすく、操作ユニットＨ１８０が載置される凸状部Ｈ１７５１５が下方側に向かって変形しやすい。

【８０４８】

第２４実施形態では、操作ユニットＨ１８０により凸状部Ｈ１７５１５の変位しやすい方向側から係合部Ｈ５５５ｂ１が挿入されるので、操作ユニットＨ１８０により凸状部Ｈ１７５１５が下方側に向かって変位した際に、被係合部Ｈ５１５ｂ２の内側に係合部Ｈ５５５ｂ１を挿入する嵌る方向に被係合部Ｈ５１５ｂ２を変位させることができる。その結果、係合部Ｈ５５５ｂ１と被係合部Ｈ５１５ｂ２との係合が解除されることを抑制できる。

【８０４９】

次いで、図２０８１（ｂ）を参照して第２５実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５について説明する。上記第８実施形態では、係合部Ｈ５５５ｂ１が被係合部Ｈ５１５ｂ２に下方側から係合する場合について説明したが、第２５実施形態では、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に上方側から係合する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８０５０】

図２０８１（ｂ）は、第２５実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５の断面図である。なお、図２０８１（ｂ）は、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。

【８０５１】

図２０８１（ｂ）に示すように、第２５実施形態における上下皿ユニットＨ１８０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ１８５１０と、そのベース部材Ｈ１８５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ１８５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１８５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１８５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。

【８０５２】

ベース部材Ｈ１８５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。

【８０５３】

また、ベース部材Ｈ１８５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ１８５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第８実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。

【８０５４】

凸状部Ｈ１８５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の一対の側壁Ｈ１７５５５

ｆの対向間に挿入され、ベース部材Ｈ５１０に対する下皿形成部材Ｈ５３０の位置決めを行う部分であり、被挿入部Ｈ１８５５５ｅにより形成される挿入空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。

【８０５５】

また、凸状部Ｈ１８５１５は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａと、下面を形成する下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂと、左右の側面を形成する側面側傾斜部Ｈ５１５ｃと、を主に備える。なお、凸状部Ｈ１８５１５は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。

【８０５６】

上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａは、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって下方に傾斜して形成され、下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂは、正面側に向かって上方に傾斜して形成される。また、一対の側面側傾斜部Ｈ５１５ｃは、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａと下面側傾斜部Ｈ１８５１５ｂと側面側傾斜部Ｈ５１５ｃとにより、凸状部Ｈ１８５１５は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く（先細り形状）に形成される。

【８０５７】

また、上面側傾斜部Ｈ１８５１５ａには、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における中央部に凸状部Ｈ１８５１５の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部Ｈ１８５１５ａ１が凹設されると共に、その凹部Ｈ５１５ｂ１の凹設底面の一部に被係合部Ｈ１８５１５ａ２が開口形成される。

【８０５８】

被係合部Ｈ１８５１５ａ２は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の係合部Ｈ１８５５５ｂ１が係合される開口であり、凸状部Ｈ１８５１５の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部Ｈ５１５ｂ１の基端側の端部に形成される。

【８０５９】

凹部Ｈ１８５１５ａ１は、後述する下皿形成部材Ｈ１８５３０の係合部Ｈ１８５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ１８５５５ｂを被係合部Ｈ１８５１５ａ２まで案内する案内溝であり、突設部Ｈ１８５５５ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部Ｈ１８５１５ａ１に突設部Ｈ１８５５５ｂを案内することで、被係合部Ｈ１８５１５ａ２に対する係合部Ｈ１８５５５ｂ１の位置ずれを抑えることができ、係合部Ｈ１８５５５ｂ１の被係合部Ｈ１８５１５ａ２への係合を簡易にさせることができる。

【８０６０】

下皿形成部材Ｈ１８５３０は、ベース部材Ｈ１８５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１８０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１８５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。

【８０６１】

下皿構成ユニットＨ１８５５０は、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の底面を形成する底板Ｈ１８５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１８５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。

【８０６２】

底板Ｈ１８５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１８５５５と、を主に備える。

【８０６３】

連結部Ｈ１８５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１８５５５ｄと、背面視において上方側が開放された門型に形成さ

れ本体部Ｈ１８５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ１８５５５ｅと、本体部Ｈ１８５５５ｄの上方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部Ｈ１８５５５ｂと、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部Ｈ１８５５５は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。

【８０６４】

被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、背面視において上方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、ベース部材Ｈ１８５１０に下皿構成ユニットＨ１８５５０を配設した際に、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が挿入される部分であり、凸状部Ｈ１８５１５と対応する位置に配置される。

【８０６５】

また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅは、対向する側面から被挿入部Ｈ１８５５５ｅの内側に向かって立設される複数のガイド壁Ｈ５５５ｃ、を備え、そのガイド壁Ｈ５５５ｃにより凸状部Ｈ１８５１５の位置を左右位置を位置決めすることが可能に形成される。

【８０６６】

突設部Ｈ１８５５５ｂは、本体部Ｈ１８５５５ｄの背面側端部から上方側に向かって突設されると共に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲される断面略Ｌ字状に形成され、背面側の突設先端部の下面に凸状に形成される係合部Ｈ１８５５５ｂ１を備える。また、突設部Ｈ１８５５５ｂは、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅに挿入される際に凸状部Ｈ１８５１５の凹部Ｈ１８５１５ａ１に案内される部分であり、凹部Ｈ１８５１５ａ１により形成される溝と対応する位置に形成される。

【８０６７】

係合部Ｈ１８５５５ｂ１は、ベース部材Ｈ１８５１０の被係合部Ｈ１８５１５ａ２に係合する部分であり、突設部Ｈ１８５５５ｂの下面から下方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形状に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅに挿入される際、又は、ベース部材Ｈ１８５１０の凸状部Ｈ１８５１５が被挿入部Ｈ１８５５５ｅから引き抜かれる際に、突設部Ｈ１８５５５ｂを撓ませやすくできる。その結果、ベース部材Ｈ１８５１０に下皿形成部材Ｈ１８５３０を取り付ける作業、及び、ベース部材Ｈ１８５１０から下皿形成部材Ｈ１８５３０を取り外す作業を簡易にできる。

【８０６８】

以上のように構成される上下皿ユニットＨ１８０１５によれば、上方側から被係合部Ｈ１８５１５ａ２に挿入される係合部Ｈ１８５５５ｂ１が挿入可能に形成され、その係合部Ｈ１８５５５ｂ１が形成される突設部Ｈ１８５５５ｂの上方側に操作ユニットＨ１８０が載置されるので、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５により支持することができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【８０６９】

また、被挿入部Ｈ１８５５５ｅ（連結部Ｈ１８５５５）は、下皿形成部材Ｈ１８５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニットＨ１８０（ボタン部Ｈ１８１）を過剰に押圧する力が連結部Ｈ１８５５５に作用する場合には、連結部Ｈ１８５５５の非支持側（矢印Ｆ方向側）を操作ユニットＨ１８０の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニットＨ１８０に作用する力を連結部Ｈ１８５５５で逃がすことができる。

【８０７０】

即ち、下皿形成部材Ｈ１８５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に片持ち支持された連結部Ｈ１８５５５に操作ユニットＨ１８０が支持されるので、操作ユニットＨ１８０を過剰に押圧する力が連結部Ｈ１８５５５に作用した場合に連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５とが被締結とされるので、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形に伴って操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５

５５との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０に作用する力が連結部Ｈ１８５５５に作用する場合に、連結部Ｈ１８５５５が破損したり操作ユニットＨ１８０が破損することを抑制できる。

【８０７１】

従って、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５により支持させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニットＨ１８０の操作を安定させることができる。

【８０７２】

一方、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材Ｈ１８５１０と連結部Ｈ１８５５５とに分散させることができる。これにより、操作ユニットＨ１８０、下皿形成部材Ｈ１８５３０、及び、ベース部材Ｈ１８５１０の破損を抑制できる。

【８０７３】

また、この場合、弾性変形される連結部Ｈ１８５５５が、上下皿ユニットＨ１５の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材Ｈ１８５３０に形成されるので、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材Ｈ１８５３０の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材Ｈ１８５１０と連結部Ｈ１８５５５とに分散させると、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形に伴って、操作ユニットＨ１８０が配設されるベース部材Ｈ１８５１０も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材Ｈ１８５１０が装飾面とされると、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間に隙間が形成される）恐れがあるところ、連結部Ｈ１８５５５が形成される下皿形成部材Ｈ１８５３０が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。

【８０７４】

さらに、第２５実施形態では、被挿入部Ｈ１８５５５ｅを有する連結部Ｈ１８５５５には、本体部Ｈ１８５５５ｄの上面側に弾性部材Ｈ５５８が配設され、その弾性部材Ｈ５５８に操作ユニットＨ１８０の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットＨ１８０の下面が弾性部材Ｈ５５８を介して本体部Ｈ１８５５５ｄの上面に当接した状態で配設される。

【８０７５】

従って、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５を弾性変形させた場合に、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１８５５５との間に介在する弾性部材Ｈ５５８を弾性変形させることで、操作ユニットＨ１８０の下面と、連結部Ｈ１８５５５の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材Ｈ５５８を操作ユニットＨ１８０の下面および連結部Ｈ１８５５５の上面に当接させた状態で、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ１８５５５の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットＨ１８０の下面と連結部Ｈ１８５５５の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。

【８０７６】

次いで、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。

【８０７７】

上記したように、連結部Ｈ１８５５５の突設部Ｈ１８５５５ｂは、凸状部Ｈ１８５１５の上方側に配置されると共に、凸状部Ｈ１８５１５の凹部Ｈ１８５１５ａ１に沿って挿入される。この場合、突設部Ｈ１８５５５ｂは、下面側が凹部Ｈ１８５１５ａ１の内面との間に所定の隙間が設けられた状態で配設されるとされる。従って、操作ユニットＨ１８０

の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、突設部Ｈ１８５５５ｂの下面を凹部Ｈ１８５１５ａ１の内面に当接させて、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部Ｈ１８５５５の破損を抑制できる。

【８０７８】

また、第２５実施形態では、突設部Ｈ１８５５５ｂに形成される係合部Ｈ１８５５５ｂ１が下方側に向かって突出して形成され、その係合部Ｈ１８５５５ｂ１が係合される被係合部Ｈ１８５１５ａ２が凸状部Ｈ１８５１５の上方側に形成されるので、係合部Ｈ１８５５５ｂ１を上方側から被係合部Ｈ１８５１５ａ２に係合させることができる。

【８０７９】

これにより、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に挿入される方向に変位される。

【８０８０】

即ち、第２５実施形態では、被係合部Ｈ１８５１５ａ２が係合部Ｈ１８５５５ｂ１よりも操作ユニットＨ１８０の操作方向側に形成されるので、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部Ｈ１８５５５が所定範囲を超えて弾性変形されると、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が被係合部Ｈ１８５１５ａ２に対し係合する方向に変位する。これにより係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との係合状態を維持しやすくできる。その結果、操作ユニットＨ１８０を押圧操作することで、係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との係合を解除する不正を抑制できる。

【８０８１】

さらに、第２５実施形態では、連結部Ｈ１８５５５の本体部Ｈ１８５５５ｄが係合部Ｈ１８５５５ｂ１よりも下方側に配置される。これにより、連結部Ｈ１８５５５に操作ユニットＨ１８０の押圧力が作用して連結部Ｈ１８５５５が基部側（本体部Ｈ１８５５５ｄ側）を起点に下方側に撓む場合に、係合部Ｈ１８５５５ｂ１の下方側への変位と共に係合部Ｈ１８５５５ｂ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって変位させることができる。

【８０８２】

これにより、操作ユニットＨ１８０の操作方向側の変位により連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される場合の係合部Ｈ１８５５５ｂ１の変位方向を被係合部Ｈ１８５１５ａ２との隙間が大きくなる方向とできる。即ち、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が、被係合部Ｈ１８５１５ａ２の正面側（矢印Ｆ方向側）の内面に当接することで、係合部Ｈ１８５５５ｂ１が正面側に向かって変位することを抑制できるところ、連結部Ｈ１８５５５の弾性変形により係合部Ｈ１８５５５ｂ１の正面側の内面から係合部Ｈ１８５５５ｂ１を離間させることができる。

【８０８３】

そのため、連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される前（即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内）の状態における係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２との間隔を小さくして、下皿形成部材Ｈ１８５３０とベース部材Ｈ１８５１０との対向間隔を大きくする方向に変位される不正を抑制できる一方、連結部Ｈ１８５５５が弾性変形される（即ち、操作ユニットＨ１８０の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲外とされる）際には、係合部Ｈ１８５５５ｂ１と被係合部Ｈ１８５１５ａ２とが干渉して連結部Ｈ１８５５５の凸状部Ｈ１８５１５に対する相対変位が規制されることを抑制できる。

【８０８４】

次いで、図２０８２（ａ）を参照して、第２６実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５について説明する。上記第８実施形態では、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ５５５とが非締結とされる場合について説明したが、第２６実施形態では、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５とが締結される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８０８５】
図２０８２（ａ）は、第２６実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５の断面図である。なお、図２０８２（ａ）は、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。
【８０８６】
図２０８２（ａ）に示すように、第２６実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ１９５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ１９５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。
【８０８７】
下皿形成部材Ｈ１９５３０は、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ１９０１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）を構成する下皿構成ユニットＨ１９５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。
【８０８８】
下皿構成ユニットＨ１９５５０は、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の底面を形成する底板Ｈ１９５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ１９５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。
【８０８９】
底板Ｈ１９５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ１９５５５と、を主に備える。
【８０９０】
連結部Ｈ１９５５５は、前後方向に所定の厚みを有し第１化粧板Ｈ５４１側（正面側）に配設される本体部Ｈ１９５５５ｄと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部Ｈ５５５ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）に連なって形成される被挿入部Ｈ５５５ｅとを主に備える。
【８０９１】
本体部Ｈ１９５５５ｄには、下方側から挿入される螺子を挿通可能な挿通孔Ｈ１９５５５ｄ１が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口され、その挿通孔Ｈ１９５５５ｄ１を挿通した螺子が操作ユニットＨ１８０の下方に螺入される。これにより、連結部Ｈ１９５５５と操作ユニットＨ１８０とが締結固定される。
【８０９２】
従って、第２６実施形態における上下皿ユニットＨ１９０１５では、連結部Ｈ１９５５５と操作ユニットＨ１８０とが締結されるので、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５とを一体化することができる。そのため、操作ユニットＨ１８０を押し込んだ後に連結部Ｈ１９５５５により上方に押し返される力が作用する場合に、操作ユニットＨ１８０のみが上方に変位して、操作ユニットＨ１８０と連結部Ｈ１９５５５との間に隙間が形成されることを抑制できる。その結果、操作ユニットＨ１８０の操作による変形を抑えやすくできる。
【８０９３】
次いで、図２０８２（ｂ）を参照して、第２７実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５について説明する。上記第８実施形態では、連結部Ｈ５５５と凸状部Ｈ５１５とが係合される場合について説明したが、第２７実施形態では、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８０９４】
図２０８２（ｂ）は、第２７実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５の断面図である。なお、図２０８２（ｂ）は、図１９８２のＸ０９ａ線における上下皿ユニットＨ１５の断面図と対応する。
【８０９５】
図２０８２（ｂ）に示すように、第２７実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ２０５１０と、そのベース部材Ｈ２０５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ２０５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｈ２０５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｈ２０５３０の間に配設される操作ユニットＨ１８０と、を主に備える。
【８０９６】
ベース部材Ｈ２０５１０は、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う板状に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の縁部および下方向の縁部に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠Ｈ１４ｄを収容する状態で本体枠Ｈ１４ｄに配設される。
【８０９７】
また、ベース部材Ｈ２０５１０は、本体枠Ｈ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｈ５１１と、本体枠Ｈ１４ｄの背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔Ｈ５１２と、上皿Ｈ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｈ５１３及び送球用球流出部Ｈ５１６と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｈ５１４と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部Ｈ２０５１５と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｈ５１７と、を主に備え、有色（第８実施形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。
【８０９８】
凸状部Ｈ２０５１５は、後述する下皿形成部材Ｈ２０５３０の連結部Ｈ２０５５５と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向配置され、その連結部Ｈ２０５５５に締結される部分であり、正面視における中央部に前後方向に開口して螺子を挿通可能な挿通孔Ｈ２０５１５ｆを備える。
【８０９９】
下皿形成部材Ｈ２０５３０は、ベース部材Ｈ２０５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＨ２００１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＨ５４０と、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）を構成する下皿構成ユニットＨ２０５５０と、下皿Ｈ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＨ５６０と、を主に備えて形成される。
【８１００】
下皿構成ユニットＨ２０５５０は、下皿Ｈ５０（図１９８２参照）の底面を形成する底板Ｈ２０５５１と、下皿Ｈ５０の上面の一部を形成すると共に底板Ｈ２０５５１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁に当接する側面板Ｈ５５２と、を主に備える。
【８１０１】
底板Ｈ２０５５１は、底面部Ｈ５５３と、その底面部Ｈ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｈ５５４と、底面部Ｈ５５３の外側であって正面側側壁Ｈ５５４に連なって形成される連結部Ｈ２０５５５と、を主に備える。
【８１０２】
連結部Ｈ２０５５５は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有して形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子を螺入可能な締結孔Ｈ２０５５５ｇを備える。また、連結部Ｈ２０５５５は、上面に操作ユニットＨ１８０が当接されると共に、背面側がベース部材Ｈ２０５１０の凸状部Ｈ２０５１５の突設先端面に当接可能な大きさに設定される。

【８１０３】
締結孔Ｈ２０５５５ｇは、凸状部Ｈ５１５に形成される挿通孔Ｈ２０５１５ｆを介してベース部材Ｈ２０５１０の背面側から挿通される螺子を螺入する部分であり、挿通孔Ｈ２０５１５ｆと対応する位置に形成される。挿通孔Ｈ２０５１５ｆを介して締結孔Ｈ２０５５５ｇに螺子止めされることにより、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定される。
【８１０４】
第２７実施形態における上下皿ユニットＨ２００１５によれば、連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とが締結固定されるので、連結部Ｈ２０５５５及び凸状部Ｈ２０１５の前後の両側が保持される。そのため、操作ユニットＨ１８０が下方側に押し込まれる場合に、操作ユニットＨ１８０を連結部Ｈ２０５５５と凸状部Ｈ２０５１５とで支持して操作ユニットＨ１８０を押し込んだ力で操作ユニットＨ１８０が下方側に変位することを抑制できる。
【８１０５】
次いで、図２０８３及び図２０８４を参照して、第２８実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０について説明する。上記第８実施形態では、駆動手段Ｈ７８０の錘部材Ｈ７８２の遠心力により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させる場合について説明したが、第２８実施形態では、駆動手段Ｈ２１７８０の当接手段Ｈ２１７８６を上側カバー部材Ｈ２１７８３及び下側カバー部材Ｈ２１７８４に当接させた衝撃で駆動手段Ｈ２１７８０をベース手段Ｈ７７０に対して回転させる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８１０６】
図２０８３（ａ）は、第２８実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応し、図２０８３（ｂ）は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の分解正面斜視図であり、図２０８４（ａ）から図２０８４（ｄ）は、揺動装置Ｈ２１７３０の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応する。
【８１０７】
なお、図２０８４（ａ）から図２０８４（ｄ）では、当接手段Ｈ２１７８６の遷移状態が順に図示され、図２０８４（ａ）では、当接手段Ｈ２１７８６が上側カバー部材Ｈ２１７８３に当接した状態が図示され、図２０８４（ｃ）では、当接手段Ｈ２１７８６が下側カバー部材Ｈ２１７８４に当接した状態が図示される。また、図２０８４（ａ）及び図２０８４（ｃ）では、当接手段Ｈ２１７８６による衝撃が作用する方向が矢印で図示される。
【８１０８】
図２０８４に示すように、第２８実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ２１７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ２１７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。
【８１０９】
駆動手段Ｈ２１７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される当接手段Ｈ２１７８６と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ２１７８３と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８５の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ２１７８４と、を主に備える。
【８１１０】
当接手段Ｈ２１７８６は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａが挿通される挿通孔Ｈ２１７８６ａ１を有する第１部材Ｈ２１７８６ａと、その第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１が形成される側と反対側の端部に第１部材Ｈ２１７８６ａに対して

相対変位可能な状態で連結される第２部材Ｈ２１７８６ｂと、それら第１部材Ｈ２１７８６ａ及び第２部材Ｈ２１７８６ｂを相対変位可能な状態で軸支する軸部材Ｈ２１７８６ｃと、第１部材Ｈ２１７８６ａに対して第２部材Ｈ２１７８６ｂを所定位置に復帰させる方向に付勢するバネ部材Ｈ２１７８６ｄと、を主に備える。

【８１１１】

第１部材Ｈ２１７８６ａは、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結されており、駆動軸Ｈ７８１ａの回転に伴って駆動軸Ｈ７８１ａの回転軸回りに回転可能とされる。

【８１１２】

第２部材Ｈ２１７８６ｂは、第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１が形成される側と反対側の端部に軸部材Ｈ２１７８６ｃにより第１部材Ｈ２１７８６ａに対して回転可能な状態で配設されると共に、第２部材Ｈ２１７８６ｂに外力が作用していない状態ではバネ部材Ｈ２１７８６ｄにより第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１の中心から径方向外側に直線状に配置される。

【８１１３】

上側カバー部材Ｈ２１７８３は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の上方側（矢印Ｕ方向側）を覆設するために下方側（矢印Ｄ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ２１７８３ａと、そのカバー部Ｈ２１７８３ａの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部Ｈ７８３ｂ１が形成される突設部Ｈ７８３ｂと、カバー部Ｈ２１７８３ａの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１に挿入される上側軸部Ｈ７８３ｃと、カバー部Ｈ２１７８３ａの下面から下方側に向かって突設され先端が第２部材Ｈ２１７８６ｂの変位軌跡上に配設される上側突設部Ｈ２１７８３ａ１と、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。

【８１１４】

下側カバー部材Ｈ２１７８４は、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８６の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆設するために上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部Ｈ２１７８４ａと、カバー部Ｈ２１７８４ａの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段Ｈ７７０の下側軸支部Ｈ７７２ｂ１に挿入される下側軸部Ｈ７８４ｂと、下側カバー部材Ｈ７８４の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体Ｈ７８５が配設される被当接部Ｈ７８４ｃと、カバー部Ｈ２１７８４ａの上面から上方側に向かって突設され先端が第２部材Ｈ２１７８６ｂの変位軌跡上に配設される下側突設部Ｈ２１７８４ａ１とを主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。

【８１１５】

次いで、図２０８４を参照して、第２８実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０の動作について説明する。

【８１１６】

図２０８４（ａ）から図２０８４（ｄ）に示すように、第２８実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動により当接手段Ｈ２１７８６が回転されると、当接手段Ｈ２１７８６の第２部材Ｈ２１７８６ｂが、上側カバー部材Ｈ２１７８３の上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側カバー部材Ｈ２１７８４の下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接しつつ変位される（図２０８４（ａ）及び図２０８４（ｃ）参照）。

【８１１７】

この場合、第２部材Ｈ２１７８６ｂが上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接する衝撃により、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が第２部材Ｈ２１７８６ｂの当接方向に変位される。

【８１１８】

詳しく説明すると、図２０８４（ａ）に示すように、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１に第２部材Ｈ２１７８６ｂが正面視において左方側（矢印Ｌ方向側）から右方側（矢印Ｒ方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が右方側に変位される。これにより、駆動手段Ｈ２１７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，

Ｈ７８４ｂを軸に上面視反時計回り方向（正面側を左方向）に回転され、駆動手段Ｈ２１７８０が左向き状態とされる。

【８１１９】

一方、図２０８４（ｃ）に示すように、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１に第２部材Ｈ２１７８６ｂが正面視において右方側（矢印Ｒ方向側）から左方側（矢印Ｌ方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段Ｈ２１７８０の背面側が左方側に変位される。これにより、駆動手段Ｈ２１７８０がベース手段Ｈ７７０に対して、軸部Ｈ７８３ｃ，Ｈ７８４ｂを軸に上面視時計回り方向（正面側を右方向）に回転され、駆動手段Ｈ２１７８０が右向き状態とされる。

【８１２０】

なお、第２部材Ｈ２１７８６ｂは、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接した後、それら上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１を乗り越える位置まで第１部材Ｈ２１７８６ａの変位に伴って変位されることで、図２０８４（ｂ）及び図２０８４（ｄ）に示すように、バネ部材Ｈ２１７８６ｄの付勢力により第１部材Ｈ２１７８６ａの挿通孔Ｈ２１７８６ａ１の中心から径方向外側に直線状に配置され、上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に当接可能な位置に再び配置される。

【８１２１】

従って、第２８実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動を継続して、第１部材Ｈ２１７８６ａを一方向回転させることで、第２部材Ｈ２１７８６ｂを上側突設部Ｈ２１７８３ａ１及び下側突設部Ｈ２１７８４ａ１に繰り返し当接させることができ、ベース手段Ｈ７７０に対する駆動手段Ｈ２１７８０の位置を右向き状態と左向き状態とに繰り返し変更することができる。

【８１２２】

次いで、図２０８５及び図２０８６を参照して、第２９実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０について説明する。上記第８実施形態では、駆動軸Ｈ７８１ａに対して錘部材Ｈ７８２の位置が変わらない場合について説明したが、第２９実施形態では、駆動軸Ｈ７８１ａに対して錘部材Ｈ２２７８７ｂの位置が変更される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８１２３】

図２０８５（ａ）は、第２９実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応し、図２０８５（ｂ）は、駆動モータＨ７８１及び変位手段Ｈ２２７８７の分解正面斜視図であり、図２０８６（ａ）から図２０８６（ｃ）は、揺動装置Ｈ２２７３０の断面図であり、図２０２２（ａ）のＸ２２ｂ線における断面に対応する。なお、図２０８６（ａ）から図２０８６（ｃ）では、変位手段Ｈ２２７８７の遷移状態が順に図示される。

【８１２４】

図２０８５に示すように、第２９実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ２２７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ２１７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ７９０と、を主に備える。

【８１２５】

駆動手段Ｈ２２７８０は、駆動軸Ｈ７８１ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出させた状態で配設される駆動モータＨ７８１と、その駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａに連結される変位手段Ｈ２２７８７と、駆動モータＨ７８１及び変位手段Ｈ２２７８７の上方側を覆設する上側カバー部材Ｈ７８３と、駆動モータＨ７８１及び当接手段Ｈ２１７８５の下方側を覆設する下側カバー部材Ｈ７８４と、を主に備える。

【８１２６】

変位手段Ｈ２２７８７は、駆動モータＨ７８１の駆動軸Ｈ７８１ａが挿通される挿通孔

Ｈ２２７８７ａ１を中心に有する円柱状の回転ベースＨ２２７８７ａと、その回転ベースＨ２２７８７ａの外側に配設される錘部材Ｈ２２７８７ｂと、回転ベースＨ２２７８７ａの外周面側に連結される棒状の案内部材Ｈ２２７８７ｄと、その案内部材Ｈ２２７８７ｄが挿通されるコイルバネＨ２２７８７ｃと、を主に備える。

【８１２７】

案内部材Ｈ２２７８７ｄは、一端側が回転ベースＨ２２７８７ａの外周面に連結されると共に、他端側の端部に拡径して形成される係合部Ｈ２２７８７ｄ１を備える。係合部Ｈ２２７８７ｄ１は、コイルバネＨ２２７８７ｃが案内部材Ｈ２２７８７ｄから抜け出ることを規制するための部材であり、コイルバネＨ２２７８７ｃの外径よりも大きく形成される。

【８１２８】

錘部材Ｈ２２７８７ｂは、駆動手段Ｈ２２７８０に回転するための遠心力を作用させる部材であり、鉛等の比較的重い金属材料から形成される。また、錘部材Ｈ２２７８７ｂは、案内部材Ｈ２２７８７ｄが挿通される挿通孔Ｈ２２７８７ｂ１を備え、案内部材Ｈ２２７８７ｄに沿って摺動可能な状態で配設される。また、錘部材Ｈ２２７８７ｂは、コイルバネＨ２２７８７ｃにより、回転ベースＨ２２７８７ａに近づく方向に付勢されており、錘部材Ｈ２２７８７ｂに遠心力が作用していない状態では、回転ベースＨ２２７８７ａの外周面に当接した状態で配設される。

【８１２９】

次いで、図２０８６を参照して、第２９実施形態における揺動装置Ｈ２２７３０の動作について説明する。

【８１３０】

図２０８６（ａ）から図２０８６（ｃ）に示すように、第２９実施形態における揺動装置Ｈ２１７３０では、駆動モータＨ７８１の駆動により回転ベースＨ２２７８７ａが回転されることで錘部材Ｈ２２７８７ｂが回転される。

【８１３１】

この場合、錘部材Ｈ２２７８７ｂの回転に伴って、錘部材Ｈ２２７８７ｂに遠心力が作用することで、コイルバネＨ２２７８７ｃの付勢力に抗して回転軸から離れる方向に変位される。この錘部材Ｈ２２７８７ｂの変位により錘部材Ｈ２２７８７ｂを回転させた際に錘部材Ｈ２２７８７ｂから駆動手段Ｈ２２７８０に作用する遠心力を大きくすることができる。

【８１３２】

また、第２９実施形態では、錘部材Ｈ２２７８７ｂの回転速度を遅くして、錘部材Ｈ２２７８７ｂに作用する遠心力を小さくすることで、回転軸に対して錘部材Ｈ２２７８７ｂが離れにくくすることで、錘部材Ｈ２２７８７ｂを回転させた際に錘部材Ｈ２２７８７ｂから駆動手段Ｈ２２７８０に作用する遠心力を小さくすることができる。

【８１３３】

これにより、例えば、変位手段Ｈ２２７８７の回転速度を遅くして、駆動手段Ｈ２２７８０に作用する錘部材Ｈ７８７ｂの遠心力を小さくして、駆動手段Ｈ２２７８０のベース手段Ｈ７７０に対する変位速度を遅くしたり、反対に、変位手段Ｈ２２７８７の回転速度を早くして、駆動手段Ｈ２２７８０に作用する錘部材Ｈ７８７ｂの遠心力を大きくして、駆動手段Ｈ２２７８０のベース手段Ｈ７７０に対する変位速度を早くするといった変更の調整幅を大きくすることができる。

【８１３４】

次いで、図２０８７を参照して、第３０実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０について説明する。上記第８実施形態では、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射経路における背面側（矢印Ｂ方向側）に凹部Ｈ８２１ａ１が形成される場合について説明したが、第３０実施形態では、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射経路における正面側（矢印Ｆ方向側）にも第２凹部Ｈ２３８７１が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８１３５】
図２０８７（ａ）は、第３０実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ａ線における断面図と対応し、図２０８７（ｂ）は、発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ｂ線における断面図と対応する。
【８１３６】
図２０８７（ａ）及び図２０８７（ｂ）に示すように、第３０実施形態における発射位置送球ユニットＨ２３１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースのＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ２３８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ２３８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。
【８１３７】
第３０実施形態における背面側ケースＨ２３８７０は、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａと対面し、発射手段Ｈ８３０による発射経路の正面側（矢印Ｆ方向側）を形成する面が、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かうに従って背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して形成されると共に、遊技球の発射方向に沿って正面側に溝状に凹設される第２凹部Ｈ２３８７１を備える。
【８１３８】
第２凹部Ｈ２３８７１は、遊技球の半径よりも大きい半径で正面側に向かって背面側ケースＨ２３８７０の背面側に凹設されると共に、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向（矢印Ｌ方向）と平行に形成される。また、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａに形成される凹部Ｈ８２１ａ１と前後方向に一部が重なる位置に形成される。
【８１３９】
以上のように形成される発射位置送球ユニットＨ２３１７０及び球発射ユニットＨ１１２ａによれば、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ２３８７０により囲まれる通路）の内面（背面部Ｈ８２１ａ又は背面側ケースＨ２３８７０に当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部Ｈ８２１ａ１又は第２凹部Ｈ２３８７１により抑制可能とされる。内面（背面部Ｈ８２１ａ又は背面側ケースＨ２３８７０）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。
【８１４０】
即ち、流路（発射レールＨ１１２ａ１、背面部Ｈ８２１ａ、背面側ケースＨ２３８７０により囲まれる通路）の内面の両側（背面部Ｈ８２１ａ及び背面側ケースＨ２３８７０）に形成されるので、遊技球が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）のどちらに暴れた場合においても遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。
【８１４１】
また、球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１の内側に当接して正面側に跳ね返る遊技球の反力が依然として大きく発射位置送球ユニットＨ２３１７０と当接する位置まで跳ね返る場合には、その遊技球を第２凹部Ｈ２３８７１の内面に当接させて凹部Ｈ８７１と同様、遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。
【８１４２】
即ち、第２凹部Ｈ２３８７１の内面に当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る力方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【８１４３】
　また、第３０実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａの背面部Ｈ８２１ａに形成される凹部Ｈ８２１ａ１と前後方向に一部が重ならない位置に第２凹部Ｈ２３８７１が形成される。これにより、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１とが重なっていない領域を利用して背面側開口Ｈ１７２を形成することができる。
【８１４４】
　次いで、図２０８８（ａ）を参照して、第３１実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａについて説明する。上記第８実施形態では、背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が凹設される場合について説明したが、第３１実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａでは、背面部Ｈ２４８２１ａに凸部Ｈ２４８２１ａ２が凸設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８１４５】
　図２０８８（ａ）は、第３１実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ２４１１２ａにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ａ線における断面図と対応する。
【８１４６】
　図２０８８（ａ）に示すように、第３１実施形態における球発射ユニットＨ２４１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２４８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備えて形成される。
【８１４７】
　案内手段Ｈ２４８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２４８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２４８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２４８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。
【８１４８】
　第１案内部材Ｈ２４８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２４８２１ａと、その背面部Ｈ２４８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なり第２案内部材Ｈ８２２が配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され第２案内部材Ｈ８２２に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。
【８１４９】
　背面部Ｈ２４８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ２４８２１ａ２を備える。
【８１５０】
　凸部Ｈ２４８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に突出される。
【８１５１】
　なお、凸部Ｈ２４８２１ａ２の正面側への突出先端部は、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球するための球送球部Ｈ８８２ａ上を転動する遊技球の

中心部よりも若干高い位置に形成される。
【８１５２】
これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する場合に、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。そのため、当接した遊技球に作用する反力を正面側に跳ね返る方向だけでなく下方側に向く方向にも作用させることができる。よって、背面部Ｈ２４８２１ａに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。その結果、初期位置の発射手段Ｈ８３０と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制でき、発射手段Ｈ８３０により発射される（打ち出される）遊技球を安定させやすくできる。
【８１５３】
また、凸部Ｈ２４８２１ａ２の正面側への突出先端部は、発射手段Ｈ８３０により発射されて発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成されるので、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れて、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する場合に、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、下方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８１５４】
また、第３１実施形態における凸部Ｈ２４８２１ａ２は、その突出先端部か発射位置送球ユニットＨ１７０の背面までの距離が遊技球の直径よりも小さくされる。これにより、発射手段Ｈ８３０に発射される遊技球が上下方向に暴れた場合に、その遊技球が凸部Ｈ２４８２１ａ２の突出先端部よりも上方に変位することを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８１５５】
次いで、図２０８８（ｂ）を参照して、第３２実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａについて説明する。上記第８実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１が円弧形状に凹設される場合について説明したが、第３２実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａでは、凹部Ｈ２５８２１ａ１が角形状に凹設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８１５６】
なお、図２０８８（ｂ）は、第３２実施形態における発射位置送球ユニットＨ１７０及び球発射ユニットＨ２５１１２ａにおける断面図であり、図２０２５のＸ２４ａ線における断面図と対応する。
【８１５７】
図２０８８（ｂ）に示すように、第３２実施形態における球発射ユニットＨ２５１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２５８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０と、を主に備えて形成される。
【８１５８】
案内手段Ｈ２５８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２５８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２５８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２５８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟

んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。
【８１５９】
第１案内部材Ｈ２５８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２５８２１ａと、その背面部Ｈ２５８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なり第２案内部材Ｈ８２２が配設される配設部Ｈ８２１ｃと、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され第２案内部材Ｈ８２２に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。
【８１６０】
背面部Ｈ２５８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２５８２１ａ１を備える。
【８１６１】
凹部Ｈ２５８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の内側に沿って案内させることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の半径よりも大きい溝幅の溝状に形成される。
【８１６２】
また、第３２実施形態における凹部Ｈ２５８２１ａ１は、溝幅に対する凹設深さが十分に深く形成されており、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の２点が遊技球に当接可能な形状に形成される。さらに、凹部Ｈ２５８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射され発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球が凹部Ｈ２５８２１ａ１の内側に受け入れられる場合に、初めに凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球が当接する位置に設定される。
【８１６３】
これにより、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が前後方向に暴れる場合に、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球を当接させることで、遊技球に作用する反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向だけでなく上方側に持ち上がる方向にも作用させることができる。即ち、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端に当接した反力を正面側に跳ね返る成分と、上方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８１６４】
なお、背面側へ向かう方向の力が大きく（前後方向に暴れる力が大きく）、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端（段差部分）に遊技球を当接させた際の上方側に向かう力で遊技球が持ち上がる場合には、その遊技球を凹部Ｈ２５８２１ａ１の上端（段差部分）側にも当接させることができる。即ち、遊技球の背面側の一部を凹部Ｈ２５８２１ａ１の上端と下端との間に挟み込むことができる。これにより、遊技球が正面側へ跳ね返ることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８１６５】
次いで、図２０８９及び図２０９０を参照して、第３３実施形態における球発射ユニットＨ２６１１２ａについて説明する。上記第８実施形態では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後に暴れる場合に凹部Ｈ８２１ａ１に遊技球を受け入れる場合について説明したが、第３３実施形態では、経路変更部材Ｈ２６８９０により遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８１６６】

図２０８９は、第３３実施形態における内枠Ｈ１２の正面図であり、図２０９０（ａ）は、経路変更部材Ｈ２６８９０の背面図であり、図２０９０（ｂ）は、図２０９０（ａ）の矢印Ｙ３５ｂ方向視における経路変更部材Ｈ２６８９０の側面図であり、図２０９０（ｃ）は、図２０９０（ｂ）のＸ３５ｃ線における経路変更部材Ｈ２６８９０の断面図であり、図２０９０（ｄ）は、図２０９０（ａ）のＸ３５ｄ線における経路変更部材Ｈ２６８９０の断面図である。

【８１６７】

図２０８９及び図２０９０に示すように、第３３実施形態における球発射ユニットＨ２６１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、案内手段Ｈ８２０の遊技球の発射経路上に回転可能に配設される経路変更部材Ｈ２６８９０と、を主に備えて形成される。

【８１６８】

経路変更部材Ｈ２６８９０は、図２０９０に示すように、円板状に形成され正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１部Ｈ２６８９１と、その第１部Ｈ２６８９１の軸回りに等間隔の３箇所から径方向に延設される３箇所の区画壁Ｈ２６８９２と、その区画壁Ｈ２６８９２を挟んで第１部Ｈ２６８９１と対向配置される扇形状の第２部Ｈ２６８９３と、を主に備える。

【８１６９】

第２部Ｈ２６８９３は、円板状に形成される板の一部を切り欠いた凹欠部Ｈ２６８９３ａを有する扇形状に形成され、３箇所の区画壁Ｈ２６８９２に区画される内の２箇所の区画領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆って形成され、１箇所の区画領域の背面側を空けた状態で配設される。また、凹欠部Ｈ２６８９３ａが形成される領域において正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１部Ｈ２６８９１は他の部分における板厚よりも厚く形成される。

【８１７０】

以上のように形成される球発射ユニットＨ２６１１２ａによれば、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射され、発射レールＨ１１２ａ１を転動する遊技球が第１部Ｈ２６８１と第２部Ｈ２６８９３（凹欠部Ｈ２６８９３ａ以外の部分）との間を通過する場合には、その遊技球を発射レールＨ１１２ａ１に沿って（即ち、遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れず）、遊技領域に送球することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１と当接不能となる方向へ案内することができるので、凹部Ｈ８２１ａ１を利用せずに遊技球を送球する態様を形成できる。従って、送球される遊技球が暴れて、遊技球の軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【８１７１】

一方で、球発射ユニットＨ１１２ａにより発射され、発射レールＨ１１２ａ１を転動する遊技球が第１部Ｈ２６８１と第２部Ｈ２６８９３の凹欠部Ｈ２６８９３ａとの間を通過する場合には、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に受け入れて遊技領域に送球することができる。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１と当接可能となる方向へ案内する態様を形成することができる。従って、送球される遊技球の暴れを抑制して、遊技球の軌跡を安定させた態様で遊技球を送球できる。

【８１７２】

よって、第３３実施形態では、経路変更部材Ｈ２６８９０により、凹部Ｈ８２１ａ１を利用せずに遊技球を送球する態様と、凹部Ｈ８２１ａ１を利用して遊技球を送球する態様とを形成できる。これにより、遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球がどちらによって案内さ

れた遊技球であるのかを遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【８１７３】

次いで、図２０９１（ａ）を参照して、第３４実施形態における球発射ユニットＨ２７１１２ａについて説明する。上記第８実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａが枠形成ユニットＨ１２ａの下側ベースユニットＨ１２ｃに配設される場合について説明したが、第３４実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａが遊技盤Ｈ２７０１３に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８１７４】

図２０９１（ａ）は、第３４実施形態における内枠Ｈ２７０１２の正面図である。なお、図２０９１（ａ）では、球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。

【８１７５】

図２０９１（ａ）に示すように、第３４実施形態における内枠Ｈ２７０１２は、外枠Ｈ１１（図１９６３参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａ（図１９６３参照）と、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４（図１９５８参照）とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１９６０参照）。

【８１７６】

なお、内枠Ｈ２７０１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２７０１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１（図１９６３参照）と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２７０１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２（図１９６３参照）が配設される。遊技盤Ｈ２７０１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ２７０６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ２７０１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ２７０６０の正面と係合する（ベース板Ｈ２７０６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ２７０１２の内側に固定される。

【８１７７】

また、第３４実施形態における遊技盤Ｈ２７０１３は、正面視略正方形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部Ｈ２７０６０ａを有するベース板Ｈ２７０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レールＨ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等（図１９６２参照）を組み付けて構成される。

【８１７８】

突出部Ｈ２７０６０ａは、球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設される領域であり、その球発射ユニットＨ２７１１２ａから送球される球を受け入れる側の外レールＨ６２の延長線上に形成される。

【８１７９】

また、突出部Ｈ２７０６０ａが形成される領域の背面側においては、内枠Ｈ２７０１２の下側ベースユニットＨ２７０１２ｃに凹部Ｈ２７０１２ｃ２が形成され、その凹部Ｈ２７０１２ｃ２の内側に突出部Ｈ２７０６０ａが配設される。

【８１８０】

球発射ユニットＨ２７１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、ベ

ース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、を主に備えて形成される。

【８１８１】

案内手段Ｈ２７８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２７８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２７８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２７８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。

【８１８２】

第１案内部材Ｈ２７８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２７８２１ａと、その背面部Ｈ２７８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図２０２７参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ２７８２１ａの正面側に向かって立設される上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄとを主に備える。

【８１８３】

背面部Ｈ２７８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２７８２１ａ１を２箇所に備える。なお、第３４実施形態では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動面の影響を受けやすい２箇所に形成されるが、凹部Ｈ２７８２１ａ１は１箇所であっても３箇所以上に形成されていても良い。また、第３４実施形態では、複数形成される凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視において同一直線状に形成されるが、それぞれの凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動面に対し異なる高さに形成されても良い。さらに、それぞれの凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視において非平行に延設されるものであってよい。

【８１８４】

また、背面部Ｈ２７８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図２０２９（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ２７８２１ａは、遊技盤Ｈ２７０１３の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。

【８１８５】

即ち、凹部Ｈ２７８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部が背面部Ｈ２７８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ２７８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部で凹部Ｈ２７８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ２７８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ２７０１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。

【８１８６】

凹部Ｈ２７８２１ａ１は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ２７８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球が暴れやすくなる部分に形成される。

【８１８７】

即ち、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結

部の上方に亘って形成され、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部により形成される隙間（段差）等により球が弾む（暴れる）場合に、凹部に球を受け入れることで遊技球の送球を安定させることができる。

【８１８８】

なお、発射レールＨ１１２ａ１は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略Ｖ字状に凹設される一方、転動部Ｈ８２１ｂは、発射レールＨ１１２ａ１のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（２点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとがそれぞれ別の部材から形成される。

【８１８９】

また、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされ、上方側に上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄが形成される。これにより、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球は、上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄと発射レールＨ１１２ａ１との対向間を案内される。

【８１９０】

ここで、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される遊技球の発射方向は、遊技球と発射手段Ｈ８３０（発射部Ｈ８３１）との当接状態に起因するため、発射直後の遊技球は暴れやすく不安定となりやすい。第３４実施形態では、発射直後における位置（背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置）の背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。

【８１９１】

特に、第３４実施形態では、遊技盤Ｈ２７０１３に球発射ユニットＨ２７１１２ａを配設するためにベース板Ｈ２７０６０の下方側に突出部Ｈ２７０６０ａが形成される。即ち、ベース板Ｈ２７０６０は、第８実施形態におけるベース板Ｈ６０に比べて上下方向に長く形成される。そのため、球発射ユニットＨ２７１１２ａをベース板Ｈ２７０６０に配設した場合には、ベース板Ｈ２７０６０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に撓みやすく、その場合に球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置も前後にずれやすいという問題がある。

【８１９２】

この場合、球発射ユニットＨ２７１１２ａの正面側には発射位置送球ユニットＨ１７０が配設されるため、ベース板Ｈ２７０６０が正面側に撓む場合には、発射直後における前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の間隔が変更されにくいが、ベース板Ｈ２７０６０が背面側に撓む場合には、ベース板Ｈ２７０６０のみが背面側に変位して、発射位置送球ユニットＨ１７０と球発射ユニットＨ２７１１２ａとの前後の間隔が開くことで、発射直後における遊技球が前後に暴れる可能性が高くなる。

【８１９３】

これに対し、第３４実施形態では、上述したように発射直後（発射位置送球ユニットＨ１７０からの遊技球の送球位置）における背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。

【８１９４】

また、発射位置送球ユニットＨ１７０からの遊技球の送球位置における背面部Ｈ２７８２１ａに凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる、即ち、発射位置送球ユニットＨ１７０の球送球部Ｈ８８２ａにより背面側開口Ｈ１７２から送球され、背面側開口Ｈ１７２から一部が突出される球送球部Ｈ８８２ａ（図２０２８参照）により発射位置送球ユニットＨ１７０への遊技球の逆流が規制される領域よりも遊技球の発射方向側に凹部Ｈ２７８２１ａ１が形成されるので、背面側開口Ｈ１７２から突出した球送球部Ｈ８８２ａにより前後の空間を狭めやすくできる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑

制しやすくできる。
【８１９５】
　また、上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄは、発射レールＨ１１２ａ１との対向面側に段差部Ｈ２７８２１ｄ１が形成され、発射位置側における発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離（上下幅）よりも、凹部Ｈ２７８２１ａ１が形成される手前の発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離が小さくされる。この段差部Ｈ２７８２１ｄ１の段差により、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が上方に暴れた場合においても、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部の手前で遊技球を下方側に落ち着かせることができる。
【８１９６】
　即ち、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１と対向する位置に配設される上方側ガイド部Ｈ２７８２１ｄに段差部Ｈ２７８２１ｄ１が形成されることで、発射手段Ｈ８３０により発射された遊技球が上方側に暴れた状態のまま送球されることを抑制できる。なお、段差部Ｈ２７８２１ｄ１により発射位置側の転動面との間隔を大きくすることにより、発射手段Ｈ８３０により発射される球が発射位置で詰まることを抑制できる。
【８１９７】
　さらに、段差部Ｈ２７８２１ｄ１により発射レールＨ１１２ａ１からの離間距離が小さくされた部分は、転動部Ｈ８２１ｂ及び発射レールＨ１１２ａ１の連結部と対向する位置まで延設される。これにより、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部で遊技球が上方側に暴れて（遊技球が上方に弾んで）凹部Ｈ２７８２１ａ１に受け入れられなくなることを抑制できる。その結果、転動部Ｈ８２１ｂと発射レールＨ１１２ａ１との連結部で遊技球が暴れることを抑制しやすくできる。
【８１９８】
　また、第３４実施形態では、凹部Ｈ２７８２１ａ１が転動部Ｈ８２１ｂの終端側（発射位置から離れる側）の上方にも形成される。この２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１は、転動部Ｈ８２１ｂの終端の前後に亘って形成される共に、発射方向における端部が正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁部まで形成される。
【８１９９】
　これにより、転動部Ｈ８２１ｂを転動して転動部Ｈ８２１ｂの終端からレールＨ６１，Ｈ６２の対向間（外レールＨ６２の上部）に向かって送球される遊技球が前後に暴れることを抑制できる。よって、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）の正面とベース部材Ｈ８１０の正面との前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における配置がずれた場合や、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）とベース部材Ｈ８１０との上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における配置がずれた場合に、遊技盤Ｈ２７０１３（ベース板Ｈ２７０６０）とベース部材Ｈ８１０との境界に形成される段差に遊技球が引っ掛かり（当接して）、遊技球がレールＨ６１，Ｈ６２の対向間から外れた位置に送球されることを抑制できる。
【８２００】
　なお、第３４実施形態では、２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１が正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁部まで形成される場合について説明したが、正面視におけるベース部材Ｈ８１０の外縁の内側に２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１の発射方向側の端部が設定されるものであっても良い。さらに、２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１がベース部材Ｈ８１０の外縁部で背面部Ｈ２７８２１ａの正面と連なるものでなく、２箇所の凹部Ｈ２７８２１ａ１がベース部材Ｈ８１０の外縁部で背面部Ｈ２７８２１ａよりも背面側に凹設され、その２箇所目の凹部Ｈ２７８２１ａ１が、遊技盤Ｈ２７０１３に凹設した凹部や遊技盤Ｈ２７０１３に配設された別のベース部材Ｈ８１０の凹部に連なる構成とされても良い。
【８２０１】
　また、第３４実施形態では、遊技盤Ｈ２７０１３に球発射ユニットＨ２７１１２ａが配設されるので、第８実施形態における球発射ユニットＨ１１２ａのように遊技盤Ｈ１３と別部材に配置されるものに比べて、遊技盤Ｈ２７０１３に対する球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置のずれを抑えることができる。従って、遊技盤Ｈ２７０１３と球発射ユニットＨ２７１１２ａとの間に（球発射ユニットＨ２７１１２ａから発射される遊技球の送球

路上に）段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ２７１１２ａから遊技盤Ｈ２７０１３への遊技球の送球を安定させられる。

【８２０２】

次いで、図２０９１（ｂ）を参照して、第３５実施形態における球発射ユニットＨ２８１１２ａについて説明する。上記２７実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａの全部が遊技盤Ｈ２７０１３に配設される場合について説明したが、第３５実施形態では、球発射ユニットＨ２８１１２ａの遊技球の送球部分が遊技盤Ｈ２８０１３に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【８２０３】

図２０９１（ｂ）は、第３５実施形態における内枠Ｈ２８０１２の正面図である。なお、図２０９１（ｂ）では、球発射ユニットＨ２８１１２ａが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。

【８２０４】

図２０９１（ａ）に示すように、第３５実施形態における内枠Ｈ２８０１２は、外枠Ｈ１１（図１９６３参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａ（図１９６３参照）と、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４（図１９５８参照）とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１９６０参照）。

【８２０５】

なお、内枠Ｈ２８０１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２８０１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１（図１９６３参照）と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ２８０１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２（図１９６３参照）が配設される。遊技盤Ｈ２８０１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ２８０６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ２８０１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ２８０６０の正面と係合する（ベース板Ｈ２７０６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ２８０１２の内側に固定される。

【８２０６】

また、第３５実施形態における遊技盤Ｈ２８０１３は、正面視略正方形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部Ｈ２８０６０ａを有するベース板Ｈ２８０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レールＨ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等（図１９６２参照）を組み付けて構成される。

【８２０７】

突出部Ｈ２８０６０ａは、球発射ユニットＨ２８１１２ａの案内手段Ｈ２８８２０側が配設される領域であり、その球発射ユニットＨ２８１１２ａから送球される球を受け入れる側の外レールＨ６２の延長線上に形成される。

【８２０８】

また、突出部Ｈ２８０６０ａが形成される領域の背面側においては、内枠Ｈ２８０１２の下側ベースユニットＨ２８０１２ｃに凹部Ｈ２８０１２ｃ２が形成され、その凹部Ｈ２８０１２ｃ２の内側に突出部Ｈ２８０６０ａが配設される。

【８２０９】

球発射ユニットＨ２８１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ２８８１０と、そのベース部材Ｈ２８８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ２８８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２７

８２０と、ベース部材Ｈ２８８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ２８８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、を主に備えて形成される。

【８２１０】

ベース部材Ｈ２８８１０は、ベース板Ｈ２８０６０の突出部Ｈ２８０６０ａの正面側に配設される第１ベース部材Ｈ２８８１４と、その第１ベース部材Ｈ２８８１４の下方側に隣り合う位置に配設され、下側ベースユニットＨ２８０１２ｃの収容凹部Ｈ２８０１２ｃ１に配設される第２ベース部材Ｈ２８８１５とを主に備える。

【８２１１】

第１ベース部材Ｈ２８８１４は、正面視において突出部Ｈ２８０６０ａと対応する大きさの板状に形成される。また、第１ベース部材Ｈ２８８１４は、正面側に向かって膨出され案内手段Ｈ２７８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を配設する基部となる第１膨出部Ｈ８１１（図２０２７参照）を備え、正面側に案内手段Ｈ２７８２０及び当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１が配設される。

【８２１２】

第２ベース部材Ｈ２８１１５は、正面視において収容凹部Ｈ２８０１２ｃ１と対応する大きさの板状に形成される。また、第２ベース部材Ｈ２８８１５は、正面側に向かって膨出して形成され当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２を配設する基部となる第２膨出部Ｈ８１２（図２０２７参照）と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に穿設され駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）の軸部Ｈ８５２が挿通される貫通孔Ｈ８１３（図２０２７参照）と、を主に備え、正面側に発射手段Ｈ８３０及び当接手段Ｈ８４０の第２弾性部材Ｈ８４２が配設され、背面側に駆動モータＨ８５０が配設される。

【８２１３】

即ち、第３５実施形態におけるベース部材Ｈ２８８１０は、第３４実施形態におけるベース部材Ｈ８１０に対して、遊技球を案内する案内手段Ｈ２７８２０と、遊技球を発射する発射手段Ｈ８３０とが異なる部材（第１ベース部材Ｈ２８８１４、第２ベース部材Ｈ２８８１５）に配設される。

【８２１４】

これにより、第３４実施形態における遊技盤Ｈ２７０１３のベース板Ｈ２７０６０に比べて、第３５実施形態における遊技盤Ｈ２８０１３のベース板Ｈ２８０６０では、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における長さを短くできる。これにより、ベース板Ｈ２８０６０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に撓むことを抑制して、球発射ユニットＨ２７１１２ａの配置が前後にずれることを抑制できる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。

【８２１５】

なお、案内手段Ｈ２７８２０による遊技球の送球については、第３４実施形態における案内手段Ｈ２７８２０と同様であるため、その詳しい説明は省略する。

【８２１６】

また、第３５実施形態では、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と正面視において重なる位置に凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる場合について説明したが、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いて、発射位置送球ユニットＨ１７０の背面側開口Ｈ１７２と対向する位置に遊技盤Ｈ２８０１３（ベース板Ｈ２８０６０）の正面を配置しても良い。即ち、遊技球の発射当初において、遊技盤Ｈ２８０１３の盤面に沿って遊技球を送球した後で、遊技盤Ｈ２８０１３に配設した案内手段Ｈ２７８２０に遊技球を送球するものであっても良い。

【８２１７】

なお、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、Ｖ字状に凹設される発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図２０２９（ａ）参照）を遊技盤Ｈ２８０１３側へ寄せて形成することで、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を

送球される遊技球が遊技盤Ｈ２８０１３と当接するように構成しても良い。この場合には、遊技盤Ｈ２８０１３に遊技球が当接することで遊技球の暴れを抑制しやすくできる。

【８２１８】

また、凹部Ｈ２７８２１ａ１が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、その切り欠いた領域と隣り合う位置における背面部Ｈ２８８２１ａの端部を遊技盤Ｈ２８０１３に向かって傾斜して形成しても良い。これにより、遊技盤Ｈ２８０１３から背面部Ｈ２８８２１ａの正面側に送球される場合に、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ２８０１３の遊技球の送球を安定させることができる。

【８２１９】

なお、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制するために、背面部Ｈ２８８２１ａ１の厚み分、遊技盤Ｈ１３を凹設して、その遊技盤に凹設した凹みに背面部Ｈ２８８２１ａ１を配設して、背面部Ｈ２８８２１ａと遊技盤Ｈ２８０１３との境界に前後方向の段差が形成されることを抑制しても良い。

【８２２０】

次いで、図２０９２（ａ）を参照して、第３６実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａについて説明する。上記第８実施形態では、正面視において遊技球の発射方向（発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂ）と平行に凹部Ｈ８２１ａ１が形成される場合について説明したが、第３６実施形態では、正面視において遊技球の発射方向と非平行に凹部Ｈ２９８２１ａ１が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【８２２１】

図２０９２（ａ）は、第３６実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａの正面図である。図２０９２（ａ）に示すように、第３６実施形態における球発射ユニットＨ２９１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ２９８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、を主に備える。

【８２２２】

案内手段Ｈ２９８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ２９８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ２９８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ２９８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。

【８２２３】

第１案内部材Ｈ２９８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ２９８２１ａと、その背面部Ｈ２９８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図２０２７参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図２０２８参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。

【８２２４】

背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定と

なる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。

【８２２５】

背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ２９８２１ａ１を１箇所に備える。

【８２２６】

なお、第３６実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１が１箇所に形成されるが、凹部Ｈ２９８２１ａ１は２箇所以上の複数個所に形成されていても良い。また、第３６実施形態では、複数形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において転動面に対し異なる高さに形成されても良い。

【８２２７】

また、背面部Ｈ２９８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図２０２９（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ２９８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図１９６２参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。

【８２２８】

即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部が背面部Ｈ２９８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部で凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。

【８２２９】

凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの上方側に形成され、遊技球の発射方向と反対側の背面部Ｈ２９８２１ａの端部（遊技球の初期位置側の端部）から発射方向側の背面部Ｈ２９８２１ａの端部の手前まで延設される。

【８２３０】

また、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に向かうにつれて発射レールＨ１１２ａ１に対して発射初期位置から上昇傾斜される。一方、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部から発射終端位置に向かうにつれて転動部Ｈ８２１ｂに対して下降傾斜される。

【８２３１】

即ち、発射レールＨ１１２ａ１の上方では、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が上昇傾斜される一方、転動部Ｈ８２１ｂの上方では、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が下降傾斜される。

【８２３２】

なお、発射される遊技球の初期位置に対応する位置（遊技球の発射方向と反対側の端部）の凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射レールＨ１１２ａ１からの高さは、凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球が受け入れられる際に発射レールＨ１１２ａ１から離間した遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側への凹設底部よりも下面側に当接するように構成される。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の背面側への凹設底部は、発射レールＨ１１２ａ１の転動面から遊技

球の半径よりも高い位置に設定される。
【８２３３】
これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、上方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。
【８２３４】
即ち、第３６実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が非平行に形成されるので、非平行な凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。
【８２３５】
また、第３６実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内面に当接した遊技球に転動面から離れる上方側に反力を付与することができると共に、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１が上昇傾斜されるので、発射レールＨ１１２ａ１上で遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１に受け入れられた場合に、その遊技球に凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜に沿って上方に持ち上げることができる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができる。
【８２３６】
ここで、上記したように発射レールＨ１１２ａ１は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略Ｖ字状に凹設される一方、転動部Ｈ８２１ｂは、発射レールＨ１１２ａ１のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（２点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとがそれぞれ別の部材から形成される。よって、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に段差が形成されやすく、その段差により遊技球が暴れる恐れがある。
【８２３７】
これに対し、第３６実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１（遊技球の転動面）に対する凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができるので、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が段差に引っ掛かって暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８２３８】
なお、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により転動面から離れた遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１の下降傾斜により転動面側に向かわせることができる。これにより、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の上昇傾斜により上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。
【８２３９】
また、凹部Ｈ２９８２１ａ１の発射方向側の終端は、転動部Ｈ８２１ｂの終端よりも手前に設定される。即ち、転動部Ｈ８２１ｂの終端から遊技盤Ｈ１３に送球される遊技球は、転動部Ｈ８２１ｂの転動面に沿って送球される。これにより、転動部Ｈ８２１ｂの終端から送球される遊技球が凹部Ｈ２９８２１ａ１の下降傾斜の影響を受けることを抑制して、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。
【８２４０】
さらに、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小

さく）形成される。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ２９８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ２９８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第３６実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部Ｈ８２１ａ１は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。

【８２４１】

なお、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６（図２０９３、図１９６１参照）が配設される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。

【８２４２】

第３６実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。

【８２４３】

また、上記第３６実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１が、転動部Ｈ８２１ｂ（遊技球の転動面）に対して下降傾斜される場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）においては、凹部Ｈ２９８２１ａ１を遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成されていても良い（即ち、第８実施形態における、凹部Ｈ８２１ａ１を第３６実施形態における凹部Ｈ２９８２１ａ１と組み合わせても良い）。

【８２４４】

この場合には、比較的暴れる要因の少ない、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）で、遊技球の発射方向と平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１により遊技球を発射（送球）方向に沿って案内することができる。これにより遊技球の軌跡を安定させることができる。

【８２４５】

なお、上記の説明では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた位置（転動部Ｈ８２１ｂの上方）における凹部Ｈ２９８２１ａ１を遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成する場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の手前側が遊技球の発射方向に平行（遊技球の転動面と平行）に形成されていても良い。

【８２４６】

この場合には、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成される段差で遊技球が暴れる場合に、発射方向に対して傾斜して形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１により遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、発射方向に対して平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１により発射直後の遊技球の暴れを抑制しやすくできる。

【８２４７】

また、第３６実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部Ｈ２９８２１ａ１の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部Ｈ２９８２１ａ１の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。

【８２４８】

この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部Ｈ２９８２１ａ１との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部Ｈ２９８２１ａ１への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【８２４９】

次いで、図２０９２（ｂ）を参照して、第３７実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａについて説明する。上記第３６実施形態では、凹部Ｈ２９８２１ａ１が転動面に対して上昇傾斜および下降傾斜して形成される場合について説明したが、第３７実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が転動面に対して下降傾斜して形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【８２５０】

図２０９２（ｂ）は、第３７実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａの正面図である。図２０９２（ｂ）に示すように、第３７実施形態における球発射ユニットＨ３０１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３０８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、を主に備える。

【８２５１】

案内手段Ｈ３０８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３０８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３０８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３０８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。

【８２５２】

第１案内部材Ｈ３０８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ３０８２１ａと、その背面部Ｈ３０８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図２０２７参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図２０２８参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。

【８２５３】

背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。

【８２５４】

背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部Ｈ３０８２１ａ１を２箇所に備える。

【８２５５】

また、背面部Ｈ３０８２１ａは、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図２０２９（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して正面側（矢印Ｆ方向側）の側面が形成される。即ち、背面部Ｈ３０８２１ａは、遊技盤Ｈ１３（図１９６２参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部Ｈ２７８２１ａ１は、背面側の凹設底部が発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４）に対して平行に形成される。

【８２５６】

即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部が背面部Ｈ３０８２１ａの正面と連なるように形成される。これにより、凹部Ｈ３０８２１ａ１の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部で凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接する遊技球が凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。

【８２５７】

凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの上方側に形成され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に亘って形成される。また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１側から転動部Ｈ８２１ｂ側に（遊技球の発射方向に）向かって遊技球の転動面に対して下降傾斜して形成される。

【８２５８】

なお、発射レールＨ１１２ａ１側の凹部Ｈ３０８２１ａ１の端部（遊技球の発射方向と反対側の端部）における発射レールＨ１１２ａ１からの高さは、発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心よりも高い位置に形成されており、発射レールＨ１１２ａ１の転動面に対して上方側に所定の距離弾んだ遊技球が受け入れる位置に設定される。

【８２５９】

また、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部における凹部Ｈ３０８２１ａ１は、背面側への凹設底部の位置が転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心と略一致する位置に設定される。

【８２６０】

これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成された段差に引っ掛かって暴れた場合にその遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１に受け入れられると共に、その受け入れた遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１の背面側の凹設底部よりも高い位置の内面に当接させることができる。

【８２６１】

よって、凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１の内面に当接した反力を正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る成分と、下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側（矢印Ｆ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めつつ、転動面側に向かわせることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制しつつ、上下方向に暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【８２６２】

即ち、第３７実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部Ｈ３０８２１ａ１が非平行に形成されるので、非平行な凹部Ｈ３０８２１ａ１に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

【８２６３】

また、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部Ｈ３０８２１ａ１に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部Ｈ３０８２１ａ１に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部Ｈ３０８２１ａ１は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部Ｈ２９８２１ａ１の内側に受け入れた状態（凹部Ｈ８２１ａ１により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部Ｈ２９８２１ａ１の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。

【８２６４】

さらに、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６が配設される。即ち、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。

【８２６５】

第３７実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に凹部Ｈ３０８２１ａ１が下降傾斜して形成され、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。

【８２６６】

次いで、図２０９２（ｃ）を参照して、第３８実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａについて説明する。上記第３７実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が転動面に対して下降傾斜しつつ凹設される場合について説明したが、第３８実施形態では、凸部Ｈ３１８２１ａ２が転動面に対して直交する方向に突設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【８２６７】

図２０９２（ｃ）は、第３８実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａの正面図である。図２０９２（ｃ）に示すように、第３８実施形態における球発射ユニットＨ３１１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３１８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、を主に備える。

【８２６８】

案内手段Ｈ３１８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３１８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３１８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３１８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟

んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。
【８２６９】
第１案内部材Ｈ３１８２１は、ベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って形成される背面部Ｈ３１８２１ａと、その背面部Ｈ３１８２１ａから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部Ｈ８２１ｂと、その転動部Ｈ８２１ｂに連なって形成され第２案内部材Ｈ８２２が正面側に配設される配設部Ｈ８２１ｃ（図２０２７参照）と、その配設部Ｈ８２１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）から背面部Ｈ８２１ａの正面側に向かって立設され発射位置送球ユニットＨ１７０（図２０２８参照）から第２案内部材Ｈ８２２（発射レールＨ１１２ａ１）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部Ｈ８２１ｄとを主に備える。
【８２７０】
背面部Ｈ３１８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、正面視において発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂの遊技球の転動方向と直交する方向に延設されつつ正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ３１８２１ａ２を備える。
【８２７１】
凸部Ｈ３１８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に形成される。また、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に突出されると共に、その湾曲形状が正面視において遊技球の発射方向と直交する方向に延設される。即ち、発射方向に沿って前後方向に平行な平面で切断した凸部Ｈ３１８２１ａ２の断面は、半円形状に形成される。なお、凸部Ｈ３１８２１ａ２の断面は、半円形状に限られるものではなく、三角形状や、矩形状に形成されるものであっても良い。
【８２７２】
また、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、詳細には、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方を起点に発射方向側（即ち、遊技球の発射方向と反対側における転動部Ｈ８２１ｂの端部上方）に形成される。さらに、凸部Ｈ３１８２１ａ２は、転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも若干高い位置に形成され、転動部Ｈ８２１ｂの上部に当接しつつ転動する遊技球が当接しない位置に形成される。
【８２７３】
以上のように形成される凸部Ｈ３１８２１ａ２によれば、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越える遊技球が発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成された段差に引っ掛かって上方側に弾む場合にその遊技球を凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させることができる。
【８２７４】
これにより、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に発射方向と反対方向に向かう方向成分を付与することができる。よって、転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の転動速度を弱めて、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接した遊技球（即ち、上方に弾んだ遊技球）を落ち着かせることができる。従って、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を越えて送球される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８２７５】
次いで、図２０９３（ａ）及び（ｂ）を参照して、第３９実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０について説明する。上記第３０実施形態では、背面部Ｈ８２１ａに凹部Ｈ８２１ａ１が形成され、背面側ケースＨ２３８７０に第２凹部Ｈ２３８２１が形成される場合について説明したが、第３９実施形態では、背面部Ｈ３２８２１ａ及び背面側ケースＨ３２８７０に凸部Ｈ３２８２１ａ２及び第２凸部Ｈ３２８７２が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の

部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。
【８２７６】
図２０９３（ａ）は、第３９実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０の断面図であり、図２０２５のＸ２４ｂ線における断面図と対応し、図２０９３（ｂ）は、図２０９３（ａ）におけるＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における球発射ユニットＨ３２１１２ａの正面図である。
【８２７７】
図２０９３（ａ）及び図２０９３（ｂ）に示すように、第３９実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａは、樹脂材料から形成されるベース部材Ｈ８１０と、そのベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段Ｈ８３０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球を案内する案内手段Ｈ３２８２０と、ベース部材Ｈ８１０の正面側に配設され発射手段Ｈ８３０の回転基端で発射手段Ｈ８３０と当接可能に配設される当接手段Ｈ８４０と、ベース部材Ｈ８１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され発射手段Ｈ８３０が回転する駆動力を発生させる駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）と、を主に備える。
【８２７８】
案内手段Ｈ３２８２０は、樹脂材料から形成されベース部材Ｈ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１案内部材Ｈ３２８２１と、金属材料から形成され第１案内部材Ｈ３２８２１の正面側に配設される第２案内部材Ｈ８２２とを主に備え、第１案内部材Ｈ３２８２１と第１膨出部Ｈ８１１との間に当接手段Ｈ８４０の第１弾性部材Ｈ８４１を挟んだ状態でベース部材Ｈ８１０に配設される。
【８２７９】
背面部Ｈ３２８２１ａは、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の背面側（矢印Ｂ方向側）の送球面となる部分であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凸設される凸部Ｈ３２８２１ａ２を遊技球の発射方向に沿って複数個（第３９実施形態では５個）備える。
【８２８０】
凸部Ｈ３２８２１ａ２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面視において略矩形状に形成されると共に、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。
【８２８１】
発射位置送球ユニットＨ３２１７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され正面側開口Ｈ１７１を有する正面側ケースＨ８６０と、その正面側ケースＨ８６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され背面側開口Ｈ１７２を有する背面側ケースＨ３２８７０と、それら正面側ケースＨ８６０および背面側ケースＨ３２８７０の間に配設される送球手段Ｈ８８０とを主に備える。
【８２８２】
背面側ケースＨ３２８７０は、球発射ユニットＨ３２１１２ａの背面部Ｈ３２８２１ａと対面し、発射手段Ｈ８３０による発射経路の正面側（矢印Ｆ方向側）を形成する面が、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に平行に形成されると共に、背面側に向かって突出する第２凸部Ｈ３２８７２を遊技球の発射方向に沿って複数個（第３９実施形態では４個）備える。
【８２８３】
第２凸部Ｈ３２８７２は、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、背面側の端面が遊技球の発射方向に沿って背面側に向かって傾斜して形成される。また、第２凸部Ｈ３２８７２は、背面側ケースＨ３２８７０と対向する背面部Ｈ３２８２１ａに形成される複数の凸部Ｈ３２８２１ａ２と前後方向に重ならな

い位置に形成され、遊技球の発射方向において凸部Ｈ３２８２１ａ２の間に形成される。
【８２８４】
なお、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成されると共に、正面側または背面側の傾斜面が略２０度傾斜して形成される。また、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の半径分の高さに位置するように形成され、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が当接可能とされる。
【８２８５】
以上のように構成される球発射ユニットＨ３２１１２ａ及び発射位置送球ユニットＨ３２１７０によれば、発射手段Ｈ８３０により発射され、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れる場合に、その遊技球を凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２に当接させることができる。上述したように凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、発射方向に沿って送球路の内側に向かって傾斜して形成される。そのため、凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２に当接する遊技球は、凸部Ｈ３２８２１ａ２または第２凸部Ｈ３２８７２の傾斜面に沿って転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８２８６】
また、第３９実施形態では、発射方向側における凸部Ｈ３２８２１ａ２の側面および第２凸部Ｈ３２８７２の側面が発射方向と直交する方向（前後方向）に延設される。これにより、遊技球が発射方向と反対側に流下する場合にその遊技球を発射方向側における凸部Ｈ３２８２１ａ２の側面または第２凸部Ｈ３２８７２の側面に当接させて遊技球の流下速度を低下させることができる。
【８２８７】
従って、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３２１１２ａ側まで逆流（流下）する場合には、その遊技球の流下速度を低下させることができる。これにより、遊技球が発射初期位置まで流下して、その遊技球が発射位置送球ユニットＨ３２１７０から発射レールＨ１１２ａ１上に送球された第２の遊技球（次に発射される遊技球）や発射手段Ｈ８３０に当接した際の衝撃を小さくできる。
【８２８８】
その結果、衝突音を小さくして不具合が起きた際の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。また、第２の遊技球（次に発射される遊技球）に当接した際の衝撃を小さくすることで、第２の遊技球が発射初期位置からずれた位置に跳ねることを抑制でき、第２の遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。
【８２８９】
また、第３９実施形態では、発射方向において転動部Ｈ８２１ｂを超えた位置に凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とが配置される。これにより、逆流する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることができる。
【８２９０】
ここで、正面視において転動部Ｈ８２１ｂと遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２の間の下方には、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部Ｈ１４６が配設される。
【８２９１】
従って、逆流（流下）する遊技球が転動部Ｈ８２１ｂまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることで、逆流した遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に案内することができる。これにより、逆流する遊技球が発射初期位置（遊技球を発射する送球路）まで流下して、第２の遊技球（次に発射される球）と当接することを抑制できる。その結果、球発

射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技領域まで至らなかった場合でも、第２の球の送球を安定させることができる。その結果、球の送球が不安定となり遊技が一時的に停止することを抑制できる。

【８２９２】

なお、逆流した遊技球をファール球受口部Ｈ１４６に案内するために凸部Ｈ３２８２１ａ２の発射方向側の側面をファール球受口部Ｈ１４６側に向く（ファール球受口部Ｈ１４６に対向する方向に向く）傾斜面として形成したり、凸部Ｈ３２８２１ａ２の全体を遊技球の発射（送球）方向に対して傾斜する方向に延設しても良い。

【８２９３】

次いで、図２０９３（ｃ）を参照して、第４０実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２について説明する。上記第３９実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２が正面視略矩形に形成される場合について説明したが、第４０実施形態では、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視略三角形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【８２９４】

図２０９３（ｃ）は、第４０実施形態における球発射ユニットＨ３３１１２ａの正面図であり、図２０９３（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。なお、第４０実施形態では、第３９実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａの凸部Ｈ３２８２１ａ２の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。

【８２９５】

第４０実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２は、正面視において略三角形状に形成され、そのうちの第１辺Ｈ３３８２１ａ３が転動面と平行に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４が第１辺Ｈ３３８２１ａ３の発射方向側の端部から転動面（転動部Ｈ８２１ｂ）に向かって発射方向と直交する方向に延設され、残りの第３辺Ｈ３３８２１ａ５がそれら２辺の端部同士を連結する方向に延設され、発射方向に沿って下降傾斜する形状とされる。

【８２９６】

また、第１辺Ｈ３３８２１ａ３が、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４の下端（転動部Ｈ８２１ｂ側の端部）が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成される。さらに、凸部Ｈ３３８２１ａ２は、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。

【８２９７】

以上のように形成される凸部Ｈ３３８２１ａ２よれば、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れて凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【８２９８】

また、第４０実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２によれば、第１辺Ｈ３３８２１ａ３が、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第２辺Ｈ３３８２１ａ４の下端（転動部Ｈ８２１ｂ側の端部）が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成されるので、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が上下に暴れて（上方に跳ねて）凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を下方側に向けて送球することができる。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

【８２９９】
なお、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３３１１２ａ側まで逆流（流下）する場合については、第３９実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様であるので、その詳しい説明については省略する。
【８３００】
また、第４０実施形態においては、球発射ユニットＨ３３１１２ａの正面側に配設される発射位置送球ユニットＨ３２１７０の第２凸部Ｈ３２８７２が、凸部Ｈ３３８２１ａ２を前後方向に反転した形状に形成され、凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８３０１】
さらに、第４０実施形態では、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視において略三角形状に形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３３８２１ａ２が正面視において四角形状に形成され、そのうちの一片が転動面に対して傾斜する方向に形成されても良い。この場合も同様に、凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。
【８３０２】
次いで、図２０９３（ｄ）を参照して、第４１実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２について説明する。上記第３９実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂから離間して形成される場合について説明したが、第４１実施形態では、凸部Ｈ３４８２１ａ２が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂに連続して形成される。
【８３０３】
図２０９３（ｄ）は、第４１実施形態における球発射ユニットＨ３４１１２ａの正面図であり、図２０９３（ａ）のＭＣＭＬＸＩＸｂ方向視における正面図と対応する。なお、第４１実施形態では、第３９実施形態における球発射ユニットＨ３２１１２ａの凸部Ｈ３２８２１ａ２の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。
【８３０４】
第４１実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２は、正面視において発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂと連なる（隣り合う）位置から発射方向と直交する方向に延設され、上方側が発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球よりも高い位置に設定される（即ち、送球経路の上下方向全域に亘って延設される）。また、凸部Ｈ３４８２１ａ２は、断面が略三角形状に形成され、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。
【８３０５】
以上のように形成される凸部Ｈ３４８２１ａ２よれば、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が前後に暴れて凸部Ｈ３３８２１ａ２に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８３０６】
また、第４１実施形態における凸部Ｈ３４８２１ａ２によれば、送球経路の上下方向全域に亘って延設されるので、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動する遊技球が上下に暴れる（上方に跳ねる）場合でも凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接させることができる。即ち、前後に暴れる遊技球が凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接せずに送球されることを抑制できる。よって、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の

遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８３０７】
なお、遊技盤Ｈ１３のレールＨ６１，Ｈ６２に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材Ｈ６８を通過せず）外レールＨ６２に沿って球発射ユニットＨ３４１１２ａ側まで逆流（流下）する場合については、第３９実施形態における凸部Ｈ３３８２１ａ２と同様であるので、その詳しい説明については省略する。
【８３０８】
また、第４１実施形態においては、球発射ユニットＨ３４１１２ａの正面側に配設される発射位置送球ユニットＨ３２１７０の第２凸部Ｈ３２８７２が、凸部Ｈ３３８２１ａ２を前後方向に反転した形状に形成され、凸部Ｈ３４８２１ａ２と同様に、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【８３０９】
さらに、上記第４１実施形態では、凸部Ｈ３４８２１ａ２の断面が略三角形状に形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３４８２１ａ２の断面形状が半円形に形成されるものであっても良い。この場合も同様に、凸部Ｈ３４８２１ａ２に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。
【８３１０】
次いで、図２０９４を参照して、第４２実施形態における上側装飾ユニットＨ３５０１４ａについて説明する。上記第２３実施形態では、球抜きレバーＨ１６０５２が操作された場合に上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明したが、第４２実施形態では、シリンダ錠Ｈ２０の開錠操作により上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８３１１】
図２０９４（ａ）及び（ｂ）は、第４２実施形態における正面枠Ｈ３５０１４の正面模式図である。なお、図２０９４（ａ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの内側に退避した退避状態が図示され、図２０９４（ｂ）では、基板ユニットＨ１６３４４が上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出した張出状態が図示される。なお、図２０９４（ａ）及び（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【８３１２】
図２０９４に示すように、第４２実施形態における正面枠Ｈ３５０１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）と、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ３５０１４ａと、その上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図１９６４参照）と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図１９６４参照）とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２（図１９６３参照）に回動可能に取り付けられている。
【８３１３】
なお、正面枠Ｈ３５０１４には、内枠Ｈ１２（図１９６１参照）に配設される際に内枠Ｈ１２の係合片Ｈ１２ｆ（図１９６１参照）が係合可能な開口（図示しない）が本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）に形成される。正面枠Ｈ３５０１４と内枠Ｈ１２とは、係合片Ｈ１２ｆが係合されることで、内枠Ｈ１２に対する正面枠Ｈ３５０１４の開放が規制される。なお、係合片Ｈ１２ｆの係合の解除は、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を

差し込んで所定の操作を行い係合片Ｈ１２ｆを持ち上げることで解除される。
【８３１４】
第４２実施形態における上側装飾ユニットＨ３５０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０（図１９６７参照）と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ１６３２０とを主に備える。
【８３１５】
化粧ユニットＨ１６３２０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される箱状に形成される装飾ユニットＨ３３０と、その装飾ユニットＨ３３０の内側に配設される発光ユニットＨ１６３４０（図２０８０参照）及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６９参照）とを主に備える。
【８３１６】
発光ユニットＨ１６３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設される基板ユニットＨ１６３４４と、その基板ユニットＨ１６３４４及び取付部材Ｈ３４１との背面側を覆う覆設部材Ｈ３４３とを主に備える。
【８３１７】
基板ユニットＨ１６３４４は、光を出射するＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３４２ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個配設される基板部材Ｈ３４２と、その基板部材Ｈ３４２の正面側を覆う正面カバーＨ１６３４５と、基板部材Ｈ３４２の背面側を覆う背面カバーＨ１６３４６と、その背面カバーＨ１６３４６の背面側に連結される伝達部材Ｈ１６３４７とを主に備える。
【８３１８】
なお、第４２実施形態における伝達部材Ｈ１６３４７には、金属性の連結部材Ｈ３５３４７が連結され、その反対側の端部が係合片Ｈ１２ｆの上方に当接した状態で配設される。従って、係合片Ｈ１２ｆが上方に変位される（即ち、シリンダ錠Ｈ２０が開錠される）ことに伴って伝達部材Ｈ１６３４７を上方に変位可能とされる。
【８３１９】
また、上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの上面板Ｈ３３２には、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に変位した場合に、伝達部材Ｈ１６３４７の下面と係合して、伝達部材Ｈ１６３４７を支持可能な係合片Ｈ３５３３１ｃが配設される。これにより、伝達部材Ｈ１６３４７が上方に変位され、基板ユニットＨ１６３４４が上方に張り出した状態で基板ユニットＨ１６３４４をその張り出した位置に維持することができる。なお、係合片Ｈ３５３３１ｃの動作態様については、上記第２２実施形態における係合片Ｈ１５５４３と同様であるので、その詳しい説明は省略する。
【８３２０】
以上のように構成される第４２実施形態における正面枠Ｈ３５０１４によれば、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放する際に基板ユニットＨ１６３４４を上方から突出させることができるので、正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に物が乗っていた場合に、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放する前に正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に乗せられたものを移動させる（落とす）ことができる。
【８３２１】
これにより、パチンコ店において正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２（図１９６１参照）から開放する際に、正面枠Ｈ３５０１４（上側装飾ユニットＨ３５０１４ａ）の上部に物が乗せられていることを作業者に認識させることができる。従って、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から開放した際に、物が遊技領域内に落下することを抑制でき、遊技領域内に物が落下することでパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）が破損する（特に飲料等の液体が流入して電気的な制御基板に不具合が起こる）ことを抑制できる。
【８３２２】

また、内枠Ｈ１２（図１９６１参照）から正面枠Ｈ３５０１４を開放する際に基板ユニットＨ１６３４４を張り出させ、その張出状態を係合片Ｈ３５３３１ｃにより維持することができるので、パチンコ店にて正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から取り外して床面に仮置きする場合に、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した際に基板ユニットＨ１６３４４を張り出した状態にさせやすくできる。これにより、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した後で、基板ユニットＨ１６３４４を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出す作業を不要とできる。その結果、内枠Ｈ１２から正面枠Ｈ３５０１４を取り外した際に正面枠Ｈ３５０１４をすぐに仮置きさせることができ、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２から取り外す作業を簡易にできる。

【８３２３】

上記第４２実施形態では、係合片Ｈ３５３３１ｃを正面枠Ｈ３５０１４の外方から操作可能に構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、係合片Ｈ３５３３１ｃの操作部分を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａの内部に配置して、遊技者の操作を不能としパチンコ店の作業者（店員）のみが操作可能としても良い。

【８３２４】

この場合、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２（図１９６１参照）に対して不正に開放された場合に、基板ユニットＨ１６３４４を上側装飾ユニットＨ３５０１４ａから張り出させることができるので、パチンコ店の作業者（店員）に不正に開放され不正がされた可能性があることを認識させやすくできる。その結果、遊技者の不正を抑制しやすくできる。

【８３２５】

次いで、図２０９５を参照して、第４３実施形態における内枠Ｈ３６０１２について説明する。上記第２２実施形態では、球抜きレバーＨ１６０５２が操作された場合に上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４が張り出される場合について説明したが、第４３実施形態では、ケースレールＨ１３２の遊技球の送球が停止された場合にタンクＨ３６１３０の内方から張出部材Ｈ３６１３０ａが張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８３２６】

図２０９５（ａ）及び（ｂ）は、第４３実施形態における内枠Ｈ１２の背面模式図である。なお、図２０９５（ａ）では、タンクＨ３６１３０の内方に張出部材Ｈ３６１３０ａが退避した退避状態が図示され、図２０９５（ｂ）では、タンクＨ３６１３０の内方から張出部材Ｈ３６１３０ａが張り出された状態が図示される。なお、図２０９５（ａ）及び（ｂ）では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８３２７】

図２０９５に示すように、第４３実施形態における内枠Ｈ３６０１２は、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａ（図１９５８参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１９６０参照）。

【８３２８】

また、内枠Ｈ３６０１２の背面側には、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ３６１３０と、そのタンクＨ３６１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図１９６６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３（図１９６３参照）とを備えている。

【８３２９】

タンクＨ３６１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。また、タンクＨ３６１３０

は、その内縁部に沿って形成される略枠状の張出部材Ｈ３６１３０ａがタンクＨ３６１３０の内縁に沿って上下方向に変位可能に配設される。

【８３３０】

また、張出部材Ｈ３６１３０ａには、駆動力が伝達される伝達部Ｈ３６１３０ａ１が連結され、その伝達部Ｈ３６１３０ａ１がタンクＨ３６１３０の下面の一部に形成された開口（図示しない）を介してタンクＨ３６１３０の下方側に突出される。

【８３３１】

伝達部Ｈ３６１３０ａ１は、後述する連結部材Ｈ３６１３２ｂの一端に連結されるスライド板Ｈ３６１３２ｃの傾斜面に下面が当接されスライド板Ｈ３６１３２ｃに支持され、スライド板Ｈ３６１３２ｃがスライド変位されることで、傾斜面によって上方側にスライド変位可能とされる。

【８３３２】

ケースレールＨ１３２は、パチンコ機Ｈ１０のメンテナンス時などに送球を停止する送球停止レバーＨ１３２ａを備え、変位可能に構成される送球停止レバーＨ１３２ａをケースレールＨ１３２の送球経路内に変位させることで、遊技球の送球を一時的に停止可能に構成される。

【８３３３】

第４３実施形態における送球停止レバーＨ１３２ａには、反対側にスライド板Ｈ３６１３２ｃが配設された連結部材Ｈ３６１３２ｂが連結される。よって、送球停止レバーＨ１３２ａが操作され、送球が停止された場合にスライド板Ｈ３６１３２ｃをスライド変位させることができる。

【８３３４】

この場合、上記したように、スライド板Ｈ３６１３２ｃのスライド変位により張出部材Ｈ３６１３０ａの伝達部Ｈ３６１３０ａ１が上方に変位可能とされる。よって、第４３実施形態では、ケースレールＨ１３２の遊技球の送球を送球停止レバーＨ１３２ａにより停止した場合に、張出部材Ｈ３６１３０ａをタンクＨ３６１３０から張り出させることができる。

【８３３５】

このタンクＨ３６１３０からの張出部材Ｈ３６１３０ａの張出変位により、タンクＨ３６１３０の貯留空間を大きくすることができる。従って、ケースレールＨ１３２を送球を停止した後で、遊技ホールの島設備からタンクＨ３６１３０に遊技球が供給され続けた場合に、タンクＨ３６１３０の遊技球が溢れることを抑制できる。

【８３３６】

また、タンクＨ３６１３０の張出部材Ｈ３６１３０ａにより高くすることができるので、遊技ホールの島設備からタンクＨ３６１３０に遊技球が供給された際に、遊技球がタンクＨ３６１３０の外方に飛び出ることを張出部材Ｈ３６１３０ａにより規制できる。

【８３３７】

なお、遊技球がタンクＨ３６１３０に貯留された状態からケースレールＨ１３２の送球を許容した場合には、その送球に伴ってタンクＨ３６１３０に貯留された遊技球を送球させることができる。これにより、タンクＨ３６１３０に遊技球が貯留された状態から張出部材Ｈ３６１３０ａをタンクＨ３６１３０の内側に退避した場合に遊技球がタンクＨ３６１３０から溢れることを抑制できる。

【８３３８】

また、第４３実施形態では、張出部材Ｈ３６１３０ａの上方側への張出し距離は、内枠Ｈ３６０１２が配設される外枠Ｈ１１（図１９５９参照）の外形よりも先端が外側へ突出させる。これにより、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ３６０１２を開放してメンテナンスのためケースレールＨ１３２の送球を送球停止レバーＨ１３２ａにより停止した場合に、送球停止レバーＨ１３２ａを戻し忘れて内枠Ｈ３６０１２が閉鎖されることを抑制できる。

【８３３９】

即ち、送球停止レバーＨ１３２ａによりケースレールＨ１３２の送球を停止した状態で

は、外枠Ｈ１１に対する内枠Ｈ１２の閉鎖が張出部材Ｈ３６１３０ａにより規制される。その結果、遊技ができない（遊技球が送球されない）状態で、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖され遊技可能な状態として放置される（遊技者が遊技を開始可能な状態とされる）ことを抑制できる。

【８３４０】

次いで、図２０９６を参照して、第４４実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａについて説明する。上記第１６実施形態では、上面板Ｈ９３３２の正面側縁部に沿って配設した網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（網部材Ｈ９３３２ｅの開口を介して第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通する）場合について説明したが、第１７実施形態では、開口が非形成の板部材Ｈ３７３３２ｈを上面板Ｈ９３３３に備える場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８３４１】

図２０９６（ａ）は、第４４実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応し、図２０９６（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における断面に対応する。なお、図２０９６（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３７３３２により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１４（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３７３３２により開放された状態が図示される。また、図２０９６では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８３４２】

図２０９６に示すように、第４４実施形態における上側装飾ユニットＨ３７０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３７３２０とを主に備える。

【８３４３】

化粧ユニットＨ３７３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３７３３０と、その装飾ユニットＨ３７３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）とを主に備えて形成される。

【８３４４】

装飾ユニットＨ３７３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）及び右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３７３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）と、上面板Ｈ３７３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。

【８３４５】

上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）を配設するための空間を形成（区画）するための部材であ

り、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）により連結される。

【８３４６】

上面板Ｈ３７３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。

【８３４７】

なお、第４４実施形態における上面板Ｈ３７３３２には、第８実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第４４実施形態では、上面板Ｈ３７３３２を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。

【８３４８】

板部材Ｈ３７３３２ｈは、上面板Ｈ３７３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）の内壁（内面）に沿う位置に形成される。また、板部材Ｈ３７３３２ｈは、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの正面側端部どうしを繋いで形成される。

【８３４９】

なお、第４４実施形態では、上面板Ｈ３７３３２の下面から板部材Ｈ３７３３２ｈが突出され、上面板Ｈ３７３３２と一体の樹脂材料で板部材Ｈ３７３３２ｈが形成されるが、板部材Ｈ３７３３２ｈを上面板Ｈ３７３３２と別体の樹脂材料で形成しても良い。この場合には、上面板Ｈ３７３３２に対する板部材Ｈ３７３３２ｈの取付位置に若干の調整幅を持たせることが好ましい。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの形成位置が製造誤差等によりずれたとしても上面板Ｈ３７３３２の取付位置を調整することが可能となり、側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２に隙間ができることを抑制できる。

【８３５０】

次いで、第４４実施形態における上面板Ｈ３７３３２の変位について説明する。なお、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転する変位については、第１６実施形態に上面板Ｈ９３３２と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。

【８３５１】

図２０９６（ａ）に示すように、第１連通路Ｈ３００Ｃの上部に沿って上面板Ｈ３７３３２が配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃを上面板Ｈ３７３３２の下面が塞ぐ状態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側の内面に沿って板部材Ｈ３７３３２ｈが配設される。

【８３５２】

この状態から図２０９６（ｂ）に示すように、上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に上方側に回転された状態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側と上面板Ｈ３７３３２との間に空間が形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とを連通する）ことができる。

【８３５３】

一方、上面板Ｈ３７３３２の板部材Ｈ３７３３２ｈは、区画壁Ｈ３４３ｂの上端と板部材Ｈ３７３３２ｈの下端とが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配置され、一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に形成される空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とが非連通とされる。これにより、上面板Ｈ３７３３２を回転させた際に上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ（側面板Ｈ９３３２ｄの対向間の空間Ｈ９３３２ｄ２）に不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【８３５４】

また、板部材Ｈ３７３３２ｈは、第１連通路Ｈ３００Ｃの背面側の側面と連なって位置

する（一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に形成される空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とが板部材Ｈ３７３３２ｈにより非連通とされる）ので、第１連通路Ｈ３００Ｃに放音される音が空間Ｈ９３３２ｄ２側に回り込むことを抑制できる。これにより、第８実施形態における上面板Ｈ９３３２に比べて第１連通路Ｈ３００Ｃから外部空間に効率的に音を放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【８３５５】

なお、第４４実施形態における上面板Ｈ３７３３２の変位タイミングについては、第１６実施形態と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

【８３５６】

次いで、図２０９７を参照して、第４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａについて説明する。上記第４４実施形態では、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａの上部に樹脂の板部材から形成される上面板Ｈ３７３３２が配設される場合について説明したが、第４５実施形態では、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上部に発光手段を有する光照射ユニットＨ３８３３６が配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８３５７】

図２０９７（ａ）は、第４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応し、図２０９７（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における断面に対応する。なお、図２０９７（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが発光ユニットＨ３７３３６により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１６（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが光照射ユニットＨ３８３３６の変位により開放された状態が図示される。また、図２０９７では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８３５８】

図２０９７に示すように、第４５実施形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３８３２０とを主に備える。

【８３５９】

化粧ユニットＨ３８３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３８３３０と、その装飾ユニットＨ３８３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３８３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）とを主に備えて形成される。

【８３６０】

装飾ユニットＨ３８３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（光照射ユニットＨ３８３３６、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）及び右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される光照射ユニットＨ３８３３６と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）と、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。

【８３６１】

光照射ユニットＨ３８３３６、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、光照射ユニットＨ３８３３６及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。

【８３６２】

光照射ユニットＨ３８３３６は、ＬＥＤ（発光ダイオード）Ｈ３８３３６ａ１を有し光を発光可能に構成される基板部材Ｈ３８３３６ａと、その基板部材Ｈ３８３３６ａの発光側に配設される第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂと、基板部材Ｈ３８３３６ａを第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂとの間に挟む態様で配設される第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃとを主に備える。

【８３６３】

第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂは、基板部材Ｈ３８３３６ａに配設した基板部材Ｈ３８３３６ａのＬＥＤＨ３８３３６ａ１から出射される光を透過可能な樹脂材料から形成される。これにより、基板部材Ｈ３８３３６ａから出射される光を第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂ側から出射可能とされる。

【８３６４】

なお、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光の照射方向は、基板部材Ｈ３８３３６ａの配設面と直交する方向に設定されており、第４５実施形態においては、光照射ユニットＨ３８３５６が第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を覆設する状態（図２０９７（ａ）に示す状態）の場合に、下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて設定されており、光照射ユニットＨ３８３５６が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する状態（図２０９７（ｂ）に示す状態）の場合に、下方側から若干前方側（矢印Ｆ方向側）に傾いた方向に向けて設定される。

【８３６５】

第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上方を覆う板部材であり、第１ケース部材Ｈ３８３３６ｂ及び基板部材Ｈ３８３３６ａよりも上面視における外形が大きく形成される。また、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。

【８３６６】

なお、第４５実施形態における第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃには、第８実施形態における上面板Ｈ３３２の正面側凸部Ｈ３３２ａ、背面側凸部Ｈ３３２ｂ、及び、締結部Ｈ３３２ｃが非形成とされる。これにより、第３８施形態では、光照射ユニットＨ３８３３６を正面板Ｈ３３１に対して回転させることが可能となる。

【８３６７】

また、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃには、下面から板部材Ｈ３７３３２ｈが突出され、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃと一体の樹脂材料で板部材Ｈ３７３３２ｈが形成される。なお、第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃと板部材Ｈ３７３３２ｈとを別体の樹脂材料から形成しても良い。

【８３６８】

発光ユニットＨ３８３４０は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される取付部材Ｈ３４１と、その取付部材Ｈ３４１の背面側を覆う覆設部材Ｈ３８３４３とを主に備える。

【８３６９】

覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視において取付部材Ｈ３４１と略同一の形状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子により取付部材Ｈ３４１に締結される。また、覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視における中央部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出し、正面側（矢印Ｆ方向側）の中央部が開口する箱状に形成される。

【８３７０】
　また、覆設部材Ｈ３８３４３は、光を非透過であって光の反射率の高い白色の樹脂材料から形成されると共に、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜して形成される。これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射される光を反射して正面板Ｈ３３１側に照射可能とされる。
【８３７１】
　さらに、覆設部材Ｈ３８３４３は、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の側面から上方に向かって立設される区画壁Ｈ３４３ｂと、光照射ユニットＨ３８３３６の閉鎖時においてＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に開口される上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄとを備え、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａを組み立てた際に（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６で塞いだ（覆設した）状態では）区画壁Ｈ３４３ｂの先端部が光照射ユニットＨ３８３３６の第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃに当接される。
【８３７２】
　上方側開口部Ｈ３８３４３ｃは、主に第１連通路Ｈ３００Ｃを覆設した状態における光照射ユニットＨ３８３３６のＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に形成されており、これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射された光を覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射可能とされる。
【８３７３】
　下方側開口部Ｈ３８３４３ｄは、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃと同様に第１連通路Ｈ３００Ｃを覆設した状態おける光照射ユニットＨ３８３３６のＬＥＤＨ３８３３６ａ１と対向する位置に形成されており、これにより、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射された光を下面板Ｈ３３３に照射可能とされる。
【８３７４】
　よって、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した状態において、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から照射される光を上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを通して下面板Ｈ３３３に照射することができる。なお、第４５実施形態では、下面板Ｈ３３３が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した状態において、下面板Ｈ３３３の一部（上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄと対応する位置）から出射することができる。
【８３７５】
　なお、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃは、下方側開口部Ｈ３８３４３ｄに比べて、正面側に長い長孔に形成される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放（光照射ユニットＨ３８３３６を起立させて第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を開放）した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１から出射される光を覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射できる。さらに、下方側開口部Ｈ３８３４３ｄは、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１と非対向となる位置に形成される。
【８３７６】
　従って、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合には、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃから覆設部材Ｈ３８３４３の内部に照射された光が覆設部材Ｈ３８３４３の下方側の内面により反射され正面板Ｈ３３１側に照射される。
【８３７７】
　即ち、第４５実施形態においては、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させることで、第１連通路Ｈ３００Ｃの開放状態を切り替える（音の放音状態を変える）だけでなく、光による演出面を変更（光を正面板Ｈ３３１に照射するか、下面板Ｈ３３３に照射するかを変更）することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。
【８３７８】
　なお、第４５実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３

６により覆設した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を下面板Ｈ３３３に照射し、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ２の光を正面板Ｈ３３１に照射する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、光の照射対象を反対にしたり、光の照射対象を変更しても良い。また、光を通過させる覆設部材Ｈ３８３４３の上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ又は下方側開口部Ｈ３８３４３ｄの開口位置を変更しても良い。

【８３７９】

例えば、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により覆設した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を正面板Ｈ３３１に照射（反射）可能な位置に上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成すると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、ＬＥＤＨ３８３３６ａ２の光を下面板Ｈ３３３に照射可能な位置に上方側開口部Ｈ３８３４３ｃ及び下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成しても良い。

【８３８０】

この場合には、通常の遊技状態（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を光照射ユニットＨ３８３３６により閉鎖した状態）では、正面板Ｈ３３１の装飾を遊技者に視認させることができ、遊技者が無駄に大当たりの期待をすることを抑制できる。

【８３８１】

また、第１連通路Ｈ３００Ｃを光照射ユニットＨ３８３３６により開放した場合に、上方側開口部Ｈ３８３４３ｃから覆設部材Ｈ３８３４３の内側に出射される光を覆設部材Ｈ３８３４３の内面に照射せず下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを介して正面板Ｈ３３１の下面側から出射可能となる位置に下方側開口部Ｈ３８３４３ｄを形成しても良い。

【８３８２】

また、第４５実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照）で検出し、その検出結果に基づき光照射ユニットＨ３８３３６を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（光照射ユニットＨ３８３３６を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１９６６参照））を出力するように構成される。

【８３８３】

よって、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）が操作された場合に光照射ユニットＨ３８３３６が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【８３８４】

さらに、第４５実施形態では、Ｎ１６（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図２０９７（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を低下させることができる。

【８３８５】

この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。

【８３８６】

即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第４５実施

形態における上側装飾ユニットＨ３８０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８３８７】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音させやすくできる。

【８３８８】

一方、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。

【８３８９】

また、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を変位させた際にその光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８３９０】

さらに、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８３９１】

また、正面視において光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８３９２】

さらに、光照射ユニットＨ３８３３６（第２ケース部材Ｈ３８３３６ｃ）は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ

３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ３８０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８３９３】

また、第４５実施形態におけ光照射ユニットＨ３８３３６は、光を出射可能に構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放するために上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの上部に突出された場合に遊技者に視認されやすくなる。そのため、上側装飾ユニットＨ３８０１４ａの剛性が変化されることを光照射ユニットＨ３８３３６の変化を視認させることによって遊技者に認識させることができる。

【８３９４】

なお、第４５実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６６参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。

【８３９５】

この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。また、第４５実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した空間の背面側から光照射ユニットＨ３８３３６の光を遊技者側に照射することができるので、音による演出と光による演出とを遊技者に認識させることができ、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。

【８３９６】

一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。

【８３９７】

また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。

【８３９８】

さらに、第４５実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６２参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１９５７参照）の操作がされる場合に、光照射ユニットＨ３８３３６を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音させやすくしても良い。

【８３９９】

この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入

っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。

【８４００】

次いで、図２０９８を参照して、第４６実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａについて説明する。上記第４４実施形態では、上面板Ｈ３７３３２が軸部Ｈ９３３２ｆにより回転される場合について説明したが、第４６実施形態では、上面板Ｈ３９３３２が軸部Ｈ９３３２ｆの他に第２軸部Ｈ３９３３２ｎにより回転される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８４０１】

図２０９８（ａ）は、第４６実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応し、図２０９８（ｂ）は、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ｂ）のＸ３２ｂ線における断面に対応する。なお、図２０９８（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３９３３２により閉鎖された状態が図示され、Ｎ１７（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ３９３３２により開放された状態が図示される。また、図２０９８では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８４０２】

図２０９８に示すように、第４６実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ３９３２０とを主に備える。

【８４０３】

化粧ユニットＨ３９３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ３９３３０と、その装飾ユニットＨ３９３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）とを主に備えて形成される。

【８４０４】

装飾ユニットＨ３９３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）及び右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３９３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）と、上面板Ｈ３９３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７とを主に備える。

【８４０５】

上面板Ｈ３９３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ３９３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。

【８４０６】

上面板Ｈ３９３３２は、板状に形成される第１部材Ｈ３９３３２ｋと、その第１部材Ｈ３９３３２ｋに回転可能に配設される板状の第２部材Ｈ３９３３２ｍと、を主に備え、上面板Ｈ３９３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を塞いだ状態において、第１部材Ｈ３９３３２ｋの正面側に第２部材Ｈ３９３３２ｍが配設され、それらの上面が略同一の高さ（平行）に配設される。

【８４０７】

また、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとは、第１部材Ｈ３９３３２ａと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの間に配設したねじりバネ（図示しない）により常に第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面と第２部材Ｈ３９３３２ｍの上面とが平行に位置する状態に付勢される。これにより、駆動ユニットＨ９３３７のソレノイドＨ９３３７ａから駆動力が第２部材Ｈ３９３３２ｍに伝達される際には、第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面と第２部材Ｈ３９３３２ｍの上面とを平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとを回転させることができる。

【８４０８】

また、第１部材Ｈ３９３３２ｋにソレノイドＨ９３３７ａによる駆動の方向（上方）と反対の方向（下方）に力が作用してねじりバネが弾性変形される場合には、第１部材Ｈ３９３３２ｋに対して第２部材Ｈ３９３３２ｍを回転させることができる。

【８４０９】

第１部材Ｈ３９３３２ｋは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆとを主に備える。

【８４１０】

第２部材Ｈ３９３３２ｍは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ３９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ３９３３２ｄの対向間に配設される板部材Ｈ３７３３２ｈと、側面板Ｈ３９３３２ｄの一方に配設され駆動ユニットＨ９３３７の駆動力が伝達されるピン部Ｈ９３３２ｄ１と、第１部材Ｈ３９３３２ｋと連結される第２軸部Ｈ３９３３２ｎとを主に備える。

【８４１１】

なお、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの上面が平行に配置された状態においては、第１部材Ｈ３９３３２ｋの側面板Ｈ９３３２ｄと第２部材Ｈ３９３３２ｍの側面板Ｈ３９３３２ｄとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に隣り合う位置に配設される。

【８４１２】

次いで、第４５実施形態における上面板Ｈ３９３３２の変位について説明する。第４５実施形態における上面板Ｈ３９３３２は、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用していない場合には、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により第２部材Ｈ３９３３２ｍが上方へ持ち上げられることにより第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとがそれらの上面を平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋの軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転される。

【８４１３】

一方、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用する場合（例えば、上面板Ｈ３９３３２の上面に遊技者の私物（財布や携帯電話や飲料物）が乗せられた場合）には、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により第２部材Ｈ３９３３２ｍが上方へ持ち上げられることにより、第２部材Ｈ３９３３２ｍの第２軸部Ｈ３９３３２ｎを中心に回転され、第１部材Ｈ３９３３２ｋの変位が規制される。

【８４１４】

詳しく説明すると、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力が作用し始めた状態では、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとがそれらの上面を平行にした状態で第１部材Ｈ３９３３２ｋの軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転され、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの上面が背面側から正面側に向かって上昇傾斜した状態とされる。

この傾斜により、上面板Ｈ３９３３２の上面に乗せられた遊技者の私物を背面側（第１部材Ｈ３９３３２ｋ側）にスライドさせることで、正面側の第２部材Ｈ３９３３２ｍに遊技者の私物が乗っていない状態を形成できる。

【８４１５】

第２部材Ｈ３９３３２ｍの上方側に外力が作用せず、第１部材Ｈ３９３３２ｋの上方側に外力が作用する状態とすることで、第２部材Ｈ３９３３２ｍを第１部材Ｈ３９３３２ｋに対して第２軸部Ｈ３９３３２ｎを中心に上方側に向かって回転させることができる。これにより、第４５実施形態では、上面板Ｈ３９３３２の上方側に外力が作用する場合であっても、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動力により第１連通路Ｈ３００Ｃを開放可能とされる。

【８４１６】

即ち、第４６実施形態では、上面板Ｈ３９３３２を回転させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成されるので、上面板Ｈ３９３３２の上方側に水平となる面（第１部材Ｈ３９３３２ｋの上面）を形成しやすくできる。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成することができる。従って、上面板Ｈ３９３３２の回転により上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方側に乗せた遊技者の私物が落下したり、上面板Ｈ３９３３２の回転が遊技者の私物により回転しなくなることを抑制できる。その結果、上面板Ｈ３９３３２を回転して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際の音の変化による演出を安定させることができる。

【８４１７】

また、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成した場合（即ち、第２部材Ｈ３９３３２ｍのみが変位された場合）には、第１部材Ｈ３９３３２ｋを上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外面側に維持することができるので、第１部材Ｈ３９３３２ｋと第２部材Ｈ３９３３２ｍとの両者を変位させた場合に比べて、第１連通路Ｈ３００Ｃから放音される音が第１部材Ｈ３９３３２ｋの下方側に逃げることを抑制できる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃから放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。従って、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａに遊技者の視線を注目させやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に乗せられた遊技者の私物を退かことを遊技者に促すことができる（上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に私物が乗っていることを遊技者に認識させることができる）。

【８４１８】

さらに、第４６実施形態では、図２０９８（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる一方、図２０９８（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を低下させることができる。

【８４１９】

この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。

【８４２０】

即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第４６実施形態における上側装飾ユニットＨ３９０１４ａでは、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから出力され

る音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４２１】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音させやすくできる。

【８４２２】

一方、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。

【８４２３】

また、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を変位させた際にその上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４２４】

さらに、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）を区画壁Ｈ３４３ｂに当接した状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４２５】

また、正面視において上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４２６】

さらに、上面板Ｈ３９３３２（第２部材Ｈ３９３３２ｍ）は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ３９０１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４２７】

また、第４６実施形態では、上面板Ｈ３９３３２を回転させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成され（第１部材Ｈ３９３３２ｋを上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの外面に配置した状態を形成可能とされ）るので、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態とした場合に上側装飾ユニットＨ３９０１４ａと上面板Ｈ３９３３２との当接面積を変更することができる。これにより、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの剛性の変化態様を複数形成することができる（即ち、中間の剛性となる状態を形成できる）。よって、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４２８】

なお、第４６実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ３９３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ３９３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１９６６参照））を出力するように構成される。

【８４２９】

よって、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）が操作された場合に上面板Ｈ３９３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【８４３０】

なお、第４６実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６６参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ３９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。

【８４３１】

この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。

【８４３２】

一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。

【８４３３】

また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。

【８４３４】

さらに、第４６実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６２参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１９５７参照）の操作がされる場合に、上面板Ｈ３９３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音させやす

くしても良い。
【８４３５】
この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。
【８４３６】
なお、第４６実施形態では、上面板Ｈ３９３３２が２箇所の回転軸（軸部Ｈ９３３２ｆと第２軸部Ｈ３９３３２ｎ）を備える場合について説明したが、１箇所の回転軸を前後にスライド変位させて、上側装飾ユニットＨ３９０１４ａの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成するように構成しても良い。また、上面板Ｈ３９３３２が３箇所以上の回転軸を備えて形成されても良い。
【８４３７】
次いで、図２０９９を参照して第４７実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａについて説明する。上記第４４実施形態では、上面板Ｈ３７３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを介して第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）同士が連通される場合について説明したが、第４７実施形態では、上面板Ｈ４０３３２により第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通が規制される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８４３８】
図２０９９（ａ）から図２０９９（ｃ）は、第４７実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａの断面模式図であり、図２０７０（ａ）のＸ３２ａ線における断面に対応する。なお、図２０９９（ａ）から図２０９９（ｃ）では、上面板Ｈ４０３３２の遷移状態が順に図示され、図２０９９（ａ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖した状態が図示され、図２０９９（ｂ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃと第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）とを連通した状態が図示され、図２０９９（ｃ）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態が図示される。なお、図２０９９では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【８４３９】
図２０９９に示すように、第４８実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ４０３２０とを主に備える。
【８４４０】
化粧ユニットＨ４０３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ４０３３０と、その装飾ユニットＨ４０３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）とを主に備えて形成される。
【８４４１】
装飾ユニットＨ４０３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ４０３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）及び右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ４０３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う

形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４（図２０７０参照）と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６（図２０７０参照）と、上面板Ｈ４０３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７と、上面板Ｈ４０３３２の下面側に連結され上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って変位可能な第２変位部材Ｈ４０３３７と、を主に備える。

【８４４２】

上面板Ｈ４０３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４、及び、右面板Ｈ９３３６は、正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に、発光ユニットＨ３４０及び音伝達ユニットＨ３５０を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板Ｈ３３１の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板Ｈ４０３３２及び下面板Ｈ３３３の両端がそれぞれ左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６により連結される。

【８４４３】

上面板Ｈ４０３３２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板Ｈ９３３２ｄと、それら一対の側面板Ｈ９３３２ｄの対向間に配設される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐと、背面側（矢印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から円柱状に突出される軸部Ｈ９３３２ｆと、一端が上面板Ｈ４０３３２の下面に連結されると共に他端が第２変位部材Ｈ４０３３７の上面に連結されるリンク部材Ｈ４０３３２ｑとを主に備える。

【８４４４】

閉鎖部Ｈ４０３３２ｐは、上面板Ｈ４０３３２を第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側に配置した際に、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖する部材であり、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間と略同一の形状に形成される。上面板Ｈ４０３３２を第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側に配置した状態においては、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃの内部を塞ぐことで第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）同士の連通が解除される。

【８４４５】

リンク部材Ｈ４０３３２ｑは、第２変位部材Ｈ４０３３７に連結されるリンク部材であり、上面板Ｈ４０３３２に対して回転可能な状態で配置される。また、リンク部材Ｈ４０３３２ｑの第２変位部材Ｈ４０３３７との連結側は、第２変位部材Ｈ４０３３７に対して回転可能な状態とされると共に、第２変位部材Ｈ４０３３７に対してスライド変位可能に連結される。これにより、上面板Ｈ４０３３２が回転変位された際には、リンク部材Ｈ４０３３２ｑの一端および他端が上面板Ｈ４０３３２及び第２変位部材Ｈ４０３３７に対して回転され、上面板Ｈ４０３３２及び第２変位部材Ｈ４０３３７に対するリンク部材Ｈ４０３３２ｑの姿勢を変化させることができると共に、第２変位部材Ｈ４０３３７に対してリンク部材Ｈ４０３３２ｑの他端をスライド変位させることで、第２変位部材Ｈ４０３３７を上下方向にスライド変位させることができる。

【８４４６】

次いで、第４７実施形態における上面板Ｈ４０３３２の変位について説明する。なお、ソレノイドＨ９３３７ａの駆動により上面板Ｈ４０３３２が軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転する変位については、第１６実施形態の上面板Ｈ９３３２と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。

【８４４７】

図２０９９（ｂ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る直前の位置まで上面板Ｈ４０３３２を変位させた場合には、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの下面が第１連通路Ｈ３００Ｃの下面から離間されると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃの上

方側を塞ぐ位置に配置される。これにより、上方側が閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖された空間の第１連通路Ｈ３００Ｃが形成され、第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）同士が第１連通路Ｈ３００Ｃにより連通される。

【８４４８】

また、図２０９９（ｃ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２を変位させた場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側が開放され第１連通路Ｈ３００Ｃと外部空間とが連通される。これにより、第１連通路Ｈ３００Ｃに放音される音を第１連通路Ｈ３００Ｃを介して外部空間に放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【８４４９】

即ち、第４７実施形態では、上面板Ｈ４０３３２により、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な（第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖した）状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを形成した（第１連通路Ｈ３００Ｃの上方を閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより塞いだ）状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した状態とを形成することができる。その結果、音による演出態様を複数形成することができ、音による演出効果を高めることができる。

【８４５０】

さらに、図２０９９（ｃ）に示すように、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２が変位されるので、開放時には第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間にアクセスしやすくできる。その結果、第１連通路Ｈ３００Ｃのメンテナンス性（清掃性）を向上することができる。

【８４５１】

なお、第４７実施形態では、図２０９９（ｃ）に示すように閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが第１連通路Ｈ３００Ｃから抜け出る位置まで上面板Ｈ４０３３２が変位された状態では、第２変位部材Ｈ４０３３７が上面板Ｈ４０３３２の変位に伴ってリンク部材Ｈ４０３３２ｑにより上方側に変位され、駆動前の上面板Ｈ４０３３２が配置された位置（図２０９９（ａ）に示す位置）と重なる位置に第２変位部材Ｈ４０３３７が変位される。これにより、上面板Ｈ４０３３２を変位させたこと（第１連通路Ｈ３００Ｃを開放したこと）により、上側装飾ユニットＨ４００１４ａに隙間が形成されることを抑制できる。

【８４５２】

即ち、第４７実施形態では、上面板Ｈ４０３３２を変位させることによる隙間を第２変位部材Ｈ４０３３７により埋めることができる。従って、上面板Ｈ４０３３２の変位後において形成される隙間から不正な部材が挿入されることを抑制できる。

【８４５３】

なお、第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側の内面および背面側の内面は、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な（第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより閉鎖した）状態における閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面および背面側の側面と平行に形成されていても良く、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態において、第１連通路Ｈ３００Ｃの正面側の内面および背面側の内面が閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面および背面側の側面と当接する状態としても良い。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態において、第１連通路Ｈ３００Ｃの内面と閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの正面側の側面または背面側の側面との間を音が通過することを抑制できる。

【８４５４】

さらに、第４７実施形態では、図２０９９（ａ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内面に当接した状態とされ、図２０９９（ｂ）に示すように第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内面の一部に当接した状態とされ、図２０９９（ｃ）に示すように、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃから離間した状態にすることができる。これにより、

上面板Ｈ４０３３２を上方側に変位させた際に、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を上面板Ｈ４０３３２の変化に伴って低下させることができる。

【８４５５】

この剛性の変化により上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部に配設されるスピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）から放音され、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの外部に出力される音の態様を変化させることができる。

【８４５６】

即ち、スピーカーＨ３１２ａ（図１９６７参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第４７実施形態における上側装飾ユニットＨ４００１４ａでは、上側装飾ユニットＨ４００１４ａ（区画壁Ｈ３４３ｂ）に対する上面板Ｈ４０３３２の当接状態を変化させることで、スピーカーＨ３１２ａの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４５７】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。

【８４５８】

第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合には、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を高めることができることに加えて、第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音をなくすことができるので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音させやすくできる。

【８４５９】

第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの空間を非形成な状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音される音の音量を小さくできる。

【８４６０】

一方、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性が低下するので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））から放音される音の音量を小さくして、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの全体から音が放音されているように聞かせることができる。

【８４６１】

また、上面板Ｈ４０３３２は、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板Ｈ４０３３２を変位させた際にその上面板Ｈ４０３３２の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板Ｈ４０３３２を区画壁Ｈ３４３ｂから離間した状態とした際に、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４６２】

さらに、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐは、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とした状態とされる場合に、スピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆを連通する第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側からスピーカーＨ３１２ａの音を放音して上側装飾ユニットＨ４０

０１４ａから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４６３】

また、正面視において上面板Ｈ４０３３２は、２箇所に配設されるスピーカーＨ３１２ａの間に配設される、即ち、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの間で上面板Ｈ４０３３２と区画壁Ｈ３４３ｂとの当接状態が変化されるので、スピーカーＨ３１２ａから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、２箇所のスピーカーＨ３１２ａの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板Ｈ４０３３２が配設されるので、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４６４】

さらに、上面板Ｈ４０３３２は、背面側に形成される軸部Ｈ９３３２ｆを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁Ｈ３４３ｂから離間させた際に上側装飾ユニットＨ４００１４ａとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部Ｈ９３３２ｆ以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４６５】

また、上記したように第４７実施形態では、上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐと第１連通路Ｈ３００Ｃの内面との当接面積を上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って変化させることができるので、上面板Ｈ４０３３２の変位に伴って上側装飾ユニットＨ４００１４ａの剛性を変化させることができる。よって、上側装飾ユニットＨ４００１４ａから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーＨ３１２ａから放音される音の態様を改善できる。

【８４６６】

なお、第４７実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とする状態と、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）のボタン部Ｈ１８１の操作（入力）を各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板Ｈ４０３３２を変位させる信号を音声ランプ制御装置Ｈ１１３からその他装置Ｈ２２８（上面板Ｈ４０３３２を変位させるソレノイドＨ９３３７ａ（図１９６６参照））を出力するように構成される。

【８４６７】

よって、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）が操作された場合に上面板Ｈ４０３３２が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部Ｈ１８１の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニットＨ１８０（図１９５７参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。

【８４６８】

なお、第４６実施形態における放音態様の変化は、ボタン部Ｈ１８１（図１９５７参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）が第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６６参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板Ｈ４０３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して音をパチンコ機Ｈ１０から放音させやすくしても良い。

【８４６９】

この場合には、大当たりとなった場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。

【８４７０】

一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）に注目するこ

とを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機Ｈ１０（例えば、隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第１空間Ｈ３００Ａ（図１９７３（ａ）参照）から第１連通路Ｈ３００Ｃに伝達される音同士が打ち消し合うように第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅、第１連通路Ｈ３００Ｃの通路長さを設定して、第１連通路Ｈ３００Ｃが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくしても良い。

【８４７１】

また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。

【８４７２】

さらに、第４６実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０（図１９６２参照）への球の入球）や操作ハンドルＨ５１（図１９５７参照）の操作がされる場合に、上面板Ｈ４０３３２を変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放することで音をパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音させやすくしても良い。

【８４７３】

この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放してパチンコ機Ｈ１０（図１９５７参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機Ｈ１０（例えば隣りのパチンコ機Ｈ１０）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機Ｈ１０の演出を遊技者に注目させやすくできる。

【８４７４】

次いで、図２１００を参照して、第４８実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａについて説明する。上記第４４実施形態では、空間Ｈ９３３２ｄ２への不正部材の挿入を板部材Ｈ３７３３２ｈにより規制する場合について説明したが、第４８実施形態では、第１空間Ｈ３００Ａの第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分に設けた検出装置（検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２）により空間Ｈ９３３２ｄ２への不正部材の挿入を規制する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８４７５】

図２１００（ａ）は、第４８実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａの断面模式図であり、図１９７２におけるＸ０７ａ線における断面に対応し、図２１００（ｂ）は、図２１００（ａ）の矢印Ｘ３６ｂ方向視における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａの上面模式図である。なお、図２１００（ｂ）では、上面板Ｈ３７３３２が透明視された状態で図示される。また、図２１００では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８４７６】

図２１００に示すように、第４８実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａは、本体枠Ｈ１４ｄ（図１９６４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＨ３１０と、そのベースユニットＨ３１０の正面側に配設される化粧ユニットＨ４１３２０とを主に備える。

【８４７７】

化粧ユニットＨ４１３２０は、第８実施形態における装飾ユニットＨ３３０（図１９６８参照）のように背面側（矢印Ｂ方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットＨ４１３３０と、その装飾ユニットＨ４１３３０の内側に配設される発光ユニットＨ３４０及び一対の音伝達ユニットＨ３５０（図１９６８参照）とを主に備えて形成される。

【８４７８】
装飾ユニットＨ４１３３０は、ベースユニットＨ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔（上面板Ｈ３７３３２、下面板Ｈ３３３、左面板Ｈ９３３４及び右面板Ｈ９３３６を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板Ｈ３３１と、その正面板Ｈ３３１の上方側（矢印Ｕ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される上面板Ｈ３７３３２と、正面板Ｈ３３１の下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される下面板Ｈ３３３と、正面板Ｈ３３１の左側（矢印Ｌ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の左側（矢印Ｌ方向側）端部を連結する左面板Ｈ９３３４と、正面板Ｈ３３１の右側（矢印Ｒ方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板Ｈ３３１の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板Ｈ３７３３２及び下面板Ｈ３３３の右側（矢印Ｒ方向側）端部を連結する右面板Ｈ９３３６と、上面板Ｈ３７３３２を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットＨ９３３７（図２０９６参照）と、と主に備える。
【８４７９】
また、第４８実施形態における上側装飾ユニットＨ４１０１４ａに形成される第１空間Ｈ３００Ａには、第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分の一方側に検出光出射装置Ｈ４１３６１が配設され、第１連通路Ｈ３００Ｃとの連通部分の他方側に検出光検出装置Ｈ４１３６２が配設され、検出光出射装置Ｈ４１３６１から出射された光を第１連通路Ｈ３００Ｃを介して検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出可能に構成される。
【８４８０】
なお、第４８実施形態では、上側装飾ユニットＨ４１０１４ａに形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に略直線状に延設され、その直線部分を通して検出光出射装置Ｈ４１３６１の光を検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出可能とされ、それら検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間の物の有無を検出可能とされる。
【８４８１】
このように、第４８実施形態では、検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間を検出することで、上面板Ｈ３７３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を閉鎖する位置に配設される場合には、上面板Ｈ３７３３２の板部材Ｈ３７３３２ｈを第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に配置することで、上面板Ｈ３７３３２が規定の位置に配置されている（無理やり開口されていない）ことを検出することができる。
【８４８２】
一方、上面板Ｈ３７３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃから板部材Ｈ３７３３２ｈが張り出すことで、検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２による上面板Ｈ３７３３２の検出が不要とされる。よって、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に挿入される不正な部材を検出光出射装置Ｈ４１３６１及び検出光検出装置Ｈ４１３６２により検出することが可能とされる。
【８４８３】
従って、第４８実施形態では、第１連通とＨ３００Ｃを開放した場合に、第１連通路Ｈ３００Ｃを介して空間Ｈ９３３２ｄ２（図２０９６参照）の内部空間に不正な部材が挿入されることを抑制できると共に、第１連通路Ｈ３００Ｃの両端を介して第１空間Ｈ３００Ａに不正な部材が挿入されることを抑制できる。その結果、遊技者に不正行為がされることを抑制できる。
【８４８４】
なお、検出光出射装置Ｈ４１３６１の光を検出する検出光検出装置Ｈ４１３６２（各種スイッチＨ２０８（図１９６６参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各

種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。
【８４８５】
次いで、図２１０１を参照して第４９実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０について説明する。上記第８実施形態では、変位部材Ｈ７９０を介して基板部材Ｈ７７３から出射される光を遊技者側に出射する場合について説明した、第４９実施形態では、変位部材Ｈ４０７７３により基板部材Ｈ７７３から出射される光を遮る場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８４８６】
図２１０１（ａ）及び図２１０１（ｃ）は、第４９実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０の正面模式図であり、図２１０１（ｂ）は、図２１０１（ａ）のＸ３７ｂ線における揺動装置Ｈ４２７３０の断面模式図であり、図２１０１（ｄ）は、図２１０１（ｃ）のＸ３７ｄ線における揺動装置Ｈ４２７３０の断面模式図である。なお、図２１０１（ａ）及び（ｂ）では、変位部材Ｈ４２７９０の変位前の状態が図示され、図２１０１（ｃ）および（ｄ）では、変位部材Ｈ４２７９０の変位後の状態が図示される。なお、図２１０１では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【８４８７】
図２１０１に示すように、第４９実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に配設されるベース手段Ｈ７７０と、そのベース手段Ｈ７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ４２７９０と、を主に備える。
【８４８８】
なお、第４９実施形態における変位部材Ｈ４２７９０も第８実施形態における変位部材Ｈ７９０と同様にベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設される（図９１３－２参照）が、図２１０１では、理解を容易とするために変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して固定した状態で図示される。
【８４８９】
変位部材Ｈ４２７９０は、光を非透過の有色材料（白色）から形成されており、背面側に配設されるベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）から出射される光を遮ることが可能とされる。また、変位部材Ｈ４２７９０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法がベース手段Ｈ７７０よりも小さく形成されており、ベース手段Ｈ７７０の正面側に重なって配置される際（例えば、図２１０１（ａ）及び（ｂ）に示す位置に配置される際）に、ベース手段Ｈ７７０の一部を隠すことが可能とされる。
【８４９０】
なお、変位部材Ｈ４２７９０は、全体が光を非透過の有色材料から形成されるものに限られるものではなく、一部が光を透過可能な透明材料から形成されるもので形成され、光を非透過な領域と、光を透過可能な領域とを備えるものであっても良い。例えば、正面視において光を非透過な領域の周囲に光を透過可能な領域を形成して、非透過な領域の周囲から出射される光の出射角度を変更しても良い。これによれば、非透過な領域の周囲の光の態様を変更できるので、非透過な領域の装飾面に遊技者の視線を注目させることができる。
【８４９１】
また、正面視において光を透過可能な領域の周囲に光を非透過な領域を形成して、非透過な領域の中央から出射される光の出射角度を変更しても良い。この場合には、非透過な領域の中央の光の態様を変更できるので、光を透過可能な領域から出射される光に遊技者の視線を注目させることができる。
【８４９２】
さらに、変位部材Ｈ４２７９０の左右方向における寸法をベース手段Ｈ７７０よりも大きく形成したり、複数の変位部材Ｈ４２７９０を左右方向に並べて配置して、正面視におけるベース手段Ｈ７７０の全部を変位部材Ｈ４２７９０で隠すようにしても良い。この場

合には、変位部材Ｈ４２７９０を変位させることで、基板部材Ｈ７７３から出射される光を視認可能な状態と、基板部材Ｈ７７３から出射される光を視認不可能な状態とを形成することができ、基板部材Ｈ７７３の光を視認不可な状態とすることで、基板部材Ｈ７７３の光を視認可能とする状態を形成した場合の遊技者の視線を基板部材Ｈ７７３の光に注目させやすくできる。

【８４９３】

基板部材Ｈ７７３に配設される発光手段Ｈ７７３ｂは、正面視において上下左右に整列した状態で配設され、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０の正面側に重なって配設される際に、同列の発光手段Ｈ７７３ｂが変位部材Ｈ４２７９０により隠された状態とされる。

【８４９４】

なお、発光手段Ｈ７７３ｂは、正面視において千鳥状に配設されるものや、正面視において一部に集まって配置されるものであっても良い。例えば、正面視において左右方向両外側の発光手段Ｈ７７３ｂの数を、左右方向中央部の発光手段Ｈ７７３ｂの数よりも多くして、左右両外側の発光量を多くしても良い。また、正面視における変位部材Ｈ４２７９０の形状を異形に形成して、同列の発光手段Ｈ７７３ｂの内の一部の発光手段Ｈ７７３ｂを隠しても良い。

【８４９５】

また、第４９実施形態では、図２１０１（ｃ）及びＳ４０（ｄ）に示すように、変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０の駆動力（慣性力）により上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を中心に回転された際に、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０と正面視において重ならない位置まで回転可能に設定される。

【８４９６】

即ち、第４９実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）の正面側に重なって配置される状態と、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ７７０と重ならない位置に退避する状態とを形成することができる。

【８４９７】

これにより、第４９実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０の変位と基板部材Ｈ７７３の発光とを合わせて視認させる状態と、変位部材Ｈ４２７９０を基板部材Ｈ７７３の正面側から退避させ、基板部材Ｈ７７３の発光のみを視認させる状態とを形成することができる。よって、演出の形態を複数形成することができ、遊技の興趣を向上できる。

【８４９８】

なお、第４９実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０は、ベース手段Ｈ７７０の上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を中心に正面視において左右方向に回転可能に軸支されるが、左右方向に延設される軸を中心に上下方向に回転されるものであっても良い。

【８４９９】

また、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出装置により検出して、基板部材Ｈ７７３の発光態様を変更しても良い。即ち、変位部材Ｈ４２７９０により隠れる領域に配置される発光手段Ｈ７７３ｂの光の照射をオフ、又は、照射量を少なくしても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に照射される光を少なくすることができるので、変位部材Ｈ４２７９０の背面側で光が反射して他の領域にその光が入ることを抑制できる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂの列ごとに発光色を分けた場合に反射光が混ざることを抑制して、光による演出効果を向上できる。

【８５００】

さらに、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出装置により検出する場合には、変位部材Ｈ４２７９０を発光手段Ｈ７７３ｂにより注目させるために、正面視において変位部材Ｈ４２７９０と隣り合う位置（正面視において近い位置）の発光手段Ｈ７７３ｂの発光量を多くする一方、正面視において変位部材Ｈ４２７９０から離れる位置の発光手段の発光量をオフ、又は、少なくしても良い。これによれば、正面視において変位部材Ｈ４２７９

０の周囲の発光量が多くなるので、変位部材Ｈ４２７９０に注目させやすくできる。
【８５０１】
なお、変位部材Ｈ４２７９０の変位位置を検出する検出装置（各スイッチＨ２０８（図１９６６参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（発光手段Ｈ７７３ｂの光の照射量を調整する）を実行可能とされる。
【８５０２】
また、第４９実施形態では、揺動装置Ｈ４２７３０の正面側を覆設した状態で配設される傾倒装置Ｈ７１０（図２００３参照）に光を非透過の領域が形成され、その非透過の領域が正面視において基板部材Ｈ７７３の左右両外側に形成される。これにより、ベース手段Ｈ７７０（基板部材Ｈ７７３）と正面視において重ならない領域に変位部材Ｈ４２７９０が変位された場合には、変位部材Ｈ４２７９０を傾倒装置Ｈ７１０の非透過の領域により隠すことができる。
【８５０３】
即ち、基板部材Ｈ７７３の全域を視認させる場合には、揺動装置Ｈ４２７３０の正面側に配設した別部材により、変位部材Ｈ４２７９０を遊技者から視認されにくくすることができる。これにより、発光手段Ｈ７７３ｂの発光に注目させることができ、発光手段Ｈ７７３ｂによる演出効果を向上できる。
【８５０４】
さらに、第８実施形態における操作ユニットＨ１８０では、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に、傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下端が弾性体Ｈ７８５を介して駆動手段Ｈ７８０に当接され、その当接により駆動手段Ｈ７８０をベース手段Ｈ７７０に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。
【８５０５】
また、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された場合には、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０と共に所定位置（駆動手段Ｈ７８０が中間位置状態とされる位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部Ｈ１８１の押圧操作に連動して、変位部材Ｈ７９０の透過部Ｈ７９１を介して視認される光の演出態様を変更することができる。
【８５０６】
なお、第４９実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０を光を透過可能な透明の樹脂材料から形成すると共にその変位部材Ｈ４２７９０に凹凸形成して、変位部材Ｈ４２７９０を介して視認される光を、他の領域（変位部材Ｈ４２７９０を介さず視認される領域）の光と異なる態様で遊技者に視認させるものであっても良い。
【８５０７】
また、変位部材Ｈ４２７９０は、光を非透過の白色ではなく、光を非透過の黒色の樹脂材料から形成され、正面側に装飾が施されるものであっても良い。即ち、発光手段の光を照射可能な位置の変位部材Ｈ４２７９０の側面（背面）が黒色に形成されるものであっても良い。この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に発光手段Ｈ７７３ｂの光が照射されたとしても、その光を変位部材Ｈ４２７９０により吸収しやすくできる。即ち、変位部材Ｈ４２７９０が光を吸収しやすい色で構成されていても良い。これによれば、変位部材Ｈ４２７９０の背面から反射される光が他の領域の光に干渉することを抑制できる。
【８５０８】
さらに、変位部材Ｈ４２７９０を、光の透過量を電気（印加電圧の変更）により変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部Ｈ１８１の操作が必要のない場合には、基板部材Ｈ７７３から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。

【８５０９】
なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の発光量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。
【８５１０】
また、上記第４９実施形態における揺動装置Ｈ４２７３０は、第８実施形態における揺動装置Ｈ７３０と同様に、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで揺動装置Ｈ４２７３０を変位可能に構成される。また第４９実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで、変位部材Ｈ４２７９０が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に近づく方向に変位するように構成される。
【８５１１】
これによれば、第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）に変位部材Ｈ４２７９０を近づけることができるので、正面側に配設される変位部材Ｈ４２７９０で発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を遮りやすくできる。即ち、発光手段Ｈ７７３ｂの照射範囲を変位部材Ｈ４２７９０により狭くしやすくできる。第４９実施形態では、基板部材Ｈの照射範囲を区画しやすくできる。
【８５１２】
次いで、図２１０２及び図２１０３を参照して第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０について説明する。上記第４９実施形態では、光を非透過の変位部材Ｈ４２７９０により基板部材Ｈ７７３の光を遮る場合について説明したが、第５１実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０では、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に配置した第２変位部材Ｈ４３７９５により、基板部材Ｈ７７３の光が遮られる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８５１３】
初めに、図２１０２を参照して、第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の全体構成について説明する。図２１０２（ａ）は、第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の正面模式図であり、図２１０２（ｂ）は、図２１０２（ａ）のＸ３８ｂ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図である。なお、図２１０２では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【８５１４】
図２１０２に示すように、第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に配設されるベース手段Ｈ４３７７０と、そのベース手段Ｈ４３７７０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置され、ベース手段Ｈ４３７７０に軸支される駆動手段Ｈ７８０と、ベース手段Ｈ４３７７０を介して駆動手段Ｈ７８０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位部材Ｈ４２７９０と、ベース手段Ｈ７７０の内部空間（第１拡散部材Ｈ４３７７４と基板部材Ｈ７７３との対向間）を変位可能な状態で駆動手段Ｈ７８０の正面側に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５と、を主に備える。
【８５１５】
なお、第５０実施形態における変位部材Ｈ４２７９０も第８実施形態における変位部材Ｈ７９０と同様にベース手段Ｈ７７０及び駆動手段Ｈ７８０に対して相対変位可能に配設されるが、図２１０２及び図２１０３では、理解を容易とするために変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して固定した状態で図示される。また、以下の説明では、変位部材Ｈ４２７９０が駆動手段Ｈ７８０に相対変位可能に配設される部分を「連結部分」と称して説明する。
【８５１６】
第２変位部材Ｈ４３７９５は、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に、変位部材Ｈ４２７９０の駆動手段Ｈ７８０との連結部分側（即ち、上側係合部Ｈ７９２ａ（図２０

１９参照）に配設される。即ち、変位部材Ｈ４２７９０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。よって、第２変位部材Ｈ４３７９５は、変位部材Ｈ４２７９０の変位に伴って変位可能とされる。なお、第４９実施形態における第２変位部材Ｈ４２７９５は、上方側の一端側のみが変位部材Ｈ４２７９０に接続（配設）され、ベース手段Ｈ７７０内部空間（第１拡散部材Ｈ４３７７４及び基板部材Ｈ７７３の対向間）を変位可能とされる。

【８５１７】

ベース手段Ｈ４３７７０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に締結固定される上側ベース部材Ｈ７７１と、その上側ベース部材Ｈ７７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側ベース部材Ｈ７７２と、上側ベース部材Ｈ７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ４３７７４と、を主に備える。

【８５１８】

第１拡散部材Ｈ４３７７４には、正面側の一面に左右方向に３分割され、それぞれ異なる色が付与されたフィルムが配設（貼付）される。なお、図２１０３及び図２１０４では、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付された各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）がそれぞれ異なる位置に貼付され、それぞれ所定の模様を付して図示される。各フィルムに装飾される色としては、例えば、各色に危険、注意、正常等の意味を持たせるために「赤、黄、青」の信号機等の配色や、各色を混ぜて他の色を形成するために「赤、黄、緑」の光の３原色の配色がされる。

【８５１９】

なお、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付される各フィルムは、第１拡散部材Ｈ４３７７４の背面側に配設（貼付）されても良く、また、３分割に限らず２分割や４分割以上に分割されるものであっても良い。さらに、第１拡散部材Ｈ４３７７４に貼付される各フィルムは、正面側の一面に上下方向に分割されていても良い。

【８５２０】

また、第１拡散部材Ｈ４３７７４は、基板部材Ｈ７７３の正面と所定の隙間（第２変位部材Ｈ４３７９５を変位可能な隙間）を隔てた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に第２変位部材Ｈ４３７９５を挿通可能な開口部Ｈ４３７７４ｆが形成される。

【８５２１】

なお、開口部Ｈ４３７７４ｆは、第１拡散部材Ｈ４３７７４の上方側の縁部から下方側に沿って延設されており、これにより、上方側が連結される第２変位部材Ｈ４３７９５を開口部Ｈ４３７７４ｆを介して第１拡散部材Ｈ４３７７４の内側から張出変位可能とされる。

【８５２２】

また、変位部材Ｈ４２７９０がベース手段Ｈ４３７７０に対して回転されていない状態（即ち、図２１０２に示す位置に配置される場合には）では、変位部材Ｈ４２７９０の背面側に第２変位部材Ｈ４３７９５が重なって配設されると共に、変位部材Ｈ４２７９０に対して変位部材Ｈ４２７９０における左右方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の寸法が若干小さくされる。

【８５２３】

また、変位部材Ｈ４２９０がベース手段Ｈ４３７７０に対して回転されていない状態（即ち、図２１０２に示す位置に配置される場合）には、中央フィルムＨ３７７４ｃの正面側に変位部材Ｈ４２７９０が配設されると共に、中央フィルムＨ４３７７４ｃの背面側に第２変位部材Ｈ４３７９５が配設される。

【８５２４】

これにより、発光手段Ｈ７７３ｂから中央フィルムＨ４３７７４ｃの背面側に照射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５で遮ることができる。その結果、遊技者に第１フィルム

Ｈ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を視認させやすくできる。

【８５２５】

即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５により発光手段Ｈ７７３ｂの光を遮らず、変位部材Ｈ４２７９０により中央フィルムＨ４３７７４ｃを介して出射される光を遮る場合には、変位部材Ｈ４２７９０の背面に照射される光が変位部材Ｈ４２７９０の背面で反射することにより、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅを介して出射される光と混ざり、第１フィルムＨ４３７７４ｄ及び第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光が正しく遊技者に認識されない可能性がある。

【８５２６】

また、変位部材Ｈ４２７９０の変位を検出センサ等により検出して、変位部材Ｈ４２７９０の変位に合わせて変位部材Ｈ４２７９０の背面側に位置する発光手段Ｈ７７３ｂの発光を弱くする、又は、オフにすることも可能であるが、この場合には、変位部材Ｈ４２７９０の変位を常に監視する必要があるため、制御が複雑になり変位部材Ｈ４２７９０の変位に合わせて発光手段Ｈ７７３ｂの光を弱めることが困難とされる。

【８５２７】

これに対し、第５０実施形態では、異なる色を付した中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側で、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５により遮ることができるので、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介して光が出射されることを抑制して、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光が他の領域の光を混ざることを抑制できる。その結果、第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を正しく遊技者に視認させることができる。

【８５２８】

即ち、第５０実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側で、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５により遮ることにより、発光手段Ｈ７７３ｂから同じ発光がされている（即ち、複数の発光手段Ｈ７７３ｂからの光の出射量が制御により変更されていない（全ての発光手段Ｈ７７３ｂが同様に発光している））場合でも、第１拡散部材Ｈ４３７７４（各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ））を介して視認される光の態様を変更できる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。

【８５２９】

また、第５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５により光の出射を遮られた領域の中央フィルムＨ４３７７４ｃを変位部材Ｈ４２７９０により遊技者に視認させにくくできる（即ち、光が出射されていない領域の正面側に変位部材Ｈ４２７９０が配置される）ので、遊技者が中央フィルムＨ４３７７４ｃに注目することを抑制できる。その結果、遊技者に第１フィルムＨ４３７７４ｄと第２フィルムＨ４３７７４ｅとを介した発光手段Ｈ７７３ｂの光を視認させやすくできる。

【８５３０】

なお、第５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４３７９５は、発光手段Ｈ７７３ｂから出射される光の透過量を変えるものであれば良い。

【８５３１】

即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５が半透明の樹脂材料から形成され、第２変位部材Ｈ４３７９５に照射される基板部材Ｈ７７３の光の一部が第２変位部材Ｈ４３７９５を透過して第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）側に出射されるようにしても良い。この場合には、各フィルムの一部からの発光量を少なくすることができる。これにより、各フィルムを介して視認される光の色合いを複雑に変更できる。

【８５３２】
　また、第２変位部材Ｈ４３７９５を、光の透過量を電気より変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部Ｈ１８１の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部Ｈ１８１の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部Ｈ１８１の操作が必要のない場合には、基板部材Ｈ７７３から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）を介して視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。
【８５３３】
　なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の第１フィルムＨ４３３７４ｄを介して照射される光の透過量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。
【８５３４】
　次いで、図２１０３を参照して、第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の変位について説明する。図２１０３（ａ）及び図２１０３（ｃ）は、第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０の正面模式図であり、図２１０３（ｂ）は、図２１０３（ａ）のＸ３９ｂ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図であり、図２１０３（ｄ）は、図２１０３（ｃ）のＸ３９ｄ線における揺動装置Ｈ４３７３０の断面模式図である。なお、図２１０３では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。
【８５３５】
　図２１０３（ａ）及び（ｂ）に示すように、第２変位部材Ｈ４３７９５は、駆動手段Ｈ７８０の駆動により変位部材Ｈ４２７９０が変位されることで、変位部材Ｈ４２７９０の変位方向に変位され、第２変位部材Ｈ４３７９５が第１フィルムＨ４３７７４ｄの背面側に配置される場合には、第１フィルムＨ４３７７４ｄ側の中央フィルムＨ４３７７４ｃの略半分と第２変位部材Ｈ４３７９５が重なる位置に配置される。
【８５３６】
　これにより、第２フィルムＨ４３７７４ｅの中央フィルムＨ４３７７４ｃ側の略半分から中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光を正面側に出射できると共に、第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光を正面側に出射できる。
【８５３７】
　なお、中央フィルムＨ４３７７４ｃの左右方向における幅は、第１フィルムＨ４３７７４ｄ及び第２フィルムＨ４３７７４ｅの略２倍に設定されており、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光と、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅのどちらか一方を介した光とを遊技者に視認させる際に、中央フィルムＨ４３７７４ｃを介した光の領域と、第１フィルムＨ４３７７４ｄ又は第２フィルムＨ４３７７４ｅを介した光の領域とを略同一にすることができる。
【８５３８】
　一方、図２１０３（ｃ）及び（ｄ）に示すように、第２変位部材Ｈ４３７９５が第１拡散部材Ｈ４３７７４の開口部Ｈ４３７７４ｆから第１拡散部材Ｈ４３７７４の外側へ張り出される場合には、第２変位部材Ｈ４３７９５が中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅと重ならない状態とされ、正面視において変位部材Ｈ４２７９０が第１拡散部材Ｈ４３７７４と重ならない位置に配置される。
【８５３９】
　これにより、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを介して正面側に出射されるそれぞれの光を遊技者に視認させることができる。
【８５４０】

従って、第５０実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅの背面側に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５により、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅのうち２枚のフィルムを介して出射される光の形態や、全てのフィルムを介して出射される光の形態を形成することができる。これにより、例えば、２色または３色に発光される色を遊技者に視認されるまでに各フィルムの境界部分や各フィルムの全体で混ざり合わせることで、遊技者に複数の色を視認させることができる。その結果、基板部材Ｈ７７の光による演出効果を向上できる。

【８５４１】

なお、上記第５０実施形態では、第１拡散部材Ｈ４３７７４の正面側に３個のフィルムが配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、４個以上のフィルムから構成しても良いし、２個のフィルムにより基板部材Ｈ７７３から出射される光の色を変更しても良い。例えば、２個のフィルムにより基板部材Ｈ７７３から出射される光の色を変更する場合には、フィルムを介した色の光を遊技者にそのまま視認させて良い。

【８５４２】

また、上記第５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が変位部材Ｈ４３７９０の変位に連動される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４３７９５を変位するための駆動手段を別途配設しても良い。

【８５４３】

さらに、上記第５０実施形態では、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを隣り合う状態で配設したが、それらフィルムの間に発光色を区画するための区画部材（例えば黒色のシール等）を配設しても良い。この場合には、区画部材により中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅから出射される光を区画することができるので、それぞれのフィルムを介して視認される色を区画することができ、隣り合う色同士が混ざることを抑制できる。

【８５４４】

なお、本実施形態のように、区画部材を備えず、中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅを隣り合う状態で配設した場合には、それらの隣り合う領域を介して出射される光を混ぜることができる。これにより、複数の発光色を形成することができ、光による演出効果を向上できる。

【８５４５】

また、第５０実施形態における揺動装置Ｈ４３７３０は、傾倒装置Ｈ７１０のボタン部Ｈ１８１が押圧操作された際に傾倒装置Ｈ７１０の下端が当接されることで、変位部材Ｈ４３７９０が第１拡散部材Ｈ７７４（基板部材Ｈ７７３）から離れる方向に変位されるように構成される。

【８５４６】

これによれば、変位部材Ｈ４３７９０に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５を基板部材Ｈ７７３から離れる方向に変位させることができるので、第１拡散部材Ｈ７７４と基板部材Ｈ７７３との間を変位可能に配設される第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に近づける（基板部材Ｈ７７３から離す）ことができる。即ち、第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に貼付される各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に近づけることができる。よって、第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間の距離を狭めることができ、その対向間に光が入射することを抑制しやすくできる。その結果、各フィルムへの光の照射領域を区画しやすくできる。

【８５４７】

次いで、図２１０４を参照して、第５１実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０について説明する。上記第８実施形態では、揺動装置Ｈ７３０のベース手段Ｈ７７０が下枠部材

Ｈ７２０に固定される場合について説明したが、第５１実施形態では、揺動装置Ｈ４４７４０の変位部材Ｈ４４７９０が下枠部材Ｈ７２０に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８５４８】

図２１０４（ａ）は、第５１実施形態における操作ユニットＨ４４１８０の断面模式図であり、図２１０４（ｂ）は、図２１０４（ａ）のＸ４０ｂ線における操作ユニットＨ４４１８０の断面模式図である。なお、図２１０４（ａ）では、操作ユニットＨ４４１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図２１０４では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８５４９】

図２１０４に示すように、第５１実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に配設される変位部材Ｈ４４７９０と、その変位部材Ｈ４４７９０の背面側に軸支されるベース手段Ｈ４４７７０と、そのベース手段Ｈ４４７７０の背面側に配設される駆動手段Ｈ７８０と、を主に備える。

【８５５０】

変位部材Ｈ４４７９０は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース手段Ｈ４４７７０から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材Ｈ４４７９０は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部Ｈ７９１と、その透過部Ｈ７９１の背面側の縁部３箇所から背面側に向かって突出する係合部Ｈ４４７９２と、を主に備える。

【８５５１】

係合部Ｈ４４７９２は、下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２（図２００３参照）に係合された後、螺子により背面板Ｈ７２２に締結される部分であり、背面側の先端が背面板Ｈ７２２を超える長さに設定されると共に、先端が背面板Ｈ７２２と係合可能な鉤形状に形成される。

【８５５２】

ベース手段Ｈ４４７７０は、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１を有する上側ベース部材Ｈ４４７７１と、下側軸支部Ｈ７７２ｂ１を有する下側ベース部材Ｈ４４７７２と、上側ベース部材Ｈ４４７７１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板部材Ｈ７７３と、基板部材Ｈ７７３の正面側を覆う態様で上側ベース部材Ｈ４４７７１の正面側に配設される第１拡散部材Ｈ７７４と、を主に備え、上側軸支部Ｈ７７１ｂ１及び下側軸支部Ｈ７７２ｂ１が変位部材Ｈ４４７９０の係合部Ｈ４４７９２に軸支されることで、変位部材Ｈ４４７９０に対して回転可能に構成される。

【８５５３】

なお、ベース手段Ｈ４４７７０の上側ベース部材Ｈ４４７７１及び下側ベース部材Ｈ４４７７２には、背面側に駆動手段Ｈ７８０が配設される。よって、駆動手段Ｈ７８０の駆動力により変位部材Ｈ４４７９０に対してベース手段Ｈ４４７７０が回転される。

【８５５４】

第５１実施形態における揺動装置Ｈ４４７４０によれば、光を透過する変位部材Ｈ４４７９０（透過部Ｈ７９１）に対して、光を出射する基板部材Ｈ７７３を有するベース手段Ｈ４４７７０が変位されるので、第８実施形態における変位部材Ｈ７９０のように変位部材Ｈ７９０を変位させる場合に比べて、基板部材Ｈ７７３から出射される光の照射角度を大きくしやすくできる。

【８５５５】

即ち、第８実施形態では、変位部材Ｈ７９０を透過させることで基板部材Ｈ７７３から出射される光の出射方向を変更することができなかったのに対して、第５１実施形態では、光源の出射方向を変更することができるので、光の出射角度を変更しやすくできる。その結果、基板部材Ｈ７７３の光の照射角度を広くして、基板部材Ｈ７７３の光による演出領域を大きくすることができる。

【８５５６】

なお、第５１実施形態では、揺動装置Ｈ４４７４０を変位させる場合について説明したが、第５１実施形態における変位部材Ｈ４４７９０を第８実施形態における変位部材Ｈ７９０に置き換えて（即ち、変位可能な変位部材Ｈ７９０として）、揺動装置Ｈ４４７４０と変位部材Ｈ７９０との両方を変位させても良い。なお、この場合、揺動装置Ｈ４４７４０と変位部材Ｈ７９０とのそれぞれを独立して変位可能とする構成とすることが好ましい。光を出射する基板部材Ｈ７７３に対して変位部材Ｈ７９０の位置を変位させて、変位部材Ｈ７９０を介して視認される光の態様を変更しやすくできるからである。

【８５５７】

次いで、図２１０５を参照して、第５２実施形態における操作ユニットＨ４５１８０について説明する。上記第８実施形態では、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３から出射される光をボタン部Ｈ１８１を介して出射する場合について説明したが、第５２実施形態では、ボタン部Ｈ１８１に配設される第２基板部材Ｈ４５７１８の光をボタン部Ｈ１８１を介して出射する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【８５５８】

図２１０５（ａ）及び図２１０５（ｂ）は、第５２実施形態における操作ユニットＨ４５１８０の断面模式図である。なお、図２１０５（ａ）及び図２１０５（ｂ）では、操作ユニットＨ４５１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図２１０５（ａ）は、傾倒装置Ｈ４５７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図２１０５（ｂ）では、傾倒装置Ｈ４５７１０が起立位置に配置された状態が図示される。なお、図２１０５では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８５５９】

図２１０５に示すように、第５２実施形態における操作ユニットＨ４５１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ４５７１０と、その傾倒装置Ｈ４５７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ４５７１０のリング部材Ｈ７１３（図２００３参照）を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５（図２００３参照）を介して傾倒装置Ｈ７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０（図２００３参照）と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。

【８５６０】

傾倒装置Ｈ４５７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図２０１２参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３（図２００４参照）と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７（図２００４参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４（図２００４参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５（図２００４参照）と、ボタン部Ｈ１８１の背面側であって軸部材Ｈ７１６の正面側に配設される第２基板部材Ｈ４５７１８と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。

【８５６１】

なお、傾倒装置Ｈ４５７１０は、リング部材Ｈ７１３（図２００４参照）を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置（図２１０５（ａ）に示す位置）と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置（図２１０５（ｂ）に示す位置）との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及

び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。
【８５６２】
第２基板部材Ｈ４５７１８は、光を出射可能な発光手段Ｈ４５７１８ａを備え、その発光手段Ｈ４５７１８ａから出射される光をボタン部Ｈ１８１の上面に出射可能に形成される。なお、第２基板部材Ｈ４５７１８は、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段Ｈ４５７１８ａの光を出射可能に形成される。
【８５６３】
また、ボタン部Ｈ１８１は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図２１０５に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第５２実施形態では、上面に対して鋭角となる方向（即ち、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向と異なる方向）からボタン部Ｈ１８１の装飾面（上面の凹凸）に光を照射することで、ボタン部Ｈ１８１の装飾を目立たせることができる。
【８５６４】
即ち、第５２実施形態では、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して直交する方向に近い方向から（鈍角となる交差角度で）光を入射させる基板部材Ｈ７７３と、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第２基板部材Ｈ４５７１８とを備えることで、ボタン部Ｈ１８１の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。
【８５６５】
また、第５２実施形態では、第２基板部材Ｈ４５７１８が傾倒装置Ｈ４５７１０に配設されるので、図２１０５（ｂ）に示すように傾倒装置Ｈ４５７１０が傾倒位置に配設された場合には、ボタン部Ｈ１８１の変位に伴って第２基板部材Ｈ４５７１８を変位させることができる。従って、傾倒装置Ｈ４５７１０の配置によって、基板部材Ｈ７７３から出射される光をボタン部Ｈ１８１に入射しにくくできると共に、第２基板部材Ｈ４５７１８から出射される光のボタン部Ｈ１８１へ入射量は略一定にすることができる。その結果、ボタン部Ｈ１８１の発光態様を複数形成することができ、光による演出効果を向上できる。
【８５６６】
なお、第２基板部材Ｈ４５７１８は、傾倒装置Ｈ４５７１０でなく、例えば、下枠部材Ｈ７２０に配設され、傾倒位置または起立位置のどちらかにおける傾倒装置Ｈ４５７１０のボタン部Ｈ１８１に光を照射可能に構成されても良い。
【８５６７】
また、第５２実施形態では、ボタン部Ｈ１８１が光を透過可能に構成される場合について説明したが、ボタン部Ｈ１８１に光を反射可能な反射部材を設けて、傾倒装置Ｈ７１０が傾倒位置に配置される場合には、ボタン部Ｈ１８１の反射部材により傾倒装置Ｈ７１０を介して揺動装置Ｈ７３０を遊技者から視認不能としつつ、ボタン部Ｈ１８１に設けた反射部材により基板部材Ｈ７７３から出射される光を正面側透過部Ｈ７１１側から出射するように構成しても良い。なお、傾倒装置Ｈ７１０を起立位置に配置した場合には、正面側透過部Ｈ７１１を介して揺動装置Ｈ７３０を遊技者に視認可能とすることができる。
【８５６８】
次いで、図２１０６を参照して第５３実施形態における操作ユニットＨ４６１８０について説明する。上記第５２実施形態では、傾倒装置Ｈ４５７１０に第２基板部材Ｈ４５７１８が配設される場合について説明したが、第５３実施形態では、第２基板部材Ｈ４６７４２が上枠部材Ｈ４６７４０に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【８５６９】
図２１０６（ａ）及び図２１０６（ｂ）は、第５３実施形態における操作ユニットＨ４６１８０の断面模式図である。なお、図２１０６（ａ）及び図２１０６（ｂ）では、操作ユニットＨ４６１８０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図２１０６（ａ）は、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置された状態が図示され、図２１０６（ｂ）では、傾倒装置Ｈ４６７１０が起立位置に配置された

状態が図示される。さらに、図２１０６では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。

【８５７０】

図２１０６に示すように、第５３実施形態における操作ユニットＨ４６１８０は、上面にボタン部Ｈ１８１を有する傾倒装置Ｈ４６７１０と、その傾倒装置Ｈ４６７１０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材Ｈ７２０と、その下枠部材Ｈ７２０の内側に配設される揺動装置Ｈ７３０と、傾倒装置Ｈ４６７１０のリング部材Ｈ７１３を上方側（矢印Ｕ方向側）から支持し下枠部材Ｈ７２０と向かい合わせで配置される上枠部材Ｈ４６７４０と、下枠部材Ｈ７２０の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設されアーム部材Ｈ７５５（図２００４参照）を介して傾倒装置Ｈ４６７１０に駆動力を伝達する駆動手段Ｈ７５０（図２００４参照）と、下枠部材Ｈ７２０の下方側に配設され駆動手段Ｈ７５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）と後方（矢印Ｆ方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材Ｈ７６０と、を主に備える。

【８５７１】

傾倒装置Ｈ４６７１０は、上面にボタン部Ｈ１８１と、そのボタン部Ｈ１８１の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部Ｈ７１１と、ボタン部Ｈ１８１の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部Ｈ７１２と、ボタン部Ｈ１８１の背面側の外縁に沿って配設される軸部材Ｈ７１６（図２０１２参照）と、その軸部材Ｈ７１６の両端に配設されるリング部材Ｈ７１３（図２００４参照）と、軸部材Ｈ７１６に巻き付けされるねじりバネＨ７１７（図２００４参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の下端の縁部に沿って配設されるブラケットＨ７１４（図２００４参照）と、側面側反射部Ｈ７１２の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片Ｈ７１５（図２００４参照）と、ボタン部Ｈ１８１の下面側にスライド変位可能に配設される変位部材Ｈ４６１８２と、を主に備え、ボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２により下方側が開口する箱状に形成される。

【８５７２】

なお、傾倒装置Ｈ４６７１０は、リング部材Ｈ７１３（図２００４参照）を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部Ｈ１８１、正面側透過部Ｈ７１１、及び、側面側反射部Ｈ７１２の内側に揺動装置Ｈ７３０を配置可能とされる。

【８５７３】

変位部材Ｈ４６１８２は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、ボタン部Ｈ１８１の下面に沿う板状に形成され、ボタン部Ｈ１８１にスライド変位可能な状態で配設される。また、変位部材Ｈ４６１８２には、一端が下枠部材Ｈ７２０の背面板Ｈ７２２に軸支されるリンク部材Ｈ４６１８２ａの他端が連結される。

【８５７４】

このリンク部材Ｈ４６１８２ａにより傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位される駆動力に伴って、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１に対して引っ張られる。即ち、ボタン部Ｈ１８１に対し変位部材Ｈ４６１８２が追従して変位することをリンク部材Ｈ４６１８２ａにより規制して、ボタン部Ｈ１８１に対し変位部材Ｈ４６１８２を変位させることができる。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位される際に、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１に対して変位される。なお、第５３実施形態では、図２１０６（ｂ）に示すように、ボタン部Ｈ１８１に対して変位部材Ｈ４６１８２が変位した際に、ボタン部Ｈ１８１の背面側（軸部材Ｈ７１６側）に形成した開口から変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１の外側に張出変位される。

【８５７５】

また、変位部材Ｈ４６１８２は、ボタン部Ｈ１８１に対して張り出す側の端部からＬ字状に屈曲される屈曲部Ｈ４６１８２ｂと、レーザー加工等により変位部材の内部に凹凸加工される反射部Ｈ４６１８２ｃとを備える。

【８５７６】
屈曲部Ｈ４６１８２ｂは、ボタン部Ｈ１８１に対して変位部材Ｈ４６１８２が内側に入り込み過ぎることを抑制する部分であり、ボタン部Ｈ１８１の背面側（軸部材Ｈ７１６側）に形成される開口の開口幅よりも厚く設定される。また、屈曲部Ｈ４６１８２ｂの屈曲先端面は、凹凸の少ない平坦面に形成され、後述する第２基板部材Ｈ４６７４２からの光を内部に導光可能に形成される。
【８５７７】
上枠部材Ｈ４６７４０は、上面視において傾倒装置Ｈ４６７１０の側面側反射部Ｈ７１２の下端に屈曲形成される係合片Ｈ７１２ｂ（図２００３参照）が引っかかる（上下方向に重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置Ｈ４６７１０が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。
【８５７８】
また、上枠部材Ｈ４６７４０には、発光手段Ｈ４６７４２ａを有する第２基板部材Ｈ４６７４２が内側に配設される。第２基板部材Ｈ４６７４２は、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される状態において、第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光がボタン部Ｈ１８１に向けた状態で配設される。なお、第２基板部材Ｈ４６７４２は、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段Ｈ４６７４２ａの光を出射可能に形成される。
【８５７９】
また、ボタン部Ｈ１８１は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図２１０６に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第５３実施形態では、上面に対して鋭角となる方向（即ち、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向と異なる方向）からボタン部Ｈ１８１の装飾面（上面の凹凸）に光を照射することで、ボタン部Ｈ１８１の装飾を目立たせることができる。
【８５８０】
即ち、第５３実施形態では、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して直交する方向に近い方向から（鈍角となる交差角度で）光を入射させる基板部材Ｈ７７３と、ボタン部Ｈ１８１の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第２基板部材Ｈ４６７４２とを備えることで、ボタン部Ｈ１８１の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。
【８５８１】
さらに、第５３実施形態では、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した場合に、図２１０６に示すように、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６１８２ｂが第２基板部材Ｈ４６７４２の正面側に配設される。これにより、第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光を変位部材Ｈ４６１８２の内部を透過させると共に、内部に形成した反射部により所定の模様を表示することができる。
【８５８２】
この場合、変位部材Ｈ４６１８２に表示される模様を、正面側透過部Ｈ７１１を介して遊技者に視認させることができる。従って、正面側透過部Ｈ７１１を介して揺動装置Ｈ７３０から出射される光を遊技者に視認させることができると共に、正面側透過部Ｈ７１１を介して変位部材Ｈ４６１８２に表示される模様を遊技者に視認させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。
【８５８３】
なお、所定の模様としては、傾倒装置Ｈ４６７１０を遊技者に操作させるために表示する文字（例えば「押せ」）や、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態を表す表示（例えば「チャンス」や、キャラクター等の表示である。
【８５８４】
さらに、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した場合には、揺動装置Ｈ７３０の基板部材Ｈ７７３から出射された光の一部を傾倒装置Ｈ７１０の正面側透過部Ｈ７１１の下

端側から入射させてボタン部Ｈ１８１の内部を透過させることができる。よって、ボタン部Ｈ１８１の上面に形成した装飾部（貝を模した凹凸）を発光させることができる。

【８５８５】

即ち、第５３実施形態では、傾倒装置Ｈ４６７１０を起立位置に配置した状態において、基板部材Ｈ７７３の光と第２基板部材Ｈ４６７４２との光とで傾倒装置Ｈ４６７１０の異なる領域を発光させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。

【８５８６】

なお、第５３実施形態では、変位部材Ｈ４６１８２の内部に形成される反射部Ｈ４６１８２ｃは、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置された状態において第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光に対して、反射しにくい（そのまま透過させやすい）形状に形成される。これにより、傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される場合には、変位部材Ｈ４６１８２が発光しにくく（模様を形成しにくく）して、変位部材Ｈ４６１８２が所定の変位をした場合にのみ、変位部材Ｈ４６１８２で光の演出をすることができる。

【８５８７】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【８５８８】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【８５８９】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【８５９０】

上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂが傾倒と拡大とを合わせたような動作態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基礎板部材Ａ４３０の移動と移動部材Ａ４４０の移動とを利用して、左右方向にスライド移動する扉状の扉部材を移動させるようにしても良い。

【８５９１】

この場合、基礎板部材Ａ４３０の回転先端部から前方へ向けて突設される円柱状部を基礎板部材Ａ４３０の正面側に配置される第１扉部材に形成される上下方向に延びる長孔形状の第１支持部に支持させ、移動部材Ａ４４０の回転先端部から前方へ向けて突設される円柱状部を移動部材Ａ４４０の正面側に配置される第２扉部材に形成される上下方向に延びる長孔形状の第２支持部に支持させることで、回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒動作と連動させる形で第１扉部材および第２扉部材を左右方向にスライド移動させることができる。

【８５９２】

第１扉部材は第２扉部材よりも第３図柄表示装置８１の表示領域の外方側に配置され、第１扉部材および第２扉部材のスライド移動中において、基礎板部材Ａ４３０の回転先端部は第１支持部を上下方向に案内され、移動部材Ａ４４０の回転先端部は第２支持部を上下方向に案内される。

【８５９３】

この場合における第１扉部材および第２扉部材の左右位置および移動速度は、基礎板部材Ａ４３０及び移動部材Ａ４４０の回転先端部の左右位置および移動速度に対応する。そ

のため、回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分に基づいて移動する第１扉部材に対して、回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分に加えて移動部材Ａ４４０の長手方向の延びの分だけ移動量が大きくなることから、第１扉部材の移動速度よりも第２扉部材の移動速度を大きく構成することができる。

【８５９４】

基礎板部材Ａ４３０が演出待機状態から張出状態へ向かうにつれて回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分が徐々に小さくなることから、第１扉部材が左右外側に退避する位置からの第１扉部材の左右方向の移動速度も徐々に小さくなるように構成される（駆動モータＭＴ１の駆動速度が一定の場合に第１扉部材の左右方向の移動速度が徐々に小さくなる）。

【８５９５】

一方、移動部材Ａ４４０の回転軸棒ＡＪ１を中心とする回転変位の左右方向成分も、基本的には張出状態へ向かうにつれて徐々に小さくなるが、移動部材Ａ４４０は傾倒終端側に近づくほど長手方向に延びる量が大きくなる。そのため、第２扉部材が左右外側に退避する位置からの第２扉部材の左右方向の移動速度は、移動部材Ａ４４０の延びが生じる傾倒終端側で大きくなる（駆動モータＭＴ１の駆動速度が一定の場合に第２扉部材の左右方向の移動速度が駆動モータＭＴ１寄りに大きくなる）。

【８５９６】

そのため、特に回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒終端側において、同時点における第１扉部材の移動速度と第２扉部材の移動速度とを大きく異ならせることができ、扉部材を利用した演出の演出効果を向上させることができる。

【８５９７】

なお、本実施形態では、第１動作ユニットＡ４００と第２動作ユニットＡ５００とが左右一対で構成されているので、各動作ユニットＡ４００，Ａ５００でそれぞれ扉部材を動かすように構成し、第３図柄表示装置８１の正面側で扉を閉める（左右の扉部材の移動方向先端側の縁部の間に正面視で隙間が無い状態とする）演出を実行可能な演出装置を構成しても良い。

【８５９８】

また、第１動作ユニットＡ４００で左右方向に移動させる扉部材により第３図柄表示装置８１の表示領域の大部分（又は全体）を隠すことができるように構成しても良い。この場合において、第２動作ユニットＡ５００で左右方向に移動させる扉部材によっても第３図柄表示装置８１の表示領域の大部分（又は全体）を隠すことができるように構成しても良い。

【８５９９】

本実施形態では、第１動作ユニットＡ４００の方が第２動作ユニットＡ５００の手前側に配置されるので、例えば、第１動作ユニットＡ４００により移動される扉部材により第３図柄表示装置８１の表示領域の全体が隠されている状態で、第２動作ユニットＡ５００の配置を遊技者に分からせない（隠す）ように構成することもできる。これにより、第１動作ユニットＡ４００により移動される扉部材が第３図柄表示装置８１の手前側から退避するように動いたとしても、第２動作ユニットＡ５００により移動される扉部材によって第３図柄表示装置８１が隠されていたことで、第３図柄表示装置８１の表示を依然として見せない状態を構成することができる。これにより、遊技者の扉部材に対する注目力を向上させることができる。

【８６００】

上記第１０実施形態では、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が、機能長孔Ａ４４４の形状により、移動部材Ａ４４０の長手方向への変位が先に生じ、その後で、移動部材Ａ４４０の長手方向と交差する方向への方向切替部材Ａ４５０の変位が生じたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能長孔Ａ４４４の形状を、第１平行部Ａ４４４ａを省略して、第１平行部Ａ４４４ａの長さ分だけ傾斜部Ａ４４４ｂの形成位置を移動部材Ａ４４０の回転先端側へ平行移動させ、同様に第２平行部Ａ４

４４ｃも傾斜部Ａ４４４ｂの端部と連結されるように延ばすようにしても良い。このような形状によれば、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が、移動部材Ａ４４０の変位と方向切替部材Ａ４５０の変位とが同時に生じる状態から開始され、その後で、移動部材Ａ４４０の変位のみ生じる状態へ移行するような変位を生じさせることができる。

【８６０１】

また、傾斜部Ａ４４４ｂの回転軸棒ＡＪ１側端部から、回転軸棒ＡＪ１に近づくほど移動部材Ａ４４０の短手方向中心側へ向けて傾斜する長孔により形成される逆傾斜部が形成されるようにしても良い。このような形状によれば、演出待機状態からの回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が、移動部材Ａ４４０が長手方向に延びる方向の変位と方向切替部材Ａ４５０が短手方向に広がる方向の変位とが同時に生じる状態から開始され、その後で、移動部材Ａ４４０が長手方向に延びる方向の変位と方向切替部材Ａ４５０が短手方向に近づく（中心側に寄る）方向の変位とが同時に生じる状態へ移行するような変位を生じさせることができる。

【８６０２】

上記第１０実施形態では、機能長孔Ａ４４４の形状が、一対が対称形状で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一対を非対称で構成しても良い。この場合、左側の方向切替部材Ａ４５０が変位開始するタイミングや変位量と、右側の方向切替部材Ａ４５０が変位開始するタイミングや変位量とが異なる演出役物を構成することができるので、周囲の状況に合った変位態様を構成することができる（障害物に当たらないような変位量や変位タイミングを考慮して、左右で異なる変位を生じさせることができる）。

【８６０３】

上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂが回転動作する際に、移動部材Ａ４４０が基礎板部材Ａ４３０に対する直線方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作ユニットＡ４００ｂが回転動作する際に、回転動作ユニットＡ４００ｂに配設される別の回転部材が回転動作するように構成しても良い。この場合、回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化とは異なる視認態様の変化を生じさせることができる。

【８６０４】

上記第１０実施形態では、傾倒開始時において回転動作ユニットＡ４００ｂの外形が変化しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾倒開始時から回転動作ユニットＡ４００ｂの外形が変化されるように案内長孔Ａ４１４の形状を設計することで、傾倒開始時における回転動作ユニットＡ４００ｂの動作抵抗を増加させることができるので、傾倒開始時の姿勢での回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢維持を容易とすることができる。

【８６０５】

上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂの傾倒方向動作および起き上がり方向動作の双方を駆動力により動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、途中位置からは駆動力の発生を解除して自重で傾倒を実行させるなど、駆動力によらない移動態様を実行可能としても良い。この場合、駆動力で動作させる場合と駆動力に因らずに動作させる場合とで、回転動作ユニットＡ４００ｂの動作態様を異ならせ、動作のバリエーションを増やすことができる。更に、駆動の継続時間を短くすることができることから、駆動モータＡＭＴ１の耐用年数を延ばすことができる。

【８６０６】

上記第１０実施形態では、基礎板部材Ａ４３０の正面側に移動部材Ａ４４０が部分的に重なるように配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基礎板部材Ａ４３０に回転先端方向へ延びる金属棒が配設されており、その金属棒の回転先端側に、金属棒の延びる方向にスライド変位可能に案内されるように移動部材Ａ４４０が配設されるようにすることで、基礎板部材Ａ４３０と移動部材Ａ４４０とが正面視

で重ならないようにしても良い。この場合、基礎板部材Ａ４３０の正面側が移動部材Ａ４４０に隠されないので、基礎板部材Ａ４３０の正面側部分を演出に利用することができる。

【８６０７】

上記第１０実施形態では、回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の変化が回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢に対応して生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、外形の変化の有無を切り替えるための別の駆動装置を用意しても良い。この駆動装置により、案内長孔Ａ４１４の形状を切り替えたり、機能長孔Ａ４４４の形状を切り替えたりすることにより、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢に対応した回転動作ユニットＡ４００ｂの外形の態様を複数種類用意することができる。

【８６０８】

また別の駆動装置により、移動部材Ａ４４０と方向切替部材Ａ４５０とを駆動変位させるように構成することで、回転動作ユニットＡ４００ｂの姿勢の変化が生じていない時に移動部材Ａ４４０及び方向切替部材Ａ４５０を同時に変位可能に構成しても良い。例えば、回転動作ユニットＡ４００ｂが外形の変化を伴わずに傾倒終端に到達し、傾倒終端において別の駆動装置で移動部材Ａ４４０と方向切替部材Ａ４５０とを同時に駆動変位させることもできるように構成することで、回転動作ユニットＡ４００ｂの演出効果の向上を図ることができる。

【８６０９】

上記第１０実施形態では、駆動モータＡＭＴ１の動作速度を一定とし、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作の角速度が漸減する態様で動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、角速度の減少量を考慮して、駆動モータＡＭＴ１の駆動速度を漸増させることで、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作の角速度が一定となる制御態様でも、回転動作ユニットＡ４００ｂの回転動作を実行可能にしても良い。

【８６１０】

上記第１０実施形態では、回転板部材Ａ６６２にかかる空気抵抗の変化により、回転板部材Ａ６６２の動作抵抗が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転板部材Ａ６６２にかけられる摩擦抵抗（例えば、移動方向と直交する方向から当接する板部材による接触抵抗）が変化するようにしても良いし、回転板部材Ａ６６２にかけられる粘性抵抗（例えば、ダンパ部材等による抵抗）が変化するようにしても良い。

【８６１１】

上記第１０実施形態では、前側板部材Ａ７３０と後側板部材Ａ７４０に挟まれる発光基板Ａ７２０からの光照射について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光基板の照射面側が前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の端面と対向配置されるように配置されても良い。

【８６１２】

この場合において、前側板部材Ａ７３０（又は後側板部材Ａ７４０）には、発光基板Ａ７２０からの光照射（板の延びる方向に沿う方向への照射）が行われる一方、後側板部材Ａ７４０（又は前側板部材Ａ７３０）へは、その後側板部材Ａ７４０（又は前側板部材Ａ７３０）の光入射端面に光照射部の配置面が対向配置される別の発光基板（発光基板Ａ７２０に対して姿勢が９０度異なる発光基板）からの光照射が行われるように構成しても良い。これにより、発光基板Ａ７２０によっては対応が難しいと考えられる、前側板部材Ａ７３０又は後側板部材Ａ７４０の厚みが大きい場合にでも、適切な位置に光を入射させ易くすることができる。

【８６１３】

上記第１０実施形態では、前カバー部材Ａ７５０の突設部Ａ７５１ａと発光基板Ａ７２０とは間隔を空けて配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設部Ａ７５１ａが発光基板Ａ７２０に押圧力を付与し得る寸法関係で設計しても良い。この場合、発光基板Ａ７２０にかけられる押圧力を突設部Ａ７５１ａの数だけ

分割させることができるので、発光基板Ａ７２０の配置を安定させることができる。
【８６１４】
前カバー部材Ａ７５０の突設部Ａ７５１ａは、光を拡散させることを一つの目的とし、それぞれ同形状で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、正面発光部Ａ７２４よりも左側位置（照射方向の逆側位置、前側板部材Ａ７３０の外方側）における突設部Ａ７５１ａの曲率よりも、正面発光部Ａ７２４よりも右側位置（照射方向側の位置、前側板部材Ａ７３０の内方側）における突設部Ａ７５１ａの曲率を大きくするように構成しても良い。この場合、前側板部材Ａ７３０に近い側における突設部Ａ７５１ａの拡散角を小さくできるので、拡散した光が前側板部材Ａ７３０を広く照らしてしまい、ライン状溝部Ａ７３２によるライン状の光の視認性を低下させることを避けることができる。
【８６１５】
上記第１０実施形態では、発光基板Ａ７２０には前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０に光を照射する発光部Ａ７２４，Ａ７２５が配設されることについて説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、発光基板Ａ７２０から前カバー部材Ａ７５０に光を照射する発光部が配設されても良い。この場合、発光部Ａ７２４，Ａ７２５が発光基板Ａ７２０の端部付近に配設されていることから、発光部Ａ７２４，Ａ７２５から照射される光と干渉しない位置に前カバー部材Ａ７５０に光を照射する発光部を設けることを容易とすることができ、光の干渉を避けることができる。
【８６１６】
上記第１０実施形態では、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状に合わせて前側板部材Ａ７３０のライン状溝部Ａ７３２が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ライン状溝部Ａ７３２を、薄肉樹脂板Ａ７４３に形成されるイラストとは別の図形やイラストの形状で形成しても良い。この場合、ライン状溝部Ａ７３２が発光される場合（ライン状溝部Ａ７３２の形状が発光される場合）と、ライン状溝部Ａ７３２が発光されない場合（薄肉樹脂板Ａ７４３に形成されるイラストが見える場合）との見映えの違いを大きくすることができる。
【８６１７】
なお、前側板部材Ａ７３０のみではなく薄肉樹脂板Ａ７４３にもライン状溝部Ａ７３２を形成するようにしても良い（又は、発光基板Ａ７２０の前後に前側板部材Ａ７３０を配置しても良い）。この場合に、背面発光部Ａ７２５にも指向性の高いＬＥＤを採用すれば、薄肉樹脂板Ａ７４３においてもライン状の光を視認させる光演出を実現することができる。
【８６１８】
また、薄肉樹脂板Ａ７４３のみではなく前側板部材Ａ７３０にも特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストが形成されるようにしても良い（又は、発光基板Ａ７２０の前後に後側板部材Ａ７４０を配置しても良い）し、前側板部材Ａ７３０と後側板部材Ａ７４０の前後配置を逆にしても良い。
【８６１９】
これらの各場合において、正面発光部Ａ７２４や背面発光部Ａ７２５の指向性は目的に合わせて選択すれば良い（指向性を高くすれば全反射をさせ易く、指向性を低くすればば全反射が生じにくいので板部材の側面の広い範囲を光らせやすい）。また、発光基板Ａ７２０の前側に配置される部材と後側に配置される部材とで、形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状を同じにしても良いし、異ならせても良い。
【８６２０】
上記第１０実施形態では、前カバー部材Ａ７５０から突設される部分により、前側板部材Ａ７３０、発光基板Ａ７２０及び後側板部材Ａ７４０が位置決めされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側板部材Ａ７３０から前後に突設される部分により、前カバー部材Ａ７５０、発光基板Ａ７２０及び後側板部材Ａ７４０が

位置決めされても良い。この場合、前側板部材Ａ７３０から突設される部分の突設長さを短くすることができるので、組立中に前側板部材Ａ７３０を落とす等して誤って突設部分を破損する可能性を低めることができる。

【８６２１】

また、後側板部材Ａ７４０から突設される部分により前側板部材Ａ７３０、発光基板Ａ７２０及び前カバー部材Ａ７５０が位置決めされるようにしても良い。後側板部材Ａ７４０はライン状溝部が形成される部材とは異なるので、突設される部分の位置がライン状溝部により制限されることが無い。そのため、突設される部分の配置自由度を向上させることができる。

【８６２２】

また、発光基板Ａ７２０、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の位置決めのみを行い、前カバー部材Ａ７５０との間では位置決めを行わないようにしても良い。この場合、発光基板Ａ７２０、前側板部材Ａ７３０及び後側板部材Ａ７４０の位置は合わせたままで前カバー部材Ａ７５０を取り外すことができる。これにより、装飾部分としての前カバー部材Ａ７５０の取り替え（汚れた場合の取り替え、スペック変更に伴う取り替え等）を容易に行うことができる。

【８６２３】

位置決めのために突設される部分の形成位置は、種々の態様が例示される。例えば、前カバー部材Ａ７５０との位置決めを想定するのであれば前カバー部材Ａ７５０の後方位置に形成される方が良い。一方で、前カバー部材Ａ７５０との位置決めを想定しないのであれば、締結部Ａ７３３がそうであるように、前カバー部材Ａ７５０の後方位置とは異なる位置に形成しても良い。

【８６２４】

上記第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により左右方向での視線の方向の傾斜角度の違いにより、下流側案内部材Ａ８０３の後方流路を流下する球の視認性が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。左右方向での視線の方向の傾斜角度の違いで視認性を変化させる場合には、隣で遊技している遊技者に球の流下をのぞき見される可能性を低くできるという効果があるが、例えば、視認態様変化シートＡ８０６を、上下方向での視線の方向の傾斜角度の違いにより下流側案内部材Ａ８０３の後方流路を流下する球の視認性が変化するように構成する場合には、遊技者の後ろ側で立っている他者にのぞき見される可能性を低くできるという効果がある。

【８６２５】

上記第１０実施形態では、前側部材Ａ８０３ｚの板状本体Ａ８０３ａの正面側に視認態様変化シートＡ８０６が貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設板Ａ８０３ｂの左右外側面に視認態様変化シートＡ８０６を貼り付けるようにしても良い。この場合、左側流路ＡＴＬ１や右側流路ＡＴＬ２に対して左右方向側からの方向視で視認する場合に、左側流路ＡＴＬ１や右側流路ＡＴＬ２を視認し易い方向視と、左側流路ＡＴＬ１や右側流路ＡＴＬ２を視認し難い方向視とをつくることができる。

【８６２６】

上記第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により、第３図柄表示装置８１の正面側に頭を配置した遊技者が横目で下流側案内部材Ａ８０３側を見る場合における球の視認性の低下について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１の表示面全体に視認態様変化シートＡ８０６と同様の機能を生じるシートを貼り付け、下流側案内部材Ａ８０３の正面側に頭を配置した遊技者が横目で第３図柄表示装置８１の表示を見難い（視認態様変化シートＡ８０６に遮光される）ように構成しても良い。この場合、下流側案内部材Ａ８０３の後方を流下する球に注目している状況において第３図柄表示装置８１の表示を視認させないことで遊技者の気を散らさないようにすることができ、更に、第３図柄表示装置８１から照射される光が遊技者に到達しないような構成とすることができるので、遊技者は、眩しい光を目に受ける状況を回避するこ

とができ、目を休めることができる。
【８６２７】
上記第１０実施形態では、視認態様変化シートＡ８０６により、左側流路ＡＴＬ１を視認し難い場合を構成するようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認し難い場合を構成するのは右側流路ＡＴＬ２としても良いし、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２としても良く、その選択は任意である。右側流路ＡＴＬ２は第２入賞口６４０へ球を案内する流路であるところ、左側流路ＡＴＬ１の形状を変形して左側流路ＡＴＬ１を流下した球が特定入賞口６５ａへ案内されるように構成することで、視認態様変化シートＡ８０６の設計次第で、第２入賞口６４０へ案内される球のみを視認し易くしたり、特定入賞口６５ａへ案内される球のみを視認し易くしたりするといった演出が可能となる。
【８６２８】
例えば、視認態様変化シートＡ８０６を左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の正面側を覆うように配置する前提において、左側流路ＡＴＬ１の正面側を覆う視認態様変化シートＡ８０６は正面視と左斜め方向からの方向視とでは透過性が高い一方で右斜め方向からの方向視では透過性が低くなるように設計され、右側流路ＡＴＬ２の正面側を覆う視認態様変化シートＡ８０６は正面視と右斜め方向からの方向視とでは透過性が高い一方で左斜め方向からの方向視では透過性が低くなるように設計される場合、正面視では左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の透過性を高くし、左斜め方向からの方向視では左側流路ＡＴＬ１の透過性は高くする一方で右側流路ＡＴＬ２の透過性を低くし、右斜め方向からの方向視では左側流路ＡＴＬ１の透過性は低くする一方で右側流路ＡＴＬ２の透過性を高くすることができる。
【８６２９】
また、この場合において、正面視では左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の透過性を低くするように構成しても良い。この場合、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の両方共を同時に視認可能な状況を排除することができるので、左側流路ＡＴＬ１及び右側流路ＡＴＬ２の双方を同時に見たい遊技者に対して下流側案内部材Ａ８０３を上側から覗き込ませるという遊技をさせるように仕向けることができる。
【８６３０】
視認態様変化シートＡ８０６の表面には、特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状等の装飾を付すようにしても良い。
【８６３１】
上記第１０実施形態では、流下する球の視認性を視認態様変化シートＡ８０６により変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後一対の光透過性板の間に光を非透過のルーバー板部が配置され、そのルーバーが首振り動作したり、撓んだりすることで、遊技者の視線を遮る場合と、透過させる場合とを切り替えられるようにしても良い。
【８６３２】
また、前後一対の非透過の板部材に開口が形成されており、例えば前側の板部材が後側の板部材に対して平行移動できるよう構成される場合に、各板部材に形成される開口の位置の正面視でのずれにより、前後の開口の内部を通る方向視については奥側を視認することができる一方で、前後いずれかの開口から外れる方向視については板部材に視線が遮られることで奥側を視認することができないように構成しても良い。
【８６３３】
上記第１０実施形態では、検出センサＳＥ１に球が検出されることで賞球が払い出される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球の払い出しは無くても良い。賞球の払い出しが無い場合の用途として、例えば、検出センサＳＥ１での球の検出に基づいて大当たり遊技の種類（ラウンド数等）を選択させるような遊技機への利用が想定される。このような遊技機では、大当たり遊技の種類を選択させるタイミング以外では検出センサＳＥ１に対する注目力は極端に下がることが考えられるため、

その前側に視認態様変化シートＡ８０６を配置して検出センサＳＥ１を隠すことに意味がある。

【８６３４】

また、賞球の払い出しが無い場合の別の用途として、例えば、検出センサＳＥ１が特定入賞口６５ａの下流側に配置され、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａに入球した球の通過が検出された場合に大当たり終了後の遊技状態が所定の有利状態に移行するように制御される「Ｖ入賞口（特定領域）」として利用される遊技機への利用が想定される。このような遊技機では、大当たり遊技中以外では検出センサＳＥ１に球が案内されることは無いので、大当たり遊技中以外では検出センサＳＥ１に対する注目力は極端に下がることが考えられるため、その前側に視認態様変化シートＡ８０６を配置して検出センサＳＥ１を隠すことに意味がある。

【８６３５】

なお、大当たり中において、視認態様変化シートＡ８０６の正面位置に遊技者が頭を移動させれば、視認態様変化シートＡ８０６を透視して、その背面側の検出センサＳＥ１を視認することが可能となるので、大当たり遊技中において検出センサＳＥ１が見難いという不満を解消することができる。

【８６３６】

また、例えば、賞球の払い出しがある場合に、球の検出に対応して第３図柄表示装置８１において払い出し個数に対応した数字（「＋１」や「＋３」等）を表示するようにしても良い。この場合、遊技者は、下流側案内部材Ａ８０３の後方を流下する球を視認できない場合であっても、第３図柄表示装置８１の表示から賞球の払い出しが生じたことを理解することができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【８６３７】

上記第１０実施形態では、補助導光板ユニットＡ８１０において、前側板部材Ａ８４０がライン状溝部Ａ８４２を備えることで光の輪郭を視認させるような光演出を可能とする一方で、後側板部材Ａ８５０にはライン状溝部Ａ８４２は形成されず、均一な面発光での光演出を行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【８６３８】

例えば、前側板部材Ａ８４０のみではなく後側板部材Ａ８５０にもライン状溝部Ａ８４２を形成するようにしても良い。この場合に、エッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７にも指向性の高いＬＥＤを採用すれば、後側板部材Ａ８５０においてもライン状の光を視認させる光演出を実現することができる。

【８６３９】

また、後側板部材Ａ８５０のみではなく前側板部材Ａ８４０にも特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストが形成されるようにしても良いし、前側板部材Ａ８４０と後側板部材Ａ８５０の前後配置を逆にしても良い。

【８６４０】

これらの各場合において、エッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７，Ａ８３３，Ａ８３７の指向性は目的に合わせて選択すれば良い（指向性を高くすれば全反射をさせ易く、指向性を低くすればば全反射が生じにくいので板部材の側面の広い範囲を光らせやすい）。また、前側板部材Ａ８４０と後側板部材Ａ８５０とで、形成される特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストの形状を同じにしても良いし、異ならせても良い。

【８６４１】

上記第１０実施形態では、正面発光部Ａ７２４及び背面発光部Ａ７２５は、複数のＬＥＤの光軸がそれぞれ互いに平行とされるよう構成され、エッジ発光部Ａ８２３，Ａ８２７及びエッジ発光部Ａ８３３，Ａ８３７は、複数のＬＥＤの光軸がそれぞれ互いに放射状となる関係で構成される（進行方向先端側ほど隣の光軸との間隔が広がる態様で設定される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これらの光軸の関係を、逆にしても良い。

【８６４２】

上記第１１実施形態では、案内長孔Ａ２４１４の直線状部が傾斜する方向に延びる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直線状部の延びる方向が水平方向に延びるよう構成しても良い。この場合、往路と復路とでの動作抵抗の違いを小さくすることができる。

【８６４３】

上記第１３実施形態では、導光変位部材Ａ４９２０を駆動させるソレノイドＡ４９４０を個別に用意する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物６４０ａの駆動装置を兼用しても良い。この場合、電動役物６４０ａの動作タイミングと導光変位部材Ａ４９２０の動作タイミングとを合わせ易くすることができる。

【８６４４】

また、導光変位部材Ａ４９２０の代わりに、主には第３図柄表示装置８１の正面側に張り出す動作を行う可動役物（例えば、第１動作ユニットＡ４００）をセンターフレームＡ８６の内部領域を通してベース板Ａ６０の前側に張り出し可能に構成し、球の流路への視線を遮る位置まで移動可能に構成することで、可動役物を球の流路への視線を遮るために利用しても良い。この場合、可動役物に個別の駆動装置を、球の流路への視線を遮るための駆動装置に兼用すれば良いので、ソレノイドＡ４９４０を不要とすることができる。

【８６４５】

上記第１３実施形態において、覆設部材Ａ４９３０の前側案内板部Ａ４９３１に特定のキャラクターやロゴ等を含むイラストを形成するようにすれば、そのイラストによりライン状溝部Ａ４９２１ａを見え難くすることができる。これにより、発光手段Ａ４９３３ａを点灯させていない場合における球案内ユニットＡ４９００の見映えを良くすることができる。また、前側案内板部Ａ４９３１に形成されるイラストに対応した形状でライン状溝部Ａ４９２１ａを形成することで、演出効果を向上させることができる。

【８６４６】

上記第１３実施形態において、導光変位部材Ａ４９２０の被案内板部Ａ４９２１に視認態様変化シートＡ８０６を貼り付けるようにしても良い。この場合、遊技者の視線が変化しなくても、導光変位部材Ａ４９２０が変位することで遊技者の視線と視認態様変化シートＡ８０６との相対的な位置関係が変化するので、遊技者が視線を変化させていないにも関わらず、導光変位部材Ａ４９２０の後方を流下する球の視認性を変化させる場合を生じさせることができる。

【８６４７】

上記第１３実施形態において、導光変位部材Ａ４９２０の被案内板部Ａ４９２１への光の入射、発光手段の個数や配置、点灯させる発光手段の選択、及び構造の設計に、第１０実施形態で説明した補助導光板ユニットＡ７００ｂや補助導光板ユニットＡ８１０の構造の全て又は全部を流用するようにしても良い。

【８６４８】

上記第１４実施形態では、延設案内部Ａ５４３８に柱状突設部材Ａ５４４８が押進されることで移動部材Ａ５４４０に対して相対変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作ユニットＡ５４００ｂの傾倒角度に基づいて歯合回転するギア及びラックと柱状突設部材Ａ５４４８とが連動するように構成することで、回転動作ユニットＡ５４００ｂの傾倒角度に対応して柱状突設部材Ａ５４４８を変位させても良いし、柱状突設部材Ａ５４４８を駆動させるための駆動装置を回転動作ユニットＡ５４００ｂに配設させて駆動装置の駆動制御により柱状突設部材Ａ５４４８を駆動変位させても良い。

【８６４９】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０に一つの係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが連結（配設）され、正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０に

一対の（二つの）係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが連結（配設）される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ或いは係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが省略されても良い。

【８６５０】

上記第１６実施形態から第４９実施形態において、凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂが平面部Ｗ３２０，Ｗ４３２０，Ｗｅ３２０，Ｗｊ３２０，Ｗｍ３２０，Ｗｓ３２０の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂ側における正面に凹設され、正面視おいて、係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂが凹部Ｗ２２４ａ，Ｗ２２４ｂに重なる位置に配設されても良い。

【８６５１】

上記第１６実施形態から第４９実施形態において、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００の背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０において正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０と対向する側の面に立設部Ｗ２２２が立設されても良い。立設部Ｗ２２２が背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０における先端側（左壁部Ｗ５０２とは反対側）に配設されることにより、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００を取り外す際、立設部Ｗ２２２により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。

【８６５２】

上記第１６実施形態から第４９実施形態において、立設部Ｗ５４０，Ｗｃ５４０，Ｗｄ５４０を用いて封印シールＷＳＬを切断しても良く、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの傾斜部Ｗ５３２（突出先端部）を用いて封印シールＷＳＬを切断しても良い。これにより、傾斜部Ｗ５３２に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂを弾性変形させ易くさせる機能と封印シールＷＳＬを切断する機能とを兼用させることができ、製造コストを低減できる。

【８６５３】

上記第１６実施形態から第４９実施形態において、立設部Ｗ５４０，Ｗｃ５４０，Ｗｄ５４０が非成形とされ、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗ

ｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が前後反対とされた状態でボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００のカバー側被係合部Ｗ２１０及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００のベース側被係合部Ｗ３１０に受け入れ可能とされても良い。これにより、不正を行う者が誤って保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が前後反対とされた状態でボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００のカバー側被係合部Ｗ２１０及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００のベース側被係合部Ｗ３１０に係合させようと試み、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａ，Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂと封印シールＷＳＬとを当接させ、封印シールＷＳＬを破損させる機会を付与できる。

【８６５４】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、一つの係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、二つ以上（複数）の係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設されても良い。係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが複数配設される場合、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａの少なくとも一つが第４２実施形態おけるカバー部Ｗｒ２１４の突起Ｗｒ２１４ｂにより係合される構成としても良い。即ち、複数の係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａにおいて、弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、例えば、第１６実施形態おける突起Ｗ２２１との係合を解除させるために突起Ｗ２２１に係合される係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａを弾性変形（変位）させることにより、第４２実施形態おける突起Ｗｒ２１４ｂに係合される係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａを突起Ｗｒ２１４ｂとの係合が維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗ

ｖ２００及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００から保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【８６５５】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、一対（二つ）の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが一つ配設されても良く、三つ以上配設されても良い。係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが三つ以上配設される場合、係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの少なくとも一つが第４３実施形態おける平面部Ｗｓ３２０の突起Ｗｓ３２８により係合される構成としても良い。即ち、複数の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂにおいて、弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、例えば、第１６実施形態おける突起Ｗ３１２ｃとの係合を解除させるために突起Ｗ３１２ｃに係合される係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂを弾性変形（変位）させることにより、第４３実施形態おける突起Ｗｓ３２８に係合される係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂを突起Ｗｓ３２８との係合が維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００，Ｗ２２００，Ｗ４２００，Ｗ７２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００，Ｗｊ２００，Ｗｌ２００，Ｗｍ２００，Ｗｏ２００，Ｗｑ２００，Ｗｒ２００，Ｗｔ２００，Ｗｖ２００及びボックスベースＷ３００，Ｗ２３００，Ｗ４３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００，Ｗｂ３００，Ｗｅ３００，Ｗｊ３００，Ｗｋ３００，Ｗｍ３００，Ｗｎ３００，Ｗｓ３００，Ｗｕ３００から保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【８６５６】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、保護カバーＷ５００，Ｗ２５００，Ｗ３５００，Ｗ４５００，Ｗ５５００，Ｗ８５００，Ｗ９５００，Ｗａ５００，Ｗｂ５００，Ｗｃ５００，Ｗｄ５００，Ｗｅ５００，Ｗｆ５００，Ｗｇ５００，Ｗｈ５００，Ｗｉ５００，Ｗｊ５００，Ｗｋ５００，Ｗｌ５００，Ｗｍ５００，Ｗｎ５００，Ｗｏ５００，Ｗｐ５００，Ｗｑ５００，Ｗｕ５００，Ｗｖ５００，Ｗｗ５００，Ｗｘ５００，Ｗｙ５００における背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側には一つの係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設され、正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側には一対（二つ）の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが配設され、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側と正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側とで異なる数の係合部が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、背面壁部Ｗ５１０，

Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側と正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側とで係合部が同数だけ配設されても良い。例えば、背面壁部Ｗ５１０，Ｗ２５１０，Ｗ３５１０，Ｗｐ５１０，Ｗｑ５１０側に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが二つ配設され、正面壁部Ｗ５２０，Ｗ２５２０，Ｗ３５２０，Ｗｐ５２０，Ｗｑ５２０側に係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂが二つ配設されても良い。

【８６５７】

上記第１６実施形態から第４９実施形態では、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において一対の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの間に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、背面視において、一対の係合部Ｗ５３０ｂ，Ｗ２５３０ｂ，Ｗ３５３０ｂ，Ｗｂ５３０ｂ，Ｗｍ５３０ｂ，Ｗｎ５３０ｂ，Ｗｕ５３０ｂの一方に重なる位置に係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが配設されても良い。即ち、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ２５３０ａ，Ｗ３５３０ａ，Ｗｂ５３０ａ，Ｗｅ５３０ａ，Ｗｆ５３０ａ，Ｗｇ５３０ａ，Ｗｊ５３０ａ，Ｗｌ５３０ａ，Ｗｏ５３０ａ，Ｗｐ５３０ａ，Ｗｑ５３０ａ，Ｗｖ５３０ａ，Ｗｙ５３０ａが上下方向において、一方に偏って配設されても良い。

【８６５８】

上記第１６実施形態から第４９実施形態において、切欠き部Ｗ２２６，Ｗｅ２２６，Ｗ３２５，Ｗｅ３２５により形成される傾斜面が直線状に形成されても良く、封印シールＷＳＬの貼着面とは反対側へ向けて凹となる湾曲状に形成されても良い。

【８６５９】

上記第１９実施形態では、突起Ｗ４５３４が係合部Ｗ４５３０ａ，Ｗ４５３０ｂから背面壁部Ｗ５１０及び正面壁部Ｗ５２０の対向側へ向けて四角錐状に突出して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、三角錐状等の多角錐状、円錐状、四角柱や三角柱状等の多角柱状、円柱状に形成されても良い。多角柱状や円柱状に形成される場合、封印シールＷＳＬの破断面を引きちぎった形状とでき、破断（破損）された封印シールＷＳＬが再利用された場合、破断（破損）の痕跡を作業者に認識させ易くできる。

【８６６０】

上記第１９実施形態から第２１実施形態、第４１実施形態および第４６実施形態において、ボックスカバーＷ２００，Ｗ４２００，Ｗｑ２００，Ｗｖ２００及びボックスベースＷ３００，Ｗ５３００，Ｗ６３００に保護カバーＷ４５００，Ｗ５５００，Ｗｑ５００，Ｗｖ５００を取り付ける際、突起Ｗ４５３４，Ｗ５５３４，Ｗｑ５３４，Ｗｖ５３４により、封印シールＷＳＬが破損されても良い。

【８６６１】

上記第２０実施形態および第２１実施形態において、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１の一部が非形成とされても良い。例えば、一対の両端壁部Ｗ２２３，Ｗ３２１において、封印ユニットＷ４００とは反対側（矢印Ｌ方向側）における一部が非形成とされる場合、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００，Ｗ６３００への保護カバーＷ５５００の取り付けにおいて係合部Ｗ５５３０ｂの係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとが係合される前の状態、又は、またはボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ５３００，Ｗ６３００からの保護カバーＷ５５００の取り外しにおいて係合孔Ｗ５３３と突起Ｗ３１２ｃとの係合が解除された後の状態では、保護カバーＷ５５００を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へ変位可能とされる。これにより、突起Ｗ５５３４を封印シールＷＳＬに当接

させることができ、封印シールＷＳＬを破損させることができる。
【８６６２】
上記第２０実施形態および第２１実施形態において、保護カバーＷ５５００から切断された係合部Ｗ５５３０ｂの突起Ｗ５５３４を利用して封印シールＷＳＬを切断しても良い。これにより、切断工具（図示せず）の携行を不要とでき、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００の開封作業を容易とできる。
【８６６３】
上記第２１実施形態では、凹部Ｗ６３２６が規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突起Ｗ５５３４よりも突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）に延びて形成されても良い。例えば、凹部Ｗ６３２６が突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるために保護カバーＷ５５００が変位される範囲のうちの突起Ｗ３１２ｃ側（矢印Ｒ方向側）の半分（不正に取り外すために変位させる範囲のうちの前半部分）まで伸びて形成されることで、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）を形成することと、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ６３００から保護カバーＷ５５００が取り外されることを抑制することを両立させることができる。
【８６６４】
即ち、連結片Ｗ５３１ａ，Ｗ５３１ｂを切断せずに係合部５５３０ｂを弾性変形させて突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合が解除された際には、突起Ｗ５５３４が凹部Ｗ６３２６に受け入れられるので、係合部５５３０ｂを突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けて変位させることで、封印シールＷＳＬに痕跡（破損）を形成できる。一方で、突起Ｗ５５３４が凹部Ｗ６３２６の突起Ｗ３１２ｃとは反対側の内壁に当接されることで、係合部５５３０ｂの突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）へ向けての変位が規制され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ６３００から保護カバーＷ５５００が取り外されることを抑制できる。
【８６６５】
上記第２１実施形態では、凹部Ｗ６３２６が規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突起Ｗ５５３４よりも突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）において突起Ｗ３１２ｃ側（矢印Ｒ方向側）へ延びて形成されても良い。例えば、凹部Ｗ６３２６が突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるために保護カバーＷ５５００が変位される範囲のうちの突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）の半分（不正に取り外すために変位させる範囲のうちの後半部分）まで伸びて形成されても良い。
【８６６６】
上記第２１実施形態では、凹部Ｗ６３２６が規制状態において、突起Ｗ５５３４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突起Ｗ５５３４よりも突起Ｗ３１２ｃとは反対側（矢印Ｌ方向側）となる位置に形成されても良い。突起Ｗ３１２ｃと係合孔Ｗ５３３との係合を解除させるために保護カバーＷ５５００が変位される範囲のうちの途中に形成されても良い。
【８６６７】
上記第２３実施形態において、連結片Ｗ８５３１ｂの封印シールＷＳＬに対向する面または封印シールＷＳＬに対向する側とは反対側の面が封印シールＷＳＬに対し非平行に形成されても良い。
【８６６８】
上記第２３実施形態において、連結片Ｗ８５３１ｂにおける一対の側面の少なくとも一方が対向する側とは反対側へ向けて凸となる曲面に形成されても良い。これにより、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面の少なくとも一方に形成される曲面に沿って切断工具を回転させ易くでき、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。
【８６６９】
上記第２３実施形態において、連結片Ｗ８５３１ｂにおける一対の側面の少なくとも一

方が対向する側へ向けて凹となる曲面に形成されても良い。
【８６７０】
上記第２３実施形態では、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し傾斜して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、連結片Ｗ８５３１ｂの一対の側面の一方が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し傾斜して形成され、一対の側面の他方が封印シールＷＳＬ（平面部Ｗ２２０）に対し直交して形成されても良い。
【８６７１】
上記第２４実施形態において、断面視では、連結片Ｗ９５３１ｂの第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２が略楕円形に形成されても良い。これにより、曲面に沿って切断工具を回転させ易くでき、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。
【８６７２】
上記第２４実施形態において、連結片Ｗ９５３１ｂの第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の境界に段部が形成される（第１部Ｗ９５３１ｂ１と第２部Ｗ９５３１ｂ２とが直接連結される）場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、第１部Ｗ９５３１ｂ１と第２部Ｗ９５３１ｂ２との間に、滑らかに連結する連結部が介設されても良い。即ち、介設部は、第１部Ｗ９５３１ｂ１から第２部Ｗ９５３１ｂ２へ向かうに従い、その介設部の断面形状が第１部Ｗ９５３１ｂ１の断面形状から第２部Ｗ９５３１ｂ２の断面形状に徐々に変化する形状の部位として形成される。これにより、第１部Ｗ９５３１ｂ１及び第２部Ｗ９５３１ｂ２の連結部に応力集中が生じることを抑制でき、連結片ＷＶ９５３１ｂの強度を確保できる。また、介設部により切断工具を第２部Ｗ９５３１ｂ２から第１部Ｗ９５３１ｂ１へ向けて変位させ易くできる。
【８６７３】
上記第２４実施形態において、係合部Ｗ５３０ａが不正に弾性変形された場合、第１部Ｗ９５３１ｂ１により封印シールＷＳＬを破損させても良い。
【８６７４】
上記第２５実施形態において、切断部Ｗａ５５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における左壁部Ｗ５０２の略中央から正面壁部Ｗ５２０側（矢印Ｆ方向側）へ偏った位置に配設され、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢（正面壁部Ｗ５２０の正面側に背面壁部Ｗ５１０が対向される姿勢）保護カバーＷａ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられた場合、切断部Ｗａ５５０が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向される位置に配設されても良い。これにより、係合部Ｗ５３０ａ，Ｗ５３０ｂが切断され、保護カバーＷａ５００が封印ユニットＷ４００側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させた状態においても、封印シールＷＳＬが切断させることを抑制できる。一方で、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００から保護カバーＷａ５００を取り外し、正面壁部Ｗ５２０と背面壁部Ｗ５１０とが反対の姿勢で保護カバーＷａ５００がボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷ３００に取り付けられることにより切断部Ｗａ５５０を切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５に対向される位置に配設でき、切断部Ｗａ５５０を用いて封印シールＷＳＬを切断できる。その結果、不正を行う者に切断部Ｗａ５５０を利用させ難くできる。
【８６７５】
上記第２５実施形態では、切断部Ｗａ５５０が鋸刃状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、直線状に形成されても良く、切断部Ｗａ５５０の突出先端部が、０度から１８０度までのｓｉｎ波を連結した形状から形成されても良い。なお、切断部Ｗａ５５０が直線状に形成される場合、封印シールＷＳＬに対し平行に形成されても良く、少なくとも一部が傾斜して形成されても良い。切断部Ｗａ５５０が封印シールＷＳＬに対し平行に形成されることにより、封印シールＷＳＬを切断する際、封印シールＷＳＬの破断面が引きちぎられた態様に形成できる。これにより、不正を行う者が封印シールＷＳＬの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールＷＳＬを再利用することを行い難

くできる。
【８６７６】
上記第２５実施形態では、切断部Ｗａ５５０に形成される鋸刃状の全体が切欠き部Ｗ２２６，Ｗ３２５により形成される空間に受け入れられ、封印シールＷＳＬが平面部Ｗ２２０側と平面部Ｗ３２０側とに分離される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、平面部Ｗ２２０側および平面部Ｗ３２０側における封印シールＷＳＬが一部において連結されても良い（少なくとも一部が切断されれば良い）。言い換えると、切断部Ｗａ５５０により封印シールＷＳＬにミシン目（上下方向において、所定の間隔を隔てて切断部と連結部とが形成される形状）が形成されても良い。これにより、封印シールＷＳＬを切断（平面部Ｗ２２０側と平面部Ｗ３２０側とに分離）させ易くできる。一方で、封印シールＷＳＬに形成される連結部を切断（破断）させる際、その破断面を引きちぎった形状とでき、切断（破断）された封印シールＷＳＬが再利用された場合、切断の痕跡を作業者に認識させ易くできる。また、保護カバーＷａ５００を側壁部Ｗ２１２側（矢印Ｒ方向側）へ向けて変位させることにより封印シールＷＳＬにミシン目を形成することを容易に行うことができる。
【８６７７】
上記第２６実施形態では、刃部Ｗｂ５５２が円錐状に形成される先端部を備える場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではい。例えば、刃部Ｗｂ５５２の先端部が円柱状に形成され、刃部Ｗｂ５５２の先端部における断面形状が突出方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において一定とされても良い。言い換えると、刃部Ｗｂ５５２の先端部が鋭利に形成されなくても良い。これにより、刃部Ｗｂ５５２を用いて封印シールＷＳＬを切断する際、封印シールＷＳＬの破断面が引きちぎられた態様に形成できる。これにより、不正を行う者が封印シールＷＳＬの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールＷＳＬを再利用することを行い難くできる。また、刃部Ｗｂ５５２の先端部が三角錐や四角錐等の多角錐状に形成されても良く、刃部Ｗｂ５５２の先端部が三角柱や四角柱等の多角柱状に形成されても良い。
【８６７８】
上記第２６実施形態から第２９実施形態、第３３実施形態および第４９実施形態において、ボックスカバーＷ２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００の平面部Ｗ２２０，Ｗｅ２２０又はボックスベースＷ３００，Ｗｅ３００の平面部Ｗ３２０，Ｗｅ３２０における封印シールＷＳＬが貼着される面（ガイド部Ｗｂ５６０，Ｗｄ５６０、下壁部Ｗ５０１又は連結片Ｗｅ５３１ａを沿わせる面）に凹凸が形成されても良い。これにより、ボックスカバーＷ２００，Ｗｂ２００，Ｗｅ２００の平面部Ｗ２２０，Ｗｅ２２０又はボックスベースＷ３００，Ｗｅ３００の平面部Ｗ３２０，Ｗｅ３２０に沿ってガイド部Ｗｂ５６０，Ｗｄ５６０、下壁部Ｗ５０１又は連結片Ｗｅ５３１ａを一対の両端壁部Ｗ２２３の一方から他方へ向けて変位させた場合、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における封印シールＷＳＬの一端と他端との間において封印シールＷＳＬに形成される破断面の位置を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変化させることができる。その結果、不正を行う者が封印シールＷＳＬの破断面どうしを隙間なく接合し、封印シールＷＳＬを再利用することを行い難くできる。
【８６７９】
上記第２８実施形態において、立設部Ｗｄ５４０と係合孔Ｗ５３３との嵌合（係合）に加え、保護カバーＷｄ５００が係合部Ｗｄ５３０ａを係合するための係合部を備えても良い。例えば、保護カバーＷｄ５００の背面壁部Ｗ５１０に係合部が形成され、係合部Ｗｄ５３０ａの連結片Ｗ５３１ａとは反対側（傾斜部Ｗ５３２側）の端部が背面壁部Ｗ５１０に形成される係合部に係合されても良い。これにより、保護カバーＷｄ５００の異なる２箇所において係合部Ｗｄ５３０ａを係合でき、保護カバーＷｄ５００に対する係合部Ｗｄ５３０ａの取り付けを強固にできる。また、係合部Ｗｄ５３０ａの姿勢を維持し易くできる。その結果、係合部Ｗｄ５３０ａを用いることによる封印シールＷＳＬの切断作業を容易に行うことができる。
【８６８０】

上記第３４実施形態では、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０（第１規制部Ｗｊ２４０及び第２規制部Ｗｊ２５０）が平面部Ｗｊ２２０に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０が平面部Ｗｊ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）の面に形成され、ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００が組み合わされることにより、規制状態において、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０が係合部Ｗｊ５３０ａの係合孔Ｗ５３３の内側となる位置に配設されても良い。ボックスカバーＷｊ２００及びボックスベースＷｊ３００が組み合わされることにより、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０と係合部Ｗｊ５３０ａとが係合される。ボックスカバーＷｊ２００は、カバー部Ｗｊ２１４及び弾性変形規制手段Ｗｊ２３０を備えるため、ボックスカバーＷｊ２００の樹脂成形型が複雑化するのに対し、弾性変形規制手段Ｗｊ２３０がボックスベースＷｊ３００に形成されることにより、ボックスカバーＷｊ２００の樹脂成形型を簡略化できる。その結果、製造コストを低減できる。

【８６８１】

上記第３５実施形態において、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が係止部Ｗｋ３１２ｆの傾斜部Ｗｋ３１２ｇに非当接とされても良い（係合部Ｗ５３０ｂ２が弾性変形されなくても良い）。これにより、一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方と他方とが異なる方向にそれぞれ弾性変形されることを抑制できる。その結果、一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方（他方）の弾性変形量を小さくでき、一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方（他方）破損させ難くできる。

【８６８２】

上記第３５実施形態では、カバー部Ｗｋ３１２の係止部Ｗｋ３１２ｆがボックスベースＷｋ３００に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、係止部Ｗｋ３１２ｆが側壁部Ｗ２１２の正面側（矢印Ｆ方向側）の面に形成され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００が組み合わされることにより、規制状態において、係止部Ｗｋ３１２ｆが係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部に当接される位置に配設されても良い。ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００が組み合わされることにより、係合部Ｗ５３０ｂ２の先端部が係止部Ｗｋ３１２ｆの傾斜部Ｗｋ３１２ｇに当接される。ボックスベースＷｋ３００は、カバー部Ｗｋ３１２を備えるため、ボックスベースＷｋ３００の樹脂成形型が複雑化するのに対し、係止部Ｗｋ３１２ｆがボックスカバーＷ２００に形成されることにより、ボックスベースＷｋ３００の樹脂成形型を簡略化できる。その結果、製造コストを低減できる。

【８６８３】

上記第３５実施形態において、保護カバーＷ５００に係合部Ｗ５３０ｂ１又は係合部Ｗ５３０ｂ２が２箇所以上に形成され、ボックスベースＷｋ３００に突起Ｗ３１２ｃ又は突起Ｗｋ３１２ｃが２箇所以上に形成されても良い。例えば、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における保護カバーＷ５００の両端側に係合部Ｗ５３０ｂ２が一対形成され、それら一対の係合部Ｗ５３０ｂ２の間に係合部Ｗ５３０ｂ１が形成される場合、係合部Ｗ５３０ｂ１のボックスカバーＷ２００側（矢印Ｂ方向側）への弾性変形が係合部Ｗ５３０ｂ１の両端において抑制され易くでき、係合部Ｗ５３０ｂ１が不正に弾性変形され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外し難くできる。また、例えば、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における保護カバーＷ５００の両端側に係合部Ｗ５３０ｂ１が一対形成され、それら一対の係合部Ｗ５３０ｂ１の間に係合部Ｗ５３０ｂ２が形成される場合、背面視において、係合部Ｗ５３０ｂ２を係合部Ｗ５３０ａに重なる位置に配設できる。これにより、係合部Ｗ５３０ａを不正に弾性変形され、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｋ３００から保護カバーＷ５００を不正に取り外し難くできる。

【８６８４】

上記第３６実施形態において、連結部Ｗｌ５３５に切欠きが形成されても良い。これにより、連結部Ｗｌ５３５を回転させ（捩じられ）易くできる。

【８６８５】

上記第３７実施形態では、規制突起Ｗｍ２２８が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において

延設部Ｗｍ３３２の略中央に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、規制部Ｗｍ３３４の下方に配設されても良い。これにより、係合部Ｗｍ５３０ｂを不正に弾性変形させ難くできる。

【８６８６】

上記第４３実施形態では、一対の突起Ｗｓ３２８を備える場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、一対の突起Ｗｓ３２８の一方（他方）のみが形成され、一対の突起Ｗｓ３２８の他方（一方）に対応する位置には、第１６実施形態における突起Ｗ３１２ｃが形成されても良い。言い換えると、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における一方（他方）には突起Ｗｓ３２８が形成され、他方（一方）には突起Ｗ３１２ｃが形成されても良い。これにより、保護カバーＷ５００の一対の係合部Ｗ５３０ｂの一方と他方とで弾性変形させる方向を反対方向とできる。従って、一方（他方）の係合部Ｗ５３０ｂと突起Ｗｓ３２８（突起Ｗ３１２ｃ）との係合を解除させるために一方（他方）の係合部Ｗ５３０ｂを弾性変形（変位）させることにより、他方（一方）の係合部Ｗ５３０ｂと突起Ｗ３１２ｃ（突起Ｗｓ３２８）との係合を維持させる方向へ向けて変位させることができる。その結果、ボックスカバーＷ２００及びボックスベースＷｓ３００から保護カバーＷ５００が不正に取り外されることを抑制できる。

【８６８７】

上記第４４実施形態において、突部Ｗｔ２２４ｂに形成される一対の切欠きＷｔ２２４ｂ１に突部Ｗｔ２２４ｂどうしを連結する連結部が形成されても良い。これにより、突部Ｗｔ２２４ｂの強度を確保できる。

【８６８８】

上記第４４実施形態では、突部Ｗｔ２２４ｂが断面視において、略矩形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、断面視において、平面部Ｗｔ２２０とは反対側へ向けて凸となる湾曲状に形成されても良い。これにより、突部Ｗｔ２２４ｂに封印シールＷＳＬを貼着させ易くできる（突部Ｗｔ２２４ｂから封印シールＷＳＬが剥がれ難くできる）。

【８６８９】

上記第４４実施形態では、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が係合部Ｗ５３０ａの連結片Ｗ５３１ｂの寸法と略同一に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではく、突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも小さく形成されても良く、大きく形成されても良い。

【８６９０】

左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも小さく形成される場合、突部Ｗｔ２２４ｂに貼着された封印シールＷＳＬが連結片Ｗ５３１ｂにより遮蔽され、不正を行う者から視認不能とできる。これにより、不正を行う者が切断工具により封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。

【８６９１】

左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における突部Ｗｔ２２４ｂの寸法が連結片Ｗ５３１ｂの寸法よりも大きく形成される場合、切断工具の先端を連結片Ｗ５３１ｂの一対の側面に対向させることにより、連結片Ｗ５３１ｂを切断する操作を行うことなく切断工具を封印シールＷＳＬに当接させることができ、封印シールＷＳＬを破損させることができる。

【８６９２】

上記第４６実施形態において、凹部Ｗｖ２２９が一対の突起Ｗｖ５３４とは反対側（矢印Ｄ方向側）へ向けて延びて形成されても良い。これにより、保護カバーＷｖ５００から分離された係合部Ｗｖ５３０ａをボックスカバーＷｖ２００から取り外す際、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回転軸として突起Ｗｖ５３４が平面部Ｗ３２０側（矢印Ｆ方向側）へ向けて回転され、突起Ｗｖ５３４が封印シールＷＳＬに当接した状態を維持しつつ係合部Ｗｖ５３０ａを凹部Ｗｖ２２９の延びる方向（矢印Ｄ方向）へ向けて変位させることができる。その結果、封印シールＷＳＬに形成される痕跡（破損）を大きくできる。

【８６９３】

上記第４８実施形態において、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１及び第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２が異なる樹脂材料を用いて二色成形により成形されても良い。例えば、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１が第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２よりも高い剛性を有する樹脂材料を用いて成形される場合、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１の形状（第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２よりも正面壁部Ｗ５２０から背面壁部Ｗ５１０へ向かう方向における寸法が大きく形成される形状）に加え、剛性の高い樹脂材料を用いて成形されるため、第１連結片Ｗｘ５３１ｂ１に対し第２連結片Ｗｘ５３１ｂ２を切断させ易くでき、切断工具の刃を一層回転させ易くできる。これにより、切断工具の先端で封印シールＷＳＬを破損させ易くできる。

【８６９４】

上記第４８実施形態では、連結片Ｗｘ５３１ｂが断面視において、略Ｌ字状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、断面視において、略コ字状に形成され、開放される側が封印シールＷＳＬに対向する姿勢で配設されても良い。これにより、切断中において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における連結片Ｗｘ５３１ｂの切断抵抗を変化させることができ、切断工具（図示せず）を回転させ易くできる。

【８６９５】

上記各実施形態では、第１入賞口６４に入球した球が可動の電動役物６４０ａ又は羽部材９４５により第２入賞口６４０側に案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１入賞口６４に入球した球の流下経路に、球の流下のランダム性を上昇させるための釘が配設し、釘との衝突により確率で球が第２入賞口６４０側に案内されるようにしても良い。

【８６９６】

上記各実施形態では、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の動作は、普通図柄の抽選により決定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機１０の電源投入から一定パターンで動作するように制御されるものでも良い。この場合、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５に対する注目力を向上させることができる。

【８６９７】

また、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５が一定動作する場合において、スルーゲート７６５や検出装置ＳＥ４，ＳＥ５を依然として配置するようにしても良い。例えば、球の通過が検出されることにより、第３図柄表示装置８１や音響装置やＬＥＤ等により、球が通過したことを遊技者に報知するように制御しても良い。この場合、球が電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の近くを流下するタイミングであることを遊技者が把握し易くすることができる。

【８６９８】

上記各実施形態では、普通図柄の抽選を保留可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、普通図柄の抽選が保留されず、普通図柄の変動中に普通入賞口６６等で球の通過が検出されたとしても、普通図柄の抽選がされないように構成しても良い。

【８６９９】

上記各実施形態では、球の流下経路の分岐位置にシーソー部材７６２又は振分け部９８３が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分岐位置に釘を配置しても良いし、分岐位置に樹脂材料から形成される突設部を配置しても良い。これらと球とが衝突することで、球の流下経路を分岐させることができる。この場合、球が交互に流下する場合だけでなく、片側に連続で流下する場合（タイミング）を生じさせることができる。

【８７００】

上記各実施形態では、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の動作時間を、０．５秒～３秒程度の短い時間で設定したが、必ずしもこれに限れるものではない。例えば、通常状態における普通図柄の抽選の内の約１０％の確率で、３秒よりも長い時間（例えば、５秒間）において、電動役物６４０ａが進入状態で維持され、又は、羽部材９４５が開放状態で維持されるような長開放作動パターンで動作されるよう設定しても良い。

【８７０１】
長開放作動パターンで動作されている場合、第１入賞口６４に入球した球を電動役物６４０ａ又は羽部材９４５により第２入賞口６４０側に案内し易くすることができる。そのため、長開放作動パターンで動作している時に発射した球（１分に１００球が上限という発射間隔から考えて限られた球数の球）の内、第１入賞口６４に入球した球が、第２入賞口６４０側へは案内されないという事態を回避することができる。
【８７０２】
長開放作動パターンで電動役物６４０ａ又は羽部材９４５が動作している場合には、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５にめがけて球を発射する方が、特別図柄２の抽選を獲得し易いので遊技者にとって有利である。そのため、長開放作動パターンで電動役物６４０ａ又は羽部材９４５が動作開始する前に、第３図柄表示装置８１や、音響装置や、ＬＥＤ等の手段により、遊技者に電動役物６４０ａ又は羽部材９４５めがけて球を発射させるように、予め報知するように制御しても良い。
【８７０３】
報知は、電動役物６４０ａ又は羽部材９４５の配置次第で変更されるものであるが、第５０実施形態では、右打ちを示唆するよう報知する方が、球が電動役物６４０に到達し易いので望ましい。
【８７０４】
一方、第５１実施形態では、左打ち又は右打ちのどちらで球を発射しても羽部材９４５に到達し易さに差は無いが、それまでの発射状態を継続する意味で、左打ちを示唆するように報知する方が望ましい。なお、通常状態から右打ち遊技を行う遊技者向けに、発射を継続させるような内容で報知しても良い。
【８７０５】
上記第５０実施形態では、センサＳＥで通過が検出されることにより特別図柄１の抽選を獲得可能とされ、第２入賞口６４０を球が通過して下流側のスイッチに球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側のセンサＳＥで通過が検出される場合および第２入賞口６４０の下流側のスイッチで球が検出される場合に特別図柄１の抽選を獲得可能とし、右側のセンサＳＥで通過が検出される場合に特別図柄２の抽選を獲得可能にしても良い。
【８７０６】
この場合、シーソー部材７６２により球が右側に流された場合に、電動役物６４０ａの退避状態において球が第１送球経路ＫＲ１を通過した方が遊技者の利益が大きくなるという遊技性を構成することができる。
【８７０７】
上記第５０実施形態では、シーソー部材７６２の回転動作（左右傾倒動作）が０．５秒よりも短い時間で完了する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸部のクリアランスを小さくする等して、動作抵抗を増加させ、シーソー部材７６２の回転動作にかかる時間を１．０秒以上に設定しても良い。この場合、第１入賞口６４に球が連球で入球したとしても、普通入賞口（スルーゲート）７６５で球が検出されたことによる変動表示が終了してから、次の球がシーソー部材７６２により左側に流されるという遊技性を構成することができる。
【８７０８】
上記第５０実施形態では、案内部７４２が上側突出部７４１の内部に形成される流路の左右中央位置に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内部７４２が左右に並列されるよう構成しても良い。この場合、互いの突出先端面は、互いの対向する面に近づくほど、基部側に向かって傾斜して形成されるようにすることで、２つの案内部７４２と当接して案内（背面側に折り返し）される球が、左右方向に位置ずれすることを効果的に抑制できる。
【８７０９】
上記第５０実施形態では、普通入賞口（スルーゲート）７６５と屈曲部材７４０との間

が樹脂製の経路でつながれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、釘で球を案内する経路を構成しても良い。この場合、球の流下速度をばらつかせることができる。

【８７１０】

上記第５０実施形態では、第１傾斜溝７５５及び第２傾斜溝７５７が平行な直線形状溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１傾斜溝７５５及び第２傾斜溝７５７が、非平行でも良い。また、湾曲経路で形成されても良い。湾曲の場合は、金属レールのように球の下側の案内面が湾曲する態様でも良いし、前後に蛇行する態様で湾曲するものでも良い。

【８７１１】

上記第５０実施形態では、移動板部材６４１が進入状態の時に左側案内部６４５が覆設板部７１１の正面側に配置され、その上面を球が転動可能となる場合を説明した。この場合において、覆設板部７１１の正面側に球の転動経路と交差する方向に延びる突条が突設されても良い。これにより、左側案内部６４５の上面を転動する球を突条に衝突させることによる球の減速を図ることができる。

【８７１２】

上記第５０実施形態では、右側案内部６４３により右側に流された球は漏れなく第２球送球部７３６に受け入れられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側案内部６４３が第２球送球部７３６の上側位置まで延長して形成されており、第２球送球部７３６の右隣に一般入賞口６３が配設されるようにしても良い。

【８７１３】

この場合、第２球送球部７３６の鉛直上方に球が配置されているタイミングで移動板部材６４１が退避状態に変化すれば球は第２球送球部７３６に受け入れられるが、第２球送球部７３６の鉛直上方に球が配置されているタイミングで移動板部材６４１が依然として進入状態で維持される場合には、球は第２球送球部７３６を右側に通過し、一般入賞口６３に受け入れられる。

【８７１４】

即ち、右側案内部６４３により球が右側に流された時点では、球が第２球送球部７３６に案内されるのか、一般入賞口６３に案内されるのか判別できないので、球に対する注目力を向上させることができる。

【８７１５】

上記第５０実施形態では、大当たり種別に対応した電動役物６４０ａの作動パターンが一つで制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり種別に対応して複数の作動パターンが予め設定されており、普通入賞口（スルーゲート）７６５での球通過検出時にいずれの作動パターンで制御されるかが確率で選択され、選択された作動パターンで電動役物６４０ａの動作が実行されるようにしても良い。

【８７１６】

上記第５０実施形態では、高確率状態における電動役物６４０ａの作動パターンが第１の作動パターンか第２の作動パターンで設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、高確率状態における電動役物６４０ａの作動パターンが第４の作動パターンとなる場合を含むようにしても良い。この場合、高確率状態なのか、低確率状態なのかの判別をし難くすることができる。

【８７１７】

上記第５０実施形態では、第１入賞口６４に入球した球がシーソー部材７６２を経由して下流側に流れる場合を説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、シーソー部材７６２及び左側流路の形成を省略するようにしても良い。即ち、第１入賞口６４及び右側経路のみから流路が構成去れるようにしても良い。

【８７１８】

この場合、連球で入球する場合を排除し難くなるが、例えば、センターフレーム８６から第１入賞口６４までの流下経路上に、前後方向の回転軸で一定速度で回転する回転体で

あって外周円の所定位置で球を収容可能な凹設部が配設される回転体を配設して、凹設部に収容された球が回転体の回転により第１入賞口６４の上方に到達した場合にのみ第１入賞口６４に球が受け入れられるように構成することで、第１入賞口６４への連球での入球を防止することができる。

【８７１９】

即ち、任意のタイミングでの第１入賞口６４への入球を回転体によって防止することができるので、第１入賞口６４への入球間隔を回転体の回転速度で規定することができる。

【８７２０】

上記第５０実施形態では、第１入賞口６４に入球した球は、右側案内部６４３に乗り、左側案内部６４５とは反対側に流下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側案内部６４３の傾斜が左側案内部６４５側に下降傾斜する形状とされ、第１入賞口６４に入球した球が右側案内部６４３から左側案内部６４５側に流れ、第１球送球部７３４に案内されるように構成しても良い。

【８７２１】

この場合、十分長く移動板部材６４１が進入状態で維持された場合に、第１送球経路ＫＲ１に配置されていた球を第１球送球部７３４に案内することができ、特別図柄２の抽選を獲得することができる。

【８７２２】

一方で、移動板部材６４１の進入状態が短い場合には第１球送球部７３４と屈曲部材７４０との間に球が落下することになるが、この位置に、球を受け入れることで遊技者に所定の利益を付与する受入口を配置しても良い。

【８７２３】

その受入口に球が入球した場合における利益は、賞球の払い出しでも良いし、特別図柄１又は特別図柄２の抽選でも良いし、普通図柄の抽選でも良いし、転落抽選（高確率状態から低確率状態へ遊技状態を変化させる抽選）でも良いし、その他の利益でも良い。いずれにせよ、移動板部材６４１の上面を転動する球に対する注目力を向上することができる。

【８７２４】

なお、右側案内部６４３の右端からより右側に上昇傾斜するように板を延長して、屈曲部材７４０の右側において落下した球を受け止め可能に構成しても良い。この場合において、屈曲部材７４０の右側から移動板部材６４１の上面を転動する球が第１送球経路ＫＲ１に到達するように構成される場合、球が第１送球経路ＫＲ１に配置されている状態で移動板部材６４１が退避状態となるように動作することで、球が第１送球経路ＫＲ１で落下してセンサＳＥに検出され、特別図柄１の抽選を獲得可能となる。

【８７２５】

上記第５０実施形態では、遊技領域の左側に普通入賞口（スルーゲート）６６が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側に配置される普通入賞口（スルーゲート）６６の配設を省略しても良い。この場合、左打ちで普通図柄の抽選を獲得するのは普通入賞口（スルーゲート）７６５に限定され、右打ちで普通図柄の抽選を獲得するのは普通入賞口（スルーゲート）６７，７６５とされる。

【８７２６】

即ち、左打ちで球を発射させることで、電動役物６４０ａの動作を普通入賞口（スルーゲート）７６５での普通図柄の抽選による動作に限定することができるので、第１の作動パターン又は第２の作動パターンで電動役物６４０ａが動作する場合に、右側案内部６４３に案内されずにセンサＳＥに検出される事態の発生を回避し易くすることができる。

【８７２７】

一方で、右打ちで球を発射させた方が、普通図柄の抽選は獲得し易いので、遊技効率を上げやすい。即ち、遊技者は、遊技効率は低下するがセンサＳＥに球が検出される事態の発生を回避し易いように遊技を実行するか、遊技効率は上がるがセンサＳＥに球が検出される可能性が若干上がる遊技を実行するか、好みで選択することができる。

【８７２８】
上記第５０実施形態では、移動板部材６４１が屈曲部材７４０の外方まで張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側案内部６４５の形成が省略されても良い。この場合において、第２球送球部７３６を第２入賞口６４０として機能させても良い。
【８７２９】
上記第５０実施形態では、右側案内部６４３へ球が振分け部材７６０により形成される経路から案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板６０の正面側から右側案内部６４３に案内されるものでも良い。この場合、右側案内部６４３の左端部から同一傾斜で左側に板部が延設され、その板部の上面を転動する球が屈曲部材７４０の内部に進入できるように屈曲部材７４０の左側面に開口を形成すればよい。
【８７３０】
上記第５０実施形態では、移動板部材６４１の上面を転動し左右異なる方向に転動した球の経路が下流側で合流する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１傾斜溝７５５の下端側において球の通過を検出する検出装置が配設され、その検出装置に球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能にしても良いし、第２送球部７３６の後方に球の通過を検出する検出装置が配設され、その検出装置に球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能にしても良い。
【８７３１】
即ち、第２傾斜溝７５７の形成を省略する等して、左側案内部６４５の上面を転動した球を検出する位置と、右側案内部６４３の上面を転動した球を検出する位置とを別々に設けるようにしても良い。
【８７３２】
上記第５１実施形態では、羽部材９４５の上面を前後異なる位置で転動した球の経路が下流側で合流する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３分岐通路ＢＫ３の後方に球通過孔が形成され、その下流側に検出装置が配設され、その検出装置により球の通過が検出されることで、検出装置ＳＥ６と同様に、特別図柄２の抽選を獲得可能としても良い。
【８７３３】
即ち、送球孔９４１ｋ及び送球開口９８２ｋの形成を省略する等して、羽状本体９４５ｍの上面を転動した球を検出する位置と、板状部９４５ｅの上面を転動した球を検出する位置とを別々に設けるようにしても良い。
【８７３４】
上記第５１実施形態では、板状部９４５ｅが羽部材９４５の回転先端側で羽状本体９４５ｍに連結固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設部９４５ｄが羽部材９４５の回転基端側に形成されても良いし、回転径方向の中間位置で形成されても良い。特に、延設部９４５ｄの回転基端側に形成される場合には、第４貫通孔９４１ｊや回転許容開口９８２ｍの形成幅を小さくすることができ、孔形成に伴い生じる背面ベース９４１や膨出部９８２の強度低下を最小限に抑えることができる。
【８７３５】
なお、板状部９４５ｅに球が乗る場合、延設部９４５ｄを起点として板状部９４５ｅは撓み変形される可能性があるが、延設部９４５ｄが羽部材９４５の回転先端側に形成されている場合には、板状部９４５ｅが撓み変形から弾性回復する際に生じる弾性力が、球を第３分岐通路ＢＫ３側へ入れ込む方向で生じる。これにより、板状部９４５ｅの上面に到達した球を安定して第３分岐通路ＢＫ３側へ案内することができる。
【８７３６】
上記第５１実施形態では、一対の羽部材９４５の両方に延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の羽部材９４５にのみ延設部９４５ｄ及び板状部９４５ｅが形成されても良い。

【８７３７】
上記第５１実施形態では、羽部材９４５の開放状態において、羽状本体９４５ｍの転動面と、板状部９４５ｅの転動面とが、同一の傾斜面で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部９４５ｅの傾斜角度の方が、羽状本体９４５ｍの傾斜角度に比較して、浅い（水平との角度が小さい）ように形成しても良い。
【８７３８】
この場合、羽状本体９４５ｍを転動する球の速度の方が、板状部９４５ｅを転動する球の速度よりも速くなり易くすることができる。そのため、前後に配置された球が正面視で重なった状態が維持される事態を回避し易くすることができる。
【８７３９】
また、羽状本体９４５ｍに１個の球が乗っている場合に比較して、板状部９４５ｅに１個の球が乗っている場合の方が、球から羽部材９４５にかけられる動作抵抗が大きくなるようにすることができ、羽部材９４５の動作速度を低下させることができる。
【８７４０】
また、羽部材９４５が前後方向のスライド移動で出没するよう構成される場合において、同様に、羽状本体９４５ｍの傾斜角度と板状部９４５ｅの傾斜角度とを異ならせても良い。この場合、板状部９４５ｅ及び羽状本体９４５ｍに同時に球が乗った場合であっても、羽部材９４５の動作長さによっては、板状部９４５ｅ又は羽状本体９４５ｍの一方で転動する球が転動板部９４１ｌに到達する一方で、板状部９４５ｅ又は羽状本体９４５ｍの他方で転動する球が転動板部９４１ｌに到達する前に落下する状態を生じさせることができる。
【８７４１】
上記第５１実施形態では、羽部材９４５の開放状態における羽状本体９４５ｍの上面近傍から延設部９４５ｄが延設されることで羽状本体９４５ｍの上面と板状部９４５ｅの上面とが前後で重なって見える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部９４５ｅの上面と、羽状本体９４５ｍの上面とを、上下でずらすように形成しても良い。この場合、板状部９４５ｅに球が乗っている状態で羽状本体９４５ｍに球が乗ったとしても、その上下位置にずれがあるので、前側の球で後側の球が完全に隠される事態を回避し易くすることができる。
【８７４２】
上記第５１実施形態では、板状部９４５ｅが左右対称位置に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、羽状本体９４５ｍを左右対称形状としながら、左側の板状部９４５ｅよりも右側の板状部９４５ｅの方が上側に配置される（左右非対称で配置される）ように構成しても良い。この場合、正面から見易い羽状本体９４５ｍの見映えは左右対称を維持しながら、その背面側においてに配設される板状部９４５ｅの上面を転動する球の流下経路を左右非対称とすることができる。これにより、対称線上に球が到達した場合に左右方向の負荷がバランスして球詰まりが生じる事態を回避し易くすることができる。
【８７４３】
上記第５１実施形態では、磁性体９８８ｂ，９８８ｃを利用して振分け部９８３の動作抵抗を設計し、球の流下間隔の最短側を規定する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、センターフレーム８６から第１入賞口６４までの流下経路上に、前後方向の回転軸で一定速度で回転する回転体であって外周円の所定位置で球を収容可能な凹設部が配設される回転体を配設しても良い。この場合、凹設部に収容された球が回転体の回転により第１入賞口６４の上方に到達した場合にのみ第１入賞口６４に球が受け入れられるように構成することで、第１入賞口６４への連球での入球を防止することができる。
【８７４４】
即ち、任意のタイミングでの第１入賞口６４への入球を回転体によって防止することができるので、第１入賞口６４への入球間隔を回転体の回転速度で規定することができる。

【８７４５】
上記第５３実施形態では、上流側案内部４６４５の傾斜面４６４５ａと右側案内部６４３の傾斜面６４３ａとが、同一傾斜である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【８７４６】
例えば、傾斜面４６４５ａの傾斜角度が、傾斜面６４３ａの傾斜角度よりも大きくしても良い。この場合、傾斜面４６４５ａ上を転動する球の右側への加速を大きくすることができるので、第１送球経路ＫＲ１に球が配置されている状態で電動役物４６４０ａが退避状態となったとしても、勢いで第２球送球部７３６側に流れるという状態を構成することができる。即ち、右方向の加速が大きくなることで、球が回収孔７５２に流下する事態を回避し易くすることができる。この意味で、第１入賞口６４に入球した球に比較して、傾斜面４６４５ａを転動して流下する球の方が、第２球送球部７３６に入球し易くすることができる。
【８７４７】
また、例えば、傾斜面４６４５ａの傾斜角度が、傾斜面６４３ａの傾斜角度よりも小さくしても良い。この場合、傾斜面６４３ａ上に球が滞在する時間を長くすることができるので、球が第１送球経路ＫＲ１に配置されている時に電動役物４６４０ａが退避状態に変化し、球が回収孔７５２に流下する事態が生じ易くなる。
【８７４８】
上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００の動作を複数態様で制御することで、入賞ユニットＢ４００の内部を通る球が、ほぼ第２入賞口Ｂ６４０に案内される状態と、ほぼ第３入賞口Ｂ６４ｂに案内される状態とを切り替え可能とされることを利用して、大当たり遊技後の遊技状態として、小当たり遊技が頻繁に生じる（ほぼ毎回の特別図柄の変動で生じる）よう設定され、小当たり遊技において開放された特定入賞口Ｂ６５ａに球を入賞させることで大当たり遊技に移行される前から多量の賞球の払い出しを受けることができる特殊確変状態と、小当たり遊技は頻繁には生じない確変状態とを構成可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、小当たり遊技が頻繁に生じるような設定とはされず（必ずしも特定入賞口Ｂ６５ａは必要とはされず）、入賞ユニットＢ４００を利用して、特別図柄１の抽選を受けるための入賞口（第３入賞口Ｂ６４ｂに相当）側に球を案内し易い状態と、特別図柄２の抽選を受けるための入賞口（第２入賞口Ｂ６４０に相当）側に球を案内し易い状態とで切り替え可能とされても良い。
【８７４９】
この場合、大当たり遊技終了後に移行される遊技状態において、遊技としては入賞ユニットＢ４００へ向けて球を発射するという共通の遊技態様としながら、大当たりを獲得した場合に期待される大当たりの大当たり種別の振分けを変えられるパチンコ機を構成することができる。
【８７５０】
上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００が、第２入賞口Ｂ６４０にも第３入賞口Ｂ６４ｂにも球を案内し難い第１の作動パターンか、第３入賞口Ｂ６４ｂに球を案内し易い第２の作動パターンか、第２入賞口Ｂ６４０に球を案内し易い第３の作動パターンか、で電動役物Ｂ６４０ａが動作可能に構成させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２入賞口Ｂ６４０及び第３入賞口Ｂ６４ｂの双方に球を案内し易い作動パターンで電動役物Ｂ６４０ａが動作可能としても良い。
【８７５１】
そのための実現手段としては、例えば、第３の作動パターンにおける基準の作動パターンＢＲＰ３の動作時間Ｂｔ３ｂを１．０秒として、残りの１．０秒はスライド部材Ｂ４５０が非励磁状態で維持されるようにすれば、待機時間Ｂｔ３ａの間に先端部Ｂ４５１に拾われた球が第２入賞口Ｂ６４０に案内される場合と、第３入賞口Ｂ６４ｂに案内される場合とを生じさせることができる。
【８７５２】

上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、前進位置に配置されたスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１に球が乗っている状態でソレノイドＢＳＯＬ４１を駆動させた場合に、先端部Ｂ４５１に乗っている球が先端部Ｂ４５１の上面に押し込まれる形で球通過開口Ｂ４１４を通過可能に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置された状態では、先端部Ｂ４５１の上面と球通過開口Ｂ４１４の上縁との間の寸法が球の直径未満の長さに設計するようにしても良い。

【８７５３】

即ち、先端部Ｂ４５１の上面は、前方へ向かう程に上昇傾斜する傾斜面として形成されているところ、スライド部材Ｂ４５０の変位方向は前後方向なので、先端部Ｂ４５１の上面と球通過開口Ｂ４１４の上縁との間の寸法は、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合よりも、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される場合の方が短くなる。

【８７５４】

これを利用して、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合には球が球通過開口Ｂ４１４を通過可能とされる一方で、スライド部材Ｂ４５０が前進位置から後退位置に変位する際に先端部Ｂ４５１に乗っている球については、球通過開口Ｂ４１４の上縁部に球が引っかかる寸法関係で設計することで、スライド部材Ｂ４５０が前進位置から後退位置に変位する際に先端部Ｂ４５１に乗っている球が球通過開口Ｂ４１４を通過することを防止することができる。これにより、球通過開口Ｂ４１４への球の入球確率を下げることができる。

【８７５５】

上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３が球の左右方向の通過を遮る程度の高さで形成されており、左案内板部Ｂ４５２又は右案内板部Ｂ４５３から中央流路Ｂ４３１側への球の導入は、左壁部Ｂ４３２又は右壁部Ｂ４３３の後側に配置される左開口部ＢＬＴ又は右開口部ＢＲＴを通る態様に限定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上下高さを低く設計して、球が左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上側を通過可能にしても良い。

【８７５６】

また、例えば、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置が、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合と後退位置に配置される場合とで異なることを利用して、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の高さを、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される場合（上面の上下位置が低い場合）には、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することを遮るのに十分とする（例えば、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置よりも左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上端の上下位置の方が上側となるように設計する）一方で、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置される場合（上面の上下寸法が高い場合）には、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することを許容できる（球が通過可能とする、例えば、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置よりも左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上端の上下位置の方が下側となるように設計する）ようにしても良い。

【８７５７】

この場合、スライド部材Ｂ４５０の上面を転動して中央流路Ｂ４３１側へ流下する球の流下経路のバリエーションとして、左壁部Ｂ４３２又は右壁部Ｂ４３３の後側に配置される左開口部ＢＬＴ又は右開口部ＢＲＴを通る流下経路の他に、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置された状態において左壁部Ｂ４３２又は右壁部Ｂ４３３の上側を通る流下経路を構成することができる。

【８７５８】

また、スライド部材Ｂ４５０の上面の上下位置と、左壁部Ｂ４３２及び右壁部Ｂ４３３の上端の上下位置との関係を、左右で異ならせるようにしても良い。例えば、左壁部Ｂ４３２の上側を球が通過することを許容する状態で右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過するこ

とは制限するように構成したり、右壁部Ｂ４３３の上側を球が通過することを許容する状態で右壁部４３２の上側を球が通過することは制限するように構成したりしても良い。
【８７５９】
この場合、スライド部材Ｂ４５０に案内される球の流下経路を、球が左側を流下するか、球が右側を流下するかで大きく異ならせることができる。
【８７６０】
上記第５４実施形態では、球を拾うための構造としてスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１と傾倒部材Ｂ４７０の板状部Ｂ４７１とを備え、先端部Ｂ４５１が正面視で板状部Ｂ４７１の左右外側かつ上側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０の二股の構造をやめて、先端部Ｂ４５１に対応する部分が板状部Ｂ４７１の真上に配置されるようにしても良い。
【８７６１】
この場合、ベース板Ｂ６０とガラスユニットＢ１６との間の領域における先端部Ｂ４５１と板状部Ｂ４７１との間の位置に、球の通過を規制する固定の規制板を設けることで、先端部Ｂ４５１に拾われなかった球が板状部Ｂ４７１に拾われる入賞態様を避けることができる。
【８７６２】
これにより、入賞ユニットＢ４００の左右方向寸法を低減することができる。また、先端部Ｂ４５１を１つとすることで、入賞ユニットＢ４００内の経路において球の合流が生じることを無くせるので、入賞ユニットＢ４００の設計自由度を向上することができる（設計を簡素化することができる）。
【８７６３】
上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の上側に配置される天井面Ｂ４４７が水平方向に延びるように形成されており、中央流路Ｂ４３１の上側に配置される天井構成部Ｂ４４４の傾斜面部Ｂ４４４ａが正面側へ向かうほど上昇傾斜する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【８７６４】
例えば、スライド部材Ｂ４５０の上側に配置される天井面Ｂ４４７が、後方へ向かう程に下降傾斜する面として構成しても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の上面を流下する球の流下経路の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）が大きくなりすぎて、流下中の球がバタつくことを避けることができる。
【８７６５】
例えば、スライド部材Ｂ４５０の上側に配置される天井面Ｂ４４７が、後方へ向かう程に上昇傾斜する面として構成しても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の上面を流下する球の流下経路の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）を大きく確保することができるので、スライド部材Ｂ４５０が後方へ変位する際に、スライド部材Ｂ４５０の上面に乗っていた球が後方へ押し込まれてスライド部材Ｂ４５０の後方側位置における球の密度が高くなったとしても、それによってスライド部材Ｂ４５０の上側で球詰まりが生じる可能性を低くすることができる。
【８７６６】
例えば、中央流路Ｂ４３１の上側に配置される天井構成部Ｂ４４４が、正面側へ向かうほど下降傾斜するように構成しても良いし、水平方向に延びるように構成しても良い。この場合、中央流路Ｂ４３１の下流側における球の流下領域（球の通過可能な面積）が大きくなりすぎて、流下中の球がバタつくことを避けることができる。
【８７６７】
上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０に拾われた球が通過する球通過開口Ｂ４１４や、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が通過する中央開口部Ｂ４１３の左右幅が、球の直径よりも若干長い程度とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口Ｂ４１４や中央開口部Ｂ４１３の左右幅を球の直径の複数倍（例えば、２倍）よりも若干長い程度の寸法で設計し、合わせて、スライド部材Ｂ４５０の

左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３、中央流路Ｂ４３１及び傾倒部材Ｂ４７０の左右幅も同様の左右幅で設計しても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０や傾倒部材Ｂ４７０で一度に拾うことができる球の個数を増加させることができるので、入賞効率を上げることができる。

【８７６８】

上記第５４実施形態では、球通過開口Ｂ４１４の左右幅と、中央開口部Ｂ４１３の左右幅とを合わせている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口Ｂ４１４の左右幅を球の直径よりも若干長い程度で設計し、中央開口部Ｂ４１３の左右幅を球の直径の複数倍よりも若干長い程度の寸法で設計するようにしても良く、合わせて中央流路Ｂ４３１の左右幅および傾倒部材Ｂ４７０の左右幅を中央開口部Ｂ４１３の左右幅と同様の思想で設計しても良い。

【８７６９】

この場合、中央流路Ｂ４３１から下流側の領域において球が左右に並んで流下できるようになるので、左右一対の球通過開口Ｂ４１４を同時に球が通過した場合であっても、中央流路Ｂ４３１で球が合流してしまい流下抵抗が増加するという事態を避け易くすることができる。

【８７７０】

また、例えば、球通過開口Ｂ４１４の左右幅を球の直径の複数倍よりも若干長い程度の寸法で設計し、中央開口部Ｂ４１３の左右幅を球の直径よりも若干長い程度で設計するようにしても良く、合わせてスライド部材Ｂ４５０の先端部Ｂ４５１、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の左右幅を球通過開口Ｂ４１４の左右幅と同様の思想で設計しても良い。

【８７７１】

この場合、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とが連動するという条件下において、入賞ユニットＢ４００の内部経路の最上流側（入口側）における第１入球効率（スライド部材Ｂ４５０に球が拾われる効率）を向上しながら、その第１入球効率よりも入賞ユニットＢ４００の内部経路の最下流側（出口側）における第２入球効率（傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われる効率）を低減することができる。

【８７７２】

これにより、遊技者に対して、入賞ユニットＢ４００の入口に入る見かけ上の入球効率（第１入球効率）が高いように見せて、実際に傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われる確率（第２入球効率）は低減されるよう構成することができる。これにより、遊技者の入賞ユニットＢ４００への入球効率についての印象を良くすることができ、遊技者が遊技を継続するように仕向けることができる。

【８７７３】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の左案内板部Ｂ４５２の傾斜角度と、右案内板部Ｂ４５３の傾斜角度とが同じとなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右案内板部Ｂ４５３の傾斜角度を左案内板部Ｂ４５２の傾斜角度よりも大きくしても良いし、左案内板部Ｂ４５２の傾斜角度を右案内板部Ｂ４５３の傾斜角度よりも大きくしても良い。

【８７７４】

特に、後者の場合、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の前後長さの違いによる球の流下時間の差を、球の流下速度で補わせることができるので、左右の先端部Ｂ４５１が同時に球を受けた場合に、それらの球が中央流路Ｂ４３１に到達するタイミングを合わせ易くすることができる。

【８７７５】

また、前者の場合は逆に、左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の前後長さの違いによる球の流下時間の差を、球の流下速度が助長することになるので、左右の先端部Ｂ４５１が同時に球を受けた場合に、それらの球が中央流路Ｂ４３１に到達するタイミングを異ならせ易くすることができる。

【８７７６】
上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０が、遊技領域から球を受ける先端部Ｂ４５１のみでなく、その後方流路においても球を転動させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、先端部Ｂ４５１のみで球と接触し、先端部Ｂ４５１の下流側へ流れた球は、左案内板部Ｂ４５２や右案内板部Ｂ４５３等を上から覆う固定板部（変位しない部分）の上面を転動するようにしても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の変位により球が加速されたり減速されたりする範囲を狭くすることができる。
【８７７７】
また、この場合、先端部Ｂ４５１の構成および動作態様を変更し、前方に傾倒する動作態様（傾倒部材Ｂ４７０で例示される動作態様）としても良い。即ち、非励磁状態において、傾倒部材Ｂ４７０で説明した開放位置とされ、励磁状態において、傾倒部材Ｂ４７０で説明した閉鎖位置とされるように構成しても良い。
【８７７８】
上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、先端部Ｂ４５１に拾われた球が傾倒部材Ｂ４７０に到達するまでの経路において固定の底面部Ｂ４３１ａを転動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、底面部Ｂ４３１ａがスライド部材Ｂ４５０の動作と連動して動作するように構成しても良い。この場合、入賞ユニットＢ４００の内部流路において球詰まりが生じていたとしても、内部流路の全体で動作が生じることから、球をほぐすことができ、球詰まりの解消を図ることができる。なお、底面部Ｂ４３１ａの動作としては、スライド部材Ｂ４５０の逆方向に動作するものでも良いし、スライド部材Ｂ４５０と一体的に構成する等して同方向に動作するものでも良い。
【８７７９】
上記第５４実施形態では、固定の底面部Ｂ４３１ａが球を直線的に転動させる傾斜面として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。例えば、底面部Ｂ４３１ａが湾曲形成されることで球の流下方向が湾曲するようにして球の流下速度の変化が顕著になるように構成しても良いし、流下中に球が落下する範囲を有するよう構成し球が跳ねることで流下態様がばらつくようにしても良いし、球が蛇行して流下するよう流路を繰り返し屈曲させることで球が通過するまでの時間を長くするようにしても良い。
【８７８０】
上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、球通過開口Ｂ４１４が単なる開口部である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球通過開口Ｂ４１４に球通過を検出する検出センサが配設され、球通過開口Ｂ４１４への入球を検出可能に構成しても良い。この場合、球通過開口Ｂ４１４への入球を検出した場合に、第３図柄表示装置Ｂ８１等で遊技者に対して報知することで、遊技者に対して球通過開口Ｂ４１４を球が通過したことに気付かせることができ、入賞ユニットＢ４００の注目力を向上させることができる。
【８７８１】
上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００において、先端部Ｂ４５１に拾われた球が必ず傾倒部材Ｂ４７０側まで案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、内部流路に排出用開口が形成され、一部の球は排出用開口を通り排出されることで、先端部Ｂ４５１に拾われた球の一部しか傾倒部材Ｂ４７０まで案内されることは無いように構成しても良い。この場合において、スライド部材Ｂ４５０は排出用開口を開閉させる部材としても機能するように構成しても良い。
【８７８２】
上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０の左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３が、前後方向で同一傾斜の板状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、途中で傾斜が変わるようにしても良いし、上面が階段状に形成されるようにしても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０上における球の配置次

第で、スライド部材Ｂ４５０が後方に変位した際に球が受ける負荷の大きさを変化させることができる（例えば、階段状に形成される場合に、段の近くに球が配置されており段の側面から負荷を受けるか、段から離れて球が配置されており段の上面と滑るようにして負荷を受けるかで異ならせることができる）。

【８７８３】

例えば、上流側（前側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度に比較して、下流側（後側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度を小さく形成する場合、上流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷を、下流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷よりも大きくすることができる。これにより、スライド部材Ｂ４５０上の上流側および下流側に配置される複数の球の間隔を、スライド部材Ｂ４５０の変位により狭める（縮める、密にする）ことができる。

【８７８４】

また、例えば、上流側（前側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度に比較して、下流側（後側）における左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜角度を大きく形成する場合、上流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷を、下流側においてスライド部材Ｂ４５０の後方への変位により球が受ける負荷よりも小さくすることができる。これにより、スライド部材Ｂ４５０上の上流側および下流側に配置される複数の球の間隔を、スライド部材Ｂ４５０の変位により広げる（拡大する、疎にする）ことができる。

【８７８５】

また、例えば、流下経路に沿って左案内板部Ｂ４５２及び右案内板部Ｂ４５３の水平面に対する傾斜の大小が複数回変化するように構成しても良い。この場合、球の配置によって、スライド部材Ｂ４５０の変位により球同士の間隔が縮まる場合と、球同士の間隔が広がる場合との両方を生じさせることができる。

【８７８６】

また、例えば、左案内板部Ｂ４５２における上面の傾斜角度と、右案内板部４５２における上面の傾斜角度とを異ならせるようにしても良い。即ち、左案内板部Ｂ４５２の上面は前後方向で水平面に対する傾斜が同一の板状に形成される一方で、右案内板部Ｂ４５３の上面は水平面に対する傾斜が途中で変化するように形成されても良い。この場合、スライド部材Ｂ４５０の変位により球が受ける負荷の態様を、球が左案内板部Ｂ４５２上に配置されているか、球が右案内板部４５２上に配置されているかで異ならせることができる。

【８７８７】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とが、伝達部材Ｂ４８０が間に介在することにより連動するものであり、スライド部材Ｂ４５０又は傾倒部材Ｂ４７０の一方で球噛み等の不具合が生じると、他方の動作にも影響を与える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【８７８８】

例えば、伝達部材Ｂ４８０の第２部材Ｂ４８５の部分であってスライド部材Ｂ４５０と対向配置される回動先端部の前側と、スライド部材Ｂ４５０の中央固定部Ｂ４５４とが対向する位置（間の位置）に前後方向で伸縮可能なコイルスプリングを介在させるように構成する。常には、第２部材Ｂ４８５側にスライド部材Ｂ４５０がコイルスプリングの付勢力で押し付けられており第２部材Ｂ４８５とスライド部材Ｂ４５０とが連動するように構成する一方で、スライド部材Ｂ４５０の前端と前意匠部材Ｂ４２０との間に球が挟み込まれた（球噛みした）場合には、スライド部材Ｂ４５０の前方への変位が妨害される分だけコイルスプリングが縮むことでカバーされるように構成することで、スライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置されていなくても第２部材Ｂ４８５を前方に傾倒させることができる。

【８７８９】

これにより、第１部材Ｂ４８１の動作が第２部材Ｂ４８５に妨害されることを回避することができるので、スライド部材Ｂ４５０側で生じた球噛みにより、傾倒部材Ｂ４７０の動作が途中で停止することを回避し易くすることができる。

【８７９０】

このように、伝達部材Ｂ４８０を利用して駆動力の伝達経路を複数設けるような場合であっても、一の伝達経路にコイルスプリング等の部材（緩衝材などでも良い）を介在させることで、一の伝達経路で生じた不具合が、他の伝達経路にまで伝わることを避けることができる。

【８７９１】

上記第５４実施形態では、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態から非励磁状態へ切替動作される場合に、下板部Ｂ４８２ｂに係止突設部Ｂ４８７が押し下げられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【８７９２】

例えば、係止突設部Ｂ４８７の形成を省略しても良い。電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態では、下板部Ｂ４８２ｂが第２部材Ｂ４８５の偏心突部Ｂ４８６と当接される一方で、上板部Ｂ４８２ａと偏心突部Ｂ４８６との間に隙間が確保されている。

【８７９３】

第２部材Ｂ４８５の自重による回転方向の負荷は、回転径方向外端部において第２部材Ｂ４８５に当接されるスライド部材Ｂ４５０と中段部材Ｂ４３０との間の静止摩擦を下回っており、第２部材Ｂ４８５が自重で前転方向に変位することは防止される。即ち、下板部Ｂ４８２ｂと偏心突部Ｂ４８６との当接が解除されても、第２部材Ｂ４８５の姿勢は維持される。

【８７９４】

そのため、電動役物Ｂ６４０ａが励磁状態から非励磁状態へ切替動作される場合に、上板部Ｂ４８２ａに偏心突部Ｂ４８６が押し下げられるまでスライド部材Ｂ４５０が後退位置で維持され、傾倒部材Ｂ４７０のみが起き上がり動作する。即ち、ソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力は傾倒部材Ｂ４７０に集中して伝達される。この場合、スライド部材Ｂ４５０の動作開始タイミングと傾倒部材Ｂ４７０の動作開始タイミングとがずれることになる。

【８７９５】

即ち、動作開始から途中位置までは傾倒部材Ｂ４７０のみが動作し、途中位置からは傾倒部材Ｂ４７０及びスライド部材Ｂ４５０が動作する。第１部材Ｂ４８１が下降する過程において、上板部Ｂ４８２ａと偏心突部Ｂ４８６とが当接した後は、上板部Ｂ４８２ａに偏心突部Ｂ４８６が押し下げられる態様で第２部材Ｂ４８５が回転軸部Ｂ４８５ａを中心に前転方向に回転動作する。動作終了タイミングは、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とでほぼ同時となる。

【８７９６】

この場合、励磁状態から非励磁状態への切替動作において、スライド部材Ｂ４５０と前意匠部材Ｂ４２０との間に球が挟まり、スライド部材Ｂ４５０の変位が抑制され得る事態が生じたとしても、スライド部材Ｂ４５０の変位に先行して傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作が開始されているので、傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作まで抑制されることを防止することができる。

【８７９７】

これにより、スライド部材Ｂ４５０の変位が抑制されることと連動して、傾倒部材Ｂ４７０の起き上がり動作が遅れ、予期せぬタイミングで球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われる事態を回避し易くすることができる。

【８７９８】

なお、第２部材Ｂ４８５の自重による回転方向の負荷は、回転径方向外端部において第２部材Ｂ４８５に当接されるスライド部材Ｂ４５０と中段部材Ｂ４３０との間の静止摩擦を下回っており、第２部材Ｂ４８５が自重で前転方向に変位することは防止される場合を

例にしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２部材Ｂ４８５の重心が傾倒先端側に寄るように設計されることで、第２部材Ｂ４８５が自重で前転方向に変位し得るようにしても良い。

【８７９９】

上記第５４実施形態では、スライド部材Ｂ４５０と傾倒部材Ｂ４７０とが単一のソレノイドＢＳＯＬ４１の駆動力により連動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド部材Ｂ４５０を駆動する駆動装置と、傾倒部材Ｂ４７０を駆動する駆動装置とを別々に構成し、非連動で動作可能に構成しても良い。

【８８００】

この場合において、例えば、スライド部材Ｂ４５０が後退位置に配置されてから約３秒経過（入賞ユニットＢ４００の内部に流入した球が通過しきるのに十分な時間が経過）してから傾倒部材Ｂ４７０が開放位置に変位されるようにし、その後でスライド部材Ｂ４５０が前進位置に配置される際には傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖位置に配置されるような作動パターンを追加しても良い。この場合、傾倒部材Ｂ４７０に球が拾われることを防止し易くすることができる。

【８８０１】

上記第５４実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０が閉鎖する際に球を挟んだ場合においても先端部Ｂ４５１で球を拾い難く構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、そもそも、傾倒部材Ｂ４７０に球が到達し得るタイミングにおいて傾倒部材Ｂ４７０の閉鎖動作が生じないようにソレノイドＢＳＯＬ４１を駆動させるように設定しても良い。この場合、傾倒部材Ｂ４７０の閉鎖をスムーズに実行することができる。

【８８０２】

また、傾倒部材Ｂ４７０に球が到達し得るタイミングにおいては、傾倒部材Ｂ４７０は開放動作のみが生じるようにソレノイドＢＳＯＬ４１を駆動させるように設定しても良い。この場合、球の重みが傾倒部材Ｂ４７０を開放させる方向に作用することから、傾倒部材Ｂ４７０の開放を補助することができると共に、傾倒部材Ｂ４７０から第１部材Ｂ４８１及び第２部材Ｂ４８５を介してスライド部材Ｂ４５０に負荷を伝達させることにより、スライド部材Ｂ４５０の後退位置へ向けた動作をスムーズに行わせることができる。

【８８０３】

上記第５４実施形態では、待機時間Ｂｔ１ａ～Ｂｔ３ａ及び動作時間Ｂｔ１ｂ～Ｂｔ３ｂから設定される作動パターンＢＲＰ１～ＢＲＰ３が繰り返し実行されることにより、入賞ユニットＢ４００を流下する球の流下経路が切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基準の作動パターンとしては動作時間のみが設定され、待機時間の代わりに第２図柄の変動表示にかかる時間が設定されるようにしても良い。

【８８０４】

例えば、基準の作動パターンとして動作時間を３．９秒で設定し、第２図柄の変動表示にかかる時間を０．１秒で設定する場合、その０．１秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第１の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。

【８８０５】

また、例えば、基準の作動パターンとして動作時間を０．２秒で設定し、第２図柄の変動表示にかかる時間を１．８秒で設定する場合、その１．８秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第２の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。

【８８０６】

また、例えば、基準の作動パターンとして動作時間を２．０秒で設定し、第２図柄の変動表示にかかる時間を２．０秒で設定する場合、その２．０秒が非励磁状態で維持される時間となるので、結果的に第３の作動パターンで動作するのと同様の動作態様を実現できる。

【８８０７】
上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００と第３入賞口Ｂ６４ｂとの間に釘ＢＫＧ１が配設され、釘ＢＫＧ１の状態次第で、入賞ユニットＢ４００の内部流路から下方へ流下した球の第３入賞口Ｂ６４ｂへの入球確率が変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【８８０８】
例えば、入賞ユニットＢ４００と第３入賞口Ｂ６４ｂとの間に、第５８実施形態で説明した切替装置Ｂ５７７０が配設され、切替装置Ｂ５７７０の動作に対する球の入球タイミング次第で、第３入賞口Ｂ６４ｂに入球されるか否かが決定されるものでも良い。この場合、釘ＢＫＧ１の状態に左右されずに第３入賞口Ｂ６４ｂへ入球させることができる。
【８８０９】
また、例えば、入賞ユニットＢ４００と第３入賞口Ｂ６４ｂとの間に、２個（又はＮ個）に１個の割合で第３入賞口Ｂ６４ｂ側に球を導入する振分装置（例えば、シーソー機構）を配設しても良い。この場合、釘ＢＫＧ１の状態に左右されずに、振分装置により２個（又はＮ個）に１個は第３入賞口Ｂ６４ｂに入球させることができるので、遊技者は安心して遊技を行うことができる。
【８８１０】
上記第５４実施形態では、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７の上側を流下する球が、釘ＢＫＧ１によりスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に導かれるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７への案内に、釘ＢＫＧ１に代えて、又は釘ＢＫＧ１と組み合わせて、樹脂材料による構造物を使用しても良い。この場合、樹脂材料による構造体が釘ＢＫＧ１よりも状態の変化が生じにくいので、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７への球の案内を安定させることができる。
【８８１１】
また、例えば、釘ＢＫＧ１の配設個数を減らしたり、配設位置を変えたりすることにより、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７の上側を流下する球が全てスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を通過するのではなく、一部の球はスルーゲートＢ６６，Ｂ６７から逸れて流下するように構成しても良い。
【８８１２】
上記第５４実施形態では、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能であり、傾倒部材Ｂ４７０に拾われなかった球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入球することで特別図柄１の抽選を獲得可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【８８１３】
例えば、抽選を獲得可能な特別図柄の割り振りを逆転させる（傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が検出されることで特別図柄１の抽選を獲得可能であり、傾倒部材Ｂ４７０に拾われなかった球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入球することで特別図柄２の抽選を獲得可能とされる）ようにしても良い。この場合、大当たり終了後の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンを、大当たりＡ，ａの場合に第２の作動パターンとして、大当たりＢ，Ｃ，ｂ，ｃの場合に第３の作動パターンとすれば、第５４実施形態で説明した遊技性と同様の遊技性を保つことができる。更に、第５４実施形態で説明した場合と異なり、第３入賞口Ｂ６４ｂに球が入球し易い状態において小当たり遊技が発生し易く、特定入賞口Ｂ６５ａに球が入球し易いよう構成されることから、第３入賞口Ｂ６４ｂから零れた球が特定入賞口Ｂ６５ａに拾われる事態を生じさせ易くすることができる。
【８８１４】
また、例えば、傾倒部材Ｂ４７０に拾われた球が検出されることで特別図柄２の抽選を獲得可能な条件下で、第３入賞口Ｂ６４ｂに入球することでも特別図柄２の抽選を獲得可能としても良い。この場合、特定入賞口Ｂ６５ａを入賞ユニットＢ４００の左右外端よりも左右方向外側に張り出さない寸法および位置で配設するようにしても良い。
【８８１５】

電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動される場合には、先端部Ｂ４５１に拾われて入賞ユニットＢ４００の内部を流下したほとんどの球が入賞ユニットＢ４００から排出され第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下する。一方で、電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで駆動される場合には、先端部Ｂ４５１に拾われて入賞ユニットＢ４００の内部を流下したほとんどの球が傾倒部材Ｂ４７０に拾われることで、第３入賞口Ｂ６４ｂ側へは流れ出ない。そして、特定入賞口Ｂ６５ａは、入賞ユニットＢ４００から排出され第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下した球の内、第３入賞口Ｂ６４ｂから零れた球を受け入れるよう配設されることで、新たな遊技性を構成することができる。

【８８１６】

即ち、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動されるか、第３の作動パターンで駆動されるかに関わらず、特別図柄２の抽選を獲得可能とされる。そのため、小当たり遊技として特定入賞口Ｂ６５ａの開閉が頻繁に生じ得る。

【８８１７】

ここで、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動される場合には、先端部Ｂ４５１に拾われて入賞ユニットＢ４００の内部を流下した球のほとんどが第３入賞口Ｂ６４ｂ側へ流下するので、その内の何割かが第３入賞口Ｂ６４ｂから零れて特定入賞口Ｂ６５ａに入球することで、遊技者は多量の賞球の払い出しを受けることができる。

【８８１８】

一方、電動役物Ｂ６４０ａが第３の作動パターンで駆動される場合には、ほとんどの球が特定入賞口Ｂ６５ａ側に向かわない（傾倒部材Ｂ４７０に拾われる）ので、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球が生じ難く、遊技者は多量の賞球の払い出しを受けることはできない。

【８８１９】

このように、電動役物Ｂ６４０ａが第２の作動パターンで駆動されるか、第３の作動パターンで駆動されるかに関わらず、遊技者は特別図柄２の抽選を獲得可能とされることから特定入賞口Ｂ６５ａの開閉が頻繁に生じるが、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンの違いによって特定入賞口Ｂ６５ａへ球が案内される確率が変化することで、特定入賞口Ｂ６５ａの開放時（小当たり遊技発生時）に特定入賞口Ｂ６５ａに入球させ多量の賞球が得られる場合と、そうでない場合とを生じさせるという遊技性を構成することができる。

【８８２０】

上記第５４実施形態では、入賞ユニットＢ４００に流入した球により遊技者が得られる利益として、球が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過した場合には特別図柄の抽選はされず、賞球の払い出しのみがされる一方で、球が第３入賞口Ｂ６４ｂを通過した場合には特別図柄１の抽選がされ、賞球の払い出しもされるよう設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が検出センサＢ４３５の開口Ｂ４３５ａを通過した場合に特別図柄１の抽選がされ、賞球の払い出しもされる一方で、球が第３入賞口Ｂ６４ｂを通過した場合に特別図柄の抽選はされず、賞球の払い出しのみがされるよう設定しても良い。

【８８２１】

この場合、第１の作動パターンでは、球が稀に開口Ｂ４３５ａを通過することで、第１入賞口Ｂ６４への入球数に加えて開口Ｂ４３５ａを通過することで特別図柄１の抽選頻度が増加する。

【８８２２】

第２の作動パターンでは、球は先端部Ｂ４５１に拾われ電動役物Ｂ６４０ａの励磁状態において傾倒部材Ｂ４７０の正面側を通り第３入賞口Ｂ６４ｂに入賞しやすくされるので、入賞ユニットＢ４００に流入した球によって特別図柄の抽選頻度は増加されず、賞球の払い出しが多くなる。入賞ユニットＢ４００は、開口Ｂ４３５ａを球が通過可能に開放されている場合においても開口Ｂ４３５ａの球の通過は１０個に１個の割合とされることから、動作時間Ｂｔ２ｂの開口Ｂ４３５ａの開放では球が開口Ｂ４３５ａ側に流入することはほとんどない。そのため、第２の作動パターンにおいて、特別図柄１の抽選頻度の上昇はほとんど起きない。

【８８２３】
第３の作動パターンでは、待機時間Ｂｔ３ａにおいて先端部Ｂ４５１に拾われた球は、動作時間Ｂｔ３ｂにおいて傾倒部材Ｂ４７０に拾われ易いので、特別図柄２の抽選頻度が増加する。また、動作時間Ｂｔ３ｂにおいては、先端部Ｂ４５１の正面側を球が通り開口Ｂ４３５ａを通過し得るので、特別図柄１の抽選頻度も増加する。
【８８２４】
また、検出センサＢ４３５ａの開口Ｂ４３５ａを、アウト口（賞球の払い出し無し、図柄抽選無しであり、遊技領域から球を排出する開口部）として、単に球の通過を計数するためのセンサとして利用しても良い。この場合、開口Ｂ４３５ａにより、開口Ｂ４３５ａを球が通過する頻度を計測することができる。
【８８２５】
また、第２入賞口Ｂ６４０の機能と、第３入賞口Ｂ６４ｂの機能とを逆で設定しても良い。この場合、特殊確変状態とする場合の作動パターンを第２の作動パターンとし、確変状態とする場合の作動パターンを第３の作動パターンに設定すれば良く、第３入賞口Ｂ６４ｂに球が入球する抽選で小当たりを発生させ、第３入賞口Ｂ６４ｂから逸れた球が特定入賞口Ｂ６５ａに入球し得るパチンコ機を構成することができる。
【８８２６】
これにより、第３入賞口Ｂ６４ｂの真上に配置される釘ＢＫＧ１の状態として、球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入り易ければ、小当たりは生じ易いが第３入賞口Ｂ６４ｂから逸れる球は少ないために特定入賞口Ｂ６５ａの入賞数が過多となることは抑制できる一方で、第３入賞口Ｂ６４ｂの真上に配置される釘ＢＫＧ１の状態として、球が第３入賞口Ｂ６４ｂに入り難ければ、小当たりは生じ難いが第３入賞口Ｂ６４ｂから逸れる球は多いために一旦特定入賞口Ｂ６５ａが開放されれば多量の球を特定入賞口Ｂ６５ａに入球させ得る。即ち、第３入賞口Ｂ６４ｂへ入球し易いかどうか（有利不利）と、特定入賞口Ｂ６５ａへ入球し易いかどうか（不利有利）とがバランスするパチンコ機を構成することができる。
【８８２７】
上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００において、貯留板部Ｂ７１５間に球が４個まで貯留可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５が間に球を１個だけ配置可能な形状で形成されるようにしても良い。この場合、貯留板部Ｂ７１５間で停留される球は移動床部材Ｂ７４０に乗っており、その球に衝突した球を検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１に流入させることができる。この場合、球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通り易い状態にあるか否かを、貯留板部Ｂ７１５間における球の有無を確認することで容易に把握することができるので、貯留板部Ｂ７１５間の球の個数を数える必要がある場合に比較して遊技者の遊技負担を低減することができる。
【８８２８】
上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００において、貯留板部Ｂ７１５の左右両側において複数の検出センサＢ７５０が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＢ７５０の配設個数は１個でも良い。また、１個配置する場合において、貯留板部Ｂ７１５の左右に配置されるいずれかを残し、何れかを除外するようにしても良いし、貯留板部Ｂ７１５の前後に位置ずれして検出センサＢ７５０が配置されるようにしても良い。
【８８２９】
貯留板部Ｂ７１５の正面側に検出センサＢ７５０が配置される場合には開口部Ｂ７５１を通過する球を遊技者に見せ易くすることができる。一方、貯留板部Ｂ７１５の背面側に検出センサＢ７５０が配置される場合には開口部Ｂ７５１を通過する球が貯留板部Ｂ７１５に貯留される球に隠される作用を付加することができるので、開口部Ｂ７５１に対する遊技者の注目力を向上させることができる。
【８８３０】
上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００において、ラウンド遊技における

規定個数と貯留板部Ｂ７１５間に貯留可能な球の個数との関係が、１０個対４個である場合を説明したが、個数の関係は任意に定められるものであり、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、１０個対１０個とする場合、上側可変入賞装置Ｂ７００に対して、規定個数を超える個数の球の入賞（１１個以上の入賞、オーバー入賞）があった場合に、開口部Ｂ７５１を球が通過するパチンコ機を構成することができる。この場合、規定個数の入球に留まる場合に比較してラウンド遊技において得られる賞球個数が増加する喜びと、大当たり遊技が終了した後に移行される遊技状態が有利な状態になることに対する喜びとを、遊技者に同時に与えることができる。

【８８３１】

上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０を駆動する駆動装置とは別で移動床部材Ｂ７４０を駆動する駆動装置を設けるようにしても良い。

【８８３２】

この場合の動作パターンは、上記第５４実施形態で説明したような動作パターンに加えて、多種多様な動作パターンを構成することができる。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置された場合に、移動床部材Ｂ７４０を後退位置に配置することもできる。この場合、移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過した球が貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留されないようにすることができるので、球が開口部Ｂ７５１に入球する可能性を低めることができる。

【８８３３】

また、例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置された場合に、移動床部材Ｂ７４０を単独で前後（繰り返し）動作させるようにしても良い。この場合において、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に維持される期間が０．２秒よりも長い場合には貯留板部Ｂ７１５の間の位置から球を排出させることができ、一方、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に維持される期間が０．２秒よりも短い場合には貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球を留めることができる。

【８８３４】

また、例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置された場合に、移動床部材Ｂ７４０を前進位置に配置することもできる。この場合、ラウンド遊技中に移動上蓋部材Ｂ７３０が開閉を繰り返すような駆動態様であっても、貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球が貯留される状態を維持することができる。更に、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置されてから、移動床部材Ｂ７４０を前進位置から後退位置に変位させるまでに数秒のタイムラグが生じるようにすることで、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される直前に多数の球がまとまって入球したような場合に、それらの球が開口部Ｂ７５１側に到達し、開口部Ｂ７５１を通過し得るタイミングまで貯留板部Ｂ７１５の間の位置から球を排出しないようにすることができる。

【８８３５】

上記第５４実施形態では、上側可変入賞装置Ｂ７００は、大当たり遊技において開閉される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側可変入賞装置Ｂ７００が小当たり遊技において開閉されるよう構成し、検出センサＢ７５０を、開口部Ｂ７５１を球が通過することにより大当たり遊技を実行可能とするための検出センサとして構成しても良い。

【８８３６】

ここで、小当たり遊技における上側可変入賞装置Ｂ７００の開放時間の合計が１．８秒までとされる場合において、移動上蓋部材Ｂ７３０を後退位置に配置したら０．１２秒経過する度に前進位置に配置させるという規則で移動上蓋部材Ｂ７３０を前後に繰り返し変位させる状態において、移動上蓋部材Ｂ７３０を後退位置に１５回まで配置することができる（０．１２×１５＝１．８）。

【８８３７】

移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される場合において貯留板部Ｂ７１５の間の位置に配置される球が排出されないよう移動床部材Ｂ７４０が駆動される場合、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置される状態で移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を流下した球を貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留することができ、球を開口部Ｂ７５１に入球させ易い。移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合には、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満とされる駆動態様に対応する。

【８８３８】

一方、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される場合において貯留板部Ｂ７１５の間の位置に配置される球が排出され得るよう移動床部材Ｂ７４０が駆動される場合、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に配置される状態で移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を流下した球が貯留板部Ｂ７１５の間の位置から次々に排出され、球を開口部Ｂ７５１に入球させ難い。移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合には、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒以上とされる駆動態様に対応する。

【８８３９】

小当たり遊技は、予め規定された駆動パターンで移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０が開閉されることになる。移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合には、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される期間に多数の球を上側可変入賞装置Ｂ７００に入球させることが好ましいが、例えば、０．１秒と０．３秒との違いを見分けることは困難である。

【８８４０】

そこで、小当たり遊技の駆動パターンとして、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される期間よりも、発射した球が到達するまでの期間だけ前倒ししたタイミングで、上側可変入賞装置Ｂ７００へ向けて球を発射することを促す報知を実行するようにしても良い。この報知に従い球を発射すれば、貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球を貯留させ開口部Ｂ７５１に球を入球させ易くすることができる。このように、球の発射の適切なタイミングを報知するようにすることで、報知外のタイミングで球を発射することによる球損の発生を回避し易くすることができる。

【８８４１】

小当たり遊技の駆動パターンとして、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される期間が２回用意され、その間に移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒以上の状態が繰り返される期間が配置されるようにする場合、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される１回目の期間において球が開口部Ｂ７５１に入球しなかった場合に、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒未満の状態が繰り返される２回目の期間の前に、上側可変入賞装置Ｂ７００へ向けて球を発射することを促す報知を実行するようにしても良い。

【８８４２】

この場合、例えば、球発射装置の詰まりなどで球を発射できていなかった場合においても、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される状態が０．２秒以上の状態が繰り返される期間が長めに（例えば、１５秒で）設定される場合には、その間に球発射装置の詰まりを修復できる可能性を高めることができる。

【８８４３】

なお、発射した球が到達するまでの期間だけ前倒ししたタイミングは、上側可変入賞装置Ｂ７００の配置次第で変更され得る。上記第５４実施形態のように遊技領域の上端部付近に配置される場合には１～２秒とされるが、遊技領域の右下端位置等に配置される場合にはもっと長く、その上流側における球経路（釘ＢＫＧ１により形成される経路または樹脂部材により流路形成される経路）の長さによっては、５～１０秒程度の長さまで幅が生じる。

【８８４４】

また、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが連動する場合を例示したが、移

動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが独立で駆動するように構成される場合において、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置される期間が０．２秒未満となる駆動態様で繰り返し動作される期間を狙って、上述の報知を行うようにしても良い。

【８８４５】

この場合、移動床部材Ｂ７４０の動作態様と、移動上蓋部材Ｂ７３０の動作態様とは対応しないので、移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置に配置される期間の長さを見て、移動床部材Ｂ７４０の動作と対応付けることは困難となる。従って、上述の報知に対する注目力を向上させることができる。

【８８４６】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に球が貯留されている間において、球を開口部Ｂ７５１に入球させ易い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作により、開口部Ｂ７５１に球を誘導する誘導状態と、誘導しない非誘導状態とで状態が変化される状態変化手段が配設され、その状態変化手段の動作は、一対の貯留板部Ｂ７１５から排出された球の運動エネルギーにより行われるよう構成しても良い。この場合、一対の貯留板部Ｂ７１５の間から球が排出された後において開口部Ｂ７５１に入球させ易くできる遊技機を構成することができる。

【８８４７】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５への球の進入を、球によって妨害する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への球の入球の可否を切り替える開閉手段を配設しても良い。この場合、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置が球で満タンになる前においても、開閉手段により一対の貯留板部Ｂ７１５の間に球が進入できない状態を構成することができ、球が開口部Ｂ７５１を通過する事態を生じさせることができる。

【８８４８】

この場合において、開閉手段の大きさとして種々の態様を例示することができるが、正面視における大きさが球の大きさよりも小さくすることで、開閉手段を目立たせないようにすることができ、球が開口部Ｂ７５１へ流入するタイミングを遊技者に予測され難くすることができる。

【８８４９】

また、開閉手段の正面視における大きさを球の大きさよりも大きくすることで、開閉手段の状態を遊技者に把握させ易くすることができ、球が開口部Ｂ７５１へ流入するか否かを判別し易くすることができる。

【８８５０】

上記第５４実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域に高確率で案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５と第２特定入賞口Ｂ７００ａとの間に球と接触可能な配置で釘ＢＫＧ１が配設されるようにしても良い。

【８８５１】

これにより、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域が満タンになる前に、釘ＢＫＧ１と衝突した球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過するイレギュラー入賞が誘発され易くなるようにすることができる。特に、第２特定入賞口Ｂ７００ａを複数の球が連なって通過した時など、球同士の接触により流下が乱れた場合にイレギュラー入賞が誘発され易くなる。

【８８５２】

一方で、釘ＢＫＧ１は、一対の貯留板部Ｂ７１５に貯留されている球とは非接触となるような位置に配置される。これにより、一対の貯留板部Ｂ７１５に貯留された球の排出をスムーズに行わせることができる。

【８８５３】

なお、球と接触可能な配置で配設されるのは、必ずしも釘である必要はない。例えば、基礎板部材Ｂ７１０から前側に突設される突設部を構成し、この突設部と球とが衝突する

ようにしても良い。この場合、釘ＢＫＧ１の場合に比較して、突設部の形状の設計自由度を向上させることができる。例えば、左右方向に長く開口部Ｂ７５１に近づく程に下降傾斜する突条状に形成することで、開口部Ｂ７５１に球が案内される可能性を高めることができる。

【８８５４】

また、例えば、基礎板部材Ｂ７１０の正面側に可動部材を配設するようにし、その可動部材に衝突した球が、可動部材により勢いを付けられることで、球が開口部Ｂ７５１に案内され得るようにしても良い。可動部材の動作は、回転動作でも良いし、直線方向のスライド動作でも良いし、それらの組合せによる動作でも良い。

【８８５５】

また、例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａが左右方向に往復変位したり、検出センサＢ７５０及び貯留板部Ｂ７１５が左右方向に往復変位したりすることで、タイミング次第で、第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球が一対の貯留板部Ｂ７１５側ではなく、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１側に流れる場合が生じるようにしても良い。

【８８５６】

上記第５４実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａの真下に球が貯留される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａの下流側に斜め下方に延びる球通路が形成され、その球通路の下流側端部に検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１が形成され、球通路の途中位置において球貯留部が下方に延び、その球貯留部の下端に移動床部材Ｂ７４０が配設される構成において、球貯留部が満タンになると後追いの球が球貯留部の最上部の球の上を転動して球通路を下流側に流れ、その球が検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過するように構成しても良い。

【８８５７】

また、第２特定入賞口Ｂ７００ａの開口方向は斜め方向に向いていても良く、その第２特定入賞口Ｂ７００ａを開閉する部材はスライド変位するものでなくても、回動変位するもの（例えば、一対の開閉部材で構成されるチューリップタイプの一の開閉部材を利用したもの）でも良い。

【８８５８】

なお、第２特定入賞口Ｂ７００ａの下流側に斜め下方に延びる球通路の方向は何ら限定されるものではない。例えば、正面視で斜め下方（左右側へ向かうにつれて下方へ向かう斜め）でも良いし、左右方向視で斜め下方（前後側へ向かうにつれて下方へ向かう斜め）でも良い。

【８８５９】

特に、後側へ向かうにつれて下方へ向かう斜めの場合、開口部Ｂ７５１を、球貯留部よりも手前側に配置することができる。これにより、球貯留部に貯留される球よりも、開口部Ｂ７５１を通過する球を目立たせることができるので、開口部Ｂ７５１における球の通過を遊技者が視認し易くすることができる。

【８８６０】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の上端部に球が配置されるために一対の貯留板部Ｂ７１５の間に配置する必要のある球の個数が一定である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間経過に合わせて移動床部材Ｂ７４０の上面の上下位置が上下方向に変化することや、移動床部材Ｂ７４０として貯留板部Ｂ７１５の下端の球を乗せる板部材が複数枚で上下方向に並設され上から順に開放されるように動作すること等により、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に配置される複数の球の内、最下端に配置される球の上下位置を変化させることで、一対の貯留板部Ｂ７１５の上端部に球が配置されるために一対の貯留板部Ｂ７１５の間に配置する必要のある球の個数が変化するようにしても良い。

【８８６１】

また、一対の貯留板部Ｂ７１５の左右間隔が変化するように貯留板部Ｂ７１５が変位可能に構成されても良い。この場合において、左右間隔が球の直径よりも若干長い間隔であ

る場合には４個で満タンになるとしても、左右間隔が球の直径の２倍よりも若干長い間隔である場合には８個で満タンになるので、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１に球を通過させる難易度を変化させることができる。

【８８６２】

また、４個で満タンになるように構成する場合であっても、一対の貯留板部Ｂ７１５の左右間隔が球の直径よりも若干長い間隔である場合に比較して、一対の貯留板部Ｂ７１５の左右間隔が球の直径の２倍よりも若干長い間隔である場合の方が、貯留板部Ｂ７１５の上下長さを半分にすることができるので、球を貯留するための高さ寸法を短くすることができる。これにより、貯留板部Ｂ７１５の設計自由度を向上させることができる。

【８８６３】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に配置される球を常に視認できるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５の間の位置における球の視認性を低下可能に構成する（例えば、可動部材で目隠しするように構成したり、光の加減で見え難くするように構成したりする）ようにしても良い。この場合、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置で球が満タンになるタイミングを遊技者に予想され難くすることができる。

【８８６４】

なお、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留される球の個数が４個の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。０個でも良いし、１個でも良いし、３個でも良いし、５個以上でも良い。例えば８個（規定個数に近い数字）とすることで、第３の特別作動パターンにおいて検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１に球が通過する可能性を大きく低下させることができる。

【８８６５】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留され、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置されることで流下される球は球抜き開口Ｂ７８２を通り遊技領域から排出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置されることで流下される球が、複数孔を有するクルーンに排出されるようにしても良い。

【８８６６】

このクルーンは、複数孔の内の１つを検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１と同様の機能を有する特定孔とすることで、ラウンド遊技中に球が開口部Ｂ７５１を通過することが確認できないままに移動床部材Ｂ７４０が後退位置に配置され、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置から球が流されたとしても、遊技者はクルーンの特定孔に球が入球することによる利益を獲得できる可能性があるので、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置から流された球に対する注目力を向上させることができる。

【８８６７】

上記第５４実施形態では、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に貯留された球ではなく、その貯留された球の後追いの球が開口部Ｂ７５１を通過し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、貯留板部Ｂ７１５の途中部分が開閉可能に構成されており、その開閉部分の下流側にも検出センサＢ７５０が配設されており、貯留板部Ｂ７１５の途中部分が開放されることで、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に貯留された球の内のいずれかが流され、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を通過し得るように構成しても良い。

【８８６８】

上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０の駆動装置と移動床部材Ｂ７４０の駆動装置とが共にソレノイドＢ７６３であり、移動上蓋部材Ｂ７３０の動作と移動床部材Ｂ７４０の動作とが連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動床部材Ｂ７４０の駆動用にソレノイドＢ７６３とは別の駆動装置を設け、互いに独立して動作可能にしても良い。この場合、上記第５４実施形態で説明した動作態様に加えて、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の双方が前進位置に配置される場

合や、移動上蓋部材Ｂ７３０及び移動床部材Ｂ７４０の双方が後退位置に配置される場合を構成可能となる。

【８８６９】

上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０が左右両側に下降傾斜する板形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０を一方向に傾斜する平板形状で形成しても良い。この場合であっても、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動床部材Ｂ７４０が前進位置へ変位するという動作の順番が好適に機能して、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置に変位するのと同時に移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を流れた球が、移動床部材Ｂ７４０が前進位置に配置されるよりも前に移動床部材Ｂ７４０の正面側を通過するという事態を避けることができる。

【８８７０】

上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動床部材Ｂ７４０が前進位置へ変位する動作順序である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが同時に変位しても良いし、動作順序が逆でも良い。

【８８７１】

また、移動床部材Ｂ７４０が後退位置へ向けて変位開始するよりも若干早く移動上蓋部材Ｂ７３０が前進位置へ変位する動作順序である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０と移動床部材Ｂ７４０とが同時に変位しても良いし、動作順序が逆でも良い。

【８８７２】

上記第５４実施形態では、前進位置に配置される移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を転動する球の背面側に配設される基礎板部材Ｂ７１０の前面が平滑面である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を転動する球の流下方向と交差する方向（例えば、上下方向）に長尺な突条形状で基礎板部材Ｂ７１０の前面から正面側へ突設される複数の減速突起が、球の流下方向に沿って並べられるようにしても良い。この代わりに、又はこれに加えて、移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を階段状に形成して、球の流下速度を減速させるように構成しても良い。

【８８７３】

これにより、移動上蓋部材Ｂ７３０の上面を転動流下する球の流下速度を低下させることができるので、移動上蓋部材Ｂ７３０の一度の開放（前進位置から後退位置に変位すること）で移動上蓋部材Ｂ７３０の正面側を通過する球の個数を多くすることができるので、移動上蓋部材Ｂ７３０が閉鎖状態（前進位置に配置された状態）とされた場合に一対の貯留板部Ｂ７１５の間から球が抜けていくという構成であっても、一対の貯留板部Ｂ７１５の間に球を溜めやすくすることができ、検出センサＢ７５０の開口部Ｂ７５１を球が通過する可能性を高めることができる。

【８８７４】

上記第５４実施形態では、移動上蓋部材Ｂ７３０の下流側に一対の貯留板部Ｂ７１５や移動床部材Ｂ７４０や検出センサＢ７５０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動上蓋部材Ｂ７３０の構成を省略し、球が一対の貯留板部Ｂ７１５や移動床部材Ｂ７４０や検出センサＢ７５０の側へ常に流下可能な状態とされていても良い。

【８８７５】

上記第５４実施形態では、大当たり遊技において、１ラウンド目では移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能とされ、２ラウンド目以降のラウンド遊技では特定入賞口Ｂ６５ａが開放され特定入賞口Ｂ６５ａに入球可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。どのラウンド遊技でどちらの特定入賞口Ｂ６５ａ，Ｂ７００ａに入球可能となるように制御するかは任意に設定可能とされる。

【８８７６】
例えば、２ラウンド目以降のラウンド遊技においても移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御されても良い。この場合、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球が小当たり遊技でのみ生じるように構成することができる（全ラウンド遊技において移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御される場合に相当）ので、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に対する賞球の払い出し個数の設定が、大当たり遊技における賞球個数に影響を与えることを回避することができる。
【８８７７】
そのため、例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球に対する賞球の払い出し個数よりも、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に対する賞球の払い出し個数を多く設定することで、大当たり遊技による賞球個数を抑える一方で、小当たり遊技による賞球個数が増大される遊技機を構成することができる。
【８８７８】
また、例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球に対する賞球の払い出し個数よりも、特定入賞口Ｂ６５ａへの入球に対する賞球の払い出し個数を少なく設定することで、小当たり遊技による賞球個数を抑える（例えば、発射球と同等の賞球個数を維持する程度に抑える）一方で、大当たり遊技による賞球個数が増大される遊技機を構成することができる。
【８８７９】
なお、複数のラウンド遊技において移動上蓋部材Ｂ７３０が動作され第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御される場合、大当たり遊技後の遊技状態が開口部Ｂ７５１に遊技球が通過するか否かで変化するという事象については、第２特定入賞口Ｂ７００ａに入球可能となるように制御される少なくとも１のラウンド遊技において遊技球が開口部Ｂ７５１を通過すれば、開口部Ｂ７５１に遊技球が通過したと認められる。
【８８８０】
上記第５４実施形態では、特別図柄１の抽選で小当たりと判定されない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、特別図柄１でも特別図柄２でも小当たりと判定され得るようにしても良いし、特別図柄１で小当たりと判定され得る一方で特別図柄２では小当たりと判定され得ないように構成しても良い。
【８８８１】
上記第５４実施形態では、通常中の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第１の作動パターンとされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常中の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第３の作動パターンとなるように構成しても良い。
【８８８２】
この場合、通常中（特別図柄の低確率状態）から第２入賞口Ｂ６４０に球が入球し得ることになるが、特別図柄の低確率状態における特別図柄２の変動時間は、大当たりを除き長期間（本実施形態では１０分）で設定されるので、特別図柄２の抽選で大当たりを獲得するようなことは稀であり、基本的には第１入賞口Ｂ６４への入球による特別図柄１の抽選で大当たりを目指す遊技性を構築することができる。
【８８８３】
この場合において、例えば、大当たりＢの大当たり遊技を実行した後における遊技状態が次に大当たりを獲得するまでは高確率状態とされ、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続するように設定すると、１０１回目の特別図柄の抽選以降において電動役物Ｂ６４０ａを第３の作動パターンで動作させることになり、これは大当たりＡの大当たり遊技を実行した後における遊技状態と同じである。即ち、大当たり遊技終了後に規定回数（上記第５４実施形態では１００回）の特別図柄の抽選を挟んで特殊確変状態に移行する場合を構成可能とすることができる。

【８８８４】
なお、大当たりＣの場合も、電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第２の作動パターンに設定される状態が特別図柄の抽選が１００回終了するまで継続するように構成され、１０１回目の特別図柄の抽選以降において電動役物Ｂ６４０ａは第３の作動パターンで動作するように制御されるが、特別図柄の低確率状態なので、単に通常状態へ移行することになる。
【８８８５】
上記第５４実施形態では、大当たり種別の振分けが特別図柄１と特別図柄２とで異なる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特別図柄１と特別図柄２とで大当たり種別の振分けが同じとなるように設定しても良い。この場合、どちらの特別図柄で大当たりを獲得したとしても差が生じないので、特別図柄１の大当たりに係る抽選と特別図柄２の大当たりに係る抽選とを同一視することができる。この場合、例えば、特別図柄２の抽選が長時間変動で実行される場合（例えば、１０分の変動）を除外し、特別図柄１の抽選で選択される変動時間と同様の変動時間とすることで、あたかも、特別図柄の保留球数が８個（特別図柄１の保留球数４個と特別図柄２の保留球数４個との合計）である遊技機を構成することができる。
【８８８６】
また、例えば、特別図柄１の大当たりの内、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別と、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる大当たり種別との比率（上記第５４実施形態において１：１）と、特別図柄２の大当たりの内、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別と、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる大当たり種別との比率（上記第５４実施形態において１：１）とを異ならせるように構成しても良い。
【８８８７】
この場合において、特別図柄２の大当たりの方が、特別図柄１の大当たりに比較して、大当たり遊技終了後の遊技状態が高確率状態となる大当たり種別の割合が大きいように構成することで、特別図柄２の大当たりが連続して発生し易い状態に移行可能な遊技機を構成することができる。
【８８８８】
上記第５４実施形態では、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の表示と同時に方向操作部表示Ｂ８１６を表示可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出の後に、方向操作部表示Ｂ８１６を表示して音量光量を調整可能となる調整期間を設けるようにしても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングは、調整期間の終了タイミングを意味すると同時に、大当たり遊技終了後の変動演出の開始タイミングを意味するので、遊技者は時間表示Ｂ８１１を視認しておけば、調整期間における音量光量の調整から変動演出の開始タイミング後の球発射までの行動を、適切なタイミングでスムーズに行うことができる。
【８８８９】
エンディング演出の期間は大当たり種別により規定されるところ、エンディング演出の内部構成については大当たり種別が同じであっても変更可能となる。調整期間を設ける場合、調整期間が設けられていない場合に比較して、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出を実行する期間が狭められることになるが、いずれかの演出の継続時間を短くしたり、複数の演出を同時に行ったりすることで、遊技者に違和感を与えることなくエンディング演出を実行することができる。
【８８９０】
調整期間を設けるか否かは、任意に設定することができるが、例えば、大当たり遊技中に実行される演出が、複数のバリエーションの内、特に光量が強くなり易い（光量最強）演出または特に音量が大きくなり易い（音量最大）とされた場合に、エンディング演出において調整期間を設けるようにしても良い。これにより、遊技者の遊技負担を低下させる

ことができる。
【８８９１】
調整期間を設けるかどうかとは無関係に、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の長さを変更することができる。例えば、大当たりが連荘している最中において、短期間に何度も見ても情報量が増加するわけではない社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の長さを短くしたり同時に表示したりすれば、その分だけエンディング表示演出を長くすることができる。エンディング表示演出は、実際に獲得できた賞球個数（現在実行中の大当たり遊技のみでも良いし、連荘中における累積でも良い）や、大当たり遊技終了後の遊技状態という、遊技者にとっての重要性が高い情報が表示されるので、表示期間を長くすることで、遊技者がその情報を見逃す可能性を低くすることができる。
【８８９２】
例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が低確率状態となる場合、連荘が途絶える可能性が高いので、その後遊技者が遊技を終えて離席する可能性が高い。そのため、エンディング演出においてカード忘れ防止表示演出の長さを長くすることで、遊技者がカードを持ち帰り忘れる可能性を低くすることができる。
【８８９３】
例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が特殊確変状態へ移行する場合、遊技者の出玉への期待感が最も高まっているタイミングであるので、このタイミングにおいて社名表示演出を視認させることで、現在遊技しているパチンコ機および製造会社への印象が良くなるように図ることができる。また、大当たりが連荘すれば、ますます遊技者の期待感が高まっていくことから、連荘数が上がっていくほどに社名表示演出を長くするように設定することで、印象をよりよくさせることができる。
【８８９４】
上記第５４実施形態では、エンディング演出において音量光量の調整が可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出において音量光量の調整が実行されたかを判定し、その判定結果が、エンディング演出終了後の変動演出の決定に影響を与えるよう構成しても良い。
【８８９５】
例えば、変動演出として、通常の主図柄停止の報知に比較して、光量や音量が大きくなり易い特定演出（一発告知演出など）が用意されている場合に、直前のエンディング演出中に光量を下げる調整が実行されたにも関わらず、特定演出を実行すると、ただでさえ光で目が疲労していると考えられる遊技者に対して、更なる疲労を与える可能性があり、途中で遊技を中断する可能性がある。そこで、直前のエンディング演出中に光量を下げる調整が実行された場合には、特定演出は実行されないように制御することで、遊技者の疲労の回復を待ちながら遊技を継続させることができる。
【８８９６】
また、大当たり遊技中において、大当たり遊技の終了後の遊技状態で流れる曲を変更する操作を遊技者が行った場合には、遊技者はその曲を聞きたいと感じているはずなので、現在実行中の大当たり遊技のエンディング演出において、方向操作部表示Ｂ８１６を表示する期間を確保するようにしても良い。
【８８９７】
上記第５４実施形態では、エンディング演出の終了タイミングで時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するように構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の終了タイミングにおいて普通図柄の変動表示が継続中であり、エンディング演出の終了タイミングと普通図柄の次変動の開始タイミングとの間に時間差がある場合には、その時間差の分、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングをエンディング演出の終了タイミングに対してずらす（遅らせる）ようにしても良い。これにより、エンディング演出の後で球を発射しているにも関わらず、大当たり遊技中から継続中の作動パターン（通常状態における作動パ

ターン、第１の作動パターン）で電動役物Ｂ６４０ａが動作している状態の入賞ユニットＢ４００に球が入球するという事態を回避することができる。

【８８９８】

即ち、エンディング演出の後で発射した球を、大当たり遊技終了後から移行した後の作動パターン（第２の作動パターン又は第３の作動パターン）で電動役物Ｂ６４０ａが動作している状態の入賞ユニットＢ４００に入球させることができる。

【８８９９】

この場合においても、エンディング演出が終了したら、特別図柄の保留球があれば、エンディング演出の終了後に特別図柄の変動が開始される。一方で、時間表示Ｂ８１１の表示は継続して残したいので、例えば、主表示領域ＢＤｍにおいてはエンディング演出の表示を継続し、副表示領域ＢＤｓの小領域ＢＤｓ３において特別図柄の変動を表示し、普通図柄の次変動が開始されるタイミングとなり次第、小領域ＢＤｓ３の表示が主表示領域ＢＤｍ３に拡大されながら移動するように構成しても良い。

【８９００】

画面上で特別図柄を移動させることになるので、低速変動中（リーチ等）になる前段階で移動させることが好ましい。そのため、上述のような表示態様（特別図柄の移動）は、エンディング演出の終了タイミングから普通図柄の次変動の開始タイミングまでの時間差の方が、特別図柄の低速変動中に移行するまでにかかる時間よりも短いという特定の条件が整った場合にのみ行うようにしても良い。

【８９０１】

但し、変動演出の決定は、変動開始時にされるので、エンディング演出の終了よりも後になる。そのため、上述のような表示態様を行うことができるかどうかは、エンディング演出中には不明となるので、エンディング演出終了後に、上記特定の条件が整っていると音声ランプ制御装置Ｂ１１３に判定された場合に、終端位置Ｂ８１２を右方に移動させたり、「＋２秒」等の数字を表示させたりすることで、球発射タイミングが後倒れしたことを報知するように構成しても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達することで遊技者は球の発射を開始すると考えられるが、その直後に球発射タイミングが後倒れしたことの報知がされれば、それを見た遊技者は球の発射を停止させることができる。これにより、球損を最小限とさせることができる。

【８９０２】

上記第５４実施形態では、特定表示Ｂ８１０や枠ボタン表示Ｂ８１３等の表示が、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面の一部に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示画面の全体に表示される（全画面表示される）ように構成しても良いし、表示画面の異なる部分に表示されるようにしても良い。

【８９０３】

上記第５４実施形態では、エンディング演出において時間表示Ｂ８１１が初めから表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の途中から表示されても良いし、枠ボタンＢ２２の操作により表示されるようにしても良い。また、枠ボタンＢ２２の操作を行う度に、時間表示Ｂ８１１が表示されたり、時間表示Ｂ８１１の表示が消えたりするようにしても良い。

【８９０４】

上記第５４実施形態では、時間表示Ｂ８１１がバーとして表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示画面に任意の数字を表示し、その数字を目標値（例えば０（ゼロ））までカウントダウンさせていく表示としたり、目標値（例えば、６００）までカウントアップさせていく表示としても良い。この場合、表示が目標値となるタイミング（時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングに相当）を遊技者が図り易くすることができる。

【８９０５】

また、この表示は、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面において表示する場合に限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｂ８１とは別の第２の表示装置や、７セグメ

ント表示器を用意して、それら第２の表示装置や、７セグメント表示器においてカウントダウン又はカウントアップさせる表示を実行しても良い。

【８９０６】

なお、時間表示Ｂ８１１を、バーとカウントダウン（カウントアップ）との両方で表現するようにしても良い。例えば、時間表示Ｂ８１１をバーとして表示することに加えて、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達する数秒前（例えば３秒前）から、表示画面に数字（例えば３）を表示し、その数字をカウントダウンさせていく表示を実行しても良い。この場合、表示が０（ゼロ）となるタイミング（時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングに相当）を遊技者が図り易くすることができる。

【８９０７】

上記第５４実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示画面に表示されている場合において、枠ボタンＢ２２の操作が有効になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されていなくても枠ボタンＢ２２の操作が有効となる状態を構成可能としても良い。

【８９０８】

上記第５４実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示画面に表示されている場合において、枠ボタンＢ２２の操作が有効になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２の内部に発光手段が配設され、枠ボタンＢ２２が操作可能なタイミングで発光手段が発光するように制御しても良い。この場合、操作対象（枠ボタンＢ２２）の位置を遊技者に把握させ易くすることができる。

【８９０９】

上記第５４実施形態では、エンディング演出において、社名表示演出は、大当たり遊技終了後に突入する遊技状態が、遊技者にとって最も有利な状態となる場合に実行され、カード忘れ防止表示演出は、大当たり遊技における払い出し個数が８ラウンド分の個数以上（所定の個数以上）である場合に実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出が実行される条件と、カード忘れ防止表示演出が実行される条件とを入れ替えても良い。

【８９１０】

また、社名表示演出またはカード忘れ防止表示演出の少なくとも一方は、大当たり種別によらず、大当たり遊技の度に常に実行されるように設定しても良いし、所定の大当たり回数目（例えば、連荘中において奇数回目の大当たりとか、３の倍数の大当たり等）で実行されるように設定しても良い。

【８９１１】

なお、エンディング演出の内容は、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「パチンコは遊技です。のめり込みに注意しましょう」という、遊技者を落ち着かせるための文字列を表示したり、不慣れな遊技者等に向けて店員呼び出しボタンの説明をする動画を表示したり、可動役物を待機位置に復帰させるためのボタン操作について説明する動作を表示したりしても良い。これらいずれの表示を実行している間においても、枠ボタン表示Ｂ８１３を表示して枠ボタンＢ２２の操作を促したり、時間表示Ｂ８１１を表示して次演出への移行タイミングを報知したりすることができる。

【８９１２】

上記第５４実施形態では、遊技者にとって最も有利な状態は、特殊確変状態である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技終了後の状態が、確変状態か時短状態（通常状態）かで異なる場合（特殊確変状態には移行しない場合）には、遊技者にとって最も有利な状態は確変状態とされる。

【８９１３】

また、大当たり遊技終了後の状態が時短状態のみであり、時短状態が継続する抽選回数に差がある場合には、時短状態が継続する抽選回数が最も多くなる状態が、遊技者にとって最も有利な状態とされる。

【８９１４】
　また、大当たり遊技終了後の状態が確変状態のみであり、一方の大当たり種別では次回大当たりまで確変状態が継続される一方で、他方の大当たり種別では所定の抽選回数後は特殊確変状態に移行される場合（通常状態の電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが第３の作動パターンとされる場合等）には、他方の大当たり種別の方が特殊確変状態において小当たり遊技中に得られる賞球分有利なので、遊技者にとって最も遊技な状態とされるのは他方の大当たり種別の大当たり終了後の状態とされる。
【８９１５】
　上記第５４実施形態では、エンディング演出において、エンディング表示演出が常に実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出が実行されない大当たり種別を構成しても良い。特に、賞球の払い出し個数が他の大当たり種別に比較して極端に少ない大当たり種別（例えば、突然確変大当たりや、突然通常大当たり等）の時には、エンディング表示演出を省略した方が賞球の払い出しが極端に少ないことを遊技者に意識させないようにすることができ、且つ、大当たり遊技終了後の図柄の変動を早期に開始させることができる。
【８９１６】
　また、特に、特殊確変状態と大当たり遊技との境目を目立たせずに遊技を行わせるための演出（例えば、小当たり遊技における賞球個数と大当たり遊技における賞球個数とを合算して表記する演出）を構成する際には、連荘中にはエンディング表示演出を省略し、連荘の終了時にエンディング表示演出を実行することで、遊技者に対して特殊確変状態と大当たり遊技とをまとめて一つの有利状態として見せることができる。
【８９１７】
　また、上述の内容はエンディング表示演出に限られるものではない。例えば、社名表示演出やカード忘れ防止表示演出についても、連荘に突入する最初の大当たりのエンディング表示において表示させる一方で、連荘中は大当たり種別に関わらず表示させないようにしても良い。
【８９１８】
　上記第５４実施形態では、賞球表示Ｂ８０１と識別表示Ｂ８０２とが同じタイミングで画面に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、賞球表示Ｂ８０１が画面に表示されてから、表示が切り替わった後で識別表示Ｂ８０２が表示されるようにしても良い。この場合、大当たり遊技で獲得した利益と、大当たり遊技から移行された後で獲得できる利益とを、分けて遊技者に理解させることができるので、遊技者の遊技負担を軽減することができる。
【８９１９】
　上記第５４実施形態では、エンディング演出におけるエンディング表示演出と、社名表示演出と、カード忘れ防止表示演出との長さをそれぞれ同一（５秒）に設定したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各演出の長さは、大当たり種別ごとに任意に設定することができる。例えば、カード忘れ防止表示演出の実行期間を他の演出に比較して長くする（例えば、１０秒等）ようにしても良いし、カード忘れ防止表示演出を繰り返し実行するように構成しても良い。
【８９２０】
　また、繰り返し実行する場合には、連続で繰り返しても良いし、他の演出を挟んで繰り返すようにしても良い。例えば、カード忘れ防止表示演出の終了後に、エンディング表示演出（２回目）を表示させるように構成しても良い。この時、１回目のエンディング表示演出では賞球表示Ｂ８０１は表示するが識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３を表示せず、２回目のエンディング表示演出において識別表示Ｂ８０２及び信頼度表示Ｂ８０３を表示して賞球表示は表示しないようにしても良い。
【８９２１】
　これにより、大当たり遊技で遊技者が獲得できた利益（賞球個数）を報知するタイミングと、大当たり遊技の終了後における遊技の状態を報知するタイミングとを分けることが

できるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。また、エンディング演出の終盤に遊技者の興味関心の高い内容（上述の例では識別表示Ｂ８０２）を表示することで、エンディング演出に対する遊技者の注目力を高い状態で維持することができる。

【８９２２】

また、エンディング演出の所定のタイミングにおいて遊技者の興味関心の高い内容（上述の例では識別表示Ｂ８０２を表示可能とする場合に、その表示への切り替えタイミングの前に枠ボタンＢ２２の操作を実行させるように演出しても良い。即ち、枠ボタン表示Ｂ８１３を行うことで、第３図柄表示装置Ｂ８１に対する遊技者の注目力を高めると共に、枠ボタンＢ２２の操作により遊技に参加している感覚を遊技者に与えることができ、枠ボタンＢ２２の操作直後に識別表示Ｂ８０２を表示することで遊技者が識別表示Ｂ８０２を見逃す事態を回避し易くすることができる。

【８９２３】

なお、エンディング演出の長さは数秒間に限定されるものではなく、その長さは任意に（例えば、大当たり種別に応じて）設定可能である。即ち、数秒で終了するエンディング演出の他に、数分を要するエンディング演出が用意されても良い。

【８９２４】

上記第５４実施形態では、エンディング演出におけるエンディング表示演出と、社名表示演出と、カード忘れ防止表示演出との長さをそれぞれ同一（５秒）に設定し、実行される演出の組合せ次第でエンディング演出の実行期間が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出の実行期間は固定にして、社名表示演出が短く設定される場合には、代わりにカード忘れ防止表示演出が長くなるように構成しても良い。

【８９２５】

この場合、社名表示演出が短い期間で終了したことを把握できた遊技者は、その時点でカード忘れ防止表示演出が長くなることを知ることができるので、音量や光量の設定変更にかけられる時間が長くなることを把握することができ、遊技者の枠ボタンＢ２２を操作する意欲を向上させることができる。

【８９２６】

上記第５４実施形態では、エンディング表示演出の後に社名表示演出が実行され、その社名表示演出の後に、カード忘れ防止表示演出が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出の表示順は任意に設定可能であり、社名表示演出の前にカード忘れ防止表示演出が実行されるようにしても良い。

【８９２７】

また、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出のいずれか２つの演出が同時に実行される（並列で実行される）ように構成しても良い。この場合、表示の重なりを避けるために、第３図柄表示装置Ｂ８１における表示位置を分けるようにすると良い。これによれば、エンディング表示演出、社名表示演出およびカード忘れ防止表示演出が順に実行される（直列で実行される）場合に比較して、演出を同時に実行させている分だけエンディング演出に要する時間を短くすることができる。

【８９２８】

上記第５４実施形態では、社名表示演出が実行されるとカード忘れ防止表示演出が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング表示演出と社名表示演出とが実行され、カード忘れ防止表示演出が省略される大当たり種別を用意しても良い。

【８９２９】

上記第５４実施形態では、エンディング表示演出の後で枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示され、設定を変更することができようになる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示され設定を変更することができる期間が経過した後で、エンディング表示

演出が実行されるようにしても良い。
【８９３０】
この場合において、枠ボタン表示Ｂ８１３や方向操作部表示Ｂ８１６が表示される期間は、エンディング演出に入ってから（最終ラウンドのラウンド遊技が終了してから）開始されるようにしても良いし、大当たり遊技における終盤のラウンド遊技の消化中から開始されるようにしても良い。いずれの場合でも、エンディング表示演出から変動演出への移行をスムーズにすることができる。
【８９３１】
なお、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され方向操作部Ｂ４５を操作可能となるタイミングは、枠ボタンＢ２２を操作した後に限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されず、枠ボタンＢ２２の操作を介することなく、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され方向操作部Ｂ４５を操作可能とする場合があっても良い。
【８９３２】
上記第５４実施形態では、方向操作部表示Ｂ８１６が表示画面の中央に表示され、音量や光量の調整を行っている最中にも特定表示Ｂ８１０が表示画面の端側に移動した状態で視認可能とされており、カード忘れ防止表示演出が継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、離席しようとしている遊技者が音量や光量を改めて調整するはずがないという判断から、音量や光量の調整が実行されたらカード忘れ防止表示演出が消えるように構成しても良い。
【８９３３】
上記第５４実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８１３の表示中に枠ボタンＢ２２を操作したら調整画面に移行するように説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を押している間は調整画面に移行し、枠ボタンＢ２２を離すと操作前の画面に戻るようにしても良い。これにより、音量や光量の設定変更のためには両手操作が最適であることを遊技者に分からせることができ、ハンドルＢ５１から手を離させることができるので、エンディング演出中における球発射を抑制することができる。
【８９３４】
なお、遊技者が枠ボタンＢ２２を操作するまえから、「枠ボタンを押した状態で光量や音量の設定変更が可能です」と表示させても良い。これにより、両手操作が必要であることを遊技者に一度で把握させることができる。エンディング演出において両手操作をさせることで、発射しても遊技者にとって利益率の悪いタイミングにおける球の発射を抑制することができる。即ち、報知は、遊技球の発射を抑えた方が遊技者にとって利益が高くなる可能性があるタイミングにおいて、複数の操作手段を同時に操作させる態様で行うようにすれば良い。
【８９３５】
また、例えば、枠ボタンＢ２２を操作する度に、音量の設定変更が可能な状態（表示態様）と、光量の設定変更が可能な状態（表示態様）とを、切り替えられるようにしても良い。
【８９３６】
また、例えば、エンディング演出中は、枠ボタンＢ２２を押している間は調整画面に移行し、枠ボタンＢ２２を離すと操作前の画面に戻るように制御される一方で、エンディング演出が終了して変動演出の表示画面に移行したら、枠ボタンＢ２２を押していなくても音量や光量の調整を実行できるように制御しても良い。これにより、エンディング演出の終了後にまで両手操作が強いられることを防止することができるので、遊技者は、ハンドルＢ５１を操作しながら音量や光量の設定変更をすることができる。
【８９３７】
上記第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出の実行中に枠ボタン表示Ｂ８１３に従って枠ボタンＢ２２を操作した場合に特定表示Ｂ８１０が画面の端側に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、社名表示演出の実行中に枠ボタン表示Ｂ８１３に従って遊技者が枠ボタンＢ２２を操作した場合には、特定表示Ｂ８

１０としての製造会社名（Ａカンパニー）が第３図柄表示装置Ｂ８１の画面の左上隅（端側）に移動され、それに続けて、特定表示Ｂ８１０にカード取り忘れ防止表示が表示されるようにしても良い。社名表示演出の実行中に、第３図柄表示装置Ｂ８１の画面中央に方向操作部表示Ｂ８１６を表示させ、遊技者に対して音量や光量の設定変更が可能であることを報知するようにしても良い。

【８９３８】

また、特定表示Ｂ８１０が表示画面の端側に表示された状態となっても、規定時間以内（例えば２秒以内）に音量や光量の設定変更が実行されなかった場合には、特定表示Ｂ８１０が画面中央（移動前の配置）に戻るように設定しても良い。

【８９３９】

上記第５４実施形態では、エンディング演出において音量や光量の設定の変更を行うことができるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、エンディング演出から移行する特殊確変中、確変中や時短中における特別図柄の変動演出のパターンにバリエーション（第１の態様、第２の態様）が設けられている場合に、そのいずれを選択するかの設定の変更を行うことができるようにしても良い。ここで、第１の態様と第２の態様との組合せとしては、任意に設定可能であるが、例えば、白黒表示態様とカラー表示態様との組合せや、漫画的な表示態様とアニメ的な表示態様との組合せや、枠ボタンＢ２２の連打操作を要求する表示態様と枠ボタンＢ２２の長押し操作を要求する表示態様との組合せ等が例示される。

【８９４０】

また、例えば、大当たり演出中や、変動演出中に流れる曲（主題歌等）の設定を変更可能な場合は、エンディング演出において曲の設定の変更を行うことができるようにしても良い。エンディング演出ではなく、ファンファーレ演出中でも良いし、ラウンド遊技中でも良いし、ラウンド間インターバル中でも良いし、それらを跨いだ期間でも良い。

【８９４１】

上記第５４実施形態では、エンディング演出中に、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２によってエンディング演出の終了タイミングを報知したり、枠ボタンＢ２２の操作に伴って表示演出が変化したりすることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出の終了タイミング又は発生タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、図柄の変動中やリーチ中に行われても良いし、エンディング演出を除く大当たり遊技中の演出中に行われても良い。

【８９４２】

例えば、図柄の変動中やリーチ中に行われる場合において、報知される演出の終了タイミングは、特別図柄の変動が停止されるタイミングでも良いし、演出としての疑似連続変動が開始されるタイミングでも良い。前者の場合、特別図柄の保留球数が１減ることで新たな特別図柄の抽選を獲得できるようになるので、遊技者に対して球の発射を促すタイミングとして適切である。後者の場合、特別図柄の変動自体は数分にわたる場合に、その途中のタイミングで短く区切ることで、遊技者の集中力を保つことができる。

【８９４３】

リーチ終盤での枠ボタン表示Ｂ８１３に伴う枠ボタンＢ２２の操作が行われると、大当たりであれば大当たり用の表示画面に移行し、はずれであれば、はずれ用の表示画面に移行するように構成することで、枠ボタン表示Ｂ８１３を見ている遊技者に対して特別図柄の変動の結果を分からせ易くすることができる。

【８９４４】

例えば、エンディング演出を除く大当たり遊技中の演出中に行われるようにしても良い。ラウンド中における、枠ボタン表示Ｂ８１３及び枠ボタンＢ２２の操作は、例えば、昇格演出（例えば、ファンファーレ演出では４ラウンド大当たりであると演出上報知したが実際は１５ラウンド大当たりであることを報知する演出など、ファンファーレ演出での報知により遊技者が得られると予想される利益よりも高い利益を遊技者が得られる大当たりであることを報知する演出）に利用することができる。

【８９４５】
特に、上記第５４実施形態のように、ラウンド遊技において開口部Ｂ７５１を球が通過するか否かで大当たり遊技終了後の遊技状態が変化する場合において、そのラウンド遊技中に枠ボタン表示Ｂ８１３を表示するようにし、遊技者に対して枠ボタンＢ２２の操作を促すことで、遊技者の注意を開口部Ｂ７５１から逸らし、開口部Ｂ７５１を球が通過したか否かの確認をし損なう事態を生じさせることができる。
【８９４６】
パチンコ機Ｂ１０が、表示画面の正面側に張り出す可動役物を備える場合に、ラウンド中の枠ボタン表示Ｂ８１３に従う枠ボタンＢ２２の操作があり、昇格演出を実行する時に可動役物が表示画面の正面側に張り出すように制御されると、遊技者としては可動役物の動きで昇格演出に成功したことが分かり易い。ラウンド中の枠ボタン表示Ｂ８１３に従う枠ボタンＢ２２の操作があったとしても、昇格演出を実行しない時（ファンファーレ演出での報知と実際の報知が同じである場合）には可動役物が表示画面の正面側に張り出さないように制御することで遊技者に対して昇格演出に失敗したことを分からせ易い。
【８９４７】
また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、所定時間第１図柄の抽選が行われないと実行される遊技説明表示演出（デモ画面）中に実行するようにしても良い。この場合、報知により、遊技説明表示演出が一巡したことを遊技者に分からせることができる。
【８９４８】
また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、所定時間内で所定の検出口に球を通過させる遊技に関する演出において、所定時間内において所定の検出口を依然として球が通過していない場合に実行するようにしても良い。この場合、報知により、遊技者に球が検出口を通過していないことに気付かせることができる。
【８９４９】
また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、大当たり遊技におけるファンファーレ演出中や、ラウンド間インターバルにおいて実行するようにしても良い。この場合、演出の終了タイミングで特定入賞口Ｂ６５ａ又は第２特定入賞口Ｂ７００ａが開放されることになるので、遊技者は、球を発射するのに適したタイミングを容易に把握することができる。
【８９５０】
また、例えば、演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化は、大当たり遊技におけるラウンド遊技およびラウンド間インターバルを複数含む期間中に行われるようにしても良い。これにより、単一のラウンド遊技やラウンド間インターバルとして設定される時間よりも長時間の演出を構成することができ、その長時間の演出の終了タイミングの報知や、枠ボタンＢ２２の操作に伴う表示される演出の変化を実行可能とすることにより、遊技者を飽きさせることなく遊技に集中させることができる。
【８９５１】
上記第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出がエンディング演出において実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１図柄の保留球数が０になってから、所定時間が経過した時に実行されるようにしても良い。この場合、大当たりを獲得する前の遊技者に対しても、カード忘れ防止表示演出を視認させることができる。
【８９５２】
また、例えば、長時間（例えば、６０秒以上）の第１図柄の変動開始時に実行されるようにしても良い。この場合、空き時間で飲み物等の購入をしようと考えている遊技者に対して、長時間の第１図柄の変動が開始されることを報知できると共に、離席時にカード忘れを起こさないように注意喚起することができる。

【８９５３】
上記第５４実施形態では、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間は、エンディング演出の終了までや、エンディング演出終了後の初回の変動中等までとされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１図柄の変動中における第３図柄の高速変動表示中や、第３図柄の中速変動表示中に設定されても良い。この場合、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間が終了するタイミングから、高速変動表示中から中速変動表示中へ移行するタイミングや、中速変動表示中から低速変動表示中（リーチ表示中等）へ移行するタイミングを、遊技者は把握可能となる。
【８９５４】
また、特別図柄の変動中に亘って（低速変動表示中も含めて）、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間を構成可能としても良い。この場合において、方向操作部表示Ｂ８１６を小領域ＢＤｓ３に表示するようにしても良いし、小領域ＢＤｓ３と主表示領域ＢＤｍとで表示を入替可能としても良い。
【８９５５】
この場合において、特別図柄の変動表示中において、調整可能とされる期間が用意されていることを示唆する報知が実行され、その後でその期間の報知が実行され、枠ボタン表示Ｂ８１３等がされ、方向操作部表示Ｂ８１６を表示可能となり音量や光量の調整が可能とされるというように、報知を段階的に行うように構成しても良い。この場合、特別図柄の変動表示中であっても、遊技者の興味を段階的に移すことができるので、調整可能とされる期間が用意されていることに遊技者が気づかない事態が生じることを回避し易くすることができる。
【８９５６】
これに加えて、音量光量の調整が次変動以降も有効となるように制御しても良いし、音量光量の調整を行った際に変動していた特別図柄が大当たりとなった場合に、音量光量の調整を維持した状態で大当たり遊技を行うことができるように制御しても良い。
【８９５７】
また、例えば、初回の変動中までに限られず、複数回目の変動が終了するまでは光量や音量が調整可能とされる期間が継続するように構成しても良いし、第１図柄の変動が所定の態様（例えば、長時間の変動や、大当たりを獲得する変動など）となるまでは光量や音量が調整可能とされる期間が継続するように構成しても良い。
【８９５８】
また、大当たりとなった変動演出の後半においてや、ファンファーレ演出において、方向操作部表示Ｂ８１６が表示され光量や音量が調整可能とされる期間が用意されても良い。この場合、大当たり中の音量設定を行うことができ、期間の終了のタイミングから大当たり遊技の開始タイミングを遊技者は把握することができる。
【８９５９】
上記第５４実施形態では、終端位置Ｂ８１２が固定されており、時間表示Ｂ８１１が時間経過と共に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１の移動速度は一定速度とされても良いし、時間表示Ｂ８１１の移動速度が途中で変化可能に構成されても良い。また、例えば、時間表示Ｂ８１１の右端部が逆方向（左側）に移動する場合があるように構成しても良い。
【８９６０】
また、例えば、終端位置Ｂ８１２が動くことができるように構成しても良い。即ち、時間表示Ｂ８１１の移動中に、終端位置Ｂ８１２も移動することで、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達するまでの時間を予想し難くすることができる。
【８９６１】
なお、終端位置Ｂ８１２の移動は、時間表示Ｂ８１１が到達するのを待って、時間表示Ｂ８１１が到達した直後に移動するように構成しても良いし、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達する前において移動するように構成しても良い。

【８９６２】
　また、時間表示Ｂ８１１の移動先としての終端位置Ｂ８１２の移動方向は、左右方向に限定されるものではない。例えば、上下方向に移動しても良いし、渦を巻くように移動しても良い。これにより、時間表示Ｂ８１１が終端位置Ｂ８１２に到達するまでの時間を予想され難くすることができる。
【８９６３】
　上記第５４実施形態では、エンディング演出において枠ボタンＢ２２を操作することで、方向操作部８１６が表示画面の中央に表示され、特定表示Ｂ８１０は表示画面に隅に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を操作する前から特定表示Ｂ８１０が表示画面の隅に配置されていても良い。また、例えば、枠ボタンＢ２２を操作することで表示画面の中央付近まで可動役物が張り出し、その可動役物に隠されない位置に特定表示Ｂ８１０の表示位置が変化するようにしても良い。
【８９６４】
　また、例えば、エンディング演出において枠ボタンＢ２２を操作することで、特定表示Ｂ８１０が消えるように設定しても良いし、エンディング演出において枠ボタンＢ２２を操作することで始めて時間表示Ｂ８１１および終端位置Ｂ８１２が表示されるように構成しても良いし、これらの組合せでも良い。
【８９６５】
　上記第５４実施形態では、エンディング演出において音量を変更した場合、表示画面における横目盛り表示Ｂ８１８の表示態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、これに加えて、又はこれに代えて、音量を変更した場合に所定のセリフが出力されるようにしても良い。
【８９６６】
　例えば、「カードの取り忘れにご注意下さい」というセリフが出力されるように構成する場合、遊技者が音量を変更する度に、遊技者に対してカード忘れに対する注意喚起を行うことができる。
【８９６７】
　また、セリフの内容、音量または音声（声色）が、変更後の音量に対応して変化するようにしても良い。特に、セリフの内容（例えば、「カードの取り忘れにご注意下さい」又は「カードを確実にお持ち帰り下さい」）や声色が変わる場合（例えば、異なるキャラクターの声色）には、遊技者が自分の好みの音量に設定することを容易にすることができる。
【８９６８】
　上記第５４実施形態では、エンディング演出で注意コメント表示Ｂ８１５や第２注意コメント表示Ｂ８１９に表示されるコメントが、遊技者が設定変更できる対象と一致する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者が設定変更できる対象と一致しないコメントが表示されるようにしても良い。
【８９６９】
　この場合において、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合に、注意コメント表示Ｂ８１５又は第２注意コメント表示Ｂ８１９に「大当たり！？」や「大チャンス発生中」という期待表示（大当たりが獲得可能であるかもしれないと遊技者に期待させるコメント表示）を行うことで、遊技者はエンディング演出中に次の大当たりの獲得に期待することができるので、エンディング演出に対する遊技者の注目力を向上させることができると共に、遊技者の枠ボタンＢ２２の操作意欲を高めることができる。
【８９７０】
　注意コメント表示Ｂ８１５又は第２注意コメント表示Ｂ８１９に期待表示がされ、既に大当たりの獲得が期待できる場合、球の無駄打ちを避けるため、大当たり遊技が開始されるまでは球の発射を控えることが通常である。そのため、エンディング演出の終了時点に合わせて時間表示Ｂ８１１を終端位置Ｂ８１２に到達させるようにしても、遊技者の注目

力を高めることができない可能性が高い。
【８９７１】
そこで、時間表示Ｂ８１１を、エンディング演出の終了時点で終端位置Ｂ８１２に到達させる態様ではなく、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置Ｂ８１２に到達させる態様で構成しても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２に対する遊技者の注目力を向上させることができる。
【８９７２】
この場合において、時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２は、エンディング演出において表示開始され大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングまで表示が継続されるようにしても良いし、エンディング演出においては表示されずにその後の変動演出への移行後に表示されるようにしても良い。
【８９７３】
前者の場合、エンディング演出を見ている段階から既に大当たりを獲得できていることに遊技者は気付けるので、大当たり遊技の終了直後に球を発射する必要性はないことを遊技者は把握することができる。そのため、遊技者は球の打ち出しを抑えることができる。
【８９７４】
後者の場合、エンディング演出から変動演出へ移行されたら大当たりとなる抽選の変動演出を待たずに時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２が表示されても良いし、大当たりとなる抽選の変動演出が開始された後または変動演出の開始と同時に表示されるようにしても良い。いずれの場合であっても、遊技者は、変動演出が終了する前から大当たりとなることを把握することができるので、例えば、変動演出が長時間となる（例えば、１変動に１０分を要する）場合であっても、遊技者は球の打ち出しを抑えることができるし、保留している始動入賞に大当たりがあることに気付かずに遊技機を離席するという事態を回避し易くすることができる。
【８９７５】
なお、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合に、エンディング演出では期待表示を表示しないが、変動演出中に時間表示Ｂ８１１及び終端位置Ｂ８１２が表示され、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置Ｂ８１２に到達させる態様で構成しても良い。
【８９７６】
なお、保留されている始動入賞の内に大当たりとなるものがある場合において、大当たりとなる始動入賞の個数に対応して表示態様を変えるようにしても良い。例えば、大当たりとなる始動入賞の個数が２個の場合に、「大当たり×２！？」との期待表示を注意コメント表示Ｂ８１５又は第２注意コメント表示Ｂ８１９に表示するようにしても良いし、「複数回大当たり！？」との期待表示として、複数の大当たりとなるが、大当たりとなる始動入賞が何個あるかは不明とするようにしても良い。これにより、遊技者の興趣の向上を図ることができる。
【８９７７】
この時、時間表示Ｂ８１１を、大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングで終端位置Ｂ８１２に到達させる態様で構成する場合には、エンディング演出の終了から最初に大当たりとなる抽選の変動演出が終了するタイミングとすることで、遊技者の気持ちを大当たり遊技へスムーズに移行させることができる。
【８９７８】
また、遊技者が設定変更できる対象と一致しないコメントの表示位置を、小領域ＢＤｓ３に設定し、枠ボタン表示Ｂ８１３の表示中に枠ボタンＢ２２が操作されることで枠ボタン表示Ｂ８１３が消えたら、そのコメントを視認可能とするように構成しても良いし、コメントの表示を表示画面全体（全画面表示）に設定しても良い。この場合、遊技者の枠ボタンＢ２２の操作意欲を高めることができる。
【８９７９】
上記第５４実施形態では、カード忘れ防止表示演出から次の変動演出に移行する場合を

説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、カード忘れ防止表示演出と次の変動表示画面との間に、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に一枚絵（静止画）を表示させるようにしても良い。この場合において、一枚絵の表示開始時点で、図柄変動が開始される場合には、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングは、一枚絵が表示開始される時点に合うように設定すると良い。

【８９８０】

また、大当たり遊技終了後の変動表示画面に移行してから暫くしてから図柄変動が開始されるようにしても良い。この場合には、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングは、大当たり遊技終了後の変動表示画面に移行してからのタイミングに設定すると良い。

【８９８１】

上記第５４実施形態では、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達したタイミングを、遊技者が球を発射開始するのに適したタイミングとして構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１が、遊技者が球を発射することで所定の利益を得られる期間中に表示され、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達したタイミングを、遊技者が球の発射を終了するのに適したタイミングとして構成するようにしてもいい。この場合、時間表示Ｂ８１１が右方に移動している期間中において、遊技者に球を発射させることを促すことができ、且つ、適切なタイミングで球の発射を止めるように遊技者に促すことができる。

【８９８２】

また、この場合において、時間表示Ｂ８１１の右端部が終端位置Ｂ８１２に到達する前のタイミングにおいて規定の条件が満たされた場合には、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に「準備完了」等の文字列を表示したり、表示画面の表示を切り替えたりして、規定の条件が満たされたことを遊技者に報知するようにしても良い。この場合において、規定の条件が満たされた後においても時間表示Ｂ８１１の表示を維持したままにしても良いし、規定の条件が満たされた場合には時間表示Ｂ８１１の表示を消すようにしても良い。

【８９８３】

例えば、特別図柄１（特別図柄２、又は両方）の保留球数が４個（満タン）になることを条件として表示画面に文字列が表示されるように遊技機が制御されていれば、遊技者は文字列を確認することで、球をこれ以上発射しても特別図柄１（特別図柄２、又は両方）の抽選を獲得することができないことを把握することができる。これにより、時間表示Ｂ８１１の移動速度を急激に変化させる等の制御をすることなく、適切なタイミングで球の発射を止めるように遊技者に促すことができる。

【８９８４】

上記第５４実施形態では、枠ボタンＢ２２を押す前は注意コメント表示Ｂ８１５が表示されており、枠ボタンＢ２２を押した後で第２注意コメント表示Ｂ８１９が表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【８９８５】

例えば、枠ボタンＢ２２を押した後も注意コメント表示Ｂ８１５のみが表示され、方向操作部８１６及び縦目盛り表示Ｂ８１７は表示されるが、横目盛り表示Ｂ８１８の表示はされないように制御しても良い。この場合、枠ボタンＢ２２を押す前から表示されていた注意コメント８１５の内容と、枠ボタンＢ２２を操作することで設定の変更が可能になる対象（光量）が一致するので、枠ボタンＢ２２の操作に対する遊技者の満足感を高めることができる。

【８９８６】

例えば、枠ボタンＢ２２を押す前において注意コメント表示Ｂ８１５が消えており第２注意コメント表示Ｂ８１９のみが表示されている場合には、枠ボタンＢ２２を押した後も第２注意コメント表示Ｂ８１９が表示され注意コメント表示Ｂ８１５の表示はされず、方向操作部８１６及び横目盛り表示Ｂ８１８は表示されるが、縦目盛り表示Ｂ８１７の表示はされないように制御しても良い。この場合、枠ボタンＢ２２を押す前から表示されてい

た第２注意コメント８１９の内容と、枠ボタンＢ２２を操作することで設定の変更が可能になる対象（音量）が一致するので、枠ボタンＢ２２の操作に対する遊技者の満足感を高めることができる。

【８９８７】

これにより、遊技者は、自分が設定を変更したい対象（音量または光量）の設定を変更できるか否かを予め確認した上で、枠ボタンＢ２２を操作するか否かを選択することができるので、枠ボタンＢ２２の操作負担を低減することができる。

【８９８８】

また、枠ボタン表示Ｂ８１３と、枠ボタンＢ２２を操作した場合における操作対象とが別箇所に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８１３の三角マークが音符になっている場合には、枠ボタンＢ２２の操作により音量の調整が可能である一方で、枠ボタン表示Ｂ８１３の三角マークが電球マークになっている場合には、枠ボタンＢ２２の操作により光量の調整が可能となるように制御しても良い。即ち、枠ボタン表示Ｂ８１３自体の表示態様を変化させることで、枠ボタンＢ２２の操作により調整可能となる対象を報知するようにしても良い。

【８９８９】

また、枠ボタンＢ２２に対応する操作手段が複数あり、それぞれ形状が異なる場合には、枠ボタン表示Ｂ８１３として異なる形状に対応した表示を構成することができるので、枠ボタン表示Ｂ８１３によりどの操作手段を操作すればよいかを遊技者に報知することができる。この場合において、操作される操作手段に対応して、調整可能となる対象が変わるように構成しても良い。

【８９９０】

上記第５５実施形態では、スライド部材Ｂ２４５０が前突設部Ｂ２４５７と一体成形される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前突設部Ｂ２４５７とスライド部材Ｂ２４５０とが別体で成形され、スライド部材Ｂ２４５０が前後方向にスライド移動することに伴う負荷伝達により、前突設部Ｂ２４５７が上下方向に出没変位することで、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが底面部Ｂ４３１ａの上面から張り出す場合と、底面部Ｂ４３１ａの上面から張り出さない場合とが切り替えられるように構成しても良い。

【８９９１】

この場合、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが前後方向に変位する場合に比較して、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂから球に対して与えられる負荷の、中央流路Ｂ２４３１における球の流下方向に沿う成分を小さくすることができるので、球干渉突設部Ｂ２４５８ａ，Ｂ２４５８ｂが前方へ変位した際に誤って球を加速させる事態が生じることを避け易くすることができる。

【８９９２】

上記第５７実施形態では、転動板部Ｂ４４２１と妨害棒部Ｂ４４２５とが一体形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、転動板部Ｂ４４２１に妨害棒部Ｂ４４２５を組み付け可能に構成することで、妨害棒部Ｂ４４２５を組み付けずに使用する場合と、妨害棒部Ｂ４４２５を転動板部Ｂ４４２１に組み付けて使用する場合とで、転動板部Ｂ４４２１を兼用することができ、転動板部Ｂ４４２１を共通部品化することによるコストダウンを図ることができる。

【８９９３】

また、例えば、転動板部Ｂ４４２１と妨害棒部Ｂ４４２５とを別体で形成し、転動板部Ｂ４４２１の動作時に妨害棒部Ｂ４４２５が連動するよう構成しても良い。これにより、転動板部Ｂ４４２１と妨害棒部Ｂ４４２５との配置の自由度を向上することができる。なお、この場合において、転動板部Ｂ４４２１を駆動する駆動装置を、妨害棒部Ｂ４４２５を駆動する駆動装置と兼用するようにしても良いし、別の駆動装置を用意しても良い。

【８９９４】

上記第５７実施形態では、転動板部Ｂ４４２１の下流側端部が、案内部Ｂ４４１３の右

端部よりも右側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、転動板部Ｂ４４２１の下流側端部が左方に延長され、案内部Ｂ４４１３の上面に被さるように形成されても良い。この場合、転動板部Ｂ４４２１の上面を転動して流下する球をスムーズに案内部Ｂ４４１３に乗せることができる。即ち、球の重みで転動板部Ｂ４４２１の高さ位置が下がり（沈み込み）、転動板部Ｂ４４２１の上面が案内部Ｂ４４１３の上面よりも低位置に配置され、転動板部Ｂ４４２１の下流側に到達した球が案内部Ｂ４４１３側に移る際の流下抵抗が大きくなる事態が生じることを防止することができる。転動板部Ｂ４４２１の上流側端部や、可変入賞装置Ｂ６５の開閉部材の両端部においても同様のことがいえる。

【８９９５】

上記第５７実施形態では、電動役物Ｂ４４２０が前後方向にスライド変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回動変位するように構成しても良い。回動変位の回転軸は、例えば、上記第５７実施形態において転動板部Ｂ４４２１が出没する開口部（流路構成部Ｂ４４１０の背面側に形成される横長の開口部）において開口部に沿う方向に延びるように配設されても良い。

【８９９６】

その回転軸から下方に垂れ下がるように横長矩形状の開閉板を形成する。開閉板が垂れ下がった状態が非案内状態に対応し、この状態において開閉板の下流側端部において妨害棒部Ｂ４４２５に対応するように球の通過を妨害可能な妨害部分が形成される。非案内状態から開閉板が起き上がる方向（後転方向）に９０度回動されることで、開閉板が案内部Ｂ４４１３側に球を案内可能な状態とされ、この状態が案内状態に対応する。この状態において、妨害部分は流路構成部Ｂ４４１０の背面側に退避される。

【８９９７】

このように構成することで、非案内状態において回転軸よりも板状部Ｂ４４１２側へ球が流れた場合であっても、開閉板が後転方向に変位する際の球の配置次第で、球を回転軸よりも上側に救い上げることができる。

【８９９８】

また、回動変位の回転軸は、例えば、上記第５７実施形態において転動板部Ｂ４４２１が出没する開口部の下端部において前後方向に延びるように配設されるようにしても良い。回転軸から、第５７実施形態における案内状態と同様の方向に開閉板が延びる状態を案内状態として構成する。案内状態から、回転軸を中心に反時計回りに９０度回転する状態（非案内状態に対応する）にまで開閉板が回動変位できるように、球入口Ｂ４４１１及び天井部Ｂ４４１４の上下配置が上方に引き上げられている。即ち、本構成によれば、案内状態から、開閉板が反時計回りに９０度回動された状態が非案内状態として構成されることとなり、第５７実施形態における転動板部Ｂ４４２１と、妨害棒部Ｂ４４２５とが、同じ部分により構成されることになる。

【８９９９】

このように構成することで、開閉板が案内状態から非案内状態へ向けて回動される場合に、案内状態において開閉板の上面に乗っている球を、残らず案内部Ｂ４４１３側へ案内することができる。これにより、第５７実施形態において電動役物Ｂ４４２０が案内状態から非案内状態へ向けてスライド変位される場合に、案内状態において転動板部Ｂ４４２１の上面に乗っている球がほとんど板状部Ｂ４４１２側に流下することに比較して、案内部Ｂ４４１３側へ球を容易に案内させることができる。

【９０００】

上記第５８実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａと開口部Ｂ７５１との間に回転変位する球受回転部材Ｂ５７７１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右に首振り可能に構成される回動部から形成され、球の流下経路を左右いずれかに振り分けるように動作可能としても良い。

【９００１】

また、例えば、スライド変位する開閉板を配設するようにしても良い。この場合におい

て、開閉板を、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路または開口部Ｂ７５１の開閉に利用するようにしても良い。

【９００２】

また、開閉板が、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路または開口部Ｂ７５１上に配置されるように構成することで、球の流下経路を切り替えるように構成しても良い。即ち、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路が開放される一方で開口部Ｂ７５１が閉鎖される状態と、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の領域への流路が閉鎖される一方で開口部Ｂ７５１が開放される状態と、を開閉板により切り替え可能に構成しても良い。

【９００３】

上記第５８実施形態では、球受凹部Ｂ５７７２に球が１個ずつ受け入れられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、１を超える所定数（例えば、２個ずつ）受け入れられるように構成しても良い。この場合、球受回転部材Ｂ５７７１が一定速度で回転動作する場合に、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に複数個（所定数）の球をまとめて入球させることができる。

【９００４】

上記第５８実施形態では、球受回転部材Ｂ５７７１が時計回り方向に常に回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、常時回転動作することは同じとして、所定間隔で反時計回り方向に回転する動作タイミングを入れるようにしても良い。この場合、例えば、球受凹部Ｂ５７７２と流下規制部材Ｂ５７７８との間で球噛みが生じた場合であっても、回転方向が反転することにより球噛みの解消を図ることができる。

【９００５】

また、所定の大当たり種別の場合に、ラウンド遊技の初めの１０秒間は球受回転部材Ｂ５７７１が停止され、１０秒間が経過した後で球受回転部材Ｂ５７７１が回転動作されるようにしても良い。この場合、初めの１０秒間において一対の貯留板部Ｂ７１５側（開口部Ｂ７５１側）に球が流下しないようにすることができるので、釘ＢＫＧ１の状態として移動上蓋部材Ｂ７３０側に導かれる球よりも逸れる球の方が多いような状態の方が、初めの１０秒間における第２特定入賞口Ｂ７００ａの入球個数を減らせることから、開口部Ｂ７５１を球が通過する可能性を高めることができる。

【９００６】

また、大当たり種別ごとに、球受回転部材Ｂ５７７１の回転方向や、回転速度（一定か可変かも含めて）や、回転方向の反転の有無等を設定するようにしても良い。この場合、球受回転部材Ｂ５７７１に対する注目力を向上させることができる。

【９００７】

上記第５８実施形態では、第２特定入賞口Ｂ７００ａと球受回転部材Ｂ５７７１との間の距離が、第２特定入賞口Ｂ７００ａから球受凹部Ｂ５７７２に球が流れる際に球が横に零れない程度に狭い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２特定入賞口Ｂ７００ａと球受回転部材Ｂ５７７１との間の距離が球の直径よりも長くされ、球受凹部Ｂ５７７２が球で満たされている場合に第２特定入賞口Ｂ７００ａを通過した球は横に零れて傾斜板部Ｂ５７１８ｂへ流れるように構成しても良い。

【９００８】

この場合、球受回転部材Ｂ５７７１の回転が停止されても第２特定入賞口Ｂ７００ａへの入球が滞ることが無いので、球受回転部材Ｂ５７７１を所定のタイミングで停止させる制御を行うことができる。

【９００９】

ラウンド遊技中において球受回転部材Ｂ５７７１を停止させる時には、次に球受回転部材Ｂ５７７１が動作開始されるまで球が一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に流入しないようにすることができるので、一対の貯留板部Ｂ７１５の間の位置に球が導入されるタイミングや、開口部Ｂ７５１を球が通過するタイミングを遅らせることができる。

【９０１０】

上記第５９実施形態では、発射時間表示Ｂ６８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングから、時間表示Ｂ８１１の右先端部が終端位置Ｂ８１２に到達するタイミングまでに経過する所定の時間長さは、球が発射されてからスルーゲートＢ６６，Ｂ６７（目標示唆表示Ｂ６８２２により指し示される位置）に到達するまでに経過する平均的な長さよりも若干長くなるように設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が発射されてからスルーゲートＢ６６，Ｂ６７に到達するまでに経過する平均的な長さを比較対象として、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７への入球確率を加味して、より長い時間で上述の所定の時間長さを設計するようにしても良い。

【９０１１】

上記第５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に目標示唆表示Ｂ６８２２としてスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を狙うことを促す表示を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり遊技や、時短状態、確変状態または特殊確変状態における遊技が右打ちで行われる遊技機では、目標示唆表示Ｂ６８２２の代わりに「右打ち」との表示を表示画面に表示させるようにしても良い。また、目標示唆表示Ｂ６８２２が拡大されるタイミングでは、「右打ち」の表示が全体として大型化されるように構成しても良い。または、エンディング演出中に亘り「右打ち」の表示が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面のどこかにされるよう構成しても良いし、エンディング演出の途中から「右打ち」の表示が第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面のどこかにされるよう構成しても良い。

【９０１２】

例えば、目標示唆表示Ｂ６８２２がファンファーレ演出で表示される場合、上側可変入賞装置Ｂ７００の第２特定入賞口Ｂ７００ａや開口部Ｂ７５１を狙うことを示唆するように目標示唆表示Ｂ６８２２を設計しても良い。この場合において、開口部Ｂ７５１で球の通過が検出されるまで、目標示唆表示Ｂ６８２２が、１ラウンド目のラウンド遊技中において表示画面に維持されるように設定される場合、遊技者は目標示唆表示Ｂ６８２２が消えることで球が開口部Ｂ７５１を通過したことを把握することができるため、目標示唆表示Ｂ６８２２に対する注目力を向上させることができる。

【９０１３】

また、目標示唆表示Ｂ６８２２のように表示画面においてスルーゲートＢ６６，Ｂ６７を狙うことを促す方法の他に、例えば、遊技盤Ｂ１３のスルーゲートＢ６６，Ｂ６７付近を発光させる発光手段を配設させておき、目標示唆表示Ｂ６８２２がされるタイミングに倣って発光手段を発光させるようにしても良い。これにより、遊技者は、光を頼りにして球を狙う位置を把握することができる。

【９０１４】

また、目標示唆表示Ｂ６８２２は、エンディング演出において表示される場合を説明したが、これに限られるものではない。例えば、エンディング演出から変動演出に移行する場合に、その変動演出においても、所定期間は継続して目標示唆表示Ｂ６８２２の表示を維持するように構成しても良い。また、目標示唆表示Ｂ６８２２の表示期間は、所定の時間幅で設定されても良いし、目標とされる入球口での球の入球が（所定個数、例えば第１図柄の保留球数として許容される個数、本実施形態では４個）検出されるまで継続されても良い。

【９０１５】

上記第５９実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が球の発射の停止を促すために使用される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１を、枠ボタンＢ２２の操作の停止を促すために使用するようにしても良い。これにより、枠ボタンＢ２２の操作として不適切なタイミングとは知らずに枠ボタンＢ２２を操作するような遊技者に対して、不適切なタイミングで枠ボタンＢ２２を操作していることを分からせることができるので、遊技負担を低減させることができる。

【９０１６】

また、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１を、「右打ち」の実行を停止させることを促し、「

左打ち」については停止させないような表記（例えば、「左打ちに戻してください」というコメント）で構成しても良い。

【９０１７】

また、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１の代わりに、電飾部Ｂ２９～Ｂ３３や表示ランプＢ３４等を強烈に発光させたり、異常色（例えば、濃赤色）で発光させたりしても良いし、スピーカーから大音量で「球の発射を止めてください」とか「左打ちに戻してください」等のコメントを出力したりしても良い。

【９０１８】

上記第５９実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が、エンディング演出の終了前にスルーゲートＢ６６，Ｂ６７での球の通過が検出された場合に表示されると説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、所定の入球口への球の入球が予定されていない期間であるにも関わらず、所定の入球口での入球が検出された場合に表示するようにしても良い。

【９０１９】

所定の入球口としては、スルーゲートＢ６６，Ｂ６７に限られるものではなく、様々な入球口（一般入賞口Ｂ６３、第１入賞口Ｂ６４、第２入賞口Ｂ６４０、スルーゲートＢ６７、特定入賞口Ｂ６５ａ、第２特定入賞口Ｂ７００ａ、開口部Ｂ７５１等）が例示される。

【９０２０】

例えば、球の入球が予定されていない期間としては、エンディング演出の実行中の他に、右打ち機（時短状態など所定の期間において右打ちで遊技を行う遊技機）において、所定の期間以外の期間が例示される。即ち、所定の期間以外の期間に、遊技領域の右側に配置される入球口での入球が検出された場合に遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示されるように設定することで、不適切なタイミングで遊技者が右打ちすることを抑止することができる。

【９０２１】

また、例えば、球の入球が予定されていない期間としては、大当たり遊技におけるファンファーレ演出中やラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１が例示される。即ち、ファンファーレ演出中やラウンド間第１インターバル時間ＢＩｎｔ１に、入球口での入球が検出された場合に遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示されるように設定することで、特定入賞口Ｂ６５ａや第２特定入賞口Ｂ７００ａへの流下経路が開放されていない（閉鎖されている）タイミングにおける球の発射を抑制でき、無駄球の発生を最小限に抑えることができる。

【９０２２】

上記第５９実施形態では、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１により即時の球の発射の停止を促す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、所定の始動口（例えば、第２入賞口Ｂ６４０）の入球に伴う抽選の保留球数に対応して表示を変えるようにしても良い。

【９０２３】

即ち、例えば、球の発射により所定の始動口への入球が期待できるよう制御され、保留球数が満タン（４個）となるまで余裕がある場合には（例えば、保留球数が２個の場合には）、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１としてその余裕分として遊技者が把握できるコメントを表示したり（例えば、「あと２個」）、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１は表示せずに遊技準備示唆表示Ｂ６８４１を表示したりして、保留球数が満タンとなったら、上記第５９実施形態で説明したような遊技停止示唆表示Ｂ６８３１や、「準備完了」等のコメントのように球の発射が不要であることを示唆するように構成しても良い。

【９０２４】

上記第５９実施形態では、球の発射が検出された場合に遊技停止示唆表示Ｂ６８３１が表示され、球の発射の停止を促す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技停止示唆表示Ｂ６８３１の代わりに、又は遊技停止示唆表示Ｂ６８３１

に合わせて、遊技者に利益の有る情報が表示（報知）されるように構成しても良い。これにより、球を無駄打ちしたという残念感だけが遊技者に与えられる場合に比較して、遊技者の残念感を低減させることができる。そればかりか、場合によっては、エンディング演出において遊技者が好んで球を発射するように仕向けることができる。

【９０２５】

この場合において、遊技者に利益の有る情報としては、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が第１図柄の低確率状態なのか第１図柄の高確率状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか確変状態なのか特殊確変状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後に所定の抽選回数が経過した後に電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが変化するのか変化しないのかという情報や、現在保留されている第１図柄の抽選の保留球の中に大当たりとなるものがあるのか無いのかという情報や、遊技機が第１図柄の大当たり確率の設定を変更できる（例えば、低確率状態の大当たり確率を、１／３２０で設定する（設定１）か、１／２５６で設定する（設定２）かを変更でき、高確率状態の大当たり確率を、１／３２で設定する（設定１）か、１／２６で設定する（設定２）かを変更できる）よう構成される場合に現在の大当たり確率の設定が示唆される情報などが例示される。

【９０２６】

上記第６０実施形態では、光量や音量の設定変更を実行してから規定の時間が経過すると、設定変更がキャンセル（初期化）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、設定変更がキャンセルされる条件としては種々の態様が例示される。例えば、遊技が開始される前に表示画面において実行される遊技説明表示（所謂デモ画面）への移行を設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、時刻を判定できるように制御しておいて規定の時刻になることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、当日または複数日での大当たり回数が規定の大当たり回数とることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。

【９０２７】

また、所定のタイミング（例えば、遊技開始前における遊技説明表示において枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されているタイミングや、遊技中において枠ボタン表示Ｂ８１３が表示されていないタイミング等）において枠ボタンＢ２２が操作されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、エンディング演出中に所定の入賞口またはスルーゲートＢ６６，Ｂ６７で球の通過が検出されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、所定の大当たり種別の大当たりを獲得することを設定変更がキャンセルされる条件としても良いし、上皿Ｂ１７に貯留される球の量が許容量を超えた場合に報知される球抜き報知が実行されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。

【９０２８】

また、右打ち遊技すべきではないタイミングにおいてスルーゲートＢ６７で球の通過が検出されるなど球が右側遊技領域Ｂ３０３を流下していると判定された場合に行われるよう設定される報知であって、遊技者に左打ちで遊技を行うことを促すための報知（例えば、「左打ちに戻してください」等の音声を出力する報知、第３図柄表示装置Ｂ８１の表示画面に左向きの矢印と「左打ちに戻してください」というコメントを表示する報知）が実行されることを設定変更がキャンセルされる条件としても良い。

【９０２９】

上記第６０実施形態では、エンディング演出において音量も光量も設定変更可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、音量のみを変更できる状態と、光量のみを変更できる状態と、音量も光量も変更できる状態と、を切り替え可能に構成しても良い。この切り替えは、枠ボタンＢ２２の操作で切り替えても良いし、実行される演出に対応して音声ランプ制御装置Ｂ１１３により切り替えられるようにしても良い。

【９０３０】

上記第６０実施形態では、音量や光量の設定変更がキャンセルされる直前における音量

や光量の設定が過去光量表示Ｂ７８１７や過去音量表示Ｂ７８１８により遊技者が把握可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、現在の状態と、直前の設定値との差を表す数値を、「＋１」や「－２」等の表示や音声で報知しても良い。この場合、キャンセルされる前の設定に戻すために必要な操作を遊技者に把握させ易くすることができる。

【９０３１】

上記第６０実施形態では、音量や光量の設定がキャンセルされる前の状態における設定を示唆する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者が音量や光量の設定変更を実行している際に、設定変更前の設定が示唆されるように構成しても良い。この場合、遊技者が意図的に変更をかけたとしても、実際変更してみたら気に入らなかったというのであれば、元の設定に容易に戻すことができる。そのため、音量や光量の設定変更に対するハードルを下げることができる。

【９０３２】

上記第６１実施形態では、点在する枠ボタン表示Ｂ８８１３が合体したら実体化し、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる表示態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２の操作を促す表示としてではなく（操作に関わる表示であるか否かに関わらず）、エンディング演出の経過時間の目安となる演出として、半透明の枠ボタン表示Ｂ８８１３が所定のタイミングで実体化するように構成しても良い。

【９０３３】

また、例えば、半透明な単一の枠ボタン表示Ｂ８８１３が移動または停止しており、所定のタイミングで半透明な状態と実体化される状態とで切り替えられるように表示しても良い。この場合、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化されるタイミングを遊技者が予想し難くすることができるので、枠ボタン表示Ｂ８８１３に対する注目力を向上させることができる。

【９０３４】

上記第６１実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化するタイミングを枠ボタンＢ２２の操作タイミングとして表示する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間表示Ｂ８１１が移動する横長形状の枠に枠ボタンＢ２２の操作タイミングを示唆するマークやコメント（「ＰＵＳＨ」等）などを表示するようにしても良い。この場合、時間表示Ｂ８１１を、エンディング演出の終了タイミングを示唆する目的と、枠ボタンＢ２２の操作タイミングを示唆する目的とで兼用することができる。

【９０３５】

上記第６１実施形態では、点在している枠ボタン表示Ｂ８８１３が、移動して合体した後で更に離れる方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８８１３が合体して実体化した後、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる期間を過ぎたら、枠ボタン表示Ｂ８８１３が消えるように制御しても良い。

【９０３６】

上記第６１実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８８１３が半透明か実体化しているかが、枠ボタンＢ２２の操作が有効となるか無効となるかに対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタン表示Ｂ８８１３が実体化している期間において、枠ボタンＢ２２の操作が無効となる状態と、枠ボタンＢ２２の操作が有効となる状態とを構成しても良い。

【９０３７】

例えば、枠ボタンＢ２２の操作の有効または無効の切替のタイミングは上記第６１実施形態で説明した態様と同じに設定しながら、カード忘れ防止表示演出が開始された直後から枠ボタン表示Ｂ８８１３が表示画面の中央で実体化されて表示されるように構成しても良い。

【９０３８】

上記第６１実施形態では、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３が枠ボタンＢ２２の操作が無効になる期間と有効になる期間との区切りとして設定される場合を説明したが、必

ずしもこれに限られるものではない。例えば、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３はそれぞれ枠ボタンＢ２２の操作が有効とされ、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の違いは、枠ボタンＢ２２の操作により移行する演出態様の違いとして設定されるようにしても良い。

【９０３９】

即ち、第１期間ＢＴ８１において枠ボタンＢ２２を操作した場合には、音量の設定変更が可能となるが光量の設定変更は可能とならない調整表示画面に移行し、第２期間ＢＴ８２において枠ボタンＢ２２を操作した場合には、音量の設定変更も光量の設定変更も可能となる調整表示画面に移行し、第３期間ＢＴ８３において枠ボタンＢ２２を操作した場合には、音量の設定変更が可能とならず光量の設定変更は可能となる調整表示画面に移行するようにしても良い。また、これとは別に、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の違いを、枠ボタンＢ２２の操作により移行する演出表示（表示が実行される動画）の違いとして設定されるようにしても良い。

【９０４０】

上記第６１実施形態では、各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３が同じ長さに設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の長さは任意に設定可能であり、その設定内容は種々の条件に対応させることができる。

【９０４１】

例えば、大当たり種別ごとに各期間ＢＴ８１，ＢＴ８２，ＢＴ８３の長さの設定を変えるようにしても良いし、確変状態が複数回続く連荘継続中においては今更設定を変更する可能性は少ないとして第２期間ＢＴ８２を短くするように設定しても良い。

【９０４２】

また、特に音量や光量が大きくなる大当たり種別（最大ラウンドの大当たりや、格別に演出が激しい（長い）大当たり）の場合には設定変更を実行し易いように第２期間ＢＴ８２を長くするように設定しても良い。この場合において、第１期間ＢＴ８１を短く設定しておくと、エンディング演出において音量や光量の設定変更を実行する期間を長く確保することができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【９０４３】

上記第６１実施形態では、枠ボタン表示Ｂ８８１３の表示態様に従い枠ボタンＢ２２を操作することで光量や音量の設定変更を実行可能となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、枠ボタンＢ２２を操作することで、遊技者に利益の有る情報が表示されるようにしても良い。

【９０４４】

この場合において、遊技者に利益の有る情報としては、上述したのと同様に、例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が第１図柄の低確率状態なのか第１図柄の高確率状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか確変状態なのか特殊確変状態なのかという情報や、大当たり遊技終了後に所定の抽選回数が経過した後に電動役物Ｂ６４０ａの作動パターンが変化するのか変化しないのかという情報や、現在保留されている第１図柄の抽選の保留球の中に大当たりとなるものがあるのか無いのかという情報や、遊技機が第１図柄の大当たり確率の設定を変更できる（例えば、低確率状態の大当たり確率を、１／３２０で設定する（設定１）か、１／２５６で設定する（設定２）かを変更でき、高確率状態の大当たり確率を、１／３２で設定する（設定１）か、１／２６で設定する（設定２）かを変更できる）よう構成される場合に現在の大当たり確率の設定が示唆される情報などが例示される。

【９０４５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第１中間部材Ｃ１４０，Ｃ２１４０の底面部Ｃ１４２，Ｃ２１４２を球が直列に転動し、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０（受入部Ｃ１７２，Ｃ２１７２，Ｃ３１７２又は転動部Ｃ１７３，Ｃ２１７３，Ｃ３１７３）に同時に１球のみが流入される場合を説明したが、第１中間部材Ｃ１４０，Ｃ

２１４０の底面部Ｃ１４２，Ｃ２１４２を２球以上が並列に転動可能とし、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０（受入部Ｃ１７２，Ｃ２１７２，Ｃ３１７２又は転動部Ｃ１７３，Ｃ２１７３，Ｃ３１７３）に同時に２球以上が流入される構成であっても良い。

【９０４６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、遊技領域のうちの正面視左側（図１２７７左側）の領域（センターフレームＣ８６（上側フレームＣ８６ａ）とレール６１との間の領域）を流下される球が下側フレームＣ８６ｂ，Ｃ２０８６ｂ，Ｃ３０８６ｂに流入（入球）される場合を説明したが、これに代えて、又は、これに加えて、遊技領域のうちの正面視右側（図１２７７右側）の領域を流下される球が下側フレームＣ８６ｂ，Ｃ２０８６ｂ，Ｃ３０８６ｂに流入（入球）される構成であっても良い。

【９０４７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、受入口ＣＯＰｉｎ，ＣＯＰ２０００ｉｎに１本の上側フレーム通路ＣＲｔ０が連通される場合を説明したが、上側フレームＣ８６ｂに複数本の上側フレーム通路ＣＲｔ０を形成し、それらが受入口ＣＯＰｉｎ，ＣＯＰ２０００ｉｎに連通される構成であっても良い。

【９０４８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０が自重により第１位置へ復帰される場合を説明したが、付勢手段を設け、その付勢手段の付勢力を、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０が第１位置へ復帰する際の補助力として付与しても良い。或いは、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０，Ｃ３１７０が第２位置へ変位する際の補助力として付与しても良い。なお、付勢手段としては、コイルばね、ねじりばね、板ばね等が例示される。

【９０４９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０が軸Ｃ１９２，Ｃ２１７４に直接軸支される場合を説明したが、振分部材Ｃ１７０，Ｃ２１７０をリンク機構により変位可能としても良い。この場合、リンク機構は、平行リンク機構であっても良い、不等長リンク機構であっても良い。

【９０５０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分部材Ｃ２１７０の転動部Ｃ２１７３を転動した球が通過する通路（第４通路ＣＲｔ２００４）が磁性部Ｃ２４００により形成される場合を説明したが、他の通路と同様に、球を転動面に沿って転動させて通過（流下）させる通路として第４通路ＣＲｔ２００４を形成しても良い。

【９０５１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、案内溝Ｃ３１３１ｃが直線状に形成される場合を説明したが、曲線状に湾曲して形成されていても良い。また、直線と曲線とを組み合わせた形状であっても良い。

【９０５２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２の円弧部Ｃ４１２２ｂは、上面視における円弧形状が一様（同一の曲率）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、異なる半径を有する円弧形状が組み合わされて形成されてもよい。例えば、円弧部Ｃ４１２２ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の一端側および他端側における円弧の曲率が、それら一端側および他端側の間の領域（流出面Ｃ１２２ａを含む領域）における円弧の曲率よりも大きくされる、即ち、流出面Ｃ１２２ａを含む領域における円弧の曲率が小さくされてもよい。この場合、初期段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面Ｃ１２２ａを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３

）へ流出（流下）させ易くできる。
【９０５３】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２の延設方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）と鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とを含む平面での断面形状が、円弧部Ｃ４１２２ｂでは、略水平に形成される、即ち、円弧部Ｃ４１２２ｂの上面（転動面）は、鉛直方向に直交する平面として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる円弧状に湾曲して形成されてもよい。または、一対の直線部Ｃ４１２２ａと同様の下降傾斜する平面として形成されてもよく、一対の直線部Ｃ４１２２ａと異なる下降傾斜する平面として形成されてもよい。これらにより、初期段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍まで球が往復動する段階）では、球を往復動させ易くすると共に先行する球に後行する球を追いつかせ易くしつつ、往復動する球の転動速度が低くなった段階（下側底面部Ｃ４１２２の長手方向の一端側および他端側またはその近傍までは球が到達せず、流出面Ｃ１２２ａを含む比較的狭い領域で球が往復動する段階）では、先行する球と後行する球とが連なった状態を維持させ易くできる。その結果、両球が連なった状態を維持させつつ、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。
【９０５４】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側底面部Ｃ４１２２（直線部Ｃ４１２２ａ及び円弧部Ｃ４１２２ｂ）が切り欠き部Ｃ１２４ａから離間する方向（矢印Ｌ方向）へ向けて下降傾斜して形成されてもよい。これにより、切り欠き部Ｃ１２４ａと反対側（対向する側）に位置する下側側壁部Ｃ４１２４に球を押し付けつつ、かかる球を下側底面部Ｃ４１２２（第２通路ＣＲｔ４００２）で転動（往復動）させることができる。
【９０５５】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、流出面Ｃ１２２ａの周囲に鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて突部が突設されてもよい。これにより、流出面Ｃ１２２ａから下側底面部Ｃ１２２，Ｃ２１２２，Ｃ４１２２の延設方向両端側へ球が転動することを抑制でき、底面部Ｃ１４２（第３通路ＣＲｔ３）へ流出（流下）させ易くできる。
【９０５６】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ５４００の底面の断面形状は、幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に直線状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、磁性部Ｃ５４００の突部の底面の断面形状は、円弧状に湾曲して形成されてもよい。その円弧形状が、球の半径と略同一の半径を有し、鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）へ向けて凸となる場合、球と磁性部Ｃ５４００との接触面積を増やすことができ、球が磁性部Ｃ５４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。一方、円弧形状が、鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）へ向けて凸となる場合、流下する際に球が揺れる態様を形成できると共に、球が磁性部Ｃ５４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。その結果、球の挙動を遊技者に注目させ、遊技の興趣を高めることができる。
【９０５７】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ６４００の突部の底面が、背面部材Ｃ２１３０を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材Ｃ２１３０に近接する面）として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面部材Ｃ２１３０とは反対側を向く傾斜面（即ち、鉛直方向上方ほど背面部材Ｃ２１３０から離間する面）として形成されてもよい。これにより、磁性部Ｃ６４００に吸着された球と背面部材Ｃ２１３０とが離間する位置に配設させることができ、磁性部Ｃ６４００に沿って流下される球と背面部材Ｃ２１３０とが当接することを抑制できる。
【９０５８】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｃ２１３０の本体部Ｃ２１３１が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に向かうに従い磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００側（矢印Ｆ方向側）に近づく傾斜面（即ち、鉛直方向下方ほど磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００側に

近接する面）として形成されてもよい。これにより、磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００と背面部材Ｃ２１３０とで磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００に沿って流下される球を挟み込むことができ、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。

【９０５９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設される磁石Ｃ２３００に加え、その鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に磁石Ｃ２３００が追加して配設されてもよい。追加された磁石Ｃ２３００が、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に吸着された球の中心よりも鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に配設される場合、追加された磁石Ｃ２３００により球に作用する磁力の向きが鉛直方向上方側となるため、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。一方、追加された磁石Ｃ２３００が、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に吸着された球の中心よりも鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に配設される場合、追加された磁石Ｃ２３００により球に作用する磁力の向きが鉛直方向下方側となるため、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。

【９０６０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｃ２１３０の背面に配設される磁石Ｃ２３００が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に延設して形成されてもよい。これにより、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に加え、磁石Ｃ２３００から直接作用される磁力の効果により球を吸着でき、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の下流端へ移動する前に落下することを抑制できる。

【９０６１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の長手方向に沿って配列される複数の磁石Ｃ２３００の磁力に強弱の差を設けてもよい。例えば、上流側に配設される磁石Ｃ２３００の磁力がその他の磁石Ｃ２３００の磁力に比べて強い場合、転動部Ｃ２１７３の上面（転動面）を転動した球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に吸着させ易くできる、即ち、第４通路ＣＲｔ２００４へ案内し易くできる。また、例えば、複数の磁石Ｃ２３００の一の磁石Ｃ２３００の磁力がその他の磁石Ｃ２３００の磁力に比べて弱い場合、その一の磁石Ｃ２３００を通過する球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。これにより、遊戯の興趣を高めることができる。

【９０６２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の長手方向に沿って配列される複数の磁石Ｃ２３００の配列方向が変化されてもよい。例えば、上流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向に対し、下流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向が鉛直方向下方（矢印Ｄ方向）に傾斜して配列される、言い換えると、磁石Ｃ２３００が凸形状となる態様に配列される場合、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００に沿って流下する球を下流側に配列される磁石Ｃ２３００へ向かわせ易くでき、球が磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下することを抑制できる。一方、上流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向に対し、下流側に配列される磁石Ｃ２３００の配列方向が鉛直方向上方（矢印Ｕ方向）に傾斜して配列される、言い換えると、磁石Ｃ２３００が凹形状となる態様に配列される場合、磁石Ｃ２３００の上流側と下流側との境界において球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。また、磁石Ｃ２３００の配列形状は直線状に形成されてもよく、円弧状に形成されてもよい。また、磁石Ｃ２３００に代えて、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００が上記の形状（凸形状もしくは凹形状、且つ、直線状もしくは円弧状）に配列されてもよい。

【９０６３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の長手方向に沿って配列される複数の磁石Ｃ２３００の隣り合う磁石Ｃ２３００が離間して形成されてもよい。この場合、磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００の延設方向において球に磁力が作用されない区間を作ることができ、この区間において球を磁性部Ｃ２４００，Ｃ５４００，Ｃ６４００から落下される可能性（第５通路ＣＲｔ２００５に到達できない可能性）を高くできる。

【９０６４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０に球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０が開放位置へ変位（回転）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０に球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ変位（回転）されるように形成しても良い。即ち、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置され、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０が第２位置に配置された状態では、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置されるように形成しても良い。この場合には、第６通路ＤＲｔ６に球が流下（入球）されると、第６通路ＤＲｔ６に球が流下（入球）され難くなる側へ変位部材Ｄ１８０が変位（回転）される。よって、第１の球が第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）し、その第１の球が第６通路ＤＲｔ６の終端に達するまでの間に、第２の球が第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）されることを、第１の球が第６通路ＤＲｔ６に流下（入球）される場合よりも困難として、遊技の興趣を高めることができる。

【９０６５】

なお、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０に球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置へ変位（回転）されるように形成する場合には、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の初期位置（第１位置）から第２位置への変位（回転）が、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０に伝達される構造を、上述した場合（第６８実施形態から第７５実施形態の場合）と逆向きとすれば良い。即ち、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ変位（回転）される場合に、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０が上述した場合と逆方向に回転されるように、伝達部Ｄ１７３，Ｄ３１７３と被伝達部Ｄ１９３，Ｄ３１９３の位置関係を設定すれば良い。

【９０６６】

具体的には、被伝達部Ｄ１９３を転動部材Ｄ１７０から離間する方向（図１３２４（ａ）右側、矢印Ｒ方向）へ延設させると共に、その被伝達部Ｄ１９３の上方まで伝達部Ｄ１７３を延設し、転動部材Ｄ１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ変位（回転）される場合に、伝達部Ｄ１７３が被伝達部Ｄ１９３を下方（矢印Ｄ方向）へ押し下げる（即ち、第６８実施形態の場合とは逆回り（図１３２４（ａ）において時計回り）に伝達部材Ｄ１９０を回転させる）構成とすれば良い。

【９０６７】

また、被伝達部Ｄ３１９３を転動部材Ｄ１７０側（図１３２９（ａ）左側、矢印Ｌ方向）へ延設させると共に、その被伝達部Ｄ３１９３の下方まで伝達部Ｄ３１７３を延設し、転動部材Ｄ３１７０が初期位置（第１位置）から第２位置へ変位（回転）される場合に、伝達部Ｄ３１７３が被伝達部Ｄ３１９３を上方（矢印Ｕ方向）へ押し上げる（即ち、第７０実施形態の場合とは逆回り（図１３２９（ａ）において時計回り）に伝達部材Ｄ３１９０を回転させる）構成とすれば良い。

【９０６８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０を１の伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０により変位させる（転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を１の伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０により一対の変位部材Ｄ１８０へ伝達する）場合を説明したが、２の伝達部材を設け、一対の変位部材Ｄ１８０の

一方を第１の伝達部材により、他方を第２の伝達部材により、それぞれ変位させる（転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を第１の伝達部材および第２の伝達部材により一対の変位部材Ｄ１８０の一方および他方へそれぞれ伝達する）構成としても良い。

【９０６９】

この場合、例えば、転動部材Ｄ１７０の変位を第１の伝達部材により、第２転動部材Ｄ４２２０の変位を第２の伝達部材により、それぞれ伝達する構成としても良い。これにより、変位部材Ｄ１８０の変位態様を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

【９０７０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第６通路ＤＲｔ６において、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０の本体部Ｄ１３１の正面と中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０の本体部Ｄ１４１の背面との間の対向間隔（矢印Ｆ－Ｂ方向の間隔）が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って一定とされ、また、複数の突部Ｄ１３１ｆの先端を連ねた仮想面（平面）と、複数の突部Ｄ１４１ｇの先端を連ねた仮想面（平面）との間の対向間隔（矢印Ｆ－Ｂ方向の間隔）が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って一定とされる場合を説明したが、これら両対向間隔のうちの少なくとも一方の対向間隔を上下方向に沿って変化させても良い。

【９０７１】

例えば、上方（矢印Ｕ方向、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２）の上面（転動面）から離間する方向）へ向かうに従って、対向間隔が狭くされるようにしても良い。これにより、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０（本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２）の上面（転動面）から跳ね上がった球を速やかに下降させ、球の重量を作用させやすくできる。かかる技術思想は、第８通路ＤＲｔ８における対向間隔においても同様である。

【９０７２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０の本体部Ｄ１３１の正面および中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０の本体部Ｄ１４１の背面から突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇをそれぞれ突設する場合を説明したが、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０の本体部Ｄ１３１の正面および中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０の本体部Ｄ１４１の背面に凹部をそれぞれ凹設する構成としても良い。凹部によっても球の通過（転動）を遅延させることができる。

【９０７３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の通過を遅延させる遅延手段の一例として、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを例示したが、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２，Ｄ４２２２の上面（転動面）を通過（転動）する球が当接可能な位置に配設され、その当接により変位または変形される手段（例えば、風車、金属製の弾性ばね（板ばねやコイルばね）、樹脂製の弾性片、ゴムシートなど）が例示される。即ち、球との当接により発生するエネルギー（運動エネルギーや粘性抵抗）を利用して、球の通過を遅延させる手段が例示される。

【９０７４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２，Ｄ４２２２の上面（転動面）を平坦面とする場合を説明したが、その上面（転動面）に凹凸や段差を設けても良い。これにより、球に抵抗を付与して、その通過（転動）を遅延させられる。

【９０７５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０に対して球の重量が作用されると、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ球が流入（入球）しやすくされる場合を説明したが、これとは逆の構成としても良い。即ち、変位部材Ｄ１８０の初期位置を開放位置とし

、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０に対して球の重量が作用されると、変位部材Ｄ１８０を閉鎖位置へ配置することで、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）へ球が流入（入球）され難くなるようにしても良い。この場合には、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）よりも第４通路ＤＲｔ４又は第５通路ＤＲｔ５への球の流入（入球）の方が有利な遊技状態としても良い。

【９０７６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を変位部材Ｄ１８０へ伝達する伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０を設ける場合を説明したが、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０を省略しても良い。即ち、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０と変位部材Ｄ１８０（変位部材Ｄ１８０ユニット）とを直接連結し、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０の変位を変位部材Ｄ１８０へ直接伝達する構成としても良い。

【９０７７】

例えば、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，８１７０又は第２転動部材Ｄ４２２０に、伝達部材Ｄ１９０（本体部Ｄ１９４）の溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒを設け、その溝Ｄ１９４Ｌ，Ｄ１９４Ｒに軸支部材Ｄ２１０の連結ピンＤ２１３を連結（挿通）させる。これにより、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０が省略される分、部品点数を削減して、製品コストを低減できる。

【９０７８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、初期位置（変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態）において、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０の被伝達部Ｄ１９３と転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成される一方、伝達部材Ｄ３１９０の被伝達部Ｄ３１９３と転動部材Ｄ３１７０の伝達部Ｄ３１７３との間、及び、伝達部材Ｄ１９０の錘部Ｄ１９５と第２転動部材Ｄ４２２０の伝達部Ｄ４２２３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成されない場合を説明したが、これらを逆としても良い。

【９０７９】

即ち、初期位置（変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態）において、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０の被伝達部Ｄ１９３と転動部材Ｄ１７０の伝達部Ｄ１７３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成されず、伝達部材Ｄ３１９０の被伝達部Ｄ３１９３と転動部材Ｄ３１７０の伝達部Ｄ３１７３との間、及び、伝達部材Ｄ１９０の錘部Ｄ１９５と第２転動部材Ｄ４２２０の伝達部Ｄ４２２３との間には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の隙間が形成される構成としても良い。

【９０８０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０が回転可能とされる場合を説明したが、一対の変位部材Ｄ１８０の少なくとも一方（又は両方）がスライド変位可能とされる構成でも良い。スライド変位される構成であっても、第６通路ＤＲｔ６への球の入球のしやすさを変化させ、遊技の興趣を向上できる。なお、スライド変位の態様としては、直線に沿って変位される態様、曲線に沿って変位される態様、直線と曲線とを組み合わせた形状に沿って変位される態様が例示される。

【９０８１】

この変位態様については、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、第２転動部材Ｄ４２２０、及び、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０についても同様であり、これらのうちの少なくとも１つ（又は全部）がスライド変位可能とされる構成でも良い。

【９０８２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、第２転動部材Ｄ４２２０、及び、伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，

Ｄ５１９０，Ｄ７１９０が自重により初期位置へ復帰可能に構成される場合を説明したが、初期位置へ復帰させる方向へ付勢力を付与する付勢手段を設けても良い。これらの初期位置への復帰を速やかに行わせることができれば、変位部材Ｄ１８０の閉鎖位置への速やかな配置を可能とでき、遊技の興趣を向上できる。なお、付勢手段としては、コイルばね、板ばね、ねじりばね、ゴム状弾性体などが例示される。

【９０８３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位部材Ｄ１８０が一対配設される場合を説明したが、変位部材Ｄ１８０の配設数は、１個であっても良く、３個以上であっても良い。即ち、変位部材Ｄ１８０の変位によって第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のしやすさが変化されれば足りる。

【９０８４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間隔が変化されることで、第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のしやすさが変化される場合を説明したが、一対の変位部材Ｄ１８０の対向間隔が変化されない形態であっても良い。例えば、一対の変位部材Ｄ１８０の一方と他方との変位（回転）方向が同方向とされる形態（対向間隔を一定としつつ、変位部材Ｄ１８０の先端側の開放部分の位置が左右（矢印Ｌ－Ｄ方向）に変位される形態）であっても良い。即ち、変位部材Ｄ１８０の変位によって第６通路ＤＲｔ６への球の流入（入球）のしやすさが変化されれば足りる。

【９０８５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の変位部材Ｄ１８０の一方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に常に連動し、一対の変位部材Ｄ１８０の他方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に所定の期間は非連動となる場合を説明したが、一対の変位部材Ｄ１８０の両方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に常に連動する構成としても良く、或いは、一対の変位部材Ｄ１８０の両方が伝達部材Ｄ１９０，Ｄ２１９０，Ｄ３１９０，Ｄ５１９０，Ｄ７１９０の変位に所定の期間は非連動となる構成としても良い。

【９０８６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇが延設方向（上下方向）に沿って連続して形成される場合を説明したが、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを延設方向（上下方向）に沿って非連続に形成（断続的に形成）しても良い。球の上方への跳ね上がりに対して抵抗を付与しやすくできる。この場合、突部Ｄ１３１ｆ，Ｄ１４１ｇを延設方向（上下方向）に沿って千鳥状に配置しても良い。球の上方への跳ね上がりに対して抵抗をより付与しやすくできる。

【９０８７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、説明を省略したが、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）され、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２の上面へ落下した球が、本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２における転動方向と逆方向（矢印Ｒ方向）へ移動することを規制する規制手段を設けても良い。規制手段は、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０、又は、中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０のいずれに設けても良い。また、規制手段としては、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０、又は、中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０のいずれかから立設され、球に当接可能に形成される形状の部位が例示される。

【９０８８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）された球が、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２の上面へ落下される場合を説明したが、第６通路ＤＲｔ６（一対の変位部材Ｄ１８０の対向間）に流入（入球）された球が、背面部材Ｄ１３０，Ｄ４１３０，Ｄ８１３０、又は、中間部材Ｄ１４０，Ｄ６１４０に形成される部位（受け

部）の上面に落下され、その受け部から転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２へ球が流入（転動）される構成でも良い。落下の衝撃が収まった（小さくなった）状態で、転動部材Ｄ１７０，Ｄ３１７０，Ｄ８１７０の本体部Ｄ１７２，Ｄ３１７２が球を受け取れるので、球の重量が作用する初期段階での変位部材Ｄ１８０のばたつき（振動）を抑制できる。

【９０８９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第６通路ＤＲｔ６と第８通路ＤＲｔ８（上流側部分）とが、上面視（矢印Ｄ方向視）において並列に配設（並設）される（即ち、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に位置を違えて配設される）場合を説明した。この場合には、下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の寸法を抑制できる。但し、第６通路ＤＲｔ６と第８通路ＤＲｔ８（上流側部分）とを、正面視（矢印Ｂ方向視）において並列に配設（並設）する（即ち、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に位置を違えて配設する）構成でも良い。この場合、第６通路ＤＲｔ６と第８通路ＤＲｔ８（上流側部分）とは、上面視（矢印Ｄ方向視）において、重なることが好ましい。その分、下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の寸法を抑制できる。

【９０９０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ１７０と第２転動部材Ｄ４２２０とが上面視（矢印Ｄ方向視）において並列に配設（並設）される場合を説明したが、転動部材Ｄ１７０と第２転動部材Ｄ４２２０とを上面視（矢印Ｄ方向視）において直列に配設（長手方向に沿って直線状に配設）しても良い。

【９０９１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、表示部Ｄ７１９７を本体部Ｄ１９４に配設する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、表示部Ｄ７１９７を錘部Ｄ１９５に配設しても良い。即ち、表示部Ｄ７１９７を、錘部Ｄ１９５の外縁に配設し、その錘部Ｄ１９５の外縁から軸Ｄ１９１の軸方向と直交する方向へ延設させても良い。

【９０９２】

この場合には、表示部Ｄ９１９７の配置を上述した場合とは逆の配置とする（変位部材Ｄ１８０が閉鎖位置に配置された状態で表示部Ｄ７１９７を遊技者から視認不能とし、変位部材Ｄ１８０が開放位置に配置された状態で、表示部Ｄ７１９７の突出量を最大とする）ことができる。また、表示部Ｄ７１９７の重量を利用して、錘部Ｄ１９５に埋設する金属製の錘の量を減らす（又は省略する）ことができ、その分、部品点数を低減して、材料コストの低減を図ることができる。

【９０９３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２突部Ｄ１３１ｆａが複数（本実施形態では５本）の突部Ｄ１３１ｆのうちの一部（本実施形態では２本）のみに形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２突部Ｄ１３１ｆａの形成本数は任意であり、１本であっても良く、３本以上であっても良い。複数の突部Ｄ１３１ｆの全部に第２突部Ｄ１３１ｆａを形成しても良い。また、正面視において中間部材Ｄ１４０の開口Ｄ６１４８と重なる突部Ｄ１３１ｆのみに第２突部Ｄ１３１ｆａを形成しても良く、正面視において中間部材Ｄ１４０の開口Ｄ６１４８と重ならない突部Ｄ１３１ｆのみに第２突部Ｄ１３１ｆａを形成しても良い。

【９０９４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、転動部材Ｄ８１７０が第１位置に配置された状態において、第２突部Ｄ１３１ｆａの上面が本体部Ｄ１７２の上面（転動面）から突出する寸法は、上流側（軸Ｄ１７１から遠い側）に位置する第２突部Ｄ１３１ｆａほど大きな寸法とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各第２突部Ｄ１３１ｆａにおいて同一の寸法としても良い。或いは、下流側（軸Ｄ１７１に近い側）に位置する第２突部Ｄ１３１ｆａほど大きな寸法としても良い。

【９０９５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、介設部材Ｅ１４０の転動部Ｅ１４１の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における湾曲部Ｅ１３４ａと流路調整ブロックＥ１７０との間に対応する位置には、転動部Ｅ１４１の上面が背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて下降傾斜して形成される傾斜面が形成されても良い。これにより、介設部材Ｅ１４０（第６通路ＥＲｔ６）を往復動する球を第２斜面部Ｅ１３５（第５通路ＥＲｔ５）へ送球する可能性を生じさせることができる。第５通路ＥＲｔ５へ送球された球は、第７通路ＥＲｔ７へ案内される可能性があるため、遊技の興趣を高めることができる。

【９０９６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、中央通路Ｅ１６０の架設通路Ｅ１６１には背面壁Ｅ１６１ａが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面壁Ｅ１６１ａに加え、架設通路Ｅ１６１の前端側（矢印Ｆ方向側）の縁から鉛直方向上方（矢印Ｆ方向）へ向けて立設される前面壁が形成されてもよい。これにより、架設通路Ｅ１６１に案内された球が、架設通路Ｅ１６１の前端側の縁を通過して第２斜面部Ｅ１３５へ流下（落下）されることを抑制できる。従って、架設通路Ｅ１６１に案内された球が上方孔Ｅ１６２を通過し易くできる、即ち、第４通路ＥＲｔ４を流下して第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率が高く）できる。

【９０９７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、正面板Ｅ１１１に張出し部Ｅ１１１ｂが突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、張出し部Ｅ１１１ｂが突設されなくても良い。これにより、介設部材Ｅ１４０の転動部Ｅ１４１を転動する球が第１入賞口６４へ送球される可能性を生じさせることができる。即ち、転動部Ｅ１４１を転動する球が第１入賞口６４へ入賞する確率を高くできる。

【９０９８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、駆動モータＥ１９１により振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が変位（往復動）し、上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、弾性ばねＥ２１９０により振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が変位（回動）する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、バイブレータにより振分通路Ｅ１５０，Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１１１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が変位されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１１１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）へ変位（往復動）できるのに加え、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）へも変位（往復動）できる。その結果、振分通路Ｅ１５０，Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１１１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０上を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）させ易くできる。また、上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、背面板Ｅ１３７と突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１との間に球が挟持されることを抑制できる。

【９０９９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間において一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の湾曲部Ｅ１３１の対向間において一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１

５０、一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に並設されても良い。

【９１００】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第１伝達部材Ｅ１９４の第１ラック部Ｅ１９４ｄと第２伝達部材Ｅ１９５の第２ラック部Ｅ１９５ｂとの間にピニオンギヤＥ１９６が一つ配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、複数のピニオンギヤが配設されてもよい。この場合、各ピニオンギヤの歯数を異ならせる、即ち、減速機として作用させることで、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）の変位速度と第２伝達部材Ｅ１９５に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）の変位速度とを異ならせることができる。また、ピニオンギヤが偶数個配設されることで、第１伝達部材Ｅ１９４に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）と第２伝達部材Ｅ１９５に係合される振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）との変位方向を同一にできる。

【９１０１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、挿通孔Ｅ１３３ａ，Ｅ９１３３ａ，Ｅ１０１３３ａを挟んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に形成される溝部Ｅ１３３ｃ，Ｅ９１３３ｃ，Ｅ１０１３３ｃが、同一形状である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、非同一形状に形成されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に往復動させると共に、上面視において鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回動軸として回動する態様に変位させることができる。詳細には、被係合部Ｅ１５３（係合凹部Ｅ１５３ａ）を回動軸として振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０の湾曲部Ｅ１３１側と中央通路Ｅ１６０側とで前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に異なる方向に変位させることができる。

【９１０２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１は、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０の上面から突設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０の上面に凹設される凹部に形成されても良い。また、凹部は、その外縁が不連続とされても良く、突出される突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１どうしの間に形成される空間が凹部とされても良い。

【９１０３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突起部Ｅ１５１，Ｅ１５１５１は、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０に垂直な方向視において略六角形状に形成され、第８７実施形態では、突起部Ｅ１２１５１は、球状に形成され、第８８実施形態では、突起部Ｅ１３１５１は、振分通路Ｅ１３１５０に垂直な方向視において略ひし形（四角形）状に形成され、第８９実施形態では、突起部Ｅ１４１５１は、振分通路Ｅ１４１５０に垂直な方向視において円状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでは

なく、略五角形状や略七角形状など略多角形状、もしくは、多角錐状に形成されても良い。また、円柱状に形成されても良い。また、直線と曲線とを組み合わせた形状に形成されても良い。また、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０に対する突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度は同一に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度が各側面でそれぞれ異なっていても良い。例えば、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して傾斜方向下降側に形成される側面の傾斜角度を略直交とさせることで、球が傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）することを抑制できる。また、例えば、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して傾斜方向下降側に形成される側面の傾斜角度を傾斜方向上昇側に形成される側面の傾斜角度よりも小さくすることで、球を傾斜方向上昇側へ変位（逆流、転動）させ易くできる。その結果、球の移動（流下、落下）方向が変化（変更）される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

【９１０４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に複数の突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、少なくとも一つの突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１がそれぞれ配設されれば良い。

【９１０５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面の一部に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１がそれぞれ配設されても良い。

【９１０６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面への突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の配設間隔は一定とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、各突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の配設間隔がそれぞれ異なっても良い。例えば、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）中央側に配設される突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の配設間隔を大きくすることで、前後方向両端側に送球された場合と比較して、球が突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１に当接する回数を減らすことができる。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０

，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の前後方向中央側において、球は、傾斜方向に沿って流下し易くなる。即ち、球の流下方向が変更（変化）され難くできる。その結果、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の前後方向中央側に送球された球を架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ４）へ案内し易くできる。また、突起部Ｅ１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の対向間距離（配設間隔）が、球の直径の略４分の１より大きくてもよく、球の直径の略４分の１より小さくても良い。対向間距離（配設間隔）を大きくすることで、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面を移動（流下、転動）する球の流下速度を大きくした状態で球を突起部Ｅ１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１に当接させることができ、球の移動（流下、転動）方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。

【９１０７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が連続的に変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータＥ１９１の駆動を断続的に行うことで、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が断続的に変位されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０を流下する球に慣性力を付与でき、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１に当接する際の衝撃力を変更（変化）でき、球の移動（流下、転動）方向の変更（変化）を多様とできる。

【９１０８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が駆動モータＥ１９１により駆動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、ソレノイドや弾性ばねにより駆動されても良い。

【９１０９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、駆動モータＥ１９１の軸に駆動力伝達部材Ｅ１９３が固着され、駆動モータＥ１９１の一方向への回動により振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が往復動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータＥ１９１の駆動方向を切り換えることで振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０を往復動させても良い。

【９１１０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球が流下可能に振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１により球の流下が抑制されても良い。これにより、後行する

球は、流下が抑制された先行する球に当接することができ、後行する球の流下方向を変更（変化）できる。即ち、流下が抑制された先行する球は、後行する球に対して突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１と同様の効果を奏することができ、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を流下する球の移動（流下、転動）方向を変更（変化）できる。また、球の流下方向を不規則に変更（変化）できる。なお、流下が抑制された先行する球に後行して流下する球が当接することで、先行する球が流下を再開できる。

【９１１１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面は、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して略４５度傾斜して形成され、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の突設高さは、球の半径の略２分の１とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対して突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面が４５度よりも大きく傾斜しても良く、４５度よりも小さく傾斜しても良い。また、突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の突設高さは、球の半径の略２分の１よりも高く形成されても良く、球の半径の略２分の１よりも低く形成されてもよい。振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対する突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度を大きく、もしくは、突設高さを高くすることで振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を長くできる。一方、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０の上面に対する突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の側面の傾斜角度を小さく、もしくは、突設高さを低くすることで振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）時間を長くできる。また、球が突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１を乗り越えて振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０を移動（流下、転動）し易くでき、球の移動（流下、転動）方向を多様とできる。

【９１１２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０に規制片Ｅ１５３ｂが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、規制片Ｅ１５３ｂが形成されなくても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０はその傾斜面に対し垂直な方向に変位できる。詳細に説明すると、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０に流下（落下）する球の自重が作用することで、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ

１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０は、第１伝達部材Ｅ１９４，Ｅ４１９４，Ｅ５１９４、第２伝達部材Ｅ１９５，Ｅ４１９５，Ｅ５１９５、第３伝達部材Ｅ４１９８及び第４伝達部材Ｅ４１９９に係合される係合部Ｅ１９４ｃを軸として回動できる。その結果、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の傾斜角度を変更（変化）でき、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）を流下する球の移動（流下、転動）時間を延長（変化）できる。

【９１１３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０に切欠き部Ｅ１５０ａが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、切欠き部Ｅ１５０ａが形成されなくても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０の上面に形成される突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１の数を増やすことができる。また、振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０から中央通路Ｅ１３５ｂ（第７通路ＥＲｔ７）へ送球し易くできる、即ち、第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率が高く）できる。

【９１１４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とが同一の態様に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とで、配設される突起部Ｅ１５１の配設個数又は配設間隔が異なっていても良い。これにより、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とで流下する球の流下時間や流下方向を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９１１５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０がそれぞれ遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３４０左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３４０左右対称）に変位する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び一対の第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の一方と他方とが非対称に変位しても良い。これにより、一対の振分通路Ｅ１５０，Ｅ６１５０，Ｅ７１５０，Ｅ８１５０，Ｅ１２１５０，Ｅ１３１５０，Ｅ１４１５０，Ｅ１５１５０及び第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０（第３通路ＥＲｔ３）の一方と他方とで流下する球の流下時間や流下方向を異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９１１６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０の上面に突起部Ｅ１５１，Ｅ１２１５１，Ｅ１３１５１，Ｅ１４１５１，Ｅ１５１５１が形成されても良い。これにより、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化を多様とできる。

【９１１７】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が弾性ばねＥ２１９０により変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０に加え、湾曲部Ｅ１３１及び壁板Ｅ１３２が弾性ばねＥ２１９０により変位されても良い。これにより、湾曲部Ｅ１３１（第２通路ＥＲｔ２）を移動（流下、転動）する球の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位速度を変化（変更）させることができ、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０（第３通路ＥＲｔ３）を移動（流下、転動）する球の移動（流下、転動）方向の変化を多様とできる。
【９１１８】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０とが当接される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０とが当接しなくても良い。この場合、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との対向間距離を球の直径よりも小さくすることで、球が湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との間から流出することを抑制できる。
【９１１９】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、平面部Ｅ２１３３と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との間に弾性ばねＥ２１９０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、湾曲部Ｅ１３１と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との間に弾性ばねＥ２１９０が配設されても良い。この場合、弾性ばねＥ２１９０は伸びた状態で配設され、弾性ばねＥ２１９０の弾性回復力を利用して湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との当接状態が維持される、もしくは、湾曲部Ｅ１３１の下面と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０との対向間距離を球の直径より小さい状態に維持される。
【９１２０】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、弾性ばねＥ２１９０により振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動モータやソレノイドにより変位されても良い。
【９１２１】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、支持軸Ｅ２０ｊにより平面部Ｅ２１３３と振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０とが係合され、弾性ばねＥ２１９０がコイルばねとして構成され、弾性ばねＥ２１９０により振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０を鉛直方向上方側（矢印Ｕ方向側）へ変位（回動）させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、弾性ばねＥ２１９０がねじりばねとして構成されても良い。この場合、ねじりばねを支持軸Ｅ２０ｊに係合しておけばよく、これにより、弾性ばねＥ２１９０を係合するための支持突起Ｅ２１３３ａ，Ｅ２１５０ａの配設を抑制できる。その結果、製品コストの削減を図ることができる。
【９１２２】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を回動軸として回動され、第８６実施形態では、振分通路Ｅ１１１５０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）を回動軸として回動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）を回動軸として回動されても良い。これにより、振分通路Ｅ２１５０，Ｅ３１５０，Ｅ１１１５０を移動（流下、転動）する球を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に移動させ易くでき、球の移動（流下、転動）方向の変化を多様化できる。その結果、球の移動（流下、転動）方向の変化が単調となることを抑制でき、遊技の興趣を向上できる。
【９１２３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、平面部Ｅ２１３３の支持突起Ｅ２１３３ａが長手方向両端側にそれぞれ形成され、支持部Ｅ２１３３ｂが支持突起Ｅ２１３３ａよりも中央通路Ｅ１６０側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、支持部Ｅ２１３３ｂが長手方向両端側にそれぞれ形成され、支持突起Ｅ２１３３ａが支持部Ｅ２１３３ｂよりも中央通路Ｅ１６０側に形成されても良い。また、支持突起Ｅ２１３３ａが長手方向両端側と、その支持突起Ｅ２１３３ａよりも長手方向中央側に形成され、長手方向におけるそれら支持突起Ｅ２１３３ａの間に支持部Ｅ２１３３ｂが形成されても良い。

【９１２４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に突起部Ｅ１５１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突起部Ｅ１５１が配設されなくても良い。即ち、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の上面が平坦に形成されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０から流下（落下）される球の変位を遊技者に予測し易くできる。また、第２振分通路Ｅ４１５０及び第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）の一部には突起部Ｅ１５１が配設され、残りの他部には突起部Ｅ１５１が配設されなくても良い。

【９１２５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２振分通路Ｅ４１５０が、振分通路Ｅ１５０に対し、傾斜方向における長さが短く形成され、その他は同一とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２振分通路Ｅ４１５０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における長さが、振分通路Ｅ１５０の前後方向における長さよりも大きく形成されても良い。これにより、第２振分通路Ｅ４１５０に移動（流下、転動）された球を介設部材Ｅ１４０へ案内（送球）し易くできる。

【９１２６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、振分通路Ｅ１５０が第１位置に配置された状態において第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の傾斜方向下降側の端部は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側の端部よりも壁板Ｅ１３２側に位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０の傾斜方向下降側の端部は、振分通路Ｅ１５０の傾斜方向下降側の端部よりも上方孔Ｅ１６２（中央通路Ｅ１６０）側に位置しても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０を流下（落下）した球を第２振分通路Ｅ４１５０，Ｅ１６１５０へ送球させ易くでき、中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ振り分けられた球を第１入賞口６４（図１３４０参照）へ入賞し易くできる（第１入賞口６４へ入賞する確率を高くできる）。

【９１２７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が第４位置に配設されると、少なくとも第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０の一部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０は、短手方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における全部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置に配設されても良い。これにより、振分通路Ｅ１５０から送球された球を中央通路Ｅ１６０（第４通路ＥＲｔ４）へ案内し難くできる。

【９１２８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が第４位置に配設されると、少なくとも第３振分通路Ｅ５１５０の一部が上面視、中央通路Ｅ１６０に重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、第３振分通路Ｅ５１５０，Ｅ１７１５０が、中央通路Ｅ１６０よりも介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に配設されても良い。これにより、第３振分通路Ｅ５１５０が第３位置に配設される場合と同様、第３振分通路Ｅ５１５０（第３通路ＥＲｔ３）に案内された球が架設通路Ｅ１６１（第４通路ＥＲｔ

４）に振り分けられることを遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。
【９１２９】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、斜面部Ｅ７１５４が直線状に形成され、第８３実施形態では、湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄが円弧状に湾曲して形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、斜面部Ｅ７１５４が円弧状に湾曲して形成され、湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄが直線状に形成されても良い。また、斜面部Ｅ７１５４又は湾曲ガイド部Ｅ８１３３ｄが直線と円弧を組み合わせた形状に形成されても良い。
【９１３０】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＥ９０８６ｂは、遊技盤Ｅ１３の幅方向（図１３４０左右方向）における中心に対し線（面）対称（図１３４０左右対称）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下側フレームＥ９０８６ｂが非対称に形成されても良い。例えば、ベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方に形成される溝部Ｅ９１３３ｃは、湾曲部Ｅ１３１側から中央通路Ｅ１６０側へ向かうにつれて介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に傾斜して形成され、ベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方に形成される溝部Ｅ９１３３ｃは、中央通路Ｅ１６０側から湾曲部Ｅ１３１側へ向かうにつれて介設部材Ｅ１４０側（矢印Ｆ方向側）に傾斜して形成されても良い。例えば、上面視においてベース部材Ｅ９１３０の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方と他方とで溝部Ｅ９１３３ｃが同一に形成され、振分通路Ｅ１５０の変位の態様が同一であっても良い。
【９１３１】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、溝部Ｅ１０１３３ｃは、第１斜面部Ｅ１０１３３に垂直な方向視において曲線が組み合わされた形状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、単一の曲線から形成されても良く、また、直線と曲線とが組み合わされた形状に形成されても良い。
【９１３２】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第２振分通路Ｅ１６１５０、第３振分通路Ｅ１７１５０の外縁には、案内切欠き部Ｅ１６１５４ａ，Ｅ１７１５４ａを除き、案内部Ｅ１６１５４，Ｅ１７１５４が立設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、少なくとも外縁の一部に形成されれば良い。これにより、第２振分通路Ｅ１６１５０、第３振分通路Ｅ１７１５０の外縁に案内部Ｅ１６１５４，Ｅ１７１５４が非形成の場合と比較して、第１入賞口６４へ入賞し易く（第１入賞口６４へ入賞する確率を高く）でき、遊技の興趣を高めることができる。
【９１３３】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位部材Ｆ１３０の壁部Ｆ１３２の背面または転動面Ｆ１３１ｂの上面に突部が形成されても良い。これにより、転動面Ｆ１３１ｂ（第３通路ＦＲｔ３）を移動（流下、転動）する球が凹部Ｆ１３１ｃへ振り分けられる（案内される）ことを遅延させることができる。
【９１３４】
上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して下側フレームＦ８６ｂ，Ｆ２０８６ｂ，Ｆ３０８６ｂ，Ｆ４０８６ｂを閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により下側フレームＦ８６ｂ，Ｆ２０８６ｂ，Ｆ３０８６ｂ，Ｆ４０８６ｂ（確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａ）が変位（回転）されても良い。例えば、変位部材Ｆ１３０に検出手段が配設され、変位部材Ｆ１３０の転動面Ｆ１３１ｂへ球が案内された、又は、変位部材Ｆ１３０が変位（回転）されたことを検出手段が検出することで、駆動装置を駆動させても良い。
【９１３５】
なお、検出手段としては、カメラ、重量センサ、変位センサ、トルクセンサ等が挙げられる。また、例えば、ソレノイドがスライド部材Ｆ１４４のスライド本体部Ｆ１４４ａを

左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側へ向けて押進することや、駆動モータが開閉部材Ｆ１４３を回転させることで遮断部Ｆ１４３ａが変位（回転）される。

【９１３６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、一方側に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、他方側に配設される確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良く、一対の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良い。例えば、左方側（矢印Ｌ方向側）に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良く、一対の遮断部Ｆ１４３ａが変位しても良い。

【９１３７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、伝達軸Ｆ１８３の偏心軸Ｆ１８３ｃが伝達部Ｆ１８３ｂの軸心（軸部Ｆ１８３ａ）に偏心して配設され、伝達部Ｆ１８３ｂの軸心を中心とした円状に変位されることで、演出手段Ｆ１２０の可動部材Ｆ１２２が動作（上下方向に往復動）される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段Ｆ１８０がラックアンドピニオン機構（ラック部材およびピニオン部材）から構成されることで可動部材Ｆ１２２が動作されても良い。

【９１３８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、確定通路Ｆ１４０，Ｆ２１４０，Ｆ３１４０の遮断部Ｆ１４３ａが一対配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遮断部Ｆ１４３ａが１個配設されても良い。例えば、一方側に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、遮断部Ｆ１４３ａが一方側へ向けて変位され、他方側に配設される変位部材Ｆ１３０の変位（回転）により、遮断部Ｆ１４３ａが他方側へ向けて変位されることで遮断部Ｆ１４３ａの変位の態様を増やすことができる。

【９１３９】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０に流入（入球）した球は、上側通路Ｆ１１４，Ｆ５１１４、或いは、下側通路Ｆ１１２，Ｆ５１１２へ送球されても良い。これにより、下側通路Ｆ１１２，Ｆ５１１２へ球が振り分けられ易くなり、下側フレームＦ８６ｂ，Ｆ２０８６ｂ，Ｆ３０８６ｂ，Ｆ４０８６ｂ，Ｆ５０８６ｂが開放状態に動作されることを遊技者に一層期待させることができる。

【９１４０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０は、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の幅方向における中心に対し線（面）対称に配設される、即ち、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３のの右方側に配設されても良く、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の幅方向における中心に対し線（面）対称にそれぞれ配設されても良い。従って、遊技領域から上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０に流入（入球）した球は、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の右方側に配設された上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０から遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の右方側に配設される第１通路ＦＲｔ１，ＦＲｔ５１へ流入（入球）されても良く、遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の左方側または右方側に配設された上側フレーム通路ＦＲｔ０，ＦＲｔ５０の一方から遊技盤Ｆ１３，Ｆ２０１３，Ｆ３０１３，Ｆ４０１３，Ｆ５０１３の左方側または右方側に配設される第１通路ＦＲｔ１，ＦＲｔ５１の一方へ流入（入球）されても良い。

【９１４１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、不正に開閉部材Ｆ２１４３が操作（開放方向へ変位（回転））された場合、かかる開閉部材Ｆ２１４３の変位（回転）を抑制する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不正に開閉部材Ｆ２１４３が操作（開放方向へ変位（回転））された場合には、開閉部材Ｆ２１４３の変位（回転）に連動して変位（スライド又は回転）可能とされ、且つ、変位部材Ｆ１３０が球

の重量により変位されることで、開閉部材Ｆ２１４３が変位（回転）された場合には、開閉部材Ｆ２１４３に連動せず、非変位とされる所定部材を流入口ＦＯＰｆ１よりも上流に設け、不正に開閉部材Ｆ２１４３が操作（開放方向へ変位（回転））された場合、所定部材が変位（スライド又は回転）され、かかる所定部材によって、流入口ＦＯＰｆ１へ球が流入し難くなるように構成しても良い。

【９１４２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して下側フレームＦ５０８６ｂを閉塞状態から開放状態、或いは、開放状態から閉塞状態へ向けて動作させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により変位手段Ｆ５１５０の開閉部材Ｆ５１５８が変位（回転）されても良い。例えば、変位部材Ｆ５１５５に検出手段が配設され、変位部材Ｆ５１５５の本体部Ｆ５１５５ｄへ球が案内された、又は、変位部材Ｆ５１５５が変位（回転）されたことを検出手段が検出することで、駆動装置を駆動させても良い。

【９１４３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒの被係合部Ｆ５１５７ｄと維持手段Ｆ５１６０の磁性体Ｆ５１６４とが磁着されることで右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ（右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒ）の動作（回転、変位）が規制される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａとスライド部材Ｆ５１５７のスライド本体部Ｆ５１５７ａとの対向間にソレノイドが突出されることでスライド部材Ｆ５１５７の変位が規制されることや、スライド本体部Ｆ５１５７ａに磁性体が配設され、その磁性体が第１軸受け部材Ｆ５１５１の規制部Ｆ５１５１ａに配設される電磁石に着磁されることで右側スライド部材Ｆ５１５７Ｒ（右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒ）の動作（回転、変位）が規制されても良い。

【９１４４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球ＣＢ５１に作用する慣性力を利用して球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が再開される（保持部Ｆ５１５５ｅによる保持が解除される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下側フレームＦ５０８６ｂの開放状態における保持部Ｆ５１５５ｅの下方（上方）となる位置に磁性体が配設され、その磁性体と球ＣＢ５１との間に作用する反発力により、球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が再開されても良い。また、下側フレームＦ５０８６ｂに駆動装置（例えば、ソレノイドや駆動モータ）が配設され、駆動装置の駆動により球ＣＢ５１が変位されることで球ＣＢ５１の移動（流下、転動）が再開されても良い。

【９１４５】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位部材Ｆ５１５５のうちの左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ及び右側変位部材Ｆ５１５５Ｒが同時に球を受け取り可能（第２通路ＦＲｔ５２から球が流入可能）に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。

【９１４６】

例えば、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌと右側変位部材Ｆ５１５５Ｒとが連動するように構成し、且つ、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの一方が球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された状態では、他方が球を受け取り不能な位置（球の重量が作用した場合に変位可能な範囲の終端）に配置されるようにしても良い。即ち、左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの一方が球を受け取ると、その球の重量により、上記変位可能な範囲の終端へ向けて一方が変位されると共に、球を受け取り可能な位置（初期位置）へ向けて他方が変位され、球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された他方が球を受け取ると、その球の重量により、上記変位可能な範囲の終端へ向けて他方が変位されると共に、球を受け取り可能な位置（初期位置）へ向けて一方が変位される。

【９１４７】

この場合、球を受け取り可能な位置（初期位置）に配置された変位部材Ｆ５１５５（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの一方）に対応する開閉部材Ｆ５１５８（左側開閉部材Ｆ５１５８Ｌ又は右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒの一方）は、流入口ＦＯＰｆ５１へ球を流入し難くさせる位置へ配置され、上記変位可能な範囲の終端に配置された変位部材Ｆ５１５５（左側変位部材Ｆ５１５５Ｌ又は右側変位部材Ｆ５１５５Ｒの他方）に対応する開閉部材Ｆ５１５８（左側開閉部材Ｆ５１５８Ｌ又は右側開閉部材Ｆ５１５８Ｒの他方）は、流入口ＦＯＰｆ５１へ球が流入し易くする位置へ配置される。但し、その逆の配置であっても良い。

【９１４８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、第１通路部材Ｆ６１６０（第１通路ＦＲｔ６１）の挿通孔Ｆ６１６２ａ１と挿通孔Ｆ６１６２ａ２とが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に並設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設され、例えば、挿通孔Ｆ６１６２ａ１が挿通孔Ｆ６１６２ａ２よりも左右方向両端側に並設されても良い。これにより、球が挿通孔Ｆ６１６２ａ１へ流入される、或いは、挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ流入されることを遊技者に視認させ易くできる。

【９１４９】

この場合、下側通路Ｆ６１１２（第２通路ＦＲｔ６２）を正面側（背面側）へ向けて下降傾斜される。これにより、一方側の挿通孔Ｆ６１６２ａ１へ流入した球は一方側の挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ流入した球と比較して正面側（背面側）へ向けての変位量が大きく、立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過して他方側の上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球）され、挿通孔Ｆ６１６２ａ２へ流入した球は、立て壁部Ｆ６１１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過せずに一方側の上側通路Ｆ６１１４へ案内（送球）される。

【９１５０】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球が上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の第１傾斜部Ｆ６１１４ｃと第２傾斜部Ｆ６１１４ｄとを往復動可能となる位置に当接部Ｆ６１７３ｂが配設されても良い。これにより、当接部Ｆ６１７３ｂと当接可能となる位置に球を複数回到達させることができ、球を流入口ＦＯＰｆ６１へ流入させ易くできる。

【９１５１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂの動作後状態において、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを上昇する（左右方向中央側へ向けて移動する）球ＣＢ６１が当接部Ｆ６１７３ｂの湾曲面Ｆ６１７３ｂ１に当接することで、球ＣＢ６１が第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側通路Ｆ６１１４（第３通路ＦＲｔ６３）の第１傾斜部Ｆ６１１４ｃが正面側（矢印Ｆ方向側）へ向けて下降傾斜される、背面部材Ｆ６１５０の背面板Ｆ６１５１に電磁石が配設される、又は、背面板Ｆ６１５１に正面側へ向けて風を送る送風装置が配設されることにより、球ＣＢ６１が第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ振り分けられても良い。

【９１５２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、変位通路部材Ｆ６１７４の通路部Ｆ６１７４ａ又は第２変位通路Ｆ７１８０の転動面Ｆ７１８１ａ１の上面に突部が形成されても良い。これにより、通路部Ｆ６１７４ａ又は転動面Ｆ７１８１ａ１から球が流出（流下、排出）されることを遅延させることができる。

【９１５３】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂを動作前状態から動作後状態、或いは、動作後状態から動作前状態へ向けて動作される

場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動装置により下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂが動作され（振分手段Ｆ６１７０の変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３が変位され）ても良い。例えば、変位通路部材Ｆ６１７４又は第２変位通路Ｆ７１８０に検出手段が配設され、変位通路部材Ｆ６１７４の通路部Ｆ６１７４ａ又は第２変位通路Ｆ７１８０の転動面Ｆ７１８１ａ１へ球が案内された、又は、変位通路部材Ｆ６１７４又は第２変位通路Ｆ７１８０が変位（回転）したことを検出手段が検出することで、駆動装置が駆動されても良い。

【９１５４】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、動作後状態における振分手段Ｆ６１７０の状態を維持する（変位を規制する）ための維持手段が下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂに形成されても良い。これにより、変位通路部材Ｆ６１７４から球が流出（流下、排出）された場合、言い換えると、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用されない状態においても、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂを動作後状態に維持でき、遊技の興趣を高めることができる。例えば、変位通路部材Ｆ６１７４の底面に磁性体が配設され、貫通孔Ｆ６１４３の内周面に電磁石が配設され、それら磁性体と電磁石とが着磁されることで振分手段Ｆ６１７０の変位が規制される。

【９１５５】

なお、かかる維持手段が下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂに形成される場合、少なくとも１球が流入口ＦＯＰｆ６１へ流入されることを契機として維持手段による振分手段Ｆ６１７０の変位の規制を解除する解除手段が下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂに形成されても良い。これにより、流入口ＦＯＰｆ６１への球の流入が確実化される。即ち、少なくとも１球が流入口ＦＯＰｆ６１へ流入されるまでの間、遊技者に安心感が付与され、興趣を高めることができる。

【９１５６】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂの動作後状態から動作前状態への動作における当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂの変位方向には、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂへ向けて移動する球ＣＢ６１の移動方向成分が含まれる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、動作前状態から動作後状態への動作における当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂの変位方向に、第１傾斜部Ｆ６１１４ｃを当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂへ向けて移動する球ＣＢ６１の移動方向成分が含まれても良い。これにより、球ＣＢ６１と当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂとの当接により当接部Ｆ６１７３ｂ，Ｆ１０１７３ｂが動作前状態における配設位置へ変位されることを抑制でき、球ＣＢ６１を第１傾斜部Ｆ６１１４ｃから第５通路部材Ｆ６１２０（第５通路ＦＲｔ６５）の第５通路部Ｆ６１２１へ確実に振り分けることができる。

【９１５７】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、下側フレームＦ６０８６ｂ，Ｆ７０８６ｂ，Ｆ８０８６ｂ，Ｆ９０８６ｂ，Ｆ１００８６ｂ，Ｆ１１０８６ｂの動作前状態から動作後状態への動作において、変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３が第１軸Ｆ６１７２に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端側へ向けて変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）を軸として回転されても良い。これにより、変位部材Ｆ６１７３，Ｆ１０１７３を左右方向に変位させるための空間を不要とでき、設計の自由度を向上させることができる。

【９１５８】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、センサＦ１１００１により球の通過が検出された場合（又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合）に、ソレノイドＦ１１００２の駆動力により変位部材Ｆ６１７３を変位させ、流入口ＦＯＰｆ６１への球の流入のし易さを変化させる形態を説明したが、かかる形態を他の実施形態に適用しても良い。

【９１５９】

例えば、所定位置（例えば、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも上流（遊技盤Ｆ１３上の遊技領域（球の流下加納な領域））、又は、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも下流（下側フレームＦ８６ｂの遊技領域（球の流下加納な領域））にセンサＦ１１００１を配設し、センサＦ１１００１により球の通過が検出された場合（又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合）に、ソレノイドＦ１１００２の駆動力により開閉部材Ｆ１４３を変位（開放または閉鎖）させ、流入口ＦＯＰｆ１への球の流入のし易さを変化（流入し易くする、又は、流入し難くする）させても良い。

【９１６０】

また、例えば、所定位置（例えば、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも上流（遊技盤Ｆ１３上の遊技領域（球の流下加納な領域））、又は、上側フレーム通路ＦＲｔ０よりも下流（下側フレームＦ８６ｂの遊技領域（球の流下加納な領域））にセンサＦ１１００１を配設し、センサＦ１１００１により球の通過が検出された場合（又は球の通過が検出され、所定の条件を満たす場合）に、ソレノイドＦ１１００２の駆動力により抑制部Ｆ４１３４（変位部材Ｆ４１３０）を変位（開放または閉鎖）させ、第２振り分け孔Ｆ１６１ｂ（第１振り分け孔Ｆ１６１ａ、即ち、流入口ＦＯＰｆ１）への球の流入のし易さを変化（流入し易くする、又は、流入し難くする）させても良い。

【９１６１】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、センサＦ１１００１を挿通孔Ｆ６１６２ａ２に配設したが、その配設位置は任意に設定できる。例えば、挿通孔Ｆ６１６２ａ１に配設しても良い。

【９１６２】

上記第６２実施形態から第１０３実施形態では、球の重量を利用して、所定の部材を変位させ、かかる所定の部材の変位により、他の球が第１の流入口へ入球し易くされ、その結果、かかる他の球が第２の流入口へ入球し易くなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、球の重量を利用して、所定の部材を変位させ、かかる所定の部材の変位により、他の球が第１の流入口へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が第２の流入口へ入球し易くなるように構成しても良い。

【９１６３】

例えば、第１入賞口６４を第５通路ＦＲｔ５の流出面Ｆ１１２ｂの鉛直方向下方に配置し、且つ、変位部材Ｆ１３０に球の重量が作用した場合、開閉部材Ｆ１４３（遮断部Ｆ１４３ａ）が流入口ＦＯＰｆ１を閉鎖させる（球を流入し難くさせる）方向へ変位される形態が例示される。かかる形態によれば、流入口ＦＯＰｆ１に流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ１に流入せず流出面Ｆ１１２ｂから流出する球の方が第１入賞口６４へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位部材Ｆ１３０を変位させ、かかる変位部材Ｆ１３０の変位（開閉部材Ｆ１４３による流入口ＦＯＰｆ１の閉鎖）により、他の球が流入口ＦＯＰｆ１へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出面Ｆ１１２ｂを利用して、第１入賞口６４へ入球し易くされる。

【９１６４】

また、例えば、第１入賞口６４を第４通路ＦＲｔ５４の流出面Ｆ５１１２ｂの鉛直方向下方に配置し、且つ、変位部材Ｆ５１３０に球の重量が作用した場合、開閉部材Ｆ５１５８が流入口ＦＯＰｆ５１を閉鎖させる（球を流入し難くさせる）方向へ変位される形態が例示される。かかる形態によれば、流入口ＦＯＰｆ５１に流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ５１に流入せず流出面Ｆ５１１２ｂから流出する球の方が第１入賞口６４へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位部材Ｆ５１３０を変位させ、かかる変

位部材Ｆ５１３０の変位（開閉部材Ｆ５１５８による流入口ＦＯＰｆ５１の閉鎖）により、他の球が流入口ＦＯＰｆ５１へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出面Ｆ５１１２ｂを利用して、第１入賞口６４へ入球し易くされる。

【９１６５】

また、例えば、第１入賞口６４を流出口ＦＯＰｏｕｔ６２の鉛直方向下方に配置し、且つ、変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用した場合、変位部材Ｆ６１７３が球に作用（当接）不能な位置に方向へ変位される（変位通路部材Ｆ６１７４に球の重量が作用していない状態では、変位部材Ｆ６１７３が球に作用（当接）可能な位置に配置（上側通路Ｆ６１１４の上面から突出されている）形態が例示される。かかる形態によれば、流入口ＦＯＰｆ６１に流入した球よりも、流入口ＦＯＰｆ６１に流入せず流出口ＦＯＰｏｕｔ６２から流出する球の方が第１入賞口６４へ入球する確率が高くなる。即ち、球の重量を利用して、変位通路部材Ｆ６１７４を変位させ、かかる変位通路部材Ｆ６１７４の変位（変位部材Ｆ６１７３に当接した他の球の進行方向が変更されることの回避）により、他の球が流入口ＦＯＰｆ６１へ「入球し難く」され、その結果、かかる他の球が、流出口ＦＯＰｏｕｔ６２から第１入賞口６４へ入球し易くされる。

【９１６６】

上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００の第１電動役物Ｋ２４０や第２電動役物Ｋ２５０の状態に応じて入賞ユニットＫ２００の見え方が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御することにより、入賞ユニットＫ２００の見え方が変化するように構成しても良い。

【９１６７】

この時、入賞ユニットＫ２００の第１電動役物Ｋ２４０や第２電動役物Ｋ２５０の状態に対応させるようにして、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御しても良いし、第１電動役物Ｋ２４０や第２電動役物Ｋ２５０の状態とは無関係に発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を変化させるように制御しても良い。

【９１６８】

例えば、第１電動役物Ｋ２４０の電動役物Ｋ６４０ａが開放状態の時に光を強化するようにしたり、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１が開放状態の時に光を強化するようにしたりしても良いし、逆に弱くするようにしても良い。

【９１６９】

また、入賞ユニットＫ２００の発光部Ｋ２２８から照射される光の色や、光の強弱を、球が第２入賞口Ｋ６４０や第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球した場合に変化させるように制御しても良い。この場合、入賞ユニットＫ２００の見え方の違いから、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａへの入賞を把握させることができる。

【９１７０】

上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００の板状本体Ｋ２０２の裏側に拡散形状が形成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体Ｋ２０２の裏側面または表裏面が平滑に形成されても良い。この場合、板状本体Ｋ２０２の透過性を向上させることができるので、入賞ユニットＫ２００内を流下する球や、第１電動役物Ｋ２４０の電動役物Ｋ６４０ａや、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１等の視認性を向上させることができる。

【９１７１】

上記各実施形態では、発光部Ｋ２２８からの光が電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球に遮られないものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ｋ２２８を、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球の経路の後方や、可動板Ｋ２５１上を転動する球の経路の後方に配置しても良い。この場合、発光部Ｋ２２８からの光が、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球や、可動板Ｋ２５１上を転動する球に遮られ得る。

【９１７２】

これにより、発光部Ｋ２２８を点灯制御させている場合に、光が明滅しているように視認させることができ、発光部Ｋ２２８からの光の見え方を変化させることができる。この時、電動役物Ｋ６４０ａ上を転動する球による光の明滅により、第２入賞口Ｋ６４０へ入球することを示唆することができる一方、可動板Ｋ２５１上を転動する球による光の明滅により、第２特定入賞口Ｋ６５０ａに入球せずに球が可動板Ｋ２５１上を左方に通過し得ることを示唆することができる。

【９１７３】

上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａや、可動板Ｋ２５１が、有色で不透明である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１の少なくとも一方が、有色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合、化粧カバーＫ２２０と重ねて視認される場合の作用は維持しながら、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１を通過する光により入賞ユニットＫ２００の視認態様を変化させ易くすることができる。また、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１の少なくとも一方が、無色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合であっても、電動役物Ｋ６４０ａ又は可動板Ｋ２５１を通過する光により入賞ユニットＫ２００の視認態様を変化させ易くすることができる。

【９１７４】

上記各実施形態では、可動板Ｋ２５１から反射した光が上縁部Ｋ２０７ａを介して視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａから反射した光を電動役物Ｋ６４０ａとは異なる位置で反射させて遊技者に視認させ、電動役物Ｋ６４０ａの状態を把握可能とさせるための反射部を上縁部Ｋ２０７ａとは別で設けても良い。

【９１７５】

なお、反射部は入賞ユニットＫ２００の内側に配置されても良いし、入賞ユニットＫ２００の外方に配置されるようにしても良い。この場合、入賞ユニットＫ２００とは異なる位置を視認して、電動役物Ｋ６４０ａの状態を把握させることができる。また、上縁部Ｋ２０７ａの機能を奏する部分についても、入賞ユニットＫ２００の内側に限らず、入賞ユニットＫ２００の外方に配置されるようにしても良い。

【９１７６】

上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａや可動板Ｋ２５１が前後方向でスライドし、遊技者側に見せる面が変化しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右方向に沿う回転軸で前後方向に回転動作するように構成しても良い。この場合、閉状態で遊技者に見せる面（前面）と、開状態で遊技者に見せる面（閉状態での後面、開状態での上面）とが異なるので、表裏の面の態様を異ならせる（例えば、色を変える）ことで、開状態か閉状態かで、化粧カバーＫ２２０（小形意匠Ｋ２２１ｂ等）の背景色を変化させることができる。

【９１７７】

上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａ及び可動板Ｋ２５１が赤色で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、電動役物Ｋ６４０ａと可動板Ｋ２５１とが異なる色で形成されても良いし、赤以外の青や黄色等あらゆる色を採用可能である。また、小形意匠Ｋ２２１ｂの色は白色に限定されるものでなく、金や黄色等あらゆる色を採用可能である。何れの色を採用した場合であっても、小形意匠Ｋ２２１ｂの背景色となる場合と、ならない場合とを構成でき、小形意匠Ｋ２２１ｂの見え方を変化させることができる。この時、色の選択として、相対的に判別しやすい関係で色を選択した方が、演出効果を向上させることができる。

【９１７８】

上記各実施形態では、昇降装置Ｋ５００の上下変位が回転部材Ｋ４３０の変位に対して増大されるように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ５００の変位量が回転部材Ｋ４３０の変位量と一致しても良い。この場合、昇降装置Ｋ５００の動作をより安定させることができる。

【９１７９】
上記各実施形態では、切替装置Ｋ４６０により昇降装置Ｋ５００の右側構成部の下降が制限されることで、昇降装置Ｋ５００が右側を下方にする傾斜姿勢で片側落下状態を構成可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ５００が右側を下方にする傾斜姿勢から、左側構成部を落下位置状態まで変位させることで、左側を下方にする第２の傾斜姿勢を構成可能にしても良い。この場合、演出待機状態から第２の傾斜姿勢に変化するように制御しても良い、片側落下状態を経由して第２の傾斜姿勢に変化するように制御しても良い。前者の方が、昇降装置Ｋ５００による状態変化を顕著にすることができる一方で、後者の方が、状態変化後の昇降装置Ｋ５００の姿勢を安定させ易くすることができる。

【９１８０】
上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度を方向に因らず一定として、移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド速度を変化させるよう制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度または移動装置Ｋ５６０の左右方向のスライド速度の少なくとも一方を、方向に対応して変化させるように制御するようにできれば良い。

【９１８１】
上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度が予め規定される設計値に収まっている場合の動作制御について説明したが、回転装飾部材Ｋ５７８の動作制御は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度が予め規定される設計値に収まらなかった場合にエラー信号を出して演出役物の動作を実行しないようにするのではなく、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度から新たに駆動モータＫＭＴ５１の回転速度を算出して、その新たに算出された回転速度により移動装置Ｋ５６０を左右方向にスライド移動させるようにしても良い。これにより、回転装飾部材Ｋ５７８の回転後の停止位置と、移動装置Ｋ５６０の移動後の停止位置とを対応付けやすくすることができ、回転装飾部材Ｋ５７８の回転速度が予め規定される設計値に収まる場合と同様に、連動を適切に実行させることができる。

【９１８２】
なお、速度の再計算をするのではなく、回転装飾部材Ｋ５７８を停止させるタイミングを、移動装置Ｋ５６０のスライド移動を停止させるタイミングとずらすことができるように制御しても良い。

【９１８３】
上記各実施形態では、昇降装置Ｋ５００の昇降動作と、状態変化装置Ｋ４７０の動作とが、共通の回転部材Ｋ４３０の動作に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降装置Ｋ５００の昇降動作と、状態変化装置Ｋ４７０の動作とが、異なる駆動装置からの駆動力で動作されるように制御しても良い。

【９１８４】
上記各実施形態では、第２可動装置Ｋ７０１において、アーム部材Ｋ７３５が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向にスライド移動する可動ラックを構成し、この可動ラックの昇降量が主装飾部材Ｋ７６０に伝達されるようにしても良い。この場合、可動ラックにより左右幅を抑えて構成することができる。

【９１８５】
上記各実施形態では、第２可動装置Ｋ７０１において、円弧状部Ｋ７３２，Ｋ７３４が面で当接することでアーム部材Ｋ７３５の回転を抑制する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アーム部材Ｋ７３５を途中位置で停止させる位置に配置可能な可動のストッパ部材を設けるようにしても良い。この場合、ストッパ部材の配置により、アーム部材Ｋ７３５を途中位置で停止させ易い場合と、途中停止させない場合とを構成することができる。

【９１８６】

上記各実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１において、延設回転部材Ｋ８７４の回転開始は、延設回転部材Ｋ８７４の長尺方向が左右方向に沿う姿勢から生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設回転部材Ｋ８７４の長尺方向が上方向を向く姿勢から生じさせるものでも良い。この場合、延設回転部材Ｋ８７４の長尺方向が下方向を向くまでの回転角度を大きくすることができる。

【９１８７】

上記各実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１において、延設回転部材Ｋ８７４の過回転を小さく抑えることで、板状部Ｋ８１１，Ｋ８２１，Ｋ８３１の戻り動作が生じないように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長孔Ｋ８８４の短手方向幅を十分に確保して円柱突部Ｋ８７６ａとの間に隙間を確保したり、円柱突部Ｋ８７６ａの回転軸側の肉部を削ることで長孔Ｋ８８４との隙間を確保したり、長孔Ｋ８８４の先端部に円柱突部Ｋ８７６ａの移動軌跡に沿う円弧形状部を設けることで円柱突部Ｋ８７６ａと長孔Ｋ８８４との干渉を避けるようにしても良い。

【９１８８】

上記各実施形態では、第３可動装置Ｋ８０１において、延設回転部材Ｋ８７４が回転終端で面と当接して止まる場合を説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転終端で円柱突部Ｋ８７６ａが凹部に収容させることで止まるように構成しても良い。

【９１８９】

上記各実施形態では、ベース板Ｋ２０６０の外形傾斜部Ｋ２０６０ｅや、傾斜開口部Ｋ２０６０ｗや、光照射装置Ｋ２１００の傾斜面Ｋ２１２１や、光照射装置Ｋ３１００の傾斜面Ｋ３１２２等の傾斜角度として一例を記載したが、必ずしもこれに限られるものではなく、光を屈折させたり反射させたりして、光らせる対象に光が届くような形状から形成されていればよい。

【９１９０】

上記各実施形態では、発光手段Ｋ２１１１，Ｋ３１１１が湾曲線に沿って並ぶ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右や上下等の所定の方向に延びる直線上に並ぶように構成しても良い。

【９１９１】

上記各実施形態では、発光手段Ｋ２１１１，Ｋ３１１１からの光が正面側に進行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技領域内方へ向けて光が進行するように形成されても良い。この場合、正面視では隠される範囲（遊技領域外方の範囲）からの光によっても遊技領域を照らすことができるので、遊技領域をより明るくすることができる。

【９１９２】

上記各実施形態では、光がベース板Ｋ２０６０の開口を通過する前における傾斜開口部Ｋ２０６０ｗにおいて光が反射または屈折し正面側に進行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板Ｋ２０６０の開口を通過した後における傾斜開口部Ｋ２０６０ｗの縁部における反射または屈折によっても光を正面側へ進行させるようにしても良い。また、ベース板Ｋ２０６０の開口内に、光を反射または屈折可能な物体を配置して、その物体によりベース板Ｋ２０６０の開口内で光の進行方向を変化させて正面側に光を進行させるようにしても良い。この場合、ベース板Ｋ２０６０の開口縁部以外の箇所からも遊技者へ光を届けることができる。

【９１９３】

上記各実施形態では、第１可動装置Ｋ４０１，Ｋ４４０１、第２可動装置Ｋ７０１，Ｋ４７０１及び後層側可動装置Ｋ８００，Ｋ４８００のそれぞれで、駆動力の伝達機構について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、一の装置の伝達機構を、他の装置の伝達機構に流用することは可能である。この場合において、左右方向を上下方向に変えて採用することは当然可能であるし、左右一対のものを片方だけで利用したり、その逆を採用したりすることも可能である。

【９１９４】
上記各実施形態では、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘと第２視認対象物Ｋ４５８０ｙとが、異なる形状である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、同一形状の対象物として視認させても良い。
【９１９５】
上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ４５７８の外形形状が四角形とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、六角形や、八角形でも良い。この場合において、中心を特定できる多角形とすることで、回転させた場合の視認態様を美しくすることができる。また、中心と特定できる形状であれば多角形でなくてもよく、外形が曲線で構成された形状でも良い。
【９１９６】
また、視認される物は表示される対象に限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０の内部に収容されるか、又は、移動装置Ｋ４５６０に外方（例えば、長尺装置Ｋ５４０を介する経路）から供給される物体が視認窓部Ｋ４５７８ａを通して視認可能な位置（回転装飾部材Ｋ４５７８の後方位置）に適切なタイミングで移動可能に構成されても良い。
【９１９７】
上記各実施形態では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転装飾部材Ｋ４５７８に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の内周の内側における表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘや第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを視認可能な視認部が表示されるように構成しても良い。
【９１９８】
上記各実施形態では、視認窓部Ｋ４５７８ａが開口形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認窓部Ｋ４５７８ａとして形成される範囲の板厚を、他の部分の板厚よりも薄くして、透過性を高くすることで背面側を視認可能とするように構成しても良い。
【９１９９】
上記各実施形態では、視認窓部Ｋ４５７８ａが回転移動される第１の演出制御例および第２の演出制御例で、一方向への回転角度が９０度である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、９０度より大きい角度（例えば、１２０度）でも良いし、９０度より小さい角度でも良い。この場合に、流下する球の速度に対応して回転角度が変化するようにしても良い。
【９２００】
上記各実施形態では、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘが回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸の右側に、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸の左側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右逆でも良いし、回転軸の上と下とに配置されるものでも良い。どの場合であっても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転軸を基準として正反対となる異なる位置で異なる視認対象物Ｋ４５８０ｘ，Ｋ４５８０ｙを視認させることができるので、遊技者の見間違いを避け易くすることができる。
【９２０１】
上記各実施形態では、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に右側を向いた矢印形状が表示される第３の演出制御例と、第１の演出用途例とを別で説明したが、これらを同時に実行しても良いし、別個独立で実行するようにしても良い。同時に実行する場合には、ラウンド遊技中においては、入球の検出のたびに回転装飾部材Ｋ４５７８が回転され、表示装置Ｋ４５８０の中央部付近に矢印形状を点灯表示し、ラウンド遊技の終了時になったら第１の演出用途例における制御を実行するようにしても良い。これにより、回転装飾部材Ｋ４５７８の内側における視認態様を複雑にすることができる。
【９２０２】
上記各実施形態では、表示装置Ｋ４５８０を介して、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は

第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示される場合と、矢印形状が表示される場合とを説明したが、表示態様は、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙの表示の代わりに矢印形状を表示するようにしても良いし、矢印形状の表示の代わりに第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙを表示するようにしても良い。これにより、視認態様のバリエーションを増やすことができる。

【９２０３】

上記各実施形態では、表示装置Ｋ４５８０を介して、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ又は第２視認対象物Ｋ４５８０ｙが表示される場合と、矢印形状が表示される場合とを説明したが、視認態様は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０の内側が空洞に形成されており、その空洞の内側において、回転装飾部材Ｋ４５７８（又は回転装飾部材Ｋ４５７８の内周側を閉塞する透過性板が形成される場合にその透過性板）を通して視認可能な位置に、第１視認対象物Ｋ４５８０ｘ、第２視認対象物Ｋ４５８０ｙと同様の形状の物体を配置可能に構成されていても良い。この場合、物体同士が衝突することによる視認態様の変化により、演出効果を向上させることができる。

【９２０４】

上記各実施形態では、長尺装置Ｋ５４０が前後方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右方向の回転軸や、上下方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させられるように構成しても良い。この場合、移動装置Ｋ５６０，Ｋ４５６０の前面側の見え方（見える角度）を変化させることができ、演出効果を向上させることができる。

【９２０５】

また、例えば、上下方向の回転軸を中心として姿勢を傾斜させるように構成する場合において、透明フィルムＫ４８９１による平面ＫＳ４９と長尺装置Ｋ５４０の長手方向とが平行となるような姿勢を構成可能としても良い。

【９２０６】

上記各実施形態では、上側部材Ｋ５３０の湾曲受部Ｋ５３７を上側回転部材Ｋ４７６が下側から支えることで長尺装置Ｋ５４０を演出待機状態における配置で維持する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側回転部材Ｋ４７６とは別で、上側部材Ｋ５３０を上側から挟むように支持する部材を構成しても良い。この部材に、上側回転部材Ｋ４７６側へ向かう付勢力を与えることで、上側部材Ｋ５３０の上向きの変位に対する抵抗力を生じさせることができる。これにより、搬送時における長尺装置Ｋ５４０の位置変化を防止することができる。

【９２０７】

上記各実施形態では、上側回転部材Ｋ４７６の全体が樹脂材料により構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側部材Ｋ５３０と当接する回転先端部Ｋ４７６ｂには樹脂材料を構成し、上側部材Ｋ５３０と当接しない支持孔Ｋ４７６ａ付近は金属材料により構成するようにしても良い。これにより、金属材料により耐久性を向上させることができると共に、回転先端部Ｋ４７６ｂと当接する上側部材Ｋ５３０の摩耗を最小限に抑えることができる。

【９２０８】

上記各実施形態では、回転装飾部材Ｋ４５７８が、中央側に開口が形成されるものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８が光透過性の樹脂材料から、内側の開口が閉塞するような形状で構成され、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を前側から覆うように構成しても良い。この場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転による光の反射による視認性の変化を、表示装置Ｋ４５８０の表示領域全体に及ぼすことができるので、演出性を向上させることができる。

【９２０９】

上記各実施形態では、遊技球の入賞に対応して、表示装置Ｋ４５８０に矢印形状が表示される場合を説明したが、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される内容は、上述の態

様に限られるものではない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に、球状体が流れる様子が表示されても良い。

【９２１０】

この球状体は、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の中央を真下に流下するように表示されても良いし、表示領域の中央に対して左右にずれた位置を流下するように表示されても良い。左右にずれた位置を流下するようにすれば、遊技者に対して、方向を示唆する視認態様を報知することができる。また、球状体の流下には、転動面上を球状体が転動する場合も含まれる。

【９２１１】

この場合において、左右いずれか一方を流下する球状体の速度と、その直後に左右いずれか他方を流下する球状体の速度とが異なるように構成しても良い。例えば、右側を流下する球状体の速度よりも、その直後に左側を流下する球状体の方がゆっくりと流下するように表示させても良い。

【９２１２】

表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される球状体の流下方向は、真下方向でも良いし、左右成分を持つ方向でも良い。例えば、右側を流下する球状体は右下方向へ流下し、左側を流下する球状体は左下方向へ流下するように表示される場合、球状体が表示領域の右側を流下する場合と、表示領域の左側を流下する場合との、表示領域の視認態様の違いを大きくすることができる。

【９２１３】

また、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転駆動制御の設定として、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される球状体が流下する位置と、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向とを対応させるように制御しても良い。

【９２１４】

例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左右中央よりも右側を球状体が流下する場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が正面視時計回りに回転され、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左右中央よりも左側を球状体が流下する場合に回転装飾部材Ｋ４５７８が正面視反時計回りに回転されるようにしても良い。または、球状体の流下方向と回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向との関係が上述の逆に設定されるものでも良い。

【９２１５】

この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を視認せずとも、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向から、表示装置Ｋ４５８０の表示領域のどこを球状体が流下しているのかを予想することができる。従って、表示装置Ｋ４５８０の表示領域を無理に大きくする必要を無くすことができるので、表示装置Ｋ４５８０を低コストで実装できると共に、表示装置Ｋ４５８０の背面側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１の視認面積を大きく確保することができる。

【９２１６】

この場合において、球状体の流下速度と、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度とを対応させるようにしても良い。例えば、球状体がゆっくり流下する場合には回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度がゆっくりとなり、球状体が高速で流下する場合には回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度も高速となるように構成しても良い。これにより、表示装置Ｋ４５８０の表示領域と、回転装飾部材Ｋ４５７８とで、一体感のある動作態様を遊技者に視認させることができる。

【９２１７】

また、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の表示態様を、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転時と停止時とで異ならせるようにしても良い。例えば、上述のように、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転される場合には、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に流下する球状体を表示させる一方で、回転装飾部材Ｋ４５７８が停止される場合には、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に流下する球状体とは異なる形状のロゴ、キャラクター又は装飾形状が静止画として表示されるように構成しても良い。または、静止画ではなく動画表示されるように構成して

も良い。
【９２１８】
この場合、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８によって、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に球状体が流下される態様を伴う視認態様と、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に球状体が流下される態様を伴わない視認態様とを創出することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８の演出効果を向上させることができる。
【９２１９】
また、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に表示される球状体の流れる位置、流下速度、流下方向を、遊技球が実際に通過した遊技領域の位置、実際の流下速度、実際の流下方向と対応させるようにしても良い。
【９２２０】
例えば、右打ち遊技の期間において長尺装置Ｋ５４０が右第２傾斜姿勢となるように制御され、右打ちした遊技球が流下する経路上に配置される第１特定入賞口Ｋ６５ａ、第２入賞口Ｋ６４０及び第２特定入賞口Ｋ６５０ａを遊技球が通過したと検出されることに基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示領域に球状体が表示されるように制御しても良い。
【９２２１】
この場合において、入賞口の実際の配置、及び入賞口に入球した遊技球の実際の流下方向に対応させて球状体を表示させることで、遊技者に対して、実際に遊技球が流下した位置を把握させ易くすることができる。
【９２２２】
即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａで遊技球が検出された場合には、検出される度に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の右側範囲において、鉛直下方へ流下し、その後で右斜め下方へ流下する経路で、球状体が表示され、同時に、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転されるように駆動される。
【９２２３】
また、第２入賞口Ｋ６４０又は第２特定入賞口Ｋ６５０ａで遊技球が検出された場合には、検出される度に、表示装置Ｋ４５８０の表示領域の左側範囲において、鉛直下方へ流下し、その後で左斜め下方へ流下する経路で、球状体が表示され、同時に、回転装飾部材Ｋ４５７８が反時計回りに回転されるように駆動される。
【９２２４】
これにより、遊技者は、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを注視しなくても、表示装置Ｋ４５８０の表示態様や、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向を視認することで、遊技球がどこを流下してどの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを通過したのかを把握することができることから、遊技者の遊技負担を低減することができる。
【９２２５】
遊技球の流下速度は、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａの配置高さから、力学的エネルギーに基づき検討すると、配置高さの同等な入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値は概ね同じと考えられる。配置高さの低い第２特定入賞口Ｋ６５０ａを通過する際の遊技球の流下速度の絶対値は、位置エネルギーが運動エネルギーに変換される分、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０を通過する際の遊技球の流下速度の絶対値よりも大きいと考えられる。
【９２２６】
従って、第１特定入賞口Ｋ６５ａ又は第２入賞口Ｋ６４０を遊技球が通過したことが検出された場合における、表示装置Ｋ４５８０の表示領域で表示される球状体の流下速度の絶対値および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の絶対値に比較して、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを遊技球が通過したことが検出された場合における、表示装置Ｋ４５８０の表示領域で表示される球状体の流下速度の絶対値および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の絶対値が大きくなるように（高速になるように）制御される。
【９２２７】
これにより、第２入賞口Ｋ６４０を遊技球が通過した場合と第２特定入賞口Ｋ６５０ａ

を遊技球が通過した場合とで、表示装置Ｋ４５８０の表示領域における球状体の表示位置や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向が同じであっても、球状体の流下速度や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度を遊技者に把握させることで、遊技球が第２入賞口Ｋ６４０を通過したのか、第２特定入賞口Ｋ６５０ａを通過したのかを遊技者に判別させることができる。

【９２２８】

そのため、遊技者は、入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを注視しなくても、表示装置Ｋ４５８０の表示態様や、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転方向および回転速度を視認することで、遊技球がどこを流下してどの入賞口Ｋ６５ａ，Ｋ６４０，Ｋ６５０ａを通過したのかを把握することができることから、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【９２２９】

上記各実施形態では、第３の演出制御例として、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球が検出される度に表示装置Ｋ４５８０に矢印形状が表示され、回転装飾部材Ｋ４５７８が時計回りに回転動作され、その表示態様および回転動作態様が一定ではなく、変化し得るように制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【９２３０】

即ち、第３の演出制御例では、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に比較して、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、同じか、それ以上となるように制御される。

【９２３１】

これにより、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球される球数が多くなるほど、表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が大きくなり易い状況を構成することができる。更に、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球される球数が多くなるほど、第３図柄表示装置Ｋ８１に表示される「＋１５」等の賞球の払い出しを想起させる数字表示の表示数が多くなるため、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と数字表示の表示（数）とを一連で視認させることができる。

【９２３２】

従って、遊技者は、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球個数と、表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度とを対応付けて把握することができる。この場合、表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度から、払い出される賞球個数の多少を予想し易くすることができるので、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。

【９２３３】

なお、第３の演出制御例において、先の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度に対する、その後の遊技球の入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０に表示される球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化量（速度上昇量）は、毎回同じでも良いし、異なるようにしても良い。

【９２３４】

例えば、球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、先の遊技球の入球に基づく球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第１段階だった場合に、その後の遊技球の入球に基づく球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が第２段階に変化するパターンのみならず、第３～５段階に変化するパターンをも実行可能に構成しても良い。

【９２３５】

この場合に、例えば、表示される球状体が表示装置Ｋ４５８０の下方へ流れきる前に、次の球が入球した（短時間で２球連続入球した）場合に球状体の流下速度および回転装飾

部材Ｋ４５７８の回転速度が一段階増加し、更に次の球に基づいて表示される球状体が表示装置Ｋ４５８０の下方へ流れきる前に更に次の球が入球した（短時間で３球連続入球した）場合に球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が二段階増加するように構成しても良い。この場合、球状体の流下速度および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の変化態様から、高頻度の入球が生じたことを遊技者に把握させることができる。

【９２３６】

なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球されず、第２電動役物Ｋ２５０の可動板Ｋ２５１の上面を左方へ流されることで第２特定入賞口Ｋ６５０ａにも入球されなかった球が、左側の球案内部Ｋ２１０に入球した場合に、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。

【９２３７】

右側の球案内部Ｋ２１０がアウトロＫ７１と同様の機能を備える一方で、左側の球案内部Ｋ２１０は一般入賞口Ｋ６３と同様の機能を備えており、入球に基づき賞球の払い出しが行われる。即ち、左側の球案内部Ｋ２１０への入球と同様、一般入賞口Ｋ６３に入球した場合にも、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される。

【９２３８】

この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａに入球せずに下流に流れた球の存在に気付かせることができるので、開閉板Ｋ６５ｂが閉鎖状態の時に球の発射をしていないか、球の発射強度は適切か、といった、操作ハンドルＨ５１の操作の見直しを遊技者に促すことができる。

【９２３９】

即ち、第１特定入賞口Ｋ６５ａに発射球の全てが入球される状況下では、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えは生じず、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作も生じない一方で、第１特定入賞口Ｋ６５ａに発射球の一部が入球されない状況下においては、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えを生じ、回転装飾部材Ｋ４５７８も回転動作される。

【９２４０】

これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【９２４１】

なお、上述の第３の演出制御例では、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の球案内部Ｋ２１０への入球では表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を生じさせず、一般入賞口Ｋ６３への入球に基づいて、表示装置Ｋ４５８０の表示が切り替えられ、回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作されるように構成しても良い。

【９２４２】

この場合、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作により、遊技者に対して、第１特定入賞口Ｋ６５ａ側、即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上側を右方へ案内されずに、回転装飾部材Ｋ４５７８の左側へ案内され流れた球の存在に気付かせることができるので、球の発射強度が弱くなっていないか、といった、操作ハンドルＨ５１の操作の見直しを遊技者に促すことができる。

【９２４３】

即ち、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が右方に流下し続ける状況が維

持される時には表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行されることはなく、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が一つでも左方に流下する場合に表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行され得る。

【９２４４】

そのため、表示装置Ｋ４５８０の表示の切り替えや回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が実行された場合、回転装飾部材Ｋ４５７８の上流側の位置を遊技球が左方に流下する程度に、発射強度が弱まっている証拠になるので、表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を視認した遊技者に対して、操作ハンドルＨ５１の操作強度を見直させるよう促すことができる。

【９２４５】

これにより、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８を、第１特定入賞口Ｋ６５ａに適切に入球させられているかを遊技者に報知するためのバロメーターとして利用することができるので、表示装置Ｋ４５８０及び回転装飾部材Ｋ４５７８に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【９２４６】

なお、上述の第３の演出制御例では、表示装置Ｋ４５８０の表示および回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が、遊技球の入球に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、表示装置Ｋ４５８０の表示または回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作の少なくとも一方が、遊技球の入球に因らず発生するようにしても良い。

【９２４７】

この場合において、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度が、操作ボタン部材Ｈ１８１の操作（押し込み、連打、長押し等）に基づいて増加可能に構成されても良い。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度として、第１段階（遅速）から第５段階（高速）まで５種類の速度を設定可能に構成されている場合に、操作ボタンＨ１８１の操作によりどの段階まで増加するのか（増加上限）と、遊技者が得られる利益の期待値（大当たり遊技における払い出し賞球個数の多少（獲得した大当たりのラウンド数の多少）、特図抽選の大当たり期待度など）とを対応させることにより、操作ボタン部材Ｈ１８１の操作意欲を向上させることができる。

【９２４８】

なお、上述した増加上限の設定を、第１特定入賞口Ｋ６５ａへの入球に基づいて表示装置Ｋ４５８０の表示や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作が生じる場合の、球状体の流下速度や回転装飾部材Ｋ４５７８の回転速度の増加上限に適用しても良い。これにより、表示装置Ｋ４５８０や回転装飾部材Ｋ４５７８に対する注目力を向上させることができる。

【９２４９】

上記各実施形態では、球状体が表示装置Ｋ４５８０の中央部付近に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球状体が、回転装飾部材Ｋ４５７８の視認窓部Ｋ４５７８ａを通して視認されるようにしても良い。この場合、例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転と共に球状体が回転移動するように構成しても良い。これにより、球状体の移動態様を大きな円弧で構成することができる。

【９２５０】

また、例えば、球状体の移動態様は上下方向に流下した後で、斜め左右方向に流下する態様を維持しつつも、斜め左右方向に流下する球の通過経路に視認窓部Ｋ４５７８ａが配置されるように回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作された後で停止されるようにしても良い。これにより、表示としての球状体と、回転装飾部材Ｋ４５７８とが一体動作しているように視認させることができる。

【９２５１】

上記各実施形態では、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態において、背景色との違いから小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が向上される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａの閉鎖状態における小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性

が向上されるものでも良い。例えば、方向視ＫＤＲ２１で視認する遊技者が視認可能な光を照射するＬＥＤとして、下流側発光部Ｋ２１２ｃがあるが、下流側発光部Ｋ２１２ｃから照射される光の色が赤色であるため、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態と同様に小形意匠Ｋ２２１ｂの背景色を赤色（光の色）とすることができ、これにより小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性を向上させることができる。

【９２５２】

なお、電動役物Ｋ６４０ａの開放状態において、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光が電動役物Ｋ６４０ａを透過して遊技者の目に届く場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｋ６４０ａにより下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光が遮蔽されるようにしても良い。

【９２５３】

この場合、電動役物Ｋ６４０ａの状態の切り替えのたびに、電動役物Ｋ６４０ａによる背景色が視認される場合と、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光による背景色が視認される場合とが切り替えられるので、それらの背景色の違いによる視認態様の変化を利用した演出を実行することができる。これにより、電動役物Ｋ６４０ａの状態の切り替えの態様に対応した視認態様の変化（バリエーション）を生じさせることができる。

【９２５４】

なお、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光により小形意匠Ｋ２２１ｂの視認性が向上される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下流側発光部Ｋ２１２ｃからの光の色が白色とされる場合、小形意匠Ｋ２２１ｂの色と背景色（光の色）との差が小さくされることで、小形意匠Ｋ２２１ｂの識別性を低下させることができる。

【９２５５】

なお、発光部Ｋ２１２の発光態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞ユニットＫ２００における開閉の状態に関わらず常時点灯（消灯）されるようにされても良いし、入球検出で態様変更（色変化、光強さ変化）するような制御でも良いし、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示演出と連関して、態様変更（色変化、光強さ変化）するような制御でも良い。

【９２５６】

上記各実施形態では、入賞ユニットＫ２００に入球した球による光の遮り方により、光の視認態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下経路に複数の検出センサを設けて、その検出センサを球が通過することに基づいて光の照射態様が変化されるように制御しても良い。この場合、球の流下経路以外の部分においても、光の視認態様を変化させることができる。

【９２５７】

上記各実施形態では、可動板Ｋ２５１や電動役物Ｋ６４０ａが有色の樹脂材料から形成されることで、有色樹脂に特有の粘り、丈夫さを利用できることから、厚みの設計自由度や、形状の自由度も向上させつつ、耐久性を向上させることで、球からの衝突による破損を抑制できる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、無色透明の樹脂材料から形成されるようにしても良い。この場合、可動板Ｋ２５１や電動役物Ｋ６４０ａと球とが重なったとしても、球が見えなくなることが無いので、流下する球の視認性を向上させることができる。

【９２５８】

上記各実施形態では、小形意匠Ｋ２２１ｂを球が左右方向に下降傾斜して流下する位置の前方に配置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内開口Ｋ２０３のように、球が前後方向に下降傾斜して流下する位置の前方に配置するようにしても良い。この場合、鉛直方向の落下に比べて球の上下位置の変化がゆっくりとされることに加え、球の左右位置も変化されないことから、正面視で小形意匠Ｋ２２１ｂと球とが重なる期間をより長くすることができ、小形意匠Ｋ２２１ｂによる模様の見映えの変化を長く生じさせることができる。

【９２５９】

上記各実施形態では、後層側可動装置Ｋ８００の傾斜形成部Ｋ８６７が固定片として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設回転部材Ｋ８７４の回転方向に数度移動可能に構成され、延設回転部材Ｋ８７４の停止時の位相を変更可能に構成しても良い。この場合、延設回転部材Ｋ８７４の戻りが防止される状態（傾斜形成部Ｋ８６７が延設回転部材Ｋ８７４の回転軸よりも上側に配置されている状態）と、延設回転部材Ｋ８７４の戻りが防止されない状態（傾斜形成部Ｋ８６７が延設回転部材Ｋ８７４の回転軸よりも下側に配置されている状態）とを切り替えることができる。

【９２６０】

上記各実施形態では、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が左右から同じ距離張出可能に構成され、閉塞時には左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の対向辺が左右中央位置付近に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の境界位置が、左右中央部から左右いずれかにずれる状態を構成可能にしても良い。

【９２６１】

この場合、境界位置が左右中央部よりも左側にあれば、第２可動装置Ｋ４７０１は右側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により開閉される範囲の下側に配置され、境界位置が左右中央部よりも右側にあれば、第２可動装置Ｋ４７０１は左側の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１により開閉される範囲の下側に配置される。これにより、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１と第２可動装置Ｋ４７０１との設計自由度を向上させることができる。

【９２６２】

上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が背面からの光を透過可能に構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側に電飾基板が配設され、その電飾基板に配設されるＬＥＤの発光態様により、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の視認態様（色や模様）が変更可能に構成されても良い。この場合、開閉により第３図柄表示装置Ｋ８１の目隠しを形成する作用を生じさせ易くすることができる。

【９２６３】

上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側にリブが形成され、透過性を異ならせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の背面側が湾曲面で構成されることで、厚みが不均一とされても良い。この場合、背面側の形状（例えばレンズ形状）により光を屈折させる態様を部分ごとに異ならせることができ、演出効果を向上させることができる。

【９２６４】

また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１では、輪郭ＫＯＬ４８１等に沿ってリブが形成される（内側部においてリブが形成される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の外形に沿ってリブが形成されるようにしても良い。この場合において、全外形に沿うリブが形成される場合ばかりではなく、平行な２辺にリブが形成されるようにしても良く、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の剛性を高めることで、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動抵抗を低減することができる。

【９２６５】

上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の代わりに、矩形の枠に複数枚のルーバーを備える開閉可能部材を配設しても良い。この場合、ルーバーを非透過性の材料から形成するようにすれば、ルーバーの状態次第で、ルーバーの板面の模様を視認させる状態と、ルーバーの板間から背面側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を視認させる状態とを切り替えることができる。

【９２６６】
　また、ルーバーを透過性の材料から形成するようにすれば、ルーバーの状態次第で、ルーバーの板面の模様を第３図柄表示装置Ｋ８１からの光で照らす状態と、ルーバーの板間から背面側に配置される第３図柄表示装置Ｋ８１の表示を視認させる状態とを切り替えることができる。
【９２６７】
　上記各実施形態では、左右スライドする板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が、複数枚の板状部材が一連で連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右スライドする板状部材は一枚でも良い。この場合、連動させる構成よりも故障する可能性を低くすることができる。
【９２６８】
　また、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１のスライド方向は、左右方向に限られるものではなく、上下方向でも良いし、斜め方向でも良いし、前後方向成分を有する方向でも良い。即ち、直線方向でも良いし、所定の軸を中心とする曲線方向でも良い。
【９２６９】
　上記各実施形態では、移動装置Ｋ４５６０が斜めにスライド移動している際に、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の閉塞状態からの変位に基づいて長尺装置Ｋ５４０の右側端部が落下され、移動装置Ｋ４５６０の移動方向が変化する場合を説明したが、この場合に、移動装置Ｋ４５６０の移動速度は、移動方向の変化前後で同じでも良いし、変わるようにしても良い。例えば、移動方向の変化前の方が移動装置Ｋ４５６０の移動速度を遅くする場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位を望ませながら移動装置Ｋ４５６０が左側端部まで移動しきるまでの期間を長くすることができるので、移動装置Ｋ４５６０への注目力を向上させることができる。
【９２７０】
　上記各実施形態では、左右一対の板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の移動方向は左右対称にしたが、必ずしもこれに限れるものではない。例えば、上下方向でも良い。この場合に、上下対称でも良いし、配置位置は左右のままで、共に上方（又は下方）に移動することで退避されるように構成しても良い。また、移動方向が前後方向の成分を有するようにしても良い。
【９２７１】
　上記各実施形態における移動装置Ｋ４５６０の大きさは何ら限定されるものではない。直径１０ｍｍ程度の大きさから、センターフレームＫ８６を超える程の大きさまで、任意に設定可能である。
【９２７２】
　また、表示装置Ｋ４５８０による表示は、何ら限定されるものではない。一面同色で表示されても良いし、遊技者側に光を反射するように視認される態様（ミラー状等）に形成されても良い。この場合、遊技者に対して表示装置Ｋ４５８０の表示領域を介して自分の表情を視認させることができ、演出効果を向上させることができる。
【９２７３】
　上記各実施形態では、移動装置Ｋ４５６０が単体でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装置Ｋ４５６０が前後に複数ならべて配置され、複数の移動装置Ｋ４５６０が板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の正面側を順番にスライド移動するように構成しても良い。この場合、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１の変位に伴う複数の移動装置Ｋ４５６０の変位態様のバリエーションを増やすことができ、移動装置Ｋ４５６０の視認態様のバリエーションを増やすことができる。
【９２７４】
　上記各実施形態では、第３図柄表示装置Ｋ８１が正面視でセンターフレームＫ８６の内方に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の少なくとも一部がセンターフレームＫ８６の外方に位置

するようにしても良い。この場合、流下する遊技球を、第３図柄表示装置Ｋ８１からの光により照らして演出効果を向上させることができる。

【９２７５】

上記各実施形態では、一連で視認させる態様として、例えば、「ＳＦＭＥ」といったように、特定の意味を有する記号を順番に視認させる態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、４文字である必要は無く、「ＳＦ」、「ＳＭＥ」、「ＦＥ」といった、任意の文字列に注目させて一連で視認させるようにしても良い。また、任意の文字列には、上側装飾部材Ｋ３３０に形成される「Ｆ」の記号も採用可能である。注目させたい部分を発光させ、それ以外の部分を発光させないようにすることで、任意の文字列に注目させ易くすることができ、遊技者に読み間違いをさせないようにすることができる。

【９２７６】

また、記号の内で、方向性を有する２つ以上の記号（例えば、矢印）をつなげて視認させる態様でも良い。また、記号同士のつながりでなく、可動役物同士のつながりとして、互いに近づく方向または遠ざかる方向に移動される連動を視認させる態様でも良い。この場合において、片方が停止されていても構わない。

【９２７７】

例えば、第２背面表示Ｋ８１ｂは、長尺装置Ｋ５４０の傾斜に平行な表示として説明したが、これを、長尺装置Ｋ５４０が演出待機状態に位置する（水平姿勢）場合には、傾斜されずに右方向に向く矢印として表示され、長尺装置Ｋ５４０の動作に連動して、傾斜する方向の表示に切り替えられるようにしても良い。これにより、長尺装置Ｋ５４０の動作前から第２背面表示Ｋ８１ｂを表示するように演出することができる。

【９２７８】

また、例えば、一連で視認させる態様には、同種の対象がまとまって視認される視認態様や、関連する視認態様を別領域に分ける仕切りとなるように視認される視認態様が含まれ得る。例えば、長尺装置Ｋ５４０が第３図柄表示装置Ｋ８１の正面側に配置され、長尺装置Ｋ５４０を挟む各領域における表示が互いに関連する表示である場合、それらは一連の視認態様で視認される。

【９２７９】

なお、互いに関連する表示とは、例えば、一連の視認態様で視認される表示（例えば、記号のまとまり、大人同士、見方同士、等）の組や、相対する関係にある表示（例えば、男女、敵味方、勝ち負け、等）の組等が想定される。

【９２８０】

上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に模様が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長尺装置Ｋ５４０の正面側において模様が形成されるようにしても良い。この場合において、長尺装置Ｋ５４０の正面側に形成される模様と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に形成される模様とを一連の視認態様で視認可能に構成しても良い。

【９２８１】

また、長尺装置Ｋ５４０の視認される範囲は、長尺装置Ｋ５４０そのものの配置や姿勢に加え、移動装置Ｋ４５６０により隠される範囲によっても変わり得る。移動装置Ｋ４５６０の配置に対応して、視認される一連の視認態様が切り替えられ得るように構成しても良い。

【９２８２】

また、長尺装置Ｋ５４０の配置により、長尺装置Ｋ５４０の上側または下側のみに板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が視認される場合も、長尺装置Ｋ５４０の上側にも下側にも板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１が視認される場合も生じ得るところ、少なくともその一方において、長尺装置Ｋ５４０の正面側に形成される模様と、板状部Ｋ４８１１，Ｋ４８２１，Ｋ４８３１に形成される模様とを一連の視認態様で視認可能に構成しても良い。

【９２８３】
上記各実施形態では、演出表示ＫＥＲ４７１，ＫＥＲ４７２が、第２可動装置Ｋ４７０１の周囲の一部分を囲むように範囲表示される影状に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２可動装置Ｋ４７０１の正面視における視認態様を動画表示するようにしても良い。この場合、第２可動装置Ｋ４７０１の故障により第２可動装置Ｋ４７０１が動かなくなっても、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示により第２可動装置Ｋ４７０１の動作態様を視認させることができる。また、第２可動装置Ｋ４７０１を動作させる場合と異なり、駆動音や、振動が生じないという利点がある。
【９２８４】
上記各実施形態では、動作ユニットＫ４３００に配置される動作ユニットと、入賞ユニットＫ２００に形成される模様とを一連の視認態様で視認させ得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側装飾装置Ｋ３５０の正面側に、動作ユニットＫ４３００に配置される動作ユニットに形成される模様と一連の視認態様で視認され得る模様が形成されるようにしても良いし、動作ユニットＫ４３００に配置される動作ユニットに形成される模様や入賞ユニットＫ２００に形成される模様と、第２入賞ユニットＫ５２７０に形成される模様とが、一連の視認態様で視認され得るよう構成しても良い。これにより、一連の視認態様で視認され得る領域を広げることができる。
【９２８５】
上記各実施形態では、板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１が第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域の上下に亘る長さで形成され、板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１の動作と連動して長尺装置Ｋ５４０が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１が、特定の傾斜姿勢の長尺装置Ｋ５４０の上側または下側の領域を覆うことができるよう形成され（即ち、傾斜姿勢の長尺装置Ｋ５４０の下側に形成される三角形を、閉塞状態において全体で形成する形状から構成され）るようにしても良い。
【９２８６】
この場合、長尺装置Ｋ５４０を挟んで左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１が配設されていない側において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示領域において動画表示を行うことで、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動と対応した動画表示を実行させることができる。
【９２８７】
また、この場合において、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１を挟んで長尺装置Ｋ５４０の反対側において、第３図柄表示装置Ｋ８１の表示が視認可能となるように、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１の長尺装置Ｋ５４０の長手方向と交差する方向における形成長さを短くするようにしても良い。これにより、左右の板状部Ｋ４８１１，４８２１，４８３１を挟んで長尺装置Ｋ５４０の反対側の領域においても、移動装置Ｋ４５６０のスライド移動と対応した動画表示を実行させることができる。
【９２８８】
上記各実施形態において、球の検出位置に対応して回転装飾部材Ｋ４５７８が回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転動作を、時計回りの動作が、第１の演出用途例において説明した第１の演出制御例とし、反時計回りの動作が第１の演出用途例において説明した第２の演出制御例としても良い。これにより、遊技球の流下が頻度高く生じても、回転装飾部材Ｋ４５７８の回転を小刻みに生じさせることができる。なお、第１の演出制御例および第２の演出制御例における動作の反転位置において、視認窓部Ｋ４５７８ａを通して第１視認対象物Ｋ４５８０が視認されるように表示制御される。
【９２８９】
上記各実施形態において、導光部材Ｋ５１５０に入射された光を正面側に屈折させる光屈折部Ｋ５１５１について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース板Ｋ５０６０の背面に光屈折部を形成して、その屈折部を利用してベース板Ｋ５０

６０に入射された光を正面側に屈折させるように構成しても良い。この場合、屈折された光の視認される位置を導光部材Ｋ５１５０よりも前側に位置させることができるので、遊技者にとって視認させ易くすることができる。

【９２９０】

また、ベース板Ｋ５０６０自体に光屈折部が配設されるので、ベース板Ｋ５０６０の背面側に樋用前側部材Ｋ９１が締結固定されることで導光部材Ｋ５１５０を配設できない範囲においても光屈折による演出効果を生じさせることができる。

【９２９１】

なお、光屈折部の配置を、光を一連の視認態様で視認させることを目的とするばかりではなく、特定の位置に注目させるために設計しても良い。例えば、光屈折部Ｋ５１５１を介して視認される光が、第１入賞口Ｋ６４や第１特定入賞口Ｋ６５ａ等の入賞口やスルーゲートＫ６７、入賞ユニットＫ２００等の付近を光らせるように光屈折部Ｋ５１５１が配置されても良い。

【９２９２】

上記各実施形態では、化粧カバーＫ５２８０にローマ字による記号を視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数字による記号を視認可能に構成しても良い。この場合において、「８０％」等、遊技性（例えば、スペック表示）に関連する数字とすると、遊技者が遊技をする前に、ガラスユニットＨ１６越しに遊技性の報知を行うことができる。

【９２９３】

その上で、化粧カバーＫ５２８０の背面を遊技球が流下することで影が生じ、数字による記号の見え方が変化する（例えば、上下中央部の左隅部が暗く視認され、見え方が「３０％」に変化する）ように構成することで、遊技を開始して初めて把握できる数字による報知も行うことができる。

【９２９４】

例えば、初めに見えた「８０％」は、化粧カバーＫ５２８０側を流下させない左打ち遊技を行う際に入球可能な第１入賞口Ｋ６４で抽選が開始される第１特別図柄の大当たりの確変割合を示し、右打ち遊技により化粧カバーＫ５２８０の背面側を球が流下する場合に見える「３０％」は、右打ち遊技で入球可能な第２入賞口Ｋ６４０で抽選が開始される第２特別図柄の大当たりの内の最高ラウンド大当たりの割合を示すようにすれば、視認される数字の変化を有効に利用して、遊技者に意味のある報知を行うことができる。

【９２９５】

なお、「％」は、第３輪郭部Ｋ５２８５や第３形成部Ｋ５２８６と同様に、球の流下経路と正面視で重ならない位置に形成することで、遊技球の流下の有無に因らず同様の視認態様で視認させることができる。

【９２９６】

また、上述の「８０％」の内、輪郭で囲まれる領域に、白色の小さな文字で「設定６の場合の値」と形成しておいて、遊技球が化粧カバーＫ５２８０の背面を遊技球が流下しない内は白色光を白色の文字に当てて認識し難いようにし、遊技球が化粧カバーＫ５２８０の背面を遊技球が流下する場合における球の影で白い文字を認識できるように構成しても良い。報知の内容は、「設定６と、それとは異なる設定とを選択できるが、設定６の時には８０％で、他の設定の時のことまでは言及しない」というものである。この場合、はじめから報知している内容は「設定６の場合に８０％」で共通であるが、球を右打ちで発射する前においては「設定６の場合」の部分を見え難くすることで、設定が判別された後か前かに関わらず、遊技機を魅力的に飾ることができる。

【９２９７】

上記各実施形態では、流路構成部材Ｋ５２７１により屈曲経路が形成される前方に化粧カバーＫ５２８０が配置され、流下する球と重なる位置に模様が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下経路が形成されず、遊技球が自由落下可能な範囲の正面側に化粧カバーＫ５２８０を配設するようにしても良い。この

場合、流下する球と化粧カバーＫ５２８０の模様とが重なる期間を短くすることができるので、模様の視認性を維持し易くすることができる。
【９２９８】
　また、流路構成部材Ｋ５２７１により形成される流路は、左右方向に傾斜する直線経路が複数組み合わされた屈曲経路として構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路に曲線部が含まれても良いし、流下経路が曲線のみで構成されても良い。
【９２９９】
　また、流下経路が前後方向に延びる（前後方向に向かう程に傾斜する）部分を有しても良い。この場合、流下する遊技球の正面視における変位をゆっくりとさせることができるので、遊技球と化粧カバーＫ５２８０の模様とが重なる期間を長くすることができる。
【９３００】
　上記各実施形態では、非透過形成部Ｋ５２８２ａが矩形状に形成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、矢印形状で形成されても良いし、その他の任意の記号で形成されるようにしても良い。これにより、遊技者に対して、記号の意味するところを報知することができ、遊技者の遊技負担を軽減することができる。
【９３０１】
　また、非透過形成部Ｋ５２８２ａは光を透過させないものとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ｋ５２８２よりも透過性が低いが、非透過ではなく、光を透過するものとしても良い。これにより、非透過形成部Ｋ５２８２ａを利用した光演出を実行可能とすることができる。
【９３０２】
　上記各実施形態では、流路構成部材Ｋ５２７１の正面側で化粧カバーＫ５２８０が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧カバーＫ５２８０が第１輪郭部Ｋ５２８１の左下端部付近を軸に時計回りに回転動作可能に構成されることで、模様が球流路の前方に配置される状態と、模様が球流路の前方から退避される状態と、を構成可能にしても良い。これにより、流路構成部材Ｋ５２７１により流下される球の視認性を切り替えることができる。
【９３０３】
　この場合において、模様全体が回転動作されても良いし、模様の一部が回転動作されても良い。例えば、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃの下側における変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂのみが回転動作され、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃ及び非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃの上側における変化領域Ｋ５２８２ｂ，Ｋ５２８４ｂは配置が維持されても良い。この場合、回転動作によらず、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃにおける模様の位置を不変とすることができ、非変化領域Ｋ５２８２ｃ，Ｋ５２８４ｃによる報知を常時実行することができる。
【９３０４】
　上記各実施形態では、枝分かれ分岐の無い球流路の前に化粧カバーＫ５２８０が配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２傾斜部Ｋ５２７４の下流側端部において流路が分岐するようにしても良い。この場合において、分岐流路の全ての前側に非透過形成部Ｋ５２８２ａが配置されるようにしても良いし、一方の分岐流路の前側に非透過形成部Ｋ５２８２ａが配置され、他方の分岐流路の前側には非透過形成部Ｋ５２８２ａが配置されないようにしても良い。後者の場合、非透過形成部Ｋ５２８２ａと球の影とが重なることを視認することで、球が、どちらの分岐流路を流下したかを遊技者に把握させ易くすることができる。
【９３０５】
　上記各実施形態では、第１輪郭部Ｋ５２８１を代表例として、背後を通る遊技球の視認性を維持するための種々の特定を行ったが、必ずしもこれに限られるものでは無い。例えば、同様の特定を、大形意匠Ｋ２２１ａや小形意匠Ｋ２２１ｂに行うようにしても良い。この場合、入賞ユニットＫ２００を球が流下する場合に、第１輪郭部Ｋ５２８１で説明し

たと同様の効果を生じさせることができる。
【９３０６】
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。
【９３０７】
なお、スロットマシンは、例えば投入される遊技媒体を使った遊技としてコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。また、１回の遊技に用いるコインの量を遊技者が選択可能に構成され、１回の遊技にて消費した遊技媒体の量として多くのコインを用いた場合のほうが１回の遊技の結果として獲得し得る特典の量が多くなるように構成されているものが周知のものである。このように構成された周知のスロットマシンでは、１回の遊技に用いられた遊技媒体の量を計数し、さらに、１回の遊技で払い出された遊技媒体の量も計数する管理が行われる。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、遊技者に対して長時間実行している遊技の結果が遊技者に有利な結果になっているか否かを報知するために、遊技の結果増加した分の遊技媒体の情報としてコインの獲得枚数を液晶表示装置に表示する構成を用いてもよい。この場合、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制するために、例えば、長時間の遊技の結果が遊技者に不利な結果である状況では、遊技の結果増加した分の遊技媒体の情報に対応するコインの獲得枚数を遊技者に報知すること無く、遊技者に有利な結果である状況でのみ報知すれば良い。また、遊技者に対してコインが多く払い出される遊技が実行されている状況を１の遊技の期間とし、その期間でのみコインの獲得枚数を遊技者に報知し、他の遊技の期間ではコインの獲得枚数を遊技者に報知しないように構成してもよい。
【９３０８】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【９３０９】
上記第８実施形態では、一対のスピーカー組立体Ｈ３１２がベース部材Ｈ３１１の左右両側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、右側装飾ユニットＨ１４ｃに一対のスピーカー組立体Ｈ３１２を別途配設して、それら一対のスピーカー組立体Ｈ３１２が配設される空間同士を連通する連通路を右側装飾ユニットＨ１４ｃに形成しても良い。
【９３１０】
上記第８実施形態では、スピーカー組立体Ｈ３１２が配設される配設空間Ｈ３００Ｆが化粧ユニットＨ３２０に一対形成される場合について説明したが、配設空間Ｈ３００Ｆが３個以上形成され、それら配設空間が連通路によって連通されるものであっても良い。
【９３１１】
上記第８実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄが複数の部材を組み合わせて形成する（隙間を空けて配設する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、中空形状の棒部材を一対の配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ又は第２空間Ｈ３００Ｂ）に両端が配置されるように配設して、棒部材の内部空間を利用して音を伝達可能に構成しても良い。
【９３１２】
また、正面側が開放されるお椀型状に形成される覆設部材Ｈ３４３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の一部を切り欠いて、覆設部材Ｈ３４３の内部空間を音が伝達するように構成しても良い。この場合、一対の配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ又は第２空間Ｈ３００Ｂ）を連通する連通路（第１連通路Ｈ３００Ｃ又は第２連通路Ｈ３００Ｄ）が装飾ユニットＨ３３０の中央部に形成され、連通路の外側を化粧ユニットＨ３２０で取り囲むことができるので、連通路を通過する音が連通路の内壁を伝わり連通路の外側に放音されたとしても、その音が装飾ユニットＨ３３０の外側まで伝わることを抑制できる。その結果、装飾ユニットＨ３３０に形成される開口部（スリットＨ３３１ａ１（図１９６７参照），放音用開口部Ｈ３３３ｂ（図１９６９参照），検出用開口部Ｈ３３３ａ（図１９７０参照））以外から音が放音されることを抑制できる。
【９３１３】
上記第８実施形態および第１４実施形態から第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、一方のスピーカーＨ３１２ａから放音（出力）された音を第１連通路Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄを通して、他方のスピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ、第２空間Ｈ３００Ｂ）に放音する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位部材が変位された際の駆動音や衝突音を第１連通路Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ及び第２連通路Ｈ３００Ｄを通して、他方のスピーカーＨ３１２ａが配設される配設空間Ｈ３００Ｆ（第１空間Ｈ３００Ａ、第２空間Ｈ３００Ｂ）に伝達して駆動音や衝突音がパチンコ機Ｈ１０の外部に漏れ出にくくしても良い。
【９３１４】
上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に形成される第１連通路Ｈ３００Ｃが上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させることで開放される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、上側装飾ユニットＨ９０１４ａの下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される第２連通路Ｈ３００Ｄが下面板Ｈ３３３を変位させることで開放されるように構成しても良い。
【９３１５】
さらに、第１６実施形態では、上面板Ｈ９３３２を回転させる場合について説明したが、上面板Ｈ９３３２をスライド変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放するように構成しても良く、また、上面板Ｈ９３３２が第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する位置に変位できるものであれば、例えば、上面板Ｈ９３３２を上側装飾ユニットＨ９０１４ａの内側に向かって変位させて第１連通路Ｈ３００Ｃを開放しても良い。

【９３１６】
上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６が操作ユニットＨ１８０の操作に連動して変位される場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作ではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させても良い。この場合には、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により遊技者が上面板Ｈ９３３２の状態を常に変更することができる。その結果、遊技者の好みに合った放音態様に調整することが可能となり、遊技者の興趣を向上できる。
【９３１７】
また、上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６が操作ユニットＨ１８０の操作に連動して変位される場合について説明したが、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過に伴って、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位させても良い。
【９３１８】
なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させる）を実行可能とされる。
【９３１９】
上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を変位して第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する（第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅を変更する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下面板Ｈ３３３を変位して第２連通路Ｈ３００Ｄを開放するものであっても良い。
【９３２０】
第４４実施形態および第４５実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に板部材Ｈ３７３３２ｈが空間Ｈ９３３２ｄ２の外部空間との連通を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した場合に、板部材Ｈ３７３３２ｈの先端が第１連通路Ｈ３００Ｃよりも上方に位置し、空間Ｈ９３３２ｄ２が外部空間と連通されるものであっても良い。
【９３２１】
また、この場合、第４５実施形態のように光照射ユニットＨ３８３３６に配設したＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光を、空間Ｈ９３３２ｄ２と外部空間とを連通する開口を介して遊技者が視認できるように、ＬＥＤＨ３８３３３６ａ１の光の向きを調整しても良い。これにより、ＬＥＤＨ３８３３３６ａ１の光を遊技者に直接視認させることができ、光により第１連通路Ｈ３００Ｃの放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。
【９３２２】
さらに、光照射ユニットＨ３８３３６に配設したＬＥＤＨ３８３３６ａ１の光が、外部空間と連通された第１連通路Ｈ３００Ｃを介して遊技者に視認されるようにＬＥＤＨ３８３３６ａの光の向きを調整しても良い。この場合も同様に、光により第１連通路Ｈ３００Ｃの放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。
【９３２３】
上記第１６実施形態、第４４実施形態、第４６実施形態、第４７実施形態、及び、第４８実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２が板部材から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第４５実施形態のように、光を照射可能な基板部材Ｈ３８３３６ａを有する光照射ユニットＨ

３８３３６から形成されるものであっても良い。
【９３２４】
上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４７実施形態では、パチンコ機Ｈ１０の演出に注目させる際に第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合について説明したが、これに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の演出に注目させる際に第１連通路Ｈ３００Ｃを閉じた通路として、パチンコ機Ｈ１０から放音される音を小さくして、遊技者にパチンコ機Ｈ１０の音を集中して聞かせるように構成しても良い。
【９３２５】
第４７実施形態では、上面板Ｈ４０３３２が変位され第１連通路Ｈ３００Ｃを開放する場合に、上面板Ｈ４０３３２が正面側に向かって上昇傾斜した状態に配置される場合について説明したが、上面板Ｈ４０３３２が鉛直となる位置まで（約９０度）回転させるものであっても良い。なお、この場合には、第４５実施形態のように光を照射可能な基板部材Ｈ３８３３６ａを有する光照射ユニットＨ３８３３６で構成されることが好ましい。これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際に光照射ユニットＨ３８３３６から出射する光を上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部を通さず遊技者に直接視認させることができ、光による演出態様を複数形成できるからである。
【９３２６】
なお、上面板Ｈ４０３３２の回転角度については、第４７実施形態に限られず、第４４実施形態から第４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２、Ｈ３９３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６においても同様である。即ち、第４４実施形態から第４７実施形態における上面板Ｈ３７３３２、Ｈ３９３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を鉛直となる位置まで（約９０度）回転可能に構成しても良い。
【９３２７】
上記第４７実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間の全体に上面板Ｈ４０３３２の閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが配置され、第１連通路Ｈ３００Ｃによる第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通が規制される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１連通路Ｈ３００Ｃの一部を遮るように第１連通路Ｈ３００Ｃの内側面と同形状の板部材から形成される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内側に配置して、第１空間Ｈ３００Ａ同士の連通を規制するものであっても良い。
【９３２８】
この場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に配設される閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの配設スペースを小さくできる（即ち、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐの外形を小さくできる）ので、上面板Ｈ４０３３２に光を発光可能な基板部材Ｈ３８３３６ａが配設される場合に、閉鎖部Ｈ４０３３２ｐにより光が遮られることを抑制できる。その結果、光による演出効果が低下することを抑制できる。
【９３２９】
また、上面板Ｈ４０３３２に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設するものではなく、上面板Ｈ４０３３２とは関係ない位置に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設するものであっても良い。例えば、遊技者やパチンコ店の作業者（店員）が操作可能な位置に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを配設して、遊技者やパチンコ店の作業者（店員）の操作により第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが変位されるものであっても良い。
【９３３０】
例えば、パチンコ店の作業者（店員）のみが閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを操作可能として、パチンコ機Ｈ１０のスピーカーＨ３１２ａの破損時（故障時）にのみ閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に変位させて、スピーカーＨ３１２ａの破損時に一方側のスピーカーＨ３１２ａから他方側のスピーカーＨ３１２ａ側に音を伝達するように構成しても良い。
【９３３１】
また、例えば、パチンコ機Ｈ１０の演出により、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを変位させたり、第１連通路Ｈ３００Ｃの外側に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐを

変位させるようにしても良い。即ち、パチンコ機Ｈ１０の演出に連動して第１連通路Ｈ４０３３２ｂの連通状態を変更（制御）するものであっても良い。これによれば、パチンコ機Ｈ１０の演出に合わせて音の態様を変化させることができるので遊技の興趣を向上できる。

【９３３２】

また、上記第４７実施形態では、第１連通路Ｈ３００Ｃの内部空間が埋まる形状に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが形成される場合について説明したが、第１連通路Ｈ３００Ｃの一部の領域を開放する（連通可能な空間が空いた）形状に閉鎖部Ｈ４０３３２ｐが形成されても良い。

【９３３３】

第４４実施形態、第４６実施形態、及び、第４８実施形態では、上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２が板状に形成される場合について説明したが、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を閉鎖する上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２の下面側から装飾部を張り出し形成しても良い。この場合には、第１連通路Ｈ３００Ｃを開放した際に、装飾部を遊技者に視認させることができ、正面視における装飾の形成領域を増やすことができる。なお、装飾部は第１連通路Ｈ３００Ｃの通路幅よりも小さく形成されることが好ましく、これによれば、第１連通路Ｈ３００Ｃの上方側を上面板Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２で閉鎖した場合に第１連通路Ｈ３００Ｃの内部に装飾部を収容することができる。その結果、装飾部を形成した分、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ，Ｈ３９０１４ａ，Ｈ４１０１４ａを上下方向に大きくする必要がなくなり、上側装飾ユニットＨ３７０１４ａ，Ｈ３９０１４ａ，Ｈ４１０１４ａを大型化させず、装飾領域を増やすことができる。

【９３３４】

上記第４７実施形態では、第２変位部材Ｈ４０３３７が上下方向に変位される場合について説明したが、第２変位部材Ｈ４０３３７は、前後方向にスライド変位されるものでも、回転変位されるものでもよい。例えば、第１連通路Ｈ３００Ｃを閉鎖する上面板Ｈ４０３３２に沿って第２変位部材Ｈ４０３３７を前後方向にスライド変位させる場合には、上側装飾ユニットＨ４００１４ａの内部空間における第２変位部材Ｈ４０３３７の変位領域を最小にすることができる。これにより、第２変位部材Ｈ４０３３７を配設するためのスペースを確保できる。

【９３３５】

上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６を例に説明したが、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６に加えて、或いは、上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（上面板Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２又は光照射ユニットＨ３８３３６）と同様の効果が得られる。

【９３３６】

上記第１６実施形態、第４４実施形態から第４８実施形態では、スピーカーＨ３１２ａを例に説明したが、スピーカーＨ３１２ａに加えて、或いは、スピーカーＨ３１２ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、振動または動作が可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。振動または動作が可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（スピーカーＨ３１２ａ）と同様の効果が得られる。

【９３３７】

上記第１７実施形態では、遊技者がパチンコ機Ｈ１０を遊技していない状態時にファンＨ１０４８０の回転（送風）が行われる場合について説明したが、遊技者が風を発生させるか否か選択できるように構成しても良い。

【９３３８】

なお、この場合、上端開口部Ｈ４７３ａの開口をパチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者側に向けて開口させる（即ち、右側装飾ユニットＨ１００１４ｃの内カバー部材Ｈ４２０側に開口を形成する）ことが好ましく、これにより、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者にファンＨ１０４８０の風を当てることができる。よって、遊技者が店舗の室温を高いと感じる場合には、ファンＨ１０４８０を遊技者にオンさせてファンＨ１０４８０の風が当たるようにすることで、快適に遊技できるようになる。

【９３３９】

また、遊技者が風を発生させるか否か選択するものではなく、パチンコ機Ｈ１０の演出に合わせてファンＨ１０４８０を回転させるように構成してもよい。例えば、「大当たり」の期待が高い演出を行う場合に、ファンＨ１０４８０を回転させることでファンＨ１０４８０の風を感じる遊技者の「大当たり」への期待感を高めることができる。

【９３４０】

なお、上記第１７実施形態では、ファンＨ１０４８０により風を送る場合について説明したが、風を送ることが可能であれば良く、例えば、スライド変位する機構により空気を押し出して風を送るものであっても良い。また、スピーカーＨ３１２ａから音を放音（出力）した際のスピーカーＨ３１２ａの振動により発生する風により、通路空間Ｈ４００Ａの空気を流動させて異物を開口部Ｈ４７３から排出するようにしても良い。

【９３４１】

上記第１８実施形態では、立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２と係合部Ｈ１１４７７ｂとにより形成される通路空間Ｈ１１４００Ａ（図２０７３（ａ）参照）が正面枠Ｈ１４の正面側まで開口される場合について説明したが、通路空間Ｈ１１４００Ａが、正面枠Ｈ１４の背面側まで開口されるものであっても良い。

【９３４２】

この場合には、立設部Ｈ１１４７７と上面板Ｈ３３２との隙間から侵入する異物を正面枠Ｈ１４の背面側に案内することができる。即ち、異物を遊技者から視認されない位置に排出することができる。その結果、遊技者の興趣が低下擦ることを抑制できる。

【９３４３】

上記第８実施形態では、通路空間Ｈ４００Ａを異物が通過する案内面となる屈曲部Ｈ４５２が、光を透過可能な第１外レンズ部材Ｈ４５０から形成される場合について説明したが、第１外レンズ部材Ｈ４５０とは別部材から形成されていても良い。この場合には、異物により第１外レンズ部材Ｈ４５０が汚れることを抑制でき、第１外レンズ部材Ｈ４５０を介して照射される光の光量を安定させることができる。

【９３４４】

なお、第８実施形態では、ベース部材Ｈ５１０を下皿形成部材Ｈ５３０よりも下方側に設定したが、下皿形成部材Ｈ５３０をベース部材Ｈ５１０の下方側に位置する状態で配設し、ベース部材Ｈ５１０の下面側に突出する突出部を形成し、下皿形成部材Ｈ５３０の下端とベース部材の突出部の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させる構成としても良い。この場合には、正面枠Ｈ１４をベース部材Ｈ５１０に対して下方に配設できる分、遊技者が視認可能とされる面積を増加させることができる。その結果、遊技領域を増加させたり装飾面を増加させることができ、遊技者の興趣を向上させやすくできる。

【９３４５】

上記第８実施形態では、正面枠Ｈ１４の下面側を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を自立させる場合について説明したが、正面枠Ｈ１４の上面側を床面に当接させて正面枠Ｈ１４を自立させても良い。この場合には、上側装飾ユニットＨ１４ａの化粧ユニットＨ３２０（上面板Ｈ３３２）の上面に突出部Ｈ５８３を形成すると共に、化粧ユニットＨ３２０をベースユニットＨ３１０の上端よりも下方側に配置することが好ましい。これによれば、正面枠Ｈ１４の上面側を床面に当接させた際に、ベースユニットＨ３１０の上端と化粧ユニットＨ３２０に形成した突出部Ｈ５８３の突出先端とを床面に当接させて、正面枠Ｈ１４を自立させることができる。

【９３４６】
上記第２１実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作に伴ってスライド板Ｈ１４５６２を変位させることで、第２スライド板Ｈ１４５６３（突出部Ｈ１４５６３ｂ）を張出状態とする場合について説明したが、第２スライド板Ｈ１４５６３を備えず、突出部Ｈ５８３を備える構成としても良い。
【９３４７】
この場合には、球抜きレバーＨ５２の操作に伴ってスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａを突出部Ｈ５８３の上方に（第１化粧板Ｈ５４１を挟んで突出部Ｈ５８３の反対側）に配置することで、突出部Ｈ５８３に力が作用する場合に突出部Ｈ５８３をスライド板Ｈ１４５６２の押圧片Ｈ１４５６２ａで支持（補強）することができる。下皿Ｈ５０から球を排出する際に球が突出部Ｈ５８３に当接した場合や、正面枠Ｈ１４を外枠Ｈ１１に対して開放する際に突出部Ｈ５８３を把持した場合や、正面枠Ｈ１４を床面に仮置きする場合に、突出部Ｈ５８３が変形することや破損することを抑制できる。
【９３４８】
上記第８実施形態、第２１実施形態および第２２実施形態では、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂが下皿Ｈ５０から球を払い出す底面口Ｈ５５３ａよりも右側に偏る位置に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底面口Ｈ５５３ａの左右両側に一対形成されるものであっても良い。
【９３４９】
上記第８実施形態、第２１実施形態および第２２実施形態では、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂが湾曲して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂは、一端から他端に向かって直線状に形成されるものや、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂは、円柱状に突出形成されるものであっても良い。
【９３５０】
上記第８実施形態、第２１実施形態および第２２実施形態では、球抜き時に球が飛び散ることを抑制するために突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂを利用する場合について説明したが、球抜き時の球の当接面としての利用だけなく、演出部分として利用しても良い。例えば、突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂに光を出射可能な発光手段を配設して、遊技者により球抜き操作等の所定の操作がされる際に突出部Ｈ５８３，Ｈ１４５６３ｂから光を照射するものであっても良い。これによれば、光により遊技者に所定の操作が正しくされていることを認識させることができる。また、光による演出で球が排出されている高揚感を遊技者に与えることができる。
【９３５１】
上記第２１実施形態および第２２実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂを第１化粧板Ｈ５４１及び下側保護板Ｈ５８０の内側に退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から非突出とされる場合について説明したが、突出部Ｈ１４６５３ｂを退避させた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂの先端が正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１４０１５）から突出されても良い。
【９３５２】
即ち、突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５から最大限張り出した第１の突出状態と、その第１の突出状態よりも上下皿ユニットＨ１４０１５の突出距離が少ない第２の突出状態との間で、突出部Ｈ１４５６３ｂを変位させるものであっても良い。この場合には、第１の突出状態または第２の突出状態における突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを、正面枠Ｈ１４を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）、排出口Ｈ５６１ａから排出される球が千両箱から飛び出ることを抑制する高さ、又は、千両箱を出し入れしやすい高さ等、適宜適した状態の突出高さに設定できる。
【９３５３】
上記第２１実施形態および第２２実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作により変位するスライド板Ｈ１４５６２が突出部Ｈ１４５６３ｂを有する第２スライド板Ｈ１４５６

３に当接することで突出部Ｈ１４５６３ｂが変位される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニットＨ１８０の操作）をセンサで検出して、第２スライド板Ｈ１４５６３を別途配設する駆動手段により変位させて突出部Ｈ１４５６３ｂの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に第２スライド板Ｈ１４５６３を変位する際の抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。

【９３５４】

なお、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（突出部Ｈ１４５６３ｂを変位させる）を実行可能とされる。

【９３５５】

上記第２１実施形態および第２２実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂが上下方向に変位して上下皿ユニットＨ１４０１５の下面から突出される場合について説明したが、上下方向の変位に限定されるものではなく、回転されることで上下皿ユニットＨ１４０１５の下面から突出されるものであっても良い。なお、この場合、突出部Ｈ１４５６３ｂは、直線状に形成されることが好ましく、これによれば、非突出とされる場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを上下皿ユニットＨ１４０１５の下面に沿って配設しやすくできる。

【９３５６】

上記第２１実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂを有する第２スライド板Ｈ１４５６３が上下皿ユニットＨ１４０１５に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、右側装飾ユニットＨ１４ｃや上側装飾ユニットＨ１４ａに配設しても良い。

【９３５７】

右側装飾ユニットＨ１４ｃ又は上側装飾ユニットＨ１４ａに配設する場合には、球抜きレバーＨ５２に変わって正面枠Ｈ１４に配設する機能調整操作部Ｈ１９０の操作等により第２スライド板Ｈ１４５６３を変位させて突出部Ｈ１４５６３ｂを正面視右側から突出させることで、正面枠Ｈ１４を床に仮置きする場合に右側装飾ユニットＨ１４ｃの右側側面を設置面として利用することができる。

【９３５８】

上記第８実施形態では、リブＨ５８３ｂが湾曲壁Ｈ５８３ａの湾曲面の前後に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、リブＨ５８３ｂを各湾曲壁Ｈ５８３ａの連結部に形成しても良い。例えば、湾曲壁Ｈ５８３ａの凹側の側面の各湾曲壁Ｈ５８３ａの連結部にリブＨ５８３ｂを形成した場合には、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指が突出部Ｈ５８３に対して滑ることをリブＨ５８３ｂで抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。

【９３５９】

また、リブＨ５８３ｂは、湾曲壁Ｈ５８３ａの正面側の片面のみに形成されていても良い。これによれば、外枠Ｈ１１（図１９５９参照）に対して正面枠Ｈ１４を開放する場合に遊技者の指がリブＨ５８３ｂにより湾曲壁Ｈ５８３ａに引っ掛かりにくくなることを抑制できる。その結果、外枠Ｈ１１に対して正面枠Ｈ１４を開放させやすくできる。

【９３６０】

上記第８実施形態、第２４実施形態、及び、第２５実施形態では、操作ユニットＨ１８０が連結部Ｈ５５５，Ｈ１８５５５又は凸状部Ｈ１７５１５に載置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、連結部Ｈ５５５，Ｈ１８５５５又は凸状部Ｈ１７５１５に機能調整操作部Ｈ１９０を載置しても良い。

【９３６１】

上記第２３実施形態、第４２実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４が上下方向に変位して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａ，Ｈ３５０１４ａの下面から突出される場合につ

いて説明したが、上下方向にスライド変位されるものに限られるものではなく、回転されるものあっても良い。即ち、回転により上側装飾ユニットＨ１６０１４ａ，Ｈ３５０１４ａの下面から突出されるものであっても良い。

【９３６２】

上記第２３実施形態、第４２実施形態および第４３実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａが遊技者や作業者の所定の操作により突出される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニットＨ１８０の操作）をセンサで検出して、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａを別途配設する駆動手段により変位させて基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａの操作抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。

【９３６３】

なお、遊技者の操作を検出するセンサ（各スイッチＨ２０８（図１９６６参照））は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号や基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理を実行可能とされる（例えば、基板ユニットＨ１６３４４、又は、張出部材Ｈ３６１６０ａを変位させる）。

【９３６４】

上記第２２実施形態および第４２実施形態では、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを遊技者または作業者（店員）が操作可能に形成される場合について説明したが、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを別途配設する駆動モータにより駆動させても良い。この場合には、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を所定のタイミングで退避させることができる。なお、所定のタイミングとは、例えば、所定の時間経過のタイミングや、所定の遊技状態とされたタイミングや、所定の操作がされたタイミングである。

【９３６５】

例えば、第２２実施形態において、所定の時間経過のタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成した場合には、球抜きレバーＨ５２が操作された後、所定の時間経過で突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させることができるので、突出部Ｈ１４５６３ｂが張り出された状態で放置される（非遊技状態とされる）ことを抑制できる。その結果、次に遊技する遊技者が遊技を開始する際に、球抜き孔が開放された状態となっていることを抑制でき、遊技球を貸し出し操作した際に下皿Ｈ５０に送球された遊技球がそのまま千両箱に払い出されて遊技者の手間（千両箱内の遊技球を拾い集めること）が増えることを抑制できる。

【９３６６】

なお、係合片Ｈ１５４４３，Ｈ３５３３１ｃを駆動する駆動モータ（その他装置Ｈ２２８（図１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。

【９３６７】

また、第２２実施形態において、所定の遊技状態とされたタイミングで突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する場合には、例えば、大当たりが終了し、通常の遊技状態に戻った状態とされた際に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する。この場合には、大当たりが終了して遊技球が下皿Ｈ５０に払い出されなくなったタイミングで、突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させることができる。そのため、突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させる遊技者の操作を不要とできる。なお、この場合には、球抜きレバーＨ５２を別途駆動モータにより駆動して、大当たりの開始に伴って球抜きレバーＨ５２を変位させることで、大当たり時の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、パチンコ機Ｈ１０の演出に集中させることができる。

【９３６８】

なお、この場合の球抜きレバーＨ５２を駆動する駆動モータ（その他装置Ｈ２２８（図

１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。

【９３６９】

さらに、第２２実施形態において、所定の操作がされた場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する場合には、例えば、状態復帰スイッチＨ１２０（図１９５８参照）の操作がされた際に突出部Ｈ１４５６３ｂを退避させるように構成する。この場合には、遊技中に突出部Ｈ１４５６３ｂが戻らなくなった場合に、状態復帰スイッチＨ１２０の操作により突出部Ｈ１４５６３ｂを退避位置に戻すことができる。

【９３７０】

また、第４３実施形態において、所定の操作がされたタイミングで基板ユニットＨ１６３４４を退避させるように構成する場合には、例えば、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２に対して閉じた位置に配置された場合（図１９５９参照）に退避するように構成する。この場合には、正面枠Ｈ３５０１４が内枠Ｈ１２に配設された後、基板ユニットＨ１６３４４を退避位置へ変位させる操作を必要としないので、正面枠Ｈ３５０１４を内枠Ｈ１２に組み付ける作業を簡易にできる。

【９３７１】

上記第２１実施形態および第２２実施形態では、球抜きレバーＨ５２の操作に連動して上下皿ユニットＨ１４０１５，Ｈ１５０１５の下面から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーＨ５４の操作に連動して上下皿ユニットＨ１４０１５，Ｈ１５０１５の下面から突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させても良い。

【９３７２】

この場合には、遊技をやめる際に上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に球を払い出す球排出レバーＨ５４の操作に伴って突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、遊技をやめる場合に突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させて、下皿Ｈ５０から千両箱に払い出される遊技球が飛び散ることを抑制できる。

【９３７３】

また、上記第２３実施形態では、基板ユニットＨ１６３４４を球抜きレバーＨ１６０５２の操作に連動して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから張り出す場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーＨ５４の操作に連動して上側装飾ユニットＨ１６０１４ａから基板ユニットＨ１６３４４ａを張り出させても良い。

【９３７４】

この場合には、球排出レバーＨ５４が押圧されたままの状態で放置された場合に、次に遊技しようとする遊技者に球排出レバーＨ５４が押圧されたままの状態になっていることを認識させて、球排出レバーＨ５４を所定の位置に戻させることができる。これにより、次に遊技する遊技者が球を貸し出し操作した際に、その遊技球が上皿Ｈ１７に貯留されず上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に払い出されることを抑制できる。その結果、遊技者の手間（下皿Ｈ５０に払い出された遊技球を上皿Ｈ１７に戻すこと）が増えることを抑制できる。

【９３７５】

第２１実施形態、第２２実施形態、第２３実施形態、第４２実施形態では、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を、球抜きレバーＨ５２，Ｈ１６０５２又はシリンダ錠Ｈ２０の操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過や、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させても良い。この場合には、遊技状態により突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させることができるので、突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４の張り出しを演出の一部として利用できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【９３７６】
なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号やに基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（突出部Ｈ１４５６３ｂ又は基板ユニットＨ１６３４４を張り出させる）を実行可能とされる。
【９３７７】
また、第２１実施形態および第２２実施形態では、遊技状態とされた場合に、突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出させることができるので、遊技球が下皿Ｈ５０から払い出される場合に確実に突出部Ｈ１４５６３ｂを張り出した状態にできる。その結果、千両箱に払い出された遊技球が飛び散ることを抑制できる。
【９３７８】
上記第４３実施形態では、張出部材Ｈ３６１３０ａを送球停止レバーＨ１３２ａの操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過や、操作ユニットＨ１８０の操作に伴って、張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させても良い。
【９３７９】
なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルＨ５１の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットＨ１８０の操作を検出する各種スイッチＨ２０８は、入出力ポートＨ２０５（図１９６６参照）に接続され、その各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいてＭＰＵＨ２０１が各種処理（張出部材Ｈ３６１３０ａを張り出させる）を実行可能とされる。
【９３８０】
上記第２１実施形態から第２３実施形態、第４２実施形態、第４３実施形態では、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａを例に説明したが、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａに加えて、或いは、第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（第２スライド板Ｈ１４５６３、基板ユニットＨ１６３４４、張出部材Ｈ３６１３０ａ）と同様の効果が得られる。
【９３８１】
上記第２１実施形態から第２３実施形態、第４２実施形態、第４３実施形態では、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａについて説明したが、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａに加えて、或いは、球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（球抜きレバーＨ５２、シリンダ錠Ｈ２０、送球停止レバーＨ１３２ａ）と同様の効果が得られる。
【９３８２】
上記第８実施形態では、下枠部材Ｈ７２０に固定される発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）に対して、変位部材Ｈ７９０を相対変位させる場合について説明したが、下枠部材Ｈ７２０に変位部材Ｈ７９０を固定し、発光手段Ｈ７７３ｂを変位部材Ｈ７９０に対して相対変位させてもよい。この場合、発光手段Ｈ７７３ｂの光源の位置を変更することができるので、発光手段Ｈ７７３ｂの変位に伴って光源の移動を遊技者に注目（視認）させることができ、光源の移動に伴う光の態様の変化を遊技者に見せやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。
【９３８３】
なお、下枠部材Ｈ７２０に発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）と変位部材Ｈ７９

０とのどちらも固定せず、下枠部材Ｈ７２０に対して発光手段Ｈ７７３ｂ（基板部材Ｈ７７３）と変位部材Ｈ７９０とをそれぞれ独立して変位させても良い。

【９３８４】

上記第８実施形態、及び、第５０実施形態から第５３実施形態では、駆動手段Ｈ７８０がベース手段Ｈ７７０に対して回転変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ベース手段Ｈ７７０にレール部材を配設して、そのレール部材に沿って駆動手段Ｈ７８０を左右方向に直線変位させるようにしても良い。

【９３８５】

上記第８実施形態、及び、第５０実施形態から第５３実施形態では、駆動手段Ｈ７８０を変位させた際の慣性力で駆動手段Ｈ７８０に対して変位部材Ｈ７９０を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、例えば、駆動手段Ｈ７８０にソレノイドを別途配設して、そのソレノイドの駆動により駆動手段Ｈ７８０に配設される変位部材Ｈ７９０を変位させるようにしても良い。

【９３８６】

なお、この場合の駆動手段Ｈ７８０を駆動するソレノイド（その他装置Ｈ２２８（図１９６６参照））は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の入出力ポートＨ２２５に接続され、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。

【９３８７】

上記第８実施形態では、変位部材Ｈ７９０が駆動手段Ｈ７８０に対して前後方向に変位可能に配設される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０に対して左右方向に変位可能に配設しても良い。この場合には、駆動手段Ｈ７８０が回転する慣性力により変位部材Ｈ７９０を駆動手段Ｈ７８０の回転方向にスライド変位させることができる。従って、駆動手段Ｈ７８０の回転範囲を狭くしつつ、駆動手段Ｈ７８０の先端に配設される変位部材Ｈ７９０の変位量を大きくできる。その結果、駆動手段Ｈ７８０の配設スペースを小さくしつつ、変位部材Ｈ７９０の変位量を確保して変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を高めることができる。

【９３８８】

上記第８実施形態、第４９実施形態、及び、第５０実施形態では、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０に対して回転される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０に対してスライド変位されるように構成されても良い。また、この場合には、駆動手段Ｈ７８０（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）がベース手段Ｈ７７０の基板部材Ｈ７７３の光の照射方向に対して直交する平面上を回転または直線変位されるように構成することが好ましい。変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０の変位により光の態様を変更しやすくできるからである。

【９３８９】

上記第８実施形態では、変位部材Ｈ７９０が基板部材Ｈ７７３と正面視において重なる範囲を変位可能に構成される場合について説明したが、変位部材Ｈ７９０（駆動手段Ｈ７８０）の変位領域を発光手段Ｈ７７３ｂと正面視において重ならない範囲を含む領域に設定しても良い。即ち、変位部材Ｈ７９０（駆動手段Ｈ７８０）の変位範囲を左右方向に大きくして、正面視において発光手段Ｈ７７３ｂと重ならない状態と、正面視において発光手段Ｈ７７３ｂと重なる状態とを形成可能に構成しても良い。この場合には、発光手段Ｈ７７３ｂの視認態様を増やすことができるので、変位部材Ｈ７９０の変位による演出効果を向上できる。

【９３９０】

上記第８実施形態、第４９実施形態、及び、第５０実施形態では変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０が上側ベース部材Ｈ７７１及び下側ベース部材Ｈ７７２に連結され、基板部材Ｈ７７３が上側ベース部材Ｈ７７１及び下側ベース部材Ｈ７７２に配設される場合につい

て説明したが、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０を下枠部材Ｈ７２０に連結し、基板部材Ｈ７７３を下枠部材Ｈ７２０に配設するものであっても良い（即ち、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０及び基板部材Ｈ７７３が配設される対象が下枠部材Ｈ７２０とされても良い）。

【９３９１】

上記第４９実施形態、第５０実施形態では、一個の揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０が複数個整列して配設されるものであっても良い。これによれば、複数色を同時に表示することができるので、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０の光による演出を複数形成できるので、光による演出効果を向上できる。

【９３９２】

また、この場合に、各揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０に配設される変位部材Ｈ４２７９０を、各揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０の基板部材Ｈ７７３（第１拡散部材Ｈ４３７７４）と異なる個数（例えば、１個）にしても良い。

【９３９３】

これによれば、１個の変位部材Ｈ４２７９０に対して、各基板部材Ｈ７７３から発光され第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）で色分けされた各発光色を１個の変位部材Ｈ４２７９０の周囲から遊技者に視認させることができる。そのため、変位部材Ｈ４２７９０の変位と、基板部材Ｈ７７３の光とによる演出効果を向上できる。なお、変位部材Ｈ４２７９０は、１個に限られるものではなく第１拡散部材Ｈ４３７７４の数に対して少ないものであれば良い（即ち、１個の変位部材Ｈ４２７９０に対して複数色の発光を視認させることが可能であれば良い）。

【９３９４】

また、２個以上の変位部材Ｈ４２７９０を配設した場合には、各変位部材Ｈ４２７９０を基板部材Ｈ７７３の正面側で隣り合わせ（合体させ）、１個の変位部材Ｈ４２７９０が基板部材Ｈ７７３の正面側に配置されているように遊技者に視認させても良い。

【９３９５】

この場合には、各変位部材Ｈ４２７９０の間に光を照射可能な位置の発光手段Ｈ７７３ｂの光の出射をオフにする、又は、各変位部材Ｈ４２７９０の間に照射される光を第２変位部材Ｈ４３７９５で遮ることで、各変位部材Ｈ４２７９０の間から光が漏れ出ることを抑制できる。これにより、隣り合わせた（合体させた）状態の各変位部材Ｈ４２７９０を１個の変位部材Ｈ４２７９０として遊技者に視認させやすくできる。

【９３９６】

上記第４９実施形態、第５０実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０の一部が光を透過可能な樹脂材料から形成されても良い。この場合には、光非透過の領域で背面側の第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４を視認させにくくできる一方、光を透過可能な領域で第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４を介して照射される光を遊技者に視認させることができる。

【９３９７】

上記第５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、光を集光可能なレンズ部材や光を拡散可能な拡散部材を第２変位部材Ｈ４３７９５の両端部に配置して、変位部材Ｈ７９０の縁部（両端部）を介して視認される光の見え方を変更しても良い。これにより、変位部材Ｈ７９０の周囲から出射される光を目立たせることができる。

【９３９８】

上記第４９実施形態、第５０実施形態では、正面視において変位部材Ｈ４２７９０の左右幅が第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４の左右幅よりも小さく形成される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０の左右幅を第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４の

左右幅よりも大きく形成しても良い。

【９３９９】

上記第４９実施形態、第５０実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５が回転変位される場合について説明したが、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５をスライド変位させるものであっても良い。これによれば、第１拡散部材Ｈ７７４，Ｈ４３７７４（基板部材Ｈ７７３）に対する変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５の姿勢を維持することができるので、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５に遮られて反射する光が他の発光領域に入射することで不具合が起きることを抑制できる。

【９４００】

なお、上記第４９実施形態、第５０実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５が回転変位されるので、変位部材Ｈ４２７９０及び第２変位部材Ｈ４３７９５を変位させた際の左右方向における変位領域を小さくすることができる。これにより、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０を傾倒装置Ｈ７１０の内側に配設しやすくできる。

【９４０１】

上記第５０実施形態では、第２変位部材Ｈ４３７９５を変位させて、発光手段Ｈ７７３ｂの光が第１拡散部材Ｈ４３７７４に照射される領域を変更する場合について説明したが、第２変位部材を備えず第１拡散部材Ｈ４３７７４を基板部材Ｈ７７３に対して変位させることで、第１拡散部材Ｈ４３７７４の各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に照射される発光手段Ｈ７７３ｂの光の領域を変位するものであっても良い。

【９４０２】

即ち、第１拡散部材Ｈ４３７７４を基板部材Ｈ７７３に対して変位させることで、第１拡散部材Ｈ４３７７４の光が非透過とされる領域のフィルムを基板部材Ｈ７７３の正面側から退避させるものであっても良い。

【９４０３】

上記第５３実施形態では、変位部材Ｈ４６１８２がボタン部Ｈ１８１から張り出される場合（傾倒装置Ｈ４６７１０が傾倒位置に配置される場合）に、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６１８２ｂに第２基板部材Ｈ４６７４２から出射される光を入射可能に構成されるが、変位部材Ｈ４１６８２をボタン部Ｈ１８１の内部に収容した場合に、変位部材Ｈ４６１８２の屈曲部Ｈ４６８１２ｂから第２基板部材Ｈ４６７４２の光を変位部材Ｈ４６１８２の内部に入射させるように第２基板部材Ｈ４６７４２の配置を変更しても良い。

【９４０４】

上記第４９実施形態から第５３実施形態では、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００が１箇所に配設される場合について説明したが、揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００を複数個並べて配置して、複数の揺動装置Ｈ４２７３０，Ｈ４３７３０，Ｈ４４７３０，Ｈ４５７００，Ｈ４６７００による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。

【９４０５】

上記第８実施形態、第２８実施形態、第２９実施形態では、錘部材Ｈ７８７ｂ，Ｈ２２７８７ｂを回転させた際の慣性力や、当接手段Ｈ２１７８６を当接させた際の慣性力で駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、駆動モータＨ７８１の駆動軸に連結するクランクにより駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０を変位させても良い。この場合には、駆動モータＨ７８１の駆動に伴った変位を駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０にさせることができるので、慣性力により変位させる場合に比べて駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０の位置を制御しやすくできる。

【９４０６】

また、上記第８実施形態、第２８実施形態、第２９実施形態では、駆動手段Ｈ７８０，

Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０がベース手段Ｈ７７０に対して回転変位される場合について説明したが、スライドレールにより駆動手段Ｈ７８０，Ｈ２１７８０，Ｈ２２７８０がベース手段Ｈ７７０に対してスライド可能に連結されるものであっても良い。

【９４０７】

上記第５０実施形態では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１の操作により変位部材Ｈ４３７９０を変位させる場合について説明したが、操作ユニットＨ１８０の操作に連動するものではなく、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により変位部材Ｈ４３７９０を変位させるようにしても良い。即ち、機能調整操作部Ｈ１９０の各ボタンＨ１９１～Ｈ１９５の操作により、第２変位部材Ｈ４３７９５を第１拡散部材Ｈ７７４に貼付される各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）に近づけるように構成しても良い。この場合には、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間の距離を調整することができる。従って、第２変位部材Ｈ４３７９５と各フィルムとの対向間への光の入射量を遊技者が制御することができ、遊技者の好みに合わせた発光を遊技者に視認させることができる。

【９４０８】

上記第８実施形態、第４９実施形態から第５３実施形態では、図示および説明を省略したが、操作ユニットＨ１８０，Ｈ４５１８０，Ｈ４６１８０とガラスユニットＨ１６の間に導光板を配設しても良い。なお、導光板は、所定の方向からの光のみを所定の方向に反射可能な反射部を有し、光を透過可能に構成される。また、導光版は、変位可能に構成されても良い。

【９４０９】

上記第８実施形態、第４９実施形態から第５３実施形態では、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を例に説明したが、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０に加えて、或いは、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０）と同様の効果が得られる（第４９実施形態、第５０実施形態では、変位部材Ｈ４２７９０の一部が光を透過可能に構成された場合）。

【９４１０】

上記第８実施形態、第４９実施形態から第５３実施形態では、基板部材Ｈ７７３を例に説明したが、基板部材Ｈ７７３に加えて、或いは、基板部材Ｈ７７３に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（基板部材Ｈ７７３）と同様の効果が得られる。

【９４１１】

上記第８実施形態、第４９実施形態から第５３実施形態では、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５を例に説明したが、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５に加えて、或いは、発光手段Ｈ７７３ｂ、第２変位部材Ｈ４３７９５に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光の光量を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光の光量を変更可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

【９４１２】

上記第５０実施形態では、各フィルム（中央フィルムＨ４３７７４ｃ、第１フィルムＨ４３７７４ｄ、第２フィルムＨ４３７７４ｅ）を例に説明したが、各フィルムに加えて、或いは、各フィルムに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、出射される光の色を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。出射される光の色を変更可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

【９４１３】

上記第５１実施形態から第５３実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０を例に説明したが、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を透過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を透過可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

【９４１４】

上記第５２実施形態および第５３実施形態では、第２基板部材Ｈ４５７１８を例に説明したが、第２基板部材Ｈ４５７１８に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

【９４１５】

上記第８実施形態、第４９実施形態から第５３実施形態では、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０を例に説明したが、傾倒装置Ｈ７１０，Ｈ４６７１０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位部材Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０を変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態と同様の効果が得られる。

【９４１６】

上記第８実施形態、第３０実施形態、及び、第２５実施形～第３７実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２４８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び第２凹部Ｈ２３８７１が凹設した溝状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、凹部Ｈ８２１ａ１を前後に貫通した開口で形成しても良い。なお、この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１の溝幅が遊技球の直径よりも小さい形状に形成され、前後に暴れる遊技球が凹部Ｈ８２１ａ１の開口縁に当接されるように構成される。

【９４１７】

また、上記第８実施形態、第３０実施形態から第３７実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２４８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１、第２凹部Ｈ２３８７１、凸部Ｈ２４８２１ａ２により、流路の内面に当接する遊技球が内面から受ける前後方向の反力を小さくする場合について説明したが、流路の内面に弾性部材を配設して流路の内面から受ける前後方向の反力を小さくしても良い。

【９４１８】

上記第８実施形態、第３０実施形態から第４１実施形態では、回転体Ｈ１１２ａ２の他端側に配設される発射部Ｈ８３１が弾性変形可能な弾性材料から形成される場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、発射レールＨ１１２ａ１上の遊技球に当接した際の衝撃を吸収できるものであれば、例えば、金属製のコイルスプリングで構成され、遊技球と当接した際にスプリング部分で当接した際の衝撃を吸収するものであっても良い。

【９４１９】

上記第８実施形態、第３０実施形態、及び、第３３実施形態では、案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置される場合について説明したが、案内手段Ｈ８２０の凹部Ｈ８２１ａ１の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも下方側に配置しても良い。

【９４２０】

この場合には、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部よりも上方側に当接させることができる。即ち、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部Ｈ８２１ａ１の内面に当接する遊技球に下方に向かう方向の反力を付与することができ、遊技球が発射レールＨ１１２ａ１の転動面から上方に離れることを抑制できる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が上下方向に暴れることを抑制で

きる。
【９４２１】
上記第８実施形態では、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも球送球部Ｈ８８２ａ（図２０２８参照）が若干下方に配置される場合について説明したが、変位部材Ｈ８８２が第２位置（発射レールＨ１１２ａ１に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レールＨ１１２ａ１上を転動する遊技球の中心部よりも若干上方に位置されてもよい。
【９４２２】
この場合には、正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる遊技球を球送球部Ｈ８８２ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部Ｈ８８２ａに当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部Ｈ８８２ａに当接した反力を背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る成分と、下方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印Ｂ方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤Ｈ１３の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。
【９４２３】
さらに、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球が正面側（矢印Ｆ方向側）に暴れる場合に遊技球が球送球部Ｈ８８２ａの下方側の端部に当接するので、遊技球が背面側開口Ｈ１７２の上方側に乗って背面側開口Ｈ１７２内に逆流することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットＨ１７０から発射レールＨ１１２ａ１への球の送球を安定させることができる。
【９４２４】
上記第８実施形態および第３３実施形態～第３７実施形態では、案内手段Ｈ８２０，Ｈ２４８２０，Ｈ２５８２０，Ｈ２７８２０，Ｈ２９８２０，Ｈ３０８２０の背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａが、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）に向かって（発射レールＨ１１２ａ１の頂部Ｈ１１２ａ４（図２０２９（ａ）参照）に対して）背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、案内手段Ｈ８２０，Ｈ２７８２０，Ｈ２９８２０，Ｈ３０８２０の背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａが、発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向側（矢印Ｌ方向側）と平行に形成され、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅く形成されても良い。即ち、凹部Ｈ８２１ａ１の凹設底部が遊技球の発射方向に沿って正面側に傾斜しても良い。
【９４２５】
この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の傾斜により凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れた遊技球に対して発射方向と反対方向の抵抗を付与しやすくできる。そのため、遊技球の発射方向の速度を低下させやすくでき、遊技球を発射レールＨ１１２ａ１上（前後方向における転動面の中央部）に戻しやすくできる。その結果、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に遊技球を安定して送球しやすくできる。
【９４２６】
上記第８実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部が背面側開口Ｈ１７２よりも下方側に配置され、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球を凹部Ｈ８２１ａ１に当接させやすくする場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１の上方側（矢印Ｕ方向）の縁部を背面側開口Ｈ１７２よりも上方側に配置して、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球される遊技球が勢いのある状態で送球される場合でも遊技球を確実に凹部Ｈ８２１ａ１に当接させるようにしても良

い。
【９４２７】
上記第８実施形態、第３３実施形態から第３６実施形態、及び、第３０実施径形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａに形成される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１をベース板Ｈ６０の端部（球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａとの境界部分）に形成しても良い。
【９４２８】
この場合には、内枠Ｈ１２に対する遊技盤Ｈ１３の配置が前後に位置ずれしたとしても、ベース板Ｈ６０に形成される凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１によりベース板Ｈ６０と球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａとの境界部分に前後方向の段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａから遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球を安定させることができる。
【９４２９】
なお、ベース板Ｈ６０に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を直接凹設するものではなく、ベース板Ｈ６０に別途配設したベース部材に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を形成するものであっても良い。
【９４３０】
上記第３０実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１との一部が前後方向に重なって形成される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１と第２凹部Ｈ２３８７１とが遊技球の発射方向において互い違いに形成されていても良い。この場合には、凹部Ｈ８２１ａ１により前後方向に暴れる力を抑えることができない場合に、第２凹部Ｈ２３８７１により継続して前後方向に暴れる力を抑えることができる。その結果、前後に暴れた状態で案内手段Ｈ８２０から遊技盤Ｈ１３に遊技球が送球されることを抑制でき、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。
【９４３１】
なお、上記第３１実施形態では、凸部Ｈ２４８２１ａ２が正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって湾曲状に凸設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凸部Ｈ２４８２１ａ２に当接する遊技球に作用する反力に上下方向の力成分を付与できるものであれば、例えば、凸部Ｈ２４８１ａ２は、発射方向と直交する方向における断面が略三角形状に形成されていても良い。
【９４３２】
上記第８実施形態、第３３実施形態から第３７実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される場合について説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が遊技球の半径よりも小さい半径の湾曲形状に形成され、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の内側に遊技球が受け入れる場合に、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１の下端部または上端部に遊技球を当接させるものであっても良い。
【９４３３】
また、上記第８実施形態、第３３実施形態から第３７実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに凹設される場合について説明したが、遊技球の全部を受け入れ可能な大きさに凹設されても良い。

【９４３４】
上記第８実施形態、第３１実施形態から第４１実施形態では、遊技球の転動面となる発射レールＨ１１２ａ１がＶ字状に形成される場合について説明したが、発射レールＨ１１２ａ１の転動面に第８実施形態、第３１実施形態から第４１実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１又は凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を形成して、遊技球が転動面に形成された凹部または凸部によって所定の軌跡で送球されるように構成されても良い。
【９４３５】
上記第８実施形態、第３１実施形態から第４１実施形態において、内枠Ｈ１２に対する遊技盤Ｈ１３の配置状態により、それぞれの球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２４１１２ａ，Ｈ２５１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａ，Ｈ３１１１２ａ，Ｈ３２１１２ａ，Ｈ３３１１２ａ，Ｈ３４１１２ａを取り換え可能に構成しても良い。これによれば、各パチンコ機Ｈ１０の遊技盤Ｈ１３の配設態様に合わせて球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２４１１２ａ，Ｈ２５１１２ａ，Ｈ２６１１２ａ，Ｈ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａ，Ｈ２９１１２ａ，Ｈ３０１１２ａ，Ｈ３１１１２ａ，Ｈ３２１１２ａ，Ｈ３３１１２ａ，Ｈ３４１１２ａを配設するので、パチンコ機Ｈ１０毎による遊技球の発射のばらつきを抑えることができる。
【９４３６】
また、上記第８実施形態、第３１実施形態から第４１実施形態において、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１のベース部材Ｈ８１０に対する配置を調整可能に形成しても良い。例えば、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１の螺子による締結部を長孔に形成して、ベース部材Ｈ８１０に対する配設位置を調整可能に形成されるものであっても良い。これによれば、遊技盤Ｈ１３への遊技球の送球状態に応じて、第１案内部材Ｈ８２１，Ｈ２４８２１，Ｈ２５８２１，Ｈ２６８２１，Ｈ２７８２１，Ｈ２８８２１，Ｈ２９８２１，Ｈ３０８２１，Ｈ３１８２１，Ｈ３２８２１，Ｈ３３８２１の配置を変更して、遊技盤Ｈ１３への遊技球の発射強度を調整することができる。
【９４３７】
上記第３２実施形態では、凹部Ｈ２５８２１ａ１の溝幅に対して凹部Ｈ２５８２１ａ１の凹設深さが十分に深く形成されており、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の２点が遊技球に当接可能に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部Ｈ２５８２１ａ１に遊技球を受け入れた際に、凹部Ｈ２５８２１ａ１の下端と凹設底面との２点が当接するように、凹部Ｈ２５８２１ａ１の溝幅および凹設深さを設定しても良い。
【９４３８】
上記第８実施形態、及び、第２４～第３８実施形態では、発射手段Ｈ８３０により発射される遊技球の流路における球発射ユニットＨ１１２ａ，Ｈ２３１１２ａ，Ｈ２５１１２ａの背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａにのみ凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１は、発射レールＨ１１２ａ１及び転動部Ｈ８２１ｂを転動した後の遊技盤Ｈ１３に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１が形成されていても良い。なお、第３１実施形態および第３８実施形態から第４１実施形態における凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２においても同様である。

【９４３９】
例えば、遊技盤Ｈ１３の遊技領域へ送球される遊技球を案内する内レールＨ６１及び外レールＨ６２の間の送球領域に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を凹設して、遊技領域に流入する手前で前後方向における遊技球の暴れを抑制するようにしても良い。即ち、所定の領域に送球される手前の位置に凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１を凹設して、所定の領域における遊技球の送球を安定させるようにしても良い。
【９４４０】
上記第３６実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部を境界にして発射方向側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成される場合について説明したが、発射方向側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部Ｈ２９８２１ａ１が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成されても良い。
【９４４１】
上記第３７実施形態では、凹部Ｈ３０８２１ａ１が発射方向に対して下降傾斜して形成される場合について説明したが、上昇傾斜して形成されるものであっても良い。この場合には、凹部Ｈ３０８２１ａ１に受け入れた遊技球を発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部から上方に離間させる方向に送球することができるので、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の段差で遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。
【９４４２】
また、上記第３６実施形態および第３７実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方側に凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の連結部や送球経路の分岐点などに凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１を形成して、凹部Ｈ２９８２１ａ１、Ｈ３０８２１ａ１に遊技球を受け入れることにより遊技球を所定の方向に流下しやすくしても良い。
【９４４３】
上記第３９実施形態から第４１実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２がそれぞれ正面視略矩形状、正面視略三角形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視略円形や半円形状に形成されても良い。
【９４４４】
また、上記第３９実施形態から第４１実施形態では、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１とが発射手段Ｈ８３０による遊技球の発射方向に異なる位置（互い違い）に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１と正面視において重なる位置に配置されて良い。この場合、それら背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１との対向間が遊技球の直径よりも若干大きい形状に形成される。
【９４４５】
さらに、上記第３９実施形態から第４１実施形態では、背面側の凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２と、正面側の第２凸部Ｈ３２８７１とが送球経路の内側に向かって突設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第８実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１のように凹設して形成されていても良い。
【９４４６】
上記第３４実施形態および第３５実施形態では、球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２

８１１２ａの案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０が遊技盤Ｈ２７０１３，Ｈ２８０１３に配設され、その案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０により発射手段Ｈ８３０により発射された球を案内する場合について説明したが、案内手段Ｈ２７８２０は、発射手段Ｈ８３０から離れた位置に形成されても良い。

【９４４７】

例えば、球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａから発射され、転動部Ｈ８２２１ｂの端部から外レールＨ６２まで遊技球が発射される領域の一部に球発射ユニットＨ２７１１２ａ，Ｈ２８１１２ａに配設される案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０とは別の案内手段Ｈ２７８２０，Ｈ２８８２０を配設しても良い。この場合には、転動部Ｈ８２１ｂの端部から外レールＨ６２まで飛んで送球される遊技球の姿勢（送球方向）を案内手段Ｈ２７８２０により正すことができる。その結果、遊技球が外レールＨ６２まで飛ばず、転動部Ｈ８２１ｂと外レールＨ６２との間から落下して、ファール球受口部Ｈ１４６に回収されることを抑制できる。

【９４４８】

上記第３４実施形態から上記第３８実施形態では、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部の上方に凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ３１８２１ａ２が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に対して遊技球の送球方向にずれた位置に凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ３１８２１ａ２を形成しても良い。

【９４４９】

これによれば、発射レールＨ１１２ａ１と転動部Ｈ８２１ｂとの連結部に形成される段差により遊技球が暴れた場合に、遊技球が発射方向に送球されつつ最大の暴れ量となる位置で遊技球を凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れる又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させることができる。

【９４５０】

これにより、送球に影響のない（遊技領域までの安定して送球される）程度の暴れ量で送球される遊技球は、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れず、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させず送球させることができる一方、送球に影響がある（遊技領域までの送球が不安定となる）暴れ量の大きい状態で送球される遊技球は、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れ、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接させて送球することで、遊技領域までの送球を安定させることができる。従って、遊技領域までの送球を安定して行える遊技球まで、凹部Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１に受け入れられ、又は、凸部Ｈ３１８２１ａ２に当接されて、遊技球により遊技領域の到達位置が変わることを抑制できる。

【９４５１】

上記第３９実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成される場合について説明したが、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２とが遊技球の発射方向に沿って遊技球の直径分離れて形成されても良い。また、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２との発射方向において離れる距離が遊技球の発射方向に沿って短く又は長く設定されるものであっても良い。

【９４５２】

例えば、凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２との発射方向において離れる距離が長く設定される場合には、発射当初における遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、転動部Ｈ８２１ｂを遊技球が送球される位置で遊技球が凸部Ｈ３２８２１ａ２と第２凸部Ｈ３２８７２に当接する回数を少なくして遊技球の送球速度が遅くなることを抑制できる。その結果、遊技盤Ｈ１３（図１９６２参照）への遊技球の送球を安定させることができる。

【９４５３】

上記第３９実施形態から第４１実施形態では、凸部Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２が突出して形成される場合について説明したが、凹設されるものであっても良い。例えば、第８実施形態、第３４実施形態から第３９実施形態における凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１であっても良い。

【９４５４】

また、第３６実施形態および第３７実施形態における凹部Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１のように遊技球の発射（送球）方向に対して非平行に形成されるものであっても良い。

【９４５５】

上記第８実施形態、第３０実施形態から第３９実施形態では、それぞれ別形状に形成される凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を例に説明したが、それぞれ凹部または凸部を組み合わせて構成されるものであっても良い。例えば、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部Ｈ８２１ａ１と、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部Ｈ２９８２１ａ１とを組み合わせて凹部を構成しても良い。

【９４５６】

上記第８実施形態、第３０実施形態から第３９実施形態では、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２を例に説明したが、凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２に加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（凹部Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１及び凸部Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２）と同様の効果が得られる。

【９４５７】

上記第８実施形態、第３０実施形態から第３９実施形態では、背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａを例に説明したが、背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａに加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が通過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が通過可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（背面部Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａ）と同様の効果が得られる。

【９４５８】

上記第８実施形態、第３０実施形態から第３９実施形態では、発射手段Ｈ８３０を例に説明したが、発射手段Ｈ８３０に加えて、或いは、発射手段Ｈ８３０に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球を送球可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球を送球可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（発射手段Ｈ８３０）と同様の効果が得られる。

【９４５９】

上記第８実施形態から第１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の回転軸となる軸ＧＯが前後方向に向いた状態

で配設される場合について説明したが、軸ＧＯを左右方向や上下方向に向けた状態で第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を配置しても良い。

【９４６０】

上記第８実施形態から第１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が正面視においてセンターフレームＨ８６の内側に配置される場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０をセンターフレームＨ８６を介して視認可能となる位置や、正面視においてセンターフレームＨ８６の外側に配置して、遊技領域の一部に第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が配置されるものであっても良い。

【９４６１】

上記第８実施形態から第１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０が回転する演出を遊技者に視認させる場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を円環形成ユニットＧ７００に当接可能に構成して、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を円環形成ユニットＧ７００に当接させて円環形成ユニットＧ７００を変位させる演出を遊技者に視認させるものであっても良い。即ち、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を他の部材に当接させて、他の部材を変位させるように構成しても良い。

【９４６２】

上記第８実施形態から第１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０が軸ＧＯを中心に右方向に回転する際に、第２装飾ユニットＧ４８０が軸ＧＯを中心に左方向に回転する場合について説明したが、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０の軸ＧＯを中心とする回転方向は左右のどちらであっても良い。

【９４６３】

上記第８実施形態から第１３実施形態では、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０の変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６が光を非透過の装飾がされる場合について説明したが、変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６を光を透過可能な樹脂材料から形成して、入射する光を透過可能に構成して、背面側に配設される液晶等の表示を変位ユニットＧ４２６，Ｇ５４２６を介して視認可能に構成しても良い。

【９４６４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【９４６５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動

表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９４６６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【９４６７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【９４６８】

＜回転中に外形が変化する変位手段＞

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機Ａ１。

【９４６９】

パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。

【９４７０】

しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

【９４７１】

これに対し、遊技機Ａ１によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

【９４７２】

遊技機Ａ１において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第１状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第２状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機Ａ２。

【９４７３】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第１状態から外形が変化する第２状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。

【９４７４】

遊技機Ａ２において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第１状態となるように構成されることを特徴とする遊技機Ａ３。

【９４７５】
遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ２の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみにできることから、必要とされる力を低減することができる。
【９４７６】
遊技機Ａ２又はＡ３おいて、前記第１状態から前記第２状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機Ａ４。
【９４７７】
遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ２又はＡ３の奏する効果に加え、第２状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第１状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。
【９４７８】
遊技機Ａ１からＡ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第１姿勢から傾倒することで第２姿勢となるよう構成され、前記第１姿勢よりも前記第２姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機Ａ５。
【９４７９】
遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ１からＡ４のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。
【９４８０】
即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよい傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。
【９４８１】
更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要となる力を減少させることができる。
【９４８２】
遊技機Ａ５において、前記第１姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第２姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機Ａ６。
【９４８３】
遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、第２姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。
【９４８４】
更に、第２姿勢から第１姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要となる力を低減することができる。
【９４８５】
遊技機Ａ５又はＡ６において、前記構成手段は、前記所定の回動軸を中心とする円の径方向に変位可能な第１構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第２構成手段

と、を備えることを特徴とする遊技機Ａ７。
【９４８６】
遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ５又はＡ６の奏する効果に加え、第１姿勢と第２姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。
【９４８７】
遊技機Ａ７において、前記変位手段の傾倒中において、前記第１構成手段の変位開始から遅れて、前記第２構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機Ａ８。
【９４８８】
遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、第１構成手段の変位と第２構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。
【９４８９】
遊技機Ａ７又はＡ８において、前記第２構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機Ａ９。
【９４９０】
遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ７又はＡ８の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。
【９４９１】
遊技機Ａ７又はＡ８において、前記第２構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機Ａ１０。
【９４９２】
遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ７又はＡ８の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。
【９４９３】
＜回転軸から離れた位置で駆動力伝達＞
所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【９４９４】
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
【９４９５】
しかし、上述した従来の遊技機では、第１軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。
【９４９６】
これに対し、遊技機Ｂ１によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第１軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第１軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。
【９４９７】
遊技機Ｂ１において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【９４９８】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調

であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。
【９４９９】
遊技機Ｂ１又はＢ２において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機Ｂ３。
【９５００】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ１又はＢ２の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。
【９５０１】
これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。
【９５０２】
遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機Ｂ４。
【９５０３】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ１からＢ３のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。
【９５０４】
遊技機Ｂ４において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【９５０５】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ４の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。
【９５０６】
即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要となる駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。
【９５０７】
遊技機Ｂ４又はＢ５において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機Ｂ６。
【９５０８】
遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ４又はＢ５の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。
【９５０９】
遊技機Ｂ６において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを

特徴とする遊技機Ｂ７。
【９５１０】
遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ６の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。
【９５１１】
遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機Ｂ８。
【９５１２】
遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。
【９５１３】
遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかにおいて、前記配置部は、第２の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第２の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機Ｂ９。
【９５１４】
遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ１からＢ８のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第２の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。
【９５１５】
遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機Ｂ１０。
【９５１６】
遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ１からＢ９のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。
【９５１７】
＜抵抗感を範囲ごとに変化させる＞
変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機Ｃ１。
【９５１８】
パチンコ機等の遊技機において、第１軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１４－１４４２８３号公報を参照）。
【９５１９】
しかし、上述した従来の遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。
【９５２０】
これに対し、遊技機Ｃ１によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。
【９５２１】
遊技機Ｃ１において、前記変位手段は、第１範囲と、その第１範囲と異なる第２範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第１範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第２範囲に配置される場合の方が大きくな

ることを特徴とする遊技機Ｃ２。
【９５２２】
遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。
【９５２３】
遊技機Ｃ２において、前記第１範囲または前記第２範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機Ｃ３。
【９５２４】
遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。
【９５２５】
遊技機Ｃ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機Ｃ４。
【９５２６】
遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。
【９５２７】
遊技機Ｃ４において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第２範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第１範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機Ｃ５。
【９５２８】
遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。
【９５２９】
遊技機Ｃ５において、前記相対変位手段は、第１の態様で相対変位する第１相対変位手段と、第２の態様で相対変位する第２相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第１相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機Ｃ６。
【９５３０】
遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。
【９５３１】
遊技機Ｃ６において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第２相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機Ｃ７。
【９５３２】
遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。
【９５３３】
遊技機Ｃ３において、前記第１範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機Ｃ８。
【９５３４】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。
【９５３５】
遊技機Ｃ８において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機Ｃ９。

【９５３６】
遊技機Ｃ９によれば、遊技機Ｃ８の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。
【９５３７】
遊技機Ｃ８又はＣ９において、前記第１範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機Ｃ１０。
【９５３８】
遊技機Ｃ１０によれば、遊技機Ｃ８又はＣ９の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。
【９５３９】
遊技機Ｃ１０において、前記変位手段は一対で構成され、その一対の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機Ｃ１１。
【９５４０】
遊技機Ｃ１１によれば、遊技機Ｃ１０の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。
【９５４１】
＜基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射＞
板状部材から構成される第１手段と、その第１手段の所定面側に配設される第１発光手段と、その第１発光手段の光を受光可能な板状の第１受光手段と、を備え、前記第１受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第１手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機Ｄ１。
【９５４２】
パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１９８６７５号公報を参照）。
【９５４３】
しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。
【９５４４】
これに対し、遊技機Ｄ１によれば、第１手段と第１受光手段との当接により第１受光手段の第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。
【９５４５】
遊技機Ｄ１において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【９５４６】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、第２受光手段についても第１手段との当接により第１手段に対する位置合わせを行うことができるので、第１受光手段および第２受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。
【９５４７】
遊技機Ｄ２において、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第１手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機Ｄ３。

【９５４８】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により３部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。
【９５４９】
遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第１手段に嵌合可能な第１突設部と、前記第１受光手段に嵌合可能な第２突設部と、を備えることを特徴とする遊技機Ｄ４。
【９５５０】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ１からＤ３のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第１手段および第１受光手段を支持することで、第１手段の板面と平行な方向における第１手段と第１受光手段との位置ずれを防ぐことができる。
【９５５１】
なお、第２受光手段が配設される場合において、第２突設部が第２受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第１手段の板面と平行な方向における第１受光手段と第２受光手段との位置ずれを防ぐことができる。
【９５５２】
遊技機Ｄ３又はＤ４において、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第１手段は、前記第２突設部の外方に配置され、前記第１受光手段および前記第２受光手段は、前記第２突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機Ｄ５。
【９５５３】
遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ３又はＤ４の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第１手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第１手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。
【９５５４】
遊技機Ｄ５において、前記第１受光手段または前記第２受光手段は、第１手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機Ｄ６。
【９５５５】
遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第１受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分と、第２受光手段を介して第１手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第１手段にかけられる力の方向を面直方向にしやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第１手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第１手段の割れを防止することができる。
【９５５６】
遊技機Ｄ３からＤ６のいずれかにおいて、前記第１手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第２発光手段と、前記第２発光手段の光を受光可能な板状の第２受光手段と、を備え、前記第２受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第１発光手段は、前記第２発光手段に対応する位置に配置され、前記第２発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機Ｄ７。
【９５５７】
遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ３からＤ６のいずれかの奏する効果に加え、第１発光手段から第１受光手段に光が照射される位置と、第２発光手段から第２受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる

位置を合わせることができるので、第１受光手段および第２受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

【９５５８】

遊技機Ｄ７において、前記第１発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機Ｄ８。

【９５５９】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ７の奏する効果に加え、第１発光手段の光により第１手段を広範囲で均一に光らせることができる。

【９５６０】

遊技機Ｄ１からＤ８のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第１発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第１受光手段は、前記第１手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｄ９。

【９５６１】

遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ１からＤ８のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

【９５６２】

遊技機Ｄ９において、前記所定の発光手段は、前記第１発光手段に対する前記第１受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機Ｄ１０。

【９５６３】

遊技機Ｄ１０によれば、遊技機Ｄ９の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第１発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

【９５６４】

遊技機Ｄ１からＤ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機Ｄ１１。

【９５６５】

遊技機Ｄ１１によれば、遊技機Ｄ１からＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１受光手段へ光を照射する第１発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第１受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

【９５６６】

遊技機Ｄ１からＤ１１のいずれかにおいて、前記第１受光手段の受光側端部は、前記第１発光手段の照射方向側の前記第１手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機Ｄ１２。

【９５６７】

遊技機Ｄ１２によれば、遊技機Ｄ１からＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段を遮蔽部材として利用することで、第１受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

【９５６８】

＜光を通す方向を制限する制限手段＞

前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第１方向の方向視と、その第１方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第２方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【９５６９】

パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開２０１７－２３５４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れ

る遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。

【９５７０】

これに対し、遊技機Ｅ１によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第１方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第２方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。

【９５７１】

遊技機Ｅ１において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機Ｅ２。

【９５７２】

遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。

【９５７３】

遊技機Ｅ２において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機Ｅ３。

【９５７４】

遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ２の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができ、第１方向の方向視と、第２方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。

【９５７５】

遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第１の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第２の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機Ｅ４。

【９５７６】

遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ１からＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第２の流路に注目させ易い状態と、第１の流路および第２の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。

【９５７７】

遊技機Ｅ４において、前記第１の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機Ｅ５。

【９５７８】

遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ４の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第１の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第１の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。

【９５７９】

遊技機Ｅ４又はＥ５において、前記第１の流路に流入した遊技球は、前記第１の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機Ｅ６。

【９５８０】

遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ４又はＥ５の奏する効果に加え、遊技領域から排出され

る予定の第１の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第２の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。

【９５８１】

遊技機Ｅ１からＥ６のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第１方向の光を遮り、前記第２方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機Ｅ７。

【９５８２】

遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ１からＥ６のいずれかの奏する効果に加え、第１方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

【９５８３】

遊技機Ｅ７において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機Ｅ８。

【９５８４】

遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ７の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。

【９５８５】

遊技機Ｅ１からＥ８のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機Ｅ９。

【９５８６】

遊技機Ｅ９によれば、遊技機Ｅ１からＥ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に変化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

【９５８７】

遊技機Ｅ９において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｅ１０。

【９５８８】

遊技機Ｅ１０によれば、遊技機Ｅ９の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を変化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。

【９５８９】

遊技機Ｅ１からＥ１０のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｅ１１。

【９５９０】

遊技機Ｅ１１によれば、遊技機Ｅ１からＥ１０のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が目線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の目線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を変化させることができる。

【９５９１】

＜基板ボックスＷ１００～Ｗ３１００，Ｗ７００～Ｗ９１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機ＷＡ１－０。

【９５９２】

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

【９５９３】

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

【９５９４】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【９５９５】

遊技機ＷＡ１－０によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９５９６】

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

【９５９７】

遊技機ＷＡ１－０において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＷＡ１－１。

【９５９８】

遊技機ＷＡ１－１によれば、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

【９５９９】

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

【９６００】

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

【９６０１】

遊技機ＷＡ１－１において、前記第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機ＷＡ１－２。

【９６０２】

遊技機ＷＡ１－２によれば、遊技機ＷＡ１－１の奏する効果に加え、第１部材と前記第２部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成すること

ができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

【９６０３】

遊技機ＷＡ１－１又はＷＡ１－２において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機ＷＡ１－３。

【９６０４】

遊技機ＷＡ１－３によれば、遊技機ＷＡ１－１又はＷＡ１－２の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

【９６０５】

遊技機ＷＡ１－１からＷＡ１－３のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機ＷＡ１－４。

【９６０６】

遊技機ＷＡ１－４によれば、遊技機ＷＡ１－１からＷＡ１－３のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

【９６０７】

例えば、一対の刃の間に連結片を挟み込んで（一対の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

【９６０８】

遊技機ＷＡ１－１からＷＡ１－４のいずれかにおいて、前記連結部は、第１部分と、その第１部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第２部分とを備え、前記第１部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第２部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機ＷＡ１－５。

【９６０９】

遊技機ＷＡ１－５によれば、遊技機ＷＡ１－１からＷＡ１－４のいずれかの奏する効果に加え、第２部分は、第１の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第２部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

【９６１０】

この場合、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第２部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第２部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

【９６１１】

また、このように、第１部分と配設部材との間の対向間隔よりも第２部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第２部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第１部分と第２部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

【９６１２】

＜基板ボックスＷ４１００～Ｗ６１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第１部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機ＷＡ２－１。

【９６１３】

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

【９６１４】

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

【９６１５】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６１６】

遊技機ＷＡ２－１によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９６１７】

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

【９６１８】

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

【９６１９】

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第１部材および第２部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第１部材および第２部材から取り外されて、同一または別の第１部材および第２部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第１部材および第２部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第１部材および第２部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

【９６２０】

遊技機ＷＡ２－１において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機ＷＡ２－２。

【９６２１】

遊技機ＷＡ２－２によれば、遊技機ＷＡ２－１の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第１部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

【９６２２】

遊技機ＷＡ２－１又はＷＡ２－２において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＷＡ２－３。

【９６２３】

遊技機ＷＡ２－３によれば、遊技機ＷＡ２－１又はＷＡ２－２の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第１部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部によ

り破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

【９６２４】

遊技機ＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機ＷＡ２－４。

【９６２５】

遊技機ＷＡ２－４によれば、遊技機ＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

【９６２６】

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

【９６２７】

遊技機ＷＡ２－３において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第１部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機ＷＡ２－５。

【９６２８】

遊技機ＷＡ２－５によれば、遊技機ＷＡ２－３の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第１部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第１部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

【９６２９】

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

【９６３０】

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第１部材から不正に取り外されることを抑制できる。

【９６３１】

＜基板ボックスＷａ１００～Ｗｃ１００，Ｗｉ１００を一例とする発明の概念について＞

第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される

係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＷＢ１－１。

【９６３２】

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

【９６３３】

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

【９６３４】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６３５】

遊技機ＷＢ１－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

【９６３６】

遊技機ＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第１部材および前記第２部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機ＷＢ１－２。

【９６３７】

遊技機ＷＢ１－２によれば、遊技機ＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９６３８】

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第１部材および第２部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第１部材および第２部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第１部材および第２部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

【９６３９】

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

【９６４０】

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

【９６４１】

遊技機ＷＢ１－２において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機ＷＢ１－３

。
【９６４２】
遊技機ＷＢ１－３によれば、遊技機ＷＢ１－２の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。
【９６４３】
遊技機ＷＢ１－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＢ１－４。
【９６４４】
遊技機ＷＢ１－４によれば、遊技機ＷＢ１－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
【９６４５】
本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
【９６４６】
この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
【９６４７】
また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。
【９６４８】
遊技機ＷＢ１－４において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機ＷＢ１－５。
【９６４９】
遊技機ＷＢ１－５によれば、遊技機ＷＢ１－４の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。
【９６５０】
遊技機ＷＢ１－５において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機ＷＢ１－６。
【９６５１】
遊技機ＷＢ１－６によれば、遊技機ＷＢ１－５の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。
【９６５２】
＜基板ボックスＷｅ１００～Ｗｇ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材

と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＷＢ２－１。

【９６５３】

第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

【９６５４】

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

【９６５５】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６５６】

遊技機ＷＢ２－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

【９６５７】

遊技機ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＢ２－２。

【９６５８】

遊技機ＷＢ２－２によれば、遊技機ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９６５９】

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

【９６６０】

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

【９６６１】

遊技機ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＢ２－３。

【９６６２】

遊技機ＷＢ２－３によれば、遊技機ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９６６３】

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

【９６６４】

この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

【９６６５】

また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第１部材との係合を解除しようとすると、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

【９６６６】

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

【９６６７】

遊技機ＷＢ２－２又はＷＢ２－３において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機ＷＢ２－４。

【９６６８】

遊技機ＷＢ２－４によれば、遊技機ＷＢ２－２又はＷＢ２－３の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

【９６６９】

遊技機ＷＢ２－４において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機ＷＢ２－５。

【９６７０】

遊技機ＷＢ２－５によれば、遊技機ＷＢ２－４の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

【９６７１】

遊技機ＷＢ２－１において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機ＷＢ２－６。

【９６７２】

遊技機ＷＢ２－６によれば、遊技機ＷＢ２－１の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９６７３】
係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。
【９６７４】
この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくできる。
【９６７５】
また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第１部材および第２部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。
【９６７６】
遊技機ＷＢ２－６において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機ＷＢ２－７。
【９６７７】
遊技機ＷＢ２－７によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第１部材または第２部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。
【９６７８】
遊技機ＷＢ２－６又はＷＢ２－７において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機ＷＢ２－８。
【９６７９】
遊技機ＷＢ２－８によれば、遊技機ＷＢ２－６又はＷＢ２－７の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。
【９６８０】
＜基板ボックスＷｄ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機ＷＢ３－１。
【９６８１】
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。

【９６８２】
上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。
【９６８３】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【９６８４】
遊技機ＷＢ３－１によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第１部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第１部材または第２部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。
【９６８５】
遊技機ＷＢ３－１において、前記係合部は、前記第１部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機ＷＢ３－２。
【９６８６】
遊技機ＷＢ３－２によれば、遊技機ＷＢ３－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第１部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。
【９６８７】
遊技機ＷＢ３－１又はＷＢ３－２において、前記係合部材は、前記第１部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機ＷＢ３－２。
【９６８８】
遊技機ＷＢ３－３によれば、遊技機ＷＢ３－１又はＷＢ３－２の奏する効果に加え、係合部材は、第１部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。
【９６８９】
＜基板ボックスＷｊ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第１部材または前記第２部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第１部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＣ１－１。
【９６９０】
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
【９６９１】
上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。
【９６９２】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外

されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【９６９３】
遊技機ＷＣ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
【９６９４】
ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第１部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第１部材または第２部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第１部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９６９５】
遊技機ＷＣ１－１において、前記第１部材または前記第２部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＣ１－２。
【９６９６】
遊技機ＷＣ１－２によれば、遊技機ＷＣ１－１の奏する効果に加え、第１部材または第２部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第１部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９６９７】
遊技機ＷＣ１－２において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機ＷＣ１－３。
【９６９８】
遊技機ＷＣ１－３によれば、遊技機ＷＣ１－２の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。
【９６９９】
遊技機ＷＣ１－３において、前記第１部材または前記第２部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＣ１－４。
【９７００】
遊技機ＷＣ１－４によれば、遊技機ＷＣ１－３の奏する効果に加え、１部材または第２部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９７０１】
＜基板ボックスＷｋ１００，Ｗｌ１００，Ｗｒ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第１部材または前記第２部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機ＷＣ２－１。

【９７０２】
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、第１部材および第２部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
【９７０３】
上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。
【９７０４】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【９７０５】
遊技機ＷＣ２－１によれば、第１部材または第２部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所で係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９７０６】
遊技機ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部および第２係合部と、を備え、前記第１係合部および前記第２係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第１係合部材が前記第１部材に係合された後に、前記第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、前記第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＷＣ２－２。
【９７０７】
遊技機ＷＣ２－２によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
【９７０８】
ここで、第１部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＷＣ２－２によれば、遊技機ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部および第２係合部は、係合部材の変位に伴って、第１係合部材が第１部材に係合された後に、第２係合部が前記第１部材に係合可能に形成され、第１部材は、前記第１部材との係合が解除される方向への前記第１係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９７０９】
即ち、第１部材との係合が解除される方向への第１係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第１係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第１部材と第２係合部との係合により規制できる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９７１０】
遊技機ＷＣ２－２において、前記第１係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第２係合部が前記第１部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機ＷＣ２－３。
【９７１１】
遊技機ＷＣ２－３によれば、遊技機ＷＣ２－２の奏する効果に加え、第１係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第２係合部が第１部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第１の方向へ係合部材を変位させて、第１係合部を係合させた後、第２の方向へ係合部材を変位させて、第２係合部を係合させる２段階の操作を行う必要がなく、第１部材および第２部材へ係合部材を取

り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

【９７１２】

また、２段階の操作が必要となる構成では、第２の方向への操作を作業者が失念すると、第２係合部が係合されず、第１部材および第２位部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第１部材および第２部材へ係合部材を取り付ける際の一方向への操作のみで第１係合部と第２係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第２係合部を確実に係合させることができる。

【９７１３】

遊技機ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される第１係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第２部材に係合される第２係合部と、を備え、前記第１係合部と前記第１部材との係合が解除される前記第１係合部の変位の方向と、前記第２係合部と前記第２部材との係合が解除される前記第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機ＷＣ２－４。

【９７１４】

遊技機ＷＣ２－４によれば、本体部から第１係合部および第２係合部を分離（切断）することで、第１係合部および第２係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９７１５】

ここで、第１部材および第２部材との係合が解除される方向へ第１係合部および第２係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材および第２部材と第１係合部および第２係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＷＣ２－４によれば、遊技機ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１係合部と第１部材との係合が解除される第１係合部の変位の方向と、第２係合部と第２部材との係合が解除される第２係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第１係合部または第２係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第１係合部または第２係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【９７１６】

遊技機ＷＣ２－１において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第１部分および第２部分の２箇所が前記第１部材に係合され、前記第１部分または前記第２部分の一方と前記第１部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第１部分または前記第２部分の他方と前記第１部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機ＷＣ２－５。

【９７１７】

遊技機ＷＣ２－５によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

【９７１８】

ここで、第１部分および第２部分と第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部（第１部分および第２部分）との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機ＷＣ２－５によれば、遊技機ＷＣ２－１の奏する効果に加え、第１部分または第２部分の一方と第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第１部分または第２部分の他方と第１部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第１部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【９７１９】
＜基板ボックスＷｏ１００～Ｗｑ１００を一例とする発明の概念について＞
第１部材および第２部材と、少なくとも前記第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第１部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第１部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機ＷＤ１－１。
【９７２０】
第１部材および第２部材と、少なくとも第１部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開２０１１－２４４９００号公報）。
【９７２１】
上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。
【９７２２】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。
【９７２３】
遊技機ＷＤ１－１によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第１部材に係合された状態であっても、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。
【９７２４】
ここで、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第１部材と係合部との係合を解除して、第１部材および第２部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第１部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９７２５】
一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第１部材および第２部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。
【９７２６】
遊技機ＷＤ１－１において、前記係合部は、前記第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第１面側が前記第１部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第１面と前記第１部材との間に配置されることを特徴とする遊技機ＷＤ１－２。
【９７２７】
遊技機ＷＤ１－２によれば、遊技機ＷＤ１－１の奏する効果に加え、係合部は、第１部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第１面側が第１部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第１面と第１部材との間に配置されるので、第１部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第１部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第１部材および第２部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。
【９７２８】
遊技機ＷＤ１－２において、前記取付部材は、第１部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機ＷＤ１－３。
【９７２９】
遊技機ＷＤ１－３によれば、遊技機ＷＤ１－２の奏する効果に加え、取付部材は、第１

部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第１部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第１部材への係合部の係合（即ち、第１部材および第２部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第１部材と係合部との係合代を大きくできるので、第１部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。

【９７３０】

遊技機ＷＤ１－２又はＷＤ１－３において、前記第１部材および前記第２部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第１面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第１部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機ＷＤ１－４。

【９７３１】

遊技機ＷＤ１－４によれば、遊技機ＷＤ１－２又はＷＤ１－３の奏する効果に加え、第１部材および第２部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第１面から突設される突部として形成され、突部は、第１部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

【９７３２】

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

【９７３３】

遊技機ＷＤ１－４において、前記第１部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機ＷＤ１－５。

【９７３４】

遊技機ＷＤ１－５によれば、遊技機ＷＤ１－４の奏する効果に加え、第１部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第１部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第１部材と係合部との係合を解除しようとすると（即ち、第１部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとすると）、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

【９７３５】

＜無駄球を減らすための構成＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＹＡ１。

【９７３６】

パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技するこ

とができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。
【９７３７】
これに対し、遊技機ＹＡ１によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。
【９７３８】
なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第１図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。
【９７３９】
遊技機ＹＡ１において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機ＹＡ２。
【９７４０】
遊技機ＹＡ２によれば、遊技機ＹＡ１の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。
【９７４１】
遊技機ＹＡ２において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機ＹＡ３。
【９７４２】
遊技機ＹＡ３によれば、遊技機ＹＡ２の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。
【９７４３】
遊技機ＹＡ１からＹＡ３のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機ＹＡ４。
【９７４４】
遊技機ＹＡ４によれば、遊技機ＹＡ１からＹＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。
【９７４５】
遊技機ＹＡ１からＹＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の２倍以下に設定される第１動作部を備え、その第１動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機ＹＡ５。
【９７４６】
遊技機ＹＡ５によれば、遊技機ＹＡ１からＹＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を１球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。
【９７４７】
遊技機ＹＡ５において、前記動作手段は、第１動作部よりも長い第２動作部を備え、遊

技球が前記第１動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第２動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機ＹＡ６。
【９７４８】
遊技機ＹＡ６によれば、遊技機ＹＡ５の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第１動作部に到達するか、第２動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。
【９７４９】
遊技機ＹＡ６において、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機ＹＡ７。
【９７５０】
遊技機ＹＡ７によれば、遊技機ＹＡ６の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。
【９７５１】
遊技機ＹＡ７において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第１動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第２動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機ＹＡ８。
【９７５２】
遊技機ＹＡ８によれば、遊技機ＹＡ７の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる。
【９７５３】
遊技機ＹＡ６からＹＡ８のいずれかにおいて、前記第１動作部に案内される遊技球と、前記第２動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機ＹＡ９。
【９７５４】
遊技機ＹＡ９によれば、遊技機ＹＡ６からＹＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。
【９７５５】
なお、第１動作部上に配置される遊技球と、第２動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。
【９７５６】
遊技機ＹＡ９において、前記第１動作部に案内される遊技球は、前記第２動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機ＹＡ１０。
【９７５７】
遊技機ＹＡ１０によれば、遊技機ＹＡ９の奏する効果に加え、第１動作部に案内される遊技球と、第２動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。
【９７５８】
なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。
【９７５９】
遊技機ＹＡ１からＹＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機ＹＡ１１。
【９７６０】
遊技機ＹＡ１１によれば、遊技機ＹＡ１からＹＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。

【９７６１】
＜８チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第１入球口に案内される第１経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第２入球口に案内される第２経路と、を備える遊技機において、前記第１経路を流下する遊技球を前記第２経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機ＹＢ１。
【９７６２】
パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。
【９７６３】
これに対し、遊技機ＹＢ１によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。
【９７６４】
遊技機ＹＢ１において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機ＹＢ２。
【９７６５】
遊技機ＹＢ２によれば、遊技機ＹＢ１の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【９７６６】
遊技機ＹＢ１又はＹＢ２において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第１状態の場合に遊技球が第１入球口へ向けて送球され、第２状態の場合に遊技球が第２入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機ＹＢ３。
【９７６７】
遊技機ＹＢ３によれば、遊技機ＹＢ１又はＹＢ２の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第１入球口に入球するか、第２入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。
【９７６８】
遊技機ＹＢ３において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＹＢ４。
【９７６９】
遊技機ＹＢ４によれば、遊技機ＹＢ３の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。
【９７７０】
遊技機ＹＢ３又はＹＢ４において、前記構成手段の前記経路外に配設される第２検出手

段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第２検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機ＹＢ５。

【９７７１】

遊技機ＹＢ５によれば、遊技機ＹＢ３又はＹＢ４の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

【９７７２】

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

【９７７３】

遊技機ＹＢ３からＹＢ５のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第１状態と前記第２状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機ＹＢ６。

【９７７４】

遊技機ＹＢ６によれば、遊技機ＹＢ３からＹＢ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

【９７７５】

遊技機ＹＢ３からＹＢ６のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機ＹＢ７。

【９７７６】

遊技機ＹＢ７によれば、遊技機ＹＢ３からＹＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が１個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。

【９７７７】

従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。

【９７７８】

遊技機ＹＢ７において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第１制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第２制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機ＹＢ８。

【９７７９】

遊技機ＹＢ８によれば、遊技機ＹＢ７の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【９７８０】

遊技機ＹＢ８において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＹＢ９。

【９７８１】

遊技機ＹＢ３からＹＢ９のいずれかにおいて、遊技球が前記第１入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第２入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機ＹＢ１０。

【９７８２】

遊技機ＹＢ１０によれば、遊技機ＹＢ３からＹＢ９のいずれかの奏する効果に加え、動

作手段に対する注目力を向上させることができる。
【９７８３】
＜動作手段に複数位置で流下する構成＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第１流下位置と、その第１流下位置とは異なる第２流下位置と、を備え、前記第１流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第２流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＹＣ１。
【９７８４】
パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５７２号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。
【９７８５】
これに対し、遊技機ＹＣ１によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。
【９７８６】
遊技機ＹＣ１において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機ＹＣ２。
【９７８７】
遊技機ＹＣ２によれば、遊技機ＹＣ１の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。
【９７８８】
遊技機ＹＣ１又はＹＣ２において、前記第１流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機ＹＣ３。
【９７８９】
遊技機ＹＣ３によれば、遊技機ＹＣ１又はＹＣ２の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすことができる。
【９７９０】
また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様かで、変化させることができる。
【９７９１】
遊技機ＹＣ３において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機ＹＣ４。
【９７９２】
遊技機ＹＣ４によれば、遊技機ＹＣ３の奏する効果に加え、第１流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。
【９７９３】
遊技機ＹＣ１からＹＣ４のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第２流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側に

おける所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機ＹＣ５。
【９７９４】
遊技機ＹＣ５によれば、遊技機ＹＣ１からＹＣ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。
【９７９５】
遊技機ＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機ＹＣ６。
【９７９６】
遊技機ＹＣ６によれば、遊技機ＹＣ５の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。
【９７９７】
遊技機ＹＣ５において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機ＹＣ７。
【９７９８】
遊技機ＹＣ７によれば、遊技機ＹＣ５の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。
【９７９９】
遊技機ＹＣ５からＹＣ７のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機ＹＣ８。
【９８００】
遊技機ＹＣ８によれば、遊技機ＹＣ５からＹＣ７のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。
【９８０１】
遊技機ＹＣ１からＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機ＹＣ９。
【９８０２】
遊技機ＹＣ９によれば、遊技機ＹＣ１からＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。
【９８０３】
遊技機ＹＣ１からＹＣ８のいずれかにおいて、前記第１流下位置を流下する遊技球と、前記第２流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＹＣ１０。
【９８０４】
遊技機ＹＣ１０によれば、遊技機ＹＣ１からＹＣ８のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第１流下位置を流下したか、遊技球が第２流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。
【９８０５】
遊技機ＹＣ１からＹＣ１０のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益を付与可能に構成される第１入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第１の利益よりも大きな第２の利益を付与可能に構成される第２入球口と、を備え、前記第１流下位置は、前記第１入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第１流下位置を流下する遊技球を前記第２入球口側に案内可能に構成されることを特徴と

する遊技機ＹＣ１１。
【９８０６】
遊技機ＹＣ１１によれば、遊技機ＹＣ１からＹＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第１入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第２入球口側に引き抜くことができる。
【９８０７】
これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第１入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。
【９８０８】
そのため、第１入球口への入球頻度を落とすために、第１入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。
【９８０９】
＜分岐手段で分岐する第１流路と第２流路との有利不利を変化可能＞
遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第１流路および第２流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第１流路を流下する場合に遊技者が得られる第１の利益と、遊技球が前記第２流路を流下する場合に遊技者が得られる第２の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＹＤ１。
【９８１０】
パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。
【９８１１】
これに対し、遊技機ＹＤ１によれば、変化手段によって、第１の利益と第２の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第１流路または第２流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくることができるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技境域を演出領域として有効利用することができる。
【９８１２】
なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。
【９８１３】
遊技機ＹＤ１において、前記第１の利益または前記第２の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機ＹＤ２。
【９８１４】
遊技機ＹＤ２によれば、遊技機ＹＤ１の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技

球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

【９８１５】

遊技機ＹＤ１又はＹＤ２において、前記第１流路および前記第２流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機ＹＤ３。

【９８１６】

遊技機ＹＤ３によれば、遊技機ＹＤ１又はＹＤ２の奏する効果に加え、第１流路および第２流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第１流路および第２流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流することを回避し易くすることができる。

【９８１７】

遊技機ＹＤ３において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機ＹＤ４。

【９８１８】

遊技機ＹＤ４によれば、遊技機ＹＤ３の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。

【９８１９】

遊技機ＹＤ１からＹＤ４のいずれかにおいて、前記第１流路および前記第２流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第１流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第２流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機ＹＤ５。

【９８２０】

遊技機ＹＤ５によれば、遊技機ＹＤ１からＹＤ４のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第１流路を遊技球が流下する場合と、第２流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

【９８２１】

＜３状態で切替＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第１入球口に入球し易い第１状態と、遊技球が第２入球口に入球し易い第２状態と、遊技球が第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＹＥ１。

【９８２２】

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１始動口および第２始動口（第１の第２始動口）に入球し易い状態と、第２始動口（第２の第２始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第１始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

【９８２３】

これに対し、遊技機ＹＥ１によれば、動作手段の動作態様に対応して、第１入球口および第２入球口に入球し易い第３状態と、第２入球口に入球し易い第２状態だけでなく、第１入球口に入球し易い第１状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

【９８２４】

遊技機ＹＥ１において、前記第３状態では、流下した遊技球が第１入球口に入球する場合と、第２入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機ＹＥ２。

【９８２５】

遊技機ＹＥ２によれば、遊技機ＹＥ１の奏する効果に加え、第３状態における第１入球口への入球個数と第２入球口への入球個数とを均一化することができる。

【９８２６】

遊技機ＹＥ１又はＹＥ２において、流下した遊技球が、前記第１入球口または前記第２入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機ＹＥ３。

【９８２７】

遊技機ＹＥ３によれば、遊技機ＹＥ１又はＹＥ２の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第１入球口に入球する可能性も、第２入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目力を向上することができる。

【９８２８】

＜サポートで特１特２の両方が貯まる＞

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第１入球口および第２入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第１入球口側へ向かう第１経路と、前記第２入球口側へ向かう第２経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機ＹＦ１。

【９８２９】

パチンコ機等の遊技機において、第１始動口および第２始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１４４７４１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第２始動口（第２の第２始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第１始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

【９８３０】

これに対し、遊技機ＹＦ１によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第１経路と第２経路とが形成されることで、第１入球口へ遊技球を案内することも第２入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

【９８３１】

遊技機ＹＦ１において、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第２入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第１入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第２入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機ＹＦ２。

【９８３２】

遊技機ＹＦ２によれば、遊技機ＹＦ１の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れきれば第２入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第１入球口に入球する事態に比較して、第２入球口に遊技球が入球する事態を発生し易くすることができる。

【９８３３】

遊技機ＹＦ１又はＹＦ２において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＹＦ３。

【９８３４】

遊技機ＹＦ３によれば、遊技機ＹＦ１又はＹＦ２の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手

段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。
【９８３５】
　また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。
【９８３６】
　＜振分け左右で構成違い＞
　遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、その第１検出手段とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＹＧ１。
【９８３７】
　パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４９７０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。
【９８３８】
　これに対し、遊技機ＹＧ１によれば、動作手段の上流側に配設される第１検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第２検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。
【９８３９】
　遊技機ＹＧ１において、前記第１検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機ＹＧ２。
【９８４０】
　遊技機ＹＧ２によれば、遊技機ＹＧ１の奏する効果に加え、第１検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。
【９８４１】
　遊技機ＹＧ１又はＹＧ２において、前記動作手段は、前記第２検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機ＹＧ３。
【９８４２】
　遊技機ＹＧ３によれば、遊技機ＹＧ１又はＹＧ２の奏する効果に加え、第２検出手段側の注目力が第１検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。
【９８４３】
　＜遊技球を案内する手段が長い＞
　入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第１検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第１検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第２検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第１検出手段に案内し易い第１状

態と、遊技球を前記第２検出手段に案内し易い第２状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＢＡ１。

【９８４４】

パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第２始動入賞口２７）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第２可変入賞装置３１）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開２０１７－１６９６３０号公報を参照）。

【９８４５】

しかし、上述した従来の遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口２８ａ）に可動部材（開閉部材２８ｂ）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。

【９８４６】

所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なる状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。

【９８４７】

これに対し、遊技機ＢＡ１によれば、案内手段が第１状態で維持されることで、第１検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第２検出手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第２検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。

【９８４８】

なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。

【９８４９】

遊技機ＢＡ１において、前記下流側部は、前記第１状態において前記第２検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第２状態において前記第１検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＡ２。

【９８５０】

遊技機ＢＡ２によれば、遊技機ＢＡ１の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。

【９８５１】

遊技機ＢＡ１又はＢＡ２において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機ＢＡ３。

【９８５２】

遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ１又はＢＡ２の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第１検出手段に案内されるのか、第２検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。

【９８５３】

なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。

【９８５４】
遊技機ＢＡ３において、前記中間部は、前記第１状態でも前記第２状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第１検出手段または前記第２検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機ＢＡ４。
【９８５５】
遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ３の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第１状態と第２状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。
【９８５６】
遊技機ＢＡ１からＢＢＡ４のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第１状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第２状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機ＢＡ５。
【９８５７】
遊技機ＢＡ５によれば、遊技機ＢＡ１からＢＢＡ４のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。
【９８５８】
また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。
【９８５９】
遊技機ＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機ＢＡ６。
【９８６０】
遊技機ＢＡ６によれば、遊技機ＢＡ５の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切替が実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。
【９８６１】
遊技機ＢＡ５において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機ＢＡ７。
【９８６２】
遊技機ＢＡ７によれば、遊技機ＢＡ５の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。
【９８６３】
遊技機ＢＡ１からＢＢＡ７のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機ＢＡ８。
【９８６４】
遊技機ＢＡ８によれば、遊技機ＢＡ１からＢＢＡ７のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。
【９８６５】
遊技機ＢＡ１からＢＢＡ８のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機ＢＡ９。

【９８６６】
遊技機ＢＡ９によれば、遊技機ＢＡ１からＢＢＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１検出手段に案内されるか、第２検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。
【９８６７】
遊技機ＢＡ１からＢＢＡ９のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＡ１０。
【９８６８】
遊技機ＢＡ１０によれば、遊技機ＢＡ１からＢＢＡ９のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。
【９８６９】
遊技機ＢＡ１からＢＢＡ１０のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＡ１１。
【９８７０】
遊技機ＢＡ１１によれば、遊技機ＢＡ１からＢＢＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。
【９８７１】
遊技機ＢＡ１からＢＢＡ１１のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第１期間よりも、その第１期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第２期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機ＢＡ１２。
【９８７２】
遊技機ＢＡ１２によれば、遊技機ＢＡ１からＢＢＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。
【９８７３】
遊技機ＢＡ１２において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機ＢＡ１３。
【９８７４】
遊技機ＢＡ１３によれば、遊技機ＢＡ１２の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。
【９８７５】
＜流下経路を引き延ばす＞
入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第１可動部と、その第１可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第２可動部と、前記第１可動部および前記第２可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＢ１。
【９８７６】
パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－１８１５

７２号公報を参照）。
【９８７７】
しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さに限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。
【９８７８】
これに対し、遊技機ＢＢ１によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。
【９８７９】
遊技機ＢＢ１において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機ＢＢ２。
【９８８０】
遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。
【９８８１】
遊技機ＢＢ１又はＢＢ２において、前記第１可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機ＢＢ３。
【９８８２】
遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第１可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。
【９８８３】
＜下流側において遊技球を密集させる＞
入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＢＺ１。
【９８８４】
パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第１検出手段または前記第２検出手段への遊技球の案内が可能となる２種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－２０２３３８号公報を参照）。
【９８８５】
しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第１検出手段にも第２検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第１検出手段に案内する第１状態と、遊技球を第２検出手段に案内する第２状態と、合計で３つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興趣を高めることが難しいという問題点があった。
【９８８６】
これに対し、遊技機ＢＢＺ１によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域

に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興趣を高めることができる。

【９８８７】

遊技機ＢＢＺ１において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＢＺ２。

【９８８８】

遊技機ＢＢＺ２によれば、遊技機ＢＢＺ１の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

【９８８９】

遊技機ＢＢＺ１又はＢＢＺ２において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＢＺ３。

【９８９０】

遊技機ＢＢＺ３によれば、遊技機ＢＢＺ１又はＢＢＺ２の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

【９８９１】

遊技機ＢＢＺ３において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機ＢＢＺ４。

【９８９２】

遊技機ＢＢＺ４によれば、遊技機ＢＢＺ３の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

【９８９３】

遊技機ＢＢＺ４において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機ＢＢＺ５。

【９８９４】

遊技機ＢＢＺ５によれば、遊技機ＢＢＺ４の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

【９８９５】

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、ＬＥＤ等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

【９８９６】

遊技機ＢＢＺ４又はＢＢＺ５において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第１位置と、その第１位置よりも下流側の第２位置と、に配置され、前記第１位置と前記第２位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機ＢＢＺ６。

【９８９７】

遊技機ＢＢＺ６によれば、遊技機ＢＢＺ４又はＢＢＺ５の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に２回、間隔をあけて配置されることから、１個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を２回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる

。
【９８９８】
遊技機ＢＢＺ１からＢＢＺ６のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機ＢＢＺ７。
【９８９９】
遊技機ＢＢＺ７によれば、遊技機ＢＢＺ１からＢＢＺ６のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。
【９９００】
遊技機ＢＢＺ１からＢＢＺ７のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機ＢＢＺ８。
【９９０１】
遊技機ＢＢＺ８によれば、遊技機ＢＢＺ１からＢＢＺ７のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。
【９９０２】
遊技機ＢＢＺ８において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機ＢＢＺ９。
【９９０３】
遊技機ＢＢＺ９によれば、遊技機ＢＢＺ８の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。
【９９０４】
遊技機ＢＢＺ９において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機ＢＢＺ１０。
【９９０５】
遊技機ＢＢＺ１０によれば、遊技機ＢＢＺ９の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上することができる。
【９９０６】
遊技機ＢＢＺ１からＢＢＺ１０のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＢＺ１１。
【９９０７】
遊技機ＢＢＺ１１によれば、遊技機ＢＢＺ１からＢＢＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。
【９９０８】
＜入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想＞
遊技球を入球領域へ案内可能とする第１状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第２状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機ＢＣ１。
【９９０９】
パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側

位置に着地するか上流側位置に着地するかに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１７－０２９５３１号公報を参照）。

【９９１０】

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

【９９１１】

これに対し、遊技機ＢＣ１によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

【９９１２】

遊技機ＢＣ１において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ２。

【９９１３】

遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

【９９１４】

遊技機ＢＣ２において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機ＢＣ３。

【９９１５】

遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ２の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

【９９１６】

遊技機ＢＣ１からＢＣ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第１部と、その第１部よりも下流側に配置される第２部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第１部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機ＢＣ４。

【９９１７】

遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

【９９１８】

遊技機ＢＣ４において、前記切替手段は、前記第１部と前記第２部との間に、前記第１状態および前記第２状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ５。

【９９１９】

遊技機ＢＣ５によれば、遊技機ＢＣ４の奏する効果に加え、切替手段の第１部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一対一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることがで

きる。
【９９２０】
遊技機ＢＣ５において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機ＢＣ６。
【９９２１】
遊技機ＢＣ６によれば、遊技機ＢＣ５の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。
【９９２２】
なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。
【９９２３】
遊技機ＢＣ５又はＢＣ６において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ７。
【９９２４】
遊技機ＢＣ７によれば、遊技機ＢＣ５又はＢＣ６の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。
【９９２５】
遊技機ＢＣ７において、前記接近手段は、前記切替手段の第１部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機ＢＣ８。
【９９２６】
遊技機ＢＣ８によれば、遊技機ＢＣ７の奏する効果に加え、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第１部または案内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。
【９９２７】
遊技機ＢＣ４からＢＣ８のいずれかにおいて、前記第２部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＣ９。
【９９２８】
遊技機ＢＣ９によれば、遊技機ＢＣ４からＢＣ８のいずれかの奏する効果に加え、第２部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。
【９９２９】
遊技機ＢＣ１からＢＣ９のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ１０。
【９９３０】
遊技機ＢＣ１０によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ９のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。
【９９３１】
遊技機ＢＣ１からＢＣ１０のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ１１。
【９９３２】
遊技機ＢＣ１１によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる

。
【９９３３】
＜複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い＞
遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第１の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第２の場合の方が、遊技球が前記第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ１。
【９９３４】
パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。
【９９３５】
しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が１個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、２個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。
【９９３６】
これに対し、遊技機ＢＤ１によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、１個目に受け入れられた遊技球よりも、第２流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。
【９９３７】
遊技機ＢＤ１において、前記下流側領域に１球目で入球した遊技球よりも、２球目以降で入球した遊技球の方が、第２流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ２。
【９９３８】
遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。
【９９３９】
遊技機ＢＤ１又はＢＤ２において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第２流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ３。
【９９４０】
遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ１又はＢＤ２の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。
【９９４１】
遊技機ＢＤ１からＢＤ３のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第２流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ４。
【９９４２】

遊技機ＢＤ４によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ３のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

【９９４３】

遊技機ＢＤ１からＢＤ４のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態へ切り替えられた直後において、前記第２流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ５。

【９９４４】

遊技機ＢＤ５によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ４のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

【９９４５】

遊技機ＢＤ５において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第２流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ６。

【９９４６】

遊技機ＢＤ６によれば、遊技機ＢＤ５の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第１状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

【９９４７】

遊技機ＢＤ６において、前記開閉手段が前記第１状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第２流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機ＢＤ７。

【９９４８】

遊技機ＢＤ７によれば、遊技機ＢＤ６の奏する効果に加え、開閉手段が第１状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。

【９９４９】

遊技機ＢＤ５からＢＤ７のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられてから数えて１個目で入球した遊技球を、前記第２流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＤ８。

【９９５０】

遊技機ＢＤ８によれば、遊技機ＢＤ５からＢＤ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第１状態において複数個の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。

【９９５１】

遊技機ＢＤ１からＢＤ８のいずれかにおいて、前記第２流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第２流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ９。

【９９５２】

遊技機ＢＤ９によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ８のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。

【９９５３】

遊技機ＢＤ１からＢＤ９のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を超えた遊技球が前記第２流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＤ１０。

【９９５４】

遊技機ＢＤ１０によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ９のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第２流下領域に対する注目力を向上させることができる。

【９９５５】

遊技機ＢＤ１からＢＤ１０のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第１流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機ＢＤ１１。

【９９５６】

遊技機ＢＤ１１によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第１流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。

【９９５７】

遊技機ＢＤ１からＢＤ１１のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＤ１２。

【９９５８】

遊技機ＢＤ１２によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。

【９９５９】

遊技機ＢＤ１からＢＤ１２のいずれかにおいて、前記第２流下領域は、前記第１流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機ＢＤ１３。

【９９６０】

遊技機ＢＤ１３によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１流下領域に配置された遊技球が第２流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。

【９９６１】

＜遊技球との当接、非当接の切り替え＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第１状態から前記第２状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＢＥ１。

【９９６２】

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開２０１７－０００５６２号公報を参照）。

【９９６３】

しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

【９９６４】

これに対し、遊技機ＢＥ１によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。

【９９６５】

遊技機ＢＥ１において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた

遊技球が、前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＥ２。

【９９６６】

遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。

【９９６７】

遊技機ＢＥ１又はＢＥ２において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第２流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＥ３。

【９９６８】

遊技機ＢＥ３によれば、遊技機ＢＥ１又はＢＥ２の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第２流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。

【９９６９】

＜遊技球の通過を止められる状態を経て第２遊技領域に遊技球が受け入れられる＞

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第１状態とその第１状態よりも経路を狭める第２状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第１流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第１流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第２流下領域と、を備え、前記第２流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第２流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機ＢＥＺ１。

【９９７０】

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開２０１５－１５０１２２号公報の段落００３０～００３２を参照）。

【９９７１】

しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

【９９７２】

これに対し、遊技機ＢＥＺ１によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第２流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第２流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

【９９７３】

遊技機ＢＥＺ１において、前記所定部は、前記第１流下領域に位置することを特徴とする遊技機ＢＥＺ２。

【９９７４】

遊技機ＢＥＺ２によれば、遊技機ＢＥＺ１の奏する効果に加え、所定の利益の付与には

影響しない領域としての第１流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

【９９７５】

遊技機ＢＥＺ１又はＢＥＺ２において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機ＢＥＺ３。

【９９７６】

遊技機ＢＥＺ３によれば、遊技機ＢＥＺ１又はＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球が第２流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

【９９７７】

遊技機ＢＥＺ１又はＢＥＺ２において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機ＢＥＺ４。

【９９７８】

遊技機ＢＥＺ４によれば、遊技機ＢＥＺ１又はＢＥＺ２の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【９９７９】

遊技機ＢＥＺ１からＢＥＺ４のいずれかにおいて、前記第１流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第２流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＥＺ５。

【９９８０】

遊技機ＢＥＺ５によれば、遊技機ＢＥＺ１からＢＥＺ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の目線を第１流下領域に留める状態から、第２流下領域へ移行させることができるので、当初から第２流下領域に注目される場合に比較して、第２流下領域が視認される期間を長くすることができる。

【９９８１】

更に、第２流下領域への入球時には、第１流下領域が遊技球で満たされることから、第２流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第２流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

【９９８２】

遊技機ＢＥＺ５において、前記第１流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第１流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機ＢＥＺ６。

【９９８３】

遊技機ＢＥＺ６によれば、遊技機ＢＥＺ５の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

【９９８４】

遊技機ＢＥＺ５又はＢＥＺ６において、前記第１流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機ＢＥＺ７。

【９９８５】

遊技機ＢＥＺ７によれば、遊技機ＢＥＺ５又はＢＥＺ６の奏する効果に加え、第１流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第２流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

【９９８６】

遊技機ＢＥＺ１からＢＥＺ７のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、

受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機ＢＥＺ８。

【９９８７】

遊技機ＢＥＺ８によれば、遊技機ＢＥＺ１からＢＥＺ７のいずれかの奏する効果に加え、第２流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

【９９８８】

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第２流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

【９９８９】

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。

【９９９０】

遊技機ＢＥＺ８において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機ＢＥＺ９。

【９９９１】

遊技機ＢＥＺ９によれば、遊技機ＢＥＺ８の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

【９９９２】

遊技機ＢＥＺ８又はＢＥＺ９において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機ＢＥＺ１０。

【９９９３】

遊技機ＢＥＺ１０によれば、遊技機ＢＥＺ８又はＢＥＺ９の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

【９９９４】

＜エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＧ１。

【９９９５】

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

【９９９６】

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄１の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄１よりも有利な特別図柄２の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄２の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄１の抽選が保留されていると、大当た

り遊技終了後に特別図柄１の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

【９９９７】

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄２の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄２の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

【９９９８】

一方で、特別図柄２の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

【９９９９】

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄２の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄１の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄２の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

【１００００】

これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

【１０００１】

これに対し、遊技機ＢＧ１によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

【１０００２】

遊技機ＢＧ１において、前記所定の演出は、第１演出またはその第１演出とは報知の内容が異なる第２演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＧ２。

【１０００３】

遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

【１０００４】

遊技機ＢＧ２において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＧ３。

【１０００５】

遊技機ＢＧ３によれば、遊技機ＢＧ２の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

【１０００６】

遊技機ＢＧ１からＢＧ３のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機ＢＧ４。

【１０００７】

遊技機ＢＧ４によれば、遊技機ＢＧ１からＢＧ３のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

【１０００８】

遊技機ＢＧ１からＢＧ４のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機ＢＧ５。

【１０００９】

遊技機ＢＧ５によれば、遊技機ＢＧ１からＢＧ４のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

【１００１０】

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

【１００１１】

遊技機ＢＧ１からＢＧ５のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機ＢＧ６。

【１００１２】

遊技機ＢＧ６によれば、遊技機ＢＧ１からＢＧ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

【１００１３】

遊技機ＢＧ１からＢＧ６のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機ＢＧ７。

【１００１４】

遊技機ＢＧ７によれば、遊技機ＢＧ１からＢＧ６のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

【１００１５】

遊技機ＢＧ７において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＢＧ８。

【１００１６】

遊技機ＢＧ８によれば、遊技機ＢＧ７の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

【１００１７】

遊技機ＢＧ１からＢＧ８のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機ＢＧ９。

【１００１８】

遊技機ＢＧ９によれば、遊技機ＢＧ１からＢＧ８のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【１００１９】

遊技機ＢＧ８又はＢＧ９において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＢＧ１０。

【１００２０】

遊技機ＢＧ１０によれば、遊技機ＢＧ８又はＢＧ９の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

【１００２１】

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタ

イミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

【１００２２】

遊技機ＢＧ８又はＢＧ９において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機ＢＧ１１。

【１００２３】

遊技機ＢＧ１１によれば、遊技機ＢＧ８又はＢＧ９の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

【１００２４】

遊技機ＢＧ８からＢＧ１１のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機ＢＧ１２。

【１００２５】

遊技機ＢＧ１２によれば、遊技機ＢＧ８からＢＧ１１のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１００２６】

なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。

【１００２７】

遊技機ＢＧ１２において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機ＢＧ１３。

【１００２８】

遊技機ＢＧ１３によれば、遊技機ＢＧ１２の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１００２９】

遊技機ＢＧ１２又はＢＧ１３において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機ＢＧ１４。

【１００３０】

遊技機ＢＧ１４によれば、遊技機ＢＧ１２又はＢＧ１３の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。

【１００３１】

遊技機ＢＧ１２からＢＧ１４のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機ＢＧ１５。

【１００３２】

遊技機ＢＧ１５によれば、遊技機ＢＧ１２からＢＧ１４のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。

【１００３３】

なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を

出力するものでも良い。
【１００３４】
遊技機ＢＧ１からＢＧ１５のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機ＢＧ１６。
【１００３５】
遊技機ＢＧ１６によれば、遊技機ＢＧ１からＢＧ１５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。
【１００３６】
＜エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する＞
遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ１。
【１００３７】
パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。
【１００３８】
これに対し、遊技機ＢＨ１によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。
【１００３９】
遊技機ＢＨ１において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機ＢＨ２。
【１００４０】
遊技機ＢＨ２によれば、遊技機ＢＨ１の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。
【１００４１】
遊技機ＢＨ１又はＢＨ２において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機ＢＨ３。
【１００４２】
遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ１又はＢＨ２の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。
【１００４３】
遊技機ＢＨ３において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機ＢＨ４。
【１００４４】
遊技機ＢＨ４によれば、遊技機ＢＨ３の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の

内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【１００４５】

遊技機ＢＨ１からＢＨ４のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機ＢＨ５。

【１００４６】

遊技機ＢＨ５によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。

【１００４７】

遊技機ＢＨ５において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＢＨ６。

【１００４８】

遊技機ＢＨ６によれば、遊技機ＢＨ５の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

【１００４９】

遊技機ＢＨ１からＢＨ６のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＨ７。

【１００５０】

遊技機ＢＨ７によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ６のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

【１００５１】

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。

【１００５２】

遊技機ＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機ＢＨ８。

【１００５３】

遊技機ＢＨ８によれば、遊技機ＢＨ７の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。

【１００５４】

遊技機ＢＨ７において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機ＢＨ９。

【１００５５】

遊技機ＢＨ９によれば、遊技機ＢＨ７の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。

【１００５６】

なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。

【１００５７】

遊技機ＢＨ７において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機ＢＨ１０。

【１００５８】

遊技機ＢＨ１０によれば、遊技機ＢＨ７の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。

【１００５９】

なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。

【１００６０】

遊技機ＢＨ１からＢＨ１０のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ１１。

【１００６１】

遊技機ＢＨ１１によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ１０のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。

【１００６２】

これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していないにも関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。

【１００６３】

＜同一の表示を状況によって表示態様変更＞

遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機ＢＩ１。

【１００６４】

パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせて一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるので、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。

【１００６５】

これに対し、遊技機ＢＩ１によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。

【１００６６】

遊技機ＢＩ１において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを

特徴とする遊技機ＢＩ２。
【１００６７】
遊技機ＢＩ２によれば、遊技機ＢＩ１の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。
【１００６８】
なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。
【１００６９】
遊技機ＢＩ１又はＢＩ２において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機ＢＩ３。
【１００７０】
遊技機ＢＩ３によれば、遊技機ＢＩ１又はＢＩ２の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。
【１００７１】
＜ボタン操作絡み＞
遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第１の状態から第２の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＩＺ１。
【１００７２】
パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開２０１５－０１９７４３号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。
【１００７３】
これに対し、遊技機ＢＩＺ１によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。
【１００７４】
遊技機ＢＩＺ１において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機ＢＩＺ２。
【１００７５】
遊技機ＢＩＺ２によれば、遊技機ＢＩＺ１の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。
【１００７６】
遊技機ＢＩＺ２において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機ＢＩＺ３。
【１００７７】
遊技機ＢＩＺ３によれば、遊技機ＢＩＺ２の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続時間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。
【１００７８】

なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

【１００７９】

遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ３のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機ＢＩＺ４。

【１００８０】

遊技機ＢＩＺ４によれば、遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

【１００８１】

遊技機ＢＩＺ４において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ＢＩＺ５。

【１００８２】

遊技機ＢＩＺ５によれば、遊技機ＢＩＺ４の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

【１００８３】

遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ５のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＩＺ６。

【１００８４】

遊技機ＢＩＺ６によれば、遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ５のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

【１００８５】

遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ６のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機ＢＩＺ７。

【１００８６】

遊技機ＢＩＺ７によれば、遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ６のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

【１００８７】

遊技機ＢＩＺ６又はＢＩＺ７において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機ＢＩＺ８。

【１００８８】

遊技機ＢＩＺ８によれば、遊技機ＢＩＺ６又はＢＩＺ７の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定

の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。
【１００８９】
遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ８のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機ＢＩＺ９。
【１００９０】
遊技機ＢＩＺ９によれば、遊技機ＢＩＺ１からＢＩＺ８のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気を高めることができる。
【１００９１】
遊技機ＢＩＺ２から遊技機ＢＩＺ９のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機ＢＩＺ１０。
【１００９２】
遊技機ＢＩＺ１０によれば、遊技機ＢＩＺ２からＢＩＺ９のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が１個の場合と、２個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて２個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわせて遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。
【１００９３】
遊技機ＢＩＺ２からＢＩＺ１０のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機ＢＩＺ１１。
【１００９４】
遊技機ＢＩＺ１１によれば、遊技機ＢＩＺ２からＢＩＺ１０のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。
【１００９５】
＜振分部材Ｃ１７０～Ｃ３１７０を一例とする発明の概念について＞
球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第１の球が第１の通路へ案内され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機ＣＡ１。
【１００９６】
ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第１の通路と第２の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
【１００９７】
これに対し、遊技機ＣＡ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第１の球が第１の通路へ案内され、変位部材が第１の球の重量で変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が第２の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に

配置されるので、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第１の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第２の球を第２の通路へ案内することができる一方、第１の球に第２の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第１の球を第１の通路へ案内し、且つ、第２の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第２の球も第１の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

【１００９８】

なお、第１の球の後続となる第２の球とは、第１の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第２の球は第１の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

【１００９９】

遊技機ＣＡ１において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機ＣＡ２。

【１０１００】

遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第２の球を第２の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を付与できる。

【１０１０１】

遊技機ＣＡ２において、前記変位部材は、前記球を前記第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機ＣＡ３。

【１０１０２】

遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ２の奏する効果に加え、球を第１の通路または第２の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

【１０１０３】

遊技機ＣＡ１からＣＡ３において、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ４。

【１０１０４】

遊技機ＣＡ４によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ３のいずれかにおいて、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面を備えるので、第１の球が第１面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第２の球を第２の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

【１０１０５】

遊技機ＣＡ４において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＣＡ５。

【１０１０６】

遊技機ＣＡ５によれば、遊技機ＣＡ４の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ

案内される第２の球が転動する第２面を備え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

【１０１０７】

遊技機ＣＡ４又はＣＡ５において、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機ＣＡ６。

【１０１０８】

遊技機ＣＡ６によれば、遊技機ＣＡ４又はＣＡ５の奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

【１０１０９】

遊技機ＣＡ４からＣＡ６のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機ＣＡ７。

【１０１１０】

遊技機ＣＡ７によれば、遊技機ＣＡ４からＣＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第１の球が第１の通路へ向けて転動するに従って、その第１の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。

【１０１１１】

遊技機ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機ＣＡ８。

【１０１１２】

遊技機ＣＡ８によれば、遊技機ＣＡ４からＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

【１０１１３】

遊技機ＣＡ４からＣＡ７のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機ＣＡ９。

【１０１１４】

遊技機ＣＡ９によれば、遊技機ＣＡ４からＣＡ７のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面を備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第１の球が第１面から排出されたとしても

、第２の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第２の球を第２の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

【１０１１５】

遊技機ＣＡ４からＣＡ９のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機ＣＡ１０。

【１０１１６】

遊技機ＣＡ１０によれば、遊技機ＣＡ４からＣＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１面へ向けて第１の球が転動する上流面を備え、第１面は、上流面から転動された第１の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第１の球が第１面に滞留する時間を確保できる。よって、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第２の球を安定して転動させることができる。また、第２の球の後続となる第３の球も第２の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第１面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

【１０１１７】

遊技機ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機ＣＡ１１。

【１０１１８】

遊技機ＣＡ１１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

【１０１１９】

遊技機ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機ＣＡ１２。

【１０１２０】

遊技機ＣＡ１２によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

【１０１２１】

遊技機ＣＡ１からＣＡ１２のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第１面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面を備え、前記第１の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第２面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機ＣＡ１３。

【１０１２２】

ここで、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方に位置すると、第２の球を上流面から第２面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第２の球で変位部

材が押し上げられ）、第１の球が転動するべき通路（第１面）へ第２の球が流入する虞がある。

【１０１２３】

これに対し、遊技機ＣＡ１３によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第２面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第２面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

【１０１２４】

遊技機ＣＡ１３において、前記第２面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機ＣＡ１４。

【１０１２５】

遊技機ＣＡ１４によれば、遊技機ＣＡ１３の奏する効果に加え、第２面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第１の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第２面の上流端）に第２の球が衝突した際に、第２の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第２の球を上流面から第２面へスムーズに転動させることができる。

【１０１２６】

遊技機ＣＡ１からＣＡ１４のいずれかにおいて、前記第１面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面を備え、前記第１面は、前記上流面から転動された前記第１の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第１の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第１面の反転する位置にある前記第１の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機ＣＡ１５。

【１０１２７】

遊技機ＣＡ１５によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される際には、第１面の反転する位置にある第１の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのけることができる。

【１０１２８】

遊技機ＣＡ１５において、前記変位部材は、前記第１の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第１面の転動方向を反転させる位置に前記第１の球を留めることを特徴とする遊技機ＣＡ１６。

【１０１２９】

遊技機ＣＡ１６によれば、遊技機ＣＡ１５の奏する効果に加え、変位部材は、第１の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第１面の転動方向を反転させる位置に第１の球を留めるので、第２の球が第１面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第１の球に第２の球を当接させて第２の球を第１面から離間させておくと共に、第１の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第２の球を第１面から離間する方向へ押しのける動作をより確実に実行できる。

【１０１３０】

遊技機ＣＡ１からＣＡ１６のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とす

る遊技機ＣＡ１７。
【１０１３１】
遊技機ＣＡ１７によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第１の球と第２の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。
【１０１３２】
遊技機ＣＡ１７において、前記往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機ＣＡ１８。
【１０１３３】
遊技機ＣＡ１８によれば、遊技機ＣＡ１７の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、１の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第１の球と第２の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。
【１０１３４】
遊技機ＣＡ１８において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機ＣＡ１９。
【１０１３５】
遊技機ＣＡ１９によれば、遊技機ＣＡ１８の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第１の球と第２の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第１の球と第２の球とを所定量以下の間隔で連ならせた状態を維持して流出させやすくできる。
【１０１３６】
遊技機ＣＡ１９において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機ＣＡ２０。
【１０１３７】
遊技機ＣＡ２０によれば、遊技機ＣＡ１９の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第１の球と第２の球とが往復面を往復変位される際に、それら第１の球と第２の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。
【１０１３８】
遊技機ＣＡ１からＣＡ２０のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ２１。
【１０１３９】
遊技機ＣＡ２１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０１４０】

遊技機ＣＡ２１において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機ＣＡ２２。

【１０１４１】

遊技機ＣＡ２２によれば、遊技機ＣＡ２１の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

【１０１４２】

遊技機ＣＡ２１又はＣＡ２２において、前記吸着部材は、前記第２の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機ＣＡ２３。

【１０１４３】

遊技機ＣＡ２３によれば、遊技機ＣＡ２１又はＣＡ２２の奏する効果に加え、吸着部材は、第２の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第２の球が変位部材により案内されて第２の通路へ到達できるのは、第１の球に第２の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第２の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定を状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。

【１０１４４】

遊技機ＣＡ２３において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第１の通路へ案内される前記第１の球が転動する第１面と、前記第２の通路へ案内される前記第２の球が転動する第２面とを備え、前記第１面と第２面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機ＣＡ２４。

【１０１４５】

遊技機ＣＡ２４によれば、遊技機ＣＡ２３の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第１の通路へ案内される第１の球が転動する第１面と、第２の通路へ案内される第２の球が転動する第２面とを備え、第１面と第２面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位される（第１面の位置が下方へ変位される）ことで、第２面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

【１０１４６】

遊技機ＣＡ２４において、前記第２面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＣＡ２５。

【１０１４７】

遊技機ＣＡ２５によれば、遊技機ＣＡ２４の奏する効果に加え、第２面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

【１０１４８】

遊技機ＣＡ２４又はＣＡ２５において、前記第１面が前記第２面よりも長くされることを特徴とする遊技機ＣＡ２６。

【１０１４９】

遊技機ＣＡ２６によれば、遊技機ＣＡ２４又はＣＡ２５の奏する効果に加え、第１面が第２面よりも長くされるので、第２の球が第２面を転動する間、同時に、第１の球が第１面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第２の球が第２面を転動する間、第１の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第２面を転動する第２の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第２の面の位置が下方へ変位される）ことを抑

制できる。よって、第２面を転動する第２の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

【１０１５０】

＜皿部材Ｃ１２０，Ｃ２１２０，Ｃ４１２０を一例とする発明の概念について＞

球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ１。

【１０１５１】

ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。

【１０１５２】

これに対し、遊技機ＣＢ１によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第１の通路と、その第１の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１５３】

遊技機ＣＢ１において、前記第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、前記第１の球および前記第２の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機ＣＢ２。

【１０１５４】

遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、第２の通路を第１の球とその第１の球の後続となる第２の球とが通過する場合に、それら第１の球と第２の球との間隔に応じて、第１の球および第２の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第１の球と第２の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１５５】

この場合、第１の通路における往復動によって第１の球と第２の球の間隔とが決定されるところ、それら第１の球および第２の球が、球を左右方向に沿って通過させる第２の通路へ第１の通路から流下されるので、第１の球と第２の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１５６】

遊技機ＣＢ２において、前記第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、前記第１の通路は、第１の球と第２の球とが前記往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機ＣＢ３。

【１０１５７】

遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ２の奏する効果に加え、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第２の球が案内され、第１の通路は、第１の球と第２の球とが往復動されることで、それら第１の球と第２の球との間隔を減少可能に形成されるので、第２の通路を通過する際の第１の球と第２の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１５８】

遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第２の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機ＣＢ４。

【１０１５９】

遊技機ＣＢ４によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第２の通路は、遊技盤の開口に配置されるの

で、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第２の通路の全長を確保し易くできる。

【１０１６０】

＜磁性部Ｃ２４００，ｃ５４００，ｃ６４００（通路部ＣＲｔ２００４）を一例とする発明の概念について＞

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第１の球が前記変位部材に達すると、前記第１の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第１の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第１の球の後続となる第２の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第１の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

【１０１６１】

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第１の通路と第２の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１４８１８９号公報）。しかしながら、上述した従来の技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

【１０１６２】

これに対し、遊技機ＣＣ１によれば、通過経路を通過する第１の球が変位部材に達すると、第１の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位された状態では、第１の球の後続となる第２の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第１の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１６３】

遊技機ＣＣ１において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

【１０１６４】

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第２の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１６５】

遊技機ＣＣ２において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機ＣＣ３。

【１０１６６】

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ２の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第１の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第２の球が通過したとしても、その第２の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

【１０１６７】

遊技機ＣＣ２又はＣＣ３において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第１の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機ＣＣ４。

【１０１６８】

遊技機ＣＣ４によれば、遊技機ＣＣ２又はＣＣ３の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第１の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第２の球が通過する際に、第１の球の重量を利用して、第２の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

【１０１６９】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機ＤＡ１。
【１０１７０】
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
【１０１７１】
これに対し、遊技機ＤＡ１によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第１の球が通路へ入球され、更に、第２の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第２の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０１７２】
遊技機ＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＡ２。
【１０１７３】
遊技機ＤＡ２によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。即ち、通路へ１の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０１７４】
遊技機ＤＡ１において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＡ３。
【１０１７５】
遊技機ＤＡ３によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第１の球が通路へ入球された状態では、第２の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第２の球が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０１７６】
遊技機ＤＡ１からＤＡ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＡ４。
【１０１７７】
遊技機ＤＡ４によれば、遊技機ＤＡ１からＤＡ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
【１０１７８】
遊技機ＤＡ２又はＤＡ３において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する

伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＡ５。

【１０１７９】

遊技機ＤＡ５によれば、遊技機ＤＡ２又はＤＡ３の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

【１０１８０】

遊技機ＤＡ５において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機ＤＡ６。

【１０１８１】

遊技機ＤＡ６によれば、遊技機ＤＡ５の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

【１０１８２】

遊技機ＤＡ５又はＤＡ６において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機ＤＡ７。

【１０１８３】

遊技機ＤＡ７によれば、遊技機ＤＡ５又はＤＡ６の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

【１０１８４】

遊技機ＤＡ５からＤＡ７のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機ＤＡ８。

【１０１８５】

遊技機ＤＡ８によれば、遊技機ＤＡ５からＤＡ７のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

【１０１８６】

遊技機ＤＡ５からＤＡ８のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＡ９。

【１０１８７】

遊技機ＤＡ９によれば、遊技機ＤＡ５からＤＡ８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結

果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

【１０１８８】

遊技機ＤＡ９において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機ＤＡ１０。

【１０１８９】

遊技機ＤＡ１０によれば、遊技機ＤＡ９の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

【１０１９０】

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

【１０１９１】

遊技機ＤＡ１０において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機ＤＡ１１。

【１０１９２】

遊技機ＤＡ１１によれば、遊技機ＤＡ１０の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

【１０１９３】

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の１／１０以上の高さの段差を有していなければ良い。

【１０１９４】

遊技機ＤＡ１０又はＤＡ１１において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機ＤＡ１２。

【１０１９５】

遊技機ＤＡ１２によれば、遊技機ＤＡ１０又はＤＡ１１の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

【１０１９６】

遊技機ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され

、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機ＤＡ１３。

【１０１９７】

遊技機ＤＡ１３によれば、遊技機ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

【１０１９８】

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０１９９】

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

【１０２００】

遊技機ＤＡ１３において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機ＤＡ１４。

【１０２０１】

遊技機ＤＡ１４によれば、遊技機ＤＡ１３の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

【１０２０２】

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなるところ、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

【１０２０３】

遊技機ＤＡ１３において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機ＤＡ１４。

【１０２０４】

遊技機ＤＡ１４によれば、遊技機ＤＡ１３の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

【１０２０５】
遊技機ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機ＤＡ１６。
【１０２０６】
遊技機ＤＡ１６によれば、遊技機ＤＡ５からＤＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するこので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。
【１０２０７】
また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。
【１０２０８】
遊技機ＤＡ５からＤＡ１６のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機ＤＡ１７。
【１０２０９】
遊技機ＤＡ１７によれば、遊技機ＤＡ５からＤＡ１６の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。
【１０２１０】
遊技機ＤＡ１７において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機ＤＡ１８。
【１０２１１】
遊技機ＤＡ１８によれば、遊技機ＤＡ１７の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。
【１０２１２】
遊技機ＤＡ５からＤＡ１８のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機ＤＡ１９。
【１０２１３】
遊技機ＤＡ１９によれば、遊技機ＤＡ５からＤＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通

路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。

【１０２１４】

＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機ＤＢ１。

【１０２１５】

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

【１０２１６】

これに対し、遊技機ＤＢ１によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２１７】

遊技機ＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機ＤＢ２。

【１０２１８】

遊技機ＤＢ２によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくされた状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２１９】

遊技機ＤＢ１において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機ＤＢ３。

【１０２２０】

遊技機ＤＢ３によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２２１】

遊技機ＤＢ１からＤＢ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＢ４。

【１０２２２】

遊技機ＤＢ４によれば、遊技機ＤＢ１からＤＢ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを

低減できる。
【１０２２３】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機ＤＣ１。
【１０２２４】
球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
【１０２２５】
これに対し、遊技機ＤＣ１によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０２２６】
なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。
【１０２２７】
遊技機ＤＣ１において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機ＤＣ２。
【１０２２８】
遊技機ＤＣ２によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０２２９】
遊技機ＤＣ１又はＤＣ２において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機ＤＣ３。
【１０２３０】
遊技機ＤＣ３によれば、遊技機ＤＣ１又はＤＣ２の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１０２３１】
遊技機ＤＣ１からＤＣ３のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＣ４。
【１０２３２】
遊技機ＤＣ４によれば、遊技機ＤＣ１からＤＣ３のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。
【１０２３３】
＜下側フレームＤ８６ｂ～Ｄ８０８６ｂを一例とする発明の概念について＞

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機ＤＤ１。

【１０２３４】

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開２０１７－１２４１６９）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪１５ａ）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

【１０２３５】

これに対し、遊技機ＤＤ１によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２３６】

遊技機ＤＤ１において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機ＤＡ２。

【１０２３７】

遊技機ＤＤ２によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくできる。

【１０２３８】

即ち、通路へ１の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２３９】

遊技機ＤＤ１において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＤ３。

【１０２４０】

遊技機ＤＤ３によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２４１】

なお、遊技機ＤＤ３における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が

通路へ流下されるか否かを行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

【１０２４２】

遊技機ＤＤ２又はＤＤ３において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機ＤＤ４。

【１０２４３】

遊技機ＤＤ４によれば、遊技機ＤＤ２又はＤＤ３の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２４４】

＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制＞

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＥＡ１。

【１０２４５】

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

【１０２４６】

これに対し、遊技機ＥＡ１によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２４７】

遊技機ＥＡ１において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＥＡ２。

【１０２４８】

遊技機ＥＡ２によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

【１０２４９】

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

【１０２５０】

遊技機ＥＡ２において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴

とする遊技機ＥＡ３。
【１０２５１】
遊技機ＥＡ３によれば、遊技機ＥＡ２の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくできる。また、球の移動方向の変化を多様とできる。
【１０２５２】
遊技機ＥＡ２又はＥＡ３において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機ＥＡ４。
【１０２５３】
遊技機ＥＡ４によれば、遊技機ＥＡ２又はＥＡ３の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。
【１０２５４】
＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与＞
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機ＥＢ１。
【１０２５５】
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
【１０２５６】
これに対し、遊技機ＥＢ１によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０２５７】
遊技機ＥＢ１において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＥＢ２。
【１０２５８】
遊技機ＥＢ２によれば、遊技機ＥＢ１の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０２５９】
遊技機ＥＢ２において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＥＢ３。

【１０２６０】
遊技機ＥＢ３によれば、遊技機ＥＢ２の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０２６１】
遊技機ＥＢ１からＥＢ３のいずれかにおいて、前記通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機ＥＢ４。
【１０２６２】
遊技機ＥＢ４によれば、遊技機ＥＢ１からＥＢ３のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第１通路部材と、その第１通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、所定の価値は、第２通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。
【１０２６３】
なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第１通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第２通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。
【１０２６４】
＜下側フレームＥ８６ｂ～Ｅ１７０８６ｂを一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段＞
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第２通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第２通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機ＥＣ１。
【１０２６５】
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。
【１０２６６】

これに対し、遊技機ＥＣ１によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第２通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第２通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第２通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２６７】

遊技機ＥＣ１において、前記第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機ＥＣ２。

【１０２６８】

遊技機ＥＣ２によれば、遊技機ＥＣ１の奏する効果に加え、第２通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第２通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第２通路部材を通過できるか否か（第２通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２６９】

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

【１０２７０】

遊技機ＥＣ１又はＥＣ２において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＥＣ３。

【１０２７１】

遊技機ＥＣ３によれば、遊技機ＥＣ１又はＥＣ２の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第２通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２７２】

遊技機ＥＣ３において、前記第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＥＣ４。

【１０２７３】

遊技機ＥＣ４によれば、遊技機ＥＣ３の奏する効果に加え、第２通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第２変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第２通路部材に到達すること、及び、球が第２通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第２変位手段（第２通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第２通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第２通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１０２７４】

遊技機ＥＣ４において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第２変位

手段による前記第２通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機ＥＣ５。
【１０２７５】
遊技機ＥＣ５によれば、遊技機ＥＣ４の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【１０２７６】
なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第２変位手段による第２通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第１通路部材と第２通路部材とにおいて異なることを意味する。
【１０２７７】
＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ５０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位される第２手段と、を備え、前記第２手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＡ１。
【１０２７８】
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０２７９】
遊技機ＦＡ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第２手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１０２８０】
遊技機ＦＡ１において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ２。
【１０２８１】
遊技機ＦＡ２によれば、遊技機ＦＡ１の奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。
【１０２８２】
遊技機ＦＡ２において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第１手段が受け取った球の重量により前記第２手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機ＦＡ３。
【１０２８３】
遊技機ＦＡ３によれば、遊技機ＦＡ２の奏する効果に加え、少なくとも１の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１０２８４】
遊技機ＦＡ３において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることで

変位された位置に前記第１手段が維持されることを特徴とする遊技機ＦＡ４。
【１０２８５】
遊技機ＦＡ４によれば、遊技機ＦＡ３の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位された状態）であることを、第１手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１０２８６】
遊技機ＦＡ１から遊技機ＦＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ５。
【１０２８７】
遊技機ＦＡ５によれば、遊技機ＦＡ１から遊技機ＦＡ４の奏する効果に加え、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
【１０２８８】
遊技機ＦＡ５において、前記遅延手段は、前記第１手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第１転動部とを備え、前記第１転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第１手段から流下されることを特徴とする遊技機ＦＡ６。
【１０２８９】
遊技機ＦＡ６によれば、遊技機ＦＡ５の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第１転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第１手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
【１０２９０】
遊技機ＦＡ６において、前記第１転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第１転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第１手段に形成される第２転動部を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ７。
【１０２９１】
遊技機ＦＡ７によれば、遊技機ＦＡ６の奏する効果に加え、第１転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第１転動部において球を周回させることができる。また、第２転動部が、第１転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第１転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第１手段に作用している期間（第１手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。
【１０２９２】
遊技機ＦＡ７において、前記第１転動部を球が転動する状態では、前記第１転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機ＦＡ８。
【１０２９３】
遊技機ＦＡ８によれば、遊技機ＦＡ７の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第１転動部において球を周回させやすくできる。
【１０２９４】
遊技機ＦＡ５から遊技機ＦＡ８のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第１手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機ＦＡ９。

【１０２９５】
遊技機ＦＡ９によれば、遊技機ＦＡ５から遊技機ＦＡ８のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第１手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第１手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。
【１０２９６】
遊技機ＦＡ９において、前記遅延手段は、前記第１手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ１０。
【１０２９７】
遊技機ＦＡ１０によれば、遊技機ＦＡ９の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。
【１０２９８】
遊技機ＦＡ９又は遊技機ＦＡ１０において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機ＦＡ１１。
【１０２９９】
遊技機ＦＡ１１によれば、遊技機ＦＡ９又は遊技機ＦＡ１０の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。
【１０３００】
遊技機ＦＡ１から遊技機ＦＡ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＡ１２。
【１０３０１】
遊技機ＦＡ１２によれば、遊技機ＦＡ１から遊技機ＦＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
【１０３０２】
遊技機ＦＡ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段および前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＡ１３。
【１０３０３】
遊技機ＦＡ１３によれば、遊技機ＦＡ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。
【１０３０４】
＜下側フレームＦ６０８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第１手段と、前記第１手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＢ１。
【１０３０５】
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０３０６】
遊技機ＦＢ１によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第２手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第２手段の作用により変化させることができる。その結果、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３０７】
遊技機ＦＢ１において、前記第１手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第２手段の変位方向には、前記経路を前記第２手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機ＦＢ２。
【１０３０８】
遊技機ＦＢ２によれば、遊技機ＦＢ１の奏する効果に加え、経路を第２手段へ向けて移動する球が第２手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第２手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第２手段の破損を抑制できる。
【１０３０９】
遊技機ＦＢ２において、前記第１手段が受け取った球の重量により変位された前記第２変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機ＦＢ３。
【１０３１０】
遊技機ＦＢ３によれば、遊技機ＦＢ２の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３１１】
遊技機ＦＢ２又はＦＢ３において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機ＦＢ４。
【１０３１２】
遊技機ＦＢ４によれば、遊技機ＦＢ２又はＦＢ３の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第２手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３１３】
遊技機ＦＢ４において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第１傾斜部と、その第１傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第２傾斜部とを備え、前記第１傾斜部および前記第２傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第２手段は、前記第１傾斜部または前記第２傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＢ５。
【１０３１４】
遊技機ＦＢ５によれば、遊技機ＦＢ４の奏する効果に加え、傾斜部（第１傾斜部および第２傾斜部）における球の往復移動により、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３１５】
遊技機ＦＢ４又は遊技機ＦＢ５において、前記第２手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機ＦＢ６。
【１０３１６】
ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が０となり）、球の勢いが弱いため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第２手段が変位され、第２手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機ＦＢ６によれば、遊技機ＦＢ４又は遊技機ＦＢ５の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第２手段が作用可能とさ

れることで、球の速度が確保されている状態で、球を第２手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくできる。

【１０３１７】

また、第１傾斜部および第２傾斜部を球が往復移動する構成においては、第２手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくできる。

【１０３１８】

遊技機ＦＢ６において、前記第２手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＢ７。

【１０３１９】

遊技機ＦＢ７によれば、遊技機ＦＢ６の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第２手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

【１０３２０】

遊技機ＦＢ４から遊技機ＦＢ７のいずれかにおいて、前記第２手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機ＦＢ８。

【１０３２１】

遊技機ＦＢ８によれば、遊技機ＦＢ４から遊技機ＦＢ７のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

【１０３２２】

遊技機ＦＢ８において、前記第２手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第２手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第２手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機ＦＢ９。

【１０３２３】

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、大型化する。これに対し、遊技機ＦＢ９によれば、遊技機ＦＢ８の奏する効果に加え、第２手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

【１０３２４】

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第２手段（案内部）を突出させる構成では、第２手段（案内部）に必要な変位量が大きい分、第２手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機ＦＢ８によれば、遊技機ＦＢ７の奏する効果に加え、第２手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第２手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第２手段を速やかに配置できる。

【１０３２５】

遊技機ＦＢ１から遊技機ＦＢ９のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第２手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＢ１０。

【１０３２６】

遊技機ＦＢ１０によれば、遊技機ＦＢ１から遊技機ＦＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

【１０３２７】
遊技機ＦＢ１０において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも１の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機ＦＢ１１。
【１０３２８】
遊技機ＦＢ１１によれば、遊技機ＦＢ１０の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第２手段が変位されれば、少なくとも１の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３２９】
遊技機ＦＢ１から遊技機ＦＢ１１のいずれかにおいて、前記第１手段の変位を前記第２手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＢ１２。
【１０３３０】
遊技機ＦＢ１２によれば、遊技機ＦＢ１から遊技機ＦＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第２手段を変位させられる。よって、第２手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
【１０３３１】
遊技機ＦＢ１２において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第２手段の重量により、前記第１手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第２手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＢ１３。
【１０３３２】
遊技機ＦＢ１３によれば、遊技機ＦＢ１２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。
【１０３３３】
＜下側フレームＦ８６ｂ～Ｆ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第１手段と、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第１手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ１。
【１０３３４】
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０３３５】
遊技機ＦＣ１によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第１手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第１手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３３６】
遊技機ＦＣ１において、前記第１手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段へ向けて移動し難くする第１規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ２。

【１０３３７】
遊技機ＦＣ２によれば、遊技機ＦＣ１の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球が第１手段へ向けて移動し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３３８】
遊技機ＦＣ２において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第２手段を備え、前記経路は、前記第１手段および前記第２手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第１規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第１手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第１手段よりも前記第２手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機ＦＣ３。
【１０３３９】
遊技機ＦＣ３によれば、遊技機ＦＣ２の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第１規制手段により、経路を移動する球を第２手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第１手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第１手段に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第２手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第２手段に作用された状態を形成することで、第２手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３４０】
遊技機ＦＣ３において、前記第１手段または前記第２手段が受け取った球の重量により変位される第３手段を備え、前記第３手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＣ４。
【１０３４１】
遊技機ＦＣ４によれば、遊技機ＦＣ２又はＦＣ３の奏する効果に加え、第３手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第１手段および第２手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３４２】
遊技機ＦＣ１から遊技機ＦＣ４のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第１手段の少なくとも側面に前記別の球が当接し難くする第２規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ５。
【１０３４３】
遊技機ＦＣ５によれば、遊技機ＦＣ１から遊技機ＦＣ３のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第１手段に作用された状態では、第２規制手段により、第１手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第１手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第１手段の側面に衝突し、第１手段に重量を作用させていた球が第１手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３４４】
なお、第１手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第１手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第１手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第１手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第１手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第１手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。

【１０３４５】
遊技機ＦＣ２において、前記第１手段の変位を前記第１規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＣ６。
【１０３４６】
遊技機ＦＣ６によれば、遊技機ＦＣ２の奏する効果に加え、第１手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第１規制手段を変位させられる。よって、第１規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。
【１０３４７】
遊技機ＦＣ６において、前記第１手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第１手段および前記第１規制手段の重量により、前記第１手段および前記第１規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＣ７。
【１０３４８】
遊技機ＦＣ７によれば、遊技機ＦＣ６の奏する効果に加え、第１手段および第１規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。
【１０３４９】
遊技機ＦＣ５において、前記第１手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第１手段が変位される方向は、少なくとも前記第１手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機ＦＣ８。
【１０３５０】
遊技機ＦＣ８によれば、遊技機ＦＣ５の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第１手段の側面に当接することを抑制できる。
【１０３５１】
＜下側フレームＦ１１０８６ｂを一例とする発明の概念について＞
球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第１位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第２位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機ＦＤ１。
【１０３５２】
球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開２０１６－１９８６０７号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０３５３】
遊技機ＦＤ１によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３５４】
この場合、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第１位置または第２位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１０３５５】
なお、第１位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部Ｆ６１５４が例示される。
【１０３５６】
遊技機ＦＤ１において、前記第１位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被

流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機ＦＤ２。

【１０３５７】

遊技機ＦＤ２によれば、遊技機ＦＤ１が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第１位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第２位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるところ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１０３５８】

なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

【１０３５９】

遊技機ＦＤ２において、前記第１位置および前記第２位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第１位置と前記第２位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＤ３。

【１０３６０】

遊技機ＦＤ３によれば、遊技機ＦＤ２の奏する効果に加え、第１位置と第２位置との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置または第２位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１０３６１】

遊技機ＦＤ２又はＦＤ３において、前記経路は、前記第１位置から流下した球が移動可能に形成される第１経路と、前記第２位置から流下した球が移動可能に形成される第２経路とを備え、前記第１経路と前記第２経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機ＦＤ４。

【１０３６２】

遊技機ＦＤ４によれば、遊技機ＦＤ２又は遊技機ＦＤ３の奏する効果に加え、第１経路と第２経路との間を球が移動可能に形成されるので、第１位置（第２位置）から流入した球が第１経路（第２経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１０３６３】

遊技機ＦＤ４において、前記第１経路または前記第２経路から突設され球が当接可能に形成される１又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＤ５。

【１０３６４】

遊技機ＦＤ５によれば、遊技機ＦＤ４の奏する効果に加え、第１経路または第２経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第１経路と第２経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１０３６５】

＜複数の手段を異なる契機で動作させる構造＞

第１位置と第２位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第１手段と、前記変位手段の変位を防止できる第１状態と前記変位手段の変位を防止できない第２状態とで状態変化可能な第２手段と、前記第１手段の動作に基づいて前記第２手段の状態を前記第１状態と前記第２状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＫＡ１。

【１０３６６】

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。

【１０３６７】

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させることができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

【１０３６８】

これに対し、遊技機ＫＡ１によれば、変化手段により、第２手段の状態の変化が第１手段の動作に基づくので、第１手段が動作し得ない状態において、第２手段が第１状態から第２状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第２手段が第１状態から第２状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

【１０３６９】

遊技機ＫＡ１において、前記第１位置は前記第２位置よりも上側に位置し、前記第２手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第１位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第２位置側に進入することで前記第１状態に変化されることを特徴とする遊技機ＫＡ２。

【１０３７０】

遊技機ＫＡ２によれば、遊技機ＫＡ１の奏する効果に加え、第２手段が第１状態にされる際に変位手段と第２手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

【１０３７１】

更に、変位手段と第２手段とは第１手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第２手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第１位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

【１０３７２】

遊技機ＫＡ１又はＫＡ２において、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第１状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機ＫＡ３。

【１０３７３】

遊技機ＫＡ３によれば、遊技機ＫＡ１又はＫＡ２の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第２手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

【１０３７４】

遊技機ＫＡ１からＫＡ３のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第２手段との間に隙間を空ける第１連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＫＡ４。

【１０３７５】

遊技機ＫＡ４によれば、遊技機ＫＡ１からＫＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を第１状態から第２状態へ変化させる場合における変位手段と第２手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

【１０３７６】

遊技機ＫＡ１からＫＡ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の状態が前記第１状態から前記第２状態へ変化する場合に、前記第２手段を前記変位手段に擦らせ

る第２連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＫＡ５。
【１０３７７】
遊技機ＫＡ５によれば、遊技機ＫＡ１からＫＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。
【１０３７８】
遊技機ＫＡ４又は遊技機ＫＡ５において、前記第１連動状態と前記第２連動状態とでは、前記第１手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機ＫＡ６。
【１０３７９】
遊技機ＫＡ６によれば、遊技機ＫＡ４又は遊技機ＫＡ５の奏する効果に加え、第１手段の停止状態から、第１連動状態での連動が生じるのか、第２連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。
【１０３８０】
遊技機ＫＡ１からＫＡ６のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第１位置に配置されている状態において前記第２手段が前記第１状態から前記第２状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第１手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＡ７。
【１０３８１】
遊技機ＫＡ７によれば、遊技機ＫＡ１からＫＡ６のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第２手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。
【１０３８２】
遊技機ＫＡ７において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第１手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機ＫＡ８。
【１０３８３】
遊技機ＫＡ８によれば、遊技機ＫＡ７の奏する効果に加え、非支持変位において第１手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。
【１０３８４】
遊技機ＫＡ１からＫＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第１状態から前記第２状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機ＫＡ９。
【１０３８５】
遊技機ＫＡ９によれば、遊技機ＫＡ１からＫＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段が第１状態から第２状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。
【１０３８６】
遊技機ＫＡ１からＫＡ９のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第１の比で変化させる第１変位量変化手段と、前記第２手段の変位量を、前記第１手段の変位量に対して第２の比で変化させる第２変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＫＡ１０。
【１０３８７】
遊技機ＫＡ１０によれば、遊技機ＫＡ１からＫＡ９のいずれかにおいて、第１手段の変位に伴う変位手段の変位量と第２手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。
【１０３８８】
＜付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成＞
移動可能な第１移動手段と、その第１移動手段の移動に連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２移動手段と、その第２移動手段を前記第１位置から前記第２位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第２移動手段が前記第１位置と前

記第２位置との間の所定位置に配置された場合の前記第１移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＢ１。
【１０３８９】
パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－２４０３８６号公報を参照）。
【１０３９０】
しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの２位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。
【１０３９１】
これに対し、遊技機ＫＢ１によれば、防止手段が第１移動手段の移動を防止することにより、第２移動手段を第１位置と第２位置との間の所定位置で止めることができるので、第２移動手段の停止位置として、第１位置または第２位置の２種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第２移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第２移動手段の演出効果を向上させることができる。
【１０３９２】
遊技機ＫＢ１において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第１移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＢ２。
【１０３９３】
遊技機ＫＢ２によれば、遊技機ＫＢ１の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第２移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。
【１０３９４】
遊技機ＫＢ２において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機ＫＢ３。
【１０３９５】
遊技機ＫＢ３によれば、遊技機ＫＢ２の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第２移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第２移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。
【１０３９６】
遊技機ＫＢ２又はＫＢ３において、前記伝達手段は、前記第１移動手段側に配設される第１伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第２伝達手段と、を備え、前記第２伝達手段は、前記第１伝達手段の凹設部に進入した状態において第１伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＢ４。
【１０３９７】
遊技機ＫＢ４によれば、遊技機ＫＢ２又はＫＢ３の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。
【１０３９８】
遊技機ＫＢ４において、前記第２移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＢ５。
【１０３９９】
遊技機ＫＢ５によれば、遊技機ＫＢ４の奏する効果に加え、検出手段の出力から第２移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。
【１０４００】

遊技機ＫＢ１からＫＢ５のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第１位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機ＫＢ６。

【１０４０１】

遊技機ＫＢ６によれば、遊技機ＫＢ１からＫＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第１位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第１位置で停止させることができる。

【１０４０２】

遊技機ＫＢ１からＫＢ６のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記第２位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機ＫＢ７。

【１０４０３】

遊技機ＫＢ７によれば、遊技機ＫＢ１からＫＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第２移動手段が第２位置に配置された状態における、第２移動手段からの力による第１移動手段の移動を防止することができる。これにより、第２移動手段を第２位置で停止させることができる。

【１０４０４】

遊技機ＫＢ１からＫＢ７のいずれかにおいて、前記第２移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第１移動手段の移動可能方向と、前記第２移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機ＫＢ８。

【１０４０５】

遊技機ＫＢ８によれば、遊技機ＫＢ１からＫＢ７のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第２移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

【１０４０６】

＜スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成＞

所定軸を中心に回転移動可能に支持される第１手段と、その第１手段の回転移動と連動して第１位置から第２位置へ移動可能な第２手段と、を備え、前記第２手段を前記第１位置から前記第２位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ１。

【１０４０７】

パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第１手段と移動する第２手段とを備え、第１手段の周方向の力を第２手段に伝達させることで、第２手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開２００７－０９８０２７号公報を参照）。

【１０４０８】

しかし、上述した従来の遊技機では、第２手段としての扉部材に力を伝達させる第１手段としてのピニオンは、第２手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第２手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。

【１０４０９】

そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

【１０４１０】

これに対し、遊技機ＫＣ１によれば、第２手段を第１位置から第２位置へ移動させる際に、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿うので、第１手段の回転の勢いを利用して第２手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第２手段の移動タイミングの時間遅れ

を短くすることができるので、第２手段の動作を改善することができ、第２手段の演出効果を改善することができる。

【１０４１１】

遊技機ＫＣ１において、前記第１手段の移動方向が前記第２手段の移動方向に沿う場合に、前記第１手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ２。

【１０４１２】

遊技機ＫＣ２によれば、遊技機ＫＣ１の奏する効果に加え、第１手段の移動方向が第２手段の移動方向に沿う姿勢で第１手段を安定させ易くすることができる。

【１０４１３】

遊技機ＫＣ１又はＫＣ２において、前記第１手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第１手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第２手段が前記第２位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機ＫＣ３。

【１０４１４】

遊技機ＫＣ３によれば、遊技機ＫＣ１又はＫＣ２の奏する効果に加え、第１手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第２手段が第２位置に配置されることから、第２手段を係止する必要を無くすことができるので、第２手段を第２位置で停止させるために第２手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第２手段の破損を防止することができる。

【１０４１５】

遊技機ＫＣ３において、前記当接手段は、前記第１手段に回転方向から当接する面であって、前記第２手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ４。

【１０４１６】

遊技機ＫＣ４によれば、遊技機ＫＣ３の奏する効果に加え、傾斜面に第１手段が当接している状態で、第１手段に第２手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第１手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

【１０４１７】

遊技機ＫＣ１からＫＣ４のいずれかにおいて、前記第１手段が所定方向に回転動作され前記第２手段が前記第１位置から前記第２位置まで移動された後に継続される前記第１手段の回転動作により、前記第２手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ５。

【１０４１８】

遊技機ＫＣ５によれば、遊技機ＫＣ１からＫＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転による第２手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

【１０４１９】

遊技機ＫＣ１からＫＣ５のいずれかにおいて、前記第２手段を前記第２位置から前記第１位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第１手段の移動方向が、前記第２手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ６。

【１０４２０】

遊技機ＫＣ６によれば、遊技機ＫＣ１からＫＣ５のいずれかの奏する効果に加え、第１移動手段の移動方向に因らず第２手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第２手段の演出効果を改善することができる。

【１０４２１】

遊技機ＫＣ１からＫＣ６のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量に比例して前記第２手段の移動方向で移動可能とされる第３手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＣ７。

【１０４２２】

遊技機ＫＣ７によれば、遊技機ＫＣ１からＫＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第２

手段の移動を開始させる前に予め第１手段を回転させている状態において、第３手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。
【１０４２３】
遊技機ＫＣ３からＫＣ７のいずれかにおいて、前記第１手段の回転量には、前記第３手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第２手段が前記第２位置に到達してから前記第１手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ８。
【１０４２４】
遊技機ＫＣ８によれば、遊技機ＫＣ３からＫＣ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の過回転により第３手段が位置ずれすることを回避することができる。
【１０４２５】
遊技機ＫＣ７又はＫＣ８において、前記第２手段を移動させない範囲における前記第１手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＣ９。
【１０４２６】
遊技機ＫＣ９によれば、遊技機ＫＣ７又はＫＣ８の奏する効果に加え、第２手段の移動が生じる場合に比較して、第３手段を抵抗少なく移動させることができる。
【１０４２７】
遊技機ＫＣ９において、前記第１手段への駆動力伝達が、第１手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機ＫＣ１０。
【１０４２８】
遊技機ＫＣ１０によれば、遊技機ＫＣ９の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第１手段が、第２手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第１手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第２手段の誤動作を回避し易くすることができる。
【１０４２９】
＜球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する＞
遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第１流下態様または前記入球領域へ向かわない第２流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第１流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第２流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＤ１。
【１０４３０】
パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開２０１６－１２０２２０号公報を参照）。
【１０４３１】
しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかどうかが判別し難い。
【１０４３２】
そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。
【１０４３３】
これに対し、遊技機ＫＤ１によれば、遊技球が入球領域へ向かう第１流下態様で流下し

ているか、遊技球が入球領域へ向かわない第２流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１０４３４】

遊技機ＫＤ１において、前記光照射手段は、前記第１流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機ＫＤ２。

【１０４３５】

遊技機ＫＤ２によれば、遊技機ＫＤ１の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

【１０４３６】

遊技機ＫＤ１又はＫＤ２において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機ＫＤ３。

【１０４３７】

遊技機ＫＤ３によれば、遊技機ＫＤ１又はＫＤ２の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

【１０４３８】

遊技機ＫＤ３において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機ＫＤ４。

【１０４３９】

遊技機ＫＤ４によれば、遊技機ＫＤ１からＫＤ３のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

【１０４４０】

遊技機ＫＤ４において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第１視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第２視認部とから形成され、前記第１視認部は、少なくとも前記第１流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第１視認部を通過することを特徴とする遊技機ＫＤ５。

【１０４４１】

遊技機ＫＤ５によれば、遊技機ＫＤ４の奏する効果に加え、第１流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第１視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

【１０４４２】

遊技機ＫＤ１からＫＤ５のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機ＫＤ６。

【１０４４３】

遊技機ＫＤ６によれば、遊技機ＫＤ１からＫＤ５のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

【１０４４４】

遊技機ＫＤ６において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機ＫＤ７。

【１０４４５】

遊技機ＫＤ７によれば、遊技機ＫＤ６の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成

手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

【１０４４６】

遊技機ＫＤ６又はＫＤ７において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機ＫＤ８。

【１０４４７】

遊技機ＫＤ８によれば、遊技機ＫＤ６又はＫＤ７の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

【１０４４８】

遊技機ＫＤ３からＫＤ８のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機ＫＤ９。

【１０４４９】

遊技機ＫＤ９によれば、遊技機ＫＤ３からＫＤ８のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。

【１０４５０】

遊技機ＫＤ９において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機ＫＤ１０。

【１０４５１】

遊技機ＫＤ１０によれば、遊技機ＫＤ９の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

【１０４５２】

＜化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる＞

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第１位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第２位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第１位置に配置されるか前記第２位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機ＫＥ１。

【１０４５３】

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある（例えば、特開２０１５－１０７２９３号公報を参照）。

【１０４５４】

しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

【１０４５５】

これに対し、遊技機ＫＥ１によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

【１０４５６】

遊技機ＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状

態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＫＥ２。
【１０４５７】
遊技機ＫＥ２によれば、遊技機ＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。
【１０４５８】
遊技機ＫＥ１又はＫＥ２において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機ＫＥ３。
【１０４５９】
遊技機ＫＥ３によれば、遊技機ＫＥ１又はＫＥ２の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。
【１０４６０】
遊技機ＫＥ１からＫＥ３のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機ＫＥ４。
【１０４６１】
遊技機ＫＥ４によれば、遊技機ＫＥ１からＫＥ３のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の変化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。
【１０４６２】
遊技機ＫＥ１において、前記変位手段が前記第１位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第２位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＫＥ５。
【１０４６３】
遊技機ＫＥ５によれば、遊技機ＫＥ１の奏する効果に加え、変位手段が第１位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。
【１０４６４】
遊技機ＫＥ１からＫＥ５のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機ＫＥ６。
【１０４６５】
遊技機ＫＥ６によれば、遊技機ＫＥ１からＫＥ５のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。
【１０４６６】
遊技機ＫＥ６において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを特徴とする遊技機ＫＥ７。
【１０４６７】
遊技機ＫＥ７によれば、遊技機ＫＥ６の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。
【１０４６８】
遊技機ＫＥ６又はＫＥ７において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置

される態様で設けられることを特徴とする遊技機ＫＥ８。
【１０４６９】
遊技機ＫＥ８によれば、遊技機ＫＥ６又はＫＥ７の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が目線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。
【１０４７０】
遊技機ＫＥ１からＫＥ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機ＫＥ９。
【１０４７１】
遊技機ＫＥ９によれば、遊技機ＫＥ１からＫＥ８のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第１状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。
【１０４７２】
遊技機ＫＥ９において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＫＥ１０。
【１０４７３】
遊技機ＫＥ１０によれば、遊技機ＫＥ９の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。
【１０４７４】
＜複数の層を組み合わせて一連の装飾となる構造＞
第１の層に第１手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第１の層と重なる第２の層に第２手段が配置可能とされる遊技機において、前記第２手段と、前記第１手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第１手段および前記第２手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機ＫＦ１。
【１０４７５】
パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第１手段および第２手段を備え、第１手段および第２手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開２０１１－１１０２５５号公報を参照）。
【１０４７６】
しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段および第２手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第１手段および第２手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第１手段および第２手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第１手段および第２手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。
【１０４７７】
これに対し、遊技機ＫＦ１によれば、第１手段が、第２手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第１手段の動作速度が第２手段の重さにより制限されることを避けることができ、第１手段および第２手段の動作の迅速化を図ることができ、第１手段および第２手段の演出効果を向上させることができる。
【１０４７８】
遊技機ＫＦ１において、前記第１手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機ＫＦ２。
【１０４７９】
遊技機ＫＦ２によれば、遊技機ＫＦ１の奏する効果に加え、第１手段で動的に演出する状態と、第１手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。
【１０４８０】
遊技機ＫＦ１又はＫＦ２において、前記第１手段は、動作手段と被動作手段とを備え、

動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＦ３。

【１０４８１】

遊技機ＫＦ３によれば、遊技機ＫＦ１又はＫＦ２のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。

【１０４８２】

遊技機ＫＦ１からＫＦ３のいずれかにおいて、前記第１手段が非可動状態とされる場合において前記第２手段が可動とされることを特徴とする遊技機ＫＦ４。

【１０４８３】

遊技機ＫＦ４によれば、遊技機ＫＦ１からＫＦ３のいずれかの奏する効果に加え、第２手段についても第１手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

【１０４８４】

遊技機ＫＦ１からＫＦ４のいずれかにおいて、前記第１手段と前記第２手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第１手段と前記第２手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機ＫＦ５。

【１０４８５】

遊技機ＫＦ５によれば、遊技機ＫＦ１からＫＦ４のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【１０４８６】

遊技機ＫＦ１からＫＦ５のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機ＫＦ６。

【１０４８７】

遊技機ＫＦ６によれば、遊技機ＫＦ１からＫＦ５のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第１手段または第２手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

【１０４８８】

遊技機ＫＦ１からＫＦ６のいずれかにおいて、前記第１手段で囲われる領域に前記第２手段が配置され、前記第２手段の発光態様に対応して、前記第１手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機ＫＦ７。

【１０４８９】

遊技機ＫＦ７によれば、遊技機ＫＦ１からＫＦ６のいずれかの奏する効果に加え、発光態様を対応させることにより第１手段および第２手段による演出効果を向上させることができる。

【１０４９０】

遊技機ＫＦ１からＫＦ７のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第１手段または前記第２手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第１手段または前記第２手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機ＫＦ８。

【１０４９１】

遊技機ＫＦ８によれば、遊技機ＫＦ１からＫＦ７のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第１手段または第２手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

【１０４９２】

遊技機ＫＦ８において、前記表示領域からの光の態様が、前記第１手段または前記第２

手段の変位中と、前記第１手段または前記第２手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機ＫＦ９。

【１０４９３】

遊技機ＫＦ９によれば、遊技機ＫＦ８の奏する効果に加え、第１手段または第２手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第１手段または第２手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

【１０４９４】

遊技機ＫＦ８又はＫＦ９において、前記表示領域で、前記第１手段または前記第２手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機ＫＦ１０。

【１０４９５】

遊技機ＫＦ１０によれば、遊技機ＫＦ８又はＫＦ９の奏する効果に加え、第１手段または第２手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第１手段または第２手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

【１０４９６】

また、第１手段または第２手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第１手段または第２手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

【１０４９７】

遊技機ＫＦ８からＫＦ１０のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第１手段または前記第２手段とが連動されることを特徴とする遊技機ＫＦ１１。

【１０４９８】

遊技機ＫＦ１１によれば、第１手段または第２手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第１手段または第２手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

【１０４９９】

遊技機ＫＦ８からＫＦ１１のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第１視認範囲と、前記第１視認範囲とは異なる態様で視認させる第２視認範囲と、を備え、前記第２視認範囲は、前記第１視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機ＫＦ１２。

【１０５００】

遊技機ＫＦ１２によれば、遊技機ＫＦ８からＫＦ１１のいずれかの奏する効果に加え、第１視認範囲と、第２視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

【１０５０１】

遊技機ＫＦ１２において、前記第１視認範囲と、前記第２視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＦ１３。

【１０５０２】

遊技機ＫＦ１３によれば、遊技機ＫＦ１２の奏する効果に加え、第１視認範囲における視認態様と、第２視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

【１０５０３】

遊技機ＫＦ８からＫＦ１３のいずれかにおいて、前記第１手段または前記第２手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＦ１４。

【１０５０４】

遊技機ＫＦ１４によれば、遊技機ＫＦ８からＫＦ１３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段または第２手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

【１０５０５】

遊技機ＫＦ８からＫＦ１４のいずれかにおいて、前記第１の層における視認態様は、電

圧制御に基づく前記第２の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機ＫＦ１５。
【１０５０６】
遊技機ＫＦ１５によれば、遊技機ＫＦ８からＫＦ１４のいずれかの奏する効果に加え、第２の層における第２手段の状態に対応して第１手段の視認態様の変化を生じさせることができる。
【１０５０７】
遊技機ＫＦ１５において、前記第２の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＫＦ１６。
【１０５０８】
遊技機ＫＦ１６によれば、遊技機ＫＦ１５の奏する効果に加え、第２の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第２の層および第１の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。
【１０５０９】
＜ベース板の裏側に基板を配置＞
正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機ＫＧ１。
【１０５１０】
パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設されるＬＥＤ等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開２００６－３３３８８７号公報を参照）。
【１０５１１】
しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。
【１０５１２】
これに対し、遊技機ＫＧ１によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。
【１０５１３】
遊技機ＫＧ１において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機ＫＧ２。
【１０５１４】
遊技機ＫＧ２によれば、遊技機ＫＧ１の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。
【１０５１５】
遊技機ＫＧ１又はＫＧ２において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機ＫＧ３。

【１０５１６】
遊技機ＫＧ３によれば、遊技機ＫＧ１又はＫＧ２の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。
【１０５１７】
遊技機ＫＧ１からＫＧ３のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機ＫＧ４。
【１０５１８】
遊技機ＫＧ４によれば、遊技機ＫＧ１からＫＧ３のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。
【１０５１９】
遊技機ＫＧ４において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機ＫＧ５。
【１０５２０】
遊技機ＫＧ５によれば、遊技機ＫＧ４の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるためのＬＥＤ等の光照射部の個数を削減させることができる。
【１０５２１】
遊技機ＫＧ４又はＫＧ５において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機ＫＧ６。
【１０５２２】
遊技機ＫＧ６によれば、遊技機ＫＧ４又はＫＧ５の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。
【１０５２３】
遊技機ＫＧ４からＫＧ６のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機ＫＧ７。
【１０５２４】
遊技機ＫＧ７によれば、遊技機ＫＧ４からＫＧ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。
【１０５２５】
遊技機ＫＧ７において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＫＧ８。
【１０５２６】
遊技機ＫＧ８によれば、遊技機ＫＧ７の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。
【１０５２７】
遊技機ＫＧ１からＫＧ８のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機ＫＧ９。
【１０５２８】
遊技機ＫＧ９によれば、遊技機ＫＧ１からＫＧ８のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。
【１０５２９】
遊技機ＫＧ９において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＧ１０。
【１０５３０】

遊技機ＫＧ１０によれば、遊技機ＫＧ９の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したこととを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。

【１０５３１】

＜視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段＞

視認態様が変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機ＫＫＨ１。

【１０５３２】

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。

【１０５３３】

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。

【１０５３４】

これに対し、遊技機ＫＫＨ１によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１０５３５】

遊技機ＫＫＨ１において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＫＫＨ２。

【１０５３６】

遊技機ＫＫＨ２によれば、遊技機ＫＫＨ１の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１０５３７】

遊技機ＫＫＨ１又はＫＫＨ２において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第１位置および第２位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機ＫＫＨ３。

【１０５３８】

遊技機ＫＫＨ３によれば、遊技機ＫＫＨ１又はＫＫＨ２の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様が変化する箇所が１箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様の変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。

【１０５３９】

遊技機ＫＫＨ３において、前記第１位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第２位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機ＫＫＨ４。

【１０５４０】

遊技機ＫＫＨ４によれば、遊技機ＫＫＨ３の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目力を増大させることができる。

【１０５４１】

遊技機ＫＫＨ１からＫＫＨ４のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第１の視認態様で変化する場合と、第２の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機ＫＫＨ５。

【１０５４２】
遊技機ＫＫＨ５によれば、遊技機ＫＫＨ１からＫＫＨ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目力を向上させることができる。
【１０５４３】
＜球流下と回転動作手段とを関連させる演出＞
遊技機ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機ＫＨ１。
【１０５４４】
パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００７－９８０２７号公報を参照）。
【１０５４５】
しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の目線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。
【１０５４６】
この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興趣が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。
【１０５４７】
これに対し、遊技機ＫＨ１によれば、遊技機ＫＫＨ１からＫＫＨ５のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。
【１０５４８】
遊技機ＫＨ１において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機ＫＨ２。
【１０５４９】
遊技機ＫＨ２によれば、遊技機ＫＨ１の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。
【１０５５０】
遊技機ＫＨ１又はＫＨ２において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＫＨ３。
【１０５５１】
遊技機ＫＨ３によれば、遊技機ＫＨ１又はＫＨ２の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。
【１０５５２】
遊技機ＫＨ２又はＫＨ３において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機ＫＨ４。
【１０５５３】
遊技機ＫＨ４によれば、遊技機ＫＨ２又はＫＨ３の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。
【１０５５４】

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

【１０５５５】

遊技機ＫＨ４において、前記動作手段の上側の第１所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第１所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機ＫＨ５。

【１０５５６】

遊技機ＫＨ５によれば、遊技機ＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

【１０５５７】

遊技機ＫＨ４において、前記動作手段の上側の第２所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第２所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機ＫＨ６。

【１０５５８】

遊技機ＫＨ６によれば、遊技機ＫＨ４の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているので、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

【１０５５９】

遊技機ＫＨ６において、前記第２所定部位よりも上側に位置する第３所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機ＫＨ７。

【１０５６０】

遊技機ＫＨ７によれば、遊技機ＫＨ６の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているので、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

【１０５６１】

遊技機ＫＨ４から遊技機ＫＨ７のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機ＫＨ８。

【１０５６２】

遊技機ＫＨ８によれば、遊技機ＫＨ４からＫＨ７のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

【１０５６３】

遊技機ＫＨ３からＫＨ８のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機ＫＨ９。

【１０５６４】

遊技機ＫＨ９によれば、遊技機ＫＨ３からＫＨ８のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段

が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

【１０５６５】

遊技機ＫＨ３からＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機ＫＨ１０。

【１０５６６】

遊技機ＫＨ１０によれば、遊技機ＫＨ３からＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

【１０５６７】

遊技機ＫＨ３からＫＨ９のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＨ１１。

【１０５６８】

遊技機ＫＨ１１によれば、遊技機ＫＨ３からＫＨ９のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１０５６９】

遊技機ＫＨ３からＫＨ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機ＫＨ１２。

【１０５７０】

遊技機ＫＨ１２によれば、遊技機ＫＨ３からＫＨ１１のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

【１０５７１】

遊技機ＫＨ３からＫＨ１２のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機ＫＨ１３。

【１０５７２】

遊技機ＫＨ１３によれば、遊技機ＫＨ３からＫＨ１２のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。

【１０５７３】

＜遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント＞

遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第１の光の透過率で構成される第１透過率部と、その第１透過率部よりも高い透過率で光を透過する第２透過率部と、を備え、正面視で前記第１透過率部と重なる遊技球の一部は、前記第２透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＫＩ１。

【１０５７４】

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開２０１１－８３３８１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演

出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。
【１０５７５】
これに対し、遊技機ＫＩ１によれば、遊技球が第１透過率部と重なる場合に、第２透過率部とも重なるように構成されているので、第１透過率部に遊技球が完全に覆われる状況を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。
【１０５７６】
遊技機ＫＩ１において、前記第１透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機ＫＩ２。
【１０５７７】
遊技機ＫＩ２によれば、遊技機ＫＩ１の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。
【１０５７８】
遊技機ＫＩ２において、前記第１透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機ＫＩ３。
【１０５７９】
遊技機ＫＩ３によれば、遊技機ＫＩ２の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。
【１０５８０】
遊技機ＫＩ１からＫＩ３のいずれかにおいて、前記第１透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機ＫＩ４。
【１０５８１】
遊技機ＫＩ４によれば、遊技機ＫＩ１からＫＩ３のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。
【１０５８２】
遊技機ＫＩ４において、前記第１透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機ＫＩ５。
【１０５８３】
遊技機ＫＩ５によれば、遊技機ＫＩ４の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。
【１０５８４】
即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。
【１０５８５】
遊技機ＫＩ１からＫＩ５のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機ＫＩ６。
【１０５８６】
遊技機ＫＩ６によれば、遊技機ＫＩ１からＫＩ５のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第１透過率部および第２透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。
【１０５８７】

遊技機ＫＩ１からＫＩ６のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第１流下領域と、その第１流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第２流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機ＫＩ７。

【１０５８８】

遊技機ＫＩ７によれば、遊技機ＫＩ１からＫＩ６のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第１流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第２流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。

【１０５８９】

遊技機ＫＩ１からＫＩ７のいずれかにおいて、前記第１透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第１透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機ＫＩ８。

【１０５９０】

遊技機ＫＩ８によれば、遊技機ＫＩ１からＫＩ７のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第１透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。

【１０５９１】

遊技機ＫＩ１からＫＩ８のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＩ９。

【１０５９２】

遊技機ＫＩ９によれば、遊技機ＫＩ１からＫＩ８のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様が変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

【１０５９３】

遊技機ＫＩ９において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第２透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機ＫＩ１０。

【１０５９４】

遊技機ＫＩ１０によれば、遊技機ＫＩ９の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第２透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

【１０５９５】

遊技機ＫＩ１からＫＩ１０のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第１透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機ＫＩ１１。

【１０５９６】

遊技機ＫＩ１１によれば、遊技機ＫＩ１からＫＩ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１透過率部と一連の視認態様で視認さ得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。

【１０５９７】

＜変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント＞

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＫＪ１。

【１０５９８】

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開２００

７－９８０２７号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様が変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のバリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。

【１０５９９】

これに対し、遊技機ＫＪ１によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならずに視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のバリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

【１０６００】

遊技機ＫＪ１において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＫＪ２。

【１０６０１】

遊技機ＫＪ２によれば、遊技機ＫＪ１の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。

【１０６０２】

遊技機ＫＪ１又はＫＪ２において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機ＫＪ３。

【１０６０３】

遊技機ＫＪ３によれば、遊技機ＫＪ１又はＫＪ２の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したものではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。

【１０６０４】

遊技機ＫＪ１からＫＪ３のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＫＪ４。

【１０６０５】

遊技機ＫＪ４によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ３のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。

【１０６０６】

遊技機ＫＪ１からＫＪ４のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様が変化されることを特徴とする遊技機ＫＪ５。

【１０６０７】

遊技機ＫＪ５によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方向の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方向の変化に気付き易い状態を構成することができる。

【１０６０８】

遊技機ＫＪ１からＫＪ５のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＪ６。

【１０６０９】

遊技機ＫＪ６によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ５のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。

【１０６１０】
遊技機ＫＪ１からＫＪ６のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第１状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第２状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＪ７。
【１０６１１】
遊技機ＫＪ７によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目力を向上させることができる。
【１０６１２】
遊技機ＫＪ７において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＫＪ８。
【１０６１３】
遊技機ＫＪ８によれば、遊技機ＫＪ７の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。
【１０６１４】
遊技機ＫＪ１からＫＪ８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第１の方向から、その第１の方向に対して交差する第２の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機ＫＪ９。
【１０６１５】
遊技機ＫＪ９によれば、遊技機ＫＪ１からＫＪ８のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。
【１０６１６】
遊技機ＫＪ９において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機ＫＪ１０。
【１０６１７】
遊技機ＫＪ１０によれば、遊技機ＫＪ９の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。
【１０６１８】
遊技機ＫＪ１０において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機ＫＪ１１。
【１０６１９】
遊技機ＫＪ１１によれば、遊技機ＫＪ１０の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。
【１０６２０】
＜上側装飾ユニットＨ１４ａの第１連通路Ｈ３００Ｃを一例とする発明の概念について＞
音声を出力可能に構成される第１音声出力手段および第２音声出力手段と、前記第１音声出力手段が配設される第１配設空間および前記第２音声出力手段が配設される第２配設空間と、を備えた遊技機において、前記第１配設空間と前記第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えることを特徴とする遊技機ＸＡ１。
【１０６２１】
音声を出力可能な複数の音声出力手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０６２２】
しかしながら、上述した遊技機では、音声の出力の態様に関し、改善の余地があった。
【１０６２３】

即ち、遊技者からみて左右に所定の間隔を隔てて配設される第１音声出力手段と第２音声出力手段とを備えた遊技機において、第１音声出力手段または第２音声出力手段の一方が故障した場合、一方からのみ音声が出力され、他方から音声が出力されない態様となり、遊技者に違和感を与える虞がある。

【１０６２４】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、音声の出力の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【１０６２５】

遊技機ＸＡ１によれば、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６２６】

即ち、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えるので、第１音声出力手段（第２音声出力手段）から出力される音声を、連通空間を介して、第２配設空間（第１配設空間）へ導くことができる。よって、例えば、第２音声出力手段の故障時において、第１配設空間に加え、第２配設空間からも音声を出力できる。その結果、遊技者の違和感を抑制できる。

【１０６２７】

遊技機ＸＡ１において、前記第１配設空間および前記第２配設空間は、前記遊技機の正面側に形成される一又は複数の第１開口部をそれぞれ備え、

前記連通空間は、前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部側となる位置において、前記第１配設空間と前記第２配設空間とを連通可能に形成されることを特徴とする遊技機ＸＡ２。

【１０６２８】

遊技機ＸＡ２によれば、遊技機ＸＡ１の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６２９】

即ち、連通空間は、第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１配設空間および第２配設空間の開口部側となる位置において、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成されるので、第１配設空間または第２配設空間から連通空間を介して第２配設空間または第１配設空間へ導かれる音声として、遊技者が聞き取りやすい音声（周波数帯）を導きやすくできる。よって、例えば、第２音声出力手段の故障時において、遊技者の違和感を抑制できる。

【１０６３０】

遊技機ＸＡ２において、前記連通空間は、一又は複数の第２開口部を備えることを特徴とする遊技機ＸＡ３。

【１０６３１】

遊技機ＸＡ３によれば、遊技機ＸＡ２の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６３２】

即ち、連通空間は、一又は複数の第２開口部を備えるので、第２開口部からも音声を出力できる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

【１０６３３】

遊技機ＸＡ３において、液晶表示手段を備え、前記第２開口部は、前記遊技機の正面視において、前記第１音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置、又は、前記第２音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されることを特徴とする遊技機ＸＡ４。

【１０６３４】

遊技機ＸＡ４によれば、遊技機ＸＡ３の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６３５】

即ち、第２開口部は、遊技機の正面視において、第１音声出力手段と液晶表示手段との

間となる位置、又は、第２音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されるので、第２開口部から出力される音声と液晶表示装置の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。

【１０６３６】

遊技機ＸＡ１からＸＡ４のいずれかにおいて、前記第１配設空間および前記第２配設空間のそれぞれを、前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部側となる正面側配設空間と前記第１音声出力手段および前記第２音声出力手段よりも前記第１開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＡ５。

【１０６３７】

遊技機ＸＡ５によれば、遊技機ＸＡ１からＸＡ４のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６３８】

即ち、第１配設空間および第２配設空間のそれぞれを、第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１開口部側となる正面側配設空間と第１音声出力手段および第２音声出力手段よりも第１開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えるので、正面側配設空間における比較的高周波の音声と背面側配設空間における比較的低周波の音声とが重なり合い、前者の音声により後者の音声が打ち消されることを抑制できる。

【１０６３９】

遊技機ＸＡ１からＸＡ５のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、前記連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡ６。

【１０６４０】

遊技機ＸＡ６によれば、遊技機ＸＡ１からＸＡ５のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６４１】

即ち、変位可能に構成される変位手段を備え、変位手段は、連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されるので、変位手段の変位により連通空間の形態を変化させることができる。これにより、第１音声出力手段（第２音声出力手段）から出力される音声が、連通空間を介して、第２配設空間（第１配設空間）へ導かれる際の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。即ち、第２配設空間（第１配設空間）から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

【１０６４２】

遊技機ＸＡ６において、前記連通空間は、一又は複数の第２開口部を備え、一又は複数の前記第２開口部の大きさが前記変位手段の変位により変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡ７。

【１０６４３】

遊技機ＸＡ７によれば、遊技機ＸＡ６の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

【１０６４４】

即ち、連通空間は、一又は複数の第２開口部を備え、一又は複数の第２開口部の大きさが変位手段の変位により変化可能に構成されるので、変位手段の変位により第２開口部の大きさを変化させることができる。これにより、第２開口部から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

【１０６４５】

遊技機ＸＡ７において、前記変位手段が所定位置に変位された状態では、前記連通空間が開放されることを特徴とする遊技機ＸＡ８。

【１０６４６】
遊技機ＸＡ８によれば、遊技機ＸＡ７の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
【１０６４７】
即ち、変位手段が所定位置に変位された状態では、連通空間が開放されるので、第１配設空間または第２配設空間から連通空間に導かれた音声の出力方向を広くできる。即ち、指向性（音の放射角度）を小さくできる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。
【１０６４８】
なお、連通空間の開放とは、第２開口部の大きさ（開口面積）が、最小の大きさ（最小の開口面積）の３倍以上とされることをいう。
【１０６４９】
遊技機ＸＡ６からＸＡ８のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＡ９。
【１０６５０】
遊技機ＸＡ９によれば、遊技機ＸＡ６からＸＡ８のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。
【１０６５１】
即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、出力される音声の態様が変化されるタイミングを操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。
【１０６５２】
＜上下皿ユニットＨ１５の突出部Ｈ５８３を一例とする発明の概念について＞
正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機において、前記前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされることを特徴とする遊技機ＸＢ１。
【１０６５３】
正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０６５４】
しかしながら、上述した遊技機では、前扉手段に関し、改善の余地があった。
【１０６５５】
即ち、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業において、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置して前扉手段を一時的に自立させる（仮置きする）ことがあるところ、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成では、床面に凹凸があると、その凹凸の影響を受けて前扉手段の姿勢が安定せず、前扉手段が倒れる虞があった。
【１０６５６】
なお、前扉手段の正面（遊技者側の面）又は背面を床面に載置することは、正面側のガラスや装飾手段（部材）または背面側の電気的構成に破損や傷が生じる虞があるため、行うことができないだけでなく、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置される。
【１０６５７】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、前扉手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【１０６５８】
遊技機ＸＢ１によれば、前扉手段を改善できる。

【１０６５９】
即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされるので、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の背面側または正面側の外縁と突出手段とを床面に当接させて、前扉手段を自立させることができる。これにより、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成と比較して、床面の凹凸の影響を受け難くでき、前扉手段の自立時の姿勢を安定させることができる。よって、前扉手段を倒れ難くできる。
【１０６６０】
遊技機ＸＢ１において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされることを特徴とする遊技機ＸＢ２。
【１０６６１】
遊技機ＸＢ２によれば、遊技機ＸＢ１の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６６２】
即ち、前扉手段は、その重心が正面側に偏って位置するところ、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前扉手段の正面側とされるので、前扉手段の自立時における重心の偏りを抑制できる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。
【１０６６３】
遊技機ＸＢ２において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における前記前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされることを特徴とする遊技機ＸＢ３。
【１０６６４】
遊技機ＸＢ３によれば、遊技機ＸＢ２の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６６５】
即ち、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされるので、自立時の前扉手段を作業者が持ち上げる場合に、前扉手段の長手方向一側の面と床面との間に指を差し入れて、突出手段よりも前扉手段の正面側の部分に指をかけることができる。また、突出手段の突出位置が前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁と接する位置（即ち、外縁と間隔を隔てない位置）とされる場合と比較して、突出手段の突出高さを低くすることができると共に突出手段の突出位置を遊技者から見え難い位置とできる。
【１０６６６】
遊技機ＸＢ１において、前記前扉手段の正面視において、前記前扉手段の幅寸法よりも前記突出手段の幅寸法が小さくされることを特徴とする遊技機ＸＢ２。
【１０６６７】
遊技機ＸＢ２によれば、遊技機ＸＢ１の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６６８】
即ち、前扉手段の正面視において、前扉手段の幅寸法よりも突出手段の幅寸法が小さくされるので、突出手段が床面に当接される面積を抑制して、床面の凹凸の影響を受け難くできる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。
【１０６６９】
遊技機ＸＢ１からＸＢ４のいずれかにおいて、遊技球を貯留可能な貯留手段と、前記貯留手段へ遊技球を流入させる流入口手段と、前記貯留手段に貯留された遊技球を前記前扉手段の長手方向一側の面から流出させる流出口手段と、を備え、前記突出手段の少なくとも一部は、前記前扉手段の正面視において、前記流出口手段に対して前記流入口手段と反対側に位置されることを特徴とする遊技機ＸＢ５。
【１０６７０】
遊技機ＸＢ５によれば、遊技機ＸＢ１からＸＢ４のいずれかの奏する効果に加え、前扉

手段を改善できる。
【１０６７１】
即ち、突出手段の少なくとも一部は、前扉手段の正面視において、流出口手段に対して流入口手段と反対側に位置されるので、貯留手段の遊技球を流出口手段から流出させる際に、遊技球を突出手段に当接させることができる。これにより、遊技球が飛び散ることを抑制できる。
【１０６７２】
遊技機ＸＢ５において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされ、前記突出手段は、前記前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前記前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されることを特徴とする遊技機ＸＢ６。
【１０６７３】
遊技機ＸＢ６によれば、遊技機ＸＢ５の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６７４】
即ち、突出手段は、前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されるので、突出手段（湾曲部の凹）に手指をかけやすくできる。また、流出口手段から流出され突出手段に当接された遊技球の跳ね返り方向を分散させることができる。これにより、流出口手段から千両箱へ流出された遊技球が千両箱の一か所（所定箇所）に集中することを抑制できる。
【１０６７５】
遊技機ＸＢ６において、前記前扉手段の長手方向一側の面と前記突出手段の側面とを連結するリブを備えることを特徴とする遊技機ＸＢ７。
【１０６７６】
遊技機ＸＢ７によれば、遊技機ＸＢ６の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６７７】
即ち、前扉手段の長手方向一側の面と突出手段の側面とを連結するリブを備えるので、突出手段の強度を確保して、突出手段の破損を抑制できる。
【１０６７８】
遊技機ＸＢ７において、前記リブは、前記湾曲部の凹となる側の側面であって、前記湾曲部同士が連結される部位に位置されることを特徴とする遊技機ＸＢ８。
【１０６７９】
遊技機ＸＢ８によれば、遊技機ＸＢ７の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６８０】
即ち、リブは、湾曲部の凹となる側の側面であって、湾曲部同士が連結される部位に位置されるので、突出手段（湾曲部の凹）にかけた手指が滑ることをリブにより抑制できる。
【１０６８１】
遊技機ＸＢ１からＸＢ８のいずれかにおいて、前記前扉手段の長手方向一側の面からの前記突出手段の突出高さが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＢ９。
【１０６８２】
遊技機ＸＢ９によれば、遊技機ＸＢ１からＸＢ８のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。
【１０６８３】
即ち、前扉手段の長手方向一側の面からの突出手段の突出高さが変更可能に構成されるので、突出手段の突出が不要の場合には、突出手段の突出高さを低くできる。よって、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することを抑制できる。
【１０６８４】
なお、突出手段の突出高さを変更する構成は、遊技者や作業者による操作により行われる構成であっても良く、駆動手段（モータ等のアクチュエータ）の駆動力により行われる構造であっても良い。遊技者等の操作により行われる構成は、遊技者等が突出手段を直接

操作する構成するであっても良く、突出手段とは別の操作手段を遊技者等が操作した場合に、操作手段の操作（変位）が直接または間接的に突出手段に伝達され、突出手段の突出高さが変更される構成であっても良い。

【１０６８５】

また、突出手段の突出高さが変更されるタイミングは任意であり、所定の遊技状態が発生した場合に、制御により自動で（即ち、遊技者の操作とは無関係に）突出手段の突出高さが変更可能とされる構成であっても良い。

【１０６８６】

遊技機ＸＢ９において、前記前扉手段の長手方向一側の面から前記突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＢ１０。

【１０６８７】

遊技機ＸＢ１０によれば、遊技機ＸＢ９の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

【１０６８８】

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されるので、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することをより確実に抑制できる。

【１０６８９】

遊技機ＸＢ９又はＸＢ１０において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記突出手段の突出高さが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＢ１１。

【１０６９０】

遊技機ＸＢ１１によれば、遊技機ＸＢ９又はＸＢ１０の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

【１０６９１】

即ち、操作手段が操作された場合に突出手段の突出高さが変更可能に構成されるので、突出手段の達出高さを任意のタイミングで変更することができる。

【１０６９２】

例えば、流出口手段（球抜き孔）を開閉するための操作手段（球抜きレバー）が操作された場合に、その操作に連動して突出手段の突出高さが変更可能に構成される場合には、操作手段（球抜きレバー）が非操作とされ流出口手段（球抜き孔）が閉じた状態では、突出手段の突出高さが第１の高さとされ、操作手段（球抜きレバー）が操作され流出口手段（球抜き孔）が開いた状態では、突出手段の突出高さが第１の高さと異なる高さの第２の高さに変更される構成としても良い。これにより、前扉手段を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）と、流出口手段から遊技球を流出させるのに適した高さ（遊技球を跳ね返しやすい高さ、千両箱を出し入れしやすい高さ）とを適宜設定できる。第１の高さと第２の高さはどちらが大きな寸法であっても良い。

【１０６９３】

なお、操作手段の操作を検出する検出手段（センサ）と、駆動力を発生する駆動手段（アクチュエータ）と、その駆動手段の駆動力を突出手段に伝達する伝達手段（歯車やリンク等）とを配設し、検出手段により操作手段の操作が検出された場合に、駆動手段を駆動させ、駆動力を伝達手段により突出手段に伝達させることで、突出手段の突出高さを変更するように構成しても良い。

【１０６９４】

＜上下皿ユニットＨ１５の連結部Ｈ５５５を一例とする発明の概念について＞

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機において、第１手段と、前記第１手段との間に間隔を隔てて位置する第２手段と、前記第２手段から突出され、前記第１手段および前記第２手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、前記第１手段および前記第２手段の対向間には前記操作手段の少なくとも一部が位置し、前記操作手段は、前記第１手段に配設され、前記遊技者による前記操作手段の操作は、少なくとも第１方向へ向けた操作が可能とされ、前記突出手段は、前記操作手段の前記第１方向側の部位に当

接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＣ１。
【１０６９５】
遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０６９６】
しかしながら、上述した遊技機では、操作手段を支持する構造に関し、改善の余地があった。
【１０６９７】
即ち、遊技者により操作される操作手段には、操作に伴う外力が作用されるため、操作手段またはその操作手段を支持する手段に破損が生じやすいという問題点があった。
【１０６９８】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、操作手段を支持する構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【１０６９９】
遊技機ＸＣ１によれば、操作手段を支持する構造を改善できる。
【１０７００】
即ち、第１手段と、第１手段との間に間隔を隔てて位置する第２手段と、第２手段から突出され、第１手段および第２手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、第１手段および第２手段の対向間には操作手段の少なくとも一部が位置し、操作手段は、第１手段に配設され、遊技者による操作手段の操作は、少なくとも第１方向へ向けた操作が可能とされ、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成されるので、操作手段の操作に伴い作用される第１方向への外力が所定の範囲内である場合には、操作手段を突出手段により支持させることができる。これにより、操作手段がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作手段の操作感を向上できる。一方、上記第１方向への外力が所定の範囲を超える場合は、突出手段を弾性変形させて、外力を逃がす（外力を第１手段と第２手段とに分散させる）ことができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第１手段および第２手段、突出手段）の破損を抑制できる。
【１０７０１】
なお、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と操作手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が操作手段に対して摺動できる。よって、突出手段の弾性変形性を確保して、上記第１方向への外力を逃がしやすくできる。
【１０７０２】
遊技機ＸＣ１において、前記第２手段が前記遊技機の正面側に配設されることを特徴とする遊技機ＸＣ２。
【１０７０３】
遊技機ＸＣ２によれば、遊技機ＸＣ１の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
【１０７０４】
即ち、上記第１方向への外力が所定の範囲を超える場合、第２手段側では、主に突出手段が弾性変形されるのに対し、第１手段側では、突出手段の弾性変形に伴う操作手段の第１方向への変位に伴って、第１手段も弾性変形されやすい。このように、第２手段の弾性変形は、第１手段の弾性変形よりも抑制されるので、第２手段が遊技機の正面側に配設されることで、操作手段が操作される際に遊技機の外観が悪化する（例えば、第２手段が変位して、第２手段と他の手段（部材）との境界に隙間が形成される）ことを抑制できる。
【１０７０５】
遊技機ＸＣ１又はＸＣ２において、前記第１手段から突出され、前記突出手段の前記第１方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第２突出手段を備え、前記突出手段の前記第１方向側の部位が前記第２突出手段に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＣ３。

【１０７０６】
遊技機ＸＣ３によれば、遊技機ＸＣ１又はＸＣ２の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
【１０７０７】
即ち、第１手段から突出され、突出手段の第１方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第２突出手段を備え、突出手段の第１方向側の部位が第２突出手段に当接可能に構成されるので、上記第１方向への外力が所定の範囲を超え、突出手段を弾性変形させる場合に、初期段階（突出手段の第１方向側の部位と第２突出手段との間に間隔が形成されている間）は、第２突出手段が突出手段の弾性変形を阻害せず、突出手段の弾性変形性を確保できる一方、より大きな外力が上記第１方向へ入力された場合には、突出手段の第１方向側の部位を第２突出手段に当接させ、突出手段の弾性変形を抑制することができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第１手段および第２手段、突出手段）だけでなく、突出手段の破損を抑制できる。
【１０７０８】
なお、第２突出手段は、突出手段の第１方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と第２突出手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が第２突出手段に対して摺動できる。よって、突出手段および第２突出手段の弾性変形性を確保できる。これにより、突出手段が第２突出手段に当接した際に、突出手段と第２突出手段との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、突出手段および第２突出手段の破損を抑制できる。
【１０７０９】
遊技機ＸＣ３において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第２突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＣ４。
【１０７１０】
遊技機ＸＣ４によれば、遊技機ＸＣ３の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
【１０７１１】
即ち、突出手段は、位置決め手段を備え、第２突出手段は、位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えるので、第１手段および第２手段の一方を他方に組み付ける作業において、位置決め手段と被位置決め手段とによって第１手段と第２手段とを位置決めすることができる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。
【１０７１２】
遊技機ＸＣ３又はＸＣ４において、前記突出手段は、係合手段を備え、前記第２突出手段は、前記係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備え、前記係合手段と前記被係合手段とが係合した状態において、前記突出手段と前記第２突出手段とが相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＣ５。
【１０７１３】
遊技機ＸＣ５によれば、遊技機ＸＣ３又はＸＣ４の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。
【１０７１４】
即ち、突出手段は、係合手段を備え、第２突出手段は、係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備えるので、第１手段および第２手段の一方を他方に組み付ける作業において、係合手段と被係合手段との係合によって、第１手段および第２手段を仮固定できる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。
【１０７１５】
この場合、係合手段と被係合手段とが係合した状態において、突出手段と第２突出手段とが相対変位可能に構成されるので、突出手段および第２突出手段が拘束されず、それら突出手段および第２突出手段の弾性変形性を確保できる。よって、上記第１方向への外力

を逃がしやすくできると共に、突出手段と第２突出手段との間で作用する反力の急激な増加を抑制して、突出手段および第２突出手段の破損を抑制できる。

【１０７１６】

遊技機ＸＣ５において、前記係合手段および前記被係合手段は、前記第１手段および前記第２手段の対向間隔が大きくなる方向に前記第１手段または前記第２手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＣ６。

【１０７１７】

遊技機ＸＣ６によれば、遊技機ＸＣ５の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

【１０７１８】

即ち、係合手段および被係合手段は、第１手段および第２手段の対向間隔が大きくなる方向に第１手段または第２手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されるので、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第１手段または第２手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる。

【１０７１９】

なお、突出手段が第２手段から突出され、操作手段が第１手段に配設される、即ち、突出手段と第１手段とが非固定とされ、操作手段と第２手段とが非固定とされるため、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向へ変位されやすい。よって、遊技機ＸＣ６の構成が特に有効となる。

【１０７２０】

遊技機ＸＣ５又はＸＣ６において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第２突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備え、前記係合手段および前記被係合手段は、前記位置決め部により前記被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＣ７。

【１０７２１】

遊技機ＸＣ７によれば、遊技機ＸＣ５又はＸＣ６の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

【１０７２２】

即ち、係合手段および被係合手段は、位置決め部により被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されるので、係合手段および被係合手段の係合を容易に行うことができる。

【１０７２３】

遊技機ＸＣ５からＸＣ６のいずれかにおいて、前記被係合手段は、前記係合手段よりも前記第１方向側に位置することを特徴とする遊技機ＸＣ８。

【１０７２４】

遊技機ＸＣ８によれば、遊技機ＸＣ５からＸＣ６のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

【１０７２５】

即ち、被係合手段は、係合手段よりも第１方向側に位置するので、操作手段の操作に伴い作用される第１方向への外力により突出手段が第１方向へ弾性変形された状態において、係合手段および被係合手段の係合を維持しやすくできる。よって、操作手段を第１方向へ変位させ、突出手段を弾性変形させることで、係合手段および被係合手段の係合を解除する不正を抑制できる。

【１０７２６】

なお、突出手段は、操作手段の第１方向側の部位に当接可能に構成されるものであり、操作手段に固定されていないため、操作手段を第１方向と反対方向へ変位させても、突出手段は変位（弾性変形）されない。よって、操作手段を第１方向と反対方向へ変位させても、係合手段および被係合手段の係合に影響はなく、かかる係合が維持される。

【１０７２７】

遊技機ＸＣ８において、前記突出手段の前記第２手段側の基端は、前記係合手段および前記被係合手段よりも前記第１方向側に位置することを特徴とする遊技機ＸＣ９。

【１０７２８】

遊技機ＸＣ９によれば、遊技機ＸＣ８の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

【１０７２９】

即ち、突出手段の第２手段側の基端は、係合手段および被係合手段よりも第１方向側に位置するので、上記第１方向への外力により突出手段が弾性変形される場合の係合手段の変位の方向を、被係合手段との間の間隔が大きくなる方向とできる。これにより、初期（突出手段が弾性変形される前）における係合手段と被係合手段との間の間隔を小さくして、第１手段または第２手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第１手段または第２手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる一方、上記第１方向の外力により突出手段が弾性変形される場合に係合手段と被係合手段とが干渉（係合）して、突出手段の第２突出手段に対する相対変位（突出手段の弾性変形）が規制（阻害）されることを抑制できる。

【１０７３０】

＜右側装飾ユニットＨ１４ｃの屈曲部Ｈ４５２を一例とする発明の概念について＞

第１手段と、前記第１手段に隣り合って配設される第２手段とを備えた遊技機において、前記第１手段の縁部と前記第２手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、前記第１手段に配設される配設手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＤ１。

【１０７３１】

第１手段と、前記第１手段に隣り合わせて配設される第２手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

【１０７３２】

しかしながら、上述した遊技機では、第１手段と前記第２手段とが隣り合って配設される構造に改善の余地があった。

【１０７３３】

即ち、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造では、第１手段および第２手段の寸法公差や組付け公差に起因して、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成される虞がある。また、第１手段または第２手段の一方または両方に作用された外力によっても隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電気的構成に悪影響を及ばす虞がある。特に、液体（例えば、遊技者が遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間からであっても侵入しやすく、また、電気的機器に悪影響を及ぼしやすい。

【１０７３４】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【１０７３５】

遊技機ＸＤ１によれば、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

【１０７３６】

即ち、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、第１手段に配設される配設手段を備えるので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段で受け止めることができる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

【１０７３７】

遊技機ＸＤ１において、前記配設手段は、前記第１手段の縁部と前記第２手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方部に連なり前記境界から離間する

方向へ延設される延設手段とを備えることを特徴とする遊技機ＸＤ２。
【１０７３８】
遊技機ＸＤ２によれば、遊技機ＸＤ１の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７３９】
即ち、配設手段は、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方手段に連なり境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えるので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段の下方手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電気的構成に悪影響を及ぼしにくい位置へ向けて延設手段により案内できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
【１０７４０】
遊技機ＸＤ２において、前記配設手段の延設部と前記第１手段との間には、前記境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されることを特徴とする遊技機ＸＤ３。
【１０７４１】
遊技機ＸＤ３によれば、遊技機ＸＤ２の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７４２】
即ち、配設手段の延設部と第１手段との間には、境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されるので、延設手段により異物を案内する際に、その通過方向を通路手段により規定でき、異物を所望の位置まで到達させやすくできる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
【１０７４３】
遊技機ＸＤ３において、前記第１手段には、前記通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されることを特徴とする遊技機ＸＤ４。
【１０７４４】
遊技機ＸＤ４によれば、遊技機ＸＤ３の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７４５】
即ち、第１手段には、通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第１手段の外部へ排出できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
【１０７４６】
遊技機ＸＤ１からＸＤ４のいずれかにおいて、光を発光可能に形成される発光手段を備え、前記配設手段は、導光材料から構成され、前記発光手段から発光される光を受光可能に位置することを特徴とする遊技機ＸＤ５。
【１０７４７】
遊技機ＸＤ５によれば、遊技機ＸＤ１からＸＤ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７４８】
即ち、光を発光可能に形成される発光手段を備え、配設手段は、導光材料から構成され、発光手段から発光される光を受光可能に位置するので、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、発光手段から発光され配設手段を導光（透過）された光で隙間を照射することができる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、隙間から外部へ光が漏れることで、隙間が形成されたことをホールの店員に認識させやすくできる。

【１０７４９】
　また、発光手段および配設手段の発光に伴う熱により、発光手段（下方手段）に受け止められた液体を蒸発させて、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界の隙間から外部へ排出できる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
【１０７５０】
　遊技機ＸＤ４において、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されることを特徴とする遊技機ＸＤ６。
【１０７５１】
　遊技機ＸＤ６によれば、遊技機ＸＤ４の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７５２】
　即ち、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第１手段の外部へ排出しやすくできる。これにより、第１手段の縁部と第２手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電気的構成に悪影響が生じることを抑制できる。
【１０７５３】
　遊技機ＸＤ４において、前記第１手段または前記延設手段から突出される突出手段と、前記突出手段が挿入可能に前記延設手段または前記第１手段に形成される被挿入手段とを備え、前記被挿入手段に前記突出手段が挿入された状態では、前記突出手段が前記連通手段の下方に位置することを特徴とする遊技機ＸＤ７。
【１０７５４】
　遊技機ＸＤ７によれば、遊技機ＸＤ４の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７５５】
　即ち、第１手段または延設手段から突出される突出手段と、突出手段が挿入可能に延設手段または第１手段に形成される被挿入手段とを備えるので、第１手段に配設手段を配設する（組み付ける）際に、突出手段の被挿入手段への挿入により、両者を位置決めできる。これにより、第１手段への配設手段の配設（組み付け）作業を容易とできる。
【１０７５６】
　この場合、被挿入手段に突出手段が挿入された状態では、突出手段が連通手段の下方に位置するので、延設手段により案内される異物を突出手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を連通手段へ向けて突出手段により案内できる。即ち、突出手段を、位置決めのための手段として利用できるだけでなく、異物を第１手段の外部へ排出させるための手段としても兼用できる。
【１０７５７】
　遊技機ＸＤ７において、前記突出手段は、前記延設手段から突出され、前記被挿入手段は、前記第１手段に形成されることを特徴とする遊技機ＸＤ８。
【１０７５８】
　遊技機ＸＤ８によれば、遊技機ＸＤ７の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７５９】
　即ち、突出手段は、延設手段から突出され、被挿入手段は、第１手段に形成されるので、突出手段により受け止めた異物を第１手段の外部へ確実に排出できる。即ち、被挿入手段が延設手段に形成される場合、被挿入手段と突出手段との間に隙間が形成されていると、突出手段により受け止めた異物が被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過して第１手段の内部に留まる虞がある。これに対し、被挿入手段が第１手段に形成されることで、突出手段で受け止めた異物が、被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過したとしても、か

かる異物を第１手段の外部へ排出することができる。
【１０７６０】
遊技機ＸＤ８において、前記連通手段の一部が前記被挿入手段とされることを特徴とする遊技機ＸＤ９。
【１０７６１】
遊技機ＸＤ９によれば、遊技機ＸＤ８の奏する効果に加え、第１手段と第２手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。
【１０７６２】
即ち、連通手段の一部が被挿入手段とされるので、連通手段を、異物を第１手段の外部へ排出させるための手段としてだけでなく、位置決めのための手段としても兼用できる。
【１０７６３】
＜球発射ユニットＨ１１２ａの凹部Ｈ８２１ａ１を一例とする発明の概念について＞
遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＥ１。
【１０７６４】
遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０７６５】
しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。
【１０７６６】
即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。
【１０７６７】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【１０７６８】
遊技機ＸＥ１によれば、遊技球の送球を改善できる。
【１０７６９】
即ち、流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。
【１０７７０】
遊技機ＸＥ１において、前記抑制手段は、前記流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されることを特徴とする遊技機ＸＥ２。
【１０７７１】
遊技機ＸＥ２によれば、遊技機ＸＥ１の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。
【１０７７２】
即ち、抑制手段は、流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されるので、凹部に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力の成分として、遊技球の当接方向の成分と、遊技球の当接方向に直交する方向（遊技球を転動面に押し付ける方向または転動面から持ち上げる方向）の成分とを形成できる。これにより、遊技球の当接方向に直交する方向の成分の分、遊技球の当接方向の成分を小さくできるので、内面か

ら受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

【１０７７３】

また、抑制手段を流路手段の内面の少なくとも一部から突設される突部として構成する場合と比較して、流路手段を備えるユニットの小型化を図ることができる。

【１０７７４】

遊技機ＸＥ２において、前記凹部は、前記流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、前記流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されることを特徴とする遊技機ＸＥ３。

【１０７７５】

遊技機ＸＥ３によれば、遊技機ＸＥ２の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７７６】

即ち、凹部は、流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）の内の一方側または他方側のどちらに遊技球が衝突（当接）した場合でも、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

【１０７７７】

遊技機ＸＥ３において、前記流路手段の一方側の内面における凹部と、前記流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせていることを特徴とする遊技機ＸＥ４。

【１０７７８】

遊技機ＸＥ４によれば、遊技機ＸＥ３の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７７９】

即ち、流路手段の一方側の内面における凹部と、流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせているので、設計の自由度を高めることができる。例えば、他方側の凹部が位置を異ならせたことで空いたスペースに他の手段（例えば、流入手段）を配設することができる。

【１０７８０】

遊技機ＸＥ２からＸＥ４において、前記流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して前記流路手段に流入された遊技球が前記凹部に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＥ５。

【１０７８１】

遊技機ＸＥ５によれば、遊技機ＸＥ２からＸＥ４の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７８２】

即ち、流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球が凹部に当接可能に構成されるので、凹部を利用して、流路手段上の遊技球の動きを早期に収束させることができる。これにより、遊技球の姿勢のばらつきを抑制して、送球手段により安定して送球できる。その結果、遊技球の暴れを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

【１０７８３】

遊技機ＸＥ５において、少なくとも前記凹部の下方側の縁部は、前記通過口手段よりも下方側に位置することを特徴とする遊技機ＸＥ６。

【１０７８４】

遊技機ＸＥ６によれば、遊技機ＸＥ５の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７８５】

即ち、少なくとも凹部の下方側の縁部は、通過口手段よりも下方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

【１０７８６】

遊技機ＸＥ５において、少なくとも前記凹部の上方側の縁部は、前記通過口手段よりも上方側に位置することを特徴とする遊技機ＸＥ７。

【１０７８７】

遊技機ＸＥ７によれば、遊技機ＸＥ５の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７８８】

即ち、少なくとも凹部の上方側の縁部は、通過口手段よりも上方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球に勢いがあり流路手段で暴れる場合でも、かかる遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

【１０７８９】

遊技機ＸＥ２からＸＥ７のいずれかにおいて、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＥ８。

【１０７９０】

遊技機ＸＥ８によれば、遊技機ＸＥ２からＸＥ７のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７９１】

即ち、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様を形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【１０７９２】

遊技機ＸＥ８において、前記案内手段は、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされることを特徴とする遊技機ＸＥ９。

【１０７９３】

遊技機ＸＥ９によれば、遊技機ＸＥ８の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

【１０７９４】

即ち、案内手段は、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様と、凹部を利用して遊技球を送球手段により送球する態様とを形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる遊技球の送球の態様と、遊技球の暴れを抑制して、その軌跡を安定させた遊技球の送球の態様とを形成できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

【１０７９５】

＜操作ユニットＨ１８０の揺動装置Ｈ７３０を一例とする発明の概念について＞

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機において、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＦ１。

【１０７９６】

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

【１０７９７】
しかしながら、上述した遊技機では、視認される光の態様に関し、改善の余地があった。
【１０７９８】
即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。
【１０７９９】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、視認される光の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【１０８００】
遊技機ＸＦ１によれば、視認される光の態様を改善できる。
【１０８０１】
即ち、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されるので、発光手段と透過手段との関係を変化させることができる。これにより、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。
【１０８０２】
遊技機ＸＦ１において、ベース手段を備え、前記発光手段は、前記ベース手段に固定され、前記透過手段は、前記ベース手段に変位可能に配設されることを特徴とする遊技機ＸＦ２。
【１０８０３】
遊技機ＸＦ２によれば、遊技機ＸＦ１の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８０４】
即ち、ベース手段を備え、発光手段は、ベース手段に固定され、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設されるので、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様を変化させ、透過手段を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段の状態（発光状態、非発光状態）に関わらず、透過手段を変位させ、その透過手段の変位を視認させる演出も行うことができる。
【１０８０５】
また、発光手段がベース手段に固定されるので、変位（振動）に伴う発光手段の破損（例えば、断線）を抑制できる。
【１０８０６】
遊技機ＸＦ１又はＦＸ２において、前記透過手段は、光を拡散可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＦ３。
【１０８０７】
遊技機ＸＦ３によれば、遊技機ＸＦ１又はＸＦ２の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８０８】
即ち、透過手段は、光を拡散可能に構成されるので、発光手段に対する透過手段の相対変位を利用して、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ

、演出効果を高めることができる。
【１０８０９】
遊技機ＸＦ２又はＸＦ３において、前記透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＦ４。
【１０８１０】
遊技機ＸＦ４によれば、遊技機ＸＦ２又はＸＦ３の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８１１】
即ち、透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えるので、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできると共に、駆動手段の駆動状態を切り替えることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで開始または停止させることができる。
【１０８１２】
また、駆動手段が透過手段に配設されることで、駆動手段の駆動力を透過手段に伝えやすくでき、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできる。なお、駆動手段を発光手段に配設し、駆動手段の駆動力が間接的に透過手段に伝わるようにしても良い。この場合でも、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成できる。
【１０８１３】
遊技機ＸＦ２からＸＦ４のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記透過手段に当接された前記当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされることを特徴とする遊技機ＸＦ５。
【１０８１４】
遊技機ＸＦ５によれば、遊技機ＸＦ２からＸＦ４のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８１５】
即ち、透過手段に当接された当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を当接手段の変位に連動させることができ、演出効果を高めることができる。また、駆動手段を備える場合には、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の態様として、駆動手段の駆動力による変位の態様に加え、当接手段との連動による変位の態様を形成することができ、変位の態様のバリエーションを増やすことができる。
【１０８１６】
遊技機ＸＦ２からＸＦ５のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記当接手段の前記透過手段との当接により前記透過手段の変位が規制可能とされることを特徴とする遊技機ＸＦ６。
【１０８１７】
遊技機ＸＦ６によれば、遊技機ＸＦ２からＸＦ５のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８１８】
即ち、当接手段の透過手段との当接により透過手段の変位が規制可能とされるので、当接手段を透過手段に当接させることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで停止させることができる。
【１０８１９】
遊技機ＸＦ５において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＸＦ７。
【１０８２０】
遊技機ＸＦ７によれば、遊技機ＸＦ５の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善

できる。
【１０８２１】
即ち、操作手段の操作によって、当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を遊技者の所望の態様（例えば、変位のタイミングや変位速度など）で形成できる。即ち、視認される光の態様（透過手段の変位）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。
【１０８２２】
遊技機ＸＦ５において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の当接による前記透過手段の変位の規制が構成可能とされることを特徴とする遊技機ＸＦ７。
【１０８２３】
遊技機ＸＦ７によれば、遊技機ＸＦ５の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８２４】
即ち、操作手段の操作によって、当接手段の当接による透過手段の変位の規制が構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の規制（停止）を遊技者の所望のタイミングで形成できる。即ち、透過手段の変位の規制（停止）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。
【１０８２５】
遊技機ＸＦ２からＸＦ８のいずれかにおいて、前記透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第１手段と、前記第１手段に変位可能に配設される第２手段とを備え、少なくとも前記第２手段は、入射された光を透過可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＦ９。
【１０８２６】
遊技機ＸＦ９によれば、遊技機ＸＦ２からＸＦ８のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８２７】
即ち、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第１手段と、第２手段に変位可能に配設される第２手段とを備え、少なくとも第２手段は、入射された光を透過可能に構成されるので、第２手段の変位（発光手段に対する第２手段の相対変位）の態様が一様となることを抑制でき、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、演出効果を高めることができる。
【１０８２８】
遊技機ＸＦ９において、前記透過手段は、前記ベース手段に対する前記第１手段の変位と、前記第１手段に対する前記第２手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＦ１０。
【１０８２９】
遊技機ＸＦ１０によれば、遊技機ＸＦ９の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８３０】
即ち、透過手段は、ベース手段に対する第１手段の変位と、第１手段に対する第２手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されるので、それら第１手段および第２手段の異なる変位態様を組み合わせて、第２手段を多様な態様で変位させることができる。その結果、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様として、演出効果を高めることができる。
【１０８３１】
遊技機ＸＦ１０において、所定以上の外力が作用された状態では前記第１手段に対する前記第２手段の相対変位を許容可能に構成され、少なくともとも外力が作用されていない状態では前記第１手段に対する前記第２手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成され

る規定手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＦ１１。
【１０８３２】
遊技機ＸＦ１１によれば、遊技機ＸＦ１０の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８３３】
即ち、所定以上の外力が作用された状態では第１手段に対する第２手段の相対変位を許容可能に構成される規定手段を備えるので、所定以下の外力では第１手段および第２手段を一体に変位させる一方、所定以上の外力では第１手段に対して第２手段を相対変位させることができ、第２手段を多様な態様で変位させることができる。
【１０８３４】
この場合、規定手段は、少なくともとも外力が作用されていない状態では第１手段に対する第２手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成されるので、外力の作用が終了した際に、第１手段に対する第２手段の相対位置が所定位置と異なる位置である場合には、第２手段の相対位置を規定手段により所定位置に規定する（第２手段を所定位置に変位させる）ことができる。即ち、外力の作用が終了した後であっても、少なくとも第２手段を変位させることができる。これにより、第２手段を多様な態様で変位させることができ、第２手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様とできる。その結果、演出効果を高めることができる。
【１０８３５】
遊技機ＸＦ１１において、前記規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＦ１２。
【１０８３６】
遊技機ＸＦ１２によれば、遊技機ＸＦ１１の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。
【１０８３７】
即ち、規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されるので、外力の大きさに応じた（比例した）大きさの弾性変形を規定手段に生じさせ、この弾性変形を利用して、第１手段に対する第２手段の相対変位を外力の大きさに応じた（比例した）大きさで形成できる。例えば、重力や磁力を利用する場合と比較して、第１手段に対して第２手段が急激に相対変位することを抑制できる。
【１０８３８】
＜第１装飾ユニットＧ４２０及び第２装飾ユニットＧ４８０を一例とする発明の概念について＞
第１手段および第２手段を備え、少なくとも前記第２手段が変位可能に構成された遊技機において、前記第２手段が変位されることで、前記第２手段の所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態と、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ１。
【１０８３９】
第１手段および第２手段を備え、少なくとも第２手段が変位可能に構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０８４０】
しかしながら、上述した遊技機では、第１手段および第２手段に関し、改善の余地があった。
【１０８４１】
即ち、第２手段が変位されることで、正面視において、第２手段の所定領域が第１手段と共に視認可能とされる状態（以下「拡大状態」と称す）と、第２手段の所定領域が視認不能される状態（以下「縮小状態」と称す）とを形成して、第１手段および第２手段の全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。
【１０８４２】
具体的には、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変

位させることで、正面視において、第２手段の所定領域を第１手段により遮蔽して、第２手段の所定領域を視認不能とする（縮小状態を形成する）。また、第２手段を第１手段の背面側から外方（正面視において重ならない位置）にスライド変位させることで、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認可能とする（拡大状態を形成する）。

【１０８４３】

しかしながら、このような従来の構成では、第２手段の所定領域の大きさが第１手段の正面視における大きさ（外形）に依存するため、第２手段の所定領域の大きさを十分に大きくすることができなかった。

【１０８４４】

即ち、第１手段の正面視における大きさ（外形）を大きくすると、その分、他の手段（部材）を配設するスペースが減少される。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段と干渉しやすくなり、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度が阻害される。

【１０８４５】

一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分、遮蔽できる面積が小さくなるため、第２手段の所定領域が小さくなり、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができない。

【１０８４６】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段および第２手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【１０８４７】

遊技機ＸＧ１によれば、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８４８】

即ち、第２手段が変位されることで、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態と、第２手段の所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されるので、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。

【１０８４９】

具体的には、第１手段の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段（第２手段）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしても、第１手段の正面視における大きさが第２手段の所定領域の大きさに依存しないので、第２手段の所定領域を大きくできる。よって、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。

【１０８５０】

言い換えると、遊技機の役物が配設される空間は、前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、遊技機ＸＧ１によれば、上述した前後方向のスペースに着目し、第１手段を前後方向に長くすることで、第１手段の正面視の大きさを小さくできると共に、第２手段の所定領域の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

【１０８５１】

遊技機ＸＧ１において、前記第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、前記第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、前記所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ２。

【１０８５２】

遊技機ＸＧ２によれば、遊技機ＸＧ１の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８５３】
即ち、第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されるので、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた場合に、発光手段から発光され所定領域で反射した光を遊技者に視認させることができるだけでなく、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）とされた場合には、発光手段から発光され所定領域で反射した光を、第１手段にその背面側から入射させ、第１手段を透過した光（第１手段の正面側から出射される光）を遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。
【１０８５４】
なお、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変位させる上述した従来の構成では、縮小状態においては、発光手段から発光され所定領域で光を反射させても、その反射させた光が発光手段（発光手段の基板）に遮られてしまい、第１手段へ入射させることができない。これに対し、遊技機ＸＧ２によれば、所定領域で反射された光を、第１手段および発光手段の正面視外方側から回り込ませることができ、発光手段（発光手段の基板）に遮られることなく、第１手段の背面側へ入射させることができる。
【１０８５５】
遊技機ＸＧ１又はＸＧ２において、前記第２手段は、前記第１手段の正面視外方側に複数が配設され、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態では、隣り合う前記第２手段の一方の一側に他方の他側が重なることを特徴とする遊技機ＸＧ３。
【１０８５６】
遊技機ＸＧ３によれば、遊技機ＸＧ１又はＸＧ２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８５７】
即ち、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）では、隣り合う第２手段の一方の一側に他方の他側が重なるので、縮小状態において第２手段の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第２手段の大きさを大きくできる。一方、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第２手段の間の隙間を小さくできる。
【１０８５８】
遊技機ＸＧ３において、前記第１手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態において隣り合う前記第２手段の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ４。
【１０８５９】
遊技機ＸＧ４によれば、遊技機ＸＧ３の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８６０】
即ち、第１手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）において隣り合う第２手段の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されるので、縮小状態において第２手段どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。
【１０８６１】
遊技機ＸＧ４において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態となる際

に、前記第２手段の一側が他側よりも先に前記第１手段の正面視外方側に到着するように構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ５。

【１０８６２】

遊技機ＸＧ５によれば、遊技機ＸＧ４の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８６３】

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、第２手段の一側が他側よりも先に第１手段の正面視外方側に到着するように構成されるので、隣り合う第２手段の一方および他方の変位を同じ態様としつつ、これら隣り合う第２手段同士が干渉することを抑制できる。

【１０８６４】

遊技機ＸＧ４において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第２手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ６。

【１０８６５】

遊技機ＸＧ６によれば、遊技機ＸＧ４の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８６６】

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、隣り合う前記第２手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第２手段を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第２手段同士が干渉することを抑制できる。例えば、第２手段の一側が他側よりも先に第１手段の正面視外方側に到着するようにする必要がなく、第２手段の一側および他側が同時に第１手段の正面視外方側に到着するようにできる。

【１０８６７】

遊技機ＸＧ６において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第２手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ７。

【１０８６８】

遊技機ＸＧ７によれば、遊技機ＸＧ６の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８６９】

即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第２手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第２手段の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第２手段を変位させることによる演出効果を向上できる。

【１０８７０】

遊技機ＸＧ１からＸＧ７において、前記第２手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態から前記第２手段の前記所定領域が正面側を向く状態とされた後、前記第１手段の正面視外方へ変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＧ８。

【１０８７１】

遊技機ＸＧ８によれば、遊技機ＸＧ１からＸＧ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８７２】
即ち、第２手段は、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第１手段の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第２手段の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。
【１０８７３】
＜花回転ユニットＧ４００の第１装飾ユニットＧ４２０を一例とする発明の概念について＞
第１手段と、前記第１手段の周りを周回可能に構成された第２手段とを備えた遊技機において、前記第２手段は、前記第１手段の周りを周回する際に、回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＨ１。
【１０８７４】
第１手段と、第１手段の周りを周回可能に構成された第２手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０８７５】
しかしながら、上述した遊技機では、第１手段および第２手段に関し、改善の余地があった。
【１０８７６】
即ち、第１手段の周りを第２手段が周回（公転）する演出では、両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。
【１０８７７】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第１手段および第２手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【１０８７８】
遊技機ＸＨ１によれば、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８７９】
即ち、第２手段は、第１手段の周りを周回（公転）する際に、回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。
【１０８８０】
遊技機ＸＨ１において、前記第２手段は、前記回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、前記一側領域と前記他側領域とが異なる態様に構成されることを特徴とする遊技機ＸＨ２。
【１０８８１】
遊技機ＸＨ２によれば、遊技機ＸＨ１の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８８２】
即ち、第２手段は、回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、一側領域と他側領域とが異なる態様に構成されるので、第１手段の周りを第２手段が周回する際に、第２手段の異なる態様（一側領域、他側領域）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。
【１０８８３】
なお、異なる態様とは、例えば、視認される形状（外形）が異なるもの、外面の粗さや色が異なるもの（即ち、光の反射態様が異なるもの）、材質が異なるもの、これらを組み合わせたもの等が例示される。
【１０８８４】
遊技機ＸＨ１又はＸＨ２において、前記第２手段は、前記第１手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第１手段の外方側へ近接す

る方向への前記第２手段の変位は、前記第２手段の前記回転における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＨ３。
【１０８８５】
遊技機ＸＨ３によれば、遊技機ＸＨ１又はＸＨ２の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８８６】
即ち、第１手段の外方側へ近接する方向への第２手段の変位は、第２手段の回転（自転）における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるので、常に同じ姿勢で第２手段を第１手段の外方側へ近接させることができ、第２手段が第１手段の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第２手段の外形形状の設計の自由度を高められると共に、１手段の外方側へ第２手段をより近接させることができる。
【１０８８７】
遊技機ＸＨ１からＸＨ３のいずれかにおいて、前記第２手段は、前記第１手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第２手段が前記第１手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、前記第２手段の前記周回における周回位置が所定の周回位置となるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＨ４。
【１０８８８】
遊技機ＸＨ４によれば、遊技機ＸＨ１からＸＨ３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８８９】
即ち、第２手段が第１手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、第２手段の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第２手段が第１手段の外方側に最も近づいた状態において、第２手段の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第１手段の周りを第２手段が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第２手段を第１手段の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第２手段を第１手段の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。
【１０８９０】
遊技機ＸＨ１からＸＨ４のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＨ５。
【１０８９１】
遊技機ＸＨ５によれば、遊技機ＸＨ１からＸＨ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。
【１０８９２】
即ち、第１手段は、第２手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えるので、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第２手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合には、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第２手段の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第２手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合には、回転手段の回転（自転）の分、第２手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第２手段の周回（公転）を着目させやすくできる。
【１０８９３】
遊技機ＸＨ５において、前記第２手段の周回の速度と、前記回転手段の回転の速度とが異なることを特徴とする遊技機ＸＨ６。
【１０８９４】
遊技機ＸＨ６によれば、遊技機ＸＨ５の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

【１０８９５】
即ち、第２手段の周回の速度と、前記回転手段の回転の速度とが異なるので、第２手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第２手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第２手段の周回の速度が回転手段の回転の速度よりも遅くすることで、第２手段が第２手段と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第２手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第２手段の周回の速度が回転手段の回転の速度よりも速くすることで、第２手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第２手段の周回（公転）を着目させやすくできる。
【１０８９６】
＜上側装飾ユニットＨ１４ａの第１連通路Ｈ３００Ｃを一例とする発明の概念について＞
動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機において、変位可能に構成され前記配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機ＸＩ１。
【１０８９７】
動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。
【１０８９８】
しかしながら、上述した遊技機では、動作に伴う出力に改善の余地があった。
【１０８９９】
即ち、動作手段の動作に伴い音を出力する場合、動作手段の動作態様（例えば、動作（振動）の振動数や波形）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることができる。しかしながら、動作手段の動作態様を変化させるのみでは、出力される音の態様の変化が不十分であるという問題点があった。
【１０９００】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、動作に伴う出力を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【１０９０１】
遊技機ＸＩ１によれば、動作に伴う出力を改善できる。
【１０９０２】
即ち、変位可能に構成され配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えるので、変位手段の配設手段との当接状態を変化させることで、配設手段の剛性を変化させることができる。これにより、動作手段の動作態様を一定とした場合でも、配設手段の剛性の変化に伴い、出力させる音の態様を変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。
【１０９０３】
遊技機ＸＩ１において、前記動作手段は、所定間隔を隔てて前記配設手段に配設される第１動作手段および第２動作手段を備え、所定方向視において前記変位部材の一側に前記第１動作手段が位置されると共に前記変位部材の他側に前記第２動作手段が位置されることを特徴とする遊技機ＸＩ２。
【１０９０４】
遊技機ＸＩ２によれば、動作に伴う出力を改善できる。
【１０９０５】
即ち、動作手段は、所定間隔を隔てて配設手段に配設される第１動作手段および第２動作手段を備え、所定方向視において変位部材の一側に第１動作手段が位置されると共に変位部材の他側に第２動作手段が位置されるので、所定方向視において第１動作手段と第２動作手段との間となる領域を含む領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態を変化させることができる。即ち、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、

変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９０６】

遊技機ＸＩ１又はＸＩ２において、前記変位手段は、前記配設手段の外側の壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機ＸＩ３。

【１０９０７】

遊技機ＸＩ３によれば、遊技機ＸＩ１又はＸＩ２の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９０８】

即ち、変位手段は、配設手段の外側の壁部の一部を構成するので、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９０９】

なお、変位手段が構成する壁部（配設手段の外側の壁部の一部）は、遊技者から視認可能に構成されることが好ましい。変位手段の変位を遊技者に視認させることで、配設手段の剛性が変化されること（即ち、出力される音の態様が変化されること）を聴覚だけでなく視覚によっても認識させることができる。

【１０９１０】

遊技機ＸＩ２において、前記配設手段は、前記第１動作手段が配設される第１配設空間および前記第２動作手段が配設される第２配設空間と、前記第１配設空間および前記第２配設空間を連通可能に形成される連通空間とを備え、前記変位手段は、前記連通空間を区画する壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機ＸＩ４。

【１０９１１】

遊技機ＸＩ４によれば、遊技機ＸＩ２の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９１２】

即ち、第１配設空間と第２配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備え、変位手段は、連通空間を区画する壁部の一部を構成するので、変位手段の配設手段との当接状態の変化により配設手段の剛性を変化させることで、出力させる音の態様を変化させることができるだけでなく、変位手段の変位に伴い連通空間の外部への開放量（閉塞も含む）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることもできる。特にこれら剛性の変化と開放量の変化とを同時に行わせることができるので、出力される音の態様の変化をより大きくすることができる。

【１０９１３】

遊技機ＸＩ１からＸＩ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されることを特徴とする遊技機ＸＩ５。

【１０９１４】

遊技機ＸＩ５によれば、遊技機ＸＩ１からＸＩ４のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９１５】

即ち、変位手段は、配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されるので、変位手段を配設手段から離間する方向に変位（回転）させることで、変位手段が配設手段に対して当接されている領域を最小限とすることができる。即ち、軸支された部分以外を非当接とすることができる。これにより、配設手段の剛性の変化を大きくでき、出力させる音の態様をより変化させやすくできる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９１６】

遊技機ＸＩ１からＸＩ５のいずれかにおいて、前記変位手段と前記配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されることを特徴とする遊技機ＸＩ６。

【１０９１７】

遊技機ＸＩ６によれば、遊技機ＸＩ１からＸＩ５のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９１８】

即ち、変位手段と配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されるので、変位手段を配設手段に密着させ、両者の間の滑りを抑制できる。これにより、配設手段の剛性を変化させやすくでき、出力させる音の態様をより大きく変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９１９】

遊技機ＸＩ１からＸＩ６のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＩ７。

【１０９２０】

遊技機ＸＩ７によれば、遊技機ＸＩ１からＸＩ６のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

【１０９２１】

即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、配設手段の剛性が変化されるタイミング（即ち、出力される音の態様が変化されるタイミング）を操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

【１０９２２】

＜球発射ユニットＨ２９１１２ａの凹部Ｈ２９８２１ａ１を一例とする発明の概念について＞

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えることを特徴とする遊技機ＸＪ１。

【１０９２３】

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－２２１８４７号公報）。

【１０９２４】

しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。

【１０９２５】

即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。

【１０９２６】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【１０９２７】

遊技機ＸＪ１によれば、遊技球の送球を改善できる。

【１０９２８】

即ち、流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えるので、非平行部に遊技球を衝突（当接）させて、遊技球が暴れることを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

【１０９２９】
遊技機ＸＪ１において、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えることを特徴とする遊技機ＸＪ２。
【１０９３０】
遊技機ＸＪ２によれば、遊技機ＸＪ１の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。
【１０９３１】
即ち、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えるので、比較的暴れが小さい遊技球を送球方向に沿って案内することができる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。
【１０９３２】
遊技機ＸＪ１又はＸＪ２において、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＪ３。
【１０９３３】
遊技機ＸＪ３によれば、遊技機ＸＪ１又はＸＪ２の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。
【１０９３４】
即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されるので、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部または凸部を徐々に作用させることができる。即ち、凹部または凸部への遊技球の衝突（当接）により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。
【１０９３５】
遊技機ＸＪ１からＸＪ３のいずれかにおいて、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機ＸＪ４。
【１０９３６】
遊技機ＸＪ４によれば、遊技機ＸＪ１からＸＪ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。
【１０９３７】
即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球が通過している間、かかる遊技球に対して凹部または凸部の作用を継続させ、遊技球の暴れを収束させやすくできる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。
【１０９３８】
遊技機ＸＪ１からＸＪ４のいずれかにおいて、前記凹部または凸部は、前記送球手段の送球方向に通過する遊技球と、前記送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機ＸＪ５。
【１０９３９】
遊技機ＸＪ５によれば、遊技機ＸＪ１からＸＪ４のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。
【１０９４０】
即ち、凹部または凸部は、送球手段の送球方向に通過する遊技球と、送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されるので、送球手段の送球方向に通過する遊技球に対しては、その軌跡を安定化させる一方、送球手段の送球方向とは反対方向に通過する遊技球（例えば、発射強度が弱く、発射手段へ戻ってくる遊技球）に対しては、遊技球の通過方向を変更させる（例えば、遊技球を回収口へ案内し、発射装置まで戻らないようにする）ことができる。その結果、遊技球の送球を改善できる。

【１０９４１】
遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ１１、Ｄ１からＤ１２、Ｅ１からＥ１１、ＷＡ１－０からＷＡ１－５、ＷＡ２－１からＷＡ２－５、ＷＢ１－１からＷＢ１－６、ＷＢ２－１からＷＢ２－８、ＷＢ３－１からＷＢ３－３、ＷＣ１－１からＷＣ１－４、ＷＣ２－１からＷＣ２－５及びＷＤ１－１からＷＤ１－５、遊技機ＹＡ１からＹＡ１１、ＹＢ１からＹＢ１０、ＹＣ１からＹＣ１１、ＹＤ１からＹＤ５、ＹＥ１からＹＥ３、ＹＦ１からＹＦ３及びＹＧ１からＹＧ３、遊技機ＢＡ１からＢＡ１３、ＢＢ１からＢＢ３、ＢＢＺ１からＢＢＺ１１、ＢＣ１からＢＣ１１、ＢＤ１からＢＤ１３、ＢＥ１からＢＥ３、ＢＥＺ１からＢＥＺ１０、ＢＧ１からＢＧ１６、ＢＨ１からＢＨ１１、ＢＩ１からＢＩ３及びＢＩＺ１からＢＩＺ１１、遊技機ＣＡ１からＣＡ２６、ＣＢ１からＣＢ４、ＣＣ１からＣＣ４、ＤＡ１からＤＡ１９、ＤＢ１からＤＢ４、ＤＣ１からＤＣ４、ＤＤ１からＤＤ４、ＥＡ１からＥＡ４、ＥＢ１からＥＢ４及びＥＣ１からＥＣ５、遊技機ＦＡ１からＦＡ１３、ＦＢ１からＦＢ１２、ＦＣ１からＦＣ８又はＦＤ１からＦＤ５、遊技機ＫＡ１からＫＡ１０、ＫＢ１からＫＢ８、ＫＣ１からＫＣ１０、ＫＤ１からＫＤ１０、ＫＥ１からＫＥ１０、ＫＦ１からＫＦ１６、ＫＧ１からＫＧ１０、ＫＫＨ１からＫＫＨ５、ＫＨ１からＫＨ１３、ＫＩ１からＫＩ１１及びＫＪ１からＫＪ１１、ＸＡ１からＸＡ９、ＸＢからＸＢ１１、ＸＣ１からＸＣ９、ＸＤ１からＸＤ９、ＸＥ１からＸＥ９、ＸＦ１からＸＦ１２、ＸＧ１からＸＧ８、ＸＨ１からＸＨ６ＸＩ１からＸＩ７、ＸＪ１からＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１０９４２】
遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ１１、Ｄ１からＤ１２、Ｅ１からＥ１１、ＷＡ１－０からＷＡ１－５、ＷＡ２－１からＷＡ２－５、ＷＢ１－１からＷＢ１－６、ＷＢ２－１からＷＢ２－８、ＷＢ３－１からＷＢ３－３、ＷＣ１－１からＷＣ１－４、ＷＣ２－１からＷＣ２－５及びＷＤ１－１からＷＤ１－５、遊技機ＹＡ１からＹＡ１１、ＹＢ１からＹＢ１０、ＹＣ１からＹＣ１１、ＹＤ１からＹＤ５、ＹＥ１からＹＥ３、ＹＦ１からＹＦ３及びＹＧ１からＹＧ３、遊技機ＢＡ１からＢＡ１３、ＢＢ１からＢＢ３、ＢＢＺ１からＢＢＺ１１、ＢＣ１からＢＣ１１、ＢＤ１からＢＤ１３、ＢＥ１からＢＥ３、ＢＥＺ１からＢＥＺ１０、ＢＧ１からＢＧ１６、ＢＨ１からＢＨ１１、ＢＩ１からＢＩ３及びＢＩＺ１からＢＩＺ１１、遊技機ＣＡ１からＣＡ２６、ＣＢ１からＣＢ４、ＣＣ１からＣＣ４、ＤＡ１からＤＡ１９、ＤＢ１からＤＢ４、ＤＣ１からＤＣ４、ＤＤ１からＤＤ４、ＥＡ１からＥＡ４、ＥＢ１からＥＢ４及びＥＣ１からＥＣ５、遊技機ＦＡ１からＦＡ１３、ＦＢ１からＦＢ１２、ＦＣ１からＦＣ８又はＦＤ１からＦＤ５、遊技機ＫＡ１からＫＡ１０、ＫＢ１からＫＢ８、ＫＣ１からＫＣ１０、ＫＤ１からＫＤ１０、ＫＥ１からＫＥ１０、ＫＦ１からＫＦ１６、ＫＧ１からＫＧ１０、ＫＫＨ１からＫＫＨ５、ＫＨ１からＫＨ１３、ＫＩ１からＫＩ１１及びＫＪ１からＫＪ１１、ＸＡ１からＸＡ９、ＸＢからＸＢ１１、ＸＣ１からＸＣ９、ＸＤ１からＸＤ９、ＸＥ１からＸＥ９、ＸＦ１からＸＦ１２、ＸＧ１からＸＧ８、ＸＨ１からＸＨ６ＸＩ１からＸＩ７、ＸＪ１からＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様

で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１０９４３】

遊技機Ａ１からＡ１０、Ｂ１からＢ１０、Ｃ１からＣ１１、Ｄ１からＤ１２、Ｅ１からＥ１１、ＷＡ１－０からＷＡ１－５、ＷＡ２－１からＷＡ２－５、ＷＢ１－１からＷＢ１－６、ＷＢ２－１からＷＢ２－８、ＷＢ３－１からＷＢ３－３、ＷＣ１－１からＷＣ１－４、ＷＣ２－１からＷＣ２－５及びＷＤ１－１からＷＤ１－５、遊技機ＹＡ１からＹＡ１１、ＹＢ１からＹＢ１０、ＹＣ１からＹＣ１１、ＹＤ１からＹＤ５、ＹＥ１からＹＥ３、ＹＦ１からＹＦ３及びＹＧ１からＹＧ３、遊技機ＢＡ１からＢＡ１３、ＢＢ１からＢＢ３、ＢＢＺ１からＢＢＺ１１、ＢＣ１からＢＣ１１、ＢＤ１からＢＤ１３、ＢＥ１からＢＥ３、ＢＥＺ１からＢＥＺ１０、ＢＧ１からＢＧ１６、ＢＨ１からＢＨ１１、ＢＩ１からＢＩ３及びＢＩＺ１からＢＩＺ１１、遊技機ＣＡ１からＣＡ２６、ＣＢ１からＣＢ４、ＣＣ１からＣＣ４、ＤＡ１からＤＡ１９、ＤＢ１からＤＢ４、ＤＣ１からＤＣ４、ＤＤ１からＤＤ４、ＥＡ１からＥＡ４、ＥＢ１からＥＢ４及びＥＣ１からＥＣ５、遊技機ＦＡ１からＦＡ１３、ＦＢ１からＦＢ１２、ＦＣ１からＦＣ８又はＦＤ１からＦＤ５、遊技機ＫＡ１からＫＡ１０、ＫＢ１からＫＢ８、ＫＣ１からＫＣ１０、ＫＤ１からＫＤ１０、ＫＥ１からＫＥ１０、ＫＦ１からＫＦ１６、ＫＧ１からＫＧ１０、ＫＫＨ１からＫＫＨ５、ＫＨ１からＫＨ１３、ＫＩ１からＫＩ１１及びＫＪ１からＫＪ１１、ＸＡ１からＸＡ９、ＸＢからＸＢ１１、ＸＣ１からＸＣ９、ＸＤ１からＸＤ９、ＸＥ１からＸＥ９、ＸＦ１からＸＦ１２、ＸＧ１からＸＧ８、ＸＨ１からＸＨ６ＸＩ１からＸＩ７、ＸＪ１からＸＪ５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１０９４４】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２１０７から図２１６４を参照し、第５４実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【１０９４５】

図２１０７は、第５４実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２１０８は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図２１０９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２１１０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２１１１は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２１１２は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２１１３は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図２１１４は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図２１１５は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図２１１２では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【１０９４６】

また、以下の説明では、図２１０７に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２１０

７に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２１０７参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１０９４７】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１０９４８】

図２１０７～図２１１５に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【１０９４９】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図２１０７参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【１０９５０】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【１０９５１】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【１０９５２】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【１０９５３】

また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【１０９５４】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図２１１０参照）。

【１０９５５】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図２１１２及び図２１１３参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【１０９５６】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【１０９５７】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１１２参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図２１１２参照）を主に備えて形成される。

【１０９５８】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図２１１１参照）。なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【１０９５９】

なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【１０９６０】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）とを主に備えて形成される。

【１０９６１】

即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。

【１０９６２】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ

１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【１０９６３】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【１０９６４】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。

【１０９６５】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【１０９６６】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図２１１２に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【１０９６７】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図２１１２に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図２１１１に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【１０９６８】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【１０９６９】
　また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図２１１４及び図２１１５に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。
【１０９７０】
　詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図２１１３参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。
【１０９７１】
　また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＨ１６が配設される（図２１０７参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。
【１０９７２】
　ガラスユニットＨ１６は、図２１０７及び図２１１１に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。
【１０９７３】
　なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。
【１０９７４】
　また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。
【１０９７５】
　正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニ

ットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図２１０７に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【１０９７６】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【１０９７７】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【１０９７８】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図２１１６参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【１０９７９】

窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図２１０７に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【１０９８０】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図２１０８参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１１２参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【１０９８１】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【１０９８２】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。こ

の球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【１０９８３】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【１０９８４】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【１０９８５】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【１０９８６】

即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１０９８７】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【１０９８８】

この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１１２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【１０９８９】

なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【１０９９０】

また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合

、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【１０９９１】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図２１１４参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【１０９９２】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１０９９３】

機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【１０９９４】

機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【１０９９５】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【１０９９６】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【１０９９７】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出

することができる。
【１０９９８】
下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。
【１０９９９】
なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。
【１１０００】
さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。
【１１００１】
通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。
【１１００２】
通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図２１１４参照）。
【１１００３】
なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図２１１２参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２１１２参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。
【１１００４】
ファール球通路部Ｈ１４５（図２１１４参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。
【１１００５】
ファール球通路部Ｈ１４５には、図２１１５に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が

開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図２１１４参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【１１００６】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【１１００７】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【１１００８】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【１１００９】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図２１１２参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【１１０１０】

また、図２１１２に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【１１０１１】

図２１１２に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。

【１１０１２】

ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ

６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【１１０１３】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【１１０１４】

遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図２１０７参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図２１１２を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【１１０１５】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図２１０７参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【１１０１６】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図２１１２の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。

【１１０１７】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【１１０１８】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１１０１９】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【１１０２０】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制する

ワンウェイクラッチを配設することが好ましい。
【１１０２１】
外レールＨ６２の先端部（図２１１２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【１１０２２】
遊技領域の正面視左側下部（図２１１２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。
【１１０２３】
また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【１１０２４】
尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【１１０２５】
ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図２１１２参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。
【１１０２６】
大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｍ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。
【１１０２７】
このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始

されることを理解することができる。
【１１０２８】
　また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。
【１１０２９】
　なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。
【１１０３０】
　また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。
【１１０３１】
　確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【１１０３２】
　なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。
【１１０３３】
　遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センタ

ーフレームＨ８６が配設されている。
【１１０３４】
なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。
【１１０３５】
また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。
【１１０３６】
また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。
【１１０３７】
本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。
【１１０３８】
なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。
【１１０３９】
また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。
【１１０４０】
なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。
【１１０４１】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図２１１６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１は、後述する円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００に配設され、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【１１０４２】

また、第８実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲（上方）に退避位置における花弁動作装置Ｇ８００が配置され、その花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位されると花弁動作装置Ｇ８００が第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を花弁動作装置Ｇ８００と共に遊技者に視認させることができる。

【１１０４３】

なお、花弁動作装置Ｇ８００は、花回転ユニットＧ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第２装飾ユニットＧ４８０が光透過性の材料から形成される。従って、花弁動作装置Ｇ８００が張出位置に配置された状態においては、第２装飾ユニットＧ４８０の第２装飾ユニットＧ４８０を介して第３図柄表示装置Ｈ８１の少なくとも一部が遊技者に視認される。

【１１０４４】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【１１０４５】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【１１０４６】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１１０４７】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。

よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１１０４８】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【１１０４９】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１１０５０】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【１１０５１】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【１１０５２】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【１１０５３】

一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【１１０５４】

また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ

球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【１１０５５】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【１１０５６】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【１１０５７】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【１１０５８】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１１０５９】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【１１０６０】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【１１０６１】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１１０６２】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１１０６３】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【１１０６４】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図２１１２参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。

【１１０６５】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１１０６６】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【１１０６７】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【１１０６８】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって

、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【１１０６９】

また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【１１０７０】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【１１０７１】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【１１０７２】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【１１０７３】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【１１０７４】

また、上記第５４実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【１１０７５】

例えば、上記第５４実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニット

Ｇ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【１１０７６】

図２１０８に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１１０７７】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１１０７８】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【１１０７９】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１１０８０】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図２１１６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球

発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【１１０８１】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図２１１６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１１０８２】

遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。

【１１０８３】

なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【１１０８４】

次に、図２１１６を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図２１１６は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１１０８５】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【１１０８６】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１１０８７】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１１０８８】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電

源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１１０８９】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【１１０９０】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【１１０９１】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【１１０９２】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【１１０９３】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。

【１１０９４】

払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０

１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１１０９５】

払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【１１０９６】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。

【１１０９７】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【１１０９８】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【１１０９９】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、及び、駆動手段Ｈ７５０が含まれる。

【１１１００】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【１１１０１】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【１１１０２】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者

によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【１１１０３】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【１１１０４】

なお、図２１１６では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【１１１０５】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【１１１０６】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【１１１０７】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【１１１０８】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２１１６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。

電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１１１０９】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【１１１１０】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２１１６参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【１１１１１】

図２１１７はパチンコ機Ｈ１０の遊技盤Ｍ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。本実施形態では、パチンコ機Ｈ１０は、少なくとも、正面枠Ｈ１４（図２１１１参照）と、ベース板Ｍ６０（ベース板Ｈ６０に相当、図２１１１参照）と、内レールＭ６１（内レールＨ６１に相当、図２１１１参照）と、外レールＭ６２（外レールＨ６２に相当、図２１１１参照）と、一般入賞口Ｍ６３（一般入賞口Ｈ６３に相当、図２１１３参照）と、第１入賞口Ｍ６４（第１入賞口Ｈ６４に相当、図２１１２参照）と、第２入賞口Ｍ６４０（第２入賞口Ｈ６４０に相当、図２１１３参照）と、電動役物Ｍ６４０ａ（電動役物Ｈ６４０ａに相当、図２１１２参照）と、第１可変入賞装置Ｍ６５（可変入賞装置Ｈ６５に相当、図２１１２参照）と、第１特定入賞口Ｍ６５ａ（特定入賞口Ｈ６５ａに相当、図２１１２参照）と、スルーゲートＭ６７（スルーゲートＨ６７に相当、図２１１２参照）と、戻り球防止部材Ｍ６８（戻り球防止部材Ｈ６８に相当、図２１１２参照）と、返しゴムＭ６９（返しゴムＨ６９に相当、図２１１２参照）と、アウトロＭ７１（アウトロＨ７１に相当、図２１１２参照）と、を備える。

【１１１１２】

更に、本実施形態では、パチンコ機Ｈ１０は、少なくとも、外縁部材Ｍ７３（外縁部材Ｈ７３に相当、図２１１２参照）と、可変表示装置ユニットＭ８０（可変表示装置ユニットＨ８０に相当、図２１１２参照）と、第３図柄表示装置Ｍ８１（第３図柄表示装置Ｈ８１に相当、図２１１２参照）と、センターフレームＭ８６（センターフレームＨ８６に相当、図２１１２参照）と、を備える。

【１１１１３】

図２１１７に示すように、遊技盤Ｍ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板

Ｍ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＭＷＦの他、レールＭ６１，Ｍ６２、一般入賞口Ｍ６３、第１入賞口Ｍ６４、第２入賞口Ｍ６４０、第１可変入賞装置Ｍ６５、第２可変入賞装置Ｍ６５０、スルーゲートＭ６７、可変表示装置ユニットＭ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２（図２１１２参照）の裏面側（又は表面側）に取り付けられる。

【１１１１４】

ベース板Ｍ６０は、木製の板部材から形成される。一般入賞口Ｍ６３、第１入賞口Ｍ６４、第２入賞口Ｍ６４０、可変表示装置ユニットＭ８０は、ルータ加工によってベース板Ｍ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｍ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板Ｍ６０を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板Ｍ６０の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。

【１１１１５】

遊技盤Ｍ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４に配設されるガラスユニットＨ１６（図２１１４参照）を通じて内枠Ｈ１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２１１７を参照して、遊技盤Ｍ１３の構成について説明する。

【１１１１６】

遊技盤Ｍ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＭ６２が植立され、その外レールＭ６２の内側位置には外レールＭ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＭ６１が植立される。この内レールＭ６１と外レールＭ６２とにより遊技盤Ｍ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｍ１３とガラスユニットＨ１６（図１８４９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤Ｍ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｍ１３の正面であって２本のレールＭ６１，Ｍ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｍ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【１１１１７】

２本のレールＭ６１，Ｍ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１１２参照）から発射された球を遊技盤Ｍ１３上部へ案内するために設けられたものである。内レールＭ６１の先端部分（図２１１７の左上部）には戻り球防止部材Ｍ６８が取り付けられ、一旦、遊技盤Ｍ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レールＭ６２の先端部（図２１１７の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＭ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＭ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１１１１８】

遊技領域の正面視左側下部（図２１１７の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの機能は上述したので、ここでは説明を省略する。

【１１１１９】

尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｍ６４及び第２入賞口Ｍ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１１１２０】

本パチンコ機Ｈ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが開放される時間も変更され、通常

中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｍ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【１１１２１】

電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｍ６４０へ入球可能となり、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球を第２入賞口Ｍ６４０まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなるように構成される。

【１１１２２】

なお、電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ｍ６４０ａの下方に第２入賞口Ｍ６４０が配置され、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ｍ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｍ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｍ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。

【１１１２３】

また、電動役物Ｍ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｍ６４０に案内され易く、電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｍ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｍ６４０に入球し難くなるように構成することができる。

【１１１２４】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｍ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能な位置（ベース板Ｍ６０の窓部の後方）に、可変表示装置ユニットＭ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＭ８０には、第１入賞口Ｍ６４及び第２入賞口Ｍ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｍ８１と、スルーゲートＭ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板Ｍ６０には、第３図柄表示装置Ｍ８１を正面視で囲むようにして、センターフレームＭ８６が配設されている。

【１１１２５】

第３図柄表示装置Ｍ８１は９インチサイズから１９インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図２１１６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｍ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｍ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｍ８１

を構成するようにしても良い。
【１１１２６】
第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＭ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＭ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。
【１１１２７】
パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｍ６４０に付随された電動役物Ｍ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【１１１２８】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｍ６４０の電動役物Ｍ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【１１１２９】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｍ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｍ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。
【１１１３０】
スルーゲートＭ６７は、可変表示装置ユニットＭ８０の右側の領域において遊技盤Ｍ１３に組み付けられ、遊技盤Ｍ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＭ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【１１１３１】
球のスルーゲートＭ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に左右対称に配設されている。
【１１１３２】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｍ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｍ８１の一部で行うようにしても良い。
【１１１３３】
また、スルーゲートＭ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＭ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。

【１１１３４】
　また、スルーゲートＭ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＭ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＭ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。
【１１１３５】
　可変表示装置ユニットＭ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｍ６４が配設されている。この第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｍ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。
【１１１３６】
　一方、スルーゲートＭ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｍ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｍ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。なお、第２入賞口Ｍ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｍ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｍ６４よりも正面視左下側）でも良い。
【１１１３７】
　また、第１入賞口Ｍ６４および第２入賞口Ｍ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。
【１１１３８】
　第２入賞口Ｍ６４０には電動役物Ｍ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｍ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｍ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＭ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｍ６４０へ入賞しやすい状態となる。
【１１１３９】
　上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｍ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｍ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。
【１１１４０】
　ここで、第１入賞口Ｍ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｍ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｍ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｍ６４は、第２入賞口Ｍ６４０にあるような電動役物Ｍ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【１１１４１】
よって、通常中においては、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｍ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ｍ６４０ａのない第１入賞口Ｍ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＭ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｍ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【１１１４２】
一方、時短中は、スルーゲートＭ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｍ６４０に付随する電動役物Ｍ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｍ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｍ６４０へ向けて、可変表示装置８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＭ６７を通過させて電動役物Ｍ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｍ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【１１１４３】
なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０とは異なり、遊技盤Ｍ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｍ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｍ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。
【１１１４４】
一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｍ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＭ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。
【１１１４５】
第１入賞口Ｍ６４の右方には第２可変入賞装置Ｍ６５０（図２１１７参照）が配設されており、その下流側位置に第２特定入賞口Ｍ６５０ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｍ６４又は第２入賞口Ｍ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｍ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第２特定入賞口Ｍ６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【１１１４６】
この第２特定入賞口Ｍ６５０ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第２特定入賞口Ｍ６５０ａが所定時間開放される。この第２特定入賞口Ｍ６５０ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【１１１４７】
抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｍ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は３回とされ、第２入賞口Ｍ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、第２特定入賞口Ｍ６５０

ａよりも上流側に配置され、第１特定入賞口Ｍ６５ａを前後方向への変位により開放する退避位置と閉鎖する張出位置とが切り替えられることで開閉させる張出物体である開閉板Ｍ６５ｂが所定時間開放され（後方側へ退避され）、その第１特定入賞口Ｍ６５ａの開放中に、球が第１特定入賞口Ｍ６５ａ内へ入賞し、その特定入賞口Ｍ６５ａの下流側の特定領域Ｍ６５ｃを通過することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【１１１４８】

この場合において、第１特定入賞口Ｍ６５ａへ向けて流下する遊技球の有無によって、開閉板Ｍ６５ｂの可動範囲が変化する場合（遊技球が開閉板Ｍ６５ｂの張出先端側（前側）に位置することで開閉板Ｍ６５ｂの移動を阻害する場合等）が生じても良い。

【１１１４９】

特定領域Ｍ６５ｃの上流側であって第１特定入賞口Ｍ６５ａの下流側の位置には、第１特定入賞口Ｍ６５ａに入球した遊技球を特定領域Ｍ６５ｃに入球させる入球状態と、特定領域Ｍ６５ｃに入球することを防止する防止状態とで切り替え可能に変位される下側変位物体である不図示の切替手段が配設される。

【１１１５０】

このように、本パチンコ機Ｈ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｍ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【１１１５１】

また、特定入賞口Ｍ６５ａ，Ｍ６５０ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｍ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｍ６４の下方右側や、第１入賞口Ｍ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＭ８０の左方または右方や、上方でも良い。

【１１１５２】

遊技盤Ｍ１３には、アウト口Ｍ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｍ６３，Ｍ６４，Ｍ６５ａ，Ｍ６４０，Ｍ６５０ａにも入賞しなかった球は、アウト口Ｍ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。

【１１１５３】

遊技盤Ｍ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。

【１１１５４】

なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図２１１６参照）には、駆動ソレノイドＭ４８７や駆動モータＭ４４２，Ｍ５０１，Ｍ７２０，Ｍ８２０や、回転クルーンＭ９５０を駆動させる駆動モータ等が含まれる。

【１１１５５】

なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８（図２１１６参照）には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｍ６４０の電動役物Ｍ６４０ａの駆動源等を含む構成としても良い。

【１１１５６】

また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図２１１６参照）には、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６，Ｍ７１３，Ｍ８１５，Ｍ９４２，Ｍ３４８９等が含まれる。なお、各種スイッチＨ２０８の接続先は、主制御装置Ｈ１１０に限られるものではなく、用途に応じて直接的に音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されても良い。どちらに接続するかは、個別に任意に選択可能とされる。

【１１１５７】

次いで、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の構造について説明する。図２１１８は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の分解正面斜視図であり、図２１１９は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の分解背面斜視図である。なお、図２１１８及び図

２１１９では、背面ケースＭ３１０の開口Ｍ３１１ａに配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニットＭ８０）の図示が省略され、開口Ｍ３１１ａを通して奥側を視認可能に図示される。

【１１１５８】

動作ユニットＭ３００は、正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１（図２１１７参照）の表示領域の左右側領域および上側領域に配設される複合動作役物ユニットＭ４００と、その複合動作役物ユニットＭ４００の後方側に配置され正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の上側領域に配設されるスライド動作役物ユニットＭ７００と、そのスライド動作役物ユニットＭ７００と同様の前後位置において複合動作役物ユニットＭ４００の後方側に配置され正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の下側領域に配設される昇降動作役物ユニットＭ８００と、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が収容され締結固定された前側の層において複合動作役物ユニットＭ４００が収容され締結固定される背面ケースＭ３１０と、を備える。

【１１１５９】

背面ケースＭ３１０は、底壁部Ｍ３１１と、その底壁部Ｍ３１１の外縁から立設される外壁部Ｍ３１２とを備え、底壁部Ｍ３１１及び外壁部Ｍ３１２から正面側が開放された箱状に形成される。

【１１１６０】

背面ケースＭ３１０は、底壁部Ｍ３１１の中央に矩形状の開口Ｍ３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口Ｍ３１１ａは、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。

【１１１６１】

背面ケースＭ３１０は、外壁部Ｍ３１２の正面側端部に遊技盤Ｍ１３の背面に対して平行に配置される板状部として延設され、遊技盤Ｍ１３に面で支持される支持板部Ｍ３１３を備える。

【１１１６２】

その支持板部Ｍ３１３が遊技盤Ｍ１３に面で支持された状態で、遊技盤Ｍ１３のベース板Ｍ６０に締結ネジを螺入することにより、遊技盤Ｍ１３と動作ユニットＭ３００とを一体的に固定することができるので、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の全体としての剛性の向上を図ることができる。

【１１１６３】

ベース板Ｍ６０は、光透過性の樹脂材料から形成される板状部材から形成されており、その板状部材が中央部において前後方向に貫通形成されており、その貫通形成された箇所には、光透過性の樹脂材料から形成され光を導光可能に構成される板状の導光板Ｍ２６０が配設されている。

【１１１６４】

ベース板Ｍ６０及び導光板Ｍ２６０が光透過性の樹脂材料から形成されていることにより、正面側からベース板Ｍ６０の背面側に配設された各種構造体（動作ユニットＭ３００に配設される複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００、昇降動作役物ユニットＭ８００及び第３図柄表示装置Ｍ８１等）を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板Ｍ６０の貫通部分の形状や導光板Ｍ２６０の配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ易くすることができ、各種演出に利用することができる。

【１１１６５】

なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。また、ベース板Ｍ６０を木製の板部材（ベニヤ等）から形成するようにしても良い。

【１１１６６】

導光板Ｍ２６０は、板状部の端部側（上側および右側）において略等間隔に配置される

複数のＬＥＤから入射された光を複数の位置で正面側へ屈曲させ、正面視において特定の装飾模様やキャラクターが光で描画されているように視認させ得る一般的な導光板であって、背後に配置される各種構造体（複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）の動作中に発光させる制御や、各種構造体の停止中において発光させる制御が、実行可能とされる。

【１１１６７】

各種構造体（複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）が退避され、停止されている場合には、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域と視認可能物体である導光板Ｍ２６０とが正面視で重ねられることで、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域における表示と導光板Ｍ２６０により描画される形状とを合わせて視認させることができ、立体的な表示態様を実現可能となる。

【１１１６８】

本実施形態では、導光板Ｍ２６０に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０に描画される形状に対応するものとして設計される。即ち、演出動作ユニットＭ５００の手前側においてスライド動作役物ユニットＭ７００に対応する特定表示（例えば、スライド動作役物ユニットＭ７００に装飾されているキャラクターに関連する絵が拡大して描画される表示）を視認させることが可能に構成される。

【１１１６９】

なお、導光板Ｍ２６０に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニットＭ７００に描画される形状に対応するものに限られるものではない。例えば、複合動作役物ユニットＭ４００の形状に対応するものでも良いし、昇降動作役物ユニットＭ８００の形状に対応するものでも良いし、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に（一時的に）表示される形状に対応するものでも良い。

【１１１７０】

図２１２０は、複合動作役物ユニットＭ４００の分解正面斜視図であり、図２１２１は、複合動作役物ユニットＭ４００の分解背面斜視図である。複合動作役物ユニットＭ４００は、背面ケースＭ３１０に直接締結固定されるか又は背面ケースＭ３１０に締結固定された物体に締結固定されることで間接的に固定されることにより背面ケースＭ３１０（図２９４４参照）に対して位置が固定される部分（左側支持装飾部Ｍ４１０、背面側支持部Ｍ４３０、昇降駆動部Ｍ４４０、切替動作部Ｍ４８０）と、当該部分に変位可能に支持されており背面ケースＭ３１０に対して相対変位可能に構成される部分（演出動作ユニットＭ５００）とにより構成される。

【１１１７１】

即ち、複合動作役物ユニットＭ４００は、最前面の左側部において背面ケースＭ３１０（図２１２０参照）に締結固定される左側支持装飾部Ｍ４１０と、その左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側において間隔を空けて対向配置されておりスライド動作役物ユニットＭ７００（図２１２０参照）に締結固定されることで背面ケースＭ３１０に対する位置が固定される背面側支持部Ｍ４３０と、最前面の右側部において背面ケースＭ３１０に締結固定される昇降駆動部Ｍ４４０と、その昇降駆動部Ｍ４４０と背面ケースＭ３１０との間の位置において背面ケースＭ３１０の底壁部Ｍ３１１に締結固定されると共に昇降駆動部Ｍ４４０が締結固定される切替動作部Ｍ４８０と、その切替動作部Ｍ４８０に上下端部が支持され上下方向に延びている金属棒Ｍ４０１と、その金属棒Ｍ４０１により被案内部Ｍ５５０の変位が案内される演出動作ユニットＭ５００と、を主に備える。

【１１１７２】

図２１２０及び図２１２１に図示されるように、複合動作役物ユニットＭ４００は、演出動作ユニットＭ５００の左右端部を前後両側で支持可能に構成されている。これにより、演出動作ユニットＭ５００の前後方向への変位を抑制することができる。

【１１１７３】

即ち、第１に、演出動作ユニットＭ５００は、左端部の前側突部Ｍ５１１が左側支持装

飾部Ｍ４１０の板状ベースＭ４１１の案内長孔Ｍ４１２に変位可能に支持され、左端部の後側突部Ｍ５３１が背面側支持部Ｍ４３０の板状ベースＭ４３１において案内長孔Ｍ４１２の後方位置に貫通形成され案内長孔Ｍ４１２と平行に形成される案内長孔Ｍ４３２に変位可能に支持されることにより、前後両側から支持されている。

【１１１７４】

第２に、金属棒Ｍ４０１に案内される被案内部Ｍ５５０の前側には昇降駆動部Ｍ４４０が対向配置され、被案内部Ｍ５５０の後側には切替動作部Ｍ４８０が対向配置されている。被案内部Ｍ５５０と昇降駆動部Ｍ４４０及び切替動作部Ｍ４８０との間は、通常、僅かな隙間が空くように構成されており、変位の抵抗が生じることを防止している。一方で、意図せず演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が前後方向に大きく変位した場合には、その変位を当接により防止可能に構成されている。

【１１１７５】

演出動作ユニットＭ５００は、被案内部Ｍ５５０の背面側から検出片Ｍ５５４が突設されており、その検出片Ｍ５５４が切替動作部Ｍ４８０の上端側において検出可能に構成される。

【１１１７６】

図２１２２は、演出動作ユニットＭ５００の分解正面斜視図であり、図２１２３は、演出動作ユニットＭ５００の分解背面斜視図である。演出動作ユニットＭ５００は、金属棒Ｍ４０１によって上下方向への変位を案内される部分（板状本体部Ｍ５１０、被案内部Ｍ５５０等）と、その部分に変位可能に支持される部分（可動装飾ユニットＭ６００）とにより構成される。

【１１１７７】

即ち、演出動作ユニットＭ５００は、樹脂材料から略長方形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部Ｍ５１０と、その板状本体部Ｍ５１０の背面側に左側寄りで配置され板状本体部Ｍ５１０との間に空間を形成するように板状本体部Ｍ５１０に対して締結固定される左側蓋部Ｍ５３０と、板状本体部Ｍ５１０の背面側に右側寄りで配置され板状本体部Ｍ５１０との間に空間を形成するように板状本体部Ｍ５１０に対して締結固定される右側蓋部Ｍ５４０と、を主に備える。

【１１１７８】

更に、演出動作ユニットＭ５００は、右側蓋部Ｍ５４０を回転移動可能に支持する被案内部Ｍ５５０と、右側蓋部Ｍ５４０に対して回転移動可能に支持される扇形状の扇形状構成部Ｍ５６０と、右側蓋部Ｍ５４０に配設される駆動モータＭ５０１と、その駆動モータＭ５０１の駆動力を伝達可能に構成される伝達部Ｍ５８０と、板状本体部Ｍ５１０に回転移動可能に支持され伝達部Ｍ５８０により駆動モータＭ５０１の駆動力が伝達可能とされる可動装飾ユニットＭ６００と、を主に備える。

【１１１７９】

板状本体部Ｍ５１０は、大部分が有色（例えば、赤色）で透明の樹脂材料から形成されており、左側端部において前方へ向けて円柱状に突設される前側突部Ｍ５１１と、中央よりも左側の領域における複数位置において点在され無色透明の略星状に形成される透過部Ｍ５１２と、その透過部Ｍ５１２に対応する位置にＬＥＤ等の発光手段を配置可能となるように内部において締結固定される電飾基板Ｍ５１３と、可動装飾ユニットＭ６００の回転軸を形成する部分であって前方に延設される筒状部Ｍ５１４と、その筒状部Ｍ５１４を中心とする円弧に沿って形成されており可動装飾ユニットＭ６００の変位を案内可能な領域を構成する領域構成部である円弧状貫通部Ｍ５１５と、その円弧状貫通孔Ｍ５１５の上端部側において検出溝が前側を向く姿勢で配設されており可動装飾ユニットＭ６００を検出可能な検出センサＭ５１６と、筒状部Ｍ５１４に対して円弧状貫通部Ｍ５１５の反対側の領域において筒状部Ｍ５１４を中心とする円弧に沿って形成される複数の補助貫通部Ｍ５１７と、筒状部Ｍ５１４と円弧状貫通部Ｍ５１５との間の領域において前後方向に貫通形成される伝達用貫通孔Ｍ５１８と、を主に備える。

【１１１８０】

前側突部Ｍ５１１は、左側支持装飾部Ｍ４１０（図２１２０参照）の案内長孔Ｍ４１２に挿通され、その案内長孔Ｍ４１２の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。前側突部Ｍ５１１は、左側支持装飾部Ｍ４１０を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、左側支持装飾部Ｍ４１０と板状本体部Ｍ５１０との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。

【１１１８１】

電飾基板Ｍ５１３に配置されるＬＥＤから照射される光のうち、透過部Ｍ５１２を通して遊技者に視認される光は、透過部Ｍ５１２以外（周囲）の位置を通って遊技者に視認される光に比較して、明るく視認される。即ち、電飾基板Ｍ５１３に配置されるＬＥＤを発光させることにより、板状本体部Ｍ５１０の前面を全体的に明るくしながら、点在する透過部Ｍ５１２をより明るく視認させることができる。

【１１１８２】

円弧状貫部Ｍ５１５は、前面側における開口として形成されている。板状本体部Ｍ５１０は、円弧状貫通部Ｍ５１５を囲む位置から円弧状貫通部Ｍ５１５の外形よりも若干大きな形状で背面側へ向けて延設される枠状部Ｍ５２１を備える。即ち、円弧状貫通部Ｍ５１５と枠状部Ｍ５２１との間には段部が形成される。

【１１１８３】

検出センサＭ５１６は、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出溝に被検出部Ｍ６１６が位置するように配設される。

【１１１８４】

左側蓋部Ｍ５３０は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、左端端部において後方へ向けて円柱状に突設される後側突部Ｍ５３１と、右側端部において湾曲面として形成される湾曲縁部Ｍ５３２と、を備える。

【１１１８５】

後側突部Ｍ５３１は、背面側支持部Ｍ４３０（図２１２０参照）の案内長孔Ｍ４３２に挿通され、その案内長孔Ｍ４３２の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。後側突部Ｍ５３１は、背面側支持部Ｍ４３０を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、背面側支持部Ｍ４３０と左側蓋部Ｍ５３０との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。

【１１１８６】

本実施形態では、後側突部Ｍ５３１と前側突部Ｍ５１１とが前後方向に延びる同一直線上に配置されており、案内長孔Ｍ４１２と案内長孔Ｍ４３２とが同一の直線に対して平行に延びていることから、演出動作ユニットＭ５００の左端部は、前側突部Ｍ５１１及び後側突部Ｍ５３１を介して前後から両持ちで支持される。

【１１１８７】

湾曲縁部Ｍ５３２は、枠状部Ｍ５２１の後方に位置し、その枠状部Ｍ５２１と共通の湾曲面を構成するよう形成される。即ち、湾曲縁部Ｍ５３２の湾曲面は、筒状部Ｍ５１４の中心軸を中心とする円弧に合致する形状とされる。

【１１１８８】

右側蓋部Ｍ５４０は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、右端側において背面側に突設され被案内部Ｍ５５０に支持される金属製の突設軸部Ｍ５４１と、その突設軸部Ｍ５４１に対して平行に突設され被案内部Ｍ５５０に挿通される金属製の補助突設部Ｍ５４２と、断面が突設軸部Ｍ５４１よりも大きな円形に類似する形状の柱形状で背面側へ突設される大径支持部Ｍ５４３と、その大径支持部Ｍ５４３に支持される扇形状構成部Ｍ５６０の抜け止めが可能となるように大径支持部Ｍ５４３の外形よりも直径の大きな円形板状に形成され大径支持部Ｍ５４３の突設先端側から金属製の締結ネジＭ５０２で締結固定される脱落防止部Ｍ５４４と、大径支持部Ｍ５４３の円形状の中心と同軸の円弧形状に沿う位置に突設される突設補助部Ｍ５４５と、その突設補助部Ｍ５４５の外周側において

大径支持部Ｍ５４３を中心とする円弧に沿う形状で凹設形成（背面側の面が前方側へ変位されるよう形成）される段部Ｍ５４６と、伝達部Ｍ５８０の構成部材を回転可能に支持する複数の突設部Ｍ５４７と、を主に備える。

【１１１８９】

大径支持部Ｍ５４３は、その外形を構成する円形状が、筒状部Ｍ５１４を構成する円形状の中心との関係で同心円とされる。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０の回転中心と、可動装飾ユニットＭ６００の回転中心とが同一となるように構成される。

【１１１９０】

大径支持部Ｍ５４３は、脱落防止部Ｍ５４４を締結固定する締結ネジＭ５０２が内部に位置することから、樹脂材料のみから形成される場合に比較して強度が向上される。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０を安定的に支持することができ、扇形状構成部Ｍ５６０の動作を長期間にわたって安定させることができる。このように扇形状構成部Ｍ５６０は、大径支持部Ｍ５４３という一点での支持でありながら、扇形状構成部Ｍ５６０の動作を長期間にわたって安定させることができる。

【１１１９１】

段部Ｍ５４６は、扇形状構成部Ｍ５６０の回転先端側部と対向配置される。扇形状構成部Ｍ５６０の段部Ｍ５４６に対する当接面積が小さくなるように（抑制されるように）、段部Ｍ５４６の形状や配置および扇形状構成部Ｍ５６０の形状や配置が設計されることで、扇形状構成部Ｍ５６０の変位時の抵抗を抑制することができ、扇形状構成部Ｍ５６０の動作不良を防止し易くすることができる。

【１１１９２】

被案内部Ｍ５５０は、上下方向一直線上に貫通形成されており金属棒Ｍ４０１（図２１２０参照）が挿通可能とされる直線貫通部Ｍ５５１と、右側蓋部Ｍ５４０の突設軸部Ｍ５４１を回転可能に軸支する貫通孔Ｍ５５２と、その貫通孔Ｍ５５２を中心とする円弧形状で貫通形成され右側蓋部Ｍ５４０の補助突設部Ｍ５４２が挿通される円弧状孔Ｍ５５３と、背面側から後方へ向けて板状に突設され切替動作部Ｍ４８０（図２１２０参照）により検出され得る検出片Ｍ５５４と、右側寄り下端位置から下方へ向けて延設される下方延設部Ｍ５５５と、上端部付近から前方へ向けて突設される被支持突部Ｍ５５６と、を主に備える。

【１１１９３】

演出動作ユニットＭ５００は、被案内物体である被案内部Ｍ５５０を備えていれば何でも良く、樹脂材料から構成される部材に限定されるものではなく、金属材料から構成される部材であってもよい。

【１１１９４】

扇形状構成部Ｍ５６０は、主に光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成されており、右側蓋部Ｍ５４０の大径支持部Ｍ５４３に回転可能に軸支される円筒部Ｍ５６１と、円筒部の外周側に扇形状で延設される板状本体部Ｍ５６２と、その板状本体部Ｍ５６２の周方向端部において直線に沿って前方へ突設される突条部Ｍ５６３と、板状本体部Ｍ５６２の回転先端側に肉厚の形状で形成される円弧状肉厚部Ｍ５６４と、その円弧状肉厚部Ｍ５６４の内周側において回転中心を中心とする円弧形状で貫通形成される円弧状孔Ｍ５６５と、その円弧状孔Ｍ５６５よりも外周側において円弧状肉厚部Ｍ５６４よりも肉厚に形成される外周側増厚部Ｍ５６６と、その外周側増厚部Ｍ５６６の前面側から回転中心を中心とする円弧形状に沿って突設される円弧突条Ｍ５６７と、外周側増厚部Ｍ５６６の周方向端部から径方向に延設される延設部Ｍ５６８と、を主に備える。

【１１１９５】

扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成されていることから、扇形状構成部Ｍ５６０の軽量化を図ることができるので、駆動モータＭ５０１の駆動力で可動装飾ユニットＭ６００を押し上げる場合に扇形状構成部Ｍ５６０の自重による動作抵抗を小さくすることができ、駆動モータＭ５０１の負担を低減させることができる。また、扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成されていることから、設計自由度を向上させることができる。

【１１１９６】
円弧状孔Ｍ５６５は、右側蓋部Ｍ５４０の突設補助部Ｍ５４５が挿通されることで、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動を安定させる。突設補助部Ｍ５４５には先端側から雌ネジが形成されており、突設補助部Ｍ５４５の幅長さよりも直径の大きな頭部を有する雄ネジを螺入することや、円環状のカラーが嵌められた雄ネジを螺入することにより、突設補助部Ｍ５４５からの扇形状構成部Ｍ５６０の脱落を防止することができる。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動を安定させつつ、軸方向の変位（脱落）を規制することができる。
【１１１９７】
外周側増厚部Ｍ５６６は、対向配置される右側蓋部Ｍ５４０の段部Ｍ５４６の凹設深さに対応して、増厚形成されている。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０と右側蓋部Ｍ５４０との間隔は、円弧状肉厚部Ｍ５６４の位置においても、外周側増厚部Ｍ５６６の位置においても、ほぼ同様となるように構成されている。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０の回転先端側が意図せず右側蓋部Ｍ５４０に近接する方向で変位した場合に、円弧状肉厚部Ｍ５６４ばかりが右側蓋部Ｍ５４０と当接し負荷が与えられ外周側増厚部Ｍ５６６には負荷が与えられないという事態を避けることができ、外周側増厚部Ｍ５６６にも負荷を分担させることができる。
【１１１９８】
円弧突条Ｍ５６７は、外周側増厚部Ｍ５６６において右側蓋部Ｍ５４０の段部Ｍ５４６と優先して当接する部分となっており、少なくとも円弧突条Ｍ５６７が残存している（すり減っていない）状況において外周側増厚部Ｍ５６６は右側蓋部Ｍ５４０と離間するよう構成されている。また、この場合、設計寸法から円弧状肉厚部Ｍ５６４においても右側蓋部Ｍ５４０と離間する。
【１１１９９】
延設部Ｍ５６８は、略正方形の断面を構成する形状で延設される。即ち、前後方向幅と上下方向（周方向）幅とが同じ長さで構成される。これにより、延設部Ｍ５６８が特定の方向に撓む事態を避けることができ、全方位で十分な剛性を有するよう構成することができる。更に、特定の方向の幅が小さい（薄い）場合に比較して、荷重（繰り返し荷重や衝撃荷重）を受けた場合に破損する可能性を低くすることができる。
【１１２００】
伝達部Ｍ５８０は、駆動モータＭ５０１の駆動軸に固定される被回転物体であるモータギアＭ５８１と、そのモータギアＭ５８１に歯合可能となるように一つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持されるピン付きギアＭ５８２と、そのピン付きギアＭ５８２に歯合可能となるように二つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持される増厚ギアＭ５８３と、その増厚ギアＭ５８３と歯合可能となるように背面側に突設される三つ目の突設部Ｍ５４７に回転可能に支持される円板付きギアＭ５８４と、を主に備える。
【１１２０１】
円板付きギアＭ５８４は、扇形状構成部Ｍ５６０の動作と関連して動作可能に構成されており、扇形状構成部Ｍ５６０の上方向への動作を抑制する抑制物体であれば何でも良く、樹脂材料から構成されるものに限らず、金属材料から構成されてもよい。
【１１２０２】
図２１２４は、可動装飾ユニットＭ６００の分解正面斜視図であり、図２１２５は、可動装飾ユニットＭ６００の分解背面斜視図である。可動装飾ユニットＭ６００は、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４を中心として回転移動する動作が可能な部分（板状本体部Ｍ６１０、前側蓋部Ｍ６２０、右側装飾部Ｍ６７０等）と、その部分を基準として直線方向にスライドする動作が可能な部分（前側スライド移動体Ｍ６４０、左側装飾部Ｍ６８０等）とにより構成される。
【１１２０３】
即ち、可動装飾ユニットＭ６００は、樹脂材料から略長方形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部Ｍ６１０と、外周縁部において背面側に向けて突設されるリブ部によって

板状本体部Ｍ６１０の外周縁部を封じるように板状本体部Ｍ６１０に締結固定され光透過性の樹脂材料から形成される前側蓋部Ｍ６２０と、その前側蓋部Ｍ６２０と板状本体部Ｍ６１０とにより間に収納される電飾基板Ｍ６３０と、前側蓋部Ｍ６２０の前側平面に沿ってスライド移動可能に構成され光透過性の樹脂材料から形成される前側スライド移動体Ｍ６４０と、を主に備える。

【１１２０４】

また、可動装飾ユニットＭ６００は、回転動作物体である板状本体部Ｍ６１０の後側平面に沿ってスライド移動体Ｍ６４０と一体的にスライド移動可能に構成される樹脂製の後側スライド移動体Ｍ６５０と、その後側スライド移動体Ｍ６５０と板状本体部Ｍ６１０とを変位可能に連結する樹脂製のリンク部材Ｍ６６０と、光透過性の樹脂材料から形成され前側蓋部Ｍ６２０の右側寄り領域を前側から覆う形状から構成され前側蓋部Ｍ６２０に締結固定される右側装飾部Ｍ６７０と、光透過性の樹脂材料から形成され前側スライド移動体Ｍ６４０を前側から覆う形状から構成され前側スライド移動体Ｍ６４０に締結固定される左側装飾部Ｍ６８０と、を主に備える。

【１１２０５】

板状本体部Ｍ６１０は、右上端部付近において貫通形成される円形開口部Ｍ６１１と、その円形開口部Ｍ６１１の近傍において貫通形成される矩形状開口部Ｍ６１２と、左側端部付近において左右方向に延びる長孔状に貫通形成される複数の長孔状開口部Ｍ６１３と、上縁部における左右方向略中央位置から後方へ向けて延設される延設支持部Ｍ６１４と、右側端部から後方へ向けて突設される複数の補助突設部Ｍ６１５と、を主に備える。

【１１２０６】

また、板状本体部Ｍ６１０は、円形開口部Ｍ６１１及び延設支持部Ｍ６１４の間の位置において円形開口部Ｍ６１１を中心とする円に沿う板形状で後方へ向けて突設される被検出部Ｍ６１６と、円柱形状で後方へ向けて突設されリンク部材Ｍ６６０を回転移動可能に支持する突設支持部Ｍ６１７と、長孔状開口部Ｍ６１３の延びる方向と平行に延びる長尺形状で後方へ向けて突設され前側スライド移動体Ｍ６４０の右端における前後方向の位置に左端が合致するように配置される補助突設部Ｍ６１８と、その補助突設部Ｍ６１８の上方において背面側へ向けて延設され右端部に鉤状部が形成される鉤状支持部Ｍ６１９と、外周側を縁取る枠状部の外側において前面に沿って左方に延設される延設当接部Ｍ６０５と、を主に備える。

【１１２０７】

円形開口部Ｍ６１１は、内径が、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４（図２１２２参照）の外径よりも長くなるように設計されている。即ち、円形開口部Ｍ６１１は、筒状部Ｍ５１４との間には若干の隙間が生じるように構成されていることから、可動装飾ユニットＭ６００が板状本体部Ｍ５１０に対して適切に支持されている場合には何ら抵抗を与えるものではない一方で、可動装飾ユニットＭ６００が板状本体部Ｍ５１０に対して位置ずれする場合であっても、その位置ずれの度合いを抑制可能に構成される。

【１１２０８】

延設支持部６１４は、樹脂材料からリング状に形成されるカラー部材Ｍ６０１を介して板状本体部Ｍ５１０の円弧状貫通部Ｍ５１５（図２１２２参照）に挿通される部分であって、先端側において樹脂製（又は金属製）の当接部材Ｍ６０２が締結固定される。当接部材Ｍ６０２の形状が円弧状貫通部Ｍ５１５よりも大きく形成されていることから、当接部材Ｍ６０２は延設支持部Ｍ６１４の板状本体部Ｍ５１０からの脱落を防止する機能を有する。

【１１２０９】

補助突設部Ｍ６１５は、板状本体部Ｍ５１０の補助貫通部Ｍ５１７に挿通される部分であって、一方（下側）の補助突設部Ｍ６１５の先端側にフランジ付きのネジが固定されることで補助貫通部Ｍ５１７からの脱落が防止され、他方（上側）の補助突設部Ｍ６１５の先端には鉤形状部が形成されている。この鉤形状部に弾性バネＭ６０３（図２１２３参照）の端部が引っかけられることにより、板状本体部Ｍ６１０は、正面視時計回り方向に付

勢されることになる。
【１１２１０】
被検出部Ｍ６１６は、板状本体部Ｍ５１０の検出センサＭ５１６の検出溝に進入可能とされている。本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出センサＭ５１６の検出溝に進入するよう配置されているが、配置位置については任意に設定可能であり、また、配置個数も自由に設定可能である。
【１１２１１】
突設支持部Ｍ６１７は、板状本体部Ｍ６１０の上側寄りの領域において背面側へ向けて増厚形成される荷重付与部Ｍ６０４の下側の空間に配置されており、この空間においてリンク部材Ｍ６６０を回転移動可能に支持する。突設支持部Ｍ６１７の先端部にはツバ付きネジが螺入固定されており、リンク部材Ｍ６６０の後方への変位（板状本体部Ｍ６１０から離間する方向への変位）を抑制できる。
【１１２１２】
前側蓋部Ｍ６２０は、板状本体部Ｍ６１０の円形開口部Ｍ６１１に挿通されるように後方へ向けて円柱形状で延設される回転軸部Ｍ６２１と、右寄りの領域において前側に増厚形成される増厚部Ｍ６２２と、その増厚部Ｍ６２２とは異なる箇所（増厚されていない箇所）において板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に対応する形状で貫通形成される複数の長孔状開口部Ｍ６２３と、その長孔状開口部Ｍ６２３と増厚部Ｍ６２２との間の位置において上下方向に亘って複数の星状の模様が形成される装飾部Ｍ６２４と、を主に備える。
【１１２１３】
回転軸部Ｍ６２１は、板状本体部Ｍ６１０及び電飾基板Ｍ６３０を通過した状態で、板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４に挿通されることで板状本体部Ｍ５１０に対する回転移動の回転軸部を構成する。また、回転軸部Ｍ６２１は、その先端側において大径の円形板部Ｍ６２１ａが締結ネジＭ５０２に締結固定されることで、板状本体部Ｍ５１０からの脱落が防止される。
【１１２１４】
増厚部Ｍ６２２は、左端部の形状が、短手方向に延びる当接端部Ｍ６２２ａの間に長手方向（長孔状開口部Ｍ６１３が延設される方向と平行）に延びる修正部Ｍ６２２ｂが形成される（所謂「イナズマ状」に形成される）。これにより、対応して配置される前側スライド移動体Ｍ６４０の配置を良好に修正することができる。
【１１２１５】
長孔状開口部Ｍ６２３は、背面側へ延設される外周縁部Ｍ６２３ａを有しており、この外周縁部Ｍ６２３ａの延設端部が板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３の内周面に当接するよう構成されている。
【１１２１６】
これにより、長孔状開口部Ｍ６２３と板状本体部Ｍ６１０との間に生じ得る隙間が埋められるので、電飾基板Ｍ６３０からの光が長孔状開口部Ｍ６２３の内側に漏れることを避け易くすることができる。更に、外周縁部Ｍ６２３ａの延設端部が長孔状開口部Ｍ６１３の内周面と当接することにより補強され、前側スライド移動体Ｍ６４０の動作を安定的に支持することができる。
【１１２１７】
装飾部Ｍ６２４は、前側に若干盛り上がって模様が形成されており、その形成範囲は、前側スライド移動体Ｍ６４０が移動された場合に露出し得る領域に渡るように構成されている。即ち、前側スライド移動体Ｍ６４０が増厚部Ｍ６２２から離れる離間位置に配置されている場合における増厚部ＭＭ６２２と前側スライド移動体Ｍ６４０との間の領域に少なくとも形成される。そのため、装飾部Ｍ６２４は前側スライド移動体Ｍ６４０が増厚部Ｍ６２２に近接配置されている場合には前側スライド移動体Ｍ６４０に覆われる。
【１１２１８】
電飾基板Ｍ６３０は、前側蓋部Ｍ６２０の領域全体を背面側からカバーする形状から形

成されており前側蓋部Ｍ６２０に複数位置でネジ留めされる板状本体部Ｍ６３１と、その板状本体部Ｍ６３１の右側寄り位置において前側蓋部Ｍ６２０の回転軸部Ｍ６２１が挿通される円形開口部Ｍ６３３と、板状本体部Ｍ６３１の左側寄り位置において前側蓋部Ｍ６２０の外周縁部Ｍ６２３ａが挿通される複数の長孔状開口部Ｍ６３４と、を主に備える。

【１１２１９】

板状本体部Ｍ６３１は、正面側にＬＥＤ等の発光部Ｍ６３２が複数個分散配置されている。発光部Ｍ６３２は、無数の矩形状で図示されており、その位置は、広い面を構成している箇所に限らず、円形開口部Ｍ６３３と板状本体部Ｍ６３１の右上角部との間や、上側の長孔状開口部Ｍ６３４と板状本体部Ｍ６３１の上縁部との間や、下側の長孔状開口部Ｍ６３４と板状本体部Ｍ６３１の下縁部との間や、複数の長孔状開口部Ｍ６３４の間等にも漏れなく配置されている。

【１１２２０】

円形開口部Ｍ６３３は、前側蓋部Ｍ６２０の回転軸部Ｍ６２１と同心であって、板状本体部Ｍ６１０の円形開口部Ｍ６１１よりも直径の大きな円形状から形成される。内周側に板状本体部Ｍ５１０の筒状部Ｍ５１４（図２１２３参照）が挿通され遮蔽部として機能することにより、発光部Ｍ６３２から出射される光が円形開口部Ｍ６３３の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。

【１１２２１】

長孔状開口部Ｍ６３４は、前側蓋部Ｍ６２０の外周縁部Ｍ６２３ａの外形よりも大きな形状で貫通形成されており、外周縁部Ｍ６２３ａが挿通される。そのため、発光部Ｍ６３２から出射される光のうち、正面視で長孔状開口部Ｍ６３４の内周側へ向かう成分は外周縁部Ｍ６２３ａにより反射または吸収（減衰）されることになるので、発光部Ｍ６３２から出射される光が長孔状開口部Ｍ６３４の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。

【１１２２２】

なお、電飾基板Ｍ６３０は、第３図柄表示装置の表示領域と正面視で重なり得る位置に配置されるものに限られるものではなく、演出動作ユニットＭ５００の変位とは独立して配置を設定可能に構成される独立配置物体として電飾基板Ｍ４２１のように常時第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外方（表示領域と重ならない位置）に配置されても良く、背後からＬＥＤ等の発光手段から光が照射されることで視認される明るさが変化され得るものでも良く、上下左右または前方からの光照射により視認される明るさが変化され得るものでも良い。

【１１２２３】

前側スライド移動体Ｍ６４０は、前側蓋部Ｍ６２０の前側において増厚部Ｍ６２２を除く領域を埋める形状から形成される板状本体部Ｍ６４１と、その板状本体部Ｍ６４１の右端側において背面側から厚みを減らすように凹設形成される凹設形成部Ｍ６４２と、左右一対で後方へ向けて突設され前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３に挿通される複数の突設案内部Ｍ６４３と、を主に備える。

【１１２２４】

板状本体部Ｍ６４１は、前側蓋部Ｍ６２０の正面側における平面状部に背面側が面で支持されていることで、前側スライド移動体Ｍ６４０の前側蓋部Ｍ６２０に対する安定した移動を可能としている。

【１１２２５】

凹設形成部Ｍ６４２により前側スライド移動体Ｍ６４０の背面の位置が前側へ変化しており、これにより生じた前側蓋部Ｍ６２０との間の隙間領域に、装飾部Ｍ６２４が配置される。即ち、凹設形成部Ｍ６４２により、装飾部Ｍ６２４を盛り上げ形成した場合であっても装飾部Ｍ６２４と前側スライド移動体Ｍ６４０とが擦れることを避けることができる。

【１１２２６】

突設案内部Ｍ６４３は、前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３及び板状本体部Ｍ６

１０の長孔状開口部Ｍ６１３に挿通され、その端部において後側スライド移動体Ｍ６５０に締結固定される。即ち、前側スライド移動体Ｍ６４０の移動は、長孔状開口部Ｍ６２３及び長孔状開口部Ｍ６１３により、その延設される直線方向に案内される。

【１１２２７】

後側スライド移動体Ｍ６５０は、左右方向に延びる長尺本体部Ｍ６５１と、その長尺本体部Ｍ６５１の左側端部から上方へ延びる延設部Ｍ６５２と、長尺本体部Ｍ６５１の右側端部において上下方向に延びる長孔状に開口形成される伝達開口部Ｍ６５３と、長尺本体部Ｍ６５１の中間部において左右方向に延びる長孔状に開口形成される案内開口部Ｍ６５４と、延設部Ｍ６５２に一端が支持される弾性バネＭ６５５と、を主に備える。

【１１２２８】

長尺本体部Ｍ６５２は、前側蓋部Ｍ６２０の長孔状開口部Ｍ６２３及び板状本体部Ｍ６１０の長孔状開口部Ｍ６１３に挿通された前側スライド移動体Ｍ６４０の突設案内部Ｍ６４３が締結固定される。即ち、後側スライド移動体Ｍ６５０及び前側スライド移動体Ｍ６４０は、長孔状開口部Ｍ６２３が延設される直線方向に沿ってスライド移動可能に案内される。

【１１２２９】

伝達開口部Ｍ６５３には、リンク部材Ｍ６６０の端部が挿通され、その挿通端においてツバ付きネジが螺入固定されることで、リンク部材Ｍ６６０の後側スライド移動体Ｍ６５０からの脱落が防止される。

【１１２３０】

案内開口部Ｍ６５４は、板状本体部Ｍ６１０の補助突設部Ｍ６１８が挿通される。補助突設部Ｍ６１８が左右方向に延びた形状とされていることから、案内開口部Ｍ６５４の形状と合わせて、後側スライド移動体Ｍ６５０の変位を左右方向に案内する。補助突設部Ｍ６１８は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される場合、後側スライド移動体Ｍ６５０の板状本体部Ｍ６１０に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できるので採用しても良いが、本実施形態では、リンク部材Ｍ６６０側（端側）にネジを採用することで、補助突設部Ｍ６１８でのネジの採用を省略している。これにより、省略されるネジ頭部の分、可動装飾ユニットＭ６００と板状本体部Ｍ５１０との間隔を狭めることができる。

【１１２３１】

弾性バネＭ６５５は、延設部Ｍ６５２に一方の端部が支持されており、他方の端部が板状本体部Ｍ６１０の鉤状支持部Ｍ６１９に支持されており、後側スライド移動体Ｍ６５０に対して右方向の付勢力を作用させる。

【１１２３２】

弾性バネＭ６５５は、後側スライド移動体Ｍ６５０が移動可能範囲の右側終端位置に配置されている状態において既に付勢力を生じさせる（自然長よりも延ばされている）状態となるように長さが設定されている。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０に対して常時右向きの付勢力が生じるようにすることができるので、後側スライド移動体Ｍ６５０を移動可能範囲の右側終端位置に安定させることができる。

【１１２３３】

リンク部材Ｍ６６０は、板状本体部Ｍ６１０の突設支持部Ｍ６１７に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部Ｍ６６１と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体Ｍ６５０の伝達開口部Ｍ６５３に挿通される伝達突設部Ｍ６６２と、板状本体部Ｍ６６１の他方の端部において中央部が割れた二股形状に形成される伝達爪部Ｍ６６３と、を主に備える。

【１１２３４】

伝達突設部Ｍ６６２に対して伝達開口部Ｍ６５３が挿通される場合、後側スライド移動体Ｍ６５０の長尺本体部Ｍ６５１はリンク部材Ｍ６６０に後側から被せられる。伝達突設部Ｍ６６２は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のリンク部材Ｍ６６０に対する後方への変位（離間する方向への変位

）を抑制できる。
【１１２３５】
伝達爪部Ｍ６６３は、伝達部Ｍ５８０のピン付きギアＭ５８２（図２１２３参照）の回転を受けて荷重が伝達される。伝達爪部Ｍ６６３に荷重が伝達されることで被押進物体であるリンク部材Ｍ６６０が回転移動すると、一体形成されている伝達突設部Ｍ６６２の位置も変化することになり、連動して後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される。
【１１２３６】
右側装飾部Ｍ６７０は、前側蓋部Ｍ６２０の増厚部Ｍ６２２の前方に配置され、前側蓋部Ｍ６２０に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを右側装飾部Ｍ６７０で隠すことができる。
【１１２３７】
左側装飾部Ｍ６８０は、前側スライド移動体Ｍ６４０の前方に配置され、板状本体部Ｍ６４１に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを左側装飾部Ｍ６８０で隠すことができる。
【１１２３８】
図２１２６（ａ）、図２１２６（ｂ）、図２１２７（ａ）及び図２１２７（ｂ）は、演出動作ユニットＭ５００の正面図である。演出動作ユニットＭ５００に対して可動装飾ユニットＭ６００が反時計回り方向に回転動作開始する動作が時系列で図示される。
【１１２３９】
図２１２６（ａ）には、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して動作範囲の正面視時計回り方向終端に位置する起き上がり側終端状態が図示され、図２１２６（ｂ）には、起き上がり側終端状態から可動装飾ユニットＭ６００が正面視反時計回り方向に回転移動された後における中間状態が図示され、図２１２７（ａ）には、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して動作範囲の正面視反時計回り方向終端に位置する傾倒側終端状態が図示され、図２１２７（ｂ）には、傾倒側終端状態から前側スライド移動体Ｍ６４０が平行移動した伸長状態が図示される。
【１１２４０】
図２１２６（ａ）、図２１２６（ｂ）、図２１２７（ａ）及び図２１２７（ｂ）に図示されるように、演出動作ユニットＭ５００に対する可動装飾ユニットＭ６００の動作は、回転移動と平行移動とが一連の流れの中の異なるタイミングで実行されるよう構成される。
【１１２４１】
即ち、図２１２６（ａ）、図２１２６（ｂ）及び図２１２７（ａ）では、平行移動は停止される一方、下側変位物体である可動装飾ユニットＭ６００が回転移動する様子が時系列で図示されており、図２１２７（ａ）及び図２１２７（ｂ）では、回転移動は停止される一方、可動装飾ユニットＭ６００が平行移動される様子が時系列で図示されている。
【１１２４２】
可動装飾ユニットＭ６００は、図２１２６（ａ）、図２１２６（ｂ）、図２１２７（ａ）及び図２１２７（ｂ）に時系列で図示される状態を逆向きに移行することで、伸長状態から、傾倒側終端状態、中間状態を経て起き上がり側終端状態まで復帰することができる（復帰制御により復帰する動作が実行される）。
【１１２４３】
本実施形態では、復帰制御は、可動装飾ユニットＭ６００の動作のみに使用されるものではなく、他の動作ユニット（演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００等）と兼用される。
【１１２４４】
復帰制御では、まず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図２１２５参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態

ではない場合には、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。

【１１２４５】

可動装飾ユニットＭ６００の回転移動は、ほとんどの場合、可動装飾ユニットＭ６００の回転の中心軸線ＭＪ１の位置が固定された状態で実行される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００が平行移動している最中に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合のように、可動装飾ユニットＭ６００の速度方向が複雑となる場合に比較して、可動装飾ユニットＭ６００及び可動装飾ユニットＭ６００と連動される扇形状構成部Ｍ５６０の動作を制御し易くすることができ、可動装飾ユニットＭ６００及び扇形状構成部Ｍ５６０の動作不良を回避することができる。

【１１２４６】

＜発光制御＞

演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に基づいて電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）のＬＥＤを点灯させたり消灯させたりする制御の一例について説明する。

【１１２４７】

電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）のＬＥＤの制御は、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が切替動作部Ｍ４８０（図２１２０参照）に検出されているかどうか（被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に配置されているかどうか）で切り替えられる。ここでは、検出片Ｍ５５４が切替動作部Ｍ４８０に検出され被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に配置されている場合を説明する。

【１１２４８】

可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図２１２６（ａ）参照）では、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が配置される。この状態においては、電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）のＬＥＤは、中程度の発光強度の点灯が維持される通常発光で制御される。

【１１２４９】

可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図２１２６（ａ）参照）では、可動装飾ユニットＭ６００が複数の透過部Ｍ５１２と重なっており、この重なっている透過部Ｍ５１２を通る光については可動装飾ユニットＭ６００に隠されて効果的に視認させることが難しいが、可動装飾ユニットＭ６００に隠されていない透過部Ｍ５１２については光を視認させることができる。

【１１２５０】

可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態（図２１２６（ａ）参照）から変化し、検出センサＭ５１６から被検出部Ｍ６１６（図２１２５参照）が離れたことが検出されると、可動装飾ユニットＭ６００に隠されていた透過部Ｍ５１２が露出されるので（図２１２７（ｂ）参照）、電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）のＬＥＤは、電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）のＬＥＤの発光強度のみが強化される露出発光で制御される。

【１１２５１】

駆動主体としての駆動モータＭ５０１（図２１２３参照）の動作速度および動作時間を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）において計測し、可動装飾ユニットＭ６００が伸長状態（図２１２７（ｂ）参照）とされた場合に、電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）及び電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）のＬＥＤは、露出発光からの変化として電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）のＬＥＤが通常発光の時よりも強く発光される強発光で制御される。この場合、装飾部Ｍ６２４が露出される態様で左側装飾部Ｍ６８０が

スライド移動しており、可動装飾ユニットＭ６００の正面視での面積が大きくされていることからも、可動装飾ユニットＭ６００を目立たせることができる。

【１１２５２】

＜検出＞

可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が検出センサＭ５１６により検出されることから、当接部材Ｍ６０２の位置について音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）が把握することが可能とされる。可動装飾ユニットＭ６００については、遊技者に注目させることが多く、連動して第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を切り替えることもあり、この連動が適切に実行されるか否かが遊技者の興趣の向上に大きく関わるためである。

【１１２５３】

一方、扇形状構成部Ｍ５６０は、上述のように回転動作可能に構成されているが、その姿勢を検出するようには構成されていない。遊技者に見えない部分であるので検出の重要性が低いためであり、検出センサを配設しないことで製品コストの削減を図ることができる。更に、扇形状構成部Ｍ５６０は、当接部材Ｍ６０２と連動することから、一方の検出で足り、必要不可欠な箇所にのみ検出センサを配置することで省コスト化を図ることができる。

【１１２５４】

図２１２８（ａ）、図２１２８（ｂ）、図２１２９（ａ）、図２１２９（ｂ）、図２１３０（ａ）及び図２１３０（ｂ）は、伝達部Ｍ５８０の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ６００の部分正面図である。

【１１２５５】

図２１２８（ａ）、図２１２８（ｂ）、図２１２９（ａ）、図２１２９（ｂ）、図２１３０（ａ）及び図２１３０（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。

【１１２５６】

なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は、図２１２８（ａ）が図２１２６（ａ）の状態（起き上がり側終端状態）に対応し、図２１２９（ｂ）が図２１２６（ｂ）の状態（中間状態）に対応し、図２１３０（ａ）が図２１２７（ａ）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図２１３０（ｂ）が図２１２７（ｂ）の状態（伸長状態）に対応する。

【１１２５７】

＜自重動作＞

図２１２８（ａ）に図示されるように、可動装飾ユニットＭ６００は、ピン付きギアＭ５８２の回転軸と平行に突設される柱状部Ｍ５８２ａに、荷重付与部Ｍ６０４が下から支えられることにより板状本体部Ｍ５１０に対する姿勢が保たれる。荷重付与部Ｍ６０４は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの回転開始方向（柱状部Ｍ５８２ａの中心軸とピン付きギアＭ５８２の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成されることから、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが連動する場合に滑らかに連動させることができる（柱状部Ｍ５８２ａの荷重付与部Ｍ６０４による案内を滑らかにすることができる）。

【１１２５８】

柱状部Ｍ５８２ａは、外周の一部が平面状とされ正面視における断面Ｄ字形状とされており、その平面状部が、起き上がり側終端状態（図２１２８（ａ）参照）において可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４の下面と面で接触するようにされている。これにより、荷重付与部Ｍ６０４に対してピン付きギアＭ５８２が滑り回転することを避けることができる。

【１１２５９】

可動装飾ユニットＭ６００は、大径支持部Ｍ５４３及び筒状部Ｍ５１４（図２１２２参照）において共通の中心軸線ＭＪ１を中心とした回転移動が鉛直下方へ向けた移動により開始されるものであり、水平方向に延びる荷重付与部Ｍ６０４の下面と直角に交差する直線であって起き上がり側終端状態（図２１２８（ａ）参照）において柱状部Ｍ５８２ａの中心を通る直線がピン付きギアＭ５８２の回転軸を通るよう構成される。

【１１２６０】

これにより、起き上がり側終端状態において、可動装飾ユニットＭ６００から柱状部Ｍ５８２ａに上下方向で付与される荷重がピン付きギアＭ５８２の回転軸へ向かうようになるので、可動装飾ユニットＭ６００の自重による荷重によりピン付きギアＭ５８２が回転する事態を避け易くすることができる。

【１１２６１】

図２１２８（ａ）に図示される状態から駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させ、ピン付きギアＭ５８２及び柱状部Ｍ５８２ａを正面視反時計回りに回転移動させることで荷重付与部Ｍ６０４を介する支持力が効かなくなると、可動装飾ユニットＭ６００は、自らの自重により回転移動される（図２１２８（ｂ））。

【１１２６２】

駆動モータＭ５０１の動作制御としては、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態である場合における駆動モータＭ５０１の正方向への駆動が、荷重付与部Ｍ６０４を介する支持力が効かなくなる角度までに限定される場合（可動装飾ユニットＭ６００の下方への移動は自重に因る移動）と、指定した角度（例えば、可動装飾ユニットＭ６００の中間状態（図２１２９（ｂ）参照）の角度）まで継続される場合とを設定可能とされる。前者の場合、駆動モータＭ５０１の駆動継続時間を短くすることができることから駆動モータＭ５０１の寿命の長期化を図ることができ、後者の場合、可動装飾ユニットＭ６００の停止位置の安定を図ることができる。

【１１２６３】

可動装飾ユニットＭ６００は、当接部材Ｍ６０２が案内される円弧状貫通部Ｍ５１５の形成される範囲において回転動作可能に構成されているが、図２１２９（ｂ）に図示される中間状態において停止し易くされている。これは、可動装飾ユニットＭ６００の回転動作開始後における駆動モータＭ５０１のみによるものではなく、回転動作開始後に駆動モータＭ５０１の通電を解除した場合であっても機能する工夫にもよるものであって、扇形状構成部Ｍ５６０と円板付きギアＭ５８４とが機能する。

【１１２６４】

図２１２８（ａ）に図示されるように、駆動モータＭ５０１により回転駆動されるピン付きギアＭ５８２は、可動装飾ユニットＭ６００から荷重を受けるだけでなく、増厚ギアＭ５８３を介して円板付きギアＭ５８４からも荷重を受ける。

【１１２６５】

円板付きギアＭ５８４は、背面側へ円弧状に突出され、回転動作中に扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３を押進可能となるように形成される円弧形成部Ｍ５８４ａを備える。起き上がり側終端状態（図２１２８（ａ）参照）において、円弧形成部Ｍ５８４ａは、突条部Ｍ５６３と接触しておらず扇形状構成部Ｍ５６０から離間されていることにより、円板付きギアＭ５８４が空回りする態様とされ、回転抵抗が低い。これにより、起き上がり側終端状態からの可動装飾ユニットＭ６００の回転移動をスムーズに開始させることができる。

【１１２６６】

駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させることで可動装飾ユニットＭ６００の下方向への回転動作が開始された直後に、駆動モータＭ５０１の通電が解除される場合、可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４が柱状部Ｍ５８２ａを押し下げることでピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回り方向に回転され、その回転に伴って正面視時計回り方向に回転される増厚ギアＭ５８３を介して円板付きギアＭ５８４が正面視反時計回り方向に回転される。

【１１２６７】
扇形状構成部Ｍ５６０は、段部Ｍ５４６（図２１２３参照）から円弧突条Ｍ５６７が受ける摩擦力により、自重による回転動作が生じ難いようにされている。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が回転動作して当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８から離れたとしても、静止摩擦により扇形状構成部Ｍ５６０の姿勢は維持される。そのため、扇形状構成部Ｍ５６０の下降方向の回転移動は、自重により開始されるものではなく、円弧形成部Ｍ５８４ａに押進されることにより開始されることになる。
【１１２６８】
即ち、円板付きギアＭ５８４の正面視反時計回り方向への回転により扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３が円弧形成部Ｍ５８４ａに当接された後で押進開始され（図２１２９（ａ））、扇形状構成部Ｍ５６０が静止摩擦以上の荷重を受けた場合に扇形状構成部Ｍ５６０の動作が開始される。
【１１２６９】
円板付きギアＭ５８４が扇形状構成部Ｍ５６０を押進する際に受ける抵抗は、そのまま、増厚ギアＭ５８３を介してピン付きギアＭ５８２の回転動作の抵抗として作用する。ピン付きギアＭ５８２の回転動作の抵抗は柱状部Ｍ５８２ａで下支えされる可動装飾ユニットＭ６００の回転動作の抵抗と言い替えることができる。この抵抗は一定では無く、互いの接触の仕方や、接触が生じる位置によって異なる。
【１１２７０】
図２１２８（ａ）に図示される状態から駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始させる場合、円板付きギアＭ５８４は正面視反時計回り方向に回転されることで円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から遠ざかるため、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動が開始される時点（当接部材Ｍ６０２が延設部Ｍ５６８から離れ始める時点）においては、扇形状構成部Ｍ５６０は静止した状態で維持され、円板付きギアＭ５８４も空転される（図２１２８（ａ）、図２１２８（ｂ））。
【１１２７１】
その後の円板付きギアＭ５８４の正面視反時計回り方向の回転中において円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３に当接し（図２１２９（ａ））、押進することにより扇形状構成部Ｍ５６０が回転移動して、中間状態（図２１２９（ｂ）参照）に至る。即ち、下降方向への回転動作において、当接部材Ｍ６０２の移動と扇形状構成部Ｍ５６０との移動は同時に開始されるものではなく、当接部材Ｍ６０２の移動開始から遅れて扇形状構成部Ｍ５６０の移動が開始されるよう構成される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００（当接部材Ｍ６０２）の下降方向への移動開始が遅れることを回避し易くすることができる。
【１１２７２】
可動装飾ユニットＭ６００の中間状態（図２１２９（ｂ）参照）では、扇形状構成部Ｍ５６０が抑制物体としての突設補助部Ｍ５４５により規定される動作終端に位置されていると共に、円弧形成部Ｍ５８４ａが寸法の長い外周側で扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と当接していることから、円板付きギアＭ５８４が受ける摩擦抵抗が大きくなっており、扇形状構成部Ｍ５６０の上昇方向への戻りが防止される（変位が抑制される）。
【１１２７３】
即ち、可動装飾ユニットＭ６００の動作速度が高速になっている場合であっても、その動作に追従して回転移動される扇形状構成部Ｍ５６０の円弧状孔Ｍ５６５の上側内側面が突設補助部Ｍ５４５に衝突して扇形状構成部Ｍ５６０が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）。
【１１２７４】
更に、可動装飾ユニットＭ６００がピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａに下支えされるのみの構成であるから、柱状部Ｍ５８２ａの変位速度によっては柱状部Ｍ５８２ａと可動装飾ユニットＭ６００が離間する（可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４が柱状部Ｍ５８２ａに対して浮く）事態が生じ得るところ、扇形状構成部Ｍ５６０が跳

ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）ことにより、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８の下面と当接する当接部材Ｍ６０２を具備する可動装飾ユニットＭ６００が浮くような事態を避けることができ、柱状部Ｍ５８２ａの変位速度に関わらず可動装飾ユニットＭ６００を中間状態（図２１２９（ｂ）参照）で安定させ易くすることができる。

【１１２７５】

円板付きギアＭ５８４が受ける摩擦抵抗が大きくされることにより、駆動モータＭ５０１の駆動力の伝達経路において上流側に位置するピン付きギアＭ５８２の回転抵抗も大きくされる。これにより、円板付きギアＭ５８４及びピン付きギアＭ５８２を停止させ易くすることができることから、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａに支えられている可動装飾ユニットＭ６００を中間状態（図２１２９（ｂ）参照）で停止させ易くすることができる。なお、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態から中間状態まで回転移動する際におけるピン付きギアＭ５８２の回転角度は９０度とされる。

【１１２７６】

＜駆動＞

可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図２１２８（ａ）参照）から、可動装飾ユニットＭ６００の回転動作開始後に駆動モータＭ５０１の駆動を正方向で継続させる場合について説明する。駆動モータＭ５０１の駆動を正方向で継続させる場合においても、ピン付きギアＭ５８２を可動装飾ユニットＭ６００の中間状態に対応する状態（図２１２９（ｂ）参照）に至る直前まで回転させた直後に、通電を解除するよう制御することで、残りは惰性で、可動装飾ユニットＭ６００の自重によりピン付きギアＭ５８２が回転され、中間状態（図２１２９（ｂ）参照）で停止させ易くすることができる。

【１１２７７】

このように駆動モータＭ５０１を制御することで、惰性で中間状態（図２１２９（ｂ）参照）に落ち着くことになるので、中間状態までピン付きギアＭ５８２を駆動モータＭ５０１の駆動力により回転させる駆動態様に比較して、可動装飾ユニットＭ６００の回転し過ぎを避けられる。即ち、慣性で、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態を超えて回転動作することを避け易くすることができる。

【１１２７８】

中間状態（図２１２９（ｂ）参照）に到達した後もピン付きギアＭ５８２が継続回転するように駆動モータＭ５０１の正方向の駆動を継続すれば、円板付きギアＭ５８４が更に回転して円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から離れることになり、駆動モータＭ５０１にかけられる回転抵抗を低減させることができる。これにより、駆動モータＭ５０１の駆動力をピン付きギアＭ５８２の回転に集中させた状態で（増厚ギアＭ５８３及び円板付きギアＭ５８４は空転させた状態で）、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向に変位する形で傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）へ向けて可動装飾ユニットＭ６００を回転移動させることができる。

【１１２７９】

中間状態から更に駆動モータＭ５０１が正方向で駆動されピン付きギアＭ５８２が回転されると、可動装飾ユニットＭ６００は円弧状貫通部Ｍ５１５に移動を規制されることにより傾倒側終端状態で停止され、柱状部Ｍ５８２ａは荷重付与部Ｍ６０４から離れてリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３と接触可能となる（図２１３０（ａ）参照）。

【１１２８０】

なお、柱状部Ｍ５８２ａが荷重付与部Ｍ６０４から離れてからリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３に接触する（図２１３０（ａ）参照）までの間、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の外形は傾倒側終端状態で維持される。

【１１２８１】

即ち、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒側終端状態（図２１２７（ａ）参照）におけるピン付きギアＭ５８２の状態は、図２１３０（ａ）に図示される状態に限定されるものではなく、可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４との間の領域において柱状部Ｍ

５８２ａは配置され得る。
【１１２８２】
傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）から更に駆動モータＭ５０１が正方向で駆動されピン付きギアＭ５８２が回転されると、柱状部Ｍ５８２ａによりリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３が押進され、突設支持部Ｍ６１７を中心にリンク部材Ｍ６６０が回転移動され、これに連動して後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される（図２１３０（ｂ）参照）。柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ６６０の伝達爪部Ｍ６６３に当接する伝達爪部Ｍ６６３の部位は、当接開始時（図２１３０（ａ）参照）及び方向転換時（図２１３０（ｂ）参照）において同じであり、この部位が、当接する部位として伝達爪部Ｍ６６３の最も先端側にあたる。そのため、当接開始時の部位において強度を確保できるように設計すれば良いので、当接開始時の部位よりも先端側において柱状部Ｍ５８２ａが当接し得る場合に比較して、伝達爪部Ｍ６６３の設計難易度を低減させることができる。
【１１２８３】
これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０に締結固定される前側スライド移動体Ｍ６４０（図２１２５参照）及びその前側スライド移動体Ｍ６４０に締結固定される左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動され、伸長状態を構成する（図２１２７（ｂ）参照）。
【１１２８４】
このように、左側装飾部Ｍ６８０がスライド移動される際において、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４と離れているため、スライド移動を実行している際に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動することを防止することができる。
【１１２８５】
即ち、左側装飾部Ｍ６８０をスライド移動させる際に、駆動モータＭ５０１の駆動力が可動装飾ユニットＭ６００の回転移動に使用される可能性を無くすことができ、駆動力をスライド移動に集中させることができる。
【１１２８６】
＜往復＞
これは、往復スライド動作させるように駆動する場合も同様である。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）と身長状態（図２１３０（ｂ）参照）とが交互に切り替えられるように駆動モータＭ５０１の駆動を正逆で交互に切り替える制御を行うことで、可動装飾ユニットＭ６００の傾倒姿勢（角度）は維持したままで、左側装飾部Ｍ６８０を往復移動させることができる。
【１１２８７】
この往復移動において、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動される移動（伸長状態（図２１３０（ｂ）参照）から傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）へ変化する向きの移動）は、弾性バネＭ６５５（図２１２５参照）の付勢力に補助されることにより必要な駆動力が低減される。
【１１２８８】
この弾性バネＭ６５５が配設されていることにより、駆動モータＭ５０１の駆動の切替の制御は、駆動モータＭ５０１の駆動方向を正回転と逆回転とで切り替える反転態様でも良いし、駆動モータＭ５０１へ通電させる状態と通電を解除させる状態とで切り替える入切態様でも良い。
【１１２８９】
即ち、伸長状態（図２１３０（ｂ）参照）において駆動モータＭ５０１の通電を解除した場合、弾性バネＭ６５５の付勢力により後側スライド移動体Ｍ６５０が傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）へ向けて移動され、これに伴ってリンク部材Ｍ６６０が回転移動され、そのリンク部材Ｍ６６０に被案内物体である柱状部Ｍ５８２ａが押進されることでピン付きギアＭ５８２が正面視時計回りに回転移動される。
【１１２９０】
そのため、逆方向に駆動される前段階（反転時において回転方向速度＝０となる段階）

において既にピン付きギアＭ５８２の回転を開始させることができるので、左側装飾部Ｍ６８０の動作方向の反転を迅速に行わせることができる。

【１１２９１】

また、ピン付きギアＭ５８２の正面視時計回り方向の回転と連動して、円板付きギアＭ５８４も正面視時計回り方向に回転されるところ、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動途中において、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と擦れる位置に到達する。

【１１２９２】

これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動が弾性バネＭ６５５（図２１２５参照）の付勢力により終端まで加速度的に移動しきるものに限定されるものではく、途中位置で制動させることができるので、この制動を利用することで後側スライド移動体Ｍ６５０の伸長状態近傍での往復スライド動作（伸縮動作）をさせる場合においても駆動モータＭ５０１への負荷が大きくなることを避けることができる。

【１１２９３】

即ち、伸縮動作では、伸長状態（図２１３０（ｂ）参照）において駆動モータＭ５０１の通電を解除し、その解除中において弾性バネＭ６５５（図２１２５参照）の付勢力で後側スライド移動体Ｍ６５０、ピン付きギアＭ５８２及び円板付きギアＭ５８４が動作されることで円弧形成部Ｍ５８４ａが突条部Ｍ５６３と擦れる位置に到達するのを待ち、その到達後に再び駆動モータＭ５０１を正方向（正面視時計回り方向）に駆動させ伸長状態とすることを繰り返すように制御される。

【１１２９４】

後側スライド移動体Ｍ６５０は、そのスライド方向が、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動における移動方向に対して傾斜されている。これにより、後側スライド移動体Ｍ６５０のスライド移動による荷重（反力）を可動装飾ユニットＭ６００の回転方向にかけられる成分と、可動装飾ユニットＭ６００の回転方向と直角の方向にかけられる成分とに分けることができる。

【１１２９５】

駆動モータＭ５０１の駆動方向を交互に逆転させることで生じさせる往復動作は、傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）及び伸長状態（図２１３０（ｂ）参照）間でのみ生じさせることができるわけではなく、傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）から起き上がり側終端状態（図２１２８（ａ）参照）までも可能であるし、伸長状態（図２１３０（ｂ）参照）から傾倒側終端状態（図２１３０（ａ）参照）を経て起き上がり側終端状態（図２１２８（ａ）参照）に戻すことも可能である。

【１１２９６】

＜下から上＞

図２１３１（ａ）、図２１３１（ｂ）、図２１３２（ａ）及び図２１３２（ｂ）は、伝達部Ｍ５８０の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ６００の部分正面図である。図２１３１（ａ）、図２１３１（ｂ）、図２１３２（ａ）及び図２１３２（ｂ）では、可動装飾ユニットＭ６００が上昇方向に回転移動される様子が時系列で図示される。

【１１２９７】

図２１３１（ａ）、図２１３１（ｂ）、図２１３２（ａ）及び図２１３２（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。

【１１２９８】

なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は、図２１３１（ａ）が図２１２７（ａ）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図２１３１（ｂ）が図２１２６（ｂ）の状態（中間状態）に対応し、図２１３２（ｂ）が図２１

２６（ａ）の状態（起き上がり側終端状態）に対応する。
【１１２９９】
駆動モータＭ５０１を逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動させる場合、傾倒側終端状態（図２１３１（ａ）参照）では、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３から離れているので、抵抗の少ない状態でピン付きギアＭ５８２の正面視時計回り方向の回転を生じさせ、柱状部Ｍ５８２ａで荷重付与部Ｍ６０４を押し上げることで可動装飾ユニットＭ６００を正面視反時計回りに回転移動させることができる。
【１１３００】
この場合において、円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３に最接近する中間状態（図２１３１（ｂ）参照）から、更にピン付きギアＭ５８２が可動装飾ユニットＭ６００を上昇させる方向（正面視時計回り方向）に回転されることに対応して、円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向（正面視時計回り方向）へ変位される。これにより、扇形状構成部Ｍ５６０と円板付きギアＭ５８４とを連動させることができ、扇形状構成部Ｍ５６０の回転移動が円板付きギアＭ５８４に妨害されることを回避することができる。
【１１３０１】
傾倒側終端状態（図２１３１（ａ）参照）から、可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８に接近する方向で変位され、当接された場合、更に可動装飾ユニットＭ６００が同方向に回転移動されると、当接部材Ｍ６０２に延設部Ｍ５６８が押進されることになり、当接部材Ｍ６０２と共に扇形状構成部Ｍ５６０が変位される。なお、当接部材Ｍ６０２に当接されるまでの間、扇形状構成部Ｍ５６０は停止されるよう構成されているので、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０との当接位置を安定させることができ、動作の再現性を高くさせることができる。
【１１３０２】
扇形状構成部Ｍ５６０は、当接部材Ｍ６０２に押進されることで変位される被押進物体であれば何でも良く、外形は偏心した形状に関わらず対称形状でもよく、配置が固定される部材に配設される物体であってもよく、一の部材から構成されるものに限られるものではなく複数部材から構成されても良く、対象物から荷重が与えられない位置に退避可能に構成されても良く、幅長さが一定となる形状でも良く、箇所によって幅広、幅狭が生じるような形状でも良く、対象物から荷重が長期間継続して与えられるよう構成されても良く、対象物から荷重が衝突の一時点で与えられるよう構成されても良く、これらの組合せでも良い。
【１１３０３】
駆動モータＭ５０１が逆方向で駆動され、中間状態（図２１３１（ｂ）参照）から起き上がり側終端状態（図２１３２（ｂ）参照）へ向けて可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合、駆動モータＭ５０１の駆動力は、可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２を介して扇形状構成部Ｍ５６０に伝達される。つまり、可動装飾ユニットＭ６００と扇形状構成部Ｍ５６０とが共に（一体的に）回転動作される。
【１１３０４】
このように、扇形状構成部Ｍ５６０の動作態様は、下方向移動時（正面視反時計回り方向移動時）と、上方向移動時（正面視時計回り方向移動時）とで、当接部材Ｍ６０２との関係が異なる。即ち、下方向移動時においては、当接部材Ｍ６０２のみが先に下方向へ移動し扇形状構成部Ｍ５６０は少し遅れて下方向へ移動するといったように当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０とが離れたが、上方向移動時においては、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０を押し上げる態様となることから、離れずに一体的な動作とされる。
【１１３０５】
特に上方向移動時において当接部材Ｍ６０２の移動に対する扇形状構成部Ｍ５６０の動作遅れを低減させられることにより、可動装飾ユニットＭ６００の上方向移動（復帰制御

による退避動作）を迅速に行うことができることから、俊敏な動作を遊技者に視認させることができる。
【１１３０６】
中間状態（図２１３１（ｂ）参照）において、円板付きギアＭ５８４の円弧形状部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と当接することから、駆動モータＭ５０１の駆動力の強弱により動作態様を変化させることができる。即ち、円弧形状部Ｍ５８４ａと突条部Ｍ５６３との間の摩擦力よりも弱い駆動力で駆動モータＭ５０１を駆動させる場合、中間状態（図２１３１（ｂ）参照）で停止され姿勢が維持され得る一方、突条部Ｍ５６３との間の摩擦力を超える駆動力で駆動モータＭ５０１を駆動させる場合、円板付きギアＭ５８４を更に回転させることができ、中間状態を超えて当接部材Ｍ６０２を介して扇形状構成部Ｍ５６０を押し上げることができる。
【１１３０７】
当接部材Ｍ６０２は、円弧状貫通部Ｍ５１５に案内される被案内物体として可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される物体であれば何でも良く、外形は矩形状（非球体形状）でも、球体形状でもよい。
【１１３０８】
上述したように、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８とが当接可能に構成されているところ、可動装飾ユニットＭ６００の動作中において延設部Ｍ５６８が視認可能に構成されている（図２１２６、図２１２７参照）。これにより、当接部材Ｍ６０２との当接により延設部Ｍ５６８が破損する不良が発生した場合に、正面視で不良に気付かせ易い。そのため、延設部Ｍ５６８が破損しているのにも関わらず遊技を継続する事態を防止し易くすることができる。
【１１３０９】
この作用は、扇形状構成部Ｍ５６０が光透過性の低い（不透明）な樹脂材料から形成されることからも補完されている。即ち、扇形状構成部Ｍ５６０が透明である場合、円弧状貫通部Ｍ５１５を通して延設部Ｍ５６８が露出しているとしても、背後の構造が透き通って視認されるだけであり、延設部Ｍ５６８の状態の変化に気づかせることが難しい。
【１１３１０】
これに対し、扇形状構成部Ｍ５６０が不透明で構成されることで、延設部Ｍ５６８の状態の変化に気づき易くすることができる。なお、延設部Ｍ５６８を黒色の樹脂材料から形成することで、背後の構造と同時に視認された場合であっても違和感なく視認させることができる。
【１１３１１】
なお、上述した説明は、中間状態（図２１３１（ｂ）参照）から起き上がり側終端状態（図２１３２（ｂ）参照）までの間、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４に常時接触することを前提としているが、ピン付きギアＭ５８２の回転が高速でされ、可動装飾ユニットＭ６００がピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａから離間されるように回転動作しても良い。
【１１３１２】
この場合において、当接部材Ｍ６０２が扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８を押し上げる場合、円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０を下降側終端姿勢に押し下げる位相（図２１３１（ｂ）参照）まで到達する前に扇形状構成部Ｍ５６０を上向きに回転移動させることができるので、より上方まで回転移動させることができる。即ち、駆動モータＭ５０１の駆動態様により、当接部材Ｍ６０２及び扇形状構成部Ｍ５６０の動作態様を変化させることができる。
【１１３１３】
なお、この場合においても、円弧形成部Ｍ５８４ａにより扇形状構成部Ｍ５６０の変位が抑制される。また、扇形状構成部Ｍ５６０と当接部材Ｍ６０２とが接触している状態において、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが可動装飾ユニットＭ６００の荷重付与部Ｍ６０４を下支えしているわけでは無いので、上向きの勢いが失われれば、当接部材

Ｍ６０２は扇形状構成部Ｍ５６０から離間する方向に変位される。
【１１３１４】
図２１３３は、左側支持装飾部Ｍ４１０の分解正面斜視図であり、図２１３４は、左側支持装飾部Ｍ４１０の分解背面斜視図である。左側支持装飾部Ｍ４１０は、演出動作ユニットＭ５００よりも前側（即ち、扇形状構成部Ｍ５６０と当接部材Ｍ６０２とが近接離反する動作が実行される領域よりも前側）において演出動作ユニットＭ５００の動作を案内可能な箇所を有し、且つ、その案内可能となる部分以外の箇所において発光演出を実行可能とされる。
【１１３１５】
左側支持装飾部Ｍ４１０は、光透過性の材料（樹脂やガラス）から上下方向に長い板状に形成される板状ベースＭ４１１と、その板状ベースＭ４１１に長孔状に開口形成される案内長孔Ｍ４１２と、その案内長孔Ｍ４１２とは異なる領域（外側の領域）に配置される装飾受け部Ｍ４１３と、その装飾受け部Ｍ４１３の前側に配設される電飾基板Ｍ４２１と、を主に備える。
【１１３１６】
また、左側支持装飾部Ｍ４１０は、電飾基板Ｍ４２１を被覆するように無色の光透過性の樹脂材料から形成され装飾受け部Ｍ４１３に締結固定される被覆部Ｍ４２４と、その被覆部Ｍ４２４の一部を被覆可能な形状とされ被覆部Ｍ４２４よりも透過率の低い有色（本実施形態では赤色）の樹脂材料から形成される低透過率部Ｍ４２６と、被覆部Ｍ４２４及び低透過率部Ｍ４２６によりカバーされない位置において電飾基板Ｍ４２１の前側に配設される六角形状の枠状部Ｍ４２７と、無色の光透過性樹脂材料から枠状部Ｍ４２７の内側部の隙間を埋める有底カップ形状に形成されるカップ形状部Ｍ４２８と、を主に備える。
【１１３１７】
左側支持装飾部Ｍ４１０は、案内長孔Ｍ４１２において背面側に位置する演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０を支持することから、板状ベースＭ４１１によって板状本体部Ｍ５１０の少なくとも一部を隠し得る。
【１１３１８】
一方で、延設部Ｍ５６８（図２１２７（ａ）参照）を備える扇形状構成部Ｍ５６０は、左側支持装飾部Ｍ４１０と前後方向で重なり得る位置に無く、左側支持装飾部Ｍ４１０によっては隠されないようになっている。これにより、演出動作ユニットＭ５００及び扇形状構成部Ｍ５６０の配置や変位に関わらず、左側支持装飾部Ｍ４１０によって扇形状構成部Ｍ５６０が視認し難くなることを避けることができ、扇形状構成部Ｍ５６０の破損等の不良に正面視で気づき易くすることができる。
【１１３１９】
板状ベースＭ４１１には、背面ケースＭ３１０（図２１１８参照）に締結固定される被固定孔部Ｍ４１４ａが形成され、装飾受け部Ｍ４１３の後面側には、背面側支持部Ｍ４３０（図２１２１参照）に締結固定される雌ネジ部Ｍ４１４ｂが形成される。
【１１３２０】
案内長孔Ｍ４１２は、演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１（図２１２０参照）が左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側平面に沿って変位可能に挿通される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００（当接部材Ｍ６０２）を含む演出動作ユニットＭ５００が、左側支持装飾部Ｍ４１０の背面側平面に沿って変位可能とされる。
【１１３２１】
案内長孔Ｍ４１２の縁部は板状ベースＭ４１１の背面部よりも後方へ向けて突条状に突設形成されている。これにより、左側支持装飾部Ｍ４１０と演出動作ユニットＭ５００との接触面積を減らすことができ（面接触では無いようにすることができ）、演出動作ユニットＭ５００の左側支持装飾部Ｍ４１０に対する動作抵抗を低減させることができる。
【１１３２２】
また、案内長孔Ｍ４１２の前後両側には、演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１（図２１２２参照）が挿通される円形環状のカラー部材Ｍ４０２が配置される。後側に

配置されるカラー部材Ｍ４０２は、板状ベースＭ４１１及び演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０（図２１２２参照）に挟まれ、前側に配置されるカラー部材Ｍ４０２は、前側突部Ｍ５１１の先端側に螺入されるツバ付きネジ（図示せず）により脱落が防止される。

【１１３２３】

このカラー部材Ｍ４０２が案内長孔Ｍ４１２と演出動作ユニットＭ５００との間に介在し、案内長孔Ｍ４１２との当接により演出動作ユニットＭ５００の前側突部Ｍ５１１の変位に伴って適宜回転することにより、変位抵抗を低減し、案内長孔Ｍ４１２が受ける摩擦力を低減することができる。

【１１３２４】

被覆部Ｍ４２４は、案内長孔Ｍ４１２の一部（左側部）と重なり、その他の部分（右側部）と重ならないように構成される。即ち、案内長孔Ｍ４１２は、一部が被覆部Ｍ４２４に隠されており、その他の部分が被覆部Ｍ４２４に隠されずに露出される。

【１１３２５】

上側の被覆部Ｍ４２４の前方には、可動装飾ユニットＭ６００の延設当接部Ｍ６０５（図２１２５参照）が重なり得る。即ち、演出動作ユニットＭ５００の配置として、案内長孔Ｍ４１２の右側端部に板状本体部Ｍ５１０の前側突部Ｍ５１１が位置する状態では延設当接部Ｍ６０５は被覆部Ｍ４２４の前方から外れる（右側に離れる）一方で、前側突部Ｍ５１１の配置が左側へ移行するにつれて、延設当接部Ｍ６０５が被覆部Ｍ４２４の前方に重なるようになる。

【１１３２６】

この場合、延設当接部Ｍ６０５は、正面視で被覆部Ｍ４２４と重なる位置において被覆部Ｍ４２４に背面側から当接され得る。これにより、可動装飾ユニットＭ６００の前後位置のずれを戻すことができる。また、この当接位置は、案内長孔Ｍ４１２のうち、被覆部Ｍ４２４に隠されて露出していない位置に対応する。

【１１３２７】

図２１３５は、昇降駆動部Ｍ４４０の分解正面斜視図であり、図２１３６は、昇降駆動部Ｍ４４０の分解背面斜視図である。昇降駆動部Ｍ４４０は、演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０に作用することで、演出動作ユニットＭ５００に対して上下方向の変位を生じさせる。

【１１３２８】

昇降駆動部Ｍ４４０は、金属材料から上下方向に延設されボールネジのネジ軸を構成するように形成されるネジ軸部Ｍ４４１と、そのネジ軸部Ｍ４４１との間にギアが介在されておりネジ軸部Ｍ４４１を回転させる駆動力を発生させる駆動モータＭ４４２と、ネジ軸部Ｍ４４１が挿通される内部にネジ軸部Ｍ４４１に対応する固定ネジが形成されネジ軸部Ｍ４４１の回転方向および回転量に対応して上下方向に移動される昇降移動体Ｍ４４３と、を主に備える。

【１１３２９】

また、昇降駆動部Ｍ４４０は、ネジ軸部Ｍ４４１を支持するようにネジ軸部Ｍ４４１の前後に配設され樹脂材料から形成される支持部Ｍ４５０と、その支持部Ｍ４５０に変位可能に支持される変位部Ｍ４６０と、その変位部Ｍ４６０を挟んで支持部Ｍ４５０の前側に配設される前側蓋部Ｍ４７０と、を主に備える。

【１１３３０】

ネジ軸部Ｍ４４１は、ボールネジのリード（ネジ軸の一回転に伴いナット（本実施形態では昇降移動体Ｍ４４３に相当）が軸方向に進む距離）が５［ｍｍ］となるように形成される。本実施形態では、このリードの長さが、変位部Ｍ４６０に許容される上下方向スライド変位量に対応する。

【１１３３１】

昇降移動体Ｍ４４３は、略直方体状で樹脂材料から形成され、ネジ軸部Ｍ４４１が上下方向に挿通されており、上下方向に長尺の板形状で前方へ突設される前方突設部Ｍ４４４

と、右方へ突設される右方突設部Ｍ４４５と、上下方向に長尺の板形状が二股で形成され後方へ突設される後方二股部Ｍ４４６と、その後方二股部Ｍ４４６の上側に配設され後方二股部Ｍ４４６よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材Ｍ４４７と、を主に備える。

【１１３３２】

昇降移動体Ｍ４４３は、樹脂材料から形成されているため、軽量化を図ることができる。これにより、昇降移動体Ｍ４４３の動作方向が上下方向という自重の影響を受けやすい方向でありつつも、その影響を最小限に抑えることができる。即ち、上昇移動させる場合における移動抵抗を低減させることができるので、駆動源としての駆動モータＭ４４２にかかる負荷を低減することができるし、下降移動させる場合においても自重による加速を抑制することができるので、停止位置を安定させることができる。

【１１３３３】

後方二股部Ｍ４４６は、金属棒Ｍ４０１（図２１２０参照）に対して左右側から対向配置される。即ち、昇降移動体Ｍ４４３は、金属棒Ｍ４０１に沿って昇降動作するように構成されており、その左右方向への過変位や、ネジ軸部Ｍ４４１を中心とする回転が、金属棒Ｍ４０１との当接により防止される（姿勢を維持させる）。

【１１３３４】

クッション部材Ｍ４４７は、上下方向視で被案内部Ｍ５５０（図２１２６参照）と少なくとも一部が重なるように形成されている。そのため、昇降移動体Ｍ４４３が昇降移動（上昇移動）される場合に、クッション部材Ｍ４４７が被案内部Ｍ５５０と当接すれば（押し上げれば）、被案内部Ｍ５５０を昇降移動（上昇移動）させることが可能とされる。

【１１３３５】

支持部Ｍ４５０は、ネジ軸部Ｍ４４１を両端部でベアリングを介して支持可能に構成される板状本体部Ｍ４５１と、その板状本体部Ｍ４５１の上端部において後方側からネジ軸部Ｍ４４１を挟み込むように配置され板状本体部Ｍ４５１に締結固定される後方蓋部Ｍ４５６と、を主に備える。

【１１３３６】

板状本体部Ｍ４５１は、上下方向に延びる溝形状で後方側から凹設形成される凹設溝部Ｍ４５２と、その凹設溝部Ｍ４５２と検出溝が一致するように配設される検出センサＭ４５３と、前方側へ柱状に突設され変位部Ｍ４６０を変位可能に支持する複数の支持突設部Ｍ４５４と、弾性バネＭ４４８の一端を支持する鉤状部Ｍ４５５と、を主に備える。

【１１３３７】

凹設溝部Ｍ４５２は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入可能な左右幅で形成される。即ち、凹設溝部Ｍ４５２は昇降移動体Ｍ４４３の上下方向変位幅に対応する長さで凹設形成されており、被案内物体の所定部としての前方突設部Ｍ４４４を介して昇降移動体Ｍ４４３の上下方向変位を案内すると共に、昇降移動体Ｍ４４３がネジ軸部Ｍ４４１を中心に回転することを防止する（姿勢を維持させる）。

【１１３３８】

このように構成されていることから、検出センサＭ４５３の検出溝には、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入可能とされる。即ち、前方突設部Ｍ４４４は、昇降移動体Ｍ４４３の変位方向の案内や回転の防止をする部分として用いられると共に、昇降移動体Ｍ４４３の位置を配置検出センサである検出センサＭ４５３に検出させる部分にも用いられる（兼用される）。

【１１３３９】

凹設溝部Ｍ４５２及び検出センサＭ４５３の検出溝による昇降移動体Ｍ４４３の移動可能方向が上下方向で一致されていることから、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入する前段階から前方突設部Ｍ４４４の移動方向を検出センサＭ４５３の検出溝を移動する際と同じ上下方向とすることができる。これにより、前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３と接触する可能性を低くすることができ、接触による破損が生じる可能性を低くすることができる。

【１１３４０】
検出センサＭ４５３は、図２１３６に図示されるように、検出溝が凹設溝部Ｍ４５２の開放側（後方側）に向けられる姿勢で、凹設溝部Ｍ４５２の左右側両側壁に断面コの字形状で切り欠き形成される切欠き部Ｍ４５２ａの内部に左右端部が収容される形で配設される。この場合、検出センサＭ４５３の上面の少なくとも一部（左右端部）は、切欠き部Ｍ４５２ａの上側部と対向配置され、切欠き部Ｍ４５２ａの上側部に被覆されることになる。これにより、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３との衝突をより生じさせ難くすることができる。
【１１３４１】
後方蓋部Ｍ４５６は、変位部Ｍ４６０の回転連動部Ｍ４６６を回転可能に支持する支持軸部Ｍ４５７と、その支持軸部Ｍ４５７を中心とする円弧状に穿設される円弧状補助孔Ｍ４５８と、を主に備える。
【１１３４２】
変位部Ｍ４６０は、上下に長い金属棒部の両端に樹脂板部が固定される長尺本体部Ｍ４６１と、その長尺本体部Ｍ４６１の下端位置から後方に突設され板状本体部Ｍ４５１の貫通孔Ｍ４５１ａを通って後方に張り出す受動突設部Ｍ４６２と、支持突設部Ｍ４５４が挿通可能な大きさの上下方向に長い長孔状で長尺本体部Ｍ４６１の樹脂板部に穿設される複数の案内長孔Ｍ４６３と、支持軸部Ｍ４５７に支持される回転連動部Ｍ４６６と、その回転連動部Ｍ４６６の前面から円弧状補助孔Ｍ４５８に挿通されるように突設される複数の円柱状挿通部Ｍ４６７と、下端側の円柱状挿通部Ｍ４６７が挿通されるように長尺本体部Ｍ４６１の上端部において前後方向に穿設される左右方向に長い長孔形状の連動孔Ｍ４６４と、を主に備える。
【１１３４３】
長尺本体部Ｍ４６１は、弾性バネＭ４４８の一端が支持される鉤状部Ｍ４６１ａを備える。弾性バネＭ４４８の付勢力が常時上向きに掛けられることにより、通常、長尺本体部Ｍ４６１は変位可能範囲の上端位置に配置される。
【１１３４４】
受動突設部Ｍ４６２は、昇降移動体Ｍ４４３の右方突設部Ｍ４４５に押し下げられる部分である。即ち、昇降移動体Ｍ４４３が下降して右方突設部Ｍ４４５が受動突設部Ｍ４６２を押し下げると、変位部Ｍ４６０の長尺本体部Ｍ４６１は変位可能範囲の上端位置から下降変位する。
【１１３４５】
案内長孔Ｍ４６３に挿通される支持突設部Ｍ４５４の先端側には、リング形状のカラー部材Ｍ４５４ａに挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材Ｍ４５４ａが案内長孔Ｍ４６３の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材Ｍ４５４ａにより長尺本体部Ｍ４６１の脱落を防止することができる。
【１１３４６】
連動孔Ｍ４６４に回転連動部Ｍ４６６が変位可能に連結されていることで、長尺本体部Ｍ４６１の上下動作に伴って回転連動部Ｍ４６６が回転動作される。回転連動部Ｍ４６６は、左上端部において左方へ向けて嘴形状で張出形成される部分を有しており、その嘴形状部の上側部Ｍ４６６ａが支持軸部Ｍ４５７を中心とする円弧形状で形成され、嘴形状部の下側先端部において下方に垂下部Ｍ４６６ｂが突設される。
【１１３４７】
ここで、回転連動部Ｍ４６６に支持される被案内部Ｍ５５０（図２１２２参照）の被支持突部Ｍ５５６は、上面が水平な面状に形成されており、下面が回転連動部Ｍ４６６の上側部Ｍ４６６ａと面で当接可能な湾曲形状で形成される。
【１１３４８】
回転連動部Ｍ４６６に垂下部Ｍ４６６ｂが形成されていることにより、被案内部Ｍ５５０が上昇移動され回転連動部Ｍ４６６を下側から押し上げる場合に、被支持突部Ｍ５５６の上面と回転連動部Ｍ４６６の下面とが面で当接することを避け、摩擦抵抗を低減するこ

とができる。
【１１３４９】
一方で、回転連動部Ｍ４６６を押し上げた後においては、被案内部Ｍ５５０の被支持突部Ｍ５５６の下面に沿って回転連動部Ｍ４６６の上側部Ｍ４６６ａが滑り込むように回転連動部Ｍ４６６を回転させることができる。これにより、被案内部Ｍ５５０が上昇移動されることに伴う、回転連動部Ｍ４６６の回転動作（制限状態への移行）をスムーズに実行させることができる。
【１１３５０】
上側の円弧状補助孔Ｍ４５８に挿通される円柱状挿通部Ｍ４６７の先端側には、リング形状のカラー部材Ｍ４６７ａに挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材Ｍ４６７ａが円弧状補助孔Ｍ４５８の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材Ｍ４６７ａにより回転連動部Ｍ４６６の後方蓋部Ｍ４５６からの脱落を防止することができる。
【１１３５１】
前側蓋部Ｍ４７０は、変位部Ｍ４６０の長尺本体部Ｍ４６１を前側から覆い得る大きさで形成され板状本体部Ｍ４５１に前側から締結固定され、その下側寄りの位置においてＬＥＤ等の発光手段が配設される電飾基板Ｍ４７１が締結固定される。
【１１３５２】
図２１３７（ａ）、図２１３７（ｂ）及び図２１３７（ｃ）は、昇降駆動部Ｍ４４０の背面図である。図２１３７（ａ）、図２１３７（ｂ）及び図２１３７（ｃ）では、昇降移動体Ｍ４４３及び変位部Ｍ４６０の一方向（解除状態へ向かう方向）の変位が時系列で図示されており、変位部Ｍ４６０の変位に付いての理解を容易とするために板状本体部Ｍ４５１の図示が一部省略され（破られて図示され）、特に省略された箇所においてカラー部材Ｍ４５４ａのみが図示され、そのカラー部材Ｍ４５４ａを支持する支持突設部Ｍ４５４の図示が省略される。
【１１３５３】
図２１３７（ａ）及び図２１３７（ｂ）では、制限状態における変位部Ｍ４６０が図示され、図２１３７（ｃ）では、解除状態における変位部Ｍ４６０が図示される。即ち、変位部Ｍ４６０は、通常は弾性バネＭ４４８の付勢力で長尺本体部Ｍ４６１が変位可能範囲の上端位置に配置される制限状態とされる一方で、駆動モータＭ４４２が逆方向に駆動されることで下降変位される昇降移動体Ｍ４４３により弾性バネＭ４４８の付勢力を超える力で受動突設部Ｍ４６２が押し下げられることで長尺本体部Ｍ４６１が変位可能範囲の下端位置に配置される解除状態に変化される。
【１１３５４】
この長尺本体部Ｍ４６１の上下方向の変位に伴い、回転連動部Ｍ４６６が、制限状態における左方に張り出す姿勢（図２１３７（ａ）及び図２１３７（ｂ）参照）から、解除状態における右側へ退避する姿勢（図２１３７（ｃ）参照）へ向けて回転移動される。
【１１３５５】
図２１３７（ａ）で図示される状態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入しておらず（検出センサＭ４５３で昇降移動体Ｍ４４３を検出不可能とされており）、図２１３７（ｂ）で図示される状態および図２１３７（ｃ）で図示される状態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している（検出センサＭ４５３で昇降移動体Ｍ４４３を検出可能とされている）。
【１１３５６】
つまり、昇降移動体Ｍ４４３の右方突設部Ｍ４４５が受動突設部Ｍ４６２に当接する前段階において昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２に近接配置されていることが検出可能となるように構成されているので、検出センサＭ４５３の検出を駆動モータＭ４４２の駆動停止制御に利用することで、受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置に昇降移動体Ｍ４４３を容易に待機させておくことができる。

【１１３５７】
受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図２１３７（ｂ）参照）に昇降移動体Ｍ４４３を待機させておく場合の制御態様は何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。一例として、本実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が変位しないように停止させておくようにされている。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の誤動作により意図せず回転連動部Ｍ４６６が制限状態から解除状態に切り替えられるという不具合を回避することができる。
【１１３５８】
また、例えば、定期的（又は不定期）に、昇降移動体Ｍ４４３を前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝から退避する程度に上昇させ、その上昇した後の位置（図２１３７（ａ）参照）から下降させることで昇降移動体Ｍ４４３を元の位置（図２１３７（ｂ）参照）に戻すという動作を繰り返すように制御しても良い。この場合、回転連動部Ｍ４６６の動作を生じさせることなく、昇降移動体Ｍ４４３の動作が可能であることを定期的（又は不定期）に把握させることができ、昇降移動体Ｍ４４３（又はその駆動源となる駆動モータＭ４４２）に動作不良が生じていないことを主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３に把握させることができる。
【１１３５９】
この動作により検出センサＭ４５３からの出力が切り替えられることになるが、本実施形態では、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えを、他の特定の装置の出力の切り替えに利用しないようにしている。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の動作が開始されていることを遊技者に予想させ難くすることができるので、昇降移動体Ｍ４４３の動作を起点とする演出動作ユニットＭ５００（図２１２０参照）の演出動作の開始タイミングを図り難くすることができ、演出動作に対する注目力を向上させることができる。
【１１３６０】
なお、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えを他の特定の装置の出力の切り替えに利用しても良い。他の特定の装置の出力の切り替えとしては、例えば、発光手段（電飾基板Ｍ４２１（図２１３３参照）に配置されるＬＥＤ、電飾基板Ｍ５１３（図２１２２参照）に配置されるＬＥＤ、発光部Ｍ６３２（図２１２４参照）等）の制御（点灯消灯の切り替え等）に利用しても良いし、第３図柄表示装置Ｍ８１（図２１１７参照）における表示の制御（エフェクトの発生消滅の切り替え等）に利用しても良いし、音声出力装置Ｈ２２６（図２１１６参照）からの音声出力の制御（切り替えのタイミングで音声を出力する等）に利用しても良い。
【１１３６１】
この場合、遊技者に視認させるものではない昇降移動体Ｍ４４３の動作を検出する検出センサＭ４５３を、遊技者に知覚させて演出を行う装置としての、発光手段や、第３図柄表示装置Ｍ８１や、音声出力装置Ｈ２２６等の制御に兼用することができる。
【１１３６２】
他の特定の装置の出力の切り替えが生じる頻度については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、検出センサＭ４５３からの出力の切り替えが生じたら毎回、他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動を他の特定の装置を利用した演出に効率的に作用させることができる。
【１１３６３】
また、例えば、特定のタイミングに検出センサＭ４５３の出力の切り替えが生じたら（例えば、被案内部Ｍ５５０が他の位置から上昇端位置に配置が変化され、可動装飾ユニットＭ６００が他の状態から起き上がり側終端状態に変化された後における初回の検出の切り替えが生じたら）他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、初回の検出以降は、昇降移動体Ｍ４４３による検出センサＭ４５３の出力の切り替えが生じても、他の特定の装置の出力の切り替えは生じないようにできるので、昇降移動体Ｍ４４３がどう動作制御されていても他の特定の装置で実行される演出を邪魔すること

がない。これにより、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動の制御の自由度を向上させることができる。

【１１３６４】

なお、回転動作しながらの落下移動が可能な演出動作ユニットＭ５００は、見映えの変更がされる視認変更物体であればよく、配置が固定されるように構成しても良いし、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるよう構成されても良いし、非透過とされることで背面側を視認できなく構成しても良い。

【１１３６５】

図２１３７（ｃ）に図示される状態から、受動突設部Ｍ４６２から離間するように昇降移動体Ｍ４４３を上昇させると、弾性バネＭ４４８の付勢力により長尺本体部Ｍ４６１が再び上昇変位される。長尺本体部Ｍ４６１が上昇変位されることに伴って回転連動部Ｍ４６６が解除状態における姿勢から制限状態における姿勢となるように回転移動される。

【１１３６６】

なお、ここでは昇降移動体Ｍ４４３による変位部Ｍ４６０の状態変化の説明を行ったが、本実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を押し下げること以外にも、回転連動部Ｍ４６６が回転方向の荷重を受けることで状態が変化され得る。

【１１３６７】

図２１３８、図２１３９及び図２１４０は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図２１３８、図２１３９及び図２１４０では、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から下降する動作の一例（第１の上下移動制御）が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが実線で図示され、クッション部材Ｍ４４７の外形が想像線で図示され、クッション部材Ｍ４４７及び回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。

【１１３６８】

複合動作役物ユニットＭ４００は、通常、演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置で回転連動部Ｍ４６６に下支えされているが（図２１３８参照）、回転連動部Ｍ４６６が回転移動されると支えが解除され、上下方向に移動可能とされる。

【１１３６９】

第１の上下移動制御の実行は、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（待機位置、図２１３７（ｂ）参照）において昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向（逆方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されると同時に開始される。これにより、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ（図２１３７（ｃ）参照）、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿った落下を開始する。

【１１３７０】

図２１３９及び図２１４０で図示されるように、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされると、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下する。この落下に伴い第３図柄表示装置Ｍ８１（図２１１７参照）の正面側位置に張り出す張出物体である演出動作ユニットＭ５００の左端側では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動される。

【１１３７１】

即ち、演出動作ユニットＭ５００は、右端部では被案内部Ｍ５５０が上下方向にスライド移動され、左端部では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って右下方向にスライド移動される。

【１１３７２】

なお、図２１３８、図２１３９及び図２１４０では、切替動作部Ｍ４８０の回転切替部Ｍ４９０が停止姿勢とされ、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置までは落下せず、中間位置まで落下される動作が図示される。図２１３８及び図２１４０で図示されるように、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が下降移動されることにより、より上下方向中央側（第３図柄表示装置Ｍ８１の前方側（図２１１７参照））へ進出すること

になり、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００に対する遊技者の注目力を高めることができる。本実施形態では、これとは別に、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置まで落下する動作が実行可能とされる。

【１１３７３】

図２１３８及び図２１３９では、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態（図２１２６（ａ）参照）とされている様子が図示され、図２１４０では、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態（図２１２６（ｂ）参照）とされている様子が図示される。

【１１３７４】

ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第１の上下移動制御が開始されてから、８５［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されている状態である場合には、第１の上下移動制御の開始から２５０［ｍｓｅｃ］後に駆動モータＭ５０１（図２１２２参照）が正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始されることで、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態にされる。

【１１３７５】

第１の上下移動制御では駆動モータＭ５０１（図２１２２参照）の回転速度は１８０［ｒｐｍ］（ピン付きギアＭ５８２が６０［ｒｐｍ］で回転する速度）に設定されているので、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態から中間状態となるまでに２５０［ｍｓｅｃ］経過する。従って、第１の上下移動制御の開始から５００［ｍｓｅｃ］経過した状態が、図２１４０で図示されている状態に対応する。

【１１３７６】

中間状態は可動装飾ユニットＭ６００が回転移動可能な範囲の途中位置であり駆動制御のみで位置決めをすると位置ずれが生じ得るが、本実施形態では図２１２８及び図２１３０で上述したように円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａが扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３と擦れ制動されることにより位置ずれを生じさせることなく中間状態における停止位置（可動装飾ユニットＭ６００の姿勢）を安定させることができる。これにより、図２１４０に図示されるような、可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が水平とされる状態で容易に維持することができる。

【１１３７７】

図２１４１は、切替動作部Ｍ４８０の分解正面斜視図であり、図２１４２は、切替動作部Ｍ４８０の分解背面斜視図である。なお、図２１４１及び図２１４２では、内部形状を視認し易くするために、カップ状本体部Ｍ４８１が、実際の形状（図２１２０参照）から一部破断された（図示を省略された）状態で図示される。切替動作部Ｍ４８０は、被案内部Ｍ５５０（図２１３８参照）の移動可能範囲を切り替える部分として機能する。

【１１３７８】

図２１４１及び図２１４２に図示されるように、切替動作部Ｍ４８０は、前側が開放されるカップ形状で形成されるカップ状本体部Ｍ４８１と、そのカップ状本体部Ｍ４８１に締結固定される駆動ベースＭ４８５と、その駆動ベースＭ４８５及びカップ状本体部Ｍ４８１に締結固定される蓋部Ｍ４８６と、その蓋部Ｍ４８６及び駆動ベース部Ｍ４８５の間に配置される駆動ソレノイドＭ４８７と、その駆動ソレノイドＭ４８７のプランジャに連結されスライド動作可能に構成されるスライド体Ｍ４８８と、そのスライド体Ｍ４８８のスライド動作に基づいて回転移動下方に構成される回転切替部Ｍ４９０と、を主に備える。

【１１３７９】

カップ状本体部Ｍ４８１は、カップ形状部が樹脂材料から形成されており、金属棒Ｍ４０１（図２１２０参照）を配置可能に上下端部において凹設形成される凹設支持部Ｍ４８２と、検出溝が前方に向けられる姿勢で配設される検出センサＭ４８３と、下端側において被案内部Ｍ５５０の下方延設部Ｍ５５５（図２１２２参照）と対応する位置（移動方向視で重なる位置）に配設されカップ形状部よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッショ

ン部材Ｍ４８４と、を主に備える。
【１１３８０】
凹設支持部Ｍ４８２は、下側に形成される箇所においては手前側に蓋部（脱落防止板）が一体形成されることで配置された金属棒Ｍ４０１の脱落が防止され、上側に形成される箇所においては後方蓋部Ｍ４５６（図２１３６参照）の上端位置から後方に張り出し形成される箇所により蓋をされることで金属棒Ｍ４０１の脱落が防止される。
【１１３８１】
即ち、金属棒Ｍ４０１の組立においては、先に下側の凹設支持部Ｍ４８２に先端を差し込むようにし、反対側の先端を上側の凹設支持部Ｍ４８２に入れてから昇降駆動部Ｍ４４０を切替動作部Ｍ４８０に締結固定することで、組立を容易に行うことができる。
【１１３８２】
検出センサＭ４８３は、検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が進入可能とされる位置に配設されており、検出結果により、被案内部Ｍ５５０が移動可能範囲の上端位置に位置しているか否かを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）が把握可能に構成される。
【１１３８３】
検出センサＭ４８３は、被案内物体である被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４を検出可能に構成されていれば何でも良く、移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良い。また、被案内部Ｍ５５０が検出時に停止するものでもよく、被案内部Ｍ５５０が検出時に停止しないものでも良い。
【１１３８４】
駆動ベースＭ４８５は、浅い皿状に形成されており、その皿状の底面部において回転切替部Ｍ４９０の回転軸となる金属軸棒部Ｍ４８５ａが前方へ延びる姿勢で支持されており、皿形状の内側に駆動ソレノイドＭ４８７、スライド体Ｍ４８８及び回転切替部Ｍ４９０が配置された上で、蓋部Ｍ４８６に蓋をされる構成となっている。回転切替部Ｍ４９０は蓋部Ｍ４８６の円弧開口部Ｍ４８６ａを通って一部が前方に張り出される。
【１１３８５】
蓋部Ｍ４８６は、上下端部に締結ネジが挿通可能に開口形成される開口部Ｍ４８６ｂが形成されており、その開口部Ｍ４８６ｂに挿通された締結ネジにより駆動ベースＭ４８５と締結固定されるが、同様にしてカップ状本体部Ｍ４８１にも締結固定される。
【１１３８６】
即ち、開口部Ｍ４８６ｂは、挿通された締結ネジが駆動ベースＭ４８５の被締結部Ｍ４８５ｂに螺入される開口と、挿通された締結ネジがカップ状本体部Ｍ４８１の被締結部Ｍ４８１ａに螺入される開口と、を備えており、蓋部Ｍ４８６の固定に必要な数の締結ネジを螺入することにより、駆動ベースＭ４８５も同時にカップ状本体部Ｍ４８１に固定されるよう設計されている。
【１１３８７】
この設計によれば、カップ状本体部Ｍ４８１、駆動ベースＭ４８５及び蓋部Ｍ４８６を前後方向に積層するという配置としつつも、カップ状本体部Ｍ４８１に駆動ベースＭ４８５を締結固定し、蓋部Ｍ４８６を駆動ベースＭ４８５のみに締結固定する（積層順に固定する）場合に比較して、駆動ベースＭ４８５又は蓋部Ｍ４８６がカップ状本体部Ｍ４８１に対して位置ずれする程度を低減することができる。
【１１３８８】
即ち、蓋部Ｍ４８６がカップ状本体部Ｍ４８１の被締結部Ｍ４８１ａに締結固定されることから、複数部材を積層配置した場合において間に他の部材が挟まる蓋部Ｍ４８６とカップ状本体部Ｍ４８１との間における位置ずれを最小限に抑えることができる。
【１１３８９】
蓋部Ｍ４８６は、上述した円弧開口部Ｍ４８６ａ、開口部Ｍ４８６ｂの他、更に、駆動ソレノイドＭ４８７の本体部の位置ずれを当接により防止可能に形成される位置ずれ防止部Ｍ４８６ｃと、金属軸棒部Ｍ４８５ａの先端部（駆動ベースＭ４８５に支持される側と

は反対側の端部）を受け入れ可能に開口形成される受入部Ｍ４８６ｄと、を主に備える。
【１１３９０】
回転切替部Ｍ４９０は、非透過の樹脂材料から形成され金属軸棒部Ｍ４８５ａに回転可能に支持されており、金属軸棒部Ｍ４８５ａが挿通される円形開口部である支持孔Ｍ４９１と、その支持孔Ｍ４９１の軸線と平行に背面側へ突設される突設部Ｍ４９２と、その突設部Ｍ４９２の突設方向と平行な方向に延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ４９３と、開放部が上側に位置するコの字形状で前方へ向けて延設される延設支持部Ｍ４９４と、その延設支持部Ｍ４９４の開放部から一部がはみ出す態様で支持されるクッション部材Ｍ４９５と、を主に備える。
【１１３９１】
突設部Ｍ４９２は、スライド体Ｍ４８８の移動先端側から前方へ突設される突設爪部Ｍ４８８ａよりも上側に位置するように形成されており、上下方向視で突設爪部Ｍ４８８ａと重なる長さで形成される。
【１１３９２】
延設支持部Ｍ４９４は、コの字形状の下側板部からの長さが、左側板よりも右側板の方が長い（右側板が左側板よりも長く張り出す）形状で形成されている。これにより、クッション部材Ｍ４９５の露出が右側よりも左側の方が多くされる。
【１１３９３】
クッション部材Ｍ４９５は、延設支持部Ｍ４９４よりも柔軟な樹脂材料から形成されており、延設支持部Ｍ４９４と共に円弧開口部Ｍ４８６ａを通って円弧開口部Ｍ４８６ａよりも前側に位置するよう構成される。これにより、クッション部材Ｍ４９５は、演出動作ユニットＭ５００の下方延設部Ｍ５５５と同程度の前後方向位置に位置することになる。
【１１３９４】
図２１４３（ａ）及び図２１４３（ｂ）は、駆動ベースＭ４８５、駆動ソレノイドＭ４８７、スライド体Ｍ４８８及び回転切替部Ｍ４９０の正面図である。図２１４３（ａ）では、駆動ソレノイドＭ４８７に通電されていない状態が図示され、図２１４３（ｂ）では、駆動ソレノイドＭ４８７に通電されている状態が図示される。
【１１３９５】
図２１４３（ａ）及び図２１４３（ｂ）に図示されるように、駆動ソレノイドＭ４８７が通電されると、ボディの中央部で上下方向に延びるプランジャが上方へ引き込まれることで、スライド体Ｍ４８８が上方へスライド移動される（図２１４３（ｂ）参照）。
【１１３９６】
駆動ベースＭ４８５には上下方向に延びる長孔形状で穿設される一対の案内長孔Ｍ４８５ｃが形成されており、スライド体Ｍ４８８の後方から突設される補助突部Ｍ４８８ｂが案内長孔Ｍ４８５ｃに摺動されるよう支持されていることで、スライド体Ｍ４８８の変位方向が上下方向に案内される。
【１１３９７】
図２１４３（ａ）に図示される回転切替部Ｍ４９０の停止姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドＭ４８７が通電され、スライド体Ｍ４８８が上方へ変位されると、突設爪部Ｍ４８８ａにより突設部Ｍ４９２が押進されることで、回転切替部Ｍ４９０は持ち上げられる態様で回転移動され、解除姿勢とされる。駆動ソレノイドＭ４８７の通電が維持されている限り、回転切替部Ｍ４９０は解除姿勢で維持される。
【１１３９８】
図２１４３（ｂ）に図示される回転切替部Ｍ４９０の解除姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドＭ４８７の通電が解除されると、駆動ソレノイドＭ４８７に内蔵される戻りバネ（図示せず）の付勢力によりスライド体Ｍ４８８が下方へ変位される。スライド体Ｍ４８８が下方へ変位されると、突設爪部Ｍ４８８ａにより金属棒部Ｍ４９３が押進されることで、回転切替部Ｍ４９０は押し下げられる態様で回転移動され、停止姿勢とされる。
【１１３９９】
駆動ソレノイドＭ４８７が通電されていない状態では、突設爪部Ｍ４８８ａの左端平面

（左右方向に直交する平面）が金属棒部Ｍ４９３の右端曲面と当接することで、回転切替部Ｍ４９０の戻り動作（右方へ戻るように回転する動作）を防止することができ、回転切替部Ｍ４９０を停止姿勢で安定的に維持させることができる。

【１１４００】

即ち、スライド体Ｍ４８８の変位は案内長孔Ｍ４８５ｃにより上下方向のみが許容されており左右方向へは規制されているところ、そのスライド体Ｍ４８８に金属棒部Ｍ４９３が左右方向で当接されることで、被案内物体である回転切替部Ｍ４９０の回転が規制される。

【１１４０１】

図２１４４、図２１４５及び図２１４６は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図２１４４、図２１４５及び図２１４６では、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から下降する動作の一例（第２の上下移動制御（第１動作パターン））が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが実線で図示され、クッション部材Ｍ４４７の外形が想像線で図示され、クッション部材Ｍ４４７及び回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。

【１１４０２】

第２の上下移動制御における第１の上下移動制御（図２１３８から図２１４０参照）との違いとして、図２１４４に図示されるように、駆動ソレノイドＭ４８７（図２１４１参照）に通電され回転切替部Ｍ４９０が解除姿勢とされる。即ち、第２の上下移動制御では、回転連動部Ｍ４６６の回転移動よりも前に予め駆動ソレノイドＭ４８７に通電されるよう制御され、通電された状態が維持される（図２１４４、図２１４５及び図２１４６参照）。

【１１４０３】

駆動ソレノイドＭ４８７（図２１４１参照）に通電されると回転切替部Ｍ４９０は解除姿勢とされる。この解除姿勢において回転切替部Ｍ４９０のクッション部材Ｍ４９５は被案内部Ｍ５５０の下方延設部Ｍ５５５の移動軌跡から退避される。

【１１４０４】

これにより、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下した場合であっても、切替動作部Ｍ４８０の回転切替部Ｍ４９０が停止姿勢とされていた場合（図２１３９参照）と異なり、被案内部Ｍ５５０が中間位置で停止されず、落下終端位置（図２１４６参照）まで落下される。

【１１４０５】

即ち、被案内部Ｍ５５０が回転切替部Ｍ４９０のクッション部材Ｍ４９５と当接されることはなく、クッション部材Ｍ４９５が配置され得る位置を通過して、クッション部材Ｍ４８４に停止される。

【１１４０６】

図２１４７は、第２の上下移動制御（第１動作パターン）における検出センサＭ４５３、駆動モータＭ４４２、被案内部Ｍ５５０、検出センサＭ４８３、駆動モータＭ５０１、検出センサＭ５１６及び対応表示ＭＥ５９０の計時変化を示した図である。なお、図２１４７において、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６について、ＯＮは検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。

【１１４０７】

なお、図２１４７では、駆動モータＭ５０１の動作開始から検出センサＭ５１６の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータＭ５０１の動作開始と同時点で検出センサＭ５１６の検出結果が切り替えられるよう図示される。

【１１４０８】

また、図２１４７では、被案内部Ｍ５５０の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と検出センサＭ４８３の検出結果の切り替えとに、実際に

は微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、被案内部Ｍ５５０の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と同時点で検出センサＭ４８３の検出結果が切り替えられるよう図示される。

【１１４０９】

また、駆動モータＭ４４２の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図２１４７ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータＭ５０１の回転速度には大小があるので、図２１４７ではその向きのみではなく、駆動モータＭ５０１の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータＭ４４２のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さと、駆動モータＭ５０１のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さとに対応関係は無い。以下では、第２の上下移動制御（第１動作パターン）について、図２１４４、図２１４５、図２１４６に基づいて、図２１４７を参照しながら説明する。

【１１４１０】

第２の上下移動制御における演出動作ユニットＭ５００の動作開始は、昇降駆動部Ｍ４４０の検出センサＭ４５３（図２１３７参照）の検出状態を把握して準備がされる。即ち、検出センサＭ４５３の検出状態は、第２の上下移動制御での動作開始前に音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）において把握される。

【１１４１１】

即ち、第２の上下移動制御の実行は、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（待機位置、図２１３７（ｂ）参照）において昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向（逆方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることに基づいて開始される（図２１４７におけるタイミングａ参照）。駆動モータＭ４４２は、ネジ軸部Ｍ４４１を６００［ｒｐｍ］で回転させる回転速度で１００［ｍｓｅｃ］駆動され停止されるが（ネジ軸部Ｍ４４１を１回転させ停止されるが）、この駆動により回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされる（図２１３７（ｃ）参照）変位を受動突設部Ｍ４６２（図２１３７（ｃ）参照）に生じさせる長さで昇降移動体Ｍ４４３が下降されるようネジ軸部Ｍ４４１（図２１３７（ｃ）参照）が形成されており、第２の上下移動制御の実行開始から１００［ｍｓｅｃ］後に変位部Ｍ４６０が解除状態とされることに基づいて被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿った落下を開始する。

【１１４１２】

なお、検出センサＭ４５３（図２１３７参照）による検出状態は、演出動作ユニットＭ５００の戻り動作（上昇動作）の開始時においても音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）において把握されるものであるため、検出センサＭ４５３は重要性が高い。この検出センサＭ４５３についての制御を、主制御装置Ｈ１１０（図２１１６参照）で行うようにしても良い。

【１１４１３】

図２１４６に図示されるように、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合、被案内部Ｍ５５０の下縁部と、昇降移動体Ｍ４４３のクッション部材Ｍ４４７の上面部との間には、若干の隙間が生じる。即ち、昇降移動体Ｍ４４３が動作範囲の下端位置に配置されている場合（図２１３７（ｃ）参照）には十分な隙間が生じるようにされ、その下端位置から昇降移動体Ｍ４４３が上昇して変位部Ｍ４６０が制限状態に切り替えられた場合（図２１３７（ｂ）参照）であっても僅かな隙間が生じるようにされる。

【１１４１４】

昇降移動体Ｍ４４３が上昇して変位部Ｍ４６０が制限状態に切り替えられた場合（図２１３７（ｂ）参照）には、依然として昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３に検出されており、前方突設部Ｍ４４４を検出センサＭ４５３（図２１３７参照）の検出溝から退避させるためには昇降移動体Ｍ４４３を更に上昇させる必要があるが、その上昇中に被案内部Ｍ５５０の下縁部に昇降移動体Ｍ４４３のクッション部材Ｍ４４７が押し当てられることになるため、検出センサＭ４５３での検出の切り替えに先立っ

て被案内部Ｍ５５０が昇降移動体Ｍ４４３により押し上げ開始される。
【１１４１５】
そのため、検出センサＭ４５３（図２１３７参照）での検出の切り替えによって、昇降移動体Ｍ４４３の上昇動作が開始されたことのみではなく、被案内部Ｍ５５０の落下終端位置からの上昇動作も開始されることを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）に把握させることができる。
【１１４１６】
第２の上下移動制御では、検出センサＭ４５３に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出されている状態（図２１３７（ｂ）参照）から、昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位されるように駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで、回転連動部Ｍ４６６が回転移動され変位部Ｍ４６０が解除状態とされ（図２１３７（ｃ）参照）、被案内部Ｍ５５０が金属棒Ｍ４０１に沿って落下を開始する（図２１４５参照）。
【１１４１７】
この落下に伴い演出動作ユニットＭ５００の左端側では前側突部Ｍ５１１が案内長孔Ｍ４１２に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動され、演出動作ユニットＭ５００の右端部では被案内部Ｍ５５０が上下方向にスライド移動されることは第１の上下移動制御（図２１３８から図２１４０参照）と同様である。
【１１４１８】
一方で、第２の上下移動制御では、検出センサＭ４８３の検出結果に関わらず、昇降移動体Ｍ４４３を下降方向に変位させる駆動モータＭ４４２（図２１３７（ｂ）参照）の駆動開始（逆方向への駆動開始）に基づいて可動装飾ユニットＭ６００に予備的な回転移動を実行させるように制御されることが、第１の上下移動制御とは異なる。
【１１４１９】
即ち、図２１４５に図示されるように、回転連動部Ｍ４６６は回転移動され被案内部Ｍ５５０の落下が開始はされているが前側突部Ｍ５１１はほとんど変位していない状態となるまでの予備期間において、可動装飾ユニットＭ６００に水平な姿勢をとらせる程度の駆動量で駆動モータＭ５０１（図２１２８（ａ）参照）を駆動させる制御（低速の第１動作の制御）が昇降移動体Ｍ４４３を下降方向に変位させる駆動モータＭ４４２（図２１３７（ｂ）参照）の駆動開始に基づいて（駆動開始から１００［ｍｓｅｃ］遅れて）実行される（図２１４７におけるタイミングｂ参照）。
【１１４２０】
本実施形態では、第１動作における駆動モータＭ５０１の回転速度は、約２３４［ｒｐｍ］に設定される。これは、落下開始からの経過時間（被案内部Ｍ５５０が自由落下により図２１４５まで移動する（実寸で約３６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約８５［ｍｓｅｃ］））で、可動装飾ユニットＭ６００を水平とさせるために若干の角度（約５［度］）だけ傾倒させるためにピン付きギアＭ５８２を若干の角度（約４０［度］、図２１２８（ａ）及び図２１２８（ｂ）参照）調度回転させられる回転速度として設定される。
【１１４２１】
即ち、駆動モータＭ５０１が第１動作で駆動されることにより回転動作される可動装飾ユニットＭ６００は、自由落下する被案内部Ｍ５５０の移動に対応して動作され、被案内部Ｍ５５０が図２１４５で図示される位置を通過するのと同時に図２１４５に図示される姿勢（水平姿勢）にされる。
【１１４２２】
この低速な第１動作が予備的に実行されることで、被案内部Ｍ５５０の落下よりも先に可動装飾ユニットＭ６００が下方へ移動する等、演出動作ユニットＭ５００における可動装飾ユニットＭ６００の位置（相対位置）が不安定になることを避け、可動装飾ユニットＭ６００が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。
【１１４２３】
第２の上下移動制御において、予備期間における検出センサＭ４８３の検出結果が把握

される。即ち、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第２の上下移動制御が開始されてから、１５０［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されている状態である場合には、被案内部Ｍ５５０が問題なく落下開始されたと判断され、第２の上下移動制御の開始から１８５［ｍｓｅｃ］後（図２１４７におけるタイミングｃ参照）から駆動モータＭ５０１（図２１２８（ａ）参照）に同方向かつ速度を上げた駆動制御（高速の第２動作の制御）が実行され、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態を超えて傾倒側終端状態まで動作される。

【１１４２４】

本実施形態では、第２動作における駆動モータＭ５０１の回転速度は、約４２３［ｒｐｍ］に設定される。これは、図２１４５に図示される状態から被案内部Ｍ５５０が落下終端位置（図２１４６参照）に到達するまでの経過時間（被案内部Ｍ５５０が自由落下により上昇端位置から落下終端位置まで移動する（実寸で約２１６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約２１５［ｍｓｅｃ］と被案内部Ｍ５５０が自由落下により図２１４５まで移動する（実寸で約３６［ｍｍ］移動する）のに要する期間（約８５［ｍｓｅｃ］）との差である約１３０［ｍｓｅｃ］）で、被案内部Ｍ５５０の動作に対応して可動装飾ユニットＭ６００を水平とさせるために必要な角度（約３３［度］）だけ傾倒させるためにピン付きギアＭ５８２を必要な角度（約１１０［度］、図２１２８（ｂ）及び図２１３１（ｂ）参照）調度回転させられる回転速度として設定される。

【１１４２５】

即ち、駆動モータＭ５０１が第１動作から第２動作での駆動に切り替えられることにより回転動作される可動装飾ユニットＭ６００は、自由落下する被案内部Ｍ５５０の移動に対応して動作され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達するのと同時に傾倒側終端状態（図２１４６参照）にされる。

【１１４２６】

この第１動作よりも長期間で高速の第２動作が実行されることで、被案内部Ｍ５５０の落下速度の上昇に合わせた可動装飾ユニットＭ６００の回転移動速度の上昇を図ることができ、可動装飾ユニットＭ６００が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。

【１１４２７】

第２動作において、上述したように駆動モータＭ５０１が約１３０［ｍｓｅｃ］駆動継続された後で停止される（図２１４７におけるタイミングｄ参照）ことで可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態で維持されることになるが、駆動モータＭ５０１の停止が若干遅れた（勢いで過回転した）場合であっても、ピン付きギアＭ５８２は可動装飾ユニットＭ６００から柱状部Ｍ５８２ａを離間させる方向へ回転動作するに留まるので（図２１３０（ａ）参照）、可動装飾ユニットＭ６００を傾倒側終端状態で維持させることができる。

【１１４２８】

上述した通り、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作は、制御を実行開始後まず検出センサＭ４８３の検出結果によらず予備期間において第１動作を実行し、予備期間の終了時に検出センサＭ４８３の検出が切り替えられていたことが判断できたことを条件として、第２動作が継続的に実行される。

【１１４２９】

このように、第２の上下移動制御では、演出動作ユニットＭ５００も可動装飾ユニットＭ６００も、最初の動作は予め決められたタイミングで開始される。この場合に、可動装飾ユニットＭ６００の動作は第１動作からの開始とされており、先に第２動作が実行されるものではない。

【１１４３０】

また、第２の上下移動制御は、昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位されるように駆動

モータＭ４４２（図２１３７（ｂ）参照）が駆動制御されることをきっかけに開始されることから、可動装飾ユニットＭ６００の動作開始よりも先に演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０の下降動作が開始されるよう制御される。

【１１４３１】

＜表示＞

第２の上下移動制御が開始される場合、その開始と同時（図２１４７におけるタイミングａ参照）に第３図柄表示装置Ｍ８１（図２１１７参照）において演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の外形の形状に対応する対応表示ＭＥ５９０（オーラのように演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００から外側に放射されているように視認される表示）が表示される。

【１１４３２】

第２の上下移動制御によって、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が高速で下降方向に移動されることに加えて、対応表示ＭＥ５９０が表示されることで、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００に対する注目力を向上させることができる。

【１１４３３】

＜発光＞

落下が検出センサＭ４８３により検出されたことに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０の発光態様が変化される。即ち、第１動作の実行中は全体で均一な白色ベースの発光が継続されるところ、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０の落下が確認された直後、電飾基板Ｍ６３０が消灯するよう制御される。

【１１４３４】

その後、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達するまでの期間において消灯が維持され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に到達した直後において全体で均一な白色ベースの発光を再開するよう制御される。この時、再開した時の光量は、再開前と同じでも良いし、異なっていても良い。再開時の方が光量を大きくすると、動作演出の迫力を増すことができる。

【１１４３５】

図２１４５から図２１４６に図示される第２動作では、被案内部Ｍ５５０が落下移動する際に、何ら対策しなければ、可動装飾ユニットＭ６００が慣性で板状本体部Ｍ５１０に追従するだけであり姿勢が傾斜しがちであるところを、落下中の被案内部Ｍ５５０の位置に合わせて可動装飾ユニットＭ６００を水平な姿勢とできるように駆動モータＭ５０１（図２１２８（ａ）参照）を駆動させるよう制御される。

【１１４３６】

第１動作の終了時点として図２１４５に図示されるのが、駆動モータＭ５０１が図２１２８（ａ）の状態から回転駆動された後において図２１２９（ｂ）までは至らない状態であることから、第２動作が開始され駆動モータＭ５０１が高速回転されると、駆動モータＭ５０１に連動されて高速回転される円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａからの荷重により扇形状構成部Ｍ５６０が図２１２９（ｂ）の状態に変位される。

【１１４３７】

この場合、円弧形成部Ｍ５８４ａによる負荷により扇形状構成部Ｍ５６０（図２１２８（ａ）参照）が傾倒方向に回転移動され、これに伴い延設部Ｍ５６８が可動装飾ユニットＭ６００の当接部材Ｍ６０２を押し下げるように作用することで、可動装飾ユニットＭ６００が慣性により板状本体部Ｍ５１０に追従した傾斜姿勢（右下傾斜の姿勢）となることを回避し易くすることができる。

【１１４３８】

図２１４０に図示される可動装飾ユニットＭ６００の姿勢が水平であり、図２１４６でも水平姿勢とされる。つまり、単に上下スライド動作のみを実行するエレベーター態様の移動役物と同様に、姿勢を水平に維持した状態での段階別の位置移動を実行することができる。

【１１４３９】
回転切替部Ｍ４９０は、姿勢が切り替えられることにより、被案内部Ｍ５５０の移動幅を切り替えて演出動作ユニットＭ５００の動作態様を切り替えるように機能する。このうち、被案内部Ｍ５５０に対して移動方向（上下方向）から当接する場合と（図２１３９及び図２１４０参照）、被案内部Ｍ５５０に対して側方から当接可能となる場合とがある。
【１１４４０】
即ち、図２１４６に図示されるように、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合、被案内部Ｍ５５０は回転切替部Ｍ４９０の移動軌跡内に配置される。即ち、回転切替部Ｍ４９０の駆動ソレノイドＭ４８７（図２１４３（ａ）参照）の通電を解除して回転切替部Ｍ４９０が被案内部Ｍ５５０に接近するように移動可能とすると、回転切替部Ｍ４９０が延設支持部Ｍ４９４において被案内部Ｍ５５０と当接可能となる。
【１１４４１】
回転切替部Ｍ４９０が延設支持部Ｍ４９４において被案内部Ｍ５５０と当接している場合、被案内部Ｍ５５０を制動させる荷重がかけられることで被案内部Ｍ５５０の動作速度が若干低下し得るが、動作自体を妨げるものではなく、被案内部Ｍ５５０を上昇方向へ動作させることが可能である。
【１１４４２】
可動装飾ユニットＭ６００は、配置によらず遊技者が視認可能とされる。これにより、可動装飾ユニットＭ６００に対しては、動作により張り出した状態に関わらず、上方に退避している状態においても、常に注目力の向上を図ることができる。
【１１４４３】
図２１４８及び図２１４９は、複合動作役物ユニットＭ４００の正面図である。図２１４８及び図２１４９では、理解を容易とするために、左側支持装飾部Ｍ４１０の図示が省略され、昇降駆動部Ｍ４４０については回転連動部Ｍ４６６のみが図示され、回転連動部Ｍ４６６を除き図示が省略される。
【１１４４４】
図２１５０は、第２の上下移動制御（第２動作パターン）における検出センサＭ４５３、駆動モータＭ４４２、被案内部Ｍ５５０、検出センサＭ４８３、駆動モータＭ５０１、検出センサＭ５１６及び対応表示ＭＥ５９０の計時変化を示した図である。なお、図２１５０において、検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６について、ＯＮは検出センサＭ４５３，Ｍ４８３，Ｍ５１６の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。
【１１４４５】
なお、図２１５０では、駆動モータＭ５０１の動作開始から検出センサＭ５１６の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータＭ５０１の動作開始と同時点で検出センサＭ５１６の検出結果が切り替えられるよう図示される。
【１１４４６】
また、駆動モータＭ４４２の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図２１５０ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータＭ５０１の回転速度には大小があるので、図２１５０ではその向きのみではなく、駆動モータＭ５０１の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータＭ４４２のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さと、駆動モータＭ５０１のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さとに対応関係は無い。以下では、第２の上下移動制御（第２動作パターン）について、図２１４８、図２１４９に基づいて、図２１５０を参照しながら説明する。
【１１４４７】
図２１４８では、第２の上下移動制御における動作制御が実行されたものの、何らかの理由（例えば、駆動の不良や、動作不良）によって回転連動部Ｍ４６６の動作が完全にはされず、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に残存した場合（第２の上下移動制御（第２動作パターン））が図示される。この場合、可動装飾ユニットＭ６００については、第２の上

下移動制御における第１動作は実行されている。
【１１４４８】
この場合においても、既に対応表示ＭＥ５９０が表示されていることから、このままでは遊技者に違和感を与えることになる。対応表示ＭＥ５９０を即座に別の表示に切り替えるように制御しても良いが、一瞬でも表示が実行されてしまうと、遊技者に与える違和感を薄らげることは難しい。
【１１４４９】
これに対して本実施形態では、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が駆動制御されることで第２の上下移動制御が開始されてから、１５０［ｍｓｅｃ］後に検出センサＭ４８３の検出結果として検出溝から被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３の検出溝から退避されていない状態である場合には、第２の上下移動制御の開始から１８５［ｍｓｅｃ］後（図２１５０におけるタイミングａ参照）から、駆動モータＭ５０１を第１の上下移動制御の時と同じ１８０［ｒｐｍ］の回転速度で往復回転させることで可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態と傾倒側終端状態（図２１４９参照）とで往復動作させる制御が実行される。
【１１４５０】
即ち、初回は可動装飾ユニットＭ６００を３３度傾倒させるため、ピン付きギアＭ５８２を１１０度回転させるために駆動モータＭ５０１が正方向に約３１０［ｍｓｅｃ］回転駆動され、その後（図２１５０におけるタイミングｂ参照）は、正逆交互に４２０［ｍｓｅｃ］回転駆動されることで、ピン付きギアＭ５８２が１５０度正逆回転され、可動装飾ユニットＭ６００の往復動作が実行される。
【１１４５１】
これにより、対応表示ＭＥ５９０を、前方を回転移動する可動装飾ユニットＭ６００そのものや可動装飾ユニットＭ６００の残像により隠すことができるので、対応表示ＭＥ５９０のみが視認されることによる違和感を遊技者に与えることを避けることができ、更には、対応表示ＭＥ５９０を可動装飾ユニットＭ６００の動作に対応した表示であるかのように遊技者に視認させることができる。これにより、演出効果を向上させることができる。
【１１４５２】
本実施形態では、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００という少なくとも４種類の動作ユニットが備えられているが（図２１１８参照）、中には動作領域が互いに重なる動作ユニットがあるため、全動作ユニットを自由に動作させると不具合が生じる可能性が有る。そのため、復帰制御では、可動装飾ユニットＭ６００を動作させる場合において、他の動作ユニットの状況を把握するための制御が実行される。
【１１４５３】
以下では、第２の上下移動制御後の復帰制御について、図２１４４、図２１４５、図２１４６、図２１４８、図２１４９に基づいて、図２１４９及び図２１５０を参照しながら説明する。
【１１４５４】
復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行される。即ち、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部Ｍ５５０の上昇移動の制御が実行開始される。
【１１４５５】
詳細には、復帰制御では、まず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図２１２５参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合（図２１４７におけるタイミングｅ、図２１５０におけるタイミングｃ参照）には、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐ

ｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。

【１１４５６】

復帰制御では、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される。図２１４７におけるタイミングｆ、図２１５０におけるタイミングｄ参照）。

【１１４５７】

その駆動モータＭ５０１が停止された状態において検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別される。検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態ではない場合には、昇降移動体Ｍ４４３が上昇方向に変位される方向（正方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサＭ４８３の検出溝に、昇降移動体Ｍ４４３により上昇される被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入しているとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別されるまで（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されるまで、図２１４７におけるタイミングｇ参照）継続される。被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されると、被案内部Ｍ５５０は回転連動部Ｍ４６６に下支えされるため（図２１４４参照）、昇降移動体Ｍ４４３によらずとも被案内部Ｍ５５０は上昇端位置で維持される。

【１１４５８】

次に、復帰制御では、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が進入している状態であるかが判別され、検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、ＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される。

【１１４５９】

この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図２１３７（ｂ）参照）に配置されるまで（図２１４７におけるタイミングｈ参照）継続される。

【１１４６０】

次に、復帰制御では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。

【１１４６１】

本実施形態では、復帰制御により被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が上方向に移動開始した後においても、対応表示ＭＥ５９０（図２１４６参照）が維持される。対応表示ＭＥ５９０は、駆動モータＭ４４２の動作が停止された後において消され、第３図柄表示装置Ｍ８１では別の表示が実行される。この場合、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされた状態（図２１４４参照）と併せて、対応表示ＭＥ５９０を視認させることができる。

【１１４６２】

これにより、復帰制御が開始される前の被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６０

０に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットＭ６００（図２１４４参照）に対応する表示として対応表示ＭＥ５９０を視認させることができ、対応表示ＭＥ５９０の演出効果を向上させることができる。

【１１４６３】

上述のように、復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行されるが、図２１４８の状態では、被案内部Ｍ５５０は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態に戻す動作制御（第２の上下移動制御の第１動作を実行させるよう制御される駆動モータＭ５０１（図２１２８（ａ）参照）を第１動作の逆方向に駆動させる制御）のみが実行されるようにしても良い。

【１１４６４】

なお、図２１４８に図示されるように被案内部Ｍ５５０が下降移動を開始していなかった場合に、第１動作のみの実行で終了し、即座に復帰制御を実行させるようにしても良い。第１動作は低速かつ短時間の動作であるので、第２動作まで実行された場合に比較して、遊技者に動作前の状態（図２１４４参照）との違いを把握させ難くすることができ、可動装飾ユニットＭ６００が動作を開始したという印象を最小限に抑えることができる。

【１１４６５】

復帰制御では、被案内部Ｍ５５０の上昇移動と可動装飾ユニットＭ６００の回転移動とが順次実行される（可動装飾ユニットＭ６００の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部Ｍ５５０の上昇移動の制御が実行開始される）が、図２１４８の状態では、被案内部Ｍ５５０は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態に戻す動作制御のみが完全な態様で実行され、被案内部Ｍ５５０を上昇させる動作制御は簡略化される。

【１１４６６】

即ち、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）ことは、復帰制御についての上述の説明と同じ（完全な態様）であるが、駆動モータＭ４４２の動作制御が簡略化される。

【１１４６７】

詳細には、駆動モータＭ５０１が停止された状態（図２１５０におけるタイミングｄ参照）において検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別された結果、駆動モータＭ４４２により昇降移動体Ｍ４４３が上昇されるのに要する最短期間として設定される予定期間（約１００［ｍｓｅｃ］）が経過する前に検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、更に、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合、駆動モータＭ４４２の正方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）への回転駆動が、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入していない位置（図２１３７（ａ）参照）まで上昇されたとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別される（図２１５０におけるタイミングｅ参照）まで継続される。

【１１４６８】

この駆動モータ４４２が正方向に回転駆動されている状態において昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入していない位置まで上昇されたとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別された場合、駆動モータＭ４４２は停止され、続いて駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が下降方向に変位される方向）に回転駆動される（図２１５０におけるタイミングｆ参照）。

【１１４６９】
この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図２１３７（ｂ）参照）に配置されるまで）継続される。
【１１４７０】
そして、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。
【１１４７１】
このように、図２１４８及び図２１４９に図示される状態からの復帰制御では、昇降移動体Ｍ４４３により被案内部Ｍ５５０を上昇端位置まで押し上げる場合に比較して、昇降移動体Ｍ４４３の動作距離が短くなるように制御されているため（簡略化されているため）、被案内部Ｍ５５０の配置に関わらず昇降移動体Ｍ４４３を同じ距離で上下に昇降移動（往復移動）させる場合に比較して、復帰制御に要する時間を短縮化することができる。
【１１４７２】
本実施形態では、復帰制御により可動装飾ユニットＭ６００が上方向に移動開始した後においても、対応表示ＭＥ５９０（図２１４６参照）が維持される。対応表示ＭＥ５９０は、駆動モータＭ４４２の動作が停止された（図２１４７におけるタイミングｈ、図２１５０におけるタイミングｇ参照）後において消され、第３図柄表示装置Ｍ８１では別の表示が実行される。この場合、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされた状態（図２１４４参照）と併せて、対応表示ＭＥ５９０を視認させることができる。
【１１４７３】
これにより、復帰制御が開始される前の被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットＭ６００（図２１４４参照）に対応する表示として対応表示ＭＥ５９０を視認させることができ、対応表示ＭＥ５９０の演出効果を向上させることができる。
【１１４７４】
本実施形態では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合（図２１４７におけるタイミングｈ、図２１５０におけるタイミングｇ参照））に、駆動モータＭ４４２が停止され、且つ、対応表示ＭＥ５９０も消えるよう制御される。
【１１４７５】
そのため、昇降移動体Ｍ４４３の動作距離が長いか短いかによって、対応表示ＭＥ５９０の維持期間が異なる場合を構成することができ、対応表示ＭＥ５９０を利用した演出の演出効果を向上させることができる。
【１１４７６】
即ち、可動装飾ユニットＭ６００に第２動作が実行された後、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避された後において対応表示ＭＥ５９０の維持期間を長く確保することができることから、遊技者が対応表示ＭＥ５９０を見逃す事態を避けることができる。
【１１４７７】
一方、可動装飾ユニットＭ６００に第２動作が実行されなかった場合（往復移動する可動装飾ユニットＭ６００そのものや可動装飾ユニットＭ６００の残像により対応表示ＭＥ５９０を隠す動作が実行された場合、図２１５０参照）対応表示ＭＥ５９０については可

動装飾ユニットＭ６００の往復動作により隠されてはいるものの、第２動作が実行された場合に比較して、露出される箇所が多く、対応表示ＭＥ５９０に対する遊技者の視認の程度も大きい。

【１１４７８】

そのため、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避された後において対応表示ＭＥ５９０の維持期間を短く設定することにより、遊技者が対応表示ＭＥ５９０を視認する期間が過度に長くなることを避け、遊技者が対応表示ＭＥ５９０に飽きることを避けることができる。

【１１４７９】

なお、対応表示ＭＥ５９０を維持する期間の設定はこれに限られるものではなく、種々の態様が設定可能とされる。例えば、対応表示ＭＥ５９０が維持される条件として、復帰制御により被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が復帰されてから予め設定される特定の秒数だけ維持されるよう設定されても良いし、被案内部Ｍ５５０又は可動装飾ユニットＭ６００が次に動作されるまで維持されるよう設定されても良い。

【１１４８０】

なお、第２の上下移動制御において第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される表示は対応表示ＭＥ５９０に限られるものではなく、例えば、対応表示ＭＥ５９０とは異なる第２対応表示ＭＥ５９２（図２１４８参照）が対応表示ＭＥ５９０の代替または対応表示ＭＥ５９０と併せて表示されようにしても良い。この第２対応表示ＭＥ５９２の意味合いについては何ら限定されるものではないが、本実施形態では、表示される場合の方が、表示されない場合に比較して、大当たり期待度（即ち、抽選が大当たりである割合）が高いことを示唆する。

【１１４８１】

第２対応表示ＭＥ５９２は、対応表示ＭＥ５９０の内部領域の一部に表示され、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合（図２１４６参照）には板状本体部Ｍ５１０に隠される一方で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されている場合（図２１４８参照）には板状本体部Ｍ５１０には隠されないが、可動装飾ユニットＭ６００には隠され得る（図２１４９参照）位置に構成される。

【１１４８２】

即ち、可動装飾ユニットＭ６００が往復回転動作される場合において、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態の場合には第２対応表示ＭＥ５９２が隠れ、傾倒側終端状態における位置から退避すると第２対応表示ＭＥ５９２が露出されることから、可動装飾ユニットＭ６００が往復回転動作をしている最中に遊技者は第２対応表示ＭＥ５９２を視認することができる。

【１１４８３】

第２対応表示ＭＥ５９２の表示開始タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅らせる。詳しくは、第２の上下移動制御が開始されて所定時間（約２５０［ｍｓｅｃ］）経過した時に表示される。これにより、被案内部Ｍ５５０が落下する場合において、落下終端位置に到達する前に第２対応表示ＭＥ５９２が実行されることを避けることができる。また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示終了タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示終了タイミングと同じとしている。

【１１４８４】

これにより、第２対応表示ＭＥ５９２が視認されるタイミングを、被案内部Ｍ５５０が落下したか否かで異ならせることができる。即ち、被案内部Ｍ５５０が落下した場合（図２１４６参照）、復帰制御により被案内部Ｍ５５０が上昇され板状本体部Ｍ５１０が上方に退避されることで始めて第２対応表示ＭＥ５９２を視認可能となる。

【１１４８５】

一方で、被案内部Ｍ５５０が落下しなかった場合（図２１４８及び図２１４９参照）、復帰制御が開始される前に可動装飾ユニットＭ６００が往復動作している最中において第２対応表示ＭＥ５９２が視認可能とされる。従って、第２対応表示ＭＥ５９２に注目させ

るタイミングを複数構成することができるので、第３図柄表示装置Ｍ８１に対する注目力を向上させることができる。
【１１４８６】
上述したように、第２の上下移動制御において、第１動作の後の第２動作は、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０が下降移動を開始したことが検出された場合に実行される。即ち、検出センサＭ４８３は、演出動作ユニットＭ５００の動作状況を把握可能なセンサとしての機能を有する。
【１１４８７】
なお、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入可能に構成される被進入物体である検出センサＭ４８３は、検出片Ｍ５５４を移動範囲の終端において検出するものに限られるものではなく、検出片Ｍ５５４を移動範囲の途中において検出するものでも良い。
【１１４８８】
このように、本実施形態では、第２の上下移動制御の途中であっても、検出センサＭ４８３の検出状況に基づき、第２の上下移動制御が中断され、可動装飾ユニットＭ６００を戻す動作を含む復帰制御に切り替えられ得るよう構成される。
【１１４８９】
＜発光制御＞
電飾基板Ｍ６３０のＬＥＤの発光パターンの一例として、光が横一文字で視認されるよう制御可能（点灯させるＬＥＤを選択可能）に構成されている。即ち、電飾基板Ｍ６３０のＬＥＤの発光態様として、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置された場合における可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態（図２１４４参照）において光が横一文字で視認される第１横ライン発光態様と、可動装飾ユニットＭ６００が第１動作され姿勢が傾斜した場合（図２１４８参照）において光が横一文字で視認される第２横ライン発光態様とが、用意されている。
【１１４９０】
本実施形態では、第２の上下移動制御において可動装飾ユニットＭ６００の第１動作が実行された後で、検出センサＭ４８３により被案内部Ｍ５５０が落下を開始していないと判断された場合、第２の上下移動制御の開始時において電飾基板Ｍ６３０が第１横ライン発光態様で制御されていた場合に電飾基板Ｍ６３０の発光態様を第２横ライン発光態様に変化可能に制御される。
【１１４９１】
これにより、可動装飾ユニットＭ６００の動作に不具合が生じた場合であっても、可動装飾ユニットＭ６００を通した光の視認態様は正常な状態と変わりなく視認されることから、可動装飾ユニットＭ６００に不具合が生じたことを遊技者に気付かれないようにすることができる。
【１１４９２】
また、検出センサＭ４８３の検出の切り替わりが生じていないことから、電飾基板Ｍ６３０を消灯する制御が開始されないので、電飾基板Ｍ６３０の発光が維持される。そのため、可動装飾ユニットＭ６００の状態の変化を目立たせ難くでき、遊技者に違和感を与え難くすることができる。
【１１４９３】
図２１５１は、スライド動作役物ユニットＭ７００の分解正面斜視図であり、図２１５２は、スライド動作役物ユニットＭ７００の分解背面斜視図である。スライド動作役物ユニットＭ７００は、左右長尺に形成されており左端部から垂下する垂下部を有し背面ケースＭ３１０の底壁部Ｍ３１１（図２１１８参照）に締結固定される本体部Ｍ７１０と、その本体部Ｍ７１０に締結固定される駆動モータＭ７２０と、その駆動モータＭ７２０の駆動力が伝達されることで直線方向にスライド変位可能に本体部Ｍ７１０に支持される第１スライド部Ｍ７３０と、を主に備える。
【１１４９４】
また、スライド動作役物ユニットＭ７００は、第１スライド部Ｍ７３０が本体部Ｍ７１

０との前後方向間に位置するように配置され本体部Ｍ７１０に締結固定される固定伝達部Ｍ７４０と、その固定伝達部Ｍ７４０の下方に配置され第１スライド部Ｍ７３０のスライド移動に連動されて第１スライド部Ｍ７３０の移動方向と平行な直線方向にスライド変位可能に本体部Ｍ７１０に支持される第２スライド部Ｍ７５０と、第１スライド部Ｍ７３０、固定伝達部Ｍ７４０及び第２スライド部Ｍ７５０を本体部Ｍ７１０との間に配置させるように本体部Ｍ７１０に締結固定される前カバー部Ｍ７６０と、その前カバー部Ｍ７６０に一部が重なるように前カバー部Ｍ７６０の前方に配置され第２スライド部Ｍ７５０に締結固定される移動装飾部Ｍ７７０と、を主に備える。

【１１４９５】

本体部Ｍ７１０は、左右両端まで亘って右下傾斜の長孔状に穿設される主案内開口Ｍ７１１と、その主案内開口Ｍ７１１の上側において主案内開口Ｍ７１１と平行であって主案内開口Ｍ７１１よりも短い長孔状に穿設される補助案内開口Ｍ７１２と、その補助案内開口Ｍ７１２の左端部側に検出溝が向けられる検出センサＭ７１３と、左端の垂下部に締結固定される中継基板Ｍ７１４と、その中継基板Ｍ７１４に接続され移動装飾部Ｍ７７０に電力を供給する帯状ケーブルＭ７０１を折り返し位置（左右長さの半分の位置）の長さまで本体部Ｍ７１０に固定するケーブル固定部Ｍ７１５と、垂下部において中継基板Ｍ７１４の前方の開放部に蓋をする蓋部Ｍ７１６と、帯状ケーブルＭ７０１を下面に沿って案内可能となるように前側に張り出す平面壁状部Ｍ７１７と、を主に備える。

【１１４９６】

駆動モータＭ７２０は、本体部Ｍ７１０の背後に締結固定されており、本体部Ｍ７１０を前方へ貫通される駆動軸に駆動ギアＭ７２１が固定されており、その駆動ギアＭ７２１に歯合されており互いに連動して回転可能に構成される伝達ギアＭ７２２が本体部Ｍ７１０に回転可能に支持される。

【１１４９７】

第１スライド部Ｍ７３０は、上面にギア歯（複数の凹部および凸部）が形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され補助案内開口Ｍ７１２に挿通される複数の案内突部Ｍ７３１と、左端部から上方へ板状に延設され検出センサＭ７１３の検出溝に進入可能とされる検出片Ｍ７３２と、左側寄りの位置から前方へ円柱形状で突設される支持突設部Ｍ７３３と、その支持突設部Ｍ７３３に回転可能に支持される移動伝達ギアＭ７３４と、を主に備える。

【１１４９８】

案内突部Ｍ７３１には、先端から雌ネジが形成されており、補助案内開口Ｍ７１２の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材Ｍ７３１ａを介して締結ネジが螺入される。これにより、第１スライド部Ｍ７３０の補助案内開口Ｍ７１２からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材Ｍ７３１ａの滑り回転により低減させることができる。

【１１４９９】

支持突設部Ｍ７３３には、先端から雌ネジが形成されており、その先端にツバ付きのネジが螺入固定されることにより、移動伝達ギアＭ７３４が支持突設部Ｍ７３３から脱落することを防止する。

【１１５００】

固定伝達部Ｍ７４０は、下面に形成されるギア歯（複数の凹部および凸部）が主案内開口Ｍ７１１の延びる方向と平行な方向に延びるように形成される板状部材であって、本体部Ｍ７１０に締結固定された状態において移動伝達ギアＭ７３４が歯合可能とされる。

【１１５０１】

第２スライド部Ｍ７５０は、移動伝達ギアＭ７３４に歯合されるギア歯（複数の凹部および凸部）が上面に形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され主案内開口Ｍ７１１に挿通される複数の案内突部Ｍ７５１と、移動装飾部Ｍ７７０が締結固定可能に開口形成される複数の締結孔Ｍ７５２と、を主に備える。

【１１５０２】

案内突部Ｍ７５１には、先端から雌ネジが形成されており、主案内開口Ｍ７１１の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材Ｍ７５１ａを介して締結ネジが螺入される。これにより、第２スライド部Ｍ７５０の主案内開口Ｍ７１１からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材Ｍ７５１ａの滑り回転により低減させることができる。

【１１５０３】

締結孔Ｍ７５２の間には、締結孔Ｍ７５２の中心間を通る直線方向に沿う凹部を形成する上下一対のリブ部が形成される。このリブ部により、第２スライド部Ｍ７５０の剛性が向上される。

【１１５０４】

前カバー部Ｍ７６０は、主案内開口Ｍ７１１と平行な直線方向に延びる形状の突条として前方へ突設される突条部Ｍ７６１を備える。突条部Ｍ７６１は、移動装飾部Ｍ７７０が後方変位したり、移動装飾部Ｍ７７０が後倒れ方向に姿勢変化したりした場合に背面が当接可能とされており、その形成方向が移動方向と合致されていることから、当接が生じた場合であっても移動装飾部Ｍ７７０の移動抵抗の上昇を抑制することができる。

【１１５０５】

移動装飾部Ｍ７７０は、正面視において、人の頭部を模した意匠として設計される。この頭部に対応する胴体部等については、第３図柄表示装置Ｍ８１（図２１１７参照）での表示に補完される。移動装飾部Ｍ７７０は、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の外方に位置することから、換言すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１のみで表示する場合には第３図柄表示装置Ｍ８１の表示枠の内側で表示を完結させなければみっともない場合が多いところ、移動装飾部Ｍ７７０により表示を補完するように構成することで、実質的に、表示枠の大きさを拡大することができ、演出の自由度を向上させることができる。

【１１５０６】

移動装飾部Ｍ７７０は、背面側から円柱状に突設され中心部に雌ネジを有し第２スライド部Ｍ７５０の締結孔Ｍ７５２に締結固定される複数の締結突設部Ｍ７７１と、その締結突設部Ｍ７７１の間に形成される突条部Ｍ７７２と、下端部から後方に張り出す部分を有することで右面視Ｌ字形状で右方に延設される配線案内部Ｍ７７３と、帯状ケーブルＭ７０１を基板に接続する直前において留める配線留め部Ｍ７７４と、内部に配設され帯状ケーブルＭ７０１が接続される電飾基板Ｍ７７５と、を主に備える。

【１１５０７】

突条部Ｍ７７２は、第２スライド部Ｍ７５０の締結孔Ｍ７５２の中心間に形成される凹部に嵌め込まれる。これにより、互いに締結固定される第２スライド部Ｍ７５０及び移動装飾部Ｍ７７０の剛性の向上を図ることができる。

【１１５０８】

配線案内部Ｍ７７３は、帯状ケーブルＭ７０１を案内すると共に帯状ケーブルＭ７０１が下方へ垂れることを防止可能な形状とされている。即ち、本実施形態によれば、移動装飾部Ｍ７７０がスライド移動しても帯状ケーブルＭ７０１が下方に垂れることが防止される。

【１１５０９】

電飾基板Ｍ７７５は、正面側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を有する基板であって、移動装飾部Ｍ７７０の明るさや色合いを変化可能に制御される。発光態様の制御は、停止時だけでなく、移動装飾部Ｍ７７０の移動中において移動態様に対応した制御が可能とされる。

【１１５１０】

図２１５３（ａ）及び図２１５３（ｂ）は、スライド動作役物ユニットＭ７００の正面図である。なお、図２１５３（ａ）及び図２１５３（ｂ）では、内部構造の理解を容易とするために前カバー部Ｍ７６０の図示が省略され、移動装飾部Ｍ７７０については外形のみが想像線で図示される。

【１１５１１】

図２１５３（ａ）及び図２１５３（ｂ）に図示されるように、スライド動作役物ユニットＭ７００は、移動装飾部Ｍ７７０が移動可能範囲の左端位置（上端位置）に配置される第１の状態と、移動装飾部Ｍ７７０が移動可能範囲の右端位置（下端位置）に配置される第２の状態とを往復移動可能に構成される。

【１１５１２】

移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態は、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が位置していることから、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）により把握される。移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態から駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）が正方向（正面視時計回り）に駆動回転されることで、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態へ向けて移動される。

【１１５１３】

本実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が、第１の状態から第２の状態へ向けて移動される場合には第１の速度（本実施形態では、駆動モータＭ７２０が１５０［ｒｐｍ］で回転される際の速度）とされ、第２の状態から第１の状態へ向けて移動される場合には第２の速度（本実施形態では、駆動モータＭ７２０が１００［ｒｐｍ］で回転される際の速度）とされるように、駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）は動作制御される。これにより移動装飾部Ｍ７７０の移動態様を画一化することができるので、例えば、稀に移動装飾部Ｍ７７０が超高速で移動するような場合と異なり、遊技者が移動装飾部Ｍ７７０を見失う事態を避けることができる。

【１１５１４】

移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との間の変位は、主案内開口Ｍ７１１及び補助案内開口Ｍ７１２に沿う直線方向の変位であり、第２スライド部Ｍ７５０の上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアＭ７３４を介して第１スライド部Ｍ７３０と連動される。

【１１５１５】

ここで移動伝達ギアＭ７３４は、第１スライド部Ｍ７３０の移動に伴い固定伝達部Ｍ７４０に対して歯合回転されるので、第１スライド部Ｍ７３０の移動速度に対して移動伝達ギアＭ７３４に歯合される第２スライド部Ｍ７５０の移動速度が増速される。これにより、第２スライド部Ｍ７５０に締結固定される移動装飾部Ｍ７７０の移動速度も増速可能とされる。

【１１５１６】

移動伝達ギアＭ７３４は、伝達ギアＭ７２２と同形状で形成されるギア部材である。また、第２スライド部Ｍ７５０の上面に形成されるギア歯は、固定伝達部Ｍ７４０の下面に形成されるギア歯および第１スライド部Ｍ７３０の上面に形成されるギア歯と同形状で形成されている。

【１１５１７】

これにより、第１スライド部Ｍ７３０の移動速度に対する第２スライド部Ｍ７５０（及び移動装飾部Ｍ７７０）の増速の程度は、２倍となる。即ち、第２スライド部Ｍ７５０（及び移動装飾部Ｍ７７０）の変位量は、第１スライド部Ｍ７３０の変位量の２倍となる。

【１１５１８】

これにより、第１スライド部Ｍ７３０の移動量を抑えながら、第２スライド部Ｍ７５０の移動量を大きく確保することができる。本実施形態によれば、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態では、第１スライド部Ｍ７３０の左右方向位置を固定伝達部Ｍ７４０と同程度としながら第２スライド部Ｍ７５０を固定伝達部Ｍ７４０よりも左側に引き込んだ位置とする一方で、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態では、第１スライド部Ｍ７３０及び第２スライド部Ｍ７５０の左右位置を固定伝達部Ｍ７４０よりも右側に同程度張り出した位置とすることができる。即ち、移動装飾部Ｍ７７０は、所定の直線方向に平行移動することで退避した第１の状態と張出した第２の状態とで変位する張出物体として構成される。

【１１５１９】

図２１５４（ａ）、図２１５４（ｂ）及び図２１５４（ｃ）は、導光板Ｍ２６０の正面

図である。図２１５４（ａ）、図２１５４（ｂ）及び図２１５４（ｃ）では、光の導光態様が異なる場合が図示される。

【１１５２０】

図２１５４（ａ）に図示されるように、導光板Ｍ２６０は、上面側に第１電飾基板Ｍ２６１が配置され、右面側に第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３が配置される。第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３は、対向配置される導光板Ｍ２６０の各面に対して平行に延びる板状基板であって、導光板Ｍ２６０に対向する位置にＬＥＤ等の発光手段が等間隔に配置される。

【１１５２１】

第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段から照射される光は導光板Ｍ２６０の端部から導光板Ｍ２６０へ導光され、導光板Ｍ２６０面上に楔形状で凹設される凹設部で屈折されることで、凹設部により形成される形状が光により描かれる態様で遊技者に視認される。

【１１５２２】

第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段の点灯、消灯は、それぞれ独立して実行可能に制御される。例えば、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を全て消灯させている状態（図２１５４（ａ）参照）から、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を同時に点灯させ、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段については消灯したままの状態（図２１５４（ｂ）参照）としたり、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させ第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段については消灯したままの状態（図２１５４（ｃ）参照）としたりする制御が可能である。

【１１５２３】

第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３を任意のタイミングで個別に点灯、消灯させる制御は当然可能である。また、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２又は第３電飾基板Ｍ２６３のうち任意の基板を組み合わせて同時に点灯、消灯させる制御が可能とされる。

【１１５２４】

また、第１電飾基板Ｍ２６１（第２電飾基板Ｍ２６２、第３電飾基板Ｍ２６３）に配置されるＬＥＤ等の発光手段は、全てを同時に点灯、消灯させる制御に限られず、一部のＬＥＤのみを点灯させるといった制御も可能とされる。

【１１５２５】

この場合において、例えば、第１電飾基板Ｍ２６１に配置されるＬＥＤ等の発光手段のうち、左側半分のみを点灯させる状態と、右側半分のみを点灯させる状態とを構成したり、それらを切り替えたりするように制御することが可能である。同様に、例えば、第１電飾基板Ｍ２６１に配置されるＬＥＤ等の発光手段のうち、左端のＬＥＤを点灯させた直後に、隣のＬＥＤを点灯させ、またその直後に更に隣のＬＥＤを点灯させ、といったふうに点灯させるＬＥＤを動的に変化させるように制御することが可能である。

【１１５２６】

図２１５４（ｂ）に図示されるように、本実施形態では、導光板Ｍ２６０が複雑な形状であって、第１電飾基板Ｍ２６１が導光板Ｍ２６０の上面全体を覆ってはいない態様であるにも関わらず、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることにより、導光板Ｍ２６０の全体で光により描かれる第１発光形状Ｍ２７１を視認させることができる。

【１１５２７】

第１発光形状Ｍ２７１は、動作ユニットＭ３００（図２１１８参照）で遊技者に視認されるいずれかの意匠と関係のある形状とされている。そのため、動作ユニットＭ３００における動作と、第１発光形状Ｍ２７１を視認させる第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基

板Ｍ２６３の制御とを対応付けることにより、一体的な演出として遊技者に視認させることができる。
【１１５２８】
第１発光形状Ｍ２７１が遊技者に視認される場合（第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段が点灯制御される場合）、導光板Ｍ２６０の全域が発光しているように視認させ、導光板Ｍ２６０を透過して後方を視認することを困難とすることができる。
【１１５２９】
図２１５４（ｃ）に図示されるように、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることにより、導光板Ｍ２６０の上端側のみで光により描かれる第２発光形状Ｍ２７２を視認させることができる。
【１１５３０】
第２発光形状Ｍ２７２は、第１発光形状Ｍ２７１とは異なり、動作ユニットＭ３００（図２１１８参照）で遊技者に視認されるいずれかの意匠に関わらず、遊技者が意味内容を把握可能となる態様で形成される（本実施形態では、「大チャンス」の文字が形成される）。そのため、動作ユニットＭ３００における動作の実行の有無に関わらず、第２電飾基板Ｍ２６２に配置されるＬＥＤ等の発光手段を点灯させることで遊技者の注目力を第２発光形状Ｍ２７２に集めることができ、特定の意味内容の報知を実行することができる。
【１１５３１】
第２発光形状Ｍ２７２を構成する位置で導光板Ｍ２６０面上に楔形状で凹設される凹設部は、第１電飾基板Ｍ２６１から照射される光は屈折させず、第２電飾基板Ｍ２６２から照射される光は屈折させる形状で形成される。
【１１５３２】
これにより、第１発光形状Ｍ２７１と第２発光形状Ｍ２７２とを、独立して遊技者に視認させることができる。また、第１電飾基板Ｍ２６１、第２電飾基板Ｍ２６２及び第３電飾基板Ｍ２６３に配置されるＬＥＤ等の発光手段を全て点灯させれば、第１発光形状Ｍ２７１と第２発光形状Ｍ２７２とを同時に視認させることができる。
【１１５３３】
図２１５５、図２１５６及び図２１５７は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１５５、図２１５６及び図２１５７では、関連動作制御の一例（第１の関連動作制御）が時系列で図示される。第１の関連動作制御は、上述した第２の上下移動制御を含んで構成される。
【１１５３４】
図２１５５では、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態とされており、図２１５６では、被案内部Ｍ５５０が中間位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態とされており、図２１５７では、被案内部Ｍ５５０が中間位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が伸長状態とされ移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされている。
【１１５３５】
第１の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１において、移動装飾部Ｍ７７０の意匠を補完する意匠であって移動装飾部Ｍ７７０の意匠と一体的に把握可能な連動意匠Ｍ７８１が表示され、移動装飾部Ｍ７７０が移動することに基づいて共に移動する態様で動的に表示される。即ち、移動装飾部Ｍ７７０が左側終端（第１の状態）から右側終端（第２の状態）まで移動する一連の動作に合わせて、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が更新（可変）される。
【１１５３６】
連動意匠Ｍ７８１は、移動装飾部Ｍ７７０に描かれる「人」に対応する胴体と、両腕と、その両腕に装着された「ボクシング用グローブ」と、を備えており、右腕は構え、左腕

は正面側に延ばして突きを出している態様から構成される。
【１１５３７】
移動装飾部Ｍ７７０の移動が、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示面と平行な同一平面内でのスライド移動とされており、移動装飾部Ｍ７７０の移動前後で正面視における移動装飾部Ｍ７７０の形状が不変とされることから、第３図柄表示装置Ｍ８１で表示される連動意匠Ｍ７８１においても同じ形状を表示しておき移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて表示を変位させるように制御すれば移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とを一体的に視認させることが可能となるので、動作制御および表示の制御の難易度を低くすることができる。
【１１５３８】
図２１５５に図示される状態は、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態とされた状態（図２１４６参照）から、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ回転移動された状態に相当する。
【１１５３９】
図２１５５において、可動装飾ユニットＭ６００が第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と重なる位置にあるので、前後の位置関係の分、表示よりも、可動装飾ユニットＭ６００に遊技者の注目を集め易くすることができる（目立たせることができる）。
【１１５４０】
図２１５５及び図２１５６に図示されるように、被案内部Ｍ５５０の上昇移動は、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態になった後で実行される。これは、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態（図２１４６参照）や伸長状態（図２１２７（ｂ）参照）の時に被案内部Ｍ５５０の上昇移動を行うと、その上昇移動に伴う板状本体部Ｍ５１０の姿勢変化の影響で可動装飾ユニットＭ６００の回転先端側がより下側へ張り出し、他の役物（昇降動作役物ユニットＭ８００、球案内ユニットＭ９００等、図２１１９参照）と衝突し得るためであり、その衝突を未然に防ぐためである。
【１１５４１】
図２１５５及び図２１５６に図示されるように、可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり方向への回転移動は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が停止している時に実行される。
【１１５４２】
図２１５６及び図２１５７に図示されるように、スライド動作ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動は、被案内部Ｍ５５０が中間位置で停止された後で実行される。このように制御される理由の一つは、移動中における移動装飾部Ｍ７７０の縁を演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０で覆うことで、その視認性を低下させることにある。
【１１５４３】
本実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との間の変位は、第１スライド部Ｍ７３０が駆動ギアＭ７２１に歯合される伝達ギアＭ７２２を介してスライド移動され、第２スライド部Ｍ７５０が上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアＭ７３４を介して第１スライド部Ｍ７３０と連動されることにより生じるようになっており、介在されるギアがいくつもあるため、動作時におけるバックラッシを避けることが困難であり、駆動モータＭ７２０に実行される駆動制御と、移動装飾部Ｍ７７０の変位態様とにずれが生じ得る。更には、ギアを歯合回転させるために必要となる隙間が各歯合箇所に設けられるため、バックラッシの発生箇所もバラバラとなり得るため、連動意匠Ｍ７８１の動的表示を、駆動モータＭ７２０の駆動制御から想定される移動装飾部Ｍ７７０の変位に対応させたとしても、実際の移動装飾部Ｍ７７０の変位と連動意匠Ｍ７８１の動的表示との間でずれが生じ得る。
【１１５４４】
これに対し、スライド動作ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０と第３図柄表示装置Ｍ８１との境界領域が遊技者に視認され易くなることを避け、移動装飾部Ｍ７７０と連動

意匠Ｍ７８１とを分断して視認させることで、第１の関連動作制御において第３図柄表示装置Ｍ８１において移動装飾部Ｍ７７０の配置に合わせて連動意匠Ｍ７８１を表示させる場合において、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。

【１１５４５】

スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態（図２１５６参照）から第２の状態（図２１５７参照）に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される。

【１１５４６】

即ち、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から移動開始すると同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動を開始し、移動装飾部Ｍ７７０及び可動装飾ユニットＭ６００は共に等速で移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達すると同時に可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態に到達する。

【１１５４７】

この可動装飾ユニットＭ６００の回転移動により遊技者の注目が可動装飾ユニットＭ６００に誘導されることにより、板状本体部Ｍ５１０の内側に形成される円弧状貫通部Ｍ５１５を通して第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が視認され得るよう構成されている場合であっても、遊技者が移動装飾部Ｍ７７０と表示との間の領域を視認する可能性を低くすることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０と表示との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。

【１１５４８】

図２１５６に図示される状態から図２１５７に図示される状態への可動装飾ユニットＭ６００の回転移動により、板状本体部Ｍ５１０の下側において視認される第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の面積が小さくされる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における動的表示を更に視認させにくい状態を構成可能となる。

【１１５４９】

このように、演出動作ユニットＭ５００において、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置される場合か、中間位置に配置される場合かに関わらず、可動装飾ユニットＭ６００が同様の最大動作幅で動作可能となるよう構成される。

【１１５５０】

ここで、可動装飾ユニットＭ６００の回転移動は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動と同時に実行されるので、移動装飾部Ｍ７７０の移動開始時には、板状本体部Ｍ５１０の下側において視認される第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の面積は十分大きくされているため、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１を遊技者に明確に視認させることができる。

【１１５５１】

スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０の移動が開始されると、可動装飾ユニットＭ６００が回転移動を開始することで連動意匠Ｍ７８１が表示される面積が徐々に小さくされることになるが、移動装飾部Ｍ７７０が右下方向へ移動するのと共に同方向に一体的に移動を開始する連動意匠Ｍ７８１の移動開始時点においては連動意匠Ｍ７８１が表示される面積は小さくされていないので、移動開始時点における連動意匠Ｍ７８１を遊技者が視認し易く構成される。

【１１５５２】

そのため、遊技者に対して、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とが一体的に移動しているという印象を持たせることができ、連動意匠Ｍ７８１が見え難くなった後においても、移動装飾部Ｍ７７０を視認させることにより連動意匠Ｍ７８１の存在を遊技者に想像させ続けることができる。

【１１５５３】

即ち、可動装飾ユニットＭ６００に隠されているにも関わらず、その隠されている部分については、遊技者に記憶を基に補完させるように図ることにより、演出動作ユニットＭ

５００に連動意匠Ｍ７８１が分断されて表示範囲（表示の内容）の大きさが制限されることを回避することができる。

【１１５５４】

第１の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態まで到達した後、第１の状態側に所定量（約２ｃｍ）戻された後で再び第２の状態まで到達する繰り返し往復動作が実行される。この繰り返し往復動作と同時に、第３図柄表示装置Ｍ８１では、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０と移動タイミング、移動速度、移動量および移動方向を同じとして平行移動されるように制御される。

【１１５５５】

これにより、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達した後においても、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１とが一体的な意匠であるとの印象を遊技者に想起させることができ、板状本体部Ｍ５１０及び可動装飾ユニットＭ６００に隠されている箇所の裏側に表示されているだろう内容を遊技者が自ら補完し易くすることができる。

【１１５５６】

移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の繰り返し往復移動と同時に、可動装飾ユニットＭ６００の伸縮動作が実行される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の意匠と、可動装飾ユニットＭ６００との関連性を遊技者に想起させ、広範囲での演出動作を遊技者に視認させることができる。

【１１５５７】

上述したように、第１の関連動作制御では、演出動作ユニットＭ５００の上昇動作開始前に可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態まで変位され（図２１５５参照）、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達した後で演出動作ユニットＭ５００の被案内部Ｍ５５０が上昇され（図２１５６参照）、その後で可動装飾ユニットＭ６００が最大動作幅（傾倒側終端状態、伸長状態）となるまで演出動作ユニットＭ５００に対して相対的に回転移動される（図２１５７参照）。

【１１５５８】

このように、被案内部Ｍ５５０が移動される際には可動装飾ユニットＭ６００の演出動作ユニットＭ５００に対する移動（相対移動）が停止され、可動装飾ユニットＭ６００が演出動作ユニットＭ５００に対して移動（相対移動）する場合には被案内部Ｍ５５０が移動されずに停止されるように構成されており、互いの動作が独立している。

【１１５５９】

これにより、被案内部Ｍ５５０の移動中に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動される場合（第２の上下移動制御等）と異なり、被案内部Ｍ５５０と可動装飾ユニットＭ６００とが、互いに、動作の影響を受けることを回避できる（反動や助走が生じないように構成できる）。

【１１５６０】

図２１５７に図示される状態からの第１の関連動作制御における復帰制御は、スライド動作役物ユニットＭ７００の動作に対応して複合動作役物ユニットＭ４００の動作タイミングが設定されている。

【１１５６１】

まず、第１の関連動作制御における復帰制御では、駆動モータＭ５０１（図２１２２参照）の駆動と駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）の駆動とが同時に開始される。即ち、駆動モータＭ５０１が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動回転されることによる可動装飾ユニットＭ６００の起き上がり側終端状態へ向かう動作と、駆動モータＭ７２０が逆方向（正面視反時計回り）に駆動回転されることによるスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図２１５７参照）から第１の状態へ向かう動作とが同時に実行される。

【１１５６２】

詳細には、第１の関連動作制御における復帰制御では、開始時にまず検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図２１２５参照）が進入し

ている状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ５０１（図２１２２参照）が逆方向（正面視反時計回り方向）に９０［ｒｐｍ］の速さ（ピン付きギアＭ５８２が３０［ｒｐｍ］で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。

【１１５６３】

また、第１の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、開始時にまず検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２（図２１５１参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態ではない場合には、駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）が逆方向（正面視反時計回り方向）に回転駆動され、その回転駆動が検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２が進入していると判別されるまで（移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態となるまで）継続される。

【１１５６４】

次いで、第１の関連動作制御における復帰制御では、検出センサＭ５１６の検出溝に可動装飾ユニットＭ６００の被検出部Ｍ６１６（図２１２５参照）が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入している状態である場合には、駆動モータＭ５０１（図２１２２参照）が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。

【１１５６５】

また、第１の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、検出センサＭ７１３の検出溝に第１スライド部Ｍ７３０の検出片Ｍ７３２（図２１５１参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態である場合には、駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。

【１１５６６】

次いで、上述のように駆動モータＭ５０１（図２１２２参照）及び駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）が停止された状態（検出センサＭ５１６の検出溝に被検出部Ｍ６１６が進入しており、検出センサＭ７１３の検出溝に検出片Ｍ７３２が進入している状態）において、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が進入している状態かがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別される。

【１１５６７】

検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態ではない場合には、昇降移動体Ｍ４４３が上昇方向に変位される方向（正方向）にＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサＭ４８３の検出溝に、昇降移動体Ｍ４４３により上昇される被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入しているとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別されるまで（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されるまで）継続される。被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されると、被案内部Ｍ５５０は回転連動部Ｍ４６６に下支えされるため（図２１４４参照）、昇降移動体Ｍ４４３によらずとも被案内部Ｍ５５０は上昇端位置で維持される。

【１１５６８】

復帰制御では、検出センサＭ４８３の検出溝に被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が進入している状態であるかが判別され、検出センサＭ４８３の検出溝に検出片Ｍ５５４が進入している状態である場合には、記憶された複数の態様から制御態様を選択可能なＭＰＵＨ２２１により駆動モータＭ４４２が逆方向（昇降移動体Ｍ４４３が

下降方向に変位される方向）に回転駆動される。
【１１５６９】
この駆動モータＭ４４２の逆方向への回転駆動は、昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝に進入しているとＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別されるまで（昇降移動体Ｍ４４３が受動突設部Ｍ４６２を変位させる直前の位置（待機位置、図２１３７（ｂ）参照）に配置されるまで）継続される。
【１１５７０】
次いで、復帰制御では、検出センサＭ４５３の検出溝に昇降移動体Ｍ４４３の前方突設部Ｍ４４４が進入している状態であるかがＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）により判別され、検出センサＭ４５３の検出溝に前方突設部Ｍ４４４が進入している状態である場合（昇降移動体Ｍ４４３が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータＭ４４２が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。
【１１５７１】
このように、第１の関連動作制御における復帰制御では、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態に到達したことが検出センサＭ７１３（図２１５３参照）により検出され、且つ、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサＭ５１６により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動される。
【１１５７２】
第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１は、移動装飾部Ｍ７７０と一体的に移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態で停止することに伴い異なる表示に切り替えられる。
【１１５７３】
このような制御とすることで、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１を退避させる場合において、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１よりも前側に配置される演出動作ユニットＭ５００の可動装飾ユニットＭ６００についても同時に動作させることで注目させることができ、遊技者の視線（注目力）が退避する移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１のみに集中することを避けることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の動作にずれが生じた場合であっても、そのずれを遊技者が視認する可能性を低くすることができる。
【１１５７４】
図２１５８は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１５８では、手前側に導光板Ｍ２６０が配置され第１発光形状Ｍ２７１で発光されている様子が図示される。
【１１５７５】
導光板Ｍ２６０は、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の手前側において第１発光形状Ｍ２７１を視認させることが可能に構成される。第１発光形状Ｍ２７１は、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０（図２１５７参照）の意匠に対応する形状とされている。
【１１５７６】
即ち、第１発光形状Ｍ２７１では、移動装飾部Ｍ７７０の胴体等が表示された連動意匠Ｍ７８１の備えるグローブが拡大された状態で描かれ、中央に「Ｋ．Ｏ．」の文字が表記され、中央部へ向けた直線が無数に描かれる。導光板Ｍ２６０が第１発光形状Ｍ２７１により全体が密に埋められているため、第１発光形状Ｍ２７１を介して光が視認されている状態では、導光板Ｍ２６０の背後の状態が見え難くなる。
【１１５７７】
第１発光形状Ｍ２７１を介する光を照射するのは、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図２１５４参照）である。第１の関連動作制御では、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３からの光照射が、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動

装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図２１５７参照）とされてから時間を空けて実行される。
【１１５７８】
これにより、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態へ向けた移動中や、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされるのと同時に第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図２１５４参照）からの光照射が実行される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。
【１１５７９】
なお、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３からの光照射が、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図２１５７参照）とされると同時に実行されるようにしても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態となるや否や第１発光形状Ｍ２７１に注目させることができるので、移動装飾部Ｍ７７０から遊技者の視線を早期に外すことができ、移動装飾部Ｍ７７０の復帰制御を実行させるタイミングを早めることができる。
【１１５８０】
第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図２１５４参照）からの光照射が実行された後は、第１発光形状Ｍ２７１で導光板Ｍ２６０が埋められることになり遊技者は移動装飾部Ｍ７７０（図２１５７参照）や第３図柄表示装置Ｍ８１を視認し難くなる。
【１１５８１】
第１の関連動作制御では、第１電飾基板Ｍ２６１及び第３電飾基板Ｍ２６３（図２１５４参照）からの光照射が実行されている状態において移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態から第１の状態へ向けてスライド移動され、このスライド移動と共に連動意匠Ｍ７８１が平行移動される。これにより、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界が多少ずれた場合であっても、そもそも視認が困難なので、遊技者に違和感を与えることを避けることができる。
【１１５８２】
＜顔がスライド移動しなかった場合のエラー制御＞
第１の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される連動意匠Ｍ７８１（図２１５７参照）の平行移動が、移動装飾部Ｍ７７０を駆動させる駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）の駆動開始と連動するように実行される。
【１１５８３】
駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）の駆動開始後において、検出センサＭ７１３（図２１５１参照）により検出態様が切り替われば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）は駆動モータＭ７２０が正常に駆動されていると判断し、連動意匠Ｍ７８１の平行移動を継続させる。
【１１５８４】
一方で、駆動モータＭ７２０（図２１５１参照）の駆動開始後において、検出センサＭ７１３（図２１５１参照）により検出態様が切り替わらなかった場合、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）は駆動モータＭ７２０に動作不良が生じていると判断し、連動意匠Ｍ７８１の移動態様を変更することで対処するよう構成されている。
【１１５８５】
即ち、移動方向（傾斜角度）をより下向き側へ変化させ、連動意匠Ｍ７８１の上側に空いた領域に移動装飾部Ｍ７７０の意匠と同様の表示（立体的な移動装飾部Ｍ７７０を正面視での平面的な意匠で変換した表示）をさせるように制御される。これにより、駆動モータＭ７２０に動作不良が生じた場合であっても遊技者に与える違和感を少なくすることができる。
【１１５８６】
移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との関連動作は、これに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の移動方向と連動意匠Ｍ７８１の移動方向とを非平行とする場合を構成可能としても良いし、逆方向とする場合を構成可能としても良い。

【１１５８７】
　また、基準となるタイミングからの移動装飾部Ｍ７７０の動作回数をカウントし、その動作回数に対応して連動意匠Ｍ７８１として表示される態様を切り替えるようにしても良い。例えば、胴体に数字が描かれ、それが「１」、「２」、「３」と順に増えていくように切り替えても良いし、連動意匠Ｍ７８１の衣服の装飾が徐々に豪華になっていく態様で切り替えても良い。
【１１５８８】
　また、移動装飾部Ｍ７７０の動作は、第１の状態から第２の状態へ到達する動作に限定されるものではなく、第１の状態から第２の状態の手前まで行って、第１の状態に戻るような動作を構成することも可能である。この場合において、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０に常に追従するように構成しても良いし、連動意匠Ｍ７８１だけは移動範囲の端まで移動する（移動装飾部Ｍ７７０と分離される）ように表示されても良いし、これらを場合によって切り替えても良い。
【１１５８９】
　図２１５９、図２１６０及び図２１６１は、昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１５９、図２１６０及び図２１６１では、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が、下端位置状態（図２１５９参照）から中間位置状態（図２１６０参照）を経て上端位置状態（図２１６１参照）へ向けて変化される様子が時系列で図示される。なお、図２１５９、図２１６０及び図２１６１では、理解を容易とするために前カバー部材Ｍ８０１（図２１１８参照）の図示が省略される。
【１１５９０】
　図２１５９、図２１６０及び図２１６１に図示されるように、昇降動作役物ユニットＭ８００は、背面ケースＭ３１０（図２１１８参照）に締結固定されるＬ字形状のベース板Ｍ８１０と、そのベース板Ｍ８１０の左下端部において背面側に締結固定される駆動モータＭ８２０と、その駆動モータＭ８２０の駆動力が伝達されるように前カバー部材Ｍ８０１（図２１１８参照）に固定される金属棒部Ｍ８０２に回転可能に支持される扇形状ギアＭ８３０と、その扇形状ギアＭ８３０の回転移動に伴って回転移動されるようにベース板Ｍ８１０に支持される回転アーム部材Ｍ８４０と、その回転アーム部材Ｍ８４０に一端が支持され他端が前カバー部材Ｍ８０１（図２１１８参照）のバネ支持部Ｍ８０３に支持される弾性バネＭ８５０と、回転アーム部材Ｍ８４０の先端部が摺動可能に支持される昇降移動部材Ｍ８６０と、を主に備える。
【１１５９１】
　ベース板Ｍ８１０は、左端部において上下方向に延びる姿勢で締結固定され昇降移動部材Ｍ８６０の移動を案内する金属棒部Ｍ８１１と、その下方において前方へ向けて円柱状に突設される支持突設部Ｍ８１２と、その支持突設部Ｍ８１２の右方において前方へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ８１３と、右端部において上下方向に伸縮可能に配設される金属製の伸縮可能ガイドレールＭ８１４と、その伸縮可能ガイドレールＭ８１４側（右側）に検出溝を向けて配設され昇降移動部材Ｍ８６０の位置を検出可能に構成される検出センサＭ８１５と、を主に備える。
【１１５９２】
　駆動モータＭ８２０は、駆動軸に固定される駆動ギアＭ８２１と、その駆動ギアＭ８２１に歯合されベース板Ｍ８１０の支持突設部Ｍ８１２に回転可能に支持される伝達ギアＭ８２２と、を主に備える。
【１１５９３】
　駆動モータＭ８２０は、駆動力を回転移動に変換できるものであれば何でも良く、駆動モータＭ４４２、駆動ソレノイドＭ４８７又は駆動モータＭ７２０のように配置が固定されているものでも良く、駆動モータＭ５０１のように配置位置が変化し得るものでも良く、駆動モータＭ５０１のように駆動力を平行移動に変換できる伸縮装置でも良く、駆動力を回転移動にも平行移動にも変換できる伸縮回転装置でも良く、これらの組合せでも良い。

【１１５９４】
扇形状ギアＭ８３０は、円弧状に並んで形成されるギア歯が伝達ギアＭ８２２に歯合されると共に金属棒部Ｍ８０２に回転可能に支持されており、回転により変位する位置において金属棒部Ｍ８３１が回転軸と平行に後方へ突設される姿勢で配置される。
【１１５９５】
回転アーム部材Ｍ８４０は、金属棒部Ｍ８１３に回転可能に支持される本体部Ｍ８４１と、その本体部Ｍ８４１において金属棒部Ｍ８１３の中心を通る直線に沿う長孔状に穿設される連動長孔Ｍ８４２と、本体部Ｍ８４１の回転先端側において昇降移動部材Ｍ８６０が配置される後方側へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部Ｍ８４３と、金属棒部Ｍ８１３と金属棒部Ｍ８４３との間に配設され弾性バネＭ８５０の一端が支持されるバネ支持部Ｍ８４４と、を主に備える。
【１１５９６】
昇降移動部材Ｍ８６０は、移動先端側の装飾体が「チャンピオンベルト」の意匠を模した横長の形状から形成されており、金属棒部Ｍ８１１が挿通されることにより上下方向に移動可能に案内される案内部Ｍ８６１と、回転アーム部材Ｍ８４０の金属棒部Ｍ８４３が挿通可能となるように左右方向に延びる長孔状に穿設される伝達長孔Ｍ８６２と、検出センサＭ８１５の検出溝に配置可能となるように下端部から延設される検出片Ｍ８６３と、内部に配設され正面側に光を照射するＬＥＤ等の発光手段を備える電飾基板Ｍ８６４と、を主に備える。
【１１５９７】
昇降移動部材Ｍ８６０の上端位置状態（図２１６１参照）又は下端位置状態（図２１５９参照）では、正面視において、金属棒部Ｍ８０２及び金属棒部Ｍ８３１を通る直線と、金属棒部Ｍ８３１及び金属棒部Ｍ８１３を通る直線とが直角に交差する。
【１１５９８】
これにより、昇降移動部材Ｍ８６０側から回転アーム部材Ｍ８４０に伝達される荷重が扇形状ギアＭ８３０の金属棒部Ｍ８３１から金属棒部Ｍ８０２（扇形状ギアＭ８３０の回転軸）に向けられることになり、扇形状ギアＭ８３０が回転することを防止でき、昇降移動部材Ｍ８６０が移動することを防止することができる。
【１１５９９】
一方、昇降移動部材Ｍ８６０の中間位置状態（図２１６０参照）では、金属棒部Ｍ８０２及び金属棒部Ｍ８３１を通る直線と、金属棒部Ｍ８３１及び金属棒部Ｍ８１３を通る直線とが一直線上に配置され、その直線上に連動長孔Ｍ８４２が配置される。
【１１６００】
昇降移動部材Ｍ８６０の中間位置状態（図２１６０参照）では、下端位置状態（図２１５９参照）や上端位置状態（図２１６１参照）に比較して、扇形状ギアＭ８３０の小さな角度の回転を、同様に小さな角度の回転移動として回転アーム部材Ｍ８４０に伝達させ易い。そのため、昇降移動部材Ｍ８６０を小幅で上下往復移動させる場合には、中間位置状態（図２１６０参照）を基準として実行することで、応答性良く上下往復移動を実行させることができる。
【１１６０１】
本実施形態では、扇形状ギアＭ８３０の金属棒部Ｍ８３１が回転軸としての金属棒部Ｍ８０２と回転アーム部材Ｍ８４０の回転軸としての金属棒部Ｍ８１３との間に位置する。これにより、回転アーム部材Ｍ８４０の回転先端の移動量に必要な扇形状ギアＭ８３０の回転角度を低減させることができる。
【１１６０２】
図２１６１には、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置され可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態とされた場合（図２１４６参照）における可動装飾ユニットＭ６００の配置が最下端領域ＭＥ６００として想像線で図示される。
【１１６０３】
図２１６１に図示される通り、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００が正面視で

視認される最下端領域ＭＥ６００と、上端位置状態における昇降移動部材Ｍ８６０が正面視で視認される領域とが重複されるように構成される。
【１１６０４】
従って、可動装飾ユニットＭ６００を到達させる位置に、昇降移動部材Ｍ８６０を到達させることが可能であるので、例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１において最下端領域ＭＥ６００に注目させるための表示を可能とし、その表示をした後で、その最下端領域ＭＥ６００に可動装飾ユニットＭ６００が到達する動作制御か、又は昇降移動部材Ｍ８６０が到達する動作制御かを、選択的に実行可能に構成することで、遊技者の注目力を最下端領域ＭＥ６００に集中させることができる。
【１１６０５】
更に、この場合において、可動装飾ユニットＭ６００が到達するか、昇降移動部材Ｍ８６０が到達するかによって、対応する抽選が大当たりである確率が異なる場合、遊技者の注目力を最下端領域ＭＥ６００に更に集中させることができる。
【１１６０６】
なお、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって平行移動可能な昇降移動部材Ｍ８６０は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。
【１１６０７】
また、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって回転移動可能な可動装飾ユニットＭ６００は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。
【１１６０８】
＜制御＞
昇降動作役物ユニットＭ８００の動作は、例えば、第１の関連動作制御において制御される。即ち、第１の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（図２１５７参照）とされてから時間を空けて駆動モータＭ８２０が制御されることで昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態から上端位置状態へ向けて上昇移動される。
【１１６０９】
これにより、移動装飾部Ｍ７７０の第２の状態へ向けた移動中や、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態とされるのと同時に駆動モータＭ８２０が制御される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。
【１１６１０】
そして、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１をしっかり視認させた後において、第３図柄表示装置Ｍ８１の手前側において連動意匠Ｍ７８１を部分的に隠す位置に昇降移動部材Ｍ８６０を上昇させることで、遊技者の視線を連動意匠Ｍ７８１から昇降移動部材Ｍ８６０に誘導することができることから、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１が退避する時にまで注目させることを避けることができる。
【１１６１１】
本実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が「チャンピオンベルト」を模した意匠とされていることから、連動意匠Ｍ７８１におけるボクシング用グローブとの関連性を遊技者に想像させることができる。これにより、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１に注目していた遊技者の視線を、昇降移動部材Ｍ８６０に自然に誘導することができる。
【１１６１２】
図２１６２は、遊技盤Ｍ１３及び動作ユニットＭ３００の部分正面斜視図である。図２１６２では、導光板Ｍ２６０及び風車ＭＷＦの図示が省略され、球案内ユニットＭ９００の構造が視認可能とされる。球案内ユニットＭ９００は、センターフレームＭ８６（図２１１７参照）の開口部を通った遊技球を前後に蛇行させながら流下させる第１流路Ｍ９１０と、その第１流路Ｍ９１０の下流側において右方へ向けて下降傾斜され遊技球の流下方

向を分岐させる分岐部Ｍ９２０と、その分岐部Ｍ９２０から右方に向けて延設される第２流路Ｍ９３０と、分岐部Ｍ９２０から前方へ向けて延設開始された後で２回屈曲される第３流路Ｍ９４０と、を主に備える。

【１１６１３】

また、球案内ユニットＭ９００は、第２流路Ｍ９３０又は第３流路Ｍ９４０を流下した遊技球を受け入れ可能な股構成部を有し固定の回転軸Ｍ９５１を中心に円周方向に係属回転可能に構成される６股の回転クルーンＭ９５０と、その回転クルーンＭ９５０の所定の股部に受け入れられた遊技球が流入可能とされ、流入した遊技球が第１入賞口Ｍ６４の真上位置から前方へ排出される流入排出経路Ｍ９６０と、分岐部Ｍ９２０における遊技球の流下方向を変化可能に動作される動作部Ｍ９７０と、を主に備える。

【１１６１４】

回転クルーンＭ９５０及び動作部Ｍ９７０は、電源投入から一定のパターンでの動作が継続されるよう制御される。即ち、回転クルーンＭ９５０は、一定の速度（本実施形態では６秒間で１回転する速度）で上面視時計回りに継続的に回転動作され、動作部Ｍ９７０は、実線で図示される状態と想像線で図示される状態とで１０秒毎に切り替えられる。

【１１６１５】

第２流路Ｍ９３０では、等間隔で突条Ｍ９３１が前後から突設されている。これにより、第２流路Ｍ９３０を流下する遊技球の流下速度が過大となることを避けることができるので、第２流路Ｍ９３０の終端から回転クルーンＭ９５０の後方に位置する股部へ向けた遊技球の落下を落ち着いた状況（遊技球の流下速度が小さい状況）で生じさせることができる。これにより、第２流路Ｍ９３０の終端で遊技球が逆流方向（左方向）に跳ね返ってしまい落下するまでの時間が長くなる不具合や、回転クルーンＭ９５０の股部から遊技球が跳ね飛ばされる不具合を回避し易くすることができる。

【１１６１６】

第３流路Ｍ９４０においても、上述の突条Ｍ９３１と同様に、等間隔で突条Ｍ９４１が突設されており、更に流入位置において遊技球を検出可能に構成される検出センサＭ９４２が配設される。

【１１６１７】

回転クルーンＭ９５０は、受け入れた遊技球を流入排出経路Ｍ９６０に流入させることができる２箇所の有利股部Ｍ９５２（図２１６２において回転軸Ｍ９５１の前方および後方に位置）と、受け入れた遊技球を流入排出経路Ｍ９６０に流入させないよう底面が閉じられている４箇所の不利股部Ｍ９５３と、を備える。

【１１６１８】

不利股部Ｍ９５３に到達した遊技球は、回転クルーンＭ９５０の回転に基づいて不利股部Ｍ９５３が回転軸Ｍ９５１の正面に到達した時に前方に流されてステージ前側上面Ｍ９０１を転動するか、又は回転クルーンＭ９５０の回転に基づいて不利股部Ｍ９５３が回転軸Ｍ９５１の左前側に到達した時に左前方に流されてステージ中側上面Ｍ９０２を転動して段差を落ちてステージ前側上面Ｍ９０１を転動して、前方（ベース板Ｍ６０の前方）へ流下される。

【１１６１９】

動作部Ｍ９７０は、一方の端部を軸として回転可能に構成される羽状動作部Ｍ９７１と、第３流路Ｍ９４０の途中位置において前後方向にスライド移動可能に構成される板状動作部Ｍ９７２と、を主に備える。

【１１６２０】

羽状動作部Ｍ９７１は、第２流路Ｍ９３０側へ遊技球が流下可能とし第３流路Ｍ９４０側への遊技球の流下を防止する第１状態（図２１６２において実線で図示）と、第３流路Ｍ９４０側へ遊技球が流下可能とし第２流路Ｍ９３０側への遊技球の流下を防止する第２状態（図２１６２において想像線で図示）とで切り替えられる。

【１１６２１】

板状動作部Ｍ９７２は、羽状動作部Ｍ９７１と同期して状態が切り替えられる。即ち、

羽状動作部Ｍ９７１が第１状態（図２１６２において実線で図示）の場合には、第３流路Ｍ９４０から退避して遊技球の流下を許容する第１状態（図２１６２において実線で図示）とされ、羽状動作部Ｍ９７１が第２状態（図２１６２において想像線で図示）の場合には、第３流路Ｍ９４０内に張り出して遊技球の流下をせき止める第２状態（図２１６２において想像線で図示）とされる。

【１１６２２】

板状動作部Ｍ９７２の配置は、検出センサＭ９４２を基準として設定される。即ち、本実施形態では、板状動作部Ｍ９７２が第２状態（図２１６２において想像線で図示）の場合において、板状動作部Ｍ９７２に複数個の遊技球が流下をせき止められる状況において、そのせき止められた４個目の遊技球が検出センサＭ９４２に検出される（継続的に検出される）ように、板状動作部Ｍ９７２に配置が設定される。

【１１６２３】

即ち、板状動作部Ｍ９７２が第２状態（図２１６２において想像線で図示）で維持される１０秒間において４個の遊技球が第３流路Ｍ９４０側に案内された場合、４個目の遊技球が検出センサＭ９４２に検出された状態が継続される。

【１１６２４】

＜報知＞

第３図柄表示装置Ｍ８１における表示制御において本実施形態が有する制御の一例（発射状況表示）について説明する。発射状況表示では、羽状動作部Ｍ９７１及び板状動作部Ｍ９７２が第１状態とされているか第２状態とされているかが把握可能とされており、第２状態とされている場合において検出センサＭ９４２で遊技球の検出がされた場合に、その検出が極短期間（例えば、１秒未満）であれば遊技球の流下であると判断し、検出が長期間（例えば、１秒以上）であれば遊技球の滞留であると判断する。

【１１６２５】

検出センサＭ９４２において長期間の検出がされた場合、板状動作部Ｍ９７２の上流側に４個の遊技球が滞留しており、板状動作部Ｍ９７２が第１状態（図２１６２において実線で図示）に切り替えられた場合、滞留していた４個の遊技球が一度に回転クルーンＭ９５０に案内され、それらの遊技球が第１入賞口Ｍ６４に入球し得る。

【１１６２６】

ここで、遊技球の個数（４個）は、第１特別図柄の変動を保留させる個数（保留個数、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａによる表示に対応）と関係して設定されている。即ち、本実施形態では、第１特別図柄の保留個数が４個であることを基に、検出センサＭ９４２までの滞留可能個数が４個となるように板状動作部Ｍ９７２の配置が設定されている。

【１１６２７】

４個の遊技球が一度に回転クルーンＭ９５０に案内される場合、この時点で第１特別図柄の保留個数が満タンになる可能性が有る。そのため、検出センサＭ９４２において長期間の検出がされた場合には、第３図柄表示装置Ｍ８１において、球案内ユニットＭ９００へ向けた遊技球の発射を停止するように促す表示がされるよう制御される。

【１１６２８】

一方、検出センサＭ９４２において長期間の検出がされていない場合（板状動作部Ｍ９７２の上流側に４個の遊技球が滞留していない場合）には、球案内ユニットＭ９００へ向けた遊技球の発射を促す表示を実行可能に制御される。即ち、球案内ユニットＭ９００における遊技球の流下状態の検出に基づいて、異なる報知を実行可能に制御される。

【１１６２９】

これらの報知が実行される第３図柄表示装置Ｍ８１は、球案内ユニットＭ９００を流下した遊技球が排出される流入排出経路Ｍ９６０よりも上側に配置されているので、遊技者が報知に気付き易くすることができる。

【１１６３０】

＜演出制御＞

図２１６３は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００及び昇降動作

役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１６３に図示される状態は、複合動作役物ユニットＭ４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が、それぞれ第３図柄表示装置Ｍ８１と重なる位置には配置されず、退避している状態に相当する。図２１６３では、関連動作制御の一例（第２の関連動作制御）について説明する。

【１１６３１】

図２１６３では、複合動作役物ユニットＭ４００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態とされている。

【１１６３２】

第２の関連動作制御の開始時には、図２１６３に図示されるように、第３図柄表示装置Ｍ８１において、正面視で最下端領域ＭＥ６００（図２１６１参照）と重なる領域において到達領域表示Ｍ８１ａが表示される。到達領域表示Ｍ８１ａは、背景表示を透視可能な態様で背景表示の手前の層でされるものであって、可動装飾ユニットＭ６００の意匠と昇降移動部材Ｍ８６０の意匠とが交互に出現するような動的な表示として構成される。

【１１６３３】

第２の関連動作制御の開始後は、演出待機動作として、到達領域表示Ｍ８１ａの表示態様に合わせて、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作するよう制御される。

【１１６３４】

即ち、第２の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。これにより、可動装飾ユニットＭ６００及び到達領域表示Ｍ８１ａに対する注目力を向上させることができる。

【１１６３５】

一方、第２の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて昇降移動部材Ｍ８６０の意匠が表示されている期間において昇降移動部材Ｍ８６０が中間位置状態への上昇移動と下端位置状態への下降移動とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。

【１１６３６】

到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間が終了されると、第２の関連動作制御は３通りに分岐する。即ち、可動装飾ユニットＭ６００が到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動し停止して演出実行後に復帰制御が実行されることで退避される第１演出動作、昇降移動部材Ｍ８６０が到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動し停止して演出実行後に退避（下端位置状態まで下降変位）される第２演出動作、又は可動装飾ユニットＭ６００も昇降移動部材Ｍ８６０も到達領域表示Ｍ８１ａと重なる位置まで移動せずに退避される第３演出動作のいずれかが実行される。

【１１６３７】

これにより、第２の関連動作制御において、到達領域表示Ｍ８１ａが表示される領域に対する注目力を、到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間が終了されるまで維持し続けることができる。

【１１６３８】

なお、第２の関連動作制御では、可動装飾ユニットＭ６００が退避された状態で昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動する場合を説明しているが、昇降移動部材Ｍ８６０の上昇移動は、これに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御において説明したように（図２１５６、図２１５７参照）、被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置されている状態において昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動可能に構成される。

【１１６３９】

即ち、昇降移動部材Ｍ８６０と可動装飾ユニットＭ６００とが前後に位置ずれされてい

ることから、正面視で重なる配置となっても衝突することはなく、傾倒側終端状態や伸長状態の可動装飾ユニットＭ６００の背後において昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動可能とされる。

【１１６４０】

換言すれば、最下端領域ＭＥ６００において、昇降移動部材Ｍ８６０と可動装飾ユニットＭ６００とを共に視認させることができる。この場合において、昇降移動部材Ｍ８６０の上流側に可動装飾ユニットＭ６００が配置される関係は維持されることから、遊技者に視認させる意匠の上下関係まで変化することは防止することができる。

【１１６４１】

図２１６４は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ４００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１６４では、複合動作役物ユニットＭ４００の被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニットＭ８００の昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態とされている。

【１１６４２】

第２の関連動作制御において、到達領域表示Ｍ８１ａの表示期間中において、その到達領域表示Ｍ８１ａ（図２１６３参照）よりも前側の層で重なるように操作示唆表示Ｍ８１ｂを実行可能とされる。操作示唆表示Ｍ８１ｂは、「ボタンを押せ」との表示の下に、操作対象を分かり易くするため操作を促される操作対象としてのボタン部Ｈ１８１（図２１０７参照）を表すイラストが表示され、そのイラストの下に操作可能期間をカウントダウンするバーが表示される。

【１１６４３】

操作可能期間のカウントダウンは、バーの網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に徐々に（一定速度で）近づくアニメーションとして表示され、網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に到達するタイミングが、操作示唆表示Ｍ８１ｂにおける操作可能期間の終期と一致するように制御される。

【１１６４４】

操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されているにも関わらず、遊技者がボタン部Ｈ１８１（図２１０７参照）を操作しなかった場合、網掛け部Ｍ８１ｃの右端が左端に到達するタイミングで到達領域表示Ｍ８１ａ（図２１６３参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第２の関連動作制御における第１演出動作、第２演出動作または第３演出動作が実行される。

【１１６４５】

一方、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されている期間において遊技者がボタン部Ｈ１８１（図２１０７参照）を操作した場合、その操作が検出されたタイミングで到達領域表示Ｍ８１ａ（図２１６３参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第２の関連動作制御における第１演出動作、第２演出動作または第３演出動作が実行される。

【１１６４６】

可動装飾ユニットＭ６００の復帰制御は、第１の関連動作制御における復帰制御と同様であって、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態となっていることが検出センサＭ７１３（図２１５３参照）により検出されている状態であれば、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットＭ６００が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサＭ５１６（図２１５７参照）により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動され、上昇端位置に到達したことが検出センサＭ４８３（図２１４６参照）に検出されることで音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）に把握される。

【１１６４７】

このように、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示されている期間に遊技者がボタン部Ｈ１８１（図２１０７参照）を操作したことに基づいて、第１演出動作が実行された場合に、可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御された場合において、検出センサＭ５１６（図２１５７

参照）及び検出センサＭ４８３（図２１４６参照）の検出結果から可動装飾ユニットＭ６００の復帰制御が終了したことを音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）に把握させることができる。この復帰の検出までに、ボタン部Ｈ１８１の操作から少し時間が空けられる。

【１１６４８】

なお、遊技者は、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示される期間以外でもボタン部Ｈ１８１を押し込み操作することは可能であるが、本実施形態では、操作示唆表示Ｍ８１ｂが表示される期間以外の期間にボタン部Ｈ１８１が操作されたとしても、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に影響が与えられないように制御される（演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００がボタン部Ｈ１８１の操作と独立して制御される）。これにより、遊技者がボタン部Ｈ１８１を手当たり次第に操作した場合であっても、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作に不具合が生じることを避けることができる。

【１１６４９】

なお、ボタン部Ｈ１８１は、遊技者が操作可能な操作物体であれば何でも良く、発光制御されても良く、発光制御されなくても良く、所定の直線方向で変位可能とされ押し込み又は引き抜き操作がされるスライド操作物体でも良く、所定の回転軸を中心とした回転移動が可能とされ回転移動させる操作がされる回転移動物体でも良く、パチンコ機に配設されていても良く、操作によりパチンコ機に作用を与えるものであればパチンコ機とは離れた位置に配設されても良く、これらの組合せでも良い。

【１１６５０】

＜上書動作制御（検出結果で動作制御を上書）＞

第２の関連動作制御では、第３図柄表示装置Ｍ８１における到達領域表示Ｍ８１ａ（図２１６３参照）と重なる動作部材が有ることを前提として制御される。即ち、第１演出動作では可動装飾ユニットＭ６００により到達領域表示Ｍ８１ａが隠され、第２演出動作では昇降移動部材Ｍ８６０により到達領域表示Ｍ８１ａが隠されることを前提として設計されている。

【１１６５１】

一方で、経年劣化等により動作不良が生じる等、様々な理由によって、制御通りに可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作されない場合があり、この場合には隠される前提の到達領域表示Ｍ８１ａが遊技者に視認されることになり、みっともない場合がある。

【１１６５２】

これに対し、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の一方に動作不良が疑われた場合に、代わりに可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の他方を動作させることで到達領域表示Ｍ８１ａを隠すように実行される上書動作制御を備える。

【１１６５３】

第１の上書動作制御は、可動装飾ユニットＭ６００側に動作不良が疑われた場合に昇降移動部材Ｍ８６０を動作させる制御である。即ち、第２の関連動作制御において第１演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサＭ４８３（図２１４６参照）の検出が２秒間切り替わらなかった場合に、被案内部Ｍ５５０が下降しない不具合が生じたと判断し、第１演出動作を第２演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、２秒のタイムラグは生じるものの、昇降移動部材Ｍ８６０によって到達領域表示Ｍ８１ａを隠すことができる。

【１１６５４】

第２の上書動作制御は、昇降移動部材Ｍ８６０側に動作不良が疑われた場合に可動装飾ユニットＭ６００を動作させる制御である。即ち、第２の関連動作制御において第２演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサＭ８１５（図２１５９参照）の検出が２秒間切り替わらなかった場合に、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇しない不具合が生じたと判断し

、第２演出動作を第１演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、２秒のタイムラグは生じるものの、可動装飾ユニットＭ６００によって到達領域表示Ｍ８１ａを隠すことができる。

【１１６５５】

本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、抽選にかかる変動ごとに割り当てられたタイミングで実行されるか、抽選の非実行時において、所定のタイミング（時間間隔、時刻等）で実行される。後者の場合において、例えば、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が第３図柄表示装置Ｍ８１の正面側に重なった状態で維持されてもよく、遊技者が着席して遊技を開始したことが検出されることにより第３図柄表示装置Ｍ８１の正面側から退避されるように制御しても良い。この場合、演出動作ユニットＭ５００、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０により隠されている箇所における表示の実行を省略することができるので、第３図柄表示装置Ｍ８１の処理負担を下げることができる（低電力モード）。

【１１６５６】

本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、大当たり中において実行されるように構成されても良い。例えば、ラウンド遊技の切り替えのタイミングに合わせて動作制御が実行されることで、遊技者がラウンド遊技の切り替えのタイミングを把握し易くすることができる。この場合において、実際は「１０ラウンド」の大当たり遊技であるにもかかわらず第３図柄表示装置Ｍ８１においては「３ラウンド」の大当たり遊技であるように表示しておき、途中で「１０ラウンド」の大当たり遊技であることを報知する場合（所謂、昇格演出）、「３ラウンド」の終了時に動作制御が実行されることで、大当たり遊技が終了してしまうと思い込んでいた遊技者に対して、意外性と、「まだ大当たりが続く」という歓喜を付与することができる。

【１１６５７】

本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、一の抽選に係る変動中（又は大当たり中）において、複数の動作制御が実行される場合があっても良いし、一の動作制御が複数回実行される場合があっても良い。また、各動作制御の説明は、理解を容易とするためにまとまりよい範囲で説明したものであるので、例えば、各動作制御として説明した動作の一部だけが実行される場合があっても良い。

【１１６５８】

本実施形態（及び各実施形態）において説明した主制御装置Ｈ１１０と音声ランプ制御装置Ｈ１１３の機能は、一例であって、これに限られるものではない。例えば、主制御装置Ｈ１１０の機能の少なくとも一部を音声ランプ制御装置Ｈ１１３が備えるようにしても良いし、音声ランプ制御装置Ｈ１１３の機能の少なくとも一部を主制御装置Ｈ１１０が備えるようにしても良い。

【１１６５９】

図２１６５から図２１６６を参照し、第５５実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図２１６５は、第５５実施形態における可動装飾ユニットＭ２６００の分解背面斜視図であり、図２１６６（ａ）及び図２１６６（ｂ）は、演出動作ユニットＭ２５００及び可動装飾ユニットＭ２６００の部分正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１１６６０】

図２１６５に図示されるように、可動装飾ユニットＭ２６００は、上述した可動装飾ユニットＭ６００に対して、延設支持部Ｍ６１４（図２１２５参照）が左側の円筒部のみから形成される延設支持部Ｍ２６１４に変更され、その延設支持部Ｍ２６１４の直径方向に穿設される開口を通って一端側の腕部が延びており他端側は延設支持部Ｍ２６１４に巻きつけられるねじりバネＭ２６１４ａと、延設支持部Ｍ２６１４に変位可能に支持される当接部材Ｍ２６０２と、を主に備える。

【１１６６１】

当接部材Ｍ２６０２は、樹脂材料から形成されており、内側開口Ｍ２６０２ａが長孔形状（外形が長円形状）で形成される筒状部材であって、長手方向に穿設される受入孔部Ｍ２６０２ｂと、長孔形状の左端部側を含む円柱形状領域と右端部側を含む長孔形状領域とで分けるように上下から突設される一対の突条部Ｍ２６０２ｃとを備え、開口方向視における外周の４隅が円弧で形成される。

【１１６６２】

一対の突条部Ｍ２６０２ｃ同士の間隔は、延設支持部Ｍ２６１４の直径未満とされ、且つねじりバネＭ２６１４ａを構成する金属線材の太さ以上とされる。従って、ねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部は一対の突条部Ｍ２６０２ｃ間を通過可能とされる一方で、延設支持部Ｍ２６１４は一対の突条部Ｍ２６０２ｃ間を通過することができない。

【１１６６３】

当接部材Ｍ２６０２は、内側開口Ｍ２６０２ａにおける突条部Ｍ２６０２ｃの左側の領域（円柱形状領域）に延設支持部Ｍ２６１４が挿通され、受入孔部Ｍ２６０２ｂにねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部が挿通される。

【１１６６４】

これにより、当接部材Ｍ２６０２は、延設支持部Ｍ２６１４を軸に回転移動可能な態様で延設支持部Ｍ２６１４に支持されることになり、回転移動が生じても、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により、長手方向がねじりバネＭ２６１４ａの一端側の腕部の延びる方向に合う姿勢に復帰される。

【１１６６５】

また、当接部材Ｍ２６０２が延設支持部Ｍ２６１４の延設方向（前後方向）の変位が生じたとしても、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により復帰される。そのため、本実施形態では、延設支持部Ｍ２６１４の先端側には脱落防止用のツバ付きのネジは非配設とし、当接部材Ｍ２６０２の延設支持部Ｍ２６１４に対する変位を許容している。

【１１６６６】

これにより、当接部材Ｍ２６０２と、扇形状構成部Ｍ２５６０との当接位置がばらつき得るように構成することができるので、扇形状構成部Ｍ２５６０に荷重がかけられることで生じる疲労の蓄積の程度を低減することができる。

【１１６６７】

図２１６６（ａ）及び図２１６６（ｂ）に図示されるように、扇形状構成部Ｍ２５６０は、上述した扇形状構成部Ｍ５６０（図２１２２参照）に対して、延設部Ｍ５６８が短くされ延設部Ｍ２５６８に変更されたことのみが異なる。

【１１６６８】

図２１６６（ａ）では、扇形状構成部Ｍ２５６０の延設部Ｍ２５６８の下側から当接部材Ｍ２６０２が上昇してきて当接した状態が図示されており、図２１６６（ｂ）では、延設部Ｍ２５６８の先端側と擦れる当接部材Ｍ２６０２に与えられる荷重による回転移動により当接部材Ｍ２６０２の姿勢が変化し、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜けようとする状態が図示される。

【１１６６９】

このように、延設部Ｍ２５６８に当接部材Ｍ２６０２が当接する前と、当接している最中とで、円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向における当接部材Ｍ２６０２の長さに対する円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向の長さが変化し得るよう構成されており、当接部材Ｍ２６０２は円弧状貫通部Ｍ５１５の幅方向に変位可能とされる。

【１１６７０】

なお、当接部材Ｍ２６０２は、円弧状貫通部Ｍ５１５に案内される被案内物体として可動装飾ユニットＭ２６００の一部として構成される物体であれば何でも良く、図２１６６（ａ）に図示される形状に限らず、外形は矩形状（非球体形状）でも、球体形状でもよい。

【１１６７１】

本実施形態では、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が大きい場合において、図２

１６６（ｂ）のような状態となる。即ち、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が小さい場合には、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性力により姿勢維持される当接部材Ｍ２６０２を介する荷重により、可動装飾ユニットＭ２６００に対する当接部材Ｍ２６０２の姿勢が維持されたままで扇形状構成部Ｍ２５６０が上昇方向に回転移動される。

【１１６７２】

一方で、可動装飾ユニットＭ２６００の上昇速度が大きい場合には、当接部材Ｍ２６０２を介する荷重により扇形状構成部Ｍ２５６０が静止摩擦に打ち勝ち上昇方向に回転移動される前に（又は、回転移動の開始後に）、当接部材Ｍ２６０２の姿勢変化が生じ、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜け得る。これらは、上昇方向の移動に関わらず、下降方向の移動も同様である。

【１１６７３】

当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８に近い側の先端側で延設部Ｍ２５６８と擦れながら回転する態様で姿勢変化することになるが、当接部材Ｍ２６０２の４隅が円弧形状とされているので、当接部材Ｍ２６０２と延設部Ｍ２５６８との擦れによる延設部Ｍ２５６８側の損耗を抑制することができる。

【１１６７４】

この場合、延設部Ｍ２５６８から当接部材Ｍ２６０２にかけられる荷重の方向は、延設支持部Ｍ２６１４の周囲を回転する方向とされる。そのため、延設支持部Ｍ２６１４に対して軸直方向の荷重が生じる場合に比較して、延設支持部Ｍ２６１４の耐久性を向上させ易くすることができる。更に、延設部Ｍ２５６８と当接部材Ｍ２６０２とが当接したとしても、当接部材Ｍ２６０２の姿勢変化が生じれば延設部Ｍ２５６８にかけられる荷重が低減されるので、延設部Ｍ２５６８の耐久性を向上させることができる。

【１１６７５】

当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜ける場合には、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側に対して面で当接する（図２１６６（ｂ）参照）。そのため、当接部材Ｍ２６０２及び延設部Ｍ２５６８とで相互に生じる荷重が一点に生じる場合（例えば、当接部材Ｍ２６０２の外形が真円形状とされる場合）に比較して、荷重を分散させることができるので、当接部材Ｍ２６０２及び延設部Ｍ２５６８の疲労の蓄積を回避し易く、破損を防止し易く、耐久性を向上させ易くすることができる。

【１１６７６】

当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜ける場合には、扇形状構成部Ｍ２５６０が停止される場合に限らず、当接部材Ｍ２６０２の動作速度によっては当接部材Ｍ２６０２が通り抜ける際に扇形状構成部Ｍ２５６０が動かされる（当接部材Ｍ２６０２が動作する扇形状構成部Ｍ２５６０を追い越す）挙動も生じ得る。

【１１６７７】

この場合、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８から離れた時には扇形状構成部Ｍ２５６０の姿勢が中途半端な位置で維持されることになるが、その後、円板付きギアＭ５８４の回転により円弧形成部Ｍ５８４ａが突条部Ｍ５６３を介して扇形状構成部Ｍ５６０を押し下げる。

【１１６７８】

当接部材Ｍ２６０２の動作速度は、柱状部Ｍ５８２ａに荷重付与部Ｍ６０４が持ち上げられることから多くの場合においてピン付きギアＭ５８２の回転速度に一対一で対応するが、ピン付きギアＭ５８２の回転態様によっては、非対応となる。

【１１６７９】

例えば、ピン付きギアＭ５８２が極端に高速で回転動作された場合（例えば、駆動モータＭ５０１の回転が６００［ｍｓｅｃ］で生じた場合）、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４との衝突により可動装飾ユニットＭ２６００が跳ね上げられ得る（柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが離間する）し、柱状部Ｍ５８２ａにより荷重付与部Ｍ６０４を途中位置まで持ち上げた後でピン付きギアＭ５０１の回転方向を反転させて極端に高速で回転させると、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢変化を置き去りにして柱状部Ｍ５

８２ａが回転移動し得る（柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４とが離間する）。
【１１６８０】
特に、柱状部Ｍ５８２ａと荷重付与部Ｍ６０４との衝突により可動装飾ユニットＭ２６００が跳ね上げられる場合、例えば、ピン付きギアＭ５８２の姿勢が可動装飾ユニットＭ２６００の中間状態に対応している場合（図２１６６（ａ）参照）において、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢が中間状態の姿勢よりも起き上がり終端状態の姿勢（図２１６６（ｂ）参照）側に変化され得る。
【１１６８１】
この場合において、ピン付きギアＭ５８２と円板付きギアＭ５８４とはギアの歯合により位相関係が一対一で対応しているので、扇形状構成部Ｍ２５６０の上方への回転動作は、突条部Ｍ５６３が円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａと当接することにより抑制される。そのため、当接部材Ｍ２６０２との当接により扇形状構成部Ｍ２５６０が上方へ回転動作することを抑制することができ、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜け、当接部材Ｍ２６０２が扇形状構成部Ｍ２５６０から離間する態様で上方へ移動する状況を構成し易くすることができる。
【１１６８２】
なお、扇形状構成部Ｍ２５６０について、静止摩擦で姿勢を維持する構成ではなく、追加の錘が付けられることで自重により動作範囲の下側終端（図２１６６（ａ）参照）に付勢されるようにしても良い。この場合、円板付きギアＭ８８４の回転によらずとも扇形状構成部Ｍ２５６０の姿勢を下げることができる。この場合において、錘の位置は、延設部Ｍ２５６８に位置しても良いし、延設部Ｍ２５６８と中心軸線ＭＪ１との間に位置しても良いし、中心軸線ＭＪ１に対して延設部Ｍ２５６８の反対側に位置しても良い。
【１１６８３】
当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を上方に通り抜けた場合、再度当接部材Ｍ２６０２が下降する方向で移動すると延設部Ｍ２５６８と当接し得る。ここで、当接部材Ｍ２６０２がゆっくりと下降される場合、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力により可動装飾ユニットＭ２６００に対する当接部材Ｍ２６０２の姿勢が維持されることから、可動装飾ユニットＭ２６００の姿勢を当接部Ｍ２６０２が、突設補助部Ｍ５４５にそれ以上の下降変位を規制された場合における扇形状構成部Ｍ２５６０の延設部Ｍ２５６８の上面に当接した状態（起き上がり側終端状態と中間状態との間の状態）で維持することができる。これにより、可動装飾ユニットＭ２６００で姿勢を容易に停止させられる状態（下降動作からの姿勢維持が容易となる状態）を増やすことができることから、可動装飾ユニットＭ２６００に注目させる位置を増やすことができ、可動装飾ユニットＭ２６００による演出効果を向上させることができる。
【１１６８４】
一方、第２の上下移動制御における第２動作のように高速で可動装飾ユニットＭ２６００を下降動作させる場合には、ねじりバネＭ２６１４ａの弾性回復力に抗して当接部材Ｍ２６０２の姿勢が変化され、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を下方向へ通り抜け得る。
【１１６８５】
図２１６７から図２１６８を参照し、第５６実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第５４実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が実際に表示できる領域全体におよぶ表示（通常表示）とされる場合を説明したが、第５６実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から切り替え可能とされる。
【１１６８６】
図２１６７は、第５６実施形態における正面枠Ｈ３０１４の分解正面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。正面枠Ｈ３０１４では、上述した正面枠Ｈ１４（図２１１４参照）との比較において、上下皿ユニットＨ１５における度数表示部Ｈ４１の右隣位置に、遊技者が操作可能に構成され

る調整ボタンＨ３０４４が配設されていることが異なる。
【１１６８７】
調整ボタンＨ３０４４は、抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるボタン部Ｈ１８１とは異なり、任意のタイミングで操作が可能とされる。そのため、抽選に係る変動表示とは独立したタイミングで、遊技者に注目させるための制御が実行可能とされる。
【１１６８８】
例えば、抽選に係る変動表示がされていない状況において調整ボタンＨ３０４４の内部に配置されるＬＥＤを発光制御して調整ボタンＨ３０４４自体を明るく照らしたり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３におけるＬＥＤを特定の発光態様（例えば、ＬＥＤを順に点灯させて光が調整ボタンＨ３０４４に徐々に近づく等の態様）で発光させたりすることで、操作有効状態であることを示唆し、調整ボタンＨ３０４４への操作を促すようにする制御が可能とされる。
【１１６８９】
調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態である場合には上述のような発光をさせるように制御され、調整ボタンＨ３０４４が操作無効状態である場合には、上述の発光を止めるよう制御される。例えば、上述した第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行される場合には、演出の都合上、調整を不可能とするように制御されるため、調整ボタンＨ３０４４が操作無効状態とされる。
【１１６９０】
図２１６８は、第３図柄表示装置Ｍ８１、複合動作役物ユニットＭ３４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１６８では、遊技者により調整ボタンＨ３０４４（図２１６７参照）が操作された後の状態が図示される。
【１１６９１】
図２１６８に図示されるように、調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、被案内部Ｍ５５０が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の大きさが、実際の表示領域よりも小さい調整領域Ｍ３０８１ａに変化する。
【１１６９２】
調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が通常表示であった場合に、調整表示に切り替えられる。調整表示では、調整ボタンＨ３０４４の操作前における表示（通常表示）が調整領域Ｍ３０８１ａの上下幅に収まる程度に上下方向および左右方向が等比となるように縮小された表示が調整領域Ｍ３０８１ａの左右中央に配置され、調整領域Ｍ３０８１ａの左端位置には、調整ボタンＨ３０４４の操作後であることが容易に把握できるように「調整中」の文字が表示される（明るく表示される）。
【１１６９３】
このように、調整表示によれば、表示自体が小さくされる一方で、表示位置が第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に寄せられる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１の下方に配置される第１入賞口Ｍ６４（図２１１７参照）に注目しながら、その視界の端で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示を視認するという遊技態様（第３図柄表示装置Ｍ８１の全域はそもそも視認していない態様）においても、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示内容を見逃す可能性を低くすることができる。
【１１６９４】
なお、調整ボタンＨ３０４４は、第３図柄表示装置における表示の調整が可能であれば何でも良く、他の機能が制限されるものではないので、例えば、ボタン部Ｈ１８１のように抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示とは無関係に操作が報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中にお

いて操作が出来なくなるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中であっても操作可能であっても良く、機能調整操作部Ｈ１９０のように遊技に関わる音声や光量の調整が可能であっても良く、操作しても遊技に関わる調整は実行されない非調整部でも良く、球貸しボタンＨ４２のように操作により遊技球が払い出されるものでも良く、操作によって遊技球が払い出されるものではなくても良く、これらの組合せでも良い。

【１１６９５】

図２１６８に図示される状態から、調整ボタンＨ３０４４（図２１６７参照）が再び操作されると、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００は復帰制御により退避され、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出センサＭ４８３に検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻され、「調整中」の文字の表示が消される（暗く表示される）。即ち、調整ボタンＨ３０４４を繰り返し操作することで、表示態様を切り替えることができる。

【１１６９６】

即ち、調整ボタンＨ３０４４の操作前においては、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置されていることが検出センサＭ４８３により検出される。一方で、複合動作役物ユニットＭ３４００では、調整ボタンＨ３０４４の操作後において中間位置に配置された被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）を検出可能な検出センサＭ３４８９が配設される。

【１１６９７】

従って、何らの駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）も実行されていないのに、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）は調整ボタンＨ３０４４が操作されたと判断し、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。

【１１６９８】

または、何らかの駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）が実行されているか否かに関わらず、各駆動制御において被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置される期間の最大長さを超える時間長さで検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１１６参照）は調整ボタンＨ３０４４が操作されたと判断し、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。

【１１６９９】

このように制御されるので、上述した各駆動制御（第１の上下移動制御、第２の上下移動制御、第１の関連動作制御等）の実行中に検出センサＭ３４８９に検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出されたとしても、その検出（上述した各駆動制御において被案内部Ｍ５５０が中間位置に配置される期間の最大長さを超えない時間長さの検出）により即座に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が通常表示から調整表示へ切り替えられることを回避でき、各駆動制御中の第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を、検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出センサＭ４８３に検出されることに基づく通常表示で維持することができることから、一体感のある演出を実行することができる。

【１１７００】

また、このように制御することで、上述した各駆動制御において被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４を検出し得る位置に検出センサＭ３４８９を配置しても、検出センサＭ３４８９による検出が、各駆動制御の実行中における視認態様に影響を与えないようにすることができる。

【１１７０１】

なお、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が進入可能に構成される被通過進入物体である検出センサＭ３４８９は、検出片Ｍ５５４を移動範囲の途中において検出するものに限られるものではなく、検出片Ｍ５５４を移動範囲の終端において検出するものでも良い。

【１１７０２】
調整ボタンＨ３０４４の操作に基づく変化は、第３図柄表示装置Ｍ８１において生じるようにされるだけでも良いが、それ以外の報知がされても良い。例えば、通常表示である場合に調整ボタンＨ３０４４が押されることに基づいて、音声出力装置Ｈ２２６（図２１１６参照）から「調整ボタンが押されました」等の報知が実行されても良い。この場合、遊技者は調整ボタンＨ３０４４を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタンＨ３０４４を再操作する場合に、報知を停止する（キャンセルする）ように制御することで、調整ボタンＨ３０４４を誤操作により操作した場合に、報知だけが継続されるという事態を避けることができる。
【１１７０３】
また、例えば、調整ボタンＨ３０４４自体が裏側に配置されるＬＥＤからの光で発光されるよう構成される前提において、通常表示である場合に調整ボタンＨ３０４４が押される（押し込まれる、又は長押しされる）ことに基づいて、発光のベースが白色から橙色に変更されるようにしても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４を視認すれば、遊技者は調整ボタンＨ３０４４を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタンＨ３０４４を再操作すると、発光のベースが橙色から白色に戻るように制御することで、調整ボタンＨ３０４４を誤操作により操作したとしても、再操作すれば調整ボタンＨ３０４４の視認態様が橙色のまま維持される事態を避けることができる。この報知態様によれば、上述のように音声の報知で実行される場合に比較して、抽選に係る変動表示と連動して出力される音声と重なって聞こえ難くなる事態が生じることを回避することができる。
【１１７０４】
可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）の発光色は、第３図柄表示装置Ｍ８１で通常表示を表示するよう制御されている場合にはベースが白色の発光態様とされる一方で、第３図柄表示装置Ｍ８１で調整表示を表示するよう制御されている場合にはベースが橙色の発光態様とされる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の調整の有無について遊技者に把握させ易くすることができる。
【１１７０５】
あくまで、調整表示は通常表示に対応する表示態様を縮小したものとなる。そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１で調整表示を表示するよう制御されている場合に可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）の発光のベースが橙色の発光態様とされるとしても、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示色のベースは橙色とはならず、通常表示と同様の色味で表示される。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を違和感なく視認させることができる。
【１１７０６】
可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）の発光色の切替は、事前の調整では変わらないよう制御される。通常表示においては、正面枠Ｈ３０１４（図２１６７参照）の機能調整操作部Ｈ１９０を操作することにより電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）の明るさを遊技者が任意に変更可能とされるが、この調整はあくまで通常表示における調整であって、これを調整表示において流用できるとは限らないためである。
【１１７０７】
本実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示とされる場合、表示の大きさが縮小され迫力に欠ける可能性があるので、電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）の発光の明るさが最大で固定される。これにより、調整表示となって表示が縮小されることで第３図柄表示装置Ｍ８１から受けとる光の量が少なくなったとしても、電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）からの光の量を増やすことにより、遊技者が視認する光の総量が低下することを回避することができる。
【１１７０８】

第３図柄表示装置Ｍ８１における通常表示と調整表示との切替は、調整ボタンＨ３０４４の操作自体の検出ではなく、検出センサの検出結果を把握することにより実行される。ここで、調整ボタンＨ３０４４の操作実行から、検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）による検出の切替が生じるまでに当然タイムラグがある。

【１１７０９】

そのため、調整ボタンＨ３０４４を誤操作した場合であっても、すぐに再操作すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が変化することを避けることができるので、誤操作であっても表示が即座に切り替えられる場合に比較して、調整ボタンＨ３０４４の操作に対するストレスを低減することができる。

【１１７１０】

上述した第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される。

【１１７１１】

即ち、第１の関連動作制御等の制御が開始される前に予め検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出される位置に被案内部Ｍ５５０が配置されているか否か（即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示となっているか否か）が判断され、被案内部Ｍ５５０が配置されていると判断された場合、第１の関連動作制御等の制御が開始される前に、複合動作役物ユニットＭ３４００に復帰制御が実行される。復帰制御の実行後、検出センサＭ４８３で検出片Ｍ５５４が検出されたことに基づいて、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が調整表示から通常表示に切り替えられる。これにより、第１の関連動作制御等により動作される複合動作役物ユニットＭ３４００と第３図柄表示装置Ｍ８１における表示とを一体的に視認させることができる。

【１１７１２】

そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１において調整表示がされている時に第１の関連動作制御等の制御が開始される場合、その開始と同時期に可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０（図２１２４参照）の発光色が、ベースが橙色の発光態様からベースが白色の発光態様に切り替えられる。

【１１７１３】

この第１の関連動作制御等の制御が終了した後は、通常表示が維持される。即ち、第１の関連動作制御等の制御が終了した後において調整表示での遊技を遊技者が望む場合には、改めて調整ボタンＨ３０４４（図２１６７参照）を操作すればよい。

【１１７１４】

遊技者が常に調整表示での遊技を望む場合には、第１の関連動作制御等の制御が実行される度に調整ボタンＨ３０４４（図２１６７参照）を操作する必要があり、手間に感じる可能性はあるが、通常表示への変更が時間経過で生じるものでは無いので、比較的負担は少ない。

【１１７１５】

例えば、調整表示から通常表示への変更が３０秒毎にされる場合、遊技者は３０秒毎に調整ボタンＨ３０４４（図２１６７参照）を操作する必要があり、大変な手間である。一方、第１の関連動作制御等の制御は、第３図柄の変動表示と共に毎回実行されるものではなく、変動表示のうちの一部の変動表示において実行されるものである。そのため、遊技者が調整ボタンＨ３０４４を操作する機会が多くなることを避けることができ、調整表示での遊技を望む遊技者の遊技負担を低減することができる。

【１１７１６】

第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示となっている場合において、第１の関連動作制御等の制御が開始される場合に、複合動作役物ユニットＭ３４００に強制的に復帰制御が実行される制御態様に代替して（又は追加して）、復帰制御させるか否かを遊技者に選択させる制御を構成可能としても良い。

【１１７１７】

即ち、第１の関連動作制御等の制御が開始される前段階において、第３図柄表示装置Ｍ８１で「演出確認を望む場合はボタンを押せ」との表示の下に操作示唆表示Ｍ８１ｂ（図２１６４参照）がされ、バーの網掛け部Ｍ８１ｃにより報知される操作可能期間の内に遊技者がボタン部Ｈ１８１（図２１６７参照）を操作したことが音声ランプ制御装置Ｈ１１３で把握された場合に、複合動作役物ユニットＭ３４００に復帰制御が実行されるように構成しても良い。この場合、遊技者に対して、実行される演出を支配している感覚を付与することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１１７１８】

遊技者の選択のもと、報知に従いボタン部Ｈ１８１を操作した場合には表示は通常表示に戻され、通常表示のもとで第１の関連動作制御等の制御が実行される。一方で、遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作しなければ第３図柄表示装置Ｍ８１の表示は調整表示で維持されることから、第１の関連動作制御が終了した後に再度調整表示に戻すために調整ボタンＨ３０４４を操作するという煩わしさから遊技者を解放することができる。

【１１７１９】

なお、遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作せず調整表示で維持された場合における調整領域Ｍ３０８１ａにおける表示の内容は、種々の態様が例示される。例えば、第１の関連動作制御等の制御によって動作が実行されるべき複合動作役物ユニットＭ３４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００が縮小されたサイズで調整領域Ｍ３０８１ａにおいて表示され、第１の関連動作制御等の制御による動作と同様の動作態様で動作するように動的に表示しても良い。即ち、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示を縮小させた状態で視認させるだけではなく、表示の前方や周囲に配置される構成も含めて縮小させた状態で視認できるように構成しても良い。この場合、表示は調整表示のサイズで維持しながら、第１の関連動作制御等の制御と同様の動作により構築される演出を調整領域Ｍ３０８１ａにおける表示により視認させることができる。

【１１７２０】

遊技者が通常表示での遊技を望む場合、敢えて調整ボタンＨ３０４４（図２１６７参照）を操作するモチベーションが無く、調整ボタンＨ３０４４の存在が無駄になる可能性が有る。これに対し、本実施形態では、調整表示とされている場合（検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４（図２１２３参照）が検出されている場合）に限り導光板Ｍ２６０で第２発光形状Ｍ２７２（図２１５４（ｃ）参照）が発光され得るよう制御される。

【１１７２１】

この第２発光形状Ｍ２７２（図２１５４（ｃ）参照）の発光は、抽選に関して取得された乱数に応じて実行の有無が選択されるものであって、抽選に係る入賞の検出と同時に実行される。本実施形態では、抽選が大当たりである場合に発光される。

【１１７２２】

そのため、第３図柄表示装置Ｍ８１に表示される変動を待つことなく大当たりとなったことが把握できることから、通常表示での遊技を望む遊技者に対しても、調整ボタンＨ３０４４を操作するモチベーションを与えることができる。

【１１７２３】

導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２（図２１５４（ｃ）参照）による報知は、第２発光形状Ｍ２７２（図２１５４（ｃ）参照）の配置が固定されており、且つ、第３図柄表示装置Ｍ８１の前側に配置される層状部における表示であるため、遊技者に気付かせ易くすることができる。

【１１７２４】

図２１６９から図２１７２を参照し、第５７実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第５４実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転が３６０度未満の回転角度に限定される場合を説明したが、第５７実施形態では、３６０度以上の回転角度での回転が可能とされる。

【１１７２５】

図２１６９は、第５７実施形態における可動装飾ユニットＭ３６００の分解背面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。可動装飾ユニットＭ３６００では、上述した可動装飾ユニットＭ６００（図２１２５参照）との比較において、リンク部材Ｍ６６０の形状が部分的に変更されたリンク部材Ｍ３６６０が構成されており、荷重付与部Ｍ６０４が前後方向に平行移動可能に支持される変位部材Ｍ３６９０に形成されることが異なる。

【１１７２６】

図２１６９に図示されるように、変位部材Ｍ３６９０は、下縁部に荷重付与部Ｍ６０４が形成されており、板状本体部Ｍ３６１０に形成される案内対向面Ｍ３６０７に左右両側を案内される状態で前後方向への平行移動が可能に支持される。

【１１７２７】

板状本体部Ｍ３６９０は、荷重付与部Ｍ６０４の右下端部において形成されるテーパ面Ｍ３６９１と、上端側において後方に板バネ式の被検出部が張り出す検出センサＭ３６９３と、電飾基板Ｍ６３０との間に配置されるコイルスプリングＭ３６９５と、を備える。

【１１７２８】

テーパ面Ｍ３６９１は、下方へ向かう程に前方へ向かう傾斜として形成されており、下方から荷重を受けた場合に、板状本体部Ｍ３６９０を前方側へ逃がす（退避させる）ように構成される。板状本体部Ｍ３６９０の前方側への変位は、荷重付与部Ｍ６０４が板状本体部Ｍ３６１０の板部後側面よりも埋没する位置まで可能とされている。板状本体部Ｍ３６９０を前方へ変位させる荷重が取り去られるとコイルスプリングＭ３６９５の弾性力により板状本体部Ｍ３６９０が後方側へ変位され、荷重付与部Ｍ６０４が板状本体部Ｍ３６１０の板部後側面よりも後方へ張り出す。

【１１７２９】

検出センサＭ３６９３は、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡と重なる位置に配設される。具体的には、柱状部Ｍ５８２ａからの荷重により板状本体部Ｍ３６９０が前方側へ退避された後もピン付きギアＭ５８２が同方向に回転された場合に柱状部Ｍ５８２ａを検出センサＭ３６９３が検出可能に構成されているが、詳細は後述する。

【１１７３０】

図２１７０（ａ）、図２１７０（ｂ）、図２１７１（ａ）及び図２１７１（ｂ）は、可動装飾ユニットＭ３６００の部分正面図である。図２１７０（ａ）、図２１７０（ｂ）、図２１７１（ａ）及び図２１７１（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作に基づいて可動装飾ユニットＭ３６００が動作される様子が時系列で図示される。

【１１７３１】

図２１７０（ａ）、図２１７０（ｂ）、図２１７１（ａ）及び図２１７１（ｂ）では、伝達部Ｍ５８０の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、伝達部Ｍ５８０、後側スライド移動体Ｍ６５０及びリンク部材Ｍ３６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ３６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。

【１１７３２】

なお、外形線として図示される演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ３６００は、図２１７０（ａ）では、傾倒側終端状態が図示され、図２１７０（ｂ）では、伸長状態が図示され、図２１７１（ａ）では、伸長状態から更に後側スライド移動体Ｍ６５０がスライド移動される超伸長状態が図示され、図２１７１（ｂ）では、傾倒側終端状態が図示される。

【１１７３３】

リンク部材Ｍ３６６０は、突設支持部Ｍ６１７に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部Ｍ６６１と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体Ｍ６５０の伝達開口部Ｍ６５３に挿通される伝達突設部Ｍ６６２と、板状本体部Ｍ６６１の他方の端部において板状に形成されており正面視反時計回り方向にピン付きギアＭ５８２が回転される場合に柱状部Ｍ５８２ａに押進さ

れる被押進面を有する被押進板部Ｍ３６６３と、その被押進板部Ｍ３６６３に対向配置される対向突部Ｍ３６６４と、を主に備える。

【１１７３４】

被押進板部Ｍ３６６３は、柱状部Ｍ５８２ａに押進されることでリンク部材Ｍ３６６０の回転動作が生じる部分として構成されている。被押進板部Ｍ３６６３は、対向突部Ｍ３６６４よりも長く形成されており、柱状部Ｍ５８２ａとの接触位置が動作中に変化する。即ち、押進開始時には被押進板部Ｍ３６６３の中腹辺り（途中部）に接触するが（図２１７０（ａ）参照）、ピン付きギアＭ５８２が回転するにつれて接触位置が変化し、最終的には先端側に移る（図２１７１（ａ）参照）。これにより、ピン付きギアＭ５８２から被押進板部Ｍ３６６３に付与される荷重の集中位置をずらすことで、部材の疲労の集中を避けることができる。

【１１７３５】

なお、被押進板部Ｍ３６６３は、伝達爪部Ｍ６６３（図２１２５参照）よりも長くされることに起因して、正面視において荷重付与部Ｍ６０４と重なる長さになったが、被押進板部Ｍ３６６３の前側部が荷重付与部Ｍ６０４と干渉しないように凹設形成される。そのため、被押進板部Ｍ３６６３が荷重付与部Ｍ６０４に荷重を付与する事態は回避することができており、干渉しないような離間配置とされる。

【１１７３６】

正面視反時計回り方向のピン付きギアＭ５８２の回転が継続されると、柱状部Ｍ５８２ａにより変位部材Ｍ３６９０のテーパ面Ｍ３６９１（図２１６９参照）が押進され、変位部材Ｍ３６９０が前方側へ退避されるため、柱状部Ｍ５８２ａが変位部材Ｍ３６９０の荷重付与部Ｍ６０４にせき止められなくなり、同方向へのピン付きギアＭ５８２の回転が継続可能とされる（図２１７１（ａ）及び図２１７１（ｂ）参照）。即ち、ピン付きギアＭ５８２は正面視反時計回り方向に１回転以上の回転動作が可能とされる。

【１１７３７】

ピン付きギアＭ５８２の回転が正面視反時計回り方向で継続される場合、柱状部Ｍ５８２ａは被押進板部Ｍ３６６３の先端を越えて通過することになるが、柱状部Ｍ５８２ａからの押進力が失われることでリンク部材Ｍ３６６０の姿勢は弾性バネＭ６５５（図２１６９参照）の付勢力により時間経過で即座に戻る（図２１７１（ｂ）参照）。

【１１７３８】

この場合、ピン付きギアＭ５８２が正面視時計回り方向に回転しそうになったとしても、被押進板部Ｍ３６６３の背面側に柱状部Ｍ５８２ａが遮られることから、ピン付きギアＭ５８２の回転移動を防止することができる。

【１１７３９】

即ち、被押進板部Ｍ３６６３の背面側に柱状部Ｍ５８２ａから荷重が与えられた場合、リンク部材Ｍ３６６０は正面視反時計回り方向へ傾倒動作され得るが、その傾倒動作は、リンク部材Ｍ３６６０と連動される後側スライド移動体Ｍ６５０に固定される左側装飾部Ｍ６８０の移動が右側装飾部Ｍ６７０（図２１６９参照）により規制される（防止される）。従って、ピン付きギアＭ５８２の回転移動がリンク部材Ｍ３６６０により防止される。

【１１７４０】

そのため、ピン付きギアＭ５８２の回転速度が想定以上に高速となり、変位部材Ｍ３６９０の退避方向への変位が間に合わずに柱状部Ｍ５８２ａが逆方向に跳ね返るような回転が発生した場合であっても、柱状部Ｍ５８２ａの戻りをリンク部材Ｍ３６６０により制限することができ、ピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転動作をスムーズに再開させることができる。

【１１７４１】

図２１７２は、ピン付きギアＭ５８２及びリンク部材Ｍ３６６０の正面図である。図２１７２では、ピン付きギアＭ５８２とリンク部材Ｍ３６６０との動作関係が、状態違いを想像線で描くことにより図示される。

【１１７４２】
即ち、図２１７２では、ピン付きギアＭ５８２が正面反時計回りで回転動作される場合における柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３に当接開始する状態（図２１７０（ａ）参照）が実線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、ピン付きギアＭ５８２の回転軸と突設支持部Ｍ６１７の中心軸とを結ぶ直線状に柱状部Ｍ５８２ａが位置された場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ１及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ１が想像線で図示される。
【１１７４３】
更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、可動装飾ユニットＭ３６００が伸長状態（図２１７０（ｂ）参照）とされた場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ２及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ２が想像線で図示される。更にピン付きギアＭ５８２が回転動作され、可動装飾ユニットＭ３６００が超伸長状態（図２１７１（ａ）参照）とされた場合における柱状部Ｍ５８２ａの外形Ｍ５８２Ｆ３及びリンク部材Ｍ３６６０の外形Ｍ３６６０Ｆ３が想像線で図示される。
【１１７４４】
なお、リンク部材Ｍ３６６０の部位についても、符号の対応は同様とする。例えば、外形Ｍ３６６０Ｆ３において、被押進板部Ｍ３６６３に対応する箇所は外形Ｍ３６６３Ｆ３と図示する。
【１１７４５】
図２１７２に図示されるように、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで回転される場合におけるリンク部材Ｍ３６６０の押進では、ピン付きギアＭ５８２により押進されるリンク部材Ｍ３６６０の部位が徐々に変化される。即ち、押進が開始される時点における柱状部Ｍ５８２ａと被押進板部Ｍ３６６３との当接位置よりも、外形Ｍ５８２Ｆ３と外形Ｍ３６６３Ｆ３との当接位置の方が、被押進板部Ｍ３６６３の先端側とされる。これにより、柱状部Ｍ５８２ａから被押進板部Ｍ３６６３へ付与される荷重を複数位置で分散させることができ、局所的な疲労が蓄積される事態を避け易くすることができる。
【１１７４６】
外形Ｍ５８２Ｆ３の位置を柱状部Ｍ５８２ａが超えてピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作されると、リンク部材Ｍ３６６０は姿勢が復帰され（図２１７１（ｂ）参照）、柱状部Ｍ５８２ａが板バネ式の被検出部を押し込むことにより検出センサＭ３６９３（図２１６９参照）に検出される。
【１１７４７】
検出センサＭ３６９３は、被検出部が柱状部Ｍ５８２ａに押し込まれることに基づいて検出されることに因り特定の遊技が開始される。開始される特定の遊技の態様は種々の態様が例示されるが、例えば、演出動作ユニットＭ５００の電飾基板Ｍ５１３における発光の制御でも良いし、演出動作ユニットＭ５００以外の演出役物（例えば、可動装飾ユニットＭ３６００、スライド動作役物ユニットＭ７００（図２１５７参照）又は昇降動作役物ユニットＭ８００（図２１６１参照））の動作制御または発光制御でも良いし、所定の変動表示でも良いし、遊技者に所定の利益（一定数貯めることで演出の開放に利用可能な仮想のポイント等）を付与するものでも良い。
【１１７４８】
これにより、ピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転を継続した場合に、可動装飾ユニットＭ３６００の姿勢が傾倒側終端状態から変化しない構成であっても、柱状部Ｍ５８２ａを検出センサＭ３６９３で検出させることで特定の遊技を開始させることにより、遊技者が遊技に飽きる事態を回避することができる。
【１１７４９】
なお、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢の検出は行わないことから、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢の検出を行う場合には考慮する必要が生じる検出に必要となる時間長さの停止を考慮することなく、リンク部材Ｍ３６６０を高速動作させる制御を実行する等しても遊技に支障は無い。

【１１７５０】
図２１７３から図２１７６を参照し、第５８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第５４実施形態では、リンク部材Ｍ６６０が可動装飾ユニットＭ６００と共に回転移動する場合を説明したが、第５８実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００の回転移動がリンク部材Ｍ６６０に相当する回転移動部材Ｍ４６６０に対して独立に実行可能に構成される。
【１１７５１】
図２１７３は、第５８実施形態における複合動作役物ユニットＭ４４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１１７５２】
複合動作ユニットＭ４４００の可動装飾ユニットＭ４６００では、上述した可動装飾ユニットＭ６００（図２１２５参照）との比較において、リンク部材Ｍ６６０に相当する回転移動部材Ｍ４６６０は回転軸が固定配置で構成されている。それに伴い、被案内部Ｍ５５０が自由落下する構成は除外されており（上昇端位置で固定とされており）、可動装飾ユニットＭ４６００の傾倒動作と、回転移動部材Ｍ４６６０の回転動作とが、単一のピン付きギアＭ５８２（図２１２２参照）の回転動作により実現される。
【１１７５３】
回転移動部材Ｍ４６６０を回転可能に支持する円柱状の回転軸部Ｍ４４７６が形成される支持板Ｍ４４７５が前側蓋部Ｍ４７０から左方へ延設されている。可動装飾ユニットＭ４６００の周囲側のうち右下側を構成する壁部は、支持板Ｍ４４７５と干渉しないように必要箇所が切欠き形成されている。これにより、可動装飾ユニットＭ４６００は、支持板Ｍ４４７５と干渉することなく傾倒動作が可能に構成される。
【１１７５４】
図２１７４（ａ）及び図２１７４（ｂ）は、ピン付きギアＭ５８２の動作について時系列で図示される可動装飾ユニットＭ４６００及び回転移動部材Ｍ４６６０の部分正面図である。
【１１７５５】
図２１７４（ａ）及び図２１７４（ｂ）では、ピン付きギアＭ５８２の動作の理解を容易とするために、駆動モータＭ５０１、扇形状構成部Ｍ５６０、ピン付きギアＭ５８２及び回転移動部材Ｍ４６６０等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニットＭ５００や可動装飾ユニットＭ４６００については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。
【１１７５６】
なお、図２１７４（ａ）及び図２１７４（ｂ）では、外形線として図示される可動装飾ユニットＭ４６００は傾倒側終端状態とされている。また、図２１７４（ａ）では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態が図示され、図２１７４（ｂ）では、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態が図示される。
【１１７５７】
回転移動部材Ｍ４６６０は、上述の板状本体部Ｍ６６１（図２１６９参照）と、その板状本体部Ｍ６６１の一方の端部において後方へ円柱形状で突設される被検出部Ｍ４６６２と、上述の被押進板部Ｍ３６６３（図２１６９参照）と、上述の対向突部Ｍ３６６４（図２１６９参照）と、板状本体部Ｍ６６１に一体形成され一直線に延設される延設構成部Ｍ４６６５と、を主に備える。
【１１７５８】
被検出部Ｍ４６６２は、伝達突設部Ｍ６６２（図２１６９参照）に類似の形状から構成されているが、伝達対象としての後側スライド移動体Ｍ６５０（図２１６９参照）は省略されているため、動力を伝達する部位としては機能しない。本実施形態では、被検出部Ｍ４６６２を支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）の検出溝に進入させる

ことで、回転移動体Ｍ４６６０の姿勢を音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）に把握させるための部位として機能する。
【１１７５９】
即ち、支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）に被検出部Ｍ４６６２が検出されている状態において、回転移動部材Ｍ４６６０は、延設構成部Ｍ４６６５が下方に垂下する待機状態（図２１７４（ａ）参照）であることが音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）に把握される。なお、支持板Ｍ４４７５に配設される検出センサ（図示せず）は、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの検出には利用されないため、柱状部Ｍ５８２ａの形状や大きさに制限されることなく、被検出部Ｍ４６６２が進入可能な大きさの検出溝が形成されれば良いので、検出センサの設計自由度を向上させることができる。
【１１７６０】
延設構成部Ｍ４６６５は、可動装飾ユニットＭ４６００よりも後方側に配置されており、可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒するほど隠される量が多くなるが、少なくとも一部（特に延設先端側）が常時視認可能とされる。従って、可動装飾ユニットＭ４６００の姿勢に因らず、遊技者に視認される箇所を利用した演出を実行することが可能とされる。
【１１７６１】
回転移動部材Ｍ４６６０を押進する柱状部Ｍ５８２ａと当接する荷重付与部Ｍ６０４は、変位部材Ｍ３６９０の下縁部として構成される（図２１６９参照）。従って、上述したように、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで回転動作される場合には変位部材Ｍ３６９０が退避されることで、柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越える位置までピン付きギアＭ５８２を回転動作させることが可能とされ（図２１７１（ｂ）参照）、ピン付きギアＭ５８２に一回転以上の回転動作を実行させることができる。
【１１７６２】
なお、円板付きギアＭ５８４のギア歯の数とピン付きギアＭ５８２のギア歯の数との関係から、ピン付きギアＭ５８２が１回転することに対応して円板付きギアＭ５８４が３回転するので、ピン付きギアＭ５８２に一方向で一回転以上の回転動作を実行する場合であっても、ピン付きギアＭ５８２と円板付きギアＭ５８４との角度関係は周期的に維持される。
【１１７６３】
図２１７５及び図２１７６は、複合動作役物ユニットＭ４４００、スライド動作役物ユニットＭ７００及び昇降動作役物ユニットＭ８００の正面図である。図２１７５及び図２１７６では、可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒側終端状態とされている。
【１１７６４】
また、図２１７５では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態が図示され、図２１７６では、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態が図示される。即ち、図２１７５に図示される状態は図２１７４（ａ）に図示される状態と同じであり、図２１７６に図示される状態は図２１７４（ｂ）に図示される状態と同じである。
【１１７６５】
図２１７５及び図２１７６に図示されるように、傾倒側終端状態の可動装飾ユニットＭ４６００の後方側で回転移動部材Ｍ４６６０が回転動作される場合、回転移動部材Ｍ４６６０は可動装飾ユニットＭ４６００の下側へ垂れる姿勢から、可動装飾ユニットＭ４６００を上側へ追い越す姿勢となる最大角度で回転動作されることから、回転基端側は可動装飾ユニットＭ４６００に重なって隠されることが有るのに対し、回転先端側は可動装飾ユニットＭ４６００とは重ならないため回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢に関わらず視認させることができる。
【１１７６６】
延設構成部Ｍ４６６５は、前方側へ光を照射可能に構成されるＬＥＤ等に例示される発光部Ｍ４６６６を複数備えている。発光部Ｍ４６６６が点灯または点滅制御されることにより、延設構成部Ｍ４６６５の形状を利用したライン状の発光演出を行うことができる。

複数個の発光部Ｍ４６６６の発光態様を独立で制御することで、多くのバリエーションの発光演出を行うことができる。

【１１７６７】

発光部Ｍ４６６６は、延設構成部Ｍ４６６５の延設方向に並んでおり、延設構成部Ｍ４６６５の延設先端側から基端側に等間隔で２６個配置されている。回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態では、全ての発光部Ｍ４６６６が視認可能とされており（図２１７５参照）、回転移動部材Ｍ４６６０の回動状態では、延設先端側における複数個（１７個）の発光部Ｍ４６６６が視認可能とされ、残り（延設基端側）は可動装飾ユニットＭ４６００に隠される。

【１１７６８】

このように、発光部Ｍ４６６６の視認態様は、延設構成部Ｍ４６６５が停止された状態においても、延設構成部Ｍ４６６５の姿勢が異なれば発光部Ｍ４６６６が並ぶ方向が異なることに加え、視認される発光部Ｍ４６６６の個数にも違いが生じるので、異なった態様で視認させることができる。

【１１７６９】

これに加えて、延設構成部Ｍ４６６５の往復動作の実行中に複数の発光部Ｍ４６６６の発光態様を制御することで、延設構成部Ｍ４６６５の移動軌跡において発光部Ｍ４６６６から照射される光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされている。以下、詳しく説明する。

【１１７７０】

光の残像により文字や絵を視認させる演出を実行させるためには、まず視認させたい文字や絵の仮想外形線Ｍ４６９０Ｆを延設構成部Ｍ４６６５の動作軌跡上に配置し、延設構成部Ｍ４６６５が回転動作される場合において、仮想外形線Ｍ４６９０Ｆと重なる位置の発光部Ｍ４６６６を、その重なるタイミングで発光させ、重ならなくなったら消灯させるという制御を行う。

【１１７７１】

この制御のためには、発光部Ｍ４６６６の点灯および消灯のタイミングを決めるために、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度と、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）に把握させることが前提となる。

【１１７７２】

延設構成部Ｍ４６６５の回転動作は、駆動モータＭ５０１（図２１７４（ａ）参照）の回転駆動により実行されるので、駆動モータＭ５０１の回転駆動制御により速度を任意に設定可能とされるので、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）に延設構成部Ｍ４６６５の回転速度を把握させることができる。

【１１７７３】

詳細には、駆動モータＭ５０１（図２１７４（ａ）参照）が例えば３００［ｒｐｍ］で回転する場合にピン付きギアＭ５８２は１００［ｒｐｍ］で回転するよう構成されており、ピン付きギアＭ５８２が例えば５２［度］回転動作する場合に延設構成部Ｍ４６６５が７８［度］回転動作されているので（図２１７４（ａ）及び図２１７４（ｂ）参照）、ピン付きギアＭ５８２が１００［ｒｐｍ］で回転する場合に延設構成部Ｍ４６６５は１５０［ｒｐｍ］で回転する。従って、延設構成部Ｍ４６６５は駆動モータＭ５０１の回転数（角速度）の半分の回転数（角速度）で回転動作される。

【１１７７４】

また、支持板Ｍ４４７５の検出センサ（図示せず）に被検出部Ｍ４６６２（図２１７４（ａ）参照）が検出されることにより、回転移動部材Ｍ４６６０が待機状態から回転開始するタイミングが検出される。即ち、支持板Ｍ４４７５の検出センサ（図示せず）の検出結果から、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点を、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）に把握させることが前提となる。

【１１７７５】

上述の通り、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度と、待機状態からの延設構成部Ｍ４６６５の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１（図２１１６参照）に把握させることができているため、回転動作する回転移動部材Ｍ４６６０に配設される複数の発光部Ｍ４６６６を適切に発光制御する（適切なタイミングで点灯消灯させる）ことで、光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされる。

【１１７７６】

光の残像により文字や絵を視認させる演出の一例について説明する。例えば、延設構成部Ｍ４６６５を約４０度の回転角度ＭＲ１で往復動作させる範囲では、可動装飾ユニットＭ４６００と重なる面積が狭いため、動作軌跡の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部Ｍ４６６５の延設方向に沿う縦長の残像形状Ｍ４６９１Ｆ（例えば「アツイ」との文字、図２１７５参照）であっても視認させることができる。

【１１７７７】

また、例えば、延設構成部Ｍ４６６５を約７８度の回転角度ＭＲ２で往復動作させる範囲では、回転基端側において可動装飾ユニットＭ４６００と重なる部分においては光の残像を視認させることは難しいが、可動装飾ユニットＭ４６００と重ならない回転先端側の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部Ｍ４６６５の回転方向に沿う湾曲帯状領域内に並ぶ残像形状Ｍ４６９２Ｆ（例えば「オメデトウ」との文字、図２１７６参照）であっても視認させることができる。

【１１７７８】

本実施形態では、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆは、抽選に係る変動中に視認させるように延設構成部Ｍ４６６５の動作制御がされるところ、残像形状Ｍ４６９２Ｆが視認される変動の大当たり期待度（即ち、抽選が大当たりである割合）の方が、残像形状Ｍ４６９１Ｆが視認される変動の大当たり期待度よりも高くされている。

【１１７７９】

なお、残像形状Ｍ４６９１Ｆや残像形状Ｍ４６９２Ｆで視認させる形状は例示であり、これに限られるものではない。片仮名の羅列である場合を例示したが、文字の種類が限定されるものでは無く、漢字、平仮名、アルファベットでも良いし、文字では無く絵を視認させるようにしても良い。

【１１７８０】

また、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆがそれぞれ単独で視認される場合を例示したが、これに限られるものではない。例えば、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆをそれぞれ同時に視認させるようにしても良いし、交互に視認させるようにしても良いし、残像形状Ｍ４６９１Ｆが視認される期間の後で残像形状Ｍ４６９２Ｆが視認される期間が設定されても良い。

【１１７８１】

延設構成部Ｍ４６６５の回転速度は、上述の通りピン付きギアＭ５８２（図２１７４（ａ）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギアＭ５８２の回転速度に対応する。そのため、ピン付きギアＭ５８２を回転動作させることで可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とを同様の速度で連続的（段階的）に動作させることができる。

【１１７８２】

可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とが同様の速度で連続的に動作される場合、可動装飾ユニットＭ４６００と延設構成部Ｍ４６６５とが連動しているように遊技者に視認させることができ、可動装飾ユニットＭ４６００及び延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力を向上させることができる。

【１１７８３】

ここで、延設構成部Ｍ４６６５により視認される残像表示Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆは、上述した通り、残像表示Ｍ４６９１Ｆが視認される場合よりも残像表示Ｍ４６９２Ｆ

が視認される場合の方が遊技者にとって有利となるところ、残像表示Ｍ４６９２Ｆを視認させるために必要となる延設構成部Ｍ４６６５の回転角度は残像表示Ｍ４６９１Ｆを視認させるために必要となる延設構成部Ｍ４６６５の回転角度よりも大きいため、延設構成部Ｍ４６６５の動作速度を予測させる可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度に高低が有る場合に、高速である方が、残像表示Ｍ４６９２Ｆが表示されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせ易い。

【１１７８４】

本実施形態では、駆動モータＭ５０１（図２１７４（ａ）参照）の駆動制御として、少なくとも、１８０［ｒｐｍ］の第１回転制御（低速制御）と、４２３［ｒｐｍ］の第２回転制御（高速制御）とが可能に構成される。駆動モータＭ５０１が第１回転制御で動作される場合に延設構成部Ｍ４６６５により残像表示Ｍ４６９１Ｆが視認され、駆動モータＭ５０１が第２回転制御で動作される場合に延設構成部Ｍ４６６５により残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認されるように構成される。

【１１７８５】

多くの場合、駆動モータＭ５０１は第１回転制御で駆動制御される。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９１Ｆとされる。

【１１７８６】

一方、稀（例えば、５０変動に１回程度の割合）に、第１回転制御での駆動制御が開始された駆動モータＭ５０１が、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態に至る前に第２回転制御に切り替えられる場合があり、この場合には可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９２Ｆとされる。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の動作に対する注目力を向上させることができる。

【１１７８７】

また、ごく稀（例えば、１００変動に１回程度の割合）に、可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態から回転動作開始させる時点から駆動モータＭ５０１が第２回転制御で動作される。この場合には可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作後に延設構成部Ｍ４６６５が動作される場合に視認されるのは残像表示Ｍ４６９２Ｆとされる。そのため、可動装飾ユニットＭ４６００の動作に対する注目力を向上させることができる。

【１１７８８】

このように、可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度は、初めから第１回転制御での速度が維持される場合、第１回転制御での速度から第２回転制御での速度に途中で切り替えられる場合、初めから第２回転制御での速度が維持される場合があるが、本実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる際にボタン部Ｈ１８１（図２１１４参照）を操作することに基づく所定条件が成立した場合に、可動装飾ユニットＭ４６００の速度が第１回転制御での速度から第２回転制御での速度に途中で切り替えられる場合における切り替えタイミングを早めることができるよう構成される。

【１１７８９】

即ち、ボタン部Ｈ１８１の操作を行うことで、より早いタイミングで可動装飾ユニットＭ４６００を第２回転制御での速度で動作させることができ、より早いタイミングで残像表示Ｍ４６９２Ｆが視認され得るか否か（大当たり期待度が高いか否か）を知ることができるかもしれないという期待から、ボタン部Ｈ１８１に対する操作意欲を向上させることができる。

【１１７９０】

ボタン部Ｈ１８１の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作有無のみの判定から成立としても良いし、操作の判定があった場合に一定確率で成立するものとしても良いし、操作回数が規定値を越えた場合に成立するものとしても良いし、連打速度（一定期間における操作回数）が規定値を越えた場合に成立するものとしても良い。

【１１７９１】

また、ボタン部Ｈ１８１の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作量（押し込み量）が規定値以下の場合には第１回転制御が維持され、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第２回転制御に切り替えられるものとしても良いし、操作量が規定値以下の場合にはその操作量の大小に対応して、第２回転制御での速度よりも小さい範囲で駆動モータＭ５０１の動作速度が段階的に変化されるように構成し、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第２回転制御に切り替えられるものとしても良い。

【１１７９２】

ボタン部Ｈ１８１の操作タイミングについては、報知はせず、可動装飾ユニットＭ４６００の動作を視認した遊技者が自発的に行うようにしても良いが、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる際に第３図柄表示装置Ｍ８１において操作示唆表示Ｍ８１ｂ（図２１６４参照）を表示することで、ボタン部Ｈ１８１を操作すべきタイミングであることを遊技者が分かり易くなることからボタン部Ｈ１８１への操作意欲を向上させることができ、更に、操作示唆表示Ｍ８１ｂがされることで可動装飾ユニットＭ４６００の動作開始を遊技者に予測させることができ、可動装飾ユニットＭ４６００の動作開始前から可動装飾ユニットＭ４６００に対する注目力を向上させることができる。

【１１７９３】

また、上述の通り、延設構成部Ｍ４６６５の回転速度は、ピン付きギアＭ５８２（図２１７４（ａ）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギアＭ５８２の回転速度に対応するが、可動装飾ユニットＭ４６００を回転させる場合と延設構成部Ｍ４６６５を回転させる場合とは独立している（柱状部Ｍ５８２ａは荷重付与部Ｍ６０４又は回転移動部材Ｍ４６６０のいずれか一方と当接する（図２１７４（ａ）及び図２１７４（ｂ）参照）ため、ピン付きギアＭ５８２の回転速度をタイミングよく変えることで可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度と延設構成部Ｍ４６６５の動作速度とを変えることもできる。

【１１７９４】

なお、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度とは異なる速度で延設構成部Ｍ４６６５を動作させる場合（可動装飾ユニットＭ４６００が傾倒側終端状態となった後で駆動モータＭ５０１（図２１７４（ａ）参照）の回転速度を変化させる場合）、可動装飾ユニットＭ４６００の動作から延設構成部Ｍ４６６５の動作内容を予測することを困難とさせることができるので、延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力をより長く維持することができる。

【１１７９５】

この場合において、延設構成部Ｍ４６６５を動作させる速度は、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度よりも遅い場合があっても良いし、可動装飾ユニットＭ４６００を動作させる速度よりも速い場合があっても良い。バリエーションが多いほど、遊技者の延設構成部Ｍ４６６５に対する注目力を向上させることができる。

【１１７９６】

また、この場合において、延設構成部Ｍ４６６５の動作態様を複数構成しても良い。例えば、動作範囲の途中までの回転動作としても良いし（図２１７５参照）、動作範囲の終端まで回転動作しても良いし（図２１７６参照）、延設構成部Ｍ４６６５の回転はさせない角度で駆動モータＭ５０１を一旦停止させて、回転方向を反転させて可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態に戻しても良い。

【１１７９７】

また、その駆動モータＭ５０１を一旦停止させた後で、回転方向を反転させるのではなく、一拍おいてから、延設構成部Ｍ４６６５の回転動作を生じさせるようにしても良い。なお、延設構成部Ｍ４６６５の回転動作という場合には、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作に限らず、複数回の往復回転動作を含む。また、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作としては、ピン付きギアＭ５８２が往復動作することにより構成されるものも、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時

計回りに回転動作して柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えることにより生じるものも含む。

【１１７９８】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１１７９９】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１１８００】

上記第５４実施形態では、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置に配置されている場合には、検出センサＭ４５３での検出の切り替えに先立って被案内部Ｍ５５０が昇降移動体Ｍ４４３により押し上げ開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０と昇降移動体Ｍ４４３との上下間隔をより大きく確保するようにして、被案内部Ｍ５５０が押し上げられない状態（落下終端位置で維持された状態）での昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動によって前方突設部Ｍ４４４が検出センサＭ４５３の検出溝から退避可能（検出結果を切り替え可能）としても良い。この場合、昇降移動体Ｍ４４３を昇降移動させるように制御させて、その昇降移動を検出センサＭ４５３で検出することにより、昇降移動体Ｍ４４３が動作不良を起こしていないことを定期的に確認させたり、検出センサＭ４５３の検出結果を他の特定の装置の出力の切り替えに利用したりする制御を、被案内部Ｍ５５０を落下終端位置で維持した状態でも実行することが可能となる。

【１１８０１】

従って、昇降移動体Ｍ４４３の昇降移動を、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置にある場合においても落下終端位置に対して独立させることができるので、昇降移動体Ｍ４４３によって、動作不良の確認をしたり、他の特定の装置の出力の切り替えをしたりする制御を実行するタイミングの自由度を向上させることができる。換言すれば、被案内部Ｍ５５０が落下終端位置とは異なる位置にある時に限って上述の制御を実行するという煩わしさが解消され、制御を簡素に構築することができる。

【１１８０２】

上記第５４実施形態では、昇降移動体Ｍ４４３が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動体Ｍ４４３を金属材料から構成するようにしても良い。この場合、より硬質であって、昇降移動体Ｍ４４３の破損の可能性を低減させることができ、更に、検出センサＭ４５３による前方突設部Ｍ４４４の検出の感度を向上させることができる。

【１１８０３】

上記第５４実施形態では、上下方向に延びる凹設溝部Ｍ４５２の左右幅が略均一な溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設溝部Ｍ４５２の左右幅が上から下に向かうにつれて縮小されていくように変化され、検出センサＭ４５３に到達する上下位置で最小（検出センサＭ４５３の検出溝の幅長さと同等）とされるように構成しても良い。この場合、上側の位置において前方突設部Ｍ４４４の左右位置が変化していたとしても凹設溝部Ｍ４５２との衝突を回避し易くすることができる一方、検出センサＭ４５３に近づく下側の位置において前方突設部Ｍ４４４の左右位置が変化していた場合には前方突設部Ｍ４４４の位置を凹設溝部Ｍ４５２の内壁に当接させることで検出センサＭ４５３の検出溝の中心側へ寄せる（案内する）ことができるので、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３とが真正面から衝突し破損するという事態を避けることができる。また、昇降移動体Ｍ４４３の姿勢を維持させるための後方二股部Ｍ４４６等の構成を省略することができ、姿勢維持に伴い生じていた移動抵抗を低減させることができる。

【１１８０４】
上記第５４実施形態では、検出センサＭ４５３の検出溝の上部が開放されており、その開放される箇所を前方突設部Ｍ４４４が通る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４５３の検出溝の上部を覆う柔軟な膜部材が構成され、前方突設部Ｍ４４４が下降する際にはその膜部材を引き延ばしながら変位するように構成しても良い。この場合、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３の検出溝との間に柔軟な膜部材を介在させることができるので、前方突設部Ｍ４４４と検出センサＭ４５３の検出溝とが直接的に接触することを回避させることができるので、前方突設部Ｍ４４４及び検出センサＭ４５３が破損する可能性を低減させることができる。
【１１８０５】
上記第５４実施形態では、左側蓋部Ｍ５３０及び右側蓋部Ｍ５４０が共に樹脂材料から構成されることで軽量化が図られており演出動作ユニットＭ５００を上昇移動させる駆動モータＭ４４２の負担が低減される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部Ｍ５３０又は右側蓋部Ｍ５４０の少なくとも一方を金属材料から構成するようにしても良い。
【１１８０６】
この場合において、左側蓋部Ｍ５３０を金属材料から構成し右側蓋部Ｍ５４０を樹脂材料から構成する場合、左側蓋部Ｍ５３０を光が透過することを避けることができるので、左側蓋部Ｍ５３０が第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と重なるように配置される場合であっても第３図柄表示装置Ｍ８１からの照射光が左側蓋部Ｍ５３０の手前側まで透けて遊技者に視認される事態を避けることができる。これにより、第３図柄表示装置Ｍ８１からの照射光の色味が板状本体部Ｍ５１０や可動装飾ユニットＭ６００に重なって視認されることを回避でき、板状本体部Ｍ５１０や可動装飾ユニットＭ６００の演出効果を向上させることができる。
【１１８０７】
また、第１の関連動作制御において、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ向けて移動を開始する時点における移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界部を隠す機能を向上させることができ、更に、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達した場合には右側蓋部Ｍ５４０を部分的に光が透過することにより移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界部を隠す機能を弱めることができる。
【１１８０８】
上記第５４実施形態では、板状本体部Ｍ５１０と被案内部Ｍ５５０とが互いに相対変位可能な別体で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部Ｍ５１０と被案内部Ｍ５５０とが互いに相対変位不能（例えば、一体構造）に構成されても良い。この場合、板状本体部Ｍ５１０に姿勢変化を生じさせることなく被案内部Ｍ５５０の案内される方向（直線方向）への移動を構成することができる。
【１１８０９】
上記第５４実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が回転軸を構成する大径支持部Ｍ５４３に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部Ｍ５３０の湾曲縁部Ｍ５３２側端部の背面に扇形状構成部Ｍ５６０の回転軸を中心とする円弧形状のレール部が形成され、このレール部に扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８が移動（摺動）可能に支持されることで、円弧形状に沿って扇形状構成部Ｍ５６０が移動すると大径支持部Ｍ５４３を中心とする回転移動が生じるように構成しても良い。この場合、扇形状構成部Ｍ５６０の支持に利用される領域の面積を大きくすることができるので、扇形状構成部Ｍ５６０が高頻度で動作した場合であっても、扇形状構成部Ｍ５６０の支持に利用される箇所の損耗を抑えることができる。
【１１８１０】
上記第５４実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が回転軸を構成する大径支持部Ｍ５４３に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大径支持部Ｍ５４３の代わりに円形孔が穿設されており、その円形孔に脱落防止部Ｍ５４４の

小径円形部（前方部）が挿通されることにより脱落防止部Ｍ５４４が支持される構造としても良い。この場合、脱落防止部Ｍ５４４を、扇形状構成部Ｍ５６０の脱落を防止する役割と、扇形状構成部Ｍ５６０を支持する役割とで兼用することができる。

【１１８１１】

この場合において、締結ネジＭ５０２が右側蓋部Ｍ５４０の前方まで貫通する長さとして、その締結ネジＭ５０２を右側蓋部Ｍ５４０の手前側に配設され円形孔よりも外形が大きい追加の抜け止め板に締結させることにより、脱落防止部Ｍ５４４の抜け止めを図るようにしても良い。これにより、脱落防止部Ｍ５４４の軸方向の位置ずれを防止することができる。また、脱落防止部Ｍ５４４の小径円形部（前方部）や締結ネジＭ５０２が右側蓋部Ｍ５４０だけでなく、板状本体部Ｍ５１０まで挿通される長さで構成されても良い。

【１１８１２】

なお、構成材料としては、基本的には締結ネジＭ５０２が金属材料から形成され、脱落防止部Ｍ５４４が樹脂材料から形成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、脱落防止部Ｍ５４４も金属材料から形成するようにしても良い。この場合、脱落防止部Ｍ５４４の強度や耐久性を向上させることができる。

【１１８１３】

また、締結ネジＭ５０２を樹脂材料から形成するようにしても良い。この場合、透過性の樹脂材料を採用することにより締結ネジＭ５０２を通して光を通過させることができることから、後方から照射される光（例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示による光）を締結ネジＭ５０２の位置を通して前方へ通過させることができるので、締結ネジＭ５０２の前方の位置において電飾基板Ｍ６３０に円形開口部Ｍ６３３が形成されている構成であっても、締結ネジＭ５０２の前方の位置（可動装飾ユニットＭ６００の中心軸線ＭＪ１に対応する位置）を光らせる演出を採用することができる。

【１１８１４】

上記第５４実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０は円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａからの下方への荷重により下方へ押し下げられる態様で変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０の突条部Ｍ５６３又は円板付きギアＭ５８４の円弧形成部Ｍ５８４ａの一方が鉄などの磁性体材料から形成され、他方に磁石が配設されることにより、円弧形成部Ｍ５８４ａと突条部Ｍ５６３との間で引き合う方向の磁力が生じるようにしても良い。この場合、円板付きギアＭ５８４の回転動作により扇形状構成部Ｍ５６０を上方へ変位させる場合を構成可能とされ、当接部材Ｍ６０２の上昇方向の変位に先立って扇形状構成部Ｍ５６０を上方へ退避させることもできることから、毎回当接部材Ｍ６０２に扇形状構成部Ｍ５６０を当接させて上方へ変位させる場合に比較して当接回数を減らすことができ、耐用年数を長くすることができる。

【１１８１５】

上記第５４実施形態では、荷重付与部Ｍ６０４は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの回転開始方向（柱状部Ｍ５８２ａの中心軸とピン付きギアＭ５８２の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹凸形状から形成されても良い。この場合、柱状部Ｍ５８２ａの回転動作時に荷重付与部Ｍ６０４から抵抗を与えることができ、柱状部Ｍ５８２ａが滑り動作することを防止し易くすることができ、ピン付きギアＭ５８２を特定の位相で停止させ易くすることができる。また、ピン付きギアＭ５８２の回転動作時に荷重付与部Ｍ６０４の凹部および凸部に柱状部Ｍ５８２ａが交互に当接することで可動装飾ユニットＭ６００を振動変位させることができる。

【１１８１６】

上記第５４実施形態では、当接部材Ｍ６０２の上面の一部に扇形状構成部Ｍ５６０の下面が当接するよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８の延設長さを延長し、当接部材Ｍ６０２

の上面の全体に扇形状構成部Ｍ５６０の下面が当接するよう構成しても良い。この場合、当接部材Ｍ６０２から扇形状構成部Ｍ５６０に与えられる荷重をより大きな面積で分散させることができ、延設部Ｍ５６８が受ける圧力を最小限とすることができるので、扇形状構成部Ｍ５６０の材料や形状の設計自由度を向上させることができると共に、扇形状構成部Ｍ５６０の耐久性を向上させることができる。

【１１８１７】

上記第５４実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の動作中において延設部Ｍ５６８が視認可能に構成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円弧状貫通部Ｍ５１５の上端縁と延設支持部Ｍ６１４の上縁とを連結するようにして不透明な膜状で伸縮可能な遮蔽膜部材が配設され、この遮蔽膜部材が円弧状貫通部Ｍ５１５の内側を覆い視線を遮蔽することにより、正面視で延設部Ｍ５６８を視認不能に構成しても良い。この場合、延設部Ｍ５６８という内部の構造を遊技者に視認させないようにすることで、可動装飾ユニットＭ６００により構成される動作演出に注目させ易くすることができる。

【１１８１８】

上記第５４実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０を金属材料から形成しても良い。この場合、扇形状構成部Ｍ５６０の強度を向上させることができ、荷重の蓄積により延設部Ｍ５６８が破損するという事態を避けることができる。

【１１８１９】

上記第５４実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０が光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光透過性の高い（透明な）樹脂材料から形成しても良い。この場合、延設部Ｍ５６８が正面視で露出している場合であっても、目立たせないようにすることができ、背面側の意匠や表示を透かすことができる。これにより、演出効果を目的としない（換言すれば、装飾を意図しない）内部構造（背面側構造）としての延設部Ｍ５６８について目立たせないようにすることができる。

【１１８２０】

上記第５４実施形態では、扇形状構成部Ｍ５６０の延設部Ｍ５６８が略正方形（交差する２方向の幅が同じ長さ）の断面を構成する形状で延設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向（中心軸線ＭＪ１と平行な方向）の幅よりも、その前後方向と交差する方向の幅（正面視で視認される方向の幅、即ち、中心軸線ＭＪ１を中心とする円の接線方向の幅）が小さい形状で延設されるようにしても良い。この場合、延設部Ｍ５６８が露出して視認される場合であっても、正面視で視認される幅が狭くなっているので、延設部Ｍ５６８が後方の意匠や表示を隠す度合を小さくすることができる。これにより、後方の意匠や表示の視認性を向上させることができる。

【１１８２１】

上記第５４実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の左右長さを十分に確保しながら、被案内部Ｍ５５０の上昇移動時における可動装飾ユニットＭ６００の動作タイミングを制限することで可動装飾ユニットＭ６００が他の役物（昇降動作役物ユニットＭ８００、球案内ユニットＭ９００等）と衝突することを未然に防ぐ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ６００が傾倒側終端状態または伸長状態で維持されたままで被案内部Ｍ５５０を上昇移動させたとしても可動装飾ユニットＭ６００の回転先端側が他の役物と衝突しない程度に可動装飾ユニットＭ６００の左右長さを短く形成しても良い。この場合、被案内部Ｍ５５０（による演出動作ユニットＭ５００）の配置に関わらず可動装飾ユニットＭ６００を任意の状態とすることができる（動作終端まで動作可能とされる）ので、演出動作ユニットＭ５００の動作と可動装飾ユニットＭ６００の動作との組合せの設計自由度を向上させることができる。

【１１８２２】

上記第５４実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の正面視の形状の全体において光

が透過して視認されるように意匠が描かれる（白地で図示される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸部Ｍ６２１の正面側の領域は黒色で塗りつぶされる意匠を描くようにしても良い。この場合、回転軸部Ｍ６２１が電飾基板Ｍ６３０を貫通する態様とされ、電飾基板Ｍ６３０から光が照射されないとしても、正面視の視認態様が違和感なく形成される。

【１１８２３】

上記第５４実施形態では、円弧状貫通部Ｍ５１５の幅が一定で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、配置に応じて異ならせても良い。例えば、扇形状構成部Ｍ５６０に近い上側ほど狭く、離れる程に広くなるようにすれば、当接部材Ｍ６０２と扇形状構成部Ｍ５６０とが当接する位置における支持を強固としつつ、当接が生じない箇所では動作抵抗を下げることができる。これを逆とすれば、当接により当接部材Ｍ６０２の配置がずれた場合であっても、下降側において円弧状貫通部Ｍ５１５に配置を修正させることができる。

【１１８２４】

上記第５４実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の検出を一側終端位置でのみ行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作範囲の両端において検出可能にしても良いし、動作範囲の途中位置で検出できるようにしても良い。

【１１８２５】

上記第５４実施形態では、第２の関連動作制御の演出待機動作として、到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御においてスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０に対して制御される、第２の状態まで到達した後、第１の状態側に所定量（約２ｃｍ）戻された後で再び第２の状態まで到達する繰り返し往復動作と同期して（周期が同じか、又は動作の始期および終期が同じ）、上述したような可動装飾ユニットＭ６００の繰り返し往復移動が実行されるように制御しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の繰り返し往復動作と可動装飾ユニットＭ６００の繰り返し往復移動とを一体的に視認させることができ、演出効果を向上させることができる。

【１１８２６】

上記第５４実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の第１動作を、第２の上下移動制御における動作として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０は上昇端位置に配置が維持された状態で可動装飾ユニットＭ６００に第１動作と復帰制御による動作とを順に実行しても良いし、これを連続で繰り返すように制御しても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ６００が高頻度で上下動作している様子を遊技者に視認させることができ、何らかの抽選についての前兆演出であると想像させることができる。また、第１動作と復帰制御による動作とを順に実行する（ことを繰り返す）制御の後で第２の上下移動制御や、第１の関連動作制御や、第２の関連動作制御が実行される場合を構成しても良い。

【１１８２７】

上記第５４実施形態では、第２の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合において、可動装飾ユニットＭ６００の第２動作を実行せずに復帰制御を行う場合を説明したが、制御の切り替えは必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合においても制御の切り替えが生じるように構成しても良い。

【１１８２８】

即ち、第１の上下移動制御において被案内部Ｍ５５０の落下が生じていないと判断した場合においては、可動装飾ユニットＭ６００を起き上がり側終端状態から動作させることなく、起き上がり側終端状態のままで維持させるように構成しても良い。

【１１８２９】

また、例えば、検出センサＭ４８３の検出結果に因らず可動装飾ユニットＭ６００を傾倒側終端まで変位させるように駆動モータＭ５０１が駆動制御されても良い。この場合において、事後的に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を可動装飾ユニットＭ６００の配置（被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に配置される場合における傾倒側終端状態における配置）と重なる領域を含み若干拡大された領域に集中させる態様（可動装飾ユニットＭ６００と同時に視認して違和感のない態様）に切り替えても良い。

【１１８３０】

上記第５４実施形態では、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作方向が上下方向となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が前後方向でも良いし、前後方向の成分を含む方向でも良い。この場合、遠近感による演出効果により、迫力のある動作演出を実行することができる。

【１１８３１】

上記第５４実施形態では、演出動作ユニットＭ５００の板状本体部Ｍ５１０に可動装飾ユニットＭ６００が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部Ｍ５１０とは離れた位置において別の駆動源で駆動される可動装飾ユニットＭ６００が配設されており、板状本体部Ｍ５１０の動作と、可動装飾ユニットＭ６００の動作とが関連して実行されるように構成しても良い。

【１１８３２】

上記第５４実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００がガラスユニットの後方に配置される場合を説明したが、同構成を利用したユニットがガラスユニットの手前側に配設されており、遊技者が触れられるように構成しても良い。この場合において、可動装飾ユニットＭ６００をボタン部Ｈ１８１のような操作部材として採用しても良い。

【１１８３３】

上記第５４実施形態では、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００の動作が単一の検出センサＭ４８３の検出結果を基に開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４８３を上下方向に複数個並べて、複数の検出センサＭ４８３の検出結果から動作の開始を判断可能にしても良い。また、検出センサＭ４８３の個数を増やすのではなく、演出動作ユニットＭ５００の検出片Ｍ５５４の配設個数を増やす（複数個縦に並べて配設する）ことで、検出センサＭ４８３による検出を複数回生じさせることが可能にしても良い。この場合、演出動作ユニットＭ５００が下降を開始していることを複数回の検出から判断できるので、検出の安定性を向上させることができる。

【１１８３４】

上記第５４実施形態では、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作は予定された時間設定で実行されるよう構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者からの操作によって変更されるようにしても良い。即ち、第２の上下移動制御中において、遊技者がボタン部Ｈ１８１に所定の操作を行うことにより、復帰制御の開始が早まるようにしても良い。この場合、可動装飾ユニットＭ６００が退避して対応表示ＭＥ５９０や第２対応表示ＭＥ５９２を視認可能となるタイミングを早めることができるので、ボタン部Ｈ１８１の操作を意欲的に実行させることができる。

【１１８３５】

上記第５４実施形態では、第２対応表示ＭＥ５９２の表示開始タイミングは、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅らせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対応表示ＭＥ５９０が表示されるよりも前に第２対応表示ＭＥ５９２を表示させる場合を構成しても良い。この場合、遊技者は第２の上下移動制御が開始される可能性を事前に予想することができることから、第２の上下移動制御が開始されてからの注目力だけでなく、それ以前から、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【１１８３６】

また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示態様は、一つに限定されるものではなく、複数態様あっても良い。例えば、第２対応表示ＭＥ５９２が白色で表示される場合と、赤色で表示される場合とが有り、後者の方が大当たり期待度を大きく設定しても良い。この場合、第２対応表示ＭＥ５９２を注意深く視認するようになり、注目力をより向上させることができる。

【１１８３７】

また、第２対応表示ＭＥ５９２の表示色として、表示が終了するまで同色であっても良いし、途中で変更されるようにしても良い。例えば、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも前においては白色で第２対応表示ＭＥ５９２が表示され、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅れて第２対応表示ＭＥ５９２が赤色に変化されるように構成しても良い。この場合、第２対応表示ＭＥ５９２が一度視認されたら注目力が低下されるものではなく、色が変化するかもしれないという期待から遊技者の注目力を維持し続けさせることができる。

【１１８３８】

一方で、例えば、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも前においては赤色で第２対応表示ＭＥ５９２が表示され、対応表示ＭＥ５９０の表示開始タイミングよりも遅れて第２対応表示ＭＥ５９２が白色に変化されるように構成しても良い。この場合、第２の上下移動制御が開始された後の視認では第２対応表示ＭＥ５９２が赤色で表示されたことを見逃すように構成することができるので、第２の上下移動制御が開始される前から第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域に対する注目力を向上させることができる。

【１１８３９】

上記第５４実施形態では、第２の上下移動制御における可動装飾ユニットＭ６００の動作として、第１動作パターンで開始され、途中から第２動作パターンに切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２の上下移動制御の開始時点から第２動作パターンで制御が開始されるようにしても良い。この場合、対応表示ＭＥ５９０として第２動作パターンに更に適切な表示（例えば、可動装飾ユニットＭ６００の往復動作と同期して変動する表示）を設定すれば、第３図柄表示装置Ｍ８１を利用した演出の演出効果を更に高めることができる。

【１１８４０】

上記第５４実施形態では、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様として、可動装飾ユニットＭ６００の配置に対応して通常発光、露出発光、強発光とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、配置の変更は生じていなくとも、上述の通常発光、露出発光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるように構成しても良いし、点灯と消灯とを繰り返す制御が可能に構成しても良いし、発光色の規則的な変化がループされるよう構成しても良いし、他の動作ユニットの動作に対応して発光態様が切り替えられるように構成しても良い。

【１１８４１】

例えば、発光色の規則的な変化がループされる場合、視認される光の変化から移動装飾部Ｍ７７０の動作タイミングを予想されることを避けることができるので、移動装飾部Ｍ７７０が動作開始するまでの間、移動装飾部Ｍ７７０の登場する位置に対する注目力を向上させることができる。

【１１８４２】

例えば、第１の関連動作制御において、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ移動する場合において、移動装飾部Ｍ７７０の左右位置と合う透過部Ｍ５１２に対応する電飾基板Ｍ５１３のＬＥＤを、移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて順に発光させるように制御可能とすることで、移動装飾部Ｍ７７０の移動に伴って透過部Ｍ５１２を光らせる光が移動しているように遊技者に視認させることができる。

【１１８４３】

この後、移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達したら、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様を通常発光、露出発光または強発光で維持させることで、透過部Ｍ５１２を通

して視認される光の態様が変化され、遊技者は移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態に到達したことを把握し易くなる。

【１１８４４】

上記第５４実施形態では、第１の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットＭ６００が回転移動され、この場合において被案内部Ｍ５５０が中間位置に維持されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ４４２が微少の往復動作を繰り返すことにより板状本体部Ｍ５１０が微少長さの上下往復移動を繰り返す中でスライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が移動するように構成しても良い。なお、板状本体部Ｍ５１０の繰り返し移動のタイミングは、移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミングに対して同期する必要はない。

【１１８４５】

この場合であっても、板状本体部Ｍ５１０の上下幅の内側に移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界（少なくとも移動装飾部Ｍ７７０の下端部）が隠されていれば、遊技者が演出に違和感を受けることを避けることができる。また、移動装飾部Ｍ７７０及び連動意匠Ｍ７８１よりも手前側で繰り返し動作する板状本体部Ｍ５１０及び可動装飾ユニットＭ６００に注目させることができるので、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界に注目されることを避けることができる。

【１１８４６】

上記第５４実施形態では、第１の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態から第１の状態へ向けて移動され、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態に到達したことが検出センサＭ７１３により検出された後で、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置へ向けて移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の第１の状態と第２の状態との往復移動が一回生じる度に被案内部Ｍ５５０が上昇位置へ復帰されるのではなく、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動が複数回生じる間、被案内部Ｍ５５０の位置が上昇位置へ復帰されないように構成しても良い。この場合、演出動作が画一的になることを避けることができるので、移動装飾部Ｍ７７０や、被案内部Ｍ５５０により動作される可動装飾ユニットＭ６００等に対する注目力を向上させることができる。

【１１８４７】

この場合において、移動装飾部Ｍ７７０に設定される往復移動の回数としては、１を最小として１ずつ増加する数（自然数）で設定されても良いし、特定の自然数（例えば、「３」「１０」）で設定されても良い。抽選に係る変動においては基本的に変動時間が長いほど大当たりの期待度が高いため、後者の設定の場合、３回目の往復移動を超えて４回目の往復移動が開始されると、この往復移動は１０回まで継続されることから、遊技者に大当たりかもという期待感を与えることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１１８４８】

上記第５４実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００は、移動装飾部Ｍ７７０の動作の際に電飾基板Ｍ７７５の発光態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ移動される場合に比較して、第２の状態から第１の状態へ移動される場合の方が発光強度を暗くする（又は消灯する）ように構成しても良い。また、その逆でも良い。

【１１８４９】

上記第５４実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、移動装飾部Ｍ７７０の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の移動方向は移動装飾部Ｍ７７０の移動方向と平行なわけではなく、所定のラインに沿って移動装飾部Ｍ７７０に引っ張られる移動として構成されても良い。また、移動に対応する場合に限定されるものではなく、例えば、移動装飾部Ｍ７７０の発光色に対応した色味で連動意匠Ｍ７８１が表示され、移動装飾部Ｍ７７０の発光色の変化に対応して連動意匠Ｍ７８１の表示色も変化されるように構成されても良

い。
【１１８５０】
上記第５４実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、一定の形状を有する構成である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「雲」や「雷」など不定形の構成とされても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の移動と連動意匠Ｍ７８１の変化とのずれを目立たなくすることができる。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の移動に対応して、連動意匠Ｍ７８１としての「雲」から「雷」が落ちるといった表示をさせても良い。移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が高速になるほど「雷」の落ちる頻度が上がったり、「雷」の落ちる範囲が広がったりすることで、対応していることを遊技者が分かり易くすることができる。
【１１８５１】
上記第５４実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が、移動装飾部Ｍ７７０の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の移動タイミング（周期）と移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミング（周期）とが異なるように制御されても良いし、移動装飾部Ｍ７７０の停止中において、連動意匠Ｍ７８１が移動するようにしても良い。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０側から拡大されるような動的な表示として構成されても良いし、移動装飾部Ｍ７７０の移動中において表示と非表示とが切り替えられるように構成しても良い。これにより、移動装飾部Ｍ７７０又は連動意匠Ｍ７８１の一方だけに注目される事態を避けることができ、双方に注目される機会を生じさせることができる。
【１１８５２】
また、例えば、連動意匠Ｍ７８１が移動装飾部Ｍ７７０側から拡大されるような動的な表示として構成される場合において、その動的な表示の繰り返し周期は、移動装飾部Ｍ７７０の移動の周期と独立させるように制御すればよい。この場合、連動意匠Ｍ７８１と移動装飾部Ｍ７７０とを別体として視認させ易くすることができるので、連動意匠Ｍ７８１と移動装飾部Ｍ７７０との境界でずれが生じても違和感を持たれ難くすることができる。
【１１８５３】
また、移動装飾部Ｍ７７０の移動が生じても連動意匠Ｍ７８１の配置は維持されるように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｍ８１における連動意匠Ｍ７８１の描画のためのデータを削減することができ、ロードのための時間を短くすることができる。この場合において、移動装飾部Ｍ７７０の移動方向が前後方向であれば、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との正面視における位置ずれが生じることも無いので、より演出効果の向上を図ることができる。
【１１８５４】
また、連動意匠Ｍ７８１が、グローブでパンチするような動作態様で表示されることに対応して可動装飾ユニットＭ６００が第１動作と復帰制御による動作とが繰り返される態様で動作するように制御しても良い。これにより、連動意匠Ｍ７８１と連動される動作役物の数を増やし、遊技者の注目力を広範囲に広げることができる。
【１１８５５】
上記第５４実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０と共に平行移動する連動意匠Ｍ７８１の表示態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１におけるグローブに追加の装飾がされ、この装飾が移動装飾部Ｍ７７０の移動に合わせて変化するように構成しても良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１における変化を視認することで、遊技者は、移動装飾部Ｍ７７０の移動タイミングを把握することができる。
【１１８５６】
追加の装飾としては、種々の態様が例示される。例えば、グローブの傷が増えていくものでも良いし、パンチの打ち出し回数に対応する「１」「２」等の数字が増加される態様で追加されるものでも良い。または、グローブの傷などの特定のアイコンが徐々に減少されるものでも良い。

【１１８５７】
増加される態様について代表して以下で説明する（なお、減少される態様についても同様に設計できることは言うまでもない）。追加の装飾として、この数字が、特定の変動表示における任意のタイミングにおける移動装飾部Ｍ７７０の移動に対応して「１」から開始され、同変動表示内における移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の度に１ずつ増加するように制御する場合、移動装飾部Ｍ７７０の連続した動作の開始時期を認識させ易くすることができるし、連続した動作の途中から移動装飾部Ｍ７７０に遊技者が注目し始めた場合であっても、数字を見れば途中であることを認識することができる。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の移動回数を遊技者にわざわざ記憶させることを強いることなく、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の回数を連動意匠Ｍ７８１で視認される追加の装飾と対応付けることができ、追加の装飾の数字が多くなるほど抽選に係る変動表示が長いことを認識させることで、大当たり期待度（遊技者が得られる利益）が大きいことを遊技者に予想させ、遊技者の期待感を高めることができる。
【１１８５８】
この追加の装飾として数字が描かれる場合において、「１」から開始されるのではなく、「０」や、「２」以上の数字から開始されるものでも良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１に初めから注目していた遊技者に対して、なぜ「１」から開始しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、「０」や、「２」以上の数字から開始される場合が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。
【１１８５９】
この追加の装飾として数字が描かれる場合において、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動の度に１ずつ増加する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動に合わせて、追加の装飾の数字において、同じ数字が繰り返される態様や、２以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御しても良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１に注目していた遊技者に対して、なぜ「１」ずつ増加しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、同じ数字が繰り返される態様や、２以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。そして、この違和感は、追加の装飾をある程度の長さ見ていれば把握できるが、追加の装飾を一瞬見るだけでは把握できないため、遊技者の連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を長期にわたり向上させることができる。また、この場合に連動意匠Ｍ７８１の色味も変化させるように制御することで、連動意匠Ｍ７８１に対する注目力を向上させることができる。
【１１８６０】
なお、ここでいう追加の装飾の態様は、少なくとも「初回」か「途中」かが認識可能であればよく、数字に限定されるものではない。例えば、「スタート」から開始され、「コンティニュー」に続く態様や、「開始」から開始され、「継続」に続く態様でも良い。
【１１８６１】
追加の装飾の変化の時期については、種々の態様が例示される。例えば、追加の装飾の変化は、移動装飾部Ｍ７７０の往復移動に合わせて生じるものであって、第２の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作が実行されても生じないように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化を視認した遊技者に対して可動装飾ユニットＭ６００よりも移動装飾部Ｍ７７０に注目すべきタイミングであることを認識させ易くすることができる。
【１１８６２】
また、例えば、追加の装飾の変化は、第２の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示Ｍ８１ａにおいて可動装飾ユニットＭ６００の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニットＭ６００が低速の第１動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作の繰り

返し回数と同期して生じるように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化と可動装飾ユニットＭ６００の動作とを一体的に視認させることができることから、連動意匠Ｍ７８１及び可動装飾ユニットＭ６００の演出効果を向上させることができる。

【１１８６３】

また、例えば、追加の装飾の変化が、電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様として、通常発光、露出発光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるタイミングと同期して生じるように構成しても良い。この場合、追加の装飾の変化と電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の発光態様の変化とを一体的に視認させることができることから、連動意匠Ｍ７８１及び電飾基板Ｍ５１３，Ｍ６３０の演出効果を向上させることができる。

【１１８６４】

上記第５４実施形態では、対応表示ＭＥ５９０、第２対応表示ＭＥ５９２、到達領域表示Ｍ８１ａが可動装飾ユニットＭ６００の移動先の位置に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者の注目を集めるための表示であればよく、実際には第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の前方に配置されないものでも、表示することが可能である。例えば、第１可変入賞装置Ｍ６５の形状が表示され、特定領域Ｍ６５ｃをより目立つように明るく表示するような態様での表示でも良い。この場合、遊技者の注目を特定領域Ｍ６５ｃに集めることができる。

【１１８６５】

上記第５４実施形態では、連動意匠Ｍ７８１が視認可能な状態において移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態から第２の状態へ向けてスライド移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠Ｍ７８１の表示が別の表示に切り替えられた状態で移動装飾部Ｍ７７０が移動される場合を構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界がそもそも生じ無いので、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との境界を隠す必要は無く、移動装飾部Ｍ７７０の動作タイミングの自由度を向上させることができる。

【１１８６６】

上記第５４実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が固定され移動態様が画一化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ７２０の駆動制御を複数パターンの速度で実行可能に構成することで、移動装飾部Ｍ７７０の移動速度が複数生じるように構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の動作速度の違いを、現在行われている変動に係る抽選の大当たり期待度と対応させることにより、移動装飾部Ｍ７７０の動作に対する注目力を向上させることができることから、演出効果の向上を図ることができる。

【１１８６７】

上記第５４実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０が直線方向で移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が蛇行しながら移動される構成でも良い。この場合、連動意匠Ｍ７８１も同様に蛇行した移動態様とすることで移動装飾部Ｍ７７０との対応を維持させることができるし、蛇行の方向転換時において速度が変化する（減速する）ことが通常である分、移動装飾部Ｍ７７０に生じるバックラッシによる速度変化が目立ち難くすることができ、移動装飾部Ｍ７７０と連動意匠Ｍ７８１との動作ずれについても同様に目立ち難くすることができる。

【１１８６８】

上記第５４実施形態では、移動装飾部Ｍ７７０は右側へ向かうにつれて下降傾斜する直線方向でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が前後方向に移動するように構成しても良い。この場合、正面視では移動装飾部Ｍ７７０が移動したか否かを遊技者に気付かせ難く、視線の方向を変えることで（斜め方向から見ることで）変化に気づき易い態様とすることができるので、移動装飾部Ｍ７７０への注目力を向上させると共に、移動装飾部Ｍ７７０の移動を把握したい場合には視線の方向を変える等、遊技者に意欲的に取り組ませることができ、漫然と遊技することの解消を図ることができる。

【１１８６９】
上記第５４実施形態では、第１の関連動作制御において、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が動作不良を起こしていると判断した場合に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示を別態様に切り替える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、それと代えて又はそれに加えて、導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２を発光可能に構成しても良い。第２発光形状Ｍ２７２は、正面視で移動装飾部Ｍ７７０の動作軌跡と重なるため、発光により、移動装飾部Ｍ７７０の動作不良を目立たせ難くすることができる。
【１１８７０】
上記第５４実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第１の関連動作制御として特定される一定のパターンで動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技待機状態（抽選に係る変動表示が停止されている状態等）において移動装飾部Ｍ７７０が第１の状態（又は第２の状態）にある場合に遊技者がボタン部Ｈ１８１を操作することに対応して移動装飾部Ｍ７７０が第２の状態（又は第１の状態）へ向けて移動するように構成しても良い。この場合、遊技者の操作によって移動装飾部Ｍ７７０の移動を生じさせることができることから、ボタン部Ｈ１８１に対する遊技者の操作意欲を高めることができる。
【１１８７１】
また、例えば、遊技者がボタン部Ｈ１８１の操作をすることで移動装飾部Ｍ７７０が移動されるよう制御される期間は、遊技待機状態に限るものではない。例えば、大当たり中において上述のように制御されても良い。この場合、大当たり中における遊技の楽しみ方として、遊技球を発射させることの他に、ボタン部Ｈ１８１を操作して移動装飾部Ｍ７７０を自由に移動させることを追加することができる。
【１１８７２】
この場合において、ボタン部Ｈ１８１を操作することで移動装飾部Ｍ７７０を第１の状態へ早期に移動させることができ、対応する連動意匠Ｍ７８１を第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域から退避させ、代わりに後方で隠されていた演出動作をより長い時間視認可能となることから、ボタン部Ｈ１８１に対する操作意欲を向上させることができる。
【１１８７３】
上記第５４実施形態では、スライド動作役物ユニットＭ７００の移動装飾部Ｍ７７０が第３図柄表示装置Ｍ８１の上側に隣接する領域内においてスライド移動可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部Ｍ７７０が正面視で第３図柄表示装置Ｍ８１の表示領域の中央側（表示領域内）まで移動可能に構成しても良い。この場合、移動装飾部Ｍ７７０の全周を第３図柄表示装置Ｍ８１での表示と接する位置とすることができるので、移動装飾部Ｍ７７０と第３図柄表示装置Ｍ８１での表示との一体感を高めるように演出することができる。
【１１８７４】
上記第５４実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が、第１の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の関連動作制御に関わらず、所定の契機において昇降移動部材Ｍ８６０を上昇移動させる場合を用意しても良い。所定の契機としては、例えば、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置に維持された状態において可動装飾ユニットＭ６００の第１動作と復帰制御による動作とが数回繰り返されたことが検出された場合や、被案内部Ｍ５５０が上昇端位置から離れてから上昇端位置に戻るという上下動作が数回繰り返されたことが検出された場合に、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動されるように構成しても良い。これにより、意外性のある演出動作を視認させることができる。
【１１８７５】
上記第５４実施形態では、昇降移動部材Ｍ８６０が、第１の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材Ｍ８６０が上昇移動する代わりに又は上昇移動に加えて、第３図柄表示装置Ｍ

８１において、昇降移動部材Ｍ８６０の意匠と同様の表示（立体的な昇降移動部材Ｍ８６０を正面視での平面的な意匠で変換した表示）をさせるように制御しても良い。この場合、昇降移動部材Ｍ８６０が動作不良を起こしても、それにより第１の関連動作制御の見映えが落ちることを避けることができる。また、この表示を、昇降移動部材Ｍ８６０に動作不良が生じたと主制御装置Ｈ１１０又は音声ランプ制御装置Ｈ１１３において判断した場合に実行するように構成しても良い。

【１１８７６】

上記第５４実施形態では、第２の関連動作制御の演出待機動作として、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作に代えて、又は動作に加えて、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０が発光するよう制御されても良い。この場合において、動作の順に発光させる対象を切り替えるようにすれば、発光によっても、可動装飾ユニットＭ６００又は昇降移動部材Ｍ８６０の一方に注目させることができる。

【１１８７７】

上記第５５実施形態では、延設部Ｍ２５６８の角部が略直角形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上隅は略直角形状とされ、下隅は面取り傾斜形状とされても良い。この場合、当接部材Ｍ２６０２が下から通り抜ける場合よりも、上から通り抜ける場合の方が通過を困難とできるので、延設部Ｍ２５６８の上側に当接部材Ｍ２６０２を維持させ易くすることができる。

【１１８７８】

上記第５５実施形態では、当接部材Ｍ２６０２が正面視で細長い形状とされ姿勢変化可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視の外形が円形の形状から構成されても良い。即ち、当接部材Ｍ２６０２の内側開口Ｍ２６０２ａが円形状で形成され、受入孔部Ｍ２６０２ｂは円の直径方向で穿設され突条部Ｍ２６０２ｃの形成は省略するよう構成すれば良い。

【１１８７９】

この場合において、ねじりバネＭ２６１４ａの一端側において直線方向に伸縮するコイルスプリングが形成され、そのコイルスプリングの弾性力により、形状変形された当接部材Ｍ２６０２を可動装飾ユニットＭ２６００の回転軸を通る直線方向（動作円の直径方向）に変位可能に構成することで、延設部Ｍ２５６８に下側から当接して当接部材Ｍ２６０２と延設部Ｍ２５６８とが共に動作する態様と、当接部材Ｍ２６０２が延設部Ｍ２５６８の先端側を通り抜けようと動作する態様とを構成することができる。

【１１８８０】

この場合、ねじりバネＭ２６１４ａが屈曲変形される場合に比較してバネの変形を緩やかにできることから、ねじりバネＭ２６１４ａが折れる等の不良を防止し易く、耐久性の向上を図ることができる。更に、当接部材Ｍ２６０２の外形が円形で構成されることから、構造的に均一とすることができ、局所的に疲労が蓄積されて破損するという事態を避け易く、耐久性の向上を図ることができる。

【１１８８１】

なお、当接部材Ｍ２６０２の形状は、外形が円形の筒状に限らず、外形が略球状に構成されるようにしても良い。例えば、当接部材Ｍ２６０２の外形を球状で形成した上で、延設支持部Ｍ２６１４と対向する側に延設支持部Ｍ２６１４を受け入れ可能な凹部を形成し、その凹部に延設支持部Ｍ２６１４が受け入れられるようにして当接部材Ｍ２６０２を配置しても良い。この場合、当接部材Ｍ２６０２の強度をより向上させることができる。

【１１８８２】

また、当接部材Ｍ２６０２を構成する材料について、樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部材Ｍ２６０２を金属材料から構成しても良い。

【１１８８３】

当接部材Ｍ２６０２が樹脂材料から構成される場合には、材料的に軽量であるという利

点や、安価であるという利点がある一方で、衝撃に弱く破損し易いという難点があり、それを解消するために肉厚になり易く、配置させるためのスペース確保が難しい場合があった。これに対し金属材料から形成する場合、強度的には十分であるので、無理に肉厚にする必要は無く、配置の自由度を向上させることができる。

【１１８８４】

上記第５６実施形態では、可動装飾ユニットＭ６００の視認態様が、検出センサＭ４８３及び検出センサＭ３４８９により被案内部Ｍ５５０が検出されることに基づいて変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９に検出されるはずとして設定される期間において検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９に検出されないことに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００の視認態様が変化されるように構成しても良い。検出されることに基づくか、検出されないことに基づくかは、検出センサＭ４８３又は検出センサＭ３４８９ごとに設定が可能とされる。

【１１８８５】

上記第５６実施形態では、調整表示として、縦の縮尺と横の縮尺とが同じ比率で縮小される表示となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、縦だけ縮められた表示（表示が全体的に縦に潰された態様）となっていても良い。また、表示の大きさは変更されず、単に可動装飾ユニットＭ６００により隠される部分が生じるだけでも良い。

【１１８８６】

また、調整表示について、表示位置は左右中央である必要は無く、右端または左端にあっても良いし、左右方向位置のいずれかにあっても良い。また、その位置を遊技者が設定可能とされていても良い。

【１１８８７】

上記第５６実施形態では、調整表示において、電飾基板Ｍ６３０の発光態様を変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示として、電飾基板Ｍ６３０の発光態様を切り替えることに代えて、又はそれに加えて、導光板Ｍ２６０の発光を切り替えるようにしても良い。調整表示において導光板Ｍ２６０の第２発光形状Ｍ２７２を発光させるようにすることで、通常表示との違いを導光板Ｍ２６０の視認態様で示すと共に、可動装飾ユニットＭ６００が下降して空いたスペース（演出跡地）が露出されることを防止することができる。

【１１８８８】

上記第５６実施形態では、第１の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における縮小された表示の領域内において、第１の関連動作制御において動作される可動部（可動装飾ユニットＭ６００、移動装飾部Ｍ７７０、昇降移動部材Ｍ８６０等）の意匠が第３図柄表示装置Ｍ８１に動的に表示されることで遊技者に第１の関連動作制御と同等の動作態様を視認させるようにしても良い。また、この場合において、実際の可動体の前後関係に基づいて表示層の前後関係を設定するようにしても良い。

【１１８８９】

上記第５６実施形態では、第１の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられ、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｈ１８１の操作に基づいて可動装飾ユニットＭ６００が動作されるようにしても良い。このボタン部Ｈ１８１の操作は、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示や、音声出力により示唆されるものではなくても良い。

【１１８９０】

この場合において、可動装飾ユニットＭ６００の動作態様（動作速度、動作方向、動作量等）が、変動中の抽選が大当たりかどうかや、抽選の大当たり期待度の大小に基づいて

変化するように構成される場合、ボタン部Ｈ１８１の操作意欲を高めると共に可動装飾ユニットＭ６００に対する注目力を向上させることができる。

【１１８９１】

上記第５６実施形態では、調整表示にされることに基づいて、可動装飾ユニットＭ６００が下降されることで表示の視認範囲が狭められる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材Ｍ８６０の上昇により表示範囲を上寄りで狭めるようにしても良いし、可動装飾ユニットＭ６００及び昇降移動部材Ｍ８６０を近接方向に動作させて表示範囲を上下中央位置寄りで狭めるようにしても良い。

【１１８９２】

昇降移動部材Ｍ８６０の上昇により表示範囲を変える場合、通常は球案内ユニットＭ９００の背後に隠されており特定の演出動作（第１の関連動作制御等）が実行されないと視認することができない昇降移動部材Ｍ８６０を、遊技者が調整ボタンＨ３０４４を操作したタイミングで視認することが可能となる。これにより、昇降移動部材Ｍ８６０が視認される頻度を引き上げることができ、昇降移動部材Ｍ８６０の演出効果を向上させることができる。

【１１８９３】

この場合において、橙色にＬＥＤの発光ベースが変更されるのを、昇降移動部材Ｍ８６０だけではなく、可動装飾ユニットＭ６００と共通で行っても良い。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０の電飾基板Ｍ８６４と、可動装飾ユニットＭ６００の電飾基板Ｍ６３０とで行っても良い。

【１１８９４】

この場合において、発光ベースが別々に変更されても良い。例えば、電飾基板Ｍ８６４は白色ベースから橙色ベースに変更され、電飾基板Ｍ６３０は白色ベースから赤色ベースに変更されても良い。

【１１８９５】

または、発光ベースの発光色は変更されず、光量が明確に変化されるようにしても良い。例えば、通常は使用しないようなＬＥＤの最大光量で発光させるように制御しても良い。

【１１８９６】

上記第５６実施形態では、調整表示における表示色のベースは橙色（電飾基板Ｍ６３０の発光のベースに合わせた色味）とはならず、通常表示と同様の色味で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における表示色のベースについても橙色に変化させても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示の大小だけではなく、表示の色味からも、通常表示ではなく調整表示となっていることを遊技者に把握させ易くすることができる。そのため、先に遊技を行っていた遊技者が調整表示に変更したままで席を立った場合に、その後で遊技を開始した遊技者が、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示が通常表示ではなく調整表示とされていることに気づかずに調整表示のまま遊技を継続する事態を回避し易くすることができる。

【１１８９７】

上記第５６実施形態では、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示とされる場合、電飾基板Ｍ６３０の発光の明るさが最大で固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部Ｈ１９０を操作することによる電飾基板Ｍ６３０による発光の明るさ等についての設定が、調整表示とされる場合にも流用されるように制御しても良い。この場合、調整表示とされた場合に電飾基板Ｍ６３０の発光の明るさが突然変化した際に、その変化を、抽選に係る変動表示に対応した明るさの変化であると遊技者が勘違いする事態の発生を回避し易くすることができる。

【１１８９８】

上記第５６実施形態では、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサＭ３４８９によ

り検出片Ｍ５５４が検出されたら即座に通常表示から調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、通常表示と調整表示とを切り替える制御が容易となり、制御のためのデータ容量を縮小させることができる。

【１１８９９】

上記第５６実施形態では、検出センサＭ３４８９により検出片Ｍ５５４が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、事前に設定された数値との比較によるものであれば十分であり、事前に設定された検出回数とのずれ（回数超過または回数未達）や、事前に設定された検出頻度とのずれ（頻度超過または頻度未達）を条件として通常表示から調整表示に切り替えられるよう構成しても良い。

【１１９００】

上記第５６実施形態では、調整ボタンＨ３０４４が操作有効状態において操作されると、被案内部Ｍ５５０が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整ボタンＨ３０４４が操作されると被案内部Ｍ５５０及び可動装飾ユニットＭ６００が第１の関連動作制御で動作され、その途中で被案内部Ｍ５５０が中間位置とされ、可動装飾ユニットＭ６００が中間状態とされる状態において停止されると共に第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が調整表示に切り替えられるように構成しても良い。

【１１９０１】

この場合、調整ボタンＨ３０４４が操作された場合における可動装飾ユニットＭ６００の動作範囲を大きくすることで、可動装飾ユニットＭ６００への遊技者の注目力を向上させることができる。なお、この場合においても、再び調整ボタンＨ３０４４が操作された場合における可動装飾ユニットＭ６００の動作は、復帰制御で構成されることから、通常表示への切り替えを即座に実行させることが可能とされるので、調整表示から通常表示に切り替えるのに要する待ち時間を短縮させることができる。

【１１９０２】

上記第５６実施形態では、調整表示への切り替えと共に可動装飾ユニットＭ６００を動作させるための操作部として調整ボタンＨ３０４４のみを備える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作することで昇降移動部材Ｍ８６０を上昇移動または下降移動させることができる第２調整ボタンを追加で備えるようにしても良い。即ち、昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態の時に第２調整ボタンが操作されると昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態へ向けて上昇移動され、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態の時に第２調整ボタンが操作されると昇降移動部材Ｍ８６０が下端位置状態へ向けて下降移動される。

【１１９０３】

第２調整ボタンの操作により昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合、調整ボタンＨ３０４４の操作により動作される演出動作ユニットＭ５００の動作態様によっては（例えば、第１の関連動作制御による動作の場合）、演出動作ユニットＭ５００が昇降移動部材Ｍ８６０と干渉し、移動を完了できないため、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態である場合には演出動作ユニットＭ５００の動作の実行を開始しないように制御しても良い。これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。

【１１９０４】

また、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態であることを検出する検出センサを追加し、その検出センサの検出結果により昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態であると判断された場合には、演出動作ユニットＭ５００の動作が開始される前に、遊技者に対して第２調整ボタンを操作することを促す報知を実行するように構成しても良い。これに応じて遊技者が第２調整ボタンを操作した場合には、昇降移動部材Ｍ８６０が下降移動されることで、演出動作ユニットＭ５００が移動を完了できる状態となる。これにより、演出動作ユ

ニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができると共に、報知により遊技者の遊技に対する参加意欲を促進することができる。

【１１９０５】

なお、第２調整ボタンは、新規の構成として正面枠Ｈ３０１４に追加するようにしても良いが、既にある構成を兼用するようにすれば、新規の構成を追加する場合に比較して正面枠Ｈ３０１４の外観に与える影響を少なくでき、製造用の金型を流用することができるので、製造コストの低減を図ることができる。例えば、ボタン部Ｈ１８１や、機能調整操作部Ｈ１９０や、球抜きレバーＨ５２や、球排出レバーＨ５４等に、第２調整ボタンとしての機能を兼用させるように構成することが想定される。

【１１９０６】

この場合において、ボタン部Ｈ１８１が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、ボタン部Ｈ１８１が上下皿ユニットＨ１５の左右中央位置において他の操作部材に比較して大きな構造物として配設されていることから、操作させ易く、遊技者が操作部を探す際のストレスを低減することができる。

【１１９０７】

機能調整操作部Ｈ１９０が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、特に、決定ボタンＨ１９１にその機能を持たせることで、決定ボタンＨ１９１の有効利用を図ることができる。決定ボタンＨ１９１は、音量や光量の設定をした後においては、操作されること自体が稀であり、構成として無駄となってしまう。これに対し、決定ボタンＨ１９１に第２調整ボタンとしての機能を持たせることで、音量や光量の設定をした後においても機能調整操作部Ｈ１９０を意味のある構成とすることができる。

【１１９０８】

球抜きレバーＨ５２が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時には下皿Ｈ５０には球が未だ貯留されていないはずなので、第２調整ボタンとして操作しても、下皿５０に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易い。

【１１９０９】

更に、ファール球が下皿へ供給される関係上、気づかない間に下皿Ｈ５０に球が数球残される（溜まる）ことがあるが、上皿Ｈ１７やボタン部Ｈ１８１に視界が遮られることで下皿Ｈ５０の内部は視認されにくくなっており、下皿Ｈ５０の残球に遊技者が気づかないことがある。これに対し、球抜きレバーＨ５２が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時に積極的に球抜きレバーＨ５２を操作させることで、下皿Ｈ５０の残球の存在を遊技者に気付かせ易くすることができる。

【１１９１０】

球排出レバーＨ５４が第２調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時において、球貸しボタンＨ４２を操作する前には上皿Ｈ１７には球が未だ貯留されていないはずなので、第２調整ボタンとして操作しても、上皿Ｈ１７に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易いため、せっかく上皿Ｈ１７に貯留されている球を無駄に排出するという事態を避けられる。

【１１９１１】

なお、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合に調整ボタンＨ３０４４の操作により動作される演出動作ユニットＭ５００が昇降移動部材Ｍ８６０と干渉することから、第２調整ボタンの操作を促す報知をする代わりに、又は報知をすることに加えて、昇降移動部材Ｍ８６０が上端位置状態とされている場合に調整ボタンＨ３０４４が操作された場合には昇降移動部材Ｍ８６０が演出動作ユニットＭ５００と干渉しない位置に移動する制御（下端位置状態へ向けて移動する制御）がされ、その制御が完了した後で演出動作ユニットＭ５００が動作されても良い。

【１１９１２】

これにより、演出動作ユニットＭ５００と昇降移動部材Ｍ８６０とが衝突する事態を避

け、破損防止を図ることができる。更に、調整ボタンＨ３０４４の操作に加え、別のボタンの操作も必要とされる場合に比較して、遊技者が煩わしく感じることを避け易く、遊技を快適とすることができる。

【１１９１３】

上記第５６実施形態では、調整ボタンＨ３０４４の操作により演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００が復帰制御により退避され、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３に検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｍ８１における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部Ｍ５５０の検出片Ｍ５５４が検出センサＭ４８３に検出された場合に、調整表示のまま維持可能に構成しても良い。この場合において、更に、現在実行されている変動表示に対応する抽選の大当たり期待度が高い場合に調整表示で維持され易いように制御を構築することで、遊技者に対して調整ボタンＨ３０４４の操作を意欲的に実行させることができる。

【１１９１４】

上記第５６実施形態では、第１の関連動作制御等、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示と複合動作役物ユニットＭ３４００の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、制御の実行に関わらず、調整ボタンＨ３０４４の操作がされない限り調整表示から通常表示に切り替えられることは無いように構成しても良い。この場合、調整ボタンＨ３０４４を一度操作すれば、調整表示で維持した状態で遊技を継続することができるので、調整ボタンＨ３０４４を繰り返し操作する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１１９１５】

上記第５７実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０の復帰動作が弾性バネＭ６５５の付勢力による場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、リンク部材Ｍ３６６０の所定部に錘が配設され自重による回転で復帰しても良い。この場合、リンク部材Ｍ３６６０の復帰動作をバネ弾性に基づく弾性的な動作ではなく、重力加速度に基づく動作とすることができるので、仮に弾性バネＭ６５５が劣化したとしてもリンク部材Ｍ３６６０の動作不良が生じることを避けることができるし、更にはリンク部材Ｍ３６６０の復帰動作が後側スライド移動体Ｍ６５０に起因する状況を回避することができ、後側スライド移動体Ｍ６５０の配設を省略することができる。また、リンク部材Ｍ３６６０に駆動力を付与する別の駆動装置を配設して、その駆動装置の駆動によってリンク部材Ｍ３６６０の回転動作を任意のタイミングで実行可能に構成することにより、駆動力で復帰するようにしても良い。この場合、駆動装置の駆動力によりリンク部材Ｍ３６６０を任意の姿勢で停止させることも可能となる。

【１１９１６】

上記第５７実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転が駆動モータＭ５０１の駆動制御のみ対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＭ５０１の駆動が解除されている場合においてピン付きギアＭ５８２の回転が発生する場合を構成可能としても良い。即ち、例えば、円弧形成部Ｍ５８４ａに金属材料から形成される錘部を配設することで、可動装飾ユニットＭ３６００が起き上がり側終端状態である場合からのピン付きギアＭ５８２の正面視反時計回り方向への回転角度が小さい場合（駆動力が弱い場合）に、錘部による回転動作によりピン付きギアＭ５８２が元の姿勢に戻るように構成しても良い。この場合、駆動モータＭ５０１の駆動力が意図せず弱くなった場合に、演出意図に合わない不十分な角度でピン付きギアＭ５８２が停止する事態が生じても、ピン付きギアＭ５８２を自動的に元の姿勢に戻すことができる。

【１１９１７】

なお、円弧形成部Ｍ５８４ａに金属材料から形成される錘部を配設しない構成であれば、自動的にピン付きギアＭ５８２を回転させることはできないとしても、ピン付きギアＭ５８２及び円板付きギアＭ５８４の回転抵抗を低減させることができるので、ピン付きギ

アＭ５８２を回転動作させるのに必要となる駆動モータＭ５０１の駆動力を抑制させることができるので、駆動モータＭ５０１の駆動力が意図せず弱くなる事態が発生し難くすることができる。また、ピン付きギアＭ５８２に対して正面視時計回りに方向に付勢力を付与する付勢バネを採用することで、ピン付きギアＭ５８２に戻り動作をさせるように構成しても良い。

【１１９１８】

上記第５７実施形態では、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りに回転動作中に柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えた場合に、リンク部材Ｍ３６６０が即座に傾倒する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性バネＭ６５５を省略することで、リンク部材Ｍ３６６０の回転動作は柱状部Ｍ５８２ａから付与される荷重でのみ実行され柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０から離間している状態ではリンク部材Ｍ３６６０の姿勢が維持されるように構成しても良い。

【１１９１９】

この場合、リンク部材Ｍ３６６０に付勢力がかけられていないので、押進時における動作抵抗を低減させることができ、ピン付きギアＭ５８２の回転動作に要する駆動モータＭ５０１の駆動力を小さく抑えることができるし、更に、柱状部Ｍ５８２ａが被押進板部Ｍ３６６３を越えた後でピン付きギアＭ５８２の回転方向を反転させた場合でも被押進板部Ｍ３６６３に柱状部Ｍ５８２ａが進行を遮られることが無いので、ピン付きギアＭ５８２の回転動作の設計自由度を向上させることができる。

【１１９２０】

なお、この場合であっても、ピン付きギアＭ５８２が正面視時計回り方向で回転動作する場合に柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４を押進することでリンク部材Ｍ３６６０の姿勢を変化させることから、リンク部材Ｍ３６６０の往復回転動作は問題なく実行可能である。

【１１９２１】

上記第５７実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部Ｍ３６６３）のみが形成され、残りの爪（対向突部Ｍ３６６４）は省略しても良い。対向突部Ｍ３６６４があれば、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの動作速度に対応した速度でリンク部材Ｍ３６６０を動作させることができる（追従動作させることができる）が、リンク部材Ｍ３６６０の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部Ｍ３６６４を省略しても良い。

【１１９２２】

この場合、ピン付きギアＭ５８２の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮にリンク部材Ｍ３６６０の姿勢が中途半端な状態で柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０に衝突しても（例えば、リンク部材Ｍ３６６０の姿勢が復帰しきる前に柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０に衝突するほどにピン付きギアＭ５８２の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部Ｍ５８２ａを被押進板部Ｍ３６６３で受けることができるので、ピン付きギアＭ５８２を高速で回転制御させることができる。また、リンク部材Ｍ３６６０の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部Ｍ５８２ａを待ち受ける際のリンク部材Ｍ３６６０の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。

【１１９２３】

上記第５７実施形態では、リンク部材Ｍ３６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、二股の爪とされている部分の先端部が連結され、柱状部Ｍ５８２ａを内周側に配置させる異形孔形状を有する構成としても良い。この場合、柱状部Ｍ５８２ａがリンク部材Ｍ３６６０から外れることを防止することができ、動作を安定させることができる。

【１１９２４】
上記第５７実施形態では、検出センサＭ３６６３として接触式のセンサが採用されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部Ｍ５８２ａが進入可能な検出溝を備える非接触式のセンサを採用しても良い。この場合、センサに柱状部Ｍ５８２ａからの荷重が付与されることが無く、荷重による欠損の可能性を低くすることができるので、安定して柱状部Ｍ５８２ａの移動を検出することができる。
【１１９２５】
また、検出センサＭ３６６３の配置についても、変位部材Ｍ３６９０に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部Ｍ５８２ａの移動を検出可能な位置であれば、固定配置でも良い。この場合、変位部材Ｍ３６９０の移動により検出センサＭ３６６３の位置が設計位置（変位許容位置）から外れることを避けることができるので、柱状部Ｍ５８２ａの検出を安定させることができる。
【１１９２６】
上記第５８実施形態では、回転移動部材Ｍ４６６０が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部Ｍ３６６３）のみが形成され、残りの爪（対向突部Ｍ３６６４）は省略しても良い。対向突部Ｍ３６６４があれば、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの動作速度に対応した速度で回転移動部材Ｍ４６６０を動作させることができる（追従動作させることができる）が、回転移動部材Ｍ４６６０の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部Ｍ３６６４を省略しても良い。
【１１９２７】
この場合、ピン付きギアＭ５８２の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮に回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢が中途半端な状態で柱状部Ｍ５８２ａが回転移動部材Ｍ４６６０に衝突しても（例えば、回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢が復帰しきる前に柱状部Ｍ５８２ａが回転移動部材Ｍ４６６０に衝突するほどにピン付きギアＭ５８２の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが対向突部Ｍ３６６４と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部Ｍ５８２ａを被押進板部Ｍ３６６３で受けることができるので、ピン付きギアＭ５８２を高速で回転制御させることができる。また、回転移動部材Ｍ４６６０の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部Ｍ５８２ａを待ち受ける際の回転移動部材Ｍ４６６０の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。
【１１９２８】
上記第５８実施形態では、ピン付きギアＭ５８２は可動装飾ユニットＭ４６００に遮蔽されることで視認されないようになっており、可動装飾ユニットＭ４６００の動作速度から回転移動部材Ｍ４６６０の回転動作について遊技者に予測させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ピン付きギアＭ５８２ａと重なる位置における可動装飾ユニットＭ４６００の部品が光透過性材料から形成されており、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａが正面視で視認可能に構成されても良い。
【１１９２９】
この場合、回転移動部材Ｍ４６６０を押進する柱状部Ｍ５８２ａの動作速度を直接視認させることができるので、例えば可動装飾ユニットＭ４６００から柱状部Ｍ５８２ａが離間する場合（可動装飾ユニットＭ４６００を置き去りにして柱状部Ｍ５８２ａが下方へ回転移動する場合等）であっても、回転移動部材Ｍ４６６０の動作を柱状部Ｍ５８２ａの動作態様から予測することが可能となるので、柱状部Ｍ５８２ａに対する注目力を向上させることができる。
【１１９３０】
なお、柱状部Ｍ５８２ａを視認させる領域は、柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡の全体を含む領域として設定しても良いし、柱状部Ｍ５８２ａの移動軌跡の一部のみを含む領域として設定しても良い。例えば、回転移動部材Ｍ４６６０に近い側（例えば、ピン付きギアＭ

５８２の回転軸よりも下側）においてピン付きギアＭ５８２ａが視認可能とされ、回転移動部材Ｍ４６６０から離れた側（例えば、ピン付きギアＭ５８２の回転軸よりも上側）においてピン付きギアＭ５８２ａが視認不能とされるように構成しても良い。

【１１９３１】

この場合、回転移動部材Ｍ４６６０に当接する以前から当接するタイミングまで柱状部Ｍ５８２ａを視認可能とすることで、柱状部Ｍ５８２ａの動作速度を遊技者に把握させることができ、柱状部Ｍ５８２ａに対する注目力を向上させることができる一方で、回転移動部材Ｍ４６６０に当接しない場合にまで柱状部Ｍ５８２ａに注目が向かうことを避けることができる。これにより、遊技者の目線を分散させることができる。

【１１９３２】

上記第５８実施形態では、可動装飾ユニットＭ４６００の起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ向けた動作中においてボタン部Ｈ１８１を操作することでピン付きギアＭ５８２の動作速度が変化され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ４６００が起き上がり側終端状態とされている状態でボタン部Ｈ１８１を操作すると、ピン付きギアＭ５８２が正面視反時計回り方向で回転動作される場合を構成可能としても良い。

【１１９３３】

この場合において、ボタン部Ｈ１８１の操作によるピン付きギアＭ５８２の動作態様は種々の態様が例示される。例えば、ピン付きギアＭ５８２は所定の角度を往復回転動作するものでも良いし、一方向に回転動作するものでも良い。また、例えば、ボタン部Ｈ１８１を一回操作する度に一定の角度回転動作される（複数回の操作で、一定の角度と操作回数との積となる角度で回転動作される）ものでも良いし、ボタン部Ｈ１８１を操作している期間においてピン付きギアＭ５８２の動作が継続されるものでも良いし、ボタン部Ｈ１８１の操作量を検出可能に構成し操作量が大きいほどピン付きギアＭ５８２の動作速度が高速となるように構成しても良い。

【１１９３４】

また、ボタン部Ｈ１８１の操作が解除された時においてピン付きギアＭ５８２が停止するものでも良いし、動作前の状態に復帰するように戻り動作するものでも良い。戻り動作するものである場合、ボタン部Ｈ１８１の操作を解除した状態でも可動装飾ユニットＭ４６００の動作が継続されることから、ボタン部Ｈ１８１及び可動装飾ユニットＭ４６００に注目を分散させることができる。また、戻り動作の有無が、ピン付きギアＭ５８２の柱状部Ｍ５８２ａの変位量に基づいて決定されても良い。柱状部Ｍ５８２ａの変位量が僅か（例えば、回転移動部材Ｍ４６６０に到達しない量）である場合には戻り動作させる一方、それ以上に変位している場合（回転移動部材Ｍ４６６０を越える程度に変位している場合）には、同方向に回転動作させる方が戻り動作に必要な回転角度を抑えられる。

【１１９３５】

上記第５８実施形態では、ピン付きギアＭ５８２の回転動作に対応して可動装飾ユニットＭ４６００が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットＭ４６００の回転先端側を下支え可能な出没式のストッパ装置を備え、没入状態では可動装飾ユニットＭ４６００の回転動作を許容し、突出状態では可動装飾ユニットＭ４６００を起き上がり側終端状態で固定する（回転動作を許容しない）ように構成しても良い。

【１１９３６】

この場合、可動装飾ユニットＭ４６００は起き上がり側終端状態で維持したままで回転移動部材Ｍ４６６０を回転動作させることが可能となるので、動作態様として、可動装飾ユニットＭ４６００の独立動作だけでなく、回転移動部材Ｍ４６６０の独立動作も構成させることができる。なお、このストッパ装置を上記第５４実施形態～上記第５７実施形態において採用しても良い。

【１１９３７】

上記第５８実施形態では、回転移動部材Ｍ４６６０の待機状態において延設構成部Ｍ４

６６５が視認可能とされ、発光演出を実行可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、待機状態において延設構成部Ｍ４６６５が視認不能に構成されても良い。これにより、延設構成部Ｍ４６６５へ注目させるタイミングを、延設構成部Ｍ４６６５が待機状態から動作した場合に限定させることができ、延設構成部Ｍ４６６５が待機状態にある場合には注目を他の箇所（例えば、第３図柄表示装置Ｍ８１の表示等）に向けさせることができる。

【１１９３８】

上記第５８実施形態では、延設構成部Ｍ４６６５において発光部Ｍ４６６６が等間隔で配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不等間隔でも良い。特に、可動装飾ユニットＭ４６００に隠されない回転先端側において残像を形成可能な領域は、回転動作軌跡としての円の径方向の幅が狭いため、回転先端側における発光部Ｍ４６６６の配置間隔を狭めることで、より精密な表示を可能とすることができる。

【１１９３９】

上記第５８実施形態では、延設構成部Ｍ４６６５を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設構成部Ｍ４６６５の構成を省略しても良い。この場合においても、残像形状Ｍ４６９１Ｆ，Ｍ４６９２Ｆについては、対応する透過表示を第３図柄表示装置Ｍ８１で実行させることで同様の演出効果を生じさせることができる。

【１１９４０】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１１９４１】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１１９４２】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機と

スロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１１９４３】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１１９４４】

＜所定領域において一緒に動作させる構造＞

表示装置と、その表示装置の表示領域の正面視外方から変位され前記表示装置の前方側に位置し得る第１手段が当接可能とされる第２手段と、を備え、所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づく前記第１手段との当接により前記第２手段が変位される遊技機であって、前記所定領域における前記第１手段の変位を案内可能な案内手段を備え、前記遊技機は、前記第１手段の変位に基づく前記第２手段の変位を抑制する第３手段を備え、前記第２手段の変位が前記第３手段に抑制された後において、前記第１手段は前記第２手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＭＡ１。

【１１９４５】

パチンコ機等の遊技機において、変位可能な第１手段および第１手段の上方側への変位に基づいて変位される第２手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１手段と第２手段とが常時接触されており、第１手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１１９４６】

これに対し、遊技機ＭＡ１によれば、第１手段と、第２手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、第２手段の変位を抑制する第３手段を備え、第２手段の変位が第３手段に抑制された後において、第１手段は第２手段から離間する態様で変位可能とされることから、第１手段の変位を好適とすることができる。

【１１９４７】

第１手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットＭ６００自体でも良いし、可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される当接部材Ｍ６０２でも良いし、可動装飾ユニットＭ２６００の当接部材Ｍ２６０２でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。第２手段は、扇形状構成部Ｍ５６０でも良い。案内手段は、円弧状貫通部Ｍ５１５でも良い。第３手段は、突設補助部Ｍ５４５でも良いし、円板付きギアＭ５８４でも良い。

【１１９４８】

遊技機ＭＡ１において、前記第１手段は、前記第２手段の変位が前記第３手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記第２手段から離間されることを特徴とする遊技機ＭＡ２。

【１１９４９】

遊技機ＭＡ２によれば、遊技機ＭＡ１の奏する効果に加え、第３手段によって第２手段の変位が抑制された後においても、その抑制が第１手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。

【１１９５０】

遊技機ＭＡ１又はＭＡ２において、前記所定領域における前記第１手段の上方側への変位に基づいて前記第２手段が変位された場合において、前記第１手段が前記第２手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機ＭＡ３。

【１１９５１】

遊技機ＭＡ３によれば、遊技機ＭＡ１又はＭＡ２の奏する効果に加え、第１手段の変位が、第３手段により抑制された第２手段に制限を受けないで実行されるよう構成することができる。

【１１９５２】

遊技機ＭＡ１からＭＡ３のいずれかにおいて、前記所定領域における前記第１手段の上

方側への変位に基づいて前記第２手段が変位され、前記第１手段が前記第２手段から離間された場合において、前記第２手段は、変位される前の位置へ復帰する動作が可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＡ４。

【１１９５３】

遊技機ＭＡ４によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第１手段により変位される前の第２手段の位置を安定させることができる。

【１１９５４】

遊技機ＭＡ１からＭＡ４のいずれかにおいて、前記第２手段は前後方向の変位はせず、前記第１手段は前後方向の変位が許容されることを特徴とする遊技機ＭＡ５。

【１１９５５】

遊技機ＭＡ５によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段と第２手段との当接位置を変化させることができ、当接位置における疲労の蓄積を低減させることができる。

【１１９５６】

遊技機ＭＡ１からＭＡ５のいずれかにおいて、駆動手段を備え、前記第１手段は前記駆動手段の駆動力で上向きに移動されることを特徴とする遊技機ＭＡ６。

【１１９５７】

遊技機ＭＡ６によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ５のいずれかの奏する効果に加え、自重による変位の他、駆動手段の駆動力による変位を構成することができる。駆動手段は駆動モータＭ５０１でも良い。

【１１９５８】

遊技機ＭＡ１からＭＡ６のいずれかにおいて、検出手段を備え、前記第１手段の変位は前記検出手段により検出可能とされ、前記第２手段の変位は前記検出手段により検出されないことを特徴とする遊技機ＭＡ７。

【１１９５９】

遊技機ＭＡ７によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ６のいずれかの奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。

【１１９６０】

遊技機ＭＡ１からＭＡ７のいずれかにおいて、前記第１手段および前記第２手段は、共通の回転軸を中心として回転移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＡ８。

【１１９６１】

遊技機ＭＡ８によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ７のいずれかの奏する効果に加え、第１手段および第２手段の変位の方向を合わせることができる。

【１１９６２】

遊技機ＭＡ１からＭＡ８のいずれかにおいて、前記第２手段は、所定の回転軸を中心とした回転移動が、前記所定の回転軸の移動中に実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＡ９。

【１１９６３】

遊技機ＭＡ９によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第２手段の動作態様を複数種類構成可能となる。

【１１９６４】

遊技機ＭＡ１からＭＡ９のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記第２手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位され前記第２手段に当接可能に構成されており、前記第１手段が前記第２手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位される場合において、前記第２手段は、前記第１手段が当接していない状態において停止されることを特徴とする遊技機ＭＡ１０。

【１１９６５】

遊技機ＭＡ１０によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第１手段が第２手段に対して近接する方向で変位される場合に第２手段が停止されることから、当接位置を安定させることができる。

【１１９６６】
遊技機ＭＡ１からＭＡ１０のいずれかにおいて、前記所定領域の少なくとも一部において、前記第１手段の変位方向が所定方向からその逆方向に変化可能に構成されており、前記第２手段が前記第３手段により前記第１手段の前記逆方向への変位に対する抵抗を生じるように構成されることを特徴とする遊技機ＭＡ１１。
【１１９６７】
遊技機ＭＡ１１によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１手段が逆方向よりも所定方向に変位し易いようにすることができるので、第１手段の所定方向への変位を安定的に生じさせることができる。
【１１９６８】
遊技機ＭＡ１からＭＡ１１のいずれかにおいて、前記第２手段は、所定の回転軸を中心に往復動作可能に構成され、前記所定の回転軸は、少なくとも金属部材を含み、皿状部を端部に有する棒状部材であることを特徴とする遊技機ＭＡ１２。
【１１９６９】
遊技機ＭＡ１２によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、第２手段を所定の回転軸で支持するという支持強度が足らなくなりがちな構成にあっても、回転軸が少なくとも金属部材を含むことで強度を確保することができ、更に回転軸の形状により第２手段の軸線方向の位置ずれを防止し易くすることができる。
【１１９７０】
遊技機ＭＡ１からＭＡ１２のいずれかにおいて、前記案内手段には、前記第１手段を検出可能な検出手段が配設されることを特徴とする遊技機ＭＡ１３。
【１１９７１】
遊技機ＭＡ１３によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、案内手段を、第１手段の変位を案内するものと、検出手段を配設するものとで兼用させることができる。
【１１９７２】
遊技機ＭＡ１２又はＭＡ１３において、前記案内手段は、前記所定の回転軸を配置させる孔部を備えることを特徴とする遊技機ＭＡ１４。
【１１９７３】
遊技機ＭＡ１４によれば、遊技機ＭＡ１２又はＭＡ１３の奏する効果に加え、第１手段の変位を案内する案内手段の孔部に第２手段の回転軸としての所定の回転軸が配置されることから、第１手段の変位を第２手段の変位に対応させ易くすることができる。
【１１９７４】
遊技機ＭＡ１からＭＡ１４のいずれかにおいて、前記第１手段の速度が大きい場合の方が、前記第１手段の速度が小さい場合に比較して、前記第１手段が前記第２手段を超えて通過され易いよう構成されることを特徴とする遊技機ＭＡ１５。
【１１９７５】
遊技機ＭＡ１５によれば、遊技機ＭＡ１からＭＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、第１手段の速度を異ならせることにより、第１手段の変位態様を異ならせることができるので、第１手段の変位のバリエーションの増加を図ることができる。
【１１９７６】
＜移動手段の移動途中で動作する第２動作手段を有する構成＞
駆動手段と、移動手段へ前記駆動手段の駆動力を伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される第１動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第２動作手段と、を備え、前記第２動作手段は、前記第１動作手段の所定部から離間して配置されており、前記移動手段は、前記第２動作手段と当接する第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とを移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＢ１。
【１１９７７】

パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される移動手段である回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっていた。一方で、単純に動作手段の動作態様を増加させるとしても、回転移動ギアの回転（抵抗）に影響を及ぼす可能性があり、それを解決するための困難性が生じることは想像に難くない。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作が複数構成される場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

【１１９７８】

これに対し、遊技機ＭＢ１によれば、移動手段により動作される第１動作手段と第２動作手段とが構成され、それらが離間して配置されていることから、移動手段に対する第１動作手段からの影響と、第２動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。

【１１９７９】

なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、移動手段は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、伝達手段は、モータギアＭ５８１でもよく、第１動作手段は、板状本体部Ｍ６１０でもよく、第２動作手段は、リンク部材Ｍ６６０でもよい。

【１１９８０】

遊技機ＭＢ１において、前記第１動作手段の所定動作が実行された後で前記第２動作手段が動作され得ることを特徴とする遊技機ＭＢ２。

【１１９８１】

遊技機ＭＢ２によれば、遊技機ＭＢ１の奏する効果に加え、第１動作手段の動作が実行されたことを把握させた場合に第２動作手段が動作することを事前に把握させることができるので、第２動作手段に注目させることができる。

【１１９８２】

遊技機ＭＢ２において、前記所定動作が実行された後で前記第２動作手段が動作されない場合を構成可能とされており、前記所定方向に移動している前記移動手段が前記第２動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＢ３。

【１１９８３】

遊技機ＭＢ３によれば、遊技機ＭＢ２の奏する効果に加え、第２動作手段が動作するか否かを所定領域の移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。

【１１９８４】

遊技機ＭＢ３において、前記所定領域の少なくとも一部は、前記所定領域における前記第２動作手段に近い側に位置することを特徴とする遊技機ＭＢ４。

【１１９８５】

遊技機ＭＢ４によれば、遊技機ＭＢ３の奏する効果に加え、第２動作手段に当接し得ない位置でまで移動手段に注目させることを避け、不必要な注目力の分散を防止することができる。

【１１９８６】

遊技機ＭＢ１からＭＢ４のいずれかにおいて、前記第２動作手段が前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その当接後、前記移動手段が前記第２動作手段から前記所定方向に離れる場合と、前記移動手段が前記第２動作手段から前記所定方向の逆方向に離れる場合とを構成可能であることを特徴とする遊技機ＭＢ５。

【１１９８７】

遊技機ＭＢ５によれば、遊技機ＭＢ１からＭＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第２２動作手段に当接された後の移動手段の移動のバリエーションを増やすことができ、第２

動作手段および移動手段に対する注目力を向上させることができる。
【１１９８８】
遊技機ＭＢ１からＭＢ５のいずれかにおいて、前記第２動作手段は、前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その一側の面に当接し前記第１領域を通過した前記移動手段の前記所定方向の逆方向への移動を他側の面で遮ることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＢ６。
【１１９８９】
遊技機ＭＢ６によれば、遊技機ＭＢ１からＭＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段により移動手段の逆方向への移動を遮ることができるので、移動手段の所定方向への移動を継続させ易くすることができる。
【１１９９０】
遊技機ＭＢ１からＭＢ６のいずれかにおいて、前記第１動作手段が前記第２動作手段と一体的に変位する場合を構成可能であることを特徴とする遊技機ＭＢ７。
【１１９９１】
遊技機ＭＢ７によれば、遊技機ＭＢ１からＭＢ６のいずれかの奏する効果に加え、第１動作手段と第２動作手段とが別々に動作される場合のみではなく、一体的に変位する場合を構成できることで、第１動作手段および第２動作手段を利用した動作演出のバリエーションを増やすことができる。
【１１９９２】
遊技機ＭＢ１からＭＢ７のいずれかにおいて、前記第１動作手段の動作速度と第２動作手段の動作速度とが対応することを特徴とする遊技機ＭＢ８。
【１１９９３】
遊技機ＭＢ８によれば、遊技機ＭＢ１からＭＢ７のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動作が開始される前から第２動作手段の動作速度を予測させることができる。
【１１９９４】
遊技機ＭＢ１からＭＢ８のいずれかにおいて、前記第１動作手段の動作力と第２動作手段の動作力とが対応することを特徴とする遊技機ＭＢ９。
【１１９９５】
遊技機ＭＢ９によれば、遊技機ＭＢ１からＭＢ８のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動作が開始される前から第２動作手段の動作力（動作量）を予測させることができる。
【１１９９６】
遊技機ＭＢ１からＭＢ９のいずれかにおいて、前記第２動作手段を常時視認可能とさせることを特徴とする遊技機ＭＢ１０。
【１１９９７】
遊技機ＭＢ１０によれば、遊技機ＭＢ１からＭＢ９のいずれかの奏する効果に加え、第２動作手段の動きを把握させ易くすることができ、第２動作手段に対する注目力を向上させることができる。
【１１９９８】
＜一方の動きに合わせて他方の動きが変化＞
制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第１可動部および第２可動部と、前記第２可動部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段と、を備え、移動手段の所定部の検出に基づいて前記第１可動部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第１可動部の動作開始に対応して前記第２可動部が第１の制御態様で動作可能に構成され、前記第２可動部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされ、前記制御手段は、前記第１の制御態様における前記第２可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第１の制御態様での動作実行期間中であっても前記第２可動部が第２の制御態様で動作するよう構成されることを特徴とする遊技機ＭＣ１。
【１１９９９】

パチンコ機等の遊技機において、第１可動部と、その第１可動部に対応する第２可動部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１可動部の動作に対応して第２可動部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第１可動部または第２可動部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第１可動部および第２可動部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１２０００】

これに対し、遊技機ＭＣ１によれば、制御手段は、第１の制御態様における第２可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第１の制御態様での動作の途中であっても第２可動部は第２の制御態様での動作を実行するよう構成されるので、第１可動部に動作不良があった場合であっても第２可動部の制御態様を変えることで、第１可動部および第２可動部の動作を好適とすることができる。

【１２００１】

なお、第１可動部は、板状本体部Ｍ５１０（演出動作ユニットＭ５００）でも良い。第２可動部は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。移動手段の所定部は、前方突設部Ｍ４４４でも良い。

【１２００２】

遊技機ＭＣ１において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第１の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機ＭＣ２。

【１２００３】

遊技機ＭＣ２によれば、遊技機ＭＣ１の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第２可動部の動作を第２の制御態様で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【１２００４】

遊技機ＭＣ１又はＭＣ２において、前記対応した表示は、前記第２可動部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＣ３。

【１２００５】

遊技機ＭＣ３によれば、遊技機ＭＣ１又はＭＣ２の奏する効果に加え、第２可動部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第２可動部が第１の制御態様での動作を完了して停止したか、第２可動部が第２の制御態様での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第２可動部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【１２００６】

遊技機ＭＣ１からＭＣ３のいずれかにおいて、前記対応した表示の実行期間が複数構成可能とされることを特徴とする遊技機ＭＣ４。

【１２００７】

遊技機ＭＣ４によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ３のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示の実行期間が複数構成可能とされるので、対応した表示を利用した演出効果を向上させることができる。

【１２００８】

遊技機ＭＣ４において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２可動部の前記第１の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作が実行された場合の方が、前記第２可動部の前記第２の制御態様での動作が実行されなかった場合に比較して、前記対応した表示の実行期間が短くされることを特徴とする遊技機ＭＣ５。

【１２００９】
遊技機ＭＣ５によれば、遊技機ＭＣ４の奏する効果に加え、対応した表示を、対応する第１の制御態様での動作と視認される状態が継続して実行される場合には長く残す一方、第１の制御態様とは異なる第２の制御態様での動作と視認される状態では短くすることで、対応した表示を視認する遊技者が違和感を抱く可能性を低くすることができ、対応した表示の演出効果を向上させることができる。
【１２０１０】
遊技機ＭＣ１からＭＣ５のいずれかにおいて、前記第２可動部は、発光可能に構成される発光手段を備え、前記発光手段の発光態様が前記第２可動部の移動に基づいて変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＣ６。
【１２０１１】
遊技機ＭＣ６によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ５のいずれかの奏する効果に加え、移動中における第２可動部の演出効果を向上させることができる。
【１２０１２】
遊技機ＭＣ１からＭＣ６のいずれかにおいて、前記所定の条件は、前記第１可動部の動作に関連することを特徴とする遊技機ＭＣ７。
【１２０１３】
遊技機ＭＣ７によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ６のいずれかの奏する効果に加え、第１可動部と第２可動部との連動を適切に実行することができる。
【１２０１４】
遊技機ＭＣ１からＭＣ７のいずれかにおいて、移動手段の所定部を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＣ８。
【１２０１５】
遊技機ＭＣ８によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ７のいずれかの奏する効果に加え、検出手段による検出によって第１可動部の動作開始を制御手段が判断できるので、第２可動部の動作を適切なタイミングで開始させることができる。なお、検出手段は、検出センサＭ４５３でも良い。
【１２０１６】
遊技機ＭＣ８において、前記検出手段には、前記第２可動部の動作準備段階に検出可能な第１の検出手段と、前記第２可動部の所定の動作に伴って検出可能となる第２の検出手段とがあることを特徴とする遊技機ＭＣ９。
【１２０１７】
遊技機ＭＣ９によれば、遊技機ＭＣ８の奏する効果に加え、第２可動部の動作準備段階による検出と、第２可動部の動作開始後の検出とを別々の検出センサで行うことで、第２可動部の動作を正確に実行させることができる。
【１２０１８】
本願発明の第２の検出手段は、検出センサＭ５１６や検出センサＭ８１５のように対象物を移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良く、対象物が検出時に停止するものでもよく、対象物が検出時に停止しないものでも良い。
【１２０１９】
遊技機ＭＣ９において、第１可動部の復帰動作は、前記第１の検出手段の検出に基づいて実行されることを特徴とする遊技機ＭＣ１０。
【１２０２０】
遊技機ＭＣ１０によれば、遊技機ＭＣ９の奏する効果に加え、第１可動部の復帰の開始タイミングを制御手段に把握させることができるので、第１可動部の復帰動作を適切に実行することができる。例えば、第１可動部の復帰動作の時間遅れや、復帰動作が必要以上に長く実行される事態を避けることができる。
【１２０２１】
遊技機ＭＣ１からＭＣ１０のいずれかにおいて、前記第２可動部は前記第１可動部とは

独立した制御態様で動作するよう構成され、前記第２可動部の動作には、前記第１可動部の動作開始と合わせて動作開始される第１動作と、前記第１可動部の動作開始とずれて動作開始される第２動作とがあることを特徴とする遊技機ＭＣ１１。

【１２０２２】

遊技機ＭＣ１１によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ１０のいずれかの奏する効果に加え、第２可動部の動作にバリエーションを持たせることで、第１可動部と第２可動部とが同一の態様で連動する場合のように、遊技者が第１可動部の視認のみで足りると感じ第２可動部の動作にまで注目しないという事態を避けることができる。

【１２０２３】

遊技機ＭＣ１１において、前記第２可動部の前記第２動作は、前記検出手段により前記第１可動部の動作開始が判断された後に実行されることを特徴とする遊技機ＭＣ１２。

【１２０２４】

遊技機ＭＣ１２によれば、遊技機ＭＣ１１の奏する効果に加え、第２動作が第１可動部の動作開始前に実行されるという不具合を回避し易くすることができる。

【１２０２５】

遊技機ＭＣ１からＭＣ１２のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第１可動部、前記第２可動部は、終了動作のタイミングが前記操作手段の操作に基づいて可変となるよう構成されることを特徴とする遊技機ＭＣ１３。

【１２０２６】

遊技機ＭＣ１３によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の操作の有無により第１可動部および第２可動部に実行される動作にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の操作手段の操作に対する意欲を高めることができる。なお、操作手段は、遊技者が操作可能な操作物体であれば良く、ボタン部Ｈ１８１でもよい。

【１２０２７】

遊技機ＭＣ１からＭＣ１３のいずれかにおいて、前記第１可動部は、終端位置まで至る終端動作と、前記終端位置までは至らない中間動作と、が構成され得ることを特徴とする遊技機ＭＣ１４。

【１２０２８】

遊技機ＭＣ１４によれば、遊技機ＭＣ１からＭＣ１３のいずれかの奏する効果に加え、第１可動部の動作にバリエーションを持たせることができ、第１可動部に対する注目力を向上させることができる。

【１２０２９】

遊技機ＭＣ１４において、前記第１可動部の動作を前記終端動作と前記中間動作とで変化させることが可能に構成される第２の移動手段を備え、前記第２の移動手段は、前記第１可動部の一部に動作方向で当接する場合と、前記動作方向と交差する方向で当接する場合とがあることを特徴とする遊技機ＭＣ１５。

【１２０３０】

遊技機ＭＣ１５によれば、遊技機ＭＣ１４の奏する効果に加え、第２の移動手段の当接により第１可動部の動作を変えることができるので、停止位置の精度を向上させることができる。なお、第２の移動手段は回転切替部Ｍ４９０でも良い。

【１２０３１】

遊技機ＭＣ１４又はＭＣ１５において、前記第１可動部が前記終端動作をする場合も、前記第１可動部が前記中間動作をする場合も、前記第２動作による動作量は同様となるように構成されることを特徴とする遊技機ＭＣ１６。

【１２０３２】

遊技機ＭＣ１６によれば、遊技機ＭＣ１４又はＭＣ１５の奏する効果に加え、第１可動部の動作態様に対応して第２可動部の動作量を可変とする場合に比較して第２可動部の動作制御を容易とすることができ、第２可動部の動作を安定させることができる。

【１２０３３】

＜可動部と表示とを一体で視認させる＞
所定位置から開始される動作が可能な特定手段と、視認領域において前記特定手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な所定手段と、前記特定手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第１手段と、を備え、前記特定手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機ＭＤ１。
【１２０３４】
パチンコ機等の遊技機において、動作手段と一体的に視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開２０１１－１７７２３０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作手段の動作の駆動伝達態様に起因する動作遅れを完全に排除することが困難なため、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。
【１２０３５】
これに対し、遊技機ＭＤ１によれば、動作する特定手段と対応した表示との間に第１手段が所定の態様で視認されるため、特定手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する特定手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるので、表示を動作手段の動作に対応させることができる。
【１２０３６】
なお、特定手段は、移動装飾部Ｍ７７０でも良い。第１手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良いし、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００でも良い。特定手段の動作に対応した表示は、連動意匠Ｍ７８１でも良い。
【１２０３７】
また、特定手段に対応した表示は、特定手段の移動に対応して特定手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、特定手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、特定手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、特定手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が特定手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、特定手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。
【１２０３８】
遊技機ＭＤ１において、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備える遊技機ＭＤ２。
【１２０３９】
遊技機ＭＤ２によれば、遊技機ＭＤ１の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第２手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第２手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良いし、導光板Ｍ２６０でも良いし、昇降移動部材Ｍ８６０でも良い。
【１２０４０】
遊技機ＭＤ１又はＭＤ２において、前記第１手段は、少なくとも前記特定手段の動作実行期間に前記特定手段の動作の態様とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機ＭＤ３。
【１２０４１】
遊技機ＭＤ３によれば、遊技機ＭＤ１又はＭＤ２の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により特定手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、特定手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。
【１２０４２】
遊技機ＭＤ３において、前記視認手段は、前記特定手段側から前記対応する表示側へ向けて移動する態様で視認されることを特徴とする遊技機ＭＤ４。

【１２０４３】
遊技機ＭＤ４によれば、遊技機ＭＤ３の奏する効果に加え、視認手段により視認される移動態様により、遊技者の視線を対応した表示側に誘導させることができるので、特定手段に動作遅れが生じた場合であっても、対応した表示の変化の滑らかさと同様に滑らかに動作しているものであると錯覚させることができる。
【１２０４４】
遊技機ＭＤ１からＭＤ４のいずれかにおいて、前記特定手段の動作に基づいて、前記特定手段の動作に対応した表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機ＭＤ５。
【１２０４５】
遊技機ＭＤ５によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ４のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。
【１２０４６】
遊技機ＭＤ１からＭＤ５のいずれかにおいて、前記特定手段が所定の直線方向に変位可能とされ、その変位を案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＤ６。
【１２０４７】
遊技機ＭＤ６によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ５のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を対応した表示と一体的に移動させる場合にずれを生じさせにくいようにすることができる。
【１２０４８】
遊技機ＭＤ１からＭＤ６のいずれかにおいて、前記特定手段は、所定方向視において視認される外形が動作により変化しないよう構成されることを特徴とする遊技機ＭＤ７。
【１２０４９】
遊技機ＭＤ７によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ６のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示を特定手段の動作に対応して平行移動させるだけで一体的な視認を維持できる。
【１２０５０】
遊技機ＭＤ１からＭＤ７のいずれかにおいて、前記特定手段の動作態様を複数構成可能であって、前記特定手段に対応した表示は、前記特定手段の各動作態様に対応されることを特徴とする遊技機ＭＤ８。
【１２０５１】
遊技機ＭＤ８によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ７のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作態様に関わらず特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。
【１２０５２】
遊技機ＭＤ１からＭＤ８のいずれかにおいて、前記特定手段の前記所定位置への復帰動作において、前記特定手段が視認され難く構成されることを特徴とする遊技機ＭＤ９。
【１２０５３】
遊技機ＭＤ９によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ８のいずれかの奏する効果に加え、復帰動作時にまで対応した表示を特定手段に対応させて表示する必要性を低めることができ、表示の自由度を向上させることができる。
【１２０５４】
遊技機ＭＤ１からＭＤ９のいずれかにおいて、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備え、前記特定手段の動作終了から前記第２手段が前記対応した表示を隠すまでに所定の時間遅れがあることを特徴とする遊技機ＭＤ１０。
【１２０５５】
遊技機ＭＤ１０によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ９のいずれかの奏する効果に加え、特定表示により特定手段を隠す前に、動作終了時における特定手段と、特定手段の動作と対応した表示とを一体的に視認させる時間を確保することで、特定手段による演出効果の向上を図ることができる。
【１２０５６】

遊技機ＭＤ１からＭＤ１０のいずれかにおいて、前記第１手段は、視認領域において、前記特定手段と前記対応した表示との間に正面視で位置する所定領域上において視認され、前記所定領域が前記第１手段により後方側を視認できないように遮蔽されている状態において前記特定手段が動作可能とされることを特徴とする遊技機ＭＤ１１。

【１２０５７】

遊技機ＭＤ１１によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ１０のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と対応した表示との間に位置する所定領域上が遮蔽されている状態で特定手段が動作されることから、動作中における特定手段と対応した表示とを分断された状態で視認させることができる。

【１２０５８】

遊技機ＭＤ１からＭＤ１１のいずれかにおいて、前記特定手段が動作範囲の終端に配置されている場合において、前記第２手段が視認可能とされることを特徴とする遊技機ＭＤ１２。

【１２０５９】

遊技機ＭＤ１２によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ１１のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を動作範囲の終端に配置しつつ第２手段を視認させることにより、遊技者の視線が分散されることを避けることができ、第２手段への注目力を向上させることができる。

【１２０６０】

遊技機ＭＤ１からＭＤ１２のいずれかにおいて、前記特定手段の所定の動作が実行されることに基づいて、前記対応する表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機ＭＤ１３。

【１２０６１】

遊技機ＭＤ１３によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ１２のいずれかの奏する効果に加え、対応する表示を視認することで、特定手段の動作内容を把握させることができる。

【１２０６２】

遊技機ＭＤ１からＭＤ１３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定手段が前記所定位置から動作したことを判断可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＤ１４。

【１２０６３】

遊技機ＭＤ１４によれば、遊技機ＭＤ１からＭＤ１３のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作に対応する表示を検出手段の検出結果を基に実行させることができる。

【１２０６４】

遊技機ＭＤ１４において、所定期間における前記検出手段の検出結果に基づいて、前記所定手段が異なる表示態様で前記対応する表示を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＭＤ１５。

【１２０６５】

遊技機ＭＤ１５によれば、遊技機ＭＤ１４の奏する効果に加え、所定期間において対応する表示を常には見ていなくても、途中で視認することで、その時点における検出手段の検出結果について把握することができるので、常に見ていないと対応する表示から遊技者が情報を取得できない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１２０６６】

＜検出に基づく判断により、視認態様を変化させる＞

表示装置を備える遊技機であって、前記表示装置よりも遊技機正面側に位置する所定領域へ向けて移動可能に構成される移動手段の所定部を検出可能な複数の検出手段と、その検出手段による検出結果に基づく視認態様が複数構成される視認可能手段と、を備え、前記検出は、前記移動手段が前記所定領域から移動したことに基づく第１の検出と、その第１の検出とは異なる検出であって前記移動手段が前記所定領域側へ移動する場合に生じる第２の検出とがあり、前記視認可能手段の視認態様は、前記第１の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で前記第２の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成され、前記遊技機は、前記視認可能手段が前記第２の検出に基づく視認態様となっている場合に前記視認

態様を解除させるために遊技者が操作可能であって操作に基づいて所定の報知が実行されるように構成される操作手段とは異なる第２の操作手段を備え、前記第２の操作手段の操作に基づく所定条件の成立により前記第１の検出が生じ得ることを特徴とする遊技機ＭＥ１。

【１２０６７】

パチンコ機等の遊技機において、装飾され遊技者に視認させる視認可能手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、上昇位置では視認可能手段が退避されており視認されず、下降位置でのみ視認されるものとなっており、その視認態様のバリエーションに乏しく、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１２０６８】

これに対し、遊技機ＭＥ１によれば、視認可能手段の視認態様は、第１の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で第２の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成されることから、視認態様のバリエーションを多くすることができ、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善することができる。

【１２０６９】

視認可能手段は、電飾基板Ｍ６３０でも良い。移動手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良い。第１の検出は、検出センサＭ４８３でも良い。第２の検出は、検出センサＭ３４８９でも良い。操作手段は、調整ボタンＨ３０４４でも良い。

【１２０７０】

遊技機ＭＥ１において、前記視認可能手段の視認態様の変化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機ＭＥ２。

【１２０７１】

遊技機ＭＥ２によれば、遊技機ＭＥ１の奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１２０７２】

遊技機ＭＥ１又はＭＥ２において、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機ＭＥ３。

【１２０７３】

遊技機ＭＥ３によれば、遊技機ＭＥ１又はＭＥ２の奏する効果に加え、視認可能手段による視認態様が意図せず変化されることを避けることができる。

【１２０７４】

遊技機ＭＥ１からＭＥ３のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第２の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機ＭＥ４。

【１２０７５】

遊技機ＭＥ４によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ３のいずれかの奏する効果に加え、光量の設定の影響で第２の検出に基づく視認態様が把握され難くなる事態を避けることができる。

【１２０７６】

遊技機ＭＥ１からＭＥ４のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様は、前記第２の検出が所定長さよりも長い場合に前記第２の検出の結果に基づく態様とされることを特徴とする遊技機ＭＥ５。

【１２０７７】

遊技機ＭＥ５によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ４のいずれかの奏する効果に加え、第２の検出が生じる度に視認可能手段の視認態様が変化される場合に比較して検出手段の配置の自由度を向上させることができる。

【１２０７８】

遊技機ＭＥ１からＭＥ５のいずれかにおいて、前記第２の操作手段を操作させる期間で

あることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＥ６。
【１２０７９】
遊技機ＭＥ６によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２の操作手段を操作し損ねる事態を回避し易くすることができる。
【１２０８０】
遊技機ＭＥ１からＭＥ６のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、演出ボタンとは異なる操作手段を操作させることを促す視認をさせることを特徴とする遊技機ＭＥ７。
【１２０８１】
遊技機ＭＥ７によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ６のいずれかの奏する効果に加え、視認可能手段を視認することで操作手段の操作が示唆されていることに気づくことができるので、視認可能手段の注目力を向上させることができる。
【１２０８２】
遊技機ＭＥ１からＭＥ７のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様の変化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機ＭＥ８。
【１２０８３】
遊技機ＭＥ８によれば、遊技機ＭＥ１からＭＥ７のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【１２０８４】
遊技機ＭＥ１からＭＥ８のいずれかにおいて、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機ＭＥ９。
【１２０８５】
遊技機ＭＥ１からＭＥ９のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第２の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機ＭＥ１０。
【１２０８６】
遊技機ＭＥ１からＭＥ１０のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、前記移動手段の配置によらず遊技者が視認可能に配設されることを特徴とする遊技機ＭＥ１１。
【１２０８７】
遊技機ＭＥ１からＭＥ１１のいずれかにおいて、前記移動手段は、前記遊技機に配設される第２の操作手段が操作されたことにより動作され、その動作中に所定条件が成立することに基づいて検出されることを特徴とする遊技機ＭＥ１２。
【１２０８８】
遊技機ＭＥ１２において、前記遊技機は、前記第２の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＥ１３。
【１２０８９】
遊技機ＭＥ１３において、前記可変表示は、所定の限界幅において、最大から最小側へ向かって変化させる場合があることを特徴とする遊技機ＭＥ１４。
【１２０９０】
遊技機ＭＥ１２からＭＥ１４のいずれかにおいて、前記第２の検出は、前記第２の操作手段の操作から時間遅れが生じてされることを特徴とする遊技機ＭＥ１５。
【１２０９１】
遊技機ＭＥ１からＭＥ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２の検出に基づく視認態様を解除させる所定手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＥ１６。
【１２０９２】
遊技機ＭＥ１からＭＥ１６のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記可変表示手段において前記移動手段による所定の目標手段を表示可能に構成され、前記所定の目標手段として表示される状態に前記移動手段が到達できない場合において、状態を切替可能に構成さ

れることを特徴とする遊技機ＭＥ１７。
【１２０９３】
目標手段は、到達領域表示Ｍ８１ａのように移動手段の移動先を予測させるように構成されても良く、移動手段の移動先以外であっても移動手段が登場する回数に関する数字から構成されても良く、その数字が移動手段の登場の度に増加（減少）されるように更新される登場更新手段でも良く、登場の有無に関わらず移動手段の検出に基づいて更新される検出更新手段でも良く、その数字は更新されるものではなく数字の回数だけ移動手段が登場することを予告するものでも良く、これらの組合せでも良い。
【１２０９４】
＜当接位置を変えながら動作する構成＞
駆動手段と、その駆動手段により回転動作される伝達手段と、その伝達手段の所定部に当接されることにより動作される動作手段と、を備え、前記動作手段は、前記伝達手段の所定部に当接される被当接部と、その被当接部の動作方向に動作される被動作部と、を備え、前記被動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機ＭＦ１。
【１２０９５】
パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が回転方向に往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっており、動作手段の動作を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
【１２０９６】
これに対し、遊技機ＭＦ１によれば、伝達手段が回転動作される一方で動作手段の被動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、動作手段の動作を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、伝達手段の所定部は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、動作手段は、リンク部材Ｍ６６０（リンク部材Ｍ３６６０又は回転移動部材Ｍ４６６０）及び後側スライド移動体Ｍ６５０でも良い。
【１２０９７】
遊技機ＭＦ１において、前記被当接部に対して前記所定部が当接する位置は、前記伝達手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機ＭＦ２。
【１２０９８】
遊技機ＭＦ２によれば、遊技機ＭＦ１の奏する効果に加え、所定部と被当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。
【１２０９９】
遊技機ＭＦ１又はＭＦ２において、前記被動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能な付勢手段を備えることを特徴とする遊技機ＭＦ３。
【１２１００】
遊技機ＭＦ３によれば、遊技機ＭＦ１又はＭＦ２の奏する効果に加え、被動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢手段の付勢力によっても動作させることができるので、被動作部の動作バリエーションを増加させることができる。
【１２１０１】
＜一緒に動作させる所定領域がある構造＞
所定の表示装置の表示領域の正面視外方から前記表示装置の前方側に変位され得る変位手段が当接可能とされる被当接手段を備え、所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づく前記変位手段との当接により前記被当接手段が変位される遊技機であって、前記変位手段の変位に基づく前記被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において、前記変位手段は前記被当接手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＭＧ１。
【１２１０２】

パチンコ機等の遊技機において、変位可能な変位手段および変位手段の上方側への変位に基づいて変位される被当接手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段と被当接手段とが常時接触されており、変位手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１２１０３】

これに対し、遊技機ＭＧ１によれば、変位手段と、被当接手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、被当接手段の変位が抑制手段に抑制された後において、変位手段は被当接手段から離間する態様で変位可能とされることから、変位手段の変位を好適とすることができる。

【１２１０４】

変位手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットＭ６００自体でも良いし、可動装飾ユニットＭ６００の一部として構成される当接部材Ｍ６０２でも良いし、可動装飾ユニットＭ２６００の当接部材Ｍ２６０２でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。被当接手段は、扇形状構成部Ｍ５６０でも良い。抑制手段は、突設補助部Ｍ５４５でも良いし、円板付きギアＭ５８４でも良い。

【１２１０５】

遊技機ＭＧ１において、前記所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づいて前記被当接手段が変位された場合において、前記変位手段が前記被当接手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機ＭＧ２。

【１２１０６】

遊技機ＭＧ２によれば、遊技機ＭＧ１の奏する効果に加え、変位手段の変位が、抑制手段により抑制された被当接手段に制限を受けないで実行されるよう構成することができる。

【１２１０７】

遊技機ＭＧ１又はＭＧ２において、前記変位手段は、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記被当接手段から離間されることを特徴とする遊技機ＭＧ３。

【１２１０８】

遊技機ＭＧ３によれば、遊技機ＭＧ１又はＭＧ２の奏する効果に加え、抑制手段によって被当接手段の変位が抑制された後においても、その抑制が変位手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。

【１２１０９】

＜移動手段の移動途中で第２動作手段を動作させる構成＞

駆動装置と、その駆動装置の駆動力を移動手段へ伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第２動作手段と、を備え、前記移動手段は、前記第２動作手段と当接する第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域とを移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＭＨ１。

【１２１１０】

パチンコ機等の遊技機において、回転移動される移動手段である回転移動ギアを介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作による演出が単調となっていた。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作を複数構成させる場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

【１２１１１】

これに対し、遊技機ＭＨ１によれば、移動手段により動作される動作手段と第２動作手

段とが構成され、それらが異なる領域において当接されることから、移動手段に対する動作手段からの影響と、第２動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。

【１２１１２】

なお、駆動装置は、駆動モータＭ５０１でもよく、移動手段は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、伝達手段は、モータギアＭ５８１でもよく、動作手段は、板状本体部Ｍ６１０でもよく、第２動作手段は、リンク部材Ｍ６６０でもよい。

【１２１１３】

遊技機ＭＨ１において、前記動作手段の所定動作の実行後に前記第２動作手段の動作が実行され得ることを特徴とする遊技機ＭＨ２。

【１２１１４】

遊技機ＭＨ２によれば、遊技機ＭＨ１の奏する効果に加え、動作手段の動作が生じた場合に第２動作手段が動作することを遊技者に事前に把握させることができるので、第２動作手段に注目させることができる。

【１２１１５】

遊技機ＭＨ２において、前記所定動作の実行後に前記第２動作手段の動作が実行されない場合を構成可能とされており、前記所定方向へ移動中の前記移動手段が前記第２動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＨ３。

【１２１１６】

遊技機ＭＨ３によれば、遊技機ＭＨ２の奏する効果に加え、第２動作手段の動作の有無を所定領域において移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。

【１２１１７】

＜一側の動きが変わると他側の動きも引きずられて変化＞

制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第１動作部および第２動作部と、を備え、変位手段の所定部の検出に基づいて前記第１動作部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第２動作部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段を備え、前記第１動作部の動作開始に対応して前記第２動作部が第１の制御で動作可能に構成され、前記制御手段は、前記第１の制御における前記第２動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第１の制御での動作実行期間中であっても前記第２動作部が第２の制御で動作するよう構成されており、前記第２動作部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされることを特徴とする遊技機ＭＩ１。

【１２１１８】

パチンコ機等の遊技機において、第１動作部と、その第１動作部に対応する第２動作部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１５－２３１４３４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第１動作部の動作に対応して第２動作部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第１動作部または第２動作部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第１動作部および第２動作部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１２１１９】

これに対し、遊技機ＭＩ１によれば、制御手段は、前記第１の制御における前記第２動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第１の制御での動作の途中であっても第２動作部は第２の制御での動作を実行するよう構成されるので、第１動作部に動作不良があった場合であっても第２動作部の制御を変えることで、第１動作部および第２動作部の動作を好適とすることができる。

【１２１２０】

なお、第１動作部は、板状本体部Ｍ５１０（演出動作ユニットＭ５００）でも良い。第

２動作部は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。変位手段の所定部は、前方突設部Ｍ４４４でも良い。

【１２１２１】

遊技機ＭＩ１において、前記対応した表示は、前記第２動作部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＩ２。

【１２１２２】

遊技機ＭＩ２によれば、遊技機ＭＩ１の奏する効果に加え、第２動作部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第２動作部が第１の制御での動作を完了して停止したか、第２動作部が第２の制御での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第２動作部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【１２１２３】

遊技機ＭＩ１又はＭＩ２において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第１の制御での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第２動作部の前記第２の制御での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機ＭＩ３。

【１２１２４】

遊技機ＭＩ３によれば、遊技機ＭＩ１又はＭＩ２の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第２動作部の動作を第２の制御で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【１２１２５】

＜可動部に関連した表示を実行する＞

第１位置から動作可能な動作手段と、視認領域において前記動作手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な手段と、前記動作手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第１手段と、を備え、前記動作手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機ＭＪ１。

【１２１２６】

パチンコ機等の遊技機において、動作手段に対応して視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開２０１１－１７７２３０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

【１２１２７】

これに対し、遊技機ＭＪ１によれば、動作する動作手段と対応した表示との間に第１手段が所定の態様で視認されるため、動作手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する動作手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるため、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

【１２１２８】

なお、動作手段は、移動装飾部Ｍ７７０でも良い。第１手段は、演出動作ユニットＭ５００でも良いし、演出動作ユニットＭ５００及び可動装飾ユニットＭ６００でも良い。動作手段の動作に対応した表示は、連動意匠Ｍ７８１でも良い。

【１２１２９】

また、動作手段に対応した表示は、動作手段の移動に対応して動作手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、動作手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、動作手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、動作手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が動作手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、動作手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても

良いし、これらの組合せでも良い。
【１２１３０】
遊技機ＭＪ１において、前記第１手段は、少なくとも前記動作手段の動作実行期間に前記動作手段とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機ＭＪ２。
【１２１３１】
遊技機ＭＪ２によれば、遊技機ＭＪ１の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により動作手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、動作手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良い。
【１２１３２】
遊技機ＭＪ１又はＭＪ２において、前記動作手段を前記第１位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第２手段を備える遊技機ＭＪ３。
【１２１３３】
遊技機ＭＪ３によれば、遊技機ＭＪ１又はＭＪ２の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第２手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第２手段は、可動装飾ユニットＭ６００でも良いし、導光板Ｍ２６０でも良いし、昇降移動部材Ｍ８６０でも良い。
【１２１３４】
＜動作中に当接箇所が変化する構成＞
駆動手段と、その駆動手段により回転動作される回転動作手段と、その回転動作手段の所定部に当接されることにより変位される変位手段と、を備え、前記変位手段は、前記回転動作手段の所定部に当接される当接部と、その当接部の動作方向側に動作される動作部と、を備え、前記動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機ＭＫ１。
【１２１３５】
パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動される回転ギアから突設される突設部を介して駆動力が伝達される変位手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００９－８２３１１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転ギアの動作により実現される動作は変位手段の回転方向への動作に限定されており、動作による演出が単調となっており、変位手段の変位を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。
【１２１３６】
これに対し、遊技機ＭＫ１によれば、回転動作手段が回転動作される一方で変位手段の動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、変位手段の変位を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータＭ５０１でもよく、回転動作手段の所定部は、柱状部Ｍ５８２ａでもよく、変位手段は、リンク部材Ｍ６６０（リンク部材Ｍ３６６０又は回転移動部材Ｍ４６６０）及び後側スライド移動体Ｍ６５０でも良い。
【１２１３７】
遊技機ＭＫ１において、前記動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機ＭＫ２。
【１２１３８】
遊技機ＭＫ２によれば、遊技機ＭＫ１の奏する効果に加え、動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢力によっても動作させることができるので、動作部の動作バリエーションを増加させることができる。
【１２１３９】
遊技機ＭＫ１又はＭＫ２において、前記所定部に対して前記当接部が当接する位置は、前記回転動作手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機ＭＫ３。
【１２１４０】
遊技機ＭＫ３によれば、遊技機ＭＫ１又はＭＫ２の奏する効果に加え、所定部と当接部

との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。

【１２１４１】

遊技機ＭＡ１からＭＡ１５，ＭＢ１からＭＢ１０，ＭＣ１からＭＣ１６，ＭＤ１からＭＤ１５，ＭＥ１からＭＥ１７、ＭＦ１からＭＦ３、ＭＧ１からＭＧ３、ＭＨ１からＭＨ３、ＭＩ１からＭＩ３、ＭＪ１からＭＪ３、ＭＫ１からＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＭＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１２１４２】

遊技機ＭＡ１からＭＡ１５，ＭＢ１からＭＢ１０，ＭＣ１からＭＣ１６，ＭＤ１からＭＤ１５，ＭＥ１からＭＥ１７、ＭＦ１からＭＦ３、ＭＧ１からＭＧ３、ＭＨ１からＭＨ３、ＭＩ１からＭＩ３、ＭＪ１からＭＪ３、ＭＫ１からＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＭＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１２１４３】

遊技機ＭＡ１からＭＡ１５，ＭＢ１からＭＢ１０，ＭＣ１からＭＣ１６，ＭＤ１からＭＤ１５，ＭＥ１からＭＥ１７、ＭＦ１からＭＦ３、ＭＧ１からＭＧ３、ＭＨ１からＭＨ３、ＭＩ１からＭＩ３、ＭＪ１からＭＪ３、ＭＫ１からＭＫ３のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＭＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１２１４４】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２１７７から図２１８６を参照し、第５９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【１２１４５】

図２１７７は、第５９実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２１７８は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図２１７９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２１８０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２１８１は、外

枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２１８２は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２１８３は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図２１８４は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図２１８５は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図２１８２では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【１２１４６】

また、以下の説明では、図２１７７に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２１７７に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２１７７参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１２１４７】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１２１４８】

図２１７７～図２１８５に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【１２１４９】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図２１７７参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【１２１５０】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は枠状受部である外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【１２１５１】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【１２１５２】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【１２１５３】

また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り

付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【１２１５４】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図２１８０参照）。

【１２１５５】

また、対象固定部である内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図２１８２及び図２１８３参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【１２１５６】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【１２１５７】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１８２参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図２１８２参照）を主に備えて形成される。

【１２１５８】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図２１８１参照）。なお、枠状受部である内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【１２１５９】

なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【１２１６０】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）とを主に備えて形成される。

【１２１６１】

即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。

【１２１６２】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【１２１６３】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【１２１６４】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。

【１２１６５】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【１２１６６】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図２１８２に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【１２１６７】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図２１８２に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図２１８１に示す状態）とされる場合に

阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【１２１６８】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【１２１６９】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図２１８４及び図２１８５に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【１２１７０】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図２１８３参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【１２１７１】

また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成される板状透過部であるガラスユニットＨ１６が配設される（図２１７７参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【１２１７２】

ガラスユニットＨ１６は、図２１７７及び図２１８１に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【１２１７３】

なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

【１２１７４】

また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１

６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１８６参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【１２１７５】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図２１７７に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【１２１７６】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【１２１７７】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【１２１７８】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図２１８６参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図２１７７に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【１２１７９】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図２１７８参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１８２参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０に

より遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【１２１８０】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【１２１８１】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【１２１８２】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【１２１８３】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【１２１８４】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【１２１８５】

即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１２１８６】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【１２１８７】

この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作

可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【１２１８８】

なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【１２１８９】

また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【１２１９０】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図２１８４参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【１２１９１】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【１２１９２】

機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【１２１９３】

機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【１２１９４】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【１２１９５】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また

、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【１２１９６】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。

【１２１９７】

下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。接触可能部である操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【１２１９８】

なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【１２１９９】

さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【１２２００】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【１２２０１】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図２１８４参照）。

【１２２０２】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図２１８２参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２１８２参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【１２２０３】

ファール球通路部Ｈ１４５（図２１８４参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【１２２０４】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図２１８５に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図２１８４参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【１２２０５】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【１２２０６】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【１２２０７】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【１２２０８】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図２１８２参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【１２２０９】

また、図２１８２に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【１２２１０】
図２１８２に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。
【１２２１１】
ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【１２２１２】
なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。
【１２２１３】
遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図２１７７参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図２１８２を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。
【１２２１４】
遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図２１７７参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【１２２１５】
２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図２１８２の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。
【１２２１６】
戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。
【１２２１７】
これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ

案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【１２２１８】
なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。
【１２２１９】
また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。
【１２２２０】
外レールＨ６２の先端部（図２１８２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【１２２２１】
遊技領域の正面視左側下部（図２１８２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図２１８６参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。
【１２２２２】
また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【１２２２３】
尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【１２２２４】
ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図２１８２参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる

大当たりのことである。
【１２２２５】
大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｍ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。
【１２２２６】
このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。
【１２２２７】
また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。
【１２２２８】
なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。
【１２２２９】
また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。
【１２２３０】
確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【１２２３１】
なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確

率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。
【１２２３２】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。
【１２２３３】
なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。
【１２２３４】
また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。
【１２２３５】
また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。
【１２２３６】
本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。
【１２２３７】
なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。
【１２２３８】
また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が

当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【１２２３９】

なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【１２２４０】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図２１８６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【１２２４１】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図２１８６参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【１２２４２】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【１２２４３】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１２２４４】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１２２４５】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動

役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【１２２４６】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１２２４７】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【１２２４８】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【１２２４９】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２１８６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【１２２５０】

一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２１８６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【１２２５１】

また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【１２２５２】
第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。
【１２２５３】
なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。
【１２２５４】
また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。
【１２２５５】
上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。
【１２２５６】
本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。
【１２２５７】
なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。
【１２２５８】
この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１２２５９】
一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。
【１２２６０】
従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。
【１２２６１】
第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図２１８２参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。
【１２２６２】
この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【１２２６３】
なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。
【１２２６４】
遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。
【１２２６５】
遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。
【１２２６６】
また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設

されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【１２２６７】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【１２２６８】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【１２２６９】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【１２２７０】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【１２２７１】

また、上記第５９実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【１２２７２】

例えば、上記第５９実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【１２２７３】
図２１７８に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。
【１２２７４】
裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【１２２７５】
なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【１２２７６】
また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１２２７７】
払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図２１８６参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホール（以下、単にホールとも称する）の島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。
【１２２７８】
また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ

消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図２１８６参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１２２７９】

遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。

【１２２８０】

なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【１２２８１】

次に、図２１８６を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図２１８６は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１２２８２】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【１２２８３】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１２２８４】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１２２８５】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の

発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１２２８６】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【１２２８７】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【１２２８８】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【１２２８９】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【１２２９０】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。

【１２２９１】

払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１２２９２】

払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【１２２９３】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。

【１２２９４】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【１２２９５】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【１２２９６】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、駆動手段Ｈ７５０、及び、モータ装置Ｐ７７１が含まれる。

【１２２９７】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【１２２９８】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【１２２９９】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３

図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【１２３００】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【１２３０１】

なお、図２１８６では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【１２３０２】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【１２３０３】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【１２３０４】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【１２３０５】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２１８６参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧な

どを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１２３０６】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【１２３０７】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２１８６参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【１２３０８】

次いで、図２１８７から図２２２７を参照し、第６０実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｐ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第５９実施形態では、正面枠Ｈ１０が配設されるパチンコ機Ｈ１０について説明したが、第６０実施形態では、正面枠Ｐ１０が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１２３０９】

図２１８７は、第６０実施形態におけるパチンコ機Ｐ１０の正面図であり、図２１８８は、パチンコ機Ｐ１０の上面図であり、図２１８９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｐ１０の正面斜視図であり、図２１９０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ３０２を本体枠Ｐ１４ｄから離間させた（取り外した）状態を示すパチンコ機Ｐ１０の分解正面斜視部であり、図２１９１は、正面枠Ｐ１４の分解正面斜視図であり、図２１９２は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。

【１２３１０】

また、以下の説明では、図２１８７に示す状態のパチンコ機Ｐ１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２１８７に示す状態のパチンコ機Ｐ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２１８７参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｐ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１２３１１】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｐ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｐ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｐ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１２３１２】

図２１８７～図２１９２に示すように、パチンコ機Ｐ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｐ１４とを主に備えている。

【１２３１３】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図１９６０参照）。

【１２３１４】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｐ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図２１８９参照）。

【１２３１５】

なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｐ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の操作力受部である鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【１２３１６】

なお、シリンダ錠Ｈ２０の構成は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、シリンダ部分（円筒部分）自体が正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とを開放不可能とするように構成しても良いし、シリンダ部分の動作に対応して動作される可動爪部が配設される箱状の所定ユニットが内枠Ｈ１２側に金属材料から構成されており、可動爪部が正面枠Ｐ１４の被係合部に係合されることにより正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とを開放不可能とするように構成しても良い。また、シリンダ部分は、内枠Ｈ１２側に固定されても良いし、正面枠Ｐ１４側に固定されても良い。

【１２３１７】

所定ユニットからは、外枠Ｈ１１との係合に利用される後方爪部が露出されている他、前後方向に貫通形成される開口部が形成されており、その開口部を通して視認可能となる視認可能領域を含む領域において操作連動部である可動爪部や後方爪部が動作される。

【１２３１８】

被係合部は、枠の形成の際に一体的に形成されても、別部材が固定されても良く、正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）に上下方向に並ぶように配設されており、それに対応する位置における内枠Ｈ１２の内部に可動爪部が配設される。

【１２３１９】

正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して閉鎖状態とする場合、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に接近させるように移動させていく過程で、被係合部を介する荷重により可動爪部が上下方向側に動作され、その後で被係合部が可動爪部の前後方向位置よりも後方に過ぎると、付勢力により、可動爪部が閉鎖時係合部である被係合部の後方への戻りを規制する位置に戻る。即ち、被係合部に対して可動爪部が動作されることで、正面枠Ｐ１４の内枠Ｈ１２に対する開放方向への移動が規制され、正面枠Ｐ１４が閉鎖状態となる。

【１２３２０】

なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｐ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。

【１２３２１】
　また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。
【１２３２２】
　正面枠Ｐ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｐ１４ｄと、その本体枠Ｐ１４ｄに配設され、その本体枠Ｐ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＰ１４ａと、その上側装飾ユニットＰ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＰ１４ｂ及び右側装飾ユニットＰ１４ｃと、本体枠Ｐ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＰ１５と、本体枠Ｐ１４ｄを介して上下皿ユニットＰ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。
【１２３２３】
　また、正面枠Ｐ１４の回動基端側には、図２１９１及び図２１９２に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が仮置き位置において内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｐ１４が回動可能に支持される。
【１２３２４】
　また、正面枠Ｐ１４には、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＰ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｐ１４（本体枠Ｐ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し、入射された光を透過して所定の方向へ向けて出射可能な部位のガラスユニットＨ１６が配設される。なお、パチンコ機Ｐ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｐ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｐ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３（図２１８３参照）の正面が視認可能となっている。
【１２３２５】
　正面枠Ｐ１４（上側装飾ユニットＰ１４ａ，左側装飾ユニットＰ１４ｂ，右側装飾ユニットＰ１４ｃ）において窓部Ｐ１４ｅの周囲には、図２１８７に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵し、光を発光可能に構成される部位の電飾部Ｐ２９～Ｐ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｐ２９～Ｐ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｐ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｐ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。
【１２３２６】
　また、上側装飾ユニットＰ１４ａ，左側装飾ユニットＰ１４ｂ，右側装飾ユニットＰ１４ｃの電飾部Ｐ２９～Ｐ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。
【１２３２７】
　なお、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｐ２９～Ｐ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｐ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【１２３２８】
上側装飾ユニットＰ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｐ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図１９６６参照））を覆うスピーカーカバーＰ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＰ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。
【１２３２９】
窓部Ｐ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図２１８７に示すように、上皿Ｐ１７と下皿Ｐ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｐ１７と下皿Ｐ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＰ１５が配設される。
【１２３３０】
上皿Ｐ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｐ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｐ１７は、払出装置Ｈ１３３（図２１７８参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１８２参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｐ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｐ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。
【１２３３１】
下皿Ｐ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｐ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｐ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｐ５０に案内される球案内開口Ｐ５３が形成される。
【１２３３２】
下皿Ｐ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｐ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＰ５２が設けられている。この球抜きレバーＰ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｐ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＰ５２の操作は、通常、下皿Ｐ５０の下方に下皿Ｐ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。
【１２３３３】
なお、球抜きレバーＰ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｐ１７と下皿Ｐ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｐ５０を廃止して上皿Ｐ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。
【１２３３４】
この場合において、球案内開口Ｐ５３の正面側に一端側が連通される球通過経路の他端側がパチンコ機Ｐ１０の下端面から下方へ開放されるように構成することで、上皿Ｐ１７内にて球が余剰となった場合に、その余剰となった球がパチンコ機Ｐ１０の下端面から下方へ排出されるように構成することができる。これにより、球を箱（一般に「千両箱」と称される）又は島設備に連通する回収口へ向けて効率的に排出させることができる。
【１２３３５】
また、下皿Ｐ５０から球を排出する球抜きレバーＰ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｐ５０に球が払い出されたことや下皿Ｐ５０

に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＰ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｐ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｐ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【１２３３６】

特に、最近では、パチンコ機Ｐ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｐ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｐ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｐ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｐ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｐ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＰ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＰ５２の操作を不要とできる。

【１２３３７】

即ち、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１（図２１８６参照）により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｐ５０の球抜きレバーＰ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｐ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＰ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｐ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１２３３８】

上皿Ｐ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＰ１８０が設けられている。操作ユニットＰ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８２参照）の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＰ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【１２３３９】

この操作ユニットＰ１８０には、上面側にボタン部Ｐ１８１が配設される。ボタン部Ｐ１８１は、上下にスライド変位可能に構成されており、下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【１２３４０】

なお、ボタン部Ｐ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能に構成されても良い。また、操作ユニットＰ１８０は、上皿Ｐ１７以外に下皿Ｐ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【１２３４１】

また、操作ユニットＰ１８０は、上皿Ｐ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、右側装飾ユニットＰ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｐ１７の手前側に配設される操作ユニットＰ１８０とは別の操作ユニットを配設して、それぞれ別の演出で遊技者に操作させるようにしても良い。また、複数箇所に同様の構成からなる操作ユニットＰ１８０を配設するようにしても良い。

【１２３４２】

操作ユニットＰ１８０の右側には、上下皿ユニットＰ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図２１９１参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｐ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【１２３４３】
球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｐ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｐ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【１２３４４】
機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。
【１２３４５】
機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＰ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６、図２１８６参照）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８２参照）の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ及び右側装飾ユニットＰ１４ｃに配設される電飾部Ｐ２９～Ｐ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。
【１２３４６】
また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８２参照）の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｐ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。
【１２３４７】
なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８２参照）に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【１２３４８】
球排出レバーＨ５４は、上皿Ｐ１７に貯留された球を下皿Ｐ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｐ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｐ１７から下皿Ｐ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｐ１７に貯留された球を下皿Ｐ５０に排出することができる。
【１２３４９】
下皿Ｐ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応し

た強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３（図２１８２参照）の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【１２３５０】

なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＰ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３（図２１８２参照）の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【１２３５１】

さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球抜きレバーＰ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｐ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３（図２１８２参照）の正面への球の打ち出しを許容する役割と球抜きレバーＰ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｐ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｐ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｐ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【１２３５２】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｐ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｐ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【１２３５３】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｐ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図２１９１参照）。

【１２３５４】

ファール球通路部Ｈ１４５（図２１９１参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１８９参照）から発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｐ５０に排出する通路を形成する部位である。

【１２３５５】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図２１９２に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図２１９１参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｐ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｐ５０でなく、上皿Ｐ１７に接続され、ファール球が上皿Ｐ１７に排出される構成としても良い。

【１２３５６】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｐ１７から下皿Ｐ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【１２３５７】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｐ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａ（図２１８９参照）に送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｐ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主

に備えて形成される。
【１２３５８】
発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｐ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｐ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｐ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の内部通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）へ流下（落下）可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。
【１２３５９】
なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１（図２１８２参照）の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。
【１２３６０】
パチンコ機Ｐ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置されるところ、ホール内において島設備を構成する壁面ＰＷａ（図２１８８参照）に形成される開口部を通して外枠Ｈ１１が壁内部に収納された状態で、正面枠Ｐ１４が壁面ＰＷａから手前側に張り出した状態とされる。
【１２３６１】
ホール内の島設備には、通常、パチンコ機Ｐ１０の上方に間隔を空けてデータカウンターＰＤｃが設けられている（図２１８８参照）。データカウンターＰＤｃの形状や配置は何ら限定されるものではないが、一般的な例として、箱状に形成されるデータカウンターＰＤｃの底面がパチンコ機Ｐ１０の上面から上方に２５［ｍｍ］離間して配置されており、データカウンターＰＤｃの前後幅が５０［ｍｍ］であるとして説明する。
【１２３６２】
データカウンターＰＤｃは、パチンコ機Ｐ１０の左右幅よりも若干短い左右幅の箱状態が壁面ＰＷａに固定配置されており、パチンコ機Ｐ１０と電気的に接続されており、パチンコ機Ｐ１０から送信される抽選回数、大当たり回数、連荘数等を前面側に形成される表示画面に表示可能に構成される。
【１２３６３】
次いで、図２１９３から図２２０８を参照して、上側装飾ユニットＰ１４ａについて説明する。図２１９３は、上側装飾ユニットＰ１４ａの分解正面斜視図であり、図２１９４は、上側装飾ユニットＰ１４ａの分解背面斜視図である。
【１２３６４】
図２１９３及び図２１９４に図示されるように、上側装飾ユニットＰ１４ａは、本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＰ３０１と、そのベースユニットＰ３０１の正面側に配設される化粧ユニットＰ３０２とを主に備える。
【１２３６５】
上側装飾ユニットＰ１４ａは、後述する内部機構により、簡単な操作手順で化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して脱着可能に構成される。以下では、まずベースユニットＰ３０１について説明し、次いで化粧ユニットＰ３０２について説明した後で、内部機構の詳細について説明する。
【１２３６６】
図２１９５は、ベースユニットＰ３０１の分解正面斜視図であり、図２１９６は、ベースユニットＰ３０１の分解背面斜視図である。ベースユニットＰ３０１は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く開放部が下方へ向く逆コの字形状のベース部材Ｐ３１０と、そのベース部材Ｐ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定される切替構成部

Ｐ３２０と、その切替構成部Ｐ３２０の下縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）及び下側（矢印Ｄ方向側）に配設される音響構成部Ｐ３３０と、切替構成部Ｐ３２０の正面側（矢印Ｆ方向側）において切替構成部Ｐ３２０に締結固定される発光構成部Ｐ３４０と、を主に備える。

【１２３６７】

ベース部材Ｐ３１０は、有色（本実施形態では黒色）非透過の樹脂材料から形成され、後述する化粧ユニットＰ３０２の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を音響構成部Ｐ３３０と共同で覆う部材であり、正面視において化粧ユニットＰ３０２と略同一の形状に形成されており、左側端部に前扉取付金具Ｈ５７が配設される。

【１２３６８】

ベース部材Ｐ３１０は、上縁部付近において左右方向に延びる凹部として背面側に形成される帯状凹部Ｐ３１１と、その帯状凹部Ｐ３１１よりも下側において前後方向に貫通形成される矩形状の操作部挿通孔Ｐ３１２と、その挿通孔Ｐ３１２よりも右側（及びそれと対応する左側の領域）において前後方向に貫通形成される矩形状の配線挿通孔Ｐ３１３と、上縁部から前方に突設形成される一組の板状部Ｐ３１４と、を主に備える。

【１２３６９】

帯状凹部Ｐ３１１は、金属製の本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の上辺を構成する金属板部が嵌合される箇所であって、その金属板部に間隔を空けて前後方向に貫通形成される貫通孔を通る締結ネジにより対象固定部であるベース部材Ｐ３１０は本体枠Ｐ１４ｄに締結固定される。

【１２３７０】

挿通孔Ｐ３１２は、切替構成部Ｐ３２０の被操作部材Ｐ３２２が挿通される貫通孔である。正面枠Ｐ１４を開放した状態において（図２１８９参照）、被操作部材Ｐ３２２の挿通孔Ｐ３１２に挿通されて突き出た箇所は、視認可能に露出される。

【１２３７１】

配線挿通孔Ｐ３１３は、音響構成部Ｐ３３０及び発光構成部Ｐ３４０に電力を供給するための電気配線が挿通される貫通孔である。

【１２３７２】

板状部Ｐ３１４は、隙間に切替構成部Ｐ３２０のベースカバーＰ３２１の上辺（複数段形成部Ｐ３２１ｈの最上段部）が嵌合可能な寸法で形成されている。これにより、上面視において、板状部Ｐ３１４の隙間領域を通して切替構成部Ｐ３２０の一部が露出されており、この露出部分が視認可能となっている。

【１２３７３】

切替構成部Ｐ３２０は、無色透明の樹脂材料から形成されておりベース部材Ｐ３１０に締結固定されるベースカバーＰ３２１と、そのベースカバーＰ３２１に変位可能に支持されており有色（本実施形態では黄色）で非透過性の樹脂材料から形成される被操作部材Ｐ３２２と、を主に備える。なお、切替構成部Ｐ３２０の詳細は、その変位のための機構と共に後述する。

【１２３７４】

音響構成部Ｐ３３０は、切替構成部Ｐ３２０の右側に位置しベース部材Ｐ３１０に締結固定される右側支持部材Ｐ３３１と、ベース部材Ｐ３１０の左右両端の前方に配設される一対のスピーカー組立体Ｐ３３２と、それら一対のスピーカー組立体Ｐ３３２の下側を覆うことができるように底部Ｐ３３３ａが湾曲形成されており、その底部Ｐ３３３ａが切替構成部Ｐ３２０の下側を上下方向で対向配置される位置で覆う覆設部材Ｐ３３３と、その覆設部材Ｐ３３３に上側から締結固定された状態でベース部材Ｐ３１０に前後方向で締結固定される上蓋部材Ｐ３３４と、を主に備える。

【１２３７５】

右側支持部材Ｐ３３１は、背面側板部の左右端部から前方へ板状に延設される延設壁部を有しており、背面側板部に貫通形成される配線挿通孔Ｐ３３１ａと、背面側板部の上縁から上方へ向けて突設される係合突部Ｐ３３１ｂと、を備える。

【１２３７６】
配線挿通孔Ｐ３３１ａは、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２に接続される電気配線を挿通させる貫通孔であって、ベース部材Ｐ３１０の配線挿通孔Ｐ３１３に連通される位置に形成される。
【１２３７７】
係合突部Ｐ３３１ｂは、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２の上側受部Ｐ３３２Ｒａに上下方向で差し込まれることで、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２の位置を固定するための部分である。これと同様の関係で、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２には下側突部Ｐ３３２Ｒｂが下方へ向けて突設形成されており、その下側突部Ｐ３３２Ｒｂを上下方向で差し込み可能な凹部（図示せず）が右側支持部材Ｐ３３１の下端部に形成される。
【１２３７８】
これにより、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２を右側支持部材Ｐ３３１に対して上側から下方へ変位させることにより、上下それぞれの位置で差し込みによる係合状態を構成させることができ、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２を右側支持部材Ｐ３３１に保持させることができる。
【１２３７９】
スピーカー組立体Ｐ３３２は、電気信号を可聴音波に変換して聴こえるようにする音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）Ｐ３３２ａを左右一対で備えており、そのスピーカーＰ３３２ａを後方側から組み付け可能に構成される一対の支持部材Ｐ３３２Ｌ，Ｐ３３２Ｒを備える。
【１２３８０】
スピーカーＰ３３２ａは、遊技に関連して演出音（録音された音楽、効果音、音声など）を発するものであり、ベース部材Ｐ３１０の配線挿通孔Ｐ３１３等を通した配線が接続されることで、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されるように構成される（図２１８６参照）。音声ランプ制御装置Ｈ１１３によりスピーカーＰ３３２ａに電気振動が伝達されることで、スピーカーＰ３３２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）および背面側から遊技に関連した演出音を放音（出力）することができる。
【１２３８１】
なお、スピーカーＰ３３２ａの前面部には、スピーカーＰ３３２ａから発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバーが被覆されている。そして、この保護カバーが被覆されてなるスピーカーＰ３３２ａは、前面部の保護カバーが後述するスピーカーカバーＨ２７を介して外部の大気と直接接触することで、前面部側に放音（出力）された音を篭らせることなく、高音質にして再生出力できる。即ち、スピーカーＰ３３２ａは、前面部から放音（出力）される音が遊技者にとって聞こえやすい周波数帯の音を放音可能に構成される。
【１２３８２】
また、スピーカーＰ３３２ａは、振動（動作）して音を発生させる振動板（前面部側）が支持部材Ｐ３３２Ｌ，Ｐ３３２Ｒにより遊技者側（正面視において遊技盤Ｈ１３の中央下方側）に向けた姿勢で配設される。これにより、スピーカーＰ３３２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を遊技者に聞こえやすくできる。
【１２３８３】
支持部材Ｐ３３２Ｒに支持される右側のスピーカーＰ３３２ａは、上述の通り右側支持部材Ｐ３３１に対して上側から近づけることで組み付け可能とされる。一方で、支持部材Ｐ３３２Ｌに支持される左側のスピーカーＰ３３２ａは、支持部材Ｐ３３２Ｌが切替構成部Ｐ３２０のベースカバーＰ３２１に締結固定される。
【１２３８４】
上蓋部材Ｐ３３４は、支持部材Ｐ３３２Ｒの上方の開口部を塞ぐことで支持部材Ｐ３３２Ｒが上方に抜けることを防止可能に構成されており、上面部にコメント表示部Ｐ３３４ａが形成されている。コメント表示部Ｐ３３４ａでは、組み付け作業者に対する注意を呼び掛けるための表示がされる。本実施形態では、「挟み込み注意」というコメントが記載

されたシールが添付されており、これにより作業者が安全に作業できるように図っている。

【１２３８５】

なお、コメント表示部Ｐ３３４ａの形成態様はこれに限るものではない。例えば、コメント表示部Ｐ３３４ａをディスプレイの表示面で構成し、表示内容を制御により変更可能に構成しても良い。

【１２３８６】

発光構成部Ｐ３４０は、音響構成部Ｐ３３０の覆設部材Ｐ３３３に挿通されるベースカバーＰ３２１の締結部Ｐ３２１ｅに螺入される締結ネジにより共締めされるケース下部Ｐ３４１と、そのケース下部Ｐ３４１に締結固定される第１電飾基板Ｐ３４２と、その第１電飾基板Ｐ３４２をケース下部Ｐ３４１との間に挟むようにケース下部Ｐ３４１に上側から被せられる位置関係で締結固定されるケース上部Ｐ３４３と、そのケース上部Ｐ３４３の右上側に位置しており背面側が開放される箱状に形成され覆設部材Ｐ３３３に前後方向で締結固定される小型ケースＰ３４４と、その小型ケースＰ３４４に後方から差し込また状態で締結固定される第２電飾基板Ｐ３４５と、を主に備える。

【１２３８７】

光透過可能部であるケース下部Ｐ３４１、ケース上部Ｐ３４３及び小型ケースＰ３４４は、無色で光透過性の樹脂材料から形成されており、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５からの光が透過可能とされる。

【１２３８８】

ケース下部Ｐ３４１及びケース上部Ｐ３４３は、上下から第１電飾基板Ｐ３４２を挟むことで第１電飾基板Ｐ３４２の前後左右の大部分を塞ぐように形成されており、後端部付近において上下外側に広がる傾斜面Ｐ３４１ａ，Ｐ３４３ａが形成される。

【１２３８９】

また、ケース上部Ｐ３４３では、後端面に開口部Ｐ３４３ｂが形成され、その開口部Ｐ３４３ｂの上方において背面側へ向けて上蓋部Ｐ３４３ｃが延設される。第１電飾基板Ｐ３４２に接続される電気配線は開口部Ｐ３４３ｂに挿通されており、上蓋部Ｐ３４３ｃによって開口部Ｐ３４３ｂの後方において上側にはみ出す事態が回避される。

【１２３９０】

第１電飾基板Ｐ３４２に電気配線が接続された状態で、第１電飾基板Ｐ３４２を中継して第２電飾基板Ｐ３４５へと電力が供給される。

【１２３９１】

第１電飾基板Ｐ３４２は、ＬＥＤからなる複数の発光部Ｐ３４２ａが上下両面に分散配置されており、前方側の縁部が右側部を先端として左側へ向かう程に後方側へずれる態様で湾曲形成されていると共に、所定間隔毎に張出突部Ｐ３４２ｂが形成され、その張出突部Ｐ３４２ｂには上面に発光部Ｐ３４２ａが一つ配設され、下面には発光部Ｐ３４２ａは配設されない。

【１２３９２】

発光部Ｐ３４２ａは、第１電飾基板Ｐ３４２の上面では、第１電飾基板Ｐ３４２の後辺と平行な後ライン上と、張出突部Ｐ３４２ｂに形成される前ライン上と、その前ライン上と後ライン上との間において前縁部の湾曲よりも浅めの湾曲線状の中ライン上とに配置される。一方、第１電飾基板Ｐ３４２の下面では、発光部Ｐ３４２ａが一直線上に形成される。

【１２３９３】

第２電飾基板Ｐ３４５は、ＬＥＤからなる複数の発光部Ｐ３４５ａが上下両面に分散配置されており、前方側の縁部が左右均等に前方へ張り出しており、左右両端部から張出突部Ｐ３４５ｂが形成され、その張出突部Ｐ３４５ｂには上下両面に発光部Ｐ３４５ａが一つ配設される。

【１２３９４】

発光部Ｐ３４５ａは、左右一対の張出突部Ｐ３４５ｂと、その後方と、電飾基板Ｐ３４

５の前縁部近傍における左右中央位置との５箇所に、第２電飾基板Ｐ３４５の上下両面において形成される。即ち、第２電飾基板Ｐ３４５では、上下両面の同じ位置（上下方向視で重なる位置）に発光部Ｐ３４５ａが配設される。

【１２３９５】

図２１９７は、切替構成部Ｐ３２０の分解正面斜視図であり、図２１９８は、切替構成部Ｐ３２０の分解背面斜視図である。切替構成部Ｐ３２０は、ベース部材Ｐ３１０に締結固定されるベースカバーＰ３２１と、そのベースカバーＰ３２１に左右方向に変位可能に支持される被操作部材Ｐ３２２と、ベースカバーＰ３２１に回転動作可能に支持され被操作部材Ｐ３２２の変位に連動して回転動作される回転リンクＰ３２３と、その回転リンクＰ３２３に連結されておりベースカバーＰ３２１に上下方向に変位可能に支持される追従動作部材Ｐ３２４と、ベースカバーＰ３２１の左端部付近において前面側に配設される発光構成部Ｐ３２５と、を主に備える。

【１２３９６】

ベースカバーＰ３２１は、上縁部および左縁部から後方に突設される複数の被締結部Ｐ３２１ａと、その上縁部側の被締結部Ｐ３２１ａよりも下方において左右一直線のライン上に配置され後方に突設される複数の第１支持突部Ｐ３２１ｂと、そのラインよりも下側において後方に突設される回転支持部Ｐ３２１ｃと、その回転支持部Ｐ３２１ｃよりも左側において上下一直線のライン上に配置され後方に突設される複数の第２支持突部Ｐ３２１ｄと、を主に備える。

【１２３９７】

被締結部Ｐ３２１ａは、ベース部材Ｐ３１０の帯状凹部Ｐ３１１（図２１９６参照）に貫通される貫通孔を通して本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の上辺を構成する金属板部と対向配置されており、対象固定部であるベースカバーＰ３２１は、その金属板部の貫通孔を通る締結ネジによりベース部材Ｐ３１０と共に本体枠Ｐ１４ｄに共締めされる。

【１２３９８】

第１支持突部Ｐ３２１ｂは被操作部材Ｐ３２２の変位を案内し、回転支持部Ｐ３２１ｃは回転リンクＰ３２３の回転動作を支持し、第２支持突部Ｐ３２１ｄは追従動作部材Ｐ３２４の変位を案内する。

【１２３９９】

また、ベースカバーＰ３２１は、前面側の下縁部付近において左右に並ぶ複数の締結部Ｐ３２１ｅと、その締結部Ｐ３２１ｅの上方において同様に左右に並ぶ複数の締結部Ｐ３２１ｆと、左右上角部および左下角部において前後方向に貫通形成される複数の案内筒部Ｐ３２１ｇと、上辺から上側に張り出すように形成される段の左右内側において更に上側に張り出すように段が形成される複数段形成部Ｐ３２１ｈと、その複数段形成部Ｐ３２１ｆの斜め下側において前方から窪むように凹設形成される凹設形成部Ｐ３２１ｉと、を主に備える。

【１２４００】

締結部Ｐ３２１ｅには、覆設部材Ｐ３３３の貫通孔がベースカバーＰ３２１との間に挿通された状態で発光構成部Ｐ３４０のケース下部Ｐ３４１が締結固定される。締結部Ｐ３２１ｆには、発光構成部Ｐ３４０のケース上部Ｐ３４３が締結固定される（図２１９５参照）。案内筒部Ｐ３２１ｇは、所定の取付対象である化粧ユニットＰ３０２の係止棒部材Ｐ３８０を前後方向へ案内する経路を構成するが、詳細は後述する。

【１２４０１】

複数段形成部Ｐ３２１ｈは、左右の低い段部にベース部材Ｐ３１０の板状部Ｐ３１４（図２１９５参照）が重ねられることで視認不能とされ、左右内側の高い段部のみを通して被操作部材Ｐ３２２が視認可能となるように構成される。段に高低差があることで、ベース部材Ｐ３１０の板状部Ｐ３１４に対する位置合わせが容易となっている。

【１２４０２】

凹設形成部Ｐ３２１ｉは、上縁から右下方向に抜ける貫通路を形成し、この貫通路を通して電気配線を通すことが可能に形成される。凹設形成部Ｐ３２１ｉの上端部にはケース

上部Ｐ３４３の上蓋部Ｐ３４３ｃが嵌め合わされて塞がれることにより、電気配線が凹設形成部Ｐ３２１ｉの上方に抜けることが防止される。

【１２４０３】

被操作部材Ｐ３２２は、左右方向に長尺で断面コの字の棒状部材であって、右端部から後方に突設される操作部Ｐ３２２ａと、上辺において本体色（本実施形態では、黄色）とは異なる色（本実施形態では、赤色）に形成（異なる色の樹脂で成形、又は、シール貼付）される目印部Ｐ３２２ｂと、ベースカバーＰ３２１の第１支持突部Ｐ３２１ｂが挿通される複数の案内長孔Ｐ３２２ｃと、一端がベースカバーＰ３２１に引っかけられるコイルスプリングＰ３２２ＳＰの他端が引っかけられる鉤爪部Ｐ３２２ｄと、左端部および右端部の前面側に締結固定される複数の金属板部Ｐ３２２ｅと、その左端部の金属板部Ｐ３２２ｅの下方位置から前方へ円柱状に突設される連結円柱部Ｐ３２２ｆと、を主に備える。

【１２４０４】

操作部Ｐ３２２ａは、樹脂材料から一体成形されており、ベース部材Ｐ３１０の視認可能領域である操作部挿通孔Ｐ３１２（図２１９６参照）を通して露出され、後方に突き出す長さで構成される。即ち、正面枠Ｐ１４が開放された状態において（図２１８９参照）、操作部Ｐ３２２ａが操作されることで操作力受部である被操作部材Ｐ３２２が左右方向に変位される。

【１２４０５】

目印部Ｐ３２２ｂは、被操作部材Ｐ３２２が変位区間の左端部にある場合（コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力による第１位置にある場合）にはベースカバーＰ３２１の複数段形成部Ｐ３２１ｈを通して視認されず、被操作部材Ｐ３２２が変位区間の左端部から位置ずれすることでベースカバーＰ３２１の複数段形成部Ｐ３２１ｈを通して視認されるよう設計される。

【１２４０６】

これにより、複数段形成部Ｐ３２１ｈを通して目印部Ｐ３２２ｂが視認された場合（赤色が露出していることを視認された場合）、被操作部材Ｐ３２２が位置ずれしていることを容易に把握することができる。

【１２４０７】

案内長孔Ｐ３２２ｃは、第１支持突部Ｐ３２１ｂが挿通可能な幅を有しており、被操作部材Ｐ３２２の変位量に対応した左右方向の長さの長孔として形成され、第１支持突部Ｐ３２１ｂに螺入されるネジのネジ頭よりも短い方の幅が狭く形成される。これにより、ネジ頭により被操作部材Ｐ３２２のベースカバーＰ３２１からの脱落が防止される。

【１２４０８】

金属板部Ｐ３２２ｅは、被操作部材Ｐ３２２の左端部においては左側に一部はみ出す位置とされ、被操作部材Ｐ３２２の右端部においては開口部Ｐ３２２ｇに左側から一部はみ出す位置に配設される。開口部Ｐ３２２ｇは、ベースカバーＰ３２１の右端部に形成される案内筒部Ｐ３２１ｇと前後方向視で重なる。

【１２４０９】

回転リンクＰ３２３は、ベースカバーＰ３２１の回転支持部Ｐ３２１ｃが挿通される被支持円形孔Ｐ３２３ａと、その支持円形孔Ｐ３２３ａを中心とした回転動作の回転先端側に延びる第１腕部おいてＵ字の爪状に形成される受部Ｐ３２３ｂと、第１腕部とは異なる第２腕部において後方に円柱状に突設されており追従動作部材Ｐ３２４と連結される連結柱部Ｐ３２３ｃと、を主に備える。

【１２４１０】

受部Ｐ３２３ｂは、被操作部材Ｐ３２２の連結円柱部Ｐ３２２ｆを緩く挟む寸法関係で構成されている。これにより、被操作部材Ｐ３２２が変位することに対応（連動）して、回転リンクＰ３２３が回転動作される。

【１２４１１】

追従動作部材Ｐ３２４は、上下方向に長尺で断面コの字の棒状部材であって、ベースカバーＰ３２１の第２支持突部Ｐ３２１ｄが挿通される複数の案内長孔Ｐ３２４ａと、回転

リンクＰ３２３の連結柱部Ｐ３２３ｃが挿通される連結長孔Ｐ３２４ｂと、下端部の前面側に締結固定される金属板部Ｐ３２４ｃと、を主に備える。

【１２４１２】

案内長孔Ｐ３２４ａは、第２支持突部Ｐ３２１ｄが挿通可能な幅を有しており、追従動作部材Ｐ３２４の変位量に対応した上下方向の長さの長孔として形成され、第２支持突部Ｐ３２１ｄに螺入されるネジのネジ頭よりも短い方の幅が狭く形成される。これにより、ネジ頭により追従動作部材Ｐ３２４のベースカバーＰ３２１からの脱落が防止される。

【１２４１３】

連結長孔Ｐ３２４ｂは、連結柱部Ｐ３２３ｃが挿通可能な幅を有しており、回転リンクＰ３２３の変位量に対応した左右方向の長さの長孔として形成される。連結柱部Ｐ３２３ｃが連結長孔Ｐ３２４ｂの内側を回転動作することにより、追従動作部材Ｐ３２４が上下方向に変位される。金属板部Ｐ３２４ｃは、追従動作部材Ｐ３２４の下端部において下側に一部はみ出す位置とされる。

【１２４１４】

発光構成部Ｐ３２５は、ベースカバーＰ３２１の左端部側の前側において締結固定される電飾基板Ｐ３２５ａと、その電飾基盤Ｐ３２５ａに覆設される無色透明の樹脂材料から形成されるカバー部材Ｐ３２５ｂと、を主に備える。

【１２４１５】

電飾基板Ｐ３２５ａは、左側のスピーカー組立体Ｐ３３２の左縁部に沿う形状とされており、即ち正面視において湾曲した形状とされており、配置されるＬＥＤから照射される光により、正面視において左側のスピーカー組立体Ｐ３３２よりも左側を明るく照らすことができる。

【１２４１６】

図２１９９（ａ）及び図２１９９（ｂ）は、切替構成部Ｐ３２０の背面図である。図２１９９（ａ）では、被操作部材Ｐ３２２が変位可能範囲の左端位置に位置する切替構成部Ｐ３２０の待機状態が図示され、図２１９９（ｂ）では、被操作部材Ｐ３２２が変位可能範囲の右端位置に位置する切替構成部Ｐ３２０の変位状態が図示される。

【１２４１７】

図２１９９（ａ）に図示されるように、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力により付勢された終端位置側で被操作部材Ｐ３２２が停止されており、背面視（前後方向視）において案内筒部Ｐ３２１ｇの一部に金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃが重ねられる。

【１２４１８】

また、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では、目印部Ｐ３２２ｂの形成範囲Ｐ３２２ｂｒが複数段形成部Ｐ３２１ｈのうちの低い範囲に収まる。この低い範囲はベース部材Ｐ３１０の板状部Ｐ３１４に覆われるため（図２１９３参照）、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では、目印部Ｐ３２２ｂが露出されておらず、視認し難く構成される。

【１２４１９】

図２１９９（ｂ）に図示されるように、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力に対抗して動作（操作）された位置で停止されており、背面視（前後方向視）において案内筒部Ｐ３２１ｇに重ならない位置に金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃが位置している。

【１２４２０】

また、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では、目印部Ｐ３２２ｂの形成範囲Ｐ３２２ｂｒが複数段形成部Ｐ３２１ｈのうちの低い範囲からはみ出して、高い範囲に進入している。そのため、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では、ベース部材Ｐ３１０の視認可能領域である板状部Ｐ３１４（図２１９３参照）の間の領域から、目印部Ｐ３２２ｂが露出され、視認可能に構成される。

【１２４２１】

目印部Ｐ３２２ｂが露出されているか露出されていないかの違いは、目視により把握さ

れるものだが、本実施形態では目印部Ｐ３２２ｂが被操作部材Ｐ３２２自体の色（黄色）よりも目立つ色または濃い色（赤色）とされているため、目視により容易に把握できるようになっている。

【１２４２２】

図２１９３及び図２１９４に戻って説明する。上側装飾ユニットＰ１４ａは、ベースユニットＰ３０１に対して、化粧ユニットＰ３０２が前後方向にスライド変位されることにより、脱着可能に構成される。

【１２４２３】

脱着させる際において、ベースユニットＰ３０１の複数の案内筒部Ｐ３２１ｇにより、化粧ユニットＰ３０２の変位方向が前後方向に案内されると共に、係止棒部材Ｐ３８０が切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃに対応する位置に導入される。

【１２４２４】

ベースカバーＰ３２１の前面側は大部分が閉塞されており、案内筒部Ｐ３２１ｇのみで前後方向に開口形成されており、案内筒部Ｐ３２１ｇを通して被操作部材Ｐ３２２の金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃのみが視認可能に露出される（前後方向視で案内筒部Ｐ３２１ｇの内部に金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃが見える）。そのため、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に取り付ける場合に係止棒部材Ｐ３８０を位置合わせする目安が分かりやすく、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業を容易とすることができる。

【１２４２５】

また、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して近づける場合に、案内筒部Ｐ３２１ｇと重なる位置以外で化粧ユニットＰ３０２から被操作部材Ｐ３２２が荷重を受けることを避けることができる。

【１２４２６】

更に、化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組付けられた状態では、枠状閉鎖部である化粧ユニットＰ３０２が切替構成部Ｐ３２０の前方を閉塞するので、前方から被操作部材Ｐ３２２に対して荷重が与えられる可能性を低減することができ、被操作部材Ｐ３２２の状態を維持しやすくすることができる。

【１２４２７】

化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組付けられた状態では、後側が枠形状に構成される化粧ユニットＰ３０２の上辺側がベースユニットＰ３０１の前端面との隙間を無くすように当接される。これにより、化粧ユニットＰ３０２とベースユニットＰ３０１との隙間から異物が侵入されることを防止し易くすることができるし、隙間から光が漏れる可能性も減らすことができる。

【１２４２８】

図２２００は、化粧ユニットＰ３０２の分解正面斜視図であり、図２２０１は、化粧ユニットＰ３０２の分解背面斜視図である。化粧ユニットＰ３０２は、骨格を形成するベース部材Ｐ３５０と、そのベース部材Ｐ３５０に前面側から組み付けられる上下反射部材Ｐ３６０と、上下反射部材Ｐ３６０を覆うようにベース部材Ｐ３５０の前方に配設される装飾構成部Ｐ３７０と、有色（本実施形態では白色）で非透過性の樹脂材料から形成されておりベース部材Ｐ３５０の背面側に配設されベース部材Ｐ３５０に回転不能に締結固定される複数の係止棒部材Ｐ３８０と、を主に備える。

【１２４２９】

ベース部材Ｐ３５０は、有色（本実施形態では黒色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、ベースユニットＰ３０１（図２１９３参照）に前後方向から近接された場合に外縁部を隙間なく閉塞可能な形状から形成される。

【１２４３０】

ベース部材Ｐ３５０は、上面部の後端辺から凹設形成される確認窓構成部Ｐ３５１と、その確認窓構成部Ｐ３５１の左隣に形成されるコメント表示部Ｐ３５２と、発光構成部Ｐ３４０（図２１９４参照）のケース下部Ｐ３４１及びケース上部Ｐ３４３を挿通可能な大きさの矩形状（長方形状）の貫通孔として形成される第１開口部Ｐ３５３と、発光構成部

Ｐ３４０（図２１９４参照）の小型ケースＰ３４４を挿通可能な大きさの矩形状（長方形状）の貫通孔として形成される第２開口部Ｐ３５４と、上面部の前端側において前方側が上方へ向けて傾斜する前側傾斜部Ｐ３５５と、下縁部後側において締結固定される逆Ｕ字状の板状部材である底側覆設部材Ｐ３５６と、その底側覆設部材Ｐ３５６の左下側に締結固定されるスピーカー下カバーＰ３５７と、後方に向かうほど上向きに傾斜する摺動底平面Ｐ３５８と、を主に備える。

【１２４３１】

確認窓構成部Ｐ３５１は、板状部Ｐ３１４が内側に嵌合され、複数段形成部Ｐ３２１ｈの前面を隙間なく塞ぐ形状とされる（図２１９４参照）。これにより、ベース部材Ｐ３１０との間で複数段形成部Ｐ３２１ｈの周りを枠状に囲う窓部が構成される。これにより、窓部の内側に対する注目力を向上させることができる。窓部の内側では切替構成部Ｐ３２０の被操作部材Ｐ３２２が視認されるようにされており、被操作部材Ｐ３２２の配置に対応して、目印部Ｐ３２２ｂが視認される場合と、視認されない場合とを構成可能とされている。

【１２４３２】

コメント表示部Ｐ３５２は、確認窓構成部Ｐ３５１の視認内容の意味についてのコメントが記載される。本実施形態では、「確認窓が黄色であればロック完了」と記載される。これにより、作業者は確認窓を一目見るだけで組み付けが正常に完了したか否かを把握することができるので、作業効率を向上させることができる。

【１２４３３】

前側傾斜部Ｐ３５５は、上下反射部材Ｐ３６０や装飾構成部Ｐ３７０のうち、ベース部材Ｐ３５０の上面部よりも上方にはみ出す箇所を受けるために上方に張り出し形成される部分である。

【１２４３４】

前側傾斜部Ｐ３５５の前方において上側反射部材Ｐ３６１による光の反射がされたり、主装飾部Ｐ３７１が視認されたりすることから、本実施形態では、ベース部材Ｐ３５０の上面部よりも上側の位置において光や装飾を用いた演出を実行することができる。

【１２４３５】

また、接触可能部である前側傾斜部Ｐ３５５は、上側に張り出した箇所を前後から指で挟むようにして把持可能に形成されており、組み付け作業時に把持させることにより誤って落下させることが防止される。更に、組み付け時の接合位置（化粧ユニットＰ３０２の後端部）から離れた位置を把持することから、作業者が指を挟むことが回避される。

【１２４３６】

底側覆設部材Ｐ３５６は、後端部から後方に突設形成される複数の係合突部Ｐ３５６ａを備える。係合突部Ｐ３５６ａは、ベースユニットＰ３０１に化粧ユニットＰ３０２を組み付ける際に、音響構成部Ｐ３３０の覆設部材Ｐ３３３の正面側において凹設形成される係合凹部Ｐ３３３ｂに嵌合される。これにより、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との下縁部における接合位置において隙間が生じることを抑制することができる。

【１２４３７】

スピーカー下カバーＰ３５７は、後端部がベース部材Ｐ３１０の左端において下方に垂れる板部の右縁部前側と面で当接する形状とされており、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との組立状態においてベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との間に生じ得る隙間の一部（ベース部材Ｐ３１０の左端において下方に垂れる板部の右縁部に生じる隙間）を閉塞可能となっている。

【１２４３８】

これにより、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との間の隙間からピアノ線等の不正具をパチンコ機Ｐ１０の内部に進入させて実行され得る不正行為を未然に防止することができる。

【１２４３９】

摺動底平面Ｐ３５８は、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業において、覆設部材Ｐ３３３の摺動上面Ｐ３３３ｃに仮置きされた後、前後方向に摺動される傾斜平面である。摺動上面Ｐ３３３ｃは、前方へ向かうほど下がる傾斜面となっており、上面からは間隔を空けて前後方向に延びる複数のリブが形成される。

【１２４４０】

摺動底平面Ｐ３５８は摺動上面Ｐ３３３ｃの全面と当接されるのではなく、複数のリブの面積で当接されるので、摺動の摩擦力を低減することができるので、ベースユニットＰ３０１に対して化粧ユニットＰ３０２をスムーズにスライド移動させることができる。

【１２４４１】

摺動上面Ｐ３３３ｃが前方へ向かうほど下がる傾斜面となっていることから、組み付け作業が完了することに気付かずに作業者が作業を終了した場合でも、摺動上面Ｐ３３３ｃの傾斜に沿って化粧ユニットＰ３０２が前方へ摺動する（ずり動作する）ことになるので、作業者に組み付け作業が完了していないことに気付かせることができる。

【１２４４２】

また、摺動上面Ｐ３３３ｃが前方へ向かうほど下がる傾斜面となっていることから、化粧ユニットＰ３０２を取り外す際に切替構成部Ｐ３２０を変位状態（図２２０２（ｂ）参照）とした場合に化粧ユニットＰ３０２が自重により前方へ若干摺動される（ずり動作する）ことになるので、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２とが接合された状態から取り外す場合に比較して、取り外し作業の負担を低減させることができる。

【１２４４３】

上下反射部材Ｐ３６０は、ベース部材Ｐ３５０に前面側から組み付けられベース部材Ｐ３５０の上側部の下部に当接された状態で締結固定される上側反射部材Ｐ３６１と、その上側反射部材Ｐ３６１の下端部に前方から重ねられるようにベース部材Ｐ３５０に組み付けられベース部材Ｐ３５０の下側部の上部に当接された状態で締結固定される下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６から構成される。

【１２４４４】

上側反射部材Ｐ３６１の前側部下面には鏡面の傾斜面が形成され、下側反射部材Ｐ３６５の前側部上面には鏡面の傾斜面が形成される。上側反射部材Ｐ３６１は、ベース部材Ｐ３５０の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４よりも上側に配設され、下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６は、ベース部材Ｐ３５０の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４よりも下側に配設される。

【１２４４５】

即ち、ベース部材Ｐ３５０の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４を挿通される第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５（図２１９５参照）の上面側から照射される光が上側反射部材Ｐ３６１の鏡面により反射され、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５（図２１９５参照）の下面側から照射される光が下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６の鏡面により反射される。

【１２４４６】

装飾構成部Ｐ３７０は、ベース部材Ｐ３５０に締結固定されるように構成されており、上下反射部材Ｐ３６０に対して右端揃いで配置されており正面側からロゴなどの意匠が視認可能に構成される主装飾部Ｐ３７１と、その主装飾部Ｐ３７１よりも左側においてベース部材Ｐ３５０の正面側を覆う左側覆設部Ｐ３７２と、その左側覆設部Ｐ３７２に重ねられており主装飾部Ｐ３７１に関係する模様が形成される模様構成部Ｐ３７３と、を主に備える。

【１２４４７】

主装飾部Ｐ３７１は、非透過性の樹脂材料から形成される外枠部Ｐ３７１ａの内側において、光透過性の樹脂材料から形成される板状透過部である板状部Ｐ３７１ｂが配設されており、この板状部Ｐ３７１ｂを上側反射部材Ｐ３６１及び下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６に反射された光が透過することで、遊技者に光が視認される。

【１２４４８】

板状部Ｐ３７１ｂは背面側にシボ加工がされており、正面視において、後方から透過された光は視認される一方で、後方側に配置される発光構成部Ｐ３４０の外形等については視認困難とさせるように構成される。

【１２４４９】

左側覆設部Ｐ３７２は、非透過性の樹脂材料から形成される骨格の内側において、円弧形状に沿って窓部が形成されており、その窓部を閉塞するようにして光透過性の樹脂材料から形成される窓構成部Ｐ３７２ａが配設される。

【１２４５０】

窓構成部Ｐ３７２ａは、前後方向視で発光構成部Ｐ３２５（図２１９５参照）と重なる位置に形成される。これにより、発光構成部Ｐ３２５の電飾基板Ｐ３２５ａから照射された光は、窓構成部Ｐ３７２ａを通して遊技者に視認される。

【１２４５１】

係止棒部材Ｐ３８０は、同様の形状の部材が、ベースユニットＰ３０１の案内筒部Ｐ３２１ｇ（図２１９５参照）に対応する位置に対応する本数（本実施形態では３本）で配置され、ベース部材Ｐ３５０の背面側に締結固定される。

【１２４５２】

係止棒部材Ｐ３８０は、円柱形状をベースとして先端側が先細りされた形状とされる部材であって、先端側に対向傾斜面Ｐ３８３が形成されるが、この対向傾斜面Ｐ３８３の向きは切替構成部Ｐ３２０の状態の切り替えと対応されていることから、配置部位によって異なる。

【１２４５３】

即ち、上側において左右に配置される案内筒部Ｐ３２１ｇに対応される係止棒部材Ｐ３８０は、後端部において右側面から面取り形成される態様で対向傾斜面Ｐ３８３が形成されている一方で、左下側に配置される案内筒部Ｐ３２１ｇに対応される係止棒部材Ｐ３８０は、後端部において上側面から面取り形成される態様で対向傾斜面Ｐ３８３が形成されている。

【１２４５４】

本実施形態では、各係止棒部材Ｐ３８０に共通の部材を用いており、対向傾斜面Ｐ３８３が上下左右の何れの側を向くかはベース部材Ｐ３５０に締結固定される際の係止棒部材Ｐ３８０の姿勢で調整される。この観点から、係止棒部材Ｐ３８０には、係止棒部材Ｐ３８０がベース部材Ｐ３５０に締結される基端側において係止棒部材Ｐ３８０の円柱形状の径方向外方へ姿勢合わせ突部が突設されており、ベース部材Ｐ３５０側には係止棒部材Ｐ３８０の姿勢を適切な姿勢とできる位置に姿勢合わせ突部が嵌合可能な凹設部が形成される。

【１２４５５】

姿勢合わせ突部が凹設部に嵌合されることで係止棒部材Ｐ３８０が適切な姿勢に調整される。更に、この調整された適切な姿勢において締結固定を行う際に、係止棒部材Ｐ３８０の姿勢がずれることを嵌合により防止することができる。

【１２４５６】

図２２０２（ａ）から図２２０２（ｃ）は、図２１９９（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線における正面枠Ｐ１４の部分断面図である。図２１９９（ａ）では切替構成部Ｐ３２０のみが図示されているが、図２２０２（ａ）及び図２２０２（ｂ）では切替構成部Ｐ３２０を含む枠状取付部である正面枠Ｐ１４の各構成が図示される。なお、図２２０２（ａ）から図２２０２（ｃ）の説明では、図２１９９（ａ）及び図２１９９（ｂ）を適宜参照する。

【１２４５７】

図２２０２（ａ）及び図２２０２（ｃ）では、切替構成部Ｐ３２０の待機状態（図２１９９（ａ）参照）が図示され、図２２０２（ｂ）では、切替構成部Ｐ３２０の変位状態（図２１９９（ｂ）参照）が図示される。

【１２４５８】

図２２０２（ａ）及び図２２０２（ｂ）では、化粧ユニットＰ３０２はベースユニットＰ３０１に対する組み付けが完了した組付完了位置に配置されており、図２２０２（ｃ）では、化粧ユニットＰ３０２はベースユニットＰ３０１に対して組み付けられる事前準備位置に配置されている。

【１２４５９】

図２２０２（ａ）に図示される状態は、化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組み付けられた、遊技が安全に可能な状態（遊技可能状態）に相当する。図２２０２（ａ）に図示されるように、遊技可能状態では、係止棒部材Ｐ３８０の第１嵌合凹部Ｐ３８１に切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅが嵌合されており、係止棒部材Ｐ３８０の前後方向への脱落が防止される。

【１２４６０】

この場合において、複数の係止棒部材Ｐ３８０において同様に嵌合されており、異なる位置で化粧ユニットＰ３０２を支持する力が分散されるので、化粧ユニットＰ３０２を支持する力を各係止棒部材Ｐ３８０で平均化することができるので、閉鎖時係合部である係止棒部材Ｐ３８０にかかる疲労を低減することができ、耐久力を高めることができる。

【１２４６１】

図２２０２（ｂ）に図示される状態は、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１から取り外し可能とされる状態（取外し可能状態）に相当する。図２２０２（ｂ）では、図２２０２（ａ）に図示される遊技可能状態から、切替構成部Ｐ３２０の操作部Ｐ３２２ａが左右方向へスライド操作され、金属板部Ｐ３２２ｅが係止棒部材Ｐ３８０の第１嵌合凹部Ｐ３８０から退避された状態が図示される。

【１２４６２】

図２２０２（ｂ）に図示される状態であれば、係止棒部材Ｐ３８０の前後方向への移動が金属板部Ｐ３２２ｅに妨害されることがないため、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１から前方へ引き抜くようにして取り外すことができる。

【１２４６３】

化粧ユニットＰ３０２の取り外しにおける操作部Ｐ３２２ａの操作は、その操作部Ｐ３２２ａの配設態様から、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において実行し易くなるよう構成されているため、化粧ユニットＰ３０２の取り外し作業は、正面枠Ｐ１４を開放させた状態において行い易くされる（図２１８９及び図２１９０参照）。

【１２４６４】

正面枠Ｐ１４を開放させた状態であれば、化粧ユニットＰ３０２の取り外し作業を行う作業者は、正面枠Ｐ１４の右端側（回動先端側）から対面して、左手で化粧ユニットＰ３０２を掴んだ状態で、右手で操作部Ｐ３２２ａを操作することができるので、操作部Ｐ３２２ａの操作により取外し可能状態にされた場合に化粧ユニットＰ３０２を誤って落下させるという事態を避け易くすることができる。

【１２４６５】

化粧ユニットＰ３０２を掴む位置としては、前側傾斜部Ｐ３５５が好適である。前側傾斜部Ｐ３５５は化粧ユニットＰ３０２の上面から張り出しているため掴み易く、更には後面側は遊技者からはほとんど視認されないので、掴む際に傷や汚れが付いたとしても、装飾性に影響を与えにくいためである。

【１２４６６】

図２２０２（ｃ）に図示される事前準備位置から、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前後方向に近づけ、押込むことで化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付けを完了させることができる。

【１２４６７】

係止棒部材Ｐ３８０の先端には、金属板部Ｐ３２２ｅと対向する側に傾斜面として形成される対向傾斜面Ｐ３８３が形成される。対向傾斜面Ｐ３８３は、先端部における形成端が金属板部Ｐ３２２ｅの端部よりも左右方向外側となるように構成される。

【１２４６８】

これにより、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前後方向に近づけた場合に係止棒部材Ｐ３８０から金属板部Ｐ３２２ｅに与えられる荷重の方向が前後方向のみではなく、左右方向成分を有した方向とされ、この左右方向成分の荷重により被操作部材Ｐ３２２を左右方向に動作させることができる。

【１２４６９】

対向傾斜面Ｐ３８３により力の方向が変化されることを利用して、係止棒部材Ｐ３８０の移動方向（前後方向）と、被操作部材Ｐ３２２の動作方向（左右方向）とが直角に交差される。これにより、係止棒部材Ｐ３８０の移動量を効率的に被操作部材Ｐ３２２の動作量に変換することができるので、取り付けのために必要となる係止棒部材Ｐ３８０の押し込み量を短くすることができ、組み付け作業時の負担を下げることができる。

【１２４７０】

被操作部材Ｐ３２２の動作後も引き続き化粧ユニットＰ３０２を前後方向に押し込んだ場合、第１嵌合凹部Ｐ３８１の前後方向位置が金属板部Ｐ３２２ｅに合致した場合にコイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力により被操作部材Ｐ３２２が復帰され切替構成部Ｐ３２０が待機状態とされる（図２２０２（ａ）参照）ことで、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して組み付けることができる。

【１２４７１】

また、係止棒部材Ｐ３８０から切替構成部Ｐ３２０への荷重の付与は、複数（本実施形態では、３本）の係止棒部材Ｐ３８０で同時に生じる（上側の２本の係止棒部材Ｐ３８０からは被操作部材Ｐ３２２の金属板部Ｐ３２２ｅに生じ、下側の係止棒部材Ｐ３８０からは追従動作部材Ｐ３２４の金属板部Ｐ３２４ｃに生じる）。

【１２４７２】

そのため、被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４を動作させる荷重として１本の係止棒部材Ｐ３８０に与えられる荷重が低減される（各箇所に分散される）ことから、被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４に局所的な大荷重が生じることを避けることができ、又、係止棒部材Ｐ３８０の破損をさけることができる。

【１２４７３】

被操作部材Ｐ３２２がコイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力により動作されることに連動して、操作連動部である追従動作部材Ｐ３２４も待機状態における位置側（下側）へ移動する。この追従動作部材Ｐ３２４の移動方向は、自重による移動方向と同じである。そのため、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力による動作が追従動作部材Ｐ３２４の自重により補助される。これにより、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力が経年劣化により低下した場合であっても、被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４の待機状態における位置側への変位を安定的に生じさせることができる。

【１２４７４】

係止棒部材Ｐ３８０を案内する案内筒部Ｐ３２１ｇは、内周面が前方へ向かうほど細くなるテーパになっているので、案内筒部Ｐ３２１ｇへの差し込みを容易としつつ、化粧ユニットＰ３０２に対して前後方向の荷重が与えられた場合に、係止棒部材Ｐ３８０を金属板部Ｐ３２２ｅに対する適切な位置に案内させることができる。

【１２４７５】

このように、本実施形態によれば、係止棒部材Ｐ３８０を案内筒部Ｐ３２１ｇに合わせて、化粧ユニットＰ３０２を前後方向へ押し込むだけで、係止棒部材Ｐ３８０が被操作部材Ｐ３２２の金属板部Ｐ３２２ｅに係合され、組み付け作業が完了することになるので、組み付け作業の工程数を減らすことができる。

【１２４７６】

なお、係止棒部材Ｐ３８０のスライド移動の方向は水平な方向として構成されるため、所定の取付対象である正面枠Ｐ１４（図２１８９参照）を開放している際に誤って操作部Ｐ３２２ａを左右方向にスライド移動させた場合であっても、化粧ユニットＰ３０２が自重で脱落することはなく、意図せぬ落下によって化粧ユニットＰ３０２が破損することを回避することができる。

【１２４７７】
　また、仮に係止棒部材Ｐ３８０の脱落が開始されたとしても、操作部Ｐ３２２ａからすぐに手を離せば被操作部材Ｐ３２２がコイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力で待機状態（図２２０２（ａ）参照）における位置側に復帰されるところ、係止棒部材Ｐ３８０において第１嵌合凹部Ｐ３８１よりも先端側において形成される第２嵌合凹部Ｐ３８２に金属板部Ｐ３２２ｅが係合されることにより、係止棒部材Ｐ３８０の脱落を防止することができるので、意図せぬ落下によって化粧ユニットＰ３０２が破損することを回避することができる。
【１２４７８】
　化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業を行う場合、上述の通り、係止棒部材Ｐ３８０に押進されて被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４が一方向に動作された後で、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力で逆方向に動作されるといった往復動作が生じる。
【１２４７９】
　この往復動作後において、係止棒部材Ｐ３８０が十分に押込まれて化粧ユニットＰ３０２が組付完了位置に到達している場合には、切替構成部Ｐ３２０が待機状態とされており（図２２０２（ａ）参照）、目印部Ｐ３２２ｂの形成範囲Ｐ３２２ｂｒが複数段形成部Ｐ３２１ｈの低い箇所に位置されることから、目印部Ｐ３２２ｂは板状部Ｐ３１４に遮蔽されることになり作業者に視認されない（図２１９４参照）。
【１２４８０】
　従って、板状部Ｐ３１４（図２１９３参照）の間において視認される色が目印部Ｐ３２２ｂの赤ではなく被操作部材Ｐ３２２のベースカラーとしての黄色で視認されることにより、組み付け作業が完了したことを作業者に把握させることができる。
【１２４８１】
　本実施形態では、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前後方向にスライド移動させることのみで組み付け作業を完了させることができるので、組み付け作業自体は、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態でも、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して閉鎖した状態でも、実行可能である。
【１２４８２】
　ここで、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域は、化粧ユニットＰ３０２とベースユニットＰ３０１との間において視認可能とされるが（図２１９０、図２１９３参照）、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態では、板状部Ｐ３１４の間の領域がデータカウンターＰＤｃの下方に位置しているため（図２１８８参照）、視線が通り難く、組み付け作業が完了したことの目安として機能させ難い。
【１２４８３】
　一方で、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態であると、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域がデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に移動可能となるため、視線が通り易くなり、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業が完了したことを確認し易くすることができる。
【１２４８４】
　特に本実施形態では、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域が正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されていることから、正面枠Ｐ１４を開放させた場合における前方への変位量を大きくすることができ、正面枠Ｐ１４を僅かに開放させることで目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域をデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に位置させることができる。
【１２４８５】
　詳細には、ヒンジＨ１９側（左端側）を回転の軸として正面枠Ｐ１４が約７［度］開放側（前方側）へ回転移動されることにより、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域をデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に位置させることができるので、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域をデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に位置させ易くする

ことができ、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業の作業効率を上昇させることができる。

【１２４８６】

なお、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域を視認させ易くするのに必要となる正面枠Ｐ１４の開放の程度は、データカウンターＰＤｃの形状によって変わり得る。また、データカウンターＰＤｃが上面視で略矩形状という前提から目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域を正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配置させているが、データカウンターＰＤｃの形状によっては、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域に好適な位置は変わり得る。

【１２４８７】

例えば、データカウンターＰＤｃが、上面視で右側部が前方に張り出している形状（Ｌ字形状や台形形状）である場合、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域を正面枠Ｐ１４の回動基端側に配置した方が視認し易いという場合もある。これらの事情も踏まえた上で、データカウンターＰＤｃの形状としてより一般的な形状に合わせて、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の位置が設計されている。

【１２４８８】

本実施形態では、右側装飾ユニットＰ１４ｃの上端が板状部Ｐ３１４の形成される上側装飾ユニットＰ１４ａの上面よりも低い位置とされていることから（図２１８９参照）、右上方向からの視線が通り易くされており、内枠Ｈ１２に対して開放された状態における正面枠Ｐ１４の回動先端側に対面して作業する作業者に板状部Ｐ３１４の間の領域を視認させ易くすることができる。

【１２４８９】

また、板状部Ｐ３１４が形成される上側装飾ユニットＰ１４ａの上面側は、一般的に、パチンコ機Ｐ１０から光が照射されない箇所（演出領域外）である。そのため、照射される光の影響で板状部Ｐ３１４の間の領域の色の変化を識別し難くなる事態を避けることができ、板状部Ｐ３１４の間の領域の色（視認態様）の判別をさせ易くすることができる。

【１２４９０】

化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業を行う場合、上述の通り、係止棒部材Ｐ３８０に押進されて操作部Ｐ３２２ａが一体形成される被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４が一方向に動作された後で、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力で逆方向に動作されるといった往復動作が生じる。ここで、操作部Ｐ３２２ａは、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖される状態では、正面枠Ｐ１４に隠されるため、操作部Ｐ３２２ａを組み付け作業が完了したことの目安として機能させることはできない。一方で、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態であると、操作部Ｐ３２２ａは正面枠Ｐ１４（上側装飾ユニットＰ１４ａのベースユニットＰ３０１）よりも後方の領域において視認可能となるため（図２１９０参照）、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業が完了したことを確認し易くすることができる。

【１２４９１】

このように、正面枠Ｐ１４を開放させた状態であれば、操作部Ｐ３２２ａを視認することによっても、組み付け作業の完了を把握できるので、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対し閉鎖されている状態よりも正面枠Ｐ１４が開放された状態の方が、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業の作業効率を上昇させることができる。

【１２４９２】

即ち、正面枠Ｐ１４を開放させた状態の方が、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業の完了を、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の色の変化でも、操作部Ｐ３２２ａの動作でも、確認できるので、組み付け作業の完了をより分かり易くすることができ、作業効率を上昇させることができる。

【１２４９３】

操作部Ｐ３２２ａは、板状部Ｐ３１４の間の領域と同様に、正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されていることから、正面枠Ｐ１４の開放時に視認し易くされている

。操作部Ｐ３２２ａ及び目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の配置は、どちらも、正面枠Ｐ１４の回動軸（前扉取付金具Ｈ５７に相当）から離れている（正面枠Ｐ１４の右端に近い）方が、視認に必要となる正面枠Ｐ１４の開放度合いを小さくすることができる。

【１２４９４】

即ち、操作部Ｐ３２２ａであれば、正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）に配置されている方が正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２との間の隙間が狭くても視認が可能となるし、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域であれば、正面枠Ｐ１４の内枠Ｈ１２に対する回転角度が同じ場合における前方への変位量がより大きくなるため、小さな回転角度でデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側へ位置するようになる。

【１２４９５】

なお、本実施形態では、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域よりも操作部Ｐ３２２ａの方がより正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されているが、これに限られるものではない。例えば、操作部Ｐ３２２ａよりも目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の方がより正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されても良いし、操作部Ｐ３２２ａ及び目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の正面枠Ｐ１４の回動軸からの距離が同等となるように設定されても良い。

【１２４９６】

また、板状部Ｐ３１４の間の領域または操作部Ｐ３２２ａの配置としての正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りの位置としては、正面枠Ｐ１４の左右中心の位置よりも右側であれば良く、更には、正面枠Ｐ１４から張り出す部分よりも回動先端側（右側）寄りであるとなお良い。例えば、操作部Ｐ３２２ａは正面枠Ｐ１４の後方側に張り出しているが、後方側に張り出すことはガラスユニットＨ１６も同様であり、このガラスユニットＨ１６（の中心）よりも回動先端側（右側）寄りの位置に配設されることで、ガラスユニットＨ１６によって操作部Ｐ３２２ａへの視線が遮られる事態を避けることができる。

【１２４９７】

本実施形態では、操作部Ｐ３２２ａの位置がガラスユニットＨ１６の上方に位置しており（図２１９０参照）、これでも操作部Ｐ３２２ａへの視線がガラスユニットＨ１６に遮られることは回避されているが、操作部Ｐ３２２ａをガラスユニットＨ１６の右端部よりも回動先端側（右側）に配置させることで、正面枠Ｐ１４が開放された場合に操作部Ｐ３２２ａをより視認させ易くすることができる（開放幅が小さい場合でも操作部Ｐ３２２ａへの視線が通るようにできる）。

【１２４９８】

化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業は、正面枠Ｐ１４を開放させた状態であれば、作業者は、正面枠Ｐ１４の右端側（回動先端側）から対面して、左手で化粧ユニットＰ３０２を掴むようにして把持して、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前方から近接させるように後方へスライド移動させることで、ベースユニットＰ３０１に対する化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業を完了させることができる。

【１２４９９】

化粧ユニットＰ３０２を掴む位置としては、前側傾斜部Ｐ３５５が好適である。前側傾斜部Ｐ３５５は化粧ユニットＰ３０２の上面から張り出しているため掴み易く、更には後面側は遊技者からはほとんど視認されないので、掴む際に傷や汚れが付いたとしても、装飾性に影響を与えにくいためである。

【１２５００】

更に、前側傾斜部Ｐ３５５は化粧ユニットＰ３０２とベースユニットＰ３０１とが接合する位置から離れているため、作業者が接合位置で指を挟むという事態を未然に避けることができる。

【１２５０１】

この観点において、本実施形態では、コメント表示部Ｐ３３４ａに組み付け作業者に対する注意を呼び掛けるための表示として、「挟み込み注意」というコメントが記載されたシールが添付されていることから、作業者が作業方法を熟知していない場合であっても、

接合位置から離れた箇所を掴むように仕向けることができ、自然と前側傾斜部Ｐ３５５を掴ませることが可能となる。これにより作業者が安全に作業できるように図っている。

【１２５０２】

コメント表示部Ｐ３３４ａは、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域よりも更に右側に位置しており、正面枠Ｐ１４を開放させた状態において、正面枠Ｐ１４に回動先端側から対面して組み付け作業を行う作業者により近い位置に配設されているため、作業者がコメント表示部Ｐ３３４ａを視認し易くすることができる。

【１２５０３】

更に、右側装飾ユニットＰ１４ｃの上端が板状部Ｐ３１４の形成される上側装飾ユニットＰ１４ａの上面よりも低い位置とされていることから（図２１８９参照）、右上方向からの視線が通り易くされており、右側装飾ユニットＰ１４ｃが上側装飾ユニットＰ１４ａの上面よりも高い位置まで延びる場合と異なり、右側装飾ユニットＰ１４ｃがコメント表示部Ｐ３３４ａを隠すという事態を回避することができる。

【１２５０４】

図２２０３（ａ）は、第１電飾基板Ｐ３４２の正面図であり、図２２０３（ｂ）は、図２２０３（ａ）の矢印Ｙ４２ｂ方向視における第１電飾基板Ｐ３４２の上面図であり、図２２０３（ｃ）は、図２２０３（ａ）の矢印Ｙ４２ｃ方向視における第１電飾基板Ｐ３４２の下面図である。

【１２５０５】

図２２０３（ａ）から図２２０３（ｃ）に図示されるように、第１電飾基板Ｐ３４２は、上下面に発光部Ｐ３４２ａが配設される。第１電飾基板Ｐ３４２の上面では、発光部Ｐ３４２ａとして、第１電飾基板Ｐ３４２の後辺と平行な後ライン上に配置される後列発光部Ｐ３４２ａ１と、張出突部Ｐ３４２ｂにおける湾曲前ライン上に配置される前列発光部Ｐ３４２ａ２と、前ライン上と後ライン上との間において前縁部の湾曲の曲率半径よりも大きな曲率半径で湾曲される中ライン上に配置される中列発光部Ｐ３４２ａ３と、を備える。

【１２５０６】

一方、第１電飾基板Ｐ３４２の下面では、発光部Ｐ３４２ａとして、右方へ向かうほど前方側へ向かう傾斜直線ＰＬ３４２上に配置される直線上発光部Ｐ３４２ａ４を備える。このように第１電飾基板Ｐ３４２は上下両面に発光部Ｐ３４２ａが配設されるが、その配置態様が異なっている。

【１２５０７】

図２２０４は、上側装飾ユニットＰ１４ａの部分正面図であり、図２２０５は、図２２０４のＸ４３ｍ－Ｘ４３ｍ線における上側装飾ユニットＰ１４ａの部分断面図であり、図２２０６は、図２２０４のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線における上側装飾ユニットＰ１４ａの部分断面図であり、図２２０７は、図２２０４のＸ４５ｍ－Ｘ４５ｍ線における上側装飾ユニットＰ１４ａの部分断面図である。

【１２５０８】

図２２０５、図２２０６及び図２２０７では、上側反射部材Ｐ３６１の断面の配置は同一とされる。即ち、上側反射部材Ｐ３６１の反射面は、左右方向の回転軸で反射面を回転させたと仮定した場合に、第１電飾基板Ｐ３４２の面と平行になり得る形状で形成される。これは、図２２０７に図示される第２下側反射部材Ｐ３６６も同様である。

【１２５０９】

図２２０７では、第２電飾基板Ｐ３４５の左右中心位置を通る断面が図示され、図２２０５及び図２２０６では、第１電飾基板Ｐ３４２の直線上発光部Ｐ３４２ａ４のうちの異なる発光部の中心を通る断面が図示される。図２２０６で図示される第１電飾基板Ｐ３４２の断面の配置は、図２２０５で図示される第１電飾基板Ｐ３４２の断面の配置よりもから後方にずれている。

【１２５１０】

一方、図２２０５に図示される第１電飾基板Ｐ３４２と下側反射部材Ｐ３６５との間の

角度ＰＡ３６５は、図２２０６に図示される第１電飾基板Ｐ３４２と下側反射部材Ｐ３６５との間の角度ＰＡ３６５と同様（約４０度）であり、図２２０５に図示される直線上発光部Ｐ３４２ａ４から照射光が下側反射部材Ｐ３６５に反射される位置までの距離ＰＤ３６５は、図２２０６に図示される直線上発光部Ｐ３４２ａ４から照射光が下側反射部材Ｐ３６５に反射される位置までの距離ＰＤ３６５と同様である。

【１２５１１】

即ち、下側反射部材Ｐ３６５の反射面（鏡面）は、左右方向に垂直な平面における断面視において第１電飾基板Ｐ３４２に対する角度を角度ＰＡ３６５で一定とする形状が傾斜直線ＰＬ３４２（図２２０３（ｃ）参照）に平行な方向に延設されることにより形成される平面形状として構成される。

【１２５１２】

上述のように、上側反射部材Ｐ３６１及び第２下側反射部材Ｐ３６６と、下側反射部材Ｐ３６５とは、反射面（鏡面）の形成態様が異なるため、反射された後の光の正面視における視認態様も異なる。これについて図２２０８を参照して説明する。

【１２５１３】

図２２０８は、上側装飾ユニットＰ１４ａの正面図である。図２２０８では、理解を容易とするために、主装飾部Ｐ３７１の板状部Ｐ３７１ｂの図示が省略され、上下反射部材Ｐ３６０を視認可能に図示される。

【１２５１４】

図２２０８に図示されるように、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５の発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから照射される光は、上下反射部材Ｐ３６０の反射位置ＰＲ３４２で反射され前方へ向けて進行される。

【１２５１５】

反射位置ＰＲ３４２は、上下反射部材Ｐ３６０の全域にわたっている。そのため、ベース部材Ｐ３１０の上面よりも上側に張り出した箇所（前側傾斜部Ｐ３５５（図２２０１参照）の前方に相当）にも光を届かせることができる。このように、本実施形態によれば、実際には電飾基板が配置されない箇所（ベース部材Ｐ３１０の上面よりも上方、即ち、パチンコ機Ｐ１０の外方）における反射位置ＰＲ３４２にあたかも発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａが配置され、その発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから光が照射されているかのように遊技者に錯覚させる演出を実行することができる。

【１２５１６】

図２２０８に図示されるように、正面視における反射位置ＰＲ３４２の位置は、上側反射部材Ｐ３６１及び第２下側反射部材Ｐ３６６においては、おおよそ発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａを上面視で視認した際の視認態様に準じた配置で視認される一方、第２下側反射部材Ｐ３６６においては、発光部Ｐ３４２ａ４を下面視で視認した際の視認態様（図２２０３（ｃ）参照）と異なり、左右に水平に並ぶように視認される。

【１２５１７】

これは、第２下側反射部材Ｐ３６６の反射面（鏡面）が傾斜直線ＰＬ３４２に平行な方向に延設されているためであるが、本実施形態では、外枠部Ｐ３７１ａの下縁の形状（水平方向に延びる形状）と反射位置ＰＲ３４２の並ぶ方向とを合わせるために第２下側反射部材Ｐ３６６の形状を設計している。

【１２５１８】

即ち、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａの配置が一定の配置とされる場合であっても、上下反射部材Ｐ３６０の形成態様を変化させることで、その正面側領域を囲う外枠部Ｐ３７１ａの形状の変化に対応することができ、外枠部Ｐ３７１ａの内側領域の隅々まで反射光を行き渡らせることができる。

【１２５１９】

外枠部Ｐ３７１ａの内側にはパチンコ機Ｐ１０の題材等を示す意匠が形成されるところ、外枠部Ｐ３７１ａの内側領域の隅々まで反射光を行き渡らせることができることから、パチンコ店において遊技する機種を選んでいる遊技前の客の目を引くことができ、パチン

コ機Ｐ１０の商品価値を向上させることができる。
【１２５２０】
本実施形態の構成によれば、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５を共用とした場合において、外枠部Ｐ３７１ａの形状が変化された場合であっても、上下反射部材Ｐ３６０の形成態様を変化させることで外枠部Ｐ３７１ａの形状の変化に対応することができ、外枠部Ｐ３７１ａの内側領域の隅々にまで反射光を行き渡らせることができるため、電飾基板を変更する場合に比較して製品コストを低減させることができる。
【１２５２１】
ここで、電飾基板の設計には、基板の板形状の設計だけでなく、ＬＥＤ配置、コネクタ配置、プリント配線のパターニング、露光工程で用いるマスクの設計など多くの工程が必要であるため、再設計を要する場合、余計に時間がかかる。また、試作段階や量産段階に入った後で電飾基板を再設計する場合、上記した工程で製造したものが無駄となり、製品コストが増大する。
【１２５２２】
本実施形態によれば、基板の共用化を図ることができるので、電飾基板の設計が済んだ後における試作段階や量産段階において、外枠部Ｐ３７１ａの設計変更が生じた場合であっても、上下反射部材Ｐ３６０の設計変更で対応することができ、設計済の電飾基板が無駄になることを避けることができる。これにより、製品コストを低減させることができる。
【１２５２３】
本実施形態によれば、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５の両面から光が照射され、それらが前方に反射される。これにより、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５の面積に比較して多数のＬＥＤを余裕もって配置させることができるため、小面積の基板であっても板状部Ｐ３７１ｂを十分に明るく照らすことができる。
【１２５２４】
また、上下反射部材Ｐ３６０における光の反射は鏡面反射なので、光の減衰を抑えやすい。また、上下反射部材Ｐ３６０は固定配置されているので、正面視における光の見映えを固定（安定）させ易い。言い換えれば、上下反射部材Ｐ３６０からの光の反射角度を一定に維持することができるので、各発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから照射されて視認される光の光量を均一とすることができる。
【１２５２５】
図２２０５から図２２０７に図示されるように、主装飾部Ｐ３７１の板状部Ｐ３７１ｂは、下側部Ｐ３７１ｂ１において前面が斜め下方向を向くように傾斜姿勢とされる。そのため、上下反射部材Ｐ３６０で反射され下側部Ｐ３７１ｂ１を前方に通過する光は、斜め下方向に屈折される。
【１２５２６】
これにより、遊技中における光の装飾効果を向上することができる。即ち、遊技中における遊技者の頭はガラスユニットＨ１６（図２１８７参照）の前方に位置されるが、その位置から遊技者が斜め上を向いた場合に、下側部Ｐ３７１ｂ１を通過する光（斜め下方向へ向かう光）を視認させ易くすることができ、光による演出効果を向上させることができる。
【１２５２７】
図２２０５から図２２０７に図示されるように、主装飾部Ｐ３７１の板状部Ｐ３７１ｂは、上側部Ｐ３７１ｂ２において前面が斜め上方向を向くように傾斜姿勢とされる。そのため、上下反射部材Ｐ３６０で反射され上側部Ｐ３７１ｂ２を前方に通過する光は、斜め上方向に屈折される。
【１２５２８】
これにより、遊技開始前の逆に対する光演出効果を向上することができる。即ち、遊技開始する前に遊技店（ホール）において徘徊している客の頭は主装飾部Ｐ３７１と同程度の高さか主装飾部Ｐ３７１よりも上側に位置するが、その位置から遊技者が目線を下げた

場合に、上側部Ｐ３７１ｂ２を通過する光（斜め上方向へ向かう光）を視認させ易くすることができ、光による演出効果を向上させることができる。
【１２５２９】
ここで、本実施形態では、電源投入後において化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に脱着させる際に利用される発光制御を備えている。即ち、電源投入後において化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組み付けられていないと音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１８６参照）に判断された場合、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａが白色光で発光されるように制御される。
【１２５３０】
これにより、化粧ユニットＰ３０２を組み付ける位置を分かり易くすることができ、組み付け作業を行う作業者が不慣れな場合であっても、組み付け作業をスムーズに行わせることができる。
【１２５３１】
この発光制御は、化粧ユニットＰ３０２の組み付けが完了したと判断されるまで継続されるので、同様の発光制御が継続される間は化粧ユニットＰ３０２の組み付けが完了していないことを作業者に知らせることができる。そのため、組み付け途中（化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１への差し込みが不十分である場合等）で組み付け作業が完了したとの勘違いから生じる組み付け不良を未然に防ぐことができる。
【１２５３２】
組み付け作業前において、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａからの光は上下に直進されるだけなので、化粧ユニットＰ３０２を前方から組み付ける際に前方に光が進行する場合に比較して、作業者が眩しく感じる程度を下げることができる。これにより、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａからの光により化粧ユニットＰ３０２の組み付け位置を把握させやすくしながら、作業負担は低減させることができる。
【１２５３３】
この組み付け作業中において、上下反射部材Ｐ３６０が移動することから、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから照射され上下反射部材Ｐ３６０により反射される光の主装飾部Ｐ３７１への到達位置は異なる。
【１２５３４】
ここで、本実施形態では、第１電飾基板Ｐ３４２の直線上発光部Ｐ３４２ａ４から照射される光（下側反射部材Ｐ３６５で反射される光）は主装飾部Ｐ３７１を通して横一直線上に視認されるように構成されており、化粧ユニットＰ３０２の前後位置が違うとその直線の高さが変化する（化粧ユニットＰ３０２が後方側に位置している方が高さ方向で位置が下がる）ため、直線上発光部Ｐ３４２ａ４からの光照射が継続される場合において、その照射光の主装飾部Ｐ３７１への到達位置（高さ）を、化粧ユニットＰ３０２の組み付け完了の目安として利用することができる。
【１２５３５】
即ち、本実施形態では、主装飾部Ｐ３７１における所定の高さ位置の基準線ＰＬ３７１（図２２０４参照）が設けられており、電源投入後に組み付け作業をする場合において、化粧ユニットＰ３０２が組み付けられていない場合には、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１８９参照）の表示領域において正面視における化粧ユニットＰ３０２と基準線ＰＬ３７１に対応する線が描画されると共に「光のラインの上下位置が下がって基準線に到達したら組み付け完了」と表示される。これにより、組み付け作業者は、組み付け作業の完了を容易に把握することができる。
【１２５３６】
化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業において、左右位置の合わせは、上蓋部材Ｐ３３４に対してベース部材Ｐ３５０の右側部形状（矩形の切欠き形状）を合わせることで容易に実現される。
【１２５３７】
化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業において、左右

位置を合わせ、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１の前方から近づけるように移動させ、第１開口部Ｐ３５３に発光構成部Ｐ３４０の前端側を挿通させるまでは化粧ユニットＰ３０２が落下しないように把持しておく必要がある。

【１２５３８】

一方で、第１開口部Ｐ３５３に発光構成部Ｐ３４０の前端側が挿通され更に化粧ユニットＰ３０２を後方に移動させると、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が仮置きされ、化粧ユニットＰ３０２が下支えされるため、作業者は化粧ユニットＰ３０２に対して後方への荷重を与えるだけで化粧ユニットＰ３０２の落下を防止できるようになり、作業負担が低減される。

【１２５３９】

この状態では化粧ユニットＰ３０２は事前準備位置とされており（図２２０２（ｃ）参照）、係止棒部材Ｐ３８０は案内筒部Ｐ３２１ｇに挿通されてはいないが、更に化粧ユニットＰ３０２を後方に押し込むことで、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が摺動される態様で化粧ユニットＰ３０２を斜め上に傾斜する方向で後ろ側へスライド移動させつつ、案内筒部Ｐ３２１ｇに係止棒部材Ｐ３８０を案内させることができ、化粧ユニットＰ３０２を組付完了位置（図２２０２（ａ）参照）まで移動させることができる。これにより、化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業を簡易なものとすることができる。

【１２５４０】

摺動上面Ｐ３３３ｃ及び摺動底平面Ｐ３５８が傾斜していることから、組み付け作業中において第１開口部Ｐ３５１の上下位置は若干変化する。詳細には、後方へ向かうほど上方に変位する。

【１２５４１】

これに対し、本実施形態では、ケース上部Ｐ３４３の傾斜面Ｐ３４３ａよりも前側に形成される第１電飾基板Ｐ３４２を上方から覆う部分の上面が、摺動上面Ｐ３３３ｃの傾斜と同様に傾斜し、摺動上面Ｐ３３３ｃに対して略平行な平面として形成される。

【１２５４２】

これにより、摺動上面Ｐ３３３ｃが傾斜する構成であっても、組み付け作業において化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に接近させる態様でスライド移動させる際に第１開口部Ｐ３５３の上縁部がケース上部Ｐ３４３の上面と擦れる事態を避けることができる。

【１２５４３】

次いで、図２２０９から図２２１５を参照して、右側装飾ユニットＰ１４ｃについて説明する。図２２０９（ａ）は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面図であり、図２２０９（ｂ）は、図２２０９（ａ）の矢印Ｙ４６ｂ方向視における右側装飾ユニットＰ１４ｃの側面図であり、図２２１０（ａ）は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面斜視図であり、図２２１０（ｂ）は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの背面斜視図である。なお、図２２０９（ｂ）では、パチンコ機Ｐ１０の内側から外側（矢印Ｒ方向側）を視認した状態における右側装飾ユニットＰ１４ｃの側面が図示される。

【１２５４４】

図２２１１は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの分解正面斜視図であり、図２２１２は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの分解背面斜視図である。右側装飾ユニットＰ１４ｃは、基板支持部材Ｐ４２０と、その基板支持部材Ｐ４２０の左側を覆う左側カバー部材Ｐ４４０と、基板支持部材Ｐ４２０の右側を覆う右側カバー部材Ｐ４６０と、が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされて構成されており、それら基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０が締結固定されると共に、本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部（図示せず）と、を主に備える。

【１２５４５】

基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０は、支持

板部（図示せず）の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される締結ネジにより支持板部に締結固定される。右側装飾ユニットＰ１４ｃは、基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０が支持板部に締結固定された状態で本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）に背面側から正面側へ向けて挿通される締結ネジにより本体枠Ｐ１４ｄに締結固定される。

【１２５４６】

基板支持部材Ｐ４２０は、上下に長い板形状に形成され骨格を形成する本体板部材Ｐ４２１と、その本体板部材Ｐ４２１の右側面に対向配置される複数（本実施形態では２枚）の電飾基板Ｐ４３０と、を主に備える。

【１２５４７】

本体板部材Ｐ４２１は、有色（本実施形態では白色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の正面側に配設される支持板部（図示せず）に挿通される締結ネジが螺入される被締結部Ｐ４２２と、電飾基板Ｐ４３０の後端部を本体板部との間に挟み込むようにして受けるように突設形成される複数の突設形成部Ｐ４２３と、その突設形成部Ｐ４２３に受け入れられた電飾基板Ｐ４３０の前端部が係合可能となるように先端部が後方に張り出す鉤爪状に形成される複数の係合爪部Ｐ４２４と、電飾基板Ｐ４３０に配設されるＬＥＤの位置に対応して穿設される複数の光通過部Ｐ４２５と、を主に備える。

【１２５４８】

また、本体板部材Ｐ４２１は、電飾基板Ｐ４３０が配設される右側面側において上下中間位置よりも下側が嵩上げ部Ｐ４２６の寸法分右方に張り出しており、格子状の突条のうち前後方向に沿う前後方向突条Ｐ４２７の突設量が、前方へ向かうほど小さくなるように構成される。

【１２５４９】

嵩上げ部Ｐ４２６が形成されることにより、本体板部材Ｐ４２１の右側面に対向配置される２枚の電飾基板Ｐ４３０の配置は、上側の電飾基板Ｐ４３０よりも下側の電飾基板Ｐ４３０の方が右側にずれる。

【１２５５０】

また、格子状の突条が電飾基板Ｐ４３０の左側面に当接することになるため、前後方向突条Ｐ４２７の形成態様に対応され、電飾基板Ｐ４３０の前端部は後端部よりも左右方向内側（左側）に位置することになり、電飾基板Ｐ４３０の両面から照射される光の進行方向は左右方向に対して傾斜下方向とされる。

【１２５５１】

即ち、本実施形態では、電飾基板Ｐ４３０の姿勢は前端部の方が後端部よりも左右方向内側（左側）に位置するように上下方向の回転軸で小角度回転された姿勢とされているため、左側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は左斜め後ろ方向に進行されることとなり、ガラスユニットＨ１６や、そのガラスユニットＨ１６を通して視認される遊技領域および表示領域を明るく照らすための光量を確保できる。

【１２５５２】

また、右側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は右斜め前方向に進行し、前端側に配設される第２発光部Ｐ４３２からの光は正面枠Ｐ１４の前面に垂直な方向ではなく、その方向よりも左右方向内側（左側）に傾斜した方向であって、正面枠Ｐ１４の手前側に座る遊技者側に寄る方向に進行する。これにより、正面枠Ｐ１４の枠周辺部の正面視における明るさを増強させることができる。

【１２５５３】

電飾基板Ｐ４３０の本体板部材Ｐ４２１への装着は、電飾基板Ｐ４３０の後端部を突設形成部Ｐ４２３と本体板部との間に差し込むように近づけ、当接させた後、電飾基板Ｐ４３０を本体板部に向けて近接させる（倒す）ようにすると、係合爪部Ｐ４２４が電飾基板Ｐ４３０により押進されることにより前方へ撓むように弾性変形される。更に電飾基板Ｐ４３０を本体板部に近接させ当接させると、係合爪部Ｐ４２４が電飾基板Ｐ４３０の前端

部に係合され、係合爪部Ｐ４２４の弾性復帰により電飾基板Ｐ４３０が脱落不能に支持される。

【１２５５４】

電飾基板Ｐ４３０の本体板部材Ｐ４２１からの取り外し時には、係合爪部Ｐ４２４を前方に撓ませるようにすれば電飾基板Ｐ４３０の前端部を本体板部材Ｐ４２１から離間させることができ、電飾基板Ｐ４３０を抜き取ることができる。

【１２５５５】

このように、本実施形態では、電飾基板Ｐ４３０が本体板部材Ｐ４２１に係合により固定されており、固定のためのネジを要しない。これにより、組み付け工数を削減することができると共に、製品コストを低減させることができる。

【１２５５６】

また、電飾基板Ｐ４３０の照射面が向く方向が、左右に分割される基板支持部材）４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０を締結する締結ネジの締結方向（左右方向）により制限されることを避けることができる。

【１２５５７】

本実施形態では、電飾基板Ｐ４３０の姿勢は前端部の方が後端部よりも左右方向内側（左側）に位置するように上下方向の回転軸で小角度回転された姿勢とされているため、左側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は左斜め後ろ方向に進行し、右側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は右斜め前方向に進行する。また、第２発光部Ｐ４３２からの光は正面枠Ｐ１４の前面に垂直な方向ではなく、その方向よりも左右方向内側（左側）に傾斜した方向であって、正面枠Ｐ１４の手前側に座る遊技者側に寄る方向に進行する。

【１２５５８】

電飾基板Ｐ４３０には左右両面に複数のＬＥＤが配設されるが、左側面に配設されるＬＥＤからの光は光通過部Ｐ４２５を通して左側カバー部材Ｐ４４０に照射される。これにより、視認される光の形状を任意に操作することができる。

【１２５５９】

即ち、単にＬＥＤからの光を照射するだけの場合、光軸において視認される光の強度が最高であり、光軸から離れるにつれて視認される光の強度が低くなるため、点発光での視認がされ、遊技者にＬＥＤの位置が把握され易くなるので、光演出としては物足りないものとなる。

【１２５６０】

これに対し、本実施形態では、光通過部Ｐ４２５が略一定の大きさの円形孔で構成されているので、光軸から離れる方向へ進行した光を円形孔の内周面で反射させて、光通過部Ｐ４２５の内方で視認させる。これにより、光通過部Ｐ４２５の内方で視認される光の強度を高めることができると共に、光通過部Ｐ４２５の外方では光を通過させないことから、左側カバー部材Ｐ４４０側から光が視認される箇所（左右方向視で光通過部Ｐ４２５の内方と重なる箇所）と光が視認されない箇所との明暗の差を大きくすることができる。

【１２５６１】

なお、光通過部Ｐ４２５は、貫通孔として構成されても良いし、本体板部材Ｐ４２１の外周部から凹設形成される凹設部として構成されても良い。また、内周面の形状は円形に限られるものではない。例えば、矩形状や他の多角形状でも良いし、星形状でも良いし、稲妻形状でも良い。

【１２５６２】

電飾基板Ｐ４３０は、ＬＥＤ等から構成され左右側面と垂直な方向に光を照射する複数の第１発光部Ｐ４３１と、ＬＥＤ等から構成され左右側面と平行な方向に光を照射する複数の第２発光部Ｐ４３２と、本体板部材Ｐ４２１の係合爪部Ｐ４２４が挿通される複数の係合孔Ｐ４３８と、を主に備える。

【１２５６３】

第１発光部Ｐ４３１は、主に電飾基板Ｐ４３０の内部領域に配設されており、第２発光

部Ｐ４３２は、主に電飾基板Ｐ４３０の周縁部付近に配設される。例えば、本体板部材Ｐ４２１の光通過部Ｐ４２５の位置に対応して配設されるＬＥＤは第１発光部で構成される。また、電飾基板Ｐ４３０の前縁部付近には第２発光部Ｐ４３２が配設されており、前方や斜め上方向に光が照射されることで、右側装飾ユニットＰ１４ｃの前端部を明るく照らすことが可能となっている。

【１２５６４】

左側カバー部材Ｐ４４０は、有色（本実施形態では白色）で光透過性の樹脂材料から形成される本体構成部Ｐ４４１と、その本体構成部Ｐ４４１の内側（右側）に配設されており本体構成部Ｐ４４１に締結固定される内側構成部Ｐ４４２と、本体構成部Ｐ４４１の外側（左側）に配設されており本体構成部Ｐ４４１に締結固定される外側構成部Ｐ４４３と、本体構成部Ｐ４４１の外側（左側）に配設されており右側カバー部材Ｐ４６０に締結固定される連結構成部Ｐ４４４と、を主に備える。

【１２５６５】

内側構成部Ｐ４４２は、有色（本実施形態では青色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、外側構成部Ｐ４４３は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、連結構成部Ｐ４４４は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されている。

【１２５６６】

このように、左側カバー部材Ｐ４４０は複数の色味の樹脂材料の組合せにより構成されていることから、視認される際の色のコントラストを際立たせることができ、内側からの光照射がされない位置においても演出効果を向上させることができる。

【１２５６７】

右側カバー部材Ｐ４６０は、有色（本実施形態では白色）で光透過性の樹脂材料から形成される本体構成部Ｐ４６１と、その本体構成部Ｐ４６１の上部外側（右側）に配設されており上面部が基板支持部材Ｐ４２０の上方を覆設する態様で本体構成部Ｐ４６１に締結固定される上側構成部Ｐ４６２と、本体構成部Ｐ４６１の中部外側（右側）に配設されており本体構成部Ｐ４６１に締結固定される中側構成部Ｐ４６３と、その中側構成部Ｐ４６３の内側（左側）に配設されており中側構成部Ｐ４６３と共に本体構成部Ｐ４６１に共締めされる内側構成部Ｐ４６４と、本体構成部Ｐ４６１の外側（右側）に配設されており連結構成部Ｐ４４４と共に本体構成部Ｐ４６１に締結固定される連結構成部Ｐ４６５と、連結構成部Ｐ４４４，Ｐ４６５に左右から挟まれる態様で支持される正面装飾構成部Ｐ４６６と、を主に備える。

【１２５６８】

本体構成部Ｐ４６１は、上側構成部Ｐ４６２に左右方向で貫通形成される貫通孔Ｐ４６２ａに嵌合可能に突設形成される嵌合突部Ｐ４６１ａと、本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の正面側に配設される支持板部（図示せず）に挿通される締結ネジが螺入される被締結部Ｐ４６１ｂと、を主に備える。嵌合突部Ｐ４６１ａを通って視認される光は、上側構成部Ｐ４６２の内方側を通して視認される。

【１２５６９】

上側構成部Ｐ４６２は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、中側構成部Ｐ４６３は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており中心部に左右方向に貫通形成される開口部Ｐ４６３ａを備え、その開口部Ｐ４６３ａを通して視認可能とされる内側構成部Ｐ４６４は有色（本実施形態では青色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、連結構成部Ｐ４６５は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、正面装飾構成部Ｐ４６６は、有色（本実施形態では青色）で透過性の樹脂材料から形成される。

【１２５７０】

このように、右側カバー部材Ｐ４６０は複数の色味の樹脂材料の組合せにより構成されていることから、視認される際の色のコントラストを際立たせることができ、内側からの光照射がされない位置においても演出効果を向上させることができる。

【１２５７１】
図２２１３（ａ）は、基板支持部材Ｐ４２０の左側面図であり、図２２１３（ｂ）は基板支持部材Ｐ４２０の右側面図である。図２２１３（ｂ）では、説明の便宜のため、右側カバー部材Ｐ４６０の本体構成部Ｐ４６１の外形の一部が想像線で図示される。
【１２５７２】
本体板部材Ｐ４２１は、右面視において露出される傾斜面に形成される鏡面状の反射面部Ｐ４２８と、右側面に傾斜形成される樹脂傾斜形状部Ｐ４２９と、を備える。樹脂傾斜形状部Ｐ４２９は、電飾基板Ｐ４３０の右面側に配設される第２発光部Ｐ４３２のうちの上向きに光を照射する上向き第２発光部Ｐ４３２ａと、電飾基板Ｐ４３０の左面側に配設される第２発光部Ｐ４３２のうちの上側へ向かうほど後ろへ傾く傾斜方向に光を照射する傾斜第２発光部Ｐ４３２ｂと、の照射方向に配置されており、それら上向き第２発光部Ｐ４３２ａと傾斜第２発光部Ｐ４３２ｂとから照射された光を反射させる。
【１２５７３】
図２２１４は、図２２１３（ｂ）のＸ４７ｍ－Ｘ４７ｍ線における基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０の部分断面図である。図２２１４では、第２発光部Ｐ４３２から電飾基板Ｐ４３０の側面に平行な方向に照射された光が電飾基板Ｐ４３０の側面と対向配置される本体構成部Ｐ４６１に入射される仕組みを説明する。
【１２５７４】
図２２１４に図示されるように、上向き第２発光部Ｐ４３２ａおよび傾斜第２発光部Ｐ４３２ｂから上方へ向けて照射された光ＰＸ４３２は本体板部材Ｐ４２１の樹脂傾斜形状部Ｐ４２９に到達し、進行方向が屈曲される。
【１２５７５】
これにより、第２発光部Ｐ４３２から照射された光ＰＸ４３２が本体構成部Ｐ４６１に入射される。このように、電飾基板Ｐ４３０の外方において屈曲させた光ＰＸ４３２を入射させるように構成することで、本体構成部Ｐ４６１のように外形に深めの凹凸（ジグザグ）形状が形成される場合において、電飾基板Ｐ４３０をその凹凸に大きくは重ならない位置に配置しながらも、光ＰＸ４３２の入射は本体構成部Ｐ４６１の突設先端側（ジグザグの先端側）まで到達させることができる。
【１２５７６】
反射面部Ｐ４２８は電飾基板Ｐ４３０の左面側に配設される第２発光部Ｐ４３２のうちの特定第２発光部Ｐ４３２ｃの照射方向に配置されており、その特定第２発光部Ｐ４３２ｃから照射された光を反射させる。
【１２５７７】
図２２１５は、図２２１３（ｂ）のＸ４８ｍ－Ｘ４８ｍ線における基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０の部分断面図である。図２２１５では、第２発光部Ｐ４３２から電飾基板Ｐ４３０の側面に平行な方向に照射された光が電飾基板Ｐ４３０の側面と対向配置される本体構成部Ｐ４６１の嵌合突部Ｐ４６１ａに入射される仕組みを説明する。
【１２５７８】
図２２１５に図示されるように、特定第２発光部Ｐ４３２ｃから上方へ向けて照射された光ＰＸ４３２は本体板部材Ｐ４２１の反射面部Ｐ４２８に到達し、反射されることで進行方向が屈曲される。
【１２５７９】
これにより、第２発光部Ｐ４３２から照射された光ＰＸ４３２が本体構成部Ｐ４６１に入射される。このように、電飾基板Ｐ４３０の外方において屈曲させた光ＰＸ４３２を入射させるように構成することで、本体構成部Ｐ４６１のように外形に深めの凹凸（ジグザグ）形状が形成される場合において、電飾基板Ｐ４３０をその凹凸に大きくは重ならない位置に配置しながらも、光ＰＸ４３２の入射は本体構成部Ｐ４６１の突設先端側（ジグザグの先端側）まで到達させることができる。

【１２５８０】
更に、本体構成部Ｐ４６１の突設形状よりも外側において上側構成部Ｐ４６２に囲まれた領域に配置される嵌合突部Ｐ４６１ａにまでも光ＰＸ４３２を進行させることができる。この位置に反射面部Ｐ４２８（鏡面）で反射させることで、電飾基板Ｐ４３０の外形の外側においても光の減衰を抑えながら強い光を視認させることができる。
【１２５８１】
次いで、図２２１６から図２２２７を参照して、上下皿ユニットＰ１５について説明する。初めに、図２２１６から図２２１８を参照して、上下皿ユニットＰ１５の全体構成について説明する。図２２１６は、上下皿ユニットＰ１５の正面図であり、図２２１７は、上下皿ユニットＰ１５の分解正面斜視図であり、図２２１８は、上下皿ユニットＰ１５の分解背面斜視図である。
【１２５８２】
図２２１６から図２２１８に示すように、上下皿ユニットＰ１５は、本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｐ５１０と、そのベース部材Ｐ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｐ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｐ５３０と、上皿形成部材Ｐ５２０及び下皿形成部材Ｐ５３０の間に配設される操作ユニットＰ１８０と、その操作ユニットＰ１８０の下側においてベース部材Ｐ５１０に締結固定されるスピーカー組立体Ｐ９００と、を主に備える。
【１２５８３】
ベース部材Ｐ５１０は、上下皿ユニットＰ１５を本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｐ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。即ち、左右側縁部および下方側縁部が後方に延設されており、その延設部分が本体枠Ｐ１４ｄの左右側および下側の側面に被せられるように構成される。
【１２５８４】
上皿形成部材Ｐ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｐ１７を上下皿ユニットの上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｐ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｐ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。
【１２５８５】
操作ユニットＰ１８０は、上皿形成部材Ｐ５２０及び下皿形成部材Ｐ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作されるボタン部Ｐ１８１を上皿形成部材Ｐ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。
【１２５８６】
下皿形成部材Ｐ５３０は、上下皿ユニットＰ１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｐ５３０は、下皿Ｐ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＰ５５０と、その下皿構成ユニットＰ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＰ５６０とを備える。
【１２５８７】
本体枠Ｐ１４ｄへのベース部材Ｐ５１０の配設は、ベース部材Ｐ５１０に上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＰ１５を組み立てた状態で取り付けられるが、これに限られるものではない。例えば、本体枠Ｐ１４ｄに対して順番に取り付けられる部分があっても良い。
【１２５８８】
また、ベース部材Ｐ５１０は、本体枠Ｐ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｐ５１１と、上皿Ｐ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｐ５１３及び送球用球流出部Ｐ５１６と、下皿Ｐ５０の貯留領

域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｐ５１４と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｐ５１７と、を主に備え、有色（本実形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。

【１２５８９】

上皿用球流入部Ｐ５１３は、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図２１９１参照）の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｐ１７に流入させるための開口であり、前扉側上皿通路部Ｈ１４１と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｐ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｐ１７に流入させることができる。

【１２５９０】

下皿用球流入部Ｐ５１４は、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図２１９１参照）の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｐ５０に流入させるための開口であり、前扉側下皿通路部Ｈ１４２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｐ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｐ５０に流入させることができる。

【１２５９１】

送球用球流出部Ｐ５１６は、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図２１９１参照）を介して、上皿Ｐ１７に貯留される球を発射位置送球ユニットＨ１７０に送球するための開口であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の正面側開口Ｈ１７１と連通する位置に形成される。

【１２５９２】

また、送球用球流出部Ｐ５１６の下方には、送球用球流出部Ｐ５１６と同様にベース部材Ｐ５１０の前後方向に開口する排出用球流出部Ｐ５１８が形成される。排出用球流出部Ｐ５１８は、球排出レバーＨ５４の操作により開放される開口であり、通路形成ユニットＨ１４０のファール球受口部Ｈ１４６（図２１９２参照）に連通される。これにより、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作した際に、上皿Ｐ１７に貯留した球を排出用球流出部Ｐ５１８を介して下皿Ｐ５０に球を送球することができる。

【１２５９３】

締結孔Ｐ５１１は、ベース部材Ｐ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される本体枠Ｐ１４ｄ（図２１９１参照）とベース部材Ｐ５１０とを締結固定するための螺子を螺入するための孔であり、本体枠Ｐ１４ｄに形成される螺子挿通用の貫通孔と対応する位置に形成される。

【１２５９４】

また、一部の締結孔Ｐ５１１は、本体枠Ｐ１４ｄの下部背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される通路形成ユニットＨ１４０の背面側から本体枠Ｐ１４ｄを介して挿通される螺子を螺入可能に形成される。即ち、通路形成ユニットＨ１４０を上下皿ユニットＰ１５に締結可能に構成される。これにより、上下皿ユニットＰ１５に対する通路形成ユニットＨ１４０の位置ずれを抑え、上皿用球流入部Ｐ５１３に対する前扉側上皿通路部Ｈ１４１の連通状態と、下皿用球流入部Ｐ５１４に対する前扉側下皿通路部Ｈ１４２の連通状態とを安定させることができる。その結果、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から上皿Ｐ１７への球の流入、及び、前扉側下皿通路部Ｈ１４２から下皿Ｐ５０への球の流入を安定させることができる。

【１２５９５】

なお、ベース部材Ｈ５１０への通路形成ユニットＨ１４０の配設は、上下皿ユニットＨ１５が組み立てられた状態で行われるものとして構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下皿ユニットＨ１５の組立前に事前に実行されても良い。

【１２５９６】

また、ベース部材Ｐ５１０には、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設

される上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、スピーカー組立体Ｐ９００、及び、操作ハンドルＨ５１を締結するための螺子を挿通するための貫通孔（図示せず）が、上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、スピーカー組立体Ｐ９００、及び、操作ハンドルＨ５１のそれぞれに形成されるねじ穴と対応する位置に形成される。これにより、ベース部材Ｐ５１０に上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、スピーカー組立体Ｐ９００、及び、操作ハンドルＨ５１を締結固定できる。

【１２５９７】

次いで、上皿形成部材Ｐ５２０について説明する。上皿形成部材Ｐ５２０は、ベース部材Ｐ５１０との対向間に上皿Ｐ１７の貯留空間を形成する部材であり、ベース部材Ｐ５１０側（背面側（矢印Ｂ方向側））から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって接触可能部として上方に湾曲するお椀型に形成され（図２２１７参照）、背面側がベース部材Ｐ５１０に当接した状態でベース部材Ｐ５１０に配設される。これにより、上皿形成部材Ｐ５２０とベース部材Ｐ５１０とで上方側が開口された空間（上皿Ｐ１７の貯留領域）が形成される。

【１２５９８】

また、上皿形成部材Ｐ５２０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部がベース部材Ｐ５１０の上皿用球流入部Ｐ５１３の正面側に重なる位置に形成されており、上皿用球流入部Ｐ５１３を介して通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１からベース部材Ｐ５１０の正面側に送球される球を上皿形成部材Ｐ５２０に当接させて（受け止めさせて）上皿Ｐ１７の貯留空間に貯留できるように構成される。

【１２５９９】

なお、上皿形成部材Ｐ５２０は、上皿Ｐ１７に貯留される遊技球を正面視において右側（矢印Ｒ方向側）に１球ずつ流下可能に構成されており、これにより、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図２１９１参照）に１球ずつ球を送球することができる。

【１２６００】

また、上皿形成部材Ｐ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技者が機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。

【１２６０１】

なお、本実施形態では、図２２１７及び図２２１８においてベース部材Ｐ５１０から離間配置した状態が図示される機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４がユニットとして構成されており、上皿形成部材Ｐ５２０の１箇所にまとまって構成されるので、遊技者に各操作部を探す手間を省かせることができる。また、機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０がまとまって構成されるので、それら機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０に繋がる配線を一か所にまとめることができ、配線作業を簡易にできる。

【１２６０２】

次いで、図２２１９から図２２２１を参照して下皿形成部材Ｐ５３０について説明する。図２２１９（ａ）は、下皿形成部材Ｐ５３０の正面図であり、図２２１９（ｂ）は、下皿形成部材Ｐ５３０の背面図であり、図２２２０は、下皿形成部材Ｐ５３０の分解正面斜視図であり、図２２２１は、下皿形成部材Ｐ５３０の分解背面斜視図である。

【１２６０３】

図２２１９から図２２２１に示すように、下皿形成部材Ｐ５３０は、ベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＰ１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＰ５４０と、下皿Ｐ５０を構成する下皿構成ユニットＰ５５０と、下皿Ｐ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＰ５６０と、を主に備えて形成される。

【１２６０４】
化粧ユニットＰ５４０は、ベース部材Ｐ５１０に締結固定される第１化粧部材Ｐ５４１と、第１化粧部材Ｐ５４１の正面側に配設され第１化粧部材Ｐ５４１と共に上下皿ユニットＰ１５の化粧面を形成する第２化粧部材Ｐ５４２と、第１化粧部材Ｐ５４１を第２化粧部材Ｐ５４２との間に挟み込むようにして第１化粧部材Ｐ５４１の背面側に配設される第３化粧部材Ｐ５４３と、第２化粧部材Ｐ５４２の左側においてベース部材Ｐ５４１に締結固定される第４化粧部材Ｐ５４４と、その第４化粧部材Ｐ５４４よりも下側においてベース部材Ｐ５４１の背面側に配設されベース部材Ｐ５４１に締結固定される第５化粧部材Ｐ５４５と、を主に備える。
【１２６０５】
第１化粧部材Ｐ５４１は、正面側（矢印Ｆ方向側）が凸状に湾曲するように形成され、正面側の化粧面の一部に開口する第１開口部Ｐ５４１ａの下縁部が上皿形成部材Ｐ５２０の正面側の外縁と当接する形状に形成されると共に、下端がベース部材Ｐ５１０の正面と当接する形状に形成される。また、第１化粧部材Ｐ５４１は、上下方向に開口形成される第２開口部Ｐ５４１ｂを備え、全体が有色（黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。
【１２６０６】
第１開口部Ｐ５４１ａは、下皿Ｐ５０の貯留領域に正面側（矢印Ｆ方向側）からのアクセスを可能にするための開口であり、遊技者の手が挿入可能な大きさに形成される。また、第１開口部Ｐ５４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）には、下皿Ｐ５０を構成するための下皿構成ユニットＰ５５０が配設される。
【１２６０７】
第２開口部Ｐ５４１ｂは、下皿Ｐ５０の貯留領域に貯留される球を排出するための球抜きユニットＰ５６０を配設するための開口であり、下皿Ｐ５０の貯留領域の下方側に形成される。また、第２開口部Ｐ５４１ｂは、球抜きユニットＰ５６０を内側に収容可能な大きさに形成される。なお、球抜きユニットＰ５６０の詳細な構成については後述する。
【１２６０８】
第２化粧部材Ｐ５４２は、第１化粧部材Ｐ５４１の上縁構成部と、第１開口部Ｐ５４１ａが形成されていない右側部との正面側の化粧面を形成する部材であり、鉤爪状の第１係合部Ｐ５４２ａ及び第２係合部Ｐ５４２ｂが第１化粧部材Ｐ５４１の第１係合孔部Ｐ５４１ｃ及び第２係合孔部Ｐ５４１ｄに係合された状態で第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定される。
【１２６０９】
第１係合部Ｐ５４２ａは、第１係合孔部Ｐ５４１ｃが開口部として形成されていることから、鉤爪部を第１係合孔部Ｐ５４１ｃの背面側で引っかけることで第２化粧部材Ｐ５４２の抜け止めを図ることができる。
【１２６１０】
これに対し、第２係合部Ｐ５４２ｂが係合される第２係合孔部Ｐ５４１ｄは非貫通の凹部として構成されており、第１化粧部材Ｐ５４１に対する第２化粧部材Ｐ５４２の位置決めを行うことができる。
【１２６１１】
また、第２化粧部材Ｐ５４２は、全体が有色（橙色）の非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、第１化粧部材Ｐ５４１とのコントラストを付け、正面視での意匠を鮮やかなものとすることができる。
【１２６１２】
第３化粧部材Ｐ５４３は、操作ユニットＰ１８０の右側における隙間領域を塞ぐ形状から形成され、全体が第２化粧部材Ｐ５４２と同様に有色（橙色）の非透過性の樹脂材料から形成される。前縁部が第１化粧部材Ｐ５４１の上側に被さるよう形成されており、上面視で第２化粧部材Ｐ５４２と隙間なくつながって視認される（一体的に視認させる）ことができる。

【１２６１３】
第４化粧部材Ｐ５４４は、全体が有色（白色）の非透過性の樹脂材料から形成され、第２化粧部材Ｐ５４２の第２係合部Ｐ５４２ｂに左端被係合部Ｐ５４４ａが係合された状態で第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定される。
【１２６１４】
第５化粧部材Ｐ５４５は、全体が有色（橙色）の非透過性の樹脂材料から形成され、第１化粧部材Ｐ５４１の第１開口部Ｐ５４１ａの下側の領域に貫通形成される意匠開口Ｐ５４１ｅに背面側から嵌合される意匠模様部Ｐ５４５ａを備えており、第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定される。
【１２６１５】
また、第１化粧部材Ｐ５４１は、ベース部材Ｐ５１０のベース側保持孔Ｐ５１７に対応して開口形成される対応保持孔Ｐ５４１ｆを備える。対応保持孔Ｐ５４１ｆは、ベース側保持孔Ｐ５１７と同様に、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設される貫通孔として形成される。これにより、パチンコ機Ｐ１０では、シリンダ錠Ｈ２０がベース側保持孔Ｐ５１７及び対応保持孔Ｐ５４１ｆを通って前方に露出されることとなり、枠状閉鎖部である正面枠Ｐ１４が閉鎖された状態（図２１８７参照）において、シリンダ錠Ｈ２０に対して前方から施錠や解錠の操作が可能となる。
【１２６１６】
なお、本実施形態では、第１化粧部材Ｐ５４１～第５化粧部材Ｐ５４５を非透過性の材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、いずれかの部材を透過性の材料から形成しても良いし、例えば、第１化粧部材Ｐ５４１～第５化粧部材Ｐ５４５を透過性の材料から形成することも可能である。この場合、上下皿ユニットＰ１５の光の透過領域を増やすことができるので、光による演出態様を増やすことができる。その結果、遊技者に与える興趣を向上させやすくできる。
【１２６１７】
下皿構成ユニットＰ５５０は、下皿Ｐ５０の底面を形成する底面部Ｐ５５３と、その底面部Ｐ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｐ５５４と、底面部Ｐ５５３の外側であって正面側側壁Ｐ５５４に連なって形成される連結部Ｐ５５５と、を主に備える。
【１２６１８】
底面部Ｐ５５３は、下皿Ｐ５０に貯留される遊技球を支持する支持面であり、その一部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する底面口Ｐ５５３ａが形成される。また、底面部Ｐ５５３は、上面が底面口Ｐ５５３ａに向かって下降傾斜する形状に形成されており、球抜きレバーＰ５２の操作により底面口Ｐ５５３ａが開放された際に、下皿Ｐ５０に貯留された球を底面口Ｐ５５３ａに向かって転動可能とされる。
【１２６１９】
正面側側壁Ｐ５５４は、下皿Ｐ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する部分であり、第１化粧部材Ｐ５４１の背面に沿って形成されると共に、第１開口部Ｐ５４１ａの開口縁に上端が沿う形状に形成される。また、正面側側壁Ｐ５５４は、底面部Ｐ５５３から上方に向かって少なくとも遊技球の２球分の直径よりも高く立設される。これにより、下皿Ｐ５０の貯留領域に貯留される遊技球を積み重ねて保持することが可能とされる。
【１２６２０】
連結部Ｐ５５５は、一定の板厚で前後方向に延びる板状で下側構成ユニットＰ５５０の下縁に沿って右方に延設される。連結部Ｐ５５５の前面側において上方にフランジ形状で形成される部分に貫通形成される貫通孔Ｐ５５５ａを通して下側構成ユニットＰ５５０が第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定され、更に、背面側に形成される締結部Ｐ５５５ｂに本体枠Ｐ１４ｄに挿通される締結ネジが螺入されることで、本体枠Ｐ１４ｄに下側構成ユニットＰ５５０が締結固定される。
【１２６２１】
球抜きユニットＰ５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｐ５６１と、

その収容部材Ｐ５６１の内側に配設されるスライド板Ｐ５６２と、そのスライド板Ｐ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｐ５６１の外側に配置される球抜きレバーＰ５２と、スライド板Ｐ５６２及び球抜きレバーＰ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。

【１２６２２】

収容部材Ｐ５６１は、第１化粧部材Ｐ５４１の第２開口部Ｐ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｐ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＰ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｐ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｐ５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｐ５６２の変位方向が一方向（本実施形態では左右方向）に規定される。

【１２６２３】

スライド板Ｐ５６２は、底面部Ｐ５５３の底面口Ｐ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｐ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｐ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｐ５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｐ５０の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｐ５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｐ５０の貯留領域にある球を底面口Ｐ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｐ５６１には、スライド板Ｐ５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口が底面口Ｐ５５３ａと対応する位置に形成される。

【１２６２４】

球抜きレバーＰ５２は、下皿Ｐ５０に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｐ５６２に連なって形成される。この球抜きレバーＰ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｐ５６２が閉鎖位置から開放位置に変位される。

【１２６２５】

次いで、図２２２２から図２２２７を参照して、操作ユニットＰ１８０について説明する。初めに、図２２２２、図２２２３、図２２２４及び図１８７４を参照して、操作ユニットＰ１８０の全体構成について説明する。

【１２６２６】

図２２２２及び図２２２３は、操作ユニットＰ１８０の分解正面斜視図であり、図２２２４及び図２２２５は、操作ユニットＰ１８０の分解背面斜視図である。なお、図２２２２及び図２２２４では、操作ユニットＰ１８０のうち操作構成部Ｐ７１０、案内構成部Ｐ７２０及び覆設カバーＰ７４０の分解図が図示され、図２２２３及び図２２２５では、操作ユニットのうち、案内構成部Ｐ７２０が組み立てられた状態で図示されると共に、操作構成部Ｐ７１０、下側構成部Ｐ７５０、下側収容部Ｐ７６０及び振動構成部Ｐ７７０の分解図が図示される。図２２２２、図２２２３、図２２２４及び図２２２５に示すように、操作ユニットＰ１８０は、上面にボタン部Ｐ１８１を有する操作構成部Ｐ７１０と、その操作構成部Ｐ７１０を直線方向（上下方向と交差する方向）に変位可能に案内する案内構成部Ｐ７２０と、案内構成部Ｐ７２０の上側におけるボタン部Ｐ１８１を除く領域に覆設される覆設カバーＰ７４０と、案内構成部Ｐ７２０の下側に配設され操作構成部Ｐ７１０に対してバネ弾性による反力を与える下側構成部Ｐ７５０と、その下側構成部Ｐ７５０を案内構成部Ｐ７２０との間に収容可能に中心部が凹設形成される下側収容部Ｐ７６０と、下側収容部Ｐ７５０の下側に配設される振動構成部Ｐ７７０と、を主に備える。

【１２６２７】

操作構成部Ｐ７１０は、ボタン部Ｐ１８１の操作面を構成する略六角形状の上面部Ｐ７１１と、その上面部Ｐ７１１の周囲から環状に下方に延設される環状延設部Ｐ７１２と、その環状延設部Ｐ７１２の延設先端から六角形を形成する各辺の半分程度の幅で延設される延設板部Ｐ７１３と、その延設板部Ｐ７１３の一部から更に延設される箇所に下側構成

部Ｐ７５０との係合のために開口形成される係合開口部Ｐ７１４と、を主に備える。
【１２６２８】
操作構成部Ｐ７１０は、有色（本実施形態では黒色）で光透過性の樹脂材料から形成されているので、内部から光が照射されていない場合においては上面部Ｐ７１１の裏面側が視認し難くなっている。これにより、内部からの光照射が有る場合と、無い場合との視認態様の違いを大きくすることができる。
【１２６２９】
案内構成部Ｐ７２０は、上下に厚みを有し上下方向に複数の貫通孔が形成される案内ベース構成部Ｐ７２１と、その案内ベース構成部Ｐ７２１の形状に合わせて形成されており案内ベース構成部Ｐ７２１の下面に上面が当接される電飾基板Ｐ７２２と、案内ベース構成部Ｐ７２１の上面側に配置されており下方に延設される複数の棒状部Ｐ７２３ａが案内ベース構成部Ｐ７２１及び電飾基板Ｐ７２２を貫通することにより位置合わせが可能に構成される内部意匠部材Ｐ７２３と、電飾基板Ｐ７２２の下側に配設されており挿通孔Ｐ７２４ａに挿通される締結ネジが棒状部Ｐ７２３ａの先端側に形成される雌ネジに螺入されることにより案内ベース構成部Ｐ７２１、電飾基板Ｐ７２２及び内部意匠部材Ｐ７２３と固定可能に構成される固定部材Ｐ７２４と、を主に備える。
【１２６３０】
案内ベース構成部Ｐ７２１は、有色（本実施形態では白色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、貫通孔として、中央部において上面視で左右に長い矩形状の中央貫通孔Ｐ７２１ａと、上面視で内部意匠部材Ｐ７２３の外形を一回り小さくしたライン形状に沿って形成される対応貫通孔Ｐ７２１ｂと、操作構成部Ｐ７１０の環状延設部Ｐ７１２の形状に対応して上側から凹設形成される凹設部の底面において延設板部Ｐ７１３が挿通可能な大きさで形成される変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃと、その変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃの外周側において貫通形成される上面視でライン形状の外周側貫通孔Ｐ７２１ｄと、その外周側貫通孔Ｐ７２１ｄの左右外側に並んでおり上面視で前後方向に長いライン形状の縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅと、内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａが挿通可能となる位置に貫通形成される位置合わせ貫通孔Ｐ７２１ｆと、を主に備える。
【１２６３１】
中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅは、下面側へ向かうほど長手方向が短くなるテーパとなっており、下面側の開口部は電飾基板Ｐ７２２の対応する発光部Ｐ７２２ａと対向配置される。そのため、対応する発光部Ｐ７２２ａからの光は、テーパ形状を逆方向に進行する際に光軸に対して傾斜する方向の光が内面で反射されることにより、中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅの上面開口側のライン形状の領域を均一に照らす。
【１２６３２】
電飾基板Ｐ７２２は、上面に配設される複数のＬＥＤにより構成される発光部Ｐ７２２ａと、案内ベース構成部Ｐ７２１の変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃと連通する位置において貫通形成される第１連通孔Ｐ７２２ｂと、案内ベース構成部Ｐ７２１の位置合わせ貫通孔Ｐ７２１ｆと連通する位置において貫通形成される第２連通孔Ｐ７２２ｃと、下面に配設され検出溝を下方へ向ける検出センサＰ７２２ｄと、を主に備える。
【１２６３３】
発光部Ｐ７２２ａは、案内ベース構成部Ｐ７２１の中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅに対応する位置に点在されており、照射した光が案内ベース構成部Ｐ７２１の中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅを通して遊技者に視認させる。
【１２６３４】
第１連通孔Ｐ７２２ｂは、案内ベース構成部Ｐ７２１の変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃと共に操作構成部Ｐ７１０の延設板部Ｐ７１３を変位可能に支持するものであって、操作構成

部Ｐ７１０の変位を直線方向に緩く案内する。
【１２６３５】
第２連通孔Ｐ７２２ｃは、案内ベース構成部Ｐ７２１の位置合わせ貫通孔Ｐ７２１ｆと共に内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａを受け入れるものであって、これにより案内ベース構成部Ｐ７２１に対して電飾基板Ｐ７２２が適切に位置合わせされる。
【１２６３６】
内部意匠部材Ｐ７２３は、有色（本実施形態では黒色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、操作構成部Ｐ７１０の内側形状よりも一回り小さな略六角形状に形成されており、裏面側にシボ加工が形成され、上面に意匠（本実施形態では「ＰＵＳＨ」の文字）が施される。
【１２６３７】
これにより、内部意匠部材Ｐ７２３に電飾基板Ｐ７２２の発光部Ｐ７２２ａから光が照射された場合における光を面発光させることができるので、光を操作構成部Ｐ７１０の上面部Ｐ７１１において均一に透過させることができると共に、内部意匠部材Ｐ７２３に施される意匠を鮮やかに視認させることができる。
【１２６３８】
固定部材Ｐ７２４は、内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａに対応して締結ネジが挿通可能に構成される挿通孔Ｐ７２４ａと、下面から垂直に突設される複数の金属棒部Ｐ７２４ｂと、下面から垂直に円柱状に突設され突設先端部に雌ネジが形成される複数の被締結突設部Ｐ７２４ｃと、電飾基板Ｐ７２２の検出センサＰ７２２ｄに対応する位置に貫通形成され検出センサＰ７２２ｄを露出させる露出開口部Ｐ７２４ｄと、を主に備える。
【１２６３９】
挿通孔Ｐ７２４ａに挿通される締結ネジが内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａに締結固定されることで、案内構成部Ｐ７２０の各構成（案内ベース構成部Ｐ７２１、電飾基板Ｐ７２２、内部意匠部材Ｐ７２３及び固定部材Ｐ７２４）が一体的に固定される。
【１２６４０】
金属棒部Ｐ７２４ｂは、下側構成部Ｐ７５０の変位を案内することで、間接的に操作構成部Ｐ７１０の変位を案内可能に構成される。被締結突設部Ｐ７２４ｃは、下側構成部Ｐ７５０を貫通するように構成され、その先端部において下側収容部Ｐ７６０に挿通された締結ネジが螺入されることで、下側収容部Ｐ７６０に締結固定される。これにより、案内構成部Ｐ７２０が下側収容部Ｐ７６０に変位不能に固定される。
【１２６４１】
覆設カバーＰ７４０は、有色（本実施形態では黒色）で非透過性の樹脂材料から形成される範囲形成部材Ｐ７４１と、その範囲形成部材Ｐ７４１の上面側に覆設されるカバー部材Ｐ７４２と、を主に備える。
【１２６４２】
範囲形成部材Ｐ７４１は、変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃよりも外周側を覆うように中央部が開口形成される上面部Ｐ７４１ａと、その上面部Ｐ７４１ａの前縁部から案内ベース構成部Ｐ７２１の前面側を覆う形状で下方に延設される前垂れ部Ｐ７４１ｂと、点在する複数の貫通孔Ｐ７４１ｃと、を主に備える。
【１２６４３】
貫通孔Ｐ７４１ｃは、案内ベース構成部Ｐ７２１の外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅに対応する位置（上下方向視で重なる位置）において貫通形成される。これにより覆設カバーＰ７４０に裏側から光が照射された場合において貫通孔Ｐ７４１ｃの内方側で光が視認されるように、光の視認可能範囲を仕切ることができる。
【１２６４４】
カバー部材Ｐ７４２は、有色（本実施形態では黒色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃよりも外周側を覆うように中央部が開口形成される上面部Ｐ７４２ａと、その上面部Ｐ７４２ａの前縁部から範囲形成部材Ｐ７４１の前垂れ部Ｐ７４１ｂの前面側を覆う形状で下方に延設される前垂れ部Ｐ７４２ｂと、を主に備え

る。
【１２６４５】
上面部Ｐ７４２ａは、裏面にシボ加工が形成される。これにより、貫通孔Ｐ７４１ｃを通過して照射された光を面発光させることができるので、上面部Ｐ７４２ａを介して、貫通孔Ｐ７４１に対応した形状の光を遊技者に視認させることができる。
【１２６４６】
下側構成部Ｐ７５０は、操作構成部Ｐ７１０の上面部に対応する略六角形状の板状部材から形成される底板部材Ｐ７５１と、その底板部材Ｐ７５１の内側において案内構成部Ｐ７２０の金属棒部Ｐ７２４ｂに挿通される複数の摺動カラー部材Ｐ７５８と、金属棒部Ｐ７２４ｂと同心で底板部材Ｐ７５１の下面側に配設される複数のコイルスプリングＰ７５０ＳＰと、を主に備える。
【１２６４７】
底板部材Ｐ７５１は、外側面における操作構成部Ｐ７１０の係合開口部Ｐ７１４に対応する位置から突設形成される複数の係合突部Ｐ７５２と、摺動カラー部材Ｐ７５８の外周面と摺動可能な内周寸法で貫通形成される複数の摺動部Ｐ７５３と、案内構成部Ｐ７２０の被締結突設部Ｐ７２４ｃが挿通可能に貫通形成される複数の挿通孔Ｐ７５４と、上面部の中心側において上方へ向けて突設形成される被検出部Ｐ７５５と、下面部の後側領域において傾斜形成される振動受面部Ｐ７５６と、を主に備える。
【１２６４８】
係合突部Ｐ７５２は、係合開口部Ｐ７１４に操作構成部Ｐ７１０の内方から係合される。係合時、即ち底板部材Ｐ７５１を操作構成部Ｐ７１０の開放側（下側）から近づけて嵌め合わせる時、係合凸部Ｐ７５２が延設先端側から当接することにより延設板部Ｐ７１３が外方側に弾性変形されることで底板部材Ｐ７５１が操作構成部Ｐ７１０の内方側に進入可能とされ、係合突部Ｐ７５２が係合開口部Ｐ７１４の内側に達すると延設板部Ｐ７１３が弾性復帰されることにより操作構成部Ｐ７１０に底板部材Ｐ７５１が嵌合され、合体されることで一体的に動作可能とされる。
【１２６４９】
摺動部Ｐ７５３は、内周側の貫通孔が摺動カラー部材Ｐ７５８の外周の直径よりも若干大きな直径で貫通形成されており、その貫通孔を内径側とする筒状部が底板部材Ｐ７５１の下面から突設形成される形状とされる。
【１２６５０】
この摺動部Ｐ７５３の筒状部がコイルスプリングＰ７５０ＳＰの上端部内側に入り込む。これにより、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの伸縮変形を金属棒部Ｐ７２４ｂに沿った直線方向の変形とすることができ、コイルスプリングＰ７５０ＳＰから弾性力を効率的に発生させることができる。
【１２６５１】
被検出部Ｐ７５５は、案内構成部Ｐ７２０の検出センサＰ７２２ｄの検出溝に進入可能な配置および形状から形成される。被検出部Ｐ７５５は、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの付勢力により底板部材Ｐ７５１が変位可能範囲の上端側に位置している場合には検出センサＰ７２２ｄの検出溝に進入し、付勢力に反して操作構成部Ｐ７１０が押し下げられた場合に検出センサＰ７２２ｄの検出溝から退避する。
【１２６５２】
振動受面部Ｐ７５６は、下側収容部Ｐ７６０に下方から閉塞されることなく露出される位置に配置されており、下側収容部Ｐ７６０の下面側に配設される振動構成部Ｐ７７０と直接的に当接可能に構成される。
【１２６５３】
下側収容部Ｐ７６０は、無色で光透過性の樹脂材料から形成され、上面側から円形に凹設形成されており内方側に金属棒部Ｐ７２４ｂが挿通される貫通孔が形成される凹設支持部Ｐ７６１と、案内構成部Ｐ７２０の被締結突設部Ｐ７２４ｃに螺入される締結ネジが挿通される挿通孔Ｐ７６２と、操作構成部Ｐ７１０の下部が露出される後側貫通孔Ｐ７６３

と、案内構成部Ｐ７２０の左右側部が締結固定される一対の左右支持部Ｐ７６４と、下面側に一体形成されており振動構成部Ｐ７７０の上側受部を構成する一体形成部Ｐ７６６と、を主に備える。

【１２６５４】

凹設支持部Ｐ７６１には、コイルスプリングＰ７５０ＳＰが下端を進入させる態様で支持される。挿通孔Ｐ７６２に挿通される締結ネジにより案内構成部Ｐ７２０と下側収容部Ｐ７６０とが締結固定される。この締結固定された状態において被締結突設部Ｐ７２４ｃの突設長さ分の空間が案内構成部Ｐ７２０と下側収容部Ｐ７６０との上下隙間として構成され、この空間が底板部材Ｐ７５１の変位可能領域として構成される。

【１２６５５】

左右支持部Ｐ７６４は、電飾基板Ｐ７２２の下側に配設され、案内ベース構成部Ｐ７２１との間に電飾基板Ｐ７２２を収容可能となるように外周側において延設部Ｐ７６５が上方に延設されており、この延設部Ｐ７６５の上端面が案内ベース構成部Ｐ７２１の下面と当接する。

【１２６５６】

一体形成部Ｐ７６６は、後側貫通孔Ｐ７６３の前方側に配設され、下側に開放される逆Ｕ字形状で形成され左右に並べられる一対の支持受部Ｐ７６６ａを備えており、この一体形成部Ｐ７６６に対応する位置において振動構成部Ｐ７７０が下側収容部Ｐ７６０に締結固定される。

【１２６５７】

振動構成部Ｐ７７０は、駆動軸に錘部材Ｐ７７１ａが固定されるモータ装置Ｐ７７１と、開放されている上方部からモータ装置Ｐ７７１を受け入れ可能とされておりモータ装置Ｐ７７１の本体部が内部に固定された状態で錘部材Ｐ７７１ａに対しては接触しないようにカバー部が構成されるモータ支持部材Ｐ７７２と、そのモータ支持部材Ｐ７７２の上方部を閉塞可能に構成されモータ支持部材Ｐ７７２に締結固定される閉塞蓋部材Ｐ７７３と、開放されている上方部から支持部材Ｐ７７２を受け入れ可能とされており一体形成部Ｐ７６６に対応する位置で下側収容部Ｐ７６０に締結固定される振動支持部材Ｐ７７４と、を主に備える。

【１２６５８】

モータ支持部材Ｐ７７２は、左右方向に突設される円柱部Ｐ７７２ａを軸として回転可能に支持される樹脂製でリング形状のカラー部材Ｐ７７２ｂを備える。カラー部材Ｐ７７２ｂの外形は、支持受部Ｐ７６６ａのＵ字形状の内側に進入された場合に若干の隙間が空く程度の寸法とされる。

【１２６５９】

これにより、カラー部材Ｐ７７２ｂを支持受部Ｐ７６６ａに下側から進入させることができる。この進入させた状態において、振動支持部材Ｐ７７４に形成されるＵ字形状の支持受部Ｐ７７４ａがカラー部材Ｐ７７２ｂを内側に進入させる態様で接近し、この支持受部Ｐ７７４ａによりカラー部材Ｐ７７２ｂの下方への脱落が防止される。

【１２６６０】

このように構成されることにより、振動支持部材Ｐ７７４が下側収容部Ｐ７６０に締結固定された状態において、モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３により構成されるユニットは、円柱部Ｐ７７２ａ及びカラー部材Ｐ７７２ｂを中心として回転動作可能な状態で下側収容部Ｐ７６０及び振動支持部材Ｐ７７４に支持される。

【１２６６１】

閉塞蓋部材Ｐ７７３は、上面側おいて前方へ向かうほど下降傾斜する傾斜面Ｐ７７３ａを備える。傾斜面Ｐ７７３ａは、組立状態において下側収容部Ｐ７６０の後側貫通孔Ｐ７６３に対応する位置に形成される。

【１２６６２】

図２２２６（ａ）、図２２２６（ｂ）、図２２２７（ａ）及び図２２２７（ｂ）は、図

２２１６のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線における上下皿ユニットＰ１５の部分断面図である。図２２２６（ａ）及び図２２２６（ｂ）では、操作構成部Ｐ７１０及び下側構成部Ｐ７５０が、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの付勢力により変位可能範囲の上端位置に配置された状態が図示され、図２２２７（ａ）及び図２２２７（ｂ）では、操作構成部Ｐ７１０及び下側構成部Ｐ７５０が押し込み操作されることにより、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの付勢力に抗して押し下げられ、変位可能範囲の下端位置に配置された状態が図示される。

【１２６６３】

図２２２６（ａ）及び図２２２７（ａ）では、モータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の後端側（回転先端側）が振動支持部材Ｐ７７４の底部上面に当接して支持される状態（下端状態）が図示され、図２２２６（ｂ）では、モータ装置Ｐ７７１が駆動され回転される錘部材Ｐ７７１ａによる遠心力によりモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の後端側（回転先端側）が振動支持部材Ｐ７７４から離間する場合において離間幅が最大となる状態（上端状態）が図示される。

【１２６６４】

図２２２７（ｂ）に図示されるモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の後端側（回転先端側）の状態は、図２２２６（ｂ）に樹脂される上端状態とは異なる。

【１２６６５】

即ち、図２２２６（ｂ）では、下端状態からのモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の回転動作角度が最大角度ＰＡ７７０ａとされる一方で、図２２２７（ｂ）では、下端状態からのモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の回転動作角度が中間角度ＰＡ７７０ｂとなっており、その中間角度ＰＡ７７０ｂは最大角度ＰＡ７７０ａよりも小さい。

【１２６６６】

図２２２６（ａ）及び図２２２６（ｂ）に図示されるように、操作構成部Ｐ７１０が上端位置とされている場合、振動構成部Ｐ７７０が駆動されたとしても、傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接はしない（隙間が生じる）。

【１２６６７】

同様に、図２２２７（ａ）で図示されるように、操作構成部Ｐ７１０が下端位置とされている場合において振動構成部Ｐ７７０が下端状態であると傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接はしない（隙間が生じる）。

【１２６６８】

一方で、図２２２７（ｂ）に図示されるように、操作構成部Ｐ７１０が下端位置とされている場合において、振動構成部Ｐ７７０の駆動による回転動作により振動構成部Ｐ７７０の状態が下端状態から変化すると、傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接し得る。

【１２６６９】

即ち、振動構成部Ｐ７７０が上端状態までならずとも、図２２２７（ｂ）に図示されるように中間状態まで変化することにより、傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接することになる。

【１２６７０】

振動構成部Ｐ７７０が中間状態で下側構成部Ｐ７５０に当接した場合、上端状態に変化する側（上側）へ向けてモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）を動作させるための駆動力が高い振動数の力として下側構成部Ｐ７５０を介して操作構成部Ｐ７１０へ伝達されることになるので、モータ装置Ｐ７７１の駆動力に基づいて、操作構成部Ｐ７１０を上方向側に移動させることができる。

【１２６７１】

図２２１７及び図２２１８に戻って説明する。スピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）の後方において遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体Ｐ９００が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【１２６７２】

スピーカー組立体Ｐ９００は、前後の部材が組み付けられることにより内部空間を構成する筐体Ｐ９１０と、その筐体Ｐ９１０の前面に円形の開口として構成される正面開口Ｐ９１１に振動膜が配置されるスピーカーユニットＰ９２０と、を主に備える。

【１２６７３】

筐体Ｐ９１０は、正面開口Ｐ９１１と、上面のうちの前側部を構成する左右に長い帯形状の帯形状部Ｐ９１２と、その帯形状部Ｐ９１２よりも後方において帯形状部Ｐ９１２よりも一段低い上面を構成する低段面部Ｐ９１３と、正面開口Ｐ９１１よりも直径の短い円形の開口部として構成されており、スピーカーユニットＰ９２０の背面側と空間が連通されることでスピーカーユニットＰ９２０の背圧を通すことができるバフレスポートＰ９１４と、を主に備える。

【１２６７４】

スピーカーユニットＰ９２０は、図２２２６（ａ）に図示されるように、電気の入力により振動を生じさせるボイスコイルＰ９２１と、そのボイスコイルＰ９２１の振動により振動されるコーン形状の振動膜Ｐ９２２と、を主に備える。

【１２６７５】

スピーカー組立体Ｐ９００は、操作ユニットＰ１８０よりも下側かつ後方側に配置されている。これにより、操作ユニットＰ１８０とスピーカー組立体Ｐ９００とを近接配置させる態様であっても、操作ユニットＰ１８０をより目立たせることができ、操作ユニットＰ１８０への注目力を向上させることができる。

【１２６７６】

スピーカー組立体Ｐ９００は帯形状部Ｐ９１２の前端部が第１化粧部材Ｐ５４１と直接的に接している。また、振動構成部Ｐ７７０が締結固定される下側収容部Ｐ７６０は覆設カバーＰ７４０と共に第１化粧部材Ｐ５４１と間接的に接している。

【１２６７７】

従って、スピーカー組立体Ｐ９００で振動が発生した場合も、振動構成部Ｐ７７０で振動が発生した場合も、第１化粧部材Ｐ５４１を介した振動伝達が可能であって、第１化粧部材Ｐ５４１に近接配置されている覆設カバーＰ７４０を介して操作構成部Ｐ７１０を振動させることができる。

【１２６７８】

そのため、第１化粧部材Ｐ５４１が介在されることで、振動構成部Ｐ７７０で発生した振動をスピーカー組立体Ｐ９００に伝達させることができる。これにより、スピーカー組立体Ｐ９００から発生される音声が同じ場合であっても、振動構成部Ｐ７７０の振動が生じているか否かにより、音声の聞こえ方を変化させることができ、音声出力による演出の演出効果を向上させることができる。

【１２６７９】

また、第１化粧部材Ｐ５４１が介在されることで、スピーカー組立体Ｐ９００で発生した振動を振動構成部Ｐ７７０に伝達させることができる。これにより、振動構成部Ｐ７７０の駆動態様が同じ場合であっても、スピーカー組立体Ｐ９００の振動が生じているか否かにより、振動構成部Ｐ７７０の動作態様（振動態様）を変化させることができ、操作構成部Ｐ７１０を押し込み操作した遊技者に伝達される振動による演出の演出効果を向上させることができる。

【１２６８０】

操作構成部Ｐ７１０に伝達される振動の発生源を、遊技者は視認により把握することが困難とされる。一方、振動構成部Ｐ７７０で振動が生じている場合、遊技者が操作構成部Ｐ７１０を押し込み操作すると、操作構成部Ｐ７１０と一体的に構成される下側構成部Ｐ

７５０に対して閉塞蓋部材Ｐ７７３が直接的に衝突するため、スピーカー組立体Ｐ９００の振動態様（膜振動）とは異なる態様の力が操作構成部Ｐ７１０を介して遊技者に伝達される。

【１２６８１】

これにより、遊技者は、操作構成部Ｐ７１０を押し込み操作することで、第１化粧部材Ｐ５４１を介して伝達される振動がスピーカー組立体Ｐ９００の振動によるものなのか、振動構成部Ｐ７７０の振動によるものなのかを把握することができる。

【１２６８２】

この場合において、抽選に係る変動の大当たり期待度が高い場合に振動構成部Ｐ７７０での振動が生じ易いように制御される場合、操作構成部Ｐ７１０の押し込み操作に対する操作意欲を向上させることができる。

【１２６８３】

次いで、図２２２８から図２２３０を参照し、第６１実施形態における上側装飾ユニットＰ３０１４ａについて説明する。上記第６０実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａを脱着する際に操作される操作部Ｐ３２２ａが上側装飾ユニットＰ１４ａの背面側においてのみ露出されていることから正面枠Ｐ１４の開放状態においてのみ操作可能とされる場合を説明したが、第６１実施形態では、上側装飾ユニットＰ３０１４ａから露出される回転伝達部材Ｐ３３８５が正面枠Ｐ１４の開放状態のみではなく閉鎖状態においても操作可能となる位置に配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１２６８４】

図２２２８は、第６１実施形態における上側装飾ユニットＰ３０１４ａの正面図であり、図２２２９は、上側装飾ユニットＰ３０１４ａの分解背面斜視図である。図２２２８及び図２２２９に図示されるように、上側装飾ユニットＰ３０１４ａは、第６０実施形態で上述したベースユニットＰ３０１に、化粧ユニットＰ３３０２が取り付け可能に構成される。

【１２６８５】

化粧ユニットＰ３３０２は、係止棒部材Ｐ３８０と同様の先端側形状とされながらベース部材Ｐ３３５０の後側部に回転動作可能に支持される係止回転棒Ｐ３３８０と、その係止回転棒Ｐ３３８０の上側においてベース部材Ｐ３３５０に回転動作可能に支持されており、回転動作に基づいて係止回転棒Ｐ３３８０を連動して回転させる回転伝達部材Ｐ３３８５と、正面側に張り出し形成され遊技者が回転動作方向の操作を可能に構成される演出レバーＰ３３９０と、を主に備える。

【１２６８６】

回転伝達部材Ｐ３３８５は、ベース部材Ｐ３３５０の内部に回転可能に支持される前後方向に延びる回転軸で回転動作可能とされており、係止回転棒Ｐ３３８０と対向する側に係止回転棒Ｐ３３８０と歯合する伝達ギア歯が形成され、ギア比が３：１の関係で構成される。即ち、回転伝達部材Ｐ３３８５の回転角度の３倍の回転角度で係止回転棒Ｐ３３８０が回転動作される。

【１２６８７】

回転伝達部材Ｐ３３８５は、大部分がベース部材Ｐ３３５０の上面よりも下側に位置し、遮蔽されているが、一部がベース部材Ｐ３３５０の上面から露出しており、この露出した部分に回転方向の力を加えることで、回転伝達部材Ｐ３３８５を回転動作させることができる。

【１２６８８】

図２２３０（ａ）及び図２２３０（ｂ）は、図２１９９（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線に対応する平面における上側装飾ユニットＰ３０１４ａの断面図である。図２２３０（ａ）では、係止回転棒Ｐ３３８０が図２２２９に図示されるのと同様の姿勢とされており、図２２３０（ｂ）では、係止回転棒Ｐ３３８０が１８０度回転された状態が図示される。

【１２６８９】

図２２３０（ａ）及び図２２３０（ｂ）に図示されるように、係止回転棒Ｐ３３８０は回転軸Ｐ３３８４によりベース部材Ｐ３３５０に対する前後方向への移動がフランジにより防止されており、係止回転棒Ｐ３３８０が回転軸Ｐ３３８４を中心として１８０度回転されることにより、被操作部材Ｐ３２２がスライド移動され、係止回転棒Ｐ３３８０と金属板部Ｐ３２２ｅとの係合が解除されることから、回転伝達部材Ｐ３３８５を回転軸中心で回転動作させることにより係止回転棒Ｐ３３８０と金属板部Ｐ３２２ｅとの係合を解除させることができる。

【１２６９０】

図２２２９に図示されるように、係止回転棒Ｐ３３８０が切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅ（図２２０２参照）と係合する姿勢となっている場合、回転伝達部材Ｐ３３８５には目印となる切り欠き凹部Ｐ３３８６が形成されており、この切り欠き凹部Ｐ３３８６がベース部材Ｐ３３５０上面に切り欠き形成される目印部Ｐ３３５８と合致する。

【１２６９１】

したがって、組み付け作業を行う作業者は、回転伝達部材Ｐ３３８５の切り欠き凹部Ｐ３３８６が目印部Ｐ３３５８と合致していることを確認することで、係止回転棒Ｐ３３８０が切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅ（図２２０２参照）と係合する姿勢となっていることを把握することができる。

【１２６９２】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第６０実施形態で被操作部材Ｐ３２２の操作部Ｐ３２２ａが直線方向にスライド操作されることから、構成を簡易とするとともに操作内容も簡易となっており作業者が操作に悩むことを回避できたものと異なり、回転伝達部材Ｐ３３８５が回転動作される。

【１２６９３】

回転伝達部材Ｐ３３８５が回転動作されることから、姿勢違いによる状態の違いを把握し易くされており、作業者が、操作量が不十分な状態で作業を終える事態が生じることを避け易くすることができる。

【１２６９４】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第６０実施形態で被操作部材Ｐ３２２の操作部Ｐ３２２ａが露出しておらず、誤操作の防止を図ることができたものと異なり、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５が露出している。

【１２６９５】

回転伝達部材Ｐ３３８５が前側から視認可能であって、前側から操作可能とされる。回転伝達部材Ｐ３３８５は操作により視認態様が変化されるよう構成されており、露出される回転伝達部材Ｐ３３８５を視認すれば切替構成部Ｐ３２０の状態を把握することができる。

【１２６９６】

なお、回転伝達部材Ｐ３３８５は、前側傾斜部Ｐ３５５の上端部よりも下側に位置されるので、遊技者目線では、前側傾斜部Ｐ３５５により隠されることで、回転伝達部材Ｐ３３８５は見えず、注目させることはない。

【１２６９７】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第６０実施形態で被操作部材Ｐ３２２の操作部Ｐ３２２ａが樹脂材料から形成されており、量産性に優れていたものと異なり、回転伝達部材Ｐ３３８５が金属材料から形成される。これにより、操作部が丈夫であり、遊技者が触れたり引っ張ったりし得る外部に配置しても、容易には破損させないようにすることができる。

【１２６９８】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第６０実施形態で化粧ユニットＰ３０２の係止棒部材Ｐ３８０と係合する被操作部材Ｐ３２２に操作部Ｐ３２２ａが一体成形されることから、構造を簡単とすることができ、動作不良を回避し易くできたものと異なり、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５が、係止回転棒Ｐ３８０との係合部である被操作部材Ｐ３

２２とは別体で構成される。このように別体で構成されることから、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５が破損した場合であっても、係止回転棒Ｐ３８０との係合部である被操作部材Ｐ３２２ごと交換することを不要とし、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５のみの交換で済むことから、修理にかかるコストを削減することができる。

【１２６９９】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第６０実施形態で化粧ユニットＰ３０２に可動部や駆動装置が配設されておらず、軽量化がなされていたことにより持ち運びを容易とすることができたものと異なり、化粧ユニットＰ３３０２に演出レバーＰ３３９０が配設されており、この演出レバーＰ３３９０に操作構成部Ｐ７１０の機能を代替させることが可能に構成される。

【１２７００】

この場合において、操作構成部Ｐ７１０を残せば、遊技者は好きな位置での操作を行うことができるので、遊技の自由度が向上する。また、操作構成部Ｐ７１０を上下皿ユニットＰ１５から取り去り、演出ボタンとしては演出レバーＰ３３９０のみを構成するようにすれば、上下皿ユニットＰ１５の上面側における使用可能スペースを大きく確保でき、上皿Ｐ１７をより大きく構成することができる。

【１２７０１】

演出レバーＰ３３９０は、先端の球状部の上側に押し込み操作可能に構成される補助ボタンＰ３３９１を備える。補助ボタンＰ３３９１の操作は、演出レバーＰ３３９０の操作と同時に実行可能とされており、演出ボタンＰ３３９１の操作とは別の機能がある。

【１２７０２】

第６１実施形態では、演出レバーＰ３３９０を回転動作させることでスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行される場合を構成可能であって、この振動の実行中において、補助ボタンＰ３３９１の押し込みを行うことにより、スピーカーユニットＰ９２０の振動の実行を停止させるように構成される。これにより、遊技者はスピーカーユニットＰ９２０の振動の実行の有無を操作によって任意に切り替えることができるので、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音声の有無の切替による音量の調整を自在に行うことができる。

【１２７０３】

ここで、操作構成部Ｐ７１０の操作に基づいて、スピーカーＰ３３２ａの振動が実行される。即ち、下側に配置される操作構成部Ｐ７１０の操作に基づいて上側の上側装飾ユニットＰ３０１４ａに配設されるスピーカーＰ３３２ａの振動が実行され、上側に配置される演出レバーＰ３９０の操作に基づいて下側の上下皿ユニットＰ１５に配設されるスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行されるという対応となっている。

【１２７０４】

このように、操作を実行させる部分とスピーカーとを離れた位置関係とすることにより、スピーカーの振動の実行に基づいて操作を実行させる部分が微小振動されることを避けることができる。また、操作を実行させる部分と、その操作に対応したスピーカーとをパチンコ機Ｐ１０の全体（上下）に分散させることにより、遊技者の注意をパチンコ機Ｐ１０の全体に向かわせることができる。

【１２７０５】

演出レバーＰ３３９０は、化粧ユニットＰ３３０２の上寄りの位置に配設される。即ち、上下方向で、係止回転棒Ｐ３３８０の配置がされる側に寄せて配設される。これにより、演出レバーＰ３３９０の操作時の荷重が係止回転棒Ｐ３３８０を介して切替構成部Ｐ３２０に負担させやすくすることができ、他の箇所の負担を減らすことができる。

【１２７０６】

次いで、図２２３１から図２２３３を参照し、第６２実施形態における上側装飾ユニットＰ４０１４ａについて説明する。上記第６０実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａにおいて光が反射される反射位置ＰＲ３４２が固定される場合を説明したが、第６２実施形態では、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ４３０２とにより構成される上側装

飾ユニットＰ４０１４ａの反射位置ＰＲ３４２が棒状部材ＰＢ４３６０の上面に形成されており、変位可能とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１２７０７】

図２２３１は、第６２実施形態における下側反射部材Ｐ４３６５の正面斜視図であり、図２２３２は、図２２０４のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における上側装飾ユニットＰ４０１４ａの断面図である。

【１２７０８】

図２２３１では、下側反射部材Ｐ４３６５に下方から差し入れられる内部部材Ｐ４３６９の一つが下側反射部材Ｐ４３６５から分離して図示される。下側反射部材Ｐ４３６５では、各反射位置ＰＲ３４２に対応する複数位置において各反射位置ＰＲ３４２に対応する傾斜の上面を有する棒状部材ＰＢ４３６０が上下方向に移動可能に支持されており、棒状部材ＰＢ４３６０の上面が鏡面となっていることを除いて下側反射部材Ｐ４３６５は光透過性の樹脂材料から形成されている。

【１２７０９】

各棒状部材ＰＢ４３６０の下側には、それぞれ任意の上下長さで形成される内部部材Ｐ４３６９が配置される。この各内部部材Ｐ４３６９の長さに対応して、各棒状部材ＰＢ４３６０の上方への張り出し長さが変化され、反射位置ＰＲ３４２を自在に変化させることが可能となる。

【１２７１０】

図２２３３は、上側装飾ユニットＰ４０１４ａの正面図である。図２２３３では、理解を容易とするために、主装飾部Ｐ４３７１の板状部Ｐ３７１ｂの図示が省略され、上下反射部材Ｐ４３６０を視認可能に図示される。

【１２７１１】

上側装飾ユニットＰ４０１４ａでは、装飾構成部Ｐ４３７０の外枠部Ｐ４３７１ａが、外枠部３７１ａと異なり、枠下部において矩形の凹凸形状が構成されており、この凹凸形状により板状部Ｐ３７１ｂが視認される範囲が狭められるところ、反射位置ＰＲ３４２が第６０実施形態で上述したままの位置であると、板状部Ｐ３７１ｂと重なってしまい光演出の演出効果が低くなる。

【１２７１２】

そのため、反射位置ＰＲ３４２の位置を変える。具体的には、最も第２下側反射部材Ｐ３６６に近い反射位置ＰＲ３４２に対応する棒状部材ＰＢ４３６０の下側に配置される内部部材Ｐ４３６９の長さを短くすることで反射位置ＰＲ３４２の位置を下げ、その左隣の反射位置ＰＲ３４２に対応する棒状部材ＰＢ４３６０の下側に配置される内部部材Ｐ４３６９の長さを長くすることで反射位置ＰＲ３４２の位置を上げる。

【１２７１３】

この二つの内部部材Ｐ４３６９と同様の関係で内部部材Ｐ４３６９を残りの反射位置ＰＲ３４２に対応する棒状部材ＰＢ４３６０の下側に配置することにより、反射位置ＰＲ３４２を外枠部Ｐ４３７１ａの枠下部の凹凸形状に対応させることができ、外枠部Ｐ４３７１ａの隅々を光らせることができるので、外枠部Ｐ４３７１ａの形状が変化する場合であっても光演出の演出効果を高めることができる。

【１２７１４】

第６２実施形態における上側装飾ユニットＰ４０１４ａでは、第６０実施形態でベースユニットＰ３０１に発光構成部Ｐ３４０が固定配置されており、化粧ユニットＰ３０２に上下反射部材Ｐ３６０が固定配置されていることから、発光構成部Ｐ３４０から照射される光の視認位置を安定させ易くされたものと異なり、上下反射部材Ｐ３６０の反射位置ＰＲ３４２を移動させる棒状部材ＰＢ４３６０が構成される。

【１２７１５】

これにより、共通の発光構成部Ｐ３４０からの光照射であっても、遊技者に視認される光の態様に動きを付けることができ、光による演出効果を向上させることができる。即ち

、光照射部と光反射部との対応関係を切り替えることで、視認させる意匠の変化に対応させた光の照射を実行することができる。

【１２７１６】

次いで、図２２３４を参照し、第６３実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａについて説明する。上記第６０実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａにおいて発光構成部Ｐ３４０が固定配置される場合を説明したが、第６３実施形態では、発光構成部Ｐ５３４０が動作可能とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１２７１７】

図２２３４は、図２２０４のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における第６３実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａの断面図である。図２２３４では、発光構成部Ｐ５３４０のケース上部Ｐ３４３が押されてケース下部Ｐ５３４１に支持される第１電飾基板Ｐ３４２が傾倒された状態が図示される。

【１２７１８】

ケース下部Ｐ５３４１は、傾斜面Ｐ３４１ａの前端部において前側平面部Ｐ５３４１ｂが傾倒動作可能に支持されており、前側平面部Ｐ５３４１ｂの傾倒動作に追従して、第１電飾基板Ｐ３４２及びケース上部Ｐ３４３も同じ角度で傾倒する。

【１２７１９】

ケース下部Ｐ５３４１は、化粧ユニットＰ５３０２が取り外されている状態では、付勢バネ（図示せず）の弾性力により第１電飾基板Ｐ３４２が水平に配置される起き上がり状態とされており、化粧ユニットＰ５３０２が取り付けられることで化粧ユニットＰ５３０２の押進部Ｐ５３０３により押し下げられて、図２２３４に図示される傾倒状態とされる。

【１２７２０】

これにより、化粧ユニットＰ５３０２を取り付ける際、すなわち、化粧ユニットＰ５３０２をベースユニットＰ５３０１に対して前後方向で近接させて、化粧ユニットＰ５３０２の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４に発光構成部Ｐ５３４０の前側端部を進入させる際には、ケース下部Ｐ５３４１を起き上がり状態として干渉を避けつつ、化粧ユニットＰ５３０２の取り付け後においてはケース下部Ｐ５３４１を傾倒状態とすることができるので、組み付け易さと、発光構成部Ｐ５３４０からの光照射方向の設計の自由度の向上とを両立させることができる。

【１２７２１】

上下反射部材Ｐ５３６０等の反射部分だけでなく、第１電飾基板Ｐ３４２等の光照射部分においても可動とすることにより、遊技者に視認させる光の態様に対応させる調整の幅を広げることができる。

【１２７２２】

なお、第６３実施形態では、傾倒状態における第１電飾基板Ｐ３４２に対する下側反射部材Ｐ３６５の構成角度と同じ角度となるように上側反射部材Ｐ５３６１が構成され、化粧ユニットＰ５３０２の上面が水平面とされている。

【１２７２３】

これにより、第１電飾基板Ｐ３４２から照射される光が反射された後の向きを、前方かつ斜め下方向寄りに装飾構成部Ｐ５３７０の外枠部Ｐ５３７１ａの内側における板状部Ｐ５３７１ｂを透過する向きとすることができるので、ガラスユニットＨ１６の手前側に頭が配置される遊技者側に光を進行させることができ、光演出の演出効果を向上させることができる。

【１２７２４】

第６３実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａでは、第６０実施形態でベースユニットＰ３０１に発光構成部Ｐ３４０が固定配置されていることから、その発光構成部Ｐ３４０から照射される位置において上下反射部材Ｐ３６０を適切に設計することにより光による演出効果を向上させるものと異なり、発光構成部Ｐ５３４０が可動とされる。

【１２７２５】
これにより、上下反射部材Ｐ５３６０側のみで光の進行方向を変化させる場合よりも、上下反射部材Ｐ５３６０の形状変更の度合いを低減させることができるので、設計変更を容易とすることができる。
【１２７２６】
第６３実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａでは、第６０実施形態で上下反射部材Ｐ３６０が鏡面で構成されており、発光構成部Ｐ３４０からの光が全反射されることで光の減衰を抑制させることができるものと異なり、下側反射部材Ｐ３６５が光透過性の樹脂材料から構成されており、発光構成部Ｐ５３４０からの光が一部屈折され、一部は透過される。
【１２７２７】
この透過された光は、斜め下後方、即ち、ガラスユニットＨ１６側に進行される。これにより、ガラスユニットＨ１６を通して視認される遊技領域や、第３図柄表示装置Ｈ８１の手前側の照度が不足する事態を回避し易くすることができ、明るくすることができるので、遊技領域や第３図柄表示装置Ｈ８１の表示に対する視認性を高め、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【１２７２８】
次いで、図２２３５から図２２３７を参照して、第６４実施形態における上側装飾ユニットＰ６０１４ａについて説明する。上記第６０実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａにおいて最前面に装飾構成部Ｐ３７０が配設される場合を説明したが、第６４実施形態では、装飾構成部Ｐ３７０の板状部Ｐ３７１ｂの更に前方側に把時手段Ｐ６３９０が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【１２７２９】
図２２３５は、第６４実施形態における上側装飾ユニットＰ６０１４ａの正面図であり、図２２３６は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ６０１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｐ６０１０の正面斜視図であり、図２２３７は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ６０１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ６３０２を本体枠Ｐ１４ｄから離間させた（取り外した）状態を示すパチンコ機Ｐ６０１０の分解正面斜視部である。
【１２７３０】
把持手段Ｐ６３９０は、内側が空洞になっており、その空洞に親指以外の指を差し込むようにして把持可能な形状で板状部Ｐ３７１ｂの正面側に張出形成される形状部であって、板状部Ｐ３７１ｂの前面に固定され正面側に円柱状に突設形成される円柱状部Ｐ６３９１と、その円柱状部Ｐ６３９１よりも下側の位置において板状部Ｐ３７１ｂの前面に固定される断面円形の延設部であって右面視でＬ字形状に形成されるＬ字形状延設部Ｐ６３９２と、そのＬ字形状部Ｐ６３９２に内嵌される態様で支持される円筒形状部Ｐ６３９３と、その円筒形状部Ｐ６３９３の上下方向内側において保持されており円筒形状部Ｐ６３９３よりも直径の長い円環形状に形成される円環形状部Ｐ６３９４と、を主に備える。
【１２７３１】
把持手段Ｐ６３９０は、組み付け作業において作業者が片手で把持することを想定して設計されている。即ち、正面枠Ｐ６０１４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態において、作業者が把持手段Ｐ６３９０を片手で把持して組み付け作業または取り外し作業を実行可能に構成されている。
【１２７３２】
Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２の延設先端部は円柱状部Ｐ６３９１の前端部に当接される位置まで延設されており、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２と円柱状部Ｐ６３９１とで後方に開放するＵ字形状を構成する。
【１２７３３】
円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の後方基端部は、板状部Ｐ３７１ｂ

の前面に固定される。これにより、把持手段Ｐ６３９０を把持して加えられる作業者の力を化粧ユニットＰ６３０２に確実に伝えることができ、組み付け作業および取り外し作業を行う作業者の負担を低減させることができる。

【１２７３４】

円筒形状部Ｐ６３９３は、円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の後方基端部から離れた位置に配設され、断面の外形が円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の直径よりも大きな直径の円形とされる。そのため、円筒形状部Ｐ６３９３が把持手段Ｐ６３９０を把持した作業者の手に対する引っかかりとなり、作業者の手が滑ることを避けられる。

【１２７３５】

よって、把持手段Ｐ６３９０を把持して加えられる作業者の力を化粧ユニットＰ６３０２に確実に伝えることができ、組み付け作業および取り外し作業を行う作業者の負担を低減させることができると共に、作業者が誤って手を滑らして化粧ユニットＰ６３０２を脱落させる可能性を低くすることができる。

【１２７３６】

円環形状部Ｐ６３９４は、円筒形状部Ｐ６３９３の外周に沿って回転動作可能に構成される。この回転動作は、化粧ユニットＰ６３０２の組み付け作業または取り外し作業が把持手段Ｐ６３９０を片手で把持して行われる場合に、作業者が手のひらを怪我する可能性を低くするために可能とされる。この観点から、３６０度未満の角度で回転可能に構成される。本実施形態では、少なくとも約１２０度の回転角度で回転可能とされる。

【１２７３７】

回転動作の方向は、円環形状部Ｐ６３９４の手前側部が化粧ユニットＰ６３０２の右側に向けて回転可能に構成されており、これにより化粧ユニットＰ６３０２をベースユニットＰ３０１から離間させる場合において、把持手段Ｐ６３９０を把持している手を円環形状部Ｐ６３９４周りで容易に回すことができ、作業者が手首を化粧ユニットＰ６３０２の移動方向の逆側に移動させ易くなるので、作業者の手首が化粧ユニットＰ６３０２と平行移動する必要がある場合に比較して無理なく作業を行うことができる。

【１２７３８】

なお、円環形状部Ｐ６３９４の回転動作は、少なくとも約１２０度の回転角度が満足されていれば十分であり、その構成は何ら限定されるものではない。例えば、３６０度以上の回転が可能に構成されても良いし、約１２０度までの回転角度を可能とするように回転を規制する規制部が構成され約１２０度を超える回転は不可能に構成されても良い。

【１２７３９】

また、化粧ユニットＰ６３０２の取り外し作業および組み付け作業の両方において作業者が把持手段Ｐ６３９０を把持する場合、円環形状部Ｐ６３９４が正逆両方向に同様の角度で回転動作されることになるので、化粧ユニットＰ６３０２の組付完了位置における円環形状部Ｐ６３９４の位相は元通りとなり、円環形状部Ｐ６３９４の位相の違いによって正面視における意匠が変化する構成であっても化粧ユニットＰ６３０２が組付完了位置に配置された場合に正面視における意匠を安定させることができる。

【１２７４０】

次いで、図２２３８から図２２４９を参照し、第６５実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｐ７０１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第６０実施形態では、正面枠Ｐ１４が配設されるパチンコ機Ｐ１０について説明したが、第６５実施形態におけるパチンコ機Ｐ７０１０では、正面枠Ｐ７０１４が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１２７４１】

図２２３８は、第６５実施形態におけるパチンコ機Ｐ７０１０の正面図であり、図２２３９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｐ７０１０の正面斜視図であり、図２２４０は、外枠Ｈ１１

に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ７３０２を本体枠Ｐ１４ｄから離間させた（取り外した）状態を示すパチンコ機Ｐ７０１０の分解正面斜視部であり、図２２４１は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。

【１２７４２】

本体枠Ｐ１４ｄは、正面側には化粧ユニットＰ７３０２が配設される一方、背面側には内枠Ｈ１２が対向配置される。内枠Ｈ１２に面する背面の左端側には、後方へ延設され、その延設端部から左方へ延設される態様で左側が開放される断面形状が上下方向に延設される形状で形成される対向構成が備えられており、内枠Ｈ１２の左端側の上下延設部と対向配置される。

【１２７４３】

図２２３９に図示されるように、遊技盤Ｈ１３の下方には球発射ユニットＨ１１２ａが配設されており、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態で往復振動手段である球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６との間に形成される遊技領域を流下可能に構成されている。

【１２７４４】

また、以下の説明では、図２２３８に示す状態のパチンコ機Ｐ７０１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２２３８に示す状態のパチンコ機Ｐ７０１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２２３８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｐ７０１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１２７４５】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｐ７０１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｐ７０１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｐ７０１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｐ７０１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１２７４６】

本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【１２７４７】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図２１８０参照）。

【１２７４８】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図２１８２及び図２１８３参照）が配設されており、遊技盤Ｈ１３から離間した左前側端部において右側へ張り出す張出部が上下方向に延設される上下延設部を備えている。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【１２７４９】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下

隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【１２７５０】

ここで、内枠Ｈ１２側と正面枠Ｐ７０１４側とを電気的に接続する電気配線（ハーネス）の配設について説明する。ここで説明する電気配線は、既に説明した上述の実施形態でも共通の事項であって、一般的に知られた事項であるが、改めて説明する。

【１２７５１】

正面枠Ｐ７０１４の背面側には、上部の左右隅部に締結固定される樹脂製のカバー部材であって、背面側へ膨出するカバー部材ＰＣＶ１，ＰＣＶ２が取り付けられている。カバー部材ＰＣＶ１，ＰＣＶ２の正面側には、電飾部Ｐ３０やスピーカー組立体Ｐ３３２に電気を導通する配線のコネクタや、電飾部Ｐ２９，Ｐ３１，Ｐ３２，Ｐ３３の内部基板と一方の端部が連結されるコネクタの他方の端部が連結される電子基板が配設され、その電子基板及びコネクタがカバー部材ＰＣＶ１，ＰＣＶ２により覆われる。

【１２７５２】

内枠Ｈ１２の左側であって球発射ユニットＨ１１２ａの左方には、ハーネスが連結される複数のコネクタＣＮ１～ＣＮ３を備える基板Ｐ１６７が配設されている。

【１２７５３】

基板Ｐ１６７は、コネクタＣＮ１，ＣＮ２，ＣＮ３を備える。なお、基板Ｐ１６７は、コネクタＣＮ１，ＣＮ２が配設される箇所と、コネクタＣＮ３が配設される箇所とが、別基板で構成される。これは、コネクタＣＮ１，ＣＮ２が主制御装置Ｈ１１０との伝送に使用される一方で、コネクタＣＮ３は音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１８６参照）との伝送に使用されるように、伝送の対象が違うので、基板を別とすることで誤作動を予め防止する意図による。

【１２７５４】

なお、操作ユニットＰ１８０やスピーカーユニットＰ９２０（図２２１７参照）に電力を供給するハーネス（コネクタＣＮ３に接続されるハーネス）は、本体枠Ｐ１４ｄの背面側において左右に長い空間を構成する長尺カバー部材ＰＣＶ３の内部空間を案内され、その長尺カバー部材ＰＣＶ３の右端位置において本体枠Ｐ１４ｄに前後方向に穿設される配線通し孔に挿通され、本体枠Ｐ１４ｄの前方側において操作ユニットＰ１８０と接続される。

【１２７５５】

正面枠Ｐ７０１４の窓部Ｐ１４ｅ（図２２３８参照）よりも下側では、本体枠Ｐ１４ｄの背面側における正面枠Ｐ７０１４の回動基端側において、可動式の結束可動部材Ｐ２８０が締結固定される。結束可動部材Ｐ２８０は、ハーネスを結束した状態で遊技機上下方向に延びる回転軸を中心に回転移動可能に支持されるアーム状の可動部材であって、部材自体の剛性を利用して電気配線の下方への弛みを防止するよう構成される。

【１２７５６】

なお、本実施形態では、操作ハンドルＨ５１（図２２３８参照）に接続されるハーネス（コネクタＣＮ１に接続されるハーネス）及び貸球操作部Ｈ４０（図２２３８参照）に接続されるハーネス（コネクタＣＮ２に接続されるハーネス）は、それぞれ中継基板なしで結束可動部材Ｐ２８０まで案内され、それぞれ結束可動部材Ｐ２８０に結束される。

【１２７５７】

一方で、各電飾部Ｐ２９～Ｐ３３、操作ユニットＰ１８０又は枠ボタンＨ１９０（図２３８参照）にそれぞれ接続されるハーネスは、通路形成ユニットＨ１４０の正面側の空間に配設される中継基板に接続され（集合され）、その中継基板から一束の延長ハーネス（コネクタＣＮ３に接続されるハーネス）が結束可動部材Ｐ２８０へ向かい、その延長ハ

ーネスが結束可動部材Ｐ２８０に結束される。
【１２７５８】
ハーネスの導通が不通となることを契機として、エラー信号を出力すると共に警報を鳴らすように（エラー画面を表示するように）制御すること等で、不正を迅速に発見することができる。従って、不正行為を行う者が不正の利益を得ることを防止することができる。
【１２７５９】
詳述すると、コネクタＣＮ１に接続されるハーネスは上述したように操作ハンドルＨ５１（図２２３８参照）に接続されるので、ハーネスが焼き切れた場合には、操作ハンドルＨ５１を回転させても球を発射することができなくなる。そのため、不正行為がされた後、その不正行為が発覚するまでの期間を短くすることができる（不正行為の早期発覚を図ることができる）。
【１２７６０】
また、コネクタＣＮ２に接続されるハーネスは、上述したように球貸操作部Ｈ４０（図２２３８参照）に接続されるので、ハーネスが焼き切れた場合には、球貸しボタンＨ４２の操作および返却ボタンＨ４３（図２１９１参照）の操作が不能となる。
【１２７６１】
そもそも、コネクタＣＮ２に接続されるハーネスの接続が断たれると、カードユニット（球貸しユニット）（図示せず）の断線エラー（ＣＲエラー）が出力される遊技機店では、その断線エラー（ＣＲエラー）を確認することにより、容易に不正行為の可能性を把握することができる。
【１２７６２】
図２２３８に図示されるように、パチンコ機Ｐ７０１０の正面枠Ｐ７０１４では、パチンコ機Ｐ１０の上側装飾ユニットＰ１４ａの代わりに、上側装飾ユニットＰ７０１４ａが配設される。上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、本体枠Ｐ１４ｄの正面側に締結固定されるベースユニットＰ７３０１と、そのベースユニットＰ７３０１の正面側に配設される化粧ユニットＰ７３０２とを主に備える。
【１２７６３】
ベースユニットＰ７３０１は、特に説明しない場合は、上述したベースユニットＰ３０１の主要な構成を具備し、化粧ユニットＰ７３０２も同様に、上述した化粧ユニットＰ３０２の主要な構成を具備する。上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、後述する内部機構により、簡単な操作手順で化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して脱着可能に構成される。
【１２７６４】
上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して脱着させる際、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態であると、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域がデータカウンターＰＤｃ（図２２４１参照）の下方よりも前方側に移動可能となるため視線が通り易くなるし、正面枠Ｐ７０１４よりも後方の領域において操作部Ｐ３２２ａを視認可能となるため、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態に比較して、化粧ユニットＰ７３０２の組み付け作業が完了したことを確認し易いことは上側装飾ユニットＰ１４ａと同様である。
【１２７６５】
一方で、上側装飾ユニットＰ１４ａにおける組み付け作業は、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１の前方からスライド移動させることで行われる。この場合、作業者は、正面枠Ｐ１４よりも後方側から板状部Ｐ３１４の間の領域や操作部Ｐ３２２ａを視認しながら、正面枠Ｐ１４の前方側において化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して近接離間させるように化粧ユニットＰ３０２を把持している腕を動かすことになるが、作業者の腕が短い場合等、作業自体が困難となる可能性がある。
【１２７６６】
また、パチンコ機は遊技ホールに左右に近接されて設置されることが通常であるところ

、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態から更に正面枠Ｐ１４の上側装飾ユニットＰ１４ａを正面枠Ｐ１４の前方側へ離間させる際に、左隣に設置されているパチンコ機との接触を避ける必要があり、作業者に窮屈な作業を強いることになったり、そもそも作業自体が困難となったりする可能性が有る。

【１２７６７】

これに対し、化粧ユニットＰ７３０２は、正面枠Ｐ７０１４の前方における左側の領域への進入度合が減るような構成が採用されている。換言すれば、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４に対して右側から近接離間させることが可能となるように構成されている。

【１２７６８】

これにより、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して開放させることで、枠状取付部である正面枠Ｐ７０１４の前面がパチンコ機Ｐ７０１０の前方ではなく左斜め前を向く場合であっても、化粧ユニットＰ７３０２を同様にパチンコ機Ｐ７０１０の左斜め前から組み付けるのではなく、パチンコ機Ｐ７０１０の前方側から近接させて組み付けることが可能とされている。

【１２７６９】

正面枠Ｐ７０１４の前方における左側の領域への進入度合が減るような構成として、例えば、正面枠Ｐ１４のように右側装飾ユニットＰ１４ｃが本体枠Ｐ１４ｄに締結固定される構成の代わりに、正面枠Ｐ７０１４では、右側装飾ユニットＰ１４ｃの後半分と同様の外形で構成される分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃのみが本体枠Ｐ１４ｄに締結固定され、右側装飾ユニットＰ１４ｃの前半分と同様の形状で構成される分割前板部Ｐ７４８０が化粧ユニットＰ７３０２に形成される。

【１２７７０】

これにより、正面枠Ｐ１４に比較して、正面枠Ｐ７０１４の前方側右端部における分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの張出長さが抑えられており、経路が空くので、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４に対して右側から近づけ易くすることができる。

【１２７７１】

分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃにＬＥＤ等が配設される電飾基板が配設される一方で、分割前板部Ｐ７４８０は自ら発光するのではなく、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃのカバーとして機能する。即ち、分割前板部Ｐ７４８０には電飾基板は配設されず、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃから照射された光を分割前板部Ｐ７４８０で透過させたり、屈折させたりした後で遊技者に視認させるように構成される。

【１２７７２】

分割前板部Ｐ７４８０は、正面枠Ｐ７０１４が開放される右側に立って作業を行う作業者に近い右側に配設されているので、作業者は所定の取付対象である化粧ユニットＰ７３０２を脱着させる作業を行う際に、分割前板部Ｐ７４８０を持ち手として利用しても良い。この場合、例えば化粧ユニットＰ７３０２の前側傾斜部Ｐ３５５の左右方向中央部を把持する場合に比較して手を伸ばす長さを短くすることができるので、腕の短い作業者であっても問題なく脱着作業を行うことが可能となる。

【１２７７３】

特に、分割前板部Ｐ７４８０の背面側を突起が少なく滑らかな平面（曲面）で構成することで、持ち手として好適に利用することができる。即ち、作業者が分割前板部Ｐ７４８０を握り込んだ場合であっても、手を痛めることなく楽に作業をすることができる。また、分割前板部Ｐ７４８０の背面側は、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において近接する分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃに対向配置されることで、遊技者からは見え難くされるため、形状設計によって意匠感を損なうことはないので、不利なく作業性の向上を図ることができる。

【１２７７４】

図２２４２は、上側装飾ユニットＰ７０１４ａの分解正面斜視図であり、図２２４３は、上側装飾ユニットＰ７０１４ａの分解背面斜視図である。図２２４２及び図２２４３に

図示されるように、上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、本体枠Ｐ１４ｄ（図２２４０参照）の正面側に締結固定されるベースユニットＰ７３０１と、そのベースユニットＰ７３０１の正面側に配設される化粧ユニットＰ７３０２とを主に備える。

【１２７７５】

上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、後述する内部機構により、簡単な操作手順で化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して脱着可能に構成される。以下では、まず化粧ユニットＰ７３０２について説明し、ベースユニットＰ７３０１について説明した後で、次いで、内部機構の詳細および操作手順について説明する。

【１２７７６】

化粧ユニットＰ７３０２は、３本のうち右端の係止棒部材Ｐ３８０の形成が省略される他は、上述した化粧ユニットＰ３０２の有する基本的な構成を具備しており、追加で、前側傾斜部Ｐ３５５よりも後方側において右側から矩形状に凹設形成される受入凹部Ｐ７３９１と、その受入凹部Ｐ７３９１と面一の上面を有しており後方に張出形成される張出形成部Ｐ７３９２と、その張出形成部Ｐ７３９２の下面から下方へ向けて円柱状に突設形成される第１円柱状突部Ｐ７３９３と、受入凹部Ｐ７３０１の前側部の下面から下方へ向けて円柱状に突設形成される第２円柱状突部Ｐ７３９７と、を主に備える。

【１２７７７】

また、ベース部材Ｐ３５０は、ベース部材Ｐ３５０の主要な構成を具備する樹脂材料から形成されるベース部材Ｐ７３５０に入れ替えられており、そのベース部材Ｐ７３５０は、ベース部材Ｐ３５０の構成の他に、天板から下方に突設されることで一体成形される突設形成部Ｐ７３５９を備える。

【１２７７８】

また、化粧ユニットＰ７３０２は、ベース部材Ｐ７３５０の上面構成板部の下側から突設形成される回転防止突部Ｐ７３８６を備える。回転防止突部Ｐ７３８６は化粧ユニットＰ７３０２の組み付け易さに関わる構成であるが、詳細は後述する。

【１２７７９】

第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とは、共に下方へ向けて突設されていることから互いに平行に形成されており、上面視で重ならない位置（同軸ではない位置）に配設される。

【１２７８０】

ベースユニットＰ７３０１は、化粧ユニットＰ７３０２において省略された右端の係止棒部材Ｐ３８０に対応するＰ３２１ｇの形成が省略される他は、上述したベースユニットＰ３０１の有する基本的な構成を具備しており、追加で、音響構成部Ｐ７３３０の右側部分において、上蓋部材Ｐ７３３４の前端側において延設される案内支持部Ｐ７３３５と、その案内支持部Ｐ７３３５よりも下側において長孔として形成される下側受部Ｐ７３３８と、を主に備える。

【１２７８１】

また、切替構成部Ｐ３２０の主要な構成を具備する切替構成部Ｐ７３２０が切替構成部Ｐ３２０に代替されている。切替構成部Ｐ７３２０では、ベースカバーＰ３２１の主要な構成を具備する樹脂材料から形成されるベースカバーＰ７３２１がベースカバーＰ３２１に代替されており、ベースカバーＰ７３２１には、後方側において左側から凹設形成される凹設形成部Ｐ７３２１ｊと、その凹設形成部Ｐ７３２１ｊの上下方向の途中位置において水平方向に張り出される水平張出部Ｐ７３２１ｋと、を主に備える。

【１２７８２】

案内支持部Ｐ７３３５は、内側において上下方向に開口される長孔Ｐ７３３６が形成されており、この長孔Ｐ７３３６は上下方向視で下側受部Ｐ７３３８と重ならない位置に形成される。

【１２７８３】

ここで、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に組み付ける場合において、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６で案内可能であって、第２円柱状突部Ｐ

７３９７を下側受部Ｐ７３３８で案内可能に構成される。
【１２７８４】
即ち、長孔Ｐ７３３６の前側端部に第１円柱状突部Ｐ７３９３が上方から挿通され、下側受部Ｐ７３３８の前側端部に第２円柱状突部Ｐ７３９７が上方から挿通されると、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に対して前後方向に傾斜しない姿勢（対向する姿勢）でベースユニットＰ７３０１に保持され、その姿勢を保ちながら長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８に沿って案内されることで、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に組み付けられるように構成される。
【１２７８５】
この場合、化粧ユニットＰ７３０２は、右端部がベースユニットＰ７３０１に対して上方から近づけられるため、正面枠Ｐ７０１４が開放される右側に立って作業を行う作業者は化粧ユニットＰ７３０２の上下位置を変化させれば済むこととなり、ベースユニットＰ７３０１に対して前方から近づけられる場合のように正面枠Ｐ７０１４の前方に手を伸ばす必要が生じる場合に比較して楽に組み付け作業を行うことができる。
【１２７８６】
第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸ではないため、第１円柱状突部Ｐ７３９３を支持する案内支持部Ｐ７３３５が第２円柱状突部Ｐ７３９７と干渉することを避け易くすることができる。
【１２７８７】
即ち、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に上方から近づけるだけで、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることができるため、複数位置で化粧ユニットＰ７３０２を支持することができ、支持の安定を図ることができると共に、支持力を分散させることができる。
【１２７８８】
図２２４３に図示されるように、後方から見下ろす方向視では、案内支持部Ｐ７３３５は容易に視認可能であるが、下側受部Ｐ７３３８が視認されない。そのため、下側受部Ｐ７３３８を視認した上で第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に差し込む場合は、作業者は目線を変える必要がある。
【１２７８９】
これに対し、本実施形態では、作業者は下側受部Ｐ７３３８を視認せずとも、第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に受け入れさせることができる。即ち、覆設部材Ｐ７３３３におけるスピーカーカバーＰ２７の上方側を覆う上方覆設部Ｐ７３３３ｄの上面は、左右外側へ向かうほど下降傾斜し、且つ、前方へ向かうほど下降傾斜する山形状に形成されるため、第２円柱状突部Ｐ７３９７が上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右半部に乗りさえすれば、上方覆設部Ｐ７３３３ｄの形状に沿って第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８に案内される。
【１２７９０】
そのため、下側受部Ｐ７３９３は視認できず、案内支持部Ｐ７３３５のみが視認可能な目線であっても、作業者は、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることを容易に行うことができる。
【１２７９１】
このように、本実施形態によれば、作業者は、正面枠Ｐ７０１４よりも後方側から板状部Ｐ３１４の間の領域や操作部Ｐ３２２ａを視認可能な位置から頭の位置を動かすことなく、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることから開始される化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けを容易に行うことができる。
【１２７９２】
そのため、前後方向スライドで組み付けを行う場合のように、化粧ユニットＰ３０２の

位置合わせを正面枠Ｐ１４の表側で行う一方で、組み付け完了の確認は正面枠Ｐ１４の裏側で行うことから作業者が頭の位置を変えないといけない場合に比較して、作業負担を低減することができる。

【１２７９３】

化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けの作業は、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることから開始され、組み付けの完了時には案内筒部Ｐ３２１ｇに係止棒部材Ｐ３８０が挿通されることになる。

【１２７９４】

一方で、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８に位置させることなく、係止棒部材Ｐ３８０の高さを案内筒部Ｐ３２１ｇの高さに合わせて、前後方向にスライド移動させることによっても係止棒部材Ｐ３８０を案内筒部Ｐ３２１ｇに近づけることができるが、第１円柱状突部Ｐ７３９３が案内支持部Ｐ７３３５の前側端部と干渉することで、それ以上のスライド移動が規制されることで、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けが不可能となるように構成される。

【１２７９５】

これにより、ベースユニットＰ７３０１に対する化粧ユニットＰ７３０２の組み付け作業の標準化を図ることができる。即ち、不慣れな作業者がベースユニットＰ７３０１に対して化粧ユニットＰ７３０２を前後方向でのスライド移動で脱着させるように作業を行ってしまい、隣接するパチンコ機に化粧ユニットＰ７３０２を衝突させることになる事態を未然に防ぐことができる。

【１２７９６】

突設形成部Ｐ７３５９は、後端部が、左側端部を基点として右側へ延設された平面形状で形成されており、上下方向の途中位置において右端から左方へ凹設される凹設部Ｐ７３５９ａと、左側端部の前側端部よりも後方側に位置する前側形成部Ｐ７３５９ｂと、を主に備える。

【１２７９７】

このような形状により、突設形成部Ｐ７３５９は、切替構成部Ｐ７３２０の凹設形成部Ｐ７３２１ｊの後方側に前側形成部Ｐ７３５９ｂが入り込み、凹設部Ｐ７３５９ａにより水平張出部Ｐ７３２１ｋが受け入れられることで、互いに係合するように構成される。

【１２７９８】

この係合は、ベースユニットＰ７３０１に対する化粧ユニットＰ７３０２の上下方向位置を一定とした状態で化粧ユニットＰ７３０２を水平方向に移動させる場合に好適に生じるよう構成される。一方で、上下方向の変化に対しては制限を生じさせるように構成されている。

【１２７９９】

例えば、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する固定状態に前後方向位置を先に合わせた後で化粧ユニットＰ７３０２を上下方向にスライド移動させることによる組み付けは、突設形成部Ｐ７３５９の下面が水平張出部Ｐ７３２１ｋの上面と衝突することで防止される。

【１２８００】

第２円柱状突部Ｐ７３９７は、第１円柱状突部Ｐ７３９３よりも太い形状で設計される。これにより、第２円柱状突部Ｐ７３９７をより丈夫に構成することができる。組み付け作業を行う作業者の視界（例えば、図２２４３の方向視）では、遮蔽物により下側受部Ｐ７３３８（図２２４２参照）が見え難くなる場合があり、第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８の周辺と衝突することが多くなるが、第２円柱状突部Ｐ７３９７が太い形状で設計されていることにより、第２円柱状突部Ｐ７３９７が折れたり欠けたりする事態を避けることができる。

【１２８０１】

突設形成部Ｐ７３５９は、化粧ユニットＰ７３０２のベース部材Ｐ７３５０の後方側寄りに位置される。これにより、突設形成部Ｐ７３５９が正面側から視認される可能性を低くすることができる。

【１２８０２】

加えて、突設形成部Ｐ７３５９は、正面視で装飾構成部Ｐ３７０と重ならない位置（左側に離間した外方位置）に配設される。これにより、装飾構成部Ｐ３７０が透過性材料から形成される部分を有しており後ろ側が透視される態様であっても、突設形成部Ｐ７３５９が正面側から視認されることを回避することができるので、突設形成部Ｐ７３５９が化粧ユニットＰ７３０２の意匠性に影響を与えないようにすることができる。

【１２８０３】

更に、対向構成である突設形成部Ｐ７３５９は、切替構成部Ｐ７３２０の凹設形成部Ｐ７３２１ｊの後方側に入り込むことから、凹設形成部Ｐ７３２１ｊによって隠されることで、突設形成部Ｐ７３５９が正面側から視認されることを回避することができるので、突設形成部Ｐ７３５９が化粧ユニットＰ７３０２の意匠性に影響を与えないようにすることができる。

【１２８０４】

ベースカバーＰ７３２１は、上面部において左右方向に長い長孔として形成される案内長孔Ｐ７３２１ｌと、その案内長孔Ｐ７３２１ｌからの脱落が防止されるように基端側が支持されており上方に張り出し後方に屈曲される鉤形状部が左右方向に変位可能に案内される係止部材Ｐ７３２１ｍと、を備え、上蓋部Ｐ３４３ｃの形成長さが短くされることで凹設形成部３２１ｉとの間に構成される開口部を通して受け入れられる電気配線（ハーネス）が接続される端子部Ｐ７３２１ｎが配設される中継基板を備える。

【１２８０５】

端子部Ｐ７３２１ｎが配設される中継基板には、電飾部Ｐ２９，Ｐ３１，Ｐ３２，Ｐ３３等の内部基板に一端側が接続される電気配線（ハーネス）の他端側が、上述の配線挿通孔Ｐ３１３，Ｐ３３１ａ（図２１９５参照）に挿通された後で凹設形成部Ｐ３２１ｉに形成される上縁から右下方向に抜ける貫通路を通して案内された上で、端子部Ｐ７３２１ｎとは異なる端子部（図示せず）に接続される。即ち、端子部Ｐ７３２１ｎが配設される中継基板は、電飾部Ｐ２９，Ｐ３１，Ｐ３２，Ｐ３３等の内部基板と同様に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続される（図２１８６参照）。

【１２８０６】

化粧ユニットＰ７３０２は、受入凹部Ｐ７３９１の左端部から左奥方向へ凹設形成される収容空間に左右方向にスライド移動させることで差し込まれる挿入基板Ｐ７３９１ａと、その挿入基板Ｐ７３９１ａを前後位置から挟み込むように支持すると共に下側への移動を規制可能な断面Ｌ字の形状から形成される脱落防止部Ｐ７３９１ｂと、を備える。

【１２８０７】

挿入基板Ｐ７３９１ａには一方の端部が電気的に接続される電気配線Ｐ７３９１ｃが配設されており、その電気配線Ｐ７３９１ｃの他方の端部はベースカバーＰ７３２１に配設される端子部Ｐ７３２１ｎに接続される。

【１２８０８】

端子部Ｐ７３２１ｎは上方側を向いているため、後方から見下ろす方向視で作業を行う作業者が電気配線Ｐ７３９１ｃを端子部Ｐ７３２１ｎに差し込む作業を行い易くすることができる。

【１２８０９】

電気配線Ｐ７３９１ｃの一方の端部の挿入基板Ｐ７３９１ａにおける接続位置は前方側寄りの位置とされる。具体的には、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において、端子部Ｐ７３２１ｎよりも前方側の位置に設定される。

【１２８１０】

図２２４４、図２２４５及び図２２４６は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。図２２４４から図２２４６では、正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態において、化粧

ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に組み付けられる過程が時系列で図示される。

【１２８１１】

即ち、図２２４４では、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１の案内支持部Ｐ７３３５の前方側端部に載置された開始状態が図示され、図２２４５では、図２２４４に図示された状態から化粧ユニットＰ７３０２の姿勢が維持された状態で化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に接近した中間状態が図示され、図２２４６では、図２２４５に図示された状態から化粧ユニットＰ７３０２が回転移動されベースユニットＰ７３０１に対して固定された合体状態が図示される。

【１２８１２】

図２２４４から図２２４６では、作業者が、所定の取付対象である正面枠Ｐ７０１４を背面側から押さえながら、化粧ユニットＰ７３０２に対して後方側への荷重を与えた場合における変化が時系列で図示される。

【１２８１３】

化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けの作業は、第１円柱状突部Ｐ７３９３を案内支持部Ｐ７３３５の長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることから開始される。

【１２８１４】

作業者は、正面枠Ｐ７０１４が開放される右側に立って作業を行うことが基本とされるところ、案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８が正面枠Ｐ７０１４の作業者に近い側（右側）に配置されるので、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４の正面側に一定間隔以上に離した状態から組み付け作業を開始する場合と違って作業者が手を伸ばす必要が無く、作業者の作業負担を低減させることができる。

【１２８１５】

長孔Ｐ７３３６を構成する案内支持部Ｐ７３３５の右側部および下側受部Ｐ７３３８を構成する上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部は、正面枠Ｐ７０１４の回転先端側に位置するので、正面枠Ｐ７０１４の開放による前方への変位量が大きい。詳細には、正面枠Ｐ７０１４の右端よりも前方に位置することから、背面側からの方向視（例えば、図２２４３参照）であっても、案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部が視界に入り易くでき、作業効率を向上させることができる。

【１２８１６】

案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部は、正面枠Ｐ７０１４の開放の度合いが大きくなるほど、パチンコ機Ｐ７０１０の正面側における左右中央側に移動する。これにより、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けの作業を開始する作業スペースを広く確保することができる。

【１２８１７】

特に、パチンコ機Ｐ７０１０の左右側には隣接するパチンコ機との隙間が少ないため、案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部の位置によっては、隣のパチンコ機との領域を分けるサイドボードとの間の狭いスペースでの窮屈な作業を強いられることになる可能性があるところ、案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部がパチンコ機Ｐ７０１０の正面側における左右中央側に移動する構成により、作業スペースを広く確保することができる。

【１２８１８】

この案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部の移動量および移動方向は、正面枠Ｐ７０１４の開放による移動量および移動方向と対応しており、正面枠Ｐ７０１４に対する案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの相対的な位置は維持される。

【１２８１９】

即ち、正面枠Ｐ７０１４に対する第１円柱状突部Ｐ７３９３や第２円柱状突部Ｐ７３９

７の相対的な配置位置は正面枠Ｐ７０１４の開放の度合いが違っても変わらないため、正面枠Ｐ７０１４の背面側からの視界において案内支持部Ｐ７３３５の右側部または上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部の少なくとも一方が見えていない場合であっても、前回の作業での経験を基に第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させる作業を完遂することができる。これにより、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に組み付ける作業を容易とすることができる。

【１２８２０】

図２２４５では、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させた開始状態（図２２４４参照）から、第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置するまで化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して近づけるように移動させた中間状態が図示される。

【１２８２１】

下側受部Ｐ７３３８は、正面枠Ｐ７０１４の前後方向に対して傾斜する直線ＰＬ７３３０に沿って延びる長孔形状に形成される。即ち、直線ＰＬ７３３０に沿って化粧ユニットＰ７３０２が移動されることにより、化粧ユニットＰ７３０２は開始状態から中間状態へ変化される。

【１２８２２】

長孔Ｐ７３３６の前側領域Ｐ７３３６ａは、直線ＰＬ７３３０に沿って形成される下側受部Ｐ７３３８と平行に延びる長孔形状で形成される。そのため、化粧ユニットＰ７３０２は、ベースユニットＰ７３０１に対する姿勢を一定に保った状態でベースユニットＰ７３０１に対して接近する方向に移動される。

【１２８２３】

図２２４６では、第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置された中間状態（図２２４５参照）における仮置き位置から、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧線ＰＣ７３３０に沿って、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心軸として化粧ユニットＰ７３０２が回転移動され、第１円柱状突部Ｐ７３９３が長孔Ｐ７３３６の後方側終端に位置された合体状態が図示される。

【１２８２４】

長孔Ｐ７３３６の後側領域Ｐ７３３６ｂは、下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置した第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧線ＰＣ７３３０に沿う形状の長孔として前側領域Ｐ７３３６ａの後側終端から延設される。そのため、化粧ユニットＰ７３０２は、下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置した第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする回転移動によってベースユニットＰ７３０１に対して接近する。

【１２８２５】

このように、化粧ユニットＰ７３０２は、第１円柱状突部Ｐ７３９３が長孔Ｐ７３３６の前側領域Ｐ７３３６ａに位置するか後側領域Ｐ７３３６ｂに位置するかによって許容される移動態様が切り替えられるように長孔Ｐ７３３６の形状が設計されている。そのため、作業者は、化粧ユニットＰ７３０２の移動態様を意識的に変化させることをせずとも、開始状態として案内支持部Ｐ７３３５に載置された化粧ユニットＰ７３０２に対してベースユニットＰ７３０１に近づける方向の荷重を加えれば、図２２４４から図２２４６に時系列に沿って図示される状態の変化を生じさせることができる。これにより、作業者の作業負担を低減させることができる。

【１２８２６】

そして、図２２４４から図２２４６に時系列に沿って図示される状態の変化では、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する上下位置が一定とされていることから、突設形成部Ｐ７３５９が水平張出部Ｐ７３２１ｋと干渉することなく、上下延設部である凹設形成部Ｐ７３２１ｊに入り込むと同時に、水平張出部Ｐ７３２１ｋは突設形成部Ｐ７３５９の凹設部Ｐ７３５９ａに入り込む。

【１２８２７】
仮に化粧ユニットＰ７３０２の左端（回転先端側）の上下位置が自重により目標位置よりも下がっている場合であっても、この凹凸嵌合（凹部への入り込み）により、化粧ユニットＰ７３０２の左端（回転先端側）の上下位置を目標位置まで上げることができる。上下方向が逆転している場合であっても、同じ作用を生じさせることができる。
【１２８２８】
図２２４６に図示される化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において、突設形成部Ｐ７３５９の前側形成部Ｐ７３５９ｂと、凹設形成部Ｐ７３２１ｊの後面とが前後方向で対向配置されることにより、化粧ユニットＰ７３０２に前方へ向けた過負荷（左端側から無理矢理こじ開けて前方に移動させる荷重。例えば、案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８の形成方向ではなく、あそびとして設けられる隙間部分を前方に移動させる方向の荷重）が与えられたとしても、化粧ユニットＰ７３０２の前方への移動を機械的に防止することができる。
【１２８２９】
また、同様の関係により、化粧ユニットＰ７３０２を前後方向への移動だけでベースユニットＰ７３０１に組み付けることが防止される。即ち、化粧ユニットＰ７３０２を合体状態での位置に前後方向への移動のみで到達させようとする場合に、突設形成部Ｐ７３５９と、ベースカバーＰ７３２１の凹設形成部Ｐ７３２１ｊを構成する箇所とが干渉することにより、このような組み付けを防止することができる。
【１２８３０】
化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に組み付ける場合における電気配線Ｐ７３９１ｃの接続について説明する。作業手順としては、化粧ユニットＰ７３０２を開始状態または中間状態とした後で、電気配線Ｐ７３９１ｃを端子部Ｐ７３２１ｎに接続し、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して回転移動させることで化粧ユニットＰ７３０２を合体状態とすることができる。
【１２８３１】
この場合において、電気配線Ｐ７３９１ｃの途中箇所を係止部材Ｐ７３２１ｍの鉤形状部に引っかけるようにすることで、電気配線Ｐ７３９１ｃはベースカバーＰ７３２１の上面に支えられるので、自重で下に垂れることを避けることができる。
【１２８３２】
更に、電気配線Ｐ７３９１ｃの弛み方が変化することに対して係止部材Ｐ７３２１ｍが左右方向への変位により対応することができるので、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重をかけることなく、ベースカバーＰ７３２１の上面とベース部材Ｐ７３５０の天板下面との間の隙間に電気配線Ｐ７３９１ｃを収めることができる。
【１２８３３】
このように、電気配線Ｐ７３９１ｃが係止部材Ｐ７３２１ｍに支持されることで配置が規定されるので、例えば、誤って化粧ユニットＰ７３０２とベースユニットＰ７３０１との間に挟まり、断線することを防止することができる。
【１２８３４】
電気配線Ｐ７３９１ｃが端子部Ｐ７３２１ｎに接続されることで、挿入基板Ｐ７３９１ａが、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に電気的に接続される（図２１８６参照）。化粧ユニットＰ７３０２に電気的接続を要する構成（例えば、演出レバーＰ３３９０、図２２２８参照）が配設される場合には、その電気的接続を要する構成に、挿入基板Ｐ７３９１ａに接続される他の電気配線（図示せず）が化粧ユニットＰ７３０２の内部経路を通って案内され接続されるよう構成される。
【１２８３５】
合体状態では、化粧ユニットＰ７３０２の係止棒部材Ｐ３８０が切替構成部Ｐ７３２０に十分に押込まれて化粧ユニットＰ７３０２が組付完了位置に到達している。化粧ユニットＰ７３０２の動作は回転移動であり、係止棒部材Ｐ３８０が切替構成部Ｐ７３２０に進入する方向は直線方向に平行移動する化粧ユニットＰ３０２（図２２０２参照）とは厳密

には異なるが、同様の構成により被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４との係合を生じさせることができる。
【１２８３６】
但し、回転半径の短い位置では、角度変化に対する係止棒部材Ｐ３８０の方向の変化が大きいため、右端の係止棒部材Ｐ３８０については形成を省略し、化粧ユニットＰ７３０２と切替構成部Ｐ７３２０との干渉を避けている。
【１２８３７】
より望ましくは、案内筒部Ｐ３２１ｇを真円形状ではなく左右方向に長い長孔形状とすることで、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動に伴う係止棒部材Ｐ３８０の左右方向への位置ずれに対応させ易くすることができ、化粧ユニットＰ７３０２と切替構成部Ｐ７３２０との干渉を避けることができる。
【１２８３８】
化粧ユニットＰ７３０２を取り外す場合、組み付ける場合とは逆に、合体状態から中間状態を経て、開始状態としてから化粧ユニットＰ７３０２を上方に引き抜けばよい。この取り外す作業において、化粧ユニットＰ７３０２の水平方向への移動は長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の前端部でせき止められるので、移動量を目視で確認しておく必要はなく、楽に作業を行うことができる。
【１２８３９】
加えて、化粧ユニットＰ７３０２は案内支持部Ｐ７３３５に下から支えられているため、作業者が化粧ユニットＰ７３０２から手を離したとしても、化粧ユニットＰ７３０２が落下する心配をすることなく、安全に作業を行うことができる。
【１２８４０】
第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７は、正面枠Ｐ７０１４のベースユニットＰ７３０１において他の箇所よりも前方に張り出す位置に構成される案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８に支持される。
【１２８４１】
案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８を構成する箇所が正面視右側端部に配設されていることにより、正面枠Ｐ７０１４を開放した場合に左隣のパチンコ機に正面枠Ｐ７０１４が衝突することを未然に防ぐことができる。
【１２８４２】
凹設形成部Ｐ７３２１ｊ及び水平張出部Ｐ７３２１ｋは、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態から中間状態に変化される場合においては突設形成部Ｐ７３５９から離間しており、化粧ユニットＰ７３０２の移動に干渉しない。そのため、化粧ユニットＰ７３０２を上下方向にスライド移動させることで、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８に差し込み、支持させることができる。
【１２８４３】
一方で、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態では、凹設形成部Ｐ７３２１ｊ及び水平張出部Ｐ７３２１ｋと、突設形成部Ｐ７３５９とが近接しており、凹設部Ｐ７３５９ａに水平張出部Ｐ７３２１ｋが受け入れられていることで、化粧ユニットＰ７３０２の上下方向への移動に干渉する。
【１２８４４】
これらの構成により、化粧ユニットＰ７３０２が中間状態から合体状態へ変化する際の移動時の姿勢が制限される。詳細には、移動中に凹設部Ｐ７３５９ａが水平張出部Ｐ７３２１ｋを受け入れる関係上、前後方向に傾倒することなく、姿勢を維持した状態で回転移動される。
【１２８４５】
化粧ユニットＰ７３０２を取り外す場合における電気配線Ｐ７３９１ｃの扱いについて説明する。化粧ユニットＰ７３０２を回転移動させる間は、図２２４４、図２２４５及び図２２４６に図示される通りであって、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重がかけられな

いようになっている。
【１２８４６】
化粧ユニットＰ７３０２の中間状態では、化粧ユニットＰ７３０２の右端後方部（分割前板部Ｐ７４８０の後方部）と、その右端後方部を受け入れ可能な開放空間を天板部と左右両壁部と底板部とで構成するように前方に開放形成される分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの天板部とが上下方向で重なるため（図２２４５参照）、化粧ユニットＰ７３０２の上方への移動が規制される。
【１２８４７】
そのため、化粧ユニットＰ７３０２を取り外す場合、化粧ユニットＰ７３０２は開始状態まで移動される。そのため、化粧ユニットＰ７３０２の回転される角度が予測可能となるので、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重をかけないために必要となる電気配線Ｐ７３９１ｃの長さや、配置の設計（電気配線の移動軌跡の設計）を容易とすることができる。
【１２８４８】
一方で、電気配線Ｐ７３９１ｃが係止部材Ｐ７３２１ｍの鉤状部に引っかけられていることから、このまま化粧ユニットＰ７３０２を上方に引き抜くと、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重がかかり断線する可能性がある。そのため、作業順序としては、電気配線Ｐ７３９１ｃを係止部材Ｐ７３２１ｍから外し、電気配線Ｐ７３９１ｃを端子部Ｐ７３２１ｎから引き抜いた後で、化粧ユニットＰ７３０２を上方に引き抜くようにされる。
【１２８４９】
この作業において、本実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２は案内支持部Ｐ７３３５に下から支えられているため、作業者が化粧ユニットＰ７３０２から手を離したとしても、化粧ユニットＰ７３０２が落下することがない。そのため、電気配線Ｐ７３９１ｃに対する作業を、両手を使って行うことができるので、作業者の作業負担を下げることができる。
【１２８５０】
図２２４７（ａ）は、図２２３８のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線におけるパチンコ機Ｐ７０１０の部分断面図であり、図２２４７（ｂ）は、図２２３８のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線に対応する線におけるパチンコ機Ｐ７０１０の部分断面図である。
【１２８５１】
図２２４７（ａ）及び図２２４７（ｂ）では、軸支板部Ｈ１２ｅの上面から僅かに上方に離間した位置を通る断面における断面視が図示されており、図２２４７（ａ）では、図２２３８に図示されるように正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態が図示され、図２２４７（ｂ）では、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態（内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｐ７０１４を３０度開放（展開）した状態）が図示される。
【１２８５２】
図２２４７（ａ）及び図２２４７（ｂ）で図示される断面には、下方に延びる回転防止突部Ｐ７３８６（図２２４３参照）が図示されており、軸支板部Ｈ１２ｅからは、同断面まで届く長さで突設係合部Ｐ７０１２ｇが円柱形状で上方へ向けて突設形成されている。
【１２８５３】
突設係合部Ｐ７０１２ｇは、金属材料から形成される軸支板部Ｈ１２ｅと一体成形されることによって、金属材料から形成されている。そのため、回転防止突部Ｐ７３８６との衝突が生じても破損することを回避し易くすることができる。
【１２８５４】
図２２４７（ａ）及び図２２４７（ｂ）では、円弧線ＰＣ７３３０と同様に第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする補助円弧線ＰＣ７３３０ａが図示される。回転防止突部Ｐ７３８６は、化粧ユニットＰ７３０２と一体的に移動されるため、補助円弧線ＰＣ７３３０ａに沿って回転移動される。
【１２８５５】
正面枠Ｐ７０１４が閉鎖されている場合と、正面枠Ｐ７０１４が展開されている場合と

では、ベースユニットＰ７３０１の配置が異なると共に第２円柱状突部Ｐ７３９７の配置が異なるため、補助円弧線ＰＣ７３３０ａの配置も異なる。
【１２８５６】
図２２４７（ａ）及び図２２４７（ｂ）に図示されるように、正面枠Ｐ７０１４が閉鎖されている場合に比較して、正面枠Ｐ７０１４が展開されている場合の方が、補助円弧線ＰＣ７３３０ａと突設係合部Ｐ７０１２ｇとの間隔が狭まっている。
【１２８５７】
図２２４７（ｂ）に図示される状態から、正面枠Ｐ７０１４が更に前扉取付金具Ｈ５７の円柱状部を中心に開放（展開）されると（正面枠Ｐ７０１４が約４５度開放（展開）されると）、補助円弧線ＰＣ７３３０ａが突設係合部Ｐ７０１２ｇと重なることとなり、この場合、回転防止突部Ｐ７３８６が突設係合部Ｐ７０１２ｇと干渉するため、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する移動が阻害される。
【１２８５８】
これにより、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付け作業や、取り外し作業が、正面枠Ｐ７０１４を極端に大きく開放（展開）した状態で行われることを防止することができる。
【１２８５９】
即ち、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付け作業や、取り外し作業が、正面枠Ｐ７０１４を少し（例えば、４０度未満の開放角度で）開放（展開）した状態で実行されるように図ることができるので、パチンコ機Ｐ７０１０の正面側のスペースを有効活用させることができると共に、ホールにおいて左隣に並べられている他のパチンコ機との衝突を未然に回避させることができる。
【１２８６０】
図２２４８は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。図２２４８では、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖されると共に、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態とされ、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態が図示される。
【１２８６１】
図２２４８に図示されるように、化粧ユニットＰ７３０２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖されると共に、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態においても、ベースユニットＰ７３０１に対する取り付けが可能とされる。
【１２８６２】
即ち、化粧ユニットＰ７３０２が開始状態（図２２４４参照）においてデータカウンターＰＤｃと上下方向視で重ならない配置となるように、案内支持部Ｐ７３３５、下側受部Ｐ７３３８、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７が設計される。
【１２８６３】
言い換えれば、案内支持部Ｐ７３３５、下側受部Ｐ７３３８、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７の配置がデータカウンターＰＤｃよりも前側の位置とされ、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動の先端側（左側）の配置は更に前側とされる。これにより、データカウンターＰＤｃと干渉することなく、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して上側から近づけ、開始状態（図２２４４参照）とすることができる。
【１２８６４】
化粧ユニットＰ７３０２が開始状態（図２２４４参照）から中間状態（図２２４５参照）に変化される場合、化粧ユニットＰ７３０２は直線ＰＬ７３３０に沿って平行移動されるところ、その方向は正面枠Ｐ７０１４の開閉方向の角度に対応して変化される。
【１２８６５】
即ち、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖されていることは同じであっても、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態（図２２４８参照）では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放（展開）された状態（図２２４４参照）に比較して、化粧ユニットＰ７３０２が平行移動される方向（直線ＰＬ７３３０の方向）が、化粧ユニット

Ｐ７３０２を右斜め前から近づける方向に変化する。
【１２８６６】
この変化の程度は、正面枠Ｐ７０１４の開放（展開）の程度によって変化するものであって、本実施形態では、正面枠Ｐ７０１４の開放（展開）の角度と同角度で、直線ＰＬ７３３０の方向が変化する。
【１２８６７】
図２２４９（ａ）及び図２２４９（ｂ）は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。図２２４９（ａ）では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態における化粧ユニットＰ７３０２の中間状態が図示されており、図２２４９（ｂ）では、図２２４９（ａ）に図示される状態から、化粧ユニットＰ７３０２の中間状態が維持されたまま正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２との間の角度を小さくする方向（接近する方向）に回転移動された状態が図示される。
【１２８６８】
図２２４９（ａ）に図示されるように、化粧ユニットＰ７３０２の姿勢は、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸上に構成されていないため、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状から規定されるベースユニットＰ７３０１に対する一定の姿勢に制限される。これにより、正面枠Ｐ７０１４において化粧ユニットＰ７３０２に許容される位置を予測し易く、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け作業をスムーズに行うことができる。
【１２８６９】
例えば、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４の開放端側に配置される作業者と正面枠Ｐ７０１４の正面側に配置される作業者という２人の作業者で取付ける作業工程とする場合に、正面側に配置される作業者がどの程度正面枠Ｐ７０１４に近づいて良いかの予測を立て易くすることができ、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１から離れる方向に勢いよく移動する事態が生じたとしても、作業者に化粧ユニットＰ７３０２が衝突するという事態を回避することができる。
【１２８７０】
第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とは上下方向に突設されており、互いに平行である。更に、内枠Ｈ１２に対する正面枠Ｐ７０１４の移動も、左端側に位置し上下方向に延びる回転軸を中心とする回転移動である。
【１２８７１】
そのため、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して接近させるための荷重の方向と、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して接近させるための荷重の方向とは、共に前後方向成分を有する方向であるから、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して接近させる移動と、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して接近させる移動とを一の荷重で同時に実行させることも可能である。
【１２８７２】
一方で、本実施形態では案内支持部Ｐ７３３５の長孔Ｐ７３３６が前側領域Ｐ７３３６ａと後側領域Ｐ７３３６ｂとで区分けされており（図２２４４をご参照下さい）、荷重のかけ具合によっては、図２２４９（ａ）及び図２２４９（ｂ）に図示されるように、化粧ユニットＰ７３０２の状態は維持したままで、正面枠Ｐ７０１４の内枠Ｈ１２に対する開放角度を優先的に変化させることも可能である。
【１２８７３】
これは、例えば、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態から中間状態への変化を、下側受部Ｐ７３３８の前方の対象領域ＰＴ７３０２ａから前後方向の荷重ＰＬ７３０２をかけることで行うことで実現される。
【１２８７４】
この場合、化粧ユニットＰ７３０２にかけられる荷重ＰＬ７３０２は、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動の中心である第２円柱状突部Ｐ７３９７に対して加えられるのみであり、その第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とした回転先端側にある第１円柱状突部Ｐ７３

９３には加えられないため、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動が抑えられる。
【１２８７５】
荷重ＰＬ７３０２をかける位置が対象領域ＰＴ７３０２ａのままであって、荷重ＰＬ７３０２の方向が前後方向のままである場合、図２２４９（ｂ）に図示されるように、荷重ＰＬ７３０２は第２円柱状突部Ｐ７３９７よりも右側に位置しており、むしろ化粧ユニットＰ７３０２を上面視で反時計回り方向に回転移動させる向きとなっており、その向きの移動は長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状から許容されていないので、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動がより抑えられる。
【１２８７６】
図２２４９（ａ）及び図２２４９（ｂ）に時系列で図示されるように、荷重ＰＬ７３０２により正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して接近する方向に回転移動される場合、図２２４９（ｂ）に図示される状態を経て正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖しきる前に、戻りバネ（図示せず）による反発力が生じる。
【１２８７７】
作業者は、この反発力を感じたら、荷重ＰＬ７３０２をかける位置を化粧ユニットＰ７３０２の左右中央よりも左側の変化領域ＰＴ７３０２ｂまでずらすことで、次は正面枠Ｐ７０１４よりも化粧ユニットＰ７３０２の回転移動を優先的に生じさせることができる。
【１２８７８】
変化領域ＰＴ７３０２ｂが左右中央よりも左側に位置することにより、正面枠Ｐ７０１４の回転軸（左端）と変化領域ＰＴ７３０２ｂとの距離よりも、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸（右端における第２円柱状突部Ｐ７３９７）と変化領域ＰＴ７３０２ｂとの距離の方が長いため、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動を優先的に生じさせることができる。
【１２８７９】
図２２４９（ａ）では、図２２４９（ａ）に図示される状態において、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧であって化粧ユニットＰ７３０２の左端を通る補助円弧線ＰＣ７３３０ｂが図示され、図２２４９（ｂ）では、補助円弧線ＰＣ７３３０ｂが比較対象として図示されると共に、図２２４９（ｂ）に図示される状態において、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧であって化粧ユニットＰ７３０２の左端を通る補助円弧線ＰＣ７３３０ｃが図示される。
【１２８８０】
図２２４９（ｂ）に図示されるように、補助円弧線ＰＣ７３３０ｂよりも補助円弧線ＰＣ７３３０ｃの方がパチンコ機Ｐ７０１０の左右内側に寄っているため、補助円弧線ＰＣ７３３０ｂに沿って化粧ユニットＰ７３０２を移動させる作業よりも、補助円弧線ＰＣ７３３０ｃに沿って化粧ユニットＰ７３０２を移動させるように作業する方が、左側に隣接されるパチンコ機から化粧ユニットＰ７３０２を逃がし易くすることができ、取り付け作業時における他のパチンコ機との衝突を避け易くすることができる。
【１２８８１】
このように、正面枠Ｐ７０１４の開放を維持したままの（閉鎖させない）状態で、化粧ユニットＰ７３０２の左方への張出を最小限に抑えながら、化粧ユニットＰ７３０２の組み付けを行う作業を、難しい工程なく行うことができる。
【１２８８２】
次いで、図２２５０から図２２５４を参照し、第６６実施形態におけるパチンコ機Ｐ８０１０について説明する。上記第６０実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音声がスピーカーカバーＨ２７を通過する態様は一定とされる場合を説明したが、第６６実施形態では、スピーカーカバーＨ２７を音声が通過する態様が変化されるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【１２８８３】
図２２５０は、第６６実施形態におけるパチンコ機Ｐ８０１０の正面図である。図２２

５０に図示されるように、パチンコ機Ｐ８０１０は、正面枠Ｐ８０１４が上側装飾ユニットＰ８０１４ａを備えており、その上側装飾ユニットＰ８０１４ａには演出レバーＰ３３９０が配設される。

【１２８８４】

演出レバーＰ３３９０の操作に基づいて、上下皿ユニットＰ８０１５に配設されるスピーカーユニットＰ９２０が動作されるように制御される。演出レバーＰ３３９０の操作量に対応して、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音の大きさ（振幅）が変化するよう制御される。

【１２８８５】

演出レバーＰ３３９０の配置は、操作ユニットＰ１８０の左右位置よりも左右方向外側に設定されており、左右方向中央に位置するスピーカーユニットＰ９２０から十分に離間している。これにより、操作ユニットＰ１８０の大きさに関わらず演出レバーＰ３３９０の配置スペースを確保することができると共に、往復振動手段であるスピーカーユニットＰ９２０で発生する振動が演出レバーＰ３３９０まで伝達されることを回避することができる。

【１２８８６】

演出レバーＰ３３９０は、左右方向に延びる回転軸を中心として前側先端の球状部を傾倒させるように回転移動させる操作が可能となっている。操作力が付与されていない場合、内蔵される戻りバネにより起き上げられた状態とされることから、遊技者は回転移動物体である演出レバーＰ３３９０の上側に指を引っ掛けて重力方向に下ろすことで楽に操作を行うことができる。

【１２８８７】

演出レバーＰ３３９０は、前側先端の球状部または球状部に連結される棒状部の少なくとも一方は、金属材料から形成または表面に金属の鍍金が形成される。これにより、演出レバーＰ３３９０の外観を煌びやかにすることができ、意匠性を向上させることができる。

【１２８８８】

図２２５１（ａ）は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の正面図であり、図２２５１（ｂ）は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の背面図である。正面枠Ｐ７０１４は、上下皿ユニットＰ１５の代わりとして上下皿ユニットＰ８０１５を備える。

【１２８８９】

上下皿ユニットＰ８０１５は、上述した上下皿ユニットＰ１５と同様に、本体枠Ｐ１４ｄの下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｐ５１０と、そのベース部材Ｐ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｐ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、操作ユニットＰ１８０と、その操作ユニットＰ１８０の下側においてベース部材Ｐ５１０に締結固定されるスピーカー組立体Ｐ９００と、を主に備え（図２２１７参照）、ベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０の正面側に下皿形成部材Ｐ８５３０が配設される。

【１２８９０】

上皿形成部材Ｐ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｐ８０１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技者が機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、手動操作手段である球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。

【１２８９１】

下皿形成部材Ｐ８５３０は、上述した下皿形成部材Ｐ５３０の主要な構成を具備しており、下皿形成部材Ｐ５３０の構成に加えて、スピーカー組立体Ｐ９００に連通される経路を構成する経路構成部Ｐ８５７０と、スピーカー組立体Ｐ９００に対向配置される動作部Ｐ８５８３を有する動作ユニットＰ８５８０と、を主に備える。

【１２８９２】

経路構成部Ｐ８５７０は、スピーカーユニットＰ９２０の振動による流体の移動経路の

一つを構成し、動作ユニットＰ８５８０は、経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積を変化させる。

【１２８９３】

スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１８６参照）によりスピーカーユニットＰ９２０の振動態様が制御されることで変化される。本実施形態では、経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積の変化により、スピーカーユニットＰ９２０（図２２１７参照）の振動による流体の経路構成部Ｐ８５７０内での移動態様を変化可能となっている。

【１２８９４】

即ち、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量が小さくされた場合であっても、経路構成部Ｐ８５７０内を移動する流体の圧力は、音量が大の場合と同様に維持することが可能とされる。

【１２８９５】

図２２５２は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の分解正面斜視図であり、図２２５３は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の分解背面斜視図である。

【１２８９６】

下皿形成部材Ｐ８５３０において、スピーカー組立体Ｐ９００に連通される経路を構成する経路構成部Ｐ８５７０は、第２化粧部材Ｐ５４２の後方から前方へ向けて張り出し形成されることで後方側が開放された溝形状が第２化粧部材Ｐ５４２に一体的に形成される前側溝部Ｐ８５７１と、第１化粧部材Ｐ５４１の左右中央付近において前後方向に穿設される上側連通開口Ｐ８５７６と、その上側連通開口Ｐ８５７６よりも下側において前後方向に穿設される下側連通開口Ｐ８５７７と、を主に備える。

【１２８９７】

また、下側形成部材Ｐ８５３０において、経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積を変化可能な動作ユニットＰ８５８０は、第１化粧部材Ｐ５４１の背面側に固定される駆動モータＰ８５８１と、その駆動モータＰ８５８１の駆動軸に固定される駆動ギアに歯合されるラックを有し、その歯合を維持した状態で直線方向に往復変位可能となるように第１化粧部材Ｐ５４１に支持される往復変位部Ｐ８５８２と、その往復変位部Ｐ８５８２に一体形成される動作部Ｐ８５８３と、その動作部Ｐ８５８３の下端から前方に張り出す板状に形成される張出板部Ｐ８５８４と、を主に備える。

【１２８９８】

前側溝部Ｐ８５７１は、正面視でコの字形状に迂回する経路の前側部を構成する。上側連通開口Ｐ８５７６は、前側溝部Ｐ８５７１の上側端部に連通される（前側溝部Ｐ８５７１と前後方向視で重なる）。下側連通開口Ｐ８５７７は、前側溝部Ｐ８５７１の下側端部側において、前側溝部Ｐ８５７１の延設方向に沿って複数（本実施形態では３箇所）が間隔を空けて連通される（前側溝部Ｐ８５７１と前後方向視で重なる）。

【１２８９９】

図２２５４は、図２２５１（ａ）のＸ５１ｍ－Ｘ５１ｍ線における上下皿ユニットＰ８０１５の部分断面図である。Ｘ５１ｍ－Ｘ５１ｍ線は、図２２１６のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線と同じ位置として図示される。

【１２９００】

スピーカーユニットＰ９２０は、振動膜Ｐ９２２がボイスコイルＰ９２１と一体形成される一方、ボイスコイルＰ９２１の内方にはスピーカーユニットＰ９２０の本体に固定された磁石が配設されている。

【１２９０１】

ボイスコイルに電流が流れると、ボイスコイルの外方（外周側）に配設される磁石との関係で、電流に応じた力が加えられるところ、磁石はスピーカーユニットＰ９２０の本体に固定されているので、ボイスコイルＰ９２１及び一体形成された振動膜Ｐ９２２が、電流の流れる方向の切り替えに対応して前後方向に振動され、この振動により生じる空気の

振るえを遊技者が音として知覚可能となっている。
【１２９０２】
振動膜Ｐ９２２の後方側には外周側に円環状のダンパ部材Ｐ９２３が形成されており、振動膜Ｐ９２２を振動前の位置に復帰させる力を生じさせる。
【１２９０３】
図２２５４に図示されるように、経路構成部Ｐ８５７０により構成される空間（流路）は、スピーカーユニットＰ９２０と、操作ユニットＰ１８０との間を連通する。そのため、スピーカーユニットＰ９２０の振動による圧力（空気圧）が、経路構成部Ｐ８５７０を介して操作ユニットＰ１８０に到達可能となっており、その圧力（空気圧）によって操作ユニットＰ１８０に振動を生じさせる演出を実行することが可能とされる。
【１２９０４】
スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量は、一般的に、遊技者が好みに合わせて多段階的に調整可能となっている。即ち、パチンコ機Ｐ８０１０には機能調整操作部Ｈ１９０が備えられており（図２２５０参照）、この機能調整操作部Ｈ１９０を適切に操作することでスピーカーユニットＰ９２０に流れる電流の大小を変更することが可能となっている。これにより、遊技者は、音量の大小を好みの設定に調整した上で遊技を行うことができる。
【１２９０５】
一方で、遊技者は音量の調整をする際、他の項目（光量等）については変更されないという前提の基で操作を行うことが通常であるが、本実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の振動態様が操作ユニットＰ１８０を振動させる態様に関わるところ、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量の調整により、操作ユニットＰ１８０の振動の大小が調整される関係にある。
【１２９０６】
換言すれば、遊技者が音量を小さく調整したことにより、操作ユニットＰ１８０に生じる振動も小さくなってしまい、振動に関わる演出を十分に楽しめないという事態が生じ得る。
【１２９０７】
これに対し、本実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の振動膜Ｐ９２２と操作ユニットＰ１８０とを連通する経路構成部Ｐ８５７０を通る経路上に動作部Ｐ８５８３が位置可能に構成されており、操作ユニットＰ１８０に生じる振動を所定の範囲内で維持可能に構成される。
【１２９０８】
即ち、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量が大の場合には、操作ユニットＰ１８０を振動させるために利用される空気圧の割合を小とすることで、副次的に遊技者に聞かせるために利用される空気を多くして、音量を大側で維持することができ、逆に音量が小の場合には、操作ユニットＰ１８０を振動させるために利用される空気圧の割合を大とすることで、副次的に遊技者に聞かせるために利用される空気を少なくして、音量を更に小さくすることができるようにすることで、音量が遊技者によって調整されたとしても、操作ユニットＰ１８０に生じる振動の大きさを維持することができ、音量の大小に関わらず、遊技者が振動演出を楽しむことができるように構成可能とされる。
【１２９０９】
また、動作部Ｐ８５８３を敢えて動作させなかった場合、スピーカーユニットＰ９２０の振動の大小の変化により、案内される圧力（空気圧）の大小が変化され、操作ユニットＰ１８０の振動（に基づく音）が変化される。そのため、操作ユニットＰ１８０の振動音を聞いた遊技者に違和感を与える演出を実行することができる。
【１２９１０】
スピーカーユニットＰ９２０の振動による圧力（空気圧）の内、経路構成部Ｐ８５７０に入らずに、スピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）を前方に通過した分を遊技者が音として知覚することになるところ、動作部Ｐ８５８３が左右

中央側に進入するほど経路構成部Ｐ８５７０に入る圧力（空気圧）を小さくすることができるので、スピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）を前方に通過する分を多くすることができるため、動作部Ｐ８５８３の左右中央側への進入度合が大きいほど、遊技者が知覚可能な音が大きくなる。

【１２９１１】

即ち、上述したように操作ユニットＰ１８０に生じる振動の大きさを維持するために、本実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０による音量が大きい場合ほど動作部Ｐ８５８３を左右中央側に進入させて経路構成部Ｐ８５７０に入る圧力（空気圧）を小さくするように制御される。

【１２９１２】

詳細には、機能調整操作部Ｈ１９０により複数段階（本実施形態では６段階）に設定可能とされる音量に対応して、動作部Ｐ８５８３が動作制御される。即ち、音量１又は２（音量小）の場合には最も退避する位置（下側連通開口Ｐ８５７７のいずれとも重ならない位置）、音量３又は４（音量中）の場合には右側の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端の開口と重なる位置）、音量５又は６（音量大）の場合には中の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端と中央の開口と重なる位置）へ向けて動作制御される。

【１２９１３】

そのため、機能調整操作部Ｈ１９０の操作によって、音量が小さくなるように変化させる場合と、音量が大きくなるように変化させる場合とでは、動作部Ｐ８５８３の動作方向が異なる（反転する）。また、機能調整操作部Ｈ１９０の操作によって、音量が大きくなるように変化させる操作部を押した直後に音量が小さくなるように変化させる操作部を押した場合等、音量の変化を生じさせない場合には、動作部Ｐ８５８３の配置は維持されることとなる。

【１２９１４】

なお、最も進入する左側の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のいずれとも重なる位置、図２２５１（ｂ）参照）には、動作部Ｐ８５８３の操作時とは異なるタイミングで移動されるが、詳細は後述する。

【１２９１５】

これにより、音量５又は６（音量大）の場合に、スピーカーユニットＰ９２０から出力される大部分の振動がスピーカーカバーＨ２７を介して前方に通過されることから、音量が小さくなる度合を低減させることができる。

【１２９１６】

また、上述の通り、スピーカーユニットＰ９２０による音量が小さい場合ほど動作部Ｐ８５８３を左右外方側に退避させて経路構成部Ｐ８５７０に入る圧力（空気圧）を大きくするように制御される。

【１２９１７】

これにより、音量１又は２（音量小）の場合に、スピーカーカバーＨ２７を介して前方に通過される残りの分の空気を余計に削減させることができる。そのため、スピーカーユニットＰ９２０からの音量をより小さくすることができる。

【１２９１８】

動作部Ｐ８５８３は、張出板部Ｐ８５８４が形成されていることによりＬ字形状断面を構成しており、剛性を高くすることができる。そのため、動作部Ｐ８５８３の前後方向荷重による撓みを抑制できるので、動作部Ｐ８５８３の撓みにスピーカーユニットＰ９２０から出力された空気の圧が利用されて、エネルギーが減り、遊技者に聞かせる音が減衰することを避け易くすることができる。

【１２９１９】

加えて、図２２５４に図示されるように、張出板部Ｐ８５８４により、第１化粧部材Ｐ５４１の湾曲する後面との間の隙間が埋められることにより、動作部Ｐ８５８３がスピーカーユニットＰ９２０の前方に位置する場合において、経路構成部Ｐ８５７０への空気の進入を防ぎ易くすることができる。

【１２９２０】
なお、パチンコ機Ｐ８０１０に搭載される演出制御の種類によっては、操作ユニットＰ１８０を振動させる演出を予定していない場合がある。この場合、経路構成部Ｐ８５７０を連通させておく必要はないので、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音の大きさに関わらず、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入した状態が維持される（図２２５１（ｂ）参照）。
【１２９２１】
これにより、スピーカーユニットＰ９２０の振動により移動する空気が経路構成部Ｐ８５７０に進入する割合を低くする（または無くす）ことができ、スピーカーカバーＨ２７を通り前方へ移動する割合を高くすることができるので、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音声を遊技者に聞かせ易くすることができる。
【１２９２２】
本実施形態では、上述した機能調整操作部Ｈ１９０により行われる調整に独立して、演出レバーＰ３３９０の操作に対応してスピーカーユニットＰ９２０の動作と駆動モータＰ８５８１の駆動による動作部Ｐ８５８３の動作とを実行させる優先調整制御が備えられている。以下、この優先調整制御について説明する。
【１２９２３】
優先調整制御とは異なる遊技の状態では、スピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａ（図２１９６参照）からは同様の演出用音声が出力されるが、優先調整制御では、スピーカーＰ３３２ａからは演出用音声が出力される一方で、スピーカーユニットＰ９２０からは、演出レバーＰ３３９０の操作に対応して、予め設定された音声が出力される。予め設定される音声は任意に設定可能であるが、本実施形態では、「バスドラムを叩いた音」が設定される。
【１２９２４】
優先調整制御は、パチンコ機Ｐ８０１０の調整を、音量主体ではなく、操作ユニットＰ１８０に生じる振動主体で行うことを望む遊技者に対応するための機能である。即ち、本実施形態では、上述のように、音量設定により音量が変化したとしても、その変化に対応するように動作部Ｐ８５８３が動作されることで、スピーカーユニットＰ９２０の動作に基づく操作ユニットＰ１８０の振動が過度に変化することが抑制されるものの、操作ユニットＰ１８０の振動が全く変わらないというものではなく、遊技者によっては遊技に支障が出るほどの違和感を持つ場合もある。
【１２９２５】
例えば、振動が小さくなることで、遊技に物足りなさを覚える場合がある。遊技者によっては、操作ユニットＰ１８０の振動を犠牲にしてまで音量の調整を行うことは好まない場合もある（例えば、大音量に対しては耳栓を利用して対策できると考える遊技者もいる）ため、このような遊技者に対して、優先調整制御を構成することにより、事前に操作ユニットＰ１８０の振動を実感させてから、遊技を開始させることができる。
【１２９２６】
優先調整制御について説明する。まず、演出レバーＰ３３９０を遊技者が操作すると、その操作角度に対応した操作量が内蔵される検出装置により検出される。その検出装置は、枠ボタンＨ２２と同様に音声ランプ制御装置Ｈ１１３に電気的に接続されており、演出レバーＰ３３９０の操作量を音声ランプ制御装置Ｈ１１３が把握可能となっている。
【１２９２７】
演出レバーＰ３３９０の操作量は、角度の変化量として検出される。その角度の変化量の、演出レバーＰ３３９０の最大回転角度に対する比が音声ランプ制御装置Ｈ１１３において把握され、その比が０～１／６（第１範囲）、１／６～２／６（第２範囲）、２／６～３／６（第３範囲）、３／６～４／６（第４範囲）、４／６～５／６（第５範囲）、５／６～６／６（第６範囲）のいずれに含まれるかを判断して、この判断に基づいてスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａに異なる動作量の動作を実行可能に制御される。

【１２９２８】
即ち、演出レバーＰ３３９０の操作量が第１範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量１で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第２範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量２で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第３範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量３で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第４範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量４で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第５範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量５で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第６範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量６で動作される。
【１２９２９】
演出レバーＰ３３９０が操作されると、スピーカーユニットＰ９２０の動作が実行される前に、動作ユニットＰ８５８０の駆動モータＰ８５８１の駆動が実行される。即ち、演出レバーＰ３３９０が操作されると、駆動モータＰ８５８１の駆動、スピーカーユニットＰ９２０の動作の順で実行される。
【１２９３０】
駆動モータＰ８５８１は、音量１～６のうち、いずれの音量でスピーカーユニットＰ９２０が動作されるかに基づいて対応する位置に動作部Ｐ８５８３を移動させる動作を実行させるように駆動されるところ、演出レバーＰ３３９０の操作は常に操作量が第１範囲側から第６範囲側へ向けて実行されることから、まず演出レバーＰ３３９０の操作量に因らず動作部Ｐ８５８３の配置に関わらず動作部Ｐ８５８３を左右外方側に退避させるのに十分な駆動量で駆動モータＰ８５８１が駆動され、その後で、演出レバーＰ３３９０の操作量に基づいて設定される音量に対応した位置へ動作部Ｐ８５８３を移動させるように駆動方向が反転されて駆動モータＰ８５８１が駆動される。
【１２９３１】
ここで、動作部Ｐ８５８３を左右外方側に退避させるのに十分な駆動量で駆動モータＰ８５８１を駆動させるために６００［ｍｓ］必要となり（下側連通開口Ｐ８５７７の一つの開口の後方を通過するのに約２００［ｍｓ］）、その後で動作部Ｐ８５８３を左右中央側へ進入させて、中の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端と中央の開口と重なる位置）とされる状態とするまで４００［ｍｓ］必要となるため、演出レバーＰ３３９０の操作が実行されてから１０００［ｍｓ］経過した後でスピーカーユニットＰ９２０の動作が開始されるように制御される。
【１２９３２】
上述したように、演出レバーＰ３３９０の操作量が大きい場合に動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入され、操作量が小さい場合に動作部Ｐ８５８３が左右外方側に退避するというように、操作量の大小によって被案内物体である動作部Ｐ８５８３の動作方向を切り替えることができるので、操作方向を切り替える場合と違って感覚的な操作で調整を行うことができる。
【１２９３３】
優先調整制御は、演出レバーＰ３３９０の操作を起点として実行されることから、演出レバーＰ３３９０の操作が解除されると制御は継続されなくなる。そのため、遊技者は、好みのタイミングで優先調整制御を実行させたり、停止させたりすることができる。
【１２９３４】
また、補助ボタンＰ３３９１（図２２２９参照）を押し込んでいる間は、駆動モータＰ８５８１の動作のみが実行され、スピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されないように制御される。
【１２９３５】
これにより、補助ボタンＰ３３９１を押し込みながら演出レバーＰ３３９０を操作することで、意図しないタイミング（即ち、演出レバーＰ３３９０の操作量の確定前、操作途

中）でスピーカーユニットＰ９２０が動作することを避けることができる。
【１２９３６】
補助ボタンＰ３３９１は、演出レバーＰ３３９０を操作する遊技者が片手で操作可能となる位置に配置されているため、操作が容易となっている。遊技者は、演出レバーＰ３３９０の操作量に納得したら補助ボタンＰ３３９１の押し込みを解除することで、好みのタイミングでだけスピーカーユニットＰ９２０の動作を実行させることができる。
【１２９３７】
優先調整制御におけるスピーカーユニットＰ９２０の動作は、１０［Ｈｚ］で継続可能となるように設定される。そのため、打音は１００［ｍｓ］間隔で聞こえることが基本となるので、振動数が変化する場合に比較して音量（大小）の変化を識別し易くすることができる。一方で、補助ボタンＰ３３９１の押し込みによりスピーカーユニットＰ９２０の動作を一時的に停止させることができるため、演出レバーＰ３３９０及び補助ボタンＰ３３９１の操作態様によっては、１０［Ｈｚ］未満での動作を実行させることが可能とされる。
【１２９３８】
優先調整制御では、演出レバーＰ３３９０の操作に基づくスピーカーユニットＰ９２０が動作と同時または動作後において、スピーカーユニットＰ９２０の動作に対応する音量が報知される。
【１２９３９】
この報知は、様々な態様で実行可能とされる。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１９０参照）で「音量は５です」等の音量に関わる表示がされても良いし、スピーカーＰ３３２ａ（図２１９６参照）やスピーカーユニットＰ９２０から「音量は５です」等の音量に関わる音声が出力されても良いし、これらの組合せでも良い。
【１２９４０】
遊技者は、実行されたスピーカーユニットＰ９２０の動作により出力される音や、操作ユニットＰ１８０の振動感に納得できたら、手動操作手段である機能調整操作部Ｈ１９０（図２２５０参照）を操作して対応する音量に設定して遊技を開始することで、操作ユニットＰ１８０が好みの振動感で振動される状態における遊技を行うことが可能となる。
【１２９４１】
なお、報知を第３図柄表示装置Ｈ８１（図２１９０参照）で実行する場合、他の演出表示よりも優先して表示する（手前側のレイヤーで表示する）ように設定すれば、遊技と並行して優先調整制御を実行した場合に、報知が他の演出表示に隠されて見えなくなることを避けることができるし、優先調整制御のために遊技を一時停止する必要が無いので、遊技者の遊技時におけるストレスの低減を図ることができる。
【１２９４２】
次いで、図２２５５を参照し、第６７実施形態における下皿形成部材Ｐ９５３０について説明する。上記第６６実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の手前側で単一の動作部Ｐ８５８３が動作される場合を説明したが、第６７実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の手前側で動作される物体が複数で構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【１２９４３】
図２２５５（ａ）及び図２２５５（ｂ）は、第６７実施形態における下皿形成部材Ｐ９５３０の背面図である。下皿形成部材Ｐ９５３０は、上述した下皿形成部材Ｐ８５３０の主要な構成を具備しており、下皿形成部材Ｐ８５３０の構成に加えて、上下動作ユニットＰ９５９０を備える。
【１２９４４】
図２２５５（ａ）では、上下動作ユニットＰ９５９０が下側連通開口Ｐ８５７７から退避されている退避状態が図示され、図２２５５（ｂ）では、上下動作ユニットＰ９５９０が下側連通開口Ｐ８５７７の後方側に進入する進入状態が図示される。
【１２９４５】

上下動作ユニットＰ９５９０は、動作ユニットＰ８５８０と同様に経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積を変化させるためのユニットであって、第１化粧部材Ｐ５４１の背面側に固定される駆動モータＰ９５９１と、その駆動モータＰ９５９１の駆動軸に固定され、１８０度未満の角度で往復回転移動可能に構成される往復変位部Ｐ９５９２と、その往復変位部Ｐ９５９２の配置に応じて上下方向に往復変位可能となるように第１化粧部材Ｐ５４１に支持される動作部Ｐ９５９３と、を主に備える。

【１２９４６】

動作部Ｐ９５９３は、左側端部が凹設形成されており、退避状態（図２２５５（ａ）参照）か進入状態（図２２５５（ｂ）参照）かに因らず、最も左側の下側連通開口Ｐ８５７７と重ならないように構成される。即ち、退避状態では、動作部Ｐ９５９３は全て（３箇所）の下側連通開口Ｐ８５７７と重ならないように構成され、進入状態では、動作部Ｐ９５９３は最も左側（矢印Ｌ方向側）の下側連通開口Ｐ８５７７と重ならず、残りの下側連通開口Ｐ８５７７と重なるように構成される。

【１２９４７】

上述したように、動作部Ｐ８５８３は、その構造から、動作部Ｐ８５８３の動作完了までに最大で１０００［ｍｓ］必要となることに因りスピーカーユニットＰ９２０（図２２５４参照）の動作の開始は演出レバーＰ３３９０（図２２５０参照）の操作から１０００［ｍｓ］経過後に実行されるよう制御された。

【１２９４８】

一方で、１０００［ｍｓ］必要となるのは、操作による演出レバーＰ３３９０（図２２５０参照）の回転角度が大きくされ、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音が音量６（音量最大）とされ、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入するまで最大幅で移動する場合に限定されるものであり、動作部Ｐ８５８３の移動量が小さい場合は１０００［ｍｓ］を必要としない。そのため、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入するまで最大幅で移動する場合を対策できれば、演出レバーＰ３３９０（図２２５０参照）の操作からスピーカーユニットＰ９２０の動作の開始までを短縮することができる（例えば、約８００［ｍｓ］とすることができる）。

【１２９４９】

本実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作量が、スピーカーユニットＰ９２０から出力する音が音量１～４（音量小～中）となる場合には動作ユニットＰ８５８０のみを駆動制御する一方で、スピーカーユニットＰ９２０から出力する音が音量５又は６（音量大）となる場合には動作ユニットＰ８５８０に加えて上下動作ユニットＰ９５９０の駆動制御を実行するように構成される。

【１２９５０】

上下動作ユニットＰ９５９０の動作部Ｐ９５９３は、下降移動により下側連通開口Ｐ８５７７の右側および中央の開口と重なることは左右中央側に進入した動作部Ｐ８５８３と変わらないが、上端位置から下端位置まで２００［ｍｓ］で移動することができるので、動作部Ｐ８５８３が目標位置に到達する（４００［ｍｓ］）よりも早く目標位置に到達することができる。

【１２９５１】

従って、動作ユニットＰ８５８０のみ配設されていた場合に比較して、演出レバーＰ３３９０（図２２５０参照）の操作実行からスピーカーユニットＰ９２０の動作開始までの間隔を短縮化することができる。即ち、右側の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端の開口と重なる位置）には動作部Ｐ８５８３が２００［ｍｓ］で到達し、中の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端と中央の開口と重なる位置）には動作部Ｐ９５９３が２００［ｍｓ］で到達するため、演出レバーＰ３３９０の操作からスピーカーユニットＰ９２０の動作までの間隔を２００［ｍｓ］短縮して、８００［ｍｓ］経過後とすることができる。これにより、演出レバーＰ３３９０の操作に基づくスピーカーユニットＰ９２０の動作を高速化することができる。

【１２９５２】

動作部Ｐ９５９３は、退避状態（上側位置、図２２５５（ａ）参照）においてスピーカーカバーＨ２７の一部（上側の範囲）を塞いでいるが、進入状態（下側位置、図２２５５（ｂ）参照）となると下側連通開口Ｐ８５７７と重なる部分が多くなり、スピーカーカバーＨ２７を塞ぐ面積が小さくなる。そのため、スピーカーユニットＰ９２０（図２２５４参照）から出力される音声がスピーカーカバーＨ２７を効率よく通過可能となる。

【１２９５３】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１２９５４】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１２９５５】

例えば、化粧ユニットＰ８３０２に配設されるとして説明した演出レバーＰ３３９０が配設される化粧ユニットＰ７３０２を備え、動作ユニットＰ８５８０を有する上下皿ユニットＰ８０１５を備え、優先調整制御を実行可能に構成されたパチンコ機を構成することは、当然に可能である。

【１２９５６】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能な箇所として、板状部Ｐ３１４の間の領域に複数段形成部Ｐ３２１ｈが嵌合され、その複数段形成部Ｐ３２１ｈの透過部分を介して被操作部材Ｐ３２２を視認可能に構成されることで、被操作部材Ｐ３２２の視認は可能としながら外方からのアクセスは遮断することにより外方から不正に被操作部材Ｐ３２２を操作しようとする行為を防止可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数段形成部Ｐ３２１ｈの形成を省略して、板状部Ｐ３１４の間の領域が貫通形成されても良い。この場合、複数段形成部Ｐ３２１ｈが汚れたり、光が反射したりすることで、被操作部材Ｐ３２２の視認性が低下する事態を避けることができる。

【１２９５７】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能な箇所として、板状部Ｐ３１４の間の領域または操作部Ｐ３２２ａが、それぞれ一箇所ずつ視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｐ３１４の間の領域と類似の窓部が異なる位置にも配設されることで、複数位置で切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能としても良い。

【１２９５８】

また、操作部Ｐ３２２ａが複数位置に設けられる（例えば、被操作部材Ｐ３２２の左側寄りの位置に追加の操作部が配設され、後方に露出される）ことにより複数位置で切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能としても良い。この場合において、複数位置とは、左右に離間した複数位置でも良いし、上下に離間した複数位置でも良いし、正面枠Ｐ１４の後方において分散配置された複数位置でも良い。

【１２９５９】

また、この場合において、露出される位置は同様に複数として、操作部として利用されない箇所があっても良いし、全ての箇所を露出のみとして操作部としては利用しなくても良い。この場合、特定の一箇所を視認しないと切替構成部Ｐ３２０の状態を把握できない場合に比較して、切替構成部Ｐ３２０の状態を把握するために視認する位置を作業者の好みで選択することができるので、作業者の負担を低減させることができる。

【１２９６０】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の内部において、上下方向に動作する箇所と左右方向に動作する箇所とがある場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向に動作する箇所が無くても良い。この場合

、自重の影響を最小限に抑えることができる。また、左右方向に動作する箇所が無くても良い。この場合、自重により動作をスムーズに行わせることができるので、例えば、動作部分の材料を金属材料とすることで部材の重みを増すことで、自重をより効率的に利用することができる。

【１２９６１】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が載置され、摺動された後で、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が案内筒部Ｐ３２１ｇに案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が載置される前に係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が案内筒部Ｐ３２１ｇに案内開始されるように設計されても良い。この場合、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が複数で構成されていることで化粧ユニットＰ３０２の重さを支える位置を複数点とすることができ、一箇所にかかる重みを低減させることができる。

【１２９６２】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域が正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の上面側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、目印となる領域が、正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の横側にあっても良い。この場合、正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の上面側の形状により目印となる領域の視認性が低下することは無いので、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の設計自由度を向上させることができる。即ち、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の右端部から上方に張出部を設けて右方からの視界を遮るような形状とすることができる。また、このような形状において、目印となる領域の位置が依然として正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の上側に設定されていても良い。この場合、目印となる領域への視界が通り難くなっていることで、ホールでの設置状態において遊技者がパチンコ機Ｐ１０，Ｐ６０１０を斜め上から視認した場合に目印となる領域が視認される可能性を低くすることができる。

【１２９６３】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、被操作部材Ｐ３２２が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被操作部材Ｐ３２２を金属材料から形成しても良い。この場合、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では板状部Ｐ３１４の間の領域を通して切替構成部Ｐ３２２を視認不能とし、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では板状部Ｐ３１４の間の領域を通して切替構成部Ｐ３２２を視認可能に構成することにより、樹脂材料から形成される板状部Ｐ３１４と金属材料から形成される被操作部材Ｐ３２２との態様の違いから、切替構成部Ｐ３２２の状態の判別を明確化させることができる（色の違いに頼ることなく状態判別が可能となる）。

【１２９６４】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に近接移動させる場合に働くのは摩擦力だけであって、誤って化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の被操作部材Ｐ３２２を操作しても化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の配置は維持されることで脱落の危険がない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間させる方向に付勢するバネ等の付勢手段を備えていても良い。

【１２９６５】

これにより、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を取り外す際に、作業者が、片方の手（例えば、右手）では操作部Ｐ３２２ａを操作し、もう片方の手（例えば、左手）では化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持するといった正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４を跨いでの操作を

不要とすることができるので、取り外し作業を容易とすることができる。
【１２９６６】
これにより、経年使用によりコイルスプリングＰ３２２ＳＰが劣化しており被操作部材Ｐ３２２が待機状態に復帰されない場合に、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間した状態とすることができ、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの経年劣化に気付かせることができる。
【１２９６７】
付勢手段の付勢力により、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から外れるまで付勢されるものではなく、付勢力により化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間されたとしても、案内筒部Ｐ３２１ｇに依然として係止棒部材Ｐ３８０の先端部が進入されている状態が維持されても良い。この場合、付勢手段の付勢力で化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間されてそのまま脱落するという事態を避けることができる。
【１２９６８】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、被操作部材Ｐ３２２に一体形成される操作部Ｐ３２２ａが操作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被操作部材Ｐ３２２の動作を可能とするためのキー部材が別体で用意されていて、そのキー部材を操作部Ｐ３２２ａに形成される嵌合凹部に差し込むことで被操作部材Ｐ３２２を動作させることができるように構成されても良い。これにより、被操作部材Ｐ３２２の動作を専門スタッフ以外にはさせないように構成することができる。
【１２９６９】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、複数の係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が切替構成部Ｐ３２０の各金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃに同時に荷重を与える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、別々のタイミングで荷重を与える態様でも良い。この場合、特定の係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０に荷重を集中させることができるので、その他の係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０の耐久性を向上させることができる。
【１２９７０】
また、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０を形成する材料は、樹脂材料に限定されるものではなく、例えば、金属材料から形成されても良い。特に金属材料から形成すれば、剛性を高くすることができるので、形状の設計自由度も向上させる。即ち、円錐形状に限らず、板形状の先に爪部を形成するようにしても良い。
【１２９７１】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の内部が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切替構成部Ｐ３２０は動作されず、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０がスライド動作することで組み付けと解除とが可能とされても良いし、切替構成部Ｐ３２０及び係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０の両方が動作可能に構成しても良い。この場合、各部材に必要とされる動作量を小さくすることができる。
【１２９７２】
また、切替構成部Ｐ３２０の少なくとも一部が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２側に構成されても良い。この場合において、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１側に配設され、切替構成部Ｐ３２０が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２側に構成され、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に対して押進することで組み付け可能に構成しても良い。

【１２９７３】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、前側傾斜部Ｐ３５５の後方に傾斜面が形成されており、この傾斜面に指を押し当てることができるので、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易く構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側傾斜部Ｐ３５５の後端部から下方へ向けて凹部が形成されており、この凹部に指をかけることで化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易く構成しても良いし、前側傾斜部Ｐ３５５の上端部から後方へ向けて張り出す張出部に指をかけることで化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易く構成しても良い。

【１２９７４】
前側傾斜部Ｐ３５５の後方においてベース部材Ｐ３５０の上面に左右方向に延びる溝部が形成されても良い。この溝部に指をかけることで化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができ、滑りを防止することができる。

【１２９７５】
前側傾斜部Ｐ３５５の上端部から前後方向または左右方向に張り出す上端張出部が形成されても良い。この上端張出部に指を引っ掛けることで、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができる。

【１２９７６】
前側傾斜部Ｐ３５５のように前側からの張出ではなく、ベース部材Ｐ３５０の上面から複数の棒が分散配置されて上方に延設されるように構成しても良い。この複数の棒を利用して化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができる。

【１２９７７】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、前側傾斜部Ｐ３５５が上方に張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ｐ３５０の下面の前端側から左右に延びる帯形状部が下方に張り出しても良い。この場合、帯形状部の下に手を置き、指を掛けることで、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができる。

【１２９７８】
この帯形状部が形成されるベース部材Ｐ３５０の下面の前端側よりも後方には、帯形状部との対比として底面が上方に凹設された状態となる。この凹設部分は帯状に長く構成されても良いし、円形や矩形に構成されても良い。また、この凹設部分は有底凹部として構成されても良いし、開口形成されても良い。開口形成される場合には、指をより深くまで掛けることができるので、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が滑って落下する可能性を低くすることができる。

【１２９７９】
凹設部分が開口形成される場合において、この開口を閉鎖可能な可動蓋部を構成しても良い。化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２では、内部において第１電飾基板Ｐ３４２や第２電飾基板Ｐ３４５から光が照射されるが、可動蓋部で開口を閉鎖することで、照射光が開口から漏れることを防止することができる。

【１２９８０】
一方で、開口を開放した状態で第１電飾基板Ｐ３４２や第２電飾基板Ｐ３４５からの光を漏らしたい場合には、凹設部分を化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の左端に設けることで、ガラスユニットＨ１６の左右中心位置付近に光を漏らすことができる。この場合において、可動蓋部を手動で開閉可能に構成しても良いし、個別の駆動手段を備えており自動で開閉するように構成しても良い。

【１２９８１】
また、例えば、外枠部Ｐ３７１ａの少なくとも一部が前方へ張り出すように構成されて

も良い。この場合、外枠部Ｐ３７１ａの内側に指を掛けることによっても化粧ユニットＰ３０２を支持することができる。

【１２９８２】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、右側装飾ユニットＰ１４ｃにおいて、反射面部Ｐ４２８で反射される光Ｘ４３２が嵌合突部Ｐ４６１ａを任意のタイミング（照射されればいつでも）で透過可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１２９８３】

例えば、反射面部Ｐ４２８が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の脱着に対応して上下方向にスライド変位可能に構成されており、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付けが完了した状態においてのみ反射面部Ｐ４２８で反射される光Ｘ４３２が嵌合突部Ｐ４６１ａを透過するようにしても良い。この場合、嵌合突部Ｐ４６１ａの視認態様から、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付けが完了したか否かを確認できるので、組み付け作業の作業負担を低減させることができる。この場合において、右側装飾ユニットＰ１４ｃの上側部分（電飾基板Ｐ４３０よりも上側の部分）が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２側に構成され、反射面部Ｐ４２８や反射面部Ｐ４２８をスライド変位させる構成が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の脱着により共に脱着されるようにしても良い。この場合、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の設計自由度を向上させることができる。

【１２９８４】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、回転伝達部材Ｐ３３８５が、正面視において前側傾斜部Ｐ３５５に隠される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転伝達部材Ｐ３３８５が、正面視で視認可能とされても良い。回転伝達部材Ｐ３３８５の形状が正面視で視認可能となる形状とされても良いし、前側傾斜部Ｐ３５５の形成が省略されても良い。切欠き凹部Ｐ３３８６が前側から視認可能に構成されても良い。

【１２９８５】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、回転伝達部材Ｐ３３８５が、上面側から露出する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右側面や前側面から露出されても良い。この場合、左右側面や前側面から回転伝達部材Ｐ３３８５を回転させる操作をすることができるので、化粧ユニットＰ３３０２の組み付け作業および取り外し作業をしやすくすることができる。

【１２９８６】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、回転伝達部材Ｐ３３８５が、化粧ユニットＰ３３０２の後端部付近に配設されており、不正に操作されることを防止し易い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３３０２の前側位置に配設されてもいい。この場合、データカウンターＰＤｃにより操作し難くされることはなく、正面枠Ｐ１４の閉鎖状態においても回転伝達部材Ｐ３３８５を容易に操作可能となる。

【１２９８７】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、補助ボタンＰ３３９１は、演出レバーＰ３３９０の上側に配設されており、傾倒操作（回転操作）に伴い、見易くなり、操作し易くなるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の下についていてもいい。この場合、操作する際に意図的に操作しなければ触れないので、意図せず補助ボタンＰ３３９１を操作することを避けられる。上記第５９実施形態から第６４実施形態では、近接される係止回転棒Ｐ３３８０が回転伝達部材Ｐ３３８５と連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転伝達部材Ｐ３３８５から離間する係止回転棒Ｐ３３８０が回転伝達部材Ｐ３３８５の回転動作と連動しても

良いし、複数の係止回転棒Ｐ３３８０が連動しても良い。
【１２９８８】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に上下反射部材Ｐ３６０が配設され、軽量化が図られながら、鮮やかな発光演出を視認させることができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に、球貯留部を構成し、操作により、遊技球が球案内経路を通して遊技領域へ移動されるように構成されても良い。遊技球は１個ずつ移動されるよう構成されており、また、遊技球の発射が実行されているタイミングでは遊技球の移動が実行されないように構成される。
【１２９８９】
この遊技球の遊技領域への移動は、払出装置Ｈ１３３（図２１７８参照）の動作に基づくものではなく、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の内部からのものなので、払出装置Ｈ１３３やその上流側において送球不良が生じている場合であっても、遊技領域への遊技球の移動を生じさせることができる。
【１２９９０】
これにより、遊技球の発射を行いたい場合において上皿Ｐ１７に貯留された球が無くなる事態（球切れ）を回避し易くすることができる。特に、制限時間内に特定領域に遊技球を通過させることにより遊技者に特定の利益が付与される遊技が提供される場合において、遊技者が不足の不利益を受けることを避け易くすることができる。
【１２９９１】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、上側装飾ユニットＰ３０１４ａの化粧ユニットＰ３３０２に可動部として演出レバーＰ３３９０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に貸出ボタンを配設しても良い。
【１２９９２】
貸出ボタンを上下皿ユニットＰ１５の上面側ではなく化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に配置することにより、上下皿ユニットＰ１５の上面側における余白のスペースを大きく確保でき、上皿Ｐ１７をより大きく構成することができる。
【１２９９３】
これにより、上皿Ｐ１７が小さい場合に発生し得る、貸出ボタンの一度の操作で払い出される球数が上皿Ｐ１７に収容しきらず、下皿５０に払い出されるという事態を避け易くすることができる。
【１２９９４】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、作業者が把持可能な把持手段Ｐ６３９０と、前側傾斜部Ｐ３５５とが構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側傾斜部Ｐ３５５の形成を省略するようにしても良い。この場合、パチンコ機Ｐ１０が誤ってデータカウンターＰＤｃに衝突する事態を避け易くすることができる。
【１２９９５】
上記第５９実施形態から第６４実施形態では、把持手段Ｐ６３９０が化粧ユニットＰ６３０２に固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の前後方向に延設される箇所が、前後方向に伸縮動作可能に構成しても良い。この場合、組み付け作業時には前後方向に伸長させることで把持を容易とする一方で、組み付け作業後には縮小させることで、正面枠Ｐ６０１４を開放させた際に左隣のパチンコ機に把持手段Ｐ６３９０が衝突する可能性を低くすることができる。
【１２９９６】
なお、円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の前後方向に延設される箇所

の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、縮小方向または伸長方向の付勢力を生じる付勢バネが配設され、外力の付与が無ければ縮小状態または伸長状態で維持されるよう構成しても良いし、縮小状態にする方向または伸長状態にする方向（もしくは両方向）の駆動力を発生可能な駆動手段が配設され、その駆動力により、縮小状態または伸長状態での維持や、縮小状態と伸長状態との状態変化が可能となるように構成しても良い。

【１２９９７】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、円環形状部Ｐ６３９４が作業者からの荷重により回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円環形状部Ｐ６３９４を基準となる状態に復帰させる付勢バネを内蔵させ、作業者が手を離している場合には基準となる位相に復帰されるように構成しても良い。これにより、作業者が化粧ユニットＰ６３０２の組み付け作業または取り外し作業の一方のみ把持手段Ｐ６３９０を把持する場合であっても、正面視における意匠を安定させることができる。

【１２９９８】

なお、把持手段Ｐ６３９０の形状は、棒状でも良いし、板状でも良いし、半円状でも良いし、円環の一部の形状でも良い。内部が空洞な方が、作業者が掴み易いという利点がある。

【１２９９９】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、円環形状部Ｐ６３９４が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２に回転不能に固定配置されても良い。この場合、正面枠Ｐ１４を開放させる際に把持手段Ｐ６３９０を取手として利用する際に、開放方向の力をかけやすくなり、作業者の作業負担を低減させることができる。

【１３０００】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、円環形状部Ｐ６３９４が凹凸の少ない円環形状とされ、位相の違いにより正面視での意匠が変化することを回避している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、外周側に凹凸形状が構成されても良い。この場合、把持手段Ｐ６３９０を把持する作業者の手のひらに凹凸形状を食い込ませることができるので、把持手段Ｐ６３９０が滑りにくくすることができる。

【１３００１】

凹凸形状の態様は何ら限定されるものではないが、例えば、凹部に指を掛けられる程度の寸法の凹凸形状であることが好ましい。その意味で、上限を５として複数の凹部が形成されることが好ましい。また、凹凸形状（凹形状または凸形状）の大きさについても、全てが同じ大きさというわけではなく、指の太さに対応させて大小異なる大きさとすることが好ましい。

【１３００２】

円環形状部Ｐ６３９４及び円筒形状部Ｐ６３９３を形成する材料は、何ら限定されるものではないが、交換性の高い樹脂材料をベースとしながら、全体を樹脂材料とするのではなく、少なくとも一部に金属材料が形成されていると、剛性を向上させられるという利点がある。

【１３００３】

この場合において、金属材料で形成される部分を円環状に構成すると、把持手段の剛性を全体的に向上させることができる。円環形状部Ｐ６３９４を金属材料から形成しても良しい、円筒形状部Ｐ６３９３（の少なくとも一部）を金属材料から形成しても良い。また、金属材料から形成するとは、金属のみから形成されていることを指すものでは無く、一部でも金属材料が含まれていれば良い。その観点で、金属メッキが付されているだけでも良い。

【１３００４】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、円筒形状部Ｐ６３９３がＬ字形状延設部

Ｐ６３９２の上下方向延設部分に固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円筒形状部Ｐ６３９３が円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２により構成されるＵ字状のラインに沿って移動可能に構成しても良い。即ち、正面枠Ｐ６０１４開放作業時にはＵ字の底部（Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２の上下方向延設部分）に配置させ、遊技可能状態とする場合には、Ｕ字状の前後方向直線部に膨出部が配置されるようにしても良い。この場合において、より上側に位置する円柱状部Ｐ６３９１に円筒形状部Ｐ６３９３が配置されるようにすると、遊技者の視界に円筒形状部Ｐ６３９３を入れ難くすることができる。

【１３００５】

なお、円筒形状部Ｐ６３９３が円柱状部Ｐ６３９１に配置される場合において、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２を残存させる設計でも良いし、取外し可能に設計されても良い。即ち、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２については、作業時にのみ取り付けられ、遊技可能状態においては取り外されるように構成しても良い。

【１３００６】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が前後方向にスライド移動されることでベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に組み付けされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が、左端部に配設される回転軸を中心に回転動作されるように構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２は回転軸を中心とする回転動作によりベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間することが可能とされ、その離間した状態において、作業者は、右端側の隙間から化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２とベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１との内部領域を確認できる。

【１３００７】

この回転動作は、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の上側部に配設され上下方向に中心軸を有する円柱状金属部が、ベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ円柱状金属部が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部を有する軸支延設部に内嵌されることで、円柱状金属部を中心として実行される。

【１３００８】

更に、この回転動作は、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の下側部に配設される軸孔形成金属板に穿設される軸孔部が、左側装飾ユニットＰ１４ｂの上側部において本体枠Ｐ１４ｄの前面側へ向けて延設形成される金属製の板部材から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンに外嵌され軸支されることにより、実行される。

【１３００９】

化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付けにおいては、支持ピンに化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を上から乗せて軸孔部を嵌めつつ、円柱状金属部を嵌合凹部に内嵌させることで、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に対して回転動作可能に支持される。

【１３０１０】

なお、円柱状金属部は、前扉取付金具Ｈ５８が軸支される回転軸線と同軸上に形成されても良いし、異なる軸上に形成されても良い。また、軸孔形成金属板の軸孔部が、前扉取付金具Ｈ５８が軸支される回転軸線と同軸上に形成されても良いし、異なる軸上に形成されても良い。

【１３０１１】

この場合において、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ

６３０２の組み付け作業または化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を取り外す作業において、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から外れた場合であっても、左端側において化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が支持されていることから、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を誤って落下させる事態を避け易くすることができる。

【１３０１２】

化粧ユニットＰ３３０２においては、演出レバーＰ３３９０が回転軸が配置される左端側から離れた側（右端側）に配設されていることで、演出レバーＰ３３９０を、化粧ユニットＰ３３０２の組み付けの際にベースユニットＰ３３０１側に近接させる回転軸とは遠い位置に位置させることができるので、演出レバーＰ３３９０がベースユニットＰ３３０１に衝突することを避けることができる。

【１３０１３】

上記第５９実施形態から第６４実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の上面から前側傾斜部Ｐ３５５が張り出し、把持手段Ｐ６３９０が化粧ユニットＰ６３０２の右端側から板状部Ｐ３７１ｂの前方へ張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ６３０２の左端側から板状部Ｐ３７１ｂの後方へ指を差し込み可能な大きさで凹設される凹設部が構成されても良い。

【１３０１４】

この場合、作業者は、凹設部に指を掛けて、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付け作業および取り外し作業を行うことができる。張出部であると、ホールに設置されている状態において正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４を開放した時に左隣のパチンコ機に衝突する可能性から配置が限定されるところ（右側部が推奨される）、凹設部であれば、そのように限定されることはないため、作業時に指を掛ける位置を任意の位置に設定することができる。

【１３０１５】

この凹設部の形状は何ら限定されるものではないが、例えば、上側面または下側面が後方へ向かうほど上昇する方向に傾斜されている方が、作業者が指を掛けて下支えしている状態から化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が滑り落ちることを防止し易くすることができる。

【１３０１６】

この凹設部の配置は、何ら限定されるものではないが、例えば、装飾構成部Ｐ３７０の構成を、外枠部Ｐ３７１ａ及び板状部Ｐ３７１ｂが縮小され、外枠部Ｐ３７１ａの外方において凹設部が配置されるようにしても良い。

【１３０１７】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９が化粧ユニットＰ７３０２のベース部材Ｐ７３５０に一体形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９がベース部材Ｐ７３５０とは別体で構成され、ベース部材Ｐ７３５０に締結固定されるように構成されても良い。この場合、突設形成部Ｐ７３５９が破損した場合であっても、ベース部材Ｐ７３５０ごと交換することは必要なく、別体の突設形成部Ｐ７３５９のみを交換すれば良いので、交換を容易とすることができる。

【１３０１８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９がベース部材Ｐ７３５０の後方側寄りに位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９がベース部材Ｐ７３５０の前方寄りに位置するように構成しても良い。この場合、突設形成部Ｐ７３５９はベース部材Ｐ７３５０の内部深くに位置しており、作業者が誤って触れることができないようにすることができるので、突悦形成部Ｐ７３５９を安全のために面取りする工程等を省くことができ、製造の工数を削減す

ることができる。
【１３０１９】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９及び凹設形成部Ｐ７３２１ｉが樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９及び凹設形成部Ｐ７３２１ｉの少なくとも一方を金属材料から形成しても良い。この場合、剛性の向上により突設形成部Ｐ７３５９及び凹設形成部Ｐ７３２１ｉが形状変形することを防止することができると共に、接触による破損を防止できることから、化粧ユニットＰ７３０２の作業工程を安定させることができる。
【１３０２０】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９が正面視で装飾構成部Ｐ３７０と重ならない位置（左側に離間した外方位置）に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視で装飾構成部Ｐ３７０と重なる位置に配設されても良い。この場合、装飾構成部Ｐ３７０が透過性材料から形成される部分を有しており後ろ側が透視される態様とされていれば、突設形成部Ｐ７３５９の状態を正面視で確認することができるので、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け前において突設形成部Ｐ７３５９の破損の有無を正面視で容易に確認することができる。
【１３０２１】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、第１円柱状突部Ｐ７３９３よりも第２円柱状突部Ｐ７３９７の方が太い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１円柱状突部Ｐ７３９３よりも第２円柱状突部Ｐ７３９７の方が細い構成としても良い。この場合、移動量が長くなる第１円柱状突部Ｐ７３９３が早期に破損することを防止することができる。また、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とを同じ太さで形成しても良い。この場合、支持力を均等に分散させることができる。
【１３０２２】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８が上面視で閉空間を構成するよう構成されており、化粧ユニットＰ７３０２の水平方向への移動が長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の前端部でせき止められる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の前端部が開放されており、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７の上下位置を変えずに前方側からスライド移動させることで第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８に進入させることができるよう構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の上下位置を変化させるという工程を省けるので、化粧ユニットＰ７３０２の脱着作業の工数を削減することができる。
【１３０２３】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動も、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動も、実行可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動、または、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動、のいずれか一方が構成されている場合に、他方は実行不可能に規制されるように構成しても良い。この場合、正面枠Ｐ７０１４や化粧ユニットＰ７３０２の動作が不安定となることを避けることができ、不慣れな作業者でも楽に作業を行うことができる。
【１３０２４】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態で化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して取り付け

可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、データカウンターＰＤｃの下方に長孔Ｐ７３３６又は下側受部Ｐ７３３８が配設される構成とし、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態では化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して取り付け不可能に構成しても良い。この場合、作業を標準化し易くすることができるので、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して取り付けた後で正面枠Ｐ７０１４の裏側から板状部Ｐ３１４の間の領域を視認することを忘れることによる取り付け不良の発生を防止し易くすることができる。

【１３０２５】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０が正面枠Ｐ８０１４に配設されることにより遊技者側に近い位置から音を出力できる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカーユニットＰ９２０が内枠Ｈ１２に配設されるように構成しても良い。この場合、パチンコ機Ｐ８０１０におけるスピーカーユニットＰ９２０の前方に正面枠Ｐ８０１４の全前後幅分が配設されることとなるため、経路構成部Ｐ８５７０や動作ユニットＰ８５８０の配設領域を大きく確保することができ、設計自由度を向上させることができる。

【１３０２６】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７が形状固定の突部として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１円柱状突部Ｐ７３９３又は第２円柱状突部Ｐ７３９７の少なくとも一方が出没動作可能に構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２をスライド移動させる場合に第１円柱状突部Ｐ７３９３又は第２円柱状突部Ｐ７３９７とベースユニットＰ７３０１とが干渉することがあっても、第１円柱状突部Ｐ７３９３又は第２円柱状突部Ｐ７３９７を没方向へ移動させることにより干渉を回避させることができる。

【１３０２７】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状により、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に対して取り付けられる場合に、直線方向に平行移動した後で、回転移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転移動した後で直線方向に平行移動されるように構成しても良い。この場合において、直線方向は正面枠Ｐ７０１４の前面に垂直な方向であってもよく、この場合、切替構成部Ｐ３２０を形状変形させる加工をすることなくそのまま流用することができる。

【１３０２８】

また、平行移動なしで、化粧ユニットＰ７３０２を回転移動させることのみでベースユニットＰ７３０１に対する取り付けが可能となるように長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状を構成しても良い。これは、長孔Ｐ７３３６は後側領域Ｐ７３３６ｂのみで構成し、下側受部Ｐ７３３８を後端位置における真円形状の開口として構成し、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの上面前端の形状を化粧ユニットＰ７３０２と干渉しない位置まで凹設を深く構成することで可能である。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け作業の工数を削減することができる。

【１３０２９】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸上には無い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸上に位置するように構成されても良い。この場合、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７における支持力を同一直線上で生じさせることができるので、化粧ユニットＰ７３０２を安定して支持することができる。更に、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７の双方が回転移動の軸として機能することから、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け時の姿勢の自由度を向上させることができる。

【１３０３０】

なお、長孔Ｐ７３３６（前側領域Ｐ７３３６ａのみ）の配置が下側受部Ｐ７３３８と上下方向視で重なる位置となるため、化粧ユニットＰ７３０２を真下に移動させるだけでは第２円柱状突部Ｐ７３９７が前側領域Ｐ７３３６ａと干渉することになるが、化粧ユニットＰ７３０２を水平方向に移動させることで第２円柱状突部Ｐ７３９７を長孔Ｐ７３３６と下側受部Ｐ７３３８との上下位置間に進入させた後で、化粧ユニットＰ７３０２を上下方向に移動させることで、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を、長孔Ｐ７３３６（前側領域Ｐ７３３６ａのみ）及び下側受部Ｐ７３３８に支持させることが可能となる。

【１３０３１】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２に第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７が構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。凹凸嵌合が可能な組み合わせの構成があればよく、例えば、化粧ユニットＰ７３０２に凹部（又は開口）が形成され、ベースユニットＰ７３０２側に対応する突部が形成されても良い。

【１３０３２】

また、上下位置において、一方では化粧ユニットＰ７３０２に突部が形成されベースユニットＰ７３０１に凹部（又は開口）が形成され、他方では化粧ユニットＰ７３０２に凹部（又は開口、長孔形状または真円形状）が形成されベースユニットＰ７３０１に突部が形成されるように構成しても良い。特に下側位置における第２円柱状突部Ｐ７３０７の代わりに凹部（又は開口）を形成する場合、作業者が化粧ユニットＰ７３０２を支える下面から突出する形状部がある場合より化粧ユニットＰ７３０２を持ち易くなるため、作業負担を軽減させることができる。

【１３０３３】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、下側受部Ｐ７３３８が形成される上方覆設部Ｐ７３３３ｄが山形状に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上方覆設部Ｐ７３３３ｄの上面が水平面を形成するように構成しても良い。この場合、第２円柱状突部Ｐ７３９７が突設される下面を、上方覆設部Ｐ７３３３ｄにより面で支持することができる。

【１３０３４】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸としての第２円柱状突部Ｐ７３９７の形成方向（上下方向）が、正面枠Ｐ７０１４の回転軸の方向と平行である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２円柱状突部Ｐ７３９７の形成方向（上下方向）が上下方向に対して傾斜する方向でも良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して回転移動させる際に連動して正面枠Ｐ７０１４も移動してしまうことを回避できる。そのため、正面枠Ｐ７０１４が動かないように支えておかなくても、正面枠Ｐ７０１４の配置を維持した状態で化粧ユニットＰ７３０２を移動させ易くすることができるので、化粧ユニットＰ７３０２の脱着作業を行う際に、意図せず正面枠Ｐ７０１４が開放方向に動作してしまい、隣のパチンコ機と衝突する等の不足の事態を防止することができるので、脱着作業を容易とすることができる。

【１３０３５】

また、例えば、第２円柱状突部Ｐ７３９７の形成方向（上下方向）が上下方向に対して直交する方向でも良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２を回転移動させる方向と正面枠Ｐ７０１４の回転移動方向とが直交するため、化粧ユニットＰ７３０２を脱着させる際の荷重によって正面枠Ｐ７０１４が追従して移動することを防止することができる。

【１３０３６】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２は個別の駆動モータは備えておらず、作業者が移動させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ７３０２が個別の駆動モータにより駆動されるように構成にしてもよい。この場合に、化粧ユニットＰ７３０２を移動させる手段として、ス

テッピングモーターを備えてもよい。そして、ステッピングモーターにより化粧ユニットＰ７３０２の位置を移動させる演出を実行させても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の位置を移動させる契機として、例えば、正面枠Ｐ７０１４が開放されている状態において、所定の操作部（操作ユニットＰ１８０等）が操作された時にしても良い。

【１３０３７】

この場合、例えば取り外し作業の際に、化粧ユニットＰ７３０２を駆動により開始状態まで移動させておけると、作業者は開始状態まで化粧ユニットＰ７３０２を移動させる手間が省けるため、作業者の作業負担を低減させることができる。また、化粧ユニットＰ７３０２の駆動を演出動作に利用できるように構成しても良い。

【１３０３８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、回転防止突部Ｐ７３８６及び突設係合部Ｐ７０１２ｇの形成態様が、正面枠Ｐ７０１４の開閉を阻害しない位置関係で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転防止突部Ｐ７３８６の前面が、右端部よりも左端部の方が前方へ張り出す態様で形成される傾斜面となるように形成され、正面枠Ｐ７０１４の開放中において回転防止突部Ｐ７３８６の前面が突設係合部Ｐ７０１２ｇと接触し得るよう構成しても良い。この場合、正面枠Ｐ７０１４の最大開放角度を規定することで、正面枠Ｐ７０１４が過度に開放して隣接するパチンコ機と接触することを防止することができる。

【１３０３９】

また、回転防止突部Ｐ７３８６が同様の形状とされる場合、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に対して半開き（不完全に固定されている状態）となっていても、正面枠Ｐ７０１４を開放方向に移動させて回転防止突部Ｐ７３８６を突設係合部Ｐ７０１２ｇに押し付けるようにすることで、化粧ユニットＰ７３０２の左端側をベースユニットＰ７３０１に押し付ける荷重を生じさせることができ、半開きの状態を解消することができる。

【１３０４０】

これにより、正面枠Ｐ７０１４の開放端側（右端側）に立って作業をする際に、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸（第２円柱状突部Ｐ７３９７）が化粧ユニットＰ７３０２の右端側に位置することも合わさって、化粧ユニットＰ７３０２の左端側（回転先端側）に力を伝えにくい状況があっても、正面枠Ｐ７０１４の開放端側を開放側に移動させることで生じる回転防止突部Ｐ７３８６を突設係合部Ｐ７０１２ｇに押し付ける荷重によって化粧ユニットＰ７３０２の左端側に大きな荷重を伝えやすくすることができる。

【１３０４１】

なお、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸を正面枠Ｐ７０１４の左端側に配設するようにしても良い。この場合には、係止棒部材Ｐ３８０は、左側に形成される２本を省略し、右側に形成される側を利用する方が組み付け時の干渉を避け易い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の背面側の視認性が良くなるため、正面枠Ｐ７０１４の開放端側（右端側）に立って行う作業の作業負担を低減させることができる。

【１３０４２】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９の上下方向に突設される断面形状が途中で変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９の断面形状が途中で変化しないように構成しても良い。この場合、上下延設部である水平張出部Ｐ７３２１ｋの形成を省略可能であって、凹設形成部Ｐ７３２１ｉの上方においてベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部を形成し、その板部がベース部材Ｐ７３５０の天面の上側に重なるように構成することによって、化粧ユニットＰ７３０２が上方へ移動することを防止することができる。

【１３０４３】

また、ベース部材Ｐ７３５０の天面の内、ベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部と重なる部分の形成を省略し、突設形成部Ｐ７３５９は、ベースユニット

Ｐ７３０１の上端部から前方に張り出す板部と上下方向で重なる位置に配置されるようにベース部材Ｐ７３５０の背面側から延設形成されても良い。この場合、ベース部材Ｐ７３５０の天面の後端よりも後方に突設形成部Ｐ７３５９が張り出すように構成されるため、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する上下位置がずれていた場合に早めに接触を生じさせることができ、位置のずれを作業者に早期に気付かせることができる。

【１３０４４】

また、この場合においてベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部の上面と、その前方におけるベース部材Ｐ７３５０の天面の上面とを面一で合わせることもできるし、張り出す板部の前方において、ベース部材Ｐ７３５０の上面が他の部分よりも一段下がるように構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２を上方から視認する場合において、突設形成部Ｐ７３５９の形成位置の見当を付けやすくすることができる。

【１３０４５】

また、突設形成部Ｐ７３５９の上下長さは、凹設形成部Ｐ７３２１ｉの上下長さと同じ長さで構成しても良いし、異なる長さとしても良い。同じ長さで構成する場合には、接触時に荷重をバランスよく生じさせることができる。また、突設形成部Ｐ７３５９の方が凹設形成部Ｐ７３２１ｉよりも短く形成する場合には、突設形成部Ｐ７３５９による重量増加を最低限とすることができ、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け作業を楽にすることができる。

【１３０４６】

また、突設形成部Ｐ７３５９を化粧ユニットＰ７３０２の上下方向幅のほぼ全域にわたるように構成しても良い。この場合、凹設形成部Ｐ７３２１ｉも同様に上下方向に長く形成することで、単位面積あたりの荷重を低減することができ、化粧ユニットＰ７３０２の前方への位置ずれをより強固に防止することができる。

【１３０４７】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃにＬＥＤ等が配設される電飾基板が配設される一方で、分割前板部Ｐ７４８０は自ら発光するのではなく、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃのカバーとして機能する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分割前板部Ｐ７４８０に別個の電飾基板が配設され、ＬＥＤ発光による発光演出を実行可能に構成しても良い。

【１３０４８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２が固定された状態において、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの前方に分割前板部Ｐ７４８０が固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分割前板部Ｐ７４８０が変位可能に構成しても良い。分割前板部Ｐ７４８０が上下方向に延びる回転軸を中心として回転移動することが可能に構成されている場合、前方が左右方向内側に入るように回転移動させることで、隣接するパチンコ機との接触を避け易くすることができる。

【１３０４９】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、分割前板部Ｐ７４８０が、持ち手として好適に利用可能とするために背面側に突起が少なく滑らかな平面（曲面）で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分割前板部Ｐ７４８０の背面側から延設体が延設形成されても良い。

【１３０５０】

延設体は、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの開放空間に進入するように後方へ延設される第１延設部と、その第１延設部の先端側から外方（右方）へ向けて延設される第２延設部を備えるようにして、上面視Ｌ字形状で構成されてもいい。

【１３０５１】

更に、延設体に対応する構成として分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの右側壁部から

分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの開放空間（内部側）へ向けて内部延設部が延設される。

【１３０５２】

内部延設部は、化粧ユニットＰ７３０２が開始状態から中間状態へ向けて移動される際には延設体と干渉しない配置および長さで形成されており、化粧ユニットＰ７３０２が中間状態から合体状態へ向けて移動された場合に、その移動方向において延設体と対向配置される配置および長さで形成される。

【１３０５３】

これにより、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間に隙間が生じる場合であっても、分割前板部Ｐ７４８０の背面側から連続的に形成される延設体と、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの内壁部から連続的に形成される内部延設部とが隙間を埋めるように対向配置されることによって、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間から異物が挿入されることを抑制することができる。なお、化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となった場合に内部延設部と延設体との間に若干の隙間が空くよう設計することで、内部延設部と延設体との間に荷重が生じることを抑制することができる。

【１３０５４】

なお、延設体は、分割前板部Ｐ７４８０に一体形成される樹脂部材であっても良いし、金属材料から形成される別部材が分割前板部Ｐ７４８０に締結固定されるものであっても良い。前者の場合、量産性を向上させることができる。後者の場合、十分な剛性や強度を確保することができ、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間から挿入された異物により破損することを防止することができる。

【１３０５５】

また、延設体は、分割前板部Ｐ７４８０の上下幅において分散配置されても良いし、分割前板部Ｐ７４８０の上下幅の略全域に亘って形成されても良い。前者の場合、延設体が形成されていない箇所を持ち手として利用することができるので、作業者の作業負担の低減を図りながら、隙間からの異物の進入を防止する効果を生じさせることができる。後者の場合、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間から異物が挿入されることを分割前板部Ｐ７４８０の上下幅の全域で抑制することが可能となる。

【１３０５６】

この場合、延設体は装飾構成部Ｐ３７０の下縁よりも下側の位置にも形成される。この場合、装飾構成部Ｐ３７０を通して視認され得る位置を避けた進入経路で異物をパチンコ機に進入させることで、発覚を遅らせるような不正行為の発生を防止し易くすることができる。

【１３０５７】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、端子部Ｐ７３２１ｎが上方から電気配線Ｐ７３９１ｃを受け入れるように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、端子部Ｐ７３２１ｎが斜め上方から電気配線Ｐ７３９１ｃを受け入れるように構成されても良いし、前方から電気配線Ｐ７３９１ｃを受け入れるように構成されても良い。この場合、端子部Ｐ７３２１ｎよりも上方において電気配線Ｐ７３９１ｃを収容するために必要となる空間の高さを低くすることができ、端子部Ｐ７３２１ｎの位置をより正面枠Ｐ７０１４の上方側に寄せることができるので、正面枠Ｐ７０１４の上方側から電気配線Ｐ７３９１ｃの抜き差しを行う作業者の作業負担を下げることができる。

【１３０５８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、端子部Ｐ７３２１ｎが配設される基板に対して、配線の束としての電気配線Ｐ７３９１ｃが接続されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、端子部Ｐ７３２１ｎが複数用意され、各端子部Ｐ７３２１ｎが別々の基板に配設され、各端子部Ｐ７３２１ｎに対応する電気配線が接続されるようにしても良い。各基板は、主制御装置Ｈ１１０と電気的に接続される基板と、音声ランプ制御装置Ｈ１１３と電気的に接続される基板とで構成しても良い。また、各基板に対して接続

される電気配線は、挿入基板Ｐ７３９１ａを介する電気配線でも良いし、演出レバーＰ３３９０に一端が接続される電気配線の他端や、分割前板部Ｐ７４８０に電飾基板が配設される場合においてその電飾基板に一端が接続される電気配線の他端でも良い。

【１３０５９】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、電気配線Ｐ７３９１ｃにより化粧ユニットＰ７３０２と音声ランプ制御装置Ｈ１１３とを電気的に接続するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベースユニットＰ７３０１及び化粧ユニットＰ７３０２の対向面に雄雌の端子が配設され、合体状態にされることに基づいて電気的に接続されるように構成しても良い。この場合において、各端子は、位置が完全に固定されるものではなく、若干の変位が許容されるよう構成することで、ある程度の形状の誤差に対応することが可能に構成されても良い。これにより、端子の位置を回転軸側に寄せることが不要となり、端子位置の設計自由度を向上させることができる。例えば、端子を化粧ユニットＰ７３０２の回転先端側に配設しても、作業者の作業負担が増加することを避けることができる。

【１３０６０】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、ベースユニットＰ７３０１に動作可能な係止部材Ｐ７３２１ｍが配設されるよう構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電気配線の途中位置を支持しつつ動作可能な部材が化粧ユニットＰ７３０２に配設されても良い。この場合において、ベースユニットＰ７３０１と化粧ユニットＰ７３０２とが離れた場合にその間の位置に支持位置が留まるような動作を可能とすることで、電気配線が急激に伸ばされることを避けることができ、電気配線の断線を避けることができる。

【１３０６１】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２の内部の経路を通って挿入基板Ｐ７３９１ａに一端が接続された電気配線が案内され、その電気配線の他端が演出レバーＰ３３９０に接続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電気配線の他端は、分割前板部Ｐ７４８０に電飾基板が配設される場合においてその電飾基板に接続されるように構成しても良い。

【１３０６２】

この場合において、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態または中間状態において、化粧ユニットＰ７３０２の前面の向く方向と、正面枠Ｐ７０１４の前面の向く方向とが異なるため、分割前板部Ｐ７４８０から化粧ユニットＰ７３０２の前面側へ向けて照射される光の方向と、電飾部Ｐ２９や報知手段としての操作ユニットＰ１８０から正面枠Ｐ７０１４の前面側へ向けて照射される光の方向とを異ならせることができる。これにより、作業者の立ち位置によって照射される光が見え難くなることを避けることができる。なお、作業者が正面枠Ｐ７０１４の右側から正面枠Ｐ７０１４の背面側を視認する位置に立って作業する場合、操作ユニットＰ１８０からの報知は、窓部Ｐ１４ｅの内側に配設されるガラスユニットＨ１６を裏側から透視することで作業者が視認することができる。

【１３０６３】

また、発光により報知される構成が、別の位置に配設されても良い。例えば、正面枠Ｐ７０１４の裏側に光を照射する構成を設けても良いし、正面枠Ｐ７０１４の上方に光を照射する構成を設けても良い。この場合、作業者が光を視認し易くすることができる。また、化粧ユニットＰ７３０２の状態に関連する報知を作業者に視認させる箇所は一箇所でも良いし、複数箇所設けるようにしても良い。

【１３０６４】

上記第５９実施形態から第６７実施形態に加えて、ベースユニットＰ７３０１の前面側から出没可能なスイッチ部材が構成され、そのスイッチ部材は化粧ユニットＰ７３０２と前後方向で対向配置され、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において押し込まれることで化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていることを検出可能に構成しても良い。この検出に基づいて、分割前板部Ｐ７４８０又は電飾部Ｐ２９や報知手段としての操作ユニ

ットＰ１８０の報知態様が切り替えられるように構成しても良い。
【１３０６５】
例えば、合体状態となっていない場合において、強烈な赤色発光を出力可能とすることで、何らかの異常が生じていることを作業者が把握し易くすることができ、化粧ユニットＰ７３０２を合体状態とする作業が不完全のまま終了することを防止し易くすることができる。
【１３０６６】
化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、パチンコ機の電源が入れられた場合の制御としては、種々の態様が例示される。例えば、電源が入れられた時に一定期間エラー報知を実行し、一定期間が経過したらエラー報知を停止するようにしても良い。この場合、エラー報知が何らかの誤検出であった場合において、正常に遊技を開始させることができる。
【１３０６７】
また、電源が入れられた時のみでなく、一定間隔で化粧ユニットＰ７３０２の状態を検知し、エラー報知を実行するように制御しても良い。この場合、遊技中に化粧ユニットＰ７３０２の状態が合体状態からずれた場合でも対応が可能である。
【１３０６８】
化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、パチンコ機の電源が入れられた場合の制御としては、種々の態様が例示される。例えば、エラー報知に代えて又は加えて、球の発射を不可能として、遊技すること自体を防止するようにしても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の状態切替が不正行為によるものである場合に、不正の利益の発生を食い止めやすくすることができる。
【１３０６９】
また、球の発射自体は可能として、遊技継続可能に制御しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の状態の検出が何らかの誤検出であって、合体状態とされても誤検出が解消されない場合に、遊技者の利益が不当に害されることを避けることができる。
【１３０７０】
優先調整制御が構成されている場合に、化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、演出レバーＰ３３９０が操作された場合に、スピーカーユニットＰ９２０が動作しないように制御しても良い。この場合、遊技者が演出レバーＰ３３９０を操作した場合に異常を発見し易くなり、異常の早期発見を図ることができる。
【１３０７１】
また、優先調整制御が構成されている場合に、化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、演出レバーＰ３３９０が操作された場合に、スピーカーユニットＰ９２０が動作可能に制御しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の状態の検出が何らかの誤検出であって、合体状態とされても誤検出が解消されない場合に、遊技者の利益が不当に害されることを避けることができる。
【１３０７２】
なお、化粧ユニットＰ７３０２に電気的接続を要する構成が配設されていない場合は、挿入基板Ｐ７３９１ａの配設を省略できる。この場合、電気配線Ｐ７３９１ｃを付け外しする工程が無い分、化粧ユニットＰ７３０２を脱着させる作業を容易とすることができる。なお、挿入基板Ｐ７３９１ａの配設の省略に伴って端子部Ｐ７３２１ｎの配設も省略しても良いし、端子部Ｐ７３２１ｎについては配設するようにしても良い。こうすることで、化粧ユニットＰ７３０２として複数のバリエーションが設けられる場合において、挿入基板Ｐ７３９１ａが配設されるパターンにも、挿入基板Ｐ７３９１ａが配設されないパターンにも、ベースユニットＰ７３０１を兼用することができる。
【１３０７３】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、内枠Ｈ１２に主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ７０１４の裏側に主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ

１１３が配設されるようにしても良い。この場合、主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示面とが対向配置されるため、正面枠Ｐ７０１４を開放させて、主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３に配設されるスイッチを操作した結果が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示されるような場合に、作業が円滑となる。

【１３０７４】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０がスピーカーユニットＰ９２０よりもパチンコ機Ｐ８０１０の左右方向外側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の配置は任意に設定可能であり、スピーカーユニットＰ９２０と同等か、スピーカーユニットＰ９２０よりもパチンコ機Ｐ８０１０の左右方向内側に配置されるようにしても良い。これにより、パチンコ機Ｐ８０１０の外観の設計自由度を向上させることができ、演出レバーＰ３３９０の配置位置による個性を持たせることができる。

【１３０７５】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、機能調整操作部Ｈ１９０の操作に対応して動作部Ｐ８５８３が動作される場合が構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部Ｈ１９０を押し込み続けている長さに対応して動作部Ｐ８５８３が動作されるようにしても良い。この場合、遊技者がより直感的な操作をすることが可能となる。

【１３０７６】

また、機能調整操作部Ｈ１９０の操作中ではなく機能調整操作部Ｈ１９０から手が離された操作終了後において動作部Ｐ８５８３が動作されるようにしても良い。この場合、音量調整途中であるにも関わらず、操作の度に動作部Ｐ８５８３が動作する煩わしさを解消することができる。

【１３０７７】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０のスピーカーユニットＰ９２０に対する距離が操作ユニットＰ１８０よりも離れている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０のスピーカーユニットＰ９２０に対する距離が操作ユニットＰ１８０よりも近いように構成しても良いし、演出レバーＰ３３９０と操作ユニットＰ１８０とが、スピーカーユニットＰ９２０から同じ距離だけ離れているように構成しても良い。この場合、演出レバーＰ３３９０に対してもスピーカーユニットＰ９２０からの振動を伝達させ易くすることができる。

【１３０７８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０がパチンコ機Ｐ８０１０の上側に配置され、操作ユニットＰ１８０及びスピーカーユニットＰ９２０がパチンコ機Ｐ８０１０の下側に配置されるというように、演出レバーＰ３３９０と操作ユニットＰ１８０及びスピーカーユニットＰ９２０とが離間している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０がパチンコ機Ｐ８０１０の下側に配置される等して、演出レバーＰ３３９０と操作ユニットＰ１８０及びスピーカーユニットＰ９２０とが近接配置されても良い。この場合、遊技者はパチンコ機Ｐ８０１０の下側のみを操作すれば良いので、操作を容易とすることができる。

【１３０７９】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作を行った場合にスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作を実行していなくてもスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行され得るように構成しても良い。スピーカーＰ３３２ａの振動と対応して振動するように構成しても良いし、スピーカーＰ３３２ａの振動とは独立したタイミングで振動し、異なる用途（エラー報知等）に利用されても良い。

【１３０８０】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０が補助ボタンＰ３

３９１を備え、補助ボタンＰ３３９１の押し込み中には演出レバーＰ３３９０を操作してもスピーカーユニットＰ９２０の振動を生じさせない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、補助ボタンＰ３３９１を備えない、又は、補助ボタンＰ３３９１の押し込みによる機能（振動を停止させるか否か、又は、他の機能）を予め選択できるように構成しても良い。この場合、補助ボタンＰ３３９１が押し込まれた状態（遊技者が気づかずに触れている等）で固定されていることに遊技者が気づかず、そのまま演出レバーＰ３３９０の操作をしてもスピーカーユニットＰ９２０の振動が生じないために遊技者が故障ではないかと疑う事態を避けることができる。

【１３０８１】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０が傾倒方向に回転移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の回転軸は左右方向に延びるものに限らず、前後方向に延びる回転軸でも良いし、演出レバーＰ３３９０の移動態様を直線方向のスライド移動としても良い。この場合、演出レバーＰ３３９０の操作量を目視で把握し易くすることができ、遊技者が操作を再現し易くすることができる。

【１３０８２】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０が、前側先端の球状部または球状部に連結される棒状部の少なくとも一方に金属材料が利用されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０が樹脂材料のみから形成されても良い。この場合、量産性を向上させることができるので、パチンコ機Ｐ８０１０に予め交換部材を付属させることが容易となり、万が一破損しても対応を容易とすることができる。

【１３０８３】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、優先調整制御におけるスピーカーユニットＰ９２０の動作は、一定の振動数（１０［Ｈｚ］）で継続可能となるように設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカーユニットＰ９２０の動作の振動数が変化するようにしても良い。変化の態様は任意に設定可能であるが、例えば、演出レバーＰ３３９０の操作量が大きくなるにつれて（スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量が大きくなるにつれて）、スピーカーユニットＰ９２０の動作の振動数が小さくなるように制御しても良い。この場合、小さい音であっても音の出力される回数を増やすことで聞こえ難いという事態を避けられるし、大きい音であっても音の出力される回数を減らすことでうるさすぎるという事態を避けられる。

【１３０８４】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入することで下側連通開口Ｐ８５７７の開口面積を小さくする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部Ｐ８５８３が退避している状態において下側連通開口Ｐ８５７７を塞ぐ動作をする開閉動作部を備え、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入することで開閉動作部が退けられて、下側連通開口Ｐ８５７７の開口面積を大きくするようにしても良い。

【１３０８５】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０からの出力が経路構成部Ｐ８５７０に進入する分と、スピーカーカバーＨ２７を通過する分とに分けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路構成部Ｐ８５７０の下側連通開口Ｐ８５７７とスピーカーユニットＰ９２０の前側部とを繋ぐトンネル状部が形成され、スピーカーユニットＰ９２０からの出力が経路構成部Ｐ８５７０に進入する分のみとなるようにしてもいい。これにより、スピーカーユニットＰ９２０から出力される空気圧を利用した操作ユニットＰ１８０の振動の調整を行い易くすることができる。なお、この場合、スピーカーＰ３３２ａから放出される音を遊技者に聞かせるようにすればよい。

【１３０８６】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、動作部Ｐ８５８３，９５９３の移動方向が一方向である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。途中で切り替えられる２方向の移動で構成されても良く、例えば、前後方向の移動と組み合わせられることにより、下側連通開口Ｐ８５７７とスピーカーユニットＰ９２０との間に進入するか退避されるかの別に加えて、スピーカーユニットＰ９２０からの離間幅が異なる場合を構成することができる。スピーカーユニットＰ９２０に近い場合には出力される空気圧をスピーカーユニットＰ９２０に近い位置で衝突させて音を拡散させ易くなり、スピーカーユニットＰ９２０からの離間幅が大きい場合には音の拡散を抑えて音を遠くまで飛ばし易くすることができる。

【１３０８７】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、動作部Ｐ８５８３，９５９３の背面側形状が前後方向と垂直な平面形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向中央部よりも上下方向外方部の方が前方側に位置する傾斜面として構成しても良い。傾斜面によってスピーカーユニットＰ９２０から出力された空気が後方に跳ね返されることを回避でき、空気を効率的に前方側へ流すことができ、音量の減衰の程度を小さくすることができる。

【１３０８８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、駆動モータＰ８５８１が動作部Ｐ８５８３を駆動させることのみに利用される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上皿Ｐ１７よりも下側に配置されているという位置関係を利用して、別個の駆動力伝達経路切替手段を介在させ、その駆動力伝達経路切替手段の状態変化により、発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段を駆動させる駆動源としても兼用可能に構成しても良い。これにより、音量調整後においても、駆動モータＰ８５８１が無駄となることを避けることができ、駆動装置を余分に配設する場合に比較して配置スペースを削減することができる。

【１３０８９】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作に対応してスピーカーユニットＰ９２０から出力される態様（音量等）は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２１８６参照）により制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカーユニットＰ９２０から出力される態様（音量等）が主制御装置Ｈ１１０により制御されるように構成しても良い。この場合、演出レバーＰ３３９０の操作からスピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されるまでの時間遅れを短くすることができる。

【１３０９０】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作が行われた場合に第３図柄表示装置Ｈ８１で音量に関わる表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、音量に関わる表示に加えて（又は、音量に関わる表示がされるよりも前に）、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側で動作する演出動作役物が動作制御されるようにしても良い。これにより、遊技者の注目力を第３図柄表示装置Ｈ８１に集めることができ、音量に関わる表示を視認させ易くすることができる。

【１３０９１】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作が行われた場合に第３図柄表示装置Ｈ８１で音量に関わる表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作実行後ではなく、遊技者が演出レバーＰ３３９０に触れた時点で表示が開始されるようにしても良い。即ち、現在の音量の把握したい場合、遊技者は演出レバーＰ３３９０に触れれば良い。

【１３０９２】

また、表示は演出レバーＰ３３９０の操作の実行後すぐに実行されるものに限らない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作量が一定時間維持されたことが検出された後で表示を実行するように制御しても良い。この場合、調整途中において音量が常に表示されるこ

とにより遊技者が煩わしく感じることを避けることができる。
【１３０９３】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作時に限ってスピーカーユニットＰ９２０が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作を止めた後においてもスピーカーユニットＰ９２０の動作が継続されるように制御し、別の操作部（例えば、補助ボタンＰ３３９１）を操作することでスピーカーユニットＰ９２０の動作が停止されるようにしても良い。この場合、音量の調整の途中であっても遊技者の手が空くので、音量の調整の途中に操作ユニットＰ１８０の操作を促す報知がされた場合でも問題なく操作ユニットＰ１８０の操作を行うことができるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【１３０９４】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作によるスピーカーユニットＰ９２０の動作制御が、任意のタイミングで実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作によるスピーカーユニットＰ９２０の動作制御が所定のモードにおいてのみ実行されるように構成しても良い。これにより、例えば、データカウンターＰＤｃを操作しようとした他の遊技者が誤って演出レバーＰ３３９０を触れた場合にスピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されることを、予めモードを変更しておくことにより防止することができる。
【１３０９５】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、補助ボタンＰ３３９１を操作した場合に、スピーカーユニットＰ９２０の動作はさせず、駆動モータＰ８５８１の駆動は実行可能とする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＰ８５８１の駆動も停止するようにしても良い。
【１３０９６】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作に対応して、スピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａの動作態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作によって動作態様が変化するのはスピーカーユニットＰ９２０のみであり、スピーカーＰ３３２ａの動作態様は演出レバーＰ３３９０の操作により変化されないように構成しても良い。操作ユニットＰ１８０の振動態様の調整を行う目的からすればスピーカーユニットＰ９２０の動作態様が変化されれば目的は十分達成されるためである。この場合、優先調整制御の最中において、並行して実行される演出の音声まで変化して、演出を十分に楽しめないという事態を避けることができる。なお、優先調整制御で確認した後で、機能調整操作部Ｈ１９０を操作すれば、スピーカーＰ３３２ａ及びスピーカーユニットＰ３３９０の動作態様が共に変化される。
【１３０９７】
上記第５９実施形態から第６７実施形態では、動作部Ｐ８５８３の動作に必要とされる期間だけ演出レバーＰ３３９０の操作から時間遅れしてスピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されるよう制御されることで動作部Ｐ８５８３の動作検出を必要とせず、駆動モータＰ８５８１の故障等により動作部Ｐ８５８３が動作しない場合には下側連通開口Ｐ８５７７が開放されないためスピーカーユニットＰ９２０が動作しても操作ユニットＰ１８０の振動がほとんど生じないことから遊技前の調整で遊技者に故障を気付かせることができ、遊技者は遊技開始前に遊技する台を変えることができるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＰ８５８１の駆動または動作部Ｐ８５８３の移動を検出し、その検出結果をスピーカーユニットＰ９２０の動作の実行有無に利用するように制御しても良い。この場合、駆動モータＰ８５８１の故障等により駆動モータＰ８５８１の駆動が実行されなかったり、動作部Ｐ８５８３が移動されなかったりすることを検出し、その検出結果に基づいてスピーカーユニットＰ９２０の動作を実行しないように制御させることができる。
【１３０９８】

上記第５９実施形態から第６７実施形態では、動作部Ｐ８５８３から張出板部Ｐ８５８４が前方に張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、張出板部Ｐ８５８４の構成を省略するようにしても良い。特に、被案内物体である動作部Ｐ９５９３と動作部Ｐ８５８３とが前後方向で重なる場合、動作部Ｐ９５９３及び動作部Ｐ８５８３の前後間隔が密となることによって撓みを抑制することができるため、張出板部Ｐ８５８４が無くても撓みの発生を抑制することができ、撓みに利用されて空気が減衰される程度を弱めることができ、遊技者に聞かせる音を大きくすることができる。

【１３０９９】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１３１００】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１３１０１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１３１０２】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【１３１０３】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１３１０４】

＜合体時に押進の動作がされる切替手段＞

特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構

成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な所定手段と、その所定手段に対応した動作が可能とされる動作手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定手段または前記動作手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記特定枠と前記所定枠とが近接されている場合よりも前記特定枠から前記所定枠が離間されている場合の方が、前記視認可能部が視認し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＡ１。

【１３１０５】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１０６】

これに対し、遊技機ＰＡ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１０７】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、所定手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、動作手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１０８】

遊技機ＰＡ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＡ２。

【１３１０９】

遊技機ＰＡ２によれば、遊技機ＰＡ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【１３１１０】

遊技機ＰＡ１又はＰＡ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＡ３。

【１３１１１】

遊技機ＰＡ３によれば、遊技機ＰＡ１又はＰＡ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１１２】

遊技機ＰＡ１からＰＡ３のいずれかにおいて、前記所定手段は、前記構成手段を前記所定枠から離間させる場合に動作されることを特徴とする遊技機ＰＡ４。

【１３１１３】
遊技機ＰＡ４によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ３のいずれかの奏する効果に加え、構成手段を所定枠から離間させる場合における動作対象としての所定手段が所定枠に配設されることが分かっているので、作業効率を向上させることができる。
【１３１１４】
遊技機ＰＡ１からＰＡ４のいずれかにおいて、前記所定手段は、前記取付状態から前記解除状態へ状態変化される場合に動作可能とされ、その動作中において少なくとも一部が外方から視認可能とされることを特徴とする遊技機ＰＡ５。
【１３１１５】
遊技機ＰＡ５によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ４のいずれかの奏する効果に加え、所定手段が外方から視認可能とされることから、その視認される箇所を目印として切替手段の状態を目視で把握することができる。
【１３１１６】
そのため、切替手段の状態の切り替えが完了していない場合に、切替不良となっていることを早期に発見することができ、切替不良による事故の発生を未然に防ぐことができる。また、切替手段の状態を確認するためにわざわざ遊技機を開放させることを必要としないので、切替手段の状態の切り替えが完了しているかの確認に要する時間を短縮することができる。
【１３１１７】
遊技機ＰＡ１からＰＡ５のいずれかにおいて、所定の操作手段により前記所定手段を操作することで前記切替手段の状態を切替可能に構成されており、前記所定枠に前記構成手段を取り付けた状態で前記所定の操作手段を所定方向に操作することにより前記構成手段の前記所定枠に対する位置が固定されることを特徴とする遊技機ＰＡ６。
【１３１１８】
遊技機ＰＡ６によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ５のいずれかの奏する効果に加え、所定枠に対する構成手段の取り付けの際に、所定の操作手段の所定方向への操作を必要とすることにより、所定枠に対して構成手段を仮置き（すなわち、固定される位置において非固定の状態で配置）することができるので、所定枠に対して構成手段を取り付けては再度取り外して行う必要がある態様のメンテナンス（例えば、ＬＥＤから照射された光が実際にはどのように視認されるのかを確認しながら、電飾基板の配置を調整したり、光を反射させる部位の角度を調整したりする貸態様のメンテナンス）をしやすくすることができる。
【１３１１９】
遊技機ＰＡ１からＰＡ６のいずれかにおいて、前記切替手段は、所定の操作手段により操作される箇所を除いて、前記所定枠および前記構成手段により覆われることを特徴とする遊技機ＰＡ７。
【１３１２０】
遊技機ＰＡ７によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段に対する外部からの侵入を遮断することができるため、意図せず切替手段の状態が切り替えられる事態を未然に防ぐことができる。
【１３１２１】
遊技機ＰＡ１からＰＡ７のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記変化手段に押進される被押進手段を備え、前記切替手段は、前記構成手段が前記所定枠から離れている状態において前記被押進手段が視認可能とされ、前記被押進手段を除く箇所における前記所定手段および前記動作手段は視認不能に覆われることを特徴とする遊技機ＰＡ８。
【１３１２２】
遊技機ＰＡ８によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ７のいずれかの奏する効果に加え、被押進手段のみが視認可能とされることにより、変化手段を向かわせる対象を把握させやすくすることができるので、構成手段の所定枠への組み付け作業を容易とすることができる。
【１３１２３】
遊技機ＰＡ１からＰＡ８のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記動作手段を支持す

る閉空間を構成する支持手段を備え、前記支持手段が前記所定枠に締結固定されることを特徴とする遊技機ＰＡ９。
【１３１２４】
遊技機ＰＡ９によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段を支持する閉空間を構成する支持手段が所定枠に締結固定されることから、動作手段が構成手段側に外れる不具合を防止することができる。なお、支持手段は、ベース部材Ｐ３１０及びベースカバーＰ３２１でも良い。
【１３１２５】
遊技機ＰＡ１からＰＡ９のいずれかにおいて、前記変化手段は、複数構成されることを特徴とする遊技機ＰＡ１０。
【１３１２６】
遊技機ＰＡ１０によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ９のいずれかの奏する効果に加え、構成手段と切替手段との間で生じる力を複数位置で分散させることができるので、局所的に大きな力が生じる場合に比較して、変化手段の破損が生じる可能性を低くすることができる。
【１３１２７】
遊技機ＰＡ１からＰＡ１０のいずれかにおいて、前記動作手段は所定の平面と平行に動作されるように構成され、前記構成手段が前記所定枠に取り付けられる場合、前記構成手段は前記所定の平面と交差する方向に沿って前記所定枠に近づけられることを特徴とするＰＡ１１。
【１３１２８】
遊技機ＰＡ１１によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作方向が構成手段の移動方向と交差するため、同方向に移動される場合に比較して、構成手段の移動量を動作手段の移動量に効率的に変換させることができる。
【１３１２９】
遊技機ＰＡ１からＰＡ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、上下方向成分を含む方向に動作されることを特徴とする遊技機ＰＡ１２。
【１３１３０】
遊技機ＰＡ１２によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、重力を利用した動作手段の動作を生じさせることができる。
【１３１３１】
遊技機ＰＡ１からＰＡ１２のいずれかにおいて、前記動作手段は、取付状態における位置へ向けて動作する場合に下降する方向へ動作することを特徴とする遊技機ＰＡ１３。
【１３１３２】
遊技機ＰＡ１３によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、重力を利用した動作手段の動作により切替手段を取り付け状態にすることができるので、他の動力原に比較して、経年劣化の影響を受けにくくすることができる。
【１３１３３】
特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段と、前側部から張り出す張出部と、を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記特定枠と前記所定枠とが近接されている場合よりも前記特定枠から前記所定枠が離間されている場合の方が、前記視認可能部が視認し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＢ１。
【１３１３４】
パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊

技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１３５】

これに対し、遊技機ＰＢ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１３６】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１３７】

遊技機ＰＢ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＢ２。

【１３１３８】

遊技機ＰＢ２によれば、遊技機ＰＢ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【１３１３９】

遊技機ＰＢ１又はＰＢ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＢ３。

【１３１４０】

遊技機ＰＢ３によれば、遊技機ＰＢ１又はＰＢ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１４１】

特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な所定手段と、その所定手段に対応した動作が可能とされる動作手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定手段または前記動作手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段と、前側部から張り出す張出部と、を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記所定枠が前記特定枠から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＣ１。

【１３１４２】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出によ

り実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１４３】

これに対し、遊技機ＰＣ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１４４】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、所定手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、動作手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１４５】

遊技機ＰＣ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＣ２。

【１３１４６】

遊技機ＰＣ２によれば、遊技機ＰＣ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【１３１４７】

遊技機ＰＣ１又はＰＣ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＣ３。

【１３１４８】

遊技機ＰＣ３によれば、遊技機ＰＣ１又はＰＣ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１４９】

第１枠状体から離間する方向に移動可能な第２枠状体と、その第２枠状体に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記第２枠状体に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記第１枠状体と前記第２枠状体とが近接されている場合よりも前記第１枠状体から前記第２枠状体が離間されている場合の方が、前記視認可能部が視認し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＤ１。

【１３１５０】

パチンコ機等の遊技機において、所定の枠状体から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定の枠状体に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判

定が検出により実行されることから、構成手段を所定の枠状体に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１５１】

これに対し、遊技機ＰＤ１によれば、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態のままで構成手段の第２枠状体に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１５２】

第１枠状体は、内枠Ｈ１２でも良く、第２枠状体は、正面枠Ｐ１４でも良く、その第２枠状体Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１５３】

遊技機ＰＤ１において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＤ２。

【１３１５４】

遊技機ＰＤ２によれば、遊技機ＰＤ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により第２枠状体を第１枠状体から容易に離間させることができる。

【１３１５５】

遊技機ＰＤ１又はＰＤ２において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＤ３。

【１３１５６】

遊技機ＰＤ３によれば、遊技機ＰＤ１又はＰＤ２の奏する効果に加え、第２枠状体と第１枠状体との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１５７】

特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記所定枠が前記特定枠から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＥ１。

【１３１５８】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出によ

り実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１５９】

これに対し、遊技機ＰＥ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１６０】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１６１】

遊技機ＰＥ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＥ２。

【１３１６２】

遊技機ＰＥ２によれば、遊技機ＰＥ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【１３１６３】

遊技機ＰＥ１又はＰＥ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＥ３。

【１３１６４】

遊技機ＰＥ３によれば、遊技機ＰＥ１又はＰＥ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１６５】

第１枠状体から離間する方向に移動可能な第２枠状体と、その第２枠状体に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記第２枠状体に配設可能な所定手段と、その所定手段に対応した動作が可能とされる動作手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定手段または前記動作手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記第２枠状体が前記第１枠状体から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＦ１。

【１３１６６】

パチンコ機等の遊技機において、所定の枠状体から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定の枠状体に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定の枠状体に組み付けた状態で電源の

投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１６７】

これに対し、遊技機ＰＦ１によれば、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態のままで構成手段の第２枠状体に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１６８】

第１枠状体は、内枠Ｈ１２でも良く、第２枠状体は、正面枠Ｐ１４でも良く、その第２枠状体Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、所定手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、動作手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１６９】

遊技機ＰＦ１において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＦ２。

【１３１７０】

遊技機ＰＦ２によれば、遊技機ＰＦ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により第２枠状体を第１枠状体から容易に離間させることができる。

【１３１７１】

遊技機ＰＦ１又はＰＦ２において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＦ３。

【１３１７２】

遊技機ＰＦ３によれば、遊技機ＰＦ１又はＰＦ２の奏する効果に加え、第２枠状体と第１枠状体との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１７３】

第１枠状体から離間する方向に移動可能な第２枠状体と、その第２枠状体に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記第２枠状体に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記第２枠状体が前記第１枠状体から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＧ１。

【１３１７４】

パチンコ機等の遊技機において、所定の枠状体から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定の枠状体に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定の枠状体に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再

び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１７５】

これに対し、遊技機ＰＧ１によれば、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態のままで構成手段の第２枠状体に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１７６】

第１枠状体は、内枠Ｈ１２でも良く、第２枠状体は、正面枠Ｐ１４でも良く、その第２枠状体Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【１３１７７】

遊技機ＰＧ１において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＧ２。

【１３１７８】

遊技機ＰＧ２によれば、遊技機ＰＧ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により第２枠状体を第１枠状体から容易に離間させることができる。

【１３１７９】

遊技機ＰＧ１又はＰＧ２において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＧ３。

【１３１８０】

遊技機ＰＧ３によれば、遊技機ＰＧ１又はＰＧ２の奏する効果に加え、第２枠状体と第１枠状体との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【１３１８１】

＜取付時に扉を開けさせる＞

特定枠と、その特定枠の左右方向一側において前記特定枠に対して回転動作可能に支持されており前記特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定枠が前記特定枠から離間した状態から前記構成手段が第１方向で移動された後に第２方向で移動されることに基づいて前記所定枠に対する第１位置に第１姿勢で固定されるよう構成され、前記所定枠が前記特定枠から離間していない状態から前記構成手段が第３方向で移動された後に第４方向で移動されることに基づいて前記所定枠に対する前記第１位置に固定されるよう構成され、前記所定枠は、前記左右方向一側において張出形成される形成部を備え、前記構成手段は、前記形成部を受け入れ可能に構成される受入部を備え、前記第１方向での移動は、前記第１姿勢と異なる所定姿勢で実行され、前記第１方向で移動させることで前記構成手段を載置位置に載置可能であり、前記載置位置に載置した後に前記構成手段を前記第２方向で移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ１。

【１３１８２】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来

の遊技機では、所定枠に対して構成手段が一方向（前後方向）に移動されることで組み付けられているところ、脱着作業において、所定枠の裏側を操作して係合を解除しながら所定枠の表側へ構成手段を引き抜く場合の作業は煩雑であり、また作業者が構成手段を掴んだ方の手を所定枠から大きく離間させる必要があり作業自体が困難となっていたことから、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３１８３】

これに対し、遊技機ＰＰＢ１によれば、所定枠に対して構成手段を組み付ける際の構成手段の移動方向を第１方向から第２方向で変化させるように構成し、且つ、第１方向の移動は第２方向での移動に係る第１姿勢とは異なる所定姿勢とされることにより、同一方向に構成手段を移動させる場合に比較して構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【１３１８４】

また、第１方向で移動させて載置位置に載置させないと第２方向での移動が制限される構成によって作業者の作業方法を指定しているところ、所定枠に対して構成手段を脱着させる途中において、構成手段を載置位置に載置させることができるので、構成手段から手を離すことが可能となり、作業負担を低減することができる。

【１３１８５】

なお、第１方向は、一定の方向でも良いし、途中で切り替えられる一連の方向でも良い。一連の方向の場合において、回転方向と直線方向とで切り替えられるものでも良く、その順序も任意に設定可能である。

【１３１８６】

なお、第１方向で移動させて載置位置に載置させないと第２方向での移動が制限されることで作業方法を制限する構成としては、例えば、第２方向で移動させる前に第１方向での移動で近接可能な所定部が接触していないと第２方向での移動が規制される構成でも良いし、第１方向での移動をさせずに第２方向での移動をさせる場合に形成部と受入部とが干渉する構成でも良い。

【１３１８７】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ７３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、受入部は、突設形成部Ｐ７３５９でも良く、形成部は、凹設形成部Ｐ７３２１ｊや水平張出部Ｐ７３２１ｋでも良い。

【１３１８８】

構成手段は、載置位置において載置された状態で支持され、回転移動されることで対象物に対して脱着可能な重量物全般を含む。この場合において、構成手段としては、遊技者が視認可能に限られるものではなく、遊技者からは通常は視認されない箇所に配設されるものでも良い。また、遊技者が視認可能ではあっても、触れることができないように透明の遮蔽部材で前面側が覆われていても良い。この場合、遊技者が構成手段に触れることに基づく不具合を未然に防ぐことができる。構成手段としては、例えば、正面枠Ｐ７０１４側に固定されるタイプの構造における遊技盤Ｈ１３でも良いし、正面枠Ｐ７０１４に主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３が配設される場合における裏パックユニットＨ９４の裏パックＨ９２でも良い。

【１３１８９】

遊技機ＰＰＢ１において、前記所定姿勢において、前記載置位置側における前記所定枠と前記構成手段との離間の程度よりも前記形成部と前記受入部との離間の程度の方が大きいことを特徴とする遊技機ＰＰＢ２。

【１３１９０】

遊技機ＰＰＢ２によれば、遊技機ＰＰＢ１の奏する効果に加え、特定枠に対する所定枠の傾斜とは逆の傾斜となる所定姿勢で構成手段の取り付けが開始されることから、所定枠に正対する方向から取り付ける場合に比較して、所定枠の前側の領域を広く使って脱着作

業を行うことができるので、作業負担を低減させることができる。
【１３１９１】
遊技機ＰＰＢ１又はＰＰＢ２において、前記第２方向および前記第４方向は、同一中心の円弧に沿う方向であって、少なくとも一部が重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ３。
【１３１９２】
遊技機ＰＰＢ３によれば、遊技機ＰＰＢ１又はＰＰＢ２の奏する効果に加え、第２方向での移動と第４方向での移動とが類似の移動として構成されるので、所定枠が特定枠から離間されているか否かに関わらず、構成手段を脱着させる作業を行う作業者の作業負担を低減させることができる。
【１３１９３】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ３のいずれかにおいて、前記構成手段は、前記第１位置から前記第２方向の反対方向に移動された後に前記第１方向の反対方向に移動されることに基づいて前記所定枠から取り外し可能に構成され、前記所定枠が前記特定枠から離間する場合において、前記所定枠が所定位置を通過すると前記構成手段の前記第２方向の反対方向への移動可能量が減少するよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ４。
【１３１９４】
遊技機ＰＰＢ４によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ３のいずれかの奏する効果に加え、所定枠が特定枠から極端に離間されると、構成手段を第１位置から十分に移動させることができず、所定枠から構成手段を取り外す作業が困難になる可能性があることから、作業者が所定枠の離間幅を調整するよう図ることができる。これにより、所定枠を特定枠から極端に離間させた場合等に隣設された遊技機と接触する事象の発生確率を下げることができる。
【１３１９５】
構成手段の第２方向の反対方向への移動可能量の減少を生じさせる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特定枠側の形状（ヒンジ形状）によるものでも良い。
【１３１９６】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ４のいずれかにおいて、前記構成手段が前記第２方向に移動可能な状態において、前記所定枠が前記構成手段に当接されるまで前記所定枠が前記特定枠から離間する方向に移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ５。
【１３１９７】
遊技機ＰＰＢ５によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ４のいずれかの奏する効果に加え、所定枠を一旦離間の終端まで移動させてから、所定枠を特定枠に対して近接させるという作業態様でも取り付け作業が可能となる。これにより、作業者の好みに合わせて複数通りの作業態様が可能となる。
【１３１９８】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ５のいずれかにおいて、前記第１方向は、下方向成分を含む方向とされることを特徴とする遊技機ＰＰＢ６。
【１３１９９】
遊技機ＰＰＢ６によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ５のいずれかの奏する効果に加え、第１方向への移動に自重を使うことができるので、構成手段を所定枠に取り付ける作業の作業負担を低減させることができる。
【１３２００】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ６のいずれかにおいて、前記構成手段は、前記所定姿勢において、前記第１方向の反対方向に移動可能とされることを特徴とする遊技機ＰＰＢ７。
【１３２０１】
遊技機ＰＰＢ７によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の姿勢から、構成手段の移動の可否を把握することができる。
【１３２０２】

遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ７のいずれかにおいて、前記構成手段は、前記所定姿勢とは異なる姿勢における前記第１方向の反対方向への移動が防止されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ８。

【１３２０３】

遊技機ＰＰＢ８によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ７のいずれかの奏する効果に加え、第２方向での移動中において構成手段が第１方向で位置ずれすることを防止することができる。

【１３２０４】

遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ８のいずれかにおいて、前記受入部および前記形成部は、前記構成手段の前記第２方向の移動の移動抵抗を生じさせ難いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ９。

【１３２０５】

遊技機ＰＰＢ９によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ８のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の移動が正常な場合において構成手段の移動抵抗が生じることを避け、作業者の作業負担を低減させることができる。

【１３２０６】

遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ９のいずれかにおいて、前記構成手段の前記受入部は、前記所定枠の前端部よりも後方側まで張り出すことを特徴とする遊技機ＰＰＢ１０。

【１３２０７】

遊技機ＰＰＢ１０によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ９のいずれかの奏する効果に加え、重なりが大きくなり、強度が増す。

【１３２０８】

なお、受入部と形成部とを構成する位置は、何ら限定されるものではない。例えば、左端部において上下方向に亘って形成される場合、重なり部により所定枠と構成手段との間の隙間を可能な限り小さくすることができ、不正具等の進入を防止できる。

【１３２０９】

遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ１０のいずれかにおいて、前記受入部および前記形成部は、前記所定枠および前記構成手段の左端側において前記構成手段の上下方向に亘って形成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ１１。

【１３２１０】

遊技機ＰＰＢ１１によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、受入部と形成部とを重ねる箇所が上下に亘っていることで、強度増加および不正具の進入の防止の作用を広範囲で生じさせることができる。

【１３２１１】

＜動作手段の動作力を操作手段に良好に伝達させる＞

遊技者が視認可能な視認手段と、所定の信号に基づいて往復動作可能な動作手段と、を備え、前記往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成され、前記往復動作に基づく振動の発生を前記視認手段を介して遊技者が知覚可能に構成され、前記動作手段の前記往復動作中に接近可能な所定領域における所定位置に変位手段が変位可能に構成され、前記所定位置に前記変位手段が位置している場合と前記所定位置に前記変位手段が位置していない場合とで、遊技者に聞かせることが可能な音が変化するように構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ１。

【１３２１２】

パチンコ機等の遊技機において、往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００５－２１８７４４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、音量調整により動作手段の動作が変化されると、動作手段の動作に基づく力も関連して変化されてしまい、好みの音量に音量調整を行うと同時に動作に基づく力を好みの大きさとすることが困難であり、動作手段の動作を好適とさせる観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１３２１３】

これに対し、遊技機ＰＰＣ１によれば、変位手段の変位を利用することにより、音量調整による動作手段の動作に基づく力の変化と、遊技者に聞かせることが可能な音の変化とが共に好適となるように調整することができる。従って、動作手段の動作を好適とすることができる。

【１３２１４】

遊技機ＰＰＣ１において、第１操作手段を備え、前記第１操作手段の操作に基づいて前記変位手段を前記所定位置へ向けて変位させる場合と、前記変位手段を前記所定位置へ向けて変位させない場合とを構成可能であることを特徴とする遊技機ＰＰＣ２。

【１３２１５】

遊技機ＰＰＣ２によれば、遊技機ＰＰＣ１の奏する効果に加え、遊技者の操作に基づいて変位手段を変位させることができる。

【１３２１６】

遊技機ＰＰＣ１又はＰＰＣ２において、前記動作手段から離間して配置される第２操作手段を備え、前記第２操作手段を操作することに伴い前記動作手段を動作させるよう構成され、前記第２操作手段の操作量に基づいて前記動作手段の動作に基づく力が変化されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ３。

【１３２１７】

遊技機ＰＰＣ３によれば、遊技機ＰＰＣ１又はＰＰＣ２の奏する効果に加え、異なる操作量で第２操作手段の操作を行うことで、様々な動作量で動作手段を動作させることができるので、変位手段の変位と動作手段の動作とを組み合わせて、動作手段の動作を好適な状態にさせることができる。

【１３２１８】

更に、第２操作手段が離間されていることから、第２操作手段が動作手段の動作に基づく力の影響を受けることを避けることができるので、動作手段の動作により第２操作手段の動作が生じ、更に第２操作手段の動作により動作手段が動作するというループが生じる事態を避けることができる。

【１３２１９】

遊技機ＰＰＣ３において、前記変位手段の前記所定位置へ向けた所定方向での変位は、前記第２操作手段の操作に基づく所定条件の成立に基づいて所定態様で継続され得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ４。

【１３２２０】

遊技機ＰＰＣ４によれば、遊技機ＰＰＣ３の奏する効果に加え、第２操作手段の操作に基づいて変位手段の変位が継続されることから、遊技者の操作負担を低減させることができる。

【１３２２１】

遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ４のいずれかにおいて、前記視認手段の外方に配置されており前記操作手段に振動を伝達させる第１振動手段を備え、前記第１振動手段は、前記動作手段とは異なる態様の振動を生じさせるよう構成され、前記視認手段は、操作される前の第１位置と、操作したと認識される第２位置とを変位可能とされ、前記第１位置から前記第２位置への変位により、前記視認手段に伝達される前記第１振動手段の振動に基づく力が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ５。

【１３２２２】

遊技機ＰＰＣ５によれば、遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１振動手段によって、視認手段に対して動作手段の動作により伝達される力とは異なる振動を伝達させることができることに加え、この振動は視認手段の変位により変化されることから、視認手段を介して遊技者に伝達される態様のバリエーションを増やすことができる。

【１３２２３】

遊技機ＰＰＣ５において、前記第１振動手段と前記動作手段との間に空間が構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ６。

【１３２２４】
遊技機ＰＰＣ６によれば、遊技機ＰＰＣ５の奏する効果に加え、動作手段の動作に基づく力の第１振動手段への伝達を回避し易くすることができるし、その逆として、第１振動手段の振動に基づく力の動作手段への伝達を回避し易くすることができる。
【１３２２５】
遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ６のいずれかにおいて、前記動作手段の動作量に対応して前記変位手段が前記所定位置から退避される場合と、前記変位手段が前記所定位置側に戻り得る場合とを変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ７。
【１３２２６】
遊技機ＰＰＣ７によれば、遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ６のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作量と変位手段の変位態様（所定位置から退避されるのか、所定位置側に戻るのか）とを対応させることができるので、変位手段を変位させるための操作の操作負担を低減させることができる。
【１３２２７】
遊技者が視認可能な視認手段と、所定の信号に基づいて往復動作可能な動作手段と、を備え、前記往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成され、前記往復動作に基づく振動の発生を前記視認手段を介して遊技者が知覚可能に構成され、前記動作手段の前記往復動作中に接近可能な所定領域における所定位置に変位手段が変位可能に構成され、前記所定領域は、前記動作手段の動作方向へ延びる第１領域と、その第１領域に交差する第２領域とを備え、前記第２領域の方が前記第１領域よりも視認手段側に位置しており、前記変位手段が前記第２領域側から前記第１領域側へ向けて変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣＣ１。
【１３２２８】
パチンコ機等の遊技機において、往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００５－２１８７４４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、音量調整により動作手段の動作が変化されると、動作手段の動作に基づく力も関連して変化されてしまい、好みの音量に音量調整を行うと同時に動作に基づく力を好みの大きさとすることが困難であり、動作手段の動作を好適とさせる観点で改善の余地があるという問題点があった。
【１３２２９】
これに対し、遊技機ＰＰＣＣ１によれば、視認手段側に位置する第２領域における空間を変位手段によって変化可能に構成されることから、音量調整に加えて、視認手段側への力の伝達態様を変化させることができることから、動作手段の動作を好適とすることができる。
【１３２３０】
遊技機ＰＡ１からＰＡ１３，ＰＢ１からＰＢ３，ＰＣ１からＰＣ３，ＰＤ１からＰＤ３，ＰＥ１からＰＥ３，ＰＦ１からＰＦ３，ＰＧ１からＰＧ３，ＰＰＢ１からＰＰＢ１１，ＰＰＣ１からＰＰＣ７，ＰＰＣＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＰＰＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１３２３１】
遊技機ＰＡ１からＰＡ１３，ＰＢ１からＰＢ３，ＰＣ１からＰＣ３，ＰＤ１からＰＤ３，ＰＥ１からＰＥ３，ＰＦ１からＰＦ３，ＰＧ１からＰＧ３，ＰＰＢ１からＰＰＢ１１，ＰＰＣ１からＰＰＣ７，ＰＰＣＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機で

あることを特徴とする遊技機ＰＰＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１３２３２】

遊技機ＰＡ１からＰＡ１３，ＰＢ１からＰＢ３，ＰＣ１からＰＣ３，ＰＤ１からＰＤ３，ＰＥ１からＰＥ３，ＰＦ１からＰＦ３，ＰＧ１からＰＧ３，ＰＰＢ１からＰＰＢ１１，ＰＰＣ１からＰＰＣ７，ＰＰＣＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＰＰＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１３２３３】

次いで、図２２５６から図２２７５を参照して、第６８実施形態における遊技機（パチンコ機）について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３２３４】

まず、図２２５６から図２２６５を参照して、動作ユニット２００の概略構成について説明する。図２２５６は、動作ユニット２００の正面斜視図であり、図２２５７は、遊技盤１３及び動作ユニット２００の分解正面斜視図である。また、図２２５８から図２２６５は、動作ユニット２００の正面図である。なお、図２２５６から図２２６５では、背面ケース３００の背面に配設される第３図柄表示装置８１の図示が省略される。

【１３２３５】

ここで、図２２５８から図２２６１では、ベース部材４００が第１回転位置に回転された状態が、図２２６２から図２２６５では、ベース部材４００が第２回転位置に回転された状態が、それぞれ図示される。

【１３２３６】

この場合、図２２５８及び図２２６２では、表示面Ｑ５２３ａを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が近接位置に配置された状態が、図２２５９及び図２２６３では、表示面Ｑ５２３ａを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が離間位置に配置された状態が、それぞれ図示される。また、図２２６０及び図２２６４では、装飾面Ｑ５２３ｂを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が近接位置に配置された状態が、図２２６１及び図２２６５では、装飾面Ｑ５２３ｂを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が離間位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

【１３２３７】

図２２５６及び図２２５７に示すように、動作ユニット２００は、箱状に形成される背面ケース３００を備え、その背面ケース３００の内部空間に、スライドユニットＳＬが回転可能に収容される。

【１３２３８】

背面ケース３００は、正面視略矩形の底壁部３０１と、その底壁部３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部３０２とを備え、それら各壁部３０１，３０２により

一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部３０１には、その中央に開口３０１ａが開口形成され、その開口３０１ａを通じて、底壁部３０１の背面に配設される第３図柄表示装置８１（図１８４０参照）が視認可能とされる。

【１３２３９】

スライドユニットＳＬは、背面ケース３００の底壁部３０１に回転可能に支持されるベース部材４００と、そのベース部材４００の正面側に配設されるスライド機構５００とを備える。スライド機構５００は、互いに近接または離間する方向へスライド変位可能に形成される一対の液晶表示装置Ｑ５２３を備える。なお、一対の液晶表示装置Ｑ５２３は、それらの変位（回転軸Ｑ５２３ｃを回転中心とする回転、及び、スライドレール５１０の伸縮に伴うスライド変位）の速度や変位のタイミング（変位の開始または変位の停止）が互いに同一となるように設定（制御）される。

【１３２４０】

なお、液晶表示装置Ｑ５２３の液晶装置Ｑ５４３や基板部材５４５は、電気的な導通が可能な導通可能体としての電気配線により音声ランプ制御装置１１３や電源装置１１５に接続される。この場合、液晶表示装置Ｑ５２３は、回転やスライド変位が可能な変位可能体として構成されるが、電気配線による接続経路の途中には、スリップリングが介設される。よって、液晶表示装置Ｑ５２３が３６０度以上回転されても、電気的信号の送受信や電力の供給が途切れることを回避できる。

【１３２４１】

なお、スリップリングは公知のもの（例えば、金属製の回転リングとその回転リングの外周に摺動可能に接続されるブラシとを備えたもの）が採用可能である。電気配線は、スリップリング（回転リング側）に電気的に接触する接触部としての金属ピンと、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置５４３側、基板部材Ｑ５４５側）の導電部分に電気的に接触する接触部としての金属ピンと、それら一側および他側の両金属ピンの間を導通させる導通部としての銅線（ワイヤ）とから構成される。

【１３２４２】

ベース部材４００は、第１回転位置とその第１回転位置から略９０°位相を異ならせた第２回転位置との間で回転可能に形成される。なお、第１回転位置では、液晶表示装置Ｑ５２３のスライド変位の方向が上下方向（鉛直方向）とされ（図２２５８から図２２６１参照）、第２回転位置では、液晶表示装置Ｑ５２３のスライド変位の方向が左右方向（水平方向）とされる（図２２６２から図２２６５参照）。

【１３２４３】

液晶表示装置Ｑ５２３は、図柄などの表示を行う液晶ディスプレイとして形成されると共に、回転可能に軸支され、その表示面Ｑ５２３ａを正面へ向けた姿勢（図２２５８、図２２５９、図２２６２及び図２２６３参照）と、表示面Ｑ５２３ａの背面側となる装飾面Ｑ５２３ｂを正面へ向けた姿勢（図２２６０、図２２６１、図２２６４及び図２２６５参照）とを形成可能とされる。

【１３２４４】

一対の液晶表示装置Ｑ５２３が互い近接する方向へスライド変位され、近接位置に配置されると、かかる一対の液晶表示装置Ｑ５２３が第３図柄表示装置８１の正面に配置されることで、第３図柄表示装置８１が視認不能に遮蔽される一方（図２２５８、図２２６０、図２２６２及び図２２６４参照）、一対の液晶表示装置Ｑ５２３が互い離間する方向へスライド変位され、離間位置に配置されると、かかる一対の液晶表示装置Ｑ５２３が第３図柄表示装置８１の正面から上下または左右に退避されることで、第３図柄表示装置８１が視認可能とされる（図２２５９、図２２６１、図２２６３及び図２２６５参照）。

【１３２４５】

図２２６６から図２２６８を参照して、液晶表示装置Ｑ５２３の全体構成について説明する。図２２６６（ａ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の正面図であり、図２２６６（ｂ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の背面図である。図２２６７は、液晶表示装置Ｑ５２３の分解斜視正面図であり、図２２６８は、液晶表示装置Ｑ５２３の分解斜視背面図である。

【１３２４６】
図２２６６から図２２６８に示すように、液晶表示装置Ｑ５２３は、正面視横長矩形に形成されており、正面側（遊技者側）に配設される正面ケースＱ５４１と、その正面ケースＱ５４１の背面側を覆う背面ケースＱ５４２と、正面ケースＱ５４１及び背面ケースＱ５４２の対向間に配設される液晶装置Ｑ５４３と、その液晶装置Ｑ５４３の背面側に配設される基板部材Ｑ５４５と、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向間に介設される介設部材Ｑ５４４とを主に備えて形成される。
【１３２４７】
正面ケースＱ５４１は、背面側が開口する箱状に形成されると共に、その底面に矩形状に板厚方向に貫通形成される正面開口Ｑ５４１ａが形成される。正面ケースＱ５４１は、一面に開口する背面開口Ｑ５４１ｂ側から内側に液晶装置Ｑ５４３を配設可能に形成される。これにより、正面開口Ｑ５４１ａを通じて液晶装置Ｑ５４３を遊技者から視認可能にできる。
【１３２４８】
正面ケースＱ５４１は、左右の側面の内側に凹設される凹部Ｑ５４１ｃが上下に２箇所ずつ形成される。また、凹部Ｑ５４１ｃの凹設先端部分には、正面ケースＱ５４１の長手方向（図２２６６（ａ）左右方向）に貫通する貫通孔Ｑ５４１ｄが形成される。
【１３２４９】
さらに、正面ケースＱ５４１の長手方向一端側（図２２６６（ａ）左側）に形成される凹部Ｑ５４１ｃには、その凹設先端部分の背面開口Ｑ５４１ｂ側から正面開口Ｑ５４１ａ側に凹設される凹設部Ｑ５４１ｃ１が形成される。凹設部Ｑ５４１ｃ１は、後述する介設部材Ｑ５４４の係合部Ｑ５４４ｂを係合させる窪みである。
【１３２５０】
液晶装置Ｑ５４３は、図柄などの表示を行う液晶ディスプレイＱ５４３ａを正面（正面開口Ｑ５４１ａを通して遊技者から視認可能とされる面）に備える。また、液晶装置Ｑ５４３は、正面視横長矩形に形成され、その短手方向寸法が背面開口Ｑ５４１ｂの内側の短手方向寸法と略同一に設定されると共に、長手方向寸法が正面ケースＱ５４１の左右の凹部Ｑ５４１ｃの対向間の幅寸法と略同一に設定される。
【１３２５１】
よって、液晶装置Ｑ５４３は、正面ケースＱ５４１の内側に配設されると、その上下左右の側面が、正面ケースＱ５４１の内壁に当接した状態とされる。これにより、液晶装置Ｑ５４３を正面ケースＱ５４１に対して位置ずれし難くできる。
【１３２５２】
また、液晶装置Ｑ５４３は、背面（液晶ディスプレイＱ５４３ａの反対面）が金属材料の板部材から形成される背面部Ｑ５４３ｃで覆われる。背面部Ｑ５４３ｃは、電気的なノイズを遮断する（液晶装置Ｑ５４３が電気的ノイズの影響を受けることを低減する）ためのシールド部材であり、後述する基板部材５４５と導電部材Ｑ１０００（接続手段）により電気的に連結されている。これにより、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に帯電した静電気を導通可能体としての導電部材Ｑ１０００を介して基板部材Ｑ５４５へ逃がすことができる。
【１３２５３】
液晶装置Ｑ５４３は、その厚み寸法（図２２６６（ａ）紙面奥行方向の寸法）が正面ケースＱ５４１の内側部分の背面開口部Ｑ５４１ｂ側から正面開口部Ｑ５４１ａ側の距離寸法よりも小さい寸法に設定される。よって、液晶装置Ｑ５４３を正面ケースＱ５４１の内側に収容することができる。また、正面ケースＱ５４１には、短手方向一側（図２２６６（ａ）下側）の内側面に立設する立設部Ｑ５４１ｅが形成される。
【１３２５４】
立設部Ｑ５４１ｅは、正面ケースＱ５４１の長手方向略中央位置から部分的に突出して形成される。正面ケースＱ５４１の背面開口Ｑ５４１ｂ側の内側面と立設部Ｑ５４１ｅの側面との対向間の距離寸法は、液晶装置Ｑ５４３の厚み寸法と略同一に設定される。よっ

て、正面ケースＱ５４１の内側に液晶装置Ｑ５４３を配設した状態では、立設部Ｑ５４１ｅの側面と液晶装置Ｑ５４３とが当接した状態とされる。
【１３２５５】
即ち、立設部Ｑ５４１ｅは、液晶装置Ｑ５４３の下端部と係合した状態とされる。これにより、液晶装置Ｑ５４３を正面ケースＱ５４１の内側に配置した状態では、液晶装置Ｑ５４３が正面ケースＱ５４１に対して前後方向（液晶装置Ｑ５４３が背面ケースＱ５４２から抜け出る方向）に位置ずれすることを抑制しやすくできる。
【１３２５６】
液晶ディスプレイＱ５４３ａは、正面視における形状が、正面ケースＱ５４１の開口Ｑ５４１ａと略同一の形状に形成され、その大きさが開口Ｑ５４１ａと略同一に設定される。これにより、正面ケースＱ５４１の開口Ｑ５４１ａを通じて、遊技者に液晶ディスプレイＱ５４３ａの全域を視認させることができる。
【１３２５７】
液晶装置Ｑ５４３は、長手方向の両端部に円形状に穿設される締結孔Ｑ５４３ｂを備える。締結孔Ｑ５４３ｂは、正面ケースＱ５４１の貫通孔Ｑ５４１ｄに挿通されたネジの先端が締結される孔であり、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態において締結孔Ｑ５４３ｂの軸が貫通孔Ｑ５４１ｄの軸と同一直線状に位置して形成される。これにより、正面ケースＱ５４１の内側に液晶装置Ｑ５４３を配設した状態で、貫通孔Ｑ５４１ｄを介して締結孔Ｑ５４３ｂにネジを締結することで、正面ケースＱ５４１に液晶装置Ｑ５４３を固定できる。
【１３２５８】
また、上述したように、貫通孔Ｑ５４１ｄは、凹部Ｑ５４１ｃの凹設先端部に形成されるので、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態においてネジの頭部を凹部Ｑ５４１ｃの内側に収容することができる。また、正面ケースＱ５４１の正面開口側Ｑ５４１ａ側には、凹部Ｑ５４１ｃの空間を覆う壁部が形成される。一方、凹部Ｑ５４１ｃの背面開口側Ｑ５４１ａ側には、凹部Ｑ５４１ｃと対向する位置に背面ケースＱ５４２が取着される。よって、正面ケースＱ５４１と液晶装置Ｑ５４３との締結部分を遊技者から視認し難くすることができる。
【１３２５９】
介設部材Ｑ５４４は、正面視横長矩形の板状に形成され、板厚方向（液晶装置Ｑ５４３側から基板部材Ｑ５４５側）に開口する複数の開口Ｑ５４４ａと、長手方向の一端から長手方向に突出される係合部Ｑ５４４ｂと、長手方向の他端に板厚方向に貫通形成される貫通孔Ｑ５４４ｃとを主に備えて形成される。
【１３２６０】
開口Ｑ５４４ａは、横長矩形状に開口され、その内壁が板厚方向に沿って形成される。本実施形態では、介設部材Ｑ５４４に４箇所形成される。また、開口Ｑ５４４ａは、長手方向の中間位置よりも長手方向一端側（図２２６６（ａ）左側）に複数形成され、それぞれが長手方向に異なる位置に形成される。
【１３２６１】
さらに、４箇所の開口Ｑ５４４ａは、介設部材Ｑ５４４の短手方向中央位置よりも短手方向一側（図２２６６（ａ）下側）に形成される。介設部材Ｑ５４４は、正面ケースＱ５４１の正面視形状よりも一回り小さい外形に形成され、液晶装置Ｑ５４３の背面に配設される。よって、４つの開口Ｑ５４４ａは、液晶表示装置Ｑ５２３（正面ケースＱ５４１）の短手方向中央位置よりも短手方向の一側（図２２６６（ａ）下側）に位置される。
【１３２６２】
上述したように、液晶表示装置Ｑ５２３は、一対が背面ケース３００に対向して配設される（図２２５８参照）。よって、開口Ｑ５４４ａは、液晶表示装置Ｑ５２３の液晶ディスプレイ５４３ａを遊技者側に向けた状態（図２２５８及び図２２６２に示す状態）において、その対向する側に偏って配置される。
【１３２６３】

係合部Ｑ５４４ｂは、介設部材Ｑ５４４の長手方向の一端側（図２２６６（ａ）左側）の端面から長手方向に突出して形成されると共に、その突出先端面が、介設部材Ｑ５４４の短手両方向（図２２６６（ａ）上下方向）に屈曲される。即ち、係合部Ｑ５４４ｂは、正面視Ｔ字状に形成される。

【１３２６４】

係合部Ｑ５４４ｂは、その先端が凹設部Ｑ５４１ｃ１を介して、凹部Ｑ５４１ｃの内側に配設される。よって、介設部材Ｑ５４４の長手方向の一端側（係合部Ｑ５４４ｂ側）を正面ケースＱ５４１に対して短手方向の位置決めをすることができる。

【１３２６５】

貫通孔Ｑ５４４ｃは、板厚方向に円形状に貫通して形成される。貫通孔Ｑ５４４ｃは、その内径が、正面ケースＱ５４１の他端側（図２２６６（ａ）右側）の背面に円柱状に突出して形成される突起Ｑ５４１ｆの外径と略同一または突起Ｑ５４１ｆの外径よりも少し大きく設定される。また、貫通孔Ｑ５４４ｃと突起Ｑ５４１ｆとは、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態において同軸上に形成される。

【１３２６６】

よって、介設部材Ｑ５４４を液晶装置Ｑ５４３の背面に装着する際に、突起Ｑ５４１ｆを貫通孔Ｑ５４４ｃに挿入できる。その結果、介設部材Ｑ５４４の長手方向の他端側（貫通孔５５４ｃ側）を正面ケースＱ５４１に対して位置決めすることができる。

【１３２６７】

介設部材Ｑ５４４は、上述したように貫通孔Ｑ５４４ｃ及び係合部Ｑ５４４ｂにより、正面ケースＱ５４１に対して長手方向両側が位置決めされる。その結果、正面ケースＱ５４１に対して介設部材Ｑ５４４が動く（位置ずれする）ことを抑制できる。

【１３２６８】

基板部材Ｑ５４５は、正面視横長矩形の板状に形成されると共に、背面ケースＱ５４２の正面視形状よりも小さく形成される。基板部材Ｑ５４５は、背面ケースＱ５４２側の背面に背面ケースＱ５４２に向けて光を照射するＬＥＤを複数備えて形成される。これにより、後述する背面ケースＱ５４２を発光させることができる。

【１３２６９】

また、基板部材Ｑ５４５は、正面ケースＱ５４１側に突出する複数の突起Ｑ５４５ａ１（図２２７１参照）が形成される第１領域Ｑ５４５ａを備える。なお、第１領域Ｑ５４５ａについての詳しい説明は後述する。

【１３２７０】

なお、基板部材Ｑ５４５は、板厚方向に円形に開口する貫通孔が複数個形成されており、その貫通孔が介設部材Ｑ５４４から円柱状に突出する複数の突起に嵌ることで、介設部材Ｑ５４４に対して位置決めできる。

【１３２７１】

背面ケースＱ５４２は、正面視形状が正面ケースＱ５４１の正面視形状と略同一に形成されると共に、正面ケースＱ５４１の外形と略同一の大きさに形成される。また、背面ケースＱ５４２は、正面ケースＱ５４１側が開口する箱状に形成される。よって、正面ケースＱ５４１と背面ケースＱ５４２とを組み合わることで、正面ケースＱ５４１と背面ケースＱ５４２との対向間（内側）に液晶装置Ｑ５４３、介設部材Ｑ５４４及び基板部材Ｑ５４５を配設できる。

【１３２７２】

次いで、図２２６９及び図２２７０を参照して導電部材Ｑ１０００について説明する。図２２６９は、液晶表示装置Ｑ５２３の分解図である。図２２７０（ａ）は、導電部材Ｑ１０００の斜視図であり、図２２７０（ｂ）は、導電部材Ｑ１０００の側面図であり、図２２７０（ｃ）は、図２２７０（ｂ）の矢印Ａ０１ｃ方向視における導電部材Ｑ１０００の正面図であり、図２２７０（ｄ）は、図２２７０（ｃ）のＡ０１ｄ－Ａ０１ｄ線における導電部材Ｑ１０００の断面図であり、図２２７０（ｅ）は、図２２７０（ｂ）のＡ０１ｅ－Ａ０１ｅ線における導電部材Ｑ１０００の断面図である。なお、図２２６９では、液

晶装置Ｑ５４３と介設部材Ｑ５４４との間の部分で分解した状態が図示される。
【１３２７３】
図２２６９及び図２２７０に示すように、導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態において、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内側に挿入され、正面部分（図２２７０（ａ）上側部分、第１当接部Ｑ１１００の端面）が液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃに当接（接触）されると共に、背面部分（図２２７０（ｂ）下側部分、第２当接部Ｑ１２００の端面）が基板部材Ｑ５４５の第１領域Ｑ５４５ａに当接（接触）される。
【１３２７４】
導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付け前の状態において、断面円形の円柱状に構成され、一方向（図２２７０（ｂ）上下方向、第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向）に長くされる。即ち、導電部材Ｑ１０００は、直径寸法よりも高さ寸法（一方向における寸法、即ち、軸方向における長さ寸法）が大きくされる。
【１３２７５】
導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付け前の状態において、一方向（図２２７０（ｂ）上下方向）に沿って同一の直径に構成され、その直径は、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａよりも小さくされる。即ち、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａは、正面視略矩形に構成され、その開口Ｑ５４４ａの短手方向における距離寸法よりも導電部材Ｑ１０００の直径が小さくされる。よって、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とは所定の距離が隔てられ、非接触とされる。
【１３２７６】
なお、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａは、正面視略正方形に構成されても良く、正面視略円形に構成されても良い。この場合も、同様に、導電部材Ｑ１０００の直径は、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａよりも小さくされる。即ち、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とは所定の距離が隔てられ、非接触とされる。
【１３２７７】
導電部材Ｑ１０００は、液晶装置Ｑ５４３（背面部５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域５４５ａ）に接触するための接触部としての第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と、それら第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の間に配設され両者を導通させる導通部としての中間部Ｑ１３００とを備え、それぞれ導電スポンジから構成される。本実施形態では、カーボンが含有されたポリウレタン樹脂を発泡させて成形された導電スポンジが採用される。但し、材質は任意であり、ポリウレタン樹脂に代えて、ポリエチレン樹脂、エチレンポロピレンゴムを採用し、これにカーボンを含有させて発泡させても良い。なお、第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００の各部を全て同じ材質としても良く、一部または全部が他と異なる材質としても良い。
【１３２７８】
第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００は、円板状に構成される一方、中間部Ｑ１３００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と略同径の円柱状に構成され、これらの端面どうしが連結される。即ち、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）よりも中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）が大きくされる。
【１３２７９】
なお、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とを略同一の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）としても良い。但し、この場合には、中間部Ｑ１３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との相対変位に対する追従性）を確保し難くなる。

【１３２８０】
　また、本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とが略同一の形状に構成される。但し、両者を異なる形状としても良い。
【１３２８１】
　第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の剛性（弾性率、硬度）は、中間部Ｑ１３００よりも剛性（弾性率、硬度）が大きくされる。これにより、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００は、中間部Ｑ１３００よりも変形し難い特性に構成される。言い換えると、中間部Ｑ１３００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００よりも変形し易い特性に構成される。即ち、単位荷重に対する中間部Ｑ１３００の弾性変形量は、単位荷重に対する第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の弾性変形量よりも大きくなる。
【１３２８２】
　なお、本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とが同一の材料から構成され、略同一の特性とされる。但し、両者を異なる材料から構成しても良い。
【１３２８３】
　本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００との端面どうしが接着剤により接着されることで両者が連結される。接着剤は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００との間の導電性を確保するために、端面の一部の領域のみに塗布される（接着剤が塗布されていない領域が端面に確保される）。
【１３２８４】
　なお、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）を２色成形（中間部Ｑ１３００を成形した後、その中間部Ｑ１３００を設置した金型により第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を成形するもの）により構成しても良い。これにより、接着剤を省略できる。
【１３２８５】
　次いで、図２２７１を参照して、基板部材Ｑ５４５の第１領域Ｑ５４５ａについて詳しく説明する。図２２７１（ａ）は、基板部材Ｑ５４５の正面図であり、図２２７１（ｂ）は、図２２７１（ａ）のＣＬＸＩＶｂ－ＣＬＸＩＶｂ線における基板部材Ｑ５４５の断面図である。なお、図２２７１では、第１領域Ｑ５４５ａが、破線で図示される。また、図２２７１（ａ）では、配線Ｑ５４５ｇが破線で図示される。
【１３２８６】
　図２２７１に示すように、基板部材Ｑ５４５は、非導電性の樹脂材料から板状体に形成される板部材Ｑ５４５ｃと、その板部材Ｑ５４５ｃの一面側に配設される導電性の金属材料から形成されるグランド部Ｑ５４５ｄと、そのグランド部Ｑ５４５ｄ及び板部材Ｑ５４５ｃの一面側を覆う態様で配設されると共に、非導電性の樹脂材料から形成される被覆部材Ｑ５４５ｅとを主に備えて形成される。
【１３２８７】
　板部材Ｑ５４５ｃは、基板部材Ｑ５４５の骨格を形成する板材であり、基板部材Ｑ５４５の正面視矩形状に形成される。
【１３２８８】
　グランド部Ｑ５４５ｄは、基板部材Ｑ５４５に載置される制御部品に電気を導通させる導電体である。なお、本実施形態におけるグランド部Ｑ５４５ｄは、第１領域Ｑ５４５ａの全域に形成される。また、基板部材Ｑ５４５は、被覆部材Ｑ５４５ｅと板部材Ｑ５４５ｃとの間に配設される共に、各グランド部Ｑ５４５ｄに連結される配線Ｑ５４５ｇを備えて形成される。
【１３２８９】
　配線Ｑ５４５ｇは、金属材料から形成されると共に、基板部材Ｑ５４５に配設されるコネクタＱ５４５ｆに連結される。また、配線Ｑ５４５ｇは、コネクタＱ５４５ｆを介してパチンコ機１０のアース（図示せず）に連結（導通）される。よって、グランド部Ｑ５４

５ｄに入力された電気は、配線Ｑ５４５ｇを介してパチンコ機１０のアースへ逃がすことができる。

【１３２９０】

被覆部材Ｑ５４５ｅは、グランド部Ｑ５４５ｄ及び板部材Ｑ５４５ｃの一面全域を覆う態様で配設される。これにより、グランド部Ｑ５４５ｄ及び配線Ｑ５４５ｇを導通する電気が他の部材（基板部材Ｑ５４５に配設されるチップ等）に放電することを抑制できる。

【１３２９１】

また、被覆部材Ｑ５４５ｅは、基板部材Ｑ５４５に配設される突起Ｑ５４５ａ１の周囲には形成されず、突起Ｑ５４５ａ１と所定の間隔を隔てた状態とされる。この場合、被覆部材Ｑ５４５ｅよりも後述する突起Ｑ５４５ａ１が突出される。これにより、導電部材Ｑ１０００とグランド部Ｑ５４５ｄとの当接（連結）を確保できる（図２２７１（ｂ）参照）。

【１３２９２】

なお、上述した板部材Ｑ５４５ｃ、グランド部Ｑ５４５ｄ及び被覆部材Ｑ５４５ｅは、図２２７１（ｂ）のみに図示して、他の図での図示が省略される。

【１３２９３】

第１領域Ｑ５４５ａは、液晶装置Ｑ５４３側に突出する複数の突起Ｑ５４５ａ１と、基板部材Ｑ５４５の板厚方向（図２２７１（ｂ）左右方向）に円形状に貫通する複数の貫通孔Ｑ５４５ａ２とを主に備えて形成される。

【１３２９４】

貫通孔Ｑ５４５ａ２は、第１領域Ｑ５４５ａに基板部材Ｑ５４５の長手方向および短手方向に複数個並んだ状態で形成される。本実施形態では、基板部材Ｑ５４５の長手方向に５個、基板部材Ｑ５４５の短手方向に４個並んだ状態で形成される。

【１３２９５】

なお、貫通孔Ｑ５４５ａ２には、基板部材Ｑ５４５の長手方向および短手方向に後述する突起Ｑ５４５ａ１が１箇所おきに内嵌される。よって、本実施形態では、板厚方向に貫通した状態（突起Ｑ５４５ａ１が内嵌されていない状態）の貫通孔Ｑ５４５ａ２は、基板部材Ｑ５４５長手方向に３箇所、短手方向に２箇所、形成される。

【１３２９６】

突起Ｑ５４５ａ１は、基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄにはんだ付けされたはんだにより形成されている。即ち、貫通孔Ｑ５４５ａ２への突起Ｑ５４５ａ１の配置は、基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄにはんだ付けすることにより行われる。

【１３２９７】

従って、基板部材Ｑ５４５に電子部品をはんだ付けする工程で突起Ｑ５４５ａ１を形成することができる。よって、突起Ｑ５４５ａ１を形成するための工程を別途設ける必要がなく、工程を兼用できるので、その分、工数を抑制して、製品コストを削減できる。また、グランド部Ｑ５４５ｄにはんだ付けされたはんだにより突起Ｑ５４５ａ１が形成されることで、その分、導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）とグランド部Ｑ５４５ｄとの当接面積を確保でき、液晶装置Ｑ５４３が帯電した際に、基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄを介して電荷を取り除きやすくできる。

【１３２９８】

突起Ｑ５４５ａ１は、貫通孔Ｑ５４５ａ２の内径と略同一の外径の円柱状に形成される。また、突起Ｑ５４５ａ１は、貫通孔Ｑ５４５ａ２の内側に内嵌した状態で配設され、液晶装置Ｑ５４３側の先端の外径が、径方向に膨出して形成されており、貫通孔Ｑ５４５ａ２から突出した状態とされる。

【１３２９９】

これにより、突起Ｑ５４５ａ１と基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄとを連結（当接した状態と）することができるので、突起Ｑ５４５ａ１に導通される電気を基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄ及び配線Ｑ５４５ｇを介してパチンコ機１０のアースに逃がす事ができる。

【１３３００】
　また、突起Ｑ５４５ａ１は、径方向に膨出した先端部分が、グランド部Ｑ５４５ｄの液晶装置Ｑ５４３側に当接すると共に、グランド部Ｑ５４５ｄに貫通する貫通孔Ｑ５４５ａ２の内縁部に基端部分の外周面が当接するので、突起Ｑ５４５ａ１とグランド部Ｑ５４５ｄとの当接面積を確保することができる。その結果、液晶装置Ｑ５４３に帯電する静電気を基板部材Ｑ５４５に逃がしやすくできる。
【１３３０１】
　また、導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）を突起Ｑ５４５ａ１の形状に沿わせて変形させることができ、その分、液晶装置Ｑ５４３の一面側（背面部Ｑ５４３ｃ）および基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄに対して導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）が摺動することを抑制できる。
【１３３０２】
　即ち、突起Ｑ５４５ａ１は、先端が基板部材Ｑ５４５から突出した状態とされるので、突起Ｑ５４５ａ１を導電部材Ｑ１０００の側面に食い込んだ状態（一方が他方に嵌り込んで凹凸嵌合した状態）を形成できる。従って、導電部材Ｑ１０００が、基板部材Ｑ５４５の正面（図２２７１（ｂ）の左側側面）と平行な方向（せん断方向）に位置ずれし難くすることができる。その結果、液晶装置Ｑ５４３に帯電する静電気を基板部材Ｑ５４５に逃がしやすくできる。
【１３３０３】
　突起Ｑ５４５ａ１は、複数個ならんで形成される貫通孔Ｑ５４５ａ２に対して、１箇所置きに間隔を空けて配置される。即ち、突起Ｑ５４５ａ１は、貫通孔Ｑ５４５ａ２に対して千鳥状に配設される。
【１３３０４】
　よって、複数の突起Ｑ５４５ａ１を利用して、導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）が基板部材Ｑ５４５に対して摺動することを抑制できると共に、液晶装置Ｑ５４３が帯電した電荷を取り除きやすくでき、且つ、貫通孔Ｑ５４５ａ２を利用して、突起と導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）との間に発生する熱を効率的に逃がすことができる。
【１３３０５】
　即ち、導電部材Ｑ１０００は、静電気が流れることで、その電気により熱が蓄えられやすく、その熱により基板部材Ｑ５４５が壊れる恐れがあるところ、その熱を貫通孔Ｑ５４５ａ２を介して排出しやすくできるので、導電部材Ｑ１０００を冷却して基板部材Ｑ５４５が壊れることを抑制できる。
【１３３０６】
　次いで、図２２７２及び図２２７３を参照して、導電部材Ｑ１０００の配置状態について説明する。図２２７２は、液晶表示装置Ｑ５２３の背面図である。図２２７３（ａ）は、図２２７２のＣＬＸＶＩａ－ＣＬＸＶＩａ線における液晶表示装置Ｑ５２３の断面図であり、図２２７３（ｂ）は、図２２７３（ａ）の範囲Ａ４ｂにおける液晶表示装置Ｑ５２３の拡大断面図である。なお、図２２７３では、理解を容易とするために、導電部材Ｑ１０００の変形状態（変形形状）が模式的に図示される。以下の各図においても同様である。
【１３３０７】
　なお、図２２７２では、液晶表示装置Ｑ５２３の背面ケースＱ５４２及び基板部材Ｑ５４５が取り外された状態が図示され、図２２７３では、背面ケースＱ５４２及び基板部材Ｑ５４５が装着された状態が図示される。
【１３３０８】
　図２２７２及び図２２７３に示すように、導電部材Ｑ１０００は、正面側（第１当接部Ｑ１１００（図２２７３（ａ）上側の端面））が液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃに当接した状態とされると共に、背面側（第２当接部Ｑ１２００側（図２２７３（ａ）下側の端面））が基板部材Ｑ５４５の第１領域Ｑ５４５ａ（図２２７１（ａ）参照）に当接し

た状態とされ、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向方向に圧縮された状態で配設される。

【１３３０９】

即ち、導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３に配設されていない状態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向の高さ（長さ）寸法Ｌ４（図２２７０（ｂ）参照）が、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間における距離寸法Ｌ５よりも大きな値に設定される（Ｌ５＜Ｌ４）。よって、液晶装置Ｑ５４３に基板部材Ｑ５４５を組み付けた状態では、導電部材Ｑ１０００が液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向方向に弾性的に圧縮変形される。

【１３３１０】

従って、導電部材Ｑ１０００の液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向方向（図２２７３（ａ）上下方向）への弾性回復力を利用して、導電部材Ｑ１０００を、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とに導電部材Ｑ１０００を当接した状態にできると共に、その当接状態を維持しやすくできる。

【１３３１１】

ここで、部品の寸法公差や組み立て公差、及び、製品コストの低減の観点から、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５に対する介設部材Ｑ５４４のがたつき（相対的な変位）を完全になくすことは現実的でない。そのため、遊技中、液晶表示装置Ｑ５２３の回転に伴う遠心力やスライド変位の始動・停止動作に伴う慣性力の影響を受けて、介設部材Ｑ５４４が液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５に対して相対的に変位される。かかる介設部材Ｑ５４４に導電部材Ｑ１０００が干渉していると、介設部材Ｑ５４４が変位した際に、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００又は第２当接部Ｑ１２００）が液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５に対して摺動してしまい、ノイズ効果にムラが生じる。そのため、液晶装置Ｑ５４３の誤動作、液晶表示の色ムラやドット欠け等の不具合が発生する。

【１３３１２】

これに対し、本実施形態では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に導電部材Ｑ１０００が挟持された状態（弾性的に圧縮変形された状態）において、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内縁（内面（側面））と導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）の外面（側面）との間に隙間を持たせることができるので、導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）が開口Ｑ５４４ａの内縁に拘束されることを抑制できる。これにより、導電部材Ｑ１０００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に対する追従性）を確保できる。

【１３３１３】

一方で、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内縁（内面（側面））と導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）の外面（側面）との間に隙間があると、その隙間の分、導電部材Ｑ１０００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に対して摺動する可能性が生じるところ、導電部材Ｑ１０００は、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接する第１当接部１１００及び第２当接部１２００が中間部Ｑ１３００よりも大きな剛性とされる（変形し難く構成される）ので、導電部材Ｑ１０００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に対して摺動することを抑制できる。

【１３３１４】

さらに、図２２７３（ｃ）に示すように、突起Ｑ５４５ａ１が基板部材Ｑ５４５（被覆部材Ｑ５４５ｅ）から突出した状態で配設されることにより、貫通孔Ｑ５４５ａ２の開口縁に導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）が当接することを抑制できる。即ち、突起Ｑ５４５ａ１により導電部材Ｑ１０００を持ち上げて、基板部材Ｑ５４５（貫通孔Ｑ５４５ａ２）と導電部材Ｑ１０００との間に空間を持たせることができるので、貫通孔Ｑ５４５ａ２が導電部材Ｑ１０００によって塞がれることを抑制できる。

【１３３１５】
これにより、基板部材Ｑ５４５と導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）との間の空間へ貫通孔Ｑ５４５ａ２から外気を流入させる、或いは、基板部材Ｑ５４５と導電部材Ｑ１０００との間の空間の空気を貫通孔Ｑ５４５ａ２から外部へ流出させることができる。即ち、空気の循環経路を確保（増加）して、導電部材Ｑ１０００及び基板部材Ｑ５４５を冷却しやすくできる。その結果、基板部材Ｑ５４５の破損を抑制できる。
【１３３１６】
次いで、図２２７４を参照して、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間隔が変化した場合の説明をする。図２２７４（ａ）から図２２７４（ｃ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の断面図である。
【１３３１７】
なお、図２２７４（ａ）から図２２７４（ｃ）は、図２２７３（ｂ）の断面図と対応する。また、図２２７４（ｂ）を通常状態（基準位置）として、図２２７４（ａ）及び図２２７４（ｃ）では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間隔が変化（増加または減少）した状態がそれぞれ図示される。
【１３３１８】
ここで、上述したように、液晶表示装置Ｑ５２３は、変位（回転軸Ｑ５２３ｃを回転中心とする回転、及び、スライドレール５１０の伸縮に伴うスライド変位）可能に配設される（図２２５８～図２２６５参照）。その為、その変位の遠心力や慣性力により、液晶表示装置Ｑ５２３の内部の各部品の位置関係が変化する恐れがある。この場合、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間の距離が変化すると、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に介設される導電部材Ｑ１０００の当接状態が変化する虞があるという問題点があった。
【１３３１９】
これに対し、本実施形態では、図２２７４に示すように、導電部材Ｑ１０００は、弾性変形可能に構成され、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の間に弾性的に圧縮変形された状態で配設されているので、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持しやすくできる。
【１３３２０】
詳しく説明すると、図２２７４（ａ）に示すように、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間が近接して距離寸法Ｌ５（図２２７３参照）よりも小さい距離寸法とされる場合には、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）が液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向方向（図２２７４（ａ）上下方向）に弾性的に圧縮されることで、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持できる。
【１３３２１】
一方、図２２７４（ｃ）に示すように、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間が離間して距離寸法Ｌ５よりも大きくされる（但し、導電部材Ｑ１０００の寸法Ｌ４（図２２７０参照）よりも小さい距離寸法とされる）場合には、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）が液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向方向（図２２７４（ａ）上下方向）に弾性回復されることで、対向間の増加に追従でき、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持できる。
【１３３２２】
このように、導電部材Ｑ１０００は弾性変形可能に構成されるので、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向間の距離が変化（増加または減少）した場合には、その変化に追従でき、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持できる。
【１３３２３】
次いで、図２２７５を参照して、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが水平方向（例えば、液晶表示装置Ｑ５２３の長手方向）に変化した場合（即ち、相対的に平行移動し

た場合）を説明する。図２２７５（ａ）から図２２７５（ｃ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の断面図である。

【１３３２４】

なお、図２２７５（ａ）から図２２７５（ｃ）は、図２２７３（ａ）の断面図と対応する。また、図２２７５（ｂ）を通常（基準位置）として、図２２７５（ａ）では、液晶装置Ｑ５４３が基板部材Ｑ５４５に対して液晶表示装置Ｑ５２３の長手方向一側（図２２７５（ａ）右側）に変化した状態が、図２２７５（ｃ）では、液晶装置Ｑ５４３が、基板部材Ｑ５４５に対して液晶表示装置Ｑ５２３の長手方向他側（図２２７５（ｃ）左側）に変化した状態が図示される。

【１３３２５】

また、図２２７５（ａ）から図２２７５（ｃ）では、基板部材Ｑ５４５の長手方向における第１領域Ｑ５４５ａの中央位置に仮想線ＫＪ１が、導電部材Ｑ１０００の第１当接部Ｑ１１００における中央（軸心）位置に仮想線ＫＪ２が、それぞれ２点鎖線で図示される。

【１３３２６】

ここで、従来より、電気機器（動作手段、液晶装置Ｑ５４３）と、その電気機器の一面側に対向配置されると共にアース接続されたグランド部（グランド部Ｑ５４５ｄ）を有する基板（基板部材Ｑ５４５）と、その基板のグランド部に電気機器を電気的に接続する接続手段とを備えた遊技機が知られている。具体的には、電気機器は、液晶パネル（液晶ディスプレイＱ５４３ａ）の背面に金属板からなるシールド部材（背面部Ｑ５４３ｃ）が設けられた液晶表示装置として構成される。また、接続手段は、従来品では、弓形の板ばねとして構成され、基端が基板のグランド部に当接（電気的に接続）されると共に、弓形の凸面がシールド部材に当接（電気的に接続）される。接続手段は、基端が基板に固定される一方、弓形の凸面がシールド部材に押し付けられて、板ばねの弾性変形により当接が保たれた状態とされる。これにより、シールド部材に生じた静電気を、基板のグランド部を介してアースへ逃がすことができる。よって、例えば、遊技球の転動や液晶表示装置の変位に伴って発生した静電気によりシールド部材が帯電しても、基板のグランド部を介して電荷を取り除き、液晶表示の色ムラやドット欠け等の不具合の発生を抑制できる。

【１３３２７】

しかしながら、上述した従来の技術では、電気機器が変位されることで、或いは、他の演出部材の変位や遊技球の転動・衝突に伴う外力の入力による電気機器の振動により、シールド部材および基板が対向方向と直交する方向（水平方向）へ相対変位（平行移動）されると、接続手段の弓形の凸面がシールド部材に対して摺動され、接続手段またはその接続手段の当接対象が摩耗するという問題点があった。

【１３３２８】

これに対して、本実施形態によれば、導電部材Ｑ１０００は、液晶装置Ｑ５４３の一面（背面部Ｑ５４３ｃ）側と基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄとの対向間に挟持されると共に、液晶装置Ｑ５４３または基板部材Ｑ５４５が対向方向と直交する方向（水平方向、図２２７５左右方向）へ相対変位（平行移動）された場合にその相対変位に伴ってせん断変形可能に構成されるので、導電部材Ｑ１０００の一側（第１当接部Ｑ１１００）及び他側（第２当接部Ｑ１２００）を、液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ及び基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄ（突起Ｑ５４５ａ１）のそれぞれに当接させた状態を維持できる。

【１３３２９】

即ち、導電部材Ｑ１０００（特に、本実施形態では、主に中間部Ｑ１３００）がせん断変形することで、その導電部材Ｑ１０００の一側（第１当接部Ｑ１１００）及び他側（第２当接部Ｑ１２００）が液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５に対して摺動する（位置ずれする）ことを抑制できる。その結果、導電部材Ｑ１０００又はその導電部材Ｑ１０００の当接対象（液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５）が摩耗することを抑制できる。

【１３３３０】

ここで、電気的に動作可能に構成される動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と、アース接続されたグランド部を有し動作手段と間隔を隔てて配設される基板（基板部材Ｑ５４５）とを備え、動作手段の導電部分を基板のグランド部に接続手段により電気的に接続する遊技機が知られている。特開２０１９－１８８２６０号公報には、弾性体の周りに布状の導電体（導電性の金属材料から構成される繊維体を編み込んだ無端帯状の導電布）を無端状に巻き付けて接続手段とする構成が開示される。

【１３３３１】

上記従来の技術では、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）とが水平方向（両者が対向する方向と直交する方向）に相対変位（平行移動）する場合に、その相対変位の方向が、導電体の巻き付け方向に沿う方向であれば、接続手段がせん断変形する（弾性体が略菱形に変形する）ことで、相対変位に追従可能であるが、相対変位の方向が、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向であると、接続手段がせん断変形し難くなる（導電体が弾性体の変形を阻害する）。そのため、相対変位に追従することが困難となり、摩耗が発生する。布状の導電体は、面外方向（折り目を付ける方向）には変形しやすい一方、面内方向の変形はし難いためである。

【１３３３２】

そこで、上記従来の技術では、導電体に「切り欠き」を設けることで、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向においても、相対変位に追従する（接続手段がせん断変形する）ようにしている。

【１３３３３】

しかしながら、このように、導電体に切り欠きを設ける構成では、その切り欠きのみで接続手段の対称性を十分に担保することは困難であった。そのため、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）とが相対変位する場合に、その相対変位の方向によって接続手段の変形性に差が生じ、ノイズ効果にムラが生じるという問題点があった。

【１３３３４】

特に、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）との相対変位が、両者の対向面の間隔を増減させる方向と、両者の対向面の角度を変化させる方向とが組み合わさったものであると、その相対変位に接続手段が追従できず、動作手段または基板と接続手段との間の接触状態が安定しない。即ち、切り欠きが設けられている側が対向間で圧縮されて弾性回復する場合と、切り欠きが設けられていない側が圧縮されて弾性回復する場合とで、接続手段の動的な変形態様（相対変位に対する追従性）に差が生じる。そのため、相対変位おいて、動作手段または基板と接続手段との間に部分的な隙間が断続的に発生し、接触圧や面積が変化することで、ノイズ効果のムラが顕著となる。

【１３３３５】

また、接続手段は、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）との相対変位に伴い、繰り返し変形されるものであるため、導電体に切り欠きが設けられていると、切り欠き部分に応力集中が生じやすく、耐久性の低下を招くという問題点があった。更に、導電体に切り欠きを設ける作業を必要となるだけでなく、切り欠きが設けられることで導電体が不整の形状となるため、導電体を弾性体に巻き付ける際の作業性が悪くなり、その分、生産コストが嵩むという問題点があった。

【１３３３６】

これに対し、本実施形態によれば、導電部材Ｑ１０００を単純な形状（円柱状）で構成することができ、切り欠きを設ける必要がない。

【１３３３７】

よって、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とがいずれの方向（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間隔を増減させる方向、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが対向する方向と直交する方向（水平方向）、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向面の角度を変化させる方向（傾斜方向））に相対変位する場合であっても、その相対変位の方向により導電部材Ｑ１０００の変形性にアンバランスが生じることを抑制できる（導電部材Ｑ１０００の動的な変形態様が変形方向によって異なるものとなることを抑

制できる）。
【１３３３８】
その結果、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）と導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００）との間の接触状態を安定させることができるので、それらの間の接触圧や接触面積が変化することを抑制できる。よって、遊技中（外乱による液晶表示装置Ｑ５２３の振動に伴い、又は、液晶表示装置Ｑ５２３の回転やスライド変位に伴い、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが相対変位する場合）にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。また、切り欠きを設ける必要がなく、単純な形状とできるので、導電部材Ｑ１０００の耐久性の向上を図ることができる。本実施形態では、中間部Ｑ１３００が円柱状とされ、長さ方向に沿って（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の間において）外形（直径）が略同一の大きさ（太さ）に構成されるので、中間部Ｑ１３００の一部に変形が集中することを抑制でき、その耐久性を高めることができる。
【１３３３９】
特に、本実施形態によれば、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が中間部Ｑ１３００よりも変形し難く（剛性が大きく）構成され、且つ、第１当接部Ｑ１１００から第２当接部Ｑ１２００までの間において中間部Ｑ１３００の外形（本実施形態では直径）が同じ大きさに構成されるので、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが相対変位する場合に、その相対変位に対する中間部Ｑ１３００の追従性（変形性）と、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性とを利用して、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。よって、遊技中にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【１３３４０】
即ち、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位（上記したように、向間隔を増減させる方向、水平方向または傾斜方向の内の一部または全部が組み合わされた相対変位）に対して、中間部Ｑ１３００が変形（追従）を担うことで、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）でき、且つ、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状を保持し易く（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ難く）できる。よって、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。
【１３３４１】
例えば、本実施形態とは逆に、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が中間部Ｑ１３００よりも変形し易く（剛性が小さく）構成されている場合には、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に対して、中間部Ｑ１３００が踏ん張ってしまい、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が水平方向に位置ずれ（摺動）し易くなると共に、相対変位が傾斜方向の成分を含む場合に、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ、接触圧や面積が変化し易くなる。よって、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。
【１３３４２】
ここで、例えば、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）の横断面が正方形に構成される場合、２辺が対向する方向への相対変位と、対角方向（２辺が対向する方向と４５度位相を異ならせた方向）への相対変位とでは、導電部材Ｑ１０００が異なる変形性を有する（導電部材Ｑ１０００の変形性が方向性を有する）こととなる。
【１３３４３】
これに対し、本実施形態では、上述したように、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）をその長手方向に直交する仮想平

面で切断した断面（横断面）の形状が略円形に構成されるので（図２２７０参照）、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）が方向性を有する（相対変位の方向によって変形性が異なる）ことをより確実に抑制できる。よって、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位の方向によらず、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）の変形性を一定として、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。

【１３３４４】

なお、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）の横断面の形状は、完全な円形である必要はなく、断面形状の一部に直線状の部分があっても良い。或いは、断面形状が多角形であっても良い。そのような場合でも、切り欠きを設ける必要がある従来品と比較して、導電部材Ｑ１０００が方向性を有することを十分に抑制できる。

【１３３４５】

ここで、導電部材Ｑ１０００の長手方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、円柱形状の軸方向、図２２７０（ｂ）上下方向）において、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）が、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）と同等または小さくされる場合には、中間部Ｑ１３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との相対変位に対する追従性）を確保し難くなる。また、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性を確保し難くなる。

【１３３４６】

これに対し、本実施形態によれば、導電部材Ｑ１０００の長手方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、円柱形状の軸方向、図２２７０（ｂ）上下方向）において、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）が、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）よりも大きくされる。

【１３３４７】

これにより、中間部Ｑ１３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との相対変位に対する追従性）の確保と、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性の確保との両立を図ることができる。その結果、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【１３３４８】

なお、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）は、中間部Ｑ１３００の外形寸法（本実施形態では直径、図２２７０（ｂ）左右方向寸法）よりも大きいことが好ましい。また、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）の２倍以上であることが好ましく、３倍以上であることがより好ましい。一方、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図２２７０（ｂ）上下方向寸法）は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の外形寸法（本実施形態では直径、図２２７０（ｂ）左右方向寸法）よりも小さいことが好ましい。

【１３３４９】

なお、図２２７５（ｃ）に示す、液晶装置Ｑ５４３が基板部材Ｑ５４５に対して左方向（図２２７５（ｃ）左方向）に変化した場合は、図２２７５（ａ）に示す、液晶装置Ｑ５４３が基板部材Ｑ５４５に対して右方向（図２２７５（ｃ）右方向）に変化した場合と反対であるのみのため、その詳しい説明は省略する。

【１３３５０】

次いで、図２２７６を参照して、第６９実施形態における導電部材Ｑ２０００について説明する。第６８実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが略同一の外形形状（長さ寸法の異なる円柱状）に形成される場合を説明したが、第６９実施形態における第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、中

間部Ｑ１３００と異なる外形形状に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３３５１】

図２２７６（ａ）は、第６９実施形態における導電部材Ｑ２０００の側面図であり、図２２７６（ｂ）は、図２２７６（ａ）の矢印Ａ０２ｂ方向視における導電部材Ｑ２０００の正面図であり、図２２７６（ｃ）は、図２２７６（ｂ）のＡ０２ｃ－Ａ０２ｃ線における導電部材Ｑ２０００の断面図であり、図２２７６（ｄ）は、図２２７６（ａ）のＡ０２ｄ－Ａ０２ｄ線における導電部材Ｑ２０００の断面図である。

【１３３５２】

図２２７６に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ２０００は、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００が円錐台形状に形成される。なお、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【１３３５３】

第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、互いに逆向きの姿勢で中間部Ｑ１３００の両端に配設され、それぞれ小径側の端面が中間部Ｑ１３００の長手方向の端面に連結される。よって、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、大径側の端面が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接されるので、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００と液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との間の接触面積を大きくすることができる。

【１３３５４】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位（上記したように、向間隔を増減させる方向、水平方向または傾斜方向の内の一部または全部が組み合わされた相対変位）に対して、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ１２００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）できると共に、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の形状を保持し易く（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ難く）できる。即ち、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。その結果、遊技中にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【１３３５５】

本実施形態では、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の小径側の外形の大きさ（直径）が、中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）と略同一とされる。なお、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の小径側の外形の大きさ（直径）を中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）よりも大きくしても良く、小さくしても良い。

【１３３５６】

次いで、図２２７７を参照して、第７０実施形態における導電部材Ｑ３０００について説明する。第６８実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが略同一の外形形状（長さ寸法の異なる円柱状）に形成される場合を説明したが、第７０実施形態における第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、中間部Ｑ１３００と異なる外形形状に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３３５７】

図２２７７（ａ）は、第７０実施形態における導電部材Ｑ３０００の側面図であり、図２２７７（ｂ）は、図２２７７（ａ）の矢印Ａ０３ｂ方向視における導電部材Ｑ３０００の正面図であり、図２２７７（ｃ）は、図２２７７（ｂ）のＡ０３ｃ－Ａ０３ｃ線における導電部材Ｑ３０００の断面図であり、図２２７７（ｄ）は、図２２７７（ａ）のＡ０３ｄ－Ａ０３ｄ線における導電部材Ｑ３０００の断面図である。

【１３３５８】

図２２７７に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ３０００は、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００が円錐台形状に形成される。なお、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【１３３５９】

第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、互いに逆向きの姿勢で中間部Ｑ１３００の両端に配設され、それぞれ大径側の端面が中間部Ｑ１３００の長手方向の端面に連結される。よって、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、小径側の端面が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接されるので、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００と液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との間の接触圧を大きくすることができる。

【１３３６０】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位（上記したように、向間隔を増減させる方向、水平方向または傾斜方向の内の一部または全部が組み合わされた相対変位）に対して、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ１２００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）できると共に、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の形状を保持し易く（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ難く）できる。即ち、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。その結果、遊技中にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【１３３６１】

本実施形態では、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の大径側の外形の大きさ（直径）が、中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）と略同一とされる。なお、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の小径側の外形の大きさ（直径）を中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）よりも大きくしても良く、小さくしても良い。

【１３３６２】

本実施形態では、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の外形の大きさ（直径）が、中間部Ｑ１３００と連結される側から先端側までの全範囲で連続的に小さくなるように構成されたが、少なくとも第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の先端側が先細形状（先端側（中間部Ｑ１３００から離れる側）に向かうに従って外形の大きさが徐々に小さくなる形状）となっていれば足りる。

【１３３６３】

次いで、図２２７８を参照して、第７１実施形態における導電部材Ｑ４０００について説明する。第６８実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが接着剤を用いた接着により連結される場合を説明したが、第７１実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００は、中間部Ｑ４３００と非接着の状態で連結される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３３６４】

図２２７８（ａ）は、第７１実施形態における導電部材Ｑ４０００の側面図であり、図２２７８（ｂ）は、図２２７８（ａ）の矢印Ａ０７ｂ方向視における導電部材Ｑ４０００の正面図であり、図２２７８（ｃ）は、図２２７８（ｂ）のＡ０７ｃ－Ａ０７ｃ線における導電部材Ｑ４０００の断面図であり、図２２７８（ｄ）は、図２２７８（ｃ）のＡ０７ｄ－Ａ０７ｄ線における導電部材Ｑ４０００の断面図である。

【１３３６５】

図２２７８に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ４０００は、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の端面に断面略円形の凹部が凹設されると共に、中間部Ｑ４３００の端面から断面略円形の突部が突設され、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接

部Ｑ４２００の凹部に中間部Ｑ４３００の突部が挿通される。即ち、突部の外面（側面）が凹部の内面（側面）に取り囲まれる。なお、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【１３３６６】

本実施形態では、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の大きさ（内径）と中間部Ｑ４３００の突部の外形の大きさ（直径、外径）とが略同一とされる。よって、導電部材Ｑ４０００が組み立てられた状態（第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００に中間部Ｑ４３００が連結された状態）では、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外面（側面）に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の内面（側面）が当接される。

【１３３６７】

これにより、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００と中間部Ｑ４３００とを接着剤を使用しない非接着の状態で連結する（組み立てる）ことができる。よって、接着剤を不要とできる分、接着剤の材料費および接着の塗布工程や乾燥工程に要する工数を削減して、製品コストを低減することができる。

【１３３６８】

なお、導電部材Ｑ４０００は、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）と基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との間に圧縮された状態で挟持されるので、非接着の状態であっても、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００と中間部Ｑ４３００との連結が解除されることを抑制できる。

【１３３６９】

本実施形態では、中間部Ｑ４３００の端面に突部が突設される場合を説明したが、中間部Ｑ４３００の全体が、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の大きさ（内径）と略同一の外形の大きさ（直径、外径）の形状（例えば、円柱形状）であっても良い。即ち、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外面（側面）に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の内面（側面）が当接されていれば良い。中間部Ｑ４３００の突部の突設を省略できることで、その分、製造コストを削減できる。

【１３３７０】

なお、この場合には、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の大きさ（内径）は、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の外形の大きさ（直径、外径）の５０％以上の大きさであることが好ましく、７５％以上の大きさであることがより好ましい。中間部Ｑ４３００の変形性を適正に維持できるからである。

【１３３７１】

中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外形の形状は、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の形状と異なる形状であっても良い。即ち、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外面（側面）に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の内面（側面）が全周にわたって当接している必要はなく、周方向の一部が当接されていれば足り、周方向に断続的に当接されていても良い。例えば、凹部の内形または端部の外形の一方が断面円形とされ、凹部の内形または端部の外形の他方が断面多角形とされ、両者の内面（側面）と外面（側面）とが周方向の一部で当接されるものであっても良い。

【１３３７２】

次いで、図２２７９を参照して、第７２実施形態における導電部材Ｑ５０００について説明する。第６８実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが接着剤を用いた接着により連結される場合を説明したが、第７２実施形態における第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００は、中間部Ｑ４３００と非接

着の状態で連結される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３３７３】

図２２７９（ａ）は、第７２実施形態における導電部材Ｑ５０００の側面図であり、図２２７９（ｂ）は、図２２７９（ａ）の矢印Ａ０８ｂ方向視における導電部材Ｑ５０００の正面図であり、図２２７９（ｃ）は、図２２７９（ｂ）のＡ０８ｃ－Ａ０８ｃ線における導電部材Ｑ５０００の断面図であり、図２２７９（ｄ）は、図２２７９（ｃ）のＡ０８ｄ－Ａ０８ｄ線における導電部材Ｑ５０００の断面図である。

【１３３７４】

図２２７９に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ５０００は、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の端面に形成される断面略円形の凹部が貫通孔として構成される。よって、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ３１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ３２００側の端部が導電部材Ｑ５０００の先端側（正面側または背面側）から視認可能な状態で露出される。

【１３３７５】

これにより、導電部材Ｑ５０００の製造コストを低減できると共に、ノイズ効果にムラが生じることを抑制し易くできる。即ち、上記第７１実施形態におけるように、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の凹部が有底の形状であると、中間部４３００の突部の突設寸法が凹部の凹設寸法よりも大きい場合、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の端面と中間部Ｑ４３００の端面との間に隙間が形成される。そのため、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に導電部材Ｑ４０００が追従する場合に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の端面と中間部Ｑ４３００の端面とが当接と離間とを繰り返し、ノイズ効果にムラが生じる。よって、凹部の深さ寸法と突部の突設寸法との寸法精度（公差）の要求が厳しくなり、その分、製造コストが嵩む。

【１３３７６】

これに対し、本実施形態によれば、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の凹部が貫通孔とされることで、突部の突設寸法の寸法精度（公差）を緩やかとできるので、その分、製造コストを低減できる。また、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に導電部材Ｑ５０００が追従する場合に、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の端面と中間部Ｑ４３００の端面とを当接（密着）した状態に維持し易くできるので、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【１３３７７】

ここで、実施形態では、中間部Ｑ４３００の突部の突設寸法は、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の凹部（貫通孔）の凹設寸法（貫通寸法、即ち、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の長さ寸法、図２２７９（ｃ）上下方向寸法）よりも小さくされる。よって、中間部Ｑ４３００の突部における端面は、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の先端側（中間部Ｑ４３００と反対側）の端面まで到達されない。

【１３３７８】

そのため、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００のみが液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接され、中間部Ｑ４３００は液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に非当接とされる。即ち、中間部Ｑ４３００は第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００を介して液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）と電気的に接続される。

【１３３７９】

これにより、例えば、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対して、特性が異なる２部材（第１当接部Ｑ５１００及び中間部Ｑ４３００）が同時に当接することを抑制できるので、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に導電部材Ｑ５０００が追従する場合に、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。即ち、第１当接部Ｑ５１

００及び中間部Ｑ４３００とは、変形のし難さ（剛性）が異なると共に、変形のし難さを異ならせるために、含有されるカーボン量が異なるため、電気的な導通特性も異なる。そのため、そのような特定が異なる２部材が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に同時に当接された状態で相対変位に追従すると、ノイズ効果にムラが生じる要因となる。

【１３３８０】

なお、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【１３３８１】

次いで、図２２８０を参照して、第７３実施形態における導電部材Ｑ６０００について説明する。第６８実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とを導電部材Ｑ１０００が備える構成を説明したが、第７３実施形態における導電部材Ｑ６０００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ６３００とに加え、外面部Ｑ６４００を更に備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３３８２】

図２２８０（ａ）は、第７３実施形態における導電部材Ｑ６０００の側面図であり、図２２８０（ｂ）は、図２２８０（ａ）の矢印Ａ０９ｂ方向視における導電部材Ｑ６０００の正面図であり、図２２８０（ｃ）は、図２２８０（ｂ）のＡ０９ｃ－Ａ０９ｃ線における導電部材Ｑ６０００の断面図であり、図２２８０（ｄ）は、図２２８０（ａ）のＡ０９ｄ－Ａ０９ｄ線における導電部材Ｑ６０００の断面図である。

【１３３８３】

図２２８０に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ６０００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と、それら第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の間に配設され略円柱状に構成される中間部Ｑ６３００と、中間部Ｑ６３００の外面（側面）に配設される外面部Ｑ６４００とを備える。なお、中間部Ｑ６３００は、上述した中間部Ｑ１３００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【１３３８４】

中間部Ｑ６３００の外形の大きさ（直径）は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の外形の大きさ（直径）よりも小さくされる。これにより、中間部Ｑ６３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に対する追従性）と、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性との両立を図ることができる。その結果、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制し易くできる。

【１３３８５】

外面部Ｑ６４００は、弾性変形が可能な材料から弾性部材として構成され、中間部Ｑ６３００の外面（側面）を全周にわたって取り囲んで配設される。外面部Ｑ６４００が絶縁材料により絶縁体として構成される。本実施形態では、外面部Ｑ６４００は、カーボンを含有しないポリウレタン樹脂を発泡させて成形されたスポンジが採用される。但し、材質は任意であり、ポリウレタン樹脂に代えて、ポリエチレン樹脂、エチレンポロピレンゴムを採用し、カーボンを含有させずに発泡させても良い。また、ポリ塩化ビニルやフッ素樹脂、架橋ポリエチレン、天然ゴム・合成ゴムなどの非発泡体を採用しても良い。

【１３３８６】

なお、本実施形態では、外面部Ｑ６４００の外形の大きさ（直径）は、上述した中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）と同一に構成される。即ち、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付けられた状態では、外面部Ｑ６４００の少なくとも一部が中間部Ｑ６４００の外面（側面）と介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）との間に位置すると共に、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の

内面（側面）と外面部Ｑ６４００の少なくとも一部の外面（側面）とは所定の距離が隔てられ、非接触とされる。

【１３３８７】

これにより、中間部Ｑ６３００の外面（側面）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）に直接接触することを外面部Ｑ６４００により防ぎ、中間部Ｑ６３００が摩耗することを抑制できる。よって、導電部材Ｑ６０００（中間部Ｑ６３００）の耐久性を向上できる。また、外面部Ｑ６４００が弾性変形可能に構成されるので、中間部Ｑ６３００を保護しつつ、中間部Ｑ６３００の変形性を確保できる。

【１３３８８】

また、外面部Ｑ６４００の外形の大きさ（直径）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（内形）の大きさよりも小さくされることで、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と外面部Ｑ６４００の外面（側面）との間に隙間を持たせることができる。よって、その隙間の分、導電部材Ｑ６０００（外面部Ｑ６４００）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）に拘束されて変形し難くなることを抑制できる。

【１３３８９】

なお、本実施形態では、外面部Ｑ６４００が中間部Ｑ６３００よりも変形し易く（剛性が低く）構成される。これにより、中間部Ｑ６３００の変形性の確保と中間部Ｑ６３００の摩耗の抑制との両立を達成し易くできる。但し、外面部Ｑ６４００を中間部Ｑ６３００よりも変形し易く（剛性が低く）構成しても良い。外面部Ｑ６４００が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）との当接で摩耗することを抑制し易くできる。

【１３３９０】

外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）は適宜調整することができる。この場合、外面部Ｑ６４００の外面（側面）は、長さ方向（図２２８０（ａ）上下方向寸法）の少なくとも一部が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と対面可能とされていれば良く、長さ方向の全部が対面していても良い。

【１３３９１】

本実施形態では、外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）が中間部Ｑ６３００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）よりも短くされ、中間部Ｑ６３００の第１当接部Ｑ１１００側の端部および中間部Ｑ６３００の第２当接部Ｑ１２００側の端部において、中間部Ｑ６３００の外面（側面）の周りに外面部Ｑ６４００が配設されず、中間部Ｑ６３００の外面（側面）が露出されて構成される。これにより、外面部Ｑ６４００による中間部Ｑ６４００の保護（摩耗の抑制）を図りつつ、導電部材Ｑ６０００（中間部Ｑ６３００）の変形性を確保できる。

【１３３９２】

なお、外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）が中間部Ｑ６３００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）と略同一であっても良い。介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）が中間部Ｑ６４００に当接することを確実に抑制できる。

【１３３９３】

また、外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）が中間部Ｑ６３００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図２２８０（ａ）上下方向寸法）よりも大きくされ、第１当接部Ｑ１１００又は第２当接部Ｑ１２００の少なくとも一方の外面（側面）の周りにも外面部Ｑ６４００が配設される構成であっても良い。第１当接部Ｑ１１００又は第２当接部Ｑ１２００の形状安定性を高めることができる。

【１３３９４】

また、中間部Ｑ６３００の第１当接部Ｑ１１００側の端部または中間部Ｑ６３００の第２当接部Ｑ１２００側の端部の一方のみにおいて、中間部Ｑ６３００の外面（側面）の周

りに外面部Ｑ６４００が配設されず、中間部Ｑ６３００の外面（側面）が露出される構成であっても良い。

【１３３９５】

上述したように、外面部Ｑ６４００は、絶縁材料から絶縁体として構成される。これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に伴い、外面部Ｑ６４００の外面（側面）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）に対して摺動することや接触と離間とを繰り返した場合でも、静電気の発生を抑制できる。その結果、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【１３３９６】

次いで、図２２８１を参照して、第７４実施形態における液晶表示装置Ｑ７５２３について説明する。第６８実施形態では、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とが離間される構成を説明したが、第７４実施形態における介設部材Ｑ７５４４は、その開口Ｑ７５４４ａの内面（側面）が導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外面（側面）に当接される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３３９７】

図２２８１は、第７４実施形態における液晶表示装置Ｑ７５２３の断面図であり、図２２７３（ａ）に対応する。本実施形態における液晶表示装置Ｑ７５２３は、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａが導電部材Ｑ１０００の第１当接部Ｑ１１００に対応する位置に配設される。また、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａは、上述した介設部材５５４の開口５４４ａよりも小さな矩形状に形成され、その開口Ｑ７５４４ａの内形の大きさ（長手方向における距離寸法）が導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外形の大きさ（直径）が略同一又は若干小さく構成される。よって、介設部材Ｑ７５４４（開口Ｑ７５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部で当接される。

【１３３９８】

なお、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａは、正面視略正方形に構成されても良く、正面視略円形に構成されても良い。この場合も、同様に、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａの内形の大きさ（２辺が対向する距離寸法または内径）は、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外形の大きさ（直径）と略同一又は若干小さく構成される。即ち、介設部材Ｑ７５４４（開口Ｑ７５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部または周方向の全部で当接される。

【１３３９９】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が生じた場合に、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対する第１当接部Ｑ１１００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）でき、且つ、中間部Ｑ１３００が介設部材Ｑ７５４４（開口Ｑ７５４４ａ）の内面（側面）に拘束されることを回避して、その中間部Ｑ１３００の変形性を確保できる。その結果、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。

【１３４００】

次いで、図２２８２を参照して、第７５実施形態における導電部材Ｑ８０００について説明する。第６８実施形態では、導電部材Ｑ１０００の全体が導電スポンジで構成される場合を説明したが、第７５実施形態における導電部材Ｑ８０００は、その一部（外殻部Ｑ８５００）が樹脂材料から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３４０１】

図２２８２（ａ）は、第７５実施形態における導電部材Ｑ８０００の側面図であり、図２２８２（ｂ）は、図２２８２（ａ）の矢印Ａ１１ｃ方向視における導電部材Ｑ８０００の正面図であり、図２２８２（ｃ）は、図２２８２（ｂ）のＡ１１ｃ－Ａ１１ｃ線における導電部材Ｑ８０００の断面図である。図２２８２（ａ）、図２２８２（ｂ）及び図２２８２（ｃ）は、図２２７０（ｂ）、図２２７０（ｃ）及び図２２７０（ｄ）にそれぞれ対

応する。なお、図２２８２（ｂ）では、介設部材８５４４が図示される。
【１３４０２】
図２２８２に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ８０００は、樹脂材料から構成される外殻部Ｑ８５００を備える。外殻部Ｑ８５００は、第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ１３００の長さ方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、図２２８２（ａ）上下方向）の一部を外側（外面側）から全周にわたって取り囲んだ状態で配設される。
【１３４０３】
本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び中間部ｑ１３００の外面（側面）と外殻部Ｑ８５００の内面（側面）とが少なくとも周方向の一部の領域において（又は全周にわたって）接着剤により接着される。但し、両者を非接着としても良い。この場合には、第１当接部Ｑ１１００及び中間部ｑ１３００の外面（側面）と外殻部Ｑ８５００の内面（側面）との一方に突部を、他方に凹部を、それぞれ形成し、それらが嵌合するようにすることが好ましい。
【１３４０４】
本実施形態における液晶表示装置（図示せず）は、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａが導電部材Ｑ８０００の第１当接部Ｑ１１００に対応する位置に配設される（図２２８２（ｂ）参照）。また、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａは、その開口Ｑ８５４４ａの内形の大きさ（短手方向における距離寸法、図２２８２（ｂ）上下方向寸法）が、導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外形の大きさ（直径）と略同一又は若干小さく構成される。よって、介設部材Ｑ８５４４（開口Ｑ８５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部で当接される。
【１３４０５】
なお、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａは、正面視略正方形に構成されても良く、正面視略円形に構成されても良い。この場合も、同様に、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内形の大きさ（２辺が対向する距離寸法または内径）は、導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外形の大きさ（直径）と略同一又は若干小さく構成される。即ち、介設部材Ｑ８５４４（開口Ｑ８５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部または周方向の全部で当接される。
【１３４０６】
これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が生じた場合に、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対する第１当接部Ｑ１１００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）でき、且つ、中間部Ｑ１３００が介設部材Ｑ８５４４（開口Ｑ８５４４ａ）の内面（側面）に拘束されることを回避して、その中間部Ｑ１３００の変形性を確保できる。その結果、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。
【１３４０７】
特に、本実施形態では、外殻部Ｑ８５００の外面（側面）には、その長さ方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、図２２８２（ａ）上下方向）に沿って延びる溝部Ｑ８５１０が凹設され、その溝部Ｑ８５１０に挿通可能（溝部Ｑ８５１０の延びる方向（図２２８２（ａ）上下方向）に沿って変位可能）に構成される挿通部Ｑ８５４４ｄが、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内面（側面）から突設される。
【１３４０８】
これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が生じた場合に、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対して導電部材Ｑ８０００（第１当接部Ｑ１１００）が相対変位（回転）することを抑制できる。その結果、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。
【１３４０９】
なお、本実施形態では、溝部Ｑ８５１０ｄ（挿通部Ｑ８５４４ｄ）が対向する２箇所（

位相を１８０度異ならせた位置）に形成（凹設おより突設）される。但し、形成位置は対向する位置に限定されない。また、形成個数は、１箇所でも良く、３箇所以上でも良い。
【１３４１０】
　また、外殻部Ｑ８５００の外面（側面）に溝部Ｑ８５１０を、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内面（側面）に挿通部Ｑ８５４４ｄを、それぞれ形成したが、逆の配置とし、外殻部Ｑ８５００の外面（側面）に挿通部Ｑ８５４４ｄを、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内面（側面）に溝部Ｑ８５１０を、それぞれ形成しても良い。
【１３４１１】
　ここで、上記第６８実施形態では、導電部材Ｑ１０００が導電スポンジのみから構成され、比較的変形し易いため、作業者が手で把持し難い。そのため、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てる際に、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａに導電部材Ｑ１０００を組み付け難く、作業性が悪い。
【１３４１２】
　これに対し、本実施形態における導電部材Ｑ８０００によれば、外殻部Ｑ８５００が樹脂材料から構成されるので、かかる外殻部Ｑ８５００の剛性を確保して、変形し難くできる。即ち、作業者が手で把持し易くできる。よって、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てる際に、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａに導電部材Ｑ８０００を組み付ける際に、外殻部Ｑ８５００を利用することができる。即ち、外殻部Ｑ８５００を作業者が手で把持できる。これにより、導電部材Ｑ８０００を組み付け易くして、その作業性を向上できる。
【１３４１３】
　なお、本実施形態では、外殻部Ｑ８５００の内面（側面）が第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ１３００の外面に当接（連結）されたが、外殻部Ｑ８５００の内面（側面）と中間部Ｑ１３００の外面（側面）との間の少なくとも一部（周方向の一部または長さ方向の一部）又は全部（周方向および長さ方向の全部）に隙間が形成されていても良い。隙間の分、中間部Ｑ１３００が拘束されることを抑制し、導電部材Ｑ８０００（中間部Ｑ１３００）の変形性を確保できる。その結果、ノイズ効果のムラを抑制できる。
【１３４１４】
　本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図２２８２（ｃ）上側の部分）が、外殻部Ｑ８５００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図２２８２（ｃ）上側の部分）よりも突出する（正面側に位置する）構成とされたが、逆でも良く、外殻部Ｑ８５００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図２２８２（ｃ）上側の部分）が、第１当接部Ｑ１１００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図２２８２（ｃ）上側の部分）よりも突出する（正面側に位置する）構成としても良い。
【１３４１５】
　本実施形態では、外殻部Ｑ８５００を樹脂材料から構成したが、導電スポンジ（導電部材Ｑ１０００）よりも剛性の大きい（変形し難い）であれば、別の材料を採用しても良い。例えば、ゴム状弾性体や金属材料が例示される。なお、外殻部Ｑ８５００は、絶縁性の材料から構成されることが好ましい。よって、金属材料から外殻部Ｑ８５００を構成する場合には、その金属材料の表面（外面）をゴム状弾性体や樹脂材料などの絶縁性の材料で被覆（コーティング）することが好ましい。
【１３４１６】
　ここで、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内部（内面や背面）に、その開口Ｑ８５４４ａに外殻部Ｑ８５００を挿通（押し込み）して組み付ける際に外殻部Ｑ８５００の一部に当接して外殻部Ｑ８５００のそれ以上の挿通（押し込み）を規制する（外殻部Ｑ８５００の挿通位置（組み付け位置）を規定する）当接手段を設けて良い。当接手段としては、例えば、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内部（内面や背面）に設けられ、外殻部Ｑ８５００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図２２８２（ｃ）上側の部分）に当接する部分が例示される。

【１３４１７】
次いで、図２２８３を参照して、第７６実施形態における導電部材Ｑ９０００について説明する。第６８実施形態では、導電部材Ｑ１０００の中間部Ｑ１３００が中実に構成される場合を説明したが、第７６実施形態における導電部材Ｑ８０００の中間部Ｑ９３００は、凹部Ｑ９３１０を備えて構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１３４１８】
図２２８３（ａ）は、第７６実施形態における導電部材Ｑ９０００の斜視図であり、図２２８３（ｂ）は、導電部材Ｑ９０００の側面図であり、図２２８３（ｃ）は、図２２８３（ｂ）の矢印Ａ１２ｃ方向視における導電部材Ｑ９０００の正面図であり、図２２８３（ｄ）は、図２２８３（ｃ）のＡ１２ｄ－Ａ１２ｄ線における導電部材Ｑ９０００の断面図であり、図２２８３（ｅ）は、図２２８３（ｂ）のＡ１２ｅ－Ａ１２ｅ線における導電部材Ｑ９０００の断面図である。なお、図２２８２（ｂ）では、介設部材８５４４が図示される。
【１３４１９】
ここで、上述したように、導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）は、導電スポンジから構成されるため、気泡による空隙（隙間）を有し、この空隙（隙間）の分、変形性が向上されている。しかしながら、変形性に更なる改善の余地が要請される。
【１３４２０】
これに対し、本実施形態における導電部材Ｑ９０００によれば、図２２８３に示すように、中間部Ｑ９３００が空隙（隙間）として構成される凹部Ｑ９３１０を備え、この凹部Ｑ９３１０は、導電部材Ｑ９０００（中間部Ｑ９３００）の長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８３（ｄ）上下方向）に沿って延びるように形成される。これにより、凹部Ｑ９３１０の空隙（隙間）の分、導電部材Ｑ９０００（中間部Ｑ９３００）の変形性を向上できる。
【１３４２１】
本実施形態では、凹部Ｑ９３１０は、中間部Ｑ９３００の一側（第１当接部Ｑ１１００側）の端部（端面）から他側（第２当接部Ｑ１２００側）の端部（端面）まで長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８３（ｄ）上下方向）に沿って連続する空隙（隙間）として構成される。但し、凹部Ｑ９３１０が長さ方向に沿って断続的に構成される（長さ方向の一部で空隙（隙間）が非形成とされる）ものであっても良い。
【１３４２２】
本実施形態では、凹部Ｑ９３１０が長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８３（ｄ）上下方向）に沿って直線状に延びる場合を説明したが、非直線状に延びるものであっても良い。非直線状としては、例えば、矩形波状に凹凸を組み合わせた形状に屈曲して延びる形態や、鋸刃状に屈曲して延びるものや、螺旋（回転しながら回転面と垂直方向のある方向（長さ方向）へ移動（上昇または下降）する曲線）状に延びるものが例示される。
【１３４２３】
なお、中間部Ｑ９３００を複数の部材（導電スポンジ）を合体（結合）させて構成するようにしても良い。即ち、中間部Ｑ９３００の素材としての複数の部材を金型により成形する際または金型により成形した後に、それら各素材の一部または全部の外面（側面）に溝を凹設し、溝が凹設された外面を合わせ面（当接面）として、複数の素材を合体（連結）して中間部Ｑ９３００を構成しても良い。合わせ面（当接面）の溝が空隙（隙間）として残り、これを凹部Ｑ９３１０とすることができるので、金型では成形が困難な複雑な形状の凹部Ｑ９３１０を構成できる。
【１３４２４】
本実施形態では、凹部Ｑ９３１０の断面（横断面）が円形の空隙（隙間）として構成されたが、断面（横断面）形状は任意であり、断面矩形や断面楕円、これらが組み合わされ

た断面形状であっても良い。凹部Ｑ９３１０は、長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８３（ｄ）上下方向）に沿って一定の断面（横断面）形状である必要はなく、長さ方向に沿って変化しても良い。長さ方向の一部の断面（横断面）形状が他の部分と異なる断面（横断面）形状であっても良い。

【１３４２５】

本実施例では、凹部Ｑ９３１０の配設個数が４箇所とされるが、３箇所以下でも良く、５箇所以上でも良い。また、配設位置は任意である。

【１３４２６】

本実施形態では、凹部Ｑ９３１０の横断面（長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８３（ｄ）上下方向）に直交する仮想面で切断した断面、即ち、図２２８３（ｅ）に示す断面）における断面積は、その合計の断面積が、中間部Ｑ９３００の凹部Ｑ９３１０を除いた領域の断面積よりも小さくされる。これにより、空隙（隙間）が大きくなり過ぎることを抑制でき、その分、中間部Ｑ９３００の耐久性を確保できる。

【１３４２７】

例えば、凹部Ｑ９３１０の断面積の合計が大きい（例えば、中間部Ｑ９３００の凹部Ｑ９３１０を除いた領域の断面積の半分を超える）構成では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が過大となった場合に、中間部Ｑ９３００の変形態様が一部に屈曲した形状が発生する態様となり易い。そのため、その屈曲部分に応力集中が生じ、亀裂の発生により耐久性が低下する。

【１３４２８】

これに対し、凹部Ｑ９３１０の断面積の合計が小さい（例えば、中間部Ｑ９３００の凹部Ｑ９３１０を除いた領域の断面積の半分以下、より好ましくは、２５％以下となる）構成であれば、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が過大となった場合に、空隙（隙間）を埋めて、中実体として中間部Ｑ９３００が変形できる。これにより、中間部Ｑ９３００に屈曲した形状が発生することを抑制できる。その結果、応力集中の発生を抑制でき、耐久性を向上できる。

【１３４２９】

次いで、図２２８４を参照して、第７７実施形態における導電部材Ｑ１００００について説明する。第７６実施形態では、中間部Ｑ９３００の内部に空隙（隙間）が構成される場合を説明したが、第７７実施形態における導電部材Ｑ１００００は、複数の中間部Ｑ１０３００の外面（側面）どうしの間に空隙（隙間）が構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１３４３０】

図２２８４（ａ）は、第７７実施形態における導電部材Ｑ１００００の側面図であり、図２２８４（ｂ）は、図２２８４（ａ）の矢印Ａ１３ｂ方向視における導電部材Ｑ１００００の正面図であり、図２２８４（ｃ）は、図２２８４（ｂ）のＡ１３ｃ－Ａ１３ｃ線における導電部材Ｑ１００００の断面図であり、図２２８４（ｄ）は、図２２８４（ａ）のＡ１３ｄ－Ａ１３ｄ線における導電部材Ｑ１００００の断面図である。

【１３４３１】

図２２８４に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ１００００は、複数（本実施形態では７本）の中間部Ｑ１０３００を備える。なお、中間部Ｑ１０３００は、上述した中間部Ｑ１３００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【１３４３２】

中間部Ｑ１０３００の外形の大きさ（直径）は、外面部Ｑ６４００の内形の大きさ（内径）よりも小さくされる。これにより、外面部Ｑ６４００の内面側（内部）には、複数の中間部Ｑ１０３００が束ねられた状態で合体（結合）して保持される。

【１３４３３】

なお、本実施形態では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に組み付けられて

圧縮される前の状態（即ち、無負荷状態）において、外面部Ｑ６４００の内形の大きさ（内径）が、中間部Ｑ１０３００の外形の大きさ（直径）の略３倍に設定される。これにより、無負荷状態において、複数の中間部Ｑ１０３００及び外面部Ｑ６４００は、径方向に変形されず、それぞれ断面（横断面）形状が略円形および略円環形状の状態のまま隣接する部材と当接（接触）される。但し、外面部Ｑ６４００の内面側（内部）において、複数の中間部Ｑ１０３００が径方向に変形（圧縮）されていても良い。また、外面部Ｑ６４００の内面（側面）が径方向に変形（圧縮）されていても良い。

【１３４３４】

本実施形態における導電部材Ｑ１００００によれば、複数の中間部Ｑ１０３００の外面（側面）どうしの間、及び、中間部Ｑ１０３００と外面部Ｑ６４００との外面（側面）と内面（側面）との間に、それぞれ空隙（隙間）が形成される。これら空隙（隙間）は、導電部材Ｑ１００００（中間部Ｑ１０３００）の長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８４（ｃ）上下方向）に沿って延びるように形成される。これにより、空隙（隙間）の分、導電部材Ｑ１００００（中間部Ｑ１０３００）の変形性を向上できる。

【１３４３５】

本実施形態では、中間部Ｑ１０３００が円柱状（長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図２２８４（ｃ）上下方向）に沿って直線状に延びる形状）に構成される場合を説明したが、非直線状に延びるものであっても良い。例えば、複数の中間部Ｑ１０３００が撚り合わせられていても良い。

【１３４３６】

本実施形態では、中間部Ｑ１０３００が断面（横断面）円形の円柱状に構成されたが、断面形状は任意であり、断面多角形や断面楕円、これらが組み合わされた断面形状であっても良い。但し、外面部Ｑ６４００は断面（横断面）円形（内面および外面がそれぞれ円形の断面円環状）に構成されることが好ましい。複数（本実施形態では７本）の中間部Ｑ１０３００が合体して構成される集合体の断面（横断面）形状（外形）を略円形として、その集合体の変形性が方向性を有する（相対変位の方向によって変形性が異なる）ことを抑制できる。これにより、上述しように、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。

【１３４３７】

本実施例では、中間部Ｑ１０３００の配設個数が７個とされるが、６個以下でも良く、８個以上でも良い。また、配設位置は任意である。

【１３４３８】

本実施形態では、複数の中間部Ｑ１０３００の外面（側面）どうしの間に空隙（隙間）を形成できるところ、中間部Ｑ１０３００は断面（横断面）が略円形の円柱状に構成されるので、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が過大となった場合でも、各中間部Ｑ１０３００の一部に屈曲した形状が発生することを抑制できる。即ち、屈曲部分に応力集中が生じて亀裂が発生することを抑制できる。その結果、耐久性を向上できる。

【１３４３９】

本実施形態では、各中間部Ｑ１０３００が同じ構成を説明したが、異なる構成（例えば、外形（形状、直径）が異なる、材質が異なる、導電率が異なるなど）でも良い。

【１３４４０】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１３４４１】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１３４４２】

例えば、第７１実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び中間部Ｑ４３００の連結構造を、第７０実施形態における第１当接部Ｑ３１００及び中間部Ｑ１３００の連結構造と置き換えて（適用して）、新たな実施形態としても良い。

【１３４４３】

同様に、例えば、第７１実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び中間部Ｑ４３００の連結構造を、第７７実施形態における第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ１０３００の連結構造と置き換えて（適用して）、新たな実施形態（複数の中間部Ｑ１０３０００の内の一部または全部の中間部Ｑ１０３００における端部（先端部分、図２２８４（ｃ）上側部分）が第１当接部Ｑ４１００の凹部に配設され、凹部に配設された１又は複数の中間部Ｑ１０３０００の端部の外面（側面）の内の一部または全部が、第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）の一部または全部と当接する連結構造）としても良い。

【１３４４４】

上記各実施形態では、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ５１００と第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００とが同一の構成とされる場合を説明したが、異なる構成（形状、材質、特性が異なるもの）でも良い。

【１３４４５】

上記１７６実施形態において、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ６０００を組み付けた状態において、外面部Ｑ６４００の外面（側面）と介設部材５４４の開口５４４ａの内面（側面）とは、外面部Ｑ６４００の外面（側面）における長さ方向および周方向の一部または全部が開口５４４ａの内面（側面）における一部または全部に当接していても良い（即ち、長さ方向および周方向の一部または全部において離間していても良い（両者の間に隙間を有していても良い）。なお、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との相対変位で想定され得る外力が導電部材Ｑ６０００に入力され、導電部材Ｑ６０００が変形された際に、少なくとも外面部Ｑ６４００の外面（側面）の一部が開口５４４ａの内面（側面）に当接する（当接する面積が増加する）ことが好ましい。導電部材Ｑ６０００の変位（水平方向への摺動）を抑制するストッパとして介設部材５４４を機能させることができ、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できるからである。

【１３４４６】

上記各実施形態において、液晶表示装置Ｑ５２３，Ｑ７５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を組み付けた状態において、導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００、第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００又は外面部Ｑ６４００の内の一部（１または複数））の外面（側面）の全周（周方向の全部）が、介設部材５４４～８５４４の開口５４４ａ～８５４４ａの内面（側面）に当接していても良い。これにより、導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を介設部材５４４～８５４４に組み付けた（開口５４４ａ～８５４４ａに保持させた）状態で、その介設部材５４４～８５４４を液晶表示装置Ｑ５２３，Ｑ７５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付けることができるので、液晶表示装置Ｑ５２３の組み立て作業における作業性を向上できる。

【１３４４７】

上記各実施形態では、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の長さ寸法（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向における寸法）が、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法よりも小さくされたが、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の内の一方または両方の長さ寸法が、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法よりも大きくされても良い。液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の相対変位の変位量が比較的小さい場合（特に、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の間隔を増減させる方向（導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の長さ方向）への相対変位が支配的（即ち、水平方向には相対変位し難い）で、且つ、その変位量が比較的小さい場合）に当該構成（後者の構成）が有効となる。

【１３４４８】
上記各実施形態では、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向における寸法）が外形の大きさ（直径）よりも大きくされたが、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向における寸法）が外形の大きさ（直径）よりも小さくても良い。即ち、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００が、長手方向に長い長尺の円柱状とされたが、厚み寸法が外形（直径）よりも小さい円板状に形成されても良い。液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の相対変位の変位量が比較的小さい場合（特に、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の間隔を増減させる方向（導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の長さ方向）への相対変位が支配的（即ち、水平方向には相対変位し難い）で、且つ、その変位量が比較的小さい場合）に当該構成（後者の構成）が有効となる。
【１３４４９】
上記各実施形態では、導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００が導電スポンジから構成される場合を説明したが、その一部を他の材質から構成しても良い。例えば、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の一方または両方を金属材料（例えば、鉄、銅、アルミニウムなど）から構成しても良い。第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００形状安定性を高めることができる。
【１３４５０】
上記各実施形態において、介設部材５４４～８５４４の開口５４４ａ～８５４４ａの形状（導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を組み付ける（挿通する）際の挿通方向視における正面視形状）は、任意である。例えば、矩形状（正方形、長方形、その他の多角形）、円形、楕円形、それらを組み合わせた形状（直線と曲線とが組わされた正面視形状）が例示される。
【１３４５１】
上記各実施形態において、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の外形の大きさは、長さ方向（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向）において一定である（長さ方向に垂直な仮想平面で切断した断面形状が長さ方向のどの位置で切断しても略同一である）必要はなく、長さ方向の一部の外形の大きさが他の部分の外形の大きさと異なるものであっても良い。例えば、第１の部位とその第１の部位よりも外形の大きさが大きい第２の部位とが長さ方向に並設（又は繰り返し配設）される構成でも良い。
【１３４５２】
また、外形の大きさは、長さ方向に沿って連続的とされる（この一例として、第７０実施形態における第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００が例示される）必要はなく、不連続（断続的）であっても良い。例えば、外形の大きさが長さ方向に沿って変化する部位と外形の大きさが長さ方向において一定ある部位とが長さ方向に並設（又は繰り返し配設）される構成でも良い。
【１３４５３】
上記各実施形態では、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間に導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を配設する（両者を電気的に接続する）場合を説明したが、例えば、２枚の基板部材Ｑ５４５が向い合せで所定間隔を隔てて配設され、それら２枚の基板部材Ｑ５４５の間に配設される（２枚の基板部材Ｑ５４５ｎｏ第１領域５４５ａどうしを電気的に接続する）ものであっても良い。例えば、液晶表示装置５２３に２枚の基板部材Ｑ５４５を対向配置する必要がある場合に、上記各実施形態の場合と同様に、液晶表示装置５２３の変位（回転やスライド変位）に伴い２枚の基板部材Ｑ５４５が相対変位した場合でも、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【１３４５４】
上記第７３実施形態では、中間部Ｑ６３００の長さ方向（長手方向、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向）の端部（第１当接部Ｑ１１００が接続される

端部側および第２当接部Ｑ１２００が接続される端部側）の一部において外面が露出される（外面部Ｑ６４００が配設されない）場合を説明したが、中間部Ｑ６３００の長さ方向の端部の外面が露出されない（外面部Ｑ６４００が配設される）構成であっても良い。当該構成（後者の構成）によれば、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の相対変位し易い（変位量が大きい）場合でも、外面部Ｑ６４００による中間部Ｑ６３００の保護効果を高める（介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内面（側面）に中間部Ｑ６３００が直接当接して摩耗することを抑制する）ことができる。

【１３４５５】

なお、第７１実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び中間部Ｑ４３００の連結構造を、第７３実施形態における第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ６３００の連結構造と置き換える場合には、中間部Ｑ６３００の長さ方向の端部（先端部分）に加え、外面部Ｑ６４００の長さ方向の端部（先端部分）も、第１当接部Ｑ４１００の凹部に配設される構成（凹部に配設された外面部Ｑ６４００の端部の外面（側面）の内の一部または全部が、第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）の一部または全部と当接する構成）としても良い。第１当接部Ｑ１１００と中間部Ｑ６３００及び外面部Ｑ６４００との接着剤による接着を不要として、その分、製品コストを低減できる。

【１３４５６】

この場合、外面部Ｑ６４００の端面（端部の先端面）よりも中間部Ｑ６３００の端部（先端部）を突出させ、中間部Ｑ６３００の長さ方向の端部（先端部分）の外面（側面）の内の一部または全部も、第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）の一部または全部と当接する構成としても良い。第１当接部Ｑ４１００の凹部の内形の大きさを、外面部Ｑ６４００の（端部（先端面）と中間部Ｑ６３００の端部（先端部）とで異なるものとする（側面どうしが当接する大きさとする）ことが好ましい。両者の当接による摩擦力を確保して、第１当接部Ｑ１１００から中間部Ｑ６３００及び外面部Ｑ６４００が脱落する（抜ける）ことを抑制できる。その結果、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ６０００を組み付けやすくできる。

【１３４５７】

当該構成は、第７７実施形態においても同様である。即ち、第１当接部Ｑ４１００の凹部に外面部Ｑ６４００の端部（先端部）及び複数の中間部Ｑ１０３００の端部（先端部）を配設しても良い。外面部Ｑ６４００の端面（端部の先端面）よりも中間部Ｑ１０３００の端部（先端部）を突出させても良い。外面部Ｑ６４００の外面（側面）が第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）に当接されるので、複数の中間部Ｑ１０３００が分離する（ばらける）ことを抑制し易くできる。よって、第１当接部Ｑ１１００から中間部Ｑ１０３００が脱落する（抜ける）ことを抑制できる。その結果、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ６０００を組み付けやすくできる。

【１３４５８】

上記第７１及び第７２実施形態では、第１当接部Ｑ４１００，Ｑ５１００と中間部Ｑ４３００との間に接着剤を塗布しない（非接着により両者を連結する）構成を説明したが、両者の間（当接する部分どうしの間）の少なくとも一部または全部に接着剤を塗布しても良い。

【１３４５９】

上記第７３及び第７７実施形態では、外面部Ｑ６４００の剛性が中間部Ｑ６３００，Ｑ１０３００の剛性よりも高い（変形し難い）構成とされたが、外面部Ｑ６４００の剛性が中間部Ｑ６３００，Ｑ１０３００の剛性よりも低い（変形し易い）構成としても良い。導電部材Ｑ６０００，Ｑ１００００（中間部Ｑ６３００，Ｑ１０３００）の変形性を確保できる。また、この場合でも、外面部Ｑ６４００により中間部Ｑ６３００の保護効果を確保できる（介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内面（側面）に中間部Ｑ６３００が直接当接して摩耗することを抑制する）ことができる。

【１３４６０】

上記各実施形態では、介設部材Ｑ５４４～Ｑ８５４４を正面ケースＱ５４１（液晶装置５４３側）に配設する構成を説明したが、介設部材Ｑ５４４～Ｑ８５４４を背面ケースＱ５４２（基板部材５４５側）に配設しても良い。

【１３４６１】

上記各実施形態で説明を省略したが、第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の端面（基板部材５４５（第１領域５４５ａ）に当接する側の部分）に、第１領域５４５ａの突起５４５ａ１が挿通（嵌合）可能な凹部を形成（凹設）しても良い。突起５４５ａ１が凹部に挿通（嵌合）されることにより、基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に対する導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の位置ずれ（摺動）を抑制できる。

【１３４６２】

上記各実施形態では説明を省略したが、液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃから１又は複数の突起（突部）を突出させ、その突起を第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００の端面（液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に当接する側の部分）に食い込ませても良い。また、それら１又は複数の突起（突部）が挿通（嵌合）可能な凹部を第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００の端面に形成（凹設）しても良い。凹部に突起（突部）が挿通（嵌合）されることにより、液晶装置Ｑ５４３（背面部５４３ｃ））に対する導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の位置ずれ（摺動）を抑制できる。

【１３４６３】

なお、液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃから突出させる突起（突部）の外形を、第７２実施形態における第１当接部Ｑ５１００の凹部の内形と略同一の大きさ（即ち、挿通（嵌合）が可能な大きさ）としても良い。突起（突部）が第１当接部Ｑ５１００の凹部に挿通（嵌合）されることで、液晶装置Ｑ５４３（背面部５４３ｃ）に対する導電部材Ｑ５０００の位置ずれ（摺動）を抑制できる。

【１３４６４】

上記第７２実施形態では、液晶装置５４３（背面部５４３ｃ）及び基板部材５４５（第１領域５４５ａ）に第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００がそれぞれ当接（接続）される一方、中間部Ｑ４３００は非当接（非接続）とされる場合を説明したが、液晶装置５４３（背面部５４３ｃ）及び基板部材５４５（第１領域５４５ａ）に第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００と中間部Ｑ４３００とが当接（接続）されても良い。

【１３４６５】

上記各実施形態では、動作ユニット２００がスライドユニットＳＬを備え、スライドユニットＳＬに液晶表示装置Ｑ５２３が変位可能に配設される場合を説明したが、これに代えて、又は、これに加えて、変位可能体としての他の装置が配設されても良い。他の装置としては、例えば、前層側可動装置Ｋ４００が例示される。

【１３４６６】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１３４６７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する

表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１３４６８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１３４６９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１３４７０】

＜導電部材Ｑ１０００：ノイズ効果にムラが生じることを抑制する＞

電気的に動作可能に構成される動作手段と、アース接続されたグランド部を有し前記動作手段と間隔を隔てて配設される基板と、前記動作手段の導電部分を前記基板のグランド部に電気的に接続する接続手段と、を備え、

前記動作手段と前記基板との間の相対的な変位に伴い、前記動作手段の導電部分および前記基板のグランド部に一側および他側が接続された状態で前記接続手段が弾性的に変形可能に構成され、

前記接続手段は、前記一側に配設される第１接続手段と、前記他側に配設される第２接続手段と、前記第１接続手段および前記第２接続手段の間に配設される第３接続手段と、を備え、

前記第１接続手段および前記第２接続手段は、前記第３接続手段よりも変形し難く（剛性が高く）構成されることを特徴とする遊技機Ｑ１。

【１３４７１】

電気的に動作可能に構成される動作手段と、アース接続されたグランド部を有し動作手段と間隔を隔てて配設される基板とを備え、動作手段の導電部分を基板のグランド部に接続手段により電気的に接続する遊技機が知られている。特開２０１９－１８８２６０号公報には、弾性体の周りに布状の導電体（導電性の金属材料から構成される繊維体を編み込んだ無端帯状の導電布）を無端状に巻き付けて接続手段とする構成が開示される。

【１３４７２】

上記従来の技術では、動作手段（液晶装置）と基板とが水平方向に相対変位する場合に、その相対変位の方向が、導電体の巻き付け方向に沿う方向であれば、接続手段がせん断変形する（弾性体が略菱形に変形する）ことで、相対変位に追従可能であるが、相対変位の方向が、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向であると、接続手段がせん断変形し難くなる（導電体が弾性体の変形を阻害する）。そのため、相対変位に追従することが困難となり、摩耗が発生する。布状の導電体は、面外方向（折り目を付ける方向）には変形しやすい一方、面内方向の変形はし難いためである。

【１３４７３】

そこで、上記従来の技術では、導電体に「切り欠き」を設けることで、導電体が巻き付

けられている方向と直交する方向においても、相対変位に追従する（接続手段がせん断変形する）ようにしている。
【１３４７４】
しかしながら、このように、導電体に切り欠きを設ける構成では、その切り欠きのみで接続手段の対称性を十分に担保することは困難であった。そのため、動作手段（液晶装置）と基板とが相対変位する場合に、その相対変位の方向によって接続手段の変形性に差が生じ、ノイズ効果にムラが生じるという問題点があった。
【１３４７５】
特に、動作手段（液晶装置）と基板との相対変位が、両者の対向面の間隔を増減させる方向と、両者の対向面の角度を変化させる方向とが組み合わさったものであると、その相対変位に接続手段が追従できず、動作手段または基板と接続手段との間の接触状態が安定しない。即ち、切り欠きが設けられている側が対向間で圧縮されて弾性回復する場合と、切り欠きが設けられていない側が圧縮されて弾性回復する場合とで、接続手段の動的な変形態様（相対変位に対する追従性）に差が生じる。そのため、相対変位おいて、動作手段または基板と接続手段との間に部分的な隙間が断続的に発生し、接触圧や面積が変化することで、ノイズ効果のムラが顕著となる。
【１３４７６】
また、接続手段は、動作手段（液晶装置）と基板との相対変位に伴い、繰り返し変形されるものであるため、導電体に切り欠きが設けられていると、切り欠き部分に応力集中が生じやすく、耐久性の低下を招くという問題点があった。更に、導電体に切り欠きを設ける作業を必要となるだけでなく、切り欠きが設けられることで導電体が不整の形状となるため、導電体を弾性体に巻き付ける際の作業性が悪くなり、その分、生産コストが嵩むという問題点があった。
【１３４７７】
遊技機Ｑ１によれば、接続手段を単純な形状とできる。よって、動作手段（液晶装置）と基板とが相対変位する場合に、その相対変位の方向によって接続手段の変形性にアンバランスが生じることを抑制できる（接続手段の変形性が変形方向によって異なることを抑制できる）。その結果、動作手段または基板と接続手段との間の接触状態を安定させることができるので、接触圧や面積が変化することを抑制できる。よって、ノイズ効果のムラを抑制できる。また、切り欠きを設ける必要がなく、単純な形状とできるので、耐久性の向上を図ることができる。
【１３４７８】
特に、第１接続手段および第２接続手段が第３接続手段よりも変形し難く（剛性が大きく）構成されるので、動作手段と基板とが相対変位する場合に、その相対変位に対する第３接続手段の追従性（変形性）と第１接続手段および第２接続手段の形状安定性とを利用して、第１接続手段および第２接続手段が動作手段（導電部分）及び基板（グランド部）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。
【１３４７９】
遊技機Ｑ１において、前記第３接続手段は、前記第１接続手段から前記第２接続手段までの間において外形が略同一の大きさに構成されることを特徴とする遊技機Ｑ２。
【１３４８０】
遊技機Ｑ２によれば、遊技機Ｑ１の奏する効果に加え、第３接続手段は、第１接続手段から第２接続手段までの間において外形が略同一の大きさに構成されるので、第３接続手段の変形性を安定させることができる。よって、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。また、中間部の一部に変形が集中することを抑制でき、その耐久性を高めることができる。
【１３４８１】
遊技機Ｑ１又はＱ２において、前記第３接続手段は、前記外形が略円形に構成されることを特徴とする遊技機Ｑ３。
【１３４８２】
なお、第３接続手段の外形とは、第３接続手段をその長手方向に直交する平面で切断し

た断面の形状を意味する。
【１３４８３】
遊技機Ｑ３によれば、遊技機Ｑ１又はＱ２の奏する効果に加え、第３接続手段は、外形が略円形に形成されるので、第３接続手段の変形性が方向性を有することを抑制できる。即ち、動作手段と基板との間の相対変位の方向によらず、接続手段の変形性を一定として、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。
【１３４８４】
遊技機Ｑ１からＱ３のいずれかにおいて、前記第１接続手段と前記第２接続手段とを結ぶ方向における長さ寸法は、前記第３接続手段の長さ寸法が前記第１接続手段および前記第２接続手段の長さ寸法よりも大きくされることを特徴とする遊技機Ｑ４。
【１３４８５】
遊技機Ｑ４によれば、遊技機Ｑ１からＱ３のいずれかの奏する効果に加え、第１接続手段と第２接続手段とを結ぶ方向における長さ寸法は、第３接続手段の長さ寸法が第１接続手段および第２接続手段の長さ寸法よりも大きくされるので、第３接続手段の変形性（動作手段と基板との間の相対変位に対する追従性）と、第１接続手段および第２接続手段の形状安定性との両立を図ることができる。これにより、第１接続手段および第２接続手段と動作手段および基板との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【１３４８６】
遊技機Ｑ１からＱ４のいずれかにおいて、前記第３接続手段の前記外形は、前記第１接続手段および前記第２接続手段の最大の外形よりも小さくされることを特徴とする遊技機Ｑ５。
【１３４８７】
遊技機Ｑ５によれば、遊技機Ｑ１からＱ４のいずれかの奏する効果に加え、第３接続手段の外形は、第１接続手段および第２接続手段の最大の外形よりも小さくされるので、第３接続手段の変形性（動作手段と基板との間の相対変位に対する追従性）と、第１接続手段および第２接続手段の形状安定性との両立を図ることができる。これにより、第１接続手段および第２接続手段と動作手段および基板との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【１３４８８】
遊技機Ｑ１からＱ５のいずれかにおいて、前記第３接続手段の前記第１接続手段側の端部または前記第３接続手段の前記第２接続手段側の端部の少なくとも一方の外面に前記第１接続手段または前記第２接続手段の内面が当接されることを特徴とする遊技機Ｑ６。
【１３４８９】
遊技機Ｑ６によれば、遊技機Ｑ１からＱ５のいずれかの奏する効果に加え、第３接続手段の第１接続手段側の端部または第３接続手段の第２接続手段側の端部の少なくとも一方の外面に第１接続手段または第２接続手段の内面が当接されるので、第３接続手段と第１接続手段または第２接続手段との連結が解除されることを抑制できる。
【１３４９０】
遊技機Ｑ６において、前記第３接続手段の前記第１接続手段側の端部または前記第３接続手段の前記第２接続手段側の端部の前記少なくとも一方の端面が露出されることを特徴とする遊技機Ｑ７。
【１３４９１】
遊技機Ｑ７によれば、遊技機Ｑ６の奏する効果に加え、第３接続手段の第１接続手段側の端部または第３接続手段の第２接続手段側の端部の少なくとも一方の端面が露出されるので、接続手段の製造を容易とできる。
【１３４９２】
遊技機Ｑ１からＱ７のいずれかにおいて、前記接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、前記動作手段側または前記基板側に配設される連結手段と、弾性変形可能な材料から構成され前記第３接続手段の外面に配設される

外面手段と、を備え、前記外面手段の一部が前記第３接続手段と前記配設手段との間に位置することを特徴とする遊技機Ｑ８。

【１３４９３】

遊技機Ｑ８によれば、遊技機Ｑ１からＱ７のいずれかの奏する効果に加え、接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、動作手段側または基板側に配設される連結手段と、を備えるので、接続手段が動作手段と基板との間に挟まれているだけの状態であっても、接続手段の移動を配設手段により規制することができる。即ち、接続手段を動作手段と基板との間の所定位置に保持しておくことができる。

【１３４９４】

この場合、弾性変形可能な材料から構成され第３接続手段の外面に配設される外面手段を備え、外面手段の一部が第３接続手段と配設手段との間に位置するので、第３接続手段の外面が配設手段の内面に直接接触することを外面手段により防ぐことができる。これにより、第３接続手段の摩耗を抑制して、その耐久性を向上できる。

【１３４９５】

また、外面手段は、弾性変形が可能な材料から弾性部材として構成されるので、第３接続手段を配設手段から保護しつつ、第３接続手段の変形性を確保できる。

【１３４９６】

遊技機Ｑ８において、前記第３接続手段の前記第１接続手段側の端部または前記第３接続手段の前記第２接続手段側の端部の少なくとも一方において、前記第３接続手段の外面の周りに前記外面手段が配設されず、前記第３接続手段の外面が露出されていることを特徴とする遊技機Ｑ９。

【１３４９７】

遊技機Ｑ９によれば、遊技機Ｑ８の奏する効果に加え、第３接続手段の第１接続手段側の端部または第３接続手段の第２接続手段側の端部の少なくとも一方において、第３接続手段の外面の周りに外面手段が配設されず、第３接続手段の外面が露出されているので、第３接続手段の保護を図りつつ、第３接続手段の変形性を確保できる。

【１３４９８】

遊技機Ｑ８又はＱ９において、前記外面手段が絶縁材料から構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ１０。

【１３４９９】

遊技機Ｑ１０によれば、遊技機Ｑ８又はＱ９の奏する効果に加え、前記外面手段が絶縁材料から構成されているので、外面手段が配設手段に対して摺動した場合や接触と離間とを繰り返した場合でも、静電気の発生を抑制できる。

【１３５００】

遊技機Ｑ８からＱ１０のいずれかにおいて、前記外面手段の外形が前記配設手段の内形よりも小さくされていることを特徴とする遊技機Ｑ１１。

【１３５０１】

遊技機Ｑ１１によれば、遊技機Ｑ８からＱ１０のいずれかの奏する効果に加え、外面手段の外形が配設手段の内形よりも小さくされているので、外面手段の外面と配設手段の内面との間に隙間を持たせることができる。よって、その隙間の分、接続手段が配設手段により拘束されて変形し難くなることを抑制できる。

【１３５０２】

遊技機Ｑ１からＱ１１のいずれかにおいて、前記接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、前記動作手段側または前記基板側に配設される連結手段と、を備え、前記配設手段が前記第１接続手段または前記第２接続手段の少なくとも一方の一部を保持可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｑ１２。

【１３５０３】

遊技機Ｑ１２によれば、遊技機Ｑ１からＱ１１のいずれかの奏する効果に加え、接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、動作手段側または基板側に配設される連結手段と、を備え、配設手段が第１接続手段または第２接

続手段の少なくとも一方の一部を保持可能に構成されるので、第１接続手段または第２接続手段の少なくとも一方を動作手段または基板に当接させた状態に維持しやすくできる。また、第３接続手段が配設部材に拘束されることを回避でき、第３接続手段の変形性を確保できる。

【１３５０４】

遊技機Ｑ１からＱ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｑ１３。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１３５０５】

遊技機Ｑ１からＱ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｑ１４。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１３５０６】

遊技機Ｑ１からＱ１２ののいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｑ１５。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１３５０７】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２２８５から図２２９４を参照し、第７８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【１３５０８】

図２２８５は、第７８実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２２８６は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図２２８７は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２２８８は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２２８９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２２９０は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２２９１は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図２２９２は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図２２９３は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図２２９０では、発射位置送球ユ

ニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。
【１３５０９】
　また、以下の説明では、図２２８５に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２２８５に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２２８５参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【１３５１０】
　また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【１３５１１】
　図２２８５～図２２９３に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。
【１３５１２】
　外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図２２８５参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。
【１３５１３】
　パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は枠状受部である外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。
【１３５１４】
　外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。
【１３５１５】
　なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。
【１３５１６】
　また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【１３５１７】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図２２８８参照）。

【１３５１８】

また、対象固定部である内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図２２９０及び図２２９１参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【１３５１９】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【１３５２０】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図２２９０参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図２２９０参照）を主に備えて形成される。

【１３５２１】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図２２８９参照）。なお、枠状受部である内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【１３５２２】

なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【１３５２３】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モ

ータＨ８５０（図２０２７参照）とを主に備えて形成される。
【１３５２４】
即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。
【１３５２５】
球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。
【１３５２６】
回転体Ｈ１１２ａ２に対しては、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第１弾性部材（左上側部材）と、発射レールＨ１１２ａ１から離間配置される場合（傾倒状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第２弾性部材（右下側部材）とが配設されており、これにより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させる際に発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収させ易くすることが可能とされる。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）の位置で第１弾性部材（左上側部材）に当接された後、第１弾性部材を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。
【１３５２７】
この時、各当接（回転体Ｈ１１２ａ２の遊技球との当接、第１弾性部材との当接、第２弾性部材との当接）に対応する音（打音）が生じるが、その素材の違いに対応して、音に強弱が生じる。即ち、遊技球との当接の際に生じる音が大きく生じるため、遊技者に遊技球の打音を判別し易く構成することができる。
【１３５２８】
なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。
【１３５２９】
なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。
【１３５３０】
また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。
【１３５３１】
皿通路形成部材Ｈ１６０は、図２２９０に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する

。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【１３５３２】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図２２９０に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図２２８９に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【１３５３３】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【１３５３４】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図２２９２及び図２２９３に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【１３５３５】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図２２９１参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【１３５３６】

また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成される板状透過部であるガラスユニットＨ１６が配設される（図２２８５参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【１３５３７】

ガラスユニットＨ１６は、図２２８５及び図２２８９に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニッ

トＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。
【１３５３８】
なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。
【１３５３９】
また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２２９４参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。
【１３５４０】
正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図２２８５に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。
【１３５４１】
また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。
【１３５４２】
なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。
【１３５４３】
上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図２２９４参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図２２８５に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５

０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。
【１３５４４】
上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図２２８６参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図２２９０参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。
【１３５４５】
下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。
【１３５４６】
下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。
【１３５４７】
なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。
【１３５４８】
また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。
【１３５４９】
特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。
【１３５５０】
即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特

に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。
【１３５５１】
上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。
【１３５５２】
この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２２９０参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。
【１３５５３】
なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。
【１３５５４】
また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。
【１３５５５】
操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図２２９２参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。
【１３５５６】
球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【１３５５７】
機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。
【１３５５８】
機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ

１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【１３５５９】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【１３５６０】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【１３５６１】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。

【１３５６２】

下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。接触可能部である操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【１３５６３】

なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【１３５６４】

さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【１３５６５】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【１３５６６】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図２２９２参照）。

【１３５６７】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図２２９０参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２２９０参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【１３５６８】

ファール球通路部Ｈ１４５（図２２９２参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【１３５６９】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図２２９３に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図２２９２参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【１３５７０】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【１３５７１】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【１３５７２】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【１３５７３】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図２２９０参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０か

ら１球ずつ球が送球されることとなる。
【１３５７４】
　また、図２２９０に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。
【１３５７５】
　図２２９０に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。
【１３５７６】
　ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【１３５７７】
　なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。
【１３５７８】
　遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図２２８５参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図２２９０を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。
【１３５７９】
　遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図２２８５参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【１３５８０】
　２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図２２９０の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。
【１３５８１】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【１３５８２】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１３５８３】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【１３５８４】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１３５８５】

外レールＨ６２の先端部（図２２９０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１３５８６】

遊技領域の正面視左側下部（図２２９０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図２２９４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【１３５８７】

また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１３５８８】

尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４

Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１３５８９】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図２２９０参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【１３５９０】

大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｈ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。

【１３５９１】

このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

【１３５９２】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。

【１３５９３】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【１３５９４】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【１３５９５】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が

入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【１３５９６】
なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。
【１３５９７】
球の第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過回数は、それぞれ、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示される。本実施形態では、保留球数が第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に表示されるように構成される。なお、保留球数を、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを２セット（第１入賞口Ｈ６４に対応するセット及び第２入賞口Ｈ６４０に対応するセット）用意し、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設し、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過に対応して点灯表示するものであっても良い。
【１３５９８】
また、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数は、それぞれ４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１入賞口Ｈ６４の球の通過に対する最大保留球数と、第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数とは、同一となるように設定しても良いし、異なるように設定しても良い。
【１３５９９】
第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する保留球数が０である場合において最後の変動演出が終了し、暫くすると、遊技説明等のために機種ごとに用意されている期間経過演出としてのデモンストレーション動画が表示される。このデモンストレーション動画は、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞の検出や、ハンドルＨ５１に遊技者が触れたことの検出がされた場合に解除される。
【１３６００】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、実行条件演出としての第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。
【１３６０１】
なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。
【１３６０２】

また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【１３６０３】

また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【１３６０４】

本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。

【１３６０５】

なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【１３６０６】

また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【１３６０７】

なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【１３６０８】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図２２９４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【１３６０９】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これ

らの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図２２９４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【１３６１０】

なお、図柄列の態様は、横スクロールするものに限られるものではなく、種々の方向で設定可能である。例えば、表示制御装置Ｈ１１４（図２２９４参照）によって表示内容が制御されることにより、第３図柄表示装置Ｈ８１に左、中及び右の３つの図柄列が表示され、各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっていても良い。

【１３６１１】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【１３６１２】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１３６１３】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１３６１４】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【１３６１５】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示

の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１３６１６】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【１３６１７】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【１３６１８】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２２９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【１３６１９】

一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２２９４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【１３６２０】

また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【１３６２１】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【１３６２２】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが

、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【１３６２３】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【１３６２４】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１３６２５】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【１３６２６】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【１３６２７】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１３６２８】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１３６２９】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせ

ることができ、遊技者の興趣を維持できる。
【１３６３０】
第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図２２９０参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。
【１３６３１】
この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【１３６３２】
なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。
【１３６３３】
遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。
【１３６３４】
遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。
【１３６３５】
また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。
【１３６３６】
なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３

，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【１３６３７】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【１３６３８】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【１３６３９】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【１３６４０】

また、上記第７８実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【１３６４１】

例えば、上記第７８実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【１３６４２】

図２２８６に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【１３６４３】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコン

としてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１３６４４】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【１３６４５】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１３６４６】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図２２９４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホール（以下、単にホールとも称する）の島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【１３６４７】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図２２９４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１３６４８】

遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。

【１３６４９】
なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。
【１３６５０】
次に、図２２９４を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図２２９４は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。
【１３６５１】
主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。
【１３６５２】
なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【１３６５３】
ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【１３６５４】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【１３６５５】
主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンド

や制御信号を送信する。
【１３６５６】
なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。
【１３６５７】
入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【１３６５８】
なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０や、機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。
【１３６５９】
払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。
【１３６６０】
払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【１３６６１】
払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。
【１３６６２】
発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。
【１３６６３】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための内部操作体である発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【１３６６４】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【１３６６５】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、駆動手段Ｈ７５０、モータ装置Ｐ７７１、及び、駆動モータＳ４４１が含まれる。

【１３６６６】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【１３６６７】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【１３６６８】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【１３６６９】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示さ

れる。
【１３６７０】
なお、図２２９４では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。
【１３６７１】
また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。
【１３６７２】
表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。
【１３６７３】
なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。
【１３６７４】
電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２２９４参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【１３６７５】
停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった

後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【１３６７６】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２２９４参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【１３６７７】

次いで、図２２９５から図２３１８を参照し、第７９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｓ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第７８実施形態では、正面枠Ｈ１４が配設されるパチンコ機Ｈ１０について説明したが、第７９実施形態では、正面枠Ｓ１４が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１３６７８】

また、以下の説明では、図２２９５に示す状態のパチンコ機Ｓ１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２２９５に示す状態のパチンコ機Ｓ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２２９５参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｓ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１３６７９】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｓ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｓ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｓ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｓ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１３６８０】

パチンコ機Ｓ１０は、パチンコ機Ｈ１０で上述したのと同様に、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、を備え、更に、内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｓ１４を備えている。

【１３６８１】

図２２９５及び図２２９６は、第７９実施形態におけるパチンコ機Ｓ１０の正面図である。パチンコ機Ｓ１０は、正面枠Ｓ１４の正面側におけるガラスユニットＨ１６よりも下側に配設される操作デバイスＳ３００を備える。

【１３６８２】

操作デバイスＳ３００は、動作部材Ｓ３１０を備えており、動作部材Ｓ３１０は、倒れた状態であって、操作デバイスＳ３００の奥側を隠す遮蔽状態（図２２９５）から、操作部を上昇させる方向に動作させた（起き上がった）状態であって、操作デバイスＳ３００の奥側を露出させる露出状態（図２２９６）に変化可能に構成される。

【１３６８３】

操作デバイスＳ３００は、遮蔽状態においては動作部材Ｓ３１０の操作を遊技者にさせることができ、露出状態においては動作部材Ｓ３１０の操作に加えて、操作デバイスＳ３００よりも奥側（後方側）に配設される操作を促される操作対象としての第２動作部材Ｓ３２０の操作を遊技者にさせることができるよう構成される。

【１３６８４】

これにより、遊技者に対して、片手操作だけでなく、両手操作をさせることができるため、操作態様が一態様になることを避けることができることから、操作デバイスＳ３００の操作に対する遊技者の集中力を増加させることができると共に、遊技に飽きさせることなく遊技を楽しませることができる。

【１３６８５】

操作デバイスＳ３００は、上述の操作ユニットＨ１８０と同様の用途を含む用途で構成されている。即ち、上述の操作ユニットＨ１８０と同様に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、動作部材Ｓ３１０からの入力を監視し、遊技者によって動作部材Ｓ３１０が操作されたことを検出した場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【１３６８６】

図２２９７は、上下皿ユニットＳ１５の正面図であり、図２２９８は、上下皿ユニットＳ１５の分解正面斜視図であり、図２２９９は、上下皿ユニットＳ１５の分解背面斜視図である。

【１３６８７】

上下皿ユニットＳ１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図２２９２参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｓ５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｓ５３０の間に配設される操作デバイスＳ３００と、を主に備える。

【１３６８８】

ベース部材Ｈ５１０は、上下皿ユニットＳ１５を本体枠Ｈ１４ｄ（図２２９２参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｈ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。

【１３６８９】

上皿形成部材Ｈ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｈ１７を上下皿ユニットＳ１５の上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｈ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。

【１３６９０】

操作デバイスＳ３００は、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｓ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作される動作部材Ｓ３１０を上皿形成部材Ｈ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。

【１３６９１】

下皿形成部材Ｓ５３０は、上下皿ユニットＳ１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０を覆う位置に配設される。下皿形成部材Ｓ５３０は、左右方向に延びる板状の上面板部Ｓ５３１と、その上面板部Ｓ５３１の下側において凹設形成されており操作デバイスＳ３００が配設される下側凹部Ｓ５３２と、を備える。

【１３６９２】

上面板部Ｓ５３１は、非透過性の樹脂材料から形成されており、左右方向における下側凹部Ｓ５３２側の部分が、操作デバイスＳ３００の支持構造体Ｓ３４０の上側を覆う位置まで延びており、下側凹部Ｓ５３２の左右幅は正面視で支持構造体Ｓ３４０と重ならない範囲で設定される。これにより、支持構造体Ｓ３４０の上面側を上面板部Ｓ５３１で遮蔽

することができると共に、下側凹部Ｓ５３２を通して支持構造体Ｓ３４０が視認されることを回避することができるので、遊技者が動作部材Ｓ３１０と支持構造体Ｓ３４０とを連続的に視認することを避けることができる。

【１３６９３】

また、下皿形成部材Ｓ５３０は、下皿Ｈ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ５６０とを備える。

【１３６９４】

本体枠Ｈ１４ｄへのベース部材Ｈ５１０の配設は、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｓ５３０、操作デバイスＳ３００、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＳ１５を組み立てた状態で取り付けられる。

【１３６９５】

図２３００は、操作デバイスＳ３００の分解正面斜視図であり、図２３０１は、操作デバイスＳ３００の分解背面斜視図である。

【１３６９６】

操作デバイスＳ３００は、遊技者が操作可能な部材であって、回転動作可能に構成される回転移動物体である動作部材Ｓ３１０と、その動作部材Ｓ３１０の下側に配設され遊技者が操作可能に構成される第２動作部材Ｓ３２０と、動作部材Ｓ３１０に追従した動作が可能な追従動作部材Ｓ３３０と、動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０を支持可能に構成される支持構造体Ｓ３４０と、その支持構造体Ｓ３４０に内蔵されるトーションスプリングＳＳＰ１，ＳＳＰ２と、前後方向にスライド移動可能に支持構造体Ｓ３４０に内蔵されており、動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０の動作と対応した動作が可能に構成されるスライド体Ｓ３５０と、第２動作部材Ｓ３２０の支持部材Ｓ３２１及び支持構造体Ｓ３４０が締結固定される固定ベース装置Ｓ４００と、を備える。

【１３６９７】

動作部材Ｓ３１０は、回転中心として貫通形成される貫通孔Ｓ３１１と、その貫通孔Ｓ３１１の形成方向と平行な方向に円柱形状に延設される延設円柱部Ｓ３１２と、を備える。

【１３６９８】

第２動作部材Ｓ３２０は、支持部材Ｓ３２１と、その支持部材Ｓ３２１に配設される軸棒部Ｓ３２１ａを中心に回転移動可能に支持部材Ｓ３２１に支持される可動体Ｓ３２２と、その可動体Ｓ３２２の回動先端側に配設されており遊技者が操作可能に構成される操作部Ｓ３２３と、その操作部Ｓ３２３の反対側において可動体Ｓ３２２に形成される奥側端部Ｓ３２８と、を備える。

【１３６９９】

追従動作部材Ｓ３３０は、回転中心として貫通形成される貫通孔Ｓ３３１と、その貫通孔Ｓ３３１の形成方向と平行な方向に円柱形状に延設される延設円柱部Ｓ３３２と、を備える。

【１３７００】

支持構造体Ｓ３４０は、左右に略対称配置される構造体によって左右一組で構成されており、左右で細かな構成が異なる。まず、右側の支持構造体Ｓ３４０は、内側収容部Ｓ３４１と、仕切り板部Ｓ３４４と、外側蓋部Ｓ３４７と、を備えている。

【１３７０１】

内側収容部Ｓ３４１は、左右に配置される構造体において同様の構成を有しており、樹脂材料から形成される本体板部Ｓ３４１ａと、その本体板部Ｓ３４１ａに嵌合され動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０に対面する側の面から円柱状棒部が突出形成される金属製の第１円柱状部材Ｓ３４１ｂと、その第１円柱状部材Ｓ３４１ｂを中心とする円弧形状で本体板部Ｓ３４１ａに穿設される第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃと、本体板部Ｓ３４１ａに嵌合され動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０に対面する側の面から円柱状棒部が第１円柱状部材Ｓ３４１ｂと平行に延びるように突出形成される金属製の第２円柱

状部材Ｓ３４１ｄと、その第２円柱状部材Ｓ３４１ｄを中心とする円弧形状で本体板部Ｓ３４１ａに穿設される第２円弧状穿設部Ｓ３４１ｅと、を備える。

【１３７０２】

組立時には、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂが動作部材Ｓ３１０の貫通孔Ｓ３１１に左右外側から挿通され、その挿通に伴って第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃに動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が挿通される。即ち、組立状態（図２２９５参照）において、動作部材Ｓ３１０は、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂを介して左右両側において支持構造体Ｓ３４０に回転動作可能に支持される。

【１３７０３】

組立時には、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄが追従動作部材Ｓ３３０の貫通孔Ｓ３３１に左右外側から挿通され、その挿通に伴って第２円弧状穿設部Ｓ３４１ｅに追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２が挿通される。即ち、組立状態（図２２９５参照）において、追従動作部材Ｓ３３０は、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄを介して左右両側において支持構造体Ｓ３４０に回転動作可能に支持される。

【１３７０４】

内側収容部Ｓ３４１からは、左右外側方向へ向けて一対の円柱状部Ｓ３４１ｆが突設形成される。内側収容部Ｓ３４１と仕切り板部Ｓ３４４との間にトーションスプリングＳＳＰ１，ＳＳＰ２が配設される。

【１３７０５】

仕切り板部Ｓ３４４は、内側収容部Ｓ３４１に左右外側方向から収容され得る形状で樹脂材料から形成される本体板部Ｓ３４４ａと、その本体板部Ｓ３４４ａに左右方向視で第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃと重なる形状で穿設される第１中間穿設部Ｓ３４４ｃと、本体板部Ｓ３４４ａに左右方向視で第２円弧状穿設部Ｓ３４１ｅと重なる形状で穿設される第２中間穿設部Ｓ３４４ｅと、本体板部Ｓ３４４ａに円柱状部Ｓ３４１ｆを内嵌可能に穿設される一対の貫通孔Ｓ３４４ｆと、その貫通孔Ｓ３４４ｆよりも後方において穿設される後方側円弧孔Ｓ３４４ｇと、を備える。

【１３７０６】

組立状態（図２２９５参照）において、仕切り板部Ｓ３４４は内側収容部Ｓ３４１の左右幅の略中央位置まで進入され、内側収容部Ｓ３４１に締結固定され、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２は第１中間穿設部Ｓ３４４ｃを通過し、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２は第２中間穿設部Ｓ３４４ｅを通過し、内側収容部Ｓ３４１の円柱状部Ｓ３４１ｆは貫通孔Ｓ３４４ｆを通過することで、それぞれ仕切り板部Ｓ３４４の左右反対側まで張り出して、スライド体Ｓ３５０に受け入れられる。

【１３７０７】

トーションスプリングＳＳＰ１は、内側収容部Ｓ３４１の左右外側（動作部材Ｓ３１０が位置する側の反対側）に張り出した第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの周囲に巻かれたねじりバネであって、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの上側に配置される一端は内側収容部Ｓ３４１の内壁に係合固定され、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの下側に配置される他端は動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２の右面視反時計回り方向側に配置され、動作部材Ｓ３１０に対して右面視時計回り方向（動作部材Ｓ３１０を起立させる方向）の付勢力を生じる。

【１３７０８】

トーションスプリングＳＳＰ２は、内側収容部Ｓ３４１の左右外側（追従動作部材Ｓ３３０が位置する側の反対側）に張り出した第２円柱状部材Ｓ３４１ｄの周囲に巻かれたねじりバネであって、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄの下側に配置される一端は内側収容部Ｓ３４１の内壁に係合固定され、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄの上側に配置される他端は追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２の右面視反時計回り方向側に配置され、追従動作部材Ｓ３３０に対して右面視時計回り方向（追従動作部材Ｓ３１０を前方側へ回転動作させる方向）の付勢力を生じる。

【１３７０９】

仕切り板部Ｓ３４４と外側蓋部Ｓ３４７との間にスライド体Ｓ３５０が配設される。ス

ライド体Ｓ３５０は、樹脂材料からブロック形状で構成される構造物であって、前後方向に延びる本体部Ｓ３５１と、その本体部Ｓ３５１の前端において上方に突設形成される上方突設部Ｓ３５２と、その上方突設部Ｓ３５２の後方において一段低い高さで突設形成される低段部Ｓ３５３と、本体部Ｓ３５１において前後方向に延びる長孔形状で左右方向に穿設される一対の案内長孔Ｓ３５４と、その案内長孔Ｓ３５４よりも後方側において上下方向に延びる長孔形状で左右方向に穿設される後方側長孔Ｓ３５５と、を備える。

【１３７１０】

スライド体Ｓ３５０の案内長孔Ｓ３５４には、内側収容部Ｓ３４１の円柱状部Ｓ３４１ｆが挿通され、その円柱状部Ｓ３４１ｆの先端に形成される雌ネジ部に外側蓋部Ｓ３４７に挿通される締結ネジが螺入されることで外側蓋部Ｓ３４７が内側収容部Ｓ３４１の左右方向外側端部に締結固定される。その締結固定された状態において、スライド体Ｓ３５０は、左右方向への移動を対向配置される仕切り板部Ｓ３４４及び外側蓋部Ｓ３４７に規制され、円柱状部Ｓ３４１ｆが挿通される案内長孔Ｓ３５４の形成方向である前後方向への移動のみが許容される。

【１３７１１】

次に、左側の支持構造体Ｓ３４０は、内側収容部Ｓ３４１と、外側蓋部Ｓ３４７と、を備える一方、仕切り板部Ｓ３４４、トーションスプリングＳＳＰ１，ＳＳＰ２、スライド体Ｓ３５０の配設は省略される。

【１３７１２】

更に、左側の外側蓋部Ｓ３４７には、動作部材Ｓ３１０の操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器Ｓ３６０が配設される。動作部材Ｓ３１０が操作により回転動作されると、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値が操作量に対応して変化され、この抵抗値の変化が音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されることで、パチンコ機Ｓ１０は、動作部材Ｓ３１０が操作されている態様を判断可能に構成されている。

【１３７１３】

可変抵抗器Ｓ３６０は、外側蓋部Ｓ３４７の内側側面に固定されるベース部材Ｓ３６１と、そのベース部材Ｓ３６１に配設される抵抗軸Ｓ３６２と、その抵抗軸Ｓ３６２が一端側に嵌合され抵抗軸Ｓ３６２と一体的に回転動作される伝達アーム体Ｓ３６３と、を備える。

【１３７１４】

抵抗軸Ｓ３６２は左右方向に延びており、その回転中心軸線が第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの中心軸線と一致するよう配置されており、伝達アーム体Ｓ３６３の他端に形成される受入孔Ｓ３６４には動作部材Ｓ３１０の左側の延設円柱部Ｓ３１２が嵌合される。これにより、動作部材Ｓ３１０が回転動作されると、その動作量に応じて、伝達アーム体Ｓ３６３及び抵抗軸Ｓ３６２が回転動作され、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値が変化される。

【１３７１５】

可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値は、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態において第１の基準値となるように設定されており、パチンコ機Ｓ１０は、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から押し込み操作された場合の第１の基準値からの抵抗値の変化から、動作部材Ｓ３１０の押し込み操作を判断可能に構成され（動作部材Ｓ３１０を押しボタンとして機能させることが可能に構成され）、更に、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から露出状態側へ移動する操作がされた場合にも、第１の基準値からの抵抗値の変化によってその操作を判断可能に構成される。

【１３７１６】

図２３０２は、固定ベース装置Ｓ４００の分解正面斜視図であり、図２３０３は、固定ベース装置Ｓ４００の分解背面斜視図である。

【１３７１７】

固定ベース装置Ｓ４００は、ベース部材Ｈ５１０（図２２９８参照）の前面側に締結固定される固定ベースＳ４０１と、その固定ベースＳ４０１の骨格を形成するＬ字に折曲された金属板Ｓ４０２の右端側前面に締結固定される駆動伝達装置Ｓ４４０と、その駆動伝

達装置Ｓ４４０よりも左側において金属板Ｓ４０２に締結固定される背面側構成部材Ｓ４７０と、を備える。

【１３７１８】

背面側構成部材Ｓ４７０は、動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０の後方下側を覆うことが可能となるように内周側が湾曲面から形成されており、第２動作部材Ｓ３２０の可動体Ｓ３２２を配置可能に貫通形成される貫通形成部Ｓ４７１を備える。

【１３７１９】

図２３０４は、駆動伝達装置Ｓ４４０の分解正面斜視図であり、図２３０５は、駆動伝達装置Ｓ４４０の分解背面斜視図であり、図２３０６は、駆動伝達装置Ｓ４４０の別方向からの分解正面斜視図である。

【１３７２０】

駆動伝達装置Ｓ４４０は、駆動軸に固定されたウォームギアＳ４４１ａを回転駆動させる駆動モータＳ４４１と、その駆動モータＳ４４１が締結固定され伝達機構を収容する領域の左側部を構成する左側支持体Ｓ４４２と、その左側支持体Ｓ４４２の右側面に保持される金属製の第１支柱Ｓ４４３と、その第１支柱Ｓ４４３の上方において左側支持体Ｓ４４２の右側面に保持される金属製の第２支柱Ｓ４４４と、伝達機構を収容する領域の右側部を構成する右側支持体Ｓ４５１と、を備える。

【１３７２１】

右側支持体Ｓ４５１は、断面Ｄ字形状の受入孔Ｓ４５１ａと、その受入孔Ｓ４５１ａの外周側に突設形成される緩衝突部Ｓ４５１ｂと、受入孔Ｓ４５１ａよりも上側において貫通形成される貫通孔Ｓ４５２と、を備える。

【１３７２２】

第１支柱Ｓ４４３は、円柱形状部材から構成されており、先端に断面Ｄ字形状に加工される被固定部Ｓ４４３ａを備える。その被固定部Ｓ４４３ａが右側支持体Ｓ４５１に形成される断面Ｄ字形状の受入孔Ｓ４５１ａに受け入れられることにより第１支柱Ｓ４４３は回転不能な状態で左側支持体Ｓ４４２と右側支持体Ｓ４５１に支持される。

【１３７２３】

被固定部Ｓ４４３ａの形成領域には第１支柱Ｓ４４３の軸線方向と直交する平面内において外周面に沿って溝Ｓ４４３ｂが形成される。その溝Ｓ４４３ｂは、右側支持体Ｓ４５１の受入孔Ｓ４５１ａに第１支柱Ｓ４４３が挿通された場合において、右側支持体Ｓ４５１の内側に位置するように形成され、この溝Ｓ４４３ｂに、受入孔Ｓ４５１ａの内周から突設形成される抜け止め突部が嵌まり込むことにより、溝Ｓ４４３ｂの左側への移動が右側支持体Ｓ４５１の抜け止め突部に規制されることになるので、第１支柱Ｓ４４３の軸方向の位置ずれを防止することができる。

【１３７２４】

また、駆動伝達装置Ｓ４４０は、駆動モータＳ４４１のウォームギアＳ４４１ａと歯合し第１支柱Ｓ４４３を回転中心とする回転が可能に第１支柱Ｓ４４３に支持される第１クラッチギアＳ４４５と、その第１クラッチギアＳ４４５と同軸で回転可能となるように第１支柱Ｓ４４３に支持される第２クラッチギアＳ４４６と、その第２クラッチギアＳ４４６と歯合し第２支柱Ｓ４４４を回転中心とする回転が可能に第２支柱Ｓ４４４に支持される伝達ギアＳ４４７と、を備える。

【１３７２５】

また、駆動伝達装置Ｓ４４０は、右側支持体Ｓ４５１と第２クラッチギアＳ４４６との間に配設され第２クラッチギアＳ４４６を左側へ付勢する弾性力を生じるコイルスプリングＳＳＰ３と、右側支持体Ｓ４５１に形成される貫通孔Ｓ４５２を介して伝達ギアＳ４４７の中心軸に沿って回転を規制する断面形状（Ｄ字形状）で突設形成される支持柱部Ｓ４４７ａに外嵌連結され、支持柱部Ｓ４４７ａの先端に形成される雌ネジに螺入される締結ネジが挿通されることで伝達ギアＳ４４７に締結固定される動作アーム部材Ｓ４５５と、その動作アーム部材Ｓ４５５の端部から突設される被検出部Ｓ４５５ｂが検出溝を通ることで動作アーム部材Ｓ４５５の姿勢（位置）を検出可能に構成配置される第１検出センサ

ＳＳＣ１と第２検出センサＳＳＣ２と、を備える。
【１３７２６】
第２クラッチギアＳ４４６がコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力に抗して右側へ移動した場合、その移動は無制限に許容されるものではなく、右側支持体Ｓ４５１の緩衝突部Ｓ４５１ｂと当接する位置までで移動が制限される。
【１３７２７】
緩衝突部Ｓ４５１ｂは、第２クラッチギアＳ４４６の回転先端側において円形状に延びる突条として形成されていることから、第２クラッチギアＳ４４６からの荷重が一点に集中することを回避し、面で受止めることにより、緩衝突部Ｓ４５１ｂが受ける圧力を低減させることができる。これにより、緩衝突部Ｓ４５１ｂの破損を防止することができる。
【１３７２８】
図２３０７（ａ）は、矢印Ｌ方向視における駆動モータＳ４４１及び第１クラッチギアＳ４４５の右側面図であり、図２３０７（ｂ）は、矢印Ｒ方向視における第２クラッチギアＳ４４６、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の左側面図であり、図２３０７（ｃ）は、駆動モータＳ４４１、第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の正面図である。図２３０７（ｃ）では、伝達機構を収容する構造の境界として、左側支持体Ｓ４４２及び右側支持体Ｓ４５１の外側面が想像線で図示される。
【１３７２９】
第１クラッチギアＳ４４５は、回転中心を中心とする円環形状で右側面から突設される環状突設部Ｓ４４５ａを備え、その環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端は、回転中心を中心とする放射線により区画される領域が、交互に凹凸形成される。
【１３７３０】
第２クラッチギアＳ４４６は、左側面に第１クラッチギアＳ４４５の環状突設部Ｓ４４５ａと対応する形状で環状突設部Ｓ４４６ａが突設形成されており、形成される凹凸が環状突設部Ｓ４４５ａと逆転の関係とされることにより、環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端とが互いに滑らない態様で係合可能となるように構成される。
【１３７３１】
即ち、環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが係合されている限りにおいて、第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが一体的に回転動作されるので、駆動モータＳ４４１が回転駆動されると、ウォームギアＳ４４１ａの回転量と対応する回転量で第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が回転され、第２クラッチギアＳ４４６と歯合している伝達ギアＳ４４７が回転されることにより、伝達ギアＳ４４７に締結固定されている動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作される。
【１３７３２】
ここで、第１クラッチギアＳ４４５を図２３０７（ａ）において時計回り方向に回転させる方向であって、第２クラッチギアＳ４４６を図２３０７（ｂ）において反時計回り方向に回転させる方向であって、動作アーム部材Ｓ４５５を図２３０７（ｂ）において時計回り方向に回転させる方向（動作アーム部材Ｓ４５５の回転先端側が前側へ移動する方向）を、駆動モータＳ４４１の正方向の回転駆動として説明し、その逆方向を駆動モータＳ４４１の逆方向の回転駆動として説明する。
【１３７３３】
図２３０８（ａ）及び図２３０８（ｂ）は、図２３０７（ｃ）の領域Ｚ５４ａにおける第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７の拡大図である。図２３０８（ａ）では、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合状態が図示され、図２３０８（ｂ）では、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合解除状態が図示される。
【１３７３４】
図２３０８（ａ）及び図２３０８（ｂ）を参照し、力の伝達を遮断する仕組みについて

説明する。第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７を備える伝達機構において、第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７の全てが動作している間は、力の伝達は良好になされる。

【１３７３５】

一方で、第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７のいずれかが動作しない場合、力は良好に伝達されず、伝達機構の途中位置に過荷重をかける原因となり、対策なしでは破損の原因となる。本実施形態では、対策として、力の伝達が不良となった場合であっても、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合が解除されることにより、伝達機構の途中位置に過荷重がかかる事態を事前に回避するようにしている。

【１３７３６】

例えば、駆動モータＳ４４１が一方向（又は往復方向）への駆動継続中において、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作が停止されると、伝達ギアＳ４４７と歯合される第２クラッチギアＳ４４６の回転が停止されるところ、駆動モータＳ４４１の駆動による第１クラッチギアＳ４４５の回転による力は、環状突設部Ｓ４４５ａの直径方向に延びる傾斜面を介して方向変換され、第２クラッチギアＳ４４６を軸方向に移動させることとなり、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合が解除される。

【１３７３７】

この係合の解除は、環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凸部とが対向配置されることにより生じるものであり、この係合が解除された状態から更に駆動モータＳ４４１の駆動力で第１クラッチギアＳ４４５が回転されると、再び環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凹部とが対向配置される係合状態にコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力により戻される。この際、環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが衝突する音が生じる。

【１３７３８】

駆動モータＳ４４１の駆動が継続される限り、係合状態と係合解除状態とが交互に繰り返される。本実施形態では、環状突設部Ｓ４４５ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、環状突設部Ｓ４４６ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、直径方向視において山形状に形成されることから（図２３０８（ａ）参照）、第１クラッチギアＳ４４５の回転方向を問わず、係合状態と係合解除状態とを構成可能とされる。

【１３７３９】

また、例えば、駆動モータＳ４４１の回転停止中には、第１クラッチギアＳ４４５も同様に回転が停止されるところ、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の一方向（又は往復方向）の回転動作が実行されることによる第２クラッチギアＳ４４６の回転による力は、環状突設部Ｓ４４５ａと当接される環状突設部Ｓ４４６ａの直径方向に延びる傾斜面を介して方向変換され、第２クラッチギアＳ４４６を軸方向に移動させることとなり、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合が解除される。

【１３７４０】

この係合の解除は、環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凸部とが対向配置されることにより生じるものであり（図２３０８（ｂ）参照）、この係合が解除された状態から更に伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作が実行されると、再び環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凹部とが対向配置される係合状態（図２３０８（ａ）参照）にコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力により戻される。この際、環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが衝突する音が生じる。

【１３７４１】

環状突設部Ｓ４４５ａ及び環状突設部Ｓ４４６ａは、円周上に亘って形成される３０個のギア歯をそれぞれ有している。即ち、歯が一個ずれることで１２度（３６０度／３０個

）の角度ずれが生じる。即ち、第１クラッチギアＳ４４５又は第２クラッチギアＳ４４６が１２度回転動作されるごとに衝突音が生じることになる。この衝突音を遊技者に聞かせることにより、遊技者は第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の動作を予測することができる。

【１３７４２】

伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作は、遮蔽状態における動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させる操作を遊技者が行うことにより発生し得る。環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが衝突する音は、係合解除状態から係合状態に切り替えられる際に生じるものであり、この切り替えの回数は、動作部材Ｓ３１０の操作に対応したスライド体Ｓ３５０の移動に基づく動作アーム部材Ｓ４５５の回転角度に対応して変化されるため、衝突する音の聞こえ方（回数）は、動作部材Ｓ３１０の操作態様（操作量）に対応して変化される。

【１３７４３】

なお、環状突設部Ｓ４４５ａ，Ｓ４４６ａにおけるギア歯は等間隔に形成されているため、動作部材Ｓ３１０の操作量の大小は、聞こえる音の回数の多少と対応し、音の間隔は等間隔となる。

【１３７４４】

伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作が継続される限り、係合状態と係合解除状態とが交互に繰り返される。本実施形態では、環状突設部Ｓ４４５ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、環状突設部Ｓ４４６ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、直径方向視において山形状に形成されることから（図２３０８（ａ）参照）、伝達ギアＳ４４７及び伝達ギアＳ４４７と歯合する第２クラッチギアＳ４４６の回転方向を問わず、係合状態と係合解除状態とを構成可能とされる。

【１３７４５】

図２３０９（ａ）、図２３０９（ｂ）及び図２３０９（ｃ）は、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の模式図である。図２３０９（ａ）、図２３０９（ｂ）及び図２３０９（ｃ）では、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の対応関係が模式的に図示されており、第１円柱部材Ｓ３４１ｂ及び第２円柱部材Ｓ３４１ｄの中心軸が黒点で図示されており、図２３０９（ａ）では、遮蔽状態（図２２９５参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図２３０９（ｃ）では、露出状態（図２２９６参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図２３０９（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態から露出状態へ状態変化される途中の状態が図示される。

【１３７４６】

スライド体Ｓ３５０は、後方側長孔Ｓ３５５を介して、動作アーム部材Ｓ４５５の回転先端から回転軸線と平行な方向に突設形成される突設柱部Ｓ４５５ａと連結されおり、動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作と対応するスライド変位が可能に構成される（連動する）一方で、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２や追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２とは当接可能に構成されるのみであって連結されているわけではないので、連動される場合と、非連動となる場合とを構成可能とされる。

【１３７４７】

例えば、図２３０９（ａ）に図示される状態から、駆動モータＳ４４１の駆動力により動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作され、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されると、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２は、トーションスプリングＳＳＰ１の付勢力によりスライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２の後面に当接されている（押し付けられている）ところ、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されることに伴って追従して回転移動され、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２は、スライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２に押進されるため、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されることに伴って回転移動される。

【１３７４８】
この場合において、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２はトーションスプリングＳＳＰ１の付勢力でスライド体Ｓ３５０に追従しているに過ぎないので、トーションスプリングＳＳＰ１の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態では、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されても動作部材Ｓ３１０は図２３０９（ａ）における状態で維持されることになる。トーションスプリングＳＳＰ１の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態としては、例えば、遊技者が遮蔽状態における動作部材Ｓ３１０の上面に手を置いている状態が想定される。
【１３７４９】
また、例えば、図２３０９（ｃ）に図示される状態から駆動モータＳ４４１の駆動力により動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作され、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されると、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２は、スライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２に押進されるため、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されることに伴って回転移動され、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２は、トーションスプリングＳＳＰ２の付勢力によりスライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２の前面に当接されている（押し付けられている）ところ、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されることに伴って追従して回転移動される。
【１３７５０】
この場合において、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２はトーションスプリングＳＳＰ２の付勢力でスライド体Ｓ３５０に追従しているに過ぎないので、トーションスプリングＳＳＰ２の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態では、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されても追従動作部材Ｓ３３０は図２３０９（ｃ）における状態で維持されることになる。トーションスプリングＳＳＰ２の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態としては、例えば、遊技者が追従動作部材Ｓ３３０の動作軌跡に手を置いている状態が想定される。
【１３７５１】
また、例えば、図２３０９（ｂ）又は図２３０９（ｃ）に図示される状態において、駆動モータＳ４４１が停止された状態で動作部材Ｓ３１０が紙面反時計回り方向（前傾する方向）に回転動作されたとしても、動作部材Ｓ３１０の動作方向にスライド体Ｓ３５０が位置しないため、スライド体Ｓ３５０の位置は維持される。
【１３７５２】
また、例えば、図２３０９（ａ）に図示される状態から、動作部材Ｓ３１０が紙面時計回り方向（起き上がる方向）に回転動作された場合、延設円柱部Ｓ３１２の移動方向にスライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２が位置しているため、延設円柱部Ｓ３１２に押進されることでスライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されることになるため、動作部材Ｓ３１０、スライド体Ｓ３５０及び追従動作部材Ｓ３３０が連動される（図２３０９（ｂ）に図示される状態を経て図２３０９（ｃ）に図示される状態に至る）。
【１３７５３】
図２３１０は、操作デバイスＳ３００の側面図であり、図２３１１は、図２２９７のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線における操作デバイスＳ３００の模式断面図である。図２３１０及び図２３１１では、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態（図２２９５参照）が図示されており、図２３１１では、理解を容易とするために第２動作部材Ｓ３２０については矢印Ｌ方向視における側面図（外観図）が図示され、第２動作部材Ｓ３２０以外は断面形状が図示される。
【１３７５４】
図２３１２は、操作デバイスＳ３００の側面図であり、図２３１３及び図２３１４は、図２２９７のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線に対応する線における操作デバイスＳ３００の模式断面図である。図２３１３及び図２３１４では、理解を容易とするために第２動作部材Ｓ３

２０については矢印Ｌ方向視における側面図（外観図）が図示され、第２動作部材Ｓ３２０以外は断面形状が図示される。

【１３７５５】

図２３１２、図２３１３及び図２３１４では、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態（図２２９６参照）が図示され、図２３１２及び図２３１３では、操作デバイスＳ３００の第２動作部材Ｓ３２０の待機状態が図示され、図２３１４では、待機状態から押し下げられた操作状態が図示される。

【１３７５６】

図２３１３に図示されるように、動作部材Ｓ３１０の回転先端側に形成される被操作部Ｓ３１４に遊技者が指をかけて、動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させるように操作した場合に、被操作部Ｓ３１４とは異なる位置における回転先端側に形成される近接部Ｓ３１６が内部操作体である第２動作部材Ｓ３２０に接近するように構成されているが、接触まではしないようになっているため、動作部材Ｓ３１０の移動量に関わらず、動作部材Ｓ３１０が第２動作部材Ｓ３２０に荷重を与えることが無いように構成される。

【１３７５７】

＜第２動作部材Ｓ３２０の動作部材Ｓ３１０に対する思想（位置関係）について＞

動作部材Ｓ３１０と第２動作部材Ｓ３２０とは、２段階操作での操作が可能となっている。この２段階の操作は、両手で行うことも、片手で行うことも、可能である方が、遊技を好適とし易い。

【１３７５８】

両手操作を想定する場合において、動作部材Ｓ３１０の被操作部Ｓ３１４と第２動作部材Ｓ３２０とが過度に接近している場合、被操作部Ｓ３１４に指をかけたままでの第２動作部材Ｓ３２０の操作がし難くなるため、被操作部Ｓ３１４と第２動作部材Ｓ３２０とを離間させて、第２動作部材Ｓ３２０にもう一方の手を近づけるための空間を確保することが好ましい。

【１３７５９】

本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の動作だけでなく、追従動作部材Ｓ３３０の動作によっても、第２動作部材Ｓ３２０の手前側における空間を空けるように構成しているため、空間を十分に確保することができる。

【１３７６０】

片手操作を想定する場合において、動作部材Ｓ３１０の操作をした流れで第２動作部材Ｓ３２０の操作ができた方が遊技者にとって良い（疲れない）ため、被操作部Ｓ３１４に触れた状態の手を第２動作部材Ｓ３２０に無理なく近づけられるように被操作部Ｓ３１４と第２動作部材Ｓ３２０との距離が短くなるように構成される。

【１３７６１】

即ち、動作部材Ｓ３１０の回転移動は、被操作部Ｓ３１４の反対側の端部を回転軸とするのではなく、左右方向視で被操作部Ｓ３１４と近接部Ｓ３１６との間の位置に形成される貫通孔Ｓ３１１（図２３０１参照）を中心とする回転移動が可能とされ、第２動作部材Ｓ３２０に近接する側の近接部Ｓ３１６は第２動作部材Ｓ３２０の可動体Ｓ３２２の後方側の窪みＳ３２２ａに進入される。

【１３７６２】

図２３１３に図示されるように、露出状態における動作部材Ｓ３１０の被操作部Ｓ３１４の下方に第２動作部材Ｓ３２０の操作部Ｓ３２３が位置されているため、遊技者は、被操作部Ｓ３１４に指を掛けた状態から重力方向に手を移動させることで第２動作部材Ｓ３２０に近づけることができ、第２動作部材Ｓ３２０に荷重をかけることができ、第２動作部材Ｓ３２０を待機状態から操作状態へ向けて移動させる操作を楽に行うことができる。

【１３７６３】

また、図１８６４に図示されているように、動作部材Ｓ３１０の被操作部Ｓ３１４から側面（内側周面）を伝って手を移動させた場合に手が当たる位置に待機状態における第２動作部材Ｓ３２０の操作部Ｓ３２３が配置されているため、第２動作部材Ｓ３２０を目視

せずとも第２動作部材Ｓ３２０を容易に操作可能に構成される。
【１３７６４】
上述のような構成により、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作と、第２動作部材Ｓ３２０の操作と、を片手で行う場合も、両手で行う場合も、好適に遊技することができるように構成されている。そのため、遊技者は好みに合わせて片手操作、両手操作を選択できるようになっていることから、遊技を好適とすることができる。
【１３７６５】
第２動作部材Ｓ３２０の移動方向は、動作部材Ｓ３１０の貫通孔Ｓ３１１に形成される回転中心とは異なる軸棒部Ｓ３２１ａを中心として回転方向であって、第２動作部材Ｓ３２０を待機状態から操作状態へ向けて操作させる方向は下降させる方向であって、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ向けて移動させる方向である上昇方向とは異なる。
【１３７６６】
これにより、動作部材Ｓ３１０を操作する遊技者が誤って第２動作部材Ｓ３２０まで操作するという事態を避けることができ、２段階で操作を遊技者に行わせ易くすることができる。
【１３７６７】
＜第２動作部材Ｓ３２０の終端規制について＞
第２動作部材Ｓ３２０は、起き上がり方向（後転方向）の付勢力を生じるトーションスプリングにより付勢されており、前転方向の移動（待機状態から操作状態へ向けた移動）が底側ベースＳ４０３に傾斜面として形成される下規制面部Ｓ４０４と当接されるまでの移動量で制限され、後転方向の移動（操作状態から待機状態へ向けた移動）が背面側構成部材Ｓ４７０の貫通形成部Ｓ４７１の後方側に傾斜面として形成される上規制面部Ｓ４７２と当接されるまでの移動量で制限される。
【１３７６８】
可動体Ｓ３２２は、操作状態（図２３１４参照）において下規制面部Ｓ４０４と対向し、面で当接される下側対向面部Ｓ３２２ｂと、待機状態（図２３１３参照）において上規制面部Ｓ４７２と対向し、面で当接される上側対向面部Ｓ３２２ｃと、を備える。
【１３７６９】
下規制面部Ｓ４０４及び上規制面部Ｓ４７２は、軸棒部Ｓ３２１ａを中心とする回転移動の方向に沿う円に対して直角には交わらない。そのため、下規制面部Ｓ４０４又は上規制面部Ｓ４７２に第２動作部材Ｓ３２０が当接した場合に第２動作部材Ｓ３２０に付与される反力は、回転方向（周方向）のみではなく、回転軸に対して近接離間する方向（直径方向）にも生じる。これにより、軸棒部Ｓ３２１ａと可動体Ｓ３２２との間の摺動摩擦が増加され、可動体Ｓ３２２の制動の向上を図ることができる。
【１３７７０】
下規制面部Ｓ４０４と、上規制面部Ｓ４７２との、位置や角度の設計の違いは、目的として生じさせる作用が異なることに因る。
【１３７７１】
下規制面部Ｓ４０４は、上規制面部Ｓ４７２と比較して、回転中心としての軸棒部Ｓ３２１ａとの距離が短くされている。第２動作部材Ｓ３２０との干渉を避けるため、形成幅は短く、動作部材Ｓ３２０の下側対向面部Ｓ３２２ｂの前側の端に引っかかる態様となっている。即ち、下規制面部Ｓ４０４は小面積で形成される。
【１３７７２】
これにより、回転軸に対して近接離間する方向（直径方向）に生じる力を局所的に大きくさせることができる。即ち、当接面積を小さくすることで、単位面積あたりの圧力を大とすることができるので、軸棒部Ｓ３２１ａに近接させる方向（押し付ける方向）の局所的な大荷重を生じさせることができ、回転軸との摺動摩擦を局所的に大きくさせることができる。
【１３７７３】
この場合、下規制面部Ｓ４０４が、遊技者により思い切り押し下げる方向の第２動作部

材Ｓ３２０の操作が行われた際に荷重を受ける箇所であることに対し、大荷重への急激な制動を、軸棒部Ｓ３２１ａとの摩擦により生じさせることができる。

【１３７７４】

上規制面部Ｓ４７２は、下規制面部Ｓ４０４と比較して、回転中心としての軸棒部Ｓ３２１ａとの距離が長くされており、形成幅は幅広に形成されている。即ち、上規制面部Ｓ４７２は大面積で形成される。これにより、回転軸に対して近接離間する方向（直径方向）に生じる力を、広い範囲で分散した状態で生じさせることができる。

【１３７７５】

この場合、上規制面部Ｓ４７２が、トーションスプリングの付勢力により待機状態に戻る場合の第２動作部材Ｓ３２０を受け止める箇所であることに対し、第２動作部材Ｓ３２０がバウンド（跳ね戻り）する事態を好適に回避することができる。

【１３７７６】

図２３１５（ａ）は、図２３１３のＸ５５ａ－Ｘ５５ａ線における操作デバイスＳ３００の断面図であり、図２３１５（ｂ）は、図２３１４のＸ５５ｂ－Ｘ５５ｂ線における操作デバイスＳ３００の断面図である。

【１３７７７】

固定ベース装置Ｓ４００は、金属板Ｓ４０２の底板部の下側に締結固定される底側ベースＳ４０３と、その底側ベースＳ４０３の上面に上下方向に延びる回転軸線を中心に回転動作可能に支持されており操作により変位される回転検出部材Ｓ４１０と、その回転検出部材Ｓ４１０の位置を検出可能に配置される第３検出センサＳＳＣ３と、を備える。

【１３７７８】

回転検出部材Ｓ４１０は、樹脂材料から形成されており、第２動作部材Ｓ３２０の奥側端部Ｓ３２８と対向配置される対向部Ｓ４１１と、その対向部Ｓ４１１と一体的に形成され第３検出センサＳＳＣ３の検出溝に進入可能な板状に形成される被検出部Ｓ４１２と、対向部Ｓ４１１と被検出部Ｓ４１２とを連結しており底側ベースＳ４０３から突設される円柱形状の支持突部Ｓ４０３ａに遊嵌される環状の被支持部Ｓ４１３と、を備え、支持突部Ｓ４０３ａに巻かれる捩りバネであって対向部Ｓ４１１を前方側に付勢するトーションスプリングＳＳＰ４によって一方向に付勢される。

【１３７７９】

図２３１５（ａ）に図示されるように、第２動作部材Ｓ３２０が待機状態とされている場合、回転検出部材Ｓ４１０はトーションスプリングＳＳＰ４の付勢力により第２動作部材Ｓ３２０の奥側端部Ｓ３２８に対向する位置まで上面視（図２３１５（ａ）紙面）反時計回り方向に回転動作されており、奥側端部Ｓ３２８と対向部Ｓ４１１とは離間される（非接触とされる）。

【１３７８０】

そのため、第２動作部材Ｓ３２０に微小の変位（意図せず台枠に衝突する等の振動等）が生じても、奥側端部Ｓ３２８と対向部Ｓ４１１との離間幅に収まる程度の変位であれば、回転検出部材Ｓ４１０の変位が回避される。

【１３７８１】

奥側端部Ｓ３２８は、軸棒部Ｓ３２１ａよりも下側に配置されており、この上下関係は待機状態（図２３１３参照）でも、操作状態（図２３１４参照）でも変わらないが、待機状態から操作状態への変位は、奥側端部Ｓ３２８が上方（重力方向の反対方向）へ変位される方向となるように構成される。これにより、奥側端部Ｓ３２８が対向部Ｓ４１１と近接する方向への移動が、重力により加速されることを回避することができ、対向部Ｓ４１１が大荷重を受ける事態を回避し易くすることができる。

【１３７８２】

第２動作部材Ｓ３２０が待機状態から操作状態に変化されると、図２３１５（ｂ）に図示されるように、第２動作部材Ｓ３２０の奥側端部Ｓ３２８に回転検出部材Ｓ４１０の対向部Ｓ４１１が押進されることで、トーションスプリングＳＳＰ４の付勢力に対抗して回転検出部材Ｓ４１０が上面視（図２３１５（ｂ）紙面）時計回り方向に回転動作され、被

検出部Ｓ４１２が第３検出センサＳＳＣ３の検出溝に進入される。
【１３７８３】
このように、第２動作部材Ｓ３２０が待機状態であるか操作状態であるかが、第３検出センサＳＳＣ３の検出状態と対応するように構成される。
【１３７８４】
図２３１６（ａ）から図２３１６（ｅ）は、操作デバイスＳ３００及び第３図柄表示装置Ｈ８１を模式的に示す模式正面図であり、図２３１６（ｆ）は、演出実行タイミングＳＴ１０及び事前タイミングＳＴ１１～ＳＴ１３の関係を示す模式図である。
【１３７８５】
図２３１７（ａ）から図２３１７（ｄ）及び図２３１８（ａ）から図２３１８（ｅ）は、操作デバイスＳ３００及び第３図柄表示装置Ｈ８１を模式的に示す模式正面図である。図２３１６（ａ）から図２３１６（ｅ）、図２３１７（ａ）から図２３１７（ｄ）及び図２３１８（ａ）から図２３１８（ｅ）では、それぞれ、パチンコ機Ｓ１０で実行される演出態様の一例が時系列で図示される。
【１３７８６】
即ち、パチンコ機Ｓ１０では、図２３１６、図２３１７及び図２３１８に図示されるように、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として行われる抽選に基づいて実行される変動中において、操作デバイスＳ３００の操作を促す表示演出を第３図柄表示装置Ｈ８１によって実行可能に構成されている。
【１３７８７】
表示演出は種々のタイミングで実行可能とされるが、本実施形態では、変動期間の終盤（第３図柄の停止図柄が表示されるタイミングの前後）において抽選の当落に関わる報知がされる場合が例示される。なお、演出の実行されるタイミングはこれに限られるものではなく、種々の態様で設定可能である。例えば、変動期間における別のタイミングでも良いし（変動の先読み演出等）、変動期間以外のタイミング（大当たり遊技中（ラウンド昇格演出等）、でも良いし、その他のタイミングでも良い。
【１３７８８】
図２３１６（ａ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。
【１３７８９】
図２３１６（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「あけろ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態とするように促す指示表示と、がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。
【１３７９０】
図２３１６（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「ＯＫ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。
【１３７９１】
図２３１６（ｄ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「引け」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態と、が表示され、操作デバイスＳ３００の下側に円弧形状の枠内でタイマー表示がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。
【１３７９２】
図２３１６（ｅ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「スーパー大当たり」の文字表示がされ、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。なお、図示は省略するが、図２３１６（ｅ）に図示される表示態様となる前に、大当たりに対応した停止図柄が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される。
【１３７９３】
図２３１６（ｆ）では、演出実行タイミングＳＴ１０及び事前タイミングＳＴ１１～Ｓ

Ｔ１３がタイミングチャート上に図示される。本実実施形態では、演出実行タイミングＳＴ１０が変動終了の５秒前であり、第１事前タイミングＳＴ１１が変動終了の１０秒前であり、第２事前タイミングＳＴ１２が変動終了の１５秒前であり、第３事前タイミングＳＴ１３が変動終了の２０秒前であるように設定される。

【１３７９４】

なお、演出実行タイミングＳＴ１０及び事前タイミングＳＴ１１～ＳＴ１３の時間的関係はこれに限られるものではなく、種々の態様で設定が可能とされる。例えば、事前タイミングＳＴ１３を変動終了の５０秒前に設定し、事前タイミングＳＴ１２を変動終了の４５秒前に設定し、事前タイミングＳＴ１１を変動終了の１０秒前に設定し、演出実行タイミングＳＴ１０を変動終了の２秒前に設定しても良い。この場合、操作デバイスＳ３００の駆動の発生タイミングの間隔を空けることができる。

【１３７９５】

図２３１７（ａ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【１３７９６】

図２３１７（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。

【１３７９７】

図２３１７（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「引け」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態と、が表示され、操作デバイスＳ３００の下側に円弧形状の枠内でタイマー表示がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。

【１３７９８】

図２３１７（ｄ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「スーパー大当たり」の文字表示がされ、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。なお、図示は省略するが、図２３１７（ｄ）に図示される表示態様となる前に、大当たりに対応した停止図柄が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される。

【１３７９９】

図２３１８（ａ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【１３８００】

図２３１８（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「あけろ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態とするように促す指示表示と、がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【１３８０１】

図２３１８（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、三点リーダーの表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【１３８０２】

図２３１８（ｄ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「押せ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態と、が表示され、操作デバイスＳ３００の下側に長方形状の枠内でタイマー表示がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【１３８０３】

図２３１８（ｅ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「チャレンジ大当たり」の文字表示がされ、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。なお、図示は省略するが、図２３１８（ｅ）に図示される表示態様となる前に、大当たりに対応した

停止図柄が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される。
【１３８０４】
操作デバイスＳ３００の駆動制御について説明する。パチンコ機Ｓ１０では、操作デバイスＳ３００の駆動制御として、特に説明をする場合を除いて、動作部材Ｓ３１０の状況によらず常に駆動モータＳ４４１に逆方向の回転駆動が実行されており、この回転駆動は、動作アーム部材Ｓ４５５に対して２秒間隔で１０度ずつ回転させる第１継続態様で実行される。
【１３８０５】
なお、第１継続態様の制御としては、種々の態様が例示される。例えば、一定速度での回転動作が継続されるものでも良いし、０．５秒で１０度回転させ、１．５秒は停止させるという駆動態様（ＰＷＭ制御）が継続されるものでも良い。
【１３８０６】
動作アーム部材Ｓ４５５は略７０度程度の回転動作が許容されるよう構成されているので、何ら報知がされていないタイミングで遊技者が操作を行うことで動作部材Ｓ３１０が露出状態とされたとしても、第１継続態様での駆動が実行されることによって、１４秒程度放置しておくことで動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に復帰される。
【１３８０７】
動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に到達した後も駆動モータＳ４４１の駆動が継続されるが、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に到達した後は動作アーム部材Ｓ４５５及び伝達ギアＳ４４７が回転されないため、第１クラッチギアＳ４４５を介して伝達される駆動力は、第２クラッチギアＳ４４６が軸方向に移動され（図２３０８参照）、係合状態と係合解除状態とを繰り返す態様で消費される。
【１３８０８】
この際、コイルスプリングＳＳＰ３の付勢力によって第２クラッチギアＳ４４６が第１クラッチギアＳ４４５に押し付けられる際に衝突音が発生し、この衝突音は遊技者が聞くことができる程度の音量となるように設計される。
【１３８０９】
＜開放レバー演出あり：第１制御態様ＳＰ０１＞
図２３１６（ａ）から図２３１６（ｅ）を参照して、操作デバイスＳ３００に関する第１制御態様ＳＰ０１を説明する。本実施形態では、第１制御態様ＳＰ０１は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。
【１３８１０】
第１制御態様ＳＰ０１では、操作デバイスＳ３００の第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）を遊技者に促す強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）が実行されるが、その際は、動作部材Ｓ３１０を露出状態とさせ、第２動作部材Ｓ３２０の操作が可能となっていないと、第３図柄表示装置Ｈ８１における操作デバイスＳ３００に関する表示の内容と、実際の操作デバイスＳ３００の態様とにずれが生じる。
【１３８１１】
そのため、パチンコ機Ｓ１０では、第１制御態様ＳＰ０１を実行するにあたって、強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）の表示演出を実行する演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）よりも前の第１事前タイミングＳＴ１１（図２３１６（ｆ）参照）において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出し、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するように構成される。
【１３８１２】
動作部材Ｓ３１０の状態は、被案内物体である動作アーム部材Ｓ４５５及びスライド体Ｓ３５０の配置により判断される。パチンコ機Ｓ１０の音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により動作アーム部材Ｓ４５５及びスライド体Ｓ３５０の配置を判断し、動作部材Ｓ３１０の状態を判断する。
【１３８１３】

即ち、第１検出センサＳＳＣ１に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されている場合（第１検出センサＳＳＣ１がオンとされ第２検出センサＳＳＣ２がオフとされている場合）、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされていると判断され（図２３０９（ａ）参照）、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されている場合（第１検出センサＳＳＣ１がオフとされ第２検出センサＳＳＣ２がオンとされている場合）、動作部材Ｓ３１０が露出状態とされていると判断される（図２３０９（ｃ）参照）。

【１３８１４】

パチンコ機Ｓ１０は、第１制御態様ＳＰ０１において、第１事前タイミングＳＴ１１（図２３１６（ｆ）参照）において動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断すると（図２３１６（ａ）参照）、開放させる報知（図２３１６（ｂ）参照）をする。その開放させる報知の終了のタイミングで開放されていなかったと判断したら、動作部材Ｓ３１０が露出状態に達したと判断されるまで、開放させる方向（正方向）で駆動モータＳ４４１の回転駆動を実行する。

【１３８１５】

そのため、開放させる報知（図２３１６（ｂ）参照）に対して遊技者が動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を行う場合にも、その操作を行わない場合にも、動作部材Ｓ３１０は露出状態へ向けて移動されることになる。

【１３８１６】

動作部材Ｓ３１０が露出状態に達したと判断される（第１検出センサＳＳＣ１がオフとされ第２検出センサＳＳＣ２がオンとされる）ことに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「ＯＫ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態とが、確率で表示される（図２３１６（ｃ）参照）。実行条件演出としての「ＯＫ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態とが、表示されない場合には、開放させる報知（図２３１６（ｂ）参照）が継続される。特に、本実施形態では、遊技者が動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を行わなかった場合に、「ＯＫ」の文字表示がされずに開放させる報知が継続され易くなるように構成される。

【１３８１７】

「ＯＫ」の文字表示は、通常は黒文字で表示されるが、これに限られるものではない。例えば、赤文字で表示される場合や、金文字で表示される場合があっても良い。この場合において、例えば、大当たりの期待度が、黒文字の場合に３０％、赤文字の場合に５０％、金文字の場合に８０％と変化されるように構成することで、表示に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、「ＯＫ」も文字表示は、通常はゴシック体で表示されるが、これに限られるものではない。例えば、明朝体で表示される場合や、草書体で表示される場合があっても良い。この場合において、例えば、大当たりの期待度が、ゴシック体の場合に３０％、明朝体の場合に５０％、草書体の場合に８０％と変化されるように構成することで、表示に対する遊技者の注目力を向上させることができる。そして、これらを組み合わせてもい良い。例えば、黒文字であっても草書体の場合は７０％だったり、ゴシック体であっても金文字の場合は７０％だったりという、組み合わせによって期待度が変化するように構成してもよい。この場合、金文字であって草書体での表示がされた場合（９９％）に、遊技者の興趣を著しく高めることができる。

【１３８１８】

その後、演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）の到達に基づいて強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）が実行され、タイマー表示による制限時間内に第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）が行われたと検出されると、第３図柄表示装置Ｈ８１において期間経過演出としての「スーパー大当たり」の文字表示がされる（図２３１６（ｅ）参照）。これにより、遊技者に対し、変動に係る抽選の結果が有利な大当たり（例えば、確変大当たり）であることを報知される。

【１３８１９】

この場合において、タイマー表示による制限時間内に第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）についての操作検出期間が設定されており、その操作検出期間以上の操作が維持された場合に、第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作がされたと検出され、操作検出期間未満で操作が解除された場合には操作がされたと検出されないように制御されている。

【１３８２０】

操作検出期間は、本実施形態では、１秒間に設定されており、操作検出期間未満で操作が解除された場合には、「スーパー大当たり」の文字表示ではなく、その他の表示（例えば、後述する「チャレンジ大当たり」の表示）がされるように制御される。

【１３８２１】

なお、操作検出期間は、上述の長さに限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、０．１秒でも良いし、３秒を超える長さでも良い。または、１０分を超える長時間に設定されても良い。この場合、タイマー表示による制限時間内の操作では操作検出期間以上の長さの操作を行うことは不可能となるので、遊技者の操作態様に関わらず、「スーパー大当たり」の文字表示ではなく、その他の表示（例えば、後述する「チャレンジ大当たり」の表示）をさせることができる。

【１３８２２】

操作検出期間の長さは固定でも良いし、場合によって変化され得るように構成されても良い。これにより、第２動作部材Ｓ３２０の操作に対する演出態様が場合によって変化されるよう構成することができる。即ち、操作検出期間が１秒間となっている場合には、第２動作部材Ｓ３２０を１秒間操作することで「スーパー大当たり」の文字表示をする一方で、操作検出期間が１０分を超える長時間に設定されている場合には、第２動作部材Ｓ３２０を同様に１秒間操作することでは「スーパー大当たり」の文字表示がされないようにすることができる。これにより、第２動作部材Ｓ３２０の操作結果に対する遊技者の興味を高めることができ、操作意欲を向上させることができる。

【１３８２３】

なお、操作検出期間が変化する場合において、この変化の原因は種々の態様で設定可能である。例えば、時刻に対応して操作検出期間が変化するように構成しても良いし、第２動作部材Ｓ３２０の操作の検出の有無に対応して操作検出期間が変化するように構成しても良い。

【１３８２４】

構造的には、上述した通り、開放させる報知に対し遊技者が動作部材Ｓ３１０を上昇させるように操作した場合、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２によりスライド体Ｓ３５０が前後移動され（図２３０９参照）、動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作されることに伴い伝達ギアＳ４４７と歯合される第２クラッチギアＳ４４６に動作力が伝達されるが、駆動モータＳ４４１の駆動が実行されておらず第１クラッチギアＳ４４５の回転は実行されないため、第２クラッチギアＳ４４６の動作力は、第２クラッチギアＳ４４６が軸方向に移動され（図２３０８参照）、係合状態と係合解除状態とを繰り返す態様で消費される。

【１３８２５】

この際、コイルスプリングＳＳＰ３の付勢力によって第２クラッチギアＳ４４６が第１クラッチギアＳ４４５に押し付けられる際に衝突音が発生し、この衝突音は遊技者が聞くことができる程度の音量となるように設計される。

【１３８２６】

＜第１制御態様ＳＰ０１に含まれる、前段階での駆動制御の工夫＞

パチンコ機Ｓ１０は、第１制御態様ＳＰ０１において、第１事前タイミングＳＴ１１よりも前の第２事前タイミングＳＴ１２において、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するために、第２事前タイミングＳＴ１２よりも前の第３事前タイミングＳＴ１３において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出する（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８２７】

即ち、パチンコ機Ｓ１０では、強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）の表示演出を実行する場合において、第１事前タイミングＳＴ１１において遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出を実行する関係上、第１事前タイミングＳＴ１１よりも前の第２事前タイミングＳＴ１２において動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態としておく方が好適であるため、第２事前タイミングＳＴ１２よりも前の第３事前タイミングＳＴ１３において動作部材Ｓ３１０の状態を判断し、必要に応じて第２事前タイミングＳＴ１２において駆動モータＳ４４１を駆動制御する（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８２８】

この場合において、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に達したと判断されるまで駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる準備駆動制御が行われる（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８２９】

一方で、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる必要はない（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８３０】

この第１制御態様ＳＰ０１によれば、動作部材Ｓ３１０が露出状態である場合に第３事前タイミングＳＴ１３（図２３１６（ｆ）参照）となると動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態側へ駆動されることから、遊技者は、動作部材Ｓ３１０に触れて露出状態としておくことで、動作部材Ｓ３１０の駆動動作が開始されたら強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）の表示演出が実行される前兆であると予想できてしまう可能性があり、第３事前タイミングＳＴ１３以降の表示演出の意外性が薄れてしまい、遊技者の注目を集め難くなる。

【１３８３１】

そこで、本実施形態では、第２制御態様ＳＰ０２として、第１制御態様ＳＰ０１に対して第２事前タイミングＳＴ１２における挙動が異なる場合が用意されている（図２３１６（ｆ）参照）。本実施形態では、第２制御態様ＳＰ０２は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。

【１３８３２】

即ち、図２３１７（ａ）から図２３１７（ｄ）に図示されるように、第２制御態様ＳＰ０２では、第３事前タイミングＳＴ１３（図２３１６（ｆ）参照）において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断した場合に（図２３１７（ｂ）参照）、第２事前タイミングＳＴ１２（図２３１６（ｆ）参照）において駆動モータＳ４４１の準備駆動制御は実行されず、第１継続態様の駆動のみが実行され、第１事前タイミングＳＴ１１（図２３１６（ｆ）参照）において駆動モータＳ４４１の正方向の駆動を実行されることで、動作部材Ｓ３１０を露出状態とさせて演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）を迎えることとなり、強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１７（ｃ）参照）の表示演出が実行される。

【１３８３３】

これにより、遊技者が、報知によらず動作部材Ｓ３１０に触れて頻繁に露出状態にさせるような遊技スタイルをとる場合であっても、必ずしも準備駆動制御が実行されるものではないことから、強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１７（ｃ）参照）の表示演出が実行されるかどうかを把握し難くすることができ、意外性のある演出を実行することができる。

【１３８３４】

第３制御態様ＳＰ０３は、第１事前タイミングＳＴ１１（図２３１６（ｆ）参照）において開放させる報知が実行された場合において、その後で、操作デバイスＳ３００の第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）を遊技者に促す強

操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）を実行しない（演出を終了させる）態様で構成される。

【１３８３５】

第３制御態様ＳＰ０３は、大当たり抽選の結果が外れである場合の報知演出の一例である。本実施形態では、第３制御態様ＳＰ０３は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。

【１３８３６】

第２動作部材Ｓ３２０の操作が促されないことから、遊技者による動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させる操作の終了後において動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に復帰させる復帰駆動を実行すればよいが、操作後すぐに復帰駆動が開始されたのでは、強操作表示演出ＳＤ０１が実行されないことが表示演出の進行に先だって遊技者に把握させてしまうこととなり演出として改善の余地がある。そこで、簡便な改善案としては、強操作表示演出ＳＤ０１が実行されるタイミングが経過した後で動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に復帰させる方向（逆方向）に駆動モータＳ４４１を駆動するように復帰駆動を実行させても良い。

【１３８３７】

一方で、第１制御態様ＳＰ０１において強操作表示演出ＳＤ０１が実行されるタイミングで動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態へ向けて動作させようとする場合、そのタイミング以前に駆動モータＳ４４１の駆動を開始しておくことが好ましいため、その駆動音や、動作部材Ｓ３１０を遊技者が把持して動かないようにしている場合には第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の衝突音が、演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）以前に発生することとなり、演出の進行に先だって遊技者が演出の内容を予測できてしまう可能性が有る。

【１３８３８】

これに対し、本実施形態では、第３制御態様ＳＰ０３においても第１継続態様で駆動モータＳ４４１が駆動されることにより、駆動モータＳ４４１の駆動音や、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の衝突音が生じたとしても、その音が、第１継続態様による音なのか、第３制御態様ＳＰ０３独特の駆動態様による音なのかを判別させ難くすることができるため、演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）以前に音が発生していても、演出の進行に先だって遊技者が演出の内容を予測できてしまうという事態を避け易くすることができる。従って、復帰駆動を、演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）以前から実行する制御を採用し易くすることができる。

【１３８３９】

更に、動作部材Ｓ３１０を操作した遊技者が動作部材Ｓ３１０に触れたまま露出状態で保持している場合、第１継続態様または復帰駆動による駆動モータＳ４４１の駆動力は、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が係合状態の場合に動作部材Ｓ３１０を介して遊技者に伝達され、この伝達される荷重は第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が係合解除状態となった場合に解消される（緩められる）。

【１３８４０】

即ち、動作部材Ｓ３１０に触れている遊技者に対して、間欠的に荷重を与えることができるため、遊技者に対して動作部材Ｓ３１０を操作している実感を与えることができ、動作部材Ｓ３１０を操作する意欲を高めることができる。

【１３８４１】

＜閉鎖ボタン演出あり：第４制御態様ＳＰ１１＞

図２３１８（ａ）から図２３１８（ｅ）を参照して、操作デバイスＳ３００に関する第４制御態様ＳＰ１１を説明する。第４制御態様ＳＰ１１は、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行された、動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を促す表示に従わず、動作部材Ｓ３１０の操作をしなかった場合において実行が可能となるように構成される制御態様であって、途中までは第１制御態様ＳＰ０１と共通の態様で実行される。

【１３８４２】

即ち、演出の制御として、第４制御態様ＳＰ１１が実行される場合には、第１制御態様

ＳＰ０１と並列で実行され、第１事前タイミングＳＴ１１を境に、第４制御態様ＳＰ１１が実行されるか、第１制御態様ＳＰ０１が実行されるかが、決定される（分岐される）。本実施形態では、第４制御態様ＳＰ１１は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。

【１３８４３】

まず、第４制御態様ＳＰ１１では、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０に対する押し込みの操作（下方へ押し込む操作）を遊技者に促す弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）が実行されるが、その際は、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態とさせ、動作部材Ｓ３１０の操作が可能となっていないと、第３図柄表示装置Ｈ８１における操作デバイスＳ３００に関する表示の内容と、実際の操作デバイスＳ３００の態様とにずれが生じる。

【１３８４４】

そのため、パチンコ機Ｓ１０では、弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）の表示演出を実行する演出実行タイミングＳＴ１０よりも前の第１事前タイミングＳＴ１１（図２３１６（ｆ）参照）において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出し、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するように構成される。

【１３８４５】

パチンコ機Ｓ１０は、第４制御態様ＳＰ１１において、第１事前タイミングＳＴ１１（図２３１６（ｆ）参照）へ向けて、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断する場合には特別な駆動制御は実行されない（第１継続態様の駆動が実行される）が、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断すると、閉鎖させる方向（逆方向）で、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に達したと判断されるまで駆動モータＳ４４１の回転駆動を実行する。

【１３８４６】

パチンコ機Ｓ１０は、第４制御態様ＳＰ１１において、第１事前タイミングＳＴ１１よりも前の第２事前タイミングＳＴ１２において、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するために、第２事前タイミングＳＴ１２よりも前の第３事前タイミングＳＴ１３において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出する（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８４７】

即ち、パチンコ機Ｓ１０では、弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）の表示演出を実行する場合において、第１事前タイミングＳＴ１１において動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出（図２３１８（ｂ）参照）を実行する関係上、第２事前タイミングＳＴ１２において動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態としておく方が好適であるため、第３事前タイミングＳＴ１３において動作部材Ｓ３１０の状態を判断し、必要に応じて第２事前タイミングＳＴ１２において駆動モータＳ４４１を駆動制御する（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８４８】

この場合において、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に達したと判断されるまで駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる準備駆動制御が行われる（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８４９】

一方で、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる必要はない（図２３１６（ｆ）参照）。

【１３８５０】

この第４制御態様ＳＰ１１によれば、動作部材Ｓ３１０が露出状態である場合に第３事前タイミングＳＴ１３（図２３１６（ｆ）参照）となると動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態側へ駆動されるが、この駆動態様は第１制御態様ＳＰ０１と共通とされる。

【１３８５１】
従って、遊技者によって、動作部材Ｓ３１０が頻繁に露出状態とされたとしても、動作部材Ｓ３１０の駆動動作が開始された場合において、強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１７（ｃ）参照）の表示演出が実行される前兆なのか弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）の表示演出が実行される前兆なのか判別できないようになっているため、第３事前タイミングＳＴ１３（図２３１６（ｆ）参照）以降の表示演出の意外性が薄れてしまい、遊技者の注目を集め難くなるという問題点を良好に解消している。
【１３８５２】
第４制御態様ＳＰ１１では、動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を促す表示が実行されたにも関わらず（図２３１８（ｂ）参照）、遊技者が動作部材Ｓ３１０の操作を実行しなかった場合には、動作部材Ｓ３１０の動作はされず（図２３１８（ｃ）参照）、第３図柄表示装置Ｈ８１における表示においても、遮蔽状態である動作部材Ｓ３１０が表示され続ける。
【１３８５３】
その後、演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）の到達に基づいて弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）が実行され、タイマー表示による制限時間内に動作部材Ｓ３１０に対する押し込みの操作を行うと、第３図柄表示装置Ｈ８１において「チャレンジ大当たり」の文字表示がされる（図２３１８（ｅ）参照）。
【１３８５４】
動作部材Ｓ３１０は、遮蔽状態において延設円柱部Ｓ３１２の後方側に隙間ができる形状で第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃ及び第１中間穿設部Ｓ３４４ｃが形成されていることから（図２３０９（ａ）参照）、遮蔽状態から前転方向に押し下げられる動作が許容される。この動作に対応して、可変抵抗器Ｓ３６０（図２３００参照）の抵抗軸Ｓ３６２及び伝達アーム体Ｓ３６３は回転動作され、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値が変化される。
【１３８５５】
可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化態様が、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様として音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されると、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から押下げ操作されたと判断する。
【１３８５６】
なお、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化態様として、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様と特に説明したのは、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量だけから判断する場合と区別するためである。
【１３８５７】
即ち、動作部材Ｓ３１０の回転角度が同じであれば可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量が同じである場合、その抵抗値の変化からは、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作によるものなのか、露出状態から動作部材Ｓ３１０が荷重を与えられて前転方向へ動作されたことによるものなのかを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３において判断することが困難となる。
【１３８５８】
従って、本実施形態では、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量（正負を特定）と、変化前における可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値との両方が音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されるように構成し、これにより、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様として判断可能に構成している。
【１３８５９】
この動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態からの押下げ操作が、演出実行タイミングＳＴ１０（図２３１６（ｆ）参照）の到達に基づいて弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）が実行された場合におけるタイマー表示による制限時間内に実行されていると音声ランプ制御装置Ｈ１１３により判断されると、第３図柄表示装置Ｈ８１において「チャレンジ大当たり」の文字表示がされる（図２３１８（ｅ）参照）。
【１３８６０】

このように、第３図柄表示装置Ｈ８１において「チャレンジ大当たり」の文字表示がされる（図２３１８（ｅ）参照）ことにより、遊技者に対し、変動に係る抽選の結果が、有利な大当たり（例えば、確変大当たり）なのか、その有利な大当たりに比較して劣る大当たり（例えば、通常大当たり）なのかが、分からない態様で報知される。

【１３８６１】

即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行された、動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を促す表示に従わず、動作部材Ｓ３１０の操作をしなかったことの結果として、「チャレンジ大当たり」の文字表示がされるように構成することで、抽選の結果が有利なのか否かを知りたいと望む遊技者に対し、表示により示唆される操作態様に従って操作を行うことに対する意欲を高めることができ、動作部材Ｓ３１０を適切に操作させ易くすることができる。

【１３８６２】

これにより、動作部材Ｓ３１０が無視されて操作部材としての機能を果たさない事態や、動作部材Ｓ３１０の操作が、第３図柄表示装置Ｈ８１により示唆される態様とは異なる態様で実行される事態を、回避し易くすることができる。

【１３８６３】

上述したように、本実施形態では、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量（正負を特定）と、変化前における可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値との両方が音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されるように構成し、これにより、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様として判断可能に構成している。

【１３８６４】

そのため、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量だけを検出する場合と異なり、誤操作によって演出進行が阻害されるという事態を避け易くすることができる。例えば、露出状態からの動作部材Ｓ３１０の前転方向の動作を、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押し込み操作による動作と区別することができる。

【１３８６５】

これにより、例えば、高信頼度の演出（図２３１６（ｃ）参照）が発生した状態から、操作の示唆が無いのにも関わらず動作部材Ｓ３１０が前転方向に操作されることで動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に変化された場合に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３はその変化を判断することができ、強操作表示演出ＳＤ０１（図２３１６（ｄ）参照）を表示する第１制御態様ＳＰ０１から、弱操作表示演出ＳＤ０２（図２３１８（ｄ）参照）を表示する第４制御態様ＳＰ１１に、実行する表示演出を途中で変化させることができる。これにより、演出の不整合を避けることができる。

【１３８６６】

＜第２検出センサＳＳＣ２の検出に基づく制御態様について＞

操作デバイスＳ３００は、上述したように、遊技者に対して、片手操作だけでなく、両手操作をさせることができるため、操作態様が一態様になることを避けることができることから、操作デバイスＳ３００の操作に対する遊技者の集中力を増加させることができると共に、遊技に飽きさせることなく遊技を楽しませることができるよう構成されているが、これは、遊技者が操作デバイスＳ３００を意欲的に操作することを前提としている。

【１３８６７】

一方で、操作デバイスＳ３００の操作に対応するパチンコ機Ｓ１０の反応によっては、遊技者は、操作デバイスＳ３００の操作を意欲的に行わなくなる可能性がある。例えば、第１制御態様ＳＰ０１で動作される場合、動作部材Ｓ３１０の操作を行わなくても、駆動モータＳ４４１の駆動力により露出状態まで動作部材Ｓ３１０が動作されることを遊技者が把握した場合、動作部材Ｓ３１０の操作は行わずに第２動作部材Ｓ３２０の操作だけを行うようにするかもしれないし、動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される（第１検出センサＳＳＣ１がオフとされ第２検出センサＳＳＣ２がオンとされる）場合に同じような演出が発生するものであると、演出自体に遊技者が飽きてしまい、動作部材Ｓ３１０の操作をやめ

てしまう可能性が有る。
【１３８６８】
対策として、発生する演出に、大当たりの信頼度が高いもの（図２３１６（ｃ）参照）と、低いものとを用意し、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されることに基づいて、高信頼度の演出が発生するか、低信頼度の演出が発生するかの何れかとなる制御とすることもできる。
【１３８６９】
この場合、発生する演出により大当たりの信頼度が分かるため操作意欲を向上させることができる一方で、高信頼度の演出が発生しなかった場合に、変動中の抽選の大当たりを諦めてしまい、続く第２動作部材Ｓ３２０の操作を止めてしまう可能性が有るし、高信頼度の演出が発生しなかった場合に当落報知までの期間が虚無となることを嫌う遊技者に対しては、むしろ発生する演出を知りたくないと思わせてしまい、結果として、動作部材Ｓ３１０の操作を敢えて行わないという遊技を行わせることとなり、本末転倒である。
【１３８７０】
これに対し、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されることに基づいて、高信頼度の演出が発生するか（図２３１６（ｃ）参照）、演出が発生しないかの何れかが確率で選択されるよう制御している。この確率の設定は任意の数値で可能である。
【１３８７１】
演出が発生しない場合、変動中の抽選の大当たりの信頼度については報知されないことになるため、遊技者に対して、動作部材Ｓ３１０を操作した場合に高信頼度の演出が発生しなかったとしても、大当たりを諦めさせることなく、当落報知までの期間を楽しませることができる。
【１３８７２】
そのため、高信頼度の演出が発生する確率を５［％］程度に設定することで、動作部材Ｓ３１０の操作に基づいて演出が発生しないことがほとんどであり、稀に高信頼度の演出が発生することになることから、虚無な期間を生じさせることがなく、遊技者に対して楽しんで動作部材Ｓ３１０の操作を行わせることができる。
【１３８７３】
上述の第７９実施形態では、第１制御態様ＳＰ０１、第２制御態様ＳＰ０２、第３制御態様ＳＰ０３、第４制御態様ＳＰ１１、に係る表示演出として、変動期間の終盤（第３図柄の停止図柄が表示されるタイミングの前後）において実行される場合を例示したが、表示演出の実行タイミングは、これに限られるものではない。
【１３８７４】
例えば、表示演出の実行タイミングは、変動期間における別のタイミングでも良い。この場合、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、疑似連続変動の演出を報知する停止図柄（特殊図柄Ａ、特殊図柄Ｂ）の表示が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、変動期間の途中で停止図柄（特殊図柄Ａ、特殊図柄Ｂ）が表示されても良い。
【１３８７５】
これにより、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作に基づいて必ず変動が停止される場合（当落報知がされる場合）に比較して、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作の後も変動が停止されずに演出が続く場合があることにより、報知に対する注目力を向上させることができる。
【１３８７６】
また、例えば、表示演出の実行タイミングは、大当たり遊技中のタイミングでも良い。この場合において、例えば、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示

の代わりに、「次回ラッシュ確定表示」や「次回時短確定表示」が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が報知されても良い。大当たり終了後の遊技状態が報知されることにより、表示や、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作に遊技者の注目力を集めることができる。

【１３８７７】

また、大当たり遊技中のタイミングで報知される場合において、例えば、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、「ＭＡＸ大当たり」の表示が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、大当たりに複数のラウンド振分が有る機種における当選した大当たりのラウンド数（利益量）を示す報知がされても良い。当選した大当たりのラウンド数（利益量）が報知されることにより、表示や、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作に遊技者の注目力を集めることができる。

【１３８７８】

また、例えば、表示演出の実行タイミングは、遊技者が遊技を行っていないタイミングでも良い。この場合において、例えば、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、「座ってください」等の遊技開始を促す表示が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、遊技開始を促す報知がされても良い。遊技が開始されていない状態であっても、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されたタイミングであれば、遊技者がパチンコ機Ｓ１０の目の前に存在するため、遊技開始を促す表示を遊技者に視認させ易いタイミングで実行することができる。

【１３８７９】

この場合において、表示演出は、不定期に開始されても良いし、時刻に対応して開始されても良いし、遊技者が動作部材Ｓ３１０に触れたこと、又は、動作部材Ｓ３１０を僅かでも動作させたことが検出された場合に開始されても良い。この場合において、表示演出の途中から開始させる場合があっても良い。例えば、動作部材Ｓ３１０を遊技者が触れたことが検出された場合に、駆動モータＳ４４１を正方向に回転駆動させ、動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させるようにしても良いし、第２検出センサＳＳＣ２での検出に基づいて「ＯＫ」の文字表示がされることで、遊技者の注目を第３図柄表示装置Ｈ８１に向けさせることができ、遊技の開始に貢献することができる。

【１３８８０】

遊技が開始されていない状態では、演出実行タイミングＳＴ１０よりも以前の動作部材Ｓ３１０の遊技者の操作を前提としていないので、操作が有効であることの報知は必要ないため、通常は第３図柄表示装置Ｈ８１で表示される「ＯＫ」の文字表示を表示しないように構成しても良い。このためには、遊技が開始されていない状態（例えば、ハンドルＨ５１が握られておらず、入賞検知もされておらず、抽選変動もされておらず、大当たり中でもない状態、等）では、「ＯＫ」の文字表示がされる確率がゼロに（または著しく低く）設定されるように構成すればよいため、遊技実行中における「ＯＫ」の文字表示がされる確率の制御を流用することで足りるので、パチンコ機Ｓ１０の製造コスト（制御設計にかかるコストを含むコスト）の増加を防止することができる。

【１３８８１】

また、例えば、表示演出の実行タイミングは、パチンコ機Ｓ１０の電源がオフされた状態から、電源がオンされた場合に、電源オンの直後から制御が開始されても良い。即ち、電源がオンされてから３０秒弱で第１事前タイミングＳＴ１１が到来した場合に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３から動作許可の信号が出力され、即座に動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態側へ移動させるための駆動制御が駆動モータＳ４４１により実行可能とされるように制御されても良い。

【１３８８２】

これにより、動作部材Ｓ３１０の演出を即座に実行させることができる。開店前の電源

オフの状態において長時間停止されたままであると動作部材Ｓ３１０の動作支持部等に埃が溜まるなどして動作不良（固着）が生じる可能性が有るところ、電源オンの直後に初期動作として動作部材Ｓ３１０が動作されることにより、遊技者が遊技する時点において動作部材Ｓ３１０の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。

【１３８８３】

即ち、事前に動作を実行させることで埃は取れて固着を解消することができるし、仮に動作不良が解消しないのであれば、遊技者が遊技を開始する前に稼働を停止して、遊技をさせないように図ることができる。この場合は、動作部材Ｓ３１０の遊技者の操作を前提としていないので、操作が有効であることの報知は必要ないため、通常は第３図柄表示装置Ｈ８１で表示される「ＯＫ」の文字表示を表示しないように構成しても良い。このためには、電源オンからの所定期間（例えば、１分間）は「ＯＫ」の文字表示がされる確率がゼロに（または著しく低く）設定されるように構成すればよいため、遊技実行中における「ＯＫ」の文字表示がされる確率の制御を流用することで足りるので、パチンコ機Ｓ１０の製造コスト（制御設計にかかるコストを含むコスト）の増加を防止することができる。

【１３８８４】

なお、駆動モータＳ４４１の駆動は、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態側へ移動させるための一方向の駆動態様のみが実行されても良い。この場合、電源オンの後、動作部材Ｓ３１０は露出状態で維持されるため、ホール店員は遊技店の開店前に店内を巡回し、動作部材Ｓ３１０が露出状態であることを確認することで、動作不良が無いことを確認でき、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に押下げておくことで、開店前準備を済ますことができる。

【１３８８５】

また、駆動モータＳ４４１の駆動は、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ移動させる一方向の駆動態様と、露出状態から遮蔽状態へ移動させる他方向の駆動態様とが交互に実行される往復態様で実行されても良いし、複数回往復する態様で駆動が実行されても良い。

【１３８８６】

駆動モータＳ４４１の駆動態様が複数設定されている場合において、各駆動態様は、表示演出の実行タイミングとして設定される何れのタイミングで生じた表示演出に係る駆動モータＳ４４１の駆動においても、流用することができる。

【１３８８７】

次いで、図２３１９及び図２３２０を参照し、第８０実施形態におけるスライド体Ｓ２３５０について説明する。上記第７９実施形態では、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態まで移動させた場合のスライド体Ｓ３５０の前後位置は毎回同じであり、そのスライド体Ｓ３５０と連動される動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に位置され、検出される場合を説明したが、第８０実施形態では、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態まで移動させた場合のスライド体Ｓ２３５０の位置が固定されるものではなく、動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが第２検出センサＳＳＣ２に検出されない場合が発生し得るよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１３８８８】

また、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０に対して、トーションスプリングＳＳＰ１とは逆の方向の付勢力（動作部材Ｓ３１０に対して右面視反時計回り方向（動作部材Ｓ３１０を倒す方向）の付勢力）が、トーションスプリング（図示せず）により付与される。

【１３８８９】

図２３１９（ａ）、図２３１９（ｂ）、及び図２３１９（ｃ）は、第８０実施形態における動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び駆動伝達装置Ｓ４４０の動作アーム部材Ｓ４５５の模式図である。

【１３８９０】

図２３１９（ａ）、図２３１９（ｂ）、及び図２３１９（ｃ）では、スライド体Ｓ２３

５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第１の移動態様（変位態様）で移動（変位）される場合における動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の対応関係が模式的に図示されており、図２３１９（ａ）では、遮蔽状態（図２２９５参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図２３１９（ｃ）では、露出状態（図２２９６参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図２３１９（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態から露出状態へ状態変化される途中の状態が図示される。

【１３８９１】

図２３１９（ａ）、図２３１９（ｂ）、及び図２３１９（ｃ）に図示されるように、スライド体Ｓ２３５０は、第７９実施形態で上述した円柱状部Ｓ３４１ｆに変位可能に支持される。スライド体Ｓ２３５０は、第７９実施形態で上述したスライド体Ｓ３５０と同様の本体部Ｓ３５１と、上方突設部Ｓ３５２と、低段部Ｓ３５３と、後方側長孔Ｓ３５５と、を備える一方、一対の案内長孔Ｓ３５４が形状違い（上下幅が拡張された形状）の一対の案内長孔Ｓ２３５４に設計変更されている。

【１３８９２】

更に、スライド体Ｓ２３５０は、上方突設部Ｓ３５２と低段部Ｓ３５３との間であって動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２と対向する位置に凹設形成される後側凹設部Ｓ２３５６と、本体部Ｓ３５１の前端下側部において切り欠き形成される前側切欠部Ｓ２３５７と、後方側長孔Ｓ３５５の前側面から凹設形成される受入凹部Ｓ２３５８と、後側凹設部Ｓ２３５６に内蔵される抵抗発生体Ｓ２３５９と、を備える。

【１３８９３】

後側凹設部Ｓ２３５６は、低段部Ｓ３５３の前端側（上方突設部Ｓ３５２側）において下方に凹設形成される前端側凹部Ｓ２３５６ａと、その前端側凹部Ｓ２３５６ａの前側面と上方突設部Ｓ３５２の後側面（の下側部）を含む領域において前方へ凹設形成される進入凹部Ｓ２３５６ｂと、その進入凹部Ｓ２３５６ｂの前端から上下幅が特に上方に拡大されるように凹設形成される拡大凹部Ｓ２３５６ｃと、その拡大凹部Ｓ２３５６ｃの前側面から凹設形成される収容凹部Ｓ２３５６ｄと、を備える。

【１３８９４】

進入凹部Ｓ２３５６ｂの上側部の位置は、図２３１９（ｂ）に図示される状態において、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２の上下中心を上側に超えない位置であれば良く、本実施形態では、延設円柱部Ｓ３１２の上下中心と一致する位置で設計される。

【１３８９５】

これにより、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から露出状態へと変化される場合に、延設円柱部Ｓ３１２を介する荷重がスライド体Ｓ２３５０に対して前後方向で付与されることとなり、スライド体Ｓ２３５０は、スライド第Ｓ３５０の移動態様として上述した態様と同様に、前後方向にスライド移動する。

【１３８９６】

前側切欠部Ｓ２３５７は、スライド体Ｓ２３５０の本体部Ｓ３５１の前端面から後方へ向けて矩形断面で切り欠かれる矩形切欠部Ｓ２３５７ａと、その矩形切欠部Ｓ２３５７ａの底面と面一の底面を有しており上面は後方へ向かうほど下降する斜面で形成されることで後端部が鋭角に交差する鋭切欠部Ｓ２３５７ｂと、その鋭切欠部Ｓ２３５７ｂの上面と同様の斜面形状で矩形切欠部Ｓ２３５７ａの前端下部の直下に形成される下側斜面部Ｓ２３５７ｃと、を備える。スライド体Ｓ２３５０は、仕切り板部Ｓ３４４の大部分の構成を流用する仕切り板部Ｓ２３４４に移動を案内されている。

【１３８９７】

仕切り板部Ｓ２３４４は、既に上述した本体板部Ｓ３４４ａ、第１中間穿設部Ｓ３４４ｃ、第２中間穿設部Ｓ３４４ｅ、一対の貫通孔Ｓ３４４ｆ及び後方側円弧孔Ｓ３４４ｇを備え、更に、スライド体Ｓ２３５０と対向する左右側面からスライド体Ｓ２３５０側（左右方向側）へ向かって前側切欠き部Ｓ２３５７と対応する断面形状で突設形成される樹脂製の被衝突部Ｓ２３４５を備える。

【１３８９８】
即ち、被衝突部Ｓ２３４５は、突設方向の断面形状が矩形状で形成される本体部Ｓ２３４５ａと、その本体部Ｓ２３４５ａの底面と面一の底面を有しており上面は後方へ向かうほど下降する斜面で形成されることで後端部が鋭角に交差する鋭突設部Ｓ２３４５ｂと、を備える。
【１３８９９】
受入凹部Ｓ２３５８は、スライド体Ｓ２３５０が図２３１９（ｂ）に図示される前後位置に配置された状態において、突設柱部Ｓ４５５ａの移動軌跡を含むように右面視で円弧状に延びる形状の長形凹部が、鋭突設部Ｓ２３４５ｂの上下幅長さ分だけ下げられた位置に形成される。
【１３９００】
抵抗発生体Ｓ２３５９は、延設円柱部Ｓ３１２に対して反力を返すことが可能となる位置に配設されており、延設円柱部Ｓ３１２と対向配置される当接部材Ｓ２３５９ａと、その当接部材Ｓ２３５９ａに固定されており収容凹部Ｓ２３５６ｄに収容されるコイルスプリングＳ２３５９ｂと、を備える。
【１３９０１】
コイルスプリングＳ２３５９ｂは当接部材Ｓ２３５９ａを後方に移動させる向きの付勢力を発生可能に構成されており、延設円柱部Ｓ３１２が離間配置されている場合において、この付勢力によって拡大凹部Ｓ２３５６ｃの内壁面に当接部材Ｓ２３５９ａが押し付けられる（図２３１９（ａ）参照）。
【１３９０２】
図２３１９（ｂ）及び図２３１９（ｃ）に図示されるように、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の第１の移動態様（変位態様）では、被衝突部Ｓ２３４５が、矩形切欠部Ｓ２３５７ａに進入し、前側切欠部Ｓ２３５７に収容される。
【１３９０３】
図２３２０（ａ）、図２３２０（ｂ）、及び図２３２０（ｃ）は、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の模式図である。
【１３９０４】
図２３２０（ａ）、図２３２０（ｂ）、及び図２３２０（ｃ）では、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動（変位）される場合における動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の対応関係が模式的に図示されており、図２３２０（ａ）では、遮蔽状態（図２２９５参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図２３２０（ｃ）では、露出状態（図２２９６参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図２３２０（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態から露出状態へ状態変化される途中の状態が図示される。
【１３９０５】
スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の第２の移動態様（変位態様）では、被衝突部Ｓ２３４５が矩形切欠き部Ｓ２３５７ａに進入する第１の移動態様（変位態様）とは異なり、鋭突設部Ｓ２３４５ｂにスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが乗り上げる。
【１３９０６】
即ち、被衝突部Ｓ２３４５の鋭突設部Ｓ２３４５ｂの上面をスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが滑り上昇されることになるので、スライド体Ｓ２３５０の移動は前後方向の平行移動では無く、上下方向の成分を有する方向の移動となる。
【１３９０７】
詳細には、鋭突設部Ｓ２３４５ｂにスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが当接するまでは、第１の移動態様（変位態様）と同様にスライド体Ｓ２３５０の案内長孔Ｓ２３５４が円柱状部Ｓ３４１ｆに下支えされる状態でスライド体Ｓ２３５０が前後方向

に平行移動され、鋭突設部Ｓ２３４５ｂにスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが当接して乗り上げた後は鋭突設部Ｓ２３４５ｂの上側斜面に沿って斜めに平行移動される。

【１３９０８】

これにより、図２３２０（ｂ）に図示される進入凹部Ｓ２３５６ｂの上端部の上下位置が、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２の中心よりも上側に位置することになるため、延設円柱部Ｓ３１２を介してスライド体Ｓ２３５０に伝達される荷重が、前後方向のみではなく、上下方向（上方向）の成分を含む方向でスライド体Ｓ２３５０に伝達される。

【１３９０９】

この荷重の伝達によりスライド体Ｓ２３５０は前方にも上方にも移動され得るが、被衝突部Ｓ２３４５の本体部Ｓ２３４５ａの後面がスライド体Ｓ２３５０に近接配置され、スライド体Ｓ２３５０の前方への移動を妨害するように作用する。

【１３９１０】

これにより、延設円柱部Ｓ３１２が前側へ回転移動した場合に、スライド体Ｓ２３５０は前方へ移動されず、スライド体Ｓ２３５０に許容される上下方向の変位中において延設円柱部Ｓ３１２が後側凹設部Ｓ２３５６に進入する。

【１３９１１】

即ち、延設円柱部Ｓ３１２が後側凹設部Ｓ２３５６に進入する前後長さの分だけ、スライド体Ｓ２３５０の前後移動量が小さくなるため、連動される動作アーム部材Ｓ４５５の回転角度も小さくなり、図２３２０（ｃ）に図示される動作部材Ｓ３１０の露出状態において、動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが第２検出センサＳＳＣ２に検出されないよう構成される。

【１３９１２】

上述したように、被案内物体であるスライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の第１の移動態様（変位態様）と第２の移動態様（変位態様）とが生じる原因は、案内長孔Ｓ２３５４の上下幅が拡大されていることから、スライド体Ｓ２３５０が前方へ移動する場合において、被衝突部Ｓ２３４５の鋭突設部Ｓ２３４５ｂが、スライド体Ｓ２３５０の矩形切欠部Ｓ２３５７ａの下底面と下側斜面部Ｓ２３５７ｃとの境界（前端角部）に対して、上側に位置する場合も、下側に位置する場合も生じ得るよう構成されていることに基づいている。

【１３９１３】

被衝突部Ｓ２３４５の鋭突設部Ｓ２３４５ｂが、スライド体Ｓ２３５０の矩形切欠部Ｓ２３５７ａの下底面と下側斜面部Ｓ２３５７ｃとの境界（前端角部）に対して、上側に位置するか、下側に位置するかには、スライド体Ｓ２３５０の位置や傾きが関わっているが、これには、動作部材Ｓ３１０を介した荷重の付与の経歴や、動作アーム部材Ｓ４５５からの駆動力の付与の経歴や、パチンコ機Ｓ１０自体の態様（傾きや振動）等、さまざまな要因が絡むことから、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の変位態様としては、動作部材Ｓ３１０の操作速度に因ることなく、何れか（第１の移動態様（変位態様）又は第２の移動態様（変位態様））が偶然的（ランダム）に生じる。

【１３９１４】

スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第１の移動態様（変位態様）で移動される場合には、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から露出状態へ変化する過程において、延設円柱部Ｓ３１２により常にスライド体Ｓ２３５０が押進される一方で、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動される場合には、スライド体Ｓ２３５０は途中から押進されなくなるため、対策なしでは、動作部材Ｓ３１０を操作する遊技者が動作部材Ｓ３１０を介して受ける反力の違いにより、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が何れの移動態様（変位態様）で移動（変位）しているのかを把握することが可能であり、そのように構成することで遊技者の動作部材Ｓ３１０に対する操作意欲を向上することができるという一面もある。

【１３９１５】

これに対し、本実施形態では、対策として、スライド体Ｓ２３５０を押進しなくなった後において、代わりに、抵抗発生体Ｓ２３５９の当接部材Ｓ２３５９ａが延設円柱部Ｓ３１２により押進されるよう構成される。

【１３９１６】

これにより、コイルスプリングＳ２３５９ｂの付勢力が延設円柱部Ｓ３１２を介して動作部材Ｓ３１０に伝達されることから、コイルスプリングＳ２３５９ｂの付勢力を適切に設定することにより、動作部材Ｓ３１０を操作する遊技者が動作部材Ｓ３１０を介して受ける反力の違いを小さくすることができ、操作感が変わることを回避し易くすることができる。

【１３９１７】

また、当接部材Ｓ２３５９ａの上下端部は、拡大凹部Ｓ２３５６ｃの上下面部と当接している。拡大凹部Ｓ２３５６ｃの上下面部は平滑面ではなく、鋸歯形状で形成されているため、当接部材Ｓ２３５９ａの左右変位に伴って当接部材Ｓ２３５９ａの上下端部が鋸歯形状と係合および係合解除するタイミングで音が生じる。この生じる音を適切に設定することにより、動作アーム部材Ｓ４５５の回転に基づいて第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６（図２３０８（ａ）参照）が係合状態と係合解除状態とで切り替えられる際に生じる音との違いを小さくすることができることから、操作感が変わることを回避し易くすることができる。

【１３９１８】

なお、図２３２０（ｃ）に図示される状態から遊技者が動作部材Ｓ３１０に付与している荷重を解除すれば（手を離せば）、トーションスプリングの付勢力により動作部材Ｓ３１０が紙面反時計回り方向に回転され、延設円柱部Ｓ３１２は後側凹設部Ｓ２３５６から外に出るように変位される。

【１３９１９】

＜第２検出センサＳＳＣ２の検出に基づく制御態様について＞

上述の第７９実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作を意欲的に行わせるために、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されることに基づいて、高信頼度の演出が発生するか、演出が発生しないかが、確率で選択されるよう制御する場合を説明した。

【１３９２０】

これに対し、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合において、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される場合と、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない場合とが生じ得るので、発生する演出として、大当たりの信頼度が高いものと、低いものとを用意しておけば、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合に、高信頼度の演出が発生するか、低信頼度の演出が発生するか、演出が発生しないかの何れかとなるよう構成することができる。

【１３９２１】

この場合、発生する演出により大当たりの信頼度が分かるため操作意欲を向上させることができるし、高信頼度の演出が発生しなかった場合であっても、スライド体Ｓ２３５０の移動態様（変位態様）の違いに因り第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されなかったことが原因かもしれないと予想させることができるので、遊技者が変動中の抽選の大当たりを諦めてしまい、続く第２動作部材Ｓ３２０の操作を止めてしまうことを回避し易くすることができる。

【１３９２２】

そのため、高信頼度の演出が発生しなかった場合であっても、大当たりを諦めさせることなく、当落報知までの期間が虚無となることは無いため、動作部材Ｓ３１０の操作を敢えて行わないという遊技を選択させることを回避することができ、楽しんで遊技を行わせることができる。

【１３９２３】
＜操作中における追加の駆動態様＞
遊技者が、動作部材Ｓ３１０を操作し、露出状態に維持させている場合（図２３２０（ｃ）参照）における駆動モータＳ４４１（図２３０４参照）の制御の一態様について説明する。
【１３９２４】
この駆動態様では、駆動モータＳ４４１は、一定期間ごとに駆動方向が正逆で切り替えられるように制御される。即ち、駆動モータＳ４４１の駆動軸に固定されるウォームギアＳ４４１ａ、そのウォームギアＳ４４１ａに歯合される第１クラッチギアＳ４４５、その第１クラッチギアＳ４４５と堂珍で回転される第２クラッチギアＳ４４６、その第２クラッチギアＳ４４６に歯合される伝達ギアＳ４４７及びその伝達ギアＳ４４７に固定される動作アーム部材Ｓ４５５（図２３０４参照）を、繰り返し往復動作させる駆動態様である。
【１３９２５】
この駆動態様が継続される場合において、図２３２０（ｃ）に図示される状態、即ち、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない状態から、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される状態へと変化し得ることについて説明する。
【１３９２６】
上述したように、駆動モータＳ４４１の正方向の回転駆動により動作アーム部材Ｓ４５５が右面視反時計回り方向に回転移動され、駆動モータＳ４４１の逆方向の回転駆動により動作アーム部材Ｓ４５５が右面視時計回り方向に回転移動されるよう構成されている。図２３２０（ｃ）に図示される状態から、駆動モータＳ４４１が逆方向に回転駆動された場合、動作アーム部材Ｓ４５５に右面視時計回り方向の荷重が付与されるが、スライド体Ｓ２３５０の後方側長孔Ｓ３５５と連結される突設柱部Ｓ４５５ａの移動が妨害されることから、動作アーム部材Ｓ４５５は回転されない。駆動モータＳ４４１からの駆動力は第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが係合解除状態とされることで逃がされることになり（図２３０８（ｂ）参照）、これと対応した音が生じる。
【１３９２７】
一方で、図２３２０（ｃ）に図示される状態から、駆動モータＳ４４１が正方向に回転駆動された場合、動作アーム部材Ｓ４５５に右面視反時計回り方向の荷重が付与される。受入凹部Ｓ２３５８が動作アーム部材Ｓ４５５の突設柱部Ｓ４５５ａの移動軌跡を含む形状とされていることから、動作アーム部材Ｓ４５５が受入凹部Ｓ２３５８に進入する態様で終端位置まで回転移動可能となっている。動作アーム部材Ｓ４５５が終端位置まで回転移動されることで、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される。
【１３９２８】
従って、本実施形態によれば、動作部材Ｓ３１０を露出状態にさせる方向に操作した場合において、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第１の移動態様（変位態様）で移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが即座に検出される場合と、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない場合と、のみならず、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない状態の後で、駆動モータＳ４４１の駆動により動作アーム部材Ｓ４５５が移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される場合と、が発生し得る。
【１３９２９】
これにより、動作部材Ｓ３１０の操作直後に第２検出センサＳＳＣ２の検出結果に基づ

く演出が進行するか否かだけでなく、演出が進行しなかった場合であっても、遅れて（操作完了後に）演出が進行するかもしれないという期待感をもって遊技させることができる。これにより、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。

【１３９３０】

次いで、図２３２１から図２３２４を参照し、第８１実施形態における操作デバイスＳ３３００について説明する。上記第７９実施形態では、スライド体Ｓ３５０と連動される動作アーム部材Ｓ４５５は被検出部Ｓ４５５ｂが一体成形されており、動作部材Ｓ３１０が露出状態まで移動された場合に第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に位置され、検出される場合を説明したが、第８１実施形態では、スライド体Ｓ３５０と連動される動作アーム部材Ｓ３４５５は被検出部Ｓ３４５５ｂが別体で相対移動可能に構成されており、被検出部Ｓ３４５５ｂの相対移動により、動作部材Ｓ３１０が露出状態まで移動された場合に第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に被検出部Ｓ３４５５ｂが位置されないことによって第２検出センサＳＳＣ２に検出されない場合が発生し得るよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１３９３１】

また、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０に対して、トーションスプリングＳＳＰ１とは逆の方向の付勢力（動作部材Ｓ３１０に対して右面視反時計回り方向（動作部材Ｓ３１０を倒す方向）の付勢力）が、トーションスプリング（図示せず）により付与される。

【１３９３２】

図２３２１及び図２３２２は、第８１実施形態における操作デバイスＳ３３００の右側面図であり、図２３２３は、操作デバイスＳ３３００の部分正面図である。図２３２１及び図２３２３では動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態が図示され、図２３２２では動作部材Ｓ３１０の露出状態が図示され、図２３２１では、干渉部材Ｓ３３８０が後方に下降傾斜して安定される第１姿勢とされている状態が図示され、図２３２２では、図２３２１に図示される状態から回転伝達部材Ｓ３３７０が１８０度回転され、干渉部材Ｓ３３８０が回転先端側を第１姿勢よりも上側に位置させる第２姿勢とされている状態が図示される。

【１３９３３】

図２３２１及び図２３２２に図示されるように、操作デバイスＳ３３００は、第７９実施形態で上述した操作デバイスＳ３００に対して更に、上下方向に延びる回転軸を中心に回転可能に構成される回転伝達部材Ｓ３３７０と、その回転伝達部材Ｓ３３７０の回転に連動して左右方向に延びる回転軸を中心とする回転移動により姿勢変化する干渉部材Ｓ３３８０とを備える。

【１３９３４】

これら回転伝達部材Ｓ３３７０及び干渉部材Ｓ３３８０を動作可能に支持するために、第７９実施形態で上述した支持構造体Ｓ３４０は、支持構造体Ｓ３３４０に設計変更されている。即ち、右側の支持構造体Ｓ３３４０は、第７９実施形態で上述した内側収容部Ｓ３４１と、仕切り板部Ｓ３４４と、を備える一方、外側蓋部Ｓ３４７が形状違いの外側蓋部Ｓ３３４７に設計変更されている。

【１３９３５】

外側蓋部Ｓ３３４７は、主に樹脂材料から形成されており、下端部において開口形成される矩形穴Ｓ３３４７ａと、その矩形穴Ｓ３３４７ａの上方位置において右方へ張り出し形成される張出支持部Ｓ３３４７ｂと、矩形穴Ｓ３３４７ａよりも前側において下方へ延設される垂下延設部Ｓ３３４７ｃと、その垂下延設部Ｓ３３４７ｃに保持されており金属材料から円柱形状に形成される円柱部材Ｓ３３４７ｄと、を備える。

【１３９３６】

回転伝達部材Ｓ３３７０は、張出支持部Ｓ３３４７ｂに回転可能に支持される部材であって、円柱形状の金属材料から一部を削り取る加工により形成される部材であって、張出支持部Ｓ３３４７ｂに回転可能に支持される軸棒部Ｓ３３７１と、その軸棒部Ｓ３３７１と同心の円板形状から形成される円板状部Ｓ３３７２と、その円板上部Ｓ３３７２と同心であって軸方向視の断面形状が同一とされる伝達部Ｓ３３７３と、を備える。

【１３９３７】
回転伝達部材Ｓ３３７０は、軸棒部Ｓ３３７１が張出支持部Ｓ３３４７ｂに上下方向に穿設される貫通孔に下側から挿し通され、通過された上端側に脱落防止加工がされることにより、張出支持部Ｓ３３４７ｂからの脱落が防止される。
【１３９３８】
脱落防止加工としては種々の態様が例示されるが、例えば、直径方向からの荷重でつぶす態様で塑性変形させた場合に荷重の方向と交差する方向に張り出した部分を抜け止めとして利用するようにしても良いし、軸棒部Ｓ３３７１の直径方向に貫通孔を穿設し、その貫通孔に棒状部材を嵌合させ、その棒状部材を軸棒部Ｓ３３７１の外周よりも外側へ張り出させておくことにより抜け止めとして利用するようにしても良い。なお、本実施形態では、回転伝達部材Ｓ３３７０が金属材料であることを活用して、軸棒部Ｓ３３７１の先端部を張出支持部Ｓ３３４７ｂの貫通孔から脱落しない形状に塑性変形させる手段を採用している。
【１３９３９】
円板状部Ｓ３３７２は、上下位置が矩形穴Ｓ３３４７ａと重なるよう配設されており、回転先端（外周面）がスライド体Ｓ３５０の右側面と当接する直径で形成される。当接位置を介して円板状部Ｓ３３７２がスライド体Ｓ３５０と連動（摺動）されるよう構成されていることから、スライド体Ｓ３５０の前後移動に基づいて回転伝達部材Ｓ３３７０が回転動作される。
【１３９４０】
円板状部Ｓ３３７２の外周部には輪状のゴム部材が巻き付けられている。これにより、スライド体Ｓ３５０との間で滑りが抑制され、スライド体Ｓ３５０から円板状部Ｓ３３７２への動力の伝達を効率よく行うことができる。
【１３９４１】
この場合において、スライド体Ｓ３５０の前後移動の際に、スライド体Ｓ３５０は円板状部Ｓ３３７２との当接が解除される位置まで移動可能とされているため（図２３２２参照）、スライド体Ｓ３５０の移動量と円板状部Ｓ３３７２の回転移動量とは一対一で対応するものではなく、当接が解除された状態においては勢いが無くなるまで円板状部Ｓ３３７２の回転が継続され得る。そのため、スライド体Ｓ３５０の配置が同じであっても、回転伝達部材Ｓ３３７０の状態（位相）は同じであるとは限らないことになり、ランダム性を有する。
【１３９４２】
伝達部Ｓ３３７３の上面は、軸棒部Ｓ３３７１の中心軸線（回転軸線）と直交する平面に対して傾斜する平面でカットされた形状となっている。そのため、最も下側の位置に形成される下位置部Ｓ３３７３ａと、最も上側の位置に形成される上位置部Ｓ３３７３ｂとが反対側（１８０度ずれた位置）に形成される（図２３２３参照）。
【１３９４３】
干渉部材Ｓ３３８０は、円柱部材Ｓ３３４７ｄに回転移動可能に支持される部材であって、円柱部材Ｓ３３４７ｄが挿通される貫通孔が基端側に形成される棒状の本体部Ｓ３３８１と、その本体部Ｓ３３８１の途中位置から幅方向に延設されており延設先端において回転伝達部材Ｓ３３７０側に突設される突設部を有する被支持部Ｓ３３８２と、本体部Ｓ３３８１の回転先端側から動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂ側（図２３２１紙面奥側）へ向けて延設される干渉延設部Ｓ３３８３と、を備える。
【１３９４４】
図２３２３に図示されるように、操作デバイスＳ３３００において動作部材Ｓ３１０に正面視で隠されない位置に動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂが位置される。そのため、上下皿ユニットＳ１５を透過性の樹脂材料から形成することにより、被検出部Ｓ３４５５ｂを遊技者が視認可能となるように構成することができる。そのため、被検出部Ｓ３４５５ｂの状態を知りたい場合に、遊技者は、被検出部Ｓ３４５５ｂに注目することで被検出部Ｓ３４５５ｂの状態（第１検出センサＳＳＣ１に検出されるか、第２検

出センサＳＳＣ２に検出されるか、検出が生じないか）を把握することができるため、被検出部Ｓ３４５５ｂに遊技者の視線を集める状態を構成することができる。

【１３９４５】

図２３２４（ａ）及び図２３２４（ｂ）は、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０、回転伝達部材Ｓ３３７０、干渉部材Ｓ３３８０及び動作アーム部材Ｓ３４５５の模式図である。

【１３９４６】

図２３２４（ａ）及び図２３２４（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０、回転伝達部材Ｓ３３７０、干渉部材Ｓ３３８０及び動作アーム部材Ｓ３４５５の対応関係が模式的に図示されており、図２３２４（ａ）では、遮蔽状態（図２２９５参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示されると共に干渉部材Ｓ３３８０が第１姿勢とされる状態が図示され、図２３２４（ｂ）では、露出状態（図２２９６参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示されると共に干渉部材Ｓ３３８０が第２姿勢とされる状態が図示される。なお、理解を容易とするために、回転伝達部材Ｓ３３７０の軸棒部Ｓ３３７１における円板上部Ｓ３３７２よりも上方側へ延びる部分の図示が省略されている。

【１３９４７】

動作アーム部材Ｓ３４５５は、突設柱部Ｓ４５５ａが形成される変位体と、被検出部Ｓ３４５５ｂが形成される変位体とが別体で形成されており、これらが同心で相対的に回転移動可能（共通の回転軸線として第２支柱Ｓ４４４の中心軸を設定、図２３０４参照）に構成されており、トーションスプリングＳＳＰ３５により被検出部Ｓ３４５５ｂに対して右面視反時計回り方向の付勢力が付与されており、被検出部Ｓ３４５５ｂに何ら近接力が付与されていない場合には突設柱部Ｓ４５５ａとの位置関係が、動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂとして上述したものと同様となるように維持されるよう被検出部Ｓ３４５５ｂの回転移動の終端位置（付勢力により付勢される方向の回転移動の終端位置）が設定される形状で構成される。

【１３９４８】

干渉部材Ｓ３３８０の被支持部Ｓ３３８２は、先端の突設部が回転伝達部材Ｓ３３７０の伝達部Ｓ３３７３の上面に下支えされるよう配設される。伝達部Ｓ３３７３の上面は水平面に対して傾斜する平面なので、被支持部Ｓ３３８２が支持される高さが回転伝達部材Ｓ３３７０の回転に連動して変化されるので、回転伝達部材Ｓ３３７０の回転に連動して干渉部材Ｓ３３８０の姿勢が変化される。

【１３９４９】

干渉部材Ｓ３３８０は、第１姿勢では、動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂの移動軌跡（移動可能領域）から干渉延設部Ｓ３３８３が退避されており（図２３２４（ａ）参照）、第２姿勢では、動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂの移動軌跡（移動可能領域）に干渉延設部Ｓ３３８３が進入している。

【１３９５０】

干渉部材Ｓ３３８０が第１姿勢とされている場合には、動作アーム部材Ｓ３４５５は第７９実施形態で上述した動作アーム部材Ｓ４５５と同様に形状が維持されたまま回転移動（回転変位）される。一方で、干渉部材Ｓ３３８０が第２姿勢とされている場合には、動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂの移動が干渉延設部Ｓ３３８３に阻害され、被検出部Ｓ３４５５ｂが動作アーム部材Ｓ３４５５の突設柱部Ｓ４５５ａとの間の角度が小さくなる側に向かって突設柱部Ｓ４５５ａに対して相対変位される。即ち、被検出部Ｓ３４５５ｂの変位態様が変化される。

【１３９５１】

このように、第８１実施形態では、スライド体Ｓ３５０を介する荷重伝達によって回転伝達部材Ｓ３３７０の回転動作が生じることに基づいて、被案内物体であるスライド体Ｓ３５０及び動作アーム部材Ｓ３４５５の移動態様（変位態様）が変化される。

【１３９５２】

これにより、動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合であっても、第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に被検出部Ｓ３４５５ｂが位置する場合（スライド体Ｓ３５０が前方へ移動される際に干渉部材Ｓ３３８０が第１姿勢（図２３２４（ａ）参照）側へ退避されることで被検出部Ｓ３４５５ｂの移動が干渉部材Ｓ３３８０に阻害されなかった場合）と、第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に被検出部Ｓ３４５５ｂが位置しない場合（図２３２４（ｂ）参照）とが発生し得る。そのため、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ向けて移動させるという同一の操作が行われる場合において、異なる入力を発生させることが可能であって、演出態様のバリエーションを増やすことができる。

【１３９５３】

第８１実施形態では、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ向けて移動させる場合におけるスライド体Ｓ３５０の移動態様は、干渉部材Ｓ３３８０の状態に関わらず、同様とされるので、動作部材Ｓ３１０を介して遊技者が受ける反力は異なるものではない。

【１３９５４】

干渉部材Ｓ３３８０が被検出部Ｓ３４５５ｂの変位を阻害する際には、その分の抵抗力がスライド体Ｓ３５０を介して動作部材Ｓ３１０に伝達されることにはなるが、抵抗力を生じさせるトーションスプリングＳＳＰ３５の付勢力が、動作部材Ｓ３１０に（倒れる方向の）付勢力を与えるトーションスプリングにより生じる付勢力に比較して著しく小さくなるように構成されていることから、干渉部材Ｓ３３８０の態様に関わらず同様の操作感で動作部材Ｓ３１０の操作をさせることができる。

【１３９５５】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１３９５６】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１３９５７】

上記各実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａが、内枠Ｈ１２に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球発射ユニットＨ１１２ａが正面枠Ｓ１４に配設されても良い。この場合、正面枠Ｓ１４が開放された状態において遊技球の発射が生じることを防止することができる。

【１３９５８】

上記各実施形態では、操作デバイスＳ３００がパチンコ機Ｓ１０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作デバイスＳ３００を他のパチンコ機Ｋ１０，Ｈ１０，Ｐ１０，Ｐ６０１０，Ｐ７０１０，Ｐ８０１０に配設しても良いし、逆に、他のパチンコ機Ｋ１０，Ｈ１０，Ｐ１０，Ｐ６０１０，Ｐ７０１０，Ｐ８０１０の操作デバイスをパチンコ機Ｓ１０の操作デバイスＳ３００に代替しても良い。そもそも、代替が可能となるように、配置位置が同一となるように構成されている。

【１３９５９】

上記各実施形態では、操作デバイスＳ３００の操作に対応して第３図柄表示装置Ｈ８１の表示が変更される（更新される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示の変更に加えて（又は代えて）、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に内蔵されるＬＥＤ等の発光手が発光制御されるようにしても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域とは異なる領域を使って、操作に対応する演出を実行することができ、遊技者の視認領域を広げることができる。

【１３９６０】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の形状を伝って変位した先の位置に第２動作部材Ｓ３２０が位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の形状を伝って手を移動させても第２動作部材Ｓ３２０に触れない程

度に動作部材Ｓ３１０から第２動作部材Ｓ３２０が離間して配置されても良い。この場合、遊技者が誤って動作部材Ｓ３１０と第２動作部材Ｓ３２０との間に指を挟む事態を避けることができる。

【１３９６１】

上記各実施形態では、第２動作部材Ｓ３２０の操作のために動作部材Ｓ３１０を露出状態とする必要がある場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態からの下降動作により第２動作部材Ｓ３２０と当接可能に構成しても良い。この場合、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態で維持させながら、動作部材Ｓ３１０を押し込み方向に操作することで、動作部材Ｓ３１０を介して第２動作部材Ｓ３２０に荷重を与えることが可能であって、第２動作部材Ｓ３２０の操作を実行させることができる。この場合において、第２動作部材Ｓ３２０の動作範囲を適切に設定することにより、第２動作部材Ｓ３２０の動作に基づく第３検出センサＳＳＣ３による検出を実行させることができる。

【１３９６２】

上記各実施形態では、第２動作部材Ｓ３２０の動作に対応して回転検出部材Ｓ４１０が動作され、その回転検出部材Ｓ４１０が第３検出センサＳＳＣ３により検出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２動作部材Ｓ３２０に被検出部が形成され、その被検出部が検出溝に進入可能となる位置に別個の検出センサが配設されるようにしても良い。この場合、部材個数を削減させることができると共に、第２動作部材Ｓ３２０の微小な変位も検出し易くすることができるので、第２動作部材Ｓ３２０の振動による動作を利用した演出を実行し易くすることができる。

【１３９６３】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の回転軸と、第２動作部材Ｓ３２０の回転軸とが、同軸ではない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の回転軸と、第２動作部材Ｓ３２０の回転軸とが、同軸（同一直線上）となるように構成されても良い。この場合、操作方向を同一（同軸円状）とすることができるので、遊技者の操作難易度を下げることができ、操作負担を低減することができる。

【１３９６４】

上記各実施形態では、回転検出部材Ｓ４１０が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、金属材料から形成されるようにしても良いし、少なくとも対向部Ｓ４１１が金属材料から形成されても良い。この場合、第２動作部材Ｓ３２０からの荷重により破損が生じることを防止し易くすることができる。また、少なくとも被検出部Ｓ４１２を樹脂材料から形成することで、第３検出センサＳＳＣ３との衝突が生じたとしても、第３検出センサＳＳＣ３を破損させることを防止し易くすることができる。

【１３９６５】

上記各実施形態では、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が、係合状態と係合解除状態とで切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、係合状態を常に維持可能に構成しても良い。この場合、駆動力の伝達を安定させることができる。この場合において、第２クラッチギアＳ４４６を第１クラッチギアＳ４４５側に押し付ける方向の駆動力を生じる電磁ソレノイドを配設しても良い。この場合、電磁ソレノイドに印加する電流の調整によって、係合解除状態を構成する場合（電磁力弱）と、係合解除状態を構成しない場合（電磁力強）とを構成することができる。また、第２クラッチギアＳ４４６が伝達ギアＳ４４７との噛み合いが外れる位置まで第１クラッチギアＳ４４５から離間した場合であっても、再度第１クラッチギアＳ４４５に近接させる動作を生じさせ易くすることができる。

【１３９６６】

上記各実施形態では、第２クラッチギアＳ４４６が軸方向に変位することで第１クラッチギアＳ４４５と衝突する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２クラッチギアＳ４４６の右側から径方向外側へ向けてフランジ状の衝突部が形

成され、その衝突部が、伝達ギアＳ４４７と衝突可能に構成されても良い。この場合、第２クラッチギアＳ４４６の衝突する箇所を複数位置とすることができるので、各衝突位置に生じる荷重を低減することができる。

【１３９６７】

更に、これに加えて、又は代えて、第２クラッチギアＳ４４６と左右方向で対向配置される突条状の突設部が左側支持体Ｓ４４２の内側面から右方に突設形成されており、第２クラッチギアＳ４４６がコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力の方向に移動された場合に、左側支持体Ｓ４４２の突設部と衝突されるように構成しても良い。この場合、第２クラッチギアＳ４４６の衝突する箇所を複数位置とすることができるので、各衝突位置に生じる荷重を低減することができる。

【１３９６８】

この場合において、左側支持体Ｓ４４２の突設部は、左側支持体Ｓ４４２に一体形成されても良いし、別体の部材が配設されても良い。別体とする場合において、左側支持体Ｓ４４２自体や、伝達ギアＳ４４７の素材よりも硬い素材を選んでも良いし、柔らかい素材を選んでも良い。特に、柔らかい素材を選ぶようにすれば、衝突時において左側支持体Ｓ４４２に伝達される衝撃を緩和することができると同時に、これにより荷重が低減された状態で伝達ギアＳ４４７に当接させることができるので、衝突部位の破損を避けることができる。

【１３９６９】

また、第２クラッチギアＳ４４６からフランジ状に形成される衝突部が、位置のずれにより、伝達ギアＳ４４７に衝突しない場合には特に、生じる衝突音を小さく抑えることができるので、衝突音が常に大きい場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１３９７０】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の動作に対応して第２検出センサＳＳＣ２において検出がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１検出センサＳＳＣ１と第２検出センサＳＳＣ２との間に追加の検出センサが配設され、その追加の検出センサにより検出がされた場合に、特定の演出を実行させるようにしても良い。この場合に、第２検出センサＳＳＣ２での検出が生じた場合に実行される演出と異なる演出が実行されても良いし、同じ演出が実行されても良い。

【１３９７１】

上記各実施形態では、第１継続態様の駆動が動作部材Ｓ３１０の操作態様に関わらず継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０を露出状態として第２動作部材Ｓ３２０を操作すると第１継続態様が停止されるようにしても良い。この場合、第２動作部材Ｓ３２０の操作のために動作部材Ｓ３１０を露出状態から移動しないように押さえておくという煩雑な操作を回避できると共に、その操作を回避できたことにより、第２動作部材Ｓ３２０を操作するために掴んだ遊技者の手が動作部材Ｓ３１０に挟まれる事態を避けることができる。

【１３９７２】

また、第１継続態様の停止は、動作部材Ｓ３１０の動作と第２動作部材Ｓ３２０の動作順序を条件としても良いし、条件としなくても良い。例えば、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態において第２動作部材Ｓ３２０を操作可能に構成されている場合において、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に維持しつつ第２動作部材Ｓ３２０を操作することにより、第１継続態様の駆動が停止されても良い。この場合、第１継続態様による音の発生を、動作部材Ｓ３１０の操作を要することなく止めることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１３９７３】

上記各実施形態では、パチンコ機Ｓ１０が、演出実行タイミングＳＴ１０よりも前のタイミングであって、操作期間外の事前タイミングＳＴ１１，ＳＴ１２，ＳＴ１３における動作部材Ｓ３１０の状態を検出して制御に活用される場合を説明したが、必ずしもこれに

限られるものではない。例えば、操作期間外での動作部材Ｓ３１０の状態の検出による判断はしないように制御しても良い（そもそも検出をしないように構成しても良い）。この場合、操作期間外で操作して状態を変えておくことで操作期間が開始された後の演出態様を好みの態様にするという遊技が可能となるので、遊技者が遊技環境を自由にカスタマイズすることができ、遊技の自由度を向上させることができる。

【１３９７４】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作を行った場合に第３図柄表示装置Ｈ８１で「ＯＫ」の文字表示が特定の確率で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作タイミングに対応して表示が実行される確率が変わるようにしても良く、そのことを制限時間の表示と共に、報知しても良い。この場合、動作部材Ｓ３１０の操作に集中させることができる。

【１３９７５】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作に基づいて第３図柄表示装置Ｈ８１において「ＯＫ」の文字表示が確率でされ、その後の演出実行タイミングＳＴ１０の到達に基づいて強操作表示演出ＳＤ０１が実行され、タイマー表示による制限時間内に第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）が行われたと検出されると、第３図柄表示装置Ｈ８１において「スーパー大当たり」の文字表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各文字表示は、静止画として表示されても良いし、動画として表示されても良い。動画の場合、静止画に比較して識別し難くすることができるので、なんとかして識別しようとする遊技者の視線を集め易い。

【１３９７６】

動画としては、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域中または表示領域外を含む仮想の領域（表示領域の端から外へ移動する場合には表示領域からは消える）を文字表示が移動するように表示するように制御しても良いし、文字表示が移動するように表示された後で静止画同様に停止するように表示するように制御しても良い。

【１３９７７】

この場合において、一度停止した文字表示は、その停止の時間長さによらず再動作はしないように構成しても良い。この場合、文字表示の停止を識別し易くすることができる。また、停止の時間長さの長短によっては（例えば、０．５秒よりも短い期間の停止の場合には）、再動作が開始されて再度停止されるように構成しても良い。この場合、文字表示に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【１３９７８】

なお、動作部材Ｓ３１０の操作に基づいて第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示は「ＯＫ」の文字表示に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、次操作の存在を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字表示でも良いし、遊技者に有利であることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」の文字表示でも良いし、パチンコ機Ｓ１０に採用されたルールに基づいて特定の意味を遊技者に報知する「１」～「１３」等の数字でも良いし、文字表示ではなく、物語の登場キャラクター等を示す絵柄や、その他のイラストや模様でも良い。

【１３９７９】

なお、第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）が行われたと検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｈ８１において生じる表示は、「スーパー大当たり」の文字表示に限られるものではなく、種々の態様が例示される。

【１３９８０】

例えば、遊技機の特徴を含む文字表示でも良い。この場合において、動作部材Ｓ３１０が貝を模していることから、「貝全開ボーナス」の文字表示をしても良い。例えば、遊技により得られる利益（遊技価値）を報知するものでも良い。

【１３９８１】

また、例えば、遊技進行のベースを報知するものでも良い。この場合において、進行される遊技態様にかかる情報の報知が続いて表示されても良い。即ち、大当たり報知後に進行される遊技が「右打ち」を要求する場合（右打ち遊技状態となる場合）、「スーパー大

当たり」の文字表示に続いて、「右打ち」の文字表示および右向き矢印が第３図柄表示装置Ｈ８１において表示されることで、遊技者は「右打ち」で遊技を行えばいいことを容易に把握することができる（右打ちの遊技状態であることを把握することができる）。

【１３９８２】

なお、進行される遊技態様にかかる情報の報知は、文字表示に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、変動演出として、複数の登場キャラクターをベースに展開される物語のあらすじを説明する動画やテキストが表示されても良いし、抽選変動から大当たり獲得までの流れを説明する動画やテキストが表示されても良い。

【１３９８３】

上記各実施形態では、第１事前タイミングＳＴ１１において遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出が実行されるものであって、第１事前タイミングＳＴ１１から５秒経過することで演出実行タイミングＳＴ１０が到来し、演出実行タイミングＳＴ１０から５秒経過すると図柄が停止して、「スーパー大当たり」等の文字表示がされることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出に沿って動作部材Ｓ３１０の操作が実行されたことに基づいて「ＯＫ」の文字表示が実行されてから、演出実行タイミングＳＴ１０が到来するまでの期間が可変となるように制御されても良い（同様に、図柄停止タイミングや、「スーパー大当たり」等の文字表示の実行タイミングも可変となるように制御されても良い）。この場合、操作デバイスＳ３００の駆動タイミングや、操作デバイスＳ３００の操作に基づく報知がされるタイミングを不定とすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるので、操作デバイスＳ３００への注目力を高い状態で維持させることができる。

【１３９８４】

上記各実施形態では、第１制御態様ＳＰ０１として制御の一例を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０を開放させる報知が実行されずに、正方向への駆動モータＳ４４１の回転駆動が実行される場合を構成可能としても良い。この場合、短い期間（細切れの期間）を操作演出に有効に利用することができる。

【１３９８５】

また、動作部材Ｓ３１０の押し込みを示唆する報知が単独で実行される制御を構成しても良いし、動作部材Ｓ３１０の状態に関わらず第２動作部材Ｓ３２０の操作を示唆する報知を表示して、デバイスと表示とのチグハグさで演出を実行しても良い。

【１３９８６】

上記各実施形態では、第２制御態様ＳＰ０２として、第１制御態様ＳＰ０１の制御に存在する動作部材Ｓ３１０を開放させる報知が用意されない制御態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１制御態様ＳＰ０１での制御を実行中において、動作部材Ｓ３１０の状態の検出に基づいて（即ち、露出状態であることの検出をもって）動作部材Ｓ３１０を開放させる報知がキャンセルされるように構成しても良い。この場合、第２制御態様ＳＰ０２を用意する必要をなくすことができるので、データ容量を有効利用することができる。

【１３９８７】

上記各実施形態では、第３制御態様ＳＰ０３として制御の一例を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作示唆の表示の直前に動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態となった上で押し込みが検出されることを演出の進行に必要とするのではなく、露出状態とされたことは第２検出センサＳＳＣ２での検出により判断させた上で、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化から動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態からの押し込み操作の角度と同様の角度の操作があったことに基づいて、演出を進行させるようにしても良い。この場合、露出状態から遮蔽状態へ到達させた上での押し込み操作を要する場合に比較して、操作が間延びすることを防止することができる。

【１３９８８】

上記各実施形態では、常時駆動の第１継続態様は、操作量に対応せず、一定駆動である

場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作された後の動作部材Ｓ３１０が初期位置まで戻る時間を一定とする制御を構成しても良い。この場合、遮蔽状態からの操作量が大きいほど、駆動モータＳ４４１の駆動速度が大となり、動作部材Ｓ３１０を動かないように押さえておく場合に第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが係合状態と係合解除状態とを繰り返すことにより生じる音の密度（頻度）が大となることから、遊技者に感じさせる音の質感を大きく（強く）することができる。

【１３９８９】

これにより、動作部材Ｓ３１０の操作量と、遊技者に聞かせる音との対応のバランス感を向上させることができ、違和感なく遊技をさせることができる。即ち、少操作だと演出が進まない原因になり、過操作だと、デバイスに対して過荷重がかかってしまい、故障の原因となるばかりでなく、なにより遊技者が疲れることになるが、これらの原因は適切な操作量を遊技者が把握できていないことが原因であることが多い所、音により適切な操作量を把握させることにより、これらの問題点の早期解決を図ることができる。

【１３９９０】

上記各実施形態では、常時駆動の第１継続態様が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、常時ではなく、動作部材Ｓ３１０に遊技者が触れたことを検出した場合に駆動制御されるように構成しても良い。これにより、回転動作物体である第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが係合状態と係合解除状態とを繰り返すことにより生じる音の発生を、動作部材Ｓ３１０に遊技者が触れている期間に限定することができるので、常に音が鳴って故障かと疑われる事態を避けることができる。

【１３９９１】

上記第８０実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被衝突部Ｓ２３４５が可動に構成され、駆動装置により動作されても良い。この場合、スライド体Ｓ２３５０の変位態様を駆動により変化させることが可能とされ、即ち、強演出が生じるか否かに基づいて、スライド体Ｓ２３５０の変位態様を切り替えるよう制御することができる。また、被衝突部Ｓ２３４５の動作が、第２動作部材Ｓ３２０の操作に基づいて実行されても良い。即ち、第２動作部材Ｓ３２０の操作がされたことが検出されたことに基づいて、被衝突部Ｓ２３４５が下降移動されるように駆動され、スライド体Ｓ２３５０の変位態様が、動作アーム部材Ｓ４５５が第２検出センサＳＳＣ２に検出されない態様とされても良い。

【１３９９２】

上記第８０実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被衝突部Ｓ２３４５が金属材料から形成されても良い。この場合、被衝突部Ｓ２３４５が衝突により破損する等、形状が変化することを避け易い。また、被衝突部Ｓ２３４５の突設先端側が大きくなるように構成しても良い。この場合、突設先端側と衝突したスライド体Ｓ２３５０を突設基端側へ寄せることができるので、スライド体Ｓ２３５０の変位を安定させることができる。

【１３９９３】

上記第８０実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５に当接して前方側へ変位したスライド体Ｓ２３５０は、同じ経路を戻るようにして後方側へ変位可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド体Ｓ２３５０を後方に吸引する機構および下方に送り出す機構を設け、空気圧や（電）磁力により、前方側への変位の経路とは異なる経路でスライド体Ｓ２３５０が後方へ復帰するように構成しても良い。この場合、好適にスライド体Ｓ２３５０の配置をリセットさせることができ、偶然性に任せる場合に比較して復帰がうまくいかないということを避けやすくすることができる。

【１３９９４】

上記第８１実施形態では、円板状部Ｓ３３７２の滑りの抑制をゴム素材での摩擦により行ったが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形状で行っても良い。例えば

、円板状部Ｓ３３７２の外周に沿って複数の凹凸形状が形成されることで、滑らかな形状に比較して滑りの発生を抑制できるようにしても良い。

【１３９９５】

上記第８１実施形態では、円板状部Ｓ３３７２がスライド体Ｓ３５０と離間している場合にも回転可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド体Ｓ３５０との当接時にしか回転動作はしないが、一方向にしか回転しないようになっており、スライド体Ｓ３５０の位置と円板状部Ｓ３３７２の位置との関係がずれるように構成しても良い。この場合、回転伝達部材Ｓ３３７０が勢いよく回転することにより干渉部材Ｓ３３８０が高速動作する事態を避け易いので、他の箇所との衝突により干渉部材Ｓ３３８０が破損することを防止することができる。

【１３９９６】

上記第８１実施形態では、上下皿ユニットＳ１５が透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下皿ユニットＳ１５を透過性の樹脂材料ではなく、非透過性の材料から形成することにより、動作アーム部材Ｓ３４５５の目視での視認を防止しても良い。この場合、目視で確認できなくすることで、演出に注目させられる。

【１３９９７】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作を回転移動により行わせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の操作はタッチ式での操作を可能としても良い。この場合において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態となっていても、追従動作部材Ｓ３３０を押し下げることで第２動作部材Ｓ３２０への経路を確保でき、第２動作部材Ｓ３２０の操作をすることが可能とされる。

【１３９９８】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の動作可能角度範囲内において、動作が規制されない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の露出方向への移動を規制する規制部材（ロック部材）を構成しても良い。この場合、操作を示唆する期間外に移動の規制を行うことで、意図しないタイミングで遮蔽状態から動作部材Ｓ３１０が動かされることを回避できるので、動作部材Ｓ３１０の動作パターンを最小限に抑えることができ、採用する制御パターンの数を少なくすることができる。

【１３９９９】

上記各実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５と、回転伝達部材Ｓ３３７０及び干渉部材Ｓ３３８０とを、別々に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被衝突部Ｓ２３４５と、回転伝達部材Ｓ３３７０及び干渉部材Ｓ３３８０とを、同時に採用しても良い。

【１４０００】

上記各実施形態では、スライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０が形状固定の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０が、付勢力で一体化されているものであって、荷重により分離可能に構成しても良い。この場合において、荷重を付与する動作部材が、駆動力によりスライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０に近接離反する方向で動作するものであって、近接し当接により荷重が付与された場合に、付勢力での一体化の態様を変化（一部分離など）させることで、スライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０の変位態様が変化され、動作アーム部材Ｓ４５５，Ｓ３４５５の動作態様が変化され、第２検出センサＳＳＣ２の検出が生じるか否かが変わるように構成しても良い。

【１４００１】

上記各実施形態において、音声ランプ制御装置Ｈ１１３での判断で実行されると説明された制御は、主制御装置Ｈ１１０で実行されても良い。また、主制御装置Ｈ１１０での判断で実行されると説明された制御は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３で実行されても良い。

【１４００２】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生する

まで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１４００３】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１４００４】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１４００５】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１４００６】

＜第１操作手段を第２操作手段で隠したり露出させたりする構成＞

第１操作手段と、その第１操作手段の所定部を所定方向視で露出させる第１状態と当該第１状態よりも前記所定部を視認され難くさせる第２状態とで切り替え可能な第２操作手段と、を備え、前記第２操作手段の所定の操作量に対応した変位量で変位手段が変位されるように構成され、前記変位手段が所定位置に位置したことを検出可能な検出手段と、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記変位手段に伝達させる伝達手段と、を備え、所定期間において前記第２操作手段を前記第２状態から前記第１状態へ切り替える態様で実行される所定操作に基づいて前記検出手段によって所定の検出がされた場合に第１の演出が実行可能に構成され、少なくとも前記第２操作手段が前記第１状態である場合において、前記第１操作手段に対して特定操作を行うことが可能に構成され、前記特定操作が所定期間継続して実行された場合に、前記第１の演出とは異なる第２の演出が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＳＡ１。

【１４００７】

パチンコ機等の遊技機において、操作手段を隠す状態と露出させる状態とで開閉動作する可動蓋部材を備える遊技機がある（例えば、特開２０１２－４８９７０号公報を参照）

。しかし、上述した従来の遊技機では、操作手段を操作させる場合には可動蓋部材が操作手段を露出させる状態となるため、可動蓋部材が操作手段を隠す状態では、操作手段の操作が生じないことを遊技者が気づいてしまい、操作手段の操作を促す報知を効果的に行うことができず、操作手段を隠す状態と露出させる状態とを好適に構成する観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１４００８】

これに対し、遊技機ＳＡ１によれば、第２状態から第１状態へ切り替える態様で実行される所定操作に基づいて検出手段によって所定の検出がされた場合に第１の演出が実行され、更に、第１操作手段に対する特定操作が所定期間継続して実行された場合に演出が第２の演出となるように構成されることから、第２操作手段が第１状態であるか第２状態であるかに関わらず、第１操作手段の操作に対する期待感を向上させることができる（第２操作手段が第２状態である場合であっても、第２操作手段を第２状態から第１状態へ切り替える態様の操作に基づく第１操作手段の操作が実行可能となっており、その操作が促されることに対する期待感を向上させることができる）。従って、操作手段を隠す状態と露出させる状態とを好適に構成することができる。

【１４００９】

また、第１操作手段および第２操作手段を利用した一連の操作演出とすることで、単発の操作演出に比較して演出期間を長く用意することができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１４０１０】

遊技機ＳＡ１において、少なくとも前記所定操作が実行されている場合において、前記伝達手段が遊技機の所定部と衝突することによる音を生じさせることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ２。

【１４０１１】

遊技機ＳＡ２によれば、遊技機ＳＡ１の奏する効果に加え、伝達手段と所定部との衝突に基づく音により、第２操作手段を操作している遊技者に対して操作している実感を生じさせることができ、更に、演出内容に関わらず（演出との関係における要否に関わらず）音を生じさせることにより、伝達手段により伝達される駆動手段の駆動力により第２操作手段を第２状態に切り替える制御が実行された場合に生じた音なのかどうかを遊技者に分かり難くさせることができるので、演出の展開を予想し難くすることができ、演出に集中させることができる。

【１４０１２】

遊技機ＳＡ１又はＳＡ２において、前記所定操作が実行されている場合における前記変位手段の変位態様が第１の変位態様または第２の変位態様で変化可能となるように構成され、前記変位手段が前記第１の変位態様で変位される場合に前記所定の検出がされ、前記変位手段が前記第２の変位態様で変位される場合に前記所定の検出がされないことを特徴とする遊技機ＳＡ３。

【１４０１３】

遊技機ＳＡ３によれば、遊技機ＳＡ１又はＳＡ２の奏する効果に加え、第２操作手段に対する操作意欲を向上させることができる。即ち、第２操作手段に対して所定操作を実行した場合に検出手段に所定の検出がされることが確定している場合、実行される演出の態様により遊技者は何らかの情報を得ることが可能となるが、例えば、第１の演出が実行されたらほぼ大当たりであるが、第１の演出が実行されなかった場合に当該変動がほぼ外れとなるよう構成されている場合、第２操作手段を操作することによる利益よりも不利益（外れが報知されるよりも前にほぼ外れであると知ること）の方が大きく、第２操作手段の操作を行わないようになる可能性があるという問題点があった。

【１４０１４】

これに対し、遊技機ＳＡ３によれば、第２操作手段に対して所定操作を実行した場合に検出手段に所定の検出がされるかどうかは、変位手段の変位態様によって変化するため、所定の検出がされた場合に、第１の演出が実行されたらほぼ大当たりであるが、第１の演

出が実行されなかった場合には当該変動がほぼ外れとなるよう構成されていたとしても、第１の演出が実行されないことが、所定の検出がされた結果なのか、変位手段の変位態様によるものなのか区別できないように構成することで、遊技者に対して大当たりの期待感を持ち続けさせることができる。そのため、遊技者が第２操作手段を操作することにより受ける不利益を低減することができ、第１の演出が実行されることを狙って第２操作手段を操作する意欲を向上させることができる。

【１４０１５】

遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかにおいて、前記第１の演出は、所定の表示を第１表示状態よりも識別し難くする第２表示状態とする状態を含む態様で実行され、前記第２の演出は、所定の操作の示唆を含み、前記第１表示状態とされた前記所定の表示に重ねて実行されることを特徴とする遊技機ＳＡ４。

【１４０１６】

遊技機ＳＡ４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２の演出の方が、所定の表示についての識別の難易度が第１の演出よりも高いように構成されることにより、遊技者が第２の演出の実行を望み易いようにでき、第２操作手段の操作を抑制する効果を高めることができる。

【１４０１７】

遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかにおいて、前記所定期間とは異なる演出期間において、前記第２操作手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替わる態様の動作を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＡ５。

【１４０１８】

遊技機ＳＡ５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかの奏する効果に加え、演出期間において所定の検出がされることを防止し、第２の演出を効率的に実行可能に構成できる。

【１４０１９】

遊技機ＳＡ１からＳＡ５のいずれかにおいて、前記駆動手段は、前記変位手段を変位させる駆動力を定期的に発生可能に制御されることを特徴とする遊技機ＳＡ６。

【１４０２０】

遊技機ＳＡ６によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２操作手段を第１状態にしたまま放置したとしても、第２操作手段を第２状態に戻す方向への駆動を駆動手段により定期的に生じさせることができ、演出に対する影響を最小限に抑えることができる。

【１４０２１】

遊技機ＳＡ１からＳＡ６のいずれかにおいて、付勢手段を有し、前記伝達手段は、前記付勢手段の付勢力に基づく所定角度での回転動作ごとに衝突音が生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ７。

【１４０２２】

遊技機ＳＡ７によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ６のいずれかの奏する効果に加え、音により遊技者に異常を認識させることができる。

【１４０２３】

遊技機ＳＡ１からＳＡ７のいずれかにおいて、前記第２操作手段が前記第１状態とされ前記第１操作手段が操作された場合に、前記駆動手段の駆動が停止されることを特徴とする遊技機ＳＡ８。

【１４０２４】

遊技機ＳＡ８によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の駆動の停止によって変位手段の駆動力による変位を防止することで、第２操作手段が、第１操作手段を操作する遊技者の手に衝突することを避けることができる。

【１４０２５】

遊技機ＳＡ１からＳＡ８のいずれかにおいて、第１操作手段の操作方向は所定の回転動作方向であって、第２操作手段の操作方向と異なることを特徴とする遊技機ＳＡ９。

【１４０２６】
遊技機ＳＡ９によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１操作手段と第２操作手段とが連動することを避け易くすることができる。
【１４０２７】
遊技機ＳＡ１からＳＡ９のいずれかにおいて、前記所定の検出は、前記第２操作手段が前記第１状態とされた場合に実行され、前記第２操作手段が前記第２状態と前記第１状態との間の途中状態とされた場合には実行されないことを特徴とする遊技機ＳＡ１０。
【１４０２８】
遊技機ＳＡ１０によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段の操作量が十分でない場合にまで所定の検出がされることを避けることができ、開放操作を目的としない、例えば、第１操作手段の発光態様の確認のために隙間を空けるために視界を確保するための小さな操作でまで第１の演出が実行されることを回避することができるので、遊技者の遊技の自由度を高めることができる。
【１４０２９】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１０のいずれかにおいて、前記第２操作手段の操作は、正方向操作と、逆方向操作とが可能とされることを特徴とする遊技機ＳＡ１１。
【１４０３０】
遊技機ＳＡ１１によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段を操作手段として有効活用することができる。
【１４０３１】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１１のいずれかにおいて、前記第２操作手段の前記第２状態においても、前記第１操作手段を操作させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１２。
【１４０３２】
遊技機ＳＡ１２によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、操作態様のバリエーションを増やし、遊技者を飽きさせないようにすることができる。
【１４０３３】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１２のいずれかにおいて、前記第２操作手段が前記第２状態とされている場合において前記所定の検出が実行され得るように構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１３。
【１４０３４】
遊技機ＳＡ１３によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段が第２状態で維持されているにも関わらず第１の演出が実行されるという演出態様を構成でき、遊技者に違和感を与える演出を実行することで、遊技者の注目力を高めることができる。
【１４０３５】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１３のいずれかにおいて、前記第２操作手段は、所定の回転軸線を中心とした回転移動によって前記第１状態と前記第２状態とが切替可能とされ、前記第２操作手段の特定部は、前記第２操作手段が前記第２状態である場合よりも前記第２操作手段が前記第１状態である場合の方が前記第１操作手段に対して離間され、前記特定部から前記第２操作手段の前記所定の回転軸方向視における外形線に沿って変位した位置に前記第１操作手段が位置されることを特徴とする遊技機ＳＡ１４。
【１４０３６】
遊技機ＳＡ１４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１３のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段を第２状態から第１状態へ切り替える態様で実行される所定操作の際に第１操作手段に触れてしまい、意図せず第１操作手段を操作する事態を避けることができ、両手を使った操作を促進することができると共に、第２操作手段の外形線を伝うことで第１操作手段の位置に手を移動させることができるので、目視で確認することなく、第２操作手段を操作した後の第１操作手段の操作が容易に行うことができるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１４０３７】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１４のいずれかにおいて、前記第１操作手段の前記特定操作に対応して動作される対応動作手段を備え、前記対応動作手段に対して所定方向の付勢力を生じる付勢手段と、前記対応動作手段が所定位置に位置したことを検出可能な第２検出手段と、を備え、前記付勢手段による付勢力が前記第１操作手段に伝達可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１５。
【１４０３８】
遊技機ＳＡ１５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、第１操作手段に触れてしまった程度の場合に第２検出手段による検出がされることを避けられるため、誤操作によって演出が進行される事態を防止することができる。
【１４０３９】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記伝達手段を介して前記駆動手段の駆動力を前記変位手段に伝達させる伝達状態と、前記変位手段に駆動力を伝達させない非伝達状態とを構成可能であって、少なくとも前記所定操作が実行される場合において、前記伝達状態と前記非伝達状態とを交互に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１６。
【１４０４０】
遊技機ＳＡ１６によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１５のいずれかの奏する効果に加え、伝達状態が維持される場合には、所定操作を行う遊技者に対して駆動手段の負荷が第２操作手段を介して常時与えられることになり操作感が重すぎて遊技者を疲労させてしまう一方、非伝達状態が維持される場合には、操作感が軽すぎて操作しているという実感を遊技者に与えることができない。これに対し、所定操作を行う遊技者に対して程よい操作抵抗を与えることができる。
【１４０４１】
切り替えの態様（リズム）については、種々の態様が例示されるが、第２操作手段の操作態様に因らず一定となるように構成しても良い。この場合、第２操作手段の操作量が大きくなるほど伝達状態の割合が非伝達状態に比較して大きくなる（抵抗が重くなる）よう構成される場合に比較して、操作感を軽くすることができ、力の弱い遊技者でも操作が容易となるようにできる。
【１４０４２】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１６のいずれかにおいて、前記第２操作手段が前記第１状態とされ駆動手段の駆動が実行されている場合において、前記第１操作手段が操作された場合、前記駆動手段の駆動が停止されることを特徴とする遊技機ＳＡ１７。
【１４０４３】
遊技機ＳＡ１７によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、第１操作手段の操作を行う場合において変位手段を介して第２操作手段に駆動力が伝達されていると、第２操作手段も操作を維持しながら第１操作手段の操作を行う必要が生じて操作が煩雑となり得るところ、駆動手段の駆動が停止されることにより、第１操作手段の操作に集中させることができる。
【１４０４４】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１７のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記変位中の少なくとも一部の期間において視認可能に構成されることと特徴とする遊技機ＳＡ１８。
【１４０４５】
遊技機ＳＡ１８によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１７のいずれかの奏する効果に加え、検出手段による検出に基づいて第１の演出が実行されるタイミングよりも前において、変位手段の変位を視認することで変位手段がこれから検出手段に検出されるか否かを把握することができるので、これから実行される演出をより早く知りたい遊技者に対して、変位手段の注目力を向上させることができる。
【１４０４６】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１８のいずれかにおいて、報知手段により所定の報知がされる期

間外で前記所定操作が実行される場合において第１制御状態から前記駆動手段の駆動態様が変化される第２制御状態へと前記駆動手段の制御状態が切り替えられ、該状態の切り替えに伴って前記駆動手段の駆動態様が変化され、該変化に基づく所定の判断を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１９。

【１４０４７】

遊技機ＳＡ１９によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知がされる期間外での操作によっても制御状態が切り替えられる構成とすることで、所定の報知がされる期間外においても第２操作手段の操作を行う意義を高めることができるので、第２操作手段に対する操作意欲を高めるタイミングを増やすことができる。

【１４０４８】

遊技機ＳＡ１からＳＡ１９のいずれかにおいて、前記検出手段による検出に基づいて、前記第２操作手段の操作についての判断がされ、その判断により、前記第２操作手段を前記第１状態側で操作させる第１の報知、又は、前記第２操作手段を前記第２状態側で操作させる第２の報知を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＳＡ２０。

【１４０４９】

遊技機ＳＡ２０によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１９のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２操作手段を第１状態にしてしまった場合において、第２状態を経ての操作しかできないものとすると操作が間延びして操作意欲の減退につながることに対し、検出手段による検出に基づいて第２操作手段の操作についての判断がされることで、操作に必要となる態様を変化させることができ、これにより操作の間延びを防ぎ、報知外での第２操作手段の操作自体に意味があると遊技者に思わせることができるので、第２操作手段に対する操作意欲を向上させることができる。

【１４０５０】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２０のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変位手段の変位中に前記変位手段に当接可能に構成される当接手段が前記変位手段を変位させる領域を構成する構成手段に固定されており、前記変位手段の進行方向に対して、前記変位手段が前記当接手段の一側に当接するか、前記当接手段の他側に当接するかで、前記変位手段の変位態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＡ２１。

【１４０５１】

遊技機ＳＡ２１によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様を異ならせる当接手段が、構成手段に固定配置されることから、構成手段が可動で構成される場合に比較して、構成手段の破損を避けることができ、耐久性を向上させることができるので、変位手段の変位態様を異ならせるという作用を長期にわたって生じさせ続けることができ、変位手段が所定位置に位置した結果として第１の演出を実行させる変位態様と、第１の演出を実行させない変位態様とを容易に実行させることができるので、第２操作手段の操作意欲を好適に維持させることができる。

【１４０５２】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２１のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変位手段の変位中に前記変位手段に当接可能に構成される可動手段が前記変位手段を変位させる領域を構成する構成手段に支持されており、前記変位手段と前記可動手段とが当接する場合における前記可動手段の動作態様に基づいて前記変位手段の変位態様を異ならせることができ、前記可動手段は、前記変位手段と当接する場合の動作と、前記変位手段と非当接である場合の動作とを構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＡ２２。

【１４０５３】

遊技機ＳＡ２２によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２１のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が可動手段に当接する場合の勢いが異なると、変位手段と非当接とされた場合において可動手段が惰性で動作する量も異なるため、第２操作手段の操作に対応して変位する変位手段の変位量が同じであっても、可動手段の状態までが同じとはならないので、可動手段の状態を予想させることを困難とさせることができ、変位手段が所定位置に位置した結果として第１の演出を実行させる変位態様と、第１の演出を実行させない変位態様と

を生じさせることができるので、第２操作手段の操作意欲を好適に維持させることができる。

【１４０５４】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２２のいずれかにおいて、前記第２操作手段の操作量に対応して、前記駆動手段の駆動態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＡ２３。

【１４０５５】

遊技機ＳＡ２３によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２２のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の駆動による音を聞くことで、第２操作手段の操作を同じ操作量で行えているかの確認を行うことができるので、第２操作手段を目視せずとも、操作不足（操作量少）や、過操作（操作量過多）が生じていることを遊技者に気付かせることができ、適切な操作量で操作を行いたいと望む遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【１４０５６】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２３のいずれかにおいて、前記変位手段の前記検出手段による検出が前記所定操作の実行開始から遅れて生じることを特徴とする遊技機ＳＡ２４。

【１４０５７】

遊技機ＳＡ２４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２３のいずれかの奏する効果に加え、第２の操作手段の所定操作から遅れて第１の演出が実行される場合があることから、所定操作を行った場合に第１の演出が実行されなかったとしても、遊技者の注目力を高い状態で維持することができる。

【１４０５８】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２４のいずれかにおいて、前記所定の検出がされる状態から、前記第２操作手段を前記所定操作における操作方向とは逆方向に所定量操作した場合においても前記所定の検出が可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ２５。

【１４０５９】

ここで、第２操作手段の状態を第１状態で維持しておく必要がある場合、第２操作手段のせいで遊技者の操作に不便が生じる場合がある。例えば、第１状態とする場合に第２操作手段が上方に張り出す構成の場合において、遊技者が腕を移動させる経路と第２操作手段が干渉すると、貸出ボタンの操作時に第２操作手段を避けた経路で腕を伸ばす必要が生じるため、不便に感じ、第２操作手段の操作自体を止める結果をもたらす可能性があり、改善の余地がある。

【１４０６０】

これに対し、遊技機ＳＡ２５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２４のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段を第２状態側へ移動させても所定の検出が可能とされることから、第１の演出の進行中であっても第２操作手段を第２状態側へ移動させることができるので、遊技者は、演出を楽しみながら、第２操作手段の位置を自由に調整することができ、不便さが解消される。これにより、第２操作手段の操作を好適とすることができ、遊技者の操作を促進させることができる。

【１４０６１】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＳＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１４０６２】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＳＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドル

を備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１４０６３】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＳＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１４０６４】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２３２５から図２３３４を参照し、第８２実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【１４０６５】

図２３２５は、第８２実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２３２６は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図２３２７は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２３２８は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２３２９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図２３３０は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図２３３１は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図２３３２は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図２３３３は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図２３３０では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【１４０６６】

また、以下の説明では、図２３２５に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２３２５に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２３２５参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１４０６７】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１４０６８】

図２３２５～図２３３３に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成さ

れ外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【１４０６９】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図２３２５参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【１４０７０】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は枠状受部である外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【１４０７１】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【１４０７２】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【１４０７３】

また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【１４０７４】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図２３２８参照）。

【１４０７５】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図２３３０及び図２３３１参照）が脱着可能に配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【１４０７６】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベー

ス板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。
【１４０７７】
　また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３３０参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図２３３０参照）を主に備えて形成される。
【１４０７８】
　さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として開閉可能な部位である正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図２３２９参照）。なお、枠状受部である内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。
【１４０７９】
　なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。
【１４０８０】
　球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図２０２７参照）とを主に備えて形成される。
【１４０８１】
　即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、回転可能な部位である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、動作可能な部位である。
【１４０８２】
　また、回転体Ｈ１１２ａ２は、回転することで遊技球に駆動力を付与可能な部位であり、回転軸から偏心した位置に配設されるゴム部材Ｈ１１２ａ４を備える。ゴム部材Ｈ１１２ａ４は、発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に当接可能な部位であり、その当接（衝突）により変位可能な部位である球を発射可能に構成される。なお、ゴム部材Ｈ１１２ａ４は、弾性変形可能な弾性材料から形成される。これにより、ゴム部材Ｈ１１２ａが球に衝突した際の衝撃音を小さくできる。
【１４０８３】
　球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２のゴム部材Ｈ１１２ａ４を衝突させることで行われる。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、その回転

速度を変更して、ゴム部材Ｈ１１２ａ４から球が受ける駆動力を変更することで、発射された球の到達位置を変更可能とされる。

【１４０８４】

回転体Ｈ１１２ａ２に対しては、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第１弾性部材（左上側部材）と、発射レールＨ１１２ａ１から離間配置される場合（傾倒状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第２弾性部材（右下側部材）とが配設されており、これにより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させる際に発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収させ易くすることが可能とされる。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）の位置で第１弾性部材（左上側部材）に当接された後、第１弾性部材を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

【１４０８５】

この時、各当接（回転体Ｈ１１２ａ２の遊技球との当接、第１弾性部材との当接、第２弾性部材との当接）に対応する音（打音）が生じるが、その素材の違いに対応して、音に強弱が生じる。即ち、遊技球との当接の際に生じる音が大きく生じるため、遊技者に遊技球の打音を判別し易く構成することができる。

【１４０８６】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【１４０８７】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。

【１４０８８】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【１４０８９】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図２３３０に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【１４０９０】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図２３３０に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、

内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図２３２９に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【１４０９１】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【１４０９２】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図２３３２及び図２３３３に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【１４０９３】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図２３３１参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【１４０９４】

また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成される板状透過部であるガラスユニットＨ１６が配設される（図Ｈ０１参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。即ち、窓部Ｈ１４ｅは、遊技盤Ｈ１３の正面を視認可能とさせる部位であり、正面枠Ｈ１４は、窓部Ｈ１４ｅを介して遊技盤Ｈ１３を視認可能とさせる部位を有する部位である。

【１４０９５】

ガラスユニットＨ１６は、図２３２５及び図２３２９に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【１４０９６】

なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い

。
【１４０９７】
　また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図２３３４参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。
【１４０９８】
　正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図２３２５に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。
【１４０９９】
　また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。
【１４１００】
　なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。
【１４１０１】
　上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図２３３４参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図２３２５に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。
【１４１０２】
　上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図２３２６参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３３０参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して

形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【１４１０３】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【１４１０４】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【１４１０５】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【１４１０６】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【１４１０７】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【１４１０８】

即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１４１０９】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可

能に構成される。
【１４１１０】
この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３０参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。
【１４１１１】
なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。
【１４１１２】
また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。
【１４１１３】
操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図２３３２参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。
【１４１１４】
球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【１４１１５】
機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。
【１４１１６】
機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。
【１４１１７】
また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことがで

きる。
【１４１１８】
なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【１４１１９】
球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。
【１４１２０】
下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。接触可能部である操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。
【１４１２１】
なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。
【１４１２２】
さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。
【１４１２３】
通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。
【１４１２４】
通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払

出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図２３３２参照）。

【１４１２５】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図２３３０参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３０参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【１４１２６】

ファール球通路部Ｈ１４５（図２３３２参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【１４１２７】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図２３３３に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図２３３２参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【１４１２８】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【１４１２９】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【１４１３０】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【１４１３１】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図２３３０参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【１４１３２】

また、図２３３０に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一

方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【１４１３３】

図２３３０に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球を案内可能な部位である多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。

【１４１３４】

ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【１４１３５】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【１４１３６】

遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図２３２５参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図２３３０を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【１４１３７】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図２３２５参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【１４１３８】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図２３３０の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。

【１４１３９】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【１４１４０】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１４１４１】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【１４１４２】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１４１４３】

外レールＨ６２の先端部（図２３３０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１４１４４】

遊技領域の正面視左側下部（図２３３０の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図２３３４参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【１４１４５】

また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１４１４６】

尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１４１４７】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５

（図２３３０参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【１４１４８】

大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｈ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。

【１４１４９】

このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

【１４１５０】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。

【１４１５１】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【１４１５２】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【１４１５３】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【１４１５４】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとして

も良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【１４１５５】

球の第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過回数は、それぞれ、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示される。本実施形態では、保留球数が第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に表示されるように構成される。なお、保留球数を、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを２セット（第１入賞口Ｈ６４に対応するセット及び第２入賞口Ｈ６４０に対応するセット）用意し、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設し、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過に対応して点灯表示するものであっても良い。

【１４１５６】

また、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数は、それぞれ４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１入賞口Ｈ６４の球の通過に対する最大保留球数と、第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数とは、同一となるように設定しても良いし、異なるように設定しても良い。

【１４１５７】

第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する保留球数が０である場合において最後の変動演出が終了し、暫くすると、遊技説明等のために機種ごとに用意されている期間経過演出としてのデモンストレーション動画が表示される。このデモンストレーション動画は、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞の検出や、ハンドルＨ５１に遊技者が触れたことの検出がされた場合に解除される。

【１４１５８】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、実行条件演出としての第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【１４１５９】

なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。

【１４１６０】

また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【１４１６１】
　また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。
【１４１６２】
　本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。
【１４１６３】
　なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。
【１４１６４】
　また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。
【１４１６５】
　なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。
【１４１６６】
　第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図２３３４参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。
【１４１６７】
　第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図２３３４参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図

柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【１４１６８】

なお、図柄列の態様は、横スクロールするものに限られるものではなく、種々の方向で設定可能である。例えば、表示制御装置Ｈ１１４（図２３３４参照）によって表示内容が制御されることにより、第３図柄表示装置Ｈ８１に左、中及び右の３つの図柄列が表示され、各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっていても良い。

【１４１６９】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【１４１７０】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１４１７１】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１４１７２】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【１４１７３】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１４１７４】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ラン

プ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【１４１７５】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【１４１７６】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２３３４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【１４１７７】

一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２３３４参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【１４１７８】

また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【１４１７９】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【１４１８０】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【１４１８１】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ

６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【１４１８２】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１４１８３】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【１４１８４】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【１４１８５】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１４１８６】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１４１８７】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【１４１８８】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図２３３０参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が

大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。即ち、スライド板Ｈ６５ｂは、特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖する位置において、流下する遊技球に当接可能な部位として構成される。従って、可変入賞装置Ｈ６５では、スライド板Ｈ６５ｂを閉鎖位置に配置することで、特定入賞口Ｈ６５ａに向かって流下する遊技球をスライド板Ｈ６５ｂに当接させて遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａに入賞することを規制できる。一方、スライド板Ｈ６５ｂを開放位置に配置することで、特定入賞口Ｈ６５ａに向かって流下する遊技球がスライド板Ｈ６５ｂに当接することを抑制して遊技球を特定入賞口Ｈ６５ａに入賞させることができる。

【１４１８９】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１４１９０】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【１４１９１】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【１４１９２】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【１４１９３】

また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【１４１９４】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢

印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【１４１９５】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の中心と同軸で位置する円錐形状体として円盤部材の後方に張り出し形成された部位である円錐形状部と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の衝突可能な部位である球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【１４１９６】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【１４１９７】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【１４１９８】

また、上記第８２実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する力を付与する手段としての遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【１４１９９】

例えば、上記第８２実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【１４２００】

図２３２６に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが

搭載されてユニット化されている。
【１４２０１】
裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【１４２０２】
なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【１４２０３】
また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【１４２０４】
払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図２３３４参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホール（以下、単にホールとも称する）の島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。
【１４２０５】
また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図２３３４参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【１４２０６】

遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。

【１４２０７】

なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【１４２０８】

次に、図２３３４を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図２３３４は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１４２０９】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【１４２１０】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１４２１１】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１４２１２】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１４２１３】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３

７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【１４２１４】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【１４２１５】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【１４２１６】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０や、機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【１４２１７】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。

【１４２１８】

払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１４２１９】

払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【１４２２０】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。

【１４２２１】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための内部操作体である発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【１４２２２】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【１４２２３】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、駆動手段Ｈ７５０、モータ装置Ｐ７７１、及び、駆動モータＳ４４１が含まれる。

【１４２２４】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【１４２２５】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【１４２２６】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【１４２２７】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカ

ー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【１４２２８】

なお、図２３３４では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【１４２２９】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【１４２３０】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【１４２３１】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【１４２３２】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２３３４参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１４２３３】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満にな

った場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【１４２３４】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図２３３４参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【１４２３５】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２３３５から図２３４５を参照し、第８３実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第７８実施形態では、正面枠Ｈ１４が配設されるパチンコ機Ｈ１０について説明したが、第８３実施形態では、正面枠Ｐ１４が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１４２３６】

また、以下の説明では、図２３３５に示す状態のパチンコ機Ａ１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２３３５に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２３３５参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１４２３７】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ａ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ａ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ａ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【１４２３８】

図２３３５は、第８３実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図である。パチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ｈ１０で上述したのと同様に、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、を備える。一方、パチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ｈ１０で上述したのとは異なり、内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｐ１４と、遊技盤Ａ１３とを備えている。

【１４２３９】

なお、上述したように、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ａ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ａ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される（図２３３１参照）。遊技盤Ａ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ａ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ａ６０の正面と係合する（ベース板Ａ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【１４２４０】
図２３３６は、遊技盤Ａ１３の正面図である。内枠Ｈ１２には、第８２実施形態で上述したように、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ａ１３が配設される。この遊技盤Ａ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【１４２４１】
図２３３６に示すように、遊技盤Ａ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ａ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＡＷＦの他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ａ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ａ６５は、光を透過可能に構成される。
【１４２４２】
ベース板Ａ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ａ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ａ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ａ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【１４２４３】
なお、ベース板Ａ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ａ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ａ６０の装飾性を確保することが好ましい。
【１４２４４】
遊技盤Ａ１３の正面中央部分は、正面枠Ｐ１４の窓部Ｐ１４ｅ（図２３３５参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図２３３６を参照して、遊技盤Ａ１３の構成について説明する。
【１４２４５】
遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図２３３５参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【１４２４６】
２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｈ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３３０参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。
【１４２４７】
内レールＨ６１の先端部分（図２３３６の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（図２３３６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１４２４８】
戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。
【１４２４９】
これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【１４２５０】
なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。
【１４２５１】
また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。
【１４２５２】
なお、上皿Ｈ１７で貯留される球としては、遊技者が供給する余り球や、払出装置Ｈ１３３の駆動により供給される球が想定される。例えば、遊技者が球貸しボタンＨ４２を操作することで、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得ることができるように構成されており、球貸しボタンＨ４２の一回の操作に対応して１００～２００個（１２５個等）の球が順に短時間で上皿Ｈ１７に供給されることが一般的である。
【１４２５３】
球の発射間隔が０．６秒よりも短くされない場合、１００～２００個の球が空になるまでに６０秒～１２０秒が経過することになり、払出装置Ｈ１３３の駆動は、少なくとも６０秒～１２０秒の間隔を空けて実行されることになるため、払出装置Ｈ１３３が常時駆動される場合に比較して、払出装置Ｈ１３３の駆動モータの発熱を抑えることができる。
【１４２５４】
なお、センターフレームＡ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ａ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ａ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＡ８６は光を透過可能に構成される。
【１４２５５】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＡ８６が配設されている。
【１４２５６】
なお、センターフレームＡ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ａ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＡ８６は光を透過可能に構成される。
【１４２５７】

また、センターフレームＡ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側へ排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＡ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【１４２５８】

また、センターフレームＡ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＡ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ａ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【１４２５９】

本実施形態では、ベース板Ａ６０よりも正面側から流入した球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ａ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。この場合において、ワープ通路が全範囲においてベース板Ａ６０よりも正面側に位置するようにワープ通路を構成しても良いし、ワープ通路が全範囲においてベース板Ａ６０よりも背面側に位置するようにワープ通路を構成しても良いし、ワープ通路が全範囲においてベース板Ａ６０の厚みの範囲内に位置するようにワープ通路を構成しても良い。また、ワープ通路が、ベース板Ａ６０よりも正面側の領域、ベース板Ａ６０よりも背面側の領域、又は、ベース板Ａ６０の厚みの範囲内における領域の、少なくとも２つの領域を通るように構成しても良い。例えば、ベース板Ａ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ａ６０よりも背面側に配設される構造体（円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００等）よりも背面側を通過するように構成して、当該構造体の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。

【１４２６０】

なお、センターフレームＡ８６には、ベース板Ａ６０の正面側に沿って遊技領域側に延設され遊技領域の背面側を区画する延設部Ａ８６ａに、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一又は複数の立設部Ａ８６ｂを形成して、立設部Ａ８６ｂにより少なくとも一部が区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームＡ８６に、遊技球が通過可能に構成される流下経路（立設部Ａ８６ｂにより少なくとも一部が区画される領域）を形成しても良い。

【１４２６１】

また、センターフレームＡ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、各立設部Ａ８６ｂの対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（各立設部Ａ８６ｂの延設方向）以外の方向の力成分を付与して、各立設部Ａ８６ｂの対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、各立設部Ａ８６ｂに形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。

【１４２６２】

これにより、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【１４２６３】

なお、立設部Ａ８６ｂをセンターフレームＡ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球を通過可能に構成される立設部Ａ８６ｂを有する部材をベース板Ａ６０に別途配設しても良い。この場合、立設部Ａ８６ｂによる遊技球の流下方向が、センターフレームＡ８６の形状により限定される事態を避けることができる。

【１４２６４】
　また、遊技盤Ａ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車ＡＷＦ等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ａ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＡ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設される延設部Ａ８６ａを備え、その延設部Ａ８６ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する立設部Ａ８６ｂを複数備える。遊技盤Ａ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＡ８６の立設部Ａ８６ｂ、風車ＡＷＦ等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。
【１４２６５】
　なお、本実施形態では、センターフレームＡ８６の一部が延設される方向が右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に設定されているが、上方側（矢印Ｕ方向）や下方側（矢印Ｄ方向）に延設されていても良く、その延設部Ａ８６ａに立設部Ａ８６ｂだけでなく、スルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＡ８６は、延設部Ａ８６ａや立設部Ａ８６ｂを備えない構成としても良い。
【１４２６６】
　風車ＡＷＦは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる軸線を中心に回転可能に形成される。また、風車ＡＷＦは、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ａ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ａ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車ＡＷＦの回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ａ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能（振分可能）に形成される。
【１４２６７】
　また、本実施形態における風車ＡＷＦは、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車ＡＷＦの回転方向を遊技者に認識させにくくできる。
【１４２６８】
　なお、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に必ずしも風車ＡＷＦを備えている必要はなく風車ＡＷＦを備えない構成としても良い。また、センターフレームＡ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車ＡＷＦを配設して、風車ＡＷＦにより球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車ＡＷＦは、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能（振分可能）であれば形状、色、材質は限定されるものではない。例えば、風車ＡＷＦは、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車ＡＷＦに変えて、上述した戻り球防止部材Ａ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。
【１４２６９】
　図２３３７は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の正面斜視図であり、図２３３８は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図２３３７では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。
【１４２７０】
　図２３３８に図示されるように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ３００が組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方にお

いて穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。

【１４２７１】

第１球流下構造体Ａ３００には、スルーゲートＨ６７が配設されており、第２球流下構造体Ａ６００には、第２入賞口Ｈ６４０及び可変入賞装置Ａ６５における特定入賞口Ｈ６５ａが配設されている。なお、スルーゲートＨ６７の配設位置は第１球流下構造体Ａ３００に限られるものではない。例えば、第２球流下構造体Ａ６００にスルーゲートＨ６７を配設するようにしても良い。この場合、スルーゲートＨ６７における球の検出と関連して開閉される第２入賞口Ｈ６４０とスルーゲートＨ６７とを同ユニット（第２球流下構造体Ａ６００）に収めることができる。

【１４２７２】

図２３３９（ａ）は、第１球流下構造体Ａ３００の正面斜視図であり、図２３３９（ｂ）は、第１球流下構造体Ａ３００の背面斜視図である。図２３３９（ｂ）には、組立状態において右方穿設部Ａ６０ａを構成する前側縁部が当接する位置に対応する形状線ＡＳ６０ａが想像線で図示される。

【１４２７３】

図２３３９（ａ）及び図２３３９（ｂ）に図示されるように、第１球流下構造体Ａ３００は、上流側にスルーゲートＨ６７が配設されており、スルーゲートＨ６７を通過した遊技球またはスルーゲートＨ６７を逸れた遊技球が内部を流下する。

【１４２７４】

図２３４０は、第１球流下構造体Ａ３００の分解正面斜視図であり、図２３４１は、第１球流下構造体Ａ３００の分解背面斜視図である。図２３４０及び図２３４１に図示されるように、第１球流下構造体Ａ３００は、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ３１０と、その背面側部材Ａ３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ３５０と、背面側部材Ａ３１０と正面側部材Ａ３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、を備える。

【１４２７５】

背面側部材Ａ３１０は、遊技球が流下する領域の背面側部を構成する板状部Ａ３１１と、その板状部Ａ３１１の左端部から正面側へ延設される第１延設部Ａ３２１と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第１延設部Ａ３２１の下端に連なるように設けられており右方へ向かうほど下降傾斜している第２延設部Ａ３２２と、板状部Ａ３１１の左端部から正面側へ延設される部分を有する板状部であって上端側が第２延設部Ａ３２２に連なるように設けられる第３延設部Ａ３２３と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第３延設部Ａ３２３の下端に連なるように設けられており右方へ向かうほど下降傾斜している第４延設部Ａ３２４と、第２延設部Ａ３２２と第４延設部Ａ３２４との上下間位置において板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって板状部Ａ３１１の右端から左方へ向かうほど下降傾斜している第５延設部Ａ３２５と、板状部Ａ３１１の右端部から正面側へ延設される部分を有する板状部であって上端側が第５延設部Ａ３２５に連なるように設けられる第６延設部Ａ３２６と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第６延設部Ａ３２６の下端に連なるように設けられており左方へ向かうほど下降傾斜している第７延設部Ａ３２７と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第７延設部Ａ３２７の左端部に連なるように設けられており上下方向に延びる第８延設部Ａ３２８と、その第８延設部Ａ３２８と対向配置される位置において板状部Ａ３１１から正面側へ延設される屈曲板状部であって上端側が第４延設部Ａ３２４に連なるように設けられる第９延設部Ａ３２９と、を備える。

【１４２７６】

板状部Ａ３１１は、ベース板Ａ６０に螺入される締結ネジが前方から挿通可能な大きさで四隅に穿設される複数の第１ネジ挿通孔Ａ３１２と、その第１ネジ挿通孔Ａ３１２に合

わせて設けられる突設部であってベース板Ａ６０の位置合わせ孔に受け入れられる突設部Ａ３１３と、下側の第１ネジ挿通孔Ａ３１２よりも上方位置において穿設されており正面側部材Ａ３５０に螺入される締結ネジが後方から挿通される複数の第２ネジ挿通孔Ａ３１４と、スルーゲートＨ６７が前後方向で挿通可能な矩形枠状に形成される枠状挿通孔Ａ３１５と、その枠状挿通孔Ａ３１５の左右外側において穿設されており正面側部材Ａ３５０に螺入される締結ネジが後方から挿通される複数の第３ネジ挿通孔Ａ３１６と、枠状挿通孔Ａ３１５の上縁から後方へ延設される棒状部であって延設先端下側にスルーゲートＨ６７の抜け止め防止用の爪が形成される抜け止め防止延設部Ａ３１７と、を備える。

【１４２７７】

板状部Ａ３１１は、前面がベース板Ａ６０の前面と平行となるように構成されており、正面枠Ｐ１４（図２３３５参照）が閉じられている状態において前面がガラスユニットＨ１６の後面に対して平行となるように構成されている。

【１４２７８】

第１延設部Ａ３２１は、上下方向に延びる形状が、鉛直方向に延びるものではなく、左方に張り出す湾曲形状から形成される。鉛直方向に延びる場合、流下する際の速度方向の左右方向成分が小さく過度に抑えられ、第２延設部Ａ３２２に着地した後の球の流下が滞る可能性が考えられるところ、第１延設部Ａ３２１は程よくカーブしていることから、第１延設部Ａ３２１に当たって流下する遊技球が流下する際の速度方向の左右方向成分を良好に反転させることができ（左向きから右向きに反転させることができ）、第２延設部Ａ３２２に沿って右方へ流下される際の流下を滑らかにさせることができる。

【１４２７９】

第２延設部Ａ３２２を流下した球の経路の折曲位置Ａ３０１においては第１球流下構造体Ａ３００の右端には壁部が構成されておらず、球の流下経路の右端部は外縁部材Ｈ７３（図２３３６参照）により構成される一方で、第４延設部Ａ３２４を流下した球の経路の折曲位置Ａ３０２においては外縁部材Ｈ７３ではなく第６延設部Ａ３２６が球の流下経路の右端部を形成する。

【１４２８０】

これにより、折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅を確保することができると共に、第１球流下構造体Ａ３００を流下する球の左右方向への移動幅が下方へ向かうほど小さくなるように構成して下端からの排出時における球の左右方向速度が大きい場合に比較して、排出後の球の左右方向への位置ずれを抑制することができ、第２球流下構造体Ａ６００への入球を良好とすることができる。

【１４２８１】

折曲位置Ａ３０１は、スルーゲートＨ６７を左に逸れて第２延設部Ａ３２２を流下した球に加えて、スルーゲートＨ６７を通過した後の球や、スルーゲートＨ６７を右に逸れて流下した球も通過する位置であり、これらの球が同時に到達する可能性があるところ、上述したように折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅を確保していることにより、合流した球の流下が滞る事態を回避することができる。

【１４２８２】

正面側部材Ａ３５０は、遊技球が流下する領域の正面側部を構成する板状部Ａ３５１と、その板状部Ａ３５１の上端位置から左右一対で後方に延設されスルーゲートＨ６７の前側部を受け入れ可能な幅を空けて形成される受入形成部Ａ３５２と、板状部Ａ３５１から後方に延設される湾曲板状部であって上端部が受入形成部Ａ３５２の左側部下側に連なるように構成されスルーゲートＨ６７を通過する遊技球を右方に案内可能な形状で形成される案内湾曲板部Ａ３５３と、背面側部材Ａ３１０に形成される平面板状の延設部である第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５及び第７延設部Ａ３２７と対応する位置（上面に上下方向で対向する位置）において同様の傾斜角度で延びる突条であって、上面側が後方に下降傾斜する傾斜面を形成する複数の上面傾斜突条部Ａ３５４と、板状部Ａ３５１の下側左右隅部から後方に突設される柱状部であって先端側に雌ネジが形成される複数の被締結部Ａ３５５と、板状部Ａ３５１から後方に延設される平面板状部

であって右側の被締結部Ａ３５５に連なるように形成され左方へ向かうほど下降傾斜している流路外延設部Ａ３５６と、を備える。

【１４２８３】

板状部Ａ３５１は、後面がベース板Ａ６０の前面と平行となるように構成されており、正面枠Ｐ１４（図２３３５参照）が閉じられている状態において後面がガラスユニットＨ１６の後面に対して平行となるように構成されている。

【１４２８４】

板状部Ａ３１１と板状部Ａ３５１との間に形成される流下経路は、ベース板Ａ６０の前面と略平行な平面に沿って（多少の前後方向への変位は許容して）形成される。これにより、第１球流下構造体Ａ３００を流下中の球同士が正面視で重なる事態を防止できるので、一見で第１球流下構造体Ａ３００を流下している球の個数を把握することができる。

【１４２８５】

受入形成部Ａ３５２は、後方からスルーゲートＨ６７を受け入れる領域の左右両側において内側に雌ネジが形成される複数の被締結部Ａ３５２ａを備える。背面側部材Ａ３１０と正面側部材Ａ３５０との組立においては、スルーゲートＨ６７の前側半部を受入形成部Ａ３５２に受け入れさせた状態で後側半部が枠状挿通孔Ａ３１５に入るように背面側部材Ａ３１０と正面側部材Ａ３５０とを接近させてから、第３ネジ挿通孔Ａ３１６に挿通させた締結ネジを被締結部Ａ３５２ａに螺入させることで、背面側部材Ａ３１０に正面側部材Ａ３５０が締結固定されるように構成されている。

【１４２８６】

上面傾斜突条部Ａ３５４は、遊技球を上下方向に流下させる経路が折曲する箇所に形成されており、当該経路の形成幅に亘って形成されていることから上下方向に流下させる経路における遊技球の左右位置に関わらず遊技球が当接するよう構成され、到達した遊技球を上面の傾斜形状によって後方側に寄せた状態で左右方向へ流下させる。

【１４２８７】

上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に転動された遊技球は第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５又は第７延設部Ａ３２７に滑らかに着地後、当該着地した上面を転動する。第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５又は第７延設部Ａ３２７への着地は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成幅の内側に正面視で球が位置する状態においても生じ得るように上面傾斜突条部Ａ３５４の形成態様が設計されていることから、早期に球を第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５又は第７延設部Ａ３２７に着地させることができ、左右方向への流下が遅延することを回避している。

【１４２８８】

上面傾斜突条部Ａ３５４は、背面側部材Ａ３１０には形成されておらず、正面側部材Ａ３５０にのみ形成されている。そのため、上面傾斜突条部Ａ３５４による作用は、後方側に球を寄せる作用のみが生じており、前方側への作用は生じない。従って、流下する球は、特に下方へ流下する球が左右方向に方向転換する位置において後方へのみ寄せられるため、球は第１球流下構造体Ａ３００の内部経路の後方側に寄る位置（板状部Ａ３１１の前面に当接する位置）を主に流下する。

【１４２８９】

ここで、球が当接した状態での流下が継続されると、球からの汚れの付着が継続されることで汚れが目に付くようになり、美観を損なうことになり、遊技者の興趣を損なう可能性がある。これに対し、本実施形態では、球の当接位置を上面傾斜突条部Ａ３５４の上面や、背面側部材Ａ３１０の板状部Ａ３１１という後方側の位置に寄せて、正面側部材Ａ３５０と球との当接を抑制して正面側部材Ａ３５０への球からの汚れの付着を抑制することで、遊技者に視認され易い正面側部材Ａ３５０における美観の低下を防止することができる。

【１４２９０】

背面側部材Ａ３１０は、前後方向が長辺となる長方形状の前側の角部が丸くされた断面

形状で延びる複数の突条部であって十分な剛性を維持する形状の突条部が板状部Ａ３１１に一体で形成されている。即ち、背面側部材Ａ３１０は、球を流下させる方向に対して交差する方向に延びる複数の交差突条部Ａ３３１と、球を流下させる方向に延びる複数の流下突条部Ａ３３２と、球をＵターン（速度を反転）させる位置において形成される複数の反転突条部Ａ３３３と、を備える。

【１４２９１】

交差突条部Ａ３３１は、球を転動させる左右壁部や流下面部に対して垂直方向に延びている。これにより、正面視における球の流下方向の変化を抑制しながら、球の前後方向の変位を生じさせ、球の流下速度を減速させる。

【１４２９２】

流下突条部Ａ３３２は、上下方向に沿って流下する球の経路が左右方向側に折曲される位置に形成されており、球の前後方向の変位に加えて、左右方向側への流下方向の変化を同時に促進させるように構成されている。即ち、流下突条部Ａ３３２に当接した球は、前方に変位されることに加えて、流下突条部Ａ３３２の傾斜に沿って流下されるため、その後の左右方向側への流下を補助できる。

【１４２９３】

流下突条部Ａ３３２の形成位置は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成位置と対応している。即ち、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達する前に流下突条部Ａ３３２により事前に正面側に寄せられることにより、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置を正面側寄りにして、上面傾斜突条部Ａ３５４に対する球の転動距離を長くすることができ、球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【１４２９４】

換言すれば、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置が後側寄りである場合に傾斜面における球の転動が不十分であると、球が上下方向に跳ねてしまい球の流下が滞る可能性があるところ、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面で十分に球を転動させることができる構成であれば、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達した球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【１４２９５】

反転突条部Ａ３３３は、左右方向に沿って流下する球の経路が左右方向で反転される位置に形成されており、球の前後方向の変位に加えて、左右方向側への変位も生じさせるように構成されている。即ち、反転突条部Ａ３３３に当接した球は、前方に変位されることに加えて、反転突条部Ａ３３３の傾斜に沿って流下される。

【１４２９６】

反転突条部Ａ３３３の形成位置は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成位置と対応している。即ち、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達する前に反転突条部Ａ３３３により事前に正面側に寄せられることにより、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置を正面側寄りにして、上面傾斜突条部Ａ３５４に対する球の転動距離を長くすることができ、球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【１４２９７】

換言すれば、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置が後側寄りである場合に傾斜面における球の転動が不十分であると、球が上下方向に跳ねてしまい球の流下が滞る可能性があるところ、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面で十分に球を転動させることができる構成であれば、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達した球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【１４２９８】

反転突条部Ａ３３３は、流下突条部Ａ３３２とは違い、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜ではなく第４延設部Ａ３２４または第５延設部Ａ３２５に沿って延びている。これにより、反転突条部Ａ３３３と当接した球の流下抵抗が必要以上に大きくなり、反転突条部Ａ３３３において球の流下遅延が生じることを回避することができる。

【１４２９９】

上述したように、背面側部材Ａ３１０には、上面傾斜突条部Ａ３５４に沿う傾斜で形成される流下突条部Ａ３３２と、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜には沿わない反転突条部Ａ３３３とが形成されており、それぞれ配置位置に特徴がある。

【１４３００】

即ち、流下突条部Ａ３３２は、球が上方から下方へ流下した位置（高低差の大きな流下が生じる位置）に形成されているため到達した時点における球の流下速度の成分は左右方向成分に比較して下方向成分が大きくされる。そのため、流下突条部Ａ３３２においても上面傾斜突条部Ａ３５４と同方向の傾斜を持たせることで、球の流下速度の左右方向成分を徐々に増加させることができる。

【１４３０１】

一方、反転突条部Ａ３３３は球が左右方向から流下した位置（高低差の小さな流下が生じる位置）に形成されているため到達した時点における球の流下速度の成分は下方向成分に比較して左右方向成分が大きくされる上、反転突条部Ａ３３３で敢えて上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜方向に速度を付与せずとも、第３延設部Ａ３２３又は第６延設部Ａ３２６に衝突することにより上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜に合う左右方向の速度成分が付与される。

【１４３０２】

従って、第３延設部Ａ３２３又は第６延設部Ａ３２６に衝突するまでは余計な流下抵抗を生じさせないように第４延設部Ａ３２４または第５延設部Ａ３２５に沿って延びるよう構成されていても、第３延設部Ａ３２３又は第６延設部Ａ３２６に衝突することにより速度成分が左右方向で反転されて、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜に沿う流下を滑らかに生じさせることができる。

【１４３０３】

反転突条部Ａ３３３は、上面傾斜突条部Ａ３５４の上方に近接配置されているところ、上面傾斜突条部Ａ３５４が背面側部材Ａ３１０には形成されておらず正面側部材Ａ３５０にのみ形成されていることに対応して、正面側部材Ａ３５０には形成されておらず背面側部材Ａ３１０にのみ形成される。

【１４３０４】

即ち、第１球流下構造体Ａ３００を流下する球は、流下方向が左右反転する位置において反転突条部Ａ３３３により正面側へ寄せられることになるので、流下方向が左右反転する位置において球を目立たせ易く、球の流下経路の左右幅を遊技者に把握させ易くすることができる。

【１４３０５】

正面側部材Ａ３５０は、前後方向が長辺となる長方形状の後側の角部が丸くされた断面形状で延びる複数の突条部であって十分な剛性を維持する形状の突条部が板状部Ａ３５１に一体で形成されている。正面側部材Ａ３５０は、即ち、球を流下させる方向に対して交差する方向に延びる複数の交差突条部Ａ３７１と、球を流下させる方向に延びる複数の流下突条部Ａ３７２と、を備える。

【１４３０６】

交差突条部Ａ３７１は、球を転動させる左右壁部や流下面部に対して垂直方向に延びている。これにより、正面視における球の流下方向の変化を抑制しながら、球の前後方向の変位を生じさせ、球の流下速度を減速させる。

【１４３０７】

案内湾曲板部Ａ３５３の右上側に形成される交差突条部Ａ３７１は、上下方向が想定される球の流下経路に対して交差する左右方向に延びているが、他の交差突条部Ａ３７１と異なり、左側部に面取り形成された面取り部Ａ３７１ａを備える。

【１４３０８】

面取り部Ａ３７１ａは、スルーゲートＨ６７を通過して案内湾曲板部Ａ３５３を転動して流下した球を、滑らかに後方側に寄せるための形状部である。即ち、案内湾曲板部Ａ３５３の右上側に形成される交差突条部Ａ３７１は、上方から流下する球を前後方向に変位

させる作用に加えて、案内湾曲板部Ａ３５３を転動して流下した球を滑らかに後方側に寄せる作用を生じさせる配置および形状とされる。

【１４３０９】

案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球は、交差突条部Ａ３７１の延びる方向に移動される過程において後方側に寄せられることにより、上下方向に沿って流下する球の前後位置と合う前後位置に位置される。

【１４３１０】

案内湾曲板部Ａ３５３を転動する球が正面側寄りの位置を流下した場合には面取り部Ａ３７１ａに当接することになるが、面取り部Ａ３７１ａの形状によって、球が左右方向で跳ね返る（跳ね戻る）事態が生じることを避けることができる。

【１４３１１】

案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球が面取り部Ａ３７１ａに当接した場合に面取り部Ａ３７１ａに沿って転動され前後方向への球の変位が生じると、交差突条部Ａ３７１と板状部Ａ３１１との間で球が複数回跳ね返り得る。この場合において、球の左右方向の速度成分を減速させることができ、球が左方に跳ね戻る事態をより回避し易くすることができる。

【１４３１２】

流下突条部Ａ３７２は、上下方向に沿って流下する球の経路が左右方向側に折曲される位置に形成されており、球の前後方向の変位に加えて、左右方向側への流下方向の変化を同時に促進させるように構成されている。即ち、流下突条部Ａ３７２に当接した球は、後方に変位されることに加えて、流下突条部Ａ３７２の傾斜に沿って流下されるため、その後の左右方向側への流下を補助できる。

【１４３１３】

流下突条部Ａ３７２の形成位置は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成位置と対応している。即ち、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達する前に流下突条部Ａ３７２により事前に後面側に寄せられて、流下突条部Ａ３３２により事前に正面側に寄せられることにより、球が前後方向に蛇行するように変位されて、球の上下方向の速度成分を十分に減速させることができる。

【１４３１４】

背面側部材Ａ３１０において、ベース板Ａ６０との締結に用いる締結ネジが挿通される第１ネジ挿通孔Ａ３１２は形状線ＡＳ６０ａの外側に位置しており、正面側部材Ａ３５０との締結に用いる締結ネジが挿通される第２ネジ挿通孔Ａ３１４及び第３ネジ挿通孔Ａ３１６は形状線ＡＳ６０ａの内側に位置している。

【１４３１５】

これにより、ベース板Ａ６０に背面側部材Ａ３１０が締結固定された状態において、右方穿設部Ａ６０ａ（図２３３８参照）の内側にドライバーなどの工具を通して締結ネジを外すことにより、正面側部材Ａ３５０を背面側部材Ａ３１０に対して脱着することが可能となっている。

【１４３１６】

正面側部材Ａ３５０を背面側部材Ａ３１０から分離させた状態であれば第１球流下構造体Ａ３００の前方側が開放されるので、背面側部材Ａ３１０の板状部Ａ３１１や、流路を構成する各延設部Ａ３２１～Ａ３２９等に前側から触ることができるし、球が流路に位置する場合においてその球に触ることができる。従って、汚れが付着していた場合に汚れを拭き取ることができるし、球が滞留した場合に球の滞留を解消することができる。

【１４３１７】

図２３４２は、第１球流下構造体Ａ３００の正面図である。図２３４２では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ３５０の板状部Ａ３５１の図示が省略され、正面側部材Ａ３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、交差突条部Ａ３７１及び流下突条部Ａ３７２が想像線で図示される。

【１４３１８】

図２３４２に図示されるように、案内湾曲板部Ａ３５３の右端部は、第２延設部Ａ３２２の右端部と重なる位置まで形成されており、スルーゲートＨ６７を通過して案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球が第２延設部Ａ３２２へ向けて流下することが防止（回避）されている。

【１４３１９】

これにより、第２延設部Ａ３２２を球が転動している最中に後続の球がスルーゲートＨ６７を通過した場合において、その後続の球が第２延設部Ａ３２２へ向けて流下して第２延設部Ａ３２２上で球の衝突が起きて、流下が阻害される事態を避けることができ、球の流下を円滑化することができる。

【１４３２０】

図２３４２に図示されるように、折曲位置Ａ３０１は、スルーゲートＨ６７を左に逸れて第２延設部Ａ３２２を流下する第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球、スルーゲートＨ６７を通過した球が流下する第２流下経路ＡＲ３０４を流下した球、スルーゲートＨ６７を右に逸れた球が流下する第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球、という３経路からの球が合流する位置であり、これらの球が同時に到達する可能性があるところ、上述したように折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅を確保していることにより、合流した球の流下が滞る事態を回避することができる。

【１４３２１】

第１球流下構造体Ａ３００に遊技球が流入した場合、その全ての球がスルーゲートＨ６７を通過するわけではなく、第２流下経路ＡＲ３０４を流下した球のみがスルーゲートＨ６７に検出される。従って、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となる頻度は共通とされるものではなく、第１球流下構造体Ａ３００に流入した球が第２流下経路ＡＲ３０４を通る頻度に対応して増減される。即ち、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態を実現させるスルーゲートＨ６７を通過する頻度に対応して増減される。

【１４３２２】

図２３４３は、図２３４２のＢ０１ｍ－Ｂ０１ｍ線における第１球流下構造体Ａ３００の断面図である。図２３４３では、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する際の球の位置が球の大きさに合わせた円形で図示される。

【１４３２３】

図２３４３に図示されるように、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する球は、流下突条部Ａ３３２に当接する第１当接位置ＡＰ３９１から流下突条部Ａ３３２との当接により前方へ変位され、上面傾斜突条部Ａ３５４と当接する第２当接位置ＡＰ３９２へ到達する。

【１４３２４】

第２当接位置ＡＰ３９２に着地し、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に転動された遊技球は第２延設部Ａ３２２の上面に載置される載置位置ＡＰ３９３に滑らかに着地後、当該着地した上面を右方へ転動する。

【１４３２５】

図２３４３に図示される載置位置ＡＰ３９３の円形状が上面傾斜突条部Ａ３５４と重なっていないことから明らかであるように、第２延設部Ａ３２２への着地は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成幅の内側に正面視で球が位置する状態においても生じ得るように上面傾斜突条部Ａ３５４の形成態様が設計されている。これにより、早期に球を第２延設部Ａ３２２に着地させることができ、左右方向への流下が遅延することを回避している。

【１４３２６】

なお、本実施形態では、第１当接位置ＡＰ３９１と載置位置ＡＰ３９３との間に配設されている流下突条部Ａ３３２が障害物となり、第１当接位置ＡＰ３９１に位置する球が鉛直落下して載置位置ＡＰ３９３に到達することを回避した構成となっている。換言すれば、流下突条部Ａ３３２が形成されていることにより、第１当接位置ＡＰ３９１に位置する球は第２当接位置ＡＰ３９２を経由して載置位置ＡＰ３９３に到達するよう流下する。

【１４３２７】

図２３４４は、図２３４２のＢ０２ｍ－Ｂ０２ｍ線における第１球流下構造体Ａ３００

の断面図である。第５延設部Ａ３２５においても、第２延設部Ａ３２２について上述したと同様に、近接配置される流下突条部Ａ３３２により前方へ変位された球が上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に着地され、その後で上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に転動された遊技球が第５延設部Ａ３２５の上面を左方へ転動する。

【１４３２８】

第２延設部Ａ３２２の場合と同様、第５延設部Ａ３２５への着地は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成幅の内側に正面視で球が位置する状態においても生じ得るように上面傾斜突条部Ａ３５４の形成態様が設計されている。これにより、早期に球を第５延設部Ａ３２５に着地させることができ、左右方向への流下が遅延することを回避している。

【１４３２９】

図２３４５は、第１球流下構造体Ａ３００の正面図である。図２３４５では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ３５０の板状部Ａ３５１の図示が省略され、正面側部材Ａ３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、交差突条部Ａ３７１及び流下突条部Ａ３７２が想像線で図示される。

【１４３３０】

図２３４５では、流下する際の球の位置が球の大きさに合わせた円形で図示される。図２３４５に図示されるように、第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球は、第２延設部Ａ３２２の右端から零れ落ちる第１流下位置ＡＰ３９４を経由して流下され、第３流下経路ＡＲ３０５を流下する球は、左右位置にはばらつきがあるが、例えば、外縁部材Ｈ７３に当接する第２流下位置ＡＰ３９５を経由して流下される。

【１４３３１】

第１流下位置ＡＰ３９４を経由した球は流下突条部Ａ３７２に当接され、その後で流下突条部Ａ３３２及び上面傾斜突条部Ａ３５４に順番に当接し、想像線で図示するように各傾斜に沿って流下され、第５延設部Ａ３２５に着地した後は第５延設部Ａ３２５の上面の傾斜に沿って流下される。

【１４３３２】

第２流下位置ＡＰ３９５を経由した球は交差突条部Ａ３３１に当接され、その後で流下突条部Ａ３７２、流下突条部Ａ３３２及び上面傾斜突条部Ａ３５４に順番に当接し、想像線で図示するように各傾斜に沿って流下され、第５延設部Ａ３２５に着地した後は第５延設部Ａ３２５の上面の傾斜に沿って流下される。

【１４３３３】

図２３４５に図示されるように、折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅は、球の直径の２倍よりも長い寸法で設定されている。即ち、２球の遊技球が左右に並んだ状態で流下したとしても、折曲位置Ａ３０１での球詰まりが生じることを避けることができる。

【１４３３４】

加えて、流下突条部Ａ３７２の配置位置が３経路の合流が開始される位置よりも下方（第２延設部Ａ３２２の右端よりも下方）に設定されていることから、３経路から流下した球が流下突条部Ａ３７２、流下突条部Ａ３３２、上面傾斜突条部Ａ３５４の順で当接し、各当接において左方へ向けて案内されることで、球を円滑に流下させることができ、球詰まりが生じることを避けることができる。

【１４３３５】

次いで、図２３４６を参照して、動作ユニットＤ２００の概略構成について説明する。図２３４６は、動作ユニットＤ２００の分解斜視正面図である。

【１４３３６】

図２３４６に示すように、動作ユニットＤ２００は、箱状に形成される背面ケースＤ３００を備え、その背面ケースＤ３００の内部空間に、上変位ユニットＤ６００、下変位ユニットＤ５００、導光ユニットＤ４００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。

【１４３３７】

背面ケースＤ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２とを備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ

３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）が視認可能とされる。

【１４３３８】

上変位ユニットＤ６００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｄ６１０と、そのベース手段Ｄ６１０に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｄ６５０とを少なくとも備え、上変位手段Ｄ６５０を背面ケースＤ３００の開口３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【１４３３９】

下変位ユニットＤ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｄ５１０（図示しない）と、そのベース手段Ｄ５１０（図示しない）に対して相対変位可能に配設される下変位手段Ｄ５５０とを少なくとも備え、下変位手段Ｄ５５０を背面ケースの開口３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【１４３４０】

導光ユニットＤ４００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側ベース手段Ｄ４１０と、正面視において背面ケースＤ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側ベース手段Ｄ４３０と、それら左側ベース手段Ｄ４１０及び右側ベース手段Ｄ４３０との間に介在される導光板Ｄ４５０とを主に備え、導光板Ｄ４５０に照射される光を正面側に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。

【１４３４１】

揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０とを備え、導光ユニットＤ４００の正面側に配設され、その導光ユニットＤ４００の導光板Ｄ４５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。

【１４３４２】

次いで、図２３４７から図２３５２を参照して、揺動ユニットＤ１００について説明する。

【１４３４３】

初めに、図２３４７から図２３５０を参照して、揺動ユニットＤ１００の全体構成について説明する。図２３４７は、揺動ユニットＤ１００の正面図であり、図２３４８は、揺動ユニットＤ１００の背面図であり、図２３４９及び図２３５０は、揺動ユニットＤ１００の分解正面斜視図である。なお、図２３４９は、ベース手段Ｄ１１０に対して上側揺動手段Ｄ１２０、上側動力付与手段Ｄ１４０、及び、上側カバー手段Ｄ１６０を分解した正面斜視図であり、図２３５０は、ベース手段Ｄ１１０に対して下側揺動手段Ｄ１３０、下側動力付与手段Ｄ１５０、及び、下側カバー手段Ｄ１７０を分解した正面斜視図である。

【１４３４４】

なお、図２３４７では、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅ（図２３３５参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ｈ１０の正面側からの揺動ユニットＤ１００の視認可能範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。なお、窓部Ｈ１４ｅは、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とで構成される正面枠Ｈ１４が有する。

【１４３４５】

また、図２３４７では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側

視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示され、上下皿ユニットＨ１５が配設される下方側（矢印Ｄ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ４として図示される。

【１４３４６】

図２３４７から図２３５０に示すように、揺動ユニットＤ１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース手段Ｄ１１０と、そのベース手段Ｄ１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ１２０と、その上側揺動手段Ｄ１２０よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側揺動手段Ｄ１３０と、それら上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０と、ベース手段Ｄ１１０の正面側に配設される上側カバー手段Ｄ１６０及び下側カバー手段Ｄ１７０とを主に備える。

【１４３４７】

なお、揺動ユニットＤ１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第８３実施形態では、ベース手段Ｄ１１０と、そのベース手段Ｄ１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ１２０、下側揺動手段Ｄ１３０、上側動力付与手段Ｄ１４０、下側動力付与手段Ｄ１５０、上側カバー手段Ｄ１６０、下側カバー手段Ｄ１７０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。

【１４３４８】

ベース手段Ｄ１１０は、正面視（矢印Ｆ方向視）において門型に形成されるベース本体Ｄ１１１と、そのベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に立設される立設部Ｄ１１２とを主に備え、ベース本体Ｄ１１１と立設部Ｄ１１２とにより正面側が部分的に開口する略箱状に形成される。また、ベース手段Ｄ１１０は、ベース本体Ｄ１１１と立設部Ｄ１１２とが透明な樹脂材料から形成され、揺動ユニットＤ１００の背面側に配設される役物の光を透過可能に構成される。

【１４３４９】

ベース本体Ｄ１１１は、後述する上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０を配設するためのベースであり、それら上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。

【１４３５０】

また、ベース本体Ｄ１１１には、後述する上側動力付与手段Ｄ１４０の駆動力をベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に伝達する為の複数の挿通孔Ｄ１１１ａ～Ｄ１１１ｃと、後述する下側動力付与手段Ｄ１５０の駆動力をベース本体Ｄ１１１の正面側および背面側に伝達するための複数の挿通孔Ｄ１１１ｄ～Ｄ１１１ｆとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。

【１４３５１】

立設部Ｄ１１２は、主に、ベース本体Ｄ１１１と後述する上側カバー手段Ｄ１６０及び下側カバー手段Ｄ１７０との間に空間を形成して、その空間に上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０の一部、又は、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の一部を配設するための壁部であり、ベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の寸法で立設される。

【１４３５２】

上側動力付与手段Ｄ１４０は、電力が付与されることで軸部Ｄ１４１ｂが回転する駆動モータＤ１４１と、その駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに配設される駆動ギヤＤ１４２と、その駆動ギヤＤ１４２に歯合する歯を有する第１正面カムＤ１４３と、第１正面

カムＤ１４３の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第１背面カムＤ１４４と、その第１背面カムＤ１４４に相対変位可能な状態で一端側が連結される連結手段Ｄ１４５と、その連結手段Ｄ１４５の他端側が相対変位可能な状態で連結される第２背面カムＤ１４６と、その第２背面カムＤ１４６の正面側（矢印Ｆ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第２正面カムＤ１４７とを主に備える。

【１４３５３】

駆動モータＤ１４１は、電力が付与される本体部Ｄ１４１ａと、その本体部Ｄ１４１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に突出され本体部Ｄ１４１ａに対して回転可能に構成される軸部Ｄ１４１ｂとを主に備え、本体部Ｄ１４１ａがベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定されると共に、軸部Ｄ１４１ｂがベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ａを介してベース本体Ｄ１１１の正面側に突出される。

【１４３５４】

駆動ギヤＤ１４２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形に形成されると共に、その周囲に歯を有するギヤである。駆動ギヤＤ１４２は、略円形に形成された中心部にベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出された駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが挿入されることでベース本体Ｄ１１１の正面側に配設される。

【１４３５５】

また、駆動ギヤＤ１４２は、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに対して相対回転しないように駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが勘合されており、駆動モータＤ１４１の駆動に伴って回転可能とされる。なお、第８３実施形態では、駆動ギヤＤ１４２の中心部に駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが勘合されるが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに駆動ギヤＤ１４２を螺子により締結固定して、駆動モータの軸部Ｄ１４１ｂに対して駆動ギヤＤ１４２が相対回転しないように構成しても良い。

【１４３５６】

第１正面カムＤ１４３は、駆動ギヤＤ１４２の歯に歯合する歯を有するギヤ部Ｄ１４３ａと、そのギヤ部Ｄ１４３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されるカム部Ｄ１４３ｂとを備え、回転する回転体として構成される。なお、第１正面カムＤ１４３は、ギヤ部Ｄ１４３ａとカム部Ｄ１４３ｂとが一体の樹脂材料から形成される。また、ギヤ部Ｄ１４３ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｂの内側に軸支される被軸支部Ｄ１４３ａ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に備える。これにより、第１正面カムＤ１４３は、被軸支部Ｄ１４３ａ１（ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂ）を軸に回転可能とされる。

【１４３５７】

ギヤ部Ｄ１４３ａは、駆動ギヤＤ１４２の回転駆動力を第１正面カムＤ１４３に伝達するためのギヤであり、駆動ギヤＤ１４２と同じギヤ比に構成され、駆動ギヤＤ１４２（即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ）が１回転されることで第１正面カムＤ１４３が１回転するように構成される。

【１４３５８】

カム部Ｄ１４３ｂは、円板状に形成され背面側（矢印Ｂ方向側）がギヤ部Ｄ１４３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に連なる円板部Ｄ１４３ｂ１と、その円板部Ｄ１４３ｂ１の正面側から円柱状に突設される突設部Ｄ１４３ｂ２と、円板部Ｄ１４３ｂ１の外周面の一部から径方向外側に突設される板状の被検出部Ｄ１４３ｂ３とを備え、それら円板部Ｄ１４３ｂ１、突設部Ｄ１４３ｂ２、及び、被検出部Ｄ１４３ｂ３がギヤ部Ｄ１４３ａの回転に伴いギヤ部Ｄ１４３ａの回転軸を中心に回転可能に構成される。

【１４３５９】

円板部Ｄ１４３ｂ１は、ギヤ部Ｄ１４３ａよりも外径が大きい円板状に形成され、駆動ギヤＤ１４２及び第１正面カムＤ１４３をベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設した状態において、円板部Ｄ１４３ｂ１の一部が駆動ギヤＤ１４２の少なくとも一部の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。これにより、駆動ギヤＤ１４２及びギヤ部Ｄ１４３ａが歯幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に相対的に位置ずれすることを抑制して、

駆動ギヤＤ１４２とギヤ部Ｄ１４３ａとの歯合が外れることを抑制できる。
【１４３６０】
突設部Ｄ１４３ｂ２は、第１正面カムＤ１４３に作用する駆動モータＤ１４１からの駆動力を後述する上側揺動手段Ｄ１２０に伝達する伝達部であり、後述する上側揺動手段Ｄ１２０に当接することで、上側揺動手段Ｄ１２０を変位させることが可能に構成される。突設部Ｄ１４３ｂ２は、ギヤ部Ｄ１４３ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、ギヤ部Ｄ１４３ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。
【１４３６１】
被検出部Ｄ１４３ｂ３は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設される検出手段Ｄ１１１ｇに検出される検出部であり、ギヤ部Ｄ１４３ａの回転に伴い被検出部Ｄ１４３ｂ３がベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の所定位置に配設される場合に、検出手段Ｄ１１１ｇから出射される光を遮ることが可能に構成される。即ち、ギヤ部Ｄ１４３ａが１回転する毎に、被検出部Ｄ１４３ｂ３を検出手段Ｄ１１１ｇに検出させることが可能に構成される。
【１４３６２】
第１背面カムＤ１４４は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１４４ａと、その円板部Ｄ１４４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１４４ｂとを備える。また、第１背面カムＤ１４４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の正面側（矢印Ｆ方向側）から挿通孔Ｄ１１１ｂの内側に挿入されベース本体Ｄ１１１の背面側に突出された第１正面カムＤ１４３の被軸支部Ｄ１４３ａ１に円板部Ｄ１４４ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第１背面カムＤ１４４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側に配設されると共に、第１正面カムＤ１４３の回転に伴って回転可能とされる。
【１４３６３】
突設部Ｄ１４４ｂは、第１背面カムＤ１４４に作用する駆動モータＤ１４１の駆動力を後述する連結手段Ｄ１４５に伝達する伝達部である。突設部Ｄ１４４ｂは、第１背面カムＤ１４４の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、第１背面カムＤ１４４の回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。
【１４３６４】
連結手段Ｄ１４５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において一方（左右方向）に長い棒状に形成され、その長手方向の両端に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される円形状の貫通孔Ｄ１４５ａ，Ｄ１４５ｂを備える。連結手段Ｄ１４５の貫通孔Ｄ１４５ａ，Ｄ１４５ｂは、第１背面カムＤ１４４の突設部Ｄ１４４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１４６の突設部Ｄ１４６ｂに相対回転可能な状態で連結される部分であり、円柱状に形成される突設部Ｄ１４４ｂ，Ｄ１４６ｂの外径よりも若干大きい内径に形成される。
【１４３６５】
連結手段Ｄ１４５は、第１背面カムＤ１４４の突設部Ｄ１４４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１４６の突設部Ｄ１４６ｂに相対回転可能な状態で連結されることで、第１背面カムＤ１４４に作用する駆動モータＤ１４１の駆動力を第１背面カムＤ１４４から第２背面カムＤ１４６に伝達可能とされる。
【１４３６６】
第２背面カムＤ１４６は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｃの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１４６ａと、その円板部Ｄ１４６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１４６ｂとを備える。また、第２背面カムＤ１４６は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側において、後述する第２正面カムＤ１４７の被軸支部Ｄ１４７ｃに円板部Ｄ１４６ａが螺子（図示しない）により締結固定され、第２正面カムＤ１４７と共に回転変位可能に構成される。

【１４３６７】
突設部Ｄ１４６ｂは、連結手段Ｄ１４５により第１背面カムＤ１４４から第２背面カムＤ１４６に駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される際に、その駆動力が伝達される被伝達部である。突設部Ｄ１４６ｂは、第１背面カムＤ１４４の突設部Ｄ１４４ｂと同様に、第２背面カムＤ１４６の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成される。また、突設部Ｄ１４４ｂと突設部Ｄ１４６ｂとは、それぞれが形成される第１背面カムＤ１４４及び第２背面カムＤ１４６の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成され、連結手段Ｄ１４５により連結される。これにより、第１背面カムＤ１４４と第２背面カムＤ１４６とは、駆動モータＤ１４１の駆動力が作用した際に同一の回転速度・回転量で回転可能とされる。
【１４３６８】
第２正面カムＤ１４７は、円板状に形成される円板部Ｄ１４７ａと、その円板部Ｄ１４７ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突設される突設部Ｄ１４７ｂと、円板部Ｄ１４７ａと同軸上の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される円柱状の被軸支部Ｄ１４７ｃとを備え、回転する回転体として構成される。
【１４３６９】
被軸支部Ｄ１４７ｃは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｃの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｃの内側に軸支される。また、挿通孔Ｄ１１１ｃからベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される被軸支部Ｄ１４７ｃの先端に第２背面カムＤ１４６の円板部Ｄ１４６ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第２正面カムＤ１４７は、第２背面カムＤ１４６と共に回転変位可能とされる。
【１４３７０】
円板部Ｄ１４７ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｃの内径よりも外径が大きい円板状に形成される。これにより、第２正面カムＤ１４７の円板部Ｄ１４７ａと、第２背面カムＤ１４６の円板部Ｄ１４６ａとの間にベース本体Ｄ１１１を挟んだ状態とすることができ、第２正面カムＤ１４７及び第２背面カムＤ１４６のベース本体Ｄ１１１からの脱落、及び、第２正面カムＤ１４７及び第２背面カムＤ１４６のベース本体Ｄ１１１に対する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の位置ずれを抑制できる。
【１４３７１】
突設部Ｄ１４７ｂは、第２正面カムＤ１４７に作用する駆動モータＤ１４１の駆動力を後述する上側揺動手段Ｄ１２０に伝達する伝達部であり、上側揺動手段Ｄ１２０に当接することで、上側揺動手段Ｄ１２０を変位させることが可能に構成される。突設部Ｄ１４７ｂは、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２と同様に、円板部Ｄ１４７ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、円板部Ｄ１４７ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変位可能に構成される。
【１４３７２】
また、第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂと第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２とは、それぞれが形成される第２正面カムＤ１４７及び第１正面カムＤ１４３の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成される。また、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とは、同一の回転速度・回転量で回転可能とされる第１背面カムＤ１４４と第２背面カムＤ１４６とにそれぞれ締結固定されるので、それら第１背面カムＤ１４４と第２背面カムＤ１４６同様に、同一の回転速度・回転量で変位可能とされる。
【１４３７３】
下側動力付与手段Ｄ１５０は、電力が付与されることで軸部Ｄ１５１ｂが回転する駆動モータＤ１５１と、その駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂに配設される駆動ギヤＤ１５２と、その駆動ギヤＤ１５２に歯合する歯を有する第１正面カムＤ１５３と、第１正面カムＤ１５３の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第１背面カムＤ１５４と、その第１背面カムＤ１５４に相対変位可能な状態で一端側が連結さ

れる連結手段Ｄ１５５と、その連結手段Ｄ１５５の他端側が相対変位可能な状態で連結される第２背面カムＤ１５６と、その第２背面カムＤ１５６の正面側（矢印Ｆ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第２正面カムＤ１５７とを主に備える。

【１４３７４】

駆動モータＤ１５１は、電力が付与される本体部Ｄ１５１ａと、その本体部Ｄ１５１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に突出され本体部Ｄ１５１ａに対して回転可能に構成される軸部Ｄ１５１ｂとを主に備え、本体部Ｄ１５１ａがベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定されると共に、軸部Ｄ１５１ｂがベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｄを介してベース本体Ｄ１１１の正面側に突出される。

【１４３７５】

駆動ギヤＤ１５２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形に形成されると共に、その周囲に歯を有するギヤである。駆動ギヤＤ１５２は、略円形に形成された中心部にベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出された駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂが挿入されることでベース本体Ｄ１１１の正面側に配設される。

【１４３７６】

また、駆動ギヤＤ１５２は、駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂに対して相対回転しないように駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂが勘合されており、駆動モータＤ１５１の駆動に伴って回転可能とされる。なお、第８３実施形態では、駆動ギヤＤ１５２の中心部に駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂが勘合されるが、駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂに駆動ギヤＤ１５２を螺子により締結固定して、駆動モータの軸部Ｄ１５１ｂに対して駆動ギヤＤ１５２が相対回転しないように構成しても良い。

【１４３７７】

第１正面カムＤ１５３は、駆動ギヤＤ１５２の歯に歯合する歯を有するギヤ部Ｄ１５３ａと、そのギヤ部Ｄ１５３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されるカム部Ｄ１５３ｂとを備え、回転する回転体として構成される。なお、第１正面カムＤ１５３は、ギヤ部Ｄ１５３ａとカム部Ｄ１５３ｂとが一体の樹脂材料から形成される。また、ギヤ部Ｄ１５３ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｅの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｅの内側に軸支される被軸支部Ｄ１５３ａ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に備える。これにより、第１正面カムＤ１５３は、被軸支部Ｄ１５３ａ１（ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｅ）を軸に回転可能とされる。

【１４３７８】

ギヤ部Ｄ１５３ａは、駆動ギヤＤ１５２の回転駆動力を第１正面カムＤ１５３に伝達するためのギヤであり、駆動ギヤＤ１５２と同じギヤ比に構成され、駆動ギヤＤ１５２（即ち、駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂ）が１回転されることで第１正面カムＤ１５３が１回転するように構成される。

【１４３７９】

カム部Ｄ１５３ｂは、円板状に形成され背面側（矢印Ｂ方向側）がギヤ部Ｄ１５３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に連なる円板部Ｄ１５３ｂ１と、その円板部Ｄ１５３ｂ１の正面側から円柱状に突設される突設部Ｄ１５３ｂ２とを備え、それら円板部Ｄ１５３ｂ１、及び、突設部Ｄ１５３ｂ２がギヤ部Ｄ１５３ａの回転に伴いギヤ部Ｄ１５３ａの回転軸を中心に回転可能に構成される。

【１４３８０】

円板部Ｄ１５３ｂ１は、ギヤ部Ｄ１５３ａよりも外径が大きい円板状に形成され、駆動ギヤＤ１５２及び第１正面カムＤ１５３をベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設した状態において、円板部Ｄ１５３ｂ１の一部が駆動ギヤＤ１５２の少なくとも一部の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。これにより、駆動ギヤＤ１５２及びギヤ部Ｄ１５３ａが歯幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に相対的に位置ずれすることを抑制して、駆動ギヤＤ１５２とギヤ部Ｄ１５３ａとの歯合が外れることを抑制できる。

【１４３８１】

突設部Ｄ１５３ｂ２は、第１正面カムＤ１５３に作用する駆動モータＤ１５１からの駆

動力を後述する下側揺動手段Ｄ１３０に伝達する伝達部であり、後述する下側揺動手段Ｄ１３０に当接することで、下側揺動手段Ｄ１３０を変位させることが可能に構成される。

【１４３８２】

突設部Ｄ１５３ｂ２は、ギヤ部Ｄ１５３ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、ギヤ部Ｄ１５３ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。

【１４３８３】

第１背面カムＤ１５４は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｅの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１５４ａと、その円板部Ｄ１５４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１５４ｂとを備える。また、第１背面カムＤ１５４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の正面側（矢印Ｆ方向側）から挿通孔Ｄ１１１ｅの内側に挿入されベース本体Ｄ１１１の背面側に突出された第１正面カムＤ１５３の被軸支部Ｄ１５３ａ１に円板部Ｄ１５４ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第１背面カムＤ１５４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側に配設されると共に、第１正面カムＤ１５３の回転に伴って回転可能とされる。

【１４３８４】

突設部Ｄ１５４ｂは、第１背面カムＤ１５４に作用する駆動モータＤ１５１の駆動力を後述する連結手段Ｄ１５５に伝達する伝達部である。突設部Ｄ１５４ｂは、第１背面カムＤ１５４の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、第１背面カムＤ１５４の回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。

【１４３８５】

連結手段Ｄ１５５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において一方（上下方向）に長い棒状に形成され、その長手方向の両端に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される円形状の貫通孔Ｄ１５５ａ，Ｄ１５５ｂを備える。連結手段Ｄ１５５の貫通孔Ｄ１５５ａ，Ｄ１５５ｂは、第１背面カムＤ１５４の突設部Ｄ１５４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１５６の突設部Ｄ１５６ｂに相対回転可能な状態で連結される部分であり、円柱状に形成される突設部Ｄ１５４ｂ，Ｄ１５６ｂの外径よりも若干大きい内径に形成される。

【１４３８６】

連結手段Ｄ１５５は、第１背面カムＤ１５４の突設部Ｄ１５４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１５６の突設部Ｄ１５６ｂに相対回転可能な状態で連結されることで、第１背面カムＤ１５４に作用する駆動モータＤ１５１の駆動力を第１背面カムＤ１５４から第２背面カムＤ１５６に伝達可能とされる。

【１４３８７】

第２背面カムＤ１５６は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｆの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１５６ａと、その円板部Ｄ１５６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１５６ｂとを備える。また、第２背面カムＤ１５６は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側において、後述する第２正面カムＤ１５７の被軸支部Ｄ１５７ｃに円板部Ｄ１５６ａが螺子（図示しない）により締結固定され、第２正面カムＤ１５７と共に回転変位可能に構成される。

【１４３８８】

突設部Ｄ１５６ｂは、連結手段Ｄ１５５により第１背面カムＤ１５４から第２背面カムＤ１５６に駆動モータＤ１５１の駆動力が伝達される際に、その駆動力が伝達される被伝達部である。突設部Ｄ１５６ｂは、第１背面カムＤ１５４の突設部Ｄ１５４ｂと同様に、第２背面カムＤ１５６の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成される。また、突設部Ｄ１５４ｂと突設部Ｄ１５６ｂとは、それぞれが形成される第１背面カムＤ１５４及び第２背面カムＤ１５６の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成され、連結手段Ｄ１５５により連結される。これにより、第１背面カムＤ１５４と第２背面カムＤ１５６とは、駆動モータＤ１５１の駆動力が作用した際に同一の回転速度・回転量で回転可

能とされる。
【１４３８９】
　第２正面カムＤ１５７は、円板状に形成される円板部Ｄ１５７ａと、その円板部Ｄ１５７ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突設される突設部Ｄ１５７ｂと、円板部Ｄ１５７ａと同軸上の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される円柱状の被軸支部Ｄ１５７ｃと、円板部Ｄ１５７ａの外周面の一部から径方向外側に突設される板状の被検出部Ｄ１５７ｄとを備え、回転する回転体として構成される。
【１４３９０】
　被軸支部Ｄ１５７ｃは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｆの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｆの内側に軸支される。また、挿通孔Ｄ１１１ｆからベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される被軸支部Ｄ１５７ｃの先端に第２背面カムＤ１５６の円板部Ｄ１５６ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第２正面カムＤ１５７は、第２背面カムＤ１５６と共に回転変位可能とされる。
【１４３９１】
　円板部Ｄ１５７ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｆの内径よりも外径が大きい円板状に形成される。これにより、第２正面カムＤ１５７の円板部Ｄ１５７ａと、第２背面カムＤ１５６の円板部Ｄ１５６ａとの間にベース本体Ｄ１１１を挟んだ状態とすることができ、第２正面カムＤ１５７及び第２背面カムＤ１５６のベース本体Ｄ１１１からの脱落、及び、第２正面カムＤ１５７及び第２背面カムＤ１５６のベース本体Ｄ１１１に対する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の位置ずれを抑制できる。
【１４３９２】
　突設部Ｄ１５７ｂは、第２正面カムＤ１５７に作用する駆動モータＤ１５１の駆動力を後述する下側揺動手段Ｄ１３０に伝達する伝達部であり、上側揺動手段Ｄ１２０に当接することで、上側揺動手段Ｄ１２０を変位させることが可能に構成される。突設部Ｄ１５７ｂは、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２と同様に、円板部Ｄ１５７ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、円板部Ｄ１５７ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変位可能に構成される。
【１４３９３】
　また、第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂと第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２とは、それぞれが形成される第２正面カムＤ１５７及び第１正面カムＤ１５３の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成される。また、第１正面カムＤ１５３と第２正面カムＤ１５７とは、同一の回転速度・回転量で回転可能とされる第１背面カムＤ１５４と第２背面カムＤ１５６とにそれぞれ締結固定されるので、それら第１背面カムＤ１５４と第２背面カムＤ１５６同様に、同一の回転速度・回転量で変位可能とされる。
【１４３９４】
　被検出部Ｄ１５７ｄは、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設される検出手段Ｄ１１１ｈに検出される検出部であり、駆動モータＤ１５１の駆動により被検出部Ｄ１５７ｄがベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の所定位置に配設される場合に、検出手段Ｄ１１１ｈから出射される光を遮ることが可能に構成される。即ち、ギヤ部Ｄ１５３ａが１回転する毎に、被検出部Ｄ１５７ｄを検出手段Ｄ１１１ｈに検出させることが可能に構成される。
【１４３９５】
　上側揺動手段Ｄ１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向に長い略半円形状に形成される。また、上側揺動手段Ｄ１２０は、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ１２１と、その変位手段Ｄ１２１の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）における外縁から突設される第１被軸支部Ｄ１２２と、変位手段Ｄ１２１の長手方向中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁から突設される第２被軸支部Ｄ１２３と、変位手段Ｄ１２１の

長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）における外縁から突設される第３被軸支部Ｄ１２４とを主に備え、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【１４３９６】

変位手段Ｄ１２１は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置で変位する演出部材であり、その変位手段Ｄ１２１の変位により正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【１４３９７】

また、変位手段Ｄ１２１は、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１２１ａと、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂとを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ１２１の内部に備える。なお、第８３実施形態では、反射部Ｄ１２１ａは、正面視（矢印Ｂ方向視）おいてセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に沿う円弧状に形成され、光透過部Ｄ１２１ｂは、正面視において円弧状に形成される反射部Ｄ１２１ａの内側に形成される。

【１４３９８】

変位手段Ｄ１２１は、反射部Ｄ１２１ａにより、変位手段Ｄ１２１の外側から変位手段Ｄ１２１に向かって照射される光を遊技者側（即ち、正面側（矢印Ｆ方向側））に反射することで遊技者に変位手段Ｄ１２１を注目させやすくできる。また、変位手段Ｄ１２１を変位させた際には、反射部Ｄ１２１ａに反射される光の反射態様を変更することができるので、遊技者に変位手段Ｄ１２１の変位を注目させやすくできる。

【１４３９９】

また、変位手段Ｄ１２１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において円弧状に形成される反射部Ｄ１２１ａの内側に光透過部Ｄ１２１ｂを備えるので、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に変位手段Ｄ１２１を配設した場合に、光透過部Ｄ１２１ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を視認可能とされる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭くなることを抑制しつつ、演出可能な領域を増加させることができる。

【１４４００】

なお、第８３実施形態では、変位手段Ｄ１２１が反射部Ｄ１２１ａと、光透過部Ｄ１２１ｂとの両方を備えるが、どちらか一方のみで構成されるものであっても良い。例えば、変位手段Ｄ１２１は、光を反射可能な反射部Ｄ１２１ａのみで構成されるものであっても良い。この場合には、変位手段Ｄ１２１の内部に光照射手段（図示しない）を配設する必要がなくなるため、変位手段Ｄ１２１の構造を簡易にできる。

【１４４０１】

第１被軸支部Ｄ１２２は、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２から駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される被伝達部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において第１正面カムＤ１４３の少なくとも一部と重なる位置に配設され、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２が相対変位可能な状態で挿入される貫通孔Ｄ１２２ａを備える。

【１４４０２】

第１被軸支部Ｄ１２２は、貫通孔Ｄ１２２ａに挿入される突設部Ｄ１４３ｂ２が第１正面カムＤ１４３の回転によりベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１４１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１２２に伝達されベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位可能とされる。

【１４４０３】

第２被軸支部Ｄ１２３は、第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される被伝達部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において第２正面カムＤ１４７の少なくとも一部と重なる位置に配設され、第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂ画相対変位可能な状態で挿入される貫通孔Ｄ１２３ａを備える。

【１４４０４】

第２被軸支部Ｄ１２３は、貫通孔Ｄ１２３ａに挿入される突設部Ｄ１４７ｂが第２正面カムＤ１４７の回転によりベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１４１の駆動力が第２被軸支部Ｄ１２３に伝達されベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位可能とされる。

【１４４０５】

ここで、第１被軸支部Ｄ１２２の貫通孔Ｄ１２２ａと第２被軸支部Ｄ１２３の貫通孔Ｄ１２３ａとが正面視（矢印Ｂ方向視）において離間する距離は、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２と第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂとが正面視において離間する距離と同一に設定される。上述したように第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とは同一の回転速度・回転量で回転されるので、駆動モータＤ１４１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３に伝達されると、上側揺動手段Ｄ１２０は、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２と第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂとのベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対変位と同様に、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位される。

【１４４０６】

第３被軸支部Ｄ１２４は、変位手段Ｄ１２１の他端側（矢印Ｒ方向側）を支持するための被支持部であり、後述する上側カバー手段Ｄ１６０に一端が係止される上側バネＤ１８１の他端が係止可能な鉤状に形成される被係止部Ｄ１２４ａを備える。これにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７に連結される第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第３被軸支部Ｄ１２４を付勢して、変位手段Ｄ１２１の他端側（矢印Ｒ方向側）が振動等で勝手に（上側動力付与手段Ｄ１４０の駆動力が付与されていない状態で）揺れ動くことを抑制できる。

【１４４０７】

下側揺動手段Ｄ１３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向に長い略半円弧形状に全体が形成される。下側揺動手段Ｄ１３０は、円弧状に形成される下面側の一部がセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ１３１と、その変位手段Ｄ１３１の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）における外縁から突設される第１被軸支部Ｄ１３２と、変位手段Ｄ１３１の長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）における外縁から突設される第２被軸支部Ｄ１３３とを主に備え、突設部Ｄ１５３ｂ２，Ｄ１５７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【１４４０８】

変位手段Ｄ１３１は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置で変位する演出部材であり、その変位手段Ｄ１３１の変位により正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【１４４０９】

また、変位手段Ｄ１３１は、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１３１ａと、光を透過可能な光透過部Ｄ１３１ｂとを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ１３１の内部に備える。なお、第８３実施形態では、反射部Ｄ１３１ａは、正面視（矢印Ｂ方向視）おいて変位手段Ｄ１３１の長手方向両端側の一部に形成され、光透過部Ｄ１３１ｂは、正面視において長手方向両端に形成される反射部Ｄ１３１ａの内側に形成される。

【１４４１０】

変位手段Ｄ１３１は、反射部Ｄ１３１ａにより、変位手段Ｄ１３１の外側から変位手段Ｄ１３１に向かって照射される光を遊技者側（即ち、正面側（矢印Ｆ方向側））に反射することで遊技者に変位手段Ｄ１３１を注目させやすくできる。また、変位手段Ｄ１３１を変位させた際には、反射部Ｄ１３１ａに反射される光の反射態様を変更することができるので、遊技者に変位手段Ｄ１３１の変位を注目させやすくできる。

【１４４１１】

また、変位手段Ｄ１３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において長手方向両端に形成される反射部Ｄ１３１ａの内側に光透過部Ｄ１３１ｂを備えるので、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に変位手段Ｄ１３１を配設した場合に、光透過部Ｄ１３１ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を視認可能とされる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭くなることを抑制しつつ、演出可能な領域を増加させることができる。

【１４４１２】

なお、第８３実施形態では、変位手段Ｄ１３１が反射部Ｄ１３１ａと、光透過部Ｄ１３１ｂとの両方を備えるが、どちらか一方のみで構成されるものであっても良い。例えば、変位手段Ｄ１３１は、光を反射可能な反射部Ｄ１３１ａのみで構成されるものであっても良い。この場合には、変位手段Ｄ１３１の内部に光照射手段（図示しない）を配設する必要がなくなるため、変位手段Ｄ１３１の構造を簡易にできる。

【１４４１３】

第１被軸支部Ｄ１３２は、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２及び第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂから駆動モータＤ１５１の駆動力が伝達される被伝達部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において第１正面カムＤ１５３及び第２正面カムＤ１５７の少なくとも一部と重なる位置に配設され、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２及び第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂが相対変位可能な状態で挿入される貫通孔Ｄ１３２ａ，Ｄ１３２ｂを備える。

【１４４１４】

第１被軸支部Ｄ１３２は、貫通孔Ｄ１３２ａに挿入される突設部Ｄ１５３ｂ２及び貫通孔Ｄ１３２ｂに挿入される突設部Ｄ１５７ｂが第１正面カムＤ１５３及び第２正面カムＤ１５７の回転によりベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１５１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１３２に伝達されベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位可能とされる。

【１４４１５】

ここで、第１被軸支部Ｄ１３２の貫通孔Ｄ１３２ａと第１被軸支部Ｄ１３２の貫通孔Ｄ１３２ｂとが正面視（矢印Ｂ方向視）において離間する距離は、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２と第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂとが正面視において離間する距離と同一に設定される。上述したように第１正面カムＤ１５３と第２正面カムＤ１５７とは同一の回転速度・回転量で回転されるので、駆動モータＤ１５１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１３２に伝達されると、下側揺動手段Ｄ１３０は、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２と第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂとのベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対変位と同様に、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位される。

【１４４１６】

第２被軸支部Ｄ１３３は、変位手段Ｄ１３１の他端側（矢印Ｒ方向側）を支持するための被支持部であり、後述する下側カバー手段Ｄ１７０に一端が係止される下側バネＤ１８２の他端が係止可能な鉤状に形成される被係止部Ｄ１３３ａを備える。これにより、第１正面カムＤ１５３及び第２正面カムＤ１５７に連結される第１被軸支部Ｄ１３２に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第２被軸支部Ｄ１３３を付勢して、変位手段Ｄ１３１の他端側（矢印Ｒ方向側）が振動等で勝手に（下側動力付与手段Ｄ１５０の駆動力が付与されていない状態で）揺れ動くことを抑制できる。

【１４４１７】

上側カバー手段Ｄ１６０は、上側揺動手段Ｄ１２０の変位手段Ｄ１２１の上方側（矢印Ｕ方向側）の周囲を取り囲み、上側揺動手段Ｄ１２０の駆動機構（上側動力付与手段Ｄ１４０及び上側バネＤ１８１）を遊技者から視認させ難くするための部材であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に凹凸状の装飾が形成される。

【１４４１８】

また、上側カバー手段Ｄ１６０は、上側揺動手段Ｄ１２０の第１被軸支部Ｄ１２２側（

矢印Ｌ方向側）に配設される第１カバーＤ１６１と、上側揺動手段Ｄ１２０の第３被軸支部Ｄ１２４側（矢印Ｒ方向側）に配設される第２カバーＤ１６２とを備える。

【１４４１９】

第１カバーＤ１６１は、主に駆動ギヤＤ１４２及び第１正面カムＤ１４３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。これにより、遊技中にセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）に配設される装飾部材等が脱落した際に、その脱落した部品が上側揺動手段Ｄ１２０に駆動力を付与する部分（駆動ギヤＤ１４２及び第１正面カムＤ１４３）に衝突（干渉）することを抑制でき、上側揺動手段Ｄ１２０の駆動が停止してしまうことを抑制できる。

【１４４２０】

第２カバーＤ１６２は、上側揺動手段Ｄ１２０の第３被軸支部Ｄ１２４の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、ベース本体Ｄ１１１との間の空間に第３被軸支部Ｄ１２４を保持することが可能に構成される。これにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７に連結される第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第３被軸支部Ｄ１２４が前後方向に過大に揺れ動くことを抑制できる。

【１４４２１】

また、第２カバーＤ１６２は、第３被軸支部Ｄ１２４の被係止部Ｄ１２４ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に上側バネＤ１８１の一端側を係止可能な鉤状の被係止部Ｄ１６２ａを備える。これにより、駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３にから離れる位置に形成される第３被軸支部Ｄ１２４を上方側に付勢できるので、上側揺動手段Ｄ１２０を上方側に持ち上げる方向に変位させる際に駆動モータＤ１４１にかかる抵抗が大きくなることを抑制できる。

【１４４２２】

下側カバー手段Ｄ１７０は、下側揺動手段Ｄ１３０の変位手段Ｄ１３１の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側をベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）との間で取り囲み、下側揺動手段Ｄ１３０の駆動機構（下側動力付与手段Ｄ１５０及び下側バネＤ１８２）を遊技者から視認させ難くするための部材であり、正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部に凹凸状の装飾が形成される。

【１４４２３】

また、下側カバー手段Ｄ１７０は、下側揺動手段Ｄ１３０の第１被軸支部Ｄ１３２側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１カバーＤ１７１と、下側揺動手段Ｄ１３０の第２被軸支部Ｄ１３３側（矢印Ｒ方向側）に配設される第２カバーＤ１７２とを備える。

【１４４２４】

第１カバーＤ１７１は、主に駆動ギヤＤ１５２及び第１正面カムＤ１５３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。これにより、遊技中にセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）に配設される装飾部材等が脱落した際に、その脱落した部品が下側揺動手段Ｄ１３０に駆動力を付与する部材（駆動ギヤＤ１５２及び第１正面カムＤ１５３）に衝突（干渉）することを抑制でき、下側揺動手段Ｄ１３０の駆動が停止してしまうことを抑制できる。

【１４４２５】

第２カバーＤ１７２は、下側揺動手段Ｄ１３０の第２被軸支部Ｄ１３３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、ベース本体Ｄ１１１との間の空間に第２被軸支部Ｄ１３３を保持することが可能に構成される。これにより、第１正面カムＤ１５３に連結される第１被軸支部Ｄ１３２に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第２被軸支部Ｄ１３３が前後方向に過大に揺れ動くことを抑制できる。

【１４４２６】

また、第２カバーＤ１７２は、第２被軸支部Ｄ１３３の被係止部Ｄ１３３ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に下側バネＤ１８２の一端側を係止可能な鉤状の被係止部Ｄ１６２ａを備える。これにより、駆動モータＤ１５１の駆動力が伝達される第１被軸支部Ｄ１３２

及び第２被軸支部Ｄ１３３にから離れる位置に形成される第３被軸支部Ｄ１３４を上方側に付勢できるので、下側揺動手段Ｄ１３０を上方側に持ち上げる方向に変位させる際に駆動モータＤ１５１にかかる抵抗が大きくなることを抑制できる。

【１４４２７】

次いで、図２３５１及び図２３５２を参照して、揺動ユニットＤ１００の変位の態様について説明する。なお、上側揺動手段Ｄ１２０と下側揺動手段Ｄ１３０とを変位させる構造については、略同一の構造であるため、以下の説明では、上側揺動手段Ｄ１２０の変位について説明し、下側揺動手段Ｄ１３０の変位についての説明は省略する。

【１４４２８】

図２３５１（ａ）、図２３５１（ｂ）、図２３５２（ａ）、及び、図２３５２（ｂ）は、揺動ユニットＤ１００を正面視した模式図である。なお、図２３５１（ａ）、図２３５１（ｂ）、図２３５２（ａ）、及び、図２３５２（ｂ）では、揺動ユニットＤ１００における上側揺動手段Ｄ１２０の遷移状態が順に図示される。

【１４４２９】

また、以下の説明では、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視上側（矢印Ｕ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第１位置（図２３５１（ａ）に示す位置）として説明し、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視右側（矢印Ｒ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第２位置（図２３５１（ｂ）に示す位置）として説明し、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視下側（矢印Ｄ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第３位置（図２３５２（ａ）に示す位置）として説明し、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視左側（矢印Ｌ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第４位置（図２３５２（ｂ）に示す位置）として説明する。

【１４４３０】

図２３５１（ａ）に示すように、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置に配設した状態（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂがベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して上側（矢印Ｕ方向側）に配置された状態）では、それら第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに軸支される上側揺動手段Ｄ１２０（第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３）もベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して上側に配置される。

【１４４３１】

この場合、上側揺動手段Ｄ１２０の変位手段Ｄ１２１は、センターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に対して上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁全体が略同等の隙間を有した状態とされると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１との正面視における重なり量が少なくされる。そのため、上側揺動手段Ｄ１２０に上側動力付与手段Ｄ１４０の駆動力を付与していない状態では、通常、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が第１位置に配設される。なお、第１正面カムＤ１４３の回転位置を検出する検出手段Ｄ１１１ｇ（図２３４９参照）は、第１位置における第１正面カムＤ１４３の被検出部Ｄ１４３ｂ３（図２３４９参照）を検出可能に構成される。

【１４４３２】

図２３５１（ａ）に示す状態から上側動力付与手段Ｄ１４０に駆動力が付与されると、図２３５１（ｂ）に示すように、駆動ギヤＤ１４２の回転により第１正面カムＤ１４３が第１位置から第４位置まで順に回転して再度第１位置まで回転されることで１回転される。第１正面カムＤ１４３が回転されることで、その第１正面カムＤ１４３の回転の駆動力

が第１背面カムＤ１４４、連結手段Ｄ１４５、及び、第２背面カムＤ１４６を介して第２正面カムＤ１４７に伝達され、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とが一緒に回転される。

【１４４３３】

よって、図２３５１（ａ）、図２３５１（ｂ）、図２３５２（ａ）、及び、図２３５２（ｂ）に示すように、駆動ギヤＤ１４２の回転が継続されることで、上側揺動手段Ｄ１２０は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの移動態様と同様に、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して回転の軌跡でスライド変位される。この場合、上述したように、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とは、同一の回転速度・回転量で回転可能とされるので、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの移動により、上側揺動手段Ｄ１２０をその姿勢を維持した状態で変位させることができる。

【１４４３４】

しかしながら、上側揺動手段Ｄ１２０の姿勢を維持した状態で、上側揺動手段Ｄ１２０を正面視において単に回転の軌跡でスライド変位させるだけでは、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様が一様（一定の軌跡に沿った動作を繰り返す）となるため、演出が単調になり、演出効果を十分に向上できないという問題点があった。

【１４４３５】

例えば、駆動手段からの駆動力を受けて、一定の軌跡に沿って変位手段が変位（往復動作、循環動作）される構造では、一定の軌跡に沿ってのみ変位するので、変位手段と他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）と衝突や干渉を考慮する必要がないので、簡素化できる。また、駆動手段の駆動力の増減することで、変位手段の変位の速度を変えた演出が可能ができる。一方で、変位手段が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるので、演出が単調になるという問題点がある。

【１４４３６】

なお、駆動手段からの駆動力を受けて、一定の軌跡に沿って変位手段が変位（往復動作、循環動作）される構造において、例えば、往復動作の終端まで変位手段を変位させず、途中で変位手段を反転させて始端に復帰させる態様としつつ、反転させる位置を都度変更することで、演出の単調さを抑制できる。しかしながら、この場合においても、変位手段は、一定の軌跡に沿った動作を繰り返す為、演出の単調さを十分に抑制できない。

【１４４３７】

これに対して、第８３実施形態では、変位する上側揺動手段Ｄ１２０に駆動力を伝達する伝達経路（第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３の貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａ）が、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く形成される変位手段Ｄ１２１の左右方向中央部よりも一方側（矢印Ｌ方向側）に形成され、変位手段Ｄ１２１の他方側（矢印Ｒ方向側）が上側バネＤ１８１により支えられる構造とされる。そのため、上側揺動手段Ｄ１２０の変位速度（駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度）に応じて、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側を変位させやすくできる。

【１４４３８】

即ち、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｒ方向側）は、上側バネＤ１８１により付勢支持されるだけであるため、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の一方側（矢印Ｌ方向側）に作用する駆動力によって変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）を変位させた際に、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側に作用する遠心力を大きくさせやすくできる。

【１４４３９】

これにより、上側揺動手段Ｄ１２０を素早く変位させた際（即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを速い速度（以下、「回転速度Ａ」と称す）で回転させた際）には、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く形成される変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の撓みや、相対変位可能な状態で連結するために突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ

１４７ｂと貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａとの間に設けられる隙間の分、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）を過剰に変位させることができる。

【１４４４０】

この場合、図２３５１（ａ）、図２３５１（ｂ）、図２３５２（ａ）、及び、図２３５２（ｂ）に示すように駆動ギヤＤ１４２の回転を継続させることで、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）に作用する遠心力の方向が変えられるので、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）をその遠心力により過剰に変位させた後には、上側バネＤ１８１の付勢力により、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）を更に変位させることができる。即ち、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）をぐらつかせやすくできる。

【１４４４１】

このように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させて、上側揺動手段Ｄ１２０を素早く変位させた際には、上側揺動手段Ｄ１２０に正面視において回転の軌跡でスライド変位させるだけでなく、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）にぐらつく変位をさせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上しやすくできる。

【１４４４２】

一方、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａよりも遅い速度（以下、「回転速度Ｂ」と称す）で回転させて、上側揺動手段Ｄ１２０を遅く変位させた際（即ち、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｒ方向側）に作用する遠心力が上側バネＤ１８１の付勢力よりも小さくされる際）には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側は、上側揺動手段Ｄ１２０を軸支する突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに準じた位置で安定して変位させることができる。

【１４４４３】

従って、第８３実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの変位速度を変更することで、それら突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）に作用する駆動力の大きさを変更でき、それら突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を変更できる。

【１４４４４】

また、第８３実施形態では、上側バネＤ１８１により変位手段Ｄ１２１に作用する付勢力の大きさを、変位手段Ｄ１２１の変位の態様に応じて変化させることができるので、変位手段Ｄ１２１の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。

【１４４４５】

従って、第８３実施形態では、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４４４６】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ１４３及

び第２正面カムＤ１４７の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。

【１４４４７】

なお、上記の説明では、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第４位置まで順に変位させる（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において反時計回りに回転させるものであっても良く、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【１４４４８】

これによれば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４４４９】

なお、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において時計回り又は反時計回りに回転させ続ける構成の場合には、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様の変化をさせ難くなるものの、正転および反転の制御を有する駆動モータを使用する必要がないため、揺動ユニットＤ１００の製造コストを低減できる。また、所定の回転量で軸部Ｄ１４１ｂを停止させる等の複雑な制御も必要なくなるので、駆動モータＤ１４１の制御に必要なコストも低減できる。

【１４４５０】

一方で、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を所定の回転量回転させて、停止した後、再度所定の回転量回転させて停止させるといった動作を、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７にさせる場合には、所定の回転量で軸部Ｄ１４１ｂを停止させる制御が必要となるため駆動モータＤ１４１の制御に必要なコストが増加するものの、上側揺動手段Ｄ１２０が駆動力を受ける態様を異ならせることができ、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様の変化を大きくできる。

【１４４５１】

また、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４４５２】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４４５３】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【１４４５４】

これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ１４

３及び第２正面カムＤ１４７の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４４５５】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。

【１４４５６】

また、例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させて（往路と復路とで回転速度を変更して）も良い。この場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を変化させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４４５７】

即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で同じ速度で繰り返し往復変位させる（往路と復路とで同じ回転速度に設定される）場合には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転の速度を制御する必要が無いので、駆動モータＤ１４１の制御に必要な制御コストを低減できるものの、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様が略同一となるため、変位手段の変位の態様の変化を大きくし難いという問題点がある。

【１４４５８】

これに対し、第１位置から第２位置までの変位の回転速度と、第２位置から第１位置までの変位の回転速度とを変更（往路と復路とで回転速度を変更）することで、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４４５９】

なお、第１位置から第２位置までの変位の回転速度と、第２位置から第１位置までの変位の回転速度とを変更（往路と復路とで回転速度を変更）する場合には、回転速度が速い側と回転速度が遅い側との関係をその変位途中や１往復動作後に反対の関係にしても良い。

【１４４６０】

さらに、例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。

【１４４６１】

なお、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同

一に設定される。これにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御を簡素とできる。

【１４４６２】

即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とで回転量が異なることで、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の位相がずれることで、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を変化させやすくできるものの、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転量を制御する必要がある。そのため、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御が複雑になる。

【１４４６３】

また、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とが往復動作の度に異なる変位区間に設定される場合には、上記した第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の位相のずれを所定回数の往復動作で戻すことができるものの、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を往復動作の度に異なる変位区間に設定する必要があるため、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御が複雑になる。

【１４４６４】

これに対し、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース本体Ｄ１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図２３４９参照）により、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御をすることができるので、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御を簡素にできる。

【１４４６５】

次いで、図２３５３から図２３６３を参照し、第８４実施形態における第１球流下構造体Ａ１３００について説明する。上記第８３実施形態では、第１球流下構造体Ａ３００に流入した遊技球は全て第１球流下構造体Ａ３００の下端から排出される場合を説明したが、第８４実施形態では、第１球流下構造体Ａ１３００に流入した遊技球が複数の経路に振り分けられるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１４４６６】

図２３５３は、第８４実施形態における遊技盤Ａ１０１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図２３５３では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。

【１４４６７】

図２３５３に図示されるように、遊技盤Ａ１０１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ１３００が組み付けられ、その第１流下構造体Ａ１３００から遊技領域の外方（後方）に排出された球を流下させる排出経路の後側部を構成する樋構成部材Ａ１５１０が後方側から組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。

【１４４６８】

第１球流下構造体Ａ１３００には、スルーゲートＨ６７が配設されており、第２球流下構造体Ａ６００には、第２入賞口Ｈ６４０及び可変入賞装置Ａ６５における特定入賞口Ｈ６５ａが配設されている。

【１４４６９】
図２３５４（ａ）は、第１球流下構造体Ａ１３００の正面斜視図であり、図２３５４（ｂ）は、第１球流下構造体Ａ１３００の背面斜視図である。図２３５４（ｂ）には、組立状態において右方穿設部Ａ６０ａを構成する前側縁部が当接する位置に対応する形状線ＡＳ６０ａが想像線で図示される。
【１４４７０】
図２３５４（ａ）及び図２３５４（ｂ）に図示されるように、第１球流下構造体Ａ１３００は、上流側にスルーゲートＨ６７が配設されており、スルーゲートＨ６７を通過した遊技球またはスルーゲートＨ６７を逸れた遊技球が内部を流下する。
【１４４７１】
図２３５５は、第１球流下構造体Ａ１３００の分解正面斜視図であり、図２３５６は、第１球流下構造体Ａ１３００の分解背面斜視図である。図２３５５及び図２３５６に図示されるように、第１球流下構造体Ａ１３００は、遊技盤Ａ１０１３のベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ１３１０と、その背面側部材Ａ１３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ１３５０と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されており一般入賞口Ｈ６３を構成する入賞検出センサＡＳＣ１１と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に変位可能に収容されており遊技球の流下経路を振り分ける振分部材Ａ１３８０と、その振分部材Ａ１３８０を変位させることが可能に構成されており背面側部材Ａ１３１０の背面側に配設される変位伝達装置Ａ１４００と、その変位伝達装置Ａ１４００を背面側部材Ａ１３１０との間に収容する背面蓋部材Ａ１４８０と、を備える。
【１４４７２】
背面側部材Ａ１３１０において、ベース板Ａ６０との締結に用いる締結ネジが挿通される第１ネジ挿通孔Ａ３１２は形状線ＡＳ６０ａの外側に位置しており、正面側部材Ａ１３５０との締結に用いる締結ネジが挿通される第２ネジ挿通孔Ａ３１４及び第３ネジ挿通孔Ａ３１６は形状線ＡＳ６０ａの内側に位置している。
【１４４７３】
これにより、ベース板Ａ６０に背面側部材Ａ１３１０が締結固定された状態において、右方穿設部Ａ６０ａ（図２３３８参照）の内側にドライバーなどの工具を通して締結ネジを外すことにより、正面側部材Ａ１３５０を背面側部材Ａ１３１０に対して脱着することが可能となっている。
【１４４７４】
正面側部材Ａ１３５０を背面側部材Ａ１３１０から分離させた状態であれば第１球流下構造体Ａ１３００の前方側が開放されるので、背面側部材Ａ１３１０の板状部Ａ３１１や、その板状部Ａ３１１の手前側に形成される各延設部Ａ３２１等に前側から触ることができるし、振分部材Ａ１３８０に前側から触ることができるし、球が流路に位置する場合においてその球に触ることができる。従って、汚れが付着していた場合に汚れを拭き取ることができるし、振分部材Ａ１３８０が動作不良を起こした場合に直すことができるし、球が滞留した場合に球の滞留を解消することができる。
【１４４７５】
背面側部材Ａ１３１０は、第８延設部Ａ３２８と対向配置され、第８延設部Ａ３２８と共に第１球流下構造体Ａ１３００から下方へ球を排出する経路を構成する第９延設部Ａ１３２９を備える。
【１４４７６】
背面側部材Ａ１３１０は、前後方向が長辺となる長方形状の前側の角部が丸くされた断面形状で延びる複数の突条部であって十分な剛性を維持する形状の突条部が板状部Ａ３１１に一体で形成されている。即ち、背面側部材Ａ１３１０は、複数の交差突条部Ａ３３１

と、複数の流下突条部Ａ３３２と、第２延設部Ａ３２２の先端側から鉛直方向に延びる鉛直突条部Ａ１３３３と、を備える。

【１４４７７】

鉛直突条部Ａ１３３３は、第２延設部Ａ３２２の上面が右下がりに傾斜しているのに対して、直角に交差するのではなく、正面視で鋭角に交差するように鉛直方向に延びる。これにより、第１流下経路ＡＲ３０３を流下して鉛直突条部Ａ１３３３に当接した遊技球が受ける荷重（抵抗）は、第２延設部Ａ３２２の上面と平行な方向の成分と、第２延設部Ａ３２２に押し付けられる方向の成分とが生じるため、遊技球を効果的に減速させることができる。

【１４４７８】

背面側部材Ａ１３１０は、振分部材Ａ１３８０が退避される退避凹部Ａ１３４１と、板状部Ａ３１１の正面側に延設される板状部であって入賞検出センサＡＳＣ１１に流入する球が流下する経路を構成する経路構成部Ａ１３４２と、その経路構成部Ａ１３４２における経路と連通するように入賞検出センサＡＳＣ１１が収容される収容部Ａ１３４３と、経路構成部Ａ１３４２の下端から後方へ球を排出可能な排出孔Ａ１３４４と、を備える。

【１４４７９】

背面側部材Ａ１３１０は、回転部材Ａ１４１０の筒状部Ａ１４１１を回転可能に支持する支持柱部Ａ１３４６と、回転部材Ａ１４１０が収容される回転部材収容部Ａ１３４７と、ソレノイドＡ１４２０が収容されるソレノイド収容部Ａ１３４８と、を備える。

【１４４８０】

正面側部材Ａ１３５０は、板状部Ａ３５１と、その板状部Ａ３５１の背面側において内側に左右に延びる凹部Ａ１３６２が形成される横長突部Ａ１３６１と、入賞検出センサＡＳＣ１１の前側部および左側部を保持可能な形状で背面視矩形状で背面側に延設されるセンサ保持部Ａ１３６５と、を備える。

【１４４８１】

正面側部材Ａ１３５０は、球を流下させる方向に対して交差する方向に延びる複数の交差突条部Ａ３７１と、球を流下させる方向に延びる複数の流下突条部Ａ３７２と、正面視で正方形状の左側の角部が丸くされた断面形状で前後方向に延びる突部であって十分な剛性を維持する形状の対向突部Ａ１３７５と、を備える。

【１４４８２】

対向突部Ａ１３７５は、板状部Ａ３５１側において形成される大径形状部Ａ１３７５ａと、その大径形状部Ａ１３７５ａの後方に延びる小径形状部Ａ１３７５ｂと、を備えており、張出位置における振分部材Ａ１３８０の延設部Ａ１３８２と対向配置される。

【１４４８３】

即ち、対向突部Ａ１３７５は、張出位置における振分部材Ａ１３８０との間で、球を流下させる経路の経路幅を構成する。一方で、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合には、振分部材Ａ１３８０が退避凹部Ａ１３４１に埋没されることから、振分部材Ａ１３８０との間で経路幅を構成しない。

【１４４８４】

振分部材Ａ１３８０に衝突して流下した球は対向突部Ａ１３７５と振分部材Ａ１３８０との間を流下される。この場合において、振分部材Ａ１３８０と対向突部との間を流下する遊技球が双方に同時に当接することが無いように、球を案内可能な部位である対向突部Ａ１３７５の配置が設計されており、球が背面側部材Ａ１３１０の板状部Ａ３１１側を流下する場合には、球は大径形状部Ａ１３７５ａとは接触せず流下し、球が正面側部材Ａ１３５０の板状部Ａ３５１側を流下する場合には、球が大径形状部Ａ１３７５ａと接触して後方側に寄せられる。

【１４４８５】

この場合、流下する球の前後位置に関わらず、振分部材Ａ１３８０と衝突して折曲位置Ａ３０１側へ流下する球の前後位置を、背面側部材Ａ１３１０の板状部Ａ３１１側に寄せることができる。この前後位置は、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ振り分けられた球と同

様の前後位置（それぞれ、板状部Ａ３１１と略平行な同一の平面における位置）とされる。

【１４４８６】

これにより、振分部材Ａ１３８０により振り分けられた直後における球の前後位置を略同一とすることができるので、振り分けられた方向によって遠近感により球の視認される大きさが変化することを避けることで球の流下が整って見えるように構成でき（球の流下が煩雑に視認されることを避けることができ）、併せて、球が入賞検出センサＡＳＣ１１側へ振り分けられたことを遊技者が気にする事態を避け易くすることができる。

【１４４８７】

振分部材Ａ１３８０は、上下方向の板厚をもって形成される基端部Ａ１３８１と、その基端部Ａ１３８１から右方へ向けて延設される延設部Ａ１３８２と、その延設部Ａ１３８２の先端形状と類似した正面視形状で基端部Ａ１３８１の前後両側から下方へ向けて張出形成された部位である一対の形成部Ａ１３８３と、延設部Ａ１３８２よりも正面側かつ基端部Ａ１３８１側において板状に延びる正面側板状部Ａ１３８４と、延設部Ａ１３８２よりも後方側に延びる後方延設部Ａ１３８５と、を備える。

【１４４８８】

振分部材Ａ１３８０は、光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、一見して振分部材Ａ１３８０の位置を把握し難くすることができ、球の流下に対する注目力を向上させることができる。また、後方から前方へ向けてＬＥＤ等の発光手段により光を照射することで、振分部材Ａ１３８０を通して光を視認させ、振分部材Ａ１３８０の動作に対応して光の視認態様を異ならせる演出作用を生じさせることができる。なお、振分部材Ａ１３８０を非透過性の材料から形成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の状況を把握し易くすることができ、割れや欠けに気付き易くすることができる。

【１４４８９】

変位伝達装置Ａ１４００は、回転動作可能に背面側部材Ａ１３１０に支持される回転部材Ａ１４１０と、背面側部材Ａ１３１０に固定配置され左右方向に伸縮動作されるソレノイドＡ１４２０と、下端部がソレノイドＡ１４２０のプランジャーに嵌合されると共に上端部が回転部材Ａ１４１０と係合される伝達可能化部材Ａ１４３０と、を備える。

【１４４９０】

回転部材Ａ１４１０は、背面側部材Ａ１３１０に支持される筒状部Ａ１４１１と、その筒状部Ａ１４１１の半径方向に沿って延びる延設腕部Ａ１４１２と、その延設腕部Ａ１４１２の途中位置から筒状部Ａ１４１１の中心軸に対して平行に突設される係合部Ａ１４１３と、を備える。

【１４４９１】

筒状部Ａ１４１１の中心軸は、板状部Ａ３１１の前面に対して直交する方向に延びるよう構成される。即ち、前後方向に延びる中心軸を中心に、回転部材Ａ１４１０は回転動作可能に構成される。

【１４４９２】

回転部材Ａ１４１０は、背面側部材Ａ１３１０の支持柱部Ａ１３４６に対して固定されるネジＡ１４６０のネジ頭により背面側部材Ａ１３１０からの脱落が防止される。即ち、ネジＡ１４６０が背面側部材Ａ１３１０に固定されている状態において、回転部材Ａ１４１０が抜け落ちる事態を避けることができる。

【１４４９３】

伝達可能化部材Ａ１４３０は、ソレノイドのプランジャーに嵌合される被嵌合部Ａ１４３１と、回転部材Ａ１４１０の係合部Ａ１４１３を受け入れる長孔が形成される受入部Ａ１４３７と、被嵌合部Ａ１４３１と受入部Ａ１４３７とを繋ぐ中間部Ａ１４３８と、を備え、それらが十分な剛性を有するように樹脂材料により一体的に成形される。

【１４４９４】

被嵌合部Ａ１４３１は、前後方向に突出される複数の案内突部Ａ１４３１ａを有しており、対向配置される背面側部材Ａ１３１０及び背面蓋部材Ａ１４８０との係合で姿勢が維

持される。案内突部Ａ１４３１ａが複数構成されていることから、案内突部Ａ１４３１ａの何れか一箇所が破損した場合であっても、他の案内突部Ａ１４３１ａにより案内させることができる。

【１４４９５】

背面蓋部材Ａ１４８０は、複数の締結孔Ａ１４８１に挿通される締結ネジが背面側部材Ａ１３１０の第４ネジ挿通孔Ａ１３１８に螺入されることで背面側部材Ａ１３１０に締結固定されるよう構成されており、背面側部材Ａ１３１０の排出孔Ａ１３４４から後方へ流下された球を受け入れて流下させる経路を構成する流下溝形成部Ａ１４８２と、その流下溝形成部Ａ１４８２の下流側端部において球が通過可能な大きさで貫通しており樋構成部材Ａ１５１０（図２３５３参照）が形成する排出経路と連通される排出孔Ａ１４８３と、前面側において伝達可能化部材Ａ１４３０の案内突部Ａ１４３１ａを左右方向に案内するために左右方向に延びる突条状に形成される一対の突条部Ａ１４８４と、を備える。

【１４４９６】

図２３５７は、第１球流下構造体Ａ１３００の正面図である。図２３５７では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ１３５０の板状部Ａ３５１の図示が省略され、正面側部材Ａ１３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、及び交差突条部Ａ３７１が想像線で図示される。なお、正面側部材Ａ１３５０には正面側部材Ａ３５０で上述した流下突条部Ａ３７２は形成されていない。

【１４４９７】

第１球流下構造体Ａ１３００は、遊技盤Ａ１０１３のベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ１３１０と、その背面側部材Ａ１３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ１３５０と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されており一般入賞口Ｈ６３を構成する入賞検出センサＡＳＣ１１と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間において張出位置と退避位置とで変位可能に収容されており遊技球の流下経路を振り分ける振分部材Ａ１３８０と、を備える。

【１４４９８】

振分部材Ａ１３８０は、上下方向の板厚をもって形成される基端部Ａ１３８１と、その基端部Ａ１３８１から右方へ向けて延設される延設部Ａ１３８２と、基端部Ａ１３８１の前後両端部から下方へ向けて張出形成される一対の形成部Ａ１３８３と、延設部Ａ１３８２よりも正面側かつ基端部Ａ１３８１側において板状に延びる正面側板状部Ａ１３８４と、延設部Ａ１３８２よりも後方側に延びる後方延設部Ａ１３８５と、を備える。

【１４４９９】

図２３５７に図示されるように、案内湾曲板部Ａ３５３の右端部は、振分部材Ａ１３８０の右端部と重なる位置まで形成されており、スルーゲートＨ６７を通過して案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球が振分部材Ａ１３８０へ向けて流下することが防止（回避）されている。

【１４５００】

これにより、振分部材Ａ１３８０上を球が転動している最中に後続の球がスルーゲートＨ６７を通過した場合において、その後続の球が振分部材Ａ１３８０へ向けて流下して振分部材Ａ１３８０上で球の衝突が起きて、流下が阻害される事態を避けることができ、球の流下を円滑化することができる。

【１４５０１】

更に、スルーゲートＨ６７を通過した後の球が振分部材Ａ１３８０へ向けて流下して振分部材Ａ１３８０に衝突する事態（左下方向の速度を有して流下（落下）する球が振分部材Ａ１３８０に右上側から衝突する事態）を回避することができるので、振分部材Ａ１３８０の設計自由度を向上させることができる。

【１４５０２】

即ち、左下方向への荷重が右上側から生じることを想定すれば、当該方向への厚みを増すことで球の荷重による破損の防止を図り振分部材Ａ１３８０を頑丈に構成する必要が生じ得るところ、この場合、材料が多く必要となりコスト増となるし、振分部材Ａ１３８０の重量が上がることから動作速度が遅くなる可能性も生じる。

【１４５０３】

これに対して、本実施形態では左下方向の速度を有して流下（落下）する球が振分部材Ａ１３８０に右上側から衝突する事態が回避されており、振分部材Ａ１３８０と接触する球は、概ねスルーゲートＨ６７の左側を流下して右方へ流れる球であり、その流下速度の方向は振分部材Ａ１３８０の延設方向（左右方向）に沿う（鋭角に交差する）ことから、振分部材Ａ１３８０を厚く構成することは不要とされる。これにより、材料コストを抑制し、振分部材Ａ１３８０の動作速度が遅くなる事態も避けることができる。

【１４５０４】

図２３５７に図示されるように、第１流下経路ＡＲ３０３に流入した球は、振分部材Ａ１３８０が張出位置に配置され折曲位置Ａ３０１側（右側）へ流下する場合と、振分部材Ａ１３８０が退避位置に配置され入賞検出センサＡＳＣ１１に流入する場合とで振り分けられる一方、振分部材Ａ１３８０に衝突しない第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球は、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する場合はなく、折曲位置Ａ３０１側へ流下される。

【１４５０５】

ここで、折曲位置Ａ３０１側へ流下した球は、その下流側において第２入賞口Ｈ６４０や、可変入賞装置Ｈ６５の特定入賞口Ｈ６５ａに入賞する可能性が有る領域を流下する。第２入賞口Ｈ６４０や、可変入賞装置Ｈ６５の特定入賞口Ｈ６５ａは、入賞検出センサＡＳＣ１１が構成する一般入賞口Ｈ６３に比較して、賞球以外の利益を得られるかどうか（例えば図柄の抽選）や、得られる賞球の多少という観点で、遊技者にとって有利な入賞口である。従って、折曲位置Ａ３０１側へ球が流下することを視認する遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１４５０６】

折曲位置Ａ３０１側へ流下した球は、第７延設部Ａ３２７を転動して振分部材Ａ１３８０の下方側を右から左へ向けて流下する。これにより、振分部材Ａ１３８０の動作に注目する遊技者の視界に、折曲位置Ａ３０１側を流下した球を進入させることができ、遊技者が球を見失う事態を避けることができる。

【１４５０７】

折曲位置Ａ３０１側には、交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１が配設されており、流下する球が交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１と当接することで前後方向に蛇行され、減速される。即ち、遊技者にとって有利な入賞口側へ流下する球の流下速度を減速させることで、遊技者が球を見失う事態を避けることができると共に、有利な入賞口に入球することを期待して球の流下に注目する時間を長引かせることができる。

【１４５０８】

折曲位置Ａ３０１側における上面傾斜突条部Ａ３５４の上方において、正面視において交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２の間に正面側部材Ａ１３５０からの突条部である交差突条部Ａ３７１等が位置されていない。

【１４５０９】

即ち、球と当接する突条部として、背面側部材Ａ１３１０に形成される交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２が連続的に形成されている。これにより、球が合流する位置であると共に、遊技者にとって有利な入賞口（第２入賞口Ｈ６４０や、可変入賞装置Ｈ６５の特定入賞口Ｈ６５ａ、図２３３６参照）へ向けて第１球流下構造体Ａ１３００から排出される直前の位置としての折曲位置Ａ３０１において、交差突条部Ａ３３１と流下突条部Ａ３３２とが連続的に形成される上下幅に亘って球が正面側に変位された状態での流下を維持し易くすることができ（球が後方に変位し難く構成することができ）るので、遊技者が球を見失う事態を避けることができると共に、有利な入賞口に入球し得る球を目立た

せることができる。
【１４５１０】
入賞検出センサＡＳＣ１１は、遊技盤面における釘の状態や、流下する球の状況によって、右打ちされた球がスルーゲートＨ６７を通過し難い状況となっている場合を考慮して、スルーゲートＨ６７の左側に逸れて流下した球による賞球の払出を図ることで遊技者の不満を部分的に解消するために設けられている、換言すれば、おまけの賞球払出を行うものである。
【１４５１１】
しかし、例えば右打ちされた球がほとんどスルーゲートＨ６７の左側に逸れて流下するような状況となっている場合、右打ちされた球が入賞検出センサＡＳＣ１１に多量に入球してしまうと、おまけとしてではなく、主としての賞球払出の手段となり、設計時の想定から外れることになり、想定しない利益を遊技者が得る可能性もある。
【１４５１２】
これに対し、本実施形態では、入賞検出センサＡＳＣ１１の上流側に振分部材Ａ１３８０が配設されており、入賞検出センサＡＳＣ１１に多量に入球することを防止している。
【１４５１３】
振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する場合において第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球は折曲位置Ａ３０１側へ流下され、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合において第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球は入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流下されるところ、各流下経路は板状部Ａ３１１と略平行な平面に沿うように構成される。
【１４５１４】
図２３５７に図示されるように、折曲位置Ａ３０１は、スルーゲートＨ６７を左に逸れて第２延設部Ａ３２２を流下する第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球、スルーゲートＨ６７を通過した球が流下する第２流下経路ＡＲ３０４を流下した球、スルーゲートＨ６７を右に逸れた球が流下する第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球、という３経路からの球が合流する位置であり、これらの球が同時に到達する可能性があるところ、振分部材Ａ１３８０の配置によって一部の球は入賞検出センサＡＳＣ１１へ入球する（振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合に相当）。
【１４５１５】
そのため、振分部材Ａ１３８０による振分が生じない場合（上記第８３実施形態の場合）に比較して、折曲位置Ａ３０１へ同時に到達する球の個数が少なくされることから、折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅が短く設定される。これにより、第１球流下構造体Ａ１３００を配置するベース板Ａ６０の右方穿設部Ａ６０ａの開口寸法を変えることなく、入賞検出センサＡＳＣ１１及び入賞検出センサＡＳＣ１１を通過する球の流下経路の配置スペースを確保することができる。
【１４５１６】
図２３５８（ａ）及び図２３５８（ｂ）は、振分部材Ａ１３８０及び変位伝達装置Ａ１４００の正面図である。図２３５８（ａ）では、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置される状態が図示され、図２３５８（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置される状態が図示される。
【１４５１７】
第１球流下構造体Ａ１３００は、振分部材Ａ１３８０を変位させることが可能に構成されており背面側部材Ａ１３１０の背面側に配設される変位伝達装置Ａ１４００と、その変位伝達装置Ａ１４００を背面側部材Ａ１３１０との間に収容する背面蓋部材Ａ１４８０と、を備える。
【１４５１８】
変位伝達装置Ａ１４００は、回転動作可能に背面側部材Ａ１３１０に支持される回転部材Ａ１４１０と、背面側部材Ａ１３１０に固定配置され左右方向に伸縮動作されるソレノイドＡ１４２０と、下端部がソレノイドＡ１４２０のプランジャーに嵌合されると共に上端部が回転部材Ａ１４１０と係合される伝達可能化部材Ａ１４３０と、を備える。

【１４５１９】
回転部材Ａ１４１０は、背面側部材Ａ１３１０に支持される筒状部Ａ１４１１と、その筒状部Ａ１４１１の半径方向に沿って延びる延設腕部Ａ１４１２と、その延設腕部Ａ１４１２の途中位置から延設方向と交差する方向に突設される係合突部Ａ１４１２ａと、延設腕部Ａ１４１２の途中位置から筒状部Ａ１４１１の中心軸に対して平行に突設される係合部Ａ１４１３と、を備える。
【１４５２０】
回転部材Ａ１４１０は、光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、回転部材Ａ１４１０の視認性を低下させることができ、振分部材Ａ１３８０の位置を把握し難くすることができるので、球の流下に対する注目力を向上させることができる。なお、回転部材Ａ１４１０を非透過性の材料から形成しても良い。この場合、回転部材Ａ１４１０の状況を把握し易くすることができ、割れや欠けに気付き易くすることができる。
【１４５２１】
また、板状部Ａ３１１の後方が視認可能な状況において、後方に配置される動作部材を光透過性の樹脂材料から形成することで、板状部Ａ３１１の後方に注目されることを避け、板状部Ａ３１１の手前側を流下する球に対する注目力を向上させることができる。
【１４５２２】
伝達可能化部材Ａ１４３０は、ソレノイドのプランジャーに嵌合される被嵌合部Ａ１４３１と、回転部材Ａ１４１０の係合部Ａ１４１３を受け入れる長孔が形成される受入部Ａ１４３７と、被嵌合部Ａ１４３１と受入部Ａ１４３７とを繋ぐ中間部Ａ１４３８と、を備え、それらが十分な剛性を有するように樹脂材料により一体的に成形される。
【１４５２３】
伝達可能化部材Ａ１４３０は、光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、伝達可能化部材Ａ１４３０の視認性を低下させることができ、振分部材Ａ１３８０の位置を把握し難くすることができるので、球の流下に対する注目力を向上させることができる。なお、伝達可能化部材Ａ１４３０を非透過性の材料から形成しても良い。この場合、伝達可能化部材Ａ１４３０の状況を把握し易くすることができ、割れや欠けに気付き易くすることができ、メンテナンスのタイミングを逃さないように図ることができる。
【１４５２４】
また、板状部Ａ３１１の後方が視認可能な状況において、後方に配置される動作部材を光透過性の樹脂材料から形成することで、板状部Ａ３１１の後方に注目されることを避け、板状部Ａ３１１の手前側を流下する球に対する注目力を向上させることができる。
【１４５２５】
振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置される状態ではソレノイドＡ１４２０が非励磁とされ、プランジャーを付勢するコイルスプリングの付勢力により振分部材Ａ１３８０の位置が維持されており、ソレノイドＡ１４２０が力を付与する手段として励磁されることで振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置され、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ遊技球が送球される状態を構成可能となる。
【１４５２６】
即ち、中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は折曲位置Ａ３０１側へ流下される態様と、中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流下される態様とを構成可能とされる。
【１４５２７】
図２３５８（ａ）及び図２３５８（ｂ）に図示されるように、ソレノイドＡ１４２０の励磁の切り替えに対応して、伝達可能化部材Ａ１４３０が左右方向にスライド移動され、回転部材Ａ１４１０が回転動作されることに基づいて振分部材Ａ１３８０が左右方向にスライド移動される。
【１４５２８】

振分部材Ａ１３８０は、正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２に正面側板状部Ａ１３８４が配置され、左右方向にスライド移動可能に案内される。そのため、回転部材Ａ１４１０が回転動作されることに基づいて振分部材Ａ１３８０が左右方向にスライド移動される場合において、正面側板状部Ａ１３８４の姿勢変化は抑制され、同じ姿勢で維持されるため、正面視における正面側板状部Ａ１３８４の外形が維持される。

【１４５２９】

これにより、手前側に位置しており視認性の良い正面側板状部Ａ１３８４の外形を視認しただけでは、振分部材Ａ１３８０が退避位置にあるのか、張出位置にあるのかを遊技者が把握することが困難に構成されているため、振分部材Ａ１３８０に対する注目力を向上させることができる。

【１４５３０】

振分部材Ａ１３８０は、正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２に正面側板状部Ａ１３８４が配置され、左右方向にスライド移動可能に案内される。そのため、振分部材Ａ１３８０の動作抵抗は、左右方向（前後方向と交差する方向）よりも前後方向の方が大きくされる。

【１４５３１】

そのため、遊技者がガラスユニットＨ１６を叩いた衝撃で前後方向の力が振分部材Ａ１３８０に付与された場合であっても、振分部材Ａ１３８０の位置が張出位置と退避位置とで変化されることを回避し易くすることができる。これにより、遊技中に遊技者がガラスユニットＨ１６を叩く事態が発生することを抑制し、ガラスユニットＨ１６が誤って割られる事態を回避することができる。

【１４５３２】

図２３５９（ａ）、図２３５９（ｂ）及び図２３５９（ｃ）は、ベース板Ａ６０及び第１球流下構造体Ａ１３００の部分背面図である。図２３５９（ａ）では、ベース板Ａ６０に第１球流下構造体Ａ１３００が配設された状態が図示され、図２３５９（ｂ）では、ベース板Ａ６０に第１球流下構造体Ａ１３００が配設された状態から背面蓋部材Ａ１４８０が取り外された状態が図示され、図２３５９（ｃ）では、ベース板Ａ６０に第１球流下構造体Ａ１３００が配設された状態から背面蓋部材Ａ１４８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外された状態が図示される。

【１４５３３】

図２３５９（ａ）及び図２３５９（ｂ）に図示されるように、背面蓋部材Ａ１４８０は、ベース板Ａ６０に背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０が固定されている状態で、背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０からの取り外し（分離）が可能に構成される。

【１４５３４】

背面側部材Ａ１３１０と背面蓋部材Ａ１４８０との間に変位伝達装置Ａ１４００が配設されており、開閉可能な部位である背面蓋部材Ａ１４８０が取り外されることで、変位伝達装置Ａ１４００の回転部材Ａ１４１０、ソレノイドＡ１４２０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が視認可能に露出される。

【１４５３５】

本実施形態では、背面蓋部材Ａ１４８０が光透過性の樹脂材料から形成されているため、背面蓋部材Ａ１４８０が取り外される前においても、変位伝達装置Ａ１４００を背面側から視認することが可能となっている。背面側部材Ａ１３１０の正面側に振分部材Ａ１３８０が配置されているが、背面蓋部材Ａ１４８０越し、又は、背面側部材Ａ１４８０を取り外した状態において、背面側から振分部材Ａ１３８０を視認することが可能となっている。

【１４５３６】

背面蓋部材Ａ１４８０は、背面側部材Ａ１３１０に締結固定されているため、締結ネジを緩めることにより背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０から容易に取り外す（分離させる）ことが可能である。

【１４５３７】
背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０に締結固定した状態であれば、内部に配設される変位伝達装置Ａ１４００が露出しておらず、他の可動部材と接触することを避けられるし、埃等の異物が変位伝達装置Ａ１４００に付着して動作不良を起こすことを避けられる。
【１４５３８】
伝達可能化部材Ａ１４３０が経年劣化で破損した場合等にメンテナンスを行う際には、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０から取り外すことで、伝達可能化部材Ａ１４３０を付け替えることが容易となる。即ち、伝達可能化部材Ａ１４３０を付け替えるメンテナンスにおいて、背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０をベース板Ａ６０から取り外す必要はない。
【１４５３９】
従って、ベース板Ａ６０の正面側に位置する背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０の配置を維持したままでメンテナンスを行うことができるので、遊技領域の状態を維持させ易くすることができる。
【１４５４０】
伝達可能化部材Ａ１４３０とソレノイドＡ１４２０との組み付けは、被嵌合部Ａ１４３１にソレノイドＡ１４２０のプランジャーの先端部が前後方向で嵌合されているに過ぎないので、図２３５９（ｂ）及び図２３５９（ｃ）に図示されるように、伝達可能化部材Ａ１４３０は、背面蓋部材Ａ１４８０が背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０から取り外されている（分離されている）状態において後方に抜き取ることで、容易に着脱可能に構成される。一方、背面蓋部材Ａ１４８０が背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０から取り外されている（分離されている）状態において、振分部材Ａ１３８０は回転部材Ａ１４１０がネジＡ１４６０により脱落を防止されていることに伴って、脱落が防止される。
【１４５４１】
伝達可能化部材Ａ１４３０の配置に対応して、ソレノイドＡ１４２０の駆動力による変位を振分部材Ａ１３８０に伝達させ得る伝達状態（図２３５９（ｂ）参照）と、その伝達状態から伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外されソレノイドＡ１４２０の駆動力による変位を振分部材Ａ１３８０に伝達させない非伝達状態（図２３５９（ｃ）参照）と、で変化可能とされる。
【１４５４２】
メンテナンスを行う場合、故障したソレノイドＡ１４２０又は破損した伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外した後（図２３５９（ｃ）参照）、新しいソレノイドＡ１４２０又は伝達可能化部材Ａ１４３０を正確に取り付ければ、再び伝達状態を構成させることができ（図２３５９（ｂ）参照）、ソレノイドＡ１４２０の駆動の実行に対応する変位を振分部材Ａ１３８０に生じさせることができる。
【１４５４３】
一方、故障したソレノイドＡ１４２０又は破損した伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外した後（図２３５９（ｃ）参照）、新しいソレノイドＡ１４２０又は伝達可能化部材Ａ１４３０を取り付けることなく背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０に固定することもできる。この場合、ソレノイドＡ１４２０の駆動力による動作は生じず、振分部材Ａ１３８０が張出位置のまま維持されるように構成することができる。この状態において、右打ちされた遊技球によってしか振分部材Ａ１３８０が動作されないことを除いて、ソレノイドＡ１４２０によって振分部材Ａ１３８０が動作される場合と同様の弾球遊技を行うことが可能である。
【１４５４４】
即ち、伝達可能化部材Ａ１４３０が破損した場合に、新しい伝達可能化部材Ａ１４３０が準備できなかったとしても、伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外した状態での遊技が可能に構成されているので、長期にわたって遊技が不可能な期間が継続される事態を回避し

易くすることができる。
【１４５４５】
なお、伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外されている場合における振分部材Ａ１３８０の配置は、張出位置とすることも退避位置とすることも可能であるが、本実施形態では張出位置としている。これにより、入賞検出センサＡＳＣ１１への球の入球が振分部材Ａ１３８０によって防止されているので、右打ちされた球のほとんどがスルーゲートＨ６７を左側に逸れて第１流下経路ＡＲ３０３を流下する状況が生じたとしても、入賞検出センサＡＳＣ１１へ多量の入球が生じて想定外の利益を生じさせるという事態とはならないので、遊技の公平性を保つことができる。
【１４５４６】
図２３６０（ａ）、図２３６０（ｂ）及び図２３６０（ｃ）は、図２３５９（ｃ）のＢ０４ａ－Ｂ０４ａ線における遊技盤Ａ１０１３の断面図である。図２３６０（ａ）、図２３６０（ｂ）及び図２３６０（ｃ）では、樋構成部材Ａ１５１０、背面蓋部材Ａ１４８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外された状態が図示されており、図２３６０（ａ）では、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態が、図２３６０（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態が、図２３６０（ｃ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置から後方に変位された状態が図示される。
【１４５４７】
回転部材Ａ１４１０が背面側部材Ａ１３１０に支持される状態においてネジＡ１４６０により脱落を防止されているところ（図２３５９（ｃ）参照）、ネジＡ１４６０を取り外すことで、回転部材Ａ１４１０を背面側部材Ａ１３１０から取り外すことが可能となっている。
【１４５４８】
回転部材Ａ１４１０の先端部が振分部材Ａ１３８０の後方延設部Ａ１３８５に形成される受入凹部Ａ１３８５ａに回転部材Ａ１４１０の延設腕部Ａ１４１２が受け入れられていることから、回転部材Ａ１４１０が背面側部材Ａ１３１０に支持されている状態においては、振分部材Ａ１３８０の前後方向位置が適切な範囲に維持される。
【１４５４９】
一方、回転部材Ａ１４１０を取り外すために前後方向に移動させると、回転部材Ａ１４１０の移動に追従して振分部材Ａ１３８０も移動される。即ち、振分部材Ａ１３８０を退避位置に位置させるように回転部材Ａ１４１０を回転動作させた状態（図２３６０（ｂ）参照）から、回転部材Ａ１４１０を後方に移動させることで、回転部材Ａ１４１０を背面側部材Ａ１３１０から離間させることができる（図２３６０（ｃ）参照）。
【１４５５０】
この場合において、背面側部材Ａ１３１０には、回転部材収容部Ａ１３４７の壁面から内方側へ向けて突設される抜け止め用の防止突部Ａ１３４７ａが形成されており、この防止突部Ａ１３４７ａにより振分部材Ａ１３８０の後方への移動が規制される。これにより、振分部材Ａ１３８０が後方へ脱落することを防止することができ、振分部材Ａ１３８０を背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に配設させたまま維持することができるため、振分部材Ａ１３８０を紛失する事態や、不用意に別部材に交換される事態を避けることができる。
【１４５５１】
図２３６１（ａ）は、振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の拡大正面図であり、図２３６１（ｂ）は、図２３６０（ａ）のＢ０５ｂ－Ｂ０５ｂ線における振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の部分断面図であり、図２３６２（ａ）は、振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の拡大正面図であり、図２３６２（ｂ）は、図２３６０（ｂ）のＢ０６ｂ－Ｂ０６ｂ線における振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の部分断面図である。
【１４５５２】
図２３６１（ａ）及び図２３６１（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置す

る状態が図示され、図２３６２（ａ）及び図２３６２（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態が図示される。

【１４５５３】

振分部材Ａ１３８０は、正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２に正面側板状部Ａ１３８４が隙間を空けて受け入れられており（支持されており）、基端部Ａ１３８１側に形成される受入凹部Ａ１３８５ａに延設腕部Ａ１３１２が隙間を空けて受け入れられている（支持されている）。

【１４５５４】

即ち、延設腕部Ａ１３１２による支持は前後両側からではなく、後方のみの片持ちの支持であるが、前側においては凹部Ａ１３６２により支持されているので、緩い支持でありながらも、複数位置で支持されていることにより、振分部材Ａ１３８０の動作を安定させることができる。

【１４５５５】

ソレノイドＡ１４２０の駆動態様は、本実施形態では、電源が投入されてから一定動作で駆動される。即ち、０．２秒間の励磁と、１．８秒間の非励磁とが交互に切り替えられる態様で駆動される。

【１４５５６】

そのため、振分部材Ａ１３８０が退避位置に維持される時間が０．２秒間と短いため、一回の励磁に対応して最大で１球の遊技球が入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入し得る構成とされる。即ち、入賞検出センサＡＳＣ１１に間隔を空けずに連続で２球の遊技球が入球することが防止される。これにより、入賞検出センサＡＳＣ１１への過度な入賞が抑えられる。

【１４５５７】

また、球の発射間隔が０．６秒に設定されていることから、０．２秒間の励磁により振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態で入賞検出センサＡＳＣ１１側に球が流入した場合、球を連続で発射させていたとしても、発射間隔と励磁間隔との対応により、次に入賞検出センサＡＳＣ１１側に球が流入し得るのは６．０秒後（間の９球は入賞検出センサＡＳＣ１１に入球し得ない）となる。

【１４５５８】

これは振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態で球が第１流下経路ＡＲ３０３を流下した場合とされる。実際は、球が第１流下経路ＡＲ３０３を流下する状況ばかりではなく、第１流下経路ＡＲ３０３、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５にランダムに振り分けられるので、入賞検出センサＡＳＣ１１に球が流入する間隔は、更に長くなる。このように、入賞検出センサＡＳＣ１１への流入が稀に生じるように構成される。

【１４５５９】

第１球流下構造体Ａ１３００における球の流下は、第１流下経路ＡＲ３０３、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５のいずれの経路を流下するかで、時間が異なる。

【１４５６０】

第１流下経路ＡＲ３０３を流下する時間は、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下する時間に比較して、概略発射間隔（約０．６秒）程度長くされており、第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球の後続（直後）の球が第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下する場合、振分部材Ａ１３８０の右方の位置に同時に到達し、球同士が衝突され得る。

【１４５６１】

振分部材Ａ１３８０側から勢いよく球が流下すると、球同士の衝突により左方への跳ね戻りが生じ得て、振分部材Ａ１３８０上に球が位置する時間が通常より長くされ、振分部材Ａ１３８０が退避位置に変位するまで居座る事象が生じ得る。この場合、入賞検出センサＡＳＣ１１への入球が設計時の予測よりも多く生じる可能性があり、遊技の公平性を欠

く可能性がある。
【１４５６２】
入賞検出センサＡＳＣ１１への入球は、遊技者にとっては有利に作用するものではないため、入賞検出センサＡＳＣ１１への入球が設計時の予測よりも多く生じることは、遊技者の興趣の向上を阻害する可能性があるため、改善の余地がある。
【１４５６３】
図２３６１（ａ）では、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する際の球の入球位置ＡＰ１３９７が球の大きさに合わせた円形で図示される。振分部材Ａ１３８０の上傾斜姿勢への姿勢変化は、図２３６１（ａ）に図示されるように、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する球が経由する入球位置ＡＰ１３９７に位置する球との当接により生じる。
【１４５６４】
図２３６１（ａ）に図示されるように、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する球が入球位置ＡＰ１３９７に位置する場合において振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ変位されると、形成部Ａ１３８３が球と当接することにより押し上げられ、振分部材Ａ１３８０の姿勢は、延設部Ａ１３８２の延設端部（右側端部）が上方側に位置する上傾斜姿勢とされる。
【１４５６５】
形成部Ａ１３８３は、延設部Ａ１３８２を超えるほどには長くは形成されていない。これにより、球が延設部Ａ１３８２の下面側に入り込む領域を広く確保でき、過度に球の流下を抑制することがないようにすることができる。また、球との接触が形成部Ａ１３８３とのみで生じるものではなく、延設部Ａ１３８２と当接するタイミングや、形成部Ａ１３８３と延設部Ａ１３８２との２点で当接するタイミングが生じ得ることで、荷重が一点に集中することを避けて振分部材Ａ１３８０の破損を防止するとともに、球の流下を効果的に減速させることができる。この場合において、振分部材Ａ１３８０の重心位置が形成部Ａ１３８３の形成される基端部Ａ１３８１側寄りに設定されることから、上傾斜姿勢を維持し易く構成することができる。
【１４５６６】
球と延設部Ａ１３８２及び形成部Ａ１３８３との接触は、入球位置ＡＰ１３９７に流入する球に対して振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ動作される場合を想定すると、延設部Ａ１３８２と球とが当接するタイミングから、延設部Ａ１３８２及び形成部Ａ１３８３が球と同時に当接するタイミングへ移り、そこから形成部Ａ１３８３と球とが当接するタイミングに移る。このように、球からの力が振分部材Ａ１３８０に付与される位置が順番に移っていくことから、振分部材Ａ１３８０に付与される力が溜まることなく、流されるように構成することができる。
【１４５６７】
この場合、姿勢変化前（図２３６１（ａ）において実線で図示）に比較して、張出位置における振分部材Ａ１３８０の上面を流下する球の流下速度を減速させることができる。これにより、例えば、振分部材Ａ１３８０の上面を転動した球が第３流下経路ＡＲ３０５を流下する球と左右方向で衝突したような場合に、振分部材Ａ１３８０の上面を転動して流下した球が、左方に跳ね戻る事態を回避し易くすることができ、第３流下経路ＡＲ３０５を流下する球につられて下方へ流下させ易くすることができる。即ち、後続の球が振分部材Ａ１３８０の上面に留まる時間が長くなることを避けることができる。
【１４５６８】
これにより、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ球が流入した直後に振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置し、次に退避位置に位置した場合において、後続の球が振分部材Ａ１３８０の下流側から跳ね戻されて連続で入賞検出センサＡＳＣ１１側に流入する事態を未然に防ぐことができる。
【１４５６９】
振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢にされると、姿勢変化前に比較して、延設部Ａ１３８２の延設先端の左右位置は左側へ変位するので、対向突部Ａ１３７５との間の経路幅が広

げられる方向に変位される。これにより、折曲位置Ａ３０１側へ流下させる経路の経路幅が広くなり、遊技球を折曲位置Ａ３０１側へ流下させ易くすることができる。

【１４５７０】

また、振分部材Ａ１３８０は、張出位置において、延設部Ａ１３８２の延設先端（右端側）が下がる方向の下傾斜姿勢に姿勢変化が許容される。この場合、姿勢変化前（図２３６１（ａ）において実線で図示）に比較して、張出位置における振分部材Ａ１３８０の上面を流下する球の流下速度を加速させることができ、折曲位置Ａ３０１側へ速やかに流下させることができる。

【１４５７１】

また、振分部材Ａ１３８０は、張出位置における姿勢変化に加えて、張出位置における左右方向の変位が生じ得る。張出位置において、ソレノイドＡ１４２０のコイルスプリングの付勢力により配置が維持されるところ、振分部材Ａ１３８０に当接した球の重さのかかり方によっては球の重さに付勢力が負けて、振分部材Ａ１３８０が退避位置側へ変位される。この場合、振分部材Ａ１３８０と対向突部Ａ１３７５との間隔が広げられることになるので、球の流下経路の経路幅が広げられることになり、球を折曲位置Ａ３０１側へ流入させ易くすることができる。

【１４５７２】

上述したような振分部材Ａ１３８０の変位や姿勢変化は、振分部材Ａ１３８０が凹部Ａ１３６２や延設腕部Ａ１４１２に対して十分な隙間をもって支持されていることによる。凹部Ａ１３６２と正面側板状部Ａ１３８４との間には上下方向に合計１．０［ｍｍ］程度の隙間が形成されており、振分部材Ａ１３８０は上下方向に変位可能に支持されている。

【１４５７３】

更に、振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０が樹脂材料から形成されていることにより、回転部材Ａ１４１０と振分部材Ａ１３８０の後方延設部Ａ１３８５とが干渉するような場合でも、回転部材Ａ１４１０及び振分部材Ａ１３８０の弾性変形により、振分部材Ａ１３８０の変位や姿勢変化が阻害されることを避けることができる。

【１４５７４】

回転部材Ａ１４１０は、延設部Ａ１３８２よりも後方側に位置しており、少なくとも延設部Ａ１３８２よりも後方側に位置する箇所において球との当接を生じない。これにより、球との衝突によって回転部材Ａ１４１０が割れたり欠けたりする事態を避けることができる。

【１４５７５】

回転部材Ａ１４１０の延設腕部Ａ１４１２における支持先端部が正面視円形に膨出されている。その支持先端部は振分部材Ａ１３８０の受入凹部Ａ１３８５ａに位置しているところ、振分部材Ａ１３８０の上下変位や姿勢変化により受入凹部Ａ１３８５ａの内面と支持先端部における膨出部位との係合により、振分部材Ａ１３８０の上下動作や姿勢変化の動作抵抗を増加させることができる。

【１４５７６】

振分部材Ａ１３８０が上方に変位された場合には、案内湾曲板部Ａ３５３の下面との上下幅が狭まることから、球の流下経路における経路幅が狭められ、球の流下抵抗が増大される。例えば、振分部材Ａ１３８０の上面で球が跳ねた場合には、案内湾曲板部Ａ３５３と衝突し、流下速度が減速される。これは、振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされる場合でも同様である。

【１４５７７】

振分部材Ａ１３８０が下方に変位された場合には、案内湾曲板部Ａ３５３の下面との上下幅が広がることから、球の流下経路における経路幅が広げられ、球の流下抵抗が減少される。例えば、振分部材Ａ１３８０の上面で球が跳ねたとしても、案内湾曲板部Ａ３５３と衝突することを抑制し、流下速度の減速を抑制できる。これは、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされる場合でも同様である。振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされた場合、自重により姿勢は維持される。

【１４５７８】
振分部材Ａ１３８０は、下傾斜姿勢とされた場合であっても、上傾斜姿勢とされた場合であっても、ソレノイドＡ１４２０が励磁され退避位置へ変位される場合に、凹部Ａ１３６２に案内されて、元の姿勢に戻される（図Ｅ４（ａ）参照）。
【１４５７９】
図２３６３は、図２３６１（ｂ）のＢ０７ｍ－Ｂ０７ｍ線における振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の部分断面図である。
【１４５８０】
振分部材Ａ１３８０の後方延設部Ａ１３８５の延設先端と背面蓋部材Ａ１４８０との間には、回転部材収容部Ａ１３４７における前後方向の隙間Ａ１３４７ｂが形成され、振分部材Ａ１３８０の正面側板状部Ａ１３８４の前側端部と正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２との間にも同様の幅の前後方向の隙間が形成される。
【１４５８１】
そのため、振分部材Ａ１３８０は、前後方向への変位が可能に構成される。振分部材Ａ１３８０の前後方向への変位は、振分部材Ａ１３８０の停止中にも生じるが、特に、退避位置および張出位置の間の動作中において、振分部材Ａ１３８０に球から付与される荷重や、回転部材Ａ１４１０を介して付与される荷重の前後方向の偏りにより生じ易い。この場合において、振分部材Ａ１３８０と回転部材Ａ１４１０が一体で前後方向に変位される。前後両側で接触される場合に比較して前後位置は不定となるが、摩擦による抵抗を低減することができ、動作の応答性を良くすることができる。
【１４５８２】
また、球からの荷重により前後いずれかの側に変位され背面蓋部材Ａ１４８０又は凹部Ａ１３６２の何れか一方に接触した場合であっても、他方側に隙間が確保されていることから、球からの荷重が解除されれば振分部材Ａ１３８０は他方側へ変位され（戻され）、摩擦抵抗が過度に大きくなることを回避することができる。
【１４５８３】
このように、振分部材Ａ１３８０は、左右方向および上下方向への変位だけではなく、前後方向の変位も許容されるよう構成されており、３次元的な変位を生じさせることができる。これにより、振分部材Ａ１３８０に当接した球の流下方向が平面的な方向（板状部Ａ３１１の前面と平行な平面上の方向）ではなく前後方向の成分を有する方向であったとしても、当接時に振分部材Ａ１３８０が平面的な移動に加えて前後方向の成分も有する方向に変位することで、遊技球に対して与える抵抗を抑制させることができる。
【１４５８４】
振分部材Ａ１３８０は、ソレノイドＡ１４２０の励磁と非励磁とが切り替えられることにより、退避位置と張出位置とで変位するように動作される。
【１４５８５】
ソレノイドＡ１４２０の駆動態様は、本実施形態では、電源が投入されてから一定動作で駆動される。即ち、０．２秒間の励磁と、１．８秒間の非励磁とが交互に切り替えられる態様で駆動される。
【１４５８６】
振分部材Ａ１３８０は高頻度で動作されているので、同じ態様で第１流下経路ＡＲ３０３を流下する球が振分部材Ａ１３８０に衝突する場合であっても、振分部材Ａ１３８０の態様によって、球の衝突に基づく振分部材Ａ１３８０の動作態様が異なる。
【１４５８７】
例えば、振分部材Ａ１３８０が張出位置で停止している状態である場合、衝突可能な部位である延設部Ａ１３８２の上面に球が衝突することにより、振分部材Ａ１３８０は延設部Ａ１３８２の延設先端が傾倒する下傾斜姿勢とされる。
【１４５８８】
一方、振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ変位する途中の状態である場合、延設部Ａ１３８２の延設先端が球に衝突することになり、球からの重みにより振分部材Ａ

１３８０が張出位置へ到達するタイミングが遅れた動作とされ、振分部材Ａ１３８０は延設部Ａ１３８２の延設先端が傾倒する下傾斜姿勢とされる。

【１４５８９】

どちらの場合も、振分部材Ａ１３８０が張出位置から退避位置へ変位されることにより、基端部Ａ１３８１が退避凹部Ａ１３４１に受け入れられることで元の姿勢に戻る。即ち、下傾斜姿勢から、延設先端が起き上がる方向に姿勢変化される。

【１４５９０】

このように、振分部材Ａ１３８０は、対向突部Ａ１３７５に対して近接離間する往復動作により姿勢を復帰させることができるので、振分部材Ａ１３８０の繰り返し動作を安定的に生じさせることができる。

【１４５９１】

なお、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する遊技球は、振分部材Ａ１３８０に衝突する場合も、衝突しない場合も生じ得る。振分部材Ａ１３８０に到達するまでに十分に減速された球は振分部材Ａ１３８０に衝突し得るが、例えば第１球流下構造体Ａ１３００への流入時の流下速度が高い場合等において十分に減速されないと、振分部材Ａ１３８０の上面に対して離間して右方へ流下（飛翔）するため、振分部材Ａ１３８０と衝突せずに流下し得る。

【１４５９２】

次いで、図２３６４から図２３６６を参照し、第８５実施形態における第１球流下構造体Ａ２３００について説明する。上記第８３実施形態では、第１球流下構造体Ａ３００に流入した遊技球は全て第１球流下構造体Ａ３００の下端から排出される場合を説明したが、第８５実施形態では、第１球流下構造体Ａ２３００に流入した遊技球が複数の経路に振り分けられるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１４５９３】

図２３６４は、第８５実施形態における第１球流下構造体Ａ２３００の正面図である。図２３６４では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ２３５０の板状部Ａ３５１及び支持装置Ａ２５２０の図示が省略され、正面側部材Ａ２３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、及び交差突条部Ａ３７１が想像線で図示される。

【１４５９４】

第１球流下構造体Ａ２３００は、上述の第１球流下構造体Ａ３００，Ａ１３００と同様に、遊技盤Ａ１０１３のベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして組み付けられる。

【１４５９５】

第１球流下構造体Ａ２３００は、ベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ２３１０と、その背面側部材Ａ２３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ２３５０と、背面側部材Ａ２３１０と正面側部材Ａ２３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、背面側部材Ａ２３１０に対して回転動作可能に収容されており遊技球の流下経路を振り分ける振分部材Ａ２３８０と、を備える。

【１４５９６】

本実施形態では、振分部材Ａ２３８０が左右へ延びる回転軸Ａ２３８０ａを中心に回転するよう構成されており、正面側部材Ａ２３５０は振分部材Ａ２３８０が回転した場合に干渉しないように、板状部Ａ３５１において振分部材Ａ２３８０の動作との干渉を避けるための開口部Ａ２３５７が形成される。次いで、振分部材Ａ２３８０の詳細構成について説明する。

【１４５９７】

図２３６５及び図２３６６は、図２３６４のＢ０９ｍ－Ｂ０９ｍ線における第１球流下

構造体Ａ２３００の断面図である。図２３６５では、振分部材Ａ２３８０が案内湾曲板部Ａ３５３から離れる方向に回転動作（傾倒動作）した第１状態が図示され、図２３６６では、振分部材Ａ２３８０が案内湾曲板部Ａ３５３に接近する方向に回転動作（傾倒動作）した第２状態が図示される。

【１４５９８】

振分部材Ａ２３８０は開口部Ａ２３５７の前方に張り出して位置されており、振分部材Ａ２３８０と干渉する範囲においてガラスユニットＨ１６に貫通孔Ａ１６ｃが形成される。この貫通孔Ａ１６ｃを介した不正の防止のために、ガラスユニットＨ１６の前側に貫通孔の無い積層ガラスユニットＡ２０１６が配設される。積層ガラスユニットＡ２０１６は、ガラスユニットＨ１６の正面側において窓部Ｐ１４ｅ（図２３３５参照）を塞ぐように正面枠Ｐ１４に配設される。

【１４５９９】

振分部材Ａ２３８０は、第１状態においては案内湾曲板部Ａ３５３との間を右方（折曲位置Ａ３０１側）に流下する遊技球の流下経路の経路幅を構成し、第２状態においては案内湾曲板部Ａ３５３との間に到達した球が下方に流下する（落ちる）ことから、右方（折曲位置Ａ３０１側）に流下する遊技球の流下経路の経路幅を構成しない。

【１４６００】

図２３６５及び図２３６６に図示されるように、振分部材Ａ２３８０は、軸方向（図２３６５紙面垂直方向）の幅寸法が遊技球の直径と略同等とされており回転軸Ａ２３８０ａを中心に回転可能に支持される部材であって、その回転軸Ａ２３８０ａと直交する方向に延びる本体部材Ａ２３８１と、その本体部材Ａ２３８１から円周方向に沿って両側に延設され略円板形状を形成する円板形成部Ａ２３８２と、その円板形成部Ａ２３８２の形成する円板形状の略１／４周部分において略扇状に凹設される凹設部Ａ２３８３と、本体部材Ａ２３８１の延設先端側から円板形成部Ａ２３８２の円の周面に沿って（円の接線方向と平行に）張り出し形成される球当接部Ａ２３８４と、を主に備え、図２３６５に示す第１状態において遊技球が凹設部Ａ２３８３に収容されることにより、遊技球の重さにより第２状態（図２３６６参照）まで後転動作する態様（重心バランス）で構成される。

【１４６０１】

振分部材Ａ２３８０は、重心ＡＧ１が図２３６５に図示する第１状態において回転軸Ａ２３８０ａの正面側下部に位置する。これにより、第１状態では、振分部材Ａ２３８０が前倒れしかけるところ、後述する支持装置Ａ２５２０に下支えされることにより、図２３６５に示す待機状態で姿勢が安定する。

【１４６０２】

凹設部Ａ２３８３は、図２３６５に示す第１状態において上下方向（鉛直方向）に沿って延びる上下側面Ａ２３８３ａと、前後方向（水平方向）に沿って延びる前後側面Ａ２３８３ｂと、を備える。凹設部Ａ２３８３は、球を調度１球受け入れ可能な寸法で構成される。

【１４６０３】

これにより、遊技球が凹設部Ａ２３８３に収容され、振分部材Ａ２３８０が後転動作し始めた後において、新たに別の遊技球が流入する事態を回避することができる。

【１４６０４】

球当接部Ａ２３８４は、回転軸Ａ２３８０ａ側の反対側において、張出方向と交差する断面形状が同一の円弧形状となるように凹設される延設凹部Ａ２３８４ａを備え、その延設凹部Ａ２３８４ａが左方（図２３６６紙面奥方向）へ向かうにつれて、下降傾斜する態様で形成される。このように傾斜面の方向を設定することにより、振分部材Ａ２３８０が第２状態（図２３６６参照）とされ延設凹部Ａ２３８４ａ上を右方へ向けて流下する遊技球の流下抵抗を増大させることができる。

【１４６０５】

延設凹部Ａ２３８４ａの曲率半径は、遊技球の半径と同等とされる。これにより、振分部材Ａ２３８０が第２状態とされ延設凹部Ａ２３８４ａに遊技球が配置される場合に遊技

球を多点で支持することができ、延設凹部Ａ２３８４ａが遊技球をガイドする効果を向上させることができると共に、遊技球との擦れを面で生じさせることで流下抵抗を増大させることができる。

【１４６０６】

図２３６６に示すように、遊技球の重みで振分部材Ａ２３８０が後転動作した後の振分部材Ａ２３８０の第２状態では、球当接部Ａ２３８４の張出端部が背面側部材Ａ２３１０の側面に当接することにより後転方向の回転が止められる。図２３６６に示すように、振分部材Ａ２３８０の第２状態では、球の流下経路が球当接部Ａ２３８４に塞がれており、他の遊技球の流入を防止することができる。

【１４６０７】

球当接部Ａ２３８４は、第２状態において、第２延設部Ａ３２２の右側端部（図２３６４参照）よりも低い位置に配置されるので、第２延設部Ａ３２２を転動した遊技球を球当接部Ａ２３８４の上面にスムーズに乗せることができる。

【１４６０８】

球当接部Ａ２３８４は、上述した通り、第２状態において左方（図２３６６紙面奥方向）へ向かうほど下降傾斜する態様で構成されるので、球当接部Ａ２３８４の上面に乗った遊技球に対して左向きの力（摩擦力）を付与することができる。

【１４６０９】

図２３６６に示す状態から、遊技球が凹設部Ａ２３８３から離間して流下すると、振分部材Ａ２３８０の重心ＡＧ１を安定させる方向として振分部材Ａ２３８０が前転動作し、第１状態（図２３６５参照）に戻る。

【１４６１０】

振分部材Ａ２３８０の支持態様は、回転軸Ａ２３８０ａが、背面側部材Ａ２３１０の経路構成部Ａ１３４２において上下に延びるように形成される長孔Ａ２５１０に挿通されることで支持されると共に、下方に配設される支持装置Ａ２５２０に円板形成部Ａ２３８２が支持される。

【１４６１１】

支持装置Ａ２５２０は、正面側部材Ａ２３５０の板状部Ａ３５１から貫通孔Ａ１６ｃ側へ張り出すように延設される延設板部Ａ２３５８に配設されており、円板形成部Ａ２３８２に下方から当接する当接部材Ａ２５２１と、その当接部材Ａ２５２１に対して上向きの付勢力を与えるコイルスプリングＡ２５２２と、を備える。コイルスプリングＡ２５２２の付勢力により、回転軸Ａ２３８０ａは長孔Ａ２５１０の上端に当接された状態で維持され、回転動作可能に支持される（図２３６５参照）。

【１４６１２】

回転軸Ａ２３８０ａは、軸方向に若干の変位が可能となるクリアランスで長孔Ａ２５１０に支持されている。球当接部Ａ２３８４の延設凹部Ａ２３８４ａに球が乗った場合において、球の重みは、延設凹部Ａ２３８４ａの上面に対して、その傾斜によって、下方および右方かけられる。そのため、球の重みによって、振分部材Ａ２３８０は下方および右方に変位される。

【１４６１３】

即ち、第２状態において延設凹部Ａ２３８４ａに乗った球の重みが、支持装置Ａ２５２０のコイルスプリングＡ２５２２の付勢力を上回ることで、振分部材Ａ２３８０が下方へ変位する（沈む）と共に、球の荷重により振分部材Ａ２３８０が右方へ変位される。

【１４６１４】

これにより、案内湾曲板部Ａ３５３との経路幅が変わり、球が右方へ通過される。即ち、本実施形態では、第２状態における延設凹部Ａ２３８４ａの右端側と案内湾曲板部Ａ３５３との上下幅が球の直径程度の長さに設計されており、振分部材Ａ２３８０が下方に変位される前の状態（図２３６６参照）では延設凹部Ａ２３８４ａの上面を転動する球に対して流下抵抗を生じさせ、減速させる。

【１４６１５】

ここから振分部材Ａ２３８０が下方に変位されることにより、案内湾曲板部Ａ３５３と擦れることもなくなるため、球を停止させることなく、右方への流下を継続させることが可能となる。

【１４６１６】

振分部材Ａ２３８０の下方への変位は、延設凹部Ａ２３８４ａに乗った球からの重みによるものなので、凹設部Ａ２３８３から球が離間した後においても生じ続ける。更に、延設凹部Ａ２３８４ａの上面を連続で球が転動する場合において、振分部材Ａ２３８０がコイルスプリングＡ２５２２の付勢力により上方へ変位される前であれば、延設凹部Ａ２３８４ａの上面を転動する球は案内湾曲板部Ａ３５３と擦れることなく右方へ通過することになるので、球の減速を抑制させることができる。

【１４６１７】

振分部材Ａ２３８０の軸方向の変位（クリアランス内での位置ずれ）は、延設凹部Ａ２３８４ａを転動する球の重みによって生じるものであるが、その程度についてはランダム性を有する。例えば、球の重みによってクリアランス内の右側端位置に位置され、その状態で振分部材Ａ２３８０の回転動作が実行される場合もあれば、クリアランス内の右端でバウンドして左側端位置に位置され、その状態で振分部材Ａ２３８０の回転動作が実行される場合もある。

【１４６１８】

本実施形態では、振分部材Ａ２３８０が、軸方向においてクリアランス内で何れの位置にあっても（クリアランス内での軸方向の変位中においても）、延設凹部Ａ２３８４ａの上面を介して球を右方に流下させることができるし、第１状態と第２状態との間を回転動作可能に構成される。

【１４６１９】

次いで、図２３６７から図２３６９を参照して、第８６実施形態における揺動ユニットＤ２１００について説明する。上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０が突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの２箇所で支持される場合について説明したが、第８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂの１箇所で支持される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１４６２０】

初めに、図２３６７を参照して、第８６実施形態における揺動ユニットＤ２１００の全体構成について説明する。図２３６７（ａ）は、第８６実施形態における揺動ユニットＤ２１００を正面視した模式図であり、図２３６７（ｂ）は、図２３６７（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における揺動ユニットＤ２１００の模式断面図であり、図２３６７（ｃ）は、図２３６７（ａ）のＥ０１ｃ－Ｅ０１ｃ線における揺動ユニットＤ２１００の模式断面図である。なお、第８６実施形態においては、第８３実施形態における揺動ユニットＤ１００と同様に上側揺動手段Ｄ２１２０の下方側に下側揺動手段Ｄ１３０（図２３４８参照）が配設されても良いが、以下の説明では、下側揺動手段Ｄ１３０が配設されないものとして説明する。

【１４６２１】

また、図２３６７（ａ）では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示される。

【１４６２２】

図２３６７に示すように、第８６実施形態における揺動ユニットＤ２１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース手段Ｄ２１１０と、そのベース手段Ｄ２１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ２１２０と、その上側揺

動手段Ｄ２１２０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ２１４０とを主に備える。
【１４６２３】
なお、揺動ユニットＤ２１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ２１２０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第８６実施形態では、ベース手段Ｄ２１１０と、そのベース手段Ｄ２１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ２１２０、上側動力付与手段Ｄ２１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。
【１４６２４】
ベース手段Ｄ２１１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース本体Ｄ２１１１と、そのベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）の２箇所から鉤状に突設される第１の規制部Ｄ２１１３と、その２箇所の第１の規制部よりも下方側においてベース本体Ｄ２１１１の正面側の２箇所から鉤状に突設される第２の規制部Ｄ２１１４と、その第２の規制部Ｄ２１１４のそれぞれの下方側に配設される付勢手段Ｄ２１８３とを主に備える。
【１４６２５】
なお、第８６実施形態においては、ベース手段Ｄ２１１０は、ベース本体Ｄ２１１１と、第１の規制部Ｄ２１１３と、第２の規制部Ｄ２１１４とが一体の透明な樹脂材料から形成されるが、ベース本体Ｄ２１１１と、第１の規制部Ｄ２１１３と、第２の規制部Ｄ２１１４とを、異なる部材から形成しても良い。例えば、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４は、後述するように上側揺動手段Ｄ２１２０の衝突箇所となるので、その剛性を高めるために、金属材料から形成しても良い。
【１４６２６】
また、２箇所に形成される第１の規制部Ｄ２１１３のそれぞれの材料を異なる部材で形成しても良い。例えば、後述する第２正面カムＤ２１４７の回転方向によって、上側揺動手段Ｄ２１２０が当接しやすい側（ベース手段Ｄ２１１０に対する上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きい側）を金属材料から形成して、その剛性を確保しつつ、上側揺動手段Ｄ２１２０の当接しにくい側（ベース手段Ｄ２１１０に対する上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が小さい側）を樹脂材料から形成して、製造コストの削減を図るものであっても良い。
【１４６２７】
ベース本体Ｄ２１１１は、後述する上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するためのベースであり、その上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。
【１４６２８】
また、ベース本体Ｄ２１１１には、後述する上側動力付与手段Ｄ２１４０の駆動力を背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に伝達するための挿通孔Ｄ１１１ａ（図２３４９参照）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。
【１４６２９】
第１の規制部Ｄ２１１３は、ベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から立設される立設部Ｄ２１１３ａと、その立設部Ｄ２１１３ａの先端から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出する突出部Ｄ２１１３ｂとを備える。
【１４６３０】
また、第１の規制部Ｄ２１１３は、後述する上側揺動手段Ｄ２１２０が上側位置で暴れてセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）に衝突することを抑制する（即ち、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内する）ための変位規制部材であり、後述する第２正面カムＤ２１４７が第１位置（即ち、突設部Ｄ１４７ｂを回転軸の上側に配置した位置）に停止される際に、後述する上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１の上方側の一部を、第１の規

制部Ｄ２１１３の突出部Ｄ２１１３ｂとベース本体Ｄ２１１１との対向間に収容可能な位置（即ち、正面視（矢印Ｂ方向視）において第１の規制部Ｄ２１１３の突出部Ｄ２１１３ｂが上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１と重なる位置）に形成されると共に、立設部Ｄ２１１１ａが上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１の上方側の外縁に沿う位置に形成される。これにより、第８６実施形態における上側揺動手段Ｄ２１２０は、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配置される度に第１の規制部Ｄ２１１３に沿う所定の姿勢とされる。

【１４６３１】

第２の規制部Ｄ２１１４は、ベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から立設される立設部Ｄ２１１４ａと、その立設部Ｄ２１１４ａの先端から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出する突出部Ｄ２１１４ｂとを備える。

【１４６３２】

また、第２の規制部Ｄ２１１４は、後述する第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに軸支される上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ１４７の回転により左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０がセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）に衝突することを抑制する（即ち、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内する）ための変位規制部材であり、後述する第２正面カムＤ２１４７が第１位置（即ち、突設部Ｄ１４７ｂを回転軸の上側に配置した位置）に停止される場合における上側揺動手段Ｄ２１２０の配設位置に対して、離れた位置（即ち、正面視（矢印Ｂ方向視）において第２の規制部Ｄ２１１４の突出部Ｄ２１１４ｂが上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１と重ならない位置）に形成される。

【１４６３３】

即ち、第１の規制部Ｄ２１１３は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成され、第２の規制部Ｄ２１１４は、上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成される。

【１４６３４】

付勢手段Ｄ２１８３は、弾性体Ｄ２１８３ａと、その弾性体Ｄ２１８３ａとベース本体Ｄ２１１１との間に配設され、ベース本体Ｄ２１１１に対して反力を作用させる弾性バネＤ２１８３ｂとを備え、第２正面カムＤ１４７の回転により上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａに衝突する位置に配設される。

【１４６３５】

また、付勢手段Ｄ２１８３は、第２正面カムＤ１４７の回転により上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０に上側揺動手段Ｄ２１２０に反力を付与するための部材であり、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａに衝突した際に、弾性バネＤ２１８３ｂを弾性変形させて弾性バネＤ２１８３ｂの反力を上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させることが可能に構成される。

【１４６３６】

弾性体Ｄ２１８３ａは、ゴム又はウレタンの弾性材料から板状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した上側揺動手段Ｄ２１２０を上面側に当接可能に構成される。弾性体Ｄ２１８３ａは、弾性材料から形成されことで、弾性体Ｄ２１８３ａに上側揺動手段Ｄ２１２０が衝突した際に、その衝突により上側揺動手段Ｄ２１２０に傷が形成されること抑制できる。

【１４６３７】

弾性バネＤ２１８３ｂは、金属材料から形成されるコイルスプリングであり、一端側が弾性体Ｄ２１８３ａの下面に連結されると共に、他端側がベース手段Ｄ２１１０に支持される。また、弾性バネＤ２１８３ｂは、弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやく設定される。これにより、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａに衝突した際には、弾性体Ｄ２１８３ａよりも先行して弾性バネＤ２１８３ｂを弾性変形させて、弾性バネＤ２

１８３ｂの反力を上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させることが可能とされる。
【１４６３８】
上側動力付与手段Ｄ２１４０は、電力が付与されることで、軸部Ｄ１４１ｂが回転する駆動モータＤ１４１と、その駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに配設される第２正面カムＤ２１４７とを主に備える。
【１４６３９】
第２正面カムＤ２１４７は、円板状に形成される円板部Ｄ１４７ａと、その円板部Ｄ１４７ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突設される突設部Ｄ１４７ｂとを備え、回転する回転体として構成される。また、第２正面カムＤ２１４７は、円板部Ｄ１４７ａの中心部にベース本体Ｄ２１１１の正面側に突出された駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが挿入されることでベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）の正面側に配設される。
【１４６４０】
なお、第８６実施形態における突設部Ｄ１４７ｂは、第２正面カムＤ２１４７の円板部Ｄ１４７ａが駆動モータＤ１４１により回転されることで、円板部Ｄ１４７ａの回転に伴いベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対する相対位置を変位可能に構成される。
【１４６４１】
上側揺動手段Ｄ２１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い略半円形状に形成される。また、上側揺動手段Ｄ２１２０は、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ１２１と、その変位手段Ｄ１２１の長手方向中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁から突設される第２被軸支部Ｄ１２３とを備え、突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。
【１４６４２】
第２被軸支部Ｄ１２３は、貫通孔Ｄ１２３ａに挿入される突設部Ｄ１４７ｂが第２正面カムＤ１４７の回転によりベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１４１の駆動力が第２被軸支部Ｄ１２３に伝達されベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位可能とされる。
【１４６４３】
次いで、図２３６８及び図２３６９を参照して、揺動ユニットＤ２１００の変位態様について説明する。図２３６８及び図２３６９は、揺動ユニットＤ２１００を正面視した模式図である。なお、図２３６８及び図２３６９では、第２正面カムＤ２１４７を第１位置に配置した状態における上側揺動手段Ｄ２１２０が実線で図示され、第２正面カムＤ２１４７を第２位置に配置した状態における上側揺動手段Ｄ２１２０が２点鎖線で図示される。また、図２３６８では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ（即ち、第２正面カムＤ２１４７）を回転速度Ｂで回転させた場合における上側揺動手段Ｄ２１２０が図示され、図２３６９では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ（即ち、第２正面カムＤ２１４７）を回転速度Ａで回転させた場合における上側揺動手段Ｄ２１２０が図示される。
【１４６４４】
図２３６８及び図２３６９に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転させた場合には、その軸部Ｄ１４１ｂが勘合される第２正面カムＤ２１４７が第１位置から第４位置まで順に回転して再度第１位置まで回転されることで１回転される。これにより、第２正面カムＤ２１４７の回転軸に対して偏心する位置に形成される突設部Ｄ１４７ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位される。この相対変位により、突設部Ｄ１４７ｂに連結される上側揺動手段Ｄ２１２０が、突設部Ｄ１４７ｂと共にベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位可能に構成される。
【１４６４５】
ここで、図２３６８に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ

（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、正面視（矢印Ｂ方向視）において上側揺動手段Ｄ２１２０の姿勢を維持した状態で、上側揺動手段Ｄ２１２０をスライド変位させることが可能とされる。この場合、上側揺動手段Ｄ２１２０は、正面視における突設部Ｄ１４７ｂと同様の回転の軌跡でスライド変位される。

【１４６４６】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を小さくできる。これにより、突設部Ｄ１４７ｂに対して所定の位置に上側揺動手段Ｄ２１２０を吊り下げた状態で、上側揺動手段Ｄ２１２０をベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位させることができる。

【１４６４７】

一方、図２３６９（ａ）及び図２３６９（ｂ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、正面視（矢印Ｂ方向視）において突設部Ｄ１４７ｂと同様の回転の軌跡で上側揺動手段Ｄ２１２０が変位されると共に、突設部Ｄ１４７ｂを軸に上側揺動手段Ｄ２１２０が回転される。

【１４６４８】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を大きくできる。この慣性力により、突設部Ｄ１４７ｂを軸に上側揺動手段Ｄ２１２０を回転させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０は、突設部Ｄ１４７ｂの回転に伴う回転の軌跡で上側揺動手段Ｄ２１２０をスライド変位しつつ、突設部Ｄ１４７ｂを軸に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にぐらつきつつ、ベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位することが可能となる。

【１４６４９】

このように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させて、上側揺動手段Ｄ２１２０を素早く変位させた際には、上側揺動手段Ｄ２１２０に正面視（矢印Ｂ方向視）において回転の軌跡でスライド変位させるだけでなく、上側揺動手段Ｄ２１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向側）にぐらつかせる変位をさせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０による演出効果を向上しやすくできる。

【１４６５０】

従って、第８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度を変更することで、その突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）に作用する駆動力の大きさを変更でき、その突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を変更できる。

【１４６５１】

また、第８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される際に、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることにより、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を変更できるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。

【１４６５２】

従って、第８６実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４６５３】
　また、第８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が受ける駆動力が小さい場合）には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されず、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が受ける駆動力が大きい場合）には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位可能に構成される。
【１４６５４】
　ここで、例えば、第８３実施形態における揺動ユニットＤ１００のように、上側揺動手段Ｄ１２０に上側バネＤ１８１が連結され、上側揺動手段Ｄ１２０に常に上側バネＤ１８１の反力が作用するものでは、上側揺動手段Ｄ１２０に上側バネＤ１８１の反力を確実に作用させることができるが、上側揺動手段Ｄ１２０に常に上側バネＤ１８１の反力が作用する状態となる為、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様の変化をさせにくいという問題がある。
【１４６５５】
　これに対し、第８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けずに変位され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されることで、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させることが可能に構成される。
【１４６５６】
　即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を変化させることで、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）からの反力を受けずに上側揺動手段Ｄ２１２０が変位される態様と、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）からの反力を受けて上側揺動手段Ｄ２１２０が変位される態様とを形成できる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様をより複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制でき、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）の変位による演出効果を向上できる。
【１４６５７】
　なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ２１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ２１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。
【１４６５８】
　また、第８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転し続けた際に、上側揺動手段Ｄ２１２０が過剰に変位する場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させて、上側揺動手段Ｄ２１２０に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させることで上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様に変化を付与することができる。

【１４６５９】
この場合、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）の上側揺動手段Ｄ２１２０との当接面は、弾性バネＤ２１８３ｂが弾性変形されることで、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の回転方向に対して、傾斜する方向に回転される。これにより、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した後に、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により当接前の回転方向と反対方向に上側揺動手段Ｄ２１２０が変位することを抑制できる。従って、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した際に、上側揺動手段Ｄ２１２０をスムーズに変位させることができ、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位が一時的に停止して、上側揺動手段Ｄ２１２０を変位させることによる演出効果が一時的に低下することを抑制できる。
【１４６６０】
また、第２の規制部Ｄ２１１４は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接され、変位の態様が変化された上側揺動手段Ｄ２１２０が当接可能な位置（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度が速く回転される場合の上側揺動手段Ｄ２１２０の変位位置）に形成される。よって、第２の規制部Ｄ２１１４には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により変位の態様が変化された状態の上側揺動手段Ｄ２１２０を当接させることができる。これにより、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により、設定外の方向に変位することを抑制できる。
【１４６６１】
なお、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）は、上側揺動手段Ｄ２１２０が回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転される場合に、正面視（矢印Ｂ方向視）において上側揺動手段Ｄ２１２０の姿勢を維持した状態で突設部Ｄ１４７ｂ１の回転に伴う回転の軌跡でスライド変位される上側揺動手段Ｄ２１２０が非当接とされる位置に形成される。即ち、第８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更する（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を変更する）ことで、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の弾性回復力が上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する場合と、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の弾性回復力が上側揺動手段Ｄ２１２０に作用しない場合とを切り替えることが可能とされる。その結果、第８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様のバリエーションを付与することができ、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出効果を向上できる。
【１４６６２】
また、上記したように、第１の規制部Ｄ２１１３は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成され、第２の規制部Ｄ２１１４は、上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成される。
【１４６６３】
即ち、第２正面カムＤ２１４７を第１位置の前後の区間を移動させる場合における上側揺動手段Ｄ２１２０の変位領域では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３により案内可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させると共に第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第４位置の間で移動させる場合における上側揺動手段Ｄ２１２０の変位領域では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２の規制部Ｄ２１１４により案内可能に構成される。
【１４６６４】
そのため、第８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３に案内された後、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２の規制部Ｄ２１１４に案内されるまでの間の領域において、上側揺動手段Ｄ２１２０の案内（規制）を解除して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の自由度を向上できる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３に案内された後、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２の規制部Ｄ２１１４に案内されるまでの間の

領域において、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４６６５】

なお、上記の説明では、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に変位させる（即ち、第２正面カムＤ２１４７を正面視において時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において反時計回りに回転させるものであっても良く、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【１４６６６】

これによれば、第２正面カムＤ２１４７の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４６６７】

また、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４６６８】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４６６９】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【１４６７０】

これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４６７１】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第２正面カムＤ２１４７が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。

【１４６７２】

また、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させる（往路と復路とで回転速度を変更する）ことで、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調になることを

抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４６７３】
さらに、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ２１４７が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。
【１４６７４】
なお、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素とできる。
【１４６７５】
即ち、第２正面カムＤ２１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第２正面カムＤ２１４７の回転量を制御する必要がある。そのため、第２正面カムＤ２１４７の制御が複雑になる。
【１４６７６】
これに対し、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース本体Ｄ１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図２３４９参照）により、第２正面カムＤ２１４７の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第２正面カムＤ２１４７の制御をすることができるので、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素にできる。
【１４６７７】
また、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）をベース本体Ｄ２１１１に別途配設しても良い。この場合には、検出装置の検出があった（即ち、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内された）際に、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を遅くするように駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度を変更（制御）することで、上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂに作用する負荷が過大になり、それら上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂが破損すること、及び、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材が破損することを抑制できる。
【１４６７８】
なお、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）は、製造コストが嵩むため、配設しなくても良い。この場合には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）のばね定数を小さくして、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突した後に、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力が上側揺動手段Ｄ２１２０に過大に作用することを抑制することが好ましい。上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材が破損することを抑制できるからである。
【１４６７９】
また、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）をベース本体

Ｄ２１１１に別途配設する場合には、その検出装置の検出がされた際に、所定の演出態様を第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）で報知するように構成しても良い。

【１４６８０】

これによれば、大当たりの期待度が高い抽選がされている場合や、大当たりした場合に上側揺動手段Ｄ２１２０を過大に変位させて、その変位を検出手段に検出させることで、複雑化された上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様と共に、第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）による演出を遊技者に認識させることができる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）による演出を利用して、遊技者に期待感を持たせることができる。

【１４６８１】

なお、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）の検出がされた際に、所定の演出態様を第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）で報知しなくても良い。この場合には、検出装置と第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカーとを関係づけた演出ができなくなるため、遊技の興趣を十分に向上できなくなるが、検出装置と第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカーとの演出とを対応させなくて良いので、それらの制御を簡易にできる。

【１４６８２】

次いで、図２３７０から図２３７３を参照して、第８７実施形態における揺動ユニットＤ３１００について説明する。上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０が１つの構成体として形成される場合について説明したが、第８７実施形態では、上側揺動手段Ｄ３１２０が２分割されて形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１４６８３】

初めに、図２３７０を参照して、第８７実施形態における揺動ユニットＤ３１００の全体構成について説明する。図２３７０（ａ）は、第８７実施形態における揺動ユニットＤ３１００を正面視した模式図であり、図２３７０（ｂ）は、図２３７０（ａ）のＥ０２ｂ－Ｅ０２ｂ線における揺動ユニットＤ３１００の模式断面図であり、図２３７０（ｃ）は、図２３７０（ａ）のＥ０２ｃ－Ｅ０２ｃ線における揺動ユニットＤ３１００の断面模式図である。なお、第８７実施形態においては、第８３実施形態における揺動ユニットＤ１００と同様に上側揺動手段Ｄ３１２０の下方側に下側揺動手段Ｄ１３０（図２３４８参照）が配設されても良いが、以下の説明では、下側揺動手段Ｄ１３０が配設されないものとして説明する。

【１４６８４】

また、図２３７０（ａ）では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示される。

【１４６８５】

図２３７０に示すように、第８７実施形態における揺動ユニットＤ３１００は、正面視において門型に形成されるベース手段Ｄ３１１０と、そのベース手段Ｄ３１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ３１２０と、その上側揺動手段Ｄ３１２０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ３１４０とを主に備える。

【１４６８６】

なお、揺動ユニットＤ３１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ３１２０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第

８７実施形態では、上側揺動手段Ｄ３１２０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第８７実施形態では、ベース手段Ｄ３１１０と、そのベース手段Ｄ３１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ３１２０、上側動力付与手段Ｄ３１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。

【１４６８７】

ベース手段Ｄ３１１０は、正面視において門型に形成されるベース本体Ｄ３１１１と、そのベース本体Ｄ３１１１の正面側に突設されるレール手段Ｄ３１１５と、そのレール手段Ｄ３１１５の正面側に覆設されるカバー部材Ｄ３１１６と、後述する上側揺動手段Ｄ３１２０の他方側（矢印Ｌ方向側）に配設される付勢手段Ｄ２１８３と、を主に備える。

【１４６８８】

なお、第８７実施形態においては、ベース手段Ｄ３１１０は、ベース本体Ｄ３１１１と、レール手段Ｄ３１１５とが一体の樹脂材料から形成されるが、ベース本体Ｄ３１１１と、レール手段Ｄ３１１５とを、異なる部材から形成しても良い。例えば、レール手段Ｄ３１１５は、後述するように上側揺動手段Ｄ３１２０の摺動箇所となるので、剛性を高めるために、金属材料から形成しても良い。

【１４６８９】

ベース本体Ｄ３１１１は、後述する上側動力付与手段Ｄ３１４０を配設するためのベースであり、その上側動力付与手段Ｄ３１４０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。

【１４６９０】

また、ベース本体Ｄ３１１１には、後述する上側動力付与手段Ｄ３１４０の駆動力を背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に伝達するための挿通孔Ｄ１１１ａ，Ｄ１１１ｂ（図２３４９参照）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。

【１４６９１】

レール手段Ｄ３１１５は、ベース本体Ｄ３１１１の上方に形成される上側レールＤ３１１５ａと、その上側レールＤ３１１５ａと所定の間隔を隔てて並設される下側レールＤ３１１５ｂとを備え、それら上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間で、後述する上側揺動手段Ｄ３１２０の第２変位手段Ｄ３１２５を案内可能に構成される。

【１４６９２】

カバー部材Ｄ３１１６は、上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間に配設した上側揺動手段Ｄ３１２０の第２変位手段Ｄ３１２５が正面側に向かって脱落することを抑制する部材であり、上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間に第２変位手段Ｄ３１２５を配設した状態で、上側レールＤ３１１５ａの正面側端部に配設可能に構成される。なお、カバー部材Ｄ３１１６及び下側レールＤ３１１５ｂは、それらカバー部材Ｄ３１１６及び下側レールＤ３１１５ｂの対向間に第２変位手段Ｄ３１２５が変位可能な空間を形成可能な大きさに形成される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５は、レール手段Ｄ３１１５に支持された状態で上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間を変位可能とされる。

【１４６９３】

上側動力付与手段Ｄ３１４０は、電力が付与されることで、軸部Ｄ１４１ｂが回転する駆動モータＤ１４１と、その駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに配設される駆動ギヤＤ１４２と、その駆動ギヤＤ１４２に歯合する歯を有する第１正面カムＤ１４３とを主に備える。なお、第８７実施形態における第１正面カムＤ１４３は、背面側のギヤ部Ｄ１４３ａに形成される被軸支部Ｄ１４３ａ１がベース本体Ｄ３１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂ（図２３４９参照）に軸支され、駆動ギヤＤ１４２により駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達されることで、被軸支部Ｄ１４３ａ１の軸を中心に回転可能に構成される。

【１４６９４】

上側揺動手段Ｄ３１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ３１１１の第１正面カムＤ１４３が配設される側（矢印Ｌ方向側）に配設される変位手段Ｄ３１２１と、その変位手段に相対変位可能に連結される第２変位手段Ｄ３１２５と、変位手段Ｄ３１２１の外縁から突設される第１被軸支部Ｄ１２２と、第２変位手段Ｄ３１２４の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁から突設される第１被案内手段Ｄ３１２６と、第２変位手段Ｄ３１２５の変位手段Ｄ３１２１が連結される側（矢印Ｌ方向側）と反対側（矢印Ｒ方向側）における外縁から突設される第２被案内手段Ｄ３１２７とを主に備え、突設部Ｄ１４３ｂ２から受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【１４６９５】

なお、第８７実施形態における上側揺動手段Ｄ３１２０では、変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５の全体が正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向に長い略半円形状に形成され、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に沿う位置に配設される。また、変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に配設され、その重なった状態で変位されることで、正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【１４６９６】

また、第８７実施形態における変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５は、第８３実施形態と同様に、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１２１ａと、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂとを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５のそれぞれの内部に備えて構成されるが、第８３実施形態と同様に、反射部Ｄ１２１ａ、又は、光透過部Ｄ１２１ｂのどちらか一方のみで構成されるものであっても良い。

【１４６９７】

更に、変位手段Ｄ３１２１には、第２変位手段Ｄ３１２５を連結するための連結手段Ｄ３１２１ｃが形成され、第２変位手段Ｄ３１２５には、変位手段Ｄ３１２１の連結手段Ｄ３１２１ｃが連結される被連結手段Ｄ３１２５ａが形成される。

【１４６９８】

連結手段Ｄ３１２１ｃは、変位手段Ｄ３１２１の背面側の外縁から第２変位手段Ｄ３１２５側に向かって突出される突出部Ｄ３１２１ｃ１と、その突出部Ｄ３１２１ｃ１から正面側に突設される軸部Ｄ３１２１ｃ２と、その軸部Ｄ３１２１ｃ２の周囲において変位手段Ｄ３１２１の正面側を凹設した凹設部Ｄ３１２１ｃ３とを備える。

【１４６９９】

被連結手段Ｄ３１２５ａは、第２変位手段Ｄ３１２５の正面側の外縁から変位手段Ｄ３１２１側に向かって突出される突出部Ｄ３１２５ｂと、その突出部Ｄ３１２５ｂに形成される貫通孔に内嵌される被保持手段Ｄ３１２５ｃと、その被保持手段Ｄ３１２５ｃの周囲において第２変位手段Ｄ３１２５の背面側を凹設した凹設部Ｄ３１２５ｄとを備える。

【１４７００】

変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とは、変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が、第２変位手段Ｄ３１２５の被保持手段Ｄ３１２５ｃに挿通されることで、互いが相対変位可能な状態で連結される。なお、被保持手段Ｄ３１２５ｃは、軸部Ｄ３１２１ｃ２が相対回転可能な状態で挿入される円環状の内リングＤ３１２５ｃ１と、その内リングＤ３１２５ｃ１の外側に所定の距離を離して配設される外リングＤ３１２５ｃ２と、それら内リングＤ３１２５ｃ１と外リングＤ３１２５ｃ２との間に配設される弾性変形可能な弾性部材Ｄ３１２５ｃ３とから構成され、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を弾性変形させることで、外リングＤ３１２５ｃ２に対する内リングＤ３１２５ｃ１の相対位置を軸部Ｄ３１２１ｃ２と共に変位可能に構成される。

【１４７０１】

変位手段Ｄ３１２１の凹設部Ｄ３１２１ｃ３及び第２変位手段Ｄ３１２５の凹設部Ｄ３

１２５ｄは、変位手段Ｄ３１２１の突出部Ｄ３１２１ｃ１及び第２変位手段Ｄ３１２５の突出部Ｄ３１２５ｂの突出先端側が、正面視における変位手段Ｄ３１２１の外縁および第２変位手段Ｄ３１２５の外縁に当接することを抑制する空間を形成する凹部であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の大きさで形成される。

【１４７０２】

第１被案内手段Ｄ３１２６は、第２変位手段Ｄ３１２５の外縁から突設される板状の突出部Ｄ３１２６ａと、その突出部Ｄ３１２６ａから背面側に向かってと突設される軸部Ｄ３１２６ｂと、その軸部Ｄ３１２６ｂに回転可能な状態で軸支される転動部材Ｄ３１２６ｃとを備え、転動部材Ｄ３１２６ｃがレール手段Ｄ３１１５の上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間に案内（転動）可能な状態で収容される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５は、変位手段Ｄ３１２１から駆動力が連結手段Ｄ３１２１ｃ及び被連結手段Ｄ３１２５ａを介して伝達されると、ベース本体Ｄ３１１１（ベース手段Ｄ３１１０）に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能とされる。

【１４７０３】

第２被案内手段Ｄ３１２７は、第２変位手段Ｄ３１２５が変位手段Ｄ３１２１から離れる方向（矢印Ｒ方向）に過剰に変位した際に、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させて、第２変位手段Ｄ３１２５の変位を抑えるための当接部分であり、変位手段Ｄ３１２１に連結される側（矢印Ｌ方向側）と反対側（矢印Ｒ方向側）に形成される。

【１４７０４】

次いで、図２３７１及び図２３７２を参照して、揺動ユニットＤ３１００の変位態様について説明する。図２３７１（ａ）及び図２３７１（ｂ）、図２３７２（ａ）及び図２３７２（ｂ）、図２３７３（ａ）及び図２３７３（ｂ）は、上側揺動手段Ｄ３１２０及び上側動力付与手段Ｄ３１４０の正面視における模式図である。なお、図２３７１及び図２３７２では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合の上側揺動手段Ｄ３１２０の遷移状態が図２３７１（ａ）、図２３７１（ｂ）、図２３７２（ａ）、図２３７２（ｂ）の順に図示され、図２３７３では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合の上側揺動手段Ｄ３１２０の遷移状態が図２３７３（ａ）、図２３７３（ｂ）の順に図示される。

【１４７０５】

また、図２３７１～図２３７２では、第１正面カムＤ１４３が第１位置に維持される状態における上側揺動手段Ｄ３１２０の第２変位手段Ｄ３１２５の変位手段Ｄ３１２１側の端部に沿ってその基準線がＤＫ１の符号を付して２点鎖線で図示される。

【１４７０６】

なお、以下の説明では、第１正面カムＤ１４３が正面視において反時計回りに回転される場合（即ち、第１正面カムＤ１４３が第１位置、第４位置、第３位置、第２位置の順で回転される場合）について説明する。

【１４７０７】

図２３７１～図２３７３に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ（図２３７０（ａ）参照）を回転させた場合には、その軸部Ｄ１４１ｂが勘合される駆動ギヤＤ１４２（図２３７０（ａ）参照）が回転されることで、第１正面カムＤ１４３が回転される。これにより、第１正面カムＤ１４３の回転軸に対して偏心する位置に形成される突設部Ｄ１４３ｂ２が正面視においてベース本体Ｄ３１１１（図２３７０（ａ）参照）に対して相対変位される。この相対変位により、突設部Ｄ１４３ｂ２に連結される変位手段Ｄ３１２１が、突設部Ｄ１４３ｂ２と共にベース本体Ｄ３１１１に対して相対変位可能に構成される。また、変位手段Ｄ３１２１に作用する駆動力が、連結手段Ｄ３１２１ｃ及び被連結手段Ｄ３１２５ａを介して第２変位手段Ｄ３１２５に伝達され、第２変位手段Ｄ３１２５が変位手段Ｄ３１２１と共に変位するように構成される。

【１４７０８】

ここで、図２３７１及び図２３７２に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１

ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、ベース本体Ｄ３１１１（図２３７０（ａ）参照）に対する突設部Ｄ１４３ｂ２の変位に伴って、変位手段Ｄ３１２１が正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）及び上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位される。この場合、変位手段Ｄ３１２１の連結手段Ｄ３１２１ｃが第２変位手段Ｄ３１２５の被連結手段Ｄ３１２５ａに連結されるので、変位手段Ｄ３１２１は、突設部Ｄ１４３ｂ２を軸に突設部Ｄ１４３ｂ２に対して回転しつつ、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）及び上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位される。

【１４７０９】

また、第２変位手段Ｄ３１２５は、変位手段Ｄ３１２１の変位に伴って被連結手段Ｄ３１２５ａが左右方向に変位されることで、第１被案内手段Ｄ３１２６の転動部材Ｄ３１２６ｃがレール手段Ｄ３１１５（図２３７０（ｃ）参照）の下側レールＤ３１１５ｂ（図２３７０（ｃ）参照）上を転動して、基準位置ＤＫ１に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位される。

【１４７１０】

なお、図２３７１及び図２３７２に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、第２変位手段Ｄ３１２５被保持手段Ｄ３１２５ｃに対する変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２の相対位置を維持できる（即ち、連結手段Ｄ３１２１ｃの軸部Ｄ３１２１ｃ２から作用される駆動力で、被保持手段Ｄ３１２５ｃの弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が弾性変形しない状態とされる）ので、正面視における変位手段Ｄ３１２１の外縁と第２変位手段Ｄ３１２５の外縁との間に所定の隙間を空けることができる。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５に変位手段Ｄ３１２１が当接して、第２変位手段Ｄ３１２５が変位手段Ｄ３１２１の変位方向に変位されることを抑制できる。

【１４７１１】

即ち、第８７実施形態においては、第１正面カムＤ１４３の回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）の回転により、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との２部材に異なる変位をさせることができる。これにより、上側揺動手段Ｄ３１２０による演出効果を向上できる。

【１４７１２】

一方、図２３７３（ａ）及び図１８７２（ｂ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、連結手段Ｄ３１２１ｃの軸部Ｄ３１２１ｃ２から作用される駆動力により、被保持手段Ｄ３１２５ｃの弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が弾性変形される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５被保持手段Ｄ３１２５ｃに対する変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２の相対位置が変更され、正面視における変位手段Ｄ３１２１の外縁が第２変位手段Ｄ３１２５の外縁に当接可能とされる（即ち、変位手段Ｄ３１２１が第２変位手段Ｄ３１２５に近づく方向に変位される）。

【１４７１３】

第８７実施形態においては、上記した変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との当接により、図２３７３（ｂ）に示すように、第２変位手段Ｄ３１２５を変位手段Ｄ３１２１の変位方向に変位させることが可能とされる。これにより、第１被案内手段Ｄ３１２６の転動部材Ｄ３１２６ｃがレール手段Ｄ３１１５（図２３７０（ｃ）参照）の下側レールＤ３１１５ｂ（図２３７０（ｃ）参照）上を転動する左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の変位だけでなく、変位手段Ｄ３１２１が当接することによる上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位を第２変位手段Ｄ３１２５に付与することができる。

【１４７１４】

即ち、第８７実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更することにより、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との相対位置を近接または離間させることが可能に構成され、変位手段Ｄ３１２１が第２変位手段Ｄ３１２５に近接させる場合に、変位手段Ｄ３１２１を第２変位手段Ｄ３１２５に当接させることで、変位

手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが互いに作用し合った状態で変位させることができる。よって、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７１５】

また、第８７実施形態では、変位手段Ｄ３１２１が当接することにより、第２変位手段Ｄ３１２５が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に過剰に変位される場合には、第２変位手段Ｄ３１２５を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることができる。この衝突により、第８７実施形態では、第２変位手段Ｄ３１２５に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させて、第２変位手段Ｄ３１２５の変位の態様を複雑化することができる。

【１４７１６】

なお、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）の第２変位手段Ｄ２１２５との当接面は、弾性バネＤ２１８３ｂが弾性変形されることで、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の回転方向に対して、傾斜する方向に回転される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した後に、その反力により当接前の変位方向と反対方向に第２変位手段Ｄ２１２５が変位することを抑制できる。従って、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した際に、第２変位手段Ｄ３１２５をスムーズに変位させることができ、第２変位手段Ｄ３１２５の変位が一時的に停止して、第２変位手段Ｄ３１２５を変位させることによる演出効果が一時的に低下することを抑制できる。

【１４７１７】

従って、第８７実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２の変位速度を変更することで、その突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５に作用する駆動力の大きさを変更でき、その突設部Ｄ１４３ｂ２から受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５の変位の態様を変更できる。

【１４７１８】

また、第８７実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される際に、第２変位手段Ｄ３１２５を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることにより、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を変更できるので、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。

【１４７１９】

従って、第８７実施形態では、突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１（上側揺動手段Ｄ３１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５（上側揺動手段Ｄ３１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５（上側揺動手段Ｄ３１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７２０】

また、第８７実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５が受ける駆動力が小さい場合）には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されず、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速

度Ｂよりも速い回転速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ２１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５が受ける駆動力が大きい場合）には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位可能に構成される。

【１４７２１】

そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４３ｂ２を変位させる場合には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けずに変位され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４３ｂ２を変位させる場合には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けて変位される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５の変位の態様を複雑化することができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７２２】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ３１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ１４３の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ３１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。

【１４７２３】

なお、上記の説明では、第１正面カムＤ１４３を第１位置、第４位置、第３位置、第２位置の順に変位させる（即ち、第１正面カムＤ１４３を正面視において半時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３を正面視において時計回りに回転させるものであっても良く、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【１４７２４】

これによれば、第１正面カムＤ１４３の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７２５】

また、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４３ｂ２から上側揺動手段Ｄ３１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７２６】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ１４３の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４７２７】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【１４７２８】
　これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ２１４３の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ３１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。
【１４７２９】
　なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第１正面カムＤ１４３が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。
【１４７３０】
　また、例えば、第１正面カムＤ１４３を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させる（往路と復路とで回転速度を変更する）ことで、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様と、第１正面カムＤ１４３を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４７３１】
　さらに、例えば、第１正面カムＤ１４３を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。
【１４７３２】
　なお、第１正面カムＤ１４３を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第１正面カムＤ１４３の制御を簡素とできる。
【１４７３３】
　即ち、第１正面カムＤ１４３の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第１正面カムＤ１４３の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第１正面カムＤ１４３の回転量を制御する必要がある。そのため、第１正面カムＤ１４３の制御が複雑になる。
【１４７３４】
　これに対し、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース本体Ｄ３１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図２３４９参照）により、第１正面カムＤ１４３の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第１正面カムＤ１４３の制御をすることができるので、第１正面カムＤ１４３の制御を簡素にできる。
【１４７３５】
　次いで、図２３７４から図２３７６を参照して、第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００について説明する。上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０に駆動力を伝達する第１正面カムＤ１４３、第２正面カムＤ１４７に上側揺動手段Ｄ１２０が支持（接続）される場合について説明したが、第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を伝達する第２正面カムＤ１４７に対して上側揺動手段Ｄ４１２０が非接続とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその説明は省略する。
【１４７３６】
　初めに、図２３７４及び図２３７５を参照して、第８８実施形態における揺動ユニット

Ｄ４１００の全体構成について説明する。図２３７４（ａ）は、第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００を正面視した模式図であり、図２３７４（ｂ）は、図２３７４（ａ）のＥ０３ｂ－Ｅ０３ｂ線における揺動ユニットＤ４１００の模式断面図であり、図２３７４（ｃ）は、図２３７４（ａ）のＥ０３ｃ－Ｅ０３ｃ線における揺動ユニットＤ４１００の模式断面図である。図２３７５（ａ）は、図２３７４（ａ）のＥ０４ａ－Ｅ０４ａ線における揺動ユニットＤ４１００の断面模式図であり、図２３７５（ｂ）及び図２３７５（ｃ）は、図２３７５（ａ）のＥ０４ｂ－Ｅ０４ｂ線における揺動ユニットＤ４１００の断面模式図である。

【１４７３７】

なお、第８８実施形態においては、第８３実施形態における揺動ユニットＤ１００と同様に上側揺動手段Ｄ４１２０の下方側に下側揺動手段Ｄ１３０（図２３４８参照）が配設されても良いが、以下の説明では、下側揺動手段Ｄ１３０が配設されないものとして説明する。また、図２３７５（ｂ）では、上側揺動手段Ｄ４１２０が変位される前の状態における揺動ユニットＤ４１００の断面が図示され、図２３７５（ｃ）では、上側揺動手段Ｄ４１２０が変位される途中の状態における揺動ユニットＤ４１００の断面が図示される。

【１４７３８】

また、図２３７４（ａ）では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示される。

【１４７３９】

図２３７４及び図２３７５に示すように、第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース手段Ｄ４１１０と、そのベース手段Ｄ４１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ４１２０と、その上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ２１４０とを主に備える。

【１４７４０】

なお、揺動ユニットＤ４１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ４１２０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第８８実施形態では、ベース手段Ｄ４１１０と、そのベース手段Ｄ４１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ４１２０、上側動力付与手段Ｄ２１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。

【１４７４１】

ベース手段Ｄ４１１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース本体Ｄ３１１１と、そのベース本体Ｄ３１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８と、それら上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８のそれぞれの正面側に配設されるカバー部材Ｄ４１１６と、下側案内部Ｄ４１１８の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側端部に配設される付勢手段Ｄ２１８３と、を主に備える。

【１４７４２】

なお、第８８実施形態においては、ベース手段Ｄ４１１０は、ベース本体Ｄ４１１１と、上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８とが一体の樹脂材料から形成されるが、ベース本体Ｄ４１１１と、上側案内部Ｄ４１１７と、下側案内部Ｄ４１１８とを、それぞれ異なる部材から形成しても良い。例えば、上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８は、後述するように上側揺動手段Ｄ４１２０の摺動箇所となるので、剛性を高める

ために、金属材料から形成しても良い。
【１４７４３】
ベース本体Ｄ４１１１は、上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するためのベースであり、その上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。
【１４７４４】
また、ベース本体Ｄ４１１１には、上側動力付与手段Ｄ２１４０の駆動力を背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に伝達するための挿通孔Ｄ１１１ａ（図２３４９参照）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。
【１４７４５】
カバー部材Ｄ４１１６は、上側案内部Ｄ４１１７の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側カバーＤ４１１６ａと、２箇所の下側案内部Ｄ４１１８のそれぞれの正面側に配設される２枚の下側カバーＤ４１１６ｂとを備え、それら上側カバーＤ４１１６ａ及び下側カバーＤ４１１６ｂを後述する上側揺動手段Ｄ４１２０の正面側に重なる位置に配設することで、上側揺動手段Ｄ４１２０をベース手段Ｄ４１１０に配設することが可能に構成される。
【１４７４６】
上側案内部Ｄ４１１７は、上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に上側揺動手段Ｄ４１２０の上方側を保持するための空間を形成する側壁であり、上側揺動手段Ｄ４１２０の配設位置よりも上方に形成されると共に、上側揺動手段Ｄ４１２０の上端部（被案内手段Ｄ４１２８）よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に突出される。上側揺動手段Ｄ４１２０の上端側は、上側案内部Ｄ４１１７の下方側（矢印Ｄ方向側）に上側揺動手段Ｄ４１２０が配置された状態で、上側案内部Ｄ４１１７の正面側に上側カバーＤ４１１６ａが配設されることで、上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に収容される。
【１４７４７】
２箇所の下側案内部Ｄ４１１８は、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に上側揺動手段Ｄ４１２０の下方側を保持するための空間を形成する側壁であり、上側揺動手段Ｄ４１２０の配設位置よりも下方に形成されると共に、上側揺動手段Ｄ４１２０の下端部よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に突出される。上側揺動手段Ｄ４１２０の下端側は、下側案内部Ｄ４１１８の上方側（矢印Ｕ方向側）に上側揺動手段Ｄ４１２０が配置された状態で、下側案内部Ｄ４１１８の正面側に下側カバーＤ４１１６ｂが配設されることで、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に収容される。
【１４７４８】
上側揺動手段Ｄ４１２０は、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に収容され、下端側が下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に収容されることで、下側案内部Ｄ４１１８の上面に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に摺動可能とされる。
【１４７４９】
即ち、パチンコ機Ｈ１０は、前後方向に向かい合うベース本体Ｄ４１１１及び上側カバーＤ４１１６ａ又は下側カバ－Ｄ４１１６ｂを備え、それらベース本体Ｄ４１１１及び上側カバーＤ４１１６ａ又は下側カバ－Ｄ４１１６ｂの対向間を上側揺動手段Ｄ４１２０が変位可能に構成され、ベース本体Ｄ４１１１及び上側カバーＤ４１１６ａ又は下側カバ－Ｄ４１１６ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位が規制される。
【１４７５０】
これにより、遊技者が視認する方向の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に上側揺動手段Ｄ４１２０が揺れ動くことを抑制できると共に、上側揺動手段Ｄ４１２０が変位可能な領域を確保しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を遊技者に視認させやすい上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に上側揺動手段Ｄ

４１２０を大きく変位させることができる。即ち、パチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の前後方向よりも、前後方向に直交する方向に広い演出領域を変位手段の変位のための領域として有効に活用できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させたことによる演出効果を向上しやすくできる。

【１４７５１】

なお、上側揺動手段Ｄ４１２０の上端側を収容する上側カバーＤ４１１６ａ及びベース本体Ｄ４１１１と、上側揺動手段Ｄ４１２０の下端側を収容する下側カバーＤ４１１６ｂ及びベース本体Ｄ４１１１とは、光透過性の樹脂材料から形成される。

【１４７５２】

従って、上側揺動手段Ｄ４１２０の正面側に配設される上側カバーＤ４１１６ａ及び下側カバーＤ４１１６ｂが光透過性の透明な材料から形成されるので、それら上側カバーＤ４１１６ａ及び下側カバーＤ４１１６ｂの背面側に配設される上側揺動手段Ｄ４１２０の視認可能領域を最大限確保することができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７５３】

また、上側揺動手段Ｄ４１２０の背面側に配設されるベース本体Ｄ４１１１（ベース手段Ｄ４１１０）が光透過性の透明な材料から形成されるので、ベース本体Ｄ４１１１の背面側を透過して視認することが可能とされる。よって、ベース本体Ｄ４１１１（即ち、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位機構部）によって、揺動ユニットＤ４１００の背面側の演出領域が小さくなることを抑制できる。

【１４７５４】

また、図２３７５（ｂ）、図２３７５（ｃ）に示すように、下側案内部Ｄ４１１８は、左左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かうに従って上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａと、少なくとも２箇所から上方側に向かって部分的に突出される凸部Ｄ４１１８ｂとを上面側に備える。傾斜面Ｄ４１１８ａは、下側案内部Ｄ４１１８に載置される上側揺動手段Ｄ４１２０を、その自重により上側揺動手段Ｄ４１２０を所定の位置に案内するための傾斜である。

【１４７５５】

ここで、上述したように上側揺動手段Ｄ４１２０は、その上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を伝達する第２正面カムＤ１４７に対して上側揺動手段Ｄ４１２０が非接続とされる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０が、パチンコ機Ｈ１０に入力される振動等により揺れ動きやすくなるという問題がある。

【１４７５６】

これに対し、第８８実施形態では、第２正面カムＤ１４７から駆動力が伝達される前において傾斜面Ｄ４１１８ａにより上側揺動手段Ｄ４１２０を所定の位置（図２３７５（ｂ）に示す位置）に維持できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を伝達する第２正面カムＤ１４７に対して上側揺動手段Ｄ４１２０が非接続とされる第８８実施形態において、上側揺動手段Ｄ４１２０が揺れ動きやすくなることを抑制できる。

【１４７５７】

凸部Ｄ４１１８ｂは、上側揺動手段Ｄ４１２０に上側方向への駆動力を作用させる突起であり、図２３７５（ｃ）に示すように、上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向にスライド変位させた際に、上側揺動手段Ｄ４１２０の下端が乗り越える位置に形成される。これにより、上側揺動手段Ｄ４１２０に左右方向の変位だけでなく上下方向の変位をさせることができ、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させた際の演出効果を向上できる。

【１４７５８】

上側揺動手段Ｄ４１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い略半円形状に形成され、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図２３３６参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ４１２１と、その変位手段Ｄ４１２１の長手方向中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁の

２箇所から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を空けて突設される被案内手段Ｄ４１２８と、変位手段Ｄ４１２１の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部における左右方向両側に配設される転動手段Ｄ４１２９とを備え、突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【１４７５９】

変位手段Ｄ４１２１は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に配設され、その第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側に重なった状態で変位されることで、正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【１４７６０】

また、第８７実施形態における変位手段Ｄ４１２１は、第８３実施形態と同様に、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１２１ａ（図２３４７参照）と、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂ（図２３４７参照）とを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ４１２１のそれぞれの内部に備えて構成されるが、第８３実施形態と同様に、反射部Ｄ１２１ａ、又は、光透過部Ｄ１２１ｂのどちらか一方のみで構成されるものであっても良い。

【１４７６１】

被案内手段Ｄ４１２８は、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ４１１１に配設される第２正面カムＤ２１４７の回転軸よりも左側（矢印Ｌ方向側）に形成される左側案内部Ｄ４１２８ａと、正面視においてベース本体Ｄ４１１１に配設される第２正面カムＤ２１４７の回転軸よりも右側（矢印Ｒ方向側）に形成される右側案内部Ｄ４１２８ｂとを備える。

【１４７６２】

左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂは、それぞれの対向面に第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが当接されることで、第２正面カムＤ２１４７の回転の駆動力が伝達される部分であり、それらの対向間に突設部Ｄ１４７ｂが配設される。また、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂは、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの回転軌跡と重なる位置に形成される。

【１４７６３】

なお、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離は、突設部Ｄ１４７ｂの直径よりも大きい距離に形成され、第８８実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂの直径の略３倍の距離に設定される。これにより、突設部Ｄ１４７ｂを左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂから離間させることが可能とされる。

【１４７６４】

転動手段Ｄ４１２９は、変位手段Ｄ４１２１に嵌合される軸部Ｄ４１２９ａと、その軸部Ｄ４１２９ａに相対回転可能な状態で配設される転動部材Ｄ４１２９ｂとを備える。転動手段Ｄ４１２９は、ベース本体Ｄ４１１１の下側案内部Ｄ４１１８の上面側に沿って上側揺動手段Ｄ４１２０が揺動する際に、転動部材Ｄ４１２９ｂを回転させることで、下側案内部Ｄ４１１８と上側揺動手段Ｄ４１２０との間に係る抵抗を少なくして、上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に揺動させやすくできる。

【１４７６５】

図２３７６を参照して、揺動ユニットＤ４１００の変位態様について説明する。図２３７６（ａ）及び図２３７６（ｂ）は、揺動ユニットＤ４１００の正面視における模式図である。なお、図２３７６（ａ）では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させた状態が図示され、図２３７６（ｂ）では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させて、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させた状態が図示される。

【１４７６６】

図２３７６（ａ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転軸に対して偏心する位置に形成される突設部Ｄ１４７ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ４１１１に対して相対変位される。この相対変位により、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに近づいて当接される。この当接により、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと共に右側（矢印Ｒ方向側）に変位される。

【１４７６７】

この場合には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて、上側揺動手段Ｄ４１２０を遅い速度で変位させているので、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する慣性力を小さくできる。そのため、第２正面カムＤ２１４７が第２位置に変位された後に、上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂが突設部Ｄ１４７ｂから離れて、更に右側（矢印Ｒ方向側）に変位することを抑制できる。

【１４７６８】

即ち、第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合に、突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成される。

【１４７６９】

一方、図２３７６（ｂ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、回転速度Ｂで回転させた場合と同様に、第２正面カムＤ２１４７の回転軸に対して変位する位置に形成される突設部Ｄ１４７ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ４１１に対して相対変位される。この相対変位により、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが、上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに近づいて当接される。この当接により、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと共に右側（矢印Ｒ方向側）に変位される。

【１４７７０】

この場合、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させて、上側揺動手段Ｄ４１２０を速い速度で変位させているので、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、第２正面カムＤ２１４７が第２位置に変位された後に、上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂを突設部Ｄ１４７ｂから離間させて、上側揺動手段Ｄ４１２０を更に右側（矢印Ｒ方向側）に変位させることができる。

【１４７７１】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを第１位置から第２位置に変位させる途中で上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させて、第２正面カムＤ２１４７を第２位置に変位させるまで、右側案内部Ｄ４１２８ｂに突設部Ｄ１４７ｂを当接させた状態で上側揺動手段Ｄ４１２０をスライド変位させる。そして、第２正面カムＤ２１４７が第２位置に到達した後には、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂを離間させて上側揺動手段Ｄ４１２０をスライド変位可能とされる。

【１４７７２】

なお、突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させている際には、上側揺動手段Ｄ４１２０は下側案内部Ｄ４１１８の傾斜面Ｄ４１１８ａを転動部材Ｄ４１２９ｂが転動して案内される。これにより、突設部Ｄ１４７ｂを上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させて上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させる場合において、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を開始させることができる。

【１４７７３】

即ち、上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けた後、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから離隔され第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化を阻害する方向とが存在する。そのため、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内していないと、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化を阻害する方向に変位する可能性がある。

【１４７７４】

これに対し、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を開始させることができる。

【１４７７５】

ここで、上記第８６実施形態における揺動ユニットＤ２１００では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに軸支されるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位が基本的に突設部Ｄ１４７ｂの回転の軌跡に伴う変位の態様とされる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を複雑にし難いという問題があった。

【１４７７６】

これに対し、第８８実施形態では、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと共に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるので、その非拘束とされる状態において、上側揺動手段Ｄ４１２０を突設部Ｄ１４７ｂの変位とは無関係に変位させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７７７】

また、図２３７４（ａ）に示すように、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配設される際には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ２１４７ｂが、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに対して離間する位置に配設される。これにより、駆動モータＤ１４１に駆動力を付与した際に、第２正面カムＤ２１４７の初期回転における回転速度を向上できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位初期における動作速度を速くでき、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることによる演出効果を向上できる。

【１４７７８】

即ち、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配設される際に、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ２１４７ｂが左側案内部Ｄ４１２８ａ又は右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面に当接した状態では、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることに必要な抵抗が第２正面カムＤ２１４７の初期回転時に作用する。そのため、第２正面カムＤ２１４７の初期回転における回転速度が低下し、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位初期における動作速度が遅くなり、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることによる演出効果が低下する恐れがある。

【１４７７９】

これに対し、第８８実施形態では、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配設される際には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに対して離間する位置に配設され、第２正面カムＤ２１４７の初期回転では、突設部Ｄ１４７ｂを空転させる（左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させずに変位させる）ことができるので、その空転区間を利用して、ベース本体Ｄ４１１１に対する突設部Ｄ１４７ｂの相対変位速度を向上できる。これにより、突設部Ｄ１４７ｂを左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させた際の上側揺動手段Ｄ４１２０の変位速度を速くできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０を

変位させることによる演出効果を向上できる。
【１４７８０】
なお、この場合、ベース本体Ｄ４１１１に対して相対変位される途中の突設部Ｄ１４７ｂが左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面に衝突することになるため、その衝突した際の衝撃音が遊技者に聞こえ、遊技者の興趣が低下するおそれがある。また、突設部Ｄ１４７ｂがその衝撃によって破損する恐れがある。
【１４７８１】
そのため、第８８実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂの周囲、又は、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面側に弾性材料から形成される弾性部材を配設して、突設部Ｄ１４７ｂが左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面に当接する衝撃を緩和しても良い。
【１４７８２】
なお、上記第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合に、第２正面カムＤ２１４７を第２位置に変位させるまで、右側案内部Ｄ４１２８ｂに突設部Ｄ１４７ｂを当接させた状態で上側揺動手段Ｄ４１２０をスライド変位させる場合について説明したが、第２正面カムＤ１４７が第２位置に変位されている途中で、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂを離間させて、即ち、上側揺動手段Ｄ１４２０を突設部Ｄ１４７ｂの変位よりも先行して、上側揺動手段Ｄ１４２０をスライド変位させても良い。例えば、突設部Ｄ１４７ｂが上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接した衝撃で、突設部Ｄ１４７ｂよりも先行してスライド変位するように構成しても良い。
【１４７８３】
また、第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０の上面に形成される複数の凸部Ｄ４１１８ｂのうち、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に形成される凸部Ｄ４１１８ｂが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて第２正面カムＤ２１４７を第２位置または第４位置に変位させた場合における上側揺動手段Ｄ４１２０の転動部材Ｄ４１２９ｂの左右方向外側に隣り合う位置に形成される。
【１４７８４】
これにより、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて第２正面カムＤ２１４７を第２位置または第４位置に変位させた場合に、上側揺動手段Ｄ４１２０がその慣性力で左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位することを抑制できる。さらに、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させて第２正面カムＤ２１４７を第２位置または第４位置に変位させた場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０（転動部材Ｄ４１２９ｂ）に凸部Ｄ４１１８ｂを乗り越えさせて変位させることができる。従って、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂで回転させる場合と、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させる場合とで、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を変更できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０による演出効果を向上しやすくできる。
【１４７８５】
従って、第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度を変更することで、その突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）に作用する駆動力の大きさを変更でき、その突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を変更できる。
【１４７８６】
また、第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される際に、上側揺動手段Ｄ４１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることにより、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を変更できるので、上側揺

動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。
【１４７８７】
従って、第８８実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４７８８】
また、第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が受ける駆動力が小さい場合）には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されず、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が受ける駆動力が大きい場合）には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位可能に構成される。
【１４７８９】
そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けずに変位され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けて変位される。これにより、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を複雑化することができる。その結果、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位による演出効果を向上できる。
【１４７９０】
なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ４１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ４１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。
【１４７９１】
また、第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転した際に、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位する場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることができる。これにより、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに非案内側の左側案内部Ｄ４１２８ａ又は右側案内部Ｄ４１２８ｂが当接する場合に突設部Ｄ１４７ｂに作用する衝撃を緩和することができる。その結果、突設部Ｄ１４７ｂが破損することを抑制できる。
【１４７９２】
なお、上記の説明では、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に変位させる（即ち、第２正面カムＤ２１４７を正面視において時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において反

時計回りに回転させるものであっても良く、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【１４７９３】

これによれば、第２正面カムＤ２１４７の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７９４】

また、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４７９５】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４７９６】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【１４７９７】

これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【１４７９８】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第２正面カムＤ２１４７が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。

【１４７９９】

また、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させる（往路と復路とで回転速度を変更する）ことで、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４８００】

さらに、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ２１４７が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。

【１４８０１】

なお、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り

返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素とできる。

【１４８０２】

即ち、第２正面カムＤ２１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第２正面カムＤ２１４７の回転量を制御する必要がある。そのため、第２正面カムＤ２１４７の制御が複雑になる。

【１４８０３】

これに対し、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース手段Ｄ１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図２３４９参照）により、第２正面カムＤ２１４７の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第２正面カムＤ２１４７の制御をすることができるので、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素にできる。

【１４８０４】

次いで、図２３７７を参照して、第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００の変形例について説明する。図２３７７（ａ）及び図２３７７（ｂ）は、変形例における揺動ユニットＤ４１００の模式断面図である。なお、図２３７７（ａ）及び図２３７７（ｂ）に示す揺動ユニットＤ４１００の断面は、図２３７５（ａ）のＥ０４ｂ－Ｅ０４ｂ線における揺動ユニットＤ４１００の断面と対応する。

【１４８０５】

まず、図２３７７（ａ）を参照して、図２３７７（ａ）に示す変形例について説明する。なお、図２３７７（ａ）では、第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００の下側案内部Ｄ４１１８の構成が異なるのみであり、それ以外の構成は第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００と同一であるので、その詳しい説明は省略する。

【１４８０６】

図２３７７（ａ）に示すように、本変形例では、下側案内部Ｄ４１１８は、左左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かうに従って上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａと、その傾斜面Ｄ４１１８ａに凹設される凹部Ｄ４１１８ｃと、その凹部Ｄ４１１８ｃの内側に収容される直動係合部Ｄ４１１８ｄと、その直動係合部Ｄ４１１８ｄを付勢する付勢バネＤ４１１８ｆとを備える。

【１４８０７】

凹部Ｄ４１１８ｃは、後述する直動係合部Ｄ４１１８ｄを上下方向に摺動可能な状態で保持する空間であり、直動係合部Ｄ４１１８ｄとの間に所定の隙間（直動係合部Ｄ４１１８ｄを摺動可能な隙間）を有する大きさに形成される。

【１４８０８】

直動係合部Ｄ４１１８ｄは、下側案内部Ｄ４１１８の上面を案内されて変位される上側揺動手段Ｄ４１２０の一方向の変位を規制するための部材であり、下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも上方に張り出す張出位置と、その張り出した位置から下方に退避して下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも下方に退避した退避位置との間で変位可能に構成される。

【１４８０９】

また、直動係合部Ｄ４１１８ｄは、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面側に乗りやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面側に向かって傾斜された形状に上面側が形成される。また、付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に位置する上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて左右方向中央側に向けて変位される場合に、下側案内部

Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の直動係合部Ｄ４１１８ｄの側面に係合しやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面に対して略直交する方向に向かって延設される形状に側面側が形成される。

【１４８１０】

これら直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面側の形状と側面側の形状とにより、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を直動係合部Ｄ４１１８ｄが許容しやすく、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を直動係合部Ｄ４１１８ｄが規制しやすくされる。

【１４８１１】

付勢バネＤ４１１８ｆは、金属材料から形成されるコイルバネであり、凹部Ｄ４１１８ｃの内側に配設される。また、付勢バネＤ４１１８ｆは、直動係合部Ｄ４１１８ｄの下方側に配設され、下側案内部Ｄ４１１８に対して直動係合部Ｄ４１１８ｄを上方側（張出位置側）に付勢した状態で配設される。

【１４８１２】

以上のように形成される図２３７７（ａ）に示す変形例では、上記第８８実施形態と同様に、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成される。

【１４８１３】

本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされ、回転係合部Ｄ４１１８ｅを退避位置に変位させつつ直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面を転動して上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位されたあと、上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて、付勢バネＤ４１１８ｆの反力により張出位置に変位した直動係合部Ｄ４１１８ｄを乗り越えて左右方向中央側に向けて変位することを抑制できる。なお、直動係合部Ｄ４１１８ｄに規制される上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向中央側に向けて変位させることで、上側揺動手段Ｄ４１２０に直動係合部Ｄ４１１８ｄを乗り越えさせることができる。

【１４８１４】

そのため、本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた後においても、第２正面カムＤ２１４７の回転に伴う変位を上側揺動手段Ｄ４１２０にさせることができる。従って、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた場合に、上側揺動手段Ｄ４１２０が暴れることを抑制できる。

【１４８１５】

また、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面を転動しつつ下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄを乗り越えて下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを異なる態様にできる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４８１６】

次いで、図２３７７（ｂ）を参照して、図２３７７（ｂ）に示す変形例について説明する。なお、図２３７７（ｂ）では、第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００の下

側案内部Ｄ４１１８の構成が異なるのみであり、それ以外の構成は第８８実施形態における揺動ユニットＤ４１００と同一であるので、その詳しい説明は省略する。

【１４８１７】

図２３７７（ｂ）に示すように、本変形例では、下側案内部Ｄ４１１８は、左左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かうに従って上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａと、その傾斜面Ｄ４１１８ａに凹設される凹部Ｄ４１１８ｃと、その凹部Ｄ４１１８ｃの内側に収容される回転係合部Ｄ４１１８ｅと、その回転係合部Ｄ４１１８ｅを付勢する付勢バネＤ４１１８ｆとを備える。

【１４８１８】

凹部Ｄ４１１８ｃは、後述する回転係合部Ｄ４１１８ｅを回転可能な状態で保持する空間であり、回転係合部Ｄ４１１８ｅとの間に所定の隙間（回転係合部Ｄ４１１８ｅを回転させることが可能な隙間）を有する大きさに形成される。

【１４８１９】

回転係合部Ｄ４１１８ｅは、下側案内部Ｄ４１１８の上面を案内されて変位される上側揺動手段Ｄ４１２０の一方向の変位を規制するための部材であり、下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも上方に張り出す張出位置と、その張り出した位置から下方に回転して退避し下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも下方に退避した退避位置との間で回転可能に構成される。

【１４８２０】

また、回転係合部Ｄ４１１８ｅは、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面側に乗りやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面側に向かって傾斜された形状に上面側が形成される。また、付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に位置する上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて左右方向中央側に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の回転係合部Ｄ４１１８ｅの側面に係合しやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面に対して略直交する方向に向かって延設される形状に側面側が形成される。

【１４８２１】

これら回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面側の形状と側面側の形状とにより、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を回転係合部Ｄ４１１８ｅが許容しやすく、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を回転係合部Ｄ４１１８ｅが規制しやすくされる。

【１４８２２】

付勢バネＤ４１１８ｆは、金属材料から形成されるコイルバネであり、凹部Ｄ４１１８ｃの内側に配設される。また、付勢バネＤ４１１８ｆは、回転係合部Ｄ４１１８ｅの側方に配設され、下側案内部Ｄ４１１８に対して回転係合部Ｄ４１１８ｅを上方側（張出位置側）に付勢した状態で配設される。

【１４８２３】

以上のように形成される図２３７７（ａ）に示す変形例では、上記第８８実施形態と同様に、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成される。

【１４８２４】
本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされ、回転係合部Ｄ４１１８ｅを退避位置に変位させつつ回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面を転動して上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位されたあと、上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて、付勢バネＤ４１１８ｆの反力により張出位置に変位した回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えて左右方向中央側に向けて変位することを抑制できる。なお、回転係合部Ｄ４１１８ｅに規制される上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向中央側に向けて変位させることで、上側揺動手段Ｄ４１２０に回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えさせることができる。

【１４８２５】
そのため、本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた後においても、第２正面カムＤ２１４７の回転に伴う変位を上側揺動手段Ｄ４１２０にさせることができる。従って、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた場合に、上側揺動手段Ｄ４１２０が暴れることを抑制できる。

【１４８２６】
また、上側揺動手段Ｄ４１２０が回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面を転動しつつ下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えて下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを異なる態様にできる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４８２７】
なお、図２３７７（ａ）及び図２３７７（ｂ）に示す変形例では、付勢バネＤ４１１８ｆの付勢力により直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅを張出位置側に付勢する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅに錘を配設して、その錘の自重により直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅを張出位置側に付勢しても良い。この場合、付勢バネＤ４１１８ｆの配設空間を不要とできるので、その分、下側案内部Ｄ４１１８の構造を簡易化できる。

【１４８２８】
また、図２３７７（ａ）及び図２３７７（ｂ）に示す変形例では、直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅが柱状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、張出位置において上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を規制可能であれば、その形状は板状であっても、円形状であっても、扇状であっても良い。

【１４８２９】
さらに、図２３７７（ａ）及び図２３７７（ｂ）に示す変形例では、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に向かって上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する自重や慣性力等の力で、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位された際に、直動係合部Ｄ４１１８ｄ又は回転係合部Ｄ４１１８ｅにより一時的に上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位されることを停止するものの、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する自重や慣性力等の力で上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ又は回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えるものであっても良い。

【１４８３０】
この場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する自重や慣性力等の力で上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ又は回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えさせるための付勢バネＤ４１１８ｆの付勢力等の設定が難しくなり、製造コストが高まる恐れがあるが、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの駆動力を上側揺動手段Ｄ４１２０に伝達しなくても上側揺動手段Ｄ４１２０を突設部Ｄ１４７ｂとの当接領域に変位させること

が可能となるため、第２正面カムＤ２１４７が所定の区間を往復変位する際に、その変位区間を小さくできる。その結果、往復変位の間隔を早めることができ、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出効果を向上できる。

【１４８３１】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１４８３２】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１４８３３】

上記各実施形態では、折曲位置Ａ３０１へ向けた球の流下経路が板状部Ａ３１１の前面に対して平行な平面に沿った経路として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ａ３１１の前面側に後方へ向けた凹部が形成され、その凹部の下面に沿って流下する態様でも良い。

【１４８３４】

例えば、第２流下経路ＡＲ３０４や第３流下経路ＡＲ３０５を、後方にＵ字に曲がる流路として構成することで、球が鉛直下方に落下する場合に比較して折曲位置Ａ３０１に到達する球の上下方向速度を抑え、上下方向のバウンドが生じることを避ける。

【１４８３５】

上記各実施形態では、対向突部Ａ１３７５が正面側部材Ａ１３５０に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側部材Ａ１３１０から突設形成されても良い。この場合において、大径形状部Ａ１３７５ａが小径形状部Ａ１３７５ｂの正面側に位置するように形成することで、正面視における視認態様を変えずに、配設位置だけ変更することができる。

【１４８３６】

対向突部Ａ１３７５の形状は、直径が途中で変化するものでなく、同一断面の柱状部として構成しても良い。この場合、疲労が局所的に溜まることを避け、破損を防止し易くすることができる。なお、対向突部Ａ１３７５を複数形成することも可能である。

【１４８３７】

上記各実施形態では、対向突部Ａ１３７５が固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対向突部Ａ１３７５が動作可能に支持されても良い。この場合、衝突した球の流下態様のバリエーションを対向突部Ａ１３７５の動作態様の違いによって増やすことができる。

【１４８３８】

例えば、対向突部Ａ１３７５がバネにより左側に付勢されている場合において、流下する球が対向突部Ａ１３７５に当接することで対向突部Ａ１３７５が右方へ変位され、振分部材Ａ１３８０との間の経路幅が広げられるように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の下流側における球の流下抵抗を下げることができ、球詰まりを防止することができる。

【１４８３９】

また、対向突部Ａ１３７５が左側終端位置に位置した場合において、振分部材Ａ１３８０との間の経路幅が球の直径と同等か、球の直径よりも短くなるように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０と対向突部Ａ１３７５との間を流下する球が振分部材Ａ１３８０と対向突部Ａ１３７５とに同時に当接する状態を構成することができるので、球の流下抵抗を増大させることができる。

【１４８４０】

対向突部Ａ１３７５が正面側部材Ａ１３５０及び背面側部材Ａ１３１０の双方とも別体で構成されても良い。この場合において、対向突部Ａ１３７５を金属材料から形成し、正

面側部材Ａ１３５０及び背面側部材Ａ１３１０に嵌合状態で固定することで、安定的に固定できるとともに対向突部Ａ１３７５の耐久性を向上させることができる。

【１４８４１】

上記各実施形態では、経路構成部Ａ１３４２における流路が、板状部Ａ３１１の前面側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路構成部Ａ１３４２における流路が、板状部Ａ３１１よりも後方を通るように構成しても良い。この場合、経路構成部Ａ１３４２における流路を流下する球よりも、折曲位置Ａ３０１へ流下する球の方が正面側を流下するようになるので、折曲位置Ａ３０１へ流下する球を視認させ易くすることができる。

【１４８４２】

振分部材Ａ１３８０が背面側部材Ａ１３１０の後方に折曲位置Ａ３０１への流下経路において交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１が複数形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１の形成を省略しても良い。この場合、折曲位置Ａ３０１へ球が到達するまでの時間を短縮化でき、スムーズな遊技を提供することができる。なお、折曲位置Ａ３０１への流下経路において交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１の代わりに、対向突部Ａ１３７５を互い違いに複数配設するようにしても良い。

【１４８４３】

折曲位置Ａ３０１においては、上面傾斜突条部Ａ３５４が球を後方へ寄せる手段として機能する。上面傾斜突条部Ａ３５４の形成を省略すれば、交差突条部Ａ３３１や流下突条部Ａ３３２により生じた正面側への変位による前後位置で、遊技球を下流側へ流下させることができる。

【１４８４４】

上記各実施形態では、正面側部材Ａ１３５０が光透過性の樹脂材料から形成され全域に亘って後方が視認可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面側部材Ａ１３５０に他の箇所に比較して透過性が高い領域を構成する窓部や開口部が形成されても良い。これにより、振分部材Ａ１３８０等の遊技者に視認させる部分は視認性を高め、ソレノイドＡ１４２０等は隠すことができる。

【１４８４５】

上記各実施形態では、正面側部材Ａ１３５０が背面側部材Ａ１３１０に対して締結固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右片側に回転軸を構成するヒンジが設けられ、そのヒンジの回転軸を中心として開閉されるように構成しても良い。この場合、正面側部材Ａ１３５０を背面側部材Ａ１３１０から取り外すことなく、開放させた状態でメンテナンスを行うことができる。また、同様に、背面側部材Ａ１３１０に対する背面蓋部材Ａ１４８０の開閉の回転軸を構成するヒンジが配設されても良い。更に、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０ではなくベース板Ａ６０に対して脱着可能に構成しても良い。

【１４８４６】

この場合において、正面側部材Ａ１３５０が背面側部材Ａ１３１０に対して半開きの状態となる可能性があるが、半開きの状態では遊技が不可能となるようにエラー報知をするように好悪性しても良いし、半開きの状態でも遊技が可能となるように構成しても良い。半開きの場合には、板状部Ａ３１１と板状部Ａ３５１との間隔が左右位置によって異なるので、球の流下抵抗を左右位置によって変化させることができる。

【１４８４７】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置され、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側に流入した球は必ず入賞検出センサＡＳＣ１１を通過する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路構成部Ａ１３４２において入賞検出センサＡＳＣ１１に入球するか、アウト口から排出されるかの振分けを付けても良い。または、振分を付けずに、入賞検出センサＡＳＣ１１の代わりにアウト口を構成しても良い。

【１４８４８】
この場合、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側への流入が遊技者に与える利益をより抑制させることができ、振分部材Ａ１３８０付近を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。例えば、遊技者は、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側への流入が多い場合には、遊技を止めるという選択をできる。
【１４８４９】
また、この場合において、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側へ流入した球を振分部材Ａ１３８０側（左側）へ動作させるための動作部材を駆動させる第２駆動手段が配設されても良い。例えば、入賞検出センサＡＳＣ１１の上流側における経路構成部Ａ１３４２の右側壁部の左面部が左方に動作可能とされ、その動作により球が振分部材Ａ１３８０側（左方）に移動されるよう構成しても良い。
【１４８５０】
この場合、第２駆動手段により、入球位置ＡＰ１３９７から遊技球が振分部材Ａ１３８０側へ向けて変位される場合と、入球位置ＡＰ１３９７から遊技球が振分部材Ａ１３８０側へ向けて変位されない場合とを構成することができるので、入球位置ＡＰ１３９７に遊技球が到達した場合において振分部材Ａ１３８０に生じる事象のバリエーションを増加させることができ、振分部材Ａ１３８０付近を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【１４８５１】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が姿勢変化可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０の姿勢が常に維持されるように精密に案内するように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の上面を転動する球の転動方向の傾斜を毎回同じとすることができ、球を整列して流し易くすることができる。
【１４８５２】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が案内湾曲板部Ａ３５３の下側に配設されており、振分部材Ａ１３８０に衝突する遊技球は第１流下経路ＡＲ３０３から流下した遊技球に限られる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内湾曲板部Ａ３５３が左方へ変位されるか、又は案内湾曲板部Ａ３５３の形成が省略され、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球が振分部材Ａ１３８０に衝突し得るように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０に衝突して流下する球の流下態様のバリエーションを増やすことができる（例えば、振分部材Ａ１３８０の上面に沿って転動流下する態様や、上下方向に落下して振分部材Ａ１３８０に衝突した球が跳ね返る態様等を生じさせることができる）ので、振分部材Ａ１３８０及び振分部材Ａ１３８０に衝突して流下する球に対する注目力を向上させることができる。
【１４８５３】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０において、形成部Ａ１３８３が延設部Ａ１３８２の先端形状と類似した正面視形状で基端部Ａ１３８１の下方へ向けて張出形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視での形状が矩形状とされても良いし、延設部Ａ１３８２側に角部を向けた三角形状とされても良いし、半円形状とされても良い。半円形状である場合において、その半円の円の中心が基端部Ａ１３８１の中央位置と一致されても良いし、基端部Ａ１３８１の端部（左端部）に位置しても良い。この場合において、基端部Ａ１３８１の下方に半円形状のみが形成されても良いし、基端部Ａ１３８１の上下に亘って円形状が構成されても良い。
【１４８５４】
形成部Ａ１３８３の、延設部Ａ１３８２に対して離間した部位において球と当接できるところ、その離間した部位が湾曲面を構成するようにしても良い。例えば、湾曲面としては、回転部材Ａ１４１０の回転軸方向視で円形であってもいい。この場合、形成部Ａ１３８３と衝突した球が点接触して球がバウンドしたり、バウンドせずに擦れによる力が付与されたりすることにより振分部材Ａ１３８０が動作される。球と形成部Ａ１３８３との当

接態様の違いにより、振分部材Ａ１３８０の動作態様が変化され、バウンドされる場合よりも、擦れによる力の付与の方が、振分部材Ａ１３８０の動作量を大きく構成することができることから、振分部材Ａ１３８０の動作のバリエーションを増加させることができる。

【１４８５５】

また、例えば、湾曲面としては下面視で円形であっても良い。この場合、形成部Ａ１３８３と球とが当接した場合に、振分部材Ａ１３８０が球から付与される力が前後方向に逃されることで、振分部材Ａ１３８０の上下方向への移動が過度に生じることを抑制できる。

【１４８５６】

また、形成部Ａ１３８３は、前後方向の肉厚がどの位置も同じとされ延設部Ａ１３８２の延設される方向に沿って延びるように構成されても良いし、部位によって肉厚が異なるように構成しても良い。例えば、基端部Ａ１３８１の左端部の前後方向肉厚よりも、延設部Ａ１３８２に近い側の方が前後方向に薄くなるように構成しても良い。この場合、各形成部Ａ１３８３の前後面のうち基端部Ａ１３８１の前後方向中心側の面は、延設部Ａ１３８２の延設方向に対して傾斜する面として構成される。その傾斜に沿って延設される態様で、前後方向の肉厚がどの位置も同じとされる形状で形成部Ａ１３８３が形成されても良い。この場合、退避凹部Ａ１３４１の下面と当接して摩擦抵抗を生じる形成部Ａ１３８３の延設される方向が延設部Ａ１３８２の延設方向と傾斜されていることから、形成部Ａ１３８３が延設部Ａ１３８２の延設方向と平行に延設されている場合に比較して、延設部Ａ１３８２の動作時の抵抗が増大されるように構成することができる。このように、形成部Ａ１３８３の、延設部Ａ１３８２側の部位を、延設部Ａ１３８２の延設方向と平行ではなく、その延設方向と交差する方向に長く構成しても良い。

【１４８５７】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０において、形成部Ａ１３８３が基端部Ａ１３８１の前後両側から下方へ向けて張出形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ａ１３８３が、延設部Ａ１３８２から張出形成されても良いし、基端部Ａ１３８１から張出形成される部分と延設部Ａ１３８２から張出形成される部分とで構成されても良い。

【１４８５８】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の前後両側において形成部Ａ１３８３が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ａ１３８３が、正面側または背面側のいずれか一方に形成されても良い。この場合、前後両側に形成する場合に比較して、材料コストを低減することができる。

【１４８５９】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の下方から形成部Ａ１３８３が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ａ１３８３が、上方または上下両側から張り出すように構成しても良い。この場合、この場合、上側の形成部Ａ１３８３に球が衝突することで、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢にされるため、上面を流下する球からの荷重を延設部Ａ１３８２が専ら受ける場合に比較して、延設部Ａ１３８２の破損を防止し易くすることができる。

【１４８６０】

上記各実施形態では、第２延設部Ａ３２２の上面が平面で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２延設部Ａ３２２の後方側から上面傾斜突条部Ａ３５４と前後逆転した傾斜面を有する可動部材が出没可能に構成されており、球が入球位置ＡＰ１３９７に流入していない場合は可動部材が板状部Ａ３１１の後方に没しており、球に作用しないが、振分部材Ａ１３８０が退避位置とされ、球が入球位置ＡＰ１３９７に流入すると可動部材が前方に進出するように変位されることで板状部Ａ３１１から前方に張り出して球に作用するよう構成しても良い。

【１４８６１】

この場合において、板状部Ａ３１１と平行な平面であって球の中心を通る平面上における球の外形と球の中心とを結ぶ長さ（半径）が転動半径となる場合（第２延設部Ａ３２２の上面に転動する場合）に比較して、板状部Ａ３１１と平行な平面であって球の中心を通らない一対の平面上における球の外形（前後に対向配置される、上面傾斜突条部Ａ３５４と、その上面傾斜突条部Ａ３５４と前後逆転した傾斜面との、上面に支持される位置を通る平面上の外形）と球の中心とを結ぶ長さが転動半径とされる転動を構成することで、球が第２延設部Ａ３２２と当接しない（離間した）状態で転動される。この場合、転動半径が短くされることで、流下速度を減速させることができる。

【１４８６２】

上記各実施形態では、張出位置に位置した振分部材Ａ１３８０の上面に球が当接することにより、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が振分部材Ａ１３８０の上面に当接した場合に球がバウンドし、そのバウンドに伴って振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされても良いし、球との当接により下傾斜姿勢とされる場合も上傾斜姿勢とされる場合も生じ得るように構成しても良い。

【１４８６３】

この場合、球の当接により振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされる場合には、後続の球が折曲位置Ａ３０１へ流下する場合の流下抵抗を増大させることができる。これにより、連続して球が折曲位置Ａ３０１へ流下される場合において、転動面を構成する振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされる場合と、上傾斜姿勢とされる場合とをランダムに構成することができるので、球の流下態様にばらつきを生じさせることができ、球の流下のバリエーションを増大させることができる。

【１４８６４】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされた場合において、球が通過して振分部材Ａ１３８０から離間した後も下傾斜姿勢が維持され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされた場合において、延設腕部Ａ１４１２の係合突部Ａ１４１２ａが後方延設部Ａ１３８５の下面と当接し、後方延設部Ａ１３８５と延設腕部Ａ１４１２との間の摩擦力により、上傾斜姿勢が維持されるように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の姿勢変化は、振分部材Ａ１３８０に当接した球が振分部材Ａ１３８０から離間した後も維持させることができる。

【１４８６５】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の正面側板状部Ａ１３８４が、延設部Ａ１３８２よりも小さい場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視または上面視で延設部Ａ１３８２を覆う程に大きく形成されても良い。この場合、延設部Ａ１３８２の姿勢変化を正面視で把握し難くすることができる。この場合において、例えば、正面側板状部Ａ１３８４が円形で形成されても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０が姿勢変化しても正面側板状部Ａ１３８４の外形は変わらないので、振分部材Ａ１３８０の姿勢変化を目立たないように構成することができる。

【１４８６６】

この場合において、延設部Ａ１３８２の上面を流下する球に対して、正面側板状部Ａ１３８４が前後方向で当接する状況を構成することができるため、球との当接を複数位置で生じさせることにより摩擦抵抗を増大させ、球の流下速度を減速させることができる。また、正面側板状部Ａ１３８４により球を部分的に隠すことができ、球の流下方向を予測され難くすることができる。

【１４８６７】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ変位される途中で球と衝突する場合、変位速度が遅くなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球に衝突された振分部材Ａ１３８０が退避位置側へ戻る場合があるように構成しても良い。特に、折曲位置Ａ３０１において球詰まりが生じている場合には、

振分部材Ａ１３８０が退避位置へ戻されることにより、球が入球検出センサＡＳＣ１１を通過して排出されることで、更なる球詰まりが生じることを避けることができる。

【１４８６８】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が背面側部材Ａ１３１０の後方に脱落しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０を背面側部材Ａ１３１０の後方に抜き取ることが可能に構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０において遊技球と衝突する延設部Ａ１３８２等が割れたり欠けたりした場合において、背面側部材Ａ１３１０に正面側部材Ａ１３５０を固定したままで、振分部材Ａ１３８０の交換を行うことができる。

【１４８６９】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の動作が、変位伝達装置Ａ１４００のソレノイドＡ１４２０の駆動力（励磁、非励磁の切り替え）により生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ソレノイドに限らずモータの駆動力により動作が生じる構成でも良いし、磁力によって動作が生じる構成でも良いし、流下する球の勢い（荷重）によって動作が生じる構成でも良いし、コンプレッサーにより圧縮された空気の圧力により動作が生じる構成でも良く、力を付与する手段であれば何でも良く、各手段の組合せでも良い。

【１４８７０】

球の勢い（荷重）によって動作が生じる構成の一例を、振分部材Ａ２３８０で説明したが、これは球の勢い（荷重）によって動作が生じる構成が振分部材Ａ２３８０に限るものではない。振分部材Ａ１３８０を採用しながら、ソレノイドＡ１４２０の駆動力を利用せずに動作させること（ソレノイドＡ１４２０の配設を省略すること）は当然可能である。

【１４８７１】

例えば、ソレノイドＡ１４２０の配設が省略され、ソレノイドＡ１４２０に基づく荷重（付勢力や駆動力）が無い場合において、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置へ向けた変位は、振分部材Ａ１３８０の延設部Ａ１３８２に対して球が当接する場合に生じる荷重により生じ得る。延設部Ａ１３８２の上面が斜めに傾斜しており、球からの荷重が左向きに作用し得ることがその理由の一つである。

【１４８７２】

更に、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部を構成し、その延設部が板状部Ａ３５１に形成される左右方向に長い長孔を貫通した状態で遊技が可能に構成する。振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合に、経路構成部Ａ１３４２により構成される経路に流入する球が入球位置ＡＰ１３９７に位置した状態において、その入球位置ＡＰ１３９７に位置する球の右下面に、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部が当接されるよう構成することで、球の荷重により延設部を右方向に変位させることができ、延設部と一体形成されている中間部Ａ１４３８が右方向に変位されることで振分部材Ａ１３８０の退避位置から張出位置への変位を生じさせることができる。

【１４８７３】

このように、振分部材Ａ１３８０の動作は、その動作方向に関わらず、当接による球からの荷重により生じさせることが可能である。上述では、張出位置から退避位置への動作については、振分部材Ａ１３８０に直接的に球が当接した場合を説明し、退避位置から張出位置への動作については、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部に当接した球が振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与する場合を説明したが、これに限られるものではない。

【１４８７４】

例えば、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作が、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部に当接した球が振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与することで生じても良い。この場合、例えば、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置される場合において中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部が板状部Ａ３５１の前方に張り出す位置を、経路構成部Ａ１３４２により構成される経路の内方ではなく、折曲位置Ａ３０１

側へ流れる経路（外縁部材Ｈ７３により右側が区画される経路）の内方となるように設定する。これにより、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態において折曲位置Ａ３０１側へ流下する遊技球が中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部に左下面を当接させることで、左向き（退避位置側へ向く方向）の荷重を延設部に付与することができる。この荷重により、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作を生じさせることができる。

【１４８７５】

この中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部を振分部材Ａ１３８０が有する構成であれば、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作も、退避位置から張出位置への動作も、延設部に当接した球が振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与することにより生じさせることができる。

【１４８７６】

即ち、経路構成部Ａ１３４２の右側壁部に左右に貫通する切欠きが形成され、その切欠きを通って、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部が経路構成部Ａ１３４２の右側壁部の左側にも右側にも位置できるように構成することで、延設部は、経路構成部Ａ１３４２により形成される経路（入賞検出センサＡＳＣ１１に流入する経路）に流入する球とも、経路構成部Ａ１３４２の右側壁部の右側を折曲位置Ａ３０１側へ流下する球とも、当接可能とされる。

【１４８７７】

振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態では、経路構成部Ａ１３４２により形成される経路に流入する球から延設部が荷重を受け、その荷重による張出位置への動作が構成可能とされる。また、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態では、折曲位置Ａ３０１側へ流下する球から延設部が荷重を受け、その荷重による退避位置への動作が構成可能とされる。

【１４８７８】

なお、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部の形状は、円柱状のピン形状でも良いし、正面視で湾曲した湾曲形状でも良いし、肉厚一定の平面板状でも良いし、肉厚が徐々に変化される板形状でも良いし、延設部Ａ１３８２の形状に倣った形状でも良いし、遊技球が衝突可能な部位を構成していれば特に限定されるものではない。

【１４８７９】

なお、延設部に対する球からの荷重が付与される度に振分部材Ａ１３８０が退避位置と張出位置とで変位されるようにしても良いし、球からの荷重が複数回付与されることで変位が生じるようにしても良い。例えば、突条部Ａ１４８４において上下方向に僅かに張り出す突設部を構成し、その突設部を案内突部Ａ１４３１ａが乗り越えることで変位が生じるように構成し、延設部に対して球からの荷重が付与される回数が１回だと案内突部Ａ１４３１ａを乗り越えないが、複数回だと案内突部Ａ１４３１ａを乗り越えるように構成することで、球からの荷重が複数回付与されることで振分部材Ａ１３８０の変位が生じるよう構成することができる。

【１４８８０】

この場合において、延設部に対する球からの荷重が１回だと、突条部Ａ１４８４から僅かに張り出す突設部と案内突部Ａ１４３１ａとが当接する位置までの変位に留まり、延設部に対する球からの荷重が複数回付与されることで突設部を案内突部Ａ１４３１ａが乗り越えて、退避位置または張出位置に到達する。即ち、振分部材Ａ１３８０の停止位置として、張出位置と退避位置との間の途中位置（突設部と案内突部Ａ１４３１ａとが当接する位置）を構成する。

【１４８８１】

また、例えば、振分部材Ａ１３８０の退避位置から張出位置への動作が、振分部材Ａ１３８０に直接的に球が当接することで生じても良い。この場合、例えば、第２延設部Ａ３２２に左右方向に長い溝部を上下方向で穿設し、その溝部を貫通する張出部を振分部材Ａ１３８０の基端部Ａ１３８１又は延設部Ａ１３８２の上面から張出形成し、その張出部が

第２延設部Ａ３２２の上面を流下する球と当接可能な位置まで張り出すようにしても良い。これにより、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態において第２延設部Ａ３２２の上面を流下する球が張出部に当接し、球が流下する右方向の荷重が与えられることで、振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置への動作を生じさせることができる。

【１４８８２】

この張出部を振分部材Ａ１３８０が有する構成であれば、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作も、退避位置から張出位置への動作も、振分部材Ａ１３８０に直接的に当接した球からの荷重により生じるように構成することができる。この張出部を形成部Ａ１３８３として形成しても良く、この場合、基端部Ａ１３８１の真上位置において下方へ落下する球が形成部Ａ１３８１と当接可能となり、形成部Ａ１３８３に球から力が付与される場合における動作を生じさせることができる。

【１４８８３】

なお、振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与する延設部が、折曲位置Ａ３０１よりも上流側または入賞検出センサＡＳＣ１１よりも上流側、に位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与する延設部が、入賞検出センサＡＳＣ１１よりも下流側に位置していたり、折曲位置Ａ３０１よりも下流側に配設される第２入賞口Ａ６４０や特定入賞口Ｈ６５ａ（図２３３６参照）に流入した球が流下する経路の内方に位置していたりしても良い。この場合、動作される振分部材Ａ１３８０と、振分部材Ａ１３８０の動作力を生じさせる球との距離を離すことができるので、意外性のある動作を生じさせることができる。

【１４８８４】

中間部Ａ１４３８は、前方に延設される延設部だけでなく、全体が板状部Ａ３１１よりも正面側に位置されても良い。この場合、球から当接可能な位置を延設部に限らないことから、中間部Ａ１４３８の特定の箇所に繰り返し荷重が付与される場合に比較して、中間部Ａ１４３８の耐久性を向上させることができる。

【１４８８５】

中間部Ａ１４３８（少なくとも手前側へ延設された延設部）が金属材料から形成されても良い。この場合、光透過性の振分部材Ａ１３８０とのコントラストで、視認態様を変化させることができる。中間部Ａ１４３８の延設部の視認性を良くすることで、折曲位置Ａ３０１へ向けて流下する球が延設部に衝突して流下態様が突然変化する場合に、その原因を遊技者が把握困難となることを避けることができる。これにより、流下態様が不正に変化されているという疑念を遊技者が抱く可能性を減らすことができる。

【１４８８６】

中間部Ａ１４３８における手前側へ延設された延設部は少なくとも上面が正面視で湾曲形状（上向き突の円弧形状に形成）に形成されてもいい。これにより、球が延設部に当たると左右いずれかに負荷が逃げて、球が鉛直方向に跳ねる可能性を減らすことができる。

【１４８８７】

これにより、中間部Ａ１４３８の左右方向動作を生じさせ易くすることができる。中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は折曲位置Ａ３０１側へ流下される態様と、中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流下される態様との、切り替えを生じさせ易くすることができる。

【１４８８８】

上記各実施形態では、変位伝達装置Ａ１４００が背面側部材Ａ１３１０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位伝達装置Ａ１４００の伝達可能化部材Ａ１４３０が背面蓋部材Ａ１４８０に配設されても良い。この場合、背面蓋部材Ａ１４８０を取り外すと同時に伝達可能化部材Ａ１４３０をソレノイドＡ１４２０や回転部材Ａ１４１０から取り外すことができ、背面蓋部材Ａ１４８０を取付けると

同時に伝達可能化部材Ａ１４３０をソレノイドＡ１４２０や回転部材Ａ１４１０に組み付けることができるので、メンテナンス性を向上させることができる。

【１４８８９】

上記各実施形態では、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０から分離させて伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外す場合において、振分部材Ａ１３８０の動作は停止されており振分部材Ａ１３８０の位置は維持されるため、対向突部Ａ１３７５と振分部材Ａ１３８０との間の経路幅が維持され、背面蓋部材Ａ１４８０を取付ければ遊技領域において遊技が可能な状態を構成可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０の動作中に背面蓋部材Ａ１４８０を分離させることができるよう構成される場合において、伝達可能化部材Ａ１４３０とは別で振分部材Ａ１３８０に対して力を付与する手段を設けておくことで、伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外している最中においても振分部材Ａ１３８０の動作が継続されるようにしても良い。この場合、伝達可能化部材Ａ１４３０を再度取り付ける前の期間においても、振分部材Ａ１３８０の動作を継続させた状態での遊技を可能とすることができる。

【１４８９０】

なお、伝達可能化部材Ａ１４３０による力の伝達を代替する手段としては、予備としての別の駆動手段（駆動モータ等）でも良いし、圧縮した空気を供給可能なコンプレッサーでも良いし、所謂ぜんまい等の形状変化を基にして動作力を生じさせる装置でも良いし、振り子のように荷重のバランスによって往復運動をさせる装置でも良いし、力を付与する手段であれば何でも良い。

【１４８９１】

上記各実施形態では、伝達可能化部材Ａ１４３０が背面側部材Ａ１３１０と背面蓋部材Ａ１４８０との間に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、伝達可能化部材Ａ１４３０が背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に配設されても良い。この場合、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０から外した場合において、振分部材Ａ１３８０が取り外されないのと同様に、伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外されることを防止することができる。これにより、伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外された状態（付け忘れた状態）でメンテナンスが終了するという事態を未然に避けることができる。

【１４８９２】

上記各実施形態では、回転部材Ａ１４１０に対して、振分部材Ａ１３８０と伝達可能化部材Ａ１４３０とが別体で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転部材Ａ１４１０と、振分部材Ａ１３８０と伝達可能化部材Ａ１４３０とが一体的に構成され、各部位の相対変位は連結部分において撓みが生じることにより破損が防止されるように構成しても良い。この場合、回転部材Ａ１４１０が正方向に回転動作する場合において振分部材Ａ１３８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が一の方向に変位され、回転部材Ａ１４１０が逆方向に回転動作する場合において振分部材Ａ１３８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が他の方向に変位される。これによれば、複数部材で構成される場合に比較して、組立工数を低減することができる。この場合において、樹脂材料から一体形成されても良いし、樹脂材料または金属材料の複数部材が一体的に固定され一体的に動作されるものでも良い。

【１４８９３】

上記各実施形態では、ソレノイドＡ１４２０が電源投入から一定動作で駆動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の流下に基づいて動作しても良い。この場合において球が流下していない時は駆動が停止されていても良いし、一定動作がされている途中に球の流下に基づく動作が差し込まれても良い。

【１４８９４】

例えば、スルーゲートＨ６７を球が流下した場合にソレノイドＡ１４２０が励磁されるように構成しても良いし、振分部材Ａ１３８０の姿勢変化（例えば、下傾斜姿勢への変化）を検出して、その検出によりソレノイドＡ１４２０を短時間かつ高頻度で励磁させても

良い。励磁の時間が短時間とされることにより、球が経路構成部Ａ１３４２側に流入する事象の発生を抑制し、折曲位置Ａ３０１側へ球が流下し易い状況を構成し易くすることができる。

【１４８９５】

上記各実施形態では、折曲位置Ａ３０１において、連続的に形成される交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２が、それぞれ別の凸部として形成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２の間の領域が面で連結されても良い。即ち、平面が前方に張り出される態様となっていてもいい。この場合、交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２の前面に球が転動する面を構成することができ、正面側へ変位させる作用をより確実に生じさせることができる。

【１４８９６】

上記各実施形態では、振分部材Ａ２３８０が左右方向に延びる回転軸を中心に回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向に延びる回転軸を中心に回転されても良い。この場合において、一回転以上の回転動作が可能に構成しても良い。これにより、球が到達した場合に振分部材Ａ２３８０が第１状態とされるか第２状態とされるかのランダム性を向上させることができる。

【１４８９７】

振分部材Ａ２３８０の回転軸Ａ２３８０ａが左右方向に延びる場合を説明したが、回転軸Ａ２３８０ａが前後方向に延びる態様でも良いし、上下方向に延びる態様でも良い。この場合において、回転動作する部材は、球を振り分け可能な部材であれば態様は限定されるものではなく、振分部材Ａ２３８０の向きを９０度変化させた態様でも良いし、振分部材Ａ１３８０の基端部Ａ１３８１側に回転軸が設けられるようにしても良い。この場合において、振分部材Ａ１３８０の姿勢は、球との当接が可能であれば限定されるものではなく、形成部Ａ１３８３が上下方向に張り出す姿勢でも良いし、形成部Ａ１３８３が前後方向に張り出す姿勢でも良い、その中間の姿勢（斜め）でも良い。

【１４８９８】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０又は振分部材Ａ２３８０のいずれか一方を配設したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０による振分の下流側において振分部材Ａ２３８０を配設しても良い。この場合において、振分部材Ａ２３８０の動作が中間部材を介して振分部材Ａ１３８０に伝達され、振分部材Ａ２３８０の動作中において振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされ、その姿勢を維持するように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０から球が離間した後においても、振分部材Ａ１３８０を上傾斜姿勢で維持させる場合を構成することができる。

【１４８９９】

上記各実施形態では、上面傾斜突条部Ａ３５４が正面側部材Ａ１３５０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面傾斜突条部Ａ３５４が背面側部材Ａ１３１０に形成されるようにしても良い。その他、正面側部材Ａ１３５０の背面から突設される形状部の後端側を背面側部材Ａ１３１０と連結させて、正面側部材Ａ１３５０とは別体で形成しても良い。この場合、正面側部材Ａ１３５０の背面を平坦面とすることができるので、正面視における球流下経路の視認性を向上させることができる。

【１４９００】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、正面視（矢印Ｂ方向視）において直交する平面上を上側揺動手段Ｄ１２０が変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面視における方向と平行な平面上を上側揺動手段Ｄ１２０が変位するように揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００を配設しても良い。また、上記第８６実施形態～第８８実施形態では、第８３実施形態における上側揺動手段Ｄ１２０を変形させた場合として説明したが、第８３実施形態における下側揺動手段Ｄ１３０を上記第８６実施形態～第８８実施形態における揺動ユニットＤ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００のように変形させるものであっても良い。

【１４９０１】
上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０（変位手段Ｄ１２１，Ｄ３１２１，Ｄ４１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５）の正面視における外形が略半円形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、その外形が矩形状や円形状に形成されるものであっても良い。
【１４９０２】
上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７により変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ボールねじ、ラック機構、スライドレール、ソレノイド等により所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される動作手段を上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に連結または衝突させて、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させても良い。即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、動作可能な部位であれば、どのような構造であっても良い。
【１４９０３】
この場合には、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７のように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを一方向に回転し続けることにより上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させること困難になるが、動作手段を一方向（例えば上下方向）に変位させることに必要な動作機構に限定できるので、動作手段を他方向（例えば左右方向）に変位させるための機構を不要にできるので、可動機構が他方向側に大型化することを抑制できる。そのため、他方向における他部材の配設スペースを確保しやすくできる。
【１４９０４】
なお、所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材を上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に連結または衝突させて、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させる場合には、所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材の変位方向と同様に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を直線的に変位させるだけでなく、第８６実施形態における第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４、又は、第８８実施形態における上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８のように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０をその変位に合わせて案内しても良い。
【１４９０５】
この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を案内する案内部材を配設する分、その製造コストを低減することが難しくなるが、所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材の変位方向とは異なる方向に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９０６】
なお、上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、回転する第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７に形成される突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に駆動力を作用させる場合について説明したが、上記した所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材のように、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂは、変位手段に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。また、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、動作可能な部位であれば、どのような構造であっても良い。
【１４９０７】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、正面視略円形状に形成される場合について説明したが、これに限られるものではなく、例えば、リンク機構のように棒状に形成され一端が回転可能に軸支されると共に、他端が上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に連結されるものであっても良い。即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、回転可能な部位であれば、どのような構造であっても良い。

【１４９０８】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が収まる位置に揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００を配設することで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位を視認させやすくする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１４９０９】

例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が第１位置に配設される状態において、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の上方側の少なくとも一部が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１の外側に位置し、その状態から第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が第２位置（又は、第３位置、第４位置）まで回転されることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の全体が窓部Ｈ１４ｅの内側に配置されるように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を配設する、又は、窓部Ｈ１４ｅの範囲を設定しても良い。

【１４９１０】

この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位途中に、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の少なくとも一部が遊技者から視認不能になるため、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の全体の変位を遊技者に視認させられなくなり、一時的に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の演出効果が低下する恐れがあるが、変位途中の上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の少なくとも一部を遊技者から視認不能にすることで、その視認不能な領域が視認可能とされた際の遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１４９１１】

なお、上記した第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態のように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が常に視認可能とされるものでは、常に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が視認されるため、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位した際の興趣が低下する恐れがあるが、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位を目で追わせやすくできるので、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が視認（注目）されなくなることを抑制できる。

【１４９１２】

また、例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が所定位置（例えば、第１位置）に配設され停止される状態においては、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１（窓部Ｈ１４ｅ）の外側に位置させ、その状態から第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が停止位置とは異なる所定位置（例えば、第２位置、第３位置、第４位置）まで回転させることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の全体が窓部Ｈ１４ｅの内側に配置されるように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を配設する、又は、窓部Ｈ１４ｅの範囲を設定しても良い。

【１４９１３】

この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の停止状

態において上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の装飾を遊技者に視認させて遊技者の興味を持たせることができなくなるが、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を停止状態から変位させて遊技者に視認させた際に初めて上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の装飾を遊技者に視認させることができるので、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させた際の興趣を高めやすくできる。

【１４９１４】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内にベース手段Ｄ１１０，Ｄ２１１０，Ｄ３１１０，Ｄ４１１０と、そのベース手段Ｄ１１０，Ｄ２１１０，Ｄ３１１０，Ｄ４１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０、上側動力付与手段Ｄ１４０，Ｄ２１４０，Ｄ３１４０，Ｄ４１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１４９１５】

例えば、窓部Ｈ１４ｅの上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１及び左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２の境界線の一部を窓部Ｈ１４ｅの内側に変形して（即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び左側装飾ユニットＨ１４ｂの正面視（矢印Ｂ方向視）における外形を変形して）、少なくとも上側動力付与手段Ｄ１４０，Ｄ２１４０，Ｄ３１４０，Ｄ４１４０が窓部Ｈ１４ｅの外側に配置されるようにしても良い。

【１４９１６】

これによれば、窓部Ｈ１４ｅの上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１及び左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２の境界線の一部を窓部Ｈ１４ｅの内側に変形する分、その視認可能な範囲が狭まり上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を遊技者に視認させ難くなる恐れがあるものの、上側動力付与手段Ｄ１４０，Ｄ２１４０，Ｄ３１４０，Ｄ４１４０を遊技者が視認することを抑制できるので、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が変位される態様を予測され難くして、遊技の興趣を高めることができる。

【１４９１７】

上記例示したように、窓部Ｈ１４ｅは、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が所定の変位領域で視認可能となるように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０等、所定の領域を視認可能とさせる部位であれば、どのような構成であっても良い。

【１４９１８】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、ベース手段Ｄ１１１１が樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしも樹脂材料に限られるものではなく、例えば、木材から切り出して構成されるものであっても良い。

【１４９１９】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂを有する樹脂材料から形成される場合について説明したが、光透過部Ｄ１２１ｂを有さない場合においては、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を金属材料から形成しても良い。

【１４９２０】

また、変位手段Ｄ１２１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において円弧状に形成される反射部Ｄ１２１ａの内側に光透過部Ｄ１２１ｂを備えるので、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３３６参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に変位手段Ｄ１２１を配設した場合に、光透過部Ｄ１２１ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を視認可能とされる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭くなることを抑制しつつ、演出可能な領域を増加させることができる。

【１４９２１】

なお、第８３実施形態では、変位手段Ｄ１２１が反射部Ｄ１２１ａと、光透過部Ｄ１２１ｂとの両方を備えるが、どちらか一方のみで構成されるものであっても良い。例えば、変位手段Ｄ１２１は、光を反射可能な反射部Ｄ１２１ａのみで構成されるものであっても良い。この場合には、変位手段Ｄ１２１の内部に光照射手段（図示しない）を配設する必要がなくなるため、変位手段Ｄ１２１の構造を簡易にできる。

【１４９２２】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、窓部Ｈ１４ｅを正面枠１４が有する場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０の背面側に配設される裏パックユニットＨ９４（図２３２８参照）に窓部Ｈ１４ｅが形成され、裏パックユニットＨ９４の正面側に配設される払出制御装置Ｈ１１１（図２３２８参照）を窓部Ｈ１４ｅを介してパチンコ機Ｈ１０の背面側から視認可能にしても良い。即ち、正面枠Ｈ１４は、所定の空間を介して所定の領域を視認可能とさせる部位を有する部位であればどのような構成であってもよい。

【１４９２３】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態に記載したように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７に軸支されて変位されるものであっても良いし、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、ボールねじ、ラック機構、スライドレール、リンク機構、ソレノイド等によりスライド変位可能に支持されるものであっても良い。即ち、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、変位可能な部位であれば、どのような構成であっても良い。

【１４９２４】

上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）をパチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の演出態様によって変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技者の好みにより遊技者が駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を選択できるように構成しても良い。例えば、パチンコ機Ｈ１０の正面枠Ｈ１４に配設される機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）の各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）で変位されるように変更（速く、又は、遅くするように調整）できるように構成しても良い。

【１４９２５】

即ち、上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）がパチンコ機Ｈ１０の制御によって変更されるもであって為、遊技者の意図とは関係なく上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様が変化される。そのため、遊技者の興趣を好適に向上することができないという問題点があった。

【１４９２６】

また、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側に少なくとも重なる位置に配設されるので、上記第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態のように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）をパチンコ機Ｈ１０（図２３３５参照）の演出態様によって変更するものであると、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させた際に正面視における第３図柄表示装置Ｈ８１との重なり量が大きくなる。この場合において、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭まることを嫌う遊技者が一定数存在する。一方で、上

側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０等の変位量が少ない（演出幅が小さい）ことを不服に感じる遊技者も一定数存在する。

【１４９２７】

そのため、上記したように、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）の各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）に選択（速く、又は、遅くするように調整）できることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させた際に、遊技の興趣が低下することを抑制できる。

【１４９２８】

また、機能調整操作部Ｈ１９０は、各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）が押しボタンとして構成され、押しボタンの操作回数によって、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更可能に構成されるので、押しボタンを複数回操作することが必要となるが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度の細かな設定を遊技者の所望する通りに設定できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

【１４９２９】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）の各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更した際には、所定のタイミングで、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が切り替わるように制御される。

【１４９３０】

即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が回転している途中や演出の途中で、その回転速度が切り替わってしまうと、演出によって第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が変わったのか、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）を操作したことによって、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が変わったのか遊技者に認識させ難くなり、遊技者に与える興趣が低下する恐れがある。

【１４９３１】

これに対し、所定のタイミング、即ち、大当たりの抽選結果が遊技者に示されたタイミングで、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）の操作で変更された回転速度に切り替わるように制御されることで、抽選結果を演出で示している途中で回転速度が切り替わった場合には、その切り替わった要因が演出であることを遊技者に認識させることができる。その結果、遊技者に与える興趣が低下することを抑制できる。

【１４９３２】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）を操作することによって設定される駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度の下限は、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転が停止する状態（即ち、軸部Ｄ１４１ｂが回転しない状態）とされても良い。

【１４９３３】

また、上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０が上側バネＤ１８１に吊り下げ支持され、上記第８６実施形態～第８８実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転される場合に上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接可能に構成され、第８３実施形態、及び、第８６実施形態～第８８実施形態における上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、上側バネＤ１８１及び弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により、その変位の態様を複雑にすることが

できる。
【１４９３４】
　そのため、上記したように、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）に変更した場合に、その変更によって上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様を変えることができる。
【１４９３５】
　即ち、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）を操作することで、遊技者が駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更した場合に、単に、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位速度・変位量を変えるだけでなく、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様を変えることができる。よって、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に遊技者の予想外の変位をさせることができる。その結果、機能調整操作部Ｈ１９０を操作することで、遊技者の興趣を高めることができる。
【１４９３６】
　なお、機能調整操作部Ｈ１９０（図２３３５参照）を操作することで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が変位可能となるタイミングを遊技者が選択できるようにしても良い。例えば、大当たりしたタイミングや、大当たりの可能性が高い抽選状態を演出しているタイミングや、大当たりの抽選の確率が変更されたタイミング等、遊技者の好みに合ったタイミングで上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が変位可能となるように遊技者が設定を変更できるように構成しても良い。これにより、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位させた際の遊技者の興趣を高めることができる。
【１４９３７】
　なお、機能調整操作部Ｈ１９０は、各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）が押しボタンとして構成され、押しボタンの操作回数によって、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更可能に構成されるが、機能調整操作部Ｈ１９０を、押し込み量を計測可能な押しボタンに変更して、押しボタンの押し込み量に応じて、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更しても良い。また、つまみ等の回転式やレバー等の直動式のボリュームスイッチに変えても良い。
【１４９３８】
　この場合には、ボタンやスイッチの変位量によって駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変えられるようになるため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度の細かな設定はし難くなるものの、直感的に機能調整操作部Ｈ１９０を操作することが可能になるので、その操作を簡易に行えるようにできる。
【１４９３９】
　また、機能調整操作部Ｈ１９０は、ＯＮ・ＯＦＦを切り替える切替ボタンとして構成されていても良い。この場合、機能調整操作部Ｈ１９０を操作する興味を遊技者に持たせ難くなる恐れがあるが、ＯＦＦ時には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転がＯＦＦされ、ＯＮ時には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度がランダムに変更されるように構成することで、ＯＮ時における上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様の変化を予測困難としやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９４０】

上記第８６実施形態～第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が過剰に変位された際に、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を弾性変形可能な付勢手段Ｄ２１８３に当接させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、付勢手段Ｄ２１８３に換えて、バネ、油圧、又は、空圧により力を吸収可能なダンパーを配設するものであっても良い。

【１４９４１】

上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０に駆動力を付与する第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が同一の回転速度・回転量で回転される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とを別々の駆動モータにより駆動して、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７との回転速度・回転量を異なるものとしても良い。なお、この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａ，Ｄ１３２ａ，Ｄ１３２ｂを溝状に形成して、その貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａ，Ｄ１３２ａ，Ｄ１３２ｂの内側を突設部Ｄ１２３ｂ２，Ｄ１４７ｂ，Ｄ１３３ｂ２，Ｄ１５７ｂが摺動可能に構成される。

【１４９４２】

上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における他端側（矢印Ｒ方向側）が上側バネＤ１８１及び下側バネＤ１８２により付勢される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上側バネＤ１８１及び下側バネＤ１８２に変えて、弾性変形可能な弾性部材により上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の左右方向における他端側を付勢力しても良い。

【１４９４３】

また、上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における他端側（矢印Ｒ方向側）が上側バネＤ１８１及び下側バネＤ１８２によりベース本体Ｄ１１１に吊り下げ支持される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第８６実施形態～第８８実施形態における揺動ユニットＤ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００のように、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０から離れる位置に配設される弾性部材により、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０に付勢力を作用させるものであっても良い。

【１４９４４】

上記第８３実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０に連結した上側バネＤ１８１により、上側揺動手段Ｄ１２０に上側バネＤ１８１の反力を作用させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上記第８６実施形態～第８８実施形態のように、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０から離間する位置に付勢手段Ｄ２１８３を配設して、上側揺動手段Ｄ１２０が付勢手段Ｄ２１８３に当接した場合にのみ、上側揺動手段Ｄ１２０に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させるように構成しても良い。

【１４９４５】

上記第８３実施形態および第８６実施形態～第８８実施形態では、揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００が上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３を備える場合について説明したが、上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３を備えていないものであっても良い。この場合、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が過剰に変位された際に上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３の反力を受けない分、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０や突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに加わる力が大きくなり、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０や突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが破損しやすくなるが、上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３を配設しない分、揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００の製造コストを低減できる。

【１４９４６】

上記第８６実施形態～第８８実施形態では、付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂが付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやすく形成され、弾性体Ｄ２１８３ａに衝突する上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に弾性バネＤ２１８３ｂの反力を作用させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、弾性バネＤ２１８３ｂが弾性変形される反力と、弾性体Ｄ２１８３ａが弾性変形される反力とを上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に作用させるものであっても良い。

【１４９４７】

上記第８６実施形態～第８８実施形態では、付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂが付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやすく形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａが付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂよりも弾性変形しやすく形成されても良い。

【１４９４８】

この場合には、弾性体Ｄ２１８３ａの弾性材料が限定されるので、弾性体Ｄ２１８３ａの製造コストが増加する恐れがあるものの、弾性体Ｄ２１８３ａから上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に直接反力を作用させることができるので、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に反力を作用させやすくできる。

【１４９４９】

なお、第８６実施形態のように、付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂが付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやすく形成される場合には、反力を作用させる弾性バネＤ２１８３ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０との間に弾性体Ｄ２１８３ａが介在するため、弾性バネＤ２１８３ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に反力が作用する間に、その反力が弾性体Ｄ２１８３ａに吸収されて、弾性バネＤ２１８３ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に反力が小さくなる恐れがあるが、弾性バネＤ２１８３ｂがコイルスプリング等の金属材料から形成されるので、その金属材料の旋回回数などで上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させる反力を調整しやすくできる。

【１４９５０】

上記第８６実施形態～第８８実施形態では、付勢手段Ｄ２１８３が、弾性体Ｄ２１８３ａと弾性バネＤ２１８３ｂとの２部材から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１４９５１】

例えば、付勢手段Ｄ２１８３は、コイルスプリング、板バネ、皿バネ、渦巻きバネなどの金属材料から形成される金属バネの１部材で構成されるものであっても良い。この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が当接される部分が金属材料となるため、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を付勢手段Ｄ２１８３に当接させた際に上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に傷がつく恐れがあるものの、付勢手段Ｄ２１８３を１部材で構成できる分、付勢手段Ｄ２１８３の製造コスト及び上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の組立コストを低減できる。

【１４９５２】

また、例えば、付勢手段Ｄ２１８３は、ゴムやウレタンなどの弾性材料から形成される弾性体の１部材で構成されるものであっても良い。この場合には、所定の反力を得るためにゴムやウレタンの材料が限定され、付勢手段Ｄ２１８３の製造コストが増加する恐れがあるものの、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が当接される部分を弾性変形可能にできるため、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を付勢手段Ｄ２１８３に当接させた際に上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に傷がつくことを抑制できる。また、付勢手段Ｄ２１８３を１部材で構成できる分、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の組立コストを低減できる。

【１４９５３】

なお、付勢手段Ｄ２１８３をゴムやウレタンなどの弾性材料から形成される弾性体の１部材で構成する場合には、その形状は、角型状に形成されても、所定の厚みを有する板状に形成されても、円柱状に形成されても良い。また、角柱状、円柱状、板状に形成される内部を中空状にしたり、角柱状、円柱状、板状に形成される外面の一部を凹設して、付勢手段Ｄ２１８３から上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に作用する反力を調整しても良い。

【１４９５４】

上記例示したように、上側バネＤ１８１及び付勢手段Ｄ２１８３は、当接する変位手段に反力を付与可能となるように、変位手段が当接される部位であれば、どのような構成であっても良い。

【１４９５５】

上記第８６実施形態では、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの外径と略同一または若干大きい内径に形成した上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａに、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを挿入して上側揺動手段Ｄ２１２０を軸支する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上記第８７実施形態において説明した弾性変形可能な弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を有する被保持手段Ｄ３１２５ｃを、貫通孔Ｄ１２３ａの内側に配設する、又は、突設部Ｄ１４７ｂの周囲に配設して、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が介在するように構成しても良い。

【１４９５６】

この場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの外径と略同一または若干大きい内径に形成した上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａに、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを挿入して上側揺動手段Ｄ２１２０を軸支するものに比べて、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を配設する分、その製造コストが嵩むことになるが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転した際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する駆動力を弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の弾性変形により吸収できる。よって、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転した際に、上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を抑えることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０が過剰に変位することを抑制できる。

【１４９５７】

また、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の弾性変形により、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の相対位置を変更することができるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を変更できる。また、この場合には、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の反力を上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させることができるので、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の反力によって上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４９５８】

なお、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を配設せず、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に所定の空間を設けるように構成して、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の相対位置を変更するようにしても良い。

【１４９５９】

この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能とされるので、その非拘束とされる状態において、上側揺動手段Ｄ２１２０を突設部Ｄ１４７ｂの変位とは無関係に変位させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制

して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９６０】
即ち、上記第８３実施形態、及び、第２実施形態のように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０に形成される貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａと突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂとの間の隙間がほとんどない形成されない場合には、貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａに突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが衝突されないため、耐久性を向上できる。また、上記したように、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を備える必要がない分、部品点数を削減できる。
【１４９６１】
しかしながら、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の変位が突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの変位に沿った動作態様とされる（即ち、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の相対位置がほとんど変わらない）ため、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の変位の態様が単調になりやすい。また、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の変位の態様が単調である為に、上側揺動手段Ｄ１２０、Ｄ２１２０の変位を案内するような第１の規制部Ｄ２１１３，第２の規制部Ｄ２１１４が不要となる。
【１４９６２】
これに対し、上記したように、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能とすることで、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の相対位置を変更することができる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９６３】
なお、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に所定の空間を設けるように構成して、上側揺動手段Ｄ２１２０を突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とした状態で変位可能とした場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が所定の領域外まで変位する恐れがある。この場合、上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂに作用する負荷が過大になり、それら上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂが破損する恐れがある。また、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材が破損する恐れがある。
【１４９６４】
これに対し、第８６実施形態では、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４により、所定の領域外に変位しようとする上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能に構成される。従って、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に所定の空間を設けるように構成して、上側揺動手段Ｄ２１２０を突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とした状態で変位可能とした場合であっても、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４により所定の領域外に変位しようとする上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内して、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材が破損することを抑制できる。
【１４９６５】
また、第８６実施形態では、第１の規制部Ｄ２１１３が、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成されるので、突設部Ｄ１４７ｂを上側揺動手段Ｄ２１２０に当接させて上側揺動手段Ｄ２１２０を変位させる場合において、第１の規制部Ｄ２１１３により上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を開始させることができる。

【１４９６６】
即ち、上側揺動手段Ｄ２１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けた後、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから離隔され第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ２１２０が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化を阻害する方向とが存在する。そのため、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内していないと、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化を阻害する方向に変位する可能性がある。
【１４９６７】
これに対し、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を開始させることができる。
【１４９６８】
上記第８６実施形態では、過剰に変位される上側揺動手段Ｄ２１２０を第２の規制部Ｄ２１１４よりも先に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させる場合について説明したが、過剰に変位される上側揺動手段Ｄ２１２０を第２の規制部Ｄ２１１４に当接させて上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を規制した後、その上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させるべく、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させる方向に案内するように第２の規制部Ｄ２１１４が構成されても良い。
【１４９６９】
この場合には、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）には、第２の規制部Ｄ２１１４に当接した後、第２の規制部Ｄ２１１４によって弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に向かって案内される上側揺動手段Ｄ２１２０を当接させることができる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力が作用する態様を確実に形成できる。また、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に対する上側揺動手段Ｄ２１２０の当接位置を略同一箇所にできる。その結果、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）を無駄に大型化する必要が無くなり、付勢手段Ｄ２１８３の製造コストを低減できる。
【１４９７０】
なお、第８６実施形態においては、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される（即ち、第２正面カムＤ２１４７が比較的早い回転速度で回転される）場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接するように構成される。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂや上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材（例えば、センターフレームＡ８６と衝突すると破損する恐れがある。
【１４９７１】
これに対し、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させる方向に案内するように第２の規制部Ｄ２１１４が構成されることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂや上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材（例えば、センターフレームＡ８６と衝突することを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂ又は他の部材が破損することを抑制できる。
【１４９７２】
さらに、第２の規制部Ｄ２１１４により上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に案内して、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させた後には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により、上側揺動手

段Ｄ２１２０を更に変位させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４９７３】

しかしながら、この場合には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ２１２０が変位されることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が暴れる恐れがある。そのため、第２の規制部Ｄ２１１４により上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に案内して、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に上側揺動手段Ｄ２１２０を当接させる場合には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力が作用する方向に過剰に変位することを抑制するための第３の規制部材（図示しない）をベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設することで、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で変位された上側揺動手段Ｄ２１２０の変位方向を変更しても良い。

【１４９７４】

上記第８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４に当接して案内される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでは、例えば、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４をベース本体Ｄ２１１１に形成せず、上側揺動手段Ｄ２１２０が自由に変位するようにしても良い。

【１４９７５】

この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４に案内されなくなる分、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位可能範囲が大きくなる分、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に衝突して、それら上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材が破損しやすくなる恐れがあるが、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位可能範囲を大きくして、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様の変化をより大きくできる。また第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４をベース本体Ｄ２１１１に形成しない分、そのベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）の製造コストを低減できる。

【１４９７６】

上記第８７実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更することにより、変位手段Ｄ３１２１を第２変位手段Ｄ３１２５に当接させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが軸支され、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが常に当接されていても良い。

【１４９７７】

この場合には、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との相対位置（距離）が変わらないため、それらの変位の変化が小さくなるものの、変位手段Ｄ３１２１が第２変位手段Ｄ３１２５に離間した位置から衝突することが無くなるため、その衝突による変位手段Ｄ３１２１又は第２変位手段Ｄ３１２５の破損を抑制できる。

【１４９７８】

上記第８７実施形態では、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず上側揺動手段Ｄ２１２０を第１の規制部Ｄ２１１３が案内可能とされ、上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に上側揺動手段Ｄ２１２０を第２の規制部Ｄ２１１４が案内可能とされる場合について説明したが、例えば、第１の規制部Ｄ２１１３と第２の規制部Ｄ２１１４が上側揺動手段Ｄ２１２０を常に案内可能に形成されていても良い。

【１４９７９】

この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０が過剰に変位することを第１の規制部Ｄ２１１３と第２の規制部Ｄ２１１４とで常に規制するので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位可能範囲が狭まる恐れがあるが、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例え、センターフレームＡ８６）に衝突して、それら上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材の破損を抑制できる。

【１４９８０】
なお、第１の規制部Ｄ２１１３と第２の規制部Ｄ２１１４が上側揺動手段Ｄ２１２０を常に案内可能にした場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂから離間する構造とすることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるものの、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を変化させることが可能となり、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９８１】
上記第８７実施形態では、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との連結部に被保持手段Ｄ３１２５ｃが配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被保持手段Ｄ３１２５ｃを配設せず、被保持手段Ｄ３１２５ｃを配設していた貫通孔に変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が隙間を空けた状態で配設されるものであっても良い。
【１４９８２】
この場合には、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが非拘束とされるため、第２変位手段Ｄ３１２５の貫通孔の内面に変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が当接した際の衝撃が大きくなり変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が破損しやすくなる恐れがあるが、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが互いに拘束されず自由に変位できるので、それぞれの変位の態様の変化を大きくできる。
【１４９８３】
上記第８７実施形態では、被保持手段Ｄ３１２５ｃが、内リングＤ３１２５ｃ１と外リングＤ３１２５ｃ２と弾性部材Ｄ３１２５ｃ３とから構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被保持手段Ｄ３１２５ｃは、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３のみで構成されるものであっても、内リングＤ３１２５ｃ１又は外リングＤ３１２５ｃ２の一方と弾性部材Ｄ３１２５ｃ３とで構成されるものであっても良い。
【１４９８４】
上記第８７実施形態では、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が円環形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３は、内リングＤ３１２５ｃ１と外リングＤ３１２５ｃ２との間の一部を部分的に繋ぐように構成されていても良い。また、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の厚みや幅が部分的に小さく又は大きく形成されるものであっても良い。
【１４９８５】
この場合には、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３（被保持手段Ｄ３１２５ｃ）への軸部Ｄ３１２１ｃ２の当接位置によって、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３から作用する反力を変更できる。その結果、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９８６】
上記第８８実施形態では、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向間に第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを配置することで、突設部Ｄ１４７ｂの変位によって上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側揺動手段Ｄ４１２０に右側案内部Ｄ４１２８ｂのみを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）にのみ変位されるように構成すると共に、下側案内部Ｄ４１１８の全域に傾斜面Ｄ４１１８ａを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により右側に変位された上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能な位置に戻るように構成しても良い。
【１４９８７】
この場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）に変位する態様と、左側（矢印Ｌ方向側）に変位する態様とを異ならせることができるので、上側揺動手段Ｄ４

１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９８８】
　また、上側揺動手段Ｄ４１２０に右側案内部Ｄ４１２８ｂのみを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）にのみ変位されるように構成した場合においても、第８８実施形態と同様に、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成される。
【１４９８９】
　なお、上側揺動手段Ｄ４１２０に右側案内部Ｄ４１２８ｂのみを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）にのみ変位されるように構成した場合には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態とされた後において、第２正面カムＤ２１４７の変位を継続させて、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態とされた後、上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻される間に、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）を少なくとも１回往復可能に構成されることが好ましい。
【１４９９０】
　これによれば、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態において、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）を少なくとも１回往復させることで、上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻された際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０が駆動力を受ける（突設部Ｄ１４７ｂが右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接する）タイミングを予測し難くして、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化できる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。
【１４９９１】
　なお、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態において、第２正面カムＤ２１４７を同じ方向に回転させ続けて、上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻された際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０が駆動力を受ける状態とした場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を作用可能な領域外を突設部Ｄ１４７ｂが通過するため、その領域を通過時に上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻されると、すぐに上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることができなくなる恐れがある一方、第２正面カムＤ２１４７を同じ方向に回転させ続ける制御なので、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡易にできる。
【１４９９２】
　上記第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０は、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に収容され、下端側が下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に収容される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との一方、及び、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との一方をなくしても良い。
【１４９９３】

この場合においても、上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに軸支されているので、その軸支部分の負荷は大きくなるが、ベース手段Ｄ４１１０から脱落することはない。よって、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との一方、及び、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との一方をなくせる分、製造コストを低減できる。

【１４９９４】

上記第８８実施形態における変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ，回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面を転動しつつ下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ，回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えて下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを異なる態様にする場合について説明したが、必ずしもこれに限れられるものではない、例えば、上側揺動手段Ｄ４１２０が下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを同じ変位の態様（直動係合部Ｄ４１１８ｄ，回転係合部Ｄ４１１８ｅを備えない構造）にしても良い。

【１４９９５】

この場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０が下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向に転動する際に、その変位の態様の変化が少なくなるため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位が単調になる恐れがあるものの、直動係合部Ｄ４１１８ｄや回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えなくて済むので、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する負荷を低減できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０が破損することを抑制できる。

【１４９９６】

上記第８８実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０の正面側に配設される上側カバーＤ４１１６ａと下側カバーＤ４１１６ｂとが光透過性材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上側カバーＤ４１１６ａと下側カバーＤ４１１６ｂとを光非透過性材料から形成しても良い。

【１４９９７】

この場合、光非透過性材料から形成されるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の視認可能領域が小さくなり、その分、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位に伴う迫力が小さくなるが、上側カバーＤ４１１６ａと下側カバーＤ４１１６ｂにより、上側揺動手段Ｄ４１２０の一部または全部を隠すと共に、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０の一部または全部を露出させることができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位にともなう演出に変化を与えられる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１４９９８】

上記第８８実施形態では、下側案内部Ｄ４１１８の上面側の一部が左右方向外側に向かって上方側に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａとして形成される場合について説明したが、下側案内部Ｄ４１１８の上面側の全域を左右方向外側に向かって上方側に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａとして形成しても良い。

【１４９９９】

この場合には、凸部Ｄ４１１８ｂを超えて左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位された上側揺動手段Ｄ４１２０を、傾斜面Ｄ４１１８ａにより左右方向中央側に向けて変位させる形態と、突設部Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を付与して左右方向中央側に向けて変位させる形態とを形成でき、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化することができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１５０００】

上記第８８実施形態では、凸部Ｄ４１１８ｂよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側における下側案内部Ｄ４１１８の上面側が水平方向に延設される（傾斜されない）場合につ

いて説明したが、凸部Ｄ４１１８ｂよりも左右方向外側における下側案内部Ｄ４１１８の上面側が左右方向外側に向かって下方側（矢印Ｄ方向）に傾斜されても良い。

【１５００１】

この場合には、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れて、凸部Ｄ４１１８ｂよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位された上側揺動手段Ｄ４１２０を、下側案内部の上面の下降傾斜により、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に向けて案内することができる。よって、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れて上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の自由度が高まる位置において、上側揺動手段Ｄ４１２０を案内することができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向の外側端部まで変位された際に、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突しなくなることを抑制できる。従って、上側揺動手段Ｄ４１２０を確実に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることができ、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を確実に変化させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１５００２】

上記第８８実施形態では、下側案内部Ｄ４１１８の上方に重なる位置に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下側案内部Ｄ４１１８から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に離れた位置に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）を配設して、下側案内部Ｄ４１１８と弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）との間に隙間を形成しても良い。

【１５００３】

この場合には、下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側端部まで案内された上側揺動手段Ｄ４１２０の少なくとも一部を下側案内部Ｄ４１１８と弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）との間に形成される隙間に落下させることができる。これにより、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に対する上側揺動手段Ｄ４１２０の衝突位置を、下側案内部Ｄ４１１８の上面を案内される上側揺動手段Ｄ４１２０の速度によって変更することができる。従って、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を変化した際の上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【１５００４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１５００５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時

の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１５００６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１５００７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１５００８】

＜経路幅を構成する延設部を有する動作手段を備えるポイント＞

所定部から所定方向に延設される延設部と、前記所定部の両側において前記所定方向と交差する第１方向側へ向かって形成される第１形成部と、が形成されており、遊技球を遊技領域における一側または他側へ振り分ける態様で流下させる動作手段を有する第１手段を備え、前記延設部は、所定の構成部に対向配置される第１の状態において遊技球が前記一側へ流下される経路の所定の経路幅を前記所定の構成部との間で構成し、第２の状態において前記所定の経路幅を構成しないよう構成され、前記動作手段は、前記第１の状態において前記延設部が前記所定の構成部に接近した状態から、遊技球との当接により前記延設部が前記所定の構成部に対して離間する方向に動作可能に構成され、当該動作により前記所定の構成部との間の経路幅が変化可能に構成され、振り分けられた遊技球と前記第１形成部とが当接した場合における前記第１方向に沿った方向への変位を伴う所定動作が可能とされ、当該所定動作によって前記延設部の前記所定の構成部に対する相対的な位置が変化可能に構成され、当該変化中に前記経路を流下する遊技球の流下抵抗を増大可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１。

【１５００９】

パチンコ機等の遊技機において、流路に位置可能な個数を超える遊技球が滞留した場合において、超過分の遊技球を排出する排出流路を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－８７３０１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、超過分の遊技球が排出流路へ入球したことに基づいて滞留している遊技球が流路から排出開始されるところ、超過分の球が複数入球した場合等、流路への遊技球の入球態様によっては超過分の遊技球を排出する排出流路へ排出される遊技球の個数が想定以上に多くなる場合があるという問題点があった。

【１５０１０】

例えば、排出流路を流下する遊技球が検出され当該検出に基づいて追加の賞球の払出が実行される場合や、排出流路を流下する遊技球が１球の場合に正常な遊技が可能となる（パンクしない）場合には、排出流路へ排出される遊技球の個数が想定以上に多くなると、設計意図と異なる利益を遊技者に与える可能性があるため、遊技球の流下を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【１５０１１】

これに対し、遊技機ＡＡ１によれば、振分箇所に動作手段が配設され、その動作手段が遊技球を一側へ流下させる第１の状態では遊技球の一側への流下が促進される一方、遊技

球が他側へ振り分けられた場合には遊技球と第１形成部との当接による所定動作が実行されることで、後続の遊技球が一側へ流下されるようにされ、当該所定動作中において後続の遊技球が一側へ向けて流下される場合には流下抵抗が増大されることにより、後続の遊技球が先行する遊技球に衝突して跳ね戻る事態を避けることができ、偶発的な他側への遊技球の連続した流下を回避することができる。これにより、遊技球の流下を好適とすることができる。

【１５０１２】

遊技機ＡＡ１において、前記第１方向に沿った前記所定動作に基づく変位は、前記第１形成部と遊技球とが離間した後において継続され得ることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【１５０１３】

遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、他側へ振り分けられた遊技球と後続の遊技球とが間隔を空けて流下した場合であっても、遊技球の流下抵抗を増加させる作用を維持させることができる。

【１５０１４】

遊技機ＡＡ１又はＡＡ２において、前記動作手段は、動作力を付与する付与手段からの動作力による動作と、前記付与手段からの動作力によらない動作とが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【１５０１５】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１又はＡＡ２の奏する効果に加え、動作手段の動作として、付与手段による動作と、付与手段によらない動作（例えば、遊技球との当接による動作）とを生じさせることができるので、動作手段を、単なる振分のための手段としてではなく、遊技球の流下態様（例えば速度）を変化させる手段として利用することができ、動作手段付近を流下する遊技球に対する遊技者の興味を引き付けることができる。

【１５０１６】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、前記一側へ流下される遊技球が前記動作手段に特定態様で当接した場合において、前記動作手段は遊技球が有利領域の位置する前記一側へ案内され易い有利態様で動作されることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【１５０１７】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が動作手段に特定態様で当接した場合か否かによって、有利態様で動作されるか否かが変わるため、動作手段への遊技球の当接態様に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【１５０１８】

遊技機ＡＡ１からＡＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記延設部が前記所定の構成部に接近する動作において傾倒する傾倒方向に姿勢変化され、前記延設部が前記所定の構成部に対して離間する動作において前記傾倒方向の反対方向に姿勢変化されることを特徴とする遊技機ＡＡ５。

【１５０１９】

遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の構成部に対して近接離間する往復動作により姿勢を復帰させることができるので、繰り返しの動作を安定的に生じさせることができる。

【１５０２０】

遊技機ＡＡ１からＡＡ５のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記所定部を支持し、回転動作可能に構成される回転動作部と、前記延設部よりも前方に位置する前方位置部とを備え、前記回転動作部の回転動作に基づいて前記延設部が動作されるよう構成され、当該動作の前後において前記前方位置部の正面視における外形が維持されることを特徴とする遊技機ＡＡ６。

【１５０２１】

遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ５のいずれかの奏する効果に加え、延設部の動作前後において前方位置部の正面視における外形が維持されることから、一見して

延設部が動作前の位置にあるのか動作後の位置にあるのかを把握し難くすることができる。これにより、延設部に対する注目力を向上させることができる。

【１５０２２】

遊技機ＡＡ６において、前記前方位置部は、前記延設部よりも前記所定方向に張り出すように延設形成される第２形成部を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ７。

【１５０２３】

遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ６の奏する効果に加え、第２形成部により延設部が隠されることにより、更に延設部の状態を把握し難くすることができ、延設部に対する注目力を向上させることができる。

【１５０２４】

遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかにおいて、前記延設部は、前記所定方向と交差する第２方向に変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ８。

【１５０２５】

遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかの奏する効果に加え、延設部を３次元的に動作させることができるので、特定の方向にしか動作しない場合に比較して、当接した遊技球に対して与える抵抗を抑制することができる。

【１５０２６】

遊技機ＡＡ８において、前記第１手段は、前記所定部を支持し、回転動作可能に構成される回転動作部を備え、前記延設部が前記第２方向へ変位することに基づいて、前記回転動作部が前記第２方向へ変位されることを特徴とする遊技機ＡＡ９。

【１５０２７】

遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ８の奏する効果に加え、延設部と回転動作部が共に第２方向に変位されることにより、部材間での動作方向の違いに基づく抵抗が生じることを避けることができ、動作を良好とすることができる。

【１５０２８】

遊技機ＡＡ８又はＡＡ９において、前記動作手段は遊技球が有利領域の位置する前記一側へ案内され易い有利態様で動作可能とされ、前記有利態様の動作中において、前記動作手段の前記第２方向への変位が許容されることを特徴とする遊技機ＡＡ１０。

【１５０２９】

遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ８又はＡＡ９の奏する効果に加え、有利態様の動作中において動作手段の第２方向への変位が許容されることから、有利態様の動作中において動作手段が特定の方向にしか動作しない場合に比較して、有利態様の動作中において動作手段に当接した遊技球に対して与える抵抗を抑制することができる。

【１５０３０】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１０のいずれかにおいて、前記第１形成部は、前記所定部の前方側に形成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１１。

【１５０３１】

遊技機ＡＡ１１によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１形成部が前後両側に形成される場合に比較して、材料コストを低減することができる。

【１５０３２】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１１のいずれかにおいて、前記所定の構成部は、突設部であって、複数設けられており、前記各突設部は、前記延設部と接している遊技球に当接しない位置に設けられることを特徴とする遊技機ＡＡ１２。

【１５０３３】

遊技機ＡＡ１２によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、延設部と所定の構成部との間に遊技球が挟まって流下が阻害される事態を未然に防ぎ、遊技球の流下を好適とすることができる。

【１５０３４】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１２のいずれかにおいて、前記動作手段は、付与手段が動作して

いる場合における動作と、前記付与手段が動作していない場合における動作とが可能に構成され、所定の入賞口への入球が検出されたことに基づいて付与手段が動作されるよう構成され、当該動作に基づいて所定位置に案内された遊技球が動作手段側へ向けて変位可能とされ、前記所定位置に案内された遊技球を前記動作手段側へ向けて変位させる動作力を生じる第２付与手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１３。

【１５０３５】

遊技機ＡＡ１３によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第２付与手段により、所定位置から遊技球が動作手段側へ向けて変位される場合と、所定位置から遊技球が動作手段側へ向けて変位されない場合とを構成することができるので、所定位置に遊技球が到達した場合において動作手段に生じる事象のバリエーションを増加させることができ、動作手段付近を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【１５０３６】

＜揺動ユニットＤ１００を一例とする発明の概念について＞

偏心した位置に形成される作用部を有し、回転可能に構成される回転手段と、回転された前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位される変位手段と、弾性変形可能に構成され、前記弾性変形の反力を前記変位手段に付与可能に構成される弾性手段と、前記変位手段を視認可能とさせる窓部を有する視認可能手段と、を備え、前記回転手段の前記作用部から受ける駆動力の大きさに応じて前記変位手段が異なる態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＤ１。

【１５０３７】

回転手段を回転させ、その回転手段の駆動力により変位手段を変位させて演出を行うものがある。回転手段の回転を利用するので、変位手段の演出動作を比較的高速で繰り返し行うことができる。しかしながら、上述した従来の技術では、変位手段が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるので、演出が単調になるという問題点があった。

【１５０３８】

遊技機ＡＤ１によれば、回転手段の作用部から受ける駆動力の大きさに応じて変位手段が異なる態様で変位可能とされるので、回転手段の回転態様（強さ、速さ）を変化させることで、変位手段の変位の態様を変化させることができる。この場合、変位手段の変位の態様が変化されれば、その変化に応じて、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【１５０３９】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段の前記作用部から駆動力を前記変位手段が受ける前は、前記変位手段と前記弾性手段とが非当接とされ、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値以下であると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位されず、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値を超えると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＤ２。

【１５０４０】

遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段の回転態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段からの反力を受けずに変位手段が変位される態様と、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様とを形成できる。よって、変位手段の変位の態様の変化をより大きくすることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【１５０４１】

遊技機ＡＤ２において、前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けると、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ３。

【１５０４２】
遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ２の奏する効果に加え、変位手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けると、回転手段の作用部から離隔され回転手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるので、変位手段を多様な方向へ変位可能とできる。即ち、回転手段の作用部が回転する方向とは無関係に変位手段を変位させることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５０４３】
遊技機ＡＤ１において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記案内手段は、前記変位手段が前記弾性手段に当接する方向へ前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ４。
【１５０４４】
遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、案内手段は、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内可能に構成されるので、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様を確実に形成できる。
【１５０４５】
また、変位手段が弾性手段と当接する位置まで変位されるのは、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力が所定値を超える場合であり、変位手段の変位が比較的高速とされるため、変位手段が回転手段の作用部や他の手段と衝突すると破損する虞があるところ、この場合に、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内できることで、変位手段等の破損を抑制できる。
【１５０４６】
遊技機ＡＤ１において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記変位手段が変位可能とされる範囲において、前記範囲の一部の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内され、前記範囲の前記一部の領域とは異なる他の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内されないことを特徴とする遊技機ＡＤ５。
【１５０４７】
遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、変位手段が変位可能とされる範囲において、範囲の一部の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内され、範囲の一部の領域とは異なる他の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内されないので、他の領域において変位手段の変位の態様の自由度を高めることができる。即ち、他の領域においては、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとしやすくできる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５０４８】
遊技機ＡＤ４又はＡＤ５において、前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ６。
【１５０４９】
遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ４又はＡＤ５の奏する効果に加え、案内手段は、回転手段の作用部から離隔され回転手段の作用部に対して非拘束とされた変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化（変化の自由度）が大きくなる構造において、変位手段や回転手段（作用部）が破損することを抑制できる。
【１５０５０】
遊技機ＡＤ１において、前記回転手段は、正方向への回転と前記正方向の逆となる逆方向への回転とを交互に繰り返すことが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ７。
【１５０５１】
遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段は、正方向への回

転と正方向の逆となる逆方向への回転とを交互に繰り返すことが可能に構成されるので、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の方向を反転させることができ、変位手段の変位の態様をより大きく変化させることができる。よって、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【１５０５２】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段は、正方向と前記正方向の逆となる逆回転とに異なる回転速度で回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ８。

【１５０５３】

遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段は、正方向と正方向の逆となる逆回転とに異なる回転速度で回転可能に構成されるので、回転手段が正方向に回転する際の変位手段の変位の態様と、回転手段が逆方向に回転する際の変位手段の変位の態様とを異ならせることができる。

【１５０５４】

遊技機ＡＤ７又はＡＤ８において、前記回転手段の前記正方向への回転と前記逆方向への回転とは略同一の回転量に設定され、前記回転量は１回転よりも小さい回転量に設定されることを特徴とする遊技機ＡＤ９。

【１５０５５】

遊技機ＡＤ９は、遊技機ＡＤ７又はＡＤ８の奏する効果に加え、回転手段の正方向への回転と逆方向への回転とは略同一の回転量に設定されるので、回転手段の回転の制御を簡素とできる。この場合、回転量が１回転よりも小さい回転量に設定されるので、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の変化が過大となることを抑制できる。よって、回転手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。

【１５０５６】

遊技機ＡＤ１において、前記弾性手段に当接した後に所定位置に変位された前記変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ１０。

【１５０５７】

遊技機ＡＤ１０によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、弾性手段に当接した後に所定位置に変位された変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えるので、変位手段の変位が過大となったことを検出手段により検出することができる。即ち、弾性手段と変位手段との当接は、回転手段の作用部から変位手段が比較的大きな駆動力を受けて変位手段の変位の速度が大きい場合に発生し、この場合、弾性手段から比較的大きな反力を受けるため、変位手段が大きく跳ね返されると共にその変位方向が不定となりやすい。よって、変位手段が所定位置へ変位されたことを検出できれば、回転手段の回転を減速させることや停止させることができ、回転手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。

【１５０５８】

遊技機ＡＤ１０において、前記変位手段の前記所定位置への変位が前記検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ１１。

【１５０５９】

遊技機ＡＤ１１によれば、遊技機ＡＤ１０の奏する効果に加え、変位手段の所定位置への変位が検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えるので、変位手段の変位の態様に応じて遊技者に報知を行うことができる。例えば、変位手段が所定位置まで変位されるためには、比較的大きな駆動力を受け、且つ、弾性手段の反力で所定の方向に跳ね返されることが必要であるため、検出手段により検出されて報知される頻度が比較的少ない場合には、報知を利用して、遊技者に期待感を持たせることができる。

【１５０６０】

遊技機ＡＤ１において、複数の前記変位手段が配設され、前記複数の前記変位手段の内の一の前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されると、前記複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成

されることを特徴とする遊技機ＡＤ１２。
【１５０６１】
遊技機ＡＤ１２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、複数の変位手段の内の一の変位手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けて変位されると、複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されるので、一の変位手段と他の変位手段とを互いに作用させ合うことができる。よって、それら一および他の変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５０６２】
遊技機ＡＤ１において、前記回転手段の前記作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、前記変位手段は、前記当接部から駆動力を受けて変位されることを特徴とする遊技機ＡＤ１３。
【１５０６３】
遊技機ＡＤ１３によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段の作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、変位手段は、当接部から駆動力を受けて変位されるので、当接部の弾性変形を利用して、変位手段の変位の態様を変化させることができる。即ち、回転手段の回転態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化させ、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５０６４】
遊技機ＡＤ１において、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１４。
【１５０６５】
遊技機ＡＤ１４によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されるので、操作手段が操作される態様（タイミングや操作量など）を利用して、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。また、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。
【１５０６６】
遊技機ＡＤ１４において、前記操作手段は、操作量を増減可能に構成され、前記操作手段の操作量の増減に応じて、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１５。
【１５０６７】
遊技機ＡＤ１５によれば、遊技機ＡＤ１４の奏する効果に加え、操作手段は、操作量を増減可能に構成され、操作手段の操作量の増減に応じて、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されるので、変位手段の変位の大きさや変位手段の変位の変化の強さを遊技者が直感的に増減することができる。よって、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。
【１５０６８】
遊技機ＡＤ１において、前記遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、前記変位手段は、前記奥側手段および前記手前側手段の対向間を変位可能に構成され、前記奥側手段および前記手前側手段は、前記遊技機の前後方向への前記変位手段の変位を規制可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１６。
【１５０６９】
遊技機ＡＤ１６によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、変位手段は、奥側手段および手前側手段の対向間を変位可能に構成され、奥側手段および手前側手段は、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能に構成されるので、変位手段の変位が可能な領域を確保できる。即ち、

遊技機の前後方向よりも前後方向に直交する方向に広い遊技領域を変位手段の変位のための領域として有効に活用できる。

【１５０７０】

遊技機ＡＤ１６において、前記手前側手段は、光透過性材料から構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１７。

【１５０７１】

遊技機ＡＤ１７によれば、遊技機ＡＤ１６の奏する効果に加え、手前側手段は、光透過性材料から構成されるので、手前側手段の背面側に位置する変位手段を遊技者に視認させることができる。よって、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能として変位手段の変位を安定化させつつ、変位手段の視認可能な領域が減ることを抑制して、変位手段の変位による演出効果を確保できる。

【１５０７２】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段は、第１位置から第２位置までの正方向への回転と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への回転とを行うことが可能に構成され、前記変位手段は、前記正方向へ回転された前記回転手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、前記回転手段の前記作用部から離隔可能に構成され、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が離隔された状態において、前記第１位置から前記第２位置までの正方向への回転と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への回転とを少なくとも１回ずつ前記回転手段が行うことが可能に構成される遊技機ＡＤ１８。

【１５０７３】

遊技機ＡＤ１８によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段は、第１位置から第２位置までの正方向への回転と、第２位置から第１位置までの逆方向への回転とを行うことが可能に構成され、変位手段は、正方向へ回転された回転手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、回転手段の作用部から離隔可能に構成されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【１５０７４】

例えば、回転手段の回転が比較的遅い場合には、回転手段の作用部と変位手段とが一体的に第１位置と第２位置との間で変位される形態を形成し、回転手段の回転が比較的速い場合には、回転手段の作用部から変位手段とが一体的に第１位置と第２位置まで変位される過程において回転手段の作用部から変位手段が離隔し、回転手段が先行して第１位置へ復帰すると共に変位手段が遅れて第１位置へ向けて変位される形態とを形成できる。

【１５０７５】

この場合、回転手段の作用部から変位手段が離隔された状態において、第１位置から第２位置までの正方向への回転と、第２位置から第１位置までの逆方向への回転とを少なくとも１回ずつ回転手段が行うことが可能に構成されるので、回転手段の作用部から変位手段が駆動力を受けるタイミングを予測し難くできる。その結果、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。

【１５０７６】

遊技機ＡＤ４からＡＤ６のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けている前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１９。

【１５０７７】

遊技機ＡＤ１９によれば、遊技機ＡＤ４からＡＤ６のいずれかの奏する効果に加え、案内手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。即ち、変位手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けた後、回転手段の作用部から離隔され回転手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位

可能に構成されるところ、駆動力を受けて変位手段が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化を阻害する方向とが存在する。よって、回転手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。

【１５０７８】

遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ２０。

【１５０７９】

遊技機ＡＤ２０によれば、遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されるので、変位手段の変位の変化が大きい場合でも、変位手段の自重を利用して、変位手段が案内手段により案内される状態を構成し易くできる。その結果、変位手段が弾性手段に当接される態様（弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様）を確実に形成できる。

【１５０８０】

遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９及びＡＤ２０のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段から離隔されていることを特徴とする遊技機ＡＤ２１。

【１５０８１】

遊技機ＡＤ２１によれば、遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９及びＡＤ２０のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段から離隔されているので、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分と弾性手段との間に形成される空隙（隙間、空間）を、変位手段を変位させるためのスペースとして利用できる。よって、その分、変位手段の変位の変化を大きくできる。特に、かかるスペースは、弾性手段に向けて変位される変位手段が弾性手段に当接される直前に形成されるので、変位手段が弾性手段へ当接するか否かに影響を与えることができる。その結果、変位手段の変位による演出効果を高めることができる。

【１５０８２】

遊技機ＡＤ１において、前記案内手段の所定領域に変位が案内された後の前記変位手段が前記案内手段の前記所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ２２。

【１５０８３】

遊技機ＡＤ２２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、案内手段の所定領域に変位が案内された後の変位手段が案内手段の所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えるので、演出が単調となることを抑制できる。例えば、案内手段の所定領域を往路および復路として往復変位する場合、変位手段が往復変位を繰り返すのみとなり、演出が単調になる。これに対し、抑制手段を備えることで、案内手段の所定領域を往路として変位した変位手段が、案内手段の所定領域を復路とすることを抑制でき、例えば、変位手段を停止させる、変位手段の変位の方向を案内手段の所定領域とは異なる方向へ変化させる、抑制手段による影響を受けつつも変位手段が案内手段の所定領域を復路とするなどの態様を形成でき、その分、変位手段の変位の変化を大きくすることができる。

【１５０８４】

遊技機ＡＤ１において、前記変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が前記視認可能手段の前記窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ２３。

【１５０８５】

遊技機ＡＤ２３によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が視認可能手段の窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されるので、変位手段の変位による演出が単調となることを抑制できる。特に、変位手段の全部が窓部から視認可能な状態と、変位手段の全部が窓部から視認不能となる状態とを構成できる場合には、窓部への出現や窓部の外への消失により変位部材の動向（存在位置や変位の方向など）を把握し難くして、演出効果を高めることができる。

【１５０８６】

＜揺動ユニットＤ１００を一例とする発明の概念について＞

動作可能に構成される動作手段と、その動作手段から駆動力を受けて変位される変位手段と、弾性変形可能に構成され、前記弾性変形の反力を前記変位手段に付与可能に構成される弾性手段と、前記変位手段を視認可能とさせる窓部を有する視認可能手段と、を備え、前記動作手段から受ける駆動力の大きさに応じて前記変位手段が異なる態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＥ１。

【１５０８７】

動作手段を動作させ、その動作手段の駆動力により変位手段を変位させて演出を行うものがある。しかしながら、上述した従来の技術では、変位手段が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるので、演出が単調になるという問題点があった。

【１５０８８】

遊技機ＡＥ１によれば、動作手段から受ける駆動力の大きさに応じて変位手段が異なる態様で変位可能とされるので、動作手段の動作態様（強さ、速さ）を変化させることで、変位手段の変位の態様を変化させることができる。この場合、変位手段の変位の態様が変化されれば、その変化に応じて、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【１５０８９】

遊技機ＡＥ１において、前記動作手段は、偏心した位置に形成される作用部を備え、回転可能に構成され、前記動作手段は、回転された前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

【１５０９０】

遊技機ＡＥ２によれば、動作手段は、偏心した位置に形成される作用部を備え、回転可能に構成され、変位手段は、回転された前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されるので、回転手段の回転を利用するので、変位手段の演出動作を比較的高速で繰り返し行うことができる。

【１５０９１】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段の前記作用部から駆動力を前記変位手段が受ける前は、前記変位手段と前記弾性手段とが非当接とされ、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値以下であると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位されず、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値を超えると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＥ３。

【１５０９２】

遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、動作手段の動作態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段からの反力を受けずに変位手段が変位される態様と、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様とを形成できる。よって、変位手段の変位の態様の変化をより大きくすることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【１５０９３】

遊技機ＡＥ３において、前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けると、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束

とされた状態で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ４。
【１５０９４】
遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ３の奏する効果に加え、変位手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けると、動作手段の作用部から離隔され動作手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるので、変位手段を多様な方向へ変位可能とできる。即ち、動作手段の作用部が動作する方向とは無関係に変位手段を変位させることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５０９５】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記案内手段は、前記変位手段が前記弾性手段に当接する方向へ前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ５。
【１５０９６】
遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、案内手段は、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内可能に構成されるので、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様を確実に形成できる。
【１５０９７】
また、変位手段が弾性手段と当接する位置まで変位されるのは、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力が所定値を超える場合であり、変位手段の変位が比較的高速とされるため、変位手段が動作手段の作用部や他の手段と衝突すると破損する虞があるところ、この場合に、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内できることで、変位手段等の破損を抑制できる。
【１５０９８】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記変位手段が変位可能とされる範囲において、前記範囲の一部の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内され、前記範囲の前記一部の領域とは異なる他の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内されないことを特徴とする遊技機ＡＥ６。
【１５０９９】
遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段が変位可能とされる範囲において、範囲の一部の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内され、範囲の一部の領域とは異なる他の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内されないので、他の領域において変位手段の変位の態様の自由度を高めることができる。即ち、他の領域においては、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとしやすくできる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５１００】
遊技機ＡＥ５又はＡＥ６において、前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ７。
【１５１０１】
遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ５又はＡＥ６の奏する効果に加え、案内手段は、動作手段の作用部から離隔され動作手段の作用部に対して非拘束とされた変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化（変化の自由度）が大きくなる構造において、変位手段や動作手段（作用部）が破損することを抑制できる。
【１５１０２】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段は、正方向への動作と前記正方向の逆となる逆方向への動作とを交互に繰り返すことが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ８。

【１５１０３】
遊技機ＡＥ８によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段は、正方向への動作と正方向の逆となる逆方向への動作とを交互に繰り返すことが可能に構成されるので、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の方向を反転させることができ、変位手段の変位の態様をより大きく変化させることができる。よって、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５１０４】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段は、正方向と前記正方向の逆となる逆動作とに異なる動作速度で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ９。
【１５１０５】
遊技機ＡＥ９によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段は、正方向と正方向の逆となる逆動作とに異なる動作速度で動作可能に構成されるので、動作手段が正方向に動作する際の変位手段の変位の態様と、動作手段が逆方向に動作する際の変位手段の変位の態様とを異ならせることができる。
【１５１０６】
遊技機ＡＥ８又はＡＥ９において、前記動作手段の前記正方向への動作と前記逆方向への動作とは略同一の動作量に設定され、前記動作量は１動作よりも小さい動作量に設定されることを特徴とする遊技機ＡＥ１０。
【１５１０７】
遊技機ＡＥ１０は、遊技機ＡＥ８又はＡＥ９の奏する効果に加え、動作手段の正方向への動作と逆方向への動作とは略同一の動作量に設定されるので、動作手段の動作の制御を簡素とできる。この場合、動作量が１動作よりも小さい動作量に設定されるので、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の変化が過大となることを抑制できる。よって、動作手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。
【１５１０８】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記弾性手段に当接した後に所定位置に変位された前記変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ１１。
【１５１０９】
遊技機ＡＥ１１によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、弾性手段に当接した後に所定位置に変位された変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えるので、変位手段の変位が過大となったことを検出手段により検出することができる。即ち、弾性手段と変位手段との当接は、動作手段の作用部から変位手段が比較的大きな駆動力を受けて変位手段の変位の速度が大きい場合に発生し、この場合、弾性手段から比較的大きな反力を受けるため、変位手段が大きく跳ね返されると共にその変位方向が不定となりやすい。よって、変位手段が所定位置へ変位されたことを検出できれば、動作手段の動作を減速させることや停止させることができ、動作手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。
【１５１１０】
遊技機ＡＥ１１において、前記変位手段の前記所定位置への変位が前記検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ１２。
【１５１１１】
遊技機ＡＥ１２によれば、遊技機ＡＥ１１の奏する効果に加え、変位手段の所定位置への変位が検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えるので、変位手段の変位の態様に応じて遊技者に報知を行うことができる。例えば、変位手段が所定位置まで変位されるためには、比較的大きな駆動力を受け、且つ、弾性手段の反力で所定の方向に跳ね返されることが必要であるため、検出手段により検出されて報知される頻度が比較的少ない場合には、報知を利用して、遊技者に期待感を持たせることができる。

【１５１１２】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、複数の前記変位手段が配設され、前記複数の前記変位手段の内の一の前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されると、前記複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１３。
【１５１１３】
遊技機ＡＥ１３によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、複数の変位手段の内の一の変位手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けて変位されると、複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されるので、一の変位手段と他の変位手段とを互いに作用させ合うことができる。よって、それら一および他の変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５１１４】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段の前記作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、前記変位手段は、前記当接部から駆動力を受けて変位されることを特徴とする遊技機ＡＥ１４。
【１５１１５】
遊技機ＡＥ１４によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段の作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、変位手段は、当接部から駆動力を受けて変位されるので、当接部の弾性変形を利用して、変位手段の変位の態様を変化させることができる。即ち、動作手段の動作態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化させ、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５１１６】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１５。
【１５１１７】
遊技機ＡＥ１５によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されるので、操作手段が操作される態様（タイミングや操作量など）を利用して、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。また、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。
【１５１１８】
遊技機ＡＥ１５において、前記操作手段は、操作量を増減可能に構成され、前記操作手段の操作量の増減に応じて、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１６。
【１５１１９】
遊技機ＡＥ１６によれば、遊技機ＡＥ１５の奏する効果に加え、操作手段は、操作量を増減可能に構成され、操作手段の操作量の増減に応じて、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されるので、変位手段の変位の大きさや変位手段の変位の変化の強さを遊技者が直感的に増減することができる。よって、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。
【１５１２０】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、前記変位手段は、前記奥側手段および前記手前側手段の対向間を変位可能に構成され、前記奥側手段および前記手前側手段は、前記遊技機の前後方向への前記変位手段の変位を規制可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１７。

【１５１２１】
遊技機ＡＥ１７によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、変位手段は、奥側手段および手前側手段の対向間を変位可能に構成され、奥側手段および手前側手段は、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能に構成されるので、変位手段の変位が可能な領域を確保できる。即ち、遊技機の前後方向よりも前後方向に直交する方向に広い遊技領域を変位手段の変位のための領域として有効に活用できる。
【１５１２２】
遊技機ＡＥ１７において、前記手前側手段は、光透過性材料から構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１８。
【１５１２３】
遊技機ＡＥ１８によれば、遊技機ＡＥ１７の奏する効果に加え、手前側手段は、光透過性材料から構成されるので、手前側手段の背面側に位置する変位手段を遊技者に視認させることができる。よって、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能として変位手段の変位を安定化させつつ、変位手段の視認可能な領域が減ることを抑制して、変位手段の変位による演出効果を確保できる。
【１５１２４】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段は、第１位置から第２位置までの正方向への動作と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への動作とを行うことが可能に構成され、前記変位手段は、前記正方向へ動作された前記動作手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、前記動作手段の前記作用部から離隔可能に構成され、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が離隔された状態において、前記第１位置から前記第２位置までの正方向への動作と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への動作とを少なくとも１回ずつ前記動作手段が行うことが可能に構成される遊技機ＡＥ１９。
【１５１２５】
遊技機ＡＥ１９によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段は、第１位置から第２位置までの正方向への動作と、第２位置から第１位置までの逆方向への動作とを行うことが可能に構成され、変位手段は、正方向へ動作された動作手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、動作手段の作用部から離隔可能に構成されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【１５１２６】
例えば、動作手段の動作が比較的遅い場合には、動作手段の作用部と変位手段とが一体的に第１位置と第２位置との間で変位される形態を形成し、動作手段の動作が比較的速い場合には、動作手段の作用部から変位手段とが一体的に第１位置と第２位置まで変位される過程において動作手段の作用部から変位手段が離隔し、動作手段が先行して第１位置へ復帰すると共に変位手段が遅れて第１位置へ向けて変位される形態とを形成できる。
【１５１２７】
この場合、動作手段の作用部から変位手段が離隔された状態において、第１位置から第２位置までの正方向への動作と、第２位置から第１位置までの逆方向への動作とを少なくとも１回ずつ動作手段が行うことが可能に構成されるので、動作手段の作用部から変位手段が駆動力を受けるタイミングを予測し難くできる。その結果、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。
【１５１２８】
遊技機ＡＥ５からＡＥ７のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けている前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２０。
【１５１２９】

遊技機ＡＥ２０によれば、遊技機ＡＥ５からＡＥ７のいずれかの奏する効果に加え、案内手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。即ち、変位手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けた後、動作手段の作用部から離隔され動作手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて変位手段が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化を阻害する方向とが存在する。よって、動作手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。

【１５１３０】

遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２１。

【１５１３１】

遊技機ＡＥ２１によれば、遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されるので、変位手段の変位の変化が大きい場合でも、変位手段の自重を利用して、変位手段が案内手段により案内される状態を構成し易くできる。その結果、変位手段が弾性手段に当接される態様（弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様）を確実に形成できる。

【１５１３２】

遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０及びＡＥ２１のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段から離隔されていることを特徴とする遊技機ＡＥ２２。

【１５１３３】

遊技機ＡＥ２２によれば、遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０及びＡＥ２１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段から離隔されているので、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分と弾性手段との間に形成される空隙（隙間、空間）を、変位手段を変位させるためのスペースとして利用できる。よって、その分、変位手段の変位の変化を大きくできる。特に、かかるスペースは、弾性手段に向けて変位される変位手段が弾性手段に当接される直前に形成されるので、変位手段が弾性手段へ当接するか否かに影響を与えることができる。その結果、変位手段の変位による演出効果を高めることができる。

【１５１３４】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記案内手段の所定領域に変位が案内された後の前記変位手段が前記案内手段の前記所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ２３。

【１５１３５】

遊技機ＡＥ２３によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、案内手段の所定領域に変位が案内された後の変位手段が案内手段の所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えるので、演出が単調となることを抑制できる。例えば、案内手段の所定領域を往路および復路として往復変位する場合、変位手段が往復変位を繰り返すのみとなり、演出が単調になる。これに対し、抑制手段を備えることで、案内手段の所定領域を往路として変位した変位手段が、案内手段の所定領域を復路とすることを抑制でき、例えば、変位手段を停止させる、変位手段の変位の方向を案内手段の所定領域とは異なる方向へ変化させる、抑制手段による影響を受けつつも変位手段が案内手段の所定領域を復路とするなどの態様を形成でき、その分、変位手段の変位の変化を大きくすることができる。

【１５１３６】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が前記視認可能手段の前記窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２４。
【１５１３７】
遊技機ＡＥ２４によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が視認可能手段の窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されるので、変位手段の変位による演出が単調となることを抑制できる。特に、変位手段の全部が窓部から視認可能な状態と、変位手段の全部が窓部から視認不能となる状態とを構成できる場合には、窓部への出現や窓部の外への消失により変位部材の動向（存在位置や変位の方向など）を把握し難くして、演出効果を高めることができる。
【１５１３８】
遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１５１３９】
遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【１５１４０】
遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【１５１４１】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２３７８から図２３９２を参照し、第８９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【１５１４２】
図２３７８は、第８９実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図２３７９は、遊技盤Ａ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符

号を付して、その説明は省略する。
【１５１４３】
なお、以下の説明では、図２３７８に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２３７８に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２３７８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【１５１４４】
遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図２３７８参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【１５１４５】
２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｈ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３３０参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。
【１５１４６】
内レールＨ６１の先端部分（図２３７９の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（図２３７９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【１５１４７】
戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ａ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。
【１５１４８】
これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【１５１４９】
なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。
【１５１５０】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１５１５１】

尚、本パチンコ機Ａ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１５１５２】

本パチンコ機Ａ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ａ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ａ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【１５１５３】

パチンコ機Ａ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ａ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１５１５４】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１５１５５】

なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【１５１５６】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の右側の領域において第１球流下構造体Ａ３００に配設される態様で遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１５１５７】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が

上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に左右対称に配設されている。

【１５１５８】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｈ８１の一部で行うようにしても良い。

【１５１５９】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。

【１５１６０】

また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【１５１６１】

スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２３２６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【１５１６２】

なお、第２入賞口Ｈ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【１５１６３】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ａ６４０ａが付随されている。この電動役物Ａ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【１５１６４】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１５１６５】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６４０にあるような電動役物Ａ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【１５１６６】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ａ６４０ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１５１６７】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置Ｈ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ａ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１５１６８】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【１５１６９】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０とは異なり、遊技盤Ａ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【１５１７０】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ａ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【１５１７１】

なお、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ａ６４０ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。

【１５１７２】

電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。

【１５１７３】

また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ａ６４０ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。

【１５１７４】

電動役物Ａ６４０ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ａ６４０ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ａ６４０ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６４０への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。

【１５１７５】

逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ａ６４０ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ａ６４０ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６４０には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６４０に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。

【１５１７６】

この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ａ６４０ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。

【１５１７７】

即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。

【１５１７８】

また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ａ６４０ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）と、電動役物Ａ６４０ａにおいて第２入賞口Ｈ６４０に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。

【１５１７９】

第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ａ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ａ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【１５１８０】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われてい

る状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１５１８１】

抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、時短状態における第２入賞口Ｈ６４０への入賞に基づいて数回（例えば、１～１０回。時短状態の終了時における保留球数を含む。）の抽選を少ない球損で実行させることができる。第２入賞口Ｈ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【１５１８２】

なお、特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する契機を、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に位置する特定領域または非特定領域のうちの特定領域を通過することにするように構成しても良い。本実施形態では、特定領域を通過するか否かに対応する振り分けを内部制御により行っており、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に特定領域および非特定領域を構成することが不要とされている。即ち、抽選された大当たりに基づいて、特定入賞口Ｈ６５ａが特定領域を兼ねるタイミングが生じる場合が設定可能とされており、そのタイミングにおいて球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【１５１８３】

このように、本パチンコ機Ａ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【１５１８４】

また、特定入賞口Ｈ６５ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＨ８０の左方または右方や、上方でも良い。

【１５１８５】

遊技盤Ａ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。

【１５１８６】

なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図２３３４参照）には、駆動ソレノイドや駆動モータや、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＡ６４２等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＡ６４２等）を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図２３３４参照）には、検出センサ（入賞検出センサＡＳＣ６４及び入賞検出センサＡＳＣ６５）等が含まれる。

【１５１８７】

図２３８０は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図２３８０では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。

【１５１８８】

図２３８０に図示されるように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に対して、センター

フレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ３００が組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。

【１５１８９】

図２３８１は、第２球流下構造体Ａ６００の正面斜視図であり、図２３８２は、第２球流下構造体Ａ６００の背面斜視図である。図２３８３は、第２球流下構造体Ａ６００の分解正面斜視図であり、図２３８４は、第２球流下構造体Ａ６００の分解背面斜視図であり、図２３８５は、第２球流下構造体Ａ６００の正面図である。

【１５１９０】

図２３８５では、説明の便宜上、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の図示が省略され、カバー部材Ａ６３０に締結固定される第１電飾基板Ａ６６０が実線で図示され、カバー部材Ａ６３０の構成であって流路側壁を構成する延設形成部Ａ６３２及び流路に対して凹凸形成される部位の形状が想像線で図示される。換言すれば、想像線により、球の通過経路の形状および凹凸が形成される部位が図示されている。

【１５１９１】

図２３８３及び図２３８４に図示されるように、第２球流下構造体Ａ６００は、ベース板Ａ６０の前面に締結固定されるベース部材Ａ６１０と、そのベース部材Ａ６１０の正面側に配置されベース部材Ａ６１０と共に球の流下経路を構成するカバー部材Ａ６３０と、ベース部材Ａ６１０の背面側から進退動作する開閉板Ａ６４１を有する電動役物Ａ６４０ａと、その電動役物Ａ６４０ａよりも右側に位置しておりベース板Ａ６０の背面側から進退動作する開閉板Ａ６５１を有する可変入賞装置Ａ６５と、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との前後間の位置においてカバー部材Ａ６３０に締結固定される第１電飾基板Ａ６６０と、ベース部材Ａ６１０の後面側に配設される第２電飾基板Ａ６７０と、その第２電飾基板Ａ６７０をベース部材Ａ６１０との前後間の位置に挟む位置に配設されベース部材Ａ６１０に締結固定されるカバー部材Ａ６８０と、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間に保持されており第２入賞口Ｈ６４０を構成する入賞検出センサＡＳＣ６４と、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間に保持されており特定入賞口Ｈ６５ａを構成する入賞検出センサＡＳＣ６５と、を備える。

【１５１９２】

ベース部材Ａ６１０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、背面側に突条状に形成される突条枠部Ａ６１１ａの内側において光拡散形状が形成される板状本体Ａ６１１と、その板状本体Ａ６１１に穿設される案内開口Ａ６１２と、その案内開口Ａ６１２の正面側において開閉板Ａ６５１上を転動（流下）する球を減速させるよう板状本体Ａ６１１に凹設される複数の減速凹部Ａ６１３と、案内開口Ａ６１２よりも左下側において板状本体Ａ６１１に穿設される案内開口Ａ６１４と、その案内開口Ａ６１４の下側において案内開口Ａ６１４の長手方向に対して平行に延びる突条として形成される突設部Ａ６１５と、案内開口Ａ６１４の正面側において開閉板Ａ６４１上を転動（流下）する球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突部Ａ６１６と、開閉板Ａ６５１上を左方に案内された球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突部Ａ６１７と、案内開口Ａ６１４の上縁に沿って正面側に突設される傾斜突部Ａ６１８と、球を背面側へ案内可能に形成される複数の球案内部Ａ６２１と、を備える。

【１５１９３】

電動役物Ａ６４０ａは、案内開口Ａ６１４を通り前方に配置される張出状態（開放状態）において球を第２入賞口Ｈ６４０へ向けて案内可能な開閉板Ａ６４１と、その開閉板Ａ６４１を変位させるための駆動力を発生可能な駆動ソレノイドＡ６４２と、その駆動ソレノイドＡ６４２のプランジャー先端部Ａ６４２ａに嵌め合い固定される先端固定部材Ａ６４３と、その先端固定部材Ａ６４３の直線動作に対応して動作され開閉板Ａ６４１を動作させる中間リンク部材Ａ６４４と、を備える。

【１５１９４】

なお、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）に対応する開閉板Ａ６４１の状態を開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）とも称し、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）に対応する開閉板Ａ６４１の状態を開閉板Ａ６４１の閉鎖状態（退避状態）とも称する。

【１５１９５】

ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間に構成される流下経路において、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）である場合には、開閉板Ａ６４１近傍まで到達した球の流下経路が開閉板Ａ６４１の上面を第２入賞口Ｈ６４０側へ向けて左方側へ流下する経路とされ、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）である場合には、開閉板Ａ６４１近傍まで到達した球が開閉板Ａ６４１の上面に当接せずに正面側を落下して開閉板Ａ６４１よりも下方側を流下する流下経路を流下される。このように、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）であるか閉鎖状態（退避状態）であるかに対応して、球が流下される流下経路が異なるように構成される。

【１５１９６】

ベース部材Ａ６１０は、板状本体Ａ６１１の後方側の領域であって、突条枠部Ａ６１１ａの内方側において第２電飾基板Ａ６７０と前後方向で対向配置される領域に、シボ加工が形成されている。突条枠部Ａ６１１ａの内方側における領域は正面視において開閉板Ａ６４１と重ならない。従って、第２電飾基板Ａ６７０に配設されるＬＥＤから正面側へ向けて発光される光が開閉板Ａ６４１に遮蔽される事態は生じない。

【１５１９７】

一方で、第２電飾基板Ａ６７０の発光時には、シボ加工により光を拡散させることで板状本体Ａ６１１の透過性を落とすことができる。これにより、電動役物Ａ６４０ａの状態に関わらず開閉板Ａ６４１の視認性が変わらない場合に比較して、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）においては板状本体Ａ６１１における突条枠部Ａ６１１ａの内方側を介した開閉板Ａ６４１の視認性（遊技者側から見て斜め下方向視における視認性）を低下させることで、閉鎖状態となっていることを遊技者に把握させ易くすることができる。

【１５１９８】

第２電飾基板Ａ６７０からの光は、前方側へ向けて発光されることから、板状本体Ａ６１１における第２電飾基板Ａ６７０の前方側の範囲に照射され、その範囲に配設される減速突部Ａ６１６，Ａ６１７，Ａ６３６，Ａ６３７を通過して遊技者に視認される。

【１５１９９】

減速突部Ａ６１６，Ａ６１７，Ａ６３６，Ａ６３７の前後側端部が湾曲面を構成することから、通過する光を屈折または分散させることにより、光が広範囲に到達するように構成される。点光源から発光する光であっても、あたかも面から発光しているかのように視認させることができる。

【１５２００】

シボ加工により拡散された光は、第２電飾基板Ａ６７０の真正面位置のみならず、ずれた位置にも透過される。即ち、シボ加工により拡散された光は、正面視において第２電飾基板Ａ６７０の下端よりも下側に位置する傾斜突部Ａ６１８に向けて進行し、傾斜突部Ａ６１８を明るく照らすように構成される。

【１５２０１】

また、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）においては、カバー部材Ａ６３０、開閉板Ａ６４１及び開閉板Ａ６４１の上面を転動する球に向けて、シボ加工により拡散された光を照射することができるので、面での発光として視認させることができ、光による演出効果を向上させることができる。

【１５２０２】

なお、第２電飾基板Ａ６７０を配設する代わりに、配設を省略して、より後方に配設される発光部からの光がシボ加工に照射される物としても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域の下縁および右縁がより右下側に広げられ、突条枠部Ａ６１１ａの内方側と表示領域とが前後で対向配置される場合、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域からの

光が突条枠部Ａ６１１ａの内方側を通過することにより、減速突部Ａ６１６，Ａ６１７，Ａ６３６，Ａ６３７や傾斜突部Ａ６１８や開閉板Ａ６４１を光で照らすことができる。また、第２電飾基板Ａ６７０からの光に変わって、動作ユニットＤ２００に配設されるＬＥＤからの光が照射されても良い。

【１５２０３】

また、第２電飾基板Ａ６７０からの光の発光態様は、種々の態様で制御可能に構成される。例えば、複数のＬＥＤが一様に発光される態様でも良いし、左右に複数のＬＥＤが並べられており右端から発光され左隣のＬＥＤが順番に発光される態様でも良いし、その逆でも良いし、環状にＬＥＤが並べられており特定のＬＥＤから時計回りに順番に発光される態様でも良いし、その逆でも良い。また、発光色も、赤、青、緑など複数の色で切り替えられるように構成可能である。

【１５２０４】

この場合において、発光態様や発光色を、第２入賞口Ｈ６４０で球が検出されたことにより実行される抽選の結果（例えば、大当たり、リーチあり外れ、リーチなし外れ、ショートリーチ、ロングリーチ、それらの組合せ）と対応されることにより、遊技者は、第２電飾基板Ａ６７０の光を視認することで第２入賞口Ｈ６４０での球の検出による抽選の結果を予想することができので、第２電飾基板Ａ６７０の光に対する注目力を向上させることができる。

【１５２０５】

減速突部Ａ６１６は、案内開口Ａ６１４の長手方向と直角に交差する方向に長手方向が設定される正面視で長尺棒状の形状から形成されており、減速突部Ａ６１７は、球の流下経路に対して直角に交差する方向に長手方向が設定される正面視で長尺棒状の形状から形成されている。

【１５２０６】

減速突部Ａ６１６が当接するのは、案内開口Ａ６１４の長手方向と同方向に延びる幅長さを有する開閉板Ａ６４１上を転動（流下）する球なので、減速突部Ａ６１６についても、減速突部Ａ６１７と同様に、球の流下経路に対して直角に交差する方向に長手方向が設定されているといえる。

【１５２０７】

傾斜突部Ａ６１８は、略扇状の断面形状で形成されており、上下の厚み及び前方への張出長さが、左右位置がずれても一定とされる形状維持範囲Ａ６１８ａと、上下の厚み及び前方への張出長さが、案内開口Ａ６１４の右端側の位置（形状維持範囲Ａ６１８ａと接続される位置）において最大に設定され、左方へ向かう程に徐々に短くなる形状とされる形状変化範囲Ａ６１８ｂと、を備える。

【１５２０８】

即ち、傾斜突部Ａ６１８の形状維持範囲Ａ６１８ａの前端部は、板状本体Ａ６１１の前側面に対して平行な平面内の直線方向に沿って延びる一方で、傾斜突部Ａ６１８の形状変化範囲Ａ６１８ｂの前端部は、板状本体Ａ６１１の前側面に対して平行な平面内の直線方向に沿って延びるものではなく、板状本体Ａ６１１の前側面に対して傾斜する平面内（左側ほど後方側に位置する平面内、換言すれば、板状本体Ａ６１１の前側面に対して平行な平面を上下方向に延びる軸中心に回転させたことで板状本体Ａ６１１の前側面に対して傾斜する平面内）の直線方向に延びる形状とされる。

【１５２０９】

この傾斜に合わせて形状変化範囲Ａ６１８ｂの上端部も案内開口Ａ６１４の長手方向に沿う直線に対して傾斜する（左側へ向かうほど案内開口Ａ６１４との間隔が短くなる態様で傾斜する）。そのため、傾斜突部Ａ６１８に球が当接する位置は左右位置が違っても同一というものではなく、形状維持範囲Ａ６１８ａに当接する球の部位よりも、形状変化範囲Ａ６１８ｂに当接する球の部位の方が、開閉板Ａ６４１に近い側の部位（下端部寄りの部位）とされる。

【１５２１０】

そのため、傾斜突部Ａ６１８により球が前方に寄せられる程度は、形状維持範囲Ａ６１８ａよりも、形状変化範囲Ａ６１８ｂ（の下流側）に向かう程に小さくされることになる。即ち、開閉板Ａ６４１上を前後に蛇行しながら蛇行する球に対する傾斜突部Ａ６１８の影響度合いは、形状維持範囲Ａ６１８ａに近い側、即ち形状変化範囲Ａ６１８ｂの右端側において最大となり、下流側へ向かう程に小さくされるため、球の蛇行の度合いを下流側へ向かうほどに激しくする流下態様を構成することができる。

【１５２１１】

なお、本実施形態では上述したように傾斜突部Ａ６１８の形状を設定したが、傾斜突部Ａ６１８の形状は上述した対応に限られるものではなく、種々の態様から選択することが可能である。正面視で長手方向が直線方向で想定される棒状部として形成されるばかりではなく、湾曲線（波形状）に沿って形成される突条形状としても良い。

【１５２１２】

例えば、傾斜突部Ａ６１８を左右反転させた形状としても良い。この場合、開閉板Ａ６４１の上面を転動する場合の球の蛇行の度合いを下流側へ向かう程に抑制させる流下態様を構成することができるので、第２入賞口Ｈ６４０へ球を滑らかに案内させることができる。

【１５２１３】

また、例えば、傾斜突部Ａ６１８が案内開口Ａ６１４の長手方向に沿って延びる態様ではなく、案内開口Ａ６１４の長手方向と交差する方向に延びる態様で形成されても良い。この場合において、傾斜突部Ａ６１８の右側部では球の中心よりも下側に当接する一方で、下流側における傾斜突部Ａ６１８の左側部では球の中心よりも上側に当接する態様で延設されても良い（即ち、減速突部Ａ６１６の中間部近傍と交差する態様）。この場合、下流側における球との当接により、球に対して下向きの力を与えることができ、開閉板Ａ６４１に対する球のバウンドを抑制させることができる。

【１５２１４】

これに対して傾斜突部Ａ６１８を左右反転させた形状としても良い。即ち、傾斜突部Ａ６１８の右側部では開閉板Ａ６４１の上面に当接する球の中心よりも上側に当接する一方で、下流側における傾斜突部Ａ６１８の左側部では球の中心よりも下側に当接する態様としても良い。

【１５２１５】

この場合、傾斜突部Ａ６１８の右端側の部位と開閉板Ａ６４１との上下間隔を長く確保することができるので、傾斜突部Ａ６１８により前方へ寄せられた球が開閉板Ａ６４１に当接し難く構成し易い。更に、傾斜突部Ａ６１８の下面に対する法線が右下を向くことから、傾斜突部Ａ６１８の下面から球が受ける力は開閉板Ａ６４１の上面に押し付けられる方向となる。これにより、開閉板Ａ６４１上を転動する球を効率的に減速させることができると共に、開閉板Ａ６４１上における球のバウンドを効率的に抑制することができる。

【１５２１６】

カバー部材Ａ６３０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１と共に球の流下経路の前後側面を形成する板状本体Ａ６３１と、その板状本体Ａ６３１から背面側へ延設され球の流下経路を形成する延設形成部Ａ６３２と、ベース部材Ａ６１０の減速凹部Ａ６１３の前方位置に対応して板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成される複数の減速突部Ａ６３３と、ベース部材Ａ６１０に形成される案内開口Ａ６１４と突設部Ａ６１５との間の位置において板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成され、突設部Ａ６１５の長手方向に対して平行に延びる突条として形成される突条部Ａ６３５と、ベース部材Ａ６１０の減速突部Ａ６１６に対応して板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成される減速突部Ａ６３６と、ベース部材Ａ６１０の減速突部Ａ６１７に対応して板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成される複数の減速突部Ａ６３７と、を備える。

【１５２１７】

板状本体Ａ６３１は、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の前端部が進入可能となる

ように開閉板Ａ６４１の前方側において（非貫通）凹設形成される受入凹部Ａ６３１ａを備える。

【１５２１８】

なお、受入凹部Ａ６３１ａは、本実施形態では、板状本体Ａ６３１の正面側に貼り付けられる装飾シートで塞がれることで非貫通とされる態様で構成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、受入凹部Ａ６３１ａが貫通形成されても良い。受入凹部Ａ６３１ａが貫通形成される場合、正面側から受入凹部Ａ６３１ａを通した後方側の視認性が良くなるため、開閉板Ａ６４１が損傷していることを気付かせ易くすることができる。これにより、メンテナンス時期が到来していることや、予期せぬ不具合（隙間からピアノ線等を進入させて開閉板Ａ６４１の干渉突部Ａ６４１ｂに無理な荷重をかけて無理に開放状態（張出状態）とさせる不正行為の発生等）が生じていることに、気づかせ易くすることができる。

【１５２１９】

延設形成部Ａ６３２は、後方側に開放形成されておりベース部材Ａ６１０と共同で球の流下経路を構成するものであって、球を後方に排出する排出経路を構成する排出路形成部Ａ６３２ａと、その排出路形成部Ａ６３２ａに形成される傾斜形成部Ａ６３２ｂと、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の正面側において球の流下経路を構成する主経路形成部Ａ６３２ｃと、その主経路形成部Ａ６３２ｃの内側において入賞検出センサＡＳＣ６５を保持可能な大きさで凹設される保持部Ａ６３２ｔと、入賞検出センサＡＳＣ６４を保持可能な大きさで凹設される保持部Ａ６３２ｕと、を備える。

【１５２２０】

傾斜形成部Ａ６３２ｂは、排出路形成部Ａ６３２ａの内側において、板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成されベース部材Ａ６１０の上縁部を通して球を後方へ案内する傾斜面が後面に形成される。傾斜形成部Ａ６３２ｂにより、排出路形成部Ａ６３２ａに球が進入した場合に、跳ね戻ることを回避して、図示しない球排出路を通して遊技機外部に排出させ易くすることができる。

【１５２２１】

なお、傾斜形成部Ａ６３２ｂの形状は、排出路形成部Ａ６３２ａ以外の箇所にも流用されている。本実施形態では、少なくとも球案内部Ａ６２１の前方側においてカバー部材Ａ６３０の背面側から同様の形状（傾斜面形状）が形成されており、上下方向に流下する球の流下方向を後方側へ向けるように作用して球案内部Ａ６２１へ球を円滑に流下させることができる。

【１５２２２】

減速突部Ａ６３６は、減速突部Ａ６１６と互い違いになるように配置される。本実施形態では、配置の関係上、１本の突条として形成されている。なお、減速突部Ａ６３６を複数形成するようにしても良い。特に、開閉板Ａ６４１の左右幅が長くされる場合などは、減速突部Ａ６３６が複数形成され得る。

【１５２２３】

減速突部Ａ６３７は、減速突部Ａ６１７と互い違いになるように配置される。流下経路が一直線ではなく９０度方向を変えていることから、その流下経路における上流側位置と正面視で直角に交差し上下方向に沿う（傾斜する）縦長棒状の突部と、流下経路における下流側位置と正面視で直角に交差し左右方向に沿う（傾斜する）横長棒状の突部（正面視で傾斜突部Ａ６１８に対して平行な方向に延びる突部）とを備える。

【１５２２４】

電動役物Ａ６４０ａは、開閉板Ａ６４１、駆動ソレノイドＡ６４２、先端固定部材Ａ６４３及び中間リンク部材Ａ６４４を前方側から受け入れ可能となるように前方側が開放形成されておりベース部材Ａ６１０の背面側に締結固定される受入箱部材Ａ６４５と、開閉板Ａ６４１と干渉しない範囲（開閉板Ａ６４１の下側の範囲）において受入箱部材Ａ６４５の開放形成部分（開閉板収容部Ａ６４５ａよりも下側の部分）を閉塞するように受入箱部材Ａ６４５に締結固定される前カバー部材Ａ６４６と、を備える。受入箱部材Ａ６４５

と前カバー部材Ａ６４６に、前後から挟まれることで駆動ソレノイドＡ６４２の位置が固定される。

【１５２２５】

受入箱部材Ａ６４５は、開閉板Ａ６４１が収容される開閉板収容部Ａ６４５ａが、開閉板Ａ６４１の形状に対応する断面形状で前後方向に凹設されていることで、開閉板Ａ６４１を前後方向で受入可能に構成され、開閉板Ａ６４１の変位中における姿勢変化を抑制可能に構成される。

【１５２２６】

受入箱部材Ａ６４５の開閉板収容部Ａ６４５ａは、その断面形状から、開閉板Ａ６４１を前傾方向に姿勢変化させる方向の荷重を受けた場合に、その姿勢変化を抑制する（復帰させる）。即ち、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の姿勢変化を抑制するための形状部がベース部材Ａ６１０側において形成されている。

【１５２２７】

このように構成することで、開閉板Ａ６４１の姿勢変化を抑制するという作用は生じさせつつ、カバー部材Ａ６３０に凹凸形状が形成される領域を狭めることができるので、カバー部材Ａ６３０を介して球の流下経路を視認する場合における流下経路の視認性を向上させることができる。

【１５２２８】

なお、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の姿勢変化を抑制するための構成として開閉板収容部Ａ６４５ａを設計したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の閉鎖状態（退避状態）においては後傾姿勢とさせ、開放状態（張出状態）に変化する際に前傾させるように開閉板収容部Ａ６４５ａを構成しても良い。

【１５２２９】

この場合、閉鎖状態（退避状態）では、開閉板Ａ６４１の動作先端部（対向部Ａ６４１ｃ）が傾斜突部Ａ６１８側に寄せられることで、傾斜突部Ａ６１８よりも下方側へ流下する球との衝突を避け易くすることができる。

【１５２３０】

更に、開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ変化させる動作における傾倒動作によって開閉板Ａ６４１と傾斜突部Ａ６１８との間隔が広げられるため、間隔が維持された状態で動作される場合に比較して、擦れの発生を抑制し、動作抵抗が増大する事態を未然に避けることができる。

【１５２３１】

仮に開閉板収容部Ａ６４５ａで開閉板Ａ６４１の傾倒を支持しきれない状況が生まれたとしても、開閉板Ａ６４１の干渉突部Ａ６４１ｂが受入凹部Ａ６３１ａに受け入れられることで開閉板Ａ６４１の過度な傾倒が抑制されるため、開閉板Ａ６４１の動作の再現性を高めることができる。

【１５２３２】

前カバー部材Ａ６４６は、中間リンク部材Ａ６４４の回転軸部Ａ６４４ｂを回転可能に支持する受入箱部材Ａ６４５の支持凹部に蓋（栓）をする脱落防止突部Ａ６４６ａを備える。

【１５２３３】

図２３８６（ａ）は、電動役物Ａ６４０ａの正面図であり、図２３８６（ｂ）は、図２３８６（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における電動役物Ａ６４０ａの斜視図である。矢印Ｂ１３ｂ方向は、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の転動面（上面）に対して垂直な方向（駆動ソレノイドＡ６４２の駆動方向ＡＤ６４ａに対して垂直な方向）として図示される。

【１５２３４】

図２３８６（ａ）及び図２３８６（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１、駆動ソレノイドＡ６４２、先端固定部材Ａ６４３及び中間リンク部材Ａ６４４が図示され、受入箱部材Ａ６４５及び前カバー部材Ａ６４６の図示は省略される。なお、図２３８６

（ａ）及び図２３８６（ｂ）の説明では、図２３８３、図２３８４及び図２３８５を適宜参照する。

【１５２３５】

電動役物Ａ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板Ａ６４１の開閉動作により生じる。本実施形態では、駆動ソレノイドＡ６４２により、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の後側面と平行な方向（斜め左下方向）である駆動方向ＡＤ６４ａに直動変位される先端固定部材Ａ６４３の変位量に対応して中間リンク部材Ａ６４４が回転軸部Ａ６４４ｂを中心に回転動作され、その中間リンク部材Ａ６４４の回転動作に対応して開閉板Ａ６４１が前後方向と平行な方向である変位方向ＡＤ６４ｂに直動変位される。

【１５２３６】

即ち、駆動ソレノイドＡ６４２の変位と開閉板Ａ６４１の変位とは中間リンク部材Ａ６４４を介して対応しており、駆動ソレノイドＡ６４２の変位の方向である駆動方向ＡＤ６４ａと、開閉板Ａ６４１の変位方向ＡＤ６４ｂとは、図２３８６（ｂ）の紙面（矢印Ｂ１３ｂ方向視）において直角に交差する。

【１５２３７】

図２３８７（ａ）及び図２３８７（ｂ）は、図２３８６（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３の分解図である。図２３８７（ａ）及び図２３８７（ｂ）では、組立状態（図２３８６（ｂ）参照）において上下に重ねて配置される開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３について、説明の便宜上、重ならない位置まで前後方向にずらした状態で図示される。

【１５２３８】

図２３８７（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３が図示され、図２３８７（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３が図示される。

【１５２３９】

開閉板Ａ６４１は、有色（本実施形態では黄色）不透明の樹脂材料から形成され、左方へ向けて下降傾斜する姿勢で配設される転動面形成部Ａ６４１ａと、その転動面形成部Ａ６４１ａの下流側端の前側端部において垂直方向上側へ向けて突設形成される干渉突部Ａ６４１ｂと、その干渉突部Ａ６４１ｂよりも右側においてカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１に前後方向で対向配置され転動面形成部Ａ６４１ａの前側部として板状本体Ａ６３１の後面に対して非平行な方向に延びるように形成される対向部Ａ６４１ｃと、その対向部Ａ６４１ｃと干渉突部Ａ６４１ｂとの間において凹設方向の湾曲部として形成される凹設湾曲部Ａ６４１ｄと、転動面形成部Ａ６４１ａの上面から上方に略矩形状に突出形成される突出形成部Ａ６４１ｅと、その突出形成部Ａ６４１ｅの内側において下方側から左右に長い略矩形状で凹設形成される案内凹部Ａ６４１ｆと、転動面形成部Ａ６４１ａの上面に対して直角な方向に突設される一対の突設部Ａ６４１ｇと、を備える。

【１５２４０】

開閉板Ａ６４１は、動作方向（前後方向）と交差する方向（図２３８７紙面左右方向）に沿って、幅広部（対向部Ａ６４１ｃが形成される部分）、幅狭部（凹設湾曲部Ａ６４１ｄが形成される部分）、幅広部（干渉突部Ａ６４１ｂが形成される部分）が順に構成される。これにより、開閉板Ａ６４１上を球が転動している場合に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）に切り替えられた場合において、球が開閉板Ａ６４１上から脱落する位置を凹設湾曲部Ａ６４１ｄ近傍に集めることができる。

【１５２４１】

これにより、突設部Ａ６１５の下方側における球案内部Ａ６２１として、左側の球案内部Ａ６２１に球が案内され易くすることができるため、右側の球案内部Ａ６２１について

は形成を省略しても問題なく遊技を行うことができる。
【１５２４２】
本実施形態では、開閉板Ａ６４１の上面を形成する転動面形成部Ａ６４１ａが平面形状を形成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。凹設湾曲部Ａ６４１ｄ近傍に球を集める目的からすると、凹設湾曲部Ａ６４１ｄを基準として、その左右側が所謂谷折りとなるように屈曲形成されても良い。この場合において、凹設湾曲部Ａ６４１ｄよりも左側（干渉突部Ａ６４１ｂが形成される側）の上面の傾斜については、左下へ延びる傾斜であることは維持する（右下へ延びる傾斜とまではしない）場合には、球の減速が過大となって入賞検出センサＡＳＣ６４への案内が阻害されることを防止できる。
【１５２４３】
本実施形態では、右側の球案内部Ａ６２１を敢えて形成することで、仮に左側の球案内部Ａ６２１で球詰まりが生じた場合であっても、右側の球案内部Ａ６２１から球を排出可能となっているので、開閉板Ａ６４１の下方側に球が滞留して、積み上がった球が開閉板Ａ６４１の動作に影響を与える（動作不良を生じさせる）事態を避けることができる。
【１５２４４】
突出形成部Ａ６４１ｅは、開閉板Ａ６４１の左右幅の中心位置に対して左右対称の略矩形状に形成される。突出形成部Ａ６４１ｅ及び一対の突設部Ａ６４１ｇは、開閉板収容部Ａ６４５ａの内側面と対向配置される部分であって、開閉板Ａ６４１に前傾方向や左右方向の姿勢変化が生じた場合であっても、開閉板収容部Ａ６４５ａとの当接により姿勢変化が抑制されるように作用する。
【１５２４５】
案内凹部Ａ６４１ｆは、中間リンク部材Ａ６４４の先端側突設部Ａ６４４ｃの直径よりも若干長い前後幅で形成される横長の溝状凹部である。この溝状凹部は、機能的には先端側突設部Ａ６４４ｃが移動する左右幅において形成されれば十分であるが、先端側突設部Ａ６４４ｃが移動し得る左右幅よりも左側に延長して形成されている。これにより、突出形成部Ａ６４１ｅの肉厚を均一とし樹脂成形の歩留まりを向上させると共に、開閉板Ａ６４１の軽量化を図ることができる。
【１５２４６】
中間リンク部材Ａ６４４は、図２３８７（ａ）及び図２３８７（ｂ）紙面（矢印Ｂ１３ｂ方向視）において略雫形状の本体部Ａ６４４ａと、その本体部Ａ６４４ａの表裏面から同一直線上において円柱形状で突設される一対の回転軸部Ａ６４４ｂと、その回転軸部Ａ６４４ｂを中心とする本体部Ａ６４４ａの回転先端側において表側に円柱形状で突設される先端側突設部Ａ６４４ｃと、その先端側突設部Ａ６４４ｃと回転軸部Ａ６４４ｂとを結ぶ直線から離れた位置において本体部Ａ６４４ａの裏側に円柱形状で突設される離間突設部Ａ６４４ｄと、を備える。
【１５２４７】
回転軸部Ａ６４４ｂは、受入箱部材Ａ６４５及び前カバー部材Ａ６４６に回転可能に支持され、先端側突設部Ａ６４４ｃは、開閉板Ａ６４１の案内凹部Ａ６４１ｆに受け入れられ、離間突設部Ａ６４４ｄは、先端固定部材Ａ６４３の受入凹部Ａ６４３ｂに受け入れられる。先端固定部材Ａ６４３が駆動方向ＡＤ６４ａに動作されることにより、中間リンク部材Ａ６４４が回転変位され、開閉板Ａ６４１が前後方向に変位される。
【１５２４８】
駆動ソレノイドＡ６４２は、プランジャー先端部Ａ６４２ａがコイルスプリングＡ６４２ｂにより付勢されており、プランジャー先端部Ａ６４２ａに先端固定部材Ａ６４３が嵌合固定されている。
【１５２４９】
先端固定部材Ａ６４３は、右端部においてプランジャー先端部Ａ６４２ａを前方側から受け入れ可能に縦長の溝形状で開放形成される溝状受入部Ａ６４３ａと、左端部において中間リンク部材Ａ６４４の離間突設部Ａ６４４ｄを前方側から受け入れ可能な大きさで前方側および上方側が開放形成される受入凹部Ａ６４３ｂと、を備える。

【１５２５０】
電動役物Ａ６４０ａの組立は、受入箱部材Ａ６４５に、先端固定部材Ａ６４３を固定した状態における駆動ソレノイドＡ６４２を配設した後で、先端側突設部Ａ６４４ｃを受け入れた状態の開閉板Ａ６４１を中間リンク部材Ａ６４４と共に受入箱部材Ａ６４５に配置して（この際に、離間突設部Ａ６４４ｄが先端固定部材Ａ６４３に受け入れられるように位置を調整して）、前カバー部材Ａ６４６を受入箱部材Ａ６４５に締結固定することで回転軸部Ａ６４４ｂを回転可能に支持する。
【１５２５１】
電動役物Ａ６４０ａの開閉動作について説明する。電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）では（図２３８７（ａ）参照）、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされ、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力により先端固定部材Ａ６４３が変位可能範囲の左端側における付勢位置ＡＸ０１に付勢される。この状態において、中間リンク部材Ａ６４４の先端側突設部Ａ６４４ｃが回転軸部Ａ６４４ｂよりも後方側の後方位置ＡＹ０１に位置され、開閉板Ａ６４１が変位可能範囲の後端側に位置される。
【１５２５２】
これに対し、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では（図２３８７（ｂ）参照）、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁され、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力を上回る駆動力により先端固定部材Ａ６４３が変位可能範囲の右端側における駆動位置ＡＸ０２に変位される。この状態において、中間リンク部材Ａ６４４の先端側突設部Ａ６４４ｃが回転軸部Ａ６４４ｂを中心として回転変位されることで回転軸部Ａ６４４ｂよりも前方側の前方位置ＡＹ０２に位置され、開閉板Ａ６４１が変位可能範囲の前端側に位置される。
【１５２５３】
駆動ソレノイドＡ６４２の励磁が解除される（非励磁にされる）と、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力により先端固定部材Ａ６４３が再び付勢位置ＡＸ０１に向けて変位され、閉鎖状態（退避状態）に戻る。このように、電動役物Ａ６４０ａの開閉動作は、駆動ソレノイドＡ６４２の励磁と非励磁とを切り替えることで実行可能とされる。
【１５２５４】
図２３８３、図２３８４及び図２３８５に戻って説明する。電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では、開閉板Ａ６４１がベース板Ａ６０の前面よりも前方側に張り出すことで、開閉板Ａ６４１の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｈ６４０へ入球可能となり、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板Ａ６４１がベース板Ａ６０の前面よりも後方側に退避され、遊技球を第２入賞口Ｈ６４０まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｈ６４０に入球し難くなるように構成される。
【１５２５５】
なお、電動役物Ａ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ａ６４０ａの下方に第２入賞口Ｈ６４０が配置され、電動役物Ａ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い（可変入賞装置Ａ６５のような構成としても良い）。即ち、電動役物Ａ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ａ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｈ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｈ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｈ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。
【１５２５６】
また、電動役物Ａ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｈ６４０に案内され易く、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｈ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｈ６４０

に入球し難くなるように構成することができる。
【１５２５７】
可変入賞装置Ａ６５は、案内開口Ａ６１２を通り前後方向に進退動作可能な可動板Ａ６５１と、その可動板Ａ６５１を駆動させる駆動ソレノイドＡ６５２と、開閉板Ａ６５１及びソレノイドＡ６５２を前方側から受け入れ可能となるように前方側が開放形成されておりベース部材Ａ６１０の背面側に締結固定される受入箱部材Ａ６５５と、開閉板Ａ６５１と干渉しない範囲（開閉板Ａ６５１の下側の範囲）において受入箱部材Ａ６５５の開放形成部を閉塞するように受入箱部材Ａ６５５に締結固定される前カバー部材Ａ６５６と、を備える。
【１５２５８】
開閉板Ａ６５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイドＡ６５２が非励磁の状態において前方側に張り出す可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が防止され、駆動ソレノイドＡ６５２が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が許容される。
【１５２５９】
開閉板Ａ６５１上を転動する球の流下経路の手前側には、カバー部材Ａ６３０の減速突部Ａ６３３が位置する。減速凹部Ａ６１３とは違い、減速突部Ａ６３３の上下幅は球の直径よりも小さくされる。これにより、開閉板Ａ６５１上を球が転動する場合に、球が減速突部Ａ６３３により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。
【１５２６０】
第１電飾基板Ａ６６０は、延設形成部Ａ６３２で縁取られる領域よりも下側の箇所において光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ａ６６１を有しており、カバー部材Ａ６３０に締結固定される。
【１５２６１】
図２３８８は、図２３８５のＢ１１ｍ－Ｂ１１ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図２３８９は、図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図２３９０は、図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図２３９１（ａ）及び図２３９１（ｂ）は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図である。
【１５２６２】
図２３８８及び図２３８９では、閉鎖状態（退避状態）とされた電動役物Ａ６４０ａが図示され、開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１の外形が想像線で図示される。図２３９０では、開放状態（張出状態）とされた電動役物Ａ６４０ａが図示される。図２３９１（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）とされており、図２３９１（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）とされている。
【１５２６３】
図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線は、延設形成部Ａ６３２により形成される流路幅の中央位置を通る平面を示すものであり、以下では、傾斜突部Ａ６１８に当接する直前において、この平面上を球の中心が通ると仮定して説明を行う。
【１５２６４】
図２３８８に図示されるように、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃは、閉鎖状態（退避状態）において、先端部（右側端部）がベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の前側面が位置する第１前後位置ＡＹ１１よりも前方に張り出している。これにより、対向部Ａ６４１ｃの前端部を左右方向に対して傾斜させながら、変位量が増大されることを回避している。
【１５２６５】
通常、電動役物の開閉板の前端部は第１前後位置ＡＹ１１よりも後方に退避される。開

閉板の前端部がカバー部材Ａ６３０の後側面に対して平行な場合には、第１前後位置ＡＹ１１よりも後方側に退避される閉鎖状態（退避状態）における開閉板の前端部の位置と、開放状態（張出状態）において張り出す開閉板の前端部が位置する第２前後位置ＡＹ１２とは、左右位置が異なっても同一であって、開閉板は前後方向距離ＡＲ０１のストロークで変位される。

【１５２６６】

ただし、開閉板の前端部が平行な場合、張り出し動作時にカバー部材Ａ６３０との間で球を挟み込む事象が発生した場合において、その球が、開閉板が退避動作するまで停留し、球が滞留する事態が生じ得る。

【１５２６７】

この場合、開閉板に局所的に過大な負荷（例えば球の中心位置の若干下側に開閉板の先端が食い込むように球を挟んでいる場合、開閉板の先端部に下向きの負荷）がかかり破損する可能性がある。また、球が滞留した状態で開閉板の開放時間が徒過し、開閉板が開放状態（張出状態）に制御される期間において球が第２入賞口Ｈ６４０に適切に案内されない事態が生じ得るため、遊技者にとって不利益を生じる可能性がある。

【１５２６８】

これに対し、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃが板状本体Ａ６３１の後側面に対して非平行である延設方向ＡＤ６４ｃに延びる形状（互いの延長線が交差する形状）で形成していることで、挟まった球に対して対向部Ａ６４１ｃから加えられる荷重が、前後方向の成分のみではなく、前後方向に対して傾斜した方向（延設方向ＡＤ６４ｃと直角に交差する方向）の成分も有するため、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が挟まった場合であっても、球をスムーズに下流側に流すことができ、球の停留を早期に解除することができる。

【１５２６９】

この作用を促進させる目的から、図２３８８紙面上に図示されるように、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前方側（正面視で重なる範囲）の板状本体Ａ６３１の後側面における減速突部Ａ６３６等の凹凸部の形成が省略される。即ち、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前方側（正面視で重なる範囲、図２３８８紙面上の範囲）においては、板状本体Ａ６３１の後側面を平滑な面として形成し、球の流下抵抗を低減させるように構成される。

【１５２７０】

これは、図２３８９紙面上に図示されるように、傾斜突部Ａ６１８の前方側（正面視で重なる範囲）の板状本体Ａ６３１の後側面においても、同様であり、減速突部Ａ６３６等の凹凸部の形成が省略される。即ち、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前方側（正面視で重なる範囲、図２３８８紙面上の範囲）においては、板状本体Ａ６３１の後側面を平滑な面として形成し、球の流下抵抗を低減させるように構成される。

【１５２７１】

特に、傾斜突部Ａ６１８に対して上側（開閉板Ａ６４１が配設される側とは反対側）にずれた位置において減速突部Ａ６３６が形成されていることから（図２３８５参照、図２３８９において想像線で図示）、傾斜突部Ａ６１８に当接して傾斜突部Ａ６１８を球の中心が下方に通り過ぎる態様で左方に流された球については球の流下抵抗を低減させる一方で、傾斜突部Ａ６１８に当接した後で開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１の上面を転動することで傾斜突部Ａ６１８の上側に球の中心が位置する態様で流下する球については減速突部Ａ６３６により球を減速させることでイレギュラー入賞の発生の抑制を図ることができる。

【１５２７２】

この球の減速は、傾斜突部Ａ６１８と重なる位置において減速突部Ａ６１６が形成されていることによっても実現される。減速突部Ａ６１６は、傾斜突部Ａ６１８の形状維持範囲Ａ６１８ａにおける前方への突設長さと同程度（若干超える長さ）の突設長さで形成されているため、傾斜突部Ａ６１８と当接した後で開放状態（張出状態）における開閉板Ａ

６４１の上面を転動する球に当接し得る。
【１５２７３】
　また、入賞検出センサＡＳＣ６４に近づく程（即ち、下流側へ向かう程）傾斜突部Ａ６１８の突設長さが短くされる一方で、複数の減速突部Ａ６１６は、上流側か下流側かに因らず同様の突設長さで突設されているので、減速突部Ａ６１６の球との干渉の度合いは、下流側ほど強くなる。
【１５２７４】
　即ち、開閉板Ａ６４１の上面を転動する球の前後位置は傾斜突部Ａ６１８と当接する範囲において傾斜突部Ａ６１８により前方側に寄せられるところ、上流側（図２３８９右側）の減速突部Ａ６１６と当接する場合には、減速突部Ａ６１６と傾斜突部Ａ６１８とが重なっている関係で減速突部Ａ６１６の突設先端における前後幅ＡＷ０１と球とが当接する事象が生じるに過ぎない一方で、下流側（図２３８９左側）の減速突部Ａ６１６と当接する場合には傾斜突部Ａ６１８との重なりが生じていない関係で減速突部Ａ６１６の前後幅ＡＷ０２（突設長さ全体）が球との当接が生じる範囲となる。
【１５２７５】
　このように、開閉板Ａ６４１の転動面（上面）を傾斜突部Ａ６１８、減速突部Ａ６１６及び減速突部Ａ６３６に当接しながら流下する球を減速させる作用は、上流側ではほどほどとし、下流側ほど強くなるように構成されており、球の速度を徐々に落とすことが可能となっており、イレギュラー入賞の発生の抑制を図ることができる。
【１５２７６】
　更に、上流側において球同士の衝突が生じて高速で弾き飛ばされた球と減速突部Ａ６１６とが衝突する場合であっても、上流側における減速度合を小さく設定することで、高速な球を急激に減速させることによる破損が生じることを避け易くすることができる。これにより、イレギュラー入賞の発生の抑制を、長期にわたり実現させることができる。
【１５２７７】
　ここで、開閉板Ａ６４１の前端部を傾斜させる場合に生じる課題について例示する。開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃを板状本体Ａ６３１に対して非平行とする場合、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前端部（右端部）を第１前後位置ＡＹ１１よりも後ろに位置させるようにすると（図２３８８において想像線で図示）、開閉板の前端部を板状本体Ａ６３１に対して平行とする場合と同様に、板状本体Ａ６１１の手前側を流下する球と開閉板Ａ６４１との衝突を避けられる。
【１５２７８】
　一方で、開放状態（張出状態）においては前端部における凹設湾曲部Ａ６４１ｄ（板状本体Ａ６３１との間隔が最も長い側）を十分に張り出させることで、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との前後隙間からの球の零れが生じないようにする必要から、開閉板の前端部が板状本体Ａ６３１に対して平行とされる場合のストローク（前後方向距離ＡＲ０１）よりも、開閉板Ａ６４１の動作に必要なストローク（前後方向距離ＡＲ０２）が長く必要となる。
【１５２７９】
　即ち、閉鎖状態（退避状態）においてベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の前面よりも後方側に退避させる前端部の位置は、傾斜による張出側（対向部Ａ６４１ｃの右端側）で設定し、開放状態（張出状態）において張り出した前端部の位置は傾斜による奥側（凹設湾曲部Ａ６４１ｄ）で設定する必要があるので、前端部が平行な場合に比較して、開閉板Ａ６４１の開閉動作に必要となる変位量が、傾斜部分の前後長さの分だけ増加される。
【１５２８０】
　開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなると、駆動装置からリンク機構を介して動作させる構造を流用することができず、構造の変更が要求されるため、設計変更にコストがかかる。
【１５２８１】

例えば、駆動ソレノイドＡ６４２の可動幅は同じものを流用し、中間リンク部材Ａ６４４の形状を変える場合、開閉板Ａ６４１と連結される側の腕長さ（回転軸部Ａ６４４ｂと先端側突設部Ａ６４４ｃとの間の距離、図２３８７（ａ）参照）が長くされるので、駆動ソレノイドＡ６４２側が受ける負荷が大きくなる。即ち、開閉板Ａ６４１側から中間リンク部材Ａ６４４を介して駆動ソレノイドＡ６４２に伝達される負荷が大となり、駆動ソレノイドＡ６４２に過大な負荷が生じ得るし、同様に、開閉板Ａ６４１を駆動させるために必要な駆動力も増加される。

【１５２８２】

加えて、イレギュラー入賞を避ける観点から、閉鎖状態（退避状態）と開放状態（張出状態）とを切り替える速度（開閉速度）が従来通りに高速であることが必要とされるので、開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなることで更なる高速化が求められ、駆動ソレノイドＡ６４２にかけられる負荷が増大され、場合によってはソレノイドの大型化（高性能化）が求められる事態となり、コスト増を避けられなくなるという問題が生じる。

【１５２８３】

これに対し、本実施形態では、図２３８８に図示されるように、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃを板状本体Ａ６１１の前側面よりも（第１前後位置ＡＹ１１よりも）前方に若干張り出させることで、開閉板Ａ６４１の変位量の増加分を相殺させることができる。

【１５２８４】

即ち、動作ストロークの増加分を相殺させるために十分な距離を測定し、その距離（前後方向距離ＡＲ０２と前後方向距離ＡＲ０１との差である距離）だけ、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の先端部のうち前端側（対向部Ａ６４１ｃの右端側）を第１前後位置ＡＹ１１よりも前側に張り出した位置とすることで、開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなることを回避できる。動作ストロークが長くなることを回避できれば、ソレノイドの大型化（高性能化）をする必要は無く、従来通りの駆動機構を利用でき、製造コストを低減することができる。

【１５２８５】

一方で、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の先端部のうち、第１前後位置ＡＹ１１よりも前方に位置する範囲と、第１前後位置ＡＹ１１よりも後方に位置する範囲とが形成され得ることになり、第１前後位置ＡＹ１１よりも前方に位置する範囲と正面視で重なる位置を球が上下方向に流れる場合、球が閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１の先端部に衝突し、破損を早める可能性がある。即ち、開閉板Ａ６４１が張り出して、上面視で露出している場合、そのままでは当然に球が衝突し得るため破損が早まる。

【１５２８６】

これに対し、図２３８９に図示されるように、開閉板Ａ６４１の上方において張出形成される傾斜突部Ａ６１８が、開閉板Ａ６４１が板状本体Ａ６１１の前側面（第１前後位置ＡＹ１１）よりも前方に張り出した部分と矢印Ｂ１３ｂ方向視で重なるように形成される。これにより、傾斜突部Ａ６１８が庇のように作用するので、開閉板Ａ６４１の真上から落下する球は傾斜突部Ａ６１８に弾かれて、開閉板Ａ６４１との衝突が抑制される。

【１５２８７】

即ち、球の開閉板Ａ６４１への衝突を避けるための傾斜突部Ａ６１８を設けた。目的から、傾斜突部Ａ６１８の形状は開閉板Ａ６４１の先端部の張出部分の形状に対応した形状（矢印Ｂ１３ｂ方向視で重なる形状）とされる。これにより、傾斜突部Ａ６１８が球の下方への流下を阻害することもなく（傾斜突部Ａ６１８を形成していなくても開閉板Ａ６４１が当接する箇所（矢印Ｂ１３ｂ方向視で開閉板Ａ６４１と重なる範囲）であるため）、傾斜突部Ａ６１８により開閉板Ａ６４１を好適に球の衝突から防御することができる。

【１５２８８】

また、減速突部Ａ６１７及び減速突部Ａ６３７により蛇行される球が衝突する位置（形状変化範囲Ａ６１８ｂの形状維持範囲Ａ６１８ａ側の位置）においては、球との衝突が頻繁に生じ得ることから張出長さが大きくされており、一方で、形状変化範囲Ａ６１８ｂの

形状維持範囲Ａ６１８ａ側とは反対側（左に逸れた位置）においては、開閉板Ａ６４１の閉鎖状態（退避状態）においては、減速突部Ａ６３７に衝突して大きく左方へ弾かれた球が生じた場合に衝突し得る程度であり、発生が稀なので、張り出し長さが抑えられている。即ち、傾斜突部Ａ６１８の形状は、球が衝突するか否か、その程度（頻度）を考慮して位置や形状が設計されているともいえる。

【１５２８９】

このように、本実施形態では、庇として作用する傾斜突部Ａ６１８を設けることで開閉動作される部材である開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなることを回避でき、駆動ソレノイドＡ６４２の大型化が必要となる事態を避けることができる。

【１５２９０】

傾斜突部Ａ６１８は、上述のように開閉板Ａ６４１に対する球の衝突を防止するという目的以外にも、遊技において有効活用される。例えば、傾斜突部Ａ６１８は第２電飾基板Ａ６７０からの光の通り道となっており、傾斜突部Ａ６１８を介して光を視認させる演出を実行可能とされる。

【１５２９１】

上述したように、第２電飾基板Ａ６７０からの光は、板状本体Ａ６１１のシボ加工により拡散され、傾斜突部Ａ６１８に向けて進行し、傾斜突部Ａ６１８が明るく照らされる。これにより、庇として作用する傾斜突部Ａ６１８に球が高頻度で衝突することで汚れが付着したり擦り傷が増えたりした場合であっても、遊技者に「右打ち」をさせて第２球流下構造体Ａ６００が注目されるタイミングにおいて傾斜突部Ａ６１８が眩しく照らされるよう発光を制御することで細部（汚れや擦り傷など）を視認し難くすることで、傾斜突部Ａ６１８の見映えが悪くなることを避けることができる。

【１５２９２】

また、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）において、開閉板Ａ６４１の上面を転動する球は傾斜突部Ａ６１８の正面側に重なる位置を流下するため、傾斜突部Ａ６１８を透過した光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）は、球が開閉板Ａ６４１の上面に到達していない状況においては一定である一方で、球が開閉板Ａ６４１の上面に到達している状況においては球の変位に伴って変化される。即ち、球により光が遮蔽される範囲（領域）が球の変位に伴って変化される。

【１５２９３】

換言すれば、開閉板Ａ６４１の上面を球が転動しているのか否かを、傾斜突部Ａ６１８を透過した光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）が変化しているか否かにより把握することができる。従って、球を凝視して球の位置を逐一確認する手間をかけずとも、傾斜突部Ａ６１８を透過した光の視認態様の変化が生じたことを視認できれば、球が開閉板Ａ６４１と当接する位置に到達し流下していることを把握することができるので、ガラスユニットＨ１６に顔を接近させて球を凝視せずとも、遊技者は楽な姿勢で遊技を楽しむことができる。

【１５２９４】

「右打ち」遊技中における遊技者の心配事の主なものとして、球の発射不良が生じていないか、発射力調整が適切となっているか等が挙げられるが、傾斜突部Ａ６１８近辺を視認して光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）が変化したことが確認できれば、球の発射は良好に実施されており、発射力も適切であることが把握できるので、この両方について心配無く遊技を継続することができる。

【１５２９５】

一方で、傾斜突部Ａ６１８近辺を視認して光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）が変化しないことを把握できれば、球の発射不良が生じているか、発射力調整が不適切となっているか、少なくともいずれかの不良が生じていることを遊技者に予想させることができ、問題の解決を図るように促すことができる。そのため、遊技者は、遊技態様が不良のまま「右打ち」の時間を徒過することを避け易くなり、遊技者が予想外の不利益を受ける可能性を低くすることができる。

【１５２９６】
図２３９１（ａ）及び図２３９１（ｂ）に図示されるように、傾斜突部Ａ６１８と開閉板Ａ６４１との間には開閉板Ａ６４１の動作を阻害しない程度の隙間が開閉板Ａ６４１の幅方向（開閉板Ａ６４１の動作方向と交差する方向）に沿って形成されており、その隙間は、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）でも閉鎖状態（退避状態）でも球の直径よりも小さくされる。これにより、球が開閉板Ａ６４１と傾斜突部Ａ６１８との間に挟まって動作不良を生じる事態を回避することができる。
【１５２９７】
図２３９１（ａ）に図示されるように、上流側において前後側から形成される減速突部Ａ６１７及び減速突部Ａ６３７が形成されており、球は衝突しながら流下されることから、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の前方側に到達するまでにおいて球は蛇行しながら流下する。
【１５２９８】
開閉板Ａ６４１の前端部がベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の前側面よりも前方に張り出す一方で、その上方側が開閉動作される部材の一部を覆う部位としての傾斜突部Ａ６１８により覆われていることから、流下する球は傾斜突部Ａ６１８に衝突し、開閉板Ａ６４１への衝突が防止される。
【１５２９９】
傾斜突部Ａ６１８は開閉板Ａ６４１の上方側に配設されており、下方側には配設されていない。このように配設しても、下方から球が衝突する可能性は低く、又、仮に球が跳ね戻って下方側から開閉板Ａ６４１に衝突した場合であっても重力により球の勢いが落とされているため開閉板Ａ６４１に与える力が抑えられるため、開閉板Ａ６４１の破損防止として十分に作用させることができる。
【１５３００】
傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の下方側には配設されていないことにより、球の蛇行する流下経路ＡＦＬ６１をコンパクトに形成することができること、及び減速突部Ａ６３７の配置位置によって開閉板Ａ６４１よりも上流側における球の流下経路を変化可能であることについて以下で説明する。
【１５３０１】
図２３９２は、図２３９１（ａ）の範囲Ｂ１５ｍにおける第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図である。図２３９２では、流下する球の位置の一例が想像線で図示されており、仮定として配設される傾斜突部Ａ６１８ｆの外形が想像線で図示される。
【１５３０２】
仮に、開閉板Ａ６４１の下方側に、傾斜突部Ａ６１８ｆを上下反転した形状の傾斜突部Ａ６１８ｆが形成される場合、流下経路ＡＦＬ６１での流下とすると、球が流下する領域の幅が狭まることで球詰まりが懸念され、流下経路ＡＦＬ６１ｆとする必要が生じ、突設部Ａ６１５や突条部Ａ６３５の上下位置が下方側に下げられることになり、同様の蛇行感で球を流下させるために、開閉板Ａ６４１の下方における延設形成部Ａ６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃの下縁を下げる必要が生じる。即ち、開閉板Ａ６４１の下流側に必要となるスペースを拡大する必要が生じる。
【１５３０３】
これに対し、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の下方側には形成されていないことで、開閉板Ａ６４１の下方側において球が流下可能な領域を十分に確保することができ、球をベース部材Ａ６１０側に寄せる上下位置を上側に寄せることができ、同様の蛇行感（前後変位の頻度）で球を流下させる場合であっても、開閉板Ａ６４１の下方側に必要となる上下幅を短くすることができるので、電動役物Ａ６４０ａをより下方側に配置させることができる。これにより、電動役物Ａ６４０ａの配置の設計自由度を向上させることができる。
【１５３０４】
突設部Ａ６１５や突条部Ａ６３５は、開閉板Ａ６４１の下方側の領域の左右幅に亘って

形成される。これにより、球が開閉板Ａ６４１の下方における主経路形成部Ａ６３２ｃの下縁（底面）に着地する左右位置に関わらず、跳ね戻り球に対して突設部Ａ６１５又は突条部Ａ６３５のいずれかを当接させることができ、跳ね戻り球の到達位置（高さ）を抑制することができる。これにより、跳ね戻り球と開閉板Ａ６４１との衝突が生じる可能性を低くすることができる。

【１５３０５】

突設部Ａ６１５は当接した球を前方側へ変位させる態様で流下させ、突条部Ａ６３５は当接した球を後方側へ変位させる態様で流下させる。開閉板Ａ６４１の下流側において球が突設部Ａ６１５又は突条部Ａ６３５の少なくとも一方と当接するよう構成することにより、球が鉛直方向に自由落下して減速が不十分な状態で延設形成部Ａ６３２に衝突する事態を避けることができる。これにより、延設形成部Ａ６３２が球との衝突で割れる事態を回避することができる。

【１５３０６】

また、減速突部Ａ６３７の配置を調整することで、球の流下経路を良好としても良い。例えば、減速突部Ａ６３７の上下位置を上流側の減速突部Ａ６１７側に寄せる（上側に移動させる）ことで、傾斜突部Ａ６１８と減速突部Ａ６１７との間の間隔を広げることができ、傾斜突部Ａ６１８に当接して跳ね返った球が減速突部Ａ６１７に衝突する事態を少なくでき、更に、傾斜突部Ａ６１８に当接した後の球が傾斜突部Ａ６１８の前方を流下する際の球の前後位置が後方寄りになることを避け易くすることができる。これにより、流下する球を閉鎖状態（退避状態）の開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃから離すことができ、開閉板Ａ６４１と球との衝突を避けることができる。

【１５３０７】

例えば、減速突部Ａ６３７の形成を省略しても良い。この場合、減速突部Ａ６３７に当接した球が傾斜突部Ａ６１８に向けて跳ね返る事態を回避できる。即ち、開閉板Ａ６４１の手前側を流下する球をカバー部材Ａ６３０に擦れる態様で流下させることにより、流下する球を開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃに接近させないようにすることができ、球が開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃと当接する事態を避けることができる。

【１５３０８】

また、カバー部材Ａ６３０において突条部Ａ６３５を板状本体Ａ６３１とは別の部材から構成し、板状本体Ａ６３１に嵌合により固定させるように構成し、その配置（球の当接位置）を調整できるように構成しても良い。

【１５３０９】

この場合、パチンコ機Ａ１０の設置態様が変化した場合における球の流下態様の調整を行い易くすることができる。これは、パチンコ機Ａ１０は、遊技ホールにおいて配置が入れ替えられることが通常であるところ、その入れ替えにより設置角度（寝かせの度合い）が変化する場合があることへの対策である。

【１５３１０】

即ち、設計時の設置角度では突条部Ａ６３５に当接して跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突しないとしても、遊技ホールにおいて設置角度が変化されると、突条部Ａ６３５に当接して跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突するという事態が生じ得るため、突条部Ａ６３５の位置（上下位置）を遊技ホール側で調整できるように構成することで、開閉板Ａ６４１への球の衝突を抑制できるように構成することを目的とする。

【１５３１１】

遊技ホールにおいては、突条部Ａ６３５の配置を調整可能な範囲で自由に調整でき、跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に当たらない程度に突条部Ａ６３５の位置を開閉板Ａ６４１から離間する側（下方側）に変位させたり、突設部Ａ６１５との間における経路幅が狭まりすぎないように開閉板Ａ６４１に近接させる側（上方側）に変位させたりと、調整することができる。

【１５３１２】

即ち、遊技ホールでは、突条部Ａ６３５で跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突する頻

度と、突条部Ａ６３５と突設部Ａ６１５との間の球の通り易さとのバランスを考慮した調整が可能とされる。

【１５３１３】

また、調整可能に構成する対象は、突条部Ａ６３５のみに限られない。例えば、突設部Ａ６１５についても同様に、板状本体Ａ６１１とは別の部材から構成し、板状本体Ａ６１１に形成される凹部に嵌合により固定させるように構成し、その配置（球の当接位置）を調整できるように構成しても良い。

【１５３１４】

突設部Ａ６１５の態様は長手方向が設定される突条形状に限るものではなく、正面視円形となる態様（例えば、鋲、画鋲形状、リベット状部材）の複数の部材をそれぞれ嵌合により固定しても良い。嵌合の態様は、単純な凹凸嵌合でも良いし、凹凸形成部に互いに螺旋形状が形成され直動や回転動作によって嵌合される態様でも良い。互いに螺旋形状が形成される場合には、回転により板状本体Ａ６１１に突設部Ａ６１５を挿入させることになるが、その回転の度合いにより板状本体Ａ６１１からの突設部Ａ６１５の張出長さを変化させることができる。この場合において、板状本体Ａ６１１からの張出長さは、０（張り出さない）から調整可能となっており、パチンコ機Ａ１０の寝かせ度合に対する対応が容易となる。

【１５３１５】

これにより、突設部Ａ６１５の正面側を流下する球の流下態様を調整することができる。この場合において、突設部Ａ６１５の先端の形状は、上述のような山形の断面形状でも良いし、先端側に板状本体Ａ６１１の前側面と平行な平坦面が形成される形状でも良い。平坦面が形成される場合において、その平坦面の外縁が突設部Ａ６１５の軸心から外側に張り出す態様でも良い。この場合、球との衝突位置を上下左右に広げることができる。

【１５３１６】

また、芯側において詰まった態様でも良いし、部分的に中空とされる態様でも良い。中空とされる場合には、板状本体Ａ６１１側の凹部の形状が若干小さく（狭く）形成された場合であっても、中空部分が押しつぶされることで対応が可能となるので、板状本体Ａ６１１や突設部Ａ６１５の形状寸法の精度が低くても、嵌合により破損する事態を避け易い。

【１５３１７】

なお、上述した突設部Ａ６１５の態様（正面視円形となる態様）は、突設部Ａ６１５に限らず、他の部位に採用しても良い。例えば、減速突部Ａ６１７に採用しても良い。この場合、傾斜突部Ａ６１８の態様の変化（先端の破損や、脱落による形状の変化等）が生じたとしても、それに対応して減速突部Ａ６１７の張出長さを変化させることにより、減速突部Ａ６１７側から傾斜突部Ａ６１８を経て開閉板Ａ６４１近傍に到達する球の流下態様を、開閉板Ａ６４１への衝突が生じ難い態様に調整することができる。

【１５３１８】

また、上述した突設部Ａ６１５の態様（正面視円形となる態様）を、突設部Ａ６１５及び減速突部Ａ６１７の両方に採用しても良いし、いずれか一方に採用するようにしても良い。いずれか一方の調整ができれば、開閉板Ａ６４１への球の衝突を幾分かは抑制できるし、両方の調整が可能に構成される場合に比較してメンテナンスに要する時間を短縮できることから、メンテナンスを容易とすることができる。

【１５３１９】

特に、突設部Ａ６１５について言えば、突条部Ａ６３５の調整により球の流下態様を十分調整可能であり、傾斜突部Ａ６１８から離間する位置でもあることから、突設部Ａ６１５は上述した態様（正面視円形となる態様）とはせず、減速突部Ａ６１７のみに上述した態様（正面視円形となる態様）を採用しても良い。

【１５３２０】

図２３９１に戻って説明する。図２３９１（ｂ）に図示されるように、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では、球は、傾斜突部Ａ６１８に当接し、開閉板Ａ６４１の

転動面形成部Ａ６４１ａの転動面（上面）に当接した後、その転動面上を転動面形成部Ａ６４１ａの正面視における傾斜に沿う方向（図２３９１（ｂ）の紙面手前側へ向かう方向）へ流下する。

【１５３２１】

図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線が傾斜突部Ａ６１８の形状維持範囲Ａ６１８ａではなく形状変化範囲Ａ６１８ｂ内に位置することから、球は板状本体Ａ６１１の前側面に対して傾斜する範囲における傾斜突部Ａ６１８の前端部と当接する。そのため、傾斜突部Ａ６１８に当接した球が傾斜突部Ａ６１８から受ける反力は、形状変化範囲Ａ６１８ｂにおいて傾斜突部Ａ６１８に直角に交差する方向（傾斜する範囲と直角に交差する方向、即ち、図２３８８に図示される延設方向ＡＤ６４ｃに対して直角に交差する方向）へ向くことになるので、前方側へ向く成分だけではなく、左方側（図２３９１（ｂ）の紙面手前側）へ向く成分を有する。即ち、傾斜突部Ａ６１８に当接した球に対して、初速として左方側へ向く成分の速度を付加することができる。

【１５３２２】

これにより、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において前後方向に蛇行する球は、前後方向の速度成分のみではなく、左方側へ向く速度成分も有する。このように、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が挟まる前から予め左方側へ向く速度成分を有していることにより、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が挟まる場合であっても、当接により球に付与される速度成分が互いに反していないため、球をスムーズに下流側に流すことができ、球の停留が発生することを抑制することができる。

【１５３２３】

また、これにより、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において、球が開閉板Ａ６４１上で跳ねたり停留したりする事態を避け易くすることができ、球の開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの転動面上における流下を滑らかにすることができる。

【１５３２４】

また、これにより、開閉板Ａ６４１の変位方向と交差する方向（厚み方向）に球から与えられる負荷を抑制することができ、開閉板Ａ６４１の破損防止を図ることができる。即ち、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）において、開閉板Ａ６４１の上面に球が衝突した場合には球が跳ね得るところ、流下する球の速度のベクトルを予め開閉板Ａ６４１の上面に対して垂直な方向（開閉板Ａ６４１の動作方向に対して垂直な方向）以外の方向（開閉板Ａ６４１の転動面に対して傾斜する方向）に向けさせることにより、球の跳ねを抑制することができる。

【１５３２５】

遊技領域における前後方向幅は、ベース板Ａ６０（図２３８０参照）とガラスユニットＨ１６（図２３７８参照）との間隔（約１９ｍｍ）に限定され、開閉板Ａ６４１の転動面に対して設定可能な傾斜角度（鋭角の程度）に限界があるところ、左右方向への傾斜を含めることで、前後方向幅よりも長い傾斜面を構成することができ、より小さな傾斜角度を設定することで、流下する球の速度ベクトルと、開閉板Ａ６４１の転動面との間の角度を、より小さく設定することができる。

【１５３２６】

これにより、球から開閉板Ａ６４１に与えられる負荷の開閉板Ａ６４１の板厚方向の方向成分をより小さくすることができるので、開閉板Ａ６４１が板厚方向に折れる態様の破損を防止し易くすることができる。

【１５３２７】

傾斜突部Ａ６１８の形状変化範囲Ａ６１８ｂの前端部が傾斜形成されることにより、傾斜突部Ａ６１８に衝突した球に対して、前後方向だけではなく、左右方向成分を有する荷重を付与することができるので、傾斜突部Ａ６１８に対して上下方向で流下する球や開閉板Ａ６４１の延設方向（左右幅方向）に対して鋭角の方向で流下する球に限らず、開閉板Ａ６４１の延設方向に対して直角の方向で流下（図２３９１（ａ）紙面上における流下、即ち、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線上における流下）する球であっても、球の速度

を転動下流側へ向けた速度に直すことができる。
【１５３２８】
これにより、傾斜突部Ａ６１８の上流側の流下経路の設計自由度を向上させることができる。即ち、傾斜突部Ａ６１８の上流側の流下経路を鉛直方向に沿う経路ではなく、右方に逸れるＳ字の経路として構成したとしても、球が右方へ逸れて落下する事態が生じる可能性を、傾斜突部Ａ６１８との衝突により球に与えられる左右方向左向きの荷重によって低くすることができる。即ち、傾斜突部Ａ６１８との衝突により球に左右方向の速度が付与されることで、傾斜突部Ａ６１８に向かって流下する球の方向を鉛直方向に沿う方向とすることを不要とし、球の流下経路の設計自由度を向上させることができる。
【１５３２９】
傾斜突部Ａ６１８は開閉板Ａ６４１の代わりに球との衝突を受ける部分であるが、球からの勢いが大きい場合には破損が早まる。これに対し、本実施形態では、球を上下方向に一直線に落下させるのではなく、流下経路を蛇行（湾曲、屈曲）させていることにより球の流下速度を落とすことができ、衝突による傾斜突部Ａ６１８の破損を防止することができる。
【１５３３０】
このように、傾斜突部Ａ６１８に当接する前において予め球の流下速度を低下させることにより、傾斜突部Ａ６１８を過度に分厚くすることを不要にできるので、球の流下経路が限定されることを避けることができる。
【１５３３１】
球の流下経路の蛇行は、減速突部Ａ６１７や減速突部Ａ６３７等による前後方向の蛇行のみならず、主経路形成部Ａ６３２ｃの形成態様により、左右方向にも蛇行されている。傾斜突部Ａ６１８へ向けてＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に沿って流下する球が、開閉板Ａ６４１へ向けて鉛直方向に落とされるのではなく、開閉板Ａ６４１の上面に対して垂直に交差する方向（図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に沿う方向）で流下されるように構成されており、若干左右方向右側に戻されてから開閉板Ａ６４１に到達し得る流下経路（略Ｓ字の経路）として設定されていることで、球の跳ねを抑えられ、円滑な流下を実現し、遊技球の第２入賞口Ｈ６４０へ詰まりなく入賞させることができる。
【１５３３２】
即ち、球の流下経路を、球が左右方向に流下するよう設計することで、球が縦に積まれて傾斜突部Ａ６１８及び開閉板Ａ６４１が受ける荷重（球の重力方向の荷重）が過大となるタイミングを減らすことができ、傾斜突部Ａ６１８や開閉板Ａ６４１が破損する事態を回避することができる。
【１５３３３】
また、単に球を左右方向に勢いよく流下させるだけでは、球同士の衝突により左右方向に跳ね飛ばされた場合にイレギュラー入賞を抑制し難い（開閉板Ａ６４１が退避しているにもかかわらず跳ね飛ばされて飛翔した球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞するイレギュラー入賞を想定、干渉突部Ａ６４１ｂの形成が省略される場合には球がイレギュラー入賞し得る）。これに対し、左方側へ流下する経路を主としながら、傾斜突部Ａ６１８の上流側において左右方向右側に戻される流下経路（Ｓ字の経路）で経路を構成することで、球を左右方向に揺動させることで、球の左方側向きの勢いが過大となることを抑制してイレギュラー入賞の元となる球の飛翔を避け易くすることができる。
【１５３３４】
なお、球の左右方向の速度が過大となることを抑制する目的としては、途中位置で複数回真下に流下させる階段状の流下経路を構成しても良いが、左右方向右側に戻される流下経路（Ｓ字の経路）とすることで、落下後着地時の球の勢いを左右方向に逃がすことができ、球の縦跳ねを抑制することができる。これにより、落下後着地時に球が暴れて、開閉板Ａ６４１の上面と、当該上面と対向配置され流下経路の天井面を構成する部分における延設形成部Ａ６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃとの間で球が複数回衝突して球の流下抵抗が増大する事態を避けることができ、球の流下を滑らかにさせることができる。

【１５３３５】
このような設計の関係上、傾斜突部Ａ６１８に２球が同時に到達するような場合には、先行する球（下側の球）に対して後続の球（上側の球）の方が左側に位置することになり、先行する球に対して後続の球から付与される荷重の向きは入賞検出センサＡＳＣ６４から離間する向きとされる。
【１５３３６】
そのため、開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）とされている場合には先行する球は後続の球からの荷重により右下方向へ跳ね飛ばされ得るし、後続の球も先行する球に続いて流下する。また、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされている場合には、先行する球が開閉板Ａ６４１上に当接しながら後続の球からの荷重で右方に退けられたり、開閉板Ａ６４１に当接する前において傾斜突部Ａ６１８の前上面を滑って右方に退けられることで、開閉板Ａ６４１の右下に配置される球案内部Ａ６２１に入球されたりする。
【１５３３７】
そのため、本実施形態においては、２球の球が傾斜突部Ａ６１８に同時に到達するような発射態様を避けることが好ましい。またこれにより、２球の球が略同時に（間髪入れずに連続で）第２入賞口Ｈ６４０に入球する事態を防止することができる。これにより、例えば、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）で維持される間における規定個数目（例えば１０個目）に２球の球が略同時に入球することで生じる過入賞（オーバー入賞またはオーバーフロー）の発生を避け易くすることができる。
【１５３３８】
このように、球の流下は、傾斜突部Ａ６１８よりも上流側では減速突部Ａ６１７や減速突部Ａ６３７等と当接して流下する図２３９１（ａ）に図示されるＳ字経路であり、傾斜突部Ａ６１８と当接した後は、傾斜突部Ａ６１８の形状変化範囲Ａ６１８ｂの前端部の傾斜によって、図２３９１（ａ）に図示されるＳ字経路とも開閉板Ａ６４１上面とも平行ではない方向（それらの間の角度とされる平面に沿う方向）に流下する。この流下は、入賞検出センサＡＳＣ６４側へ向く方向であり、球の流下を円滑とすることができる。
【１５３３９】
図２３９０に図示されるように、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において球が開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の転動面を下流側端部まで案内された場合、減速突部Ａ６１６及び減速突部Ａ６３６により蛇行されることにより転動経路ＡＦＬ６３で流下し、その球は入賞検出センサＡＳＣ６４を通過する。
【１５３４０】
開閉板Ａ６４１の干渉突部Ａ６４１ｂは、開放状態（張出状態）においてカバー部材Ａ６３０の受入凹部Ａ６３１ａに受け入れられる。干渉突部Ａ６４１ｂは転動面形成部Ａ６４１ａにより形成される転動面よりも上方へ向けて突設形成されているため、受入凹部Ａ６３１ａに収まり切る（後端面が板状本体Ａ６３１の後側面よりも前方側に位置される）方が、球の通過経路の幅（前後幅）を確保し易いという点では有利である。
【１５３４１】
これに対し、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）において、干渉突部Ａ６４１ｂは、カバー部材Ａ６３０の受入凹部Ａ６３１ａに収まり切らず、板状本体Ａ６３１の後側面よりも後方側にはみ出すように形成される。そのため、球が案内される通路である転動経路ＡＦＬ６３を流下する球は、干渉突部Ａ６４１ｂの作用で後方側に寄せられることで、入賞検出センサＡＳＣ６４の中心側に案内され、滑らかに流下される。
【１５３４２】
一方、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において球が開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の転動面を下流側端部まで案内される前において開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に切り替えられた場合において、球の中心が干渉突部Ａ６４１ｂの上先端部に対して入賞検出センサＡＳＣ６４側に位置する場合、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に切り替えられる過程において干渉突部Ａ６４１ｂにより球が入賞検出センサＡＳＣ６４側に押し込まれる。干渉突部Ａ６４１

ｂは入賞検出センサＡＳＣ６４の中心側に張り出していることから（図２３８９参照）、入賞検出センサＡＳＣ６４側に案内された球が逆流することを防止することができる。

【１５３４３】

一方、球の中心が干渉突部Ａ６４１ｂの上先端部に対して入賞検出センサＡＳＣ６４の反対側に位置する場合、球は入賞検出センサＡＳＣ６４の手前側（図２３８９の紙面右側）において落下し、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過せず、下方へ流下（落下）する。

【１５３４４】

特に、干渉突部Ａ６４１ｂの真後ろに球の中心が位置している（球が干渉突部Ａ６４１ｂと十分に近接している）場合には、後方へ変位する干渉突部Ａ６４１ｂに当接した球が押し上げられる場合がある。この場合、閉鎖動作期間中において延設形成部Ａ６３２と干渉突部Ａ６４１ｂとの間に球が挟まることで開閉板Ａ６４１の動作が阻害され、球が挟み込まれた状態が維持されると、次の開放動作により開閉板Ａ６４１の上面を球が流れることで遊技を継続できる可能性はあるものの、次の開放動作が生じるまでは球が挟まれた状態が維持されることとなり、次の開放動作が一定期間生じない場合（例えば、時短における最後の開閉動作で球が挟まれた場合）には、球排出エラーが実行され、遊技者を驚かす事態となる。

【１５３４５】

このような事態を起こさないために、開放動作を、球を入賞検出センサＡＳＣ６４まで案内可能な長さの長開放と、その長開放よりも短い短開放との組合せで実行し、長開放の後に短開放が必ず生じるように設定する（長開放で開放動作が終了される場合が無いように設定する）ことで、一回の開放動作の中で球挟みを解除できるように構成しても良いが、制御が複雑となるし、駆動ソレノイドＡ６４２の劣化を早める可能性も考えられる。

【１５３４６】

これに対し、本実施形態では、干渉突部Ａ６４１ｂの上方において延設形成部Ａ６３２の空間形成部Ａ６３２ｅが上に突の形状で湾曲形成されていることから（図２３８５参照）、空間形成部Ａ６３２ｅにより球が進入可能な空間が形成されているので、延設形成部Ａ６３２と干渉突部Ａ６４１ｂとの間に球が挟まることで開閉板Ａ６４１の動作が阻害されたり、球詰まりが生じたりする事態を回避することができる（空間形成部Ａ６３２ｅに球を逃がすことで開閉板Ａ６４１の動作を良好にさせることができる）。

【１５３４７】

上述のように、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において球が開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の転動面を下流側端部まで案内される前において開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に切り替えられた場合において、入賞検出センサＡＳＣ６４に到達せずに（図２３８９の紙面右側の位置を）落下し、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過せず、下方へ流下（落下）する球は、干渉突部Ａ６４１ｂの右側面に沿って凹設湾曲部Ａ６４１ｄの前方側を流下する。ここで、凹設湾曲部Ａ６４１ｄがカバー部材Ａ６３０との間隔が広くなる側に凹設形成されているため、球が開閉板Ａ６４１とカバー部材Ａ６３０との間をスムーズに流下（落下）されることとなり、球詰まり等の不具合が生じる可能性を減らすことができる。

【１５３４８】

入賞検出センサＡＳＣ６４の開口方向は、重力方向に沿う上下方向としても良いし、開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの幅方向（開閉板Ａ６４１の上面を転動する球の正面視における流下方向、本実施形態では駆動方向ＡＤ６４ａ（図２３８６（ａ）参照）と同じ方向）に平行な方向としても良い。前者の場合、球の自重を効率的に使えることで入賞検出センサＡＳＣ６４において球詰まりが生じることを回避し易く、後者の場合、開閉板Ａ６４１上を転動する球の勢いを活用することで入賞検出センサＡＳＣ６４へ滑らかに球を入球させることができる。

【１５３４９】

これに対し、本実施形態では、入賞検出センサＡＳＣ６４の開口方向が、開閉板Ａ６４１の上面が延びる方向（開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの幅方向（開閉板Ａ６

４１の上面を転動する球の正面視における流下方向））に対して平行な方向よりも、斜め上向きとなる方向（交差する方向、正面視において反時計回り側にずれた方向）とする姿勢で配設される。換言すれば、開閉板Ａ６４１の上面と入賞検出センサＡＳＣ６４の開閉板Ａ６４１側の面とのなす角度が９０度（上述の方向どうしが平行な場合）よりも若干大きくなるように入賞検出センサＡＳＣ６４の姿勢が設定される。

【１５３５０】

これにより、仮に開閉板Ａ６４１上で球が跳ねたとしても、その球の跳ねが収まるまで待つことなく入賞検出センサＡＳＣ６４への入球を生じさせることができる。また、開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）へ向けて動作する場合の干渉突部Ａ６４１ｂからの作用をうけて球が入賞検出センサＡＳＣ６４側に押し込まれた場合に球が入賞検出センサＡＳＣ６４の開口部側の壁と干渉突部Ａ６４１ｂとの間に挟まって開閉板Ａ６４１の動きが悪くなる事態を未然に防ぐ効果も期待できる。

【１５３５１】

開閉板Ａ６４１上における球の流下方向よりも、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の流下方向の方が上下方向寄り（水平方向に対する角度が大きい）となっている。そのため、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の方が素早く流れるため、連球で入賞検出センサＡＳＣ６４に到達した球同士の間隔が詰まることを避けることができ、球同士が球付きして入球阻害される事態を避けることができる。

【１５３５２】

干渉突部Ａ６４１ｂに当接した球が押し上げられても、流路上側に空間形成部Ａ６３２ｅが形成されていることで、干渉突部Ａ６４１ｂと主経路形成部Ａ６３２ｃとの間における球詰まりが抑制される。これにより、干渉突部Ａ６４１ｂにより球が押し上げられた際に、その球を空間形成部Ａ６３２ｅに進入させた後で速やかに下方へ落下させる態様で流下させることができる。

【１５３５３】

干渉突部Ａ６４１ｂは、傾斜突部Ａ６１８の形成が省略される箇所に位置しているため、傾斜突部Ａ６１８が形成される場合であっても、閉鎖状態（退避状態）において十分に奥側（後方側）まで移動できる。即ち、傾斜突部Ａ６１８の形成態様に関わらず、傾斜突部Ａ６１８に対して干渉突部Ａ６４１ｂが衝突することは無いので、傾斜突部Ａ６１８が形成される状況下において従来通りの動作距離で開閉板Ａ６４１を動作させる場合であっても、干渉突部Ａ６４１ｂが傾斜突部Ａ６１８に衝突する事態を避けることができる。

【１５３５４】

球は開閉板Ａ６４１上の転動経路ＡＦＬ６３を約１秒で入賞検出センサＡＳＣ６４に到達、通過可能な構成である。本実施形態では、開閉板Ａ６４１の開放時間が１秒間とされる開閉動作が可能に設定されており、この開閉動作によれば、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される場合において入賞検出センサＡＳＣ６４に案内される球の個数を１球に限定することができる。

【１５３５５】

開閉板Ａ６４１を動作させるための抽選を実行させるためのスルーゲートＨ６７（図２３７９参照）に球が通過する場合と、通過しない場合とは、球の発射強度によらずランダムに生じるものとしても良いが、本実施形態では、球の発射強度を特定の発射強度に合わせてもスルーゲートＨ６７を通過するか否かが確定されるわけではない場合と、特定の球の発射強度であれば必ずスルーゲートＨ６７を通過する場合と、が設定可能に構成される。

【１５３５６】

前者は、例えば、センターフレームＡ８６の延設部Ａ８６ａの下縁とスルーゲートＨ６７との上下間に釘が配設され、その釘が調整可能とされる場合が挙げられる。この場合、特定の発射強度で球を発射しても、釘の状態次第で、スルーゲートＨ６７に球が向かうか、スルーゲートＨ６７を球が逸れるかは、変わる。後者は、例えば、センターフレームＡ８６の延設部Ａ８６ａの下縁とスルーゲートＨ６７との上下間に釘が配設されない場合が

挙げられ、特定の球の発射強度であれば必ずスルーゲートＨ６７を通過させる状況を構成させることができる。
【１５３５７】
前者の場合、スルーゲートＨ６７に球を通過させるために発射強度を常に一定に保つ必要がないため、遊技者が発射強度の維持に感じる疲労感を低減させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１５３５８】
一方後者の場合、発射強度を一定に保ちさえすれば、スルーゲートＨ６７に安定的に球を通過させることができ、開閉板Ａ６４１の開放動作を実行させることができるので、右打ち中の球減りを最小限に抑えることができ、遊技における利益効率を高めることができるので、遊技者の満足感を高めることができる。
【１５３５９】
本実施形態では、球を最大強度で発射した場合において、返しゴムＨ６９で勢いを抑えられた球が立設部Ａ８６ｂの間を流下した後（図２３３６参照）、右寄りの流下経路でスルーゲートＨ６７を通過して第２流下経路ＡＲ３０４で流下する（図２３４２参照）。一方で、球の発射強度が最大強度よりも弱い中間強度とされると、左寄りの流下経路でスルーゲートＨ６７を通過せず第１流下経路ＡＲ３０３で流下する（図２３４２参照）。
【１５３６０】
上述したように開閉板Ａ６４１の前方において対向されるカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の後側面は平滑に形成されており、視認性が良いので、遊技者は開閉板Ａ６４１の動作状態を容易に把握できる。そのため、開閉板Ａ６４１はスルーゲートＨ６７を球が通過することにより生じる抽選に基づいて開放動作が実行されるので、開閉板Ａ６４１が開放動作されていることを把握することで、スルーゲートＨ６７に球を通過させるための発射強度で発射ができているかを確認することができる。
【１５３６１】
従って、球の発射強度が適切かを確認するために複数箇所を視認しなければいけない場合に比較して、遊技のストレスを低減させることができる。
【１５３６２】
スルーゲートＨ６７で球の通過が検出された際に生じる抽選の変動期間は、種々の態様で設定可能だが、一例として、スルーゲートＨ６７を通過した球が開閉板Ａ６４１に到達するまでに経過する期間（約４秒間）で設定される。
【１５３６３】
これにより、スルーゲートＨ６７で球の通過が検出された際に生じる抽選の変動期間の終了に伴い開閉板Ａ６４１が開放動作された直後に、当該変動を実行させるようにスルーゲートＨ６７を通過した球を開閉板Ａ６４１に到達させることができるので、開閉板Ａ６４１上の球が入賞検出センサＡＳＣ６４に到達するまでに転動する期間と、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される期間との差が僅か（差が無い）である場合であっても、球を入賞検出センサＡＳＣ６４に案内させることが可能となる。
【１５３６４】
なお、球間隔を上流側で広げられれば（連球の可能性を排除できれば）、開閉板Ａ６４１の開放時間は１．６秒（開閉板Ａ６４１上を球が転動しきるのに要する時間（約１秒）に球の発射間隔（例えば０．６秒）を追加した長さ）まで長くしても良い。これにより、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）へ向けて動作を開始するタイミングと、球が開閉板Ａ６４１に到達するタイミングとが多少ずれても（約０．６秒以内）、入賞検出センサＡＳＣ６４に球を案内させることができ、且つ、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを回避することができる。
【１５３６５】
なお、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを許容する場合は、開閉板Ａ６４１の開放時間が１．０秒や１．６秒に限定される必要はなく、更に長い期間を設定しても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４への球の案内をより高

頻度で生じさせることができ、時短遊技を速やかに進行させることができる。
【１５３６６】
なお、上述の場合においては、入賞検出センサＡＳＣ６４に設定される規定個数（開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される場合における入賞個数の上限、例えば１０個）が２個以上である前提で説明したが、入賞検出センサＡＳＣ６４の規定個数を１個に設定する場合は、球が入賞検出センサＡＳＣ６４を通過したことが検出されたことに基づいて開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）へ変位させることができるので、開閉板Ａ６４１の開放時間の設定の自由度を高くすることができる。例えば、開閉板Ａ６４１の開放時間を５．０秒に設定したとしても、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを回避することができる。
【１５３６７】
この場合において、入賞検出センサＡＳＣ６４の配置位置を開閉板Ａ６４１側に寄せる（近接させる）ことで、開閉板Ａ６４１を通過した後の球の入賞検出センサＡＳＣ６４に検出されるまでの期間を短くすることができるので、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することをより回避し易くできる。
【１５３６８】
または、２箇所の減速突部Ａ６１７の間に配置される減速突部Ａ６３７の位置において別の球通過検出センサを配設し、その球通過検出センサによる検出から特定の期間経過後に開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）に変位させるように制御しても良い。
【１５３６９】
即ち、球通過検出センサから入賞検出センサＡＳＣ６４までは樹脂製の減速突部Ａ６１６，Ａ６３６が配設されるのみであり、開閉板Ａ６４１上を転動する球の流下態様（減速の態様）は大きくは変化されない（台の傾斜（寝かせ）による若干の変化に留まる）と予測することができ、球通過検出センサを通過した球が入賞検出センサＡＳＣ６４を通過するタイミングを予測することが可能となる。その予測タイミングで開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）に変位させるように制御すれば、入賞検出センサＡＳＣ６４で球が検出される直前から開閉板Ａ６４１の閉鎖動作を実行させることができるので、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することをより回避し易くできる。
【１５３７０】
次いで、図２３９３を参照して、動作ユニットＤ２００の概略構成について説明する。図２３９３は、動作ユニットＤ２００の分解斜視正面図である。
【１５３７１】
図２３９３に示すように、動作ユニットＤ２００は、箱状に形成される背面ケースＤ３００を備え、その背面ケースＤ３００の内部空間に、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光ユニットＤ４００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。
【１５３７２】
背面ケースＤ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２と、を備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照）が視認可能とされる。
【１５３７３】
上変位ユニットＥ１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｅ３００と、を少なくとも備え、上変位手段Ｅ３００を背面ケースＤ３００の開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。
【１５３７４】

下変位ユニットＥ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０に対して相対変位可能に配設される回転手段Ｅ５５０と、を少なくとも備え、回転手段Ｅ５５０を背面ケースの開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【１５３７５】

導光ユニットＤ４００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側ベース手段Ｄ４１０と、正面視において背面ケースＤ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側ベース手段Ｄ４３０と、それら左側ベース手段Ｄ４１０及び右側ベース手段Ｄ４３０との間に介在される導光板Ｄ４５０と、を主に備え、導光板Ｄ４５０に照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。

【１５３７６】

揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０と、を備え、導光ユニットＤ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その導光ユニットＤ４００の導光板Ｄ４５０の正面側に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。

【１５３７７】

次いで、図２３９４から図２４１５を参照して、上変位ユニットＥ１００について説明する。

【１５３７８】

まず、図２３９４から図２３９７を参照して、上変位ユニットＥ１００の全体構成について説明する。図２３９４は、上変位ユニットＥ１００の正面図であり、図２３９５は、上変位ユニットＥ１００の背面図であり、図２３９６は、上変位ユニットＥ１００の分解正面斜視図であり、図２３９７は、上変位ユニットＥ１００の分解背面斜視図である。

【１５３７９】

なお、図２３９４では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５３８０】

図２３９４から図２３９７に示すように、上変位ユニットＥ１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２３９３参照）に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ３００と、ベース手段Ｅ２００の正面側に配設され、上変位手段Ｅ３００の変位を規制する変位規制手段Ｅ４００と、を主に備え、ベース手段Ｅ２００から上変位手段Ｅ３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）を窓部Ｐ１４ｅの範囲内で変位可能とされる。

【１５３８１】

次いで、図２３９８から図２４０１を参照して、ベース手段Ｅ２００の全体構成について詳しく説明する。図２３９８は、ベース手段Ｅ２００の分解斜視正面図であり、図２３９９は、ベース手段Ｅ２００の分解斜視背面図であり、図２４００は、ベース手段Ｅ２００の正面図であり、図２４０１は、ベース手段Ｅ２００の背面図である。なお、図２４００では、第３ベースＥ２６０が透明視して図示され、図２４０１では、第２ベースＥ２２０が透明視して図示され、スプリングＥＳＰ１の外形のみが破線で図示される。

【１５３８２】

図２３９８から図２４０１に示すように、ベース手段Ｅ２００は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の板状に形成される第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ２２０と、その第２ベースＥ２２

０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、その駆動手段Ｅ２３０の一部と正面側に重なる位置で第２ベースＥ２２０の正面側に回転変位可能な状態で配設される第１リンクＥ２４０と、第１リンクＥ２４０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第３ベースＥ２６０と、第２ベースＥ２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２リンクＥ２７０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の背面側に配設される第２伝達手段Ｅ２８０と、第２ベースＥ２２０を介して第２伝達手段Ｅ２８０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置（図２４００に示す位置）と下降位置（図２４０３（ａ）に示す位置）との間で変位可能に構成される。

【１５３８３】

なお、以下の説明では、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）が配設される位置を第１伝達手段Ｅ２５０の配設位置と同様に「上昇位置」及び「下降位置」と称して説明する。即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に上昇位置に配置され、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に配置される場合には、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に下降位置に配置される。

【１５３８４】

第１ベースＥ２１０は、後述する上変位手段Ｅ３００の一部が接続されるベースであり、後述する上変位手段Ｅ３００の第１従動体Ｅ３４１に形成される基端側被軸支部Ｅ３４１ａ（図２４０８（ｂ）参照）を軸支する軸支部Ｅ２１１と、第１従動体Ｅ３４１に形成されるピン部Ｅ３４１ｃ（図２４０８（ｂ）参照）を案内するための案内溝Ｅ２１２と、を備える。

【１５３８５】

また、第１ベースＥ２１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が、図２３９４から図２３９７に示す上昇位置に配置される上変位手段Ｅ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる大きさに形成される。これにより、後述する上変位手段Ｅ３００（図２３９４から図２３９７参照）が、背面側に向かって揺れ動くことを第１ベースＥ２１０により抑制できる。

【１５３８６】

なお、第１ベースＥ２１０は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２３９３参照）に形成される開口Ｄ３０１ａと重ならない大きさに形成され、底壁部Ｄ３０１の開口Ｄ３０１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される。これにより、後述する上変位手段Ｅ３００が第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置された状態において、開口Ｄ３０１ａの内側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照）を遊技者に視認させることができる。従って、上変位手段Ｅ３００が第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置された状態においては、第３図柄表示装置Ｈ８１を注目させて、上変位手段Ｅ３００が注視されることを抑制できる。

【１５３８７】

第２ベースＥ２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ２８０、及び、係合部材Ｅ２９０が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ２２１と、その本体部材Ｅ２２１に配設され後述する第１伝達手段Ｅ２５０を案内する金属製の案内棒Ｅ２２２と、その案内棒Ｅ２２２に案内された第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０が案内棒Ｅ２２２に案内されて下降側の端部まで変位された際に第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４が所定位置に回転されたことを検出する第２検出

手段Ｅ２２５と、を主に備える。
【１５３８８】
なお、第２ベースＥ２２０は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２３９３参照）に形成される開口Ｄ３０１ａと重ならない大きさに形成され、底壁部Ｄ３０１の開口Ｄ３０１ａの右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される。これにより、上変位手段Ｅ３００が第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置された状態において、開口Ｄ３０１ａの内側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照）を遊技者に視認させることができる。
【１５３８９】
本体部材Ｅ２２１は、その本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３、回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、及び、係合部材Ｅ２９０を軸支するために本体部材Ｅ２２１の正面側から円柱状に突設される各軸支部Ｅ２２１ａ～Ｅ２２１ｅと、回転体Ｅ２３４を軸支する軸支部Ｅ２２１ｃを中心に直径の異なる２種類の円環状に形成され、本体部材Ｅ２２１の正面側から立設される案内壁Ｅ２２１ｆ，Ｅ２２１ｇと、本体部材Ｅ２２１に配設される案内棒Ｅ２２２を係止するために本体部材Ｅ２２１の上端と下端とに形成される係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉと、本体部材Ｅ２２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０を軸支するために本体部材Ｅ２２１の背面側から突設される軸支部Ｅ２２１ｊと、第２伝達手段Ｅ２８０を案内するために本体部材Ｅ２２１の背面側の４か所から突設されるピン部Ｅ２２１ｋと、本体部材Ｅ２２１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される複数の開口部Ｅ２２１ｐ～Ｅ２２１ｓと、を主に備える。
【１５３９０】
軸支部Ｅ２２１ａ，Ｅ２２１ｂは、後述する駆動手段Ｅ２３０の従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３を軸支する軸であり、従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２３２ａ，Ｅ２３３ａの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ａ，Ｅ２２１ｂには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３が軸支部Ｅ２２１ａ，Ｅ２２１ｂから脱落することが抑制される。
【１５３９１】
軸支部Ｅ２２１ｃは、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４を軸支する軸であり、回転体Ｅ２３４の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２３４ａの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｃには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、回転体Ｅ２３４が軸支部Ｅ２２１ｃから脱落することが抑制される。
【１５３９２】
軸支部Ｅ２２１ｄは、後述する第１リンクＥ２４０を軸支する軸であり、第１リンクＥ２４０の一端側の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２４１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｄには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、第１リンクＥ２４０が軸支部Ｅ２２１ｄから脱落することが抑制される。
【１５３９３】
軸支部Ｅ２２１ｅは、後述する係合部材Ｅ２９０を軸支する軸であり、係合部材Ｅ２９０の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２９１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｅには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、係合部材Ｅ２９０が軸支部Ｅ２２１ｅから脱落することが抑制される。
【１５３９４】
案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆは、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４が撓むことを防止する目的で形成される壁部であり、後述する回転体Ｅ２３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に形成される第１壁部Ｅ２３４ｂ及び第２壁部Ｅ２３４ｃに内嵌可能な

直径の円環状に形成される。
【１５３９５】
　また、案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆの対向間には、第２検出手段Ｅ２２５が配設される。これにより、案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆの対向間を変位する回転体Ｅ２３４の第１壁部Ｅ２３４ｂを第２検出手段Ｅ２２５により検出することが可能とされる。なお、第１壁部Ｅ２３４ｂには、その一部を切り欠いた非検出部Ｅ２３４ｂ１（図２４０１参照）が形成される。これにより、所定の回転位置（非検出部Ｅ２３４ｂ１が第２検出手段Ｅ２２５の間に配置される位置）において、第２検出手段Ｅ２２５による第１壁部Ｅ２３４ｂの検出がされなくなることで、回転体Ｅ２３４の回転位置を検出することが可能とされる。
【１５３９６】
　係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉは、案内棒Ｅ２２２を位置決めして係止するものであり、案内棒Ｅ２２２の下端と上端とに対応する位置に形成される。また、係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉは、後方（矢印Ｂ方向）と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）とに案内棒Ｅ２２２が移動することを規制可能に構成される。なお、案内棒Ｅ２２２の正面側（矢印Ｆ方向側）への移動の規制は、第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第３ベースＥ２６０により規制される。これにより、案内棒Ｅ２２２は、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間に移動が規制された状態で配設される。
【１５３９７】
　軸支部Ｅ２２１ｊは、後述する第２リンクＥ２７０を軸支する軸であり、第２リンクＥ２７０の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２７１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｊには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、第２リンクＥ２７０が軸支部Ｅ２２１ｊから脱落することが抑制される。
【１５３９８】
　ピン部Ｅ２２１ｋは、後述する第２伝達手段Ｅ２８０の変位方向を規定する突起であり、第２伝達手段Ｅ２８０の下側伝達部材Ｅ２８１及び上側伝達部材Ｅ２８３のそれぞれに２箇所ずつ形成される摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａに挿入可能な直径の円柱状に形成される。これにより、第２伝達手段Ｅ２８０に駆動力が伝達されて変位する際には、摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａの内面にピン部Ｅ２２１ｋが当接することで、第２伝達手段Ｅ２８０の変位方向が規定される。
【１５３９９】
　開口部Ｅ２２１ｐは、後述する第２リンクＥ２７０の一端側に形成されるピン部Ｅ２７２を、本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される回転体Ｅ２３４に本体部材Ｅ２２１を介して接続するための開口であり、軸支部Ｅ２２１ｊを中心とする湾曲形状に開口される。これにより、第２リンクＥ２７０が軸支部Ｅ２２１ｊを中心に回転した際に、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が干渉することを抑制できる。
【１５４００】
　開口部Ｅ２２１ｑは、後述する第２リンクＥ２７０の他端側に突設されるピン部Ｅ２７３を本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）から係止して、第２リンクＥ２７０の他端側が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓まないようにするための開口であり、軸支部Ｅ２２１ｊを中心とする湾曲形状に開口される。これにより、第２リンクＥ２７０が軸支部Ｅ２２１ｊを中心に回転した際に、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７３が干渉することを抑制できる。
【１５４０１】
　開口部Ｅ２２１ｒは、後述する第１伝達手段Ｅ２５０の摺動溝Ｅ２５１ａの内側に挿入された第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２の突設先端部に螺子を締結するための開口であり、第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２の変位軌跡の一部と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成される。
【１５４０２】

開口部Ｅ２２１ｓは、後述する第２伝達手段Ｅ２８０の上側伝達部材Ｅ２８３に形成されるピン部Ｅ２８３ｂを、本体部材Ｅ２２１を介して本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される係合部材Ｅ２９０に接続するための開口であり、上側伝達部材Ｅ２８３の変位方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿う溝状に開口される。これにより、上側伝達部材Ｅ２８３が変位した際に、上側伝達部材Ｅ２８３のピン部Ｅ２８３ｂが干渉することを抑制できる。

【１５４０３】

案内棒Ｅ２２２は、後述する第１伝達手段Ｅ２５０を案内するためのガイド棒であり、金属製の材料から円柱状に形成される。また、案内棒Ｅ２２２は、上述したように本体部材Ｅ２２１の係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉに上端と下端とが係止された状態で、第２ベースＥ２２０に第３ベースＥ２６０が組み付けられることで、軸を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向けた状態で第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間に配設される。

【１５４０４】

第１検出手段Ｅ２２３は、後述する第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置されている場合に第１伝達手段Ｅ２５０の検出片Ｅ２５１ｅを検出するセンサであり、正面視において上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の検出片Ｅ２５１ｅと重なる位置に配設される。

【１５４０５】

弾性体Ｅ２２４は、後述する第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位した際に第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する部分であり、正面視において第１伝達手段Ｅ２５０の背面側突設部Ｅ２５１ｄと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。また、弾性体Ｅ２２４は、ゴム状の弾性材料から形成される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０の背面側突設部Ｅ２５１ｄが弾性体Ｅ２２４に当接した際の衝撃を吸収できる。その結果、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に素早く変位させることができると共に、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に変位して背面側突設部Ｅ２５１ｄが弾性体Ｅ２２４に当接した際の衝突音を小さくできる。

【１５４０６】

第２検出手段Ｅ２２５は、上述したように回転体Ｅ２３４を検出するセンサであり、本体部材Ｅ２２１の案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆの対向間に配設される。なお、上述したように第２検出手段Ｅ２２５は、第１壁部Ｅ２３４ｂの非検出部Ｅ２３４ｂ１によって、回転体Ｅ２３４が非検出とされる場合に回転体Ｅ２３４の回転位置を検知することが可能に構成される。

【１５４０７】

ここで、第８９実施形態では、回転体Ｅ２３４が第２検出手段Ｅ２２５に非検出とされる回転位置において、回転体Ｅ２３４の回転によって変位される第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される。上記したように、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の検出片Ｅ２５１ｅを第１検出手段Ｅ２２３により検出できる。従って、回転体Ｅ２３４の回転位置を第２検出手段Ｅ２２５により検知して、第１伝達手段Ｅ２５０の変位位置を第１検出手段Ｅ２２３により検知できるので、回転体Ｅ２３４から第１伝達手段Ｅ２５０に駆動力が伝達される経路における部品の破損を第１検出手段Ｅ２２３と第２検出手段Ｅ２２５とで検知することができる。

【１５４０８】

駆動手段Ｅ２３０は、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により回転するギヤ列であり、第３ベースＥ２６０を介して第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される駆動モータＥＭ１の軸に軸支される駆動ギヤＥ２３１と、その駆動ギヤＥ２３１に歯合する従動ギヤＥ２３２と、その従動ギヤＥ２３２に歯合する従動ギヤＥ２３３と、従動ギヤＥ２３３に歯合するギヤ歯を有する回転体Ｅ２３４とから構成され、駆動モータＥＭ１の駆動力により回転体Ｅ２３４を回転可能とされる。

【１５４０９】
回転体Ｅ２３４は、正面視において円形状に形成される中心部に第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｃが挿入される被軸支部Ｅ２３４ａを備え、駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されて軸支部Ｅ２２１ｃを軸に回転することにより駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０及び第２リンクＥ２７０に伝達可能に構成される。また、回転体Ｅ２３４は、背面側（矢印Ｂ方向側）から回転軸を中心に略円環状に立設される第１壁部Ｅ２３４ｂと、その第１壁部Ｅ２３４ｂよりも直径の大きい略円環状に形成される第２壁部Ｅ２３４ｃと、その第２壁部Ｅ２３４ｃよりも直径の大きい略円環状に形成される第３壁部Ｅ２３４ｄと、回転軸とは径方向に異なる位置において正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される当接部Ｅ２３４ｆと、を主に備える。

【１５４１０】
第１壁部Ｅ２３４ｂは、第２ベースＥ２２０に形成される案内壁Ｅ２２１ｆの直径よりも大きい直径の円環状に形成され、回転体Ｅ２３４が第２ベースＥ２２０に配設された際に案内壁Ｅ２２１ｆを内嵌する状態で配設される。これにより、回転体Ｅ２３４が径方向に撓む際には、第１壁部Ｅ２３４ｂの内面を案内壁Ｅ２２１ｆの外面に当接させて回転体Ｅ２３４が撓むことを抑制できる。

【１５４１１】
第２壁部Ｅ２３４ｃは、第２ベースＥ２２０に形成される案内壁Ｅ２２１ｇの直径よりも大きい直径の円環状に形成され、回転体Ｅ２３４が第２ベースＥ２２０に配設された際に案内壁Ｅ２２１ｇを内嵌する状態で配設される。これにより、回転体Ｅ２３４が径方向に撓む際には、第２壁部Ｅ２３４ｃの内面を案内壁Ｅ２２１ｇの外面に当接させて回転体Ｅ２３４が撓むことを抑制できる。

【１５４１２】
第３壁部Ｅ２３４ｄは、第２壁部Ｅ２３４ｃとの対向間に第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２を案内する案内溝Ｅ２３４ｅを形成するための壁部であり、第２壁部Ｅ２３４ｃの外面と所定の間隔を隔てた略円環状に形成される。

【１５４１３】
また、第２壁部Ｅ２３４ｃには、円環状に形成される一部の外周面に沿って径方向外側に拡径される拡径部Ｅ２３４ｃ１が形成され、第３壁部Ｅ２３４ｄの一部は、第２壁部Ｅ２３４ｃの拡径部Ｅ２３４ｃ１の形成位置に伴って径方向外側に拡径される。これにより、第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間で形成される案内溝Ｅ２３４ｅには、拡径部Ｅ２３４ｃ１以外の領域における第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間で形成される第１案内部Ｅ２３４ｅ１と、拡径部Ｅ２３４ｃ１の領域における第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間で形成され第１案内部Ｅ２３４ｅ１よりも径方向外側に位置する第２案内部Ｅ２３４ｅ２とが構成される。

【１５４１４】
案内溝Ｅ２３４ｅは、第１案内部Ｅ２３４ｅ１と第２案内部Ｅ２３４ｅ２との回転体Ｅ２３４の回転軸からの距離の違いにより、案内溝Ｅ２３４ｅに案内される第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２を変位させることができる。即ち、第８９実施形態では、回転体Ｅ２３４を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を第２リンクＥ２７０に伝達して、第２リンクＥ２７０を変位させることができる。

【１５４１５】
当接部Ｅ２３４ｆは、第１リンクＥ２４０に当接することで、第１リンクＥ２４０に駆動力を伝達する伝達部であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、第１リンクＥ２４０と重なる位置まで回転体Ｅ２３４の正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される。

【１５４１６】
また、当接部Ｅ２３４ｆは、回転体Ｅ２３４の回転軸とは異なる位置に形成され、回転体Ｅ２３４の回転に伴って第１リンクＥ２４０に対して相対変位可能とされる。この相対変位により、回転体Ｅ２３４を回転させた際に第１リンクＥ２４０に回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを当接させることが可能とされ、その当接により回転体Ｅ２３４を介して

駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０に伝達可能して、第１リンクＥ２４０を変位させることができる。

【１５４１７】

第１リンクＥ２４０は、正面視において一方側が長い矩形状に形成され、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される。また、第１リンクＥ２４０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において長手方向一端側の端部と長手方向他端側の端部との間に、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが位置する状態で配設される。これにより、回転体Ｅ２３４を回転させた際に、第１リンクＥ２４０の下方側の側面に回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを当接させて、回転体Ｅ２３４を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０に伝達して、第１リンクＥ２４０の他端側を上方側に向けて持ち上げることができる。

【１５４１８】

また、第１リンクＥ２４０は、長手方向の一端側において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される被軸支部Ｅ２４１と、長手方向の他端側において背面側に向かって突設されるピン部Ｅ２４２と、を備え、第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｄが被軸支部Ｅ２４１に挿入され軸支されることにより、軸支部Ｅ２２１ｄを軸にピン部Ｅ２４２を変位可能とされる。

【１５４１９】

ピン部Ｅ２４２は、第１伝達手段Ｅ２５０の摺動溝Ｅ２５１ａの内側に案内される突起であり、摺動溝Ｅ２５１ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成され、摺動溝Ｅ２５１ａの内側を摺動可能に構成される。これにより、第１リンクＥ２４０が第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｄを軸に回転される際には、ピン部Ｅ２４２を介して第１伝達手段Ｅ２５０に駆動モータＥＭ１の駆動力を伝達できる。

【１５４２０】

第１伝達手段Ｅ２５０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される矩形状の摺動体Ｅ２５１と、その摺動体Ｅ２５１の上端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第１ベースＥ２１０側（矢印Ｌ方向）に突設される伝達部Ｅ２５２と、を備え、正面視における全体形状が略Ｌ字状に形成される。

【１５４２１】

摺動体Ｅ２５１は、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間において、第２ベースＥ２２０の案内棒Ｅ２２２に沿って摺動される部分であり、正面視において第２ベースＥ２２０及び第３ベースＥ２６０よりも小さく形成される。

【１５４２２】

また、摺動体Ｅ２５１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に開口される摺動溝Ｅ２５１ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部から正面側に向かって突設される正面側突設部Ｅ２５１ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する開口部Ｅ２５１ｃと、背面側の一部から背面側に向かって突設される背面側突設部Ｅ２５１ｄと、正面視において上端側の右側側面から突設される検出片Ｅ２５１ｅと、背面側突設部Ｅ２５１ｄよりも上方側で背面側の一部から背面側に向かって突設される被係合部Ｅ２５１ｆと、を備える。

【１５４２３】

摺動溝Ｅ２５１ａは、第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２が挿入される溝であり、第１リンクＥ２４０が第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｄを軸に回転した際に、その回転の軌跡で上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）とに変位するピン部Ｅ２４２の左右方向における変位を吸収可能な長さの溝状に形成される。これにより、ピン部Ｅ２４２を介して第１伝達手段Ｅ２５０に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達された際に、第１伝達手段Ｅ２５０を左右方向に変化させず上下方向にのみ変位させることができる。なお、第１伝達手段Ｅ２５０は、駆動モータＥＭ１の駆動力により第１リンクＥ２４０の他端側が持ち上げられることで、第１リンクＥ２４０の他端側と共に上方側に持ち上げられるように構成される。

【１５４２４】
正面側突設部Ｅ２５１ｂは、正面視における外形が第１伝達手段Ｅ２５０の変位方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に沿う方向に長い矩形状に形成される。また、正面側突設部Ｅ２５１ｂは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位する際に、後述する変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃ（図２４０５及び図２４０６参照）に下端側の側面を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の下方側への変位を規制する部分であり、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃが後述する第１位置（図２４０６（ａ）参照）に配設される場合における当接部Ｅ４４２ｃと上下方向に重なる位置に形成される。
【１５４２５】
なお、後述する変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃは、図２４０６（ａ）に示す第１位置と図２４０６（ｂ）に示す第２位置との間で変位可能に構成されており、変位規制手段Ｅ４００が第２位置に配設される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位する際に、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃに当接しない大きさに正面側突設部Ｅ２５１ｂが形成される。従って、第８９実施形態では、当接部Ｅ４４２ｃの配置を第１位置と第２位置とに切り替えることで、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向かって変位させた場合の第１伝達手段Ｅ２５０の変位距離を変更できる。
【１５４２６】
開口部Ｅ２５１ｃは、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に配設される案内棒Ｅ２２２が挿通される空間であり、案内棒Ｅ２２２の直径よりも大きい開口幅に設定される。第１伝達手段Ｅ２５０は、開口部Ｅ２５１ｃに案内棒Ｅ２２２が挿通された状態で第２ベースＥ２２０に配設されることにより、第１伝達手段Ｅ２５０を案内棒Ｅ２２２の軸方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に沿って変位させることができる。なお、第１伝達手段Ｅ２５０は、開口部Ｅ２５１ｃに案内棒Ｅ２２２が挿通された状態で、案内棒Ｅ２２２が第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に配設されることにより、案内棒Ｅ２２２と共に第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１（即ち、第２ベースＥ２２０）に配設される。
【１５４２７】
背面側突設部Ｅ２５１ｄは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位する際に上述したように正面側突設部Ｅ２５１ｂと変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃとの当接が解除されて（若しくは当接せず）、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置に変位させた場合に、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に配設される弾性体Ｅ２２４に当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の下降位置よりも下方側への変位を規制する部分であり、弾性体Ｅ２２４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。
【１５４２８】
即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合において、正面側突設部Ｅ２５１ｂと変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃとの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における離間距離よりも、背面側突設部Ｅ２５１ｄと弾性体Ｅ２２４との上下方向における離間距離が大きく形成される。従って、第８９実施形態では、正面側突設部Ｅ２５１ｂに変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃを当接させるか否かで、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向かって変位させた際の第１伝達手段Ｅ２５０の変位距離を変更できる。
【１５４２９】
検出片Ｅ２５１ｅは、上述したように、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配設される場合に第１検出手段Ｅ２２３に検出されるセンサであり、第１検出手段Ｅ２２３のセンサ光の投光部と受光部との間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な板状に形成される。
【１５４３０】
被係合部Ｅ２５１ｆは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合に、後述する係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３に下面側の側面を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位することを規制する部分であり、係合部

材Ｅ２９０が後述する係合位置（図２４００及び図２４０１に示す位置）に配置される場合おける係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３と正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。

【１５４３１】

なお、後述する係合部材Ｅ２９０は、図２４００及び図２４０１に示す係合位置と、図２４０２（ａ）及び図２４０２（ｂ）に示す非係合位置との間で変位可能に構成されており、係合部材Ｅ２９０が非係合位置に配置される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位可能とされる。

【１５４３２】

なお、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際には、回転体Ｅ２３４と第１リンクＥ２４０とが離間する状態とされ駆動モータＥＭ１の駆動の伝達が解除される。従って、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際には、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００がその自重で変位（即ち、落下）するように構成される。即ち、第８９実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００を上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって運ぶ際に、駆動モータＥＭ１の駆動力が作用するように構成される。

【１５４３３】

また、第１伝達手段Ｅ２５０には、第２ベースＥ２２０の上端側に接続されたスプリングＥＳＰ１が接続され、そのスプリングＥＳＰ１により第２ベースＥ２２０の上方側に向かう付勢力が作用される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００を上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって運ぶ際に、駆動モータＥＭ１の駆動力を補助することができる。なお、スプリングＥＳＰ１の付勢力は、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００の自重で第１伝達手段Ｅ２５０が下方へ向けて変位する際の力よりも弱く設定される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向けて変位する際に、その第１伝達手段Ｅ２５０の変位がスプリングＥＳＰ１の付勢力により途中で停止することを抑制できる。

【１５４３４】

伝達部Ｅ２５２は、第１伝達手段Ｅ２５０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を後述する上変位手段Ｅ３００に伝達するために上変位手段Ｅ３００に連結される部分であり、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間から窓部Ｐ１４ｅの内側に向かって張り出す板状に形成される。なお、伝達部Ｅ２５２は、上変位手段Ｅ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配置されており、上変位手段Ｅ３００の背面側（即ち、駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成されるピン部Ｅ３１３）に連結される。これにより、遊技者に駆動力の伝達機構がパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認されることを抑制でき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１５４３５】

また、伝達部Ｅ２５２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に形成される摺動溝Ｅ２５２ａを備え、その摺動溝Ｅ２５２ａに上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成されるピン部Ｅ３１３が摺動溝Ｅ２５２ａの内面を摺動可能な状態で挿入され、第１伝達手段Ｅ２５０と上変位手段Ｅ３００とが接続される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位させることに伴って、伝達部Ｅ２５２を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００に伝達できる。

【１５４３６】

第３ベースＥ２６０は、正面視において第２ベースＥ２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との端部には、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介し

て第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅの内側の領域に突出されると共に、摺動体Ｅ２５１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って伝達部Ｅ２５２を窓部Ｐ１４ｅの内側の領域で上下方向に変位可能とされる。

【１５４３７】

また、第３ベースＥ２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に矩形状に開口される開口Ｅ２６４と、軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２の下方側に配設される弾性体Ｅ２６６と、を主に備える。

【１５４３８】

軸部Ｅ２６１は、後述する上変位手段Ｅ３００の姿勢規定手段Ｅ３３０に形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１を軸支する軸であり、姿勢規定手段Ｅ３３０の一端側の回転軸に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸部Ｅ２６１には、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴にカラー（図示しない）を介した螺子を締結することで、上変位手段Ｅ３００の姿勢規定手段Ｅ３３０が軸部Ｅ２６１から脱落することが抑制される。

【１５４３９】

軸部Ｅ２６２は、後述する上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成される基端側被軸支部Ｅ３１１を軸支する軸であり、駆動力伝達手段Ｅ３１０の一端側の回転軸に貫通形成される基端側被軸支部Ｅ３１１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸部Ｅ２６２には、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴にカラー（図示しない）を介した螺子を締結することで、上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０が軸部Ｅ２６２から脱落することが抑制される。

【１５４４０】

挿通孔Ｅ２６３は、第３ベースＥ２６０の正面に配設される駆動モータＥＭ１の軸を第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出させるための開口であり、駆動モータＥＭ１の軸の直径よりも大きい直径の内径の開口に設定される。なお、駆動モータＥＭ１の軸が接続される駆動ギヤＥ２３１は、駆動モータＥＭ１が第３ベースＥ２６０に配設されることにより、第３ベースＥ２６０側に配設される。

【１５４４１】

開口Ｅ２６４は、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃを第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出させて、当接部Ｅ４４２ｃを第３ベースＥ２６０の背面側に配設される第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂに当接可能にするための開口であり、正面視における当接部Ｅ４４２ｃよりも大きい開口に形成される。

【１５４４２】

なお、後述するように変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃは、第１位置（図２４０６（ａ）参照）と第２位置（図２４０６（ｂ）参照））との間で変位可能に構成される。そのため、開口Ｅ２６４は、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃを第１位置と第２位置との間で変位させた際に、その当接部Ｅ４４２ｃが開口Ｅ２６４の内縁に当接しない大きさに形成される。即ち、開口Ｅ２６４は、正面視において、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃの変位軌跡よりも大きい開口に形成される。

【１５４４３】

弾性体Ｅ２６６は、後述する上変位手段Ｅ３００が上昇位置から下降位置に変位（落下）した際に、上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転を規制する部分であり、正面視において駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転軌跡上に配設される。また、弾性体Ｅ２６６は、ゴム状の弾性材料から形成される。これにより、駆動力伝達手段Ｅ３１０が弾性体Ｅ２６６に当接した際の衝撃を吸収できる。その結果、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に素早く変位（落下）させることができると共に、上変位手段Ｅ３００が下降位置に変位して駆動力伝達手段Ｅ３１０が弾性体Ｅ２６６に当接した際の衝突音を小さくできる。

【１５４４４】
なお、上述したように、第８９実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に変位（落下）させた場合に、第１伝達手段Ｅ２５０の背面側突設部Ｅ２５１ｄを第２ベースＥ２４４に配設される弾性体Ｅ２２４に当接させられるように構成される。従って、第８９実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に変位（落下）させた場合に、弾性体Ｅ２２４と弾性体Ｅ２６６との２箇所に当接させることができる。そのため、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００を落下させた際の衝撃を分散して、その衝撃を和らげることができる。
【１５４４５】
第２リンクＥ２７０は、正面視において一方が長い矩形状に形成される。また、第２リンクＥ２７０は、長手方向における略中央部に円形状に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｅ２７１と、長手方向の一方側の端部において正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設されるピン部Ｅ２７２と、長手方向の他端側の端部において正面側に向かって突設されるピン部Ｅ２７３と、を備える。
【１５４４６】
被軸支部Ｅ２７１は、第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｊに軸支される部分であり、軸支部Ｅ２２１ｊの外径よりも大きい内径の円環状に形成される。なお、第２リンクＥ２７０は、被軸支部Ｅ２７１が第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｊに軸支されることで、第２ベースＥ２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において軸支部Ｅ２２１ｊを軸に回転可能とされる。
【１５４４７】
ピン部Ｅ２７２は、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される開口部Ｅ２２１ｐを介して、回転体Ｅ２３４の背面側（矢印Ｂ方向側）において第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間により形成される案内溝Ｅ２３４ｅに挿入される部分であり、案内溝Ｅ２３４ｅの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。
【１５４４８】
なお、上記したように、案内溝Ｅ２３４ｅは、回転体Ｅ２３４の回転軸からの径方向における距離が異なる第１案内部Ｅ２３４ｅ１と、第２案内部Ｅ２３４ｅ２と、を備えており、この回転軸からの距離の違いにより、案内溝Ｅ２３４ｅに案内される第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２を変位させることが可能に構成される。第２リンクＥ２７０は、案内溝Ｅ２３４ｅによりピン部Ｅ２７２が変位されることによって、軸支される軸支部Ｅ２２１ｊを軸に回転変位される。
【１５４４９】
ピン部Ｅ２７３は、後述する第２伝達手段Ｅ２８０の下側伝達部材Ｅ２８１に接続される部分であり、下側伝達部材Ｅ２８１の連結溝Ｅ２８１ｂに挿通可能な円柱状に形成される。第２リンクＥ２７０は、ピン部Ｅ２７３が第２伝達手段Ｅ２８０の下側伝達部材Ｅ２８１に接続されることで、第２リンクＥ２７０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を第２伝達手段Ｅ２８０に伝達して、第２伝達手段Ｅ２８０を変位させることができる。
【１５４５０】
第２伝達手段Ｅ２８０は、第２ベースＥ２２０の下方側の端部において背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される下側伝達部材Ｅ２８１と、第２ベースＥ２２０の上方側の端部において背面側に配設される上側伝達部材Ｅ２８３と、それら下側伝達部材Ｅ２８１及び上側伝達部材Ｅ２８３を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する連結部材Ｅ２８２と、を主に備える。
【１５４５１】
下側伝達部材Ｅ２８１は、上述したように第２リンクＥ２７０から駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達される部材であり、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７３が連結される連結溝Ｅ２８１ｂと、第２リンクＥ２７０から伝達される駆動力により変位される際に下側伝達部材Ｅ２８１を規定の方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に案内するための摺動溝Ｅ

２８１ａと、を備える。
【１５４５２】
また、下側伝達部材Ｅ２８１は、連結部材Ｅ２８２を介して上側伝達部材Ｅ２８３に連結される。これにより、第２伝達手段Ｅ２８０を介して下側伝達部材Ｅ２８１に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されると、下側伝達部材Ｅ２８１と共に連結部材Ｅ２８２及び上側伝達部材Ｅ２８３を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位させることができる。
【１５４５３】
上側伝達部材Ｅ２８３は、上述したように第２リンクＥ２７０から下側伝達部材Ｅ２８１に伝達される駆動力により変位される際に上側伝達部材Ｅ２８３を規定の方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に案内するための摺動溝Ｅ２８３ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）から突設され第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される開口部Ｅ２２１ｓを介して本体部材Ｅ２２１の正面側に突出可能なピン部Ｅ２８３ｂと、を備える。
【１５４５４】
ピン部Ｅ２８３ｂは、後述する係合部材Ｅ２９０の被連結部Ｅ２９２に挿入される部位であり、被連結部Ｅ２９２の溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。ピン部Ｅ２８３ｂにより、上側伝達部材Ｅ２８３と係合部材Ｅ２９０とが接続されることで、第２伝達手段Ｅ２８０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を係合部材Ｅ２９０に伝達して、係合部材Ｅ２９０を変位させることができる。
【１５４５５】
係合部材Ｅ２９０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に貫通形成され第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｅが挿入される被軸支部Ｅ２９１と、前後方向に円形状に貫通形成され上側伝達部材Ｅ２８３のピン部Ｅ２８３ｂが挿入される被連結部Ｅ２９２と、第１伝達手段Ｅ２５０側（矢印Ｌ方向側）に向かって突設される係合部Ｅ２９３と、を主に備える。
【１５４５６】
なお、係合部材Ｅ２９０は、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｅを軸に回転可能な状態で配設され、被連結部Ｅ２９２に連結されるピン部Ｅ２８３ｂを介して第２伝達手段Ｅ２８０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることで、軸支部Ｅ２２１ｅを軸に回転される。この回転により、係合部材Ｅ２９０を係合位置（図２４００及び図２４０１に示す位置）と非係合位置（図２４０１（ａ）及び図２４０１（ｂ）に示す位置）との間で変位させることが可能とされる。
【１５４５７】
係合部Ｅ２９３は、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置される場合において、上昇位置に配置される第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆの下面に当接される部位であり、被係合部Ｅ２５１ｆの下方側に重なる位置まで突設される。一方、係合部材Ｅ２９０が非係合位置に配置される場合においては、上昇位置に配置される第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆの下方側に重ならない位置に退避可能な大きさに設定される。
【１５４５８】
これにより、第８９実施形態では、係合部材Ｅ２９０を係合位置に配置した状態から、係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位させることで、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方位置に向けて変位可能に構成される。
【１５４５９】
なお、係合部材Ｅ２９０は、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が回転体Ｅ２３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される案内溝Ｅ２３４ｅの第１案内部Ｅ２３４ｅ１（回転体Ｅ２３４の回転軸からの距離が短い側）に配置される場合に非係合位置に配置され、ピン部Ｅ２７２が案内溝Ｅ２３４ｅの第２案内部Ｅ２３４ｅ２（回転体Ｅ２３４の回転軸からの距離が遠い側）に配置される場合に係合位置に配置される。
【１５４６０】
次いで、図２４００から図２４０４を参照して、ベース手段Ｅ２００の変位態様について説明する。図２４０２（ａ）、図２４０３（ａ）、及び、図２４０４（ａ）は、ベース

手段Ｅ２００の正面図であり、図２４０２（ｂ）、図２４０３（ｂ）、及び、図２４０４（ｂ）は、ベース手段Ｅ２００の背面図である。

【１５４６１】

図２４０２（ａ）、図２４０３（ａ）、及び、図２４０４（ａ）では、図２４００と同様に、第３ベースＥ２６０が透明視して図示され、図２４０２（ｂ）、図２４０３（ｂ）、及び、図２４０４（ｂ）では、図２４０１と同様に、第２ベースＥ２２０が透明視して図示される。

【１５４６２】

また、図２４００から図２４０４では、図２４００、図２４０２（ａ）、図２４０３（ａ）、図２４０４（ａ）の順に、正面視におけるベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて遷移した状態が図示され、図２４０１、図２４０２（ｂ）、図２４０３（ｂ）、図２４０４（ｂ）の順に、背面視におけるベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて遷移した状態が図示される。

【１５４６３】

なお、図２４００及び図２４０１では、回転体Ｅ２３４が軸支部Ｅ２２１ｃを軸に正面視左回りに回転される状態において回転体Ｅ２３４の案内溝Ｅ２３４ｅを摺動する第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第１案内部Ｅ２３４ｅ１から第２案内部Ｅ２３４ｅ２に遷移した状態が図示され、図２４０２（ａ）及び図２４０２（ｂ）では、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２から第１案内部Ｅ２３４ｅ１に遷移した状態が図示され、図２４０３（ａ）及び図２４０３（ｂ）、図２４０４（ａ）及び図２４０４（ｂ）では、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２では、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第１案内部Ｅ２３４ｅ１に案内されている途中の状態が図示される。以下の説明では、図２４００及び図２４０１に示す、回転体Ｅ２３４の回転位置を第１回転位置と称し、図２４０２（ａ）及び図２４０２（ｂ）に示す回転体Ｅ２３４の回転位置を第２回転位置と称して説明する。

【１５４６４】

図２４００及び５６３に示すように、回転体Ｅ２３４が正面視において右回りに回転され、第１回転位置に配置される場合には、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の側面に下方側（矢印Ｄ方向側）から当接することにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｄを軸に第１リンクＥ２４０が回転され、駆動モータＥＭ１の駆動力により第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２が上方側に持ち上げられる。これにより、第１リンクＥ２４０に接続される第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される。

【１５４６５】

回転体Ｅ２３４が第１回転位置に配置される場合には、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２に案内されるので、上述したように係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置される。従って、回転体Ｅ２３４が第１回転位置に配置される場合には、係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３と第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆとが係合して、第１伝達手段Ｅ２５０の上昇位置から下降位置への変位が規制される。即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に維持される。

【１５４６６】

次いで、図２４０２（ａ）及び図２４０２（ｂ）を参照して、図２４００及び図２４０１に示す第１回転位から第２回転位置に回転体Ｅ２３４を回転した場合について説明する。

【１５４６７】

上記したように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転された場合には、その回転体Ｅ２３４によって案内される第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２から第１案内部Ｅ２３４ｅ１に受け入れられる。これにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｊを軸として第２リンクＥ２７０が回転される。この第２リンクＥ２７０の回転により、第２リンクＥ２７０の他端側に形成される

ピン部Ｅ２７３が下方側（矢印Ｄ方向側）に押し下げられ、ピン部Ｅ２７３が接続される第２伝達手段Ｅ２８０が下方側に変位される。

【１５４６８】

そして、第２伝達手段Ｅ２８０が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位することにより、第２伝達手段Ｅ２８０の上側伝達部材Ｅ２８３に形成されるピン部Ｅ２８３ｂが下方側に押し下げされ、ピン部Ｅ２８３ｂが接続される係合部材Ｅ２９０の被連結部Ｅ２９２が下方側に変位される。これにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｅを軸として係合部材Ｅ２９０が係合位置から非係合位置に回転される。

【１５４６９】

この場合、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置まで持ち上げた回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆは、回転体Ｅ２３４が第１回転位置から第２回転位置まで回転されたことで、第１リンクＥ２４０の下面から離れて、回転体Ｅ２３４の回転軸（軸支部Ｅ２２１ｃ）の下方側に配置される。

【１５４７０】

従って、回転体Ｅ２３４が第１回転位置から第２回転位置まで回転されて、係合部材Ｅ２９０が非係合位置に配置されると、図２４０３（ａ）及び図２４０３（ｂ）に示すように、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置に支える部材が無いため、第１伝達手段Ｅ２５０及び第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００がその自重により下降位置に向かって落下される。

【１５４７１】

なお、上昇位置から下降位置に向かって落下した第１伝達手段Ｅ２５０は、図２４０３（ａ）、図２４０３（ｂ）、図２４０４（ａ）、図２４０４（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４を継続して回転させることで、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に再び当接させて、駆動モータＥＭ１の駆動力を第１伝達手段Ｅ２５０に伝達可能な状態にできる。これにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｄを軸に第１リンクＥ２４０を回転させて、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置に向かって持ち上げることができる。そして、回転体Ｅ２３４を第１回転位置まで回転させることで、図２４００及び５６３に示す、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制された状態を形成できる。

【１５４７２】

即ち、第８９実施形態では、回転体Ｅ２３４の一方向の回転により、第１伝達手段Ｅ２５０の上昇位置から下降位置への変位と、第１伝達手段Ｅ２５０の下降位置から上昇位置への変位とをさせることができる。そのため、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に変位させるための回転体Ｅ２３４の回転方向と、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置から上昇位置に変位させるための回転体Ｅ２３４の回転方向とを切り替える必要が無くなるので、回転体Ｅ２３４を回転させる駆動モータＥＭ１の制御を簡易にできる。

【１５４７３】

次いで、図２４０５から図２４０７を参照して、変位規制手段Ｅ４００について説明する。初めに、図２４０５及び図２４０６を参照して、変位規制手段Ｅ４００の全体構成について説明する。

【１５４７４】

なお、図２４０５（ａ）は、変位規制手段Ｅ４００の分解斜視正面図であり、図２４０５（ｂ）は、変位規制手段Ｅ４００の分解斜視背面図であり、図２４０６（ａ）及び図２４０６（ｂ）は、変位規制手段Ｅ４００の背面図である。

【１５４７５】

なお、図２４０６（ａ）では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第１位置に配置した状態が図示され、図２４０６（ｂ）では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に配置した状態が図示される。

【１５４７６】

図２４０５及び図２４０６に示すように、変位規制手段Ｅ４００は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される保持部材Ｅ４１０と、その保持部材Ｅ４１０に配設される駆動手段Ｅ４２０と、保持部材Ｅ４１０に軸支され駆動手段Ｅ４２０の駆動力により従動する従動手段Ｅ４３０と、保持部材Ｅ４１０に軸支され従動手段Ｅ４３０の回転に伴って変位する変位手段Ｅ４４０と、を主に備える。

【１５４７７】

保持部材Ｅ４１０は、後述する駆動手段Ｅ４２０、従動手段Ｅ４３０、及び、変位手段Ｅ４４０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、上述したベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０（図２３９９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に固定される部材であり、駆動手段Ｅ４２０、従動手段Ｅ４３０、及び、変位手段Ｅ４４０を正面側から覆設可能な大きさに形成される。

【１５４７８】

また、保持部材Ｅ４１０には、正面視における外縁に複数の挿通孔Ｅ４１１と、背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突設される軸支部Ｅ４１２と、背面側において円形状に凹設される凹部Ｅ４１３と、が形成される。

【１５４７９】

複数の挿通孔Ｅ４１１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０（図２３９９参照）に固定するための螺子（図示しない）の先端を挿通させるための孔であり、螺子の先端よりも大きい開口に設定されると共に、後述する駆動手段Ｅ４２０、従動手段Ｅ４３０、及び、変位手段Ｅ４４０と正面視において重ならない位置に形成される。

【１５４８０】

軸支部Ｅ４１２は、後述する従動手段Ｅ４３０の被軸支部Ｅ４３１に挿入され、従動手段Ｅ４３０を軸支する軸であり、従動手段Ｅ４３０の被軸支部Ｅ４３１の直径よりも若干小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ４１２には、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、従動手段Ｅ４３０が軸支部Ｅ４１２から脱落することが抑制される。

【１５４８１】

凹部Ｅ４１３は、後述する変位手段Ｅ４４０の軸部材Ｅ４４１の正面側（矢印Ｆ方向側）が挿入される孔であり、軸部材Ｅ４４１の直径よりも大きい内径に設定される。なお、保持部材Ｅ４１０がベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０（図２３９９参照）の正面側に固定された状態において、凹部Ｅ４１３と対向する位置の第３ベースＥ２６０には、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円形状に凹設される凹部Ｅ２６５（図２３９８参照）が形成される。これにより、後述する変位手段Ｅ４４０の軸部材Ｅ４４１の正面側と背面側とを凹部Ｅ４１３と凹部Ｅ２６５とで保持することが可能に構成される。

【１５４８２】

駆動手段Ｅ４２０は、本体部Ｅ４２１ａに電力が付与されることにより軸部Ｅ４２１ｂを本体部Ｅ４２１ａの内側に引き込み可能に構成されるソレノイドＥ４２１と、そのソレノイドＥ４２１の軸部Ｅ４２１ｂの先端に配設される駆動部材Ｅ４２２と、を備える。

【１５４８３】

ソレノイドＥ４２１は、軸部Ｅ４２１ｂを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な状態で配設され、本体部Ｅ４２１ａに電力を付与することで、軸部Ｅ４２１ｂの周囲に配設したバネ（図示しない）の付勢力により本体部Ｅ４２１ａの下方側に張り出した軸部Ｅ４２１ｂを上方側に変位させて本体部Ｅ４２１ａの内側に引き込み可能に構成される。

【１５４８４】

駆動部材Ｅ４２２は、本体部Ｅ４２１ａから張り出す軸部Ｅ４２１ｂの先端に配設され、軸部Ｅ４２１ｂの変位に伴って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能に構成される。また、駆動部材Ｅ４２２は、後述する従動手段Ｅ４３０のピン部Ｅ４３２を接続可能な連結溝Ｅ４２２ａを備え、その連結溝Ｅ４２２ａを介して、ソレノイドＥ４２１の駆動力を従動手段Ｅ４３０に伝達可能に構成される。

【１５４８５】

従動手段Ｅ４３０は、正面視略Ｌ字状に形成され、その略Ｌ字状に屈曲される部分に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する被軸支部Ｅ４３１と、略Ｌ字状に形成される短手側において背面に向かって突出されるピン部Ｅ４３２と、略Ｌ字状に形成される長手側において背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出されるピン部Ｅ４３３と、を主に備える。

【１５４８６】

被軸支部Ｅ４３１は、保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２に軸支される部位であり、軸支部Ｅ４１２の外径よりも大きい内径の円形状に形成される。なお、従動手段Ｅ４３０は、被軸支部Ｅ４３１が保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２に軸支されることで、保持部材Ｅ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）において軸支部Ｅ４１２を軸に回転可能とされる。

【１５４８７】

ピン部Ｅ４３２は、従動手段Ｅ４３０を駆動部材Ｅ４２２に接続するための部位であり、駆動部材Ｅ４２２に形成される連結溝Ｅ４２２ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成され連結溝Ｅ４２２ａの内側に配設される。これにより、駆動部材Ｅ４２２の変位に伴ってピン部Ｅ４３２を変位させて、保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２を軸に従動手段Ｅ４３０を回転させることができる。

【１５４８８】

ピン部Ｅ４３３は、従動手段Ｅ４３０を後述する変位手段Ｅ４４０に接続するための部位であり、後述する変位手段Ｅ４４０の回転部材Ｅ４４２に形成される案内溝Ｅ４４２ｂの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成され案内溝Ｅ４４２ｂの内側に配設される。これにより、駆動部材Ｅ４２２を介して従動手段Ｅ４３０に作用するソレノイドＥ４２１の駆動力を変位手段Ｅ４４０に伝達することが可能とされる。

【１５４８９】

変位手段Ｅ４４０は、円柱状に形成される金属製の軸部材Ｅ４４１と、その軸部材Ｅ４４１が挿通される回転部材Ｅ４４２と、を備え、軸部材Ｅ４４１の軸が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けて配設されると共に、その軸部材Ｅ４４１の両端が保持部材Ｅ４１０の凹部Ｅ４１３、及び、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される凹部Ｅ２６５（図２３９８参照）に保持され、回転部材Ｅ４４２が軸部材Ｅ４４１を軸に回転可能な状態で軸支される。

【１５４９０】

回転部材Ｅ４４２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い棒状に形成され、上端側の端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通された貫通孔Ｅ４４２ａに軸部材Ｅ４４１が挿通されることで、その軸部材Ｅ４４１を軸に下端側を回転させることが可能に構成される。また、回転部材Ｅ４４２は、正面視における長手方向に沿って溝状に貫通される案内溝Ｅ４４２ｂと、下端側の背面において背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出する当接部Ｅ４４２ｃと、を備える。

【１５４９１】

案内溝Ｅ４４２ｂは、従動手段Ｅ４３０のピン部Ｅ４３３が挿入される溝であり、保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２を軸に従動手段Ｅ４３０が回転した際に、その回転の軌跡で上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）とに変位するピン部Ｅ４３３の上下方向における変位を吸収可能な長さの溝状に形成される。これにより、ピン部Ｅ４３３を介して変位手段Ｅ４４０にソレノイドＥ４２１の駆動力が伝達された際に、軸部材Ｅ４４１に軸支される回転部材Ｅ４４２の下端側（矢印Ｂ方向側（当接部Ｅ４４２ｃ側））を左右方向に変位させることができる。

【１５４９２】

当接部Ｅ４４２ｃは、上述したベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂが当接可能に構成される部位であり、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に貫通形成される開口Ｅ２６４に対応する位置に形成されると共に、その開口Ｅ２６４を挿通して第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置まで背面側に向かって突設される。

【１５４９３】
なお、上記したように、当接部Ｅ４４２ｃが形成される回転部材Ｅ４４２の下端側は、回転部材Ｅ４４２の回転により左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に回転可能に形成される。この回転により、第８９実施形態では、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂと正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる第１位置（図２４０６（ａ）に示す位置）と、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂと正面視において上下方向に重ならない第２位置（図２４０６（ｂ）に示す位置）とに回転部材Ｅ４４２を変位させることができる。言い換えると、第８９実施形態では、回転部材Ｅ４４２を回転させることで、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂに当接可能な第１位置と、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂに当接不能な第２位置とに回転部材Ｅ４４２を変位させることができる。
【１５４９４】
次いで、図２４０７（ａ）及び図２４０７（ｂ）を参照して、回転部材Ｅ４４２が第１位置および第２位置のそれぞれに配設される場合に、ベース手段Ｅ２００の回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置に変位させた際の第１伝達手段Ｅ２５０の変位態様について説明する。
【１５４９５】
図２４０７（ａ）及び図２４０７（ｂ）は、ベース手段Ｅ２００の正面図である。なお、図２４０７（ａ）及び図２４０７（ｂ）では、図２４００におけるベース手段Ｅ２００の正面図と同様に、第３ベースＥ２６０が透明視して図示される。また、図２４０７（ａ）では、第１位置に配置される回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示され、図２４０７（ｂ）では、第２位置に配置される回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。
【１５４９６】
図２４０７（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されて係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位されることにより第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）されると、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が第１位置に配設される回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃに当接され下降位置までの変位（落下）が規制される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置と下降位置との間の途中位置（なお、以下の説明では、図２４０７（ａ）に示す途中位置に停止した第１伝達手段Ｅ２５０の位置を「中間位置」と称す）で停止するように構成される。
【１５４９７】
一方、図２４０７（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されて係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位されることにより第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）されると、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃに当接せず第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置まで変位される。
【１５４９８】
即ち、第８９実施形態では、回転部材Ｅ４４２を第１位置と第２位置との間で変位させること、即ち、変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０に当接させる位置と当接させない位置との間で回転部材Ｅ４４２を変位させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更することが可能に構成される。
【１５４９９】
ここで、第８９実施形態では、第１位置と第２位置との間で変位する回転部材Ｅ４４２に上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更する場合について説明したが、第１伝達手段Ｅ２５０に変位する変位部材を設け、その変位部材を第１伝達手段Ｅ２５０の落下中に第２ベースＥ２２０に当接させることでも第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更できる。

【１５５００】
しかしながらこの場合には、第１伝達手段Ｅ２５０に変位部材を設ける分、第１伝達手段Ｅ２５０の自重が重くなる。そのため、第１伝達手段Ｅ２５０を変位（落下）途中で停止した場合の衝撃が大きくなる。従って、第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する部分を大型化する必要があると共に、第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制した場合の衝撃音が大きくなる恐れがある。
【１５５０１】
これに対し、第８９実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０に、第３ベースＥ２６０に配設した回転部材Ｅ４４２を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更することができるので、回転部材Ｅ４４２を大型化する必要が無くなると共に、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制した場合の衝撃音が大きくなることを抑制できる。
【１５５０２】
次いで、図２４０８から図２４１０を参照して、上変位手段Ｅ３００について説明する。図２４０８（ａ）は、上変位手段Ｅ３００の正面図であり、図２４０８（ｂ）は、上変位手段Ｅ３００の背面図であり、図２４０９は、上変位手段Ｅ３００の分解斜視正面図であり、図２４１０は、上変位手段Ｅ３００の分解斜視背面図である。
【１５５０３】
図２４０８から図２４１０に示すように、上変位手段Ｅ３００は、棒状に形成される駆動力伝達手段Ｅ３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続される変位手段Ｅ３２０と、その変位手段Ｅ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０と、変位手段Ｅ３２０の背面側において正面視左側（矢印Ｌ方向側）に接続される従動装飾手段Ｅ３４０と、を主に備える。
【１５５０４】
駆動力伝達手段Ｅ３１０は、上述したベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０に伝達される駆動力を後述する変位手段Ｅ３２０に伝達するための部材であり、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される基端側被軸支部Ｅ３１１と、長手方向の他端側に前後方向に貫通形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２と、長手方向の略中間位置における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ３１３と、を備える。
【１５５０５】
基端側被軸支部Ｅ３１１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される軸部Ｅ２６１に軸支される部位であり、軸部Ｅ２６１の外径よりも大きい内径の円形状に開口される。なお、駆動力伝達手段Ｅ３１０は、基端側被軸支部Ｅ３１１が、第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１に軸支されることで、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）において軸部Ｅ２６１を軸に回転可能とされる。
【１５５０６】
伝達側被軸支部Ｅ３１２は、後述する変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ａが挿入される部位であり、軸支部Ｅ３２１ａの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。これにより、後述するピン部Ｅ３１３により第１伝達手段Ｅ２５０を介して駆動力伝達手段Ｅ３１０に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達され、駆動力伝達手段Ｅ３１０が軸部Ｅ２６１を軸に回転される際に、駆動力伝達手段Ｅ３１０を介して変位手段Ｅ３２０に駆動モータＥＭ１の駆動力を伝達できる。
【１５５０７】
なお、伝達側被軸支部Ｅ３１２は、駆動力伝達手段Ｅ３１０が第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１を軸に回転されることで、軸部Ｅ２６１を中心とする円弧の軌跡で変位され、内側に挿入されるベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ａを軸部Ｅ２６１を中心とする円弧の軌跡で変位させることができる。
【１５５０８】
ピン部Ｅ３１３は、ベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０に形成される摺動溝Ｅ

２５２ａ（図２３９８参照）に挿入される部位であり、摺動溝Ｅ２５２ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３１３には、背面側（矢印Ｂ方向側）の突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、ピン部Ｅ３１３が摺動溝Ｅ２５２ａから抜け出ることを抑制できる。

【１５５０９】

なお、駆動力伝達手段Ｅ３１０は、ピン部Ｅ３１３に第１伝達手段Ｅ２５０の摺動溝Ｅ２５２ａが接続されることにより、第１伝達手段Ｅ２５０から駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達され第１伝達手段Ｅ２５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１を軸に回転変位される。

【１５５１０】

変位手段Ｅ３２０は、その変位手段Ｅ３２０を変位させる駆動力が伝達されるベース体Ｅ３２１と、そのベース体Ｅ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。

【１５５１１】

ベース体Ｅ３２１は、正面視において略菱形状の板から形成される。また、ベース体Ｅ３２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の３箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ３２１ａ～Ｅ３２１ｃと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、を備える。

【１５５１２】

また、ベース体Ｅ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）には、ＬＥＤからなる発光手段Ｅ３２１ｈ１を複数個備える基板Ｅ３２１ｈが配設される。これにより、ベース体Ｅ３２１の正面側に配設される第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４を介して、正面側に光を照射することが可能に構成される。

【１５５１３】

軸支部Ｅ３２１ａは、上述した駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２に挿入される部位であり、伝達側被軸支部Ｅ３１２の直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ３２１ａには、突設先端部にカラー（図示しない）を挿通した螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴により、伝達側被軸支部Ｅ３１２を挿通した状態の軸支部Ｅ３２１ａの突設先端部にカラーを固定することで軸支部Ｅ３２１ａが伝達側被軸支部Ｅ３１２から抜け出ることを抑制できる。

【１５５１４】

軸支部Ｅ３２１ｂは、後述する姿勢規定手段Ｅ３３０に形成される変位側被軸支部Ｅ３３２が挿入される部位であり、変位側被軸支部Ｅ３３２の直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ３２１ｂには、突設先端部にカラー（図示しない）を挿入した螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴により、変位側被軸支部Ｅ３３２を挿通した状態の軸支部Ｅ３２１ｂの突設先端部にカラーを固定することで、軸支部Ｅ３２１ｂが変位側被軸支部Ｅ３３２から抜け出ることを抑制できる。

【１５５１５】

軸支部Ｅ３２１ｃは、後述する従動装飾手段Ｅ３４０の第２従動体Ｅ３４２及び第３従動体Ｅ３４３に同軸上に形成される被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａに挿入される部位であり、被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａの直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ３２１ｃには、突設先端部にカラー（図示しない）を挿入した螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴により、被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａを挿通した状態の軸支部Ｅ３２１ｃの突設先端部にカラーを固定することで、軸支部Ｅ３２１ｂが被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａから抜け出ることを抑制できる。

【１５５１６】

変位規制部Ｅ３２１ｄは、後述する従動装飾手段Ｅ３４０の第３従動体Ｅ３４３に当接して第３従動体Ｅ３４３の姿勢を規定する部位であり、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、軸支部Ｅ３２１ｃに軸支される第３従動体Ｅ３４３に当接可能な位置まで背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される。

【１５５１７】

摺動溝Ｅ３２１ｅは、後述する第２装飾体Ｅ３２３に形成されるピン部Ｅ３２３ａが挿通される開口であり、その溝幅がピン部Ｅ３２３ａの直径よりも小さく設定される。また、摺動溝Ｅ３２１ｅに挿通されるピン部Ｅ３２３ａは、突設先端部をベース体Ｅ３２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される姿勢規定手段Ｅ３３０の案内溝Ｅ３３３に挿入可能な長さに形成される。これにより、ベース体Ｅ３２１に対する姿勢規定手段Ｅ３３０の姿勢変化に伴って、第２装飾体Ｅ３２３をベース体Ｅ３２１に対して相対変位可能とされる。

【１５５１８】

第１装飾体Ｅ３２２は、ベース体Ｅ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に装飾を形成するための部材であり、正面視におけるベース体Ｅ３２１の外形よりも若干大きく形成される板状に形成され、ベース体Ｅ３２１の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子によりベース体Ｅ３２１の正面側に固定される。また、第１装飾体Ｅ３２２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２２ａと、を備える。

【１５５１９】

摺動溝Ｅ３２２ａは、後述する第３装飾体Ｅ３２４に形成されるピン部Ｅ３２４ａが挿通される開口であり、その溝幅がピン部Ｅ３２４ａの直径よりも小さく設定される。これにより、第１装飾体Ｅ３２２を介して第１装飾体Ｅ３２２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２装飾体Ｅ３２３に第３装飾体Ｅ３２４を固定すると共に、ベース体Ｅ３２１に対する第２装飾体Ｅ３２３の相対変位に伴って第３装飾体Ｅ３２４をベース体Ｅ３２１（ベース体Ｅ３２１に固定される第１装飾体Ｅ３２２）に対して相対変位させることができる。

【１５５２０】

第２装飾体Ｅ３２３は、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間に形成される空間に配設可能な板状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に円柱状に突出されるピン部Ｅ３２３ａを備える。

【１５５２１】

ピン部Ｅ３２３ａは、ベース体Ｅ３２１に形成される摺動溝Ｅ３２１ｅと、ベース体Ｅ３２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される姿勢規定手段Ｅ３３０に形成される案内溝Ｅ３３３とに挿通され、それら摺動溝Ｅ３２１ｅ及び案内溝Ｅ３３３に案内される部位であり、摺動溝Ｅ３２１ｅ及び案内溝Ｅ３３３の溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。第２装飾体Ｅ３２３は、後述する姿勢規定手段Ｅ３３０のベース体Ｅ３２１に対する姿勢変化に伴って、ピン部Ｅ３２３ａが摺動溝Ｅ３２１ｅ及び案内溝Ｅ３３３に案内されることで、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の対向間の内側の空間と外側の空間との間で変位可能に構成される。

【１５５２２】

第３装飾体Ｅ３２４は、正面視において第１装飾体Ｅ３２２よりも小さい正面視形状の板状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から背面側に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ３２４ａを備える。

【１５５２３】

ピン部Ｅ３２４ａは、第１装飾体Ｅ３２２に形成される摺動溝Ｅ３２２ａに挿通され、摺動溝Ｅ３２２ａに案内される部位であり、摺動溝Ｅ３２２ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３２４ａは、第２装飾体Ｅ３２３の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通した螺子を締結可能な締結孔が形成され、摺動溝Ｅ３２２ａに挿通した状態で第２装飾体Ｅ３２３に締結固定される。これにより、第１装飾体Ｅ３２２を間に介した状態で第２装飾体Ｅ３２３と第３装飾体Ｅ３２４とを締結固定できると共に、第２装

飾体Ｅ３２３のベース体Ｅ３２１に対する相対変位に伴って第３装飾体Ｅ３２４をベース体Ｅ３２１（即ち、ベース体Ｅ３２１に固定される第１装飾体Ｅ３２２ｂ）に対して相対変位させることができる。

【１５５２４】

なお、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４は、光を透過可能な材料から形成される透過部と、光と透過しない材料から形成される非透過部とを組み合わせて構成される。これにより、ベース体Ｅ３２１に配設される基板Ｅ３２１ｈの発光手段Ｅ３２１ｈ１から照射される光をそれら第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４の透過部を透過させて遊技者側に出射することができる。

【１５５２５】

また、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４の非透過部は、光を反射可能に構成されており、上変位ユニットＥ１００の外部から変位手段Ｅ３２０に向けて照射される光の少なくとも一部を遊技者側に向けて反射可能に構成される。

【１５５２６】

姿勢規定手段Ｅ３３０は、ベース手段Ｅ２００に対する変位手段Ｅ３２０の姿勢を規定するための部材であり、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１と、長手方向の他端側に前後方向に貫通形成される変位側被軸支部Ｅ３３２と、前後方向に貫通形成され、正面視において略Ｌ字状の開口に形成される案内溝Ｅ３３３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から略角柱状に突出される変位規制部Ｅ３３４と、を主に備える。

【１５５２７】

ベース側被軸支部Ｅ３３１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される軸部Ｅ２６２に軸支される部位であり、軸部Ｅ２６２の外径よりも大きい内径の円形状に開口される。なお、姿勢規定手段Ｅ３３０は、ベース側被軸支部Ｅ３３１が、第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６２に軸支されることで、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）において軸部Ｅ２６２を軸に回転可能とされる。

【１５５２８】

変位側被軸支部Ｅ３３２は、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ｂが軸支される部位であり、軸支部Ｅ３２１ｂの外径よりも大きい内径の円形状で凹設される。なお、変位側被軸支部Ｅ３３２は、姿勢規定手段Ｅ３３０が第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６２を軸に回転されることで、軸部Ｅ２６２を中心とする円弧の軌跡で変位される。これにより、変位側被軸支部Ｅ３３２に挿入されるベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ｂが軸部Ｅ２６２を中心とする円弧の軌跡で変位される。

【１５５２９】

ここで、上記したように、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１は、駆動力伝達手段Ｅ３１０の伝達側被軸支部Ｅ３１２がベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ａに接続され、軸支部Ｅ３２１ａが第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１を中心とする円弧の軌跡で変位されるので、軸支部Ｅ３２１ａと軸支部Ｅ３２１ｂとの相対位置により変位手段Ｅ３２０の正面視における姿勢が規定される。

【１５５３０】

案内溝Ｅ３３３は、変位手段Ｅ３２０の第２装飾体Ｅ３２３のピン部Ｅ３２３ａの突設先端が挿入される溝であり、ピン部Ｅ３２３ａの直径よりも小さい溝幅で形成される。なお、第２装飾体Ｅ３２３のピン部Ｅ３２３ａは、姿勢規定手段Ｅ３３０の案内溝Ｅ３３３に挿入されることにより、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に対して姿勢規定手段Ｅ３３０が変位した際に案内溝Ｅ３３３の内壁によって駆動力が伝達され、ベース体Ｅ３２１に形成される摺動溝Ｅ３２１ｅの長手方向に沿って変位される。

【１５５３１】

変位規制部Ｅ３３４は、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に変位された際に、変位手段Ｅ３２０が更に下降へ変位することを規制するための部位であり、変位手段Ｅ３２０が下降位置に配置される際の駆動力伝達手段Ｅ３１０の上面側に当接可能な位置に形

成される。即ち、変位手段Ｅ３２０が下降位置まで変位された際には、姿勢規定手段Ｅ３３０が駆動力伝達手段Ｅ３１０の上方に載置された状態とされる（図２４１１（ｂ）参照）。これにより、姿勢規定手段Ｅ３３０の回転を規制して変位手段Ｅ３２０が下降位置から下方に変位することを抑制できる。

【１５５３２】

従動装飾手段Ｅ３４０は、上述した駆動力伝達手段Ｅ３１０により変位手段Ｅ３２０がベース手段Ｅ２００に対して相対変位される際に、その相対変位により変位される部材であり、ベース手段Ｅ２００の第１ベースＥ２１０に一端が連結される第１従動体Ｅ３４１と、一端が第１従動体Ｅ３４１の他端に連結されると共に他端が変位手段Ｅ３２０に連結される第２従動体Ｅ３４２と、第２従動体Ｅ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）に接続され第２従動体Ｅ３４２に対して相対変位可能とされる第３従動体Ｅ３４３と、を主に備える。

【１５５３３】

第１従動体Ｅ３４１は、正面視において一方向に長い棒状に形成され、長手方向における一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される基端側被軸支部Ｅ３４１ａと、長手方向における他端側に前後方向に貫通して形成される連結側被軸支部Ｅ３４１ｂと、長手方向における略中間位置から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突設されるピン部Ｅ３４１ｃと、を主に備える。

【１５５３４】

基端側被軸支部Ｅ３４１ａは、ベース手段Ｅ２００の第１ベースＥ２１０に形成される軸支部Ｅ２１１に軸支される部位であり、軸支部Ｅ２１１の外径よりも大きい内径の円形状に開口される。なお、第１従動体Ｅ３４１は、基端側被軸支部Ｅ３４１ａが、第１ベースＥ２１０の軸支部Ｅ２１１に軸支されることで、第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）において軸支部Ｅ２１１を軸に回転可能とされる。

【１５５３５】

連結側被軸支部Ｅ３４１ｂは、後述する第２従動体Ｅ３４２に形成される軸支部Ｅ３４２ａに軸支される部位であり、軸支部Ｅ３４２ａの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。

【１５５３６】

ピン部Ｅ３４１ｃは、ベース手段Ｅ２００の第１ベースＥ２１０に形成される案内溝Ｅ２１２に挿入される部位であり、案内溝Ｅ２１２の溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３４１ｃには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成され、カラー（図示しない）を介した螺子がネジ穴に締結される。

【１５５３７】

第１従動体Ｅ３４１は、ピン部Ｅ３４１ｃが案内溝Ｅ２１２に挿通され第１ベースＥ２１０に配設されることで、第１ベースＥ２１０に対する回転範囲が規定されると共に、第１ベースＥ２１０に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって撓むことが抑制される。

【１５５３８】

第２従動体Ｅ３４２は、正面視において一方側に長い棒状に形成され、長手方向における一端側における背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される軸支部Ｅ３４２ａと、長手方向の他端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｅ３４２ｂと、長手方向における一端側と他端側の間の位置において背面側に円柱状に突出されるピン部Ｅ３４２ｃと、を備える。

【１５５３９】

軸支部Ｅ３４２ａは、第１従動体Ｅ３４１に形成される連結側被軸支部Ｅ３４１ｂに挿通される部位であり、連結側被軸支部Ｅ３４１ｂの内径よりも小さい直径の円柱状に形成される。第２従動体Ｅ３４２は、軸支部Ｅ３４２ａが第１従動体Ｅ３４１の連結側被軸支部Ｅ３４１ｂに挿入されることで、第１従動体Ｅ３４１に対して相対変位可能な状態で第１従動体Ｅ３４１に接続される。

【１５５４０】

被軸支部Ｅ３４２ｂは、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ｃが挿入される部位であり、軸支部Ｅ３２１ｃの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。第２従動体Ｅ３４２は、ベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ｃが被軸支部Ｅ３４２ｂに挿入されることで、ベース体Ｅ３２１に対して相対変位可能な状態でベース体Ｅ３２１に接続される。

【１５５４１】

ピン部Ｅ３４２ｃは、後述する第３従動体Ｅ３４３に形成される摺動溝Ｅ３４３ｂに挿入される部位であり、摺動溝Ｅ３４３ｂの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３４２ｃには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成され、カラー（図示しない）を介した螺子がネジ穴に締結される。

【１５５４２】

第３従動体Ｅ３４３は、第２従動体Ｅ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置と、重ならない位置との間で変位する部材であり、正面視において第２従動体Ｅ３４２の外形よりも小さい外形に形成される。また、第３従動体Ｅ３４３は、一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される被軸支部Ｅ３４３ａと、その被軸支部Ｅ３４３ａよりも他端側に溝状に開口される摺動溝Ｅ３４３ｂと、を備える。

【１５５４３】

被軸支部Ｅ３４３ａは、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ａが挿入される部位であり、軸支部Ｅ３２１ａの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。第３従動体Ｅ３４３は、ベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ｃが被軸支部Ｅ３４３ａに挿入されることで、ベース体Ｅ３２１に対して相対変位可能な状態でベース体Ｅ３２１に接続される。

【１５５４４】

摺動溝Ｅ３４３ｂは、第２従動体Ｅ３４２に形成されるピン部Ｅ３４２ｃが挿入される部位であり、ピン部Ｅ３４２ｃの外径よりも大きい溝幅に形成されると共に、被軸支部Ｅ３４３ａの中心を軸に湾曲した円弧形状に延設される。これにより、第３従動体Ｅ３４３は、軸支部Ｅ３２１ａを軸に第２従動体Ｅ３４２に対して相対回転可能とされる。

【１５５４５】

なお、第３従動体Ｅ３４３は、その自重により第２従動体Ｅ３４２に対して軸支部Ｅ３２１ａを軸に下方側に向けて回転して、その外縁が変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される変位規制部Ｅ３２１ｄに当接されることにより、第２従動体Ｅ３４２に対する相対位置が決定される。

【１５５４６】

次いで、図２４１１及び図２４１２を参照して、上変位手段Ｅ３００の変位態様について説明する。図２４１１（ａ）及び図２４１１（ｂ）は、上変位手段Ｅ３００の背面図であり、図２４１２（ａ）及び図２４１２（ｂ）は、上変位ユニットＥ１００の正面図である。

【１５５４７】

なお、図２４１１（ａ）及び図２４１２（ａ）では、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される場合における上変位手段Ｅ３００及び上変位ユニットＥ１００が図示され、図２４１１（ｂ）及び図２４１２（ｂ）では、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に配置される場合における上変位手段Ｅ３００及び上変位ユニットＥ１００が図示される。また、以下の説明では、第１伝達手段Ｅ２５０における配置と同様に、図２３９４に示す上変位手段Ｅ３００及び変位手段Ｅ３２０の配置を上昇位置と称し、図２４１１（ａ）及び図２４１２（ａ）に示す上変位手段Ｅ３００及び変位手段Ｅ３２０の配置を中間位置と称し、図２４１１（ｂ）及び図２４１２（ｂ）に示す上変位手段Ｅ３００及び変位手段Ｅ３２０の配置を下降位置と称して説明する。

【１５５４８】

図２４１１及び図２４１２に示すように、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下方に向かって変位され中間位置や下降位置に配置される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の伝

達部Ｅ２５２に形成される摺動溝Ｅ２５２ａ（図２４０７（ａ）参照）に挿入される駆動力伝達手段Ｅ３１０のピン部Ｅ３１３が摺動溝Ｅ２５２ａと共に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位することにより、駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転位置が決定される。この駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転に伴い駆動力伝達手段Ｅ３１０の伝達側被軸支部Ｅ３１２に挿入される軸支部Ｅ３２１ａが変位され、その軸支部Ｅ３２１ａを備える変位手段Ｅ３２０が対応する位置に変位される。

【１５５４９】

なお、変位手段Ｅ３２０には、上述した駆動力伝達手段Ｅ３１０だけでなく、姿勢規定手段Ｅ３３０が接続される。そのため、駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転に伴って変位手段Ｅ３２０が変位された際に、姿勢規定手段Ｅ３３０により変位手段Ｅ３２０の姿勢が規定される。

【１５５５０】

また、変位手段Ｅ３２０の第２装飾体Ｅ３２３及び第３装飾体Ｅ３２４は、上述したように第２装飾体Ｅ３２３のピン部Ｅ３２３ａが、ベース体Ｅ３２１に形成される摺動溝Ｅ３２１ｅと、姿勢規定手段Ｅ３３０に形成される案内溝Ｅ３３３とに案内され、姿勢規定手段Ｅ３３０のベース体Ｅ３２１に対する姿勢変化に伴って、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位される。

【１５５５１】

これにより、図２３９４及び図２４１２に示すように、上昇位置、中間位置、下降位置の各位置において、変位手段Ｅ３２０の正面視形状を変化させることができる。この変位手段Ｅ３２０の正面視形状の変化により、第８９実施形態では、変位する変位手段Ｅ３２０に着目させることができる。また、この場合には、変位手段Ｅ３２０の正面視形状の変化により、ベース体Ｅ３２１に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１から照射される光の出射態様を変更できるので、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４を介して視認できる発光手段Ｅ３２１ｈ１の光の発光態様を変えることができる。その結果、変位する変位手段Ｅ３２０に着目させやすくできる。

【１５５５２】

また、従動装飾手段Ｅ３４０は、駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転による変位手段Ｅ３２０の変位に伴い、変位手段Ｅ３２０と第１ベースＥ２１０とを連結する第１従動体Ｅ３４１及び第２従動体Ｅ３４２が相対変位される。

【１５５５３】

このように、上変位手段Ｅ３００は、第１伝達手段Ｅ２５０が変位されることにより、変位手段Ｅ３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転の軌跡で変位しつつ、その変位手段Ｅ３２０の変位に伴い変位手段Ｅ３２０に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０及び従動装飾手段Ｅ３４０の変位手段Ｅ３２０に対する姿勢が変化されることで、正面視における視認可能な範囲を拡大しつつ変位手段Ｅ３２０を下降位置に変位することができる。

【１５５５４】

また、第８９実施形態では、変位手段Ｅ３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転の軌跡で変位するため、第１伝達手段Ｅ２５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って変位手段Ｅ３２０を上下方向に変位させるだけでなく、変位手段Ｅ３２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にも変位させることができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅ内での変位手段Ｅ３２０の変位量を大きくすることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【１５５５５】

次いで、図２４１３から図２４１５を参照して、上変位ユニットＥ１００の変位態様について説明する。図２４１３（ａ）及び図２４１３（ｂ）は、正面視における上変位ユニットＥ１００の模式図であり、図２４１４（ａ）及び図２４１４（ｂ）は、正面視における上変位ユニットＥ１００の模式図であり、図２４１５（ａ）及び図２４１５（ｂ）は、正面視における上変位ユニットＥ１００の模式図である。

【１５５５６】

なお、図２４１３から図２４１５では、変位手段Ｅ３２０を外形のみ破線で図示すると

共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、係合部材Ｅ２９０、及び、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。

【１５５５７】

また、図２４１３及び図２４１４では、図２４１３（ａ）に示す回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態から図２４１３（ｂ）、図２４１４（ａ）又は図２４１４（ｂ）の順に回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた状態が図示され、図２４１５では、図２４１５（ａ）に示す回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態から回転体Ｅ２３４を正面視右回りに回転させた状態が図２４１５（ｂ）に図示される。なお、図２４１４（ａ）では、変位手段Ｅ４４０の当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置された状態が図示され、図２４１４（ｂ）では、変位手段Ｅ４４０の当接部Ｅ４４２ｃが第２位置に配置された状態が図示される。

【１５５５８】

図２４１３に示すように、回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた場合には、図２４１３（ａ）に示す第１回転位置から図２４１３（ｂ）に示す第２回転位置まで回転体Ｅ２３４を回転させる直前まで係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に上昇位置に規制される。

【１５５５９】

また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることで、第１リンクＥ２４０の変位も規制されるため、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置に回転させた際に、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面から離間させることができる。

【１５５６０】

次に、図２４１３（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、上述したように、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間され、駆動モータＥＭ１の駆動力が非伝達とされるので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。即ち、第８９実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向けて落下させることが可能に構成される。

【１５５６１】

次に、図２４１４を参照して、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転させて、駆動モータＥＭ１の駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００に非伝達とした後、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）させた場合について説明する。

【１５５６２】

図２４１４（ａ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに当接することで、第１伝達手段Ｅ２５０の落下が規制され、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も中間位置に配置される。

【１５５６３】

一方、図２４１４（ｂ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第２位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに非当接とされる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで落下させることが可能となり、第１伝達手段が下降位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も下降位置に配置される。

【１５５６４】

なお、回転部材Ｅ４４２は、第１伝達手段Ｅ２５０の変位方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に対して直交する方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に当接部Ｅ４４２ｃを変位可能に構成されるので、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで変位（落下）させる場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃで規制（停止）することなく上昇位置から下降位置まで変位させるだけでなく、図２４１４（ａ）に示すように中間位置で停止させてから、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第１位置から第２位置に変位させて、再度、第１伝達手段Ｅ２５０を変位（落下）させて下降位置まで変位（落下）させても良い。

【１５５６５】

また、第８９実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を持ち上げるための当接部Ｅ２３４ｆを有する回転体Ｅ２３４が円板状に形成されるため、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０から離間させて、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）させた場合に、回転体Ｅ２３４の正面側の領域を第１リンクＥ２４０に変位させることができる。

【１５５６６】

これにより、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０から離間した状態において、第１リンクが前後に揺れ動くことを回転体Ｅ２３４により抑制できる。その結果、第１リンクＥ２４０と当接部Ｅ２３４ｆとの当接が困難になったり、第１リンクＥ２４０と第１伝達手段Ｅ２５０との接続が解除されたりする不具合を抑制できる。

【１５５６７】

以上、上記したように第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転体Ｅ２３４を回転させることで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げると共に、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げた後、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０から離間させることで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を自重で変位（落下）させることができる。

【１５５６８】

従って、第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）される態様（速度）と、変位手段Ｅ３２０が下降位置側から上昇位置に向かって変位される（持ち上げられる）態様とを、異なる態様にすることができる。その結果、変位手段Ｅ３２０の変位による演出効果を向上できる。

【１５５６９】

また、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位する態様を自重による落下を利用する態様にできるので、変位手段Ｅ３２０の動作を素早くして、その変位手段Ｅ３２０の動作に特徴を持たせることができる。

【１５５７０】

しかしながら、変位手段Ｅ３２０が上昇位置へ向かう態様と、変位手段Ｅ３２０が下降位置に向かう態様とを異なる態様にした（即ち、変位手段Ｅ３２０が上昇位置と下降位置との往復動作を繰り返す）だけでは、その変位手段Ｅ３２０を繰り返し視認した遊技者にとっては、自重による落下と駆動モータＥＭ１による上昇とを繰り返すのみであり、演出が単調になるという問題点がある。

【１５５７１】
　これに対し、第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の距離を変更することができる。
【１５５７２】
　即ち、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの影響を受ける（当接する）態様（第１状態と）、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの影響を受けず（当接せず）に変位（落下）される態様（第２状態）とを構成でき、第１伝達手段Ｅ２５０，第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位態様を切り替えることができる。よって、第１伝達手段Ｅ２５０，第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の態様を複数とできる。これにより、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する態様を変更する（即ち、複数の変位態様を持たす）ことができるので、その分、変位手段Ｅ３２０の演出に変化を与えられる。その結果、変位手段Ｅ３２０の演出が単調になることを抑制できる。
【１５５７３】
　また、第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００では、変位手段Ｅ３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の発光態様が、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する態様と、下降位置から上昇位置に向かって変位する（持ち上げられる）態様とが異なって形成される。詳しく説明すると、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する場合には、発光手段Ｅ３２１ｈ１から光が照射される一方、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が下降位置から上昇位置に向かって変位する（持ち上げられる）場合には、発光手段Ｅ３２１ｈ１から光が非照射とされる。
【１５５７４】
　これにより、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が落下する態様を遊技者に注目させることができると共に、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が持ち上げられる態様が遊技者に注目されることを抑制できる。これにより、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００の上昇位置からの変位（落下）態様の変化に注視させやすくできる。
【１５５７５】
　なお、発光手段Ｅ３２１ｈ１から光を照射する場合には、変位手段Ｅ３２０から出射される光の色を変更することで大当たりの期待度を変更して、変位手段Ｅ３２０に注目させやすくしても良い。また、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から中間位置まで変位（落下）する態様と、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置まで変位（落下）とで、変位手段Ｅ３２０から出射される光の色を変更しても良い。
【１５５７６】
　次いで、図２４１５を参照して、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視において右回りに回転させた場合について説明する。図２４１５に示すように、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視において右回りに回転させた場合には、第１回転位置から回転し始めた直後に係合部材Ｅ２９０を係合位置から非係合位置に変位させることができる。これにより、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０から離間し始める前に第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向けて変位させることができる。そのため、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視において右回りに回転させた場合には、第１リンクＥ２４０の下面を回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆに当接させた状態で変位させることができる。その結果、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆの変位に伴って、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置

に向けて変位させることができる。
【１５５７７】
従って、第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転体Ｅ２３４の回転方向を変更することで、上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）態様を変更することができる。その結果、上変位手段Ｅ３００の変位による演出効果を向上できる。
【１５５７８】
なお、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から中間位置または下降位置に変位（落下）した後、即ち、図２４１４（ａ）または図２４１４（ｂ）に示す位置に回転体Ｅ２３４が回転された後は、回転体Ｅ２３４を正面視において左回りに回転させて第１回転位置まで回転させることで、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させて第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置に向けて持ち上げて（変位させて）、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置に配置することができる。
【１５５７９】
この場合、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離れた状態から当接部Ｅ２３４ｆを変位させて、第１リンクＥ２４０の下面に勢いをつけた状態で当接部Ｅ２３４ｆを当接させることができるので、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００に駆動モータＥＭ１の駆動力を付与しやすくできる。
【１５５８０】
また、正面視において、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆの変位方向に対する第１リンクＥ２４０の下面の延設方向は、第１リンクＥ２４０が上昇位置に持ち上げられるほど平行とされる。これにより、第１リンクＥ２４０の下面に当接部Ｅ２３４ｆを当接させた変位初期では、当接部Ｅ２３４ｆを変位する勢いで第１リンクＥ２４０を変位しやすくして、変位終端では、第１リンクＥ２４０から作用する第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００の荷重により当接部Ｅ２３４ｆの変位が停止してしまうことを抑制できる。
【１５５８１】
次いで、図２４１６から図２４１９を参照して、下変位ユニットＥ５００について説明する。図２４１６は、下変位ユニットＥ５００の正面図であり、図２４１７は、下変位ユニットＥ５００の分解正面斜視図であり、図２４１８は、下変位ユニットＥ５００の分解背面斜視図であり、図２４１９は、下変位ユニットＥ５００の正面図である。なお、図２４１６では、回転手段Ｅ５５０が退避位置に配置された状態が図示され、図２４１９では、回転手段Ｅ５５０が張出位置に配置された状態が図示される。
【１５５８２】
図２４１６から図２４１９に示すように、下変位ユニットＥ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２３９３参照）に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ５２０と、その駆動手段Ｅ５２０の一部に接続される変位手段Ｅ５３０と、その変位手段Ｅ５３０の背面およびベース手段Ｅ５１０の正面に接続される従動手段Ｅ５４０と、変位手段Ｅ５３０の正面側に配設される回転手段Ｅ５５０と、を主に備える。
【１５５８３】
ベース手段Ｅ５１０は、正面視略Ｌ字状に形成され、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２３９３参照）の正面に固定される第１ベースＥ５１１と、その第１ベースＥ５１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に第１ベースＥ５１１との間に所定の間隔を隔てた状態で配設される第２ベースＥ５１２及び第３ベースＥ５１３と、を備える。
【１５５８４】
第１ベースＥ５１１は、後述する駆動手段Ｅ５２０、変位手段Ｅ５３０、及び、従動手段Ｅ５４０が変位可能な状態で配設されるベースであり、それら駆動手段Ｅ５２０、変位手段Ｅ５３０、及び、従動手段Ｅ５４０を軸支するために正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円柱状に突設される軸部Ｅ５１１ａ～Ｅ５１１ｅと、溝状に開口される案内溝Ｅ５１

１ｆとを備える。
【１５５８５】
第２ベースＥ５１２は、駆動手段Ｅ５２０に駆動力を付与する駆動モータＥＭ２が配設される板部材であり、駆動モータＥＭ２の軸部を挿通させるための貫通孔Ｅ５１２ａを備える。
【１５５８６】
第３ベースＥ５１３は、第１ベースＥ５１１の正面から突設され変位手段Ｅ５３０を支持する軸部Ｅ５１１ｄの突設先端部を挿入するための凹部Ｅ５１３ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に備える。これにより、軸部Ｅ５１１ｄに変位手段Ｅ５３０が支持された状態で第３ベースＥ５１３を第１ベースＥ５１１に配設することで、軸部Ｅ５１１ｄが第１ベースＥ５１１側の基端から変位手段Ｅ５３０の重さで折れ曲がることを抑制できる。
【１５５８７】
駆動手段Ｅ５２０は、第２ベースＥ５１２に配設される駆動モータＥＭ２の駆動力を伝達するためのギヤ列であり、駆動モータＥＭ２の軸に固定される駆動ギヤＥ５２１と、その駆動ギヤＥ５２１に歯合する従動ギヤＥ５２２と、その従動ギヤＥ５２２に歯合する従動ギヤＥ５２３と、その従動ギヤＥ５２３に歯合する歯を有し従動ギヤＥ５２３の回転に伴って変位手段Ｅ５３０に駆動力を伝達可能な回転体Ｅ５２４と、を備える。
【１５５８８】
なお、従動ギヤＥ５２２は、第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ａに軸支され、従動ギヤＥ５２３は、第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｂに軸支され、回転体Ｅ５２４は、第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｃに軸支され、それぞれの軸部Ｅ５１１ａ～Ｅ５１１ｃを軸に回転可能とされる。
【１５５８９】
また、回転体Ｅ５２４は、回転軸（軸部Ｅ５１１ｃが挿入される部分）とは径方向に異なる位置に正面側（矢印Ｆ方向側）に円柱状に突設されるピン部Ｅ５２４ａを備え、そのピン部Ｅ５２４ａが変位手段Ｅ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される。これにより、回転体Ｅ５２４は、軸部Ｅ５１１ｃを軸に回転した際にピン部Ｅ５２４ａを変位させることにより、変位手段Ｅ５３０に駆動モータＥＭ２の駆動力を伝達して、変位手段Ｅ５３０を変位させることができる。
【１５５９０】
変位手段Ｅ５３０は、円形状に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される被軸支部Ｅ５３１と、背面側（矢印Ｂ方向側）に溝状に凹設される案内溝Ｅ５３２と、後述する回転手段Ｅ５５０を回転可能な状態で軸支する軸部Ｅ５３３と、背面側の２箇所から円柱状に突出され後述する第２リンク体Ｅ５４２が接続される軸部Ｅ５３４，Ｅ５３５と、を主に備える。
【１５５９１】
変位手段Ｅ５３０は、被軸支部Ｅ５３１が第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｄに軸支されると共に、案内溝Ｅ５３２に回転体Ｅ５２４のピン部Ｅ５２４ａが挿入される。これにより、変位手段Ｅ５３０は、駆動モータＥＭ２の駆動力により回転体Ｅ５２４が変位されることで、ピン部Ｅ５２４ａから駆動力が伝達されて軸部Ｅ５１１ｄを軸に回転される。
【１５５９２】
この変位手段Ｅ５３０の変位により、第８９実施形態における下変位ユニットＥ５００では、変位手段Ｅ５３０に配設される回転手段Ｅ５５０を図２４１９に示す張出位置と、図２４１６に示す退避位置との間で変位させることができる。
【１５５９３】
なお、変位手段Ｅ５３０に配設される回転手段Ｅ５５０は、変位手段Ｅ５３０に配設される駆動モータ（図示しない）により、軸部Ｅ５３３を軸に回転可能に構成される。よって、下変位ユニットＥ５００は、回転手段Ｅ５５０を張出位置に配置した状態で回転手段Ｅ５５０を回転させることで、回転手段Ｅ５５０に遊技者の視線を注目させることができ

る。
【１５５９４】
　また、回転手段Ｅ５５０には、複数のＬＥＤを有する基板が配設されており、ＬＥＤから出射される光を回転手段Ｅ５５０の透過領域を介して正面側に出射可能とされる。下変位ユニットＥ５００では、回転手段Ｅ５５０から光を出射しつつ回転手段Ｅ５５０を回転させることで、回転手段Ｅ５５０に着目されることが可能とされる。
【１５５９５】
　従動手段Ｅ５４０は、一端が第１ベースＥ５１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に接続される第１リンク体Ｅ５４１と、その第１リンク体Ｅ５４１の他端に一端が接続され他端が変位手段Ｅ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される第２リンク体Ｅ５４２とを備える。
【１５５９６】
　第１リンク体Ｅ５４１は、一端側に円形状に開口され第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｅが挿入される被軸支部Ｅ５４１ａと、他端側の正面に円柱状に突設される連結軸Ｅ５４１ｂと、一端と他端との略中間位置から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突設され第１ベースＥ５１１の案内溝Ｅ５１１ｆに挿入される被案内部Ｅ５４１ｃと、を備える。
【１５５９７】
　第２リンク体Ｅ５４２は、一端側に円形状に開口され第１リンク体Ｅ５４１の連結軸Ｅ５４１ｂが挿入される被軸支部Ｅ５４２ａと、他端側に円形状に開口され変位手段Ｅ５３０の軸部Ｅ５３４が挿入される被軸支部Ｅ５４２ｂと、その被軸支部Ｅ５４２ｂを中心とする湾曲した溝状に開口され、変位手段Ｅ５３０の軸部Ｅ５３５が挿入される案内溝Ｅ５４２ｃと、を備える。
【１５５９８】
　よって、下変位ユニットＥ５００は、従動手段Ｅ５４０により第１ベースＥ５１１に軸支される被軸支部Ｅ５３１と異なる位置で変位手段Ｅ５３０を第１ベースＥ５１１に接続できるので、変位手段Ｅ５３０が張出位置に配置される際に第１ベースＥ５１１に対して変位手段Ｅ５３０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを従動手段Ｅ５４０により抑制できる。従って、張出位置において回転手段Ｅ５５０を回転させた際に、変位手段Ｅ５３０と共に回転手段Ｅ５５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。その結果、回転手段Ｅ５５０の回転を遊技者に視認させやすくできる。
【１５５９９】
　次いで、図２４２０を参照し、第９０実施形態における第２球流下構造体Ａ２６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が左右方向に長い突部として形成される場合を説明したが、第９０実施形態では、球の流下経路に沿って上流側突部Ａ２６１８が形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１５６００】
　図２４２０は、図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９０実施形態における第２球流下構造体Ａ２６００の部分正面図である。
【１５６０１】
　第２球流下構造体Ａ２６００は、球の流下経路に対応して湾曲（屈曲）しながら延びる形状で前方側に突出形成される突条としての上流側突部Ａ２６１８を備えており、代わりに傾斜突部Ａ６１８の形成が省略される。
【１５６０２】
　上流側突部Ａ２６１８は、減速突部Ａ６１６と同程度の長さで前方へ向けて突設されており、予め球を開閉板Ａ６４１から離れる側（前方側）に寄せることができる。
【１５６０３】
　即ち、落下する球に衝突して（せき止めて）方向を変えるのではなく、流下する球を開閉板Ａ６４１と衝突しない側（前方側）に位置させながら案内可能に構成される。これに

より、球との衝突を抑制できるので、衝突により上流側突部Ａ２６１８が破損することを回避し易くすることができ、耐久性を向上させることができる。

【１５６０４】

開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの全体を覆う（上面視で漏れなく重なる）形状ではないが、球が開閉板Ａ６４１と衝突することを避けるために必要十分な位置において突設形成されている。そのため、開閉板Ａ６４１を覆っていない位置（例えば、上流側突部Ａ２６１８と減速突部Ａ６１６との左右間位置）において上面視または斜め下方向視で、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の前端部（第１前後位置ＡＹ１１（図２３８９参照）よりも前方側に張り出す部位）が露出されるため、開閉板Ａ６４１の視認性を向上させることができる。

【１５６０５】

次いで、図２４２１を参照し、第９１実施形態における第２球流下構造体Ａ３６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が形状固定の突部として形成される場合を説明したが、第９１実施形態では、当接張出部Ａ３６１８が弾性変形により球を跳ね飛ばす態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５６０６】

図２４２１（ａ）及び図２４２１（ｂ）は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第９１実施形態における第２球流下構造体Ａ３６００の部分断面図である。図２４２１（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）とされ、図２４２１（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）とされる。

【１５６０７】

第２球流下構造体Ａ３６００は、当接した球からの荷重により弾性変形可能に構成され弾性変形（弾性回復）に基づく荷重により球を変位させる当接張出部Ａ３６１８を備えており、代わりに傾斜突部Ａ６１８の形成が省略される。

【１５６０８】

当接張出部Ａ３６１８は、金属材料の薄板から形成されており、ベース部材Ａ６１０と受入箱部材Ａ６４５との間に挟み込まれる態様で支持される板状基部Ａ３６１８ａと、その板状基部Ａ３６１８ａの下端部から折曲され断面形状が逆Ｕ字のハーフパイプ形状とされる湾曲当接部Ａ３６１８ｂとを備え、略「ｈ」形状の断面で形成される。

【１５６０９】

当接張出部Ａ３６１８は、弾性変形されていない状態（図２４２１（ｂ）参照）において傾斜突部Ａ６１８と同様の張出態様で前方へ向けて張り出している。金属材料から形成される別部材として構成することで、耐久性を向上させることができる。

【１５６１０】

また、当接張出部Ａ３６１８は、ベース部材Ａ６１０に対して着脱可能に構成されていることから、破損した場合には当接張出部Ａ３６１８のみを交換すれば足りるので、敢えて金属材料ではなく、光透過性（又は非透過性の）樹脂材料から構成するようにしても良い。この場合、材料コストを抑えることができる。

【１５６１１】

また、当接張出部Ａ３６１８の材料を、弾性係数が極端に高い材料（例えば、ゴム状の材料）を選定しても良い。この場合、球の前方への反発度合を高くすることができるので、当接張出部Ａ３６１８に必要とされる張出代を短くすることができ、開閉板Ａ６４１の先端よりも後方側までの張出で足りるようにできる。

【１５６１２】

当接張出部Ａ３６１８は、閉鎖状態（退避状態）の開閉板Ａ６４１の手前側を球が落下する場合において、その球との当接により球から受ける荷重により湾曲当接部Ａ３６１８ｂが弾性変形された場合に、開閉板Ａ６４１に球が当接しない状態（図２４２１（ａ）参照）の間に湾曲当接部Ａ３６１８ｂが弾性回復し、その弾性回復により球が開閉板Ａ６４１から離れる側（前方側）に変位される。これにより、球が開閉板Ａ６４１と衝突する事

態を回避することができる。
【１５６１３】
即ち、湾曲当接部Ａ３６１８ｂの弾性回復時の弾性力により球を前方側に変位させる（跳ねさせる）ことで、開閉板Ａ６４１と球との当接を回避するものである。図２４２１（ａ）に図示されるように、湾曲当接部Ａ３６１８ｂの前方への張出先端部が、開閉板Ａ６４１の張出先端部よりも後方側に位置する場合を許容している。これにより、傾斜突部Ａ６１８のように形状が固定される場合に比較して、球の流下経路の経路幅（前後幅）を状況に応じて拡大させることができる分、球の流下抵抗が増大され難くすることができる。
【１５６１４】
湾曲当接部Ａ３６１８ｂに当接した後で開閉板Ａ６４１から離れる側（前方側）に変位された球は板状本体Ａ６３１の後側面に衝突するため、何ら対策なしでは、板状本体Ａ６３１で跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突する可能性がある。これに対し、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の前方位置において板状本体Ａ６３１に球のバウンドに影響を与える補助シートＡ３６３８が貼り付けられている。
【１５６１５】
補助シートＡ３６３８は、球のバウンドを抑制し、且つ、滑りを良くする材質のものが選定される。これにより、板状本体Ａ６３１に衝突した球の跳ね返り量を低減することで、球が開閉板Ａ６４１と衝突する事態を回避し易くすることができると共に、開閉板Ａ６４１の先端側と補助シートＡ３６３８との間に球が挟まった場合であっても、球の滑り抵抗を低減することにより、対向部Ａ６４１ｃの傾斜に沿って球を下流側に流すことができ、球が開閉板Ａ６４１と補助シートＡ３６３８との間に挟まって停留する事態を避けることができる。
【１５６１６】
次いで、図２４２２を参照し、第９２実施形態における第２球流下構造体Ａ４６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８の右端側の上下厚さが左右に亘って一定とされる場合を説明したが、第９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８の右端側において上下方向の厚みが拡大される領域を有する態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１５６１７】
図２４２２は、図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９２実施形態における第２球流下構造体Ａ４６００の部分正面図である。第２球流下構造体Ａ４６００は、上述した傾斜突部Ａ６１８と同様に形状維持範囲Ａ６１８ａ及び形状変化範囲Ａ６１８ｂを有する傾斜突部Ａ４６１８を備える。
【１５６１８】
傾斜突部Ａ４６１８は、形状維持範囲Ａ６１８ａと、形状変化範囲Ａ６１８ｂとを備え、傾斜突部Ａ４６１８が延びる方向であって開閉板Ａ６４１の上面に対して平行な方向に対して垂直な方向に向けて形状維持範囲Ａ６１８ａの右端部上面から上方へ向けて突設される案内突部Ａ４６１８ｃを備える。
【１５６１９】
即ち、傾斜突部Ａ４６１８は、正面視略Ｌ字形状で形成される。これにより、球の傾斜突部Ａ４６１８に対する到達位置が、球同士の衝突等によりイレギュラーな力が作用して右方側（形状維持範囲Ａ６１８ａ側）寄りとなる位置を流下する場合において、その球に対向する側（右側）から案内突部Ａ４６１８ｃが当接し、球に対して、開閉板Ａ６４１により球が案内される側向き（左側向き）の荷重を付与することで、球に対して左側向きの速度を生じさせることができ、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされる場合において、開閉板Ａ６４１が球を案内する側（左方側）への球の流下（移動）を円滑とすることができる。
【１５６２０】
これにより、球が傾斜突部Ａ４６１８に当接した後で右側に逸れて開閉板Ａ６４１の右方に脱落することで入賞検出センサＡＳＣ６４に案内されない状況が生じることを防止し

、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされる場合における球の入賞検出センサＡＳＣ６４への案内を良好とさせることができる。

【１５６２１】

即ち、開閉板Ａ６４１の上面の傾斜に頼らずとも、案内突部Ａ４６１８ｃとの当接により球に対して左側向きの速度を与えることができるので、開閉板Ａ６４１に当接して初めて開閉板Ａ６４１の上面の傾斜により左側向きの速度が与えられる場合に比較して、開閉板Ａ６４１の上面における球の流下を滑らかとすることができ、開閉板Ａ６４１上で球が滞留したり停留したりする事態を避け易い。

【１５６２２】

また、閉鎖状態（退避状態）の開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が位置する場合に開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）へ向けて変位され、球が開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に挟まれる場合においても、挟まれる場合における球の位置が案内突部Ａ４６１８ｃによって左側寄りの位置とされることにより、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間隔が長い側で球が挟まれるようにすることができる。これにより、球を挟んだ際に開閉板Ａ６４１が受ける力（電動役物Ａ６４０ａの内部構成が受ける負荷）を低減させることができ、開閉板Ａ６４１（電動役物Ａ６４０ａ）の耐久性を向上させることができる。

【１５６２３】

なお、上述したように案内突部Ａ４６１８ｃは入賞検出センサＡＳＣ６４側への球の流下速度を加速させるように機能するが、場合によってはこれが過度に作用して、球の勢いがつきすぎて、入賞検出センサＡＳＣ６４への誤入球が頻発する状況が生じる可能性がある。この対策として、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）における姿勢を変化可能に構成しても良い。

【１５６２４】

例えば、閉鎖状態（退避状態）における姿勢に比較して、開放状態（張出状態）における姿勢を、起き上がり方向に角度を付けた姿勢（動作先端側が傾斜突部Ａ４６１８側に接近する側に変位された姿勢であって、カバー部材Ａ６３０からは離間される側に変位された姿勢）とすることが可能に構成しても良い。

【１５６２５】

この場合、開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の上面に乗った球は、開閉板Ａ６４１の傾斜により後方側へ寄せられることになるので、球はベース部材Ａ６１０の前側面に擦れながら開閉板Ａ６４１上を転動され、減速突部Ａ６１６による減速の程度が大きくされる。これにより、球の流下速度が過大とあることを防止することができる。

【１５６２６】

次いで、図２４２３から図２４２５を参照し、第９３実施形態における第２球流下構造体Ａ５６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が単体で傾斜面を構成される場合を説明したが、第９３実施形態では、傾斜突部Ａ５６１８と開閉板Ａ５６４１が共同で傾斜面を構成する場合がある態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５６２７】

図２４２３は、図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９３実施形態における第２球流下構造体Ａ５６００の部分正面図である。

【１５６２８】

第２球流下構造体Ａ５６００は、上述した傾斜突部Ａ６１８と同様に形状維持範囲Ａ６１８ａを有すると共に形状変化範囲Ａ６１８ｂの一部を有する傾斜突部Ａ５６１８を備え、電動役物Ａ６４０ａが、上述した開閉板Ａ６４１の代わりに、開閉板Ａ６４１の構成に加えて転動面形成部Ａ６４１ａの上面から転動面形成部Ａ６４１ａの上面に対して垂直な方向に突設される対応突部Ａ５６４１ｍを有する開閉板Ａ５６４１を備える。

【１５６２９】

図２４２４及び図２４２５は、図２４２３のＢ１７ｍ－Ｂ１７ｍ線における第２球流下

構造体Ａ５６００の部分断面図である。図２４２４では、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）が図示され、図２４２５では、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）が図示される。

【１５６３０】

図２４２５に図示されるように、傾斜突部Ａ５６１８は、形状変化範囲Ａ６１８ｂにおいて前方から凹設形成される凹設部Ａ５６１８ｃを備えており、図２４２４に図示されるように、対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃに受け入れられるように構成されている。

【１５６３１】

対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃに受け入れられた状態において、傾斜突部Ａ６１８で上述した形状変化範囲Ａ６１８ｂの前側部の傾斜と同様の形状となるように対応突部Ａ５６４１ｍの前側部の形状が設計される。

【１５６３２】

即ち、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）では、形状変化範囲Ａ６１８ｂと対応突部Ａ５６４１ｍの前側部とが同様の傾斜を構成する。

【１５６３３】

対応突部Ａ５６４１ｍは、傾斜突部Ａ５６１８に当接する直前における球の中心位置（図２３９１紙面上の位置）よりも左側において形成されている。これにより、傾斜突部Ａ５６１８に対する当接開始時においては、球は傾斜突部Ａ５６１８と当接し、対応突部Ａ５６４１ｍとは当接しない。これにより、対応突部Ａ５６４１ｍが球との衝突により破損する事態を回避することができる。

【１５６３４】

電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では、開閉板Ａ５６４１の上面において球を蛇行させる経路において、対応突部Ａ５６４１ｍの後側部と当接した球の流下位置が後ろ側に寄せられる一方で、凹設部Ａ５６１８ｃが形成されていることにより球の流下経路の前後幅が確保される。

【１５６３５】

これにより、右側の減速突部Ａ６１６との当接の時点から、減速突部Ａ６１６の前後幅ＡＷ０２（突設長さ全体）を球との当接が生じる範囲とすることができる。これにより、傾斜突部Ａ６１８として上述したように傾斜突部Ａ６１８が形状変化しない（傾斜突部Ａ５６１８のように開閉板Ａ５６４１の動作に基づいて球と当接可能な箇所（前面側）の形状が変化するようなことはない）場合に比較して、減速突部Ａ６１６による球の減速の作用を増大させることができる。

【１５６３６】

なお、説明の便宜上、対応突部Ａ５６４１ｍの大きさを凹設部Ａ５６１８ｃに調度おさまる形状で構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設部Ａ５６１８ｃが対応突部Ａ５６４１ｍに比較して十分に大きな形状で構成されても良い。即ち、凹設部Ａ５６１８ｃと対応突部Ａ５６４１ｍとの間に十分な隙間が形成されるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ５６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）へ変化される際に対応突部Ａ５６４１ｍと凹設部Ａ５６１８ｃとの間で摩擦が生じて開閉板Ａ５６４１の動作が減速されることを回避することができる。

【１５６３７】

また、開閉板Ａ５６４１が閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ変化される場合の動作速度についても、同じことが言える。即ち、対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃの形成されるベース部材Ａ６１０から離間する側へ動作する場合の動作速度を高速化させることができ、開閉板Ａ５６４１の開放動作をスムーズにさせることができる。

【１５６３８】

次いで、図２４２６を参照し、第９４実施形態における第２球流下構造体Ａ６６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が片面側のみに構成される

場合を説明したが、第９４実施形態では、傾斜突部Ａ６１８及び下側傾斜突部Ａ６６１８が上下両面側に配設される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５６３９】

図２４２６は、図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第９４実施形態における第２球流下構造体Ａ６６００の部分正面図である。

【１５６４０】

第２球流下構造体Ａ６６００は、傾斜突部Ａ６１８を備えると共に、その傾斜突部Ａ６１８の形状を上下反転させた下側傾斜突部Ａ６６１８が開閉板Ａ６４１を挟んで傾斜突部Ａ６１８の反対側に形成される。

【１５６４１】

下側傾斜突部Ａ６６１８は、傾斜突部Ａ６１８の下面が案内開口Ａ６１４の上縁下面と面一となる形状であることに対応し、上面が案内開口Ａ６１４の下縁上面と面一となる形状とされる。

【１５６４２】

下側傾斜突部Ａ６６１８が形成されていることで、開閉板Ａ６４１の下方に流れた球が跳ね戻った場合であっても、閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１の前端部は下側傾斜突部Ａ６６１８により下側から覆われているため、球が下方側から衝突することを防止することができる。即ち、跳ね戻った球が開閉板Ａ６４１の高さまで到達し得る場合であっても、球が開閉板Ａ６４１に衝突する事態の発生を回避することができる。

【１５６４３】

従って、跳ね戻った球が開閉板Ａ６４１に到達しないように余裕をもって流下領域の大きさ（前後幅や上下幅）を設計する場合に比較して、開閉板Ａ６４１の下側における流下領域の上下幅を抑制することができるため、結果として、開閉板Ａ６４１（電動役物Ａ６４０ａ）の配置を下方に寄せることができ、配置の自由度を向上させることができる。

【１５６４４】

開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃが、上側は傾斜突部Ａ６１８によって、下側は下側傾斜突部Ａ６６１８によって、球との衝突を回避するように構成されているため、球が何れの方向から開閉板Ａ６４１側に近づく場合であっても、閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃと球との衝突を避けることができる。

【１５６４５】

なお、開閉板Ａ６４１の右方には突部が形成されていないが、傾斜突部Ａ６１８と下側傾斜突部Ａ６６１８との間隔が十分に短いことから、球が間に入り込むことを防ぐことができ、右方から開閉板Ａ６４１に近づく球と開閉板Ａ６４１との衝突も避けることができる。

【１５６４６】

次いで、図２４２７及び図２４２８を参照し、第９５実施形態における第２球流下構造体Ａ７６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１よりも上方に配設される場合を説明したが、第９５実施形態では、予備当接部Ａ７６３８が開閉板Ａ７６４１と同等の上下位置に配設される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５６４７】

図２４２７は、図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第９５実施形態における第２球流下構造体Ａ７６００の部分断面図であり、図２４２８（ａ）及び図２４２８（ｂ）は、図２４２７のＢ１８ａ－Ｂ１８ａ線における第２球流下構造体Ａ７６００の部分断面図である。図２４２７のＢ１８ａ－Ｂ１８ａ線が示す断面は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線が示す断面に対応する。即ち、開閉板Ａ６４１，Ａ７６４１における同一の左右位置での断面とされる。図２４２８（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）とされ、図２４２８（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）とされる。

【１５６４８】
第２球流下構造体Ａ７６００は、傾斜突部Ａ６１８の形成が省略されており、上述したカバー部材Ａ６３０の代わりに、カバー部材Ａ６３０の有する構成に加えて、開閉板Ａ７６４１に当接する前に予め球を当接させる予備当接部Ａ７６３８が形成されるカバー部材Ａ７６３０を備える。
【１５６４９】
予備当接部Ａ７６３８は、カバー部材Ａ７６３０の板状本体Ａ６３１の後側面から後方へ向けてベース部材Ａ６１０の近傍まで複数の板形状で延設されている。その予備当接部Ａ７６３８との干渉を避ける位置において、開閉板Ａ７６４１は、予備当接部Ａ７６３８を受け入れ可能な大きさの切欠き部Ａ７６４１ｎを備える。開閉板Ａ７６４１は、切欠き部Ａ７６４１ｎを備える以外は、上述した開閉板Ａ６４１と同様の構成を備える。
【１５６５０】
予備当接部Ａ７６３８の配設位置は、上面が、開閉板Ａ７６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの上面と面一となる位置に設定される。これにより、転動面が転動面形成部Ａ６４１ａの上面と予備当接部Ａ７６３８の上面とによって形成される場合において、上面の高さがずれている場合に比較して、球を滑らかに転動させることができる。
【１５６５１】
予備当接部Ａ７６３８の延設位置は、いずれかの予備当接部Ａ７６３８の板厚（左右幅）の内側に、予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１により形成される転動面に当接開始される当接位置（図２３９１に想像線で図示される球の下端部の位置）が含まれる態様で形成されている。これにより、予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１により形成される転動面に到達し流下される球の予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１との当接開始時においては、球はまず予備当接部Ａ７６３８と当接し、その前に開閉板Ａ７６４１の対向部Ａ６４１ｃと当接することが防止される。これにより、傾斜突部Ａ６１８の形成を省略しても、開閉板Ａ７６４１の対向部Ａ６４１ｃに球が衝突して破損する事態を回避することができる。
【１５６５２】
傾斜突部Ａ６１８の形成が省略されることにより、開閉板Ａ７６４１よりも上流側における流下経路の設計自由度を向上させることができる。即ち、ベース部材Ａ６１０に球が当接している状態において予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１により形成される転動面に球が到達する場合を構成することができる。
【１５６５３】
予備当接部Ａ７６３８の形状の設計は種々の態様で実現可能とされるが、本実施形態では予備当接部Ａ７６３８は、剛性を維持するのに十分な左右方向の厚み寸法（開閉板Ａ７６４１の厚み程度の寸法）を有し、上下方向の幅寸法が開閉板Ａ７６４１の厚みの４倍程度の長さで設計される。これにより、十分な強度を付与することができ、球の衝突による破損を防止することができる。
【１５６５４】
一方で、開閉板Ａ７６４１は厚みを増すことはしておらず、むしろ切欠き部Ａ７６４１ｎにより、開閉板Ａ６４１に比較して軽量化されている。そのため、駆動ソレノイドＡ６４２を流用した場合であっても、開閉動作速度を向上させることができる。
【１５６５５】
予備当接部Ａ７６３８はカバー部材Ａ７６３０に対して片持ちで支持される態様とされるところ、延設先端側が開閉板Ａ７６４１の切欠き部Ａ７６４１ｎと接している。そのため、球との衝突時に予備当接部Ａ７６３８の延設先端側が左右に変位して予備当接部Ａ７６３８が撓み変形する事態を回避し易くすることができる。
【１５６５６】
なお、説明の便宜上、予備当接部Ａ７６３８の左右方向の厚み寸法を切欠き部Ａ７６４１ｎに調度おさまる形状で構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切欠き部Ａ７６４１ｎが予備当接部Ａ７６３８に比較して十分に大きな形状で構成されて

も良い。即ち、切欠き部Ａ７６４１ｎと予備当接部Ａ７６３８との間に十分な隙間が形成されるようにしても良い。

【１５６５７】

この場合、開閉板Ａ７６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）へ変化される際に切欠き部Ａ７６４１ｎと予備当接部Ａ７６３８との間で摩擦が生じて開閉板Ａ７６４１の動作が減速されることを回避することができる。

【１５６５８】

また、開閉板Ａ７６４１が閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ変化される場合の動作速度についても、同じことが言える。即ち、開閉板Ａ７６４１の切欠き部Ａ７６４１ｎと予備当接部Ａ７６３８（の形成されるカバー部材Ａ７６３０）とが接近する側へ開閉板Ａ７６４１が動作する場合の動作速度を高速化させることができ、開閉板Ａ７６４１の開放動作をスムーズにさせることができる。

【１５６５９】

なお、予備当接部Ａ７６３８の剛性についての設計は、上述のように十分な剛性を維持する（略非変形とする）場合に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、予備当接部Ａ７６３８が、少なくとも一部において柔軟性（クッション性）の高い材料から形成されても良い。

【１５６６０】

即ち、少なくとも上面側において柔軟性（クッション性）の高い材料から形成されるようにしておけば、予備当接部Ａ７６３８に当接開始された球の勢いが予備当接部Ａ７６３８を構成する材料の変形により低減されるので、その後で球から開閉板Ａ７６４１に当接により伝達される荷重を低減させることができる。

【１５６６１】

次いで、図２４２９を参照し、第９６実施形態における第２球流下構造体Ａ８６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８がベース部材Ａ６１０から僅かに張り出す場合を説明したが、第９６実施形態では、傾斜延設部Ａ８６１８がカバー部材Ａ６３０付近まで張り出す態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１５６６２】

図２４２９は、図２３８５のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第９６実施形態における第２球流下構造体Ａ８６００の部分断面図である。

【１５６６３】

第２球流下構造体Ａ８６００は、傾斜突部Ａ６１８の代わりに、右側の減速突部Ａ６１６の右方側において、正面視における傾斜突部Ａ６１８の外形形状で、カバー部材Ａ６３０近傍まで前方へ向けて延設される傾斜延設部Ａ８６１８を備える。

【１５６６４】

傾斜延設部Ａ８６１８は、換言すれば、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間における球の通過領域の幅方向（前後方向）に亘って形成されるものであり、傾斜延設部Ａ８６１８とカバー部材Ａ６３０との隙間（前後隙間）における球の通過を防止する。

【１５６６５】

傾斜延設部Ａ８６１８は、前後に延びる板状部であって、その上面が、開閉板Ａ６４１の上面と平行となる傾斜面として形成される。傾斜延設部Ａ８６１８に球が到達した場合、傾斜延設部Ａ８６１８の傾斜に沿って左方へ流れた球が傾斜延設部Ａ８６１８から脱落する場合に、開閉板Ａ６４１が開放状態となっていれば、その脱落した球は開閉板Ａ６４１の上面を転動する。

【１５６６６】

この場合における球の開閉板Ａ６４１上における転動開始位置は、傾斜延設部Ａ８６１８から脱落した位置（左側の位置）とされるため、開閉板６４１の対向部Ａ６４１ｃとして最も前方に張り出している右端部に球が衝突することが傾斜延設部Ａ８６１８により防止される。これにより、開閉板Ａ６４１の破損を防止することができる。

【１５６６７】
傾斜延設部Ａ８６１８の上面の水平線に対する傾斜角度が、開閉板Ａ６４１の上面の水平線に対する傾斜角度と同様に設定されており、開閉板Ａ６４１に球が到達する前において、開閉板Ａ６４１上を転動される場合の加速度と同様の加速度を球に付与することができる。これにより、球の流下を滑らかにすることができる。
【１５６６８】
傾斜延設部Ａ８６１８は、板状本体Ａ６１１と同様に光透過性の樹脂材料により形成されているため、傾斜延設部Ａ８６１８と重なっている状態でも開閉板Ａ６４１を視認することが可能となっているが、遊技が繰り返されるに従って、球の衝突による擦れ跡が傾斜延設部Ａ８６１８の上面に増えることで、視認性が低下する。また、擦れ跡が過度に増加した場合には、傾斜延設部Ａ８６１８に疲労が蓄積し、破損する可能性があり、更に遊技を繰り返すと開閉板Ａ６４１を破損させる可能性が有る。
【１５６６９】
本実施形態では、傾斜延設部Ａ８６１８の擦れ跡の形成度合が過度に増えた場合に開閉板Ａ６４１の視認性を敢えて低下させることで、開閉板Ａ６４１の動作状態の把握をし難くし、遊技者が遊技の継続を断念するように仕向けることができるように構成している。これにより、遊技中において傾斜延設部Ａ８６１８が破損する事態の発生を回避し易くしている。
【１５６７０】
また、傾斜延設部Ａ８６１８のように正面視で視認可能な位置で擦れ跡の形成度合を確認できるようにすることで、ホール店員はメンテナンス時期を容易に把握することができる。そのため、傾斜延設部Ａ８６１８が破損する前の取り替えを促進させることができる。
【１５６７１】
次いで、図２４３０から図２４３２を参照し、第９７実施形態における第２球流下構造体Ａ９６００について説明する。上記第８９実施形態では、傾斜突部Ａ６１８と開閉板Ａ６４１とが非当接とされる場合を説明したが、第９７実施形態では、当接張出部Ａ３６１８と開閉板Ａ９６４１とが当接される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【１５６７２】
図２４３０（ａ）及び図２４３０（ｂ）は、図２３８５のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第９７実施形態における第２球流下構造体Ａ９６００の部分断面図であり、図２４３１は、図２３８５の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第２球流下構造体Ａ９６００の部分正面図であり、図２４３２は、図２４３１のＢ１９ｍ－Ｂ１９ｍ線における第２球流下構造体Ａ９６００の部分断面図である。
【１５６７３】
図２４３０（ａ）では、開閉板Ａ９６４１の閉鎖状態（退避状態）が図示され、図２４３０（ｂ）、図２４３１及び図２４３２では、開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）が図示される。
【１５６７４】
第２球流下構造体Ａ９６００は、上述した当接張出部Ａ３６１８がベース部材Ａ９６１０に備えられており、開閉板Ａ９６４１を備える。開閉板Ａ９６４１は、左右幅の略中間位置において、干渉突部Ａ６４１ｂと同様に上方に突設される上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと、その上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの下流側に形成されており通過した球を順傾斜底面部Ａ９６３２ｇへ向けて流下させる空隙部Ａ９６４１ｄと、当接張出部Ａ３６１８の湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合され得る被嵌合突部Ａ９６４１ｐと、を備える。被嵌合突部Ａ９６４１ｐは、樹脂材料から一体成形されている。
【１５６７５】
ベース部材Ａ９６１０は、当接張出部Ａ３６１８の端部において上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと対向配置される位置に形成される対向凹部Ａ９６２２と、調整可能部材Ａ９６３

５を調整可能に支持する調整支持部Ａ９６２５と、を備える。
【１５６７６】
対向凹部Ａ９６２２は、正面視において上流側干渉突部Ａ９６４１ｂを内側に位置させる大きさで形成される。これにより、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの移動幅がベース部材Ａ９６１０の板状本体Ａ６１１の前側面よりも前方の範囲に制限されることを避けることができる（上流側干渉突部Ａ９６４１ｂを対向凹部Ａ９６２２に進入させることで板状本体Ａ６１１の前側面との当接が回避される）。
【１５６７７】
対向凹部Ａ９６２２は、球の直径よりも小さな左右幅で形成される。これにより、球が対向凹部Ａ９６２２に嵌り込み、開閉板Ａ９６４１の後退動作（閉鎖方向への動作）が球との当接により阻害される事態が生じることを避けることができる。
【１５６７８】
ベース部材Ａ９６１０の前方にはカバー部材Ａ９６３０が対向配置される。カバー部材Ａ９６３０は、ベース部材Ａ９６１０の調整支持部Ａ９６２５に支持される調整可能部材Ａ９６３５と、その調整可能部材Ａ９６３５の前側位置において板状本体Ａ６３１に形成される開口部Ａ９６３１ｂと、その開口部Ａ９６３１ｂを閉塞可能な態様で脱着可能に構成される透明蓋部材Ａ９６３８と、を備える。
【１５６７９】
カバー部材Ａ９６３０に形成される減速突部Ａ６３６は、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと正面視で重ならない位置まで、下端部の位置が挙げられる。即ち、長手方向の寸法が若干短い態様で構成される。この場合における下端部の位置は、開閉板Ａ９６４１の上面を転動する球の中心の高さよりも高くされており、開閉板Ａ９６４１の上面に当接している限りにおいて球の前端部位が減速突部Ａ６３６と当接することが回避される。一方で、球が開閉板Ａ９６４１の上面において跳ねるような場合には、球の前端部位が減速突部Ａ６３６と当接される。
【１５６８０】
即ち、減速突部Ａ６３６は、開閉板Ａ９６４１に当接しながら転動する球には作用せず（減速させず）、開閉板Ａ９６４１の上面において跳ねる球には作用する（減速させる）ように機能する。
【１５６８１】
パチンコ機Ａ１０の設置状態における傾斜（寝かせ）の程度が一定ではないことや、遊技領域に発射された球がある程度ランダムな経路を通り開閉板Ａ９６４１に到達するという事情もあり、開閉板Ａ９６４１に到達する場合における球の位置や速度にはバラつきがあり、開閉板Ａ９６４１に到達した後の流下態様も変化し得る。
【１５６８２】
開閉板Ａ９６４１に到達した球が空隙部Ａ９６４１ｄの上方を飛び越えて入賞検出センサＡＳＣ６４に入賞する事態が頻繁に生じる事態を避けることが好ましい場合において、全ての球の流下速度を抑制してしまうと、球の流下の勢い自体が低減され見映えが悪くなるし、遊技自体が緩慢になり遊技者に飽きられ易くなる可能性が有る。
【１５６８３】
本実施形態では、開閉板Ａ９６４１に当接しながら転動する球には作用せず（減速させず）、開閉板Ａ９６４１の上面に対して浮き上がっている球には作用する（減速させる）ように減速突部Ａ６３６を機能させることで、空隙部Ａ９６４１ｄの上方を飛び越える可能性が高い球についてのみ球の速度を抑制するようになっており、開閉板Ａ９６４１の上面を転動する球の勢いまでも低減させる場合に比較して、球の勢いを高く維持させることができるので、球に注目する遊技者の興趣の向上を好適に図ることができ、次々に到達する球に注目させることで遊技者を遊技に集中させることができる。
【１５６８４】
調整可能部材Ａ９６３５は、光透過性の樹脂材料から形成されており、後端部が調整支持部Ａ９６２５に支持され前後方向に延びる支持腕部Ａ９６３５ａと、その支持腕部Ａ９

６３５ａの前端部に固定され後端側の形状が突条部Ａ６３５と同様の形状となるように構成される被支持突部Ａ９６３５ｂと、を備え、略Ｌ字形状（図２４３２参照）の部材として構成される。調整可能部材Ａ９６３５が透過性の部材として構成されることにより、開閉板Ａ９６４１の下流側を流下する球が調整可能部材Ａ９６３５と重なる場合にも、球の視認性が低下することを避けることができる。

【１５６８５】

支持腕部Ａ９６３５ａは、通常は調整支持部Ａ９６２５に支持されることで変位不能に固定される。一方、調整支持部Ａ９６２５による支持腕部Ａ９６３５ａの保持力を超える力を調整可能部材Ａ９６３５に付加することで、長孔状に形成される調整支持部Ａ９６２５の長手方向（正面視で被支持突部Ａ９６３５ｂの延びる方向に対して直角に交差する方向）に沿って支持腕部Ａ９６３５ａの位置を変化させることができ、これにより被支持突部Ａ９６３５ｂの上下位置を変化させることができる。これにより、開閉板Ａ９６４１と被支持突部Ａ９６３５ｂとの間隔（上下間隔）を変化させることができ、被支持突部Ａ９６３５ｂに当接した球の開閉板Ａ９６４１との衝突し易さ（衝突頻度）を変化させることができる。

【１５６８６】

メンテナンス等において、調整可能部材Ａ９６３５の配置を調整する際には、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外すことにより、カバー部材Ａ９６３０をベース部材Ａ９６１０に取り付けた状態において開口部Ａ９６３１ｂを通して調整可能部材Ａ９６３５に力を加えることができる。これにより、メンテナンス作業の効率を向上させることができる。

【１５６８７】

被支持突部Ａ９６３５ｂが調整可能部材Ａ９６３５の一部としてベース部材Ａ９６１０に支持されているため、被支持突部Ａ９６４５ｂが透明蓋部材Ａ９６３８の後方に位置する位置関係において、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外して調整可能部材Ａ９６３５の位置を調整したり、破損している場合には代用品と取り替えたりすることが容易にできる。

【１５６８８】

即ち、上述の第８９実施形態のようにカバー部材Ａ６３０に突条部Ａ６３５が形成される場合には、突条部Ａ６３５が破損したらカバー部材Ａ６３０自体を取り替える必要があったところ、本実施形態によれば、調整可能部材Ａ９６３５のメンテナンスを行えば十分であり、カバー部材Ａ９６３０や透明蓋部材Ａ９６３８については、調整可能部材Ａ９６３５が破損した場合であっても繰り返し流用することが可能となる。これにより、メンテナンスに要する工数を低減することができ、部材の取り替えも含めたランニングコストを低減することができる。

【１５６８９】

透明蓋部材Ａ９６３８は、後方側が視認可能となるように光透過性を有するよう構成されていればよく、素材は種々の態様が例示される。即ち、素材は樹脂材料でも良いし、ガラス材料でも良いし、その他の材料でも良い。

【１５６９０】

表面成形の態様についても種々の態様が例示される。例えば、前後面が平滑面とされた態様でも良いし、前後いずれかの面に凹凸が形成され光が照射された場合に図形が浮かび上がる態様（所謂イルミネーションプレート）に構成されていても良いし、小さな（球の直径よりも小さな）貫通孔が形成された態様でも良いし、これらの組合せでも良い。

【１５６９１】

透明蓋部材Ａ９６３８がカバー部材Ａ９６３０に取り付けられた状態において、被支持突部Ａ９６３５ｂの前端部は、透明蓋部材Ａ９６３８に対して非当接とされる（若干の間隔が空けられる）。これにより、調整可能部材Ａ９６３５の配置の調整を実行した後で開口部Ａ９６３１ｂを閉塞する態様で透明蓋部材Ａ９６３８をカバー部材Ａ９６３０に取り付けた場合において、透明蓋部材Ａ９６３８との当接により調整可能部材Ａ９６３５の調整がずれる事態を避けることができる。

【１５６９２】

なお、被嵌合突部Ａ９６４１ｐを棒状金属部材から構成し、開閉板Ａ９６４１に嵌合により固定しても良い。この場合、被嵌合突部Ａ９６４１ｐが割れたり欠けたりすることを防止でき、耐久性を向上させることができる。

【１５６９３】

開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）とされると、被嵌合突部Ａ９６４１ｐが湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合されることで、開閉板Ａ９６４１の停止位置が安定される。これにより、動作停止直後に勢いを逃がすことができずにバタつく変位態様を抑制することができ、開閉板Ａ９６４１の開閉動作の間隔を短く設定しても動作不良を生じさせないようにすることができる。

【１５６９４】

球が湾曲当接部Ａ３６１８ｂに当接することによりＵ字部分が前後方向で押しつぶされると（図２４２１（ａ）参照）、湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合されている被嵌合突部Ａ９６４１ｐが、開閉板Ａ９６４１のがたつきの範囲内で押し下げられることで、嵌合が外れる。即ち、当接張出部Ａ３６１８から離間する側に開閉板Ａ９６４１が傾倒変位（回転動作）して、嵌合が外れる。

【１５６９５】

当接張出部Ａ３６１８と開閉板Ａ９６４１との間（上下間）には開閉板Ａ９６４１の動作を阻害しない程度の隙間が開閉板Ａ９６４１の幅方向（開閉板Ａ９６４１の動作方向と交差する方向）に沿って形成されており、その隙間は、開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）でも閉鎖状態（退避状態）でも球の直径よりも小さくされるところ、当接張出部Ａ３６１８から離間する側に開閉板Ａ９６４１が傾倒変位（回転動作）した場合における隙間も、同様に球の直径よりも小さくされる。これにより、球が開閉板Ａ９６４１と当接張出部Ａ３６１８との間に挟まって動作不良を生じる事態を回避することができる。

【１５６９６】

本実施形態では、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁されても、被嵌合突部Ａ９６４１ｐが当接張出部Ａ３６１８に嵌合されている間は閉鎖状態（退避状態）で維持される。球が当接張出部Ａ３６１８に当接し、被嵌合突部Ａ９６４１ｐの嵌合が外れることで、開放状態（張出状態）へ向けての動作が開始される。これにより、球の到達と開閉板Ａ９６４１の動作とを連続的に生じさせることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【１５６９７】

この場合、球の到達タイミングと開閉板Ａ９６４１の動作タイミングとが対応する。即ち、開閉板Ａ９６４１の前方位置（板状本体Ａ６３１との間の位置）に球が存在しない状態で開閉板Ａ９６４１の動作が開始され（図２４３０（ａ）参照）、動作後において球が開閉板Ａ９６４１の上面に位置されるので（図２４３０（ｂ）参照）、球が開閉板Ａ９６４１と板状本体Ａ６３１との間に挟まる事態を避けることができる。

【１５６９８】

これは、球が当接張出部Ａ３６１８と当接する際に、球の中心よりも下側において当接張出部Ａ３６１８が球に当接することから、球に与えられる荷重が、当接位置における球の外形に対する接線と垂直な方向、即ち、前方成分だけでなく上方成分も有する方向とされることによっても促進される。即ち、重力方向とは逆方向の成分を有することで、球の流下を遅らせる方向の荷重が球に対して与えられることから、開閉板Ａ９６４１が開放動作される前に球が急速に落下して開閉板Ａ９６４１と板状本体Ａ６３１との間に挟まる事態の発生を避けることができる。

【１５６９９】

ベース部材Ａ９６１０とカバー部材Ａ９６３０との間に構成される流下経路において、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされ、開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）とされている場合に当接張出部Ａ３６１８に到達し当接した球は、開閉板Ａ９６４１の上面を転動されることなく、開閉板Ａ９６４１の対向部Ａ６４１ｃの動作方向で対向部Ａ６４１ｃに対向する位置（対向部Ａ６４１ｃの前方側）を流下し、延設形成部Ａ９６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃとして形成される逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの上面を転動する。

【１５７００】
逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒは、右方側へ向けて下がる傾斜面として形成されており、到達した球が右側の球案内部Ａ６２１として構成される不利側流入口Ａ９６２１ａを通過して遊技領域から排出される。
【１５７０１】
本実施形態では、球案内部Ａ６２１は、流入した球に基づいて遊技者が得られる利益に図柄の抽選が含まれない不利側流入口Ａ９６２１ａと、その不利側流入口Ａ９６２１ａよりも遊技者が得られる利益が大きく設定される流入口であって、流入した球に基づいて遊技者が得られる利益に図柄の抽選が含まれる有利側流入口Ａ９６２１ｂと、を備える。
【１５７０２】
なお、不利側流入口Ａ９６２１ａと有利側流入口Ａ９６２１ｂとの構成は、種々の態様が例示される。例えば、不利側流入口Ａ９６２１ａに流入した球を検出可能な検出センサや、有利側流入口Ａ９６２１ｂに流入した球を検出可能な検出センサが、それぞれ配設されるように構成しても良いし、検出センサを配設しない流入口を設けても良い。
【１５７０３】
また、不利側流入口Ａ９６２１ａと有利側流入口Ａ９６２１ｂとの優劣は、抽選の獲得以外で設定されるようにしても良い。例えば、不利側流入口Ａ９６２１ａも有利側流入口Ａ９６２１ｂも、流入した球に基づいて遊技者が得られる利益に図柄の抽選が含まれない（又は、含まれる）ことは共通とされる一方で、不利側流入口Ａ９６２１ａに球が流入した場合に遊技者に払い出される払出球よりも、有利側流入口Ａ９６２１ｂに球が流入した場合に遊技者に払い出される払出球の方が多くなるように設定しても良い。
【１５７０４】
ベース部材Ａ９６１０とカバー部材Ａ９６３０との間に構成される流下経路において、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁されており、球が当接張出部Ａ３６１８に球が当接した場合において、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）へ向けて動作された場合には、その球は開閉板Ａ９６４１の上面を転動して、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの下流側に形成される空隙部Ａ９６４１ｄを流下して、延設形成部Ａ９６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃとして形成される順傾斜底面部Ａ９６３２ｇの上面を転動する。このように、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）であるか閉鎖状態（退避状態）であるかに対応して、球が流下される流下経路が異なるように構成される。
【１５７０５】
空隙部Ａ９６４１ｄは、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと干渉突部Ａ６４１ｂとの間において、球の直径よりも大きな左右幅の矩形状で後方側へ向けて凹設形成されており、開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）においてカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間の間隔が球の直径よりも大きな寸法で構成される。
【１５７０６】
順傾斜底面部Ａ９６３２ｇは、左方側へ向けて下がる傾斜面として形成されており、到達した球が左側の球案内部Ａ６２１として構成される有利側流入口Ａ９６２１ｂを通過して遊技領域から排出される。
【１５７０７】
これにより、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされる場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球により遊技者が得られる利益よりも、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁されている場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球により遊技者が得られる利益の方が大きくなるように構成される。
【１５７０８】
空隙部Ａ９６４１ｄを流下した球は、開閉板Ａ９６４１よりも下流側に配置される突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂに当接しながら流下し、有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内される。
【１５７０９】
なお、本実施形態では、有利側流入口Ａ９６２１ｂに全ての球が案内されるのではなく

、一部の球は突設部Ａ６１５の左端から逸れて第２球流下構造体Ａ９６００から排出され、アウト口Ｈ７１（図２３７９参照）を通り遊技領域から排出されるよう構成されるが、空隙部Ａ９６４１ｄを流下した全ての球が有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内されるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の空隙部Ａ９６４１ｄの注目力をより向上させることができる。

【１５７１０】

突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂに衝突した際、球は跳ね返りにより流下方向が切り替えられることになるが、上向きに跳ね返る場合において開閉板Ａ９６４１の下面（裏面）に衝突し得る。これは、より上方位置にある被支持突部Ａ９６３５ｂに衝突した球において、より生じ易い。

【１５７１１】

これに対し、開閉板Ａ９６４１の空隙部Ａ９６４１ｄの動作方向側端部（前側端部）および幅方向側端部（左右側端部）において下面側が面取り形成されていることから、衝突した球が開閉板Ａ９６４１の上方側に戻されることなく、再度下方へ戻され、有利側流入口Ａ９６２１ｂへ向けて流下されることとなる。これにより、突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂが形成されている状況下においても、球の有利側流入口Ａ９６２１ｂへの案内を良好に生じさせることができる。

【１５７１２】

なお、順傾斜底面部Ａ９６３２ｇの上方位置において突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂが形成される一方、逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの上方位置においては突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂの形成が省略されるように構成することも可能である。

【１５７１３】

この場合、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされる場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球が、突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂに当接して跳ね返ること自体を避けることができ、跳ね返った球が開閉板Ａ９６４１の対向部Ａ６４１ｃに衝突することによる開閉板Ａ９６４１の破損を避けることができる。

【１５７１４】

また、突設部Ａ６１５や突条部Ａ６３５に当接して跳ね返った球が後続の球と衝突し、その衝突により球同士が弾け飛ぶことにより、球が有利側流入口Ａ９６２１ｂ側に案内されるイレギュラー入賞を避けることができる。

【１５７１５】

更に、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされる場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球が、突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂと当接する態様で左下傾斜に沿って転動することで、逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの左端を過ぎて順傾斜底面部Ａ９６３２ｇに到達する事態を避けることができる。これにより、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされ、開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）で維持される場合において、球が有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内されるイレギュラー入賞を避けることができる。

【１５７１６】

開閉板Ａ９６４１は、後端側において棒状に形成される支持棒状部Ａ９６４１ｊと、その支持棒状部Ａ９６４１ｊに回転動作可能に支持される回転動作部Ａ９６４１ｒの回転先端側に配設される質量部Ａ９６４１ｑと、を備える。

【１５７１７】

質量部Ａ９６４１ｑは、開閉板Ａ９６４１の閉鎖状態（退避状態）において動作範囲の下端に位置し（図２４３０（ａ）参照）、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）へ動作されると回転動作部Ａ９６４１ｒが回転動作されることに伴い上方側へ変位される（図２４３０（ｂ）参照）。

【１５７１８】

開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）において、質量部Ａ９６４１ｑは自重により動作範囲の下端へ向けて付勢される。即ち、開閉板Ａ９６４１の質量部Ａ９６４１ｑの自重が、開閉板Ａ９６４１を閉鎖状態（退避状態）側へ動作させる方向に作用する。

【１５７１９】
質量部Ａ９６４１ｑは、開閉板Ａ９６４１の退避位置よりも後方側（奥側）に位置されており、流下する球が衝突しない配置とされている。そのため、球との衝突により質量部Ａ９６４１ｇの破損が生じることを回避することができ、質量部Ａ９６４１ｑによる付勢を長期にわたり生じさせることができる。
【１５７２０】
本実施形態では、駆動ソレノイドＡ６４２の制御が、励磁と非励磁との切り替えではなく、強励磁状態と弱励磁状態とで切り替えられる。強励磁状態では、開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ向けて動作され、開放状態（張出状態）で維持される。一方、弱励磁状態では、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力と質量部Ａ９６４１ｑの自重による荷重との合力よりも励磁による電磁力の方が若干低い程度となるように制御される。そのため、弱励磁状態とされた場合に、開閉板Ａ９６４１は開放状態（張出状態）から即座に動作するのではなく、閉鎖状態（退避状態）へ向けてゆっくりと動作する。
【１５７２１】
この場合において、支持棒状部Ａ９６４１ｊに支持される質量部Ａ９６４１ｑの変位の方向（向き）は、閉鎖状態（退避状態）への動作開始時の方が、閉鎖状態（退避状態）到達時よりも、鉛直方向寄りとされるので、閉鎖状態（退避状態）に近づく程、質量部Ａ９６４１ｑの自重の影響が小さくなり、開閉板Ａ９６４１の（前後方向）動作の動作速度が遅くなる。
【１５７２２】
開閉板Ａ９６４１は、干渉突部Ａ６４１ｂと同様の形状で、左右幅の略中間位置において上方に突設される上流側干渉突部Ａ９６４１ｂを備える。開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）へ向けてゆっくりと動作する場合において、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの後方側に球が位置すると、球からの荷重が開閉板Ａ９６４１を動作させる力に対抗して、開閉板Ａ９６４１の動作を阻害し、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）まで開けられる。
【１５７２３】
そのため、開閉板Ａ９６４１が弱励磁状態に切り替えられた場合であっても、球を絶え間なく開閉板Ａ９６４１の上面に到達させることにより、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）とされる期間を引き延ばすことができる。即ち、開閉板Ａ９６４１へ向けて短い間隔で球を発射することで、開閉板Ａ９６４１に多くの球を案内させる可能性が高まることから、球を一発ずつ発射する単発打ちよりも、球を打ちっぱなしにする遊技を遊技者に実行させるように仕向けることができる。これにより、遊技者が球を変則的に発射する遊技を抑制することができる。
【１５７２４】
上流側干渉突部Ａ９６４１ｂは、開閉板Ａ９６４１に当接して転動する球に対向される位置に形成される傾斜面部（動作方向に対して傾斜する面）である上流側受部Ａ９６４１ｂ１と、開閉板Ａ９６４１を転動した球（下流側の球）に対向される位置に形成される平面部（動作方向に沿う面部）である逆流防止部Ａ９６４１ｂ２と、を備える。
【１５７２５】
上流側受部Ａ９６４１ｂ１は、開閉板Ａ９６４１の動作方向に対して傾斜する面であるため、球からの荷重を受けた場合に、その荷重により開閉板Ａ９６４１が動作され易いように構成される。動作され易い方向は傾斜の向きに対応しており、この傾斜の向きは任意に設定可能である。本実施形態では、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）側へ向けて動作され易いようにする傾斜が形成される。
【１５７２６】
一方で、逆流防止部Ａ９６４１ｂ２は、上流側受部Ａ９６４１ｂ１よりも下流側に形成され開閉板Ａ９６４１の動作方向に沿う方向に延設される部分（本実施形態では平面部）なので、球からの荷重は開閉板Ａ９６４１の動作方向と直交する方向に生じるため、球か

らの荷重を受けたとしても、その荷重による開閉板Ａ９６４１の動作（例えば、開放状態（張出状態）側へ向けた動作）が生じ難い。

【１５７２７】

これにより、空隙部Ａ９６４１ｄ側に流下した球が逆流して上流側干渉突部Ａ９６４１ｂ側に接近して衝突する事象が生じたとしても、逆流防止部Ａ９６４１ｂ２に対して球から与えられる荷重により開閉板Ａ９６４１が押し開けられる事態を避け易くすることができる。なお、逆流防止部Ａ９６４１ｂ２は平面部に限られるものではなく、例えば、湾曲面でも良いし、棒状部の一部でも良いし、階段状（段付き棒状）に形成される部分でも良い。

【１５７２８】

開放状態（張出状態）の開閉板Ａ９６４１の上面を転動する球が、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの後面側を通過する場合において、通常の速度で流下する球は空隙部Ａ９６４１ｄを通り有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内される態様で流下する一方で、通常の速度を超える速度（例えば、最大速度）で流下する球は空隙部Ａ９６４１ｄの上側を左方に通過し（飛び越え）、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂからの距離が空隙部Ａ９６４１ｄの下方領域よりも長い（離れた）位置に配設される第２入賞口Ｈ６４０を通過する。

【１５７２９】

即ち、開閉板Ａ９６４１に到達した球の流下経路が、球の流下する速度に対応して複数態様生じ得るため、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）であれば到達した球の流下経路が一様とされる場合に比較して、開閉板Ａ９６４１に到達した球に対する注目力を向上させることができる。

【１５７３０】

透明蓋部材Ａ９６３８は、左側の縁部が入賞検出センサＡＳＣ６４の近傍に位置し、左下側の角部が有利側流入口Ａ９６２１ｂよりも下方に位置することで、有利側流入口Ａ９６２１ｂの正面側を塞ぐ構成とされる。これにより、有利側流入口Ａ９６２１ｂに球詰まりが生じて、球が積み重なって開閉板Ａ９６４１に当接し、動作に影響を与える事態が生じても、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外すことで球の滞留を解除して、開閉板Ａ９６４１の動作不良を容易に解消することができる。

【１５７３１】

なお、右側の不利側流入口Ａ９６２１ａにおいては、その真上位置に開閉板Ａ９６４１が位置しないことから、球の滞留により開閉板Ａ９６４１に影響を与える可能性が低いことを考慮して、正面視における透明蓋部材Ａ９６３８の外方に位置させた。これにより、透明蓋部材Ａ９６３８の小形化を図ることができる。

【１５７３２】

また、透明蓋部材Ａ９６３８は、開閉板Ａ９６４１の正面側を塞ぐ大きさで形成される。これにより、開閉板Ａ９６４１の前側端部と透明蓋部材Ａ９６３８との間で球が挟まれた場合であっても、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外すことで球の挟まりを解消できる。

【１５７３３】

次いで、図２４３３から図２４３６を参照して、第９８実施形態における上変位ユニットＥ２１００について説明する。上記第８９実施形態では、変位手段Ｅ３２０の姿勢が規定された状態で、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から中間位置または下降位置に変位（落下）される場合について説明したが、第９８実施形態では、変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から中間位置または下降位置に変位（落下）した際にその姿勢を変更可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１５７３４】

初めに、図２４３３を参照して、第９８実施形態における上変位手段Ｅ２３００の全体構成について説明する。図２４３３は、第９８実施形態における上変位手段Ｅ２３００の分解斜視図である。

【１５７３５】

図２４３３に示すように、第９８実施形態における上変位手段Ｅ２３００は、棒状に形

成される駆動力伝達手段Ｅ３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続される変位手段Ｅ２３２０と、その変位手段Ｅ２３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側に接続される姿勢規定手段Ｅ２３３０と、変位手段Ｅ２３２０の背面側において正面視左側（矢印Ｌ方向側）に接続される従動装飾手段Ｅ３４０と、を主に備える。

【１５７３６】

変位手段Ｅ２３２０は、駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続され、駆動力伝達手段Ｅ３１０を介して駆動力を第１伝達手段Ｅ２５０との間で伝達可能なベース体Ｅ２３２１と、そのベース体Ｅ２３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ２３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ２３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。

【１５７３７】

ベース体Ｅ２３２１は、正面視において略菱形状の板から形成される。また、ベース体Ｅ２３２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ３２１ａ，Ｅ３２１ｃと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、背面側に溝状に凹設される揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆと、を備える。

【１５７３８】

揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆは、後述する姿勢規定手段Ｅ２３３０に形成される揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が挿入される溝であり、姿勢規定手段Ｅ２３３０の外形よりも大きい溝幅で形成される。また、揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆは、軸支部Ｅ３２１ａの中心を軸とする湾曲状に形成される。

【１５７３９】

姿勢規定手段Ｅ２３３０は、ベース手段Ｅ２００（図２４００参照）に対する変位手段Ｅ２３２０の姿勢を規定するための部材であり、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１と、長手方向の他端側に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円柱状に突設される揺動用ピン支持部Ｅ２３３５と、前後方向に貫通形成され、正面視において略Ｌ字状の開口に形成される案内溝Ｅ３３３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から略角柱状に突出される変位規制部Ｅ３３４と、を備える。

【１５７４０】

揺動用ピン支持部Ｅ２３３５は、変位手段Ｅ２３２０のベース体Ｅ２３２１に形成される揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆに挿入されて、ベース体Ｅ２３２１に接続される部位であり、揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。これにより、第９８実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、揺動用ピン支持部Ｅ２３３５に揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動させることで、駆動力伝達手段Ｅ３１０の位置を変更しなくても、変位手段Ｅ２３２０のベース体Ｅ２３２１の姿勢をベース手段Ｅ２００に対して変更可能とされる。

【１５７４１】

なお、揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆは、駆動力伝達手段Ｅ３１０の変位が停止された状態において、変位手段Ｅ２３２０の自重により揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの一方側に揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が維持されるように形成される。これにより、パチンコ機Ａ１０の外側から加わる外力により、変位手段Ｅ２３２０のベース体Ｅ２３２１がベース手段Ｅ２００に対してその姿勢を変更してしまうことを抑制できる。

【１５７４２】

次いで、図２４３４から図２４３６を参照して、第９８実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位について説明する。図２４３４（ａ）及び図２４３４（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００を正面視した模式図であり、図２４３５（ａ）及び図２４３５（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００を正面視した模式図であり、図２４３６（ａ）及び図２４３６（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００を正面視した模式図である。

【１５７４３】
なお、図２４３４から図２４３６では、変位手段Ｅ２３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆが破線で図示されると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、係合部材Ｅ２９０、及び、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。また、図２４３４から図２４３６では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５７４４】
また、図２４３４（ａ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態が図示され、図２４３４（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視左回りに第２回転位置まで回転した状態が図示され、図２４３５（ａ）及び図２４３５（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を正面視左回りで第２回転位置まで回転させた後、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置まで落下した後の状態が順に図示され、図２４３６（ａ）及び図２４３６（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を正面視左回りで第２回転位置まで回転させた後、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置まで落下した後の状態が順に図示される。

【１５７４５】
図２４３４に示すように、回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた場合には、図２４３４（ａ）に示す第１回転位置から図２４３４（ｂ）に示す第２回転位置まで回転体Ｅ２３４を回転させる直前まで係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００も同様に上昇位置に規制される。

【１５７４６】
また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることで、第１リンクＥ２４０の変位も規制されるため、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置に回転させた際に、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面から離間させることができる。

【１５７４７】
次に、図２４３４（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、上述したように、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間され、駆動モータＥＭ１の駆動力が非伝達とされるので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。

【１５７４８】
次に、図２４３５を参照して、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転させて、駆動モータＥＭ１の駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００に非伝達とした後、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００を上昇位置から中間位置に変位（落下）させた場合について説明する。

【１５７４９】
図２４３５（ａ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部

Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに当接することで、第１伝達手段Ｅ２５０の落下が規制され、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も中間位置に配置される。

【１５７５０】

この場合、図２４３５（ｂ）に示すように、上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）が中間位置まで変位（落下）した衝撃により、変位手段Ｅ３２０に作用する慣性力で揺動用ピン支持部Ｅ２３３５に変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動させることができる。これにより、中間位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０の姿勢をベース手段Ｅ２００に対して変更することができる。

【１５７５１】

なお、図２４３５（ｂ）に示すように中間位置までの変位（落下）の慣性力によりベース手段Ｅ２００に対する姿勢が変更された変位手段Ｅ２３２０は、その自重により、図２４３５（ａ）に示す姿勢（即ち、中間位置に配置された姿勢）に戻され、その姿勢を維持することができる。

【１５７５２】

次に、図２４３６を参照して、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転させて、駆動モータＥＭ１の駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００に非伝達とした後、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００を上昇位置から下降位置に変位（落下）させた場合について説明する。

【１５７５３】

図２４３６（ａ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第２位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに非当接とされる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで落下させることが可能となり、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）も下降位置に変位（落下）される。

【１５７５４】

この場合、図２４３６（ｂ）に示すように、上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）を下降位置まで変位（落下）させた衝撃により、変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力で揺動用ピン支持部Ｅ２３３５に変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動させることができる。これにより、下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０の姿勢をベース手段Ｅ２００に対して変更することができる。

【１５７５５】

なお、図２４３６（ｂ）に示すように中間位置までの変位（落下）の慣性力によりベース手段Ｅ２００に対する姿勢が変更された変位手段Ｅ２３２０は、その自重により、図２４３６（ａ）に示す姿勢（即ち、中間位置に配置された姿勢）に戻され、その姿勢を維持することができる。

【１５７５６】

従って、第９８実施形態では、上記した第８９実施形態のように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）位置を変えるだけでなく、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更できるので、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出効果を向上できる。

【１５７５７】

即ち、上記第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の距離が変更されるだけであるので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の変位の態様を十分に変更できないという問題点があっ

た。
【１５７５８】
これに対し、第９８実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の距離を変更するだけでなく、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更できるので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位の態様を変更しやすくできる。その結果、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出効果を向上できる。
【１５７５９】
また、第９８実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制して、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域の中央側に向けて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができる。そのため、変位手段Ｅ２３２０の変位に着目させやすくでき、限られたスペース（窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域）を有効に活用できる。
【１５７６０】
さらに、第９８実施形態においては、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、変位手段Ｅ２３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の光の発光色および発光箇所が変更される。これにより、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）時に変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。その結果、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出効果を向上できる。
【１５７６１】
次いで、図２４３７から図２４３９を参照して、第９９実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位態様について説明する。上記第９８実施形態では、上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）が変位（落下）した際の慣性力を利用して変位（落下）後の変位手段Ｅ３２２０の姿勢を変化させる場合について説明したが、第９９実施形態では、上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０を他の役物（第９９実施形態では、下変位ユニットＥ５００）に衝突させて変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変化させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【１５７６２】
図２４３７（ａ）及び図２４３７（ｂ）は、第９９実施形態における上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ５００を正面視した模式図であり、図２４３８（ａ）及び図２４３８（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ５００を正面視した模式図であり、図２４３９（ａ）及び図２４３９（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ５００を正面視した模式図である。
【１５７６３】
なお、図２４３７から図２４３９では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。また、図２４３７から図２４３９では、変位手段Ｅ２３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆを破線で図示すると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、係合部材Ｅ２９０、及び、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。
【１５７６４】
さらに、図２４３７（ａ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態が図示され、図２４３７（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視左回りに第２回転位置まで回転した状態が図示され、図２４３８（ａ）及び図２４３８（ｂ）では、回転

体Ｅ２３４を正面視左回りで第２回転位置まで回転させた後、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置まで落下する状態が順に図示され、図２４３９（ａ）及び図２４３９（ｂ）では、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置から下降位置まで落下する状態が順に図示される。

【１５７６５】

図２４３７から図２４３９に示すように、下変位ユニットＥ５００は、張出位置に配設されることで、回転手段Ｅ５５０が窓部Ｐ１４ｅの下方側から変位して窓部Ｐ１４ｅの内側に配置される。なお、張出位置において下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０は、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設されると共に、正面視における変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡と重なる位置に配設される。これにより、第９９実施形態では、下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０が張出位置に配置される状態において、上変位ユニットの変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から下方に向かって変位（落下）させた場合に、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させることができる。以下では、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接について詳しく説明する。

【１５７６６】

まず、図２４３７に示すように、回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた場合には、図２４３７（ａ）に示す第１回転位置から図２４３７（ｂ）に示す第２回転位置まで回転体Ｅ２３４を回転させる直前まで係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ２３００も同様に上昇位置に規制される。

【１５７６７】

そして、図２４３７（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、上述したように、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間しているので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。

【１５７６８】

次に、図２４３８を参照して、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から中間位置に変位（落下）させた場合について説明する。なお、第９９実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、ベース体Ｅ２３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板Ｅ３２１ｈ（図２４０９参照）の発光手段Ｅ３２１ｈ１の光が正面側だけでなく、下方側にも向けて出射可能に構成される。図２４３８では、変位手段Ｅ２３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１が鎖線で図示されると共に、発光手段Ｅ３２１ｈ１から下方に向けて出射される光の方向が２点鎖線の矢印で図示される。

【１５７６９】

図２４３８（ａ）に示すように、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から中間位置に変位（落下）させた場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに当接する直前（即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置まで変位（落下）する直前）に、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０を、張出位置に配設される下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０の上方側に当接させることができる。

【１５７７０】

この当接により、図２４３８（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０の外縁に沿って転動しつつ中間位置に向かって変位（落下）することで、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２

１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変化される。この変位手段Ｅ２３２０の姿勢変化により、第１伝達手段Ｅ２５０の中間位置への変位（落下）を継続させて、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面を当接部Ｅ４４２ｃに当接させることができる。その結果、第１伝達手段Ｅ２５０の変位が中間位置で停止され、図２４３８（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変化された状態で変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）が規制される。

【１５７７１】

また、第９９実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の上方側に当接させて、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域の中央側に向けて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができる。よって、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０の影響を受けずに落下するたする態様では、変位手段Ｅ２３２０が下降位置まで落下する態様となりがちであるのに対し、途中で回転手段Ｅ５５０に当接される態様では、窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域における幅方向中央側へ変位手段Ｅ２３２０が変位可能とされるので、変位手段Ｅ２３２０の変位に着目させやすくできる。その結果、限られたスペース（窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域）を有効に活用できる。

【１５７７２】

なお、第９９実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、図２４３８（ａ）及び図２４３８（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変化されることで、発光手段Ｅ３２１ｈ１から下方に向けて出射される光の向きが下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０に向けられる。これにより、第９９実施形態では、下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０の外面を上変位ユニットＥ１００の発光手段Ｅ３２１ｈ１の光により明るくしやすくできる。その結果、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを合わせた変位を遊技者に視認させやすくでき、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させることによる演出効果を向上できる。

【１５７７３】

次に、図２４３９を参照して、図２４３８（ｂ）に示す中間位置に第１伝達手段Ｅ２５０が配置された状態から、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面と回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃとの当接を解除して、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで変位（落下）させる場合について説明する。

【１５７７４】

図２４３９に示すように、第９９実施形態では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に変位させて、回転部材Ｅ４４２を第１伝達手段Ｅ２５０の中間位置から下降位置への変位を許容した後、回転手段Ｅ５５０を正面視右回りに回転させることで、回転手段Ｅ５５０の上方側に当接する変位手段Ｅ２３２０を変位させて、変位手段Ｅ５３０の姿勢を変更させた状態で変位手段Ｅ５３０を下降位置まで落下させることができる。

【１５７７５】

即ち、第９９実施形態では、図２４３９（ａ）に示すように、張出位置の回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させて変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更するため、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される場合に、変位手段Ｅ２３２０の一部が回転手段Ｅ５５０に載置された状態とされる。

【１５７７６】

そのため、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に変位させて、回転部材Ｅ４４２を第１伝達手段Ｅ２５０の中間位置から下降位置への変位を許容したとしても、変位手段Ｅ２３２０を下降位置に向けて変位（落下）させることが困難とされる。

【１５７７７】

これに対し、第９９実施形態では、回転手段Ｅ５５０を回転させることで、その回転手段Ｅ５５０に載置された変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の回転に合わせて左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させることができる。これにより、回転手段Ｅ５５０の上方側に変位手段Ｅ２３２０が載置された状態を解除して、変位手段Ｅ２３２０を下降位置に

向けて変位（落下）させることができる。その結果、変位手段Ｅ２３２０に接続される第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで変位させることができる。

【１５７７８】

従って、第９９実施形態では、回転手段Ｅ５５０の回転に合わせて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができるので、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを一体的に変位させることができる。そのため、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０とを合わせた変位を遊技者に視認させることができ、それらの変位による演出効果を向上できる。

【１５７７９】

次いで、図２４４０から図２４４４を参照して、第１００実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位について説明する。上記第９９実施形態では、張出位置における下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０に、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０が必ず当接する場合について説明したが、第１００実施形態では、張出位置における下変位ユニットＥ３５００の回転体Ｅ３５５０に、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０を当接させる態様と、当接させない態様とを形成する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１５７８０】

初めに、図２４４０及び図２４４１を参照して、第１００実施形態における下変位ユニットＥ４５００について説明する。図２４４０（ａ）は、第１００実施形態における下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図であり、図２４４０（ｂ）は、回転手段Ｅ４５５０を正面視した模式図であり、図２４４０（ｃ）は、回転手段Ｅ４５５０を上面視した模式図であり、図２４４１（ａ）及び図２４４１（ｃ）は、図２４４０（ａ）のＥ０５ａ－Ｅ０５ａ線における下変位ユニットＥ４５００の断面模式図であり、図２４４１（ｂ）及び図２４４１（ｄ）は、回転手段Ｅ４５５０を上面視した模式図である。

【１５７８１】

なお、図２４４１（ａ）及び図２４４１（ｃ）では、変位手段Ｅ２３２０の変位を許容する許容回転位置に回転手段Ｅ４５５０が配設された状態が図示され、図２４４１（ｂ）及び図２４４１（ｄ）では、変位手段Ｅ２３２０の変位を規制する規制回転位置に回転手段Ｅ４５５０が配設された状態が図示される。

【１５７８２】

図２４４０及び図２４４１に示すように、第１００実施形態における下変位ユニットＥ４５００は、ベース手段Ｅ５１０と、駆動手段Ｅ５２０と、変位手段Ｅ５３０と、従動手段Ｅ５４０と、変位手段Ｅ５３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ４５６０と、その駆動手段Ｅ４５６０の上方側に接続される回転手段Ｅ４５５０と、を主に備える。

【１５７８３】

駆動手段Ｅ４５６０は、一方向（第１００実施形態では、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））に軸を変位可能なソレノイドＥ４５６１と、そのソレノイドＥ４５６１の軸の先端に配設される連結手段Ｅ４５６２と、それらソレノイドＥ４５６１及び連結手段Ｅ４５６２が収容されると共に、変位手段Ｅ５３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結されるケース体Ｅ４５６３と、を主に備える。

【１５７８４】

連結手段Ｅ４５６２は、ソレノイドＥ４５６１の駆動力を後述する回転手段Ｅ４５５０に伝達するために回転手段Ｅ４５５０と接続される部材であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通され前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に溝状に開口される摺動溝Ｅ４５６２ａを備える。

【１５７８５】

ケース体Ｅ４５６３は、ソレノイドＥ４５６１及び連結手段Ｅ４５６２を収容可能な箱状に形成され、上面に下方側（矢印Ｄ方向）に向けて円形状に凹設される被軸支部Ｅ４５６３ａを備える。また、ケース体Ｅ４５６３の上面には、後述する回転手段Ｅ４５５０の

摺動ピンＥ４５５３を連結手段Ｅ４５６２に接続するための開口（図示しない）が形成される。下変位ユニットＥ４５００では、ケース体Ｅ４５６３の上面に形成される開口（図示しない）を介して、ケース体Ｅ４５６３の内外に配設される連結手段Ｅ４５６２と回転手段Ｅ４５５０とを接続できる。

【１５７８６】

回転手段Ｅ４５５０は、上面視略円形の円盤状に形成される本体部Ｅ４５５１と、その本体部Ｅ４５５１の中心に配設される回転軸Ｅ４５５２と、回転軸Ｅ４５５２とは径方向に異なる位置に配設される摺動ピンＥ４５５３と、を主に備え、回転軸Ｅ４５５２がケース体Ｅ４５６３の被軸支部Ｅ４５６３ａに回転可能な状態で軸支されると共に、摺動ピンＥ４５５３が連結手段Ｅ４５６２の摺動溝Ｅ４５６２ａの内側に配設される。

【１５７８７】

よって、回転手段Ｅ４５５０は、ソレノイドＥ４５６１に電力が付与されてソレノイドＥ４５６１の軸が連結手段Ｅ４５６２と共に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位されることで連結手段Ｅ４５６２に接続される摺動ピンＥ４５５３が変位され、回転軸Ｅ４５５２を軸に回転される。

【１５７８８】

また、回転手段Ｅ４５５０の本体部Ｅ４５５１は、外周側の一部を径方向内側に向かって切り欠いて形成された切り欠き部Ｅ４５５１ａを備えており、ソレノイドＥ４５６１の駆動力により回転手段Ｅ４５５０を回転させることで、切り欠き部Ｅ４５５１ａの位置を変更可能とされる。

【１５７８９】

なお、回転手段Ｅ４５５０は、図２４４１（ａ）に示すようにソレノイドＥ４５６１の軸が張り出され許容回転位置に配置される場合に、切り欠き部Ｅ４５５１ａの内側の空間が回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置され、図２４４１（ｂ）に示すようにソレノイドＥ４５６１の軸が引き込まれ規制回転位置に配設される場合に、切り欠き部Ｅ４５５１ａの内側の空間が回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避される。

【１５７９０】

次いで、図２４４２から図２４４４を参照して、第１００実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位態様について説明する。なお、第１００実施形態おける上変位ユニットＥ２１００では、第３ベースＥ２６０から変位規制手段Ｅ４００が取り外され、上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）及び第１伝達手段Ｅ２５０は、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に載置されることにより中間位置に維持されるように構成される。

【１５７９１】

図２４４２（ａ）及び図２４４２（ｂ）は、第１００実施形態における上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図であり、図２４４３（ａ）は、回転手段Ｅ４５５０及び変位手段Ｅ２３２０を上面視した模式図であり、図２４４３（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図であり、図２４４４（ａ）は、回転手段Ｅ４５５０及び変位手段Ｅ２３２０を上面視した模式図であり、図２４４４（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図である。

【１５７９２】

なお、図２４４２（ａ）、図２４４２（ｂ）、図２４４３（ｂ）及び図２４４４（ｂ）では、変位手段Ｅ２３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆを破線で図示すると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示される。

【１５７９３】

また、図２４４２（ａ）、図２４４２（ｂ）、図２４４３（ｂ）及び図２４４４（ｂ）

では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５７９４】

図２４４２から図２４４４に示すように、下変位ユニットＥ４５００は、上記第９９実施形態における下変位ユニットＥ５００と同様に、張出位置に配設されることで、回転手段Ｅ４５５０が窓部Ｐ１４ｅの外側から窓部Ｐ１４ｅの内側に配置される。なお、張出位置において下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０は、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設されると共に、正面視における変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡と重なる位置に配設される。これにより、第１００実施形態では、下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０が張出位置に配置される状態において、上変位ユニットの変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から下方に向かって変位（落下）させた場合に、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させることができる。以下では、張出位置に回転手段Ｅ４５５０が配置される場合における変位手段Ｅ２３２０の変位態様について詳しく説明する。

【１５７９５】

まず、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第８９実施形態、第９８実施形態、第９９実施形態における上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ２３００も同様に上昇位置に規制される。

【１５７９６】

そして、図２４４２（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間しているので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させて、図２４４２（ｂ）に示すように、正面視において下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０の上方に隣り合う位置まで落下させることができる。

【１５７９７】

次に、図２４４３及び図２４４４を参照して、正面視において下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０の上方に隣り合う位置（図２４４２（ｂ）に示す位置）まで変位（落下）させた際に、回転手段Ｅ４５５０が規制回転位置または許容回転位置に配設される場合について説明する。

【１５７９８】

図２４４３に示すように、回転手段Ｅ４５５０が張出位置、且つ、規制回転位置に配置される場合には、回転手段Ｅ４５５０の切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間が回転軸Ｅ４５５２よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避され、回転手段Ｅ４５５０の上面が変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡上に配置される。

【１５７９９】

これにより、上昇位置から下降する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の上面に当接される。この当接により、図２４４３（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の上面に沿って転動することで、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変化させることができる。また、第１００実施形態では、姿勢

変化した変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ４５５０の上面に載置することで、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）を中間位置に維持することができる。

【１５８００】

また、第１００実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ４５５０の上方側に当接させて、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域の中央側に向けて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができる。よって、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の影響を受けずに落下するたする態様では、変位手段Ｅ２３２０が下降位置まで落下する態様となりがちであるのに対し、途中で回転手段Ｅ４５５０に当接される態様では、窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域における幅方向中央側へ変位手段Ｅ２３２０が変位可能とされるので、変位手段Ｅ２３２０の変位に着目させやすくできる。その結果、限られたスペース（窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域）を有効に活用できる。

【１５８０１】

一方、図２４４４に示すように、回転手段Ｅ４５５０が張出位置、且つ、許容回転位置に配置される場合には、回転手段Ｅ４５５０の切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間が回転軸Ｅ４５５２と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配設され、切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間が変位手段Ｅ２３２０の回転軌跡上に配置される。

【１５８０２】

これにより、上昇位置から下降する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間を通過して下降位置まで落下させることができる。

【１５８０３】

従って、第１００実施形態では、回転手段Ｅ４５５０が張出位置に配置される状態において、回転手段Ｅ４５５０を回転させることで、上昇位置から変位する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接されるか否かを変更することができる。

【１５８０４】

このように、第１００実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域に配置される張出位置の回転手段Ｅ４５５０に、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が当接可能に構成されるので、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接されるか否かの動向に着目させることができる。

【１５８０５】

また、第１００実施形態では、張出位置に配設した回転手段Ｅ４５５０を回転させて、切り欠き部Ｅ４５５１ａを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることで、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接する態様と、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接しない態様とに切り替えることができるので、正面側（矢印Ｆ方向側）から窓部Ｐ１４ｅを介して回転手段Ｅ４５５０を視認する遊技者に対し、回転手段Ｅ４５５０の状態（回転位置）を把握させにくくできる。即ち、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接可能な状態であるか否かを把握させにくくできる。

【１５８０６】

なお、第１００実施形態では、回転手段Ｅ４５５０は円板状に形成され回転軸を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向けて配置されるので、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接する態様と、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接しない態様とに切り替えた際に、正面視における回転手段Ｅ４５５０の外形の変化量を少なくできる。その結果、正面側（矢印Ｆ方向側）から窓部Ｐ１４ｅを介して回転手段Ｅ４５５０を視認する遊技者に対し、回転手段Ｅ４５５０の状態（回転位置）を把握させにくくできる。

【１５８０７】

さらに、第１００実施形態では、直動可能な軸を有するソレノイドＥ４５６１と、変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が当接される回転手段Ｅ４５５０とが、ソレノイドＥ４

５６１の軸に接続された連結手段Ｅ４５６２の摺動溝Ｅ４５６２ａに回転手段Ｅ４５５０に形成された摺動ピンＥ４５５３が挿通され、その挿通方向が鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とされるので、変位手段Ｅ２３２０が変位（落下）して回転手段Ｅ４５５０に当接した場合に、その当接した衝撃や変位手段Ｅ２３２０の荷重が連結手段Ｅ４５６２に作用することを抑制できる。その結果、連結手段Ｅ４５６２及びソレノイドＥ４５６１が破損や故障することを抑制できる。

【１５８０８】

なお、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接された際に、回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２が破損しないように、被軸支部Ｅ４５６３ａの底部に弾性体を配設しても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接した際に、被軸支部Ｅ４５６３ａに配設した弾性体を弾性変形させることで、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接した衝撃を吸収できる。その結果、回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２が破損することを抑制できる。

【１５８０９】

次いで、図２４４５から図２４４８を参照して、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００について説明する。上記第９８実施形態では、変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更するために、第１伝達手段Ｅ２５０を回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃに当接させる場合について説明したが、第１０１実施形態では、変位手段Ｅ５３２０を変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａに当接させて、変位手段Ｅ５３２０の姿勢を変更する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【１５８１０】

初めに、図２４４５を参照して、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００の全体構成について説明する。図２４４５（ａ）は、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図２４４５（ｂ）は、図２４４５（ａ）のＥ０６ｂ－Ｅ０６ｂ線における上変位ユニットＥ５１００の断面模式図である。なお、図２４４５（ａ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５８１１】

図２４４５に示すように、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００は、ベース手段Ｅ５２００と、そのベース手段Ｅ５２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ５２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ５３００と、を主に備え、ベース手段Ｅ５２００から上変位手段Ｅ５３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ５３００を窓部Ｐ１４ｅの範囲内と範囲外とで変位可能とされる。

【１５８１２】

第１０１実施形態における上変位手段Ｅ５３００は、駆動力伝達手段Ｅ３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続される変位手段Ｅ５３２０と、その変位手段Ｅ５３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側に接続される姿勢規定手段Ｅ２３３０と、を主に備える。

【１５８１３】

変位手段Ｅ５３２０は、駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続され、駆動力伝達手段Ｅ３１０を介して駆動力を第１伝達手段Ｅ２５０との間で伝達可能なベース体Ｅ５２３１と、そのベース体Ｅ５３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ５３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ５３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。

【１５８１４】
ベース体Ｅ５３２１は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成され、正面視において右側（矢印Ｒ方向側）の一部が窓部Ｐ１４ｅの外側の領域に配設されると共にベース手段Ｅ２００（第３ベースＥ２６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。また、ベース体Ｅ５３２１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０の正面側に重なる領域において背面側（矢印Ｂ方向側）に円柱状に突出される当接ピン部Ｅ５３２１ｇを備えると共に、上記第９８実施形態におけるベース体Ｅ２３２１と同様に、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ３２１ａ，Ｅ３２１ｃと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、背面側に溝状に凹設される揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆと、を備える。
【１５８１５】
当接ピン部Ｅ５３２１ｇは、後述するベース手段Ｅ５２００の第２ベースＥ５２２０に配設される変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａに当接して、変位手段Ｅ５３２０の変位方向を変更する部分であり、正面視において窓部Ｐ１４ｅの外側の領域に形成されると共に、第３ベースＥ５２６０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。
【１５８１６】
また、当接ピン部Ｅ５３２１ｇは、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端部に周方向沿って凹設される溝部Ｅ５３２１ｇ１を備える。溝部Ｅ５３２１ｇ１は、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した際に、被当接部Ｅ５２２６ａに形成される凸部Ｅ５２２６ａ１が挿入される部分であり、凸部Ｅ５２２６ａ１に対応する凹設形状に形成される。
【１５８１７】
ベース手段Ｅ５２００は、第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ５２２０と、その第２ベースＥ５２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、第１リンクＥ２４０と、第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ５２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ５２２０の正面側に配設される第３ベースＥ５２６０と、第２ベースＥ５２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２伝達手段Ｅ２８０と、係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ５２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位可能に構成される。
【１５８１８】
第２ベースＥ５２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ２８０、及び、係合部材Ｅ２９０が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ５２２１と、その本体部材Ｅ５２２１に配設され後述する第１伝達手段Ｅ２５０を案内する金属製の案内棒Ｅ２２２と、その案内棒Ｅ２２２に案内された第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０が案内棒Ｅ２２２に案内されて下降側の端部まで変位された際に第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体が所定位置に回転されたことを演出する第２検出手段Ｅ２２５と、第２ベースＥ５２２０に開口された貫通孔を介して第２ベースＥ５２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）と正面側（矢印Ｆ方向側）とに亘って配設される変位付与手段Ｅ５２２６と、を備える。
【１５８１９】
変位付与手段Ｅ５２２６は、第３ベースＥ５２６０正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置で変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇと当接することで、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を変化させる部材であり、正面において、当接ピン部Ｅ５３２１ｇと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設される。

【１５８２０】
　また、変位付与手段Ｅ５２２６は、当接ピン部Ｅ５３２１ｇに当接する被当接部Ｅ５２２６ａと、その被当接部Ｅ５２２６ａに接続され、被当接部Ｅ５２２６ａを変位させることが可能に構成されるソレノイドＥ５２２６ｂと、を備える。
【１５８２１】
　ソレノイドＥ５２２６ｂは、被当接部Ｅ５２２６ａに接続される軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることが可能な状態で配置され、第２ベースＥ５２２０の本体部材Ｅ５２２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。また、ソレノイドＥ５２２６ｂは、その前後方向に変位可能な軸が本体部材Ｅ５２２１の貫通孔を介して本体部材Ｅ５２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その本体部材Ｅ５２２１の正面側に配設されるソレノイドＥ５２２６ｂの軸が第３ベースＥ５２６０よりも正面側に突出可能に構成される。これにより、ソレノイドＥ５２２６ｂの軸を変位させることで、ソレノイドＥ５２２６ｂの軸に接続される被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の正面側に突出させることが可能とされる。
【１５８２２】
　被当接部Ｅ５２２６ａは、正面視円形状の円板状に形成されると共に、その中心がソレノイドＥ５２２６ｂの軸に対して回転可能な状態でソレノイドＥ５２２６ｂの軸に連結される。また、被当接部Ｅ５２２６ａには、円板状に形成される外周面において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の一部の領域から径方向外側に向かって突出すると共に周方向に一周連続する凸部Ｅ５２２６ａ１が形成される。
【１５８２３】
　凸部Ｅ５２２６ａ１は、被当接部Ｅ５２２６ａに当接する当接ピン部Ｅ５３２１ｇを案内する突起であり、当接ピン部Ｅ５３２１ｇに形成される溝部Ｅ５３２１ｇ１の内側に挿入可能な大きさに形成される。また、凸部Ｅ５２２６ａ１は、被当接部Ｅ５２２６ａの外周面を周方向に一周する間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に波状に湾曲して形成される。これにより、被当接部Ｅ５２２６ａに当接して被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に沿って変位する当接ピン部Ｅ５３２１ｇを凸部Ｅ５２２６ａ１に沿って前後方向に変位させることができる。
【１５８２４】
　第３ベースＥ５２６０は、正面視において第２ベースＥ５２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ５２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ５２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ５２２０と第３ベースＥ５２６０との端部には、第２ベースＥ５２２０と第３ベースＥ５２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅの内側の領域に突出されると共に、摺動体Ｅ２５１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って伝達部Ｅ２５２を窓部Ｐ１４ｅの内側の領域で上下方向に変位可能とされる。
【１５８２５】
　また、第３ベースＥ５２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に円形状に開口される貫通孔Ｅ５２６５と、正面側の側面に配設され変位手段Ｅ５２６３を検出可能な検出手段Ｅ５２６７と主に備える。
【１５８２６】
　貫通孔Ｅ５２６５は、第２ベースＥ５２２０に配設される変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）と背面側（矢印Ｂ方向側）との間で変位させるための開口であり、正面視において被当接部Ｅ５２２６ａの外形よりも大きい内径に形成される。
【１５８２７】

検出手段Ｅ５２６７は、変位手段Ｅ５３２０が所定位置に変位したことを検出可能な検出装置であり、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ５３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が所定の姿勢に変位された場合に変位手段Ｅ５３２０を検出可能に構成される。

【１５８２８】

次いで、図２４４６から図２４４８を参照して、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００の変位態様について説明する。なお、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、変位手段Ｅ５３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際に、中間位置でその姿勢を変化するか否かを変更できる。

【１５８２９】

図２４４６（ａ）及び図２４４６（ｂ）は、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図２４４７（ａ）は、上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図２４４７（ｂ）は、上変位ユニットＥ５１００を側面視した模式図であり、図２４４８（ａ）は、上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図２４４８（ｂ）は、上変位ユニットＥ５１００を側面視した模式図である。

【１５８３０】

なお、図２４４６（ａ）、図２４４６（ｂ）、図２４４７（ａ）及び図２４４８（ａ）では、変位手段Ｅ５３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆ、当接ピン部Ｅ５３２１ｇを破線で図示すると共に、第３ベースＥ５２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示され、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５８３１】

また、図２４４７（ａ）及び図２４４８（ｂ）では、被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出した状態が図示され、図２４４８（ａ）及び図２４４８（ｂ）では、被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に退避した状態が図示される。

【１５８３２】

初めに、第１０１実施形態の上変位ユニットＥ５１００において、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第８９実施形態、第９８実施形態～第１００実施形態における上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ５３００も同様に上昇位置に規制される。

【１５８３３】

そして、図２４４６（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間しているので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ５３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い上変位手段Ｅ５３００の変位手段Ｅ５３２０も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させて、図２４４６（ｂ）に示すように、正面視において、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２６５ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に隣り合う位置まで変位（落下）させることができる。

【１５８３４】

次に、図２４４７及び図２４４８を参照して、正面視において変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２６５ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に隣り合う位置（図２４４６（ｂ）に示す位置）よりも下方側における変位手段Ｅ５３２０の変位ついて説明する。

【１５８３５】

図２４４７に示すように、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａが第３ベースＥ５２６０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す位置に配置される場合には、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接される。これにより、図２４４７（ａ）に示すように、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接させつつ変位させることができる。従って、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側の変位が規制されるため、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ５３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される。その結果、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【１５８３６】

即ち、上記第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００のように、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ３２０を中間位置で停止させるものである場合には、中間位置から再度落下を開始するまでのタイミングの自由度を向上できるものの、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の変位の態様を十分に変更できないため、変位手段Ｅ３２０の演出効果が低下するという問題点があった。

【１５８３７】

これに対し、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０を中間位置で姿勢を変化させることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を複雑化して、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【１５８３８】

なお、第３ベースＥ５２６０に配設される検出手段Ｅ５２６７は、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接され、その姿勢が変化された変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配置される。これにより、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化されているか否かを検出して、ソレノイドの動作不良を検出できる。

【１５８３９】

また、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される場合には、上述したように当接ピン部Ｅ５３２１ｇの溝部Ｅ５３２１ｇ１に被当接部Ｅ５２２６ａの凸部Ｅ５２２６ａ１が挿入され、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが凸部Ｅ５２２６ａ１に沿って前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位される。そのため、正面視における変位手段Ｅ５３２０の姿勢変化に伴い変位手段Ｅ５３２０を前後方向に変位させることができる。これにより、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出効果を高めることができる。

【１５８４０】

即ち、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０がその視認可能とされる平面に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）又は上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にしか変位されないものであると、変位手段Ｅ５３２０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位しない分、変位手段Ｅ５３２０を変位させるために必要な前後方向のスペースを省スペース化できるものの、左右方向および上下方向に沿う方向の平面上に変位手段Ｅ５３２０の変位方向が限定されるため、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）による演出効果を十分に高めることができないという問題がある。

【１５８４１】

これに対し、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、上昇位置から

下方（矢印Ｄ方向）に向けて変位する変位手段Ｅ５３２０が窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる中間位置において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能に構成されるので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域における前後方向の空間を活用できる。よって、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出効果を高めることができる。

【１５８４２】

また、変位手段Ｅ５３２０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位される場合には、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に沿って変位するため、変位手段Ｅ５３２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させることができる。即ち、第１０１実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域において、変位手段Ｅ５３２０を前後方向と左右方向とに変位させることができる。これにより、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ５２２６ａに当接された際に、変位手段Ｅ５３２０がどの方向に変位するかの動向について着目させやすくできる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出の効果を高めることができる。

【１５８４３】

なお、被当接部Ｅ５２６５ａは、ソレノイドＥ５２６６ｂの軸に対して回転可能な状態で配設されるので、被当接部Ｅ５２２６ａが当接する度に被当接部Ｅ５２２６ａの回転位置を変更できる。よって、被当接部Ｅ５２２６ａの凸部Ｅ５２２６ａ１が当接ピン部Ｅ５３２１ｇの溝部Ｅ５３２１ｇ１に挿入される前後位置を、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接する度に変更できる。これにより、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した際の変位手段Ｅ５３２０の変位態様を複雑化できる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）を視認する遊技者が飽きることを抑制できる。

【１５８４４】

一方、図２４４８に示すように、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａが第３ベースＥ５２６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避する位置に配置される場合には、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接せず、被当接部Ｅ５２２６ａの正面側（矢印Ｆ方向側）を通過する。

【１５８４５】

従って、第１０１実施形態では、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａが第３ベースＥ５２６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避する位置に配置される場合に、上昇位置から変位する変位手段Ｅ５３２０が中間位置でその姿勢を変化することなく下降位置まで変位させることができる。

【１５８４６】

即ち、第１０１実施形態では、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａの配置により、変位手段Ｅ５３２０を上昇位置から変位させた際に、下降位置まで姿勢変化することなく変位（落下）させるか、中間位置で姿勢を変化させてから下降位置まで変位（落下）させるかを切り替えることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の上昇位置からの変位態様が一義的になることを抑制できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位に遊技者が飽きることを抑制できる。

【１５８４７】

また、第１０１実施形態では、変位手段Ｅ５３２０が当接して、その姿勢を変化させる被当接部Ｅ５２２６ａが、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域外となる位置の第２ベースＥ５２２０に配設される。従って、第１０１実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域外で、被当接部Ｅ５２２６ａに変位手段Ｅ５３２０が当接する態様と、被当接部Ｅ５２２６ａに変位手段Ｅ５３２０が当接しない態様とを切り替えることができ、被当接部Ｅ５２２６ａに変位手段Ｅ５３２０を当接させた際の変位手段Ｅ５３２０の姿勢変化に着目させやすくできる。

【１５８４８】

なお、第１０１実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、当接ピン部Ｅ５３２

１ｇが当接する被当接部Ｅ５２２６ａを前後方向に変位させたが、上変位手段Ｅ５３００に配設される当接ピン部Ｅ５３２１ｇを前後方向に変位させて、第２ベースＥ５２２０又は第３ベースＥ５２６０に固定される被当接部Ｅ５２２６ａに当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接する態様と当接しない態様とに切り替えるものであっても良い。

【１５８４９】

次いで、図２４４９から図２４５１を参照して、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００について説明する。上記第１０１実施形態では、変位手段Ｅ５３２０を当接させる変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａを、第３ベースＥ５２６０に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させる場合について説明したが、第１０２実施形態では、変位手段Ｅ５３２０を当接させる変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａを、第３ベースＥ６２６０に対して回転させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【１５８５０】

初めに、図２４４９を参照して、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００の全体構成について説明する。図２４４９（ａ）は、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００を正面視した模式図であり、図２４４９（ｂ）は、図２４４９（ａ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における上変位ユニットＥ６１００の断面模式図である。なお、図２４４９（ａ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５８５１】

図２４４９に示すように、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００は、ベース手段Ｅ６２００と、そのベース手段Ｅ６２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ６２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ５３００と、を主に備え、ベース手段Ｅ６２００から上変位手段Ｅ５３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ５３００を窓部Ｐ１４ｅの範囲内と範囲外とで変位可能とされる。

【１５８５２】

第１０２実施形態におけるベース手段Ｅ６２００は、第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ６２２０と、その第２ベースＥ６２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、第１リンクＥ２４０と、第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ６２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ６２２０の正面側に配設される第３ベースＥ６２６０と、第２ベースＥ６２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２伝達手段Ｅ２８０と、係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ６２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位可能に構成される。

【１５８５３】

第２ベースＥ６２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ２８０、及び、係合部材Ｅ２９０が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ６２２１と、その本体部材Ｅ６２２１に配設される金属製の案内棒Ｅ２２２と、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４が所定位置に回転されたことを検出する第２検出手段Ｅ２２５と、第２ベースＥ６２２０に開口された貫通孔を介して第２ベースＥ６２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）と正面側（矢印Ｆ方向側）とに亘って配設される変位付与手段Ｅ６２２６と、を備える。

【１５８５４】
変位付与手段Ｅ６２２６は、第３ベースＥ６２６０正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置で変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇと当接することで、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を変化させる部材であり、正面において、当接ピン部Ｅ５３２１ｇと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設される。
【１５８５５】
また、変位付与手段Ｅ６２２６は、板状に形成され、当接ピン部Ｅ５３２１ｇに当接する被当接部Ｅ６２２６ａと、その被当接部Ｅ６２２６ａを嵌合され、第２ベースＥ６２２０に回転可能な状態で軸支される軸支部Ｅ６２２６ｃと、その軸支部Ｅ６２２６ｃを回転させるための駆動力を発生させる駆動モータＥＭ２と、その駆動モータＥＭ２の軸および軸支部Ｅ６２２６ｃに配設され、駆動モータＥＭ２の駆動力を軸支部Ｅ６２２６ｃに伝達するギヤ列Ｅ６２２６ｄと、を主に備える。
【１５８５６】
第１０２実施形態における被当接部Ｅ６２２６ａは、一方向に長い矩形の板状に形成され、長手方向の一側に軸支部Ｅ６２２６ｃが勘合される。また、被当接部Ｅ６２２６ａに嵌合される軸支部Ｅ６２２６ｃは、円柱状に形成され、軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた姿勢で配設される。これにより、被当接部Ｅ６２２６ａは、軸支部Ｅ６２２６ｃが回転されることにより、第３ベースＥ６２６０の正面に沿って変位される。
【１５８５７】
また、軸支部Ｅ６２２６ｃは、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡と異なる位置に配設され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において当接ピン部Ｅ５３２１ｇの右側（矢印Ｒ方向側）にずれた位置に配設される。これにより、軸支部Ｅ６２２６ｃの回転に伴って被当接部Ｅ６２２６ａを回転させた際に、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡と異なる位置と、重なる位置とに被当接部Ｅ６２２６ａを変位させることができる。
【１５８５８】
第３ベースＥ６２６０は、正面視において第２ベースＥ６２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ６２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ６２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ６２２０と第３ベースＥ６２６０との端部には、第２ベースＥ６２２０と第３ベースＥ６２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅの内側の領域に突出されると共に、摺動体Ｅ２５１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って伝達部Ｅ２５２を窓部Ｐ１４ｅの内側の領域で上下方向に変位可能とされる。
【１５８５９】
また、第３ベースＥ６２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に円形状に開口される貫通孔Ｅ６２６５と、正面側の側面に配設され変位手段Ｅ５２３０を検出可能な検出手段Ｅ５２６７と主に備える。
【１５８６０】
貫通孔Ｅ６２６５は、第２ベースＥ６２２０に配設される変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａに嵌合され第２ベースＥ６２２０に軸支される軸支部Ｅ６２２６ｃの先端を第３ベースＥ５２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出させるための開口であり、正面視において軸支部Ｅ６２２６ｃの直径よりも大きい内径に形成される。
【１５８６１】
検出手段Ｅ６２６７は、変位手段Ｅ５３２０が所定位置に変位したことを検出可能な検出装置であり、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ５３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が所定の

姿勢に変位された場合に変位手段Ｅ５３２０を検出可能に構成される。
【１５８６２】
次いで、図２４５０及び図２４５１を参照して、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００の変位態様について説明する。なお、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００では、変位手段Ｅ５３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際に、中間位置でその姿勢を変化するか否かを変更できる。
【１５８６３】
図２４５０（ａ）及び図２４５０（ｂ）は、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００を正面視した模式図であり、図２４５１（ａ）及び図２４５１（ｂ）は、上変位ユニットＥ６１００を正面視した模式図である。
【１５８６４】
なお、図２４５０及び図２４５１では、変位手段Ｅ５３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆ、当接ピン部Ｅ５３２１ｇを破線で図示すると共に、第３ベースＥ６２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示され、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。
【１５８６５】
また、図２４５１では、正面視における被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に近づく方向（左右方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置された状態が図示され、図２４５１では、正面視における被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に近づく方向（上下方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置された状態が図示される。
【１５８６６】
初めに、第１０２実施形態の上変位ユニットＥ６１００において、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第８９実施形態、第９８実施形態～第１０１実施形態における上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００，Ｅ４１００，Ｅ５１００と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ５３００も同様に上昇位置に規制される。
【１５８６７】
そして、図２４５０（ａ）及び図２４５１（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転して、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位させることにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動を許容して、変位手段Ｅ５３２０を中間位置に向けて変位（落下）させることができる。
【１５８６８】
次に、図２４５０（ｂ）及び図２４５１（ｂ）を参照して、被当接部Ｅ６２２６ａの回転位置の違いによる、変位手段Ｅ５３２０の中間位置よりも下方側における変位態様（姿勢変化）について説明する。
【１５８６９】
図２４５０（ｂ）に示すように、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に近づく方向（左右方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合には、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡上に被当接部Ｅ６２２６ａが配置されるため、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接される。これにより、図２４５０（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に沿って変位させることができる

。従って、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側の変位が規制されるため、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される。その結果、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【１５８７０】

即ち、上記第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００のように、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ３２０を中間位置で停止させるものである場合には、中間位置から再度落下を開始するまでのタイミングの自由度を向上できるものの、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の変位の態様を十分に変更できないため、変位手段Ｅ３２０の演出効果が低下するという問題点があった。

【１５８７１】

これに対し、第１０２実施形態における上変位ユニットＥ６１００では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０を中間位置で姿勢を変化させることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を複雑化して、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【１５８７２】

また、第１０２実施形態では、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に当接させて変位手段Ｅ５３２０の姿勢を変化させた後、当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に沿って変位させることができる。即ち、変位手段Ｅ５３２０を被当接部Ｅ６２２６ａの当接面の下降傾斜に沿って変位（落下）させることができるので、下降傾斜に応じた複雑な変位態様で変位手段Ｅ５３２０を変位させることができ、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出の効果を高めることができる。また、変位手段Ｅ５３２０を変位させるアクチュエータ等の駆動源を不要として、部品コストを低減できる。

【１５８７３】

図２４５０（ｂ）に示すように、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に近づく方向（左右方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合には、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡上に被当接部Ｅ６２２６ａが配置されるため、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接される。これにより、図２４５０（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に沿って変位させることができる。従って、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側の変位が規制されるため、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される。その結果、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【１５８７４】

なお、第１０２実施形態における検出手段Ｅ６２６７は、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａの外面（上面）に当接され、その変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化された場合に、変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配置される。これにより、第１０２実施形態では、変位手段Ｅ５３２０が検出手段Ｅ６２６７に検出された場合に、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に対して交わる角度を鈍角にすることで、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化されることを抑制できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化することで、変位手段Ｅ５３２０及びベース手段Ｅ６２００や他の構造体が破損することを抑制できる。

【１５８７５】

即ち、変位手段Ｅ５３２０は、その自重を利用して上昇位置から変位させるものであるため、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後のばらつきが大きくなる。この当接後の変位手段Ｅ５３２０の変位態様のばらつきは、被当接部Ｅ６２２６ａへの当接が繰り返されることによる部品の経年劣化等により、更に大きくなる。変位手段Ｅ５

３２０の変位が過大となった場合には、変位手段Ｅ５３２０が他の構造体と衝突して、変位手段Ｅ５３２０及びベース手段Ｅ６２００や他の構造体が破損する恐れがある。

【１５８７６】

これに対し、第１０２実施形態では、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化する場合に、その変位手段Ｅ５３２０を検出手段Ｅ６２６７で検出可能に構成されると共に、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が所定の範囲内で変化する場合に、その変位手段Ｅ５３２０が検出手段Ｅ６２６７に非検出とされるので、被当接部Ｅ６２２６ａに当接した変位手段Ｅ５３２０に異常が生じたことを検出できると共に、その検出結果に応じて、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接する態様を変更できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位が過大となることを抑制して、変位手段Ｅ５３２０及びベース手段Ｅ６２００や他の構造体が破損することを抑制できる。

【１５８７７】

一方、図２４５１（ｂ）に示すように、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に近づく方向（上下方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合には、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡の外側に被当接部Ｅ６２２６ａが配置される為、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接せず変位（落下）する。

【１５８７８】

従って、第１０２実施形態では、変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に近づく方向（上下方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合に、上昇位置から変位する変位手段Ｅ５３２０が中間位置でその姿勢を変化することなく下降位置まで変位させることができる。

【１５８７９】

即ち、第１０２実施形態では、変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａの配置により、変位手段Ｅ５２３０を上昇位置から変位させた際に、下降位置まで姿勢変化することなく変位（落下）させるか、中間位置で姿勢を変化させてから下降位置まで変位（落下）させるかを切り替えることができる。その結果、変位手段Ｅ５２３０の上昇位置からの変位態様が一義的になることを抑制できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位に遊技者が飽きることを抑制できる。

【１５８８０】

次いで、図２４５２から図２４５５を参照して、第１０３実施形態における上変位ユニットＥ７１００について説明する。上記第８９実施形態では、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降する際の変位軌跡と、変位手段Ｅ３２０が下降または中間位置から持ち上げられる際の変位軌跡とが同じ軌跡で変位する場合について説明したが、第１０３実施形態では、変位手段Ｅ７３２０が上昇位置から下降する際の変位軌跡と、変位手段Ｅ７３２０が下降または中間位置から持ち上げられる際の変位軌跡とが異なる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【１５８８１】

初めに、図２４５２を参照して、第１０３実施形態における上変位ユニットＥ７１００の全体構成について説明する。図２４５２（ａ）は、第１０３実施形態における上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図であり、図２４５２（ｂ）は、図２４５２（ａ）のＥ０８ｂ－Ｅ０８ｂ線における上変位ユニットＥ７１００の断面模式図である。図２４５３（ａ）は、上変位ユニットＥ７１００を背面視した模式図であり、図２４５３（ｂ）及び図２４５３（ｃ）は、図２４５３（ａ）のＥ０９ｂ－Ｅ０９ｂ線における上変位ユニットＥ７１００の断面模式図である。なお、図２４５２（ａ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５８８２】
図２４５２に示すように、第１０３実施形態における上変位ユニットＥ７１００は、ベース手段Ｅ７２００と、そのベース手段Ｅ７２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ７２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ７３００と、ベース手段Ｅ７２００の正面側に配設され、上変位手段Ｅ７３００の変位を規制する変位規制手段Ｅ４００と、を主に備え、ベース手段Ｅ７２００から上変位手段Ｅ７３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域で上変位手段Ｅ７３００の変位手段Ｅ７３２０を変位（落下）可能に構成される。
【１５８８３】
ベース手段Ｅ７２００は、第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ７２２０と、その第２ベースＥ７２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、第１リンクＥ２４０と、第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ７２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ７２２０の正面側に配設される第３ベースＥ７２６０と、第２ベースＥ７２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２伝達手段Ｅ７２８０と、係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ７２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位可能に構成される。
【１５８８４】
第２ベースＥ７２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ７２８０、係合部材Ｅ２９０、及び、経路変更部材Ｅ７２９５が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ７２２１と、その本体部材Ｅ７２２１に配設される案内棒Ｅ２２２と、その案内棒Ｅ２２２に案内された第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、回転体Ｅ２３４が所定位置に回転されたことを検出する第２検出手段Ｅ２２５と、を備える。
【１５８８５】
本体部材Ｅ７２２１は、軸支部Ｅ２２１ａ～Ｅ２２１ｅと、軸支部Ｅ２２１ｃを中心に直径の異なる２種類の円環状に形成され、本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）から立設される案内壁Ｅ２２１ｆ，Ｅ２２１ｇと、本体部材Ｅ２２１の上端と下端とに形成される係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉと、本体部材Ｅ２２１の背面側（矢印Ｂ方向側）から突設される軸支部Ｅ２２１ｊと、本体部材Ｅ２２１の背面側の６か所から突設されるピン部Ｅ２２１ｋ，Ｅ７２２１ｋと、本体部材Ｅ２２１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される複数の開口部Ｅ２２１ｐ～Ｅ２２１ｓと、を主に備える。
【１５８８６】
ピン部Ｅ７２２１ｋは、後述する第２伝達手段Ｅ７２８０の変位方向を規定する突起であり、第２伝達手段Ｅ７２８０の下側伝達部材Ｅ２８１、上側伝達部材Ｅ２８３、中間伝達部材Ｅ７２８４のそれぞれに２箇所ずつ形成される摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａ，Ｅ２８４ａに挿入可能な直径の円柱状に形成される。これにより、第２伝達手段Ｅ２８０に駆動力が伝達されて変位する際には、摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａ，Ｅ７２８４ａの内面にピン部Ｅ２２１ｋ，Ｅ７２２１ｋが当接することで、第２伝達手段Ｅ７２８０の変位方向が規定される。
【１５８８７】
第３ベースＥ７２６０は、正面視において第２ベースＥ７２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ７２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ７２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ７２２０と第３ベースＥ７２６０との端部には、第２ベースＥ７２２０と第３ベースＥ７２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その

所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅ側に突出されると共に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。

【１５８８８】

また、第３ベースＥ７２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に矩形状に開口される開口Ｅ２６４と、正面側に立設されると共に湾曲しつつ上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される２箇所の湾曲壁Ｅ７２６８ａ，Ｅ７２６８ｂと、その２箇所の湾曲壁Ｅ７２６８ａ，Ｅ７２６８ｂと左右方向に所定の間隔を隔てる位置に立設される対向壁Ｅ７２６８ｃと、湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間の上端部において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される開口部Ｅ７２６８ｄと、正面視において後述する上変位手段Ｅ７３００の駆動力伝達手段Ｅ７３１０と隣り合う位置に配設される姿勢維持手段Ｅ７２６９と、を主に備える。

【１５８８９】

湾曲壁Ｅ７２６８ａ，Ｅ７２６８ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃは、後述する変位手段Ｅ７３２０を中間位置または下降位置から上昇位置まで変位させる際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａを案内するための壁部であり、変位手段Ｅ７３２０から突出される軸支部Ｅ７３２１ａに当接可能な高さで正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設される。

【１５８９０】

姿勢維持手段Ｅ７２６９は、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に変位された際に、後述する駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂに当接して、変位手段Ｅ７３２０の姿勢を維持する為の部位であり、上昇位置に配置される駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂが当接可能な位置に配置される。

【１５８９１】

上変位手段Ｅ７３００は、棒状に形成される駆動力伝達手段Ｅ７３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ７３１０が接続される変位手段Ｅ７３２０と、その変位手段Ｅ７３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側）に接続される姿勢規定手段Ｅ７３３０と、を主に備える。

【１５８９２】

駆動力伝達手段Ｅ７３１０は、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置から上昇位置に持ち上げる際に、第１伝達手段Ｅ２５０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を変位手段Ｅ７３２０に伝達するための部材であり、第３ベースＥ７２６０に接続される第１部材Ｅ７３１０ａと、変位手段Ｅ７３２０に接続される第２部材Ｅ７３１０ｂとの２部材から形成される。

【１５８９３】

第１部材Ｅ７３１０ａは、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される基端側被軸支部Ｅ３１１と、長手方向の略中間位置における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ３１３と、を備える。

【１５８９４】

第２部材Ｅ７３１０ｂは、長手方向の一端側に前後方向に貫通形成されピン部Ｅ３１３が挿通される貫通孔Ｅ７３１０ｂ１と、長手方向の他端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２と、他端側に形成される貫通孔を軸に径方向外側に突出される被当接部Ｅ７３１０ｂ２と、を主に備え、第１部材Ｅ７３１０ａのピン部Ｅ３１３が貫通孔Ｅ７３１０ｂ１に回転可能な状態で挿通されることで、第１部材Ｅ７３１０ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される。

【１５８９５】

被当接部Ｅ７３１０ｂ２は、上述した姿勢維持手段Ｅ７２６９に当接する部分である。駆動力伝達手段Ｅ７３１０は、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置または中間位置から上昇位置に変位された際に、被当接部Ｅ７３１０ｂ２を姿勢維持手段Ｅ７２６８の外面に当接させることで、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂをピン部Ｅ３１３を

軸に回転させて、その姿勢を維持することが可能に構成される。
【１５８９６】
変位手段Ｅ７３２０は、その変位手段Ｅ７３２０を変位させる駆動力が伝達されるベース体Ｅ７３２１と、そのベース体Ｅ７３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ７３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ７３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。
【１５８９７】
ベース体Ｅ７３２１は、正面視において略菱形状の板から形成される。また、ベース体Ｅ７３２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ７３２１ａ，Ｅ３２１ｂと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、を備える。
【１５８９８】
軸支部Ｅ７３２１ａは、駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２に挿入される部位であり、伝達側被軸支部Ｅ３１２の直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。なお、第１０３実施形態における軸支部Ｅ７３２１ａは、背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される距離が第８９実施形態における軸支部Ｅ３２１ａよりも大きく設定され、その突出先端が、第３ベースＥ７２６０に形成される湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃに当接可能とされる。これにより、第１０３実施形態では、変位手段Ｅ７３２０を下降位置または中間位置から上昇位置に変位させる際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａを湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃにより案内して、変位手段Ｅ７３２０を第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域（即ち、正面視における窓部Ｐ１４ｅの外側の領域）を通過させることができる。
【１５８９９】
姿勢規定手段Ｅ７３３０は、ベース手段Ｅ７２００に対する変位手段Ｅ７３２０の姿勢を規定するための部材であり、第３ベースＥ７２６０に接続される第１部材Ｅ７３３０ａと、変位手段Ｅ７３２０に接続される第２部材Ｅ７３３０ｂとの２部材から形成される。
【１５９００】
第１部材Ｅ７３３０ａは、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１と、長手方向の略中間位置における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ７３３０ａ１と、を備える。
【１５９０１】
第２部材Ｅ７３３０ｂは、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されピン部Ｅ７３３０ａ１が挿通される貫通孔Ｅ７３３０ｂ１と、長手方向の他端側に前後方向に貫通形成される変位側被軸支部Ｅ３３２と、前後方向に貫通形成され、正面視において略Ｌ字状の開口に形成される案内溝Ｅ３３３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から略角柱状に突出される変位規制部Ｅ３３４と、を主に備え、第１部材Ｅ７３３０ａのピン部Ｅ７３３０ａ１が貫通孔Ｅ７３３０ｂ１に回転可能な状態で挿通されることで、第１部材Ｅ７３３０ａの背面側に接続される。
【１５９０２】
第２伝達手段Ｅ７２８０は、第２ベースＥ７２２０の下方側の端部において背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される下側伝達部材Ｅ２８１と、第２ベースＥ７２２０の上方側の端部において背面側に配設される上側伝達部材Ｅ２８３と、それら下側伝達部材Ｅ２８１及び上側伝達部材Ｅ２８３を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する連結部材Ｅ２８２と、連結部材Ｅ２８２の上下方向略中間位置に連結され左右方向に延設される第２連結部材Ｅ７２８５と、その第２連結部材Ｅ７２８５に連結される中間伝達部材Ｅ７２８４と、を主

に備え、第２伝達手段Ｅ７２８０を介して下側伝達部材Ｅ２８１に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達された際に、下側伝達部材Ｅ２８１と共に上側伝達部材Ｅ２８３及び中間伝達部材Ｅ７２８４を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位させることが可能に構成される。

【１５９０３】

中間伝達部材Ｅ７２８４は、第２リンク部材Ｅ７２７０から下側伝達部材Ｅ２８１に伝達される駆動力により変位される際に規定の方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に案内するための摺動溝Ｅ７２８４ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）から突設され第２ベースＥ７２２０の正面側に突設される突設部Ｅ７２８４ｂと、を備える。

【１５９０４】

突設部Ｅ７２８４ｂは、第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０に挟まれて軸支される経路変更部材Ｅ７２９５に接続される部位であり、溝状に開口される接続溝Ｅ７２８４ｂ１が形成される。第２伝達手段Ｅ７２８０は、突設部Ｅ７２８４ｂが接続溝Ｅ７２８４ｂ１を介して経路変更部材Ｅ７２９５に接続されることで、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位した際に、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させることが可能とされる。

【１５９０５】

経路変更部材Ｅ７２９５は、第３ベースＥ７２６０に形成される開口部Ｅ７２６８ｄを介して第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に一部を突出させることで、上昇位置から下方に向かって変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を通過することを規制する部材であり、開口部Ｅ７２６８ｄを挿通可能な規制部Ｅ７２９５ａと、その規制部Ｅ７２９５ａを変位させるために第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０に軸支される被軸支部Ｅ７２９５ｂと、中間伝達部材Ｅ７２８４の接続溝Ｅ７２８４ｂ１の内側に接続される接続ピンＥ７２９５ｃと、を備える。

【１５９０６】

図２４５３（ｂ）に示すように、中間伝達部材Ｅ７２８４（第２伝達手段Ｅ７２８０）が上方に配置される場合には、第３ベースＥ７２６０の開口部Ｅ７２６８ｄを介して規制部Ｅ７２９５ａが背面側（矢印Ｂ方向側）に変位され、第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から規制部Ｅ７２９５ａが退避する状態とされる。一方、図２４５３（ｃ）に示すように、中間伝達部材Ｅ７２８４（第２伝達手段Ｅ７２８０）が下方に配置される場合には、第３ベースＥ７２６０の開口部Ｅ７２６８ｄを介して規制部Ｅ７２９５ａが正面側に変位され、第３ベースＥ７２６０の正面側に規制部Ｅ７２９５ａが張り出す状態とされる。

【１５９０７】

これにより、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させて、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させた際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を通過することを規制することができる。

【１５９０８】

次いで、図２４５４から図２４５６を参照して、第１０３実施形態における上変位ユニットＥ７１００の変位態様について説明する。なお、第１０３実施形態における上変位ユニットＥ７１００では、上昇位置から下降位置に向かって変位する場合の変位手段Ｅ７３２０の変位軌跡と、下降位置から上昇位置に向かって変位する場合の変位手段Ｅ７３２０の変位軌跡とを異ならせることができる。

【１５９０９】

図２４５４（ａ）及び図２４５４（ｂ）は、上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図であり、図２４５５（ａ）及び図２４５５（ｂ）は、上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図であり、図２４５６（ａ）及び図２４５６（ｂ）は、上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図である。

【１５９１０】

なお、図２４５４から図２４５６では、変位手段Ｅ７３２０の外形を破線で図示すると

共に、第３ベースＥ７２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示され、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【１５９１１】

また、図２４５４（ａ）及び図２４５４（ｂ）では、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置から中間位置に変位させた場合の遷移状態が順に図示され、図２４５５（ａ）及び図２４５５（ｂ）では、変位手段Ｅ７３２０を中間位置から上昇位置に変位させた場合の遷移状態が順に図示され、図２４５６（ａ）及び図２４５６（ｂ）では、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置から下降位置に変位させた場合の遷移状態が順に図示される。

【１５９１２】

初めに、第１０３実施形態の上変位ユニットＥ７１００において、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第８９実施形態～第１０２実施形態と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ７３００も同様に上昇位置に規制される。

【１５９１３】

次に、図２４５４（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転して、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位することにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動を許容して、変位手段Ｅ７３２０を中間位置まで変位（落下）させた場合には、その姿勢を維持した状態で変位手段Ｅ７３２０を自重で変位（落下）させ、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域を変位手段Ｅ７３２０に変位させることができる。

【１５９１４】

図２４５４（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ７３２０は、中間位置でその変位が停止されると、変位手段Ｅ７３２０の自重および中間位置まで変位（落下）した慣性力により、駆動力伝達手段Ｅ７３１０及び姿勢規定手段Ｅ７３３０の第２部材Ｅ７３１０ｂ、Ｅ７３３０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａに対して回転される。これにより、第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａの下方側に第２部材Ｅ７３１０ｂ，Ｅ７３３０ｂが垂下した状態とされ、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａの下方に重なる位置に配置される。

【１５９１５】

次に、図２４５５（ａ）及び図２４５５（ｂ）に示すように、図２４５４（ｂ）に示す中間位置から上昇位置に第１伝達手段Ｅ２５０を変位させた場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の変位により、駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態で上方に持ち上げられる。これにより、第２部材Ｅ７３１０ｂに接続される変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａの下面側に当接され、その当接により、第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０側（窓部Ｐ１４ｅの外側）に変位手段Ｅ７３２０が案内されつつ上昇される。

【１５９１６】

なお、第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態の第２部材Ｅ７３１０ｂは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で被当接部Ｅ７３１０ｂ２の側面に姿勢維持手段Ｅ７２６９が当接される。また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間を変位する変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側から対向間の外側に突出される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂを回転させることができる。

これにより、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、変位手段Ｅ７３２０を所定の姿勢に戻して、変位手段Ｅ７３２０を第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配置できる。

【１５９１７】

一方、図２４５６（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転して、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位させることにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動を許容して、変位手段Ｅ７３２０を下降位置まで変位（落下）させた場合には、その姿勢を維持した状態で変位手段Ｅ７３２０を自重で変位（落下）させ、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域を変位手段Ｅ７３２０に変位させることができる。

【１５９１８】

図２４５６（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ７３２０は、下降位置でその変位が停止されると、変位手段Ｅ７３２０の自重および下降位置まで変位（落下）した慣性力により、駆動力伝達手段Ｅ７３１０及び姿勢規定手段Ｅ７３３０の第２部材Ｅ７３１０ｂ、Ｅ７３３０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａに対して回転される。これにより、第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａの下方側に第２部材Ｅ７３１０ｂ，Ｅ７３３０ｂが垂下した状態とされ、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの下方に重なる位置に配置される。

【１５９１９】

図２４５６（ｂ）に示す下降位置から上昇位置に第１伝達手段Ｅ２５０を変位させる場合には、中間位置から上昇位置に第１伝達手段Ｅ２５０を変位させる場合と同様に、駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態で上方に持ち上げられる。これにより、第２部材Ｅ７３１０ｂに接続される変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの下面側に当接され、その当接により、第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０側（窓部Ｐ１４ｅの外側）に変位手段Ｅ７３２０が案内されつつ上昇される。

【１５９２０】

なお、第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態の第２部材Ｅ７３１０ｂは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で被当接部Ｅ７３１０ｂ２の側面に姿勢維持手段Ｅ７２６９が当接される。また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間を変位する変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側から対向間の外側に突出される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂを回転させることができる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、変位手段Ｅ７３２０を所定の姿勢に戻して、変位手段Ｅ７３２０を第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配置できる。

【１５９２１】

即ち、第１０３実施形態では、変位手段Ｅ７３２０が上昇位置から下方に向けて変位（落下）する経路と、下降位置または中間位置から上方に向けて変位する（持ち上げる）経路とが異なるように構成されるので、変位手段Ｅ７３２０が自重により落下する経路は、遊技者から視認しやすい位置にできる一方、変位手段Ｅ７３２０を持ち上げる経路は、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の端に寄せて、変位手段Ｅ７３２０を目立たせなくする（変位手段Ｅ７３２０の持ち上げを気づかれ難くすると共に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域内での他の演出を遊技者に視認させる）ことができる。

【１５９２２】

ここで、上記第８９実施形態における上変位ユニットＥ１００にように、変位手段Ｅ３２０が常に窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な所定の領域を変位されるものでは、変位手段Ｅ３２０の位置を遊技者に認識させやすくできるものの、常に変位手段Ｅ３２０が所定の領域を変位するので、上昇位置に向けて変位する変位手段Ｅ３２０が注目されたり、上昇

位置に向けて変位手段Ｅ３２０を変位させる際に他の構造体（例えば、下変位ユニットＥ５００）を視認可能な領域に配設することができなくなるという問題がある。

【１５９２３】

これに対し、第１０３実施形態では、上昇位置に向けて変位される変位手段Ｅ７３２０を案内可能に構成される第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとを備え、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの少なくとも一部が円弧上に湾曲して構成されるので、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの湾曲を利用して変位手段Ｅ７３２０を所定の領域（窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外）にスムーズに案内することができる。また、所定の領域（窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外）に変位手段Ｅ７３２０を案内することで、変位手段Ｅ７３２０が他の構造体（例えば、下変位ユニットＥ５００）との干渉することを避けつつ変位手段Ｅ７３２０を上昇させることができる。よって、他の構造体を配設するための領域を確保しやすくできる。

【１５９２４】

更に、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの湾曲を利用して、変位手段Ｅ７３２０を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外に案内できる（変位手段Ｅ７３２０が上昇されるに従いパチンコ機Ａ１０の左右方向中央側か左右方向外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内できる）ので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外縁側または窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内することができる。よって、上昇位置に向けて変位する変位手段Ｅ７３２０を目立たせなくできる。

【１５９２５】

また、対向壁Ｅ７２６８ｃには、上昇側の端部に窓部Ｐ１４ｅ側（パチンコ機Ａ１０の左右方向中央側）に向かって円弧上に湾曲する湾曲部Ｅ７２６８ｃ１が形成される。これにより、案内初期側（上昇動作の開始側）において窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域外に案内した変位手段Ｅ７３２０を、変位手段Ｅ７３２０の案内終端側（上昇動作の終了側）で、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の中央側へ変位手段Ｅ７３２０を案内しやすくできる。よって、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０に着目させやすくできる。

【１５９２６】

即ち、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外縁側または窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内することができる一方、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を上方側に超えて変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の中央側へ変位手段Ｅ７３２０を案内することができる。よって、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０の演出に着目させやすくできる。

【１５９２７】

なお、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内して、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に向けて変位させる（持ち上げる）ことで、変位手段Ｅ７３２０が視認不能な状態で上昇されるので、その上昇時に変位手段Ｅ７３２０を隠すために張り出す変位ユニット等を別途備える必要がなくなり、その上昇時に変位手段Ｅ７３２０を隠すための構造を簡素化することができる。

【１５９２８】

また、対向壁Ｅ７２６８ｃの湾曲部Ｅ７２６８ｃ１は、少なくとも一部が第１湾曲壁Ｅ７２６８ａの上方側に連なる（隣り合う）位置に配設されるので、変位手段Ｅ７３２０を案内するための構造（第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ、対向壁Ｅ７２６８ｃ）が大型化することを抑制して他の構造体を配設するスペースを確保しつつ、変位

手段Ｅ７３２０を案内初期側（上昇動作の開始側）では目立たせなくさせ、案内終端側（上昇動作の終了側）で着目させやすくできる。

【１５９２９】

また、第１０３実施形態では、正面視において第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側に経路変更部材Ｅ７２９５の規制部Ｅ７２９５ａが配設される。そのため、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に配置した後、変位手段Ｅ７３２０に変位（落下）動作をさせた際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間に侵入して、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外を変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）することを抑制できる。

【１５９３０】

従って、第１０３実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外を通過させて上昇位置まで変位手段Ｅ７３２０を上昇させた後に、その上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０がその上昇時の経路を反対方向に変位（落下）することを抑制できる。よって、変位手段Ｅ７３２０を上昇させる経路から落下の経路へ変位手段Ｅ７３２０を確実に移行させることがでる。その結果、変位手段Ｅ７３２０の動作の信頼性を向上できる。

【１５９３１】

次いで、図２４５７及び図２４５９を参照して、第１０４実施形態における上変位ユニットＥ８１００について説明する。上記第９８実施形態では、上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から下方に向けて変位（落下）される場合について説明したが、第１０４実施形態では、上昇位置または第２上昇位置から下方に向けて変位（落下）される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【１５９３２】

初めに、図２４５７を参照して、第１０４実施形態における上変位ユニットＥ８１００の全体構成について説明する。図２４５７（ａ）及び図２４５７（ｂ）は、第１０４実施形態における上変位ユニットＥ８１００を正面視した模式図であり、図２４５８（ａ）及び図２４５８（ｂ）は、変位規制手段Ｅ８４００の背面図である。

【１５９３３】

なお、図２４５７（ａ）及び図２４５７（ｂ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図２３７８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。また、図２４５８（ａ）では、変位規制手段Ｅ８４００の回転部材Ｅ８４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第１位置に配置した状態が図示され、図２４５８（ｂ）では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ８４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に配置した状態が図示される。

【１５９３４】

図２４５７に示すように、第１０４実施形態における上変位ユニットＥ８１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２３９３参照）に配設されるベース手段Ｅ８２００と、そのベース手段Ｅ８２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ８２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ２３００と、ベース手段Ｅ８２００の正面側に配設され、上変位手段Ｅ２３００の変位を規制する変位規制手段Ｅ８４００と、を主に備え、ベース手段Ｅ８２００から上変位手段Ｅ２３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ２３００を窓部Ｐ１４ｅの範囲内で変位可能とされる。

【１５９３５】

ベース手段Ｅ８２００は、第１ベースＥ２１０と、第２ベースＥ２２０と、その第２ベースＥ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ８２３０と、その駆動手段Ｅ８２３０の一部と正面側に重なる位置で第２ベースＥ２２０の正面側に回転変位可能

な状態で配設される第１リンクＥ２４０と、第１リンクＥ２４０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第１伝達手段Ｅ８２５０と、第２ベースＥ２２０との対向間に駆動手段Ｅ８２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ８２５０を収容した状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第３ベースＥ２６０と、第２ベースＥ２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２リンクＥ２７０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の背面側に配設される第２伝達手段Ｅ２８０と、第２ベースＥ２２０を介して第２伝達手段Ｅ２８０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置（図２４５７（ａ）に示す位置）又は第２上昇位置（図２４５７（ｂ）に示す位置）と、中間位置または下降位置との間で変位可能に構成される。

【１５９３６】

駆動手段Ｅ８２３０は、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により回転するギヤ列であり、駆動ギヤＥ２３１と、従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３と、従動ギヤＥ２３３に歯合するギヤ歯を有する回転体Ｅ８２３４とから構成され、駆動モータＥＭ１の駆動力により回転体Ｅ２３４を回転可能とされる。

【１５９３７】

回転体Ｅ８２３４は、正面視において円形状に形成される中心部に第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｃが挿入される被軸支部Ｅ２３４ａを備え、駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されて軸支部Ｅ２２１ｃを軸に回転することにより駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０及び第２リンクＥ２７０に伝達可能に構成される。また、回転体Ｅ８２３４は、当接部Ｅ８２３４ｆの回転軸からの径方向における離間距離を変更可能に構成される。なお、当接部Ｅ８２３４ｆの回転軸からの径方向における離間距離を変更する構成については後述する。

【１５９３８】

第１伝達手段Ｅ８２５０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される矩形状の摺動体Ｅ８２５１と、その摺動体Ｅ８２５１の上端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第１ベースＥ２１０側（矢印Ｌ方向）に突設される伝達部Ｅ２５２と、を備え、正面視における全体形状が略Ｌ字状に形成される。

【１５９３９】

摺動体Ｅ８２５１は、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間において、第２ベースＥ２２０の案内棒Ｅ２２２に沿って摺動される部分であり、正面視において第２ベースＥ２２０及び第３ベースＥ２６０よりも小さく形成される。

【１５９４０】

また、摺動体Ｅ８２５１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に開口される摺動溝Ｅ２５１ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部から正面側に向かって突設される正面側突設部Ｅ２５１ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する開口部Ｅ２５１ｃと、背面側の一部から背面側に向かって突設される背面側突設部Ｅ２５１ｄと、正面視において上端側の右側側面から突設される検出片Ｅ２５１ｅと、背面側突設部Ｅ２５１ｄよりも上方側で背面側の一部から背面側に向かって突設される被係合部Ｅ２５１ｆと、その被係合部Ｅ２５１ｆの上方に第２被係合部Ｅ８２５１ｇと、を備える。

【１５９４１】

第２被係合部Ｅ８２５１ｇは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置よりも低い第２上昇位置に配置される場合に、係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３に下面側の側面が当接されることで、第１伝達手段Ｅ２５０を第２上昇位置に規制する部位であり、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配設される場合おける係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３と正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。

【１５９４２】

変位規制手段Ｅ８４００は、図２４５８に示すように、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設

される保持部材Ｅ８４１０と、その保持部材Ｅ８４１０に軸支される変位手段Ｅ８４４０と、保持部材Ｅ８４１０に軸支されると共に両端のそれぞれが保持部材Ｅ８４１０及び変位手段Ｅ８４４０に係止されるねじりコイルバネＥ８４５０とを主に備える。

【１５９４３】

保持部材Ｅ８４１０は、後述する変位手段Ｅ８４４０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、ベース手段Ｅ８２００の第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に固定される部材であり、変位手段Ｅ８４４０を正面側から覆設可能な大きさに形成される。

【１５９４４】

また、保持部材Ｅ８４１０には、正面視（矢印Ｂ方向視）における外縁に複数の挿通孔Ｅ４１１と、背面側（矢印Ｂ方向側）において円形状に凹設される凹部Ｅ４１３と、背面側から円柱状に突設されるバネ支持部Ｅ８４１４とが形成され、凹部Ｅ４１３に変位手段Ｅ８４４０が軸支され、バネ支持部Ｅ８４１４にねじりコイルバネＥ８４５０のコイル中心が軸支される。

【１５９４５】

変位手段Ｅ８４４０は、円柱状に形成される金属製の軸部材Ｅ４４１と、その軸部材Ｅ４４１が挿通される回転部材Ｅ８４４２と、を備え、軸部材Ｅ４４１の軸が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けて配設されると共に、その軸部材Ｅ４４１の両端が保持部材Ｅ８４１０の凹部Ｅ４１３、及び、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される凹部Ｅ２６５（図２３９８参照）に保持され、回転部材Ｅ８４４２が軸部材Ｅ４４１を軸に回転可能な状態で軸支される。

【１５９４６】

回転部材Ｅ８４４２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い棒状に形成され、上端側の端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通された貫通孔Ｅ４４２ａに軸部材Ｅ４４１が挿通されることで、その軸部材Ｅ４４１を軸に下端側を回転させることが可能に構成される。また、回転部材Ｅ８４４２は、下端側の背面において背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出する当接部Ｅ４４２ｃと、を備える。

【１５９４７】

なお、回転部材Ｅ８４４２は、ねじりコイルバネＥ８４５０の付勢力により当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置されると共に、その第１位置において当接部Ｅ４４２ｃが回転軸（軸部材Ｅ４４１）に対して左側（矢印Ｌ方向側）にずれた位置に配置されるように構成される。

【１５９４８】

これにより、第１位置に配置された回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃの上面に、上昇位置から下降位置に向かう第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂが当接した場合に、その当接による衝撃で、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に向かって変位させることが可能となる。即ち、第１０４実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０が変位（落下）する力を利用して回転部材Ｅ８４４２を回転させることができる。

【１５９４９】

また、この場合、回転部材Ｅ８４４２は、コイルバネＥ８４５０により付勢されているので、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂが当接部Ｅ４４２ｃに当接した衝撃をコイルバネＥ８４５０により緩和できる。その結果、第１伝達手段Ｅ２５０及び回転部材Ｅ８４４２の破損を抑制できる。

【１５９５０】

次いで、第１０４実施形態における上変位ユニットＥ８１００の変位について説明する。第１０４実施形態では、図２４５７（ａ）に示すように、回転体Ｅ８２３４の当接部Ｅ８２３４ｆが、図２４５７（ｂ）に示す状態の当接部Ｅ８２３４ｆに比べて径方向外側に配置される場合に、当接部Ｅ８２３４ｆが当接することで持ち上げられる第１リンクＥ２４０を上方側に変位させることができるので、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置まで持ち上げて係合部材Ｅ２９０と被係合部Ｅ２５１ｆとを係合させることにより上昇位置に維持

することができる。
【１５９５１】
一方、図２４５７（ｂ）に示すように、回転体Ｅ８２３４の当接部Ｅ８２３４ｆが、図２４５７（ａ）に示す状態の当接部Ｅ８２３４ｆに比べて径方向内側に配置される場合には、当接部Ｅ８２３４ｆが当接することで持ち上げられる第１リンクＥ２４０を上方側に変位させることができなくなるため、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置よりも低い第２上昇位置までしか上昇させることができなくなる。この場合、係合部材Ｅ２９０が第２被係合部Ｅ８２５１ｇに係合することより、第１伝達手段Ｅ２５０が第２上昇位置に維持される。
【１５９５２】
従って、第１０４実施形態では、回転体Ｅ８２３４に対する当接部Ｅ８２３４ｆの配置を変更することで、第１伝達手段Ｅ８２５０の変位（落下）開始位置を変更することができ、第１伝達手段Ｅ８２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の変位（落下）開始位置を変更できる。
【１５９５３】
これにより、第１０４実施形態では、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させる場合に、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更することで、変位手段Ｅ２３２０を変位（落下）させて中間位置または下降位置に変位させた際に変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力を変更できる。これにより、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させた際の変位手段Ｅ２３２０の変位態様が一様になることを抑制できる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。
【１５９５４】
即ち、上記第９８実施形態における上変位ユニットＥ２１００のように、回転体Ｅ２３４の回転速度に関わらず回転体Ｅ２３４を第１回転位置まで回転させた際に、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置が上昇位置の一か所に限定される場合には、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させて中間位置または下降位置で変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変化させる際に、変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力が変わらず、変位手段Ｅ２３２０が中間位置または下降位置で同様に姿勢を変化することになる。そのため、上記第９８実施形態では、変位手段Ｅ２３２０を変位（落下）開始位置まで持ち上げる構造を簡易にできるものの、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）のバリエーションを付与することができないという問題があった。
【１５９５５】
これに対し、第１０４実施形態における上変位ユニットＥ８１００では、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更することで、変位手段Ｅ２３２０が変位（落下）する距離を変更できるので、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させた際の変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力を変更できる。従って、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させた際の変位手段Ｅ２３２０の姿勢の変化にバリエーションを付与することができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。
【１５９５６】
また、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更できるので、中間位置または下降位置から上方に変位される変位手段Ｅ２３２０がどの位置まで変位される（持ち上げられる）かに着目させることができる。その結果、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出の効果を高めることができる。
【１５９５７】
さらに、第１０４実施形態では、上述したように、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃに第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂを当接させた衝撃で、回転部材Ｅ８４４２を回転させることが可能に構成されると共に、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更可能に構成される。よって、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更することで、変位手段Ｅ２３２０を中間位置まで変位（落下）させた際に第１伝

達手段Ｅ２５０から回転部材Ｅ８４４２に作用する力（衝撃）を変更することができる。
【１５９５８】
これにより、第１０４実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から変位（落下）させた場合に、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃに作用する力（衝撃）を大きくして、当接部Ｅ４４２ｃを第２位置まで変位させることができると共に、第１伝達手段Ｅ２５０を第２上昇位置から変位（落下）させた場合に、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃに作用する力（衝撃）を小さくして、当接部Ｅ４４２ｃを第１位置と第２位置との間で停止させることができる。
【１５９５９】
即ち、第１０４実施形態では、回転部材Ｅ８４４２を変位させるために回転部材Ｅ８４４２に駆動力を付与するためのソレノイドを別途配設しなくても、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更することで、第１伝達手段Ｅ２５０の落下位置を変更することができる。
【１５９６０】
従って、第１０４実施形態では、上記した第８９実施形態のように、回転部材Ｅ８４４２に駆動力を付与するためのソレノイドＥ４２１を備える必要が無くなるので、その分、その制御を簡易にできると共に、製造コストを低減できる。
【１５９６１】
次いで、図２４５９を参照して、回転体Ｅ８２３４の当接部Ｅ８２３４ｆの配置を変更する構造について詳しく説明する。図２４５９（ａ）及び図２４５９（ｃ）は、回転体Ｅ８２３４を正面視した模式図であり、図２４５９（ｂ）は、図２４５９（ａ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における回転体Ｅ８２３４の断面模式図であり、図２４５９（ｄ）は、図２４５９（ｃ）のＥ１０ｄ－Ｅ１０ｄ線における回転体Ｅ８２３４の断面模式図である。
【１５９６２】
図２４５９に示すように、第１０４実施形態における回転体Ｅ８２３４は、回転体Ｅ８２３４の径方向外側から内側に向かう溝状に凹設される摺動溝Ｅ８２３４ｉと、その摺動溝Ｅ８２３４ｉの内側に配置され、摺動溝Ｅ８２３４ｉを摺動可能な状態で配設される摺動体Ｅ８２３４ｇと、その摺動体Ｅ８２３４ｇに配設される当接部Ｅ８２３４ｆと、摺動溝Ｅ８２３４ｉの内側に突出部Ｅ８２３４ｈ１を突出させて摺動体Ｅ８２３４ｇに係合可能に構成される係合部材Ｅ８２３４ｈと、を主に備えて形成される。なお、回転体Ｅ８２３４は、付勢ばねにより摺動体Ｅ８２３４ｇが径方向内側に付勢されて配設され、回転体Ｅ８２３４を回転した際の遠心力により摺動体Ｅ８２３４ｇを付勢ばねの付勢力に反して径方向外側に摺動させて、係合部材Ｅ８２３４ｈに係合させることにより、摺動体Ｅ８２３４ｇに配設される当接部Ｅ８２３４ｆを径方向外側の位置に維持できるように構成される。
【１５９６３】
即ち、第１０４実施形態における回転体Ｅ８２３４では、回転体Ｅ８２３４の回転速度を変更することで、摺動体Ｅ８２３４ｇに作用する遠心力を変更して当接部Ｅ８２３４ｆを径方向位置を変更できるように構成される。従って、第１０４実施形態では、当接部Ｅ８２３４ｆの径方向位置を変更するための駆動手段を駆動モータＥＭ１以外に備える必要がないので、上変位ユニットＥ８１００の制御を簡易にできる。
【１５９６４】
なお、係合部材Ｅ８２３４ｈに係合されて径方向外側に維持される摺動体Ｅ８２３４ｇは、所定の回転位置で、係合部材Ｅ８２３４ｈの当接部Ｅ８２３４ｈ２を第３ベースＥ２６０の背面に当接させることで、突出部Ｅ８２３４ｈ１を摺動溝Ｅ８２３４ｉから退避させることで、係合部材Ｅ８２３４ｈと摺動体Ｅ８２３４ｇとの係合を解除して、当接部Ｅ８２３４ｆを径方向内側の位置に戻すことが可能に構成される。
【１５９６５】
即ち、第１０４実施形態では、回転体Ｅ８２３４を１回転させる毎に、回転体Ｅ２３４の回転速度を変更することで、当接部Ｅ８２３４ｆの径方向位置を変更することができる

。そのため、当接部Ｅ８２３４ｆの径方向位置を変更するために、回転体Ｅ８２３４の回転を停止する必要がないので、変位手段Ｅ２３２０の変位を連続させつつ、変位手段Ｅ２３２０の変位態様を変更することができる。その結果、変位手段Ｅ２３２０を変位させることにより演出効果を向上しやすくできる。

【１５９６６】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１５９６７】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１５９６８】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、開閉板Ａ６４１の左端部において凹設湾曲部Ａ６４１ｄの左縁を構成するように前側へ延設される先端部から干渉突部Ａ６４１ｂが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設湾曲部Ａ６４１ｄの左縁を構成する延設部および干渉突部Ａ６４１ｂの形成を省略しても良い（即ち、開閉板Ａ６４１の前端部が対向部Ａ６４１ｃの傾斜角度で開閉板Ａ６４１の左端まで形成されるようにしても良い）。この場合、開閉板Ａ６４１の左端を通過する間際の球がある場合に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）へ状態変化した場合において、球が干渉突部Ａ６４１ｂに当接されることはなく、入賞検出センサＡＳＣ６４に滑り込ませることができる。これにより、入賞検出センサＡＳＣ６４への入賞可能性を高めることができる。

【１５９６９】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、干渉突部Ａ６４１ｂにより荷重を与えられ、開閉板Ａ６４１から脱落して落下した球は、落下後に、球案内部Ａ６２１に案内され、遊技機外部に排出される。球案内部Ａ６２１がアウト口Ｈ７１と同様の機能を有するように構成されても良いし、球案内部Ａ６２１が一般入賞口Ｈ６３と同様の機能を有するように構成されても良い。他に、球案内部Ａ６２１が第１入賞口Ｈ６４と同様の機能を有しても良いし、第２入賞口Ｈ６４０と同様の機能を有しても良いし、特定入賞口Ｈ６５ａと同様の機能を有しても良い。球案内部Ａ６２１が一般入賞口Ｈ６３と同様の機能を有するように構成される場合には、球が球案内部Ａ６２１を通過することに基づいて一定個数の球が上皿Ｐ１７に払い出されるため、球が開閉板Ａ６４１から脱落した場合であっても、遊技者は球が増える期待感を持って球を見守ることができる。

【１５９７０】

各球案内部Ａ６２１の機能が別々に設定されても良い。この場合において、左端の球案内部Ａ６２１の機能に対応するように入賞検出センサＡＳＣ６４の制御が構成される。入賞検出センサＡＳＣ６４がアウト口Ｈ７１と同様の機能を有するように構成し、開閉板Ａ６４１の下方側に位置する球案内部Ａ６２１が第２入賞口Ｈ６４０と同様の機能を有するように構成する場合には、開閉板Ａ６４１の開閉の対応が逆転される。即ち、前方に張り出す状態が閉鎖状態となり、後方に退避する状態が開放状態となる。この場合には、駆動ソレノイドＡ６４２の励磁により先端固定部材Ａ６４３が変位される向きについても反転させた方が好ましい。

【１５９７１】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０とが同様に光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０とが、異なる素材から構成されても良い。

【１５９７２】

この場合において、選定する素材としては何ら限定されるものではないが、通常は、樹脂材料や、金属材料や、ガラス材料からそれぞれ選定される。この場合において、異なる素材としては、樹脂同士、金属同士、ガラス同士を除外する意図ではなく、異なる組成の樹脂同士、異なる金属同士（鉄と銅等）、異なる組成のガラス同士である場合も含む。

【１５９７３】

特に、カバー部材Ａ６３０の方がベース部材Ａ６１０よりも光透過性の良好な素材とすることで、カバー部材Ａ６３０とベース部材Ａ６１０との間を流下する球の視認性を向上させることができる。

【１５９７４】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８と突条部Ａ６３５とが同様に光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８と突条部Ａ６３５とが、異なる素材から構成されても良い。

【１５９７５】

この場合において、選定する素材としては何ら限定されるものではないが、通常は、樹脂材料や、金属材料や、ガラス材料からそれぞれ選定される。この場合において、異なる素材としては、樹脂同士、金属同士、ガラス同士を除外する意図ではなく、異なる組成の樹脂同士、異なる金属同士（鉄と銅等）、異なる組成のガラス同士である場合も含む。

【１５９７６】

この場合において、例えば、傾斜突部Ａ６１８を光透過性の樹脂材料とし、突条部Ａ６３５を金属材料の別部材が嵌合固定される態様とすることで、傾斜突部Ａ６１８により開閉板Ａ６４１が視認し難くなる事態を回避することができると共に、突条部Ａ６３５の耐久性を向上して開閉板Ａ６４１の下流側における球の流下を安定させることができる。

【１５９７７】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１に、開閉板Ａ６４１が出退変位可能な案内開口Ａ６１４が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ａ６１０において、開閉板Ａ６４１の上流側を構成する第１部材と、開閉板Ａ６４１の下流側を構成する第２部材とを、別々に構成しても良いし、その場合において、第１部材と第２部材とを同一の素材から構成しても良いし、異なる素材から構成しても良い。

【１５９７８】

この場合において、選定する素材としては何ら限定されるものではないが、通常は、樹脂材料や、金属材料や、ガラス材料からそれぞれ選定される。この場合において、異なる素材としては、樹脂同士、金属同士、ガラス同士を除外する意図ではなく、異なる組成の樹脂同士、異なる金属同士（鉄と銅等）、異なる組成のガラス同士である場合も含む。

【１５９７９】

この場合において、第２部材と開閉板Ａ６４１とが一体的に第１部材に対して着脱可能に構成されても良い。この場合、開閉板Ａ６４１が破損する程に使用年数が経過している場合において突設部Ａ６１５が同様に破損しているような場合において、第２部材と開閉板Ａ６４１とを一体的に取り替えることで修理を済ませることができるので、メンテナンスの工数を削減することができる。カバー部材Ａ６３０に（開閉可能な）窓部が形成される場合には、この取り替えが窓部を通して可能となるので、更にメンテナンスの工数を削減できる。

【１５９８０】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の左右幅方向の一部と上面視で重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の左右幅全体と重なる位置に配設されても良い。この場合、開閉板Ａ６４１の真上側から球が落下して開閉板Ａ６４１に到達する態様で開閉板Ａ６４１の上方側の流下経路を形成する場合であっても、開閉板Ａ６４１が球との衝突により破損する事態を避

け易くすることができる。また、開閉板Ａ６４１が前後スライド動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の動作方向は左右スライドでも良いし、スライド移動ではなく回転動作とされても良い。この場合において、傾斜突部Ａ６１８の配設位置や構成は、開閉板Ａ６４１の動作態様に対応して調整される。

【１５９８１】

例えば、開閉板Ａ６４１の変位態様が回転動作であって、その動作方向が、前後方向に沿う回転軸を中心とした円弧に沿う方向である場合、傾斜突部Ａ６１８は、開閉板Ａ６４１の動作軌跡となる回転軸を中心とした円形状の外方において開閉板Ａ６４１から球を離間させる側に跳ね返す形状とすればよい。即ち、回転軸から離れた側においては球を跳ね返す傾斜形状とされ、回転軸に対向する側においては開閉板Ａ６４１の動作軌跡に沿う形状で構成することで、開閉板Ａ６４１により近い位置において傾斜突部Ａ６１８を配設することができる。

【１５９８２】

また、例えば、開閉板Ａ６４１の変位態様が回転動作であって、その動作方向が、左右方向に沿う回転軸を中心とした円弧に沿う方向である場合（起立状態で閉鎖状態、傾倒状態で開放状態となる場合）、球が開閉板Ａ６４１へ向けて流下する左右位置における閉鎖状態における開閉板Ａ６４１の前側への張出代程度の張出長さで傾斜突部Ａ６１８を板状本体Ａ６１１から張出形成することで、傾斜突部Ａ６１８により開閉板Ａ６４１への球の衝突を回避させることができる。

【１５９８３】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、後方に動作する干渉突部Ａ６４１ｂに押し上げられた球が開閉板Ａ６４１から脱落して落下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、押し上げられた球が開閉板Ａ６４１上に残って、次の開放動作で再び案内されるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６４１による球の案内効率を向上させることができる。

【１５９８４】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８の傾斜によって球に対して入賞検出センサＡＳＣ６４側への初速が付与される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８の前面側の傾斜が左右反転され、球に対して入賞検出センサＡＳＣ６４とは反対側への初速が付与されるようにしても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４へ向けた球の左右方向の勢いが過大となることを抑制して、入賞検出センサＡＳＣ６４へのイレギュラー入賞を防止し易くすることができる。

【１５９８５】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８に当接した球が開閉板Ａ６４１上を転動する過程で、球が傾斜突部Ａ６１８と当接しなくなるように傾斜突部Ａ６１８の張出長さが徐々に減少する態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８の張出長さが下流側においても十分長く維持され、開閉板Ａ６４１上を転動する球が傾斜突部Ａ６１８に当接し続けるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６４１上を転動する球の前後位置を前方側に寄せ続けることができるので、球の視認性を向上させ続けることができる。

【１５９８６】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、開閉板Ａ６４１の上面と傾斜突部Ａ６１８との間の隙間が球の直径よりも小さな寸法で構成され、球が間に挟まらないようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の上面と傾斜突部Ａ６１８との間の隙間が大きくされ、球が開閉板Ａ６４１の上面および傾斜突部Ａ６１８の下面と当接する場合が生じ得るように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６４１の上面に対する球の縦跳ねを早期に抑え、球の開閉板Ａ６４

１の上面における転動を良好とすることができ、開閉板Ａ６４１の厚み方向へのせん断力を抑制することで開閉板Ａ６４１の折れ損を抑制し、開閉板Ａ６４１の耐久性を向上することができる。

【１５９８７】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、開放状態（張出状態）において干渉突部Ａ６４１ｂがカバー部材Ａ６３０の受入凹部Ａ６３１ａに収まり切らない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、干渉突部Ａ６４１ｂが受入凹部Ａ６３１ａに収まりきるように構成しても良い。この場合、開放状態（張出状態）において干渉突部Ａ６４１ｂの後方側を案内される球が干渉突部Ａ６４１ｂに当接せずにカバー部材Ａ６３０の背面に沿って滑らかに流下させることができるので、球の流下速度を向上させることができる。

【１５９８８】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、凹設湾曲部Ａ６４１ｄ（の最深部）が開閉板Ａ６４１の左端側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設湾曲部Ａ６４１ｄ（の最深部）が開閉板Ａ６４１の左右中央側に配置されても良い。この場合、開閉板Ａ６４１上を球が転動している際に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）とされた場合における球の脱落位置（落下位置）を、開閉板Ａ６４１の左側端部（干渉突部Ａ６４１ｂ近傍）よりも右側寄りに変位させることができる。そのため、入賞検出センサＡＳＣ６４に案内される球の流れる位置と、入賞検出センサＡＳＣ６４に案内されずに脱落する球の流れる位置とを、左右距離をより離すことができるので、球の流下位置の判別が容易となる。

【１５９８９】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、凹設湾曲部Ａ６４１ｄが傾斜突部Ａ６１８の形成範囲から外れた位置（左側にずれた位置）に形成されており、閉鎖状態（退避状態）において上面視でベース部材６１０の板状本体Ａ６１１よりも後方側に退避される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設湾曲部Ａ６４１ｄが傾斜突部Ａ６１８の形成範囲から外れた位置に形成されており、閉鎖状態（退避状態）においてもベース部材６１０の板状本体Ａ６１１よりも後方側に退避されない（若干前方に張り出している）ように構成しても良い。この場合、開放状態（張出状態）における凹設湾曲部Ａ６４１ｄとカバー部材Ａ６３０との前後隙間を縮めることができるので、その前後隙間から球が脱落する事態を回避し易くすることができる。

【１５９９０】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０に対して脱着可能なベース部材Ａ６１０に配設され、開閉板Ａ６４１については、ベース部材Ａ６１０に締結固定される受入箱部材Ａ６４５と、その受入箱部材Ａ６４５に締結固定される前カバー部材Ａ６４６との間に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ａ６１０に、開閉板Ａ６４１が直接的に支持される態様でも良い。例えば、前カバー部材Ａ６４６が、別部材としてではなく、ベース部材Ａ６１０の背面側に一体的に樹脂形成される態様となっていても良い。この場合、傾斜突部Ａ６１８が形成されるベース部材Ａ６１０をベース板Ａ６０に対して脱着させることで、ベース板Ａ６０に対して開閉板Ａ６４１も一体的に脱着させることができる。

【１５９９１】

この場合において、前カバー部材Ａ６４６と受入箱部材Ａ６４５との間に中間リンク部材Ａ６４４の回転軸部Ａ６４４ｂを支持する態様ではなく、回転軸部Ａ６４４ｂが前カバー部材Ａ６４６のみに支持される態様としても良い。

【１５９９２】

即ち、前カバー部材Ａ６４６（ベース部材Ａ６１０）側に開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４が配設（支持）されるものとし、駆動ソレノイドＡ６４２、先端固定部材Ａ

６４３が受入箱部材Ａ６４５側に配設（支持）されるものとすることで、駆動ソレノイドＡ６４２を交換する目的で受入箱部材Ａ６４５をベース部材Ａ６１０から取り外した場合であっても開閉板Ａ６４１がベース部材Ａ６１０側に留まるようにすることができるので、駆動ソレノイドＡ６４２を交換するために分解したような場合において開閉板Ａ６４１が紛失する事態を避けることができる。

【１５９９３】

なお、回転軸部Ａ６４４ｂが前カバー部材Ａ６４６のみに支持される態様としては種々の態様が例示される。例えば、前カバー部材Ａ６４６から一対の回転軸部Ａ６４４ｂの配設位置に対応した位置において一対のＣ字状の爪状部が形成され、その爪状部の開放側から回転軸部Ａ６４４ｂを嵌め込むことで、一対の爪状部に中間リンク部材Ａ６４４が回転動作可能に支持されるように構成しても良い。また、中間リンク部材Ａ６４４の内部に小型のスプリングが内包され回転軸部Ａ６４４ｂが伸縮可能に構成される場合には、爪状部はＣ字状のように開放側を形成する形状に限らず、一対の環状部として構成しても良い。一対の回転軸部Ａ６４４ｂをコイルスプリングの弾性力に抗して縮ませた状態で一対の環状部の間に配置させ、その状態で回転軸部Ａ６４４ｂを伸ばさせることで、一対の環状部に回転軸部Ａ６４４ｂを挿通させることができ、中間リンク部材Ａ６４４を回転可能に支持させることができる。

【１５９９４】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、開閉動作制御として、開閉板Ａ６４１の開放時間を制御することで、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される場合において入賞検出センサＡＳＣ６４に案内される球の個数を１球に限定する場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではない。例えば、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）に変化されてから入賞検出センサＡＳＣ６４を規定個数（１個または２～１０個）の球が通過したことを検出した場合に開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）へ変位させるように動作制御することで、案内される球の個数を限定するようにしても良い。

【１５９９５】

特に、開閉板Ａ６４１上における球の流下の角度（流下方向）よりも、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の流下の角度（流下方向）の方が、水平面に対する角度が大きい（上下方向寄りの方向とされる）ことで、入賞検出センサＡＳＣ６４近傍における球間隔を広げることができるので、規定個数を超える球を案内する事態を好適に防ぐことができる。

【１５９９６】

スルーゲートＨ６７を通過した球が開閉板Ａ６４１に到達するまでに経過する期間がある程度の長さ（約４秒間）である場合を説明したが、球の流下態様によって経過する期間は変化し易い。その変化の度合いは、到達するまでに経過する期間が長いほど大きくなり易い（球の到達タイミングと開閉板Ａ６４１の開放タイミングとがずれ易い）。これに対し、スルーゲートＨ６７と開閉板Ａ６４１との間隔を短く設定しても良い。例えば、傾斜突部Ａ６１８の近傍（真上）にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７の通過から開閉板Ａ６４１に球が到達するまでの期間を短く（約０．１秒程度に）することができる。

【１５９９７】

この場合、スルーゲートＨ６７で球の通過が検出された際に生じる抽選の変動期間を０．１秒程度に設定しておけば、球が開閉板Ａ６４１近傍に到達したタイミングに合わせて開閉板Ａ６４１を開放動作させることができるので、球を安定的に入賞検出センサＡＳＣ６４に案内させることができる。

【１５９９８】

この場合、普通図柄の保留個数を１個以上に設定すると、保留個数が残っていない場合には、球が開閉板Ａ６４１近傍に到達したタイミングに合わせて開閉板Ａ６４１が開放動作される一方で、保留個数が残っている場合には、スルーゲートＨ６７を通過しても即座

に抽選変動が開始されないことから、球が開閉板Ａ６４１近傍に到達したタイミングで開閉板Ａ６４１が開放動作されるわけではないように構成できるため、開閉板Ａ６４１付近を流下する球に対する注目力を向上させることができる。

【１５９９９】

一方で、普通図柄の保留個数を０個に設定することで、抽選の変動の開始タイミングと、球がスルーゲートＨ６７を通過するタイミングとがずれる事態を排除できるので、遊技の快適性を上げることができる。

【１６０００】

開閉動作制御では、球の検出に対応して開閉動作を実行する場合を説明したが、開閉に至らない、中間動作も実行可能に構成しても良い。例えば、開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に到達した直後に、開放状態（張出状態）側へ向けた動作であって開放状態（張出状態）までは至らない励磁長さの中間動作制御を実行可能にしてもよい。即ち、中間動作制御では、開放状態（張出状態）までは至らない位置まで張り出した後で退避する動作が瞬間的に生じる。

【１６００１】

この中間動作制御は、毎回の開閉動作に付随するようにしても良いし、一部の開閉動作に付随するようにしても良い。

【１６００２】

一部の開閉動作に付随する場合、開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）とされた直後に傾斜突部Ａ６１８から若干はみ出すことから、開閉板Ａ６４１付近を視認する遊技者は、中間動作が実行されたことを視認により把握し易い。

【１６００３】

中間動作が実行されることを、遊技者が得られる利益と関連付けても良いし、何ら関連無く付随させて実行させても良い。

【１６００４】

これにより、球を一定の強度かつ一定の間隔で発射させている場合であっても、開閉板Ａ６４１の動作が一定とはならないようにできるので、遊技が緩慢となることを避け、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１６００５】

また、開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１に球が乗る場合、その球の重さにより先端側が下降変位されることになるが、閉鎖状態（退避状態）に戻される（中間リンク部材Ａ６４４の離間突設部Ａ６４４ｄが開閉板Ａ６４１の案内凹部Ａ６４１ｆの後側面を後方へ押進する）だけでは前傾の姿勢が戻らないため、次に開放状態（張出状態）とされる動作において姿勢変化をさせながら張出動作をすることになり、動作抵抗が高くなる。

【１６００６】

これに対し、中間動作により、中間リンク部材Ａ６４４の離間突設部Ａ６４４ｄが開閉板Ａ６４１の案内凹部Ａ６４１ｆの前側面を前方へ押進する過程で押し上げ、開閉板Ａ６４１の前傾姿勢を戻して水平姿勢側に起こすことができる。従って、次に開放状態（張出状態）へ向けた動作が実行される場合の動作抵抗を低減させることができる。

【１６００７】

また、開閉板Ａ６４１の閉鎖動作を、制御によるものではなく、通過する球により規制部材が変位されることによる動作として構成しても良い。即ち、開放状態（張出状態）において干渉突部Ａ６４１ｂの戻りを防止する位置に規制部材が位置されており、規制部材が変位されるまでは開放状態（張出状態）が維持されるように構成しておき、開閉板Ａ６４１上を転動する球が規制部材に当接可能とされ、その当接する球が干渉突部Ａ６４１ｂの後面側を入賞検出センサＡＳＣ６４側へ通過する際に規制部材が球に当接されることで変位され、その規制部材による干渉突部Ａ６４１ｂの戻りの防止が解除されるようにしても良い。この場合、開放状態（張出状態）になるタイミングと球が到達するタイミングとのずれがあっても、開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１により、少なくとも１球の球

を入賞検出センサＡＳＣ６４に入球させた上で開閉板Ａ６４１の閉鎖動作を実行させることができる。

【１６００８】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、開閉板Ａ６４１の上面が上流側から下流側に亘って同一平面で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の上面が所定位置で屈曲されるようにしても良く、一例として、凹設湾曲部Ａ６４１ｄが形成される部位の水平面に対する傾斜角度が、対向部Ａ６４１ｃの水平面に対する傾斜角度よりも大きく設定されることで、凹設湾曲部Ａ６４１ｄよりも下流側が対向部Ａ６４１ｃに対して折れ曲がる（屈曲される）ように構成しても良い。

【１６００９】

この場合、開閉板Ａ６４１上における球の流下の角度（流下方向）と、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の流下の角度（流下方向）との間において、中間の角度（流下方向）を凹設湾曲部Ａ６４１ｄよりも下流側の屈曲された範囲の上面で構成することができるので、局所的な球の流下方向の変化を小さくし、段階的に生じさせることができるので、球を滑らかに流下させ易くすることができる。

【１６０１０】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第８９実施形態）では、駆動ソレノイドＡ６４２の駆動力により開閉板Ａ６４１が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の勢いを利用した動作が可能に構成されても良い。例えば、駆動ソレノイドＡ６４２からケースやコイルが取り外れ、プランジャーについては流用するように構成し、排出路形成部Ａ６３２ａに案内され流下された球の流下通路をプランジャーに位置に対応させて構成し、その流下通路に対してプランジャーが進退可能となるように保持されても良い。

【１６０１１】

プランジャーの後端部には流下通路を流下する球からの荷重を受ける傾斜面が形成されている。その傾斜面は球が到達する前においては流下通路内に位置しており、球の通過を妨げる。傾斜面が球から荷重を受けると、傾斜面がプランジャーごと変位され、球が通過可能な位置まで退避されることにより、球は流下通路を流下可能となる。

【１６０１２】

この場合において、到達した球から傾斜面が荷重を受けることによりプランジャー先端部Ａ６４２ａがコイルスプリングＡ６４２ｂを縮める方向（右方向）に変位されるように構成することで、球からの荷重により開閉板Ａ６４１を開放状態（張出状態）側へ変位させることができる。

【１６０１３】

この場合において、開閉板Ａ６４１の動作速度は、傾斜面の設計次第で調整が可能とされる。開閉板Ａ６４１の開放状態から閉鎖状態への変位は、上述の規制部材で防止されても良いし、傾斜面の角度の調整により球が傾斜面と当接する期間を引き延ばすことで防止されるようにしても良い。

【１６０１４】

前者の場合には、上述のように、球が開閉板Ａ６４１上を転動することで規制部材による防止が解除され開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）に変位される。後者の場合は、球が傾斜面に当接して停留する間は開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持されることになるので開閉板Ａ６４１の開放維持期間が一様になり動作の予測がされ易くなることで遊技者が「単発打ち」を行うモチベーションが高くなる可能性があるが、排出路形成部Ａ６３２ａに後続球が流入して傾斜面に与える荷重が増大する（複数球の重さがかけられる）場合には、傾斜面が変位される期間が短くされ、開放維持期間が短くなる。これにより、開閉板Ａ６４１の開放維持期間が完全に一様である場合に比較して、「単発打ち」を行うモチベーションを低減させ、遊技者に対して「打ちっぱなし」の遊技を促進させることができる。

【１６０１５】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９０実施形態）では、上流側突部Ａ２６１８が１本の突条から形成される場合を説明したが、並んで形成される２本の突条から形成され、その間の溝に球の後端部が受け入れられ案内される構成でも良い。この場合、上流側突部Ａ２６１８により、球を前方側に寄せる作用に加えて、球の流下を溝間位置で案内することができ、球の流下を安定させることができる。
【１６０１６】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９０実施形態）では、上流側突部Ａ２６１８が開閉板Ａ６４１の近傍まで形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の上面と上流側突部Ａ２６１８の下端との間隔が正面視で球の直径を超える長さで空くように構成しても良い。この場合、上流側突部Ａ２６１８によって予め球を前方側に寄せていることから、途中で上流側突部Ａ２６１８の形成が省略されたとしても球が開閉板Ａ６４１と衝突することを回避する作用は維持しつつ、開閉板Ａ６４１の上面を球が転動される場合において球が上流側突部Ａ２６１８に当接することを避けることができる。これにより、開閉板Ａ６４１に球が到達した時点では球は前後に跳ねることができるので、前後方向の空間が狭い場合に比較して上下方向へ球跳ねする度合（高さ）を抑制することができるので、球の開閉板Ａ６４１上での縦方向の跳ねがおさまるまでの期間を短縮することができる。
【１６０１７】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９１実施形態）では、当接張出部Ａ３６１８を着脱可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接張出部Ａ３６１８を前方へ押し出す押進力が作用され、張出代を検出可能となっており、球との衝突で削れて張出代が短くなった場合に、それを相殺する態様で押進力により当接張出部Ａ３６１８の張出代が補完されるように構成しても良い。
【１６０１８】
ここで、押進力による当接張出部Ａ３６１８の変位量を検出可能となっており、変位量が規定値を超えると（張出先端の削れが過度となると）、外部に報知可能に構成されても良い。これにより、当接張出部Ａ３６１８の交換や、確認のためのメンテナンスを行わせることができ、開閉板Ａ６４１が球と衝突して破損する事態を未然に防ぐことができる。
【１６０１９】
報知後において遊技可能に構成しても、遊技不可能に構成しても良い。遊技可能とした場合、開閉板Ａ６４１が破損するおそれがあるが、当接張出部Ａ３６１８のメンテナンスの際に同時に確認させることができ、開閉板Ａ６４１が破損した状態が長期間放置される事態は回避できる。
【１６０２０】
押進力は、種々の態様が例示される。例えば、バネ部材による付勢力でも良いし、磁力を用いた構成でも良いし、モーターやソレノイド等による駆動力でも良い。また、動作の方向は前後方向に限るものではなく、左右方向でも良いし、上下方向でも良いし、斜め方向でも良いし、複数の方向の組合せでも良い。
【１６０２１】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９１実施形態）では、球のバウンドを抑制する補助シートＡ３６３８が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球のバウンドを抑制する塗料（例えば錆止めの塗料等）を塗布しても良いし、板状本体Ａ６３１の背側面を傾斜面（法線が下方向側を向く傾斜面）で構成しバウンドした球が下方に跳ねるように構成しても良い。また、これらの位置（範囲）は、開閉板Ａ６４１の前方側の位置に限らず、開閉板Ａ６４１の下方側における球の流下領域を構成する各面（底面等）に設定しても良い。これにより、球のバウンドを抑制し、跳ねた球が開閉板Ａ６４１に衝突する事態を避け易くすることができる。
【１６０２２】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９２実施形態）では、傾斜

突部Ａ４６１８が案内突部Ａ４６１８ｃを有する態様で樹脂材料から一体成形される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、先端において直角方向に張り出す同形状の釘部材を着脱可能に構成しても良い。即ち、釘が横向きで嵌合され得る凹部がベース部材Ａ６１０に形成されても良い。これにより、スペアの釘部材を流用することができる。

【１６０２３】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９２実施形態）では、案内突部Ａ４６１８ｃが傾斜突部Ａ４６１８の上側に張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下方に張り出すＬ字形状とされても良い。この場合、傾斜突部Ａ４６１８に当接した後で右側へ流下した球がバウンドして跳ね戻った場合であっても、案内突部Ａ４６１８ｃにより球が開閉板Ａ６４１と衝突する事態を避けることができる。

【１６０２４】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９３実施形態）では、傾斜突部Ａ５６１８の凹設部Ａ５６１８ｃに対して、閉鎖状態（退避状態）においては開閉板Ａ５６４１の対応突部Ａ５６４１ｍが進入する一方で、開放状態（張出状態）においては開閉板Ａ５６４１の対応突部Ａ５６４１ｍが進入せずに空間が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対応突部Ａ５６４１ｍとは別の突部であって同様の形状の第２対応突部が対応突部Ａ５６４１ｍよりも後方側において開閉板Ａ５６４１の上方に突設形成されており、閉鎖状態（退避状態）においては開閉板Ａ５６４１の対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃに進入する一方で、開放状態（張出状態）においては開閉板Ａ５６４１の第２対応突部が凹設部Ａ５６１８ｃに進入するように凹設部Ａ５６１８ｃが後方側にも開放されても良い。この場合、開放状態（張出状態）においては、凹設部Ａ５６１８ｃが第２対応突部により埋められることから、流下する球の蛇行の程度を小さくすることができる。

【１６０２５】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９４実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８と下側傾斜突部Ａ６６１８とが分離配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８と下側傾斜突部Ａ６６１８との右端側同士を繋ぐ突条が、同様の突設長さで形成されることにより、正面視コ字状に屈曲される突条として構成しても良い。この場合、傾斜突部Ａ６１８及び下側傾斜突部Ａ６６１８をより丈夫にすることができ、耐久性を向上させることができると共に、開閉板Ａ６４１の三方向において球の接近を防止できるので、開閉板Ａ６４１が球に衝突して破損する事態を防止し易くすることができる。

【１６０２６】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９５実施形態）では、予備当接部Ａ７６３８がカバー部材Ａ７６３０に形成されたが、これに限られるものではなく、ベース部材Ａ６１０から形成されても良い。例えば、前方に延設され、その延設先端から上方に延設されるＬ字形状で構成すれば、開閉板Ａ７６４１の開閉動作を阻害することなく、上方への延設先端側が切欠き部Ａ７６４１ｎに受け入れられる態様を構成することができる。

【１６０２７】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９５実施形態）では、予備当接部Ａ７６３８は、上面が、開閉板Ａ７６４１の上面と平行とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、後端側寄りで球が着地する位置において開閉板Ａ７６４１よりも上側に位置し、前方側へ向かうほど下降傾斜する傾斜面として形成しても良い。この場合において、前方側の位置が開閉板Ａ７６４１の上面よりも下側に位置しても良い。この場合、予備当接部Ａ７６３８の上面が多少削れても、開閉板Ａ７６４１よりも上方に張り出す状態を長く維持させることができ、球が予備当接部Ａ７６３８の前に開閉板Ａ７６４１に衝突する事態を避けることができる。また、予備当接部Ａ７

６３８に乗った後の球を開閉板Ａ７６４１から離れる側（前方側）に寄せながら流すことができるので、球が開閉板Ａ７６４１に当たり難くすることができる。

【１６０２８】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９５実施形態）では、開閉板Ａ７６４１が樹脂材料のみにより形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ７６４１において切欠き部Ａ７６４１ｎが形成されることで幅が細くされる箇所において補強用の金属棒が前後方向に差し入れられて内包可能に構成しても良い。これにより、対向部Ａ６４１ｃ後方側における開閉板Ａ７６４１の強度を向上させることができる。なお、補強用の金属棒は、切欠き部Ａ７６４１ｎの有無に関わらず差し入れることが可能であり、これにより開閉板Ａ７６４１の強度を向上させることができる。

【１６０２９】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９５実施形態）では、開閉板Ａ７６４１が一定の板厚で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切欠き部Ａ７６４１ｎが形成される対向部Ａ６４１ｃ側において、板厚を増厚しても良い。これにより、切欠き部Ａ７６４１ｎが形成されることによる強度低下を緩和することができる。なお、板厚の増厚は、切欠き部Ａ７６４１ｎの有無に関わらず可能であり、これにより、対向部Ａ６４１ｃと球との衝突が生じたとしても（例えば、傾斜突部Ａ６１８が破損した場合や、予備当接部Ａ７６３８が破損した場合等）、対向部Ａ６４１ｃが増厚により強度が増していることから、対向部Ａ６４１ｃが破損する事態を避け易くすることができる。

【１６０３０】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９５実施形態）では、開閉板Ａ７６４１が一体成形され前後方向に直線動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ７６４１は、切欠き部Ａ７６４１ｎが形成される前側部と、その前側部を支持する後側部とで構成され、前側部が後側部に対して左右幅の略中央位置において前後方向に延びる回転軸を中心に回転動作可能に構成されても良い。

【１６０３１】

この場合、例えば、閉鎖状態（退避状態）においては対向部Ａ６４１ｃ側が下側となり、開放状態（張出状態）においては対向部Ａ６４１ｃ側が上側となるように、前後のスライド移動に伴って回転動作が生じるように構成することができる。

【１６０３２】

一例として、予備当接部Ａ７６３８が、開閉板Ａ７６４１の前側部の回転軸を中心とする円弧形状断面で後方に延設される場合、開閉板Ａ７６４１の切欠き部Ａ７６４１ｎが予備当接部Ａ７６３８を受け入れる態様とされ、予備当接部Ａ７６３８により前側部の回転動作が案内される。

【１６０３３】

その湾曲板形状の予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面から、開閉板Ａ７６４１の下面を支持する突部が形成されることで開閉板Ａ７６４１の前後位置における前側部の姿勢が設定される。

【１６０３４】

この場合において、開放状態（張出状態）では予備当接部Ａ７６３８の上面に対して開閉板Ａ７６４１の上面が平行な姿勢にできる位置に予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面から下支えのための第１突部が形成され、閉鎖状態（退避状態）では開放状態（張出状態）から正面視時計回りに３０度回転された姿勢にできる位置（第１突部よりも下側の位置）に予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面から下支えのための第２突部が形成され、第１突部と第２突部との間が滑らかに突条で繋がれる。即ち、予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面には、第１突部と第２突部とを繋ぐように、上下位置が前方へ向かうにつれて上方へ変位する態様で斜め又は曲線方向に延びる突条が形成される。

【１６０３５】
これにより、開閉板Ａ７６４１が前後方向へスライド動作されることに伴い、予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面の突条に沿って開閉板Ａ７６４１の前側部が回転動作される。即ち、開閉板Ａ７６４１の重心位置は前後方向に延びる回転軸よりも対向部Ａ６４１ｃ側（干渉突部Ａ６４１ｂの反対側）に位置している。
【１６０３６】
この場合、開閉板Ａ７６４１の閉鎖動作時において、退避しきる前から、開閉板Ａ７６４１の左端部が入賞検出センサＡＳＣ６４の開口を狭めるように上方へ向けて回転動作されるため、イレギュラー入賞を抑制し易くすることができる。
【１６０３７】
なお、開閉板Ａ７６４１の前後位置を開放状態（張出状態）の位置で維持したまま、予備当接部Ａ７６３８が前後に移動されることで、開閉板Ａ７６４１の回転動作が生じるように構成しても良い。
【１６０３８】
この場合において、前後に移動される予備当接部Ａ７６３８は、コイルスプリング等の付勢力により開閉板Ａ７６４１の前方側に離間する位置へ付勢されており、専用の駆動ソレノイドが励磁されることで付勢力に抗して後方へ動作されることで予備当接部Ａ７６３８が開閉板Ａ７６４１と当接する位置へ変位され、励磁状態を切り替える（強弱を切り替える）ことで開閉板Ａ７６４１との当接を維持したまま前後動作されるように構成されても良い。
【１６０３９】
専用の駆動ソレノイドについて、パチンコ機の電源がオンの状態において励磁状態で維持され、パチンコ機の電源がオフとなると非励磁とされるよう構成しても良い。この場合、パチンコ機の電源がオフされた場合に、予備当接部Ａ７６３８が付勢力により変位され、開閉板Ａ７６４１と予備当接部Ａ７６３８とが非当接となることに伴って、開閉板Ａ７６４１に自重に因る回転動作（開放状態から正面視時計回りに３０度回転された姿勢となる動作）を生じさせることができる。これにより、パチンコ機の電源がオフとなった場合において、開閉板Ａ７６４１上を転動する球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを防止することができ、遊技が誤って継続されることを防ぐことができる。
【１６０４０】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９６実施形態）では、傾斜延設部Ａ８６１８の上面の傾斜角度が開閉板Ａ６４１の上面の傾斜角度と同じ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜延設部Ａ８６１８の上面の傾斜角度は、開閉板Ａ６４１の上面の傾斜角度よりも水平寄り（傾斜角度小）でも良い。この場合、傾斜延設部Ａ８６１８上に乗ってから球が脱落するまでの期間を延ばすことができ、球が到達した時に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）であった場合に、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）に変化されるのを期待させる期間を引き延ばすことができるので、開閉板Ａ６４１近傍に対する注目力を向上させることができる。
【１６０４１】
また、傾斜延設部Ａ８６１８の上面の傾斜角度は、開閉板Ａ６４１の上面の傾斜角度よりも鉛直寄り（傾斜角度大）でも良い。この場合、傾斜延設部Ａ８６１８上に乗ってから球が脱落するまでの期間を短くすることができるので、傾斜延設部Ａ８６１８上に球が滞在している間に後追いの球が到達し、球付きが生じる可能性を低くすることができる。これにより、球付きに基づく球詰まりや、弾き飛ばされた球がイレギュラー入賞する事態を避けることができ、球の流下を適切に生じさせることができる。
【１６０４２】
上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９６実施形態）では、傾斜延設部Ａ８６１８に擦れ跡が増加される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間経過等によって擦れ跡が修復される材料により形成されても良い。また、内部に修復用の材料（液体状で保存可能であって条件によって硬化する材料（液

状のり、光硬化樹脂または熱硬化樹脂等））が内包されており、擦れが過度になった場合に内部から修復用の材料が漏れ出して擦れ跡を修復するように構成しても良い。この場合、メンテナンス間隔を長引かせることができる。

【１６０４３】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、開閉板Ａ９６４１から被嵌合突部Ａ９６４１ｐが突設形成され、当接張出部Ａ３６１８の湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、湾曲当接部Ａ３６１８ｂが上下逆のＵ字形状で形成され、その下端部が進入可能とされる凹部が開閉板Ａ９６４１の上面に形成されても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の上方に球と衝突する干渉部を形成しなくて済むので、開閉板Ａ９６４１から球に与える影響を減らすことができる。

【１６０４４】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、中間リンク部材Ａ６４４の回転動作に伴って開閉板Ａ９６４１が前後動作するように互いに連動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ９６４１が中間リンク部材Ａ６４４に固定され、回転変位される中間リンク部材Ａ６４４に開閉板Ａ９６４１が一体的に回転変位されることで、開閉動作が生じるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の開閉動作は、左端側を回転の中心として右端側が前後方向に回転移動される態様とされるため、対向部Ａ６４１ｃのカバー部材Ａ９６３０に対する傾斜角度が一定ではなく、徐々に大きくなる態様で球を挟み込むことができるので、球が挟み込まれた場合であっても、挟み込み当初は挟み込む荷重が小さく、球が停留する前に球を滑らせることができるので、下流側への球の案内を生じさせ易くすることができる。なお、この場合において、閉鎖状態における開閉板Ａ９６４１の対向部Ａ６４１ｃとカバー部材Ａ９６３０に対する態様は、傾斜しても良いし、略平行となっても良い。略平行とされる場合、略平行を過ぎて逆傾斜（右側ほど広くなる傾斜態様）とされる場合に比較して、挟み込まれた球が逆流される側（右方側）に案内される事態を避け易くすることができる。

【１６０４５】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５の態様を調整することで球の跳ね返りの調整をする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、代わりに又は併せて、開閉板Ａ９６４１の下流側に位置する順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの一部を前後に出退可能にし、退避状態において球を素通りさせるように構成することで、球の跳ね返りを減らすことで開閉板Ａ９６４１と球との衝突を抑制できると共に、順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒが全球を跳ね返らせる場合に比較して順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの破損を減らすこともできる。

【１６０４６】

また例えば、代わりに又は併せて、開閉板Ａ９６４１の下側に下側傾斜突部Ａ６６１８を配設するようにしても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の前側を下方へ素通りしてから跳ね返った球が開閉板Ａ９６４１に衝突する前に、下側傾斜突部Ａ６６１８に衝突させて跳ね戻すことができるので、球と開閉板Ａ９６４１との衝突を回避することができる。

【１６０４７】

即ち、調整可能部材Ａ９６３５での調整に因らずとも（極端に言えば、調整可能部材Ａ９６３５を省略しても）、下方へ通過した後の跳ね返り球が開閉板Ａ９６４１と衝突する事態や、順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒが球との衝突により破損する事態を避け易くすることができる。

【１６０４８】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５が光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整可能部材Ａ９６３５が金属材料から形成され、

非透過性とされても良い。調整可能部材Ａ９６３５が金属材料から形成されることで、樹脂特有の脆弱さを解消でき、調整可能部材Ａ９６３５の耐久性を向上させることができる。これにより、調整可能部材Ａ９６３５が調整による繰り返し負荷を受ける箇所であったとしても、早期に破損する事態を避け易くすることができる。

【１６０４９】

なお、球の視認性に関しては、調整可能部材Ａ９６３５の配置が開閉板Ａ９６４１の下流側に位置することや、第２電飾基板Ａ６７０からの光の視認態様の変化により開閉板Ａ９６４１上を球が転動しているか否かについて認識可能に構成されていることから、球の視認性が低下しても遊技継続を妨げる程の問題にはならない。

【１６０５０】

更に、電飾基板Ａ６７０等からの光が金属製の調整可能部材Ａ９６３５で反射されることにより、光演出の演出効果を向上させることができる。調整可能部材Ａ９６３５に球が当接する場合には、球により電飾基板Ａ６７０等からの光が被支持突部Ａ９６３５ｂへ到達することが妨げられ、若干暗く視認される。そのため、遊技者は光の視認態様に注目することで、調整可能部材Ａ９６３５と当接する位置を球が流下していることを把握することができる。

【１６０５１】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、Ｌ字状の部材から構成される調整可能部材Ａ９６３５が、被支持突部Ａ９６３５ｂがカバー部材Ａ９６３０側に近接配置され当接した球をカバー部材Ａ９６３０から離間する方向に流下させる一方で、支持腕部Ａ９６３５ａはベース部材Ａ９６１０に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整可能部材Ａ９６３５は、支持腕部Ａ９６３５ａの形成が省略され、被支持突部Ａ９６３５ｂの前側面から前方へ向けて嵌合突部が突設され、その嵌合突部を受け入れ固定可能な嵌合凹部がカバー部材Ａ９６３０の後側面に複数形成され、嵌合突部が受け入れられる嵌合凹部を入れ替えることにより被支持突部Ａ９６３５ｂの位置を調整するように構成しても良い。

【１６０５２】

この場合、支持腕部Ａ９６３５ａを利用する場合に生じた球との衝突により調整可能部材Ａ９６３５が破損する事態を避けることができ被支持突部Ａ９６３５ｂの耐用年数を長期化することができると共に、支持腕部Ａ９６３５ａが球の流下を阻害することを回避することができるので球の流下態様の設計自由度を向上させることができる。

【１６０５３】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５がＬ字状の部材から構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、Ｔ字状（支持腕部Ａ９６３５ａの先端に被支持突部Ａ９６３５ｂの中央部が位置する構成）の部材から構成しても良いし、コ字状（支持腕部Ａ９６３５ａが一対で構成され被支持突部Ａ９６３５ｂの両端部にそれぞれ位置する構成）の部材から構成しても良い。

【１６０５４】

また、被支持突部Ａ９６３５ｂは、正面視で長手方向を有する形状で特定したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視で特定の長手方向を有さない形状（正方形、正三角形、円形など）で構成しても良い。この場合、上下方向への調整だけでなく、左右方向の位置調整によっても、衝突した球の跳ね返りに影響を与えやすくなる。

【１６０５５】

この場合において、調整可能部材Ａ９６３５の調整の態様を、スライド移動に対して、支持腕部Ａ９６３５ａの後端部を基点とした首振り（傾倒回動、起き上がり回動、左右首振り）で構成可能とすることで、支持腕部Ａ９６３５ａを支持する部分（調整支持部Ａ９６２５）の形状が複雑化することを避けることができる。

【１６０５６】

更にこの場合において、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部が平面形状とされていることに

対して、首振りの基点を中心とした球体の一部に沿った湾曲面形状としても良い。これにより、調整可能部材Ａ９６３５の調整を行った際に支持腕部Ａ９６３５ａの前端部がカバー部材Ａ９６３０の後端部と接触することを避けることができ、任意の首振り角度で調整することができる。

【１６０５７】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５が支持腕部Ａ９６３５ａの後端部を支点として片持ち支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部がカバー部材Ａ９６３０と当接可能に構成しても良い。例えば、調整可能部材Ａ９６３５が下寄りの位置に配置されている場合には支持腕部Ａ９６３５ａの前端部とカバー部材Ａ９６３０との間に隙間が空く寸法で構成する一方で、調整可能部材Ａ９６３５が上寄りの位置に配置される場合においてカバー部材Ａ９６３０との間に補助シートＡ３６３８を介在させることで、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部とカバー部材Ａ９６３０との間の隙間が埋まるように構成することで、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部が補助シートＡ３６３８を介してカバー部材Ａ９６３０から力（支持力）を受けるよう構成することができる。これにより、調整可能部材Ａ９６３５の支持態様を、前後端部で支持力を生じさせる態様（両持ち）とすることができ、調整可能部材Ａ９６３５の調整が球との衝突でずれる事態を避け易くすることができる。

【１６０５８】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、単一の調整可能部材Ａ９６３５が、開閉板Ａ９６４１の下側（下流側）において配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数の調整可能部材Ａ９６３５が開閉板Ａ９６４１の下側（下流側）に配設されるようにしても良い。この場合、各調整可能部材Ａ９６３５の位置を個別に調整することにより、開閉板Ａ９６４１の下流側位置における球の跳ね返りの態様を細かく調整することができる。

【１６０５９】

上記各実施形態（第８９実施形態～第９７実施形態、特に第９７実施形態）では、開口部Ａ９６３１ｂを通して調整可能部材Ａ９６３５を着脱可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開口部Ａ９６３１ｂを通して開閉板Ａ９６４１を抜き差し可能に構成しても良い。この場合において、板状本体Ａ６３１が、カバー部材Ａ９６３０との間で流路を構成する上流側部と、開閉板Ａ９６４１を支持する下流側部とに分けられ、その下流側部が開閉板Ａ９６４１と共に開口部Ａ９６３１ｂを通して抜き差し可能に構成されても良い。これにより、開閉板Ａ９６４１が破損した場合における交換作業の工数を低減させることができる。

【１６０６０】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、弾性体Ｅ２２４がゴムから形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に変位して背面側突設部Ｅ２５１ｄが衝突する衝撃を吸収できるものであれば何でも良く、例えば、スプリングやウレタン等の弾性材料から形成しても良い。

【１６０６１】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の落下時と持ち上げ時とで、それら変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の発光態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、往復変位可能な部材である変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０にスピーカーや液晶装置を配設して、の落下時と持ち上げ時とで音声や表示を変更して、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の演出態様を変更するものであっても良い。

【１６０６２】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照）の正面側に重なる位置で変位する場合について説明したが、正面視において第３図柄表示装置Ｈ８１と重ならない領域で変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が変位するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される表示内容に合わせた変位を変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０にさせることで、第３図柄表示装置Ｈ８１と変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０とによる演出領域を大きくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１６０６３】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、第２ベースＥ２２０と第１伝達手段Ｅ２５０との間に介在されるスプリングＥＳＰ１の付勢力が、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が自重で上昇位置から下降位置に向かう力よりも小さく形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が上昇位置から下降位置に向かう途中でスプリングＥＳＰ１の付勢力の方が大きくなるように構成しても良い。この場合には、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が上昇位置から下降位置に向かう途中でスプリングの付勢力により引き上げ、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の自重と釣り合う位置で、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００をぐらつかせることができる。

【１６０６４】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）から形成して、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位する際に、それらの部材を相対変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、１の部材から形成するものであっても良い。

【１６０６５】

また、上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）が、落下に伴って相対変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）を相対変位させるための駆動手段（モータ又はソレノイド）を別途配設して、その駆動手段の駆動力により複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）を相対変位させても良い。

【１６０６６】

この場合には、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位に関係なく、複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）を相対変位させて、正面視における変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の態様を変更できるので、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を変位させる際の、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の態様（外形）にも着目させやすくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１６０６７】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の落下時と持ち上げ時とで、それら変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の発光態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０にスピーカーや液晶装置を配

設して、の落下時と持ち上げ時とで音声や表示を変更して、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の演出態様を変更するものであっても良い。

【１６０６８】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１００実施形態では、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００に従動手段Ｅ５４０を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、従動手段Ｅ５４０を配設しないものであっても良い。また、例えば、従動手段Ｅ５４０に変わってゴム状の弾性体やスプリングを配設し、それら弾性体やスプリングにより変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０の一端側を吊り下げ支持するものであっても良い。

【１６０６９】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４が正面視円形状に形成される場合について説明したが、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４は、第１リンクＥ２４０のように一方に長い矩形状に形成されても良い。

【１６０７０】

また、上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０に当接させることで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げる場合について説明したが、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げる機構は何でも良く、例えば、空気圧を第１リンクＥ２４０に作用させて第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げるものであっても良い。

【１６０７１】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４を正面視左回りに回転し続けて、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を上昇位置に持ち上げつつ、その上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転体Ｅ２３４、Ｅ８２３４を第１回転位置と第２回転位置との間で正面視左回り、又は、正面視右回りに往復変位させて変位手段Ｅ３２０を変位させるものであっても良い。

【１６０７２】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０，Ｅ７３１０に接続され、駆動力伝達手段Ｅ３１０から駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下動する第１伝達手段Ｅ２５０に変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を直接接続して、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を変位させるものであっても良い。なお、この場合には、第１伝達手段Ｅ２５０に歯面を形成して、ギヤの回転により第１伝達手段Ｅ２５０を上下方向に変位させても良い。

【１６０７３】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０，Ｅ７３１０に接続されて、略円弧状の軌跡で上昇位置から下降位置に落下される場合について説明したが、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０は、上記した第１伝達手段Ｅ２５０に直接に接続される構造のように、変位可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【１６０７４】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させることにより駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０に伝達する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１伝達手段Ｅ２

５０に当接させて駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００に伝達するものであっても良いし、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００に当接させて駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００に伝達するものであっても良い。

【１６０７５】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、第１リンクＥ２４０が、それぞれ直動又は回転される場合について説明したが、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、第１リンクＥ２４０は、駆動モータＥＭ１の駆動力を受けて、又は、自重により、変位可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【１６０７６】

上記第８９実施形態、第９８実施形態、第９９実施形態、第１０３実施形態、及び、第１０４実施形態では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２，Ｅ８４４２を回転させて、回転部材Ｅ４４２，Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第１位置および第２位置の間で変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部Ｅ４４２ｃを駆動手段Ｅ４２０の駆動力により第１位置および第２位置の間でスライド変位するように構成しても良い。また、当接部Ｅ４４２ｃの変位方向は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に限られるものではなく、例えば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）であっても良い。即ち、当接部Ｅ４４２ｃは、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の少なくとも一部に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【１６０７７】

上記第８９実施形態では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２を一か所に配設する、即ち、第１伝達手段Ｅ２５０の変位を中間位置のみで規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転部材Ｅ４４２を第１伝達手段Ｅ２５０の変位軌跡上に複数個配設して、中間位置以外で第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制するように構成しても良い。この場合、複数の回転部材Ｅ４４２のそれぞれの制御が必要となる為、その制御が複雑になるという問題があるものの、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００の変位態様を複数形成することができるので、変位手段Ｅ３２０の上昇位置からの落下による演出効果を向上できる。

【１６０７８】

なお、この場合には、複数の回転部材Ｅ４４２の変位方向や大きさを変更して、第１伝達手段Ｅ２５０がそれぞれの回転部材Ｅ４４２に当接した際の影響が異なる様に構成することで、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００の変位態様にバリエーションを付与して、変位手段Ｅ３２０の上昇位置からの落下による演出効果を向上できる。

【１６０７９】

上記第８９実施形態では、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲が変位手段Ｅ３２０の変位（落下）範囲に設定され、変位手段Ｅ３２０に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０および駆動力伝達手段Ｅ３１０の一部が窓部Ｐ１４ｅの外側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変位手段Ｅ３２０に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０および駆動力伝達手段Ｅ３１０の全部が視認可能となるように窓部Ｐ１４ｅの視認可能範囲を設定、又は、上変位手段Ｅ３００を構成しても良い。また、窓部Ｐ１４ｅの視認可能な範囲内に上変位ユニットＥ１００の全体が収まる様に窓部Ｐ１４ｅの視認可能範囲を設定、又は、上変位ユニットＥ１００を構成しても良い。

【１６０８０】

また、窓部Ｐ１４ｅの視認可能範囲を変更した場合には、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）される際に、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から中央側に向けて変位手段Ｅ３２０が変位するように構

成しても良い。この場合には、変位手段Ｅ３２０を上昇位置から下降位置に変位（落下）した場合に、変位手段Ｅ３２０を遊技者に注目させやすくできる。即ち、上昇位置では、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲の外側に変位手段Ｅ３２０を配置して遊技者に注目させにくくすると共に、下降位置に向かって変位（落下）した場合に変位手段Ｅ３２０を注目させやすくできる。従って、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲のスペースを有効に活用できる。

【１６０８１】

なお、上記例示したように、窓部Ｐ１４ｅは、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が上昇位置から下方に向けて変位（落下）する態様が視認可能となるように、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位（落下）を視認させる部位であれば、どのような構成であっても良い。また、窓部Ｐ１４ｅを構成する正面枠Ｐ１４（図２３７８参照）は、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位（落下）を視認させる部位を有する部位であれば、どのような構成であっても良い。

【１６０８２】

上記第８９実施形態では、正面視において、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆの変位方向に対する第１リンクＥ２４０の下面の延設方向が、第１リンクＥ２４０が上昇位置に持ち上げられるほど平行とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１リンクＥ２４０が上昇位置に持ち上げられるほど直交する方向に設定されていても良い。この場合には、第１リンクＥ２４０の下面に当接部Ｅ２３４ｆを当接させた変位初期における当接部Ｅ２３４ｆと第１リンクＥ２４０との当接による衝撃を小さくできると共に、変位終端において当接部Ｅ２３４ｆから第１リンクＥ２４０に作用する駆動力を大きくでき、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００の上昇時の変位速度を速くできる。

【１６０８３】

上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位態様がパチンコ機Ａ１０の演出によって切り替えられる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ａ１０に配設される機能調整操作部Ｈ１９０（図２３７８参照）等を遊技者が操作することで、遊技者の好みや遊技者の事情に適した変位態様で変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が変位するように構成（即ち、遊技者の操作により変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位態様が変更されるように構成）しても良い。

【１６０８４】

上記第９８実施形態～第１０２実施形態、及び、第１０４実施形態では、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０に形成した揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆと、姿勢規定手段Ｅ２３３０に形成した揺動用ピン支持部Ｅ２３３５とを接続することで、上昇位置から下降させて中間位置または下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢を変化させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６０８５】

例えば、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と姿勢規定手段Ｅ２３３０とを弾性体（例えば、コイルスプリング、板バネ、ゴム、ウレタン等）により接続して、その弾性体が弾性変形する分、変位手段が姿勢規定手段Ｅ２３３０から離れることで、上昇位置から下降させて中間位置または下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢を変化させるものであっても良い。この場合には、弾性体を配設する分の製造コストが増加するものの、弾性体の弾性回復力により慣性力が作用していない変位手段Ｅ２３２０の姿勢を所定の姿勢に維持することができる。その結果、パチンコ機Ａ１０の外側に加わる衝撃で変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢が変位されて、その変位された姿勢で維持されることを抑制できる。

【１６０８６】

また、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と姿勢規定手段Ｅ２３３０とを弾性体により接続するだけでなく、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と駆動力伝達手段Ｅ３１０とを弾性体により接続しても良い。即ち、駆動モータＥＭ１の駆動力を変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０に伝達する駆動力伝達手段Ｅ３１０との間に弾性体を配設しても良い。

【１６０８７】

この場合には、弾性体を配設する分の製造コストが増加するものの、上昇位置から下降させて中間位置または下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢が変化する態様の自由度を向上できる。その結果、遊技者が注目する領域としての窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な範囲で変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の演出効果を向上できる。また、駆動力が伝達される部分に弾性体が配設されることで、駆動力が伝達される際に係る余計な力を弾性体により吸収できる。そのため、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と駆動力伝達手段Ｅ３１０との接続部が破損することを抑制できる。

【１６０８８】

上記第９９実施形態では、変位手段Ｅ２３２０が下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０に当接して変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更される場合に、変位手段Ｅ２３２０から出射される光の向きを回転手段Ｅ５５０に向ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更される場合に、変位手段Ｅ２３２０から出射される光をオフすると共に回転手段Ｅ５５０から出射される光を変位手段Ｅ２３２０に照射して、変位手段Ｅ２３２０に着目させるものであっても良い。

【１６０８９】

上記第９９実施形態では、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させた後、変位手段Ｅ５３０に配設した駆動モータ（図示しない）の駆動力を回転手段Ｅ５５０に付与して回転手段Ｅ５５０を回転させることで、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを一体的に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。

【１６０９０】

例えば、回転手段Ｅ５５０を外力により回転可能に構成して、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接した際に、変位手段Ｅ５３０に配設した駆動モータ（図示しない）の駆動力を回転手段Ｅ５５０に付与しなくても変位手段Ｅ２３２０の自重により回転手段Ｅ５５０が回転するように構成しても良い。

【１６０９１】

この場合には、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域において、上昇位置から自重により変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０に当接することに伴い変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０とを一体的に変位させることができるので、変位手段Ｅ２３２０が中間位置で留まることなく、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０との一体的な変位を開始できる。その結果、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０との一体動作による演出効果を向上できる。

【１６０９２】

また、例えば、回転手段Ｅ５５０を回転させなくても、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０がその回転手段Ｅ５５０の外縁に沿って摺動して下降位置まで変位（落下）する、又は、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０が上方側に跳ね返ることでその姿勢を変更して下降位置まで変位（落下）するように構成しても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０を下降位置まで落下させるために、回転手段Ｅ５５０の回転構造を不要とできるので、その下変位ユニットＥ５００の構造を簡易化できる。

【１６０９３】

上記第９９実施形態では、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させた後、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを一体的に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転手段Ｅ５５０の外周面に凹凸を形成して、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０と一緒に変位させると共に、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の外周面に形

成した凹凸により径方向外側に向けて摺動するように構成しても良い。即ち、回転手段Ｅ５５０の外周面形状により、下降位置に向けて変位する変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の径方向外側に向けて変位させても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０とを一体的に変位させつつ、変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０に対して相対変位させることができるので、変位手段Ｅ２３２０の変位態様にバリエーションを付加することができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域において、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。

【１６０９４】

上記第９９実施形態では、第２位置に配置した当接部Ｅ４４２ｃに第１伝達手段Ｅ２５０を当接させて、変位手段Ｅ２３２０を中間位置に保持する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、当接部Ｅ４４２ｃを備えないもの、即ち、変位規制手段Ｅ４００を備えないものであっても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０を張出位置に配置された回転手段Ｅ５５０に当接させた際に、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０の外周面に載置されることで、変位手段Ｅ２３２０が中間位置に保持されるように構成しても良い。

【１６０９５】

上記第９９実施形態、及び、第１００実施形態では、下変位ユニットＥ５００または下変位ユニットＥ４５００のどちらか一方を上変位ユニットＥ２１００の下方に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、上変位ユニットＥ２１００の下方に下変位ユニットＥ５００と下変位ユニットＥ４５００との両方を配設して、それぞれの回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０が張出位置において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設されるように構成しても良い。

【１６０９６】

また、この場合には、上昇位置から下方に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０のどちらか一方に当接するように構成しても良いし、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０の両方に当接するように構成しても良い。これよれば、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０のどちらに当接するかにより、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）態様を変更することができるので、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）にバリエーションを付与することができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域における変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。

【１６０９７】

上記第９９実施形態および第１００実施形態では、回転可能に構成される回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０に上昇位置から下方に向けて変位される変位手段Ｅ２３２０が当接される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、例えば、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０をスライド変位するように構成しても良い。また、この場合における回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０のスライド変位方向は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に限られるものではなく、例えば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）であっても良い。即ち、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０は、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０の少なくとも一部に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【１６０９８】

また、上記第９９実施形態および第１００実施形態では、張出位置に配置された回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接した際に変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、上記第８９実施形態おける変位手段Ｅ３２０のように、姿勢を変更せず、その当接位置（中間位置）で変位手段Ｅ２３２０が停止するように構成しても良い。

【１６０９９】

上記第１００実施形態では、回転手段Ｅ４５５０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って配設される回転軸Ｅ４５５２を軸に回転されることで、変位手段Ｅ２３２０の下降位置までの変位（落下）を許容するか否かを切り替える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２を左右方向

（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って配設するものであっても良い。
【１６１００】
　また、例えば、変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡と重なる位置と重ならない位置とで一方向（例えば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））に回転手段Ｅ４５５０がスライド変位されることで、変位手段Ｅ２３２０の下降位置までの変位（落下）を許容するか否かを切り替えるものであっても良い。この場合、回転手段Ｅ４５５０を前後方向にスライド変位可能に構成し、回転手段Ｅ４５５０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される際に、変位手段Ｅ２３２０に回転手段Ｅ４５５０が当接しない態様とすることで、回転手段Ｅ４５５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域を変位手段Ｅ２３２０に変位（落下）させることができる。そのため、窓部Ｐ１４ｅを介して回転手段Ｅ４５５０を視認する遊技者に対し、回転手段Ｅ４５５０の状態（スライド位置）を把握させにくくできる。即ち、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接可能な状態であるか否かを把握させにくくできる。
【１６１０１】
　なお、回転手段Ｅ４５５０を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位可能に構成し、回転手段Ｅ４５５０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される際に、変位手段Ｅ２３２０に回転手段Ｅ４５５０が当接しない態様とした場合には、駆動手段Ｅ４５６０を介して回転手段Ｅ４５５０が配設される変位手段Ｅ５３０よりも背面側に回転手段Ｅ４５５０をスライド変位可能として、回転手段Ｅ４５５０の位置を変位手段Ｅ５３０の位置と対比することで、回転手段Ｅ４５５０の状態を遊技者に把握させやすくしても良い。また、変位手段Ｅ５３０の背面側に回転手段Ｅ４５５０が隠れる（視認不能となる）場合には、変位手段Ｅ５３０を光透過性材料から形成して、変位手段Ｅ５３０の背面側に配置される回転手段Ｅ４５５０を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能として、回転手段Ｅ４５５０の状態を遊技者に把握させやすくしても良い。
【１６１０２】
　上記第１００実施形態では、駆動手段Ｅ４５６０を介して回転手段Ｅ４５５０が配設される変位手段Ｅ５３０の上方側に回転手段Ｅ４５５０が配設され、回転手段Ｅ４５５０の略全域が視認可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【１６１０３】
　例えば、変位手段Ｅ５３０に形成した開口内を回転手段Ｅ４５５０が回転変位するように構成して、回転手段Ｅ４５５０の一部が変位手段Ｅ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に隠れる（視認不能となる）ように構成しても良い。なお、この場合には、駆動手段も変位手段Ｅ５３０の背面側に配設して、正面側（矢印Ｆ方向側）から回転手段Ｅ４５５０の駆動機構が視認されにくくすることが好ましい。
【１６１０４】
　上記第１０１実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した後、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接しつつ変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した衝撃で、当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側が上方側に向けて跳ね返る様に変位手段Ｅ５３２０を構成しても良い。
【１６１０５】
　この場合には、当接ピン部Ｅ５３２１ｇの溝部Ｅ５３２１ｇ１の内側の一部に被当接部Ｅ５２２６ａの凸部Ｅ５２２６ａ１を当接させることで、上方側（矢印Ｕ方向側）に向けて跳ね返る当接ピン部Ｅ５３２１ｇが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位するように構成することで、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側を中間位置で上方側に向けて変位させつつ、変位手段Ｅ５３２０を前後方向に変位させることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位態様を複雑にでき、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出効果を高めることができる。
【１６１０６】

上記第１０１実施形態および第１０２実施形態では、姿勢が変化された変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７を配置する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化されない場合に、その変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７を配設するものであっても良い。

【１６１０７】

即ち、検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７は、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０のうち、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに当接した変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配設されるか、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに当接しない変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配設されるかのどちらか一方であれば良い。また、検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７を配設せず、部品点数を削減して、製造コストを低減するものであっても良い。

【１６１０８】

上記第１０１実施形態および第１０２実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側に被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａを配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の内側に被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａの少なくとも一部が突出する（視認可能となる）位置に被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａを配設しても良い。この場合には、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａを遊技者が視認可能となるので、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａの変位に着目させることができる。

【１６１０９】

また、第１０２実施形態において、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の内側に被当接部Ｅ６２２６ａを配設する場合には、変位手段Ｅ５３２０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させ始めた後に、被当接部Ｅ６２２６ａを変位するように構成しても良い。この場合には、変位手段Ｅ５３２０が中間位置に到達するまでに、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ６２２６ａに当接するか否かを遊技者が判断できなくなる為、変位手段Ｅ５３２０を変位（落下）させることによる演出の効果を向上できる。

【１６１１０】

なお、変位手段Ｅ５３２０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させ始めた後に、被当接部Ｅ６２２６ａを変位するように構成する場合には、変位途中の被当接部Ｅ６２２６ａに変位手段Ｅ５３２０が当接するように構成しても良い。この場合には、被当接部Ｅ６２２６ａに当接するタイミングのばらつきにより、変位手段Ｅ５３２０の姿勢変化の態様にばらつきを付与することができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０を変位（落下）させることによる演出の効果を向上できる。

【１６１１１】

上記第１０１実施形態および第１０２実施形態では、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに変位手段Ｅ５３２０の下面が当接するように構成しても良い。即ち、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａは、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０の少なくとも一部に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【１６１１２】

上記第１０２実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に当接しつつ変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した衝撃で、当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側が上方側に向けて跳ね返る様に変位手段Ｅ５３２０を構成しても良い。

【１６１１３】

また、上記第１０２実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する変

位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０がその視認可能とされる平面に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）又は上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接される被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に凹凸を形成して、その凹凸により当接ピン部Ｅ５３２１ｇを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に案内して、変位手段Ｅ５３２０が左右方向または上下方向だけでなく前後方向にも変位するように構成しても良い。

【１６１１４】

上記第１０２実施形態では、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０が中間位置においてその姿勢が過剰に変化されると検出手段Ｅ６２６７に検出されるように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものはない。例えば、上記第１０１実施形態における検出手段Ｅ５２６７のように、姿勢が変化される変位手段Ｅ５３２０を全て検出可能な位置に変位手段Ｅ５３２０を配設しても良い。

【１６１１５】

また、上記第１０２実施形態では、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０が中間位置においてその姿勢が過剰に変化されると検出手段Ｅ６２６７に検出されたことをパチンコ機Ａ１０が検知可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、検出手段Ｅ６２６７に所定時間の検出があった場合にパチンコ機Ａ１０が検知可能に構成したり、所定時間（変位回数）の間に、所定の回数の検出がされた場合に、パチンコ機Ａ１０が検知可能に構成して、それらの検知があった場合に、被当接部Ｅ６２２６ａを変位させて、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化されることを抑制するように構成しても良い。これによれば、検出精度を向上できるので、誤検出による影響を抑制できる。

【１６１１６】

上記第１０２実施形態では、被当接部Ｅ６２２６ａに当接した変位手段Ｅ５３２０に異常が生じたことを検出した場合に、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接する態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ａ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照）やスピーカー（図示しない）よりエラー（異常）を報知するようにしても良い。また、例えば、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ６２２６ａに当接しない位置に被当接部Ｅ６２２６ａを変位させても良い。

【１６１１７】

上記第１０３実施形態では、正面視において第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側に規制部Ｅ７２９５ａが突出するように、経路変更部材Ｅ７２９５を配設する場合について説明したが、経路変更部材Ｅ７２９５を配設せず、上昇位置に配置される変位手段Ｅ７３２０が上昇の経路を反対方向に変位（落下）することを許容しても良い。この場合には、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）の態様にバリエーションを付与することができるので、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。

【１６１１８】

上記第１０３実施形態では、経路変更部材Ｅ７２９５が、第２伝達手段Ｅ７２８０の変位に連動する（即ち、回転体Ｅ２３４の回転に連動する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させる駆動源（例えば、ソレノイド）を別途備えて、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させるタイミングの自由度を向上するものであっても良い。また、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間から軸支部Ｅ７３２１ａが上方側に抜け出る方向には経路変更部材Ｅ７２９５が変位可能に構成され、上方側から侵入する方向には経路変更部材Ｅ７２９５が変位不能に構成されていても良い。

【１６１１９】

また、例えば、自重により経路変更部材Ｅ７２９５の規制部Ｅ７２９５ａが第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出するように構成すると共に、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を上方側に向かう軸支部Ｅ７３２１ａが当接することにより規制部Ｅ７２９５ａが第３ベースＥ７２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に退避するように構成して、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に上方側から軸支部Ｅ７３２１ａが侵入しようとする場合にその侵入を規制するように経路変更部材Ｅ７２９５を構成しても良い。この場合には、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させるための駆動源を備える必要がない上に、経路変更部材Ｅ７２９５を所定のタイミングで変位させるための制御も必要なくなるので、経路変更部材Ｅ７２９５の構造を簡易化できる。なお、この場合には、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に上方側から軸支部Ｅ７３２１ａが侵入しようとする軸支部Ｅ７３２１ａの変位（落下）速度により、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に侵入するか否かを切り替えられるようにしても良い。

【１６１２０】

上記第１０３実施形態では、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ、対向壁Ｅ７２６８ｃが、上昇位置に向かって変位される変位手段Ｅ７３２０を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外に案内するように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ、対向壁Ｅ７２６８ｃにより、上昇位置に向かって変位される変位手段を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域内で所定の変位をするように構成しても良い。

【１６１２１】

例えば、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間で形成される案内通路を波状に形成して、上昇位置に向かって変位される変位手段Ｅ７３２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に揺れ動くようにしても良い。

【１６１２２】

また、例えば、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間で形成される案内通路を直線状に形成して、変位手段Ｅ７３２０が最短距離を通って上昇位置に向かって案内されるように構成しても良い。この場合、上昇位置に向かって案内される変位手段Ｅ７３２０による演出をできなくなる上に、変位手段Ｅ７３２０を窓部Ｐ１４ｅを介した視認領域外に案内することも困難になるが、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間で形成される案内通路の構造を簡素化できる。

【１６１２３】

上記第１０３実施形態では、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域で、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内して、変位手段Ｅ７３２０の上昇時に変位手段Ｅ７３２０を隠す（視認不能とする）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６１２４】

例えば、上記第８９実施形態における変位手段Ｅ３２０のように略同一の軌跡で下降および上昇する変位手段Ｅ３２０である場合には、その変位手段Ｅ３２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出し変位可能な変位ユニットを別途備え、その変位ユニットにより変位手段Ｅ３２０の上昇時にのみ変位手段Ｅ３２０を遊技者から視認不能としても良い。また、変位ユニットに限らず、光を非透過な固定部材により上昇時にのみ変位手段Ｅ３２０を遊技者から視認不能としても良い。

【１６１２５】

また、例えば、上記第８９実施形態における変位手段Ｅ３２０のように略同一の軌跡で下降および上昇する変位手段Ｅ３２０である場合には、その変位手段Ｅ３２０（上変位ユニットＥ１００）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される導光ユニットＤ４００の導光板

Ｄ４５０に光を照射する（導光板Ｄ４５０を表示させる）ことにより、上昇する変位手段Ｅ３２０を遊技者から視認しにくくしても良い。

【１６１２６】

上記第１０４実施形態では、回転体Ｅ８２３４の回転速度により、変位手段Ｅ２３２０が持ち上げられる位置を上昇位置または第２上昇位置の２箇所のどちらかに変更する場合について説明したが必ずしも２箇所に限られるものではなく、変位手段Ｅ２３２０が持ち上げられる位置を３箇所以上に変更できるように構成しても良く、又、変位手段Ｅ２３２０が持ち上げられる位置を連続的に形成しても良い。

【１６１２７】

また、上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面に当接した状態で回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４が第１回転位置まで回転されることで、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げられる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１６１２８】

例えば、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させた衝撃により第１リンクＥ２４０が回転（変位）可能となるように、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の重量を軽く形成して、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４が第１回転位置まで回転するよりも先行して、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置側に持ち上がる方向に変位するように（即ち、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに対して先行して第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が変位可能となるように）構成しても良い。

【１６１２９】

この場合、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置よりも上方側に変位可能に構成して、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更できるように構成することで、上記第１０４実施形態における回転体Ｅ８２３４のような、当接部Ｅ８２３４ｆの配置を変更する構造を不要にできる。その結果、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の構造（即ち、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０の持ち上げ構造）を簡易できる。

【１６１３０】

また、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０の変位可能な範囲を大きくできる。即ち、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆと第１リンクＥ２４０とが常に当接（接続）されている場合には、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の変位可能な範囲が、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの変位に伴う変位範囲に限定される。これに対し、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに対して先行して第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００を変位可能に構成した場合には、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに対して第１リンクＥ２４０を離すことができるので、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の変位可能な範囲が、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの変位に伴う変位範囲に限定されない。そのため、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の変位可能な範囲を大きくできる。

【１６１３１】

また、上記第１０３実施形態においては、変位（落下）開始位置が変更されることに伴い、上変位手段Ｅ７３００の駆動力伝達手段Ｅ７３１０の被当接部Ｅ７３１０ｂ２を姿勢維持手段Ｅ７２６８に当接させて上変位手段Ｅ７３００が所定の姿勢に戻されるところ、上変位手段Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更可能に構成されることで、変位（落下）開始における変位手段Ｅ７３２０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）位置を変更できる。これにより、第１０３実施形態では、変位（落下）開始位置を変更することで、その変位軌跡（落下経路）を異ならせる。

【１６１３２】

そのため、上記第１０３実施形態における変位（落下）開始位置を変更する場合には、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域において、変位手段Ｅ７３２０を変位（落下）させた際の演出を向上できる。即ち、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置が変わっても、変位軌跡（落下経路）が変わらないものでは、同じ経路において上昇と下降が繰り返されるのみであるので、演出が単調となるところ、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置の変更に伴いその変位軌跡（落下経路）を異ならせることで、異なる経路で変位手段Ｅ７３２０を下降させることができるので、変位手段Ｅ７３２０の演出を向上できる。

【１６１３３】

被当接部Ｅ７３１０ｂ２は、上述した姿勢維持手段Ｅ７２６９に当接する部分である。駆動力伝達手段Ｅ７３１０は、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置または中間位置から上昇位置に変位された際に、被当接部Ｅ７３１０ｂ２を姿勢維持手段Ｅ７２６８の外面に当接させることで、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂをピン部Ｅ３１３を軸に回転させて、その姿勢を維持することが可能に構成される。

【１６１３４】

また、上記第１０３実施形態において、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置を変更する場合には、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度が遅くされる際に、第２部材Ｅ７３１０ｂに接続される変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間から抜け出ることを抑制して、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に沿って軸支部Ｅ７３２１ａを落下させて、変位手段Ｅ７３２０を変位（落下）させることができる。これにより、回転体Ｅ２３４の回転速度が所定よりも遅くされる場合に、窓部Ｐ１４ｅを介して変位手段Ｅ７３２０が視認可能となる位置に張り出すことを抑制できる。

【１６１３５】

従って、上昇位置から変位手段が自重により変位（落下）される場合には、当接部Ｅ２３４ｆから駆動力を付与されて変位手段Ｅ７３２０が上昇される経路とは異なる経路を変位手段Ｅ７３２０が落下されるので、遊技者から視て広い範囲に亘って変位手段Ｅ７３２０を変位（落下、上昇）させることができる。よって、窓部から視認可能な領域を有効に活用して演出を行うことができる。

【１６１３６】

一方で、上昇位置よりも低い位置から変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）される場合には、当接部Ｅ２３４ｆから駆動力を付与されて変位手段Ｅ７３２０が上昇される経路を変位手段Ｅ７３２０が落下されるので、当接部Ｅ２３４ｆから駆動力を付与可能な位置に変位手段Ｅ７３２０を速やかに復帰させることができる。よって、次の演出を行う（変位手段Ｅ７３２０を上昇位置まで上昇させる）までの待機時間を減らすことができる。

【１６１３７】

よって、上記第１０３実施形態においては、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更して、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置を変更する場合に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域内で変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）す

る経路を変更すると共に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な範囲外で変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）する経路を回転体Ｅ２３４の回転速度に応じて形成できる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な範囲内で変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）経路が変更される場合にのみ、変位手段Ｅ７３２０を遊技者に注目させやすくできる。その結果、変位手段Ｅ７３２０の演出効果を向上できる。

【１６１３８】

また、上昇位置から変位手段Ｅ７３２０が自重により変位（落下）される経路と、上昇位置よりも低い位置から変位手段Ｅ７３２０が自重により変位（落下）される経路とが異なる経路とされるので、変位手段Ｅ７３２０の上昇位置（落下を開始する位置、即ち、上昇位置）が異なることを遊技者に把握させやすくできる。即ち、変位手段Ｅ７３２０の上昇位置を見逃した場合でも、変位手段Ｅ７３２０の落下の経路を確認することで、変位手段Ｅ７３２０の上昇位置（上昇位置まで到達したのか否か）を遊技者に把握させることができる。

【１６１３９】

また、上昇位置が高い位置となる（即ち、当接部Ｅ２３４ｆから付与される駆動力が大きい）変位手段Ｅ７３２０ほど、変位手段Ｅ７３２０が上昇される経路から遊技機幅方向に遠い位置となる経路を落下されるので、変位手段Ｅ７３２０の落下の経路と上昇位置との関係を遊技者に把握させやすくできる。例えば、上昇位置（付与される駆動力）が高い（大きい）ほど付与される遊技価値が高いことを示唆する演出を行う場合には、上昇位置だけでなく、落下の経路も遊技者に着目させることができる。

【１６１４０】

なお、上記したように回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更できるように構成する場合には、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに作用する力が大きくなる為、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが破損する、又、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを当接させた際の衝撃音が大きくなるという問題がある。

【１６１４１】

そのため、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更できるように構成する場合には、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの周囲（特に、第１リンクＥ２４０との当接部）にゴムやスプリング等から構成され弾性変形可能な弾性体を配設することが好ましい。これによれば、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０に当接させた際の衝撃を吸収できる。その結果、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆ及び第１リンクＥ２４０が破損すること、及び、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを当接させた際の衝撃音が大きくなることを抑制できる。

【１６１４２】

特に、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させて第１リンクＥ２４０を持ち上げる場合には、当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離れた状態から当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを変位させて、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接するので、その当接時の衝撃が大きくなり当接部Ｅ２３４ｆ及び第１リンクＥ２４０が破損する恐れがある。これに対し、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの周囲（特に、第１リンクＥ２４０との当接部）にゴムやスプリング等から構成され弾性変形可能な弾性体を配設することで、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに勢いを与えた状態で第１リンクにＥ２４０の下面に当接させたとしても、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆ及び第１リンクＥ２４０が破損することを抑制できる。

【１６１４３】
　また、上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げられた変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が、それら上昇位置または第１上昇位置に保持される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げた変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を保持せずに落下させる（即ち、係合部材Ｅ２９０を備えない）ものであっても良い。この場合、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる際に、第１リンクＥ２４０の下面から離れる回転速度で回転させることで、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げられた変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を自重により落下する変位態様で変位させることができる。
【１６１４４】
　記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に回転する回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４により駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ソレノイドの駆動により直線動作するスライド体によりソレノイドの駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に伝達されるように構成しても良い。即ち、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４は、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に駆動力を付与可能な部位であればどのような構成であっても良い。
【１６１４５】
　上記第８９実施形態、及び、第９８実施形態～第１０４実施形態では、第１リンクＥ２４０の下面から回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが離間可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１リンクＥ２４０に回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが接続されるものであっても良い。この場合には、第１リンクＥ２４０と当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆとの接続部の間に弾性体を配設して、その弾性体の弾性変形により第１リンクＥ２４０が回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４に対して相対変位可能に構成することで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の上昇位置を変更できる。
【１６１４６】
　上記第１０３実施形態では、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に持ち上げる場合に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａを湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃにより案内する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上昇位置に持ち上げる際に変位手段Ｅ７３２０を案内できるものなら何でも良い。
【１６１４７】
　例えば、第３ベースＥ７２６０に配設した磁石の磁力により、変位手段Ｅ７３２０を案内するものであっても良い。この場合、磁石を駆動手段により変位可能とすることで、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に持ち上げる場合の変位手段Ｅ７３２０の軌跡を変更できる。
【１６１４８】
　また、変位手段Ｅ７３２０に接続される駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂを、第３ベース７２６０の湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃにより案内して、変位手段Ｅ７３２０を所定の位置に案内しつつ上昇位置に持ち上げるものであっても良い。
【１６１４９】
　本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と

称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１６１５０】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１６１５１】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１６１５２】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１６１５３】

＜動作手段の片側だけを覆う手段を設けるポイント＞

遊技球が流下する所定の遊技領域と、その所定の遊技領域を流下した遊技球が入球可能な入球領域と、その入球領域の上流側における所定通路を前記所定の遊技領域へ向けて発射された遊技球が通過される場合の第１状態と前記所定通路を前記所定の遊技領域からの遊技球が通過されない場合の第２状態とで変化可能な変化手段と、を備える遊技機において、前記所定通路の少なくとも一部を構成する第１配設手段側に配設される所定手段と、前記所定通路を挟んで前記第１配設手段と対向配置される第２配設手段と、を備え、前記変化手段は、前記所定手段に対向配置される対向部と、その対向部よりも前記入球領域側の位置に形成される形成部と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【１６１５４】

パチンコ機等の遊技機において、開閉動作される変位手段によって遊技球の流下態様を変化させる遊技機がある（例えば、特開２０１６－８７３０１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、経年劣化によって変位手段が十分に退避されない状態で止まることがあり、その状態で球が案内された場合に、変位手段の先端に球が過大な荷重を与え、先端部の破損を生じるという問題点があった。先端部が破損すると、変位手段の開閉動作により予定されていた球の流下態様を実現できなくなる可能性がある。即ち、遊技球

の流下態様を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。
【１６１５５】
これに対し、遊技機ＡＢ１によれば、所定手段の当接手段が、その当接手段に当接した遊技球が対向部に当接しない場合には、対向部が遊技球から荷重を受けることを避けることができ、破損を抑制することができる。従って、遊技球の流下態様を好適とすることができる。
【１６１５６】
遊技機ＡＢ１において、前記対向部は、前記第２配設手段に対向配置される所定部を備え、前記所定部は、少なくとも前記第１状態において、前記第２配設手段の延設方向に対して傾斜する方向に延設されることを特徴とする遊技機ＡＢ２。
【１６１５７】
遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、変化手段が第２配設手段に対して平行に形成される場合に比較して、変化手段の先端部と球とが衝突し易い箇所（張出し度合が大きい箇所）を限定することができる。
【１６１５８】
遊技機ＡＢ２において、前記所定手段は、前記所定の遊技領域からの遊技球が当接可能な当接手段を備え、その当接手段に当接した遊技球を前記所定部に当接させないよう構成され、前記当接手段が前記対向部に対応する態様で形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ３。
【１６１５９】
遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ２の奏する効果に加え、所定手段の当接手段が、変化手段の対向部に対応する態様で形成され、当接した遊技球を変位手段の所定部に当接させないように構成されていることから、変位手段と球との衝突を防止するために必要となる変位手段の動作ストロークの増大を避けることができるため、変位手段に当接して流下する球の流下態様を好適とすることができる。
【１６１６０】
遊技機ＡＢ３において、前記当接手段に当接した遊技球に対して、前記所定通路の開口側への負荷が付与され得るように構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ４。
【１６１６１】
遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ３の奏する効果に加え、当接手段に当接した遊技球の流下を滑らかにすることができる。
【１６１６２】
遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかにおいて、前記形成部は、前記第１状態において、遊技球に対して、前記第２状態への変化で移動する方向側への荷重を付与し、前記入球領域側に案内する場合を構成可能な形状から形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ５。
【１６１６３】
遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第１状態において形成部と当接する球の流下態様に対する注目力を向上させることができ、変化手段に当接して移動する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【１６１６４】
遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかにおいて、前記対向部と前記形成部とが一体形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ６。
【１６１６５】
遊技機ＡＢ６によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかの奏する効果に加え、変化手段を簡易に形成でき、対向部および形成部の形状の維持を容易とすることができる。
【１６１６６】
遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかにおいて、前記所定手段が、（第２状態における）対向部を覆う形状から形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ７。
【１６１６７】
遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかの奏する効果に加え、所定

手段を遊技球との衝突を避けるために必要十分とすることで、所定手段が遊技球の流下に与える影響を小さくすることができる。

【１６１６８】

遊技機ＡＢ１からＡＢ７のいずれかにおいて、遊技球が変化手段に到達し、変化手段が動作された場合に、遊技球が所定通路を流下するように案内されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ８。

【１６１６９】

遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ７のいずれかの奏する効果に加え、変化手段の動作期間を遊技球が所定通路を流下するのに調度良い期間とすることで、複数球の遊技球が一度に通過することを抑制することができる。

【１６１７０】

遊技機ＡＢ１からＡＢ８のいずれかにおいて、前記形成部は、前記所定通路を遊技球が通過した後で前記変化手段が前記第２状態に変化された場合に、前記所定通路を遊技球が通過不能に塞ぐように構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ９。

【１６１７１】

遊技機ＡＢ９によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ８のいずれかの奏する効果に加え、形成部により遊技球の逆流を防止することができるので、遊技球の流下を好適とすることができる。

【１６１７２】

遊技機ＡＢ１からＡＢ９のいずれかにおいて、前記形成部は、前記第１状態において、遊技球に対して、前記第２状態への変化で移動する方向側への荷重を与えるよう構成され、前記所定通路に遊技球が位置する場合において前記変化手段が前記第２状態へ変化された場合に、当該遊技球を前記入球領域側とは反対側へ案内する場合を構成可能な形状から形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１０。

【１６１７３】

遊技機ＡＢ１０によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ９のいずれかの奏する効果に加え、所定通路に位置する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【１６１７４】

遊技機ＡＢ１からＡＢ１０のいずれかにおいて、前記第２配設手段は、前記変化手段に対向する領域が、滑らかに形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１１。

【１６１７５】

遊技機ＡＢ１１によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に対向する第２配設手段の領域に当接する遊技球の滑りを良くすることができる。

【１６１７６】

遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかにおいて、前記第２配設手段は、前記変化手段に対向する領域が、反発を抑制する態様とされることを特徴とする遊技機ＡＢ１２。

【１６１７７】

遊技機ＡＢ１２によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に対向する第２配設手段の領域に当接する遊技球が反発することを抑制し、遊技球が変化手段側に跳ね戻って衝突する事態を避け易くすることができる。

【１６１７８】

＜上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００，Ｅ５１００，Ｅ６１００，Ｅ７１００，Ｅ８１００を一例とする発明の概念について＞＞

所定位置から自重により落下可能に構成される変位手段と、前記所定位置から自重により落下される前記変位手段の一部に当接可能に構成される当接手段と、前記変位手段の一部に駆動力を付与して前記変位手段を前記所定位置まで上昇させる駆動手段と、前記変位手段を遊技機前方から視認可能に構成される窓部を有する視認可能手段と、を備え、自重により落下される前記変位手段の一部が前記当接手段に当接される第１状態と、自重により落下される前記変位手段が前記当接手段に当接されず、前記第１状態において前記変位

手段の一部が前記当接手段に当接される位置よりも下方へ前記変位手段が前記窓部から視認可能な領域を自重により落下される第２状態と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＦＦ１。

【１６１７９】

所定位置から変位手段を自重により落下させて演出を行う遊技機が知られている（特開２０１３－１８０１４２号公報）。落下した変位手段は、駆動手段により所定位置まで上昇される。この遊技機によれば、自重による落下を利用することで、変位手段の動作を特徴的なもの（所定位置からストンと落ちる態様）とすることができる。しかしながら、上述した従来の技術では、繰り返し視認した遊技者にとっては、自重による落下と上昇とを繰り返すのみであり、演出が単調となるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、変位手段の落下の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【１６１８０】

遊技機ＦＦ１によれば、当接手段の影響を受けずに落下される態様（第２状態）と、途中で当接手段に当接される態様（第１状態）とを構成でき、変位手段の落下の態様を切り替えることができる。よって、落下の態様を複数とでき、その分、演出に変化を与えられる。従って、単調な演出となることを抑制できる。

【１６１８１】

遊技機ＦＦ１において、前記変位手段が自重により落下される経路と、前記駆動手段から付与された駆動力により前記変位手段が前記所定位置へ向けて上昇される経路とが異なることを特徴とする遊技機ＦＦ２。

【１６１８２】

遊技機ＦＦ２によれば、遊技機ＦＦ１記載の遊技機の奏する効果に加え、自重により落下する経路と上昇する経路とを異ならせることができる。よって、同じ経路で落下および上昇を繰り返す場合と比較して、変位手段の変位（落下および上昇）に変化を持たせることができる。従って、単調な演出となることを抑制できる。

【１６１８３】

遊技機ＦＦ２において、前記落下される経路では、前記上昇される経路を上昇される前記変位手段と比較して、前記窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央に近い側を前記変位手段が落下可能とされることを特徴とする遊技機ＦＦ３。

【１６１８４】

遊技機ＦＦ３によれば、遊技機ＦＦ２の奏する効果に加え、落下される経路では、上昇される経路を上昇される前記変位手段と比較して、窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央に近い側を変位手段が落下可能とされるので、変位手段を落下させる際には、その変位手段を遊技者から視認し易くできる一方、変位手段を上昇させる際には、窓部から視認可能な領域の脇にその変位手段を寄せて目立たなくする（上昇を遊技者に気づき難くすると共に、窓部から視認可能な領域における他の構成による演出（例えば、液晶表示装置による演出）の邪魔をさせない）ことができる。よって、限られたスペース（窓部から視認可能な領域）を有効に活用して、変位手段と他の構成との協働による演出を、効果的に行うことができる。

【１６１８５】

遊技機ＦＦ２又は３において、自重により落下され前記当接手段に一部が当接された前記変位手段が、前記窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央側へ向けて変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ４。

【１６１８６】

遊技機ＦＦ４によれば、遊技機ＦＦ２又は３記載の遊技機の奏する効果に加え、当接手段の影響を受けずに落下される態様（第２状態）では、落下のみの態様となりがちであるのに対し、途中で当接手段に当接される態様（第１状態）では、窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央側へ変位手段が変位可能とされるので、かかる変位手段を着目させやすくできる。限られたスペース（窓部から視認可能な領域）を有効に活用できる。

【１６１８７】
遊技機ＦＦ２からＦＦ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、発光可能に構成される発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ５。
【１６１８８】
遊技機ＦＦ５によれば、遊技機ＦＦ２からＦＦ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段は、発光可能に構成される発光手段を備えるので、発光手段の発光を利用して演出を行うことができる。よって、単調な演出となることを抑制できる。
【１６１８９】
遊技機ＦＦ５において、前記変位手段は、前記落下される経路における発光態様と前記上昇される経路における発光態様とが異なる態様とされることを特徴とする遊技機ＦＦ６。
【１６１９０】
遊技機ＦＦ６によれば、遊技機ＦＦ５の奏する効果に加え、変位手段は、落下される経路における発光態様と上昇される経路における発光態様とが異なる態様とされるので、例えば、変位手段を落下させる際に発光手段を発光させることで、変位手段を遊技者から視認し易くできる一方、変位手段を上昇させる際に発光手段を非発光（消灯）とすることで、その変位手段を目立たなくする（上昇を遊技者に気づき難くする）ことができる。よって、演出効果を高めることができる。
【１６１９１】
遊技機ＦＦ１からＦＦ６のいずれかにおいて、前記当接手段を弾性支持する弾性支持手段を備え、前記当接手段は、前記変位手段が当接された際に前記弾性支持手段を変形させる方向に変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ７。
【１６１９２】
遊技機ＦＦ７によれば、遊技機ＦＦ１からＦＦ６のいずれかの奏する効果に加え、当接手段を弾性支持する弾性支持手段を備え、当接手段は、変位手段が当接された際に弾性支持手段を変形させる方向に変位可能に構成されるので、自重により落下される変位手段が当接手段に当接（衝突）された際の衝撃を緩衝させることができる。その結果、変位手段および当接手段の破損を抑制できる。
【１６１９３】
遊技機ＦＦ７において、前記当接手段は、一端側の被軸支部が回転可能に軸支されると共に、自重により落下される前記変位手段が他端側の被当接部の上面に当接可能に構成され、前記当接手段が静止された状態では、前記被当接部の上面が前記被軸支部よりも重力方向下方に位置されると共に、前記被当接部の上面と前記被軸支部とが重力方向と直交する方向に離隔されていることを特徴とする遊技機ＦＦ８。
【１６１９４】
遊技機ＦＦ８によれば、遊技機ＦＦ７の奏する効果に加え、当接手段は、一端側の被軸支部が回転可能に軸支されると共に、自重により落下される変位手段が他端側の被当接部の上面に当接可能に構成され、当接手段が静止された状態では、被当接部の上面が被軸支部よりも重力方向下方に位置されると共に、被当接部の上面と被軸支部とが重力方向と直交する方向に離隔されているので、自重により落下される変位手段が被当接部に当接（衝突）されると、軸支部を回転中心として当接手段を回転させることができる。これにより、衝撃を緩衝させて、変位手段および当接手段の破損を抑制できる。
【１６１９５】
この場合、例えば、重力方向にスライド変位可能とされた当接手段を弾性支持手段により弾性支持する構造であっても、自重により落下される変位手段が当接手段に当接（衝突）された際の衝撃を緩衝させることができる。しかし、当接後は、変位手段が当接手段に載置（保持）された状態となる。そのため、変位手段を当接手段から落下させるために、変位手段を押圧することや、当接手段を傾斜させることが必要となり、その駆動力を付与するための駆動源（アクチュエータ）が別途必要となる。
【１６１９６】

これに対し、当該遊技機によれば、変位手段が当接された際の当接手段の回転に伴い、被当接部の上面が下降傾斜されることで、或いは、弾性支持手段の弾性回復力で当接手段が反対方向へ回転される際の慣性力で、被当接部の上面から変位手段を落下させることができる。これにより、変位手段を当接手段から落下させるための駆動源（アクチュエータ）を不要とできる。

【１６１９７】

遊技機ＦＦ１からＦＦ８のいずれかにおいて、自重により落下される前記変位手段の一部に当接可能に構成され前記窓部から視認可能な領域に配設される配設手段を備え、前記配設手段は、当接された前記変位手段の重さで回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ９。

【１６１９８】

遊技機ＦＦ９によれば、遊技機ＦＦ１からＦＦ８のいずれかにおいて、自重により落下される変位手段の一部に当接可能に構成され窓部から視認可能な領域に配設される配設手段を備え、配設手段は、当接された変位手段の重さで回転可能に構成されるので、配設手段が回転されると共に、その回転に伴って変位手段が落下され、両者を一体的に変位（回転および落下）させることができる。よって、演出効果を高めることができる。

【１６１９９】

遊技機ＦＦ１からＦＦ９のいずれかにおいて、前記所定位置へ向けて上昇される前記変位手段を案内可能に構成される案内手段を備え、前記案内手段は、少なくとも一部が円弧状に湾曲して構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ１０。

【１６２００】

遊技機ＦＦ１０によれば、遊技機ＦＦ１からＦＦ９のいずれかの奏する効果に加え、所定位置へ向けて上昇される変位手段を案内可能に構成される案内手段を備え、案内手段は、少なくとも一部が円弧状に湾曲して構成されるので、円弧状の湾曲を利用して変位手段をスムーズに案内することができる。また、円弧状の湾曲に沿って変位手段が案内されることで、他の構造体との干渉を避けつつ変位手段を上昇させることができる。よって、他の構造体を配設するための領域を確保し易くできる。

【１６２０１】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１６２０２】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１６２０３】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１６２０４】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２４６０から図２４６８を参照し、第１０５実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【１６２０５】

図２４６０は、第１０５実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図２４６１は、遊技盤Ａ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１６２０６】

なお、以下の説明では、図２４６０に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２４６０に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２４６０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１６２０７】

遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図２４６０参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【１６２０８】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｈ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３３０参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【１６２０９】

内レールＨ６１の先端部分（図２４６１の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（図２４６１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１６２１０】

戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ａ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側か

ら外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【１６２１１】

これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１６２１２】

なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【１６２１３】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１６２１４】

尚、本パチンコ機Ａ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１６２１５】

本パチンコ機Ａ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ａ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ａ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【１６２１６】

パチンコ機Ａ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ａ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１６２１７】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０

へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【１６２１８】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。
【１６２１９】
スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の右側の領域において第１球流下構造体Ａ３００に配設される態様で遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【１６２２０】
球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に左右対称に配設されている。
【１６２２１】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｈ８１の一部で行うようにしても良い。
【１６２２２】
また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。
【１６２２３】
また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。
【１６２２４】
スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２３２６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。
【１６２２５】
なお、第２入賞口Ｈ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。
【１６２２６】
第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ａ６４０ａが付随されている。この電動役物Ａ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ

６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【１６２２７】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１６２２８】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６４０にあるような電動役物Ａ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【１６２２９】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ａ６４０ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１６２３０】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置Ｈ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ａ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１６２３１】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【１６２３２】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０とは異なり、遊技盤Ａ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【１６２３３】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ａ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止するこ

とができる。
【１６２３４】
なお、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ａ６４０ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。
【１６２３５】
電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。
【１６２３６】
また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ａ６４０ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。
【１６２３７】
電動役物Ａ６４０ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ａ６４０ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ａ６４０ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６４０への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。
【１６２３８】
逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ａ６４０ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ａ６４０ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６４０には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６４０に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。
【１６２３９】
この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ａ６４０ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。
【１６２４０】
即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。
【１６２４１】
また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ａ６４０ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）

と、電動役物Ａ６４０ａにおいて第２入賞口Ｈ６４０に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。

【１６２４２】

第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ａ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ａ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【１６２４３】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１６２４４】

抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、時短状態における第２入賞口Ｈ６４０への入賞に基づいて数回（例えば、１～１０回。時短状態の終了時における保留球数を含む。）の抽選を少ない球損で実行させることができる。第２入賞口Ｈ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【１６２４５】

なお、特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する契機を、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に位置する特定領域または非特定領域のうちの特定領域を通過することにするように構成しても良い。本実施形態では、特定領域を通過するか否かに対応する振り分けを内部制御により行っており、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に特定領域および非特定領域を構成することが不要とされている。即ち、抽選された大当たりに基づいて、特定入賞口Ｈ６５ａが特定領域を兼ねるタイミングが生じる場合が設定可能とされており、そのタイミングにおいて球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【１６２４６】

このように、本パチンコ機Ａ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【１６２４７】

また、特定入賞口Ｈ６５ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＨ８０の左方または右方や、上方でも良い。

【１６２４８】

遊技盤Ａ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。

【１６２４９】

なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図２３３４参照）には、駆動ソレノイドや駆動モータや、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＡ６４２等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＡ６４２等）を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図２３３４参照）には、検出センサ（入賞検出センサＡＳＣ６４及び入賞検出センサＡＳＣ６５）等が含まれる。

【１６２５０】

次いで、図２４６２を参照して、動作ユニットＤ２００の概略構成について説明する。図２４６２は、動作ユニットＤ２００の分解斜視正面図である。

【１６２５１】

図２４６２に示すように、動作ユニットＤ２００は、箱状に形成される背面ケースＤ３００を備え、その背面ケースＤ３００の内部空間に、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光板ユニットＦ１００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。

【１６２５２】

背面ケースＤ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２と、を備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照）が視認可能とされる。

【１６２５３】

上変位ユニットＥ１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｅ３００と、を少なくとも備え、上変位手段Ｅ３００を背面ケースＤ３００の開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【１６２５４】

下変位ユニットＥ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０に対して相対変位可能に配設される回転手段Ｅ５５０と、を少なくとも備え、回転手段Ｅ５５０を背面ケースの開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図２３７９参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【１６２５５】

導光板ユニットＦ１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される他側ベース手段Ｆ３００と、正面視において背面ケースＤ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される一側ベース手段Ｆ２００と、それら一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、を主に備え、導光板Ｆ４００に照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。

【１６２５６】

揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０と、を備え、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その導光ユニットＦ４００の導光板Ｆ４００の正面側に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２

０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。
【１６２５７】
次いで、図２４６３から図２４６８を参照して、導光板ユニットＦ１００について説明する。
【１６２５８】
まず、図２４６３及び図２４６４を参照して、導光板ユニットＦ１００の全体構成について説明する。図２４６３（ａ）は、導光板ユニットＦ１００の正面図であり、図２４６３（ｂ）は、導光板ユニットＦ１００の背面図である。図２４６４は、導光板ユニットＦ１００の分解斜視正面図である。
【１６２５９】
図２４６３及び図２４６４に示すように、導光板ユニットＦ１００は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離を隔てて一対配設される一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００と、それら一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に導光板Ｆ４００を挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００と、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される一側反射手段Ｆ７００及び他側反射手段Ｆ８００と、を主に備える。
【１６２６０】
一側ベース手段Ｆ２００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００（図２４６２参照）の右側（矢印Ｒ方向側）に位置すると共に、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２４６２参照）に配設される上変位ユニットＥ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設される。
【１６２６１】
また、一側ベース手段Ｆ２００には、後述する導光板Ｆ４００に向けて光を照射可能な発光手段Ｆ２２１を有する導光板側照射用基板Ｆ２２０（図２４６５参照）が配設される。これにより、導光板ユニットＦ１００は、導光板Ｆ４００による光の演出が可能とされる。なお、一側ベース手段Ｆ２００についての詳しい説明は後述する。
【１６２６２】
他側ベース手段Ｆ３００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００（図２４６２参照）の左側（矢印Ｌ方向側）に位置すると共に、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図２４６２参照）に配設される下変位ユニットＥ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設される。なお、他側ベース手段Ｆ３００についての詳しい説明は後述する。
【１６２６３】
導光板Ｆ４００は、一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する略矩形の板状に形成される。また、導光板Ｆ４００は、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端部が一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の正面側に重なる大きさに形成される。
【１６２６４】
また、導光板Ｆ４００には、一側ベース手段Ｆ２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両端２箇所に開口される開口部Ｆ４０１と、他側ベース手段Ｆ３００の正面側に重なる位置において上下方向の両端の２箇所に開口される開口部Ｆ４０２と、レーザー加工等により導光板Ｆ４００の内部に粗面加工される反射部Ｆ４１０と、が形成される。なお、導光板Ｆ４００は、略矩形に形成されるので、

切り出す際の加工コストを低減できると共に、反射部Ｆ４１０を形成する際の位置決めをしやすくでき、反射部Ｆ４１０の形成位置の公差を小さくできる。

【１６２６５】

反射部Ｆ４１０は、導光板Ｆ４００の正面視（矢印Ｂ方向視）における全域に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、導光板Ｆ４００の内部に入射される光は、反射部Ｆ４１０の荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、導光板Ｆ４００に形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【１６２６６】

一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００は、それぞれ一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う化粧板であり、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００と正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の板状に形成される。また、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００は、光透過性の樹脂材料から形成され、後述する一側ベース手段Ｆ２００に配設される導光板側照射用基板Ｆ２３０（発光手段Ｆ２３１）及び他側反射手段Ｆ８００に配設される基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から出射される光を透過可能に構成される。これにより、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００の正面側から光を出射させることができ、正面視において導光板Ｆ４００の外側の領域に光による演出をさせることができる。その結果、正面視における光の演出領域を拡大できる。

【１６２６７】

なお、第１０５実施形態では、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される揺動ユニットＤ１００のベース手段Ｄ１１０（図２４６２参照）が光透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０（図Ｚ００１参照）が光透過性の樹脂材料から形成されるので、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００の正面側から出射される光を、揺動ユニットＤ１００及び遊技盤Ａ１３を介して遊技者に視認させることができる。

【１６２６８】

一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００には、一側カバー手段Ｆ５００の１箇所に開口Ｆ５１０が形成され、他側カバー手段Ｆ６００に３箇所に開口Ｆ６１０，Ｆ６２０，Ｆ６３０が形成される。

【１６２６９】

一側カバー手段Ｆ５００の開口Ｆ５１０は、一側ベース手段Ｆ２００に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の熱を逃がすための開口であり、発光手段Ｆ２２１が配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿う矩形の開口に形成される。これにより、発光手段Ｆ２２１の発光に伴い導光板側照射用基板Ｆ２２０の熱が高くなりすぎることを抑制して、導光板側照射用基板Ｆ２２０が熱で破損すること、及び、導光板Ｆ４００が熱で撓む（又は、発光手段Ｆ２２１の光が照射される導光板Ｆ４００の光照射面が焼ける）ことを抑制できる。

【１６２７０】

他側カバー手段Ｆ６００の開口Ｆ６１０は、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される揺動ユニットＤ１００（図２４６２参照）の駆動モータＤ１４１の一部を受け入れる部分であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において駆動モータＤ１４１と重なる領域に形成される。駆動モータＤ１４１の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部を他側カバー手段Ｆ６００の開口Ｆ６１０に受け入れることにより、導光板ユニットＦ１００と揺動ユニットＤ１００とを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に近づけた状態で配設できる。

【１６２７１】

開口Ｆ６２０は、他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０に接続される電気配線を挿通するための開口であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において基板部材Ｆ８２０に電気配線を接続するためのコネクタと対応する位置に開口される。

【１６２７２】
開口Ｆ６３０は、導光板ユニットＦ１００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される下変位ユニットＥ５００（図２４６２参照）の回転手段Ｅ５５０を回転させる駆動モータ（図示しない）及び変位手段Ｅ５３０を変位させる駆動モータＥＭ２に電気配線を接続するための開口であり、下変位ユニットＥ５００のベース手段Ｅ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に開口される。
【１６２７３】
一側反射手段Ｆ７００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、後述する一側ベース手段Ｆ２００の背面側（矢印Ｂ方向側）に沿って配設される反射部材Ｆ７１０と、正面視において他側ベース手段Ｆ３００側の反射部材Ｆ７１０の側面に配設される内側化粧部材Ｆ７２０と、を主に備える。
【１６２７４】
反射部材Ｆ７１０は、光の反射率が高い（第１０５実施形態では、白色の）非透過性の樹脂材料から形成され、後述する一側ベース手段Ｆ２００に配設される発光手段Ｅ２２１の光を反射可能とされる。また、反射部材Ｆ７１０には、螺子を挿通するための挿通孔（図示しない）が複数個形成され、反射部材Ｆ７１０（一側反射手段Ｆ７００）は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される上変位ユニットＥ１００（図２４６２参照）に挿通孔を介して締結固定される。即ち、反射部材Ｆ７１０は、一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、導光板Ｆ４００、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００から形成されるユニットとは異なる位置で背面ケースＤ３００に固定される。
【１６２７５】
内側化粧部材Ｆ７２０は、左右方向視（矢印Ｌ－Ｒ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、板の側面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた姿勢で反射部材Ｆ７１０に配設される。また、内側化粧部材Ｆ７２０は、光透過性の樹脂材料から形成され、組み立て状態において導光板Ｆ４００及び一側ベース手段Ｆ２００の背面側（矢印Ｂ方向側）に位置すると共に、左右方向において後述する一側ベース手段Ｆ２００の背面側発光手段Ｆ２２１ｂと重なる位置に配設される。これにより、背面側発光手段Ｆ２２１ｂの光が内側化粧部材Ｆ７２０を介して出射され、導光板Ｆ４００の背面側の空間が明るくされる。
【１６２７６】
他側反射手段Ｆ８００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、後述する他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に沿って配設される反射部材Ｆ８１０と、その反射部材Ｆ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され基板部材Ｆ８２０と、を主に備える。
【１６２７７】
反射部材Ｆ８１０は、光の反射率が高い（第１０５実施形態では、白色の）非透過性の樹脂材料から形成され、後述する基板部材Ｆ８２０から出射される光を反射可能とされる。また、反射部材Ｆ８１０には、螺子を挿通するための挿通孔（図示しない）が複数個形成され、反射部材Ｆ８１０（他側反射手段Ｆ８００）は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される上変位ユニットＥ１００及び下変位ユニットＥ５００（図２４６２参照）に挿通孔を介して締結固定される。即ち、反射部材Ｆ８１０は、一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、導光板Ｆ４００、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００から形成されるユニットとは異なる位置で背面ケースＤ３００に固定される。
【１６２７８】
基板部材Ｆ８２０は、光を出射可能なＬＥＤから形成される発光手段Ｆ８２１を正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個備え、発光手段Ｆ８２１から出射される光を正面側に向けて出射可能に構成される。これにより、他側反射手段Ｆ８００の正面側に配設される他側ベース手段Ｆ３００及び他側カバー手段Ｆ６００を介して正面側に光を出射できる。また、基板部材Ｆ８２０の光出射側（正面側）と反対側（矢印Ｂ方向側）には、反射部材Ｆ８１０が配設されるので、基板部材Ｆ８２０から出射された光が他側ベース手段Ｆ３００により

反射部材Ｆ８１０側に反射しとしても、その光を反射部材Ｆ８１０により再び反射して他側ベース手段Ｆ３００側に向かわせることができる。その結果、他側ベース手段Ｆ３００の正面側から出射される光の光量を確保できる。

【１６２７９】

なお、上記したように、第１０５実施形態では、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される揺動ユニットＤ１００のベース手段Ｄ１１０（図２４６２参照）が光透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０（図Ｚ００１参照）が光透過性の樹脂材料から形成されるので、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００の正面側から出射される光を、揺動ユニットＤ１００及び遊技盤Ａ１３を介して遊技者に視認させることができる。

【１６２８０】

次いで、図２４６５から図２４６７を参照して、一側ベース手段Ｆ２００について説明する。図２４６５（ａ）は、一側ベース手段Ｆ２００の正面図であり、図２４６５（ｂ）は、一側ベース手段Ｆ２００の背面図であり、図２４６５（ｃ）は、図２４６５（ａ）のＥ１１ｃ－Ｅ１１ｃ線における一側ベース手段Ｆ２００の断面図である。図２４６６（ａ）は、他側ベース手段Ｆ３００の正面図であり、図２４６６（ｂ）は、他側ベース手段Ｆ３００の背面図であり、図２４６６（ｃ）は、図２４６６（ａ）の矢印Ｅ１２ｃ方向視における他側ベース手段Ｆ３００の側面図である。図２４６７（ａ）は、図２４６３（ａ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における導光板ユニットＦ１００の断面模式図であり、図２４６７（ｂ）は、図２４６３のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における導光板ユニットＦ１００の断面模式図である。なお、図２４６７（ａ）では、導光板ユニットＦ１００の下方側に配設される背面側発光手段Ｆ２１１ｂ、及び、導光板Ｆ４００の内部に形成される反射部Ｆ４１０が破線で図示される。

【１６２８１】

図２４６５及び図２４６７（ａ）に示すように、一側ベース手段Ｆ２００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース板Ｆ２１０と、そのベース板Ｆ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される２枚の導光板側照射用基板Ｆ２２０及び導光板側照射用基板Ｆ２３０と、導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿ってベース板Ｆ２１０の正面側に配設される拡散手段Ｆ２４０と、を主に備える。

【１６２８２】

ベース板Ｆ２１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に光透過性の樹脂材料から形成される。また、ベース板Ｆ２１０には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の略中央部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って背面側（矢印Ｂ方向）に向かって凹設される凹溝Ｆ２１１が形成され、凹溝Ｆ２１１の右側（矢印Ｒ方向側）の領域に導光板側照射用基板Ｆ２３０の配設領域となる基板配設部Ｆ２１２と、凹溝Ｆ２１１の左側（矢印Ｌ方向側）の領域に導光板Ｆ４００の配設領域となる導光板配設部Ｆ２１３と、が形成される。

【１６２８３】

凹溝Ｆ２１１は、後述する導光板側照射用基板Ｆ２２０が挿入される溝であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において導光板側照射用基板Ｆ２２０よりも長く凹設される。また、凹溝Ｆ２１１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設距離は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における寸法よりも小さく設定される。これにより、導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）がベース板Ｆ２１０から突出した状態（即ち、導光板配設部Ｆ２１３よりも導光板側照射用基板Ｆ２２０が正面側に突出した状態）で配設される。

【１６２８４】

基板配設部Ｆ２１２は、導光板側照射用基板Ｆ２３０を配設するための領域であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板側照射用基板Ｆ２３０よりも大きい外形に形成される。また、基板配設部Ｆ２１２は、正面視において凹溝Ｆ２１１が形成される側（矢印Ｌ方向側）と反対側（矢印Ｒ方向側）が背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２（図２４６２

参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる（載置可能な）位置に配設され、外壁部Ｄ３０２に締結される螺子を挿通する挿通孔Ｆ２１２ａが上下の２箇所に形成される。これにより、導光板ユニットＦ１００の一側ベース手段Ｆ２００側（矢印Ｒ方向側）は、背面ケースＤ３００に直接固定される。

【１６２８５】

ここで、背面ケースＤ３００（図２４６２参照）には、複数のユニット（上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光板ユニットＦ１００、及び、揺動ユニットＤ１００が配設される。そのため、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１から正面側（矢印Ｆ方向側）に離れる位置に配設されるユニット程、配設位置の位置ずれが大きくなりやすいという問題があった。

【１６２８６】

これに対し、第１０５実施形態では、上変位ユニットＥ１００及び下変位ユニットＥ５００（図２４６２参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に直接締結できるので、背面ケースＤ３００に対する位置ずれを最小限に抑えることができる。

【１６２８７】

なお、導光板ユニットＦ１００は、導光板Ｆ４００に照射した光により表示される模様（絵柄）や図柄などを、背面ケースＤ３００に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図２４６１参照）の表示（又は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される上変位ユニットＥ１００や下変位ユニットＥ５００）と合わせて視認させる演出を有する。そのため、導光板ユニットＦ１００の背面ケースＤ３００に対する位置ずれを抑えることで、導光板Ｆ４００に表示される絵柄や図柄と、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を合わせやすくできる。その結果、導光板Ｆ４００による演出効果を向上しやすくできる。

【１６２８８】

導光板配設部Ｆ２１３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板Ｆ４００の右側（矢印Ｒ方向側）端部を配設するための領域であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板Ｆ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法よりも大きい外形に形成され、導光板Ｆ４００の右側端部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。また、導光板配設部Ｆ２１３には、正面側に向かって円柱状に突出される突出部Ｆ２１３ａが上下の２箇所に形成され、この突出部Ｆ２１３ａが導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０１に挿入され、導光板Ｆ４００が位置決めされた状態で配設される。

【１６２８９】

なお、突出部Ｆ２１３ａの先端には、一側カバー手段Ｆ５００を挿通した螺子が締結されるネジ穴が形成される。導光板Ｆ４００は、導光板配設部Ｆ２１３に配設された状態で、一側ベース手段Ｆ２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に一側カバー手段Ｆ５００が配設されることで、一側ベース手段Ｆ２００と一側カバー手段Ｆ５００との対向間から抜け出ることを抑制された状態で一側ベース手段Ｆ２００に配設される。

【１６２９０】

導光板側照射用基板Ｆ２２０は、導光板Ｆ４００に演出をさせるための光を出射する発光手段Ｆ２２１を複数個備える基板であり、左右方向視（矢印Ｌ－Ｒ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されると共に導光板配設部Ｆ２１３側（矢印Ｌ方向側）にＬＥＤから形成される発光手段Ｆ２２１が複数個配設される。また、導光板側照射用基板Ｆ２２０は、ベース板Ｅ２１０の凹溝Ｆ２１１に背面側（矢印Ｂ方向側）の一部が挿入されることで、ベース板Ｆ２１０に対し位置決めしつつ配設される。

【１６２９１】

なお、複数の発光手段Ｆ２２１は、図２４６５（ｃ）に示すように導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔で配設される正面側発光手段Ｆ２２１ａと、それら正面側発光手段Ｆ２２１ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側）で上下方向に所定の間隔で配設される背面側発光手段Ｆ２２１ｂと、を備える。

【１６２９２】
正面側発光手段Ｆ２２１ａは、主に導光板Ｆ４００の側端面から導光板Ｆ４００の内部に入射される光を出射するＬＥＤであり、光の出射方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において導光板Ｆ４００と重なる位置に配設される。即ち、正面側発光手段Ｆ２２１ａは、導光板Ｆ４００が介設される導光板配設部Ｆ２１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）、即ち、凹溝Ｆ２１１の外側に配設される。
【１６２９３】
背面側発光手段Ｆ２２１ｂは、主に導光板Ｆ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を明るくするための光を出射するためのＬＥＤであり、光の出射方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において一側反射手段Ｆ７００の内側化粧部材Ｆ７２０と重なる位置に配設される。上記したように、内側化粧部材Ｆ７２０は光透過性の樹脂材料から形成されるので、背面側発光手段Ｆ２２１ｂから光が出射されると、その光が内側化粧部材Ｆ７２０を透過して導光板Ｆ４００の背面側の空間に出射される。
【１６２９４】
なお、背面側発光手段Ｆ２２１ｂから出射される光は、全て導光板Ｆ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間に出射されるものではなく、一部が導光板Ｆ４００の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の側面から導光板Ｆ４００に入射されるものであっても良い。この場合、正面側発光手段Ｆ２２１ａから光が出射されて導光板Ｆ４００に模様や図柄が表示される場合と、背面側発光手段Ｆ２２１ｂから光が出射されて導光板Ｆ４００に模様や図柄が表示される場合とで、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄の明るさを変更することができる。そのため、導光板Ｆ４００に演出のバリエーションを付加することができ、導光板Ｆ４００による演出効果を向上できる。
【１６２９５】
導光板側照射用基板Ｆ２３０は、一側カバー手段Ｆ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）から光を出射させるための発光手段Ｆ２３１を複数個備える基板であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されると共に正面側にＬＥＤから形成される発光手段Ｆ２３１が複数個配設される。また、導光板側照射用基板Ｆ２３０は、基板配設部Ｆ２１２の正面側に配設される。
【１６２９６】
なお、上記したように一側カバー手段Ｆ５００は、光透過性の樹脂材料から形成されるので、導光板側照射用基板Ｆ２３０の発光手段Ｆ２３１から光が出射されると、その光が一側カバー手段Ｆ５００を透過して一側カバー手段Ｆ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）から（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側に）出射される。
【１６２９７】
また、導光板側照射用基板Ｆ２３０が配設される基板配設部Ｆ２１２の背面側（矢印Ｂ方向側）には、一側反射手段Ｆ７００の反射部材Ｆ７１０の一部が配設される（図２４６４参照）ので、導光板側照射用基板Ｆ２３０から出射された光が一側カバー手段Ｆ５００により基板配設部Ｆ２１２（反射部材Ｆ７１０）側に反射したとしても、その光を反射部材Ｆ７１０により再び反射して一側カバー手段Ｆ５００側に向かわせることができる。その結果、一側カバー手段Ｆ５００の正面側から出射される光の光量を確保できる。
【１６２９８】
拡散手段Ｆ２４０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に拡散して、導光板Ｆ４００の上下方向における側面全体から光が入射可能にするための部材であり、光透過性の樹脂材料から形成される。また、拡散手段Ｆ２４０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長く形成され、導光板側照射用基板Ｆ２２０の発光手段Ｆ２２１（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）の光照射側（矢印Ｌ方向側）に配設される。即ち、拡散手段Ｆ２４０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板側照射用基板Ｆ２２０と導光板Ｆ４００との間に配設される。
【１６２９９】

また、拡散手段Ｆ２４０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に拡散するために、発光手段Ｆ２２１（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）側（矢印Ｒ方向側）の側面が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる平坦面に形成され、導光板Ｆ４００側（矢印Ｌ方向側）の側面が半円弧に形成される拡散部Ｆ２４１を上下方向に連続した形状に形成される。なお、拡散部Ｆ２４１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応する位置に１ずつ形成される。

【１６３００】

なお、第１０５実施形態では、拡散手段Ｆ２４０を配設して正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光が導光板Ｆ４００の全体に照射されるように構成しているが、拡散手段Ｆ２４０を配設せず、正面側発光手段Ｆ２２１ａの配設個数を多くして（配設間隔を小さくして）正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光が導光板Ｆ４００の全体に照射されるようにしても良い。

【１６３０１】

次いで、図２４６６及び図２４６７（ｂ）を参照して、他側ベース手段Ｆ３００について説明する。図２４６６及び図２４６７（ｂ）に示すように、他側ベース手段Ｆ３００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成されるベース板Ｆ３１０と、そのベース板Ｆ３１０の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に配設される内側化粧部材Ｆ３２０と、を主に備える。

【１６３０２】

ベース板Ｆ３１０は、光透過性の樹脂材料から形成される。また、ベース板Ｆ３１０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において略中央部に左側の領域および右側の領域を区画するための段差を形成する段差部Ｆ３１１と、段差部Ｆ３１１の左側（矢印Ｌ方向側）の領域に他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から照射される光を正面側に透過する透過部Ｆ３１２と、段差部Ｆ３１１の右側（矢印Ｒ方向側）の領域に導光板Ｆ４００の配設領域となる導光板配設部Ｆ３１３と、が形成される。

【１６３０３】

段差部Ｆ３１１は、透過部Ｆ３１２と、導光板配設部Ｆ３１３とを区画するための壁であり、この段差部Ｆ３１１により透過部Ｆ３１２側よりも導光板配設部Ｆ３１３側が正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。

【１６３０４】

なお、図２４６７（ｂ）に示すように、他側ベース手段Ｆ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される他側カバー手段Ｆ６００にも、ベース板Ｆ３１０の段差部Ｆ３１１と対応する位置に段差部Ｆ６４０が形成されると共に、その段差部Ｆ６４０の導光板Ｆ４００側の側面に非透過性の樹脂材料から形成される黒色のフィルムＦ６４１が配設される。これにより、他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から照射され透過部Ｆ３１２を透過する光が導光板Ｆ４００に入射することを抑制できると共に、一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射され導光板Ｆ４００を透過する光が透過部Ｆ３１２側に入射することを抑制できる。

【１６３０５】

透過部Ｆ３１２は、上述したように他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に透過する領域であり、他側反射手段Ｆ８００の正面側に重なる位置に形成される。また、透過部Ｆ３１２には、他側カバー手段Ｆ６００を挿通した螺子が締結されるネジ穴を先端側に有する円柱状の突起Ｆ３１２ａが正面側の複数個所に形成される。

【１６３０６】

導光板配設部Ｆ３１３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板Ｆ４００の左側（矢印Ｌ方向側）端部を配設するための領域であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板Ｆ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法よりも大きい外形に形成され、導光板Ｆ４００の左側端部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。また、導光板配設

部Ｆ３１３には、正面側に向かって円柱状に突出される突出部Ｆ３１３ａが上下の２箇所に形成され、この突出部Ｆ２１３ａが導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０２に挿入され、導光板Ｆ４００が位置決めされた状態で配設される。

【１６３０７】

なお、突出部Ｆ３１３ａの先端には、他側カバー手段Ｆ６００を挿通した螺子が締結されるネジ穴が形成される。導光板Ｆ４００は、導光板配設部Ｆ３１３に配設された状態で、他側ベース手段Ｆ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に他側カバー手段Ｆ６００が配設されることで、他側ベース手段Ｆ３００と他側カバー手段Ｆ６００との対向間から抜け出ることを抑制された状態で他側ベース手段Ｆ３００に配設される。

【１６３０８】

内側化粧部材Ｆ３２０は、左右方向視（矢印Ｌ－Ｒ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、板の側面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた姿勢でベース板Ｆ３１０に配設される。また、内側化粧部材Ｆ３２０は、光透過性の樹脂材料から形成され、組み立て状態において導光板Ｆ４００及び他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に位置すると共に、左右方向において一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（図２４６７（ａ）参照）と重なる位置に配設される。これにより、導光板側照射用基板Ｆ２２０の発光手段Ｆ２２１（背面側発光手段Ｆ２２１ｂ）から出射され、一側反射手段Ｆ７００の内側化粧部材Ｆ７２０（図２４６７（ａ）参照）を透過した光を、内側化粧部材Ｆ３２０に照射できる。その結果、導光板Ｆ４００の背面側の空間を明るくできる。

【１６３０９】

次いで、図２４６８を参照して、導光板ユニットＦ１００の組み付け態様について説明する。図２４６８（ａ）は、導光板ユニットＦ１００の正面図であり、図２４６８（ｂ）は、図２４６８（ａ）のＥ１３ｂ－Ｅ１３ｂ線における導光板ユニットＦ１００の断面図であり、図２４６８（ｃ）は、図２４６８（ｂ）のＥ１３ｃ－Ｅ１３Ｃ線における導光板ユニットＦ１００の断面図である。

【１６３１０】

なお、図２４６８（ａ）から図２４６８（ｃ）では、一側反射手段Ｆ７００及び他側反射手段Ｆ８００が取り外された状態で図示されると共に、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００が透明視されて図示される。

【１６３１１】

図２４６８（ａ）から図２４６８（ｃ）に示すように、導光板Ｆ４００に形成される開口部Ｆ４０１は、内側に挿入される一側ベース手段Ｆ２００の突出部Ｆ２１３ａと正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の円形状に形成される。一方、導光板Ｆ４００に形成される開口部Ｆ４０２は、内側に挿入される他側ベース手段Ｆ３００の突出部Ｆ３１３ａが正面視において円形状に形成されるのに対して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い長孔に形成される。

【１６３１２】

よって、第１０５実施形態における導光板ユニットＦ１００では、一側ベース手段Ｆ２００に対しての導光板Ｆ４００の相対変位が突出部Ｆ２１３ａにより規制され、他側ベース手段Ｆ３００に対しての導光板Ｆ４００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における相対変位が許容される。即ち、導光板ユニットＦ１００は、背面ケースＤ３００に配設されていない状態において、他側ベース手段Ｆ３００に対して導光板Ｆ４００を一側ベース手段Ｆ２００と共に相対変位させることで、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を変更できる（導光板ユニットＦ１００の左右方向における寸法を変更できる）。

【１６３１３】

ここで、背面ケースＤ３００（図２４６２参照）に、複数のユニット（上変位ユニットＥ１００や下変位ユニットＥ５００）を配設するものでは、背面ケースＤ３００に配設したユニットの荷重や、ユニットを背面ケースＤ３００に螺子で締結した際の締結力等によ

り、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の間隔が変更される恐れがある。この場合、第１０５実施形態では、導光板ユニットＦ１００が、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２の左右方向両側に配設される為、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に配設できなくなる恐れがある。

【１６３１４】

これに対し、第１０５実施形態では、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離を変更できるので、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２の左右方向における対向間の間隔が変更された場合でも、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を調整することで、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に配設することができる。

【１６３１５】

なお、第１０５実施形態では、他側ベース手段Ｆ３００に対して導光板Ｆ４００を一側ベース手段Ｆ２００と共に相対変位させることで、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離を変更できるので、導光板Ｆ４００が反射部Ｆ４１０を形成した際の熱等により撓んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が小さくされる際に、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を変更することで、導光板ユニットＦ１００の左右方向における寸法を維持することができる。その結果、導光板Ｆ４００が撓んだ場合にも、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に安定して配設することができる。

【１６３１６】

また、第１０５実施形態では、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離を変更する際に、他側ベース手段Ｆ３００に対して導光板Ｆ４００を相対変位させ、導光板Ｆ４００に模様や図柄を表示させるための光が入射される一側ベース手段Ｆ２００に対する導光板Ｆ４００の相対位置を維持することができるので、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を変更した際に、導光板Ｆ４００の模様や図柄の表示態様が変更されることを抑制できる。

【１６３１７】

次いで、図２４６９及び図２４７０を参照して、第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００について説明する。上記第１０５実施形態では、導光板ユニットＦ１００が背面ケースＤ３００に配設される場合について説明したが、第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が、内枠Ｈ１２に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６３１８】

図２４６９（ａ）は、第１０６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図２４６９（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図２４６９（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図である。図２４７０は、導光板ユニットＦ２１００、遊技盤Ａ１３、内枠Ｈ１２、及び、外枠Ｈ１１の分解正面斜視図である。

【１６３１９】

図２４６９及び図２４７０に示すように、第１０６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ２１００が配設される。また、導光板ユニットＦ２１００は、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３の正面側に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）が外枠Ｈ１１の内側に位置し内枠Ｈ１２の正面側に配置される。

【１６３２０】

第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面

側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に導光板Ｆ４００を挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ２５００及び他側カバー手段Ｆ２６００と、を主に備える。

【１６３２１】

一側ベース手段Ｆ２２００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において内枠Ｈ１２の上端側と重なる状態で配設される。また、一側ベース手段Ｆ２２００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース板Ｆ２２１０と、そのベース板Ｆ２２１０の内側に空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、を主に備える。

【１６３２２】

ベース板Ｆ２２１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に非透過性の材料から形成される。また、ベース板Ｆ２２１０には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の略中央部に左右方向に沿って背面側（矢印Ｂ方向）に向かって凹設される凹溝Ｆ２１１が形成され、凹溝Ｆ２１１に導光板側照射用基板Ｆ２２０が挿入される。

【１６３２３】

一側カバー手段Ｆ２５００は、一側ベース手段Ｆ２２００の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆うカバー板であり、一側ベース手段Ｆ２２００の正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の板状に形成される。また、一側カバー手段Ｆ２５００は、光非透過性の樹脂材料から形成される。第１０６実施形態では、上述したように、一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００が光非透過性の樹脂材料から形成されるので、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００に囲われる導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が導光板Ｆ４００以外に入射することを抑制できる。なお、第１０６実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第１０５実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【１６３２４】

他側ベース手段Ｆ２３００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において内枠Ｈ１２の下端側に重なる状態で（内枠Ｈ１２に配設される遊技盤Ａ１３よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に）配設され、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の板状に形成されるベース板Ｆ２３１０を備える。

【１６３２５】

ベース板Ｆ２３１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に非透過性の材料から形成される。また、ベース板Ｆ２２１０は、左右方向視における断面が略コ字状に形成され、導光板Ｆ４００の下端側の背面と下面とを取り囲んだ状態で配設される。

【１６３２６】

他側カバー手段Ｆ２６００は、他側ベース手段Ｆ２３００の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆うカバー板であり、他側ベース手段Ｆ２３００の正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の板状に形成される。また、他側カバー手段Ｆ２６００は、光非透過性の樹脂材料から形成される。第１０６実施形態では、上述したように、他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００が光非透過性の樹脂材料から形成されるので、導光板Ｆ４００の下端側から出射される導光板Ｆ４００を透過した光を、他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００により反射して導光板Ｆ４００の内側に入射させることができる。これにより、導光板Ｆ４００の光の光量を確保できる。

【１６３２７】

なお、第１０６実施形態における一側ベース手段Ｆ２２００のベース板Ｆ２２１０及び他側ベース手段Ｆ２３００のベース板Ｆ２３１０には、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に螺子止めするための螺子を挿通する挿通孔を有する突出部（図示しない）が正面

視（矢印Ｂ方向視）における外縁部に形成される。導光板ユニットＦ２１００は、ベース板Ｆ２２１０，Ｆ２３１０が内枠Ｈ１２に螺子止めされることで内枠Ｈ１２に配設される。

【１６３２８】

以上のように構成される第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００によれば、導光板ユニットＦ２１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ２１００を交換しやすくできる。

【１６３２９】

ここで、導光板Ｆ４００は、導光板Ｆ４００に形成した傷（反射部Ｆ４１０）により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ４００に新たな傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、導光板Ｆ４００を交換する必要が生じる。

【１６３３０】

また、導光板Ｆ４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ４００に交換する必要が生じる。

【１６３３１】

これらの場合、上記第１０５実施形態のように、導光板ユニットＦ１００が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）の交換に手間がかかるという問題があった。

【１６３３２】

これに対し、第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すことなく導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）を交換することができる。詳しくは、図２３２９に示すように正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後、内枠Ｈ１２の正面側から導光板ユニットＦ２１００に挿入される螺子を取り外すことで、内枠Ｈ１２から導光板ユニットＦ２１００を取り外すことができる。なお、取付時には、上記の逆の手順、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した状態で、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２の正面側に螺子止めし、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖することで、導光板ユニットＦ２１００を配設することができる。

【１６３３３】

従って、第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）の交換作業を簡易にできる。

【１６３３４】

また、第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００では、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更に伴って導光板Ｆ４００の表示を変更する場合に、導光板ユニットＦ２１００を交換し、導光板Ｆ４００と共にその導光板Ｆ４００に入射する光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）も変更できる。そのため、導光板Ｆ４００の変更（即ち、模様や図柄の変更）に伴って導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を変更できるので、交換後の導光板Ｆ４００に適した光の入射位置に設定した導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を搭載することができる。その結果、導光板ユニットＦ２１００の交換後に導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に視認させや

すくできる。
【１６３３５】
なお、第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設するので、内枠Ｈ１２を外枠Ｈ１１に対して開放する場合には、内枠Ｈ１２と共に導光板ユニットＦ２１００を外枠Ｈ１１に対して相対変位させることが可能となる。
【１６３３６】
また、第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が内枠Ｈ１２の正面側に配設され、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３の正面側に配設されるので、遊技盤Ａ１３に不正がされることを抑制できる。即ち、第１０６実施形態では、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放したとしても、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも正面視における外形が大きく形成される導光板Ｆ４００により遊技盤Ａ１３の遊技領域を覆った状態を維持できる。そのため、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して無理やり開放された場合に、遊技盤Ａ１３の遊技領域にアクセス可能な状態となることを抑制できる。その結果、遊技盤Ａ１３に不正がされることを抑制できる。
【１６３３７】
なお、導光板Ｆ４００は、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも大きく形成されるものでなく、遊技領域の外形と略同一の大きさに形成され、遊技領域の正面側に重なるものであっても良い。
【１６３３８】
また、第１０６実施形態では、図２４６９（ｂ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００がガラスユニットＨ１６よりも大きく形成され、発光手段Ｆ２２１及び導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。
【１６３３９】
従って、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が、即ち、導光板Ｆ４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。
【１６３４０】
次いで、図２４７１を参照して、第１０７実施形態における導光板ユニットＦ３１００について説明する。上記第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設する場合について説明したが、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ３１００を正面枠Ｐ１４に配設する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１６３４１】
図２４７１（ａ）は、第１０７実施形態における正面枠Ｐ１４及び導光板ユニットＦ３１００の背面斜視図であり、図２４７１（ｂ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図２４７１（ｃ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図２４７１（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応し、図２４７１（ｃ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線における断面と対応する。
【１６３４２】
図２４７１に示すように、第１０７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板ユニットＦ２１００が配設される。なお、第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００が前後反転した向きで配設されるだけであり、その他の構造は第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同一であるので、その詳しい説明は省略する。
【１６３４３】
第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、一側ベース手段Ｆ２２００の

ベース板Ｆ２２１０及び他側ベース手段Ｆ２３００のベース板Ｆ２３１０に形成される挿通孔（図示しない）に螺子を挿通すると共に、その螺子を正面枠Ｐ１４の背面に締結することで、正面枠Ｐ１４に締結固定される。なお、第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００は、正面枠Ｐ１４に配設されるガラスユニットＨ１６よりも正面視（矢印Ｂ方向視）おける外形が大きく形成され、正面視においてガラスユニットＨ１６の外側（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）外側）の領域に一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００が配設される。

【１６３４４】

なお、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した場合には、正面枠Ｐ１４と共に導光板ユニットＦ２１００を、遊技盤Ａ１３、内枠Ｈ１２、及び、外枠Ｈ１１に対して相対変位させることが可能となる。

【１６３４５】

以上のように構成される、第１０７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０によれば、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ２１００を交換しやすくできる。

【１６３４６】

ここで、導光板Ｆ４００は、導光板Ｆ４００に形成した傷により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ４００に傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、新しい導光板Ｆ４００に交換する必要がある。

【１６３４７】

また、導光板Ｆ４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ４００に交換する必要が生じる。

【１６３４８】

これらの場合、上記第１０５実施形態のように、導光板ユニットＦ１００が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、導光板ユニットＦ１００を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００を交換に手間がかかるという問題があった。

【１６３４９】

これに対し、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３を取り外すことなく導光板ユニットＦ２１００を交換することができる。詳しくは、図２３２９に示すように、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）から導光板ユニットＦ２１００に挿入される螺子を取り外すことで、正面枠Ｐ１４から導光板ユニットＦ２１００を取り外すことができる。なお、取付時には、上記の逆の手順、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した状態で、導光板ユニットＦ２１００を正面枠Ｐ１４の背面側に螺子止めし、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖することで、導光板ユニットＦ２１００を配設することができる。

【１６３５０】

従って、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）０を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）の交換作業を簡易にできる。

【１６３５１】
　また、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まった場合に、球詰まりを解消する作業を簡易に行うことができる。
【１６３５２】
　ここで、上記第１０６実施形態のように、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するために導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設した場合には、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側を開放する必要がある。即ち、遊技盤Ａ１３の正面側に作業者の手を入れるための空間を形成する必要がある。
【１６３５３】
　これに対し、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放することで、正面枠Ｐ１４と共に導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して相対変位させることができる。そのため、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から移動させる作業を不要とできるので、その分、遊技者の作業（球詰まりを解消する作業）を簡易にできる。
【１６３５４】
　また、第１０７実施形態では、図２４７１（ｂ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００がガラスユニットＨ１６よりも大きく形成され、発光手段Ｆ２２１及び導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。
【１６３５５】
　従って、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が、即ち、導光板Ｆ４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。
【１６３５６】
　さらに、第１０７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設され、導光板Ｆ４００の外縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置に正面枠Ｐ１４及びガラスユニットＨ１６の外縁部材が位置するので、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が正面側に漏れ出ることを、正面枠Ｐ１４及びガラスユニットＨ１６の外縁部材により抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制しやすくできる。
【１６３５７】
　次いで、図２４７２を参照して、第１０８実施形態における導光板ユニットＦ２１００について説明する。上記第１０７実施形態では、導光板Ｆ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）にガラスユニットＨ１６が配設する場合について説明したが、第１０８実施形態では、導光板Ｆ４００の正面側のガラスユニットＨ１６が取り外される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１６３５８】
　図２４７２（ａ）は、第１０８実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図２４７２（ｂ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図２４７２（ａ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応し、図２４７１（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線における断面と対応する。
【１６３５９】

図２４７２に示すように、第１０８実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板ユニットＦ２１００が配設されると共に、正面枠Ｐ１４へのガラスユニットＨ１６の取り付けが省略される。なお、第１０８実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、第１０８実施形態と同様に、第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００が前後反転した向きで配設され、その他の構造は第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同一である。

【１６３６０】

第１０８実施形態では、ガラスユニットＨ１６の取り付けが省略されるため、図２４７２（ｂ）に示すように、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面側（矢印Ｆ方向側）において導光板ユニットＦ２１００が最も正面側に配設される。即ち、導光板Ｆ４００がガラスユニットＨ１６を兼用する構成とされる。

【１６３６１】

なお、第１０８実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した場合には、正面枠Ｐ１４と共に導光板ユニットＦ２１００を、遊技盤Ａ１３、内枠Ｈ１２、及び、外枠Ｈ１１に対して相対変位させることが可能となる。

【１６３６２】

以上のように構成される、第１０８実施形態におけるパチンコ機Ａ１０によれば、第１０６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の奏する効果に加え、導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００にガラスユニットＨ１６の役割を兼用させることができるので、ガラスユニットＨ１６を配設しない分、第１０７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０に比べて、正面枠Ｐ１４の組み立てを簡易にできる。

【１６３６３】

また、第１０８実施形態では、導光板Ｆ４００よりも正面側（矢印Ｆ方向側）にガラスユニットＨ１６が配設されない、即ち、導光板Ｆ４００に表示される光の模様や図柄を遊技者に直接視認させることができるので、導光板Ｆ４００に表示される光の模様や図柄がガラスユニットＨ１６によって反射されることを抑制できる。そのため、第１０８実施形態では、導光板Ｆ４００に表示される光も模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【１６３６４】

なお、第１０８実施形態では、導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００にガラスユニットＨ１６の役割を兼用させるので、導光板Ｆ４００の厚みを厚くして導光板Ｆ４００の強度を高めても良い。この場合、導光板Ｆ４００の厚みを厚くした分、反射部Ｆ４１０の形成領域の前後幅を大きくできるので、例えば、反射部Ｆ４１０を前後に２分割しても良い。

【１６３６５】

また、第１０８実施形態では、図２４７２（ａ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。

【１６３６６】

従って、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が、即ち、導光板Ｆ４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側に出射される光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。

【１６３６７】

さらに、第１０８実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設され、導光板Ｆ４００の外縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置に正面枠Ｐ１４が位置するので、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が正面側に漏れ出ることを、正面枠Ｐ１４により抑制できる。その結果、導光板Ｆ

４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制しやすくできる。

【１６３６８】

次いで、図２４７３を参照して、第１０９実施形態における導光板ユニットＦ５１００について説明する。上記第１０８実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される場合について説明したが、第１０９実施形態では、導光板ユニットＦ５１００が正面枠Ｐ１４の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６３６９】

図２４７３（ａ）は、第１０９実施形態における導光板ユニットＦ５１００の正面図であり、図２４７３（ｂ）は、図２４７３（ａ）のＥ１５ｂ－Ｅ１５ｂ線における導光板ユニットＦ５１００の断面模式図であり、図２４７３（ｃ）は、図２４７３（ａ）のＥ１５ｃ－Ｅ１５ｃ線における導光板ユニットＦ５１００の断面模式図である。

【１６３７０】

図２４７３に示すように、第１０９実施形態における導光板ユニットＦ５１００は、一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の外側に導光板Ｆ５４００と、を主に備えて形成される。

【１６３７１】

第１０９実施形態における導光板Ｆ５４００は、平坦な板状に形成されると共に遊技盤Ａ１３（図Ｚ００１参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設される導光部Ｆ５４２０と、その導光部の周囲に形成される装飾カバー部Ｆ５４３０とを、主に備える。

【１６３７２】

導光部Ｆ５４２０は、一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の内側の空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、レーザー加工等により内部に粗面加工される反射部Ｆ４１０が形成される。

【１６３７３】

また、導光部Ｆ５４２０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の発光手段Ｆ２２１から出射される光と重なる位置、即ち、発光手段Ｆ２２１の光の出射方向側に配設され、後述する装飾カバー部Ｆ５４３０との連結部分における側端面から発光手段Ｆ２２１の光を入射可能に構成される。なお、第１０９実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第１０５実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【１６３７４】

装飾カバー部Ｆ５４３０は、正面枠Ｐ１４（図２４６０参照）の上側装飾ユニットＰ１４ａと、その上側装飾ユニットＰ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＰ１４ｂ及び右側装飾ユニットＰ１４ｃと、の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる大きさに形成され、それら上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、及び、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面側の化粧面として形成される。そのため、装飾カバー部Ｆ５４３０は、上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、及び、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面側に沿った凹凸形状に透明の樹脂材料から形成される。

【１６３７５】

以上のように構成される、第１０９実施形態におけるパチンコ機Ａ１０によれば、導光板Ｆ５４００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ５１００を交換しやすくできる。

【１６３７６】

ここで、導光板Ｆ５４００は、導光板Ｆ５４００に形成した傷により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ５４００に傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、新しい導光板Ｆ５４００に交換する必要がある。

【１６３７７】

また、導光板Ｆ５４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ５４００に交換する必要が生じる。

【１６３７８】

これらの場合、上記第１０５実施形態のように、導光板ユニットＦ１００が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、導光板ユニットＦ１００を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００を交換に手間がかかるという問題があった。

【１６３７９】

これに対し、第１０９実施形態では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３を取り外すことなく導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換することができる。

【１６３８０】

従って、第１０９実施形態では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）の交換作業を簡易にできる。

【１６３８１】

また、第１０９実施形態では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）が正面枠Ｐ１４の正面側に配設されるので、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換する際に、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放しなくても良い。そのため、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）の交換作業を簡易にできる。

【１６３８２】

また、第１０９実施形態における導光板ユニットＦ５１００では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換する際に、模様や図柄が表示される導光部Ｆ５４２０と共に、正面枠Ｐ１４のカバー手段を変更することができる。パチンコ機Ａ１０の仕様を変更する際に、正面枠Ｐ１４の化粧面を別途交換する作業を省くことができる。その結果、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更する際の作業を簡易にできる。

【１６３８３】

さらに、第１０９実施形態における導光板ユニットＦ５１００では、導光部Ｆ５４２０と一体に形成される装飾カバー部Ｆ５４３０が光透過性の樹脂材料から形成されるので、導光部Ｆ５４２０の端部から入射する発光手段Ｆ２２１の光を装飾カバー部Ｆ５４３０に透過させて、装飾カバー部Ｆ５４３０全体を発光させることができる。即ち、導光部Ｆ５４２０に模様や図柄を表示させる発光と、装飾カバー部Ｆ５４３０全体の発光とを、発光手段Ｆ２２１で兼用することができる。よって、導光部Ｆ５４２０の発光手段Ｆ２２１と、装飾カバー部Ｆ５４３０の発光手段Ｆ２２１とを別々備える必要が無くなるので、その分、製品コストを低減することができる。

【１６３８４】

次いで、図２４７４を参照して、第１１０実施形態における導光板ユニットＦ６１００について説明する。上記第１０６実施形態では、導光板Ｆ４００と導光板側照射用基板Ｆ

２２０とが組み合わされたユニットとして構成される場合について説明したが、第１１０実施形態では、導光板Ｆ６４００と、導光板側照射用基板Ｆ２２０とが別のユニットとして構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６３８５】

図２４７４（ａ）及び図２４７４（ｂ）は、第１１０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図２４７４（ａ）及び図２４７４（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応する。また、図２４７４（ａ）では、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態が図示され、図２４７４（ｂ）では、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に開放された状態が図示される。

【１６３８６】

図２４７４（ａ）及び図２４７４（ｂ）に示すように、第１１０実施形態では、導光板ユニットＦ６１００が、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ６１００Ａと、その光照射ユニットＦ６１００Ａから照射される光を入射可能に構成される導光板Ｆ６４００とがそれぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とに配設される。即ち、光照射ユニットＦ６１００Ａと導光板Ｆ５４００とが別のユニットとして構成され、異なるユニット（正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２と）に配設される。

【１６３８７】

第１１０実施形態における光照射ユニットＦ６１００Ａは、一側ベース手段Ｆ２２００と、一側カバー手段Ｆ２５００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の間の空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、を備えて構成され、一側ベース手段Ｆ２２００が内枠Ｈ１２に螺子により締結固定されることで内枠Ｈ１２に配設される。

【１６３８８】

なお、第１１０実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２の正面（後述する導光板Ｆ６４００の正面）に対して斜めに傾斜した状態で配設され、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を、一側カバー手段Ｆ２５００と一側ベース手段Ｆ２２００との間の空間を介して正面側下方に向けて出射可能に構成される。また、第１１０実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第１０５実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【１６３８９】

導光板Ｆ６４００は、一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で正面枠Ｐ１４（ガラスユニットＨ１６の外縁部）に螺子により締結固定される。また、導光板Ｆ６４００は、上端側（導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を入射する側）の端部が上端側に向かって背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側に板厚が小さくされ、上端部に傾斜した傾斜面Ｆ６４０３が形成される。

【１６３９０】

傾斜面Ｆ６４０３は、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が入射される面であり、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光の照射方向に対して略直交する平坦面に形成され、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態（図２４７４（ａ）に示す状態）において、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光の照射領域に配設される。

【１６３９１】

以上のように構成される第１１０実施形態における導光板ユニットＦ６１００によれば、導光板Ｆ６４００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）の正面枠Ｐ１４側に配設され、導光板Ｆ６４００を正面枠Ｐ１４と共に内枠Ｈ１２に対して相対変位させること

ができるので、導光板ユニットＦ２１００を交換しやすくできる。
【１６３９２】
ここで、導光板Ｆ６４００は、導光板Ｆ６４００に形成した傷により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ６４００に傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、新しい導光板Ｆ６４００に交換する必要がある。
【１６３９３】
また、導光板Ｆ６４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ６４００に交換する必要が生じる。
【１６３９４】
これらの場合、上記第１０５実施形態のように、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）の交換に手間がかかるという問題があった。
【１６３９５】
これに対し、第１１０実施形態では、導光板Ｆ６４００が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３を取り外すことなく導光板Ｆ６４００を交換することができる。詳しくは、図２３２９に示すように、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）から導光板Ｆ６４００を取り外すことができる。なお、取付時には、上記の逆の手順、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した状態で、導光板Ｆ６４００を正面枠Ｐ１４の背面側に螺子止めし、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖することで、導光板Ｆ６４００を配設することができる。
【１６３９６】
従って、第１１０実施形態では、導光板Ｆ６４００を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板Ｆ６４００の交換作業を簡易にできる。
【１６３９７】
また、この場合、第１１０実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、光照射ユニットＦ６１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）をパチンコ機Ａ１０（内枠Ｈ１２）から取り外すことなく、導光板Ｆ６４００のみ交換することができ、上記第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、光照射ユニットＦ６１００Ａ（一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、導光板側照射用基板Ｆ２２０）を交換する必要がないので、導光板Ｆ６４００を交換する際の部品コストを低減しつつ、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に対応できる。また、導光板側照射用基板Ｆ２２０に電力を供給するための配線等を繋ぎ直す必要もないので、導光板Ｆ６４００を交換する際の作業性を向上できる。
【１６３９８】
また、第１１０実施形態では、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ６４００との間に遊技球が詰まった場合に、球詰まりを解消する作業を簡易に行うことができる。
【１６３９９】
ここで、上記第１０６実施形態のように、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３よ

りも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するために導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設した場合には、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側を開放する必要がある。即ち、遊技盤Ａ１３の正面側に作業者の手を入れるための空間を形成する必要がある。

【１６４００】

これに対し、第１１０実施形態では、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放することで、正面枠Ｐ１４と共に導光板Ｆ６４００を遊技盤Ａ１３に対して相対変位させることができる。そのため、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後に、導光板Ｆ６４００を遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から移動させる作業を不要とできるので、その分、遊技者の作業（球詰まりを解消する作業）を簡易にできる。

【１６４０１】

さらに、第１１０実施形態では、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２側に配設される、即ち、導光板側照射用基板Ｆ２２０を制御する基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４が配設される内枠Ｈ１２に光照射ユニットＦ６１００Ａが配設されるので、光照射ユニットＦ６１００Ａ（導光板側照射用基板Ｆ２２０）に接続する配線を短くできる。

【１６４０２】

即ち、内枠Ｈ１２に対して相対変位する正面枠Ｐ１４に光照射ユニットＦ６１００Ａが配設される場合には、その相対変位を許容する長さの配線が必要になるところ、第１１０実施形態における光照射ユニットＦ６１００Ａでは、相対変位を許容する長さの配線を不要とできる。その結果、配線を長くしたことにより配線が外枠Ｈ１１又は内枠Ｈ１２と正面枠Ｐ１４との間に挟まることを抑制できると共に、配線を短くできる分、製造コストを低減できる。

【１６４０３】

また、第１１０実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させることができる。よって、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、作業者に発光手段Ｆ２２１の光を直接視認させることが可能とされる。

【１６４０４】

即ち、上記第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００とベース手段（一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側ベース手段Ｆ２３００、他側カバー手段Ｆ２６００）とがユニットとして構成されるものでは、一側ベース手段Ｆ２２００に配設される発光手段Ｆ２２１の光を直接視認するためには、導光板ユニットＦ２１００を分割（分解）する必要がある。そのため、導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００とベース手段（一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側ベース手段Ｆ２３００、他側カバー手段Ｆ２６００）とがユニットとして構成されるものでは、発光手段Ｆ２２１と導光板Ｆ４００との配置のずれを抑制できるものの、発光手段Ｆ２２１の光により作業者にパチンコ機Ａ１０の異常を報知することは困難であった。

【１６４０５】

これに対し、第１１０実施形態では、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放したことに伴い発光手段Ｆ２２１に所定の発光をさせることで、作業者が光照射ユニットＦ６１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）を内枠Ｈ１２から取り外さなくても、作業者にパチンコ機Ａ１０の状態を報知することが可能とされる。

【１６４０６】

なお、発行手段Ｆ２２１にさせる所定の発光とは、例えば、複数の発光手段Ｆ２２１の

発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせであり、これらの組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常の内容を作業者に報知することができる。

【１６４０７】

また、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させることができるので、導光板Ｆ６４００の光入射面に作業者がアクセス可能となる。その結果、導光板Ｆ６４００の光入射面の清掃を簡易にでき、導光板Ｆ６４００への光の入射量を維持することができる。

【１６４０８】

さらに、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させられるので、導光板Ｆ６４００の交換時には、導光板Ｆ６４００のみの交換作業を行いやすくできる。

【１６４０９】

また、第１１０実施形態では、図２４７４（ａ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ６１００の導光板Ｆ６４００がガラスユニットＨ１６よりも大きく形成され、発光手段Ｆ２２１及び導光板Ｆ６４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。

【１６４１０】

従って、導光板Ｆ６４００を透過して導光板Ｆ６４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光、即ち、導光板Ｆ６４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光が、遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ６４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。

【１６４１１】

さらに、第１１０実施形態では、導光板Ｆ６４００の外縁部がガラスユニットＨ１６の外縁部材に締結され、導光板Ｆ６４００の外縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置にガラスユニットＨ１６の外縁部材が位置するので、導光板Ｆ６４００を透過して導光板Ｆ６４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ６４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が正面側に漏れ出ることを、ガラスユニットＨ１６の外縁部材により抑制できる。その結果、導光板Ｆ６４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制しやすくできる。

【１６４１２】

次いで、図２４７５及び図２４７６を参照して、第１１１実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１および導光板ユニットＦ２１００について説明する。上記第１０７実施形態では、導光板Ｆ４００を介して視認される第３図柄表示装置Ｈ８１が背面ケースＤ３００に固定される場合について説明したが、第１１１実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１は、背面ケースＤ３００に対して変位可能に構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６４１３】

図２４７５は、第１１１実施形態における動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。図２４７６（ａ）及び図２４７６（ｂ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図２４７６（ａ）及び図２４７６（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線における断面と対応する。

【１６４１４】

また、第１１１実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、上記第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同様、正面枠Ｐ１４に配設されるものであるため、その詳しい説明は省略する。

【１６４１５】

図２４７５に示すように、第１１１実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１は、背面ケースＤ３００に配設される２個のソレノイドＦ７３０３を介して背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１に配設される。

【１６４１６】

ソレノイドＦ７３０３は、電力が付与される本体部Ｆ７３０３ａと、その本体部Ｆ７３０３ａの内側に変位可能な状態で配設される軸部Ｆ７３０３ｂと、を備え、軸部Ｆ７３０３ｂを前後方向に変位可能な状態で本体部Ｆ７３０３ａが背面ケースＤ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。

【１６４１７】

なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、軸部Ｆ７３０３ｂの先端側に配設され、軸部Ｆ７３０ｂの前後方向の変位に合わせて、背面ケースＤ３００に対して前後方向に変位可能とされる。

【１６４１８】

以上のように構成される第１１１実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１を導光板Ｆ４００に近づけることができるので、第３図柄表示装置Ｈ８１と導光板Ｆ４００とを合わせた表示を遊技者に正しく認識させることができる。

【１６４１９】

ここで、上記第１０７実施形態および本実施形態の第１１１実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板ユニットＦ２１００を、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設して、導光板ユニットＦ２１００の交換作業を簡易にしたものでは、第１０５実施形態における導光板ユニットＦ１００に比べて導光板Ｆ４００の配設位置が第３図柄表示装置Ｈ８１から離間する。

【１６４２０】

そのため、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを合わせて視認させる場合に、遊技者の視点（高さ）の違いによって、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とのずれる量が大きくなりやすい。そのため、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とが正しく合わさった態様で遊技者に視認させることが困難になるという問題がある。

【１６４２１】

これに対し、第１１１実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１を前後方向に変位可能に構成されるので、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを合わせて視認させる場合に、第３図柄表示装置Ｈ８１を図２４７６（ｂ）に示すように正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出させることで第３図柄表示装置Ｈ８１を導光板Ｆ４００に近づけることができる。即ち、第１１１実施形態では、導光板Ｆ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される対象物（第３図柄表示装置Ｈ８１）を変位させることで、導光板Ｆ４００を介して視認される対象物（第３図柄表示装置Ｈ８１）と導光板Ｆ４００との前後方向の距離を変更する（近づける）ことができる。これにより、第１１１実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される場合であっても、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを正しく合わせた態様で遊技者に視認させやすくできる。

【１６４２２】

次いで、図２４７７を参照して、第１１２実施形態における導光板ユニットＦ８１００について説明する。上記第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００に１枚の導光板Ｆ４００を配設する場合について説明したが、第１１２実施形態では、複数枚（２枚）の導光板（第１導光板Ｆ８４００Ａ，第２導光板Ｆ８４００Ｂ）が配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６４２３】

図２４７７（ａ）及び図２４７７（ｂ）は、第１１２実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図２４７７（ａ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応し、図２４７７（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応する。

【１６４２４】

図２４７７に示すように、第１１２実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ８１００が配設される。また、導光板ユニットＦ８１００は、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂが遊技盤Ａ１３の正面側に重なる状態で配設されると共に、それら第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂを保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）が外枠Ｈ１１の内側に配置される。

【１６４２５】

第１０６実施形態における導光板ユニットＦ８１００は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に介在される第１導光板Ｆ８４００Ａと、その第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される第２導光板Ｆ８４００Ｂと、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に第１導光板Ｆ８４００Ａを挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ２５００及び他側カバー手段Ｆ２６００と、を主に備える。

【１６４２６】

なお、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂを保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）は、上記第１０６実施形態における一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００と同一であるためその詳しい説明は省略する。

【１６４２７】

第１導光板Ｆ８４００Ａは、一側ベース手段Ｆ２２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。

【１６４２８】

また、第１導光板Ｆ８４００Ａには、一側ベース手段Ｆ２２００側（矢印Ｕ方向側）及び他側ベース手段Ｆ２３００側（矢印Ｄ方向側）の端部に後述する第２導光板Ｆ８４００Ｂを挿通した螺子を締結するための雌ねじ（図示しない）が形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に第２導光板Ｆ８４００Ｂを配設することが可能とされる。さらに、第１導光板Ｆ８４００Ａには、レーザー加工等により第１導光板Ｆ８４００Ａの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ａが形成される。

【１６４２９】

反射部Ｆ８４１０Ａは、第１導光板Ｆ８４００Ａの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第１導光板Ｆ８４００Ａに入射される光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第１導光板Ｆ８４００Ａの内部に入射される光は、第１導光板Ｆ８４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域を透過して、第１導光板Ｆ８４００Ａの下方側（の領域）で反射部Ｆ８４１０Ａの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄で

あっても良い。
【１６４３０】
　第２導光板Ｆ８４００Ｂは、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射された一部の光を入射させて透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。
【１６４３１】
　また、第２導光板Ｆ８４００Ｂは、一側ベース手段Ｆ２２００側（矢印Ｕ方向側）及び他側ベース手段Ｆ２３００側（矢印Ｄ方向側）の端部に所定の厚みを有する（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みが大きくされた）当接部Ｆ８４２０Ｂを備える。第２導光板Ｆ８４００Ｂは、当接部Ｆ８４２０Ｂを第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に当接されると共に、当接部Ｆ８４２０Ｂに形成される挿通孔に挿通した螺子が第１導光板Ｆ８４００Ａに締結される。これにより、第２導光板Ｆ８４００Ｂは、正面視（矢印Ｂ方向視）における略中央部（当接部Ｆ８４２０Ｂ以外の領域）において、第１導光板Ｆ８４００Ａとの間に所定の隙間を有した状態で第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側に配設される。なお、第２導光板Ｆ８４００Ｂには、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する一部の光が第１導光板Ｆ８４００Ａに当接する当接部Ｆ８４２０Ｂを介して入射するように構成される。
【１６４３２】
　第２導光板Ｆ８４００Ｂには、レーザー加工等により第２導光板Ｆ８４００Ｂの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ｂが形成される。反射部Ｆ８４１０Ｂは、第２導光板Ｆ８４００Ｂの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第１導光板Ｆ８４００Ａから光が入射される当接部Ｆ８４２０Ｂが形成される上方側（矢印Ｕ方向側）に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第２導光板Ｆ８４００Ｂの内部に入射される光は、第２導光板Ｆ８４００Ｂの上方側の領域で反射部Ｆ８４１０Ｂの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。
【１６４３３】
　なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂに形成される反射部Ｆ８４１０Ｂとは、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向に異なる（重ならない）位置に形成される。即ち、第１１２実施形態における導光板ユニットＦ８１００では、正面視において上方側（矢印Ｕ方向側）の模様や図柄が第２導光板Ｆ８４００Ｂの反射部Ｆ８４１０Ｂにより形成され、正面視において下方側（矢印Ｄ方向側）の模様や図柄が第１導光板Ｆ８４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される。
【１６４３４】
　以上のように構成される第１１２実施形態における導光板ユニットＦ８１００によれば、上記第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同様に、導光板ユニットＦ８１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ８１００を交換しやすくできる。
【１６４３５】
　しかしながら、第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設して、導光板Ｆ４００と遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０との間に遊技球が流下する遊技領域を形成するものでは、導光板Ｆ４００に流下する遊技球が導光板Ｆ４００に当接可能となるため、その当接により導光板Ｆ４００に傷が形成される恐れがある。特に、遊技盤Ａ１３に配設される釘や風車等により球の流れが不均一になる遊技領域の下方側（矢印Ｄ方向側）では、導光板Ｆ４００に遊技球が当接しやすく、その当接の傷により導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に正しく認識させられなくなる可能性がある。

【１６４３６】
これに対し、第１１２実施形態における導光板ユニットＦ８１００では、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの２枚の導光板から形成されるので、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１導光板Ｆ８４００Ａに遊技領域を流下する遊技球が当接することを抑制できる。そのため、遊技領域を流下する遊技球により、第１導光板Ｆ８４００Ａに表示される模様や図柄の態様が認識されにくくなることを抑制できる。
【１６４３７】
一方、第２導光板Ｆ８４００Ｂは、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する一部の光が入射可能に構成されるため、当接部Ｆ８４２０Ｂから入射された光が、第２導光板Ｆ８４００Ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の領域（第１導光板Ｆ８４００Ａに反射部Ｆ８４１０Ａが形成される領域）まで透過しにくくされる。そのため、遊技領域の下方側の領域において、遊技領域を流下する遊技球により第２導光板Ｆ８４００Ｂに傷が形成されたとしても、その傷により反射される光の量を少なくできる。従って、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ８４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示が、第２導光板Ｆ８４００Ｂに形成される傷により正しく視認されにくくなることを抑制できる。
【１６４３８】
また、第１１２実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａが、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）の領域にのみ形成されるので、第１導光板Ｆ８４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域で第１導光板Ｆ８４００Ａの外方に光が抜け出ることを抑制できる。その結果、第１１２実施形態では、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ８４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示を遊技者に視認させやすくできる。
【１６４３９】
さらに、第２導光板Ｆ８４００Ｂには、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する一部の光が入射可能に構成されるので、第２導光板Ｆ８４００Ｂに光を入射させるための発光手段Ｆ２２１を第１導光板Ｆ８４００Ａ側以外（即ち、第２導光板Ｆ８４００側）に備える必要が無くなる。その結果、導光板ユニットＦ８１００の製品コストを低減できる。
【１６４４０】
また、第１導光板Ｆ８４００Ａと第２導光板Ｆ８４００Ｂとは、正面視（矢印Ｂ方向視）における略中央部（当接部Ｆ８４２０Ｂ以外の領域）において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるので、第１導光板Ｆ８４００Ａ又は第２導光板Ｆ８４００Ｂが撓んだ際に擦れて、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂに傷が形成されることを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。
【１６４４１】
また、正面視（矢印Ｂ方向視）における略中央部（当接部Ｆ８４２０Ｂ以外の領域）において、第１導光板Ｆ８４００Ａと第２導光板Ｆ８４００Ｂとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で配設されるので、正面視において、第１導光板Ｆ８４００Ａに表示される模様や図柄と、第２導光板Ｆ８４００Ｂに表示される模様や図柄とを合わせて視認させた際に、それらの表示を立体的に視認させることができる。その結果、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの表示による遊技者の興趣を高めやすくできる。
【１６４４２】
さらに、第１１２実施形態における第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂは、第２導光板Ｆ８４００Ｂの当接部Ｆ８４２０Ｂにより正面視における外縁部が当接した状態（隙間が無い状態）とされるので、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの対向間に埃やごみが入り込むことを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの対向面が汚れることを抑制でき、それら対向面の清

掃が困難になることを抑制できる。
【１６４４３】
なお、第１１２実施形態では、第２導光板Ｆ８４００Ｂに形成される傷の量が増えて、第２導光板Ｆ８４００Ｂを交換する必要が生じた場合には、導光板ユニットＦ８１００をユニットで交換するだけでなく、内枠Ｈ１２から導光板ユニットＦ８１００を取り外した後で、第１導光板Ｆ８４００Ａから第２導光板Ｆ８４００Ｂを取り外して第２導光板Ｆ８４００Ｂのみを交換しても良い。
【１６４４４】
次いで、図２４７８を参照して、第１１３実施形態における導光板ユニットＦ９１００について説明する。上記第１１２実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂと導光板側照射用基板Ｆ２３０とが組み合わされたユニットとして構成される場合について説明したが、第１１２実施形態では、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂと、導光板側照射用基板Ｆ２２０とが別のユニットとして構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１６４４５】
図２４７８（ａ）及び図２４７８（ｂ）は、第１１３実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図２４７８（ａ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応し、図２４７８（ｂ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応する。
【１６４４６】
図２４７８に示すように、第１１３実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ９１００が配設される。また、導光板ユニットＦ９１００は、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ９１００Ａと、その光照射ユニットＦ９１００Ａから照射される光を入射可能に構成される第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとが、それぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とに配設される。即ち、光照射ユニットＦ９１００Ａと、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとが別のユニットとして構成され、異なるユニット（正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２と）に配設される。
【１６４４７】
第１１３実施形態における光照射ユニットＦ９１００Ａは、一側ベース手段Ｆ２２００と、一側カバー手段Ｆ２５００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の間の空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、を備えて構成され、一側ベース手段Ｆ２２００が正面枠Ｐ１４に螺子により締結固定されることで正面枠Ｐ１４に配設される。
【１６４４８】
なお、第１１３実施形態では、光照射ユニットＦ９１００Ａが、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面、即ち、背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて出射可能に正面枠Ｐ１４に配設される。なお、第１１３実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第１０５実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。
【１６４４９】
第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を空けた状態で配設されると共に、外縁側に保持部材Ｆ９４００Ｃを有し、その保持部材Ｆ９４００Ｃにより１のユニットとして構成される。また、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは、保持部材Ｆ９４００Ｃが内枠Ｈ１２に螺子により締結されることで、内枠Ｈ１２に固定される。
【１６４５０】
第１導光板Ｆ９４００Ａは、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２

０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。

【１６４５１】

また、第１導光板Ｆ９４００Ａには、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が照射される領域（上方側（矢印Ｕ方向側）端部）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって先細り形状に凹設される入射部Ｆ９４３０Ａが形成される。この入射部Ｆ９４３０Ａの傾斜により、第１導光板Ｆ９４００Ａの正面に対して略直交する方向から照射される光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の光を、上下方向に反射して第１導光板Ｆ９４００Ａの内部に入射させると共に第１導光板Ｆ９４００Ａの内部を上下方向に向けて透過させることができる。

【１６４５２】

さらに、第１導光板Ｆ９４００Ａには、レーザー加工等により第１導光板Ｆ９４００Ａの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ａが形成される。反射部Ｆ８４１０Ａは、第１導光板Ｆ９４００Ａの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第１導光板Ｆ９４００Ａに入射される光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第１導光板Ｆ９４００Ａの内部に入射される光は、第１導光板Ｆ９４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域を透過して、第１導光板Ｆ９４００Ａの下方側の領域で反射部Ｆ８４１０Ａの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【１６４５３】

第２導光板Ｆ９４００Ｂは、第１導光板Ｆ９４００Ａ（入射部Ｆ９４３０Ａ）を透過して第２導光板Ｆ９４００Ｂまで照射された光（即ち、第１導光板Ｆ９４００Ａの内部を上下方向に進まなかった光）を入射させて透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。

【１６４５４】

また、第２導光板Ｆ９４００Ｂには、第１導光板Ｆ９４００Ａと同様に、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が照射される領域（上方側（矢印Ｕ方向側）端部）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって先細り形状に凹設される入射部Ｆ９４３０Ｂが形成される。この入射部Ｆ９４３０Ｂの傾斜により、第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面に対して略直交する方向から照射される光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の光を、上下方向に反射して第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部に入射させると共に第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部を上下方向に向けて透過させることができる。

【１６４５５】

第２導光板Ｆ９４００Ｂには、レーザー加工等により第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ｂが形成される。反射部Ｆ８４１０Ｂは、第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第２導光板Ｆ９４００Ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部に入射される光は、第２導光板Ｆ９４００Ｂの上方側の領域で反射部Ｆ８４１０Ｂの荒面により乱反射されてパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ９４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【１６４５６】

なお、第１導光板Ｆ９４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａと、第２導光板Ｆ９４００Ｂに形成される反射部Ｆ８４１０Ｂとは、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向に異なる（重ならない）位置に形成される。即ち、第１１３実施形態における導光板ユニットＦ９１００では、正面視において上方側（矢印Ｕ方向側）の模様や図柄が第２導光板Ｆ９４００Ｂの反射部Ｆ８４１０Ｂにより形成され、正面視において下方側（矢印Ｄ方向側）の模様や図柄が第１導光板Ｆ９４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される。

【１６４５７】

以上のように構成される第１１３実施形態における導光板ユニットＦ９１００によれば、上記第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同様に、導光板ユニットＦ９１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ９１００を交換しやすくできる。

【１６４５８】

しかしながら、第１０６実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設して、導光板Ｆ４００と遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０との間に遊技球が流下する遊技領域を形成するものでは、導光板Ｆ４００に流下する遊技球が導光板Ｆ４００に当接可能となるため、その当接により導光板Ｆ４００に傷が形成される恐れがある。特に、遊技盤Ａ１３に配設される釘や風車等により球の流れが不均一になる遊技領域の下方側（矢印Ｄ方向側）では、導光板Ｆ４００に遊技球が当接しやすく、その当接の傷により導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に正しく認識させられなくなる可能性がある。

【１６４５９】

これに対し、第１１３実施形態における導光板ユニットＦ９１００では、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの２枚の導光板から形成されるので、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１導光板Ｆ９４００Ａに遊技領域を流下する遊技球が当接することを抑制できる。そのため、遊技領域を流下する遊技球により、第１導光板Ｆ９４００Ａに表示される模様や図柄の態様が認識されにくくなることを抑制できる。

【１６４６０】

一方、第２導光板Ｆ９４００Ｂは、第１導光板Ｆ９４００Ａ（入射部Ｆ９４３０Ａ）を透過して第２導光板Ｆ９４００Ｂまで照射された光（即ち、第１導光板Ｆ９４００Ａの内部を上下方向に進まなかった光）を入射可能に構成されるため、入射部Ｆ９４３０Ｂから入射された光が、第２導光板Ｆ９４００Ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の領域（第１導光板Ｆ９４００Ａに反射部Ｆ８４１０Ａが形成される領域）まで透過しにくくされる。そのため、遊技領域の下方側の領域において、遊技領域を流下する遊技球により第２導光板Ｆ９４００Ｂに傷が形成されたとしても、その傷により反射される光の量を少なくできる。従って、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ９４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示が、第２導光板Ｆ９４００Ｂに形成される傷により正しく視認されにくくなることを抑制できる。

【１６４６１】

また、第１１３実施形態では、第１導光板Ｆ９４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａが、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）の領域にのみ形成されるので、第１導光板Ｆ９４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域で第１導光板Ｆ９４００Ａの外方に光が抜け出ることを抑制できる。その結果、第１１３実施形態では、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ９４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示を遊技者に視認させやすくできる。

【１６４６２】

さらに、第２導光板Ｆ９４００Ｂには、第１導光板Ｆ９４００Ａを透過する一部の光が入射可能に構成されるので、第２導光板Ｆ９４００Ｂに光を入射させるための発光手段Ｆ２２１を第１導光板Ｆ９４００Ａ側以外（即ち、第２導光板Ｆ９４００側）に備える必要が無くなる。その結果、導光板ユニットＦ９１００の製品コストを低減できる。

【１６４６３】

さらに、第１導光板Ｆ９４００Ａと第２導光板Ｆ９４００Ｂとは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で第１導光板Ｆ９４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ又は第２導光板Ｆ９４００Ｂが撓んだ際に擦れて、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに傷が形成されることを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【１６４６４】

また、第１導光板Ｆ９４００Ａと第２導光板Ｆ９４００Ｂとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で配設されるので、正面視において、第１導光板Ｆ８４００Ａに表示される模様や図柄と、第２導光板Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄とを合わせて視認させた際に、それらの表示を立体的に視認させることができる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの表示による遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１６４６５】

さらに、第１１３実施形態における第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは、外縁部に配設される外縁部材により、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２号項番Ｆ９４０の外縁部が塞がれるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの対向間に埃やごみが入り込むことを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの対向面が汚れることを抑制でき、それら対向面の清掃が困難になることを抑制できる。

【１６４６６】

さらに、第１１３実施形態では、上記第１１０実施形態における導光板ユニットＦ６１００と同様に、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂと光照射ユニットＦ９１００Ａとが別のユニットとして構成されので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂのみ交換することができ、上記第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、導光板側照射用基板Ｆ２２０を交換する必要がないので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを交換する際の部品コストを低減できる。また、導光板側照射用基板Ｆ２２０に電力を供給するための配線等を繋ぎ直す必要もないので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを交換する際の作業性を向上できる。

【１６４６７】

また、第１１３実施形態における導光板ユニットＦ９１００によれば、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）から入射させることができるので、光照射ユニットＦ９１００Ａ（導光板側照射用基板Ｆ２２０）を、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの側端面側（上方側（矢印Ｕ方向側））に配設しなくても良くなる（即ち、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の配設位置の自由度を高められる）。そのため、正面視（矢印Ｂ方向視）における導光板ユニットＦ９１００の光透過領域を確保しつつ、正面視における導光板ユニットＦ９１００の外形を小さくすることができる。また、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側のスペースを有効利用できると共に、１の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を前後方向に重なるの第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに入射させることができる。

【１６４６８】

なお、第１１３実施形態では、光照射ユニットＦ９１００Ａが正面枠Ｐ１４に配設され、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが内枠Ｈ１２に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２および外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂから離間させることができる。よって、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、作業者に発光手段Ｆ２２１の光を直接視認させることが可能とされる。

【１６４６９】
この場合、第１１３実施形態では、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放したことに伴い発光手段Ｆ２２１に所定の発光をさせることで、作業者が光照射ユニットＦ９１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）を内枠Ｈ１２から取り外さなくても、作業者にパチンコ機Ａ１０の状態を報知することが可能とされる。例えば、複数の発光手段Ｆ２２１の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常を作業者に報知することができる。
【１６４７０】
また、第１１３実施形態では、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放された際の発光手段Ｆ２２１の光出射方向が背面側（矢印Ｂ方向側）に設定されるので、発光手段Ｆ２２１の光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、遊技者にパチンコ機Ａ１０の状態が悟られることを抑制できる。
【１６４７１】
さらに、光照射ユニットＦ９１００Ａが正面枠Ｐ１４に配設され、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが内枠Ｈ１２に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを発光手段Ｆ２２１から離間させることができるので、第１導光板Ｆ９４００Ａの光入射面に作業者がアクセス可能となる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａの光入射面の清掃を簡易にでき、第１導光板Ｆ９４００Ａへの光の入射量を維持することができる。
【１６４７２】
また、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを発光手段Ｆ２２１から離間させられるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの交換時には、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂのみの交換作業を行いやすくできる。
【１６４７３】
なお、Ｊ０９実施形態では、光照射ユニットＦ９１００Ａが正面枠Ｐ１４に配設され、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが内枠Ｈ１２に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面側に第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが配設された状態を維持できる。第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも正面視における外形が大きく形成されるので、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して無理やり開放された場合に、遊技盤Ａ１３の遊技領域にアクセス可能な状態となることを第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂにより抑制できる。その結果、遊技盤Ａ１３に不正がされることを抑制できる。
【１６４７４】
次いで、図２４７９から図２４８２を参照して、第１１４実施形態における導光板ユニットＦ１０１００について説明する。上記第１０６実施形態では、導光板Ｆ４００の交換時に導光板ユニットＦ２１００ごと（一式のユニットで）交換する場合について説明したが、第１１４実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換時に、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂのみ交換可能にされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１６４７５】
図２４７９は、第１１４実施形態における正面枠Ｐ１４と導光板ユニットＦ１０１００との分解背面斜視図である。図２４８０は、導光板ユニットＦ１０１００の分解正面斜視図である。図２４８１（ａ）は、導光板ユニットＦ１０１００の正面図であり、図２４８１（ｂ）は、図２４８１（ａ）のＥ１６ｂ－Ｅ１６ｂ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図であり、図２４８１（ｃ）は、図２４８１（ａ）のＥ１６ｃ－Ｅ１６ｃ

線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図である。図２４８２（ａ）は、導光板ユニットＦ１０１００の正面図であり、図２４８２（ｂ）は、図２４８２（ａ）のＥ１７ｂ－Ｅ１７ｂ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図であり、図２４８２（ｃ）は、図２４８２（ａ）のＥ１７ｃ－Ｅ１７ｃ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図である。なお、図２４８１では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に配設された状態が図示され、図２４８２では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０から取り外される途中の状態が図示される。

【１６４７６】

図２４７９及び図２４８０に示すように、第１１４実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板ユニットＦ１０１００が配設される。また、導光板ユニットＦ１０１００は、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ１０４００を保持する保持部材（ベース手段Ｆ１０１１０、カバー手段Ｆ１０１２０）が正面枠Ｐ１４に配設される。

【１６４７７】

第１１４実施形態における導光板ユニットＦ１０１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されるベース手段Ｆ１０１１０と、そのベース手段Ｆ１０１１０と正面視における外形が略同一に形成されベース手段Ｆ１０１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるカバー手段Ｆ１０１２０と、それらベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に介在される第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂと、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、ベース手段Ｆ１０１１０の正面側に変位可能な状態で配設される変位部材Ｆ１０１３０と、を主に備える。

【１６４７８】

ベース手段Ｆ１０１１０は、第１開口部Ｆ１０１１１ａ及び第２開口部Ｆ１０１１１ｂを有し導光板ユニットＦ１０１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面を形成する板状の背面部Ｆ１０１１１と、背面部Ｆ１０１１１の外縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される外縁部Ｆ１０１１２と、背面部Ｆ１０１１１の第１開口部Ｆ１０１１１ａの縁部から正面側に向かって立設される第１立設部Ｆ１０１１３と、背面部Ｆ１０１１１の第２開口部Ｆ１０１１１ｂの縁部から正面側に向かって立設される第２立設部Ｆ１０１１４と、背面部Ｆ１０１１１の正面側から円柱状に突出される軸支部Ｆ１０１１５と、を主に備え、全体が光非透過性の樹脂材料から形成される。

【１６４７９】

背面部Ｆ１０１１１は、導光板ユニットＦ１０１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面となる部分であり、正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が正面枠Ｐ１４よりも小さく形成される。また、背面部Ｆ１０１１１には、後述する第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを介して背面側を視認可能とするための第１開口部Ｆ１０１１１ａと、その第１開口部Ｆ１０１１１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）に開口され、遊技球の通過経路を形成する第２開口部Ｆ１０１１１ｂとが形成される。

【１６４８０】

第１開口部Ｆ１０１１１ａは、導光板ユニットＦ１０１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４のガラスユニットＨ１６及び遊技盤Ａ１３と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設された第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの外形よりも小さく形成される。

【１６４８１】

第２開口部Ｆ１０１１１ｂは、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態において、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参

照）に連通される開口であり、本体側下皿通路部Ｈ１６２の開口と略同一の大きさの開口に形成される。
【１６４８２】
外縁部Ｆ１０１１２は、導光板ユニットＦ１０１００の前後方向における厚みを確保するための壁部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において右方側（矢印Ｒ方向側）の外縁を除く上方側（矢印Ｕ方向側）、下方側（矢印Ｄ方向側）、左方側（矢印Ｌ方向側）の３方向の背面部Ｆ１０１１１の外縁に形成される。
【１６４８３】
第１立設部Ｆ１０１１３は、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設位置を位置決めするための壁部であり、第１開口部Ｆ１０１１１ａの縁部と所定の間隔を隔てた外側に第１開口部Ｆ１０１１１ａの縁部に沿って立設される。なお、第１立設部Ｆ１０１１３は、外縁部Ｆ１０１１２と同様に、正面視（矢印Ｂ方向視）において右方側（矢印Ｒ方向側）を除く上方側、下方側（矢印Ｄ方向側）、左方側（矢印Ｌ方向側）の３方向の背面部Ｆ１０１１１の外縁に形成される。
【１６４８４】
また、導光板側照射用基板Ｆ２２０は、ベース手段Ｆ１０１１０の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁部Ｆ１０１１２と上方側の第１立設部Ｆ１０１１３との間に、発光手段Ｆ２２１を下方側（矢印Ｄ方向側）に配設した状態で配設され、第１開口部Ｆ１０１１１ａの上方側から下方側に向けて光を出射可能とされる。なお、上方側の第１立設部Ｆ１０１１３は、下方側、及び、左方側（矢印Ｌ方向側）の第１立設部Ｆ１０１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が小さく設定され、後述するカバー手段Ｆ１０１２０との間に所定の隙間が形成される。この上方側の第１立設部Ｆ１０１１３とカバー手段Ｆ１０１２０との隙間を介して導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの上端面に照射される。なお、第１１４実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第１０５実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。
【１６４８５】
第２立設部Ｆ１０１１４は、第２開口部Ｆ１０１１１ｂを介して内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参照）から送球される遊技球を正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）まで送球する通路であり、第２開口部Ｆ１０１１１ｂの縁部から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設され、少なくとも下方側（矢印Ｄ方向側）の第２立設部Ｆ１０１１４がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設される。
【１６４８６】
軸支部Ｆ１０１１５は、後述する変位部材Ｆ１０１３０を軸支する部分であり、変位部材Ｆ１０１３０に形成される被軸支部Ｆ１０１３１の内径よりも小さい直径の円柱状に形成される。
【１６４８７】
カバー手段Ｆ１０１２０は、導光板ユニットＦ１０１００の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する板状の正面部Ｆ１０１２１を備え、光非透過性の樹脂材料から形成される。また、カバー手段Ｆ１０１２０の正面部Ｆ１０１２１には、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース手段Ｆ１０１１０の第１開口部Ｆ１０１１１ａと対応する位置に開口される第１開口部Ｆ１０１２１ａと、ベース手段Ｆ１０１１０の第２開口部Ｆ１０１１１ｂと対応する位置に開口される第２開口部Ｆ１０１２１ｂとが形成される。
【１６４８８】
第１開口部Ｆ１０１２１ａは、ベース手段Ｆ１０１１０の第１開口部Ｆ１０１１１ａと共に、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の対向間に配設される第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）を視認可能とするための開口であり、ベース手段Ｆ１０１１０の第１開口部Ｆ１０１１１ａと略同一の大きさの開口に形成される。

【１６４８９】
第２開口部Ｆ１０１２１ｂは、導光板ユニットＦ１０１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４に形成される払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）に連通される開口であり、払出球受口部Ｈ１４３の開口と略同一の大きさの開口に形成される。また、第２開口部Ｆ１０１２１ｂの縁部には、ベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４が当接されており、これにより、本体側下皿通路部Ｈ１６２から第２開口部Ｆ１１１２１ｂに送球される遊技球をカバー手段Ｆ１１１２０側（即ち、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３）に送球できる。
【１６４９０】
第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂは、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成される。また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂは、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設された状態で第１立設部Ｆ１０１１３の内側に収容される大きさに形成される。
【１６４９１】
また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂには、レーザー加工等により導光板Ｆ４００の内部に粗面加工される第１反射部Ｆ１０４１０Ａ及び第２反射部Ｆ１０４１０Ｂが形成される。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの内部に入射される光は、第１反射部Ｆ１０４１０Ａ及び第２反射部Ｆ１０４１０Ｂの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂに形成される模様や図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂに形成される模様や図柄は、異なる模様または図柄でなくても良く、同じ模様または図柄であっても良い。
【１６４９２】
変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））と他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））とを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能に構成される部材であり、ベース手段Ｆ１０１１０に軸支されるための被軸支部Ｆ１０１３１が左右方向の略中央部に形成される。これにより、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向の一端側が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位されると他端側が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位されると共に、左右方向の一端側が上方側に変位されると他端側が下方側に変位される。
【１６４９３】
また、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態（図２４８２に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４の内側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１０１１１ｂの内側の領域）に位置すると共に、他端側がベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３に形成される切り欠き部Ｆ１０１１３ａを介して第１立設部Ｆ１０１１３の内側の領域（第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが配設される領域）に突出するように構成される。
【１６４９４】
一方、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態（図２４８１に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４の内側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１０１１１ｂの内側の領域）から退避されると共に、他端側が第

１立設部Ｆ１０１１３の内側の領域（第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが配設される領域）から退避されるように構成される。

【１６４９５】

なお、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態において、ベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４の内側の領域を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に分断可能な正面視形状に形成される遮断部Ｆ１０１３２を一端側に備える。これにより、変位部材Ｆ１０１３０の一端側が下方側に変位された状態では、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参照）から送球される遊技球が導光板ユニットＦ１０１００を通過することを規制することが可能とされる。

【１６４９６】

また、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態において、切り欠き部Ｆ１０１１３ａを介して第１立設部Ｆ１０１１３の内側に突出するように、上方側に膨出する膨出部Ｆ１０１３３を他端側に備える。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に配設される場合には、それら第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂに膨出部Ｆ１０１３３を当接させて、変位部材Ｆ１０１３０の他端側を下方に押し下げることが可能とされる。

【１６４９７】

即ち、第１１４実施形態における導光板ユニットＦ１０１００では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外すことで、内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の送球を遮断部Ｆ１０１３２により規制することが可能に構成される。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが取り外された状態、即ち、正しい遊技状態とされていない状態で、遊技球が所定の遊技領域まで打ち出されて遊技が開始されることを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの取り付け忘れを防止できる。

【１６４９８】

なお、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態（図２４８２に示す状態）に付勢する付勢手段（第１１４実施形態では、ねじりバネ（図示しない））を備え、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０から取り外された状態では、一端側が下方側に変位され他端側が上方側に変位された状態が維持されるように構成される。

【１６４９９】

また、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態に付勢する付勢手段（図示しない）を備えるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に配設された状態では、他端側を第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂに当接させて、第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂを導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）に近づけることができる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂに光を入射させやすくして、第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【１６５００】

以上のように構成される第１１４実施形態における導光板ユニットＦ１０１００によれば、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が

形成されるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設領域を大きくできる。
【１６５０１】
即ち、上記第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）を、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）を避けて形成するものでは、その分、保持部材の配設位置が限定され、その保持部材の配設位置に合わせて導光板Ｆ４００の外形を小さくする必要が生じる。
【１６５０２】
これに対し、第１１４実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）を避けてベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０を形成する必要が無くなる。よって、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に合わせて第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの外形を小さく調整する必要が無くなる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設領域を大きくできる。
【１６５０３】
また、第１１４実施形態における導光板ユニットＦ１０１００では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０（発光手段Ｆ２２１）を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの取り外し、及び、取り付けができるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換作業を容易に行うことができる。
【１６５０４】
即ち、第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を交換する際に、導光板ユニットＦ２１００を正面枠Ｐ１４から取り外す必要が生じるものでは、ユニットでの交換が必要となるため、交換対象（導光板ユニットＦ２１００）が重くなりやすく、交換作業性が悪いという問題がある。
【１６５０５】
これに対し、第１１４実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０（発光手段Ｆ２２１）を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの取り外し、及び、取り付けができるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂのみ取り外すことができる。そのため、交換対象（第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ）を軽くでき、交換作業を容易にできる。
【１６５０６】
また、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０（発光手段Ｆ２２１）を交換する必要がないので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを交換する際の部品コストを低減しつつ、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に対応できる。
【１６５０７】
なお、第１１４実施形態における第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂは、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３及び外縁部Ｆ１０１１２が非形成とされる正面視右側（矢印Ｒ方向側）にスライド変位させることで、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の対向間から取り外すことが可能とされる。
【１６５０８】

これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外す際には、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放しなくても、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２との間に作業者の手が入る隙間分、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して開放すれば第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライドさせて取り外すことができる。よって、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを交換する際に必要なスペースを小さくすることができ、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換作業性を向上できる。

【１６５０９】

また、第１１４実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが２つ（複数）の導光板を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並べて配設することで、１枚の模様や図柄を表示するので、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとの配置を入れ替えることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂへの傷の付き具合を均等にできる。

【１６５１０】

即ち、一般的にパチンコ機Ａ１０の遊技方法として、遊技領域の左方側（矢印Ｌ方向側）の領域に遊技球を流下させる（打ち出す）左打ち遊技と、遊技領域の右方側（矢印Ｒ方向側）の領域に遊技球を流下させる（打ち出す）右打ち遊技とがある。そのため、遊技機の仕様上どちらか一方の遊技が多い（打ち出される遊技球の数が多い）場合には、導光板の一方に遊技球が流下することによる傷が多く形成され、導光板の交換が早期に必要となってしまう恐れがある。

【１６５１１】

これに対し、第１１４実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとの配置を入れ替えることができるので、一方に配設される導光板の傷が他方に配設される導光板の傷に比べて増加した場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとの配置を入れ替えることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂへの傷の付き具合を均等にできる。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換タイミングを遅くすることができる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂにかかるコストを低下できる。

【１６５１２】

なお、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとを入れ替えて使用する場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとにより合わせて表示される模様や図柄、上下左右対称である表示が好ましい。これによれば、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとを左右で入れ替えた場合に、上下反転すれば、入れ替え前と同様の表示を行うことができるからである。または、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとにそれぞれ単独で同様の表示がされるように形成して、左右を入れ替えた場合に同様の表示がされるようにしても良い。

【１６５１３】

次いで、図２４８３から図２４８５を参照して、第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００について説明する。上記第１１４実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位して着脱する場合について説明したが、第１１５実施形態では、導光板Ｆ１１４００を背面側（矢印Ｂ方向）側に変位させて着脱する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６５１４】

図２４８３は、第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００の分解正面斜視図である。図２４８４（ａ）は、導光板ユニットＦ１１１００の背面図であり、図２４８４（ｂ）は、図２４８４（ａ）のＥ１８ｂ－Ｅ１８ｂ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図であり、図２４８４（ｃ）は、図２４８４（ａ）のＥ１８ｃ－Ｅ１８ｃ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図である。図２４８５（ａ）は、導光板ユニットＦ１１１００の背面図であり、図２４８５（ｂ）は、図２４８５（ａ）のＥ１

９ｂ－Ｅ１９ｂ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図であり、図２４８５（ｃ）は、図２４８５（ａ）のＥ１９ｃ－Ｅ１９ｃ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図である。なお、図２４８４では、導光板Ｆ１１４００が配設された状態が図示され、図２４８５では、導光板Ｆ１１４００が取り外される途中の状態が図示される。

【１６５１５】

図２４８３から図２４８５に示すように、第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されるベース手段Ｆ１１１１０と、そのベース手段Ｆ１１１１０と正面視における外形が略同一に形成されベース手段Ｆ１０１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるカバー手段Ｆ１１１２０と、それらベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０の間に介在される導光板Ｆ１１４００と、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、ベース手段Ｆ１１１１０の正面側に変位可能な状態で配設される変位部材Ｆ１１１３０と、を主に備える。

【１６５１６】

なお、第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００は、第１１４実施形態における導光板ユニットＦ１０１００と同様、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。また、導光板ユニットＦ１１１００は、導光板Ｆ１１４００が遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ１１４００を保持する保持部材（ベース手段Ｆ１１１１０、カバー手段Ｆ１１１２０）が正面枠Ｐ１４に配設される。

【１６５１７】

ベース手段Ｆ１１１１０は、第１開口部Ｆ１１１１１ａ及び第２開口部Ｆ１１１１１ｂを有し、導光板ユニットＦ１１１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面を形成する板状の背面部Ｆ１１１１１と、背面部Ｆ１１１１１の外縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される外縁部Ｆ１１１１２と、背面部Ｆ１１１１１の第１開口部Ｆ１１１１１ａの縁部から正面側に向かって立設される第１立設部Ｆ１１１１３と、背面部Ｆ１１１１１の第２開口部Ｆ１１１１１ｂの縁部から正面側に向かって立設される第２立設部Ｆ１１１１４と、後述する変位部材Ｆ１１１３０の回転軸が挿通される貫通孔Ｆ１１１１６と、を主に備え、全体が光非透過性の樹脂材料から形成される。

【１６５１８】

背面部Ｆ１１１１１は、導光板ユニットＦ１１１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面となる部分であり、正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が正面枠Ｐ１４よりも小さく形成される。また、背面部Ｆ１１１１１には、後述する導光板Ｆ１１４００を介して背面側を視認可能とするための第１開口部Ｆ１１１１１ａと、その第１開口部Ｆ１１１１１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）に開口され、遊技球の通過経路を形成する第２開口部Ｆ１１１１１ｂとが形成される。

【１６５１９】

第１開口部Ｆ１１１１１ａは、導光板ユニットＦ１１１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４のガラスユニットＨ１６及び遊技盤Ａ１３と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成されると共に、導光板Ｆ１１４００の外形よりも大きく形成される。

【１６５２０】

第２開口部Ｆ１１１１１ｂは、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態において、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参照）に連通される開口であり、本体側下皿通路部Ｈ１６２の開口と略同一の大きさの開口に形成される。

【１６５２１】

外縁部Ｆ１１１１２は、導光板ユニットＦ１１１００の前後方向における厚みを確保するための壁部であり、背面部Ｆ１１１１１の外縁に沿って立設され、立設先端側がカバー

手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接される。
【１６５２２】
第１立設部Ｆ１１１１３は、導光板Ｆ１１４００の配設位置を位置決めするための壁部であり、第１開口部Ｆ１１１１１ａの縁部に沿って立設され、立設先端側がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接される。
【１６５２３】
また、導光板側照射用基板Ｆ２２０は、ベース手段Ｆ１１１１０の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁部Ｆ１１１１２と上方側の第１立設部Ｆ１１１１３との間に、発光手段Ｆ２２１を下方側（矢印Ｄ方向側）に配設した状態で配設され、第１開口部Ｆ１１１１１ａの上方側から下方側に向けて光を出射可能とされる。なお、上方側の第１立設部Ｆ１１１１３は、下方側、及び、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の第１立設部Ｆ１１１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が小さく設定され、後述するカバー手段Ｆ１１１２０との間に所定の隙間が形成される。この上方側の第１立設部Ｆ１１１１３とカバー手段Ｆ１１１２０との隙間を介して導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が導光板Ｆ１１４００の上端面に照射される。なお、第１１５実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第１０５実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。
【１６５２４】
更に、ベース手段Ｆ１１１１０の上方側（矢印Ｕ方向側）の第１立設部Ｆ１１１１３には、後述するカバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１に対して、導光板Ｆ１１４００の厚み分の距離を隔てた背面側（矢印Ｂ方向側）から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出される規制壁Ｆ１１１１３ｂが形成される。これにより、導光板Ｆ１１４００が、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１の背面側に当接された状態において、導光板Ｆ１１４００の上端側が背面側に移動することを規制できる。
【１６５２５】
第２立設部Ｆ１１１１４は、第２開口部Ｆ１１１１１ｂを介して内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参照）から送球される遊技球を正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）まで送球する通路であり、第２開口部Ｆ１１１１１ｂの縁部から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設され、少なくとも下方側（矢印Ｄ方向側）の第２立設部Ｆ１１１１４がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設される。
【１６５２６】
貫通孔Ｆ１１１１６は、後述する変位部材Ｆ１１１３０を変位させるためのレバー軸Ｆ１１１４２が挿通される部分であり、レバー軸Ｆ１１１４２の直径よりの大きい直径の円形状に形成される。
【１６５２７】
カバー手段Ｆ１１１２０は、導光板ユニットＦ１１１００の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する板状の正面部Ｆ１１１２１を備え、光非透過性の樹脂材料から形成される。また、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１には、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース手段Ｆ１１１１０の第１開口部Ｆ１１１１１ａと対応する位置に開口される第１開口部Ｆ１１１２１ａと、ベース手段Ｆ１１１１０の第２開口部Ｆ１１１１１ｂと対応する位置に開口される第２開口部Ｆ１１１２１ｂとが形成される。
【１６５２８】
第１開口部Ｆ１１１２１ａは、ベース手段Ｆ１１１１０の第１開口部Ｆ１１１１０ａと共に、ベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０の対向間に配設される導光板Ｆ１１４００を介して背面側（矢印Ｂ方向側）を視認可能とするための開口であり、ベース手段Ｆ１１１１０の第１開口部Ｆ１１１１０ａ及び導光板Ｆ１１４００の外形よりも小さい大きさの開口に形成され、導光板Ｆ１１４００が正面側（矢印Ｆ方向側）に抜け出ることが抑制される。
【１６５２９】

第２開口部Ｆ１１１２１ｂは、導光板ユニットＦ１１１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４に形成される払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）に連通される開口であり、払出球受口部Ｈ１４３の開口と略同一の大きさの開口に形成される。また、第２開口部Ｆ１１１２１ｂの縁部には、ベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４が当接されており、これにより、本体側下皿通路部Ｈ１６２から第２開口部Ｆ１１１２１ｂに送球される遊技球をカバー手段Ｆ１１１２０側（即ち、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３）に送球できる。

【１６５３０】

導光板Ｆ１１４００は、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成される。また、導光板Ｆ１１４００は、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設されると共に、第１立設部Ｆ１１１１３の内側に収容される大きさに形成される。

【１６５３１】

また、導光板Ｆ１１４００には、レーザー加工等により導光板Ｆ４００の内部に粗面加工される反射部Ｆ１１４１０が形成される。これにより、導光板Ｆ１１４００の内部に入射される光は、反射部Ｆ１１４１０の荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、導光板Ｆ１１４００に形成される模様や図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【１６５３２】

変位部材Ｆ１１１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能に構成される部材であり、後述するレバー部材Ｆ１１１４０のレバー軸Ｆ１１１４２が挿入される被軸支部Ｆ１１１３１が他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））に形成される。変位部材Ｆ１１１３０は、レバー部材Ｆ１１１４０が回転されることで、一端側を上下方向に変位可能に構成される。

【１６５３３】

レバー部材Ｆ１１１４０は、作業者が把持して操作可能な操作部Ｆ１１１４１と、その操作部Ｆ１１１４１から正面側（矢印Ｆ方向側）に円柱状に突出されるレバー軸Ｆ１１１４２と、を備え、レバー軸Ｆ１１１４２がベース手段Ｆ１１１１０の貫通孔Ｆ１１１１６を背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通して変位部材Ｆ１１１３０の被軸支部Ｆ１１１３１に嵌合される。よって、ベース手段Ｆ１１１１０の背面側に配設される操作部Ｆ１１１４１を回転操作することで、変位部材Ｆ１１１３０を回転変位させることが可能とされる。

【１６５３４】

なお、変位部材Ｆ１１１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態（図２４８５に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４に形成される開口Ｆ１１１１４ａを介して第２立設部Ｆ１１１１４の内側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１１１１１ｂの内側の領域）に位置すると共に、一端側が第１立設部Ｆ１１１１３の外側の領域（正面視において導光板Ｆ１１４００が配設される領域の外側）に位置するように構成される。

【１６５３５】

一方で、変位部材Ｆ１１１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態（図２４８４に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４の外側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１１１１１ｂの外側の領域）に位置すると共に、一端側が第１立設部Ｆ１１１１３に形成される切り欠きＦ１１１１３ａを介して第１立設部Ｆ１１１１３の内側の領域（正面視において導光板Ｆ１１４００が配設される領域）に位置するように構成される。

【１６５３６】
なお、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））には、一端側が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態において、ベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４の内側の領域を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に分断可能な正面視形状に形成される遮断部Ｆ１１１３２が形成される。これにより、変位部材Ｆ１１１３０の一端側が下方側に変位された状態では、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参照）から送球される遊技球が導光板ユニットＦ１１１００を通過することを規制することが可能とされる。
【１６５３７】
よって、第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００では、導光板Ｆ１１４００が取り外し可能な状態（レバー部材Ｆ１１１４０が回転され変位部材Ｆ１１１３０の一端側が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態）とされた場合に、内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の送球を遮断部Ｆ１１１３２により規制できる。これにより、導光板Ｆ１１４００が取り外される状態、即ち、正しい遊技状態とされていない状態で、遊技球が所定の遊技領域まで打ち出されて遊技が開始されることを抑制できる。
【１６５３８】
また、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））の遮断部Ｆ１１１３２は、一端側が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態において、切り欠き部Ｆ１１１１３ａを介して第１立設部Ｆ１１１１３の内側に突出するように構成される。なお、遮断部Ｆ１１１３２は、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１に対して、導光板Ｆ１１４００の厚み分の距離を隔てた背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される。これにより、導光板Ｆ１１４００が、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１の背面側に当接された状態において、遮断部Ｆ１１１３２により、導光板Ｆ１１４００の下端側の背面側への移動を規制することができる。
【１６５３９】
上述したように、導光板Ｆ１１４００は、正面側（矢印Ｆ方向側）への移動がカバー手段Ｆ１１１２０により規制され、上端側の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動がベース手段Ｆ１１１１０の規制壁Ｆ１１１１３ｂにより規制され、下端側の背面側への移行が変位部材Ｆ１１１３０の遮断部Ｆ１１１３２により規制される。従って、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態では、導光板Ｆ１１４００の移動を規制できる。
【１６５４０】
なお、導光板Ｆ１１４００を交換する際には、図２４８５に示すように、レバー部材Ｆ１１１４０を操作して、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））を下方側（矢印Ｄ方向側）に変位させて、導光板Ｆ１１４００の下端側の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動を許容した後で、導光板Ｆ１１４００の下端側を背面側へ移動させつつ、導光板Ｆ１１４００の上端側をカバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１とベース手段Ｆ１１１１０の規制壁Ｆ１１１１３ｂとの間から引き抜くことで、導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０から取り外すことができる。
【１６５４１】
また、導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に取り付ける場合には、上記の反対の手順で導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に配設すると共に、レバー部材Ｆ１１１４０を操作して変位部材Ｆ１１１３０を導光板Ｆ１１４００に係合させることで、導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に取り付けられる。従って、第１１５実施形態では、レバー部材Ｆ１１１４０の操作により導光板Ｆ１１４００に変位部材Ｆ１１１３０を係合させることができるので、作業者の導光板Ｆ１１４００の交換作業性を向上できる。
【１６５４２】

以上のように構成される第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００によれば、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、導光板Ｆ１１４００の配設領域を大きくできる。

【１６５４３】

即ち、上記第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）を、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）を避けて形成するものでは、その分、保持部材の配設位置が限定され、その保持部材の配設位置に合わせて導光板Ｆ４００の外形を小さくする必要が生じる。

【１６５４４】

これに対し、第１１５実施形態では、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）を避けてベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０を形成する必要が無くなる。よって、ベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に合わせて導光板Ｆ１１４００の外形を小さく調整する必要が無くなる。その結果、導光板Ｆ１１４００の配設領域を大きくできる。

【１６５４５】

また、第１１５実施形態における導光板ユニットＦ１１１００では、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、導光板Ｆ１１４００の取り外し、及び、取り付けができるので、導光板Ｆ１１４００の交換作業を容易に行うことができる。

【１６５４６】

即ち、第１０７実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を交換する際に、導光板ユニットＦ２１００を正面枠Ｐ１４から取り外す必要が生じるものでは、ユニットでの交換が必要となるため、交換対象（導光板ユニットＦ２１００）が重くなりやすく、交換作業性が悪いという問題がある。

【１６５４７】

これに対し、第１１５実施形態では、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０（発光手段Ｆ２２１）を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、導光板Ｆ１１４００の取り外し、及び、取り付けができるので、導光板Ｆ１１４００のみ取り外すことができる。そのため、交換対象（導光板Ｆ１１４００）を軽くでき、交換作業を容易にできる。

【１６５４８】

また、ベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０（発光手段Ｆ２２１）を交換する必要がないので、導光板Ｆ１１４００を交換する際の部品コストを低減しつつ、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に対応できる。

【１６５４９】

なお、第１１５実施形態では、導光板Ｆ１１４００を交換する際に、上述したように、導光板Ｆ１１４００の下端側の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動を許容した後で、導光板Ｆ１１４００の下端側を背面側へ移動させつつ、導光板Ｆ１１４００の上端側をカバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１とベース手段Ｆ１１１１０の規制壁Ｆ１１１１３ｂとの間から引き抜く、即ち、正面枠Ｐ１４の背面側へ導光板Ｆ１１４００を傾倒させる必要があるので、導光板Ｆ１１４００を取り外す際には、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放することを必須な作業にできる。そのため、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放する分、作業性が悪くなるものの、不正に導光板Ｆ１１４００が取り外されることを抑制できる。

【１６５５０】
次いで、図２４８６を参照して、第１１６実施形態における導光板ユニットＦ１２１００について説明する。上記第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００を変位させるための駆動源が配設されない場合について説明したが、第１１６実施形態では、導光板ユニットＦ１２１００に振動モータＦ１２９００を配設する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１６５５１】
図２４８６（ａ）は、第１１６実施形態における導光板ユニットＦ１２１００の正面図であり、図２４８６（ｂ）は、導光板ユニットＦ１２１００、遊技盤Ａ１３、及び、外枠Ｈ１１の分解正面斜視図である。なお、図２４８６（ａ）では、一側カバー手段Ｆ２５００が取り外された状態の導光板ユニットＦ１２１００が図示される。
【１６５５２】
図２４８６に示すように、第１１６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０は、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ１２１００が配設される。また、導光板ユニットＦ１２１００は、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３の正面側に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）が外枠Ｈ１１の内側に配置される。
【１６５５３】
導光板ユニットＦ１２１００は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に導光板Ｆ４００を挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ２５００及び他側カバー手段Ｆ２６００と、一側ベース手段Ｆ２２００に配設される振動モータＦ１２９００と、を主に備える。
【１６５５４】
振動モータＦ１２９００は、電力を付与するための配線が接続される本体部Ｆ１２９１０と、その本体部Ｆ１２９１０に対して回転可能な状態で配設される回転軸Ｆ１２９２０と、その回転軸Ｆ１２９２０の回転軸の偏心した位置に配設される錘Ｆ１２９３０と、を主に備えて構成され、回転軸Ｆ１２９２０と共に錘Ｆ１２９３０を回転させることで、錘Ｆ１２９３０の偏心により本体部Ｆ１２９１０に振動を付与することが可能とされる。
【１６５５５】
また、振動モータＦ１２９００は、本体部Ｆ１２９１０が一側ベース手段Ｆ２２００に配設されており、回転軸Ｆ１２９２０と共に錘Ｆ１２９３０を回転させることで、一側ベース手段Ｆ２２００及びその一側ベース手段Ｆ２２００に配設される導光板Ｆ４００を振動させることができる。
【１６５５６】
なお、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０の始動は、他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００に配設されるスイッチＦ１２９４０をＯＮする（背面側に向かって押し込む）ことで行わる様に構成される。よって、第１１６実施形態では、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後で、作業者がスイッチＦ１２９４０を操作（ＯＮに）することにより、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０を任意のタイミングで回転させる（導光板Ｆ４００に振動を付与する）ことが可能に構成される。
【１６５５７】
以上のように構成される導光板ユニットＦ１２１００では、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ

６０と導光板Ｆ４００がとの間に遊技球が詰まった場合に、球詰まりを解消する作業を簡易に行うことができる。

【１６５５８】

ここで、上記第１０６実施形態のように、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するために導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設した場合には、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側を開放する必要がある。即ち、遊技盤Ａ１３の正面側に作業者の手を入れるための空間を形成する必要がある。

【１６５５９】

これに対し、第１１６実施形態における導光板ユニットＦ１２１００では、振動モータＦ１２９００により導光板Ｆ４００を振動させることができるので、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、振動モータＦ１２９００により導光板Ｆ４００を振動させて（振動モータＦ１２９００の振動を導光板Ｆ４００に伝達して）、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に詰まった球を動かす（揺らす）ことで、球詰まりを解消することができる。よって、上記したように、導光板ユニットＦ１２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を開放することなく遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間の球詰まりを解消することができる。その結果、遊技者の作業（球詰まりを解消する作業）を簡易にできる。

【１６５６０】

なお、この場合、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチＦ１２９４０を介して作業者の手にも伝達することができるので、振動モータＦ１２９００が駆動してることをスイッチＦ１２９４０を操作する作業者にも認識させることができる。即ち、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチがＯＮされたことを認識させるための駆動源として利用できる。その結果、部品コストを削減できる。

【１６５６１】

次いで、図２４８７を参照して、第１１７実施形態における導光板ユニットＦ１３１００について説明する。上記第１１０実施形態では、導光板ユニットＦ６１００の発光手段Ｆ２２１が正面枠Ｐ１４の正面側から視認されない場合について説明したが、第１１７実施形態では、導光板ユニットＦ６１００の発光手段Ｆ２２１が正面枠Ｐ１４を介して視認される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１６５６２】

図２４８７（ａ）は、第１１７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図２４８７（ｂ）は、発光手段Ｆ２２１の光の照射方向と反対方向視における光照射ユニットＦ６１００Ａの側面図である。なお、図２４８７（ａ）は、図２４６９（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応する。また、図２４８７（ｂ）では、導光板Ｆ６４００が透明視して図示されると共に外形が破線で表示される。

【１６５６３】

図２４８７（ａ）に示すように、第１１７実施形態では、上記第１１０実施形態における導光板ユニットＦ６１００と同様に、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ６１００Ａと、その光照射ユニットＦ６１００Ａから照射される光を入射可能に構成される導光板Ｆ６４００とがそれぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とに配設される。即ち、光照射ユニットＦ６１００Ａと導光板Ｆ５４００とが別のユニットとして構成され、異なるユニット（正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２と）に配設される。

【１６５６４】

また、図２４８７（ｂ）に示すように、光照射ユニットＦ６１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０には、複数（第１１７実施形態では５個）の発光手段Ｆ２２１（以下の説明

では、図２４８７（ｂ）の左側には配設される発光手段Ｆ２２１から順に発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇと称す）が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を開けて配設される。なお、所定の間隔とは、均一の間隔であってもよく、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄に合わせた不均一の間隔であっても良い。

【１６５６５】

さらに、第１１７実施形態における正面枠Ｐ１４には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の貫通孔Ｐ１３０１４ｙが形成される。第１１７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の正面側から貫通孔Ｐ１３０１４ｙを介して導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）を視認することで、発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇから出射される光を導光板Ｆ６４００の反射部Ｆ４１０を介すことなく光を視認可能に構成される。即ち、第１１７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の貫通孔Ｐ１３０１４ｙを介して正面枠Ｐ１４の正面側に発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇの光を照射可能に構成される。

【１６５６６】

また、複数の貫通孔Ｐ１３０１４ｙは、光照射ユニットＦ６１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０に配設される複数の発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇと対応する位置に形成される。これにより、それぞれの貫通孔Ｐ１３０１４ｙからそれぞれの発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇの光を視認可能とされる。これにより、複数の発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇのうちどの発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇが点灯しているのかを、遊技者または作業者に認識させやすくできる。

【１６５６７】

さらに、図２４８７（ｂ）に示すように、複数の発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇのうち一部の発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆの光照射側には、導光板Ｆ６４００の上端側が重なる状態で配設される。これにより、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆから出射された光は、導光板Ｆ６４００に入射され導光板Ｆ６４００を透過し導光板Ｆ６４００から正面側に出射されて視認可能とされる。即ち、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆから出射された光は、導光板Ｆ６４００を介して視認可能とされる。そのため、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆの光は、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇの光の照射方向に対して異なる方向に照射される。よって、第１１７実施形態では、パチンコ機Ａ１０を正面視する位置（高さ）によって、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆと、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇとのそれぞれの光の視認のされやすさを変更できる。

【１６５６８】

また、第１１７実施形態では、第１１０実施形態における正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際と同様に、作業者が光照射ユニットＦ６１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）を内枠Ｈ１２から取り外さなくても、作業者にパチンコ機Ａ１０の状態を報知することが可能とされる。例えば、複数の発光手段Ｆ２２１の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常を作業者に報知することができる。

【１６５６９】

この場合、第１１７実施形態では、上記したように発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆと、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇとのそれぞれの光の視認のされやすさを変更できるので、例えば、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇは異常を作業者に気付かせるための報知手段として使用しつつ、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆは発光態様の組み合わせにより異常の内容を作業者に知らせる手段として使用したり、又は、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇは異常を作業者に気付かせるための報知手段として使用しつつ、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆは遊技者に異常を気付かせるための報知手段として使用する等、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆと、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇとで、異なる役割を持たせることができる。

【１６５７０】

また、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面

枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させることができるので、導光板Ｆ６４００の光入射面に作業者がアクセス可能となる。その結果、導光板Ｆ６４００の光入射面の清掃を簡易にでき、導光板Ｆ６４００への光の入射量を維持することができる。

【１６５７１】

さらに、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させられるので、導光板Ｆ６４００の交換時には、導光板Ｆ６４００のみの交換作業を行いやすくできる。

【１６５７２】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１６５７３】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【１６５７４】

上記第１０５実施形態では、一側ベース手段Ｆ２００に導光板Ｆ４００に入射可能な光を出射可能な導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、他側ベース手段Ｆ３００にも導光板Ｆ４００に入射可能な光を出射可能な発光手段を有する基板を配設して、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両側（一方向以外の他方向側）から導光板Ｆ４００に光を入射させるように構成しても良い。

【１６５７５】

上記第１０５実施形態では、導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０２が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く形成され、他側ベース手段Ｆ３００に対しての導光板Ｆ４００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における相対変位が許容される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０２を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にも大きく形成して、他側ベース手段Ｆ３００に対しての導光板Ｆ４００の上下方向における相対変位を許容するように構成しても良い。

【１６５７６】

また、上記第Ｊ０１では、他側ベース手段Ｆ３００に対する導光板Ｆ４００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の相対変位を許容することで、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２に配設しやすくする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２に対して他側ベース手段Ｆ３００又は一側ベース手段Ｆ２００の相対変位を許容しても良い。即ち、導光板ユニットＦ１００が背面ケースＤ３００に対して取付位置を変更可能に構成しても良い。

【１６５７７】

上記第１０５実施形態では、導光板ユニットＦ１００が導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）以外に複数の基板（導光板側照射用基板Ｆ２３０、基板部材Ｆ８２０）を備える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１０６実施形態から第１１６実施形態のように、導光板側照射用基板Ｆ２２０（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）のみを備えるものであっても良い。なお、この場合には、一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、一側カバー手段Ｆ５００、他側カバー手段Ｆ６００を光

非透過性の材料から形成しても良い。
【１６５７８】
　また、上記第１０５実施形態、第１０６実施形態～第１１６実施形態では、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）が、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに向けて光を照射する場合について説明したが、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、光を発光可能に構成される部位であればよく、発光された光の全てが導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに入射されるものでなくても良い。即ち、一部の光が導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの外側の領域に出射されるものであっても良い。
【１６５７９】
　上記第１０５実施形態、及び、第１０６実施形態～第１１６実施形態では、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが光透過性の樹脂材料から形成される場合について説明したが、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、プラスチック、アクリル、レジン等、入射された光を透過して所定の方向へ向けて出射可能な部位であれば何でも良く、樹脂材料でなくてもよい。
【１６５８０】
　また、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、光を透過可能に構成されるものであれば、色付きの透明板であっても良い。
【１６５８１】
　上記第１０６実施形態～第１０８実施形態、及び、第１１０実施形態～第１１７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置するものであれば、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００の配設対象を変更してもよい。例えば、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を外枠Ｈ１１に配設しても良く、遊技盤Ａ１３の正面側に配設しても良い。
【１６５８２】
　なお、遊技盤Ａ１３の正面側に導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を配設する場合には導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を遊技盤Ａ１３に配設した状態でユニット化できるので、パチンコ機Ａ１０（外枠Ｈ１１、内枠Ｈ１２、遊技盤Ａ１３、及び、正面枠Ｐ１４）を組み立てる際に、組み付けが必要なユニット（導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００）を減らすことができる。そのため、パチンコ機Ａ１０の組み立て作業性を向上できる。
【１６５８３】

また、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更する際には、ユニット化した導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と遊技盤Ａ１３とを、内枠Ｈ１２から取り外して、別の導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と別の遊技盤Ａ１３とをユニット化したものを内枠Ｈ１２に取り付ければ、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更することが可能となる。そのため、パチンコ機Ａ１０の仕様変更を簡易に行うことができる。

【１６５８４】

上記第１０６実施形態～第１０８実施形態、及び、第１１０実施形態～第１１７実施形態では、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４に螺子で固定する場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４とのそれぞれに係合部および被係合部を形成して、係合部を被係合部に係合させて導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４に係合させても良い。この場合、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４との係合を解除した状態で、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を遊技盤Ａ１３に対して変位（スライド又は回転）可能に構成しても良い。

【１６５８５】

上記第１０６実施形態～第１０８実施形態、及び、第１１０実施形態～第１１７実施形態では、一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側カバー手段Ｆ２７００、ベース手段Ｆ１０１１０，Ｆ１１１１０、及び、カバー手段Ｆ１０１２０，Ｆ１１１２０が光非透過性の材料から形成される場合について説明したが、上記第１０５実施形態における一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００のように、光透過性の材料から形成して、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側カバー手段Ｆ２７００、ベース手段Ｆ１０１１０，Ｆ１１１１０、及び、カバー手段Ｆ１０１２０，Ｆ１１１２０を透過して導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００の正面側や背面側から出射されるようにしても良い。

【１６５８６】

上記第１０６実施形態～第１１７実施形態では、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに直接入射される場合について説明したが、上記第１０５実施形態における導光板ユニットＦ１００のように、導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿って拡散手段Ｆ２４０を配設して、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が拡散した後で、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに入射されるように構成しても良い。

【１６５８７】

上記第１０６実施形態では、導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００の正面視における外形が遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも大きく形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形と略同一の外形に形成されていても良い、又、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも小さい外形に形成されていても良い。

【１６５８８】
なお、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも小さい外形の導光板Ｆ４００に形成される場合には、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面側が、導光板Ｆ４００に塞がれた領域と塞がれていない領域とを形成でき、それらの領域の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の対向間の間隔の違いにより、遊技領域を流下する遊技球に前後方向の動きを付与することができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に遊技者の視線を集めやすくできると共に、導光板Ｆ４００を小さくして導光板Ｆ４００の部品コストを低減できる。
【１６５８９】
上記第１０５実施形態、及び、上記第１０６実施形態～第１１７実施形態では、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）において略矩形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの形状は何でも良い。例えば、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面視形状に合わせて、上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁を円弧状に形成しても良い。
【１６５９０】
この場合に、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの上端側から光を入射することで、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに光が入射される際の屈折を利用して、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの中央部に発光手段Ｆ２２１の光を集めやすくできる。一方、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの下方側から光を入射させた場合には、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの内部を上端側に向かって進み、その光を上端側の外縁（他側ベース手段Ｆ３００，Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ６００，Ｆ５６００）で反射させた際に、その反射光を導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの中央部に向けて進ませ、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの中央部に発光手段Ｆ２２１の光を集めやすくできる。その結果、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。
【１６５９１】
また、上記第１１７実施形態においては、振動モータＦ１２９００が配設される上方側（矢印Ｕ方向側）の導光板Ｆ４００の外縁を円弧状に形成することで、正面視（矢印Ｂ方向視における導光板Ｆ４００の中央部に振動モータＦ１２９００から伝達される振動を伝達しやすくできる。その結果、導光板Ｆ４００の全体を振動させやすくして、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との対向間に詰まった遊技球の球詰まりを解消しやすくできる。
【１６５９２】
なお、この場合、円弧状に形成した導光板Ｆ４００の上端側の側面を、振動モータＦ１

２９００が配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００に当接させることが好ましい。これによれば、振動モータＦ１２９００から一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００に伝わる振動を、導光板Ｆ４００の上端側に伝えやすくできるからである。

【１６５９３】

なお、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、上端側が円弧状に形成されるものだけでなく、円弧に近い形状であれば上述した効果と同様の効果を得ることができる。そのため、例えば、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの上端側を台形形状に形成しても良く、また、鋸歯形状や波形状に形成しても良い。

【１６５９４】

また、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、上端側が円弧状に形成されるものだけでなく、正面視における外周縁の少なくとも一部または全部が円弧状や、台形形状、鋸歯形状、波形状に形成されるものであっても良い。

【１６５９５】

上記第１０６実施形態～第１０８実施形態及び、第１１０実施形態では、正面視（矢印Ｂ方向視）において、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００の外縁部の一部または全部が正面視において視認可能とされるもの（正面枠Ｐ１４と重ならない位置に配設されるもの）であっても良い。この場合には、正面視における正面枠Ｐ１４の枠幅をあえて大きくする必要が無くなるので、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００を大きくできると共に、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００の正面視における外形にバリエーションを付与することができる。

【１６５９６】

上記第１０６実施形態～第１０８実施形態では、発光手段Ｆ２２１が配設される導光板Ｆ４００の一側と反対側の他側に他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、発光手段Ｆ２２１が配設される側と異なる導光板Ｆ４００の外周面を非光透過性のテープの貼付するものであっても良い。これによれば、導光板Ｆ４００の側端面から発光手段Ｆ２２１の光が抜け出ることを抑制して、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【１６５９７】

上記第１０６実施形態～第１０８実施形態では、正面視において導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる場合について説明したが、必ずしもこれに限れられるものではなく、例えば、正面枠Ｐ１４の正面における枠幅を小さく（窓部Ｈ１４ｅの領域を大きく）して、導光板Ｆ４００の演出領域（模様や図柄の表示領域）を大きくすると共に、遊技盤Ａ１３の視認可能な領域を大きくしても良い。この場合には、正面視における導光板Ｆ４００及び遊技盤Ａ１３の演出領域を大きくできるので、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１６５９８】

上記第１０９実施形態では、導光部Ｆ５４２０と装飾カバー部Ｆ５４３０とを光透過性の樹脂材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光部Ｆ５４２０と装飾カバー部Ｆ５４３０とで樹脂材料を変更して、装飾カバー部Ｆ５４３０を光非透過性の樹脂材料から形成しても良い。この場合には、導光部Ｆ５４２０に入射される発光手段Ｆ２２１の光が、装飾カバー部Ｆ５４３０に分散しなくなるので、発光手段Ｆ２２１から出射される光の光量を多くしなくても、導光部Ｆ５４２０に表示さ

れる模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。
【１６５９９】
上記第１１０実施形態では、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を正面側下方の斜めに向けて出射する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上記第１０５実施形態、第１０６実施形態～第１０９実施形態における導光板ユニットＦ１００，Ｆ２１００のように、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を導光板Ｆ４００の正面と平行な方向に向けて出射するように構成しても良い。
【１６６００】
上記第１１１実施形態では、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを合わせて視認させる場合について説明したが、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様を背面ケースＤ３００に配設される役物と合わせて視認させるものであっても良い。この場合、背面ケースＤ３００に配設される役物を上記第１１１実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１のように前後方向に変位可能に構成することが好ましい。
【１６６０１】
また、上記第１１１実施形態では、導光板Ｆ４００に図柄や模様を表示させる前に、第３図柄表示装置Ｈ８１を導光板Ｆ４００側（正面側（矢印Ｆ方向側））に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示とを合わせて視認させている際、即ち、導光板Ｆ４００に模様や図柄を表示している間に、第３図柄表示装置Ｈ８１を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に繰り返し変位させるものであっても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１の左右方向の一方側または他方側を正面側に変位させるものであっても良い。
【１６６０２】
上記第１１２実施形態、及び第１１３実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａに光を照射する発光手段Ｆ２２１のみ配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａに光を照射する発光手段Ｆ２２１と、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂに光を照射する発光手段Ｆ２２１とをそれぞれ備えるものであっても良い。この場合には、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａに表示される模様や図柄の色と、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄の色とを異なるものにしたり、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとに表示される模様や図柄をそれぞれ異なるタイミングで表示したりできる。その結果、発光手段Ｆ２２１の制御が複雑になるものの、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの表示による演出効果を向上できる。
【１６６０３】
上記第１１２実施形態、及び、第１１３実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの２枚の導光板を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、３枚の導光板を前後方向に重ねて配設するものであっても良い。なお、この場合、３枚の導光板の前後方向の間隔は、所定の隙間を空けて配設されるものであっても、当接した状態で配設されるものであっても、一方側の２枚が隙間を空けて配設され他方側の２枚が当接した状態で配設されるものであっても良い。
【１６６０４】
また、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの間に、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとは光の透過率の異なる別の透明材料（例えば、ガラスや液体等）を挟んだ状態で第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとを配設しても良い。
【１６６０５】

上記第１１２実施形態、及び、第１１３実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの２枚の導光板の間に隙間が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとが当接した状態で配設され、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ（又は、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ）を透過する光が第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ（又は、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ）に入射され可能とされるものであっても良い。しかしながら、この場合には、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとを透過する光が互いの導光板に入射可能となるので、光が分散し、所定の位置での発光量を得られない可能性があるものの、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂの全体を均一に発光できる。

【１６６０６】

上記第１１３実施形態では、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設するものであってもよく、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側と背面側とに、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設するものであっても良い。

【１６６０７】

また、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの側端面からも光を入射差させるための発光手段Ｆ２２１を別途備えるものであっても良い。この場合には、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側と側端面との２面から光を入射させることができるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【１６６０８】

上記第１１４実施形態では、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライド変位させる場合について説明したが、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放する際の遠心力で第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがスライド変位しないように、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面において第２導光板Ｆ１０４００Ｂと隣り合う位置から上方側（矢印Ｕ方向側）に突出する突出部を形成しても良い。この場合、第２導光板Ｆ１０４００Ｂが左右方向の遠心力で変位する際に第２導光板Ｆ１０４００Ｂを突出部に当接させることで、第２導光板Ｆ１０４００Ｂの所定以上の変位を規制できる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設位置が位置ずれすることを抑制でき、適切な位置で第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの模様や図柄の表示を遊技者に視認させることができる。

【１６６０９】

この場合において、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外す場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向にスライド変位して第２導光板Ｆ１０４００Ｂを突出部に当接させた後、上方側に第２導光板Ｆ１０４００Ｂを持ち上げる（突出部を乗り越えさせる）ことで、第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外すことができる。

【１６６１０】

なお、突出部の乗り越え高さは、左右方向へのスライド変位前の第２導光板Ｆ１０４００Ｂと突出部との左右方向における隙間よりも大きく設定されることが好ましい。これによれば、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの左右方向の配置の位置ずれを少なくできると共に、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが不用意に脱落することを突出部により抑制しやすくできるからである。

【１６６１１】
上記第１１４実施形態では、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位させるものであっても良い。
【１６６１２】
この場合、上方側に向けて第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライド変位させることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外し可能な構成とすることで、第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面を第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの載置面とすることができるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの着脱作業を簡易にできる。
【１６６１３】
上記第１１４実施形態では、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを正面枠Ｐ１４の右側（矢印Ｒ方向側）、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した側（正面枠Ｐ１４の回転軸と反対側）にスライド変位させる場合について説明したが、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを正面枠Ｐ１４の左側（矢印Ｌ方向側、正面枠Ｐ１４の回転軸側）にスライド変位させることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外し可能に構成されるものであっても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライド変位させるための領域を確保するために、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放することが必須となる。そのため、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放する分、作業性が悪くなるものの、不正に導光板Ｆ１１４００が取り外されることを抑制できる。
【１６６１４】
また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に転動させて、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを着脱可能に構成しても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを着脱する際に、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの姿勢を変更できるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設途中で、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを正しく配設したと作業者勘違いしてしまうことを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設作業の間違いを防止できる。
【１６６１５】
上記第１１４実施形態および、第１１５実施形態では、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図２３３１参照）から正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図２３３１参照）の間の通路を導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の通路を導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に形成するものであっても良い。例えば、正面枠Ｐ１４の発射位置送球ユニットＨ１７０（図２３２９参照）から内枠Ｈ１２の球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３２９参照）の間の通路を導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に形成しても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外された状態とされた際に、変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０により球発射ユニットＨ１１２ａへの球の送球を規制できる。そのため、上皿Ｈ１７に遊技球が一定数貯留されていたとしても、遊技が開始されることを抑制した状態（遊技球が所定の遊技領域まで打ち出されない状態）を導光板Ｆ１１４００が取り外されたタイミングで形成できる。
【１６６１６】

上記第１１４実施形態、及び、第１１５実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されると、球発射ユニットＨ１１２ａへの遊技球の送球を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されると、球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ａ１３の遊技領域への遊技球の送球通路を塞ぐ位置に変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０を変位させるものであっても良い。これによれば、球発射ユニットＨ１１２ａから打ち出される遊技球の送球を規制することができるので、遊技が正常に行われていないことを遊技者または作業者に早いタイミングで認識させやすくできる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを抑制しやすくできる。

【１６６１７】

また、この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを抑制するために（遊技球の送球を規制するために）、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に球通路を形成する必要がないので、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００の構造を簡素にできる。その結果、部品コストを低減できる。

【１６６１８】

上記第１１４実施形態、及び、第１１５実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されると、球発射ユニットＨ１１２ａへの遊技球の送球を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技領域を遊技球が正常に流下できなくなり、遊技者および作業者に第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを認識させられるものであれば、何でも良い。

【１６６１９】

例えば、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の正面側に配設されるガラスユニットＨ１６との前後方向における対向間を少なくとも遊技球の直径よりも大きくして、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外された状態で遊技領域を遊技球が流下しようとした場合に、遊技領域とガラスユニットＨ１６との対向間の空間（遊技領域の正面側）に遊技球を落下させるものであっても良い。この場合、遊技球が遊技領域の正面側に落下するので、遊技が正常に行われていないことを遊技者または作業者に早いタイミングで認識させやすくできる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを抑制しやすくできる。

【１６６２０】

なお、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の正面側に配設されるガラスユニットＨ１６との前後方向における対向間の距離は、必ずしも遊技球の直径よりも大きくする必要があるものではなく、遊技球が遊技領域を正常に流下しなくなる距離であれば、遊技球の直径よりも小さくても良い。この場合、遊技領域の正面側を遊技球が落下するスペースがなくなるため、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを遊技者または作業者に早いタイミングで認識させ難くなるものの、前後方向の幅を小さくできるので、パチンコ機Ａ１０が大型化する（正面側に張り出す）ことを抑制できる。

【１６６２１】

上記第１１４実施形態、及び、第１１５実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されることに連動して変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０を変位させることで、遊技球の正常な打ち出し及び流下を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限れるものではなく、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されたことを検出するセンサ装置を備え、そのセンサ装置の検出により、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を停止しても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４０

０Ｂ、導光板Ｆ１１４００に連動する変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０を不要とできるので、機械的な接続をなくすことができ、構造を簡易にできる。

【１６６２２】

上記第１１４実施形態、及び、第１１５実施形態では、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００を正面枠Ｐ１４に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、外枠Ｈ１１、内枠Ｈ１２、又は、遊技盤Ａ１３の正面側に配設するものであっても良い。なお、この場合には、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ１１４００との間の球詰まりを解消しやすくするために、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００を外枠Ｈ１１、内枠Ｈ１２、又は、遊技盤Ａ１３に対して、相対変位可能に配設することが好ましい。

【１６６２３】

上記第１１０実施形態、第１１３実施形態～第１１５実施形態、及び、第１１７実施形態では、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂのみを交換可能に構成される場合について説明したが、上記第１１０実施形態、第１１３実施形態～第１１５実施形態、及び、第１１７実施形態では、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの取り付け時にそれら導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの前後を間違えた場合に取り付けられない構造として、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの配設間違いを抑制しても良い。

【１６６２４】

なお、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂを間違えて取り付けられない構造としては、例えば、正面視における導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの形状を左右で非対称な形状とすることが好ましい。

【１６６２５】

上記第１１０実施形態、第１１３実施形態～第１１５実施形態、及び、第１１７実施形態では、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂのみを交換可能に構成される場合について説明したが、上記第１１０実施形態、第１１３実施形態～第１１５実施形態、及び、第１１７実施形態では、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に合わせて（交換後の導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの表示に合わせて）、発光手段Ｆ２２１の配設位置を変更可能に構成しても良い。

【１６６２６】

これによれば、交換後の導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの表示に合わせて、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの適した位置から発光手段Ｆ２２１の光を導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに入射させることができる。その結果、交換後の導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの表示を遊技者に視認させやすくできる。

【１６６２７】

なお、発光手段Ｆ２２１の配設位置を変更可能にする構造としては、案内レールに発光手段Ｆ２２１が配設され、その案内レール上を発光手段Ｆ２２１が変位可能とされる構造であったり、直動変位可能なソレノイドが発光手段Ｆ２２１に接続され、そのソレノイドの駆動により発光手段Ｆ２２１が変位可能とされる構造であったり、発光手段Ｆ２２１が

軸支された状態で配設され、その軸を中心に発光手段Ｆ２２１が変位（回動）可能とされる構造が例示される。

【１６６２８】

また、発光手段Ｆ２２１を変位可能とする場合には、発光手段Ｆ２２１を導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの取り外す際に発光手段Ｆ２２１の変位が必須となる構成にしても良い。これによれば、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂを取り外す際の作業の手間は増えるものの、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが脱落した場合に、発光手段Ｆ２２１を変位させることができるので、発光手段Ｆ２２１を作業者に認識させやすくして、発光手段Ｆ２２１を導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが脱落したことを作業者に認識させやすくできる。

【１６６２９】

上記第１１６実施形態では、偏心する位置に配設される錘を回転させることで振動を発生させる振動モータＦ１２９００により、導光板Ｆ４００に振動を付与する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００に振動を付与（導光板Ｆ４００を変位させられる）ものであれば何でも良い。例えば、導光板Ｆ４００に当接するソレノイドを配設して、ソレノイドを駆動させることで、導光板Ｆ４００に振動を付与するものであっても良く。また、導光板Ｆ４００が共振可能な高さの音をスピーカーから発生させることで、導光板Ｆ４００を振動させるものであっても良い。

【１６６３０】

上記第１１６実施形態では、スイッチＦ１２９４０が前後方向に押し込み操作可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、スイッチＦ１２９４０を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ）に押し込み操作可能な状態で配設するものであっても良い。

【１６６３１】

この場合には、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖した際に、正面枠Ｐ１４配線等を挟み込みにより間違ってスイッチＦ１２９４０が押されることが抑制できる。即ち、正面枠Ｐ１４は内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して前後方向に開閉するため、前後方向に変位可能なスイッチＦ１２９４０であると、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖した際に、正面枠Ｐ１４に接続される配線等を挟み込んだ際に、その配線によりスイッチＦ１２９４０が押し込まれる（ＯＮされる）恐れがあるところ、上下方向にスイッチを押し込み操作可能に配設することで、配線によりスイッチＦ１２９４０が間違って押し込まれることを抑制できる。

【１６６３２】

上記第１１６実施形態では、スイッチＦ１２９４０を作業者が操作（ＯＮ）することで、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０が回転される（導光板Ｆ４００に振動を付与する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、所定のタイミングで振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０を回転させる（即ち、導光板Ｆ４００を振動させる）ものであっても良い。

【１６６３３】

例えば、所定期間において遊技領域へ発射した遊技球の検出数に対して、遊技領域から回収した遊技球の検出数が少ない場合に、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まっていると判断して、所定のタイミングで振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０を回転させるものであっても良い。この場合には、作業者がスイッチＦ１２９４０を押し込む操作を不要とできるので、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まった際に作業者を呼び出す必要が無くなり、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１６６３４】
　また、例えば、遊技中は所定の振動を導光板Ｆ４００に付与するように制御して、常に遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まることを抑制しても良い。この場合には、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まることを抑制できるので、球詰まりにより遊技が一時的に停止することを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。なお、この場合には、スイッチＦ１２９４０を作業者が操作（ＯＮ）することで、振動モータＦ１２９００の駆動を停止するできるようにすることで、パチンコ機Ａ１０の点検時や部品の交換時などに、導光板Ｆ４００が振動することを抑制できる。
【１６６３５】
　さらに、特定のタイミング、例えば、一定時間の遊技が継続された場合や、所定の球数が発射された場合や、特定の遊技状態に切り替わる場合に、振動モータＦ１２９００を所定時間駆動させるものであっても良い。この場合には、特定のタイミングで、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間の遊技球の詰まりを解消できるので、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まることにより、従業員（作業者）が遊技者に呼び出される回数を減らすことができる。
【１６６３６】
　また、上記第１１６実施形態では、スイッチＦ１２９４０を作業者が操作（ＯＮ）することで、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０が回転される（導光板Ｆ４００に振動を付与する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技者が操作可能な位置にあるスイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図２４６０参照））を操作することで、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０が回転されるように構成しても良い。
【１６６３７】
　この場合には、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間の球詰まりが発生した際に、遊技者が作業者を呼ぶことなく球詰まりを解消することができるので、遊技が一時的に停止したり、作業者を呼び出す必要をなくすことができる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【１６６３８】
　また、この場合には、振動モータＦ１２９００の振動が正面枠Ｐ１４を介して、遊技者の手に伝達されるように構成されることが好ましい。これによれば、振動モータＦ１２９００が駆動してることをスイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図２４６０参照））を操作する遊技者にも認識させることができる。即ち、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチがＯＮされたことを認識させるための駆動源として利用できる。その結果、部品コストを削減できる。
【１６６３９】
　なお、スイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図２４６０参照））を振動させる駆動源を別途備え、その駆動源を振動モータＦ１２９００の駆動に合わせて駆動させるように構成しても良い。この場合には、制御が増えて複雑になるものの、スイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図２４６０参照））を確実に振動させることができ、振動モータＦ１２９００が振動していることを遊技者に認識させやすくできる。
【１６６４０】
　上記第１１６実施形態では、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチＦ１２９４０を介して作業者の手にも伝達する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、導光板Ｆ４００と他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００との間にゴム等の弾性部材を挟んで、スイッチＦ１２９４０に振動が伝達されないようにしても良い。この場合、スイッチＦ１２９４０を介して作業者の手に振動を伝達することができなくなるものの、スイッチＦ１２９４０が振動することを抑制できるので、スイッチＦ１２９４０がその振動で破損することを抑制できる。
【１６６４１】

また、例えば、スイッチＦ１２９４０だけでなく、正面枠Ｐ１４、遊技盤Ａ１３、動作ユニットＤ２００、外枠Ｈ１１、及び、内枠Ｈ１２等に振動モータＦ１２９００の振動が伝達されるように構成しても良い。この場合には、振動モータＦ１２９００の振動により遊技者の視認可能な範囲を振動させることで、その振動による演出をすることができる。

【１６６４２】

上記第１１０実施形態、第１１３実施形態、及び、第１１７実施形態では、複数の発光手段Ｆ２２１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常を作業者に報知する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機Ａ１０の遊技状態を、複数の発光手段Ｆ２２１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより遊技者に報知する手段として使用しても良い。

【１６６４３】

例えば、大当たりになった場合にその大当たりの内容（ラウンド数）を表示したり、又、大当たりになった場合にその大当たり特有の発光色の組み合わせで大当たりを遊技者に報知する表示をしたりしても良い。また、例えば、現在の遊技状態が確変状態か通常状態かを表示したり、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０に入賞した球数等を表示したりしても良い。このように、上記第１１０実施形態、第１１３実施形態、及び、第１１７実施形態では、１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の情報を細かく報知することができるので、パチンコ機Ａ１０の情報を作業者に正しく認識させることができる。

【１６６４４】

また、１の発光手段Ｆ２２１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇのいずれか）の点滅態様（点滅速度）を変更して、その１の発光手段Ｆ２２１の点滅態様（点滅速度）の違いによりパチンコ機Ａ１０の情報を細かく報知するものであっても良い。なお、この場合、１の発光手段Ｆ２２１に限らず、複数の発光手段Ｆ２２１の点滅態様（点滅速度）の組み合わせによりパチンコ機Ａ１０の情報を報知しても良く、また、点滅だけでなく点灯する発光手段手段Ｆ２２１があっても良い。なお、発光手段の点滅速度を変更するとは、点灯及び消灯を繰り返す点滅動作において、点灯した際の点灯時間、及び、消灯した際の消灯時間の長さを変更することである。

【１６６４５】

上記第１１０実施形態、第１１３実施形態、及び、第１１７実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａ，Ｆ９１００Ａと、導光板Ｆ６４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとが、それぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２の一方ずつに配設される場合について説明したが、光照射ユニットＦ６１００Ａ，Ｆ９１００Ａと、導光板Ｆ６４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとの両方が、正面枠Ｐ１４又は内枠Ｈ１２に配設されるものであっても良い。

【１６６４６】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１６６４７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより

図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１６６４８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【１６６４９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【１６６５０】

＜導光板ユニットＦ２１００を一例とするとする発明の概念について＞

光を発光可能に構成される発光手段と、その発光手段が発光した光が入射可能な位置に配設され、入射され内部を透過された光が所定の方向へ向けて出射されるように光透過性材料から構成される板状の光透過手段と、正面側に遊技領域が構成される遊技盤と、その遊技盤が配設される被配設手段と、その被配設手段に開閉可能に配設される正面側手段と、を備え、前記発光手段は、前記被配設手段または前記正面側手段に配設され、前記光透過手段は、前記被配設手段または前記正面側手段に配設され、少なくとも前記光透過手段が、前記遊技盤により構成される前記遊技領域よりも正面側に位置されることを特徴とする遊技機ＡＰ１。

【１６６５１】

光を発光可能に構成される発光手段と、その発光手段が発光した光が入射可能な位置に配設され、入射され内部を透過された光が所定の方向へ向けて出射されるように光透過性材料から構成される板状の光透過手段と、正面側に遊技領域が構成される遊技盤と、その遊技盤が配設される被配設手段と、その被配設手段に開閉可能に配設される正面側手段と、を備えた遊技機が知られている。

【１６６５２】

ここで、昨今、製品コストを低減する観点から、モデルチェンジやスペック変更を行う場合、既存の遊技機に対し、必要な構成要素のみを新規に設計し、残りの構成要素を流用することが要請される。この場合、新規に設計した構成要素を取り換えることになるが、発光手段および光透過手段とからなる構成要素を取り換える場合、従来の遊技機では、かかる構成要素（発光手段および光透過手段）が遊技盤よりも背面側に配設さているため、遊技盤を内枠から取り外さなければ、かかる構成要素を取り外すことができない。そのため、交換に要する工数が嵩むという問題点があった。

【１６６５３】

遊技機ＡＰ１によれば、少なくとも光透過手段が、遊技盤により構成される前記遊技領域よりも正面側に位置されるので、正面側手段を開放すれば、遊技盤を被配設手段に取り

付けたままであっても、少なくとも光透過手段を被配設手段または正面側手段から取り外すことができる。よって、遊技盤を被配設手段から取り外すことを不要とできる分、光透過手段の取り外し易くできる。その結果、モデルチェンジやスペック変更に伴う光透過手段の交換に要する工数を低減できる。

【１６６５４】

遊技機ＡＰ１において、複数の前記光透過手段を備え、それら複数の前記光透過手段が遊技機前後方向に並設されていることを特徴とする遊技機ＡＰ２。

【１６６５５】

遊技機ＡＰ２によれば、遊技機ＡＰ１の奏する効果に加え、複数の光透過手段を備えるので、光透過手段による演出（光透過手段から出射される光による表示）の態様を複数形成できる。また、それら複数の光透過手段が遊技機前後方向に並設されているので、光透過手段を視た遊技者に対し、複数の演出（光透過手段から出射される光による表示）を遊技機前後方向に重ねた状態で視認させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

【１６６５６】

また、光透過手段が遊技機前後方向に並設されているので、遊技領域を流下する遊技球を、遊技盤に最も近い側に配置される光透過手段（以下「背面側の光透過手段」）に衝突させ、他の光透過手段に傷が付くことを抑制できる。よって、例えば、主な演出（光透過手段から出射される光による表示）は、他の光透過手段により行い、背面側の光透過手段では、演出（光透過手段から出射される光による表示）を行わない、又は、補助的な演出のみを行うようにすることができ、これにより、演出効果を高めることができる。

【１６６５７】

遊技機ＡＰ１又はＡ２において、前記被配設部材または前記正面側手段に配設され、振動可能に構成される振動手段を備え、前記振動手段の振動が前記光透過手段に伝達可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ３。

【１６６５８】

遊技機ＡＰ３によれば、遊技機ＡＰ１又はＡ２の奏する効果に加え、被配設部材または正面側手段に配設され、振動可能に構成される振動手段を備え、振動手段の振動が光透過手段に伝達可能に構成されるので、遊技盤と光透過手段との間で遊技球の詰まりが発生した場合に、光透過手段を振動させ遊技球の詰まりを解消することができる。

【１６６５９】

遊技機ＡＰ３において、前記遊技盤よりも背面側に配設される液晶表示装置と、その液晶表示装置を前記遊技盤に近接する方向および離隔する方向へ変位させる変位手段と、前記遊技盤の背面側を変位可能に構成される可動役物と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＰ４。

【１６６６０】

ここで、光透過手段を遊技盤よりも正面側に配設する構成では、光透過手段の取り外しを容易とできる。しかしながら、光透過手段と液晶表示装置との間隔が大きくなるため、光透過手段を通して液晶表示装置の表示を遊技者が視認する場合に、両者の表示のずれを遊技者が感じ易くなる。液晶表示装置を遊技盤の背面側に近づければ、光透過手段と液晶表示装置との間での表示のずれは抑制できるが、遊技盤と液晶表示との間隔が小さくなる分、可動役物が変位するための空間を確保できなくなる。

【１６６６１】

これに対し、遊技機ＡＰ４によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、遊技盤よりも背面側に配設される液晶表示装置と、その液晶表示装置を遊技盤に近接する方向および離隔する方向へ変位させる変位手段と、を備えるので、変位手段により液晶表示装置を遊技盤に近接させることで、光透過手段の表示（光透過手段から出射される光による表示）と液晶表示装置の表示とのずれを遊技者が感じることを抑制できる。一方、変位手段により液晶表示装置を遊技盤から離隔させることで、光透過手段と液晶表示装置との間の間隔を大きくして、可動役物が変位するための空間を確保することができる。

【１６６６２】
遊技機ＡＰ３において、光透過材料から構成される装飾手段を備え、前記装飾手段が前記光透過手段の外縁側に一体に連結され、前記光透過手段に前記装飾手段が連結されて構成される連結体が遊技機の最も正面側に配設されることを特徴とする遊技機ＡＰ５。
【１６６６３】
遊技機ＡＰ５によれば、光透過材料から構成される装飾手段を備え、装飾手段が前記光透過手段の外縁側に一体に連結されるので、光透過手段と装飾手段とを１の金型により同時に成型することができる。よって、これら光透過手段と装飾手段とを別々に成型する場合と比較して、製造コストを低減できる。
【１６６６４】
また、光透過手段に装飾手段が連結されて構成される連結体が遊技機の最も正面側に配設されるので、他の構造体や部品を取り付けたまま、連結体を取り外すことができる。よって、他の構造体や部品を取り外すことを不要とできる分、光透過手段（連結体）の取り外しに要する工数を低減できる。また、連結体を取り外すことで、光透過手段と装飾手段との両者を同時に取り外すことができる。その結果、モデルチェンジやスペック変更に伴う光透過手段および装飾手段の交換に要する工数を低減できる。
【１６６６５】
更に、装飾手段が光透過手段に一体に連結されていることで、発光手段から発光され光透過手段に入射された光を装飾手段の内部へ透過させ、装飾手段からも光を出射させることができる。よって、発光手段を兼用できるので、その分、部品コストを低減できる。
【１６６６６】
遊技機ＡＰ５において、前記装飾手段は、前記光透過手段よりも正面側に突出されると共に、背面が凹んだ断面形状に構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ６。
【１６６６７】
遊技機ＡＰ６によれば、遊技機ＡＰ５の奏する効果に加え、装飾手段は、光透過手段よりも正面側に突出されるので、装飾手段を遊技者に近づけて、装飾の効果を高めることができる。また、装飾手段は、背面が凹んだ断面形状に構成されるので、その凹んだ部分に形成される空間を、発光手段を収容するための空間として利用することができる。よって、スペース効率を高め、全体を小型化できる。また、発光手段を配設する位置の自由度を高め、光透過手段および装飾手段に光を入射させるのに適した位置に発光手段を配設し易くできる。
【１６６６８】
遊技機ＡＰ３において、前記光透過手段は、遊技機幅方向の一方側に配設される第１光透過手段と、遊技機幅方向の他方側に配設される第２光透過手段とを備え、それら第１光透過手段および第２光透過手段が遊技機幅方向に並設されることを特徴とする遊技機ＡＰ７。
【１６６６９】
遊技機ＡＰ７によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、光透過手段は、遊技機幅方向の一方側に配設される第１光透過手段と、遊技機幅方向の他方側に配設される第２光透過手段とを備えるので、遊技領域を流下する遊技球との衝突により光透過手段に傷が付いた際に、光透過手段の全体を新品に交換することを不要とできる。即ち、第１光透過手段または第２光透過手段の内のどちらかのみを新品に交換することができる。よって、維持コストを低減できる。
【１６６７０】
特に、第１光透過手段および第２光透過手段が遊技機幅方向に並設されるので、両者の傷の発生具合が同程度となることを抑制できる。即ち、遊技領域には、その略中央にセンターフレームが配設され、遊技球の流下経路は、センターフレームの左側を流下する左打ち経路と、センターフレームの右側を流下する右打ち経路とに大別される。そのため、例えば、左打ち（右打ち）の頻度が高い機種では、遊技機幅方向の左側（右側）で傷が発生し易くなり、また、例えば、通路の凹凸や釘の配置によって、左打ち経路（右打ち経路）

において遊技球が暴れやすい場合には、遊技機幅方向の左側（右側）で傷が発生し易くなる。よって、第１光透過手段および第２光透過手段を遊技機幅方向に並設する構成が有効となる。

【１６６７１】

なお、第１光透過手段または第２光透過手段の内のどちらかに傷が発生した場合、その傷が発生したものを新品に交換せず、他方（傷の発生が少ない方）と入れ替えても良い。これによっても、維持コストを低減できる。

【１６６７２】

遊技機ＡＰ３において、前記発光手段が前記被配設手段または前記正面側手段に配設された状態において、前記光透過手段が前記被配設手段または前記正面側手段から取り外し可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ８。

【１６６７３】

遊技機ＡＰ８によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、発光手段が被配設手段または正面側手段に配設された状態において、光透過手段が被配設手段または正面側手段から取り外し可能に構成されるので、モデルチェンジやスペック変更に効率よく対応できる。即ち、発光手段および光透過手段による演出は、光透過手段に入射され内部を透過された光が所定の方向へ向けて出射され際の出射態様（即ち、遊技者に視認される表示）を変更できれば良く、発光手段を変更する必要がない。よって、発光手段が被配設手段または正面側手段に配設された状態において、光透過手段が被配設手段または正面側手段から取り外し可能に構成される構成が有効となる。

【１６６７４】

遊技機ＡＰ２において、複数の前記光透過手段の内の一の前記光透過手段を通過した光が他の前記光透過手段に入射されるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ９。

【１６６７５】

遊技機ＡＰ９によれば、遊技機ＡＰ２の奏する効果に加え、複数の光透過手段の内の一の光透過手段を通過した光が他の光透過手段に入射されるように構成されるので、複数の光透過手段と同数の発光手段を設ける必要がなく、複数の光透過手段に対して発光手段を兼用することができる。よって、その分、部品コストを低減できる。

【１６６７６】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１６６７７】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１６６７８】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【１６６７９】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２４８８から図２５１９を参照し、第１１８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｊ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【１６６８０】
図２４８８は、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図２４８９は、パチンコ機Ｊ１０の背面図であり、図２４９０は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図２４９１は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放した状態で裏パックユニットＪ９４を内枠Ｊ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図２４９２は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｊ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図２４９３は、正面枠Ｊ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図２４９４は、遊技盤Ｊ１３及び内枠Ｊ１２の分解正面斜視図であり、図２４９５は、正面枠Ｊ１４の分解正面斜視図であり、図２４９６は、正面枠Ｊ１４の分解背面斜視図である。なお、図２４９３では、発射位置送球ユニットＪ１７０から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｊ１７２が２点鎖線で図示される。
【１６６８１】
また、以下の説明では、図２４８８に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２４８８に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２４８８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｊ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【１６６８２】
また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｊ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｊ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【１６６８３】
図２４８８から図２４９６に示すように、パチンコ機Ｊ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｊ１１と、その外枠Ｊ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｊ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｊ１２と、その内枠Ｊ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｊ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｊ１４とを主に備えている。
【１６６８４】
外枠Ｊ１１には、内枠Ｊ１２を支持するために正面視（図２４８８参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＪ１８が取り付けられ、その

ヒンジＪ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｊ１２が正面枠Ｊ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。
【１６６８５】
パチンコ機Ｊ１０は、外枠Ｊ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｊ１０において外枠Ｊ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｊ１１又は外枠Ｊ１１と同一の内形を有し、外枠Ｊ１１の内枠Ｊ１２支持構造（ヒンジＪ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。
【１６６８６】
外枠Ｊ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｊ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｊ１１ｂと、それら上方板Ｊ１１ａ及び下方板Ｊ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する左方板Ｊ１１ｃ及び右方板Ｊ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。
【１６６８７】
なお、外枠Ｊ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｊ１１ａ，下方板Ｊ１１ｂ，左方板Ｊ１１ｃ，右方板Ｊ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。
【１６６８８】
また、本実施形態では、外枠Ｊ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｊ１１の正面視右側にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＪ１８を外枠Ｊ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【１６６８９】
内枠Ｊ１２は、外枠Ｊ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＪ１２ａと、その枠形成ユニットＪ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＪ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＪ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図２４９１参照）。
【１６６９０】
また、内枠Ｊ１２には、枠形成ユニットＪ１２ａと裏パックユニットＪ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｊ６３，Ｊ６４等を有し、遊技球が流下可能とされる領域を構成する部位となる遊技盤Ｊ１３（図２４９３及び図２４９４参照）が配設される。この遊技盤Ｊ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【１６６９１】
なお、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｊ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｊ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｊ１３は、左端支持部Ｊ１２ａ１にベース板Ｊ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｊ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｊ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｊ１２ａ２がベース板Ｊ６０の正面と係合する（ベース板Ｊ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｊ１２の内側に固定される。
【１６６９２】
また、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａは、遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＪ１１２ａ（図２４９３参照）と、正面枠Ｊ１４（上下皿ユニットＪ１５）に遊技球を送球する皿通路形成部材Ｊ１６０と（図２４９３参照）を主に備えて形成される。

【１６６９３】
さらに、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、正面枠Ｊ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＪ１９が取り付けられ、そのヒンジＪ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｊ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図２４９２参照）。なお、内枠Ｊ１２の施錠と正面枠Ｊ１４の施錠とは、枠形成ユニットＪ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。
【１６６９４】
なお、ヒンジＪ１９による内枠Ｊ１２と正面枠Ｊ１４との開錠は、シリンダ錠Ｊ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｊ１２又は正面枠Ｊ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。
【１６６９５】
球発射ユニットＪ１１２ａは、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される遊技球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｊ１３（内レールＪ６１及び外レールＪ６２）への遊技球の送球方向に延設される発射レールＪ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転して当接可能に形成される回転体Ｊ１１２ａ２と、その回転体Ｊ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。
【１６６９６】
即ち、球発射ユニットＪ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｊ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｊ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。
【１６６９７】
球発射ユニットＪ１１２ａから遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への遊技球の発射（送球）は、発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球が送球された後、回転体Ｊ１１２ａ２を回転させて発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転体Ｊ１１２ａ２を衝突させることで行われる。
【１６６９８】
なお、本実施形態では、回転する回転体Ｊ１１２ａ２により球発射ユニットＪ１１２ａから遊技球が発射（送球）されるが、遊技球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｊ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて遊技球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。
【１６６９９】
また、球発射ユニットＪ１１２ａは、内枠Ｊ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｊ１０の演出装置としてベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｊ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＪ８６やベース板Ｊ６０に開口した開口部からベース板Ｊ６０の背面側に配設される発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球を送球して、その遊技球を回転体Ｊ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するように構成しても良い。
【１６７００】

皿通路形成部材Ｊ１６０は、図２４９３に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１と本体側下皿通路部Ｊ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｊ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｊ１３３から払い出された球は内枠Ｊ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｊ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｊ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【１６７０１】

なお、皿通路形成部材Ｊ１６０の下側部分には、図２４９３に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２からの遊技球の流出を規制するシャッタＪ１６３が設けられている。シャッタＪ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を開放した状態（図２４９２に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｊ１６１又は本体側下皿通路部Ｊ１６２に遊技球が貯留されている状態で正面枠Ｊ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【１６７０２】

正面枠Ｊ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｊ１４ｄと、その本体枠Ｊ１４ｄに配設され、その本体枠Ｊ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＪ１４ａと、その上側装飾ユニットＪ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＪ１４ｂ及び右側装飾ユニットＪ１４ｃと、本体枠Ｊ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＪ１５と、本体枠Ｊ１４ｄを介して上下皿ユニットＪ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＪ１４０と、その通路形成ユニットＪ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＪ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｊ１２に回動可能に取り付けられている。

【１６７０３】

また、正面枠Ｊ１４の回動基端側には、図２４９５及び図２４９６に示すように、前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８（前扉取付金具Ｊ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｊ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｊ１２に係合することにより、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４が回動可能に支持される。

【１６７０４】

詳細には、前扉取付金具Ｊ５７は、内枠Ｊ１２の上側のヒンジＪ１９の下方位置において内枠Ｊ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｊ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｊ１２ｅ１（図２４９４参照）を有する軸支板部Ｊ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｊ５８は、内枠Ｊ１２の下側のヒンジＪ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＪ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【１６７０５】

また、正面枠Ｊ１４には、上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｊ１４ｅが形成され、その窓部Ｊ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｊ１４（本体枠Ｊ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＪ１６が配設される（図２４８８参照）。なお、パチンコ機Ｊ１０は、ガラスユニットＪ１６（窓部Ｊ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技盤Ｊ１３の正面が視認可能となっている。即ち、窓部Ｊ１４ｅは、遊技盤Ｊ１３の正面を視認可能とさ

せる部位であり、正面枠Ｊ１４は、窓部Ｊ１４ｅを介して遊技盤Ｊ１３を視認可能とさせる部位を有する部位である。

【１６７０６】

ガラスユニットＪ１６は、図２４８８及び図２４９２に示すように、窓部Ｊ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂと、これら透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＪ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【１６７０７】

なお、ガラスユニットＪ１６は、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｊ１０前方からガラスユニットＪ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。即ち、ガラスユニットＪ１６は、光透過性材料から構成される部位であり、光を透過して遊技盤を視認可能に構成されるものであれば、その色は無色であっても有色であっても良い。

【１６７０８】

また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｊ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図２４９７参照）により２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＪ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＪ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【１６７０９】

正面枠Ｊ１４（上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃ）において窓部Ｊ１４ｅの周囲には、図２４８８に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｊ２９～Ｊ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｊ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｊ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【１６７１０】

また、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【１６７１１】

なお、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｊ２９～Ｊ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｊ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【１６７１２】
上側装飾ユニットＪ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｊ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｊ２２６（図２４９７参照））を覆うスピーカーカバーＪ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＪ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。
【１６７１３】
窓部Ｊ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図２４８８に示すように、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＪ１５が配設される。
【１６７１４】
上皿Ｊ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｊ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｊ１７は、払出装置Ｊ１３３（図２４８９参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＪ１１２ａ（図２４９３参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｊ１７に投入された遊技球を発射位置送球ユニットＪ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＪ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。
【１６７１５】
下皿Ｊ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｊ１７内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｊ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｊ５０に案内される球案内開口Ｊ５３が形成される。
【１６７１６】
下皿Ｊ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｊ５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＪ５２が設けられている。この球抜きレバーＪ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｊ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＪ５２の操作は、通常、下皿Ｊ５０の下方に下皿Ｊ５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。
【１６７１７】
なお、球抜きレバーＪ５２の操作により、千両箱に遊技球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に遊技球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とに分けて複数箇所に遊技球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｊ５０を廃止して上皿Ｊ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。
【１６７１８】
また、下皿Ｊ５０から遊技球を排出する球抜きレバーＪ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｊ５０に遊技球が払い出されたことや下皿Ｊ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｊ５０の貯留領域に遊技球が溢れることを抑制できる。
【１６７１９】
特に、最近では、パチンコ機Ｊ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両

箱に下皿Ｊ５０から排出される遊技球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗では、下皿Ｊ５０から遊技球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｊ５０への遊技球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＪ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。

【１６７２０】

即ち、後述する主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｊ５０の球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｊ５０に払い出される遊技球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｊ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【１６７２１】

上皿Ｊ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＪ１８０が設けられている。操作ユニットＪ１８０は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＪ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【１６７２２】

この操作ユニットＪ１８０には、上面側にボタン部Ｊ１８１が配設される。ボタン部Ｊ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１（図２４９３参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【１６７２３】

なお、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７以外に下皿Ｊ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【１６７２４】

また、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｊ１７の手前側と別の操作ユニットＪ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＪ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【１６７２５】

操作ユニットＪ１８０の右側には、上下皿ユニットＪ１５の上面側に貸球操作部Ｊ４０（図２４９５参照）と機能調整操作部Ｊ１９０と、球排出レバーＪ５４とが配設されている。貸球操作部Ｊ４０には、度数表示部Ｊ４１と、球貸しボタンＪ４２と、返却ボタンＪ４３とが設けられている。パチンコ機Ｊ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｊ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｊ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【１６７２６】

球貸しボタンＪ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｊ１７に供給される。返却ボタンＪ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｊ１７に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｊ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｊ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図る

ことができる。
【１６７２７】
機能調整操作部Ｊ１９０は、決定ボタンＪ１９１と、その決定ボタンＪ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５と備える。
【１６７２８】
機能調整操作部Ｊ１９０は、上側装飾ユニットＪ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設される電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。
【１６７２９】
また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｊ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。
【１６７３０】
なお、機能調整操作部Ｊ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｊ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【１６７３１】
球排出レバーＪ５４は、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＪ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に連通される通路を上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０（ファール球通路部Ｊ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に排出することができる。
【１６７３２】
下皿Ｊ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＪ５１が配設される。なお、操作ハンドルＪ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＪ５１の内部には、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＪ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＪ５１ｂと、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＪ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＪ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＪ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＪ５１ａおよび発射停止スイッチＪ５１ｂがオフとなっている。
【１６７３３】
なお、操作ハンドルＪ５１は、操作ユニットＪ１８０や機能調整操作部Ｊ１９０や貸球操作部Ｊ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｊ１３の正面へ遊技球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｊ１９０に球の打ち

出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【１６７３４】

さらに、操作ハンドルＪ５１を、上述した球排出レバーＪ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｊ１３の正面への遊技球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＪ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｊ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｊ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を規制できるので、下皿Ｊ５０に遊技球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【１６７３５】

通路形成ユニットＪ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｊ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｊ１４１と、下皿Ｊ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｊ１４２と、ファール球通路部Ｊ１４５と、を有している。

【１６７３６】

通路形成ユニットＪ１４０の上側隅部（正面枠Ｊ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｊ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｊ１４３が仕切壁Ｊ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図２４９５参照）。

【１６７３７】

なお、前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側上皿通路部Ｊ１６１（図２４９３参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側下皿通路部Ｊ１６２（図２４９３参照）が連通される。これにより、払出装置Ｊ１３３から送球される球は、上皿Ｊ１７又は下皿Ｊ５０に送球されることとなる。

【１６７３８】

ファール球通路部Ｊ１４５（図２４９５参照）は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球をファール球として下皿Ｊ５０に排出する通路を形成する部位である。

【１６７３９】

ファール球通路部Ｊ１４５には、図２４９６に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｊ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｊ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｊ１４５（図２４９５参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｊ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｊ１４５は、下皿Ｊ５０でなく、上皿Ｊ１７に接続され、ファール球が上皿Ｊ１７に排出される構成としても良い。

【１６７４０】

また、ファール球通路部Ｊ１４５は、遊技者が球排出レバーＪ５４を操作することにより上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【１６７４１】

発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７に貯留される遊技球を１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｊ１７１と、その正面側開口Ｊ１７１から流入した遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）から排出可能な背面側開口Ｊ１７２と、それら正面側開口Ｊ１７１から背面側開口Ｊ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【１６７４２】

発射位置送球ユニットＪ１７０の切替手段は、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊

技球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＪ１７０の通路上にある遊技球を背面側開口Ｊ１７２から球発射ユニットＪ１１２ａ（発射レールＪ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ遊技球を背面側開口Ｊ１７２から排出することが可能となっている。

【１６７４３】

なお、背面側開口Ｊ１７２は、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図２４９３参照）。従って、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＪ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【１６７４４】

また、図２４９３に示すように、背面側開口Ｊ１７２は、発射レールＪ１１２ａ１の遊技球の送球方向における発射レールＪ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＪ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＪ１１２ａ１は一方側（回転体Ｊ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｊ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｊ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【１６７４５】

図２４９３に示すように、遊技盤Ｊ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、電動役物Ｊ７０、特定入賞口Ｊ６５、可変入賞役物Ｊ６５ａ、スルーゲートＪ６７、可変表示装置ユニットＪ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｊ１２の裏面側に取り付けられる。なお、遊技球が入球可能に構成される部位である一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５等の入賞口を有するベース板は、光を透過可能に構成され、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したＬＥＤの光を正面側（矢印Ｆ方向側）に出射可能とされる。

【１６７４６】

ベース板Ｊ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、可変表示装置ユニットＪ８０は、ルータ加工によってベース板Ｊ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【１６７４７】

なお、ベース板Ｊ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｊ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【１６７４８】

遊技盤Ｊ１３の正面中央部分は、正面枠Ｊ１４の窓部Ｊ１４ｅ（図２４８８参照）の一部を通じて内枠Ｊ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図２４９３を参照して、遊技盤Ｊ１３の構成について説明する。

【１６７４９】

遊技盤Ｊ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＪ

６２が植立され、その外レールＪ６２の内側位置には外レールＪ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＪ６１が植立される。この内レールＪ６１と外レールＪ６２とにより遊技盤Ｊ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｊ１３とガラスユニットＪ１６（図２４８８参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｊ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位である２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｊ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【１６７５０】

外縁部材Ｊ７３は、光非透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ｊ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子により遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）に締結固定される。外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３の遊技領域と非遊技領域とを区画する部材であり、遊技領域の外縁に沿って配設される。なお、外縁部材Ｊ７３は、後述する返しゴムＪ６９が配設される部分（外レールＪ６２の先端部（図２４９３の右上部）、球の最大飛翔部分に対応する位置）が遊技者に視認可能とされる部位とされ、返しゴムＪ６９に衝突する遊技球の流下が視認可能とされる。また、外縁部材Ｊ７３は、螺子により固定される部位が非遊技領域の視認不能とされる領域（窓部Ｊ１４ｅの外側）に設定され、遊技盤Ｊ１３と外縁部材Ｊ７３とを締結固定を行う部位となる螺子が遊技者から視認不能とされる。

【１６７５１】

また、外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３側に向かって突設される部位である突部（図示しない）を備えると共に、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される部位である凹部を備える。外縁部材Ｊ７３を遊技盤Ｊ１３に配設する際には、ベース板Ｊ６０の凹部に外縁部材Ｊ７３の凹部を挿入することで、遊技盤Ｊ１３に対する外縁部材Ｊ７３の位置ずれを抑制できる。これにより、外縁部材Ｊ７３により区画される遊技領域の大きさにばらつきが生じることを抑制できる。

【１６７５２】

２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された遊技球を遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＪ６１の先端部分（図２４９３の左上部）には戻り球防止部材Ｊ６８が取り付けられる。

【１６７５３】

戻り球防止部材Ｊ６８は、内レールＪ６１側から外レールＪ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＪ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｊ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＪ６２に近づく方向に付勢される。

【１６７５４】

これにより、遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｊ６８を超える位置（遊技盤Ｊ１３の上方側）に遊技球が案内された際に戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１６７５５】

なお、戻り球防止部材Ｊ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２側に付勢する構成としても良い。

【１６７５６】

また、戻り球防止部材Ｊ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｊ１３の上部への遊技球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１６７５７】

外レールＪ６２の先端部（図２４９３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＪ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＪ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１６７５８】

遊技領域の正面視左側下部（図２４９３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、主制御装置Ｊ１１０（図２４９７参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｊ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｊ６６へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｊ６６へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂが作動するように構成されている。

【１６７５９】

また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｊ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｊ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【１６７６０】

尚、本パチンコ機Ｊ１０では、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｊ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１６７６１】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【１６７６２】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｊ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【１６７６３】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率が

アップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｊ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【１６７６４】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｊ７０が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｊ７０が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【１６７６５】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｊ７０を開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【１６７６６】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｊ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＪ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＪ８０には、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｊ８１と、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＪ８０には、第３図柄表示装置Ｊ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＪ８６が配設されている。

【１６７６７】

なお、センターフレームＪ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｊ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＪ８６は光を透過可能に構成される。

【１６７６８】

また、センターフレームＪ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｊ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＪ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【１６７６９】

また、センターフレームＪ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構

成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＪ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｊ６０の所定の領域に送球可能に構成される。なお、本実施形態では、ベース板Ｊ６０よりも背面側を通る通路がセンターフレームＪ８６のワープ通路に連通される。

【１６７７０】

なお、センターフレームＪ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【１６７７１】

また、センターフレームＪ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【１６７７２】

なお、一対の立設部をセンターフレームＪ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｊ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【１６７７３】

第３図柄表示装置Ｊ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｊ１１４（図２４９７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｊ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｊ８１は、後述する上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０、又は、一対の背面側通路ユニットＪ２６０に配設され、その上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０、又は、一対の背面側通路ユニットＪ２６０の変位に伴って第３図柄表示装置Ｊ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【１６７７４】

また、第１１８実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲（上方、又は、下方）に退避位置における上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が配置され、それら上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が張出位置に変位されると上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の演出を上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０と共に遊技者に視認させることができる。

【１６７７５】
第３図柄表示装置Ｊ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｊ８１は、主制御装置Ｊ１１０（図２４９７参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１は、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｊ８１を構成するようにしても良い。

【１６７７６】
第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＪ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｊ１０では、球がスルーゲートＪ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示される。

【１６７７７】
パチンコ機Ｊ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｊ６６に付随された電動役物Ｊ７０が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１６７７８】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１６７７９】
なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【１６７８０】
スルーゲートＪ６７は、可変表示装置ユニットＪ８０の左右の領域において遊技盤Ｊ１３に組み付けられ、遊技盤Ｊ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＪ６７を遊技球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１６７８１】
球のスルーゲートＪ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ラン

プ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｊ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【１６７８２】

また、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＪ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【１６７８３】

可変表示装置ユニットＪ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｊ６４が配設されている。この第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図２４９７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａで示される。

【１６７８４】

一方、第１入賞口Ｊ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｊ６６が配設されている。この第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図２４９７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂで示される。

【１６７８５】

また、第１入賞口Ｊ６４および第２入賞口Ｊ６６は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【１６７８６】

第２入賞口Ｊ６６には電動役物Ｊ７０が付随されている。この電動役物Ｊ７０は開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｊ７０が閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態となる。

【１６７８７】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｊ６６の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する一対の羽部材Ｊ６７１（電動役物Ｊ７０）が配設され、電動役物Ｊ７０が開放状態となった場合に第２入賞口Ｊ６６の左右両側から遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入賞可能に構成されるが、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｊ６６の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｊ７０）が配設される。

【１６７８８】

また、電動役物Ｊ７０は、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｊ６６

を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｊ７０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。この場合には、電動役物Ｊ７０を変位させた際に必要となる変位スペースを前後方向とし、上下方向に変位スペースを不要とできるので、電動役物Ｊ７０を上下方向に小型化することができる。

【１６７８９】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｊ７０が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１６７９０】

本実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０は、遊技盤Ｊ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｊ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｊ６６を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｊ１０は、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【１６７９１】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｊ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｊ６６を配設する構成（遊技盤Ｊ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【１６７９２】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｊ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｊ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｊ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１６７９３】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＪ６７に遊技球を通過させることで、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放状態となりやすく、第２入賞口Ｊ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｊ６６へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＪ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｊ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１６７９４】

従って、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【１６７９５】

第１入賞口Ｊ６４の下方には、遊技球が入球可能に構成される部位の特定入賞口Ｊ６５（図２４９３参照）が配設されており、その略中央部分に可変入賞役物Ｊ６５ａが設けら

れている。パチンコ機Ｊ１０においては、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には特定入賞口Ｊ６５を閉鎖している可変入賞役物Ｊ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）変位して特定入賞口Ｊ６５を開放する。

【１６７９６】

この可変入賞役物Ｊ６５ａは、所定時間が経過すると特定入賞口Ｊ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物Ｊ６５ａを変位し特定入賞口Ｊ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１６７９７】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｊ６５とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｊ６５が所定時間開放され、その特定入賞口Ｊ６５の開放中に、球が特定入賞口Ｊ６５内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｊ６５とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｊ６５は１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｊ６４の下方右側や、第１入賞口Ｊ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の左方でも良い。

【１６７９８】

更に、可変する可変入賞役物Ｊ６５ａにより、大当たり時に特定入賞口Ｊ６５までの遊技球の送球路を構成するものであっても良い。この場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａが遊技球を転動可能に構成される部位の転動面を上面側に備え、変位可能な部位として構成される可変入賞役物Ｊ６５ａが上面側の転動面を大当たり時に遊技領域側に張り出すようにすることが好ましい。

【１６７９９】

遊技盤Ｊ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認することができる。

【１６８００】

遊技盤Ｊ１３には、遊技球を入球可能に構成される部位のアウト口Ｊ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６にも入賞しなかった球は、アウト口Ｊ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｊ７１は、特定入賞口Ｊ６５の下方（矢印Ｄ方向側）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に配設される。

【１６８０１】

また、遊技盤Ｊ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｊ８１を取り囲む態様でベース板Ｊ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＪ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｊ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＪ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【１６８０２】
なお、本実施形態では、センターフレームＪ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＪ６７や各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６を配置する構成としても良い。また、センターフレームＪ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。
【１６８０３】
風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｊ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｊ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｊ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した遊技球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。
【１６８０４】
また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。
【１６８０５】
なお、遊技盤Ｊ１３は、ベース板Ｊ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＪ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に遊技球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に遊技球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｊ６８を配設して、遊技領域を流下する遊技球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。
【１６８０６】
また、上記第１１８実施形態では、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。
【１６８０７】
例えば、上記第１１８実施形態における風車に置き換えて上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０をベース板Ｊ６０に配設するように構成して、それら回転する上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。
【１６８０８】
図２４８９に示すように、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、制御基板ユニットＪ９０，Ｊ９１と、裏パックユニットＪ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＪ９０は、主基板（主制御装置Ｊ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｊ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｊ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＪ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｊ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｊ１１２）と電源基板（電源装置Ｊ１１５）とカードユニット接続基板Ｊ１１６とが搭載されてユニット化されている。
【１６８０９】

裏パックユニットＪ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＪ９２と払出ユニットＪ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【１６８１０】

なお、主制御装置Ｊ１１０、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び表示制御装置Ｊ１１４、払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２、電源装置Ｊ１１５、カードユニット接続基板Ｊ１１６は、それぞれ基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４に収納されている。基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【１６８１１】

また、基板ボックスＪ１００（主制御装置Ｊ１１０）及び基板ボックスＪ１０２（払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【１６８１２】

払出ユニットＪ９３は、裏パックユニットＪ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＪ１３０と、タンクＪ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＪ１３１と、タンクレールＪ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＪ１３２と、ケースレールＪ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＪ２１６（図２４９７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｊ１３３とを備えている。タンクＪ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｊ１３３により必要個数の遊技球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＪ１３１には、当該タンクレールＪ１３１に振動を付加するためのバイブレータＪ１３４が取り付けられており、このバイブレータＪ１３４の振動によりタンクレールＪ１３１内に遊技球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＪ１３４は、タンクレールＪ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｊ１７や下皿Ｊ５０に遊技球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｊ１６０）や、上皿Ｊ１７から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＪ１７０）に配設しても良い。

【１６８１３】

また、払出制御装置Ｊ１１１には状態復帰スイッチＪ１２０が設けられ、発射制御装置Ｊ１１２には可変抵抗器の操作つまみＪ１２１が設けられ、電源装置Ｊ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＪ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＪ１２０は、例えば、払出モータＪ２１６（図２４９７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＪ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２は、パチンコ機Ｊ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【１６８１４】

なお、タンクＪ１３０に上述した球発射ユニットＪ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技球を打ち出すことでタンクＪ１３０に送球される球が詰まる

ことや、タンクＪ１３０からタンクレールＪ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【１６８１５】

次に、図２４９７を参照して、本パチンコ機Ｊ１０の電気的構成について説明する。図２４９７は、パチンコ機Ｊ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【１６８１６】

主制御装置Ｊ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｊ２０１が搭載されている。ＭＰＵＪ２０１には、該ＭＰＵＪ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｊ２０２と、そのＲＯＭＪ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｊ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｊ１１０では、ＭＰＵＪ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｊ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｊ１０の主要な処理を実行する。

【１６８１７】

なお、払出制御装置Ｊ１１１や音声ランプ制御装置Ｊ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｊ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｊ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【１６８１８】

ＲＡＭＪ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＪ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＪ２０３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【１６８１９】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＪ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＪ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｊ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＪ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＪ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＪ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｊ２５２からの停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１６８２０】

主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２０４を介して入出力ポートＪ２０５が接続されている。入出力ポートＪ２０５には、払出制御装置Ｊ１１１、音声ランプ制御装置Ｊ１１３、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｊ６５の開閉板の下辺を軸として正面側（矢印Ｆ方向側）に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＪ２０９が接続され、ＭＰＵＪ２０１は、入出力ポートＪ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【１６８２１】

なお、ソレノイドＪ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノ

イドだけでなく、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｊ１７へ遊技球を送球するための払出装置Ｊ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【１６８２２】

入出力ポートＪ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＪ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＪ６７）、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｊ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｊ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＪ２０８、電源装置Ｊ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３が接続され、ＭＰＵＪ２０１は各種スイッチＪ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【１６８２３】

なお、各種スイッチＪ２０８は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における枠ボタンＪ２２（操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）を含む構成としても良い。

【１６８２４】

払出制御装置Ｊ１１１は、払出モータＪ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＪ２１１は、そのＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２１３とを有している。

【１６８２５】

払出制御装置Ｊ１１１のＲＡＭＪ２１３は、主制御装置Ｊ１１０のＲＡＭＪ２０３と同様に、ＭＰＵＪ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＪ２１３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１と同様、ＭＰＵＪ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｊ２５２から停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【１６８２６】

払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２１４を介して入出力ポートＪ２１５が接続されている。入出力ポートＪ２１５には、主制御装置Ｊ１１０や払出モータＪ２１６、発射制御装置Ｊ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｊ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｊ１１１に接続されるが、主制御装置Ｊ１１０には接続されていない。

【１６８２７】

発射制御装置Ｊ１１２は、主制御装置Ｊ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＪ１１２ａを制御するものである。

【１６８２８】

球発射ユニットＪ１１２ａの回転体Ｊ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＪ５１に触れていることをタッチセンサＪ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＪ５１ｂがオフ

（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｊ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＪ１１２ａから内レールＪ６１及び外レールＪ６２の対向間に遊技球が発射される。

【１６８２９】

音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｊ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｊ２９～Ｊ３３など）Ｊ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｊ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＪ２２１は、そのＭＰＵＪ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２２３とを有している。

【１６８３０】

音声ランプ制御装置Ｊ１１３のＭＰＵＪ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２２４を介して入出力ポートＪ２２５が接続されている。入出力ポートＪ２２５には、主制御装置Ｊ１１０、表示制御装置Ｊ１１４、音声出力装置Ｊ２２６、ランプ表示装置Ｊ２２７、その他装置Ｊ２２８、ボタン部Ｊ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｊ２２８には、上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０を駆動する駆動手段（モータ、図示しない）が含まれる。

【１６８３１】

なお、その他装置Ｊ２２８には、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０を含む構成としても良い。

【１６８３２】

音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、主制御装置Ｊ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｊ１１４へ通知する。

【１６８３３】

また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、ボタン部Ｊ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｊ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｊ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｊ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側（矢印Ｂ方向側）に表示される画像のことである。表示制御装置Ｊ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｊ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｊ８１に各種の画像を表示する。

【１６８３４】

さらに、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、機能調整操作部Ｊ１９０（決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｊ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｊ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【１６８３５】

なお、図２４９７では、操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５をまとめて枠ボタンＪ２２として図示している。

【１６８３６】

また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、表示制御装置Ｊ１１４から第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３では、表示制御装置Ｊ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｊ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｊ２２７の点灯および消灯を制御する。

【１６８３７】

表示制御装置Ｊ１１４は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び第３図柄表示装置Ｊ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｊ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｊ１１４は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｊ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｊ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示と音声出力装置Ｊ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【１６８３８】

なお、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８が、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＪ２２１が、各種スイッチＪ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【１６８３９】

電源装置Ｊ１１５は、パチンコ機Ｊ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｊ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｊ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図２４９７参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３とを有している。電源部Ｊ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｊ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＪ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＪ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【１６８４０】

停電監視回路Ｊ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１及び払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＪＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｊ２５２は、電源部Ｊ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＪＳＧ１を主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１へ出力する。停電信号ＪＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｊ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｊ１１０

及び払出制御装置Ｊ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【１６８４１】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図２４９７参照）が押下された場合に、主制御装置Ｊ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｊ１１０は、パチンコ機Ｊ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｊ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｊ１１１に対して送信する。

【１６８４２】

次いで、図２４９８から図２５００を参照して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される動作ユニットＪ２００の概略構成について説明する。図２４９８は、遊技盤Ｊ１３及び動作ユニットＪ２００の正面図であり、図２４９９は、遊技盤Ｊ１３及び動作ユニットＪ２００の分解正面斜視図であり、図２５００は、動作ユニットＪ２００の分解正面斜視図である。

【１６８４３】

図２５００に示すように、動作ユニットＪ２００は、箱状に形成される背面ケースＪ３００を備え、その背面ケースＪ３００の内部空間に上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０、及び、一対の背面側通路ユニットＪ２６０が収容される。

【１６８４４】

背面ケースＪ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｊ３０１と、その底壁部Ｊ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｊ３０２と、を備え、それら各壁部Ｊ３０１，Ｊ３０２により一面側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放された箱状に形成される。底壁部Ｊ３０１には、その中央に正面視矩形の開口部Ｊ３０１ａが開口形成され、その開口部Ｊ３０１ａを通じて、底壁部Ｊ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｊ８１（図２４９８参照）が視認可能とされる。

【１６８４５】

上下スライドユニットＪ２１０は、背面ケースＪ３００の底壁部Ｊ３０１のうちの開口部Ｊ３０１ａの左右両側に配設される一対のベース手段Ｊ２１１と、その一対のベース手段Ｊ２１１に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能に配設されるスライド手段Ｊ２１２と、を少なくとも備え、スライド手段Ｊ２１２を背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａの上側から下側に亘って変位可能（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１（図２４９８参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域を上側から下側に亘って通過可能）に構成される。

【１６８４６】

上変位ユニットＪ２２０は、背面ケースＪ３００の底壁部Ｊ３０１のうちの開口部Ｊ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｊ２２１と、そのベース手段Ｊ２２１に対して相対変位可能な状態でベース手段Ｊ２２１に配設される一対の回転手段Ｊ２２２と、を少なくとも備える。上変位ユニットＪ２２０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設される一対の回転手段Ｊ２２２が背面ケースＪ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部に配置された軸を中心に対称に回転可能に構成され、背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａの上側縁部に沿う位置に一対の回転手段Ｊ２２２を配置した状態から一対の回転手段Ｊ２２２の左右両端を背面ケースＪ３００の中央部に向けて変位させることが可能とされる。なお、一対の回転手段Ｊ２２２の左右両端を背面ケースＪ３００の中央部に変位させた状態では、回転手段Ｊ２２２の一部が背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる状態とされる。

【１６８４７】

下変位ユニットＪ２３０は、背面ケースＪ３００の底壁部Ｊ３０１のうちの開口部Ｊ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｊ２３１と、そのベース手段Ｊ２３１に対して

上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能な状態でベース手段Ｊ２３１に配設されるスライド手段Ｊ２３２と、を少なくとも備え、スライド手段Ｊ２３２を背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａの下側から開口部Ｊ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【１６８４８】

一対の揺動ユニットＪ２４０は、背面ケースＪ３００の外壁部Ｊ３０２に配設されるベース手段Ｊ２４１と、そのベース手段Ｊ２４１に対して相対変位可能に配設される揺動手段Ｊ２４２と、を少なくとも備え、上変位ユニットＪ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。また、一対の揺動ユニットＪ２４０の揺動手段Ｊ２４２は、上変位ユニットＪ２２０の回転手段Ｊ２２２の変位に伴って変位可能に構成されており、上変位ユニットＪ２２０の一部の変位領域に重なる位置に配設される。これにより、上変位ユニットＪ２２０の回転手段Ｊ２２２の変位に連動して、揺動手段Ｊ２４２を変位可能とされる。

【１６８４９】

一対の背面側通路ユニットＪ２６０は、球が通過可能な中空状の通路部Ｊ２６１を備え、その通路部Ｊ２６１の一端が遊技盤Ｊ１３に形成される入球口Ｊ７５に連通されると共に、通路部Ｊ２６１の他端が遊技盤Ｊ１３のセンターフレームＪ８６に形成されるワープ通路の受入口に連通される。これにより、遊技盤Ｊ１３の入球口Ｊ７５に入球した遊技球を通路部Ｊ２６１を介してセンターフレームＪ８６のワープ通路に入球させて、遊技盤Ｊ１３の第１入賞口Ｊ６４側から排出可能とされる。即ち、センターフレームＪ８６から離れた位置の遊技領域を流下する遊技球をセンターフレームＪ８６のワープ通路に入球させることができる。

【１６８５０】

次いで、図２５０１から図２５１３を参照して、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５が形成される入球口ユニットＪ４００について説明する。

【１６８５１】

まず、図２５０１を参照して、入球口ユニットＪ４００の配設態様について説明する。図２５０１は、遊技盤Ｊ１３の分解正面斜視図である。なお、図２５０１では、遊技盤Ｊ１３から入球口ユニットＪ４００のみを取り外した（分解した）状態が図示される。

【１６８５２】

図２５０１に示すように、入球口ユニットＪ４００は、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に形成される開口に背面側（矢印Ｂ方向側）の一部が挿入された状態で、遊技盤Ｊ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｊ６０に締結固定されることで遊技盤Ｊ１３に配設される。

【１６８５３】

次に、図２５０２及び図２５０３を参照して、入球口ユニットＪ４００の全体構成について説明する。図２５０２（ａ）は、入球口ユニットＪ４００の正面図であり、図２５０２（ｂ）は、入球口ユニットＪ４００の側面図であり、図２５０２（ｃ）は、入球口ユニットＪ４００の背面図である。図２５０３（ａ）は、入球口ユニットＪ４００の分解正面斜視図であり、図２５０３（ｂ）は、入球口ユニットＪ４００の分解背面斜視図である。

【１６８５４】

図２５０２及び図２５０３に示すように、入球口ユニットＪ４００は、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５が形成される化粧側ユニットＪ６００と、その化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６から入球した遊技球の通路が形成される通路ユニットＪ５００と、化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設され、特定入賞口Ｊ６５を開閉するための可変入賞役物Ｊ６５ａを有する特定入賞ユニットＪ７００と、を主に備えて構成される。

【１６８５５】

入球口ユニットＪ４００は、化粧側ユニットＪ６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６０

０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ４００は、化粧側ユニットＪ６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【１６８５６】

次いで、図２５０４及び図２５０５を参照して、化粧側ユニットＪ６００について説明する。図２５０４（ａ）は、化粧側ユニットＪ６００の分解正面斜視図であり、図２５０４（ｂ）は、化粧側ユニットＪ６００の分解背面斜視図である。図２５０５（ａ）及び図２５０５（ｂ）は、化粧側ユニットＪ６００の背面図である。なお、図２５０５（ａ）及び図２５０５（ｂ）では、背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の外形が破線で図示され、図２５０５（ａ）では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態（縮小状態）となり、遊技球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しにくい状態とされた状態が図示され、図２５０５（ｂ）では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態（拡大状態）となり、遊技球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態とされた状態が図示される。

【１６８５７】

図２５０４及び図２５０５に示すように、化粧側ユニットＪ６００は、遊技盤Ｊ１３（図２４９３参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）と、を主に備えて構成される。

【１６８５８】

背面ベース部材Ｊ６１０は、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０（図２４９３参照）の正面に沿って配設される板状の部材であり、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、背面ベース部材Ｊ６１０には、前後方向に開口される第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１が形成される。また、背面ベース部材Ｊ６１０には、第１入賞口Ｊ６４に入球する遊技球を受け取るために第１入賞口Ｊ６４の上方側（矢印Ｕ方向側）を除く周囲を取り囲む受取部Ｊ６４ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出し形成され、第２入賞口Ｊ６６の左右両側に後述する電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の回転軸Ｊ６７２の一端を受け入れる軸支部Ｊ６１１が正面側に凹設されると共に、特定入賞口Ｊ６５の左右両側に後述する可変入賞役物Ｊ６５ａの回転軸Ｊ７２５の正面側の一部を受け入れるための軸受部Ｊ６１２が背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設される。

【１６８５９】

なお、化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００は、背面ベース部材Ｊ６１０の背面側から円柱状に突設される複数の突設部Ｊ６１３の先端に螺子を締結することで、化粧側ユニットＪ６００の背面側に締結可能とされる。

【１６８６０】

正面ベース部材Ｊ６２０は、背面ベース部材Ｊ６１０の正面と所定の間隔を維持した状態で配設される板状の部材であり、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、正面ベース部材Ｊ６２０は、正面視における外形が背面ベース部材Ｊ６１０よりも若干小さく形成され、少なくとも背面ベース部材Ｊ６１０に形成される受取部Ｊ６４ａ（第１入賞口Ｊ６４）と重ならない外形に形成される。また、正面ベース部材Ｊ６２０は、背面ベー

ス部材Ｊ６１０の第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる外形に形成され、正面ベース部材Ｊ６２０と背面ベース部材Ｊ６１０との対向間を流下する遊技球を第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５に入球させることが可能に構成される。

【１６８６１】

また、正面ベース部材Ｊ６２０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、後述する電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の回転軸Ｊ６７２の他端を受け入れる軸支部Ｊ６２１が円環状に立設されると共に、背面ベース部材Ｊ６１０と所定の間隔を隔てた状態に維持する為の複数の壁部Ｊ６２２が形成される。なお、正面ベース部材Ｊ６２０と背面ベース部材Ｊ６１０とは、背面ベース部材Ｊ６１０を挿通した螺子を壁部Ｊ６２２に締結することで一体のユニットに組み合わされる。

【１６８６２】

電動役物Ｊ７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ６７１と、それら一対の羽部材Ｊ６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【１６８６３】

一対の羽部材Ｊ６７１は、電動役物Ｊ７０が開放状態（図２５０５（ｂ）に示す状態）とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ６７１ａと称し、転動面Ｊ６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ６７１ｂと称して説明する。

【１６８６４】

なお、一対の羽部材Ｊ６７１は、変位可能に構成される部位であり、転動面Ｊ６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能（上方側（矢印Ｕ方向側）から転動面Ｊ６７１ａを視認した際に視認可能となる転動面Ｊ６７１ａの大きさを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に増減させることが可能）に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ６７１ａに当接させ（拾わせ）、転動面Ｊ６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。即ち、転動面Ｊ６７１ａは、開放状態において遊技球を転動可能に構成される部位となり、閉鎖状態では遊技球を転動可能な領域が減少される。

【１６８６５】

一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態とされ上面視における転動面Ｊ６７１ａが拡大された状態では、遊技領域（入球口ユニットＪ４００の上流側）を流下する遊技球が一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに流下することが可能とされ、一対の羽部材Ｊ６７１が閉鎖状態とされ上面視における転動面Ｊ６７１ａが縮小された状態では、遊技領域（入球口ユニットＪ４００の上流側）を流下する遊技球が一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに流下することが不能とされる。これにより、閉鎖状態において、第２入賞口Ｊ６６へ遊技球が入球しない態様を形成できる。

【１６８６６】

また、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａは、開放状態における上面視において、略長方形状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）及び正面側（矢印Ｆ方向側）の端部の稜線が遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面に平行に配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側の端部の稜線および左右方向内側の稜線が遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面に対して直交（転動面Ｊ６７１ａを転動する遊技球の転動方向に対して直交）する方向とされ、転動面Ｊ６７１ａの面積と強度とが確保される。

【１６８６７】

また、羽部材Ｊ６７１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の側面から第２入賞口Ｊ６６側に突設される突設部Ｊ６７１ｃと、転動面Ｊ６７１ａの背面側の縁部から突出される突出部Ｊ６７１ｄと、閉鎖状態における羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側、回転軸Ｊ６７２側）から下方に向けて突出する底壁形成部Ｊ６７１ｅと、を備える。

【１６８６８】

突設部Ｊ６７１ｃは、後述する通路ユニットＪ５００の駆動部Ｊ５７２ｃが当接され、その駆動部Ｊ５７２ｃの変位によって通路ユニットＪ５００に配設されるソレノイドＪ５６０の駆動力が伝達される部位であり、背面ベース部材Ｊ６１０を超えて一部が通路ユニットＪ５００に到達する突設距離に設定される。なお、羽部材Ｊ６７１は、通路ユニットＪ５００のソレノイドＪ５６０の駆動力が駆動部Ｊ５７２ｃを介して伝達され、突設部Ｊ６７１ｃが変位されることで、回転軸Ｊ６７２を中心に回転変位可能とされる。

【１６８６９】

突出部Ｊ６７１ｄは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされた際に、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを抑制する部位であり、閉鎖状態における正面視において第２入賞口Ｊ６６と重なる位置に形成されると共に、一対の羽部材Ｊ６７１の互いの突出部Ｊ６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される。これにより、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、遊技球が第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下していたとしても、その遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを突出部Ｊ６７１ｄにより抑制することができる。その結果、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を閉鎖状態とした際に、遊技球が不用意に第２入賞口Ｊ６６に入球することを抑制できる。

【１６８７０】

また、突出部Ｊ６７１ｄは、転動面Ｊ６７１ａから突出するに従って、正面側（矢印Ｆ方向側）が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって傾斜する三角形状に形成される。これにより、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放状態から閉鎖状態とした際に、一対の羽部材Ｊ６７１の突出部Ｊ６７１ｄの間に第２入賞口Ｊ６６に入球しようとする遊技球が挟まった場合に、その遊技球が突出部Ｊ６７１ｄの間に挟持されてしまうことを抑制できる。これにより、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態と閉鎖状態との途中位置で維持されてしまうことを抑制でき、確実に閉鎖状態を形成できる。

【１６８７１】

なお、第１１８実施形態では、閉鎖状態において一対の羽部材Ｊ６７１の互いの突出部Ｊ６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球の直径と同等または大きく設定しても良い。この場合には、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球する可能性を残すことができるので、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態から閉鎖状態とされる位置まで変位する間、第２入賞口Ｊ６６付近を流下する遊技球に注目させることができる。

【１６８７２】

また、第１１８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の両方に突出部Ｊ６７１ｄを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の羽部材Ｊ６７１の一方のみに突出部Ｊ６７１ｄを形成するものであっても、一対の羽部材Ｊ６７１の一方と他方とで突出部Ｊ６７１ｄの突出距離や外形を異ならせて形成するものであっても良い。

【１６８７３】

底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされる場合に、第２入賞口Ｊ６６に流入する遊技球の転動面（第２入賞口Ｊ６６の底壁）となる部位であり、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされる際の正面視において、第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部と重なる位置に形成される

。
【１６８７４】
　また、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際の上面側が、第２入賞口Ｊ６６に向かって下降傾斜する形状とされ、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）まで流下した遊技球の転動方向を第２入賞口Ｊ６６側に変更することが可能とされる。
【１６８７５】
　さらに、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際に、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）となる位置に形成され、転動面Ｊ６７１ａとの間に段差を有する。これにより、一対の羽部材Ｊ６７１の一方側の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）まで流下した遊技球が、一対の羽部材Ｊ６７１の他方側の転動面Ｊ６７１ａに乗り上げることを抑制できる。その結果、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際には、第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）まで流下した遊技球を速やかに第２入賞口Ｊ６６に入球することが可能とされる。
【１６８７６】
　一方、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際には、一対の羽部材Ｊ６７１と共に変位されることで、第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に回転変位される。これにより、第１１８実施形態における入球口ユニットＪ４００では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際に、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を遊技球が通過したとしても、その球が第２入賞口Ｊ６６に入球されることを抑制できる。
【１６８７７】
　なお、第１１８実施形態における電動役物Ｊ７０では、一対の羽部材Ｊ６７１の両方に底壁形成部Ｊ６７１ｅを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の羽部材Ｊ６７１の一方のみに底壁形成部Ｊ６７１ｅを形成するものであっても、一対の羽部材Ｊ６７１の一方と他方とで底壁形成部Ｊ６７１ｅの大きさを異ならせて形成するものであっても良い。
【１６８７８】
　次いで、図２５０６から図２５１０を参照して、通路ユニットＪ５００について説明する。図２５０６（ａ）は、通路ユニットＪ５００の正面図であり、図２５０６（ｂ）は、通路ユニットＪ５００の背面図であり、図２５０６（ｃ）は、通路ユニットＪ５００の側面図である。図２５０７（ａ）は、通路ユニットＪ５００の分解正面斜視図であり、図２５０７（ｂ）は、通路ユニットＪ５００の分解背面斜視図である。図２５０８（ａ）は、図２５０６（ｃ）のＮ０１ａ－Ｎ０１ａ線における通路ユニットＪ５００の断面図であり、図２５０８（ｂ）は、図２５０６（ｃ）のＮ０１ｂ－Ｎ０１ｂ線における通路ユニットＪ５００の断面図である。図２５０９（ａ）は、図２５０６（ａ）のＮ０２ａ－Ｎ０２ａ線における通路ユニットＪ５００の断面図であり、図２５０９（ｂ）は、図２５０６（ａ）のＮ０２ｂ－Ｎ０２ｂ線における通路ユニットＪ５００の断面図である。
【１６８７９】
　図２５０６から図２５０９に示すように、通路ユニットＪ５００は、化粧側ユニットＪ６００の第１入賞口Ｊ６４（図２５０４参照）に連通される受取部Ｊ５１１を有し、化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０（図２５０４参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される第１通路部材Ｊ５１０と、その第１通路部材Ｊ５１０の背面側を覆う態様で第１通路部材Ｊ５１０の背面側に配設される第２通路部材Ｊ５２０と、第２通路部材Ｊ５２０に形成される各通路に連通する態様で第２通路部材Ｊ５２０の背面側に配設される第３通路部材Ｊ５３０と、その第３通路部材Ｊ５３０の背面側を覆う態

様で第３通路部材Ｊ５３０の背面側に配設される第４通路部材Ｊ５４０と、第３通路部材Ｊ５３０及び第４通路部材Ｊ５４０の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第５通路部材Ｊ５５０と、を主に備え、それら第１通路部材Ｊ５１０～第５通路部材Ｊ５５０を組み合わせることで第１入賞口Ｊ６４、及び、第２入賞口Ｊ６６に入球した遊技球が通過する各通路が形成される。

【１６８８０】

また、通路ユニットＪ５００は、第５通路部材Ｊ５５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるソレノイドＪ５６０と、そのソレノイドＪ５６０に接続され、第２通路部材Ｊ５２０の内側に配設される駆動力伝達手段Ｊ５７０と、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０の対向間に回転変位可能な状態で配設される振分手段Ｊ５８０と、第２通路部材Ｊ５２０及び第３通路部材Ｊ５３０に挟持される基板部材Ｊ５９０と、を備える。

【１６８８１】

第１通路部材Ｊ５１０は、正面視において最上方となる位置を中央として左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に広がる略ハ字状に形成されると共に、正面視における外縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に壁が立設され、背面側が開放した箱状に形成される。なお、第１通路部材Ｊ５１０の正面視における外縁の背面側への立設距離は、遊技球の直径よりも大きく形成され、第１通路部材Ｊ５１０の内側を遊技球が通過可能とされる。

【１６８８２】

また、第１通路部材Ｊ５１０には、正面視において最上方となる中央位置に切り欠き形成される受取部Ｊ５１１と、その受取部Ｊ５１１の下方において背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に突設される軸受部Ｊ５１２と、が形成される。

【１６８８３】

受取部Ｊ５１１は、通路ユニットＪ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧側ユニットＪ６００の第１入賞口Ｊ６４（図２５０４（ｂ）参照）に連通する位置に形成され、第１入賞口Ｊ６４を介して遊技盤Ｊ１３の正面よりも背面側（遊技領域の背面側）に送球される遊技球を第１通路部材Ｊ５１０の内側に流入可能とされる。なお、受取部Ｊ５１１は、第１通路部材Ｊ５１０の上方側端部も切り欠いて形成されており、第１通路部材Ｊ５１０の正面側かつ上方側（矢印Ｕ方向側）から遊技球を第１通路部材Ｊ５１０の内側に流入可能とされる。

【１６８８４】

軸受部Ｊ５１２は、後述する振分手段Ｊ５８０の回転軸Ｊ５８２の正面側（矢印Ｆ方向側）を一端を回転可能な状態で軸支する部位であり、円環状に形成される内径が回転軸Ｊ５８２の外径と略同一、若しくは、若干大きく形成される。なお、振分手段Ｊ５８０は、回転部材Ｊ５８１により遊技球を左右両側に一球ずつ振り分けることが可能に構成されており、これにより、通路ユニットＪ５００は、受取部Ｊ５１１から流入した遊技球を１球ずつ第１通路部材Ｊ５１０の左右両側に流下させることが可能とされる。

【１６８８５】

第２通路部材Ｊ５２０は、正面視において第１通路部材Ｊ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる板状に形成される覆設部Ｊ５２１と、その覆設部Ｊ５２１の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成され、正面視略ハ字状に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に広がる形状に形成された第１通路部材Ｊ５１０の間の空間に突設される収容部Ｊ５２２と、覆設部Ｊ５２１の左右方向両側に配設される検出装置Ｊ５２３と、覆設部Ｊ５２１の背面側において第２通路部材の最上方に配設される磁石Ｊ５２４と、を備える。

【１６８８６】

覆設部Ｊ５２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放された第１通路部材Ｊ５１０の背面側を覆う部位であり、正面視おける第１通路部材Ｊ５１０と同様に中央から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に広がる略ハ字状に形成される。第１通路部材Ｊ５１０は、第２通路部材Ｊ５２０の覆設部Ｊ５２１に背面側が覆設されることで、その内側に囲われた通路（以下、第１通路ＴＪ１と称す）が形成される。

【１６８８７】

なお、第１通路ＴＪ１は、第１通路部材Ｊ５１０の中央部（受取部Ｊ５１１）から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に２通路形成されるが、それら第１通路ＴＪ１の２通路においては、左右で対称形状に形成されるので、以下の説明では、第１通路ＴＪ１の２通路のうちの一方側の通路のみを説明して他方側の通路の説明は省略する。

【１６８８８】

また、覆設部Ｊ５２１には、後述する振分手段Ｊ５８０の回転軸Ｊ５８２と対応する位置において正面側（矢印Ｆ方向側）に円環状に突設される軸受部Ｊ５２１ａと、左右の両端部に前後方向に開口する第１開口部Ｊ５２１ｂと、それら第１開口部Ｊ５１２ｂ（検出装置Ｊ５２３）よりも内側おいて前後方向に開口する第２開口部Ｊ５１２ｃと、が形成される。

【１６８８９】

軸受部Ｊ５２１ａは、後述する振分手段Ｊ５８０の回転軸Ｊ５８２の背面側（矢印Ｂ方向側）の一端を回転可能な状態で軸支する部位であり、円環状に形成される内径が回転軸Ｊ５８２の外径と略同一、若しくは、若干大きく形成される。

【１６８９０】

第１開口部Ｊ５２１ｂは、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０により形成される第１通路ＴＪ１の下流側端部と重なる位置に形成される開口であり、遊技球の直径よりも大きく開口される。これにより、第１通路ＴＪ１を最下流まで流下した遊技球を第１開口部Ｊ５２１ｂを介して第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第３通路部材Ｊ５３０）に送球可能とされる。

【１６８９１】

第２開口部Ｊ５２１ｃは、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０により形成される第１通路ＴＪ１の略中間位置に形成される開口であり、遊技球の直径よりも大きく開口される。これにより、第１通路ＴＪ１を通過途中の遊技球を第２開口部Ｊ５２１ｃを介して第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第３通路部材Ｊ５３０）に送球可能とされる。

【１６８９２】

なお、正面視において第１開口部Ｊ５２１ｂと第２開口部Ｊ５２１ｃとの間には、第１通路ＴＪ１の通路途中に検出装置Ｊ５２３が配設される。検出装置Ｊ５２３は、遊技球が通過可能な大きさで開口形成される検出孔を備え、その検出孔を遊技球が通過することで遊技球を検出することが可能な装置である。

【１６８９３】

従って、第１１８実施形態では、第１通路ＴＪ１を通過する遊技球が最下流まで流下されず第１通路ＴＪ１の途中位置から第２開口部Ｊ５２１ｃを介して第３通路部材Ｊ５３０に送球される場合には、その遊技球が検出装置Ｊ５２３に非検出とされ（即ち、アウト球として扱われ）、第１通路ＴＪ１を通過する遊技球が最下流まで流下され第１開口部Ｊ５２１ｂを介して第３通路部材Ｊ５３０に送球される場合には、その遊技球が検出装置Ｊ５２３に検出される（即ち、入賞球として扱われる）。なお、第１１８実施形態では、第１通路ＴＪ１の途中位置における背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に第２開口部Ｊ５２１ｃが形成されるので、第１通路ＴＪ１を通過する通常の遊技球は、第２開口部Ｊ５２１ｃを超えて最下流まで流下され、第１開口部Ｊ５２１ｂから第３通路部材Ｊ５３０に送球される（即ち、入賞球として扱われる）。

【１６８９４】

収容部Ｊ５２２は、第２入賞口Ｊ６６を開閉する電動役物Ｊ７０にソレノイドＪ５６０の駆動力を伝達するための駆動力伝達手段Ｊ５７０を収容すると共に、その収容空間が第２入賞口Ｊ６６に連通される部位であり、前後方向に開口する箱状に形成され、その開口した空間が化粧側ユニットＪ６００の第２入賞口Ｊ６６と対応する位置に配設される。

【１６８９５】

また、収容部Ｊ５２２の底面には、上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって立設され、立設された上端が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって下降傾斜する転動部Ｊ５２２ａが形成される。これにより、第２入賞口Ｊ６６に入球した遊技球を転動部Ｊ５２２ａを転動させて

第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第５通路部材Ｊ５５０）に送球できる。なお収容部Ｊ５２２の内側に収容される駆動力伝達手段Ｊ５７０は、転動部Ｊ５２２ａを転動する遊技球と干渉しない正面視略門型の形状に形成され、その門型に形成される駆動力伝達手段Ｊ５７０の内側を通過させて遊技球を第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第５通路部材Ｊ５５０）に送球可能とされる。

【１６８９６】

第３通路部材Ｊ５３０は、主に第２通路部材Ｊ５２０の各開口（第１開口部Ｊ５２１ｂ及び第２開口部Ｊ５２１ｃ）から送球される遊技球を第４通路部材Ｊ５４０に送球するための中間部材であり、第１開口部Ｊ５２１ｂと対応する位置において前後方向に管状に延びる第１連通部Ｊ５３１と、第２開口部Ｊ５２１ｃと対応する位置において前後方向に管状に延びる第２連通部Ｊ５３２と、を主に備えて形成される。

【１６８９７】

第１連通部Ｊ５３１及び第２連通部Ｊ５３２は、上述したように第２通路部材Ｊ５２０の第１開口部Ｊ５２１ｂ及び第２開口部Ｊ５２１ｃから送球される遊技球を第４通路部材Ｊ５４０に送球するための通路を形成する部位であり、それぞれの内部空間における底面が下降傾斜して形成される。これにより、第１連通部Ｊ５３１及び第２連通部Ｊ５３２のそれぞれの内部空間に第１通路ＴＪ１に連通する遊技球の通路が形成される。なお、以下の説明では、第１通路ＴＪ１から第１開口部Ｊ５２１ｂを介して送球される遊技球が通過する通路（第１連通部Ｊ５３１の内側）を第２通路ＴＪ２、第１通路ＴＪ１から第２開口部Ｊ５２３ｃを介して送球される遊技球が通過する通路（第２連通部Ｊ５３２の内側）を第３通路ＴＪ３と称して説明する。

【１６８９８】

第４通路部材Ｊ５４０は、第２通路ＴＪ２及び第３通路ＴＪ３から送球される遊技球を受け取ると共に、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部材であり、第４通路部材Ｊ５４０の背面側を覆設可能な大きさに形成されると共に、第３通路部材Ｊ５３０の第１連通部Ｊ５３１及び第２連通部Ｊ５３２よりも下方に延びた外形に形成される。また、第４通路部材Ｊ５４０は、正面視における外縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって壁が立設され、正面側が開放した箱状に形成される。これにより、第３通路部材Ｊ５３０と第４通路部材Ｊ５４０との間に遊技球が通過可能な通路が形成される。なお、以下の説明では、第３通路部材Ｊ５３０と第４通路部材Ｊ５４０との間に形成される遊技球の通路を第４通路と称して説明する。

【１６８９９】

また、第４通路部材Ｊ５４０は、下端側の縁部が開放されており、これにより、第４通路を通過する遊技球を下方側（矢印Ｄ方向側）から入球口ユニットＪ４００の外方に排出して、入球口ユニットＪ４００の下方側に配設される球回収通路（図示しない）に送球することができる。なお、球回収通路は、パチンコ機Ｊ１０の外方に遊技球を排出する（店舗に遊技球を回収する）ための通路である。

【１６９００】

従って、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、第１通路ＴＪ１から第２通路ＴＪ２又は第３通路ＴＪ３を通過して第４通路ＴＪ４に遊技球が送球された後、パチンコ機Ｊ１０の外方に遊技球が排出されて店舗に回収される。なお、店舗に回収された遊技球は、清掃等、所定の処置が遊技球にされた後、店舗の球送り装置を介して再度パチンコ機Ｊ１０に送球され、遊技球として使用される。

【１６９０１】

第５通路部材Ｊ５５０は、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の転動部Ｊ５２２ａを転動して第５通路部材Ｊ５５０に送球される遊技球の流下方向を変更しつつ、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部材であり、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の背面側に重なる位置に配設されると共に、転動部Ｊ５２２ａを転動する遊技球が送球される正面側（矢印Ｆ方

向側）の一部に背面側に向かって切り欠かれた切欠部Ｊ５５１を有する。
【１６９０２】
切欠部Ｊ５５１は、第２通路部材Ｊ５２０から送球される遊技球を第５通路部材Ｊ５５０の下方に送球するための切り欠きであり、遊技球の直径よりも大きく切り欠かれる。なお、切欠部Ｊ５５１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において後述する特定入賞ユニットＪ７００に形成される送球部Ｊ７３３と対応する位置に形成される。これにより、第１１８実施形態では、切欠部Ｊ５５１を通過する遊技球を、特定入賞ユニットＪ７００の送球部Ｊ７３３を介して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に送球できる。
【１６９０３】
ソレノイドＪ５６０は、本体部Ｊ５６１と、その本体部Ｊ５６１に進退可能な状態で配設される軸部Ｊ５６２と有し、本体部Ｊ５６１に電力を付与する状態と電力を付与しない状態とに切り替えることで、軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して退避させたり（本体部Ｊ５６１の内側に収容したり）、軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して進出させたり（本体部Ｊ５６１の内側から突出させたり）する動作を可能に構成される部位であり、軸部Ｊ５６２の変位方向を前後方向に向けた状態で、本体部Ｊ５６１が第５通路部材Ｊ５５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。
【１６９０４】
駆動力伝達手段Ｊ５７０は、ソレノイドＪ５６０の駆動力を受けて変位されるものであり、ソレノイドＪ５６０の軸部Ｊ５６２に連結される第１伝達部材Ｊ５７１と、その第１伝達部材Ｊ５７１に相対変位可能に接続される第２伝達部材Ｊ５７２と、を備える。
【１６９０５】
第１伝達部材Ｊ５７１は、上面視において正面側（矢印Ｆ方向側）が開放される略コ字状に形成されており、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される連結部Ｊ５７１ａと、その連結部Ｊ５７１ａの左右両端から正面側に突設される２本の第１突起Ｊ５７１ｂと、を主に備えて形成される。
【１６９０６】
第１伝達部材Ｊ５７１は、連結部Ｊ５７１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の内面側における左右方向の対向間寸法よりも小さく形成される。これにより、第１伝達部材Ｊ５７１を収容部Ｊ５２２の内側に収容配置することができる。
【１６９０７】
また、連結部Ｊ５７１ａには、上方側（矢印Ｕ方向側）から切り欠いて形成される溝が形成される。第１伝達部材Ｊ５７１は、連結部Ｊ５７１ａに形成される溝にソレノイドＪ５６０の軸部Ｊ５６２の先端側が挿入されることで、ソレノイドＪ５６０の軸部Ｊ５６２と連結され、軸部Ｊ５６２の前後方向に移動に伴って、前後方向に変位可能とされる。
【１６９０８】
第１突起Ｊ５７１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通形成される係合孔Ｊ５７１ｂ１を備える。係合孔Ｊ５７１ｂ１は、前後方向に長い長穴状に形成され、その内側を後述する第２伝達部材Ｊ５７２の突起Ｊ５７２ｂが摺動可能とされる。
【１６９０９】
第２伝達部材Ｊ５７２は、側面視略Ｌ字に形成される一対の板状体を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の幅を隔てて並設すると共に、それら一対の板状体の上方側（矢印Ｕ方向側）の一端を連結部により連結することで１の部材として形成される。なお、第２伝達部材Ｊ５７２を形成する一対の板状体の対向間における間隔は、遊技球の直径よりも大きく設定される。これにより、第２伝達部材Ｊ５７２の内側（一対の板状体の対向間）に遊技球を通過させることができる。
【１６９１０】
また、第２伝達部材Ｊ５７２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅寸法（一対の板状体の外側面の対向間寸法）は、第１伝達部材Ｊ５７１の一対の第１突起Ｊ５７１ｂの対

向間寸法よりも小さく設定される。これにより、第２伝達部材Ｊ５７２を、第１伝達部材Ｊ５７１の第１突起Ｊ５７１ｂの対向間に配置できる。

【１６９１１】

第２伝達部材Ｊ５７２は、側面視略Ｌ字の屈曲部分から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側に突出する回転軸Ｊ５７２ａと、側面視略Ｌ字の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から左右方向両側に突出する突起Ｊ５７２ｂと、側面視略Ｌ字の下方側（矢印Ｄ方向側）の先端に凹設される駆動部Ｊ５７２ｃと、を主に備える。

【１６９１２】

回転軸Ｊ５７２ａは、第２伝達部材Ｊ５７２の左右両外側に突出形成されており、その突出先端面同士の離間した距離寸法が、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅寸法と略同一に設定される。また、回転軸Ｊ５７２ａの突出寸法は、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の左右方向における厚み寸法よりも大きく設定される。なお、回転軸Ｊ５７２ａは、第２通路部材Ｊ５２０と第３通路部材Ｊ５３０とを組付ける際に、それら第２通路部材Ｊ５２０と第３通路部材Ｊ５３０との間に回転可能な状態で挟持される。

【１６９１３】

突起Ｊ５７２ｂは、第２伝達部材Ｊ５７２の左右両外側に突出形成されており、その突出部を第１伝達部材Ｊ５７１の第１突起Ｊ５７１ｂに形成される係合孔Ｊ５７１ｂ１に挿入可能な大きさで形成される。第１伝達部材Ｊ５７１と第２伝達部材Ｊ５７２とは、突起Ｊ５７２ｂを第１突起Ｊ５７１ｂの係合孔Ｊ５７１ｂ１に挿入することで、相対変位可能な状態で連結される。

【１６９１４】

なお、第１伝達部材Ｊ５７１と第２伝達部材Ｊ５７２との連結は、第１伝達部材Ｊ５７１の一対の第１突起Ｊ５７１ｂを左右に弾性変形させて、一対の第１突起Ｊ５７１ｂの対向間を広げることで行うことができる。

【１６９１５】

駆動部Ｊ５７２ｃは、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設して形成される。駆動部Ｊ５７２ｃは、電動役物Ｊ７０の突設部Ｊ６７１ｃの外形よりも大きく凹設され、入球口ユニットＪ４００が組み立てられた状態では、突設部Ｊ６７１ｃの先端が駆動部Ｊ５７２ｃの内側に収容される。これにより、駆動部Ｊ５７２ｃの変位に伴って電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を閉鎖状態と開放状態とに変位させることができる。

【１６９１６】

振分手段Ｊ５８０は、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０により形成される第１通路ＴＪ１を通過する遊技球に当接可能な位置に配設される回転部材Ｊ５８１と、その回転部材Ｊ５８１に挿通され回転部材Ｊ５８１を回転可能な状態で軸支する回転軸Ｊ５８２と、回転部材Ｊ５８１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される磁石Ｊ５８３とを主に備える。

【１６９１７】

回転部材Ｊ５８１は、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１から第１通路部材Ｊ５１０と第２通路部材Ｊ５２０との間に流入した遊技球を左右に延設される２本の第１通路ＴＪ１に交互に振り分ける部材であり、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１の下方側（矢印Ｄ方向側）に隣り合う位置に配設される。

【１６９１８】

また、回転部材Ｊ５８１は、正面視において半円状に形成され、第２通路部材Ｊ５２０に形成される凹部に収容される背面部Ｊ５８１ａと、その背面部Ｊ５８１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に突設され、正面視において略Ｔ字状に形成される振分部Ｊ５８１ｂとを備える。

【１６９１９】

背面部Ｊ５８１ａは、第２通路部材Ｊ５２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される磁

石Ｊ５２４の磁力を受けて回転部材Ｊ５８１を一方または他方側に回転した状態に維持する為の部分であり、磁石Ｊ５２４に互いの磁力が反発する状態で磁石Ｊ５８３が配設される。

【１６９２０】

振分部Ｊ５８１ｂは、正面視略Ｔ字の短辺側を下方に位置させ、長辺を上方に向けた姿勢（上下反対のＴ字状態）で配設される。また、振分部Ｊ５８１ｂは、長辺を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側（例えば、左側）に傾けることで、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１から流入する遊技球を正面視略Ｔ字状に形成されることにより形成される２箇所の略Ｌ字状の他方側（例えば、右側）の領域に受け入れ可能とされ、長辺を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方側（例えば、右側）に傾けることで、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１から流入する遊技球を２箇所の略Ｌ字状の一方側（例えば、左側）の領域に受け入れ可能とされる。

【１６９２１】

なお、回転部材Ｊ５８１は、振分部Ｊ５８１ｂの略Ｌ字状に形成される領域に受け入れた遊技球の荷重により回転可能とされ、振分部Ｊ５８１ｂの他方側（例えば、右側）の領域に遊技球を受け入れた場合には、一方側（例えば、左側）に傾いた長辺を他方側（例えば、右側）に傾ける方向に回転部材Ｊ５８１を回転させることが可能とされ、振分部Ｊ５８１ｂの一方側（例えば、左側）の領域に遊技球を受け入れた場合には、他方側（例えば、右側）に傾いた長辺を一方側（例えば、左側）に傾ける方向に回転部材Ｊ５８１を回転させることが可能とされる。これにより、遊技球を２本の第１通路ＴＪ１に交互に送球することが可能とされる。

【１６９２２】

基板部材Ｊ５９０は、ＬＥＤ等により構成され光を照射可能な光照射手段Ｊ５９１が複数配設される基板であり、光照射手段Ｊ５９１が下方側（矢印Ｄ方向側）及び正面側（矢印Ｆ方向側）に光を出射可能な状態で配設される。これにより、基板部材Ｊ５９０の光照射手段Ｊ５９１から光を出射した際には、通路ユニットＪ５００の下方に配設される特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００の正面側に配設される化粧側ユニットＪ６００の電動役物Ｊ７０に光を照射する（明るくする）ことができる。

【１６９２３】

なお、化粧側ユニットＪ６００の電動役物Ｊ７０に光を照射する光照射手段Ｊ５９１は、閉鎖状態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）と背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。即ち、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態では、光照射手段Ｊ５９１から出射される光が電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を介して視認される。これにより、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされるか開放状態とされるかにより、光照射手段Ｊ５９１から出射された光を異なる態様で遊技者で視認させることができる。

【１６９２４】

次いで、図２５１０から図２５１２を参照して、特定入賞ユニットＪ７００について説明する。図２５１０（ａ）は、特定入賞ユニットＪ７００の正面図であり、図２５１０（ｂ）は、特定入賞ユニットＪ７００の背面図であり、図２５１０（ｃ）は、特定入賞ユニットＪ７００の上面図である。図２５１１（ａ）は、特定入賞ユニットＪ７００の分解正面斜視図であり、図２５１１（ｂ）は、特定入賞ユニットＪ７００の分解正面背面斜視図である。図２５１２（ａ）は、図２５１０（ａ）のＮ０３ａ－Ｎ０３ａ線における特定入賞ユニットＪ７００の断面図であり、図２５１２（ｂ）は、特定入賞ユニットＪ７００の正面図であり、図２５１２（ｃ）は、図２５１２（ｂ）のＮ０３ｃ－Ｎ０３ｃ線における特定入賞ユニットＪ７００の断面図である。

【１６９２５】

図２５０２から図２５１２に示すように、特定入賞ユニットＪ７００は、遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放する箱状に形成される入球部材Ｊ７１０と、その入球部材Ｊ７１０の開放部分を覆う板状の可変入賞役物Ｊ６５ａと、入球部材Ｊ７１０の背面側（

矢印Ｂ方向側）に配設される通路部材Ｊ７３０と、その通路部材Ｊ７３０の背面側に配設されるソレノイドＪ７４０と、そのソレノイドＪ７４０に接続され、入球部材Ｊ７１０及び通路部材Ｊ７３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一端側に形成される空間に変位可能な状態で配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０と、を主に備える。

【１６９２６】

入球部材Ｊ７１０は、正面視横長矩形の略箱形状に形成される本体部Ｊ７１１と、その箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の左方側の壁部の外側において前後方向に貫通形成される挿通孔Ｊ７１２と、箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部に貫通形成される流入口Ｊ７１３と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。

【１６９２７】

本体部Ｊ７１１は、上述した化粧側ユニットＪ６００の特定入賞口Ｊ６５に入球される遊技球が送球される部位であり、箱形状の内側部分に遊技球を受け入れ（送球）可能な大きさに形成されると共に、箱形状の内側部分の下面を遊技球が転動可能に形成され、特定入賞口Ｊ６５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。なお、以下の説明では、本体部Ｊ７１１の遊技球が転動する面を転動面Ｊ７１５と称して説明する。

【１６９２８】

また、本体部Ｊ７１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法は、閉鎖および開放状態における電動役物Ｊ７０の左右方向における寸法よりも大きく形成される。これにより、電動役物Ｊ７０の羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂに衝突した遊技球を、特定入賞口Ｊ６５を介して入球部材Ｊ７１０（本体部Ｊ７１１）の内側に流入させることができる。

【１６９２９】

転動面Ｊ７１５は、本体部Ｊ７１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される２箇所の流入口Ｊ７１３に遊技球を転動させるための傾斜面であり、２箇所の流入口Ｊ７１３の間の領域における転動面Ｊ７１５が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の略中央位置から２箇所の流入口Ｊ７１３に向かって下降傾斜される。一方、２箇所の流入口Ｊ７１３の左右方向外側の領域における転動面Ｊ７１５は、左右方向の外側端部から流入口Ｊ７１３に向かって下降傾斜される。これにより、本体部Ｊ７１１に流入した遊技球を速やかに流入口Ｊ７１３に流入させることができる。

【１６９３０】

なお、入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３の背面側（矢印Ｂ方向側）には、遊技球の通過を検出可能な検出装置Ｊ７１６が配設される。検出装置Ｊ７１６は、遊技球が通過可能な大きさで開口形成される検出孔を備え、その検出孔を遊技球が通過することで遊技球を検出することが可能な装置である。従って、特定入賞口Ｊ６５から遊技球が入球部材Ｊ７１０（本体部Ｊ７１１）に流入して流入口Ｊ７１３から通路部材Ｊ７３０に排出される際に、その遊技球の通過を検出装置Ｊ７１６により検出し、その検出に伴い所定の制御を行う（パチンコ機Ｊ１０に所定の動作をさせる）ことが可能とされる。なお、所定の制御とは、例えば、遊技者に所定の球数の遊技球を付与し（払い出し）たり、所定の役物を動作させたり、第３図柄表示装置Ｊ８１に所定の表示をすることである。

【１６９３１】

挿通孔Ｊ７１２は、後述する通路部材Ｊ７３０に配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０の一部を可変入賞役物Ｊ６５ａ側に挿通させるための開口であり、通路部材Ｊ７３０に配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０と対応する位置に形成される。

【１６９３２】

可変入賞役物Ｊ６５ａは、正面視横長矩形の板状体に形成される本体部Ｊ７２１と、その本体部Ｊ７２１の長手方向両外側に円筒状に凹設される軸部Ｊ７２２と、本体部Ｊ７２１の長手方向の一方の端部から入球部材Ｊ７１０側に突出する突起Ｊ７２３と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。

【１６９３３】

なお、可変入賞役物Ｊ６５ａは、本体部Ｊ７２１の板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面と略平行に配置することで特定入賞口Ｊ６５を閉鎖可能とされ、本体部Ｊ７２１を板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に対して直交する方向に傾けることで特定入賞口Ｊ６５を開放可能とされる。以下の説明は、可変入賞役物Ｊ６５ａが特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する状態を閉鎖状態と称し、可変入賞役物Ｊ６５ａが特定入賞口Ｊ６５を開放する状態を開放状態と称して説明する。

【１６９３４】

本体部Ｊ７２１は、可変入賞役物Ｊ６５ａが閉鎖状態において、特定入賞口Ｊ６５へ遊技球が流入することを塞ぐことが可能な大きさに形成されると共に、上述した化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０に形成される特定入賞口Ｊ６５の内縁形状よりも若干小さい矩形状に形成される。

【１６９３５】

軸部Ｊ７２２は、可変入賞役物Ｊ６５ａが特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する閉鎖状態において、本体部Ｊ７２１の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成されると共に、長手方向の両端のそれぞれが同軸上に設定される。また、軸部Ｊ７２２には、入球部材Ｊ７１０の本体部Ｊ７１１に軸支される回転軸Ｊ７２５が回転可能な状態で挿入される。これにより、可変入賞役物Ｊ６５ａは、入球部材Ｊ７１０に対して軸部Ｊ７２２（回転軸Ｊ７２５）を中心に回転変位可能な状態で入球部材Ｊ７１０に配設される。

【１６９３６】

突起Ｊ７２３は、入球部材Ｊ７１０の挿通孔Ｊ７１２に配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０に当接され、駆動力伝達手段Ｊ７５０から駆動力が伝達される部位であり、可変入賞役物Ｊ６５ａが閉鎖状態において、駆動力伝達手段Ｊ７５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置となる本体部Ｊ７２１の左方側端部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出して形成される。

【１６９３７】

通路部材Ｊ７３０は、入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３を通過する遊技球を受け取ると共に、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部材であり、入球部材Ｊ７１０の背面側を覆設可能な大きさに形成される。

【１６９３８】

また、通路部材Ｊ７３０は、左方側の端部に前後方向に開口される開口部Ｊ７３１と、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３と対応する位置において正面側および下方側（矢印Ｄ方向側）を凹ませた形状とされる凹設部Ｊ７３２と、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中間位置において、正面側から背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて凹設される送球部Ｊ７３３と、を備える。

【１６９３９】

開口部Ｊ７３１は、後述する駆動力伝達手段Ｊ７５０が配設される空間である。また、開口部Ｊ７３１の縁部には、後述する駆動力伝達手段Ｊ７５０の第２伝達手段Ｊ７５２を軸支するための被軸支部が凹設されており、この被軸支部に第２伝達手段Ｊ７５２の回転軸（第１突出部Ｊ７５２ａ）を受け入れた状態で通路部材Ｊ７３０を入球部材Ｊ７１０に配設することで、第２伝達手段Ｊ７５２を回転可能な状態で通路部材Ｊ７３０に軸支できる。

【１６９４０】

凹設部Ｊ７３２は、入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３を通過して通路部材Ｊ７３０に送球された遊技球の流下方向を変更して、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部位であり、遊技球の直径よりも大きい凹設寸法で、正面側（矢印Ｆ方向側）及び下方側（矢印Ｄ方向側）の２方向が開放する形状とされる。

【１６９４１】

送球部Ｊ７３３は、特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される

通路ユニットＪ５００の第５通路部材Ｊ５５０から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって送球される遊技球を上方側から下方側に通過させるための通路となる凹みであり、遊技球の直径よりも大きい凹設寸法に設定される。これにより、第１１８実施形態では、通路ユニットＪ５００の切欠部Ｊ５５１を通過する遊技球を、特定入賞ユニットＪ７００の送球部Ｊ７３３を介して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に送球できる。

【１６９４２】

なお、送球部Ｊ７３３の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）略中間位置には、遊技球の通過を検出可能な検出装置Ｊ７３５が配設される。検出装置Ｊ７３５は、遊技球が通過可能な大きさで開口形成される検出孔を備え、その検出孔を遊技球が通過することで遊技球を検出することが可能な装置である。従って、送球部Ｊ７３３から遊技球が排出される際に、その遊技球の通過を検出装置Ｊ７３５により検出し、その検出に伴い所定の制御（パチンコ機Ｊ１０に所定の動作をさせる）ことが可能とされる。なお、所定の制御とは、例えば、遊技者に所定の球数の遊技球を付与し（払い出し）たり、大当たりの抽選をしたり、所定の役物を動作させたり、第３図柄表示装置Ｊ８１に所定の表示をすることである。

【１６９４３】

ソレノイドＪ７４０は、本体部Ｊ７４１と、その本体部Ｊ７４１に進退可能な状態で配設される軸部Ｊ７４２とを有し、本体部Ｊ７４１に電力を付与する状態と電力を付与しない状態とに切り替えることで、軸部Ｊ７４２を本体部Ｊ７４１に対して退避させたり（本体部Ｊ７４１の内側に退避させたり）、軸部Ｊ７４２を本体部Ｊ７４１に対して進出させたり（本体部Ｊ７４１の内側から突出させたり）する動作を可能に構成される部位であり、軸部Ｊ７４２の変位方向を前後方向に向けた状態で、本体部Ｊ７４１が通路部材Ｊ７３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。

【１６９４４】

なお、ソレノイドＪ７４０は、軸部Ｊ７４２の周囲にコイルばねから形成される付勢手段が配設され、軸部Ｊ７４２が本体部Ｊ７４１に対して進出する方向に常に付勢される。これにより、本体部Ｊ７４１への電力を付与しない状態とした場合に、軸部Ｊ７４２を本体部Ｊ７１１から張り出した状態に維持できる。

【１６９４５】

駆動力伝達手段Ｊ７５０は、ソレノイドＪ７４０の駆動力を受けて変位されるものであり、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２に連結される第１伝達手段Ｊ７５１と、その第１伝達手段Ｊ７５１に相対変位可能に接続される第２伝達手段Ｊ７５２と、を主に備える。

【１６９４６】

第１伝達手段Ｊ７５１は、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２の進退方向（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））と直交する平面を有する板状に形成され連結部Ｊ７５１ａと、その連結部Ｊ７５１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される突設部Ｊ７５１ｂとを備え、光透過性の樹脂材料から形成される。

【１６９４７】

第１伝達手段Ｊ７５１の連結部Ｊ７５１ａには、上方側（矢印Ｕ方向側）から切り欠かれる溝が形成され、その溝にソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２の先端側が挿入され、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２が連結される。これにより、第１伝達手段Ｊ７５１は、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２の前後方向の移動に伴って、前後方向に変位可能とされる。

【１６９４８】

第１伝達手段Ｊ７５１の突設部Ｊ７５１ｂには、正面側（矢印Ｆ方向側）の先端部に下方側（矢印Ｄ方向側）を凹設して形成される凹溝が形成され、その凹溝に後述する第２伝達手段Ｊ７５２の第２突出部Ｊ７５２ｂを係合させることが可能とされる。これにより、第１伝達手段Ｊ７５１がソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２により前後方向に変位された場合に、その駆動力を第２伝達手段Ｊ７５２に伝達可能とされる。

【１６９４９】

第２伝達手段Ｊ７５２は、側面視略Ｔ字の板状に形成され、略Ｔ字に形成される短辺側の両端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に円柱状に突出する第１突出部Ｊ７５２ａ，第２突出部Ｊ７５２ｂが形成される。

【１６９５０】

第１突出部Ｊ７５２ａは、第２伝達手段Ｊ７５２の回転軸となる部分であり、上述したように、通路部材Ｊ７３０の開口部Ｊ７３１に凹設される被軸支部に受け入れることが可能な大きさに形成される。第２伝達手段Ｊ７５２は、第１突出部Ｊ７５２ａが通路部材の被軸支部に受け入れられた状態で、通路部材Ｊ７３０と入球部材Ｊ７１０とが組み合わせられることで、通路部材Ｊ７３０及び入球部材Ｊ７１０に対して相対変位（回転）可能な状態で軸支される。

【１６９５１】

第２突出部Ｊ７５２ｂは、第１伝達手段Ｊ７５１から駆動力が伝達される部位であり、上述したように、第１伝達手段Ｊ７５１の突設部Ｊ７５１ｂに形成される凹溝に係合させる（受け入れる）ことが可能な大きさに形成される。第２伝達手段Ｊ７５２は、第１伝達手段Ｊ７５１が前後方向に変位されることに伴って、第２突出部Ｊ７５２ｂが前後方向に変位されることで、第１突出部Ｊ７５２ａを中心に回転変位可能とされる。

【１６９５２】

なお、第２伝達手段Ｊ７５２の側面視略Ｔ字に形成される長辺側は、先端側が入球部材Ｊ７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて延設されており、長辺側の先端部が入球部材Ｊ７１０の正面側に配設される可変入賞役物Ｊ６５ａの突起Ｊ７２３に当接可能とされる。なお、以下の説明では、第２伝達手段Ｊ７５２の突起Ｊ７２３との当接部位（長辺側の先端部）を当接部Ｊ７５２ｃと称して説明する。

【１６９５３】

次いで、図２５１２を参照して、特定入賞ユニットＪ７００の変位について説明する。

【１６９５４】

図２５１２（ａ）に示すように、ソレノイドＪ７４０の本体部Ｊ７４１へ電力が付与されていない状態とされ、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２が本体部Ｊ７４１から突出した状態とされる場合には、軸部Ｊ７４２と共に前後方向に変位する第１伝達手段Ｊ７５１により第２伝達手段Ｊ７５２の第２突出部Ｊ７５２ｂが正面側（矢印Ｆ方向側）に押し出される。これにより、第２伝達手段Ｊ７５２の当接部Ｊ７５２ｃが第１突出部Ｊ７５２ａを中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に回転変位されるので、その当接部Ｊ７５２ｃが当接される可変入賞役物Ｊ６５ａの突起Ｊ７２３が下方側に変位され、可変入賞役物Ｊ６５ａが閉鎖状態とされる。

【１６９５５】

一方、図２５１２（ｂ）、及び図２５１２（ｃ）に示すように、ソレノイドＪ７４０の本体部Ｊ７４１へ電力が付与され、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２が本体部Ｊ７４１の内側に退避した状態とされる場合には、軸部Ｊ７４２と共に前後方向に変位する第１伝達手段Ｊ７５１により第２伝達手段Ｊ７５２の第２突出部Ｊ７５２ｂが背面側（矢印Ｂ方向側）に変位される。これにより、第２伝達手段Ｊ７５２の当接部Ｊ７５２ｃが第１突出部Ｊ７５２ａを中心に上方側（矢印Ｕ方向側）に回転変位されるので、その当接部Ｊ７５２ｃが当接される可変入賞役物Ｊ６５ａの突起Ｊ７２３が上方側に変位され、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされる。

【１６９５６】

なお、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされ、本体部Ｊ７２１を板面が遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に対して直交する方向に傾けられた状態では、本体部Ｊ７２１が遊技領域内に張り出されると共に、本体部Ｊ７２１の板面（上面側の面）が背面側（特定入賞口Ｊ６５側）に向かって下降傾斜した状態とされる。これにより、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされた場合には、特定入賞口Ｊ６５の上流側の遊技領域を流下する遊技球を本体部Ｊ７２１の上面側の面で受け取ると共に、特定入賞口Ｊ６５に入球させることができる。従って、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされ、特定入賞口Ｊ６５が開放さ

れた場合には、特定入賞口Ｊ６５の上流側を流下する遊技球をスムーズに特定入賞口Ｊ６５に入球させることができる。

【１６９５７】

また、第１１８実施形態における可変入賞役物Ｊ６５ａでは、本体部Ｊ７２１が板状に形成されるので、その上流側の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の暴れの態様によっては、開放状態とされる可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１の上面側に送球された球をそのまま左右方向に転動させて本体部Ｊ７２１の左右方向両端から落下させることが可能とされるが、本体部Ｊ７２１を遊技球を受け入れ可能な大きさの箱状に形成して、開放状態とされる可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１に送球された遊技球が本体部Ｊ７２１の左右両端部から落下しないように構成しても良い。

【１６９５８】

次いで、図２５１３及び図２５１４を参照して、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５への遊技球の入球態様について説明する。図２５１３（ａ）及び図２５１３（ｂ）は、入球口ユニットＪ４００の正面図である。図２５１４（ａ）は、図２５１３（ａ）のＮ０４ａ－Ｎ０４ａ線における入球口ユニットＪ４００の断面図であり、図２５１４（ｂ）は、図２５１３（ｂ）のＮ０４ｂ－Ｎ０４ｂ線における入球口ユニットＪ４００の断面図である。なお、図２５１３及び図２５１４では、入球口ユニットＪ４００を流下する遊技球の流下経路が２点鎖線の矢印で一例として図示される。

【１６９５９】

まず、第２入賞口Ｊ６６を開閉する電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）、及び、特定入賞口Ｊ６５を開閉する可変入賞役物Ｊ６５ａの開放タイミングについて説明する。

【１６９６０】

上記したように、可変入賞役物Ｊ６５ａは、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなった場合に、遊技球を特定入賞口Ｊ６５に入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態とするために、通常時には特定入賞口Ｊ６５を閉鎖している可変入賞役物Ｊ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過する）、或いは、所定数（例えば、１０球）の球が入賞する）まで特定入賞口Ｊ６５を開放する。

【１６９６１】

なお、可変入賞役物Ｊ６５ａは、所定時間が経過する、或いは、所定球数の球が入球すると特定入賞口Ｊ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物Ｊ６５ａを変位し特定入賞口Ｊ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開閉動作は、大当たりの抽選に基づいた所定回数（例えば、１５回）繰り返し可能にされ、所定回数の開閉動作（特別遊技状態）が終わった後は、特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する閉鎖状態に維持される。

【１６９６２】

一方、電動役物Ｊ７０は、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態とされる。

【１６９６３】

そのため、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなり特別遊技状態とされる際に、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となった場合には、図２５１３（ａ）及び図２５１４（ａ）に示すように、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）、及び、可変入賞役物Ｊ６５ａの両方が開放状態とされることがある。

【１６９６４】

この場合、図２５１３（ａ）に示すように、入球口ユニットＪ４００を流下する遊技球が電動役物Ｊ７０に拾われてしまうと、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａにより、球が第２入賞口Ｊ６６に案内される。

【１６９６５】
ここで、上記したように、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、可変入賞役物Ｊ６５ａの１回の開放動作は、所定時間の経過により閉鎖可能に構成されるため、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、入球口ユニットＪ４００を流下する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に案内され過ぎてしまうと、特定入賞口Ｊ６５に所定数の球数を入球させる前に、可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開放動作が終わってしまい、特定入賞口Ｊ６５への入球により払い出される球の数が少なくなってしまうという問題がある。
【１６９６６】
また、例え、所定球数の球数の入球をできたとしても、一部の球が第２入賞口Ｊ６６に入球される分、特定入賞口Ｊ６５へ所定球数の球数を入球させる時間が長くなり、特別遊技状態（大当たり）としている時間が間延びして、遊技者の興趣が低下するという問題点がある。
【１６９６７】
これに対し、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、一対の羽部材Ｊ６７１に第２入賞口Ｊ６６へ遊技球を流入させるための底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が形成され、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が第２入賞口Ｊ６６から離れることで、第２入賞口Ｊ６６の底壁が非形成とされるので、図２５１３（ａ）及び図２５１４（ａ）に示すように、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球が拾われたとしても、図２５１３（ｂ）及び図２５１４（ｂ）に示すように、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過する遊技球を、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過させて特定入賞口Ｊ６５に案内する（開放状態の可変入賞役物Ｊ６５ａに受け取られる）ことができる。
【１６９６８】
これにより、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【１６９６９】
なお、特定入賞口Ｊ６５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅は、開放状態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の左右方向における幅よりも大きく形成される。また、入球口ユニットＪ４００には、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向外側から下方側（矢印Ｄ方向側）に遊技球を流下可能な経路が形成される（即ち、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向両外側に遊技球の直径よりも大きい空間が形成される）。
【１６９７０】
これらにより、第１１８実施形態では、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、変位される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の変位に不具合が発生し、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態に維持（若しくは、開放状態を形成する時間が長く）された場合においても、遊技領域を流下する遊技球の一部（開放状態とされる一対の羽部材Ｊ６７１に拾われない遊技球）を特定入賞口Ｊ６５に案内可能とされる。そのため、第１１８実施形態では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開閉動作に不具合が出た場合にも、特定入賞口Ｊ６５へ所定球数の球数を入球させることが可能となり、遊技者に不利益が発生することを抑制できる。
【１６９７１】

なお、電動役物Ｊ７０が閉鎖状態とされる際には、一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から下方側（矢印Ｄ方向側）に遊技球を流下可能な経路の大きさ（即ち、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向両外側の空間）が、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態とされる際よりも大きくされる。そのため、一対の羽部材Ｊ６７１の上流側を流下する遊技球は、閉鎖状態の一対の羽部材Ｊ６７１の左右両側を流下して、特定入賞口Ｊ６５又はアウト口Ｊ７１に入球可能とされる。

【１６９７２】

従って、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態においては、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を閉鎖状態に維持する方が、特定入賞口Ｊ６５に遊技球を入球しやすくできる。

【１６９７３】

また、電動役物Ｊ７０が閉鎖状態とされる際には、上記したように、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに形成される突出部Ｊ６７１ｄの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離が遊技球の直径よりも小さくされ、それら突出部Ｊ６７１ｄが第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配置されるので、閉鎖状態において一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を流下する遊技球が第２入球口に入球することを確実に抑制できる。

【１６９７４】

その結果、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制しやすくできる。

【１６９７５】

なお、第１１８実施形態における突出部Ｊ６７１ｄは、一対の羽部材Ｊ６７１が閉鎖状態とされる位置まで変位された位置で、一対の羽部材Ｊ６７１同士の突出部Ｊ６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さくされる。即ち、第１１８実施形態における突出部Ｊ６７１ｄは、開放状態から閉鎖状態に移行途中の状態時において、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球可能とされる。従って、閉鎖状態への移行が完全に終わるまでは、一対の羽部材Ｊ６７１に拾われた遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球するか、第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される入球口（特定入賞口Ｊ６５又はアウト口Ｊ７１）に入球するか遊技者に認識されにくくできる。その結果、電動役物Ｊ７０に注目させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。

【１６９７６】

また、第１１８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１に第２入賞口Ｊ６６へ遊技球を流入させるための底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が形成され、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が第２入賞口Ｊ６６から離れることで、第２入賞口Ｊ６６の底壁が非形成とされる構成とすることで、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置することができる。

【１６９７７】

即ち、第２入賞口Ｊ６６の底壁が一対の羽部材Ｊ６７１に非形成とされ、特定入賞口Ｊ６５の底壁が化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０に形成されるものでは、第２入賞口Ｊ６６の下方に常に底壁が位置する構成とされる。そのため、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）を配置する構成とした場合に、特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）に第２入賞口Ｊ６６の底壁が形成される。

【１６９７８】

この場合、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物

Ｊ７０）とを近づけて配置してしまうと、特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）に配置される第２入賞口Ｊ６６の底壁が邪魔となる。そのため、第２入賞口Ｊ６６の底壁の下方側（矢印Ｄ方向側）における特定入賞口Ｊ６５の一部が無駄な領域となり、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の流入が不安定となる。よって、第２入賞口Ｊ６６の底壁が一対の羽部材Ｊ６７１に非形成とされ、特定入賞口Ｊ６５の底壁が化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０に形成される従来の遊技機では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置する、即ち、入球口ユニットＪ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）寸法を小さくすることが困難となっていた。

【１６９７９】

これに対し、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、上述したように、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球が拾われた場合に、その遊技球を閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過させて特定入賞口Ｊ６５に案内することができるので、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置した場合に、第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）において特定入賞口Ｊ６５に無駄な領域（遊技球が流入しない領域）が形成されることを抑制できる。その結果、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置する、即ち、入球口ユニットＪ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）寸法を小さくしたとしても、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の流入を安定させることができる。また、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）との配設に必要とされる上下方向のスペースを低減できるので、その分、他の手段を配設するためのスペースを確保できる。その結果、遊技領域におけるレイアウトの自由度を向上できる。

【１６９８０】

次いで、図２５１５及び図２５１６を参照して、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放した場合に電動役物（一対の羽部材Ｊ６７１）に拾われる球の流下について説明する。

【１６９８１】

図２５１５（ａ）から図２５１５（ｃ）は、正面視における入球口ユニットＪ４００を部分的に拡大した部分拡大図であり、図２５１６（ａ）から図２５１６（ｃ）は、正面視における入球口ユニットＪ４００を部分的に拡大した部分拡大図である。なお、図２５１５及び図２５１６では、入球口ユニットＪ４００の正面ベース部材Ｊ６２０が透明視された状態で図示される。

【１６９８２】

また、図２５１５（ａ）から図２５１５（ｃ）では、パチンコ機Ｊ１０の特別遊技状態（大当たり）が終了した後、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされ電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開放状態が通常中と比較して長い時間開放される（即ち、電動役物Ｊ７０が開放状態に維持される）場合が図示される。一方、図２５１６（ａ）から図２５１６（ｃ）では、開放状態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖する際の遷移状態が順に図示され、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖するタイミングで電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に拾われた球の流下態様が図示される。なお、図２５１６（ａ）から図２５１６（ｃ）は、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされる場合に限られるものではなく、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開放状態が確変中や時短中と比較して短い時間とされる通常中や特別遊技状態（大当たり）中に、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放して閉鎖する態様も含むものである。

【１６９８３】

図２５１５（ａ）から図２５１５（ｃ）に示すように、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時

短中とされ電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開放状態が通常中と比較して長い時間開放される場合に、その開放状態の電動役物Ｊ７０に拾われた（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ上に送球された）球は、転動面Ｊ６７１ａを転動することで第２入賞口Ｊ６６側に送球される（図２５１５（ａ）及び図２５１５（ｂ）参照）。

【１６９８４】

電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態に維持されている場合には一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅにより第２入賞口Ｊ６６の底壁が形成された状態が維持されるので、転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）まで流下した遊技球は、図２５１５（ｂ）に示すように、底壁形成部Ｊ６７１ｅを転動して第２入賞口Ｊ６６に入球され、化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される通路ユニットＪ５００の収容部Ｊ５２２（転動部Ｊ５２２ａ）に送球される。

【１６９８５】

この場合、転動面Ｊ５６７１ａを転動する遊技球の荷重が転動面Ｊ６７１ａに作用する状態にでき、遊技球の荷重が一対の羽部材Ｊ６７１を開放状態とする方向（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを離間させる方向）に作用するので、開放状態とした際の一対の羽部材Ｊ６７１を開放状態に維持する際に必要なソレノイドＪ５６０の動作力（本体部Ｊ５６１に電力を付与して（本体部Ｊ５６１を励磁させて）軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１の内側に引き込む力）を小さくできる。よって、ソレノイドＪ５６０（本体部Ｊ５６１）の小型化を図ることができる。

【１６９８６】

一方、図２５１６（ａ）から図２５１６（ｃ）に示すように、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖するタイミングで電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球が拾われた場合や、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖するタイミングで一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ上を遊技球が転動している場合には、遊技球が一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６側に送球されると共に、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態に変位する（一対の羽部材Ｊ６７１が回転する）ことに伴い転動面Ｊ６７１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における傾斜角度が変わることで、一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅ側に遊技球が案内されやすくなる。

【１６９８７】

この場合、図２５１６（ｂ）に示すように、開放状態において第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成していた一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅが第２入賞口Ｊ６６から下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて離間されるので、一対の羽部材Ｊ６７１の回転に伴い底壁形成部Ｊ６７１ｅから第２入賞口Ｊ６６への連通が解除される。そのため、底壁形成部Ｊ６７１ｅの球転動面が第２入賞口Ｊ６６の下縁よりも下方側に変位した後に底壁形成部Ｊ６７１ｅに送球される球は、第２入賞口Ｊ６６に入球不能とされ、底壁形成部Ｊ６７１ｅの球転動面に載置された状態とされ、底壁形成部Ｊ６７１ｅの下方側への移動（一対の羽部材Ｊ６７１の回転変位）に伴って下方側に変位される。

【１６９８８】

そして、底壁形成部Ｊ６７１ｅに載置される遊技球の荷重が底壁形成部Ｊ６７１ｅに作用する状態にでき、遊技球の荷重が一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする方向（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ同士を近づける方向）に作用するので、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に必要なソレノイドＪ５６０の動作力（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）を小さくできる。よって、ソレノイドＪ５６０（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネ）の小型化を図ることができる。

【１６９８９】

また、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に、底壁形成部Ｊ６７１ｅに送球される遊技球の態様を、転動面Ｊ６７１ａと底壁形成部Ｊ６７１ｅとの段差により浮いた状態

（落下する態様）で底壁形成部Ｊ６７１ｅに送球することができる。これにより、底壁形成部Ｊ６７１ｅに遊技球の荷重を作用させやすくできる。その結果、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に必要なソレノイドＪ５６０の動作力（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）を小さくできる。よって、ソレノイドＪ５６０（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネ）の小型化を図ることができる。

【１６９９０】

なお、上記したように、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに拾われて、転動面Ｊ６７１ａを流下した遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球可能となる領域（第２入賞口Ｊ６６に流入する遊技球の転動面となる領域）に形成されており、一対の羽部材Ｊ６７１を開放状態から閉鎖状態に変位させた際に、底壁形成部Ｊ６７１ｅを転動する遊技球を第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５またはアウト口Ｊ７１に速やかに案内することができる。

【１６９９１】

従って、第１１８実施形態における一対の羽部材Ｊ６７１では、上記したように、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを遊技球が転動する（転動面Ｊ６７１ａに遊技球が当接する）場合と、一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅを遊技球が転動する（底壁形成部Ｊ６７１ｅに遊技球が当接する）場合とで（一対の羽部材Ｊ６７１への遊技球の当接位置に応じて）、転動する遊技球から一対の羽部材Ｊ６７１に作用される力の向きが開放状態に変位する方向と、閉鎖状態に変位する方向とに変化可能に構成されるので、遊技球の重さを一対の羽部材Ｊ６７１のそれぞれの変位（開放状態から閉鎖状態への変位、閉鎖状態から開放状態への変位）に利用することができる。

【１６９９２】

また、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態から閉鎖状態への遷移途中において、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の外側を流下する遊技球が羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂに当接可能とされる。この場合、羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂに遊技球が当接する衝撃により羽部材Ｊ６７１に作用する力が一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖する（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ同士を近づける方向）に作用するので、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態に変位させやすくできる。

【１６９９３】

図２５１６（ｃ）に示すように、一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅに載置された球は、一対の羽部材Ｊ６７１の回転に伴い底壁形成部Ｊ６７１ｅの対向間の寸法が最終的に球の直径よりも大きくなることで、底壁形成部Ｊ６７１ｅから落下して、第２入賞口Ｊ６６（一対の羽部材Ｊ６７１）の下方側（矢印Ｄ方向側）に流下される。

【１６９９４】

従って、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放状態とする場合に遊技球を第２入賞口Ｊ６６に送球できると共に、電動役物Ｊ７０を開放状態から閉鎖状態に変位させる場合に、開放から閉鎖の途中位置における早いタイミングで第２入賞口Ｊ６６に遊技球が送球されない状態を形成できる。そのため、第１１８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、第２入賞口Ｊ６６への不用意な球の入球を防止できる。その結果、遊技時間が間延びすることを抑制できる。

【１６９９５】

次いで、図２５１７から図２５１９を参照して、遊技盤Ｊ１３の遊技領域の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧部材Ｊ８００，Ｊ９００について説明する。

【１６９９６】

図２５１７は、遊技盤Ｊ１３の正面図であり、図２５１８は、遊技盤Ｊ１３の分解正面斜視図である。図２５１９（ａ）は、センターフレームＪ８６の正面図であり、図２５１９（ｂ）は、図２５１９（ａ）のＮ０５ｂ－Ｎ０５ｂ線におけるセンターフレームＪ８６の断面図である。なお、図２５１８では、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０からセンターフレームＪ８６、及び、スルーゲートＪ６７を有する一対のスルーユニットＪ７４が分解さ

れると共に、それらセンターフレームＪ８６及びスルーユニットＪ７４から化粧部材Ｊ８００，Ｊ９００が分解された状態で図示される。

【１６９９７】

図２５１７から図２５１９に示すように、遊技盤Ｊ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、スルーユニットＪ７４等を組み付けて構成される。

【１６９９８】

そのため、ベース板Ｊ６０には、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）を挿入する複数の貫通孔（図示しない）や、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２を締結する複数のネジ穴（図示しない）が形成されると共に、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、及び、スルーユニットＪ７４の配設箇所に、それら入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、及び、スルーユニットＪ７４と対応する形状の開口が形成され、それらの開口に入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、及び、スルーユニットＪ７４のそれぞれの一部が正面側（矢印Ｆ方向側）から挿入された状態で締結固定される。

【１６９９９】

センターフレームＪ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｊ８１側（ベース板Ｊ６０の中央開口部の内側）に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される正面側立設部Ｊ８６ａと、その正面側立設部Ｊ８６ａとは反対側（背面側（矢印Ｂ方向側）に張り出して形成される背面側立設部Ｊ８６ｂと、それら正面側立設部Ｊ８６ａ及び背面側立設部Ｊ８６ｂの間から、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に沿って張り出す張出部Ｊ８６ｃと、を主に備えて構成される。

【１７０００】

また、張出部Ｊ８６ｃは、ベース板Ｊ６０に対するセンターフレームＪ８６の前後方向位置を位置決めするための部材であり、少なくとも一部がベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる大きさに設定される。これにより、センターフレームＪ８６をベース板Ｊ６０の正面側から配設した際に、張出部Ｊ８６ｃがベース板Ｊ６０の正面に引っ掛かることで、ベース板Ｊ６０に対するセンターフレームＪ８６の前後位置を位置決めできる。

【１７００１】

また、張出部Ｊ８６ｃの一部には、正面側立設部Ｊ８６ａからベース板Ｊ６０の正面に沿って遊技球の直径よりも大きい距離で張り出され、その張り出された正面側を遊技球が流下可能とされる流下領域Ｊ８６ｃ１が形成される。なお、第１１８実施形態では、流下領域Ｊ８６ｃ１がセンターフレームＪ８６の左右両外側の２箇所に形成される。

【１７００２】

流下領域Ｊ８６ｃ１には、正面側（矢印Ｆ方向側）に突出する凸部Ｊ８６ｃ２と、その凸部Ｊ８６ｃ２のよりも外側から正面側に突出する区画壁Ｊ８６ｃ３とが形成され、凸部Ｊ８６ｃ２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側（凸部Ｊ８６ｃ２と正面側立設部Ｊ８６ａとの間、凸部Ｊ８６ｃ２と区画壁Ｊ８６ｃ３又は外縁部材Ｊ７３との間）を遊技球が流下可能とされる。なお、区画壁Ｊ８６ｃ３は、遊技領域を区画可能な壁部であり、遊技領域を区画する外縁部材Ｊ７３に上端側の一端が連なる位置に形成される。

【１７００３】

遊技盤Ｊ１３では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２により遊技領域の上方に打ち出された遊技球を所定の流下方向に向けて案内する壁部が形成されるので、それら正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２の下流側に配設される化粧部材Ｊ８００に送球される遊技球を所定の領域を通過させやすくできる。従って、正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２の下流側に配設される化粧部材Ｊ８００の剛性の高い部分を遊技球が通

過するように正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２を形成することで、下流側の化粧部材Ｊ８００が遊技球との当接により破損することを抑制できると共に、後述する化粧部材Ｊ８００の形状の自由度を向上できる。

【１７００４】

なお、化粧部材Ｊ８００の所定の領域に遊技球を案内可能な壁部（センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２）は、化粧部材Ｊ８００とは別体で形成されるので、化粧部材Ｊ８００とは異なる材質で形成して壁部の剛性を高めやすくできる。

【１７００５】

化粧部材Ｊ８００は、遊技盤Ｊ１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、第１１８実施形態における化粧部材Ｊ８００は、流下領域Ｊ８６ｃ１の正面側に重なる位置に配設されると共に、その背面側（流下領域Ｊ８６ｃ１と化粧部材Ｊ８００との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【１７００６】

従って、正面部Ｊ８５０の化粧面となる正面よりも背面側（矢印Ｂ方向側）を遊技球が通過するので、通過する遊技球が化粧面に当接することを抑制できる。その結果、化粧部材Ｊ８００の化粧面が摩耗することを抑制できる。また、正面部Ｊ８５０の背面側を遊技球が通過するので、流下する遊技球を遊技者から一時的に視認されにくくできる。その結果、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１７００７】

さらに、化粧部材Ｊ８００は、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ８５０が正面視においてセンターフレームＪ８６の外側から内側に亘って延設され正面視三日月状に形成されると共に、そのセンターフレームＪ８６の外側および内側の位置にセンターフレームＪ８６の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子ＮＪ（図２５１９（ｂ）参照）を螺入可能な雌ねじ部を有する被締結部Ｊ８１０が形成される。被締結部Ｊ８１０は、螺子ＮＪにより固定される部位であり、これら被締結部Ｊ８１０に締結固定を行う部位である螺子ＮＪをセンターフレームＪ８６の背面側から挿通して締結することにより、センターフレームＪ８６の内側および外側の位置でセンターフレームＪ８６に化粧部材Ｊ８００を締結固定できる。

【１７００８】

具体的には、化粧部材Ｊ８００のセンターフレームＪ８６との被締結部Ｊ８１０は、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａよりも内側、及び、センターフレームＪ８６の区画壁Ｊ８６ｃ３よりも外側に形成される。即ち、遊技球が流下可能な凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間の外側に螺子ＮＪの被締結部Ｊ８１０が形成される。これにより、第１１８実施形態では、被締結部Ｊ８１０に遊技球が衝突して被締結部Ｊ８１０が破損することを抑制できる。

【１７００９】

即ち、遊技球が流下可能な位置、例えば、遊技球が流下可能な凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間に被締結部Ｊ８１０を形成すると、それら対向間を流下する遊技球が螺子ＮＪの被締結部Ｊ８１０に衝突可能とされる。そのため、流下する遊技球が衝突する衝撃により被締結部Ｊ８１０が破損し、化粧部材Ｊ８００が脱落する恐れがある。

【１７０１０】

これに対し、第１１８実施形態では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａよりも内側、及び、センターフレームＪ８６の区画壁Ｊ８６ｃ３よりも外側に被締結部Ｊ８１０が形成されるので、遊技球が流下可能な凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間を流下する遊技球が被締結部Ｊ８１０に直接当接することを抑制できる。よって、螺子ＮＪの軸力が作用されて被締結部Ｊ８１０に内部応力が発

生した状態とされていても、被締結部Ｊ８１０が破損することを低減できる（化粧部材Ｊ８００がセンターフレームＪ８６から脱落することを抑制できる）。また、被締結部Ｊ８１０の強度を確保するために、被締結部Ｊ８１０を大型化（厚肉化）させる必要がなく、非遊技領域のスペースを小さくできるので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。

【１７０１１】

また、正面部Ｊ８５０は、遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成されるので、化粧部材Ｊ８００（正面部Ｊ８５０）の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を視認可能部に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることができ、興趣の向上を図ることができる。この場合、正面部Ｊ８５０は、遊技盤Ｊ１３（センターフレームＪ８６）に対して螺子ＮＪによる締結固定が行われていないので、遊技球が衝突（当接）された際に正面部Ｊ８５０を変形させやすくでき、かかる正面部Ｊ８５０が破損することを低減できる。

【１７０１２】

また、化粧部材Ｊ８００は、正面部Ｊ８５０が流下領域Ｊ８６ｃ１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側に当接可能（即ち、正面部Ｊ８５０の背面が遊技球の流下方向と平行に配設される）とされ、正面部Ｊ８５０の背面に当接する遊技球の衝撃が、正面部Ｊ８５０を正面側（矢印Ｆ方向側）に折り曲げる方向、即ち、被締結部Ｊ８１０に螺子止めした螺子ＮＪを引き出す又は螺子ＮＪを傾斜させる方向に作用するので、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ８００がセンターフレームＪ８６から脱落することを抑制できる。

【１７０１３】

また、被締結部Ｊ８１０がセンターフレームＪ８６に締結固定された状態において、正面部Ｊ８５０は、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、区画壁Ｊ８６ｃ３との間に所定の隙間を設けて配設される。これにより、凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に、螺子ＮＪによる締結がされていない正面部Ｊ８５０を背面側の隙間の分、一時的に変形させやすくできる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制できる。

【１７０１４】

なお、正面部Ｊ８５０とセンターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、区画壁Ｊ８６ｃ３との間の隙間は、遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に正面部Ｊ８５０に力が加わりやすい前後方向に形成されるので、正面部Ｊ８５０の背面側に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【１７０１５】

また、正面部Ｊ８５０には、背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う領域だけでなく、遊技盤Ｊ１３の正面と平行な方向（前後方向と直交する方向）に隣り合う領域（即ち、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））にも所定の隙間が形成される。これにより、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の正面視における縁部に当接した際に、正面部Ｊ８５０の遊技盤Ｊ１３の正面と平行な方向への一時的な変形を許容できる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【１７０１６】

さらに、正面部Ｊ８５０と被締結部Ｊ８１０とは一体の樹脂材料から連なって形成される。これにより、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接して正面部Ｊ８５０が一時的に変形する際に、化粧部材Ｊ８００の一部に応力が集中することを抑制できる。その結果、遊技球が正面部Ｊ８５０に衝突することによる化粧部材Ｊ８００の破損を抑制できる。

【１７０１７】

次に、センターフレームＪ８６の下方に配設されるスルーユニットＪ７４及び化粧部材Ｊ９００について説明する。スルーユニットＪ７４は、ベース板Ｊ６０の正面に沿って一部が遊技領域に配設される板状の正面部Ｊ７４ａと、その正面部Ｊ７４ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に立設される区画壁Ｊ７４ｂとを主に備え、区画壁Ｊ７４ｂよりも内側領域（センターフレームＪ８６側）における正面部Ｊ７４ａにスルーゲートＪ６７、及び、センターフレームＪ８６に形成されるワープ通路に連なる通路の遊技球の入球口Ｊ７５が配設される。なお、区画壁Ｊ７４ｂは、遊技領域を区画可能な壁部であり、遊技領域を区画するセンターフレームＪ８６の区画壁Ｊ８６ｃ３の下端側に上端側が連なる位置に形成される。

【１７０１８】

そのため、遊技球の通過を検出可能なスルーゲートＪ６７には、そのスルーゲートＪ６７よりも上流側に配設した化粧部材Ｊ８００の正面部Ｊ８５０に当接した遊技球（正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を通過した遊技球）が通過（到達）するように構成されるので、スルーゲートＪ６７を通過する遊技球の速度を正面部Ｊ８５０により低下させることができる。そのため、スルーゲートＪ６７を通過させることによる遊技球の検出をしやすくできると共に、スルーゲートＪ６７が破損することを抑制できる。

【１７０１９】

特に、遊技盤Ｊ１３に形成される遊技領域の右側の領域は、遊技球の発射強度が最大とされる遊技球が流下可能とされるため、遊技領域の左側の領域に比べて遊技球の流下速度が速くされる。そのため、化粧部材Ｊ８００の正面部Ｊ８５０に当接した遊技球（正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を通過した遊技球）が通過（到達）するように構成することで、遊技盤Ｊ１３に形成される遊技領域の右側の領域を流下する遊技球であっても、スルーゲートＪ６７を通過させた際の遊技球の検出をさせやすくできると共に、スルーゲートＪ６７が破損することを抑制しやすくできる。

【１７０２０】

なお、第１１８実施形態では、スルーゲートＪ６７を備えるスルーユニットＪ７４が化粧部材Ｊ８００よりも下流側に配設される構造であるが、必ずしもこれに限られるものではなく、スルーユニットＪ７４が化粧部材Ｊ８００よりも上流側に配設される構造とされ、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６に入球される遊技球の流下速度を遅くして、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６に遊技球を入球しやすくするものであっても良い。

【１７０２１】

化粧部材Ｊ９００は、遊技盤Ｊ１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有し光透過性の樹脂材料から形成される。また、第１１８実施形態における化粧部材Ｊ９００は、スルーユニットＪ７４の正面部Ｊ７４ａの正面側に重なる位置に形成されると共に、その背面側（正面部Ｊ７４ａと化粧部材Ｊ９００との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【１７０２２】

さらに、化粧部材Ｊ９００は、正面視において区画壁Ｊ７４ｂを跨ぐ大きさに形成されると共に、区画壁Ｊ７４ｂにより区画される遊技領域の外側の位置にスルーユニットＪ７４の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子ＮＪ（図示しない）を螺入可能な雌ねじ部を有する被締結部Ｊ９１０が形成されると共に、区画壁Ｊ７４ｂにより区画される遊技領域の内側の位置にスルーゲートＪ６７を覆設しスルーゲートＪ６７の左右両側に係合する覆設部Ｊ９２０が形成される。化粧部材Ｊ９００は、被締結部Ｊ９１０にスルーユニットＪ７４の背面側から挿通される螺子ＮＪを締結すると共に、覆設部Ｊ９２０の内側にスルーゲートＪ６７を係合させることにより、スルーユニットＪ７４の区画壁Ｊ７４ｂを跨ぐ位置でスルーユニットＪ７４に配設される。

【１７０２３】

そのため、第１１８実施形態における化粧部材Ｊ９００では、螺子ＮＪが締結される被

締結部Ｊ９１０を遊技球が流下可能な流下領域の外側で締結できるので、流下領域を流下する遊技球が被締結部Ｊ９１０に直接当接することを抑制できる。その結果、被締結部Ｊ９１０が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ９００がベース板Ｊ６０から脱落することを抑制できる。

【１７０２４】

次いで、図２５２０から図２５２２を参照して、第１１９実施形態における入球口ユニットＪ２４００について説明する。上記第１１８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａが平坦に形成される場合について説明したが、第１１９実施形態では、一対の羽部材Ｊ２６７１の第１転動面と第２転動面との間に段差が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７０２５】

図２５２０（ａ）は、第１１９実施形態における羽部材Ｊ２６７１の正面図であり、図２５２０（ｂ）は、図２５２０（ａ）の矢印Ｎ０６ｂ方向視における羽部材Ｊ２６７１の側面図であり、図２５２０（ｃ）は、図２５２０（ｂ）のＮ０６ｃ－Ｎ０６ｃ線における羽部材Ｊ２６７１の断面図である。図２５２１（ａ）及び図２５２１（ｂ）は、入球口ユニットＪ２４００の正面図である。図２５２２（ａ）及び図２５２２（ｂ）は、入球口ユニットＪ２４００の正面図である。

【１７０２６】

初めに、第１１９実施形態における入球口ユニットＪ２４００は、化粧側ユニットＪ２６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ２６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ２４００は、化粧側ユニットＪ２６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【１７０２７】

また、化粧側ユニットＪ２６００は、遊技盤Ｊ１３（図２４９３参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）と、を主に備えて構成される。

【１７０２８】

次に、図２５２０（ａ）から図２５２０（ｃ）を参照して、第１１９実施形態における電動役物Ｊ２０７０）羽部材Ｊ２６７１について説明する。なお、図２５２０（ａ）から図２５２０（ｃ）では、一対の配置される羽部材Ｊ２６７１のうち一方（右側）に配置される羽部材Ｊ２６７１のみが図示される。

【１７０２９】

図２５２０に示すように、第１１９実施形態における電動役物Ｊ２０７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ２６７１と、それら一対の羽部材Ｊ２６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ２６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【１７０３０】

一対の羽部材Ｊ２６７１は、電動役物Ｊ２０７０が開放状態（図２５２１（ｂ）に示す状態）とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ

６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ２６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ２６７１ａと称し、転動面Ｊ２６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ６７１ｂと称して説明する。

【１７０３１】

なお、一対の羽部材Ｊ２６７１は、転動面Ｊ２６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ２６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ２６７１ａに当接させ、転動面Ｊ２６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。

【１７０３２】

また、羽部材Ｊ２６７１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の側面から第２入賞口Ｊ６６側に突設される突設部Ｊ６７１ｃと、転動面Ｊ２６７１ａの背面側の縁部から突設される突出部Ｊ６７１ｄと、閉鎖状態における羽部材Ｊ２６７１の外側面Ｊ６７１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側、回転軸Ｊ６７２側）から下方に向けて突出する底壁形成部Ｊ６７１ｅと、を備える。

【１７０３３】

第１１９実施形態における転動面Ｊ２６７１ａは、回転軸Ｊ６７２から離間される側の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１が、その先端側転動面Ｊ２６７１ａ１よりも回転軸Ｊ６７２に近接する側の基端側転動面Ｊ２６７１ａ２よりも一段高く形成され、それら先端側転動面Ｊ２６７１ａ１と基端側転動面Ｊ２６７１ａ２との間に段差部Ｊ２６７１ａ３が形成される。

【１７０３４】

また、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１は、閉鎖状態において第２入賞口Ｊ６６の開口縁部よりも正面視において内側に位置すると共に、一対の羽部材Ｊ２６７１の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１の対向間における寸法が遊技球の直径よりも小さくなる大きさに設定される。一方、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２は、閉鎖状態において、第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の開口縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する大きさに設定される。

【１７０３５】

これにより、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態とされる際に、電動役物Ｊ２０７０を開放状態とした際の遊技球の入球口（第２入賞口Ｊ６６）を遊技者に視認させることができると共に、一対の羽部材Ｊ２６７１の上方から一対の羽部材Ｊ２６７１に遊技球が流入することを抑制できる。そのため、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ２６７１の対向間の上方に第１入賞口Ｊ６４を配設しなくても、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ２６７１の対向間に遊技球が流入することを抑制できる。従って、第１入賞口Ｊ６４の配置の自由度を向上することができる。

【１７０３６】

また、第１１９実施形態における羽部材Ｊ２６７１には、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２から外側面Ｊ６７１ｂに亘って開口する開口部Ｊ２６７１ｆが形成される。開口部Ｊ２６７１ｆは、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２側の開口縁部が段差部Ｊ２６７１ａ３に連なる位置に設定されると共に、遊技球の直径よりも大きい内面形状とされる。また、開口部Ｊ２６７１ｆは、正面視において回転軸Ｊ６７２を中心とする円弧状に湾曲される。

【１７０３７】

次いで、第１１８実施形態における電動役物Ｊ２０７０を開閉した場合について説明する。

【１７０３８】

図２５２０（ａ）に示すように、パチンコ機Ｊ１０が通常状態とされ、電動役物Ｊ２０

７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態に維持される場合には、上記したように、一対の羽部材Ｊ２６７１の基端側転動面Ｊ２６７１ａ２が第２入賞口Ｊ６６の左右両側の開口縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、一対の羽部材Ｊ２６７１の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１の互いの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定されるので、第２入賞口Ｊ６６の左右両外側および上方からの遊技球の流入は不可能とされる。

【１７０３９】

なお、一対の羽部材Ｊ２６７１には、開口部Ｊ２６７１ｆが形成されるが、一対の羽部材Ｊ２６７１が閉鎖状態において開口部Ｊ２６７１ｆは、第２入賞口Ｊ６６から離間すると共に下方側（矢印Ｄ方向側）に延びる通路として形成されるので、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ２６７１の外側面Ｊ６７１ｂ側から遊技球が開口部Ｊ２６７１ｆに偶然流入したとしても、その球が第２入賞口Ｊ６６まで転動することを抑制できる。

【１７０４０】

一方、図２５２０（ｂ）に示すように、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされ電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）の開放状態が通常中と比較して長い時間開放される（即ち、電動役物Ｊ２０７０が開放状態に維持される）場合には、一対の羽部材Ｊ２６７１の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１により流下する遊技球を拾い、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１を転動させると共に、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１と基端側転動面Ｊ２６７１ａ２との間の段差部Ｊ２６７１ａ３の分、転動面Ｊ２６７１ａから遊技球を浮かして基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球できる。この段差部Ｊ２６７１ａ３により遊技球を浮かした状態で基端側転動面Ｊ２６７１ａ２側に送球することで、転動面Ｊ２６７１ａを転動する球が基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に形成された開口部Ｊ２６７１ｆに流入することを抑制できる。

【１７０４１】

従って、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が開放状態に維持される場合には、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１により拾った遊技球を基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球して、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２により第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技球を転動させることで、遊技領域を流下する遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させることが可能とされる。

【１７０４２】

次に、図２５２１（ａ）及び図２５２１（ｂ）を参照して、一対の羽部材Ｊ２６７１が遊技領域を流下する遊技球を受け取ったタイミングで、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が開放状態から閉鎖状態に変位される場合について説明する。

【１７０４３】

図２５２１（ａ）及び図２５２１（ｂ）に示すように、一対の羽部材Ｊ２６７１に受け取られた（拾われた）遊技球が基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球される前のタイミングで電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態に向けて変位する場合には、一対の羽部材Ｊ２６７１が回転変位されることに伴い一対の羽部材Ｊ２６７１に形成される開口部Ｊ２６７１ｆが基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に到達前の遊技球の送球軌跡上に張り出される。そのため、一対の羽部材Ｊ２６７１に受け取られた（拾われた）遊技球が基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球される前のタイミングで電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態に向けて変位する場合には、遊技球が開口部Ｊ２６７１ｆに受け入れらると共に、開口部Ｊ２６７１ｆの内側を流下することで、一対の羽部材Ｊ２６７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から排出できる。

【１７０４４】

これにより、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）を閉鎖状態に変位させた場合に、一対の羽部材Ｊ２６７１に受け取られていた遊技球を転動面Ｊ２６７１ａの途中位置から速やかに一対の羽部材Ｊ２６７１の対向間の外側に排出できるので、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）を閉鎖状態に変位させた後、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球することを抑制しやすくできる。

【１７０４５】

ここで、第１１８実施形態における電動役物Ｊ７０のように、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放状態とする場合に、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに拾われた遊技球を底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部からしか排出できない構成では、第１１９実施形態における電動役物Ｊ２０７０のように転動面Ｊ２６７１ａに開口部Ｊ２６７１ｆが形成されない分、開放状態とした場合に転動面Ｊ６７１ａを転動する遊技球（転動面Ｊ６７１ａに拾われた遊技球）を確実に第２入賞口Ｊ６６に入球させることができるものの、閉鎖状態とした場合における遊技球の流下のバリエーションが少なくなる（底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部から流下する流下態様しかなくなる）という問題点がある。

【１７０４６】

これに対し、第１１９実施形態における電動役物Ｊ２０７０では、開放状態から閉鎖状態とするタイミングで転動面Ｊ２６７１ａを転動する遊技球、又は、開放状態から閉鎖状態とするタイミングで一対の羽部材Ｊ２６７２に拾われた遊技球を、転動面Ｊ２６７１ａの底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部以外、即ち、開口部Ｊ２６７１ｆからも流下させて、その流下させた遊技球を第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される特定入賞口Ｊ６５に入球させることが可能となる。そのため、電動役物Ｊ２０７０を閉鎖状態とした場合における遊技球の流下のバリエーションを増やして、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）の動作に着目させやすくできる。

【１７０４７】

次いで、図２５２３及び図２５２４を参照して、第１２０実施形態における入球口ユニットＪ３４００について説明する。上記第１１８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部の一部に突出部Ｊ６７１ｄに形成する場合について説明したが、第１２０実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の転動面Ｊ３６７１ａの背面側縁部の全域に突出部Ｊ３６７１ｄが形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７０４８】

図２５２３（ａ）は、第１２０実施形態における入球口ユニットＪ３４００の正面図であり、図２５２３（ｂ）は、図２５２３（ａ）のＮ０７ｂ－Ｎ０７ｂ線における入球口ユニットＪ３４００の断面図であり、図２５２４（ａ）は、入球口ユニットＪ３４００の正面図であり、図２５２４（ｂ）は、図２５２４（ａ）のＮ０８ｂ－Ｎ０８ｂ線における入球口ユニットＪ３４００の断面図である。なお、図２５２３（ａ）及び図２５２４（ａ）では、入球口ユニットＪ３４００の正面ベース部材Ｊ６２０が透明視された状態で図示される。

【１７０４９】

初めに、第１２０実施形態における入球口ユニットＪ３４００は、化粧側ユニットＪ３６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ３６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ３４００は、化粧側ユニットＪ３６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【１７０５０】

また、化粧側ユニットＪ３６００は、遊技盤Ｊ１３（図２４９３参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設さ

れる電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）と、を主に備えて構成される。
【１７０５１】
次に、図２５２３及び図２５２４に示すように、第１２０実施形態における電動役物Ｊ３０７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ３６７１と、それら一対の羽部材Ｊ３６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ３６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。
【１７０５２】
一対の羽部材Ｊ３６７１は、電動役物Ｊ３０７０が開放状態（図２５２３（ａ）に示す状態）とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ３６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ３６７１ａと称し、転動面Ｊ３６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ６７１ｂと称して説明する。
【１７０５３】
なお、一対の羽部材Ｊ３６７１は、転動面Ｊ３６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ３６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ３６７１ａに当接させ、転動面Ｊ３６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。
【１７０５４】
また、一対の羽部材Ｊ３６７１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の側面から第２入賞口Ｊ６６側に突設される突設部Ｊ６７１ｃと、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部に沿って突設される突出部Ｊ３６７１ｄと、閉鎖状態における羽部材Ｊ３６７１の外側面Ｊ６７１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側、回転軸Ｊ６７２側）から下方に向けて突出する底壁形成部Ｊ６７１ｅと、を備える。
【１７０５５】
突出部Ｊ３６７１ｄは、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が閉鎖状態とされた際に、一対の羽部材Ｊ３６７１の対向間を通過する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを抑制する部位であり、閉鎖状態における正面視において第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の内縁と重なる位置に形成されると共に、一対の羽部材Ｊ３６７１の互いの突出部Ｊ３６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される。これにより、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、遊技球が第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下していたとしても、その遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを突出部Ｊ３６７１ｄにより抑制することができる。
【１７０５６】
なお、第１２０実施形態における突出部Ｊ３６７１ｄは、一対の羽部材Ｊ３６７１が開放状態から閉鎖状態に移行したタイミングで、一対の羽部材Ｊ３６７１同士の突出部Ｊ３６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さくされる。即ち、第１２０実施形態における突出部Ｊ３６７１ｄは、開放状態から閉鎖状態に移行途中の状態時において、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球不能とされる。
【１７０５７】
従って、閉鎖状態へ移行が開始されたタイミングで一対の羽部材Ｊ３６７１に拾われた遊技球や、閉鎖状態へ移行が開始されたタイミングで転動面Ｊ３６７１ａ上を転動している遊技球を第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される入球口（特定入賞口Ｊ６５又はアウト口Ｊ７１）に案内できるので、特別遊技状態（大当たり）の間隔が電動役物Ｊ３０７０の開閉動作により間延びすることを抑制できる。また、閉鎖状態へ移行が開始されたタイミ

ングで第２入賞口Ｊ６６への入球を抑制できるので、パチンコ機Ｊ１０の不正を監視する制御を簡易にできる（閉鎖状態への移行制御をしたタイミングで、不正な入球を監視する制御を開始しても不具合が発生しない）。

【１７０５８】

また、第１２０実施形態における突出部Ｊ３６７１ｄは、図２５２４（ｂ）に示すように、開放状態における一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側から内側（第２入賞口Ｊ６６側）に向かうにつれて、前後方向の厚みが厚くなるように形成される。これにより、開放状態において、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向内側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅（図２５２４（ｂ）の距離Ｊａ）が、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向外側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅（図２５２４（ｂ）の距離Ｊｂ）よりも小さくされる、即ち、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が第２入賞口Ｊ６６に向かって狭くされる（Ｊａ＜Ｊｂ）。

【１７０５９】

ここで、上記第１１８実施形態における一対の羽部材Ｊ６７１のように転動面Ｊ６７１ａの一部に突出部Ｊ６７１ｄが形成され、突出部Ｊ６７１ｄを超えて転動した位置において転動領域が大きくされるものや、転動面Ｊ６７１ａの転動途中に突出部Ｊ６７１ｄに当接可能となるものでは、突出部Ｊ６７１ｄを超えた後に遊技球が前後方向に暴れる可能性や、突出部Ｊ６７１ｄに当接した衝撃で遊技球が前後方向に暴れる可能性がある。そのため、転動面Ｊ６７１ａから第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球が暴れて、底壁形成部Ｊ６７１ｅから第２入賞口Ｊ６６にスムーズに遊技球を入球させることができないという問題点があった。

【１７０６０】

これに対し、第１２０実施形態における一対の羽部材Ｊ３６７１では、転動面Ｊ３６７１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の全域に亘って突出部Ｊ３６７１ｄが形成され、転動面Ｊ３６７１ａを転動する遊技球が常に突出部Ｊ３６７１ｄに当接可能とされるので、開放状態において一対の羽部材Ｊ３６７１に受け取られた遊技球が、一対の羽部材Ｊ３６７１の転動面Ｊ３６７１ａを第２入賞口Ｊ６６に向かって流下する際に、所定の転動位置に向けて流下させやすくできる。従って、一対の羽部材Ｊ３６７１から第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させやすくできる。

【１７０６１】

なお、第１２０実施形態では、閉鎖状態において一対の羽部材Ｊ３６７１の互いの突出部Ｊ３６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球の直径と同等または大きく設定しても良い。この場合には、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球する可能性を残すことができるので、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が開放状態から閉鎖状態とされる位置まで変位する間、第２入賞口Ｊ６６付近を流下する遊技球に注目させることができる。

【１７０６２】

また、第１２０実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の両方に突出部Ｊ３６７１ｄを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の羽部材Ｊ３６７１の一方のみに突出部Ｊ３６７１ｄを形成するものであっても、一対の羽部材Ｊ３６７１の一方と他方とで突出部Ｊ３６７１ｄの突出距離や外形を異ならせて形成するものであっても良い。

【１７０６３】

次いで、図２５２５を参照して、第１２１実施形態における入球口ユニットＪ４４００について説明する。上記第１１８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂが遊技盤面（背面ベース部材Ｊ６１０の正面）に対して直交する前後方向に立設される場合について説明したが、第１２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４

６７１ｂが遊技盤面（背面ベース部材Ｊ６１０の正面）に対して傾斜する方向に延設される。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７０６４】

図２５２５（ａ）は、第１２１実施形態における電動役物Ｊ４０７０の正面図であり、図２５２５（ｂ）は、図２５２５（ａ）のＮ０９ｂ－Ｎ０９ｂ線における電動役物Ｊ４０７０の断面図であり、図２５２５（ｃ）は、入球口ユニットＪ４４００の正面図である。なお、図２５２５（ｃ）では、入球口ユニットＪ４４００の正面ベース部材Ｊ６２０が透明視された状態で図示される。

【１７０６５】

初めに、第１２１実施形態における入球口ユニットＪ４４００は、化粧側ユニットＪ４６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ４６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ４４００は、化粧側ユニットＪ４６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【１７０６６】

また、化粧側ユニットＪ４６００は、遊技盤Ｊ１３（図２４９３参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）と、を主に備えて構成される。

【１７０６７】

次に、図２５２５（ａ）及び図２５２５（ｂ）を参照して、第１２１実施形態における電動役物Ｊ４０７０）羽部材Ｊ４６７１について説明する。なお、図２５２５（ａ）及び図２５２５（ｂ）では、一対の配置される羽部材Ｊ４６７１のうち一方（右側）に配置される羽部材Ｊ４６７１のみが図示される。

【１７０６８】

図２５２５（ａ）及び図２５２５（ｂ）に示すように、第１２１実施形態における電動役物Ｊ４０７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ４６７１と、それら一対の羽部材Ｊ４６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ４６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【１７０６９】

一対の羽部材Ｊ４６７１は、電動役物Ｊ４０７０が開放状態とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ４６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ６７１ａと称し、転動面Ｊ６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ４６７１ｂと称して説明する。

【１７０７０】

なお、一対の羽部材Ｊ４６７１は、転動面Ｊ６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ

６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ６７１ａに当接させ、転動面Ｊ６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。

【１７０７１】

第１２１実施形態における外側面Ｊ４６７１ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって正面視湾曲状に形成される中央側に傾斜される。即ち、羽部材Ｊ４６７１の回転軸Ｊ６７２の軸方向に対して傾斜する形状とされる。

【１７０７２】

これにより、第１２１実施形態における入球口ユニットＪ４４００では、図２５２５（ｂ）に示すように、閉鎖状態から開放状態に変位する途中の電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の外側面Ｊ４６７１ｂに遊技領域を流下する遊技球が衝突した場合に、その遊技球を電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５に向けて送球する（跳ね飛ばす）と共に、その遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂの傾斜により遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に近づく背面側（矢印Ｂ方向側）を流下させることができる。

【１７０７３】

ここで、上記第１１８実施形態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）のように、外側面Ｊ６７１ｂが回転軸Ｊ６７２の軸方向と平行に形成される場合には、閉鎖状態から開放状態に変位する途中の電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の外側面Ｊ６７１ｂに遊技領域を流下する遊技球が衝突すると、その遊技球を電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の外側面Ｊ６７１ｂにより跳ね飛ばした際に、その遊技球の流下が不安定（前後方向に揺れ動いたり、所定の領域外まで跳ね飛んでしまう）恐れがある。

【１７０７４】

これに対し、第１２１実施形態では、外側面Ｊ４６７１ｂが回転軸Ｊ６７２の軸方向に対いて傾斜して形成されるので、閉鎖状態から開放状態に変位する途中の電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を跳ね飛ばす際に、その遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂの傾斜により遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に近づく方向に送球できる。これにより、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させることができ、遊技球が所定の領域外（特定入賞口Ｊ６５の外側）まで跳ね飛んでしまうことを抑制できる。

【１７０７５】

また、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂの傾斜により遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に近づく方向に送球できるので、開放状態の特定入賞口Ｊ６５の開放面（化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０側）に遊技球を近づけることができる（即ち、開放状態の可変入賞役物Ｊ６５ａの回転基端側に遊技球を送球することができる）ので、開放状態に変位する電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の外側面Ｊ４６７１ｂに当接した（跳ね飛ばされた）遊技球を特定入賞口Ｊ６５に受け入れやすく（入球させやすく）できる。

【１７０７６】

なお、第１２１実施形態における外側面Ｊ４６７１ｂでは、一対の羽部材Ｊ４６７１の成形性を確保するために平坦面として形成されるが、遊技球が当接した際に羽部材Ｊ４６７１に作用する負荷が一か所に集中しないように、外側面Ｊ４６７１ｂの一面を全体的に内側に向かって凹む湾曲状に形成して、遊技球が当接した際に羽部材Ｊ４６７１に作用する負荷を分散できるようにしても良い。

【１７０７７】

次いで、図２５２６を参照して、第１２２実施形態における入球口ユニットＪ５４００について説明する。上記第１１８実施形態では、電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）により第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成する場合について説明したが、第１２２実施形態では、可変入賞役物Ｊ６５ａにより第２入賞口Ｊ６６の底壁が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７０７８】
図２５２６（ａ）は、第１２２実施形態における入球口ユニットＪ５４００の正面図であり、図２５２６（ｂ）は、図２５２６（ａ）のＮ１０ｂ－Ｎ１０ｂ線における入球口ユニットＪ５４００の断面図である。
【１７０７９】
初めに、第１２２実施形態における入球口ユニットＪ５４００は、化粧側ユニットＪ５６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ５７００が化粧側ユニットＪ５６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ５７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ５６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ５４００は、化粧側ユニットＪ５６００、特定入賞ユニットＪ５７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。
【１７０８０】
また、化粧側ユニットＪ５６００は、遊技盤Ｊ１３（図２４９３参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）と、を主に備えて構成される。
【１７０８１】
なお、第１２２実施形態における電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）は、第１１８実施形態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）から底壁形成部Ｊ６７１ｅを非形成としたものであり、それ以外の構成については第１１８実施形態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）と同一であるので、その詳しい説明は省略する。
【１７０８２】
一方、第１２２実施形態における可変入賞役物Ｊ５０６５ａを備える特定入賞ユニットＪ５７００は、第１１８実施形態における特定入賞ユニットＪ７００に対して、可変入賞役物Ｊ５０６５ａの形状が異なるだけであり、それ以外の構成について第１１８実施形態における特定入賞ユニットＪ７００と同一であるので、可変入賞役物Ｊ５０６５ａ以外について詳しい説明は省略する。
【１７０８３】
第１２１実施形態おける可変入賞役物Ｊ５０６５ａは、図２５２６（ｂ）に示すように、正面視横長矩形の板状体に形成される本体部Ｊ７２１と、その本体部Ｊ７２１の長手方向両外側に円筒状に凹設される軸部Ｊ７２２と、本体部Ｊ７２１の長手方向の一方の端部から入球部材Ｊ７１０側に突出する突起Ｊ７２３と、本体部Ｊ７２１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部における上端縁の一部から正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される底壁形成部Ｊ５７２４と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。
【１７０８４】
なお、可変入賞役物Ｊ５０６５ａは、本体部Ｊ７２１の板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面と略平行に配置することで特定入賞口Ｊ６５を閉鎖可能とされ、本体部Ｊ７２１を板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に対して直交する方に傾けることで特定入賞口Ｊ６５を開放可能とされる。以下の説明は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する状態を閉鎖状態と称し、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが特定入賞口Ｊ６５を開放する状態を開放状態と称して説明する。
【１７０８５】
底壁形成部Ｊ５７２４は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされる場合に、第２

入賞口Ｊ６６に流入する遊技球の転動面（第２入賞口Ｊ６６の底壁）となる部位であり、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされる際の正面視において、第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部と重なる位置に形成される。

【１７０８６】

また、底壁形成部Ｊ５７２４は、電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際の上面側が、第２入賞口Ｊ６６に向かって下降傾斜する形状とされ、開放状態における一対の羽部材Ｊ５６７１の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から第２入賞口Ｊ６６の手前まで流下した遊技球の転動方向を第２入賞口Ｊ６６側に変更することが可能とされる。

【１７０８７】

さらに、底壁形成部Ｊ５７２４は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成する際に、開放状態における電動役物（一対の羽部材Ｊ５６７１）の転動面Ｊ６７１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）となる位置に形成され、転動面Ｊ６７１ａとの間に段差を有する。これにより、一対の羽部材Ｊ５６７１の一方側の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ５７２４）まで流下した遊技球が、一対の羽部材Ｊ５６７１の他方側の転動面Ｊ６７１ａに乗り上げることを抑制できる。その結果、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされた状態とされ、底壁形成部Ｊ５７２４が第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成する際には、電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）が開放状態とされ、第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ５７２４）まで流下した遊技球を速やかに第２入賞口Ｊ６６に入球することが可能とされる。

【１７０８８】

一方、第１２２実施形態における底壁形成部Ｊ５７２４は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際には、可変入賞役物Ｊ５０６５ａと共に変位されることで、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）下方に回転変位される。これにより、第１２２実施形態における入球口ユニットＪ５４００では、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際に、一対の羽部材Ｊ５６７１の対向間に遊技球が送球されたしても、その球が第２入賞口Ｊ６６に入球されることを抑制できる。

【１７０８９】

以上のように構成される第１２２実施形態における入球口ユニットＪ５４００では、上記したように、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際に、第２入賞口Ｊ６６の底壁を非形成として、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球することを抑制できるので、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる特別遊技状態（大当たり中）に、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり電動役物Ｊ５０７０が一時的に開放状態（拡大状態）となり、遊技領域を流下する遊技球が電動役物Ｊ５０７０に拾われたとしても、その遊技球を一対の羽部材Ｊ５６７１の対向間（第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側））を通過させて、特定入賞口Ｊ６５に入球させることができる。

【１７０９０】

これにより、第１２２実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ５０６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ５０７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ５０７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１７０９１】

また、第１２２実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される可変入賞役物Ｊ５０６５ａに第２入賞口Ｊ６６へ遊技球を流入させるための底壁（底壁形成部Ｊ５７２４）が形成され、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ５７２４）が第２入賞口Ｊ６６から離れることで、第２入賞口Ｊ６

６の底壁が非形成とされる構成とすることで、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ５０６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ５０７０）とを近づけて配置することができる。

【１７０９２】

次いで、図２５２７及び図２５２８を参照して、第１２３実施形態における電動役物Ｊ６０７０について説明する。上記第１１８実施形態では、電動役物Ｊ７０が一対の羽部材Ｊ６７１で構成され、第２入賞口Ｊ６６に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から遊技球が入球可能とされる場合について説明したが、第１２３実施形態では、電動役物Ｊ６０７０が１の羽部材Ｊ６７１で構成され、第２入賞口Ｊ６６に左右方向の一方側から遊技球が入球可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７０９３】

図２５２７は、第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３の正面図であり、図２５２８（ａ）及び図２５２８（ｂ）は、図２５２７の範囲Ｎ１１ａにおける遊技盤Ｊ６０１３の部分拡大正面図である。

【１７０９４】

図２５２７に示すように、第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、「左打ち」側の流路（遊技盤Ｊ６０１３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部）に第１入賞口Ｊ６４が配設され、「右打ち」側の流路（遊技盤Ｊ６０１３の右方側（矢印Ｒ方向側））に第２入賞口Ｊ６６が配設される。

【１７０９５】

この構成では、通常中においては、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ６０７０が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｊ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｊ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｊ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利とされる。

【１７０９６】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＪ６７に遊技球を通過させることで、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ６０７０が開放状態となりやすく、第２入賞口Ｊ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｊ６６へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＪ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｊ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利とされる。

【１７０９７】

従って、第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変更させることが可能とされる。

【１７０９８】

以上のように構成される第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５が形成される化粧側ユニットＪ６６００と、その化粧側ユニットＪ６６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、第２入賞口Ｊ６６から入球した遊技球の通路が形成される通路ユニットＪ５００と、化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設され、特定入賞口Ｊ６５を開閉するための可変入賞役物Ｊ６５ａを有する特定入賞ユニットＪ７００と、を主に備えて構成される。

【１７０９９】

化粧側ユニットＪ６６００は、遊技盤Ｊ６０１３の可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ６０１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊

技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ６０７０（羽部材Ｊ６６７１）と、を主に備えて構成される。なお、図２５２７及び図２５２８では、正面側に配設される正面ベース部材Ｊ６２０を透明視した状態で図示される。

【１７１００】

電動役物Ｊ６０７０は、上記第１１８実施形態における一対の羽部材Ｊ６７１から構成される電動役物Ｊ７０から、一方（左方側）の羽部材Ｊ６７１を削除し、他方（右方側）の羽部材Ｊ６７１（羽部材Ｊ６６７１）を残したものであるので、電動役物Ｊ６０７０の構造についての詳しい説明は省略する。

【１７１０１】

なお、第１２３実施形態においては、第２入賞口Ｊ６６の上流側に電動役物Ｊ６０７０（羽部材Ｊ６７１）に連なる送球通路Ｊ６０６６ａを備え、電動役物Ｊ６０７０が開放状態（図２５２８（ｂ）に示す状態）とされる場合に、転動面Ｊ６７１ａ及び底壁形成部Ｊ６７１ｅが送球通路Ｊ６０６６ａに連なる（送球通路Ｊ６０６６ａへの遊技球の流入口の底壁が底壁形成部Ｊ６７１ｅにより形成された）状態とされ、電動役物Ｊ６０７０が閉鎖状態（図２５２８（ａ）に示す状態）とされる場合に、転動面Ｊ６７１ａが送球通路Ｊ６０６６ａへの流入口を塞ぐ位置に配設されると共に底壁形成部Ｊ６７１ｅが送球通路Ｊ６０６６ａから離間される。

【１７１０２】

よって、第１２３実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、羽部材Ｊ６６７１に送球通路Ｊ６０６６ａに遊技球を流入させるための流入口の底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が形成され、電動役物Ｊ６０７０（一対の羽部材Ｊ６６７１）が閉鎖状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が送球通路Ｊ６０６６ａの流入口から離れることで、送球通路Ｊ６０６６ａの流入口の底壁が非形成とされるので、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる電動役物Ｊ６０７０（羽部材Ｊ６６７１）に遊技球が拾われたとしても、図２５２８（ａ）に示すように閉鎖状態における羽部材Ｊ６６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅと送球通路Ｊ６０６６ａの流入口との間を通過させて、特定入賞口Ｊ６５に案内することができる。

【１７１０３】

これにより、第１２３実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ６０７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ６０７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１７１０４】

以上のように構成される第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、上記第１１８実施形態における遊技盤Ｊ１３に比べて、遊技領域から特定入賞口Ｊ６５に入球可能な領域を拡大できる。

【１７１０５】

即ち、上記第１１８実施形態における遊技盤Ｊ１３のように、一対の羽部材Ｊ６７１を備える構造では、１の羽部材Ｊ６７１を備える構造に比べて、開放状態とした際の遊技領域を流下する遊技球を拾うことが可能な転動面Ｊ６７１ａの領域を拡大できるので、電動役物Ｊ７０（入球口ユニットＪ４００）の上流側を流下する遊技球の流下可能領域を大きくしても、開放状態の羽部材Ｊ６７１に球を拾わせることが可能となる。そのため、遊技領域の全体を有効に活用できるものの、一対の羽部材Ｊ６７１を備える構造では、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に、一対の羽部材Ｊ６７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５に遊技球を入球可能とする必要があるので、特定入賞口Ｊ６５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における端部を一対の羽部材Ｊ６７１よりも外側に配

置する必要があり、特定入賞口Ｊ６５の左右方向における配設範囲が拡大するという問題点があった。

【１７１０６】

これに対し、第１２３実施形態では、電動役物Ｊ６０７０が１の羽部材Ｊ６７１（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側（右側）に開放する羽部材Ｊ６７１）により構成されるので、左右方向における羽部材Ｊ６７１の他方側（左側）の遊技領域に遊技球が流下しない構造に出来るので、羽部材Ｊ６７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５の左右方向における両端を羽部材Ｊ６７１の外側に配置する必要が無くなり、特に、他方側端部を羽部材Ｊ６７１よりも他方側に配設する必要が無くなる。その結果、特定入賞口Ｊ６５の左右方向における配設範囲を小さくできる。

【１７１０７】

また、特定入賞口Ｊ６５の他方側端部を羽部材Ｊ６７１よりも他方側に配設する必要が無くなるので、特定入賞口Ｊ６５を羽部材Ｊ６７１よりも一方側に配設することで、特定入賞口Ｊ６５に流下可能とされる遊技領域の範囲を拡大できる。

【１７１０８】

次いで、図２５２９を参照して、第１２４実施形態における入球口ユニットＪ７４００について説明する。上記第１２３実施形態では、羽部材Ｊ６７１が前後方向に延びる回転軸Ｊ６７２を中心に回転可能に構成される場合について説明したが、第１２４実施形態では、羽部材Ｊ７６７１が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる回転軸を中心に回転可能に構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７１０９】

図２５２９（ａ）及び図２５２９（ｂ）は、第１２４実施形態における遊技盤Ｊ７０１３の正面図であり、図２５２９（ｃ）は、図２５２９（ａ）のＮ１２ｃ－Ｎ１２ｃ線における遊技盤Ｊ７０１３の断面図であり、図２５２９（ｄ）は、図２５２９（ｂ）のＮ１２ｄ－Ｎ１２ｄ線における遊技盤Ｊ７０１３の断面図である。

【１７１１０】

図２５２９（ａ）から図２５２９（ｄ）に示すように、第１２４実施形態における入球口ユニットＪ７４００は、第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３の電動役物Ｊ６０７０を電動役物Ｊ７０７０に変更した構成とされると共に、送球通路Ｊ６０６６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）の空間に連なる分岐通路Ｊ６０６６ａ１の流入口が形成され、それら以外の構成については第１２３実施形態における遊技盤Ｊ６０１３と同一であるので、それらの詳しい説明は省略する。なお、第１２４実施形態における電動役物Ｊ７０７０は、第１１８実施形態～第１２３実施形態における電動役物Ｊ６０，Ｊ２０６０，Ｊ３０７０，Ｊ４０７０，Ｊ５０７０，Ｊ６０７０（前後方向に延びる回転軸Ｊ６７２を中心に回転可能に構成される羽部材Ｊ３７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１）と同様に、ソレノイドＪ５６０の動作力（本体部Ｊ５６１に電力を付与して（本体部Ｊ５６１を励磁させて）軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１の内側に引き込む力、又は、軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）が回転軸Ｊ５７２ａを中心として回転動作する第２伝達部材Ｊ５７２を介して伝達され、閉鎖状態と開放状態とに変位される。

【１７１１１】

第１２４実施形態における電動役物Ｊ７０７０は、光透過性の樹脂材料から上面視扇型状に形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の厚みを有する羽部材Ｊ７６７１と、その羽部材Ｊ７６７１の回転中心となる金属製の回転軸Ｊ７６７２と、を主に備えて構成される。

【１７１１２】

羽部材Ｊ７６７１は、上面視扇型状の湾曲面の軸に回転軸Ｊ７６７２が配設され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる回転軸Ｊ７６７２を中心に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）

に回転変位可能に構成される。また、羽部材Ｊ７６７１は、上面視扇型状に形成される上面側が一方の直線部（以下、一方側端部Ｊ７６７１ｇと称す）から他方の直線部（以下、他方側端部Ｊ７６７１ｈ）に向かってスロープ状に上昇傾斜され、底面側が回転軸Ｊ７６７２と直交する方向に平坦に形成される。なお、以下の説明では、上昇傾斜される上面側を転動面Ｊ７６７１ａと称す。

【１７１１３】

転動面Ｊ７６７１ａは、その上面を遊技球が転動可能に構成される面であり、回転軸Ｊ７６７２を中心とする径方向外側への距離が球の直径よりも大きく設定される。また、転動面Ｊ７６７１ａは、回転軸Ｊ７６７２を中心とする径方向において略中央部が下方側（矢印Ｄ方向側）に凹む方向に若干湾曲して形成され、転動面Ｊ７６７１ａを転動する遊技球を上面視扇形状に形成された他方側端部Ｊ７６７１ｈから一方側端部Ｊ７６７１ｇに向けて流下可能とされる。

【１７１１４】

また、羽部材Ｊ７６７１には、他方側端部Ｊ７６７１ｈの回転軸Ｊ７６７２を挟んで反対側に、径方向外側に突出する凸部Ｊ７６７１ｉを備える。凸部Ｊ７６７１ｉは、転動面Ｊ７６７１ａを他方側端部Ｊ７６７１ｈから一方側端部Ｊ７６７１ｇに転動して、一端側端部から排出される球がと当接する部分であり、上面視において回転軸Ｊ７６７２から離間するに従って一方側端部Ｊ７６７１ｇ側に大きく（厚みを有する）形状とされる。

【１７１１５】

なお、羽部材Ｊ７６７１は、転動面Ｊ７６７１ａを正面視において送球通路Ｊ６０６６ａの遊技球の流入口の内側に受け入れた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ７６７１ａを正面視において送球通路Ｊ６０６６ａの遊技球の流入口の外側に張り出した状態（開放状態）との間で回転変位させることで、送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に向かって遊技領域を流下する遊技球を他方側端部Ｊ７６７１ｈに当接させて遊技球が送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に入球することを規制し、開放状態では送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ７６７１ａに当接させ、転動面Ｊ７６７１ａを転動させることで送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に流入させやすくできる。

【１７１１６】

また、送球通路Ｊ６０６６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）の空間に連なる分岐通路Ｊ６０６６ａ１の流入口は、閉鎖状態における羽部材Ｊ７６７１の背面側に重なる位置に形成され、閉鎖状態における羽部材Ｊ７６７１の転動面Ｊ７６７１ａが分岐通路Ｊ６０６６ａ１の流入口の底面とされる。

【１７１１７】

以上のように構成される第１２４実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、羽部材Ｊ７６７１の他方側端部Ｊ７６７１ｈの回転軸Ｊ７６７２を挟んで反対側に、一方側端部Ｊ７６７１ｇから排出される遊技球が当接可能な凸部Ｊ７６７１ｉを備えるので、電動役物Ｊ７０７０（羽部材Ｊ７６７１）を開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで遊技球が転動面Ｊ７６７１ａに拾われた場合や、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａ上を遊技球が転動している場合に、それらの遊技球が凸部Ｊ７６７１ｉに当接することで、その当接により羽部材Ｊ７６７１に作用する力を羽部材Ｊ７６７１が閉鎖状態に変位する方向に作用させることができる。これにより、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで複数の球が連なって羽部材Ｊ７６７１の転動面Ｊ７６７１ａに送球される場合に、１球目に転動面Ｊ７６７１ａに拾われた球が凸部Ｊ７６７１ｉに当接することで羽部材Ｊ７６７１を閉鎖状態に素早く変位させて、２球目以降の球が転動面Ｊ７６７１ａに拾われることを抑制できる。その結果、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで複数の球が送球通路Ｊ６０６６ａに入球されることを抑制できる。

【１７１１８】

これにより、第１２４実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可

変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ６０７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１７１１９】

また、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａに拾われた遊技球、又は、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａ上を転動している遊技球が凸部Ｊ７６７１ｉに当接して羽部材Ｊ７６７１が閉鎖状態に素早く変位することにより、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａに拾われた遊技球、又は、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａ上を転動している遊技球は、閉鎖状態における羽部材Ｊ７６７１の転動面Ｊ７６７１ａから分岐通路Ｊ６０６６ａ１に流入される。これにより、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる羽部材Ｊ７６７１に遊技球が拾われたとしても、送球通路Ｊ６０６６ａに流入した遊技球を分岐通路Ｊ６０６６ａ１に流入させて特定入賞口Ｊ６５に案内する（開放状態の可変入賞役物Ｊ６５ａに受け取らせる）ことができる。

【１７１２０】

なお、第１２４実施形態では、羽部材Ｊ７６７１の回転軸Ｊ６７２を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に配設して、羽部材Ｊ７６７１を水平方向に変位させることができるので、羽部材Ｊ７６７１を変位させた際に上下方向への変位スペースが必要になることを抑制できる。

【１７１２１】

即ち、上記第１１８実施形態における羽部材Ｊ６７１のように、羽部材Ｊ６７１の回転軸Ｊ６７２を前後方向に配設するものでは、羽部材Ｊ６７１を遊技盤Ｊ１３の盤面に沿って変位させることができるので、前後方向にその変位スペースを確保する必要が無くなるものの、羽部材Ｊ６７１を起立させた閉鎖状態と傾斜させた開放状態との間で変位させるので、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位スペースが必要になる。

【１７１２２】

これに対し、第１２４実施形態における羽部材Ｊ７６７１では、送球通路Ｊ６０６６ａの内側に羽部材Ｊ７６７１を受け入れた状態（閉鎖状態）と、送球通路Ｊ６０６６ａの外側に羽部材Ｊ７６７１（転動面Ｊ７６７１ａを）を張り出した状態（開放状態）に変位させた際に、羽部材Ｊ７６７１を水平方向に変位させることができるので、羽部材Ｊ７６７１を変位させた際に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）への変位スペースが必要になることを抑制できる。

【１７１２３】

次いで、図２５３０を参照して第１２５実施形態における入球口ユニットＪ８４００について説明する。上記第１１８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を流下した遊技球が特定入賞口Ｊ６５の内側に配設される特定入賞ユニットＪ７００の挿通孔Ｊ７１２に流入される場合について説明したが、第１２５実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を流下した遊技球が別の入球口（特別流入口Ｊ８７１４）に流入する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７１２４】

図２５３０は、第１２５実施形態における入球口ユニットＪ８４００の正面図である。なお、図２５３０では、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベース部材Ｊ６２０が透明視して図示される。

【１７１２５】

初めに、第１２５実施形態における入球口ユニットＪ８４００は、化粧側ユニットＪ６

００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ８７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ８７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ８４００は、化粧側ユニットＪ６００、特定入賞ユニットＪ８７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【１７１２６】

特定入賞ユニットＪ８７００は、遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放する箱状に形成される入球部材Ｊ８７１０と、その入球部材Ｊ８７１０の開放部分を覆う板状の可変入賞役物Ｊ６５ａと、入球部材Ｊ８７１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路部材Ｊ７３０と、その通路部材Ｊ７３０の背面側に配設されるソレノイドＪ７４０と、そのソレノイドＪ７４０に接続され、入球部材Ｊ８７１０及び通路部材Ｊ７３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一端側に形成される空間に変位可能な状態で配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０と、を主に備える。

【１７１２７】

入球部材Ｊ８７１０は、正面視横長矩形の略箱形状に形成される本体部Ｊ７１１と、その箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の左方側の壁部の外側において前後方向に貫通形成される挿通孔Ｊ７１２と、箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部に貫通形成される２箇所の流入口Ｊ７１３と、箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部の背面側の壁部に貫通形成される特別流入口Ｊ８７１４と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。

【１７１２８】

特別流入口Ｊ８７１４は、正面視において第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる位置、即ち、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の下方側に重なる位置に形成される。また、特別流入口Ｊ８７１４は、正面視において２の流入口Ｊ７１３よりも高い位置に形成されると共に、所定距離離れた位置に形成される２の流入口Ｊ７１３の間に形成される。これらにより、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過した遊技球を特別流入口Ｊ８７１４に流入させることができると共に、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の外側を流下する遊技球を流入口Ｊ７１３に流入させることができる。即ち、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の間を流下して下方側に払い出される遊技球があった場合に、その遊技球を別の流入口（特別流入口Ｊ８７１４）に流入させて、別の付加価値を付与することができる。

【１７１２９】

なお、別の付加価値とは、例えば、特別遊技状態とした後（大当たり後）のパチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変か、時短か）を決定するための状態決定装置として機能させても良い。詳しく説明すると、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態（大当たり中）において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり瞬間的に電動役物Ｊ７０（羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされる際に、電動役物Ｊ７０の付近を流下する球が羽部材Ｊ６７１に偶然拾われた場合に、その遊技球を特別流入口Ｊ８７１４に遊技球を入球させ、その入球の契機として特別遊技状態とした後のパチンコ機Ｊ１０の遊技状態を確変状態に移行させても良い。

【１７１３０】

この場合には、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となったタイミングで瞬間的に開放状態となる電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球を拾わせることができるか否かで、特別遊技状態とした後（大当たり後）のパチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変か、時短か）を変更できるので、特別遊技状態中（大当たり中）の遊技球の流下および電動役物Ｊ７０の変位に注目させやすくできる。その結果、特別遊技状態中（大当たり中）の遊技者の興趣を向上できる。

【１７１３１】

次いで、図２５３１から図２５３３を参照して、第１２６実施形態における遊技盤Ｊ９

０１３について説明する。上記第１１８実施形態では、化粧部材Ｊ８００がセンターフレームＪ８６に配設され、センターフレームＪ８６を介してベース板Ｊ６０に配設される場合について説明したが、第１２６実施形態では、化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ８０６０に直接配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７１３２】

図２５３１は、第１２６実施形態における遊技盤Ｊ９０１３の正面図であり、図２５３２は、遊技盤Ｊ９０１３の分解正面斜視図である。図２５３３（ａ）は、図２５３１のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面図であり、図２５３３（ｂ）は、図２５３１のＮ１３ｂ－Ｎ１３ｂ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面図である。なお、図２５３２では、遊技盤Ｊ９０１３のベース板Ｊ９０６０からセンターフレームＪ８６、及び、化粧部材Ｊ９８００が分解された状態が図示される。

【１７１３３】

図２５３１から図２５３３に示すように、第１２６実施形態における遊技盤Ｊ９０１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ９０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、スルーユニットＪ７４等を組み付けて構成される。

【１７１３４】

そのため、ベース板Ｊ９０６０には、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）を挿入する複数の貫通孔（図示しない）や、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２を締結する複数のネジ穴（図示しない）が形成されると共に、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、及び、スルーユニットＪ７４の配設箇所に、それら入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、及び、スルーユニットＪ７４と対応する形状の開口が形成され、それらの開口に入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、及び、スルーユニットＪ７４のそれぞれの一部が正面側（矢印Ｆ方向側）から挿入された状態で締結固定される。

【１７１３５】

第１２６実施形態におけるセンターフレームＪ９０８６は、第１１８実施形態におけるセンターフレームＪ８６の張出部Ｊ８６ｃに形成された流下領域Ｊ８６ｃ１が非形成とされる点で第１１８実施形態におけるセンターフレームＪ８６と異なり、その他の構成は第１１８実施形態におけるセンターフレームＪ８６と同一であり、第１１８実施形態におけるセンターフレームＪ８６と同様に正面側立設部Ｊ８６ａ、背面側立設部Ｊ８６ｂ、及び、張出部Ｊ８６ｃを備える。

【１７１３６】

一方、センターフレームＪ９０８６が配設されるベース板Ｊ９０６０には、第１１８実施形態において、センターフレームＪ８６の流下領域Ｊ８６ｃ１が正面側（矢印Ｆ方向側）に配設された配設領域に、正面側に突出する凸部Ｊ９０６０ａと、その凸部Ｊ９０６０ａよりも外側から正面側に突出する区画壁Ｊ９０６０ｂが形成され、凸部Ｊ９０６０ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間）を遊技球が流下可能とされる。なお、区画壁Ｊ９０６０ｂは、遊技領域を区画可能な壁部であり、遊技領域を区画する外縁部材Ｊ７３に上端側の一端が連なる位置に形成される。

【１７１３７】

遊技盤Ｊ９０１３では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂにより遊技領域の上方に打ち出された遊技球を所定の流下方向に向けて案内する壁部が形成されるので、それら正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ９０６０ａ、及び、区画壁Ｊ９０６０ｂの下流側に配設される化粧部材Ｊ９８００に送球される遊技球を所定の領域を通過させやすくできる。従って、正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ９０６０ａ、及び、区画壁Ｊ９０６０ｂの下流側に配設され

る化粧部材Ｊ９８００の剛性の高い部分を遊技球が通過するように正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ９０６０ａ、及び、区画壁Ｊ９０６０ｂを形成することで、下流側の化粧部材Ｊ９８００が遊技球との当接により破損することを抑制できると共に、後述する化粧部材Ｊ９８００の形状の自由度を向上できる。

【１７１３８】

なお、化粧部材Ｊ９８００の所定の領域に遊技球を案内可能な壁部（センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂ）は、化粧部材Ｊ９８００とは別体で形成されるので、化粧部材Ｊ９８００とは異なる材質で形成して壁部の剛性を高めやすくできる。

【１７１３９】

化粧部材Ｊ９８００は、遊技盤Ｊ９０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ９０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、第１２６実施形態における化粧部材Ｊ９８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に正面部Ｊ８５０が配設されると共に、その背面側（化粧部材Ｊ９８００とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【１７１４０】

従って、正面部Ｊ８５０の化粧面となる正面よりも背面側（矢印Ｂ方向側）を遊技球が通過するので、通過する遊技球が化粧面に当接することを抑制できる。その結果、化粧部材Ｊ９８００の化粧面が摩耗することを抑制できる。また、正面部Ｊ８５０の背面側を遊技球が通過するので、流下する遊技球を遊技者から一時的に視認されにくくできる。その結果、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１７１４１】

さらに、化粧部材Ｊ９８００は、正面部Ｊ８５０が正面視において区画壁Ｊ９０６０ｂにより区画された遊技領域の外側からセンターフレームＪ９０８６の内側に亘って延設される正面視三日月状に形成され、区画壁Ｊ９０６０ｂにより区画された遊技領域の外側の位置に螺子ＮＪの先端部（雄ネジ部）を挿通可能な複数（第１２６実施形態では２箇所）の開口を有する固定部Ｊ９８２０を備える。

【１７１４２】

固定部Ｊ９８２０は、化粧部材Ｊ９８００のベース板Ｊ９０６０に固定される部位であり、ベース板Ｊ９０６０に形成される螺子孔と対応する位置に螺子ＮＪの先端を挿通可能な開口を備える。また、固定部Ｊ９８２０は、正面視三日月状に形成される化粧面よりも、背面側（ベース板Ｊ９０６０側）に一段低い位置に形成され、正面視三日月状に形成される正面部Ｊ８５０がベース板Ｊ９０６０の正面から所定距離（少なくとも遊技球の直径分）離間した状態で配設される。

【１７１４３】

これにより、化粧部材Ｊ９８００の正面側（矢印Ｆ方向側）から固定部Ｊ９８２０の開口を挿通した螺子ＮＪをベース板Ｊ９０６０に締結することで、化粧部材Ｊ９８００をベース板Ｊ９０６０に配設できると共に、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に遊技領域を流下する遊技球を通過させることが可能とされる。

【１７１４４】

よって、第１２６実施形態では、遊技盤Ｊ９０１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から固定部Ｊ９８２０に螺子ＮＪを挿通すると共に、ベース板Ｊ９０６０の正面に螺子ＮＪを螺合することができる、即ち、化粧部材Ｊ９８００を遊技盤Ｊ９０１３の正面側から配設できるので、その着脱誓を向上できる。その結果、化粧部材Ｊ９８００が破損した際や脱落した際に、（新しい）化粧部材Ｊ９８００の配設作業を簡易にできる。

【１７１４５】

なお、化粧部材Ｊ９８００の固定部Ｊ９８２０は、正面視において三日月状に形成される正面部Ｊ８５０よりも外側に形成され、少なくとも固定部Ｊ９８２０に挿通される螺子

ＮＪが、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認可能とされる視認可能領域（窓部Ｊ１４ｅ（上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域））の外側に配設される。これにより、化粧部材Ｊ９８００を配設するための螺子ＮＪが遊技者に視認されることを正面枠Ｊ１４により抑制できるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１７１４６】

また、固定部Ｊ９８２０は、正面視において正面部Ｊ８５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法よりも小さい外形に形成される。これにより、固定部Ｊ９８２０を視認領域外に配設するために、窓部Ｊ１４ｅによる視認可能範囲を小さくする必要が無くなると共に、固定部Ｊ９８２０を備える化粧部材Ｊ９８００を製造する際の製造コストを抑えることができる。

【１７１４７】

さらに、第１２６実施形態では、化粧部材Ｊ９８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定するために螺子を挿通する固定部Ｊ９８２０が遊技領域の外側に形成され、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、螺子ＮＪを締結するための固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７１４８】

即ち、遊技球が流下可能な位置、例えば、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間に固定部Ｊ９８２０を形成すると、それら対向間を流下する遊技球が螺子ＮＪを締結する固定部Ｊ９８２０に衝突可能とされる。そのため、流下する遊技球が衝突する衝撃により固定部Ｊ９８２０が破損し、化粧部材Ｊ９８００が脱落する恐れがある。

【１７１４９】

これに対し、第１２６実施形態では、遊技領域を区画するベース板Ｊ９０６０の区画壁Ｊ９０６０ｂよりも外側に固定部Ｊ９８２０が形成されるので、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。よって、螺子ＮＪの軸力が作用されて固定部Ｊ９８２０に内部応力が発生した状態とされていても、固定部Ｊ９８２０が破損することを低減できる（化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる）。また、固定部Ｊ９８２０の強度を確保するために、固定部Ｊ９８２０を大型化（厚肉化）させる必要がなく、非遊技領域のスペースを小さくできるので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。

【１７１５０】

また、正面部Ｊ８５０は、遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成されるので、化粧部材Ｊ８００（正面部Ｊ８５０）の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を視認可能部に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることができ、興趣の向上を図ることができる。この場合、正面部Ｊ８５０は、遊技盤Ｊ１３（センターフレームＪ８６）に対して螺子ＮＪによる締結固定が行われていないので、遊技球が衝突（当接）された際に正面部Ｊ８５０を変形させやすくでき、かかる正面部Ｊ８５０が破損することを低減できる。

【１７１５１】

また、化粧部材Ｊ９８００は、正面部Ｊ８５０が凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側に当接可能（即ち、正面部Ｊ８５０の背面が遊技球の流下方向と平行に配設される）とされ、正面部Ｊ８５０の背面に当接す

る遊技球の衝撃が、正面部Ｊ８５０を正面側に折り曲げる方向、即ち、固定部Ｊ９８２０を挿通して螺子止めした螺子ＮＪを引き出す又は螺子ＮＪを傾斜させる方向に作用するので、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ９８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７１５２】

また、固定部Ｊ９８２０がベース板Ｊ９０６０に締結固定された状態において、正面部Ｊ８５０は、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂの間に所定の隙間を設けて配設される。これにより、凸部Ｊ９０６０ａと、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ９０６０ｂとの対向間を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に、螺子ＮＪによる締結がされていない正面部Ｊ８５０を背面側の隙間の分、一時的に変形させやすくできる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制できる。

【１７１５３】

なお、正面部Ｊ８５０とセンターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂとの間の隙間は、遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に正面部Ｊ８５０に力が加わりやすい前後方向に形成されるので、正面部Ｊ８５０の背面側に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【１７１５４】

また、正面部Ｊ８５０には、背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う領域だけでなく、遊技盤Ｊ９０１３の正面と平行な方向（前後方向と直交する方向）に隣り合う領域（即ち、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））にも所定の隙間が形成される。これにより、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の正面視における縁部に当接した際に、正面部Ｊ８５０の遊技盤Ｊ９０１３の正面と平行な方向への一時的な変形を許容できる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【１７１５５】

さらに、正面部Ｊ８５０と固定部Ｊ９８２０とは一体の樹脂材料から連なって形成される。これにより、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接して正面部Ｊ８５０が一時的に変形する際に、化粧部材Ｊ９８００の一部に応力が集中することを抑制できる。その結果、遊技球が正面部Ｊ８５０に衝突することによる化粧部材Ｊ９８００の破損を抑制できる。

【１７１５６】

なお、この場合、正面部Ｊ８５０と固定部Ｊ９８２０とは、板状に形成される厚みが略同一の寸法で形成されることが好ましく、これによれば、正面部Ｊ９８５０と固定部Ｊ９８２０と（化粧部材Ｊ９８００）の成形性を確保することができると共に、正面部Ｊ８５０に遊技球が衝突した際の応力を分散しやすくできる。

【１７１５７】

また、第１２６実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の背面側（矢印Ｂ方向側）であって、正面視において遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間に対応する領域に、弾性変形可能なゴム状の部材から形成される弾性体Ｊ９８３０が配設される。

【１７１５８】

これにより、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が化粧部材Ｊ９８００に当接した際に、その弾性体Ｊ９８３０を弾性変形させることで、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０に衝撃が伝わることを抑制できる。その結果、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０が弾性変形することを抑制できると共に、化

粧部材Ｊ９８００の固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制できる。

【１７１５９】

また、弾性体Ｊ９８３０に流下する遊技球が衝突した際には、弾性体Ｊ９８３０を変形させることにより遊技球の流下速度を遅くすることができるので、化粧部材Ｊ９８００の下流側に流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできる（目で追わせやすくできる）。

【１７１６０】

なお、弾性体Ｊ９８３０は、板状（シート状）に形成され、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球との当接面が平坦面とされる。これにより、弾性体Ｊ９８３０の製造コストを安価にできると共に、弾性体Ｊ９８３０に当接した遊技球の流下方向が著しく変更されたり、弾性体Ｊ９８３０に衝突した遊技球の衝撃が大きくなることを抑制できる。

【１７１６１】

また、弾性体Ｊ９８３０は、平坦面に形成される正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に、板状に形成される板面を接着（両面テープや接着材）により貼付される。そのため、螺子で固定される場合に比べて、遊技球が当接可能とされる面を確保しやすくできる。従って、弾性体Ｊ９８３０の配設作業を簡易にできる。また、遊技球が弾性体Ｊ９８３０に当接する際には、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０の背面側に押し付けられるので、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０から脱落することを抑制できる。

【１７１６２】

ここで、第１２６実施形態では、正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に弾性体Ｊ９８３０を配設する場合について説明したが、弾性体Ｊ９８３０を備えず、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０に直接当接するようにしても良い。この場合には、弾性体Ｊ９８３０を備えない分、コストの低減を図れるとと共に、正面部Ｊ９８５０に当接した遊技球の流下速度への影響を少なくできる。

【１７１６３】

また、正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に弾性体Ｊ９８３０を備えない場合には、弾性体Ｊ９８３０を備えない分、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を通過する遊技球が正面部Ｊ９８５０に当接した際に、化粧部材Ｊ９８００の固定部Ｊ９８２０が破損する可能性が高くなるので、固定部Ｊ９８２０を正面部Ｊ９８５０よりも硬い樹脂材料または金属材料で構成しても良い。また、正面部Ｊ９８５０に遊技球が直接当接することによる摩耗を低減するために、化粧部材Ｊ９８００の全体を比較的硬質な樹脂材料や金属材料で構成しても良い。

【１７１６４】

更に、正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）の形状が直線状（平坦面）に形成される場合に比べてその成形性は悪くなるが、正面部Ｊ９８５０の背面側の形状を遊技球の直径よりも大きい湾曲状に凹設して、遊技球との当接領域を増加させることで、遊技球が正面部Ｊ９８５０の背面側に当接した際の衝撃を分散しやすくしても良い。また、この場合には、正面部Ｊ９８５０の背面側に凹設した湾曲面に沿って流下させることができるので、正面部Ｊ９８５０の背面側に当接した遊技球を速やかに下流側に案内できる。

【１７１６５】

なお、第１２６実施形態では、正面視において遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間に対応する領域に弾性体Ｊ９８３０を配設する場合について説明したが、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）全域に弾性体Ｊ９８３０を配設すると共に、化粧部材Ｊ９８００をベース板Ｊ９０

６０に配設する際に、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとを弾性体Ｊ９８３０に食い込ませ（弾性体Ｊ９８３０を弾性変形させ）た状態としても良い。

【１７１６６】

次いで、図２５３４を参照して、第１２７実施形態における化粧部材Ｊ１０８００について説明する。上記第１２６実施形態では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、正面部Ｊ８５０の背面側（弾性体Ｊ９８３０）に当接可能とされる場合について説明したが、第１２７実施形態では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、正面部Ｊ１０８５０の上端側の側面に当接可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７１６７】

図２５３４（ａ）及び図２５３４（ｂ）は、第１２７実施形態における遊技盤Ｊ１００１３の断面図である。なお、図２５３４（ａ）は、図２５３１のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面と対応し、図２５３４（ｂ）は、図２５３１の図６９５ｂ－図２３ｂ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面と対応する。

【１７１６８】

図２５３４に示すように、第１２７実施形態における遊技盤Ｊ１００１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１０８００は、遊技盤Ｊ１００１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１００１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１０８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１０８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１０８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１０８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【１７１６９】

第１２７実施形態における正面部Ｊ１０８５０は、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間と対応する領域において、少なくとも遊技球の半径分以上の厚みを有する距離で突出形成される突出部Ｊ１０８５１を備える。

【１７１７０】

また、突出部Ｊ１０８５１の背面側（矢印Ｂ方向側）とベース板Ｊ９０６０の正面側（矢印Ｆ方向側）までの対向間の距離は少なくとも遊技球の直径よりも大きく設定され、突出部Ｊ１０８５１とベース板Ｊ９０６０の対向間に遊技球を通過可能とされる。

【１７１７１】

以上のように構成される第１２７実施形態の化粧部材Ｊ１０８００によれば、突出部Ｊ１０８５１が遊技球の半径よりも大きい前後方向の厚みで形成されるので、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、正面側の領域を流下する場合に、その遊技球の下端に位置する部分を突出部Ｊ１０８５１の上面に当接させることができる。

【１７１７２】

なお、突出部Ｊ１０８５１の上面は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに従って下降傾斜しており、突出部Ｊ１０８５１の上部に送球された遊技球が背面側に向かって自転可能とされる。これにより、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の正面側の領域を流下する遊技球の流下を一時的に停滞させることがで

きる。
【１７１７３】
一方で、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、背面側（矢印Ｂ方向側）の領域を流下する場合には、その遊技球が突出部Ｊ１０８５１の少なくとも上面側に当接することなく、突出部Ｊ１０８５１の背面側とベース板Ｊ９０６０の正面側（矢印Ｆ方向側）との間を通過させることができる。
【１７１７４】
従って、第１２７実施形態における化粧部材Ｊ１０８００では、遊技球が突出部Ｊ１０８５１の上面に当接可能とされる分、その突出部Ｊ１０８５１に遊技球が当接した際の衝撃が、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ１０８００に作用することになり、化粧部材Ｊ１０８００がベース板Ｊ１０６００から脱落しやすくなるものの、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球の前後方向の流下位置により、その遊技球が突出部Ｊ１０８５１の上面に当接するか否かの『ばらつき』を発生させ、その『ばらつき』により、遊技球の流下に不均一性を出すことができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に注目させやすくできる。
【１７１７５】
なお、第１２７実施形態の化粧部材Ｊ１０８００では、第１２６実施形態における化粧部材Ｊ９８００と同様に、化粧部材Ｊ１０８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定するために螺子を挿通する固定部Ｊ９８２０が遊技領域の外側に形成され、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、螺子ＮＪを締結するための固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。その結果、正面部Ｊ１０８５０の突出部Ｊ１０８５１の上面側に遊技球を当接可能とする構成とする場合であっても、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１０８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【１７１７６】
次いで、図２５３５を参照して第１２８実施形態における化粧部材Ｊ１１８００について説明する。上記Ｌ０９実施形態では、正面部Ｊ８５０が正面視三日月状に形成される場合について説明したが、第１２８実施形態では、正面部Ｊ１１８５０が正面視において先細りする湾曲形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１７１７７】
図２５３５（ａ）は、第１２８実施形態における遊技盤Ｊ１１０１３を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、図２５３５（ｂ）は、図２５３５（ａ）のＮ１４ｂ－Ｎ１４ｂ線における遊技盤Ｊ１１０１３の断面図である。
【１７１７８】
図２５３５に示すように、第１２８実施形態における遊技盤Ｊ１１０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１１８００は、遊技盤Ｊ１１０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１１０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１１８５０を有し、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１１８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１１８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１１８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【１７１７９】
第１２８実施形態における正面部Ｊ１１８５０は、正面視において遊技領域の中央側に向かうに従って先細りする湾曲形状に形成されると共に、前後方向における厚みが遊技領域の中央側に向かうに従って小さくされる。なお、正面部Ｊ１１８５０の前後方向における厚みの変化は背面側（矢印Ｂ方向側）を傾斜させることにより形成され、正面部Ｊ１１８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間は、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の方が狭くされる。即ち、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域を流下する遊技球の方が、正面部Ｊ１１８５０の背面側に当接しやすくされる。
【１７１８０】
以上のように構成される第１２８実施形態の化粧部材Ｊ１１８００によれば、正面部Ｊ１１８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間が、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の方が狭くされるので、正面視において凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を通過する遊技球を正面部Ｊ１１８５０の上面側または背面側（矢印Ｂ方向側）に当接させて、遊技球を一時的に停滞させやすくできる。
【１７１８１】
一方で、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間を通過する遊技球は、正面部Ｊ１１８５０に当接しにくくされるので、停滞することなく流下させやすくできる。
【１７１８２】
従って、第１２８実施形態における化粧部材Ｊ１１８００では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域、又は、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域のどちらを遊技球が流下するかにより、その遊技球が正面部Ｊ１１８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接するか否かの『ばらつき』を発生させ、その『ばらつき』により、遊技球の流下に不均一性を出すことができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に注目させやすくできる。
【１７１８３】
また、化粧部材Ｊ１１８００によれば、化粧部材Ｊ１１８００（正面部Ｊ１１８５０）のうち正面視において中央側の領域（固定部Ｊ９８２０から離間する側の領域）に配設される部位（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位）の幅および厚みが小さくされるので、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域を通過する遊技球が、化粧部材Ｊ１１８００の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接しにくくできる。これにより、固定部Ｊ９８２０から離間する領域に遊技球が衝突することにより、固定部Ｊ９８２０に衝撃が伝達される回数を少なくできる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１１８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【１７１８４】
さらに、化粧部材Ｊ１１８００のうち正面視において中央側の領域（固定部Ｊ９８２０から離間する側の領域）に配設される部位（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域の正面側に配設される部位）の幅および厚みが小さくされ、その部位の剛性を低くして弾性変形させやすくできるので、正面視において中央側の領域（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域）を通過する遊技球が正面部Ｊ１１８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際には、その当接により化粧部材Ｊ１１８００に作用する力を正面部Ｊ１１８５０を弾性変形させることで吸収しやすくできる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１１８００がベース板Ｊ９

０６０から脱落することを抑制できる。
【１７１８５】
次いで、図２５３６を参照して第１２９実施形態における化粧部材Ｊ１２８００について説明する。上記第１２６実施形態では、正面部Ｊ８５０が正面視三日月状に形成される場合について説明したが、第１２９実施形態では、正面部Ｊ１１８５０が正面視において先太りする湾曲形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１７１８６】
図２５３６（ａ）は、第１２９実施形態における遊技盤Ｊ１２０１３を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、図２５３６（ｂ）は、図２５３６（ａ）のＮ１５ｂ－Ｎ１５ｂ線における遊技盤Ｊ１２０１３の断面図である。
【１７１８７】
図２５３６に示すように、第１２９実施形態における遊技盤Ｊ１２０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１２８００は、遊技盤Ｊ１２０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１２０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１２８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１２８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１２８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１２８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。
【１７１８８】
第１２９実施形態における正面部Ｊ１２８５０は、正面視において遊技領域の外側（固定部Ｊ９８２０）に向かうに従って先細りする（遊技領域の中央側に向かうに従って先太りする）湾曲形状に形成されると共に、前後方向における厚みが遊技領域の外側に向かうに従って小さく（遊技領域の中央側に向かうに従って大きく）される。なお、正面部Ｊ１２８５０の前後方向における厚みの変化は背面側（矢印Ｂ方向側）を傾斜させることにより形成され、正面部Ｊ１２８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間は、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の方が広くされる。即ち、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域を流下する遊技球の方が、正面部Ｊ１１８５０の背面側に当接しやすくされる。
【１７１８９】
以上のように構成される第１２９実施形態の化粧部材Ｊ１２８００によれば、正面部Ｊ１２８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間が、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域の方が狭くされるので、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間を通過する遊技球を正面部Ｊ１２８５０の上面側または背面側（矢印Ｂ方向側）に当接させて、遊技球を一時的に停滞させやすくできる。
【１７１９０】
一方で、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を通過する遊技球は、正面部Ｊ１２８５０に当接しにくくされるので、停滞することなく流下させやすくできる。
【１７１９１】
従って、第１２９実施形態における化粧部材Ｊ１２８００では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域、又は、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域のどちらを遊技球が流下するかにより、その遊技球が正面部Ｊ１１８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接するか否かの『ばらつき』を発生させ、その『ばらつき』により、遊技球の流下に不均一性を出すこと

ができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に注目させやすくできる。
【１７１９２】
　また、化粧部材Ｊ１２８００によれば、化粧部材Ｊ１２８００（正面部Ｊ１２８５０）のうち正面視において遊技領域の外側の領域（固定部Ｊ９８２０側の領域）に配設される部位（凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の正面側に配設される部位）の幅および厚みが小さくされるので、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域、又は、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域を通過する遊技球が、正面部Ｊ１２８５０の上面側または背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に、化粧部材Ｊ１２８００の正面部Ｊ１２８５０を固定部Ｊ９８２０に対して弾性変形させやすくできる。これにより、遊技球が正面部Ｊ１２８５０の上面側または背面側に当接した際の衝撃が、固定部Ｊ９８２０側まで伝わることを抑制できる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１２８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【１７１９３】
　次いで、図２５３７を参照して第１３０実施形態における化粧部材Ｊ１３８００について説明する。上記第１１８実施形態では、被締結部Ｊ８１０が遊技領域の内側または外側に形成される場合について説明したが、第１３０実施形態では、被締結部Ｊ８１０が遊技領域の内側に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１７１９４】
　図２５３７（ａ）は、第１３０実施形態における遊技盤Ｊ１３０１３を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、図２５３７（ｂ）は、図２５３７（ａ）のＮ１６ｂ－Ｎ１６ｂ線における遊技盤Ｊ１３０１３の断面図である。
【１７１９５】
　図２５３７に示すように、第１３０実施形態における遊技盤Ｊ１３０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１３８００は、遊技盤Ｊ１３０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１３０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１３８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１３８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１３８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１３８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。
【１７１９６】
　第１３０実施形態における化粧部材Ｊ１３８００は、正面部Ｊ１３８５０が正面視において略三日月状の湾曲形状に形成されると共に、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａと対応する位置において、正面部Ｊ１３８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）から突出され、その突出先端部に螺子ＮＪを螺入可能な雌ねじ部を有する被締結部Ｊ８１０を備える。
【１７１９７】
　一方、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出形成される被締結部Ｊ８１０を受け入れ可能に被締結部Ｊ８１０の外縁形状と略同一の内縁形状で凹設される凹部Ｊ１３０６０ａ１を備える。これにより、化粧部材Ｊ１３８００を遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設する際に、遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）に対する位置決めをすることができる。従って、化粧部材Ｊ１３８００を遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側に配設する際の作業性を向上できる。また、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ１３８５０に衝突（当接）された際の荷重を被締結部Ｊ８１０及び凹部Ｊ１３０６０ａ１により受け止めることができ、被締結部Ｊ８１０の破損を抑制できる。

【１７１９８】
　また、凹部Ｊ１３０６０ａ１には、凹設底面に被締結部Ｊ８１０に螺入される螺子ＮＪの先端部（雄ネジ部）を挿通可能な貫通孔が開口される。これにより、遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置決めして配設された化粧部材Ｊ１３８００と、ベース板Ｊ９０６０とを螺子ＮＪにより締結固定できる。
【１７１９９】
　以上のように構成される第１３０実施形態の遊技盤Ｊ１３０１３によれば、凸部Ｊ９０６０ａにより遊技領域の内側（凸部Ｊ９０６０ａ及びセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａの間の領域と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３の間の領域との間の領域（正面視における凸部Ｊ９０６０ａの内側の領域））に遊技球が通過しない非遊技領域を形成できると共に、その遊技領域の内側に形成される非遊技領域を利用して化粧部材Ｊ１３８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定することができるので、化粧部材Ｊ１３８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部が目立つことを抑制できる。
【１７２００】
　また、化粧部材Ｊ１３８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部を遊技球が通過しない非遊技領域に形成することができるので、流下領域を流下する遊技球が被締結部Ｊ８１０に直接当接することを抑制できる。その結果、被締結部Ｊ８１０が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１３８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【１７２０１】
　次いで、図２５３８（ａ）を参照して第１３１実施形態における化粧部材Ｊ１４８００について説明する。上記第１３０実施形態では、化粧部材Ｊ１３８００とベース板Ｊ９０６０とが螺子ＮＪにより締結固定される場合について説明したが、第１３１実施形態では、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とが係止される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【１７２０２】
　図２５３８（ａ）は、第１３１実施形態における遊技盤Ｊ１４０１３の断面図である。なお、図２５３８（ａ）の断面は、図２５３７（ａ）のＮ１６ｂ－Ｎ１６ｂ線における遊技盤Ｊ１３０１３の断面と対応する。
【１７２０３】
　図２５３８（ａ）に示すように、第１３１実施形態における遊技盤Ｊ１４０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１４８００は、遊技盤Ｊ１４０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１４０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１４８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１４８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１４８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１３８５０と遊技盤との対向間）を遊技球が通過可能とされる。
【１７２０４】
　第１３１実施形態における化粧部材Ｊ１４８００は、正面部Ｊ１４８５０が正面視において略三日月状の湾曲形状に形成されると共に、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａと対応する位置において、正面部Ｊ１４８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）から突出される部位の突出部Ｊ１４８５１を備える。また、突出部Ｊ１４８５１には、突出先端部に鉤状に形成され所定の間隔を隔てて配設される一対の係合部Ｊ１４８５２ａが形成される。
【１７２０５】
　一方、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出形成される突出部Ｊ１４８５１を受け入れ可能に突出部Ｊ１４８５１の外縁形状と略

同一の内縁形状に凹設される部位の凹部Ｊ１３０６０ａ１を備える。これにより、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設する際に、遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）に対する位置決めをすることができる。従って、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側に配設する際の作業性を向上できる。また、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ１４８５０に衝突（当接）された際の荷重を突出部Ｊ１４８５１及び凹部Ｊ１３０６０ａ１により受け止めることができる。

【１７２０６】

また、凹部Ｊ１３０６０ａ１の凹設底面には、化粧部材Ｊ１４８００の突出部Ｊ１４８５１の先端部に形成される一対の係合部Ｊ１４８５２を挿通可能な貫通孔が開口される。この貫通孔に係合部Ｊ１４８５２を弾性変形させつつ挿入すると共に、係合部Ｊ１４８５２の鉤状部位をベース板Ｊ９０６０の背面に係合させることで、遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置決めして配設された化粧部材Ｊ１４８００と、ベース板Ｊ９０６０とを係合固定できる。

【１７２０７】

以上のように構成される第１３１実施形態の遊技盤Ｊ１４０１３によれば、凸部Ｊ９０６０ａにより遊技領域の内側（凸部Ｊ９０６０ａ及びセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａの間の領域と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３の間の領域との間の領域（正面視における凸部Ｊ９０６０ａの内側の領域））に遊技球が通過しない非遊技領域を形成できると共に、その遊技領域の内側に形成される非遊技領域を利用して化粧部材Ｊ１４８００をベース板Ｊ９０６０に係合させて固定することができるので、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部（係合部Ｊ１４８５２ａ）が目立つことを抑制できる。

【１７２０８】

また、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部（係合部Ｊ１４８５２ａ）を遊技球が通過しない非遊技領域に形成することができるので、流下領域を流下する遊技球が突出部Ｊ１４８５１（係合部Ｊ１４８５２ａ）に直接当接することを抑制できる。その結果、係合部Ｊ１４８５２ａが破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１４８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７２０９】

さらに、第１３１実施形態における化粧部材Ｊ１４８００では、凹部Ｊ１３０６０ａ１に受け入れられることで位置決めされる突出部Ｊ１４８５１に係合部Ｊ１４８５２ａが形成され、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置決めして配設する作業により、係合部Ｊ１４８５２ａをベース板Ｊ９０６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に係合（固定）させることができるので、その配設作業の後に、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する作業を不要とできる。その結果、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）に配設する作業性を向上できる。

【１７２１０】

次いで、図２５３８（ｂ）を参照して第１３２実施形態における化粧部材Ｊ１５８００について説明する。上記第１２６実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を遊技球が流下可能とする場合について説明したが、第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ１５８００の正面部Ｊ１５８５０の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が流下可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【１７２１１】

図２５３８（ｂ）は、第１３２実施形態における遊技盤Ｊ１５０１３の断面図である。なお、図２５３８（ａ）の断面は、図２５３１のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面と対応する。

【１７２１２】

図２５３８（ｂ）に示すように、第１３２実施形態における遊技盤Ｊ１５０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１５８００は、遊技盤Ｊ１５０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１５０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１５８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。なお、第１３２実施形態における化粧部材Ｊ１５８００は、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１５８５０の正面側を遊技球が通過可能に構成される。

【１７２１３】

従って、正面部Ｊ１５８５０の化粧面となる正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するので、通過する遊技球が化粧面に当接する為、その当接により化粧部材Ｊ１５８００の化粧面が摩耗しやすくなるものの、流下する遊技球を遊技者に目で追わせやすくできるので、遊技球が遊技盤Ｊ１５０１３に形成される入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ入球する態様を遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１７２１４】

なお、この場合には、正面部Ｊ１５８５０の化粧面となる正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するので化粧部材Ｊ１５８００を光非透過性の樹脂材料から形成して、正面部Ｊ１５８５０の装飾を遊技者に視認させやすくしても良い。

【１７２１５】

また、化粧部材Ｊ１５８００の正面部Ｊ１５８５０は、遊技盤Ｊ１３の正面形状に沿った蛇腹状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて凹状に形成される空間に、遊技盤Ｊ１３の正面側に形成される凸部Ｊ９０６０ａ、区画壁Ｊ９０６０ｂ、正面側立設部Ｊ８６ａのそれぞれが挿入された状態で配設され、少なくとも凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する面と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面とに正面部Ｊ１５８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部が当接した状態で配設される。

【１７２１６】

さらに、正面部Ｊ１５８５０は、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて凹状に形成される空間が遊技球を挿通可能な大きさに設定され、凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する位置において正面部Ｊ１５８５０により形成される空間と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する位置において正面部Ｊ１５８５０により形成される空間とに遊技領域を流下する遊技球を通過させることができる。これにより、凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する面と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面との間に配設される正面部Ｊ１５８５０の正面側を遊技球が通過可能とされる。

【１７２１７】

なお、化粧部材Ｊ１５８００の固定部Ｊ９８２０は、正面部Ｊ１５８５０よりも外側に形成され、少なくとも固定部Ｊ９８２０に挿通される螺子ＮＪが、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認可能とされる視認可能領域（窓部Ｊ１４ｅ（上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域））の外側に配設される。これにより、化粧部材Ｊ１５８００を配設するための螺子ＮＪが遊技者に視認されることを正面枠Ｊ１４により抑制できるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【１７２１８】

また、固定部Ｊ９８２０は、正面視において正面部Ｊ１５８５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法よりも小さい外形に形成される。これにより、固定部Ｊ９８２０を視認領域外に配設するために、窓部Ｊ１４ｅによる視認可能範囲を小さくする必要が無くなると共に、固定部Ｊ９８２０を備える化粧部材Ｊ１５８００を製造する際の製造コストを抑えることができる。

【１７２１９】

さらに、化粧部材Ｊ１５８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定するために螺子を挿通する固定部Ｊ９８２０が遊技領域の外側に形成され、凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する面と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面との間に配設される正面部Ｊ１５８５０の正面側（矢印Ｆ方向側）を流下する遊技球が、螺子ＮＪを締結するための固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１５８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７２２０】

また、化粧部材Ｊ１５８００は、正面部Ｊ１５８５０が凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、正面部Ｊ１５８５０の正面側を流下する遊技球が正面部Ｊ１５８５０の正面側に当接可能（即ち、正面部Ｊ１５８５０の正面が遊技球の流下方向と平行に配設される）とされ、正面部Ｊ１５８５０の正面に当接する遊技球の衝撃が、正面部Ｊ１５８５０を背面側（矢印Ｂ方向側）に折り曲げる方向、即ち、固定部Ｊ９８２０を挿通して螺子止めした螺子ＮＪを引き出す又は螺子ＮＪを傾斜させる方向に作用するので、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ１５８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ１５８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７２２１】

以上のように構成される第１３２実施形態に遊技盤Ｊ１５０１３によれば、遊技盤Ｊ１５０１３の正面側（矢印Ｆ方向側）において遊技球の流路の一部を構成する正面部Ｊ１５８５０に背面側（矢印Ｂ方向側）の凸部Ｊ９０６０ａ、区画壁Ｊ９０６０ｂ、正面側立設部Ｊ８６ａが当接した状態とされるので、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面との間に配設される正面部Ｊ１５８５０の正面側を流下する遊技球が、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂに沿って配設される領域の正面部Ｊ１５８５０に衝突した際に、その領域の正面部Ｊ１５８５０が傾倒することを抑制できる。その結果、遊技球の流下を安定させることができる。

【１７２２２】

また、上記したように、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂに沿って配設される領域の正面部Ｊ１５８５０が傾倒することを抑制できるので、固定部Ｊ９８２０を挿通してベース板Ｊ９０６０に締結される螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ１５８００に作用することを抑制しやすくできる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ１５８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７２２３】

また、第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ１５８００を遊技盤Ｊ１５０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設する際に、遊技盤Ｊ１５０１３の凸部Ｊ９０６０ａ、区画壁Ｊ９０６０ｂ、正面側立設部Ｊ８６ａを蛇腹状に形成される正面部Ｊ１５８５０の間の空間に受け入れることで、遊技盤Ｊ１５０１３（ベース板Ｊ９０６０）に対する化粧部材Ｊ１５８００の位置決めをすることができる。その結果、化粧部材Ｊ１５８００を遊技盤Ｊ１５０１３（ベース板Ｊ９０６０）に配設する作業性を向上できる。

【１７２２４】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１７２２５】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの

実施形態に適用しても良い。
【１７２２６】
上記第１１８実施形態から第１２５実施形態では、可変入賞役物Ｊ６５ａが光透過性の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、可変入賞役物Ｊ６５ａを光非透過性の樹脂材料から形成しても、アルミ等の金属製の材料から形成しても良い。
【１７２２７】
上記第１１８実施形態から第１２２実施形態、及び、第１２５実施形態では、第２入賞口Ｊ６６の上方側に第１入賞口Ｊ６４が配設され、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が閉鎖状態とされた場合に、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間の上方側に配設される受取部Ｊ６４ａにより、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間の上方側から一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間に遊技球が流入することを抑制できる（第１入賞口Ｊ６４に入球させる）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、第２入賞口Ｊ６６の上方側に背面ベース部材Ｊ６１０の正面側に突出する突部を形成して、その凸部により閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間に遊技球が入球しないようにしても良い。
【１７２２８】
また、第２入賞口Ｊ６６の上方側に配設される第１入賞口Ｊ６４及び受取部Ｊ６４ａを非形成として、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間の上方側から一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間に遊技球が流入するようにしても良い。この場合には、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とした場合に、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球する可能性を残すことができる。
【１７２２９】
上記第１１８実施形態から第１２５実施形態では、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされた場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１の上面側の傾斜により、特定入賞口Ｊ６５の正面側に送球される遊技球を特定入賞口Ｊ６５にスムーズに入球させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【１７２３０】
例えば、開放状態において、可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１の上面側を水平に維持し、本体部Ｊ７２１の上面側に送球される遊技球（特定入賞口Ｊ６５の正面側に送球される遊技球）が、その上流側の前後方向の暴れの態様により、特定入賞口Ｊ６５に偶然入球されるようにして、可変入賞役物Ｊ６５ａに送球される遊技球に着目させやすくしても良い。
【１７２３１】
また、可変入賞役物Ｊ６５ａを非形成として、特定入賞口Ｊ６５の正面側に送球される遊技球が、その上流側の前後方向の暴れの態様により、特定入賞口Ｊ６５に偶然入球されるようにしても良い。
【１７２３２】
この場合、特定入賞口Ｊ６５の上流側に配設される羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の送球を案内する案内部を形成して、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が閉鎖状態とされる際に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に拾われた球が、案内部によって特定入賞口Ｊ６５に入球するようにしても良い。これによれば、閉鎖状態とされる羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に遊技球が拾われることによる特典を大きくできるので、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７

１の変位を遊技者が注目しやすくなり、遊技者の興趣を高めやすくできる。
【１７２３３】
上記第１１８実施形態から第１２５実施形態では、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を張り出すことで羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を閉鎖状態とし、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を引き込むことで、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を開放状態とする場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を張り出すことで羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を開放状態とし、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を引き込むことで、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を閉鎖状態としても良い。
【１７２３４】
また、上記第１１８実施形態から上記第１２５実施形態では、ソレノイドＪ５６０の動作力（本体部Ｊ５６１に電力を付与して（本体部Ｊ５６１を励磁させて）軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１の内側に引き込む力、又は、軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）により、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を変位させる場合について説明したが、その動作力をモータに変更して開放状態と閉鎖状態との間の位置でも羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を停止可能とする、又は、ソレノイドやモータなどの駆動力を発生させる手段を備えず遊技球の重さを受けることにより羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が動作するように構成して開放状態および閉鎖状態との間を普遍的に羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が動作するようにしても良い。これらの場合には、羽部材Ｊ６７１に当接する遊技球の流下態様を複数形成しやすくできるので、遊技者の興趣を高めやすくできる。また、遊技球を部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に当接させせるものではなく、他の変位手段を当接させることにより羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を動作させるものであっても良い。この場合には、他の変位手段に合わせて羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を動作させることができるので、その動作タイミングを制御しやすくできる。
【１７２３５】
上記第１１８実施形態から第１２２実施形態および第１２５実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が突出部Ｊ６７１ｄ，Ｊ３６７１ｄを備える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突出部Ｊ６７１ｄ，Ｊ３６７１ｄを非形成として、電動役物Ｊ７０，Ｊ２０７０，Ｊ３０７０，Ｊ４０７０，Ｊ５０７０を閉鎖状態とした場合に、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球する可能性を残すことができるものであっても良い。
【１７２３６】
上記第１１８実施形態から第１２２実施形態および第１２５実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１に備えた突出部Ｊ６７１ｄ，Ｊ３６７１ｄにより、閉鎖状態において第２入賞口Ｊ６６に遊技球が流入することを抑制する場合荷ついて説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とした場合に第２入賞口Ｊ６６を閉鎖できるものであれば何でも良い。
【１７２３７】
例えば、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の変位に

連動（当接）して変位可能とされ、第２入賞口Ｊ６６の正面側に重なる位置と重ならない位置との間で変位する変位部材を遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）に配設すると共に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を開放状態とする場合に変位部材が第２入賞口Ｊ６６の正面側に重ならない位置に変位されると共に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とする場合に変位部材が第２入賞口Ｊ６６の正面側に重なる位置に変位されることで、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とした場合に第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球することを抑制するものであっても良い。

【１７２３８】

上記第１１８実施形態から第１２５実施形態では、開放状態における羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の左右方向外側に遊技球の直径よりも大きい空間が形成され、開放状態における羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の左右方向外側から遊技球が下方に流下可能に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が開放状態とされる際に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の上流側を流下する遊技球が全て羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に拾われるように、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の左右方向外側の空間を遊技球の直径よりも小さくしても良い。

【１７２３９】

この場合には、開放状態に維持される羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の上流側の遊技領域を流下する全ての遊技球を羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に受け取られせて第２入賞口Ｊ６６に入球させることができるので、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が開放状態において、その下流に配設されるアウト口Ｊ７１に遊技球が流下することを抑制できるので、遊技球の入球に伴う賞球が無いアウト口Ｊ７１に遊技球が入球することを抑制できる。その結果、遊技者にとって有利な状態とできるので、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【１７２４０】

また、開放状態に維持される羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の上流側の遊技領域を流下する全ての遊技球を羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に受け取られせて第２入賞口Ｊ６６に入球させることができるので、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に遊技球が拾われて、特定入賞口Ｊ６５に遊技球が送球される態様を作りやすくできる。その結果、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の複数の入球態様（入球可能な経路）を遊技者に見せやすくできるので、遊技者の興趣を高めることができる。

【１７２４１】

上記第１１８実施形態から第１２５実施形態では、第２入賞口Ｊ６６と、その第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される特定入賞口Ｊ６５とを開放する開放動作がそれぞれ別の駆動源によって制御され、それぞれの開放動作が連動しない場合について説明したが、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の開放に伴って、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の一部、又は、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に連動する変位部材によって、特定入賞

口Ｊ６５の入球口を塞ぐようにしても良い。
【１７２４２】
上記第１１８実施形態から第１２３実施形態、及び、第１２５実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の回転軸Ｊ６７２の軸方向を前後方向に向けて配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【１７２４３】
例えば、回転軸Ｊ６７２を左右方向に向けて配設し、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が前後方向に回転変位するように構成しても良い。この場合には、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が左右方向に回転変位しない分、正面視における羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の配設に必要なスペースを小さくできる。よって、その分、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の下方側に配設される特定入賞口Ｊ６５の左右方向における配設範囲を小さくできる。
【１７２４４】
上記第１１８実施形態から第１２３実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１の転動面Ｊ６７１ａ，Ｊ２６７１ａ，Ｊ３６７１ａと、底壁形成部Ｊ６７１ｅとの間に段差を形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底壁形成部Ｊ６７１ｅを転動面Ｊ６７１ａ，Ｊ２６７１ａ，Ｊ３６７１ａと一続きの（段差のない）転動面として形成しても良い。
【１７２４５】
上記第１１９実施形態では、開放状態から閉鎖状態とするタイミングで転動面Ｊ２６７１ａを転動する遊技球を、転動面Ｊ２６７１ａの底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部以外、即ち、開口部Ｊ２６７１ｆからも流下させる場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、転動面Ｊ２６７１ａの途中位置から遊技球を落下可能とされる構造であれば他の構成であっても良い。
【１７２４６】
例えば、化粧側ユニットＪ６００の正面ベース部材Ｊ６２０と一対の羽部材Ｊ６７１との前後方向における対向間の距離を遊技球の直径よりも大きく設定して、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の正面側から遊技球が流下可能としても良い。なお、この場合には、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態に維持されたとしても、転動面Ｊ６７１ａを転動する遊技球が羽部材Ｊ６７１の正面側から落下する恐れがあるものの、羽部材Ｊ６７１の正面側から流下する遊技球の流下位置が限定されることを抑制できるので、電動役物Ｊ７０を閉鎖状態とした場合における遊技球の流下のバリエーションを増やして、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の動作に着目させやすくできる。
【１７２４７】
上記第１１９実施形態では、羽部材Ｊ２６７１の１箇所に開口部Ｊ２６７１ｆを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、羽部材Ｊ２６７１の２箇所以上に開口部Ｊ２６７１ｆを形成しても良い。また、開口部Ｊ２６７１ｆは、一対の羽部材Ｊ２６７１のそれぞれに対称となる位置に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでは、一方側の羽部材Ｊ２６７１に形成される開口部Ｊ２６７１ｆと、他方側の羽部材Ｊ２６７１に形成される開口部Ｊ２６７１ｆとが非対称となる一に形成されるものであっても良い。
【１７２４８】
上記第１２０実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向内側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向外側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅よりも小さくされる、即ち、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が第２入賞口Ｊ６６に向かって狭くされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が第２入賞口Ｊ６６に向かって広くされても良い。

【１７２４９】
この場合には、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向における幅が下流側に向かって広くされる分、転動面Ｊ３６７１ａを転動する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に向かうほど前後方向に暴れやすくなるものの、この前後方向の暴れを利用して、第２入賞口Ｊ６６の正面側に開口する孔から遊技球を排出することで、遊技球の流下に不均一性を持たせるようにしても良い。この場合には、転動面Ｊ３６７１ａを転動する遊技球に注目させやすくできる。
【１７２５０】
また、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向における幅を均一に形成しても良い。この場合には、第１２０実施形態における羽部材Ｊ３６７１のように、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅を減少させることによる遊技球の所定位置への案内ができなくなるものの、羽部材Ｊ３６７１の前後方向の厚みを均一にできるので、羽部材Ｊ３６７１の成形性を確保できる。
【１７２５１】
上記第１２０実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の転動面Ｊ３６７１ａの前後方向における幅を、突出部Ｊ３６７１ｄにより開放状態において左右方向の両端で異ならせる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、一対の羽部材Ｊ３６７１の前後に配設され、一対の羽部材Ｊ３６７１を軸支する背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０の前後方向の厚みを左右の位置で変更、若しくは、背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０の対向する壁面を傾斜させ、背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間の間隔を左右の位置で異ならせることで、一対の羽部材Ｊ３６７１を実質的に転動可能な転動面の幅を開放状態において左右方向の両端で異ならせても良い。
【１７２５２】
この場合も、第１２０実施形態における一対の羽部材Ｊ３６７１と同様に、転動面Ｊ３６７１ａを第２入賞口Ｊ６６に向かって流下する遊技球を所定の転動位置に向けて流下させやすくできる。従って、一対の羽部材Ｊ３６７１から第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させやすくできる。
【１７２５３】
また、上記第１２０実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の突出部Ｊ３６７１ｄを、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部の全域に亘って形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、例えば、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部の途中位置（例えば、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部の中間位置）から転動面Ｊ３６７１ａの中央側端部まで延設して形成するものであっても良い。これによれば、転動面Ｊ３６７１ａの突出部Ｊ３６７１ｄが形成されない領域の転動面Ｊ３６７１ａの範囲を、突出部Ｊ３６７１ｄが形成される領域の転動面Ｊ３６７１ａの範囲に比べて大きくできるので、一対の羽部材Ｊ３６７１を開放状態とした場合に、転動面Ｊ３６７１ａの突出部Ｊ３６７１ｄが形成されない先端側（回転軸Ｊ６７２から離間する側）に遊技領域を流下する遊技球を拾わせやすくできる。
【１７２５４】
一方で、転動面Ｊ３６７１ａの突出部Ｊ３６７１ｄが形成される基端側（回転軸Ｊ６７２に近接する側）の転動面Ｊ３６７１ｅの前後方向の幅の変化により、転動面Ｊ３６７１ａを流下する遊技球を所定の転動位置に向けて流下させやすくできる。従って、一対の羽部材Ｊ３６７１から第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させやすくできる。
【１７２５５】
上記第１２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂを回転軸に対して傾斜させて、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、正面ベース部材Ｊ６２０の（正面視において一対の羽部材Ｊ４６７１の変位する領域の）背面側を遊技盤Ｊ１３の正面に対して傾斜させて、その正

面ベース部材Ｊ６２０の背面側に羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を当接させることで、羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂに当接して跳ね飛ばされる遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させても良い。

【１７２５６】

この場合も、第１２１実施形態における電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）と同様に、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させて、遊技球が所定の領域外（特定入賞口Ｊ６５の外側）まで跳ね飛んでしまうことを抑制できると共に、開放状態の特定入賞口Ｊ６５の開放面（化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０側）に遊技球を近づけて、遊技球を特定入賞口Ｊ６５に受け入れやすく（入球させやすく）できる。

【１７２５７】

上記第１２１実施形態では、開放状態における１の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａの上方側から流下する遊技球が転動面Ｊ６７１ａに受け取られる、即ち、羽部材Ｊ６７１の上流側の経路が上下方向に延設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、開放状態の１の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａと隣り合う位置に左右方向に延設される壁部や送球経路を配設して、開放状態における１の羽部材Ｊ６７１の左右方向外側から流下する遊技球が転動面Ｊ６７１ａに受け取られるように構成しても良い。この場合、遊技球が転動面Ｊ６７１ａに受け取られた場合に、遊技球から羽部材Ｊ６７１に係る上下方向の荷重を少なくできるので、羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅに加わる上下方向の力が大きくなり、羽部材Ｊ６７１が遊技球から加えられる力で閉鎖状態に変位しようとすることを抑制できる。

【１７２５８】

また、遊技球が左右方向に転動する経路を形成することで、その分、上下方向に延びる経路を少なくして、経路の形成に必要な上下方向の寸法を小さくできる。その結果、遊技盤Ｊ１３が上下方向に大きくなることを抑制できる。

【１７２５９】

上記第１２６実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０の背面側に弾性体Ｊ９８３０を備えず、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０に直接当接させて、遊技球の流下速度への影響を少なくする（即ち、正面部Ｊ９８５０の背面側を平坦面に形成する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ９８５０の背面側に遊技球の流下方向と交差する方向に延設される突起や溝を形成して、正面部Ｊ９８５０の背面側（突起）に当接する遊技球の流下速度を遅くするものであっても良く、又は、正面部Ｊ９８５０の背面側に遊技球の流下方向に沿って延設される突起や溝を形成して、正面部Ｊ９８５０の背面側（突起）に当接する遊技球の流下方向を変更するものであっても良い。

【１７２６０】

また、上記第１２６実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０の背面側に弾性体Ｊ９８３０を備えない場合に、正面部Ｊ９８５０の背面側の形状を遊技球の直径よりも大きい湾曲状に凹設する場合について説明したが、凹設部分を遊技球の流下方向に延設しても良いし、凹設部分を部分的（即ち、球状）にしても良い。なお、球状にした場合には、遊技球が当接する際の当接面を増やすことができるので、遊技球が正面部Ｊ９８５０の背面側に当接した際の衝撃を分散させやすくできる。

【１７２６１】

また、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０の背面側に弾性体Ｊ９８３０を備えない場合には、正面部Ｊ９８５０の背面側の形状を湾曲状に突設させても良い。この場合には、遊技球が当接した際の衝撃をその湾曲の接線方向に分散しやすくできるので、正面部Ｊ９８５０の破損を抑制できる。

【１７２６２】
上記第１２６実施形態では、弾性体Ｊ９８３０を正面部Ｊ９８５０の背面側に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ９８５０の上端を覆設する態様、即ち、正面部Ｊ９８５０の上端側および背面側に亘って弾性体Ｊ９８３０を配設しても良い。この場合、正面部Ｊ９８５０の上端側に弾性体Ｊ９８３０の一部が係合した（引っ掛かりがある）状態とできるので、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が弾性体Ｊ９８３０に当接して、弾性体Ｊ９８３０が下方に引っ張られたとしても、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０から脱落することを抑制できる。
【１７２６３】
また、正面部Ｊ９８５０の上方側に弾性体Ｊ９８３０の一部が突出され、その弾性体Ｊ９８３０の少なくとも一部が正面側から直接視認可能とされるので、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０に配設されているか（脱落していないか）を確認しやすくできる。
【１７２６４】
上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３１実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側に所定の隙間が形成される場合について説明したが、背面側にセンターフレームＪ８６及びベース板Ｊ９０６０の一部が当接した状態で配設して、背面側を流下する遊技球が当接した際に正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０をセンターフレームＪ８６又はベース板Ｊ９０６０に支持させて、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の一時的な変形を抑えるようにして、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の視認性を向上しても良い。
【１７２６５】
なお、この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の正面側への変形は拘束されていない、即ち、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の正面側には他の部材が非当接とされ正面側に空間が形成されるので、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側を流下する遊技球が、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０に当接した際に、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０がセンターフレームＪ８６又はベース板Ｊ９０６０に当接されていない正面側へ一度変形可能となる。
【１７２６６】
これにより、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制すると共に、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の一時的な変形を抑えて正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の視認性を向上できる。
【１７２６７】
上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と、被締結部Ｊ８１０及び固定部Ｊ９８２０とが一体の樹脂材料から形成され、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０に遊技球が当接することによる応力が一部に周出することを抑制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られ

るものではなく、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０を（弾性）変形しやすい又は変形しにくい材料から形成し、被締結部Ｊ８１０及び固定部Ｊ９８２０を螺子ＮＪの締結による内部応力で破損しないように剛性の高い材料から形成する、即ち、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と、被締結部Ｊ８１０及び固定部Ｊ９８２０とをそれぞれに必要な変形性に適した別材料から形成して連結しても良い。

【１７２６８】

また、上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００が、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と、被締結部Ｊ８１０又は固定部Ｊ９８２０とから形成される場合について形成したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０、若しくは、被締結部Ｊ８１０又は固定部Ｊ９８２０に、別の部材（例えば、破損防止を目的とした金属材料や装飾を目的としたシール部材）を更に備える構造としても良い。

【１７２６９】

上記第１２６実施形態から第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００が板状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と固定部Ｊ９８２０とを略箱状（即ち、内部に空間を有する形状）に形成して、その剛性を高め、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の破損を防止するものであっても良い。

【１７２７０】

なお、この場合には、内部に空間を有する形状することで、中実状に形成される場合に比べて、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００を成形した際の成形収縮による影響を少なくできるので、その成形性を確保できる。また、この場合には、成形性を確保するために、箱状に形成される化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の各壁部の厚みを一定にすることが好ましい。

【１７２７１】

また、この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と固定部Ｊ９８２０とを略箱状（即ち、内部に空間を有する形状）に形成した内部に遊技球が通過可能に構成することで、遊技球が正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の正面よりも背面側であって、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の背面よりも正面側を通過可能とされる。これによれば、化粧面となる正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０が遊技球との当接により摩耗することを抑制できると共に、背面側の剛性を確保することができる。

【１７２７２】

上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０が、正面視において三日月状、先細り形状、又は、先太り形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるも

のではない。例えば、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０を一端側から他端側に亘って一定の幅で形成される矩形状、又は、湾曲状に形成して、その成形性を確保しても良い。

【１７２７３】

また、一端側から他端側にかけて幅の広い部分と、幅の狭い部分とを交互に現出させて、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０に遊技球が当接した際に幅の狭い部分にその応力が集中するように、即ち、遊技球が当接した際に変形しやすい箇所を形成しても良い。この場合には、遊技球が当接した際の変形箇所を特定しやすくできるので、その変形の変形量を限定することで正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の破損を防止することができる。そのため、遊技球が当接した際における正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の破損を防止しやすくできる。

【１７２７４】

上記第１１９実施形態から第１３２実施形態では、正面視において正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の上下方向および左右方向における寸法よりも小さい外形に固定部Ｊ９８２０が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面視において正面部Ｊ８５０の上下方向および左右方向における寸法よりも大きい外形に固定部Ｊ９８２０を形成すると共に、その固定部Ｊ９８２０の大半（半分以上）を窓部Ｊ１４ｅによる視認可能範囲の外側に配設する構成としても良い。この場合には、固定部Ｊ９８２０を挿通する螺子ＮＪの締結箇所を増加させる、又は、離間させることができるので、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００をベース板Ｊ９０６０に締結するための締結力を確保しやすくできる。

【１７２７５】

上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａと、センターフレームＪ８６の凸部Ｊ８６ｃ２及び凸部Ｊ８６ｃ２、又は、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂにより、遊技領域の上方に打ち出された遊技球を下方に向けて案内する経路として形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、遊技領域の上方に打ち出された遊技球を右側（被締結部Ｊ８１０、又は、固定部Ｊ９８２０側）に向けて案内する経路として形成しても良い。

【１７２７６】

この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０に遊技球が当接することにより、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００を締結固定する螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００がセンターフレームＪ８６又はベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【１７２７７】

上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａと、センターフレームＪ８６の凸部Ｊ８６ｃ２及び凸部Ｊ８６ｃ２、又は、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂにより、遊技領域の上方に打ち出された遊技球を所定の流下方向に向けて案内する壁部が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、センターフレームＪ８６の凸部Ｊ８６ｃ２及び凸部Ｊ８６ｃ２、又は、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂを非形成として、遊技領域の上方に打ち出

された遊技球が比較的自由な方向に流下可能に構成されるものであっても良い。
【１７２７８】
この場合には、遊技領域の上方に打ち出された遊技領域の流下経路（態様）が限定されなくなり、複数の流下経路（態様）を形成できるので、遊技者に遊技球を目で追わせにくくできる。その結果、遊技者に遊技領域の上方に打ち出された遊技球が流下する領域を注目させやすくできる。
【１７２７９】
また、遊技領域の上方に打ち出された遊技領域の流下経路（態様）を複数形態できるので、下流側に配設される化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００への遊技球の当接態様も複数形成できる。従って、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の下流側に流下する遊技球の流下のバリエーションを多くすることができる。その結果、遊技球の流下態様に興趣をもたせることができる。
【１７２８０】
上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３１実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００を光透過性の材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００を光非透過性の材料から形成しても良い。
【１７２８１】
この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側を通過する遊技球が、正面部Ｊ８５０を透過して視認されることを抑制できる（正面視において正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０に重なる領域の遊技球を隠すことができる）ので、流下する遊技球を遊技者から視認されにくくしやすくできる。その結果、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。
【１７２８２】
なお、この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の流下方向における幅寸法を遊技球の直径よりも大きくすることで、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側を通過する遊技球が遊技者に視認されることを確実に抑制できる。これによれば、流下する遊技球を一時的に遊技者から視認されになくできるので、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。
【１７２８３】
上記第１２６実施形態から第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の固定部Ｊ９８２０をベース板Ｊ９０６０の正面側から螺子ＮＪにより締結固定可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限れるものではなく、正面側から不正に化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の固定部Ｊ９８２０が取り外されることを抑制するために、ベース板Ｊ９０６０の背面側からベース板Ｊ９０６０に挿通した螺子を化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の背面側に形成される被締結部に螺合させるものであっても良い。
【１７２８４】
上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００が遊技盤Ｊ１３，Ｊ９０１３，Ｊ１００１３，Ｊ１１０１３，Ｊ１２０１３，Ｊ１３０１３，Ｊ１４０１３，Ｊ１５０１３の最も正面側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０

８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の化粧面の正面側が視認可能とされれば、例えば、固定部Ｊ９８２０の正面側に別の部材を配設して、固定部Ｊ９８２０をベース板Ｊ９０６０に固定したり、固定部Ｊ９８２０を別部材で視認不能としたり、螺子ＮＪが不正に取り外されることを抑制しても良い。

【１７２８５】

上記第１１８実施形態、及び、第１２６実施形態から第１３２実施形態では、遊技球の通過を検出可能なスルーゲートＪ６７が、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００よりも下流側に配設され、スルーゲートＪ６７を通過させることによる遊技球の検出をしやすくする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、スルーゲートＪ６７を、遊技球の当接により変位する物理的な検出装置に変更して、遊技球の通過に伴って確実に遊技球を検出できるものにしても良い。また、化粧部材Ｊ９００のように、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の背面側にスルーゲートＪ６７を配設するものであっても良い。

【１７２８６】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【１７２８７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１７２８８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し

得る。
【１７２８９】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【１７２９０】
＜電動役物Ｊ７０（羽部材Ｊ６７１）を一例とするとする発明の概念について＞
遊技球が入球可能に構成される第１入球手段と、その第１入球手段よりも遊技領域における下流側に位置し、遊技球が入球可能に構成される第２入球手段と、遊技球を転動させることが可能に構成される転動面を有し、軸を中心とした所定の回転動作が行われることで、鉛直方向上方から前記転動面を視認した際に視認可能となる前記転動面の大きさを前記軸と直交する方向における変位により増減させることが可能に構成される変位手段と、前記回転動作のための動作力を発生可能に構成される動作手段と、を備え、前記変位手段が所定位置に変位された状態では、前記変位手段の前記転動面から流下された遊技球が前記第１入球手段に入球され、前記所定位置に変位された前記変位手段の前記転動面を遊技球が転動している最中に前記回転動作が行われ、前記視認可能となる前記転動面の大きさが減少されると、前記転動面を転動していた遊技球が前記転動面から流下されて前記第２入球手段に入球することが可能とされることを特徴とする遊技機ＡＪ１。
【１７２９１】
遊技球が入球可能に構成される第１入球手段と、その第１入球手段よりも遊技領域における下流側に位置し、遊技球が入球可能に構成される第２入球手段と、変位可能に構成される変位手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－０１２４６３号公報）。この遊技機によれば、変位手段（電チュー）が開放されると、変位手段により拾われた遊技球が第１入球手段に入球可能とされる。
【１７２９２】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、変位手段（電チュー）の真下となる領域には遊技球が流下されないため、第２入球手段（アタッカー）の幅方向中央の領域が無駄となる。変位手段（電チュー）と第２入球手段（アタッカー）とを上下方向に大きく離隔させれば、入賞手段の幅方向中央の領域も有効に活用できるが、上下方向のスペースが嵩み、その分、他の手段を配設するためのスペースが減少する。即ち、遊技領域におけるレイアウトの自由度が低下する。
【１７２９３】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、上下方向に必要とされるスペースを低減して、レイアウトの自由度を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
【１７２９４】
遊技機ＡＪ１によれば、変位手段が所定位置に変位された状態では、変位手段の転動面から流下された遊技球が第１入球手段に入球される。この場合、所定位置に変位された変位手段の転動面を遊技球が転動している最中に回転動作が行われ、視認可能となる転動面の大きさが減少されると、転動面を転動していた遊技球が転動面から流下されて第２入球手段に入球することが可能とされるので、変位手段の真下となる領域に遊技球を流下させることができる。よって、第２入球手段（アタッカー）の幅方向中央の領域も有効に活用できる。即ち、変位手段（電チュー）と第２入球手段（アタッカー）との上下方向の間隔を狭くでき、これら変位手段と入賞手段との配設に必要とされる上下方向のスペースを低減できるので、その分、他の手段を配設するためのスペースを確保できる。その結果、遊技領域におけるレイアウトの自由度を向上できる。
【１７２９５】
遊技機ＡＪ１において、前記変位手段が前記所定位置に変位された状態では、前記遊技領域の所定領域を流下する遊技球が前記所定領域から前記変位手段の転動面に流下することが可能とされ、前記視認可能となる前記転動面の大きさが最小となる位置に前記変位手段が変位された状態では、前記所定領域を流下する遊技球が前記所定領域から前記変位手段の転動面に流下することが不能とされることを特徴とする遊技機ＡＪ２。

【１７２９６】
遊技機ＡＪ２によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に変位された状態では、遊技領域の所定領域を流下する遊技球が所定領域から変位手段の転動面に流下することが可能とされ、視認可能となる転動面の大きさが最小となる位置に変位手段が変位された状態では、所定領域を流下する遊技球が所定領域から変位手段の転動面に流下することが不能とされるので、視認可能となる転動面の大きさが最小となる位置に変位手段を変位させることで、第１入球手段に遊技球が入球されない態様を確実に形成できる。
【１７２９７】
遊技機ＡＪ２において、前記変位手段に当接される遊技球の当接位置に応じて、前記当接されている遊技球から前記変位手段に作用される力の向きが変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＪ３。
【１７２９８】
遊技機ＡＪ３によれば、遊技機ＡＪ２の奏する効果に加え、変位手段に当接される遊技球の当接位置に応じて、当接されている遊技球から変位手段に作用される力の向きが変化可能に構成されるので、遊技球の重さを変位手段の変位に利用することができる。
【１７２９９】
例えば、変位手段に当接される遊技球の当接位置が軸よりも一側となる場合には、遊技球から変位手段を作用される力の向きを、変位手段を開放させる方向（視認される転動面の大きさが増加される変位の方向）とできるので、変位手段が不用意に閉鎖されることを抑制できる。
【１７３００】
一方、変位手段に当接される遊技球の当接位置が軸よりも他側となる場合には、遊技球から変位手段を作用される力の向きを、変位手段を閉鎖させる方向（視認される転動面の大きさが減少される変位の方向）とできるので、遊技球を第２入球手段に入球させやすくできる。即ち、転動面を転動している遊技球を、第１入球手段に入球する方向ではなく、第２入球手段に入球する方向へ向けて転動面から流下させることができる。
【１７３０１】
遊技機ＡＪ１において、前記第２入球手段に入球された遊技球を検出可能に構成される第１検出手段および第２検出手段を備え、前記変位手段の前記転動面から流下されて前記第２入球手段に入球された遊技球は、前記変位手段の前記転動面を経ずに前記第２入球手段に入球された遊技球よりも第１検出手段に検出され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＪ４。
【１７３０２】
遊技機ＡＪ４によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、第２入球手段に入球された遊技球を検出可能に構成される第１検出手段および第２検出手段を備え、変位手段の転動面から流下されて第２入球手段に入球された遊技球は、変位手段の転動面を経ずに第２入球手段に入球された遊技球よりも第１検出手段に検出され易くなるように構成されているので、第２入球手段に入球するまでに遊技球が辿った経路の違いを検出することができる。よって、経路の違いに応じて制御を異ならせることができる。
【１７３０３】
遊技機ＡＪ４において、前記第１検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態が、前記第２検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態よりも遊技者に有利なものとされることを特徴とする遊技機ＡＪ５。
【１７３０４】
遊技機ＡＪ５によれば、遊技機ＡＪ４の奏する効果に加え、第１検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態が、第２検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態よりも遊技者に有利なものとされるので、遊技球がどの経路を辿って第２入球手段に入球されるかを遊技者に着目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【１７３０５】

遊技機ＡＪ５において、前記第１検出手段は、正面視において前記変位手段の鉛直方向下方となる位置に配設され、前記第２検出手段は、前記第１検出手段から正面視において遊技機幅方向に離隔した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＡＪ６。

【１７３０６】

遊技機ＡＪ６によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、第１検出手段は、正面視において変位手段の鉛直方向下方となる位置に配設され、第２検出手段は、第１検出手段から正面視において遊技機幅方向に離隔した位置に配設されるので、変位手段の転動面から流下されて第２入球手段に入球された遊技球を第１検出手段に、変位手段の転動面を経ずに第２入球手段に入球された遊技球を第２検出手段に、それぞれ検出される態様をより確実に形成できる。また、変位手段と第２入球手段との上下方向の間隔を狭くできる。

【１７３０７】

遊技機ＡＪ１において、前記所定位置に変位された前記変位手段の前記転動面を遊技球が転動している最中に前記回転動作が行われ、前記視認可能となる前記転動面の大きさが減少される場合に、前記転動面を転動していた遊技球が前記転動面の第１位置から流下されて前記第２入球手段に入球する態様と、前記転動面を転動していた遊技球が前記転動面の第１位置とは異なる第２位置から流下されて前記第２入球手段に入球する態様とを形成可能とされることを特徴とする遊技機ＡＪ７。

【１７３０８】

遊技機ＡＪ７によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、所定位置に変位された変位手段の転動面を遊技球が転動している最中に回転動作が行われ、視認可能となる転動面の大きさが減少される場合に、転動面を転動していた遊技球が転動面の第１位置から流下されて第２入球手段に入球する態様と、転動面を転動していた遊技球が転動面の第１位置とは異なる第２位置から流下されて第２入球手段に入球する態様とを形成可能とされるので、第２入球手段へ遊技球が入球される態様のバリエーションを増やすことができる。その結果、例えば、第２入球手段に複数の検出手段が配設される場合に、いずれの検出手段に検出されるかを変位手段の変位のタイミング（即ち、第１位置から流下されるか、第２位置から流下されるか）に応じて異ならせることができる。

【１７３０９】

＜化粧部材Ｊ８００を一例とするとする発明の概念について＞

遊技球が流下可能とされる遊技領域および遊技球が流下不能とされる非遊技領域がそれぞれ正面側に形成される遊技盤と、前記遊技盤の正面側に配設される配設体と、を備え、前記配設体は、正面視において前記遊技領域に重なる位置に配設され、遊技者から視認可能とされる視認可能部と、前記非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される固定部と、を備え、前記視認可能部は、前記遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成され、前記視認可能部において前記遊技盤に対するねじ部材による締結固定が行われていないことを特徴とする遊技機ＢＪ１。

【１７３１０】

正面視において遊技領域に重なる位置に配設体を配設し、その配設体を装飾として利用する遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０２１－１２００５７号公報）。ここで、本願出願人は、配設体の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を配設体に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることで、興趣の向上を図る構造に想到した（本願出願時において未公知）。配設体は、遊技盤の正面側にねじ部材により締結固定される。これにより、配設体を遊技盤に配設するための構造を簡素化して、製造コストを低減できる。

【１７３１１】

しかしながら、このように、配設体をねじ部材により遊技盤に締結固定する構造では、ねじ部材の軸力が作用されることで、配設体のねじ部材により締結固定されている部分（以下「固定部」と称す）が、内部応力が発生した状態とされる。そのため、遊技領域を流下する遊技球が固定部に衝突（当接）されると、固定部が破損されやすい。一方で、固定部の強度を確保するために、固定部を大型化（厚肉化）すると、その分、遊技領域のスペ

ースが減少される。
【１７３１２】
本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、配設体が遊技盤にねじ部材により締結固定される構造において、遊技球の衝突による配設体の破損を低減しつつ、遊技領域のスペースを確保できる遊技機を提供することを目的とする。
【１７３１３】
遊技機ＢＪ１によれば、配設体は、正面視において遊技領域に重なる位置に配設され、遊技者から視認可能とされる視認可能部と、その視認可能部に連結され、非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される固定部と、を備えるので、遊技領域を流下する遊技球が固定部に衝突（当接）することを回避できる。よって、ねじ部材の軸力が作用されて固定部に内部応力が発生した状態とされていても、かかる固定部が破損することを低減できる。また、固定部の強度を確保するために、固定部を大型化（厚肉化）させる必要がなく、非遊技領域のスペースを小さくできるので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。
【１７３１４】
また、視認可能部は、遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成されるので、配設体（視認可能部）の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を視認可能部に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることができ、興趣の向上を図ることができる。この場合、視認可能部は、遊技盤に対してねじ部材による締結固定が行われていないので、遊技球が衝突（当接）された際に視認可能部を変形させやすくでき、かかる視認可能部が破損することを低減できる。
【１７３１５】
遊技機ＢＪ１において、前記遊技盤を視認可能とするための開口を有し、光非透過性材料から構成される枠部材と、その枠部材の前記開口に配設され光透過性材料から構成される透過部材と、を備え、前記固定部の少なくとも前記非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される部分は、正面視において前記枠部材と重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＢＪ２。
【１７３１６】
遊技機ＢＪ２によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、固定部の少なくとも非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される部分は、正面視において枠部材と重なる位置に配設され、枠部材は光非透過性材料から構成されるので、ねじ部材やそのねじ部材により締結固定される部分が遊技者に視認されることを低減できる。
【１７３１７】
遊技機ＢＪ２において、前記固定部の背面または前記遊技盤の非遊技領域の正面の一方には、突部が突設され、前記固定部の背面または前記遊技盤の非遊技領域の正面の他方には、前記突部が嵌合可能に構成される凹部が凹設されることを特徴とする遊技機ＢＪ３。
【１７３１８】
遊技機ＢＪ３によれば、遊技機ＢＪ２の奏する効果に加え、固定部の背面または遊技盤の非遊技領域の正面の一方には、突部が突設され、固定部の背面または遊技盤の非遊技領域の正面の他方には、突部が嵌合可能に構成される凹部が凹設されるので、それら突部と凹部との嵌合により、固定部を遊技盤の非遊技領域の正面側に位置決めすることができ、締結固定する際の作業性を向上できる。また、遊技領域を流下する遊技球が視認可能部に衝突（当接）された際の荷重を突部および凹部により受け止めることができるので、ねじ部材による締結が緩むことを低減できる。
【１７３１９】
遊技機ＢＪ１において、前記視認可能部の背面または前記遊技盤の遊技領域の正面の一方には、弾性変形可能に構成される弾性爪が突設され、前記視認可能部の背面または前記遊技盤の遊技領域の正面の他方には、前記弾性爪が係合可能に構成される被係合部が形成されることを特徴とする遊技機ＢＪ４。
【１７３２０】

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、視認可能部の背面または遊技盤の遊技領域の正面の一方には、弾性変形可能に構成される弾性爪が突設され、視認可能部の背面または遊技盤の遊技領域の正面の他方には、弾性爪が係合可能に構成される被係合部が形成されるので、弾性爪と被係合部との係合を利用して、視認可能部が変形可能な範囲を規定できる。よって、遊技領域を流下する遊技球が視認可能部に衝突（当接）された際に視認可能部の変形が過大となることを低減でき、視認可能部が破損することを低減できる。

【１７３２１】

一方で、弾性爪と被係合部との係合であるので、遊技領域を流下する遊技球が衝突（当接）した際には、弾性爪の弾性変形を利用して、遊技球の衝突による荷重を吸収することができる。その結果、視認可能部の破損を低減できる。また、視認可能部の強度を確保するために、視認可能部を大型化（厚肉化）する必要がないので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。

【１７３２２】

遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかにおいて、前記非遊技領域は、前記遊技領域に周囲が取り囲まれた領域として構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ５。

【１７３２３】

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかの奏する効果に加え、非遊技領域は、遊技領域に周囲が取り囲まれた領域として構成されているので、配設部材における視認可能部の設計の自由度を向上できる。即ち、非遊技領域が、その一側のみが遊技領域に接する領域として構成される場合には、非遊技領域に締結固定される固定部から一側の遊技領域へ向けて視認可能部を延設する態様に限定されるが、非遊技領域が、遊技領域に周囲が取り囲まれた領域として構成されている場合には、例えば、非遊技領域に締結固定される固定部から一側の遊技領域および一側と反対側の他側の遊技領域のそれぞれへ向けて視認可能部を延設させることができる。

【１７３２４】

遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかにおいて、前記配設部材は、前記視認可能部と前記固定部とが樹脂材料から一体に構成されることを特徴とする遊技機ＢＪ６。

【１７３２５】

遊技機ＢＪ６によれば、遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかの奏する効果に加え、配設部材は、視認可能部と固定部とが樹脂材料から一体に構成されるので、製品コストを低減できる。また、配設部材の全体としての変形性を確保できるので、遊技領域を流下する遊技球が視認可能部に衝突（当接）された際の視認可能部および固定部の破損を低減できる。

【１７３２６】

遊技機ＢＪ６において、前記配設部材の視認可能部の外面に配設され、ゴム材料から構成されるゴム部材を備えることを特徴とする遊技機ＢＪ７。

【１７３２７】

遊技機ＢＪ７によれば、遊技機ＢＪ６の奏する効果に加え、配設部材の視認可能部の外面に配設され、ゴム材料から構成されるゴム部材を備えるので、遊技領域を流下する遊技球が衝突（当接）した際には、ゴム部材の弾性変形を利用して、遊技球の衝突による荷重を吸収することができる。その結果、視認可能部の破損を低減できる。

【１７３２８】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、そ

の停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１７３２９】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１７３３０】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１７３３１】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図２５３９から図２５５９を参照し、第１３３実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【１７３３２】

図２５３９は、第１３３実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図２５４０は、遊技盤Ａ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７３３３】

なお、以下の説明では、図２５３９に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図２５３９に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図２５３９参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【１７３３４】

遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図２５３９参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ

樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【１７３３５】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｐ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図２３３０参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【１７３３６】

内レールＨ６１の先端部分（Ａ０１の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（Ａ０１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【１７３３７】

戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ａ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【１７３３８】

これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【１７３３９】

なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【１７３４０】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【１７３４１】

尚、本パチンコ機Ａ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【１７３４２】

本パチンコ機Ａ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく

、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ａ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ａ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【１７３４３】

パチンコ機Ａ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ａ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【１７３４４】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【１７３４５】

なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【１７３４６】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の右側の領域において第１球流下構造体Ａ３００に配設される態様で遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【１７３４７】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に左右対称に配設されている。

【１７３４８】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｈ８１の一部で行うようにしても良い。

【１７３４９】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。

【１７３５０】

また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左右や、下方でも良い。ま

た、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【１７３５１】

スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図２３２６参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【１７３５２】

なお、第２入賞口Ｈ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【１７３５３】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ａ６４０ａが付随されている。この電動役物Ａ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【１７３５４】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【１７３５５】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６４０にあるような電動役物Ａ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【１７３５６】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ａ６４０ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１７３５７】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置Ｈ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ａ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【１７３５８】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発

逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【１７３５９】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０とは異なり、遊技盤Ａ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【１７３６０】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ａ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【１７３６１】

なお、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ａ６４０ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。

【１７３６２】

電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。

【１７３６３】

また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ａ６４０ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。

【１７３６４】

電動役物Ａ６４０ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ａ６４０ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ａ６４０ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６４０への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。

【１７３６５】

逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ａ６４０ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ａ６４０ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６４０には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６４０に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。

【１７３６６】

この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ａ６４０ａへ向けた発射

をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。

【１７３６７】

即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。

【１７３６８】

また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ａ６４０ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）と、電動役物Ａ６４０ａにおいて第２入賞口Ｈ６４０に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。

【１７３６９】

第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ａ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ａ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【１７３７０】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【１７３７１】

図２５４１は、第１の大当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２の状態と、入賞検出センサＡＳＣ６５の出力との計時変化を示した図であり、図２５４２は、第２の大当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２の状態と、入賞検出センサＡＳＣ６５の出力との計時変化を示した図である。なお、入賞検出センサＡＳＣ６５の図において、ＯＮのパルスは、特定入賞口Ｈ６５ａを１個の遊技球が通過したことが検出されたことを意味する。

【１７３７２】

入賞検出センサＡＳＣ６５は、操作ハンドルＨ５１の操作により発射（変位）される遊技球が貫通口を通過した際に検出する近接センサから構成される。即ち、貫通口の内側に検出用の検出光が照射されており、貫通口の内側に遊技球の中心が位置した場合において、その遊技球の半径最大位置における表面部位で反射した検出光を受光部で受光することで、遊技球の通過を検出する。

【１７３７３】

操作ハンドルＨ５１の操作により発射（変位）される遊技球は、一般的には金属製のため、錆などが無ければ、検出光は遊技球の表面で良好に反射して、遊技球の通過を良好に検出することができる。

【１７３７４】

ＭＰＵＨ２０１（図２３３４参照）は、大当たりと判定した場合には、特図変動表示（図柄変動演出）の終了後に、選定された大当たり種別の大当たり遊技の制御を開始する。以下、大当たり遊技が付与される場合に行われる開閉板Ａ６５１の作動制御の一例について説明する。

【１７３７５】

本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、大当たり種別に対応して、開閉板Ａ６５１の作動制御が異なるように構成される。即ち、大当たり種別が大当たりＡ（１５Ｒ時短無し通常大当たりに相当）の場合には開閉板Ａ６５１が第１の大当たり作動パターンで作動制御され、大当たり種別が大当たりＢ（１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たりに相当）の場合には開閉板Ａ６５１が第２の大当たり作動パターンで制御される。以下、詳細を説明する。

【１７３７６】

図２５４１に図示されるように、大当たり種別が大当たりＡの場合には、第１の大当たり作動パターンに基づいて開閉板Ａ６５１が動作するようＭＰＵＨ２０１（図２３３４参照）が駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。ＭＰＵＨ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【１７３７７】

すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。

【１７３７８】

そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。

【１７３７９】

図２５４１では、上述した所謂「右打ち」で遊技球を発射し続ける場合に、入賞検出センサＡＳＣ６５で検出される遊技球の通過態様の一例が図示されており、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が９球（規定個数未満）であったため、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間で開閉板Ａ６５１が閉鎖された場合が図示されている。

【１７３８０】

図２５４１に図示される状況とは異なり、ラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が１０個以上（規定個数以上）となった場合には、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間を待たずに（より早く）開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）に変位される。

【１７３８１】

１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１の経過後に、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【１７３８２】
２ラウンド目では、１ラウンド目の開始と同様に、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。
【１７３８３】
そして、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。
【１７３８４】
以降は同様に、各ラウンド遊技Ｒの間にラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１を挟んで３ラウンド目～最大１５ラウンド目のラウンド遊技Ｒが繰り返されて、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）および開放状態（退避状態）の間で変位し、特定入賞口Ｈ６５ａを開閉するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御される。
【１７３８５】
各ラウンド遊技Ｒの間隔がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で共通とされていることで、遊技者は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となってから退避状態（開放状態）となるタイミングを予測しやすい。即ち、ラウンド遊技Ｒの間隔として、例えば３０秒間など極端に長い期間が生じ得る場合には、球を打ちっぱなしで遊技している場合に３０秒間のインターバル期間であることに気づくまでの発射球がもれなくアウト球となる可能性があり、慎重に遊技を進めざるを得ないが、各ラウンド遊技Ｒの間隔がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で共通とされていれば、そのような損球（アウト球）の発生を抑制できるので、遊技者は、大当たり遊技を安心して進行させることができる。
【１７３８６】
そして、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１およびエンディング時間ＥＤ（１１秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御され、当該時間の経過に伴って大当たり遊技が終了する。
【１７３８７】
図２５４２に図示されるように、大当たり種別が大当たりＢの場合には、第２の大当たり作動パターンに基づいて開閉板Ａ６５１が動作するようＭＰＵＨ２０１（図２３３４参照）が駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。本実施形態では、大当たりＢは、大当たりＡよりも遊技者にとって有利（大当たり遊技の終了後に時短が有る大当たり）となる大当たり種別が選定される。記憶された複数の態様から制御態様を選択可能なＭＰＵＨ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。
【１７３８８】
すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。
【１７３８９】
第２の大当たり作動パターンでは、開閉板Ａ６５１の長時間動作において、規定個数よりも少ない個数として設定される予備個数（本実施形態では、７個）の遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された場合に、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）とされ、短時間（本実施形態では、０．５秒間）経過後に、再び開閉板Ａ６５１が開放状態（退避

状態）とされる。
【１７３９０】
この開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認することで、遊技者は、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミング（ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に入るタイミング）となることを予測することができるので、球の発射操作を工夫すること（例えば、タイミング良く球の発射を停止させること）により、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態となっている期間に開閉板Ａ６５１に到達してしまい特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。
【１７３９１】
遊技者は、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認したのと同時に発射を停止することで、規定個数の入賞に必要な残り３球以降の発射を抑制することができ、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に球が到達することを抑制できる。特に、発射された球が開閉板Ａ６５１に到達するまでにかかる期間が２．０秒である場合、その間に発射される球は３球であり、調度良い。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１が経過して開閉板Ａ６５１が開放状態となったことを確認してから球の発射を再開するように操作することで、特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。
【１７３９２】
なお、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖が生じた場合に、「発射停止」との内容を複数態様で光を照射可能な手段である第３図柄表示装置Ｈ８１で表示したり、音声出力装置Ｈ２２６で音声出力したり、ランプ表示装置Ｈ２２７で警告色（例えば、赤色や、黄色と黒色の縞模様）を点灯したり、させることで、遊技球の発射の停止を促す報知を実行しても良い。これにより、遊技者が気づかずに発射を継続し、不測の不利益が生じることを避けることができる。
【１７３９３】
そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。
【１７３９４】
図２５４２では、上述した所謂「右打ち」で遊技球を発射し続ける場合に、入賞検出センサＡＳＣ６５で検出される遊技球の通過態様の一例が図示されており、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が９球（規定個数未満）であったため、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間で開閉板Ａ６５１が閉鎖された場合が図示されている。
【１７３９５】
図２５４２に図示される状況とは異なり、ラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が１０個以上（規定個数以上）となった場合には、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間を待たずに（より早く）開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）に変位される。
【１７３９６】
１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１の経過後に、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。
【１７３９７】
２ラウンド目では、１ラウンド目の開始と同様に、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に往復変位可能な部材である開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。

【１７３９８】
そして、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。
【１７３９９】
以降は同様に、各ラウンド遊技Ｒの間にラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１を挟んで３ラウンド目～最大１５ラウンド目のラウンド遊技Ｒが繰り返されて、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）および開放状態（退避状態）の間で変位し、特定入賞口Ｈ６５ａを開閉するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御される。
【１７４００】
そして、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１およびエンディング時間ＥＤ（１１秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御され、当該時間の経過に伴って大当たり遊技が終了する。
【１７４０１】
抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、時短状態における第２入賞口Ｈ６４０への入賞に基づいて数回（例えば、１～１０回。時短状態の終了時における保留球数を含む。）の抽選を少ない球損で実行させることができる。第２入賞口Ｈ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。
【１７４０２】
なお、特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する契機を、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に位置する特定領域または非特定領域のうちの特定領域を通過することにするように構成しても良い。本実施形態では、特定領域を通過するか否かに対応する振り分けを内部制御により行っており、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に特定領域および非特定領域を構成することが不要とされている。即ち、抽選された大当たりに基づいて、特定入賞口Ｈ６５ａが特定領域を兼ねるタイミングが生じる場合が設定可能とされており、そのタイミングにおいて球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。
【１７４０３】
本パチンコ機Ａ１０では、上述した通り、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで大当たりではない（外れである）と判定された場合には、小当たりと判定される場合が含まれ、小当たりと判定した場合はその小当たり種別の判定も行う。
【１７４０４】
小当たりでは、特定入賞口Ｈ６５ａが短時間開放されるように開閉板Ａ６５１が動作される。具体的には、特定入賞口Ｈ６５ａを開放させる期間が１．８秒間を超えない態様の動作とされる。小当たりの動作は、一回の開放動作に限られるものではなく、複数回の連続開放動作であっても良く、この場合には複数回の開放期間の合計が１．８秒間を超えない態様であれば良いとされる。
【１７４０５】
判定される小当たり種別としては、短開放の小当たりＡと、複数開放の小当たりＢとが

、少なくとも用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、小当たりである場合はその小当たり種別に応じた図柄が示される。

【１７４０６】

小当たり種別に対応して、開閉板Ａ６５１の作動制御が異なるように構成される。即ち、小当たり種別が小当たりＡの場合には開閉板Ａ６５１が１．８秒間開放された後で閉鎖される作動パターン（短開放小当たり作動パターン）で制御され、小当たり種別が小当たりＢの場合には開閉板Ａ６５１が第１の小当たり作動パターンで制御される。以下、詳細を説明する。

【１７４０７】

図２５４３は、第１の小当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２の状態の計時変化を示した図である。図２５４３に図示されるように、小当たり種別が小当たりＢの場合には、第１の小当たり作動パターンに基づいて開閉板Ａ６５１が動作するようＭＰＵＨ２０１（図２３３４参照）が駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。ＭＰＵＨ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、小当たりＢに設定された動作制御を開始する。

【１７４０８】

すなわち、タイマ手段で時間経過の計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に第１の作動時間（０．５秒）での短時間動作を行わせる。

【１７４０９】

タイマ手段により第１の作動時間（０．５秒）が経過した場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。この駆動制御は、第１の閉鎖時間（１．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持する態様とされる。

【１７４１０】

その後、タイマ手段により第１の閉鎖時間（１．０秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から１．５秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に第２の作動時間（０．５秒）での短時間動作を行わせる。

【１７４１１】

タイマ手段により第２の作動時間（０．５秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から２．０秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。この駆動制御は、第２の閉鎖時間（１．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持する態様とされる。

【１７４１２】

その後、タイマ手段により第２の閉鎖時間（１．０秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から３．０秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に第３の作動時間（０．５秒）での短時間動作を行わせる。

【１７４１３】

タイマ手段により第３の作動時間（０．５秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から３．５秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、第１の小当たり作動パターンでの動作が終了する。

【１７４１４】

図２５４３に図示されるように、小当たりでは、短時間ながら開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされるので、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が許容される。そして、大当たりにおけるラウンド遊技Ｒの場合と同様に、規定個数（本実施形態では１０個）の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入球された場合には、小当たりの作動パターンの途中であっても開閉板Ａ６５１は閉鎖状態（張出状態）に変位され、小当たりは終了する。

【１７４１５】

但し、第１の小当たり作動パターンでは、作動パターンの開始から終了までの期間が３．５秒と短く、この間に規定個数（本実施形態では１０個）の球の発射を行うことができない（球が最短の間隔（０．６秒間隔）で発射される仮定で発射可能な球数よりも規定個数の方が多い）ため、第１の小当たり作動パターン中に規定個数の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入球する可能性は低く、ほとんどの場合、第１の小当たり作動パターンの途中で小当たりが終了する事態は生じない。

【１７４１６】

なお、上述した小当たりの作動パターンは一例であり、種々の態様で設定することが可能である。例えば、第１～第３の作動時間を同じ期間（０．５秒）として説明したが、必ずしも同じ期間とする必要はなく、それぞれ別の期間として設定しても良い。また、例えば、第１，２の閉鎖時間を同じ期間（１．０秒）として説明したが、必ずしも同じ期間とする必要はなく、それぞれ別の期間として設定しても良い。また、例えば、作動時間は第１～第３に限定されるものではなく、更に多くの回数（例えば、１５回）で設定することも可能であり、この場合において、閉鎖時間の長さ次第で、小当たり遊技の終了までに規定個数の球の発射が可能とされる場合があり、規定個数の入賞が可能となる場合がある。

【１７４１７】

このように、本パチンコ機Ａ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【１７４１８】

また、特定入賞口Ｈ６５ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＨ８０の左方または右方や、上方でも良い。

【１７４１９】

遊技盤Ａ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。

【１７４２０】

なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図２３３４参照）には、駆動ソレノイドや駆動モータや、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＡ６４２等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＡ６４２等）や、駆動ソレノイドＡ６５２や、駆動ギアＡ１１６５４，Ａ１２６５４を駆動させる駆動モータや、回転風車部材Ａ１３６９０を回転駆動させる駆動源等を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図２３３４参照）には、検出センサ（入賞検出センサＡＳＣ６４及び入賞検出センサＡＳＣ６５）等が含まれる。

【１７４２１】

図２５４４は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図２５４４では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。

【１７４２２】

図２５４４に図示されるように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ３００が組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。

【１７４２３】

図２５４５は、第２球流下構造体Ａ６００の正面斜視図であり、図２５４６は、第２球流下構造体Ａ６００の背面斜視図である。図２５４７は、第２球流下構造体Ａ６００の分解正面斜視図であり、図２５４８は、第２球流下構造体Ａ６００の分解背面斜視図であり、図２５４９は、第２球流下構造体Ａ６００の正面図である。なお、以下の説明では、第２球流下構造体Ａ６００の説明について、図２３８１から図２３８５を適宜参照する。

【１７４２４】

図２５４５に図示されるように、カバー部材Ａ６３０の前面には、「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明で形成されたシールが貼り付けられる。この「ＢＯＮＵＳ」との意匠は、有色（本実施形態では緑色）半透明で視認されるように構成され、流下領域ＡＲ６５の前方側に位置しており、「ＢＯＮＵＳ」との意匠に対する遊技者の注目力は高めることができる。本実施形態では、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の色は、開閉板Ａ６５１（赤色）とのコントラストが強くなる色で選定したが、必ずしもこれに限られるものではなく、黄色でも、青色でも良い。

【１７４２５】

上述は、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の利点であるが、逆に、「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明の目隠しとして作用して、流下領域ＡＲ６５を流下する球が若干視認し難くなる可能性がある。本実施形態では、流下する球を見逃さないように種々の工夫が採用されているが、詳細は後述する。なお、カバー部材Ａ６３０に形成される意匠は、上述のものに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、パチンコ機Ａ１０のタイトルロゴでも良いし、特定の数字でも良いし、模様でも良いし、イラストでも良い。

【１７４２６】

図２５４９では、説明の便宜上、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の図示が省略され、カバー部材Ａ６３０に締結固定される第１電飾基板Ａ６６０が実線で図示される。カバー部材Ａ６３０について、まず、カバー部材Ａ６３０の構成であって正面視における外形が想像線で図示される。また、カバー部材Ａ６３０の構成であって流路側壁を構成する延設形成部Ａ６３２及び流路に対して凹凸形成される部位の形状が想像線で図示される。換言すれば、想像線により、球の通過経路の形状および凹凸が形成される部位が図示されている。

【１７４２７】

可変入賞装置Ａ６５は、案内開口Ａ６１２を通り前後方向に進退動作可能な開閉板Ａ６５１と、その開閉板Ａ６５１を駆動させる駆動ソレノイドＡ６５２と、開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２を前方側から受け入れ可能となるように前方側が開放形成されておりベース部材Ａ６１０の背面側に締結固定される受入箱部材Ａ６５５と、開閉板Ａ６５１と干渉しない範囲（開閉板Ａ６５１の下側の範囲）において受入箱部材Ａ６５５の開放形成部を閉塞するように受入箱部材Ａ６５５に締結固定される前カバー部材Ａ６５６と、を備える（図２５４７参照）。

【１７４２８】

開閉板Ａ６５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイドＡ６５２が非励磁の状態において、駆動ソレノイドＡ６５２のプランジャーが付勢バネ（図示せず）により一方向に付勢されることに基づいて前方側に張り出す可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）と、駆動ソレノイドＡ６５２が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）とを構成可能とされる。可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が抑制され、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が許容される。

【１７４２９】
開閉板Ａ６５１上を転動する球の流下経路の手前側には、カバー部材Ａ６３０の減速突部Ａ６３３が位置する。減速凹部Ａ６１３とは違い、減速突部Ａ６３３の上下幅は球の直径よりも小さくされる。これにより、開閉板Ａ６５１上を球が転動する場合に、球が減速突部Ａ６３３により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。
【１７４３０】
第１電飾基板Ａ６６０は、延設形成部Ａ６３２で縁取られる領域よりも下側の箇所において光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ａ６６１を有しており、カバー部材Ａ６３０に締結固定される。
【１７４３１】
第１電飾基板Ａ６６０の発光部Ａ６６１は、それぞれ発光される光の方向が異なる第１発光部Ａ６６２、第２発光部Ａ６６３、第３発光部Ａ６６４を備える。第１発光部Ａ６６２は、第１電飾基板Ａ６６０の板面に垂直な方向（前側方向）に向けた光を発光する。
【１７４３２】
第２発光部Ａ６６３は、正面視で開閉板Ａ６５１の右側に配設されている。詳述すると、第２発光部Ａ６６３は、開閉板Ａ６５１の下側を流下する球の流下領域ＡＲ６５よりも右側に配設されている。
【１７４３３】
第２発光部Ａ６６３は、第１電飾基板Ａ６６０の板面に平行な方向であって、且つ、左側方向に向けた光を発光する。これにより、開閉板Ａ６５１の下側の領域を流下する球に光を照射可能となっている。
【１７４３４】
第３発光部Ａ６６４は、正面視で開閉板Ａ６５１の下側に配設されている。詳述すると、第３発光部Ａ６６４は、開閉板Ａ６５１の下側を流下する球の流下領域ＡＲ６５よりも下側に配設されている。
【１７４３５】
第３発光部Ａ６６４は、第１電飾基板Ａ６６０の板面に平行な方向であって、且つ、左上側方向に向けた方向に中心軸（最も明るい部分）が向けられる光を発光する。第３発光部Ａ６６４は、開閉板Ａ６５１の下側の領域を流下する球に光を照射可能となっており、且つ、開閉板Ａ６５１側に光を照射可能となっている。更に、第３発光部Ａ６６４は、開閉板Ａ６５１よりも上方側に位置するカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１における照射領域ＡＲ６３１に光を照射可能となっているが、詳細は後述する。
【１７４３６】
このように構成されていることから、発光部Ａ６６１の構成は、第２発光部Ａ６６３の光と、第３発光部Ａ６６４の光とが、正面視で交差する態様で構成される。
【１７４３７】
第３発光部Ａ６６４の光は、ＬＥＤから発せられる光の中心軸（最も明るい部分）から前後側に広がった位置の光（少し暗くなる部分）が直進した位置には、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の照射領域ＡＲ６３１が形成される。
【１７４３８】
流下領域ＡＲ６５を球が流下する場合には、第３発光部Ａ６６４の光が球に反射されることの影響で、照射領域ＡＲ６３１への光の届き方が変化される。この場合、流下領域ＡＲ６５における球自体が見え難くなっても、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化が視認可能であれば、その変化を遊技者は把握することによって、入賞が予定される球の挙動を把握することができる。
【１７４３９】
板状本体Ａ６３１の縁部には、リブ部Ａ６３１ｂが後方側に張出形成される（図２５４６参照）。リブ部Ａ６３１ｂにより、角度的に第２球流下構造体Ａ６００から外れる（左上方向に抜ける）方向に進行する光の少なくとも一部が板状本体Ａ６３１側に反射される

ことで、板状本体Ａ６３１に照射される光の光量を増加させることができる。
【１７４４０】
図２５５０（ａ）及び図２５５０（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置Ａ６５の模式図である。図２５５０（ａ）及び図２５５０（ｂ）では、可変入賞装置Ａ６５の内、可動部としての開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２が図示され、受入箱部材Ａ６５５及び前カバー部材Ａ６５６の図示が省略される。また、流下領域ＡＲ６５を構成するベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１とが想像線で図示される。
【１７４４１】
開閉板Ａ６５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成される。図２５５０（ａ）では、駆動ソレノイドＡ６５２が非励磁の状態において、駆動ソレノイドＡ６５２のプランジャーが付勢バネ（図示せず）により一方向に付勢されることに基づいて開閉板Ａ６５１が前方側（流下領域ＡＲ６５側）に張り出した可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）が図示され、図２５５０（ｂ）では、駆動ソレノイドＡ６５２が励磁された状態において開閉板Ａ６５１が前方側（流下領域ＡＲ６５側）から後方に退避した退避状態（開放状態）が図示される。
【１７４４２】
可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、開閉板Ａ６５１よりも上流側から流下する球が流下領域ＡＲ６５に流入することが防止され、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）では、開閉板Ａ６５１よりも上流側から流下する球が流下領域ＡＲ６５に流入することが許容される。
【１７４４３】
図２５５０（ａ）に図示されるように、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、開閉板Ａ６５１の前端部とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間が塞がれるものではなく、球の半径よりも短い前後方向の隙間が生じるように構成される。これにより、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において球が流下領域ＡＲ６５に流入する事態を回避しつつ、開閉板Ａ６５１がカバー部材Ａ６３０と衝突して破損する事態を回避することができる。
【１７４４４】
開閉板Ａ６５１は、上面（転動面）の大部分が平滑面として構成され、左右中央側の前端部に山状に突出される突出部Ａ６５１ａが形成される。突出部Ａ６５１ａは、ベース部材Ａ６１０の減速凹部Ａ６１３と前後方向で対応する位置に形成されており、開閉板Ａ６５１の上面を転動する球の下半部側と当接することで、その球を後方側（減速凹部Ａ６１３側）に寄せるように作用する。
【１７４４５】
即ち、開閉板Ａ６５１の上面を左右方向の傾斜に沿って転動する球は、突出部Ａ６５１ａが形成されている左右位置において、ベース部材Ａ６１０側（後方側）の位置（極端な場合はベース部材Ａ６１０に当接する位置）を流下する。
【１７４４６】
これにより、球の重みが開閉板Ａ６５１に加えられる位置を開閉板Ａ６５１の支持根元側（後方側）の位置とすることができ、球の重みによる開閉板Ａ６５１の前傾変位を生じ難くすることができる。
【１７４４７】
開閉板Ａ６５１は張出状態（閉鎖状態）において後端側で片持ち支持されているため、上面に乗る球の位置が前側寄りであるほど開閉板Ａ６５１が前傾変位され易く、前傾変位が過大となると開閉板Ａ６５１の前端部とカバー部材Ａ６３０との前後隙間が広がって、隙間に球がはまり込む事態が生じる可能性があり、球の流下が阻害され得る。
【１７４４８】
これに対し、突出部Ａ６５１ａによって球が後方側に寄せられることにより、開閉板Ａ６５１に乗っている球の位置が前側寄りとなる状況の発生を抑えることができ、開閉板Ａ

６５１の前傾変位の発生を抑えることができる。なお、突出部Ａ６５１ａの形成箇所は、一箇所である必要はなく、複数箇所に設けるようにしても良い。

【１７４４９】

図２５５１（ａ）及び図２５５１（ｂ）は、図２５４９のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図２５５２及び図２５５３は、図２５４９の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体Ａ６００の部分正面拡大図である。

【１７４５０】

図２５５１（ａ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側に向けて前方に張り出した張出状態（閉鎖状態）が図示され、図２５５１（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側から後方に退避した退避状態（開放状態）が図示される。図２５５１では、一部破断され、リブ部Ａ６３１ｂが視認可能とされる。

【１７４５１】

図２５５２では、図２５５１（ａ）と同様に、開閉板Ａ６５１が前方領域側に向けて前方に張り出した状態が図示され、図２５５３では、図２５５１（ｂ）と同様に、開閉板Ａ６５１が、前方領域から後方に退避した状態が図示される。

【１７４５２】

遊技者がパチンコ機Ａ１０を遊技する場合、ガラスユニットＨ１６の中央部と正対する位置に遊技者の目が位置することが通常である。そのため、遊技盤Ａ１３の下側部に位置する遊技者が注目する領域である流下領域ＡＲ６５を見る場合、遊技者は、斜め下方向に目線を向ける態様で視認することになる。図２５５１（ａ）及び図２５５１（ｂ）では、流下領域ＡＲ６５を見る場合の遊技者の目および目線が模式的に図示されている（遊技者目線の方向視を示す矢印ＡＥＤ６５は水平に対して斜め下方向に略４５度傾斜した方向として図示される）。

【１７４５３】

矢印ＡＥＤ６５は、開閉板Ａ６５１の移動方向（前後方向）に対して互いに傾斜する態様で交差する。即ち、矢印ＡＥＤ６５方向の目線で流下領域ＡＲ６５を視認している場合において、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）から張出状態（閉鎖状態）へ向けて移動する場合、開閉板Ａ６５１は遊技者の視界の内方に入り込む態様で張り出すように移動する。これにより、退避状態（開放状態）と張出状態（閉鎖状態）との変化を、遊技者に把握させ易くすることができる。

【１７４５４】

第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）は、特に説明しない限り、開閉板Ａ６５１の状態の変化に因らず、継続して発光されるように制御される。これにより、流下領域ＡＲ６５の前面側は、ＬＥＤの中心軸から離れた方向の光により淡く照らされた状態とされる。

【１７４５５】

即ち、第３発光部Ａ６６４を例にすれば、ＬＥＤの中心軸の方向（図２５４９において矢印線で図示される方向）を中心として放射状に広がる範囲であって、照射領域ＡＲ６３１を終端部とする領域において、カバー部材Ａ６３０に光が照射され得る。

【１７４５６】

第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸に近い光は、開閉板Ａ６５１に照射され得る態様で進行するが、開閉板Ａ６５１への照射態様が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となっているか、退避状態（開放状態）となっているかで、異なる。

【１７４５７】

開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸に近い光ＡＬＣ１は開閉板Ａ６５１の下面に照射された後、反射され、流下領域ＡＲ６５の下部における流下底面Ａ６３２ｆに照射される。

【１７４５８】

これにより、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、最も明るい光

ＡＬＣ１が開閉板Ａ６５１で反射されることから、開閉板Ａ６５１の上側から視認する遊技者にとっては、眩しさが緩和され、流下領域ＡＲ６５を視認し易くなる。更に、流下領域ＡＲ６５の下部における主経路形成部Ａ６３２ｃの流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされることから、開閉板Ａ６５１の影で暗くなりがちな流下領域ＡＲ６５の視認性を向上させることができる。

【１７４５９】

開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸から少し離れた光ＡＬＣ２が開閉板Ａ６５１の前端部に照射され、その前端部の明るさが強められる。更に、光ＡＬＣ２が開閉板Ａ６５１の前端部で反射されることで、斜め上方向の進行方向は維持しながら若干水平寄りに角度修正されて進行する。換言すれば、第１電飾基板Ａ６６０は、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光が張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１の前端部に到達可能となるようカバー部材Ａ６３０に固定配置される。

【１７４６０】

開閉板Ａ６５１の端部に反射された場合の光ＡＬＣ２は、カバー部材Ａ６３０の照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに照射される。即ち、図２５５０（ａ）で上述したように、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間が閉塞されるものではなく、張出状態（閉鎖状態）においても隙間が確保されていることから、この隙間を抜けた光ＡＬＣ２が照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに照射される。

【１７４６１】

このように、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、光ＡＬＣ１により流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第１領域ＡＲ６３１ａが照らされる状況が、視認可能とされる。

【１７４６２】

光ＡＬＣ１と光ＡＬＣ２との間（中心軸からの離れ具合が間）の光は、図２５５１（ａ）に図示される光ＡＬＣ１と光ＡＬＣ２との間の範囲（角度範囲）で開閉板Ａ６５１により屈折され、前方側へ進行するため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合において、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）である場合に比較して、光ＡＬＣ２の到達する第１領域ＡＲ６３１ａから光ＡＬＣ１が到達する流下底面Ａ６３２ｆまでに亘る領域において、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１が明るくされる。

【１７４６３】

即ち、光ＡＬＣ２により明るくされる領域は第１領域ＡＲ６３１ａだけではなく、開閉板Ａ６５１が近接離反する正面側の領域や、当該領域を含む第１領域ＡＲ６３１ａと流下底面Ａ６３２ｆとの間の領域においても板状本体Ａ６３１が明るくされる。板状本体Ａ６３１を明るくする上述の光を、遊技者は板状本体Ａ６３１を介して視認可能となっている。換言すれば、板状本体Ａ６３１を明るくする上述の光は、板状本体Ａ６３１で全反射して後方に進行するといったものではなく、少なくとも一部は板状本体Ａ６３１を透過して前方側へ進行するよう構成される。なお、板状本体Ａ６３１で全反射する場合を構成可能（例えば、板状本体Ａ６３１の態様を変更可能に構成することで実現可能）としても良い。

【１７４６４】

開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸に近い光ＡＬＣ１は、開閉板Ａ６５１の上方側に位置する主経路形成部Ａ６３２ｃの流下天面Ａ６３２ｇに照射される。流下天面Ａ６３２ｇを透過した光は、カバー部材Ａ６３０のリブ部Ａ６３１ｂに到達し、反射される。

【１７４６５】

これにより、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、最も明るい光ＡＬＣ１によって、開閉板Ａ６５１よりも上方側（遊技者の目が位置する側）が明るく照らされる。

【１７４６６】

開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸から少し離れた光ＡＬＣ２は、開閉板Ａ６５１に反射されることなく斜め上方向に進行し、カバー部材Ａ６３０の照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂに照射される。第２領域ＡＲ６３１ｂは、第１領域ＡＲ６３１ａよりも第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）から遠い位置（上方位置）である。

【１７４６７】

このように、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、光ＡＬＣ１により流下天面Ａ６３２ｇ及びカバー部材Ａ６３０のリブ部Ａ６３１ｂが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第２領域ＡＲ６３１ｂが照らされる状況が、視認可能とされる。

【１７４６８】

本実施形態では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）なのか、退避状態（開放状態）なのかを知りたい場合に、遊技者は、照射領域ＡＲ６３１を視認し、第１領域ＡＲ６３１ａが明るくなっているか、第２領域ＡＲ６３２ｂが明るくなっているかを視認すれば足りる。

【１７４６９】

即ち、開閉板Ａ６５１自体を視認する必要が無くなる。遊技者が注目する領域である照射領域ＡＲ６３１は、開閉板Ａ６５１よりも手前側（遊技者側）に位置しているので、開閉板Ａ６５１自体を視認しないと開閉板Ａ６５１の状態を知ることができない場合に比較して、開閉板Ａ６５１の状態の把握が容易であり、遊技の快適さを向上させることができる。

【１７４７０】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が到達する照射領域ＡＲ６３１は、正面視において、遊技球が流下する経路（延設形成部Ａ６３２により区画される通路）とは重ならない位置に形成される。

【１７４７１】

そのため、照射領域ＡＲ６３１への光の照射態様と、経路を流下する遊技球の視認態様とを、独立させることができる。

【１７４７２】

即ち、従来のパチンコ機のように、遊技球が流下する経路の背面側にＬＥＤを配置し、前方へ向けて光照射する態様では、照射光の強度が大きすぎると、カバー部材Ａ６３０が明るくなりすぎて、眩しすぎて正面視で注視できず、その奥に形成される遊技球の流下経路を視認することも困難となる場合があった。これに対し、本実施形態では、遊技球が流下する経路が照射領域ＡＲ６３１と正面視で重ならないため、照射領域ＡＲ６３１への照射光の強度が大きくなっても、遊技球の流下経路を視認する際に問題が生じるものではない。そのため、照射領域ＡＲ６３１への光の照射態様の自由度の向上と、遊技球の流下経路の視認性の確保との両立を図ることができる。

【１７４７３】

照射領域ＡＲ６３１における形状が平滑面で形成されるように構成してもいいし（図２５４５参照）、照射領域ＡＲ６３１における態様は、凹凸を有する模様を形成しても良いし、文字などを刻印し装飾を施しても良いし、キャラクター等が描かれたシールを貼り付けて装飾を施しても良いし、その他種々の態様が例示される。

【１７４７４】

本実施形態では、第１領域ＡＲ６３１ａに動作の停止を示唆可能な「正方形」の図形の刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに、頂点が左右両側へ向く態様により左右への「開放」を示唆可能な「菱形」の図形の刻印がされる。これにより、照射領域ＡＲ６３１を視認した遊技者が、第１領域ＡＲ６３１ａ又は第２領域ＡＲ６３１ｂの明るさの程度の違いを把握し（光ＡＬＣ２が到達している側を把握し）、明るくなっている側における刻印を確認することで、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）であるか、開放状態（退避状態）であるかを、直感的に判断することができるように構成される。

【１７４７５】

これにより、大当たり種別によって、大当たり遊技の制御が開始されてから実際に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となるまでに経過する時間に違いがある場合（大当たり種別によってオープニング時間ＯＰの長さに違いがある場合）であっても、照射領域ＡＲ６３１を視認すれば開閉板Ａ６５１の動作タイミングが一目瞭然で判別できるため、球発射のための操作ハンドルＨ５１の操作を適切に行うことが可能となる。

【１７４７６】

これは、大当たり遊技の制御が開始され、第３図柄表示装置Ｈ８１により「右打ち」の表示がされても、それと同時に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に制御されるとは限らず、「右打ち」の表示がされると同時に操作を促される操作対象としての操作ハンドルＨ５１を操作すると何球目かまでの発射球は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）を維持する状態において開閉板Ａ６５１に到達してしまい、流下領域ＡＲ６５に流入し得ずに開閉板Ａ６５１の上面を通過して、アウト口Ｈ７１に案内され得るといった遊技者にとっての不利益が生じる場合があることへの対策として機能する。

【１７４７７】

即ち、このように構成することで、カバー部材Ａ６３０に半透明のデザイン（例えば、「ＢＯＮＵＳ」との意匠）が形成され、流下領域ＡＲ６５及び開閉板Ａ６５１の視認性が低下される場合であっても、照射領域ＡＲ６３１を視認することで開閉板Ａ６５１の状態が把握できるため、遊技者の遊技ストレスを緩和することができる。

【１７４７８】

なお、第３図柄表示装置Ｈ８１による「右打ち」の表示は、大当たり遊技の制御が開始されてから終了まで常に表示されるようにしても良いし、表示させる場合と表示させない場合とを切り替えても良い。前者の場合には、大当たり遊技中であるか否かを第３図柄表示装置Ｈ８１の表示により把握し易い。

【１７４７９】

後者の場合としては、例えば、ラウンド遊技Ｒ中においては「右打ち」の表示をさせ、ラウンド間インターバル期間においては「右打ち」の表示を非表示とするようにしても良い。即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合に操作ハンドルＨ５１の操作を促す表示をする一方で、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合にその表示を非表示とさせるように制御しても良い。

【１７４８０】

この場合、開閉板Ａ６５１の状態の変化について第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様から把握することができるので、操作ハンドルＨ５１を操作すべきタイミングや、操作を止めるべきタイミングについて、遊技者は容易に把握することができるので、遊技ストレスを低減することができる。

【１７４８１】

なお、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるのがラウンド間インターバル期間に限らない場合（例えば、第２の大当たり作動パターン（図２５４２参照））には、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる各場合において「右打ち」の表示を非表示にするようにしても良いし、非表示にする場合と表示を維持する場合とを混在させるようにしても良い。全ての張出状態（閉鎖状態）となる場合において「右打ち」の表示を非表示にすれば、遊技者は開閉板Ａ６５１の状態を把握し易くなる。一方で、極めて短時間の張出状態（閉鎖状態）が生じる場合を把握できたところで、発射した球が到達するころには張出状態（閉鎖状態）から退避状態（開放状態）に変化しているし、遊技者に違和感を与えるだけだとして、特定の場合には「右打ち」の表示を継続するようにしても良い。

【１７４８２】

第１領域ＡＲ６３１ａ又は第２領域ＡＲ６３１ｂの明るさの程度の変化は、開閉板Ａ６５１の動作制御のパターンの変化に対応して変化される。例えば、第１の大当たり作動パターン（図２５４１参照）で開閉板Ａ６５１が動作制御されている場合には、第２領域ＡＲ６３１ｂが明るい状態が長く（最大３０秒間）維持される一方で、第１の小当たり作動パターン（図２５４３参照）で開閉板Ａ６５１が動作制御されている場合には、第２領域

ＡＲ６３１ｂが明るい状態が短時間（０．５秒間）しか維持されない。
【１７４８３】
そのため、遊技者は、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化のパターンから、開閉板Ａ６５１の動作が、長期間開放動作であって多数の入球を望める態様の動作なのか、短期間開放動作であってあまり入球を望めない態様の動作なのかを、開閉板Ａ６５１を直接視認することをせずとも、把握することができる。
【１７４８４】
本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１の近傍に、表示装置Ａ６３８が配設される。表示装置Ａ６３８は、２桁の７セグランプにより構成される表示部Ａ６３８ａと、複数の受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）（図２５４８参照）と、その受光素子Ａ６３８ｂにおける受光態様から表示部Ａ６３８ａに表示する態様を決定する制御部（不図示）と、を備えている。制御部（不図示）により決定される態様は表示の種類であり、表示の明るさは表示装置Ａ６３８に流される電流により決定される。
【１７４８５】
板状本体Ａ６３１には、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において光ＡＬＣ２を受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）へ向けて反射させる第１反射部Ａ６３１ｆ（下方位置）と、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）において光ＡＬＣ２を受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）へ向けて反射させる第２反射部Ａ６３１ｇ（上方位置）とが形成される（図２５４８参照）。
【１７４８６】
第１反射部Ａ６３１ｆ及び第２反射部Ａ６３１ｇは、いずれも板状本体Ａ６３１の後方に張り出す張出部の下面側に鍍金蒸着により形成されており、その張出部の下面側が、板状本体Ａ６３１の背面で反射した光を受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）へ向けて進行させるように反射させる形状から形成される。
【１７４８７】
第１反射部Ａ６３１ｆは、第１領域ＡＲ６３１ａに対応する位置の後方側に張出形成されており、第２反射部Ａ６３１ｇは、第２領域ＡＲ６３１ｂに対応する位置の後方側に張出形成されている。照射領域ＡＲ６３１において第１領域ＡＲ６３１ａが明るく視認される場合に、第１反射部Ａ６３１ｆで光が反射され、第１受光部Ａ６３８ｃに受光される。一方、照射領域ＡＲ６３１において第２領域ＡＲ６３１ｂが明るく視認される場合に、第２反射部Ａ６３１ｇで光が反射され、第２受光部Ａ６３８ｄに受光される。
【１７４８８】
表示部Ａ６３８ａにおける表示態様は、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）における光の受光態様に対応して、切り替えられる。受光態様としては、光のパルス長さ、点滅の周期（デューティ比）、受光位置の変化（選択、組合せ）、等が例示される。
【１７４８９】
受光位置の変化は、可変入賞装置Ａ６５の動作状態（閉鎖状態または開放状態）に対応しているため、表示装置Ａ６３８の表示が可変入賞装置Ａ６５の動作状態に直接的に関連していることから、表示装置Ａ６３８の表示に対する遊技者の注目力の向上を図ることができる。
【１７４９０】
これが照射領域ＡＲ６３１における光と合わせて視認されることで、よりカバー部材Ａ６３０（開閉板Ａ６５１よりも前方側）への注目力を向上させることができるようになっている。
【１７４９１】
本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化（直接的に視認される光の視認態様の変化）によっても、可変入賞装置Ａ６５の動作状態の把握は可能になっているが、実際の遊技においては、パチンコ機Ａ１０に備えられる照射装置からの照射光のみならず、遊技ホールの店内照明もガラスユニットＨ１６（図２５３９参照）に反射され、

視認されるため、開閉板Ａ６５１の位置に対応した照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化を遊技者が認識し難い場合が生じ得る。

【１７４９２】

これに対し、本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１に加えて、表示装置Ａ６３８における表示態様が、可変入賞装置Ａ６５の動作状態の変化により切り替えられるように構成した。これにより、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化を遊技者が認識し難い場合であっても、複数態様で光を照射可能な手段である表示装置Ａ６３８の表示態様を視認することで、可変入賞装置Ａ６５の動作状態を遊技者が把握し易いように構成することができる。

【１７４９３】

図２５５４（ａ）、図２５５４（ｂ）、図２５５４（ｃ）、図２５５４（ｄ）、図２５５４（ｅ）、図２５５４（ｆ）及び図２５５４（ｇ）は、表示部Ａ６３８ａの正面図である。図２５５４（ａ）では、７セグランプの全て消灯している状態が図示され、図２５５４（ｂ）から図２５５４（ｇ）では、７セグランプの点灯している箇所が塗りつぶして図示される。

【１７４９４】

表示部Ａ６３８ａにおける表示は、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）において光が受光される位置や、受光される光の態様に対応した表示（報知）のバリエーションを設定することができるが、全てにおいて異ならせる必要はなく、予め設定することができる。

【１７４９５】

本実施形態では、受光される光のパルス幅が１［ｍｓｅｃ］未満の場合には、光の受光が第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）でされるか、第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）でされるかに関わらず、同じ態様の表示がされる。

【１７４９６】

即ち、本実施形態では、１［μｓｅｃ］のパルス幅の光が検出された場合に「３」（図２５５４（ｂ）参照）と表示され、１０［μｓｅｃ］のパルス幅の光が検出された場合に「２」（図２５５４（ｃ）参照）と表示され、１００［μｓｅｃ］のパルス幅の光が検出された場合に「１」（図２５５４（ｄ）参照）と表示される。

【１７４９７】

これにより、可変入賞装置Ａ６５が閉鎖状態か開放状態かに関わらず、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から発光させるパルス幅の設定次第で、閉鎖状態や開放状態からの切り替えタイミングが近いことをカウントダウンで報知することができる。

【１７４９８】

即ち、ラウンド間インターバル期間が２秒間である場合において、ラウンド間インターバル期間の開始から０．５秒後に１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、ラウンド間インターバル期間の開始から１．０秒後に１０［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、ラウンド間インターバル期間の開始から１．５秒後に１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させるようにすることで、０．５秒間隔でカウントダウンする態様の報知を行うことができ、これにより遊技者がラウンド間インターバル期間の終了タイミング（次のラウンド遊技の開始タイミング）を把握し易くすることができる。

【１７４９９】

また、ラウンド遊技における規定個数が１０個である場合において、入賞検出センサＡＳＣ６５で７個目の入賞が検出された場合に１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、入賞検出センサＡＳＣ６５で８個目の入賞が検出された場合に１０［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、入賞検出センサＡＳＣ６５で９個目の入賞が検出された場合に１００［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させるようにすることで、規定入賞個数までカウントダウンされる態様の報知を行うことができ、これにより遊技者がラウンド遊技の終了タイミングを把握し易くすることができ、操作ハンドルＨ５１の操作を切り替えるタイミング（例えば、球の発射を停止するタイミング（継続して球を発射させる期間の終了時期）や、球の発射態様を「打ちっぱなし」から「単発打ち」に変えるタイミング（

継続して球を発射させる期間の終了時期）、等）を把握し易くすることができる。
【１７５００】
一方、本実施形態では、受光される光のパルス幅が約１［ｍｓｅｃ］の場合には、光の受光が第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）でされるか、第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）でされるかによって、表示態様が異なる。
【１７５０１】
即ち、約１［ｍｓｅｃ］のパルス幅の光を検出した場合には、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）での検出であれば、閉鎖を意味する英単語「ＣＬＯＳＥ」の２文字目までを表現した「ＣＬ」（図２５５４（ｅ）参照）が表示部Ａ６３８ａに表示され、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）での検出であれば、開放を意味する英単語「ＯＰＥＮ」の２文字目までを表現した「ＯＰ」（図２５５４（ｆ）参照）が表示部Ａ６３８ａに表示される。
【１７５０２】
そのため、本実施形態では、ラウンド間インターバル期間の開始直後や、ラウンド遊技の開始直後から発光態様が切り替えられるまでは、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から発光させる光のパルス幅が約１［ｍｓｅｃ］とされる。これにより、表示部Ａ６３８ａにおいて「ＣＬ」又は「ＯＰ」の表示がされ、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して可変入賞装置Ａ６５が閉鎖状態となっているか開放状態となっているかを把握させ易くすることができる。
【１７５０３】
上述の制御は、例えば第２の大当たり作動パターン（図２５４２参照）で実行されると、入賞検出センサＡＳＣ６５で７個目の入賞が検出された場合において、１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射が実行されることで表示装置Ａ６３８の表示部Ａ６３８ａに「３」と表示されるのと同時期に、開閉板Ａ６５１が一瞬（０．５秒間）だけ張出状態（閉鎖状態）に切り替えられることから、表示と動作とを駆使して遊技者の注目力を向上させることができる。
【１７５０４】
上述の制御は、例えば第１の小当たり作動パターン（図２５４３参照）で実行されると、表示部Ａ６３８ａでは、０．５～１．０秒間隔で「ＣＬ」と「ＯＰ」との表示が切り替えられる。これにより、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して、可変入賞装置Ａ６５で実行される動作が大当たり遊技に関する動作ではなく、小当たりに関する動作であることを把握させ易くすることができる。
【１７５０５】
退避状態（開放状態）の可変入賞装置Ａ６５に球が流下する場合、球が光を遮ることで発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）に到達しない期間が生じるが、この期間（受光しない期間）を検出した場合に表示部Ａ６３８ａにおける表示が切り替えられるように構成される。
【１７５０６】
即ち、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）において、直前に受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）に受光された光のパルス幅に関わらず（「ＯＰ」と表示されているか、「３」等の数字が表示されているかに関わらず）、受光しない期間が予め設定された検出期間（本実施形態では、１０［ｍｓｅｃ］）を超える場合、入賞を意味する英単語「ＩＮ」（図２５５４（ｇ）参照）が表示部Ａ６３８ａに表示される。これにより、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して、遊技球の入賞が生じることを、遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出されるよりも前に把握させることができる。
【１７５０７】
通常の流下態様で流下する遊技球が光を遮蔽する期間（例えば、約２００［ｍｓｅｃ］）を想定する場合に、光が１０［ｍｓｅｃ］の間遮蔽されて「ＩＮ」と表示部Ａ６３８ａで表示されてから、暫くは（例えば、１９０［ｍｓｅｃ］の間）依然として光が遮蔽されて受光素子Ａ６３８ｂで受光されない期間が継続され、この期間において「ＩＮ」の表示

が継続されるが、その遊技球が光を遮蔽する期間が経過して、遊技球が光の経路から外れる（通り過ぎる）と、再び受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が受光され、その場合のパルス幅に対応した表示に表示部Ａ６３８ａの表示が切り替えられる。

【１７５０８】

従って、表示部Ａ６３８ａの表示は遊技球が光を遮る度に切り替えられるので、遊技者は表示部Ａ６３８ａの表示を視認することで、遊技球の入賞のリズム（テンポ）を、入賞検出センサＡＳＣ６５で検出されるよりも前に知ることができる。

【１７５０９】

即ち、表示部Ａ６３８ａの表示がテンポよく切り替わっている場合は、テンポよく入賞が生じる場合であって、大当たり遊技が球詰まりなく良好に進んでいることを遊技者に把握させることができる。一方、表示部Ａ６３８ａの表示が「ＩＮ」のまま数秒間切り替わらないなど、表示の切り替わりのテンポが悪い場合は、球の流下に球詰まり等の何らかの問題が生じる可能性を予想させることができ、その問題の早期発見を図ることができる。これにより、遊技者が不測の不利益を受けることを避け易くすることができる。

【１７５１０】

なお、「ＩＮ」の表示が継続される期間は、上述の態様に限られるものではない。例えば、「ＩＮ」との表示がされた後、入賞検出センサＡＳＣ６５で球が検出されるまでは当該表示で維持され、入賞検出センサＡＳＣ６５で球が検出されることに基づいて、表示部Ａ６３８ａの表示が、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）で受光された光のパルス幅に対応した表示に切り替えられるようにしても良い。この場合、球が光を遮蔽する位置で止まる場合に限られず、球詰まり等の問題を発見し易くすることができる。

【１７５１１】

可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、遊技者目線において開閉板Ａ６５１により視界が部分的に遮られるため、オーバー入賞となる遊技球の入球の発生に気付きにくい場合があるが、その遊技球によって発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が遮られ、表示部Ａ６３８ａに「ＩＮ」との表示がされることで、遊技者にオーバー入賞の発生を気付かせ易くすることができる。

【１７５１２】

可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が遮られる態様として、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球により遮られる場合（オーバー入賞）と、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球により遮られる場合とが想定されるが、光が右下から左上へ斜めに進行する関係上、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってからすぐに光を遮ることになる一方で、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってから若干の時間を空けて光を遮ることになる。

【１７５１３】

これを考慮して、本実施形態では、可変入賞装置Ａ６５が張出状態（閉鎖状態）に変化されてから１．０秒未満で光が１０［ｍｓｅｃ］の間遮蔽された場合には表示部Ａ６３８ａに「ＩＮ」と表示する一方で、光が１０［ｍｓｅｃ］の間遮蔽されたのが可変入賞装置Ａ６５が張出状態（閉鎖状態）に変化されてから１．０秒以上経過した後の場合には表示部Ａ６３８ａの表示は、零れることを意味するＳｐｉｌｌの２文字目までを採用して「ＳＰ」と表示する。

【１７５１４】

なお、説明の便宜上、表示部Ａ６３８ａを７セグランプで構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、７セグランプを発展させた１６セグランプで構成しても良いし、導光板を積層した構造として受光態様の違いにより導光させる導光板を切り替えることで視認させる図形を切り替えるものとしても良い。

【１７５１５】

なお、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の構成は、光を検出光として利用する関

係上、ＬＥＤに限られず、種々の光源から選択が可能となっている。発光色についても、白色光に限られることなく、目的に合わせて選択可能である。

【１７５１６】

なお、表示部Ａ６３８ａにおける表示は、可変入賞装置Ａ６５が退避状態（開放状態）とされてから暫くは（少なくとも６球目の入賞までは）「ＯＰ」で維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５で入球が検出される度に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を１０［ｍｓｅｃ］だけ消灯するように制御することで、入球の検出の度に表示部Ａ６３８ａの表示が一時的に「ＩＮ」に切り替えられるように構成しても良い。この場合、入賞の発生を遊技者に容易に把握させることができる。

【１７５１７】

第２発光部Ａ６６３の光は、左方向に進行する光であって、主経路形成部Ａ６３２ｃの流下側面Ａ６３２ｊに照射される。流下領域ＡＲ６５に球が無い場合には第２発光部Ａ６６３の光が流下側面Ａ６３２ｊへ照射される一方、流下領域ＡＲ６５に球が流入した場合、その球により光が反射され右方に進行されることで、第２発光部Ａ６６３からの光が流下側面Ａ６３２ｊに照射されないタイミングが生じる。

【１７５１８】

そのため、遊技者は流下側面Ａ６３２ｊに注目し、その視認態様の変化を把握することで、流下領域ＡＲ６５における球の有無を容易に把握することができる。流下し続ける球自体に注目しないといけない場合に比較して疲労感を低減させることができ、更に、球が存在し得る流下領域ＡＲ６５全体を視認しないといけない場合に比較して流下側面Ａ６３２ｊという狭い範囲のみを視認すれば良いので、遊技を快適とすることができる。

【１７５１９】

なお、大当たり制御は、大当たり種別ごとに大当たり作動パターンが設定される場合に限られるものではない。例えば、ラウンド遊技Ｒごとに、大当たり作動パターンを設定することが可能である。即ち、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒは第１の大当たり作動パターン、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒは第２の大当たり作動パターン、３ラウンド目のラウンド遊技Ｒは第１の大当たり作動パターンというように、異なる大当たり作動パターンが組み合わされた態様で大当たり遊技を進行させることも可能である。

【１７５２０】

図２５５５は、図２５４９のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図である。図２５５５では、張出状態（閉鎖状態）へ向けた変位途中の開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まった状態が図示される。

【１７５２１】

開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる位置は開閉板Ａ６５１の右端部近傍になるので、図２５５５の印象とは異なり、第３発光部Ａ６６４の光の進行経路（図２５４９参照）を当該遊技球が遮ることは無い。

【１７５２２】

開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間に挟まれた球はその位置で維持されるものではなく、開閉板Ａ６５１の先端部がカバー部材Ａ６３０に対して傾斜している（右端が最も開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との隙間が狭く、左方にずれる程隙間が大きくなる態様の傾斜、左方側ほど後方側に位置する傾斜、図２５５０参照）ことから左方に徐々に押しやられ、それに伴い開閉板Ａ６５１は張出状態（閉鎖状態）側へ徐々に移動する。

【１７５２３】

左方に押しやられた球は、突出部Ａ６５１ａまで到達すると突出部Ａ６５１ａの下側の凹部に入り込み、急激に下方に押しやられる。このような構造から、挟まれた球が突出部Ａ６５１ａよりも左方へ移動することが回避される。

【１７５２４】

図２５５５に図示される状態では、第３発光部Ａ６６４の光の視認態様が、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）とも、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）とも異なる。以下で詳細に説明する。

【１７５２５】

即ち、上述した通り、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ１は、開閉板Ａ６５１の上方側に位置する主経路形成部Ａ６３２ｃの流下天面Ａ６３２ｇに照射される。これにより、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、最も明るい光ＡＬＣ１によって、開閉板Ａ６５１よりも上方側（遊技者の目が位置する側）が明るく照らされる。

【１７５２６】

更に、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ２は、開閉板Ａ６５１に反射されることなく斜め上方向に進行し、カバー部材Ａ６３０の照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂに照射される。

【１７５２７】

このように、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、光ＡＬＣ１により流下天面Ａ６３２ｇが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第２領域ＡＲ６３１ｂが照らされる状況が、視認可能とされる。

【１７５２８】

一方、上述した通り、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ１は開閉板Ａ６５１の下面に照射された後、反射され、流下領域ＡＲ６５の下部における流下底面Ａ６３２ｆに照射される。流下領域ＡＲ６５の下部における主経路形成部Ａ６３２ｃの流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされることから、開閉板Ａ６５１の影で暗くなりがちな流下領域ＡＲ６５の視認性を向上させることができる。

【１７５２９】

更に、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ２が開閉板Ａ６５１の前端部に照射され、その前端部に反射されることで、照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに照射される。

【１７５３０】

このように、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、光ＡＬＣ１により流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第１領域ＡＲ６３１ａが照らされる状況が、視認可能とされる。

【１７５３１】

そのため、本実施形態では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）なのか、退避状態（開放状態）なのかを知りたい場合に、遊技者は、照射領域ＡＲ６３１を視認し、第１領域ＡＲ６３１ａが明るくなっているか、第２領域ＡＲ６３２ｂが明るくなっているかを視認するか、又は、主経路形成部Ａ６３２ｃを視認して、流下底面Ａ６３２ｆが明るくなっているか、流下天面Ａ６３２ｇが明るくなっているか、を確認すれば基本的には十分である。この場合、開閉板Ａ６５１自体を視認せずとも開閉板Ａ６５１の状態を把握することができ、遊技の快適さを向上させることができる。

【１７５３２】

これに対して、図２５５５に図示される状態では、照射領域ＡＲ６３１の視認態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）における視認態様と同じように光ＡＬＣ２により第２領域ＡＲ６３１ｂが照らされているが、後方側寄りに照射される光ＡＬＣ１が開閉板Ａ６５１に反射され、主経路形成部Ａ６３２ｃの流下底面Ａ６３２ｆに照射されていることから、主経路形成部Ａ６３２ｃの視認態様は、流下天面Ａ６３２ｇだけではなく、流下底面Ａ６３２ｆも明るく視認されるものであり、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）における視認態様とは異なる。

【１７５３３】

換言すれば、図２５５５に図示される状態では、主経路形成部Ａ６３２ｃの視認態様として、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）において明るく視認される流下天面Ａ６３２ｇと、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において明るく視認される流下底面Ａ６３２ｆとの双方を明るく視認させることができる。これにより遊技者に違和感を与えることができ、開閉板Ａ６５１への注目力を一時的に向上させることができる。

【１７５３４】

図２５５５に図示される、開閉板Ａ６５１がカバー部材Ａ６３０との間に球を挟むことにより途中位置で停止する状況については、遊技者の好みによって、知りたい場合と、知りたくない場合とがある。

【１７５３５】

開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まったことを知りたい遊技者は、主経路形成部Ａ６３２ｃに注目して遊技を行うことで、主経路形成部Ａ６３２ｃの視認態様の違いから、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まったことに気付くことができる。

【１７５３６】

一方、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まったことを知りたくない遊技者は照射領域ＡＲ６３１に注目して遊技を行うことで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の違いから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となっているか張出状態（閉鎖状態）となっているかのみを認識できる。

【１７５３７】

第３発光部Ａ６６４の光について、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）から張出状態（閉鎖状態）へ移動する場合における途中位置に位置する場合に、照射領域ＡＲ６３１では視認態様が開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）における態様から依然として変化されていない一方で、主経路形成部Ａ６３２ｃでは視認態様の変化の途中である（流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの双方が明るく視認される）ことから分かる通り、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化と、主経路形成部Ａ６３２ｃ内側における視認態様の変化とが、生じるタイミングが異なる。

【１７５３８】

また、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化は開閉板Ａ６５１により特定の光の進行方向が切り替えられることによる切替態様であるのに対して、主経路形成部Ａ６３２ｃにおける視認態様の変化は開閉板Ａ６５１により複数方向に進行する光の向きが変化されることによる変化態様であるという違いがある。

【１７５３９】

換言すれば、主経路形成部Ａ６３２ｃにおける視認態様は、流下天面Ａ６３２ｇが明るい状態と流下底面Ａ６３２ｆが明るい状態という２状態で切り替えられるものではなく、それに流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの両方共が明るい状態を加えた３状態で変更される。

【１７５４０】

流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの両方共が明るい状態を視認したタイミングは、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）と張出状態（閉鎖状態）との間で変位する動作を実行中のタイミングである。即ち、主経路形成部Ａ６３２ｃを視認することで、開閉板Ａ６５１が動作中である時点を把握することができる。

【１７５４１】

更に、流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの両方共が明るい状態が継続される期間が短い場合には開閉板Ａ６５１が平常通り動作していることを確認できる一方で、両方共が明るい状態が継続される期間が長い場合には何らかの異常（開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まり開閉板Ａ６５１の動作が阻害されている状況や、開閉板Ａ６５１の予期せぬ動作異常）に早期に気付くことができ、不測の不利益を早期に解消することができる。

【１７５４２】

なお、この３状態での変更を視認しても、開閉板Ａ６５１が動作中である時点を把握することができるに留まり、開閉板Ａ６５１の動作方向まで把握できるわけではない。動作方向については、主経路形成部Ａ６３２ｃにおける３状態の変更態様の視認から、違和感や注目する事情があった場合に開閉板Ａ６５１に注目するように仕向け、開閉板Ａ６５１を視認した場合に、直接把握させることとなる。このように構成することで、かえって、開閉板Ａ６５１を直接視認する意欲を向上させることができる。

【１７５４３】

図２５５６は、図２５４９の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体Ａ６００の部分正面拡大図であり、図２５５７（ａ）及び図２５５７（ｂ）は、図２５５６のＢ３６ａ－Ｂ３６ａ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面拡大図である。

【１７５４４】

図２５５６、図２５５７（ａ）及び図２５５７（ｂ）では、遊技者に操作ハンドルＨ５１（図２５３９参照）が回転操作され、右打ちの態様で発射された遊技球ＡＢＬ１が図示される。また、図２５５６、図２５５７（ａ）及び図２５５７（ｂ）では、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）が図示される。

【１７５４５】

流下領域ＡＲ６５に流入した遊技球ＡＢＬ１は、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光が照射される経路で流下する。第３発光部Ａ６６４の光は、光源と遊技球ＡＢＬ１との間の距離が短いことから、ＬＥＤの中心軸から離れた光が前方位置に寄る前に反射されるため、ほとんどが下方側へ反射される。

【１７５４６】

そのため、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した場合、その流入した遊技球ＡＢＬ１によって光が反射される場合には光が照射領域ＡＲ６３１まで到達しないため、照射領域ＡＲ６３１における光の見え方が変化される。換言すれば、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化によって、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した可能性を把握することができる。

【１７５４７】

これにより、開閉板Ａ６５１で一部が遮蔽されることから遊技者目線で見え難くなり易い流下領域ＡＲ６５において、遊技球ＡＢＬ１が流下している可能性について、照射領域ＡＲ６３１を視認することで把握することができるので、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。

【１７５４８】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合に流下領域ＡＲ６５を遊技球ＡＢＬ１が流下する状況としては、例えば、規定個数の入賞検出により開閉板Ａ６５１が閉鎖動作される前に超過分の遊技球ＡＢＬ１が流入する場合（所謂「オーバー入賞」等）や、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持される期間が極端に短い場合（小当たり遊技における開閉動作等）が例示される。

【１７５４９】

上記例示された場合において、流下領域ＡＲ６５への入球は入賞検出センサＡＳＣ６５によって検出されることになるが、その検出を報知するよう制御される場合もあれば、報知しないよう制御される場合もある。そのいずれの場合であっても、本実施形態によれば、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化によって、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した可能性を遊技者に把握させることができる。

【１７５５０】

更に、入賞検出センサＡＳＣ６５による検出が報知される場合であっても、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化は入賞検出センサＡＳＣ６５よりも上流側を遊技球ＡＢＬ１が流下している時点で生じるため、入賞検出センサＡＳＣ６５による検出の報知がされるよりも早く（報知を待たずに）、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した可能性を把握することができるので、照射領域ＡＲ６３１に対する注目力を向上させることができる。

【１７５５１】
図２５５７（ｂ）に図示されるように、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の上面を転動する場合の遊技球ＡＢＬ１による第３発光部Ａ６６４の光の反射は、照射領域ＡＲ６３１に到達する光が途切れることは遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５に流入する場合と同じである。
【１７５５２】
そのため、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化からは、流下領域ＡＲ６５を遊技球ＡＢＬ１が流下していることが確かめられるのではなく、遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５を流下しているか、又は、遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動しているか、把握できるに過ぎない。
【１７５５３】
ここで、遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５を流下しているか、遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動しているかによって、遊技球ＡＢＬ１で反射された光がカバー部材Ａ６３０に照射される位置が異なる。
【１７５５４】
即ち、開閉板Ａ６５１の上面を転動している遊技球ＡＢＬ１で第３発光部Ａ６６４の光が反射される場合、開閉板Ａ６５１の前端部で反射され前方に寄せられた光ＡＬＣ２が遊技球ＡＢＬ１に反射されることになるので、遊技球ＡＢＬ１で反射された光は、遊技球ＡＢＬ１の前方位置に照射される。
【１７５５５】
そのため、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が生じている場合において、開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０が明るく照らされていることを視認することで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が、遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５に流入したことではなく、遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動していることにより生じたことを、遊技者が把握可能となっている。なお、これに加えて、又は、これとは別で、第３図柄表示装置Ｈ８１において、「開閉板Ａ６５１の前方が光ったらチャンス」など、注意を促す報知を実行しても良い。
【１７５５６】
遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎる場合、その球はアウト球となり易く、遊技者は賞球を得られない。しかし、本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化と、開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０の明るさの変化とを視認することによって、遊技者はアウト球の発生タイミングを把握することができる。
【１７５５７】
即ち、開閉板Ａ６５１よりも前方側の領域を視認することでアウト球の発生タイミングを把握することができるので、開閉板Ａ６５１（カバー部材Ａ６３０の後方に位置しておりカバー部材Ａ６３０よりも視認性が悪い箇所）に注目しなければならない場合に比較して、遊技者の遊技ストレスを低減することができる。
【１７５５８】
遊技者の遊技ストレスを低減できる制御態様の一例として、例えば、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル長さに、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）と、それより短いラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）とがあり、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１であれば張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１上を右端から左端まで球が渡り切る事態が生じ得る一方で、ラウンド間第２インターバル期間の場合には球が開閉板Ａ６５１の左右中間位置に到達するや否や開放される事態が生じ得るのみであり、球が渡り切る事態は生じ得ないように構成される場合、ラウンド間第２インターバル期間の閉鎖が生じる場合において、球の前方への反射が目立たない。
【１７５５９】
この場合において、上述のようにラウンド遊技の間をラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）で統一するものではなく、例えば、少なくとも数パーセントの確率

で、有利な大当たり（例えば、時短有大当たりに相当し、大当たりＢ、第２の大当たり作動パターンとして上述したもの）ではラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で構成し、不利な大当たり（例えば、時短無し大当たりに相当し、大当たりＡ、第１の大当たり作動パターンとして上述したもの）ではラウンド間第２インターバル期間で構成するようにしても良い。この場合、球を「打ちっぱなし」で発射する場合に、開閉板Ａ６５１上を転動する球に第３発光部Ａ６６４の光が反射して前方が照らされる態様（長さ）の違いから、その大当たりが有利な大当たりか、不利な大当たりかを、遊技者に把握させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎ、アウト球になり易い球が発生したとしても、その残念感を緩和させることができる。

【１７５６０】

特に、本実施形態では、第３発光部Ａ６６４の光が球で反射して前方が照らされる場合に明るくなる位置が、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｎ」の内、左端の縦棒を除く「Ｖ」の部位になるように、第３発光部Ａ６６４の配置および出射方向が構成されるため、遊技者に対して、有利な事態が生じていることを把握させ易い。

【１７５６１】

また、ラウンド間のインターバル期間の長短により開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎるアウト球が生じる頻度が異なることで、球を「打ちっぱなし」とするよりも、意図的に発射を止める（例えば、規定個数の入賞により開閉板Ａ６５１が閉鎖するタイミングを予測し、そのタイミングから開閉板Ａ６５１に球が到達するまでの期間を逆算して、発射を止める「インターバル止め」）ことでアウト球を減らせる可能性があることから、球の発射操作を漫然と行わせるのではなく、球の発射操作の調整に意欲的に参加させることができ、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５における球の流下状況に対する注目力を向上させることができる。

【１７５６２】

また、例えば、複数個ある第３発光部Ａ６６４の内、点灯するＬＥＤが、大当たりの種別に対応して異なるように構成されることで、開閉板Ａ６５１上を転動する球により前方へ反射される光により照らされる態様が異なるように構成しても良い。

【１７５６３】

即ち、有利な大当たり（例えば、時短有大当たり）では、第３発光部Ａ６６４のうち少なくとも右上側のＬＥＤが発光することで、球により前方へ反射される光により照らされる位置に、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｎ」の内、左端の縦棒を除く「Ｖ」が位置するように構成される。

【１７５６４】

一方、不利な大当たり（例えば、時短無し大当たり）では、第３発光部Ａ６６４のうち右上側のＬＥＤは発光せず、左下側のＬＥＤのみが発光することで、球により前方へ反射される光により照らされる位置には「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｏ」が位置する。

【１７５６５】

このように、大当たり種別の違いに対応して、開閉板Ａ６５１上を転動する球に第３発光部Ａ６６４の光が反射して前方が照らされる場合に明るくなる部位が異なることから、その明るくなる部位を視認することで実行されている大当たりの大当たり種別を把握することができる。そのため、開閉板Ａ６５１上を転動する球、及び、その球に反射される光により明るくされる部位に対する注目力を向上させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎ、アウト球になり易い球が発生したとしても、その残念感を緩和させることができる。

【１７５６６】

例えば、特別遊技状態において、開閉板Ａ６５１が複数ラウンドに亘って開閉動作された場合に、アウト球の発生タイミング（テンポ等）を知ることで、遊技者は、球の発射態様を工夫することができる。例えば、「打ちっぱなし」の発射態様ではなく、アウト球の発生タイミングに合わせて球の発射を一時的に停止する発射態様とすることで、アウト球の発生を抑制するように図ることができる。

【１７５６７】
尚且つ、発射態様の工夫によって遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動する事態の発生を抑制できた場合、開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０の明るさの変化が生じないことにより、アウト球の発生が抑制できたことを遊技者が確認することができる。
【１７５６８】
一方で、発射態様の工夫によっても遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動する事態の発生を抑制できなかった場合には、依然として開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０の明るさの変化が生じることによって、アウト球の発生が抑制できていないことを遊技者が確認でき、遊技者は工夫の仕方を早期に調整することができる。
【１７５６９】
これにより、カバー部材Ａ６３０の明るさの変化に注目し、発射態様を工夫した遊技者が早期にアウト球の発生を抑制できるように図ることで、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことができる。
【１７５７０】
遊技者が「打ちっぱなし」で発射を行うか、定期的に発射を停止させる発射を行うかに関わらず、問題なく球が「右打ち」で発射できていれば、第３発光部Ａ６６４の光が球により反射されることで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が頻繁に生じる。そのため、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が頻繁に生じることで、遊技者は流下領域ＡＲ６５へ向けた球の発射が問題なく実行できていることを確認することができる。
【１７５７１】
一方で、球の発射を実行させるために操作ハンドルＨ５１を回転動作させているのにも関わらず、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が長期間生じない場合、第３発光部Ａ６６４の光が球により反射されていないのであるから、何らかの問題が生じていることを把握することができる。
【１７５７２】
何らかの問題とは、例えば、球発射ユニットＨ１１２ａにおける球詰まり（上皿Ｐ１７からの供給不良、又は、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２に複数球が残存することにより球が遊技領域まで飛ばない発射不良）や、球発射ユニットＨ１１２ａの動作力低下による発射不良（操作ハンドルＨ５１を最大まで回転動作させても「右打ち」態様の発射ができず左側領域までしか飛ばない状況等）や、流下領域ＡＲ６５よりも上流側における球詰まり（所謂「ぶどう」の形成による球の滞留）や、入賞検出センサＡＳＣ１１（図２３５７参照）や排出路形成部Ａ６３２ａ（図２５４９参照）により一部が形成される排出口に例示される流下領域ＡＲ６５よりも上流側に形成される排出経路への球流入頻度が極端に増大されている状況、等が想定される。
【１７５７３】
いずれの場合であっても、対策なしでは遊技者の不利益が大きいものであるところ、遊技者は、ホール店員を呼び出すことで問題の解決を図ることができる。ホール店員の呼び出しで問題の解決を図ることができない場合であっても、遊技者は、同一のパチンコ機Ａ１０での遊技継続を止めるという選択を早期に行うことで、不利益を最小化することができる。これにより、遊技者の利益の最大化を図ることができる。
【１７５７４】
図２５５８及び図２５５９は、第１の大当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１の状態と、第３発光部Ａ６６４の出力と、入賞検出センサＡＳＣ６５の出力との計時変化を示した図である。
【１７５７５】
なお、第３発光部Ａ６６４の図において、ＯＮ１は、白色光で発光される状態を意味し、ＯＮ２は、青色光で発光される状態を意味し、ＯＮ３は、赤色光で発光される状態を意味し、ＯＦＦは、黄色光で発光される状態を意味する。また、入賞検出センサＡＳＣ６５

の図において、ＯＮのパルスは、特定入賞口Ｈ６５ａを１個の遊技球が通過したことが検出されたことを意味する。

【１７５７６】

図２５５８では、第３発光部Ａ６６４の第１発光制御における発光例１が図示され、図２５５９では、第３発光部Ａ６６４の第１発光制御における発光例２が図示される。図２５５８及び図２５５９では、入賞検出センサＡＳＣ６５における検出態様が異なり、この検出態様の違いにより第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される。

【１７５７７】

第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる場合において発光制御されるが、その発光色は一定ではなく、時間経過や、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球に対応して変化される。また、特定の発光色の変化の順番（本実施形態では、黄色から白色）を視認することで、ラウンド遊技Ｒの開始時点や、ラウンド遊技Ｒにおける開閉板Ａ６５１の動作タイミングを把握することができるように構成される。

【１７５７８】

図２５５８に図示されるように、入賞検出センサＡＳＣ６５に球が入球しない状況において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の内、第３発光部Ａ６６４は、開放開始から２０秒間は白色光で発光され、その後の５秒間は青色光で発光され、その後の５秒間は赤色光で発光されるよう、第３発光部Ａ６６４の発光色が制御される。

【１７５７９】

即ち、遊技者が球の発射操作を行っていなくても、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する場合における第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化され、その変化から開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）となってからの経過時間を、ある程度把握することができる。特に、第１の作動時間Ｔ１の終盤において発光色の変化が頻繁（５秒間隔）に生じるよう制御されることにより、球の入球によらず開閉板Ａ６５１が閉鎖動作されるタイミングを遊技者が把握し易くされる。これにより、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行うことを望む遊技者にとって、時間切れの目安が分かり易くなることから、大当たり遊技において規定個数の入球を逃す事態を避け易くすることができる。

【１７５８０】

なお、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行う場合、大当たり遊技の時間効率が下がり、そのような遊技を行う動機は生じないと考えることもできるが、実はそうではなく、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行うことは、稀なことではなく遊技者の好みによって通常に行われる。

【１７５８１】

例えば、大当たり遊技において第３図柄表示装置Ｈ８１で長尺の（例えば、５分程度の）アニメーションが表示（されたり、音響装置から音（楽曲、曲）が流されたり）される場合、そのアニメーションが途中であっても大当たり遊技が終了すればアニメーションは終了され、大当たり遊技終了後の遊技態様に対応した表示がされるのが通常である。そのため、アニメーションを最後まで見たいと望む遊技者にとっては、大当たり遊技状態をなるべく長く維持するために、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行いたいと考えることが通常である。ここでは理由の一例を説明したが、他にも無数に動機はある。

【１７５８２】

図２５５９に図示されるように、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）において、第３発光部Ａ６６４は、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球された場合に白色光で発光されていた場合には青色光に変化され、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球された場合に青色光

で発光されていた場合には赤色光に変化されるよう、第３発光部Ａ６６４の発光色が制御される。

【１７５８３】

換言すれば、第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間において、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２０秒を経過するよりも前である場合には、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングで白色光から青色光に変化される。

【１７５８４】

一方、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２０秒を経過した後であれば、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングでの発光色の変化はされない。

【１７５８５】

また、第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間において、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２５秒を経過するよりも前である場合には、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングで青色光から赤色光に変化される。

【１７５８６】

一方、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２５秒を経過した後であれば、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングでの発光色の変化はされない。

【１７５８７】

これにより、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）となった場合に特定入賞口Ｈ６５ａに入球させるように球を発射させる遊技者は、第３発光部Ａ６６４の光の発光色の変化を視認することで、規定個数の入球により開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）に変化するタイミングを予測し易い。そのため、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）の場合に球が開閉板Ａ６５１に到達するタイミングでは発射を停止する遊技態様（所謂「止め打ち」）を行い易くすることができる。

【１７５８８】

このように、第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、発光色が白色から青色に変化される条件および発光色が青色から赤色に変化される条件として、時間経過と、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球個数とが、それぞれ設定されており、いずれか早く条件を満足した段階で発光色の変化が生じるように制御される。

【１７５８９】

なお、第３発光部Ａ６６４の発光態様の変化は、色の変化に限るものではなく、種々の態様が例示される。例えば、発光の強弱の変化を設定しても良いし、点灯点滅パターンの変化を設定しても良いし、これらの変化の組合せでも良い。

【１７５９０】

なお、第１発光制御では、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされている場合において第３発光部Ａ６６４の発光が継続されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる間においては第３発光部Ａ６６４が消灯されており、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）から閉鎖状態（張出状態）に変化される直前や直後に第３発光部Ａ６６４が発光されるように制御しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）へ変化されたことが、第３発光部Ａ６６４の発光態様の変化から把握し易くされる。

【１７５９１】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）で維持される期間において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる時点では第３発光部Ａ６６４が発光される一方で、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）から閉鎖状態（張出状態）に変化される

よりも前に第３発光部Ａ６６４が消灯されるように制御しても良い。この場合、光を視認するだけでは開閉板Ａ６５１の状態の変化を把握できないように構成することができ、開閉板Ａ６５１への注目力を向上させることができる。

【１７５９２】

本実施形態では、開閉板Ａ６５１の開閉動作が、大当たり又は小当たりに限らず、特定の場合においても実行されるよう制御される。この場合の開閉動作は、基本的には、第１の小当たり作動パターンとされ、開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても、多量の球の入球にはつながらないよう構成される。

【１７５９３】

特定の場合としては、例えば、パチンコ機Ａ１０が通常状態である場合におけるリアルタイムクロックにより設定される特定の時点でも良いし、いずれの図柄も変動されていないような客待ち状態（遊技者による遊技を待っている状態であって、例えば、デモ演出が実行されている状況）の開始から所定期間が経過した場合でも良い。

【１７５９４】

なお、この場合における開閉板Ａ６５１の動作制御は、短時間開放に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１の大当たり作動パターンの特定のラウンドにおける動作態様が実行されるものでも良い。

【１７５９５】

特定の場合において、開閉板Ａ６５１の動作について、報知をする場合もあれば、報知しない場合もある。そのため、報知がされない場合には、開閉板Ａ６５１の動作について遊技者が気づかない場合もあるが、表示装置Ａ６３８には開閉板Ａ６５１の配置に対応した態様における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の受光に基づく表示がされるため、遊技者は、表示装置Ａ６３８を視界に収めておくことで、特定の場合に開閉板Ａ６５１が開閉動作したことを、見逃さずにおける。このような事情から、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光は、大当たり遊技状態に限らず、通常状態においても発光を継続される。

【１７５９６】

表示装置Ａ６３８における表示部Ａ６３８ａの配置は、正面視で開閉板Ａ６５１と重ならない位置に設定され（図２５４９参照）、可変表示装置ユニットＨ８０やセンターフレームＡ８６の周囲範囲の近傍とされる。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１に注目しすぎることで開閉板Ａ６５１の状態変化のタイミングを見逃し、開閉板Ａ６５１に注目しすぎることで第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を見逃すといった、遊技において両立が難しい事項を解決することができる。

【１７５９７】

即ち、遊技者は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示に注目しながら、その視界の隅に表示部Ａ６３８ａを収めることで、開閉板Ａ６５１の状態を把握することができるので、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行される演出を見逃すことも、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替えられるタイミングを逃すことも、無いようにすることができる。

【１７５９８】

なお、本実施形態では、正面視だけではなく、開閉板Ａ６５１側を見下ろす目線の方向としての矢印ＡＥＤ６５の方向視においても、表示装置Ａ６３８における表示部Ａ６３８ａの配置と開閉板Ａ６５１とが重ならない位置に設定される。そのため、表示装置Ａ６３８と開閉板Ａ６５１とが重なる場合のように、表示装置Ａ６３８が邪魔をして開閉板Ａ６５１が見え難くなる（視認性が低下する）事態を避けることができる。このような配置から、遊技者は、第３図柄表示装置Ｈ８１を視認しながら視界の端に表示部Ａ６３８ａを収めるという遊技態様を選ぶことも、開閉板Ａ６５１に注目するという遊技態様を選ぶこともでき、そのいずれを選んだ場合であっても、開閉板Ａ６５１の状態を把握することが可能となる。

【１７５９９】

以上、詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。即ち、開閉板Ａ６５１

の状態について、表示装置Ａ６３８を視認することで把握することが可能となるため、開閉板Ａ６５１の視認性が悪い場合であっても、遊技に支障を生じさせないようにすることができる。

【１７６００】

また、表示装置Ａ６３８の視認態様は、開閉板Ａ６５１の状態と連動して変化されるため、表示装置Ａ６３８を視認することで、開閉板Ａ６５１が実際に開閉動作されたことを把握することができるため、開閉板Ａ６５１が開放される前に「右打ち」と報知される場合等に報知に従い球を発射しても開閉板Ａ６５１に到達する時点では開閉板Ａ６５１がまだ閉鎖状態を続けている場合等に想定される、遊技球の無駄打ちを抑制することが可能となる。

【１７６０１】

また、表示装置Ａ６３８の視認態様は、球により発光部Ａ６６１の光が遮蔽されることによっても変化されるため、表示装置Ａ６３８を視認することで、球が開閉板Ａ６５１の近傍を流下していることを把握することができる。

【１７６０２】

また、第３発光部Ａ６６４の光が開閉板Ａ６５１と交差するように照射されることにより、遊技者目線で過度にまぶしくなることを避けつつ、開閉板Ａ６５１の下方における流下領域ＡＲ６５の明るさを確保することができる。

【１７６０３】

また、表示装置Ａ６３８は７セグランプにより構成される表示部Ａ６３８ａを備えており、受光の態様に応じて様々な表示が可能となるように構成されているため、表示部Ａ６３８ａの注目力を向上させることができる。

【１７６０４】

また、表示装置Ａ６３８に受光される光は、開閉板Ａ６５１の動作軌跡を通過し得る態様で進行しており、開閉板Ａ６５１の配置に応じて、表示装置Ａ６３８への光の到達態様が変わるように構成されているため、表示装置Ａ６３８における表示の態様から、開閉板Ａ６５１の動作タイミングのみならず、動作が良好に生じているかについても把握することができる。

【１７６０５】

また、表示装置Ａ６３８に受光される前位置において球が光を遮蔽する場合に、その光を前方側へ反射させることで、球を利用した光演出を実行することができる。これにより、球の流下経路の前方側を明るく照らし、演出効果を向上させることができる。

【１７６０６】

また、ラウンド遊技において発光部Ａ６６１の光の色を変化させる制御により、ラウンド遊技の残り時間が計りやすくなり、ラウンド遊技における球損の発生を抑制することができる。

【１７６０７】

次いで、図２５６０を参照し、第１３４実施形態における第２球流下構造体Ａ１０６００について説明する。上記第１３３実施形態では、開閉板Ａ６５１の上面が平滑面で形成される場合を説明したが、第１３４実施形態では、上面および下面に段差が形成される態様で開閉板Ａ１０６５１が形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７６０８】

図２５６０は、図２５４９の範囲Ｂ３３ｍに対応する範囲における第１３４実施形態における第２球流下構造体Ａ１０６００の部分正面図である。

【１７６０９】

第２球流下構造体Ａ１０６００は、開閉板Ａ６５１の代わりに、開閉板Ａ１０６５１が前後方向にスライド移動（開閉動作）される。開閉板Ａ１０６５１は、上下面が平滑面として形成されるのではなく、階段状に形成される。

【１７６１０】

即ち、開閉板Ａ１０６５１は、正面視で階段状に形成される本体部Ａ１０６５１ａと、その本体部Ａ１０６５１ａの左右端部から下方側（複数態様で光を照射可能な手段である発光部Ａ６６１が形成される側）にリブ状に突設される案内リブ部Ａ１０６５１ｂと、を備える。

【１７６１１】

開閉板Ａ１０６５１が階段状に形成されることに伴って、ベース部材Ａ１０６１０前側から開閉板Ａ１０６５１を出没可能に形成される案内開口Ａ１０６１２の形状も、案内開口Ａ６１２とは異なるようにされており、長方形を複数回屈曲させた態様の形状から形成される。

【１７６１２】

案内リブ部Ａ１０６５１ｂにより、開閉板Ａ１０６５１の本体部Ａ１０６５１ａの全体において案内開口Ａ１０６１２の下面との間に隙間を生じさせることができ、開閉板Ａ１０６５１の下面全体が案内開口Ａ１０６１２の下面と接触する場合に比較して、動作抵抗（摩擦抵抗）を低減させることができる。

【１７６１３】

開閉板Ａ１０６５１の上面が階段状に形成されることにより、上面を転動（流下する）球に対して上下方向の跳ね返りを複数回生じさせることになり、上面が平滑面とされる場合に比較して、球の流下速度の減速度合を増大させることができる。これにより、開閉板Ａ１０６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる間（例えば、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒））に、球が開閉板Ａ１０６５１の右端から左端まで渡りきり、球が特定入賞口Ｈ６５ａに流入されずにアウト口Ｈ７１から排出されるという事態の発生を抑制することができる。

【１７６１４】

開閉板Ａ１０６５１の上面は、発光部Ａ６６１（特に、第２発光部Ａ６６３）側とは反対側なので、形状により発光部Ａ６６１の光の反射に影響することが無い。そのため、球の流下態様を好適にする目的に特化した自由な形状設計をすることができる。

【１７６１５】

開閉板Ａ１０６５１の下面は、板厚が一定となるように上面に沿った形状とすることが成形には好適だが、その他の形状を採用することも可能である。例えば、本体部Ａ１０６５１ａの下面が平坦面で形成されても良いし、階段状に対応しない凹凸形状とされても良いし、靴底のラバーなどで公知の溝形状が形成されるようにしても良い。

【１７６１６】

任意の形状により、到達した光が反射された場合に、反射光が、強く光って見えるように工夫することができる。例えば、案内リブ部Ａ１０６５１ｂのように下方に突出される突部が、開閉板Ａ１０６５１の前側先端にも形成されることで、開閉板Ａ６５１のようにリブの無い形状であれば先端部に当たった後の光が上方へ抜け易い所、リブによって光が下方側に反射される度合いが大きくなり、流下領域ＡＲ６５を明るく照らすことができ、流下領域ＡＲ６５の視認性を向上させることができる。

【１７６１７】

なお、開閉板Ａ１０６５１の左端側における流下領域ＡＲ６５の上下幅が球の直径以下になる場合であっても、開閉板Ａ６５１と同様に、開閉板Ａ１０６５１の前端部がカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１に対して傾斜しているため、カバー部材Ａ６３０と開閉板Ａ１０６５１との間に球が挟まった場合であっても、開閉板Ａ１０６５１の前端部の傾斜により球が左方側に追いやられ、特定入賞口Ｈ６５ａに流入されるため、球詰まりにより張出状態（閉鎖状態）に切り替えられないといった不具合が生じないよう構成することができる。

【１７６１８】

次いで、図２５６１及び図２５６２を参照し、第１３５実施形態における第２球流下構造体Ａ１１６００について説明する。上記第１３３実施形態では、開閉板Ａ６５１が不透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、第１３５実施形態では、開閉板Ａ１１６

５１が光を透過可能に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７６１９】

図２５６１（ａ）、図２５６１（ｂ）、図２５６２（ａ）及び図２５６２（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第１３５実施形態における可変入賞装置Ａ１１０６５の模式図である。図２５６１（ａ）、図２５６１（ｂ）、図２５６２（ａ）及び図２５６２（ｂ）では、可変入賞装置Ａ１１０６５の内、可動部としての開閉板Ａ１１６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２と、疑似開閉板Ａ１１６５３及び駆動ギアＡ１１６５４と、が図示され、受入箱部材Ａ６５５及び前カバー部材Ａ６５６の図示が省略される。また、流下領域ＡＲ６５を構成するベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１とが想像線で図示される。

【１７６２０】

図２５６１（ａ）では、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）とされる状態が図示され、図２５６１（ｂ）では、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）とされる状態が図示され、図２５６２（ａ）では、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）とされる状態が図示され、図２５６２（ｂ）では、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）とされる状態が図示される。基本的には、開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３は、これらの４種類の状態を切替制御される。

【１７６２１】

可変入賞装置Ａ１１０６５は、可動部として、開閉板Ａ１１６５１と、疑似開閉板Ａ１１６５３と、を備える。疑似開閉板Ａ１１６５３は、駆動モータ（図示せず）の回転軸に固定された駆動ギアＡ１１６５４に歯合されるラックギアＡ１１６５３ａを備え、駆動ギアＡ１１６５４が回転駆動されることに基づいて、張出状態（前位置状態）と、退避状態（後位置状態）とで、前後移動される。

【１７６２２】

開閉板Ａ１１６５１は、開閉板Ａ６５１（図２５４８参照）と同じ形状で、光透過性の樹脂材料から形成される。一方、疑似開閉板Ａ１１６５３は、不透明の樹脂材料（又は金属材料）から形成される。

【１７６２３】

ベース部材Ａ６１０の案内開口Ａ６１２の形状は、疑似開閉板Ａ１１６５３と干渉しない程度の領域を上側に追加で設けるように、形状が変形される。即ち、開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３は、共通の案内開口Ａ６１２を通って出没動作される。開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３は、それぞれ独立で変位することも、同じタイミングで変位することも可能に制御される。

【１７６２４】

疑似開閉板Ａ１１６５３の移動は、駆動ギアＡ１１６５４を回転動作させる駆動モータ（図示せず）の駆動速度を異ならせることで、複数態様の速度で実行可能とされる。即ち、駆動モータの駆動速度を高速とすることで、開閉板Ａ１１６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様程度の高速移動をさせたり、駆動モータの駆動速度を低速（ゆっくり）とすることで、開閉板Ａ１１６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様よりも遅い移動速度で移動させたり、することができる。

【１７６２５】

疑似開閉板Ａ１１６５３の右端は、開閉板Ａ１１６５１の突出部Ａ６５１ａの左端に位置するように形成されており、疑似開閉板Ａ１１６５３と開閉板Ａ１１６５１とが共に張出状態である場合（図２５６１（ａ）参照）に、上流側（図面右側）から流下して開閉板Ａ１１６５１の上面を転動する球が、滑らかに乗り上げることが可能な形状となっている。これにより、疑似開閉板Ａ１１６５３と開閉板Ａ１１６５１とが共に張出状態である場

合においても、上流側から流下して開閉板Ａ１１６５１の上面を転動した球を開閉板Ａ１１６５１の左端まで渡り切らせることが可能に構成される。

【１７６２６】

流下領域ＡＲ６５の左右幅に対して、右側において疑似開閉板Ａ１１６５３が途切れている（隙間がある）ので、疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）となっていたとしても、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）であれば上流側から流下した遊技球は流下領域ＡＲ６５に流入可能とされる。即ち、流下領域ＡＲ６５への球の流入の切り替え（開閉）の機能は、本実施形態においても開閉板Ａ１１６５１が担う。

【１７６２７】

一方で、開閉板Ａ１１６５１の状態が同じであっても、照射領域ＡＲ６３１（図２５５２及び図２５５３参照）における光の視認態様が変わり得る。本実施形態では、開閉板Ａ１１６５１が光透過性の樹脂材料から形成され、ほとんどの光が透過するため、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）であろうが、退避状態（開放状態）であろうが、第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂ（図２５５３参照）に照射され、変わらない。

【１７６２８】

一方、疑似開閉板Ａ１１６５３は不透明の材料から形成されていることから、疑似開閉板Ａ１１６５３の退避状態（後位置状態）では第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂ（図２５５３参照）に照射され、疑似開閉板Ａ１１６５３の張出状態（前位置状態）では第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａ（図２５５２参照）に照射されるというように、疑似開閉板Ａ１１６５３の状態（前後方向における位置）と、照射領域ＡＲ６３１において光が照射される位置との関係が、開閉板Ａ６５１で上述した関係と同様となる。

【１７６２９】

そのため、開閉板Ａ１１６５１の前後動作と連動して（同時に）疑似開閉板Ａ１１６５３が前後動作するように制御する場合（即ち、図２５６１（ａ）に図示される状態と、図２５６２（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）、開閉板Ａ１１６５１の開閉動作に基づく照射領域ＡＲ６３１（図２５５２及び図２５５３参照）における光の視認態様の変化が、開閉板Ａ６５１で上述したのと同様の態様で生じることになる。

【１７６３０】

これに対し、開閉板Ａ１１６５１の動作と、疑似開閉板Ａ１１６５３の動作とを、異なる態様で実行させる制御を行う場合、開閉板Ａ６５１で上述した態様とは異なる態様で、照射領域ＡＲ６３１（図２５５２及び図２５５３参照）における光の視認態様の変化を生じさせることができる。

【１７６３１】

例えば、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）の場合に疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）にされた場合（図２５６１（ｂ）参照）、疑似開閉板Ａ１１６５３によって光が反射されることとなり、第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａ（図２５５２参照）に照射される。そのため、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）であるにもかかわらず、照射領域ＡＲ６３１において第１領域ＡＲ６３１ａが明るく視認されるという、開閉板Ａ６５１で上述した態様とは異なる態様を生じさせる。

【１７６３２】

また、例えば、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合に疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）にされた場合（図２５６２（ａ）参照）、開閉板Ａ１１６５１によっては光の反射はほとんど生じず、大部分の光が透過されることとなり、第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂ（図２５５３参照）に照射される。そのため、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）であるにもかかわらず、照射領域ＡＲ６３１において第２領域ＡＲ６３１ｂが明るく視認されるという、開閉板Ａ６５１で上述した態様とは異なる態様を生じさせる。

【１７６３３】
このような構成において、開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３を、同じ態様で前後に連動させる制御態様（図２５６１（ａ）に図示される状態と、図２５６２（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）と、異なる態様で動作させる制御態様（図２５６１（ａ）、図２５６１（ｂ）、図２５６２（ａ）及び図２５６２（ｂ）で図示される状況のいずれもが生じ得るように制御する場合）とを、相互に切替可能に構成することで、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化から開閉板Ａ１１６５１の状態を把握できる状況と、開閉板Ａ１１６５１の状態を把握できない状況と、を切り替え可能とすることができる。これにより、意外性のある遊技態様を実現することができる。
【１７６３４】
また、ここで説明した、開閉板Ａ１１６５１の開閉動作と、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化とが同期しない場合を活用して、発展的な演出を行うことができる。
【１７６３５】
開閉板Ａ１１６５１の開閉動作は、それが駆動ソレノイドＡ６５２により実行されていることから想像が容易なように、前後位置を往復する高速移動のみが許容される。ここにおいて、低速での動作態様は想定されていない。開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動している場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化（第１領域ＡＲ６３１ａが明るい視認態様と第２領域ＡＲ６３１ｂが明るい視認態様との変化）も開閉板Ａ１１６５１の動作速度と同様に高速で生じ、これらは相互に関連する。即ち、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化から、遊技者は開閉板Ａ１１６５１の動作態様を把握することが可能となっている。
【１７６３６】
一方、上述したように、開閉板Ａ１１６５１の動作態様と疑似開閉板Ａ１１６５３の動作態様とが異なる場合、実際には照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化と開閉板Ａ１１６５１の状態の変化とは合致しないが、遊技者はそれに気づかないことがある。即ち、実際の開閉板Ａ１１６５１の動作とは無関係に、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化に沿って開閉板Ａ１１６５１が動作していると遊技者に錯覚させることができる。
【１７６３７】
例えば、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される状態で、疑似開閉板Ａ１１６５３が第１の大当たり作動パターン（又は、第２の大当たり作動パターン、第１の小当たり作動パターン）で動作されると、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化が生じることから、開閉板Ａ１１６５１が特定の作動パターンで動作したかのように遊技者に錯覚させることができる。これにより、実際には大当たりや小当たりが実行されていないのにも関わらず、大当たりや小当たりが実行されているかのように錯覚させ、球の発射を促進させると共に、開閉板Ａ１１６５１に対する注目力を向上させることができる。
【１７６３８】
また、一時的に疑似開閉板Ａ１１６５３の動作を低速で行うと、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化も低速で生じることになるので、開閉板Ａ１１６５１自体の動作は高速動作のみが想定される構成のままで、あたかも開閉板Ａ１１６５１が低速で動作しているかのように遊技者に錯覚させることができる。
【１７６３９】
例えば、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）とされている状況から、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）に即座に変位されると共に、同じタイミングで動作開始した疑似開閉板Ａ１１６５３は低速で張出状態（前位置状態）へ向けて変位された場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化は、開閉板Ａ１１６５１の変位開始タイミングから低速で生じることになる。この場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化から、遊技者は、開閉板Ａ１１６５１が低速で変位していると錯覚し得る。

【１７６４０】
開閉板Ａ１１６５１が低速で動作する状況は、一例としては、球挟みが生じた場合に生じ得る（図２５５５参照）。即ち、駆動ソレノイドＡ６５２による開閉板Ａ１１６５１の動作が高速であっても、球が開閉板Ａ１１６５１とカバー部材Ａ６３０との間に挟まることにより開閉板Ａ１１６５１の動作の抵抗が大きくなり、開閉板Ａ１１６５１が球を退けながら張出状態（閉鎖状態）まで移動する際に、動作速度が低速となり得る。
【１７６４１】
張出状態（閉鎖状態）へ向けて動作する開閉板Ａ１１６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まる状況としては、例えば、ラウンド遊技において規定個数（例えば、１０個）の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入賞したことにより開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）へ向けて動作する場合に超過入球（１１個目以降の入球）の球が流入する場合を想定することができる（所謂「オーバー入賞」）。
【１７６４２】
即ち、疑似開閉板Ａ１１６５３を低速で張出状態（前位置状態）へ向けて動作させる制御を一時的に実行することで、照射領域ＡＲ６３１において低速の視認態様の変化を生じさせることができ、照射領域ＡＲ６３１を視認した遊技者がオーバー入賞を錯覚するように仕向けることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。
【１７６４３】
可変入賞装置Ａ１１０６５の動作制御としては、可変入賞装置Ａ６５について上述した通り、大当たりの作動パターン（長開放動作、図２５４１、図２５４２参照）と、小当たりの作動パターン（短開放動作、図２５４３参照）とを実行可能に構成される。
【１７６４４】
開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動している場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化（第１領域ＡＲ６３１ａが明るい視認態様と第２領域ＡＲ６３１ｂが明るい視認態様との変化）も開閉板Ａ１１６５１の動作態様と同様の間隔で生じ、これらは相互に関連する。即ち、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化が、長期間（例えば、ラウンド遊技Ｒに想定される最大３０秒間など）維持される態様を含む変化なのであれば、遊技者は開閉板Ａ１１６５１が大当たりの作動パターンで動作していると照射領域ＡＲ６３１を視認することで予測でき、短期間（例えば、１秒間を超えない期間）維持される態様のみで構成される変化なのであれば、遊技者は開閉板Ａ１１６５１が小当たりの作動パターンで動作していると照射領域ＡＲ６３１を視認することで予測できる。
【１７６４５】
例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として行われる抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）が行われるところ、大当たりではなかった場合に、特定の場合に必ず小当たりと判定されるよう構成しても良い。例えば、所謂「激熱リーチ」において、大当たり又は小当たりのいずれかに判定されるように構成する場合が想定される。
【１７６４６】
この場合において、開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動している場合には、抽選に伴う変動終了時点において必ず照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が生じ、その視認態様の変化の種類で、大当たりと判定されたか、小当たりと判定されたかを把握することが可能である。
【１７６４７】
一方で、大当たりと判定された場合において、開閉板Ａ１１６５１が第１の大当たり作動パターン（図２５４１参照）で動作開始された一方で、その動作開始時点から疑似開閉板Ａ１１６５３は第１の小当たり作動パターン（図２５４３参照）で動作され、少し間を空けて退避状態（後位置状態）へ向けて動作するように制御することもできる。
【１７６４８】
この場合、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化は疑似開閉板Ａ１１６５３の動作態様

に対応した変化として視認されるため、疑似開閉板Ａ１１６５３が第１の小当たり作動パターンで動作されている間において抽選結果が小当たりであったと遊技者に錯覚させることができる。その後、疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）へ動作されることで、実際は抽選結果が大当たりであったことに気付かせることで、遊技者の気持ちをより高揚させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１７６４９】

本実施形態では、開閉板Ａ１１６５１が光透過性の樹脂材料から形成されているため、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）と退避状態（開放状態）とで切り替えられた場合に第３発光部Ａ６６４の光の進行方向が変化されることはなく（透過されるため）、表示装置Ａ６３８の表示態様を「ＣＬ」とはせず、「ＯＰ」で維持させることができる。

【１７６５０】

即ち、開閉板Ａ１１６５１が動作されている期間においては、第３発光部Ａ６６４の発光態様次第で、常時「ＯＰ」との表示を実行させることができ、遊技者に対して打ちっぱなしの操作を継続させ易くすることができる。

【１７６５１】

例えば、大当たり遊技の開始から最終ラウンドの直前のラウンドまでは開閉板Ａ１１６５１のみ開閉動作させ、疑似開閉板Ａ１１６５３については退避状態（開放状態）の位置に維持し、一方で、最終ラウンドでは、疑似開閉板Ａ１１６５３も開閉動作させ、ラウンド遊技の終了に伴い疑似開閉板Ａ１１６５３及び開閉板Ａ１１６５１を張出状態（閉鎖状態）とするように制御するようにすることで、ラウンド遊技中か、インターバル期間かに関わらず、「ＯＰ」の表示を実行させることができ、エンディング時間ＥＤとなることで「ＣＬ」に表示を切り替える態様とすることができる。

【１７６５２】

次いで、図２５６３及び図２５６４を参照し、第１３６実施形態における第２球流下構造体Ａ１２６００について説明する。上記第１３３実施形態では、流下領域ＡＲ６５の上側が単一の開閉板Ａ６５１で開閉される場合を説明したが、第１３６実施形態では、流下領域ＡＲ６５の上側が開閉板Ａ６５１のみではなく、複数の部材によって開閉可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７６５３】

図２５６３（ａ）、図２５６３（ｂ）、図２５６４（ａ）及び図２５６４（ｂ）は、図２５４９の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第１３６実施形態における可変入賞装置Ａ１２０６５の模式図である。図２５６３（ａ）、図２５６３（ｂ）、図２５６４（ａ）及び図２５６４（ｂ）では、可変入賞装置Ａ１２０６５の内、可動部としての開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２と、第２開閉板Ａ１２６５３及び駆動ギアＡ１２６５４と、が図示され、受入箱部材Ａ６５５及び前カバー部材Ａ６５６の図示が省略される。また、流下領域ＡＲ６５を構成するベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１とが想像線で図示される。

【１７６５４】

図２５６３（ａ）では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる状態が図示され、図２５６３（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる状態が図示され、図２５６４（ａ）では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる状態が図示され、図２５６４（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる状態が図示される。基本的には、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、これらの４種類の状態を切替制御される。

【１７６５５】

可変入賞装置Ａ１２０６５は、可動部として、開閉板Ａ６５１と、第２開閉板Ａ１２６５３と、を備える。第２開閉板Ａ１２６５３は、駆動モータ（図示せず）の回転軸に固定

された駆動ギアＡ１２６５４に歯合されるラックギアＡ１２６５３ａを備え、駆動ギアＡ１２６５４が回転駆動されることに基づいて、張出状態（閉鎖状態）と、退避状態（開放状態）とで、前後移動される。

【１７６５６】

第２開閉板Ａ１２６５３は、不透明の樹脂材料（又は金属材料）から形成されており、開閉板Ａ６５１（本実施形態では赤色）とは、異なる色（本実施形態では黄色）で構成される。

【１７６５７】

ベース部材Ａ６１０の案内開口Ａ６１２の形状は、第２開閉板Ａ１２６５３と干渉しない程度の領域を上側に追加で設けるように、形状が変形される。即ち、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、共通の案内開口Ａ６１２を通って出没動作される。開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、それぞれ独立で変位することも、同じタイミングで変位することも可能に制御される。

【１７６５８】

開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、それぞれ独立で変位することも、同じタイミングで変位することも可能に制御される。

【１７６５９】

第２開閉板Ａ１２６５３の移動速度は、駆動モータ（図示せず）の駆動速度を制御することでバリエーションを持たせることも可能だが、開閉板Ａ６５１の動作速度と対応させるために、駆動ソレノイドＡ６５２の動作による開閉板Ａ６５１の動作速度と同程度の一定速度となるように設定される。

【１７６６０】

なお、駆動ギアＡ１２６５４を回転動作させる駆動モータ（図示せず）の駆動速度を場合によって異ならせるようにしても良い。例えば、第１の場合では、駆動モータの駆動速度を高速とすることで、開閉板Ａ６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様程度の高速移動を第２開閉板Ａ１２６５３にさせ、第２の場合では、駆動モータの駆動速度を低速（ゆっくり）とすることで、開閉板Ａ６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様よりも遅い移動速度で第２開閉板Ａ１２６５３を移動させるという、制御を行うことが可能となる。

【１７６６１】

第２開閉板Ａ１２６５３は、ベース部材Ａ６１０の正面側に張り出す部位が板形状で形成され、開閉板Ａ６５１の上側に位置する。当該板形状の部位は、右端部が、開閉板Ａ６５１の右端の上面側と当接する上下位置で配設されており、開閉板Ａ６５１の途中位置で上方に突出される突出部Ａ６５１ａと下面とが当接する傾斜角度で形成される。

【１７６６２】

即ち、第２開閉板Ａ１２６５３は、正面視における左下がりの傾斜角度（第２開閉板Ａ１２６５３の上面と水平面との成す角度）が、開閉板Ａ６５１よりも小さい。従って、球が開閉板Ａ６５１上を転動する場合よりも、球が第２開閉板Ａ１２６５３上を転動する場合の方が、球の減速の度合いが大きくなる。

【１７６６３】

これにより、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（図２５４１参照）における球の転動態様が変化する。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１の開始直後に開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３の上面における転動を開始することが同じであっても、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１中に球が開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３の上面を左方に通り過ぎてしまう場合と、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１中に球が開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３の上面に留まり次のラウンド遊技Ｒで流下領域ＡＲ６５に流入される場合と、を混在させることができる。

【１７６６４】

第２開閉板Ａ１２６５３の形状は、左右幅が開閉板Ａ６５１と同様の長さとされており、流下領域ＡＲ６５の開閉は、開閉板Ａ６５１と第２開閉板Ａ１２６５３との関係により

決まる。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる場合は、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３により流下領域ＡＲ６５には球が流入しないように閉鎖される（図２５６３（ａ）参照）。

【１７６６５】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる場合は、第２開閉板Ａ１２６５３により流下領域ＡＲ６５には球が流入しないように閉鎖される（図２５６３（ｂ）参照）。

【１７６６６】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる場合は、開閉板Ａ６５１により流下領域ＡＲ６５に球が流入しないように閉鎖される（図２５６４（ａ）参照）。

【１７６６７】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる場合は、開閉板Ａ６５１にも第２開閉板Ａ１２６５３にも妨げられることなく、流下領域ＡＲ６５への球の流入が許容される（図２５６４（ｂ）参照）。

【１７６６８】

即ち、図２５６３（ａ）、図２５６３（ｂ）及び図２５６４（ａ）では、流下領域ＡＲ６５へ球が流入しないように閉鎖される状態が図示されており、図２５６４（ｂ）では、流下領域ＡＲ６５への球の流入が許容される状態が図示される。

【１７６６９】

このような構成において、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３を、異なる態様で動作させる第３１制御態様（図２５６４（ａ）に図示される状態と、図２５６４（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）と、同じ態様で前後に連動させる第３２制御態様（図２５６３（ａ）に図示される状態と、図２５６４（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）と、を相互に切替可能に構成することで、球が可変入賞装置Ａ１２０６５に流入せずに零れる態様を変化させることができる。以下、詳細に説明する。

【１７６７０】

大当たり遊技において、基本的には第３１制御態様での動作制御を繰り返せば、第１の大当たり作動パターン（図２５４１参照）と同様、ラウンド遊技Ｒを繰り返し実行することができる。

【１７６７１】

これに加えて、特定のラウンド間インターバルでは開閉板Ａ６５１の動作に連動して第２開閉板Ａ１２６５３が動作するように制御すると（図２５６３（ａ）参照）、当該ラウンド間インターバルで流下領域ＡＲ６５の上方を流下（転動）する球は、開閉板Ａ６５１の上面ではなく第２開閉板Ａ１２６５３の上面を流下（転動）することになるので、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する場合よりも減速の度合いが大きくされる。

【１７６７２】

そのため、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１が、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する場合に球が右端から左端まで渡り切る（零れる）長さであった場合に、第２開閉板Ａ１２６５３の上面を流下（転動）する場合には球が渡り切らない（零れない）態様を構成できる。

【１７６７３】

即ち、特定のラウンド間インターバルがラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で実行されたとしても、第２開閉板Ａ１２６５３の上面を転動する球が右端から左端まで渡り切らずに、次の開放により流下領域ＡＲ６５に流入される状況を構成できるので、ラウンド間インターバルにおける球の流下に対する注目力を向上させることができる。

【１７６７４】

上面を流下（転動）する球の減速の度合いの違いは、開閉板Ａ６５１か第２開閉板Ａ１

２６５３かの違いで生じるところ、開閉板Ａ６５１と第２開閉板Ａ１２６５３とは視覚的な特徴（本実施形態では、色の違い）で識別可能なので、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１（及び第２開閉板Ａ１２６５３）に対する注目力を向上させることができる。

【１７６７５】

次いで、図２５６５及び図２５６６を参照し、第１３７実施形態における第２球流下構造体Ａ１３６００について説明する。上記第１３３実施形態では、カバー部材Ａ６３０の前面に形成される半透明の意匠が目隠しとして作用して流下領域ＡＲ６５の視認性に影響を与える場合を説明したが、第１３７実施形態では、カバー部材Ａ１３６３０の前面の一部に反射膜（錫や銀の鍍金や蒸着によって形成）を薄く形成して所謂マジックミラーとして作用させることで状況に応じて目隠しの度合いを変化可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７６７６】

図２５６５は、第１３７実施形態における第２球流下構造体Ａ１３６００の正面図である。

【１７６７７】

カバー部材Ａ１３６３０は、形状は上述したカバー部材Ａ６３０と同様であり、板状本体Ａ６３１の正面側における、正面視で開閉板Ａ６５１の下方側の領域に反射膜Ａ１３６３８が形成される。反射膜Ａ１３６３８は、マジックミラーとして作用するよう、薄く形成される。

【１７６７８】

所謂マジックミラーは、他の技術分野では従来からよく知られた技術であって、入射した光の一部を反射し、一部を透過させるものである。これを、例えば明るい部屋と暗い部屋との間に置くと、明るい部屋側からの光の一部が反射することにより、明るい部屋側からは鏡に見え、当該光の一部が透過することにより暗い部屋側からは半透明な窓に見えるように作用する。

【１７６７９】

遊技中、第２球流下構造体Ａ１３６００側には、店内照明からの光や、パチンコ機Ａ１０の正面枠Ｐ１４に配設される電飾部Ｐ３１（図２５３９参照）からの光などが照射されることになり、特に発光部Ａ６６１からの発光が無い場合には、第２球流下構造体Ａ１３６００を視認する遊技者の視線は、明るい側から暗い側へ進むことになるので、反射膜Ａ１３６３８が鏡として視認される。

【１７６８０】

反射膜Ａ１３６３８が鏡として視認される場合には、半透明に視認される場合とは異なり、流下領域ＡＲ６５をそもそも視認できないようにすることができ、流下領域ＡＲ６５が見えにくいという苦情を出させないようにすることができる。この場合、後方側の流路等が透けて見える場合に比較して、カバー部材Ａ１３６３０に「ＢＯＮＵＳ」等の意匠（図２５４５参照）が形成される場合に、その意匠の視認性を向上させることができる。

【１７６８１】

流下領域ＡＲ６５における球の流下を視認させるタイミングでは、発光部Ａ６６１のＬＥＤを強発光させて、反射膜Ａ１３６３８を透過させることで、流下領域ＡＲ６５を流下する球を遊技者に視認させることができる。

【１７６８２】

特定の場合において、第３発光部Ａ６６４からの光の明るさが十分に強く（店内照明からの光や電飾部Ｐ３１の光よりも強く）なるよう制御されると、第２球流下構造体Ａ１３６００を視認する遊技者の視線は、暗い側から明るい側へ進むことになるので、反射膜Ａ１３６３８が半透明な窓として視認される。

【１７６８３】

なお、この条件を満たす制御としては、例えば、第３発光部Ａ６６４の光の発光が強くなる態様で制御するようにしても良いし、店内照明からの光が抑えられるように制御して

も良いし、電飾部Ｐ３１の光の強さが抑えられる（又は消灯される）ように制御しても良いし、これらを組み合わせても良い。

【１７６８４】

特定の場合とは、例えば、大当たり中に第３発光部Ａ６６４からの光の明るさが十分に強くなるよう制御される場合や、他にも、例えば、正面視における第３発光部Ａ６６４の光の明るさは、店内照明からの光や電飾部Ｐ３１の光よりも強く視認されるという点で不十分であったとしても、大当たり中に流下領域ＡＲ６５に流入した球に反射した光がカバー部材Ａ１３６３０に向けて（前方側に向けて）照射された場合に（図２５５７（ｂ）参照）、その照射部位において光の明るさが十分に強くなる場合が、想定される。

【１７６８５】

この場合、球の前方部位を中心とする円形の透過領域が反射膜Ａ１３６３８の内部において視認可能とされる。そのため、球の流下に伴って、円形の透過領域も変位するため、透過領域を視認することで、流下する球の位置を把握することができる。即ち、球が実際に流下する位置よりも手前側に位置するカバー部材Ａ１３６３０を視認することで、流下する球の位置を把握することができる。

【１７６８６】

これにより、カバー部材Ａ１３６３０の後方側に位置する球自体を視認する必要がある場合に比較して、球の位置の把握を容易とすることができ、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。

【１７６８７】

反射膜Ａ１３６３８が鏡として視認される場合と、半透明な窓として視認される場合との切り替えは、任意に設定が可能であるが、例えば、流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定されない場合の少なくとも一部の場合において反射膜Ａ１３６３８を鏡として視認させる制御を行い、流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定される場合の少なくとも一部の場合において反射膜Ａ１３６３８を窓として視認させる制御を行うようにしても良い。

【１７６８８】

流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定される場合としては、大当たり遊技におけるラウンド遊技中や、開始から終了までの期間が長い作動パターンの小当たり遊技（例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で０．１２秒間維持される態様が１５回繰り返される動作態様であって、退避状態（開放状態）間の張出状態（閉鎖状態）が１秒間である場合、小当たり遊技は開始から終了まで１５秒程度経過する）中等が想定される。

【１７６８９】

流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定されない場合としては、通常中、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル中、オープニング時間ＯＰ、エンディング時間ＥＤ、開始から終了までの期間が短い小当たり遊技（例えば、第１の小当たり作動パターン、図２５４３）中等が想定される。

【１７６９０】

第２球流下構造体Ａ１３６００は、カバー部材Ａ１３６３０の正面側に回転可能に配設される回転風車部材Ａ１３６９０を備える。回転風車部材Ａ１３６９０は、前後方向に延びる駆動軸部（図示せず）に支持され、その駆動軸部を中心とする回転動作が可能とされる。

【１７６９１】

図２５６６（ａ）は、回転風車部材Ａ１３６９０の正面図であり、図２５６６（ｂ）は、図２５６６（ａ）の矢印Ｂ４０ｂ方向視における回転風車部材Ａ１３６９０の側面図であり、図２５６６（ｃ）は、図２５６６（ｂ）の矢印Ｂ４０ｃ方向視における回転風車部材Ａ１３６９０の背面図である。

【１７６９２】

回転風車部材Ａ１３６９０は、回転軸部に支持される被支持円環部Ａ１３６９１と、その被支持円環部Ａ１３６９１と同心円の環状に形成される外形円環部Ａ１３６９２と、被支持円環部Ａ１３６９１及び外形円環部Ａ１３６９２の間を連結する複数の棒状部Ａ１３

６９３と、を備え、動作時の変形を抑制するのに十分な剛性を維持する構成とされる。
【１７６９３】
回転風車部材Ａ１３６９０は、少なくとも棒状部Ａ１３６９３の表面に反射膜（錫や銀の鍍金や蒸着によって形成）が薄く形成され、所謂マジックミラーとして作用し得る。更に、複数の棒状部Ａ１３６９３の背面側には、それぞれ異なる態様の模様または図形が形成される。本実施形態では、菱形の図形が、各棒状部Ａ１３６９３において異なる個数で形成される。
【１７６９４】
これら棒状部Ａ１３６９３の背面側に形成される模様または図形は、棒状部Ａ１３６９３が鏡として視認される場合には遊技者に視認されず、棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認される場合には遊技者が視認可能とされる。
【１７６９５】
回転風車部材Ａ１３６９０は、駆動軸部（図示せず）が高速回転制御可能に構成され、棒状部Ａ１３６９３が遊技者目線で鏡に見える状態で高速回転が継続されてから停止される。
【１７６９６】
回転風車部材Ａ１３６９０の停止姿勢は、いずれかの棒状部Ａ１３６９３の位置が、開閉板Ａ６５１の上面を転動する球の前方位置となる４種類の姿勢から選択される。回転風車部材Ａ１３６９０が鏡として視認される状況において回転風車部材Ａ１３６９０の姿勢を判別できない程度の速度で高速回転される。
【１７６９７】
回転風車部材Ａ１３６９０の制御は、大当たり遊技が実行されていない場合には停止されることなく動作が継続されており、大当たり遊技の開始に基づき１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが開始された後に停止される。
【１７６９８】
回転風車部材Ａ１３６９０は、開閉板Ａ６５１上を通る球に第３発光部Ａ６６４の光が反射された場合に（図２５５７（ｂ）参照）、球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３に光が照射されることでその棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認される。この場合において、回転風車部材Ａ１３６９０の停止位置の違いに対応して、視認される態様が異なる。
【１７６９９】
本実施形態では、菱形形状の模様の個数が異なる。複数の棒状部Ａ１３６９３の内、第１棒状部Ａ１３６９３ａには菱形形状の模様が４個形成され、第２棒状部Ａ１３６９３ｂには菱形形状の模様が２個形成され、第３棒状部Ａ１３６９３ｃには菱形形状の模様が１個形成され、第４棒状部Ａ１３６９３ｄには菱形形状の模様が形成されていない。
【１７７００】
本実施形態では、棒状部Ａ１３６９３の停止姿勢が、抽選の結果や大当たり遊技で得られる利益の違いに対応するように制御される。
【１７７０１】
例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第１棒状部Ａ１３６９３ａである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が４個視認可能とされるのは、保留内に大当たりが存在する場合に対応する。
【１７７０２】
また、例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第２棒状部Ａ１３６９３ｂである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が２個視認可能とされるのは、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利となる場合（例えば、時短）に対応する。
【１７７０３】
また、例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９

３が第３棒状部Ａ１３６９３ｃである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が１個視認可能とされるのは、大当たり遊技が最大ラウンドの大当たりである場合に対応する。

【１７７０４】

また、例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第４棒状部Ａ１３６９３ｄである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が視認されないのは、保留内に大当たりが存在する場合でも、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利となる場合（例えば、時短）でも、大当たり遊技が最大ラウンドの大当たりでも、無い場合に対応する。

【１７７０５】

このように、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３を視認することで、これから実行される遊技態様の一部を把握できるよう構成される。そのため、開閉板Ａ６５１の上面側の領域および開閉板Ａ６５１の上面を転動する球に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【１７７０６】

なお、条件が重なった場合には、優先とされる側が開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止する姿勢とされる。本実施形態では、第１棒状部Ａ１３６９３ａが第２棒状部Ａ１３６９３ｂより優先され、第２棒状部Ａ１３６９３ｂが第３棒状部Ａ１３６９３ｃより優先され、第３棒状部Ａ１３６９３ｃが第４棒状部Ａ１３６９３ｄより優先される。

【１７７０７】

そのため、例えば、棒状部Ａ１３６９３を通して菱形形状が４個視認された場合には、保留内に大当たりがあるという条件以外の、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利となる場合（例えば、時短）とか、大当たり遊技が最大ラウンドの大当たりであるといった事項が排除されるのではないため、遊技者は、共に条件が成立している可能性を期待することができる。これにより、棒状部Ａ１３６９３を通して視認される内容の価値を高めることができ、開閉板Ａ６５１の上面側の領域および開閉板Ａ６５１の上面を転動する球に対する遊技者の注目力を更に向上させることができる。

【１７７０８】

開閉板Ａ６５１の上面を球が転動するのはインターバル期間であり、インターバル期間に開閉板Ａ６５１上を転動（流下）する球は流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下されることが多く、通常は注目力が低下され易いところ、本実施形態によれば、インターバル期間に開閉板Ａ６５１上を球が転動（流下）する場合における棒状部Ａ１３６９３への注目力を向上させることができ、球が流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下されることに対する残念感を緩和させることができる。

【１７７０９】

棒状部Ａ１３６９３は開閉板Ａ６５１の突出部Ａ６５１ａよりも左側において位置されるところ、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる場合には、球の前方に棒状部Ａ１３６９３が位置する状況が生じないので、棒状部Ａ１３６９３は鏡として視認されることになり、棒状部Ａ１３６９３を通して菱形形状を視認させることは無い。

【１７７１０】

本実施形態では、第２の大当たり作動パターン（図２５４２参照）で説明した場合等、インターバル期間に開閉板Ａ６５１に到達する球の発生を抑制させるような遊技態様で遊技することは可能である。しかし、この場合、棒状部Ａ１３６９３は終始鏡として視認され、回転風車部材Ａ１３６９０の停止姿勢から把握できる、抽選の結果や大当たり遊技で得られる利益の違いに対応した事項について、遊技者は把握することができない。

【１７７１１】

一方で、流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下する球が生じるように敢えて球を発射する（無駄打ちする）ようにすると、インターバル期間において張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１上に球を流下（転動）させることができ、その球に反射される光によって、その球の前方に位置する棒状部Ａ１３６９３が窓として視認される。このように、

本実施形態によれば、流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下する球が生じる発射態様（例えば、大当たり遊技において「打ちっぱなし」の発射態様を継続してインターバル期間においても球を開閉板Ａ６５１に到達させる発射態様）での遊技を促すことができる。

【１７７１２】

次いで、図２５６７及び図２５６８を参照し、第１３８実施形態における第２球流下構造体Ａ１４６００について説明する。上記第１３３実施形態では、カバー部材Ａ６３０の前面に形成される半透明の意匠が目隠しとして作用して流下領域ＡＲ６５の視認性に影響を与える場合を説明したが、第１３８実施形態では、カバー部材Ａ１４６３０に導光板Ａ１４６３８が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７７１３】

図２５６７は、第１３８実施形態における第２球流下構造体Ａ１４６００の正面図である。図２５６８（ａ）及び図２５６８（ｂ）は、図２５６７のＢ４３ａ－Ｂ４３ａ線における第２球流下構造体Ａ１４６００の部分断面図である。

【１７７１４】

図２５６８（ａ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側に向けて前方に張り出した張出状態（閉鎖状態）が図示され、図２５６８（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側から後方に退避した退避状態（開放状態）が図示される。

【１７７１５】

図２５６８（ａ）及び図２５６８（ｂ）では、流下領域ＡＲ６５を見る場合の遊技者の目および目線が模式的に図示されている（矢印ＡＥＤ６５方向は水平に対して斜め下方向に略４５度傾斜した方向として図示される）。

【１７７１６】

カバー部材Ａ１４６３０は、上述したカバー部材Ａ６３０の備える構成に加え（又は代えて）、流下領域ＡＲ６５の前側面を構成する板状本体Ａ１４６３１と、その板状本体Ａ１４６３１に配設される導光板Ａ１４６３８と、その導光板Ａ１４６３８の端部側へ向けて光を照射するＬＥＤ等の発光手段Ａ１４６３９ａを備える基板Ａ１４６３９と、を備える。

【１７７１７】

板状本体Ａ１４６３１には、正面視における導光板Ａ１４６３８の外形形状（本実施形態では矩形状）で前面側から凹設される配設凹部Ａ１４６３１ｄが形成される。その配設凹部Ａ１４６３１ｄに導光板Ａ１４６３８が前方側から収容され、その前面側に「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明で形成されたシールが貼り付けられることで、導光板Ａ１４６３８が板状本体Ａ１４６３１に保持される。

【１７７１８】

なお、導光板Ａ１４６３８の保持態様はこれに限られるにものではなく、例えば、導光板Ａ１４６３８の隅部にネジの挿通孔が形成されておりその挿通孔に挿通されるネジにより板状本体Ａ１４６３１に締結固定されるように構成しても良いし、導光板Ａ１４６３８を保持する爪部が板状本体Ａ１４６３１に形成され爪部の弾性力で導光板Ａ１４６３８を爪部と板状本体Ａ１４６３１との間に挟持するようにしても良いし、導光板Ａ１４６３８を支持するレールが板状本体Ａ１４６３１に配設され、そのレールに沿って導光板Ａ１４６３８を差し込むことで導光板Ａ１４６３８が板状本体Ａ１４６３１に保持されるように構成しても良い。

【１７７１９】

板状本体Ａ１４６３１には、導光板Ａ１４６３８の上方側における隙間部分に基板Ａ１４６３９が収容および固定され、発光手段Ａ１４６３９ａからの光が導光板Ａ１４６３８の端部に照射される位置に位置決めされる。

【１７７２０】

基板Ａ１４６３９は、前端部がカバー部材Ａ１４６３０の前端部と一致する前後位置で

配設され、第３発光部Ａ６６４の光を遮蔽しない位置に配設される（図２５６７参照）。これにより、基板Ａ１４６３９を配設した場合であっても、上述したような第３発光部Ａ６６４の光により視認される視認態様が、基板Ａ１４６３９によって阻害されることは防止される。

【１７７２１】

基板Ａ１４６３９は、流下領域ＡＲ６５から離間した位置において、左右方向に延びており、下面側（導光板Ａ１４６３８に対向する側）において複数の発光手段Ａ１４６３９ａが左右方向に間隔を空けて並べて配置される。即ち、複数の発光手段Ａ１４６３９ａからの光は、それぞれ、基板Ａ１４６３９の異なる左右位置から下向きで導光板Ａ１４６３８の端部に照射される。

【１７７２２】

基板Ａ１４６３９は、流下領域ＡＲ６５の近傍ではなく、流下領域ＡＲ６５から離間した位置に配設される。これにより、遊技者が正面視で視認する場合ばかりでなく矢印ＡＥＤ６５の方向視で視認する場合であっても、基板Ａ１４６３９が遊技者の視界に入ることを避けることができ、基板Ａ１４６３９により流下領域ＡＲ６５への視界が遮られることを避けることができる。

【１７７２３】

遊技者が注目する領域を有する導光板Ａ１４６３８には、発光手段Ａ１４６３９ａからの光が到達した場合に前方側へ向けて拡散させる切欠き（溝部）が複数箇所において形成されており、発光手段Ａ１４６３９ａから光が照射される場合に、導光板Ａ１４６３８の前面側には特定の形状が光により描かれているように視認される。

【１７７２４】

各切欠き（溝部）は、光により描かれる上述の特定の形状に対応して、導光板Ａ１４６３８の少なくとも一部（あるいは全域）に形成されているところ、各切欠き（溝部）では、左右位置が対応（合致）した発光手段Ａ１４６３９ａからの光が到達する。即ち、発光させる発光手段Ａ１４６３９ａを異ならせると、導光板Ａ１４６３８において描かれる形状を異ならせることができる。端的に言えば、複数の発光手段Ａ１４６３９ａの一部のＬＥＤを発光させることで、上述の特定の形状の一部を光らせることが可能となる。

【１７７２５】

本実施形態では、発光手段Ａ１４６３９ａの内、左側に配置される複数の左側発光部Ａ１４６３９ｂからの光が照射された場合、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部（「Ｎ」の内の左端の「Ｉ」を抜いて「Ｖ」と視認可能な部分）に合う形状が上述の特定の形状の一部として光により描かれる。

【１７７２６】

一方、発光手段Ａ１４６３９ａの内、右側に配置される複数の右側発光部Ａ１４６３９ｃからの光が照射された場合、正面視で開閉板Ａ６５１と重なる範囲（突出部Ａ６５１ａよりも右側において右上傾斜する直線形状に沿う範囲）が上述の特定の形状の一部として光により描かれる。

【１７７２７】

これにより、左側発光部Ａ１４６３９ｂ及び右側発光部Ａ１４６３９ｃの両方が発光される場合には、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部（「Ｖ」と視認可能な部分）と開閉板Ａ６５１と重なる範囲の両方が光により描かれる態様で視認される。

【１７７２８】

また、左側発光部Ａ１４６３９ｂが発光され右側発光部Ａ１４６３９ｃは消灯される場合には、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部（「Ｖ」と視認可能な部分）のみが光により描かれる態様で視認され、開閉板Ａ６５１と重なる範囲においては上述の特定の形状に対応する光は視認されない。

【１７７２９】

この場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する遊技球ＡＢＬ１と正面視で重なる範囲において上述の特定の形状が光によ

り描かれる態様で視認される。
【１７７３０】
そのため、開閉板Ａ６５１を張出状態（閉鎖状態）とした場合において左側発光部Ａ１４６３９ｂを発光させると、導光板Ａ１４６３８に光により描かれる態様で視認される上述の特定の形状により、その光と重なる位置を流下する遊技球ＡＢＬ１の視認性を低下させることができ、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する遊技球の流下に注目させることを避けることができる。
【１７７３１】
また、右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光され左側発光部Ａ１４６３９ｂは消灯される場合には、開閉板Ａ６５１と重なる範囲のみが光により描かれる態様で視認され、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部においては上述の特定の形状に対応する光は視認されない。
【１７７３２】
この場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において開閉板Ａ６５１の上面側または下面側を流下（転動）する遊技球ＡＢＬ１と正面視で重なる範囲においては、上述の特定の形状の光は視認されず、遊技球ＡＢＬ１の進入が防止される位置としての正面視で開閉板Ａ６５１と重なる範囲において上述の特定の形状が光により描かれる態様で視認される。
【１７７３３】
そのため、開閉板Ａ６５１を張出状態（閉鎖状態）とした場合において右側発光部Ａ１４６３９ｃを発光させると、導光板Ａ１４６３８に光により描かれる態様で視認される上述の特定の形状は、流下する遊技球ＡＢＬ１と重なるものではないため、遊技球ＡＢＬ１の視認性を直接的に低下させるようには作用しない。加えて、上述の特定の形状は、遊技球が流下する状況において遊技球に隠される位置関係にあるものでもないので、遊技球が流下する状況においても上述の特定の形状の視認性が低下する事態を避けることができ、上述の特定の形状における視認態様の変化を遊技者が見逃す事態を避けることができる。
【１７７３４】
一方で、開閉板Ａ６５１と重なる範囲（開閉板Ａ６５１の形状に合う範囲）が光により明るくされることで、流下する遊技球ＡＢＬ１が位置する開閉板Ａ６５１の上面側または下面側の範囲が相対的に暗く視認されるため、遊技球ＡＢＬ１の視認性が間接的に低下され得る。
【１７７３５】
更に、右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光される場合には、上述の特定の形状が光により描かれる位置が開閉板Ａ６５１の先端側に近接する範囲であることから、開閉板Ａ６５１に対する注目力を向上させることができる。
【１７７３６】
換言すれば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされることに対応して右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光されるように制御される場合、右側発光部Ａ１４６３９ｃの光により導光板Ａ１４６３８で視認される上述の特定の形状の光の有無を視認すれば開閉板Ａ６５１の状態の変化を把握できるため、開閉板Ａ６５１自体を直接視認しなければならない場合に比較して、開閉板Ａ６５１の状態の把握（張出状態の位置にあるか退避状態の位置にあるかの把握）を容易とすることができる。
【１７７３７】
ここで、導光板Ａ１４６３８の各切欠き（溝部）を介して拡散される光は主に正面側に進行するように設計されており、開閉板Ａ６５１を直接照らすようには設計されていないが、遊技者目線（例えば、正面視）では、導光板Ａ１４６３８が開閉板Ａ６５１の前端部の手前側において重なって視認されることから、右側発光部Ａ１４６３９ｃの光により導光板Ａ１４６３８を介して視認される上述の特定の形状により、あたかも開閉板Ａ６５１の前端部が発光しているかのように視認させることができる。
【１７７３８】
これにより、開閉板Ａ６５１にＬＥＤを積むことなく、開閉板Ａ６５１が発光している

かのように視認させることができるため、開閉板Ａ６５１の開閉を演出として利用することができ、開閉板Ａ６５１による演出効果を向上させることができる。なお、開閉板Ａ６５１にＬＥＤを配設するように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の重量は増すため、動作速度を維持するためには駆動ソレノイドＡ６５２を改めて選定する必要が生じるかもしれないが、発光演出の演出効果の向上を図ることができる可能性がある。

【１７７３９】

導光板Ａ１４６３８は、カバー部材Ａ１４６３０の前方側に配設されており、流下領域ＡＲ６５側には露出していないため、導光板Ａ１４６３８に遊技球ＡＢＬ１が衝突することは防止される。これにより、導光板Ａ１４６３８が遊技球ＡＢＬ１の衝突により破損することを防止することができる。更に、遊技球ＡＢＬ１の衝突により位置ずれ（振動）することを避けることができるため、複数態様で光を照射可能な手段である発光手段Ａ１４６３９ａと導光板Ａ１４６３８との位置関係がずれて光が導光板Ａ１４６３８の端部に良好に入射しないという事態の発生を避けられる。

【１７７４０】

上述した説明では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となることに対応して発光手段Ａ１４６３９ａが発光されることを想定している。また、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされると、発光手段Ａ１４６３９ａが消灯されることを想定しているが、必ずしもこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。

【１７７４１】

例えば、開閉板Ａ６５１に対する発光手段Ａ１４６３９ａの発光、消灯の制御は逆でも良い。即ち、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に発光手段Ａ１４６３９ａを消灯し、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）された場合に発光手段Ａ１４６３９ａを発光させるように制御しても良い。また、視認態様の変化を認識させることができれば良いため、発光と消灯というオン、オフに係る制御に寄らず、例えば、強度の変化や、色の変化が、開閉板Ａ６５１の状態の変化に対応して生じるように構成しても良い。

【１７７４２】

遊技者が把握可能な程度に対応づけられていれば、開閉板Ａ６５１を直接視認せずとも、発光手段Ａ１４６３９ａの光による視認態様を視認することにより開閉板Ａ６５１の状態を遊技者が把握することが可能である。

【１７７４３】

この場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａに流入可能な場合に流下領域ＡＲ６５の前方側を明るく視認させることができるので、遊技者が利益（例えば、賞球）を得やすい場合において流下領域ＡＲ６５が明るく視認されることとなる。これにより、遊技者は、利益を得やすい状態か、否かを、流下領域ＡＲ６５の視認態様（例えば、明るさ）の違いにより把握し易くなる。

【１７７４４】

また、開閉板Ａ６５１の状態変化と一対一で対応する場合ばかりではなく、開閉板Ａ６５１の状態が変化しても発光手段Ａ１４６３９ａの発光（又は消灯）が継続されるように構成しても良い。

【１７７４５】

例えば、短時間開放を連続で行うような開放態様（例えば、第１の小当たり作動パターン（図２５４３参照））においては、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）または退避状態（開放状態）で維持される期間が極端に短いため、発光と消灯とを対応して切り替える場合、チカチカと明滅する印象を遊技者に持たせ、故障を心配させる可能性があることから、開閉板Ａ６５１における切替動作が継続される間（第１の小当たり作動パターンの終了まで）発光手段Ａ１４６３９ａの発光（又は消灯）が継続されるように構成することで、開閉板Ａ６５１が動作中か、動作が終了したかの判断を容易にさせることができる。

【１７７４６】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）から張出状態（閉鎖状態）に変化されるよりも前において発光手段Ａ１４６３９ａの発光を開始させても良い。この場合

において、発光手段Ａ１４６３９ａの光の視認される態様（例えば、強度、照度、輝度、光の色、それらの組合せ）を、開閉板Ａ６５１の動作前と、開閉板Ａ６５１の動作後とで異なるように制御しても良い。

【１７７４７】

例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）にある場合において発光手段Ａ１４６３９ａから光が照射されることで導光板Ａ１４６３８が面で発光されるため、後方を流下する遊技球ＡＢＬ１の視認性が低下する可能性があるが、この場合の光の強度を弱くすることで視認性の低下の程度を抑えることができると共に、遊技者は、導光板Ａ１４６３８が面で発光していることを視認することで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられるタイミングが近いことを把握することが可能となる。

【１７７４８】

この場合において、例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５において特定の個数（例えば、ラウンド遊技Ｒにおける規定個数（１０個）未満の特定の個数（例えば、８個））の入球が検出された場合に導光板Ａ１４６３８が面で発光するように制御すれば、遊技者は、そのラウンド遊技Ｒにおいて入球可能な数が残りわずかであることを把握できるので、球の発射操作を一時的に止めたり、球の発射間隔を延ばしたりという遊技をタイミング良く行い易くなる。

【１７７４９】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられた後（動作後）において発光手段Ａ１４６３９ａからの光の強度を強くすることで、開閉板Ａ６５１の状態が変化したことを把握させ易くすることができると共に、導光板Ａ１４６３８を介する光に注目させることで、その後方側に位置し、インターバル期間に開閉板Ａ６５１の上面を転動して特定入賞口Ｈ６５ａから逸れやすい（アウト球となり易い）遊技球に対する注目力を下げることができる。

【１７７５０】

なお、上述の説明では、発光手段Ａ１４６３９ａの内、特定の形状として、左側発光部Ａ１４６３９ｂの光により視認される形状と、右側発光部Ａ１４６３９ｃの光により視認される形状とが、それぞれ一態様ずつであるとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数の右側発光部Ａ１４６３９ｃの全てが発光される場合に上述した態様（特定の線に沿った形状）が視認される一方で、複数の右側発光部Ａ１４６３９ｃの内、一つとばしでＬＥＤが発光され、その発光されるＬＥＤの間のＬＥＤは消灯される場合には線が途切れてドット状に視認されるように構成することが可能である。

【１７７５１】

なお、このように光が到達し得る位置の形状を共通とする場合に限らず（即ち、直線形状の全てが光れば直線形状の光として視認され、直線形状の一部が途切れればドット状で視認される場合に限らず）、右側発光部Ａ１４６３９ｃを構成するＬＥＤにおいて、開閉板Ａ６５１の前方位置において拡散されるものと、開閉板Ａ６５１の前方位置とは異なる位置（例えば、開閉板Ａ６５１の前方位置よりも上側の位置）において拡散されるものとが含まれるように構成しても良い。

【１７７５２】

この場合、開閉板Ａ６５１の動作に対応させてＬＥＤを発光消灯で切り替える態様ではなく、開閉板Ａ６５１の動作に対応させて発光させるＬＥＤを切り替えることによっても導光板Ａ１４６３８における光の視認態様を変化させることができ、開閉板Ａ６５１の動作が実行されたことの把握を遊技者に容易にさせることができると共に、光による演出を間欠的にではなく、連続的に生じさせることができることにより演出効果の向上を図ることができる。

【１７７５３】

また、例えば、複数の左側発光部Ａ１４６３９ｂの全てのＬＥＤが発光されることで「ＢＯＮＵＳ」の意匠の一部（「Ｖ」）の形状に沿って光が視認される一方で、複数の左側発光部Ａ１４６３９ｂの内、一部のＬＥＤを発光させないようにすることで、意匠として

視認される枠（「Ｖ」のデザイン）の全てが明るくされず、一部しか明るくされない態様を構成することができる。

【１７７５４】

これにより、遊技者にとって有利であることを報知する場合には、左側発光部Ａ１４６３９ｂの全てのＬＥＤを発光させて「Ｖ」全体を明るくさせて遊技者の興趣の向上を図る一方で、遊技者にとって不利であることを報知する場合において、左側発光部Ａ１４６３９ｂの一部のＬＥＤを時間差で発光させることで「Ｖ」の一部から徐々に光が拡大する（例えば、上端から下側へ向けて順番に明るくなる）が「Ｖ」の下端までは明るくならない（「Ｖ」が完全には明るくならない）態様を視認させるように構成することで、不利であることを遊技者に把握させることができる。

【１７７５５】

この場合、同じように不利であることを報知する場合において「Ｖ」が全く明るくされないという状況に比較して、「Ｖ」が明るくなるかもしれないと遊技者に期待させる時間を作ることができ、遊技者の興趣を一時的にでも向上させることができる。

【１７７５６】

また、導光板Ａ１４６３８において視認される態様は、発光手段Ａ１４６３９ａの光のみによるものである必要はなく種々の対応が例示される。例えば、図２５６７に図示されるように、第３発光部Ａ６６４の光が正面視で導光板Ａ１４６３８と重なる範囲を通過するところ、発光手段Ａ１４６３９ａを発光させる際に、第３発光部Ａ６６４を発光させる場合と、第３発光部Ａ６６４を発光させない場合とで、導光板Ａ１４６３８の視認態様（例えば、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｎ」の内の「Ｖ」と視認される箇所の視認態様）を異ならせることができる。

【１７７５７】

即ち、例えば、第３発光部Ａ６６４が発光される場合には、第３発光部Ａ６６４の光が導光板Ａ１４６３８の後面を淡く面発光させることで、第３発光部Ａ６６４の光の色が背景色として視認される。背景色が無色（又は固定の色合い）である場合に比較して、光の色の関係を工夫する（例えば、互いに補色となるように構成する）ことで、第３発光部Ａ６６４の光と発光手段Ａ１４６３９ａの光とのコントラストを調整することができ、導光板Ａ１４６３８の意匠を効果的に注目させることができる。

【１７７５８】

また、コントラストの強い色の関係となる場合と、コントラストの弱い色の関係となる場合とを切り替え可能とすれば、導光板Ａ１４６３８の意匠と背景色との区別をし難い場合を構成することもできるため、導光板Ａ１４６３８の意匠に注目させる場合と、注目させ難い場合とを切り替えることができる。

【１７７５９】

次いで、図２５６９及び図２５７０を参照し、第１３９実施形態における第２球流下構造体Ａ１５６００について説明する。上記第１３３実施形態では、受光素子Ａ６３８ｂへの光の受光態様に基づいて、表示装置Ａ６３８により７セグランプによる表示を視認させる制御を行う場合、即ち、受光素子Ａ６３８ｂへの受光に基づいて表示態様が制御される場合を説明したが、第１３９実施形態では、表示装置Ａ１５６９０により、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を導光させて遊技者に直接視認させる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【１７７６０】

図２５６９（ａ）は、第１３９実施形態における表示装置Ａ１５６９０の正面図であり、図２５６９（ｂ）は、図２５６９（ａ）の矢印Ｂ５０ｂ方向視における表示装置Ａ１５６９０の側面図である。なお、図２５６９（ｂ）では、表示装置Ａ１５６９０が嵌合される貫通孔が形成された板状本体Ａ６３１を有するカバー部材Ａ１５６３０の配置が想像線で図示される。また、図２５６９（ｂ）では、開閉板Ａ６５１の退避状態における中心軸ＡＬＣＣの光の進行経路と、開閉板Ａ６５１の張出状態における光ＡＬＣ２の進行経路とが、模式的に図示されている。図示される中心軸ＡＬＣＣの光と、光ＡＬＣ２とは、各導

光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に同時に入射されるものではないが、理解を容易とするために同図内に図示される。

【１７７６１】

表示装置Ａ１５６９０は、上述した表示装置Ａ６３８と同様の位置に表示面が配置されるように板状本体Ａ６３１に配設されるものであって、複数の開口部を有する箱形状の筐体部Ａ１５６９１と、その筐体部Ａ１５６９１の正面側の開口部Ａ１５６９１ａを閉塞するように配設される透明板Ａ１５６９２と、筐体部Ａ１５６９１の右側面に形成される複数の開口部の内、前方側の開口部Ａ１５６９１ｂに対応する前後位置で配設される前側導光板Ａ１５６９３と、筐体部Ａ１５６９１の右側面に形成される複数の開口部の内、後方側の開口部Ａ１５６９１ｃに対応する前後位置で配設される後側導光板Ａ１５６９４と、を備える。

【１７７６２】

前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４は、端部から入射された光の進行方向を正面側に切り替える（屈折させる）切り欠き部がレーザー加工によって刻まれており、その形状が異なるように構成されることで、導光された場合の見た目が異なる導光板として構成される。即ち、筐体部Ａ１５６９１の内部には、複数の導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が層状に配設される。

【１７７６３】

カバー部材Ａ１５６３０は、上述したカバー部材Ａ６３０と同様に、板状本体Ａ６３１に第１電飾基板Ａ６６０が配設されており、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が入射され導光される導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が切り替えられることで、透明板Ａ１５６９２を通して視認される見た目（光の形状）が変化される。

【１７７６４】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が前側導光板Ａ１５６９３に導光されるか、後側導光板Ａ１５６９４に導光されるかは、開閉板Ａ６５１の変位に基づいて切り替えが行われる。即ち、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合に前側導光板Ａ１５６９３に導光可能とされ、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となる場合に後側導光板Ａ１５６９４に導光可能とされる。

【１７７６５】

開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合は、第３発光部Ａ６６４からの光は、ＬＥＤから発せられる光の中心軸ＡＬＣＣ（最も明るい部分）が第１電飾基板Ａ６６０の前面と平行に延びるところ、その中心軸ＡＬＣＣの光は、開口部Ａ１５６９１ｃの上下長さの全体に光を均一に行き渡らせるように拡散させる形状（例えば、レンズ形状に例示される曲面形状）で形成される光透過部（不図示）で屈折され、開口部Ａ１５６９１ｃに到達する。

【１７７６６】

開口部Ａ１５６９１ｃと対向する位置に上下に延びる樹脂部材Ａ１５６９８ａ，Ａ１５６９８ｂが複数連続して配設される。樹脂部材Ａ１５６９８ａ，Ａ１５６９８ｂのうち、第３発光部Ａ６６４に近い側の第１樹脂部材Ａ１５６９８ａの左右側の形状は、光が到達する位置に対応して、光の傾きを左右方向へ延びる平行光に切り替える形状でカットされる。そのため、第１樹脂部材Ａ１５６９８ａを通過した第３発光部Ａ６６４の光は平行光の態様で左右方向（左方向）に進行される。

【１７７６７】

なお、第１樹脂部材Ａ１５６９８ａの左右側の形状は、上述した態様に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、左右方向の光のみを透過させ、その他の方向の光を遮断する偏向フィルムとしての作用を生じる加工がされてもいい。この場合も、通過した光の方向を左右方向に限定することができる。

【１７７６８】

樹脂部材Ａ１５６９８ａ，Ａ１５６９８ｂのうち、第３発光部Ａ６６４から遠い側の第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂの、第１樹脂部材Ａ１５６９８ａ側の形状は光が進行する直線

と直交する平面形状とされ、その反対側の形状は、シリンドリカルレンズが上下に並んだ形状とされる。これにより、第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂに入射した平行光としての第３発光部Ａ６６４の光はシリンドリカルレンズにより散乱され、開口部Ａ１５６９１ｃを通過する。第１樹脂部材Ａ１５６９８ａに均一に光が入射され、その光が第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂにより散乱されることにより、後側導光板Ａ１５６９４の上下に渡って均一でムラのない態様で光を入射させることができる。

【１７７６９】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合は、第３発光部Ａ６６４からの光ＡＬＣ２は、第１反射部Ａ６３１ｆ（図２５４８参照）に反射されることになるが、本実施形態における第１反射部Ａ６３１ｆの形状は、開口部Ａ１５６９１ｂの上下長さの全体に光を行き渡らせるように拡散させる形状（例えば、レンズ形状に例示される曲面形状）とされる。即ち、第３発光部Ａ６６４からの光は、光ＡＬＣ２が第１反射部Ａ６３１ｆに反射され、その反射された光が開口部Ａ１５６９１ｂの上下長さに亘り到達する。

【１７７７０】

なお、開口部Ａ１５６９１ｂの前後位置は、第１反射部Ａ６３１ｆ（下方位置）に限らず、第２反射部Ａ６３１ｇ（上方位置）とも同じである。つまり、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）において第２反射部Ａ６３１ｇを介した光が到達され得るとも考えられるが、第２反射部Ａ６３１ｇの形状は、レンズ形状とはされておらず、開口部Ａ１５６９１ｂ全域へ光を到達させるようにはされていない。

【１７７７１】

開口部Ａ１５６９１ｂと対向する位置においても、開口部Ａ１５６９１ｃと同様に、上述した第１樹脂部材Ａ１５６９８ａ及び第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂが、開口部Ａ１５６９１ｃに関して上述した態様と同様の態様（順番）で並べられる。

【１７７７２】

これにより、この第１樹脂部材Ａ１５６９８ａに入射した光が、左右方向に進行する平行光とされた後、第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂに形成されるシリンドリカルレンズにより散乱され、開口部Ａ１５６９１ｂを通過する。

【１７７７３】

即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）か、張出状態（閉鎖状態）か、によって、開口部Ａ１５６９１ｃに光が到達するか、開口部Ａ１５６９１ｂに光が到達するかが、変わる。

【１７７７４】

各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃには、入射面（エッジ）を対向配置させる位置関係で、対応する前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４がそれぞれ配設される。

【１７７７５】

開口部Ａ１５６９１ｂ又は開口部Ａ１５６９１ｃを第３発光部Ａ６６４の光が通過した場合に、対応する前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に光が導光され、その光が導光された前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状（開閉板Ａ６５１の状態に対応させた形状）の光が、透明板Ａ１５６９２を通して視認可能とされる。

【１７７７６】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に異なる加工（異なる形状の光が視認される加工）が施されていることから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）か、張出状態（閉鎖状態）か、によって、透明板Ａ１５６９２を通して視認される形状が変化される。

【１７７７７】

本実施形態によれば、受光に基づく制御ではなく、受光される光の受光位置の違いによって視認態様が変わる。即ち、視認態様の変化に、受光素子Ａ６３８ｂは不要となるので、受光素子Ａ６３８ｂを構成するコストや、受光素子Ａ６３８ｂの受光態様に基づいて表示を切り替える構成全体のコスト（装置設計、装置形成、制御設計等に要するコスト）を

削減することができる。
【１７７７８】
発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が遊技球の流下領域ＡＲ６５に進入していることから、光が遊技球に遮られ得ることは、受光素子Ａ６３８ｂを利用する場合と変わらない。即ち、光の経路上に遊技球が進入し、光が反射され進行方向が変えられると、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射されなくなり、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で視認されていた光の形状が一時的に視認されなくなる。逆に言えば、遊技者は、透明板Ａ１５６９２を通して視認される各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の視認態様が変わることから、遊技球の流下について把握することができる。
【１７７７９】
ここで、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル期間として、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）と、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）とが想定される場合について説明する。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１であれば張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１上を右端から左端まで球が渡り切る事態が生じ得る一方で、ラウンド間第２インターバル期間の場合には球が開閉板Ａ６５１の左右中間位置に到達するや否や開放される事態が生じ得るのみであり、球が渡り切る事態は生じ得ないように構成されており、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が開閉板Ａ６５１の略中心位置に照射されていることから、インターバル期間において遊技球が光を遮蔽する事態が生じるのはラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）の場合に限定され、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）の場合には遊技球が光を遮蔽する事態が生じる前にインターバル期間が終了し、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる。ラウンド間インターバル期間は固定とする必要はなく、例えば大当たり種別ごとに種々のパターンを設定できる。即ち、１ラウンド目と２ラウンド目との間はラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１とされ、２ラウンド目と３ラウンド目との間はラウンド間第２インターバル期間とされる場合もあり、その他のラウンド間も予め設定される場合において、統一の必要はない。
【１７７８０】
この場合において、有利な大当たり（例えば、時短有大当たり）ではラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で構成し、不利な大当たり（例えば、時短無し大当たり）ではラウンド間第２インターバル期間で構成することで、球を「打ちっぱなし」で発射する場合に、開閉板Ａ６５１上を転動する球に第３発光部Ａ６６４の光が遮蔽されることに伴う各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への入射態様の変化（開口部Ａ１５６９１ｂを第３発光部Ａ６６４の光が通過可能とされる場合において、前側導光板Ａ１５６９３への光の入射が球の遮蔽により瞬間的に途切れるようになること）から、その大当たりが有利な大当たりか、不利な大当たりかを、遊技者に把握させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎ、アウト球になり易い球が発生したとしても、その残念感を緩和させることができる。
【１７７８１】
また、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様が前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａに基づく態様に切り替わってから、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）よりも長いラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）を経過しているのにも関わらず、透明板Ａ１５６９２を通して点滅態様で視認される場合に、遊技者は、大当たり遊技が既に終了していること、及び開閉板Ａ６５１へ向けた球の発射を継続していることに気づくことができる。透明板Ａ１５６９２を通して前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａが点滅態様で視認される状況がエンディング時間ＥＤの開始後に生じた場合が想定され、このとき開閉板Ａ６５１に到達した遊技球は特定入賞口Ｈ６５ａには流入せず、開閉板Ａ６５１の左端を左方向に流下して、アウト口Ｈ７１から排出され得る。これにより、遊技者に対して球の発射操作を改める（大当たり遊技終了後の、適切な操作に変える）ように仕向けることができ、不要な球損の発生を防止することができる。
【１７７８２】

第３発光部Ａ６６４の光が開口部Ａ１５６９１ｃを通過可能とされる場合において、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、遊技球が流下領域ＡＲ６５を流下する場合、その流下する遊技球が第３発光部Ａ６６４の光を遮蔽し、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れる。

【１７７８３】

開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから遊技球による光の遮蔽が発生するまでが短いほど、特定入賞口Ｈ６５ａへの遊技球の流入が早いタイミングで生じることとなり、遊技効率の面で遊技者にとって得がある。

【１７７８４】

ラウンド間第２インターバル期間（最大でも開閉板Ａ６５１の略中央位置までしか遊技球が到達しない期間）から開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる直前において、開閉板Ａ６５１の上面に遊技球がある場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされるや否や、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れることとなる（開閉板Ａ６５１の上面に遊技球がない場合には開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから遊技球が流下領域ＡＲ６５に到達するまで光の途切れが生じない）。このように開閉板Ａ６５１の開放直後に光の途切れが生じる場合が最速の入球タイミングであり、遊技者は、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされた直後に光の途切れが生じ、後側導光板Ａ１５６９４で視認される形状の光が点滅態様で視認された場合に、良好に入賞していることを把握することができる。

【１７７８５】

これにより、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様が、前側導光板Ａ１５６９３による態様と後側導光板Ａ１５６９４による態様とで切り替えられるタイミングにおける各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の視認態様への注目力を向上させることができる。

【１７７８６】

なお、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、後側導光板Ａ１５６９４へ光が入射され、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認され得る状態に切り替えられてから、その形状の光がいつまでたっても点滅態様で視認されない場合、開閉板Ａ６５１側へ球を案内できていない可能性がある。即ち、球の発射不良や、球の発射強度が不適切となっている（「右打ち」に必要な強度よりも弱い）等、何らかの不適切な状況が生じている可能性があるところ、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光がいつまでたっても点滅態様とならないことを視認させることで、何らかの適切でない状況が生じていることに遊技者が気づくように仕向けることができる。

【１７７８７】

そのため、大当たり遊技において、開閉板Ａ６５１や、開閉板Ａ６５１への球の経路（右打ち経路）に目を配らずとも、第３図柄表示装置Ｈ８１に注目する視界に表示装置Ａ１５６９０が収まるようにしておけば、球の発射不良や、球の発射強度が不適切となっている事態に気づくことができるので、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行される演出を見逃すことなく、更に、ラウンド遊技において予定される賞球個数を取り逃すこともないようにすることができる。

【１７７８８】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様が開閉板Ａ６５１の状態に対応することから、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様の把握により、開閉板Ａ６５１の動作態様について把握（予想）することが可能となる。本実施形態では、大当たり種別が大当たりＡの場合には、ラウンド遊技の進行中において後側導光板Ａ１５６９４に形成される形状の光が視認され続ける一方で、大当たりＢの場合には、ラウンド遊技の進行中における特定のタイミング（７球目の入賞時）において開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖されるため、後側導光板Ａ１５６９４に形成される形状の光が視認され続ける間において瞬間的に前側導光板Ａ１５６９３に形成される形状の光が視認されるタイミングが生じるという違いにより、大当たり種別について判別することが可能である。このように、開

閉板Ａ６５１が動作される大当たり遊技の大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）についても透明板Ａ１５６９２を通した視認態様により把握が可能となっており、遊技者の注目力の向上を図ることができる。

【１７７８９】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様が開閉板Ａ６５１の状態に対応することから、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様の把握により、開閉板Ａ６５１の動作態様について把握することが可能となる。張出状態（閉鎖状態）へ向けた変位途中の開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まった状態（図２５５５参照、カバー部材Ａ１５６３０はカバー部材Ａ６３０に対応）についても把握することが可能である。

【１７７９０】

変位途中の開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まった状態（図２５５５参照）では、発光部Ａ６６１の前後位置よりも後方側に開閉板Ａ６５１が位置されるため、開閉板Ａ６５１が中心軸ＡＬＣＣと重なることはなく、中心軸ＡＬＣＣの光は表示装置Ａ１５６９０まで到達する。即ち、開閉板Ａ６５１を制御させる態様は、開閉板Ａ６５１を張出状態（閉鎖状態）へ動作させるタイミングになっていても、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様から変化されない。

【１７７９１】

ここで、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況としては、ラウンド遊技終了時の開閉板Ａ６５１の閉鎖動作に伴う場合や、小当たり遊技で生じる短開放における開閉板Ａ６５１の閉鎖動作に伴う場合等、開閉板Ａ６５１の閉鎖動作に伴う場合が想定されるが、ラウンド遊技終了時の場合には、それが最終ラウンドでなければ、次回ラウンド遊技の開始によって開閉板Ａ６５１が開放動作されることで解消されるし、最終ラウンドであったり、小当たり遊技で生じる短開放であったりする場合（次回開放が予定されていない場合）においても、開閉板Ａ６５１の前端部の傾斜形状や突出部Ａ６５１ａの形状と板状本体Ａ６３１の形状との関係により解消され得るものであり、ことさらに警告等をして遊技者に知らせる必要があるものではない場合が多い。

【１７７９２】

一方で、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況としては、例えば、ラウンド遊技において規定個数（例えば、１０個）の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入賞したことにより開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）へ向けて動作する場合に超過入球（１１個目以降の入球）の球が流入する場合に一時的に挟まり、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるのが遅れる場合を想定することができる（所謂「オーバー入賞」）ため、これを知っている遊技者に対しては、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況の発生を知らせることにより、追加の利益（賞球の払い出し）を得られたことを把握させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【１７７９３】

本実施形態では、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを第３発光部Ａ６６４の光が通過可能とされる場合において、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況が生じた場合に、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様から変化されないことから、実際にはラウンド間インターバル期間に移行されているにも関わらず、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認される状況が継続される。ラウンド間インターバル期間において球の挟みが解消され（球が下方へ抜けて）、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合であっても、ラウンド間インターバル期間が延長されるわけではないので、球を挟んで途中位置で停止していた期間の分、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間が短くされる（ラ

ウンド間インターバル期間未満とされる）。
【１７７９４】
　これにより、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる期間を短くすることができ、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認される期間が短縮されることで、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を目立たせず、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光の印象を強め、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）であることを印象付けることができる。
【１７７９５】
　また、ラウンド間インターバル期間において球の挟みが解消されなかった場合には、遊技球が挟まる状況が生じたラウンド間インターバルと、その直前のラウンド遊技中と、当該ラウンド間インターバルの直後のラウンド遊技中において各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様で維持される。この場合、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様がラウンド間インターバルにおいて変化されないことで、実際は複数のラウンド遊技が実行されているにも関わらず、一つのラウンド遊技として継続されているかのように遊技者に錯覚させることができる。
【１７７９６】
　これにより、遊技者に対して、一つのラウンド遊技が長く継続され、その分、賞球個数も多くなることが見込める遊技機であると思わせることができることから、興趣の向上を図ることができるし、オーバー入賞の発生が見込めることから、実際にも賞球個数が多くなるという状況を生じさせることができる。このように、開閉板Ａ６５１が動作される場合における球かみの発生についても透明板Ａ１５６９２を通した視認態様により把握が可能となっており、遊技者の注目力の向上を図ることができる。
【１７７９７】
　視認される光の視認される明るさが、前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に対応して変化される場合、どの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が光っているのかを遊技者に把握させ易くなる。本実施形態では、前側導光板Ａ１５６９３に導光される光は、中心軸ＡＬＣＣから少し離れた光ＡＬＣ２であり、開口部Ａ１５６９１ｂを通過する一方で、後側導光板Ａ１５６９４に導光される光は、ＬＥＤから発せられる光の中心軸ＡＬＣＣ（最も明るい部分）部分に対応しており、開口部Ａ１５６９１ｃを通過する。このように、導光される導光板ごとに、到達する光の明るさが異なる。
【１７７９８】
　これにより、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）は一定で維持されたままでも、前側導光板Ａ１５６９３で視認される光の明るさと、後側導光板Ａ１５６９４で視認される光の明るさとを、異ならせることができる。これにより、遊技者は、透明板Ａ１５６９２を通して視認される光の明るさの違いを把握することで、光が入射され光っているのが前側導光板Ａ１５６９３なのか、後側導光板Ａ１５６９４なのかを把握することができるようになり、そこから開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）なのか、退避状態（開放状態）なのかを容易に把握することができるため、透明板Ａ１５６９２を通して視認される光の形状の内容まで視認しないと開閉板Ａ６５１の状態を把握できない場合に比較して、遊技ストレスを低減することができる。特に、前側導光板Ａ１５６９３で視認される光は暗めに、後側導光板Ａ１５６９４で視認される光は明るく視認されることから、遠近と明暗とのバランスをよくすることができ、光を視認した遊技者の眼精疲労を低減することができる。
【１７７９９】
　また、透明板Ａ１５６９２を通して視認される前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４の前後関係は、開閉板Ａ６５１の前後関係と対応しているため、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様から、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）として前方側に位置するのか（前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａの光が視認される）、開閉

板Ａ６５１が退避状態（開放状態）として後方側に位置するのか（後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が視認される）を把握しやすい。
【１７８００】
前側導光板Ａ１５６９３に光が導光されているのか、後側導光板Ａ１５６９４に光が導光されているのかは、正面視では距離感が定まらず判別し難いが、視線を少し斜めにすれば、前後の奥行きを把握することができ、形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａに関わらず、光が視認される前後方向の位置から、いずれの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に導光されているのかを把握することができる。
【１７８０１】
視認される光の視認される色が、層に対応して変化される場合、どの層が光っているのかを遊技者に把握させ易くなる。本実施形態では、前側導光板Ａ１５６９３に導光される光は開口部Ａ１５６９１ｂを通過し、後側導光板Ａ１５６９４に導光される光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過するというように、導光される導光板ごとに異なる開口部を光が通過する態様となっている。
【１７８０２】
各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを色付きのフィルムで覆うことで、導光される光の色を第３発光部Ａ６６４の光の色から変化させることができる。本実施形態では、開口部Ａ１５６９１ｂは青色のフィルムで覆われ、開口部Ａ１５６９１ｃは黄色のフィルムで覆われる。
【１７８０３】
これにより、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の色は一定（例えば、白色光）で維持させたままでも、前側導光板Ａ１５６９３で視認される光の色（本実施形態では青色）と、後側導光板Ａ１５６９４で視認される光の色（本実施形態では黄色）とを、異ならせることができる。
【１７８０４】
なお、視認される光の色を変化させるフィルムは、１色に限定されるものではなく、複数色のフィルムの組合せでも良い。また、電圧付加によってフィルムが動作され、透過させる光の色を変更可能に構成するようにしても良い。また、視認される光の色の変化は、フィルムに限定されるものではない。例えば、発光色自体を変えても良い。
【１７８０５】
即ち、導光される光の色は、上述のフィルムを取り払って、第３発光部Ａ６６４の光の色が切り替えられる制御によって変わる構成としても良いし、上述のフィルムを採用して、フィルムの通過により光の色が変わる構成としてもいい。
【１７８０６】
表示装置Ａ１５６９０は、開口部Ａ１５６９１ｂを開閉する態様で、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が開口部Ａ１５６９１ｂを通過する場合と、光が開口部Ａ１５６９１ｂを通過しないように遮蔽する場合と、を切り替える動作が可能とされる前側切替部材Ａ１５６９５を備える。
【１７８０７】
表示装置Ａ１５６９０は、開口部Ａ１５６９１ｃを開閉する態様で、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が開口部Ａ１５６９１ｃを通過する場合と、光が開口部Ａ１５６９１ｃを通過しないように遮蔽する場合と、を切り替える動作が可能とされる後側切替部材Ａ１５６９６を備える。
【１７８０８】
表示装置Ａ１５６９０は、前側切替部材Ａ１５６９５を前後にスライド移動させる態様で切り替え動作させる前側駆動モーター（不図示）と、後側切替部材Ａ１５６９６を前後にスライド移動させる態様で切り替え動作させる後側駆動モーター（不図示）と、を備えており、電圧の付加のかけ方によって、前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６を独立動作させることができる。
【１７８０９】

表示装置Ａ１５６９０は、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の動作を案内する案内部Ａ１５６９７（レール状部）を備える。各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６は、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃから退避した位置では案内部Ａ１５６９７から外れており、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃが形成される筐体部Ａ１５６９１の壁面から若干離れており、姿勢も不定となっている。

【１７８１０】

一方、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６は、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを閉鎖するように各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃに接近する方向で動作されると、案内部Ａ１５６９７に案内されるようになっており、この案内される状態においては各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃが形成される筐体部Ａ１５６９１の壁面と対向配置される各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の側面（左側面）とが面当接されることで、筐体部Ａ１５６９１の壁面に沿う態様で姿勢が安定される。

【１７８１１】

これにより、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６が光を遮る態様で動作された場合に、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃと各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６との間に隙間が発生することを案内部Ａ１５６９７により避けることができ、確実な遮光を図ることができる。

【１７８１２】

各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃと各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６との間に隙間が発生しておらず、遮光されると、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光は各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に導光されることはなく、透明板Ａ１５６９２を通して各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４を介した光が視認されることが防止される。

【１７８１３】

これにより、本実施形態では、透明板Ａ１５６９２を通して発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認され得る状態と、透明板Ａ１５６９２を通して発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認され得ない状態とが、切り替え可能に構成されており、光の視認の可否による報知を行うことが可能となっている。

【１７８１４】

例えば、通常状態では各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６により各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを閉塞し、遮光することで（前後閉鎖制御）、透明板Ａ１５６９２を通して光が視認されないように構成する一方で、大当たり遊技状態では各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６を各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃから退避させて、光の通過を許容することにより（前後開放制御）、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の発光は継続したままで、通常状態と、大当たり遊技状態との、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様（特に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認されるか否か）を異ならせることができる。これにより、表示装置Ａ１５６９０に対する注目力を更に向上させることができる。

【１７８１５】

本実施形態では、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６を制御する態様として、通常状態において、開口部Ａ１５６９１ｂは前側切替部材Ａ１５６９５を退避させて光の通過を許容する一方で、開口部Ａ１５６９１ｃは後側切替部材Ａ１５６９６により閉塞されることで遮光される状態とする、基本切替制御が採用されている。

【１７８１６】

この基本切替制御の場合、通常状態において、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）に対応する態様で、透明板Ａ１５６９２を通して形状Ａ１５６９３ａを描く態様で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認されるため、大当たり遊技が開始される前から遊技者の注目力を集めることができるとともに、大当たり遊技が開始された場合において透明板Ａ１５６９２の視認態様が変化されていることに遊技者が気づかずに過ごすという事態を避けやすい。

【１７８１７】
更に、大当たり遊技の開始後において透明板Ａ１５６９２の視認態様が変化した場合に、透明板Ａ１５６９２の視認態様の変化が意味する内容（開閉板Ａ６５１の状態を示していること）を遊技者が容易に把握することができ、透明板Ａ１５６９２に対する注目力をさらに向上させることができる。
【１７８１８】
また、この場合において、小当たり遊技は通常状態の一態様であることから、第１の小当たり作動パターン（図２５４３参照）のように、開閉板Ａ６５１の開放状態が極めて短時間で終了され、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから発射操作を行ったとしても入賞が期待できない場合にまで、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様で、透明板Ａ１５６９２を通して形状Ａ１５６９４ａを描く態様で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認されることを避けることができる。
【１７８１９】
即ち、小当たり遊技において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされたとしても、開口部Ａ１５６９１ｃは後側切替部材Ａ１５６９６により閉塞されることで遮光されているため、後側導光板Ａ１５６９４には光が入射されず、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様は、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光に限定される。詳述すれば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）である場合には前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認され、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）である場合には後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認されないことから、第１の小当たり作動パターンのように短い間隔で開閉動作がされることに対応して、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が点滅態様で視認されることになり、遊技者に対しては、あたかも開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持されているかのように思わせることができる。
【１７８２０】
特に、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）が極めて短時間である場合、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光の残像が消える前に再び開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ、前側導光板Ａ１５６９３に光が入射されるため、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）とされている場合にも前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認可能とされ、当該光を継続して視認させることができる。
【１７８２１】
これにより、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認された場合に条件反射的に球の発射操作を行うような遊技者に対して、不利益が生じること（球を発射しても開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）を維持している間には開閉板Ａ６５１に到達しえないものであり、アウト球が生じること）を防止することができる。
【１７８２２】
図２５７０（ａ）は、前側導光板Ａ１５６９３の正面図であり、図２５７０（ｂ）は、後側導光板Ａ１５６９４の正面図である。図２５７０（ａ）では、前側導光板Ａ１５６９３に側方から光が導光された場合に視認される形状Ａ１５６９３ａが図示され、図２５７０（ｂ）では、後側導光板Ａ１５６９４に側方から光が導光された場合に視認される形状Ａ１５６９４ａが図示される。
【１７８２３】
図２５７０（ａ）に図示されるように、前側導光板Ａ１５６９３には、光が導光された場合に、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１を矢印ＡＥＤ６５方向視（図２５５１参照）で視認した場合の模式的な形状と共に、「閉鎖」との文字が、導光された光により視認可能となる形状Ａ１５６９３ａで加工が施されている。
【１７８２４】

図２５７０（ｂ）に図示されるように、後側導光板Ａ１５６９４には、光が導光された場合に、退避状態（開放状態）における開閉板Ａ６５１の近傍を矢印ＡＥＤ６５方向視（図２５５１参照）で視認した場合の模式的な形状と、「開放」との文字と共に、開閉板Ａ６５１が退避したことで通過可能となる領域に落下（流下）する遊技球を示す図形が、導光された光により視認可能となる形状Ａ１５６９４ａで加工が施されている。

【１７８２５】

このうち、遊技球を示す図形は、円と矢印とからなり、異なる上下位置のものが、異なる左右位置に視認可能とされる。円と矢印とからなら各図形は、開閉板Ａ６５１の手前側において上流から下流へ向けて流下する遊技球の、異なる位置における流下方向を模式的に示すものであり、図形を視認した遊技者に対して、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａ（図２５５３参照）へ向けて流下することを想起させるものである。

【１７８２６】

本実施形態では後側導光板Ａ１５６９４に対して右側から光が照射されるよう構成されており、上下幅の全てに亘って光が照射される場合には、図２５７０（ｂ）に図示される形状の全てが光により視認される一方で、上下幅の限られた位置（領域）に光が照射される場合には、その光が照射される上下幅に限って図２５７０（ｂ）に図示される形状が光により視認され、その他の上下位置では形状が光らないため光による形状が視認されない。

【１７８２７】

後側切替部材Ａ１５６９６には、開口部Ａ１５６９１ｃを上下幅に亘って閉塞可能な閉塞部Ａ１５６９６ａと、その閉塞部Ａ１５６９６ａに連設されており、上下位置の異なる開口部が前後に位置ずれして形成される開口形成部Ａ１５６９６ｂと、その開口形成部Ａ１５６９６ｂの上下縁部から後方に延設されており案内部Ａ１５６９７に案内されることで後側切替部材Ａ１５６９６の変位方向を維持させる延設部Ａ１５６９６ｃと、が形成される。

【１７８２８】

本実施形態で採用される基本切替制御において、通常状態では、開口部Ａ１５６９１ｃを閉塞する位置に閉塞部Ａ１５６９６ａが位置される。また、基本切替制御において、大当たり遊技状態（オープニング時間ＯＰの開始からエンディング時間ＥＤの終了まで）においては、前側切替部材Ａ１５６９５は開口部Ａ１５６９１ｂから退避する位置に維持され、後側切替部材Ａ１５６９６は開口部Ａ１５６９１ｃから退避する位置に変位される。

【１７８２９】

更に、開口形成部Ａ１５６９６ｂの説明と共に、後側切替部材Ａ１５６９６の制御において、オプションとして、各ラウンド遊技に個別に採用の有無を選択可能な、ラウンド中特殊切替制御について説明する。

【１７８３０】

開口形成部Ａ１５６９６ｂには、前側寄りの位置において上側の領域に上側開口部Ａ１５６９６ｕが開口形成され、前後中間の位置において上側開口部Ａ１５６９６ｕよりも下側に中側開口部Ａ１５６９６ｍが開口形成され、後側寄りの位置において下側の領域に下側開口部Ａ１５６９６ｄが開口形成される。

【１７８３１】

開口形成部Ａ１５６９６ｂが開口部Ａ１５６９１ｃと対向配置されている場合、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光が、上側開口部Ａ１５６９６ｕを通過した光、中側開口部Ａ１５６９６ｍを通過した光または下側開口部Ａ１５６９６ｄを通過した光の何れかとなるように構成される。

【１７８３２】

即ち、上側開口部Ａ１５６９６ｕが開口部Ａ１５６９１ｃ（の中心線）と対向配置される場合、上側開口部Ａ１５６９６ｕを通過した光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過して後側導光板Ａ１５６９４に入射される一方で、中側開口部Ａ１５６９６ｍ又は下側開口部Ａ１

５６９６ｄには光が通過されず、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光は上側開口部Ａ１５６９６ｕを通過した光に限定される。

【１７８３３】

その状態から後側切替部材Ａ１５６９６が前方に変位され、中側開口部Ａ１５６９６ｍが開口部Ａ１５６９１ｃ（の中心線）と対向配置される場合、中側開口部Ａ１５６９６ｍを通過した光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過して後側導光板Ａ１５６９４に入射される一方で、上側開口部Ａ１５６９６ｕ又は下側開口部Ａ１５６９６ｄには光が通過されず、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光は中側開口部Ａ１５６９６ｍを通過した光に限定される。

【１７８３４】

更にその状態から後側切替部材Ａ１５６９６が前方に変位され、下側開口部Ａ１５６９６ｄが開口部Ａ１５６９１ｃ（の中心線）と対向配置される場合、下側開口部Ａ１５６９６ｄを通過した光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過して後側導光板Ａ１５６９４に入射される一方で、上側開口部Ａ１５６９６ｕ又は中側開口部Ａ１５６９６ｍには光が通過されず、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光は下側開口部Ａ１５６９６ｄを通過した光に限定される。

【１７８３５】

図２５７０（ｂ）において、高さ範囲ＡＨ１は、上側開口部Ａ１５６９６ｕを光が通過した場合に光の形状が視認される高さ範囲を示しており、高さ範囲ＡＨ２は、中側開口部Ａ１５６９６ｍを光が通過した場合に光の形状が視認される高さ範囲を示しており、高さ範囲ＡＨ３は、下側開口部Ａ１５６９６ｄを光が通過した場合に光の形状が視認される高さ範囲を示している。

【１７８３６】

即ち、本実施形態によれば、後側切替部材Ａ１５６９６が前方へ向けて変位される場合に、後側導光板Ａ１５６９４に光が入射される高さ範囲が、高さ範囲ＡＨ１、高さ範囲ＡＨ２、高さ範囲ＡＨ３の順に連続的に変化される。各高さ範囲ＡＨ１～ＡＨ３には、遊技球を示す図形としての円と矢印が視認可能となるように形成されており、これらの形状が光により連続的に視認されることで、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が下流方向に流下される状況を遊技者に想起させることができる。

【１７８３７】

即ち、可変入賞装置Ａ６５において開閉板Ａ６５１が開放されており、開放状態の可変入賞装置Ａ６５の特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて遊技球を流下させる（発射する）タイミングであることを、表示装置Ａ１５６９０を視認した遊技者に気付かせることができ、遊技者に迷いなく発射操作を行わせることができる。

【１７８３８】

また、後側導光板Ａ１５６９４に光が入射される高さ範囲が、高さ範囲ＡＨ１、高さ範囲ＡＨ２、高さ範囲ＡＨ３の順に連続的に変化されるタイミングについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞個数と対応させることで、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態へ変位されるまでの期間について報知することができる。

【１７８３９】

例えば、ラウンド中特殊切替制御では、後側切替部材Ａ１５６９６が、大当たり遊技のラウンド遊技において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから３球目の入賞までは高さ範囲ＡＨ１に光が入射される位置に、４球目の入賞検出から６球目の入賞までは高さ範囲ＡＨ２に光が入射される位置に、７球目の入賞検出から１０球目（規定個数目）の入賞までは高さ範囲ＡＨ３に光が入射される位置に、ラウンド間インターバル期間において次のラウンド遊技の準備として高さ範囲ＡＨ１に光が入射される位置に、順次変位させるように制御することで、後側導光板Ａ１５６９４を介して視認される光の態様によって、あと何球入賞させることで開閉板Ａ６５１が閉鎖状態に変位されるかについて予測させることができる。

【１７８４０】

即ち、操作ハンドルＨ５１を操作させ遊技球を発射させる期間について報知しており、遊技者は、後側導光板Ａ１５６９４を介して視認される光の態様によって操作ハンドルＨ５１を操作するべき期間について把握することができる。

【１７８４１】

この７球目の入賞検出のタイミングは、第２の大当たり作動パターンについて上述したように、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態となっている期間に開閉板Ａ６５１に到達してしまい特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制するために球の発射を停止するタイミングに相当するところ、高さ範囲ＡＨ３に光が入射されることによる光の形状を視認した遊技者に対して、発射操作を停止するタイミングであることを報知することができる。

【１７８４２】

この場合において、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に光が入射されている場合の態様は、遊技者に対して球の発射操作を継続させることを促す報知（発射操作により発射すれば遊技球が開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）への切り替え前に流下領域ＡＲ６５に流入し得るタイミングである場合の報知）としての意味合いがあり、高さ範囲ＡＨ３に光が入射されている場合の態様は、遊技者に対して球の発射操作を停止させることを促す報知としての意味合いがあると、遊技者に把握されるようになる。

【１７８４３】

このように、本実施形態では、ラウンド中特殊切替制御を採用する場合には、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）を維持している場合において、後側切替部材Ａ１５６９６を変位させることによって、表示装置Ａ１５６９０に視認される図形（視認態様）を変化させることができる。なお、ラウンド中特殊切替制御は、ラウンド遊技ごとに個別に採用の有無を選択可能となっており、例えば、全てのラウンド遊技でラウンド中特殊切替制御を実行するようにしても良いし、全てのラウンド遊技でラウンド中特殊切替制御を実行しないようにしても良い。

【１７８４４】

なお、前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４には、光が導光された場合に、開閉板Ａ６５１の形状と、文字とが、視認可能となるように形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの加工が施され、後側導光板Ａ１５６９４には、光が導光された場合に、遊技球を示す図形が、視認可能となるように形状Ａ１５６９４ａの加工が施されているが、各形状や文字は、一体不可分とされるものではなく、各形状や文字の採用する組み合わせを変えることは可能である（形状だけでも良いし、文字だけでも良いし、一部の形状だけでも良い）。また、開閉板Ａ６５１自体の形状に限らず、開閉板Ａ６５１の視認される形状や配置に対応させた２種類の形状またはマークを各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に形成するようにしても良い。

【１７８４５】

また、文字の配置は、上述した態様に限らず、種々の態様が例示される。例えば、前側導光板Ａ１５６９３と後側導光板Ａ１５６９４とで、同じ位置に同じ文字を形成するようにしても良い。即ち、図２５７０（ｂ）で図示されるように後側導光板Ａ１５６９４において「開放」との文字が形成される位置に「閉鎖」との文字を形成し、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に収まる各位置において「開放」との文字をそれぞれ形成するようにしても良い。

【１７８４６】

この場合、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に光が入射される場合には「開放」との文字が光により描かれる一方で、高さ範囲ＡＨ３に光が入射される場合には「閉鎖」との文字が光により描かれる。

【１７８４７】

高さ範囲ＡＨ３に光が入射される場合には、実際には開閉板Ａ６５１は退避状態（開放状態）にあり、「閉鎖」との文字が意味する態様とは異なるが、「開放」との文字を光らせる際には光を点灯状態で維持する一方で、「閉鎖」との文字を光らせる際には光を点滅させれば、「閉鎖」されるタイミングが近い状況であることを遊技者は理解できるため、遊技に支障が出る場合は少ない。

【１７８４８】
実際に開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に変位されると、光の入射が後側導光板Ａ１５６９４から前側導光板Ａ１５６９３に切り替わるが、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で「閉鎖」との文字が形成される位置が同一とされるため、高さ範囲ＡＨ３への光の入射により視認される「閉鎖」と、前側導光板Ａ１５６９３への光の入射により視認される「閉鎖」とが、連続的に視認されることとなり、それらは形状にずれが無いので、光の残像が生じても、判別し難くなるということはない。そのため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に変位される場合に光の残像が生じることを避けるための対策を省略しても、遊技者の印象に与える影響を少なくすることができる。
【１７８４９】
本実施形態では、開閉板Ａ６５１の開閉動作が、大当たり又は小当たりに限らず、特定の場合においても実行されるよう制御される。この場合の開閉動作は、基本的には、第１の小当たり作動パターンとされ、開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても、多量の球の入球にはつながらないよう構成される。
【１７８５０】
特定の場合としては、例えば、パチンコ機Ａ１０が通常状態である場合におけるリアルタイムクロックにより設定される特定の時点でも良いし、いずれの図柄も変動されていないような客待ち状態（遊技者による遊技を待っている状態であって、例えば、デモ演出が実行されている状況）の開始から所定期間が経過した場合でも良い。
【１７８５１】
なお、この場合における開閉板Ａ６５１の動作制御は、短時間開放に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１の大当たり作動パターンの特定のラウンドにおける動作態様が実行されるものでも良い。
【１７８５２】
特定の場合において、開閉板Ａ６５１の動作について、第３図柄表示装置Ｈ８１、音声出力装置Ｈ２２６又はランプ表示装置Ｈ２２７の少なくとも一つの装置によって報知をする場合もあれば、報知しない場合もある。そのため、報知がされない場合には、開閉板Ａ６５１の動作について遊技者が気づかない場合もあるが、表示装置Ａ１５６９０には開閉板Ａ６５１の配置に対応した態様における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の受光に基づく表示がされるため、遊技者は、表示装置Ａ１５６９０を視界に収めておくことで、特定の場合に開閉板Ａ６５１が開閉動作したことを、見逃さずにおける。
【１７８５３】
このような事情から、本実施形態では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光は、大当たり遊技状態に限らず、通常状態においても一定の明るさで発光を継続される基本発光制御が採用される。
【１７８５４】
特定の場合において開閉板Ａ６５１が動作されるように制御する場合の追加の効果として、不慣れな遊技者に対して、大当たり遊技において遊技球を発射する位置を事前に報知できることがあげられる。
【１７８５５】
本実施形態では、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の制御として基本切替制御を採用しているため、特定の場合において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされた場合に、後側導光板Ａ１５６９４に対する光は遮蔽されるが、前側導光板Ａ１５６９３への入射も断続的となり、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様に変化（点滅態様）を生じさせることができ、遊技者の目を引くことができる。即ち、透明板Ａ１５６９２に対する注目力を向上させることができる。
【１７８５６】
なお、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の通常状態における制御は、基本切替制御の態様に限られるものではなく、種々の態様を採用可能である。例えば、通常状態においては前後開放制御を採用し、大当たり遊技状態においては基本切替制御の態様（前後開

放制御）を流用する場合には、特定の場合において開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）から退避状態（開放状態）に変化された場合、後側導光板Ａ１５６９４に対して右側から光が照射され、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて流下することを想起させる図形が光により視認可能とされるように構成されている。そのため、図形を視認した遊技者に対して、遊技球を発射する位置として開閉板Ａ６５１があることを理解させることができる。

【１７８５７】

一方で、開閉板Ａ６５１の変位は退避状態（開放状態）で長時間維持されるものではなく、短時間で張出状態（閉鎖状態）に戻る場合、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射は短時間で途切れ、遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて流下することを想起させる図形も短時間で消えるため、遊技者が誤って開閉板Ａ６５１側へ向けた遊技球の発射を行う事態を防止することができる。

【１７８５８】

実際に大当たり遊技状態となり、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされた場合には、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて流下することを想起させる図形が光により視認可能とされる状態が継続されることになるので、遊技者は、迷うことなく開閉板Ａ６５１側へ向けた遊技球の発射（右打ち）を行うことができる。

【１７８５９】

これにより、大当たり遊技が開始される前から遊技球を発射するべき箇所について報知できるため、遊技者が遊技に不慣れであっても、大当たり遊技の開始後において遊技者がどこに発射していいか分からずに不利益（例えば、ラウンド遊技中に発射ができず、賞球の払い出しを逃す等）を生じる事態を避けることができる。

【１７８６０】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４は、光による形状として視認される大きさが、開閉板Ａ６５１の大きさとは異なるように構成される。本実施形態では、大きさの違いが判別可能な程度に小さく表示することで、光による形状が開閉板Ａ６５１の形状を模したものであっても、実際の開閉板Ａ６５１（実物）と見間違えることを防止することができる。これにより、遊技球を発射して狙う位置を間違える（表示されている位置を狙って発射する）ことを避けることができる。

【１７８６１】

なお、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４において光により視認される形状は、上述した大きさに限られるものではない。例えば、光により視認される形状が開閉板Ａ６５１よりも大きい形状として形成可能となるように、筐体部Ａ１５６９１や各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の大きさや、配置を設計しても良い。この場合、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４により視認される形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの視認性を高め、遠くからでも視認できるようになることから、光の形状に対する注目力を向上させることができる。

【１７８６２】

また、大きさの設定は、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で共通で設定させる必要はなく、異ならせても良い。例えば、前側導光板Ａ１５６９３で光により視認される形状だけ開閉板Ａ６５１よりも大きいものとする場合、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で光が入射される側が切り替わった際に、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替わったタイミングよりも、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替わったタイミングを強調することができる。同様に、後側導光板Ａ１５６９４で光により視認される形状だけ開閉板Ａ６５１よりも大きいものとすることもできる。

【１７８６３】

また、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で光により視認される形状を開閉板Ａ６５１の大きさと同じ大きさとしても良い。この場合、光による形状が開閉板Ａ６５１のことを意味していることが、より分かりやすくなる。光による形状と開閉板Ａ６５１とを見間

違える事態については、入射させる光を点滅させることや、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４自体を前後方向に延びる軸を中心として回転動作させて視認される光の形状を回転動作させることにより、開閉板Ａ６５１の視認態様として想定される態様とは異なる態様で視認させることで、そのような事態の発生を防止することができる。

【１７８６４】

以上、詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。即ち、表示装置Ａ１５６９０の視認態様は、光が到達される位置に対応して変化されるよう構成されており、開閉板Ａ６５１の状態が変化されることに応じて変化される。これにより、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、開閉板Ａ６５１の状態の変化について把握することができる。

【１７８６５】

また、表示装置Ａ１５６９０への光の到達態様は、開閉板Ａ６５１近傍を流下する球に光が反射されることにより変化するため、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、流下領域ＡＲ６５の球の流下について把握することができる。

【１７８６６】

また、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされていること、及び、球が開閉板Ａ６５１近傍を流下していること、を同時に把握することができるため、無駄球を発射していることを早期に把握させることができ、遊技者の不利益を最小限に抑えることができる。

【１７８６７】

また、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、開閉板Ａ６５１近傍に球が発射されていないことに気づくことができるため、球の発射不良が生じていることに早期に気づくように仕向けることができる。

【１７８６８】

また、表示装置Ａ１５６９０において、前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａの光が視認される長さが若干短くなる場合や、カットされる（無くなる）場合、それを視認することで、開閉板Ａ６５１と板状本体Ａ６３１との間で球が挟まったことを把握することができる。

【１７８６９】

また、表示装置Ａ１５６９０において視認される形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が、明るさに違いがあるように構成されるため、光の形状まで視認せずとも、いずれの形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が視認されているのかを把握しやすくすることができる。

【１７８７０】

また、表示装置Ａ１５６９０において視認される光の形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａは、開閉板Ａ６５１の配置に対応したものとなっており、遊技者は、表示装置Ａ１５６９０を視認することで直感的に開閉板Ａ６５１の状態を把握することができる。

【１７８７１】

また、表示装置Ａ１５６９０における光の到達位置ごとに、光の通過を遮蔽可能な切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６が配設されており、切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の位置の切り替えにより、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射の有無を切り替えることができる。これにより、表示装置Ａ１５６９０で視認される態様から、開閉板Ａ６５１の状態を把握不能（または把握が不完全）となる状況を構成することができる。

【１７８７２】

また、切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の制御として基本切替制御が採用されており、通常状態において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に変位されたとしても、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が防止されることにより、形状Ａ１５６９４ａの光が視認されないため、表示装置Ａ１５６９０を視認した遊技者が誤って球を発射することを避けることができる。

【１７８７３】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【１７８７４】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【１７８７５】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内され、パチンコ機Ａ１０の外部に排出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アウト口Ｈ７１を通って遊技領域から排出された遊技球が再び球発射ユニットＨ１１２ａに発射される位置に案内されるようにパチンコ機Ａ１０内部に案内経路が形成されることで、遊技球をパチンコ機Ａ１０内部で循環可能とし、遊技球がパチンコ機Ａ１０の内部に封入されるようにしても良い。

【１７８７６】

この場合、遊技球をパチンコ機Ａ１０専用で利用でき、他の機械との関連を考慮する必要が無いので、パチンコ機Ａ１０の演出に最適化した遊技球とすることができる。例えば、遊技球の表面を赤色とすることで、光の反射により「ＢＯＮＵＳ」の「Ｎ」における「Ｖ」部分に光が到達された場合の色味を、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から照射される光の色に関わらず赤っぽくすることができ、「Ｖ」部分に光が到達された場合の印象がばらつくこと（照射される光の色によって変わること）を避けることができる。

【１７８７７】

また、例えば、遊技球の表面を黒色とすることで、表面で光を効率的に吸収でき、遊技球が発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を遮るように位置した場合において、遊技球で反射された光が繰り返しの反射により意図せず表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達することを避け易くすることができる。

【１７８７８】

また、例えば、光透過性であって熱硬化性の樹脂材料に金属の粒子を混ぜたものを球形状に硬化させ遊技球として構成することで、部分的に透明な遊技球を構成することができ、金属の粒子が混ぜられていることから、表面に位置する金属粒子により問題なく検出することができる。これにより、透明性と、検出性を両立した遊技球とすることができる。この場合、遊技球により光が遮蔽される度合いを低減することができるので、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の照射範囲に遊技球が位置される場合において遊技球の反射により光が反射される程度を低減することができ、遊技球の透明部分を透過した光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達可能とすることができる。

【１７８７９】

また、例えば、遊技球を通常の大きさ（直径１１［ｍｍ］）よりも小さく構成し（例えば、１［ｍｍ］）、入賞検出センサＡＳＣ６４のサイズも遊技球の大きさに合わせた大きさとする（サイズを小さくする）一方で、その他の構成については元の大きさで構成する場合、遊技球の大きさが発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を遮蔽可能なほどには大きくないので、遊技球の流下の影響で光が遮蔽され、光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達されないという状況が生じないようにすることができる。これにより、遊技球の流下に関わらず、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に常時光が到達される構成とすることもできる。このように、遊技球を、パチンコ機Ａ１０の演出に最適化した態様で構成することができる。

【１７８８０】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、遊技領域を流下する遊技媒体として遊技球を利用する場合を説明したが、必ずしもこれに限

られるものではない。例えば、コインやビーズ、円柱形状部材であっても、自然と転がる形状となっているので問題なく遊技媒体として利用できる。

【１７８８１】

また、周囲が円形（球形状）となっているものに限定されるものではなく、釘によって姿勢を変化されながら下方へ流下可能な形状であれば、様々な形状の部材を利用できる。例えば、遊技領域の前後幅よりも若干前後幅の短い板状部材であって板面方向視で正５角形の形状に形成される部材や、星形状に形成される部材を遊技媒体として利用しても良い。

【１７８８２】

また、遊技領域を左右に変位しながら流下する場合に限らず、遊技媒体が一直線に変位するように流下する構成としても良い。この場合、釘による左右振分を必要とせず、遊技領域の構成を単純化することができる。

【１７８８３】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）がＬＥＤ等から構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）は、白色ＬＥＤでも良いし、３色ＬＥＤでも良いし、アセチレンランプでも良いし、白熱電球でも良いし、蛍光灯でも良いし、アーク灯でも良いし、無電極放電灯でも良いし、ＨＩＤランプでも良いし、低圧放電灯でも良いし、冷陰極型蛍光管でも良いし、外部電極型蛍光管でも良いし、エレクトロルミネセンスライトでも良いし、レーザー光線でも良いし、放射光でも良い。

【１７８８４】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）は一定で維持される場合（基本発光制御）を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１を介する制御により状況に応じて変更されるように構成しても良い。光の明るさ（照射態様）の変更は、モーター音等の異音の発生が生じるものでもなく、また、変更幅を小刻みとすることができるため、変更が実行されたことを遊技者に意識させないように構成することが可能となる。

【１７８８５】

例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が、開閉板Ａ６５１が開閉動作されない通常状態と、小当たり遊技の態様で動作される状態と、大当たり遊技状態とで、変化可能に構成されても良い（変化発光制御）。この場合において、異なる状態に対応して発光態様も異なる必要があるというものではなく、任意に制御が可能とされる。

【１７８８６】

また、例えば、通常状態における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が一定ではなく、定期的または不定期（ランダム）に明から暗へ、暗から明へ、徐々に変化される態様で変化されるようにしても良い（ループ発光制御）。これにより、光の明るさが一定である場合に比較して、視認される光の態様に変化を与えることができ、光の演出効果を向上させることができる。

【１７８８７】

例えば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１を介する制御により、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）を、後側導光板Ａ１５６９４に入射される中心軸ＡＬＣＣの光の明るさは透明板Ａ１５６９２を介して視認可能とされる一方で、前側導光板Ａ１５６９３に入射される光ＡＬＣ２の明るさは透明板Ａ１５６９２を介して視認されない程度の明るさ（片側非視認態様、基本発光制御よりも暗い発光状態）となるように制御するようにしても良い。

【１７８８８】

なお、片側非視認態様は、独立した発光状態である必要はなく、変化発光制御や、ループ発光制御において生じ得る明るさの状態の一態様であっても良い。即ち、変化発光制御や、ループ発光制御においても、その変化の過程（明るさの弱い状態）で、一時的に片側非視認態様となり得る。

【１７８８９】

また、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）は、上述の基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御および片側非視認態様が、状況に応じて切り替えられるように構成してもよい。これにより、発光演出がワンパターンとなることを防ぎ、発光演出の演出効果の向上を図ることができる。

【１７８９０】

片側非視認態様とされる場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となり前側導光板Ａ１５６９３に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が入射しても、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認されることはないため、開閉板Ａ６５１の開閉動作が生じる場合における透明板Ａ１５６９２を介して視認されるのは、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光に限定される。これにより、開閉板Ａ６５１が特定の開閉動作を実行している場合において、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様から、遊技者に好適な操作態様を勘違いさせることを避けることができる。

【１７８９１】

ここで、特定の開閉動作としては、流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定される場合として説明した、小当たり遊技における動作が一例として挙げられる。小当たり遊技の開閉動作は、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる期間の合計が１．８秒に収まっていればよく、退避状態（開放状態）で０．１２秒間維持される態様が１５回繰り返される動作態様としてもよい。

【１７８９２】

且つ、この小当たり遊技の開放動作では、入賞検出センサＡＳＣ６５に規定個数（１０個）の入賞が可能とされることが好ましいとされることが多いため、発射間隔（最短０．６秒）で１０球を発射させるために必要となる６．０秒以上の動作期間が要求されるものであり、必然的に、繰り返される開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）の間における開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）が、退避状態（開放状態）とされる期間よりも長くなる。

【１７８９３】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる期間は、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する場合に球が右端から左端まで渡り切る（零れる）ことを避けられる期間であればよく、開閉板Ａ６５１であれば１．０秒間でもよい。この場合、小当たり遊技の開閉動作は最長で１５．８秒（＝（０．１２＋１）×１４＋０．１２、即ち、１回目の開放開始から１５回目の開放終了までの期間）となるため、開閉板Ａ６５１が開閉動作を開始したことに気づかずに発射開始が遅れたとしても、規定個数（１０個）の球を入賞させ易い期間として設定することができる。

【１７８９４】

開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる期間よりも開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる期間の方が長くされるため、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様が開閉板Ａ６５１の動作と純粋に対応して切り替えられると、それを視認した遊技者は、開閉板Ａ６５１が主に張出状態（閉鎖状態）とされ、特定入賞口Ｈ６５への入賞が期待できない期間であると勘違いし、発射操作を実行しない可能性があり、遊技者の不利益につながる。

【１７８９５】

これに対し、開閉板Ａ６５１の開閉動作が生じる場合における透明板Ａ１５６９２を介した視認態様が、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光に限定されることにより、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様から開閉板Ａ６５

１が主に張出状態（閉鎖状態）とされるとの勘違いが生じることを避けることができる。
【１７８９６】
特に、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）が短時間であれば、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光の残像が後側導光板Ａ１５６９４への光の入射がされていない状態でも残り、その残像が消える前に再び開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、後側導光板Ａ１５６９４に光が入射されるため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされている場合にも後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認可能とされ、当該光を継続して視認させることができる。
【１７８９７】
これにより、普段は開閉板Ａ６５１の動作態様と関連して視認態様が切り替わる透明板Ａ１５６９２を通した視認態様について、開閉板Ａ６５１の動作態様とずれた態様で視認させることができる。簡潔にいえば、開閉板Ａ６５１が実際には退避状態（開放状態）が０．１２秒間維持される態様が１５回繰り返される動作態様で動作しているのに、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様は、開閉板Ａ６５１が最長１５．８秒間で退避状態（開放状態）に維持されているように視認され、あたかもラウンド遊技が実行されているかのように遊技者に感じさせることができるので、透明板Ａ１５６９２に注目している遊技者に対して特定入賞口Ａ６５ａへ向けた球の発射を促すことができる。
【１７８９８】
これにより、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）に対応する前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認された場合に条件反射的に球の発射操作を停止するような遊技者に対して、不利益が生じること（特定入賞口Ｈ６５への入賞が想定される期間であるにも関わらず、球の発射をせずに、得られたはずの賞球を逃すこと）を防止することができる。
【１７８９９】
発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を片側非視認態様に制御する場合において、いつ発光態様を他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）から片側非視認態様に変化させ、いつ片側非視認態様から他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）に変化させる（戻す）かは、種々の態様が例示される。
【１７９００】
例えば、他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）から片側非視認態様に変化させるタイミングは、小当たり遊技における開放動作の開始時でも良いし、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機とする抽選の結果が小当たりであると判定された時点でも良い。
【１７９０１】
また、当該タイミングは、小当たり遊技における開放動作が開始されてから、何度か開閉板Ａ６５１の開閉が繰り返された後でも良い。即ち、小当たり遊技における開放動作の開始から３秒経過した時点で片側非視認態様とする場合、当該３秒間においては、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様は、開閉板Ａ６５１の動作態様に対応して各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光で切り替えられることから、それを視認した遊技者にとっては、これが流下領域ＡＲ６５への多量の球の流入が想定される小当たり遊技なのか、小当たりＡや小当たりＢとして説明した開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても多量の球の入球にはつながらない小当たり遊技なのか、判別し難い。そのため、球の発射をためらわせることができる。
【１７９０２】
そこから、小当たり遊技における開放動作の開始から３秒経過して片側非視認態様とされると、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様が後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光で維持されることから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持されていると遊技者に感じさせることができ、遊技者は特定入賞口Ａ６５ａへ向けた球の発射を迷いなく実行することができる。

【１７９０３】
これにより、開閉板Ａ６５１の小当たり遊技における開放動作の開始時と、遊技者が迷いなく球を発射開始する時点とを、敢えてずらす（遅らせる）ことができる。これにより、例えば、小当たり遊技の開放動作の開始から１２秒経過後に片側非視認態様に切り替える場合（小当たり遊技の継続時間の終点までが、球を０．６秒間隔で１０球発射するために必要な６秒未満である場合）等、小当たり遊技の継続時間内に規定個数の入賞を生じさせない場合を構成することも可能となるため、開閉板Ａ６５１の動作態様が変わらない場合でも、遊技者が獲得する賞球個数の多少が生じる場合を構成することができる。
【１７９０４】
また、例えば、片側非視認態様から他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）に変化させるタイミングは、規定個数の入賞により小当たり動作が終了した時でも良いし、小当たり遊技における開放動作の最大継続時間（例えば、上述の１５．８秒）としても良い。後者の場合、小当たり動作の終了後に、その小当たり動作中の特定入賞口Ｈ６５ａへの入賞に基づく大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技の開始を小当たり遊技の開始から１５．８秒経過後に設定させることで、大当たり遊技中における開閉板Ａ６５１の開閉動作時には、開閉板Ａ６５１の状態に対応して前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光または後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が透明板Ａ１５６９２を介して視認されるように構成することができる。
【１７９０５】
また、例えば、片側非視認態様から他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）に変化させるタイミングは、入賞個数が規定個数に近くなり（例えば、７球目の入賞が検出され）小当たり動作の終了が近づいた時でも良いし、小当たり遊技における開放動作の最大継続時間（例えば、上述の１５．８秒）が近づいた時（例えば、小当たり遊技の開始から１０秒が経過した時）としても良い。この場合、小当たり遊技の終了前から、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を視認させることができるので、形状Ａ１５６９３ａに光を視認した遊技者に対して、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態に切り替えられるタイミングが近いことを把握させることができる。
【１７９０６】
このように小当たり動作において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の明るさを変化させる制御を搭載する場合、光の明るさの変化が生じるタイミングが開閉板Ａ６５１の動作開始時よりも早いと、光の明るさの変化を視認した遊技者が小当たり動作の発生を予測できてしまい、本来の遊技性と反する（小当たり動作の発生を報知する前に把握される）可能性があり、光の明るさの変化を生じさせるタイミングが開閉板Ａ６５１の動作開始と同時か、動作開始後に制限される結果を招く。
【１７９０７】
これに対して、通常状態における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が定期的または不定期（ランダム）に変化される態様（ループ発光制御）で制御される場合、小当たり遊技に対応して片側非視認態様に変化したのか、不定期（ランダム）に変化される態様の一部として片側非視認態様に変化したのか、判別できなくすることができる。即ち、小当たり遊技に対応して片側非視認態様に変化していたとしても、その変化を通常時の発光態様の変化でカモフラージュすることができるので、光の明るさの変化を生じさせるタイミングが制限される事態を避けることができ、任意のタイミング（例えば、開閉板Ａ６５１の開閉動作が開始されるよりも早いタイミング）で発光態様を変化させるように制御することができる。
【１７９０８】
なお、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の発光態様を片側非視認態様とする制御に代わって、前側切替部材Ａ１５６９５を変位させ開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御を実行しても良い。当該制御における前側切替部材Ａ１５６９５の動作タイミングについても、片側非視認態様についての切り替えタイミングとして上述した態様を流

用することが可能である。この場合であっても、前側導光板Ａ１５６９３への発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の入射を防止することができ、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が透明板Ａ１５６９２を介して視認されることを避けることができ、上述したのと同様の効果を生じさせることができる。

【１７９０９】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、正面視で開閉板Ａ６５１の下方側の領域にマジックミラーとして作用するよう薄く形成される反射膜Ａ１３６３８が形成される場合を説明したが、当該反射膜Ａ１３６３８を他の実施形態におけるカバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０に形成することも可能である。また、その形成位置は、開閉板Ａ６５１の下方側の領域に限定されるものではなく、カバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の前面全体に形成するようにしても良い。

【１７９１０】

少なくとも発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０までの間に亘って反射膜Ａ１３６３８を形成することで、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光がカバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１，Ａ１４６３１を透過する（流下領域ＡＲ６５側から手前側へ透過する）割合を減少させることができ、流下領域ＡＲ６５内を進行する光の減衰を抑えることができるので、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が暗い場合であっても、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０へ進行する光の光量を確保することが可能となる。

【１７９１１】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が（カバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の手前側における明るさよりも）暗い場合（例えば、片側非視認態様）、反射膜Ａ１３６３８が鏡のように視認され、流下領域ＡＲ６５を見え難くすることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の状態の判別のために遊技者が流下領域ＡＲ６５を視認していた場合、その遊技者の視線を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０側に移行させることができる。

【１７９１２】

一方、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が（カバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の手前側における明るさよりも）明るい場合、反射膜Ａ１３６３８はガラスのように透明に視認され、流下領域ＡＲ６５の視認性は確保される。このように、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が十分に明るい場合には、光と共に流下領域ＡＲ６５を視認させることで、流下領域ＡＲ６５内を流下する球を利用した演出（例えば、光を反射させることを利用した演出）の演出効果を向上させることができる。

【１７９１３】

即ち、片側非視認態様を利用する状況としては、上述の通り、開閉板Ａ６５１の開閉動作の態様が球の入球を想定している場合なのか否かが遊技者目線で把握し難い可能性がある小当たり遊技の実行時が想定されるところ、表示装置Ａ１５６９０の視認態様を変更したとしても、開閉板Ａ６５１を遊技者が直接視認した場合には、球の入球を想定している場合なのか否かが遊技者目線で把握し難いという状況は依然として生じ得る。この状況を解消する一つの手段は開閉板Ａ６５１を視認できなくすることであり、その具体的な方法として反射膜Ａ１３６３８を利用する態様を説明した。

【１７９１４】

開閉板Ａ６５１を視認できなくする手法は、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５を視認できなくても遊技者に損がない場合には遊技者の不満にはつながらないが、例えば、大当たり遊技においてラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）が採用され得る場合のように、打ちっぱなしでは球損（即ち、張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１の上面を右端から左端へ通過して流下領域ＡＲ６５に流入しない球）が生じる場合には、遊技者は、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５の状況を確認して、球の発射を停止するタイミングや再開するタイミングを調整する場合があり、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５

を視認できないと遊技者が不満に思う場合がある。
【１７９１５】
上述のように反射膜Ａ１３６３８を利用した態様であれば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を明るくすれば、反射膜Ａ１３６３８はガラスのように透明に視認され、流下領域ＡＲ６５の視認性は確保されるため、遊技者が開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５を視認できないと不満が生じる可能性がある状況においては、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が明るい態様で制御することで、反射膜Ａ１３６３８を介した視認態様を状況に合わせたものとすることができ、遊技者の不満を解消することができる。
【１７９１６】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、後側導光板Ａ１５６９４に中心軸ＡＬＣＣの光が照射されるように発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の前後位置が設定され、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が第１電飾基盤Ａ６６０の板状部の前方側に位置されることで光ＡＬＣ２が前方側に張り出した開閉板Ａ６５１の前端部に届く場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。
【１７９１７】
例えば、開閉板Ａ６５１に照射され進行方向が変化されて前側導光板Ａ１５６９３に入射されるのが中心軸ＡＬＣＣの光となるように発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の前後位置が設定され、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が第１電飾基盤Ａ６６０の板状部の後方側に位置されることで光ＡＬＣ２が後方側に寄る方向で進行し、後側導光板Ａ１５６９４に入射されるように構成しても良い。
【１７９１８】
この場合、前側導光板Ａ１５６９３に入射される光の方が、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光よりも明るくされる。そのため、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光は明るい上に遊技者に近い位置（前側位置）で視認されることから明るさが際立ち、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光は暗い上に遊技者から遠い位置（後側位置）で視認されることから暗さが際立つため、透明板Ａ１５６９２を通して視認される形状が切り替わったことを明るさの違いから把握させやすくすることができる。また、前側導光板Ａ１５６９３に入射される光を照射するＬＥＤと、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光を照射するＬＥＤとを、別々のＬＥＤ（別位置に配置されるＬＥＤ）から構成しても良い。この場合、それぞれのＬＥＤの発光強度を別々に制御すればよいので、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で視認される光の態様を調整することが容易となる。
【１７９１９】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、大当たり遊技における発光部Ａ６６１の発光態様について、点灯状態が継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ａ６６１の発光態様は、所定条件の成立により発光態様が切り替わる態様でも良いし、点滅が継続される態様でも良い。
【１７９２０】
所定条件の成立としては、例えば、ラウンド間インターバルとラウンドとの切り替えや、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球の検出が想定され、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球の検出により点灯（消灯）状態が消灯（点灯）状態に切り替えられたり、発光強度が強く（弱く）なるように切り替えられたりしても良い。
【１７９２１】
また、点滅が継続される態様において所定条件が成立した場合に、その点滅の態様が変化されるようにしても良い。点滅の態様の変化としては、点滅の切り替えのテンポの変化（例えば、高速化、低速化）や、パターンの変化（例えば、点滅の長さが一定間隔であったものを、点灯長さが消灯長さの２倍となるパターンに変化させる）でも良い。
【１７９２２】

この場合、発光部Ａ６６１の発光態様または照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化により、入球の状況を把握させることができる。

【１７９２３】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第３発光部Ａ６６４の発光態様が特定入賞口Ｈ６５ａへの入球に関連して変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１７９２４】

例えば、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球態様に関わらず発光例１の発光態様となるように制御しても良い。この場合、第３発光部Ａ６６４の光が白色で視認される間は、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされるまでに余裕があることが把握でき、遊技者は余裕をもって球を発射させることができる。

【１７９２５】

また、例えば、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球に基づく発光態様は発光例２で変化するように制御する一方で、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が無かった場合には白色の光での発光が継続されるよう制御しても良い（発光例１の変化は生じないように制御しても良い）。この場合、発光色により特定入賞口Ｈ６５ａへの入球個数をある程度把握することができるので、発光例１のように時間経過でも発光色が変化する場合に、発光色の変化が入球個数の条件の成立により生じたと勘違いして、遊技者が球の発射を抑えてしまう事態を避けることができる。

【１７９２６】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される場合として、入賞検出センサＡＳＣ６５で入球が検出された場合に、光を１０［ｍｓｅｃ］だけ消灯させるように制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光を２００［ｍｓｅｃ］だけ消灯させるようにしてもいい。この場合、流下領域ＡＲ６５を流下している球が直接的に光を遮蔽した場合と同様の変化を生じさせることができるため、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０へ光を入射させるＬＥＤの配置位置として、光の経路が流下領域ＡＲ６５内を通らない態様を採用（又は追加）しても良くなる。

【１７９２７】

また、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される場合として、入賞検出センサＡＳＣ６５で入球が検出された場合に発光色を変える場合として、ラウンド遊技において５球目の入球タイミングで発光色を変化させると説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。発光色を変化させるタイミングは任意に設定可能であり、例えば、１球目の入球タイミングで発光色を変化させても良いし、入球検出の度に発光色を順に変化させても良いし、特定の入球個数目の検出で発光色を変化させても良いし、確率で、発光色が変化するように制御しても良い。

【１７９２８】

ここで、球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された場合に、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される制御とする場合、開閉板Ａ６５１の上面に位置する球が入賞検出センサＡＳＣ６５の鉛直上方位置に近いほど、球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出されるまでの期間が短くなる。当該球は、開閉板Ａ６５１の開放状態への動作タイミングがもう少し遅かったら開閉板Ａ６５１の左端から零れてアウト球となる可能性があった球として遊技者に認識されるため、開閉板Ａ６５１が開放状態とされた直後に第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化された場合には、最速で球が入賞検出センサＡＳＣ６５に流入したことの喜びと、間一髪で球がアウト球とはならなかったことの喜びという、二重の喜びを遊技者に感じさせることができる。

【１７９２９】

また、上述の態様に代えて（又は加えて）、球が入賞検出センサＡＳＣ６４で検出された場合に、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される制御とするようにしても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の閉鎖状態（張出状態）において開閉板Ａ６５１上を遊技球が左

方へ通過したことが、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様から把握できた場合であっても、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となった後で透明板Ａ１５６９２を介した光の視認態様が変化された場合に、開閉板Ａ６５１上を左方へ通過した球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入賞した場合を想起することができ、球損の個数を遊技者に分かり難くすることができる。即ち、開閉板Ａ６５１上を左方へ通過した球のいくつかは入賞検出センサＡＳＣ６４に入賞したと感じさせることで、左方へ通過したすべての球がアウト球となった場合に比べれば良い状況であると感じさせることができ、遊技を継続させることができる。

【１７９３０】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第３発光部Ａ６６４が開閉板Ａ６５１の右下側に配置され、開閉板Ａ６５１の左上方向に進行する光が正面視で開閉板Ａ６５１の左上側に位置する照射領域ＡＲ６３１に到達し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１７９３１】

例えば、流下領域ＡＲ６５の下方側に上側へ向けて発光する発光部を配設しても良いし、流下領域ＡＲ６５の後方側に前方かつ斜め上方向へ向けて発光する発光部を配設しても良い。この場合においても、発光部からの光を開閉板Ａ６５１の先端部に当てることが可能であり、正面視で開閉板Ａ６５１の上側に照射領域を形成させることができ、照射領域における視認態様の変化によって開閉板Ａ６５１の状態や開閉板Ａ６５１の近傍を流下する球の有無について把握させることができる。

【１７９３２】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が右下から左上へ斜めに進行する場合、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が遮られる態様として、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球により遮られる場合（オーバー入賞）と、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球により遮られる場合とが想定されるが、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってからすぐに光を遮ることになる一方で、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってから若干の時間を空けて光を遮ることになることから、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となってから光が遮られるまでの期間を、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球により光が遮蔽されたのか、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球により光が遮蔽されたのかの目安とすることができる場合を説明した。

【１７９３３】

これに対し、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が真下から上方へ進行する態様の場合（特に、中心軸ＡＬＣＣの進行方向が、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の上面や、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の下面と対向配置される主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面と、直角に交差する場合）、上述の目安とするという作用は失われるものの、球により光が遮蔽される期間を短縮することができ、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が到達される位置に配設される表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０における視認態様が変化される（光が到達しない場合の視認態様に変化される）期間を短縮することができ、視認態様の変化から光を遮蔽した球の個数を正確に把握することが容易となる。

【１７９３４】

なお、受光素子Ａ６３８ｂや開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの配設位置は本体の右側部に限定されるものではなく、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の進行方向、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０への到達する際の光の進行方向に合わせて変更可能である。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の進行方向が上下方向上向きである場合には、受光素子Ａ６３８ｂや開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを本体の下側部に設けることで、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０までの光の経路を最短とすることができる。

【１７９３５】

上述の発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が真下から上方へ進行する態様の場合には、開閉板Ａ６５１の上面の形状と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面の形状とを異ならせることで、光を遮蔽した球が開閉板Ａ６５１の上面側を流下しているか、下面側を流下しているかの把握に役立つ場合がある。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が通過する左右位置において開閉板Ａ６５１の傾斜角度が緩くなる（即ち、開閉板Ａ６５１の正面視の形状が中心の角度が鈍角のＶ字形状とされる）ように構成した場合、開閉板Ａ６５１上で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を遮蔽する球は、開閉板Ａ６５１の形状により流下速度が減速される一方で、開閉板Ａ６５１の下面側を流下する球はそのような減速の作用が生じないことから、光が遮蔽される期間に長短の違いが生じ、光が遮蔽される期間が長い場合には開閉板Ａ６５１の上面側を流下している球の作用であり、光が遮蔽される期間が短い場合には開閉板Ａ６５１の下面側を流下している球の作用であるという目安として把握させることができる。

【１７９３６】

なお、開閉板Ａ６５１の上面の形状と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面の形状とが同じであっても（例えば、両方とも平面）、これらが非平行（傾斜角度違い）とされることで、開閉板Ａ６５１上を転動する球の流速と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面を転動する球の流速とを異ならせることができるため、形状を異ならせた場合と同様に、光を遮蔽している球が開閉板Ａ６５１の上下どちらの位置を流下しているかの目安とすることができる。なお、開閉板Ａ６５１の上面の形状と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面の形状とを異ならせる設計（又は、非平行とする設計）は、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の進行方向と関係なく採用しても良い。

【１７９３７】

また、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）は、光が略左右方向（若干傾斜した方向）に進行する態様（特に、中心軸ＡＬＣＣの進行方向が、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の下面と、当該開閉板Ａ６５１の下面と対向配置される主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面との間における球の流下軌跡内を通過する方向とされる態様）としても良い。この場合は、例えば、開閉板Ａ６５１の右端から、張出状態において光が照射される位置としての延設部を下方に延設することで（正面視略Ｌ字（又は反Ｌ字）形状）、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では当該延設部に光が照射されず、張出状態（閉鎖状態）では当該延設部に光が照射され、進行方向が変化される構成とすることができる。

【１７９３８】

開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ当該延設部に照射されなかった場合の中心軸ＡＬＣＣの光が後側導光板Ａ１５６９４に入射し、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ当該延設部に照射され進行方向が変化された光ＡＬＣ２が前側導光板Ａ１５６９３に入射する態様で、表示装置Ａ１５６９０を配設すれば、開閉板Ａ６５１の状態の変化に対応させて、透明板Ａ１５６９２を通して視認される視認態様を変化させることができる。

【１７９３９】

この場合、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面上に球がある状況では常に球により光が遮蔽され、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が到達される位置に配設される表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０における視認態様が変化される（光が到達しない場合の視認態様に変化される）期間が長期化される。この場合、視認態様の変化から球の個数を正確に把握することは難しいが、流下領域ＡＲ６５における球の位置に関わらず視認態様が変化されるため、流下領域ＡＲ６５に球が流入したことについて最速で知覚することができる。また、流下領域ＡＲ６５から全ての球が排出された時点で視認態様が変化される（戻る）ため、前側導光板Ａ１５６９３に光が入射可能な状況においてラウンド遊技が終了したにも関わらず、前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａが視認されない場合には流下領域ＡＲ６５に球が残っている場合が想定され、遊技者のオーバー入賞に対する期待感を高めることができる。

【１７９４０】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第１領域ＡＲ６３１ａに「正方形」の図形の刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「菱形」の図形の刻印がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１領域ＡＲ６３１ａに「閉鎖」との刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「開放」との刻印がされでも良い。また、第１領域ＡＲ６３１ａに「確変」との刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「時短？」との刻印をすることで、照射領域ＡＲ６３１を視認した場合に大当たり遊技終了後の遊技状態を示唆するように構成しても良い。
【１７９４１】
例えば、大当たり遊技終了後に確変となる大当たり種別では大当たり遊技におけるラウンド間インターバルがラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）で制御される一方、大当たり遊技終了後に時短となる大当たり種別では大当たり遊技におけるラウンド間インターバルが短時間（０．５秒）で制御されるようにすることで、第１領域ＡＲ６３１ａが明るく視認される時間の長さを変化させ、その変化によって大当たり遊技終了後の遊技状態が示唆されることから、照射領域ＡＲ６３１に対する注目力を向上させることができる。
【１７９４２】
なお、照射領域ＡＲ６３１の態様が、第１３３実施形態と、その他の実施形態とで異なるが、これらは相反するものではなく、互いに流用が可能に構成される。また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０についても、それぞれ記載された第１３３実施形態や第１３９実施形態に専用のものではなく、他の実施形態で採用することは何ら制限されるものではない。
【１７９４３】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、後側導光板Ａ１５６９４において「開放」との文字が形成される位置に「閉鎖」との文字を形成し、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に収まる各位置において「開放」との文字をそれぞれ形成することも可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側導光板Ａ１５６９３も後側導光板Ａ１５６９４と同様の範囲に高さ範囲ＡＨ１～ＡＨ３が設定され、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４における高さ範囲ＡＨ１の同様の位置に「開放」との文字が視認可能となる形状でそれぞれ加工が施され、高さ範囲ＡＨ２の同様の位置に「閉鎖」との文字が視認可能となる形状でそれぞれ加工が施され、高さ範囲ＡＨ３には「開放」との文字も「閉鎖」との文字も視認されない形状で構成されるようにしても良い。
【１７９４４】
この場合において、前側切替部材Ａ１５６９５の配置箇所にも、後側切替部材Ａ１５６９６を配置させることで、前側導光板Ａ１５６９３に対する光の入射についても、高さ範囲ＡＨ１～ＡＨ３のいずれかの範囲に限定した態様が可能となる。
【１７９４５】
この場合、高さ範囲ＡＨ１に光が入射される場合には「開放」との文字が光により描かれる一方で、高さ範囲ＡＨ２に光が入射される場合には「閉鎖」との文字が光により描かれる。そのため、前後一対で配置される後側切替部材Ａ１５６９６を変位させることにより、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射が高さ範囲ＡＨ１に限定されるようにすることで、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を開閉板Ａ６５１の状態に関わらず「開放」との文字とすることができるし、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射が高さ範囲ＡＨ２に限定されるようにすることで、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を開閉板Ａ６５１の状態に関わらず「閉鎖」との文字とすることができる。
【１７９４６】
例えば、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル期間が、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）で統一されている場合には、ラウンド間インターバル期間におい

て遊技球が開閉板Ａ６５１上に到達する場合の球損が生じ難い構成となっているため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるタイミングに合わせて球の発射を停止させることによる利点は少ない。そこで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となっても敢えて「閉鎖」ではなく「開放」との文字を視認させることで、球の発射の停止を促すことを避けることができ、遊技者に「打ちっぱなし」の発射態様を維持させることができ、遊技ストレスの低減を図ることができる。

【１７９４７】

なお、前側切替部材Ａ１５６９５を変位させ開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御を実行することによっても、同様の効果を生じさせることができる。例えば、１ラウンド目のラウンド遊技中に開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御により、以降のラウンド間インターバル期間において前側導光板Ａ１５６９３に光が入射されなくなることで、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射による視認態様が目に残るためである。この作用は、上述した片側非視認態様でも同様に生じるが、開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御の利点の一つは、発光強度が限定されないことにある。即ち、大当たり遊技直前における小当たり遊技中ならばまだしも、その小当たり遊技において特定入賞口Ｈ６５で入賞が検出されたことに基づいて大当たり遊技が開始される場合もあり、大当たり遊技では発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を最大限明るく発光させて遊技者の興趣の向上を図りたいところ、片側非視認態様ではこれが制限されるため、設計の自由度が下がる。一方で、前側切替部材Ａ１５６９５を変位させ開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の明るさが制限されることがないため、大当たり遊技において最大限明るく発光させて遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１７９４８】

また、例えば、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル期間が、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）の場合には、ラウンド間インターバル期間において遊技球が開閉板Ａ６５１上に到達する場合の球損が生じ得るため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるタイミングに合わせて球の発射を停止させることによる利点がある。そこで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合には「閉鎖」との文字を視認させることで、球の発射の停止を促すことができ、集中した状態で遊技を行わせることができる。

【１７９４９】

なお、光の入射態様は、大当たり遊技中において常に同じ状態としても良いし、途中で変化されるように構成しても良い。例えば、残りのラウンド遊技が少なくなったタイミング（例えば、残り３ラウンドで終了のタイミング）において、前側導光板Ａ１５６９３には高さ範囲ＡＨ１ではなく高さ範囲ＡＨ２において光が入射されるように、前後一対で配置される後側切替部材Ａ１５６９６の少なくとも一方を変位させることにより、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様が「閉鎖」に切り替えられるようにすることができる。

【１７９５０】

これにより、遊技者に対して、大当たり遊技がもうすぐ終了することを報知することができ、これを視認した遊技者は、大当たり遊技の終了に合わせて遊技球の発射を停止させることで損球を発生させないようにするための準備を行うことが可能となる。

【１７９５１】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様が「閉鎖」に切り替えられるようにすることは、大当たりＢの場合において、ラウンド遊技の進行中における特定のタイミング（７球目の入賞時）において開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖される場合に、特に必要となる。後側導光板Ａ１５６９４に形成される形状の光が視認され続ける間において瞬間的に前側導光板Ａ１５６９３に形成される形状の光が視認されるタイミングが生じるという違いにより、大当たり種別について判別することが可能とされるためである。

【１７９５２】
少なくとも、ラウンド遊技の進行中における特定のタイミング（７球目の入賞時）においては前側切替部材Ａ１５６９５を開口部Ａ１５６９１ｂから退避する位置に位置させることで（最も容易には、ラウンド遊技において開口部Ａ１５６９１ｂから退避する位置に維持させることで）、開閉板Ａ６５１が動作される大当たり遊技の大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）について透明板Ａ１５６９２を通した視認態様により把握が可能となり、遊技者の注目力の向上を図ることができる。
【１７９５３】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１及びカバー部材Ａ６３０に光を照射可能な発光部Ａ６６１が可変入賞装置Ａ６５に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ１４の電飾部Ｐ３１から後方側へ照射され、ガラスユニットＨ１６を通過して可変入賞装置Ａ６５に到達する光が、開閉板Ａ６５１及びカバー部材Ａ６３０に照射されるようにしても良い。
【１７９５４】
可変入賞装置Ａ６５に発光部Ａ６６１が配設される場合のように、ガラスユニットＨ１６よりも後方側からの光照射の場合、光の照射態様が、正面枠Ｐ１４よりも前方側の領域における物体の動きの影響（例えば、遊技者により光が遮られる影響）を受け難いため、開閉板Ａ６５１と発光部Ａ６６１の光との対応関係を良好に保ち易くすることができる。一方で、発光部Ａ６６１の配設位置が限定されるため、設計自由度が低くなる場合がある。
【１７９５５】
これに対し、電飾部Ｐ３１に例示されるように、正面枠Ｐ１４の前方側の領域に光源を配置する場合には、光源を配設させる領域が限定されず、設計自由度を向上させることができる。
【１７９５６】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が開閉板Ａ６５１に完全に遮られる（反射される）のではなく、一部は表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０側に通過して、入射され、遊技者に視認される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【１７９５７】
例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が、遊技者目線において、開閉板Ａ６５１に完全に遮られ（反射され）ることで、開閉板Ａ６５１の遊技者目線の手前側（上方側）において遊技者に視認されないように構成しても良い。
【１７９５８】
この場合において、開閉板Ａ６５１にＬＥＤ等から構成される発光部を配設し、その発光部の光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射されるよう構成することで、その発光部の光を遊技者に視認させることができる。例えば、開閉板Ａ６５１に配設された発光部が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合にその発光部からの光が開口部Ａ１５６９１ｂに入射される態様で配設されることで、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合は発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射され、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合は開閉板Ａ６５１の発光部の光が前側導光板Ａ１５６９３に入射される構成とすることができる。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を開口部Ａ１５６９１ｂに導いて利用する場合に比較して、入射させる光の強度の自由度を向上させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の変位に基づく透明板Ａ１５６９２を介した視認態様の変化を生じさせることができる。
【１７９５９】
また、この場合において、例えば、開閉板Ａ６５１に配設された発光部が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合にその発光部からの光が開口部Ａ１５６９１ｃ

に入射される態様で配設されることで、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合は発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射され、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合は開閉板Ａ６５１の発光部の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射される構成とすることができる。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が開口部Ａ１５６９１ｃに入射されない一方で開閉板Ａ６５１の発光部の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射され、開閉板Ａ６５１の発光部の光が開口部Ａ１５６９１ｂに入射されない一方で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が前側導光板Ａ１５６９３に入射される。このようにして、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の双方に光を入射させる状況を構成可能であって、光を入射させる態様の自由度を向上させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の変位に基づく透明板Ａ１５６９２を介した視認態様の変化を生じさせることができる。

【１７９６０】

なお、このままでは各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４とも発光され、どちらが光っているのかの判別が困難となるが、視認させたい態様に応じて、前側切替部材Ａ１５６９５や後側切替部材Ａ１５６９６を動作制御することで、いずれかの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４における表示を視認させるように構成することができる。

【１７９６１】

また、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に入射される光源が共通である場合と異なり、消灯により光の入射を中断する場合に、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４双方ではなく、いずれかを選択した制御とすることができる。これにより、光を入射させる態様の自由度を向上させることができる。

【１７９６２】

また、光透過性の開閉板Ａ１１６５１と、不透明の材料から形成される疑似開閉板Ａ１１６５３とを利用する場合において、疑似開閉板Ａ１１６５３側に発光部を設けることで、これらが一体で動作する場合において、当該発光部の光を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射させることもできるし、疑似開閉板Ａ１１６５３は退避状態（開放状態）とされ、開閉板Ａ１１６５１のみが張出状態（閉鎖状態）とされた場合において、固定の発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光を入射させることもできる。

【１７９６３】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１の上下方向の一方の側（上側）に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が配設され、他方の側（下側）に発光部Ａ６６１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１に対して表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が下側に配設され、発光部Ａ６６１が上側に配設されるようにして、光を下方向きに照射させるようにしても良い。この場合、光源近傍の光が遊技者の目に入り難くすることができるので、眩しさが抑えられる。

【１７９６４】

また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが開閉板Ａ６５１に対して同じ側に配設されるようにしても良い。即ち、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが開閉板Ａ６５１に対する上側または下側に配設されるようにしても良い。即ち、発光部Ａ６６１の光が張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１で反射された場合に到達する位置に第１受光部Ａ６３８ｃや開口部Ａ１５６９１ｂが配設され、発光部Ａ６６１の光が退避状態（開放状態）における開閉板Ａ６５１で反射された場合に到達する位置に第２受光部Ａ６３８ｄや開口部Ａ１５６９１ｃが配設されるように構成することで、表示態様を流用することが可能となる。

【１７９６５】

この場合、開閉板Ａ６５１の両側に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが位置する場合と違い、開閉板Ａ６５１の前方側におけるカバー部材Ａ６３０との間の隙間に光を通す必要がなく、開閉板Ａ６５１で反射させた光を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射させるように構成すれば良いので、設計の自由度を向上させることができる

。即ち、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間の隙間が生じないように構成したり、発光部Ａ６６１の配置をより後方側にしたりすることも可能となる。
【１７９６６】
　また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが開閉板Ａ６５１の下側に配設される場合において、発光部Ａ６６１から照射された光は、開閉板Ａ６５１よりも下側を流下する球による影響は受ける（光が受光素子Ａ６３８ｂに受光されない状態が構成される）一方で、開閉板Ａ６５１の下面で反射された光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射される仕組み上、開閉板Ａ６５１の上面側を流下する球による影響を受けないように構成される。
【１７９６７】
　これにより、開閉板Ａ６５１の下面側を流下する球（オーバー入賞を生じさせる球）が生じた場合には表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が切り替えられる一方（「ＩＮ」と表示される一方）、開閉板Ａ６５１の上面側を流下する球が生じたことによっては表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が切り替えられないように構成することができる。
【１７９６８】
　なお、理解を容易とするために表示部Ａ６３８ａの近傍に受光素子Ａ６３８ｂが配置される場合を説明したが、当然、これらの構成は離間配置するように構成しても良い。即ち、受光素子Ａ６３８ｂと表示部Ａ６３８ａとが離間配置されても良い。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の照射方向（放射状に広がる光の到達範囲）に配置させることが好ましい受光素子Ａ６３８ｂの配置に表示部Ａ６３８ａの配置が限定されることを避けることができ、表示部Ａ６３８ａの位置の自由度を向上させることができる。
【１７９６９】
　例えば、受光素子Ａ６３８ｂを、流下領域ＡＲ６５の近傍（例えば、流下領域ＡＲ６５側に張り出す位置）に配設するようにしても良い。この場合、受光素子Ａ６３８ｂに到達するまでの光の経路を短くすることができ、光の減衰や角度ずれによる受光エラーを避け易くすることができる。
【１７９７０】
　表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１との関係が斜め位置の関係となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視において、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１の真上に位置しても良いし、真下に位置しても良いし、真左に位置しても良いし、真右に位置しても良い。いずれの場合であっても、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と開閉板Ａ６５１とを独立して視認可能であり、一方が他方を隠すという事態が生じないように構成することができる。
【１７９７１】
　上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、照射領域ＡＲ６３１が開閉板Ａ６５１とは正面視で離間した位置に視認される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の先端部や第３発光部Ａ６６４の光が到達する部位の形状を、反射光が開閉板Ａ６５１の前方や流下領域ＡＲ６５の前方に向かうように構成することで、正面視において照射領域ＡＲ６３１（第１領域ＡＲ６３１ａと第２領域ＡＲ６３１ｂとを含む領域）の少なくとも一部が開閉板Ａ６５１と重なったり流下領域ＡＲ６５と重なったりといった構成とすることができる。
【１７９７２】
　この場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化と開閉板Ａ６５１の状態の変化とを同時に視界に入れ易くなり、目線を動かす必要が無いので、遊技負担の低減を図ることができる。特に、開閉板Ａ６５１に反射した光が前方へ向かう場合、正面視において張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の先端部（前端部）を極めて明るく視認させることができ、開閉板Ａ６５１の状態の識別を容易とさせることができる。
【１７９７３】
　これは、ベース部材Ａ６１０の後方側に発光部（ＬＥＤ等）を配置して前方へ光を出射する態様では、開閉板Ａ６５１の先端部に光が届かないために困難な作用であって、第３

発光部Ａ６６４のように発光部の配置を工夫したことで好適に生じた効果である。
【１７９７４】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１の上面を転動する球がカバー部材Ａ６３０側に寄る前後位置に位置することで第３発光部Ａ６６４の光が球に反射する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の上面を転動する球がカバー部材Ａ６３０から離れてベース部材Ａ６１０側に寄る前後位置に位置することで第３発光部Ａ６６４の光が球に反射せずに照射領域ＡＲ６３１に到達するよう構成しても良い。
【１７９７５】
これは、例えば、突出部Ａ６５１ａが開閉板Ａ６５１の先端部に一箇所ではなく、間隔を空けずに複数箇所に配設されることにより、実現可能である。球は突出部Ａ６５１ａにより絶えずベース部材Ａ６１０側に寄せられることとなり、開閉板Ａ６５１の先端部よりもカバー部材Ａ６３０側に移動することが回避される。この場合、インターバルにおいて開閉板Ａ６５１の上面を左方へ通過する球（特定入賞口Ｈ６５ａに流入しない球）によって照射領域ＡＲ６３１の視認態様が変化されることを避けることができ、照射領域ＡＲ６３１の視認態様に変化を生じさせるのは、開閉板Ａ６５１の開閉と、特定入賞口Ｈ６５ａに流入し得る球のみとさせることができるので、照射領域ＡＲ６３１の視認態様から得られる情報をシンプルにすることができ、遊技負担を低減させることができる。
【１７９７６】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１に突出部Ａ６５１ａを設け、球の重みによる開閉板Ａ６５１の前傾変位を生じ難くする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の重みにより開閉板Ａ６５１が前傾変位し得るように構成しても良い。
【１７９７７】
この場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において開閉板Ａ６５１に照射され表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達する光ＡＬＣ２の進行方向が、開閉板Ａ６５１の前傾変位により変化された場合に、表示装置Ａ６３８の第１受光部Ａ６３８ｃや表示装置Ａ１５６９０の開口部Ａ１５６９１ｂに入射されない（位置ずれさせる）ように構成することで、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられた場合に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の視認態様が変化され、遊技者は開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられたことに気づくことができる。
【１７９７８】
この変化は、光が球に反射されることによるものではなく、開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられることにより生じるものであり、開閉板Ａ６５１の左右長さの内のいずれの位置に球があるかに関わらない。これにより、開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられたことに気づいた遊技者は、球が開閉板Ａ６５１の左端から零れる前（球の重みがかけられなくなり表示態様が元に戻る前）に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に変化されれば、開閉板Ａ６５１に重みをかけていた遊技球がそのまま流下領域ＡＲ６５に流入されることから、早急に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）へ変化することを期待するため、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に注目することになる。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行される演出に注目しながら表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０については視界の隅に収めるといった遊技態様で遊技を行う遊技者に対して、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０への注目力を向上させることができる。
【１７９７９】
なお、開閉板Ａ６５１の前傾変位による光ＡＬＣ２の進行方向のずれは、前方側への位置ずれであるため、表示装置Ａ１５６９０の前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に検出部が配設される場合であっても、前側切替部材Ａ１５６９５は退避位置において開口部Ａ１５６９１ｂの後方側に位置するため、進行方向がずれた光ＡＬＣ２が検出部に照射される事態は生じないため、当該検出部と、開閉板Ａ６５１が球の重みにより前傾変位し得る態様とは、問題なく同時に採用することが可能である。

【１７９８０】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態、特に第１３５実施形態）では、照射領域ＡＲ６３１の視認態様が開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）で維持される場合にも変化され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２発光部Ａ６６３からの光照射により、カバー部材Ａ６３０に、矢印ＡＥＤ６５方向視において張出状態（閉鎖状態）の開閉板が視認される態様のホログラムを生じさせるよう構成しても良い。
【１７９８１】
この場合、矢印ＡＥＤ６５方向視でカバー部材Ａ６３０を通して流下領域ＡＲ６５を視認している遊技者に対して、実際には開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）であるにも関わらず、張出状態（閉鎖状態）となっているかのように錯覚させることができ、大当たり遊技において球発射の操作を促すタイミングを第２発光部Ａ６６３の発光の制御によって変化させることができる。
【１７９８２】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、カバー部材Ａ６３０が光透過性の樹脂材料から形成されており、入賞検出センサＡＳＣ６５が視認可能となっている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、非透過性の遮蔽部材が配設されることで、入賞検出センサＡＳＣ６５が視認不能となっていても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４についても同様に視認不能となる。
【１７９８３】
この場合、例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５がどの位置にあるのかを判別できないことから、入賞検出センサＡＳＣ６５における検出を不正に生じさせることで不正の利益を受けようとする不正行為（例えば、「糸付き球」を利用した不正行為）をされ難くすることができる。
【１７９８４】
なお、遮蔽部材としては、種々の態様が例示される。例えば、カバー部材Ａ６３０を非透過性の材料で構成するようにしても良いし、カバー部材Ａ６３０に非透過性の塗料を部分的に塗ることで遮蔽するようにしても良いし、カバー部材Ａ６３０に非透過性のシート部材を貼り付けるようにしても良い。種々の態様から、透過させる範囲と、非透過とさせる範囲とを、任意に選定することが可能とされる。
【１７９８５】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第１電飾基板Ａ６６０及び表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０がカバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１電飾基板Ａ６６０及び表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０がベース部材Ａ６１０側に配設されても良い。この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の配置のためのスペースをカバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０に確保する必要が無いので、カバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０に施すデザインの設計自由度を向上させることができる。
【１７９８６】
また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１よりも下方に配設され、矢印ＡＥＤ６５方向視などの遊技者目線で、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１とは重ならないが、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の少なくとも一部が張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１により隠される場合を構成しても良い。
【１７９８７】
この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示は開閉板Ａ６５１の状態の違いに対応して変化されることは、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１に隠されない場合と同じとしながら、開閉板Ａ６５１の状態の切り替えが、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が視認される場合（開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に相当）と、

表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が少なくとも一部において張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１に隠される場合とで、切り替えられることから、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示を視認していたら表示に重なる位置に開閉板Ａ６５１が張り出してくることをもって状態の切り替えを把握させるという視認態様を実現できる。

【１７９８８】

この場合には、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）において流下領域ＡＲ６５に流入する遊技球により表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が隠される場合が生じ得るため、表示の視認性が低下する可能性があるという問題点が生じ得る。一方で、遊技球により隠される範囲は表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の一部に過ぎないことに加え、遊技球はその場にとどまることはなく、流下により表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と重なる位置から去るため、遊技に支障が生じるほどの問題点となるかどうかは状況による。

【１７９８９】

また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の配置は、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０で説明した位置に限らず、種々の態様が例示される。例えば、開閉板Ａ６５１の上方位置において開閉板Ａ６５１の左右幅よりも長い左右幅の表示を実行可能に構成されても良いし、開閉板Ａ６５１を部分的に囲む態様（例えば、下方側および右方側を囲む態様）の表示を実行可能に構成しても良い。この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示の変化を視認するために注目すれば良い箇所を広範囲に設けることができるので、遊技者の遊技態様を過度に制限することがなく、同じ箇所ばかり注目していないといけない場合に比較して、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。

【１７９９０】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０において表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向が正面側を向く場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。表示方向は想定される遊技の態様に基づいて任意に設定可能であり、例えば、矢印ＡＥＤ６５に対向する方向を向くように、斜め上側に傾斜する表示方向とされても良い。この場合、矢印ＡＥＤ６５の方向視で開閉板Ａ６５１側を視認する遊技者に対して表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を介して視認される表示（形状）の視認性を向上させることができ、更に、矢印ＡＥＤ６５の方向と開閉板Ａ６５１の変位方向が交差することから矢印ＡＥＤ６５の方向視における開閉板Ａ６５１の変位の判別を容易とすることができる。

【１７９９１】

この場合、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を介して視認される表示（形状）と開閉板Ａ６５１とを同時に視界に収めた遊技者に対して、当該表示（形状）と開閉板Ａ６５１の状態変化とが同時に生じていることを視認させやすくすることができ、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を介して視認される表示（形状）と開閉板Ａ６５１との間に関係があることに気づきやすくすることができる。

【１７９９２】

また、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向を変更可能に構成しても良い。この場合において、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により表示方向の調整を実行可能となるように構成すれば、遊技者は、自分の遊技スタイルに合わせて表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向を見易い方向（または敢えて見難い方向）に変更でき、遊技ストレスを低減することができる。

【１７９９３】

また、近接センサ、磁器センサ、モーションセンサやサーモセンサ等のセンサを搭載し、そのセンサにより遊技者の顔の位置や目線を検出（推測）し、その検出（推測）結果に対応させて表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向が変更される制御が実行可能となるように構成しても良い。この場合において、表示方向が変更される制御を実行するか否か、実行する場合において表示方向を遊技者が見やすい方向とするか見難い方向とするか等の選択ができるように構成することで、遊技ストレスを低減することができる。

【１７９９４】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、可変表示装置ユニットＨ８０やセンターフレームＡ８６の周囲範囲の近傍に小型の表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、少なくとも開閉板Ａ６５１よりも大きいサイズで表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２が構成されるようにしても良い。
【１７９９５】
この場合、サイズ変更に合わせて視認させる表示態様を大型化する（表示部Ａ６３８ａを大型化する、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４を大型化する）ことができるので、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を通して視認される形状の識別性を向上させることができる。
【１７９９６】
なお、この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の上下に渡って光を到達させるために、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を構成するＬＥＤを増やしたり、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の光量を増大させたりする設計変更をする方が、例えば透明板Ａ１５６９２を通して視認させる形状を明確に視認させることができる。
【１７９９７】
例えば、カバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１が、センターフレームＡ８６の右下縁部よりも左上方向に延設されるように構成し、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０を可変表示装置ユニットＨ８０やセンターフレームＡ８６の周囲範囲の内側に配置するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｈ８１に注目している遊技者の視界に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が収まりやすくすることができる。
【１７９９８】
なお、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの距離が離れるほど十分な光を到達させることは難しくなるが、流下領域ＡＲ６５を通過した光が入射可能な位置に光ファイバーの一端を配設し、その光ファイバーの他端から出射された光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射可能となるように光ファイバーの他端を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に近接配置させることにより、距離が離れていても光の減衰を抑えて光を進行、伝送させることができる。
【１７９９９】
または、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を検知する検知部を、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）で流下領域ＡＲ６５外に進行する位置と、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）で流下領域ＡＲ６５外に進行する位置とに該当する位置としての流下領域ＡＲ６５の近傍位置にそれぞれ配置し、その検知部における光の検出態様に応じて光を出射するように制御されるＬＥＤからの光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射可能となるように当該ＬＥＤを表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に近接配置（第１樹脂部材Ａ１５６９８ａ及び第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂを挟んで開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの反対側の位置に配置）させるようにしても良い。この場合も同様に、当該ＬＥＤからの光の出射態様を開閉板Ａ６５１の状態の違いに対応させたものとすることができる。
【１８０００】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１と関連して動作される部材）が前後方向にスライド移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１と関連して動作される部材）の移動態様は、少なくとも一つにおいて、回転移動でも良いし（この場合の回転軸の方向は、横方向でも縦方向でも斜め方向でも良い）、スライド移動と回転移動とを組み合わせた態様の移動でも良い。
【１８００１】
上述した第１３８実施形態では、開閉板Ａ６５１の先端部（前端部）が近接離反する位置において導光板Ａ１４６３８を配設し、光を視認させる態様を説明したが、例えば、開

閉板が回転移動により開口部を開閉させる態様である場合（例えば、矩形の開閉板の下辺から左右両側に回転軸が延設され、左右方向に延びる回転軸で前傾姿勢と起立姿勢との間を回転移動され、前後方向に開口される開口部が開閉板の前傾姿勢において開放され、起立姿勢において開口部が閉鎖される態様の場合）に、開閉板の開閉先端部が開口部と近接離反する側（開口部の上縁側）において開口部の縁部に沿って発光部が複数配設されるようにしても良い。

【１８００２】

この場合において、開閉板の回転先端部よりも上側の位置に発光部を配設した場合、開閉板が傾倒姿勢であるか起立姿勢であるかに関わらず、発光部への視界が開閉板に遮蔽されることを避けることができ、発光部による演出効果を向上させることができる。

【１８００３】

また、この場合において、開閉板の後方側（起立姿勢において開閉板と正面視で重なる位置、例えば、正面視において開口部の内方側）に発光部を配設してもよい。この場合、開閉板が傾倒姿勢である場合には、発光部への視界が開閉板に遮蔽されることを避ける一方で、開閉板が起立姿勢である場合には、発光部への視界を開閉板によって遮蔽する状態を構成することができる。

【１８００４】

そのため、発光部の光照射を継続している状態において開閉板が開閉すると、開閉板による遮蔽によって遊技者への光の到達が途切れるため、光の視認態様の変化を視認することで、開閉板が開閉されていることを把握することが可能となり、開閉板を直接視認しなければならない場合に比較して、遊技ストレスを低減させることができる。

【１８００５】

また、往復動作の態様である場合に限られない。例えば、２段階の動作によって流下領域ＡＲ６５を開閉するものでも良い。一例として、張出状態（閉鎖状態）となった開閉板Ａ６５１が、前後位置はそのままで前後方向の回転軸で回転する態様で姿勢変化することで、上面の傾斜角度を変化させ、球の減速態様が変化されるようにしても良い。

【１８００６】

例えば、開閉板Ａ６５１が複数層の板部材により構成されており、張出状態（閉鎖状態）となった後で、各板部材が長手方向にずれる態様で相対移動されることで正面視の形状が変形（伸長）され、この変形された状態において流下領域ＡＲ６５の上面側を閉鎖するように構成しても良い。この場合、流下領域ＡＲ６５の上面側を開放する退避状態（開放状態）では、複数層の板部材が左右に位置ずれせず重ねられた状態とすればよく左右幅が抑えられるため、ベース部材Ａ６１０の後方側における開閉板Ａ６５１の収納スペースの左右幅を抑えることができる。

【１８００７】

このように２段階で動作される場合において、開閉板Ａ６５１と重なる位置に導光板Ａ１４６３８を配設し、基板Ａ１４６３９からの光により特定の形状を遊技者に視認させる構成において、光により視認される形状を開閉板Ａ６５１の外形に合わせた形状で変化可能に構成しても良い。

【１８００８】

例えば、開閉板Ａ６５１の上面の傾斜角度が変化される態様では、導光板Ａ１４６３８により視認される線状の光の傾斜角度を複数態様で生じさせることが可能となるように導光板Ａ１４６３８の切欠き（溝部）を構成し、発光手段Ａ１４６３９ａを構成する複数のＬＥＤの内、どのＬＥＤを発光させるかによって、異なる傾斜角度の線状の光を視認させられるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の上面の傾斜角度が変わっても、発光させるＬＥＤを変化させることで開閉板Ａ６５１の傾斜角度に対応した傾斜角度の線状の光を視認させることができ、開閉板Ａ６５１の前方側を（狙って）明るく視認させる状態を維持することができる。

【１８００９】

また、例えば、開閉板Ａ６５１の正面視の形状が変形（伸長）される態様では、導光板

Ａ１４６３８により視認される線状の光の長さを複数態様で生じさせることが可能となるように導光板Ａ１４６３８の切欠き（溝部）を構成し、発光手段Ａ１４６３９ａを構成する複数のＬＥＤの内、どのＬＥＤを発光させるかによって、線状部位の異なる位置に光を視認させられるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の形状が変形（伸長）されても、発光させるＬＥＤを変化させることで開閉板Ａ６５１の形状（長さ）に対応した線状の光を視認させることができ、開閉板Ａ６５１の前方側を（狙って）明るく視認させる状態を維持することができる。

【１８０１０】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、大当たり遊技のオープニング時間ＯＰ、インターバル期間およびエンディング時間ＥＤが、大当たり種別に対応して決定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者の操作態様に対応して、大当たり遊技に関する時間が変更可能に構成しても良い。

【１８０１１】

例えば、大当たり遊技が開始された場合に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて、操作ハンドルＨ５１が操作されず、球が発射されずに特定入賞口Ｈ６５ａに１球も流入しなかった場合に、１ラウンド目と２ラウンド目とのラウンド間インターバルの長さがラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１よりも長い時間（例えば、３０秒間）とされるように制御しても良い。このように制御することにより、遊技者は１ラウンドを犠牲にすることで２ラウンド目以降の開始を遅らせることができ、休憩時間を確保することができる。更には、大当たり遊技の開始後に球詰まりに気づき、店員による球発射ユニットＨ１１２ａのメンテナンス（詰まり球の除去）が必要となった場合において、ラウンド遊技Ｒにおいて球を発射できないことによる不利益を最小限に抑えることができる。

【１８０１２】

上述の制御が、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒのみではなく、各ラウンド遊技Ｒにおいて有効とされ、ラウンド間インターバルの長さが書き換え可能とされることで、遊技者の不利益をより抑えることができる。

【１８０１３】

また、例えば、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて、操作ハンドルＨ５１が操作されず、球が発射されずに特定入賞口Ｈ６５ａに１球も流入しなかった場合に、エンディング時間ＥＤの長さが通常よりも長い時間（例えば、３０秒間）とされるように制御しても良い。このように制御することにより、大当たり遊技中に球詰まりが生じ、球発射ユニットＡ１１２ａのメンテナンス（詰まり球の除去）が終了するよりも前に大当たりが終了して、時短遊技が開始されるという事態が生じる可能性を低くすることができる。即ち、エンディング時間ＥＤが長くされることで時間を稼ぐことができ、大当たり遊技の終了直後から球を発射させることが可能となる。

【１８０１４】

これにより、第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選よりも第２入賞口Ｈ６４０の入球に伴う抽選の方が遊技者にとって有利である場合であって、第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選よりも第２入賞口Ｈ６４０の入球に伴う抽選の方が優先して変動消化される場合（優先変動タイプ）において、第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選の保留分が残ったまま大当たり遊技が開始された場合に、第２入賞口Ｈ６４０の入球に伴う抽選の保留分が無くなったことで第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選変動が開始された結果、不利な大当たりとなる不利益（所謂「ヘソ落ち」）が生じる可能性を低くすることができる。

【１８０１５】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）から退避状態（開放状態）に変化される前に、第３図柄表示装置Ｈ８１において、「右打ち（試打）」との表示を行うようにしても良い。この表示がされた場合に、球を発射する操作がされたと検出されなかった場合に、球詰まりが生じている可能性が有ると判断して、オープニング時間ＯＰを加算して通常よりも長く（例えば、３０秒）しても良い。

【１８０１６】
遊技者は、この加算されたオープニング時間ＯＰの間に球発射ユニットＨ１１２ａのメンテナンス（詰まり球の除去）を終えることができれば、開閉板Ａ６５１の状態が変化されることに伴う「右打ち」との表示がされて開始される１ラウンド目のラウンド遊技Ｒから特定入賞口Ｈ６５ａへの入球を開始させることができ、不利益が無くなる。
【１８０１７】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の開始からの経過期間に関わらず、規定個数の入賞が生じた場合には開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ラウンド遊技の開始から数秒間（約２～４秒間）は規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられないように構成しても良い。この場合において、上述の数秒間において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のパルス幅を対応するパルス幅（例えば、５［ｍｓｅｃ］）として、表示部Ａ６３８ａに対応する表示（例えば、全開を意味する「ＦＵＬＬ」の文字を採用して「ＦＬ」）を実行するようにしても良い。
【１８０１８】
また、同様の制御を行う場合において、ラウンド遊技における７～９球目の入賞が生じたとしても、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）にされない関係上、表示装置Ａ６３８におけるカウントダウンの表示に切り替えられないように構成しても良い。
【１８０１９】
遊技球の発射は０．６秒間隔なのでラウンド遊技の開始から数秒間（約２～４秒間）には規定個数（１０個）の入賞はそもそも発生し難く、上述のように制御しても通常の遊技に支障はない。一方で、上述のように制御することで、規定個数以上の入賞を生じさせて賞球の払い出しを生じさせることができる。
【１８０２０】
例えば、大当たり遊技の実行中において、発射装置の不良（例えば、球が飛ばない）が生じ、賞球の払い出しを実行できなかったラウンドが発生した場合に、遊技者は本来得られたはずの賞球個数を得られずに不満を持つことになるが、遊技ホールの店員は、ラウンド遊技中に正面枠Ｐ１４を開放させておき、複数の球を手で直接入れることで絶え間なく（０．６秒間隔よりも短い間隔で）入賞させることで、ラウンド遊技の開始から数秒間の間は、規定個数の入賞に限定されずに入賞を生じさせることができる。これにより、賞球の払い出しを実行できなかったラウンド分の球損とのバランスを取ることができ、遊技者の不満を早急に解消することができる。
【１８０２１】
このような事情から、ラウンド遊技の開始から数秒間は規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられない制御について、予め決められたラウンド遊技（例えば、全てのラウンド遊技、奇数回目のラウンド遊技、偶数回目のラウンド遊技、最初のラウンド遊技、最終ラウンド遊技など）で実行するよりは（もちろんそうすることも可能だが）、特定のラウンド遊技の開始時において、前回ラウンド遊技までのラウンド遊技において入賞球数が規定個数未満（例えば、０個）のラウンド遊技の有無を判定し、当該ラウンド遊技が有る場合に、上述の制御が実行されるように構成する方が好ましい。即ち、大当たり種別に設定される制御態様に対して、入賞態様から制御態様を書き換える（規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられない制御が生じるように書き換える）ように制御しても良い。
【１８０２２】
これにより、上述の制御が実行されるタイミングを制限し、賞球の払い出しを実行できなかったラウンドの発生に対する不満の解消という効果を奏しながら、賞球の払い出しを実行できなかったラウンドが発生しなかった場合にまで上述の制御が実行され遊技者に不測の利益を与える事態を避けることができる。
【１８０２３】

また、ラウンド遊技の開始から数秒間は規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられないように構成する期間として、短期間（約２～４秒間）と、長期間（４秒以上）とを生じさせることが可能となるように構成し、当該期間にバリエーションを持たせるようにしても良い。この場合、０．６秒間隔で発射するという通常の遊技においても、当該期間において１０球以上の遊技球が入賞する可能性があるため、意外性のある遊技を実現可能であって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【１８０２４】

なお、上述のような開閉板Ａ６５１の制御（開放動作されてから一定期間は検出回数に関わらず開放が維持される制御）は、開閉板Ａ６５１に限られるものではなく、他の入賞装置においても流用可能である。例えば、第１球流下構造体Ａ１３００の振分部材Ａ１３８０の制御に流用しても良いし、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の制御に流用しても良い。

【１８０２５】

この場合において、電動役物Ａ６４０ａの制御としては、張出状態（開放状態）とされる長さは第２図柄の当たり抽選の結果によって異なる場合があり、予め設定される規定個数（本実施形態では１０個。１個または２～１０個など任意に設定可能）の球が入賞検出センサＡＳＣ６４に検出された場合には、張出状態（開放状態）とされる長さが経過する前であっても退避状態（閉鎖状態）に切り替えられることが通常である。

【１８０２６】

これに対して、開閉板Ａ６５１の制御（開放動作されてから一定期間は検出回数に関わらず開放が維持される制御）を流用する場合、例えば、張出状態（開放状態）とされる期間が５秒間とされる場合において、その経過前の３秒間においては、規定個数の球が入賞検出センサＡＳＣ６４に検出されたとしても退避状態（閉鎖状態）へ変位させる動作は実行させないように制御を設計する。そのため、３秒間の間は、規定個数を超える個数の球を入賞させることが可能とされ、意外性のある遊技を実現可能となる。

【１８０２７】

例えば、規定個数が１個に設定される場合において、３秒間は退避状態（閉鎖状態）へ変位させる動作が実行されないように制御する場合、入賞検出センサＡＳＣ６４へ向けて球を高頻度で発射させることに意欲的にさせることができるし、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した球が往復動作して繰り返し検出される仕組み（コイルスプリングにより球を押し戻す仕組み）とすることで、入賞検出センサＡＳＣ６４における複数回の検出を高頻度で生じさせることができる。

【１８０２８】

電動役物Ａ６４０ａへの短時間での入賞個数を増加させる手法としては、ホール店員が複数の球を手で直接入れることに限られるものではない。例えば、入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を貫通するようにコイルスプリングが配設され、遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を通過する場合に当該遊技球を通過前の位置に押し戻す方向に付勢力が生じるように構成されることで、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされ遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４側に案内されている状況において、同じ遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４に繰り返し検出されるという状況を構成することができる。これにより、短時間の入賞個数が遊技球の発射間隔に制限されることを回避することができ、入賞効率を向上させることができる。

【１８０２９】

入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を貫通するようにコイルスプリングが配設される場合において、そのコイルスプリングの内径や外径の寸法は入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を通過可能な大きさであれば良く、特に限られるものではないが、外径の直径が遊技球の直径（最大幅長さ寸法）よりも小さい構成の方が好ましい。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の内側面とコイルスプリングとが擦れる事態を避けることができるので、入賞検出センサＡＳＣ６４の照射面や検出面に擦れ跡が発生することを防止できる。

【１８０３０】
　また、この場合において、遊技球の半径最大位置における表面部位（検出光が反射される部位）にコイルスプリングが当接する事態の発生を避けることができる。そのため、遊技球の当接が繰り返された場合に遊技球から与えられる荷重によりコイルスプリングの内径が拡大（拡径）された場合に懸念される、遊技球がコイルスプリングの内径側に嵌り込み、遊技球がコイルスプリングと一体となって往復変位（コイルスプリングの伸縮による変位）を繰り返すという事態（遊技球がコイルスプリングから脱落せずに遊技進行が不可能となる事態）を避けることができる。
【１８０３１】
　更に、遊技球の半径最大位置における表面部位がコイルスプリングとの当接により擦れて、擦り傷が生じて、検出性が悪くなるという事態を避けることができる。即ち、コイルスプリングとの当接により遊技球の表面が摩耗し、遊技球の表面における反射が悪くなり、検出不良となる事態を避けることができる。
【１８０３２】
　更には、外径の直径が遊技球の半径よりも小さい構成の方が好ましい。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通口の内側に照射される検出光がコイルスプリングで反射された場合であっても、間隔が空いていることから、反射光が受光部に受光される事態を避け易い。これにより、入賞検出センサＡＳＣ６４における誤検出を避けることができる。なお、誤検出を避ける目的のみであれば、コイルスプリングを金属よりも反射性の低い材料（樹脂材料等）で構成するようにしても良いが、耐久性の面からコスト高になり易い。そのため、金属材料を利用した上で、形状面での工夫をして、誤検出を避けるようにした方が良い場合が多い。
【１８０３３】
　また、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の遊技球を通過前の位置に押し返す付勢力を生じさせる構成であれば良いので、必ずしもコイルスプリングが入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔に挿通されている必要は無く、入賞検出センサＡＳＣ６４の下流側に配置され、下流側において伸縮変形する際の付勢力によって遊技球のみを入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の上流側へ押し戻すことが可能に構成しても良い。この場合、コイルスプリングの形状を入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔よりも小さくする必要が無くなり、設計自由度を向上させることができる。
【１８０３４】
　例えば、入賞検出センサＡＳＣ６４の下流側において入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の外側にコイル部位を持つ捩りコイルバネ（トーションスプリング）を配設し、その捩りコイルバネのアーム部位を入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の延びる方向視において入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の内側に位置させることで、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した遊技球にアーム部位を当接させ、アーム部位を介して付勢力を付加するように構成しても良い。
【１８０３５】
　また、入賞検出センサＡＳＣ６４に検出される回数が賞球の払出個数に対応する制御に限らないようにすると、より入賞効率の自由度が向上される。即ち、例えば、電動役物Ａ６４０ａの規定個数が４個とされる場合において、入賞検出センサＡＳＣ６４に単一の遊技球が検出された場合も、遊技球が複数回（最大４回）検出された場合も、同様に制御され、賞球の払出個数や、抽選回数に違いが生じないように構成しても良い。この場合、意図せず球詰まりが生じた場合であっても、入賞検出センサＡＳＣ６４に１球でも入賞すれば、遊技者が不利益を受けることが無いようにすることができる。
【１８０３６】
　また、入賞検出センサＡＳＣ６４の入球検出により賞球が払い出される場合に限られるものではなく、入賞検出センサＡＳＣ６４の入球検出により生じるのは、抽選のみであり、賞球の払出は生じない（払出個数が０個）となるように構成しても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４への入球による、実質的な大当たり確率を変化させる（１球の入

賞検出で４回分の抽選がされるのであれば、実質、大当たり確率は４倍）ことができる一方で、賞球個数が過度に増加するという事態を避けることができる。

【１８０３７】

また、電動役物Ａ６４０ａの規定個数が１個である場合において、開放動作されてから一定期間は検出回数に関わらず開放が維持される制御が実行される場合と、実行されない場合とが、混在するように制御される場合（例えば、普図抽選の異なる当たり種別に、当該制御が実行される場合と、実行されない場合とが、当て嵌められている場合）、入賞検出センサＡＳＣ６４へ遊技球が入賞すること（規定個数の遊技球の入賞検出）により開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に動作される場合と、入賞検出センサＡＳＣ６４に遊技球が入賞しても上述の一定期間が経過するまでは開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持され、より多くの入賞が見込める場合と、が生じ得る。

【１８０３８】

そのため、規定個数が１個とされ、１球目の入賞により電動役物Ａ６４０ａが毎回、閉鎖状態（退避状態）に変位される場合よりも、電動役物Ａ６４０ａに対する注目力を向上させることができる。

【１８０３９】

なお、電動役物Ａ６４０ａの規定個数が常時一定とされるのではなく、場合によって変更され得る（例えば、普通図柄の抽選において、抽選が当たりとなった場合の規定個数についても、複数態様（例えば、１球や、２以上の複数）から抽選される）ように制御しても良い。この場合、規定個数が１個とされ、１球目の入賞により電動役物Ａ６４０ａが毎回、閉鎖状態（退避状態）に変位される場合よりも、電動役物Ａ６４０ａに対する注目力を向上させることができる。規定個数の変化は、抽選によるものでもいいし、入賞態様の履歴に基づくようにしても良いし（例えば、開放状態における入賞個数が基準とされる数よりも少ない場合は規定個数を増加させる制御や、開放状態における入賞個数が基準とされる数よりも多い場合は規定個数を減少させる制御）、開放状態となってからの時間経過によって規定個数が変化されるように制御しても良い。

【１８０４０】

例えば、開放状態が維持される規定時間が５秒間であり、開放状態から３秒間は規定個数が１個とされるが、そこから閉鎖状態とされるまでの２秒間は規定個数が２～１０個のいずれかの数に設定されても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４への入球タイミングによって遊技者が得られる利益の大小（入賞個数に基づく賞球個数、抽選回数）が変わるため、遊技球を発射させる操作に対する集中力を向上させ、遊技に没頭させることができる。

【１８０４１】

上述のように入賞検出センサＡＳＣ６４にコイルスプリングが配設され、コイルスプリングの付勢力により遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４から離間する方向に変位する場合において、遊技球の前後位置ずれを抑制することにより、遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４の開口の内側面と衝突する事態を避けやすくなり、遊技球の再度の入賞検出センサＡＳＣ６４への流入をスムーズにすることができる。遊技球の前後位置ずれを抑制する方法としては、例えば、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の左面側部（下流側部）を摩擦抵抗の大きい形状（例えば、遊技球との当接を面当接とするように遊技球の形状に合わせて凹設される形状）とする方法や、摩擦抵抗の大きいシール部材を張り付ける方法が、例示される。

【１８０４２】

いずれの方法（構成）であっても、入賞検出センサＡＳＣ６４から離間する方向（上流側へ向く方向）に遊技球が変位され、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の左面側部（下流側部）に当接された場合において、遊技球の回転（開閉板Ａ６４１の転動面に垂直に交差する回転軸を中心とする回転）を抑制することができ、制動させることで、遊技球の前後位置ずれを抑制することができる。

【１８０４３】
なお、いずれの方法（構成）であっても、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の右面側部（上流側部）に設けることも可能である。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４に近づく方向に遊技球が変位され、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の右面側部（上流側部）に当接された場合において、遊技球の回転（開閉板Ａ６４１の転動面に垂直に交差する回転軸を中心とする回転）を抑制することにより、遊技球の流下中における回転の勢いによる前後変位を抑制することができ、入賞検出センサＡＳＣ６４へ向けて蛇行させる態様で行われる遊技球の案内をスムーズに行うことができる。
【１８０４４】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、操作ハンドルＨ５１は、回転動作されるリング形状の装置である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作またはスライド動作可能なスティック形状やレバー形状でも良いし、音量つまり等に代表される回転部材形状でも良いし、押し込みボタン形状でも良い。押し込みボタン形状である場合、押し込み幅を長めに確保し、途中までの押し込みでは遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５に入賞される態様では発射（変位）されず、最大押し込み幅で押し込み操作することで遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５に入賞される態様で発射（変位）されるように構成すれば良い。
【１８０４５】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第２の大当たり作動パターンにおいて７球目の入賞が検出された場合に即座に開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、７球目の入賞が検出されてから若干時間遅れしてから開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられる場合が混在するようにしても良い。即ち、入賞検出センサＡＳＣ６５で入賞が検出されてから開閉板Ａ６５１が動作するまでの期間にバリエーションがあっても良い。
【１８０４６】
この場合、毎回のラウンド遊技における遊技球の入賞態様が同じで、開放から７球目の入賞までの期間が一様であったとしても、開閉板Ａ６５１の動作態様を変化させることができ、開閉板Ａ６５１を利用して大当たり種別を遊技者に把握させる際の演出効果を向上させることができる。
【１８０４７】
この場合、７球目の入賞が検出された場合において、開閉板Ａ６５１の動作はすぐ生じる場合と、すぐには生じない場合がある一方で、表示装置Ａ６３８の表示部Ａ６３８ａには「３」の表示がされるため、開閉板Ａ６５１に対する注目力に比較して、表示部Ａ６３８ａに対する注目力を向上させることができる。
【１８０４８】
なお、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間としては、ラウンド間インターバル期間が複数構成され、それとは異なる期間で第２の大当たり作動パターンにおける７球目入賞時の閉鎖動作による期間が構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間が一通りしかないように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合において、次に退避状態（開放状態）へ向けて動作するタイミングを図り易くなり、遊技者が球の遊技をスムーズに行うことができる。
【１８０４９】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ１１６５１が無色透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、有色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合、第３発光部Ａ６６４の光が開閉板Ａ１１６５１を通過するか否かで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様（少なくとも色）が変化されることになり、開閉板Ａ１１６５１の状態変化に伴う照射領域ＡＲ６３１の視認態様を別のバリエーションで視認させることができる。

【１８０５０】
　また、開閉板Ａ１１６５１の全体が透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、透明の樹脂材料と不透明の樹脂材料とから形成されることで、開閉板Ａ１１６５１が透明な部位と不透明な部位とを有するように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ１１６５１を透過させるか否かで、照射領域ＡＲ６３１に到達する光の光量を変化させることができ、開閉板Ａ１１６５１の開閉の状態の切り替えに対応させて照射領域ＡＲ６３１において視認される光の明るさの程度を異ならせることができる。
【１８０５１】
　上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ１１６５１が無色透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不透明な樹脂材料から形成しても良い。
【１８０５２】
　疑似開閉板Ａ１１６５３は、遊技領域内に張り出す変位態様としたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３発光部Ａ６６４の光の経路の少なくとも一部が流下領域ＡＲ６５の外方において構成され、疑似開閉板Ａ１１６５３は遊技球と当接しない遊技領域外において変位され、当該第３発光部Ａ６６４の光の経路に進入する進入状態と、第３発光部Ａ６６４の光の経路から退避する非進入状態とを疑似開閉板Ａ１１６５３が構成可能にしても良い。また、流下領域ＡＲ６５の外方において光の経路が構成されるＬＥＤ等の発光部が第３発光部Ａ６６４の代わりに（又は加えて）配設されても良い。
【１８０５３】
　疑似開閉板Ａ１１６５３の変位態様としては、一例として、疑似開閉板Ａ１１６５３が流下領域ＡＲ６５から退避した前後位置（後方に退避した位置）において左右に変位される場合であって、第３発光部Ａ６６４の光の経路が駆動ソレノイドＡ６５２の後方側を通過する場合が想定され、この場合において、光の経路に疑似開閉板Ａ１１６５３が進入する場合には前側導光板Ａ１５６９３に光が入射可能とされ、光の経路から疑似開閉板Ａ１１６５３が退避した場合には後側導光板Ａ１５６９４に光が入射可能とされる。この場合、流下領域ＡＲ６５における視認態様の変化は最小限としながら、第３発光部Ａ６６４の光の進行方向を変化させることができ、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の視認態様を変化させることができる。
【１８０５４】
　疑似開閉板Ａ１１６５３は、駆動ギアＡ１１６５４が回転駆動されることに基づいて、張出状態（前位置状態）と、退避状態（後位置状態）とで、前後移動されることから、開閉板Ａ１１６５１の動作態様と疑似開閉板Ａ１１６５３の動作態様とが異なる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ１１６５１の移動も疑似開閉板Ａ１１６５３の移動も駆動ソレノイドＡ６５２により実行され、開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動するように構成しても良い。
【１８０５５】
　特に、疑似開閉板Ａ１１６５３が流下領域ＡＲ６５に進入しない態様で構成する場合、疑似開閉板Ａ１１６５３の変位量は、開閉板Ａ１１６５１の変位量と同じとしても良いが、異ならせても良いため、変位量を小さくすることで、駆動ソレノイドＡ６５２に要求される駆動力が過度に増大することを回避することができる。
【１８０５６】
　また、疑似開閉板Ａ１１６５３に対する駆動ソレノイドＡ６５２の駆動力の伝達態様の設計次第で、疑似開閉板Ａ１１６５３が駆動されるタイミングと、開閉板Ａ１１６５１が駆動されるタイミングとを、ずらすことが可能である。タイミングがわずかにでもずれることにより、駆動ソレノイドＡ６５２に要求される駆動力が過度に増大することを回避することができる。
【１８０５７】
　なお、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射態様から、疑似開閉板Ａ１１

６５３が光の経路に進入している場合が開閉板Ａ１１６５１の張出状態（閉鎖状態）に対応し、疑似開閉板Ａ１１６５３が光の経路から退避している場合が開閉板Ａ１１６５１の退避状態（開放状態）に対応する。

【１８０５８】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１が駆動ソレノイドＡ６５２で動作される一方、その近傍に駆動モータで動作される部材が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１だけでなく近傍で動作される部材も別の駆動ソレノイドで駆動されても良いし、近傍で動作される部材だけでなく開閉板Ａ６５１も別の駆動モータで駆動されても良いし、開閉板Ａ６５１が駆動モータで駆動され、近傍で動作される部材が駆動ソレノイドで駆動されても良い。駆動源の選定は、望む動作態様に応じて任意に行うことができ、特段の限定がされているものではない。

【１８０５９】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１の移動方向が前後方向とされ、第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向も前後方向とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の移動方向が前後方向とされ、第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向はそれとは異なる左右方向とされても良いし、逆に、開閉板Ａ６５１の移動方向が左右方向とされ、第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向はそれとは異なる前後方向とされても良い。

【１８０６０】

開閉板Ａ６５１の移動方向と第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向とを異ならせることにより、開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）となる際に第３発光部Ａ６６４の光を動的に遮る方向が変わるため、照射領域ＡＲ６３１において視認される光の変化の方向が変わる。

【１８０６１】

例えば、前後方向の移動で張出状態（閉鎖状態）となる場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化は、最も明るく視認される部位が第２領域ＡＲ６３１ｂから第１領域ＡＲ６３１ａに左右に長い光の全体が同時に平行移動する（下方に平行移動する）態様となる。一方、左右方向（例えば、左側から右側へ張り出す方向）の移動で張出状態（閉鎖状態）となる場合、最も明るく視認される部位が下方に移動することは同じであるが、その移動は左右に長い光の全体で同時に生じるのではなく、左端側から順に下方に移動する。即ち、左端側で光が下方に移動するタイミングよりも、右端側で光が下方に移動するタイミングの方が遅くなる（タイミングがずれる）。

【１８０６２】

そのため、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化により、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３の内、どちらの開閉板が張出状態（閉鎖状態）となったのかを把握することができる。

【１８０６３】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、回転風車部材Ａ１３６９０の背面側に菱形形状の模様が形成され、視線方向における明るさの程度の違い（明るさの変化の程度の違い）によってその菱形形状が視認可能な場合と視認困難な場合とを生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１８０６４】

例えば、回転風車部材Ａ１３６９０を通して視認される明るさの程度の違いによって視認される対象は、文字（「大当たり」、「ゲキアツ」、「チャンス」、「ラッキー」等の異なる文字）でも良いし、色（「青色」、「赤色」、「緑色」等の異なる色）でも良いし、これらの組合せでも良い。

【１８０６５】

色の違いでは、一見、何ら意味をなさないように思うが、遊技者の共通認識として、色の違いによって大当たりの可能性が高いか低いかをある程度把握可能であり（例えば、「

青色」よりも「赤色」の方が高い価値を期待できるとか、「緑色」は期待できないとか、機種ごとに異なる共通認識がはぐくまれる）、この共通認識に合わせて開閉板Ａ６５１の近傍に停止される棒状部Ａ１３６９３を選定し停止させる制御を行うことで、棒状部Ａ１３６９３を通して視認される対象に対する興味を強め、棒状部Ａ１３６９３に対する注目力を向上させることができる。

【１８０６６】

また、各棒状部Ａ１３６９３の全てにおいて、視認される対象が同じとはならないように構成しても良いし、異なる棒状部Ａ１３６９３において視認される対象が同じ場合が生じても良い（例えば、４本ある棒状部Ａ１３６９３のうち２本の棒状部Ａ１３６９３で同じ対象（例えば、「大当たり」との文字）が視認されるようにしても良い）。

【１８０６７】

また、棒状部Ａ１３６９３の本数は４本に限るものではなく、何本でも良い。役割を考慮すれば、少なくとも２本であることが好ましいが、１本でも良い。視認させたい対象（模様、文字、色など）の種類が多い場合には、５本以上の本数で構成しても良い。

【１８０６８】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、回転風車部材Ａ１３６９０の棒状部Ａ１３６９３がマジックミラーとして作用するよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１に反射膜が形成され、マジックミラーとして作用するように構成しても良い。

【１８０６９】

この場合、第３発光部Ａ６６４を発光させた場合に、開閉板Ａ６５１の上方側が暗くされていると（例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の画面を暗転させておく等）、開閉板Ａ６５１を視認する遊技者の視線は、暗い領域から明るい領域に進むことになるので、開閉板Ａ６５１はマジックミラーの作用により透過される。そのため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）であっても、退避状態（開放状態）であるかのように錯覚させることができ、開閉板Ａ６５１に注目する遊技者に対して早期の発射操作を促すことができる。

【１８０７０】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第３発光部Ａ６６４が２個のＬＥＤから構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１電飾基板Ａ６６０の縁に沿ってより多数のＬＥＤが配設されても良いし、一つのＬＥＤから構成するようにしても良い。

【１８０７１】

また、第１電飾基板Ａ６６０の発光部Ａ６６１が配置される面と、開閉板Ａ６５１の上面（移動方向）とが、直角に交差する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１電飾基板Ａ６６０に発光部Ａ６６１が配置される面を開閉板Ａ６５１の上面（移動方向）と平行となるように第１電飾基板Ａ６６０を配置しても良い。具体的には、流下底面Ａ６３２ｆの下面側に配設したり、流下天面Ａ６３２ｇの上面側に配設したりしても良い。

【１８０７２】

この場合、第１電飾基板Ａ６６０の上面が前後方向に幅を有するため、発光部Ａ６６１としてＬＥＤが左右に複数配置される発光部列を前後に複数並べるような配置として、開閉板Ａ６５１に到達させる光を強めることができる。

【１８０７３】

また、この場合において、例えば発光部列を構成する前後並びの３列において、手前側の発光部列からの光は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）でも退避状態（開放状態）でも照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂに到達し、中側の発光部列からの光は開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合には第２領域ＡＲ６３１ｂに到達し開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合には第１領域ＡＲ６３１ａに到達し、後ろ側の発光部列からの光は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）でも退避状態（開放状態）でも照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに到達するように構成しても良い。

【１８０７４】
この場合、中側の発光部列の発光は継続させる一方で、手前側の発光部列については開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合には停止させ開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合には発光させ、後ろ側の発光部列については開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合には停止させ開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合には発光させるように制御することで、照射領域ＡＲ６３１において明るくされる位置の変化によって開閉板Ａ６５１の状態の変化を把握させることができる。
【１８０７５】
また、中側の発光部列の発光を停止させ、手前側の発光部列と後ろ側の発光部列について上述の制御を行うことで、実際の開閉板Ａ６５１の動作とは無関係に（動作の有無によらず）、照射領域ＡＲ６３１における明るさの変化を開閉板Ａ６５１の動作が生じる場合と同じように生じさせることができ、遊技者に開閉板Ａ６５１が動作していると錯覚させることができる。
【１８０７６】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、カバー部材Ａ６３０に「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明で形成されたシールが貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、意匠の形状が刻印されても良いし、意匠部分がマジックミラーを形成するように特定の金属膜が塗られても良いし、意匠が着色塗料で塗られていても良いし、その他の態様でも良いし、これらの組合せでも良い。この場合において、意匠の全体が同一の態様で形成されても良いし、異なる態様の組合せでも良い。
【１８０７７】
例えば、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の内、「Ｎ」の左側の縦棒を除く「Ｖ」の部分がマジックミラーで形成され、その他の部分が半透明のシールから形成される場合、カバー部材Ａ６３０の前面側よりも後面側の方が明るい場合、遊技者の視線は暗い側から明るい側へ進むので、「Ｖ」の部分が半透明で視認され、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の全体が同様に半透明に視認される。一方、カバー部材Ａ６３０の前面側よりも後面側の方が暗い場合、遊技者の視線は明るい側から暗い側へ進むので、「Ｖ」の部分が鏡として視認され、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の内の「Ｖ」の部分だけを目立たせることができる（「Ｖ」の部分以外は、あたかも形成されていないかのように錯覚させることができる）。このように、カバー部材Ａ６３０に形成される意匠は固定としながら、状況に応じて目立つ部分を変化させることができ、異なる意匠が形成されているように錯覚させることができる。
【１８０７８】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、ラウンド遊技Ｒにおいて、第３発光部Ａ６６４の光の発光色が時間経過で変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変化の態様として、発光強度が変化される態様でも良い。即ち、強発光から中発光に変化し、最終的に弱発光に変化されることで、ラウンド遊技Ｒの残り期間が短いことを直感的に把握させることができる。また、発光強度の変化を逆の順序とすると、強発光により遊技者に注意喚起することができ、発射操作を急ぐように促すことができる。
【１８０７９】
また、変化の態様として、点滅間隔を変化させるようにしても良い。即ち、遅い点滅（例えば１秒間隔）から少し早い点滅（例えば０．５秒間隔）に変化し、最終的に高速点滅（例えば０．２秒間隔）に変化されることで、ラウンド遊技Ｒの残り期間が短いことを直感的に把握させることができる。また、点滅の速度の変化を逆の順序とすると、ラウンド遊技Ｒの開始時における注目力を最大化することができ、発射操作を急ぐように促すことができる。
【１８０８０】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、第１領域ＡＲ６３１ａに「正方形」の図形の刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「菱形」

の図形の刻印がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２領域ＡＲ６３１ｂに「右打ち」との刻印がされても良い。この場合、操作ハンドルＨ５１の操作を遊技者に直感的に理解させ易くすることができる。

【１８０８１】

また、刻印でなくとも、例えば、文字や図形が描かれており半透明で形成されたシールが貼り付けられる態様でも良いし、文字部分や図形部分がマジックミラーを形成するように特定の金属膜が塗られても良いし、文字や図形が着色塗料で塗られていても良いし、その他の態様でも良いし、これらの組合せでも良い。この場合において、文字部分や図形部分の全体が同一の態様で形成されても良いし、異なる態様の組合せでも良い。

【１８０８２】

第２領域ＡＲ６３１ｂを介して「右打ち」の内容を視認できることで、第２領域ＡＲ６３１ｂが明るくなる開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となった場合に「右打ち」遊技を促すことができ、遊技者に不利益なくスムーズな遊技を促すことができる。

【１８０８３】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、入賞に係る抽選で大当たりが判定され、大当たり遊技が開始された後で開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞に係る抽選の変動中（変動が停止される前）において、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１（又は開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１に関連して動作される部材）が動作可能に構成しても良い。この場合、大当たり遊技の開始前から（又は、大当たり遊技と判定されていない場合においても）開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１を動作させることができ、照射領域ＡＲ６３１の視認態様を変化させることで演出を行うことができる。

【１８０８４】

即ち、大当たりと判定されるか否かに関わらず、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１を動作させる場合を構成することで、演出効果を向上させることができる。この場合において、入賞に関わらず、保留が０になった状態や、客待ちの状態において開閉板Ａ６５１の開閉動作を生じさせ得るように制御しても良い。

【１８０８５】

なお、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１の動作長さは特に限定されるものではないが、退避状態（開放状態）に維持される期間が長すぎると、遊技者が開放に気付いてから発射した球が流下領域ＡＲ６５に流入される事態が生じるため、短い期間（例えば、２秒以内の時間）で設定することが好ましい。

【１８０８６】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が透過または非透過の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表面に光沢のある金属材料から形成しても良いし、表面に金属薄膜を形成することで反射の効率の高い部分を形成しても良い。この場合、発光部Ａ６６１の光が開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１に反射される度合いを高めることができ、流下領域ＡＲ６５を反射光によってより明るく照らすことができる。

【１８０８７】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、発光部Ａ６６１の発光態様の変化が、発射された球の検出等に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、適切に（遊技者にとって不利益なく）開閉板Ａ６５１を開閉動作させて大当たり遊技を終了させるのに必要な球の個数（例えば、残りラウンド数と規定個数との積）が上皿Ｐ１７に位置するか否かを検出可能な球不足検出センサを備え（例えば重量センサ）、その球不足検出センサにより検出された状態が、必要な球の個数以上がある状態か、否か、に対応して、発光部Ａ６６１の発光態様が変化され得るよう制御しても良い。これにより、発光部Ａ６６１の発光態様の変化（に

よる照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化）を視認することで、実際に球が不足していることが判明する時点よりも先んじて、球不足が生じ得るか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者が不測の不利益を受けることを避けることができる。

【１８０８８】

ここで、現状上皿Ｐ１７にある球数の遊技球で特別遊技状態を不利なく進行させられない場合には、払出装置Ｈ１３３からの供給が球詰まり等により途絶えて球を発射させられない状態となると、特別遊技状態の一部を規定時間（例えば、１ラウンドにつき３０秒間）の経過により終えて、入賞させられないことによる不利益を遊技者に与える事態が生じ得るところ、その不利益が発生することは、上皿Ｐ１７の球数が少なくなってきて初めて遊技者の知るところになることがほとんどであり、気づいた時には手遅れである場合が多い。特に、制限期間内における特定領域（Ｖ入賞口）への入賞により、確率変動が発生する遊技機や、大当たりが発生する遊技機では、遊技者の受ける不利益は甚大なものとなる。

【１８０８９】

これに対し、上皿Ｐ１７の球の個数に関連して発光部Ａ６６１の発光態様を変化させることで、発光部Ａ６６１の光を視認した遊技者に違和感を与え、遊技者が不利益を受ける可能性について、遊技者に事前に把握させることができ、前もって対応を促すことにより、不利益を未然に回避させることができる。

【１８０９０】

これにより、発光部Ａ６６１の光の発光態様の変化により、特別遊技状態の進行に関連した報知を行うことができ、遊技者に前もって危険（例えば、発射球不足となる危険）に気づかせ易くすることができる。即ち、上皿Ｐ１７に貯留されている球の球数が減少する前から球不足の可能性について遊技者に報知することで、遊技者の対応時間を長めに確保させることができる。更に、払出装置Ｈ１３３からの球供給の停止に基づくエラー報知が実行されることに先んじた報知を行うことにより、遊技者に対策を促すタイミングを前倒しでき、対策が手遅れとなることを回避し易くすることができる。

【１８０９１】

また、発光部Ａ６６１の発光態様の変化により、制限時間に対する残り時間の報知を行うことが可能とされることは、第１発光制御の発光例１や発光例２で説明した通りであるが、同様の態様（光の色を順に変化させる）を利用する等して、球不足検出センサにより検出される球個数に基づいて、球不足が生じるまでの残り時間の長短に対応して、発光部Ａ６６１の発光態様を変化させても良い。

【１８０９２】

例えば、球不足は生じない場合（適切に（遊技者にとって不利益なく）開閉板Ａ６５１を開閉動作させて大当たり遊技を終了させることができる場合）には黄色光、球不足は生じ得るが少なくとも後５ラウンドは球不足が生じない（５ラウンドまでは特定入賞口Ｈ６５ａへの入球により開閉板Ａ６５１を開閉させるための球数は確保できている）場合には白色光、後３ラウンドは球不足が生じない（３ラウンドまでは特定入賞口Ｈ６５ａへの入球により開閉板Ａ６５１を開閉させるための球数は確保できている）場合には青色光、後１ラウンドで球不足が生じる（１は特定入賞口Ｈ６５ａへの入球により開閉板Ａ６５１を開閉させるための球数は確保できているが、２ラウンド目は足りなくなる）場合には赤色光というように、発光色によって球不足が生じるまでの猶予期間を報知できるようにしても良い。これにより、遊技者は対応の要否に対する危機感を正しく把握することができる。

【１８０９３】

即ち、遊技中においては、上皿Ｐ１７からの球の発射と払出装置Ｈ１３３から上皿Ｐ１７への球の供給とが同時に生じるものであり、一時は球不足であると検出されたとしても、そのすぐ後に払出装置Ｈ１３３から上皿Ｐ１７に球が供給され球不足が解消されるということは生じ得るので、発光部Ａ６６１の発光態様の変化により球不足の可能性が報知される度に対応を行わなくても、勝手に球不足が解消され得る。

【１８０９４】
一方で、払出装置Ｈ１３３が詰まっている場合には、上皿Ｐ１７への球供給が行われないため、報知に対応しないと球不足が生じて不利益となる可能性がある。上述のように、球不足が生じるまでの残り時間を報知することで、遊技者は、対応が必要な報知か否かを自ら判断できるので、快適に遊技できるようになる。
【１８０９５】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）のいずれかで上述した開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１に準じて動作する部材）に対応する制御は、他の実施形態においても流用され得る。
【１８０９６】
例えば、特に、第１３８実施形態においても、第１発光制御として第３発光部Ａ６６４の制御態様として上述したのと同様の制御態様で、発光手段Ａ１４６３９ａを発光制御させることが可能であり、その発光色は一定ではなく、時間経過や、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球に対応して変化され得る。また、特定の発光色の変化の順番を視認することで、ラウンド遊技Ｒの開始時点や、ラウンド遊技Ｒにおける開閉板Ａ６５１の動作タイミングを把握することができるように構成され得る。
【１８０９７】
また、遊技者が球の発射操作を行っていなくても、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する場合における発光手段Ａ１４６３９ａの発光態様が変化され、その変化から開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）となってからの経過時間を、ある程度把握することができる。
【１８０９８】
特に、第１の作動時間Ｔ１の終盤において発光色の変化が頻繁（５秒間隔）に生じるよう制御されることにより、球の入球によらず開閉板Ａ６５１が閉鎖動作されるタイミングを遊技者が把握し易くされる。これにより、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行うことを望む遊技者にとって、時間切れの目安が分かり易くなることから、大当たり遊技において規定個数の入球を逃す事態を避け易くすることができる。
【１８０９９】
また、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）において、第３発光部Ａ６６４は、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球された場合に白色光で発光されていた場合には青色光に変化され、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球された場合に青色光で発光されていた場合には赤色光に変化されるよう、第３発光部Ａ６６４の発光色が制御されると上述したのと同様に、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）において、発光手段Ａ１４６３９ａは、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球された場合に白色光で発光されていた場合には青色光に変化され、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球された場合に青色光で発光されていた場合には赤色光に変化されるよう、発光手段Ａ１４６３９ａの発光色が制御されるよう構成することが可能である。
【１８１００】
例えば、第１３８実施形態においても、第３図柄表示装置Ｈ８１による「右打ち」の表示は、大当たり遊技の制御が開始されてから終了まで常に表示されるようにしても良いし、表示させる場合と表示させない場合とを切り替えても良い。前者の場合には、大当たり遊技中であるか否かを第３図柄表示装置Ｈ８１の表示により把握し易い。
【１８１０１】
後者の場合としては、例えば、ラウンド遊技Ｒ中においては「右打ち」の表示をさせ、ラウンド間インターバル期間においては「右打ち」の表示を非表示とするようにしても良い。即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合に操作ハンドルＨ５１の操作を促す表示をする一方で、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合にその表示を非表

示とさせるように制御しても良い。
【１８１０２】
この場合、開閉板Ａ６５１の状態の変化について第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様から把握することができるので、操作ハンドルＨ５１を操作すべきタイミングや、操作を止めるべきタイミングについて、遊技者は容易に把握することができるので、遊技ストレスを低減することができる。
【１８１０３】
例えば、第１３８実施形態においても、規定個数の入賞検出により開閉板Ａ６５１が閉鎖動作される前に超過分の遊技球ＡＢＬ１が流入した場合（所謂「オーバー入賞」等）に、当該遊技球ＡＢＬ１が入賞検出センサＡＳＣ６５によって検出されることに基づいて、特定の報知が実行されるように制御しても良い。この場合の特定の報知として、左側発光部Ａ１４６３９ｂの発光態様が変化されるように制御しても良い。発光態様の変化としては、消灯状態から発光状態に変化する態様や、点灯状態から点滅状態に変化する態様が例示される。
【１８１０４】
この場合、遊技者は、カバー部材Ａ１４６３０の「ＢＯＮＵＳ」との意匠の内、「Ｎ」の一部の「Ｖ」として視認される部位の発光態様の変化を視認することで、超過分の遊技球ＡＢＬ１の入球（所謂「オーバー入賞」）があったことを把握することができるため、カバー部材Ａ１４６３０に対する注目力を向上させることができる。
【１８１０５】
例えば、第１３８実施形態においても、第１の大当たり作動パターンや、第２の大当たり作動パターンとして上述したような動作態様で駆動制御され得るように構成しても良い。即ち、開閉板Ａ６５１の長時間動作において、規定個数よりも少ない個数として設定される予備個数（本実施形態では、７個）の遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された場合に、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）とされ、短時間（本実施形態では、０．５秒間）経過後に、再び開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる、ラウンド遊技Ｒが生じ得るように構成しても良い。
【１８１０６】
この開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認することで、遊技者は、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミング（ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に入るタイミング）を予測することができるので、球の発射操作を工夫すること（例えば、タイミング良く球の発射を停止させること）により、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態となっている期間に開閉板Ａ６５１に到達してしまい特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。
【１８１０７】
遊技者は、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認したのと同時に発射を停止することで、規定個数の入賞に必要な残り３球以降の発射を抑制することができ、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に球が到達することを抑制できる。特に、発射された球が開閉板Ａ６５１に到達するまでにかかる期間が２．０秒である場合、その間に発射される球は３球であり、調度良い。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１が経過して開閉板Ａ６５１が開放状態となったことを確認してから球の発射を再開するように操作することで、特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。
【１８１０８】
この場合において、開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖状態（張出状態）とされるのに合わせて（又は代えて）、右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光する制御を構成しても良い。この場合、遊技者は、開閉板Ａ６５１自体を視認せずとも、導光板Ａ１４６３８を介して視認される光の態様を視認することで、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミングとなることを予測することができる。
【１８１０９】
なお、右側発光部Ａ１４６３９ｃの発光は、開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖状態（張出状

態）とされるタイミングに限らず実行させておいても良い。例えば、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされるラウンド遊技Ｒの開始時から右側発光部Ａ１４６３９ｃを継続して発光させ、短時間閉鎖状態とされるタイミングから右側発光部Ａ１４６３９ｃの発光態様を変化させることでも、遊技者にタイミングを把握させることが可能である。

【１８１１０】

例えば、ラウンド遊技Ｒの開始時から暫くは、右側発光部Ａ１４６３９ｃを構成する複数のＬＥＤが、右端のＬＥＤが点灯してから左隣のＬＥＤに間隔（例えば、０．２秒間隔）を空けて順に点灯が移り、左端のＬＥＤに到達した後は再び右端のＬＥＤに点灯が移る態様で制御されることで、光があたかも開閉板Ａ６５１の前方側を左方へ向けて移動しているように視認させることができる。

【１８１１１】

一方で、短時間閉鎖状態とされるタイミングからは、右側発光部Ａ１４６３９ｃを構成する複数のＬＥＤが、左端のＬＥＤが点灯してから右隣のＬＥＤに間隔（例えば、０．２秒間隔）を空けて順に点灯が移り、右端のＬＥＤに到達した後は再び左端のＬＥＤに点灯が移る態様で制御されることで、光があたかも開閉板Ａ６５１の前方側を右方へ向けて移動しているように視認させることができる。

【１８１１２】

これにより、光が左方へ向けて移動する態様から、光が右方へ向けて移動する態様かの変化のタイミングを遊技者が視認可能となる。これにより、遊技者は、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミングとなることを予測することができる。

【１８１１３】

なお、発光態様の変化は、上述した態様に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、右側発光部Ａ１４６３９ｃの発光強度が変化（強弱、点灯点滅の変化、点滅のテンポの変化等）される態様でも良いし、発光される光の色が変化される態様でも良いし、それらの組合せでも良い。また、発光態様の変化を生じさせるタイミングは、開閉板Ａ６５１の開放中に限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となっている場合に、発光態様の変化を伴うように発光制御することで、開閉板Ａ６５１に対する注目力を向上させることができる。オープニング時間ＯＰの終了直前に発光態様の変化が生じたり、インターバル期間の終了直前に発光態様の変化が生じたりするよう制御することで、遊技球の発射タイミングの調整を楽にすることができる。

【１８１１４】

なお、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖が生じた場合に、「発射停止」との内容を複数態様で光を照射可能な手段である第３図柄表示装置Ｈ８１で表示したり、音声出力装置Ｈ２２６で音声出力したり、ランプ表示装置Ｈ２２７で警告色（例えば、赤色や、黄色と黒色の縞模様）を点灯したり、させることで、遊技球の発射の停止を促す報知を実行しても良い。これにより、遊技者が気づかずに発射を継続し、不測の不利益が生じることを避けることができる。

【１８１１５】

なお、開閉板Ａ６５１の動作は、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される場合に限らず、大当たり遊技や小当たり遊技の非実行時においても実行され得るように構成しても良い。即ち、上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１に準じて動作する部材）の開閉動作が、大当たり又は小当たりに限らず、特定の場合においても実行されるよう制御される。この場合の開閉動作は、基本的には、第１の小当たり作動パターンとされ、開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても、多量の球の入球にはつながらないよう構成される。

【１８１１６】

特定の場合としては、例えば、リアルタイムクロックにより設定される特定の時点においてパチンコ機Ａ１０が通常状態である場合でも良いし、いずれの図柄も変動されていな

いような客待ち状態（遊技者による遊技を待っている状態であって、例えば、デモ演出が実行されている状況）の開始から所定期間が経過した場合でも良い。
【１８１１７】
なお、この場合における開閉板Ａ６５１の動作制御は、短時間開放に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１の大当たり作動パターンの特定のラウンドにおける動作態様が実行されるものでも良い。
【１８１１８】
また、上述のように、開閉板Ａ６５１の動作に対応して発光手段Ａ１４６３９ａを発光させる制御を同時に実行させても良い。この場合において、左側発光部Ａ１４６３９ｂ及び右側発光部Ａ１４６３９ｃの双方を発光させることで、導光板Ａ１４６３８の広範囲を発光させることができ、演出効果を向上させることができる。
【１８１１９】
左側発光部Ａ１４６３９ｂの光によって、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の内の「Ｖ」の部位が明るく視認されることから、遊技を開始する前の遊技者に対して興味を持たせ易い。一方で、まだ遊技を開始する前であることから、何らかの利益を想起させる「Ｖ」とは異なる報知として実行することができ、遊技者が何らかの利益を想起させる「Ｖ」と勘違いするという事態は避け易い。
【１８１２０】
右側発光部Ａ１４６３９ｃの光によって開閉板Ａ６５１の前方側の部位において導光板Ａ１４６３８が明るく視認されることから、光に注目させることにより、開閉板Ａ６５１に対する注目力を下げることができる。これにより、大当たり遊技状態のような遊技球の入球が想定される状態では無い場合に開閉板Ａ６５１が動作した場合であっても、その開閉板Ａ６５１の動作を遊技者に気付かせ難くすることができる。
【１８１２１】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、表示装置Ａ６３８が２桁の７セグランプにより表示を構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、異なる図形を視認させることが可能に形成される複数枚の表示部が層状に配設され、どの表示部を視認させるかが切り替えられることで、遊技者に視認させる図形を切替可能に構成しても良い。この場合、正面視における面積が狭くても、遊技者に視認させる図形のバリエーションを増加させることができる。なお、表示部を構成する部材は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、導光板でも良いし、液晶でも良い。
【１８１２２】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、入賞検出センサＡＳＣ６５における入賞の検出により、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の発光態様（パルス幅）が変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５における入賞の検出に影響されず、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の発光態様（パルス幅）が一定とされ、変化が生じないように構成しても良い。光のパルス幅が約１［ｍｓｅｃ］で一定とされる場合には、可変入賞装置Ａ６５が張出状態（閉鎖状態）とされる場合には表示部Ａ６３８ａに「ＣＬ」と継続的に表示され、可変入賞装置Ａ６５が退避状態（開放状態）とされる場合には表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と継続的に表示されることで、可変入賞装置Ａ６５の状態の把握を容易とすることができる。即ち、表示部Ａ６３８ａにおいてカウントダウンの表示切替を行わないことにより、表示部Ａ６３８ａにおける表示態様がシンプルになり、可変入賞装置Ａ６５の状態の把握を行い易くすることができる。
【１８１２３】
上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光により、表示装置Ａ６３８の表示の切り替えと、照射領域ＡＲ６３１におけるカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の明るさの変化と、を生じさせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、照射

領域ＡＲ６３１を非透過に構成することで、カバー部材Ａ６３０に照射された光を遊技者に視認させないように構成しても良い。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の内、カバー部材Ａ６３０を透過させて遊技者に視認させていた分も、受光素子Ａ６３８ｂに受光させる分に回すことができるので、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光に要求される光の強さ（光量など）を抑えることができる。

【１８１２４】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、大当たり遊技状態において、１ラウンド目のラウンド遊技の開始時点（入賞検出センサＡＳＣ６５において遊技球の検出が生じる前）から発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４が発光され、表示部Ａ６３８ａで「ＯＰ」との表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ラウンド遊技の開始時点においては発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４が消灯されており、入賞検出センサＡＳＣ６５における遊技球の検出が生じてから発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４の発光が開始されるように構成しても良い。この場合、表示部Ａ６３８ａの表示を視認することで、１球目の入賞が生じたことを把握することができる。なお、発光が開始されるまでの遊技球の検出回数は１回に限定されるものではなく、２以上の数値の検出後でも良い。

【１８１２５】

また、ラウンド遊技の開始時点における発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４の態様は、消灯に限定されるものではなく、例えば、１００［μｓｅｃ］のパルス幅の光（表示部Ａ６３８ａに「１」と表示される光）を照射するように構成しても良い。

【１８１２６】

この場合において例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５において遊技球が検出されることに基づいて発光態様が約１［ｍｓｅｃ］のパルス幅の光（表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と表示される光）に変更されるように制御しても良い。

【１８１２７】

この場合も同様に、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者が、入賞が生じたタイミングを把握し易くなる。大当たり遊技では、１球目の入賞が生じた後は、連続的に入賞が生じるため、入賞の検出により表示部Ａ６３８ａの表示が「１」から「ＯＰ」に切り替えられたことを把握させ、開閉板Ａ６５１から入賞検出センサＡＳＣ６５までの範囲に注目すべき期間であることに気付かせ易くすることができる。

【１８１２８】

また、この場合において例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５での検出が生じる前において、球により第３発光部Ａ６６４からの光が遮られることに基づいて（受光素子Ａ６３８ｂに受光しない期間が予め設定された検出期間（１０［ｍｓｅｃ］）を超えたことに基づいて）、発光態様が約１［ｍｓｅｃ］のパルス幅の光（表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と表示される光）に変更されるように制御しても良い。この場合、１球目の入賞検出センサＡＳＣ６５への入賞が、表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と表示された直後に生じることになるので、遊技球の入賞検出センサＡＳＣ６５への入賞を見逃す事態を避け易くすることができる。

【１８１２９】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３６実施形態において、開閉板Ａ６５１に加えて第２開閉板Ａ１２６５３が開閉動作される場合を説明した。この場合、いずれの開閉板の動作によっても受光素子Ａ６３８ｂへの光の進行態様は変化され、第１受光部Ａ６３８ｃで受光されるか、第２受光部Ａ６３８ｄで受光されるかにより、表示部Ａ６３８ａにおける表示態様は切り替えられ得るが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１８１３０】

例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合に第３発光部Ａ６６４の光を受光する第１受光部Ａ６３８ｃとは別に、第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）となる場合に第３発光部Ａ６６４の光を受光する第３受光部を設けるようにして、開

閉板Ａ６５１のみが張出状態（閉鎖状態）となる場合と、第２開閉板Ａ１２６５３のみが張出状態（閉鎖状態）となる場合とで、表示部Ａ６３８ａにおける表示が切り替えられるようにしても良い。

【１８１３１】

例えば、遊技者にとっての有利不利に合わせて表示を切り替えるようにしても良い。第２開閉板Ａ１２６５３は開閉板Ａ６５１に比較して、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１において球が渡り切りにくい（零れにくい）ようになっているため、第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）となる場合の方が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合よりも球零れが少なく、有利である。

【１８１３２】

そこで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第１受光部Ａ６３８ｃに受光された場合の表示を「Ｈｉｇｈ－Ｃｌｏｓｅ」の頭文字を採用して「ＨＣ」とし、第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされ第３受光部に受光された場合の表示を「Ｌｏｗ－Ｃｌｏｓｅ」の頭文字を採用して「ＬＣ」として、区別することで、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して、有利な閉鎖状態なのか、不利な閉鎖状態なのかを把握させることができ、遊技者に対して、操作ハンドルＨ５１の操作の選択を行い易くすることができる。

【１８１３３】

即ち、表示が「ＨＣ」であれば、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１において球が可変入賞装置Ａ６５に到達したとしても、その球は特定入賞口Ｈ６５ａに案内され易いので、「打ちっぱなし」の操作態様でも不利益を生じ難い。一方で、表示が「ＬＣ」であれば、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１において球が可変入賞装置Ａ６５に到達すると、特定入賞口Ｈ６５ａには案内されず、零れてアウト球となる可能性が有るため、「打ちっぱなし」で操作するよりは、一時的に発射を停止させる操作を行う方が、不利益が生じ難い。この要素から、遊技者は、好みに合わせて操作ハンドルＨ５１の操作を選択することができる。

【１８１３４】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３８実施形態において、発光手段Ａ１４６３９ａ及び導光板Ａ１４６３８の後方側に開閉板Ａ６５１が位置されており、開閉板Ａ６５１の動作とは独立して導光板Ａ１４６３８における視認態様を変化させることが可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合において、開閉板Ａ６５１が発光手段Ａ１４６３９ａと導光板Ａ１４６３８との間に位置し、光を遮る位置関係で構成されても良い。

【１８１３５】

この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされると、発光手段Ａ１４６３９ａが発光されていても導光板Ａ１４６３８には導光されないこととなり、発光態様を変化させることを要さずに、導光板Ａ１４６３８における視認態様の変化を生じさせることができる。

【１８１３６】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３８実施形態において導光板Ａ１４６３８に光を入射させる発光手段Ａ１４６３９ａを発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）とは別で設ける場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３発光部Ａ６６４の光が導光板Ａ１４６３８に入射されるように構成しても良い。

【１８１３７】

即ち、第３発光部Ａ６６４の光は、流下領域ＡＲ６５を通過する時点（流下領域ＡＲ６５の上面を構成する延設形成部Ａ６３２に入射する時点）で導光板Ａ１４６３８の左端よりも左側を進行するところ、板状本体Ａ１４６３１及び延設形成部Ａ６３２において、開閉板Ａ６５１の各状態に対応した光の入射箇所をはじめとして、複数位置に、光の進行方

向を切り替えるための形状部（凹部や凸部）を形成し、当該形状部により光の進行方向が切り替えられることにより導光板Ａ１４６３８の左側の端部から光が導光板Ａ１４６３８の上下長さに渡って均一な光が入射されるように構成しても良い。

【１８１３８】

この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる場合には、光ＡＬＣ２が導光板Ａ１４６３８の左側端部に入射され、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる場合には、中心軸ＡＬＣＣの光が導光板Ａ１４６３８の左側端部に入射されるように構成することで、導光板Ａ１４６３８を介して視認される光の明るさが変化される。

【１８１３９】

即ち、開閉板Ａ６５１の状態の違いに対応して、第３発光部Ａ６６４の光により導光板Ａ１４６３８を介して視認される形状の光の明るさが変化される。詳細には、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる場合よりも、退避状態（開放状態）とされる場合の方が明るい。これにより、導光板Ａ１４６３８により目隠しされる作用の程度が変わる。

【１８１４０】

この場合、導光板Ａ１４６３８を開閉板Ａ６５１と重なる位置関係とし、注目させる位置をコンパクトに構成しながら、到達した球が開閉板Ａ６５１の上面を右端から左端まで通過した場合にアウト口Ｈ７１から排出される損球が生じる可能性がある開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）においては導光板Ａ１４６３８に光が入射されていても流下領域ＡＲ６５における球の流下を比較的視認し易くすることができる。

【１８１４１】

一方で、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では中心軸ＡＬＣＣの光が導光板Ａ１４６３８に入射されることから、導光板Ａ１４６３８に形成される光の形状の視認性は高まり、光演出の性能は向上する。導光板Ａ１４６３８に目隠しされる作用は最大となり開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５の視認性は低下されるが、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる場合には、流下領域ＡＲ６５に到達した球は流下領域ＡＲ６５に漏れなく流入されることから、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５の視認性の低下により遊技者に与える不利益は少ない。

【１８１４２】

このように、打ちっぱなしで球を発射する場合において、遊技者にとって不利益を生じる可能性がある場合には導光板Ａ１４６３８に入射される光の明るさが比較的下がるように構成し、導光板Ａ１４６３８の透過性を高めに設定する一方で、遊技者にとって不利益を生じる可能性が低い場合には導光板Ａ１４６３８に入射される光の明るさが上がるように構成することにより、導光板Ａ１４６３８の奥側の視認性を適切に確保しながら、開閉板Ａ６５１と重なる位置における導光板Ａ１４６３８を用いた光演出の演出効果を向上させることができる。

【１８１４３】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３９実施形態において、前側導光板Ａ１５６９３には開閉板Ａ６５１の形状に対応する形状Ａ１５６９３ａが施されており、入射された光により当該形状が明るく視認され、視認した遊技者に対して開閉板Ａ６５１の状態を視覚的に把握させることができるところ、この作用は導光板に限ったものではない。

【１８１４４】

例えば、表示装置Ａ６３８に搭載される２桁の７セグメントＬＥＤでも可能である。遊技者目線での開閉板Ａ６５１の視認態様を模式的に示す形状として、横長の直線（開放時、前端部のみが見える）と、横長の四角（閉鎖時、上面が見える）とで切り替えるようにしても、遊技者に対しては開閉板Ａ６５１の形状に対応した表示であることを理解させることができる。

【１８１４５】

即ち、７セグメントＬＥＤの各デジットにおいて、上部の発光部から右回りにセグメントａ～ｆが順番に並び、中央にセグメントｇが位置する構成において、２桁のデジットの

セグメントｇのみを発光させることで横長の直線として表示し、２桁のデジットの内、左側のデジットのセグメントｄ，ｅ，ｇを発光させ、右側のデジットのセグメントｃ，ｄ，ｇを発光させることで、横長の四として表示するようにしても良い。この場合において、各表示を「ＣＬ」や「ＯＰ」と代替させることで、表示装置Ａ６３８の内部制御によって、開閉板Ａ６５１の状態に対応させた開閉板Ａ６５１の形状を意味する表示を実行させることができる。

【１８１４６】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３９実施形態において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が継続して発光され、開閉板Ａ６５１の変位により光の進行方向が切り替えられる場合に、表示装置Ａ１５６９０における表示態様が切り替えられる場合を説明したが、表示の切り替えのタイミングはこれに限られるものではない。変位手段の変位と、表示の切り替えとの対応を、部分的に切るようにしても良い。この場合、導光された光の形状が、光の入射がされなくなった後も残像として残ることで視認が悪くなることの対策を図ることができる。

【１８１４７】

例えば、開閉板Ａ６５１の変位前において、前側切替部材Ａ１５６９５又は後側切替部材Ａ１５６９６を変位させることで開口部Ａ１５６９１ｂ又は開口部Ａ１５６９１ｃへの光の入射を遮蔽することが可能となるように制御しても良い。

【１８１４８】

この場合、前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に光が入射されている状態から、その光を遮蔽する側の切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６を変位させることで、開閉板Ａ６５１が変位される前において前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４への光の入射を遮蔽することが可能となる。これにより、実際に開閉板Ａ６５１が変位されるまで光が入射され続けており、光が入射される導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が切り替わった後も光の残像が残る事態を避けることができ、残像のせいで何れの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射されているのかが把握し難いという事態を避けることができる。

【１８１４９】

なお、光の残像に基づく不具合（視認態様への悪影響）を解消する手段としては、切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の変位に限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が変位されるタイミングの少し前（例えば、開放動作であればラウンド遊技の開始１秒前、閉鎖動作であればラウンド遊技の規定時間（３０秒間）の１秒前または規定個数（１０個）の入賞の１球前（９個目）の遊技球の入賞時）において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を一時的に消灯させ、続く開閉板Ａ６５１の動作に合わせて発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を点灯させるようにしても良い。この場合にも、開閉板Ａ６５１の変位時において導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光の残像が残り、何れの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射しているのか不明となる事態を避けることができる。

【１８１５０】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、通常状態において、開口部Ａ１５６９１ｂは前側切替部材Ａ１５６９５を退避させて光の通過を許容する一方で、開口部Ａ１５６９１ｃは後側切替部材Ａ１５６９６により閉塞されることで遮光される状態とする場合において、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光の残像が消える前に再び開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ、前側導光板Ａ１５６９３に光が入射されるため、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）とされている場合にも前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認可能とされ、当該光を継続して視認させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【１８１５１】

例えば、前側導光板Ａ１５６９３に入射され前側導光板Ａ１５６９３から出射された光

を蓄光する部材（蓄光テープ等）が前側導光板Ａ１５６９３に配設されることで、光の入射がされなくなった後においても光の形状を視認させることが可能となる。

【１８１５２】

蓄光する部材を配設する位置としては、種々の態様が例示される。例えば、前側導光板Ａ１５６９３の左端面にわずかに距離を空けて配設すれば、前側導光板Ａ１５６９３に右端から入射した発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のうち左端まで到達し出射された光を蓄光し、前側導光板Ａ１５６９３の左端面に入射させる光として放出することで、この蓄光による光も、前側導光板Ａ１５６９３に導光された場合に切り欠き部に進行方向を切り替えられることで、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を、透明板Ａ１５６９２を通して視認させる。

【１８１５３】

蓄光する部材と前側導光板Ａ１５６９３との間の隙間には、可動のシャッター部材が進入可能に構成され、基本シャッター制御では、蓄光による光を前側導光板Ａ１５６９３に入射させたい場合（例えば、通常状態）には、シャッター部材を退避させることで、上述の蓄光による作用を生じさせることが可能となる。一方で、基本シャッター制御では、蓄光による光を前側導光板Ａ１５６９３に入射させたくない場合（例えば、大当たり遊技中。蓄光が作用すると透明板Ａ１５６９２を通した視認態様が判別し難くなる可能性がある）には、シャッター部材を上述の隙間に進入させ光を遮蔽することで、前側導光板Ａ１５６９３から出射される光が、蓄光する部材に到達することを防止することができ、上述の蓄光による作用を生じさせないようにすることができる。このように、蓄光による作用は、生じるか否かを、シャッター部材により切替可能とされる。

【１８１５４】

また、蓄光する部材を配設する位置としては、例えば、前側導光板Ａ１５６９３の前面側としても良い。前側導光板Ａ１５６９３に切り欠き部が形成される位置および大きさに合うように、蓄光する部材を切断などして切り欠き部の形状に成形し、位置を合わせて貼り付けると、前側導光板Ａ１５６９３に右端から入射され、切り欠き部で進行方向が正面方向に切り替えられた光が蓄光する部材に入射されるため、前側導光板Ａ１５６９３の右端に光が入射されなくなった後（即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となった後）も暫くは蓄光する部材から放出される光によって前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認可能とされる。

【１８１５５】

蓄光テープは、一般的には、低温下において輝度（明るさ）が落ちるが発光時間は長くなり、高温下において輝度（明るさ）が上がり発光時間は短くなるという特性を持つ。本件では、開閉板Ａ６５１の実際の状態とは異なる状態として前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を視認させるものであるので、輝度（明るさ）を上げることではなく、上述の形状の光が視認され続けることに重点が置かれ、蓄光テープを低温下で維持するために冷却装置を設けたり、送風ファンにより蓄光テープに送風したりするように構成することが好適とされる。

【１８１５６】

蓄光テープに蓄光された光は、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のように流下領域ＡＲ６５を流下する球により遮蔽される態様にはないことから、蓄光テープに蓄光された光により前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認される状況においては、球が流下領域ＡＲ６５を流下した場合に点滅されるという事象が生じない。そのため、視認される光が点滅されることを目印として流下領域ＡＲ６５に球が流入したことを把握していた遊技者に対して、一時的に意外性のある遊技を提供することができる。

【１８１５７】

なお、前側導光板Ａ１５６９３に入射され前側導光板Ａ１５６９３から出射された光を蓄光する部材（蓄光テープ等）の代わりに、前側導光板Ａ１５６９３の左端面に光を入射させる姿勢で配置される左端ＬＥＤと、前側導光板Ａ１５６９３の左端面から出射された

光を検出する検出部とを配設し、前側導光板Ａ１５６９３に右端から入射した発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のうち左端まで到達し出射された光が検出部により検出された場合に、左端ＬＥＤが一定期間発光される制御を行い、左端ＬＥＤからの光が前側導光板Ａ１５６９３に導光されるようにしても良い。

【１８１５８】

この場合、左端ＬＥＤが発光制御される一定期間が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間よりも長く設定される場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替えられ前側導光板Ａ１５６９３の右端に光が入射しなくなった後において、しばらくは左端ＬＥＤが発光を継続するため、その左端ＬＥＤの光により前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を、透明板Ａ１５６９２を通して視認させることができる。この場合、しばらくの間は形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が共に視認され、途中（左端ＬＥＤが発光制御される一定期間の経過）からは、形状Ａ１５６９３ａの光は視認されなくなり、形状Ａ１５６９４ａの光のみが視認されるようになる。この場合においても、上述したシャッター部材を動作制御させることで、左端ＬＥＤの光が前側導光板Ａ１５６９３へ入射する状態と、入射しない状態とを切り替えることができ、同時に、光が検出部に検出される状態と、検出されない状態とを切り替えることができる。

【１８１５９】

なお、上述の蓄光する部材、シャッター部材、または左端ＬＥＤは、前側導光板Ａ１５６９３に配設されるものに限られるものではない。例えば、前側導光板Ａ１５６９３の代わりに後側導光板Ａ１５６９４に対応させて配設することも可能である。シャッター部材が蓄光による作用を生じさせる側（退避側）に位置している場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光であって後側導光板Ａ１５６９４に入射した光の内、後側導光板Ａ１５６９４の左端から出射された光により、後側導光板Ａ１５６９４に左側から入射する光が生じ、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替わった場合にも後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光を遊技者に視認させることができる。

【１８１６０】

この場合、前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）する位置に配置される場合、前側導光板Ａ１５６９３には発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が入射されなくなり、開閉板Ａ６５１の状態に関わらず、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光で維持させることができる。

【１８１６１】

この場合において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が遊技球に遮蔽されたとしても、後側導光板Ａ１５６９４には蓄光する部材による光が入射され形状Ａ１５６９４ａの光が視認され続けることとなり、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を一定とすることができる。これにより、透明板Ａ１５６９２を視認している遊技者に対して、流下領域ＡＲ６５への遊技球の流入が途切れたと錯覚させ、球の発射不良が生じている可能性を疑わせ、視線を開閉板Ａ６５１付近や、遊技領域（第３図柄表示装置Ｈ８１の外方）に移させることができる。

【１８１６２】

この態様は、蓄光する部材や左端ＬＥＤと対応される各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の間を変位するシャッター部材の制御により生じさせることができるため、同態様を、実際に球の発射不良が生じる頻度よりも高頻度で生じさせることが可能となる。これにより、後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様とならず視認され続けるという状況を頻発させる場合には、遊技者に印象付けて、実際に球の発射不良により形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様とならず視認され続ける状況が生じた場合に、備えさせることができる。即ち、球の発射不良かもしれないし、そうではないかもしれない報知として遊技者に認知させることで、形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様とならず視認され

続ける状況の意味合いが風化されることを避け、形状Ａ１５６９４ａの光の視認態様により球の発射不良を報知するせっかくの仕組みに、遊技者が気づかない事態を避けやすくすることができる。

【１８１６３】

なお、上述の蓄光する部材、シャッター部材、または左端ＬＥＤの配設の組み合わせは、何ら限定されるものではない。例えば、前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４の両方に配設されるようにしても良いし、少なくとも一方に配設されるようにしても良い。少なくとも一方に配設される場合において、前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６の両方ともを開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃから退避させておく場合、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４にそれぞれ施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が、光の入射が途切れても（入射終了からしばらくの時間）視認可能とされるため、両導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４にそれぞれ施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が共に視認される状況が生じ得る。この場合、視認した遊技者に対して、開閉板Ａ６５１の状態が一体どうなっているのかと興味を抱かせることができ、開閉板Ａ６５１に対する注目力を向上させることができる。

【１８１６４】

なお、シャッター部材を採用する場合であっても、シャッター部材を上述の隙間に進入させておくことで、蓄光による作用が生じないようにすることができるので、流下領域ＡＲ６５に遊技球が流入した場合に光を遮蔽することで後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様で視認される作用を維持したい状況では、シャッター部材を上述の隙間に進入させておけばよい。

【１８１６５】

シャッター部材が退避された状態において、片側非視認態様とされる場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合でも、後側導光板Ａ１５６９４の左側に配置されている左端ＬＥＤの光によって後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が透明板Ａ１５６９２を介して視認される。この場合において、第３発光部Ａ６６４の発光強度の設定から、前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａの光は視認されないため、形状Ａ１５６９４ａの光を単独で視認させることができる。

【１８１６６】

ここで、左端ＬＥＤの発光態様の制御により、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様を開閉板Ａ６５１の状態と非対応とする場合を構成することができる。前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６を、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを閉塞するように位置させることで、第３発光部Ａ６６４の光が各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に入射することを防止することができ、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の視認態様を、左端ＬＥＤの発光態様に対応させることができる。

【１８１６７】

この場合において、前側導光板Ａ１５６９３に隣設される左端ＬＥＤを発光制御させれば、例えば通常状態において小当たりに当選する等して、開閉板Ａ６５１が短時間開放された場合であっても、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様を、形状Ａ１５６９３ａの光とすることができるので、遊技者が開閉板Ａ６５１の開放を意識する可能性を低くすることができる。

【１８１６８】

また、後側導光板Ａ１５６９４に隣設される左端ＬＥＤを発光制御させれば、例えば、小当たり遊技や大当たり遊技において、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）になった場合であっても、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様を、形状Ａ１５６９４ａの光とすることができるので、遊技者が開閉板Ａ６５１の閉鎖を意識する可能性を低くすることができる。

【１８１６９】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、張

出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の上面に球がある場合において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされると、その直後に、球が流下領域ＡＲ６５に流入し当該球により光が遮蔽されることにより、上述の後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球による光の遮蔽が開閉板Ａ６５１の動作直後ではなく、動作から若干の時間を空けて生じるようにしても良い。

【１８１７０】

例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が、光が開閉板Ａ６５１の左側端部領域に照射される位置に配設される場合（例えば、流下底面Ａ６３２ｆの左端部（入賞検出センサＡＳＣ６５の真上位置）に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が配設される場合）には、球が入賞検出センサＡＳＣ６５の真上位置に到達するまでは光が球により遮蔽されはせず、球が主経路形成部Ａ６３２ｃに当接し転動した後で光を遮蔽することが多い。これにより、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替えられてから球が光を遮蔽するまでに若干（開閉板Ａ６５１上の球の位置に応じて変化する、即ち、主経路形成部Ａ６３２ｃにより構成される流下領域ＡＲ６５の下側部の左右長さを球が流下しきるよりも短い長さ、約１秒以下）の時間差を生じさせることができるので、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様の変化のうち、開閉板Ａ６５１の変位により生じた変化と、球により光が遮蔽されたことによる変化とを、分けることができる。これにより、各変化の時間差が極めて短く連続的に生じているように視認される場合に比較して、球により光が遮蔽されている事象の発生を明確に判別することができ、透明板Ａ１５６９２に対する注目力の向上を図ることができる。

【１８１７１】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、流下領域ＡＲ６５に流入した遊技球により光が遮蔽されることにより、上述の後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の近傍に上記第１３５実施形態で説明した疑似開閉板Ａ１１６５３を配設し、ラウンド遊技の開始に伴って開閉板Ａ６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３が同時に退避状態（開放状態、後位置状態）とされた直後において、開閉板Ａ６５１は退避状態（開放状態）で維持する一方で、疑似開閉板Ａ１１６５３を高速で前後に往復変位させることで、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を一時的かつ繰り返し遮断することができ、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れることとなる事象を再現することができる。

【１８１７２】

このような制御をラウンド遊技のたび（毎回）ではなく、たまに（稀に）実行することにより、流下領域ＡＲ６５に遊技球が流下されていない場合であっても（実際の遊技球の有無に関わらず）、流下領域ＡＲ６５に遊技球が流下されていると透明板Ａ１５９６２を視認した遊技者に思い込ませることができる。

【１８１７３】

これにより、偶然的に流下領域ＡＲ６５に到達する前に上流側の入賞口やアウト口Ｈ７１から遊技球が遊技領域外に排出され、流下領域ＡＲ６５になかなか到達しない状況が生じても、流下領域ＡＲ６５に順調に遊技球が到達しているかのように錯覚させることができ、遊技者の不満が噴出することを避けることができる。

【１８１７４】

また、疑似開閉板Ａ１１６５３で上述したような高速の往復変位を、後側切替部材Ａ１５６９６で実行させることによっても、同様に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を一時的かつ繰り返し遮断することができ、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れることとなる事象を再現することができる。

【１８１７５】

また、前側切替部材Ａ１５６９５で実行させることによっても、同様に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を一時的かつ繰り返し遮断することができ、前側導光板Ａ

１５６９３への光の入射が瞬間的に途切れることとなる事象を再現することができる。これにより、ラウンド間インターバル期間や大当たり終了後の期間（通常状態を含む）において開閉板Ａ６５１上を転動（流下）する遊技球により光が遮蔽された場合と同様の視認態様の変化を生じさせることができる。これにより、仮に球の発射を停止していたとしても、開閉板Ａ６５１へ向けた球の発射が継続されているかもしれないと遊技者に感じさせ、操作ハンドルＨ５１や、開閉板Ａ６５１への注目力を向上させることができる。

【１８１７６】

なお、前側切替部材Ａ１５６９５で実行させる高速の往復変位を、ラウンド遊技のたび（毎回）生じさせるようにしても良い。この場合においても、仮に球の発射を停止していたとしても、開閉板Ａ６５１へ向けた球の発射が継続されているかもしれないと遊技者に感じさせ、操作ハンドルＨ５１や、開閉板Ａ６５１への注目力を向上させることができる。

【１８１７７】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３９実施形態において、前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６は、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを開閉する態様で動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、少なくとも一方が動作せず、対応する開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを開放状態で維持することで、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射することによる視認態様を把握することで開閉板Ａ６５１の状態を常時把握可能に構成しても良いし、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの開放の程度を変える場合、即ち、半開きとなる場合を構成可能とし、通過する光の光量を変えることで視認態様（明るさ）が変化可能となっていても良い。

【１８１７８】

また、前側切替部材Ａ１５６９５や後側切替部材Ａ１５６９６が分割体（例えば、上下に切り分けられた分割体）で構成され、それぞれ個別に駆動可能に構成されることで、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの一部のみを開閉可能に構成しても良い。この場合、光の受光が、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４全体ではなく、一部のみに行われることで、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が視認される位置（光による形状が描かれる位置）と、光が発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が視認されない位置（光による形状が描かれない位置）と、を構成することが可能となる。

【１８１７９】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、通常状態において開口部Ａ１５６９１ｃが後側切替部材Ａ１５６９６の閉塞部Ａ１５６９６ａにより閉塞され、開口部Ａ１５６９１ｃを通した光の入射が遮蔽される場合において、閉塞部Ａ１５６９６ａは単なる板部材であり、報知の条件を構成するものではなく誤報知の問題も生じない構成に留まっているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、閉塞部Ａ１５６９６ａの外側（発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）側）の面に検出部が配設され、検出部に光が検出されることに伴って所定の報知を行うように構成しても良い。

【１８１８０】

この場合、通常状態において開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持されているにも関わらず、ピアノ線や金属棒などの不正部材を遊技領域内に進入させて開閉板Ａ６５１に後方側へ向けた荷重（退避状態へ変位させる方向の荷重）を与え、開閉板Ａ６５１を退避状態（開放状態）で維持させて遊技球の特定入賞口Ｈ６５ａへの入賞を図る不正行為が実行された場合であっても、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持されることで発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が閉塞部Ａ１５６９６ａに照射され、その照射位置にある検出部で光を検出可能となるため、この検出を利用すれば不正行為の発生が自動的に発覚する。

【１８１８１】

検出部において想定外の態様で光が検出されたこと（例えば、小当たり遊技等で予定されている期間を超える時間長さの検出がされたこと）に基づいて、電飾部Ｐ３１の光が通常使用される強さよりも強くされたり、通常使用されない色合いの光（赤色で統一された警告色等）とされたり、音声出力装置Ｈ２２６により警告音を発生させたりすることの少なくとも一つを生じさせる第１反応制御を実行させるように制御することで、ホール店員が不正行為の発生に気づきやすくすることができ、不正行為が見逃される事態を防止することで、不正行為の防止を図ることができる。

【１８１８２】

また、上述した検出部を前側切替部材Ａ１５６９５の外側（発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）側）の面に配設させるようにしても良い。第３発光部Ａ６６４の光は、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）にある場合には、中心軸ＡＬＣＣの光、光ＡＬＣ１及び光ＡＬＣ２のうち、中心軸ＡＬＣＣの光や、光ＡＬＣ１は開閉板Ａ６５１により遮蔽され、開口部Ａ１５６９１ｂに入射する光ＡＬＣ２のみが表示装置Ａ１５６９０に到達するように構成されているところ、開閉板Ａ６５１が後方側に変位されると、光を遮蔽する範囲が変化され（前方側での遮蔽が解消され）、光ＡＬＣ２が前側切替部材Ａ１５６９５にも照射されるようになる。

【１８１８３】

ピアノ線や金属棒などの不正部材を遊技領域内に進入させて開閉板Ａ６５１に後方側へ向けた荷重（退避状態へ変位させる方向の荷重）を与え、開閉板Ａ６５１を変位させる不正行為が行われている場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）までは至らない中途半端な位置とされる場合も考えられるが、前側切替部材Ａ１５６９５は開口部Ａ１５６９１ｂの近傍に配置されていることから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）まで至らない状態でも、問題なく検出が可能であり、不正行為による利益が不正行為者に生じることを未然に防ぐことができる。

【１８１８４】

前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部において光が検出されたことに基づく第１反応制御による報知は、前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉塞する位置とされる場合には実行されない（又はキャンセルされる）ように制御される。これにより、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）である場合に前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部に光が検出される（配置上当然に検出される）事態において第１反応制御による報知が実行されることを避けることができる。

【１８１８５】

そのため、第１反応制御による報知を搭載する場合には、通常状態における前側切替部材Ａ１５６９５の配置は、開口部Ａ１５６９１ｂから退避した位置とされる（例えば、基本切替制御）。そのうえで、大当たり遊技状態や、小当たり遊技状態、通常時の開閉動作等、開閉板Ａ６５１が開閉する制御が実行される期間においても、第１反応制御による報知が実行されない（又はキャンセルされる）ようにＭＰＵＨ２２１により制御される。

【１８１８６】

これにより、開閉動作中の開閉板Ａ６５１に当接して屈折した光が、偶然、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部に検出された場合（不正行為が行われていない場合）に、第１反応制御による報知が実行される事態を避けることができる。なお、この場合、開閉する制御が実行される期間が経過しても開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持されている場合には、通常状態に移行したと同時に検出部における検出が有効となり、第１反応制御による報知がされる。この事態は、不正行為が行われている場合も考えられるが、不正行為ではなく、退避状態（開放状態）から変位した開閉板Ａ６５１の前端とカバー部材Ａ１５６３０との間に球が挟まり、その球が下方に抜けることなく維持されることで開閉板Ａ６５１が閉鎖しきらない状態で維持される場合も想定されるが、これも不具合であるので、報知によりホール店員を呼ぶことが好ましいため、上述の報知を実行することが好適である。

【１８１８７】

なお、上述の検出部を、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面ではなく、前側導光板Ａ１５６９３の左右側に位置させ、光の入射を検出して上述の報知を実行させる条件の一つとしても良い。例えば、前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂから退避した位置とされる場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が前側導光板Ａ１５６９３に入射されるため、その光を検出部にも入射させることで、開閉板Ａ６５１の状態を判定することができる。

【１８１８８】

そのため、通常状態など、開閉板Ａ６５１の動作が予定されていない場合に、検出部への光の入射が生じなくなることを条件にして、第１反応制御による報知を行うことで、ホール店員が不正行為の発生に気づきやすくすることができ、不正行為が見逃される事態を防止することで、不正行為の防止を図ることができる。

【１８１８９】

この場合において、第１反応制御に合わせて（又は代わりに）、「左打ちに戻せ」との報知を実行するようにしても良い。これは、前側導光板Ａ１５６９３へ入射される光は張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１上を転動する球に遮蔽された場合にも検出部への入射が途切れることから、不正行為が行われた場合だけではなく、遊技者が「右打ち」で球を発射した場合にも、検出部への光の入射が生じなくなることが生じることによる。検出部への光の入射が生じなくなったことの原因が、遊技者が「右打ち」で発射したことであれば、球がいずれかの入賞口に入賞検出される前（入賞検出が生じない場合を含む）において「左打ちに戻せ」の報知を実行することができ早急な報知の実行を図ることができるし、不正行為により開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）から変位されたことであれば、不正行為に対する警告として機能させることができる。

【１８１９０】

なお、大当たり遊技状態において前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉塞する位置（前側位置）とされる場合に、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部に光が検出された場合において、第１反応制御とは異なる態様の第２反応制御による報知（例えば、電飾部Ｐ３１の光が通常使用される強さよりも弱くされたり、点滅態様で出力されたり、音声出力装置Ｈ２２６により効果音を発生させる報知）を実行するようにしても良い。

【１８１９１】

この場合、ラウンド遊技の終了に伴い開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に、前側切替部材Ａ１５６９５により前側導光板Ａ１５６９３への光の入射は遮蔽され透明板Ａ１５６９２を通して形状Ａ１５６９３ａの光は視認されないことから、視覚的には開閉板Ａ６５１が閉鎖側に変位したことを意識させないようにすることができる一方で、第２反応制御による報知により区切りを示唆することが可能となる。これにより、ラウンド間インターバルにおいて球の発射を停止しなくても不利益が無い時には形状Ａ１５６９３ａの光を視認させない構成を採用した場合（前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉塞する位置（前側位置）とされる場合）において、ラウンド間インターバルにおいて第２反応制御による報知が実行されることにより、ラウンド遊技の終了の区切りが分からなくなる事態を避けることができる。

【１８１９２】

これにより、ラウンド間インターバルにおいて透明板Ａ１５６９２を通した視認態様は、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応した態様で維持することで、球の発射停止を促すような事態は生じないように構成しながら、ラウンド間インターバルとなったこと（ラウンド遊技の間の区切りになったこと）は把握可能に構成することができる。

【１８１９３】

なお、上述の第１反応制御による報知として、開閉板Ａ６５１の開閉動作に対応して検出部において光が検出されるか否かに基づいて実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の位置を検出する検出センサを配設し、開閉板Ａ６５１の変位を検出可能とし、開閉板Ａ６５１の変位が不適切な状態（通常

状態など、開閉動作制御が実行されない状態）において生じたことが検出された場合に、報知が実行されるように構成しても良い。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が暗い状態とされ、検出部において検出させるために十分な光量が生じていない状況が生じる場合であっても、時間を選ばずに不正行為の発生を検出することができる。これにより、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の明るさの制御の自由度を向上させることができる。

【１８１９４】

通常は、開閉板Ａ６５１の変位を検出する検出部は配設されないこともある。開閉板Ａ６５１の下流側には入賞検出センサＡＳＣ６５があり、この入賞検出センサＡＳＣ６５の検出タイミングが適切か不適切かによって不正行為の有無を判断する場合がある。一方で、この場合、不正行為による入賞であっても賞球の払い出しは行われるため、不正行為者の逃げ足の早さによっては、不正行為が発覚した際にはすでに手遅れであり、不正行為者が得をする状況が生じ得る。本実施形態のように、開閉板Ａ６５１の状態の検出を行うことで、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球が生じる前において、不正行為による開閉板Ａ６５１の開閉が生じていることを発覚させることができ、不正行為による賞球の発生を未然に防ぐことができ、不正行為者が得をする状況を防ぐことができる。

【１８１９５】

上述の説明では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合に、開閉板Ａ６５１の前端とカバー部材Ａ１５６３０との間に球が挟まる場合があることを前提に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下領域ＡＲ６５において開閉板Ａ６５１の右端付近にわずかに到達しない位置をめがけて上向きに突出動作可能な可動部を配設し、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に変位されるのと同時に突出動作させるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）へ向けて変位される直前に流下領域ＡＲ６５に進入し、開閉板Ａ６５１の前端とカバー部材Ａ１５６３０との間に位置した遊技球が、可動部からの当接荷重により上側に跳ね上げられることで、球が挟まる事態を未然に防ぐことができる。

【１８１９６】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３９実施形態において、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４は、固定されるものに限られない。即ち、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に駆動力を与えることで前後方向に変位させ、光が受光され視認される導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４を切り替えるようにしても良い。例えば、「３」がエッジ入射光により描かれる加工がされた導光板、「２」がエッジ入射光により描かれる加工がされた導光板、「１」がエッジ入射光により描かれる加工がされた導光板が、手前側から後方側に積層されるように組み立てられ、この組立体が駆動源（モーター等）の駆動力により前後方向に移動可能に構成される場合において、光が導光され「３」が視認される状態から、組立体を前方に移動させることで、光により視認される態様が「３」、「２」、「１」と順に変化させる（カウントダウンを視認させる）ことが可能となる。

【１８１９７】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、特に上記第１３９実施形態において、第２反射部Ａ６３１ｇの形状が、第１反射部Ａ６３１ｆとは違って、光を開口部Ａ１５６９１ｂ全域へ到達させるようなレンズ形状とはなっていない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１反射部Ａ６３１ｆと同じように反射させるように構成しても良い。この場合、第１反射部Ａ６３１ｆを介する光も、第２反射部Ａ６３１ｇを介する光も、開口部Ａ１５６９１ｂ全域に到達される。

【１８１９８】

上記各実施形態（第１３３実施形態、第１３４実施形態～第１３９実施形態）では、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の視認態様が、開閉板Ａ６５１の状態の変化により切替可能とされる場合を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特定領域

（Ｖ入賞口）への球の流下経路を開閉する態様で状態の切り替えが実行される特定開閉板を開閉板Ａ６５１の下流側に配設する構成を採用し、特定開閉板の進入する領域に光を照射可能な発光手段を設け、発光手段の光の進行態様が特定開閉板の状態の切り替えに対応して変化され、視認態様が特定開閉板の配置に対応する態様（例えば、張出状態では張り出している絵が、退避状態では退避している絵が、閉鎖状態では閉鎖との文字が、開放状態では開放との文字が、視認される態様）で変化される特定表示装置を配設するようにしても良い。

【１８１９９】

この場合において、特定表示装置は、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と同様の構成を採用しつつ、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０とは別の位置に配置することで、設計コストを低減させられる。また、開閉板Ａ６５１に対応する表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と、特定開閉板に対応する特定表示装置とは、配設の有無を個別に決定できるものであり、両方ともを配設しても良いし、いずれか一方のみを配設するようにしても良い。なお、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と特定表示装置とを近接配置させる（又は一体化させる）と、遊技者としては注目する箇所（範囲）がコンパクトに済むので、視線移動の疲労感が緩和される。

【１８２００】

特定表示装置を採用する場合、実際には特定領域を遊技球が通過可能とされ、遊技球の通過により確変状態に移行する（した）にも関わらず、特定領域を遊技球が通過していない（通過しなかった）かのように第３図柄表示装置Ｈ８１等で報知された場合であっても、特定表示装置の視認態様の切り替わりにより、特定領域へ遊技球が通過可能な状態に特定開放板が切り替えられたことや、特定表示装置が点滅態様で視認されることにより、光を遮蔽する態様で遊技球が特定領域へ流下したことを、遊技者は把握できる。これにより、特定表示装置に対する注目力を向上させることができる。

【１８２０１】

更に、特定表示装置が表示装置Ａ１５６９０に採用される切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の構成に準じた特定切替部材を備える場合、特定切替部材が光を遮蔽する側に位置する場合には、特定開閉板の状態の切り替えが特定表示装置の視認態様に反映されないように構成することもできる。そのため、特定切替部材を退避させて光を通過させるか、特定切替部材を光通過範囲に進入させて遮蔽させるかを切り替えることにより、特定開閉板の変位や、特定領域への球の流入について、特定表示装置の表示態様から把握可能な場合と、把握不能な場合とを構成することが可能となる。これにより、特定表示装置によって特定領域への遊技球の流入について把握し得るという遊技性を構築しながら、遊技が過度に単調になることを避けることができる。

【１８２０２】

開閉板Ａ６５１を、退避状態で開放状態を構成する態様ではなく、張出状態で開放状態を構成する態様、即ち、開閉板Ａ６５１を開閉板Ａ６４１の態様の「橋渡し開閉板」で構成し、特定入賞口Ｈ６５ａを、第２入賞口Ｈ６４０の態様の「橋渡し入賞口」で構成するようにしても良い。この場合、表示装置Ａ１５６９０において視認される表示は、特に「開放」と「閉鎖」文字で反転する。

【１８２０３】

即ち、「橋渡し開閉板」が流下領域ＡＲ６５側に張り出す張出状態とされる場合、「橋渡し開閉板」の上面を転動した遊技球が「橋渡し入賞口」に流入可能な開放状態であるので、前側導光板Ａ１５６９３には、「橋渡し開閉板」の張出状態を模式的に示す形状と、「開放」との文字が、光の導光により視認可能となる態様の加工が施される。

【１８２０４】

また、「橋渡し開閉板」が流下領域ＡＲ６５から退避した退避状態とされる場合、「橋渡し開閉板」の前方側を遊技球が素通り（落下）し、「橋渡し入賞口」への遊技球の流入が防止される閉鎖状態であるので、後側導光板Ａ１５６９４には、「橋渡し開閉板」の退避状態を模式的に示す形状と、「閉鎖」との文字が、光の導光により視認可能となる態様

の加工が施される。
【１８２０５】
　このような態様において、０．１２秒×１５回の開放パターンの小当たり動作を構成することも可能ではあるが、開閉板Ａ６５１で説明した場合と異なり、「橋渡し開閉板」では、上面を転動させて「橋渡し入賞口」へ遊技球を案内させる特徴から、０．１２秒の張出状態では、遊技球を案内しきれず、この小当たり動作では「橋渡し入賞口」への球の入賞が見込めない。そのため、表示装置Ａ１５６９０においては、前側導光板Ａ１５６９３には導光させず（「開放」との文字等は光らせず）、後側導光板Ａ１５６９４にのみ導光させる（「閉鎖」との文字等を光らせる）ことが好適とされる。このために、開閉板Ａ６５１の場合と同様に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を片側非視認態様とすることが好適とされる。
【１８２０６】
　短開放の小当たり動作（例えば、小当たりＡ）では、「橋渡し開閉板」が開放状態となったこと気づいてから球を発射しても間に合わないため、前側切替部材Ａ１５６９５により光を遮蔽して、前側導光板Ａ１５６９３には導光させない（「開放」との文字等は光らせない）ことが好適とされる。
【１８２０７】
　「橋渡し開閉板」の前側端部とカバー部材Ａ６３０との間で球挟みが生じている場合には、挟まれた球により「橋渡し入賞口」への球の案内が阻害されるため、前側導光板Ａ１５６９３には導光させず、「開放」との文字は光らせないことが好適とされる。
【１８２０８】
　大当たりや小当たりの条件が成立していないのに、「橋渡し開閉板」の変位を検出した場合にはエラー報知を行う。この場合に、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に検出部を配置することで、「橋渡し開閉板」の変位が張出状態までは到達していないが、上面において球の転動をさせることは可能な程度に張り出され「橋渡し入賞口」への球の流入を可能とさせる途中の状態とし、不正の利益を得ようとする不正行為が行われた場合であっても、報知を行うことが可能となる。
【１８２０９】
　「橋渡し入賞口」に球を案内可能な程度の長さで張出状態（開放状態）が維持される場合には、前側導光板Ａ１５６９３に導光された光による形状が、球による光の遮蔽で点滅される。一方、「橋渡し入賞口」に球を案内できない程度の長さ（短）で張出状態（開放状態）が維持される場合には、前側導光板Ａ１５６９３に導光された光による形状は点滅せず、「橋渡し開閉板」が退避状態（閉鎖状態）とされた後で、「橋渡し開閉板」上から落下した球により後側導光板Ａ１５６９４に導光される光が遮蔽されることで、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光が、点滅態様で視認される。
【１８２１０】
　このように、「橋渡し開閉板」が張出状態（開放状態）とされる長さの違いにより前側導光板Ａ１５６９３に導光された光による形状の視認態様が変化し得る（点滅態様で視認され得る）ように構成され、「橋渡し開閉板」が張出状態（開放状態）とされる長さが短い場合に、前側導光板Ａ１５６９３に施された形状の光は点滅していないのに後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光は点滅態様で視認される場合に、遊技者は無駄球（「橋渡し開閉板」の退避状態（閉鎖状態）において「橋渡し開閉板」の手前側を落下し「橋渡し入賞口」には流入しない球）を発射していることに気づくことができる。
【１８２１１】
　「橋渡し開閉板」の張出状態（開放状態）において上面を転動している球は、「橋渡し開閉板」が退避状態（閉鎖状態）とされた直後に落下し、光を遮蔽することから、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光は視認可能となった直後において点滅態様で視認される。一方で、「橋渡し開閉板」の張出状態（開放状態）において上面に球がなかった場合、「橋渡し開閉板」が退避状態（閉鎖状態）とされたとしても球による光の遮蔽は生じないため、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光は視認可能となった直後において

点滅されず、点灯状態が維持される態様で視認される。
【１８２１２】
この場合には、球が「橋渡し開閉板」側へ発射されていない場合も含まれるため、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光が視認可能となった直後において点滅されなかった場合には、遊技者に対して球の発射不良が生じているとの可能性に気づかせることができ、「橋渡し開閉板」付近への注目力を向上させることができる。
【１８２１３】
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。
【１８２１４】
なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１８２１５】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【１８２１６】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【１８２１７】
＜変位手段への光の照射態様の変化により異なる表示がされるポイント＞
遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて変位される変位体の所定部を検出可能な検出手段と、所定領域側に位置する第１位置と、その第１位置よりも前記所定領域から離間した第２位置とを変位可能な変位手段と、光照射手段を有する所定手段と、を備え、前記検出に基づく所定条件の成立に基づいて実行される特定制御の態様を、記憶された複数の態様から選択する選択手段を備え、前記選択手段により選択された態

様に基づいて前記変位手段が変位され得るよう構成され、前記光照射手段の光が前記所定領域に進行可能に構成され、前記変位手段が前記第１位置に位置している場合の前記所定領域における前記光照射手段の光の進行態様と、前記変位手段が前記第２位置に位置している場合の前記所定領域における前記光照射手段の光の進行態様とが異なるよう構成され、前記第１位置に位置している前記変位手段に前記光照射手段の光が照射された場合に、所定方向視における前記所定手段の所定位置において前記変位手段の配置に対応させた表示が視認可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

【１８２１８】

パチンコ機等の遊技機において、変位手段が所定領域から離間した開放状態における位置とされたことを示唆する表示を実行可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４８０８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、表示の実行は、変位手段が実際に開放状態における位置に到達したことを条件とするものではなく、変位手段が実際に開放状態における位置に到達する前から実行可能とされるため、即ち、変位手段の変位と表示とがずれる場合があるため、表示に従って遊技球を発射したとしても変位手段が開放状態とされる前に遊技球が変位手段を素通りする場合があり、表示態様に改善の余地があるという問題点があった。

【１８２１９】

これに対し、遊技機ＡＣ１によれば、光照射手段から光が照射される場合に、変位手段が選択手段により選択された態様に基づいて第１位置と第２位置とを変位する場合に変位手段に照射される光照射手段からの光の進行態様が変化され、第１位置に位置している変位手段に光照射手段の光が照射された場合に、所定手段の所定方向視における所定位置において変位手段の配置に対応させた表示が視認可能とされることから、変位手段の変位と視認される表示の態様とを対応させることができるため、表示態様を好適とすることができる。

【１８２２０】

前記遊技機ＡＣ１において、前記所定手段は、前記変位手段が前記第２位置に位置している場合において前記所定位置において所定の表示が視認可能となるように構成され、前記所定手段を通して視認される表示の明るさは、前記所定手段の特定部を通過する前記光照射手段の光の明るさと対応することを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【１８２２１】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、表示の明るさが、所定手段を通過する光照射手段の光の明るさと対応するため、表示の切り替えを判別しやすい。

【１８２２２】

前記遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記変位体が前記光照射手段の光を遮った場合に前記表示が視認されなくなることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

【１８２２３】

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１又はＡＣ２の奏する効果に加え、表示が視認されなくなることにより、変位体が光照射手段の光を遮る位置を通過する態様で変位したことを遊技者に把握させることができる。

【１８２２４】

遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記光照射手段の光を遊技者が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ４。

【１８２２５】

遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段からの光を表示の実行に関する検出光としてだけではなく、遊技者に視認させて演出に利用することができる。

【１８２２６】

遊技機ＡＣ１からＡＣ４のいずれかにおいて、前記検出手段を視認し難いように遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ５。

【１８２２７】

遊技機ＡＣ５によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ４のいずれかにおいて、変位体の検出手段における検出を視認困難とすることで、変位体を視認することで変位手段の変位について予測する遊技態様を防止し、表示に対する注目力を向上させることができる。なお、以下、「変位体」を、「遊技球」や「球」とも称する場合がある。

【１８２２８】

遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかにおいて、前記特定制御において、前記変位手段が変位可能とされ、その変位手段は前記特定制御がされる状態とは異なる状態においても変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ６。

【１８２２９】

遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が変位可能なタイミングが限られないことから、変位手段に対する注目力を高められるタイミングを増加させることができる。

【１８２３０】

遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかにおいて、前記光照射手段は、前記所定領域の外方に配置され、前記光照射手段の光が、前記変位手段を介して前記変位手段の前方側（または後方側）に位置する照射領域に照射されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ７。

【１８２３１】

遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかの奏する効果に加え、逆光となって所定領域の内部が見え難くなることを避けられる光照射手段の光により、所定領域だけでなく、照射領域を照らすことができる。また、変位手段の変位方向端部に光照射させ易い。また、前方へ照射するよりも、変位手段で不完全に仕切られる領域からの光漏れを演出に利用し易い。

【１８２３２】

遊技機ＡＣ７において、前記変位手段によって前記光照射手段の光が反射される場合において、前記変位手段が変位終端位置に配置されていない場合の前記照射領域を介する視認態様は、前記変位手段が変位終端位置に配置されている場合の前記照射領域を介する視認態様とは異なることを特徴とする遊技機ＡＣ８。

【１８２３３】

遊技機ＡＣ８によれば、遊技機ＡＣ７の奏する効果に加え、光が照射領域に照射されたことに基づく照射領域の視認態様の変化を短時間で生じる場合に収めることができるので、照射領域へ注目させる際の集中力を高めさせることができ、また、照射領域を介する視認態様の変化により、変位手段の変位動作実行時を把握させることができ、一方で、照射領域を介する視認態様の変化からは、変位手段の変位動作の方向までは把握できないようにすることができるので、照射領域に注目するのみの遊技態様から、変位手段にも注目させる遊技態様へ誘導することができる。

【１８２３４】

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記光照射手段は、前記変位手段の変位によらず発光を継続するよう構成され、前記光照射手段の光は、前記変位手段が前記第１位置に位置する場合に、前記変位手段の対向する側に照射され、前記変位手段が前記第２位置に位置する場合に、前記変位手段には照射されず、前記変位手段の前方側（または後方側）に位置する照射領域に照射され、前記所定領域に位置する場合（または／および）前記所定領域に進入する前の場合における前記変位体に照射されることを特徴とする遊技機ＡＣ９。

【１８２３５】

遊技機ＡＣ９によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位に対応して発光態様の制御を行う場合に比べて、光照射手段の発光態様を制御により変更させることをせずとも光照射手段の光が視認される態様が変化されるようにすることができ、発光演出の演出効果を向上させることができる。

【１８２３６】

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第２位置から前記第１位置に変位する時期を、前記所定位置の視認態様の変化で示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１０。

【１８２３７】

遊技機ＡＣ１０によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、所定位置の視認態様を視認させることで、変位手段の変位時期を予測させることができるので、所定位置の視認態様に対する注目力を向上させることができる。

【１８２３８】

また、入球個数の検出に基づいて発光態様を変化させる（変化を早める）よう制御すれば、遊技者は、あと何球入球すれば規定個数に到達するのかを図り易くなり、インターバル期間に到達した球が所定領域を逸れて流下することを避けるための特殊打ち（止め打ち）や、オーバー入賞狙いの特殊打ち（ひねり打ち）を、行い易くなる。

【１８２３９】

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記変位手段の所定の変位を実行させる所定条件を成立させ得る変位体が待機位置に位置する状態を検出可能な待機検出手段を備え、前記待機検出手段により検出された状態が、前記所定条件を成立させ得る状態か、前記所定条件を成立させ得ない状態か、に対応して、前記光照射手段の発光態様が変化され得ることを特徴とする遊技機ＡＣ１１。

【１８２４０】

遊技機ＡＣ１１によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の発光態様を視認させることで、実際に所定条件が成立しないことが判明する時点よりも先んじて、所定条件が成立され得るか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者が不測の不利益を受けることを避けることができる。

【１８２４１】

なお、待機検出手段により検出される対象としては、一例として、特別遊技状態における変位手段の連続的な開閉変位（往復変位）の回数とラウンド遊技の規定個数との積が、上皿に貯留された遊技球の貯留個数に対して多いか少ないかを判断するために、待機検出手段は、上皿に貯留された遊技球の貯留個数を検出可能に構成される。

【１８２４２】

ここで、現状上皿にある球数の遊技球で特別遊技状態を不利なく進行させられない場合には、払出装置からの供給が球詰まり等により途絶えて球を発射させられない状態となると、特別遊技状態の一部を規定時間（例えば、１ラウンドにつき３０秒間）の経過により終えて、入賞させられないことによる不利益を遊技者に与える事態が生じ得るところ、その不利益が発生することは、上皿の球数が少なくなってきて初めて遊技者の知るところになることがほとんどであり、気づいた時には手遅れである場合が多い。特に、制限期間内における特定領域（Ｖ入賞口）への入賞により、確率変動が発生する遊技機や、大当たりが発生する遊技機では、遊技者の受ける不利益は甚大なものとなる。

【１８２４３】

これに対し、本発明では、特別遊技状態の開始時点から上皿にある遊技球の球数を検出することにより、特別遊技状態の進行途中で遊技球が不足して発射できなくなる事態が生じ得るかを把握することができ、その結果を光照射手段の発光態様の変化として遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者が不利益を受ける可能性について、遊技者に事前に把握させることができ、前もって対応を促すことにより、不利益を未然に回避させることができる。

【１８２４４】

これにより、光照射手段の光の発光態様の変化により、特別遊技状態の進行に関連した報知を行うことができ、遊技者に前もって危険（例えば、発射球不足となる危険）に気づかせ易くすることができる。即ち、上皿に貯留されている球の球数が減少する前から球不足の可能性について遊技者に報知することで、遊技者の対応時間を長めに確保させることができる。更に、払出装置からの球供給の停止に基づくエラー報知が実行されることに先

んじた報知を行うことにより、遊技者に対策を促すタイミングを前倒しでき、対策が手遅れとなることを回避し易くすることができる。

【１８２４５】

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記変位手段の所定の変位を実行させる所定条件を成立させ得る変位体が待機位置に位置する状態を検出可能な待機検出手段を備え、前記変位体が前記待機位置に位置していることが検出されている状態において、前記操作手段の操作により前記変位体を変位させることが可能な期間を前記光照射手段の発光態様の変化により報知可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１２。

【１８２４６】

遊技機ＡＣ１２によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の発光態様の変化を視認させることで、操作手段の操作に基づいて変位体を変位させることが可能な期間を遊技者に把握させることができることから、光照射手段の光に対する注目力を向上させることができる。

【１８２４７】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかにおいて、前記変位手段の前記光照射手段に対向する側に光を反射可能な反射部が構成され、前記所定領域の内方に前記変位体が位置する場合と、位置しない場合とで、前記反射部で反射された光の視認態様が変化され得ることを特徴とする遊技機ＡＣ１３。

【１８２４８】

遊技機ＡＣ１３によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、反射部と変位体とにより、光照射手段の光の視認態様を複雑に変化させることができることから、光演出の演出効果を向上させると共に、光照射手段の光を視認することが変位体の位置の把握に役立つことから、光照射手段の光に対する注目力を向上させることができる。

【１８２４９】

なお、反射部としては、例えば、鏡面でも良いし、平面形状でも良いし、凹凸を有する形状（デコボコ形状、ギザギザ形状など）でも良い。特に、凹凸を有する形状である場合、変位手段が第１位置に位置する場合において上面を流れる遊技球の有無（または多少）による浮き沈み方向の変位により、光の反射方向の変化が大きくなるため、変位手段が第１位置に位置する場合における光の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

【１８２５０】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかにおいて、前記光照射手段の光は、前記変位手段が前記第１位置に位置する場合であっても、前記光照射手段から変位手段までの距離よりも離れた離間位置まで到達し得ることを特徴とする遊技機ＡＣ１４。

【１８２５１】

遊技機ＡＣ１４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が第１位置にある場合も第２位置にある場合も、光照射手段の光が変位手段で遮蔽されることはなく、遊技者に近い側に位置する離間位置において光照射手段の光による光演出を常時実行可能に構成することができる。

【１８２５２】

なお、光が離間位置まで到達し得る態様としては、所定領域を区画する壁部との関係で、変位手段が壁部に近接した場合に隙間が空く寸法関係とされることで光の一部が隙間から漏れる場合や、変位手段の寸法関係に関わらず、変位手段が、透光性の材料から形成されており、光が変位手段を透過可能に構成される場合などが例示される。

【１８２５３】

離間位置は、変位手段で視界が遮られていない領域に位置する。例えば、離間位置は、変位手段よりも手前側に位置する。また、例えば、離間位置は、変位手段よりも後方側の位置であってもよく、変位手段が変位終端位置に位置する場合に遊技者の視界が遮られない位置であればよく、変位手段の変位途中において一時的に視界が遮られる位置であって

も良い。
【１８２５４】
遊技機ＡＣ１４において、前記変位手段は、少なくとも一部が光透過性の部材から形成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１５。
【１８２５５】
遊技機ＡＣ１５によれば、遊技機ＡＣ１４の奏する効果に加え、変位手段の変位と、光照射手段の光との関係性を部分的に解除することができる。
【１８２５６】
なお、変位手段は、単層の構造でも良いし、二層構造（複数層構造）でも良い。後者の場合において、全ての層に光透過性の部材が含まれるように構成しても良いし、一部の層に光透過性の部材が含まれるように構成しても良い。
【１８２５７】
また、後者の場合において、複数層の変位手段が、別々に動作可能に構成しても良い。この場合において、一の層の変位手段が透過性の部材から形成され、他の層の変位手段が非透過性の部材から形成される場合には、一の層の変位手段が第１位置に位置し、所定領域に対する変位手段が張り出す状態が維持されながら、他の層の変位手段が第１位置と第２位置とを変位することで所定領域の視認態様を変化させるように構成することができる。
【１８２５８】
この場合、変位手段が第１位置に位置するという同じ状況であっても、一の層の変位手段は第１位置に位置する一方で他の層の変位手段は第２位置に位置されることにより、変位手段により光が遮蔽されない態様と、一の層の変位手段の位置に関わらず他の層の変位手段が第１位置に位置されることにより、変位手段により光が遮蔽される態様と、を構成することができる。
【１８２５９】
これにより、変位手段が第１位置に位置される状態（例えば、インターバル期間）においても、第１位置に位置される変位手段が光透過性の部材から形成されることで、光照射手段の光の通過範囲が狭められることを避けることができるので、特別遊技状態において光照射手段の光の視認態様が変位手段の変位に影響を受けて区切られる（終始一定の発光態様で視認されるものではない）事態に限定されない遊技態様を構成することができる。
【１８２６０】
また、他の層の変位手段が複数構成され、それらが別々に動作可能に構成しても良い。この場合において、他の層の変位手段のうちの一の変位手段の光照射手段に対向する側に光を反射可能な反射部が形成され、他の層の変位手段のうちの他の変位手段には反射部が形成されないように構成しても良い。
【１８２６１】
この場合、非透過性部材から形成される変位手段が第１位置に位置するという同じ状況であっても、反射部が形成される一の変位手段が第１位置に位置する場合と、反射部が形成されない他の変位手段が第１位置に位置する場合とで、所定領域における光の進行態様を変化させることができる。
【１８２６２】
更に、光が反射される場合において、それが変位手段の反射部による反射なのか、球の表面における反射なのかを判別し難くすることができ、光照射手段の光の視認態様から所定領域における球の有無を容易には判別し難くすることができる。これにより、所定領域を直接視認させるように促すことができ、所定領域への注目力を向上させることができる。
【１８２６３】
この場合において、球は所定領域を流下継続する一方で、変位手段は第１位置または第２位置で停止されることが異なる。そのため、球で反射される光の視認態様は球が流下により変位されるのと同様に時間経過とともに変化されるが、変位手段で反射される光の視

認態様は変位手段が停止している状況において固定され得るため、両者は全く同じということはない。即ち、反射された光を継続的に視認する場合に、視認態様が異なるので、遊技者の経験の度合いにより、変位手段による反射光なのか、球による反射光なのかを、遊技者に把握させることが可能となっている。

【１８２６４】

これにより、変位手段が第１位置に位置する場合における反射光を視認した場合に、遊技者の経験の度合いによっては、その反射光が所定領域に位置する球に反射した反射光であることを把握させることができ、遊技者は超過入賞の発生を知ることができる。これにより、光照射手段の光（反射光）に対する注目力を向上させることができる。

【１８２６５】

遊技機ＡＣ１４又はＡＣ１５において、前記変位手段は、光の照射態様によって透過度合が変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１６。

【１８２６６】

遊技機ＡＣ１６によれば、遊技機ＡＣ１４又はＡＣ１５の奏する効果に加え、光の照射態様を変化させることで、変位手段を透過させて変位手段が実際には存在する位置において変位手段が存在しないように視認させたり、光の照射位置を時間差で変えることで実際の変位手段の変位態様とは異なる変異態様で変位しているように視認させたりすることができる。

【１８２６７】

即ち、遊技を満足させるための変位手段の変位態様とは異なる変位態様で変位手段が変位しているように遊技者に視認させることができるので、変位手段による演出効果を向上させることができる。

【１８２６８】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかにおいて、前記変位手段は、第１変位手段と、第２変位手段とを備え、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、それぞれ固有の前記所定領域側の位置と、前記所定領域から離間した位置とを変位可能に構成され、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、それぞれ独立して変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１７。

【１８２６９】

遊技機ＡＣ１７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が複数の手段から構成され、それらが独立して変位可能とされていることから、複雑な変位態様を実現させることができる。

【１８２７０】

遊技機ＡＣ１７において、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、前記光照射手段に対向する側とは反対側の形状が異なることを特徴とする遊技機ＡＣ１８。

【１８２７１】

遊技機ＡＣ１８によれば、遊技機ＡＣ１７の奏する効果に加え、球が転動する側の形状が異なることで、変位手段（第１変位手段または第２変位手段）が所定領域側の位置に位置している場合に所定領域を逸れる方向に転動する球の転動速度を異ならせることができ、変位手段が所定領域側の位置に維持される期間が同じであっても、球が所定領域を逸れて流下する場合と、球が所定領域を逸れて流下しきる前に変位手段が変位されることで球を所定領域に進入させる場合とを構成することができる。

【１８２７２】

遊技機ＡＣ１７又はＡＣ１８において、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、変位方向が異なることを特徴とする遊技機ＡＣ１９。

【１８２７３】

遊技機ＡＣ１９によれば、遊技機ＡＣ１７又はＡＣ１８の奏する効果に加え、第１変位手段および第２変位手段の変位方向の違いにより、光照射手段の光の視認態様の変化の態様を異ならせることができることから、遊技者は、光の視認態様の変化を視認することで、第１変位手段が変位したのか、第２変位手段が変位したのかを把握することができる。

これにより、遊技者に対して変位手段に注目することを強いることを避けることができ、遊技の快適さを向上させることができる。

【１８２７４】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかにおいて、前記変位手段の所定の変位が開始される前に前記操作手段の所定の操作を促す所定演出が実行され、前記所定演出は、前記変位手段の予備変位に基づいて実行されることを特徴とする遊技機ＡＣ２０。

【１８２７５】

遊技機ＡＣ２０によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作を行うタイミングについて変位手段を視認することで把握できることから、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

【１８２７６】

なお、所定演出による光の視認態様の変化としては、種々の態様が例示される。例えば、球が通過する際に生じる光の視認態様の変化と異なるように構成しても良いし、同様となるように構成しても良い。

【１８２７７】

例えば、球が通過する際には光照射手段の光のほとんどが照射領域に到達しない状況が構成されることから、照射領域では光が点滅する態様で視認される。一方で、変位手段の変位に基づく光照射手段の光の視認態様の変化は、変位手段と所定領域を区画する壁部との隙間の大小が変化されることにより照射領域では光の幅（大きさ）が変化する態様で視認される。

【１８２７８】

遊技機ＡＣ２０において、前記所定演出において、前記光照射手段の光の前記照射領域への照射態様が切り替えられた場合に図柄や文字列が視認可能となるよう構成され、前記図柄や文字列を視認可能とさせる場合における前記光照射手段の光は特定色とされ、前記光照射手段の光が特定色で照射される期間が制限されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２１。

【１８２７９】

遊技機ＡＣ２１によれば、遊技機ＡＣ２０の奏する効果に加え、光照射手段の光が特定色で照射される期間が制限されることから、所定演出を実行させるための遊技態様を制限時間内で完了するために、遊技者に積極的に遊技を行わせることができる。

【１８２８０】

遊技機ＡＣ２１において、前記所定の操作が促される前における前記操作手段の操作に基づいて変位された前記変位体が、前記光照射手段の光を遮るように変位する場合に、前記光照射手段の光の前記照射領域への照射態様が切り替えられることを特徴とする遊技機ＡＣ２２。

【１８２８１】

遊技機ＡＣ２２によれば、遊技機ＡＣ２１の奏する効果に加え、変位体（遊技球）が所定領域に進入するか否かに関わらず、変位体が光照射手段の光を遮るように変位する場合に照射領域の視認態様を変化させるように作用するので、入賞による賞球が得られない場合であっても、賞球とは異なる利益（特定の図柄や文字列の視認）を遊技者に与えることができ、入賞効率が悪い場合における遊技者の不満を緩和させることができる。

【１８２８２】

なお、球が通過する際の光照射手段の光の視認態様の変化は、光照射手段の発光自体を点滅制御させた場合の視認態様の変化と類似しているため、光照射手段の発光自体を点滅制御させることにより、あたかも球が所定領域に入球しているかのように見せることができる。

【１８２８３】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位は、前記第２位置に所定期間維持される第１の変位態様と、前記第２位置に維持される期間が前記所定期間よりも短い第２の変位態様と、を少なくとも構成可能であることを特徴とする遊技機ＡＣ

２３。
【１８２８４】
遊技機ＡＣ２３によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかの奏する効果に加え、照射領域で視認される光照射手段の光が所定期間同じ態様とされるか、短時間で切り替わるかという、異なる態様で視認させることができるので、光による演出効果を向上させることができる。
【１８２８５】
なお、本発明に係る遊技機であれば、変位手段の往復変位が短時間で生じる場合であっても、照射領域における光照射手段の光の視認態様の変化を目立たせることで、変位手段の変位に遊技者が気づかないという事態を回避し易くすることができる。
【１８２８６】
遊技機ＡＣ１からＡＣ２３のいずれかにおいて、前記特定制御において変位手段が変位可能であって、その変位手段は前記特定制御がされる状態とは異なる状態においても変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ２４。
【１８２８７】
遊技機ＡＣ２４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ２３のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位が生じても特定制御がされていないという状況を構成することが可能となり、変位手段の変位をより頻繁に生じさせることで、変位手段を利用した演出効果を向上させることができ、変位手段に対する注目力を向上させることができる。
【１８２８８】
遊技機ＡＣ１からＡＣ２４のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記変位手段が変位されるよりも事前に前記操作手段を操作することに基づいて、前記変位手段の変位態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２５。
【１８２８９】
遊技機ＡＣ２５によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ２４のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の操作により変位手段の変位態様を変化させることができるので、遊技を快適に行わせることができる。
【１８２９０】
なお、事前の操作による変位手段の変位態様の変化は、操作実行時は準備段階とされ反映（適用）されず、操作実行後に実行される遊技状態で反映（適用）されることが通常であるが、これに限られるものではない。例えば、操作実行時から反映（適用）されるように構成しても良い。
【１８２９１】
事前の操作により変位手段の変位態様を変化させる利点の一例として、例えば、特別遊技状態におけるインターバル期間を短縮させる変化により、特別遊技状態にかかる時間長さを短縮させることができたり、特別遊技状態における初回の変位手段の変位実行までの待ち時間を長く確保させる変化により、休憩時間を設けるようにすることができたり、させることが可能となる。
【１８２９２】
なお、変位手段の変位態様の変化のバリエーションとしては種々の態様が例示される。例えば、予め用意された数パターン（例えば３パターン）から選択可能に構成しても良いし、複数のパラメーター（オープニング時間長さ、ラウンド１，２間インターバル期間長さ、ラウンド２，３間インターバル期間長さ、その後のラウンド間インターバル期間長さ、エンディング時間長さ、等）のそれぞれについて好みに合わせて選択可能に構成しても良い。
【１８２９３】
また、変位手段の変位態様の変化としては、変位の事前に生じる契機からの時間間隔が変化されることでも良いし、変位手段の連続する変位の間隔が変化されることでも良い。
【１８２９４】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，

ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１８２９５】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１８２９６】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１８２９７】

＜その他＞

変位手段の位置に対応した表示を実行可能な遊技機がある（例えば、特許文献１：特開２０１６－５４８０８号公報）。

【１８２９８】

しかしながら、上述した遊技機では、表示態様に改善の余地があるという問題点があった。

【１８２９９】

本技術的思想は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、表示態様を好適とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【１８３００】

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて変位される変位体の所定部を検出可能な検出手段と、所定領域側に位置する第１位置と、その第１位置よりも前記所定領域から離間した第２位置とを変位可能な変位手段と、光照射手段を有する所定手段と、を備え、前記検出に基づく所定条件の成立に基づいて実行される特定制御の態様を、記憶された複数の態様から選択す

る選択手段を備え、前記選択手段により選択された態様に基づいて前記変位手段が変位され得るよう構成され、前記光照射手段の光が前記所定領域に進行可能に構成され、前記変位手段が前記第１位置に位置している場合の前記所定領域における前記光照射手段の光の進行態様と、前記変位手段が前記第２位置に位置している場合の前記所定領域における前記光照射手段の光の進行態様とが異なるよう構成され、前記第１位置に位置している前記変位手段に前記光照射手段の光が照射された場合に、所定方向視における前記所定手段の所定位置において前記変位手段の配置に対応させた表示が視認可能となるように構成される。

【１８３０１】

技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記所定手段は、前記変位手段が前記第２位置に位置している場合において前記所定位置において所定の表示が視認可能となるように構成され、前記所定手段を通して視認される表示の明るさは、前記所定手段の特定部を通過する前記光照射手段の光の明るさと対応する。

【１８３０２】

技術的思想３の遊技機は、技術的思想１又は２に記載の遊技機において、前記変位体が前記光照射手段の光を遮った場合に前記表示が視認されなくなる。

【１８３０３】

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、表示態様を好適とすることができる。

【１８３０４】

技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、表示態様を好適とすることができる。

【１８３０５】

技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想１又は２に記載の遊技機の奏する効果に加え、変位体が光照射手段の光を遮った場合が明確に把握される構成とすることができる。

【１８３０６】

＜符号＞

１０	パチンコ機（遊技機）
１６	ガラスユニット（前側面構成手段）
８１	第３図柄表示装置（表示装置）
Ｋ１０	パチンコ機（遊技機）
Ｋ１３	遊技盤
Ｋ６０	ベース板（遊技盤）
Ｋ６０ａ	第１形成凹部（凹設部の一部）
Ｋ６０ｂ	第２形成凹部（凹設部の一部）
Ｋ６０ｃ	第３形成凹部（凹設部の一部）
Ｋ６０ｄ	第４形成凹部（凹設部の一部）
Ｋ６３	一般入賞口（入球領域の一部）
Ｋ６５ａ	第１特定入賞口（入球領域の一部）
Ｋ８１	第３図柄表示装置（表示装置、照射手段）
Ｋ２０１	ベース部材（支持手段）
Ｋ２０７ａ	上縁部（反射部）
Ｋ２１２	発光部（光照射手段）
Ｋ２２０	化粧カバー（覆設手段、透過手段）
Ｋ２２１ａ	大形意匠（所定の装飾の一部）
Ｋ２２１ｂ	小形意匠（所定の装飾の一部）
Ｋ２２４	傾斜形成部（位置合わせ部）
Ｋ２５１	可動板（形成手段の一部、変位手段の一部）
Ｋ４００	前層側可動装置（第１手段の一部）

Ｋ４０５	電飾基板（光照射装置）
Ｋ４３０	回転部材（第１手段、方向変化手段）
Ｋ４４４	突設部（接触防止部）
Ｋ４７０	状態変化装置（変化手段）
Ｋ４７６	上側回転部材（第２手段、規制手段）
Ｋ５００	昇降装置（変位手段、動作手段）
Ｋ５４０	長尺装置（支持手段）
Ｋ６４０ａ	電動役物（形成手段の一部、変位手段の一部）
Ｋ６４０	第２入賞口（入球領域の一部）
Ｋ７０１	第２可動手段（被動作手段）
Ｋ７１６	検出センサ（検出手段）
Ｋ７３０	伝達装置（伝達手段）
Ｋ７３１	駆動側二層ギア（第２伝達手段）
Ｋ７３２	円弧状部（防止手段、動作停止手段）
Ｋ７３３	伝達側二層ギア（第１伝達手段）
Ｋ７３５	アーム部材（第１移動手段）
Ｋ７６０	主装飾部材（第２移動手段）
Ｋ８００	後層側可動装置（第２手段）
Ｋ８２０	中側開閉部材（第３手段）
Ｋ８３０	前側開閉部材（第２手段）
Ｋ８６７	傾斜形成部（当接手段、抵抗発生手段）
Ｋ８７４	延設回転部材（第１手段）
Ｋ９００	表示ランプ（第１手段の一部）
Ｋ２０６０	ベース板（遊技盤）
Ｋ２０６０ｅ	外形傾斜部（変化部）
Ｋ２０６０ｗ	傾斜開口部（変化部）
Ｋ２１００	光照射装置（光照射手段）
Ｋ３１００	光照射装置（光照射手段）
Ｋ４５６０	移動装置（変位手段）
Ｋ４５７８	回転装飾部材（動作手段）
Ｋ４５７８ａ	視認窓部（視認部の一部）
Ｋ４７０１	第２可動装置（切替手段）
Ｋ４８１１	板状部（開閉部材の一部）
Ｋ４８２１	板状部（開閉部材の一部）
Ｋ４８３１	板状部（開閉部材の一部）
Ｋ４８９１	透明フィルム（隙間防止手段の一部）
Ｋ５０８６ｅ	右側検出センサ（第２所定部位）
Ｋ５０８６ｋ	検出センサ（第１所定部位）
Ｋ５２７２	第１傾斜部（第１流下領域の一部）
Ｋ５２７３	鉛直構成部（第２流下領域の一部）
Ｋ５２８０	化粧カバー（光透過部）
Ｋ５２８１	第１輪郭部（第１透過率部）
Ｋ５２８２	第１形成部（第２透過率部）
Ｋ５２８２ａ	非透過形成部（構成部）
Ｋ５２８２ｃ	非変化領域（補助部）
ＫＯＬ４８１	輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）
ＫＯＬ４８２ａ	内側輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）
ＫＯＬ４８２ｂ	外側輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）
ＫＯＬ４８３	輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）
ＫＯＬ４８４	輪郭（遮断範囲と非遮断範囲との区画部の一部）

ＫＭＴ７１　駆動モータ（駆動手段）
ＫＳＰ７４　コイルスプリング（付勢手段）
Ｈ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｈ１４，Ｈ１６０１４，Ｈ３５０１４　正面枠（前扉手段）
Ｈ１４ａ，７０１４ａ，８０１４ａ，９０１４ａ，３７０１４ａ，３８０１４ａ，３９０１４ａ，４００１４ａ，４１０１４ａ　上側装飾ユニット（第２手段、配設手段）
Ｈ１４ｃ，１００１４ｃ，１１０１４ｃ，１２０１４ｃ，１３０１４ｃ　右側装飾ユニット（第１手段）
Ｈ８１　第３図柄表示装置（液晶表示手段）
Ｈ２０　シリンダ錠（操作手段）
Ｈ５０　下皿（貯留手段）
Ｈ５２　球抜きレバー（操作手段）
Ｈ５３　球案内開口（流入口手段）
Ｈ１１２ａ１　発射レール（流路手段の一部）
Ｈ３６１３０ａ　張出部材（突出手段）
Ｈ１３２ａ　送球停止レバー（操作手段）
Ｈ１７２　背面側開口（通過口手段）
Ｈ１８０，Ｈ４４１８０，Ｈ４５１８０，Ｈ４６１８０　操作ユニット（操作手段）
Ｈ３００Ａ　第１空間（正面側配設空間）
Ｈ３００Ｂ　第２空間（背面側配設空間）
Ｈ３００Ｃ，Ｈ７３００Ｃ　第１連通路（連通空間）
Ｈ３００Ｆ　配設空間（第１配設空間，第２配設空間）
Ｈ３００Ｄ　第２連通路（連通空間）
Ｈ３１２　スピーカー組立体（動作手段、第１音出力手段、第２音出力手段）
Ｈ３１２ａ　スピーカー（動作手段、第１音出力手段、第２音出力手段、流動手段）
Ｈ３３１ａ１　スリット（第１開口部）
Ｈ９３３２，Ｈ３７３３２，Ｈ３９３３２，Ｈ４０３３２　上面板（変位手段）
Ｈ３３３ａ　検出用開口部（第２開口部）
Ｈ３３３ｂ　放音用開口部（第２開口部）
Ｈ９３３２ｄ２　開口（第２開口部）
Ｈ３８３３６　光照射ユニット（変位手段）
Ｈ１６３４４　基板ユニット（突出手段）
Ｈ３５０　音伝達ユニット（区画手段）
Ｈ４００Ａ，１１４００Ａ　通路空間（通路手段）
Ｈ４５２　屈曲部（配設手段）
Ｈ４５２ｄ　先端部（下方手段）
Ｈ４５２ｃ　基端部（延設手段）
Ｈ４５５　膨出部（突出手段）
Ｈ４５５ａ１　開口（被挿入手段）
Ｈ４７３　開口部（被挿入手段、連通手段）
Ｈ４７８　区画壁（突出手段）
Ｈ１０４８０　ファン（流動手段）
Ｈ５１０，Ｈ１７５１０，Ｈ１８５１０　ベース部材（第１手段）
Ｈ５１５，Ｈ１７５１５　凸状部（突出手段、第２突出手段）
Ｈ１８５１５ａ１　凹部（被位置決め手段）
Ｈ１８５１５ａ２　被係合部（被係合手段）
Ｈ５１５ｂ１　凹部（被位置決め手段）
Ｈ５１５ｂ２　被係合部（被係合手段）
Ｈ５３０，Ｈ１７５３０，Ｈ１８５３０　下皿形成部材（第２手段）

Ｈ５５５，Ｈ１８５５５　　連結部材（突出手段）
Ｈ５５５ｂ，Ｈ１８５５５ｂ　　突出部（位置決め手段）
Ｈ５５５ｂ１，Ｈ１８５５５ｂ１　係合部（係合手段）
Ｈ１７５５５　　連結部（第２突出手段）
Ｈ５６１ａ　　排出口（流出口手段）
Ｈ１４５６３　　第２スライド板（突出手段）
Ｈ５８３　　突出部（突出手段）
Ｈ５８３ａ　　湾曲壁（湾曲部）
Ｈ５８３ｂ　　リブ
Ｈ７１０，Ｈ４５７１０，Ｈ４６７１０　傾倒装置（当接手段）
Ｈ７２０　　下枠部材（ベース手段）
Ｈ７７０，Ｈ４４７７０　　ベース手段
Ｈ７７３　　基板部材（発光手段）
Ｈ７８０，２１７８０，２２７８０　駆動手段
Ｈ７８０，２１７８０，２２７８０　駆動手段（第１手段）
Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９　変位手段（第２手段）
Ｈ７９０，Ｈ４２７９０，Ｈ４３７９０　変位部材（透過手段）
Ｈ７９３　　第１コイルバネ（規定手段）
Ｈ７９４　　第２コイルバネ（規定手段）
Ｈ８２１ａ，Ｈ２４８２１ａ，Ｈ２５８２１ａ，Ｈ２７８２１ａ，Ｈ２９８２１ａ，Ｈ３０８２１ａ，Ｈ３１８２１ａ，Ｈ３２８２１ａ，Ｈ３３８２１ａ，Ｈ３４８２１ａ　背面部（流路手段の一部）
Ｈ８２１ａ１，Ｈ２５８２１ａ１，Ｈ２７８２１ａ１，Ｈ２９８２１ａ１，Ｈ３０８２１ａ１　凹部（抑制手段、非平行部、平行部）
Ｈ２４８２１ａ２，Ｈ３１８２１ａ２，Ｈ３２８２１ａ２，Ｈ３３８２１ａ２，Ｈ３４８２１ａ２　凸部（抑制手段、非平行部、平行部）
Ｈ８３０　　発射手段（送球手段）
Ｈ８７０，Ｈ２３８７０，Ｈ３２８７０　背面側ケース（流路手段の一部）
Ｈ２３８７１　　第２凹部（抑制手段、凹部、非平行部、平行部）
Ｈ３２８７２　　第２凸部（抑制手段、凸部、非平行部、平行部）
Ｈ２６８９３　　経路変更部材（案内手段）
Ｇ４２０，Ｇ５４２０，Ｇ６４２０　第１装飾ユニット（第２手段）
Ｇ４２６，Ｇ５４２６，Ｇ６４２６　変位ユニット（所定領域）
Ｇ４２６ａ　　第１装飾面（一側領域）
Ｇ４２６ｂ　　第２装飾面（他側領域）
Ｇ４４０　　基板部材（発光手段）
Ｇ４８０　　第２装飾ユニット（第１手段）
Ｈ１０　　パチンコ機（遊技機）
Ｈ１１３　　音声ランプ制御装置（制御手段）
Ｈ３０４４　　調整ボタン（操作手段）
Ｈ１８１　　ボタン部（操作手段、第２の操作手段）
Ｍ４４４　　前方突設部（移動手段の一部、変位手段の一部）
Ｍ４８３　　検出センサ（第１の検出センサ、第１の検出）
Ｍ４９０　　回転切替部（第２の移動手段）
Ｍ５０１　　駆動モータ（駆動手段、駆動装置）
Ｍ５１０　　板状本体部（案内手段、第１可動部、第１動作部、第１の手段の一部、移動手段の一部）
Ｍ５１５　　円弧状貫通部（案内部）
Ｍ５１６　　検出センサ（検出手段、第２の検出手段）
Ｍ５４５　　突設補助部（第３手段、抑制手段）

Ｍ５６０　扇形状構成部（第２手段、被当接手段）
Ｍ５８１　モータギア（伝達手段）
Ｍ５８２ａ　柱状部（伝達手段の一部、移動手段、回転動作手段の一部）
Ｍ５８４　円板付きギア（第３手段、抑制手段）
Ｍ６００　可動装飾ユニット（第２可動部、第２動作部、第１の手段の一部、移動手段の一部、変位手段）
Ｍ６０２　当接部材（第１手段、変位手段）
Ｍ６１０　板状本体部（動作手段、第１動作手段）
Ｍ６３０　電飾基板（視認可能手段）
Ｍ６６０　リンク部材（動作手段、第２動作手段、変位手段）
Ｍ７７０　移動装飾部（特定手段、動作手段）
Ｍ７８１　連動意匠（対応した表示）
Ｍ８１５　検出センサ（第２の検出手段）
Ｍ８６０　昇降移動部材（第２可動部、第２の手段）
Ｍ３４８９　検出センサ（第２の検出）
Ｍ３６６０　リンク部材（動作手段、第２動作手段、変位手段）
Ｍ４６６０　回転移動部材（動作手段、第２動作手段、変位手段）
Ｈ１０，Ｐ１０，Ｐ６０１０　パチンコ機（遊技機）
Ｈ１２　内枠（特定枠、第１枠状体）
Ｈ１９　ヒンジ（所定の回転軸）
Ｈ１９０　機能調整操作部（第１操作手段）
Ｐ１４，Ｐ６０１４　正面枠（所定枠の一部、第２枠状体の一部）
Ｐ１８０　操作ユニット（視認手段）
Ｐ３０１，Ｐ５３０１　ベースユニット（所定枠の一部、第２枠状体の一部）
Ｐ３０２，Ｐ３３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ３１２　操作部挿通孔（視認可能部の一部）
Ｐ３１４　板状部（視認可能部の一部）
Ｐ３２０　切替構成部（切替手段）
Ｐ３２１ｈ　複数段形成部（視認可能部）
Ｐ３２２　被操作部材（所定手段、第１動作可能手段）
Ｐ３２４　追従動作部材（動作手段、第２動作可能手段）
Ｐ３５５　前側傾斜部（張出部）
Ｐ３８０　係止棒部材（変化手段）
Ｐ７７０　振動構成部（第１振動手段）
Ｐ９２０　スピーカーユニット（動作手段）
Ｐ３３８０　係止回転棒（変化手段）
Ｐ３３９０　演出レバー（第２操作手段）
Ｐ４３０２，Ｐ５３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ６３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ６３９０　把時手段（張出部）
Ｐ７０１０，Ｐ８０１０　パチンコ機（遊技機）
Ｐ７３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ７３２１ｊ　凹設形成部（形成部の一部）
Ｐ７３２１ｋ　水平張出部（形成部の一部）
Ｐ７３５９　突設形成部（受入部）
Ｐ８５８３　動作部（変位手段の一部）
Ｐ９５９３　動作部（変位手段の一部）
Ｑ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｑ５４１　正面ケース（連結手段）
Ｑ５４２　背面ケース（連結手段）

Ｑ５４３　液晶装置（動作手段）
Ｑ５４３ｃ　背面部（導電部分）
５４４　介設部材（配設手段）
Ｑ５４５　基板（基板部材）
Ｑ５４５ｄ　グランド部
Ｑ１０００，Ｑ２０００，Ｑ３０００，Ｑ４０００，Ｑ５０００，Ｑ６０００　導電部材（接続手段）
Ｑ１１００，Ｑ２１００，Ｑ３１００，Ｑ４１００，Ｑ５１００　第１当接部（第１接続手段）
Ｑ１２００，Ｑ２２００，Ｑ３２００，Ｑ４２００，Ｑ５２００　第２当接部（第２接続手段）
Ｑ１３００，Ｑ４３００，Ｑ６３００　中間部（第３接続手段）
Ｑ６４００　外面部（外面手段）
Ｈ１０，Ｓ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｓ３１０　動作部材（第２操作手段）
Ｓ３２０　第２動作部材（第１操作手段）
Ｓ３５０，Ｓ２３５０　スライド体（変位手段の一部）
Ｓ４４１　駆動モータ（駆動手段）
Ｓ４４５　第１クラッチギア（伝達手段の一部）
Ｓ４４６　第２クラッチギア（伝達手段の一部）
Ｓ４５５，Ｓ３４５５　動作アーム部材（変位手段の一部）
ＳＳＣ２　第２検出センサ（検出手段）
ＳＳＰ３　コイルスプリング（付勢手段）
Ｈ１０，Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ａ１３００　第１球流下構造体（第１手段）
Ａ１３８０　振分部材（動作手段）
Ａ１３８１　基端部（所定部）
Ａ１３８２　延設部
Ａ１３８３　形成部（第１形成部）
Ａ１３７５　対向突部（所定の構成部）
Ａ１４２０　ソレノイド（付与手段）
Ｈ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｈ１４　正面枠（視認可能手段）
Ｈ１４ｅ　窓部
Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０　上側揺動手段（変位手段）
Ｄ１３０　下側揺動手段（変位手段）
Ｄ１４３ｂ２　突設部（作用部）
Ｄ１４７ｂ　突設部（作用部）
Ｄ１５３ｂ２　突設部（作用部）
Ｄ１５７ｂ　突設部（作用部）
Ｄ１４３　第１正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１４７，Ｄ２１４７　第２正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１５３　第１正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１５７　第２正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１８１　上側バネ（弾性手段）
Ｄ１８２　下側バネ（弾性手段）
Ｄ２１８３　付勢手段（弾性手段）
Ｈ１０，Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
ＡＲ３０５　第３流下経路（所定の遊技領域）
Ａ６１０，Ａ９６１０　ベース部材（第１配設手段）

Ａ６１８，Ａ４６１８，Ａ５６１８　傾斜突部（所定手段）
Ａ６１８ｂ　形状変化範囲（当接手段）
Ａ６２１　球案内部（入球領域）
Ａ６３０，Ａ７６３０，Ａ９６３０　カバー部材（第２配設手段）
Ａ６４１，Ａ５６４１，Ａ７６４１　開閉板（変化手段の一部）
Ａ６４１ａ　転動面形成部（対向部）
Ａ６４１ｂ　干渉突部（形成部の一部）
Ａ６４１ｃ　対向部（所定部）
ＡＳＣ６４　入賞検出センサ（入球領域、所定通路の開口）
Ａ２６１８　上流側突部（所定手段）
Ａ３６１８　当接張出部（所定手段）
Ａ３６１８ｂ　湾曲当接部（当接手段）
Ａ６６１８　下側傾斜突部（所定手段）
Ａ８６１８　傾斜延設部（所定手段）
Ａ９６２１ｂ　有利側流入口（入球領域、所定通路の開口）
Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｅ２４０　第１リンク（変位手段の一部）
Ｅ２５０　第１伝達手段（変位手段の一部）
Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００　上変位手段（変位手段の一部）
Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０　変位手段（変位手段の一部）
Ｅ２３４，Ｅ８２３４　回転体（駆動手段の一部）
Ｅ２３０，Ｅ８２３０　駆動手段
Ｅ４４２，Ｅ８４４２　回転部材（当接手段）
Ｅ５５０，Ｅ４５５０　回転手段（当接手段）
Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａ　被当接部（当接手段）
Ｐ１４　正面枠（視認可能手段）
Ｐ１４ｅ　窓部
Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ａ１３　遊技盤
Ｆ２２１　発光手段
Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００　導光板（光透過手段）
Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ　第１導光板（光透過手段）
Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂ　第２導光板（光透過手段）
Ｆ１２９００　振動モータ（振動手段）
Ｈ１２　内枠（被配設手段）
Ｐ１４　正面枠（正面側手段）
Ｊ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｊ１３，Ｊ９０１３，Ｊ１００１３，Ｊ１１０１３，Ｊ１２０１３，Ｊ１３０１３，Ｊ１４０１３，Ｊ１５０１３　遊技盤
Ｊ１４ｅ　窓部（開口）
Ｊ１４　正面枠（枠部材）
Ｊ１６　ガラスユニット（透過部材）
Ｊ１３０６０ａ１　凹部
Ｊ６５　特定入賞口（第２入球手段）
Ｊ６６　第２入賞口（第１入球手段）
Ｊ５６０　ソレノイド（動作手段）
Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１　羽部材（変位手段）
Ｊ６７１ａ，Ｊ２６７１ａ，Ｊ３６７１ａ　転動面
Ｊ７１６　検出装置（第２検出手段）

Ｊ７３５　検出装置（第１検出手段）
Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００　化粧部材（配設体）
Ｊ８１０　被締結部（固定部）
Ｊ９８２０　固定部
Ｊ９８３０　弾性体（ゴム部材）
Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０　正面部（視認可能部）
Ｊ１４８５１　突出部（突部）
Ｊ１４８５２ａ　係合部（弾性爪）
Ｊ９００　化粧部材（配設体）
ＮＪ　螺子（ねじ部材）
Ｈ１０，Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｈ５１　操作ハンドル（操作手段）
Ｈ２０１　ＭＰＵ（選択手段）
Ａ６３０　カバー部材（所定手段の一部）
Ａ６３８　表示装置（所定手段の一部）
Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１　開閉板（変位手段）
Ａ６６１　発光部（光照射手段の一部）
Ａ６６３　第２発光部（光照射手段の一部）
Ａ６６４　第３発光部（光照射手段の一部）
ＡＢＬ１　遊技球（変位体）
ＡＳＣ６４　入賞検出センサ（検出手段）
Ａ１４６３９ａ　発光手段（光照射手段）
Ａ１５６９０　表示装置（所定手段の一部）
【１８３０７】
Ｈ１０，Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｈ５１　操作ハンドル（操作手段）
Ｈ２０１　ＭＰＵ（選択手段）
Ａ６３０　カバー部材（所定手段の一部）
Ａ６３８　表示装置（所定手段の一部）
Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１　開閉板（変位手段）
Ａ６６１　発光部（光照射手段の一部）
Ａ６６３　第２発光部（光照射手段の一部）
Ａ６６４　第３発光部（光照射手段の一部）
ＡＢＬ１　遊技球（変位体）
ＡＳＣ６４　入賞検出センサ（検出手段）
Ａ１４６３９ａ　発光手段（光照射手段）
Ａ１５６９０　表示装置（所定手段の一部）
【１８３０８】
＜第１３制御例＞
以下、図２５７１から図２５７９を参照して、第１３制御例について説明する。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２に表示される情報の表示制御内容を異ならせるために、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の一部構成を変更した点と、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が実行する制御処理の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１８３０９】
上述した第３制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が保有している遊技球数（持ち

球数）を表示可能な表示装置として、遊技者が容易に視認可能な位置に設けられた遊技球数表示器５１３（図１９４参照）と、遊技球数表示器５１３よりも遊技者が視認し難い位置に設けられた枠制御表示器５１２（図１９５参照）と、を有していた。そして、遊技球数表示器５１３ではさらに、第１表示装置の第１表示領域では常に持ち球数が表示され、第２表示装置の第２表示領域では、持ち球数と遊技情報に関する情報（性能情報、エラー情報）とが定期的に切り替わって表示されるように構成していた。

【１８３１０】

このように構成された第３制御例におけるパチンコ機１０では、遊技中の遊技者は遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示の表示内容を視認しながら発射遊技を行うことができるため、持ち球数の増減に一喜一憂しながら好適に遊技を行えるものであった。また、パチンコ機１０で遊技を行っている最中に、遊技球数表示器５１３が故障してしまい持ち球数表示が実行されなくなった場合であっても、予備的に設けられている枠制御表示器５１２に表示される持ち球数表示を視認することで現在の持ち球数を遊技者に把握させることができるため、遊技者が持ち球数を把握できない状況で遊技を行わなければならない事態が発生することを抑制することができるものであった。

【１８３１１】

しかしながら、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御表示器５１２は、継続して遊技を実行することが可能な軽度のエラーが発生した場合において、５００ｍｓ間隔で持ち球数表示とエラー表示とが切り替わって表示されるように構成されていたため、例えば、持ち球数を更新させる更新情報（発射情報、賞球情報、計数情報、球貸情報）を受信したことに基づいて持ち球数に対応する値が設定されている遊技球数記憶領域５０３ｉの値が更新されたタイミングがエラー表示が行われている期間（エラー表示期間）であった場合には、持ち球数が更新されたタイミングで持ち球数表示を更新することができないという問題があった。

【１８３１２】

これに対して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２にエラー表示が行われている状況において持ち球数を更新させる更新情報（発射情報、賞球情報、計数情報、球貸情報）を受信した場合には、エラー表示よりも持ち球数表示を優先して表示させるように構成している。このように構成することで、枠制御表示器５１２に表示される持ち球数表示を視認することで持ち球数を把握しながら遊技を行っている遊技者に対して、持ち球数が更新されたタイミングを把握させ易くすることができる。

【１８３１３】

また、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２にてエラー表示よりも優先して持ち球数表示が表示された場合に、予め定められた所定期間（１秒間）の優先表示期間を設定するように構成している。このように構成することで、優先させて表示された持ち球数表示を所定期間（１秒間）継続させて実行することができるため、更新後の持ち球数を遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、優先表示期間中に新たな更新情報を受信した場合には、受信した更新情報に基づいて持ち球数表示を更新させると共に、優先表示期間を再セット（再度１秒間の優先表示期間を設定）するように構成している。このように構成することで、頻繁に更新情報を受信し得る遊技の状況、例えば、時短状態において継続して右打ち遊技を行っている状況や大当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行っている状況では、持ち球数表示を継続して表示させ易くすることができるため、持ち球数が頻繁に増減する過程を遊技者に把握させ易くすることができる。加えて、頻繁に更新情報を受信し得る遊技の状況において、持ち球数表示とエラー表示との切替処理が煩雑に実行されてしまうことを抑制することができる。

【１８３１４】

ここで、図２５７１、及び図２５７２を参照して、パチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。図２５７１（ａ）は、遊技者が正常に遊技を行っている状況（通常状態）における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の一例を示

した図であって、図２５７１（ｂ）は、継続して遊技を実行可能な軽度のエラー（通信異常検知など）が発生した状況（エラー表示状態）における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の一例を示した図であって、図２５７１（ｂ）は、継続して遊技を実行可能な軽度のエラー（通信異常検知など）が発生した状況（エラー表示状態）における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の一例として上述した図２５７１（ｃ）とは異なる表示内容の一例を示した図であって、図２５７１（ｄ）は、遊技を実行することが出来ない状況（玉抜き状態）が発生した場合における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の一例を示した図であり、図２５７２は、遊技を実行することが出来ない状況（玉抜き状態）が発生した場合における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の一例を示した図であって、図２５７１（ｄ）とは異なる表示内容の一例を示した図である。

【１８３１５】

まず、図２５７１（ａ）を参照して、遊技者が正常に遊技を行っている状況（通常状態）における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。遊技球数表示器５１３は、図１９４に示した通り、遊技中の遊技者が視認し易い位置に設けられており、６個の７セグメントを用いた遊技球数表示領域が形成されている。具体的には、６個の７セグメントのうち、一番右側に設けられた第１セグ５１３ａが持ち球数の１桁目（１の位）を表示し、左隣の第２セグ５１３ｂが持ち球数の２桁目（１０の位）を表示し、左隣の第３セグ５１３ｃが３桁目（１００の位）を表示し、左隣の第４セグ５１３ｄが４桁目（１０００の位）を表示し、左隣の第５セグ５１３ｅが５桁目（１００００の位）を表示し、左隣の（６個の７セグメントのうち最も左側に設けられた）第６セグ５１３ｆが６桁目（１０００００の位）を表示可能に構成している。そして、通常状態においては、図２５７１（ａ）に示した通り、遊技者が保有している現在の持ち球数に対応する値「１２３４５６」が常時点灯で表示されている。また、枠制御表示器５１２は、図１９５に示した通り、遊技球数表示器５１３よりも遊技中の遊技者が視認し難い位置に設けられており、６個の７セグメントを用いた枠制御表示領域が形成されている。具体的には、６個の７セグメントのうち、一番右側に設けられた第１セグ５１２ａが持ち球数の１桁目（１の位）を表示し、左隣の第２セグ５１２ｂが持ち球数の２桁目（１０の位）を表示し、左隣の第３セグ５１２ｃが３桁目（１００の位）を表示し、左隣の第４セグ５１２ｄが４桁目（１０００の位）を表示し、左隣の第５セグ５１２ｅが５桁目（１００００の位）を表示し、左隣の（６個の７セグメントのうち最も左側に設けられた）第６セグ５１２ｆが６桁目（１０００００の位）を表示可能に構成している。そして、通常状態においては、図２５７１（ａ）に示した通り、遊技者が保有している現在の持ち球数に対応する値「１２３４５６」が常時点灯で表示されている。

【１８３１６】

このように、通常状態においては、遊技球数表示器５１３と、枠制御表示器５１２の両方で現在の持ち球数が表示されるように構成しているため、例えば、遊技者が持ち球数を視認する際に主として用いられる遊技球数表示器５１３が故障した場合であっても、枠制御表示器５１２に表示されている持ち球数表示を視認させることが可能となり、遊技中の遊技者が現在の持ち球数を把握できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。また、遊技球数表示器５１３に形成される遊技球数表示領域を視認しようとする遊技者の視界に入らない（入りにくい）箇所に枠制御表示器５１２を設けているため、遊技者が遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数と、枠制御表示器５１２に表示されている持ち球数とを同時に視認し難くすることができるため、現在の持ち球数が各表示器に表示されている持ち球数を合算した数であると誤認させてしまうことを抑制することができる。

【１８３１７】

なお、詳細な内容は、上述した第３制御例において説明しているため省略するが、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数と、枠制御表示器５１２に表示される持ち球数は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される同一の制御処理によって更新管理され

、同一の制御処理によって表示制御されるように構成されているため、持ち球数が更新された場合（加減した場合）に、同タイミングで更新表示されるように構成している。よって、遊技球数表示器５１３と、枠制御表示器５１２とでは、視認性の点では相違しているが、通常状態においては何れの表示器を視認した場合であっても持ち球数の更新状況を同タイミングで把握することができる。また、図２５７１（ａ）に示した通り、遊技球数表示器５１３の各７セグメントに表示される数字の態様と、枠制御表示器５１２の各７セグメントに表示される数字の態様とが異なるように構成している。具体的には、１桁目（１の位）に表示される「６」の態様として、遊技球数表示器５１３の第１セグ５１３ａでは若干斜めに傾いた態様が用いられ、枠制御表示器５１２の第１セグ５１２ａでは傾きの無い態様が用いられている。このように、持ち球数を示す情報として同一の数を表示可能に構成された複数の表示装置を有する構成において、各表示装置に表示される数の表示態様を異ならせることによって、把握した数の表示態様に基づいて視認している表示装置の種別を容易に把握させることができる。また、異なる表示態様を用いて同一の数を各表示装置が表示するように構成することで、パチンコ機１０が設置されている環境（照明の位置等）によって何れの表示装置に表示されている数も遊技者が把握できない事態が発生してしまうことを、同一の表示態様を用いて同一の数を各表示装置が表示する構成に対して抑制することができる。

【１８３１８】

なお、本第１３制御例では、図２５７１に示した通り、遊技球数表示器５１３と枠制御表示器５１２とが同一の数を表示するように構成しているがこれに限られること無く、同一の持ち球数情報に基づいて異なる数を表示するように構成しても良い。例えば、遊技球数表示器５１３では持ち球数を１個単位で表示するように構成し、枠制御表示器５１２では持ち球数を５個単位で表示するように構成しても良い。このように構成することで、現在の持ち球数を詳細に把握しようとする遊技者は遊技球数表示器５１３を選択して視認し、現在の持ち球数を大まかに把握しようとする遊技者は枠制御表示器５１２を選択して視認することができる。なお、持ち球数を大まかに更新表示する機能を用いた場合には、表示器に表示されている表示態様（持ち球数）が更新される頻度を低下させ易くすることができるため、表示器に表示されている表示態様（持ち球数）を常時視認している遊技者を疲れにくくすることができるというメリットがある。

【１８３１９】

また、本第１３制御例では、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２の何れにおいても持ち球数を数字で表示するように構成しているが、持ち球数に対応して変化する表示態様を表示可能であれば、これに限ること無く、数字以外の記号を用いたり数や記号を含んで表示される画像データを用いて持ち球数を表示するように構成しても良いし、アニメーションの進行度合いによって持ち球数を遊技者に把握させるように構成しても良い。このように構成することで、実際に保有している持ち球数を遊技者に完全に把握させ難くすることができるため、現在の持ち球数を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【１８３２０】

次に、図２５７１（ｂ）、及び図２５７１（ｃ）を参照して、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラーが発生している状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。まず、遊技球数表示器５１３に形成される遊技球数表示領域は、遊技を実行可能な状況では常に持ち球数が表示されるように構成しており、枠制御表示器５１２に形成される枠制御表示領域は、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラーが発生している場合には、持ち球数表示と、エラー表示とが切り替わって表示されるように構成している。つまり、遊技者が持ち球数を把握するために主として視認される遊技球数表示器５１３は、できる限り持ち球数を表示可能に構成し、遊技者が持ち球数を把握するための補足要素となる枠制御表示器５１２は、持ち球数に加え、パチンコ機１０において発生しているエラー状況を外部に報知するための役割を担うように構成している。このように構成することで、遊技を継続することが可能な

軽度なエラーが発生した場合であっても、遊技者に対しては常に持ち球数を把握させることができると共に、軽度なエラーの内容を枠制御表示器５１２を用いて外部に報知することができるため、遊技場の店員が枠制御表示器５１２に表示されているエラー内容を即座に把握することができる。

【１８３２１】

具体的には、遊技者が遊技を行っている状況でパチンコ機１０の正面枠１４（図１９３参照）が開放されたことに対応する通信異常エラー（軽度なエラー）が発生した場合には、図２５７１（ｂ）に示した通り、遊技球数表示器５１３には「１２３４５６」と持ち球数が継続して表示され、枠制御表示器５１２には「１２３Ｈ０２」と表示される。ここで、枠制御表示器５１２では、発生している軽度なエラーの種別に応じたエラー種別態様を第１セグ５１２ａ、第２セグ５１２ｂ、第３セグ５１２ｃを用いて表示可能に構成しており、図２５７１（ｂ）に示した図では、通信異常エラーに対応する「Ｈ０２」のエラー種別態様が枠制御表示器５１２に表示されている。なお、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域のうち、エラー種別態様が表示され無い表示領域（第４セグ５１２ｄ、第５セグ５１２ｅ、第６セグ５１２ｆ）には、現在の持ち球数に対応する表示態様が継続して表示されるように構成している。

【１８３２２】

このように構成することで、エラー表示が行われている状況であっても、大まかな持ち球数を把握させることができる。なお、本第１３制御例では、上述した第３制御例と同様に、枠制御表示器５１２にてエラー種別態様が表示されている状況であっても、エラー種別態様が表示され無い表示領域に持ち球数が表示されるように構成として、第１セグ５１２ａ、第２セグ５１２ｂ、第３セグ５１２ｃをエラー表示領域、第４セグ５１２ｄ、第５セグ５１２ｅ、第６セグ５１２ｆを常時持ち球数が表示される表示領域として形成しているが、これに限ること無く、第４セグ５１２ｄ、第５セグ５１２ｅ、第６セグ５１２ｆをエラー表示領域とし、第１セグ５１２ａ、第２セグ５１２ｂ、第３セグ５１２ｃを常時持ち球数が表示される表示領域となるように構成しても良い。このように構成することで、エラー表示が行われている状況において大まかな持ち球数を把握することは出来ないが、詳細な持ち球数の変化（０～９９９）の範囲における持ち球数の変化を把握させることが可能となる。また、本第１３制御例では、上述した第３制御例と同様に、枠制御表示器５１２にてエラー種別態様が表示されている状況であっても、エラー種別態様が表示され無い表示領域に持ち球数が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、エラー表示が行われている状況においては、エラー種別態様が表示され無い表示領域を全消灯させるように構成しても良い。このように構成することで、エラー表示が行われている状況では、エラー種別態様以外の態様が表示されなくなるため、持ち球数を把握することが出来なくなる分、エラー種別態様を明確に把握し易くなるという効果がある。

【１８３２３】

詳細な説明は後述するが、本第１３制御例では、上述した第３制御例と同様に、持ち球数に変化が無い状況において軽度なエラーが発生した場合には、枠制御表示器５１２に表示される表示態様が５００ｍｓ間隔（０．５秒間隔）で切り替わるように構成している。具体的には、軽度なエラーが発生していない通常状態では、常時持ち球数が表示されており、その状況で軽度なエラーである通信異常エラーが発生したと判別した場合には、図２５７１（ｂ）に示した通り、通信異常エラーに対応するエラー種別態様である「Ｈ０２」が５００ｍｓ間表示される。そして、「Ｈ０２」が表示される期間が経過すると、図２５７１（ｃ）に示した通り、軽度なエラーが発生している状況であっても、持ち球数が５００ｍｓ間表示される。このように、軽度なエラーが発生しており、且つ、持ち球数が更新されない状況であれば、枠制御表示器５１２にてエラー表示と持ち球数表示とが予め定められた間隔（５００ｍｓ間隔）で定期的に切り替わって表示されるように構成することで、継続して遊技を実行可能な状況において遊技球数表示器５１３が故障している場合であっても、定期的に持ち球数を把握することができる。

【１８３２４】

次に、図２５７１（ｄ）、及び図２５７２を参照して、遊技を実行することが出来ない状況、即ち、持ち球数が更新され得ない状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。図２５７１（ｄ）、及び図２５７２では、遊技を実行することが出来ない状況として、パチンコ機１０に封入されている複数個の遊技球を外部へと排出させるための動作（玉抜き動作）が行われている状態（玉抜き状態）を例に挙げて説明をしている。図２５７１（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０にて玉抜き動作が行われたこと（玉抜き状態であること）が判別されると、遊技球数表示器５１３に、現在が玉抜き状態であることを示すための表示態様として「８８８８８８」が２５６ｍｓ間表示される。同様に、枠制御表示器５１２にも「８８８８８８」が２５６ｍｓ間表示される。そして、玉抜き状態であることを示すための表示態様（「８８８８８８」）が表示されてから２５６ｍｓ経過すると、図２５７２に示した通り、遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する全ての７セグメント、及び、枠制御表示器５１２の表示領域を形成する全ての７セグメントを消灯させる消灯状態が２５６ｍｓ間維持される。その後、消灯状態での経過時間が２５６ｍｓを経過すると、再度、図２５７１（ｄ）に示した表示態様が２５６ｍｓ間表示される。つまり、玉抜き状態となった場合には、玉抜き状態に対応する表示態様「８８８８８８」が２５６ｍｓ間隔で表示、非表示を繰り替える点滅表示が遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２にて実行されるように構成している。このように、遊技を行うことが出来ず、持ち球数が更新されることが無い状況においては、遊技球数表示器５１３、及び、枠制御表示器５１２にて持ち球数が表示されること無く、玉抜き状態に対応する表示態様を点滅表示するように構成することで、現在が遊技を行うことが出来ない状態であることを遊技者、或いは、遊技場の店員に把握させ易くすることができる。

【１８３２５】

次に、図示は省略するが、遊技者がパチンコ機１０での遊技を終了するために持ち球を計数する場合における遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示の推移について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例と同様に計数ボタン５１５を単発押下操作することで持ち球数を１個単位で計数し、計数ボタン５１５を長押し操作することで持ち球数を１２５個単位で計数するように構成している。そして、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数表示の値も、計数後の持ち球数に対応するように減算表示されるように構成している。そして、計数ボタン５１５を長押し操作することで持ち球数が１２０個まで減算された状況では、残数となる１２０個が減算され持ち球数が０個となるように構成している。計数ボタン５１５への押下操作によって持ち球数が０個となった直後は遊技球数表示器５１３の持ち球数表示として「０」が第１セグ５１３ａに表示される。その後、所定時間（３秒）が経過した場合、或いは、専用ユニット５５０から計数済の持ち球数情報を含むプリペイドカードが排出された場合に、遊技球数表示器５１３に持ち球数が０個であることに対応する表示態様（「０」）とは異なる表示態様「－」が表示される。このように構成することで、計数ボタン５１５への押下操作によって持ち球数が０個まで減算されたことを遊技者に把握させることができると共に、遊技が終了している状況であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【１８３２６】

また、本第１３制御例では、遊技球数表示器５１３の表示領域及び枠制御表示器５１２の表示領域が７セグメントで形成されているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、液晶表示によって表示領域を形成しても良いし、複数個のＬＥＤによって表示領域を形成しても良い。この場合、例えば、液晶表示によって遊技球数表示器５１３の表示領域が形成される構成であれば、持ち球数の更新状況に応じて持ち球数表示を更新表示させると共に、持ち球数表示が更新される（更新されている）ことを遊技者に把握させることが可能な更新中表示（例えば、「更新中」の文字表示）も液晶表示できるように構成すると良い。このように構成することで、更新後の持ち球数表示が表示されるよりも前に遊技者に対して持ち球数が更新されることを把握させることが可能となるため、更新後の持ち球数に興味を持ちながら遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示に注視させ易くする

ことができる。また、持ち球数が更新される（更新されている）ことを遊技者に把握させることが可能な更新中表示を実行可能に構成した場合には、持ち球数が加算されることに対応する加算更新中表示態様と、持ち球数が減算されることに対応する減算更新中表示態様と、持ち球数が加算される場合にも減算される場合にも対応する通常更新中表示態様と、のうち少なくとも１の更新中表示態様を表示させることができるように構成すると良い。このように構成することで、更新中表示の表示態様によって更新後の持ち球数の増減を事前に遊技者に予測させることが可能となる。

【１８３２７】

以上、説明をした通り、継続して遊技を実行可能であって、且つ、エラーが発生していない状況においては、図２５７１（ａ）に示した通り、常に持ち球数表示が行われるため遊技者に持ち球数を把握させ易くすることができる。また、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示と、枠制御表示器５１２に表示される持ち球数表示とが同一の記憶領域に記憶されている情報（持ち球数情報）に基づいて決定されるように構成しているため、何れの表示器を視認した場合であっても同一の持ち球数情報を把握することができる。なお、本第１３制御例のように同一の記憶領域に記憶されている情報（持ち球数情報）に基づいて複数の表示器（遊技球数表示器５１３、枠制御表示器５１２）に持ち球数表示を行う場合において、同一の記憶領域に記憶されている持ち球数情報に対して実行される表示制御処理の内容を異ならせることによって各表示器に表示させる表示態様（持ち球数情報に対応する表示態様）を異ならせるように構成しても良い。

【１８３２８】

また、図２５７１（ｂ）、及び図２５７１（ｃ）に示した通り、継続して遊技を実行することが可能な軽度のエラー（通信異常検知等）が発生した場合には、継続して遊技を実行している遊技者に対しては発生しているエラーの種別を報知する必要性が低いため、遊技球数表示器５１３には常に持ち球数が表示され、枠制御表示器５１２のみ持ち球数表示とエラー種別態様表示とが切り替え表示されるように構成している。このように構成することで、継続して遊技を行っている遊技者に対して不要な情報を提供すること無く快適な遊技を実行させ易くすることができると共に、パチンコ機１０にてエラーが発生していることを外部に報知することができる。また、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域では異なる内容の表示態様が定期的に切り替わるため、複数のパチンコ機１０が併設されている遊技場において、エラーが発生しているパチンコ機１０を把握し易くすることができる。また、図２５７１（ｄ）、及び図２５７２に示した通り、遊技を実行することができない状況であるパチンコ機１０では、消灯と点灯とが定期的に切り替わるように表示制御されるため、複数のパチンコ機１０が併設されている遊技場において、エラーが発生しているパチンコ機１０を把握し易くすることができる。

【１８３２９】

また、本第１３制御例では、遊技者が遊技可能な状況においては遊技球数表示器５１３に常に持ち球数が表示されるように構成しているが、遊技球数表示器５１３に持ち球数を表示するか否かを遊技者が選択可能に構成しても良い。この場合、計数ボタン５１５の近傍（図１９４参照）に遊技者が操作可能な切替ボタン（図示せず）を設け、遊技者が切替ボタンを操作することで遊技球数表示器５１３に持ち球数が表示される状況と、持ち球数が表示されない状況とを発生させることが可能に構成すると良い。このように構成することで、常に遊技球数表示器５１３に持ち球数が表示される構成に対して、遊技者が保有している持ち球数を第３者に覗き見られてしまう事象が発生してしまうことを抑制することができる。

【１８３３０】

本第１３制御例では、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２に表示される持ち球数が、更新された持ち球数に対応して更新表示されるように構成している。具体的には、パチンコ機１０の遊技盤１３に設けられた第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに基づいて付与される１５個の賞球に対応した賞球情報を受信することで入力された所定コマンド（賞球コマンド）に基づいて設定される遊技者に有利

な所定データである持ち球数が１５個加算された場合には、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２に表示される持ち球数が一気に１５個加算された持ち球数へと更新表示されるように構成している。このように構成することで、持ち球数表示における１回の更新幅（加算数）によってどの種別の賞球が発生したのかを把握することができる。なお、これに限ること無く、例えば持ち球数が１５個加算された場合に、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２に表示される持ち球数を１個ずつ加算表示（更新表示）するように構成しても良い。この場合、持ち球数が加算表示される回数を増加させることができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、持ち球数表示を更新させる処理が１回実行される周期内に複数個の賞球情報（加算情報）を獲得した場合において、獲得した複数個の賞球情報（加算情報）を合算した合算加算情報に対応する更新幅で持ち球数表示を更新表示するように構成しても良い。この場合、複数個の賞球情報に基づく持ち球数表示の更新処理をまとめて実行することができるため、持ち球数表示の更新処理頻度を低くすることができ処理負荷を軽減することができる。

【１８３３１】

また、上述した持ち球数表示の更新内容に関わる処理を、持ち球数が加算される場合以外に減算される場合にも適用しても良いし、持ち球数を加算する加算情報（賞球情報、球貸情報）と、持ち球数を減算する減算情報（発射情報、計数情報）と、を合算することで、更新前の持ち球数表示に対する更新情報を決定し、決定した更新情報に対応させて持ち球数表示を更新するように構成しても良い。このように構成することで、持ち球数表示が減算される機会を少なくすることが可能となるため持ち球数を増加させようとする遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、複数の加算情報や減算情報が設定されている状況において持ち球数表示を行う場合において、個々の加算情報や減算情報に応じた更新態様（加算態様、減算態様）を順に行う更新態様（動的態様パターン）を決定可能に構成しても良く、この場合、個々の更新情報（加算情報、減算情報）単位で実行される更新表示間にインターバルを設けた更新態様を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、複数の更新情報（加算情報や減算情報）が設定されている状況において持ち球数表示を行う場合であっても、その更新情報が設定されたのかを持ち球数表示の更新態様を見ることで把握することが可能となる。また、１の動的態様パターンにおいて持ち球数が所定方向へと変化する場合（増加する場合）と、所定方向とは反する方向へと変化する場合（減少する場合）と、が発生するため、結果として持ち球数が増加したのか減少したのかを遊技者に予測させ難くすることで更新表示が終了するまで遊技球数表示器５１３の表示内容を注視させることができる。

【１８３３２】

次に、図２５７３を参照して、継続して遊技を行うことが可能となる軽度のエラー（通信異常エラー等）が発生した場合における遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２の表示内容の流れについて、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０を例に挙げて説明をする。ここで、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２に形成される枠制御表示領域を用いてエラー種別態様と、持ち球数とが５００ｍｓ間隔で切り替わって表示されるように構成されていた。そして、エラー種別態様が表示されている期間（エラー表示期間）において持ち球数が更新された場合であっても、そのタイミングでは持ち球数の更新表示が行われること無く、エラー表示期間が経過したタイミングで更新後の持ち球数が表示されるように構成されていた。具体的には、図２５７３に示した通り、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３に構成される遊技球数記憶領域５０３ｉの値が「１００」、即ち、現在の持ち球数が１００個である状況であって、エラーが発生していない状況では、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域に持ち球数表示として「１００」が表示され、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に持ち球数表示として「１００」が表示される。その後、持ち球数を更新させるための更新情報として、発射情報を受信した場合には、持ち球数を１減算する処理が実行され、遊技球数記憶領域５０３ｉの値が「９９」に減算され、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域に持ち球数表示として「９９」が表示され、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に持ち球数

表示として「９９」が表示される。同様に、持ち球数を更新させるための更新情報として、賞球情報を受信した場合には、受信した賞球情報に含まれる賞球数に応じた値を持ち球数に加算する処理が実行され、例えば、賞球数１個に対応する賞球情報を受信した場合には、持ち球数を１加算する処理が実行され、遊技球数記憶領域５０３ｉの値が「１００」に加算され、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域に持ち球数表示として「１００」が表示され、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に持ち球数表示として「１００」が表示される。このように、パチンコ機１０にてエラーが発生していない状況では、持ち球数を更新させるための更新情報を受信する毎に実行される遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値を更新する処理の結果が遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域、及び枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に更新表示される。

【１８３３３】

なお、図２５７３に示した例では、持ち球数を更新させるための更新情報のうち、持ち球数を減算するための減算情報として発射情報を用いて説明をしているが、遊技者が計数ボタン５１５を操作することで持ち球数を計数した場合に受信される計数情報も減算情報となる。また、持ち球数を加算するための加算情報として賞球情報を用いて説明をしているが、遊技者が専用ユニット５５０に設けられた遊技球を貸し出す際に操作される貸出ボタン５５０ｄを操作した場合に受信される球貸情報も加算情報となる。

【１８３３４】

そして、図２５７３に示した通り、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２にリアルタイムの持ち球数が表示されている状況で軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生した場合には、遊技球数表示器５１３では軽度なエラーの発生有無に関わらず継続して持ち球数表示（図では「９９」）が表示され、枠制御表示器５１２では、軽度なエラーが発生したと判別したタイミングでエラー種別態様を示す「Ｈ０２」が表示される（図２５７１（ｂ）参照）。この枠制御表示器５１２にてエラー種別「Ｈ０２」が表示される期間（エラー表示期間）は５００ｍｓに設定されており、このエラー表示期間中に持ち球数が更新されたことを示す各種更新情報（賞球情報、発射情報等）を複数回受信した場合であっても、エラー表示期間が経過するまでは枠制御表示器５１２ではエラー種別態様「Ｈ０２」が表示され続ける。

【１８３３５】

一方、遊技球数表示器５１３では、持ち球数が更新されたことを示す各種更新情報（賞球情報、発射情報等）を受信したことに基づいて更新される遊技球数記憶領域５０３ｉの値に対応させて随時持ち球数表示が更新表示される。具体的には、遊技球数記憶領域５０３ｉの値に「９９」が設定されており、遊技球数表示器５１３に「９９」が表示されている状況で通信異常エラーの発生を検知した場合であっても、遊技球数表示器５１３には「９９」が継続して表示され、その後、１５個の賞球に対応する賞球情報を受信したことに基づいて遊技球数記憶領域５０３ｉの値が「１１４」へと加算された場合には、加算後の遊技球数記憶領域５０３ｉの値に対応する「１１４」が遊技球数表示器５１３に表示される。なお、この時点では、枠制御表示器５１２のエラー表示期間が経過していないため、図２５７１（ｂ）に示した通り、枠制御表示器５１２にはエラー種別態様「Ｈ０２」が継続して表示されることになる。

【１８３３６】

つまり、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０では、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生している状況であって、枠制御表示器５１２にてエラー種別態様「Ｈ０２」が表示されているエラー表示期間中に持ち球数を更新させるための更新情報を受信した場合には、持ち球数が更新されたタイミングで外部に報知することが出来ないという問題があった。さらに、エラー表示期間が経過した後（エラー非表示期間開始時点）では、その時点における持ち球数に対応する持ち球数表示が行われるが、エラー表示期間中に行われた持ち球数の更新内容（何個加算されて何個減算されたか）を遊技者に把握させることが出来ず、枠制御表示器５１２に表示される表示態様によって持ち球数を把握しようとする遊技者に対して、持ち球数の更新状況を把握させ

ることができないという問題があった。
【１８３３７】
　これに対して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生している状況であって、枠制御表示器５１２にてエラー種別態様「Ｈ０２」が表示されているエラー表示期間であっても、持ち球数が更新される更新情報を受信したことに基づいて、エラー表示期間中であっても持ち球数表示を行えるように構成している点で上述した第３制御例と相違している。このように構成することで、持ち球数表示とエラー表示とを切り替え可能に構成された枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示される表示態様のみを視認している遊技者であっても、持ち球数の更新内容を把握することができる。
【１８３３８】
　ここで、図２５７４を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０における枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示される表示内容の流れについて説明をする。図２５７４は、本第１３制御例におけるパチンコ機１０における枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示される表示内容の流れを示した図である。なお、上述した図２５７３と同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図２５７４に示した通り、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生しておらず、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２において遊技球数記憶領域５０３ｉの値「９９」に対応する持ち球数表示の表示態様として「９９」が表示されている状況で通信異常エラーが発生した場合には、上述した第３制御例と同様に、遊技球数表示器５１３には継続して持ち球数表示が表示され、枠制御表示器５１２にはエラー種別態様として「Ｈ０２」が表示され、エラー表示期間（５００ｍｓ）が設定される。そして、エラー表示期間が経過するよりも前に持ち球数が更新される更新情報として賞球情報（１５個賞球）を受信した場合には、その賞球情報を受信したことに基づいて遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に１０００が設定される。
【１８３３９】
　この遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡは、枠制御表示器５１２においてエラー表示よりも持ち球数表示を優先して表示させる期間を管理するために用いられるタイマであって、「０～１０００」の範囲で値が設定されるタイマである。この遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて１ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）において実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）にて参照され（Ｓ１２４０６Ｓ）、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「０」よりも大きいと判別された場合に（Ｓ１２４０６Ｓ：Ｙｅｓ）、その値が１減算される処理が実行される（Ｓ１２４０７Ｓ）。そして、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「１」以上であると判別された場合には、エラー種別態様を枠制御表示器５１２に表示させるための処理（Ｓ１２４０４Ｓ参照）がスキップされる。つまり、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「１」以上である状況においては、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に関わらず（現在がエラー表示期間であるかエラー非表示期間であるかに関わらず）、優先して持ち球数表示が行われる状況となる。
【１８３４０】
　図２５７４に戻り説明を続ける。遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に「１０００」が設定された場合、即ち、通信異常エラーが発生している状況で持ち球数を更新させる更新情報を受信した場合には、エラー表示期間であっても（エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が０～４９９の範囲であっても）、更新後の持ち球数に対応する持ち球数表示「１１４」が表示される。その後、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「０」に減算されるまで（１０００ｍｓ経過するまで）の期間は、持ち球数を更新させる更新情報を受信したことに基づいて持ち球数表示が更新表示される。つまり、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に「１０００」が設定されてからの１秒間は、通信異常エラーが発生している状況であっても、遊技球数表示器５１３と同一内容で枠制御表示器５１２にて持ち球数表示が表示されることになる。このように構成することで、持ち球数表示とエラー表

示とを切り替え可能に構成された枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示される表示態様のみを視認している遊技者であっても、持ち球数の更新内容を容易に把握することができる。

【１８３４１】

次に、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「０」まで減算されると、エラー種別態様表示よりも持ち球数表示が優先して表示される期間が終了するため、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に応じて設定される期間（エラー表示期間、非エラー表示期間）に対応して持ち球数表示とエラー種別態様表示とが切り替わって表示されることになる。具体的には、図２５７４に示した通り、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「０」となったタイミングがエラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「５００」である場合には、エラー非表示期間（エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値として「５００」～「９９９」の範囲の値が設定される期間）が経過し、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「０」に設定された場合（エラー表示期間となった場合）に、通信異常エラーに対応するエラー種別態様である「Ｈ０２」が表示される。

【１８３４２】

以上、説明をした通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２にてエラー表示が行われている期間（エラー表示期間）に、持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉの値）を更新（加算、減算）させるための更新情報（賞球情報、球貸情報、発射情報、計数情報）を受信した場合には、更新された持ち球数に対応する持ち球数表示をエラー表示よりも優先して枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示させることができるように構成している。このように構成することで、持ち球数表示とエラー表示とが予め定められた所定間隔（５００ｍｓ）で切り替わって表示されるように構成された枠制御表示器５１２であっても、持ち球数が更新されたタイミングで持ち球数表示を優先して表示させることができるため、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示される持ち球数表示によって現在の持ち球数を把握している遊技者、例えば、遊技球数表示器５１３が故障している状況でパチンコ機１０にて遊技を行っている遊技者に対して、持ち球数が更新されたタイミングを容易に把握させることができる。

【１８３４３】

また、内部的にエラー表示期間と非エラー表示期間とを定期的に切り替える際に参照されるエラーコード表示タイマ５０３ａｑの値は、実際に枠制御表示器５１２に表示される表示内容に関わらず継続して更新されるように構成しているため、持ち球数を優先して表示させる期間（遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が１以上である期間）が終了した場合には、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に基づいて持ち球数表示とエラー表示とが予め定められた所定間隔（５００ｍｓ）で切り替えて表示される状況へと容易に復帰させることができる。

【１８３４４】

さらに、本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、エラー表示が行われている状況（エラー表示期間中）に優先した持ち球数表示が行われた場合に、１秒間の優先表示期間を設定するように構成しており、優先表示期間が経過するまでは持ち球数表示が継続して実行されるように構成している。このように構成することで、エラー表示期間中に持ち球数が更新された場合において、更新後の持ち球数に対応する持ち球数表示を最低でも１秒間継続して表示することができるため、遊技者に現在の持ち球数を分かり易く把握させることができる。また、持ち球数を更新させる更新情報が受信される遊技状況では所定期間内（例えば、１秒以内）に次の更新情報を受信する可能性が高いことから、優先表示期間中に新たな更新情報を受信した場合には、新たな更新情報の受信に基づいて優先表示期間が再セット（残期間１秒にリセット）されるように構成している。このように構成することで、頻繁に更新情報が受信される遊技状況、例えば、遊技者が継続して発射遊技を行っている遊技状況や、遊技者が多くの持ち球数を計数している遊技状況において、枠制御表示器５１２にて持ち球数表示を継続して優先表示することができる。

【１８３４５】

＜第１３制御例における電気的構成について＞
次に、図２５７５を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の一部構成を変更している点で相違しており、それ以外の電気的構成については同一である。よって、ＲＡＭ５０３の構成について詳細に説明をし、それ以外の電気的構成についてはその説明を省略する。
【１８３４６】
図２５７５は、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を模式的に示した図である。図２５７５に示した通り、本第１３制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ５０３は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ５０３（図２２７参照）に対して、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡと、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡとを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８３４７】
前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡは、更新される前の持ち球数が一時的に記憶される記憶エリアであって、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）にて実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ）が実行される毎に、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（持ち球情報）が、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶される（Ｓ１２４０９Ｓ）。そして、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生している状況において、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値と前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値とが同一であるか判別され（Ｓ１２４０４Ｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値と、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値とが、同一では無いと判別されたタイミングにおいて（Ｓ１２４０４Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が更新された、即ち、持ち球数情報が更新されたと判別される（Ｓ１２４０４Ｓ：Ｎｏ）。
【１８３４８】
つまり、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）が実行される毎に遊技球数記憶領域５０３ｉの値と同一の値が設定されるように構成しており、タイマ割込処理（図２５７８参照）において、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を更新する処理が実行されてから前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値を遊技球数記憶領域５０３ｉの値とするための処理が実行されるまでの期間において遊技球数記憶領域５０３ｉの値と前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値とが同一であるかを判定する処理が実行されるように構成することで、タイマ割込処理（図２５７８参照）の実行周期単位で持ち球数が更新されたタイミングを特定することができる。よって、実際に実行された遊技の結果に応じた持ち球数の更新処理を迅速に行い易くすることができる。
【１８３４９】
遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡは、エラー表示を実行させることが可能な条件（エラー発生中）が成立している状況において、エラー表示よりも持ち球数表示を優先して実行させる優先期間を計測するためのタイマであって、初期値として「１０００」が設定される。そして、１ｍｓ周期で実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）の球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）が実行される毎に値が１減算され（図２５７９のＳ１２４０７Ｓ）、減算後の遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「０」であると判別された場合に（図２５７９のＳ１２４０６Ｓ：Ｎｏ）、優先表示期間が終了する処理が実行される。また、優先表示期間中において遊技球数記憶領域５０３ｉの値が更新されたと判別された場合、即ち、持ち球数表示が更新される条件が成立したと判別された場合に遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値「１０００」が再設定される（図２５７９のＳ１２４０５Ｓ）。

【１８３５０】
＜第１３制御例におけるパチンコ機にて実行される制御処理について＞
次に、図２５７６から図２５７９を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０とは異なる制御処理の内容について詳細に説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示される表示態様（持ち球表示、エラー表示）に関する表示制御内容を異ならせている点でのみ相違していることから、本第１３制御例におけるパチンコ機１０にて実行される制御処理のうち、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の一部を変更している点でのみ上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と相違している。それ以外の制御処理内容については同一であり、同一の制御処理内容についてはその説明を省略する。
【１８３５１】
ここで、図２５７６から図２５７９を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０から出力されるコマンドに応じた各種処理が実行される従制御装置である枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種制御処理のうち、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種制御処理とは異なる処理内容について説明をする。本第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理として、メイン処理（図２５４参照）に代えてメイン処理（図２５７６参照）を、タイマ割込処理（図２７５参照）に代えてタイマ割込処理（図２５７８参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。
【１８３５２】
まず、図２５７６を参照して、本第１３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２５７６は、メイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１３制御例における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理は、上述した第３制御例における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理（図２５４参照）に対して、エラーの発生有無に関する処理を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８３５３】
メイン処理が実行されると、まず、上述した第３制御例と同一のＳ１０１０２からＳ１０１１３の処理を実行し、その後、エラーコード作成処理を実行し（Ｓ１０１０１Ｓ）、Ｓ１０１０１の処理へ移行する。エラーコード作成処理（Ｓ１０１０１Ｓ）では、枠制御装置５００が主制御装置１１０や専用ユニット５５０から受信した各種情報が一時的に記憶されるバッファ（記憶領域）の中からエラー情報を抽出し、抽出したエラー情報に対応するエラーコードを作成するための処理が実行される。つまり、枠制御表示器５１２の枠制御表示領域に表示されるエラー種別を決定し、決定したエラー種別に対応するエラー種別態様を作成する処理が実行される。
【１８３５４】
次に、図２５７７を参照して、メイン処理（図２５７６参照）にて実行されるエラーコード作成処理の処理内容について説明をする。図２５７７は、エラーコード作成処理（Ｓ１０１０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。エラーコード作成処理（Ｓ１０１０１Ｓ）が実行されると、まず、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を０にクリアする（Ｓ１０１２１Ｓ）。つまり、Ｓ１０１２１Ｓの処理では、現在発生しているエラー情報に対応するエラーコードを初期化するための処理が実行される。Ｓ１０１２１Ｓの処理を終えると、次に、現在のエラー情報を抽出し（Ｓ１０１２２Ｓ）、エラー情報が抽出されたかを判別する（Ｓ１０１２３Ｓ）。Ｓ１０１２３Ｓの処理において、エラー情報を抽出していない（エラー情報なし）と判別した場合は（Ｓ１０１２３Ｓ：Ｎｏ

）、そのまま本処理を終了する。つまり、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊが初期化された状態で本処理を終了する。このように、エラーコード作成処理（Ｓ１０１０１Ｓ）が実行される毎にエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊを初期化することで、エラー情報を抽出できなかった（エラー状態が解消された）場合には、確実にエラー報知が実行されないようにすることができる。よって、エラー状態が解消されたにも関わらず、エラー報知が継続して実行されてしまう不具合が生じてしまうことを抑制することができる。

【１８３５５】

なお、エラー報知を終了させるための制御処理内容についてはこれに限ること無く、例えば、Ｓ１０１２１Ｓの処理を実行すること無く、Ｓ１０１２３Ｓの処理においてエラー情報なしと判別した場合に（Ｓ１０１２３Ｓ：Ｎｏ）、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を初期化するように構成しても良いし、Ｓ１０１２３Ｓの処理においてエラー情報なしと判別した後に、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値が初期値（０）であるかを判別し、初期値では無いと判別した場合、即ち、エラー情報がある状態からエラー情報がない状態へと移行した場合に、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を初期化する処理を実行し、初期化処理が実行されたことに対応する報知態様を設定するように構成しても良い。このように、エラーコード作成処理（Ｓ１０１０１Ｓ）が実行される毎にエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を初期化するのでは無く、エラー情報なしと判別した場合にエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を初期化するように構成することで、継続してエラー情報を保有している状況で実行される複数回のエラーコード作成処理（Ｓ１０１０１Ｓ）において、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を初期化して、再度設定する処理が毎回実行されてしまうことを抑制することができ、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１に対する処理負荷を軽減することができる。

【１８３５６】

また、エラー情報がある状態からエラー情報がない状態へと移行した場合（発生していたエラーが解消された場合）に、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値を初期化する処理を実行し、初期化処理が実行されたことに対応する報知態様を設定するように構成した場合には、エラーが解消された旨を外部へと報知することが可能となるため、遊技者や遊技場の店員に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【１８３５７】

図２５７７に戻り説明を続ける。Ｓ１０１２３Ｓの処理において、エラー情報ありと判別した場合には（Ｓ１０１２３Ｓ：Ｙｅｓ）、現在のエラー情報に対応したエラーコードのセグデータをエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの値に格納し（Ｓ１０１２５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８３５８】

次に、図２５７８を参照して、タイマ割込処理の処理内容について説明をする。図２５７８は、タイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２７５参照）に対して、持ち球数の表示制御に関する球数表示制御処理（Ｓ１２２０２）に代えて球数表示制御処理（Ｓ１２２０１Ｓ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。図２５７８に示した通り、タイマ割込処理が実行されると、まず、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２７５参照）と同一の揚上モータ管理処理（Ｓ１２２０１）を実行し、その後、球数表示制御処理を実行する（Ｓ１２２０１Ｓ）。球数表示制御処理（Ｓ１２２０１Ｓ）を終えると、次に、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２７５参照）と同一のＳ１２２０３からＳ１２２０６の処理を実行し、本処理を

終了する。
【１８３５９】
　ここで、図２５７９を参照して、タイマ割込処理（図２５７８参照）にて実行される球数表示制御処理（Ｓ１２２０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２５７９は、球数表示制御処理（Ｓ１２２０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この球数表示制御処理（Ｓ１２２０１Ｓ）は、上述した第３制御例における球数表示制御処理（図２７７のＳ１２２０２参照）と同様に主制御装置１１０から出力された遊技球数表示データに含まれる主制御装置で実行された各種処理によって決定された各種情報の１つである賞球数情報に基づいて持ち球数を更新する処理を実行すると共に、上述した第３制御例における球数表示制御処理（図２７７のＳ１２２０２参照）に対して、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー情報が格納されている場合、即ち、エラーが発生している状況における処理内容を異ならせている。具体的には、球数表示制御処理（Ｓ１２２０１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第３制御例における球数表示制御処理（図２７７のＳ１２２０２参照）と同一のＳ１２４０１からＳ１２４０３の処理を実行し、Ｓ１２４０３の処理において、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー情報があると判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｙｅｓ）、次に、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０００よりも大きいかを判別し（Ｓ１２４０１Ｓ）、１０００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２４０１Ｓ：Ｙｅｓ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に「１」を設定し（Ｓ１２４０２Ｓ）、Ｓ１２４０４Ｓの処理へ移行する。
【１８３６０】
　このように構成することで、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「１」～「１０００」の範囲を繰り返し設定されることになるため、エラー表示期間（エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「１」～「５００」の範囲となる期間）と、エラー非表示期間（エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「５０１」～「１０００」の範囲となる期間）と、を繰り返し設定する処理を実行する場合において参照されるデータ容量を削減することができる。
【１８３６１】
　一方、Ｓ１２４０１Ｓの処理において、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「１０００」よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ１２４０１Ｓ：Ｎｏ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値を１加算し（Ｓ１２４０３Ｓ）、次に、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている遊技球数の値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数の値とが一致しているかを判別する（Ｓ１２４０４Ｓ）。ここで、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理（図２５４参照）において、遊技機情報管理処理（Ｓ１０１０７）が実行された場合に、主制御装置１１０から受信したコマンドに含まれるカウント情報である賞球情報に基づいて加算処理が実行され、遊技球を発射した個数をカウントする減算球数カウンタ５０３ｔの値に対応させて減算処理が実行され、ファール球数バッファ５０３ｐの値に対応させて加算処理が実行される。また、メイン処理（図２５４参照）において、ＳＣ基板通信処理（Ｓ１０１０８）の一部処理として実行される計数減算値設定処理（図２６８のＳ１１４０６参照）において計数減算値カウンタ５０３ｓの値に対応させて減算処理が実行され、貸出受領結果応答処理（図２６９のＳ１１２４７）において受信した貸出球数に対応させて加算処理が実行されるように構成している。つまり、パチンコ機１０において発射遊技を実行する場合に発生し得る全ての遊技球数の加算条件、或いは減算条件の何れかが成立したことに基づいて加算処理、或いは減算処理を実行することで、現在の遊技球数（持ち球数）を確実に特定することができる。なお、本制御例では、ファール球が１個発生する毎に別の出力源であるファール球検知センサから入力される所定信号であるファール球検知信号が出力され、入力された所定信号に基づいて設定される所定の遊技データとしてファール球数バッファ５０３ｐの値が更新されるように構成しているが、これに限ること無く、ファール球を所定数（２個）滞留させることが可能な領域を設け、その領域に滞留しているファール球が２個の状況で新たなファール球が発生した場合に領域

が開放され、その領域が開放されたことを検知する検知手段からファール球検知信号が出力されるように構成しても良い。このように構成することで、１のファール球検知信号が出力された場合に３個の加算情報が設定されるため、ファール球検知信号が頻繁に出力されてしまうことを抑制することができる。

【１８３６２】

一方、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている遊技球数は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）の球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）のうち、Ｓ１２４０４Ｓよりも後に実行される処理（Ｓ１２４０９Ｓ）において遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数が記憶されるように構成している。つまり、パチンコ機１０にて発射遊技を行うことで現在の遊技球数（持ち球数）の更新条件（加算条件、減算条件）が成立したことに基づいて、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数が更新（加算、減算）され、その後、球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ）においてＳ１２４０９Ｓの処理が実行されるタイミングで更新後の遊技球数が前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されるように構成している。

【１８３６３】

ここで、Ｓ１２４０４Ｓの処理は、上述したＳ１２４０９Ｓの処理よりも前段で実行されることになるため、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数が更新（加算、減算）された直後に実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ）におけるＳ１２４０４Ｓの処理でのみ、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている遊技球数の値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数の値とが一致しない状況となる。つまり、Ｓ１２４０４Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値とが一致しないと判別した場合（Ｓ１２４０４Ｓ：Ｎｏ）は、持ち球数が更新されたタイミングとなり、Ｓ１２４０４Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値とが一致すると判別した場合（Ｓ１２４０４Ｓ：Ｙｅｓ）は、持ち球数が更新されていないタイミングとなる。

【１８３６４】

Ｓ１２４０４Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値とが一致しないと判別した場合（Ｓ１２４０４Ｓ：Ｎｏ）は、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に「１０００」を設定し（Ｓ１２４０５Ｓ）、Ｓ１２４０９Ｓの処理へ移行する。一方、Ｓ１２４０４Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値とが一致していると判別した場合（Ｓ１２４０４Ｓ：Ｙｅｓ）は、次に、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ１２４０６Ｓ）、大きいと判別した場合は（Ｓ１２４０６Ｓ：Ｙｅｓ）、現在がエラー表示よりも持ち球数表示を優先して実行する優先表示期間であるため、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値を１減算し（Ｓ１２４０７Ｓ）、エラー表示を行うための処理（Ｓ１２４０４）をスキップして、Ｓ１２４０９Ｓの処理へ移行する。

【１８３６５】

また、Ｓ１２４０６Ｓの処理において、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１２４０６Ｓ：Ｎｏ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００よりも大きいか、即ち、現在がエラー非表示期間であるかを判別し（Ｓ１２４０８Ｓ）、５００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２４０８Ｓ：Ｙｅｓ）、エラー表示が行われない状況であるため、エラー表示を行うための処理（Ｓ１２４０４）をスキップして、Ｓ１２４０９Ｓの処理へ移行する。Ｓ１２４０８Ｓの処理において、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００よりも大きく無い（５００以下である）と判別した場合は（Ｓ１２４０８Ｓ：Ｎｏ）、現在がエラー表示期間であるため、枠表示送信バッファの１～３バイト目にエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの１～３バイト目のデータを格納し（Ｓ１２４０４）、Ｓ１２４０９Ｓの処理へ移行す

る。
【１８３６６】
　Ｓ１２４０９Ｓの処理では、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数の値を前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値に格納（記憶）し（Ｓ１２４０９Ｓ）、球数表示データ出力処理を実行し（Ｓ１２４０５）、本処理を終了する。
【１８３６７】
　＜第１３制御例の別例１について＞
　次に、図２５８０、及び図２５８１を参照して、上述した第１３制御例の別例１について説明をする。上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２にエラー種別態様が表示（エラー表示）されている期間中であっても、持ち球数を更新させる更新情報を受信した場合には、エラー表示に優先して持ち球数表示を行うように構成することで、枠制御表示器５１２を用いて持ち球数を把握しようとする遊技者、例えば、枠制御表示器５１２よりも視認性の高い遊技球数表示器５１３に異常は発生し、遊技球数表示器５１３にて持ち球数を把握することができない状況で遊技を行っている遊技者に対して、持ち球数の更新内容を分かり易く把握させることができるものであった。
【１８３６８】
　しかしながら、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、持ち球数を更新させる全ての更新情報のうち何れかの更新情報が受信された場合にエラー表示よりも優先して持ち球数表示を実行するように構成していたため、遊技者が継続して遊技を行っている状況では、エラー表示が行われるタイミングが無くなってしまい、発生しているエラーを解消するための作業を開始するタイミングを失ってしまうという問題があった。
【１８３６９】
　これに対して、本第１３制御例の別例１におけるパチンコ機１０では、持ち球数を更新させる更新情報のうち、一部の更新情報を受信した場合にエラー表示よりも優先して持ち球数表示を実行するように構成している点で上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０と相違している。より具体的には、持ち球数を更新させる更新情報のうち、遊技で払い出された遊技媒体の量を示す情報である持ち球数を加算させる加算情報を受信した場合、即ち、遊技者に有利となる持ち球数の更新条件が成立した場合にのみエラー表示に優先させて持ち球数表示を実行するように構成している。このように構成することで、継続して遊技を実行している状況（遊技者が継続して遊技球を発射している状況）であっても、賞球の払出や球貸操作が行われない所定期間においてエラー表示を行うことが可能となる。よって、発生しているエラーを解消するための作業を開始するタイミングを失ってしまうといった問題が発生してしまうことを抑制することができる。また、所定の変化とは反する変化によって持ち球数が減少する状況よりも遊技者が持ち球数を注視し易くなる持ち球数が増加する状況、即ち、所定の変化によって増加した分の遊技媒体の情報を遊技者に把握させることが可能な状況においては持ち球数の変化に合わせて持ち球数表示が行われるため、枠制御表示器５１２を用いて持ち球数を把握しようとしている遊技者に対して不快感を与えてしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。
【１８３７０】
　ここで、図２５８０を参照して、本第１３制御例の別例１のパチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。図２５８０は、遊技者が継続して遊技を行っている状況において通信異常エラーが発生した場合における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の流れを示した図である。なお、図２５８０に示した各種要素のうち、上述した第１３制御例のパチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の流れを示した図（図２５７１参照）と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８３７１】
　図２５８０に示した通り、通信異常エラーが発生していない状況では、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が「１００」の場合に、遊技球数表示器５１３、及び枠制

御表示器５１２の何れも、持ち球表示として「１００」が表示される。その状態で、持ち球数を減算させるための更新情報である減算情報として発射情報を受信した場合には、遊技球数記憶領域５０３ｉの値が「９９」へと減算される処理が実行されると共に、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２に表示される持ち球数表示の表示態様が「１００」から「９９」へと更新表示（減算表示）される。その後、通信異常エラーに対応する通信異常検知情報を受信すると、通信異常エラーに対応するエラーコード「Ｈ０２」が作成され、枠制御表示器５１２に「Ｈ０２」が表示されると共に、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に「１」が設定され、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「５００」に到達するまでの５００ｍｓの期間がエラー表示期間として設定される。

【１８３７２】

その後、エラー表示期間が経過すると、エラー非表示期間として５００ｍｓ（エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「５０１」から「１０００」へと更新されるまでの期間）が設定される。このエラー非表示期間では、エラー発生の有無に関わらず、持ち球数表示が枠制御表示器５１２に表示されることになる。図２５８０では、１回目のエラー表示期間中に持ち球数を更新させるための更新情報を受信していないため、エラー表示期間が設定される前の持ち球数と同一の「９９」が枠制御表示器５１２に表示される。そして、非エラー表示期間にて発射情報を受信すると、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を「９９」から「９８」へと減算する処理が実行され、それに応じて、遊技球数表示器５１３、及び枠制御表示器５１２にも持ち球数表示として「９８」が表示される。この非エラー表示期間が経過し、２回目のエラー表示期間が設定されると、枠制御表示器５１２には再度エラー表示態様として「Ｈ０２」が表示される。

【１８３７３】

図２５８０では、２回目のエラー表示期間中に遊技に用いられた遊技媒体の量を示す情報である持ち球数を減算させるための更新情報（減算情報）として発射情報を３回受信しているが、本第１３制御例の別例１では、持ち球数を減算させるための減算情報を受信した場合に、更新後（減算後）の持ち球数がエラー表示よりも優先して枠制御表示器５１２に表示されることが無いため、２回目のエラー表示期間が経過するまで、枠制御表示器５１２には「Ｈ０２」が継続して表示されることになる。そして、２回目のエラー表示期間が経過して２回目のエラー非表示期間が設定されると、その時点における遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値「９５」に対応した値として持ち球数表示「９５」が枠制御表示器５１２に表示され、その後、２回目のエラー非表示期間が経過するまでの間、持ち球情報を更新させるための更新情報（減算情報、加算情報）を受信する毎に、更新される遊技球数記憶領域５０３ｉの値に対応させて枠制御表示器５１２に表示される持ち球数表示の表示態様が更新表示される。

【１８３７４】

次に、図２５８０における３回目のエラー表示期間における枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。３回目のエラー表示期間が設定されると、１回目、２回目のエラー表示期間と同様に、枠制御表示器５１２にはエラー表示として「Ｈ０２」が表示される。そして、３回目のエラー表示期間中に持ち球数を加算させるための更新情報（加算情報）として賞球情報（賞球数１５個）を受信した場合には、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を「９３」から「１０８」へと加算させる処理が実行され、エラー表示よりも持ち球数表示が優先して表示される優先表示期間が設定され（遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に「１０００」が設定され）、枠制御表示器５１２に持ち球数表示として「１０８」が表示される。

【１８３７５】

ここで、上述した第１３制御例では、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値を再セット（「１０００」に設定）するための条件として、持ち球数を更新させるための更新情報（加算情報、減算情報）を受信した場合に成立する条件が予め規定されていたが、本第１３制御例の別例１では、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値を再セット（「１０００」に設定）するための条件として、持ち球数を加算させるための更新情報（加算情報）を

受信した場合にのみ成立する条件が予め規定されているため、優先表示期間として設定された１秒間（１０００ｍｓ間）に、持ち球数を減算させる減算情報を受信した場合であっても遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値を再セットされることが無い。よって、優先表示期間が長時間継続する状況は、持ち球数を加算させるための更新情報（加算情報）を１秒以内の間隔で定期的に受信している状況となるため、持ち球数の更新内容としてより遊技者に興味を持たせることができる持ち球数が増加している状況においては持ち球数の更新内容を遊技者に把握させ易くすることができる。

【１８３７６】

＜第１３制御例の別例１における制御処理について＞

次に、図２５８１を参照して、本第１３制御例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１３制御例とは異なる制御処理の内容について説明をする。本第１３制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値を再セットする条件を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８３７７】

図２５８１は、本第１３制御例の別例１におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される球数表示制御処理（Ｓ１２２５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この球数表示制御処理（Ｓ１２２５１Ｓ）は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）に対して、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値（遊技球数）と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（遊技球数）とを比較する処理の内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８３７８】

球数表示制御処理（Ｓ１２２５１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１３制御例にて実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０１からＳ１２４０３、及び、Ｓ１２４０１ＳからＳ１２４０３Ｓの処理を実行する。そして、Ｓ１２４０２Ｓ、或いはＳ１２４０３Ｓの処理を終えると、次に、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値よりも遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値の方が大きいかを判別し（Ｓ１２４５１Ｓ）、大きいと判別した場合は（Ｓ１２４５１Ｓ：Ｙｅｓ）、優先表示期間を再セットするために遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に「１０００」を設定し（Ｓ１２４０５Ｓ）、上述した第１３制御例と同様にＳ１２４０９Ｓへ移行し、その後、上述した第１３制御例と同一の各種処理を実行し、本処理を終了する。

【１８３７９】

一方、Ｓ１２４５１Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値よりも遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値の方が大きく無い（同一、又は小さい）と判別した場合は（Ｓ１２４５１Ｓ：Ｎｏ）、上述した第１３制御例と同一のＳ１２４０６Ｓの処理へ移行し、その後、上述した第１３制御例と同一の各種処理を実行し、本処理を終了する。上述した通り、本第１３制御例の別例１では、Ｓ１２４５１Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値と、が一致しているかを判別するのでは無く、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値よりも遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が大きいかを判別するように構成している点で上述した第１３制御例と相違している。このように構成することで、遊技球数が加算されたか否かを判別することが可能となり、遊技球数が加算されたと判別した場合にのみ遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値を再セットすることができる。

【１８３８０】

なお、本第１３制御例の別例１では、遊技球数が加算された場合に優先表示期間を再セ

ットするように構成することで、遊技者が遊技球数の更新内容により興味を持つ期間において枠制御表示器５１２にて持ち球数表示が実行され易くなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技球数が連続して減算された場合に優先表示期間がクリアされるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が持ち球数の更新内容に興味を持ち難い状況、即ち、持ち球数が減少している期間において無用に優先表示期間が継続してしまうことを抑制することができる。

【１８３８１】

＜第１３制御例の別例２について＞

次に、図２５８２から図２５８６を参照して、本第１３制御例の別例２について説明をする。上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２にエラー種別態様が表示（エラー表示）されている期間中であっても、持ち球数を更新させる更新情報を受信した場合には、エラー表示に優先して持ち球数表示を行うように構成することで、枠制御表示器５１２を用いて持ち球数を把握しようとする遊技者、例えば、枠制御表示器５１２よりも視認性の高い遊技球数表示器５１３に異常は発生し、遊技球数表示器５１３にて持ち球数を把握することができない状況で遊技を行っている遊技者に対して、持ち球数の更新内容を分かり易く把握させることができるものであった。

【１８３８２】

しかしながら、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、持ち球数を更新させる全ての更新情報のうち何れかの更新情報が受信された場合にエラー表示よりも優先して持ち球数表示を実行するように構成していたため、遊技者が継続して遊技を行っている状況では、エラー表示が行われるタイミングが無くなってしまい、発生しているエラーを解消するための作業を開始するタイミングを失ってしまうという問題があった。

【１８３８３】

これに対して、本第１３制御例の別例２では、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生してから、実際に枠制御表示器５１２にてエラー表示が実行されるまでの期間を計測するように構成し、その期間が上限期間（１０秒）に到達した場合には、強制的に所定期間（０．５秒間）のエラー表示を実行するように構成している。このように構成することで、エラー表示よりも優先して持ち球数表示が実行される優先表示期間を設定可能に構成した場合であっても、強制的にエラー表示を所定期間実行させることができるため、発生しているエラーを解消するための作業を開始できないといった問題が発生してしまうことを抑制することができる。

【１８３８４】

まず、図２５８２、及び図２５８３を参照して、本第１３制御例の別例２のパチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。図２５８２、及び図２５８３は、遊技者が継続して遊技を行っている状況において通信異常エラーが発生した場合における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の流れを示した図である。なお、図２５８２、及び図２５８３に示した各種要素のうち、上述した第１３制御例のパチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の流れを示した図（図２５７１参照）と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８３８５】

図２５８２に示した通り、通信異常報知を受信すると（通信異常エラーが発生すると）遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値「１００００」を減算するための減算処理が開始される。この減算処理は、通信異常エラーが発生した状況であるにも関わらず持ち球数表示が優先して表示されている期間中継続して実行される。そして、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が「０」まで減算された場合、即ち、通信異常エラーが発生してから１０秒が経過した場合には、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」が設定される。このエラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」が設定されると、枠制御表示器５１２に強制的にエラー表示が実行されるエラー優先表示期

間が設定される。
【１８３８６】
　このように構成することで、エラーが発生している状況において持ち球数を更新させるための更新情報を頻繁に受信することでエラー表示よりも優先して持ち球数表示が実行される優先表示期間が長時間継続した場合であっても、強制的にエラー表示を所定期間（５秒間）実行することができる。
【１８３８７】
　次に、図２５８３に示した通り、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が「１００００」から減算される減算処理が実行されている最中に、優先表示期間が終了し、エラー表示が実行された場合には、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」が設定されること無く、つまり、強制的にエラー表示を実行するための処理を実行すること無く、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値に「１００００」が再設定される。そして、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が「５０１」まで加算されたことでエラー非表示期間が設定されると、枠制御表示器５１２では持ち球数表示が実行される。
【１８３８８】
　＜第１３制御例の別例２におけるパチンコ機の電気的構成について＞
　次に、図２５８４を参照して、本第１３制御例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１３制御例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の一部構成を変更している点で相違しており、それ以外の電気的構成については同一である。よって、ＲＡＭ５０３の構成について詳細に説明をし、それ以外の電気的構成についてはその説明を省略する。
【１８３８９】
　図２５８４は、本第１３制御例の別例２におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を模式的に示した図である。図２５８４に示した通り、本第１３制御例の別例２におけるパチンコ機１０のＲＡＭ５０３は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ５０３（図２５７５参照）に対して、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣと、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣとを追加した点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８３９０】
　遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣは、枠制御装置５００がエラー情報を受信してから、実際に枠制御表示器５１２にてエラー表示が実行されるまでの期間が上限期間（１０秒間）に到達したかを判定する際に参照されるタイマであって、初期値として「１０００」が設定される。そして、１ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理にて実行される球数表示制御処理（図２５８５のＳ１２７０１Ｓ参照）においてエラーコード出力処理（Ｓ１２７０２Ｓ）が実行された場合に、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が参照され（図２５８６のＳ１２７５４Ｓ）、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が０よりも大きいと判別された場合に（Ｓ１２７５４Ｓ：Ｙｅｓ）、値が１減算される（Ｓ１２７５７Ｓ参照）。
【１８３９１】
　そして、エラーコード出力処理（図２５８６のＳ１２７０２Ｓ参照）において、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が０よりも大きく無い（０である）と判別された場合（Ｓ１２７５４Ｓ：Ｎｏ）に、エラー非表示の上限期間に到達したと判別してエラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」が設定される。また、枠制御表示器５１２に表示されるエラー種別に対応するエラーコードをエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊに格納した場合に（Ｓ１２７６６Ｓ）、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値に初期値「１００００」が設定される。
【１８３９２】
　つまり、初期値として「１００００」が設定されている遊技球数表示限界タイマ５０３

ＵａＣの値は、枠制御装置５００がエラー情報を抽出したと判別された時点で減算されるように構成されており、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が「０」に減算されるまでの間（１０秒が経過するまでの間）エラー表示が行われなかった場合に、強制的にエラー表示を行うための期間（エラー優先表示期間）が設定される（エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」が設定される）ように構成している。このように構成することで、エラー情報を抽出しているにも関わらず、持ち球数が頻繁に更新されることで枠制御表示器５１２にてエラー表示が行われない状況が過剰に長くなってしまい、パチンコ機１０にて発生している異常を長時間の間放置してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【１８３９３】

エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣは、枠制御表示器５１２にて持ち球数表示よりもエラー表示を優先して表示させるエラー優先表示期間を計測するためのタイマであって、エラー優先表示期間の設定条件が成立した場合に、予め定められたエラー優先表示期間の長さ（５秒）に対応する「５０００」が設定される。具体的には、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が「０」まで減算された場合にエラー優先表示期間の設定条件が成立し、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」が設定される（図２５８６のＳ１２７５５Ｓ参照）。このエラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値は、エラーコード出力処理（図２５８６のＳ１２７０２Ｓ参照）において参照され（Ｓ１２７５１Ｓ）、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値が０よりも大きいと判別された場合（Ｓ１２７５１Ｓ：Ｙｅｓ）に、値が１減算される（Ｓ１２７５２Ｓ）。そして、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値が「０」に減算されるまでの間は、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値や、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に関わらず、強制的にエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊに格納されているエラーコード（エラー種別態様）のエラー表示が実行される。

【１８３９４】

＜第１３制御例の別例２における枠制御装置の制御処理について＞

次に、図２５８５、及び図２５８６を参照して、本第１３制御例の別例２におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１３制御例の別例２では、上述した第１３制御例に対して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）に代えて球数表示制御処理（図２５８５のＳ１２７０１Ｓ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８３９５】

まず、図２５８５を参照して、球数表示制御処理（Ｓ１２７０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２５８５は、球数表示制御処理（Ｓ１２７０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この球数表示制御処理（Ｓ１２７０１Ｓ）では、上述した第１３制御例における球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）に対して、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報があるかの判別処理（Ｓ１２４０３）を実行した後の処理内容を変更している点で相違しており、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報が無いと判別した場合に実行される各種タイマに対して初期値を設定する処理の内容を変更している点と、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報があると判別した場合に実行されるエラーコードを出力する処理の内容を変更している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【１８３９６】

具体的には、球数表示制御処理（Ｓ１２７０１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１３制御例における球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０１からＳ１２４０３の処理を実行する。そして、Ｓ１２４０３の処理において、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報があると判別した場合は（Ｓ

１２４０３：Ｙｅｓ）、エラーコード出力処理を実行し（Ｓ１２７０２Ｓ）、上述した第１３制御例における球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０９Ｓ、及びＳ１２４０５の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ１２７０２Ｓにて実行されるエラーコード出力処理（Ｓ１２７０２Ｓ）の詳細な内容については、図２５８６を参照して後述する。

【１８３９７】

一方、Ｓ１２４０３の処理において、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報が無いと判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｎｏ）、上述した第１３制御例における球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４１０Ｓ、及びＳ１２４１１Ｓの処理を実行し、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「０」を設定し（Ｓ１２７０３Ｓ）、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値に「１０００」を設定し（Ｓ１２７０４Ｓ）、その後、上述した第１３制御例における球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０９Ｓ、及びＳ１２４０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８３９８】

次に、図２５８６を参照して、球数表示制御処理（図２５８５のＳ１２７０１Ｓ）にて実行されるエラーコード出力処理（Ｓ１２７０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２５８６は、エラーコード出力処理（Ｓ１２７０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このエラーコード出力処理（Ｓ１２７０２Ｓ）では、エラーが発生している状況におけるエラーコード出力を実行するか否かを各種条件の成立有無に応じて決定するための処理が実行される。なお、本処理におけるＳ１２７５８ＳからＳ１２７６６Ｓの処理については、上述した第１３制御例にて実行される球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２２０１Ｓ参照）におけるＳ１２４０１ＳからＳ１２４０４の処理と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【１８３９９】

エラーコード出力処理（Ｓ１２７０２Ｓ）が実行されると、まず、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値が「０」よりも大きいかを判別し（Ｓ１２７５１Ｓ）、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値が「０」よりも大きいと判別した場合（Ｓ１２７５１Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、現在が強制的にエラー表示が実行されているエラー優先表示期間である場合は、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値を１減算し（Ｓ１２７５２Ｓ）、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値に初期値である「１０００」を設定し（Ｓ１２７５３Ｓ）、エラーコードを出力するためのＳ１２７６６Ｓの処理へ移行する。

【１８４００】

一方、Ｓ１２７５１Ｓの処理において、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値が「０」よりも大きく無い（「０」である）と判別した場合は（Ｓ１２７５１Ｓ：Ｎｏ）、次に、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１２７５４Ｓ）。つまり、エラーが発生している状況において継続して持ち球数表示が実行されている期間の長さが上限（１０秒）に到達しているかを判別する。Ｓ１２７５４Ｓの処理において、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が「０」よりも大きく無い（「０」である）と判別した場合は（Ｓ１２７５４Ｓ：Ｎｏ）、エラーが発生している状況において継続して持ち球数表示が実行されている期間の長さが上限（１０秒）に到達している状況であるため、エラーコード優先表示タイマ５０３ＵｂＣの値に「５０００」を設定し（Ｓ１２７５５Ｓ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に「０」を設定し（Ｓ１２７５６Ｓ）、本処理を終了する。

【１８４０１】

Ｓ１２７５４Ｓの処理において、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値が「０」よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２７５４Ｓ：Ｙｅｓ）、エラーが発生している状況において継続して持ち球数表示が実行されている期間の長さが上限（１０秒）に到達していない状況であるため、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値を１減算し（Ｓ１２７５７Ｓ）、次いで、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０００よりも大きいかを判

別し（Ｓ１２７５８Ｓ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２７５８Ｓ：Ｙｅｓ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に「１」を設定し（Ｓ１２７５９Ｓ）、Ｓ１２７６１Ｓの処理へ移行する。

【１８４０２】

また、Ｓ１２７５８Ｓの処理において、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が１０００よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ１２７５８Ｓ：Ｎｏ）、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値を１加算し（Ｓ１２７６０Ｓ）、Ｓ１２７６１Ｓの処理へ移行する。Ｓ１２７６１Ｓの処理では、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値（遊技球数）が、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（遊技球数）と一致しているかを判別し（Ｓ１２７６１Ｓ）、一致していないと判別した場合は（Ｓ１２７６１Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値と、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値とが、同一では無いと判別されたタイミングにおいて（Ｓ１２７６１Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が更新された、即ち、持ち球数情報が更新されたと判別される（Ｓ１２７６１Ｓ：Ｎｏ）。

【１８４０３】

つまり、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）が実行される毎に遊技球数記憶領域５０３ｉの値と同一の値が設定されるように構成しており、タイマ割込処理（図２５７８参照）において、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を更新する処理が実行されてから前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値を遊技球数記憶領域５０３ｉの値とするための処理が実行されるまでの期間において遊技球数記憶領域５０３ｉの値と前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値とが同一であるかを判定する処理が実行されるように構成することで、タイマ割込処理（図２５７８参照）の実行周期単位で持ち球数が更新されたタイミングを特定することができる。よって、実際に実行された遊技の結果に応じた持ち球数の更新処理を迅速に行い易くすることができる。

【１８４０４】

遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡは、エラー表示を実行させることが可能な条件（エラー発生中）が成立している状況において、エラー表示よりも持ち球数表示を優先して実行させる優先期間を計測するためのタイマであって、初期値として「１０００」が設定される。そして、１ｍｓ周期で実行されるタイマ割込処理（図２５７８参照）のエラーコード出力処理（図２５８６のＳ１２７０２Ｓ参照）が実行される毎に値が１減算され（Ｓ１２７６４Ｓ）、減算後の遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が「０」であると判別された場合に（Ｓ１２７６３Ｓ：Ｎｏ）、優先表示期間が終了する処理が実行される（エラー表示を実行させることが可能となる）。

【１８４０５】

図２５８６に戻り説明を続ける。Ｓ１２７６３Ｓの処理において、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１２７６３Ｓ：Ｎｏ）、エラー表示よりも持ち球数表示が優先して表示される優先表示期間が終了した場合であるため、次に、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００よりも大きいか、即ち、現在がエラー非表示期間であるかを判別する（Ｓ１２７６５Ｓ）。Ｓ１２７６５Ｓの処理において、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２７６５Ｓ：Ｙｅｓ）、現在がエラー非表示期間であるため、エラーコードを出力すること無く本処理を終了する。

【１８４０６】

一方で、Ｓ１２７６５Ｓの処理において、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００よりも大きく無い、即ち、現在がエラー表示期間であると判別した場合は（Ｓ１２７６５Ｓ：Ｎｏ）、枠制御表示器５１２にエラー表示を行うことができる状況であるため、枠表示送信バッファの１～３バイト目にエラーコードセグデータバッファ５０３ａｊの１～３バイト目のデータを格納し（Ｓ１２７６６Ｓ）、遊技球数表示限界タイマ５０３ＵａＣの値に初期値である「１００００」を設定し（Ｓ１２７６７Ｓ）、本処理を終了する。

【１８４０７】
＜第１３制御例の別例３について＞
次に、図２５８７から図２５９０を参照して、第１３制御例の別例３について説明をする。上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、枠制御表示器５１２にエラー種別態様が表示（エラー表示）されている期間中であっても、持ち球数を更新させる更新情報を受信した場合には、エラー表示に優先して持ち球数表示を行うように構成することで、枠制御表示器５１２を用いて持ち球数を把握しようとする遊技者、例えば、枠制御表示器５１２よりも視認性の高い遊技球数表示器５１３に異常は発生し、遊技球数表示器５１３にて持ち球数を把握することができない状況で遊技を行っている遊技者に対して、持ち球数の更新内容を分かり易く把握させることができるものであった。
【１８４０８】
しかしながら、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０では、持ち球数を更新させる全ての更新情報のうち何れかの更新情報が受信された場合にエラー表示よりも優先して持ち球数表示を実行するように構成していたため、遊技者が継続して遊技を行っている状況では、エラー表示が行われるタイミングが無くなってしまい、発生しているエラーを解消するための作業を開始するタイミングを失ってしまうという問題があった。
【１８４０９】
これに対して、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０では、継続して遊技を実行することが可能な軽度なエラー（通信異常エラー等）が発生した状況において、持ち球数を更新させるための更新情報を所定回数（１０回）受信した場合に、エラー表示よりも優先して持ち球数表示を実行するように構成している。このように構成することで、持ち球数を更新させるための更新情報（例えば、発射情報と賞球情報）を頻繁に受信することとなる遊技の状況（例えば、時短状態にて継続して右打ち遊技を実行している状況）において軽度のエラーが発生した場合であっても、エラー表示を所定期間実行させ易くすることができるため、発生しているエラーを解消するための作業を開始するタイミングが過剰に遅れてしまう事態が発生することを抑制できる。
【１８４１０】
まず、図２５８７を参照して、本第１３制御例の別例３のパチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。図２５８７は、時短状態中に遊技者が継続して右打ち遊技を行っている状況において通信異常エラーが発生した場合における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の流れを示した図である。なお図２５８７に示した各種要素のうち、上述した第１３制御例のパチンコ機１０における各種遊技の状況における遊技球数表示器５１３の表示内容と、枠制御表示器５１２の表示内容の流れを示した図（図２５７１参照）と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８４１１】
図２５８７に示した通り、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０は、エラーが発生している状況において持ち球数を更新させるための更新情報を受信した場合に、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値を減算するように構成している。この遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤには初期値として「１０」が設定されており、この遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が「０」まで減算されると、次の更新情報を受信するまでの期間において強制的に持ち球数表示を実行するように構成している。このように構成することで、所定期間における特定回数目の更新情報を受信したタイミングで持ち球数を更新表示することができる。
【１８４１２】
＜第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞
次に、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０に対して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の構成の一部を変更している点で相違しており、それ以外の電気的構成は同一である。同一の構

成についてはその説明を省略する。ここで、図２５８８を参照して、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容について説明をする。図２５８８は、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を模式的に示した図である。図２５８８に示した通り、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ５０３は、上述した第１３制御例におけるパチンコ機１０が有するＲＡＭ５０３（図２５７５参照）に対して、遊技球更新優先タイマ５０３ＵｂＡを削除して、新たに遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤを追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【１８４１３】

遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤは、時短状態中にエラーが発生している状況にて受信した更新情報（持ち球数が更新される情報）の受信回数を計数するためのカウンタである。この遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤは、初期値として「１０」が設定されており、タイマ割込処理の球数表示制御処理（図２５８９のＳ１２８０１Ｓ参照）において実行されるエラーコード出力処理（図２５９０のＳ１２８０２Ｓ参照）において、持ち球数が更新された状況が時短状態であると判別された場合（図２５９０のＳ１２８５５Ｓ：Ｙｅｓ）に、値が１減算される（図２５９０のＳ１２８５８Ｓ参照）。その後、減算後の遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が「０」であるかが判別され（Ｓ１２８６０Ｓ）、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が「０」であると判別された場合には（Ｓ１２８６０Ｓ：Ｙｅｓ）、枠制御表示器５１２にエラー表示を実行させるためのエラーコードを出力するための処理（Ｓ１２８６２Ｓ）をスキップして本処理が終了される。その後、新たな更新情報を受信するまでの間は遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が「０」の状態が維持されるように構成しており、エラーコードを出力するための処理（Ｓ１２８６２Ｓ）が継続してスキップされるように構成している。

【１８４１４】

このように構成することで、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が「０」の期間においては、エラーが発生している状況であっても、強制的に持ち球数表示を実行することができる。また、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が「０」の状態で新たな更新情報を受信した場合には、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値に初期値である「１０」が設定されるように構成している。よって、エラーが発生している状況において、強制的に持ち球数表示が実行される期間は、持ち球数を更新させるための更新情報を１０回受信する毎に設定されることになる。これにより、エラー表示よりも優先して持ち球数表示が実行される期間が頻繁に設定されてしまい、エラー表示が実行されない期間が長時間継続してしまうという問題が発生することを抑制することができる。

【１８４１５】

＜第１３制御例の別例３における枠制御装置の制御処理について＞

次に、図２５８９、及び図２５９０を参照して、本第１３制御例の別例３におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１３制御例とは異なる処理内容について説明をする。本第１３制御例の別例３では、上述した第１３制御例に対して、エラーが発生している状況において枠制御表示器５１２での持ち球数表示を実行するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）に代えて球数表示制御処理（図２５８９のＳ１２８０１Ｓ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８４１６】

図２５８９は、球数表示制御処理（図２５８９のＳ１２８０１Ｓ参照）の処理内容を示したフローチャートである。球数表示制御処理（図２５８９のＳ１２８０１Ｓ参照）が実行されると、まず、上述した球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０１からＳ１２４０３の処理を実行し、Ｓ１２４０３の処理において、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報があると判別した場合、即ち、

現在がエラーが発生している状況であると判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｙｅｓ）、エラーコード出力処理を実行し（Ｓ１２８０２Ｓ）、上述した球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０９Ｓ、及びＳ１２４０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８４１７】

一方で、Ｓ１２４０３の処理において、エラーコードセグデータバッファ５０３ａｊにエラー表示情報が無いと判別した場合は（Ｓ１２４０３：Ｎｏ）、現在はエラーが発生していない状況であるため、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値に初期値である「０」を設定し（Ｓ１２４１０Ｓ）、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値に初期値である「１０」を設定し（Ｓ１２８０３Ｓ）、上述した球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ参照）と同一のＳ１２４０９Ｓ、及びＳ１２４０５の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８４１８】

次に、図２５９０を参照して、球数表示制御処理（図２５８９のＳ１２８０１Ｓ参照）にて実行されるエラーコード出力処理（Ｓ１２８０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２５９０は、エラーコード出力処理（Ｓ１２８０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このエラーコード出力処理（Ｓ１２８０２Ｓ）では、エラーが発生している状況にて受信した更新情報（持ち球数を更新させる情報）の受信回数に応じて枠制御表示器５１２に表示させる表示内容を決定する（優先して表示させる表示態様を決定する）ための処理が実行される。

【１８４１９】

具体的には、エラーコード出力処理（Ｓ１２８０２Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１３制御例における球数表示制御処理（図２５７９のＳ１２２０１Ｓ）にて実行されるＳ１２４０１ＳからＳ１２４０４Ｓと同一のＳ１２８５１ＳからＳ１２８５４Ｓの処理が実行される。そして、Ｓ１２８５４Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値が、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値と一致していない、即ち、持ち球数（遊技球数）が更新されたと判別した場合は（Ｓ１２８５４Ｓ：Ｎｏ）、次に、現在が電サポ中であるかを判別し（Ｓ１２８５５Ｓ）、電サポ中では無いと判別した場合は（Ｓ１２８５５Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値を初期値である「１０」に設定し（Ｓ１２８５６Ｓ）、Ｓ１２８６０Ｓの処理へ移行する。

【１８４２０】

また、Ｓ１２８５５Ｓの処理において、現在が電サポ中であると判別した場合は（Ｓ１２８５５Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が０であるかを判別し（Ｓ１２８５７Ｓ）、０では無いと判別した場合は（Ｓ１２８５７Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値を１減算し（Ｓ１２８５８Ｓ）、Ｓ１２８６０Ｓの処理へ移行する。一方、Ｓ１２８５７Ｓの処理において遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤが０であると判別した場合は（Ｓ１２８５７Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値に初期値である「１０」を設定し（Ｓ１２８５９Ｓ）、Ｓ１２８６０Ｓの処理へ移行する。なお、Ｓ１２８５４Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値とが一致していると判別した場合も（Ｓ１２８５４Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ１２８６０Ｓの処理へ移行する。

【１８４２１】

Ｓ１２８６０Ｓの処理が実行されると、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が０であるかを判別し（Ｓ１２８６０Ｓ）、０であると判別した場合は（Ｓ１２８６０Ｓ：Ｙｅｓ）、強制的に持ち球数表示を実行させる状況であるため、エラーコードを出力させるためのＳ１２８６２Ｓの処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ１２８６０Ｓの処理において、遊技球数更新カウンタ５０３ＵａＤの値が０では無い（１以上である）と判別した場合（Ｓ１２８６０Ｓ：Ｎｏ）は、次に、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００よりも大きいかを判別し（Ｓ１２８６１Ｓ）、５００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１２８６１Ｓ：Ｙｅｓ）、枠表示送信バッファの１～３バイト目にエラーコード

セグデータバッファ５０３ａｊの１～３バイト目のデータを格納し（Ｓ１２８６２Ｓ）、本処理を終了する。また，Ｓ１２８６１Ｓの処理において、エラーコード表示タイマ５０３ａｑの値が５００以下であると判別した場合は（Ｓ１２８６１：Ｎｏ）、Ｓ１２８６２Ｓの処理をスキップして本処理を終了する。

【１８４２２】

＜第１３制御例の第１変形例について＞

次に、図２５９１から図２６０８を参照して、上述した第１３制御例の第１変形例について説明をする。上述した第３制御例におけるパチンコ機１０は、遊技者が容易に視認可能な位置（図１９４参照）に遊技球数表示器５１３を設け、遊技球数表示器５１３に形成される遊技球数表示領域にて現在の持ち球数が随時更新されて表示されるように構成していた。このように構成することで、遊技者が容易に持ち球数を把握することができ、好適に遊技を行わせることができるものであった。

【１８４２３】

しかしながら、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０では、持ち球数が更新される更新情報（発射情報、賞球情報、計数情報、球貸情報）を受信する毎に遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示が更新されることから、例えば、更新情報を頻繁に受信することになる時短状態や当たり遊技状態等では、持ち球数表示が頻繁に更新されるため、持ち球情報を把握し難くなるという問題があった。特に、持ち球数表示として遊技球数表示器５１３に「１００００」が表示されている状況において、時短状態における右打ち遊技を継続して行っている状況では、右打ち遊技によって遊技球が発射された場合に出力される発射情報と、時短状態中において右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０或いは一般入球口６３へと入球したことに基づいて賞球（１個）が払い出された場合に出力される賞球情報とが、頻繁に出力されることから、「１００００」の表示が「９９９９」へと減算表示されたり、「９９９９」の表示が「１００００」に加算表示されたりする事象が頻繁に発生することになる。このように、１回の更新情報の受信に基づいて遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域を形成する複数のセグメント（第１セグ５１３ａ、第２セグ５１３ｂ、第３セグ５１３ｃ、第４セグ５１３ｄ、第５セグ５１３ｅ）の表示態様を変化させる処理が頻繁に実行されてしまうと、各セグメントの視認態様がちらついてしまい、実際に表示されている表示態様を視認し難くなるという問題があった。また、主制御装置１１０から出力された賞球情報を受信するタイミングと、枠制御装置５００にて生成された発射情報を受信するタイミングとがほとんど同時（例えば、１ｍｓ差）となった場合には、複数のセグメントに対して表示態様を変化させるための表示制御を実行している最中に、次の更新情報に基づく表示態様を変化させるための表示制御が実行されてしまい、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域を形成する複数のセグメントが示す表示内容を遊技者がより把握し難くなるという問題があった。

【１８４２４】

これに対して、本第１３制御例の第１変形例では、遊技の状況に応じて、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示の更新態様を異ならせるように構成しており、例えば、賞球情報を頻繁に受信することが無い１の遊技の期間である通常状態が設定されている場合には、上述した第３制御例と同様に、持ち球数を更新させるための更新情報を受信する毎に、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数表示を更新する処理を実行し、賞球情報を頻繁に受信し易い遊技の状況、例えば、時短状態の右打ち遊技が実行されている遊技の状況や、当たり遊技が実行されている遊技の状況、換言すれば、通常状態にて主として実行される左打ち遊技よりも、右打ち遊技を行った方が遊技者に有利となる右打ち遊技状態となる他の遊技の期間においては、受信した更新情報に基づく持ち球数表示の更新表示が実行されないように構成し、右打ち遊技状態が終了した場合に実際の持ち球数表示が行われるように構成している。このように構成することで、持ち球数を更新させるための更新情報を頻繁に受信し易い右打ち遊技状態において、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示が頻繁に更新表示されてしまい、遊技者が持ち球情報を把握し難くなるといった不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【１８４２５】
　また、本第１３制御例の第１変形例では、右打ち遊技状態を継続している最中において、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域を用いて持ち球数が更新されていることを示す更新態様を表示するように構成している。このように更新態様を表示することで、遊技者に対して持ち球数が更新されていることを分かり易く把握させることができる。さらに、持ち球数が更新されていることを示す更新態様として、右打ち遊技状態となってからの持ち球数の増加分に応じて異なる態様（更新態様弱、更新態様強）で更新態様を表示可能に構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態が長時間継続した場合において、１回の右打ち遊技状態においてどの程度賞球を獲得したのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。
【１８４２６】
　＜第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される演出内容について＞
　次に、図２５９１から図２５９３を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。上述した通り、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、右打ち遊技状態においては、持ち球数が更新される更新情報（発射情報、賞球情報、計数情報、球貸情報）を受信したことに基づく持ち球数の更新表示が遊技球数表示器５１３にて実行されないように構成しており、右打ち遊技状態中においては、遊技球数表示器５１３にて持ち球数が更新中であることに対応する更新態様が表示されるように構成している点と、右打ち遊技状態中に増加した持ち球数を示唆するための持ち球示唆演出を第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行するように構成している点と、で上述した第３制御例と大きく相違している。よって、右打ち遊技状態中に実行される各種演出の内容について詳細に説明をする。なお、それ以外の状況において実行される各種演出の内容については上述した第３制御例と同一であり、その詳細な説明を省略する。
【１８４２７】
　まず、図２５９１を参照して、主として左打ち遊技が実行される通常状態における第３図柄表示装置８１の表示画面と、遊技球数表示器５１３の表示態様と、枠制御表示器５１２の表示態様について説明をする。左打ち遊技が実行される通常状態では、継続して左打ち遊技が実行された場合であっても、発射された複数の遊技球のうち入球口（入賞口）へと入球（入賞）する遊技球の割合が約１０％となるように遊技盤１３が構成されているため、主制御装置１１０から賞球情報が出力される頻度が発射情報の約１／１０となる。よって、持ち球数を更新させるための更新情報（発射情報、賞球情報、計数情報、球貸情報）を受信する頻度が比較的少なくなるため、持ち球数を更新させるための更新情報を受信したことに基づいて、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示が更新表示されるように構成している。
【１８４２８】
　一方、主として右打ち遊技が実行される当たり遊技状態、及び時短状態、即ち、右打ち遊技状態では、継続して右打ち遊技が実行された場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０、或いは一般入球口６３へと入球する割合が約１００％となるように遊技盤１３が構成されているため、主制御装置１１０から賞球情報が出力される頻度が、発射情報が生成される頻度と同等になる。よって、持ち球数を更新させるための更新情報（発射情報、賞球情報、計数情報、球貸情報）を受信する頻度が比較的多くなる。よって、図２５９２に示した通り、遊技球数表示器５１３の表示領域では、第１セグ５１３ａから第６セグ５１３ｆが時計回りに円を描く動的態様である更新態様が表示されるように構成している。また、第３図柄表示装置８１の表示画面には、内部的には正常に持ち球数が更新されていることを遊技者に案内するための案内表示態様９００ａとして「遊技球数更新中」の文字が表示されると共に、持ち球数の更新状況（増加状況）を示唆するためのキャラクタ９００が持ち球数の更新状況（増加状況）に対応する動的態様で表示される。なお、図２５９２に示した状況は、右打ち遊技状態にて増加した持ち球数が所定数

（１００００個）未満の状況であるため、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタ９００の動的態様、及び、遊技球数表示器５１３に表示される更新態様が共に弱態様で表示されている。

【１８４２９】

次に、図２５９３を参照して、右打ち遊技状態にて増加した持ち球数が所定数（１００００個）以上の状況となった場合の演出内容について説明をする。図２５９３は、右打ち遊技状態にて表示される強態様が表示されている状況の一例を示した図である。図２５９３に示した通り、右打ち遊技状態が継続し、右打ち遊技状態中に増加した持ち球数が１００００個を越えた場合には、遊技球数表示器５１３に表示される更新態様が「８の字」を描く動的態様である強態様で表示され、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタ９００の動的態様も、キャラクタ９００の目が燃えている強態様で表示される。このように、右打ち遊技状態中に増加した持ち球数に対応させて、遊技球数表示器５１３に表示される更新態様や、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタ９００の動的態様を変化させることで、遊技者に対して、大まかに持ち球数の増加状況を把握させることができるため、右打ち遊技状態が終了した時点において表示される持ち球数に興味を持たせることができる。

【１８４３０】

なお、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、持ち球数が大幅に減少し得ない状況であって、且つ、持ち球数を更新させる更新情報を頻繁に受信することになる右打ち遊技状態の全期間に対して、受信した更新情報に基づく遊技球数表示器５１３の持ち球表示の更新表示を実行すること無く更新態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、右打ち遊技状態の少なくとも一部期間において更新態様を表示するように構成しても良い。

【１８４３１】

例えば、大当たり遊技におけるラウンド遊技中、即ち、遊技者が右打ち遊技を行うことで確実に持ち球数を増加させることができる状況においてのみ更新態様を表示するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技が開始された直後のオープニング期間では遊技球数表示器５１３に実際の持ち球数表示を行い、ラウンド遊技が開始されたタイミングで更新態様へと切替え、ラウンド遊技が終了した後のインターバル期間において、ラウンド遊技中に増加した持ち球数が加算された現在の持ち球数表示を行うように構成すれば良い。このように、右打ち遊技状態の全期間では無く、一部期間において更新態様を表示するように構成することで、現在の持ち球数に対応する持ち球数表示が遊技球数表示器５１３にて表示されない期間が長時間継続してしまうことで遊技者が好適に持ち球数を把握することができない事態が生じてしまうことを抑制することができる。

【１８４３２】

また、右打ち遊技状態のうち、持ち球数の大幅な増減が生じ難い状況、例えば、時短状態において右打ち遊技が実行されている状況では、右打ち遊技状態となった時点における持ち球数と、現在の持ち球数との差分が１０個以上となるまでの期間を持ち球数維持期間とし、持ち球数維持態様を遊技球数表示器５１３に表示するように構成し、第３図柄表示装置８１の表示画面に持ち球数の更新（発射情報に基づく減算と、賞球情報に基づく加算）は頻繁に実行されているが、結果として持ち球数に大きな増減が発生していない状況であることを示すための持ち球数維持態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、頻繁に持ち球数が増減表示されてしまい遊技者が現時点における持ち球数を把握し難くなることを抑制することができる。

【１８４３３】

次に、図２５９４を参照して、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域を形成する７セグメントを用いて更新態様を表示させる内容について説明をする。図２５９４は、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域を形成する７セグメントを用いて、数字情報以外の更新態様を表示する場合の表示態様の動的変化内容を示した図である。なお、図２５９４では、遊技球数表示器５１３の遊技球数表示領域を形成する６個の７セグメントのうち、

第６セグ５１３ｆを用いて説明を行っているが、他の７セグメントに対しても同一の表示制御が実行されるように構成している。

【１８４３４】

まず、第６セグ５１３ｆは、８個の発光素子から形成されており、具体的には、第１発光素子５１３ｆａ、第２発光素子５１３ｆｂ、第３発光素子５１３ｆｃ、第４発光素子５１３ｆｄ、第５発光素子５１３ｆｅ、第６発光素子５１３ｆｆ、第７発光素子５１３ｆｇ、第８発光素子５１３ｆｈから形成されている。そして、第６セグ５１３ｆの各発光素子に対して点灯処理、消灯処理を実行する際に参照されるセグデータとして、各発光素子に対応するデータ値が規定されている。ここで、第６セグ５１３ｆに対して動的表示させる更新態様として、示唆弱の更新態様が決定された場合には、後述する遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥに規定されているシナリオに応じた表示制御が実行される。この示唆弱の更新態様では、第５発光素子５１３ｆｅ、第６発光素子５１３ｆｆ、第１発光素子５１３ｆａ、第２発光素子５１３ｆｂ、第３発光素子５１３ｆｃ、第４発光素子５１３ｆｄの順に点灯させる表示制御が実行される。本例では、発光素子に対して１回の点灯制御を実行した場合の表示期間が４０ｍｓと規定されているため、示唆弱の更新態様が実行された場合には、第６セグ５１３ｆが、時計回りで回転するように各発光素子が点灯する更新態様が表示され、１回の表示時間（演出期間）が、４０ｍｓ×６データの２４０ｍｓとなる。

【１８４３５】

また、ここで、第６セグ５１３ｆに対して動的表示させる更新態様として、示唆強の更新態様が決定された場合には、後述する遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥに規定されているシナリオに応じた表示制御が実行される。この示唆強の更新態様では、第６発光素子５１３ｆｆ、第１発光素子５１３ｆａ、第２発光素子５１３ｆｂ、第７発光素子５１３ｆｇ、第５発光素子５１３ｆｅ、第４発光素子５１３ｆｄ、第３発光素子５１３ｆｃ、第７発光素子５１３ｆｇの順に点灯させる表示制御が実行される。本例では、発光素子に対して１回の点灯制御を実行した場合の表示期間が４０ｍｓと規定されているため、示唆強の更新態様が実行された場合には、第６セグ５１３ｆが、八の字で回転するように各発光素子が点灯する更新態様が表示され、１回の表示時間（演出期間）が、４０ｍｓ×８データの３２０ｍｓとなる。

【１８４３６】

つまり、図２５９４に示した通り、右打ち遊技状態中に増加した持ち球数の量に応じて遊技球数表示器５１３の表示領域を形成している各種発光素子を用いた点灯パターンを異ならせるように構成することで、更新態様が表示されている状況において右打ち遊技中に増加した持ち球数の量を遊技者に予測させ易くすることができる。また、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥを用いた更新態様の演出期間（２４０ｍｓ）と、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥを用いた更新態様の演出期間（３２０ｍｓ）の長さを異ならせているため、更新態様が切り替わったことを遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、右打ち遊技中に増加した持ち球数の量が多い程（遊技者に有利な状況になるほど）、更新態様の演出期間が長くなるように構成している。このように構成することで、更新態様が長くなるほど現在の遊技状況が有利な状況であると遊技者に把握させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、右打ち遊技中に増加した持ち球数の量に応じて各発光素子の点灯順序を変えること無く、各発光素子の点灯期間のみを変更するように構成しても良く、この場合、右打ち遊技中に増加した持ち球数の量が多くなるほど各発光素子の点灯期間が短くなるように構成すると良い。このように構成することで、右打ち遊技中に増加した持ち球数の量が多くなるほど、所定の点灯パターンで各発光素子が激しく動的変位されるため右打ち遊技中に増加した持ち球数の量が増加していることを視覚的に認識し易くすることができる。また、各発光素子の点灯期間を変えること無く、点灯パターンのみを変更するように構成しても良い。

【１８４３７】

次に、図２５９５、及び図２５９６を参照して、本第１３制御例の第１変形例における

遊技球数表示器５１３に表示される表示内容のうち、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥや遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥを用いた更新態様が表示されている状況における表示内容の流れについて説明をする。図２５９５に示した通り、更新態様を用いた表示が実行され得る期間（右打ち遊技期間）である大当たり遊技が開始されると、その時点における持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）が示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥの値に設定される。これにより右打ち遊技期間における持ち球数（遊技球数）の増加量を判定する際の基準値を特定することができる。そして、投入される遊技媒体を用いた遊技である発射遊技に基づく発射情報（減算情報）、即ち消費した遊技媒体に関する情報と、賞球情報（加算情報）と、が繰り返し設定されながら徐々に遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が増加していく、図２５９５に示した通り、現在の持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）と、右打ち遊技期間開始時における持ち球数（示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥ）との差分、即ち、右打ち遊技期間に増加した遊技球数が１００００を越えるまでは、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥに基づいた更新中表示である更新態様が遊技球数表示器５１３に表示される。なお、パチンコ機１０に予備的に設けられている枠制御表示器５１２では、右打ち遊技期間においても現在の持ち球数がリアルタイムに更新表示されている。

【１８４３８】

その後、右打ち遊技期間（当たり遊技と時短状態が継続する期間）が長時間継続し、右打ち遊技期間に増加した遊技球数が１００００を越えると、図２５９６に示した通り、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥに基づいた更新中表示である更新態様が遊技球数表示器５１３に表示される。このように、頻繁に遊技球数が更新され得る遊技の期間のうち持ち球数が増加する方向に更新され得る遊技の期間（右打ち遊技期間）において、持ち球数が増加し易い状況である（増加している）ことを遊技者に報知する更新中表示である更新態様を遊技球数表示器５１３に表示するように構成することで、リアルタイムの持ち球数を遊技球数表示器５１３に表示する場合に比べて遊技球数表示器５１３の表示態様が頻繁に更新され難くすることができる。また、右打ち遊技期間に増加した遊技球の量に応じて更新態様が切り替わるため大まかな増加量を遊技者に把握させながら遊技を行わせることができる。そして、右打ち遊技期間が終了するタイミングにおいては、更新中表示である更新態様が終了し、その時点における持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）が表示される。なお、この場合、遊技球数表示器５１３にて更新中表示から現在の持ち球数へと切り替わる構成としても良いし、右打ち遊技期間が開始された時点における持ち球数（示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥの値に対応する持ち球数）を一旦表示させた後に、規定量単位（例えば、１０個単位）で、持ち球数表示が加算表示されていく構成としても良い。また、その場合における規定量は右打ち遊技期間中に増加した持ち球数に応じて異ならせても良い。このように構成することで、右打ち遊技期間が終了した状態、即ち、遊技者に有利な状態が終了してしまった遊技者に対して、どの程度持ち球数が増加したのかを確認しながら楽しむ期間を提供し易くすることができる。さらにこの場合、遊技者が操作可能な操作手段に対して所定の操作を行うことで、一気に現在の持ち球数を表示させるか、徐々に持ち球数を表示させるかを選択可能に構成しても良い。

【１８４３９】

＜第１３制御例の第１変形例における電気的構成について＞

次に、図２５９７から図２６０１を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第３制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３と枠制御装置５００とが情報を送受信可能に構成した点と、音声ランプ制御装置１１３にＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部と、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＯＭ５０２、及びＲＡＭ５０３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の構成についてはその説

明を省略する。
【１８４４０】
まず、図２５９７を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成の全体内容について説明をする。図２５９７は、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示したブロック図である。図２５９７に示した通り、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３とが双方向に信号（コマンド）を送受信可能となる接続線で接続されている点で上述した第３制御例とは異なっている。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８４４１】
次に、図２５９８を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２５９８は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した図である。図２５９８に示した通り、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ２２３は、上述した第３制御例に対して、従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥと遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥを追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。
【１８４４２】
従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥは、枠制御装置５００から出力された持ち球情報を一時的に記憶させておくためのカウンタであって、パチンコ機１０の遊技の状況が持ち球数の更新条件が頻繁に成立し得る遊技の状況（右打ち遊技状況）となった時点における持ち球数が記憶される。そして、従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値と、リアルタイムで受信される持ち球情報とが比較されることで、右打ち遊技状況において増加した持ち球数が算出されるように構成している。
【１８４４３】
従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥは、枠制御装置５００から出力された持ち球情報を一時的に記憶させておくためのカウンタであって、枠制御装置５００から出力された音声ランプ用遊技球数コマンドを受信する毎に、受信した遊技球数コマンドに含まれる遊技球数（持ち球数）に対応する値が記憶される。
【１８４４４】
次に、図２５９９を参照して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＯＭ５０２の内容について説明をする。図２５９９は、ＲＯＭ５０２の内容を模式的に示した図である。図２５９９に示した通り、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０におけるＲＯＭ５０２は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０のＲＯＭ５０２に対して、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥと、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥと、を追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図２６０１（ａ）を参照して、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥに規定されている内容について説明をする。図２６０１（ａ）は、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥに規定されている内容を模式的に示した図である。図２６０１（ａ）に示した通り、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥには、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に対応させて、セグシナリオとセグデータが規定されている。この遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥに沿って遊技球数表示器５１３の各種セグに対して点灯制御を実行することで、図２５９４に示した示唆弱の更新態様が実行される。次に、図２６０１（ｂ）は、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥに規定されている内容を模式的に示した図である。図２６０１（ｂ）に示した通り、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥには、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に対応させて、セグシナリオとセグデータが規定されている。この遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥに沿って遊技球数表示器５１３の各種セグに対して点灯制御を実行することで、図２５９４に示した示唆強の更新態様が実行される。
【１８４４５】

次に、図２６００を参照して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容について説明をする。図２６００は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を示した図である。図２６００に示した通り、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ５０３は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０のＲＡＭ５０３に対して、示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥ、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥ、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥ、セグデータタイマ５０３ＵｄＥを追加している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８４４６】

示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥは、大当たり遊技が開始された時点における遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（持ち球数）を一時的に記憶させるためのカウンタである。この示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥの値は、大当たり遊技から開始される右打ち遊技の状況における持ち球数の増加数を判定する際に参照される基準データとなる。そして、右打ち遊技の状況（当たり遊技中、電サポ中）が終了した場合にクリアされる。

【１８４４７】

遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥは、遊技球数表示器５１３にて更新態様で各種セグを表示制御する場合に参照される遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥ、或いは遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥを進行させるためのカウンタであって、各シナリオに含まれる複数のシナリオデータのそれぞれが遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に対して規定されている。そして、１のシナリオデータが終了した場合に、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値が１加算されることで、加算後の遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に対応して規定されているシナリオデータに基づく点灯制御が実行される。

【１８４４８】

セグデータタイマ５０３ＵｄＥは、１のシナリオデータに基づく点灯制御の実行期間を計測するためのタイマであって、１のシナリオデータに基づく点灯制御が開始された場合に予め定められている所定期間（４０ｍｓ）に対応する値が設定される。そして、時間経過に応じてセグデータタイマ５０３ＵｄＥの値が減算され「０」となった場合に、実行中の１のシナリオデータが完了する。

【１８４４９】

＜第１３制御例の第１変形例の制御処理について＞

次に、図２６０２から図２６０８を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第３制御例と異なる点について説明をする。本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、遊技球数表示器５１３に表示される表示内容を上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と異ならせている点と、持ち球数に関する情報を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示可能に構成している点と、で大きく相違しており、上述した第３制御例に対して上述した相違点に関連する制御処理を実行する点で相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される処理内容の一部と、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される処理内容の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８４５０】

まず、図２６０２から図２６０４を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち上述した第３制御例とは異なる点について説明をする。本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例のパチンコ機１０に対してコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）に代えてコマンド判定処理（図２６０２のＳ３１３１Ｕ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。図２６０２は、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に

て実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｕ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３との間で各種情報を送受信可能に構成している点で上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と大きく相違している。そして、コマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｕ）は、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）に対して、枠制御装置５００から出力されたコマンド（音声ランプ用遊技球数コマンド）を受信した場合に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、図２６０２に示したコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｕ）では、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）に記載されている一部処理（Ｓ３２０７からＳ３２１２）の記載を説明の便宜上省略しているが、同一の処理が実行されるものである。

【１８４５１】

図２６０２に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｕ）が実行されると、まず、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）と同一のＳ３２０１からＳ３２０６の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３２０４の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、次に、音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０１Ｓ）、音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数更新表示処理を実行し（Ｓ３２０２Ｓ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３２０１Ｓの処理において音声ランプ用遊技球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｓ：Ｎｏ）、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）と同一のＳ３２１３からＳ３２１７の処理、及びＳ３２０１Ｕ、Ｓ３２０２Ｕの処理を実行し、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１８）、本処理を終了する。

【１８４５２】

次に、図２６０３を参照して、コマンド判定処理（図２６０２のＳ３１３１Ｕ参照）にて実行される遊技球数更新表示処理（Ｓ３２０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６０３は、遊技球数更新表示処理（Ｓ３２０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数更新表示処理（Ｓ３２０２Ｓ）では、遊技者が賞球を獲得し易い状況（時短状態、当たり遊技状態）であって、遊技球数表示器５１３の表示態様として更新態様が表示されている状況において第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるキャラクタ９００の動的態様（弱態様、強態様）を決定するための処理が実行される。

【１８４５３】

具体的には、図２６０３に示した通り、遊技球数更新表示処理（Ｓ３２０２Ｓ）が実行されると、まず、受信した音声ランプ用遊技球数コマンドの値を遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値に設定し（Ｓ５２５１Ｓ）、次いで、従遊技状態格納エリア２２３ｇに記憶されている情報に基づいて、現在が電サポ中又は大当たり中（時短状態、或いは当たり遊技状態）であるかを判別し（Ｓ５２５２Ｓ）、現在が電サポ中又は大当たり中では無い（通常状態中である）と判別した場合は（Ｓ５２５２Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数表示器５１３に正常に持ち球数が表示されている状況であって、第３図柄表示装置８１の表示画面にキャラクタ９００の動的態様（弱態様、強態様）が表示されない状況であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５２５２Ｓの処理において、現在が電サポ中または大当たり中であると判別した場合は（Ｓ５２５２Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値から従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値を減算することで差分を算出し（Ｓ５２５３Ｓ）、その後、Ｓ５２５３Ｓの処理によって算出された差分値が１００００以上であるかを判別する（Ｓ５２５４Ｓ）。

【１８４５４】

Ｓ５２５４Ｓの処理において、差（差分値）が１００００以上であると判別した場合は（Ｓ５２５４Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数表示示唆強の画面表示（図２５９３参照）を行う表示用示唆強コマンドを設定し（Ｓ５２５５Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ５２５４Ｓ

の処理において差（差分値）が１００００以上では無い（１００００未満）であると判別した場合は（Ｓ５２５４Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数表示示唆弱の画面表示（図２５９２参照）を行う表示用示唆弱コマンドを設定し（Ｓ５２５６Ｓ）、本処理を終了する。

【１８４５５】

次に、図２６０４を参照して、当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６０４は、当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｓ）は、上述した当たり関連処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）に対して、初回大当たり、即ち、今回実行される大当たり遊技が通常状態において実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づく大当たり遊技であるかを判別し、初回大当たりであると判別した場合に、今回の大当たり遊技が開始される時点における持ち球数を記憶するための処理が実行される点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８４５６】

図２６０４に示した通り、当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｓ）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０１）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３５０２）、次いで、受信した大当たり開始コマンドが初回大当たりであるかを判別する（Ｓ３５０１Ｓ）。ここで、Ｓ３５０１Ｓの処理では、従遊技状態格納エリア２２３ｇに記憶されている遊技状態に関する情報と、停止種別選択フラグ２２３ｅの設定状況とに応じて判別が実行されるように構成しており、従遊技状態格納エリア２２３ｇに記憶されている遊技状態に関する情報が通常状態に関する情報であって、停止種別選択フラグ２２３ｅの設定状況が第１特別図柄の大当たり図柄に関する設定状況であると判別した場合、即ち、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づく大当たり遊技に対応する大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に、今回の大当たり遊技が初回大当たりであると判別するように構成している。

【１８４５７】

Ｓ３５０１Ｓの処理において、初回大当たりであると判別した場合は（Ｓ３５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値を従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値に設定し（Ｓ３５０２Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０１Ｓの処理において、初回大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ３５０１Ｓ：Ｎｏ）、即ち、今回の大当たり遊技が、通常状態以外（時短状態）にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づく大当たり遊技に対応する大当たり開始コマンド、或いは、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づく大当たり遊技に対応する大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には、Ｓ３５０２Ｓの処理をスキップして本処理を終了する。このように構成することで、初回大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、その時短状態にて実行される第２特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行される遊技が複数回実行された場合（連荘モードが継続している場合）であっても、従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値には、初回大当たり時における持ち球数に対応する値が保持されることになる。よって、現在の持ち球数と、従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値とを比較することで、連荘モード中に増加した持ち球数（差分値）を容易に特定することができる。

【１８４５８】

一方、Ｓ３５０１の処理において大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０３）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０４）、本処理を終了する。なお、Ｓ３５０４の処理において実行される大当たり関連処理（Ｓ３５０４）は、上述した第３制御例と同一であるため、その説明を省略する。また、Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次に、小当たり開始コマンドを受信し

たかを判別し（Ｓ３５０５）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ３５０６）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０５の処理において小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｎｏ）、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３５０７）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０８）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０７の処理において小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、Ｓ３５０８の処理において実行される小当たり関連処理（Ｓ３５０８）は、上述した第３制御例と同一であるため、その説明を省略する。

【１８４５９】

以上、説明をした通り、本第１３制御例の第１変形例では、賞球情報を頻繁に受信し易い遊技の状況、例えば、時短状態の右打ち遊技が実行されている遊技の状況や、当たり遊技が実行されている遊技の状況、換言すれば、通常状態にて主として実行される左打ち遊技よりも、右打ち遊技を行った方が遊技者に有利となる右打ち遊技状態（連荘モード中）においては、受信した更新情報に基づく持ち球数表示の更新表示が実行されないように構成し、右打ち遊技状態が終了した場合に実際の持ち球数表示が行われるように構成している。このように構成することで、持ち球数を更新させるための更新情報を頻繁に受信し易い右打ち遊技状態において、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示が頻繁に更新表示されてしまい、遊技者が持ち球情報を把握し難くなるといった不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

【１８４６０】

なお、本第１３制御例の第１変形例では、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）が開始されるタイミングから、遊技球数表示器５１３にて持ち球数表示を更新表示されないように構成しているが、これに限ること無く、初回大当たり遊技が終了し、時短状態が設定された場合に、連荘モードになったことを特定し、遊技球数表示器５１３にて持ち球数表示が更新表示されないように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部で初回大当たり遊技が終了した後に通常状態が設定される（通常大当たり遊技が実行される）仕様のパチンコ機１０において、通常大当たり遊技が開始されたことに基づいて遊技球数表示器５１３にて持ち球数表示が更新表示されない態様となり、通常大当たり遊技が終了したことに基づいて遊技球数表示器５１３にて持ち球数表示の更新表示が再開される態様となる事象、即ち、持ち球数表示が更新表示されない期間が短期間となってしまう事象が発生してしまうことを抑制することができる。また、この場合は、初回大当たりに対応する大当たり開始コマンドを受信したと判別した時点で遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値を従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値に設定するのでは無く、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されたと判別した時点で遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値を従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値に設定するように構成すれば良い。このように構成することで、遊技球数表示器５１３に持ち球数表示が更新表示されなくなってから（連荘モードに突入してから）の持ち球数の増加量に応じて更新表示中態様を設定することができる。

【１８４６１】

次に、図２６０５から図２６０８を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して、連荘モード中における遊技球数表示器５１３の表示態様を異ならせている点で相違しており、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の内容についても、上述した相違点に対応する制御処理を実行する点で相違している。具体的には、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種制御処理のうち、メイン処理（図２５４参照）に代えてメイン処理（図２６０５参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容について

はその説明を省略する。
【１８４６２】
まず、図２６０５を参照して、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２６０５は、メイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理は、上述した第３制御例のメイン処理（図２５４参照）に対して、定期的（１ｍｓ毎）に遊技球数表示器５１３に表示させる表示態様（遊技球数表示データ）を作成するための処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１８４６３】
図２６０５に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、上述した第３制御例のメイン処理（図２５４参照）と同一のＳ１０１０１からＳ１０１０９の処理を実行し、Ｓ１０１０９の処理を終えると、次に、１ｍｓ（ミリ秒）が経過したかを判別し（Ｓ１０１４１Ｓ）、１ｍｓ（ミリ秒）経過したと判別した場合は（Ｓ１０１４１Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数表示データ作成処理を実行し（Ｓ１０１４２Ｓ）、その後、上述した第３制御例のメイン処理（図２５４参照）と同一のＳ１０１１３からＳ１０１１６の処理を実行した後に、Ｓ１０１０１の処理へ移行する。また、Ｓ１０１４１Ｓの処理において、１ｍｓ（ミリ秒）経過していないと判別した場合は、新たな遊技球数表示データを作成するタイミングでは無いため、Ｓ１０１４２Ｓの処理をスキップして、Ｓ１０１１３の処理へ移行する。ここで、Ｓ１０１４１Ｓの処理について説明をする。このＳ１０１４１Ｓの処理は、遊技球数表示器５１３に表示させるための新たな遊技球数表示データを作成するタイミングであるか否かを判別するための処理であって、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）を１ｍｓ（ミリ秒）間隔で実行させるための処理である。詳細な説明は省略するが、初期状態（立ち上げ処理終了後）、及び、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が実行された場合に、０にクリアされ、その後、タイマ割込処理（図２７５参照）におけるＳ１２２０３の処理によって更新されるカウンタ（図示せず）の値に基づいて前回の遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が終了してから１ｍｓ（ミリ秒）が経過したことが判別される。このように、所定間隔を空けて遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が実行されるように構成することで、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が短い間隔（例えば、０．１ｍｓ間隔）で実行されてしまい、前回の遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）によって作成された遊技球数表示データに基づく遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する各種７セグや枠制御表示器５１２の表示領域を形成する各種７セグに対する表示制御が完了する前に、新たな遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）によって作成された遊技球数表示データによる表示制御が実行されてしまうことを抑制することできる。これにより、７セグを用いて所定の値が表示されるよりも前に、所定の値を更新した値を表示させるための表示制御（７セグの点灯制御）が実行されてしまうことで、遊技球数表示器５１３を視認している遊技者に対して、値（数字）を表示していない態様で７セグの表示態様が更新表示され続けてしまい現在の遊技球数（持ち球数）を容易に把握できない事態が発生してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【１８４６４】
なお、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、図２６０５に示した通り、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が最短で１ｍｓ（ミリ秒）間隔でしか実行されないように構成しているが、これに限ること無く、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）を実行させることが可能な間隔を遊技の状況に応じて異ならせても良い。例えば、遊技球数（持ち球数）を更新させるための更新情報（賞球情報、発射情報、計数情報、球貸情報）の種別に応じて、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）を実行させることが可能な間隔を異ならせたり、遊技球数（持ち球数）を更新させるための更新情報が頻繁に発生し易い遊技の第１状況（例えば、連荘モード中）と、その遊技の第１状況よりも更新情報が頻繁に発生し難い遊技の第２状況（例えば、通常状態中）

と、で遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）を実行させることが可能な間隔を異ならせたりしても良い。このように構成することで、過剰に遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が実行されてしまうことを抑制しながらも、状況に応じて適正な間隔で遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）を実行させることが可能となる。

【１８４６５】

次に、図２６０６を参照して、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６０６は、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）は、メイン処理（図２６０５参照）にて一定間隔（１ｍｓ）で実行される処理であって、遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する各種７セグ（第１セグ５１３ａから第６セグ５１３ｆ）のそれぞれに対する表示データを作成するための処理が実行される。具体的には、図２６０６に示した通り、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）が実行されると、まず、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値が０であるかを判別し（Ｓ１３００１Ｓ）、０であると判別した場合は（Ｓ１３００１Ｓ：Ｙｅｓ）、セグシナリオ開始処理を実行し（Ｓ１３００２Ｓ）、本処理を終了する。ここで、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥは、遊技球数表示器５１３の表示領域を用いて更新中表示が実行される状況であるか否かを判別する際に参照されるカウンタであって、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値に「０」が設定されている状況は、遊技球数表示器５１３に持ち球数が表示されている状況であって、「１」が設定されている状況は、遊技球数表示器５１３に更新中表示である更新態様（弱）が表示されている状況（図２５９２参照）であって、「２」が設定されている状況は、遊技球数表示器５１３に更新中表示である更新態様（強）が表示されている状況（図２５９３参照）である。

【１８４６６】

つまり、通常状態が設定されている状況では、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値に「０」が設定されているため、Ｓ１３００１Ｓ：Ｎｏの処理を終えた後に、セグシナリオ開始処理（Ｓ１３００２Ｓ）が実行される。ここで、図２６０７を参照して、セグシナリオ開始処理（Ｓ１３００２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６０７は、セグシナリオ開始処理（Ｓ１３００２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このセグシナリオ開始処理（Ｓ１３００２Ｓ）では、現在の状況が遊技球数表示器５１３に更新中表示を表示させる状況（連荘モード中）であるかを判別する処理と、連荘モード中であると判別された場合に更新中表示の更新態様を設定する処理と、連荘モード中では無いと判別された場合に持ち球数に対応する表示態様を設定する処理と、が実行される。

【１８４６７】

具体的には、セグシナリオ開始処理（Ｓ１３００２Ｓ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が大当たり中であるかを判別し（Ｓ１３１０１Ｓ）、大当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１３１０１Ｓ：Ｎｏ）、次に、持ち球数が５００００よりも大きいかを判別する（Ｓ１０１１０）。つまり、Ｓ１０１１０の処理では、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値に基づいて、現在の持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数である５００００を越えているかが判別される。Ｓ１０１１０の処理において、現在の持ち球数が５００００よりも大きく無い（５００００以下である）と判別した場合は（Ｓ１０１１０：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（データ）を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１０１１１）、遊技球数記憶領域５０３ｉの値（データ）に基づいて音声ランプ用遊技球数コマンドを設定し（Ｓ１０１１３Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１０１１０の処理において、現在の持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数である５００００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１０１１０：Ｙｅｓ）、表示上限数である５００００個に対応するデータを遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１０１１２）、Ｓ１０１１３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、Ｓ１０１１１の処理によって遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに設定さ

れた値に対応する遊技球数が遊技球数表示器５１３に表示されるように構成しており、具体的には、現在の持ち球数に対応する値である遊技球数記憶領域５０３ｉの値が遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納されることで、遊技球数表示器５１３に表示されている数値（更新前の持ち球数）が一気に更新後の持ち球数へと更新表示される。なお、これに限ること無く、遊技球数表示器５１３に表示されている数値を更新（加算、減算）させる動的態様パターンを決定するための決定処理を実行し、その決定処理により決定された動的態様パターンと、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに設定された値とに基づいて、異なる動的態様で数値を更新させるように構成しても良く、例えば、更新前の持ち球数と更新後の持ち球数との差分が１０個以上である場合には、５個単位で徐々に加算される第１動的態様パターンで持ち球数が更新表示されたり、１００個以上である場合には、５個単位で徐々に加算される第１動的態様パターンよりも更新間隔が短い第２動的態様パターンや、２０個単位で徐々に加算される第３動的態様パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、更新後の持ち球数表示だけで無く、更新中の持ち球数表示についても遊技者に興味を持たせることができる。また、設定されている遊技状態の種別や、すでに獲得済の持ち球数に応じて異なる動的態様パターンが決定されるように構成しても良い。

【１８４６８】

なお、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、Ｓ１０１１３Ｓの処理によって設定された音声ランプ用遊技球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信したことに基づいて現在の持ち球数を判別可能に構成することで、所定期間（連荘モード中）における持ち球数の増加量を特定し、特定された持ち球数の増加量に応じた演出態様（図２５９２、及び図２５９３参照）を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させるように構成しているが、これに限ること無く、Ｓ１０１１３Ｓの処理によって設定された音声ランプ用遊技球数コマンドを受信することで特定された現在の持ち球数に対応する表示態様を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させるように構成しても良い。また、この場合、受信した音声ランプ用遊技球数コマンドに含まれる持ち球数情報として、遊技球数表示器５１３の表示上限数である５００００よりも大きい持ち球数に対応する持ち球数情報を受信した場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面に受信した持ち球数情報に対応する値を表示させるように構成すると良い。例えば、音声ランプ用遊技球数コマンドに持ち球数６００００に対応する持ち球数情報が含まれている場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面に「６００００」を表示するように構成すると良い。このように構成することで、遊技球数表示器５１３の表示上限数よりも大きい持ち球数を保有している遊技者に対して、現在保有している遊技球数（持ち球数）を分かり易く把握させることができる。

【１８４６９】

図２６０７に戻り説明を続ける。Ｓ１３１０１Ｓの処理において、遊技状態は大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１３１０１Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を示唆前遊技球数カウンタの値に設定し（Ｓ１３１０２Ｓ）、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値を１に設定し（Ｓ１３１０３Ｓ）、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥのテーブルデータを抽出し（Ｓ１３１０４Ｓ）、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値を０に設定する（Ｓ１３１０５Ｓ）。その後、Ｓ１３１０４Ｓの処理において抽出したテーブルデータ（遊技球数セグデータ示唆弱シナリオのテーブルデータ）から、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に基づいてセグデータタイマ５０３ＵｄＥの値を設定し（Ｓ１３１０６Ｓ）、Ｓ１３１０４Ｓの処理において抽出したテーブルデータ（遊技球数セグデータ示唆弱シナリオのテーブルデータ）から遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に基づいてセグデータの値を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１３１０７Ｓ）、Ｓ１０１１３Ｓの処理へ移行する。つまり、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値に「１」が設定されている状況、即ち、遊技球数表示器５１３に更新中表示である更新態様が表示される状況であっても、Ｓ１０１１３Ｓの処理を実行することで、現在の持ち球数情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成しているため、遊技球数表示器５１３にて現在の持ち

球数が表示されていない状況であっても音声ランプ制御装置１１３側で現在の持ち球数を特定することができる。

【１８４７０】

図２６０６の処理に戻り、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１０１４２Ｓ）の説明を続ける。Ｓ１３００１Ｓの処理において、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値が０では無い（１又は２である）と判別した場合は（Ｓ１３００１Ｓ：Ｎｏ）、次に、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値が１であるかを判別し（Ｓ１３００３Ｓ）、１であると判別した場合は（Ｓ１３００３Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥのテーブルデータを抽出し（Ｓ１３００４Ｓ）、その後、セグデータタイマ５０３ＵｄＥの値が０であるかを判別する（Ｓ１３００６Ｓ）。また、Ｓ１３００３Ｓの処理において、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値が１では無い（２である）と判別した場合は（Ｓ１３００３Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥのテーブルデータを抽出し（Ｓ１３００５Ｓ）、Ｓ１３００６Ｓの処理へ移行する。Ｓ１３００６Ｓの処理において、セグデータタイマ５０３ＵｄＥの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ１３００６Ｓ：Ｎｏ）、セグデータタイマ５０３ＵｄＥの値を１減算し（Ｓ１３００８Ｓ）、Ｓ１３００４Ｓ、或いは、Ｓ１３００５Ｓの処理によって抽出したテーブルデータから遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に基づいてセグデータの値を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１３０１０Ｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉの値に基づいて音声ランプ用遊技球数コマンドを設定し（Ｓ１３０１１Ｓ）、本処理を終了する。

【１８４７１】

一方、Ｓ１３００６Ｓの処理において、セグデータタイマ５０３ＵｄＥの値が０であると判別した場合（Ｓ１３００６Ｓ：Ｙｅｓ）は、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値を１加算し（Ｓ１３００７Ｓ）、セグシナリオ変更処理を実行し（Ｓ１３００９Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ１３００９Ｓにおいて実行されるセグシナリオ変更処理（Ｓ１３００９Ｓ）の詳細については、図２６０８を参照して後述するが、このセグシナリオ変更処理（Ｓ１３００９Ｓ）では、現在抽出されている遊技球数セグデータ示唆シナリオ（弱、強含む）に基づいて各７セグに対するセグデータを進行させたり、データテーブルを抽出する対象を遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥから遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥへと切り替えたりするための処理が実行される。

【１８４７２】

次に、図２６０８を参照して、セグシナリオ変更処理（Ｓ１３００９Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６０８は、セグシナリオ変更処理（Ｓ１３００９Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。このセグシナリオ変更処理（Ｓ１３００９Ｓ）は、設定されているセグシナリオを進行させる処理や、持ち球数の増加量に応じて遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値を変更する処理が実行される。具体的には、セグシナリオ変更処理（Ｓ１３００９Ｓ）が実行されると、まず、抽出したテーブルデータから遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に基づいてセグシナリオを抽出し（Ｓ１３２０１Ｓ）、抽出したセグシナリオの値が９９９であるかを判別する（Ｓ１３２０２Ｓ）。Ｓ１３２０２Ｓの処理においてセグシナリオの値が９９９であると判別した場合は（Ｓ１３２０２Ｓ：Ｙｅｓ）、抽出したテーブルデータに規定されているセグシナリオが最後まで進行された状況であるため、継続して同一のテーブルデータに基づいてセグシナリオを進行させるか、別のテーブルデータに基づいてセグシナリオを進行させるかの判別を行うために、現在の遊技の状況が電サポ中（時短状態中）又は大当たり中（小当たり遊技中、大当たり遊技中）、即ち、連荘モード中であるかを判別する（Ｓ１３２０３Ｓ）。

【１８４７３】

Ｓ１３２０３Ｓの処理において、現在が電サポ中または大当たり中（連荘モード中）であると判別した場合は（Ｓ１３２０３Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉの値から従示唆前遊技球数カウンタ２２３ＵａＥの値を減算し差（差分値）を求め（Ｓ１３２０４Ｓ）、次いで、差（差分値）が１００００以上であるかを判別する（Ｓ１３２０５Ｓ）。

Ｓ１３２０５Ｓの処理において差（差分値）が１００００以上では無い（１００００未満である）と判別した場合は（Ｓ１３２０５Ｓ：Ｎｏ）、連荘モード中における持ち球数の増加量が１００００個を越えていない状況、即ち、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥのテーブルデータを参照して更新中表示である更新態様が設定される状況であるため、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値を１に設定し（Ｓ１３２０６Ｓ）、遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥのテーブルデータを抽出し（Ｓ１３２０７Ｓ）、Ｓ１３２１０Ｓの処理へ移行する。

【１８４７４】

一方、Ｓ１３２０５Ｓの処理において、差（差分値）が１００００以上であると判別した場合は（Ｓ１３２０５Ｓ：Ｙｅｓ）、連荘モード中における持ち球数の増加量が１００００以上の状況、即ち、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥのデータテーブルを参照して更新中表示である更新態様が設定される状況であるため、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値を２に設定し（Ｓ１３２０８Ｓ）、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥのテーブルデータを抽出し（Ｓ１３２０９Ｓ）、Ｓ１３２１０Ｓの処理へ移行する。Ｓ１３２１０Ｓの処理が実行されると、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値を０に設定する（Ｓ１３２１０Ｓ）。つまり、Ｓ１３２０２Ｓの処理において、セグシナリオが９９９であると判別した場合（Ｓ１３２０２Ｓ：Ｙｅｓ）は、抽出したテーブルデータに規定されているセグシナリオが最後まで進行している状況であって、新たにテーブルデータを抽出した場合には、Ｓ１３２１０Ｓの処理によって、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値を０に設定することで、新たに抽出されたテーブルデータの最初からセグシナリオを開始させることが可能となる。なお、本第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、異なる内容のセグシナリオで７セグデータの表示制御を行う場合に異なるテーブルデータ（遊技球数セグデータ示唆弱シナリオ５０２ＵａＥのテーブルデータ、遊技球数セグデータ示唆強シナリオ５０２ＵｂＥのテーブルデータ）を抽出するように構成しているが、これに限ること無く、１のテーブルデータのうち前半期間のセグシナリオに示唆弱の更新態様に対応するセグデータが、後半期間のセグシナリオに示唆強の更新態様に対応するセグデータがそれぞれ規定されるように構成し、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥに設定される値を変更することによって抽出されるデータテーブルを切り替えるように構成しても良い。

【１８４７５】

Ｓ１３２１０Ｓの処理を終えると、次に、抽出したテーブルデータから遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に基づいてセグデータタイマ５０３ＵｄＥの値を設定し（Ｓ１３２１１Ｓ）、抽出したテーブルデータから遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値に基づいてセグデータの値を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１３２１２Ｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉの値に基づいて音声ランプ用遊技球数コマンドを設定し（Ｓ１３２１３Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３２０２Ｓの処理において、セグシナリオが９９９では無い、即ち、抽出されているテーブルデータに規定されているセグシナリオが最後まで進行していないと判別した場合は（Ｓ１３２０２Ｓ：Ｎｏ）、新たなテーブルデータを抽出する状況では無いため、Ｓ１３２０３ＳからＳ１３２１０Ｓの処理をスキップしてＳ１３２１１Ｓの処理へ移行する。

【１８４７６】

また、Ｓ１３２０３Ｓの処理において、現在の遊技の状況が電サポ中または大当たり中（連荘モード中）では無いと判別した場合は（Ｓ１３２０３Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数表示器５１３に更新中表示である更新態様を表示する状況では無いため、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥの値を０に設定し（Ｓ１３２１４Ｓ）、示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥの値を０に設定し（Ｓ１３２１５Ｓ）、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥの値を０に設定し（Ｓ１３２１６Ｓ）、セグデータタイマ５０３ＵｄＥの値を０に設定し（Ｓ１３２１７Ｓ）、本処理を終了する。

【１８４７７】

以上、説明をした通り、本第１３制御例の第１変形例では、通常状態にて主として実行

される左打ち遊技よりも、右打ち遊技を行った方が遊技者に有利となる右打ち遊技状態（右打ち遊技期間）においては、受信した更新情報に基づく持ち球数表示の更新表示が実行すること無く遊技球数表示器５１３に更新中表示である更新態様を表示するように構成し、右打ち遊技状態が終了した場合に実際の持ち球数表示が行われるように構成することで、持ち球数を更新させるための更新情報を頻繁に受信し易い右打ち遊技状態（右打ち遊技期間）において、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示が頻繁に更新表示されてしまい、遊技者が持ち球情報を把握し難くなるといった不具合が発生してしまうことを抑制することができるものであったが、この更新中表示である更新態様を表示される期間を異ならせても良く、例えば、右打ち遊技期間における時短状態が設定されてからその時短状態が終了する（通常状態へと移行する場合、或いは当たり遊技が開始される場合）までの期間や、右打ち遊技期間における当たり遊技が開始されてからその当たり遊技が終了するまでの期間を１の更新中表示期間とし、各更新中表示期間が終了する毎に現在の持ち球数を表示するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、持ち球数を更新させるための更新情報を受信する毎に遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数を更新表示させる場合と比して更新頻度を抑制することができる。また、右打ち遊技期間が長時間継続している遊技者に対して途中で現在の持ち球数を把握させることができるため、遊技者に安心して遊技を行わせ易くすることができる。また、この場合、遊技者が操作可能な操作手段（選択ボタン等）を操作することで、右打ち遊技期間における遊技球数表示器５１３の表示態様として、現在の持ち球数を表示させるか更新中表示である更新態様を表示させるかを選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者の所望する任意の表示態様を遊技球数表示器５１３に表示させることができるため、好適に遊技を行わせることができる。

【１８４７８】

さらに、本第１３制御例の第１変形例では、更新中表示である更新態様として２種類の更新態様（弱態様、強態様）を設定可能に構成し、右打ち遊技期間における持ち球数の増加量に応じて設定される更新態様を異ならせることで、更新中表示である更新態様が表示されている状況であっても遊技者に持ち球数の増加量を大まかに把握させるものであったが、設定可能な更新態様を３種類以上設けても良い。また、持ち球数の増加量とは異なるパラメータを用いて更新態様を異ならせるように構成してもよく、例えば、獲得済の特図保留内に当たり当選に対応する情報を含む特図保留（当たり保留）がある状況、即ち、右打ち遊技期間が継続する期間中において、新たな当たり遊技が実行される可能性が高い状況である場合には、特定更新態様による更新中表示を実行可能に構成したり、当たり保留がある状況や、当たり当選に対応する特別図柄変動が実行されている状況や、当たり遊技が開始される状況において、実行される当たり遊技の種別（ラウンド遊技数）に応じて更新中表示である更新態様を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、現在の持ち球数の増加量に加えて、後に獲得し得る持ち球数の期待値に応じて更新中表示である更新態様を異ならせることができるため、より多くの賞球を獲得しようとしている遊技者に対して更新中表示である更新態様の変化により注視させることができる。

【１８４７９】

また、本第１３制御例の第１変形例では、持ち球数が増加し易い状況において更新中表示である更新態様を表示可能に構成しているが、これに限ること無く、持ち球数が減少し易い状況において更新中表示である更新態様を表示するように構成しても良く、この場合、持ち球数が増加し易い状況において更新中表示である更新態様とは異なる態様の更新中表示、例えば、逆方向の８の字の回転表示や逆方向の回転表示によって持ち球数が減少し易い状況に対応する更新中表示を行うように構成すると良い。このように構成することで、持ち球数が徐々に減少していく状況が遊技球数表示器５１３にリアルタイムで表示されてしまうことを抑制することができる。

【１８４８０】

加えて、本第１３制御例の第１変形例では、遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する各７セグの発光素子の点灯パターンを変更することで、更新中表示である更新態様を表

示するように構成しているが、この点灯パターンについては本第１３制御例の第１変形例に用いた点灯パターン以外を用いても良く、遊技者が持ち球数が表示されていると誤認してしまう点灯パターン以外であれば記号を模した点灯パターンとして「ＵＰ」のように文字情報を表示するように構成しても良い。この場合、複数の表示領域（第１セグ～第６セグ）を「ＵＰ」の表示態様が移動するようにシフトするシナリオを用いて更新態様を動的に表示すれば良い。また、発光素子の点灯色を変更するように構成しても良いし、遊技球数表示器５１３の周辺に設けられた発光部材（ＬＥＤ等）を組み合わせて更新中表示である更新態様を表示可能に構成しても良い。

【１８４８１】

＜第１３制御例の第１変形例の別例１について＞

次に、図２６０９から図２６１５を参照して、上述した第１３制御例の第１変形例の別例１について説明をする。上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示が頻繁に更新されることを抑制するために、持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに格納される情報）を更新させるための更新情報（賞球情報、発射情報、計数情報、球貸情報）が頻繁に発生し得る時短状態、及び大当たり遊技状態、即ち、連荘モード中において遊技球数表示器５１３に持ち球数表示では無く、更新中表示である更新態様を表示するように構成していた。これに対して本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、短期間で更新情報（賞球情報、発射情報）が発生する大当たり遊技の１のラウンド遊技が開始される時点で、そのラウンド遊技中に増加し得る持ち球数を事前仮表示し、ラウンド遊技が終了するまでの間、事前仮表示が継続するように構成している。そして、１のラウンド遊技が終了する時点（ラウンド遊技の終了条件が成立する１０個目の遊技球入賞を検知した時点）で、事前仮表示されていた持ち球数表示に代えて実際の持ち球数を表示するように構成している。

【１８４８２】

このように構成することで、持ち球数を増加させ易い遊技の状況（通常状態よりも持ち球数を増加させ易い遊技の状況）が発生している期間において、持ち球数を更新させるための更新情報が発生したとしても遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数表示が更新表示され難くすることができる。また、実際に持ち球数が増加するよりも前に事前仮表示を行うように構成しているため、遊技者に対して、後に実行される発射遊技によってどの程度の賞球を獲得することができるか（持ち球数を増加させることができるか）を把握させながら遊技を行わせることができる。また、本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０では、持ち球数を増加させ易い遊技の状況として大当たり遊技（ラウンド遊技）が実行されている状況において事前仮表示を表示するように構成しているため、事前仮表示によって表示された持ち球数（仮持ち球数）よりも、事前仮表示が終了した時点における実際の持ち球数が多くなり易くなるように構成している。

【１８４８３】

まず、図２６０９、及び図２６１０を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例１における遊技球数表示器５１３に表示される表示内容の流れのうち、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０とは相違する点について説明をする。図２６０９は、大当たり遊技が開始されてからの流れを示した図であって、図２６１０は、大当たり遊技におけるラウンド遊技にてオーバー入賞が発生した場合の流れを示した図である。図２６０９に示した通り、大当たり遊技における初回のラウンド遊技が開始されると、当該ラウンド遊技中に獲得可能な賞球数に対応する仮増加量として「１４０」が遊技球数表示器５１３に事前仮表示されるため、１ラウンド目のラウンド遊技中は遊技球数表示器５１３に事前仮表示として「２１４０」が継続して表示される。この事前仮表示が表示されている間は、持ち球数の加算情報や減算情報が設定されたとしても、遊技球数表示器５１３の表示態様が更新されることが無い。そして、１ラウンド目のラウンド遊技が終了するタイミング（１０個目の入賞に基づく賞球情報が設定されたタイミング）において、事前仮表示である「２１４０」が、その時点における持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）「２１２８」へと切り替わって表示（補正表示）される。このように構

成することで、ラウンド遊技中に遊技球数表示器５１３に表示される表示態様が頻繁に更新されてしまうことを抑制することができる。また、事前に仮増加量に対応する事前仮表示が行われるため、ラウンド遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したにも関わらず遊技球数表示器５１３の表示態様（持ち球数）が加算されないといった誤認を遊技者に与え難くすることができる。

【１８４８４】

次に、図２６１０に示した通り、１ラウンド目のラウンド遊技にて１１個目の入賞（オーバー入賞）が発生した場合には、２ラウンド目の開始タイミングで設定される事前仮表示では無く、２ラウンド目の終了タイミングにおける補正表示によってオーバー入賞分の加算量（１５個）が加算されるように構成している。このように構成することで、補正表示が行われた場合に、事前仮表示された持ち球数よりも、補正表示後の持ち球数のほうが増加している状況を創出し易くすることができる。よって、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数表示が減少する機会を発生させ難くすることで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１８４８５】

＜第１３制御例の第１変形例の別例１における電気的構成について＞

本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０と同様に枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３との間で信号の送受信が可能に構成されている（図２５９７参照）。そして、音声ランプ制御装置１１３から出力される枠制御用コマンドに含まれる情報を枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の一部領域に一時的に記憶可能に構成している点で相違している。それ以外の電気的構成の内容は同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。ここで、図２６１１を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成のうち、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成と相違する枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容について説明をする。図２６１１は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を模式的に示した図である。図２６１１に示した通り、本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるＲＡＭ５０３は、上述した第１３制御例の第１変形例におけるＲＡＭ５０３（図２６００参照）に対して、示唆前遊技球数カウンタ５０３ＵａＥ、遊技球数セグデータシナリオカウンタ５０３ＵｂＥ、遊技球数セグデータカウンタ５０３ＵｃＥ、セグデータタイマ５０３ＵｄＥを削除し、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫと、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫとを追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【１８４８６】

仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫは、遊技球数表示器５１３に仮遊技球数（仮持ち球数）を表示する際に用いられるカウンタであって、遊技球数表示器５１３に仮遊技球数（仮持ち球数）を表示する条件（ラウンド遊技が開始される条件）が成立したと判別した場合に、その時点における持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）が設定され、さらに、予め規定されている持ち球数の仮増加数（１４０個）が加算される（図２６１４のＳ１３３０４Ｓ参照）。そして、大当たり遊技中における遊技球数表示器５１３に持ち球数を表示させる処理において、設定されている仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値が参照されることで遊技球数表示器５１３に仮遊技球数（仮持ち球数）を表示させる表示データが生成される（図２６１５のＳ１３５０３Ｓ参照）。また、遊技球数表示器５１３に仮遊技球数（仮持ち球数）を表示させる期間が終了した場合（ラウンド遊技が終了した場合、大当たり遊技が終了した場合）には、その時点における遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値、即ち、その時点における実際の持ち球数に対応する値が仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に設定される（図２６１４のＳ１３３０９Ｓ、および図２６１４のＳ１３３１１Ｓ参照）。

【１８４８７】

仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫは、音声ランプ制御装置１１３から出力される枠制御用大入賞口入賞コマンドを受信したことに基づいて特定されるラウンド遊技における大入賞口（特定入賞口６５ａ）への遊技球の入賞数を一時的に記憶するためのカウンタであって、枠制御用大入賞口入賞コマンドを受信したと判別された場合（図２６１４のＳ１３３０６Ｓ：Ｙｅｓ）、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値が１加算される（図２６１４のＳ１３３０７Ｓ参照）。そして、加算後の仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値が１０であるかが判別され（図２６１４のＳ１３３０８Ｓ）、１０であると判別された場合のみ（図２６１４のＳ１３３０８Ｓ：Ｙｅｓ）、即ち、ラウンド遊技の終了条件が成立する１０個目の大入賞口入賞であると判別された場合に、その時点の持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）が仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に設定される（図２６１４のＳ１３３０９Ｓ）。このように構成することで、ラウンド遊技中における１から９個目の大入賞口入賞、即ち、ラウンド遊技の終了条件が成立しない個数目の大入賞口入賞が発生した場合に仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値が更新（加算）されないため、ラウンド遊技の終了条件が成立するまでの間（ラウンド遊技期間中）は、ラウンド遊技開始時に表示された仮持ち球数が遊技球数表示器５１３に表示されることになる。

【１８４８８】

また、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値は、新たなラウンド遊技が開始された場合、即ち、音声ランプ制御装置１１３から枠制御用ラウンドコマンドを受信したと判別された場合（図２６１４のＳ１３３０１Ｓ：Ｙｅｓ）に０が設定される（図２６１４のＳ１３３０５Ｓ）。このように構成することで、複数回のラウンド遊技が繰り返し実行される大当たり遊技において、各ラウンド遊技が開始される時点で仮持ち球数を表示し、各ラウンド遊技が終了する時点で仮持ち球数に代えて実際の持ち球数が表示することができる。

【１８４８９】

さらに、詳細な説明は後述するが、ラウンド遊技を終了させるための終了条件が成立してから実際に第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞し得ない状況となるまでの期間において、追加で遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞する事象（所謂、オーバー入賞）が発生する場合がある。このオーバー入賞に対応する枠制御用大入賞口入賞コマンドを受信した場合、即ち、加算後の仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値が１０よりも大きいと判別された場合も、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に現時点での持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）が設定されないように構成している。そして、次のラウンド遊技が開始された時点では、その時点における仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に予め定められた仮増加数（１４０個）が加算された値が仮持ち球数として表示されるように構成している。つまり、１のラウンド遊技が終了した後に実行される次のラウンド遊技が開始時点で表示される仮持ち球数は、１のラウンド遊技におけるオーバー入賞の発生有無に関わらず同一の値が表示されるように構成している。そして、次のラウンド遊技の終了条件が成立した時点における仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を設定する処理において、オーバー入賞で獲得した賞球数も含まれている遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に設定され、遊技球数表示器５１３に表示されるように構成している。このように構成することで、次のラウンド遊技の開始タイミングで表示された仮持ち球数に含まれる仮増加数（１４０個）に対して実際の遊技で増加した持ち球数が少ない事象が発生した場合であっても、オーバー入賞にて獲得した賞球数で補完し易くすることができる。よって、遊技球数表示器５１３にて表示される仮持ち球数が実際の持ち球数へと切り替わるタイミングにおいて、遊技球数表示器５１３に表示されている数値が減少してしまうことを抑制し易くすることができる。

【１８４９０】

＜第１３制御例の第１変形例の別例１における制御処理について＞

次に、図２６１２から図２６１５を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０で実行される各種制御処理のうち、上述した第１３制御例の第１変

形例とは相違する制御処理の内容について説明をする。本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第１変形例に対して、大当たり遊技（持ち球数が通常状態よりも増加し易い（減少し難い）遊技の状況）が開始される時点で事前に仮持ち球数を表示させる仕様を有している点で大きく相違しており、その仕様に対応する制御処理として音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の一部とが相違している。それ以外の制御処理の処理内容は同一であり、同一の制御処理についてはその説明を省略する。

【１８４９１】

まず、図２６１２を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理とは異なる処理内容について説明をする。本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり関連処理によってラウンド遊技が開始されたことを示す枠制御用ラウンドコマンドを設定する処理と、大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞（大入賞口入賞）したことを示す枠制御用大入賞口入賞コマンドを設定する処理と、を実行する点で相違している。それ以外の制御処理は同一であり、同一の制御処理についてはその説明を省略する。

【１８４９２】

図２６１２は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｓ）は、上述した第１３制御例の第１変形例（第２制御例）にて実行される大当たり関連処理（図１６０のＳ３５０４参照）に対して、主制御装置１１０から出力されたラウンド数コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理内容の一部と、エンディングコマンドを受信したと判別された場合に実行される処理内容の一部を変更し、さらに、大入賞口入賞コマンドを受信したと判別された場合に実行される処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８４９３】

図２６１２に示した通り、大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｓ）が実行されると、まず、上述した第１３制御例の第１変形例（第２制御例）にて実行される大当たり関連処理（図１６０のＳ３５０４参照）と同一のＳ３６０３からＳ３６０９の処理を実行し、その後、枠制御用ラウンドコマンドを設定し（Ｓ３６０１Ｓ）、Ｓ３６１４の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３６０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、次に、大入賞口入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０２Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ３６０２Ｓ：Ｙｅｓ）、枠制御用大入賞口入賞コマンドを設定し（Ｓ３６０３Ｓ）、Ｓ３６１４の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０２Ｓの処理において大入賞口入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３６０２Ｓ：Ｎｏ）、次にＳ３６１０～Ｓ３６１３の処理を実行し、Ｓ３６１３の処理を終えると、枠制御用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６０４Ｓ）、Ｓ３６１４の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、Ｓ３６０１Ｓ、Ｓ３６０３Ｓ、及びＳ３６０４Ｓの処理において設定された各主枠制御用コマンドは、コマンド出力処理によって枠制御装置５００に出力される。

【１８４９４】

次に、図２６１３から図２６１５を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例１における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理のうち、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０とは相違する点について説明をする。本第１３制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０では、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制

御処理として、メイン処理の一部内容を変更している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図２６１３を参照して、メイン処理の処理内容について説明をする。図２６１３は枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図２６１３に示した通り、本第１３制御例の第１変形例の別例１におけるメイン処理は、上述した第１３制御例の第１変形例におけるメイン処理（図２６０５参照）に対して、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１４２０１Ｓ）と、１ｍｓ周期で実行される遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）と、を追加している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８４９５】

まず、図２６１４を参照して、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１４２０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６１４は、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１４２０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１４２０１Ｓ）では、音声ランプ制御装置１１３から出力された各種枠制御用コマンドを受信したことに基づいて受信した枠制御用ラウンドの種別（枠制御用ラウンドコマンド、枠制御用大入賞口入賞コマンド、枠制御用エンディングコマンド）に応じた処理が実行される。

【１８４９６】

具体的には、図２６１４に示した通り、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１４２０１Ｓ）が実行されると、まず、枠制御用ラウンドコマンドを受信したかを判別し（Ｓ１３３０１Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１３３０１Ｓ：Ｙｅｓ）、受信した枠制御用ラウンドコマンドが１ラウンド目（１Ｒ目）であるかを判別する（Ｓ１３３０２Ｓ）。つまり、Ｓ１３３０２Ｓの処理では、大当たり遊技が開始されてから最初のラウンド遊技に対応するラウンドコマンドを受信したかを判別する。Ｓ１３３０２Ｓの処理において、ラウンドコマンドが１Ｒ目であると判別した場合は（Ｓ１３３０２Ｓ：Ｙｅｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に現在の遊技球数記憶領域５０３ｉの値（現在の持ち球数）を設定し（Ｓ１３３０３Ｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に仮増加量に対応する「１４０」を加算し（Ｓ１３３０４Ｓ）、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値を０に設定し（Ｓ１３３０５Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３３０２Ｓの処理において、ラウンドコマンドが１Ｒ目では無いと判別した場合は（Ｓ１３３０２Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ１３３０３Ｓの処理をスキップして、Ｓ１３３０４Ｓの処理へ移行する。

【１８４９７】

Ｓ１３３０１Ｓの処理において、枠制御用ラウンドコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１３３０１Ｓ：Ｎｏ）、次に、枠制御用大入賞口入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１３３０６Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１３３０６Ｓ：Ｙｅｓ）、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値に１を加算し（Ｓ１３３０７Ｓ）、加算後の仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値が１０であるか、即ち、実行中のラウンド遊技の終了条件が成立したか（特定入賞口６５ａへと遊技球が所定数（１０個）入賞することで成立する終了条件が成立したか）を判別し（Ｓ１３３０８Ｓ）、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値が１０であると判別した場合は（Ｓ１３３０８Ｓ：Ｙｅｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に遊技球数記憶領域５０３ｉの値を設定し（Ｓ１３３０９Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３３０８Ｓの処理において、仮大入賞口カウンタ５０３ＵｂＫの値が１０では無いと判別した場合は（Ｓ１３３０８Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８４９８】

また、Ｓ１３３０６Ｓの処理において、枠制御用大入賞口入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１３３０６Ｓ：Ｎｏ）、次に、枠制御用エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ１３３１０Ｓ）、受信したと判別した場合は（Ｓ１３３１０Ｓ：Ｙｅｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に遊技球数記憶領域５０３ｉの値を設定し（Ｓ１３３１１Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３３１０Ｓの処理において枠

制御用エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１３３１０Ｓ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１３３１２Ｓ）、本処理を終了する。

【１８４９９】

次に、図２６１５を参照して、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６１５は、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）は、上述したメイン処理（図２６１３参照）において１ｍｓ間隔で実行される処理であって、遊技球数に応じた持ち球表示態様（遊技球数表示器５１３に表示される表示態様）に関するデータを作成するための処理が実行される。ここで、本第１３制御例の第１変形例の別例１では、上述した第３制御例と同様に遊技球数表示器５１３の表示領域が複数の７セグで形成されており、１回の表示制御（点灯制御）が開始されてから終了するまでに要する期間が所定期間（約０．５ｍｓ）となるように構成されている。よって、前回の遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）が実行されてから次に遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）が実行されるまでの間隔が１ｍｓ以上となるように構成することで、１回の表示制御（点灯制御）が終了するよりも前に次の表示制御が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１８５００】

なお、本第１３制御例の第１変形例の別例１では、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１におけるメイン処理によって遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）を実行するように構成しているが、これに限ること無く定期的（１ｍｓ毎）に実行されるタイマ割込処理にて遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）と同一の処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）の実行間隔を確実に保持することができる。また、本第１３制御例の第１変形例の別例１では、１ｍｓ毎に遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）が実行されるように構成しているが、この間隔として異なる長さを設定可能に構成しても良く、例えば、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）の実行間隔として１秒間が設定されるように構成しても良い。このように、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を更新する処理はリアルタイムで実行され、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）、即ち、現在の持ち球数に対応する数値情報を遊技球数表示器５１３に表示させるための表示データを作成する処理のみ実行間隔が長くなるように構成することで、遊技球数表示器５１３の表示態様の更新頻度を抑制することができる。また、遊技の状況、具体的には、遊技球数記憶領域５０３ｉの値が更新され易い第１状況（大当たり遊技中や時短状態）である場合と、その第１状況よりも遊技球数記憶領域５０３ｉの値が更新され難い第２状況（通常状態）である場合とで、遊技球数表示器５１３の表示態様を更新させるための表示データが作成される間隔（遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ））を異ならせるように構成しても良く、例えば、第１状況のほうが第２状況よりも短い間隔で表示データが作成されるように構成すると良い。構成することで、現時点における持ち球数と遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数表示とが乖離されにくく、且つ、無用に持ち球数表示が更新されることを抑制することができる。

【１８５０１】

遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１４２０２Ｓ）が実行されると、まず、遊技球数記憶領域５０３ｉの値を参照して、現在の持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉの値）が５００００よりも大きいか、即ち、現在の持ち球数が遊技球数表示器５１３に表示可能な表示上限数（５００００）よりも大きいかを判別し（Ｓ１３５０１Ｓ）、現在の持ち球数が５００００よりも大きく無い（５００００以下である）と判別した場合は（Ｓ１３５０１Ｓ：Ｎｏ）、現在が大当たり中（更新中表示期間中）であるかを判別し（Ｓ１３５０２Ｓ）、大当たり中（更新中表示期間中）であると判別した場合は（Ｓ１３５０２Ｓ：Ｙｅｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１３５０３Ｓ）、本処理を終了する。一方、大当たり中（更新中表示期間中）ではないと判別した場合は（Ｓ１３５０２Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶

されている値（データ）を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１０１１１）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を０に設定し（Ｓ１３５０４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３５０１Ｓの処理において、現在の持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数である５００００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３５０１Ｓ：Ｙｅｓ）、表示上限数である５００００個に対応するデータを遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１０１１２）、Ｓ１３５０４Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８５０２】

＜第１３制御例の第１変形例の別例２について＞

次に、図２６１６から図２６２１を参照して、上述した第１３制御例の第１変形例の別例２について説明をする。本第１３制御例の第１変形例の別例２は、上述した第１３制御例の第１変形例に対して、大当たり遊技のラウンド遊技が開始された時点で表示される事前仮表示と、ラウンド遊技の終了タイミングで表示される補正表示との表示制御内容を異ならせている点と、事前仮表示の表示態様として、遊技球数表示器５１３に表示されている表示態様（数値）をシフト移動表示（動的表示）する制御を実行している点で相違し、それ以外は同一である。ここでは、上述した相違点について説明をし、それ以外の内容については省略する。

【１８５０３】

まず、図２６１６及び図２６１７を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例２における大当たり遊技中に遊技球数表示器５１３に表示される表示内容の流れについて説明をする。図２６１６に示した通り、本第１３制御例の第１変形例の別例２では、ラウンド遊技が開始された時点で、当該ラウンド遊技中に獲得し得る賞球数（１５０個）を事前仮表示するように構成し、ラウンド遊技中に実行された発射遊技によって発射された遊技球の数に対応する発射情報に基づいて事前仮表示態様を更新表示（減算表示）するように構成している。そして、ラウンド遊技の終了タイミングで事前仮表示態様を実際の持ち球数を示す表示態様へと補正表示するように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中に事前仮表示を行う仕様において、同一の表示態様が継続して表示されてしまうことを抑制することができる。また、ラウンド遊技にてオーバー入賞が発生した場合には、図２６１７に示した通り、次のラウンド遊技の終了タイミングにて実行される補正表示にてオーバー入賞に対応する賞球数が用いられるように構成している。

【１８５０４】

なお、本第１３制御例の第１変形例の別例２では、事前仮表示として獲得し得る賞球数に対応させた仮加算量を現在の持ち球数に加算して表示し、ラウンド遊技中に設定された減算情報（発射情報）に基づいて事前仮表示態様を変更（減算）するように構成しているが、これに限ること無く、事前仮表示としてラウンド遊技中に発射し得る遊技球数に対応させた仮減算量分、現在の持ち球数を減算して表示し、ラウンド遊技中に設定された加算情報（賞球情報）に基づいて事前仮表示態様を変更（加算）するように構成しても良い。このように構成することで、遊技球数表示器５１３に表示されている表示態様（持ち球数表示）が減算される回数よりも多くの加算表示を行い易くすることができる。

【１８５０５】

＜第１３制御例の第１変形例の別例２における電気的構成について＞

次に、図２６１８を参照して、第１３制御例の第１変形例の別例２における電気的構成について説明をする。図２６１８は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を模式的に示した図である。図２６１８に示した通り、第１３制御例の第１変形例の別例２におけるＲＡＭ５０３は、上述した第１３制御例の第１変形例の別例１におけるＲＡＭ５０３（図２６１１参照）に対して、セグデータ更新カウンタ５０３ＵａＳと、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳと、遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳを追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８５０６】

セグデータ更新カウンタ５０３ＵａＳは、遊技球数表示器５１３に表示領域に表示されている表示態様をシフト移動させるための期間を計測するためのカウンタであって、所定位置に表示されてから５００ｍｓが経過したか否かを判別する際に参照されるカウンタである。このセグデータ更新カウンタ５０３ＵａＳは、遊技球数の更新中表示である更新態様が設定された場合に実行される遊技球数シフト出力処理（図２６２１のＳ１３６０５Ｓ参照）において値が１加算され（Ｓ１３６５８Ｓ）、加算後の値が５００であるか（５００ｍｓ経過したか）を判別する際に参照される（Ｓ１３６５６Ｓ）。そして、加算後のセグデータ更新カウンタ５０３ＵａＳの値が５００であると判別された場合に、遊技球数表示器５１３に表示中の更新態様の表示位置をシフトする条件が成立したと判別され、更新態様の表示位置（桁数）シフトするための処理が実行される。

【１８５０７】

遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳは、シフト後の表示位置を特定するためのカウンタであって、０から５の値を設定可能に構成している。この遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値として０が設定されている状況では、更新態様が初期位置（遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する６個の７セグのうち１桁目の７セグ（第１セグ５１３ａ）を基準位置とする位置）にて表示され、１が設定されている状況では、更新態様が第１シフト位置（遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する６個の７セグのうち２桁目の７セグ（第２セグ５１３ｂ）を基準位置とする位置）にて表示され、２が設定されている状況では、更新態様が第２シフト位置（遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する６個の７セグのうち３桁目の７セグ（第３セグ５１３ｃ）を基準位置とする位置）にて表示され、３が設定されている状況では、更新態様が第３シフト位置（遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する６個の７セグのうち４桁目の７セグ（第４セグ５１３ｄ）を基準位置とする位置）にて表示され、４が設定されている状況では、更新態様が第４シフト位置（遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する６個の７セグのうち５桁目の７セグ（第５セグ５１３ｅ）を基準位置とする位置）にて表示され、５が設定されている状況では、更新態様が第５シフト位置（遊技球数表示器５１３の表示領域を形成する６個の７セグのうち６桁目の７セグ（第６セグ５１３ｆ）を基準位置とする位置）にて表示される。

【１８５０８】

遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳは、１回のシフト表示制御が完了したタイミングを判別する際に参照されるカウンタである。

【１８５０９】

＜第１３制御例の第１変形例の別例２における制御処理について＞

次に、図２６１９から図２６２１を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理のうち、上述した第１３制御例の第１変形例の別例１とは異なる内容について説明をする。第１３制御例の第１変形例の別例２では、上述した第１３制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプコマンド処理（図２６１４のＳ１４２０１Ｓ）に代えて音声ランプコマンド判定処理（図２６１９のＳ１３２５１Ｓ参照）を、遊技球数表示データ作成処理（図２６１５のＳ１４２０２Ｓ参照）に代えて遊技球数表示データ作成処理（図２６２０のＳ１３２５２Ｓ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８５１０】

まず、図２６１９を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例２における音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３２５１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６１９は、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３２５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３２５１Ｓ）では、上述した音声ランプコマンド処理（図２６１４のＳ１４２０１Ｓ）に対して、枠制御用ラウンドコマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３２５１Ｓ）が実行されると、まず、音声ランプコマンド処理

（図２６１４のＳ１４２０１Ｓ）と同一のＳ１３３０１ＳからＳ１３３０３Ｓの処理を実行し、その後、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に１５０を加算し（Ｓ１３３５１Ｓ）、Ｓ１３３０５Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。つまり、本第１３制御例の第１変形例の別例２では、上述した第１３制御例の第１変形例の別例１に対して、ラウンド遊技が開始された時点で表示される事前仮表示態様として加算される値を１４０から１５０に変更している点で相違している。

【１８５１１】

次に、図２６２０を参照して、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１３２５２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６２０は、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１３２５２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１３２５２Ｓ）では、上述した遊技球数表示データ作成処理（図２６１５のＳ１４２０２Ｓ参照）に対して、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０１Ｓ）、セグデータ更新カウンタ５０３ＵａＳの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０２Ｓ）、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０３Ｓ）、遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０４Ｓ）を実行する点、即ち、更新中表示である更新態様をシフト移動制御する際に用いられる各種要素を大当たり遊技が終了した際に初期化（クリア）するための処理を追加している点と、大当たり遊技中における遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３６０５Ｓ）を追加している点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８５１２】

ここで、図２６２１を参照して、遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３６０５Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６２１は、遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３６０５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図２６２１に示した通り、遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３６０５Ｓ）が実行されることによって、更新中表示である更新態様が表示される領域を徐々にシフトさせることが可能となる。具体的には、遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３６０５Ｓ）が実行されると、まず、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値が遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値よりも大きいか、即ち、持ち球数の更新が行われたかを判別し（Ｓ１３６５１Ｓ）、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値が遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３６５１Ｓ：Ｙｅｓ）、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値から遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値を減算した値を減算値として設定し（Ｓ１３６５２Ｓ）、その減算値が１であるかを判別する（Ｓ１３６５３Ｓ）。Ｓ１３６５３Ｓの処理において、減算値が１であると判別した場合は（Ｓ１３６５３Ｓ：Ｙｅｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値から減算値を減算し（Ｓ１３６５４Ｓ）、次いで、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１３６５５Ｓ）、次に、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値が５００以上であるかを判別し（Ｓ１３６５６Ｓ）、５００以上であると判別した場合は（Ｓ１３６５６Ｓ：Ｙｅｓ）、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値を０に設定し（Ｓ１３６５７Ｓ）、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値が５よりも大きいかを判別し（Ｓ１３６５９Ｓ）、５よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３６５９Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数シフトカウンタの値を０に設定し（Ｓ１３６６０Ｓ）、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値を遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳの値に設定し（Ｓ１３６６２Ｓ）、Ｓ１３６６３Ｓの処理へ移行する。一方、Ｓ１３６５１Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値が遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値よりも大きく無いと判別した場合（Ｓ１３６５１Ｓ：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１３６５３Ｓの処理において、Ｓ１３６５２Ｓの処理によって設定された減算値が１では無いと判別した場合（Ｓ１３６５３Ｓ：Ｎｏ）は、Ｓ１３６５５Ｓの処理へ移行する。また、Ｓ１３６５６Ｓの処理において、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値が５００以上では無い（５００未満である）と判別した場合は（Ｓ１３６５６Ｓ：Ｎｏ）、セグデータ更新カウンタ２０３Ｕ

ａＳの値を１加算して（Ｓ１３６５８Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３６５９Ｓの処理において、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値が５よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ１３６５９Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値に１を加算し（Ｓ１３６６１Ｓ）、Ｓ１３６６２Ｓの処理へ移行する。次に、Ｓ１３６６３ＳからＳ１３６６７Ｓの処理、即ち、遊技球数表示器５１３に表示される表示態様（数値）をシフト移動表示（動的表示）する処理の内容について説明をする。Ｓ１３６６３Ｓが実行されると、まず、遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳの値が０であるか、即ち、遊技球数表示器５１３に表示される遊技球数を示す表示態様のシフト移動制御が完了したかを判別し（Ｓ１３６６３Ｓ）、遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳの値が０であると判別した場合は（Ｓ１３６６３Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳの値が０では無いと判別した場合（Ｓ１３６６３Ｓ：Ｎｏ）、即ち、遊技球数表示器５１３に表示される遊技球数を示す表示態様のシフト移動制御が完了していないと判別した場合は、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納されている６桁目の値を退避値の値に設定し（Ｓ１３６６４Ｓ）、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納されている値を左側の桁数（１つ上位側の桁数）が格納される領域へとシフトさせ（Ｓ１３６６５Ｓ）、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇの１桁目の値に退避値の値を設定する（Ｓ１３６６６Ｓ）。つまり、遊技球数表示器５１３に表示される表示態様（値）が１つ左側にシフトし、最上位桁（６桁目）に表示していた表示態様（値）が最下位桁（１桁目）に表示することで、遊技球数を示す表示態様（値）が遊技球数表示器５１３の表示領域を動的に移動表示される。次いで、遊技球数シフトループカウンタ５０３ＵｃＳの値を１減算し（Ｓ１３６６７Ｓ）、Ｓ１３６６３Ｓの処理へ移行する。

【１８５１３】

＜第１３制御例の第１変形例の別例３について＞

次に、図２６２２から図２６３０を参照して、上述した第１３制御例の第１変形例の別例３について説明をする。本第１３制御例の第１変形例の別例３では、事前仮表示態様として、遊技球数表示器５１３に表示されている更新態様を点滅表示するように構成している点で大きく相違している。また、ラウンド遊技中、即ち、遊技球数表示器５１３にて更新中表示である更新態様が表示されている状況において、第３図柄表示装置８１の表示画面にて獲得した賞球数を表示するように構成している点で大きく相違している。

【１８５１４】

＜第１３制御例の第１変形例の別例３における演出内容について＞

まず、図２６２２から図２６２５を参照して、ラウンド遊技中における第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出内容と、遊技球数表示器５１３および枠制御表示器５１２の表示内容について説明をする。図２６２２は、大当たり遊技のうち２回目のラウンド遊技が開始された時点（図２６２５（ａ）参照）を示した図であり、ラウンド遊技が開始されると、遊技球数表示器５１３には、事前仮表示態様として「２１６０」が点滅表示（図では点線で表示）され、枠制御表示器５１２では実際の持ち球数が点灯表示される。そして、第３図柄表示装置８１の表示画面では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出に対応する表示態様が表示されている。具体的には、現在のラウンド遊技数が２ラウンド目であることを示す「２Ｒ」が表示領域Ｈｒ２に表示され、今回のラウンド遊技中に獲得し得る最大の賞球数と、既に獲得済の賞球数とを遊技者に把握させることが可能な態様として「１５０／３００」が表示領域Ｈｒ１に表示されている。ここで、本別例では、オーバー入賞で獲得した賞球数が表示領域Ｈｒ１の表示態様に反映されないように構成している。よって、図２６２５に示した通り、１ラウンド目のラウンド遊技にて１１個目の入賞（オーバー入賞）が発生した状況であっても、表示領域Ｈｒ１には、１ラウンド目に１５０個（１５個×１０）の賞球を獲得したことに対応する「１５０」が表示されている。なお、この時点では、２ラウンド目にて賞球を獲得していないため、「１５０／３００」が表示されている。

【１８５１５】

遊技が進行し、２ラウンド目にて３個目の入賞が発生した時点（図２６２５（ｂ）参照）では、図２６２３に示した通り、表示領域Ｈｒ１に「１９５／３００」が表示され、２ラウンド目にて１５個の賞球が払い出される入賞が３回発生したことを遊技者に把握させることができる。また、遊技球数表示器５１３には、更新中表示である更新態様で「２２３０」が表示され、枠制御表示器５１２には実際の持ち球数である「２２０５」が表示されている。そして、２ラウンド目の終了タイミング（図２６２５（ｃ）参照）では、図２６２４に示した通り、遊技球数表示器５１３に補正後の「２２７８」が表示されると共に、第３図柄表示装置８１の表示画面では、１ラウンド目にオーバー入賞が発生していたことが報知される。

【１８５１６】

また、図２６２５に示した通り、本第１３制御例の第１変形例の別例３では、事前仮表示態様として、所定個数（１０個）の加算表示が行われるように構成している。つまり、上述した本第１３制御例の第１変形例の別例１では、事前仮表示としてラウンド遊技中に獲得し得る賞球数に対応した加算量（１４０個または１５０個）を一気に加算表示させるように構成していたのに対して、本第１３制御例の第１変形例の別例３では、徐々に（２５０ｍｓ毎に）加算表示させるように構成している。このように構成することで、事前仮表示態様を表示するのに要する期間を長くすることができるため、持ち球が増加していることを長時間に渡って体感させ易くすることができる。また、一度に加算表示させる場合に比べてどこまで加算表示されるのかを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

【１８５１７】

＜第１３制御例の第１変形例の別例３における電気的構成について＞

次に、図２６２６を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例３における電気的構成について説明をする。第１３制御例の第１変形例の別例３におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０に対して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容については説明を省略する。図２６２６は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の内容を模式的に示した図である。図２６２６に示した通り、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲと、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲを追加している点で相違している。

【１８５１８】

仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲは、事前仮表示態様として加算される加算量のうち、既に加算表示済の加算量を判別する際に参照されるカウンタであって、事前仮表示態様の表示条件が成立した場合に、全加算量（０）が設定され（図２６２８のＳ１３７５２Ｓ）、２５０ｍｓ経過したと判別した場合に（図２６３０のＳ１３８５４Ｓ：Ｙｅｓ）、カウンタの値に１０が加算され、遊技球数表示器５１３に表示されている事前仮表示態様も１０加算表示される。そして、繰り返し遊技球数シフト出力処理（図２６３０のＳ１３８０３Ｓ参照）が実行されることで、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値が１００を越えたと判別された場合（Ｓ１３８５２Ｓ：Ｙｅｓ）は、次に、５００ｍｓが経過したかを判別し（Ｓ１３８５３Ｓ）、５００ｍｓが経過したと判別された場合に（Ｓ１３８５３Ｓ：Ｙｅｓ）、１０が加算される。つまり、事前仮表示態様の加算表示間隔を、表示済の加算量に応じて異ならせるように構成している。このように構成することで、事前仮表示態様の加算表示間隔を把握することで事前仮表示態様の最終表示態様を（どの値まで加算表示されるかを）遊技者に予測させるための要素を提供することができる。セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲは、遊技球数表示器５１３に表示されている更新態様の点滅表示間隔を計測するためのカウンタであって、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１によって１ｍｓ（ミリ秒）毎に実行される遊技球数シフト出力処理（図２６３０のＳ１３８０３Ｓ参照）にてカウンタ値が「０～６００」の範囲内で１加算される。このセグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値が３０１から６００の間となる期間（０．３秒間）は、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇにＯＦＦデータが格納され（図２６３０のＳ１３８６２

Ｓ参照）、１から３００の間となる期間（０．３秒間）は、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値が格納される。よって、遊技球数表示器５１３では、０．３秒間隔で点灯と消灯とを繰り返す点滅表示が実行される。

【１８５１９】

なお、本別例では、事前仮表示態様として最初に表示されている数値から最終的な数値が表示されるまでの間に複数回の途中数値を表示させることで、遊技者に加算表示される回数を多く提供するように構成しているが、途中段階にて表示される数値情報はこれに限ること無く、加算量を異ならせて表示しても良いし、一旦減算される表示が実行されるように構成しても良い。次に、図２６２７から図２６３０を参照して、本第１３制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０において実行される各種制御処理のうち、上述した第１３制御例の第１変形例のパチンコ機１０において実行される各種制御処理とは異なる点について説明をする。なお、上述した第１３制御例の第１変形例のパチンコ機１０において実行される各種制御処理と同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図２６２７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される大当たり関連処理（Ｓ３７０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６２７は、大当たり関連処理（Ｓ３７０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図２６２７に示した通り、大当たり関連処理（Ｓ３７０１Ｓ）は、上述した第１３制御例の第１変形例における大当たり関連処理（図２６１２のＳ３５０１Ｓ参照）に対して、大入賞口入賞コマンドを受信した場合に（Ｓ３６０２Ｓ：７Ｙｅｓ）、表示用大入賞口入賞コマンドを設定する処理（Ｓ３７５１Ｓ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理は同一であるためその説明を省略する。Ｓ３７５１Ｓの処理を実行することで、図２６２２から図２６２４に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示画面に大入賞口へと遊技球が入賞したことに基づく表示態様を表示することができ、遊技者に遊技状況を分かりやすく把握させることができる。次に、図２６２８を参照して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１によって実行される音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３７０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６２８は、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３７０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３７０１Ｓ）は、上述した第１３制御例の第１変形例にて実行される音声ランプコマンド判定処理（図２６１４のＳ１４２０１Ｓ参照）に対して、枠制御用ラウンドコマンドを受信したと判別した場合（Ｓ１３３０１Ｓ：Ｙｅｓ）に実行される処理として、Ｓ１３３０４Ｓの処理に代えて、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値に０を設定し（Ｓ１３７５１Ｓ）、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値に０を設定する（Ｓ１３７５２）処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、説明を省略する。本第１３制御例の第１変形例の別例３におけるパチンコ機１０では、Ｓ１３３０４Ｓの処理に代えてＳ１３７５１Ｓ、Ｓ１３７５２Ｓの処理が実行されるため、事前仮表示態様（事前に仮表示される加算数）として一度に大量の加算数が表示されることが無い。次に、図２６２９を参照して、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１３７０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６２９は、遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１３７０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数表示データ作成処理（Ｓ１３７０２Ｓ）では、上述した第１３制御例の第１変形例における遊技球数表示データ作成処理（図２６１５のＳ１４２０２Ｓ参照）に対して、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０１Ｓ）、セグデータ更新カウンタ５０３ＵａＳの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０２Ｓ）、遊技球数シフトカウンタ５０３ＵｂＳの値を０に設定する処理（Ｓ１３６０３Ｓ）、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値を０に設定する処理（Ｓ１３８０１Ｓ）を実行する点、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値を０に設定する処理（Ｓ１３８０２Ｓ）を追加する点、即ち、更新中表示である更新態様の制御に用いられる各種要素を大当たり遊技が終了した際に初期化（クリア）するための処理を追加している点と、大当たり遊技中における遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３８０３Ｓ）を追加している点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。次に、図２６３０を参照して、遊技球数シフト出力処理（

Ｓ１３８０３Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６３０は、遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３８０３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数シフト出力処理（Ｓ１３８０３Ｓ）では、遊技球数表示器５１３に表示される更新中態様（仮表示態様）の表示態様（セグの点滅態様や１０個単位の仮加算態様）を決定するための処理が実行される。具体的には、まずセグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値を１加算し（Ｓ１３８５１Ｓ）、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値が１００よりも大きいかを判別し（Ｓ１３８５２Ｓ）、１００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３８５２Ｓ：Ｙｅｓ）、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値が５００以上であるかを判別し（Ｓ１３８５３Ｓ）、５００以上であると判別した場合は（Ｓ１３８５３Ｓ：Ｙｅｓ）、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値を０に設定し（Ｓ１３８５５Ｓ）、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値が１５０よりも小さいかを判別する（Ｓ１３８５６Ｓ）。Ｓ１３８５６Ｓの処理において、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値の値が１５０よりも小さいと判別した場合は（Ｓ１３８５６Ｓ：Ｙｅｓ）、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値に１０を加算し（Ｓ１３８５７Ｓ）、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値に１０を加算し（Ｓ１３８５８Ｓ）、Ｓ１３８５９Ｓの処理へ移行する。また、Ｓ１３８５２Ｓの処理において、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値が１００よりも大きく無い（１００以下である）と判別した場合は（Ｓ１３８５２Ｓ：Ｎｏ）、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値が２５０以上であるかを判別し（Ｓ１３８５４Ｓ）、２５０以上であると判別した場合は（Ｓ１３８５４Ｓ：Ｙｅｓ）、上述したＳ１３８５５Ｓの処理へ移行し、Ｓ１３８５４Ｓの処理において、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値が２５０以上では無い（２５０未満である）と判別した場合は（Ｓ１３８５４Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ１３８５９Ｓの処理へ移行する。さらに、Ｓ１３８５３Ｓの処理において、セグデータ更新カウンタ２０３ＵａＳの値が５００以上では無い（５００未満である）と判別した場合は（Ｓ１３８５３Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ１３８５９Ｓの処理へ移行し、Ｓ１３８５６Ｓの処理において、仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値が１５０以上であると判別した場合は（Ｓ１３８５６Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ１３８５９Ｓの処理へ移行する。Ｓ１３８５９Ｓの処理が実行されると、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値を１加算し（Ｓ１３８５９Ｓ）、加算後のセグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値が３００より大きいかを判別し（Ｓ１３８６０Ｓ）。３００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３８６０Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技球数表示器５１３に表示される遊技球数の更新態様を非表示にするタイミングであるため、遊技球数表示データバッファ５０３ａｇにＯＦＦデータを格納し（Ｓ１３８６２Ｓ）、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値が６００以上であるかを判別し（Ｓ１３８６３Ｓ）、６００以上であると判別した場合は（Ｓ１３８６３Ｓ：Ｙｅｓ）、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値に０を設定し（Ｓ１３８６４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３８６０Ｓの処理において、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値が３００以下であると判別した場合は（Ｓ１３８６０Ｓ：Ｎｏ）、遊技球数表示器５１３に遊技球数の更新態様を表示するタイミングであるため、仮遊技球数表示カウンタ５０３ＵａＫの値を遊技球数表示データバッファ５０３ａｇに格納し（Ｓ１３８６１Ｓ）、Ｓ１３８６３Ｓの処理へ移行する。また、Ｓ１３８６３Ｓの処理において、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値が６００以上では無いと判別した場合は（Ｓ１３８６３Ｓ：Ｎｏ）、セグデータ点滅カウンタ５０３ＵｂＲの値を初期値（０）へと戻すタイミングでは無いため、Ｓ１３８６４Ｓの処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、遊技球数シフト処理（図２６３０のＳ１３８０３Ｓ）の処理のうち、Ｓ１３８５１ＳからＳ１３８５８Ｓの処理を実行することで、時背に仮加算表示される遊技球数（１５０個）を１０個単位で仮加算表示することができるため、遊技者に持ち球数が増加し易い期間であることを分かり易く把握させることができる。また、図２６２５にも示した通り、仮加算表示された持ち球数が少ない状況（仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値が１００以下の状況）では、２５０ｍｓ間隔で１０個単位の仮加算表示が実行され、仮加算表示された持ち球数が多い状況（仮遊技球数ラウンドカウンタ５０３ＵａＲの値が１００よりも大きい状況）では、５００ｍｓ間隔で１０個単位の仮加算表示が実

行されるため、仮加算表示の更新間隔を把握することで、どの程度遊技球が仮加算されるのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、本別例では、仮加算表示の更新間隔として２種類（２５０ｍｓ間隔、５００ｍｓ間隔）を設けているが、３種類以上設けても良い。また、仮加算表示の更新間隔を切り替える条件や、設定される更新間隔の長さについては、本別例に記載したものに限ること無く、例えば、徐々に更新間隔が短くなるように構成しても良い。また、ラウンド遊技が実行される大当たり遊技の終了後に遊技者に付与される特典が有利なほど（大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定される場合や、大当たり遊技終了後に新たな大当たり遊技が実行される権利（大当たり保留）を有している場合等）、仮加算表示の更新間隔が長くなるように構成しても良い。このように、大当たり遊技終了後に遊技者に付与される特典の有利度合いに基づいて仮加算表示の更新間隔を異ならせることで、実行中のラウンド遊技（大当たり遊技）だけで無く、大当たり遊技終了後の遊技についても予測する楽しみを提供することができる。また、本別例では、仮加算表示において１０個単位で遊技球数が増加するように構成しているが、仮加算可能な範囲（１５０個）内であればこれに限ること無く、例えば、５個から２０個の範囲内でランダムに加算数を決定し、決定した加算数を用いて仮加算表示を実行するように構成しても良い。このように構成することで、１回のラウンド遊技中に獲得することが可能な遊技球数を遊技者に把握させ難くすることができる。

【１８５２０】

＜第１３制御例の第２変形例について＞

次に、図２６３１から図２６３８を参照して、上述した第１３制御例の第２変形例について説明をする。上述した第３制御例では、この計数処理は、計数ボタン５１５に対する操作内容に応じて異なる処理を実行可能に構成されており、例えば、計数ボタン５１５に対して第１操作（単発操作）を行った場合には、第１操作が行われる毎に１個の持ち球情報が計数され、第２操作（長押し操作）を行った場合には、２５０個の持ち球情報が計数されるように構成されていた。これにより、計数目的（遊技を終了する目的、持ち球数を減算させる目的）に応じた計数処理を実行可能となるため、利便性の高い遊技を遊技者に提供することができた。

【１８５２１】

しかしながら、遊技者が有する持ち球の量は様々であることから、計数ボタン５１５に対する操作内容に応じて計数される持ち球数が固定されていると、一部の遊技者、具体的には、持ち球を大量に保有している遊技者が遊技を終了することを目的とした計数処理を行う場合に、全ての持ち球の計数を完了させるまでに時間が掛かってしまうという問題があった。特に、持ち球を大量に保有している遊技者が遊技を終了するタイミングは、比較的遊技場の閉店間際になり易いことから遊技場の運営面においても閉店時間までに遊技者を退店させ難くなる点で問題があった。

【１８５２２】

また、上述した第３制御例では、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１のＲＡＭ５０３が有する遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶させることが可能な持ち球数の上限（９９００００個）に対して、遊技球数表示器５１３に表示させることが可能な持ち球数の上限（５００００個）が低く設定されていることから、実際の持ち球数が５００００個を越えている状況では、計数ボタン５１５を複数回操作した場合であっても、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数表示が変化しないため、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。

【１８５２３】

これに対して、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、保有している持ち球数に応じて、１回の計数操作によって計数される持ち球数の量を変更可能に構成している。具体的には、遊技者が保有している持ち球数が遊技球数表示器５１３に表示させることが可能な持ち球数の上限（５００００個）を越えている状況では、１回の計数操作によって持ち球数が５００００個となるまで減算されるように構成している。このように構成することで、計数ボタンに対して同一操作を行った場合であっても、遊技の状況に

応じて計数される持ち球数を異ならせることができるため、より利便性の高い遊技を遊技者に提供することができる。

【１８５２４】

＜第１３制御例の第２変形例における演出内容について＞

まず、図２６３１を参照して、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種演出のうち、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０とは異なる演出の内容について説明をする。上述した通り、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第１変形例と同様に枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３との間で情報を入出力可能に構成されている。よって、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理によって算出された持ち球数情報を音声ランプ制御装置１１３に出力することで音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて持ち球数情報を用いた制御処理を実行可能に構成している。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に持ち球数情報に関する表示態様を表示することができる。

【１８５２５】

ここで、従来より、主制御装置１１０から出力される賞球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３にて受信することで、パチンコ機１０から払い出された賞球数に応じた表示態様を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示可能に構成されたパチンコ機１０がある。このような従来型のパチンコ機１０では、払い出された賞球数に対応する値が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるだけであるため、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示された払い出された賞球数に対応する値と、実際に遊技者が保有している持ち球数とが乖離してしまうという問題があった。特に、パチンコ機１０において遊技者が賞球数を獲得するためには保有している持ち球を消費して発射遊技を行う必要があることから、遊技者が保有している持ち球数の増加分と、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示された払い出された賞球数に対応する値の増加分とが一致することは無く、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される賞球数の値が大きくなるほど、発射遊技によって消費される持ち球数も多くなることから第３図柄表示装置８１の表示画面に表示された払い出された賞球数に対応する値と、実際に遊技者が保有している持ち球数とがより乖離してしまうという問題があった。

【１８５２６】

これに対して、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理によって、払い出された賞球数だけでなく、発射遊技によって消費された持ち球数と、計数処理によって減算された持ち球数と、球貸処理によって加算された持ち球数と、を集中管理することで実際の持ち球数を算出可能に構成している。そして、算出された持ち球数に対応する値が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して現在保有している遊技球数（持ち球数）を分かり易く把握させることができる。

【１８５２７】

図２６３１（ａ）は、遊技者が保有している遊技球数（持ち球数）が、遊技球数表示器５１３の表示領域に表示させることが可能な表示数上限（５００００個）に近付いている状況において表示される第３図柄表示装置８１の表示画面の一例を示した図である。図２６３１（ａ）に示した通り、遊技者が保有している遊技球数（持ち球数）が、４５０００個に到達すると、遊技者に対して持ち球の計数処理を促すための計数案内態様（注意喚起態様）が第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される、具体的には、特別図柄変動に対応する変動演出が実行される第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍのうち、第３図柄の変動表示領域とは異なる表示領域（図では、変動表示領域よりも左側の表示領域）を用いてネコを模したキャラクタ９００が両手を振るアクションを行いながら計数案内態様として「間もなく表示上限です計数してください」とのコメント９００ａが表示される。また、主表示領域Ｄｍに遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数に対応する遊技球表示数が表示される表示領域Ｈｚ１が形成され、表示領域Ｈｚ１内の表示領域Ｈｚ２に現時点で遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数に対応する値「４５０００」と、遊技球

数表示器５１３に表示することが可能な上限値「５００００」が表示されている。この表示領域Ｈｚ１は、遊技者の持ち球数と遊技球数表示器５１３の表示上限数「５００００」との差分が５０００個となった時点（準上限値である「４５０００」に到達した時点）で形成されるように構成している。具体的には、図２６３７に示した流れで各種表示器に対して表示態様が表示される。

【１８５２８】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に持ち球数が表示されていない通常の状況から、急に持ち球数が表示されることになるため、遊技者に対して計数を促し易くすることができる。また、持ち球数が準上限値に到達していない状況では表示領域Ｈｚ１が形成されないため、主表示領域Ｄｍにて実行される変動演出の表示領域を圧迫すること無く変動演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、遊技球数表示器５１３が異常を来してしまい、持ち球数を正常に表示することができない状況が発生した場合であっても、大量の持ち球数を保有している状況になることで第３図柄表示装置８１の表示画面に持ち球数が表示されることによって持ち球数の計数操作を促すことができる。

【１８５２９】

なお、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、持ち球数が準上限値に到達した場合にのみ第３図柄表示装置８１の表示画面に持ち球数が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、常に第３図柄表示装置８１の表示画面に持ち球数が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出内容を把握するために第３図柄表示装置８１の表示画面のみを注視している遊技者、即ち、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数を視認しない遊技者に対しても現在の持ち球数を分かり易く把握させることができる。なお、この場合、持ち球数の量に応じて第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される持ち球数を表示する表示領域の大きさが異なるように構成すると良く、例えば、持ち球数が１０００個以下の状況では最も小さい第１表示領域にて持ち球数が表示され、１００１個から１００００個以下の状況では第１表示領域よりも大きい第２表示領域にて持ち球数が表示され、１００００１個以上の状況では第２表示領域よりも大きい第３表示領域にて持ち球数が表示されるように構成すると良い。このように構成することで、持ち球数に対する遊技者の興味度合いに応じて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される持ち球数の視認度合いを異ならせることができる。また、持ち球数の量とは別の条件によって持ち球数が表示される表示領域の大きさを異ならせるように構成しても良く、例えば、持ち球数が増加し易い有利状況（例えば、大当たり遊技中）では、有利状況よりも持ち球数が増加し難い不利状況（例えば、非大当たり遊技中）よりも大きな表示領域を用いて持ち球数が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、持ち球数が増加していく過程を遊技者に視認させ易くすることができる。

【１８５３０】

次に、図２６３１（ｂ）を参照して、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数を超えた場合に表示される表示内容について説明をする。図２６３１（ｂ）は、遊技球数が表示上限数を超えた場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させる表示画面の一例を示した図である。図２６３１（ｂ）に示した通り、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数（５００００個）に到達すると、表示領域Ｈｚ１内の表示領域Ｈｚ２に現在の持ち球数５００００、表示上限数５００００を示す表示態様が表示される。また、持ち球数が準上限値（４５０００個）に到達した場合に表示される態様（図２６３１（ａ）参照）とは異なる態様でキャラクタ９００が表示される。具体的には、準上限値に到達している状況よりも緊急事態であることを遊技者に認識させ易くするための警告態様として目が燃えている態様でキャラクタ９００が表示される。また、案内表示態様９００ａとして「表示上限に到達しました遊技球表示数と実際の遊技球数が異なる場合があります」との文字が表示され、現在の持ち球数が上限値を超えていること、及び、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数「５００００」が実際の持ち球数とは異なる場合があることを

遊技者に報知している。具体的には、図２６３８に示した流れで各種表示器に対して表示態様が表示される。

【１８５３１】

また、主表示領域Ｄｍの上側に形成された表示領域Ｈｚ３には、持ち球数が上限値に到達している時点における計数操作を案内するための案内表示態様として「計数ボタン操作で遊技球数５００００まで一度に計数されます」の文字が表示される。本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数（５００００）を越えている状況では、計数ボタン５１５に対して単発押下操作を行った場合も長押し操作を行った場合も１回の計数処理によって持ち球数が「５００００」となるまで減算（計数）されるように構成している。つまり、通常であれば、計数ボタン５１５に対して単発押下操作を行った場合には１回の計数処理で持ち球数が１個減算（計数）され、長押し操作を行った場合には１回の計数処理で持ち球数が２５０個減算（計数）されるが、そのような通常の計数処理だけでは持ち球数が表示上限数（５００００個）を越えている状況、即ち、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数と、実際に保有している持ち球数とが乖離している持ち球数過剰保有状況が発生した場合において、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数と、実際に保有している持ち球数とが一致するまで持ち球数を減算させるために長時間の計数ボタン５１５に対する操作を行う必要があるという問題があった。これに対して、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、持ち球数過剰保有状況では、１回の計数処理によって通常よりも多くの持ち球数を計数（減算）させることが可能に構成されているため、実際に保有している持ち球数とが乖離している持ち球数過剰保有状況が発生した場合において、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数と、実際に保有している持ち球数とを一致させるための計数処理を短時間で実行することができる。

【１８５３２】

＜第１３制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図２６３２から図２６３６を参照して、本第１３制御例の第２変形例のパチンコ機１０における制御処理のうち、上述した第３制御例のパチンコ機１０における制御処理とは異なる処理内容について説明をする。本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の制御処理は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８５３３】

まず、図２６３２、及び図２６３３を参照して、本第１３制御例の第２変形例のパチンコ機１０が有する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、上述した第３制御例のパチンコ機１０が有する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理とは異なる処理内容について説明をする。本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理によって算出された持ち球数情報が音声ランプ制御装置１１３に入力されるように構成しており、入力された持ち球数情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される表示態様を決定する処理を実行するように構成している点で上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と相違している。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）に代えてコマンド判定処理（図２６３２のＳ３１５１Ｕ参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８５３４】

図２６３２は、コマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｕ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｕ）では、上述した第３制御例のパチンコ機１０にて実行されるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）に対して、枠制御装置５００から出力された音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したことに基づく処理を

追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、説明の便宜上、上述した第３制御例のコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）と同一の処理のうち一部の処理（保留情報関連処理（Ｓ３２０８）等）の記載を省略し、Ｓ３２１８の処理に含ませている。

【１８５３５】

コマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｕ）が実行されると、まず、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）と同一のＳ３２０１～Ｓ３２０６の処理を実行し、Ｓ３２０４Ｓの処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３２０４：Ｎｏ）は、次に、音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したかを判別する（Ｓ３２０１Ｓ）。Ｓ３２０１Ｓの処理において、音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したと判別した場合、即ち、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理（図２６３４参照）にて設定される遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている遊技球数に対応する遊技球数情報を含む音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｓ：Ｙｅｓ）、受信した音声ランプ用遊技球数コマンドに含まれる遊技球数情報に基づいて音声ランプ制御装置１１３にて管理している遊技球数（持ち球数）を更新するための遊技球数更新表示処理を実行し（Ｓ３２５１Ｓ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１８）、本処理を終了する。一方、Ｓ３２０１Ｓの処理において、音声ランプ用遊技球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｓ：Ｎｏ）、上述した第３制御例におけるコマンド判定処理（図２４９のＳ３１０１Ｕ参照）と同一のＳ３２１３～Ｓ３２１８、及びＳ３２０１Ｕ、Ｓ３２０２Ｕの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８５３６】

次に、コマンド判定処理（図２６３２のＳ３１５１Ｕ参照）において実行される遊技球数更新表示処理（Ｓ３２５１Ｓ）の処理内容について、図２６３３を参照して説明をする。図２６３３は、遊技球数更新表示処理（Ｓ３２５１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この遊技球数更新表示処理（Ｓ３２５１Ｓ）では、枠制御装置５００から出力された音声ランプ用遊技球数コマンドに含まれる遊技球数情報に基づいて遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値を更新する処理と、更新後の遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値に応じて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させる表示態様（図２６３１（ａ）、及び図２６３１（ｂ）参照）を決定するための処理と、が実行される。

【１８５３７】

具体的には、遊技球数更新表示処理（Ｓ３２５１Ｓ）が実行されると、まず、受信した音声ランプ用遊技球数コマンドに含まれる遊技球数情報に対応する遊技球数（持ち球数）の値を遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値に設定し（Ｓ５３０１Ｓ）、設定された遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値が４５０００以上であるかを判別し（Ｓ５３０２Ｓ）、遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値が４５０００以上では無い（４５０００未満である）と判別した場合は（Ｓ５３０２Ｓ：Ｎｏ）、持ち球数に関する情報を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示させる条件を満たしていないため、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ５３０２Ｓの処理において、遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値が４５０００以上であると判別した場合は（Ｓ５３０２Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値が５００００以上であるかを判別し（Ｓ５３０３Ｓ）、５００００以上であると判別した場合は（Ｓ５３０３Ｓ：Ｙｅｓ）、現在が、持ち球数過剰保有状況（遊技球数表示器５１３の表示上限数を越えた持ち球数を保有している状況）であるため、遊技球数表示上限時の画面表示（図２６３１（ｂ）参照）を行うための表示用上限時コマンドを設定し（Ｓ５３０５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５３８】

また、Ｓ５３０３Ｓの処理において、遊技球数カウンタ２２３ＵｂＥの値が５００００以上では無い（５００００未満である）と判別した場合は（Ｓ５３０３Ｓ：Ｎｏ）、現在の持ち球数が準上限値である４５０００個以上であって、上限値である５００００個を越えていない持ち球数準過剰保有状況であるため、遊技球数表示上限前の画面表示（図２６

３１（ａ）参照）を行うための表示用上限前コマンドを設定し（Ｓ５３０４Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５３０４Ｓ、及びＳ５３０５Ｓの処理において設定された各種表示用コマンドは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される各種制御処理において設定される各種表示用コマンドと同様に、所定タイミングで表示制御装置１１４へと出力され、表示制御装置１１４にて実行される制御処理によって第３図柄表示装置８１の表示画面へと対応する表示態様が表示される。

【１８５３９】

次に、図２６３４から図２６３６を参照して、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理のうち、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理と相違する点について説明をする。本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０に対して、メイン処理（図２６３４参照）にて遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（持ち球数）に基づいて音声ランプ用遊技球数コマンドを設定する処理を実行する点と、計数減算値設定処理（図２６８のＳ１１４０６参照）に代えて計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）を実行する点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【１８５４０】

まず、図２６３４を参照して、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理の処理内容について説明をする。図２６３４はメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理は、上述した第３制御例のメイン処理（図２５４参照）に対して、遊技球数記憶領域５０３ｉのデータを読み出す処理（Ｓ１０１０９参照）を実行した後に、読み出した遊技球数記憶領域５０３ｉの値（持ち球数）に基づいて音声ランプ用遊技球数コマンドを設定する処理（Ｓ１３０１１Ｓ）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。図２６３４に示した通り、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種処理によって更新された遊技球数記憶領域５０３ｉの値（持ち球数）に対応する情報を、音声ランプ用遊技球数コマンドとして音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側で現在の持ち球数を特定することが可能となるため、現在の持ち球数に基づいた各種演出を決定することができる。

【１８５４１】

なお、本第１３制御例の第２変形例では、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種処理によって持ち球数を更新し、更新後の持ち球数に対応する情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力することで、音声ランプ制御装置１１３にて現在の持ち球数を特定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、枠制御装置５００にて集約される持ち球数を更新するための各種情報（賞球情報、球貸情報、発射情報、計数情報）が発生（受信）したことが枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種処理において特定された場合に、特定された持ち球数を更新するための各種情報（賞球情報、球貸情報、発射情報、計数情報）に対応する更新情報を含む音声ランプ用更新情報コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、受信した音声ランプ用更新情報コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在の持ち球数だけで無く、持ち球数が更新された契機も特定することが可能となるため、例えば、球貸操作によって持ち球数が増加した場合と、賞球の払い出しによって持ち球数が増加した場合とで異なる演出態様を決定することが可能となる。また、本第１３制御例の第２変形例では、枠制御装置５００から音声ランプ制御装置１１３へと直接コマンドを出力可能に構成しているが、これに限ること無く、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される各種処理に基づいて更新された持ち球数に対応する持ち球数情報を主制御装置１１０へと出力するように構成し、主制御装置１１０が持ち球数情報を受信した場合に、受信した持ち球数情報に対応する持

ち球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へと出力するように構成しても良い。このように構成することで、枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３との間で情報を入出力させるための経路を構築する必要が無くなるためパチンコ機１０の製造コストを削減することができる。

【１８５４２】

次に、図２６３５を参照して、計数減算値設定処理（Ｓ１１４３６）の処理内容について説明をする。図２６３５は、計数減算値設定処理（Ｓ１１４３６）の処理内容を示したフローチャートである。この計数減算値設定処理（Ｓ１１４３６）は、上述した第３制御例における計数減算値設定処理（図２６８のＳ１１４０６参照）と同様に、計数ボタン５１５に対して計数操作（単発押下操作、長押し操作）が実行されたことを判別し、実行された計数操作内容に応じて持ち球数を減算するための処理が実行される。ここで、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０は、計数ボタン５１５に対する計数操作として単発押下操作と長押し操作とを実行可能に構成しており、単発押下操作（計数短押し）が行われたと判別した場合には、持ち球数が１個減算される計数処理が実行され、長押し（計数長押し）が行われたと判別した場合には、持ち球数が２５０個減算される計数処理が実行されるように構成していた。これに対して、本第１３制御例の第２変形例では、計数ボタン５１５に対する計数操作内容だけで無く計数操作が行われた場合における遊技の状況に応じても実行される計数処理の内容（１回の計数処理によって減算される持ち球数）を異ならせることができるように構成している。

【１８５４３】

具体的には、計数減算値設定処理（Ｓ１１４３６）が実行されると、まず、上述した第３制御例における計数減算値設定処理（図２６８のＳ１１４０６参照）と同一のＳ１１４４１～Ｓ１１４４５の処理を実行する。そして、Ｓ１１４４３の処理において計数短押し操作が行われたと判別した場合は（Ｓ１１４４３：Ｙｅｓ）、計数短押し制御処理を実行し（Ｓ１４１０１Ｓ）、その後、上述した第３制御例における計数減算値設定処理（図２６８のＳ１１４０６参照）と同一のＳ１１４４９からＳ１１４５１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１１４４３の処理において、計数ボタン５１５に対する計数短押し操作を検出していないと判別した場合は（Ｓ１１４４３：Ｎｏ）、次に、計数ボタン５１５に対する計数長押し操作を検出したかを判別し（Ｓ１１４４５）、計数長押し操作を検出したと判別した場合は（Ｓ１１４４５：Ｙｅｓ）、計数長押し制御処理を実行し（Ｓ１４１０２Ｓ）、Ｓ１１４４９の処理へ移行する。また、Ｓ１１４４５の処理において計数ボタン５１５に対する長押し操作を検出していないと判別した場合、即ち、計数ボタン５１５に対する計数操作が行われていないと判別した場合は（Ｓ１１４４５：Ｎｏ）、計数ボタン５１５に対して何らかの計数操作が行われた場合に実行されるＳ１４１０１Ｓ、或いは、Ｓ１４１０２Ｓの処理をスキップして、Ｓ１１４４９の処理へ移行する。

【１８５４４】

次に、図２６３６（ａ）を参照して、計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）にて実行される計数短押し制御処理（Ｓ１４１０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６３６（ａ）は、計数短押し制御処理（Ｓ１４１０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この計数短押し制御処理（Ｓ１４１０１Ｓ）では、計数ボタン５１５に対して単発押下操作が行われたことに基づく計数処理が実行される。具体的には、図２６３６（ａ）に示した通り、計数短押し制御処理（Ｓ１４１０１Ｓ）が実行されると、まず、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値に基づいて現在の持ち球数が５００００よりも大きいかを判別し（Ｓ１３１６１Ｓ）、５００００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３１６１Ｓ：Ｙｅｓ）、現在の持ち球数から５００００を減算した値を計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定し（Ｓ１３１６２Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５４５】

ここで、Ｓ１３１６２Ｓの処理内容について具体的に説明をすると、例えば、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値（持ち球数）が６００００の場合では、６００００から５００００を減算した１００００が計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定される。

そして、計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）におけるＳ１１４４９の処理によって遊技球数記憶領域５０３ｉの値（６００００）から計数減算値カウンタ５０３ｓの値（１００００）が減算され、Ｓ１１４５０の処理によってＳＣ基板送信バッファの計数球数の値に計数減算値カウンタ５０３ｓの値（１００００）が設定される（Ｓ１１４５０）。このように構成することで、１回の計数処理によって持ち球数が表示上限数（５００００）となるまで減算されるため、保有している遊技球数と、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数とが一致しない事態を早期に解消することができる。

【１８５４６】

一方、Ｓ１３１６１Ｓの処理において、持ち球数が５００００よりも大きく無い（５０００００以下である）と判別した場合は（Ｓ１３１６１Ｓ：Ｎｏ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を１に設定し（Ｓ１３１６３Ｓ）、本処理を終了する。次に、図２６３６（ｂ）を参照して、計数長押し制御処理（Ｓ１４１０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６３６（ｂ）は、計数長押し制御処理（Ｓ１４１０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この計数長押し制御処理（Ｓ１４１０２Ｓ）では、計数ボタン５１５に対して長押し操作が行われたことに基づく計数処理が実行される。具体的には、図２６３６（ｂ）に示した通り、計数長押し制御処理（Ｓ１４１０２Ｓ）が実行されると、まず、遊技球数記憶領域５０３ｉの値に基づいて持ち球数が５００００よりも大きいかを判別し（Ｓ１３１８１Ｓ）、５００００よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３１８１Ｓ：Ｙｅｓ）、持ち球数から５００００を減算した値を計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定し（Ｓ１３１８２Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３１８１Ｓの処理において、持ち球数が５００００よりも大きく無い（５００００以下である）と判別した場合は（Ｓ１３１８１Ｓ：Ｎｏ）、持ち球数が２５０よりも小さいかを判別し（Ｓ１３１８３Ｓ）、持ち球数が２５０よりも小さいと判別した場合は（Ｓ１３１８３Ｓ：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に現在の持ち球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）を設定し（Ｓ１３１８４Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３１８３Ｓの処理において、現在の持ち球数が２５０よりも小さくない、即ち、現在の持ち球数が２５０以上であって５００００以下であると判別した場合は（Ｓ１３１８３Ｓ：Ｎｏ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に２５０を設定し（Ｓ１３１８５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５４７】

以上、説明をした通り、本第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、計数ボタン５１５に対する計数操作の種別（単発押下操作、長押し操作）に応じて１回の計数処理によって計数される（減算される）持ち球数を異ならせるだけで無く、計数ボタン５１５に対する計数操作が行われた時点における遊技の状況（持ち球数）に応じても１回の計数処理によって計数（減算）される持ち球数を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、適切な量の持ち球数を保有しながら好適に遊技を継続させ易くすることができる。

【１８５４８】

なお、本第１３制御例の第２変形例では、上述した通り、所定条件が成立している状況（持ち球数が５００００個を越えている状況）においては、計数ボタン５１５に対してどのような計数操作を行った場合であっても、同一内容の計数処理が実行されるように構成しているため、所定条件が成立していない状況（持ち球数が５００００個を越えていない状況）において常習的に行う計数操作の内容が単発押下操作である遊技者も、長押し操作である遊技者も、所定条件が成立している状況において常習的に行っている計数操作を行うことで所定条件が成立していない状況へと容易に移行させ易くすることができるものであったが、これに限ること無く、所定条件が成立している状況において実行された計数操作の内容に応じて１回の計数処理によって計数（減算）される持ち球数を異ならせても良い。例えば、所定条件が成立している状況（持ち球数が５００００個を越えている状況）において計数ボタン５１５に対して単発押下操作を行った場合には本第１３制御例の第２変形例と同様に持ち球数が５００００個となるように持ち球数を減算する計数処理を実行し、所定条件が成立している状況（持ち球数が５００００個を越えている状況）において

長押し操作を行った場合には持ち球数が表示上限数よりも少ない準表示上限数（４５０００個）となるように持ち球数を減算する計数処理を実行するように構成しても良い。

【１８５４９】

また、所定条件が成立している状況（持ち球数が５００００個を越えている状況）において単発押下操作を行った場合には、所定条件が成立していない状況における単発押下操作と同様に１個単位で持ち球数が減算（計数）されるように構成し、所定条件が成立している状況（持ち球数が５００００個を越えている状況）において長押し操作を行った場合のみ、本第１３制御例の第２変形例と同様に持ち球数が５００００個となるように持ち球数を減算する計数処理を実行するように構成しても良い。つまり、所定条件が成立している状況において特定の計数操作を行った場合にのみ所定個数単位の計数処理では無く、計数後の持ち球数を特定数とするための計数処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が所望する計数内容に対応する計数操作を遊技者に任意に選択させることができるため、遊技者に好適な遊技を提供し易くすることができる。

【１８５５０】

なお、本第１３制御例の第２変形例では、上述した第３制御例におけるパチンコ機１０と同様に計数ボタン５１５に対する計数操作内容として、単発押下操作及び長押し操作の２種類の計数操作を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、３種類以上の計数操作を実行可能に構成しても良く、この場合、実行された計数操作に対応させて１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数を異ならせると良い。このように構成することで、計数後の持ち球数として遊技者が所望する持ち球数を残した状況を創出し易くすることができる。

【１８５５１】

また、本第１３制御例の第２変形例では、持ち球数が遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示の表示上限数（５００００個）を越えているか否かによって１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数を異ならせるように構成しているが、計数ボタン５１５に対して同一の計数操作を行った場合に実行される１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数を異ならせる要因として別の要因を設けても良い。例えば、持ち球数が少ない第１状況（例えば、持ち球数が１００００個未満の状況）と、第１状況よりも持ち球数が多い第２状況（例えば、持ち球数が１００００個以上～２００００個未満）と、第２状況よりも持ち球数が多い第３状況（例えば、持ち球数が２００００個以上～）と、で１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数を異ならせるように構成しても良い。この場合、持ち球数が多い状況の方が、持ち球数が少ない状況よりも１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が多くなるように構成すると良く、例えば、第１状況における単発押下操作では１個単位で、長押し操作では２５０個単位で持ち球数が減算（計数）され、第２状況における単発押下操作では５個単位で、長押し操作では５００個単位で持ち球数が減算（計数）され、第３状況における単発押下操作では１０個単位で、長押し操作では１０００個単位で持ち球数が減算（計数）されるように構成すると良い。

【１８５５２】

また、特別図柄変動が実行されている状況と、当たり遊技が実行されている状況と、それ以外の待機状況（遊技が行われていない状況）と、で１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数を異ならせるように構成しても良く、この場合、特別図柄変動が実行されている状況、即ち、遊技者が継続して遊技を行っている状況であって且つ多くの賞球を獲得し難い状況では、１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が少なくなるように構成すると良い。このように構成することで、継続して遊技を行っている遊技者が誤って計数ボタン５１５を押下したとしても少量の持ち球しか計数されないため継続して遊技を行い易くすることができる。また、当たり遊技が実行されている状況、即ち、多くの賞球を獲得し易い状況では、１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が多くなるように構成すると良い。このように構成することで、当たり遊技によって獲得した賞球によって持ち球数が大量に増加したとしても好適に持ち球数を計数することができ

る。また、待機状況、即ち、遊技者が遊技を終了する可能性がある状況では、１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が最も多くなる（例えば、一度の計数処理によって全ての持ち球数が計数される）ように構成すると良い。このように構成することで、遊技を終了しようとしている遊技者が保有している持ち球を少ない計数操作で全て計数し易くすることができるので、遊技を終了してから計数処理が完了するまでの期間を短くすることができる。

【１８５５３】

なお、本第１３制御例の第２変形例では、計数ボタン５１５に対する計数操作によって持ち球数を計数可能に構成しているが、計数ボタン５１５以外の操作手段を設けても良く、例えば、持ち球を全て計数するための終了ボタンを設けても良い。また、持ち球数が区切りの良い数（例えば、１０００個単位の数）となるまで減算（計数）されるように構成しても良いし、１回の計数操作によって計数される持ち球数を遊技者が任意に選択可能に構成しても良い。

【１８５５４】

＜第１３制御例の第２変形例の別例１について＞

次に、図２６３９を参照して、上述した第１３制御例の第２変形例の別例１について説明をする。上述した第１３制御例の第２変形例では、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数である５００００個を越えている状況で計数ボタン５１５に対して何れかの計数操作（単発押下操作、長押し操作）を行った場合に、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数（５００００個）まで減算される計数処理を実行することで、持ち球数と遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数表示とが乖離している状況を早期に解消できるように構成していた。これに対して、本第１３制御例の第２変形例の別例１では、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数に到達していない状況であっても計数ボタン５１５に対して長押し操作を行った場合に実行される１回の計数処理にて減算される持ち球数を異ならせるように構成している点で相違している。具体的には、持ち球数が少ない状況よりも持ち球数が多い状況の方が、計数ボタン５１５に対して所定の計数操作（長押し操作）を行った場合に実行される１回の計数処理で減算（計数）される持ち球数が多くなるように構成している。このように構成することで、多くの持ち球を有している遊技者が遊技を終了するために持ち球を全て計数しようとした場合に持ち球が全て計数されるのに要する期間を短縮し易くすることができる。

【１８５５５】

＜第１３制御例の第２変形例の別例１における制御処理について＞

ここで、図２６３９を参照して、本第１３制御例の第２変形例の別例１におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理とは異なる内容について説明をする。本第１３制御例の第２変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、持ち球数が遊技球数表示器５１３の表示上限数（５００００個）未満であって、且つ所定数（３００００個）よりも多い状況において所定の計数操作（計数ボタン５１５に対する長押し操作）を行った場合に、持ち球数が所定数（３００００個）以下の状況において所定の計数操作（計数ボタン５１５に対する長押し操作）を行った場合よりも１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が多くなるように枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８５５６】

図２６３９は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される計数長押し制御処理（Ｓ１３９０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この計数長押し制御処理（Ｓ１３９０１Ｓ）は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される計数長押し制御処理（図２６３６（ｂ）のＳ１４１０２Ｓ参照）に代えて実行される制御処理である。本第１３制御例の第２変形例の

別例１におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理に対して、計数長押し制御処理（図２６３６（ｂ）のＳ１４１０２Ｓ参照）に代えて計数長押し制御処理（Ｓ１３９０１Ｓ）を実行する点でのみ相違している。それ以外の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の内容は同一であり、同一の制御処理についてはその説明を省略する。

【１８５５７】

図２６３９に示した通り、計数長押し制御処理（Ｓ１３９０１Ｓ）では、１回の計数処理によって減算される持ち球数（計数減算値カウンタ５０３ｓの値）を異ならせるための条件が追加されている点で上述した第１３制御例の第２変形例における計数長押し制御処理（図２６３６（ｂ）のＳ１４１０２Ｓ参照）と相違している。具体的には、計数長押し制御処理（Ｓ１３９０１Ｓ）が実行されると、まず、現在の持ち球数が５００００個より大きいか（遊技球数記憶領域５０３ｉに設定されている値が５００００よりも大きいか）を判別し（Ｓ１３１８１Ｓ）、持ち球数が５００００個よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３１８１Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した計数長押し制御処理（図２６３６（ｂ）のＳ１３１０２Ｓ参照）と同一のＳ１３１８２Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【１８５５８】

一方、Ｓ１３１８１Ｓの処理において、現在の持ち球数が５００００個より大きく無い（５００００個以下である）と判別した場合は（Ｓ１３１８１Ｓ：Ｎｏ）、次に、持ち球数が３００００個より大きいか（遊技球数記憶領域５０３ｉに設定されている値が３００００より大きいか）を判別し（Ｓ１３９５１Ｓ）、持ち球数が３００００個より大きい、即ち、持ち球数が３０００１個～５００００個の範囲であると判別した場合は（Ｓ１３９５１Ｓ：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に１０００を設定し（Ｓ１３９５２Ｓ）、本処理を終了する。このＳ１３９５２Ｓの処理によって設定された計数減算値カウンタ５０３ｓの値（１０００）は、計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）にて実行されるＳ１１４４９の処理において遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値を減算（計数）する際に参照される。つまり、Ｓ１３９５２Ｓの処理によって、１０００の値が計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定された場合には、１回の計数処理によって持ち球数が１０００個減算（計数）されることになる。一方、Ｓ１３９５１Ｓの処理において持ち球数が３００００個よりも大きく無い（３００００個以下である）と判別した場合は（Ｓ１３９５１Ｓ：Ｎｏ）、現在の持ち球数が２５０個よりも小さいか（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が２５０よりも小さいか）を判別し（Ｓ１３１８３Ｓ）、持ち球数が２５０個よりも小さいと判別した場合、即ち、持ち球数が２４９個以下であると判別した場合は（Ｓ１３１８３Ｓ：Ｙｅｓ）、現在の持ち球数に対応する値（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）を、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定し（Ｓ１３１８４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３１８３Ｓの処理において、持ち球数が２５０個よりも小さくない（２５０個以上である）と判別した場合、即ち、持ち球数が２５１個～３００００個の範囲であると判別した場合は（Ｓ１３１８３Ｓ：Ｎｏ）、計数ボタン５１５に対して長押し操作が行われた場合における持ち球減算（計数）の単位数である２５０の値を計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定し（Ｓ１３１８５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５５９】

＜第１３制御例の第２変形例の別例２について＞

次に、図２６４０から図２６４５を参照して、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０について説明をする。本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、計数ボタン５１５に対して計数操作が行われた場合に実行される１回の計数処理によって計数（減算）される持ち球数を遊技の状況に応じて異ならせている点で相違している。上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、持ち球が遊技球数表示器５１３の表示上限数（５００００）を越えていない正常な範囲である場合において、

計数ボタン５１５に対して単発押下操作を行った場合には１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が１個（計数単位数が１）となり、計数ボタン５１５に対して長押し操作を行った場合には１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数が２５０個（計数単位が２５０）となるように構成していた。このように構成することで、持ち球数を最小単位（１個単位）で計数可能としながらも、所定単位（２５０個単位）でも計数可能とすることで大量の持ち球を計数する際の効率化を図ることができるものであった。

【１８５６０】

ここで、従来より、継続してパチンコ機１０にて遊技を行う際に持ち球数が所定数（例えば、２５０個）減算されるまでの期間（単位遊技期間）に特別図柄抽選を何回実行することが出来たかを確認することで後の遊技に予測を立てる遊技者が存在する。このような遊技者が上述した第３制御例のパチンコ機１０、即ち、賞球の物理的な払い出しが行われること無く、電子データである持ち球情報（遊技球数データ）に所定値を加算する（持ち球情報を増加させる）構成を有するパチンコ機１０において遊技を行う場合には、遊技球数表示器５１３に表示された持ち球数表示を視認することで単位遊技期間を把握することになる。この場合、遊技球数表示器５１３に表示されている持ち球数が切りの良い値（例えば、１０２５０個）である場合の方が単位遊技期間を遊技者が把握し易くなることから、単位遊技期間における特別図柄抽選回数を把握しようとする遊技者は、計数ボタン５１５を押下操作することで持ち球数を切りの良い値へと減算させる計数調整操作を行うことで持ち球数を切りの良い値へと減算させることになる。この場合、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、計数ボタン５１５に対して単発押下操作を行った場合には１個単位でしか持ち球数が減少しないため、持ち球数を切りの良い値へと減算させるために計数ボタン５１５を複数回単発押下操作しなければならない事象が生じ、遊技者に煩わしさを与えてしまうという問題があった。また、計数ボタン５１５に対して長押し操作を行った場合には２５０個単位でしか持ち球数が減少しないため、持ち球数に端数（例えば、十の位や一の位に対応する数）が存在している状況で長押し操作を行ったとしても常に端数が残る持ち球数へと減少されるため、持ち球数が切りの良い値へと減算されることが無いという問題があった。

【１８５６１】

これに対して、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、所定条件が成立している状況（遊技状態として通常状態が設定されてから特別図柄抽選が１０回実行されるまでの期間）において計数ボタン５１５に対して長押し操作を行った場合に、計数後（減算後）の持ち球数が切りの良い値（２５０の倍数）となる計数処理が実行されるように構成している。このように構成することで、持ち球数が切りの良い値となったことを契機に単位遊技期間における特別図柄抽選回数を把握しようとする遊技者に好適に遊技を行わせ易くすることができる。また、持ち球数を切りの良い値へと減算させるための計数操作を簡単に行わせ易くすることができる。

【１８５６２】

＜第１３制御例の第２変形例の別例２の電気的構成について＞

まず、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と同様に、枠制御装置５００と音声ランプ制御装置１１３との間で情報を送受信可能に構成している。そして、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３から枠制御装置５００へと出力される情報の内容を異ならせている点で相違している。また、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の一部構成を変更している点で相違している。それ以外の電気的構成については同一であり、同一の電気的構成についてはその説明を省略する。

【１８５６３】

ここで、図２６４０を参照して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の構成について説明をする。図２６４０は、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有する

ＲＡＭ５０３の構成を模式的に示した図である。図２６４０に示した通り、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３に対して、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮを追加している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８５６４】

仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮは、通常状態が設定されてからの特別図柄抽選（特別図柄変動）が実行された回数を計測するためのカウンタであって、音声ランプ制御装置１１３から出力された枠制御用変動コマンドを受信した状況が通常状態が設定された直後である場合にカウンタの値が１加算される。そして、加算後の仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値は、現在が通常状態が設定されてから所定回数（１０回）の特別図柄抽選が実行されるまでの期間であるかを判別する際に参照される。つまり、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値は、通常状態が設定されてから所定期間が経過するまでの遊技の状況であることを枠制御装置５００側で特定するために用いられる情報となる。この仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値が１０まで加算された場合には、通常状態が設定されてから所定期間が経過した遊技の状況であると特定され、カウンタの値が０にクリアされる。

【１８５６５】

＜第１３制御例の第２変形例の別例２における制御処理について＞

次に、図２６４１から図２６４５を参照して、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部と、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の制御処理の処理内容は同一である。同一の制御処理についてはその説明を省略する。

【１８５６６】

まず、図２６４１を参照して、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０が有する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が有する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理とは異なる点について説明をする。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理のうち、主制御装置１１０から出力された各種コマンドに対する各種判定が実行されるコマンド判定処理の内容について説明をする。それ以外の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容は同一であり、同一の処理内容となる制御処理についてはその説明を省略する。

【１８５６７】

図２６４１は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１６１Ｕ）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１６１Ｕ）は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（図２６３２のＳ３１５１Ｕ参照）に対して、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。なお、図２６４１に示した通り、説明の便宜上、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（図２６３２のＳ３１５１Ｕ参照）にて記載されている各種処理の一部記載を省略しているが、この省略された各種処理についてはその他のコマンドに応じた処理（Ｓ３２１８）にて実行されるものとする。

【１８５６８】

図２６４１に示した通り、コマンド判定処理（Ｓ３１６１Ｕ）が実行されると、まず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２０１）、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ３２０２）、受信したコマンドから変動パターンを選択し（Ｓ３２０３）、枠制御用変動コマンドを設定し（Ｓ５４０１Ｓ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３２１８）、本処理を終了する。また、Ｓ３２０１の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、次に状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３２１１）、状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２１２）、Ｓ３２１８の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ３２１１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、上述した第１３制御例の第２変形例のコマンド判定処理（図２６３２のＳ３１５１Ｕ参照）と同一のＳ３２１３からＳ３２１７の処理、及び、Ｓ３２０１Ｕ、Ｓ３２０２Ｕの処理を実行し、Ｓ３２１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８５６９】

以上、説明をした通り、本第１３制御例の第２変形例の別例２においては、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理において、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信したと判別された場合、即ち、新たな特別図柄変動が開始されたことを特定した場合に、新たな特別図柄変動が開始されたことに対応するコマンド（枠制御用変動コマンド）を設定し、設定した枠制御用変動コマンドを枠制御装置５００へと出力可能に構成している。このように構成することで、枠制御装置５００側でも特別図柄変動の実行有無に関する情報を集約することが可能となるため、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて主として実行される持ち球数の更新処理の内容を、特別図柄変動の実行有無や実行状況に応じて異ならせることが可能となる。

【１８５７０】

次に、図２６４２から図２６４５を参照して、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理のうち、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、音声ランプ制御装置１１３から枠制御用変動コマンドを受信することで、枠制御装置５００にて特別図柄変動が開始されたことを判別可能に構成し、特別図柄変動の実行回数に基づいて発生し得る状況に応じて１回の計数処理によって減算（計数）される持ち球数を異ならせる制御処理を実行可能に構成している点で上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０と相違している。具体的には、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理として、メイン処理（図２６３４参照）に代えてメイン処理（図２６４２参照）を実行する点と、計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）に代えて計数減算値設定処理（図２６４４のＳ１１４５６参照）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【１８５７１】

まず、図２６４２を参照して、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理について説明をする。図２６４２はメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理は、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理（図２６３４参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３から出力されたコマンド（枠制御用コマンド）の受信を判定する処理を追加している点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８５７２】

図２６４２に示した通り、メイン処理が実行されると、まず、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０のメイン処理と同一のＳ１０１０１からＳ１０１０８

の処理を実行する。そして、Ｓ１０１０８の処理を終えると、音声ランプコマンド判定処理を実行する（Ｓ１３４０１Ｓ）。この音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）は、音声ランプ制御装置１１３から出力された枠制御用コマンドの受信有無を判別する処理であって、枠制御用コマンドを受信したと判別した場合には、受信した枠制御用コマンドの内容に応じた処理が実行されるものである。この音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）の処理内容については、図２６４３を参照して後述する。音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）を終えると上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０のメイン処理と同一のＳ１０１０９からＳ１０１１６の処理を実行し、Ｓ１０１０１の処理へ移行する。

【１８５７３】

次に、図２６４３を参照して、メイン処理（図２６４２参照）にて実行される音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６４３は、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）では、音声ランプ制御装置１１３から出力された枠制御用変動コマンドを受信したことに基づいて特別図柄抽選が実行された回数を管理するための処理が実行される。具体的には、図２６４３に示した通り、音声ランプコマンド判定処理（Ｓ１３４０１Ｓ）が実行されると、まず、枠制御用変動コマンドを受信したかを判別し（Ｓ１３４５１Ｓ）、枠制御用変動コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１３４５１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ１３４５２Ｓ）。このＳ１３４５２Ｓの処理では、主制御装置１１０から出力される各種コマンドに含まれる情報に基づいて現在の遊技状態が記憶される記憶領域に含まれる情報に基づく判別が実行される。なお、現在の遊技状態を判別する際に参照される情報を、音声ランプ制御装置１１３から受信可能に構成しても良く、この場合、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理のうち主制御装置１１０から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に実行される状態コマンド処理（図２６４１のＳ３２１２参照）によって従遊技状態格納エリア２２３ｇに格納された情報（現在の遊技状態を示す情報）に対応する枠制御用状態コマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３から枠制御装置５００に対して枠制御用状態コマンドを出力可能に構成すると良い。このように構成することで、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される音声ランプコマンド判定処理（図２６４３のＳ１３４０１Ｓ）にて枠制御用状態コマンドを受信したかを判別し、枠制御用状態コマンドを受信したと判別した場合に、受信した枠制御用状態コマンドに含まれる情報（現在の遊技状態を示す情報）に基づいて枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３の記憶領域に現在の遊技状態に対応する情報を記憶されることが可能となる。

【１８５７４】

図２６４３に戻り説明を続ける。Ｓ１３４５２Ｓの処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ１３４５２Ｓ：Ｙｅｓ）、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値を１加算し（Ｓ１３４５３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１３４５２Ｓの処理において、遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ１３４５２Ｓ：Ｎｏ）、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値に０を設定し（Ｓ１３４５４Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３４５１Ｓの処理において、枠制御用変動コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１３４５１Ｓ：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ１３３１２Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５７５】

以上、図２６４３を参照して上述した通り、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値は、通常状態において特別図柄抽選（変動）が開始されたことに基づいて出力される枠制御用変動コマンドを受信した場合に値が１加算され、通常状態以外の遊技状態において特別図柄抽選（変動）が開始されたことに基づいて出力される枠制御用変動コマンドを受信した場合に値が０にクリアされるように構成されている。つまり、本第１３制御例の第２変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値を参照する

ことで、通常状態が設定された後に実行された特別図柄抽選（変動）の回数を管理することができるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が終了した後に通常状態が設定されてからの所定期間や、時短状態が終了した後に通常状態が設定されてからの所定期間、即ち、遊技者が多くの賞球を獲得し得る有利状態から、その有利状態よりも賞球を獲得し難い不利状態へと移行してからの所定期間を仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値を参照することで判別することができる。

【１８５７６】

次に、図２６４４を参照して、計数減算値設定処理（Ｓ１１４５６）の処理内容について説明をする。図２６４４は、計数減算値設定処理（Ｓ１１４５６）の処理内容を示したフローチャートである。この計数減算値設定処理（Ｓ１１４５６）では、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）に対して、計数ボタン５１５に対して各種計数操作（単発押下操作、長押し操作）が行われた場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【１８５７７】

図２６４４に示した通り、計数減算値設定処理（Ｓ１１４５６）が実行されると、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０にて実行される計数減算値設定処理（図２６３５のＳ１１４３６参照）と同一のＳ１１４４１からＳ１１４４５の処理を実行する。そして、Ｓ１１４４３の処理において、計数ボタン５１５への短押し（単発押下操作）が検出されたと判別した場合は（Ｓ１１４４３：Ｙｅｓ）、計数短押し制御処理を実行し（Ｓ１３５０１Ｓ）、Ｓ１１４４９の処理へ移行する。また、Ｓ１１４４５の処理において、計数ボタン５１５への長押し（長押し操作）が検出されたと判別した場合は（Ｓ１１４４５：Ｙｅｓ）、計数長押し制御処理を実行し（Ｓ１３５０２Ｓ）、Ｓ１１４４９の処理へと移行する。Ｓ１１４４９の処理では、遊技球数記憶領域５０３ｉから計数減算値カウンタ５０３ｓの値を減算し（Ｓ１１４４９）、ＳＣ基板送信バッファの計数球数の値に計数減算値カウンタ５０３ｓの値を設定し（Ｓ１１４５０）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を０にリセットし（Ｓ１１４５１）、本処理を終了する。

【１８５７８】

次に、図２６４５（ａ）を参照して、計数短押し制御処理（Ｓ１３５０１Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６４５（ａ）は、計数短押し制御処理（Ｓ１３５０１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この計数短押し制御処理（Ｓ１３５０１Ｓ）では、計数ボタン５１５に対して短押し（単発押下操作）が実行された場合の計数処理として、持ち球数を１個（最小単位）減算する計数処理が実行されるものであって、上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０とは異なり、持ち球数に関わらず必ず最小単位の計数処理が実行される点で相違している。

【１８５７９】

計数短押し制御処理（Ｓ１３５０１Ｓ）が実行されると、まず、遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値に基づいて現在の持ち球数を特定し、特定した持ち球数が０よりも大きいか、即ち、持ち球を保有している状態であるかを判別する（Ｓ１３５４１Ｓ）。Ｓ１３５４１Ｓの処理において、持ち球数が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３５４１Ｓ：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を１に設定し（Ｓ１３１６３Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３５４１Ｓの処理において持ち球数が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１３５４１Ｓ：Ｎｏ）、計数ボタン５１５への計数操作（単発押下操作）によって計数される持ち球が存在していない状況であるため、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を設定する処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第１３制御例の第２変形例の別例では、図２６４５（ａ）に示した通り、持ち球を有していない状況で計数ボタン５１５に対して計数操作（単発押下操作）が行われたと判別した場合（Ｓ１３５４１Ｓ：Ｎｏ）に、何の処理も実行すること無くそのまま本処理を終了するように構成しているが、これに限ること無く、計数ボタン５１５に対して計数操作が

行われたが計数される持ち球を有していない状況であることを報知可能に構成しても良い。この場合、例えば、持ち球を有していない状況において遊技球数表示器５１３に表示される「０」の表示態様を、点滅させるための態様を設定するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、計数ボタン５１５に対する計数操作が有効に処理されたことを分かり易く把握させることができる。

【１８５８０】

また、本第１３制御例の第２変形例の別例２では、持ち球を有していない状況であっても計数ボタン５１５に対する計数操作を受け付け可能に構成しているが、これに限ること無く、持ち球を有していない状況で行われた計数ボタン５１５に対する計数操作を無効に判定するように構成しても良いし、持ち球を有していない状況において計数ボタン５１５を押下することができないように物理的に計数ボタン５１５の押下移動を規制する規制手段（ロック機構）を設けるように構成しても良い。このように構成することで、計数される持ち球を有していない状況で計数ボタン５１５が無用に押下されてしまうことを抑制することができる。

【１８５８１】

次に、図２６４５（ｂ）を参照して、計数長押し制御処理（Ｓ１３５０２Ｓ）の処理内容について説明をする。図２６４５（ｂ）は、計数長押し制御処理（Ｓ１３５０２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この計数長押し制御処理（Ｓ１３５０２Ｓ）は、上述した計数減算値設定処理（図２６４４のＳ１１４５６参照）において、計数ボタン５１５に対して長押し操作が行われたことを検出した場合に実行される処理であって、計数ボタン５１５に対する長押し操作が行われた状況に応じて異なる内容の計数処理が実行される。具体的には、図２６４５（ｂ）に示した通り、計数長押し制御処理（Ｓ１３５０２Ｓ）が実行されると、まず、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値が１０よりも小さいか、即ち、通常状態が設定されてから特別図柄抽選が１０回実行されていない期間中であるかを判別する（Ｓ１３５７１Ｓ）。Ｓ１３５７１Ｓの処理において、仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値が１０よりも小さいと判別した場合は（Ｓ１３５７１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、現在の持ち球数が２５０個（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が２５０）よりも大きいかを判別し（Ｓ１３５７２Ｓ）、現在の持ち球数が２５０個よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３５７２Ｓ：Ｙｅｓ）、持ち球数を２５０で除算する演算処理を実行し、演算処理によって余った数に対応する値を計数減算値カウンタ５０３ｓの値に設定し（Ｓ１３５７３Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５８２】

また、Ｓ１３５７２Ｓの処理において、現在の持ち球数が２５０個よりも大きく無い（２５０以下である）と判別した場合は（Ｓ１３５７２Ｓ：Ｎｏ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を設定する処理を実行すること無く本処理を終了する。つまり、本第１３制御例の第２変形例の別例２では、通常状態が設定されてから実行された特別図柄抽選の回数が１０回となるまでの期間中に計数ボタン５１５に対して長押し操作を行った場合には、計数後の持ち球数が２５０の倍数となるように構成している。このように構成することで、多くの賞球を獲得し易い有利状態（大当たり遊技状態、時短状態）が終了し、通常状態が設定された直後、即ち、持ち球数が増加し易い状況が終了した直後における持ち球数を２５０の倍数値に設定し易くすることができる。よって、通常状態における単位遊技期間にて実行される特別図柄抽選の回数を遊技者に把握させ易くすることができ、遊技者に好適な遊技を提供することができる。

【１８５８３】

一方、Ｓ１３５７１Ｓの処理において仮変動回数カウンタ５０３ＵａＮの値が１０よりも小さく無い（１０以上である）と判別した場合は（Ｓ１３５７１Ｓ：Ｎｏ）、次に、現在の持ち球数が２５０個よりも小さいかを判別し（Ｓ１３５７４Ｓ）、現在の持ち球数が２５０個よりも小さいと判別した場合は（Ｓ１３５７４Ｓ：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に現在の持ち球数に対応する値（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）を設定し（Ｓ１３５７６Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３５７４Ｓの処理

において、現在の持ち球数が２５０個よりも小さく無い（２５０個以上である）と判別した場合は（Ｓ１３５７４Ｓ：Ｎｏ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に２５０を設定し（Ｓ１３５７５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８５８４】

＜第１３制御例の第２変形例の別例３について＞

次に、図２６４６から図２６５４を参照して、上述した第１３制御例の第２変形例の別例３について説明をする。上述した第１３制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、計数ボタン５１５への計数操作内容に応じて、１回の計数処理によって計数（減算）される持ち球数を異ならせるように構成していた。また、保有している持ち球数の大小に応じて１回の計数処理によって計数（減算）される持ち球数を異ならせるように構成していた。本別例３では、様々な遊技の状況に応じて、計数量を異ならせる例を示す。

【１８５８５】

図２６４６（ａ）は、遊技者が遊技を行っていない客待ちデモ中を示している。この状況では、計数ボタン５１５に対して長押し操作をすることで全ての持ち球が計数されるように構成しており、図に示したとおり、第３図柄表示装置８１の表示画面にてキャラクタ９００のコメント９００ａによって「長押しで全数計数されるよ」と案内報知がされる。一方、図２６４６（ｂ）に示した通り、通常の遊技中では、上述した第１３制御例の第２変形例と同様の計数処理（通常の計数処理）が実行されることが第３図柄表示装置８１の表示画面にて案内報知される。この場合、図２６４７に示した通り、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１が有するＲＡＭ５０３に、現在の遊技状況を判別可能な構成として遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡを設け、例えば、遊技球数（遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値）の更新が行われなくなってから６０秒が経過した場合に客待ちデモ中であると判別するように構成すれば良い。より具体的には、図２６４８に示した通り、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｕ）において、音声ランプ用遊技球数コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３２０１Ｓ：Ｙｅｓ）に実行される遊技球数更新表示処理（Ｓ５５０１Ｓ）の内容を、図２６４９に示した通り、遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの設定状況（客待ちデモ中であるか否かの判別結果）に応じて異ならせる。つまり、遊技球数更新表示処理（Ｓ５５０１Ｓ）が実行されると、まず、受信した音声ランプ用遊技球数コマンドの値を表示用遊技球数コマンドに設定し（Ｓ５５５１Ｓ）、現在が客待ちデモ中であるかを判別し（Ｓ５５５２Ｓ）、客待ちデモ中であると判別した場合は（Ｓ５５５２Ｓ：Ｙｅｓ）、客待ちデモ中遊技球数表示画面（図２６４６（ａ）参照）を行い表示用全数計数報知コマンドを設定し（Ｓ５５５３Ｓ）、本処理を終了する一方でＳ５５５２Ｓの処理において、客待ちデモ中では無いと判別した場合は（Ｓ５５５２Ｓ：Ｎｏ）、遊技中遊技球数表示画面（図２６４６（ｂ）参照）を行う表示用計数報知コマンドを設定し（Ｓ５５５４Ｓ）、本処理を終了する。また、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理としては、図２６５０に示した通り、メイン処理（図２６５０参照）において、１ｍｓの時間経過を判別する処理を実行し（Ｓ１３６０１Ｓ）、１ｍｓ経過したと判別した場合に（Ｓ１３６０１Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技中確認処理を実行する（Ｓ１３６０２Ｓ）処理を、上述した第１３制御例の第２変形例における枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行されるメイン処理に追加し、遊技中確認処理（Ｓ１３６０２Ｓ）として、図２６５１に示した通り、持ち球数の変化が６００００ｍｓ（６０秒）の間発生していない場合に遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が特定値（０）となる処理を実行するように構成する。具体的には、図２６５１に示した通り、遊技中確認処理（Ｓ１３６０２Ｓ）が実行されると、まず、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値から遊技球数記憶領域５０３ｉの値を減算し差（差分値）を設定し（Ｓ１３６５１Ｓ）、設定された差（差分値）が０よりも大きいか、即ち、持ち球数に変化が発生しているかを判別する（Ｓ１３６５２Ｓ）。なお、本別例では、Ｓ１３６５２Ｓの処理において、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値から遊技球数記憶領域５０３ｉの値を減算した差分値が０よりも大きいかを判別することで持ち球数の変化を特定可能に構成しているが、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡに記憶されている値と遊技球数記

憶領域５０３ｉの値とが一致しているかを判別するように構成しても良い。Ｓ１３６５２Ｓの処理において、差（差分値）が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３６５２Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技中であるため遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値に６００００を設定し（Ｓ１３６５３Ｓ）、前遊技球数記憶領域５０３ＵａＡの値に遊技球数記憶領域５０３ｉの値を設定し（Ｓ１３６５５Ｓ）、遊技球数記憶領域５０３ｉの値に基づいて音声ランプ用遊技球数コマンドを設定し（Ｓ１３６５６Ｓ）、本処理を終了する。また、Ｓ１３６５２Ｓの処理において、差（差分値）が０よりも大きくないと判別した場合は（Ｓ１３６５２Ｓ：Ｎｏ）、持ち球数が変化していない状況であるため、待機中と判断し遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値を１減算し（Ｓ１３６０２Ｓ１３６５４Ｓ）、Ｓ１３６５５Ｓの処理へ移行し、Ｓ１３６５５Ｓ，Ｓ１３６５６Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。そして、持ち球数の計数を行う為の計数減算値設定処理（図２６５２のＳ１１４７６Ｓ）として、上述した第１３制御例の第２変形例に対して、計数短押し制御処理（図２６３６（ａ）のＳ１４１０１Ｓ参照）に代えて計数短押し制御処理（図２６５３のＳ１３７０１Ｓ参照）を実行し、計数長押し制御処理（図２６３６（ｂ）のＳ１４１０２Ｓ参照）に代えて計数長押し制御処理（図２６５４のＳ１３７０２Ｓ参照）を実行する。計数短押し制御処理（Ｓ１３７０１Ｓ）が実行されると、遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が０と判別した場合（Ｓ１３７３２Ｓ：Ｙｅｓ）に、遊技中（遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が０より大きいと判別した場合）とは異なる計数態様が設定される。具体的には、遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が０よりも大きく、且つ、持ち球数が１０００個よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１３７３４Ｓ：Ｙｅｓ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を１０００に設定し（Ｓ１３７３５Ｓ）、遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が０よりも大きく、且つ、持ち球数が１０００個以下と判別した場合は（Ｓ１３７３４Ｓ：Ｎｏ）、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を現在の持ち球数に設定する。つまり、持ち球数が１０００個よりも多い状況で遊技を行っていない状況（デモ中）にて計数短押し操作を実行した場合には、１０００個単位で持ち球数が計数され、持ち球数が１０００個以下になった場合には全持ち球数が一気に計数される。よって、遊技終了時における計数操作を簡素化することができる。また、計数長押し制御処理（Ｓ１３７０２Ｓ）では、図２６５４に示した通り、持ち球数が０個よりも大きいと判別し（Ｓ１３７６１Ｓ：Ｙｅｓ）、遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が０よりも大きく無い（デモ中である）と判別した場合（Ｓ１３７６２Ｓ：Ｎｏ）、或いは、遊技中カウンタ５０３ＵａＺＡの値が０であると判別した場合（Ｓ１３７６２Ｓ：Ｙｅｓ）であって、持ち球数が２５０未満であると判別した場合（Ｓ１３７６４Ｓ：Ｙｅｓ）は、計数減算値カウンタ５０３ｓの値に現在の持ち球数を設定し（Ｓ１３７６３Ｓ）、本処理を終了する。よって、遊技終了時において長押し操作をした場合や、遊技中（遊技終了直後（６０秒が経過するよりも前））であって持ち球数が２５０個以下の状況で長押し操作することで一度に全ての持ち球数を計数することができる。一方で、Ｓ１３７６４Ｓの処理において、持ち球数が２５０個以上であると判別した場合（Ｓ１３７６４Ｓ：Ｎｏ）には、計数減算値カウンタ５０３ｓの値を２５０に設定し（Ｓ１３７６５Ｓ）、本処理を終了する。

＜第３制御例および第１３制御例における持ち球数表示の技術思想について＞

上述した第３制御例及び第１３制御例では、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１により実行される処理によって、遊技の結果に関する特典である遊技者が保有する遊技球数（持ち球数）が更新管理され、更新管理された持ち球数が遊技球数記憶領域５０３ｉの値に設定される。そして、パチンコ機１０に設けられた遊技球数表示器５１３の表示領域に遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値に対応する数値情報（持ち球数情報）を表示させることで遊技者に持ち球数を把握させるように構成している。このように構成することで、獲得した遊技球が外部に排出されない構成であるパチンコ機１０であっても遊技者に好適な遊技を提供することができる。ここで、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１による処理では、発射遊技を実行した場合に実行され得る所定制御によって各種入賞口への入賞に対して設定される賞球コマンド、即ち発射遊技を実行した場合に実行され得る所定制御によって設定される所定コマンドである賞球コマンドが主制御装置１１０から出力された場合

、別の出力源であるファール球を検知するファール球検知センサ（図示せず）がファール球を検知した場合に出力される検知信号が出力された場合、及び別の出力源である専用ユニット５５０側の貸出操作によって専用ユニット５５０から出力される球貸信号が出力された場合に、出力された各種コマンド（信号）を受信し、持ち球数を加算する加算情報が設定される。また、遊技球の発射を検知可能な別の出力源である発射検知センサ（図示せず）が遊技球を検知した場合に出力される検知信号が出力された場合、計数ボタン５１５に対する操作を検知可能なボタン押下検知センサ（図示せず）がボタン押下を検知した場合に出力される検知信号が出力された場合に、出力された各種コマンド（信号）を受信し、持ち球数を減算する減算情報が設定される。つまり、持ち球数を更新させることが可能な更新情報（加算情報、減算情報）を主制御装置１１０だけで無く、主制御装置１１０とは別の出力源である外部装置等からも受信可能に構成し、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて集中管理可能に構成している。このように構成することで、持ち球数を誤差無く管理することができる。なお、持ち球数を更新させることが可能な更新情報の出力源についてはこれに限ること無く、例えば、ファール球を検知した場合に出力されるファール球検知信号や、遊技球の発射を検知した場合に出力される発射検知信号を主制御装置１１０が受信可能に構成し、主制御装置１１０を介して枠制御装置５００へと出力されるように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置１１０が司る遊技に関する制御として、ファール球や遊技球発射に基づく制御処理を追加することができる。

また、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される制御処理では、各更新情報（入力される所定信号）を受信した場合に受信した更新情報毎に遊技球数の加算、減算情報を実行する処理が個々に行われるように構成し、個々の処理結果に基づいて入力された所定信号に基づいて設定される所定の遊技データとして複数の情報を複合させる条件が成立することで遊技球数記憶領域５０３ｉに記憶されている値が設定され、その設定された値が持ち球数として表示されるように構成している。そして、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される割込処理（１ｍｓ周期）が実行される毎に上述した各種処理を実行するように構成している。より具体的には、少なくとも、ファール球検知信号を受信したことに基づいてファール球情報（加算情報）を設定する処理を実行した後に、賞球コマンドを受信したことに基づいて賞球情報（加算情報）を設定する処理を実行し、その後、持ち球数の表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、ファール球情報に基づく加算表示、即ち、少ない賞球（１個）のみを対象とした加算表示が行われ難くすることができる。なお、これに限ること無く、賞球コマンドを受信したことに基づいて賞球情報（加算情報）を設定する処理を実行した後に、ファール球情報（加算情報）を設定する処理を実行し、その後、持ち球数の表示制御を実行可能に構成しても良い。加えて、枠制御装置５００のＭＰＵ５０１にて実行される割込処理（１ｍｓ周期）が実行される毎に上述した各種処理を実行するように構成することで、定期的（１ｍｓ周期）に持ち球数表示を更新することができるため、実際の持ち球数と、遊技球数表示器５１３に表示される持ち球数とが乖離してしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、持ち球数の表示制御を実行させる実行条件が成立する契機を異ならせても良い。例えば、ファール球情報に基づく加算情報（１個）のみが設定されている状況においては、ファール球情報に基づく加算情報の累計が１５個に到達するまで、或いは、前回の持ち球数の表示制御が実行されてからの経過時間が第１時間（１０秒）となった場合、又は賞球情報が設定された場合に、持ち球数の表示制御を実行させる実行条件が成立するように構成すると良い。このように構成することで、無用に持ち球数表示が更新されることを抑制することができる。また、定期的（１ｍｓ周期）に持ち球数表示の表示制御が実行される構成において、周期内に更新情報入力された場合であっても、その入力タイミングが持ち球数表示の表示制御が実行されるタイミングの直前である場合には、複数の情報を複合させる条件を成立させず、その更新情報に基づく加算情報を合算すること無く持ち球数表示の表示制御を実行し、次回の持ち球数表示の表示制御にて加算情報を合算するように構成しても良い。このように構成することで、遊技球数記憶領域５０３ｉに値を更新する処理が実行されることで持ち球数表示の表示制御の実行タイミングが遅延してしまうことを抑制する

ことができる。
【１８５８６】
＜第１１制御例の第３変形例について＞
次に、図２６５５から図２６７３を参照して、第１１制御例の第３変形例について説明する。本第１１制御例の第３変形例は、上述した第１１制御例に対して、新たな変動演出として演出図柄切替演出と、図柄戻し演出を実行可能に構成している点で相違し、その他の構成については同一である。詳細な演出内容については後述するが、本第１１制御例の第３変形例において実行される演出図柄切替演出は、第３図柄がリーチ態様、または、非リーチ態様で停止表示された後、怪獣のキャラクタ９４１が出現し、停止表示されているリーチ態様（または、非リーチ態様）の第３図柄を、異なる組み合わせの第３図柄のリーチ態様へと可変させる演出である。本第１１制御例の第３変形例では、上述した第１１制御例と同様に、大当たり種別として、通常大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）と、確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別）を設けており、大当たり当選であることを報知する第３図柄の表示態様によってどちらの大当たり種別であるかを報知可能に構成している。具体的には、偶数図柄の組み合わせ（例えば、「４４４」）で大当たり当選であることが報知された場合には通常大当たり、奇数図柄の組み合わせ（例えば、「９９９」）で大当たり当選であることが報知された場合には確変大当たりとなる。なお、一部の確変大当たりにおいて、偶数図柄によって大当たり当選であることを報知する場合もあるが、奇数図柄によって報知する場合に比べて極めて少ない割合となっている。このため、第３図柄が偶数図柄の組み合わせでリーチ態様となった場合（例えば、３つの図柄列の内、２つの図柄列の第３図柄がそれぞれ２図柄で停止表示され、残りの図柄列の第３図柄が変動表示されている場合）には、今回の特図変動が確変大当たりではないと遊技者を落胆させてしまうこととなるが、演出図柄切替演出により奇数図柄のリーチ態様へと切替えられる可能性があることで確変大当たりであることを期待させることが可能となる。
【１８５８７】
また、本第１１制御例の第３変形例における図柄戻し演出は、第３図柄がリーチ態様で停止表示され、１の図柄列の第３図柄が右から左へと低速変動表示されている状況で、リーチ態様を構成する第３図柄と同一種別の第３図柄（以下、対象図柄）がリーチラインを通過した場合に、怪獣のキャラクタ９４１が対象図柄を掴んで、変動表示方向とは異なる方向（本第１１制御例の第３変形例では、左から右方向）に移動させ、リーチライン上に停止表示させる演出である。本第１１制御例の第３変形例では、変動演出が開始されると、第３図柄が右から左方向へと高速変動を開始し、特別図柄の変動時間が経過すると低速変動を経て停止表示される。つまり、第３図柄が低速変動している状況は、特別図柄の変動時間が残り少ない状況である。この状況で対象図柄がリーチラインを通過した場合、対象図柄が再びリーチラインに到達する前に特別図柄の変動時間が経過してしまうため、遊技者は対象図柄がリーチラインを通過した時点で今回の特図変動が外れであると予想し、特別図柄の変動終了前にその特別図柄の変動に対して興味を失う虞がある。これに対して、図柄戻し演出を実行可能に構成することで、対象図柄がリーチラインを通過した場合であっても、遊技者に図柄戻し演出の実行を期待させることが可能となり、遊技者の特図変動に対する興味を変動終了まで持続させ易くなる。
【１８５８８】
本第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１８５８９】
＜第１１制御例の第３変形例における演出内容について＞

まず、図２６５５から図２６６０を参照して、本第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０における「怪獣ＳＰ」の変動パターンが設定された特別図柄変動（以下、「怪獣ＳＰ変動」と称す。）の変動演出内容について説明する。怪獣ＳＰ変動では、怪獣ＳＰ前兆演出と、怪獣ＳＰリーチ演出が実行される。本第１１制御例の第３変形例における怪獣ＳＰ前兆演出では、上述した演出図柄切替演出を含む複数の演出が実行され、怪獣ＳＰリーチ演出では、図柄戻し演出が実行される。以下、怪獣ＳＰ変動における変動演出の一連の流れについて説明する。図２６５５（ａ）は、第３図柄の高速変動表示を示した図である。本第１１制御例の第３変形例では、特別図柄の変動表示が開始されると、第３図柄表示装置８１の表示画面では、前回の特別図柄抽選の当否判定結果を報知する態様で停止表示されている第３図柄が液晶画面上の正面視左側へと高速変動を開始し、図２６５５（ａ）に示すように遊技者が第３図柄の表示態様を識別困難な状態となる。特別図柄の変動開始から所定時間が経過すると、まず、上図柄列の第３図柄が低速変動表示（遊技者が第３図柄を識別可能な速度の変動表示）に移行し、上図柄ｓｚ１が停止表示され、次に、下図柄列の第３図柄が低速変動表示に移行し、下図柄ｓｚ２が停止表示される。図２６５５（ｂ）は、上図柄ｓｚ１と下図柄ｓｚ２が停止表示され、第３図柄がリーチ態様となった場合の表示画面の一例を示した図である。図２６５５（ｂ）に示す例では、上図柄ｓｚ１、下図柄ｓｚ２としてそれぞれサメのキャラクタに数字の「４」が付された第３図柄（以下、「４図柄」と称す。）が停止表示され、中図柄列の第３図柄は高速変動表示されている。その後、図２６５６（ａ）に示すように、表示画面の上部側からキャラクタ９４１の手が出現して、リーチ態様の第３図柄が表示されている表示領域を縮小表示させた後に、図２６５６（ｂ）に示すように、縮小表示させた表示領域をキャラクタ９４１の手が切り裂く演出を実行してリーチ態様の第３図柄を遊技者が一時的に視認困難な状態とした後、図２６５７（ａ）に示すように、再度、４図柄のリーチ態様を表示させる。４図柄のリーチ態様が再度表示されると、表示画面の右側からキャラクタ９４１の足が出現し、表示画面の中央部に向かって移動を開始する。なお、キャラクタ９４１が表示画面の中央部に向かって移動を開始すると、上図柄ｓｚ１と下図柄ｓｚ２の表示態様が「４図柄」からカニのキャラクタに数字の「９」が付された第３図柄（以下、「９図柄」と称す。）に切替えられる演出図柄切替演出が実行される。図２６５７（ｂ）は、上図柄ｓｚ１と下図柄ｓｚ２が９図柄に切替えられた後の表示画面の一例を示した図である。図２６５７（ｂ）に示すように、４図柄でのリーチ態様から９図柄でのリーチ態様に切替えられている。また、キャラクタ９４１は表示画面の中央部への移動を完了した状態となっている。なお、本第１１制御例の第３変形例では、キャラクタ９４１の手が表示画面に表示されてからキャラクタ９４１が中央に移動を完了するまでの演出を怪獣ＳＰ前兆演出と称す。

【１８５９０】

怪獣ＳＰ前兆演出が終了すると、怪獣ＳＰリーチ演出に移行する。具体的には、キャラクタ９４１が表示画面の中央部への移動を完了した後、中図柄列の第３図柄が低速変動に移行し、中図柄列においてリーチ態様を構成する第３図柄と同一態様の第３図柄（図２６５８（ａ）に示す例では、９図柄）が有効ラインを通過した後に停止表示されると、キャラクタ９４１が停止表示された９図柄を片手で掴み、図２６５８（ｂ）に示すように、変動表示方向（本第１１制御例の第３変形例では右から左方向）とは異なる方向（左から右方向）に移動させ、有効ライン上に停止表示させる図柄戻し演出が実行される。そして、図２６５９に示すように、キャラクタ９４１が非表示となり９図柄（奇数図柄）で大当たり当選であることが報知される。なお、図２６５８（ｂ）に示すように、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が９図柄ｓｚ３ａを掴むと、中図柄列上に表示されている他の第３図柄ｓｚ３ｂ及びｓｚ３ｃは非表示状態となる。このように構成することで、キャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を強調して表示することが可能となり、遊技者が識別し易くなる。本第１１制御例の第３変形例では、怪獣ＳＰリーチ演出が実行される場合には、必ず怪獣ＳＰ前兆演出が実行される構成としている。したがって、怪獣ＳＰ前兆演出は怪獣ＳＰリーチ演出への発展を示唆する演出と言える。

【１８５９１】

なお、本第１１制御例の第３変形例では、特別図柄の抽選結果が大当たり当選であり、かつ、大当たり種別が大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）、または、大当たりＣ（１０Ｒ確変大当たり）である場合にのみ怪獣ＳＰ変動が設定される構成としている。また、怪獣ＳＰ前兆演出が実行された場合には、必ず怪獣ＳＰリーチ演出へと移行する構成としている。つまり、図２６５６（ａ）に示すキャラクタ９４１の手が出現した時点で確変大当たりであることが確定となる。なお、これに限るものではなく、特別図柄の抽選結果が外れである場合にも変動パターンとして「怪獣ＳＰ」を設定可能に構成しても良いし、大当たり種別が大当たりＢ、または、大当たりＣでない場合であっても「怪獣ＳＰ」を設定可能に構成しても良い。なお、このように構成する場合、例えば、図柄戻し演出において中図柄列の対象図柄（リーチ態様を構成する第３図柄と同一態様の第３図柄）が有効ラインを通過した場合に、キャラクタ９４１が対象図柄を掴んで変動表示方向とは逆方向に移動させるものの、有効ラインを通り過ぎてしまう演出を実行しても良いし、キャラクタ９４１が対象図柄とは異なる第３図柄を掴んでしまう演出を実行しても良い。

【１８５９２】

また、本第１１制御例の第３変形例では、怪獣ＳＰ前兆演出が実行される場合には、必ず怪獣ＳＰリーチ演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、怪獣ＳＰ前兆演出が実行された場合であっても、怪獣ＳＰリーチ演出を実行しないパターンを設けても良い。例えば、怪獣ＳＰ前兆演出において、キャラクタ９４１の手が表示された後、縮小表示された表示領域を切り裂く演出が失敗する演出を実行し、演出図柄切替演出を実行しない構成としても良いし、切り裂く演出が実行された後、キャラクタ９４１が表示画面の右側から中央部へ向かって移動を開始するものの、中央部で停止せずに左側へと向かって継続して移動し、表示領域外に行ってしまう演出を実行しても良い。また、本第１１制御例の第３変形例では、リーチ態様の第３図柄の表示態様を演出図柄切替演出によって異なる表示態様の第３図柄に切替える構成としたが、これに限るものではなく、非リーチ態様の第３図柄の表示態様を演出図柄切替演出によって異なる表示態様の第３図柄で構成されたリーチ態様へと切替える構成としても良い。このように構成することで、第３図柄がリーチ態様で停止表示されなかった場合であっても、遊技者に演出図柄切替演出によってリーチ態様へと切替えられることを期待させることが可能となるため、遊技者の特図変動に対する興味を持続させ易くなる。また、本第１１制御例の第３変形例では、演出図柄切替演出の実行タイミングを中図柄列の第３図柄が停止する前としたが、これに限るものではなく、中図柄列の第３図柄が停止表示された後のタイミングで上図柄ｓｚ１と、下図柄ｓｚ２の表示態様を可変させる構成としても良い。具体的には、４図柄のリーチ態様で中図柄として９図柄が停止表示された後に演出図柄切替演出を実行し、４図柄を９図柄に切替える構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の抽選結果が確定表示されるまで遊技者に演出図柄切替演出の実行を期待させることが可能となるため、特図変動に対する興味を変動終了まで持続させ易くなる。

【１８５９３】

次に、図２６６０を参照して、怪獣ＳＰ変動と各種タイマとの関係について説明する。図２６６０は、怪獣ＳＰ変動と各種タイマとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、特別図柄の変動状況を示しており、「演出図柄切替タイマ値」の項目は、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣのタイマ値を示しており、「表示切替タイマ値」の項目は、表示切替タイマ２２３ＳｂＣのタイマ値を示しており、「演出態様」の項目は、表示画面において実行される変動演出の演出態様を示しており、「表示図柄態様」は、表示画面において表示される第３図柄の表示態様を示している。なお、詳細については後述するが、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣは、演出図柄切替演出における第３図柄の切替タイミングであるかを判別するためのタイマであり、表示切替タイマ２２３ＳｂＣは、怪獣ＳＰ前兆演出を含む怪獣ＳＰリーチ演出の開始タイミングであるかを判別するためのタイマである。怪獣ＳＰ変動が開始されると、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値として１５秒に対応する値、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値として１０秒に対応する値がそれぞれ設定される。また、表示画面において、第３図柄は高速変動を開始し、

通常演出が実行される。なお、通常演出とは、例えば、特別図柄の抽選結果を遊技者に予想させ易くするための予告演出や、１の特図変動において第３図柄を仮停止させた後に再変動させる疑似変動演出（所謂、疑似連演出）といった第３図柄がリーチ態様で停止表示されるまでに実行されるリーチ前演出のことである。図２６６０に示す例では、第３図柄が特別図柄の変動開始から８秒間高速変動した後、４図柄のリーチ態様で停止表示される。特図変動開始から１０秒経過すると、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」となり、怪獣ＳＰ前兆演出が開始される。怪獣ＳＰ前兆演出が開始されると、上述したように、怪獣のキャラクタ９４１の手が出現し、４図柄のリーチ態様が表示されている表示領域を縮小表示する演出（図２６５６（ａ）参照）が実行された後、縮小表示された表示領域をキャラクタ９４１の手が切り裂く演出（図２６５６（ｂ）参照）が実行され、４図柄のリーチ態様が一時的に視認できない状態となる。その後、キャラクタ９４１が表示画面の右側から中央部に向かって移動を開始する演出（図２６５７（ａ）参照）が実行される。特図変動開始から１５秒経過すると、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「０」となり、リーチ態様を構成する第３図柄が「４図柄」から「９図柄」に切替えられる。その後、キャラクタ９４１が表示画面の中央部まで移動を完了すると（図２６５７（ｂ）参照）、怪獣ＳＰリーチ演出に発展する。怪獣ＳＰリーチ演出では、上述したように、図柄戻し演出が実行される（図２６５８及び図２６５９参照）。なお、本第１１制御例の第３変形例では、特図変動開始時に演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が設定され、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「０」となったタイミングで停止表示されている第３図柄の表示態様を切替える（可変させる）ための処理が実行される構成としている。ここで、変動演出中に第３図柄の表示態様を切替える（可変させる）演出を実行する場合、第３図柄の表示態様の切替を含めた一連の流れを１の表示データテーブルとして用意する方法もあるが、このように構成した場合、切替前の表示態様と切替後の表示態様の全ての組み合わせ分の表示データテーブルを用意する必要があり、さらに図柄切替タイミング毎に異なる表示データテーブルを用意する必要があるため、演出図柄切替演出を実行するために膨大なデータ容量が必要となる。これに対して、本第１１制御例の第３変形例では、設定するタイマ値を変えるだけで変動演出の様々なタイミングにおいて演出図柄切替演出を実行可能となるため、第３図柄の切替を含めた一連の流れが予め規定された表示データテーブルを複数用意する場合に比べて、データ容量を軽減することが可能となる。

【１８５９４】

＜第１１制御例の第３変形例の電気的構成について＞

次に、図２６６１から図２６６６を参照して、本第１１制御例の第３変形例のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２６６１（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２について説明する。本第１１制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣを設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図２６６２及び図２６６３を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣの内容について説明する。図２６６２は、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣの構成を示したブロック図である。図２６６２に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣは、上述した第１１制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに対して、通常用テーブル２０２Ｓａ１に代えて通常用テーブル２０２ＳａＣ１を有している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図２６６３を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣの通常用テーブル２０２ＳａＣ１の規定内容について説明する。本第１１制御例の第３変形例における通常用テーブル２０２ＳａＣ１は、上述した通常用テーブル２０２Ｓａ１に対して、特別図柄の抽選結果が「当たり」である場合に、「大当たり種別」によって決定される変動パターンが異なる構成としている点で相違する。具体的には、特別図柄の当否判定結果が「当たり」であり、かつ、大当たり種別が「大

当たりＡ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」のいずれかであり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９８」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が、それぞれ決定される。また、特別図柄の当否判定結果が「当たり」であり、かつ、大当たり種別が「大当たりＢ」、または、「大当たりＣ」であり、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９７」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」であれば変動パターン種別として変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ（リーチ）」がそれぞれ決定される。なお、特別図柄の当否判定結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が５秒の「短外れ」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が１０秒の「長外れ」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９６」の範囲内であれば変動パターン種別として変動時間が１５秒の「ノーマルリーチ外れ」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７」であれば変動パターン種別として変動時間が３０秒の「スーパーリーチ外れ」が、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」であれば変動パターン種別として変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」がそれぞれ決定される。

【１８５９５】

本第１１制御例の第３変形例では、大当たり種別によって特別図柄の変動表示終了後に表示される第３図柄の表示態様が異なる構成としており、大当たり種別が「大当たりＡ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」である場合には、表示画面において表示される最終停止図柄が偶数図柄となり、大当たり種別が「大当たりＢ」、「大当たりＣ」である場合には、表示画面において表示される最終停止図柄が奇数図柄となる。なお、上述した第１１制御例と同様に、「大当たりＡ」は大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、その他の大当たり種別は大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別である（図１４５０参照）。なお、「大当たりＤ」、または、「大当たりＥ」が決定される割合は２％であり、「大当たりＡ」が決定される割合は４４％であるため、偶数図柄によって大当たり当選であることが報知された場合には、高確率で大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることとなる。一方、「大当たりＢ」、「大当たりＣ」はいずれも確変大当たりであるため、奇数図柄によって大当たり当選であることが報知された場合には、大当たり遊技終了後に必ず確変状態が設定されることとなる。このため、変動演出において偶数図柄でのリーチ態様となった場合には、大当たり当選したとしても確変大当たりではないと遊技者を落胆させてしまう虞があるが、本第１１制御例の第３変形例では、演出図柄切替演出を実行可能に構成しているため、偶数図柄リーチが奇数図柄リーチに切替えられるのではないかと遊技者に期待させることが可能となる。これにより、特別図柄変動が終了するまでの期間、遊技者の特図変動に対する興味を持続させ易くすることができる。

【１８５９６】

なお、本第１１制御例の第３変形例では、「抽選結果」が「当たり」であり、かつ、「大当たり種別」が「大当たりＢ」または「大当たりＣ」の場合のみ、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定される、つまり、確変大当たりに当選した場合のみ、怪獣ＳＰ変動が実行される構成としているが、これに限るものではなく、「大当たり種別」が「大当たり

Ａ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」のいずれかである場合であっても、「怪獣ＳＰ」を設定可能に構成しても良い。このように構成する場合は、例えば、演出図柄切替演出において第３図柄の切替に失敗する演出を実行しても良いし、偶数図柄のリーチ態様を異なる偶数図柄のリーチ態様に切替える構成（例えば、２図柄リーチを４図柄リーチに切替える構成）としても良い。

【１８５９７】

また、抽選結果が「外れ」である場合であっても、「怪獣ＳＰ」を設定可能に構成しても良い。このように構成する場合には、演出図柄切替演出において非リーチ態様の第３図柄の切替に失敗する演出を実行しても良いし、第３図柄の組み合わせの切替に成功した後に、図柄戻し演出において当たり図柄を当たり停止位置に持ってくる演出を失敗する演出を実行しても良い。

【１８５９８】

次に、図２６６４（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図２６６４（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、新たに切替演出図柄抽選テーブル２２２ＳａＣを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図２６６５を参照して、切替演出図柄抽選テーブル２２２ＳａＣの規定内容について説明する。図２６６５は、この切替演出図柄抽選テーブル２２２ＳａＣの規定内容を模式的に示した図である。切替演出図柄抽選テーブル２２２ＳａＣは、怪獣ＳＰ変動において演出図柄切替演出が実行されるまで第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（仮停止図柄）の表示態様を決定するために参照されるテーブルである。切替演出図柄抽選テーブル２２２ＳａＣには、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値に対応付けて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される上図柄ｓｚ１と下図柄ｓｚ２の仮停止図柄の表示態様が規定されている。具体的には、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「０」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「１図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「１～１７」の範囲内である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「２図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「１８」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「３図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「１９」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「４図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２０」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「５図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２１」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「６図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２２」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「７図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２３」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「８図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２４」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「２図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「９図柄」が決定される。

【１８５９９】

また、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２５」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「１図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２６」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「２図柄」が決定され、切替演出

図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２７」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「３図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「２８～４４」の範囲内である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「４図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「４５」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「５図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「４６」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「６図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「４７」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「７図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「４８」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「８図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「４９」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「４図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「９図柄」が決定される。

【１８６００】

また、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「５０」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「１図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「５１」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「２図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「５２」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「３図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「５３」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「４図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「５４」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「５図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「５５～７１」の範囲内である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「６図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７２」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「７図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７３」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「８図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７４」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「６図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「９図柄」が決定される。

【１８６０１】

また、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７５」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「１図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７６」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「２図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７７」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「３図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７８」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「４図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「７９」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「５図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「８０」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「６図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「８１」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「７図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が「８２～９８」の範囲内である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「８図柄」が決定され、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値が

「９９」である場合には切替前の上図柄ｓｚ１として「８図柄」と、切替前の下図柄ｓｚ２として「９図柄」が決定される。

【１８６０２】

なお、本第１１制御例の第３変形例では偶数図柄リーチ態様、または、非リーチ態様の仮停止図柄が決定される構成としているが、これは、演出図柄切替演出によって奇数図柄リーチ態様に可変されるためであり、このように構成することで、怪獣ＳＰ変動ではない特図変動において偶数図柄リーチ態様、または、非リーチ態様の第３図柄が表示された場合であっても、演出図柄切替演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となるため、遊技者の特図変動に対する興味を変動終了まで持続させ易くなる。

【１８６０３】

なお、本第１１制御例の第３変形例では、切替前の第３図柄の組み合わせとして、非リーチ態様よりも偶数図柄リーチ態様が設定され易い構成としている。これは、切替前に非リーチ態様で第３図柄を停止表示させた場合よりも、偶数図柄リーチ態様で第３図柄を停止表示させた場合の方が、遊技者がリーチ後の演出に注目し易く、演出効果を向上させることができるためである。なお、非リーチ態様も設定されるように構成することで、抽選結果が外れである特図変動においても、遊技者に演出図柄切替演出が実行されることを期待させることが可能となる。

【１８６０４】

次に、図２６６４（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２６６４（ｂ）は、本第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。上述した第１１制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、新たに演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣと、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣは、演出図柄切替演出が実行される特別図柄変動において仮停止されている第３図柄の切替タイミングであるかを判別するために用いられるタイマであり、特別図柄の変動開始時に演出図柄切替演出の実行が決定された場合に所定のタイマ値が設定され、タイマ値が「０」となったタイミングで表示されている第３図柄の組み合わせを異なる組み合わせへと切替える。表示切替タイマ２２３ＳｂＣは、怪獣ＳＰ前兆演出を含む怪獣ＳＰリーチ演出の開始タイミングであるかを判別するために用いられるタイマであり、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定されている特図変動開始時に所定のタイマ値が設定され、タイマ値が「０」であると判別した場合に、怪獣ＳＰ前兆演出を実行するための各種処理が実行される。切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣは、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された場合に、その特図変動の途中で仮停止させる第３図柄の表示態様を決定するために用いられるカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３において１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）においてカウンタ値が更新される。なお、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣのカウンタ値は「０～９９」の範囲内で更新され、カウンタ値が「９９」に達した場合には、次回「０」に更新される（ループする）。

【１８６０５】

次に、図２６６６を参照して、本第１１制御例の第３変形例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図２６６６は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。上述した第１制御例における表示制御装置１１４に対してワークＲＡＭ２３３に新たに停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣと、仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣは、音声ランプ制御装置１１３から送信された表示用停止種別コマンドに含まれる停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れといった停止種別を示す情報）を一時的に格納するための記憶領域である。通常、表示用停止種別コマ

ンドは、特図変動開始時に主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３を経由して表示制御装置１１４に送信され、表示制御装置１１４では、受信した表示用停止種別コマンドに基づいて最終的に停止表示させる第３図柄の表示態様が決定される。一方で、本第１１制御例の第３変形例では、特別図柄変動の変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された場合、特図変動の途中で表示用停止種別コマンドによって示される停止図柄とは異なる表示態様の第３図柄を仮停止図柄として第３図柄表示装置８１の表示画面に停止表示させる構成としている。このため、本第１１制御例の第３変形例では、「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動が開始される場合には、表示制御装置１１４において表示用停止種別コマンドを受信しても、変動開始時点ではその表示用停止種別コマンドに基づく第３図柄の表示態様を決定せずに停止種別情報を一時的に停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣに格納し、表示用仮停止種別コマンドに基づく仮停止図柄を決定する。その後、演出図柄切替演出の実行タイミングとなったことに対応して仮停止図柄を停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣに格納されている停止種別情報に対応する表示態様の第３図柄に切替える。このように構成することで、「怪獣ＳＰ」の特図変動が実行される場合の表示制御装置の処理を簡素化することができる。

【１８６０６】

仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣは、仮停止図柄が設定されているかを判別するためのフラグであり、表示用仮停止種別コマンドを受信した場合に実行される仮停止種別コマンド処理（図２６７２（ｂ），Ｓ６４３３Ｓ参照）においてオンに設定され、表示用演出図柄切替コマンドを受信した場合に実行される演出図柄切替コマンド処理（図２６７３（ａ），Ｓ６４３５Ｓ参照）においてオフに設定される。なお、仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣがオンに設定されている期間に表示用停止種別コマンドを受信した場合には、表示用停止種別コマンドの受信タイミングではその表示用停止種別コマンドに対応する第３図柄の表示態様は設定されない。

【１８６０７】

＜第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２６６７から図２６７０を参照して、本第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理の内容について説明する。まず、図２６６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。本第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１４７０参照）に対して、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）を新たに実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。具体的には、メイン処理が実行されると、Ｓ４１０１～Ｓ４１０６の処理、Ｓ４１０１Ｓ，Ｓ４１０２Ｓの処理、及びＳ４１０８～Ｓ４１１１の処理が実行された後、演出タイマ更新処理を実行する（Ｓ４１７１Ｓ）。演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）は、変動演出に関連する各種タイマの値を更新する処理であり、本第１１制御例の第３変形例では、主に演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと表示切替タイマ２２３ＳｂＣのタイマ値が更新される。なお、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）の詳細な説明については図２６６８を参照して後述する。演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）の処理が終了すると、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）を実行した後、Ｓ４１１３～Ｓ４１１８の処理を実行する。

【１８６０８】

次に、図２６６８を参照して、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）の処理内容について説明する。図２６６８は、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）は、怪獣ＳＰ変動における仮停止図柄の切替タイミングであるか、または、怪獣ＳＰリーチの開始タイミングであるかを判別するための処理である。演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）が実行されると、まず、切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値を更新し（Ｓ４１８１Ｓ）、次に、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「１」以上であるかを判別する（Ｓ４１８２Ｓ）

。演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４１８２Ｓ：Ｙｅｓ）、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値を１減算し（Ｓ４１８３Ｓ）、減算後の演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値は「０」であるかを判別する（Ｓ４１８４Ｓ）。減算後の演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４１８４Ｓ：Ｎｏ）、演出図柄切替演出の実行タイミングではないため、Ｓ４１８６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４１８４Ｓの処理において、減算後の演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８４Ｓ：Ｙｅｓ）、演出図柄切替演出の実行タイミングであるため、演出図柄切替演出を実行するための表示用コマンド（表示用演出図柄切替コマンド）を設定し（Ｓ４１８５Ｓ）、Ｓ４１８６Ｓの処理に移行する。Ｓ４１８２Ｓの処理において、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「１」以上ではない、即ち、「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８２Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ４１８６Ｓの処理に移行する。Ｓ４１８６Ｓの処理では、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「１」以上であるかを判別し（Ｓ４１８６Ｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「１」以上ではない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ４１８６Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１８６０９】

一方、Ｓ４１８６Ｓの処理において、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４１８６Ｓ：Ｙｅｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値を１減算し（Ｓ４１８７Ｓ）、減算後の表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」であるかを判別する（Ｓ４１８８Ｓ）。減算後の表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４１８８Ｓ：Ｎｏ）、怪獣ＳＰ前兆演出を含む怪獣ＳＰリーチ演出の実行タイミングではないため、本処理を終了する。一方、減算後の表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８８Ｓ：Ｙｅｓ）、怪獣ＳＰ前兆演出の実行タイミングであるため、怪獣ＳＰ前兆演出を実行するための表示用コマンド（表示用怪獣ＳＰ）を設定し（Ｓ４１８９Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６１０】

次に、図２６６９を参照して、本第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）の処理内容について説明する。図２６６９は、本第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）は、上述した第１１制御例におけるコマンド判定処理（図１４７１参照）に対して、特図変動パターンコマンドを受信したと判別したことに基づいて（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、対応する変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信した特図変動パターンコマンドから変動パターンを示す情報を抽出し（Ｓ４２０５）、新たに特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図２６７０を参照して、特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）の処理内容について説明する。図２６７０は、この特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）は、演出図柄の切替タイミングおよび怪獣ＳＰ前兆演出の実行タイミングを設定する処理である。具体的には、特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドによって示される変動パターン種別は「怪獣ＳＰ」であるかを判別し（Ｓ４３４１Ｓ）、「怪獣ＳＰ」ではないと判別した場合には（Ｓ４３４１Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、受信した変動パターン種別が「怪獣ＳＰ」であると判別した場合には（Ｓ４３４１Ｓ：Ｙｅｓ）、切替演出図柄抽選テーブル２２２ＳａＣから切替演出図柄乱数カウンタ２２３ＳｃＣの値に基づいて切替演出図柄（仮停止図柄）を決定し（Ｓ４３４２Ｓ）、決定した切替演出図柄（仮停止図柄）の態様に対応する表示用仮停止種別コマンドを設定する（Ｓ４３４３Ｓ）。

【１８６１１】

次いで、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値として「１５０００」を設定し（Ｓ４３４４Ｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値として「１００００」を設定し（Ｓ４３４５

Ｓ）、本処理を終了する。ここで設定された演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣのタイマ値は、１ｍｓ経過毎に実行される演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）において更新されるため、怪獣ＳＰ変動が開始されてから１０秒経過したタイミングで怪獣ＳＰリーチが実行され、怪獣ＳＰ変動が開始されてから１５秒経過したタイミングで演出図柄切替演出が実行されることとなる。なお、本第１１制御例の第３変形例では、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣにそれぞれ固定のタイマ値を設定する構成としたが、これに限るものではなく、複数のタイマ値が規定されたテーブルを設け、そのテーブルから１のタイマ値を設定する構成としても良い。このように構成することで、怪獣ＳＰ変動において怪獣ＳＰリーチへの発展タイミングや、演出図柄切替演出の実行タイミングを多様にすることができる。

【１８６１２】

＜第１１制御例の第３変形例における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図２６７１から図２６７３を参照して、本第１１制御例の第３変形例における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図２６７１を参照して、本第１１制御例の第３変形例における表示制御装置１１４のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容について説明する。コマンド判定処理（Ｓ６３０２）は、表示制御装置１１４のＶ割込処理（図７３参照）において実行される処理であり、音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用コマンドに基づいてコマンドに対応する処理を行う。コマンド判定処理（Ｓ６３０２）が実行されると、まず、新規コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０１）、新規コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、新規コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドを解析する（Ｓ６４０３）。次いで、表示用変動パターンコマンドがあるかを判別し（Ｓ６４０４）、表示用変動パターンコマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行し（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理に戻る。変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）では、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理が実行される。なお、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、上述した第１制御例における変動パターンコマンド処理（図７５参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次に、表示用停止種別コマンドがあるかを判別する（Ｓ６４０６）。表示用停止種別コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行し（Ｓ６４３１Ｓ）、Ｓ６４０１の処理に戻る。

【１８６１３】

ここで、図２６７２（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４３１Ｓ）の処理内容について説明する。図２６７２（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例における停止種別コマンド処理（Ｓ６４３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。停止種別コマンド処理（Ｓ６４３１Ｓ）は、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れといった停止種別を示す情報）に対応する停止種別テーブル（図示しない）と停止種別カウンタのカウンタ値とが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出終了後の停止図柄が最終的に設定される。つまり、停止種別コマンド処理（Ｓ６４３１Ｓ）は、停止図柄の表示態様を設定するための処理である。停止種別コマンド処理（Ｓ６４３１Ｓ）が実行されると、まず、表示用停止種別コマンドから抽出した停止種別情報を停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣに格納し（Ｓ６４６１Ｓ）、仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣがオンであるかを判別する（Ｓ６４６２Ｓ）。仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣがオンであると判別した場合には（Ｓ６４６２Ｓ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。なお、仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣがオンに設定されるのは、「怪獣ＳＰ」の変動パターンで特別図柄が変動表示される場合であり、上述したように、「怪獣ＳＰ」では、変動演出中に表示用停止種別コマンドによって示される停止図柄の表示態様とは異なる態様の仮

停止図柄が一時的に表示される構成である。「怪獣ＳＰ」が実行される変動演出では、第３図柄の高速変動が開始されてから演出図柄切替演出が実行されるまでは仮停止図柄を用いた演出が実行されるため、仮停止図柄を表示するための表示データテーブルが設定されている場合には、演出図柄切替演出の実行タイミングとなるまでは表示用停止種別コマンドに対応する停止図柄を表示するための表示データテーブルを設定しない構成としている。このように構成することで、仮停止図柄の表示データテーブルに基づいて表示される第３図柄と、表示用停止種別コマンドに対応する停止図柄の表示データテーブルに基づいて表示される第３図柄が、同時に表示画面に表示されてしまう不具合が生じることを抑制することができる。一方、Ｓ６４６２Ｓの処理において仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣがオフであると判別した場合には（Ｓ６４６２Ｓ：Ｎｏ）、停止種別情報を基に停止種別テーブルを決定し（Ｓ６４６３Ｓ）、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して、停止図柄を決定し（Ｓ６４６４Ｓ）、停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６４６５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６１４】

図２６７１に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、未処理のコマンドの中に表示用停止種別コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次に、未処理のコマンドの中に表示用仮停止種別コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４３２Ｓ）、表示用仮停止種別コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４３２Ｓ：Ｙｅｓ）、仮停止種別コマンド処理を実行し（Ｓ６４３３Ｓ）、Ｓ６４０１の処理に移行する。ここで、図２６７２（ｂ）を参照して、仮停止種別コマンド処理（Ｓ６４３３Ｓ）の処理内容について説明する。図２６７２（ｂ）は、仮停止種別コマンド処理（Ｓ６４３３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。仮停止種別コマンド処理（Ｓ６４３３Ｓ）は、「怪獣ＳＰ」の変動パターンが設定された特別図柄変動において、演出図柄切替演出によって切替えられる前の仮停止図柄を設定するための処理である。仮停止種別コマンド処理（Ｓ６４３３Ｓ）が実行されると、まず、表示用仮停止種別コマンドに対応した仮停止図柄の表示データテーブルを決定し（Ｓ６５３１Ｓ）、決定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ６５３２Ｓ）、仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣをオンに設定し（Ｓ６５３３Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６１５】

図２６７１に戻り、説明を続ける。Ｓ６４３２Ｓの処理において、未処理のコマンドの中に表示用仮停止種別コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４３２Ｓ：Ｎｏ）、次に、未処理のコマンドの中に表示用演出図柄切替コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４３４Ｓ）、表示用演出図柄切替コマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４３４Ｓ：Ｙｅｓ）、演出図柄切替コマンド処理を実行し（Ｓ６４３５Ｓ）、Ｓ６４０１の処理に戻る。ここで、図２６７３（ａ）を参照して、演出図柄切替コマンド処理（Ｓ６４３５Ｓ）の処理内容について説明する。図２６７３（ａ）は、演出図柄切替コマンド処理（Ｓ６４３５Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。演出図柄切替コマンド処理（Ｓ６４３５Ｓ）は、演出図柄切替演出を実行するための処理であり、表示されている仮停止図柄を停止種別に対応する停止図柄に切替えるための処理を行う。即ち、演出図柄切替コマンド処理（Ｓ６４３５Ｓ）は、停止表示されている第３図柄の組み合わせを異なる組み合わせへと可変させる処理である。具体的には、まず、受信した表示用演出図柄切替コマンドに対応した表示データテーブルを決定し（Ｓ６５６１Ｓ）、決定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定する（Ｓ６５６２Ｓ）。次に、停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣに格納されている停止種別情報を基に停止種別テーブル（図示しない）を決定し（Ｓ６５６３Ｓ）、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して第３図柄表示装置８１に表示させる変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６５６４Ｓ）。そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６５６４Ｓの処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定する（Ｓ６５６５Ｓ）。次いで、停止種別情報保持エリア２３３ＳａＣに格納されている停止種別情報

をクリア（消去）し（Ｓ６５６６Ｓ）、仮停止種別フラグ２３３ＳｂＣをオフに設定し（Ｓ６５６７Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６１６】

図２６７１に戻り、説明を続ける。Ｓ６４３４Ｓの処理において、未処理のコマンドの中に表示用演出図柄切替コマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４３４Ｓ：Ｎｏ）、次に、表示用怪獣ＳＰコマンドがあるかを判別し（Ｓ６４３６Ｓ）、表示用怪獣ＳＰコマンドがないと判別した場合には（Ｓ６４３６Ｓ：Ｎｏ）、その他のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理に移行する。一方、Ｓ６４３６Ｓの処理において、表示用怪獣ＳＰコマンドがあると判別した場合には（Ｓ６４３６Ｓ：Ｙｅｓ）、怪獣ＳＰコマンド処理（Ｓ６４３７Ｓ）を実行し、Ｓ６４０１の処理に戻る。ここで、図２６７３（ｂ）を参照して、怪獣ＳＰコマンド処理（Ｓ６４３７Ｓ）の処理内容について説明する。図２６７３（ｂ）は、怪獣ＳＰコマンド処理（Ｓ６４３７Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。怪獣ＳＰコマンド処理（Ｓ６４３７Ｓ）が実行されると、表示用怪獣ＳＰコマンドに対応した表示データテーブルを決定し（Ｓ６５８１Ｓ）、決定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ６５８２Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６１７】

＜図柄戻し演出の演出別例１における演出内容について＞

次に、図２６７４を参照して、上述した図柄戻し演出の演出別例１について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ図柄戻し演出が実行される構成であったが、本演出別例１では、特別図柄抽選の結果が外れの場合であっても図柄戻し演出を実行可能に構成していることを前提として、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を移動させ得る期間を視覚的に報知可能に構成している点で、上述した第１１制御例の第３変形例において説明した図柄戻し演出と相違する。以下、本演出別例１における図柄戻し演出の演出内容について説明する。

【１８６１８】

本演出別例１では、図２６７４（ａ）に示すように、図柄戻し演出が開始されると、図柄戻し演出終了までの残期間を示すためのタイムゲージ９００が表示され、タイムゲージ９００内の残期間表示９００ａの表示割合が時間経過に応じて減少していくように構成している。なお、残期間表示９００ａは、予め設定された所定期間（例えば、５秒）が経過すると表示割合が０になり、残期間表示９００ａの表示割合が０となったタイミングにおける第３図柄の表示位置が最終的な第３図柄の停止位置となる。図２６７４（ａ）に示す例では、キャラクタ９４１により掴まれた９図柄ｓｚ３ａが、残期間表示９００ａの表示割合が０となったタイミングで１図柄ｓｚ３ｂの表示位置に表示されていれば大当たりであることが報知され、その他の位置に表示されていれば外れであることが報知される。

【１８６１９】

本演出別例１における図柄戻し演出では、図柄戻し演出が開始され、キャラクタ９４１が第３図柄を掴んだ位置（以下、初期位置と称す。）からリーチライン上の所定位置（特別図柄の抽選結果が大当たり当選であることを示す組み合わせとなる位置。図２６７４（ａ）に示す例では、１図柄ｓｚ３ｂの表示位置）に移動するまでは、時間内（残期間表示９００ａの表示割合が０となるまで）にキャラクタ９４１が掴んだ９図柄ｓｚ３ａをリーチライン上の所定位置まで移動させることができるか否かを遊技者に楽しませることができる。

【１８６２０】

なお、図２６７４（ｂ）に示すように、時間内にキャラクタ９４１がリーチライン上の所定位置まで掴んだ９図柄ｓｚ３ａを移動させた場合であっても、タイムゲージ９００の残期間表示９００ａの表示割合が０になるまではキャラクタ９４１が掴んだ９図柄ｓｚ３ａを移動させ得るため、残り時間で所定位置から外れた位置へと移動された場合には外れとなる。これにより、図柄戻し演出開始から早いタイミングでキャラクタ９４１によって

掴まれた第３図柄がリーチライン上の所定位置まで移動された場合であっても、移動された第３図柄が残期間で所定位置から移動しないかを遊技者に楽しませることができる。
【１８６２１】
このように、本演出別例１では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を移動させ得る期間を視覚的に報知可能に構成することで、時間内にキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄をリーチライン上の所定位置まで移動させることができるか否かを楽しむ遊技性の演出と、所定位置まで移動された第３図柄が残期間で所定位置から移動しないかを楽しむ遊技性の演出を段階的に提供することが可能であるため、図柄戻し演出が短期間で複数回実行された場合であっても、遊技者が早期に演出に飽きてしまう不具合を抑制することができる。
【１８６２２】
なお、本演出別例１では、タイムゲージ９００を用いてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を移動させ得る期間を視覚的に報知する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、制限時間を表示してカウントダウンすることによりキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を移動させ得る期間を視覚的に報知する構成としても良い。
【１８６２３】
＜図柄戻し演出の演出別例２における演出内容について＞
次に、図２６７５及び図２６７６を参照して、上述した図柄戻し演出の演出別例２について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ図柄戻し演出が実行される構成であったが、本演出別例２では、特別図柄抽選の結果が外れの場合であっても図柄戻し演出を実行可能に構成していることを前提として、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が第３図柄を掴む際の表示態様によって図柄戻し演出の成功期待度、即ち、特別図柄抽選の結果を示唆可能に構成している点で上述した第１１制御例の第３変形例において説明した図柄戻し演出と相違する。なお、図柄戻し演出の成功とは、キャラクタ９４１が掴んだ第３図柄をリーチライン上の所定位置まで移動させることにより、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせが表示されることである。以下、本演出別例２における図柄戻し演出の演出内容について説明する。
【１８６２４】
本演出別例２では、キャラクタ９４１が第３図柄を掴む際の表示態様によって図柄戻し演出の成功期待度を３段階で示唆する構成としている。具体的には、通常の図柄戻し演出（以下、図柄戻し演出の通常パターンと称す。）と、通常パターンよりも図柄戻し演出の成功期待度が比較的高い表示態様（以下、図柄戻し演出の強パターンと称す。）と、図柄戻し演出の成功が確定している表示態様（以下、図柄戻し演出の成功確定パターンと称す。）のいずれかの表示態様が特別図柄抽選の結果に対応して設定される構成としている。
【１８６２５】
まず、図２６７５を参照して、図柄戻し演出の通常パターンについて説明する。図２６７５（ａ）は、図柄戻し演出開始時の表示画面の一例を示した図である。図柄戻し演出の通常パターンでは、キャラクタ９４１が対象となる第３図柄を片手で掴みにいく演出が実行された後に、図２６７５（ｂ）に示すように、第３図柄の一部分（図２６７５（ｂ）に示す例では、９図柄を構成するカニのキャラクタのハサミ部分）を掴んでリーチ態様が表示されている有効ライン上に向かって引っ張る演出が実行される。この図柄戻し演出の通常パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも外れである場合に設定され易い図柄戻し演出の表示態様である。
【１８６２６】
次に、図２６７６（ａ）を参照して、図柄戻し演出の強パターンについて説明する。図２６７６（ａ）は、図柄戻し演出の強パターンが実行された場合の表示画面の一例を示した図である。なお、図柄戻し演出開始時にキャラクタ９４１が対象となる第３図柄を片手で掴みにいく演出は図柄戻し演出の通常パターンと同様であり、図柄戻し演出の強パターンでは、図２６７６（ａ）に示すように、第３図柄の全体を掴んでリーチ態様が表示され

ている有効ライン上に向かって引っ張る演出が実行される。つまり、図柄戻し演出の通常パターンと、強パターンでは、キャラクタ９４１が第３図柄を掴む際の掴み方が異なっている。なお、図柄戻し演出の強パターンは、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合に設定され易い図柄戻し演出の表示態様である。したがって、キャラクタ９４１が第３図柄を掴む際の掴み方の違いによって遊技者は今回の特別図柄抽選の結果を予測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８６２７】

次に、図２６７６（ｂ）を参照して、図柄戻し演出の成功確定パターンについて説明する。図２６７６（ｂ）は、図柄戻し演出の成功確定パターンが設定されている場合の図柄戻し演出開始時の表示画面の一例を示した図である。図２６７６（ｂ）に示すように、図柄戻し演出の成功確定パターンでは、キャラクタ９４１が両手で第３図柄を掴みにいく演出が実行される。この図柄戻し演出の成功確定パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選の場合のみ設定され得る表示態様であり、キャラクタ９４１が両手で第３図柄を掴みにいく演出が実行された時点で遊技者に今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると確信させることができる。

【１８６２８】

なお、本演出別例２では、キャラクタ９４１による第３図柄の掴み方によって図柄戻し演出の成功期待度を異ならせる構成としたが、これに限るものではなく、例えば、キャラクタ９４１によって第３図柄が掴まれたタイミングにおける第３図柄の表示位置によって図柄戻し演出の成功期待度を異ならせる構成としても良い。例えば、リーチライン上の所定位置から遠い場所で第３図柄を掴むほど図柄戻し演出の成功期待度が高くなる構成としても良い。

【１８６２９】

＜図柄戻し演出の演出別例３の演出内容について＞

次に、図２６７７を参照して、上述した図柄戻し演出の演出別例３について説明する。図柄戻し演出の演出別例３は、第３図柄表示装置８１の表示画面における第３図柄の変動表示方向が異なる点と、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を変動表示方向と同一方向に移動させ、リーチライン上に停止表示させる点で上述した第１１制御例の第３変形例における図柄戻し演出と相違する。具体的には、図柄戻し演出の演出別例３では、図２６７７（ａ）に示すように、第３図柄が表示画面の正面視上方向から正面視下方向に向かって変動表示（以下、「縦スクロール表示」と称す。）されるように構成している。なお、縦スクロール表示とすることにより、各図柄列に表示される第３図柄を縦方向に拡大することが可能となる。これにより、第３図柄を横方向に拡大する場合よりも、第３図柄に付される数字やキャラクタ等の図柄を大きく表示し易くなり、遊技者が第３図柄を識別し易くなる。

【１８６３０】

図２６７７（ａ）に示す例では、演出図柄切替演出が終了し、９図柄でのリーチ態様が表示されている状況下で、中図柄列が低速変動表示されている状態である。図柄戻し演出の演出別例３では、図２６７７（ａ）に示すように、７図柄がリーチラインを通過した後、８図柄がリーチラインに向かって正面視上方向から正面視下方向に向かって変動表示され、図２６７７（ｂ）に示すように、８図柄がリーチライン上で停止表示されると、図２６７８（ａ）に示すように、キャラクタ９４１が表示画面の上部へと手を伸ばす演出が実行された後に、図２６７８（ｂ）に示すように、キャラクタ９４１が表示画面の表示領域外で９図柄を掴んで、正面視上方向から正面視下方向に向けて移動させ、リーチライン上に停止表示させる演出が実行される。つまり、上述した第１１制御例の第３変形例における図柄戻し演出では、リーチラインを通過した第３図柄をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に移動させる構成であったのに対して、本演出別例３では、リーチラインを通過していない第３図柄をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に移動させるものである。

【１８６３１】

ここで、リーチ態様が表示された後に、高速変動表示されている残りの図柄列が低速変動表示を経由して停止表示される構成の遊技機では、リーチ態様が表示された後に中図柄列の第３図柄が低速変動表示されたタイミングによって、当たり図柄の組み合わせとなる第３図柄（図２６７８（ｂ）に示す例では、９図柄）がリーチラインに到達する前に第３図柄の変動表示が終了することを遊技者が予測可能であり、第３図柄が停止表示される前に遊技者がその特図変動に対する興味を無くしてしまう虞があった。しかしながら、図柄戻し演出の演出別例３のように、リーチラインを通過していない第３図柄をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に移動させることが可能であるため、遊技者の特図変動に対する興味を変動終了まで持続させ易くなる。

【１８６３２】

なお、本演出別例３では、キャラクタ９４１が表示画面の表示領域外から当たり図柄の組み合わせとなる第３図柄を掴んでリーチライン上に向けて移動させる構成としたが、これに限るものではなく、外れの組み合わせとなる第３図柄を掴んでリーチライン上に向けて移動させる演出を実行するパターンを設けても良い。これにより、キャラクタ９４１が表示領域外で掴む第３図柄の種類に対して遊技者に興味を持たせ易くなり、演出効果を向上させることができる。

【１８６３３】

＜第１１制御例の第３変形例の別例１について＞

次に、図２６７９から図２６９６を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例１のパチンコ機１０について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例では、「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動においてリーチ態様、又は、非リーチ態様で停止表示された第３図柄を異なる組み合わせの第３図柄へと切替える演出図柄切替演出を実行可能に構成した。また、リーチ演出中にリーチラインを通過した第３図柄を怪獣のキャラクタ９４１が変動表示方向とは逆方向に戻してリーチライン上に停止表示させる図柄戻し演出を実行可能に構成した。本第１１制御例の第３変形例の別例１では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に戻す第３図柄の表示態様を演出図柄切替演出が実行されるよりも前の所定タイミングで示唆する構成としている。例えば、「怪獣ＳＰ」の特図変動における図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄として９図柄が設定されている場合には、演出図柄切替演出が実行されるよりも前の所定タイミングで図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が９図柄を掴むことと、９図柄が停止表示される可能性がある停止位置を示唆する。なお、以下の説明では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄を示唆する態様を「示唆図柄」と称し、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１により掴まれた第３図柄が停止表示される可能性がある停止位置を「停止予定位置」と称す。このように、演出図柄切替演出が実行されるよりも前に示唆図柄と停止予定位置を示すことによって、演出図柄切替演出において停止予定位置を含む有効ライン上に停止表示されている第３図柄が、示唆図柄によって示される第３図柄の表示態様と同一態様の第３図柄に切替えられるか否かを遊技者に注視させ易くなるため、演出図柄切替演出の演出効果を向上させることができる。

【１８６３４】

また、本第１１制御例の第３変形例では、停止予定位置として複数箇所を提示可能に構成している。例えば、停止予定位置として第１有効ラインＬ１（図２６７９（ａ）参照）と中図柄列Ｚ２の交点と、第２有効ラインＬ２と中図柄列Ｚ２の交点にそれぞれ示唆図柄を表示可能に構成している。この場合、示唆図柄として９図柄が表示されている状態で、第２有効ラインＬ２上において９図柄でのリーチ状態となった場合には、第１有効ラインＬ１に表示されている停止予定位置は外れ停止位置となり、第２有効ラインＬ２に表示されている停止予定位置は当たり停止位置となる。なお、図２６７９（ａ）に示すように、第１有効ラインＬ１は、第２有効ラインＬ２よりも正面視左側に位置しており、図柄戻し演出では、キャラクタ９４１が第３図柄表示装置８１の表示画面上の正面視左側から正面視右側に向けて掴んだ第３図柄を戻すため、図柄戻し演出のゲーム性をキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を外れ停止位置を越えて当たり停止位置まで戻すことができるのか否か

といったゲーム性とすることができ、遊技の興趣を向上可能となる。

【１８６３５】

本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８６３６】

＜第１１制御例の第３変形例の別例１における演出内容について＞

図２６７９から図２６８２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１において第３図柄表示装置８１の表示画面において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図２６７９（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定について説明する。図２６７９（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図である。図２６７９（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄（主図柄ｓｚ）が有効ライン上に大当たり当選であることを示すための組合せ（本第１１制御例の第３変形例の別例１では、同一態様の主図柄の組合せ（例えば、「９９９」））で揃って停止されれば、大当たりとなり、大当たり遊技が実行される。図２６７９（ａ）に示した通り、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｚ１～Ｚ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本第１１制御例の第３変形例の別例１では、中図柄列Ｚ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【１８６３７】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、図柄列の数を４列以上で構成しても良い。また、図柄列の変動表示方向は右方向から左方向に限るものではなく、上方向から下方向へと変動表示する構成としても良い。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。さらに、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。例えば、第１特別図柄に対応する第３図柄は海のキャラクタが付された表示態様とし、第２特別図柄に対応する第３図柄は陸のキャラクタが付された表示態様とする構成としても良い。このように構成することで、第３図柄の表示態様により現在実行中の特図変動が第

１特別図柄の変動なのか第２特別図柄の変動なのかを遊技者が認識し易くなる。
【１８６３８】
次に、図２６７９（ｂ）を参照して、中図柄示唆演出において示唆図柄が１つ表示される場合の演出内容について説明する。図２６７９（ｂ）は、中図柄示唆演出において示唆図柄が１つ表示される場合の表示画面の一例を示した図である。本第１１制御例の第３変形例の別例１では、上図柄列Ｚ１と、下図柄列Ｚ３に第３図柄が停止表示されるよりも前の所定のタイミングで図柄戻し演出においてキャラクタ９４１によって掴まれる第３図柄の種類を示す示唆図柄が表示され、示唆図柄の表示位置によって図柄戻し演出における示唆図柄の停止予定位置が示唆される中図柄示唆演出が実行される。図２６７９（ｂ）に示す例では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の第３図柄が変動表示されている状況であり、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上には９図柄を示す示唆図柄ｙｚ３ａが表示されている。なお、示唆図柄を第３図柄よりも透過率が高い状態で表示させることにより、第３図柄ではなく示唆図柄であることを遊技者が識別し易くなる。また、主表示領域Ｄｍの正面視左下隅には、熊を模したキャラクタ９５１が表示され、キャラクタ９５１が「真ん中の中図柄に９が止まるよ！！」という示唆図柄の種類と停止予定位置を報知する演出であるセリフ９５１ａが表示される。これにより、今回の特図変動において９図柄が第２有効ラインＬ２上に停止表示されるのではないかと遊技者に予測させ易くなる。なお、セリフ９５１ａの表示に合わせて、スピーカーからセリフ９５１ａに対応する音声を出力する構成としても良い。このように構成することで、表示画面を注視していない遊技者に対しても中図柄示唆演出が実行されていることを認識させ易くなり、遊技者が中図柄示唆演出を見逃し難くなる。
【１８６３９】
ここで、一般的なパチンコ機では、特別図柄の抽選結果が大当たり当選である場合には、リーチ態様を経て大当たり当選であることを示す図柄の組み合わせが停止表示されるため、リーチ態様が表示された場合に遊技者は今回の特別図柄の抽選結果が大当たり当選かもしれないと期待し始める一方で、リーチ態様が表示される前の期間の演出には興味を持たせ難く、リーチ態様が表示されない外れ変動が連続した場合には、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。
【１８６４０】
しかしながら、本第１１制御例の第３変形例の別例１のように、第３図柄がリーチ態様で表示されるよりも前に示唆図柄が表示されることにより、示唆図柄が表示されている表示位置を含む有効ライン（図２６７９（ｂ）に示す例では、第２有効ラインＬ２、第４有効ラインＬ４、第５有効ラインＬ５）上に９図柄のリーチ態様が形成されることを遊技者に期待させ易くなり、リーチ態様が表示される前の期間における遊技の興趣を向上させることができる。
【１８６４１】
図２６８０（ａ）は、図２６７９（ｂ）に示した状況から所定時間が経過し、第３図柄がリーチ態様で表示された状況を示した図である。図２６８０（ａ）に示す例では、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上、及び、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上のそれぞれの位置に三角形の図柄（以下、ブランク図柄と称す。）が表示されている。このブランク図柄は、特別図柄の抽選結果を示さない態様であり、有効ライン上にブランク図柄が３つ揃ったとしても特別図柄の当否判定結果が大当たりであることを示すものではない。第２有効ラインＬ２上には上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３にそれぞれ４図柄が停止表示され、４図柄でのリーチ態様が表示されている。なお、図２６８０（ａ）に示す例では、第２有効ラインＬ２の中図柄列Ｚ２上に示唆図柄として９図柄ｙｚ３ａが既に表示されている状況であるため、第２有効ラインＬ２上に４図柄でのリーチ態様が表示された場合には外れとなってしまうが、図２６８０（ｂ）に示すように、演出図柄切替演出が実行され、４図柄のリーチ態様が９図柄のリーチ態様へと切替えられることにより、大当たり当選であることを示す第３図柄の組み合わせとなり得るため、演出図柄切替演出において上下図柄が９図柄に可変されることを遊技者に期待

させることにより、演出図柄切替演出の演出効果を向上させることができる。
【１８６４２】
なお、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、演出図柄切替演出において第３図柄の表示態様を可変させる場合に、リーチ状態となる有効ラインを可変可能に構成している。例えば、演出図柄切替演出の実行前に第１有効ラインＬ１上でリーチ態様が形成されている場合であっても、演出図柄切替演出が実行され第３図柄の組み合わせが可変するのに合わせて、リーチラインを第２有効ラインＬ２や第４有効ラインＬ４に可変させることも可能である。このため、演出図柄切替演出の実行前に示唆図柄が表示されていない有効ライン上でリーチ態様が表示されている場合であっても、遊技者に演出図柄切替演出によってリーチラインが可変することを期待させることが可能となる。
【１８６４３】
次に、図２６８１を参照して、中図柄示唆演出において示唆図柄が２つ表示される場合の演出内容について説明する。図２６８１は、中図柄示唆演出において示唆図柄が２つ表示される場合の表示画面の一例を示した図である。図２６８１に示す例では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の第３図柄が変動表示されている状況において、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄として９図柄が表示されている。この場合は、図柄戻し演出において、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上、または第２有効ラインＬ２上のいずれかに９図柄が停止表示されることを示唆している。したがって、図２６８１に示す例では、第３図柄が第３有効ラインＬ３を除く４つの有効ライン（Ｌ１，Ｌ２，Ｌ４，Ｌ５）で９図柄のリーチ態様となれば、大当たり当選である可能性が高くなる。
【１８６４４】
なお、図２６８１に示す例において、例えば、第１有効ラインＬ１に９図柄でのリーチ態様が表示された場合には、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を第１有効ラインＬ１上で停止させるのか、第１有効ラインＬ１を越えて第２有効ラインＬ２まで戻してしまうのかといったゲーム性の演出となる。一方で、第１有効ラインＬ１及び第３有効ラインＬ３を除く有効ラインＬ２，Ｌ４，Ｌ５に９図柄でのリーチ態様が表示された場合には、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１により掴まれた第３図柄が第１有効ラインＬ１を越えて第２有効ラインＬ２まで戻されるのか否かといったゲーム性の演出となる。つまり、示唆図柄が複数箇所に表示された場合には、リーチ態様が表示された有効ラインによって図柄戻し演出のゲーム性を異ならせることが可能となるため、図柄戻し演出が短期間に複数回実行された場合であっても、遊技者が早期に飽き難くすることができる。
【１８６４５】
なお、示唆図柄が表示されるタイミングは演出図柄切替演出が実行される前のタイミングであれば良く、例えば、上下図柄列の第３図柄が変動表示されている状況下で示唆図柄を表示する構成としても良いし、上図柄列の第３図柄が停止表示されたタイミングで示唆図柄を表示する構成としても良い。このように、上下図柄列が変動表示されている状況で示唆図柄が表示されることにより、遊技者は上下図柄として停止表示される第３図柄の表示態様に興味を持ち易くなる。
【１８６４６】
次に、図２６８２を参照して、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動の流れについて説明する。図２６８２は、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動における各種タイマとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例１における「怪獣ＳＰ」変動の基本的な流れは上述した第１１制御例の第３変形例における「怪獣ＳＰ」変動と同じであるが、演出図柄切替演出において表示されている仮停止図柄がリーチ態様である場合に、切替前と異なる有効ライン上に切替後のリーチ態様を表示可能に構成している点と、リーチ態様が表示されるよりも前に示唆図柄を表示する点で相違する。図２６８２に示す例では、特別図柄の変動表示が開始されると、表示画面では第３図柄の高速変動が開始され、中図柄列Ｚ２（図２６７９（ａ）参照）の左ライン（第１有効ラインＬ１）上に示唆図柄として９図柄が表示される

。これにより、遊技者に、第１有効ラインＬ１上に９図柄のリーチ態様が停止表示されることを期待させることとなる。その後、所定時間が経過すると高速変動されている第３図柄のうち、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３の第３図柄が中ライン（第２有効ラインＬ２）上に４図柄のリーチ態様で停止表示される。この場合、示唆図柄によって示される最終的に停止表示される中図柄と、現在停止表示されている上下図柄とは表示態様が一致していないため、大当たり当選を示す組み合わせにはなり得ないが、演出図柄切替演出が実行されることにより、リーチ態様を構成する第３図柄の表示態様が９図柄に可変され、かつ、リーチラインが第１有効ラインＬ１上に可変されることを遊技者に期待させることが可能となる。

【１８６４７】

図２６８２に示す例では、演出図柄切替演出においてリーチ態様を構成する４図柄が９図柄に切替えられ、かつ、第２有効ラインＬ２上に表示されていたリーチ態様が第１有効ラインＬ１上に切替えられたことにより、第１有効ラインＬ１上に９図柄が３つ揃うことが確定する。なお、図２６８２では、示唆図柄を１つ表示する例を示したが、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、示唆図柄を複数表示可能に構成している。これにより、例えば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄として９図柄が表示されており、演出図柄切替演出により第２有効ラインＬ２上に９図柄でのリーチ態様が表示された場合、遊技者に図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ９図柄を第１有効ラインＬ１上で止めるのか、第２有効ラインＬ２まで持ってこれるのかを楽しませることができる。

【１８６４８】

このように、「怪獣ＳＰ」変動においてリーチ態様が表示されるよりも前に示唆図柄を表示することにより、遊技者に、まず、示唆図柄が表示されている有効ライン上に示唆図柄によって示される第３図柄と同一態様の第３図柄でのリーチ態様が停止表示されるかに興味を持たせることが可能となり、示唆図柄が表示されている有効ライン上に示唆図柄と同一態様の第３図柄でのリーチ態様が停止表示されなかった場合には、次に、演出図柄切替演出によって停止表示されている第３図柄の表示態様が示唆図柄と同一態様の第３図柄に可変され、かつ、示唆図柄が表示されている有効ライン上にリーチ態様が形成されるかに興味を持たせることが可能となり、示唆図柄が複数個表示されている場合には、最後に、図柄戻し演出において当たり停止位置と外れ停止位置のいずれの位置に示唆図柄によって示される第３図柄が停止表示されるのかを楽しませることが可能となり、特図変動終了まで遊技者の変動演出に対する興味を維持させ易くなる。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、「怪獣ＳＰ」変動において必ず演出図柄切替演出と図柄戻し演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、いずれか一方を実行する構成としても良いし、いずれも実行しない構成としても良い。このように構成することで、例えば、示唆図柄が表示されている有効ライン上に示唆図柄によって示される第３図柄と同一態様の第３図柄によりリーチ態様が形成された場合には、遊技者に演出図柄切替演出が実行されるか否かに興味を持たせることが可能となり、演出効果を向上させることができる。

【１８６４９】

＜第１１制御例の第３変形例の別例１におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図２６８３から図２６８９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２６８３（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置１１０が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例の第３変形例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＳａＤを設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図２６８４及び図２６８５を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＤの内容について説明する。図２６８４は、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＤの構成を模式的に示

したブロック図である。図２６８４に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＤは、上述した第１１制御例の第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣに対して、通常用テーブル２０２ＳａＣ１に代えて通常用テーブル２０２ＳａＤ１を設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図２６８５を参照して、通常用テーブル２０２ＳａＤ１の規定内容について説明する。図２６８５は、通常用テーブル２０２ＳａＤ１の規定内容を模式的に示した図である。通常用テーブル２０２ＳａＤ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合における特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルである。この通常用テーブル２０２ＳａＤ１は、上述した第１１制御例の第３変形例における通常用テーブル２０２ＳａＣ１に対して、特図の抽選結果が外れである場合において「怪獣ＳＰ外れ」の変動パターンが新たに追加されている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述した第１１制御例の第３変形例では、抽選結果が「当たり」であり、かつ、大当たり種別が「大当たりＢ」または「大当たりＣ」のいずれかである場合にのみ「怪獣ＳＰ」の変動パターンが設定され得る構成であった。つまり、「怪獣ＳＰ」の変動パターンで特図変動が実行された時点で抽選結果が大当たり当選であることが確定する構成であった。これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、抽選結果が「外れ」である場合であっても「怪獣ＳＰ外れ」の変動パターンが設定され得る構成であるため、「怪獣ＳＰ」の変動パターンで特図変動が実行されたとしても、遊技者は変動終了まで抽選結果を予測し難くなり、変動終了まで遊技者のドキドキ感を維持させることができる。

【１８６５０】

次に、図２６８３（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成について説明する。図２６８３（ｂ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における主制御装置１１０が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図２６８３（ｂ）に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２０３と同一の構成であるため、その詳細な説明については省略する。

【１８６５１】

次に、図２６８６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２６８６は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した図である。図２６８６に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２２２（図２６６４（ａ）参照）に対して、新たに図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤと、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤと、図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤと、図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８６５２】

ここで、図２６８８を参照して、図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤと、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤと、図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤの内容について説明する。まず、図２６８８（ａ）を参照して、図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤの規定内容について説明する。図２６８８（ａ）は、図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤの規定内容を模式的に示した模式図である。図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤには、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値に対して、第３図柄の表示態様、表示位置、示唆図柄の表示位置を決定するための各種情報が規定されている。なお、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤは、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される第３図柄の表示態様を決定するために用いられるカウンタの１つであり、「０～３５」の範囲内でカウンタ値を更新可能に構成されている。図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤは、停止種別が「外れ」である場合、または、「怪獣ＳＰ」変動における仮停止図柄の表示態様

を決定するために参照されるテーブルである。「上図柄指定」の項目には、上図柄列Ｚ１に表示する第３図柄の表示態様が規定されており、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に１図柄、第３有効ラインＬ３上に２図柄をそれぞれ表示することが決定される。なお、音声ランプ制御装置１１３によって設定される表示用停止種別コマンドに含まれる停止種別情報によりリーチなし外れ、リーチあり外れ、大当たり（図柄揃い）といったおおまかな組み合わせは示されているため、音声ランプ制御装置１１３では上図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を指定するのみで、表示制御装置１１４において停止種別に対応させて中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄の表示態様を決定可能である。「リーチ時図柄指定」の項目には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」である場合には、リーチ態様を構成する第３図柄として１図柄が指定される。「リーチ時ライン指定」の項目には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様が表示される有効ライン数が規定されており、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」である場合には、リーチ態様が表示される有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が決定される。したがって、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」であり、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合には、第１有効ラインＬ１上に１図柄でのリーチ態様が表示されることとなる。なお、「リーチ時ライン指定」の項目における「ダブル」とは、リーチ態様が表示される有効ライン数が２つであることを示すものであり、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１」であり、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に１図柄、第３有効ラインＬ３上に２図柄をそれぞれ表示するように指定され、リーチ態様が表示される有効ライン数が２つであるため、第４有効ラインＬ４上に２図柄のリーチ態様が、第５有効ラインＬ５上に１図柄のリーチ態様がそれぞれ表示されることとなる。

【１８６５３】

「外れ時図柄示唆可能範囲」の項目には、停止種別が「外れ」である場合に表示可能な示唆図柄の表示可能位置が規定されており、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」である場合には、中図柄列Ｚ２の左ライン（第１有効ラインＬ１）上と、中ライン（第２有効ラインＬ２）上に示唆図柄を表示可能であることが決定される。なお、図示は省略しているが、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値「６」～「３４」に対しても、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、「上図柄指定」、「リーチ時図柄指定」、「リーチ時ライン指定」、「外れ時中図柄示唆可能範囲」が規定されている。

【１８６５４】

次に、図２６８８（ｂ）を参照して、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤの規定内容について説明する。図２６８８（ｂ）は、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤの規定内容を模式的に示した図である。図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤには、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に対して、第３図柄の表示態様、表示位置、示唆図柄の表示位置を決定するための各種情報が規定されている。なお、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤは、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される第３図柄の表示態様を決定するために用いられるカウンタの１つであり、「０～２３」の範囲内でカウンタ値を更新可能に構成されている。図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤは、停止種別が「偶数図柄当たり」である場合の最終停止図柄を決定するためのテーブルである。なお、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤの各規定項目のうち、「上図柄指定」、「リーチ時ライン指定」、の項目は、上述した図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤと同様であるため、詳細な説明は省略する。「当たり図柄指定」の項目には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「０」である場合には、２図柄を用いた組み合わせ（「２２２」の組み合わせ）が指定される。「当たり時図柄示唆可能範囲」の項目には

、停止種別が「当たり」である場合に表示可能な示唆図柄の表示可能位置が規定されており、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「０」である場合には、第２有効ラインＬ２上及び第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示可能であることを示す「中・右」が決定される。図示は省略しているが、「当たり時図柄示唆可能範囲」における「中・右」は、第３有効ラインＬ３上にシングルラインのリーチ態様が表示される場合に決定される。

【１８６５５】

なお、「当たり時図柄示唆可能範囲」における「左・中」は、第１有効ラインＬ１上及び第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示可能であること示しており、第１有効ラインＬ１上でシングルラインのリーチ態様が表示される場合に決定される。また、「当たり時図柄示唆可能範囲」における「ＡＬＬ」は、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上、第２有効ラインＬ２上、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示可能であることを示しており、第２有効ラインＬ２上でシングルラインのリーチ態様が表示される場合、または、第４有効ラインＬ４上及び第５有効ラインＬ５上にダブルラインのリーチ態様が表示される場合に決定される。

【１８６５６】

次に、図２６８８（ｃ）を参照して、図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤの規定内容について説明する。図２６８８（ｃ）は、図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤの規定内容を模式的に示した図である。図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤには、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に対して、第３図柄の表示態様、表示位置、示唆図柄の表示位置を決定するための各種情報が規定されている。なお、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤは、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される第３図柄の表示態様を決定するために用いられるカウンタの１つであり、「０～２７」の範囲内でカウンタ値を更新可能に構成されている。図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤは、停止種別が「奇数図柄当たり」である場合の最終停止図柄を決定するためのテーブルである。なお、各規定項目については、上述した図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤと同様であるため、詳細な説明は省略する。

【１８６５７】

次に、図２６８９を参照して、図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤの規定内容について説明する。図２６８９は、図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤの規定内容を模式的に示した図である。図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤは、中図柄示唆演出における示唆図柄の表示有無、及び、示唆図柄の表示位置を決定するためのテーブルであり、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値と、各図柄生成抽選テーブルに基づいて決定された図柄示唆範囲に対応付けて示唆図柄の表示有無及び示唆図柄の表示位置が規定されている。具体的には、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値が「０～１９４」の範囲内であれば、図柄示唆可能範囲にかかわらず示唆図柄を表示しないことが決定される。また、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値が「１９５」であり、図柄示唆可能範囲が「左・中」であれば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「中・右」であれば、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上と、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「ＡＬＬ」であれば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが決定される。また、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値が「１９６」であり、図柄示唆可能範囲が「左・中」であれば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「中・右」であれば、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上と、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「ＡＬＬ」であれば、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上と、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが決定される。

【１８６５８】

また、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値が「１９７」であり、図柄示唆可能範囲が「左・中」であれば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ

２上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「中・右」であれば、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上と、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「ＡＬＬ」であれば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上と、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが決定される。また、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値が「１９８，１９９」であり、図柄示唆可能範囲が「左・中」であれば、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「中・右」であれば、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上と、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが決定され、図柄示唆可能範囲が「ＡＬＬ」であれば、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが決定される。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、図柄示唆可能範囲として「ＡＬＬ」が決定されるのは、停止種別が「当たり」である場合、即ち、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみであるため、表示される示唆図柄が２個以外の場合には、示唆図柄が表示された時点で今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが確定する。これにより、遊技者に表示される示唆図柄の個数に対しても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、これに限ることなく、特別図柄抽選の結果が外れである場合であっても、２個以外の示唆図柄を表示する構成としても良い。

【１８６５９】

次に、図２６８７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２６８７は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図２６８７に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２２３（図２６６４（ｂ）参照）に対して、新たに演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤと、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤと、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤと、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤは、第３図柄表示装置８１の表示画面において表示される第３図柄の表示態様を決定するために用いられるカウンタである。本第１１制御例の第３変形例の別例１では、音声ランプ制御装置１１３において受信した停止種別コマンドによって示される停止種別（外れ、偶数図柄当たり、奇数図柄当たり等）に対応して参照するカウンタを異ならせている。図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤは、中図柄示唆演出における示唆図柄の表示位置を決定するために用いられるカウンタである。

【１８６６０】

＜第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２６９０から図２６９４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２６９０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。図２６９０は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図２６６７参照）に対して、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）に代えて演出タイマ更新処理（Ｓ４４４２Ｓ）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４４４１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８６６１】

次に、図２６９１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるコマンド判定処理（Ｓ４４４１Ｓ）の処理内容について説明する。図２６９１は、本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるコマンド判定処理（Ｓ４４４１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、特図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて実行される特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）の処理内容を一部変更した点と、特図停止種別コマンドを受信したことに基づいて実行される処理として新たに停止種別処理（Ｓ４４８１Ｓ）を追加した点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図２６９２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）の処理内容について説明する。図２６９２は、本第１１制御例の第３変形例の別例１における特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）は、設定された変動パターンが「怪獣ＳＰ」である場合に、演出図柄切替演出が実行される前に仮停止される仮停止図柄の表示態様を決定するための処理である。即ち、特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）は、切替演出図柄（仮停止図柄）を決定するための処理である。特殊変動処理（Ｓ４３２１Ｓ）が実行されると、まず、受信した変動パターンは「怪獣ＳＰ」であるかを判別し（Ｓ４３４１Ｓ）、受信した変動パターンは「怪獣ＳＰ」ではないと判別した場合には（Ｓ４３４１Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、受信した変動パターンが「怪獣ＳＰ」であると判別した場合には（Ｓ４３４１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤから演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値に基づいて切替演出図柄を設定し（Ｓ４３５１Ｓ）、決定した切替演出図柄に対応する表示用仮停止種別コマンドを設定し（Ｓ４３４３Ｓ）、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値を「１５０００」に設定し（Ｓ４３４４Ｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値を「１００００」に設定し（Ｓ４３４５Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６６２】

次に、図２６９３を参照して、停止種別処理（Ｓ４４８１Ｓ）の処理内容について説明する。図２６９３は、この停止種別処理（Ｓ４４８１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。停止種別処理（Ｓ４４８１Ｓ）は、受信した停止種別コマンドから抽出した停止種別情報に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面において最終的に停止表示させる第３図柄の表示態様（第３図柄の組み合わせ）を設定するための処理である。なお、停止種別情報とは、特図変動終了時に表示画面に表示させる第３図柄の組み合わせの種別を示す情報であり、外れ（リーチ無し外れ、リーチ有り外れ）、偶数図柄当たり（大当たりＡ，Ｄ，Ｅ）、奇数図柄当たり（大当たりＢ，Ｃ）のいずれかが示される。音声ランプ制御装置１１３では、停止種別コマンドによって示される停止種別情報に対応する第３図柄の表示態様を設定する。停止種別処理（Ｓ４４８１Ｓ）が実行されると、まず、受信したコマンドから停止種別情報を抽出し（Ｓ４８８１Ｓ）、抽出した停止種別情報が外れであるかを判別する（Ｓ４８８２Ｓ）。停止種別情報が外れであると判別した場合には（Ｓ４８８２Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤから演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値に基づいて第３図柄の表示態様を決定し、決定した第３図柄の表示態様に対応する表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４８８３Ｓ）。次に、図柄生成抽選Ａテーブル２２２ＳａＤから演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値に基づいて外れ時図柄示唆範囲を抽出し（Ｓ４８８４Ｓ）、図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤから図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値と、Ｓ４８８４Ｓの処理において決定した外れ時図柄示唆範囲に基づいて中図柄示唆演出における示唆図柄の表示位置を決定し（示唆図柄をいずれの表示位置にも表示しない場合も含む）、対応する表示用図柄示唆演出コマンドを設定し（Ｓ４８８５Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４８８２Ｓの処理において、停止種別情報が外れではないと判別した場合には（Ｓ４８８２Ｓ：Ｎｏ）、次に、停止種別情報が「偶数図柄当たり」であるかを判別し（Ｓ４８８６Ｓ）、偶数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４８８６Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤから演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に基づいて第３図柄の表示態様を決定し、決定した第

３図柄の表示態様に対応する表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４８８７Ｓ）。次に、図柄生成抽選Ｂテーブル２２２ＳｂＤから演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に基づいて当たり時図柄示唆範囲を抽出し（Ｓ４８８８Ｓ）、図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤから図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値と、Ｓ４８８８Ｓの処理において決定した当たり時図柄示唆範囲に基づいて中図柄示唆演出における示唆図柄の表示位置を決定し（示唆図柄をいずれの表示位置にも表示しない場合も含む）、対応する表示用図柄示唆演出コマンドを設定し（Ｓ４８８９Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４８８６Ｓの処理において、停止種別情報が偶数図柄当たりではないと判別した場合には（Ｓ４８８６Ｓ：Ｎｏ）、次に、停止種別情報が「奇数図柄当たり」であるかを判別し（Ｓ４８９０Ｓ）、奇数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４８９０Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤから演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に基づいて第３図柄の表示態様を決定し、決定した第３図柄の表示態様に対応する表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４８９１Ｓ）。次に、図柄生成抽選Ｃテーブル２２２ＳｃＤから演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に基づいて当たり時図柄示唆範囲を抽出し（Ｓ４８９２Ｓ）、図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＤから図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤの値と、Ｓ４８９２Ｓの処理において決定した当たり時図柄示唆範囲に基づいて中図柄示唆演出における示唆図柄の表示位置を決定し（示唆図柄をいずれの表示位置にも表示しない場合も含む）、対応する表示用図柄示唆演出コマンドを設定し（Ｓ４８９３Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６６３】

次に、図２６９４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における演出タイマ更新処理（Ｓ４４４２Ｓ）の処理内容について説明する。図２６９４は、演出タイマ更新処理（Ｓ４４４２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）に対して、各種演出図柄乱数カウンタと、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤを更新する処理が追加された点で相違する。具体的には、演出タイマ更新処理（Ｓ４４４２Ｓ）が実行されると、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値を更新し（Ｓ４４６１Ｓ）、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤのカウンタ値を更新し（Ｓ４４６２Ｓ）、次いで、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤのカウンタ値を更新し（Ｓ４４６３Ｓ）、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤのカウンタ値を更新する（Ｓ４４６４Ｓ）。Ｓ４４６４Ｓの処理が終了すると、次に、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「１」以上であるかを判別する（Ｓ４１８２Ｓ）。演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４１８２Ｓ：Ｙｅｓ）、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値を１減算し（Ｓ４１８３Ｓ）、減算後の演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値は「０」であるかを判別する（Ｓ４１８４Ｓ）。減算後の演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４１８４Ｓ：Ｎｏ）、演出図柄切替演出の実行タイミングではないため、Ｓ４１８６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４１８４Ｓの処理において、減算後の演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８４Ｓ：Ｙｅｓ）、演出図柄切替演出の実行タイミングであるため、演出図柄切替演出を実行するための表示用コマンド（表示用演出図柄切替コマンド）を設定し（Ｓ４１８５Ｓ）、Ｓ４１８６Ｓの処理に移行する。Ｓ４１８２Ｓの処理において、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値が「１」以上ではない、即ち、「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８２Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ４１８６Ｓの処理に移行する。Ｓ４１８６Ｓの処理では、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「１」以上であるかを判別し（Ｓ４１８６Ｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「１」以上ではない、即ち、「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８６Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４１８６Ｓの処理において、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４１８６Ｓ：Ｙｅｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値を１減算し（Ｓ４１８７Ｓ）、減算後の表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」であるかを判別する（Ｓ４１８８Ｓ）。減算後の表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４１８８Ｓ：Ｎｏ

）、怪獣ＳＰ前兆演出を含む怪獣ＳＰリーチ演出の実行タイミングではないため、本処理を終了する。一方、減算後の表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４１８８Ｓ：Ｙｅｓ）、怪獣ＳＰ前兆演出の実行タイミングであるため、怪獣ＳＰ前兆演出を実行するための表示用コマンド（表示用怪獣ＳＰ）を設定し（Ｓ４１８９Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６６４】

＜第１１制御例の第３変形例の別例１における表示制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２６９５及び図２６９６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における表示制御装置１１４において実行される各種処理について説明する。まず、図２６９５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例１における表示制御装置１１４において実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容について説明する。図２６９５は、本第１１制御例の第３変形例の別例１におけるコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６７１，Ｓ６３０２参照）に対して、Ｓ６４３６Ｓの処理において、表示用怪獣ＳＰコマンドがないと判別した場合に（Ｓ６４３６Ｓ：Ｎｏ）、表示用図柄示唆演出コマンドがあるかを判別し（Ｓ６４９１Ｓ）、表示用図柄示唆演出コマンドがあると判別した場合に（Ｓ６４９１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄示唆演出コマンド処理（Ｓ６４９２Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図２６９６を参照して、図柄示唆演出コマンド処理（Ｓ６４９２Ｓ）の処理内容について説明する。図２６９６は、図柄示唆演出コマンド処理（Ｓ６４９２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図柄示唆演出コマンド処理（Ｓ６４９２Ｓ）は、音声ランプ制御装置１１３において設定された表示用図柄示唆演出コマンドによって示される表示位置に示唆図柄を表示するための処理である。図柄示唆演出コマンド処理（Ｓ６４９２Ｓ）が実行されると、受信した表示用図柄示唆演出コマンドに対応した表示データテーブルを決定し（Ｓ６６３１Ｓ）、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファに設定し（Ｓ６６３２Ｓ）、本処理を終了する。

【１８６６５】

以上説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種類を示唆する示唆演出を図柄戻し演出が実行されるよりも前の所定のタイミングで実行可能に構成している。また、演出図柄切替演出が実行されるよりも前に示唆演出を実行可能に構成しているため、示唆演出が実行された場合に、遊技者が演出図柄切替演出において示唆された第３図柄の種類に対応する第３図柄に切替えられるか否かに注目することとなり、演出図柄切替演出の演出効果を向上させることが可能となる。

【１８６６６】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の表示態様と、停止予定位置をリーチ開始前に示唆する示唆演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第３図柄の表示態様、または、停止予定位置のいずれか一方のみを示唆する構成としても良い。例えば、示唆演出において第３図柄の表示態様のみを示唆する場合には、まず、示唆された第３図柄と同一態様の第３図柄によるリーチ態様が形成されるか否かに興味を持たせ、次に、リーチライン上に示唆された第３図柄が停止表示されるか否かに興味を持たせることが可能となる。また、示唆演出において停止予定位置のみを示唆する場合には、まず、示唆された停止予定位置を含む有効ライン上にリーチラインが形成されるのかに興味を持たせ、次に、示唆された停止予定位置にリーチ態様を構成している第３図柄と同一態様の第３図柄が停止されるか否かに興味を持たせることができる。つまり、示唆演出において第３図柄の表示態様、または、停止予定位置のいずれか一方のみを示唆する構成とした場合には、段階的に遊技者を楽しませることが可能となる。

【１８６６７】
なお、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、怪獣ＳＰ変動が実行される特図変動、即ち、図柄戻し演出が実行される特図変動においてのみ示唆演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、怪獣ＳＰ変動が実行される特図変動よりも前に実行される特図変動において示唆演出を開始し、怪獣ＳＰ変動が実行される特図変動に跨がって示唆演出を継続して実行する構成（所謂、先読み演出として実行する構成）としても良い。このように構成することで、複数の保留球を有している場合に、どの保留球で怪獣ＳＰ変動が実行されるのかを遊技者が予測し難くなるため、怪獣ＳＰ変動が実行されるまでの期間で遊技者の怪獣ＳＰ変動に対する期待感を高めることが可能となるとともに、怪獣ＳＰ変動よりも前に実行された特図変動において外れが連続した場合であっても遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。
【１８６６８】
なお、示唆演出を先読み演出として実行する構成とする場合、保留球内に怪獣ＳＰ変動が実行される保留球がない場合であっても示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成する場合、例えば、示唆図柄の表示態様によって怪獣ＳＰ変動が実行される期待度を異ならせる構成としても良い。具体的には、示唆図柄に「？」マークが付与された場合には、怪獣ＳＰ変動の実行が確定ではないことを示し、示唆図柄に「？」マークが付与されていない場合には、怪獣ＳＰ変動の実行が確定していることを示す構成としても良い。または、示唆図柄の透過度合いによって怪獣ＳＰ変動の実行期待度を段階的に示す構成としても良い。或いは、示唆図柄の色によって怪獣ＳＰ変動の実行期待度を段階的に示す構成としても良い。
【１８６６９】
また、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種類を時間経過に応じて徐々に示唆する構成としても良い。例えば、特図変動開始時に図柄列外の表示領域において１図柄～９図柄まで全ての示唆図柄を表示し、所定のタイミング（例えば、各図柄列に第３図柄が停止表示されるタイミング）で表示されている示唆図柄の数を減らしていき、リーチ態様が形成された時点で示唆図柄が１つでも残っていれば図柄戻し演出に発展する構成としても良い。なお、この場合、示唆図柄が１つも残らなかった場合には図柄戻し演出が実行されない。このように構成することで、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄が段階的に絞られていく楽しみを遊技者に提供可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８６７０】
また、本第１１制御例の第３変形例の別例１では、示唆図柄を１種類のみ表示可能に構成したが、これに限るものではなく、複数種類の示唆図柄を表示可能に構成しても良い。例えば、示唆図柄として１図柄と３図柄を表示し、図柄戻し演出ではいずれか一方の示唆図柄に対応する第３図柄をキャラクタ９４１が掴む構成とする。このように構成することで、複数表示されている示唆図柄の内、どの示唆図柄に対応する第３図柄が掴まれるのかといったドキドキ感を遊技者に提供可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように構成する場合、示唆図柄の表示態様によって掴まれる期待度を示唆する構成としても良い。例えば、示唆図柄の表示色として、赤色または青色のいずれかが設定される構成とし、赤色で表示される示唆図柄の方が、青色で表示される示唆図柄よりもキャラクタ９４１に掴まれ易いように構成する。このように構成することで、どの示唆図柄が掴まれるのか遊技者が予測する楽しみを提供可能となる。
【１８６７１】
＜中図柄示唆演出の演出別例１の演出内容について＞
次に、図２６９７（ａ）を参照して、上述した中図柄示唆演出の演出別例１の演出内容について説明する。図２６９７（ａ）は、中図柄示唆演出の演出別例１の表示画面の一例を示した図である。上述した第１１制御例の第３変形例の別例１における中図柄示唆演出では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１によって掴まれる第３図柄の種類と、その第３図柄の停止予定位置を示唆する構成であった。これに対して、中図柄示唆演出の演出

別例１では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１によって掴まれる第３図柄の種類のみ示唆する構成としている点で第１１制御例の第３変形例の別例１における中図柄示唆演出と相違する。

【１８６７２】

具体的には、中図柄示唆演出の演出別例１では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示されている状況で、表示画面の正面視左隅に表示されたキャラクタ９５１のセリフ内容によって図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種類を示唆する構成としており、図２６９７（ａ）に示すように、キャラクタ９５１が「怪獣は９が好きみたい」というセリフ９５１ａを発した場合には、後に実行される図柄戻し演出において上述した怪獣を模したキャラクタ９４１（図２６５７（ｂ）参照）が９図柄を掴むことを示唆している。これにより、中図柄示唆演出が実行されてから上図柄列Ｚ１と、下図柄列Ｚ３に第３図柄が停止表示されるまでの期間においては、示唆された第３図柄に対応する第３図柄で構成されたリーチ態様が表示されるのか否かに対して遊技者に興味を持たせ易くなる。

【１８６７３】

なお、上述した第１１制御例の第３変形例の別例１における中図柄示唆演出とは異なり、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を中図柄列Ｚ２のどの位置に停止表示させるのかについては示唆されないため、示唆された第３図柄に対応する第３図柄によってリーチ態様が表示された後の期間においては、示唆された第３図柄が図柄戻し演出においてリーチ態様が表示されている有効ライン上に停止表示されるのか否かに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【１８６７４】

このように、中図柄示唆演出の演出別例１では、リーチ態様が表示される前の期間においては、中図柄示唆演出によって示唆された第３図柄に対応する第３図柄で構成されたリーチ態様が表示されるのかに対して遊技者に興味を持たせ、リーチ態様が表示された後の期間においては、中図柄示唆演出によって示唆された第３図柄が図柄戻し演出においてリーチ態様が表示されている有効ライン上に停止表示されるのか否かに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の特図変動に対する興味を変動終了まで持続させ易くなる。

【１８６７５】

なお、中図柄示唆演出の演出別例１においては、キャラクタ９５１のセリフの内容によって図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種類を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、表示画面内の中図柄列Ｚ２上を除く所定の位置に示唆図柄を表示することにより、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種類を示唆する構成としても良い。

【１８６７６】

＜中図柄示唆演出の演出別例２の演出内容について＞

次に、図２６９７（ｂ）を参照して、上述した中図柄示唆演出の演出別例２の演出内容について説明する。図２６９７（ｂ）は、中図柄示唆演出の演出別例２の表示画面の一例を示した図である。上述した第１１制御例の第３変形例の別例１における中図柄示唆演出では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１によって掴まれる第３図柄の種類と、その第３図柄の停止予定位置を示唆する構成であった。これに対して、中図柄示唆演出の演出別例２では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１によって掴まれる第３図柄が最終的に停止表示される位置（停止予定位置）のみを示唆する構成としている点で第１１制御例の第３変形例の別例１における中図柄示唆演出と相違する。

【１８６７７】

具体的には、中図柄示唆演出の演出別例２では、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示されている状況で、表示画面の正面視左隅に表示されたキャラクタ９５１のセリフ内容によって図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄を最終的に停止表示させる位置（停止予定位置）を示唆する構成としており、図２６９７（ｂ）に示すように、キャラクタ９５１が「中図柄の中ラインに何か止まるよ！」というセリフ９５１ａを発した場合に

は、後に実行される図柄戻し演出において上述した怪獣を模したキャラクタ９４１（図２６５７（ｂ）参照）が掴んだ第３図柄を第２有効ラインＬ２に停止表示させることを示唆している。これにより、中図柄示唆演出が実行されてから上図柄列Ｚ１と、下図柄列Ｚ３に第３図柄が停止表示されるまでの期間においては、示唆された第３図柄の停止予定位置を含む有効ライン上にリーチ態様が表示されるのか否かに対して遊技者に興味を持たせ易くなる。

【１８６７８】

なお、上述した第１１制御例の第３変形例の別例１における中図柄示唆演出とは異なり、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んだ第３図柄の種類については示唆されないため、示唆された停止予定位置を含む有効ライン上にリーチ態様が表示された後の期間においては、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１がリーチ態様を構成している第３図柄に対応する第３図柄を掴むのか否かに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【１８６７９】

このように、中図柄示唆演出の演出別例２では、リーチ態様が表示される前の期間においては、中図柄示唆演出によって示唆された停止予定位置を含む有効ライン上にリーチ態様が表示されるのかに対して遊技者に興味を持たせ、リーチ態様が表示された後の期間においては、キャラクタ９４１がリーチ態様を構成している第３図柄に対応する第３図柄を掴むのか否かに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の特図変動に対する興味を変動終了まで持続させ易くなる。

【１８６８０】

＜第１１制御例の第３変形例の別例２について＞

次に、図２６９８から図２７１６を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例２のパチンコ機１０について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例の別例１では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に戻す第３図柄の表示態様を演出図柄切替演出が実行されるよりも前の所定タイミングで示唆する構成とした。これに加えて、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、演出図柄切替演出における切替後の第３図柄の表示態様を演出図柄切替演出が実行されるよりも前の所定タイミングで示唆する構成としている点で相違している。また、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、特図変動中の様々なタイミングで示唆図柄を表示可能に構成している。

【１８６８１】

具体的には、特図変動開始から演出図柄切替演出が実行されるまでの期間で上図柄列Ｚ１（または、下図柄列Ｚ３）に演出図柄切替演出における切替後の第３図柄の表示態様を示唆する図柄（以下、「切替示唆図柄」と称す。）を表示し、中図柄列Ｚ２に図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の表示態様を示唆する図柄（示唆図柄）を表示可能である。例えば、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に切替示唆図柄として９図柄が表示され、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上に示唆図柄として９図柄が表示された場合には、演出図柄切替演出において仮停止されている上下図柄列Ｚ１，Ｚ３の第３図柄が切り替えられる際に、切替示唆図柄によって第１有効ラインＬ１または第５有効ラインＬ５のいずれかに９図柄でのリーチ態様が表示されることとなるため、第１有効ラインＬ１上に９図柄のシングルラインのリーチ態様が表示された場合には大当たり確定となるが、第４有効ラインＬ４及び第５有効ラインＬ５に９図柄でのリーチ態様を含むダブルラインのリーチ態様が表示された場合には外れとなる。これにより、演出図柄切替演出における切替後のリーチ態様がどの有効ライン上に表示されるのかに対して遊技者に興味を持たせ易くなり、演出図柄切替演出の演出効果を向上させることができる。

【１８６８２】

本第１１制御例の第３変形例の別例２におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第３変形例の別例１におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点で相違している。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の

符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１８６８３】
＜第１１制御例の第３変形例の別例２における演出内容について＞
まず、図２６９８から図２７０２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における特徴的な演出内容について説明する。本第１１制御例の第３変形例の別例２では、上述した第１１制御例と同様に、「怪獣ＳＰ」変動において演出図柄切替演出と、図柄戻し演出を実行し、演出図柄切替演出における切替後の第３図柄の表示態様及び停止予定位置と、図柄戻し演出におけるキャラクタ９４１によって掴まれる第３図柄の表示態様及び停止予定位置を各演出が実行されるよりも前に示唆する示唆演出を実行する。図２６９８（ａ）は、「怪獣ＳＰ」変動において図柄示唆第１タイミングで上図柄列Ｚ１上に切替示唆図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。図柄示唆第１タイミングとは、「怪獣ＳＰ」変動が開始されてから５秒経過したタイミングであり、切替示唆図柄とは、演出図柄切替演出における切替後の第３図柄の表示態様を示唆する図柄である。図２６９８（ａ）に示す例では、「怪獣ＳＰ」変動が開始されてから５秒が経過すると上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に９図柄を示唆する切替示唆図柄ｙｚ１が表示される。これにより、演出図柄切替演出において上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される第３図柄が９図柄に切替えられることを遊技者に事前に認識させることができる。
【１８６８４】
図２６９８（ｂ）は、図２６９８（ａ）に示された状態から図柄示唆第２タイミングで中図柄列Ｚ２に示唆図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。図柄示唆第２タイミングとは、「怪獣ＳＰ」変動が開始されてから１５秒経過したタイミングであり、演出図柄切替演出が実行される前の所定のタイミングである。図２６９８（ｂ）に示す例では、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に９図柄を示唆する切替示唆図柄ｙｚ１が表示された状態で、新たに中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上に９図柄を示唆する示唆図柄ｙｚ３が表示されている。これにより、図柄戻し演出において中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１に９図柄が停止表示されることを遊技者に事前に認識させることができる。その後、図２６９８（ｂ）に示す状態から、図２６９９（ａ）に示すように、演出図柄切替演出が実行され、第１有効ラインＬ１上に９図柄でのリーチ態様が形成された場合には大当たり当選であることが確定する一方で、図２６９９（ｂ）に示すように、第５有効ラインＬ５（図２６７９（ａ）参照）上に９図柄でのリーチ態様が形成されると外れであることが確定する。つまり、切替示唆図柄によって示される第３図柄の表示態様と、示唆図柄によって示される第３図柄の表示態様が同一態様である場合には、演出図柄切替演出によって表示されている第３図柄の表示態様が切替えられた後に切替示唆図柄と、示唆図柄が表示されている有効ライン上に同一態様の下図柄が表示されることを遊技者に期待させるゲーム性とすることができる。
【１８６８５】
なお、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、切替示唆図柄を上図柄列Ｚ１のみでなく下図柄列Ｚ３にも表示可能に構成しており、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３の両方に切替示唆図柄を表示することも可能である。例えば、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上に９図柄を示唆する切替示唆図柄が表示されている場合に、９図柄を示唆する示唆図柄が中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上に表示された場合には、演出図柄切替演出が実行される前に大当たり当選であることが確定する。このため、遊技者に切替示唆図柄の表示態様と、示唆図柄の表示態様に対する興味を持たせ易くし、演出効果を向上させることができる。
【１８６８６】
図２７００は、図柄示唆第３タイミングで中図柄列Ｚ２に示唆図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。図柄示唆第３タイミングとは、「怪獣ＳＰ」変動が開始されてから２０秒経過したタイミングであり、演出図柄切替演出によって停止表示されている第３図柄の表示態様が切替えられた後の所定のタイミングである。図２７００に示す例では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と、第２有効ラインＬ２上に９図柄を示

唆する示唆図柄が表示されている。これにより、図柄戻し演出において中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、または、第２有効ラインＬ２上のいずれかに９図柄が停止表示されることを遊技者に事前に認識させることができる。

【１８６８７】

次に、図２７０１及び図２７０２を参照して、「怪獣ＳＰ」変動において切替示唆図柄と、示唆図柄が表示される場合の演出の流れについて説明する。まず、図２７０１を参照して、図柄示唆第１タイミングで示唆図柄が、図柄示唆第２タイミングで切替示唆図柄が表示される場合の「怪獣ＳＰ」変動における演出の流れと各種タイマの関係について説明する。図２７０１は、図柄示唆第１タイミングで示唆図柄が、図柄示唆第２タイミングで切替示唆図柄が表示される場合の「怪獣ＳＰ」変動における各種タイマとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例２における「怪獣ＳＰ」変動の基本的な流れは上述した第１１制御例の第３変形例における「怪獣ＳＰ」変動及びその別例１と同じであるが、リーチ態様が表示されるよりも前に示唆図柄及び切替示唆図柄を表示する点で相違する。図２７０１に示すように、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動が開始されると、演出図柄（第３図柄）が高速変動を開始し、通常演出が実行される。詳細な処理内容については後述するが、特図変動開始時に、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣには、演出図柄切替演出開始までの時間として「１５秒」に対応するタイマ値が設定され、表示切替タイマ２２３ＳｂＣには、怪獣ＳＰ前兆演出開始までの時間として「１０秒」に対応するタイマ値が設定される。また、図２７０１に示す例では、中図柄示唆演出及び上下図柄示唆演出の実行が決定されているため、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥには、図柄示唆第１タイミングで中図柄示唆演出を実行するためのタイマ値として「５秒」に対応する値が設定され、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥには、図柄示唆第２タイミングで上下図柄示唆演出を実行するためのタイマ値として「１０秒」に対応する値が設定される。

【１８６８８】

特図変動開始から５秒経過し、更新された中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥのタイマ値が「０」であると判別されたことに対応して中図柄示唆演出が実行され、中図柄列Ｚ２の中ライン（第２有効ラインＬ２）上に示唆図柄が表示される。その後、特図変動開始から８秒経過すると、中ライン（第２有効ラインＬ２）上に仮停止図柄である４図柄でのリーチ態様が表示され、特図変動開始から１０秒経過し、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥのタイマ値が「０」であると判別されたことに対応して上下図柄示唆演出が実行され、上図柄列Ｚ１の中ライン（第２有効ラインＬ２）上に切替示唆図柄が表示される。また、表示切替タイマ２２３ＳｂＣのタイマ値が「０」であると判別されたことに対応して怪獣ＳＰ前兆演出が実行される。その後、特図変動開始から１５秒経過し、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣのタイマ値が「０」であると判別されたことに対応して演出図柄切替演出が実行され、仮停止されている４図柄のリーチ態様が９図柄のリーチ態様へと切り替えられ、怪獣ＳＰリーチが実行される。図２７０１に示す例では、リーチ態様が表示される前に中図柄列Ｚ２に示唆図柄が表示され、リーチ態様が表示された後に上図柄列Ｚ１に切替示唆図柄が表示されているため、演出図柄切替演出が実行される前に少なくとも上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に９図柄、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上に９図柄が停止表示される予定であることを遊技者が認識可能である。これにより、演出図柄切替演出において切替後に９図柄のリーチラインがどの有効ライン上に表示されるのかに対して遊技者は注目することとなり、演出図柄切替演出の演出効果を向上させることができる。

【１８６８９】

なお、図２７０１では、第１タイミングで中図柄列Ｚ２に示唆図柄を表示し、第２タイミングで上図柄列Ｚ１に切替示唆図柄を表示する例について説明したが、これに限るものではなく、中図柄列Ｚ２に示唆図柄を表示するタイミングと、上下図柄列Ｚ１，Ｚ３に切替示唆図柄を表示するタイミングを同一タイミングとしても良いし、切替示唆図柄を先に表示した後に示唆図柄を表示する構成としても良い。

【１８６９０】
次に、図２７０２を参照して、図柄示唆第１タイミングで切替示唆図柄が表示される場合の「怪獣ＳＰ」変動における各種タイマとの関係について説明する。図２７０２は、図柄示唆第１タイミングで切替示唆図柄が表示される場合の「怪獣ＳＰ」変動における各種タイマとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図２７０２では、中図柄示唆演出の演出態様として「示唆図柄の表示なし」が設定され、上下図柄示唆演出のみが実行される場合の例について示している。なお、図２７０１に示した例と同様に、特図変動開始時に各種タイマに所定のタイマ値が設定される。そして、特図変動開始から５秒経過し、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥのタイマ値が「０」であると判別されたことに対応して上下図柄列Ｚ１，Ｚ３の第１有効ラインＬ１上に切替示唆図柄として９図柄が表示され、その後、特図変動開始から８秒経過したタイミングで上下図柄列Ｚ１，Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に４図柄のリーチ態様が表示され、特図変動開始から１５秒経過したタイミングで演出図柄切替演出が実行され、上下図柄列Ｚ１，Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に表示されている４図柄のリーチ態様が切り替えられ、上下図柄列Ｚ１，Ｚ３の第１有効ラインＬ１上に９図柄のリーチ態様が表示される。このように、リーチ態様が表示されるよりも前に切替示唆図柄（または示唆図柄）が表示されることにより、遊技者は今回の特図変動が怪獣ＳＰ変動であると予測し易くなるため、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることができる。

【１８６９１】
なお、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、示唆図柄及び切替示唆図柄の表示タイミングを第１～第３タイミングのいずれかとする構成としたが、これに限るものではなく、切替示唆図柄は演出図柄切替演出が実行されるよりも前であれば良く、示唆図柄は図柄戻し演出が実行されるよりも前のタイミングであれば良い。例えば、先読み演出（保留されている保留球の抽選結果を事前判別し、その保留球に対応する特図変動が開始されるよりも前に事前判別結果を示唆する演出）として、怪獣ＳＰ変動よりも前に実行される特図変動において示唆図柄及び切替示唆図柄を表示し、怪獣ＳＰ変動において演出図柄切替演出及び図柄戻し演出が実行されるまで継続して表示させる構成としても良い。

【１８６９２】
このように構成することで、保留球を複数保有している状況で示唆図柄または切替示唆図柄が表示された場合に、どの保留球で怪獣ＳＰ変動が実行されるのかを遊技者が予測し難くなり、怪獣ＳＰ変動に対する遊技者の期待感を高めることで怪獣ＳＰ変動が実行されるまでに外れ変動が連続したとしても遊技者が落胆することを抑制することができる。

【１８６９３】
また、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、怪獣ＳＰ変動においてのみ切替示唆図柄が表示される構成としたが、これに限るものではなく、怪獣ＳＰ変動以外の変動でも停止表示される第３図柄を示唆する構成としても良い。このように構成することで、例えば、上図柄列Ｚ１上に停止表示される第３図柄を示唆する図柄が表示された場合に、上図柄列Ｚ１に示唆された図柄と同一態様の第３図柄が停止表示されればその変動は怪獣ＳＰ変動ではなく、上図柄列Ｚ１に示唆された図柄と異なる態様の第３図柄が停止表示されればその変動が怪獣ＳＰ変動であると遊技者は判別可能となるため、示唆する図柄と同一態様の第３図柄が停止表示されるか否かに対して遊技者に興味を持たせ易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８６９４】
＜第１１制御例の第３変形例の別例２の電気的構成について＞
次に、図２７０３から図２７０７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２７０３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２におけるパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図２７０３は、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１

１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１４制御における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、新たに図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥ、図柄生成抽選ＢａテーブルＳｂＥ、図柄生成抽選ＣａテーブルＳｃＥ、中図柄示唆演出抽選テーブルＳｄＥ、上下図柄示唆演出抽選テーブルＳｅＥ、中図柄示唆タイミング抽選テーブルＳｆＥ、上下図柄示唆タイミング抽選テーブルＳｇＥを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８６９５】

ここで、図２７０５（ａ）を参照して、図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥの規定内容について説明する。図２７０５（ａ）は、この図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥは、特別図柄の抽選結果が「外れ」である場合に、演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるリーチ図柄の指定や、図柄示唆演出の示唆範囲を抽出するために参照される。図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥには、演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値に対応付けて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、上図柄指定、リーチ時図柄指定、リーチ時ライン指定、上下図柄示唆可能範囲、外れ時中図柄示唆可能範囲が規定されている。

【１８６９６】

具体的には、演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。なお、停止種別コマンドに含まれる停止種別情報によりリーチなし外れ、リーチあり外れ、大当たり（図柄揃い）といったおおまかな組み合わせは示されているため、音声ランプ制御装置１１３では上図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を指定するのみで、表示制御装置１１４において停止種別に対応させて中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄の表示態様を設定可能である。

【１８６９７】

また、「リーチ時図柄指定」の項目には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値が「０」である場合には、リーチ態様を構成する第３図柄として１図柄が指定される。また、「リーチ時ライン指定」の項目には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値が「０」である場合には、リーチ態様が表示される有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が決定される。

【１８６９８】

また、図柄示唆演出における「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。

【１８６９９】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れである場合において中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・中」が規定されている。

【１８７００】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値が「１」である場合には、上図柄列Ｚ

１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。

【１８７０１】

また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、１図柄及び２図柄でリーチ態様が構成されるよう規定され、また停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、リーチ態様が表示される有効ライン数が１つであることを示す「ダブル」が規定されている。

【１８７０２】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。

【１８７０３】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れ時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中・右」が規定されている。

【１８７０４】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「２」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。

【１８７０５】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れ時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・中」が規定されている。

【１８７０６】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。

【１８７０７】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れ時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中・右」が規定されている。

【１８７０８】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「４」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。

【１８７０９】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。

【１８７１０】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れ時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・中」が規定されている。

【１８７１１】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄及び３図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、ダブルラインが規定されている。

【１８７１２】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。

【１８７１３】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れ時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中・右」が規定されている。

【１８７１４】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３５」である場合には、上図柄列

Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、１図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。

【１８７１５】

さらに、特別図柄の抽選結果が外れ時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「外れ時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上、あるいは、中図柄列Ｚ２の第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中・右」が規定されている。なお、図示は省略しているが、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値「６」～「３４」に対しても、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、上図柄指定、リーチ時図柄指定、リーチ時ライン指定、上下図柄示唆可能範囲、外れ時中図柄示唆可能範囲が規定されている。

【１８７１６】

次に、図２７０５（ｂ）を参照して、図柄生成抽選ＢａテーブルＺ２２２ＳｂＥの規定内容について説明する。図２７０５（ｂ）は、この図柄生成抽選ＢａテーブルＺ２２２ＳｂＥの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選ＢａテーブルＺ２２２ＳｂＥは、特別図柄の抽選結果が偶数図柄当たり（大当たりＡ，Ｄ，Ｅのいずれか）である場合に、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるリーチ図柄の指定や、図柄示唆演出の示唆範囲を抽出するために参照される。図柄生成抽選ＢａテーブルＺ２２２ＳｂＥには、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に対応付けて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、上図柄指定、当たり図柄指定、リーチ時ライン指定、上下図柄示唆可能範囲、当たり時中図柄示唆可能範囲が規定されている。

【１８７１７】

具体的には、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。

【１８７１８】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。

【１８７１９】

さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上及び第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・中」が規定されている。

【１８７２０】
　また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「１」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、ダブルラインが規定されている。
【１８７２１】
　また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７２２】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３の、どの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。
【１８７２３】
　また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「２」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。
【１８７２４】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３のどの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。
【１８７２５】
　また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。
【１８７２６】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３のどの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。

【１８７２７】
　また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「４」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。
【１８７２８】
　また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７２９】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上及び第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・中」が規定されている。
【１８７３０】
　また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、ダブルラインが規定されている。
【１８７３１】
　また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７３２】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３の、どの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。
【１８７３３】
　また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「２３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として８図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として９図柄が停止表示されるよう規定されている。
【１８７３４】
　また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、８図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数

を指定する「リーチ時ライン指定」には、ダブルラインが規定されている。
【１８７３５】
　また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７３６】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３の、どの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。なお、図示は省略しているが、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤのカウンタ値「６」～「２２」に対しても、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、上図柄指定、当たり図柄指定、リーチ時ライン指定、上下図柄示唆可能範囲、当たり時中図柄示唆可能範囲が規定されている。
【１８７３７】
　次に、図２７０５（ｃ）を参照して、図柄生成抽選ＣａテーブルＺ２２２ＳｃＥの規定内容について説明する。図２７０５（ｃ）は、この図柄生成抽選ＣａテーブルＺ２２２ＳｃＥの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選ＣａテーブルＺ２２２ＳｃＥは、特別図柄の抽選結果が奇数図柄当たり（大当たりＢ，Ｃのいずれか）である場合に、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されるリーチ図柄の指定や、図柄示唆演出の示唆範囲を抽出するために参照される。図柄生成抽選ＣａテーブルＺ２２２ＳｃＥには、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に対応付けて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、上図柄指定、当たり図柄指定、リーチ時ライン指定、上下図柄示唆可能範囲、当たり時中図柄示唆可能範囲が規定されている。
【１８７３８】
　具体的には演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、１図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。
【１８７３９】
　また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７４０】
　さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・中」が規定されている。
【１８７４１】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「１」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、１図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、ダブルラインが規定されている。

【１８７４２】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。

【１８７４３】

さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３の、どの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。

【１８７４４】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。

【１８７４５】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。

【１８７４６】

さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３上に示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中・右」が規定されている。

【１８７４７】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３および第４有効ラインＬ４に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており３図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、ダブルラインが規定されている。

【１８７４８】

また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆

図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。
【１８７４９】
さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３のどの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。
【１８７５０】
また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「４」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。
【１８７５１】
また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７５２】
さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３のどの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。
【１８７５３】
また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。
【１８７５４】
また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上および第５有効ラインＬ５上、下図柄列Ｚ３の第１有効ラインＬ１上および第４有効ラインＬ４上、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上および第４有効ラインＬ４上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第３有効ラインＬ３上および第５有効ラインＬ５上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「左・右」が規定されている。
【１８７５５】
さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３の、どの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。
【１８７５６】
また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２７」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、停止種別が「リーチ当たり」である場合の当たり態様を構成する第３図柄の種別が規定されており、１図柄で当たり演出が実行されるよう規定され、また停止種別が「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を表示する有効ライン

数を指定する「リーチ時ライン指定」には、シングルラインが規定されている。また、図柄示唆演出として実行される「上下図柄示唆可能範囲」としては、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上、あるいは、下図柄列Ｚ３の第２有効ラインＬ２上に切替示唆図柄を表示することが可能であることを示す「中」が規定されている。

【１８７５７】

さらに、特別図柄の抽選結果が当たり時に中図柄列Ｚ２に中図柄示唆演出が実行される場合に参照される「当たり時中図柄示唆可能範囲」として、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１、第２有効ラインＬ２、第３有効ラインＬ３のどの有効ライン上にも示唆図柄を表示することが可能であることを示す「ＡＬＬ」が規定されている。なお、図示は省略しているが、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤのカウンタ値「６」～「２６」に対しても、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄の表示態様及び図柄示唆演出の演出態様を設定するための情報として、上図柄指定、当たり図柄指定、リーチ時ライン指定、上下図柄示唆可能範囲、当たり時中図柄示唆可能範囲が規定されている。

【１８７５８】

次に、図２７０６（ａ）を参照して、中図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｄＥの規定内容について説明する。図２７０６（ａ）は、この中図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｄＥの規定内容を模式的に示した図である。この中図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｄＥは、示唆図柄の表示位置を決定するためのテーブルである。中図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｄＥは、中図柄列Ｚ２の各有効ライン上で実行される示唆演出の表示位置を決定する際に参照され、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値と各図柄生成抽選テーブルとを参照して決定した中図柄示唆可能範囲とに基づいて、中図柄列Ｚ２の各有効ライン上に表示される示唆図柄の表示位置が規定されている。

【１８７５９】

具体的には、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値が「０～１９５」の範囲内である場合には、決定されている中図柄示唆可能範囲にかかわらず、いずれの有効ライン上にも示唆図柄を表示しない「なし」が規定されている。

【１８７６０】

また、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値が「１９６」である場合には、中図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで実行可能であることを示す「左・中」である状況では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで中図柄示唆演出が実行される「左・中」が規定されており、また、第２有効ラインＬ２上と第３有効ライン上とで実行可能であることを示す「中・右」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、第２有効ラインＬ２上と第３有効ラインＬ３上とで中図柄示唆演出が実行される「中・右」が規定され、第１有効ラインＬ１上、第２有効ラインＬ２上、第３有効ライン上のどの有効ライン上でも演出可能であることを示す「ＡＬＬ」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで中図柄示唆演出が実行される「左・中」が規定されている。

【１８７６１】

また、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値が「１９７」である場合には、中図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで実行可能であることを示す「左・中」である状況では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで中図柄示唆演出が実行される「左・中」が規定されており、また、第２有効ラインＬ２上と第３有効ライン上とで実行可能であることを示す「中・右」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、第２有効ラインＬ２上と第３有効ラインＬ３上とで中図柄示唆演出が実行される「中・右」が規定され、第１有効ラインＬ１上、第２有効ラインＬ２上、第３有効ライン上のどの有効ライン上でも演出可能であることを示す「ＡＬＬ」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上と第３有効ラインＬ３上とで中図柄示唆演出が実行される「中・右」が規定されている。

【１８７６２】
　また、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値が「１９８」である場合には、中図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで実行可能であることを示す「左・中」である状況では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで中図柄示唆演出が実行される「左・中」が規定されており、また、第２有効ラインＬ２上と第３有効ライン上とで実行可能であることを示す「中・右」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、第２有効ラインＬ２上と第３有効ラインＬ３上とで中図柄示唆演出が実行される「中・右」が規定され、第１有効ラインＬ１上、第２有効ラインＬ２上、第３有効ライン上のどの有効ライン上でも演出可能であることを示す「ＡＬＬ」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上と第３有効ラインＬ３上と全ての中図柄列Ｚ２の有効ライン上で中図柄示唆演出が実行される「左・中・右」が規定されている。
【１８７６３】
　そして、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値が「１９９」である場合には、中図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで実行可能であることを示す「左・中」である状況では、中図柄列Ｚ２の第１有効ラインＬ１上と第２有効ラインＬ２上とで中図柄示唆演出が実行される「左・中」が規定されており、また、第２有効ラインＬ２上と第３有効ライン上とで実行可能であることを示す「中・右」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、第２有効ラインＬ２上と第３有効ラインＬ３上とで中図柄示唆演出が実行される「中・右」が規定され、第１有効ラインＬ１上、第２有効ラインＬ２上、第３有効ライン上のどの有効ライン上でも演出可能であることを示す「ＡＬＬ」が中図柄示唆可能範囲として設定されている状況では、中図柄列Ｚ２の第２有効ラインＬ２上のみで中図柄示唆演出が実行される「中」が規定されている。
【１８７６４】
　なお、本第１１制御例の第３変形例の別例では、中図柄列Ｚ２の全ての有効ライン上で中図柄示唆演出を実行可能である「ＡＬＬ」が中図柄示唆可能範囲として設定された場合にのみ中図柄示唆演出の演出パターンが設定されたが、これに限ることなく、「左・中」、「中・右」に中図柄示唆可能範囲が設定された場合にも、演出パターンを設定してもよい。また、示唆演出図柄の表示位置を演出の実行中に、例えば第１有効ラインＬ１上から第２有効ラインＬ２上に移動させるよう演出を実行してもよい。このように構成することで多様な演出を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８７６５】
　次に、図２７０６（ｂ）を参照して、上下図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＥの規定内容について説明する。図２７０６（ｂ）は、この上下図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＥの規定内容を模式的に示した図である。この上下図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＥは、切替示唆図柄の表示位置を決定するためのテーブルである。上下図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＥは、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３との各有効ライン上に表示される切替示唆図柄の表示位置を決定する際に参照され、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値と各図柄生成抽選テーブルとを参照して決定した上下図柄示唆可能範囲とに基づいて、上図柄列Ｚ１または下図柄列Ｚ３の各有効ライン上に表示される切替示唆図柄の表示位置が規定されている。
【１８７６６】
　具体的には、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「０～１８４」の範囲内である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」のいずれの上下図柄示唆可能範囲が設定されている状況でも示唆図柄を表示しないことを示す「なし」が規定されている。
【１８７６７】
　また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１８５」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能で

あることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が第１有効ラインＬ１上で実行されること示す「左」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７６８】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１８６」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７６９】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１８７」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３とで図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７０】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１８８」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されている。

【１８７７１】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１８９」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されている。

【１８７７２】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９０」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能で

あることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、図柄示唆演出が実行されないことを示す「なし」が規定されている。

【１８７７３】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９１」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７４】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９２」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７５】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９３」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７６】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９４」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」が示唆可能範囲である状況では、上図柄列Ｚ１では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７７】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９５」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能で

あることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７８】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９６」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７７９】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９７」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１で図柄示唆演出が実行されることを示す「左」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７８０】

また、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９８」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第３有効ラインＬ３で図柄示唆演出が実行されることを示す「右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７８１】

そして、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値が「１９９」である場合には、上下図柄示唆可能範囲が、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上とで実行可能であることを示す「左・右」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第１有効ラインＬ１上と第３有効ラインＬ３上で図柄示唆演出が実行されることを示す「左・右」が規定されている。また、上下図柄示唆可能範囲が、第２有効ラインＬ２上で実行可能であることを示す「中」である状況では、上図柄列Ｚ１では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されており、下図柄列Ｚ３では、第２有効ラインＬ２上で図柄示唆演出が実行されることを示す「中」が規定されている。

【１８７８２】

次に、図２７０７（ａ）を参照して、中図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｆＥ

の規定内容について説明する。図２７０７（ａ）は、この中図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｆＥの規定内容を模式的に示した図である。中図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｆＥは、中図柄示唆演出が実行される際に参照され、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値に対応付けて、中図柄示唆演出における示唆タイミング（示唆図柄の表示タイミング）と、中図柄示唆演出の演出開始時間が規定されている。

【１８７８３】

具体的には、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値が「０～９」の範囲内である場合には、中図柄示唆タイミングとして「第１タイミング」が規定され、演出開始時間として「５０００（ｍｓ）」が規定されている。また、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値が「１０～１９」の範囲内である場合には、中図柄示唆タイミングとして「第２タイミング」が規定され、演出開始時間として「１５０００（ｍｓ）」が規定されている。そして、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値が「２０～２９」の範囲内である場合には、中図柄示唆タイミングとして「第３タイミング」が設定され、演出開始時間として「２００００（ｍｓ）」が規定されている。

【１８７８４】

次に、図２７０７（ｂ）を参照して、上下図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｇＥの規定内容について説明する。図２７０７（ｂ）は、この上下図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｇＥの規定内容を模式的に示した図である。上下図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｇＥは、上下図柄示唆演出が実行される際に参照され、上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥの値に対応付けて、上下図柄示唆演出における示唆タイミング（切替示唆図柄の表示タイミング）と、上下図柄示唆演出の演出開始時間が規定されている。

【１８７８５】

具体的には、上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥの値が「０～９」の範囲内である場合には、上下図柄示唆タイミングとして「第１タイミング」が規定され、演出開始時間は「５０００（ｍｓ）」が規定されている。また、上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥの値が「１０～１９」の範囲内である場合には、上下図柄示唆タイミングとして「第２タイミング」が規定され、演出開始時間として「１５０００（ｍｓ）」が規定されている。

【１８７８６】

次に、図２７０４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２７０４は、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。上述した第１１制御例の第３変形例の別例１におけるＲＡＭ２２３（図２６８７参照）に対して、図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｄＤを削除した点と、新たに中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥと、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥと、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥと、上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥと、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥと、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥと、中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥと、上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥと、下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８７８７】

中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥは、中図柄示唆演出の実行される場合に、その中図柄示唆演出における示唆図柄の表示位置を決定するために用いられるカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３において１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７１５，Ｓ４５２２Ｓ）内の一処理である示唆演出タイマ更新処理（図２７１６，Ｓ４４９１Ｓ）においてカウンタ値が更新される。なお、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥは「０～１９９」の範囲内で更新され、カウンタ値が「１９９」に達した場合には、次回「０」に更新される（ループする）。

【１８７８８】
上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥは、上図柄示唆演出および下図柄示唆演出が実行される場合に、その上下図柄示唆演出における切替示唆図柄の表示位置を決定するために用いられるカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３において１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７１５，Ｓ４５２２Ｓ）内の一処理である示唆演出タイマ更新処理（図２７１６，Ｓ４４９１Ｓ）においてカウンタ値が更新される。なお、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥは「０～１９９」の範囲内で更新され、カウンタ値が「１９９」に達した場合には、次回「０」に更新される（ループする）。
【１８７８９】
中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥは、中図柄示唆演出が実行される場合に、その中図柄示唆演出の実行タイミング（示唆図柄の表示タイミング）を決定するために用いられるカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３において１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７１５，Ｓ４５２２Ｓ）内の一処理である示唆演出タイマ更新処理（図２７１６，Ｓ４４９１Ｓ）においてカウンタ値が更新される。なお、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥは「０～２９」の範囲内で更新され、カウンタ値が「２９」に達した場合には、次回「０」に更新される（ループする）。
【１８７９０】
上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥは、上図柄示唆演出および下図柄示唆演出が実行される場合に、その上図柄示唆演出および下図柄示唆演出の実行タイミング（切替示唆図柄の表示タイミング）を決定するために用いられるカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３において１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７１５，Ｓ４５２２Ｓ）内の一処理である示唆演出タイマ更新処理（図２７１６，Ｓ４４９１Ｓ）においてカウンタ値が更新される。なお、上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥは「０～１９」の範囲内で更新され、カウンタ値が「１９」に達した場合には、次回「０」に更新される（ループする）。
【１８７９１】
中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥは、中図柄示唆演出が実行される特別図柄変動において、中図柄示唆演出を実行するタイミング（示唆図柄を表示するタイミング）であるかを判別するために用いられるタイマであり、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信した場合に、中図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｆＥより中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値に基づいてタイマ値が設定され（図２７１４（ａ），Ｓ５０２３Ｓ）、１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７１５，Ｓ４５２２Ｓ）において更新され、タイマ値が「０」となった場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されている中図柄列Ｚ２で図柄示唆演出の表示態様が表示される。
【１８７９２】
上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥは、上下図柄示唆演出が実行される特別図柄変動において、上下図柄示唆演出を実行するタイミング（切替示唆図柄を表示するタイミング）であるかを判別するために用いられるタイマであり、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信した場合に、上下図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｇＥより上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥの値に基づいてタイマ値が設定され（図２７１４（ｂ），Ｓ５０３４Ｓ）、１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７１５，Ｓ４５２２Ｓ）において更新され、タイマ値が「０」となった場合に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示されている上図柄列Ｚ１で図柄示唆演出の表示態様が表示される。
【１８７９３】
中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥは、各図柄生成抽選テーブルから各演出図柄乱数カウンタの値に基づいて抽出した中図柄示唆演出の情報を一時的に記憶する記憶領域である。中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥに記憶されている情報は、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値が「０」になった場合、即ち、中図柄示唆演出が実行されるタイミングで参照され、中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥに記憶されている情報

の値に対応した中図柄示唆演出が実行される。
【１８７９４】
上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥは、各図柄生成抽選テーブルから各演出図柄乱数カウンタの値に基づいて抽出した上図柄示唆演出の情報を一時的に記憶する記憶領域である。上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥに記憶されている情報は、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値が「０」になった場合、即ち、上図柄示唆演出が実行されるタイミングで参照され、上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥに記憶されている情報の値に対応した上図柄示唆演出が実行される。
【１８７９５】
下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥは、各図柄生成抽選テーブルから各演出図柄乱数カウンタの値に基づいて抽出した下図柄示唆演出の情報を一時的に記憶する記憶領域である。下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥに記憶されている情報は、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値が「０」になった場合、即ち、下図柄示唆演出が実行されるタイミングで参照され、下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥに記憶されている情報の値に対応した下図柄示唆演出が実行される。
【１８７９６】
＜第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図２７０８から図２７１６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２７０８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。図２７０８は、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理に対して、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）に代えて演出タイマ更新処理（Ｓ４５２２Ｓ）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４５２１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１８７９７】
次に、図２７０９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２７０８参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ４５２１Ｓ）について説明する。図２７０９は、本第１１制御例の第３変形例の別例２におけるコマンド判定処理（Ｓ４５２１Ｓ）の内容を示すフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例２におけるコマンド判定処理（Ｓ４５２１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、特図停止種別コマンドを受信した場合に、停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）を実行する点で相違する。その他の処理内容については、上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）と同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【１８７９８】
コマンド判定処理（Ｓ４５２１Ｓ）が実行されると、まず、主制御装置１１０より受信したコマンドに対応して、上述したＳ４２０１，Ｓ４２０３～Ｓ４２０５，Ｓ４２０１Ｓ，Ｓ４２０２Ｓ，Ｓ４２０６Ｓ及びＳ４３２１Ｓの各処理が実行される。次に、Ｓ４２０６の処理において、主制御装置１１０より特図停止種別コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０６）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、対応する停止種別選択フラグをオンに設定し（Ｓ４２０７）、停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）を実行し、本処理を終了する。この停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）は、主制御装置１１０から受信した停止種別コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示させる第３図柄の指定や、示唆図柄の表示態様を設定するための処理である。なお、停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）の詳細な説明については、図２７１０を参照して、後述する。

【１８７９９】
　一方、Ｓ４２０６の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より受信したコマンドに対応して、Ｓ４２０９～Ｓ４２１１、Ｓ４２１３，Ｓ４２１４，Ｓ４２１７，Ｓ４２１９，Ｓ４２０３Ｓ～Ｓ４２０５Ｓの各処理を実行し、本処理を終了する。
【１８８００】
　次に、図２７１０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４５２１Ｓ）内の一処理である停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）について説明する。図２７１０は、停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）は、特図変動において最終的に停止表示される第３図柄の表示態様を指定するとともに、示唆演出の実行有無及び示唆図柄の表示位置、または切替示唆演出の実行有無及び切替示唆図柄の表示位置を設定するための処理である。
【１８８０１】
　停止種別処理（Ｓ４５４１Ｓ）が実行されると、まず、主制御装置１１０より受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４８８１Ｓ）。次に、Ｓ４８８１Ｓの処理において、受信した停止種別コマンドより抽出した停止種別情報は、外れを示す停止種別情報か判別する（Ｓ４８８２Ｓ）。抽出した停止種別情報は、外れであると判別した場合には（Ｓ４８８２Ｓ：Ｙｅｓ）、外れ停止種別処理（Ｓ４５９１Ｓ）を実行し、本処理を終了する。
【１８８０２】
　ここで、図２７１１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別処理（図２７１０，Ｓ４５４１Ｓ参照）内の一処理である外れ停止種別処理（Ｓ４５９１Ｓ）について説明する。図２７１１は、外れ停止種別処理（Ｓ４５９１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。この外れ停止種別処理（Ｓ４５９１Ｓ）は、主制御装置１１０より受信した停止種別コマンドが外れである場合に、図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥを参照して特図変動において最終的に停止表示させる第３図柄を指定する表示用停止種別コマンドを設定するとともに、図柄示唆演出の実行有無及び内容を設定するための処理である。
【１８８０３】
　外れ停止種別処理（Ｓ４５９１Ｓ）では、まず、図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥ（図２７０５（ａ）参照）から演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４９４１Ｓ）。ここで設定される表示用停止種別コマンドには、主制御装置１１０から受信した停止種別コマンドに含まれる停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）と、図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥ（図２７０５（ａ）参照）から演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値に基づいて決定された上図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄を指定する情報が少なくとも含まれており、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に指定された第３図柄を表示するための処理が実行される。次に、図柄生成抽選ＡａテーブルＳａＥから演出図柄Ａ乱数カウンタＳａＤの値に基づいて、外れ時中図柄示唆可能範囲を抽出する（Ｓ４９４２Ｓ）。
【１８８０４】
　次に、中図柄示唆演出抽選テーブルＳｄＥから中図柄示唆演出乱数カウンタＳａＥの値と抽出した外れ時中図柄示唆可能範囲に基づいて中図柄示唆演出の内容（中図柄示唆演出の実行有無、及び示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した中図柄示唆演出の内容を示すための情報を中図柄示唆演出情報エリアＳｇＥに格納する（Ｓ４９４３Ｓ）。そして、中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）を実行する。中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）の詳細な説明については、図２７１４（ａ）を参照して後述する。
【１８８０５】

そして、次に、図柄生成抽選ＡａテーブルＤ２２２ＳａＥから演出図柄Ａ乱数カウンタＤ２２３ＳａＤの値に基づいて上下図柄示唆可能範囲を抽出し（Ｓ４９４５Ｓ）、上下図柄示唆演出抽選テーブルＤ２２２ＳｅＥから上下図柄示唆演出乱数カウンタＤ２２３ＳｂＥの値と、Ｓ４９４５Ｓの処理において抽出した上下図柄示唆可能範囲に基づいて、上図柄示唆演出の内容（上図柄示唆演出の実行有無、及び切替示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した上図柄示唆演出の内容を示すための情報を上図柄示唆演出情報エリアＤ２２３ＳｈＥに格納する（Ｓ４９４６Ｓ）。次に、上下図柄示唆演出抽選テーブルＤ２２２ＳｅＥから上下図柄示唆演出乱数カウンタＤ２２３ＳｂＥの値と抽出した上下図柄示唆可能範囲に基づいて、下図柄示唆演出の内容（下図柄示唆演出の実行有無、及び切替示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した下図柄示唆演出の内容を示すための情報を下図柄示唆演出情報エリアＤ２２３ＳｉＥに格納し（Ｓ４９４７Ｓ）、次いで、上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）を実行し、本処理を終了する。上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）の詳細な説明については、図２７１４（ｂ）を参照して後述する。

【１８８０６】

図２７１０に戻り説明を続ける。Ｓ４８８２Ｓの処理において、受信したコマンドから抽出した停止種別情報は外れではないと判別した場合には（Ｓ４８８２Ｓ：Ｎｏ）、次に、抽出した停止種別情報は偶数図柄当たり（大当たりＡ，ＤまたはＥのいずれか）であるか判別する（Ｓ４８８６Ｓ）。抽出した停止種別情報は偶数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４８８６Ｓ：Ｙｅｓ）、偶数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９２Ｓ）を実行し、本処理を終了する。

【１８８０７】

ここで、図２７１２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別処理（図２７１０，Ｓ４５４１Ｓ参照）内の一処理である偶数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９２Ｓ）について説明する。図２７１２は、偶数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９２Ｓ）の内容を示したフローチャートである。偶数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９２Ｓ）は、主制御装置１１０より受信した停止種別コマンドが偶数図柄当たりである場合、即ち、大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかである場合に、図柄生成抽選ＢａテーブルＤ２２２ＳｂＥを参照して特図変動において最終的に停止表示させる第３図柄を指定する表示用停止種別コマンドを設定するとともに、図柄示唆演出の実行有無及び内容を設定するための処理である。

【１８８０８】

偶数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９２Ｓ）では、まず、図柄生成抽選ＢａテーブルＤ２２２ＳｂＥ（図２７０５（ｂ）参照）から演出図柄Ｂ乱数カウンタＤ２２３ＳｂＤの値に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４９６１Ｓ）。ここで設定される表示用停止種別コマンドには、主制御装置１１０から受信した停止種別コマンドに含まれる停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）と、図柄生成抽選ＢａテーブルＤ２２２ＳｂＥ（図２７０５（ｂ）参照）から演出図柄Ｂ乱数カウンタＤ２２３ＳｂＤの値に基づいて決定された上図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄を指定する情報が少なくとも含まれており、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に指定された第３図柄を表示するための処理が実行される。次に、図柄生成抽選ＢａテーブルＤ２２２ＳｂＥから演出図柄Ｂ乱数カウンタＤ２２３ＳｂＤの値に基づいて、当たり時中図柄示唆可能範囲を抽出する（Ｓ４９６２Ｓ）。

【１８８０９】

次に、中図柄示唆演出抽選テーブルＤ２２２ＳｄＥから中図柄示唆演出乱数カウンタＤ２２３ＳａＥの値と抽出した当たり時中図柄示唆可能範囲に基づいて中図柄示唆演出の内容（中図柄示唆演出の実行有無、及び示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した中図柄示唆演出の内容を示すための情報を中図柄示唆演出情報エリアＤ２２３ＳｇＥに格納する（Ｓ４９６３Ｓ）。そして、中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）を実行する。中図柄示唆

タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）の詳細な説明については、図２７１４（ａ）を参照して後述する。

【１８８１０】

そして、次に、図柄生成抽選ＢａテーブルＥ２２２ＳｂＥから演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に基づいて上下図柄示唆可能範囲を抽出し（Ｓ４９６４Ｓ）、上下図柄示唆演出抽選テーブルＥ２２２ＳｅＥから上下図柄示唆演出乱数カウンタＥ２２３ＳｂＥの値と、Ｓ４９６４Ｓの処理において抽出した上下図柄示唆可能範囲に基づいて、上図柄示唆演出の内容（上図柄示唆演出の実行有無、及び切替示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した上図柄示唆演出の内容を示すための情報を上図柄示唆演出情報エリアＥ２２３ＳｈＥに格納する（Ｓ４９６５Ｓ）。次に、上下図柄示唆演出抽選テーブルＥ２２２ＳｅＥから上下図柄示唆演出乱数カウンタＥ２２３ＳｂＥの値と抽出した上下図柄示唆可能範囲に基づいて、下図柄示唆演出の内容（下図柄示唆演出の実行有無、及び切替示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した下図柄示唆演出の内容を示すための情報を下図柄示唆演出情報エリアＥ２２３ＳｉＥに格納し（Ｓ４９６６Ｓ）、次いで、上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）を実行し、本処理を終了する。上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）の詳細な説明については、図２７１４（ｂ）を参照して後述する。

【１８８１１】

図２７１０に戻り説明を続ける。Ｓ４８８６Ｓの処理において、受信したコマンドから抽出した停止種別情報は、偶数図柄当たりではないと判別した場合には（Ｓ４８８６Ｓ：Ｎｏ）、次に、抽出した停止種別情報は、奇数図柄当たり（大当たりＢまたは大当たりＣ）であるかを判別する（Ｓ４８９０Ｓ）。抽出した停止種別情報は、奇数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４８９０Ｓ：Ｙｅｓ）、奇数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９３Ｓ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４８９０Ｓの処理において、停止種別情報は奇数図柄当たりではないと判別した場合には（Ｓ４８９０Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１８８１２】

次に、図２７１３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別処理（図２７１０，Ｓ４５４１Ｓ参照）内の一処理である奇数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９３Ｓ）について説明する。図２７１３は、奇数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９３Ｓ）の内容を示したフローチャートである。奇数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９３Ｓ）は、主制御装置１１０より受信した停止種別コマンドが奇数図柄当たりである場合、即ち、大当たりＢまたは大当たりＣである場合に、図柄生成抽選ＣａテーブルＥ２２２ＳｃＥを参照して特図変動において最終的に停止表示させる第３図柄を指定する表示用停止種別コマンドを設定するとともに、図柄示唆演出の実行有無及び内容を設定するための処理である。

【１８８１３】

奇数図柄当たり停止種別処理（Ｓ４５９３Ｓ）では、まず、図柄生成抽選ＣａテーブルＥ２２２ＳｃＥ（図２７０５（ｃ）参照）から演出図柄Ｃ乱数カウンタＥ２２３ＳｃＤの値に基づいて、表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ４９８１Ｓ）。ここで設定される表示用停止種別コマンドには、主制御装置１１０から受信した停止種別コマンドに含まれる停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）と、図柄生成抽選ＣａテーブルＥ２２２ＳｃＥ（図２７０５（ｃ）参照）から演出図柄Ｃ乱数カウンタＥ２２３ＳｃＤの値に基づいて決定された上図柄列Ｚ１に停止表示させる第３図柄を指定する情報が少なくとも含まれており、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示画面に指定された第３図柄を表示するための処理が実行される。次に、図柄生成抽選ＣａテーブルＥ２２２ＳｃＥから演出図柄Ｃ乱数カウンタＥ２２３ＳｃＤの値に基づいて、奇数図柄当たり時中図柄示唆可能範囲を抽出する（Ｓ４９８２Ｓ）。

【１８８１４】

次に、中図柄示唆演出抽選テーブルＥ２２２ＳｄＥから中図柄示唆演出乱数カウンタＥ２２

３ＳａＥの値と抽出した当たり時中図柄示唆可能範囲に基づいて中図柄示唆演出の内容（中図柄示唆演出の実行有無、及び示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した中図柄示唆演出の内容を示すための情報を中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥに格納する（Ｓ４９８３Ｓ）。そして、中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）を実行する。中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）の詳細な説明については、図２７１４（ａ）を参照して後述する。

【１８８１５】

そして、次に、図柄生成抽選ＣａテーブルＥ２２２ＳｃＥから演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に基づいて上下図柄示唆可能範囲を抽出し（Ｓ４９８４Ｓ）、上下図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＥから上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値と、Ｓ４９８４Ｓの処理において抽出した上下図柄示唆可能範囲に基づいて、上図柄示唆演出の内容（上図柄示唆演出の実行有無、及び切替示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した上図柄示唆演出の内容を示すための情報を上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥに格納する（Ｓ４９８５Ｓ）。次に、上下図柄示唆演出抽選テーブル２２２ＳｅＥから上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値と抽出した上下図柄示唆可能範囲に基づいて、下図柄示唆演出の内容（下図柄示唆演出の実行有無、及び切替示唆図柄の表示位置）を設定し、設定した下図柄示唆演出の内容を示すための情報を下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥに格納し（Ｓ４９８６Ｓ）、次いで、上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）を実行し、本処理を終了する。上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）の詳細な説明については、図２７１４（ｂ）を参照して後述する。

【１８８１６】

次に、図２７１４（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される外れ停止種別処理（図２７１１，Ｓ４５９１Ｓ参照）、偶数図柄当たり停止種別処理（図２７１２，Ｓ４５９２Ｓ参照）および奇数図柄当たり停止種別処理（図２７１３，Ｓ４５９３Ｓ参照）内の一処理である中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）について説明する。図２７１４（ａ）は、中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）の内容を示したフローチャートである。中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）は、図柄示唆演出における中図柄示唆演出の実行タイミング、即ち、示唆図柄の表示タイミングを設定する処理である。

【１８８１７】

中図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４４Ｓ）が実行されると、まず、中図柄示唆演出の実行が設定されているかを判別する（Ｓ５０２１Ｓ）。具体的には、中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥに格納されている中図柄示唆演出の内容を示す情報に基づいて中図柄示唆演出の実行有無を判別する。中図柄示唆演出の実行が設定されていると判別した場合には（Ｓ５０２１Ｓ：Ｙｅｓ）、中図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｆＥから中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値に基づいて中図柄示唆タイミングを抽出する（Ｓ５０２２Ｓ）。そして、Ｓ５０２２Ｓの処理において、抽出した中図柄示唆タイミングに基づいて中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値を設定し（Ｓ５０２３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０２１Ｓの処理において、中図柄示唆演出の実行が設定されていないと判別した場合には（Ｓ５０２１Ｓ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１８８１８】

次に、図２７１４（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される外れ停止種別処理（図２７１１，Ｓ４５９１Ｓ参照）、偶数図柄当たり停止種別処理（図２７１２，Ｓ４５９２Ｓ参照）および奇数図柄当たり停止種別処理（図２７１３，Ｓ４５９３Ｓ参照）内の一処理である上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）について説明する。図２７１４（ｂ）は、上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）の内容を示すフローチャートである。上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）は、上図柄と下図柄の示唆演出の実行タイミング、即ち、切替示唆図柄の表示タイミングを設定する処理である。

【１８８１９】

上下図柄示唆タイミング処理（Ｓ４９４８Ｓ）が実行されると、まず、上図柄示唆演出の実行が設定されているかを判別する（Ｓ５０３１Ｓ）。具体的には、上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥに格納されている上図柄示唆演出の内容を示す情報に基づいて上図柄示唆演出の実行有無を判別する。上図柄示唆演出の実行が設定されていると判別した場合には（Ｓ５０３１Ｓ：Ｙｅｓ）、上下図柄示唆タイミング抽選テーブル２２２ＳｇＥから上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥの値に基づいて、上下図柄示唆タイミングを抽出する（Ｓ５０３３Ｓ）。そして、Ｓ５０３３Ｓの処理において抽出した上下図柄示唆タイミングに基づいて上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値を設定し（Ｓ５０３４Ｓ）、本処理を終了する。

【１８８２０】

一方、Ｓ５０３１Ｓの処理において、上図柄示唆演出の実行が設定されていないと判別した場合には（Ｓ５０３１Ｓ：Ｎｏ）、次に、下図柄示唆演出の実行が設定されているかを判別する（Ｓ５０３２Ｓ）。具体的には、下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥに格納されている下図柄示唆演出の内容を示す情報に基づいて下図柄示唆演出の実行有無を判別する。下図柄示唆演出の実行が設定されていると判別した場合には（Ｓ５０３２Ｓ：Ｙｅｓ）、上述したＳ５０３３ＳおよびＳ５０３４Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５０３２Ｓの処理において、下図柄示唆演出の実行が設定されていないと判別した場合には（Ｓ５０３２Ｓ：Ｎｏ）、上図柄、下図柄共に示唆演出の実行が設定されていないため、そのまま本処理を終了する。

【１８８２１】

次に、図２７１５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における演出タイマ更新処理（Ｓ４５２２Ｓ）の処理内容について説明する。図２７１５は、演出タイマ更新処理（Ｓ４５２２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）に対して、各種演出図柄乱数カウンタを更新する処理と、各図柄示唆タイミングタイマを更新する処理である示唆演出タイマ更新処理（Ｓ４４９１Ｓ）を実行する点で相違する。

【１８８２２】

演出タイマ更新処理（Ｓ４５２２Ｓ）が実行されると、まず、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値を更新する（Ｓ４４６１Ｓ）。次に、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤのカウンタ値を更新し（Ｓ４４６２Ｓ）、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値を更新する（Ｓ４４６３Ｓ）。ここで更新された各演出図柄乱数カウンタの値は、上述した停止種別処理（図２７１０，Ｓ４５４１Ｓ）の処理において、各図柄生成抽選テーブルを参照して、特図変動における最終的に停止表示される第３図柄の指定や各図柄示唆演出における示唆可能範囲を抽出するために用いられる。

【１８８２３】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤ、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤおよび演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値を１ｍｓ毎に更新されるように構成したがこれに限られるものではなく、カウンタ毎にカウンタ値の更新間隔を異ならせても良い。例えば、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値は１ｍｓ毎に更新し、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤのカウンタ値は２ｍｓ毎に更新し、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤのカウンタ値は３ｍｓ毎に更新する構成としても良い。

【１８８２４】

Ｓ４４６３Ｓの処理を実行した後、次に、示唆演出タイマ更新処理を実行する（Ｓ４４９１Ｓ）。示唆演出タイマ更新処理（Ｓ４４９１Ｓ）の内容については、図２７１６を参照して後述する。そして、上述した第１１制御例の第３変形例の演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）におけるＳ４１８２Ｓ～Ｓ４１８９Ｓと同一の処理を実行し、本処理を終了する。

【１８８２５】

次に、図２７１６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例２における音声ラン

プ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出タイマ更新処理（Ｓ４５２２Ｓ）内の一処理である示唆演出タイマ更新処理（Ｓ４４９１Ｓ）について説明する。図２７１６は、示唆演出タイマ更新処理（Ｓ４４９１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。示唆演出タイマ更新処理（Ｓ４４９１Ｓ）は、上述した、中図柄示唆タイミング処理（図２７１４（ａ），Ｓ４９４４Ｓ参照）および上下図柄示唆タイミング処理（図２７１４（ｂ），Ｓ４９４８Ｓ参照）の処理において設定した中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥおよび上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値を更新し、示唆図柄および切替示唆図柄の表示タイミングであるか否かを判別する処理である。

【１８８２６】

示唆演出タイマ更新処理（Ｓ４４９１Ｓ）が実行されると、まず、中図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳａＥの値を更新し（Ｓ４７５１Ｓ）、上下図柄示唆演出乱数カウンタ２２３ＳｂＥの値を更新する（Ｓ４７５２Ｓ）。次に、中図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｃＥの値を更新し（Ｓ４７５３Ｓ）、上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ２２３ＳｄＥの値を更新する（Ｓ４７５４Ｓ）。

【１８８２７】

次に、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値は「１」以上であるか判別する（Ｓ４７５５Ｓ）。中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値は「１」以上ではないと判別した場合には（Ｓ４７５５Ｓ：Ｎｏ）、後述するＳ４７５６Ｓ～Ｓ４７５８Ｓの処理をスキップし、Ｓ４７５９Ｓの処理に移行する。一方、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４７５５Ｓ：Ｙｅｓ）、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値を１減算する（Ｓ４７５６Ｓ）。

【１８８２８】

次に、減算後の中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値は「０」であるか判別する（Ｓ４７５７Ｓ）。減算後の中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値は「０」である、即ち、中図柄示唆演出の実行タイミングであると判別した場合には（Ｓ４７５７Ｓ：Ｙｅｓ）、中図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｇＥに格納されている情報に対応する中図柄示唆演出を実行させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７５８Ｓ）、後述するＳ４７５９Ｓの処理に移行する。一方、中図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｅＥの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４７５７Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ４７５９Ｓの処理に移行する。なお、表示制御装置１１４では、Ｓ４７５８Ｓで設定された表示用コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに基づいて中図柄示唆演出を実行するための処理が行われる。

【１８８２９】

次に、Ｓ４７５９の処理では、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値は「１」以上であるか判別する（Ｓ４７５９Ｓ）。上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値は「１」以上ではないと判別した場合には（Ｓ４７５９Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値は「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４７５９Ｓ：Ｙｅｓ）、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値を１減算し（Ｓ４７６０Ｓ）、Ｓ４７６１Ｓの処理に移行する。

【１８８３０】

Ｓ４７６１Ｓの処理では、Ｓ４７６０Ｓの処理において減算した上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値は「０」であるか判別する（Ｓ４７６１Ｓ）。つまり、上下図柄示唆演出の実行タイミングであるかを判別する。上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４７６１Ｓ：Ｙｅｓ）、上図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｈＥに格納されている情報及び下図柄示唆演出情報エリア２２３ＳｉＥに格納されている情報に対応する上下図柄示唆演出を実行させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４７６２Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７６１Ｓの処理において、上下図柄示唆タイミングタイマ２２３ＳｆＥの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４７６１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置１１４では、Ｓ４７６２Ｓで設定された表示用コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに基づいて上

下図柄示唆演出を実行するための処理が行われる。

【１８８３１】

以上説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、上述した第１１制御例の第３変形例の別例１の構成に加えて、演出図柄切替演出における切替後の第３図柄の種別を演出図柄切替演出が実行されるよりも前の所定タイミングで示唆する示唆演出（上下図柄示唆演出）を実行可能に構成している。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、怪獣ＳＰ変動が実行される特図変動においてのみ切替示唆図柄を表示可能に構成したが、これに限るものではなく、先読み演出として切替示唆図柄を表示可能に構成しても良い。

【１８８３２】

また、怪獣ＳＰ変動以外の変動パターンが設定された特図変動においても停止表示される第３図柄の種類を第３図柄が停止表示されるよりも前に示唆する構成としても良い。例えば、上図柄列Ｚ１に１図柄を示唆する図柄が表示された状況で、上図柄列Ｚ１に１図柄が停止表示された場合には演出図柄切替演出への発展が否定され、上図柄列Ｚ１に１図柄以外の第３図柄が停止表示された場合には演出図柄切替演出に発展するように構成する。このように構成することで、第３図柄が停止表示されるまで今回の変動が怪獣ＳＰ変動であるのか否かを遊技者が予測し難くなり、怪獣ＳＰ変動以外の変動パターンが設定された特図変動に対しても遊技者が注目し易くなる。

【１８８３３】

また、切替示唆図柄の表示態様によって演出図柄切替演出の実行期待度を示唆する構成としても良い。例えば、切替示唆図柄に「？」マークが付与されている場合には、演出図柄切替演出が実行されることが確定していないことを示し、切替示唆図柄に「？」マークが付与されていない場合には、演出図柄切替演出が実行されることが確定していることを示す構成としても良い。または、切替示唆図柄の透過度によって演出図柄切替演出の実行期待度を段階的に示唆する構成としても良い。或いは、切替示唆図柄の表示色によって演出図柄切替演出の実行期待度を段階的に示唆する構成としても良い。

【１８８３４】

また、本第１１制御例の第３変形例の別例２では、示唆図柄及び切替示唆図柄を有効ライン上に表示することで、演出図柄切替演出において切替えられる第３図柄の表示態様と、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の表示態様を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、有効ライン外の表示領域において第３図柄の表示態様と停止位置を示唆する構成としても良い。例えば、キャラクタのセリフによって示唆する演出を実行しても良い。

【１８８３５】

＜第１１制御例の第３変形例の別例３について＞

図２７１７から図２７３１を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例３におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例の別例１では、「怪獣ＳＰ」変動における図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の表示態様を示唆する示唆図柄を演出図柄切替演出が実行されるよりも前の所定のタイミングで表示する構成であった。これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、獲得済みの特別図柄抽選権利（保留記憶）の個数に対応して表示される保留図柄の表示態様によって、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種別を事前に示唆可能な構成としている。（以下、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の表示態様を示唆する保留図柄を「示唆保留図柄」と称す。）具体的には、遊技球が特図始動口に入賞したことに対応して保留記憶を獲得した場合に、入賞情報を事前判別（先読み）した結果、「怪獣ＳＰ」の変動パターンが設定される入賞情報であると判別したことに基づいて通常の保留図柄とは異なる表示態様の示唆保留図柄を表示可能に構成している。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、示唆保留図柄として、キャラクタ９４１が偶数図柄を掴むことを示唆する偶数示唆保留図柄ｇｈと、キャラクタ９４１が奇数図柄を掴むことを示唆する奇数示唆保留図柄ｋｈのいずれかを設定可能に構成しており、示唆保留

図柄は「怪獣ＳＰ」の変動パターンが設定される入賞情報ではない場合には設定されない構成としている。つまり、示唆保留図柄が表示された場合には、示唆保留図柄に対応する特図変動が「怪獣ＳＰ」変動であることが確定する。このように構成することで、上述した第１１制御例の第３変形例の別例１と同様に、「怪獣ＳＰ」変動における演出図柄切替演出において切替えられる第３図柄の表示態様に対して遊技者が興味を持ち易くすることができる。加えて、示唆保留図柄が表示されることにより、「怪獣ＳＰ」変動が実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に「怪獣ＳＰ」変動が実行されることを遊技者が認識可能となるため、示唆保留図柄に対応する特図変動が実行されるまでの期間で遊技者の「怪獣ＳＰ」変動に対する期待感を高めることが可能となる。

【１８８３６】

本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第３変形例の別例１におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２１１が有するＲＯＭ２０２の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点で相違している。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８８３７】

＜第１１制御例の第３変形例の別例３における演出内容について＞

図２７１７から図２７１９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における特徴的な演出内容について説明する。本第１１制御例の第３変形例の別例３では、獲得済みの特別図柄抽選権利（保留記憶）の個数に対応して表示される保留図柄の表示態様によって、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の表示態様を示唆する図柄示唆演出を実行する。図２７１７（ａ）は、遊技球が特図始動口に入賞したことに基づいて示唆保留図柄が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。図２７１７（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍでは、各図柄列において第３図柄が高速変動されており、小表示領域Ｄｍ１では第４図柄が変動表示されている状態である。また、副表示領域Ｄｓは、待機されている特別図柄抽選権利（保留記憶）の個数に対応する保留図柄が表示される保留表示エリアＤｓ１と、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示される実行エリアＤｓ２によって構成されている。図２７１７（ａ）に示す例では、保留表示エリアＤｓ１に通常態様の保留図柄が３つ表示されている状態で、遊技球が特図始動口に入賞し、新たに偶数示唆保留図柄ｇｈが表示された状況である。詳細については後述するが、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、遊技球が特図始動口に入賞したことに基づいて取得した入賞情報を事前判別した結果、当該入賞情報が「怪獣ＳＰ」の変動パターンが設定される入賞情報である場合に、当該入賞情報に対応する保留図柄の表示態様として示唆保留図柄を設定可能に構成している。したがって、示唆保留図柄が表示された時点で、示唆保留図柄に対応する特図変動において「怪獣ＳＰ」変動が実行されることを遊技者は認識可能となる。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定される割合と、特別図柄抽選の結果が外れである場合に変動パターンとして「怪獣ＳＰ外れ」が設定される割合は同一（図２７２２参照）であるため、「怪獣ＳＰ」変動が実行されることを示唆する示唆保留図柄が表示された場合の大当たり当選期待度は５０％となる。つまり、示唆保留図柄が表示されていない場合に比べて大当たり当選する可能性が高いことを遊技者は事前に認識可能となるため、示唆保留図柄が表示されてから示唆保留図柄に対応する特図変動が開始されるまでの期間で遊技者の大当たり当選に対する期待感を高めることができる。

【１８８３８】

図２７１７（ｂ）は、示唆保留図柄に対応する特図変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。本第１１制御例の第３変形例の別例３では、示唆保留図柄の種別として、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が偶数図柄を掴むことを示唆する偶数示唆保留図柄ｇｈと、キャラクタ９４１が奇数図柄を掴むことを示唆する奇数示唆保留図柄

ｋｈ（図２７１９（ｂ）参照）のいずれかを設定可能に構成しており、図２７１７（ｂ）に示す例では、実行エリアＤｓ２に偶数示唆保留図柄ｇｈが表示されているため、偶数図柄でのリーチ態様が形成された場合に大当たり当選である可能性が高くなる。このため、演出図柄切替演出が実行されるまでの期間は、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３に偶数図柄でのリーチ態様が形成されるか否かを遊技者に注視させ易くなり、演出効果を向上させることができる。図２７１８（ａ）は、演出図柄切替演出が実行された後に４図柄でのリーチ態様が形成された場合の表示画面の一例を示した図である。図２７１８（ａ）に示す例では、実行エリアＤｓ２に偶数示唆保留図柄ｇｈが表示されているため、演出図柄切替演出において停止表示されていた第３図柄が４図柄でのリーチ態様に切替えられることにより、遊技者の大当たり当選に対する期待感を更に高めることができる。なお、実行エリアＤｓ２に偶数示唆保留図柄が表示されている状況下で、演出図柄切替演出が実行される前に偶数図柄でのリーチ態様が形成された場合には、演出図柄切替演出において偶数図柄でのリーチ態様が奇数図柄でのリーチ態様に切替えられないように遊技者にドキドキ感を味わわせるゲーム性とすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８８３９】

図２７１８（ｂ）は、実行エリアＤｓ２に偶数示唆保留図柄ｇｈが表示されている状況下で、図柄戻し演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。実行エリアＤｓ２に偶数示唆保留図柄ｇｈが表示されている場合には、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が偶数図柄を掴むことが確定しているものの、複数の偶数図柄の内、どの偶数図柄を掴むのかは遊技者が予測できないため、図柄戻し演出において、まず、キャラクタ９４１がどの偶数図柄を掴むのかに対して遊技者に注目させることができる。図２７１８（ｂ）に示す例では、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が４図柄を掴んだ状況を示している。なお、キャラクタ９４１が４図柄以外の第３図柄を掴んだ場合には、特別図柄の抽選結果が外れであることが報知される。図２７１８（ｂ）に示す状況では、キャラクタ９４１が４図柄でのリーチ態様が形成されている有効ライン上に掴んだ４図柄を持ってくることができれば、図２７１９（ａ）に示すように、特別図柄の抽選結果が大当たり当選であることが報知される。なお、キャラクタ９４１が４図柄でのリーチ態様が形成されている有効ライン上に掴んだ４図柄を持ってくることができなければ、特別図柄の抽選結果が外れであることが報知される。

【１８８４０】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、示唆保留図柄の態様として偶数示唆保留図柄と奇数示唆保留図柄を設定可能に構成したが、これに限るものではなく、特定の第３図柄を示唆する示唆保留図柄を設定可能に構成しても良い。例えば、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が４図柄を掴むことを示唆する保留図柄として、４図柄を構成するキャラクタと同一態様の保留図柄を設定する構成としても良い。

【１８８４１】

また、「怪獣ＳＰ」変動が実行されるよりも前に実行される特図変動期間において、「怪獣ＳＰ」変動における演出図柄切替演出において切替えられる第３図柄の表示態様を示唆する切替示唆図柄を表示する構成としても良い。例えば、保留表示エリアＤｓ１に３番目の保留記憶に対応する保留図柄として偶数示唆保留図柄が表示されている場合に、１番目、２番目の保留記憶に対応する特図変動において切替示唆図柄を表示する。このように構成することで、示唆保留図柄として偶数示唆保留図柄が表示されている状況下で、切替示唆図柄として偶数図柄が表示された場合には、更に偶数示唆保留図柄に対応する特図変動が大当たり当選である可能性が高いことを遊技者に期待させ易くなる。また、このように構成する場合、偶数示唆保留図柄が表示された後に、その偶数示唆保留図柄を奇数示唆保留図柄に可変させることができる構成とすることで、切替示唆図柄によって示唆される第３図柄の表示態様と、示唆保留図柄によって示唆される第３図柄の表示態様が対応していない場合であっても、遊技者に示唆保留図柄の表示態様が可変されることを期待させることで、示唆保留図柄に対応する特図変動に対して遊技者が興味を失ってしまうことを抑制することができる。

【１８８４２】
　また、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、図柄戻し演出の実行前に演出図柄切替演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、図柄戻し演出の実行後、即ち、各図柄列に第３図柄が停止表示され、大当たり当選であることが報知された後のタイミングで各図柄列の第３図柄を偶数図柄から奇数図柄に可変させる演出（所謂、昇格演出）として演出図柄切替演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、実行エリアＤｓ２に偶数示唆保留図柄が表示されている状況下で演出図柄切替演出が実行される前に偶数図柄でリーチ態様が形成された場合、図柄戻し演出が実行されるよりも前に演出図柄切替演出が実行されるのか、偶数図柄でのリーチ態様のまま図柄戻し演出が実行されるのかといったドキドキ感を遊技者に味わわせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８８４３】
　＜第１１制御例の第３変形例の別例３の電気的構成について＞
　次に、図２７２０から図２７２６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２７２０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２７２０は、本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例３における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに代えて、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＦを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１８８４４】
　ここで、図２７２１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＦの内容について説明をする。図２７２１は変動パターン選択テーブル２０２ＳａＦに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２７２１に示した通り、本第１１制御例の第３変形例の別例３における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＦは、上述した第１１制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに対して、通常用テーブル２０２Ｓａ１に代えて、通常用テーブル２０２ＳａＦ１が規定されている点で相違する。
【１８８４５】
　ここで、図２７２２を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＦに規定されている通常用テーブルＳａＦ１について説明する。図２７２２は、この通常用テーブル２０２ＳａＦ１の規定内容を模式的に示した図である。この通常用テーブル２０２ＳａＦ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合における特別図柄の変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用テーブル２０２ＳａＦ１では、特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり）である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定され、対応する特別図柄抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、共通の規定内容に基づいて変動パターンが選択されるように構成している。
【１８８４６】
　具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）に関わらず、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。この「ノーマル」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【１８８４７】
抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。この「スーパー」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。次に、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９７」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。
【１８８４８】
そして、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「怪獣ＳＰ（リーチ）」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が９０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。
【１８８４９】
一方、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。この「ノーマル」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。
【１８８５０】
抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。この「スーパー」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。次に、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９７」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。
【１８８５１】
そして、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「怪獣ＳＰ（リーチ）」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が９０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【１８８５２】
一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定されている。この「短外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定されている。この「長外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。このように、外れである場合には、大当たりである場合よりも短い変動時間の変動パターンが設定され易く構成することでテンポの良い遊技を遊技者に提供可能である。また、外れである場合には、大当たり当選である場合よりもリーチ演出が実行され難く構成することで、リーチ演出が実行された場合に遊技者の大当たり当選に対する期待感を高めることができる。

【１８８５３】
次に、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマルリーチ外れ」が規定されている。この「ノーマルリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６」に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパーリーチ外れ」が規定されている。この「スーパーリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。そして、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。この「ＳＰリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。ここで、上述した「ノーマルリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「ノーマル」の変動パターンと同一の変動時間（１５秒）が規定されており、「スーパーリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「スーパー」の変動パターンと同一の変動時間（３０秒）が規定されており、「ＳＰリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「ＳＰ」の変動パターンと同一の変動時間（５５秒）が規定されている。つまり、同一の変動時間が設定される変動パターンとして当たり変動パターンと外れ変動パターンとを設定可能に構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて同一の変動時間（例えば、３０秒）を示す外れ変動パターンコマンドや当たり変動パターンコマンドを受信した場合に設定される特別図柄変動演出の演出態様として、特別図柄変動演出の演出期間（対応する特別図柄変動の変動期間）のうち、序盤、中盤に該当する演出期間（例えば、２５秒間）における演出態様（基本演出態様）を、外れ変動と、当たり変動とで共通化し、終盤に該当する演出期間（例えば、残り５秒間）における演出態様（抽選結果演出態様）を、外れ変動と、当たり変動とで異ならせた変動演出を設定し易くすることができる。よって、特別図柄変動演出が開始された直後に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができ、特別図柄変動演出が終了するまで（終盤に到達するまで）、遊技者に興味を持たせた演出を提供することができる。

【１８８５４】
そして、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が７０秒の「怪獣ＳＰ外れ」が規定されている。上述したように、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、抽選結果が当たりである場合においても取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して「怪獣ＳＰ」変動が規定されている。つまり、抽選結果が外れである場合と、当たりである場合とで、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定される割合は１：１であるため、怪獣ＳＰの特図変

動が実行された時点で、大当たり当選である割合は５０％となる。これにより、「怪獣ＳＰ」変動が実行された場合には、遊技者の大当たり当選に対する期待度を高めることができる。なお、これに限るものではなく、「怪獣ＳＰ」変動が実行された場合に遊技者の大当たり当選に対する期待度を高めることができる構成であれば良く、抽選結果が外れである場合よりも、抽選結果が当たりである場合の方が変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定され易い構成としても良い。

【１８８５５】

次に、図２７２３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図２７２３は、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、図柄生成抽選Ａｂテーブル２２２ＳａＦと、図柄生成抽選Ｂｂテーブル２２２ＳｂＦと、図柄生成抽選Ｃｂテーブル２２２ＳｃＦと、保留変化予告選択テーブル２２２ＳｄＦとを追加している点で相違する。

【１８８５６】

ここで、図２７２５（ａ）を参照して、図柄生成抽選Ａｂテーブル２２２ＳａＦの規定内容について説明する。図２７２５（ａ）は、この図柄生成抽選Ａｂテーブル２２２ＳａＦの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選Ａｂテーブル２２２ＳａＦは、主制御装置１１０から受信した先読み結果が外れである場合の最終停止図柄の表示態様を設定するためのテーブルである。図柄生成抽選Ａｂテーブル２２２ＳａＦには、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値に対応付けて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ演出においてリーチ態様が表示される有効ライン数が規定されている。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ演出においてリーチ態様が表示される有効ライン数と、図柄生成抽選Ｂｂテーブル２２２ＳｂＦ及び図柄生成抽選Ｃｂテーブル２２２ＳｃＦに規定されている当たり図柄を構成する第３図柄の種別をそれぞれ指定する情報を総称して第３図柄情報と称する。

【１８８５７】

具体的には、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。なお、入賞コマンドに含まれる先読み結果によりリーチなし外れ、リーチあり外れ、大当たり（図柄揃い）といったおおまかな組み合わせは示されているため、音声ランプ制御装置１１３では上図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を指定するのみで、表示制御装置１１４において停止種別に対応させて中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄の表示態様を決定可能である。

【１８８５８】

また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、１図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８５９】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。

【１８８６０】
　また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、１図柄及び２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。
【１８８６１】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「２」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。
【１８８６２】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。
【１８８６３】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「４」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。
【１８８６４】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、２図柄及び３図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。
【１８８６５】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄が規定されており、１図柄でリーチ演出が実行されるよう規定され、また「リーチ時ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合にリーチ態様を表示する有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。
【１８８６６】
　次に、図２７２５（ｂ）を参照して、図柄生成抽選ＢｂテーブＬ２２２ＳｂＦの規定内

容について説明する。図２７２５（ｂ）は、この図柄生成抽選ＢｂテーブルＳｂＦの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選ＢｂテーブルＳｂＦは、主制御装置１１０から受信した先読み結果が偶数当たり（大当たりＡ，Ｄ，Ｅのいずれか）である場合の最終停止図柄を設定するためのテーブルである。図柄生成抽選ＢｂテーブルＳｂＦには、演出図柄Ｂ乱数カウンタＳｂＤの値に対応付けて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、当たり図柄を構成する第３図柄の種別と、リーチ演出においてリーチ態様が表示される有効ライン数が規定されている。

【１８８６７】

具体的には、演出図柄Ｂ乱数カウンタＳｂＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８６８】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタＳｂＤの値が「１」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。

【１８８６９】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタＳｂＤの値が「２」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８７０】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタＳｂＤの値が「３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８７１】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタＳｂＤの値が「４」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８７２】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、２図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。

【１８８７３】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「２３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として８図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として９図柄が停止表示されるよう規定されている。

【１８８７４】

また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、８図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。

【１８８７５】

次に、図２７２５（ｃ）を参照して、図柄生成抽選ＣｂテーブルＦの規定内容について説明する。図２７２５（ｃ）は、この図柄生成抽選ＣｂテーブルＦの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選ＣｂテーブルＦは、主制御装置１１０から受信した先読み結果が奇数図柄当たり（大当たりＢ，Ｃのいずれか）であった場合の最終停止図柄の表示態様を決定するためのテーブルである。図柄生成抽選ＣｂテーブルＦには、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に対応付けて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、当たり図柄を構成する第３図柄の種別と、リーチ演出においてリーチ態様が表示される有効ライン数が規定されている。

【１８８７６】

具体的には、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「０」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、１図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８７７】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「１」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、１図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。

【１８８７８】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示され

るよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８７９】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「３」である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が２つであることを示す「ダブル」が規定されている。

【１８８８０】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「４」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８８１】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「５」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、３図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８８２】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２７」である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「当たり図柄指定」には、特図抽選結果が大当たり当選であることを報知する第３図柄の組み合わせを構成する第３図柄の種別が規定されており、１図柄で大当たり報知が実行されるよう規定され、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する「リーチ時ライン指定」には、有効ライン数が１つであることを示す「シングル」が規定されている。

【１８８８３】

次に、図２７２６（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における保留変化予告選択テーブル２２２ＳｄＦの内容について説明をする。図２７２６（ａ）は保留変化予告選択テーブル２２２ＳｄＦに規定されている内容を模式的に示した模式図である。保留変化予告選択テーブル２２２ＳｄＦは、先読み結果に基づいて保留図柄の表示態様を可変させるか否かを決定するためのテーブルである。図２７２６（ａ）に示すように、保留変化予告選択テーブル２２２ＳｄＦには、特別図柄の変動パターンとして怪獣ＳＰリーチが選択され、停止図柄が偶数図柄であると判別された場合に参照される偶数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ１と、特別図柄の変動パターンとして怪獣ＳＰリーチが選択され、停止図柄が奇数図柄であると判別された場合に参照される奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２とが規定されている。

【１８８８４】

まず、図２７２６（ｂ）を参照して、偶数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ１の規定内容について説明する。図２７２６（ｂ）は、この偶数図柄時保留選択テーブル２２２

ＳｄＦ１の規定内容を模式的に示した図である。この偶数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ１は、特別図柄の変動パターンとして怪獣ＳＰリーチが選択され、停止図柄が偶数図柄であると判別された場合に参照されるテーブルである。偶数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ１には、演出カウンタ２２３ｆの値と特別図柄の先読み結果に対応付けて保留変化演出の演出態様が規定されている。

【１８８８５】

具体的には、特別図柄の先読み結果が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８４」の範囲内である場合には、保留変化演出の演出態様として、保留変化演出が実行されない、即ち、通常態様で保留図柄を表示することを示す「保留変化：なし」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５～９９」の範囲内である場合には、保留図柄を偶数示唆保留図柄ｇｈ（図２７１７（ａ）参照）に変化させることを示す「保留変化：偶数」が規定されている。

【１８８８６】

一方、特別図柄の先読み結果が「当たり」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲内である場合には、保留変化演出の演出態様として、保留変化演出が実行されない、即ち、通常態様で保留図柄を表示することを示す「保留変化：なし」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６５～９９」の範囲内である場合には、保留図柄を偶数示唆保留図柄ｇｈ（図２７１７（ａ）参照）に変化させることを示す「保留変化：偶数」が規定されている。なお、偶数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ１は、特別図柄の停止図柄が偶数図柄である場合に参照されるテーブルであるため、保留図柄が奇数示唆保留図柄ｋｈに変化することがないよう、「保留変化：奇数」には演出カウンタ２２３ｆの値を規定していない。

【１８８８７】

次に、図２７２６（ｃ）を参照して、奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２の規定内容について説明する。図２７２６（ｃ）は、この奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２の規定内容を模式的に示した図である。この奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２は、特別図柄の変動パターンとして怪獣ＳＰリーチが選択され、停止図柄が奇数図柄であると判別された場合に参照される。奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２には、演出カウンタ２２３ｆの値と特別図柄の先読み結果に対応付けて保留変化演出の演出態様が規定されている。

【１８８８８】

具体的には、特別図柄の先読み結果が「外れ」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８４」の範囲内である場合には、保留変化演出の演出態様として、保留変化演出が実行されない、即ち、通常態様で保留図柄を表示することを示す「保留変化：なし」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５～９９」の範囲内である場合には、保留図柄を奇数示唆保留図柄ｋｈ（図２７１９（ｂ）参照）に変化させることを示す「保留変化：奇数」が規定されている。

【１８８８９】

一方、特別図柄の先読み結果が「当たり」であり、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６４」の範囲内である場合には、保留変化演出の演出態様として、保留変化演出が実行されない、即ち、通常態様で保留図柄を表示することを示す「保留変化：なし」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「６５～９９」の範囲内である場合には、保留図柄を奇数示唆保留図柄ｋｈ（図２７１９（ｂ）参照）に変化させることを示す「保留変化：奇数」が規定されている。なお、奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２は、特別図柄の停止図柄が奇数図柄である場合に参照されるテーブルであるため、保留図柄が偶数示唆保留図柄ｇｈに変化することがないよう、「保留変化：偶数」には演出カウンタ２２３ｆの値を規定していない。

【１８８９０】

次に、図２７２４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図

２７２４は、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。上述した第１１制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、新たに演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣと、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤと、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤと、第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣと、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤと、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤは、上述した第１１制御例の第３変形例及びその別例１において上述したため、詳細な説明については省略する。

【１８８９１】

第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦは、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信した場合に、各図柄生成抽選テーブルから先読み結果に基づいて第３図柄の表示態様を指定するための情報（以下、「第３図柄情報」と称す。）を抽出し、抽出した第３図柄情報を一時的に記憶するための記憶領域である。本第１１制御例の第３変形例の別例３では、入賞コマンドを受信したタイミングで、対象となる保留球に対応する特図変動における停止図柄の表示態様を設定し、対象となる保留球に対応する特図変動が開始されるまで第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに記憶しておく構成としており、記憶されている第３図柄情報は保留図柄を偶数示唆保留図柄ｇｈあるいは奇数示唆保留図柄ｋｈに変化させる保留変化演出の実行有無を設定するための処理である保留変化予告処理（図２７２９，Ｓ４５８２Ｓ）において参照される。なお、第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦは、実行中の特図変動に対応する保留球（当該保留球）と、第１保留球～第４保留球に対応する記憶領域を有しており、保留球に対応する特図変動が終了すると、その保留球に対応する第３図柄情報も消去される。

【１８８９２】

＜第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２７２７から図２７３１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２７２７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。図２７２７は、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理に対して、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４５５１Ｓ）を、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）に代えて演出タイマ更新処理（Ｓ４４５２Ｓ）をそれぞれ実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８８９３】

次に、図２７２８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２７２７参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ４５５１Ｓ）について説明する。図２７２８は、本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるコマンド判定処理（Ｓ４５５１Ｓ）の内容を示すフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例３におけるコマンド判定処理（Ｓ４５５１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、主制御装置１１０より特図停止種別コマンドを受信した場合に、第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに格納されている第３図柄情報に基づいて表示用停止種別コマンドを設定する処理（Ｓ４５８１Ｓ）を実行する点と、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信した場合に、保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）を新たに実行する点で相違する。その他の処理内容については、上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）と同一であるた

め同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【１８８９４】
コマンド判定処理（Ｓ４５５１Ｓ）が実行されると、まず、主制御装置１１０より受信したコマンドに対応して、上述したＳ４２０１，Ｓ４２０３～Ｓ４２０５，Ｓ４２０１Ｓ，Ｓ４２０２Ｓ，Ｓ４２０６Ｓ及びＳ４３２１Ｓの各処理が実行される。次に、Ｓ４２０６の処理において、主制御装置１１０より特図停止種別コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０６）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、対応する停止種別選択フラグをオンに設定し（Ｓ４２０７）、第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに格納されている第３図柄情報に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４５８１Ｓ）、本処理を終了する。なお、Ｓ４５８１Ｓの処理において設定される表示用停止種別コマンドには、第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに格納されている第３図柄情報と、受信した特図停止種別コマンドにより示される停止種別情報が少なくとも含まれており、表示制御装置１１４では、ここで設定された表示用停止種別コマンドにおいて指定された第３図柄を第３図柄表示装置８１の表示画面に表示するための処理が実行される。
【１８８９５】
一方、Ｓ４２０６の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、上述したＳ４２０９の処理を実行し、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、次に、入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１１）。入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）を実行する。保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）の詳細な説明については、図２７２９を参照して後述する。
【１８８９６】
次に、その他受信した入賞コマンドに応じた先読み演出態様を決定し（Ｓ４５８３Ｓ）、Ｓ４５８３Ｓの処理で決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５８４Ｓ）、本処理を終了する。
【１８８９７】
一方、Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、受信したコマンドに対応して、上述したＳ４２１３、Ｓ４２１４、Ｓ４２１７、Ｓ４２０５Ｓ、Ｓ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。
【１８８９８】
次に、図２７２９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４５５１Ｓ）内の一処理である保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）について説明する。図２７２９は、保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）の内容を示したフローチャートである。この保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）は、保留図柄の表示態様を可変させる演出（保留変化予告演出）の実行有無を決定するための処理である。保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）が実行されると、まず、主制御装置１１０より受信した入賞コマンドから先読み情報を抽出し（Ｓ４３７１Ｓ）、次いで、停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）を実行する。
【１８８９９】
ここで、図２７３０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ，図２７２９参照）内の一処理である停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）について説明する。図２７３０は、停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）の内容を示したフローチャートである。停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）は、対象となる保留記憶の先読み結果（入賞情報）に基づいて、その保留記憶に対応する特別図柄変動における最終停止図柄の表示態様を決定するための処理である。停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドから抽出した先読み情報は外れであるか判別する（Ｓ４７７１Ｓ）。先読み情報は外れであると判別した場合には（Ｓ４７７１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選ＡｂテーブＬ

ル２２２ＳａＦから演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値に基づいて第３図柄情報を抽出する（Ｓ４７７２Ｓ）。次に、抽出した第３図柄情報を第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに格納し（Ｓ４７７７Ｓ）、本処理を終了する。

【１８９００】

一方、Ｓ４７７１Ｓの処理において、先読み情報は外れではないと判別した場合には（Ｓ４７７１：Ｎｏ）、抽出した先読み情報は偶数図柄当たりであるか判別する（Ｓ４７７３Ｓ）。偶数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４７７３Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ｂｂテーブル２２２ＳｂＦから演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値に基づいて、第３図柄情報を抽出する（Ｓ４７７４Ｓ）。そして、抽出した第３図柄情報を第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに格納し（Ｓ４７７７Ｓ）、本処理を終了する。

【１８９０１】

一方、Ｓ４７７３Ｓの処理において、先読み情報は偶数図柄当たりではないと判別した場合には（Ｓ４７７３Ｓ：Ｎｏ）、先読み情報は、奇数図柄当たりであるか判別する（Ｓ４７７５Ｓ）。先読み情報は奇数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４７７５Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ｃｂテーブル２２２ＳｃＦから演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値に基づいて第３図柄情報を抽出し（Ｓ４７７６Ｓ）、抽出した第３図柄情報を第３図柄情報格納エリア２２３ＳａＦに格納し（Ｓ４７７７Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７７５Ｓの処理において、奇数図柄当たりではないと判別した場合には（Ｓ４７７５Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。このように、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、特別図柄の変動開始タイミングではなく、保留記憶を獲得したタイミングで先読み結果に基づいて第３図柄の表示態様が決定されるため、保留変化予告演出において可変して表示された保留図柄の表示態様と、対象となる保留記憶に基づく特図変動における最終停止図柄の表示態様と、を対応させることができる。なお、これに限るものではなく、先に保留図柄の表示態様を設定し、対象となる保留記憶に基づく特図変動が開始されるタイミングで、設定された保留図柄の表示態様に対応させて最終停止図柄の表示態様を設定する構成としても良い。

【１８９０２】

図２７２９に戻り説明を続ける。停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）が終了すると、次に、受信した入賞コマンドに含まれる先読み情報から、今回の入賞情報に対応する特図変動の変動パターンが怪獣ＳＰリーチであるかを判別し（Ｓ４３７３Ｓ）、怪獣ＳＰリーチではないと判別した場合には（Ｓ４３７３Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信した入賞コマンドに含まれる先読み情報から、今回の入賞情報に対応する特図変動の変動パターンが怪獣ＳＰリーチであると判別した場合には（Ｓ４３７３Ｓ：Ｙｅｓ）、停止図柄処理（Ｓ４３７２Ｓ）において抽出した第３図柄情報から停止図柄を抽出する（Ｓ４３７４Ｓ）。

【１８９０３】

次に、抽出した停止図柄は奇数図柄であるかを判別し（Ｓ４３７５Ｓ）、抽出した停止図柄は奇数図柄ではないと判別した場合には（Ｓ４３７５Ｓ：Ｎｏ）、偶数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ１から特図の先読み結果と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留変化予告演出の演出態様を設定し（Ｓ４３７６Ｓ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３７８Ｓ）、本処理を終了する。

【１８９０４】

一方、Ｓ４３７５Ｓの処理において、今回抽出した停止図柄は奇数図柄であると判別した場合には（Ｓ４３７５Ｓ：Ｙｅｓ）、奇数図柄時保留選択テーブル２２２ＳｄＦ２から特図の先読み結果と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留変化予告演出の演出態様を設定し（Ｓ４３７７Ｓ）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４３７８Ｓ）、本処理を終了する。Ｓ４３７８Ｓの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図２７２７参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ４１０２）において、表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では受信した表示用コマンドに基づいて保留図柄の表示態様を可変して表示するための処理が実行される。

【１８９０５】
次に、図２７３１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例３における演出タイマ更新処理（Ｓ４４５２Ｓ）の処理内容について説明する。図２７３１は、演出タイマ更新処理（Ｓ４４５２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）に対して、各種演出図柄乱数カウンタを更新する処理を実行する点で相違する。
【１８９０６】
演出タイマ更新処理（Ｓ４４５２Ｓ）が実行されると、まず、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値を更新する（Ｓ４４６１Ｓ）。次に、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤのカウンタ値を更新し（Ｓ４４６２Ｓ）、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値を更新する（Ｓ４４６３Ｓ）。Ｓ４４６３Ｓの処理を実行した後、上述した第１１制御例の第３変形例の演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）におけるＳ４１８２Ｓ～Ｓ４１８９Ｓと同一の処理を実行し、本処理を終了する。
【１８９０７】
以上説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、保留図柄の表示態様によって図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む第３図柄の種類を示唆可能に構成している。このように、示唆保留図柄が表示されることにより、「怪獣ＳＰ」変動が実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に「怪獣ＳＰ」変動が実行されることを遊技者が認識可能となるため、示唆保留図柄に対応する特図変動が実行されるまでの期間で遊技者の「怪獣ＳＰ」変動に対する期待感を高めることが可能となる。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、保留図柄の表示態様によって偶数図柄または奇数図柄かを示唆可能に構成したが、これに限るものではなく、特定の第３図柄の表示態様（例えば、９図柄）を示唆する構成としても良い。
【１８９０８】
なお、本第１１制御例の第３変形例の別例３では、「怪獣ＳＰ」変動が実行される保留球のみ示唆保留図柄へと可変させる構成としたが、これに限るものではなく、例えば、変動パターンに関係なく全ての保留図柄を偶数示唆保留図柄または奇数示唆保留図柄のいずれかで表示する構成としても良い。このように構成することで、偶数示唆保留図柄に対応する特図変動では、偶数図柄でのリーチ態様が形成された場合に大当たり当選である可能性が高くなり、奇数示唆保留図柄に対応する特図変動では、奇数図柄でのリーチ態様が形成された場合に大当たり当選である可能性が高くなるため、特図変動において遊技者にリーチ態様が表示されるかのみならず、リーチ態様を構成する第３図柄の表示態様に対しても興味を持たせ易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８９０９】
＜第１１制御例の第３変形例の別例４について＞
図２７３２から図２７６２を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例４について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例では、「怪獣ＳＰ」変動における図柄戻し演出において、変動表示されている中図柄列上の第３図柄をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に持ってくる演出が実行される構成であった。これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、図柄戻し演出において、各図柄列に表示される第３図柄ではなく、図柄列以外の場所に表示されている図柄をキャラクタが掴んでリーチライン上に持ってくる演出を実行可能に構成している。具体的には、背景画像として第３図柄を構成する図柄（キャラクタや数字）を複数表示し、「怪獣ＳＰ」変動における図柄戻し演出において、通常の図柄戻し演出（中図柄列の第３図柄をキャラクタ９４１が掴む演出）に加えて、キャラクタ９４１が背景画像に表示されている図柄の中から１の図柄を掴み、リーチライン上に持ってくる演出を実行可能に構成している。なお、以下の説明において、背景画像として表示される図柄を「背景図柄」と称す。背景画像として表示される背景図柄の種類は、時間経過に応じて可変する構成としている。このように構成することで、図柄戻し演出において、表示されている複数の背景図柄の中からリーチラインを構成している第３図柄に対応する背景図柄をキャラクタ９４１が掴むのか否かといったドキドキ感を遊技

者に味わわせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８９１０】

本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２１１が有するＲＯＭ２０２の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点で相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８９１１】

＜第１１制御例の第３変形例の別例４における演出内容について＞

図２７３２から図２７４０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における特徴的な演出内容について説明する。まず、図２７３２及び図２７３３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における表示画面に表示される背景画像について説明する。本第１１制御例の第３変形例の別例４では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において時間経過に応じて第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される背景画像が可変する構成である。具体的には、背景画像として第３図柄を構成するキャラクタと同一態様のキャラクタで構成された背景図柄を複数表示し、時間経過に応じて表示される背景図柄の種別が可変する。図２７３２（ａ）は、表示されている背景画像が背景Ａ状態である場合の表示画面の一例を示した図である。図２７３２（ａ）に示すように、背景Ａ状態では背景画像として、１図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ１と、２図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ２と、３図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ３と、４図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ４が表示されている。なお、各背景図柄は、遊技者が背景図柄と第３図柄を混同しないように、各図柄列上に表示される第３図柄よりも小さいサイズで表示され、数字を付していない態様で表示される。

【１８９１２】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）が、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。表示制御装置１１４では、そのスクロール用画像を水平方向に左から右へスクロールさせることで、スクロール用画像のうち、表示範囲に当たる背景画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。音声ランプ制御装置１１３では、背景画像をスクロールさせるタイミングを背景移行タイマ２２３ＳｃＧによって管理し、タイマ値に基づいてスクロール用画像上の表示範囲がどの位置であるか、即ち、どの背景画像を表示させているかを判別可能に構成している。

【１８９１３】

背景Ａ状態に移行してから所定時間（本第１１制御例の第３変形例の別例４では、６００００ｍｓ）経過すると、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態となる。図２７３２（ｂ）は、背景Ｂ状態である場合の表示画面の一例を示した図である。図２７３２（ｂ）に示すように、背景Ｂ状態では背景画像として、２図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ２と、３図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ３と、４図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ４と、５図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ５が表示されている。

【１８９１４】

背景Ｂ状態に移行してから所定時間（本第１１制御例の第３変形例の別例４では、３００００ｍｓ）経過すると、図２７３３（ａ）に示す背景Ｃ状態となる。図２７３３（ａ）は、背景Ｃ状態である場合の表示画面の一例を示した図である。図２７３３（ａ）に示すように、背景Ｃ状態では背景画像として、３図柄と同一のキャラクタで構成された背景図

柄ｈｚ３と、４図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ４と、５図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ５と、６図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ６が表示されている。

【１８９１５】

このように、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、表示される背景画像が時間経過に応じて可変する。なお、背景画像の表示状態は、背景Ａ状態、背景Ｂ状態、背景Ｃ状態、背景Ｄ状態、背景Ｅ状態、背景Ｆ状態、背景Ｇ状態、背景Ｈ状態、背景Ｉ状態、背景Ｊ状態の順に可変し、背景Ｊ状態の次は、背景Ａ状態に戻り、以後ループする。

【１８９１６】

図２７３３（ｂ）は、背景Ｊ状態である場合の表示画面の一例を示した図である。図２７３３（ｂ）に示すように、背景Ｊ状態では背景画像として、１図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ１と、２図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ２と、３図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ３と、４図柄と同一のキャラクタで構成された背景図柄ｈｚ４が表示されている。上述したように、本第１１制御例の第３変形例の別例４における背景画像は、スクロール用画像の表示範囲を背景移行タイマ２２３ＳｃＧのタイマ値に対応させて左から右へスクロールさせる。そして、背景Ｊ状態はスクロール用画像の右端部分の表示範囲が背景画像として表示されている状態であり、特別図柄の変動表示中に背景Ｊ状態に移行した場合には、その特図変動が終了するまでの期間は背景Ｊ状態が固定され、次の特図変動が開始されるタイミングで背景Ａ状態、即ち、スクロール用画像の左端部分の表示範囲が背景画像として表示されている状態に移行する構成としている。このように構成することで、１の特図変動中に表示範囲がスクロール用画像の右端部分から左端部分に移行することでズレが生じることを抑制し、遊技者に違和感を与え難くすることができる。

【１８９１７】

次に、図２７３４から図２７３６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における「怪獣ＳＰ」変動の流れについて説明する。図２７３４（ａ）は、「怪獣ＳＰ」変動において背景Ｃ状態である場合に４図柄でリーチ態様が形成された場合の表示画面の一例を示した図である。背景Ｃ状態では、背景図柄として、リーチ態様を構成している第３図柄である４図柄ｓｚ１，ｓｚ２に対応する背景図柄ｈｚ４が表示されている。本第１１制御例の第３変形例の別例４では、リーチ状態となった場合には、所定の時間が経過しても背景画像がスクロールしないように構成しているため、図２７３４（ａ）に示す例では、図柄戻し演出が終了するまでは背景Ｃ状態が固定される。

【１８９１８】

図２７３４（ｂ）は、図柄戻し演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。本第１１制御例の第３変形例の別例４における図柄戻し演出では、キャラクタ９４１が中図柄列Ｚ２上から第３図柄を掴んで戻す演出と、背景画像から背景図柄を掴んで中図柄列上に持ってくる演出のいずれかが実行される。つまり、リーチ態様を構成している第３図柄に対応する背景図柄（以下、「当たり背景図柄」と称す。）が表示されている状態で図柄戻し演出が実行された場合には、当たり背景図柄が表示されていない状態で図柄戻し演出が実行された場合に比べて、キャラクタ９４１が中図柄列上の当たり図柄を掴まなかった場合（見逃した場合）であっても、背景画像から当たり背景図柄を掴んでリーチライン上に持ってくる可能性があるため、大当たり当選に対する遊技者の期待感を特図変動終了まで維持させ易くなる。

【１８９１９】

図２７３５（ａ）は、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が背景図柄を掴んだ場合の表示画面の一例を示した図である。図２７３５（ａ）に示す例では、キャラクタ９４１が当たり背景図柄である背景図柄ｈｚ４を掴み、その後、図２７３５（ｂ）に示す、キャラクタ９４１が掴んだ当たり背景図柄をリーチライン上に引っ張ろうとする演出が実行される。この場合、特別図柄抽選の結果が外れであれば、図２７３６（ａ）に示す、キャラクタ９４１が掴んだ当たり背景図柄をリーチライン上に持ってくる前に逃げられてしまう

失敗演出が実行され、特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、図２７３６（ｂ）に示す、キャラクタ９４１が掴んだ当たり背景図柄をリーチライン上に持ってくることに成功する成功演出が実行される。このように構成することで、遊技者に、図柄戻し演出開始時点では、キャラクタ９４１が当たり背景図柄を掴むか否かに興味を持たせ、当たり背景図柄が掴まれた場合には、当たり背景図柄をリーチライン上に持ってくることができるのか否かに興味を持たせることで、図柄戻し演出に対する遊技者の興味を長時間維持させ易くなる。

【１８９２０】

以上、説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、背景画像として表示されている背景図柄を用いて特別図柄の抽選結果を報知可能に構成している。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、背景画像としてそれぞれ異なる表示態様の背景図柄が表示される構成としたが、これに限るものではなく、背景画像として同一態様の背景図柄を複数個表示可能に構成しても良い。例えば、１の背景画像として１図柄に対応する背景図柄ｈｚ１を１個、４図柄に対応する背景図柄ｈｚ４を３個表示可能に構成しても良い。この場合、４図柄でのリーチ態様が形成された場合には、キャラクタ９４１が背景図柄ｈｚ４を掴む可能性が高くなるため、遊技者は、どの図柄でリーチ態様が形成されるかに対して更に興味を抱くこととなる。また、奇数図柄に対応する背景図柄が多く表示されている状態で「怪獣ＳＰ」変動が開始された場合には、奇数図柄揃いとなる可能性が高いと遊技者に思わせ易くなるため、奇数図柄に対応する背景図柄が多く表示されている背景状態では、遊技者が特図変動に注目し易くなり、演出効果を向上させることができる。

【１８９２１】

また、背景画像として同一態様の背景図柄を複数個表示可能に構成する場合、特別図柄抽選の結果に対応させて、当たり背景図柄の表示数を決定する構成としても良い。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも、当たり背景図柄の表示数が多くなり易いように構成しても良い。このように構成することで、当たり背景図柄の個数から遊技者が特別図柄抽選の結果を予想し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１８９２２】

また、表示されている背景図柄の種別に対応して特図抽選結果が大当たり当選である場合の大当たり種別の設定割合を異ならせる構成としても良い。具体的には、背景図柄が５個表示されている場合、奇数図柄に対応する背景図柄（以下、奇数背景図柄と称す。）の数が１個増加する毎に確変大当たりの割合が２０％増加する構成とする。例えば、５個中３個の背景図柄が奇数背景図柄であれば、確変大当たりの設定割合が６０％となり、５個中１個の背景図柄が奇数背景図柄であれば、確変大当たりの設定割合が２０％となる。このように構成することで、奇数背景図柄が多く表示されている場合には、より多くの特別図柄抽選を実行させようと遊技者に積極的に遊技球を発射させ易くなるため、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１８９２３】

また、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、背景画像に表示されている背景図柄を用いて特図抽選の結果を報知可能に構成したが、これに限るものではなく、保留図柄を用いて特図抽選の結果を報知可能に構成しても良い。具体的には、保留図柄の表示態様を、第３図柄を構成するキャラクタと同一のキャラクタで構成し、図柄戻し演出が実行された時点で保留表示エリアＤｓ１に表示されている保留図柄の中にリーチ態様を構成している第３図柄に対応するキャラクタで構成された保留図柄が表示されている場合（例えば、４図柄でのリーチ態様である場合に、サメを模したキャラクタで構成された保留図柄が表示されている場合）には、キャラクタ９４１がその保留図柄を掴んでリーチライン上に持ってくる演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、リーチ態様が形成された時点で保留図柄内にリーチ態様を構成する第３図柄に対応する保留図柄があれば大当たり当選であることが確定するため、いち早く特図抽選結果を知りたい遊技者は保留図柄が多く表示された状態を維持しようと積極的に遊技球を発射することとなるため、遊

技機の稼働を向上させることができる。
【１８９２４】
　また、キャラクタ９４１が表示画面の表示領域外から図柄を掴んで持ってくる演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、図柄戻し演出において表示領域外でキャラクタ９４１が図柄を掴んでいるのか否か、また、掴んでいる場合にはそれが当たり図柄であるか否かのドキドキ感を遊技者に味わわせることができる。
【１８９２５】
　次に、図２７３７を参照して、背景状態の遷移について説明する。図２７３７は、背景状態の遷移について示した図である。「背景移行時間」の項目は、各背景状態に滞在する期間（次の背景状態に移行するまでの期間）を示しており、「背景に出現している背景図柄」の項目は、各背景状態において表示される背景図柄の種別を示している。
【１８９２６】
　上述したように、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長いスクロール用画像を水平方向に左から右にスクロールさせ，表示範囲を可変させることで表示される背景画像を可変させる構成である。背景Ａ状態は、スクロール用画像の左端部分に表示範囲が設定されている状態であり、遊技機の電源投入後、背景Ａ状態を起点として背景画像の表示が実行される。背景Ａ状態である場合には、背景図柄として１図柄に対応する背景図柄と、２図柄に対応する背景図柄と、３図柄に対応する背景図柄と、４図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９２７】
　背景Ａ状態に移行してから６０秒が経過すると、背景Ｂ状態に移行する。背景Ｂ状態である場合には、背景図柄として２図柄に対応する背景図柄と、３図柄に対応する背景図柄と、４図柄に対応する背景図柄と、５図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９２８】
　背景Ｂ状態に移行してから３０秒が経過すると、背景Ｃ状態に移行する。背景Ｃ状態である場合には、背景図柄として３図柄に対応する背景図柄と、４図柄に対応する背景図柄と、５図柄に対応する背景図柄と、６図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９２９】
　背景Ｃ状態に移行してから３０秒が経過すると、背景Ｄ状態に移行する。背景Ｄ状態である場合には、背景図柄として４図柄に対応する背景図柄と、５図柄に対応する背景図柄と、６図柄に対応する背景図柄と、７図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９３０】
　背景Ｄ状態に移行してから３０秒が経過すると、背景Ｅ状態に移行する。背景Ｅ状態である場合には、背景図柄として５図柄に対応する背景図柄と、６図柄に対応する背景図柄と、７図柄に対応する背景図柄と、８図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９３１】
　背景Ｅ状態に移行してから６０秒が経過すると、背景Ｆ状態に移行する。背景Ｆ状態である場合には、背景図柄として６図柄に対応する背景図柄と、７図柄に対応する背景図柄と、８図柄に対応する背景図柄と、９図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９３２】
　背景Ｆ状態に移行してから３０秒が経過すると、背景Ｇ状態に移行する。背景Ｇ状態である場合には、背景図柄として７図柄に対応する背景図柄と、８図柄に対応する背景図柄と、９図柄に対応する背景図柄と、１図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９３３】
　背景Ｇ状態に移行してから３０秒が経過すると、背景Ｈ状態に移行する。背景Ｈ状態である場合には、背景図柄として８図柄に対応する背景図柄と、９図柄に対応する背景図柄と、１図柄に対応する背景図柄と、２図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９３４】
　背景Ｈ状態に移行してから３０秒が経過すると、背景Ｉ状態に移行する。背景Ｉ状態である場合には、背景図柄として９図柄に対応する背景図柄と、１図柄に対応する背景図柄

と、２図柄に対応する背景図柄と、３図柄に対応する背景図柄が表示される。
【１８９３５】
背景Ｉ状態に移行してから６０秒が経過すると、背景Ｊ状態に移行する。背景Ｊ状態である場合には、背景図柄として１図柄に対応する背景図柄と、２図柄に対応する背景図柄と、３図柄に対応する背景図柄と、４図柄に対応する背景図柄が表示される。なお、背景Ｊ状態は、スクロール用画像の右端部分が表示範囲となっている状態である。このため、背景画像をループさせるために背景Ａ状態、即ち、スクロール用画像の左端部分を表示範囲とする状態に戻す処理を要する。本第１１制御例の第３変形例の別例４では、背景Ｊ状態から背景Ａ状態に移行する際に生じる違和感を軽減するために、特図変動中に背景Ｊ状態へと移行した場合には、その特図変動終了までは背景Ｊ状態を維持させ、特図変動終了後、新たな特図変動が開始されるタイミングで背景Ａ状態に移行させるように構成している。
【１８９３６】
次に、図２７３８を参照して、背景状態ループの流れについて説明する。図２７３８は、背景状態ループの流れを模式的に示したタイミングチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例４における背景状態は、背景Ａ状態を起点として、背景Ｂ状態、背景Ｃ状態、背景Ｄ状態、背景Ｅ状態、背景Ｆ状態、背景Ｇ状態、背景Ｈ状態、背景Ｉ状態と順に遷移し、最終的に背景Ｊ状態へと移行する。図２７３８に示すように、背景Ｊ状態に移行するまでは、特別図柄の変動表示が実行されているか否かにかかわらず時間経過に応じて背景状態は、背景Ｈ状態、背景Ｉ状態、背景Ｊ状態の順に移行する。また、特別図柄の変動期間中であっても、リーチ態様が表示されていない状況では、背景状態が移行する。
【１８９３７】
背景Ｊ状態に移行した場合は、背景Ｊ状態に移行してから新たな特図変動が実行されるまでは、背景Ｊ状態が継続し、新たな特図変動が開始されるタイミングで背景Ａ状態に移行する。これにより、背景Ｊ状態（スクロール用画像の右端部分）から背景Ａ状態（スクロール用画像の左端部分）に表示範囲が可変する際にズレが生じることで違和感のある演出となってしまうことを抑制することができる。
【１８９３８】
次に、図２７３９を参照して、特図変動中の背景状態の遷移について説明する。図２７３９は、特図変動中の背景状態の遷移の状況を模式的に示したタイミングチャートである。図２７３９に示す例では、背景Ｄ状態である状況において変動パターンとして「ＳＰ」が設定された特図変動が実行されている場合を示している。「背景に出現している背景図柄」の項目は、背景画像として表示されている背景図柄の種類を示しており、「背景移行時間」の項目は、背景移行タイマ２２３ＳｃＧのタイマ値を示しており、「リーチ開始秒数カウンタ値」の項目は、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値を示しており、「背景停止秒数カウンタ値」の項目は、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの値を示しており、「変動時間尺」の項目は、特図変動時間を示している。本第１１制御例の第３変形例の別例４では、リーチ態様が形成されてから変動終了までの期間は背景状態を可変させないように構成している。これは、リーチ態様が表示された時点では背景画像の中に当たり背景図柄（リーチ態様を構成している第３図柄と同一のキャラで構成された背景図柄）が表示されていたにも関わらず、リーチ中に当たり背景図柄が表示されていない背景状態へと移行することにより、遊技者が大当たりである可能性が低いと推測し、早期にその特図変動に対する興味を無くしてしまう虞があるためである。
【１８９３９】
図２７３９に示す例は、背景Ｄ状態に移行してから１０秒が経過した時点でＳＰ変動が実行されている状況である。背景Ｄ状態に移行したタイミングで背景移行タイマ２２３ＳｃＧには、タイマ値として「３００００（ｍｓ）」が設定されており、ＳＰ変動が開始されたタイミングでは「２００００（ｍｓ）」まで更新されている。リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧには、ＳＰ変動のリーチ開始秒数（図２７４３参照）に対応する値である「１００００（ｍｓ）」が設定され、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧには、ＳＰ変動

の変動時間（５５秒）からリーチ開始秒数（１０秒）を減算した値に対応する値である「４５０００（ｍｓ）」が設定される。

【１８９４０】

ＳＰ変動開始から１０秒経過したタイミングで第３図柄のリーチ態様が表示される。この時点で、背景停止フラグ２２３ＳｆＧがオンに設定され、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの更新が開始される。また、背景停止フラグ２２３ＳｆＧがオンに設定されたことに対応して背景移行タイマ２２３ＳｃＧの更新が停止される。これにより、ＳＰリーチ中に背景状態が移行されないように構成している。その後、ＳＰ変動が終了し、新たな特図変動が開始されたタイミングで、背景停止フラグ２２３ＳｆＧがオフに設定され、背景移行タイマ２２３ＳｃＧの更新が再開される。

【１８９４１】

次に、図２７４０を参照して、怪獣ＳＰ変動におけるリーチ図柄と背景図柄の関係について説明する。図２７４０は、怪獣ＳＰ変動におけるリーチ図柄と背景図柄の関係を模式的に示したタイミングチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例４では、仮停止種別図柄（演出図柄切替演出において切替えられる前の第３図柄）と、停止種別図柄（演出図柄切替演出において切替えられた後の第３図柄）の表示態様を怪獣ＳＰ変動開始タイミングにおける背景状態に基づいて決定する。図２７４０に示す例では、怪獣ＳＰ変動が開始されるタイミングでは仮停止種別図柄として２図柄が、停止種別図柄として７図柄がそれぞれ設定されている。なお、２図柄は背景Ｄ状態において表示されている背景図柄に対応していない第３図柄であるため、２図柄のリーチ態様が表示されたことにより、遊技者は今回の特図変動が大当たり当選である可能性が低いと予想することとなるが、演出図柄切替演出が実行され、背景Ｄ状態において表示されている背景図柄に対応する第３図柄である７図柄のリーチ態様に切り替えられることにより、遊技者に大当たり当選の可能性が高いと思わせることができる。このように構成することで、表示されている背景図柄に対応していない第３図柄で構成されたリーチ態様が表示された場合であっても、演出図柄切替演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となるため、演出図柄切替演出の演出効果を向上させることができる。なお、リーチ中には背景状態が可変しないものの、リーチ態様が表示されるまでの期間は背景状態が可変可能であるため、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動において、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、図柄戻し演出において当たり背景図柄が表示されていれば、当たり背景図柄を掴む演出が実行され、当たり背景図柄が表示されていなければ中図柄列から当たり図柄を掴んでリーチライン上に持ってくる演出が実行される。

【１８９４２】

＜第１１制御例の第３変形例の別例４の電気的構成について＞

次に、図２７４１から図２７５０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２７４１（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２７４１（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに代えて、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１８９４３】

ここで、図２７４２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧの内容について説明をする。図２７４２は変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２７４２に示した通り、本第１１制御例の第３変形例の別例４における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧは、上述した第１１制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ｓ

ａに対して、通常用テーブル２０２Ｓａ１に代えて、通常用テーブル２０２ＳａＧ１が規定されている点で相違する。

【１８９４４】

ここで、図２７４３を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧに規定されている通常用テーブル２０２ＳａＧ１について説明する。図２７４３は、この通常用テーブル２０２ＳａＧ１の規定内容を模式的に示した図である。この通常用テーブル２０２ＳａＧ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合の特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルである。この通常用テーブル２０２ＳａＧ１では、特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり）である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、共通の規定内容に基づいて変動パターンが選択されるように構成している。

【１８９４５】

具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）に関わらず、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。この「ノーマル」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。

【１８９４６】

抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。この「スーパー」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。次に、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９７」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。

【１８９４７】

そして、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「怪獣ＳＰ（リーチ）」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が９０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。

【１８９４８】

一方、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」

の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。この「ノーマル」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。

【１８９４９】

抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。この「スーパー」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。この「ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。次に、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３～１９７」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。

【１８９５０】

そして、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「怪獣ＳＰ（リーチ）」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が９０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。

【１８９５１】

一方、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定されている。この「短外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。リーチ開始秒数は規定されていない。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定されている。この「長外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。リーチ開始秒数は規定されていない。

【１８９５２】

次に、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマルリーチ外れ」が規定されている。この「ノーマルリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６」に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパーリーチ外れ」が規定されている。この「スーパーリーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。そして、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。この「ＳＰリ

ーチ外れ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す外れ変動パターンコマンドが出力される。そして、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。ここで、上述した「ノーマルリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「ノーマル」の変動パターンと同一の変動時間（１５秒）が規定されており、「スーパーリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「スーパー」の変動パターンと同一の変動時間（３０秒）が規定されており、「ＳＰリーチ外れ」の変動パターンは、抽選結果が当たり（大当たり）の場合に選択され得る「ＳＰ」の変動パターンと同一の変動時間（５５秒）が規定されている。つまり、同一の変動時間が設定される変動パターンとして当たり変動パターンと外れ変動パターンとを設定可能に構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３にて同一の変動時間（例えば、３０秒）を示す外れ変動パターンコマンドや当たり変動パターンコマンドを受信した場合に設定される特別図柄変動演出の演出態様として、特別図柄変動演出の演出期間（対応する特別図柄変動の変動期間）のうち、序盤、中盤に該当する演出期間（例えば、２５秒間）における演出態様（基本演出態様）を、外れ変動と、当たり変動とで共通化し、終盤に該当する演出期間（例えば、残り５秒間）における演出態様（抽選結果演出態様）を、外れ変動と、当たり変動とで異ならせた変動演出を設定し易くすることができる。よって、特別図柄変動演出が開始された直後に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができ、特別図柄変動演出が終了するまで（終盤に到達するまで）、遊技者に興味を持たせた演出を提供することができる。

【１８９５３】

そして、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が７０秒の「怪獣ＳＰ外れ」が規定され、リーチ開始秒数として「１０秒」が設定される。このように、リーチを含む変動パターンでは、いずれもリーチ開始秒数が「１０秒」であるため、リーチ開始までの演出態様を共通にし易くなり、リーチ開始前の演出態様から今回の特図変動の変動パターンを遊技者が予想し難くなる。これにより、リーチ開始前に今回の特図変動パターンが大当たり当選の可能性が低い変動パターンであると遊技者が予測することで、その変動に対する興味を失ってしまう不具合を抑制することができる。

【１８９５４】

なお、これに限るものではなく、変動パターンによってリーチ開始秒数を異ならせる構成としても良い。例えば、大当たり当選である可能性が高い変動パターンの方が、大当たり当選である可能性が低い変動パターンよりも、リーチ開始秒数が長くなり易い構成としても良い。このように構成することで、リーチが開始されるタイミングが遅くなるほど遊技者の大当たり当選に対する期待感を高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、同一の変動パターン種別であっても、リーチ開始秒数が異なる変動パターンを設ける構成としても良い。例えば、「怪獣ＳＰ」変動として、リーチ開始秒数が１０秒のパターンと、リーチ開始秒数が２０秒であるパターンと、リーチ開始秒数が３０秒であるパターンとを設ける構成としても良い。

【１８９５５】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、通常用テーブル２０２ＳａＧ１においてリーチ開始秒数が予め規定されている構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０では、変動パターン（変動時間）のみを決定し、音声ランプ制御装置１１３においてリーチ開始秒数を設定する構成としても良い。

【１８９５６】

次に、図２７４４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２について説明する。図２７４４は、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例の音声

ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、図柄生成抽選Ａｃテーブル２２２ＳａＧと、図柄生成抽選Ｂｃテーブル２２２ＳｂＧと、図柄生成抽選Ｃｃテーブル２２２ＳｃＧと、背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧと、図柄生成抽選Ｄｃテーブル２２２ＳｅＧと、背景指定図柄判別テーブル２２２ＳｆＧとを追加している点で相違する。

【１８９５７】

ここで、図２７４６を参照して、図柄生成抽選Ａｃテーブル２２２ＳａＧの規定内容について説明する。図２７４６は、この図柄生成抽選Ａｃテーブル２２２ＳａＧの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選Ａｃテーブル２２２ＳａＧは、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信した場合に、その停止種別コマンドより抽出した停止種別が外れであった場合に参照されるテーブルであり、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値と背景指定カウンタ２２３ＳａＧとの値とに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されている。

【１８９５８】

具体的には、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される第３図柄として１図柄が停止するよう規定されている。なお、停止種別コマンドに含まれる停止種別情報によりリーチなし外れ、リーチあり外れ、大当たり（図柄揃い）といったおおまかな組み合わせは示されているため、音声ランプ制御装置１１３では上図柄列Ｚ１に停止表示される第３図柄を指定するのみで、表示制御装置１１４において停止種別に対応させて中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３に停止表示させる第３図柄の表示態様を決定可能である。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９５９】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９６０】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９６１】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９６２】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９６３】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様のライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９６４】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄及び２図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９６５】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９６６】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄及び２図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９６７】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄

が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９６８】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９６９】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７０】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７１】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７２】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７３】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止する

よう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７４】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７５】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７６】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７７】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７８】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９７９】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８０】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８１】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８２】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「８」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８３】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「８」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として４図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８４】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「８」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出

が実行されるよう規定されている。
【１８９８５】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「９」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８６】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「９」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８７】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「９」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８８】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９８９】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄及び５図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１８９９０】
　また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止す

るよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９９１】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９９２】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、５図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９９３】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９９４】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として４図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９９５】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として５図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、５図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１８９９６】

また、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤの値が「１２」であり、背景指定カウンタ

２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として４図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。なお、図示は省略しているが、背景指定カウンタ２２３ＳａＧのカウンタ値「２」～「８」に対しても第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数がそれぞれ規定されている。

【１８９９７】

次に、図２７４７を参照して、図柄生成抽選Ｂｃテーブル２２２ＳｂＧの規定内容について説明する。図２７４７は、この図柄生成抽選Ｂｃテーブル２２２ＳｂＧの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選Ｂｃテーブル２２２ＳｂＧは、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信した場合に、その停止種別コマンドより抽出した停止種別が偶数図柄当たりであった場合に参照されるテーブルであり、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値と背景指定カウンタ２２３ＳａＧとの値とに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数と、当たり図柄が規定されている。

【１８９９８】

具体的には、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄及び２図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１８９９９】

また演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９０００】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄及び２図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００１】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２

２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００２】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００３】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００４】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００５】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００６】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合に

は、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として２図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００７】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９００８】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９００９】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９０１０】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９０１１】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止する

よう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１２】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として２図柄が規定されている。

【１９０１３】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１４】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として４図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１５】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１６】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄

が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１７】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１８】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０１９】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として４図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０２０】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄及び５図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。

【１９０２１】

また、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として４図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リー

チ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として４図柄が規定されている。なお、図示は省略しているが、背景指定カウンタ２２３ＳａＧのカウンタ値「２」～「８」に対しても第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数と、当たり図柄がそれぞれ規定されている。

【１９０２２】

次に、図２７４８を参照して、図柄生成抽選Ｃｃテーブル２２２ＳｃＧの規定内容について説明する。図２７４８は、この図柄生成抽選Ｃｃテーブル２２２ＳｃＧの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選Ｃｃテーブル２２２ＳｃＧは、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信した場合に、その停止種別コマンドより抽出した停止種別が奇数図柄当たりであった場合に参照されるテーブルであり、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値と背景指定カウンタ２２３ＳａＧとの値とに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数と、当たり図柄が規定されている。

【１９０２３】

具体的には、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として１図柄が規定されている。

【１９０２４】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０２５】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として１図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として１図柄が規定されている。

【１９０２６】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄

が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として１図柄が規定されている。

【１９０２７】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０２８】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として１図柄が規定されている。

【１９０２９】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄及び２図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として１図柄が規定されている。

【１９０３０】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３１】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として１図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として２図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止

種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、１図柄及び２図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として１図柄が規定されている。

【１９０３２】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３３】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３４】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、２図柄及び３図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３５】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３６】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止

種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３７】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として２図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として３図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３８】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０３９】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、４図柄及び５図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として５図柄が規定されている。

【１９０４０】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として３図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０４１】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシング

ルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０４２】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として４図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として５図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、５図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として５図柄が規定されている。

【１９０４３】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０４４】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。

【１９０４５】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として５図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、５図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として５図柄が規定されている。

【１９０４６】

また、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として３図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として４図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、停止種別が「リーチ外れ」、または、「リーチ当たり」である場合のリーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、３図柄及び４図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されており、「当たり図柄」には、

大当たり当選を報知する図柄である当たり図柄として３図柄が規定されている。なお、図示は省略しているが、背景指定カウンタ２２３ＳａＧのカウンタ値「２」～「８」に対しても第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数と、当たり図柄がそれぞれ規定されている。

【１９０４７】

次に、図２７４９を参照して、図柄生成抽選Ｄｃテーブル２２２ＳｅＧの規定内容について説明する。図２７４９は、この図柄生成抽選Ｄｃテーブル２２２ＳｅＧの規定内容を模式的に示した図である。この図柄生成抽選Ｄｃテーブル２２２ＳｅＧは、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンが「怪獣ＳＰ」であった場合に切替演出図柄（仮停止図柄）を決定するためのテーブルであり、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値と背景指定カウンタ２２３ＳａＧとの値とに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されている。

【１９０４８】

具体的には、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として５図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として６図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、５図柄及び６図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０４９】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として６図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５０】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「０」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として５図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として６図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、５図柄及び６図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５１】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として５図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として６図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５２】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合に

は、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として６図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として７図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５３】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「１」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として５図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として６図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５４】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として６図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５５】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として６図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として７図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄及び７図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５６】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「２」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として６図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５７】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として６図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として７図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０５８】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として７図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として８図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されてお

り、７図柄及び８図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０５９】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「３」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として６図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として７図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０６０】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として６図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として７図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄及び７図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０６１】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として７図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として８図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０６２】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「４」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として６図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として７図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、６図柄及び７図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０６３】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として７図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として８図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、７図柄及び８図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０６４】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「５」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として８図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。
【１９０６５】
　また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「５」であり、背景指定カウンタ２

２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として７図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として８図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、７図柄及び８図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０６６】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として７図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として８図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０６７】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として８図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として９図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０６８】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「６」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として７図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として８図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０６９】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である、即ち、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として８図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０７０】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である、即ち、図２７３２（ｂ）に示す背景Ｂ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に停止表示される図柄として８図柄が停止するよう規定され、上図柄列Ｚ１の第３有効ラインＬ３上に停止表示される図柄として９図柄が停止表示されるよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄及び９図柄でダブルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。

【１９０７１】

また、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値が「７」であり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である、即ち、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態である場合には、上図柄列Ｚ１の第２有効ラインＬ２上に停止される図柄として８図柄が停止するよう規定されている。また、「リーチ時図柄＆ライン指定」には、リーチ態様を構成する第３

図柄の種別と、リーチ態様を表示する有効ライン数が規定されており、８図柄でシングルラインのリーチ演出が実行されるよう規定されている。なお、仮停止種別図柄を設定するための図柄生成抽選Ｄｃテーブル２２２ＳｅＧでは、現在の背景状態において表示されている背景図柄に対応しない第３図柄の種別が指定されるように構成している。これは、演出図柄切替演出において第３図柄が切り替えられるためであり、このように構成することで、怪獣ＳＰ変動以外の変動パターンが設定された特図変動において、表示されている背景図柄に対応しない第３図柄で構成されたリーチ態様が表示された場合であっても、演出図柄切替演出が実行されることを遊技者に期待させることでその変動に対する遊技者の興味を持続させ易くなる。なお、図示は省略しているが、背景指定カウンタ２２３ＳａＧのカウンタ値「２」～「８」に対しても第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に停止表示する第３図柄の種別と、リーチ演出が実行される場合のリーチ図柄と、リーチ態様を表示する有効ライン数がそれぞれ規定されている。

【１９０７２】

ここで、図２７５０（ａ）を参照して、背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧの規定内容について説明する。図２７５０（ａ）は、この背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧの規定内容を模式的に示した図である。背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧは、現在の背景状態の表示時間を設定するためのテーブルであり、次の背景状態に移行するまでの背景移行時間が規定されている。そして、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ）内の一処理である従通常背景移行処理（図２７６２，Ｓ４８１７Ｓ）において参照され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に基づいて、次の背景状態に移行するまでの背景移行時間を背景移行タイマ２２３ＳｃＧに設定する。

【１９０７３】

具体的には、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である場合には、背景移行時間として「６００００ｍｓ」が規定されている。また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「１」である場合には、「３００００ｍｓ」が規定されている。また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「２」である場合には、「３００００ｍｓ」が規定され、そして、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「３」である場合には、「３００００ｍｓ」が規定されている。

【１９０７４】

また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「４」である場合には、背景移行時間として「６００００ｍｓ」が規定されている。また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「５」である場合には、「３００００ｍｓ」が規定されている。また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「６」である場合には、「３００００ｍｓ」が規定され、そして、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「７」である場合には、「３００００ｍｓ」が規定されている。

【１９０７５】

また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「８」である場合には、背景移行時間として「６００００ｍｓ」が規定されている。また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である場合には、「１ｍｓ」が規定されている。

【１９０７６】

次に、図２７５０（ｂ）を参照して、背景指定図柄判別テーブル２２２ＳｆＧの規定内容について説明する。図２７５０（ｂ）は、背景指定図柄判別テーブル２２２ＳｆＧの規定内容を模式的に示した図である。背景指定図柄判別テーブル２２２ＳｆＧは、怪獣ＳＰリーチにおいて決定された第３図柄が、背景に表示されている背景図柄と対応しているかを判別するためのテーブルであり、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に基づいて、対応する背景図柄が規定されている。

【１９０７７】

具体的には、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「０」である場合は、背景図柄として「背景図柄１、背景図柄２、背景図柄３、背景図柄４」が規定され、背景指定カウンタ

２２３ＳａＧの値が「１」である場合には、背景図柄として「背景図柄２、背景図柄３、背景図柄４、背景図柄５」が規定され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「２」である場合は、背景図柄として「背景図柄３、背景図柄４、背景図柄５、背景図柄６」が規定され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「３」である場合は、背景図柄として「背景図柄４、背景図柄５、背景図柄６、背景図柄７」が規定されている。

【１９０７８】

また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「４」である場合は、背景図柄として「背景図柄５、背景図柄６、背景図柄７、背景図柄８」が規定され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「５」である場合は、背景図柄として「背景図柄６、背景図柄７、背景図柄８、背景図柄９」が規定され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「６」である場合は、背景図柄として「背景図柄７、背景図柄８、背景図柄９、背景図柄１」が規定されている。

【１９０７９】

また、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「７」である場合は、背景図柄として「背景図柄８、背景図柄９、背景図柄１、背景図柄２」が規定され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「８」である場合は、背景図柄として「背景図柄９、背景図柄１、背景図柄２、背景図柄３」が規定され、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」である場合は、背景図柄として「背景図柄１、背景図柄２、背景図柄３、背景図柄４」が規定されている。

【１９０８０】

次に、図２７４５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図２７４５は、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。上述した第１１制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、新たに演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣと、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤ、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤと、背景指定カウンタ２２３ＳａＧと、背景指定保持カウンタ２２３ＳｂＧと、背景移行タイマ２２３ＳｃＧと、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧ、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧと、背景停止フラグ２２３ＳｆＧと、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧとを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。また、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣと、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤ、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤは、上述した第１１制御例の第３変形例及びその別例１における演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣと、表示切替タイマ２２３ＳｂＣと、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤ、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤと同一の構成であるため、詳細な説明を省略する。

【１９０８１】

背景指定カウンタ２２３ＳａＧは、現在の背景状態がどの背景状態であるかを判別するためのカウンタである。１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ）内の従通常背景移行処理（図２７６２，Ｓ４８１７Ｓ参照）において、背景状態が切り替わるタイミングであるか否かを判別するための背景移行タイマ２２３ＳｃＧの値が０となった場合に更新される。

【１９０８２】

背景指定保持カウンタ２２３ＳｂＧは、怪獣ＳＰ変動が実行される場合に、怪獣ＳＰ変動開始タイミングにおける背景指定カウンタの値を一時的に保持しておくためのカウンタである。背景指定保持カウンタ２２３ＳｂＧは、リーチ背景確認処理（図２７５９，Ｓ４７９６Ｓ）において、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値を背景指定保持カウンタ２２３ＳｂＧの値として設定する。

【１９０８３】

背景移行タイマ２２３ＳｃＧは、背景状態の移行タイミングであるか否かを判別するためのカウンタである。背景移行タイマ２２３ＳｃＧは、演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ）の一処理である従通常背景移行処理（図２７６２，Ｓ４８１７Ｓ）において、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が更新された場合に、背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧから背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に基づいて、その値が設定される（図２７６２，Ｓ４９２８Ｓ）。

【１９０８４】

リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧは、特別図柄変動におけるリーチ演出の実行タイミングであるか否かを判別するためのカウンタであり、主制御装置１１０よりリーチ開始秒数コマンドを受信した場合に、その受信したリーチ開始秒数コマンドに基づいてその値が設定され（図２７５５，Ｓ４３９６Ｓ）、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値が０となると、リーチ演出が開始され、背景移行演出を停止するための背景停止フラグ２２３ＳｆＧをオンに設定する（図２７６１，Ｓ４８１５Ｓ）。

【１９０８５】

背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧは、リーチ演出が実行される場合に、そのリーチ演出が終了するまで、背景状態の移行を停止する際に用いられるカウンタである。背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧは、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信した場合に実行される背景停止処理（図２７５７（ｂ），Ｓ４３９３Ｓ）において、変動パターンから変動秒数を抽出し、その変動秒数からリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値を減算した値が設定され（図２７５７（ｂ），Ｓ４４３３Ｓ）、１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ）内の一処理である通常背景移行処理（図２７６１，Ｓ４５５３Ｓ）でその値が減算される。

【１９０８６】

背景停止フラグ２２３ＳｆＧは、背景状態の移行が規制（禁止）されていることを示すためのフラグであり、１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ）内の一処理である通常背景移行処理（図２７６１，Ｓ４５５３Ｓ）において、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値が０になった場合にオンに設定され（図２７６１，Ｓ４８１５Ｓ参照）、新たに特図変動パターンコマンドを受信した場合に、オフに設定される（図２７５７，Ｓ４４２８Ｓ）。

【１９０８７】

演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧは、受信した特図変動パターンコマンドが怪獣ＳＰリーチであった場合に、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に表示される仮停止図柄の表示態様を決定するために用いられるカウンタである。図柄生成抽選ＤｃテーブルＳ２２２ＳｅＧに規定されている内容と、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示画面の上図柄列Ｚ１に表示される仮停止図柄を決定する。演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧは「０～７」の範囲内で更新され、１ｍｓ毎に実行される演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ）において、その値を更新する処理が実行される（図２７６０，Ｓ４５５２Ｓ）。

【１９０８８】

＜第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２７５１から図２７５３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、特別図柄変動処理（図１４５４，Ｓ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図２７５１，Ｓ１０４Ｓ参照）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９０８９】

まず、図２７５１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｓ）について説明する。図２７５１は、特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例４における特別図柄変動処理（Ｓ１０４Ｓ）は、上述した第１１制御例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される特別図柄変動処理（図１４５４，Ｓ１０４参照）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（図１４５４，Ｓ２０１Ｓ参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７１Ｓ）を実行する点で相違する。その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９０９０】

次に、図２７５２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図２７５１，Ｓ１０４Ｓ参照）内の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７１Ｓ）について説明する。図２７５２は特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例４における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２７１Ｓ）は、上述した第１１制御例の特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６，Ｓ２０１Ｓ参照）に対して、新たに変動選択処理（Ｓ４３１Ｓ）を追加した点で相違する。その他の処理については、同一であるため同一の符号を付して、その詳細な説明は省略する。

【１９０９１】

次に、図２７５３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理（図２７５２，Ｓ２７１Ｓ参照）内の一処理である変動選択処理（Ｓ４３１Ｓ）について説明する。図２７５３は、変動選択処理（Ｓ４３１Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。変動選択処理（Ｓ４３１Ｓ）では、今回実行される特別図柄の変動のリーチ開始秒数を音声ランプ制御装置１１３にリーチ開始秒数コマンドとして設定する処理を実行する。

【１９０９２】

変動選択処理（Ｓ４３１Ｓ）が実行されると、まず、現在の遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧの読み出しを実行する（Ｓ４７１Ｓ）。次に、現在の遊技状態は通常状態であるか判別する（Ｓ４７２Ｓ）。現在の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ４７２Ｓ：Ｙｅｓ）、読み出した変動パターン選択テーブル２０２ＳａＧから変動種別カウンタＣＳ１の値に対応するリーチ開始秒数を抽出し（Ｓ４７３Ｓ）、抽出したリーチ開始秒数からリーチ開始秒数コマンドを設定し（Ｓ４７４Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７２Ｓの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４７２Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９０９３】

＜第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２７５４から図２７６２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。まず、図２７５４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。図２７５４は、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１１制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理に対して、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４４７１Ｓ）を実行する点と、演出タイマ更新処理（Ｓ４１７１Ｓ）に代えて演出タイマ更新処理（Ｓ４４７２Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９０９４】

次に、図２７５５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ラン

プ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２７５４参照）内の一処理であるコマンド判定処理（Ｓ４４７１Ｓ）について説明する。図２７５５は、本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるコマンド判定処理（Ｓ４４７１Ｓ）の内容を示すフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例４におけるコマンド判定処理（Ｓ４４７１Ｓ）は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信した場合に、後述する特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）、背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）、背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）を実行する点と、特図停止種別コマンドを受信した場合に、停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）を実行する点と、リーチ開始秒数コマンドを受信した場合に、受信したコマンドから対応する値をリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧに設定する処理（Ｓ４３９６Ｓ）を実行する点とで相違する。その他の処理内容については、上述した第１１制御例の第３変形例におけるコマンド判定処理（図２６６９，Ｓ４１０３Ｓ参照）と同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９０９５】

コマンド判定処理（Ｓ４４７１Ｓ）が実行されると、まず、主制御装置１１０より受信したコマンドに対応して、上述したＳ４２０１およびＳ４２０６Ｓの処理を実行する。次に、Ｓ４２０３の処理において、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０３）。特図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、対応する変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信した特図変動パターンコマンドから変動パターンを示す情報を抽出する（Ｓ４２０５）。次に、特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）を実行する。

【１９０９６】

ここで、図２７５６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２７５５，Ｓ４４７１Ｓ参照）内で実行される特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）について説明する。図２７５６は、特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）は、怪獣ＳＰ変動における切替演出図柄（仮停止図柄）の表示態様を決定するための処理である。

【１９０９７】

特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）が実行されると、まず、今回、主制御装置１１０より受信した特図変動パターンコマンドによって示された変動パターンは怪獣ＳＰリーチの変動パターンであるか判別する（Ｓ４３４１Ｓ）。今回受信した特図変動パターンコマンドは怪獣ＳＰリーチの変動パターンを示すものではないと判別した場合には（Ｓ４３４１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９０９８】

一方、Ｓ４３４１Ｓの処理において、今回、主制御装置１１０より受信した特図変動パターンコマンドによって示された変動パターンは、怪獣ＳＰリーチの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ４３４１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選ＤｃテーブルＤ２２２ＳｅＧから演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧと背景指定カウンタ２２３ＳａＧとの値に基づいて、切替演出図柄を設定し（Ｓ４８５５Ｓ）、設定した切替演出図柄に対応する表示用仮停止種別コマンドを設定する（Ｓ４３４３Ｓ）。そして、演出図柄切替タイマ２２３ＳａＣの値を１５０００に設定し（Ｓ４３４４Ｓ）、表示切替タイマ２２３ＳｂＣの値を１００００（Ｓ４３４５Ｓ）に設定し、本処理を終了する。

【１９０９９】

図２７５５に戻り説明を続ける。特殊変動処理（Ｓ４３９１Ｓ）を実行した後、次に、背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）を実行する。ここで、図２７５７（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２７５５，Ｓ４４７１Ｓ）内の一処理である背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）について説明する。図２７５７（ａ）は、背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）の処理内容を示すフローチャートである。背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）は、背

景状態を移行させるための処理である。
【１９１００】
背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるか判別する（Ｓ４４２１Ｓ）。現在の遊技状態が、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４４２１Ｓ：Ｎｏ）、背景状態の移行を実行しないため、そのまま本処理を終了する。一方、現在の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ４４２１Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」であるかを判別する（Ｓ４４２２Ｓ）。即ち、現在の背景状態は、図２７３３（ｂ）に示す背景Ｊ状態であるかを判別する。
【１９１０１】
背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」であると判別した場合には（Ｓ４４２２Ｓ：Ｙｅｓ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値を「０」に設定し（Ｓ４４２３Ｓ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に対応する背景画像を表示させるための表示用コマンドを設定する（Ｓ４４２４Ｓ）。なお、表示制御装置１１４では、Ｓ４４２４Ｓの処理において設定された表示用コマンドを受信したことに基づいてスクロール用画像上の表示範囲を初期位置（背景Ａ状態に対応する背景画像を表示する位置）に移動させる処理を実行する。これにより、図２７３２（ａ）に示す背景Ａ状態を表示することができる。次に、背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧから背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に基づいて背景移行タイマ２２３ＳｃＧに値を設定し（Ｓ４４２５Ｓ）、Ｓ４４２６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４４２２Ｓの処理において、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」ではないと判別した場合には（Ｓ４４２２Ｓ：Ｎｏ）、上述したＳ４４２３Ｓ～Ｓ４４２５Ｓの処理をスキップし、Ｓ４４２６Ｓの処理に移行する。
【１９１０２】
Ｓ４４２６Ｓの処理では、背景停止フラグ２２３ＳｆＧはオンであるかを判別する（Ｓ４４２６Ｓ）。即ち、背景状態の移行（スクロール用画像上の表示範囲のスクロール）が規制されている状態であるかを判別する。背景停止フラグ２２３ＳｆＧはオンであると判別した場合には（Ｓ４４２６Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用背景再生コマンドを設定し（Ｓ４４２７Ｓ）、背景停止フラグ２２３ＳｆＧをオフに設定し（Ｓ４４２８Ｓ）、本処理を終了する。表示用背景再生コマンドを設定し、背景停止フラグ２２３ＳｆＧをオンに設定することで、背景状態の移行を再開させることができる。一方、Ｓ４４２６Ｓの処理において、背景停止フラグ２２３ＳｆＧはオンではないと判別した場合、即ち、背景状態の移行（スクロール用画像上の表示範囲のスクロール）が規制されていない状態であると判別した場合には（Ｓ４４２６Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１９１０３】
図２７５５に戻り説明を続ける。背景変動処理（Ｓ４３９２Ｓ）を実行した後、次に、背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）を実行する。ここで、図２７５７（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２７５５，Ｓ４４７１Ｓ参照）内の一処理である背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）について説明する。図２７５７（ｂ）は、背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）の内容を示したフローチャートである。背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）では、リーチ演出が実行される特別図柄の変動演出が開始される場合に、背景状態の移行が停止される停止時間を設定するための処理が実行される。
【１９１０４】
背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）が実行されると、まず、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」であるか判別する（Ｓ４４３１Ｓ）。リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４４３１Ｓ：Ｎｏ）、変動パターンから変動秒数を抽出し（Ｓ４４３２Ｓ）、抽出した変動秒数からリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値を減算し、その値を背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの値に設定し（Ｓ４４３３Ｓ）、本処理を終了する。抽出した変動秒数からリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値を減算した値を背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧに設定することで、リー

チ演出の実行期間中に背景状態の移行を停止する期間を予め設定することができる。一方、Ｓ４４３１Ｓの処理において、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４４３１Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１９１０５】

図２７５５に戻り説明を続ける。背景停止処理（Ｓ４３９３Ｓ）が終了した後、次に、上述した、Ｓ４２０１ＳおよびＳ４２０２Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０６）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、対応する停止種別選択フラグをオンに設定し（Ｓ４２０７）、停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）を実行し、本処理を終了する。

【１９１０６】

ここで、図２７５８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図２７５５，Ｓ４４７１Ｓ）内の一処理である停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）について説明する。図２７５８は、停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）の内容を示したフローチャートである。この停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）は、背景状態に対応させて第３図柄の表示態様を設定するための処理である。

【１９１０７】

停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）が実行されると、まず、受信したコマンドから停止種別を抽出し（Ｓ４８８１Ｓ）、抽出した停止種別情報は外れであるか判別する（Ｓ４８８２Ｓ）。抽出した停止種別情報は外れであると判別した場合には（Ｓ４８８２Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選Ａｃテーブル２２２ＳａＧから演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤと背景指定カウンタ２２３ＳａＧとの値に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４７９１Ｓ）、Ｓ４７９４Ｓの処理に移行する。

【１９１０８】

一方、Ｓ４８８２Ｓの処理において、抽出した停止種別情報は外れではないと判別した場合には（Ｓ４８８２Ｓ：Ｎｏ）、抽出した停止種別情報は偶数図柄当たりであるか判別し（Ｓ４８８６Ｓ）、抽出した停止種別情報は偶数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４８８６Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選ＢｃテーブルＳ２２２ＳｂＧから演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤと背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値とに基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４７９２Ｓ）、Ｓ４７９４Ｓの処理に移行する。

【１９１０９】

一方、Ｓ４８８６Ｓの処理において、抽出した停止種別情報は偶数図柄当たりではないと判別した場合には（Ｓ４８８６Ｓ：Ｎｏ）、抽出した停止種別情報は奇数図柄当たりであるかを判別し（Ｓ４８９０Ｓ）、抽出した停止種別情報は奇数図柄当たりであると判別した場合には（Ｓ４８９０Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄生成抽選ＣｃテーブルＳ２２２ＳｃＧから演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤと背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値とに基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ４７９３Ｓ）、Ｓ４７９４Ｓの処理に移行する。なお、Ｓ４７９１Ｓの処理において設定される表示用停止種別コマンドには、停止種別情報と、上図柄列Ｚ１に表示させる第３図柄の種別を指定する情報と、リーチ態様を構成する第３図柄の種別を指定する情報と、リーチ態様を表示する有効ライン数を指定する情報が含まれており、Ｓ４７９２Ｓ及びＳ４７９３Ｓの処理において設定される表示用停止種別コマンドには、Ｓ４７９１Ｓの処理において設定される表示用停止種別コマンドに含まれる情報に加えて、当たり図柄を構成する第３図柄の種別を指定する情報が含まれている。表示制御装置１１４では、ここで設定された表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示する第３図柄の組み合わせを決定し、表示するための処理を実行する。

【１９１１０】

一方、Ｓ４８９０Ｓの処理において、抽出した停止種別情報は奇数図柄当たりではない

と判別した場合には（Ｓ４８９０Ｓ：Ｎｏ）、今回の特図変動の変動パターンは怪獣ＳＰリーチであるかを判別する（Ｓ４７９４Ｓ）。今回の特図変動の変動パターンは怪獣ＳＰリーチではないと判別した場合には（Ｓ４７９４Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の特図変動の変動パターンは怪獣ＳＰリーチであると判別した場合には（Ｓ４７９４Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、抽出した停止種別情報は大当たりであるかを判別し（Ｓ４７９５Ｓ）、抽出した停止種別情報は大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４７９５Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、抽出した停止種別情報は大当たりであると判別した場合には（Ｓ４７９５Ｓ：Ｙｅｓ）、後述するリーチ背景確認処理（Ｓ４７９６Ｓ）を実行し、本処理を終了する。

【１９１１１】

次に、図２７５９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される停止種別処理（Ｓ４３９４Ｓ）内の一処理であるリーチ背景確認処理（Ｓ４７９６Ｓ）について説明する。図２７５９は、リーチ背景確認処理（Ｓ４７９６Ｓ）の内容を示したフローチャートである。このリーチ背景確認処理（Ｓ４７９６Ｓ）は、怪獣ＳＰ変動においてリーチ開始前に背景状態が移行するか否かを判別するための処理である。具体的には、リーチ背景確認処理（Ｓ４７９６Ｓ）が実行されると、まず、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値を背景指定保持カウンタ２２３ＳｂＧの値に設定する（Ｓ４８７１Ｓ）。次に、背景移行タイマ２２３ＳｃＧのタイマ値がリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧのカウンタ値よりも大きい値であるか、即ち、リーチ開始前に背景状態が移行するかを判別する（Ｓ４８７２Ｓ）。背景移行タイマ２２３ＳｃＧのタイマ値がリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧのカウンタ値よりも大きい値である、即ち、リーチ開始前に背景状態が移行しないと判別した場合には（Ｓ４８７２Ｓ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８７６Ｓの処理に移行する。一方、背景移行タイマ２２３ＳｃＧのタイマ値がリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧのカウンタ値よりも大きい値ではない、即ち、リーチ開始前に背景状態が移行すると判別した場合には（Ｓ４８７２Ｓ：Ｎｏ）、次に、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」であるか判別する（Ｓ４８７３Ｓ）。背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」であると判別した場合には（Ｓ４８７３Ｓ：Ｙｅｓ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値を「０」に設定し（Ｓ４８７４Ｓ）、後述するＳ４８７６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ４８７３Ｓの処理において背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」ではないと判別した場合には（Ｓ４８７３Ｓ：Ｎｏ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値を１加算し（Ｓ４８７５Ｓ）、Ｓ４８７６Ｓの処理に移行する。

【１９１１２】

Ｓ４８７６Ｓの処理では、背景指定図柄判別テーブル２２２ＳｆＧから背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に基づいて背景図柄を抽出し（Ｓ４８７６Ｓ）、抽出した背景図柄は、停止種別図柄に対応しているか判別する（Ｓ４８７７Ｓ）。具体的には、背景指定図柄判別テーブル２２２ＳｆＧにおいて背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に対応して規定されている背景図柄の中に停止種別図柄として設定されている第３図柄に対応する背景図柄が規定されているか否かを判別する。例えば、設定されている停止種別図柄が１図柄揃いである場合に、抽出した背景図柄の中に背景図柄１があれば停止種別図柄と背景図柄が対応していると判別する。Ｓ４８７７Ｓの処理において、抽出した背景図柄は、設定されている停止種別図柄に対応していると判別した場合には（Ｓ４８７７Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用背景図柄同一コマンドを設定し（Ｓ４８７８Ｓ）、背景指定保持カウンタ２２３ＳｂＧの値を背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に設定し（Ｓ４８７９Ｓ）、本処理を終了する。表示用背景図柄同一コマンドが設定されると、上述した図２７３５（ａ）で示される怪獣ＳＰ図柄掴み演出が実行される。一方、Ｓ４８７７Ｓの処理において、抽出した背景図柄は、設定されている停止種別図柄と対応していないと判別した場合には（Ｓ４８７７Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ４８７８Ｓの処理をスキップして、上述したＳ４８７９Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、リーチ開始時点で表示される背景図柄に対応する図柄戻し演出を実行可能となる。

【１９１１３】
図２７５５に戻り説明を続ける。Ｓ４２０６の処理において、特図変動停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、受信したコマンドに対応して、上述したＳ４２０９～Ｓ４２１１およびＳ４５８２Ｓの処理を実行する。そして、Ｓ４２１１の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、主制御装置１１０よりリーチ開始秒数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４３９５Ｓ）。リーチ開始秒数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４３９５Ｓ：Ｙｅｓ）、受信したリーチ開始秒数コマンドからリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値を設定し（Ｓ４３９６Ｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４３９５Ｓの処理において、リーチ開始秒数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４３９５Ｓ：Ｎｏ）、受信したコマンドに対応して、上述したＳ４２１７、Ｓ４２０５Ｓ，Ｓ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。
【１９１１４】
次に、図２７６０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図２７５４参照）内の一処理である演出タイマ更新処理（Ｓ４４７２Ｓ）について説明する。図２７６０は演出タイマ更新処理（Ｓ４４７２Ｓ）の内容を示したフローチャートである。
【１９１１５】
演出タイマ更新処理（Ｓ４４７２Ｓ）が実行されると、まず、演出図柄Ａ乱数カウンタ２２３ＳａＤのカウンタ値を更新する（Ｓ４４６１Ｓ）。次に、演出図柄Ｂ乱数カウンタ２２３ＳｂＤのカウンタ値を更新し（Ｓ４４６２Ｓ）、演出図柄Ｃ乱数カウンタ２２３ＳｃＤの値を更新し（Ｓ４４６３Ｓ）、次いで、演出図柄Ｄ乱数カウンタ２２３ＳｇＧの値を更新し（Ｓ４５５２Ｓ）、次に、通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）を実行する。通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）の詳細な説明については、図２７６１を参照して後述する。そして、上述した第１１制御例の第３変形例の演出タイマ更新処理（図２６６８，Ｓ４１７１Ｓ参照）におけるＳ４１８２Ｓ～Ｓ４１８９Ｓと同一の処理を実行し、本処理を終了する。
【１９１１６】
次に、図２７６１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出タイマ更新処理（図２７６０，Ｓ４４７２Ｓ参照）内の一処理である通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）について説明する。図２７６１は、通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）の内容を示したフローチャートである。通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）は、通常状態における背景状態を移行させるための処理である。通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）では、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値に基づいて、背景状態の移行を停止する処理や、リーチ演出が実行されている場合に背景状態の移行を規制するための処理が実行される。
【１９１１７】
通常背景移行処理（Ｓ４５５３Ｓ）が実行されると、まず、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」であるかを判別する（Ｓ４８１１Ｓ）。リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８１１Ｓ：Ｎｏ）、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値を１減算し（Ｓ４８１２Ｓ）、次に、減算したリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」であるか判別する（Ｓ４８１３Ｓ）。減算したリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４８１３Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用背景停止コマンドを設定し（Ｓ４８１４Ｓ）、背景停止フラグ２２３ＳｆＧをオンに設定する（Ｓ４８１５Ｓ）。背景停止フラグ２２３ＳｆＧをオンに設定し、表示用背景停止コマンドを設定すると、リーチ演出が実行されている期間中は背景状態の移行を停止することができる。次に、従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）を実行し、本処理を終了する。なお、従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）の詳細な説明については、図２７６２を参照して後述する。一方、Ｓ４８１３Ｓの処理において、減算したリーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８

１３Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ４８１４ＳおよびＳ４８１５Ｓの処理をスキップし、従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）を実行し、本処理を終了する。

【１９１１８】

一方、Ｓ４８１１Ｓの処理において、リーチ開始秒数カウンタ２２３ＳｄＧの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４８１１Ｓ：Ｙｅｓ）、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの値は「０」であるかを判別する（Ｓ４８１６Ｓ）。背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４８１６Ｓ：Ｙｅｓ）、従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）を実行し、本処理を終了する。一方、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８１６Ｓ：Ｎｏ）、背景状態の移行停止期間であるため、背景停止秒数カウンタ２２３ＳｅＧの値を１減算し（Ｓ４８１８Ｓ）、本処理を終了する。

【１９１１９】

次に、図２７６２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例４における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される通常背景移行処理（図２７６１，Ｓ４５５３Ｓ参照）内の一処理である従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）について説明する。図２７６２は、従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）の内容を示したフローチャートである。

【１９１２０】

従通常背景移行処理（Ｓ４８１７Ｓ）が実行されると、まず、背景停止フラグ２２３ＳｆＧがオンであるかを判別し（Ｓ４９２１Ｓ）、背景停止フラグ２２３ＳｆＧがオンであると判別した場合には（Ｓ４９２１Ｓ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９２１Ｓの処理において背景停止フラグ２２３ＳｆＧがオフであると判別した場合には（Ｓ４９２１Ｓ：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態は通常状態であるかを判別し（Ｓ４９２２Ｓ）、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４９２２Ｓ：Ｎｏ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値と、背景移行タイマ２２３ＳｃＧの値をそれぞれ「０」に設定し（Ｓ４９２３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９２２Ｓの処理において、遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ４９２２Ｓ：Ｙｅｓ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」であるか判別する（Ｓ４９２４Ｓ）。背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値は「９」である、即ち、背景Ｊ状態であると判別した場合には（Ｓ４９２４Ｓ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９２４Ｓの処理において、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値が「９」ではない、即ち、背景Ｊ状態ではないと判別した場合には（Ｓ４９２４Ｓ：Ｎｏ）、次に、背景移行タイマ２２３ＳｃＧの値は「０」であるかを判別する（Ｓ４９２５Ｓ）。背景移行タイマ２２３ＳｃＧの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４９２５Ｓ：Ｎｏ）、背景移行タイマ２２３ＳｃＧの値を１減算し（Ｓ４９２６Ｓ）、本処理を終了する。

【１９１２１】

一方、Ｓ４９２５Ｓの処理において、背景移行タイマ２２３ＳｃＧの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４９２５Ｓ：Ｙｅｓ）、背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値を１加算し（Ｓ４９２７Ｓ）、背景移行タイマテーブル２２２ＳｄＧから背景指定カウンタ２２３ＳａＧの値に基づいて背景移行タイマ２２３ＳｃＧにタイマ値を設定し（Ｓ４９２８Ｓ）、本処理を終了する。

【１９１２２】

以上説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、図柄戻し演出において背景画像として表示されている背景図柄の中から１の図柄をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に持ってくる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、図柄戻し演出において、表示されている複数の背景図柄の中からリーチラインを構成している第３図柄と同一態様の背景図柄をキャラクタ９４１が掴むのか否かといったドキドキ感を遊技者に味わわせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１２３】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、図柄戻し演出において背景画像から

図柄を掴んでリーチライン上に持ってくるように構成したが、これに限るものではなく、保留図柄の表示態様を第３図柄の表示態様と関連するように構成し、保留図柄の中から１の図柄を掴んでリーチライン上に持ってくるように構成しても良い。または、第３図柄表示装置８１の表示領域外から図柄を掴んでリーチライン上に持ってくる構成としても良い。このように構成することで、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が表示領域外において図柄を掴んでいるのか否かや、どの種類の図柄を掴んでいるのかに対して遊技者に興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１２４】

また、キャラクタ９４１が図柄を複数掴む構成としても良い。例えば、１図柄でリーチとなっている状況で、キャラクタ９４１が１図柄と２図柄を掴み、いずれか一方をリーチライン上に持ってくる演出を実行する。このように構成することで、キャラクタ９４１によって掴まれた図柄の内、リーチ図柄に対応する図柄をリーチライン上に持ってくるのか否かに興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１２５】

なお、背景図柄が主表示領域Ｄｍ内を移動可能に構成し、背景図柄の表示位置によってキャラクタ９４１が掴む割合を異ならせても良い。具体的には、主表示領域Ｄｍを正面視右上領域、正面視右下領域、正面視左上領域、正面視左下領域に４分割し、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が背景図柄を掴む際に、正面視右上領域に表示されている背景図柄、正面視右下領域に表示されている背景図柄、正面視左上領域に表示されている背景図柄、正面視左下領域に表示されている背景図柄の順に選ばれ易い構成とする。或いは、キャラクタ９４１に掴まれる表示位置によって図柄戻し演出の成功割合を異ならせても良い。例えば、主表示領域Ｄｍの正面視左上領域でキャラクタ９４１が第３図柄を掴んだ場合よりも、正面視右下領域でキャラクタ９４１が第３図柄を掴んだ場合の方が図柄戻し演出が成功し易い、即ち、大当たり当選である可能性が高くなるように構成しても良い。このように構成することで、リーチ演出中に当たり図柄に対応する背景図柄がどの表示位置に移動するのかに対して遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１２６】

また、本第１１制御例の第３変形例の別例４では、図柄戻し演出において背景画像として表示されている背景図柄をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に移動させる演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、表示されている保留図柄の中から１の保留図柄を掴んでリーチライン上に移動させる構成としても良い。具体的には、保留図柄の表示態様として第３図柄を構成するキャラクタと同じキャラクタを設定可能に構成し、図柄戻し演出において表示されている保留図柄のうち、１の保留図柄をキャラクタが掴んで、リーチライン上に移動させる演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、表示されている保留図柄に対応するキャラクタで構成された第３図柄によるリーチ態様が表示されることを遊技者に期待させることができる。また、異なる表示態様の保留図柄が複数表示されているほど、リーチ態様が表示された場合に大当たり当選の可能性が高くなる組み合わせの範囲が広くなるため、遊技者に多く保留球を貯めた状態を維持しようと思わせ易くなり、積極的に遊技させることができる。

【１９１２７】

＜第１１制御例の第３変形例の別例５について＞

次に、図２７６３から図２７８５を参照して、上述した第１１制御例の第３変形例の別例５について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例の別例４では、図柄戻し演出において有効ライン外（例えば、背景画像）に表示されている図柄をキャラクタが掴んで有効ライン上に持ってきて特別図柄の抽選結果を報知する構成について説明した。このように構成された第１１制御例の第３変形例の別例４では、図柄戻し演出において背景画像としてリーチ態様を構成している第３図柄の態様に対応した背景図柄（当たり背景図柄）が表示されている場合に、キャラクタが当たり背景図柄を掴んで有効ライン上に持ってくるのではないかと遊技者を期待させることが可能であった。しかしながら、背景画像が特

別図柄抽選の結果に影響するものではなく、例えば、背景図柄として奇数背景図柄が偶数背景図柄よりも多く表示されている状態で特別図柄が停止表示されている場合に、新たな入賞に対応して特別図柄抽選が実行されたとしても、大当たり当選した場合に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される確変大当たりが選択される割合が実際に高くなるものではない。したがって、特別図柄が停止表示されたままパチンコ機１０が放置されている状態（即ち、誰も遊技していない状態）で背景図柄として奇数背景図柄が偶数背景図柄よりも多く表示されていたとしても、遊技者がそのパチンコ機１０で遊技しようとする動機付けとはなり難いという課題があった。

【１９１２８】

これに対して、第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０では、背景図柄として表示される奇数背景図柄の個数に対応して大当たり当選時に確変大当たりが選択される割合（以下、「確変割合」と称す。）が可変する構成としている。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において、背景図柄として表示されている奇数背景図柄の個数が５個の場合には確変割合が１００％となり、奇数背景図柄の個数が４個の場合には確変割合が８０％となり、奇数背景図柄の個数が３個の場合には確変割合が６０％となり、奇数背景図柄が２個の場合には確変割合が４０％となり、奇数背景図柄の個数が１個の場合には確変割合が２０％となる構成としている。

【１９１２９】

このように構成することで、誰も遊技していない状態で背景画像として奇数背景図柄が多く表示されている場合には、遊技者がそのパチンコ機１０で遊技する動機付けとなり易くなり遊技機の稼働を向上させることができる。また、遊技中においては、背景図柄として奇数背景図柄が多く表示されている場合には、より多くの特別図柄抽選を実行させようと遊技者に積極的に遊技させ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。さらに、奇数背景図柄が多く表示されている状態で獲得した保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始されるまでに奇数背景図柄の個数が減少しないか遊技者にドキドキ感を与えることで遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１３０】

本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９１３１】

＜第１１制御例の第３変形例の別例５における演出内容について＞

図２７６３から図２７６７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における特徴的な演出内容について説明する。まず、図２７６３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における背景図柄の種類について説明する。図２７６３は、本第１１制御例の第３変形例の別例５における背景図柄の種類を示した図である。図２７６３に示すように、各背景図柄は、各第３図柄（１図柄～９図柄）を構成するキャラクタと同一態様のキャラクタによって構成されている。具体的には、背景１図柄ｈｚ１は、タコを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の１図柄に対応する背景図柄である。背景２図柄ｈｚ２は、ハリセンボンを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の２図柄に対応する背景図柄である。背景３図柄ｈｚ３は、カメを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の３図柄に対応する背景図柄である。背景４図柄ｈｚ４は、サメを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の４図柄に対応する背景図柄である。背景５図柄ｈｚ５は、エビを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の５図柄に対応する背景図柄である。背景６図柄ｈｚ６は、アンコウを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の６図柄に対応する背景図柄である。背景７図柄ｈｚ７は、ジュゴンを模

したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の７図柄に対応する背景図柄である。背景８図柄ｈｚ８は、熱帯魚を模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の８図柄に対応する背景図柄である。背景９図柄ｈｚ９は、カニを模したキャラクタによって構成された背景図柄であり、第３図柄の９図柄に対応する背景図柄である。

【１９１３２】

なお、以下の説明においては、第３図柄の奇数図柄（１図柄、３図柄、５図柄、７図柄、９図柄）に対応する背景１図柄ｈｚ１、背景３図柄ｈｚ３、背景５図柄ｈｚ５、背景７図柄ｈｚ７、背景９図柄ｈｚ９を奇数背景図柄と称し、第３図柄の偶数図柄（２図柄、４図柄、６図柄、８図柄）に対応する背景２図柄ｈｚ２、背景４図柄ｈｚ４、背景６図柄ｈｚ６、背景８図柄ｈｚ８を偶数背景図柄と称する。

【１９１３３】

上述したように、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、背景画像として表示されている奇数背景図柄の個数に応じて、大当たり当選時に確変大当たりが選択される割合（確変割合）を可変させる構成としている。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５における背景画像は、上述した第１１制御例の第３変形例の別例４における背景画像と同様に、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）が、表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。表示制御装置１１４では、そのスクロール用画像を水平方向に左から右へスクロールさせながらスクロール用画像のうち、表示範囲に当たる背景画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像の描画をおこなう。また、左から右へのスクロールは時間経過に応じて実行される。

【１９１３４】

詳細については後述するが、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、背景画像の表示状態として図柄状態Ａから図柄状態Ｚまでの２６個の状態に順番に変化する。各図柄状態によって表示される奇数背景図柄の個数と、偶数背景図柄の個数が異なっており、表示されている奇数背景図柄の個数が多いほど大当たり当選時の確変割合が高くなり、遊技者に有利な状態となる。以下、図２７６４及び図２７６５を参照して、各図柄状態の具体例について説明する。

【１９１３５】

図２７６４（ａ）は、背景Ａ（図柄状態Ａ）が表示されている場合の表示画面の一例を示した図である。背景Ａ（図柄状態Ａ）では、背景図柄として奇数背景図柄である背景１図柄ｈｚ１と、背景３図柄ｈｚ３と、背景５図柄ｈｚ５と、偶数背景図柄である背景２図柄ｈｚ２と、背景４図柄ｈｚ４が表示されている。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されている状態である。通常状態では、背景図柄に奇数背景図柄が５個表示されている状態で確変割合が１００％となり、表示されている奇数背景図柄の個数が１個減少する毎に２０％ずつ確変割合が減少する。したがって、背景Ａ（図柄状態Ａ）においては、表示されている奇数背景図柄の個数が３個であるため、確変割合は６０％となる。

【１９１３６】

図２７６４（ｂ）は、背景Ｇ（図柄状態Ｇ）が表示されている表示画面の一例を示した図である。背景Ｇ（図柄状態Ｇ）では、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が５個表示されている。つまり、奇数背景図柄が５個表示されている状態であるため、確変割合は１００％となる。

【１９１３７】

図２７６５は、背景Ｌ（図柄状態Ｌ）が表示されている表示画面の一例を示した図である。背景Ｌ（図柄状態Ｌ）では、背景図柄として偶数背景図柄である８図柄ｈｚ８と、背景６図柄ｈｚ６と、背景４図柄ｈｚ４と、背景２図柄ｈｚ２と、奇数背景図柄である背景１図柄ｈｚ１が表示されている。つまり、奇数背景図柄が１個表示されている状態であるため、確変割合は２０％となる。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、背景

図柄として奇数背景図柄が少なくとも１個は表示されるように構成しているため、通常状態における確変割合の最低値は２０％となる。これは、奇数背景図柄が０個の図柄状態（即ち、確変割合０％の状態）を設定することにより、大当たり当選したにもかかわらず、その大当たりが確変大当たりである可能性が０％であることを背景画像により遊技者が事前に認識してしまい遊技の興趣を低下させてしまうことを抑制するためである。なお、奇数背景図柄が０個の図柄状態を設定可能に構成しても良い。

【１９１３８】

次に、図２７６６及び図２７６７を参照して、通常状態における通常背景状態とチャンス背景状態について説明する。本第１１制御例の第３変形例の別例５では、スクロール用画像の表示領域を左から右にスクロールさせることで表示画面に表示させる背景画像（図柄状態）を変化させる構成としているが、通常背景状態とチャンス背景状態では各図柄状態における次の図柄状態へと移行するまでの時間（図柄状態移行時間）を異ならせており、通常背景状態よりもチャンス背景状態の方が、奇数背景図柄が比較的多い図柄状態における図柄状態移行時間が長くなるように構成している。つまり、通常背景状態よりもチャンス背景状態の方が、大当たり当選時に確変割合が高くなり易くなる。以下、通常背景状態とチャンス背景状態における各図柄状態の遷移（背景図柄の変化）の詳細について説明する。

【１９１３９】

図２７６６は、通常背景状態における各図柄状態の変化の流れを模式的に示した図である。図柄状態Ａでは、背景図柄として背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ａである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ａとなってから６００００ｍｓ（６０秒）経過すると、図柄状態Ｂに移行する。図柄状態Ｂでは、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６が表示される。つまり、奇数背景図柄が２個、偶数背景図柄が３個表示されるため、図柄状態Ｂである場合の確変割合は４０％となる。図柄状態Ｂとなってから３００００ｍｓ（３０秒）経過すると、図柄状態Ｃに移行する。図柄状態Ｃでは、背景図柄として背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６、背景７図柄ｈｚ７が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｃである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｃとなってから３００００ｍｓ（３０秒）経過すると、図柄状態Ｄに移行する。

【１９１４０】

図柄状態Ｄでは、背景図柄として背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個と、背景７図柄ｈｚ７が２個表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｄである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｄとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｅに移行する。図柄状態Ｅでは、背景図柄として背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個と、背景７図柄ｈｚ７が３個表示される。つまり、奇数背景図柄が４個、偶数背景図柄が１個表示されるため、図柄状態Ｅである場合の確変割合は８０％となる。図柄状態Ｅとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｆに移行する。図柄状態Ｆでは、背景図柄として背景６図柄ｈｚ６が１個と、背景７図柄ｈｚ７が４個表示される。つまり、奇数背景図柄が４個、偶数背景図柄が１個表示されるため、図柄状態Ｆである場合の確変割合は８０％となる。図柄状態Ｆとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｇに移行する。

【１９１４１】

図柄状態Ｇでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が５個表示される。つまり、奇数背景図柄が５個表示されるため、図柄状態Ｇである場合の確変割合は１００％となる。このため、図柄状態Ｇは、遊技者に最も有利な図柄状態であると言える。図柄状態Ｇとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｈに移行する。図柄状態Ｈでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が４個と、背景８図柄ｈｚ８が１個表示される。つまり、奇数

背景図柄が４個、偶数背景図柄が１個表示されるため、図柄状態Ｈである場合の確変割合は８０％となる。図柄状態Ｈとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｉに移行する。図柄状態Ｉでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が３個と、背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｉである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｉとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｊに移行する。

【１９１４２】

図柄状態Ｊでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が２個と、背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６、背景４図柄ｈｚ４がそれぞれ１個表示される。つまり、奇数背景図柄が２個、偶数背景図柄が３個表示されるため、図柄状態Ｊである場合の確変割合は４０％となる。図柄状態Ｊとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｋに移行する。図柄状態Ｋでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７、背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６、背景４図柄ｈｚ４、背景２図柄ｈｚ２が表示される。つまり、奇数背景図柄が１個、偶数背景図柄が４個表示されるため、図柄状態Ｋである場合の確変割合は２０％となる。本第１１制御例の第３変形例の別例５では、背景図柄として奇数背景図柄が最低１個は表示される構成としているため、図柄状態Ｋは遊技者にとって最も不利な図柄状態であると言える。図柄状態Ｋとなってから２５０００ｍｓ（２５秒）経過すると、図柄状態Ｌに移行する。

【１９１４３】

図柄状態Ｌでは、背景図柄として背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６、背景４図柄ｈｚ４、背景２図柄ｈｚ２、背景１図柄ｈｚ１が表示される。つまり、奇数背景図柄が１個、偶数背景図柄が４個表示されるため、図柄状態Ｌである場合の確変割合は２０％となる。図柄状態Ｌとなってから３００００ｍｓ（３０秒）経過すると、図柄状態Ｍに移行する。図示しないが、図柄状態Ｍから図柄状態Ｘでは、図柄状態Ａから図柄状態Ｌと同様に奇数背景図柄の個数を時間経過に応じて増減させて表示させる。

【１９１４４】

図柄状態Ｙでは、背景図柄として背景９図柄ｈｚ９、背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｙである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｙとなってから６００００ｍｓ（６０秒）経過すると、図柄状態Ｚに移行する。図柄状態Ｚでは、背景図柄として背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｚである場合の確変割合は６０％となる。なお、図柄状態Ｚは、スクロール用画像の右端部分を表示領域とする背景画像であり、違和感なく図柄状態Ａ（スクロール用画像の左端部分を表示領域とする背景画像）へと繋げるために図柄状態移行時間を設定せずに、新たな特図変動が開始されるタイミングで図柄状態Ａへと移行する構成としている。

【１９１４５】

次に、図２７６７を参照して、チャンス背景状態における各図柄状態の遷移の流れについて説明する。図２７６７は、チャンス背景状態における各図柄状態の変化の流れを模式的に示した図である。チャンス背景状態では、通常背景状態に比べて奇数背景図柄の個数が多い図柄状態が表示される時間が長くなるように構成されている。つまり、通常背景状態よりも遊技者に有利な背景状態であると言える。チャンス背景状態における図柄状態Ａでは、背景図柄として背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ａである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ａとなってから６００００ｍｓ（６０秒）経過すると、図柄状態Ｂに移行する。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、図柄状態Ｚから図柄状態Ａへと移行するタイミング、即ち、図柄状態Ｚである場合に新たに特別図柄変動が開始されるタイミングで通常背景状態を設定するか、チャンス背景状態を設定するかの抽選を実行する構成としている。

このため、図柄状態Ａの図柄状態移行時間を通常背景状態とチャンス背景状態で同一にすることにより、通常背景状態が設定されているのかチャンス背景状態が設定されているのかを遊技者に容易に判別されないように構成している。

【１９１４６】

図柄状態Ｂでは、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６が表示される。つまり、奇数背景図柄が２個、偶数背景図柄が３個表示されるため、図柄状態Ｂである場合の確変割合は４０％となる。図柄状態Ｂとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｃに移行する。図柄状態Ｃでは、背景図柄として背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６、背景７図柄ｈｚ７が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｃである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｃとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｄに移行する。

【１９１４７】

図柄状態Ｄでは、背景図柄として背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個と、背景７図柄ｈｚ７が２個表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｄである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｄとなってから１００００ｍｓ（１０秒）経過すると、図柄状態Ｅに移行する。図柄状態Ｅでは、背景図柄として背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個と、背景７図柄ｈｚ７が３個表示される。つまり、奇数背景図柄が４個、偶数背景図柄が１個表示されるため、図柄状態Ｅである場合の確変割合は８０％となる。図柄状態Ｅとなってから１５０００ｍｓ（１５秒）経過すると、図柄状態Ｆに移行する。図柄状態Ｆでは、背景図柄として背景６図柄ｈｚ６が１個と、背景７図柄ｈｚ７が４個表示される。つまり、奇数背景図柄が４個、偶数背景図柄が１個表示されるため、図柄状態Ｆである場合の確変割合は８０％となる。図柄状態Ｆとなってから１５０００ｍｓ（１５秒）経過すると、図柄状態Ｇに移行する。

【１９１４８】

図柄状態Ｇでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が５個表示される。つまり、奇数背景図柄が５個表示されるため、図柄状態Ｇである場合の確変割合は１００％となる。このため、図柄状態Ｇは、遊技者に最も有利な図柄状態であると言える。図柄状態Ｇとなってから６００００ｍｓ（６０秒）経過すると、図柄状態Ｈに移行する。図柄状態Ｈでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が４個と、背景８図柄ｈｚ８が１個表示される。つまり、奇数背景図柄が４個、偶数背景図柄が１個表示されるため、図柄状態Ｈである場合の確変割合は８０％となる。図柄状態Ｈとなってから１５０００ｍｓ（１５秒）経過すると、図柄状態Ｉに移行する。図柄状態Ｉでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が３個と、背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｉである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｉとなってから１００００ｍｓ（１０秒）経過すると、図柄状態Ｊに移行する。

【１９１４９】

図柄状態Ｊでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７が２個と、背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６、背景４図柄ｈｚ４がそれぞれ１個表示される。つまり、奇数背景図柄が２個、偶数背景図柄が３個表示されるため、図柄状態Ｊである場合の確変割合は４０％となる。図柄状態Ｊとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｋに移行する。図柄状態Ｋでは、背景図柄として背景７図柄ｈｚ７、背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６、背景４図柄ｈｚ４、背景２図柄ｈｚ２が表示される。つまり、奇数背景図柄が１個、偶数背景図柄が４個表示されるため、図柄状態Ｋである場合の確変割合は２０％となる。図柄状態Ｋとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｌに移行する。

【１９１５０】

図柄状態Ｌでは、背景図柄として背景８図柄ｈｚ８、背景６図柄ｈｚ６、背景４図柄ｈｚ４、背景２図柄ｈｚ２、背景１図柄ｈｚ１が表示される。つまり、奇数背景図柄が１個

、偶数背景図柄が４個表示されるため、図柄状態Ｌである場合の確変割合は２０％となる。図柄状態Ｌとなってから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、図柄状態Ｍに移行する。図示しないが、図柄状態Ｍから図柄状態Ｘでは、図柄状態Ａから図柄状態Ｌと同様に奇数背景図柄の個数を時間経過に応じて増減させて表示させる。

【１９１５１】

図柄状態Ｙでは、背景図柄として背景９図柄ｈｚ９、背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｙである場合の確変割合は６０％となる。図柄状態Ｙとなってから３００００ｍｓ（３０秒）経過すると、図柄状態Ｚに移行する。図柄状態Ｚでは、背景図柄として背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５が表示される。つまり、奇数背景図柄が３個、偶数背景図柄が２個表示されるため、図柄状態Ｚである場合の確変割合は６０％となる。なお、図柄状態Ｚは、スクロール用画像の右端部分を表示領域とする背景画像であり、違和感なく図柄状態Ａ（スクロール用画像の左端部分を表示領域とする背景画像）へと繋げるために図柄状態移行時間を設定せずに、新たな特図変動が開始されるタイミングで図柄状態Ａへと移行する構成としている。

【１９１５２】

このように、チャンス背景状態が設定されている場合には、通常背景状態が設定されている場合よりも、背景図柄として奇数背景図柄が多く表示され易い、即ち、大当たり当選した場合における確変割合が高くなり易いため、遊技者に有利となり遊技意欲を向上させ易くなる。また、通常背景状態を設定するか、チャンス背景状態を設定するかの抽選は、図柄状態Ｚである場合に新たな特図変動が実行される場合に行われるため、最後に特図変動が実行されてから、長い期間放置されている遊技機において、チャンス背景状態が設定されることを遊技者に期待させることで、特図変動を実行してみようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させ易くなる。

【１９１５３】

次に、図２７６８から図２７７５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２７６８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２７６８は、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例の第３変形例の別例４における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２（図２７４１（ａ）参照）に対して、背景状態移行抽選テーブル２０２ＳａＯと、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯと、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯと、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯと、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯと、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９１５４】

ここで、図２７７０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における背景状態移行抽選テーブル２０２ＳａＯの内容について説明をする。図２７７０は背景状態移行抽選テーブル２０２ＳａＯに規定されている内容を模式的に示した模式図である。背景状態移行抽選テーブル２０２ＳａＯは、通常背景状態とチャンス背景状態のいずれの背景状態を設定するかを決定するためのテーブルであり、図柄状態Ｚから図柄状態Ａに移行するタイミングで実行される背景状態を決定する抽選において用いられる。上述したように、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、特図変動が開始されたタイミングで背景図柄として表示されている奇数背景図柄の個数に対応して、大当たり当選した場合の確変割合（確変状態が設定される割合）が異なる構成としている。そして、背景図柄を含めた背景画像はスクロール用画像上に設定される表示領域が時間経過に応じて左から右にスクロー

ル（移動）することで可変され、通常背景状態よりもチャンス背景状態の方が表示される奇数背景図柄の個数が多い背景画像の表示時間が長くなるように構成している。

【１９１５５】

図２７７０に示すように、背景状態移行抽選テーブル２０２ＳａＯには、背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯのカウンタ値に対応付けて設定される背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯのカウンタ値が規定されている。背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯは、背景状態を決定するために用いられるカウンタであり、後述する主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって２ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（図２７７６参照）においてカウンタ値が更新される。背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯは、設定されている背景状態を判別するために参照されるカウンタであり、「０」または「１」のいずれかが設定される。背景状態移行カウンタ値が「０」である場合には通常背景状態が設定されていることを示しており、「１」である場合にはチャンス背景状態が設定されていることを示している。

【１９１５６】

図２７７０に示すように、背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯのカウンタ値が「０～４９」の範囲内である場合には背景状態移行カウンタ値として「０」が設定され、背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯのカウンタ値が「５０～９９」の範囲内である場合には背景状態移行カウンタ値として「１」が設定される。なお、背景状態乱数カウンタ値は「０～９９」の範囲で更新されるため、通常背景状態とチャンス背景状態が設定される割合はそれぞれ５０％となる。

【１９１５７】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、設定されている背景状態にかかわらず図柄状態Ａから図柄状態Ｚまで移行する時間を１０分間としている。そして、背景状態の抽選は図柄状態Ｚから図柄状態Ａに移行するタイミングで実行する構成であるため、１０分経過する毎に背景状態の抽選が実行されることとなる。このように構成することで、同一の遊技状態（通常状態）であっても、遊技者に有利となる期間を設定するための抽選を特定周期で実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１５８】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、設定可能な背景状態を通常背景状態とチャンス背景状態の２種類で構成したが、これに限るものではなく、３種類以上の背景状態から１の背景状態を設定する構成としても良い。例えば、通常状態よりも偶数背景図柄が多く表示されている図柄状態の滞在時間が長い不利背景状態を設ける構成としても良い。このように構成することで、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１５９】

次に、図２７７１を参照して、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯの内容について説明する。図２７７１は、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯの規定内容を模式的に示した模式図である。図２７７１に示すように、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯには、図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯと、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯのカウンタ値に対応付けて表示画面に表示させる第３図柄の態様を指定するための指定情報が規定されている。図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯは、表示画面に表示させる第３図柄の態様を決定するために用いられるカウンタであり、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において２ｍｓ毎に実行されるタイマ割込処理（図２７７６参照）においてカウンタ値が更新される。図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯは、現在の図柄状態を判別するためのカウンタであり、例えば、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯのカウンタ値が「０」である場合には図柄状態Ａであることを示しており、「０～２５」のカウンタ値のそれぞれに図柄状態が対応して規定されている。

【１９１６０】

また、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯには、上図柄列に停止表示される第３図柄の表示態様と、変動パターン種別がリーチである場合のリーチ図柄とリーチラインの指定、及び、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の当たり図柄の表示態様をそれぞれ指定するための指定情報が規定されており、ここで決定された指定情報に基づいて音声ラ

ンプ制御装置１１３に送信するためのコマンドが設定される。例えば、図柄生成乱数カウンタ値が「０」で、図柄状態指定カウンタ値が「０」である場合（図柄状態Ａである場合）には、上図柄列Ｚ１の第１有効ラインＬ１上に９図柄、第３有効ラインＬ３上に１図柄がそれぞれ指定される。また、リーチ時のリーチ図柄（リーチ態様を構成する第３図柄）として９図柄と１図柄が指定され、リーチ態様を表示する有効ライン数としてダブルラインが指定される。加えて、抽選結果が大当たり当選である場合には、１図柄揃いとすることが指定される。主制御装置１１０において設定された指定情報を含むコマンドが音声ランプ制御装置１１３に出力されると、音声ランプ制御装置１１３では、受信したコマンドと停止種別に対応して各図柄列の第３図柄の表示態様を設定する処理を実行し、表示制御装置１１４では、音声ランプ制御装置１１３において設定された第３図柄の表示態様を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。

【１９１６１】

なお、上述したように、図柄状態Ａは、背景図柄として背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５が表示された図柄状態であり、図柄状態Ａの場合には、大当たり当選時の第３図柄の組み合わせが１図柄揃い、２図柄揃い、３図柄揃い、４図柄揃い、５図柄揃いのいずれかとなる。つまり、背景図柄として表示される背景図柄の図柄態様と、大当たり当選時の図柄揃いの図柄態様とが対応している。また、詳細については後述するが、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、特図抽選結果が大当たり当選である場合に停止図柄が奇数図柄である場合には大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯ（図２７７３（ａ）参照）を参照して大当たり種別を決定し、停止図柄が偶数図柄である場合には大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯ（図２７７３（ｂ）参照）を参照して大当たり種別を決定する構成としている。なお、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯには大当たり遊技終了後に時短状態が設定される通常大当たりの振り分けが規定されていないため、奇数図柄揃いの場合には１００％確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別）が設定される。一方、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯでは、通常大当たりの振り分けが９８％、確変大当たりの振り分けが２％であるため、偶数図柄揃いである場合には、ほぼ通常大当たりが設定される。

【１９１６２】

図２７７１に示すように、図柄生成乱数カウンタ値は「０～１９」の範囲内で更新され、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯには、図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯの各カウンタ値に対応付けて大当たり当選時の停止図柄（図柄揃いとなる第３図柄の種類）が規定されている。なお、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯにおける各図柄状態の停止図柄の割合は、各図柄状態における背景図柄の内容（種類、個数）と比例している。具体的には、図柄状態Ａは背景図柄として背景１図柄ｈｚ１、背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５がそれぞれ１個ずつ表示されている状態であるため、１図柄揃いの割合が２０％、２図柄揃いの割合が２０％、３図柄揃いの割合が２０％、４図柄揃いの割合が２０％、５図柄揃いの割合が２０％となる。つまり、奇数図柄揃いの割合が６０％、偶数図柄揃いの割合が４０％であるため、図柄状態Ａである場合には確変割合が約６０％となる。

【１９１６３】

また、図柄状態Ｂは背景図柄として背景２図柄ｈｚ２、背景３図柄ｈｚ３、背景４図柄ｈｚ４、背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個ずつ表示されている状態であるため、２図柄揃いの割合が２０％、３図柄揃いの割合が２０％、４図柄揃いの割合が２０％、５図柄揃いの割合が２０％、６図柄揃いの割合が２０％となる。つまり、奇数図柄揃いの割合が４０％、偶数図柄揃いの割合が６０％であるため、図柄状態Ｂである場合には確変割合が約４０％となる。また、図柄状態Ｅは背景図柄として背景５図柄ｈｚ５、背景６図柄ｈｚ６がそれぞれ１個ずつ、背景７図柄ｈｚ７が３個表示されている状態であるため、５図柄揃いの割合が２０％、６図柄揃いの割合が２０％、７図柄揃いの割合が６０％となる。つまり、奇数図柄揃いの割合が８０％、偶数図柄揃いの割合が２０％である

ため、図柄状態Ｅである場合には確変割合が約８０％となる。このように、背景図柄１個に対してその背景図柄に対応する図柄揃いの割合が２０％アップするため、遊技者は背景画像から現在の確変割合を認識可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１６４】

次に、図２７７２（ａ）を参照して、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯの内容について説明する。図２７７２（ａ）は、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯの規定内容を模式的に示した模式図である。図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯは、背景状態として通常背景状態が設定されている場合における各図柄状態の移行タイミングを判別するためのテーブルである。図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯには、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯのカウンタ値毎に図柄状態移行個別時間が規定されている。なお、図柄状態移行トータル時間は、図柄状態Ａが設定されてから各図柄状態へと移行するタイミングにおける経過時間を便宜的に示したものである。例えば、図柄状態指定カウンタ値として「０」が設定された場合、即ち、図柄状態Ａが設定された場合には、図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯに図柄状態移行個別時間として「３００００」が設定される。なお、図柄状態移行個別時間カウンタ値は、２ｍｓ毎に１減算される構成であるため、この場合、図柄状態Ａが設定されてから６０秒経過すると図柄状態指定カウンタ値が「１」に設定され、図柄状態Ｂに移行する。その後、図柄状態Ａが設定されてから６００秒（１０分）経過すると、図柄状態Ｚが設定される。図柄状態Ｚが設定された場合、図柄状態Ｚが設定された後に新たな特別図柄変動が実行されるまでは図柄状態Ｚが維持され、新たな特図変動が開始されると図柄状態Ａへと移行する。したがって、図柄状態Ａから図柄状態Ｚに移行するまでに少なくとも１０分を要することとなる。

【１９１６５】

次に、図２７７２（ｂ）を参照して、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯの内容について説明する。図２７７２（ｂ）は、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯの規定内容を模式的に示した模式図である。図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯは、背景状態としてチャンス背景状態が設定されている場合における各図柄状態の移行タイミングを判別するためのテーブルであり、上述した図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯに対して、一部の図柄状態における図柄状態移行個別時間が異なる点で相違している。具体的には、図柄状態指定カウンタ値として「１」が設定された場合、即ち、図柄状態Ｂ（奇数背景図柄の表示数が２、偶数背景図柄の表示数が３の図柄状態）が設定された場合に、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯでは図柄状態移行個別時間カウンタ値に「１５０００」が設定されるのに対して、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯでは「２５００」が設定される。つまり、チャンス背景状態では、通常背景状態よりも確変割合が４０％である図柄状態Ｂの表示時間が短くなるように構成している。

【１９１６６】

加えて、図柄状態指定カウンタ値として「６」が設定された場合、即ち、図柄状態Ｇ（奇数背景図柄の表示数が５、偶数背景図柄の表示数が０の図柄状態）が設定された場合に、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯでは図柄状態移行個別時間カウンタ値に「２５００」が設定されるのに対して、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯでは「３００００」が設定される。つまり、チャンス背景状態では、通常背景状態よりも確変割合が１００％である図柄状態Ｇの表示時間が長くなるように構成している。このように、チャンス背景状態では、通常背景状態よりも大当たり当選時の確変割合が高くなる図柄状態の表示時間が長くなり、確変割合が低くなる図柄状態の表示時間が短くなるように構成されているため、チャンス背景状態が設定されている場合には、通常背景状態が設定されている場合よりも遊技者に有利となる。

【１９１６７】

次に、図２７７３（ａ）を参照して、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯの内容について説明する。図２７７３（ａ）は、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯの規定内容を模式的に示した模式図である。大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯは、後述する従特別図柄変動パターン選択処理（図２７８１，Ｓ５３１Ｓ参照）において特別図

柄抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、当たり図柄として奇数図柄が決定されている場合に大当たり種別を選択するために参照されるテーブルである。図２７７３（ａ）に示すように、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯには、第１当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値と、当選時の遊技状態に対応付けて大当たり種別が規定されている。また、大当たり種別毎に時短カウンタ値、確変カウンタ値、大当たり遊技終了後の遊技状態がそれぞれ規定されている。

【１９１６８】

具体的には、当選時の遊技状態にかかわらず第１当たり種別カウンタ値が「０～９４」の範囲内である場合には、大当たりＢ（１０Ｒ確変大当たり）が設定され、「９５～９９」の範囲内である場合には、大当たりＣ（プレミア１０Ｒ確変大当たり）が設定される。なお、大当たりＢ、及び大当たりＣは大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別であり、通常大当たりが設定される振り分けが規定されていないため、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯを参照して大当たり種別が決定される場合には、１００％確変大当たりが決定される。

【１９１６９】

次に、図２７７３（ｂ）を参照して、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯの内容について説明する。図２７７３（ｂ）は、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯの規定内容を模式的に示した模式図である。大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯは、後述する従特別図柄変動パターン選択処理（図２７８１，Ｓ５３１Ｓ参照）において特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、当たり図柄として偶数背景図柄が決定されている場合に大当たり種別を選択するために参照されるテーブルである。図２７７３（ｂ）に示すように、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯには、第１当たり種別カウンタＣ２のカウンタ値と、当選時の遊技状態に対応付けて大当たり種別が規定されている。また、大当たり種別毎に時短カウンタ値、確変カウンタ値、大当たり遊技終了後の遊技状態がそれぞれ規定されている。

【１９１７０】

具体的には、当選時の遊技状態にかかわらず第１当たり種別カウンタ値が「０～９７」の範囲内である場合には、大当たりＡ（１０Ｒ通常大当たり）が設定され、「９８」である場合には、大当たりＤ（１０Ｒ確変大当たり）が設定され、「９９」である場合には、大当たりＥ（１０Ｒ確変大当たり）が設定される。なお、大当たりＡは大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりＤ及び大当たりＥは大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別であるため、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯを参照して大当たり種別が決定される場合には、９８％の割合で通常大当たりが決定され、２％の割合で確変大当たりが決定される。

【１９１７１】

次に、図２７６９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明する。図２７６９は、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３（図２７４１（ｂ）参照）に対して、背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯと、図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯと、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯと、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯと、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯと、図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯと、図柄状態経過時間カウンタ２０３ＳｇＯと、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯと、図柄状態指定保持カウンタ２０３ＳｉＯと、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯと、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯと、経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９１７２】

背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯは、背景状態の抽選において通常背景状態と、チャンス背景状態のいずれの背景状態を設定するかを決定するためのカウンタである。主制御装置１１０のタイマ割込処理において２ｍｓ経過毎に「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。

【１９１７３】

図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯは、第３図柄の表示態様を決定するためのカウンタである。図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯは、設定されている図柄状態を示すためのカウンタである。図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯのカウンタ値は「０～２５」の範囲内で設定される。各カウンタ値は各図柄状態（図柄状態Ａ～図柄状態Ｚ）と対応付けられており、例えば、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値が「０」の場合には、図柄状態として図柄状態Ａが設定されていることを示す。図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯのカウンタ値は、図柄状態が移行するタイミングに合わせて更新される。

【１９１７４】

図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯは、図柄状態の移行が規制（禁止）されている期間を計測するためのカウンタである。本第１１制御例の第３変形例の別例５では、リーチが開始されてから特図変動が終了するまでの期間は図柄状態が移行しない、即ち、背景が可変しないように構成している。図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯには、リーチを含む特図変動パターンが設定された場合に、変動時間からリーチ開始までの時間を減算した値が設定され、リーチが開始されると、カウンタ値の減算が開始される。そして、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯのカウンタ値が「０」になると図柄状態の移行処理が再開される。

【１９１７５】

図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯは、図柄状態の移行が規制（禁止）されていることを示すためのフラグである。リーチを含む特図変動において、リーチが開始されたタイミングでオンに設定され、その特図変動が終了するタイミングでオフに設定される。図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯがオンに設定されている期間は、図柄状態が移行しない、即ち、背景画像が可変しない構成としている。このように構成することで、偶数図柄のリーチ態様が形成された後に確変割合１００％を示す図柄状態（背景図柄が全て奇数背景図柄の図柄状態）に移行し、遊技者に違和感を与えてしまう不具合を抑制することができる。

【１９１７６】

図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯは、図柄状態の移行タイミングを判別するためのカウンタである。新たな図柄状態に移行した場合にその図柄状態に対応するカウンタ値が図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯに設定される。そして、２ｍｓ経過する毎にカウンタ値が１減算される。図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯのカウンタ値が「０」となった場合に、新たな図柄状態へと移行する。図柄状態経過時間カウンタ２０３ＳｇＯは、図柄状態Ａが設定されてからの経過時間を計測するためのカウンタである。図柄状態経過時間カウンタ２０３ＳｇＯのカウンタ値は、図柄状態Ａが設定された後、２ｍｓ毎に１加算され、新たに図柄状態Ａが設定された場合にカウンタ値がリセット（初期化）される。

【１９１７７】

図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯは、電源投入後最初の図柄状態の移行であるかを判別するためのフラグである。電源投入後、最初に実行される図柄状態を移行するための処理（図柄状態移行処理（図２７８２，Ｓ５６２Ｓ参照））において背景状態を決定する抽選を実行するために図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯがオフであるか否かを判別し、オフである場合には、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯをオンに設定し、背景状態を決定する抽選が実行される。図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯは、一度オンに設定されると、電源が断となるまでオンのままとなる。

【１９１７８】

図柄状態指定保持カウンタ２０３ＳｉＯは、第３図柄の表示態様を設定する場合に、変動開始タイミングにおける図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値を一時的に保持してお

くためのカウンタである。図柄状態指定保持カウンタ２０３ＳｉＯには、図柄抽選処理（図２７８３，Ｓ５６３Ｓ参照）において、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値が設定される。リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯは、特図変動におけるリーチ演出の実行タイミングであるか否かを判別するためのカウンタである。図柄抽選処理（図２７８３，Ｓ５６３Ｓ参照）において設定された変動パターンに対応するリーチ開始秒数が設定される。

【１９１７９】

背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯは、設定されている背景状態を判別するためのカウンタである。背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯには、カウンタ値として「０」または「１」のいずれかが設定され、カウンタ値「０」は通常背景状態が設定されていることを示し、カウンタ値「１」はチャンス背景状態が設定されていることを示す。経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯは、特図変動開始からリーチ開始までの期間に図柄状態が可変するか否かを判別するためのカウンタである。本第１１制御例の第３変形例の別例５では、特図変動が開始されるタイミングで第３図柄の表示態様を決定する構成であるため、停止表示される第３図柄の表示態様と、リーチ開始時点における図柄状態（背景画像）が矛盾しないように、特図変動開始タイミングでリーチ開始タイミングにおける図柄状態を予測して第３図柄の表示態様を決定する構成としている。経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯは、リーチ開始タイミングにおける図柄状態を予測するために用いられる。

【１９１８０】

次に、図２７７４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２７７４に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例におけるＲＯＭ２２２と同一の構成であり、同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９１８１】

次に、図２７７５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２７７５に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例におけるＲＡＭ２２３と同一の構成であり、同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９１８２】

＜第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２７７６から図２７８３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。まず、図２７７６を参照し、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１において実行されるタイマ割込処理の処理内容について説明する。図２７７６はタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるタイマ割込処理は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図１４５３参照）に対して、背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯと図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯとを更新する処理（Ｓ１８１Ｓ）と、背景画像を可変させるための図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）とを新たに実行する点、特別図柄変動処理（Ｓ１０４）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１８３Ｓ）を実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。タイマ割込処理が実行されると、まず、上述したＳ１０１～Ｓ１０３の処理を実行し、次に、背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯと図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯとを更新し（Ｓ１８１Ｓ）、図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）を実行する。図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）の詳細な説明については、図２７７７を参照して後述する。次に、特別図柄変動処理（Ｓ１８３Ｓ）を実行する。特別図柄変動処理（Ｓ１８３Ｓ）の詳細な説明については、図２７７９を参照し、後述する。そして

、上述したＳ１０５～Ｓ１０９の処理を実行し、本処理を終了する。
【１９１８３】
次に、図２７７７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）の処理内容について説明する。図２７７７は、図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。この図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）は、図柄状態を可変させる、即ち、背景画像を可変させるための処理である。図柄情報更新処理（Ｓ１８２Ｓ）が実行されると、まず、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯはオフであるかを判別する（Ｓ４５１Ｓ）。図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯはオフであると判別した場合には（Ｓ４５１Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、電源投入後に特別図柄抽選が実行されるまでは図柄状態の更新が開始されないように構成している。このように構成することで、同様の遊技機を複数有する遊技店において遊技機に電源を投入してから、実際に遊技者が遊技を開始するまでにタイムラグがある場合であっても、複数の遊技機の背景画像を初期設定の背景画像に統一し易くなる。
【１９１８４】
なお、これに限るものではなく、電源投入後に特別図柄抽選が実行されていない場合であっても、図柄状態の更新が開始される構成としても良い。このように構成することで、同様の遊技機を複数有する遊技店において遊技機に電源を投入してから、実際に遊技者が遊技を開始するまでにタイムラグがある場合には、複数の遊技機で異なる背景画像が表示されることとなるため、遊技者に有利な背景画像（図柄状態）が表示されている遊技機を探す楽しみを遊技者に提供できる。
【１９１８５】
Ｓ４５１Ｓの処理において、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯはオンであると判別した場合には（Ｓ４５１Ｓ：Ｎｏ）、遊技状態が通常状態であるか判別する（Ｓ４５２Ｓ）。遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４５２Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５２Ｓの処理において、遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ４５２Ｓ：Ｙｅｓ）、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」であるかを判別する（Ｓ４５３Ｓ）。リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４５３Ｓ：Ｎｏ）、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値を１減算し（Ｓ４５４Ｓ）、Ｓ４５４Ｓの処理において減算したリーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」であるか判別する（Ｓ４５５Ｓ）。
【１９１８６】
Ｓ４５５Ｓの処理において、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４５５Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄移行停止コマンドを設定し（Ｓ４５６Ｓ）、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯをオンに設定し（Ｓ４５７Ｓ）、従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４５５Ｓの処理において、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４５５Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ４５９Ｓの処理に移行する。なお、従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）の詳細な説明については、図２７７８を参照して後述する。一方、Ｓ４５３Ｓの処理において、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４５３Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯの値は「０」であるかを判別し（Ｓ４５８Ｓ）、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ４５８Ｓ：Ｙｅｓ）、従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）を実行し、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４５８Ｓの処理において、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４５８Ｓ：Ｎｏ）、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯの値を１減算し（Ｓ４６０Ｓ）、本処理を終了する。
【１９１８７】
次に、図２７７８を参照し、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）の処理内容について説明する。図２７７８は、従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）の処理内容を示した

フローチャートである。この従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）は、図柄状態を可変させる、即ち、背景画像を可変させるための処理である。従図柄情報更新処理（Ｓ４５９Ｓ）では、まず、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯはオンであるか判別する（Ｓ６３１Ｓ）。図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯはオンであると判別した場合には（Ｓ６３１Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６３１Ｓの処理において、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯはオンではないと判別した場合には（Ｓ６３１Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値は、「２５」以上であるかを判別する（Ｓ６３２Ｓ）。なお、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯ値の「２５」は、図柄状態Ｚを示す値である。図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値は「２５」以上であると判別した場合には（Ｓ６３２Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値は「２５」以上ではないと判別した場合には（Ｓ６３２Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯの値は「０」であるか判別する（Ｓ６３３Ｓ）。図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ６３３Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値を１加算し（Ｓ６３４Ｓ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に対応するコマンド（図柄状態指定カウンタコマンド）を設定する（Ｓ６３５Ｓ）。

【１９１８８】

そして、次に、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」であるかを判別する（Ｓ６３６Ｓ）。背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」であると判別した場合には（Ｓ６３６Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯ（図２７７２（ｂ）参照）から図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて図柄状態移行個別時間の値を図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯに設定し（Ｓ６３７Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６３６Ｓの処理において、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」ではないと判別した場合には（Ｓ６３６Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯ（図２７７２（ａ）参照）から、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて、図柄状態移行個別時間の値を図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯに設定し（Ｓ６３８Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６３３Ｓの処理において、図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ６３３Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯの値を１減算し（Ｓ６３９Ｓ）、図柄状態経過時間カウンタ２０３ＳｇＯの値を１加算し（Ｓ６４０Ｓ）、本処理を終了する。

【１９１８９】

次に、図２７７９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１８３Ｓ）の処理内容について説明する。図２７７９は、特別図柄変動処理（Ｓ１８３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例５における特別図柄変動処理（Ｓ１８３Ｓ）は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（図１４５４，Ｓ１０４参照）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２０１Ｓ）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９１Ｓ）を実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９１９０】

次に、図２７８０を参照し、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９１Ｓ）の処理内容について説明する。図２７８０は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９１Ｓ）は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動パターン選択処理（図１４５６，Ｓ２０１Ｓ参照）に対して、従特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ５３１Ｓ）の処理を追加する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。特別

図柄変動パターン選択処理（Ｓ２９１Ｓ）が実行されると、まず、従特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ５３１Ｓ）を実行する。従特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ５３１Ｓ）の詳細な内容については、図２７８１を参照し後述する。次に、大当たり停止フラグ２０３Ｓｂをオフに設定し（Ｓ４０３Ｓ）、Ｓ４０３の処理を実行する。そして、Ｓ４３１Ｓの処理を実行し、Ｓ４０５～Ｓ４０９の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９１９１】

次に、図２７８１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される従特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ５３１Ｓ）の処理内容について説明する。図２７８１は、従特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ５３１Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。従特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ５３１Ｓ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ５６１Ｓ）。現在の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ５６１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）を実行する。この図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）は、図柄状態Ｚである場合に、背景状態を通常背景状態とするか、チャンス背景状態とするか決定するための処理である。なお、図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）の詳細な説明については、図２７８２を参照して後述する。次に、図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）を実行する。この図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）は、表示画面に表示させる第３図柄の種別を決定するための処理である。なお、図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）の詳細な説明については、図２７８３を参照して後述する。そして、Ｓ５６５Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５６１Ｓの処理において、現在の遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ５６１Ｓ：Ｎｏ）、特図抽選結果に対応する停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ５６４Ｓ）、Ｓ５６５Ｓの処理に移行する。Ｓ５６５Ｓの処理では、今回の特別図柄の抽選結果は大当たりであるか判別する（Ｓ５６５Ｓ）。今回の特別図柄の抽選結果は大当たりではないと判別した場合には（Ｓ５６５Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の特別図柄の抽選結果は大当たりであると判別した場合には（Ｓ５６５Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり図柄は、奇数図柄であるか判別する（Ｓ５６６Ｓ）。大当たり図柄は奇数図柄ではないと判別した場合には（Ｓ５６６Ｓ：Ｎｏ）、大当たり種別選択Ｂテーブル２０２ＳｆＯ（図２７７３（ｂ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｓ５６７Ｓ）、Ｓ５６９Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５６６Ｓの処理において、大当たり図柄は奇数図柄であると判別した場合には（Ｓ５６６Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択Ａテーブル２０２ＳｅＯ（図２７７３（ａ）参照）より大当たり種別を決定し（Ｓ５６８Ｓ）、Ｓ５６９Ｓの処理に移行する。Ｓ５６９Ｓの処理では、Ｓ５６７ＳあるいはＳ５６８Ｓの処理において決定した大当たり種別は大当たりＣであるか判別する（Ｓ５６９Ｓ）。決定した大当たり種別は大当たりＣであると判別した場合には（Ｓ５６９Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオンに設定し（Ｓ５７０Ｓ）、本処理を終了する。一方、決定した大当たり種別は大当たりＣではないと判別した場合には（Ｓ５６９Ｓ：Ｎｏ）、大当たりプレミアフラグ２０３Ｓａをオフに設定し（Ｓ５７１Ｓ）、本処理を終了する。

【１９１９２】

このように、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、第３図柄の表示態様を決定してから、決定された第３図柄の表示態様（偶数図柄、奇数図柄）に対応させて大当たり種別を決定する構成としている。上述したように、第３図柄の表示態様は、図柄状態に基づいて決定されるように構成しており、図柄状態によって奇数図柄が決定される割合が異なる構成である。そして、第３図柄の表示態様が奇数図柄である場合には、大当たり種別として確変大当たりが決定される。これにより、図柄状態（背景画像）によって大当たり当選時の確変割合を異ならせることができる。なお、背景画像によって大当たり当選時の確変割合を異ならせる構成は、上記したものに限らず、例えば、大当たり当選時の図柄状態によって参照する大当たり種別選択テーブルを異ならせる構成としても良い。

【１９１９３】

次に、図２７８２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）について説明

する。図２７８２は、図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）は、背景状態を決定するための処理である。図柄状態移行処理（Ｓ５６２Ｓ）が実行されると、まず、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯはオフであるかを判別し（Ｓ６６１Ｓ）、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯはオフであると判別した場合には（Ｓ６６１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯをオンに設定し（Ｓ６６２Ｓ）、後述するＳ６６４Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ６６１Ｓの処理において、図柄状態移行初回フラグ２０３ＳｈＯはオフではないと判別した場合には（Ｓ６６１Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値は「２５」以上であるか、即ち、図柄状態Ｚであるかを判別する（Ｓ６６３Ｓ）。図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値は「２５」以上ではない、即ち、図柄状態Ｚではないと判別した場合には（Ｓ６６３Ｓ：Ｎｏ）、後述するＳ６７１Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ６６３Ｓの処理において、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値は「２５」以上である、即ち、図柄状態Ｚであると判別した場合には（Ｓ６６３Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値を「０」に設定し（Ｓ６６４Ｓ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に対応するコマンドを設定し（Ｓ６６５Ｓ）、次に、背景状態移行抽選テーブル２０２ＳａＯ（図２７７０参照）から背景状態乱数カウンタ２０３ＳａＯの値に基づいて背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値を設定し（Ｓ６６６Ｓ）、図柄状態経過時間カウンタ２０３ＳｇＯの値を「０」に設定する（Ｓ６６７Ｓ）。そして、Ｓ６６８Ｓの処理に移行する。このように、図柄状態Ｚである状況で特別図柄抽選が実行される場合に背景状態を設定する構成であるため、少なくとも図柄状態Ａが設定されてから１０分経過する毎に背景状態を可変させるための抽選が実行されることとなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図柄状態Ｚは、特図変動が実行されるまで他の図柄状態へと移行しない図柄状態であるため、遊技機が長い期間遊技されずに放置されている場合には図柄状態Ｚとなっている可能性が高くなる。これにより、新たに遊技者が遊技を開始した場合に、背景状態の抽選が実行され易くなるため、遊技する遊技機を選んでいる遊技者が遊技機を決定する動機付けとし易くなり、遊技機の稼働を向上できる。

【１９１９４】

Ｓ６６８Ｓの処理では、Ｓ６６６Ｓの処理において設定した背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」であるか判別する（Ｓ６６８Ｓ）。背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」であると判別した場合には（Ｓ６６８Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯ（図２７７２（ｂ）参照）から図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて図柄状態移行個別時間の値を図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯに設定し（Ｓ６６９Ｓ）、Ｓ６７１Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ６６８Ｓの処理において、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」ではないと判別した場合には（Ｓ６６８Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯ（図２７７２（ａ）参照）から、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて、図柄状態移行個別時間の値を図柄状態移行個別時間カウンタ２０３ＳｆＯに設定し（Ｓ６７０Ｓ）、Ｓ６７１Ｓの処理に移行する。Ｓ６７１Ｓの処理では、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯはオンであるか判別する（Ｓ６７１Ｓ）。図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯはオンであると判別した場合には（Ｓ６７１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄移行開始コマンドを設定し（Ｓ６７２Ｓ）、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯをオフに設定し（Ｓ６７３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６７１Ｓの処理において、図柄移行停止フラグ２０３ＳｅＯはオンではないと判別した場合には（Ｓ６７１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９１９５】

次に、図２７８３を参照し、本第１１制御例の第３変形例の別例５における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）の処理内容について説明する。図２７８３は、図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）は、現在の図柄状態に基づいて第３図柄の表示態様を設定するための処理である。図柄抽選処理（Ｓ５６３Ｓ）が実行されると、まず今回実行される特別図柄の変動パターンからリーチ開始秒数を抽出し、リーチ開始秒数カウン

タ２０３ＳｊＯに設定する（Ｓ６４１Ｓ）。次に、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」であるか判別する（Ｓ６４２Ｓ）。リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ６４２Ｓ：Ｎｏ）、変動パターンから変動秒数を抽出し（Ｓ６４３Ｓ）、Ｓ６４３Ｓの処理において抽出した変動秒数からリーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値を減算し、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯの値に設定し（Ｓ６４４Ｓ）、後述するＳ６４６Ｓの処理に移行する。一方、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ６４２Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄停止秒数カウンタ２０３ＳｄＯの値を「０」に設定し（Ｓ６４５Ｓ）、Ｓ６４６Ｓの処理に移行する。Ｓ６４６Ｓの処理では、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値を図柄状態指定保持カウンタ２０３ＳｉＯの値に設定し（Ｓ６４６Ｓ）、次に、リーチ開始秒数カウンタ２０３ＳｊＯの値と、図柄状態経過時間カウンタ２０３ＳｇＯの値を加算して経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯの値に設定する（Ｓ６４７Ｓ）。

【１９１９６】

次に、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」であるか判別し（Ｓ６４８Ｓ）、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」であると判別した場合には（Ｓ６４８Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態移行Ｂテーブル２０２ＳｄＯ（図２７７２（ｂ）参照）から図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて図柄状態移行トータル時間の値を抽出し（Ｓ６５０Ｓ）、Ｓ６５１Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ６４８Ｓの処理において、背景状態移行カウンタ２０３ＳｋＯの値は「１」ではないと判別した場合には（Ｓ６４８Ｓ：Ｎｏ）、図柄状態移行Ａテーブル２０２ＳｃＯ（図２７７２（ａ）参照）から、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて、図柄状態移行トータル時間の値を抽出し（Ｓ６４９Ｓ）、Ｓ６５１Ｓの処理に移行する。Ｓ６５１Ｓの処理では、経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯの値は、Ｓ６４９Ｓの処理あるいはＳ６５０Ｓの処理において抽出した図柄状態移行トータル時間の値よりも大きい値であるか判別する（Ｓ６５１Ｓ）。経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯの値は、図柄状態移行トータル時間の値より大きいと判別した場合には（Ｓ６５１Ｓ：Ｙｅｓ）、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値を１加算し（Ｓ６５２Ｓ）、上述したＳ６４８Ｓの処理に再度移行する。

【１９１９７】

ここで、図柄状態移行トータル時間は、図柄状態Ａから図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯによって示される図柄状態が終了するまでの期間であり、経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯの値が図柄状態移行トータル時間よりも大きい場合とは、リーチ開始までに図柄状態が可変する場合である。このため、Ｓ６５２Ｓの処理では、図柄状態指定カウンタ値に１加算し、Ｓ６４８Ｓ～Ｓ６５１Ｓの処理を再度実行することで、可変後の図柄状態における図柄状態移行トータル時間が経過時間判別カウンタ値よりも小さいかを判別する。以降、図柄状態移行トータル時間が経過時間判別カウンタ値よりも大きい値となるまでＳ６４８Ｓ～Ｓ６５２Ｓの処理をループすることで、リーチ開始時点における図柄状態を予測することが可能となる。

【１９１９８】

Ｓ６５１Ｓの処理において、経過時間判別カウンタ２０３ＳｌＯの値は、Ｓ６４９Ｓの処理あるいはＳ６５０Ｓの処理において抽出した図柄状態移行トータル時間の値よりも大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ６５１Ｓ：Ｎｏ）、図柄生成抽選テーブル２０２ＳｂＯ（図２７７１参照）から図柄生成乱数カウンタ２０３ＳｂＯの値と、図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に基づいて図柄情報を生成し（Ｓ６５３Ｓ）、生成された図柄情報に対応する停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定する（Ｓ６５４Ｓ）。そして、図柄状態指定保持カウンタ２０３ＳｉＯの値を図柄状態指定カウンタ２０３ＳｃＯの値に設定し（Ｓ６５５Ｓ）、本処理を終了する。このように、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、リーチ開始時点における図柄状態（背景画像）を予測して第３図柄の表示態様を設定可能であるため、停止表示される第３図柄の表示態様と、図柄状態に矛盾が生じることを抑制することができる。また、リーチ開始までは図柄状態が移行する構成であるため、リーチ開始までに遊技者に有利な図柄状態に移行することを遊技者に期待させた

り、遊技者に有利な図柄状態から不利な遊技状態に移行しないかドキドキさせたりさせることが可能となり、リーチ開始前の特図変動期間における遊技の興趣を向上させることができる。

【１９１９９】

＜第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２７８４および図２７８５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１において実行される制御処理の処理内容について説明をする。まず、図２７８４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２７８４は、メイン処理の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるメイン処理は、上述した第１１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図１４７０参照）に対して、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ５２４１Ｓ）を実行する点で相違する。その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９２００】

次に、図２７８５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例５における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ５２４１Ｓ）について説明する。図２７８５はコマンド判定処理（Ｓ５２４１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例５におけるコマンド判定処理（Ｓ５２４１Ｓ）は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１４７１，Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、図柄状態移行に関するコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する表示用コマンドを設定する処理を実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ５２４１Ｓ）が実行されると、まず、上述したＳ４２０１，Ｓ４２０３～Ｓ４２０５，Ｓ４２０１Ｓ，Ｓ４２０２Ｓ，Ｓ４２０６Ｓの処理を実行し、特図停止種別コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０６）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、上述したＳ４２０７の処理を実行し、次に、受信したコマンドから停止種別を抽出し（Ｓ５９５１Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０６の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、図柄状態指定カウンタコマンドを受信したか判別する（Ｓ５９５２Ｓ）。図柄状態指定カウンタコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５９５２Ｓ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの値に対応する表示用背景コマンドを設定し（Ｓ５９５３Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５９５２Ｓの処理において、図柄状態指定カウンタコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５９５２Ｓ：Ｎｏ）、図柄移行開始コマンドを受信したか判別する（Ｓ５９５４Ｓ）。図柄移行開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５９５４Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用図柄移行開始コマンドを設定し（Ｓ５９５５Ｓ）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、Ｓ５９５５Ｓの処理において設定された表示用図柄移行開始コマンドを受信したことに基づいて、背景画像のスクロール表示を開始する。一方、Ｓ５９５４Ｓの処理において、図柄移行開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５９５４Ｓ：Ｎｏ）、図柄移行停止コマンドを受信したか判別する（Ｓ５９５６Ｓ）。図柄移行停止コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５９５６Ｓ：Ｙｅｓ）、表示用図柄移行停止コマンドを設定し（Ｓ５９５７Ｓ）、本処理を終了する。表示制御装置１１４では、Ｓ５９５７Ｓの処理において設定された表示用図柄移行停止コマンドを受信したことに基づいて、背景画像のスクロール表示を停止する。一方、Ｓ５９５６Ｓの処理において、図柄移行停止コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ５９５６Ｓ：Ｎｏ）、上述したＳ４２１１，Ｓ４５８２Ｓ，Ｓ４２１７，Ｓ４２０５ＳおよびＳ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。なお、保留変化予告処理（Ｓ４５８２Ｓ）は、上述した第１１制御

例の第３変形例の別例３における保留変化予告処理（図２７２９参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【１９２０１】

以上説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、背景画像として表示されている奇数背景図柄の個数に応じて大当たり当選時の確変割合が可変する構成としている。このように構成することで、背景画像の態様によって遊技者の有利不利を創出可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、設定された第３図柄の種類が奇数か偶数かによって大当たり種別を決定するテーブルの種類を異ならせることで確変割合を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、背景画像に合わせて大当たり種別を決定するテーブルを異ならせる構成としても良い。

【１９２０２】

また、本第１１制御例の第３変形例の別例５では、背景画像における奇数背景図柄の個数に応じて確変割合を可変する構成したが、これに限るものではなく、例えば、保留図柄として特定態様の保留図柄が表示されている個数によって確変割合が可変する構成としても良い。例えば、ベースとなる確変割合を５０％とし、所定の抽選により保留図柄の表示態様として確変割合がＵＰすることを示唆する特殊態様（例えば、「５％ＵＰ」の文字が付された態様）が決定され、特殊態様が表示されている期間はベースの確変割合に特殊態様によって示される数値が加算される構成としても良い。このように構成することで、保留図柄を貯めることにより確変割合がＵＰする可能性が高くなるため、遊技者が保留球を貯めようと積極的に遊技を行うこととなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９２０３】

また、保有している保留球数によって確変割合を可変させる構成としても良い。例えば、特図変動開始時点で保留球数が０個の場合には確変割合を５０％とし、保留球数１個の場合には確変割合が５５％、保留球数２個の場合には確変割合が６５％、保留球数３個の場合には確変割合が８０％となるように構成しても良い。このように構成することで、保留球を多く貯める程大当たり当選時に確変状態が設定され易くなるため、遊技者が保留球を貯めようと積極的に遊技を行うこととなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９２０４】

＜第１１制御例の第３変形例の別例６について＞

次に、図２７８６から図２８１７を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例６について説明する。上述した第１１制御例の第３変形例では、変動演出として図柄戻し演出を実行する構成について説明した。第３変形例における図柄戻し演出では、キャラクタ９４１がリーチラインを通過した第３図柄を掴んで変動表示方向とは異なる方向に移動させ、リーチライン上に引き戻すことで特別図柄の抽選結果を報知可能な構成であった。これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、保留図柄として表示されている図柄をキャラクタが掴んでリーチライン上に持ってくる演出（本第１１制御例の第３変形例の別例６では、宝箱チャンス演出）を実行可能に構成している。具体的には、リーチ状態となった後に、保留図柄の表示態様が宝箱を模した態様（宝箱図柄）に可変され、選択ボタン６００の操作により遊技者が選択した宝箱図柄の中から第３図柄を構成するキャラクタと同一態様の保留図柄を表示させる。そして、表示された保留図柄をキャラクタが掴んでリーチライン上に持ってくる演出を実行可能に構成している。なお、宝箱図柄の中身は、予め抽選により設定される構成としており、特図抽選結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりもリーチ態様を構成している第３図柄に対応する保留図柄（チャンス図柄）が設定され易く構成している。

【１９２０５】

また、宝箱図柄の表示態様として、通常態様と、チャンス図柄が設定されている可能性が高いことを示すチャンス宝箱態様と、チャンス図柄が設定されていることを示す超チャンス宝箱態様の中から抽選により設定される構成としており、獲得した保留球数が多い程、チャンス宝箱態様、超チャンス宝箱態様が設定され易くなるように構成している。この

ように構成することで、リーチ演出が実行されている期間であっても、遊技者に保留球を貯めさせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９２０６】

本第１１制御例の第３変形例の別例６におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及び２０３の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点とで相違している。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９２０７】

＜第１１制御例の第３変形例の別例６における演出内容について＞

次に、図２７８６から図２７９５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第１１制御例の第３変形例の別例６では、特別図柄の変動表示中に表示されている保留図柄の中から遊技者が１の保留図柄を選択し、遊技者が選択した保留図柄の態様に応じて演出内容を可変させる宝箱チャンス演出を実行する。ここで、本第１１制御例の第３変形例の別例６における宝箱チャンス演出の概要について説明する。宝箱チャンス演出は、遊技者に発射ハンドル５１を操作させ、第１特別図柄の保留球を貯めさせる保留貯め演出と、遊技者に選択ボタン６００を操作させることで保留貯め演出終了までに表示された保留図柄の中から１の保留図柄を選択させる選択演出（宝箱選択演出）と、選択された宝箱の中身が表示される宝箱開放演出と、宝箱開放演出において表示された宝箱の中身に対応した引っ張り演出（保留引っ張り演出、または、図柄引っ張り演出）で構成される。宝箱選択演出において遊技者が１の宝箱を選択すると、宝箱開放演出において宝箱が開放され、中から第３図柄と同じキャラクタで構成された保留図柄が出現する。ここで出現する保留図柄の表示態様がリーチ態様を構成している第３図柄の表示態様と対応する表示態様（例えば、４図柄リーチの場合は、４図柄に対応するキャラクタが付された態様。以下、「チャンス図柄」と称す。）である場合には、その保留図柄をリーチライン上に引っ張ってくる保留引っ張り演出が実行される。一方、宝箱の中から出現した保留図柄が、リーチ態様を構成している第３図柄と対応する表示態様ではない場合には、変動表示中の中図柄列からリーチライン上に第３図柄を引っ張ってくる図柄引っ張り演出が実行される。

【１９２０８】

なお、宝箱の中から出現する保留図柄の表示態様は、宝箱チャンス演出開始時、または、保留貯め演出の実行中に保留球を獲得したタイミングで抽選によって設定される構成であり、特別図柄の抽選結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が、チャンス図柄が設定され易くなるように構成している。つまり、宝箱開放演出においてチャンス図柄が出現した場合には、チャンス図柄以外の保留図柄が表示された場合よりも遊技者に大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【１９２０９】

加えて、宝箱の表示態様として、複数の表示態様の中から１の表示態様を設定可能に構成している。具体的には、通常態様である茶色の宝箱（以下、「通常宝箱」と称す。）と、チャンス図柄が設定されている可能性が高いことを示す赤色の宝箱（以下、「チャンス宝箱」と称す。）と、チャンス図柄が設定されていることを示す金色の宝箱（以下、「超チャンス宝箱」と称す。）の中から１の表示態様が設定される。また、獲得している保留球数が多くなるほどチャンス宝箱、または、超チャンス宝箱が設定され易くなるように構成している。上述したように、特別図柄の抽選結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりもチャンス図柄が設定され易い構成であるため、保留球を多く貯める程遊技者は特図抽選結果を予測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。以下、宝箱チャンス演出の詳細な演出内容について説明する。

【１９２１０】

図２７８６（ａ）は、リーチ後に宝箱チャンス演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。保留貯め演出は、遊技者に発射ハンドル５１を操作させることで保留球を獲得させ、後に実行される宝箱選択演出において遊技者が選択可能となる宝箱の個数、即ち、遊技者の選択範囲を可変させる演出である。図２７８６（ａ）に示す例では、４図柄ｓｚ４でリーチ態様が形成された後に、宝箱チャンス演出における１つの演出である保留貯め演出が開始されている。宝箱チャンス演出が開始されると、現在実行中の特図変動に対応する保留図柄（以下、「当該保留図柄」と称す。）と獲得している保留球に対応する保留図柄が宝箱を模した宝箱図柄に可変する。図２７８６（ａ）に示す例では、獲得している保留球が０個であるため、当該保留図柄ｍ０のみが宝箱図柄Ｔａ１に可変する。また、主表示領域Ｄｍには、遊技者に対して保留球を貯めることを促すための表示態様である「保留を貯めて宝箱を集めてね！！」の文字と、保留貯め演出が終了するまでの残期間、即ち、獲得した保留球が宝箱図柄として表示される残り期間を示すタイムゲージ９１０が表示される。なお、タイムゲージ９１０は、時間経過に応じてタイムゲージ９１０における残期間表示９１０ａの表示割合が減少するように可変することで、遊技者に残期間を容易に認識できるように構成している。なお、保留貯め演出終了までの残り期間を遊技者が認識可能な構成であれば良く、例えば、残期間を示す秒数を表示する構成としても良い。

【１９２１１】

保留貯め演出の演出期間中に、遊技者が発射ハンドル５１を操作して発射された遊技球が特図１始動口（第１入球口６４）に入球すると、獲得した保留球に対応する保留図柄として宝箱図柄が表示される。なお、獲得した時系列順に第１保留図柄ｍ１、第２保留図柄ｍ２、第３保留図柄ｍ３、第４保留図柄ｍ４と保留図柄が表示されていく。図２７８６（ｂ）は、保留貯め演出において４つ目の保留球を獲得した状況を示した図である。当該保留図柄ｍ０と、第１保留図柄ｍ１と、第２保留図柄ｍ２には、通常宝箱がそれぞれ表示され、第３保留図柄ｍ３にはチャンス宝箱が表示され、第４保留図柄ｍ４には超チャンス宝箱が表示されている。上述したように、特図抽選結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりも宝箱の中身としてチャンス図柄が設定され易く構成しているため、図２７８６（ｂ）に示す例では、少なくともチャンス図柄が１個設定されていることが確定し、第３保留図柄ｍ３がチャンス宝箱であることからチャンス図柄が設定されていることが期待できる。したがって、遊技者は今回の特図抽選結果が大当たり当選である可能性が高いことを予測することができる。

【１９２１２】

なお、詳細については後述するが、当該保留図柄ｍ０については、宝箱チャンス演出が開始され保留図柄が宝箱図柄に可変する際に、チャンス図柄が設定されている場合であっても通常宝箱しか設定されないように構成している。このように構成することで、保留球０個の状況で保留貯め演出において遊技者が保留球を貯めなかった場合には、宝箱図柄の表示態様から特図抽選結果を予測することが困難となるため、遊技者に保留球を貯めようと思わせ易くなる。また、保留球を多く貯める程、チャンス図柄が設定されている宝箱図柄の表示態様として通常宝箱以外の表示態様が設定され易くなるように構成することで、遊技者により多くの保留球を貯めようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９２１３】

保留貯め演出が終了すると、宝箱チャンス演出の１演出である宝箱選択演出が開始される。宝箱選択演出は、保留貯め演出の結果として表示された宝箱から遊技者が任意の宝箱を選択可能な演出である。図２７８７（ａ）は、この宝箱選択演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。宝箱選択演出では、遊技者が選択ボタン６００を操作することで、保留貯め演出が終了するまでに表示された宝箱図柄の中から１の宝箱図柄を選択する。宝箱選択演出が開始されると、主表示領域Ｄｍには遊技者に宝箱を選択させるように促すための表示態様である「宝箱を選んでね！！」の文字と、選択ボタン６００の操作が有効と判別される期間（操作有効期間）の残り期間を示すタイムゲージ９２０が表示

される。なお、タイムゲージ９２０は、上述したタイムゲージ９１０と同様に時間経過に応じてタイムゲージ９２０における残期間表示９２０ａの表示割合が減少するように可変することで、遊技者に残期間を容易に認識できるように構成している。なお、遊技者が操作有効期間を認識可能な構成であれば良く、残期間を秒数で示す構成としても良い。また、当該保留図柄ｍ０の宝箱図柄Ｔａ１の上方に選択対象を示すカーソルｙａ１が表示される。

【１９２１４】

図２７８７（ａ）に示す例では、遊技者が右ボタン６００ｃを１回押下したことに対応してカーソルｙａ１が当該保留図柄ｍ０の上方から右側に保留図柄１個分移動し、第１保留図柄ｍ１の上方に位置した状態を示している。このように、保留選択演出の実行中は、右ボタン６００ｃが１回押下されるとカーソルｙａ１が保留図柄１個分右側に移動し、左ボタン６００ｅが１回押下されるとカーソルｙａ１が保留図柄１個分左側に移動する。設定された操作有効期間が経過するまで遊技者はカーソルｙａ１の表示位置を可変させることができる。そして、操作有効期間が経過すると、宝箱開放演出が実行される。なお、遊技者が所定の操作（例えば、中ボタン６００ａの押下）をすることで、操作有効期間が経過するよりも前に宝箱選択演出を終了させる構成としても良い。

【１９２１５】

図２７８７（ｂ）は、宝箱開放演出が開始されたタイミングにおける表示画面の一例を示した図である。図２７８７（ｂ）に示す例では、宝箱選択演出において遊技者が第２保留図柄ｍ２の宝箱図柄Ｔａ３を選択した場合の宝箱開放演出が実行されている。この場合、選択された宝箱図柄Ｔａ３がガタガタと振動した後に開放される演出が実行される。宝箱が開放されると、図２７８８（ａ）に示すように、選択された宝箱の中から予め設定されている表示態様で保留図柄が表示される。なお、宝箱開放演出では、遊技者が選択した宝箱以外の宝箱の中身は遊技者に報知されないため、遊技者は自分が選択した宝箱の中身のみ知ることができる構成としている。このように構成することで、選択していない宝箱の中身も全て報知される構成とした場合よりも、遊技者がどの宝箱を選択するかに関心を持たせ易くなり、宝箱選択演出において遊技者に選択ボタン６００を操作させ易くなる。例えば、通常宝箱と、チャンス宝箱と、超チャンス宝箱の３つがそれぞれ表示されている場合に、チャンス宝箱の中身がチャンス図柄であると仮定して通常宝箱を選択し、チャンス図柄が表示されるか否かを確認するパターンと、チャンス宝箱を選択してチャンス宝箱の中身がチャンス図柄であることを確認するパターンとで遊技者が得られる情報を異ならせることができるため、宝箱選択演出の演出効果を向上させることができる。

【１９２１６】

図２７８８（ａ）に示すように、選択された宝箱以外の保留図柄は、宝箱図柄から通常の保留図柄の表示態様に可変して表示される。図２７８８（ａ）に示す例では、選択された宝箱図柄Ｔａ３の中から第２保留図柄ｈｒ２としてチャンス図柄が出現したため、図２７８８（ｂ）に示すように、保留引っ張り演出が実行される。保留引っ張り演出では、キャラクタ９４１がチャンス図柄の第２保留図柄ｈｒ２を掴んだ後に、図２７８９（ａ）に示すリーチライン上に引っ張ろうとする演出（引っ張り煽り）が実行され、成功した場合には、図２７８９（ｂ）に示すようにリーチライン上にチャンス図柄を停止表示させ、特図抽選結果が大当たり当選であることが報知される。一方、引っ張り煽りに失敗した場合には、図２７９０（ａ）に示すように、リーチライン上から外れた位置にチャンス図柄が停止表示され、特図抽選結果が外れであることが報知される。

【１９２１７】

また、図２７９０（ｂ）に示すように、宝箱開放演出において、選択された宝箱の中身がチャンス図柄ではなかった場合には、変動表示されている中図柄列の第３図柄の中から当たり図柄（図２７９１（ａ）に示す例では、４図柄ｓｚ４）をキャラクタ９４１が掴んでリーチライン上に引っ張る図柄引っ張り演出が実行される。このように、宝箱チャンス演出では、遊技者が選択した宝箱の中身に対応して引っ張り演出の演出態様を可変させることができる。

【１９２１８】
なお、宝箱チャンス演出は、リーチ状態となった場合にのみ実行されるものではなく、図２７９１（ｂ）に示すように、一度外れを示す態様で第３図柄が停止表示された後で、復活演出としても実行可能に構成している。なお、この場合、宝箱開放演出が終了するまでは、リーチ状態において実行される宝箱チャンス演出の流れと同様であり、宝箱開放演出においてチャンス図柄が表示された場合には、上述した保留引っ張り演出を実行する。一方、チャンス図柄ではなかった場合、特図抽選結果が大当たり当選であれば既に停止表示されている中図柄（図２７９１（ｂ）に示す例では、５図柄ｓｚ５）を４図柄ｓｚ４に可変させることで大当たり当選であることを報知し、特図抽選結果が外れである場合には、外れを示す組み合わせのまま変動演出を終了する。
【１９２１９】
次に、図２７９２から図２７９５を参照して、宝箱チャンス演出が実行される特図変動における各種制御の流れについて説明する。図２７９２は、リーチ中に宝箱チャンス演出が実行され、宝箱の中からチャンス図柄が出現しなかった場合の各種タイマ及びカウンタの関係を模式的に示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、特別図柄の変動状況を示しており、「変動演出態様」の項目は、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を示している。また、「宝箱チャンス開始カウンタ値」の項目は、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰのカウンタ値を示しており、「ボタン待機時間」の項目は、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰのカウンタ値を示しており、「ボタン有効時間」の項目は、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰのカウンタ値を示している。なお、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰは、宝箱チャンス演出の開始タイミングであるかを判別するためのカウンタであり、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰは、選択ボタン６００の操作が有効となるまでの期間を判別するためのカウンタであり、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰは、選択ボタン６００の操作有効期間であるかを判別するためのカウンタである。
【１９２２０】
また、「保留球数」の項目は、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのカウンタ値を示しており、「宝箱指定カウンタ値」の項目は、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰのカウンタ値を示しており、「ＳＰリーチ指定カウンタ値」の項目は、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰのカウンタ値を示している。なお、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰは、表示されている宝箱図柄のうち、宝箱開放演出における開放対象として選択されている宝箱図柄を判別するためのカウンタであり、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰは、怪獣ＳＰ変動の実行中であるかを判別するためのカウンタである。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定された特図変動（以下、「怪獣ＳＰ変動」と称す。）において宝箱チャンス演出が実行されるように構成している。
【１９２２１】
図２７９２に示す例では、怪獣ＳＰ変動が実行される場合に、宝箱チャンス開始カウンタ値として「１００００（ｍｓ）」が設定されている。この場合、怪獣ＳＰ変動が開始されてから１０秒経過したタイミングで宝箱チャンス演出が開始されることとなる。また、ボタン待機時間カウンタ値として「７０００（ｍｓ）」が、ボタン有効時間カウンタ値として「５０００（ｍｓ）」がそれぞれ設定される。ボタン待機時間は、宝箱チャンス演出開始から選択ボタン６００の操作有効期間が設定されるまでの時間であり、ボタン有効時間は選択ボタン６００の操作が有効と判別される期間である。また、特図変動パターンとして「怪獣ＳＰ」が設定されたことに対応して、ＳＰリーチ指定カウンタ値として「１」が設定される。
【１９２２２】
怪獣ＳＰ変動が開始されてから８秒経過するまでは通常演出が実行され、怪獣ＳＰ変動開始から８秒経過すると上下図柄列の第３図柄がそれぞれ停止表示され、リーチ態様を形成し、宝箱チャンス演出が開始される。宝箱チャンス演出が開始されると、まず、５秒間の保留貯め演出が実行される（図２７８６（ａ）及び（ｂ）参照）。図２７９２に示す例

では、保留貯め演出が開始されるまでに２個の保留球を有しており、保留貯め演出の実行期間中に新たに２個保留球を獲得し、保留貯め演出終了時点で保留球を４個有している。

【１９２２３】

そして、保留貯め演出開始から５秒経過すると、宝箱選択演出が開始される。宝箱選択演出の実行中は、遊技者が選択ボタン６００を操作することで、表示されている複数の宝箱図柄の中から１の宝箱図柄を選択することができる。なお、宝箱選択演出の実行中に遊技者が選択ボタン６００を操作すると、操作内容に対応して宝箱指定カウンタ値が増減される。具体的には、宝箱選択演出開始時点では宝箱指定カウンタ値が「０」に設定されており、遊技者が右ボタン６００ｃを１回操作毎に１加算されていく。宝箱指定カウンタ値「０」は、当該保留図柄が選択対象であることを示しており、宝箱指定カウンタ値「１」は第１保留図柄、宝箱指定カウンタ値「２」は第２保留図柄、宝箱指定カウンタ値「３」は第３保留図柄、宝箱指定カウンタ値「４」は第４保留図柄がそれぞれ選択対象であることを示している。なお、宝箱指定カウンタ値が「０」ではない場合に左ボタン６００ｅが押下されると、宝箱指定カウンタ値が１減算される。また、宝箱指定カウンタ値は、保有している保留球数を上限としており、例えば、保留球数が２個である場合に宝箱指定カウンタ値が「２」である状況下で遊技者が右ボタン６００ｃを押下したとしても、宝箱指定カウンタ値は加算されず、「２」のままとなる。

【１９２２４】

図２７９２に示す例では、宝箱選択演出において遊技者が右ボタン６００ｃを３回押下したため、第３保留図柄として表示されている宝箱図柄を選択対象とした宝箱開放演出が開始される。図２７９２に示す例では、宝箱開放演出において開放された宝箱の中からリーチ態様を構成している第３図柄の表示態様とは異なる表示態様の保留図柄が出現した場合の流れを示しており、この場合は、怪獣ＳＰリーチ（引っ張り演出）の演出態様として、怪獣が中図柄列の第３図柄の中から１の第３図柄を掴んでリーチライン上に引っ張る演出態様の引っ張り演出（図柄引っ張り演出）が実行される。

【１９２２５】

次に、図２７９３を参照して、リーチ中に宝箱チャンス演出が実行され、宝箱の中からチャンス図柄が出現した場合の怪獣ＳＰ変動の流れについて説明する。図２７９３は、リーチ中に宝箱チャンス演出が実行され、宝箱の中からチャンス図柄が出現した場合の各種タイマ及びカウンタの関係を模式的に示したタイミングチャートである。図２７９３に示す例では、保留貯め演出終了時点で保留球を３個保有している状態で宝箱選択演出が実行されている。図２７９３に示す例では、保留球数が３個であるため、宝箱選択演出において４回連続して右ボタン６００ｃが押下された場合であっても、宝箱指定カウンタ値は３回目の押下に対応して「３」に更新されるものの、４回目の押下では宝箱指定カウンタ値が更新されず「３」のままとなる。また、４連続で右ボタン６００ｃが押下された後、２連続で左ボタン６００ｅが押下されたことに対応して、宝箱指定カウンタ値が「１」に更新される。その後、宝箱指定カウンタ値「１」に対応する第１保留図柄の宝箱図柄を選択対象とした宝箱開放演出が実行される。

【１９２２６】

図２７９３に示す例では、宝箱開放演出において宝箱の中からリーチ態様を構成している第３図柄の表示態様と同一態様の保留図柄（チャンス図柄）が出現した場合の流れを示しており、この場合は、怪獣ＳＰリーチ（引っ張り演出）の演出態様として、怪獣がチャンス図柄を掴んでリーチライン上に引っ張る演出態様の引っ張り演出（保留引っ張り演出）が実行される。

【１９２２７】

次に、図２７９４を参照して、外れ演出終了後に宝箱チャンス演出が実行され、宝箱の中からチャンス図柄が出現しなかった場合の各種タイマ及びカウンタの関係について説明する。図２７９４は、外れ演出終了後に宝箱チャンス演出が実行され、宝箱の中からチャンス図柄が出現しなかった場合の各種タイマ及びカウンタの関係を模式的に示したタイミングチャートである。上述した図２７９２及び図２７９３では、リーチ中の演出として宝

箱チャンス演出が実行される場合の怪獣ＳＰ変動の流れについて説明したが、図２７９４に示す例では、短外れ演出（リーチなしで第３図柄が外れを示す態様で停止表示される演出）が終了した後に宝箱チャンス演出が実行される。なお、外れ演出終了後に宝箱チャンス演出が実行される演出態様（外れ後宝箱チャンス演出）は、怪獣ＳＰ変動における演出態様の１種である。

【１９２２８】

外れ後宝箱チャンス演出が実行される場合、特図変動開始から５秒経過するまでに各図柄列の第３図柄が順に停止表示され、特図抽選結果が外れであることを示す態様となる。その後、宝箱チャンス演出が開始され、保留貯め演出、宝箱選択演出、宝箱開放演出の順に演出が実行される。なお、宝箱チャンス演出の各演出内容は、リーチ中に宝箱チャンス演出が実行される場合と同様である。

【１９２２９】

宝箱開放演出において選択対象となった宝箱図柄の中からチャンス図柄が出現しなかった場合、特図抽選結果によって演出内容が可変する。具体的には、特図抽選結果が外れである場合には、引っ張り演出が実行されることなく停止表示されている第３図柄の組み合わせのまま特図抽選結果が外れであることが報知される。一方、特図抽選結果が大当たり当選である場合には、特図抽選結果が外れであることを示す組み合わせで停止表示されている第３図柄を大当たり当選であることを示す組み合わせに可変させる演出が実行され、特図抽選結果が大当たり当選であることが報知される。

【１９２３０】

一方、外れ後宝箱チャンス演出における宝箱開放演出においてチャンス図柄が出現した場合には、図２７９５に示すように、リーチ中に宝箱チャンス演出が実行される場合と同様の特図抽選結果に対応する保留引っ張り演出が実行される。

【１９２３１】

以上、説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、リーチ中の演出、または、外れ報知後の復活演出の一つとして宝箱チャンス演出を実行可能に構成している。この宝箱チャンス演出が実行されることにより、特図変動期間中であっても保留球を貯めようと遊技者に遊技球の発射を促すことが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。また、遊技者が選択した宝箱の中身に応じてその後の演出態様が可変するため、怪獣ＳＰ変動が単調にならず、遊技者が早期に演出に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１９２３２】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、特図変動期間中にのみ宝箱チャンス演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、特図停止期間中に宝箱チャンス演出を実行可能に構成しても良い。例えば、特図抽選結果が外れである特図変動終了後の図柄確定期間において宝箱チャンス演出を実行し、遊技者が選択した宝箱の内容に対応させて特図抽選結果を可変させる構成としてもよい。

【１９２３３】

＜第１１制御例の第３変形例の別例６の電気的構成について＞

次に、図２７９６から図２８０４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図２７９６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２７９６は、本第１１制御例の第３変形例の別例６における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例６における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｓａに代えて、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＰを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９２３４】

ここで、図２７９７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＰの内容について説明をする。図２７９７（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＰの構成を模式的に示したブロック図である。図２７９７（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＰは、通常用テーブル２０２ＳａＰ１と、時短用テーブル２０２Ｓａ２と、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３と、第２確変用テーブル２０２Ｓａ４と、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５で構成されている。なお、時短用テーブル２０２Ｓａ２と、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３と、第２確変用テーブル２０２Ｓａ４と、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５は、上述した第１１制御例における時短用テーブル２０２Ｓａ２と、第１確変用テーブル２０２Ｓａ３と、第２確変用テーブル２０２Ｓａ４と、第３確変用テーブル２０２Ｓａ５と同一の構成であるため、詳細な説明を省略する。

【１９２３５】

通常用テーブル２０２ＳａＰ１は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における特別図柄の変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。ここで、図２７９７（ｂ）を参照して、通常用テーブル２０２ＳａＰ１の規定内容について説明する。図２７９７（ｂ）は、通常用テーブル２０２ＳａＰ１の規定内容を模式的に示した模式図である。通常用テーブル２０２ＳａＰ１には、特別図柄の抽選結果と、大当たり種別と、変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値に対応付けて変動パターンが規定されている。

【１９２３６】

具体的には、抽選結果が「当たり」であり、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥ）」である場合には、変動種別カウンタ値が「０～１９」の範囲内であれば「ノーマルリーチ」が、変動種別カウンタ値が「２０～１５９」の範囲内であれば「スーパーリーチ」が、変動種別カウンタ値が「１６０～１７９」の範囲内であれば「ＳＰリーチ」が、変動種別カウンタ値が「１８０～１８７」の範囲内であれば「怪獣ＳＰ」が、変動種別カウンタ値が「１８８～１９２」の範囲内であれば「短外れ怪獣ＳＰ」が、変動種別カウンタ値が「１９３～１９７」の範囲内であれば「長外れ怪獣ＳＰ」が、変動種別カウンタ値が「１９８」であれば「プレミア」が、それぞれ設定される。

【１９２３７】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例６における「怪獣ＳＰ」は、音声ランプ制御装置１１３において上述したリーチ中の宝箱チャンス演出が設定される変動パターンであり、「短外れ怪獣ＳＰ」及び「長外れ怪獣ＳＰ」は、音声ランプ制御装置１１３において上述した外れ後の宝箱チャンス演出が設定される変動パターンである。

【１９２３８】

抽選結果が「当たり」であり、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、大当たりＣ）」である場合には、変動種別カウンタ値が「０～１９」の範囲内であれば「ノーマルリーチ」が、変動種別カウンタ値が「２０～１５９」の範囲内であれば「スーパーリーチ」が、変動種別カウンタ値が「１６０～１７９」の範囲内であれば「ＳＰリーチ」が、変動種別カウンタ値が「１８０～１８７」の範囲内であれば「怪獣ＳＰ」が、変動種別カウンタ値が「１８８～１９２」の範囲内であれば「短外れ怪獣ＳＰ（復活当たり）」が、変動種別カウンタ値が「１９３～１９７」の範囲内であれば「長外れ怪獣ＳＰ（復活当たり）」が、変動種別カウンタ値が「１９８」であれば「プレミア」が、それぞれ設定される。

【１９２３９】

また、抽選結果が「外れ」である場合には、変動種別カウンタ値が「０～１１９」の範囲内であれば「短外れ」が、変動種別カウンタ値が「１２０～１３９」の範囲内であれば「長外れ」が、変動種別カウンタ値が「１４０～１４９」の範囲内であれば「ノーマルリーチ外れ」が、変動種別カウンタ値が「１５０～１６４」の範囲内であれば「スーパーリーチ外れ」が、変動種別カウンタ値が「１６５～１７４」の範囲内であれば「ＳＰリーチ外れ」が、変動種別カウンタ値が「１７５～１７９」の範囲内であれば「怪獣ＳＰ外れ」

が、変動種別カウンタ値が「１８０～１８４」での範囲内であれば「短外れ怪獣ＳＰガセ」が、変動種別カウンタ値が「１８５～１８９」の範囲内であれば「長外れ怪獣ＳＰガセ」が、変動種別カウンタ値が「１９０～１９４」の範囲内であれば「短外れ怪獣ＳＰ（外れ）」が、変動種別カウンタ値が「１９５～１９８」の範囲内であれば「長外れ怪獣ＳＰ（外れ）」が、それぞれ設定される。なお、「短外れ怪獣ＳＰガセ」及び「長外れ怪獣ＳＰガセ」は、怪獣ＳＰリーチの前兆演出を実行するものの、怪獣ＳＰに発展しない変動パターンである。

【１９２４０】

次に、図２７９８を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例６のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２７９８は、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２７９８に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例６のＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例におけるＲＯＭ２２２に対して、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰと、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰと、宝箱チャンス開始時間選択テーブル２２２ＳｃＰを新たに追加した点で相違する。

【１９２４１】

ここで、図２８００を参照して、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰの構成について説明する。図２８００は、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰの構成を模式的に示したブロック図である。宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰは、上述した宝箱チャンス演出における宝箱の表示態様を設定するためのテーブルである。図２８００に示すように、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰは、宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１と、宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２と、宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３と、宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４と、宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５で構成されている。宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１は、実行中の特図変動（当該変動）に対応する宝箱図柄Ｔａ０の表示態様を設定するためのテーブルであり、宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２は、第１保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ１の表示態様を設定するためのテーブルであり、宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３は、第２保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ２の表示態様を設定するためのテーブルであり、宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４は、第３保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ３の表示態様を設定するためのテーブルであり、宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５は、第４保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ４の表示態様を設定するためのテーブルである。

【１９２４２】

次に、図２８０１を参照して、宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１と、宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２と、宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３と、宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４と、宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５の規定内容について説明する。上述したように、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、宝箱図柄の表示態様として通常態様（茶色の宝箱）と、宝箱の内容がチャンス図柄である可能性が高いことを示唆するチャンス態様（赤色の宝箱）と、宝箱の内容がチャンス図柄であることを示唆する超チャンス態様（金色の宝箱）の中から、１の表示態様が設定される構成であり、保有している保留球数が多い程、チャンス態様、または超チャンス態様が設定され易くなるように構成している。

【１９２４３】

図２８０１（ａ）は、宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１の規定内容を模式的に示した模式図である。宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１は、当該変動に対応する宝箱図柄Ｔａ０の表示態様を設定するために参照されるテーブルである。宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１には、設定されている宝箱の内容（宝箱図柄内容）と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて宝箱図柄の表示態様が規定されている。具体的には、当該変動に対応する宝箱図柄の内容が１個前図柄である

場合には、演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定される。なお、１個前図柄とは、リーチ図柄の数字に対して１個前の数字に対応する図柄であり、例えば、リーチ図柄が４図柄である場合には３図柄が１個前図柄となる。

【１９２４４】

当該変動に対応する宝箱図柄の内容が１個後図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定される。なお、１個後図柄とは、リーチ図柄の数字に対して１個後の数字に対応する図柄であり、例えば、リーチ図柄が４図柄である場合には５図柄が１個後図柄となる。また、当該変動に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する偶数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定される。なお、リーチ図柄に対応する偶数図柄とは、例えば、４図柄リーチにおける４図柄や、２図柄リーチにおける２図柄を示している。また、当該変動に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する奇数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～９９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定される。なお、リーチ図柄に対応する奇数図柄とは、例えば、１図柄リーチにおける１図柄や、５図柄リーチにおける５図柄を示している。このように、当該変動に対応する宝箱図柄の表示態様は、設定されている宝箱の内容にかかわらず必ず通常態様が設定される。

【１９２４５】

図２８０１（ｂ）は、宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２の規定内容を模式的に示した模式図である。宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２は、第１保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ１の表示態様を設定するために参照されるテーブルである。宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２には、設定されている宝箱の内容（宝箱図柄内容）と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて宝箱図柄の表示態様が規定されている。具体的には、第１保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個前図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～９８」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９９」であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第１保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個後図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～９８」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９９」であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第１保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する偶数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～８９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９８」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「９９」であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。また、第１保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する奇数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～８９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９８」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「９９」であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。このように、第１保留球に対応する宝箱図柄の表示態様は、宝箱の内容がリーチ図柄に対応している場合の方が対応していない場合に比べてチャンス態様が設定され易く構成しているため、宝箱図柄の表示態様から宝箱の内容がチャンス図柄であるか否かを遊技者が推測可能となる。

【１９２４６】

図２８０１（ｃ）は、宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３の規定内容を模式的に示した模式図である。宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３は、第２保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ２の表示態様を設定するために参照されるテーブルである。宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３には、設定されている宝箱の内容（宝箱図柄内容）と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて宝箱図柄の表示態様が規定されている。具体的には、第２保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個前図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～９８」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９９」であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第２保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個後図柄である場合には、演出カウンタ値

が「０～９８」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９９」であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第２保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する偶数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～７９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「８０～９４」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「９５～９９」の範囲内であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。また、第２保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する奇数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～７９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「８０～９４」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「９５～９９」の範囲内であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。このように、第２保留球に対応する宝箱図柄の内容がチャンス図柄である場合には、第１保留球に対応する宝箱図柄の内容がチャンス図柄である場合よりもチャンス態様が設定され易く構成されている。

【１９２４７】

図２８０１（ｄ）は、宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４の規定内容を模式的に示した模式図である。宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４は、第３保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ３の表示態様を設定するために参照されるテーブルである。宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４には、設定されている宝箱の内容（宝箱図柄内容）と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて宝箱図柄の表示態様が規定されている。具体的には、第３保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個前図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～８９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第３保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個後図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～８９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第３保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する偶数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～６４」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「６５～８９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。また、第３保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する奇数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～６４」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「６５～８９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。このように、第３保留球に対応する宝箱図柄の内容がチャンス図柄である場合には、第２保留球に対応する宝箱図柄の内容がチャンス図柄である場合よりもチャンス態様が設定され易く構成されており、超チャンス態様を設定可能に構成されている。

【１９２４８】

図２８０１（ｅ）は、宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５の規定内容を模式的に示した模式図である。宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５は、第４保留球に対応する宝箱図柄Ｔａ４の表示態様を設定するために参照されるテーブルである。宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５には、設定されている宝箱の内容（宝箱図柄内容）と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて宝箱図柄の表示態様が規定されている。具体的には、第４保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個前図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～８９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第４保留球に対応する宝箱図柄の内容が１個後図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～８９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定される。また、第４保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する偶数図柄である

場合には、演出カウンタ値が「０～３９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「４０～６９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「７０～９９」の範囲内であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。また、第４保留球に対応する宝箱図柄の内容がリーチ図柄に対応する奇数図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～３９」の範囲内であれば普通の宝箱（通常態様）が設定され、演出カウンタ値が「４０～６９」の範囲内であれば赤色の宝箱（チャンス態様）が設定され、演出カウンタ値が「７０～９９」の範囲内であれば金色の宝箱（超チャンス態様）が設定される。このように、第４保留球に対応する宝箱図柄の内容がチャンス図柄である場合には、第３保留球に対応する宝箱図柄の内容がチャンス図柄である場合よりもチャンス態様及び超チャンス態様が設定され易く構成されている。

【１９２４９】

次に、図２８０２及び図２８０３を参照して、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰの内容について説明する。図２８０２は、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰの構成を模式的に示したブロック図である。宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰは、特別図柄の抽選結果に基づいて宝箱図柄の内容を決定するためのテーブルである。図２８０２に示すように、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰは、宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１と、宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２と、宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３で構成されている。宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１は、特別図柄抽選の結果が外れである場合の宝箱図柄の内容を設定するために参照されるテーブルであり、宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２は、特別図柄抽選の結果が偶数当たりである場合の宝箱図柄の内容を設定するために参照されるテーブルであり、宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３は、特別図柄抽選の結果が奇数当たりである場合の宝箱図柄の内容を設定するために参照されるテーブルである。

【１９２５０】

図２８０３（ａ）を参照して、宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１の規定内容について説明する。図２８０３（ａ）は、宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１の規定内容を模式的に示した模式図である。図２８０３（ａ）に示すように、宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１には、演出カウンタ値と、リーチ図柄の表示態様に対応付けて宝箱図柄の中の保留図柄の表示態様が規定されている。例えば、リーチ図柄が１図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～４４」の範囲内であれば１個前図柄である９図柄が設定され、演出カウンタ値が「４５～８９」の範囲内であれば１個後図柄である２図柄が設定され、演出カウンタ値が「９０～９９」の範囲内であればリーチ図柄に対応する図柄である１図柄が設定される。

【１９２５１】

また、リーチ図柄が１図柄と２図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～４４」の範囲内であれば１個前図柄である９図柄が設定され、演出カウンタ値が「４５～８９」の範囲内であれば１個後図柄である３図柄が設定され、演出カウンタ値が「９０～９４」の範囲内であればリーチ図柄に対応する偶数図柄である２図柄が設定され、演出カウンタ値が「９５～９９」の範囲内であればリーチ図柄に対応する奇数図柄である１図柄が設定される。このように、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、宝箱図柄の内容としてリーチ図柄に対応しない保留図柄の表示態様が９０％の割合で設定され、リーチ図柄に対応する保留図柄の表示態様が１０％の割合で設定される。

【１９２５２】

次に、図２８０３（ｂ）及び（ｃ）を参照して、宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２と宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３の規定内容について説明する。図２８０３（ｂ）は、宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２の規定内容を模式的に示した模式図であり、図２８０３（ｃ）は、宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３の規定内容を模式的に示した模式図である。図２８０３（ｂ）に示すように、例えば、リーチ図柄が２図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～２９」の範囲内であれば１個前図柄である１図柄が設定され、演出カウンタ値が「３０

～５９」の範囲内であれば１個後図柄である３図柄が設定され、演出カウンタ値が「６０～９９」の範囲内であればリーチ図柄に対応する図柄である２図柄が設定される。また、図２８０３（ｃ）に示すように、例えば、リーチ図柄が１図柄である場合には、演出カウンタ値が「０～２９」の範囲内であれば１個前図柄である９図柄が設定され、演出カウンタ値が「３０～５９」の範囲内であれば１個後図柄である２図柄が設定され、演出カウンタ値が「６０～９９」の範囲内であればリーチ図柄に対応する図柄である１図柄が設定される。このように、特別図柄抽選の結果が偶数当たり、または奇数当たりである場合には、宝箱図柄の内容としてリーチ図柄に対応しない保留図柄の表示態様が６０％の割合で設定され、リーチ図柄に対応する保留図柄の表示態様が４０％の割合で設定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも当たりである場合の方が、宝箱図柄の内容としてリーチ図柄に対応する保留図柄が設定され易く構成されている。これにより、宝箱開放演出において開放された宝箱の中からリーチ図柄に対応する保留図柄（チャンス図柄）が表示された場合には、遊技者の大当たり当選に対する期待感を高めることが可能となる。

【１９２５３】

次に、図２８０４を参照して、宝箱チャンス開始時間選択テーブル２２２ＳｃＰの内容について説明する。図２８０４は、宝箱チャンス開始時間選択テーブル２２２ＳｃＰの規定内容を模式的に示した模式図である。宝箱チャンス開始時間選択テーブル２２２ＳｃＰには、特図抽選結果と、変動パターンに対応付けて宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰに設定される宝箱チャンス開始時間が規定されている。

【１９２５４】

具体的には、特図抽選結果が当たりであり、変動パターンが「怪獣ＳＰ」である場合には、宝箱チャンス開始時間として「１００００」が規定され、変動パターンが「短外れ怪獣ＳＰ」である場合には宝箱チャンス開始時間として「５０００」が規定され、変動パターンが「長外れ怪獣ＳＰ」である場合には宝箱チャンス開始時間として「１００００」が規定されている。また、特図抽選結果が外れであり、変動パターンが「怪獣ＳＰ外れ」である場合には、宝箱チャンス開始時間として「１００００」が規定され、変動パターンが「短外れ怪獣ＳＰガセ」である場合には宝箱チャンス開始時間として「５０００」が規定され、変動パターンが「長外れ怪獣ＳＰガセ」である場合には宝箱チャンス開始時間として「１００００」が規定され、変動パターンが「短外れ怪獣ＳＰ」である場合には宝箱チャンス開始時間として「５０００」が規定され、変動パターンが「長外れ怪獣ＳＰ」である場合には宝箱チャンス開始時間として「１００００」が規定されている。

【１９２５５】

次に、図２７９９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２７９９は、本第１１制御例の第３変形例の別例６におけるＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例６におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰと、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰと、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰと、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰと、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰと、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰと、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰを新たに追加した点で相違している。

【１９２５６】

ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰは、選択ボタン６００の操作有効期間が設定されるまでの待機時間を計測するためのカウンタであり、怪獣ＳＰ変動が開始される場合にカウンタ値が設定され（図２８０７，Ｓ４９０４Ｓ参照）、宝箱チャンス演出が実行されている期間において１ｍｓ経過毎にカウンタ値が更新される（図２８１６，Ｓ５５４２Ｓ参照）。

【１９２５７】

ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰは、選択ボタン６００の操作が有効と判別される

期間を計測するためのカウンタであり、怪獣ＳＰ変動が開始される場合にカウンタ値が設定され（図２８０７，Ｓ４９０５Ｓ参照）、宝箱チャンス演出が実行されている期間において１ｍｓ毎にカウンタ値が更新される（図２８１６，Ｓ５５４４Ｓ参照）。

【１９２５８】

ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰは、怪獣ＳＰ変動の実行期間中であるかを判別するために参照されるカウンタであり、怪獣ＳＰ変動が開始される場合にカウンタ値として「１」が設定され（図２８０７，Ｓ４９０６Ｓ参照）、宝箱チャンスボタン処理（図２８１６，Ｓ５９３６Ｓ参照）においてボタン有効時間カウンタ値が「０」であると判別された場合にＳＰリーチ指定カウンタ値が「０」に設定される。なお、ＳＰリーチ指定カウンタ値が「１」に設定されている場合（怪獣ＳＰ変動中）にのみ、枠ボタン入力監視・演出処理（図２８１４，Ｓ４１３６Ｓ参照）において宝箱チャンス演出に関連する処理が実行されるように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【１９２５９】

宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰは、怪獣ＳＰ変動における宝箱チャンス演出が開始されるタイミングを計測するためのカウンタであり、怪獣ＳＰ変動が開始される場合に変動パターンに対応する宝箱チャンス開始時間が設定される。そして、１ｍｓ毎に実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図２８１４，Ｓ４１３６Ｓ参照）においてカウンタ値が更新され（Ｓ５９３３Ｓ）、宝箱チャンス開始カウンタ値が「０」に更新されると、宝箱チャンス演出が開始される。

【１９２６０】

宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰは、宝箱チャンス演出の開始タイミングで実行される宝箱チャンス初回保留変化処理（図２８１５，Ｓ５９３５Ｓ参照）、及び、宝箱チャンス演出の保留貯め演出の実行期間中に新たな保留球を獲得した場合に実行される宝箱演出保留増加処理（図２８０８，Ｓ４２５６Ｓ参照）において、保留図柄として宝箱図柄を表示するための各種処理が実行される対象保留を判別するために用いられるカウンタである。

【１９２６１】

宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰは、宝箱チャンス演出の開始タイミング、または、保留貯め演出において宝箱図柄の内容、及び宝箱図柄の表示態様が決定された場合に、決定された情報を格納するための記憶領域である。

【１９２６２】

宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰは、宝箱選択演出において遊技者の操作によって選択対象とされている宝箱図柄を判別するためのカウンタであり、宝箱選択演出の実行中に右ボタン６００ｃが操作された場合にカウンタ値が１加算され、左ボタン６００ｅが操作された場合に１減算される。なお、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの下限値は「０」であり、上限値は保有している保留球数に対応した値（例えば、保留球を１個保有している場合には、上限値「１」となり、保留球を４個保有している場合には、上限値「４」）となる。

【１９２６３】

＜第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置において実行される制御処理について＞

次に、図２８０５および図２８１７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１において実行される制御処理の処理内容について説明をする。まず、図２８０５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２８０５は、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例６におけるメイン処理は、上述した第１１制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行されるメイン処理（図１４７０参照）に対して、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ４１３５Ｓ）を実行する点と、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１０１Ｓ）に代え

て、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３６Ｓ）を実行する点とで相違する。その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９２６４】

次に、図２８０６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１３５Ｓ）について説明する。図２８０６はコマンド判定処理（Ｓ４１３５Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例６におけるコマンド判定処理（Ｓ４１３５Ｓ）は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図１４７１，Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、受信した変動パターンコマンドや保留球数コマンドに基づいて宝箱チャンス演出に関連する処理を実行する点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理（Ｓ４１３５Ｓ）が実行されると、まず、上述したＳ４２０１およびＳ４２０６Ｓの処理を実行し、特図変動パターンコマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０３）。特図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、対応する変動開始フラグをオンに設定し（Ｓ４２０４）、受信したコマンドから変動パターンを示す情報を抽出し（Ｓ４２０５）、宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）を実行する。この宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）は、上述した宝箱チャンス演出を実行するための各種設定を行う処理である。なお、宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）の詳細な説明については、図２８０７を参照して後述する。次に、上述した表示用カウンタ処理（Ｓ４２０１Ｓ）および状態保管処理（Ｓ４２０２Ｓ）の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、特図停止種別コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０６）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、上述したＳ４２０７とＳ４２０８との処理を実行し、本処理を終了する。

【１９２６５】

一方、Ｓ４２０６の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０９）。保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃと普通図柄保留球数カウンタ２２３ｈとに格納し（Ｓ４２１０）、次に、宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）を実行し、本処理を終了する。この宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）は、上述した宝箱チャンス演出において、保留球を獲得したことに対応して宝箱図柄を新たに表示させるための処理である。なお、宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）の詳細な説明については、図２８０８を参照して後述する。一方、Ｓ４２０９の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、上述したＳ４２１１、Ｓ４２０３Ｓ～Ｓ４２０５Ｓ、Ｓ４２１７、Ｓ４２１９の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９２６６】

次に、図２８０７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）について説明する。図２８０７は、宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）では、受信した変動パターンコマンドに基づいて、宝箱演出の開始時間やボタン有効期間を設定する処理が実行される。宝箱演出処理（Ｓ４２５５Ｓ）が実行されると、まず、今回受信した特図変動パターンコマンドは怪獣ＳＰ、又は、怪獣ＳＰ外れであるか判別する（Ｓ４９０１Ｓ）。今回受信した特図変動パターンコマンドは怪獣ＳＰ、又は、怪獣ＳＰ外れであると判別した場合には（Ｓ４９０１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱チャンス開始時間選択テーブル２２２ＳｃＰ（図２８０４参照）から変動パターンに基づいて宝箱チャンス開始時間を決定する（Ｓ４９０２Ｓ）。次に、Ｓ４９０２Ｓの処理において決定した宝箱チャンス開始時間を宝箱チャンス開始カウン

タ２２３ＳｄＰの値として設定する（Ｓ４９０３Ｓ）。これにより、図２７８６（ａ）に示す、宝箱演出の保留貯め演出の開始時間が設定される。次に、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値を「７０００」に設定し（Ｓ４９０４Ｓ）、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰの値を「５０００」に設定する（Ｓ４９０５Ｓ）。次に、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰの値を「１」に設定し（Ｓ４９０６Ｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰを初期化（格納されている情報を消去）し（Ｓ４９０７Ｓ）、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値を「０」に設定し（Ｓ４９０８Ｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４９０１Ｓの処理において、今回受信した特図変動パターンコマンドは怪獣ＳＰあるいは怪獣ＳＰ外れを示すものではないと判別した場合には（Ｓ４９０１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１９２６７】

次に、図２８０８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）の内容について説明する。図２８０８は、宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）は、宝箱の内容を設定し、保留図柄の表示態様を宝箱図柄に可変させるための処理である。宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）では、特図保留球数コマンドを受信する度に、保留図柄を宝箱図柄として表示する処理を実行する。宝箱演出保留増加処理（Ｓ４２５６Ｓ）が実行されると、まず、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「０」より大きい値であるか判別する（Ｓ５９１１Ｓ）。ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「０」より大きい値ではない、即ち、「０」であると判別した場合には（Ｓ５９１１Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「０」より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５９１１Ｓ：Ｙｅｓ）、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「５０００」より小さい値であるか判別する（Ｓ５９１２Ｓ）。ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「５０００」より小さい値ではないと判別した場合には（Ｓ５９１２Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ５９１２Ｓの処理において、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「５０００」より小さい値であると判別した場合には（Ｓ５９１２Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、特図１の保留数は、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さいか判別する（Ｓ５９１３Ｓ）。特図１の保留数は、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さい値であると判別した場合には（Ｓ５９１３Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【１９２６８】

一方、Ｓ５９１３Ｓの処理において、特図１保留数は、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さい値ではないと判別した場合には（Ｓ５９１３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５９１４Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５９１４Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱図柄当該処理（Ｓ５９１５Ｓ）を実行し、後述するＳ５９２４Ｓの処理に移行する。宝箱図柄当該処理（Ｓ５９１５Ｓ）の詳細な説明については、図２８０９を参照し、後述する。一方、Ｓ５９１４Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５９１４Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「１」であるか判別する（Ｓ５９１６Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「１」であると判別した場合には（Ｓ５９１６Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱図柄保留１処理（Ｓ５９１７Ｓ）を実行し、Ｓ５９２４Ｓの処理に移行する。宝箱図柄保留１処理（Ｓ５９１７Ｓ）の詳細な説明については、図２８１０を参照して後述する。一方、Ｓ５９１６Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ５９１６Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「２」であるか判別する（Ｓ５９１８Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「２」であると判別した場合には（Ｓ５９１８Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱図柄保留２処理（Ｓ５９１９Ｓ）を実行し、Ｓ５９２４Ｓの処理に移行する。宝箱図柄保留２処理（Ｓ５９１９Ｓ）の詳細な説明については、図２８１１を参照して後述する。一方、Ｓ５９１８Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの

値が「２」ではないと判別した場合には（Ｓ５９１８Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「３」であるか判別する（Ｓ５９２０Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「３」であると判別した場合には（Ｓ５９２０Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱図柄保留３処理（Ｓ５９２１Ｓ）を実行し、Ｓ５９２４Ｓの処理に移行する。宝箱図柄保留３処理（Ｓ５９２１Ｓ）の詳細な説明については、図２８１２を参照して後述する。一方、Ｓ５９２０Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ５９２０Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「４」であるか判別する（Ｓ５９２２Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「４」であると判別した場合には（Ｓ５９２２Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）を実行し、Ｓ５９２４Ｓの処理に移行する。宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）の詳細な説明については、図２８１３を参照して後述する。一方、Ｓ５９２２Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「４」ではないと判別した場合には（Ｓ５９２２Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値を「１」加算し（Ｓ５９２４Ｓ）、再度Ｓ５９１３Ｓの処理に移行する。そして、特図１保留数が宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より大きい値となるまで、Ｓ５９１３Ｓ～Ｓ５９２４Ｓの処理をループする。

【１９２６９】

次に、図２８０９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱図柄当該処理（Ｓ５９１５Ｓ）の処理内容について説明する。図２８０９は、宝箱図柄当該処理（Ｓ５９１５Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱図柄当該処理（Ｓ５９１５Ｓ）は、変動表示中の特別図柄に対応する当該保留図柄の表示態様を宝箱図柄に可変させ、宝箱の内容を設定するための処理である。宝箱図柄当該処理（Ｓ５９１５Ｓ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれか、即ち、偶数図柄当たりであるか判別する（Ｓ５８２１Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかであると判別した場合には（Ｓ５８２１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２（図２８０３（ｂ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、当該用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５８２２Ｓ）、Ｓ５８２６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５８２１Ｓの処理において、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれでもないと判別した場合には（Ｓ５８２１Ｓ：Ｎｏ）、次に、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであるか、即ち、奇数図柄当たりであるかを判別する（Ｓ５８２３Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであると判別した場合には（Ｓ５８２３Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３（図２８０３（ｃ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、当該用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５８２４Ｓ）、Ｓ５８２６Ｓの処理に移行する。一方、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣではないと判別した場合には（Ｓ５８２３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１（図２８０３（ａ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、当該用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５８２５Ｓ）、Ｓ５８２６Ｓの処理に移行する。Ｓ５８２６Ｓの処理では、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰに規定されている宝箱チャンス保留当該抽選テーブル２２２ＳａＰ１から当該用宝箱図柄内容と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、当該用宝箱演出態様、即ち、宝箱図柄の表示態様を決定し（Ｓ５８２６Ｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰに、当該用宝箱図柄内容と当該用宝箱演出態様とを示す情報を格納し（Ｓ５８２７Ｓ）、当該用宝箱図柄内容に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５８２８Ｓ）、当該用宝箱演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５８２９Ｓ）、本処理を終了する。

【１９２７０】

次に、図２８１０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における宝箱図柄保留１処理（Ｓ５９１７Ｓ）の処理内容について説明する。図２８１０は、宝箱図柄保留１処理（Ｓ５９１７Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱図柄保留１処

理（Ｓ５９１７Ｓ）は、第１保留エリアｍ１の保留図柄の表示態様を宝箱図柄に可変させ、宝箱の内容を設定するための処理である。宝箱図柄保留１処理（Ｓ５９１７Ｓ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれか、即ち、偶数図柄当たりであるか判別する（Ｓ５６２１Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかであると判別した場合には（Ｓ５６２１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２（図２８０３（ｂ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留１用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６２２Ｓ）、Ｓ５６２６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５６２１Ｓの処理において、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかではないと判別した場合には（Ｓ５６２１Ｓ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであるか、即ち、奇数図柄当たりであるかを判別する（Ｓ５６２３Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであると判別した場合には（Ｓ５６２３Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３（図２８０３（ｃ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留１用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６２４Ｓ）、後述するＳ５６２６Ｓの処理に移行する。一方、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣではないと判別した場合には（Ｓ５６２３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１（図２８０３（ａ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留１用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６２５Ｓ）、Ｓ５６２６Ｓの処理に移行する。Ｓ５６２６Ｓの処理では、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰに規定されている宝箱チャンス保留１抽選テーブル２２２ＳａＰ２から保留１用宝箱図柄内容と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留１用宝箱演出態様を決定し（Ｓ５６２６Ｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰに、保留１用宝箱図柄内容と保留１用宝箱演出態様とを格納し（Ｓ５６２７Ｓ）、保留１用宝箱図柄内容に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６２８Ｓ）、保留１用宝箱演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６２９Ｓ）、本処理を終了する。

【１９２７１】

次に、図２８１１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における宝箱図柄保留２処理（Ｓ５９１９Ｓ）の処理内容について説明する。図２８１１は、宝箱図柄保留２処理（Ｓ５９１９Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱図柄保留２処理（Ｓ５９１９Ｓ）は、第２保留エリアｍ２の保留図柄の表示態様を宝箱図柄に可変させ、宝箱の内容を設定するための処理である。宝箱図柄保留２処理（Ｓ５９１９Ｓ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれか、即ち、偶数図柄当たりであるか判別する（Ｓ５６４１Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかであると判別した場合には（Ｓ５６４１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２（図２８０３（ｂ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留２用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６４２Ｓ）、後述するＳ５６４６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５６４１Ｓの処理において、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかではないと判別した場合には（Ｓ５６４１Ｓ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであるか、即ち、奇数図柄当たりであるかを判別する（Ｓ５６４３Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであると判別した場合には（Ｓ５６４３Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３（図２８０３（ｃ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留２用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６４４Ｓ）、後述するＳ５６４６Ｓの処理に移行する。一方、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣではないと判別した場合には（Ｓ５６４３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１（図２８０３（ａ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留２用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６４５Ｓ）、Ｓ５６４６Ｓの処理に移行する。Ｓ５６４

６Ｓの処理では、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰに規定されている宝箱チャンス保留２抽選テーブル２２２ＳａＰ３から保留２用宝箱図柄内容と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留２用宝箱演出態様を決定し（Ｓ５６４６Ｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰに、保留２用宝箱図柄内容と保留２用宝箱演出態様とを格納し（Ｓ５６４７Ｓ）、保留２用宝箱図柄内容に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６４８Ｓ）、保留２用宝箱演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６４９Ｓ）、本処理を終了する。

【１９２７２】

次に、図２８１２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における宝箱図柄保留３処理（Ｓ５９２１Ｓ）の処理内容について説明する。図２８１２は、宝箱図柄保留３処理（Ｓ５９２１Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱図柄保留３処理（Ｓ５９２１Ｓ）は、第３保留エリアｍ３の保留図柄の表示態様を宝箱図柄に可変させ、宝箱の内容を設定するための処理である。宝箱図柄保留３処理（Ｓ５９２１Ｓ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれか、即ち、偶数図柄当たりであるかを判別する（Ｓ５６６１Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかであると判別した場合には（Ｓ５６６１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２（図２８０３（ｂ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留３用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６６２Ｓ）、後述するＳ５６６６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５６６１Ｓの処理において、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかではないと判別した場合には（Ｓ５６６１Ｓ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであるか、即ち、奇数図柄当たりであるかを判別する（Ｓ５６６３Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであると判別した場合には（Ｓ５６６３：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３（図２８０３（ｃ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留３用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６６４Ｓ）、後述するＳ５６６６Ｓの処理に移行する。一方、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣではないと判別した場合には（Ｓ５６６３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１（図２８０３（ａ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留３用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６６５Ｓ）、Ｓ５６６６Ｓの処理に移行する。Ｓ５６６６Ｓの処理では、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰに規定されている宝箱チャンス保留３抽選テーブル２２２ＳａＰ４から保留３用宝箱図柄内容と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留３用宝箱演出態様を決定し（Ｓ５６６６Ｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰに、保留３用宝箱図柄内容と保留３用宝箱演出態様とを格納し（Ｓ５６６７Ｓ）、保留３用宝箱図柄内容に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６６８Ｓ）、保留３用宝箱演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６６９Ｓ）、本処理を終了する。

【１９２７３】

次に、図２８１３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）の処理内容について説明する。図２８１３は、宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）は、第４保留エリアｍ４の保留図柄の表示態様を宝箱図柄に可変させ、宝箱の内容を設定するための処理である。宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）では、宝箱図柄Ｔａ５の宝箱の内容を抽選結果に基づいて設定する処理が実行される。宝箱図柄保留４処理（Ｓ５９２３Ｓ）が実行されると、まず、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれか、即ち、偶数図柄当たりであるか判別する（Ｓ５６８１Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかであると判別した場合には（Ｓ５６８１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選偶数当たりテーブル２２２ＳｂＰ２（図２８０３（ｂ）参照

）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留４用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６８２Ｓ）、後述するＳ５６８６Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５６８１Ｓの処理において、今回の大当たり種別は大当たりＡ、大当たりＤ、大当たりＥのいずれかではないと判別した場合には（Ｓ５６８１Ｓ：Ｎｏ）、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣのいずれか、即ち、奇数図柄当たりであるかを判別する（Ｓ５６８３Ｓ）。今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣであると判別した場合には（Ｓ５６８３：Ｙｅｓ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選奇数当たりテーブル２２２ＳｂＰ３（図２８０３（ｃ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留４用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６８４Ｓ）、後述するＳ５６８６Ｓの処理に移行する。一方、今回の大当たり種別は大当たりＢあるいは大当たりＣではないと判別した場合には（Ｓ５６８３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱内容抽選テーブル２２２ＳｂＰに規定されている宝箱演出図柄抽選外れテーブル２２２ＳｂＰ１（図２８０３（ａ）参照）から演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留４用宝箱図柄内容を決定し（Ｓ５６８５Ｓ）、Ｓ５６８６Ｓの処理に移行する。Ｓ５６８６Ｓの処理では、宝箱演出抽選テーブル２２２ＳａＰに規定されている宝箱チャンス保留４抽選テーブル２２２ＳａＰ５から保留４用宝箱図柄内容と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて、保留４用宝箱演出態様を決定し（Ｓ５６８６Ｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰに、保留４用宝箱図柄内容と保留４用宝箱演出態様とを格納し（Ｓ５６８７Ｓ）、保留４用宝箱図柄内容に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６８８Ｓ）、保留４用宝箱演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５６８９Ｓ）、本処理を終了する。

【１９２７４】

次に、図２８１４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３６Ｓ）の処理内容について説明する。図２８１４は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３６Ｓ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例６における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３６Ｓ）は、上述した第１１制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図１４８０，Ｓ４１０１Ｓ参照）に対して、宝箱チャンス演出の実行期間中における枠ボタン２２の押下に対する処理を追加している点で相違する。その他の処理内容については同一であるため同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ４１３６Ｓ）の処理が実行されると、まず、上述したＳ４５０１ＳおよびＳ４５０２Ｓの処理が実行され、次に、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰの値は「１」以上であるか判別する（Ｓ５９３１Ｓ）。ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰの値は「１」以上ではないと判別した場合には（Ｓ５９３１Ｓ：Ｎｏ）、上述したＳ４５０３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰの値は「１」以上であると判別した場合には（Ｓ５９３１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５９３２Ｓ）。宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５９３２Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱チャンスボタン処理（Ｓ５９３６Ｓ）を実行し、上述したＳＳ４５０３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。宝箱チャンスボタン処理（Ｓ５９３６Ｓ）の詳細な説明については、図２８１６を参照して後述する。一方、Ｓ５９３２Ｓの処理において、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５９３２Ｓ：Ｎｏ）、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値を１減算し（Ｓ５９３３Ｓ）、次に、Ｓ５９３３Ｓの処理において減算した宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５９３４Ｓ）。宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５５３４：Ｙｅｓ）、宝箱チャンス初回保留変化処理（Ｓ５９３５Ｓ）を実行し、上述したＳ４５０３Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。宝箱チャンス初回保留変化処理（Ｓ５９３５Ｓ）の詳細な説明については、図２８１５を参照して後述する。一方、Ｓ５９３４Ｓの処理において、宝箱チャンス開始カウンタ２２３ＳｄＰの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５３４Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ

４５０３Ｓの処理を実行し本処理を終了する。
【１９２７５】
次に、図２８１５を参照して、第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱チャンス初回保留変化処理（Ｓ５９３５Ｓ）について説明する。図２８１５は、宝箱チャンス初回保留変化処理（Ｓ５９３５Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱チャンス初回保留変化処理（Ｓ５９３５Ｓ）が実行されると、まず、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値を「０」に設定する（Ｓ５５２１Ｓ）。次に、特図１の保留数は、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さいか判別する（Ｓ５５２２Ｓ）。特図１の保留数は、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さい値であると判別した場合には（Ｓ５５２２Ｓ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、特図１保留数は、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さい値ではないと判別した場合には（Ｓ５５２２Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５５２３Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５５２３Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した宝箱図柄当該処理（Ｓ５５２４Ｓ（Ｓ５９１５Ｓ））を実行し、後述するＳ５５３３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５５２３Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５２３Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「１」であるか判別する（Ｓ５５２５Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「１」であると判別した場合には（Ｓ５５２５Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した宝箱図柄保留１処理（Ｓ５５２６Ｓ（Ｓ５９１７Ｓ））を実行し、Ｓ５５３３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５５２５Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ５５２５Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「２」であるか判別する（Ｓ５５２７Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「２」であると判別した場合には（Ｓ５５２７Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した宝箱図柄保留２処理（Ｓ５５２８Ｓ（Ｓ５９１９Ｓ））を実行し、Ｓ５５３３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５５２７Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「２」ではないと判別した場合には（Ｓ５５２７Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「３」であるか判別する（Ｓ５５２９Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「３」であると判別した場合には（Ｓ５５２９Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した宝箱図柄保留３処理（Ｓ５５３０Ｓ（Ｓ５９２１Ｓ））を実行し、Ｓ５５３３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５５２９Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ５５２９Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「４」であるか判別する（Ｓ５５３１Ｓ）。宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「４」であると判別した場合には（Ｓ５５３１Ｓ：Ｙｅｓ）、上述した宝箱図柄保留４処理（Ｓ５５３２Ｓ（Ｓ５９２３Ｓ））を実行し、Ｓ５５３３Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ５５３１Ｓの処理において、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値は「４」ではないと判別した場合には（Ｓ５５３１Ｓ：Ｎｏ）、宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値を１加算し（Ｓ５５３３Ｓ）、再度Ｓ５５２２Ｓの処理に移行する。そして、特図１保留数が宝箱変化カウンタ２２３ＳｅＰの値より小さい値となるまで、Ｓ５５２２Ｓ～Ｓ５５３３Ｓの処理をループする。
【１９２７６】
次に、図２８１６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱チャンスボタン処理（Ｓ５９３６Ｓ）の処理について説明する。図２８１６は、宝箱チャンスボタン処理（Ｓ５９３６Ｓ）の詳細な内容を示したフローチャートである。宝箱チャンスボタン処理（Ｓ５９３６Ｓ）が実行されると、まず、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５５４１Ｓ）。ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５４１Ｓ：Ｎｏ）、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値を１減算し（Ｓ５５４２Ｓ）、本処理を終了する。ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値が減算されると、図２７８６（ａ）に示す宝箱チャンスの保留貯め演出におけるタイムゲージ９１０の残期間表示９１０ａのメモリが減る表示が実行される。一方、Ｓ５５４１

Ｓの処理において、ボタン待機時間カウンタ２２３ＳａＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５５４１Ｓ：Ｙｅｓ）、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５５４３Ｓ）。ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５４３：Ｎｏ）、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰの値を１減算する（Ｓ５５４４Ｓ）。ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰの値が減算されると、図２７８７（ａ）に示す宝箱チャンスの宝箱選択演出における演出画面に表示されるタイムゲージ９２０の残期間表示９２０ａのメモリが減る表示が実行される。そして、宝箱チャンスボタン押下処理（Ｓ５５４５Ｓ）を実行し、本処理を終了する。宝箱チャンスボタン押下処理（Ｓ５５４５Ｓ）の詳細な説明については、図２８１７を参照して後述する。一方、Ｓ５５４３Ｓの処理において、ボタン有効時間カウンタ２２３ＳｂＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５５４３Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱チャンス情報格納エリア２２３ＳｆＰから宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値に基づいて、宝箱図柄内容の情報を抽出する（Ｓ５５４６Ｓ）。次に、Ｓ５５４６Ｓの処理において抽出した宝箱図柄内容は偶数図柄（当たり）あるいは奇数図柄（当たり）であるか判別する（Ｓ５５４７Ｓ）。抽出した宝箱図柄内容は偶数図柄（当たり）あるいは奇数図柄（当たり）であると判別した場合には（Ｓ５５４７Ｓ：Ｙｅｓ）、怪獣ＳＰ保留引っ張り演出（図２７８８（ｂ）参照）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５５４９Ｓ）、後述するＳ５５５０Ｓの処理に移行する。一方、抽出した宝箱図柄内容は偶数図柄（当たり）あるいは奇数図柄（当たり）ではないと判別した場合には（Ｓ５５４７Ｓ：Ｎｏ）、怪獣ＳＰ図柄引っ張り演出に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５５４８Ｓ）、Ｓ５５５０Ｓの処理に移行する。Ｓ５５５０Ｓの処理では、停止種別からリーチ図柄を抽出する（Ｓ５５５０Ｓ）。次に、宝箱図柄内容とリーチ図柄から宝箱から出現する図柄を決定し（Ｓ５５５１Ｓ）、宝箱から出現する図柄に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ５５５２Ｓ）、そして、ＳＰリーチ指定カウンタ２２３ＳｃＰの値を「０」に設定し（Ｓ５５５３Ｓ）、本処理を終了する。

【１９２７７】

次に、図２８１７を参照し、本第１１制御例の第３変形例の別例６における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される宝箱チャンスボタン押下処理（Ｓ５５４５Ｓ）の詳細について説明する。図２８１７は、宝箱チャンスボタン押下処理（Ｓ５５４５Ｓ）の内容を示したフローチャートである。宝箱チャンスボタン押下処理（Ｓ５５４５Ｓ）が実行されると、まず、左ボタン６００ｅの押下があったか判別する（Ｓ５５６１Ｓ）。左ボタン６００ｅの押下があったと判別した場合には（Ｓ５５６１Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値は「０」であるか判別する（Ｓ５５６２Ｓ）。宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５６２Ｓ：Ｎｏ）、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値を１減算し（Ｓ５５６３Ｓ）、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値に対応するカーソル位置にカーソルｙａ１を表示するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５５６７Ｓ）、本処理を終了する。宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値が減算されると図２７８７（ａ）に示す宝箱チャンスの宝箱選択演出における演出画面に表示される宝箱図柄を選択するカーソルｙａ１が保留一つ分左側に移動する表示がされる。一方、Ｓ５５６２Ｓの処理において、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５５６２：Ｙｅｓ）、Ｓ５５６３Ｓの処理をスキップし、上述したＳ５５６７Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５５６１Ｓの処理において左ボタン６００ｅの押下がないと判別した場合には（Ｓ５５６１Ｓ：Ｎｏ）、右ボタン６００ｃの押下があったか判別する（Ｓ５５６４Ｓ）。右ボタン６００ｃの押下がないと判別した場合には（Ｓ５５６４Ｓ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、右ボタン６００ｃの押下があったと判別した場合には（Ｓ５５６４Ｓ：Ｙｅｓ）、特図１保留の数は宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値より大きい値であるか判別する（Ｓ５５６５Ｓ）。特図１保留の数は宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値より大きい値であると判別した場合には（Ｓ５５６５Ｓ：Ｙｅｓ）、宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値を１加算し（Ｓ５５６６Ｓ）、上述したＳ５５６７Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５５６５

Ｓの処理において、特図１保留の数は宝箱指定カウンタ２２３ＳｇＰの値より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ５５６５Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ５５６６Ｓの処理をスキップし、上述したＳ５５６７Ｓの処理を実行し、本処理を終了する。

【１９２７８】

以上説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、リーチ中に表示されている宝箱図柄の中から遊技者が１の宝箱図柄を任意に選択し、その宝箱図柄の内容に応じてリーチ中の演出態様を可変させる構成としている。また、保有している保留数が多くなるほど宝箱図柄の表示態様によって遊技者が特図抽選結果を予測し易くなるように構成している。このように構成することで、特図変動中においても保留球を貯めようと遊技者に積極的に遊技を行わせることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【１９２７９】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例６では、特図変動中に宝箱チャンス演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、特図変動期間以外の期間、例えば、普通図柄の変動期間に宝箱チャンス演出を実行可能に構成しても良い。このように構成する場合は、普通図柄の保留球に対応する保留図柄を表示可能に構成し、普通図柄の保留図柄に対して宝箱チャンス演出を実行するように構成すると良い。

【１９２８０】

＜第１１制御例の第３変形例の別例７について＞

次に、図２８１８から図２８４４を参照して、上述した第１１制御例の第３変形例の別例７の遊技機について説明する。第１１制御例の第３変形例の別例７では、第３図柄表示装置８１の表示画面を構成する複数の表示レイヤのうち、第３図柄を表示可能な表示レイヤ（以下、「図柄表示レイヤ」と称す。）を複数配設しており、それぞれの図柄表示レイヤに異なる組み合わせの第３図柄の画像データを設定し、各図柄表示レイヤの透過度を切替えることにより、遊技者目線で認識可能な第３図柄の組み合わせを可変可能に構成している点で、上述した第１１制御例の第３変形例と相違している。

【１９２８１】

具体的には、怪獣ＳＰ変動において、複数の図柄表示レイヤのうち第１の図柄表示レイヤ（以下、「第１レイヤＬｙ１」と称す。）には特別図柄の抽選結果が外れであることを示す組み合わせ（以下、「外れ態様」と称す。）の第３図柄の画像が設定され、第１レイヤよりも後面側に配設された第２の図柄表示レイヤ（以下、「第２レイヤＬｙ２」と称す。）には特別図柄の抽選結果が通常当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）であることを示す組み合わせ（以下、「偶数当たり態様」と称す。）の第３図柄の画像が設定され、第２レイヤよりも後面側に配設された第３の表示レイヤ（以下、「第３レイヤＬｙ３」と称す。）には特別図柄の抽選結果が確変大当たり（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別）であることを示す組み合わせ（以下、「奇数当たり態様」と称す。）の第３図柄の画像が設定される。

【１９２８２】

なお、各図柄表示レイヤは、透過度を可変させることにより遊技者が視認可能な状態（以下、「表示状態」と称す。）と、遊技者が視認不可な状態（以下、「非表示状態」と称す。）に切替可能に構成している。具体的には、図柄表示レイヤの透過度が０％に設定されている場合には、その図柄表示レイヤに描画されている画像を遊技者は視認可能であり、図柄表示レイヤの透過度が１００％に設定されている場合には、その図柄表示レイヤに描画されている画像を遊技者は視認できない状態となる。各図柄表示レイヤには、それぞれ異なる透過度を設定可能に構成しており、怪獣ＳＰ変動では、各図柄表示レイヤの透過度を可変させる処理により、遊技者に対して報知する特別図柄の抽選結果を切替可能である。

【１９２８３】

なお、上述した第１１制御例の第３変形例の構成では、変動演出の実行中に仮停止された第３図柄を異なる表示態様の第３図柄に切替える場合には、新たに図柄切替用の表示データテーブルを表示データテーブルバッファに設定し、新たに表示する第３図柄を図柄表

示レイヤに描画させる処理（図２６７３参照）を要した。これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、表示制御装置１１４において受信した変動パターンコマンドに対応する表示データテーブルに予め第１レイヤＬｙ１、第２レイヤＬｙ２、第３レイヤＬｙ３に表示すべき第３図柄の図柄種別情報が含まれており、第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３には切替用の第３図柄が描画された状態で変動演出が実行されるため、切替タイミングにおいて図柄表示レイヤの切替が決定された場合であっても、単に図柄表示レイヤの透過度を可変させる処理のみで第３図柄の組み合わせを切替えることができるため、新たに図柄切替用の表示データテーブルを設定する必要が無い。したがって、表示制御装置１１４において図柄切替用の表示データテーブルを持つ必要がないため、データ容量を縮小可能となる。

【１９２８４】

また、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特別図柄抽選の結果が外れである怪獣ＳＰ変動において、第１レイヤで外れ態様の第３図柄が仮停止された後に、表示レイヤの切替を実行するか否かを決定する抽選（以下、「切替抽選」と称す。）を実行し、切替抽選において図柄表示レイヤの切替が決定された場合（切替抽選に当選した場合）には、偶数当たり態様の第３図柄の画像が描画されている第２レイヤＬｙ２、または、奇数当たり態様の第３図柄の画像が描画されている第３レイヤＬｙ３を表示状態とし、外れ態様の第３図柄の画像が描画されている第１レイヤＬｙ１を非表示状態とすることで大当たり当選であることを遊技者に報知し、これに合わせて特別図柄の抽選結果を外れから大当たりへと変更可能に構成している。

【１９２８５】

ここで、一般的な遊技機では、特別図柄抽選の結果に基づいてリーチ前に実行される通常演出（例えば、特定のリーチ態様に発展するかを示唆するリーチ発展示唆演出や、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度を示唆する予告演出）の演出態様が設定されるため、特別図柄抽選の結果が外れの場合には、大当たり当選である期待度が高いことを示唆する予告演出が設定され難く、通常演出の演出態様から今回の特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が低いと遊技者が予測した場合には、特図変動終了前にその変動の抽選結果に対する興味が薄れてしまう虞があった。

【１９２８６】

これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特図の変動期間中に上述した切替抽選を実行し、その抽選結果に対応させて特図抽選結果を変更させることが可能に構成しているため、通常演出の演出態様から今回の特図抽選結果が大当たり当選である可能性が低いと遊技者が予測した場合であっても、切替抽選により特図抽選結果が変更されることを期待させることにより、特図変動終了までその変動の抽選結果に対する遊技者の興味を持続させ易くなる。

【１９２８７】

本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点とで相違している。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９２８８】

＜第１１制御例の第３変形例の別例７における表示画面の構成について＞

まず、図２８１８（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１の表示画面の構成について説明する。図２８１８（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例７のパチンコ機１０における第３図柄表示装置８１の表示画面（以下、単に「表示画面」と称す。）の構成を模式的に示した模式図で

ある。図２８１８（ａ）に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例７のパチンコ機１０における表示画面は、複数の表示レイヤが重なるように構成されている。具体的には、遊技者目線で背面側（後面側）から、背面画像が描画される背景レイヤ、第３図柄を表示可能な第３レイヤＬｙ３と、第２レイヤＬｙ２及び第１レイヤＬｙ１が配設され、第１レイヤＬｙ１の前面側には、エフェクトレイヤが配設されている。なお、図示していないが、エフェクトレイヤの前面側には、保留図柄を表示可能な保留図柄表示レイヤや、演出用のキャラクタを表示可能なキャラクタ表示レイヤが配設されている。

【１９２８９】

なお、各表示レイヤには、表示制御装置１１４のデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されている表示データテーブルに基づいて画像データが設定され、各表示レイヤに表示された画像が重畳することで１の演出が生成される。

【１９２９０】

ここで、図２８１８（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における背景レイヤの表示画像について説明する。図２８１８（ｂ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例７における背景レイヤの表示画像の一例を示した図である。背景レイヤには、特別図柄の変動表示期間か否かにかかわらず表示される背景画像が設定される。詳細については図示していないが、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、表示制御装置１１４の常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに複数の背景画像用の画像データが記憶されており、その画像データの中から１の画像データが設定される。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、電源投入後から時間経過に応じて背景画像が切り替わるように構成しており、電源投入直後は図２８１８（ｂ）に示す海ステージの背景画像が設定され、電源投入から５分経過すると、山ステージの背景画像（図示しない）に切り替わり、電源投入から１０分経過すると森ステージの背景画像（図示しない）に切り替わる。

【１９２９１】

以後、５分経過する毎に海ステージ、山ステージ、森ステージの順に背景画像が切り替わるように構成している。なお、背景画像の切替条件はこれに限るものではなく、特別図柄の変動開始タイミングで背景画像の切替抽選を実行し、当選した場合に背景画像を切替える構成としても良い。または、特別図柄の抽選回数に対応させて背景画像を切替える構成としても良い。具体的には、電源投入後、または、前回の大当たり遊技終了から特別図柄抽選を１００回実行する毎に背景画像を切替える構成としても良い。このように構成することで、遊技者は背景画像から大まかな特別図柄抽選回数を認識可能となる。或いは、特別図柄抽選の結果に対応させて背景画像を設定する構成としても良い。例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ設定される特殊な背景画像を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者は背景画像から特別図柄抽選の結果を推測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９２９２】

背景レイヤの正面視右上には小表示領域Ｄｍ１ａ及び小表示領域Ｄｍ１ｂが形成されている。この小表示領域Ｄｍ１ａは、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特図１の変動表示と特図２の変動表示が同時に実行されない構成であるため、小表示領域Ｄｍ１ａにおいて、特図１の抽選状況と特図２の抽選状況を共通の第４図柄で示すように構成しているが、これに限るものではなく、特図１第４図柄を表示する小表示領域と、特図２第４図柄を別々の小表示領域に表示する構成としても良い。このように構成することで、現在変動表示中の特別図柄が特図１であるのか、特図２であるのかを遊技者が分かり易くなる。また、普通図柄の抽選状況を示す小表示領域を設ける構成としても良い。

【１９２９３】

小表示領域Ｄｍ１ｂは、保有している特別図柄の保留球数を示すための表示領域である。本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特図１保留球数と特図２保留球数の合算値が小表示領域Ｄｍ１ｂに表示される。これは、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特図１と特図２で大当たり当選確率、確変割合が共通であるためである。なお、特図１保留球数と、特図２保留球数を別々の小表示領域に表示する構成としても良い。なお、保留球数は、記号によって示される構成としており、保留球数が０個である場合には「×」、１個である場合には「△」、２個である場合には「□」、３個である場合には「▽」、４個である場合には「▲」、５個である場合には「■」、６個である場合には「▼」、７個である場合には「○」、上限値である８個である場合には「◎」と表示される。なお、保留球内に大当たり当選する可能性がある保留球が存在する場合には、特殊な記号（例えば、「！」）を表示する構成としても良い。なお、保留球数を記号ではなく、数字で示す構成としても良い。

【１９２９４】

第１レイヤＬｙ１と、第２レイヤＬｙ２と、第３レイヤＬｙ３にはそれぞれ異なる組み合わせの第３図柄の画像データが設定される。例えば、第３レイヤＬｙ３には、図２８１９（ａ）に示すように、第２有効ラインＬ２上に特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が確変大当たりであることを示す組み合わせとして５図柄（奇数図柄）が３つ揃った態様を表示するための画像データが設定され、第２レイヤＬｙ２には、図２８１９（ｂ）に示すように、第２有効ラインＬ２上に特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が通常大当たりであることを示す組み合わせとして４図柄（偶数図柄）が３つ揃った態様を表示するための画像データが設定され、第１レイヤＬｙ１には、図２８２０（ａ）に示すように、第２有効ラインＬ２上に特別図柄抽選の結果が外れであることを示す組み合わせとして上図柄列Ｚ１に４図柄、中図柄列Ｚ２に３図柄、下図柄列Ｚ３に４図柄をそれぞれ表示するための画像データが設定される。

【１９２９５】

通常は、図２８２０（ｂ）に示すように、第１レイヤＬｙ１の透過度が０％（表示状態）、第２レイヤＬｙ２と、第３レイヤＬｙ３の透過度が１００％（非表示状態）に設定されているため、遊技者は第１レイヤＬｙ１に描画されている第３図柄の画像を視認可能となり、第２レイヤＬｙ２と、第３レイヤＬｙ３に描画されている第３図柄の画像を視認不可となっている。

【１９２９６】

なお、図示していないが、怪獣ＳＰ変動に対応する変動表示データテーブルには、第１レイヤＬｙ１、第２レイヤＬｙ２、第３レイヤＬｙ３にそれぞれ描画する第３図柄の描画情報（詳細情報）が規定されており、怪獣ＳＰ変動以外の変動表示データテーブルには、第１レイヤＬｙ１に描画する第３図柄の描画情報（詳細情報）のみが規定されている。即ち、怪獣ＳＰ変動が実行される場合のみ、第２レイヤＬｙ２と第３レイヤＬｙ３に第３図柄の画像が描画される。

【１９２９７】

＜第１１制御例の第３変形例の別例７における演出内容について＞

次に、図２８２１から図２８２５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における特徴的な演出内容について説明する。本第１１制御例の第３変形例の別例７では、怪獣ＳＰ変動において第１レイヤＬｙ１に外れ態様の第３図柄の画像データを設定し、第２レイヤＬｙ２に偶数当たり態様の第３図柄の画像データを設定し、第３レイヤＬｙ３に奇数当たり態様の第３図柄の画像データを設定し、それぞれの表示レイヤの透過度を可変させる（切替える）ことにより特別図柄抽選の結果を報知する演出（以下、「レイヤ切替演出」と称す。）を実行可能に構成している。以下、本第１１制御例の第３変形例の別例７における怪獣ＳＰ変動の流れについて説明する。

【１９２９８】

図２８２１（ａ）は、特別図柄抽選の結果が外れである怪獣ＳＰ外れ変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。図２８２１（ａ）に示す例では、第１レイヤＬ

ｙ１に第３図柄が変動表示される画像データが設定され、第２レイヤＬｙ２に偶数当たり態様の第３図柄が停止表示される画像データが設定され、第３レイヤＬｙ３に奇数当たり態様の第３図柄が停止表示された画像データが設定される。また、第２レイヤＬｙ２と、第３レイヤＬｙ３は透過度が１００％に設定され、第１レイヤＬｙ１は透過度が０％に設定される。これにより、遊技者から見た表示画面は、海ステージにおいて第３図柄が変動表示されている状態となる。

【１９２９９】

図２８２１（ｂ）は、怪獣ＳＰ外れ変動においてリーチ態様が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。怪獣ＳＰ外れ変動が開始されてから所定時間が経過すると、上図柄列Ｚ１と、下図柄列Ｚ３の第３図柄が高速変動表示から低速変動表示された後に停止表示される。図２８２１（ｂ）に示す例では、上図柄列Ｚ１と第２有効ラインＬ２の交点に４図柄が、下図柄列Ｚ３と第２有効ラインＬ２の交点に４図柄がそれぞれ停止表示され、リーチ態様が表示されている。リーチ態様が表示されると、中図柄列Ｚ２の第３図柄が高速変動表示から低速変動表示に可変した後に、リーチ態様が表示されてから５秒経過したタイミングで停止表示される。図２８２２（ａ）に示す例では、中図柄列Ｚ２と第２有効ラインＬ２の交点に３図柄が停止表示され、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す組み合わせの第３図柄が停止表示される。なお、この時点では、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が終了しておらず、第３図柄が仮停止した状態となる。第３図柄が仮停止した後、キャラクタレイヤに怪獣を模したキャラクタ９４１の手の画像が表示される。具体的には、表示画面の正面視右端からキャラクタ９４１の手が出現するレイヤ切替前兆演出が実行される。このレイヤ切替前兆演出は、レイヤ切替演出の実行を遊技者に示唆する演出であり、図２８２２（ｂ）に示すように、キャラクタ９４１の手が正面視左端まで伸びるとレイヤ切替演出に発展する。なお、レイヤ切替前兆演出は、怪獣ＳＰ変動以外の特図変動においても実行可能であり、怪獣ＳＰ変動以外の特図変動で実行される場合には、キャラクタ９４１の手が正面視左端まで伸びることなく正面視右端からフレームアウトして終了する。このように構成することで、怪獣ＳＰ変動以外の特図変動においても、外れ態様の第３図柄が停止表示された場合に遊技者にレイヤ切替演出が実行されるのではないかと期待させることができる。

【１９３００】

なお、レイヤ前兆切替演出において、第１レイヤＬｙ１、第２レイヤＬｙ２、第３レイヤＬｙ３の透過度を所定の間隔（例えば、０．５秒間隔）で切替えることにより、第２レイヤＬｙ２と、第３レイヤＬｙ３に描画されている第３図柄を短期間視認可能な状態として遊技者に示唆する構成としても良い。このように構成することで、レイヤ切替演出において表示レイヤが切替えられることにより大当たり態様の第３図柄が表示されることを遊技者に容易に認識させることが可能となる。

【１９３０１】

図２８２２（ｂ）は、レイヤ切替演出開始時の表示画面の一例を示した図である。レイヤ切替前兆演出（図２８２２（ａ）参照）においてキャラクタ９４１の手が表示画面の正面視左端まで伸びるとレイヤ切替演出が開始される。レイヤ切替演出が実行されると、キャラクタ９４１の手が表示画面の正面視左端を掴んで正面視右側に向かって引っ張って表示レイヤを切替えようとする演出が実行される。そして、レイヤ切替演出において所定時間（本実施例では１０秒）内にキャラクタ９４１が表示画面の正面視左端から正面視右端まで手を引ききることができれば表示レイヤの切替成功となり、所定時間内に手を引ききることができなければ表示レイヤの切替失敗となる。

【１９３０２】

ここで、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、レイヤ切替演出の実行中に、表示レイヤを第１レイヤＬｙ１から、第２レイヤＬｙ２、または第３レイヤＬｙ３に切替えるか否かを決定するための抽選（以下、「切替抽選」と称す。）を実行可能に構成している。詳細な処理内容については後述するが、この切替抽選は、特別図柄の抽選結果が外れである場合に実行されるものであり、切替抽選により偶数当たり態様の第３図柄を表示する

画像データが設定された第２レイヤＬｙ２への切替が決定された場合には、特別図柄の抽選結果を外れから通常大当たりに変更し、切替抽選により奇数当たり態様の第３図柄を表示するための画像データが設定された第３レイヤＬｙ３への切替が決定された場合には、特別図柄の抽選結果を外れから確変大当たりに変更することができる構成としている。つまり、第１１制御例の第３変形例の別例７では、レイヤ切替演出において最終的に遊技者に報知する第３図柄の組み合わせに対応させて特別図柄抽選の結果を変更可能である。

【１９３０３】

図２８２３（ａ）は、切替抽選において表示レイヤの切替なしが決定された場合に実行されるレイヤ切替失敗演出の表示画面の一例を示した図である。特別図柄の抽選結果が外れであり、かつ、切替抽選において「切替なし」が決定された場合には、レイヤ切替演出において表示レイヤを切替える演出が実行されずに、図２８２３（ａ）に示すようにレイヤ切替失敗演出が実行される。具体的には、第１レイヤＬｙ１の透過度を０％、第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３の透過度を１００％で維持したまま、外れ態様の第３図柄の画像の上部に表示領域ＨＲ１が形成され、特図抽選結果が外れであることを報知する態様である「残念」というコメントが表示される。

【１９３０４】

図２８２３（ｂ）は、切替抽選において第２レイヤＬｙ２への切替が決定された場合に実行されるレイヤ切替成功演出の表示画面の一例を示した図である。特別図柄の抽選結果が外れであり、かつ、切替抽選において第２レイヤＬｙ２への切替が決定された場合には、レイヤ切替演出において表示レイヤを切替える演出が実行され、図２８２３（ｂ）に示すようにレイヤ切替成功演出が実行される。具体的には、第１レイヤＬｙ１及び第３レイヤＬｙ３の透過度を１００％に設定し、第２レイヤＬｙ２の透過度を０％に設定する。また、偶数当たり態様の第３図柄の画像の上部に表示領域ＨＲ１が形成され、特図抽選結果が通常大当たりであることを報知する態様である「ラッキー」というコメントが表示される。

【１９３０５】

図２８２４は、切替抽選において第３レイヤＬｙ３への切替が決定された場合に実行されるレイヤ切替成功演出の表示画面の一例を示した図である。特別図柄の抽選結果が外れであり、かつ、切替抽選において第３レイヤＬｙ３への切替が決定された場合には、レイヤ切替演出において表示レイヤを切替える演出が実行され、図２８２４に示すようにレイヤ切替成功演出が実行される。具体的には、第１レイヤＬｙ１及び第２レイヤＬｙ２の透過度を１００％に設定し、第３レイヤＬｙ３の透過度を０％に設定する。また、奇数当たり態様の第３図柄の画像の上部に表示領域ＨＲ１が形成され、特図抽選結果が確変大当たりであることを報知する態様である「スーパーラッキー」というコメントが表示される。

【１９３０６】

このように、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、複数の図柄表示レイヤを有し、それぞれの図柄表示レイヤに異なる組み合わせの第３図柄の画像を予め設定しておき、各図柄表示レイヤの透過度（表示状態）を切替える処理のみで、異なる特別図柄の抽選結果を報知可能である。このように構成することで、変動演出中に表示された第３図柄の組み合わせを異なる組み合わせに可変する場合であっても、新たに図柄切替用の表示データテーブルを設定する必要が無いため、図柄切替用の表示データテーブルを持っておく必要が無く、表示制御装置１１４のデータ容量を縮小させることができる。

【１９３０７】

次に、図２８２５を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７の怪獣ＳＰ変動におけるレイヤ切替演出と各種カウンタとの関係について説明する。図２８２５（ａ）は、特別図柄抽選の結果が外れである場合の怪獣ＳＰ変動におけるレイヤ切替演出と各種カウンタとの関係を模式的に示したタイミングチャートである。怪獣ＳＰ変動が開始されると、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱにタイマ値として「８５０００」が設定される。なお、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱは、怪獣ＳＰ変動において切替抽選の実行タイミングであるかを判別するためのタイマである。

【１９３０８】
怪獣ＳＰ変動開始から６８秒経過するまでは、通常演出が実行される。この通常演出では、主に特別図柄の抽選結果を示唆する予告演出が実行される。なお、怪獣ＳＰ変動が開始される際に、第２レイヤＬｙ２には偶数当たり態様の第３図柄の画像が、第３レイヤＬｙ３には奇数当たり態様の第３図柄の画像がそれぞれ設定され、透過度は１００％に設定される。怪獣ＳＰ変動開始から６８秒経過すると、第１レイヤＬｙ１において上図柄列Ｚ１と下図柄列３に第３図柄が停止表示され、リーチ態様が表示される。そして、リーチ態様が表示されてから５秒経過すると、中図柄列Ｚ２に第３図柄が停止表示され、外れ態様の第３図柄が仮停止される（図２８２２（ａ）参照）。なお、この時点では、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示が継続している。また、外れ態様の第３図柄の仮停止に合わせてレイヤ切替前兆演出が実行される。

【１９３０９】
第１レイヤＬｙ１に外れ態様の第３図柄が仮停止された後、２秒経過するとレイヤ切替演出（図２８２２（ｂ）参照）が実行され、レイヤ切替演出の開始から１０秒経過すると切替抽選が開始される。そして、切替抽選結果に対応して表示状態とする図柄表示レイヤが決定される。具体的には、切替抽選において「切替なし」が決定された場合には、第１レイヤＬｙ１の透過度０％（即ち、表示状態）、第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３の透過度１００％（即ち、非表示状態）を維持したままとなる。これにより、外れ態様の第３図柄が表示された状態となる。また、「第２レイヤへの切替」が決定された場合には、第１レイヤＬｙ１の透過度を１００％、第２レイヤＬｙ２の透過度を０％にそれぞれ設定する。これにより、偶数当たり態様の第３図柄が表示された状態となる。また、「第３レイヤへの切替」が決定された場合には、第１レイヤＬｙ１の透過度を１００％、第３レイヤＬｙ３の透過度を０％にそれぞれ設定する。これにより、奇数当たり態様の第３図柄が表示された状態となる。

【１９３１０】
一方、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、図２８２５（ｂ）に示すように、レイヤ切替演出開始から１０秒経過しても切替抽選を実行せず、大当たり種別に対応する図柄表示レイヤへの切替を実行する。具体的には、大当たり種別が偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれか）である場合には、第１レイヤＬｙ１の透過度を１００％、第２レイヤＬｙ２の透過度を０％にそれぞれ設定し、大当たり種別が奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃのいずれか）である場合には、第１レイヤＬｙ１の透過度を１００％、第３レイヤＬｙ３の透過度を０％にそれぞれ設定する。なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特別図柄抽選の結果が大当たりの場合には切替抽選を実行しない構成としたが、これに限るものではなく、大当たりの場合であっても切替抽選を実行可能に構成しても良い。例えば、大当たり種別が偶数図柄当たり（通常大当たり）である場合に、切替抽選において第３レイヤＬｙ３への切替が決定された場合には、偶数図柄当たりを奇数図柄当たり（確変大当たり）に変更可能に構成しても良い。

【１９３１１】
＜第１１制御例の第３変形例の別例７における電気的構成について＞
次に、図２８２６から図２８３０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２８２６は、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。上述した第１１制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成の一部を変更している点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成の一部を変更している点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１で設定されたコマンドを主制御装置１１０に送信可能に構成している点で相違し、その他の構成については上述した第１１制御例の第３変形例と同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９３１２】

次に、図２８２７（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２８２７（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図２８２７（ａ）に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１１制御例の第３変形例の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２（図２６６１（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＳａＱを有している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９３１３】

ここで、図２８２８を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＱの内容について説明する。図２８２８（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＱの構成を示したブロック図である。図２８２８（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ＳａＱは、上述した第１１制御例の第３変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＳａＣに対して、通常用テーブル２０２ＳａＣ１（図２６６３参照）に代えて通常用テーブル２０２ＳａＱ１を有している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。この通常用テーブル２０２ＳａＱ１は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合における特別図柄の変動パターン（変動時間）を設定するためのデータテーブルである。

【１９３１４】

図２８２８（ｂ）は、この通常用テーブル２０２ＳａＱ１の規定内容を模式的に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ＳａＱ１は、遊技状態として通常状態、即ち、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり）である場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、対応する特別図柄抽選の結果と、決定された大当たり種別と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に応じて異なる変動パターンが規定されている。このように構成することで、変動時間が長くなるほど遊技者の大当たり当選への期待感を高めることが可能となる。また、特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、共通の規定内容に基づいて変動パターンが選択されるように構成している。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）に関わらず、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。この「ノーマル」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【１９３１５】

抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。この「スーパー」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９２」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。この「ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。次に、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９３」に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。この「プレミア」が決定されると、変

動パターンコマンドとして、変動時間が７５秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９４～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ」が規定されている。この「怪獣ＳＰ」が決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が９０秒間を示す当たり変動パターンコマンドが出力される。

【１９３１６】

特別図柄の種別（図柄種別）に関わらず、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマル（リーチ）」が規定されている。抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパー（リーチ）」が規定されている。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７０～１８４」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰ（リーチ）」が規定されている。次に、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８５」に対して、変動パターンとして変動時間が７５秒の「プレミア（リーチ）」が規定されている。また、抽選結果が当たり（大当たり）であって、大当たり種別が「奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃのいずれか）」であり、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１８６～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ」が規定されている。

【１９３１７】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）に関わらず、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「短外れ」が規定されている。抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「長外れ」が規定されている。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９５」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒の「ノーマルリーチ外れ」が規定されている。次に、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９６」に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「スーパーリーチ外れ」が規定されている。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９７」に対して、変動パターンとして変動時間が５５秒の「ＳＰリーチ外れ」が規定されている。また、抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９８」に対して、変動パターンとして変動時間が９０秒の「怪獣ＳＰ外れ」が規定されている。

【１９３１８】

なお、通常用テーブル２０２ＳａＱ１では、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たり当選である場合の方が、「怪獣ＳＰ（外れ含む）」が設定され易く、偶数図柄当たりである場合よりも奇数図柄当たりである場合の方が、「怪獣ＳＰ」が設定され易く構成している。このように構成することで、怪獣ＳＰ変動が実行された場合に、遊技者の確変大当たりに対する期待感を向上させることが可能となるため、演出効果を向上させることができる。

【１９３１９】

次に、図２８２７（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３について説明する。図２８２７（ｂ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２８２７（ｂ）に示すように、本第１１制御例の第３変

形例の別例７におけるＲＯＭ２０３は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２０３（図２６６１（ｂ）参照）に対して、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱと、主コマンド記憶領域２０３ＳｂＱを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９３２０】

大当たり待機フラグ２０３ＳａＱは、切替抽選の結果に対応して特別図柄の抽選結果を変更するために用いられるフラグである。具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される切替抽選で表示レイヤの切替えが決定されたことに対応して抽選結果変更コマンドが設定され、そのコマンドを主制御装置１１０の主コマンド判定処理（図２８３３，Ｓ１８７１Ｓ参照）において受信したと判別した場合にオンに設定される（図２８３３，Ｓ１９７２Ｓ）。大当たり待機フラグ２０３ＳａＱがオンに設定された場合には、その後に実行される特別図柄変動処理（図２８３１，Ｓ１６１Ｓ参照）において特別図柄の変動時間が経過し、今回の抽選結果が大当たり当選ではないと判別された場合に、第１図柄表示装置３７に停止表示されている停止図柄が外れを示す表示態様から大当たり当選を示す表示態様に更新され、大当たり開始フラグがオンに設定される。このように、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱがオンに設定された場合には、特別図柄抽選の結果が外れから大当たりへと変更されるため、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱは、予め決定されている判別結果を異なる結果へと可変可能な手段であると言える。

【１９３２１】

主コマンド記憶領域２０３ＳｂＱは、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドを記憶するためのデータ領域である。主制御装置１１０の主コマンド判定処理（図２８３３，Ｓ１８７１Ｓ参照）では、この主コマンド記憶領域２０３ＳｂＱに記憶されているコマンド情報を判別し、各種処理を実行する。

【１９３２２】

次に、図２８２９（ａ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２８２９（ａ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２２２に対して、新たに切替抽選テーブル２２２ＳａＱを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９３２３】

ここで、図２８３０を参照して、切替抽選テーブル２２２ＳａＱの内容について説明する。図２８３０は、切替抽選テーブル２２２ＳａＱの規定内容を模式的に示した模式図である。切替抽選テーブル２２２ＳａＱは、怪獣ＳＰ変動において表示レイヤを切替えるか否かを決定するために用いられるテーブルである。本第１１制御例の第３変形例の別例７では、切替抽選テーブル２２２ＳａＱと、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値に基づいて切替抽選を実行する構成であり、切替抽選テーブル２２２ＳａＱには、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値に対応付けて切替抽選結果が規定されている。なお、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱは、切替抽選結果を決定するためのカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において実行される演出更新処理（図２８３６，Ｓ４１１１Ｓ）においてカウンタ値が更新される。切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値は、「０～１９」の範囲で更新される。

【１９３２４】

切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値が「０～１７」の範囲に対して、切替抽選結果として「レイヤ切替なし」が規定されている。上述したように、怪獣ＳＰ変動では、外れ態様の第３図柄の画像データが設定されている第１レイヤＬｙ１を表示状態とし、偶数当たり態様の第３図柄の画像データが設定された第２レイヤＬｙ２と、奇数当たり態様の第３図柄が設定された第３レイヤＬｙ３を非表示状態としてレイヤ切替演出が実行される。つまり、切替抽選によって「レイヤ切替なし」が決定された場合には、外れ態様の第

３図柄が表示されたままとなるため、特別図柄抽選の結果が変更されることなく外れが確定する。

【１９３２５】

また、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値が「１８」に対して、切替抽選結果として「第２レイヤ切替」が規定されている。第２レイヤＬｙ２には、偶数当たり態様の第３図柄の画像データが設定されているため、切替抽選によって「第２レイヤ切替」が決定された場合には、外れ態様の第３図柄の画像が偶数当たり態様の第３図柄の画像へと切替えられることとなり、特別図柄抽選の結果が外れから通常当たり（大当たりＡ）へと変更されることとなる。

【１９３２６】

また、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値が「１９」に対して、切替抽選結果として「第３レイヤ切替」が規定されている。第３レイヤＬｙ３には、奇数当たり態様の第３図柄の画像データが設定されているため、切替抽選によって「第３レイヤ切替」が決定された場合には、外れ態様の第３図柄の画像が奇数当たり態様の第３図柄の画像へと切替えられることとなり、特別図柄抽選の結果が外れから確変大当たり（大当たりＢ）へと変更されることとなる。

【１９３２７】

このように、切替抽選テーブル２２２ＳａＱには、切替抽選カウンタ値に対応して表示状態とする表示レイヤを決定するための情報が規定されているため、切替抽選テーブル２２２ＳａＱは表示切替手段の一部であると言える。

【１９３２８】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、特別図柄抽選の結果が外れである場合にのみ切替抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合であっても、切替抽選を実行する構成としても良い。例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が大当たりＡ（通常大当たり）である場合に切替抽選に当選した場合には大当たりＢ（確変大当たり）への変更を実行可能に構成しても良い。つまり、特別図柄抽選の結果は変更せずに大当たり種別のみ変更可能に構成しても良い。

【１９３２９】

次に、図２８２９（ｂ）を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２８２９（ｂ）は、本第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図２８２９（ｂ）に示すように、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２２３に対して、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱと、偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱと、奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱと、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９３３０】

レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱは、切替抽選の実行タイミングを判別するためのタイマであり、怪獣ＳＰ変動が開始される場合にタイマ値が設定され、演出更新処理（図２８３６，Ｓ４１１１Ｓ参照）においてタイマ値が更新される。そして、タイマ値が「０」となった場合に切替抽選が実行される。

【１９３３１】

偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱ及び奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱは、怪獣ＳＰ変動において切替抽選を実行せずに表示レイヤの切替を実行するか否かを判別するためのフラグである。この偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱは、怪獣ＳＰ変動が開始される場合に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、大当たり種別が大当たりＡ、Ｄ、Ｅのいずれかであればオンに設定される。偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱがオンに設定された場合には、切替抽選の実行タイミングとなった場合に、切替抽選を実行することなく第１レイ

ヤＬｙ１から第２レイヤＬｙ２への切替が設定される。
【１９３３２】
　奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱは、怪獣ＳＰ変動が開始される場合に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、かつ、大当たり種別が大当たりＢ、Ｃのいずれかであればオンに設定される。奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱがオンに設定された場合には、切替抽選の実行タイミングとなった場合に、切替抽選を実行することなく第１レイヤＬｙ１から第３レイヤＬｙ３への切替が設定される。切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱは、怪獣ＳＰ変動におけるレイヤ切替演出において表示レイヤの切替を実行するか否かを判別するためのカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理において実行される演出更新処理（図２８３６，Ｓ４１１１Ｓ）においてカウンタ値が更新される。切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱのカウンタ値は、「０～１９」の範囲で更新される。
【１９３３３】
　＜第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置の制御処理＞
　次に、図２８３１から図２８３３を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、特別図柄変動処理（図１４５４，Ｓ１０４参照）に代えて特別図柄変動処理（図２８３１，Ｓ１６１Ｓ参照）を実行する点と、メイン処理（図１４６４参照）に代えてメイン処理（図２８３２参照）を実行する点とで相違し、その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【１９３３４】
　図２８３１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理（Ｓ１６１Ｓ）について説明する。図２８３１は、特別図柄変動処理（Ｓ１６１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例７における特別図柄変動処理（Ｓ１６１Ｓ）は、上述した第１１制御例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される特別図柄変動処理（図１４５４，Ｓ１０４参照）に対して、特図停止後に特図停止図柄を可変させるための処理を実行する点で相違する。その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【１９３３５】
　なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７における特別図柄変動処理（Ｓ１６１Ｓ）では、主に、第１１制御例の特別図柄変動処理（図１４５４，Ｓ１０４参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３によって、大当たりの判定結果を変更するための抽選結果変更コマンドを受信して大当たり待機フラグ２０３ＳａＱがオンに設定されている場合に、特別図柄の変動時間が経過したことに対応して大当たり遊技の実行を設定するための制御が設定されるように構成される制御が追加されたものである。つまり、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、主制御装置側で外れと判定されて変動を開始した特別図柄の変動であっても、音声ランプ制御装置側の処理によって、再度、大当たりを実行するように判定されると、主制御装置側にその内容が通知されて大当たり遊技が実行されるようにできるので、遊技者に大当たりを期待するような先読み予告や、変動当初に大当たりを期待させる予告演出が実行されない場合であっても大当たりへの期待感を継続して持たせることができる。
【１９３３６】
　具体的には、Ｓ２１７の処理により主制御装置により大当たり判定結果が大当たりであるか判別されて、外れと判別された情報が記憶されていると判別された場合には（Ｓ２１７：Ｎｏ）、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱがオンであるか判別される（Ｓ２３１Ｓ）。大当たり待機フラグ２０３ＳａＱがオフである（特別図柄の変動期間中に抽選結果変更コマンドを音声ランプ制御装置より受信していない状態）と判別された場合には（Ｓ２３

１Ｓ：Ｎｏ）、更新処理（Ｓ２２１）を実行する。一方、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱがオンであると判別された場合には（Ｓ２３１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱの情報をオフに設定（リセット）して（Ｓ２３２Ｓ）、第１図柄表示装置に停止表示させる特別図柄に対応した停止図柄の態様を設定されている大当たり種別に対応した図柄態様に更新して設定し（Ｓ２３３Ｓ）、Ｓ２１８の処理へ移行する。

【１９３３７】

次に、図２８３２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図２８３２は、メイン処理の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるメイン処理は、上述した第１１制御例の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図１４６４参照）に対して、主コマンド判定処理（Ｓ１８７１Ｓ）の処理が追加された点で相違する。その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９３３８】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるメイン処理（図２８３２参照）では、主に、音声ランプ制御装置より出力される抽選結果変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドの内容に応じて、大当たり種別に対応した設定等を実行する。これにより、既に、主制御装置によって外れと判定され、外れ時の処理で設定されている状態であっても、大当たりを実行するための各種情報を設定する処理が実行される。

【１９３３９】

具体的には、外部出力処理（Ｓ１８０１）の処理が実行された後には、主コマンド判定処理が実行される（Ｓ１８７１Ｓ）。図２８３３を参照して、この主コマンド判定処理（Ｓ１８７１Ｓ）の処理内容について説明する。図２８３３は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図２８３２）内の主コマンド判定処理（Ｓ１８７１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。主コマンド判定処理（Ｓ１８７１Ｓ）が実行されると、まず、音声ランプ制御装置１１３より抽選結果変更コマンドを受信しているか判別する（Ｓ１９７１Ｓ）。抽選結果変更コマンドを受信していると判別した場合には（Ｓ１９７１Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり待機フラグ２０３ＳａＱの情報（フラグ）をオンに設定する（Ｓ１９７２Ｓ）。受信した抽選結果変更コマンドが示す大当たり関連情報を抽出する（Ｓ１９７３Ｓ）。なお、抽選結果変更コマンドは、複数種類のコマンドが設定されており、実行させるべき大当たり遊技の種別に対応して、それぞれコマンドの種別が変更されるように設定されている。

【１９３４０】

抽選結果変更コマンドが示す情報が大当たり種別として大当たりＡであるか、即ち、大当たり種別は通常大当たりであるか判別する（Ｓ１９７４Ｓ）。大当たり種別が通常大当たりであると判別した場合には（Ｓ１９７４Ｓ：Ｙｅｓ）、大当たり種別の情報として大当たりＡに対応した情報（対応したフラグをオン）に設定する（Ｓ１９７５Ｓ）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１９７４Ｓの処理において、大当たり種別が通常大当たりでない、即ち、確変大当たりであると判別した場合には（Ｓ１９７４：Ｎｏ）、大当たり種別の情報として大当たりＢに対応した情報（対応したフラグをオン）に設定する（Ｓ１９７６Ｓ）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ１９７１の処理において、抽選結果変更コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１９７１Ｓ：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【１９３４１】

＜第１１制御例の第３変形例の別例７における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図２８３４から図２８３８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における本第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行される処理内容について説明をする。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行される制御処理では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の音声ラン

プ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図１４７１、Ｓ４１０３Ｓ参照）に代えてコマンド判定処理（図２８３４，Ｓ４１０３Ｓ参照）を実行する点と、メイン処理（図１４７０）内の処理である演出更新処理（Ｓ４１１１）に代えて演出更新処理（Ｓ４１１１Ｓ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【１９３４２】

まず、図２８３４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）について説明する。図２８３４は、コマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるコマンド判定処理（Ｓ４１０３Ｓ）は、上述した第１１制御例の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるコマンド判定処理（図１４７１、Ｓ４１０３Ｓ参照）に対して、Ｓ４２０５の処理の後に、特殊変動処理（図２８３５、Ｓ４３８１Ｓ参照）が実行される点で相違し、その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９３４３】

次に、図２８３５を参照して、コマンド判定処理（図２８３４，Ｓ４１０３Ｓ参照）内の一処理である特殊変動処理（Ｓ４３８１Ｓ）について説明する。図２８３５は、この特殊変動処理（Ｓ４３８１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。この特殊変動処理（Ｓ４３８１Ｓ）は、コマンド判定処理（図２８３４，Ｓ４１０３Ｓ参照）におけるＳ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合に実行される処理であり、主制御装置１１０から送信される特図変動パターンコマンドに対応する変動パターン種別が怪獣ＳＰの変動パターンコマンドである場合に、特別図柄抽選の結果に対応させて怪獣ＳＰの変動パターン中に表示されるリーチ図柄等の切替表示をするための処理が実行される。

【１９３４４】

具体的には、特殊変動処理（Ｓ４３８１Ｓ）が実行されると、まず、受信した特図変動パターンコマンドが怪獣ＳＰに対応したコマンドであるかを判別し（Ｓ５５１１Ｓ）、受信した特図変動パターンコマンドが怪獣ＳＰ以外のコマンドであったと判別された場合には（Ｓ５５１１Ｓ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、受信した特図変動パターンコマンドが怪獣ＳＰの変動パターンに対応したコマンドである（コマンドに対応した情報（フラグ等）が記憶されている）と判別された場合には（Ｓ５５１１Ｓ：Ｙｅｓ）、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値を「８５０００」に設定する（Ｓ５５１２Ｓ）。次に、受信した怪獣ＳＰの変動パターンは、大当たりの変動パターンであるか判別する（Ｓ５５１３Ｓ）。外れの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ５５１３Ｓ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、大当たりの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ５５１３Ｓ：Ｙｅｓ）、受信した怪獣ＳＰの変動パターンが確定停止される停止図柄は偶数図柄（通常大当たり）であるか判別する（Ｓ５５１４Ｓ）。停止図柄は、偶数図柄であると判別された場合には（Ｓ５５１４Ｓ：Ｙｅｓ）、偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱをオンに設定し（Ｓ５５１５Ｓ）、この処理を終了する、一方、偶数図柄ではなく、奇数図柄（確変大当たり）であると判別された場合には（Ｓ５５１４Ｓ：Ｎｏ）、奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱをオンに設定し（Ｓ５５１６Ｓ）、この処理を終了する。

【１９３４５】

次に、図２８３６を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるメイン処理（図示は省略（第１１制御例と同一で、演出更新処理の内容が異なる））内の演出更新処理（Ｓ４１１１Ｓ）について説明する。図２８３６は、この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｓ）では、切替抽選の実行タイミングであるか否かの判別が実行される。

【１９３４６】

具体的には、演出更新処理（Ｓ４１１１Ｓ）が実行されると、まず、演出カウンタ２２３ｆ、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱの値を更新する（Ｓ５４６１Ｓ）。その後、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値が「０」より大きい値か判別する（Ｓ５４６２Ｓ）。レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値が「０」より大きい値ではない、即ち、「０」であると判別された場合には（Ｓ５４６２Ｓ：Ｎｏ）、その他の実行中の演出内容を更新し（Ｓ５４６６Ｓ）、この処理を終了する。一方、Ｓ５４６２Ｓの処理において、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値が「０」より大きい値であると判別された場合には（Ｓ５４６２Ｓ：Ｙｅｓ）、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値を１減算して更新する（Ｓ５４６３Ｓ）。次いで、更新後のレイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値が「０」であるか判別し（Ｓ５４６４Ｓ）、更新後のレイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値が「０」でないと判別した場合には（Ｓ５４６４Ｓ：Ｎｏ）、既に説明したＳ５４６６Ｓへ移行する。一方、Ｓ５４６４Ｓにおいて、レイヤ切替タイマ２２３ＳａＱの値が「０」であると判別された場合には（Ｓ５４６４Ｓ：Ｙｅｓ）、レイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）を実行する。このレイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）が実行された後には、この処理を終了する。なお、レイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）の詳細については、後述する。

【１９３４７】

次に、図２８３７を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行される演出更新処理（図２８３６，Ｓ４１１１Ｓ）内のレイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）について説明する。図２８３７は、このレイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）の内容を示したフローチャートである。このレイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）では、表示レイヤを切替えるか否かを決定するための切替抽選と、表示レイヤを切替えるための処理が実行される。

【１９３４８】

具体的には、レイヤ切替処理（Ｓ５４６５Ｓ）が実行されると、まず、偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱがオンに設定されているか判別する（Ｓ５５８１Ｓ）。偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ５５８１Ｓ：Ｙｅｓ）、表示レイヤを第２レイヤに切替えるための表示用切替コマンドを設定する（Ｓ５５８２Ｓ）。次いで、偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱをオフに設定し（Ｓ５５８３Ｓ）、本処理を終了する。

【１９３４９】

一方、Ｓ５５８１Ｓの処理において、偶数当たりフラグ２２３ＳｂＱがオフであると判別された場合には（Ｓ５５８１Ｓ：Ｎｏ）、次に、奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱがオンであるか判別される（Ｓ５５８４Ｓ）。奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱがオンであると判別された場合には（Ｓ５５８４Ｓ：Ｙｅｓ）、表示レイヤを第３レイヤに切替えるための表示用切替コマンドを設定する（Ｓ５５８５Ｓ）。次いで、奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱをオフに設定し（Ｓ５５８６Ｓ）、この処理を終了する。一方、Ｓ５５８４Ｓの処理において、奇数当たりフラグ２２３ＳｃＱがオフであると判別された場合には（Ｓ５５８４Ｓ：Ｎｏ）、切替抽選処理（Ｓ５５８７Ｓ）の処理を実行した後に、この処理を終了する。なお、切替抽選処理（Ｓ５５８７Ｓ）の詳細については、後述する。

【１９３５０】

次に、図２８３８を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３が有するＭＰＵ２２１によって実行されるレイヤ切替処理（図２８３７，Ｓ５４６５Ｓ）内の切替抽選処理（Ｓ５５８７Ｓ）について説明する。図２８３８は、この切替抽選処理（Ｓ５５８７Ｓ）の内容を示したフローチャートである。この切替抽選処理（Ｓ５５８７Ｓ）では、表示レイヤの切替の有無を決定し、切替抽選の結果に対応させて特別図柄の抽選結果を変更させるための処理を実行する。

【１９３５１】

具体的には、切替抽選処理（Ｓ５５８７Ｓ）が実行されると、まず、切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱの値を取得する（Ｓ５８５１Ｓ）。次に、切替抽選テーブル２２２ＳａＱ（図２８３０参照）に基づいて切替抽選カウンタ２２３ＳｄＱの値に対応する抽選結果を取

得する（Ｓ５８５２Ｓ）。その抽選結果によってレイヤの切替が必要であるか判別する（Ｓ５８５３Ｓ）。レイヤの切替が必要ないと判別された場合には（Ｓ５８５３Ｓ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、Ｓ５８５３Ｓの処理において、レイヤ切替ありと判別された場合には（Ｓ５８５３Ｓ：Ｙｅｓ）、第２レイヤに切替える必要があるか判別する（Ｓ５８５４Ｓ）。第２レイヤへの切替えが必要であると判別された場合には（Ｓ５８５４Ｓ：Ｙｅｓ）、表示レイヤを第２レイヤに切替えるための表示用切替コマンドを設定し（Ｓ５８５５Ｓ）、特図抽選結果を外れから通常大当たりへと変更するための主制御用抽選結果変更コマンドを設定し（Ｓ５８５６Ｓ）、この処理を終了する。一方、Ｓ５８５４Ｓの処理において、第３レイヤに切替える必要があると判別された場合には（Ｓ５８５４Ｓ：Ｎｏ）、表示レイヤを第３レイヤに切替えるための表示用切替コマンドを設定し（Ｓ５８５７Ｓ）、特図抽選結果を外れから確変大当たり（奇数図柄の大当たり種別）へと変更するための主制御用抽選結果変更コマンドを設定し（Ｓ５８５８Ｓ）、この処理を終了する。

【１９３５２】

＜第１１制御例の第３変形例の別例７における表示制御装置の制御処理＞

次に、図２８３９から図２８４４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行される処理内容について説明をする。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行される制御処理では、上述した第１１制御例におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図７４，Ｓ６３０８参照）に代えてコマンド判定処理（図２８３９，Ｓ６３２１Ｓ参照）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【１９３５３】

まず、図２８３９を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）について説明する。図２８３９は、コマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）の内容を示したフローチャートである。本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるコマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）は、上述した第１１制御例の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行されるコマンド判定処理（図７４，Ｓ６３０８参照）に対して変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）に代えて変動パターンコマンド処理（図２８４０，Ｓ６４８２Ｓ参照）が実行され、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）に代えて停止種別コマンド処理（図２８４２，Ｓ６４８４Ｓ参照）が実行され、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）に代えて変動停止コマンド処理（図２８４４，Ｓ６４８８Ｓ参照）を実行する点と、新たに切替コマンド処理（図２８４３，Ｓ６４８６Ｓ参照）を追加した点で相違し、その他の処理内容については、同一であるため同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。

【１９３５４】

このコマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）では、音声ランプ制御装置１１３より出力される各種表示用コマンドに対応して、第３図柄表示装置８１に表示させる表示データ等を設定する処理が主に実行されるが、怪獣ＳＰの変動パターンに関する表示用コマンドを受信した場合に、当たり図柄を切替えるために、表示用切替コマンド等で指示されているレイヤを表示状態に切替える一方、切替える前の図柄を非表示状態に切替えるための設定を行う処理が実行される。

【１９３５５】

次に、図２８４０を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行されるコマンド判定処理（Ｓ６３２１Ｓ）内の処理である変動パターンコマンド処理（Ｓ６４８２Ｓ）について説明する。図２８４０は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４８２Ｓ）の内容を示したフロ

ーチャートである。変動パターンコマンド処理（Ｓ６４８２Ｓ）では、まず、怪獣ＳＰの変動パターンであるか判別する（Ｓ６７０１Ｓ）。怪獣ＳＰの変動パターンでないと判別された場合には（Ｓ６７０１Ｓ：Ｎｏ）、コマンドに対応した変動表示データテーブルを決定し、表示データテーブルバッファを設定する（Ｓ６７０２Ｓ）。設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定し、転送データテーブルバッファを設定する（Ｓ６７０３Ｓ）。データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６７０４Ｓ）、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ６７０５Ｓ）、デモ表示フラグ２３３ｙをオフ、確定表示フラグ２３３ｚをオフに設定し（Ｓ６７０８Ｓ）、この処理を終了する。一方、Ｓ６７０１Ｓの処理において、怪獣ＳＰの変動パターンであると判別された場合には（Ｓ６７０１Ｓ：Ｙｅｓ）、怪獣ＳＰ表示処理（Ｓ６７０９Ｓ）を実行し、Ｓ６７０４Ｓの処理へ移行する。なお、怪獣ＳＰ表示処理（Ｓ６７０９Ｓ）の詳細な説明は後述する。

【１９３５６】

次に、図２８４１を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行される変動パターンコマンド処理（図２８４０，Ｓ６４８２Ｓ参照）内の処理である怪獣ＳＰ表示処理（Ｓ６７０９Ｓ）について説明する。図２８４１は、怪獣ＳＰ表示処理（Ｓ６７０９Ｓ）の内容を示したフローチャートである。

【１９３５７】

怪獣ＳＰ表示処理（図２８４１，Ｓ６７０９Ｓ参照）では、まず、怪獣ＳＰの変動パターンに対応した変動表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファに設定する（Ｓ６７２１Ｓ）。設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定して、転送データテーブルバッファに設定する（Ｓ６７２２Ｓ）。次いで、表示制御装置１１４のワークＲＡＭに設けられている特殊変動フラグ２３３ＳａＱをオンに設定し（Ｓ６７２３Ｓ）、この処理を終了する。図示しないが、この特殊変動フラグ２３３ＳａＱは、怪獣ＳＰ変動中であることを判別するためのフラグである。なお、怪獣ＳＰの変動パターンに対応した変動表示データテーブルには、第１レイヤＬｙ１、第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３にそれぞれ第３図柄を描画させるための描画情報が含まれているものである。これにより、怪獣ＳＰ変動は、第１レイヤＬｙ１、第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３にそれぞれ異なる組み合わせの第３図柄の画像が設定された状態で実行されることとなる。なお、怪獣ＳＰ変動開始時点では、第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３の透過度が１００％に設定されているため、第１レイヤＬｙ１に描画されている画像のみ遊技者は視認可能となる。

【１９３５８】

次に、図２８４２を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７におけるパチンコ機１０の表示制御装置１１４が有するＭＰＵ２３１によって実行される停止種別コマンド処理（Ｓ６４８４Ｓ）について説明する。図２８４２は、停止種別コマンド処理（Ｓ６４８４Ｓ）の内容を示したフローチャートである。停止種別コマンド処理（Ｓ６４８４Ｓ）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応して停止表示させる第３図柄の種別を決定する処理であるが、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、怪獣ＳＰ変動において各図柄表示レイヤにそれぞれ停止表示させる第３図柄の種別を決定する。

【１９３５９】

具体的には、停止種別コマンド処理（Ｓ６４８４Ｓ）が実行されると、まず、特殊変動フラグ２３３ＳａＱがオンであるかを判別し（Ｓ７６５１Ｓ）、特殊変動フラグ２３３ＳａＱがオンではないと判別した場合には（Ｓ７６５１Ｓ：Ｎｏ）、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｅ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ７６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７３（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止図柄カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（

Ｓ７６０２）。そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ７６０２の処理によって設定された第１レイヤに表示する停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ７６５７Ｓ）、コマンド判定処理に戻る。

【１９３６０】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、怪獣ＳＰ変動以外の特図変動において第２レイヤＬｙ２及び第３レイヤＬｙ３に第３図柄の画像を描画しないように構成している。つまり、通常は、Ｓ７６０２の処理において第１レイヤＬｙ１に描画される停止図柄が設定される。

【１９３６１】

Ｓ７６５１Ｓの処理において、特殊変動フラグ２３３ＳａＱがオンであると判別した場合には（Ｓ７６５１Ｓ：Ｙｅｓ）、停止種別が大当たりであるかを判別し（Ｓ７６５２Ｓ）、停止種別が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ７６５２Ｓ：Ｎｏ）、大当たりＡに対応する停止種別テーブルと、停止図柄カウンタとを比較して第２レイヤＬｙ２に表示する停止図柄を設定する（Ｓ７６５３Ｓ）。次いで、大当たりＢに対応する停止種別テーブルと、停止図柄カウンタとを比較して第３レイヤＬｙ３に表示する停止図柄を設定し（Ｓ７６５４Ｓ）、Ｓ７６０１の処理に移行する。

【１９３６２】

一方、Ｓ７６５２Ｓの処理において、停止種別が大当たりであると判別した場合には（Ｓ７６５２Ｓ：Ｙｅｓ）、リーチ外れに対応する停止種別テーブルと、停止図柄カウンタとを比較して第１レイヤＬｙ１に表示する仮停止用の停止図柄を設定し（Ｓ７６５５Ｓ）、次いで、大当たり種別に対応する停止種別テーブルと、停止図柄カウンタとを比較して大当たり種別に対応する図柄表示レイヤに表示する停止図柄を設定し（Ｓ７６５６Ｓ）、Ｓ７６５７Ｓの処理に移行する。なお、Ｓ７６５６Ｓの処理では、大当たり種別が大当たりＡ、Ｄ、Ｅである場合には、第２表示レイヤＬｙ２に表示する停止図柄を設定し、大当たり種別がＢ、Ｃである場合には、第３表示レイヤＬｙ３に表示する停止図柄を設定する。

【１９３６３】

次に、図２８４３を参照して、切替コマンド処理（Ｓ６４８６Ｓ）について説明する。図２８４３は、切替コマンド処理（Ｓ６４８６Ｓ）を示したフローチャートである。切替コマンド処理（Ｓ６４８６Ｓ）では、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用切替コマンドに対応して各図柄表示レイヤの透過度、即ち、表示状態を切替える処理が実行される。

【１９３６４】

具体的には、切替コマンド処理（Ｓ６４８６Ｓ）が実行されると、まず、第２レイヤＬｙ２への切替が必要であるかを判別し（Ｓ６８０１Ｓ）、第２レイヤＬｙ２への切替が必要であると判別した場合には（Ｓ６８０１Ｓ：Ｙｅｓ）、第１レイヤＬｙ１の透過度を１００％に設定し（Ｓ６８０２Ｓ）、次いで、第２レイヤＬｙ２の透過度を０％に設定する（Ｓ６８０３Ｓ）。即ち、第１レイヤＬｙ１を非表示状態、第２レイヤＬｙ２を表示状態とする。次に、第２レイヤＬｙ２に設定した停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定すると共に（Ｓ６８０４Ｓ）、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し、第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱをオンに設定し（Ｓ６８０５Ｓ）、Ｓ６８０６Ｓの処理に移行する。図示しないが、この第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱは、表示制御装置１１４のワークＲＡＭに設けられており、第２レイヤＬｙ２の透過度が０％に設定されている（即ち、表示状態である）ことを判別するためのフラグであり、第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱがオンに設定されている期間は、第２レイヤＬｙ２に描画されている画像を遊技者は視認可能となる。

【１９３６５】

Ｓ６８０６Ｓの処理では、第３レイヤＬｙ３への切替が必要であるかを判別し（Ｓ６８０６Ｓ）、第３レイヤＬｙ３への切替が必要であると判別した場合には（Ｓ６８０６Ｓ：

Ｙｅｓ）、第１レイヤＬｙ１の透過度を１００％に設定し（Ｓ６８０７Ｓ）、次いで、第３レイヤＬｙ３の透過度を０％に設定する（Ｓ６８０８Ｓ）。即ち、第１レイヤＬｙ１を非表示状態、第３レイヤＬｙ３を表示状態とする。次に、第３レイヤＬｙ３に設定した停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定すると共に（Ｓ６８０９Ｓ）、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し、第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱをオンに設定し（Ｓ６８１０Ｓ）、この処理を終了する。図示しないが、この第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱは、表示制御装置１１４のワークＲＡＭに設けられており、第３レイヤＬｙ３の透過度が０％に設定されている（即ち、表示状態である）ことを判別するためのフラグであり、第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱがオンに設定されている期間は、第３レイヤＬｙ３に描画されている画像を遊技者は視認可能となる。

【１９３６６】

次に、図２８４４を参照して、本第１１制御例の第３変形例の別例７における変動停止コマンド処理（Ｓ６４８８Ｓ）について説明する。図２８４４は、本第１１制御例の第３変形例の別例７における変動停止コマンド処理（Ｓ６４８８Ｓ）を示したフローチャートである。変動停止コマンド処理（Ｓ６４８８Ｓ）は、音声ランプ制御装置１１３より表示用変動停止コマンドを受信した場合に、特図抽選結果、または、切替抽選結果に対応させて遊技者が視認可能となる表示レイヤを切り替えるための処理である。

【１９３６７】

具体的には、変動停止コマンド処理（Ｓ６４８８Ｓ）が実行されると、まず、怪獣ＳＰ変動中であるかを判別し（Ｓ７９８０Ｓ）、怪獣ＳＰ変動中ではないと判別した場合には（Ｓ７９８０Ｓ：Ｎｏ）、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７９３１）。次いで、設定した表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定して、転送データテーブルバッファに設定する（Ｓ７９３２）。次いで、Ｓ７９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ７９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ７９３５）、この処理を終了する。

【１９３６８】

一方、Ｓ７９８０Ｓの処理において、怪獣ＳＰ変動中であると判別した場合には（Ｓ７９８０Ｓ：Ｙｅｓ）、次に、第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱはオンであるかを判別し（Ｓ７９８１Ｓ）、第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱがオフであると判別した場合には（Ｓ７９８１Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ７９８５Ｓの処理に移行する。Ｓ７９８１Ｓの処理において、第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱがオンであると判別した場合には（Ｓ７９８１Ｓ：Ｙｅｓ）、第２レイヤＬｙ２の透過度を１００％に設定し（Ｓ７９８２Ｓ）、次に、第１レイヤＬｙ１の透過度を０％に設定する（Ｓ７９８３Ｓ）。即ち、第１レイヤＬｙ１を表示状態、第２レイヤＬｙ２を非表示状態に設定する。次いで、第２レイヤ表示フラグ２３３ＳｂＱをオフに設定し（Ｓ７９８４Ｓ）、Ｓ７９８５Ｓの処理に移行する。

【１９３６９】

Ｓ７９８５Ｓの処理では、第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱがオンであるかを判別し（Ｓ７９８５Ｓ）、第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱがオフであると判別した場合には（Ｓ７９８５Ｓ：Ｎｏ）、Ｓ７９８９Ｓの処理に移行する。一方、Ｓ７９８５Ｓの処理において、第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱがオンであると判別した場合には（Ｓ７９８５Ｓ：Ｙｅｓ）、第３レイヤＬｙ３の透過度を１００％に設定し（Ｓ７９８６Ｓ）、第１レイヤＬｙ１の透過度を０％に設定する（Ｓ７９８７Ｓ）。即ち、第１レイヤＬｙ１を表示状態、第３レイヤＬｙ３を非表示状態に設定する。次いで、第３レイヤ表示フラグ２３３ＳｃＱをオフに設定し（Ｓ７９８８Ｓ）、Ｓ７９８９Ｓの処理に移行する。Ｓ７９８９Ｓの処理では、特殊変動フラグをオフに設定し（Ｓ７９８９Ｓ）、Ｓ７９３１の処理に移行する。このように構成することで、怪獣ＳＰ変動終了後、通常の表示状態（第１レイヤ

Ｌｙ１を表示状態、第２、第３レイヤＬｙ２，Ｌｙ３を非表示状態）とすることができる。

【１９３７０】

以上、説明したように、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、第３図柄表示装置８１の表示画面を構成する複数の表示レイヤのうち、図柄表示レイヤを複数配設しており、それぞれの図柄表示レイヤに異なる組み合わせの第３図柄の画像データを設定し、各図柄表示レイヤの透過度を切替えることにより、遊技者目線で認識可能な第３図柄の組み合わせを可変可能に構成している。これにより、変動演出の実行中に停止表示された第３図柄の組み合わせを異なる組み合わせに可変させる際に、新たに図柄切替用の表示データテーブルを設定することなく、各図柄表示レイヤの透過度を可変させる処理のみで第３図柄の組み合わせを可変させることが可能となる。したがって、表示制御装置１１４において図柄切替用の表示データテーブルを持っておく必要がなく、データ容量を縮小させることができる。

【１９３７１】

また、特別図柄抽選の結果が外れであっても、図柄表示レイヤを切替える切替抽選において、大当たりであることを報知するための第３図柄の組み合わせの画像が描画された図柄表示レイヤへの切替が決定された場合（切替抽選に当選した場合）には、決定された図柄表示レイヤに描画された第３図柄の組み合わせに対応させて特別図柄抽選の結果を変更させることが可能に構成している。このように構成することで、通常演出の演出態様から今回の特図抽選結果が大当たり当選である可能性が低いと遊技者が予測した場合であっても、切替抽選により特図抽選結果が変更されることを期待させることにより、特図変動終了までその変動の抽選結果に対する遊技者の興味を持続させ易くなる。

【１９３７２】

なお、本第１１制御例の第３変形例の別例７では、複数枚配設された第３図柄表示用の図柄表示レイヤそれぞれに異なる組み合わせの第３図柄の画像データを設定し、各図柄表示レイヤの透過率を可変させることで、遊技者に報知される第３図柄の組み合わせ、即ち、特別図柄の抽選結果を切替可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、図柄表示レイヤを１枚とし、予め偶数図柄揃い（例えば、４図柄揃い）の第３図柄の画像がデザインされた導光板と、奇数図揃い（例えば、７図柄揃い）の第３図柄の画像がデザインされた導光板を配設し、導光板の発光状態を切替えることで遊技者に報知される第３図柄の組み合わせ、即ち、特別図柄の抽選結果を切替える構成としても良い。

【１９３７３】

このように構成することで、怪獣ＳＰ変動において異なる組み合わせの第３図柄の画像データを複数設定する必要が無いため、音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４に係る処理負荷を軽減することができる。

【１９３７４】

＜第１１制御例の第３変形例の別例８について＞

上述した本第１１制御例の第３変形例の別例７では、複数配設された図柄表示レイヤにそれぞれ異なる組み合わせの第３図柄の画像を描画し、切替抽選により表示状態（透過度０％）とする図柄表示レイヤを決定して切替えることにより、遊技者に報知する特別図柄の抽選結果を可変可能に構成した。しかしながら、図柄表示レイヤの枚数を増やせば増やすほど、遊技機のコストが増えるという問題点があった。

【１９３７５】

これに対して、本第１１制御例の第３変形例の別例８では、図柄表示レイヤを１枚とし、画像を描画するためのフレームバッファを複数有する構成としている点で上述した第１１制御例の第３変形例の別例７と相違する。具体的には、複数（例えば、５つ）のフレームバッファにそれぞれ異なる組み合わせの第３図柄の画像を描画可能に構成し、切替抽選においてどのフレームバッファの画像を図柄表示レイヤに表示させるか決定する。そして、決定されたフレームバッファに描画されている第３図柄の組み合わせに対応させて特別抽選の結果を変更可能に構成している。このように構成することで、複数枚の図柄表示レ

イヤを有することなく、切替抽選を実行可能となるため、図柄表示レイヤに係るコストを削減することが可能となる。

【１９３７６】

また、上述した第１１制御例の第３変形例の別例７では、レイヤ切替演出において予め設定しておく第３図柄の組み合わせ数が増えるほど、組み合わせ数に対応する図柄表示レイヤを配設する必要があるが、本第１１制御例の第３変形例の別例８では、フレームバッファの数を増やすのみで図柄表示レイヤの枚数を増やす必要は無いため、図柄表示レイヤに係るコストの増加を抑えつつ、レイヤ切替演出の演出内容を多様にすることが可能となる。

【１９３７７】

なお、上記した第１１制御例の第３変形例の各別例における構成は、他の別例における構成と組み合わせても良い。例えば、上述した第１１制御例の第３変形例の別例４における構成と、同別例１における構成を組み合わせて、図柄戻し演出においてキャラクタ９４１が掴む背景図柄の表示態様を、リーチ態様が表示されるよりも前の所定タイミングで示唆可能に構成しても良い。このように構成することで、上述した同別例１と同様に、示唆された背景図柄に対応する種別の第３図柄によってリーチ態様が表示されるかに対して興味を持たせ易くなる。

【１９３７８】

また、上述した第１１制御例の第３変形例の別例４における構成と、同別例２における構成を組み合わせて、背景図柄が表示されている状況下で、リーチ態様が表示されるよりも前の所定タイミングで、リーチ態様を構成する第３図柄の種別を示唆可能に構成しても良い。このように構成することで、示唆された第３図柄の種別に対応する背景図柄が表示されている場合には、リーチ態様が表示されるまでに背景状態が移行しないか遊技者をドキドキさせることが可能となり、示唆された第３図柄の種別に対応する背景図柄が表示されていない場合には、リーチ態様が表示されるまでに背景状態が移行することを遊技者に期待させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９３７９】

＜第１４制御例＞

次に、図２８４５から図２８９１を参照して、第１４制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１制御例におけるパチンコ機１０では、遊技者にとって有利な遊技状態として、通常状態に比較して第２特別図柄抽選契機となる第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる上に特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が高くなる確変状態を設ける構成していた。これに対して本第１４制御例では、遊技者にとって有利な遊技状態として、通常状態に比較して第２特別図柄抽選契機となる第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる時短状態を設ける構成としている。また、本第１４制御例では、大当たり遊技として、特別図柄の抽選（当否抽選）で大当たりに当選した場合に実行される大当たり（１種大当たり遊技）に加え、特別図柄の抽選で小当たりに当選し、当該小当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となるＶ入賞装置６５０へと遊技球が入球し、当該入球した遊技球が第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の内部の特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過した（Ｖ入賞が発生した）場合に実行される大当たり遊技（２種大当たり遊技）が設けられている。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が小当たりとなる可能性が高くなるように構成した上で、小当たりにおいては単に継続して右打ちを行い続けるだけで容易に（ほぼ確実に）特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過するように構成する（即ち、小当たりに当選した場合に実質的に２種大当たり遊技の当選が確定するように構成する）ことで、第１特別図柄と第２特別図柄とで合算の当たり確率（１種大当たりと抽選される確率と実質的に２種大当たりが確定する小当たりと抽選される確率との合算）を異ならせることにより、実質的な大当たり確率を異ならせる構成とした。即ち、第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる通常状態と、第２特別図柄の抽選を容易に実行させることができる時短状態とで、合算の当たり確率（実質的な大当たり確率）を異ならせることで有利度合いを異ならせる構成としている。また、本第１４制御例では

、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成としている。即ち、通常状態（第１遊技状態）と、通常状態よりも有利度合いが高い微時短状態（第２遊技状態）と、通常状態とも微時短状態とも異なる時短状態（第３遊技状態）と、の３種類を少なくとも設ける構成としている。また、時短状態（第３遊技状態）として、第２特別図柄の抽選の実行させ易さ（第２入球口６４０への遊技球の入球し易さ）は共通であるが、有利度合いが互いに異なる複数の時短状態を設ける構成としている。より具体的に説明すると、本第１４制御例では、右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが比較的困難な可変パターンが設定される）不利な通常状態（第１遊技状態）と、通常状態に比較して第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる第１可変パターンが設定される）第１時短状態と、第１時短状態と同様に第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（第１可変パターンが設定される）上に第１時短状態よりも有利度合いが高い（時短回数が多く、且つ、当たり遊技が実行された場合に当たり遊技終了後の遊技状態が第２時短状態に設定され易い）第２時短状態と、右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能な第２可変パターンが設定される）一方で有利度合いは通常状態よりも高くなる微時短状態（第３遊技状態）と、の３種類を設ける構成としている。このように構成することで、特別図柄の抽選確率を遊技状態によらずに固定化しているにもかかわらず、有利度合いを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、微時短状態（第２遊技状態）として、第２入球口６４０への遊技球の入球に基づく第２特別図柄の抽選が実行され得ないにもかかわらず、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ得る（入球困難ではあるが入球する可能性が０ではない）通常状態よりも有利度合いが高いという極めて特殊な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９３８０】

また、本第１４制御例では、時短状態（特定期間）において第２特別図柄の抽選（当否抽選）において当たり（当たり遊技（特典）が付与される特定結果）とは異なる抽選結果と抽選され、所定の条件が成立すると判定された場合に、上述した微時短状態（特別期間）を設定する構成としている。より具体的には、時短状態において当たりとは異なる所定の抽選結果（微時短状態に対応する抽選結果）となり、且つ、当該所定の抽選結果となったタイミングが時短状態において時短回数（７回または１０回）が経過する（当否抽選の回数が予め定められた所定数になったと判定される）タイミングである場合に、その後の複数の特別図柄の抽選（当否抽選）に渡って微時短状態（特別期間）を設定する構成としている。つまり、時短状態において当該時短状態を終了させるための条件（時短終了条件）が成立した場合に、通常状態に移行する場合と、微時短状態に移行する場合とを設ける構成としている。言い換えれば、時短状態における最終変動が終了した時点で保留されていた第２特別図柄の残保留を消化させる状態（期間）として、微時短状態（特別期間）と、通常状態（特別期間とは異なる所定の期間）と、を設ける構成としている。そして、通常状態（所定の期間）において第２特別図柄の抽選で当たり（１種大当たりまたは実質的に２種大当たりが確定する小当たり）と抽選された（特定結果とすることが決定された）場合よりも、微時短状態（特別期間）において第２特別図柄の抽選で当たり（１種大当たりまたは実質的に２種大当たりが確定する小当たり）と抽選された場合の方が、有利度合いが高い第２時短状態が設定される（特定の特典が付与される）割合が高くなるように構成している。このように構成することで、時短状態における最終変動まで大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合に、第２特別図柄の残保留で大当たりまたは小当たりに当選することを期待するよりも前に、時短状態の終了後における遊技状態が微時短状態に設定されて残保留が微時短状態において消化されることを期待させることができる。よって、従来の遊技機に比較してより多様なタイミングで異なる事象に対する期待感を抱かせる

ことができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【１９３８１】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、通常状態と時短状態とを設ける構成とし、通常状態において当たり（大当たりまたは小当たり）に当選して大当たり遊技が実行された場合と、時短状態において当たり（大当たりまたは小当たり）に当選して大当たり遊技が実行された場合とで、有利度合い（１種または２種大当たり遊技終了後の遊技状態）を異ならせているものが知られている。かかる従来型の遊技機では、時短状態が開始されてから時短状態において獲得した全ての第２特別図柄の保留球が消化されるまでの間の所定タイミング（時短状態から通常状態に移行する際）において有利度合いが可変することにより、有利度合いが高い状況下で大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現し、興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、少なくとも時短最終変動が終了した後（第２特別図柄の残保留を消化している間）の遊技状態が通常状態に固定化されてしまうことにより有利度合いも固定化されてしまい、時短状態から通常状態に切り替わった（時短終了条件が成立した）後における興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して本第１４制御例では、時短状態における最終変動が終了した時点で保留されている第２特別図柄の残保留を通常状態（所定の期間）において消化する場合と、通常状態よりも当たり（大当たりまたは小当たり）と抽選された（当否抽選において特定結果が決定された）場合における有利度合いが高い微時短状態が設定される場合とを設ける構成としているので、第２特別図柄の残保留を消化する際の有利度合いを異ならせることができ、時短状態における最終変動が終了した後においても遊技者の遊技に対する興趣を向上させ易く構成することができる。
【１９３８２】
また、本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選で当たり遊技を介さずに時短状態（Ｃ時短状態）が設定され得る抽選結果（Ｃ時短に対応する抽選結果）を設ける構成とし、当該Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に設定され得るＣ時短状態として、上述した微時短状態（Ｃ時短Ａ）、および時短回数が１０回の時短状態（Ｃ時短Ｂ）を設ける構成としている。つまり、第２特別図柄の残保留を微時短状態において消化させる場合とは、時短最終変動においてＣ時短に対応する抽選結果となってＣ時短の種別としてＣ時短Ａ（微時短状態）が決定され、時短状態における最後の変動表示（時短最終変動）の変動停止時に時短状態を終了させると共に微時短状態（Ｃ時短Ａ）が設定された場合である。ここで、仮に、第２特別図柄の抽選でＣ時短に対応する抽選結果となった場合に、状況によらずにＣ時短状態（Ｃ時短ＡまたはＣ時短Ｂ）を設定する構成としてしまうと、第２特別図柄の抽選（当否抽選）が実行され易い（第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い）有利な時短状態の間に第２特別図柄の抽選でＣ時短Ａに当選して有利度合いが低い微時短状態に上書きされる（有利度合いが高い時短状態が終了されて比較的有利度合いが低い微時短状態が設定されてしまう）という遊技者にとって不利な事象が発生してしまう虞がある。また、時短状態が終了した（時短回数が経過した）後の通常状態または微時短状態において第２特別図柄の保留球でＣ時短に当選した場合に微時短状態が設定されることで微時短状態が新たに設定される若しくは微時短状態が微時短状態で上書きされてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまう虞もある。これに対して本第１４制御例では、Ｃ時短に対応する抽選結果になったとしても、当該第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態と当該第２特別図柄の変動抽選に基づく変動表示の停止時の遊技状態とに応じて、Ｃ時短状態を実際に設定するか否かを異ならせる構成としている。具体的には、Ｃ時短に対応する第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態が時短状態（微時短状態を除く）であり、且つ、Ｃ時短に対応する第２特別図柄の変動表示の終了時（変動停止時）における遊技状態が通常状態である場合にのみ、Ｃ時短当選に基づくＣ時短状態（微時短状態、若しくは時短回数が１０回の時短状態）の設定を許容する構成としている。このように構成することで、Ｃ時短に当選したとしても、時短最終変動以外の状況下においてＣ時短状態が設定されることを抑制することができる。つまり、比較的有利度合いが高い時短状態が比較的有利度合いが低い微時短状態で上書きされてしまったり、時短状態が終了した後

の第２特別図柄の残保留でＣ時短に当選してＣ時短状態が新たに設定または微時短状態がＣ時短状態で上書きされてしまうことを抑制することができるので、時短状態の間に遊技者にとって不利となってしまったり、逆に、時短状態が終了した後において遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。よって、時短状態における有利度合いを好適に設定することができる。

【１９３８３】

この第１４制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、上述した第１制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２８４５から図２８５０を参照して、本第１４制御例におけるパチンコ機１０の盤面構成について説明をする。図２８４５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図２８４６および図２８４７はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右側領域を拡大した拡大図であり、図２８４８から図２８５１は、パチンコ機１０に設けられたＶ入賞装置６５０の構造を示した模式図である。図２８４５に示した通り、本第１４制御例における遊技盤１３の盤面構成は、上述した第１制御例における盤面構成（図４参照）に対して、主として可変表示装置ユニット８０の右側の流路（右側領域）の構成が変更となっている点で相違している。また、第１制御例において第１入球口６４の下方に設けられていた第２入球口６４０および電動役物が右側領域に移動されているとともに、第１制御例において第２入球口６４０の下方に設けられていた可変入賞装置６５が削除されている。以下、本第１４制御例における遊技盤１３の右側領域における盤面構成について詳細に説明する。

【１９３８４】

図２８４５に示した通り、本第１４制御例における右側領域（右打ち領域）には、上流側から順に、普通図柄の抽選契機となる普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと続く流路を開放および閉鎖可能な開閉部材７０００と、その開閉部材７０００が開放状態となっている間に開閉部材７０００を通過した遊技球が通過可能な普通図柄始動口６７と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための（第２入球口６４０へと遊技球入球可能となる）開放状態（退避位置）と第２入球口へと遊技球を入球させないための（第２入球口６４０へと遊技球入球不可能となる）閉鎖状態（突出位置）とに可変（変位）する上可動板６４０ａ１および下可動板６４０ａ２で構成される電動役物６４０ａと、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０と、小当たり遊技において２種大当たり遊技を実行させるか否かの役物抽選を行うための第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０と、大当たり遊技の各ラウンドにおいて開放状態に設定される第１可変入賞装置６５００と、第２入球口６４０にも第２可変入賞装置６５０にも第１可変入賞装置６５００にも入球しなかった遊技球が入球可能な一般入賞口６３と、が配設されている。また、第１入球口６４の正面視右側に対して複数の釘が可変表示装置ユニット８０の下端から盤面最下方までに渡って上下方向に植立されている。言い換えれば、複数の釘によって左打ち領域と右打ち領域とが区分けされている。この複数の釘は遊技球１個分未満の間隔で植立されているため、左打ち遊技により発射された遊技球が右打ち領域へと到達することはない。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。

【１９３８５】
図２８４５に示した通り、本第１４制御例では、右打ちにより発射されて開閉部材７０００に到達した遊技球が当該開閉部材７０００を通過することで普通図柄始動口（スルーゲート）６７へと到達し、当該普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が電動役物６４０ａへと到達することになる。一方、開閉部材７０００が閉鎖されている状況下において開閉部材７０００へと到達した遊技球は、開閉部材７０００の上面に保持されるか、または普通図柄始動口６７にも電動役物６４０ａにも第２入球口６４０にも到達し得ない（到達し難い）流路ｒｙ１へと誘導される。この開閉部材７０００の状態毎の遊技球の挙動について、図２８４６を参照して説明する。図２８４６（ａ）は、右打ちされた遊技球が閉鎖状態の（正面視手前側に突出している突出位置に配置されている）開閉部材７０００に到達した場合を示した図である。図２８４６に示した通り、閉鎖状態の（突出位置に配置されている）開閉部材７０００に到達した遊技球は、閉鎖状態の開閉部材７０００に阻まれることにより下流側（普通図柄始動口６７や電動役物６４０ａが配置されている側）へと流下することができずに開閉部材７０００の上面に保持される。そして、１の遊技球が閉鎖状態の開閉部材７０００の上面に保持された状態において更に遊技球が開閉部材７０００へと向けて流下してきた場合は、図２８４６（ｂ）に示した通り、既に開閉部材７０００の上面に保持されている遊技球に衝突して流下方向が変化することにより、流路ｒｙ１側へと誘導される。即ち、普通図柄始動口６７にも電動役物６４０ａにも第２入球口６４０にも到達し得ない方向に流下する。また、図２８４６（ｃ）、および図２８４６（ｄ）に示した通り、閉鎖状態の開閉部材７０００の上面に遊技球が保持されている状況下において開閉部材７０００が閉鎖状態から開放状態（正面視奥側に没入している没入位置）に可変すると、開閉部材７０００の上面に保持されていた遊技球が開放状態の開閉部材７０００の手前側を通過（落下）することにより普通図柄始動口６７や電動役物６４０ａへと向かう流路（流路ｒｙ１１）を流下する。つまり、開閉部材７０００は、右打ちにより発射された遊技球を、普通図柄始動口６７や電動役物６４０ａや第２入球口６４０が設けられている流路ｒｙ１１と、普通図柄始動口６７も電動役物６４０ａも第２入球口６４０も設けられていない流路ｒｙ１と、のいずれかへと振り分ける役割を担っている。なお、図２８４６（ｄ）に示した通り、本第１４制御例では、開閉部材７０００の開放時間として、閉鎖状態の開閉部材７０００の上面に保持されていた遊技球が通過可能であるが、当該遊技球が開閉部材７０００を通過した直後に閉鎖状態に可変される（右打ちを行い続けていたとしても１の開放時間の間に２個以上の遊技球が通過し得なくなる）開放時間が設定されている。より具体的には、開閉部材７０００は、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、１．５秒間の閉鎖状態（突出位置）と、０．５秒間の開放状態（没入位置）とが周期的に繰り返されるように構成されている。このような開閉動作を開閉部材７０００に対して行わせることにより、最短の発射間隔で右打ちを行い続けたとしても、開閉部材７０００を遊技球が通過する頻度を２秒毎に限ることができる。言い換えれば、遊技球が開閉部材７０００を通過する間隔を常に２秒以上とすることができるので、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する間隔も２秒以上とすることができる。ここで、詳細については後述するが、本第１４制御例では、右打ちされた遊技球が第２入球口６４０へと入球し難くなる（入球不可能ではない）通常状態に加え、２秒以上の間隔で普通図柄始動口６７を遊技球が通過した場合に、当該遊技球がほぼ確実に開放状態の電動役物６４０ａを通過して第２入球口６４０に入球する時短状態と、２秒以上の間隔で普通図柄始動口６７を遊技球が通過した場合に、当該遊技球がほぼ確実に閉鎖状態の電動役物６４０ａに阻まれて第２入球口６４０へと入球することが不可能（困難）となる微時短状態と、が設けられている。開閉部材７０００によって普通図柄始動口６７への遊技球の到達間隔を２秒以上に制限する構成とすることにより、遊技球が極端に短い間隔で普通図柄始動口６７を連続で通過する等することで微時短状態において遊技球が第２入球口６４０へと入球してしまうことをより確実に防止（回避）することができる。よって、微時短状態を、確実に遊技球が第２入球口６４０へと入球し得ない（第２特別図柄の保留球が増加し得ない）状態として構成することができる。

【１９３８６】
図２８４５に戻って説明を続ける。開放状態の開閉部材７００および普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球が到達可能な位置に設けられている電動役物６４０は、上述した通り、上可動板６４０ａ１と、下可動板６４０ａ２と、で構成されている。これらの上可動板６４０ａ１および下可動板６４０ａ２は、互いに連動して可変（変位）するように構成されている。この上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とは遊技盤１３の裏面側にて連結部（図示せず）によって連結されており、電動役物６４０ａが有する１つの駆動手段（ソレノイド）が駆動する（電力が供給される）ことによって上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とが略同一タイミングで初期位置である閉鎖位置（遊技盤１３から突出する突出位置）から開放位置（遊技盤１３に埋没する埋没位置）へと変化するように構成されている。なお、図２８４５では、電動役物６４０ａが作動していない状況、即ち、上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とが共に閉鎖位置（突出位置）に位置している状況であるため、右打ち遊技によって発射された遊技球が開閉部材７０００を通過し、スルーゲート６７を通過し、その後流路ｒｙ１２を流下し、閉鎖位置に位置している上可動板６４０ａ１の上面に形成される流路を流下して当該流路の左端から流路ｒｙ１４へと落下し（放出され）、流路ｒｙ１５を流下する。即ち、第２入球口６４０へと入球することなく第２可変入賞装置６５０に到達することになる。
【１９３８７】
ここで、電動役物６４０が作動した場合（普図当たり遊技が実行された場合）における電動役物６４０の動作内容と、遊技球の球流れについて図２８４７を参照して詳細に説明をする。図２８４７（ａ）は、電動役物６４０ａが作動している（開放状態となっている）状況における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図であり、図２８４７（ｂ）は、電動役物６４０ａがショート作動（開放状態の期間が短時間となる微時短状態用の作動パターン）で作動制御（可変制御）された場合における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図であり、図２８４７（ｃ）は、電動役物６４０ａの作動がロング作動（開放状態の期間が長時間となる時短状態用の作動パターン）で作動制御（可変制御）された場合における遊技球の球流れを模式的に示した右側領域の一部拡大図である。図２８４７（ａ）に示した通り、スルーゲート６７を遊技球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選（普図抽選）において普通図柄の当たりになり（普図抽選で当たり抽選結果となり）、普図当たりに対応する普図変動時間が経過すると、電動役物６４０ａが所定期間作動する（開放状態に可変する）普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行される。即ち、図２８４７（ａ）に示した通り、上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とが共に開放位置（没入位置）へと可変（変位）する開放状態となる。この開放状態では、流路ｒｙ１１を流下した遊技球（スルーゲート６７を通過した遊技球）が開放位置（没入位置）に配置されている（可変している）上可動板６４０ａ１を通過して流路ｒｙ１２に到達することが可能となる。本第１４制御例では、スルーゲート６７を通過した遊技球が開放位置に配置されている上可動板６４０ａ１を通過する（流路ｒｙ１２に到達する）までに約１秒を要するように盤面を構成している。即ち、スルーゲート６７を通過した遊技球が上可動板６４０ａ１に到達するまでに約０．５秒を要すると共に、開放位置に配置されている上可動板６４０ａ１に到達した遊技球が上可動板６４０ａ１を通過して流路ｒｙ１２に到達するまでに約０．３秒を要する構成となっている。また、流路ｒｙ１２に到達した遊技球が下可動板６４０ａ２に到達するのに約０．５秒を要するように盤面を構成している。つまり、スルーゲート６７を通過した遊技球が下可動板６４０ａ２に到達するまでに約１．３秒を要する（遊技球が上可動板６４０ａ１から下可動板６４０ａ２に到達するまでに０．５秒を確実に超える）構成となっている。
【１９３８８】
また、上可動板６４０ａ１の流下端部（図２８４７（ａ）の視点で左下側部）には規制部材ｂｚ１が設けられている。この規制部材ｂｚ１には、普図当たり遊技が開始される時点において上可動板６４０ａ１の上面の流下端側に位置している遊技球を流路ｒｙ１２に向けて誘導可能な傾斜面が設けられており、普図当たり遊技が実行された場合に流路ｒｙ

１１を流下した遊技球を流路ｒｙ１２へと誘導し易く構成している。また、規制部材ｂｚ１の下方には開口部Ｋａ１が設けられており、流路ｒｙ１２に到達した遊技球を流路ｒｙ１４側へと排出可能に構成している。なお、流路ｒｙ１２に到達した遊技球が開口部Ｋａ１を通過して流路ｒｙ１４へと排出される流れについては、図２８４７（ｂ）を参照して後述する。また、規制部材ｂｚ１の左端位置が、流路ｒｙ１３を形成する左隔壁よりも左側に突出する位置となるように形成している。つまり、開口部Ｋａ１に対して規制部材ｂｚ１の下面が庇形状となるように構成している。このように構成することで、流路ｒｙ１１を流下した後に上可動板６４０ａ１の上面を流下し、流路ｒｙ１４に流れ込む遊技球が開口部Ｋａ１から流路ｒｙ１２へと流入してしまうことを抑制（防止）できる。

【１９３８９】

次に、普図当たり遊技として電動役物６４０ａがショート作動する普図ショート当たり（微時短状態用の作動パターンが設定される普図当たり）が実行された場合の遊技球の球流れについて図２８４７（ｂ）を参照して説明する。遊技球がスルーゲート６７を通過して普図抽選で普通図柄の当たりになり、普図当たりとして普図ショート当たりが実行される場合は、変動時間が０．５秒（５００ｍｓ）の普通図柄の変動表示（普図変動）が行われた後で、普図ショート当たりとして電動役物６４０ａが０．５秒（５００ｍｓ）の間のみ開放状態に可変（変位）する普図当たり遊技が実行される。ここで、上述した通り、スルーゲート６７を通過した遊技球が上可動板６４０ａ１に到達するまでに約０．５秒を要するので、普図変動の変動時間が経過するのと略同時に普図ショート当たりが開始されて上可動板６４０ａ１（および下可動板６４０ａ２）が開放位置に変位（可変）し、上可動板６４０ａ１に到達した遊技球が開放位置（没入位置）に可変（変位）している上可動板６４０ａ１の手前側を通過する。そして、上述した通り、上可動板６４０ａ１から下可動板６４０ａ２まで流下するのには０．５秒よりも長い期間（約０．８秒）を要するので、遊技球が下可動板６４０ａ２へと到達するまでに（約１秒が経過するまでに）普図ショート当たり遊技が終了し、下可動板６４０ａ２が閉鎖位置に位置することとなる。これにより、下可動板６４０ａ２に到達した遊技球が閉鎖位置に変位（可変）している下可動板６４０ａ２の上面を約０．５秒かけて流下し、開口部Ｋａ１を通過して流路ｒｙ１４に流下する。なお、本第１４制御例では、微時短状態が設定されている場合にのみ普図ショート当たりが実行されるように構成されている。そして、図２８４６（ａ）～（ｄ）を参照して上述した通り、開閉部材７０００を遊技球が通過する間隔は２秒以上に制限される構成となっているので、右打ちされた遊技球がスルーゲート６７を通過する間隔も最短で２秒間隔となる。この間隔は、微時短状態において遊技球がスルーゲート６７を通過してから普図変動および普図ショート当たり遊技が終了され、遊技球が開口部Ｋａ１を通過するまでの期間である約１．８秒間よりも長い期間となっている。つまり、右打ちを行い続けたとしても普図変動中や普図当たり遊技中に後続の遊技球がスルーゲート６７から流路ｒｙ１３までの間に到達し得ない構成となっている。よって、微時短状態においては、スルーゲート６７を通過した全ての遊技球を確実に開口部Ｋａ１から流路ｒｙ１４へと流下させる（放出する）ことができるので、微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づいて第２特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止する（不可能にする）ことができる。これにより、微時短状態が設定されている間は、右打ちを行わない（発射を停止させる、若しくは左打ちを行って第１入球口６４に対する始動入賞を期待する）方が有利度合いが高くなるように構成することができる。

【１９３９０】

次に、普図当たり遊技として電動役物６４０ａがロング作動する普図ロング当たり（時短状態用の作動パターンが設定される普図当たり）が実行された場合の球流れについて、図２８４７（ｃ）を参照して説明をする。遊技球がスルーゲート６７を通過して普図抽選で普通図柄の当たりになり、普図当たりとして普図ロング当たりが実行される場合は、変動時間が０．５秒（５００ｍｓ）の普通図柄の変動表示（普図変動）が行われた後で、普図ロング当たりとして電動役物６４０ａが１．５秒間（１５００ｍｓ間）開放状態に可変（変位）する普図当たり遊技が実行される。ここで、上述した通り、スルーゲート６７を

通過した遊技球が上可動板６４０ａ１に到達するまでに要する時間は約０．５秒であり、普通図柄の変動時間と略同一である。また、上可動板６４０ａ１から下可動板６４０ａ２へと流下するのに要する時間は約０．８秒である。よって、普図ロング当たりになると、普図ロング当たり遊技が開始されて上可動板６４０ａ１（および下可動板６４０ａ２）が開放されるのと略同時に遊技球が上可動板６４０ａ１へと到達し、１．５秒の開放期間の間に開放位置（没入位置）に配置されている（変位している）下可動板６４０ａ２の正面視手前側を容易に通過することができる。また、遊技球がスルーゲート６７を通過してから普図変動および普図ロング当たり遊技が終了するまでの期間が２秒間となるように構成されているので、右打ちを行い続けたとしても普図変動中や普図当たり遊技中に後続の遊技球がスルーゲート６７から流路ｒｙ１３までの間に到達し得ない構成となっている。よって、普図ロング当たり遊技が実行される時短状態においては、開閉部材７０００を通過してスルーゲート６７へと通過した全ての遊技球を第２入球口６４０へと入球させることができる。従って、時短状態において右打ちを行い続けた場合に、略２秒間隔で第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができ、第１特別図柄の抽選よりも有利度合いが高い（実質的に大当たりが確定する小当たりに当選する確率が高い）第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができるので、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者の有利度合いが高い遊技方法として構成することができる。

【１９３９１】

なお、本第１４制御例における通常状態では、時短状態および微時短状態に対して、普通図柄の当たりとなる確率が低くなる（例えば、１／３００となる）ように構成すると共に、普通図柄の変動時間として、時短状態および微時短状態における普通図柄の変動時間（０．５秒間）に対して極端に長い６００秒（１０分間）が設定されるように構成している。これにより、通常状態においては、右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと入球させることが極めて困難となるので、通常状態においては右打ちよりも左打ちを行った方が有利度合いが高くなるように構成することができる。よって、通常状態においては左打ちにより遊技を行わせることができる。なお、通常状態において普通図柄の当たりとなった場合は、電動役物６４０ａの開放時間が１秒間に設定される普図ミドル当たり遊技が実行される。つまり、上可動板６４０ａ１から下可動板６４０ａ２まで遊技球が流下する時間（約０．８秒間）よりも長い開放時間が設定される。このため、通常状態においては、普通図柄の当たり遊技が開始されるタイミング（普通図柄の当たりとなり、普図変動時間である６００秒が経過したタイミング）とほぼ同時に上可動板６４０ａ１へと遊技球を到達させることができれば、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることも不可能ではない。この意味では、本第１４制御例における通常状態は、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となる微時短状態よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球に基づく第２特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態であると言える。なお、詳細については後述するが、トータルの有利度合いとしては、通常状態よりも微時短状態の方が高くなる構成となっている。なお、上記の各種数値（開閉部材７０００の開放時間や開放周期、各遊技状態における普図変動時間、各普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放時間等）はあくまでも一例であり、上記の各種数値に限定されるものではなく、微時短状態において遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが不可能となり、通常状態において遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが困難であるものの可能となり、時短状態において通常状態よりも遊技球を第２入球口６４０へと入球させ易くなる範囲において任意に定めることができる。これにより、設計の自由度を高めることができる。

【１９３９２】

このように、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させるための開放位置（第１位置）と、第２入球口６４０へと遊技球を入球させないための閉鎖位置（第２位置）と、に可変可能な電動役物６４０ａ（可変手段）として、上可動板６４０ａ１と下可動板６４０ａ２とで構成される電動役物６４０ａを設ける構成としている。そして、普図当たり遊技の実行中において開放位置に位置している上可動板６４０ａ１を通過した遊技球のみが下可動板６４０ａ２に到達するように構成し、遊技

状態に応じて普通図柄の変動時間および普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの可変パターン）を異ならせることで、右打ち遊技によって発射された遊技球が第２入球口６４０へと入球する可能性が互いに異なる３つの状態を形成している。即ち、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となる通常状態と、通常状態よりも有利度合いが高いにもかかわらず第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となる微時短状態と、および右打ちを行うことで容易に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが可能な時短状態と、の３種類の遊技状態を設ける構成としている。このように構成することで、遊技状態を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９３９３】

図２８４５に戻って説明を続ける。第２入球口６４０へと入球せずに流路ｒｙ１４，ｒｙ１５を流下した遊技球が入球可能な位置に対して、小当たり遊技において２種大当たり遊技を実行させるか否かの役物抽選を行うための第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が設けられている。この第２可変入賞装置６５０の詳細について、図２８４８から図２８５１を参照して説明する。図２８４８は、このＶ入賞装置６５０の分解斜視図である。Ｖ入賞装置６５０は、図２８４８に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材６５０ｂ、その開口部形成部材６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材６５０ｃと、そのベース部材６５０ｃの背面側に配置されてベース部材６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板６５０ｄと、そのＬＥＤ基板６５０ｄをベース部材６５０ｃと狭持する裏カバー体６５０ｅと、開口部形成部材６５０ｂに形成されている特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａを開閉するための開閉扉６５０ｆ１を有した開閉ユニット６５０ｆと、裏カバー体６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体６５０ｇと、裏カバー体６５０ｅと流路カバー体６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材６５０ｈと、その切替部材６５０ｈと係止されるリンク部材６５０ｉと、流路カバー体６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体６５０ｊと、その背面カバー体６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材６５０ｉを作動させる流路ソレノイド６５０ｋと、その流路ソレノイド６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体６５０ｍとで構成されている。

【１９３９４】

図２８４９は、Ｖ入賞装置６５０の断面図である。図２８４９（ｃ）はＶ入賞装置６５０の上面図であり、図２８４９（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図２８４９（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置６５０には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが形成されている。特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図２８４９（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１で構成された検出口６５０ａ１が配置されている。この検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、図２８５０（ａ）で示す裏カバー体６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図２８４９（ｂ）に示すように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉６５０ｆ１により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉６５０ｆ１は、ベース部材６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、遊技者の利便性を向上させることができる。また、開閉扉６５０ｆ１の開放状態においては、遊

技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置６５０の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａ内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

【１９３９５】

図２８４９（ａ）は、図２８４９（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図２８４９（ａ）に示すように検出口６５０ａ１を有する磁気センサ６５０ｃ１は、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路側へと検出口６５０ａ１が傾くようにベース部材６５０ｃに固定されている。次に、図２８５０を参照して、裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図２８５０（ａ）は、遊技球が特別排出流路６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体６５０ｅの背面図である。図２８５０（ａ）に示すように、切替部材６５０ｈは、リンク部材６５０ｉの突部が挿入される係止穴６５０ｈ１と遊技球を誘導する誘導片６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体６５０ｇには、この誘導片６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片６５０ｈ２を回動可能に配置することが可能に構成されている。図２８５０（ａ）に示すように、検出口６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路６５０ｅ２を通過した遊技球は特別排出流路６５０ｅ２に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成されたＶ領域６５０ｅ３により検出されてアウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【１９３９６】

ここで、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、小当たり遊技中に上記したＶ領域（特定領域）６５０ｅ３を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、Ｖ領域（特定領域）６５０ｅ３は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材６５０ｈは、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球がＶ領域６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路６５０ｅ２）、或いはＶ領域６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路６５０ｅ１）の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図２８５０（ａ）参照）ように構成している。第１４制御例で用いられるパチンコ機１０は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド６５０ｋがオフに設定されており、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技中におけるＶ入賞装置６５０の各種ソレノイド等の動作内容が規定されている開放シナリオテーブルに規定されている内容に従って流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定し、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特別排出流路６５０ｅ２を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド６５０ｋをオフに設定している場合に、パチンコ機１０において長期間維持される状態、即ち、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が通常排出流路６５０ｅ１を流下するように切替部材６５０ｈを維持する状態（図２８５０（ｂ）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機１０の使用電力を抑えることが出来る。

【１９３９７】

このように、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、Ｖ入賞装置６５０の開口（特定入賞口）から特別排出流路６５０ｅ２の入り口（切替部材６５０ｈの誘導片６５０ｈ２により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも１秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉６５０ｆ１が開放されたことを検知してから切替部材６５０ｈにより球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路６５０ｅ２を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路６５

０ｅ１の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ６５０ｅ４が設けられている。これにより、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ６５０ｅ４とＶ領域６５０ｅ３との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（Ｖ入賞装置６５０に所定数（１０個）の入賞があった場合、或いは、Ｖ入賞装置６５０の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、Ｖ入賞装置６５０内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、Ｖ入賞装置６５０内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機１０の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい二次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

【１９３９８】

このように、第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０のＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球が磁気センサ６５０ｃ１により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Ｖ領域６５０ｅ３を通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用の入賞口（特定領域）をＶ入賞装置６５０とは別に設ける必要がなく、遊技盤１３のスペースを有効に利用することができる。なお、本第１４制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から１の小当たり種別（小当たりＡ～Ｅ）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、右打ちを行い続けるだけで小当たり遊技中に特定領域へと容易に遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド６５０ｋが制御される構成となっているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へと入賞した遊技球が特定領域（Ｖ領域６５０ｅ３）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、流路ソレノイド６５０ｋをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がＶ領域６５０ｅ３を通過する期待度（Ｖ入賞期待度）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たりに当選することだけではなく、Ｖ入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【１９３９９】

また、本第１４制御例では、図２８５０（ａ）、及び図２８５０（ｂ）を参照して示した通り、Ｖ入賞装置６５０内に入賞した遊技球を、特定領域（Ｖ領域６５０ｅ３）を通過する流路（特別排出流路６５０ｅ２）と、特定領域を通過しない（し難い）流路（通常排出流路６５０ｅ１）と、に振分可能な構成を用いることでＶ入賞装置６５０へと入賞した複数の遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が特定領域を通過するように構成しているがこれに限ること無く、例えば、Ｖ入賞装置６５０に入賞した遊技球が全て特定の流路を流下するように構成し、その特定の流路を流下する遊技球が特定領域（Ｖ領域６５０ｅ３）を通過可能に構成し、さらに、小当たり遊技中における特定期間中に特定の流路を流下した場合に遊技球が特定領域を通過したと判別される制御を実行するように構成しても良い。そして、小当たり種別に応じて特定期間の長さを異ならせるように制御しても良い。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５０内の構造を簡素化した上でＶ入賞装置６５０に入賞した遊技球が特定領域を通過（通過が有効に判別される特定期間中に特定の流路を遊技球が流下）するか否かを容易に変更することができる。

【１９４００】

次に、図２８５１を参照して、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉する開閉扉６５０ｆ１の球流下面の構造について説明をする。図２８５１（ａ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａを開閉扉６５０ｆ１が閉鎖している状態を平面視した模式図である

。第１４制御例の開閉扉６５０ｆ１は、図２８５１（ａ）に示した通り、Ｖ入賞装置６５０の上面に到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５０上面の傾斜（図２８４５参照）に沿って、Ｖ入賞装置６５０の右側上面６５０ｙ１から開閉扉６５０ｆ１の上面を介して左側上面６５０ｙ２を流下し、第１可変入賞装置６５００に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉６５０ｆ１の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第１遅延部材６５０ｆａ、第２遅延部材６５０ｆｂ、第３遅延部材６５０ｆｃが設けられており、球が開閉扉６５０ｆ１上面を流下する流下期間が０．６秒となるように構成している。この流下期間（０．６秒）は、Ｖ入賞装置６５０の特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（０．４秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉６５０ｆ１上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放された場合に確実に入賞するように構成している。

【１９４０１】

図２８５１（ａ）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉６５０ｆ１が開放状態に可変すると、図２８５１（ｂ）に示した状態へと移行する。図２８５１（ｂ）は、Ｖ入賞装置６５０のＶ入賞口６５０ａが開放している状態を平面視した模式図である。図２８５１（ｂ）に示した通り、開閉扉６５０ｆ１は開放状態になると、遊技盤１３の内部に退避するように可動し、右側上面６５０ｙ１を流下した球が特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞可能となるように特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａが開放状態となる。また、開閉扉６５０ｆ１上を流下中の球も、開閉扉６５０ｆ１が退避位置に位置することで、特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａへ入賞する。また、Ｖ入賞装置６５０には、開閉扉６５０ｆ１上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第１規制部材６５１と、第２規制部材６５２が設けられており、開閉扉６５０ｆ１上面上流側で特定入賞口（Ｖ入賞口）６５０ａに入賞した球は第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を介して一列に整列させてから、遊技球１個分の通路幅である検出口６５０ａ１に向けて流下するように構成されている。このように第１規制部材６５１、第２規制部材６５２を設けることで、第１規制部材の下方位置に検出口６５０ａ１を設けたとしても、開閉扉６５０ｆ１から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口６５０ａ１に衝突することを防止することができるため、検出口６５０ａ１に設けられた磁気センサ（球検知スイッチ）６５０ｃ１が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球１個分の通路幅の検出口６５０ａ１を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路（第１規制部材６５１、第２規制部材６５２上を流下する流路）を確保することができるため、Ｖ入賞装置６５０内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、本第１４制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に実行される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉６５０ｆ１）の開放間インターバル期間（０．４秒）よりも、その可変部材（開閉扉６５０ｆ１）上を球が流下するのに要する流下期間（０．６秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉６５０ｆ１が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでＶ入賞装置６５０へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にＶ入賞装置６５０へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（１０個）を入賞させることができるように、１回の小当たり遊技における開放動作回数（８回）を設定しているため、１回の開放期間（０．１秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、１回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をＶ入賞装置６５０へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

【１９４０２】

次に、本第１４制御例における遊技状態について説明する。本第１４制御例では、遊技者にとって有利度合いが低い（第２特別図柄の抽選を実行させることが困難又は不可能な

）遊技状態として、通常状態および微時短状態が設けられている。加えて、遊技者にとって有利な（実質的に大当たりが確定する小当たりの当選確率が高い第２特別図柄の抽選が実行され易い）時短状態として、時短回数が７回の時短状態（比較的有利度合いが低い時短状態、チャンスタイム）と、時短状態が１０回の時短状態（比較的有利度合いが高い時短状態、超チャンスタイム）と、の２種類が設けられている。チャンスタイムでは、当該チャンスタイムにおける最後の変動表示中に第２特別図柄の保留球を上限数（４個）まで貯めたと仮定した場合に、チャンスタイムが開始されてからチャンスタイムにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化し切るまでの間に１１回（時短回数７回＋残保留４個）の第２特別図柄の抽選を実行させることができる一方で、超チャンスタイムにおいては、当該超チャンスタイムが開始されてから超チャンスタイムにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化し切るまでの間に１４回（時短回数１０回＋残保留４個）の第２特別図柄の抽選を実行させることができる。ここで、本第１４制御例においては、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは小当たり）となる確率が合算で約１／７．５２（大当たり確率１／２００、小当たり確率１／７．８１）となっているので、チャンスタイムが開始されてからチャンスタイムにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化し切るまでの間に当たりに当選する可能性（割合）は、約７９．２％となり、超チャンスタイムが開始されてから超チャンスタイムにおいて獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化し切るまでの間に当たりに当選する可能性（割合）は、約８６．４％となる。また、チャンスタイムにおいて時短回数の範囲内で当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態としてチャンスタイムと超チャンスタイムとのどちらかが設定される一方で、超チャンスタイムにおいて時短回数の範囲内で当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態として必ず超チャンスタイムが設定されるように構成されている。よって、超チャンスタイムは、チャンスタイムよりも当たりに当選する可能性（割合）が高い上に当たりに当選した場合に超チャンスタイムが再度設定される可能性も高くなる極めて有利な遊技状態を形成する。このため、時短状態の性能（再度当たりに当選する割合）が高い超チャンスタイムへと移行することに期待して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４０３】

また、本第１４制御例では、時短状態（時短回数が７回のチャンスタイムまたは時短回数が１０回の超チャンスタイム）において時短回数が終了した場合に、第２入球口６４０へと遊技球が入球困難となる又は入球不可能となる遊技状態（第２特別図柄の保留球を増加させることが困難となる又は不可能となる遊技状態）である通常状態又は微時短状態のいずれかに設定される構成としている。つまり、時短状態における最後の変動表示が終了する時点において貯まっていた第２特別図柄の保留球を消化する遊技状態として、通常状態と微時短状態とが設けられている。そして、通常状態において第２特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たり）に当選するよりも、微時短状態において第２特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは小当たり）に当選した場合の方が有利度合いが高くなるように構成している。より具体的には、通常状態において第２特別図柄の残保留を用いた抽選で当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態としてチャンスタイムと超チャンスタイムとのどちらかが設定される一方で、微時短状態において第２特別図柄の残保留を用いた抽選で当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態として超チャンスタイムが必ず設定されるように構成している。このように構成することで、時短回数が経過した（時短回数を消化した）場合に、第２特別図柄の残保留が当たりとなるか否かだけでなく、第２特別図柄の残保留を微時短状態において消化することができるか否かについても注目して遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。これらのチャンスタイム、超チャンスタイム、および残保留消化中の状態における演出態様について、図２８５２から図２８５８を参照して説明する。

【１９４０４】

図２８５２（ａ）は、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）における演出態様

の一例を示した図である。図２８５２（ａ）に示した通り、チャンスタイムにおいては、第３図柄表示装置８１の表示画面に形成される主表示領域Ｄｍにおいて、特別図柄の抽選結果を示すための演出用の図柄としての第３図柄の変動表示が行われると共に、雲の上をウサギを模したキャラクタ１９０１が正面視右方向へと疾走する演出が実行されるように表示制御される。また、主表示領域Ｄｍにおける中央上部に形成される横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１０に対して、「チャンスタイム」という文字が表示されるように表示させる。これらの表示内容により、チャンスタイムに設定されているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、主表示領域Ｄｍにおける左上には、横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ１が形成されるように表示制御される。チャンスタイムにおいては、この表示領域Ｄｍ１に対して「右打ち」という文字が表示されるように表示制御される。これにより、チャンスタイムにおいて右打ちを行うべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域Ｄｍ１の下方には、残りの時短回数を表示するための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ４が表示されるように表示制御される。図２８５２（ａ）では、時短回数が残り３回である状況を例示しているため、表示領域Ｄｍ４に対して「残り３回」という文字が表示される。これにより、チャンスタイムが終了するまでに第２特別図柄の抽選を何回実行させることができるのかを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者の利便性を高めることができる。また、主表示領域Ｄｍにおける右上には、横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ２が形成されるように表示制御される。この表示領域Ｄｍ２では、特別図柄の抽選結果を示すための演出用の図柄としての第４図柄の変動表示が行われるように表示制御される。なお、第４図柄は、第３図柄が変動表示される表示範囲よりも小さい（狭い）表示範囲において変動表示が実行されるように構成されている。ここで、第３図柄は、演出状況に応じて非表示に設定される場合がある（例えば、特定のリーチ演出の実行中等において非表示に設定される）が、第４図柄は演出状況によらずに常に表示され続けるため、第４図柄を視認することにより遊技者に対して特別図柄の変動中であるか否かを確実に把握させることができる。また、主表示領域Ｄｍにおける右下に対して、第２特別図柄の保留図柄を表示するための横長略長方形形状の表示領域Ｄｍ９が形成されるように表示制御される。この表示領域Ｄｍ９を視認することにより、第２特別図柄の保留球数がいくつであるかを遊技者に対して容易に把握させることができる。更に、図２８５２（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに対して、「当たり当選でチャンスタイム以上！？」との文字が表示されるように表示制御される。これにより、当たり（大当たりまたは小当たり）に当選して大当たり遊技が実行させることができれば、大当たり遊技の終了後に再度時短状態（チャンスタイム、または時短回数が１０回の超チャンスタイム）に移行するということを遊技者に対して分かり易く報知することができる。

【１９４０５】

図２８５２（ｂ）は、チャンスタイムにおける最後（時短回数目）の変動表示（最終変動）の実行中における演出態様の一例を示した図である。ここで、本第１４制御例では、チャンスタイム（および超チャンスタイム）における最終変動の変動時間が基本的に１５秒間に設定される構成としている。この１５秒間の変動時間のうち前半の５秒間において、最終変動に対応する特別図柄の抽選結果を報知する演出（結果報知演出）を実行するように構成している。図２８５２（ｂ）は、この結果報知演出の開始時（即ち、時短最終変動の開始時）における演出態様を示している。図２８５２（ｂ）に示した通り、チャンスタイム（または超チャンスタイム）の最終変動の前半５秒間において結果報知演出が開始されると、ウサギを模したキャラクタ１９０１が宝箱ＴＧを発見する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「宝箱を開けろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、宝箱ＴＧから出現する対象物によってその後の有利度合いが示唆されるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第１４制御例では、結果報知演出として、宝箱ＴＧから出現する対象物によって、実行中の変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が当たり（大当たりまたは小当たり）であるか、当たりを介さずに超チャンスタイム

（時短回数が１０回の時短状態）に移行する抽選結果（Ｃ時短に対応する抽選結果の一部、Ｃ時短Ｂ）であるか、当たりとならずに通常状態に移行する抽選結果（完全外れ）であるか、当たりを介さずに微時短状態に移行する抽選結果（Ｃ時短に対応する抽選結果の一部、Ｃ時短Ａ）であるかを報知可能に構成されている。この最終変動の抽選結果を報知するための演出（結果報知演出）の具体例について、図２８５３を参照して説明する。

【１９４０６】

図２８５３（ａ）は、時短最終変動において微時短状態に当選する抽選結果（Ｃ時短Ａに対応する抽選結果）になった場合の結果報知演出の一例を示した図である。図２８５３（ａ）に示した通り、Ｃ時短Ａの抽選結果（当たり遊技を介さずに直接的（変動停止時）に微時短状態が設定される抽選結果）が報知される結果報知演出が実行された場合は、結果報知演出において宝箱ＴＧから「ＥＸ」という文字が付された略円形のＥＸアイコンＥＩが出現する演出が実行されるように表示制御される。ここで、本第１４制御例では、微時短状態のことを「チャンスタイムＥＸ」と称しており、ＥＸアイコンＥＩは、「ＥＸ」の文字によりチャンスタイムＥＸ（微時短状態）に移行することを遊技者に示すためのアイコンである。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ　チャンスタイムＥＸ」という文字が表示されるように表示制御される。これらの表示内容により、時短状態が終了された後で微時短状態に設定され、当該微時短状態において保留球数分の第２特別図柄の抽選を実行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、上述した通り、本第１４制御例では、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）において第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合に、大当たり遊技終了後の遊技状態として有利度合いが高い超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）が必ず設定される構成としている。よって、ＥＸアイコンＥＩを獲得する演出が実行された場合に、超チャンスタイムへと移行させる大チャンスであると遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４０７】

また、図２８５３（ｂ）は、時短最終変動において通常状態に移行する抽選結果（外れ抽選結果）になった場合の結果報知演出の一例を示した図である。図２８５３（ｂ）に示した通り、外れが報知される結果報知演出が実行された場合は、結果報知演出において宝箱ＴＧから「×」という文字が付された略円形のバツアイコンＢＩが出現すると共に、ウサギを模したキャラクタ１９０１が這いつくばって泣き出す演出が実行されるように表示制御される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ　ラストジャッジ」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態が終了された後で通常状態に設定され、当該通常状態において保留球数分の第２特別図柄の抽選を実行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、本第１４制御例では、通常状態において当たりになったとしても低確率（大当たりに当選した場合の５０％、および小当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合の３％）でしか超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）に移行しない構成となっている。言い換えれば、当たりになった場合はほぼチャンスタイム（時短回数が７回の時短状態）に設定されるように構成されている。よって、結果報知演出においてチャンスタイムＥＸが報知されること（および当たりが報知されること）を遊技者に対してより強く期待させることができる。なお、図示については省略したが、最終変動が当たりの場合は宝箱ＴＧから「Ｖ」という文字が付されたＶアイコンＶＩが出現すると共に、副表示領域Ｄｓに対して「ボーナス確定！！」という文字が表示される結果報知演出が実行されるように表示制御される。また、最終変動が当たりを介さずに超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）に移行する抽選結果（Ｃ時短Ｂに対応する抽選結果）である場合には、宝箱ＴＧから「超」という文字が付された超アイコンＣＩが出現すると共に、副表示領域Ｄｓに対して「超チャンスタイムを上乗せ！！」という文字が表示される結果報知演出が実行されるように表示制御される。これらの演出パターンを設けることにより、結果報知演出の報知内容を遊技者に対して容易に理解させることができる。また、最終変動における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４０８】
なお、本第１４制御例では、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）を時短状態における最終変動中に実行される結果報知演出で遊技者に対して報知する構成としていたが、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）の報知を行うタイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選に用いられる保留球が保留された（第２入球口６４０への入球に基づく入賞情報が取得されて第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された）場合に、当該保留球に基づいて時短状態における最後の特別図柄の抽選が外れであるかＣ時短Ａに対応する抽選結果であるかＣ時短Ｂに対応する抽選結果であるか当たりに対応する抽選結果であるかを予め判別（先読み）し、当該判別結果に応じて時短状態における最後の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に最後の特別図柄の抽選結果を報知若しくは示唆する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には例えば、表示領域Ｄｍに表示される保留図柄のうち、時短状態における最後の特別図柄の抽選に対応する保留図柄の表示態様を、先読み結果に応じて可変させる構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が終了した後における有利度合いを時短状態における最後の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に遊技者に対して報知又は示唆することができるので、時短状態が終了した後の第２特別図柄の残保留で当たりとなることを期待するか、一刻も早く当たりとなることを期待するかを報知または示唆内容によって異ならせることができる。即ち、チャンスタイムＥＸへと移行することが示唆された場合には、時短状態が終了するまでに当たりとなるよりも時短状態が終了した後のチャンスタイムＥＸで当たりとなった方が好ましい（超チャンスタイムへと移行し易い）ため、残保留まで当たりとならないことおよび残保留で当たりとなることを期待させる遊技性となる一方で、チャンスタイムＥＸへと移行することが示唆されなかった場合は、いつ当たりとなっても超チャンスタイムへと移行する可能性が変わらない可能性が高いため、すぐに当たりとなることを期待させる遊技性となる。よって、時短状態における最後の特別図柄の抽選の先読み結果を報知又は示唆する構成とすることにより、当該報知又は示唆の内容に応じて異なる期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、時短状態において最後に消化される第２特別図柄の保留球がＣ時短Ａであるか否かのみを先読みして最終変動よりも前に報知又は示唆する構成としてもよい。つまり、当たり、Ｃ時短Ｂ、および外れの場合は共通の報知又は示唆を行う構成としてもよい。このように構成することで、Ｃ時短Ａに対応する報知又は示唆が実行されなかったとしても、当たり若しくはＣ時短Ｂに当選している可能性があると遊技者に対して思わせることができるので、Ｃ時短Ａに対応する報知又は示唆が実行されなかった場合に遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができる。

【１９４０９】
本第１４制御例では、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）が外れであるかＣ時短Ａであるかｃ時短Ｂであるか当たりであるかを時短状態における最終変動中に実行される結果報知演出で遊技者に対して報知する構成としていたが、外れであるかＣ時短Ａであるかを秘匿し、Ｃ時短Ｂであるか当たりであるか時短状態が終了されるかのみを報知する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において当たりもＣ時短Ｂも報知されなかった場合に、毎回、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果がＣ時短Ａであることを期待させることができ、時短状態が終了した後の第２特別図柄の残保留で当たりとなることにも期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第１４制御例では、結果報知演出において時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）に対応する報知を行う構成としていたが、最後の特別図柄の抽選結果が当たりとなった場合に所定割合で結果報知演出において一旦当たりとは異なる抽選結果（例えば、チャンスタイムＥＸ）を報知し、その後に当たりを報知する演出態様の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において当たりが報知されなかったとしても、その後に当たりが報知されることを遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣

を向上させることができる。また、例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果がＣ時短Ｂである場合と当たりである場合とで共通の演出態様（特定の態様）の結果報知演出を実行する構成とし、その後の当たり遊技の開始時若しくは超チャンスタイムの設定時に当たりであるか超チャンスタイムであるかを報知する構成としてもよい。このように構成することで、特定の態様の結果報知演出が実行された場合に、当たりとなるか、若しくは超チャンスタイムに移行するかのどちらかであることを遊技者に対して把握させることができるので、当たりと超チャンスタイムとのどちらであるのかに対するドキドキ感を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４１０】

次に、図２８５４を参照して、時短最終変動における後半１０秒間において実行されるチャージ演出について説明を行う。ここで、本第１４制御例では、時短最終変動が当たりまたはＣ時短Ｂ（超チャンスタイムに移行するＣ時短）である場合は、変動時間が５秒に設定される。即ち、５秒間の結果報知演出が終了すると最終変動が終了されて当たり遊技若しくは超チャンスタイムが開始される。つまり、最終変動の変動時間が１５秒間に設定されるのは、時短最終変動において外れまたはＣ時短Ａ（当たりを介さずに微時短状態に移行する抽選結果）となった場合（最終変動の終了後に当たり遊技も超チャンスタイムも開始されずに第２入球口６４０へと遊技球が入球困難または不可能となる状態に移行する場合）である。図２８５４に示すチャージ演出は、時短最終変動において外れまたはＣ時短Ａ（変動時間が１５秒間に設定される抽選結果）となった場合にのみ実行される演出であり、遊技者に対して第２特別図柄の保留球を貯めさせるための演出である。図２８５４（ａ）に示した通り、チャージ演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの中央においてウサギのキャラクタ１９０１が歯を食いしばって力を込めると共に、ウサギのキャラクタ１９０１の周囲が発光する（周囲にオーラ画像ＯＧが表示される）演出が実行されるように表示制御される。また、主表示領域Ｄｍにおける右下に対して、縦長略長方形形状の表示領域ＨＲ１１が形成されるように表示制御される。図２８５４（ａ）に示した通り、この表示領域ＨＲ１１には、遊技盤１３における第２入球口６４０の周囲を模した画像と、第２入球口６４０の上方から第２入球口６４０へと向かう向きの矢印画像と、が表示されるように表示制御される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで保留をチャージしろ！！」という文字が表示されるように表示制御される。これらの表示内容により、右打ちにより第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄の保留球を貯めるべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、時短最終変動において第２特別図柄の保留球を上限まで貯めなかった場合、通常状態または微時短状態へと移行することにより第２特別図柄の保留球を新たに獲得することが困難または不可能となる。本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは小当たり）となる確率が遊技状態にかかわらず約１／７．５２となっているため、保留球を上限まで貯めずに通常状態または微時短状態へと移行してしまうと、遊技者にとって極めて損となってしまう。よって、最終変動の間にチャージ演出を実行して第２特別図柄の保留球を上限まで貯めることを報知する（遊技者に促す）ことにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。なお、図示については省略したが、第２特別図柄の保留球が増加する毎にウサギのキャラクタ１９０１の周囲の光（オーラ画像ＯＧ）の範囲が広くなるように表示制御される。これにより、保留球の獲得状況を可視化することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１９４１１】

図２８５４（ｂ）は、チャージ演出において第２特別図柄の保留球が上限まで貯まった場合における演出態様の一例を示した図である。図２８５４（ｂ）に示した通り、チャージ演出において第２特別図柄の保留球が上限（４個）まで貯まった場合は、ウサギのキャラクタ１９０１が口を開けるとともに両手足を広げる演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ１１に対して「準備完了」という文字が表示されるように表示制御される。これらの表示態様により、第２特別図柄の保留球を上限まで貯めることができたということを遊技

者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第１４制御例では、オーラ画像ＯＧの色によって保留されている保留球の有利度合い（当たりとなる可能性、および超チャンスタイムが設定される可能性）を示唆可能に構成されている。即ち、チャージ演出の開始時およびチャージ演出において第２特別図柄の保留球が増加する毎に、オーラ画像ＯＧの色として、第２特別図柄の保留球の先読み結果に応じて青色、緑色、赤色、金色、および虹色の５種類の中から１の色を選択する構成としている。このように構成することで、チャージ演出の実行中が単に右打ちにより第２特別図柄の保留球を上限まで貯める作業のようになってしまうことを抑制し、オーラ画像ＯＧの色から第２特別図柄の保留球の期待度を遊技者に推測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４１２】

次に、図２８５５および図２８５６（ａ）を参照して、時短状態の最終変動が終了した後で通常状態に移行した場合に、通常状態に移行してから第２特別図柄の保留球を全て消化するまでの間の期間で実行されるラストジャッジ演出の演出態様について説明する。時短状態から通常状態に移行してラストジャッジ演出が実行されると、図２８５５（ａ）に示した通り、時短状態の間（結果報知演出およびチャージ演出の実行中）において、表示領域Ｄｍ１に対して表示されていた「右打ち」という文字が非表示となる。つまり、通常状態に移行した後においては、時短状態において表示領域Ｄｍ１に対して実行されていた「右打ち」という文字を表示させるための表示制御（第１表示制御）に代えて、「右打ち」という文字を非表示のまま維持させるための表示制御（第２表示制御）が実行される構成としている。これにより、右打ちを行うべきでない（右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難である）ことを遊技者に対して容易に認識させることができる。加えて、図２８５５（ａ）に示した通り、時短状態から通常状態に移行してラストジャッジ演出が実行されると、時短状態の間（結果報知演出およびチャージ演出の実行中）において、時短状態であることを示すための表示態様（「チャンスタイム」の文字）が表示されていた表示領域ＨＲ１０も消去される。つまり、通常状態に移行した後においては、時短状態において実行されていた表示領域ＨＲ１０を表示させておくための表示制御（所定の表示制御）が実行されなくなる構成としている。これにより、時短状態が終了していることを遊技者に対して容易に認識させることができる。よって、遊技状態を正確に把握したいと考える遊技者に対して、表示領域Ｄｍ１および表示領域ＨＲ１０の表示態様に注目して遊技を行わせることができる。更に、図２８５５（ａ）に示した通り、ラストジャッジ演出が実行されると、ウサギのキャラクタ１９０１が雲の切れ目（雲ＫＧ１の右端）に到達する演出が実行されるように表示制御される。また、図２８５５（ａ）に示した通り、雲ＫＧ１の右側（主表示領域Ｄｍにおける右下）、および右上側（主表示領域Ｄｍにおける右上）には、何も無い空間を挟んでそれぞれ雲ＫＧ２、および雲ＫＧ３が表示されるように表示制御される。図２８５５（ａ）に示した通り、雲ＫＧ２には、「ノーマル→」という文字が付された立て札を模した立て札画像ＭＧ１が表示され、雲ＫＧ３には、「超→」という文字が付された立て札を模した立て札画像ＭＧ２が表示されている。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「飛び越えればボーナス確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、雲ＫＧ１の右端からウサギのキャラクタ１９０１がジャンプして雲ＫＧ２または雲ＫＧ３のいずれかに到達することができればボーナス（当たり遊技）が実行されるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、本第１４制御例では、キャラクタ１９０１が雲ＫＧ２に到達した場合に、大当たり遊技終了後の遊技状態としてチャンスゾーン（時短回数が７回の時短状態）が設定されることを示唆する一方で、雲ＫＧ３に到達した場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として超チャンスゾーン（時短回数が１０回の時短状態）が設定されることを示唆する構成としている。このように構成することで、雲ＫＧ２よりも雲ＫＧ３に到達した方が有利度合いが高くなるということを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者に対して、ウサギのキャラクタ１９０１が飛び越えることに成功するか否かだけでなく、雲ＫＧ２と雲ＫＧ３とのどちらに到達するかにも注目して遊技を行わせることができる。よ

って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９４１３】
図２８５５（ｂ）は、第２特別図柄の保留球の中に当たり（大当たりまたは小当たり）が含まれていない状況下でラストジャッジ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図２８５５（ｂ）に示した通り、保留内に当りが含まれていない場合には、ウサギのキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１の右端から右方向へとジャンプするものの雲ＫＧ２にも雲ＫＧ３にも到達することができずに落下する演出が実行されるように表示制御される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「失敗・・・チャンスタイム終了・・・」という文字が表示されるように表示制御される。これらの表示態様により、当たりとならなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。一方で、図２８５６（ａ）は、第２特別図柄の保留球の中に当たり（大当たりまたは小当たり）が含まれている状況下でラストジャッジ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。この場合、図２８５６（ａ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１から雲ＫＧ２へと飛び越えることに成功する演出が実行されると共に、副表示領域Ｄｓに対して、「成功！！ボーナス確定！！」という文字が表示されるように表示制御される。これらの表示内容により、保留内に当りが含まれており、大当たり遊技が実行されるということ、および大当たり遊技の終了後にチャンスタイムに移行するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第１４制御例では、１の演出（ウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ２または雲ＫＧ３のどちらかへと飛び移れるか否かを報知する演出）によって時短状態の終了時に保留されていた全ての第２特別図柄の保留球の抽選結果をまとめて報知するように構成している。このように構成することで、４つの第２特別図柄の保留球の中に少なくとも１の当たり保留が含まれていれば成功が報知されることとなるので、見かけ上、ラストジャッジ演出（およびチャンスタイムＥＸ演出）において成功（当たり）が報知される確率が高いかのように思わせることができる。よって、失敗が報知されることでチャンスタイムへの移行が期待できなくなってしまうラストジャッジ演出（またはチャンスタイムＥＸ演出）が実行された（時短回数が経過した）としても、遊技者の当たりに対する期待感を維持させやすくすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９４１４】
次に、図２８５６（ｂ）を参照して、時短状態が終了した後の遊技状態が微時短状態に設定された（時短最終変動においてＣ時短Ａに対応する抽選結果となった）場合に、当該微時短状態が開始されてから時短状態の終了時点（微時短状態の開始時点）で保留されていた全ての第２特別図柄の保留球を消化しきるまでの間に実行されるチャンスタイムＥＸ演出について説明する。図２８５６（ｂ）に示した通り、このチャンスタイムＥＸ演出が実行されると、ラストジャッジ演出と同様に、時短状態の間（結果報知演出およびチャージ演出の実行中）において、右打ち遊技を促すために表示領域Ｄｍ１に対して表示されていた「右打ち」という文字が消去されるように表示制御される。つまり、時短状態（特定期間）から微時短状態に移行する場合は、時短状態において表示領域Ｄｍ１に対して実行されていた「右打ち」という文字を表示させるための表示制御（第１表示制御）に代えて、「右打ち」という文字を非表示のまま維持させるための表示制御（第２表示制御）が実行される構成としている。これにより、右打ちを行うべきでない（右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができない）ことを遊技者に対して認識させることができる。一方で、時短状態であることを示すための文字である「チャンスタイム」が表示されていた表示領域ＨＲ１０は表示されたままとなる。つまり、時短状態から微時短状態へと移行する場合に、時短状態において実行されていた表示領域ＨＲ１０を表示させておくための表示制御（所定の表示制御）が微時短状態においても継続して実行される構成としている。また、当該表示領域ＨＲ１０の右下に対して、横長略楕円系形状の付随画像ＦＧ１が付随して表示される。この付随画像ＦＧ１は、「ＥＸ」という文字が表示されるので、表示領域ＨＲ１０および付随画像ＦＧ１を視認した遊技者に対して、「チャンスタイムＥＸ」という一連の単語であると認識させることができる。即ち、現在が

特別な時短状態（チャンスタイム）であるチャンスタイムＥＸ（微時短状態）に設定されているということを遊技者に対して把握させることができる。これらにより、遊技状態を正確に把握したいと考える遊技者に対して、表示態様に注目して遊技を行わせることができる。また、図２８５６（ｂ）に示した通り、チャンスタイムＥＸ演出が開始されると、ラストジャッジ演出と同様に、ウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１の右端に到達する演出が実行される。また、図２８５６（ｂ）に示した通り、雲ＫＧ１の右側（主表示領域Ｄｍにおける右下）には、何も無い空間を挟んで雲ＫＧ２が表示される点でもラストジャッジ演出と共通している。一方で、雲ＫＧ３が表示されない点、および雲ＫＧ２に対して「超→」という文字が付された立て札をもした立て札画像ＭＧ２が表示される点でラストジャッジ演出と異なっている。また、副表示領域Ｄｓに対して、「飛び越えればボーナス＋超チャンスタイム！？」という文字が表示される点でも相違している。これらの表示内容により、チャンスタイムＥＸにおいては、ウサギのキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１から雲ＫＧ２に飛び移ることに成功すると必ず最も有利な超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）へと移行するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、当たりとなって雲ＫＧ２に飛び移ることに成功する演出が実行されることをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、ラストジャッジ演出と同様であるため図示については省略したが、第２特別図柄の保留球の中に当たりが含まれている場合は、雲ＫＧ２へと飛び移ることに成功する演出が実行される一方で、当たりが含まれていない場合は飛び移ることに失敗して雲ＫＧ１と雲ＫＧ２との間の空間から雲の下方（地上）へと落下してしまう演出が実行される。

【１９４１５】

なお、本第１４制御例では、時短状態において、右打ち遊技を行うべきことを示す「右打ち」という文字を表示領域Ｄｍ１に表示させるための表示制御（第１表示制御）を実行すると共に、時短状態である（普通図柄の変動短縮機能および普通図柄の高確率機能が作動している）ことを示す「チャンスタイム」という文字が含まれる表示領域ＨＲ１０を表示させるための表示制御（所定の表示制御）を実行する構成とし、微時短状態（特別期間）においては表示領域ＨＲ１０を表示させるための表示制御（所定の表示制御）は実行する一方で「右打ち」という文字を表示させる表示制御に代えて「右打ち」という文字を非表示とする表示制御（第２表示制御）を実行する構成とし、通常状態（所定の期間）においては表示領域ＨＲ１０を表示させるための表示制御（所定の表示制御）を実行せず、「右打ち」という文字を非表示とする表示制御（第２表示制御）を実行する構成とすることで、発射方向および遊技状態（普通図柄の変動短縮機能および普通図柄の高確率機能の作動有無）を遊技者に対して報知する構成としていたが、必ずしも上記の報知内容に限定されるものではなく、任意の報知態様を設定することができる。また、必ずしも第３図柄表示装置８１においてこれら２種類の報知を行う必要もない。例えば、一方または両方の報知を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示パターンによって報知する構成としてもよい。より具体的には、例えば、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの一部の表示部（一部のＬＥＤ）を点灯状態となることで右打ちを行うべき遊技状態であることを示す表示部（右打ち報知用ＬＥＤ）に割り当てる構成とし、時短状態（特定期間）の間は右打ち報知用ＬＥＤを点灯状態に維持する表示制御（第１表示制御）を実行する一方で、時短状態（特定期間）から微時短状態（特別期間）または通常状態（所定の期間）へと移行する場合には、右打ち報知用ＬＥＤを消灯状態に維持する表示制御（第２表示制御）を実行する構成としてもよい。また、例えば、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの一部の表示部（一部のＬＥＤ）を点灯状態となることで時短状態であることを示す表示部（時短報知用ＬＥＤ）に割り当てる構成とし、時短状態（特定期間）の間は時短報知用ＬＥＤを点灯状態に維持する表示制御（所定の表示制御）を実行し、時短状態（特定期間）から微時短状態（特別期間）へと移行した場合においても時短報知用ＬＥＤを点灯状態に維持する表示制御を継続的に実行する一方で、時短状態（特定期間）から微時短状態（特別期間）へと移行した場合には時短報知用ＬＥＤを点灯状態に維持する表示制御を終了させる構成としてもよい。ま

た、例えば、上述した報知の一方または両方を、電飾部２９～３３の点灯パターンや、所定の可動部材（所謂、役物）の配置若しくは動作態様によって実行する構成としても良いし、上述した報知の一部又は全部を行うための専用のまたは他の表示内容との兼用の表示装置を別途設ける構成としてもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１に注目している遊技者に対して微時短状態であるか通常状態であるかを分かり難くすることができるので、時短状態の終了後に同じ状態に移行したにもかかわらず超チャンスタイムへと移行する期待度を異ならせているかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な演出態様を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９４１６】

次に、図２８５７を参照して、超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）における演出態様について説明する。超チャンスタイムに移行した場合の演出態様は、チャンスタイムにおける演出態様（図２８５２（ａ）参照）と類似しているため、ここでは相違点についてのみ説明する。図２８５７に示した通り、超チャンスタイムでは、表示領域ＨＲ１０の左上に横長略楕円系形状の付随画像ＦＧ２が付随して表示される。この付随画像ＦＧ２は、「超」という文字が表示されるので、表示領域ＨＲ１０および付随画像ＦＧ２を視認した遊技者に対して、「超チャンスタイム」という一連の単語であると認識させることができる。即ち、現在がチャンスタイム（時短状態）よりも有利な（チャンスタイムの有利度合いを超えている）時短状態である超チャンスタイムに設定されているということを遊技者に対して容易に把握させることができる。更に、図２８５７に示した通り、副表示領域Ｄｓに対して、「当たり当選で超チャンスタイム継続！？」という文字が表示される。これにより、超チャンスタイムの間に当たりに当選すれば大当たり遊技の終了後の遊技状態が再度超チャンスタイムに設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して当たりとなることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９４１７】

次に、図２８５８を参照して、チャンスタイム（または超チャンスタイム）における最終変動が開始されてからチャンスタイムの間に保留した全ての第２特別図柄の保留球を消化しきるまでの間の演出態様の推移について説明する。図２８５８に示した通り、チャンスタイム（または超チャンスタイム）における最終変動が開始されると、１５秒間の最終変動のうち前半の５秒間において結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）が実行されて当該最終変動の抽選結果が報知される。そして、結果報知演出が終了すると、図２８５８に示した通り、最終変動の後半１０秒間において、右打ちにより第２特別図柄の保留球を上限まで貯めることを促すチャージ演出（図２８５４参照）が実行される。そして、最終変動が終了されると、最終変動の終了時までに貯められた４個の第２特別図柄の保留球のうち１個目の保留球の変動表示が開始されてから４個目の保留球の変動表示が終了されるまでの１０秒間の期間に渡って、１のラストジャッジ演出（図２８５５、図２８５６（ａ）参照）またはチャンスタイムＥＸ（図２８５６（ｂ）参照）演出が実行される。つまり、４個の保留球に基づく第２特別図柄の変動表示の変動時間の合計が１０秒間となるように制御される。また、図２８５８に示した通り、全ての保留球が外れとなる場合、１個目の保留球に基づく変動表示の変動時間が８．５秒に設定され、２個目～４個目の保留球の変動時間が０．５秒に設定される。つまり、１個目～４個目の保留球に基づく変動表示が終了するタイミングを全てラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出が終了するタイミングの間際とすることができるので、ラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出の結果が報知されるよりも先に、表示領域Ｄｍ２に表示される第４図柄によって先に抽選結果が判明してしまうことを抑制することができる。よって、ラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出の演出内容により注目して遊技を行わせることができる。なお、詳細については後述するが、本第１４制御例では、第２特別図柄の保留球で当たりとなる場合にも、当該当たりが何個目の第２特別図柄の保留球であるかによらず、当たり変動の終了タイミングがラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出の

開始から１０秒間となるように構成されている。つまり、時短状態の終了時点における第２特別図柄の保留球の内容（抽選結果）によらず、ラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出を実行するための１０秒間の演出期間を確保することができる。よって、ラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出として１０秒間の演出期間の演出態様のみを用意しておけば良いので、ラストジャッジ演出またはチャンスタイムＥＸ演出の演出パターンが増加してしまうことを抑制することができ、演出態様を記憶しておくための記憶領域の記憶容量が増加してしまうことを抑制することができる。

【１９４１８】

このように、本第１４制御例では、継続して右打ちを行うことにより有利度合いが高い（実質的な大当たり確率が高い）第２特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる有利な時短状態として、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）と時短回数が１０回の時短状態（チャンスタイムよりも有利度合いが高い超チャンスタイム）とを設ける構成とし、初期状態である不利な通常状態において大当たり遊技が実行された場合や、チャンスタイムにおいて大当たり遊技が実行された場合には、超チャンスタイムに設定される割合（可能性）よりもチャンスタイムに設定される割合（可能性）の方が大幅に高くなるように構成している。これにより、超チャンスタイムに移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びを抱かせることができる。また、超チャンスタイムに移行した後は、当該超チャンスタイムにおいて大当たり遊技が実行されると必ず大当たり遊技終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される構成としているので、超チャンスタイムにおいて当たりとなった場合に、当たりだけでなく超チャンスタイムも確定していることに対する安心感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第１４制御例では、チャンスタイムまたは超チャンスタイムにおいて時短回数が経過した場合に、第２特別図柄の保留球を新たに獲得する（第２入球口６４０へと遊技球を入球させる）ことが困難または不可能となる通常状態または通常状態よりも有利度合いが高い微時短状態のいずれかに設定される構成とし、通常状態よりも微時短状態の方が、当たりとなった場合における有利度合いが高くなるように構成した。つまり、時短回数の経過時点で保留されていた第２特別図柄の保留球が通常状態（ラストジャッジ）で消化される場合と、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）で消化される場合とを設ける構成とし、通常状態において第２特別図柄の保留球で当たりに当選した場合は、チャンスタイム中に当たりになった場合と同様に超チャンスタイムに設定される割合（可能性）よりもチャンスタイムに設定される割合（可能性）の方が大幅に高くなる一方で、微時短状態において第２特別図柄の保留球で当たりに当選した場合は、超チャンスタイム中に当たりになった場合と同様に超チャンスタイムが確定するように構成している。このように構成することで、時短回数が経過した後の遊技状態が微時短状態に設定されることをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９４１９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、通常状態と時短状態とを設ける構成とし、通常状態において大当たりまたは小当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合と、時短状態において大当たりまたは小当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合とで、有利度合い（大当たり終了後の遊技状態）を異ならせているものが知られている。かかる従来型の遊技機では、時短状態が開始されてから時短状態において獲得した全ての第２特別図柄の保留球が消化されるまでの間（時短状態から通常状態に移行する際）に有利度合いが可変することにより、有利度合いが高い状況下で大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現し、興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、少なくとも時短最終変動が終了した後（第２特別図柄の残保留を消化している間）の遊技状態が通常状態に固定化されてしまうことにより有利度合いも固定化されてしまい、時短状態から通常状態に切り替わった後における興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して本第１４制御例では、時短状態における最終変動が終了した時点で保留されている第２特別図柄の残保留を消化させる状態として、通常状態が設定さ

れる場合と、通常状態よりも有利度合いが高い微時短状態が設定される場合とを設ける構成としているので、第２特別図柄の残保留を消化する際の有利度合いを異ならせることができ、時短状態における最終変動が終了した後においても遊技者の遊技に対する興趣を向上させ易く構成することができる。

【１９４２０】

なお、本第１４制御例では、時短状態の最後の変動表示において実行される結果報知演出において、時短状態において最後に実行された特別図柄の抽選結果に対応する報知を必ず実行する（抽選結果に対応するアイコンを表示させる）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果がＣ時短Ａ（チャンスタイムＥＸへと移行する抽選結果）である場合の一部で、外れであること（バツアイコンＢＩ）を報知する構成とし、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）が設定された後の所定タイミングにおいて微時短状態に設定されていたことを報知する演出パターンを設ける構成としてもよい。より具体的には例えば、微時短状態に移行した（時短状態における最終変動が終了した）ことに基づいて微時短状態に設定されていることを報知する構成としてもよいし、微時短状態において特別図柄の抽選が実行される毎に、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されているか否かを抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において外れが報知されたとしても、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、微時短状態において特別図柄の抽選で当たりとなった場合にのみ、当たり変動において微時短状態に設定されていることを報知する構成としてもよい。つまり、微時短状態が設定されるにもかかわらず結果報知演出において外れが報知され、微時短状態において当たりとならずに第２特別図柄の保留球を全て消化する場合は、演出上ラストジャッジ演出でそのまま失敗が報知される構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態が報知されたにもかかわらず当たりとならずに遊技者に無駄に期待を持たせてしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。また、例えば、微時短状態に移行するにもかかわらず結果報知演出において外れを報知した場合に、微時短状態で当たりとなるか否かによらずラストジャッジ演出を実行する構成とし、係る状況下で第２特別図柄の残保留で当たりとなった場合には、実際には超チャンスタイムへと移行するにもかかわらず演出上はチャンスタイムへの移行を報知し、時短状態（演出上はチャンスタイムに見せかけた超チャンスタイム）が設定された後の所定タイミングにおいて超チャンスタイムであることを報知する構成としてもよい。具体的には例えば、時短状態が設定された後、特別図柄の抽選が実行される毎に抽選により実は超チャンスタイムが設定されていたということを報知する構成としてもよいし、時短状態中に当たりとなった場合に超チャンスタイムであったことも報知する構成としてもよいし、チャンスタイムであれば最終変動となる７回目の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて超チャンスタイムであったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、ラストジャッジ演出においてチャンスタイムへの移行が報知されたとしても、超チャンスタイムが設定されているかも知れないと遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４２１】

次に、図２８５９および図２８６０を参照して、本第１４制御例において設けられている複数の状態間の移行方法について説明する。上述した通り、本第１４制御例には、主として通常状態（通常モード）、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）、第２特別図柄の保留球を消化中の通常状態（ラストジャッジ）、および第２特別図柄の保留球を消化中の微時短状態（チャンスタイムＥＸ）の５種類の状態が少なくとも設けられている。まず、図２８５９（ａ）を参照して、通常状態における状態の移行方法について説明する。図２８５９（ａ）に示した通り、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する必要がある不利な通常状態（通常モード）においては、大当たりに当選した場合にのみ、他の状態に移行する

可能性がある。具体的には、図２８５９（ａ）に示した通り、通常モードにおいて、第１特別図柄の大当たり当選時に５％の割合で選択される大当たりＡに当選した場合に、大当たり終了後の状態が超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）に設定される。また、通常モードにおいて、第１特別図柄の大当たり当選時に４５％の割合で選択される大当たりＢに当選した場合に、大当たり終了後の状態がチャンスタイム（時短回数が７回の時短状態）に設定される。これらに対し、通常モードにおいて、第１特別図柄の大当たり当選時に５０％の割合で選択される大当たりＣに当選した場合は、大当たり終了後の状態が再度通常モードに設定される（通常モードをループする）。即ち、通常モードにおいては、大当たりに当選した場合の５０％の割合でのみ、有利な時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）へと移行する構成となっている。

【１９４２２】

次に、図２８５９（ｂ）を参照して、チャンスタイム（時短回数が７回の時短状態）における状態の移行方法について説明する。図２８５９（ｂ）に示した通り、右打ちにより有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行させることが可能なチャンスタイムにおいては、大当たりに当選した場合に加え、小当たりに当選した場合、および時短回数を消化した（経過した）場合にも他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２８５９（ｂ）に示した通り、チャンスタイムにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が必ず超チャンスタイムに設定される。また、チャンスタイムにおいて第２特別図柄の小当たり当選時の３％の割合で選択される小当たりＡに当選した場合も、当該小当たりＡに係る小当たり遊技の実行中にＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過して２種大当たり遊技が実行されたことを条件として、大当たり遊技終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される。また、大当たりにも小当たりにも当選せずに時短回数を消化した場合は、時短状態の最終変動が外れとなった場合にラストジャッジ（第２特別図柄の保留球を有した状態の通常状態）に直接（当たり遊技を介さずに）移行する。また、時短状態の最終変動において、Ｃ時短当選時の９５％の割合で選択されるＣ時短Ａに当選した場合は、チャンスタイムＥＸ（第２特別図柄の保留球を有した状態の微時短状態）に直接移行し、Ｃ時短当選の５％の割合で選択されるＣ時短Ｂに当選した場合は、超チャンスタイムに直接移行する。これらに対し、チャンスタイムにおいて第２特別図柄の小当たり当選時の９７％の割合で選択される小当たりＢ～Ｅのいずれかに当選した場合は、小当たり遊技の実行中にＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過して２種大当たり遊技が実行されたことを条件として、大当たり遊技終了後の遊技状態が再度チャンスタイムに設定される（チャンスタイムをループする）。つまり、チャンスタイムにおいて大当たりまたは小当たりに当選した場合、チャンスタイム若しくは超チャンスタイムのどちらかが設定されるので、チャンスタイムにおいて当たりが報知された場合に遊技者に対して通常モードへと転落することがないという安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４２３】

次に、図２８６０（ａ）を参照して、超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）における状態の移行方法について説明する。図２８６０（ａ）に示した通り、右打ちにより有利度合いが高い第２特別図柄の抽選を実行させることが可能な超チャンスタイムにおいては、時短回数を消化した（経過した）場合にのみ他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２８６０（ａ）に示した通り、超チャンスタイムにおいて大当たりにも小当たりにも当選せずに時短回数を消化した場合は、時短状態の最終変動が外れとなった場合にラストジャッジ（第２特別図柄の保留球を有した状態の通常状態）に直接（当たり遊技を介さずに）移行する。また、時短状態の最終変動において、Ｃ時短当選時の９５％の割合で選択されるＣ時短Ａに当選した場合は、チャンスタイムＥＸ（第２特別図柄の保留球を有した状態の微時短状態）に直接移行する。一方、超チャンスタイムにおいて大当たりまたは小当たりに当選した場合は、大当たり遊技（１種大当たり遊技または２種大当たり遊技）の終了後の遊技状態が再度超チャンスタイムに設定される。また、時短状態の最終変動において、Ｃ時短当選時の５％の割合で選択されるＣ時短Ｂに当選した場合は

、再度超チャンスタイムに設定される。これらにより、超チャンスタイムに移行した場合は、時短回数を消化しない限り最も有利な超チャンスタイムをループする極めて有利な状況が成立するため、超チャンスタイムへと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。また、超チャンスタイムへと移行させることができた場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４２４】

次に、図２８６０（ｂ）を参照して、ラストジャッジ（第２特別図柄の保留球を有した状態の通常状態）およびチャンスタイムＥＸ（第２特別図柄の保留球を有した状態の微時短状態）における状態の移行方法について説明する。まず、図２８６０（ｂ）の左側を参照して、ラストジャッジにおける状態の移行方法について説明する。図２８６０（ｂ）の左側に示した通り、第２特別図柄の保留球を消化する状態であるラストジャッジにおいては、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２８６０（ｂ）の左側に示した通り、ラストジャッジにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される。また、ラストジャッジにおいて第２特別図柄の小当たり当選時の３％の割合で選択される小当たりＡに当選した場合も、当該小当たりＡに係る小当たり遊技の実行中にＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過して２種大当たり遊技が実行されたことを条件として、大当たり遊技終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される。また、ラストジャッジにおいて第２特別図柄の小当たり当選時の９７％の割合で選択される小当たりＢ～Ｅのいずれかに当選した場合は、小当たり遊技の実行中にＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過して２種大当たり遊技が実行されたことを条件として、大当たり遊技終了後の遊技状態がチャンスタイムに設定される。一方、ラストジャッジにおいて当たりに当選することなく第２特別図柄の保留球を全て消化した場合は、通常モードへと移行する。よって、ラストジャッジにおいては、当たりとなった場合においては通常モードへと移行する可能性が無い一方で、当たりとならなかった場合には不利な通常モードへと移行してしまうため、当たりとなることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４２５】

次に、図２８６０（ｂ）の右側を参照して、チャンスタイムＥＸ（第２特別図柄の保留球を有した状態の微時短状態）における状態の移行方法について説明する。図２８６０（ｂ）の右側に示した通り、第２特別図柄の保留球を消化する状態であるチャンスタイムＥＸにおいては、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第２特別図柄の保留球を全て消化した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図２８６０（ｂ）の右側に示した通り、チャンスタイムＥＸにおいて第２特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりに当選した場合は、大当たり遊技（１種大当たり遊技または２種大当たり遊技）の終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される。一方、チャンスタイムＥＸにおいて当たりに当選することなく第２特別図柄の保留球を全て消化した場合は、通常モードへと移行する。よって、チャンスタイムＥＸにおいては、当たりに当選すると必ず超チャンスタイムへと移行する一方で、当たりにならなかった場合は不利な通常モードへと移行してしまうので、チャンスタイムＥＸにおいて当たりとなることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４２６】

＜第１４制御例における電気的構成＞

次に、図２８６１（ａ）を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２８６１（ａ）は、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２８６１（ａ）に示した通り、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２０２

の構成（図２３（ａ）参照）に対して、時短付与テーブル２０２Ｔａ、小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂ、Ｃ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃ、普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ、電役動作選択テーブル２０２Ｔｅ、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆが追加されている点で相違している。また、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、変動パターン選択テーブル２０２ｂ、第２当たり乱数テーブル２０２ｃ、および第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの内容が一部変更となっている点でも相違している。まず、図２８６１（ｂ）を参照して、本第１４制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図２８６１（ｂ）に示した通り、この第１当たり乱数テーブル２０２ａには、特別図柄の種別および特別図柄の抽選結果毎に、当該抽選結果と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が対応付けて規定されている。図２８６１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～４」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４」の５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）である。

【１９４２７】

また、図２８６１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対しては、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～４」が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「５～１３２」が対応付けて規定され、Ｃ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１３３～３８２」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第２特別図柄の抽選で大当たり、小当たり、およびＣ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ「０～４」の５個、「５～１３２」の１２８個、および「１３３～３８２」の２５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率、小当たりとなる確率、およびＣ時短となる確率は、それぞれ１／２００（５／１０００）、約１／７．８１（１２８／１０００）、および１／４（２５０／１０００）である。よって、第２特別図柄の抽選が実行されると、第１特別図柄の抽選と同一確率で大当たりになる上に、高確率で小当たりおよびＣ時短に当選するので、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が有利度合いが高い抽選であると言える。なお、第２特別図柄の抽選でＣ時短に対応する抽選結果になったとしても、当該Ｃ時短に対応する第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態が時短状態であり、且つ、変動停止時の遊技状態が通常状態である場合以外はＣ時短当選に基づくＣ時短状態（微時短状態若しくは超チャンスタイムのいずれか）が設定されない構成としている。つまり、時短最終変動においてＣ時短に当選した場合にのみ、変動停止時にＣ時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）において第２特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合に有利度合いが低い微時短状態に上書きされてしまって遊技者にとって不利になってしまったり、時短状態が終了した後の第２特別図柄の保留球でＣ時短に当選した場合に微時短状態が設定されて遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【１９４２８】

次に、図２８６２（ａ）を参照して、本第１４制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの詳細について説明する。図２８６２（ｂ）は、本第１４制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂの構成を示したブロック図である。図２８６２に示した通り、本第１４制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル２０２Ｔｂ１と、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短用テーブル２０２Ｔｂ２と、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）における残りの抽選回数が１回の状況下において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択する

ために参照される最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３と、時短状態が終了した後の１回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４と、時短状態が終了した後の２回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される抜け後２変動用テーブル２０２Ｔｂ５と、時短状態が終了した後の３回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される抜け後３変動用テーブル２０２Ｔｂ６と、時短状態が終了した後の４回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される抜け後４変動用テーブル２０２Ｔｂ７と、で少なくとも構成されている。これらのうち、通常用テーブル２０２Ｔｂ１、および時短用テーブル２０２Ｔｂ２については、上述した第１制御例における通常用テーブル２０２ｂ１（図２６（ｂ）参照）、および確変・時短用テーブル２０２ｂ２（図２７参照）と同一の規定内容となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１９４２９】

まず、図２８６２（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ｂを構成するデータテーブルの１つである最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３の詳細について説明する。図２８６２（ｂ）は、この最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３の規定内容を示した図である。図２８６２（ｂ）に示した通り、この最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３には、特別図柄の抽選結果毎に、選択される変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図２８６２（ｂ）に示した通り、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の大当たり特殊変動Ａが対応付けて規定されている。よって、時短最終変動において特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、変動時間が必ず５秒間に設定される。同様に、図２８６２（ｂ）に示した通り、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選結果が小当たりである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の小当たり特殊変動Ａが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果がＣ時短Ａ（Ｃ時短状態として時短回数が４回の微時短状態が設定される抽選結果）である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒間のＣ時短特殊変動Ａが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果がＣ時短Ｂ（Ｃ時短状態として超チャンスタイムと同一性能の時短状態が設定される抽選結果）である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が５秒間の超チャンスタイム特殊変動が対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果が外れである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１５秒間の外れ特殊変動Ａが対応付けて規定されている。よって、時短最終変動において特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たり）となった場合、またはＣ時短Ｂとなった場合には、必ず５秒間の変動時間が設定される一方で、Ｃ時短Ａまたは外れとなった場合には、必ず１５秒間の変動時間が設定される構成となっている。これにより、Ｃ時短Ａまたは外れとなった場合には、１５秒間の変動時間の中で結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）およびチャージ演出（図２８５４参照）を実行することができる一方で、当たりまたはＣ時短Ｂとなった場合には、時短最終変動において５秒間の結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）のみを実行して変動表示を終了させることができる。つまり、当たりやＣ時短Ｂに当選した場合に、当該抽選結果が報知されてから当たり遊技または超チャンスタイムと同一性能のＣ時短状態が設定されるまでに長い時間がかかってしまい、遊技が間延びしてしまうことを抑制することができる。よって、演出態様を好適に設定することができる。

【１９４３０】

なお、本第１４制御例では、時短状態における最後の第２特別図柄の抽選で当たりまたはＣ時短Ｂとなった場合に必ず５秒間の変動時間が設定される一方で、Ｃ時短Ａまたは外れとなった場合には、必ず１５秒間の変動時間が設定されるように構成していたが、変動

時間はこれに限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、Ｃ時短Ａと外れとで変動時間を異ならせる構成とし、例えばＣ時短Ａに当選した場合の方が外れよりも変動時間が長くなる（例えば、７秒間に設定される）ように構成してもよい。このように構成することで、Ｃ時短Ａに当選した場合に、Ｃ時短Ａに当選したことを祝福する演出を実行する演出時間を確保することができる。また、例えば、Ｃ時短Ａに当選した場合に、外れと同一の変動時間（５秒間）、若しくは外れよりも長い変動時間（７秒間）のいずれかが抽選により選択される構成としてもよい。そして、外れと同一の変動時間が選択された場合は、演出上も外れであることを報知する構成とし、微時短状態が設定された後の所定タイミングにおいて微時短状態に設定されていたことを報知する演出パターンを設ける構成としてもよい。より具体的には例えば、微時短状態において特別図柄の抽選が実行される毎に、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを報知するか否かを抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において外れが報知されたとしても、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選が実行された場合にも、時短状態における他の抽選回数（変動回数）と同様に時短用テーブル２０２Ｔｂ２を参照して変動時間を選択する構成としてもよい。このように構成することで、最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３を設ける必要がなくなるため、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。

【１９４３１】

次に、図２８６２（ｃ）を参照して、上述した抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４の詳細について説明する。この抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４は、上述した通り、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）の終了後、１回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択（決定）するために参照されるデータテーブルである。図２８６２（ｃ）は、この抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４の規定内容を示した図である。図２８６２（ｃ）に示した通り、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間の大当たり特殊変動Ｂが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果が小当たりである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間の小当たり特殊変動Ｂが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果がＣ時短である場合は、Ｃ時短Ａであるかｃ時短Ｂであるかによらず、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が８．５秒間のＣ時短特殊変動Ｂが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果が外れである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が８．５秒間の外れ特殊変動Ｂが対応付けて規定されている。つまり、当たり（大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たり）となった場合は必ず１０秒間の変動時間が設定される一方で、当たりにならなかった場合は必ず８．５秒間の変動時間が設定される。

【１９４３２】

なお、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）の終了後、２回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択（決定）するために参照される抜け後２変動用テーブル２０２Ｔｂ５、３回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択（決定）するために参照される抜け後３変動用テーブル２０２Ｔｂ６、および４回目の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択（決定）するために参照される抜け後４変動用テーブル２０２Ｔｂ７についても、当たり（大当たりまたは小当たり）になった場合、および当たりにならなかった場合でそれぞれ共通の変動時間が必ず選択されるように構成されている。具体的には、図２８６３（ａ）に示した通り、時短状態の終了後２回目の特別図柄の抽選が実行されると、当たり（大当たりまたは小当たり）となった場合に必ず１．５秒間の変動時間（大当たり特

殊変動Ｃまたは小当たり特殊変動Ｃ）が設定される一方で、当たりとならなかった場合は必ず０．５秒間の変動時間（Ｃ時短超短変動または外れ超短変動）が選択される。また、図２８６３（ｂ）に示した通り、時短状態の終了後３回目の特別図柄の抽選が実行されると、当たり（大当たりまたは小当たり）となった場合に必ず１秒間の変動時間（大当たり特殊変動Ｄまたは小当たり特殊変動Ｄ）が設定される一方で、当たりとならなかった場合は必ず０．５秒間の変動時間（Ｃ時短超短変動または外れ超短変動）が選択される。また、図２８６３（ｃ）に示した通り、時短状態の終了後４回目の特別図柄の抽選が実行されると、当たり（大当たりまたは小当たり）となった場合に必ず０．５秒間の変動時間（大当たり超短変動または小当たり超短変動）が設定される一方で、当たりとならなかった場合は必ず０．５秒間の変動時間（Ｃ時短超短変動または外れ超短変動）が選択される。

【１９４３３】

これらにより、時短状態が終了した後、４回以内の第２特別図柄の抽選（第２特別図柄の残保留の抽選）で当たりとなる場合には、変動回数によらず変動時間の合計が必ず１０秒間となる。即ち、時短終了後１回目の第２特別図柄の抽選で当たりとなる場合には１０秒間の変動時間が設定され、時短終了後１回目の第２特別図柄の抽選で当たりとならずに２回目の第２特別図柄の抽選で当たりとなる場合には１回目に８．５秒間の変動時間が設定され２回目に１．５秒間の変動時間が設定されることで変動時間の合計が１０秒間となり、時短終了後２回の第２特別図柄の抽選で当たりとならずに３回目の第２特別図柄の抽選で当たりとなる場合には１回目に８．５秒間の変動時間が設定され２回目に０．５秒間の変動時間が設定され３回目に１秒間の変動時間が設定されることで変動時間の合計が１０秒間となり、時短終了後３回の第２特別図柄の抽選で当たりとならずに４回目の第２特別図柄の抽選で当たりとなる場合には１回目に８．５秒間の変動時間が設定され２回目から４回目にそれぞれ０．５秒の変動時間が設定されることで変動時間の合計が１０秒間となる。また、上述した通り、残保留で当たりとならない場合についても、変動時間の合計が必ず１０秒間（８．５秒＋０．５秒＋０．５秒＋０．５秒）となる。従って、時短状態が終了した後に第２特別図柄の残保留で当たりとなる場合において、時短状態が終了してから当たり変動が終了するまでの期間と、時短状態が終了してから当たりとならずに第２特別図柄の残保留に基づく変動表示が全て終了するまでの期間と、を共に１０秒間に揃えることができるので、時短状態が終了した後で実行されるラストジャッジ演出（図２８５５、図２８５６（ａ）参照）、またはチャンスタイムＥＸ演出（図２８５６（ｂ）参照）の演出態様として１０秒間の演出態様のみを用意しておけば足りる。よって、演出時間が複数が設けられている場合に比較して、演出態様のバリエーションが少なくて良くなるので、演出態様を記憶しておくための記憶容量を削減することができる。

【１９４３４】

次に、図２８６４（ａ）を参照して、本第１４制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃの詳細について説明する。この第１４制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃは、上述した第１制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃ（図２４（ｂ）参照）と同様に、普通図柄（第２図柄）の抽選で当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図２８６４（ａ）に示した通り、本第１４制御例における第２当たり乱数テーブル２０２ｃには、普通図柄の低確率状態（普通図柄の通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０」が規定され、普通図柄の高確率状態（普通図柄の時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「０～２９９」が規定されている。本第１４制御例における第１当たり乱数カウンタＣ１は「０～２９９」の範囲で更新されるループカウンタであるので、普通図柄の低確率状態（普通図柄の通常状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は１／３００であり、普通図柄の高確率状態（普通図柄の時短状態）において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は約１／１（３００／３００）である。即ち、本第１４制御例では、普通図柄の時短状態（時短状態または微時短状態）において普通図柄の抽選が実行される毎に、普通図柄の当たりに当選するように構成している。これによ

り、普通図柄の時短状態における遊技をより効率良く実行させることができる。
【１９４３５】
次に、図２８６４（ｂ）、および図２８６４（ｃ）を参照して、本第１４制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第１制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に実行する大当たり遊技の大当たり種別を選択するために用いられるデータテーブルである。なお、図示については省略したが、本第１４制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄは、上述した第１制御例における第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２５（ａ）参照）と同様に、第１特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために用いられる特図１大当たり用テーブル２０２Ｔｄ１と、第２特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり種別を選択するために用いられる特図２大当たり用テーブル２０２Ｔｄ２と、で少なくとも構成されている。まず、図２８６４（ｂ）を参照して、本第１４制御例における特図１大当たり用テーブル２０２Ｔｄ１の詳細について説明する。図２８６４（ｂ）は、本第１４制御例における特図１大当たり用テーブル２０２Ｔｄ１の規定内容を示した図である。図２８６４（ｂ）に示した通り、本第１４制御例における特図１大当たり用テーブル２０２Ｔｄ１には、大当たりＡ～大当たりＣの３種類の大当たり種別が規定されている。
【１９４３６】
図２８６４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短有り大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～４」の５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択される割合は５％（５／１００）である。また、図２８６４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～４９」の範囲に対して、「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定される大当たり種別（４ラウンド時短有り大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５～４９」の４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択される割合は４５％（４５／１００）である。また、図２８６４（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として不利な通常状態が設定される大当たり種別（４ラウンド時短無し大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～９９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％（５０／１００）である。これらの構成により、第１特別図柄の大当たりとして、「大当たりＡ」がラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利度合いが高い大当たり種別であり、「大当たりＣ」がラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利度合いが低い大当たり種別である。また、「大当たりＢ」は、ラウンド数の面では「大当たりＣ」と同一であるが、大当たり終了後の遊技状態の面では「大当たりＣ」よりも有利度合いが高く、「大当たりＡ」よりも有利度合いが低い大当たり種別である。このように、本第１４制御例では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、５０％の割合で時短有り大当たりとなり、５０％の割合で時短無し大当たり（通常大当たり）になるように構成している。また、大当たりのうち５％のみが超チャンスタイムに設定

される大当たりとなり、４５％がチャンスタイムに設定される大当たりとなるように構成している。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、５％の割合で１０ラウンドの大当たりとなり、９５％の割合で４ラウンドの大当たりとなる。

【１９４３７】

次に、図２８６４（ｃ）を参照して、本第１４制御例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｔｄ２の詳細について説明する。図２８６４（ｃ）は、本第１４制御例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｔｄ２の規定内容を示した図である。図２８６４（ｃ）に示した通り、本第１４制御例における特図２大当たり用テーブル２０２Ｔｄ２には、大当たりＤのみが規定されている。図２８６４（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態として時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）が設定される大当たり種別（１０ラウンド時短有り大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～９９」の１００個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＤ」が選択される割合は１００％（５０／１００）である。よって、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、ラウンド数が最も多く、大当たり終了後の遊技状態として最も有利な超チャンスタイムが設定されるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に比較して、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利度合いが高くなる。なお、本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率が１／２００である一方で、実質的に大当たりが確定する小当たりに当選する確率が約１／７．８１となっており、小当たりの確率の方が大当たりの確率よりも大幅に高くなっている。よって、第２特別図柄の抽選で大当たり（１種当たり）に当選するよりも前に小当たりに当選する可能性の方が高くなるため、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選するケースは比較的稀である。

【１９４３８】

次に、図２８６５（ａ）を参照して、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２に追加された時短付与テーブル２０２Ｔａの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２Ｔａは、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべきカウンタ値（時短回数）を、大当たり終了時の状況（大当たりの種別および大当たり当選時の遊技状態）毎に規定したデータテーブルである。ここで、本第１４制御例では、上述した通り、第２特別図柄の抽選を実行させ易い（第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い）時短状態として、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）、および時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）を設ける構成とし、チャンスタイムにおいて当たり（大当たりまたは小当たり）に当選して大当たり遊技が実行された場合に有利な超チャンスタイムに移行し難い一方で、超チャンスタイムにおいて当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合には必ず超チャンスタイムが再度設定されるように構成している。この挙動（スペック）を実現するために、本第１４制御例では、チャンスタイムと超チャンスタイムとで小当たり当選後の制御を異ならせることにより、小当たり遊技において遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過したことにより大当たり遊技（２種当たり遊技）の開始を設定する時点における遊技状態を異ならせる構成としている。即ち、チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合は小当たり開始時に時短状態を終了させることで大当たり遊技の開始時における遊技状態を通常状態にする一方で、超チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合は小当たり終了時まで時短状態を継続させることで大当たり遊技の開始時における遊技状態を時短状態にする構成としている。この制御と、図２８６５（ａ）に示した時短付与テーブル２０２Ｔａの規定内容との組み合わせによって、同じように第２特別図柄の抽選が実行され易い時短状態であるにもかかわらず、チャンスタイムと超チャンスタイムとで大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態の設定割合を異ならせることができる。

【１９４３９】

図２８６５（ａ）は、時短付与テーブル２０２Ｔａの規定内容を示した図である。図２８６５（ａ）に示した通り、大当たりＡ，Ｄ（１０ラウンド時短有り大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「１０」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ，Ｄ（１０Ｒ時短有り大当たり）に当選した場合は、状況によらず時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）に設定される。また、図２８６５（ａ）に示した通り、大当たりＢ，Ｅ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態（通常状態）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「７」が対応付けて規定され、大当たり当選時の遊技状態が時短状態（微時短状態含む）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「１０」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりＢ，Ｅ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）に当選した場合は、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定される一方で、時短状態において大当たりＢ，Ｅ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）に当選した場合は、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）に設定される。なお、詳細については後述するが、大当たりＥ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）は、小当たりにおいて遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過したことにより当選し得る大当たり種別である。

【１９４４０】

また、図２８６５（ａ）に示した通り、大当たりＣ（４ラウンド時短無し大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態（通常状態）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「０」が対応付けて規定され、大当たり当選時の遊技状態が時短状態（微時短状態含む）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「７」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりＣ（４ラウンド時短無し大当たり）に当選した場合は、通常状態が設定される一方で、時短状態において大当たりＣ（４ラウンド時短無し大当たり）に当選した場合は、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）に設定される。この時短付与テーブル２０２Ｔａを参照して大当たり終了時に時短回数（時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値）を設定する構成とすることにより、チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合は小当たり開始時に時短状態を終了させることで非時短状態用の規定内容を参照して時短回数を設定することができる一方で、超チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合は大当たりの開始を設定するまで時短状態を継続させることで時短状態用の規定内容を参照して時短回数を設定することができるので、チャンスタイムであるか超チャンスタイムであるかに応じて小当たりに当選して大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技終了後の遊技状態の振り分けを異ならせることができ、チャンスタイムと超チャンスタイムとの有利度合いの差をより大きくすることができる。よって、超チャンスタイムに移行した場合に遊技者に対してより大きな満足感や喜びを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４４１】

次に、図２８６５（ｂ）を参照して、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２に追加された小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂは、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８６５（ｂ）は、この小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂの規定内容を示した図である。図２８６５（ｂ）に示した通り、本第１４制御例には「小当たりＡ」～「小当たりＥ」の５種類の小当たり種別が設けられている。「小当たりＡ」～「小当たりＥ」は、いずれも第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の開閉扉６５０ｆ１に対して特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過可能となる開放パターンが設定される小当たり種別である。つまり、小当たり遊技の実行中に継続して右打ち遊技を行い続けるだけで、ほぼ確実に遊技球が特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を通過して大当たり（２種当たり）に当選する小当たり種別（実質的に大当たり当選が確定する小当たり種別）である。図２８６５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の

値が「０～２」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＡ」は、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＤ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＤ」は、上述した通り、ラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態によらずに大当たり終了後の遊技状態として時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）が設定される大当たり種別である。よって、２種大当たり遊技のラウンド数の面でも２種大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態の面でも最も有利度合いが高くなるため、「小当たりＡ」は、遊技者にとって最も有利度合いが高い小当たり種別と言える。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～２」の３個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ」が選択される割合は３％（３／１００）である。また、図２８６５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３～３９」の範囲に対して、「小当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＢ」は、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＥ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＥ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、通常状態において当選した場合は時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定される一方で、時短状態において当選した場合は、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）に設定される大当たり種別である。つまり、小当たりＢは、チャンスタイムにおいて当選した場合は小当たりＢの開始時に時短状態が終了されることで大当たりＥの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）の遊技状態が通常状態に設定されて大当たりＥ終了後の遊技状態が再度チャンスタイムに設定される一方で、超チャンスタイムにおいて当選した場合は大当たりＥの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）まで時短状態が維持されることにより大当たりＥ終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される小当たり種別である。この小当たりＢは、当選する２種大当たり遊技のラウンド数の面では最も有利度合いが高いが、２種大当たり遊技の終了後の遊技状態の面では比較的有利度合いが低い小当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「３～３９」の３７個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＢ」が選択される割合は３７％（３７／１００）である。

【１９４４２】

また、図２８６５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４０～４９」の範囲に対して、「小当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＣ」は、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＦ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＦ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、通常状態において当選した場合は時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定される一方で、時短状態において当選した場合は、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）に設定される大当たり種別である。つまり、小当たりＣは、チャンスタイムにおいて当選した場合は小当たりＣの開始時に時短状態が終了されることで大当たりＦの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）の遊技状態が通常状態に設定されて大当たりＦ終了後の遊技状態が再度チャンスタイムに設定される一方で、超チャンスタイムにおいて当選した場合は大当たりＦの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）まで時短状態が維持されることにより大当たりＦ終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される小当たり種別である。この小当たりＣは、当選する２種大当たり遊技のラウンド数の面では小当たりＡ，Ｂに次いで有利度合いが高く、２種大当たり遊技の終了後の遊技状態の面では小当たりＢと同一となる小当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「４０～４９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＣ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。

【１９４４３】

また、図２８６５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、「小当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＤ」は、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＧ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＧ」は、ラウンド数が６ラウンドであり、通常状態において当選した場合は時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定される一方で、時短状態において当選した場合は、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）に設定される大当たり種別である。つまり、小当たりＤは、チャンスタイムにおいて当選した場合は小当たりＤの開始時に時短状態が終了されることで大当たりＧの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）の遊技状態が通常状態に設定されて大当たりＧ終了後の遊技状態が再度チャンスタイムに設定される一方で、超チャンスタイムにおいて当選した場合は大当たりＧの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）まで時短状態が維持されることにより大当たりＧ終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される小当たり種別である。この小当たりＤは、当選する２種大当たり遊技のラウンド数の面では小当たりＡ～Ｃよりも有利度合い低いが、２種大当たり遊技の終了後の遊技状態の面では小当たりＢ，Ｃと同一となる小当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「５０～５９」の１０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＤ」が選択される割合は１０％（１０／１００）である。

【１９４４４】

また、図２８６５（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９」の範囲に対して、「小当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「小当たりＥ」は、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に「大当たりＨ」に当選する小当たり種別である。なお、「大当たりＨ」は、ラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合は時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定される一方で、時短状態において当選した場合は、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）に設定される大当たり種別である。つまり、小当たりＥは、チャンスタイムにおいて当選した場合は小当たりＥの開始時に時短状態が終了されることで大当たりＨの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）の遊技状態が通常状態に設定されて大当たりＨ終了後の遊技状態が再度チャンスタイムに設定される一方で、超チャンスタイムにおいて当選した場合は大当たりＨの当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）まで時短状態が維持されることにより大当たりＨ終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される小当たり種別である。この小当たりＥは、当選する２種大当たり遊技のラウンド数の面で有利度合いが最も低く、２種大当たり遊技の終了後の遊技状態の面では小当たりＢ～Ｄと同一となる小当たり種別である。つまり、５種類の小当たり種別のうち最も有利度合いが低い小当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～９９」の４０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＥ」が選択される割合は４０％（４０／１００）である。このように、本第１４制御例では、チャンスタイムにおいて小当たりに当選したとしても、選択割合が３％の小当たりＡが決定されなければ超チャンスタイムに設定されない（チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合の９７％でチャンスタイムが再度設定される）構成としているので、チャンスタイムから超チャンスタイムへと移行することを困難とすることができ、超チャンスタイムへと移行した場合において遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４４５】

次に、図２８６６（ａ）を参照して、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２に追加されたＣ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃの詳細について説明する。このＣ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃは、特別図柄の抽選でＣ時短に対応する抽選結果（当たり遊技を介さずに直接的に時短状態を設定し得る抽選結果）となった場合に、Ｃ時短の種別を選択するため

に参照されるデータテーブルである。図２８６６（ａ）は、このＣ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃの規定内容を示した図である。図２８６６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９４」の範囲に対して、「Ｃ時短Ａ」が対応付けて規定されている。この「Ｃ時短Ａ」は、時短回数が４回に設定される（時短カウンタ２０３ｈにカウンタ値として４が設定される）微時短状態に対応する抽選結果である。なお、時短回数として設定される４回は、第２特別図柄の保留球の上限数に対応している。つまり、微時短状態が設定された場合に、第２特別図柄の保留球を全て微時短状態で消化させることができるように構成している。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ａ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～９４」の９５個であるので、第２特別図柄の抽選でＣ時短となった場合に「Ｃ時短Ａ」が選択される割合は９５％（９５／１００）である。また、図２８６６（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９９」の範囲に対して、「Ｃ時短Ｂ」が対応付けて規定されている。この「Ｃ時短Ｂ」は、時短回数が１０回に設定される（時短カウンタ２０３ｈにカウンタ値として１０が設定される）時短状態（超チャンスタイム）に対応する抽選結果である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ｂ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「９５～９９」の５個であるので、第２特別図柄の抽選でＣ時短となった場合に「Ｃ時短Ｂ」が選択される割合は５％（５／１００）である。このように、本第１４制御例では、Ｃ時短に当選した場合に９５％の割合で時短回数が４回の微時短状態が設定され、５％の割合で超チャンスタイムが設定される構成としているので、時短最終変動においてＣ時短に当選すること、および超チャンスタイムが設定されることに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４４６】

次に、図２８６６（ｂ）を参照して、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２に追加された普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄの詳細について説明する。この普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄは、普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８６６（ｂ）は、この普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄの規定内容を示した図である。図２８６６（ｂ）に示した通り、本第１４制御例における普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄには、遊技状態と、当該遊技状態において選択される普図変動パターン（変動時間）とが対応付けて規定されている。具体的には、図２８６６（ｂ）に示した通り、通常状態に対しては、変動時間として６０００００ｍｓ（６００秒）が対応付けて規定され、時短状態に対しては、変動時間として５００ｍｓが対応付けて規定され、微時短状態に対しては、変動時間として５００ｍｓが対応付けて規定されている。よって、時短状態および微時短状態においては、通常状態に比較して普通図柄の変動時間が大幅に短くなるので、普通図柄の抽選を効率良く実行させることができる。

【１９４４７】

次に、図２８６６（ｃ）を参照して、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２に追加された電役動作選択テーブル２０２Ｔｅの詳細について説明する。この電役動作選択テーブル２０２Ｔｅは、普通図柄の当たりとなって普図当たり遊技が実行される場合に電動役物６４０ａに対して設定される開放動作（開閉パターン）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８６６（ｃ）は、この電役動作選択テーブル２０２Ｔｅの規定内容を示した図である。図２８６６（ｃ）に示した通り、本第１４制御例における電役動作選択テーブル２０２Ｔｅには、遊技状態と、当該遊技状態において選択される電動役物６４０ａの開放動作とが対応付けて規定されている。具体的には、図２８６６（ｃ）に示した通り、通常状態に対しては、開放動作として「１秒間×１回」の開放動作が対応付けて規定され、時短状態に対しては、開放動作として「１．５秒間×１回」の開放動作が対応付けて規定され、微時短状態に対しては、開放動作として「０．５秒間×１回」の開放動作が対応付けて規定されている。この電役動作選択テーブル２０２Ｔｅの規定内容、および

上述した普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ（図２８６６（ｂ）参照）の規定内容により、上述した通り、継続して右打ちを行った場合に、時短状態においては略２秒毎に第２入球口６４０へと遊技球が入球する一方で、微時短状態においては第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となるように構成することができる。また、通常状態においては、普通図柄の変動開始後６００秒経過時に電動役物６４０ａに遊技球が到達するようにタイミングを調節して右打ちを行うことにより、低確率（普通図柄の当たりとなる１／３００の確率）ではあるが第２入球口６４０へと遊技球を入球し得る構成とすることができる。このように、本第１４制御例では、通常状態よりも有利度合いが高い（第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合に超チャンスタイムへの移行が確定する）にもかかわらず、第２入球口６４０へと新たに遊技球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行させることが不可能となる遊技状態（微時短状態）を設ける構成としているので、遊技状態および有利度合いを多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４４８】

次に、図２８６７を参照して、本第１４制御例におけるＲＯＭ２０２に追加された変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆは、特別図柄の抽選回数と、変動パターン選択テーブル２０２ｂを構成する各データテーブルのうち当該回数において参照すべきテーブルの種別と、の対応関係（変動パターンシナリオ）が規定されているデータテーブルである。図２８６７は、この変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆの規定内容を示した図である。図２８６７に示した通り、本第１４制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆには、大当たり終了後（またはＲＡＭクリア操作に基づく初期化後）に設定された遊技状態の種別毎に、特別図柄の抽選回数と変動パターン選択テーブルの種別との対応関係が規定されている。具体的には、図２８６７に示した通り、大当たり終了後の遊技状態として時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定された場合に参照される変動パターンシナリオとして、当該チャンスタイムが設定された後における特別図柄の抽選回数が６回以下の範囲において時短用テーブル２０２Ｔｂ２が参照され、特別図柄の抽選回数が７回の場合において最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３（図２８６２（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が８回の場合において抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４（図２８６２（ｃ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が９回の場合において抜け後２変動用テーブル２０２Ｔｂ５（図２８６３（ａ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１０回の場合において抜け後３変動用テーブル２０２Ｔｂ６（図２８６３（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１１回の場合において抜け後４変動用テーブル２０２Ｔｂ７（図２８６３（ｃ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１２回以上の範囲において通常用テーブル２０２Ｔｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【１９４４９】

また、図２８６７に示した通り、大当たり終了後の遊技状態として時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）が設定された場合に参照される変動パターンシナリオとして、当該超チャンスタイムが設定された後における特別図柄の抽選回数が９回以下の範囲において時短用テーブル２０２Ｔｂ２が参照され、特別図柄の抽選回数が１０回の場合において最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３（図２８６２（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１１回の場合において抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４（図２８６２（ｃ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１２回の場合において抜け後２変動用テーブル２０２Ｔｂ５（図２８６３（ａ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１３回の場合において抜け後３変動用テーブル２０２Ｔｂ６（図２８６３（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１４回の場合において抜け後４変動用テーブル２０２Ｔｂ７（図２８６３（ｃ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１５回以上の範囲において通常用テーブル２０２Ｔｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。なお、図示については省略したが、時短最終変動においてＣ時短Ｂに当選して超チャンスタイムが設定された場合についても、この変動パターンシナリオが参照される。また、図２８６７

に示した通り、大当たり終了後（またはＲＡＭクリア操作に基づく初期化後）の遊技状態として通常状態が設定された場合に参照される変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず通常用テーブル２０２Ｔｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。これらの規定内容により、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）が設定された場合においては、時短最終変動に到達するよりも前においては時短用テーブル２０２Ｔｂ２を参照することで比較的短い変動時間を選択させ易くすることができ、時短状態における遊技を効率良く行わせることができる。また、時短最終変動においては最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３（図２８６２（ｂ）参照）を参照することで、当たりの場合には結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）を実行するための５秒間の演出期間を必ず確保することができ、当たりとならなかった場合には結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）およびチャージ演出（図２８５４参照）を実行するための１５秒間の演出期間を必ず確保することができる。また、時短回数が終了した後の１回目～４回目の４変動においては、それぞれ抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４（図２８６２（ｃ）参照）～抜け後４変動用テーブル２０２Ｔｂ７（図２８６３（ｃ）参照）を参照することで、４変動が終了するか、若しくは４変動以内に当たりとなって当たり遊技が開始されるまでの期間を１０秒間に統一することができる。よって、ラストジャッジ演出（図２８５５、図２８５６（ａ）参照）若しくはチャンスタイムＥＸ演出（図２８５６（ｂ）参照）として演出期間が１０秒間の演出態様のみを設けておけばよく、演出態様を設定するための記憶容量が増大してしまうことを抑制することができる。

【１９４５０】

次に、図２８６８を参照して、本第１４制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２８６８は、本第１４制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２８６８に示した通り、本第１４制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図２３（ｂ）参照）に対して、当選時状態格納エリア２０３Ｔａと、小当たり中フラグ２０３Ｔｂと、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃと、大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄと、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅと、時短種別フラグ２０３Ｔｆと、シナリオ格納エリア２０３Ｔｇと、抽選回数カウンタ２０３Ｔｈと、が追加されている点で相違している。また、本第１４制御例においては確率変動機能が搭載されていないことにより、上述した第１制御例において確率変動機能を実現するために設けられていた確変カウンタ２０３ｉ、確変設定フラグ２０３ｍ、確変通過カウンタ２０３ｎ、確変有効フラグ２０３ｒ、および確変有効タイマ２０３ｓが削除されている点でも相違している。ここで、本第１４制御例におけるＲＡＭ２０３に追加された当選時状態格納エリア２０３Ｔａは、大当たり当選時（大当たり遊技の開始を設定する時点）の遊技状態に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。大当たり終了時には、この当選時状態格納エリア２０３Ｔａに格納されているデータと、時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）の規定内容とを参照して、時短カウンタ２０３ｈに対して大当たり種別と当該大当たりに当選した時点（大当たり遊技の開始を設定した時点）における遊技状態とに対応するカウンタ値が設定される（図２８８１のＳ１９１２Ｔ参照）。また、小当たり中フラグ２０３Ｔｂは、小当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ２０３Ｔｂがオンであれば小当たり遊技の実行中であることを示し、オフであれば小当たり遊技の実行中ではないことを示す。この小当たり中フラグ２０３Ｔｂは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の開始時にオンに設定され（図２８８３のＳ２５０３Ｔ参照）、小当たり遊技の終了時にオフに設定される（図２８８３のＳ２５１２Ｔ参照）。

【１９４５１】

また、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃは、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生したか（Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過したか）否かを示すフラグである。このＶ通過フラグ２０３Ｔｃがオンであれば、既にＶ入賞を検出済みであることを意味し、オフであればＶ入賞を検出していないことを意味する。このＶ通過フラグ２０３Ｔｃは、初期値がオフに設定されており、小当たり遊技の実行中にＶ入賞の発生（Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過した

こと）が検出された場合にオンに設定され（図２８８４のＳ２５５６Ｔ参照）、小当たり終了時にオフに設定される（図２８８３のＳ２５１７Ｔ参照）。小当たりの終了条件が成立した場合は、このＶ通過フラグ２０３Ｔｃが参照され、オンであれば今回の小当たりに対応する種別の大当たり（２種大当たり）の開始を設定する一方で（図２８８３のＳ２５１６Ｔ参照）、オフであれば２種大当たりの開始を設定せずにそのまま小当たり遊技を終了する（図２８８３のＳ２５１３Ｔ：Ｎｏ参照）。また、大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄは、小当たりに当選した場合に、当該当選した小当たりに対応する大当たり（小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合に当選する２種大当たり）の種別を示すデータが格納される記憶領域である。この大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、小当たり開始時に開始する小当たりに対応する大当たりの種別を示すデータが格納され（図２８７７のＳ２４３６Ｔ参照）、小当たり終了時にデータがクリアされる（図２８８３のＳ２５１７Ｔ参照）。小当たり終了時にＶ通過フラグ２０３Ｔｃがオンである場合（２種大当たりに当選した場合）は、この大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄに格納されているデータに対応する大当たり遊技の開始が設定される（図２８８３のＳ２５１６Ｔ参照）。また、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅは、Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に、当該Ｃ時短当選に基づくＣ時短状態の設定が制限される状況であるか否かを示すフラグである。このＣ時短制限フラグ２０３Ｔｅがオンであれば、Ｃ時短状態の設定が制限される状況下であることを示し、オフであれば、Ｃ時短状態の設定が制限される状況でないことを示す。このＣ時短制限フラグ２０３Ｔｅは、初期値がオフに設定されており、非時短状態（通常状態）においてＣ時短当選が発生した場合にオンに設定され（図２８７３のＳ３３８Ｔ参照）、Ｃ時短当選に基づく特別図柄の変動表示における変動停止時にオフに設定される（図２８７６のＳ２４０５Ｔ参照）。このＣ時短制限フラグ２０３Ｔｅを用いてＣ時短状態が設定される状況を限定する（Ｃ時短当選時の遊技状態が時短状態であり、Ｃ時短当選に基づく変動表示の変動停止時の遊技状態が通常状態である場合に限る）ことができるので、時短状態の時短回数が残っている状況下で微時短状態が上書きされてしまったり、第２特別図柄の残保留消化中に微時短状態が新たにまたは追加で設定されてしまうことを抑制することができる。

【１９４５２】

時短種別フラグ２０３Ｔｆは、時短状態の種別を示すフラグである。具体的には、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」であれば、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）であることを示し、「０２Ｈ」であれば、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）であることを示し、「０３Ｈ」であれば、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）であることを示す。一方、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「００Ｈ」であれば、時短状態が設定されていない（通常状態である）ことを示す。この時短種別フラグ２０３Ｔｆは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、大当たり終了時またはＣ時短状態の設定時に、設定した遊技状態に対応する値に更新される（図２８７６のＳ２４０７Ｔ、図２８８１のＳ１９１２Ｔ参照）。また、この時短種別フラグ２０３Ｔｆは、大当たり遊技の開始を設定する際にオフに設定される（図２８７１のＳ２１５Ｔ、図２８８３のＳ２５１５Ｔ参照）。また、シナリオ格納エリア２０３Ｔｇは、現在の遊技状態に対応する変動パターンシナリオを示すデータを格納しておくための記憶領域である。このシナリオ格納エリア２０３Ｔｇには、遊技状態を設定する際に、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆ（図２８６７参照）に規定されている３つのシナリオのうち今回設定する遊技状態に対応するシナリオを示すデータが格納される（図２８８１のＳ１９１３Ｔ参照）。特別図柄の抽選が実行されると、このシナリオ格納エリア２０３Ｔｇに格納されているデータと後述する抽選回数カウンタ２０３Ｔｈが示す変動回数とを参照して変動パターンを選択するために参照される変動パターンテーブルが特定される（図２８７４のＳ４１２Ｔ参照）。抽選回数カウンタ２０３Ｔｈは、特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この抽選回数カウンタ２０３Ｔｈは、初期値が０に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が１ずつ加算して更新される（図２８７４のＳ４１１Ｔ参照）。また、この抽選回数カウンタ２０３Ｔｈは、大当たりの開始を設定する際に値が０にリセットされる（図２８

７１のＳ２１５Ｔ、図２８８３のＳ２５１５Ｔ参照）。特別図柄の抽選が実行されると、上述したシナリオ格納エリア２０３Ｔｇに格納されているデータとこの抽選回数カウンタ２０３Ｔｈが示す変動回数とを参照して変動パターンを選択するために参照される変動パターンテーブルが特定される（図２８７４のＳ４１２Ｔ参照）。

【１９４５３】

次に、図２８６９（ａ）を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２８６９（ａ）は、本第１４制御例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図２８６９（ａ）に示した通り、本第１４制御例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２８（ａ）参照）に対して、オーラ色抽選テーブル２２２Ｔａが追加されている点で相違している。また、第１制御例におけるＲＯＭ２２２に設けられていた通常中特図２演出選択テーブル２２２ｂ、確変中演出選択テーブル２２２ｃ、連続予告実行選択テーブル２２２ｄ、Ｖ報知実行選択テーブル２２２ｅ、およびボタン操作時演出選択テーブル２２２ｆが削除されている点でも相違している。オーラ色抽選テーブル２２２Ｔａは、チャージ演出（図２８５４参照）において第２特別図柄の始動入賞を検出する毎に、ウサギを模したキャラクタ１９０１の周囲に表示される光（オーラ）の色を選択するために参照されるデータテーブルである。ここで、本第１４制御例では、オーラの色として、青、緑、赤、金、虹を設ける構成とし、この順に期待度（当たりおよび超チャンスタイムが含まれている期待度）が高くなるように構成している。このオーラ色抽選テーブル２２２Ｔａの詳細について、図２８６９（ｂ）を参照して説明する。

【１９４５４】

図２８６９（ｂ）は、オーラ色抽選テーブル２２２Ｔａの規定内容を示した図である。図２８６９（ｂ）に示した通り、このオーラ色抽選テーブル２２２Ｔａには、第２特別図柄の保留球の先読み結果毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と選択されるオーラ色とが対応付けて規定されている。なお、当たりが複数含まれている場合は、複数の当たりのうち最初に第２特別図柄の抽選が実行される当たりの種別を参照してオーラ色が選択される。図２８６９（ｂ）に示した通り、保留内に当たりが含まれ、且つ、当該当たりが超チャンスタイムに対応する当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値「０」に対して、オーラ色として「虹色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１～９」の範囲に対して、オーラ色として「金色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～２４」の範囲に対して、オーラ色として「赤色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２５～９９」の範囲に対して、オーラ色として「緑色」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「虹色」、「金色」、「赤色」、および「緑色」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１個、９個、１５個、および７５個であるので、保留内に当たりが含まれ、且つ、当該当たりが超チャンスタイムに対応する当たりであるという状況下において第２特別図柄の始動入賞を検出した場合に、「虹色」、「金色」、「赤色」、および「緑色」のオーラ色が選択される割合はそれぞれ１％（１／１００）、９％（９／１００）、１５％（１５／１００）、および７５％（７５／１００）である。なお、本第１４制御例では、比較的高期待度に対応するオーラ色に設定されている状況下において比較的低期待度に対応するオーラ色が選択された場合には、オーラ色を更新せずに維持する構成としている。このように構成することで、期待度が高いオーラ色に更新（変更）されることはあっても期待度が低いオーラ色に更新（変更）されることは無い挙動を実現することができるので、低期待度のオーラ色に変更されて遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができる。

【１９４５５】

また、図２８６９（ｂ）に示した通り、保留内に当たりが含まれ、且つ、当該当たりがチャンスタイムに対応する当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、オーラ色として「金色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～１４」の範囲に対して、オーラ色として「赤色」が対応付けて規定され、演

出カウンタ２２３ｆの値が「１５～４９」の範囲に対して、オーラ色として「緑色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、オーラ色として「青色」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「金色」、「赤色」、「緑色」、および「青色」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個、１０個、３５個、および５０個であるので、保留内に当たりが含まれ、且つ、当該当たりがチャンスタイムに対応する当たりであるという状況下において第２特別図柄の始動入賞を検出した場合に、「金色」、「赤色」、「緑色」、および「青色」のオーラ色が選択される割合はそれぞれ５％（５／１００）、１０％（１０／１００）、３５％（３５／１００）、および５０％（５０／１００）である。つまり、超チャンスタイムに対応する当たり保留が含まれている場合に比較して、「金色」、「赤色」、および「緑色」のオーラ色の選択割合が低くなる。また、「虹色」が選択され得なくなる代わりに、「青色」が比較的高い割合で選択されるようになる。

【１９４５６】

また、図２８６９（ｂ）に示した通り、保留内に当たりが含まれていない場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、オーラ色として「赤色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～２４」の範囲に対して、オーラ色として「緑色」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２５～９９」の範囲に対して、オーラ色として「青色」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「赤色」、「緑色」、および「青色」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個、２０個、および７５個であるので、保留内に当たりが含まれていない状況下において第２特別図柄の始動入賞を検出した場合に、「赤色」、「緑色」、および「青色」のオーラ色が選択される割合はそれぞれ５％（５／１００）、２０％（２０／１００）、および７５％（７５／１００）である。つまり、当たり保留が含まれている場合に比較して、「赤色」、および「緑色」のオーラ色の選択割合が低くなる。また、「虹色」、および「金色」が選択され得なくなる。更に、「青色」のオーラ色の選択割合が高くなる。これらの規定内容により、「虹色」のオーラ色が設定された場合に、超チャンスタイムに対応する当たり保留が保留されていることが確定し、「金色」のオーラ色が設定された場合に、少なくとも当たり保留が保留されていることが確定する。また、「赤色」のオーラ色や「緑色」のオーラ色が設定された場合に、当たり保留が保留されている期待度が高くなる一方で、「青色」のオーラ色が設定された場合に、当たり保留が保留されている期待度が低下する上に、少なくとも超チャンスタイムに対応する当たり保留が保留されていないことが確定する。このように、チャージ演出（図２８５４参照）の実行中において始動入賞を検出する毎に、このオーラ色抽選テーブル２２２Ｔａを参照してオーラ色を選択し、より期待度が高いオーラ色が選択された場合にのみオーラ色を更新する構成としているので、チャージ演出の実行中が単に第２特別図柄の保留球を上限数（４個）まで貯める作業のようになってしまうことを抑制し、始動入賞が発生する毎にオーラ色に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４５７】

次に、図２８７０を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２８７０は、本第１４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図２８７０に示した通り、本第１４制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８（ｂ）参照）に対して、従変動時間タイマ２２３Ｔａ、およびチャージ演出フラグ２２３Ｔｂが追加されている点で相違している。また、第１制御例におけるＲＡＭ２２３（図２８（ｂ）参照）に設けられていた特殊演出中フラグ２２３ｉ、Ｖ入賞フラグ２２３ｊ、Ｖ演出実行フラグ２２３ｋ、特殊連続予告フラグ２２３ｏ、連続予告実行中フラグ２２３ｑ、ＳＷ有効時間カウンタ２２３ｒ、特殊有効時間タイマ２２３ｓ、操作中カウンタ２２３ｔが削除されている点でも相違している。ここで、本第１４制御例におけるＲＡＭ２２

３に追加された従変動時間タイマ２２３Ｔａは、特別図柄の変動時間を音声ランプ制御装置１１３側において計時するためのタイマである。この従変動時間タイマ２２３Ｔａは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信する毎に当該変動パターンコマンドにより通知された変動時間に対応するタイマ値が設定される。この従変動時間タイマ２２３Ｔａにより、音声ランプ制御装置１１３側においても変動時間を正確に把握することができる。また、チャージ演出フラグ２２３Ｔｂは、チャージ演出（図２８５４参照）の実行中であるか否かを示すフラグである。このチャージ演出フラグ２２３Ｔｂがオンであれば、チャージ演出（図２８５４参照）の実行中であることを示し、オフであれば、チャージ演出が実行されていないことを示す。このチャージ演出フラグ２２３Ｔｂは、初期値がオフに設定されており、チャージ演出の実行を設定するタイミングでオンに設定される（図２８８５のＳ５４０５Ｔ参照）。また、このチャージ演出フラグ２２３Ｔｂは、チャージ演出の終了時にオフに設定される。

【１９４５８】

＜第１４制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２８７１から図２８８４を参照して、本第１４制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。ここで、本第１４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第１制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動表示および停止表示を設定するための特別図柄変動処理（図４１参照）、特別図柄の抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）、特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための更新処理（図４４参照）、普通図柄の抽選結果に応じて普通図柄の変動表示、停止表示、および電動役物６４０ａの開放動作を設定するための普通図柄変動処理（図４７参照）、電源投入時の各種設定を行うための立ち上げ処理（図５０参照）、立ち上げ処理の終了後に実行されるメイン処理（図５１参照）、大当たり遊技の実行中における各種設定を行うための大当たり制御処理（図５２参照）、および大当たり遊技の実行中に発生した大入賞口への入賞に応じた制御を行うための入賞処理（図５５参照）の内容が一部変更となっている点で相違する。その他の処理内容については上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図２８７１を参照して、本第１４制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４１参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動表示および停止表示を設定するための処理である。図２８７１は、本第１４制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１８、およびＳ２２０の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４１参照）のＳ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１８、およびＳ２２０の各処理と同一の処理が実行される。

【１９４５９】

また、図２８７１に示した通り、本第１４制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）が実行されると、まず、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ２１１Ｔ）、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ２１１Ｔ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２１１Ｔの処理において、大当たり遊技の実行中でも小当たり遊技の実行中でもないと判別した場合は（Ｓ２１１Ｔ：Ｎｏ）、処理をＳ２０２へと移行する。なお、このＳ２１１Ｔの処理は、第１制御例では設けられていなかった小当たり機能を追加したことによりＳ２０１の処理から内容が変更されたものである。また、図２８７１に示した通り、本第１４制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）では、Ｓ２０７の処理、またはＳ２１３の処理が終了すると、特別図柄の抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理を実行し（Ｓ２１２Ｔ）、次いで

、特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）において実行された特別図柄の抽選における抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための特別図柄変動パターン選択処理を実行して（Ｓ２１３Ｔ）、本処理を終了する。これらの特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）の詳細については、それぞれ図２８７２、および図２８７４を参照して後述する。

【１９４６０】

また、図２８７１に示した通り、本第１４制御例における特別図柄変動処理（Ｓ１１１Ｔ）では、Ｓ２１７の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合に（Ｓ２１７：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３Ｔａに対して現在の遊技状態を示すデータを格納する（Ｓ２１４Ｔ）。このＳ２１４Ｔの処理を実行することで、大当たり終了時において、大当たり遊技の開始を設定した時点の遊技状態を加味して大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。Ｓ２１４の処理が終了すると、次いで、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１８）、時短カウンタ２０３ｈ、時短種別フラグ２０３Ｔｆ、抽選回数カウンタ２０３Ｔｈを全て初期値にリセットし（Ｓ２１５Ｔ）、処理をＳ２２０へと移行する。このＳ２１５Ｔの処理は、第１制御例に設けられていなかった時短種別フラグ２０３Ｔｆ、および抽選回数カウンタ２０３Ｔｈが追加されると共に確変カウンタ２０３ｉが削除されたことによりＳ２１９の処理から内容が変更されたものである。一方、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりではない（小当たり、Ｃ時短、または外れである）と判別された場合は（Ｓ２１７：Ｎｏ）、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための更新処理を実行し（Ｓ２１６Ｔ）、次いで、大当たり以外の図柄を確定表示させる際の各種制御を行うための非大当たり停止時処理を実行して（Ｓ２１７Ｔ）、本処理を終了する。これらの更新処理（Ｓ２１６Ｔ）、および非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）の詳細については、それぞれ図２８７５、および図２８７６を参照して後述する。

【１９４６１】

次に、図２８７２を参照して、上述した特別図柄変動処理（図２８７１参照）の中の１処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）の詳細について説明する。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）は、上述した第１制御例における特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。図２８７２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）のうち、Ｓ３０１～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）のＳ３０１～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１４制御例における特別図柄大当たり判定処理（Ｓ２１２Ｔ）では、Ｓ３０３の処理において今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３０３：Ｎｏ）、大当たり以外の抽選結果となった場合における各種設定を行うための非大当たり時処理を実行し（Ｓ３１１Ｔ）、本処理を終了する。この非大当たり時処理（Ｓ３１１Ｔ）は、本第１４制御例において、第１制御例において設けられていなかった小当たり抽選結果、およびＣ時短抽選結果を設けていることにより追加された処理である。この非大当たり時処理（Ｓ３１１Ｔ）の詳細について、図２８７３を参照して説明する。

【１９４６２】

図２８７３は、この非大当たり時処理（Ｓ３１１Ｔ）を示したフローチャートである。図２８７３に示した通り、非大当たり時処理（Ｓ３１１Ｔ）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ３３１Ｔ）、小当たりであると判別した場合は（Ｓ３３１Ｔ：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定する（Ｓ３３２Ｔ）。Ｓ３３２Ｔの処理が終了すると、次いで、特別図柄大当たり判定処理（図２８７２参照）のＳ３０１の処理において実行エリアから取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値と小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂ（図２８６５（ｂ）参照）の規定内容とに基づいて小当たり種別（小当たり図柄）を特定し、当該特定した小当たり図柄を変動停止時に第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示する小当たり図柄としてセットして（Ｓ

３３３Ｔ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ３３１Ｔの処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３３１Ｔ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果がＣ時短に対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ３３４Ｔ）、Ｃ時短に対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ３３４Ｔ：Ｙｅｓ）、まず、特別図柄の抽選結果をＣ時短に設定する（Ｓ３３５Ｔ）。Ｓ３３５Ｔの処理が終了すると、次いで、特別図柄大当たり判定処理（図２８７２参照）のＳ３０１の処理において実行エリアから取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値とＣ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃ（図２８６６（ａ）参照）の規定内容とに基づいてＣ時短種別（Ｃ時短図柄）を特定し、当該特定したＣ時短図柄を変動停止時に第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示するＣ時短図柄としてセットする（Ｓ３３６Ｔ）。Ｓ３３６Ｔの処理が終了すると、次に、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」または「０２Ｈ」に設定されているか（即ち、現在が微時短状態以外の時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）であるか）否かを判別し（Ｓ３３７Ｔ）、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」にも「０２Ｈ」にも設定されていない（即ち、「００Ｈ」または「０３Ｈ」である）と判別した場合は（Ｓ３３７Ｔ：Ｎｏ）、現在が通常状態または微時短状態であり、Ｃ時短状態を付与することが制限される状況下にあることを意味するため、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅをオンに設定することでＣ時短状態が設定されることを制限し（Ｓ３３８Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３７Ｔの処理において、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」または「０２Ｈ」に設定されていると判別した場合は（Ｓ３３７Ｔ：Ｙｅｓ）、時短最終変動の可能性が排除されておらず、Ｃ時短状態を設定し得る状況であるため、Ｓ３３８Ｔの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ３３４Ｔの処理において、今回の特別図柄の抽選結果がＣ時短でないと判別した場合は（Ｓ３３４Ｔ：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が外れであることを意味するため、変動停止時に第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示する外れ図柄をセットして（Ｓ３３９Ｔ）、本処理を終了する。この非大当たり時処理（図２８７３参照）を実行することにより、特別図柄の抽選で大当たりとならなかった（小当たり、Ｃ時短、または外れのいずれかとなった）場合に、抽選結果に応じた停止図柄を予め選択しておくことができる。

【１９４６３】

次に、図２８７４を参照して、上述した特別図柄変動処理（図２８７１参照）の中の１処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図２８７４は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）のうち、Ｓ４０３、およびＳ４０５～Ｓ４０９の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図４３参照）のＳ４０３、およびＳ４０５～Ｓ４０９の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８７４に示した通り、本第１４制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）が開始されると、抽選回数カウンタ２０３Ｔｈの値に１を加算し（Ｓ４１１Ｔ）、処理をＳ４０３へと移行する。このＳ４１１Ｔの処理が追加されているのは、本第１４制御例においては抽選回数カウンタ２０３Ｔｈのカウンタ値から把握される特別図柄の抽選回数を参照して変動パターンを選択するための１のデータテーブルを特定する構成としているためである。

【１９４６４】

また、図２８７４に示した通り、本第１４制御例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１３Ｔ）では、Ｓ４０３の処理が終了すると、シナリオ格納エリア２０３Ｔｇに格納されているデータと、抽選回数カウンタ２０３Ｔｈの値とから、現在設定されている変動パターンシナリオ（図２８６７参照）および特別図柄の抽選回数に対応する変動パターン選択テーブルを読み出して（Ｓ４１２Ｔ）、処理をＳ４０５へと移行する。第１制御例におけるＳ４０４の処理に代えてＳ４１２Ｔの処理を実行する構成とすることにより、

特別図柄の抽選回数を加味して異なる変動パターン選択テーブルを選択することができる。よって、時短最終変動および時短終了後の第２特別図柄の残保留を消化する期間における変動時間を抽選結果に応じて固定化することができ、結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）、チャージ演出（図２８５４参照）、ラストジャッジ演出（図２８５５、図２８５６（ａ）参照）、およびチャンスタイムＥＸ演出（図２８５６（ｂ）参照）の演出期間を確保することができる。

【１９４６５】

次に、図２８７５を参照して、上述した特別図柄変動処理（図２８７１参照）の中の１処理である更新処理（Ｓ２１６Ｔ）の詳細について説明する。この更新処理（Ｓ２１６Ｔ）は、上述した第１制御例における更新処理（図４４参照）と同様に、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための処理である。図２８７５は、この更新処理（Ｓ２１６Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における更新処理（Ｓ２１６Ｔ）のうち、Ｓ５０５～Ｓ５０８の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における更新処理（図４４参照）のＳ５０５～Ｓ５０８の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８７５に示した通り、本第１４制御例における更新処理（Ｓ２１６Ｔ）では、上述した第１制御例における更新処理（図４４参照）のＳ５０１～Ｓ５０４の各処理が削除されている。これは、本第１４制御例においては、確率変動機能が設けられていないことによるものである。また、図２８７５に示した通り、本第１４制御例における更新処理（Ｓ２１６Ｔ）では、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新されたと判別した場合に（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、時短種別フラグ２０３Ｔｆを「００Ｈ」にリセットして（Ｓ５１１Ｔ）、処理をＳ５０８へと移行する。また、図２８７５に示した通り、本第１４制御例における更新処理（Ｓ２１６Ｔ）では、Ｓ５０５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別されるか（Ｓ５０５：Ｎｏ）、Ｓ５０７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新されていないと判別されるか（Ｓ５０７：Ｎｏ）、Ｓ５０８の処理が終了した場合に、時短カウンタ２０３ｈの値、および遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ５１２Ｔ）、本処理を終了する。この更新処理（Ｓ２１６Ｔ）を実行することにより、時短カウンタ２０３ｈの値（残時短回数）を正確に更新することができるので、遊技状態の切り替え（時短状態から通常状態への移行）を好適に実行することができる。

【１９４６６】

次に、図２８７６を参照して、上述した特別図柄変動処理（図２８７１参照）の中の１処理である非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）の詳細について説明する。この非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）は、上述した第１制御例における特別図柄変動処理（図４１参照）には設けられていなかった（第１４制御例において新たに追加された）処理であり、大当たり以外の図柄を確定表示させる際の各種制御を行うための処理である。図２８７６は、この非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）を示したフローチャートである。図２８７６に示した通り、この非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ２４０１Ｔ）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ２４０１Ｔ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ２４０２Ｔ）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（Ｓ２４０２Ｔ）の詳細については、図２８７７を参照して後述する。一方、Ｓ２４０１Ｔの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（Ｓ２４０１Ｔ：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果がＣ時短であるか否かを判別し（Ｓ２４０３Ｔ）、抽選結果がＣ時短でないと判別した場合は（Ｓ２４０３Ｔ：Ｎｏ）、今回の抽選結果が外れであり、本処理において設定するべき事項が存在しないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２４０３Ｔの処理において、今回の抽選結果がＣ時短であると判別した場合は（Ｓ２４０３Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ２４０４Ｔ）、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅがオンであると判別した場合は（Ｓ２４０４Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｃ時短状態を設定することが制限される状況下にある（変動開始時の遊技状態が通常状態であった）ことを意

味するため、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅをオフに設定して（Ｓ２４０５Ｔ）、本処理を終了する。

【１９４６７】

これに対し、Ｓ２４０４Ｔの処理において、Ｃ時短制限フラグ２０３Ｔｅがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ２４０４Ｔ：Ｎｏ）、上述した更新処理（図２８７５参照）を経た現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し（Ｓ２４０６Ｔ）、通常状態でない（即ち、時短状態である）と判別した場合は（Ｓ２４０６Ｔ：Ｎｏ）、今回停止させる変動表示が時短最終変動ではなく、Ｃ時短状態を設定する条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２４０６Ｔの処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ２４０６Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｃ時短状態の設定が許容される状況下にあることを意味するため、今回のＣ時短当選に対応するＣ時短状態を設定するためのＳ２４０７Ｔ～Ｓ２４１１Ｔの処理を実行する。具体的には、まず、時短カウンタ２０３ｈ、および時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して、今回の変動表示において確定表示させるＣ時短図柄（特別図柄の抽選を実行した際に非大当たり時処理（図２８７３参照）のＳ３３６Ｔの処理において予めセットしておいた図柄）に対応するデータをセットする（Ｓ２４０７Ｔ）。このＳ２４０７Ｔの処理では、セットされていたＣ時短図柄がＣ時短Ａであれば、時短カウンタ２０３ｈの値に４を設定すると共に時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して「０３Ｈ」を設定することにより時短回数が４回の微時短状態を設定する。また、セットされていたＣ時短図柄がＣ時短Ｂであれば、時短カウンタ２０３ｈの値に１０を設定すると共に時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して「０２Ｈ」を設定することにより時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）を設定する。

【１９４６８】

Ｓ２４０７Ｔの処理が終了すると、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して時短状態に対応するデータを設定し（Ｓ２４０８Ｔ）、時短カウンタ２０３ｈの値、および設定した遊技状態（Ｃ時短状態）を音声ランプ制御装置１１３に通知するための状態コマンドを設定する（Ｓ２４０９Ｔ）。Ｓ２４０９Ｔの処理が終了すると、次いで、Ｓ２４０７Ｔの処理において超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）を設定したか否かを判別し（Ｓ２４１０Ｔ）、超チャンスタイムを設定したと判別した場合は（Ｓ２４１０Ｔ：Ｙｅｓ）、抽選回数カウンタ２０３Ｔｈの値をリセットして（Ｓ２４１１Ｔ）、本処理を終了する。Ｓ２４１１Ｔの処理において抽選回数カウンタ２０３Ｔｈの値をリセットしておくことにより、大当たり終了後に超チャンスタイムが設定された場合と同様に、時短回数が１０回の時短状態に対応する変動パターンシナリオを最初から参照することができる。よって、Ｃ時短状態として超チャンスタイムが設定された場合においても、好適に変動パターンを選択することができる。このように、非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）を実行することで、特別図柄の抽選で小当たり、Ｃ時短、および外れとなった場合に、変動を停止させるよりも前に対応する設定を完了させることができる。これに対し、Ｓ２４１０Ｔの処理において、超チャンスタイムを設定していないと判別した場合は（Ｓ２４１０Ｔ：Ｎｏ）、Ｓ２４１１Ｔの処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

【１９４６９】

なお、本第１４制御例では、Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に、当該抽選結果となった時点（変動開始時）の遊技状態がチャンスタイムまたは超チャンスタイムであり、変動停止時が通常状態である状況下においてのみ、Ｃ時短状態の設定を許容する構成としていたが、Ｃ時短状態の設定を許容する条件はこれに限られるものではない。例えば、変動開始時の遊技状態が微時短状態であり、変動停止時が通常状態である状況下においてもＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成した場合、微時短状態において最後に実行される第２特別図柄の抽選において、当たりとなることだけでなくＣ時短に当選することをも遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、変動開始時および変動停止時の遊技状態が共に通常状態である状況下においてもＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態の最後の特別図柄の抽選で外れとなって通常状態

において第２特別図柄の残保留が消化されている間（ラストジャッジ演出の実行中）において、Ｃ時短状態に切り替わる可能性がある遊技性を実現することができる。つまり、第２特別図柄の残保留を消化する遊技状態が途中で切り替わり得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、Ｃ時短に対応する変動表示の変動停止時の遊技状態が通常状態であったとしても、特定条件が成立している場合はＣ時短状態の設定を回避（制限）する構成としてもよい。具体的には例えば、遊技中に電源が遮断された後で電源投入が行われた（電源のオンオフが行われた）ことによって復帰した状態がＣ時短に対応する変動表示の実行中であった場合は、当該Ｃ時短に対応する変動表示における変動停止時の遊技状態が通常状態であったとしてもＣ時短状態の設定を回避（制限）する構成としてもよい。遊技中にパチンコ機１０の電源をオンオフする操作は、パチンコ機１０に対して発生した何らかの異常を解消する際のホールの従業員側の手順に含まれ得る操作であるため、Ｃ時短に対応する変動表示も異常な状態において開始された可能性が高く、Ｃ時短状態を設定することが本来は不適切である可能性がある。よって、電源のオンオフが実行された後は、Ｃ時短に対応する変動表示の実行中の状態に復帰したとしても、Ｃ時短状態の設定を回避する構成とすることにより、Ｃ時短状態を設定する条件が成立していないにもかかわらず誤作動等により誤ってＣ時短状態を設定してしまい、遊技者に対して過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。また、例えば、パチンコ機１０の主制御装置１１０の設定が初期化された場合に、Ｃ時短に当選した場合と同一の割合（２５％）でまたは異なる割合（例えば、１０％、５０％、１００％等）でＣ時短状態を設定する構成としてもよい。この場合において、第２特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合と同一の振り分けで微時短状態および超チャンスタイムを設定する構成としてもよいし、異なる振り分けで設定する構成としてもよい。また、第２特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合に設定されるＣ時短状態とは時短回数が異なるＣ時短状態（例えば、時短回数が５０回の微時短状態や時短回数が５回の時短状態、時短回数が１０００回の時短状態等）を設定する構成としてもよい。このように構成することで、初期化が行われた可能性がある（例えば、ホールの開店後、特別図柄の抽選が１回も実行されていない）パチンコ機１０で遊技を開始したいと思わせることができるので、ホールの開店直後等におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１９４７０】

次に、図２８７７を参照して、上述した小当たり開始処理（Ｓ２４０２Ｔ参照）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ２４０２Ｔ）は、上述した非大当たり停止時処理（Ｓ２１７Ｔ）の中の１処理であり、小当たり遊技の開始を設定するために実行される処理である。図２８７７は、この小当たり開始処理（Ｓ２４０２Ｔ）を示したフローチャートである。図２８７７に示した通り、小当たり開始処理（Ｓ２４０２Ｔ）が実行されると、まず、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」であるか（即ち、時短回数が７回の時短状態に設定されているか）否かを判別し（Ｓ２４３１Ｔ）、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」であると判別した場合は（Ｓ２４３１Ｔ：Ｙｅｓ）、小当たりの開始時に時短状態を終了させて通常状態（非時短状態）に移行させるためのＳ２４３２Ｔ～Ｓ２４３４Ｔの各処理を実行する。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ２４３２Ｔ）、時短種別フラグ２０３Ｔｆを通常状態（非時短状態）に対応する「００Ｈ」にリセットし（Ｓ２４３３Ｔ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態に対応するデータを設定して（Ｓ２４３４Ｔ）、処理をＳ２４３５Ｔへと移行する。一方で、Ｓ２４３１Ｔの処理において、時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」ではない（通常状態に対応する「００Ｈ」、時短回数が１０回の時短状態に対応する「０２Ｈ」、および微時短状態に対応する「０３Ｈ」のいずれかである）と判別した場合は（Ｓ２４３１Ｔ：Ｎｏ）、時短状態を終了させるためのＳ２４３２Ｔ～Ｓ２４３４Ｔの各処理をスキップして、処理をＳ２４３５Ｔへと移行する。つまり、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）や微時短状態においては、小当たり開始時に時短状態を終了させずに小当たり終了まで時短状態を継続させるように構成している。このように構成することで、時短回

数が７回の時短状態（チャンスタイム）とは大当たりの開始を設定する際の遊技状態を異ならせることができるので、チャンスタイムと、超チャンスタイムおよび微時短状態とで、大当たり終了後の遊技状態の振り分け（チャンスタイムおよび超チャンスタイムが設定される割合）を異ならせることができる。即ち、チャンスタイムにおいて小当たりに当選して２種大当たり遊技が実行された場合には、３％の割合でしか有利な超チャンスタイムが設定されない一方で、超チャンスタイムまたは微時短状態において小当たりに当選して２種大当たり遊技が実行された場合には、１００％の割合で超チャンスタイムが設定されるように構成することができる。よって、時短状態における有利度合いを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９４７１】

Ｓ２４３１Ｔの処理で時短種別フラグ２０３Ｔｆが「０１Ｈ」ではないと判別されるか（Ｓ２４３１Ｔ：Ｎｏ）、またはＳ２４３４Ｔの処理が終了された場合に実行されるＳ２４３５Ｔの処理では、小当たり種別に対応する第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０の動作パターンを読み出して（Ｓ２４３５Ｔ）、大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄに対して今回当選した小当たり種別に対応する大当たり種別（図２８６５（ｂ）参照）を示すデータを格納し（Ｓ２４３６Ｔ）、小当たり遊技の開始を設定して（Ｓ２４３７Ｔ）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（Ｓ２４０２Ｔ）を実行することにより、時短状態の種別に応じて小当たり遊技の開始時に時短状態を終了させるか時短状態の終了まで時短状態を継続させるかを異ならせることができ、時短状態の種別毎の有利度合いをより大きくすることができる。

【１９４７２】

次に、図２８７８を参照して、本第１４制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）は、上述した第１制御例における普通図柄変動処理（図４７参照）と同様に、普通図柄の抽選結果に応じて普通図柄の変動表示、停止表示、および電動役物６４０ａの開放動作を設定するための処理である。図２８７８は、この普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８１３、およびＳ８１７～Ｓ８１９の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における普通図柄変動処理（図４７参照）のＳ８０１～Ｓ８１３、およびＳ８１７～Ｓ８１９の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８７８に示した通り、本第１４制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）では、Ｓ８１２の処理、またはＳ８１３の処理が終了すると、普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ（図２８６６（ｂ）参照）を参照して時短種別フラグ２０３Ｔｆの値に対応する変動時間を選択する（Ｓ８１１Ｔ）。このＳ８１１Ｔの処理では、時短種別フラグ２０３Ｔｆの値が「００Ｈ」であれば、通常状態用の変動時間である６０００００ｍｓを選択し、時短種別フラグ２０３Ｔｆの値が「０１Ｈ」または「０２Ｈ」であれば、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）用の変動時間である５００ｍｓを選択し、時短種別フラグ２０３Ｔｆの値が「０３Ｈ」であれば、微時短状態用の変動時間である５００ｍｓを選択する。Ｓ８１１Ｔの処理が終了すると、当該Ｓ８１１Ｔの処理で選択した変動時間を普図変動時間に設定して（Ｓ８１２Ｔ）、本処理を終了する。

【１９４７３】

また、図２８７８に示した通り、本第１４制御例における普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）では、Ｓ８１９の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（Ｓ８１９：Ｙｅｓ）、電役動作選択テーブル２０２Ｔｅ（図２８６６（ｃ）参照）から時短種別フラグ２０３Ｔｆの値に対応する開放動作を選択する（Ｓ８１３Ｔ）。このＳ８１３Ｔの処理では、時短種別フラグ２０３Ｔｆの値が「００Ｈ」であれば、通常状態用の開放動作である「１秒間×１回」を選択し、時短種別フラグ２０３Ｔｆの値が「０１Ｈ」または「０２Ｈ」であれば、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）用の開放動作である「１．５秒間×１回」を選択し、時短種別フラグ２０３Ｔｆの値が「０３Ｈ」であれば、微時短状態用の開放動作である「０．５秒間×１回」を

選択する。Ｓ８１３Ｔの処理が終了すると、選択した開放動作に対応する電動役物６４０ａの開閉制御の開始を設定して（Ｓ８１４Ｔ）、本処理を終了する。この普通図柄変動処理（Ｓ１１２Ｔ）を実行することにより、通常状態、時短状態、および微時短状態の３つの遊技状態において、普通図柄の変動時間および電動役物６４０ａの開閉動作を異ならせることができる。より具体的には、右打ちを行った場合に、通常状態においては第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となるように構成することができ、時短状態においては頻繁に（およそ２秒に１回のペースで）第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができ、微時短状態においては第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となるように構成することができる。よって、遊技状態毎の挙動をより大きく異ならせることができると共に、有利な第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能な微時短状態の方が、第２入球口６４０へと遊技球が入球する可能性がある通常状態よりも有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４７４】

次に、図２８７９を参照して、本第１４制御例における立ち上げ処理の詳細について説明する。この立ち上げ処理は、上述した第１制御例における立ち上げ処理（図５０参照）と同様に、電源投入時の各種設定を行うための処理である。図２８７９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この第１４制御例における立ち上げ処理のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における立ち上げ処理（図５０参照）のＳ１７０１～Ｓ１７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８７９に示した通り、この第１４制御例における立ち上げ処理では、Ｓ１７１０の処理が終了すると、開閉部材７０００の開閉動作（１．５秒間の閉鎖状態と０．５秒間の開放状態とが繰り返される開閉動作）の開始を設定し（Ｓ１７１１Ｔ）、処理をＳ１７１１へと移行する。本第１４制御例における立ち上げ処理では、このＳ１７１１Ｔの処理が追加されていることにより、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、開閉部材７０００の開閉動作を継続的に実行させることができる。よって、継続的に右打ちを行ったとしても、スルーゲート６７を通過する遊技球の間隔を２秒以上とすることができるので、微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを不可能とすることができる。

【１９４７５】

次に、図２８８０を参照して、本第１４制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。このメイン処理は、上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）と同様に、立ち上げ処理の終了後に実行される処理である。図２８８０は、本第１４制御例におけるメイン処理を示したフローチャートである。この第１４制御例におけるメイン処理のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３、およびＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理では、それぞれ上述した第１制御例におけるメイン処理（図５１参照）のＳ１８０１～Ｓ１８０３、およびＳ１８０６～Ｓ１８１６の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８８０に示した通り、本第１４制御例におけるメイン処理では、Ｓ１８０３の処理が終了すると、大当たり遊技の実行中における各種設定を行うための大当たり制御処理を実行し（Ｓ１８１１Ｔ）、次いで、小当たり遊技の実行中における各種設定を行うための小当たり制御処理を実行して（Ｓ１８１２Ｔ）、処理をＳ１８０６へと移行する。これらの大当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｔ）、および小当たり制御処理（Ｓ１８１２Ｔ）の詳細については、それぞれ図２８８１と図２８８２、および図２８８３と図２８８４を参照して後述する。

【１９４７６】

次に、図２８８１を参照して、上述した本第１４制御例におけるメイン処理（図２８８０参照）の中の１処理である大当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｔ）の詳細について説明する。この大当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｔ）は、上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種設定を行うための処理である。図２８８１は、この大当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｔ）を示したフローチャート

である。この第１４制御例における大当たり制御処理（図２８８１参照）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９０５，Ｓ１９０７～Ｓ１９０９、およびＳ１９１２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における大当たり制御処理（図５２参照）のＳ１９０１～Ｓ１９０５，Ｓ１９０７～Ｓ１９０９、およびＳ１９１２の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８８１に示した通り、本第１４制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｔ）では、Ｓ１９０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１９０５：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５００の第１特定入賞口６５００ａの開放を設定して（Ｓ１９１１Ｔ）、本処理を終了する。また、図２８８１に示した通り、本第１４制御例における大当たり制御処理（Ｓ１８１１Ｔ）では、Ｓ１９０９の処理において、大当たり遊技の終了タイミングである（即ち、大当たりのエンディング期間が経過した）と判別した場合に（Ｓ１９０９：Ｙｅｓ）、時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）を参照して、今回の大当たり種別および大当たり当選時（大当たり遊技の開始を設定した時点）の遊技状態に対応するデータを時短カウンタ２０３ｈ、および時短種別フラグ２０３Ｔｆに設定する（Ｓ１９１２Ｔ）。Ｓ１９１２Ｔの処理が終了すると、次いで、設定した遊技状態に対応する変動パターンシナリオを変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆから読み出して、当該読み出したシナリオに対応するデータをシナリオ格納エリア２０３Ｔｇに格納する（Ｓ１９１３Ｔ）。Ｓ１９１３Ｔの処理が終了すると、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値、および時短種別フラグ２０３Ｔｆのデータが示す遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための状態コマンドを設定し（Ｓ１９１４Ｔ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定することで大当たり遊技の終了を設定して（Ｓ１９１５Ｔ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ１９０９の処理において、大当たり遊技の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０９：Ｎｏ）、大当たり遊技の実行中に発生した大入賞口（第１特定入賞口６５００ａ）への入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行して（Ｓ１９１６Ｔ）、処理をＳ１９１２へと移行する。この入賞処理（Ｓ１９１６Ｔ）の詳細について、図２８８２を参照して説明する。

【１９４７７】

図２８８２は、この入賞処理（Ｓ１９１６Ｔ）を示したフローチャートである。図２８８２に示した通り、第１４制御例における入賞処理（Ｓ１９１６Ｔ）では、上述した第１制御例における入賞処理（図５５参照）に対して、Ｓ２２０９～Ｓ２２２１の処理が削除されている点でのみ相違している。これらの処理は、第１制御例の大当たり遊技中において、可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと入球した遊技球によって確変状態の設定有無を抽選する機能に関連する処理であり、確率変動機能を搭載していない本第１４制御例には無関係の処理だからである。

【１９４７８】

次に、図２８８３を参照して、上述した小当たり制御処理（Ｓ１８１２Ｔ）の詳細について説明する。この小当たり制御処理（Ｓ１８１２Ｔ）は、上述したメイン処理（図２８８０参照）の中の１処理であり、小当たり遊技の実行中における各種設定を行うための処理である。図２８８３はこの小当たり制御処理（Ｓ１８１２Ｔ）を示したフローチャートである。図２８８３に示した通り、本第１４制御例における小当たり制御処理（Ｓ１８１２Ｔ）が実行されると、まず、小当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２５０１Ｔ）、小当たり遊技の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０１Ｔ：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニングコマンドを設定し（Ｓ２５０２Ｔ）、小当たり中フラグ２０３Ｔｂをオンに設定して（Ｓ２５０３Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０１Ｔの処理において、小当たり遊技の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２５０１Ｔ：Ｎｏ）、次いで、小当たり遊技の実行中であるか（即ち、小当たり中フラグ２０３Ｔｂがオンであるか）否かを判別する（Ｓ２５０４Ｔ）。Ｓ２５０４Ｔの処理において、小当たり遊技の実行中ではない（即ち、小当たり中フラグ２０３Ｔｂがオフである）と判別した場合は（Ｓ２５０４Ｔ：Ｎｏ）、小当たり遊技に関する設定を行う必要がないため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２５０４Ｔの処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ２５０４Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミン

グであるか否かを判別し（Ｓ２５０５Ｔ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０５Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの開放を設定して（Ｓ２５０６Ｔ）、本処理を終了する。

【１９４７９】

これに対し、Ｓ２５０５Ｔの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの開放タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２５０５Ｔ：Ｎｏ）、次いで、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２５０７Ｔ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０７Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖を設定し（Ｓ２５０８Ｔ）、本処理を終了する。また、Ｓ２５０７Ｔの処理において、Ｖ入賞口６５０ａの閉鎖タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０７Ｔ：Ｎｏ）、次いで、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２５０９Ｔ）、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０９Ｔ：Ｙｅｓ）、小当たり用のエンディングコマンドを設定して（Ｓ２５１０Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５０９Ｔの処理において、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ２５０９Ｔ：Ｎｏ）、次いで、小当たり遊技の終了タイミングであるか（即ち、小当たり遊技のエンディング期間が経過したか）否かを判別し（Ｓ２５１１Ｔ）、小当たり遊技の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５１１Ｔ：Ｙｅｓ）、小当たり中フラグ２０３Ｔｂをオフに設定し（Ｓ２５１２Ｔ）、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ２５１３Ｔ）。

【１９４８０】

Ｓ２５１３Ｔの処理において、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃがオンであると判別した場合は（Ｓ２５１３Ｔ：Ｙｅｓ）、２種大当たり遊技の開始を設定するためのＳ２５１４Ｔ～Ｓ２５１７Ｔの処理を実行する。より具体的には、遊技状態格納エリア２０３ｇのデータを当選時状態格納エリア２０３Ｔａに格納し（Ｓ２５１４Ｔ）、時短カウンタ２０３ｈ、時短種別フラグ２０３Ｔｆ、および抽選回数カウンタ２０３Ｔｈを全てリセットする（Ｓ２５１５Ｔ）。Ｓ２５１５Ｔの処理が終了すると、大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄに予め格納しておいたデータに対応する大当たり遊技の開始を設定し（Ｓ２５１６Ｔ）、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃ、および大当たり種別格納エリア２０３Ｔｄのデータをリセットして（Ｓ２５１７Ｔ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２５１３Ｔの処理において、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ２５１３Ｔ：Ｎｏ）、今回の小当たり遊技の実行中に２種大当たり遊技に当選していない（特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過していない）ことを意味するため、２種大当たり遊技の開始を設定するためのＳ２５１４Ｔ～Ｓ２５１７Ｔの各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ２５１１Ｔの処理において、小当たり遊技の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２５１１Ｔ：Ｎｏ）、特定領域６５０ｅ３の通過の有無を監視するためのＶ通過検出処理を実行し（Ｓ２５１８Ｔ）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理（Ｓ２５１８Ｔ）の詳細については、図２８８４を参照して後述する。この小当たり制御処理（Ｓ１８１２Ｔ）を実行することにより、小当たり遊技の実行中における各種設定を好適に行うことができる。

【１９４８１】

次に、図２８８４を参照して、第上述したＶ通過検出処理（Ｓ２５１８Ｔ）の詳細について説明する。このＶ通過検出処理（Ｓ２５１８Ｔ）は、上述した小当たり制御処理（図２８８３参照）の中の１処理であり、特定領域６５０ｅ３の通過の有無を監視するための処理である。図２８８４は、このＶ通過検出処理（Ｓ２５１８Ｔ）を示したフローチャートである。図２８８４に示した通り、本第１４制御例におけるＶ通過検出処理（Ｓ２５１８Ｔ）が実行されると、まず、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃがオンであるか（即ち、今回の小当たり遊技において既に特定領域６５０ｅ３への遊技球の通過を検出済みであるか）否かを判別し（Ｓ２５５１Ｔ）、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃがオンであると判別した場合は（Ｓ２５５１Ｔ：Ｙｅｓ）、既に特定領域６５０ｅ３への遊技球の通過を検出済みであることを意味し、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３の通過を重ねて判別する必要がないため、その

まま本処理を終了する。一方、Ｓ２５５１Ｔの処理において、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃがオンではない（オフである）と判別した場合は（Ｓ２５５１Ｔ：Ｎｏ）、今回の小当たり遊技において特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３への遊技球の通過を検出していないことを意味するため、次いで、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３への遊技球の通過を検出したか否かを判別し（Ｓ２５５２Ｔ）、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３への遊技球の通過を検出していない場合は（Ｓ２５５２Ｔ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ２５５２Ｔの処理において、特定領域（Ｖ領域）６５０ｅ３への遊技球の通過を検出したと判別した場合は（Ｓ２５５２Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ領域６５０ｅ３に対する遊技球の通過を有効として扱うＶ有効期間中であるか否かを判別し（Ｓ２５５３Ｔ）、Ｖ有効期間中ではないと判別した場合は（Ｓ２５５３Ｔ：Ｎｏ）、異常入賞の検出に対応するエラーが発生したことを音声ランプ制御装置１１３に通知するためのエラーコマンドを設定し（Ｓ２５５４Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５５３Ｔの処理において、Ｖ有効期間中であると判別した場合は（Ｓ２５５３Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのＶ通過コマンドを設定し（Ｓ２５５５Ｔ）、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃをオンに設定して（Ｓ２５５６Ｔ）、本処理を終了する。このＶ通過検出処理（Ｓ２５１８Ｔ）を実行することにより、小当たり遊技のＶ有効期間の間にＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過することで、Ｖ通過フラグ２０３Ｔｃをオンに設定することができ、小当たり終了時に２種当たり遊技の実行を設定することができる一方で、Ｖ領域６５０ｅ３を通過しなかった場合はＶ通過フラグ２０３Ｔｃをオフに維持することができる。よって、小当たり遊技の実行中における遊技結果（Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過したか否か）に応じて、小当たり終了後の状態を好適に設定することができる。

【１９４８２】

＜第１４制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２８８５から図２８９１を参照して、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。ここで、本第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、変動表示演出の実行中において演出態様を更新するための演出更新処理（上述した第１制御例では図示せず）、主制御装置１１０から各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた設定を行うためのコマンド判定処理（図５９参照）、当該コマンド判定処理の中の１処理であり、主制御装置１１０から状態コマンドを受信した場合に、当該状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた設定を行うための状態コマンド受信処理（図６０参照）、コマンド判定処理の中の１処理であり、主制御装置１１０から入賞コマンドを受信した場合に、当該入賞コマンドにより通知された入賞情報の種別に応じた設定を行うための入賞コマンド処理（図６１参照）、および第２特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様を設定するための特図２演出態様設定処理（図６８参照）の内容が一部変更となっている点で相違する。その他の処理内容については上述した第１制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１９４８３】

まず、図２８８５を参照して、本第１４制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｔ）の詳細について説明する。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｔ）は、変動表示演出の実行中において演出態様を更新するための処理である。図２８８５は、本第１４制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｔ）を示したフローチャートである。図２８８５に示した通り、本第１４制御例における演出更新処理（Ｓ４１１１Ｔ）が実行されると、まず、変動表示演出の実行中であるか否かを判別し（Ｓ５４０１Ｔ）、変動表示演出の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ５４０１Ｔ：Ｎｏ）、処理をＳ５４１１Ｔへと移行する。一方、Ｓ５４０１Ｔの処理において、変動表示演出の実行中であると判別した場合は（Ｓ５４０１Ｔ：Ｙｅｓ）、次いで、従変動時間タイマ２２３Ｔａのタイマ値を更新し（Ｓ５４０２Ｔ）、現在が時短状態における最終変動の実行中であるか否かを判別し（Ｓ５４０３Ｔ）、時短最終変動の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ５４０３Ｔ：Ｎｏ）、処理をＳ５４

１１Ｔへと移行する。一方、Ｓ５４０３Ｔの処理において、現在が時短状態における最終変動の実行中であると判別した場合は（Ｓ５４０３Ｔ：Ｙｅｓ）、次いで、チャージ演出（図２８５４参照）の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ５４０４Ｔ）、チャージ演出（図２８５４参照）の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ５４０４Ｔ：Ｎｏ）、処理をＳ５４１１Ｔへと移行する。

【１９４８４】

これに対し、Ｓ５４０４Ｔの処理において、チャージ演出の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ５４０４Ｔ：Ｙｅｓ）、チャージ演出フラグ２２３Ｔｂをオンに設定することでチャージ演出の実行中であることを示し（Ｓ５４０５Ｔ）、次いで、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータを読み出す（Ｓ５４０６Ｔ）。Ｓ５４０６Ｔの処理が終了すると、Ｓ５４０６Ｔの処理で読み出した入賞情報（保留球の先読み結果）とオーラ色抽選テーブル２２２Ｔａ（図２８６９（ｂ）参照）の規定内容とを参照してチャージ演出の開始時においてウサギを模したキャラクタ１９０１の周囲に表示させる光（オーラ）の色を選択し（Ｓ５４０７Ｔ）、選択したオーラ色のオーラを伴う保留チャージ演出の開始を設定する（Ｓ５４０８Ｔ）。Ｓ５４０８Ｔの処理が終了すると、第２特別図柄の保留球の個数が上限値（即ち、４）であるか否かを判別し（Ｓ５４０９Ｔ）、保留球数が上限値であると判別した場合は（Ｓ５４０９Ｔ：Ｙｅｓ）、準備完了表示（図２８５４（ｂ）参照）を設定して（Ｓ５４１０Ｔ）、処理をＳ５４１１へと移行する。一方、Ｓ５４０９Ｔの処理において、第２特別図柄の保留球の個数が上限値ではないと判別した場合は（Ｓ５４０９Ｔ：Ｎｏ）、Ｓ５４１０Ｔの処理をスキップして、処理をＳ５４１１Ｔへと移行する。Ｓ５４１１Ｔの処理では、チャージ演出以外の演出に関する処理を実行し（Ｓ５４１１Ｔ）、本処理を終了する。この演出更新処理（Ｓ４１１１Ｔ）を実行することにより、チャージ演出（図２８５４参照）を好適に開始させることができる。

【１９４８５】

次に、図２８８６を参照して、本第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）の詳細について説明する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）は、上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９参照）と同様に、主制御装置１１０から各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた設定を行うための処理である。図２８８６は、本第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）のうち、Ｓ４２０１，Ｓ４２０３～Ｓ４２１１，Ｓ４２１３，Ｓ４２１４、およびＳ４２１９の各処理では、それぞれ上述した第１制御例におけるコマンド判定処理（図５９参照）のＳ４２０１，Ｓ４２０３～Ｓ４２１１，Ｓ４２１３，Ｓ４２１４、およびＳ４２１９の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８８６に示した通り、本第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）では、Ｓ４２０１の処理が終了すると、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた設定を行うための状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２１１Ｔ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）の詳細については、図２８８７を参照して後述する。

【１９４８６】

また、図２８８６に示した通り、本第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）では、Ｓ４２１１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に入賞コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、当該入賞コマンドにより通知された入賞情報の種別に応じた設定を行うための入賞コマンド処理を実行して（Ｓ４２１２Ｔ）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）の詳細については、図２８８８を参照して後述する。また、図２８８６に示した通り、本第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）では、Ｓ４２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に図柄確定コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ４２１３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり（大当たりまたは小当たり）関連のコマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ４２１３Ｔ）、当たり関連のコマンドが含まれていれば（Ｓ４２１３Ｔ：Ｙｅｓ）、当たり

関連のコマンドの種別に応じた設定を行うための当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）を実行して、本処理を終了する。この当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）の詳細については、図２８８９を参照して後述する。

【１９４８７】

次に、図２８８７を参照して、本第１４制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）の中の１処理である状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）の詳細について説明する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）は、上述した第１制御例における状態コマンド受信処理（図６０参照）と同様に、主制御装置１１０から状態コマンドを受信した場合に、当該受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた設定を行うための処理である。図２８８７は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）のうち、Ｓ４３０１、およびＳ４３０２の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における状態コマンド受信処理（図６０参照）のＳ４３０１、およびＳ４３０２の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８８７に示した通り、本第１４制御例における状態コマンド受信処理（図２８８７参照）では、Ｓ４３０２の処理において、受信した状態コマンドが通常状態への変更を示すコマンドであると判別した場合に（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、次いで、チャンスタイム終了を契機として設定された通常状態であるか否かを判別し（Ｓ４３１１Ｔ）、チャンスタイム終了を契機として設定された通常状態ではない（大当たり終了後、微時短状態終了後、または初期化後の遊技状態として設定された通常状態である）と判別した場合は（Ｓ４３１１Ｔ：Ｎｏ）、通常状態（通常モード）に対応する背面画像を表示させるための表示用コマンドを設定して（Ｓ４３１２Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。一方で、Ｓ４３１１Ｔの処理において、チャンスタイム終了を契機として設定された通常状態であると判別した場合は（Ｓ４３１１Ｔ：Ｙｅｓ）、ラストジャッジ演出に対応する背面画像（図２８５５、図２８５６（ａ）参照）を表示させるための表示用コマンドを設定して（Ｓ４３１３Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。

【１９４８８】

これらに対し、Ｓ４３０２の処理において、受信した状態コマンドが通常状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、いずれかの時短状態が新たに設定されたことを意味するため、状態コマンドにより通知された時短回数を従時短カウンタ２２３ｎのカウンタ値として設定し（Ｓ４３１４Ｔ）、受信した状態コマンドがＣ時短状態への変更を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４３１５Ｔ）。Ｓ４３１５Ｔの処理において、Ｃ時短状態への変更を示す状態コマンドであると判別した場合は（Ｓ４３１５Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸに対応する背面画像（図２８５６（ｂ）参照）を表示させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３１６Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。一方、Ｓ４３１５Ｔの処理において、受信した状態コマンドがＣ時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４３１５Ｔ：Ｎｏ）、受信した状態コマンドにより時短回数が７回の時短状態への変更が通知されたか否かを判別し（Ｓ４３１７Ｔ）、時短回数が７回の時短状態への変更が通知されたと判別した場合は（Ｓ４３１７Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムに対応する背面画像（図２８５２（ａ）参照）を表示させるための表示用コマンドを設定して（Ｓ４３１９Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。一方、Ｓ４３１７Ｔの処理において、時短回数が７回の時短状態への変更が通知されなかったと判別した場合は（Ｓ４３１７Ｔ：Ｎｏ）、時短回数が１０回の時短状態への変更が通知されたことを意味するため、超チャンスタイムに対応する背面画像（図２８５７参照）を表示させるための表示用コマンドを設定して（Ｓ４３１８Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。Ｓ４３２０Ｔの処理では、従状態設定エリア２２３ｇのデータを受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応するデータに更新して（Ｓ４３２０Ｔ）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）を実行することにより、状態コマンドによって通知された遊技状態に対応する背面画像を好適に設定することができる。

【１９４８９】

次に、図２８８８を参照して、上述したコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）の中の１処理である入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）の詳細について説明する。この第１４制御例における入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）は、上述した第１制御例における入賞コマンド処理（図６１参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドにより通知された先読み結果に応じた設定を行うための処理である。図２８８８は、この第１４制御例における入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）を示したフローチャートである。この第１４制御例における入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）のうち、Ｓ４４０１、およびＳ４４１３の各処理では、それぞれ上述した第１制御例における入賞コマンド処理（図６１参照）のＳ４４０１、およびＳ４４１３の各処理と同一の処理が実行される。また、図２８８８に示した通り、本第１４制御例における入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）では、Ｓ４４０１の処理が終了すると、チャージ演出フラグ２２３Ｔｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ４４１１Ｔ）、チャージ演出フラグ２２３Ｔｂがオフであると判別した場合は（Ｓ４４１１Ｔ：Ｎｏ）、後述するチャージ演出（図２８５４参照）関連の処理（Ｓ４４１２Ｔ～Ｓ４４１７Ｔ）をスキップして、処理をＳ４４１３へと移行する。

【１９４９０】

一方、Ｓ４４１１Ｔの処理において、チャージ演出フラグ２２３Ｔｂがオンであると判別した場合は（Ｓ４４１１Ｔ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータを読み出して現在保留されている第２特別図柄の保留球の抽選結果を特定し（Ｓ４４１２Ｔ）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータから特定された抽選結果とオーラ色抽選テーブル２２２Ｔａ（図２８６９（ｂ）参照）の規定内容とに基づいてオーラ色を選択し（Ｓ４４１３Ｔ）、当該選択したオーラ色が現在設定されているオーラ色よりも高い期待度に対応するオーラ色であるか否かを判別する（Ｓ４４１４Ｔ）。Ｓ４４１４Ｔの処理では、オーラ色「青色」が最も期待度が低いオーラ色と判別され、「緑色」が「青色」よりも一段階高い期待度のオーラ色と判別され、「赤色」が「緑色」よりも一段階期待度が高いオーラ色と判別され、「金色」が「赤色」よりも一段階期待度が高いオーラ色と判別され、「虹色」が最も期待度が高いオーラ色と判別される。Ｓ４４１４Ｔの処理において、現在設定されているオーラ色よりも高い期待度に対応するオーラ色を選択したと判別した場合は（Ｓ４４１４Ｔ：Ｙｅｓ）、オーラ色がＳ４４１４Ｔの処理で選択したオーラ色に変化する演出を設定し（Ｓ４４１５Ｔ）、処理をＳ４４１６Ｔへと移行する。これに対し、Ｓ４４１４Ｔの処理において、現在設定されているオーラ色よりも低い若しくは同一の期待度に対応するオーラ色を選択したと判別した場合は（Ｓ４４１４Ｔ：Ｎｏ）、Ｓ４４１５Ｔの処理をスキップして、処理をＳ４４１６Ｔへと移行する。これらのＳ４４１４Ｔ，Ｓ４４１５の各処理を実行することで、低期待度のオーラ色が選択された場合に、低期待度のオーラ色に更新されてしまうことを抑制し、現在設定されているオーラ色よりも高い期待度に対応するオーラ色が選択された場合にのみオーラ色を更新することができる。よって、低期待度に対応するオーラ色に更新されてしまい遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができる。

【１９４９１】

Ｓ４４１５Ｔの処理が終了するか、またはＳ４４１４Ｔの処理において現在設定されているオーラ色よりも低い若しくは同一の期待度に対応するオーラ色を選択したと判別した場合（Ｓ４４１４Ｔ：Ｎｏ）に実行されるＳ４４１６Ｔの処理では、第２特別図柄の保留球数が上限値（即ち、４）に到達したか否かを判別し（Ｓ４４１６Ｔ）、上限値に到達したと判別した場合は（Ｓ４４１６Ｔ：Ｙｅｓ）、準備完了表示（図２８５４（ｂ）参照）を設定して（Ｓ４４１７Ｔ）、処理をＳ４４１３へと移行する。これに対し、Ｓ４４１６Ｔの処理において、第２特別図柄の保留球数が上限値に到達していないと判別した場合は（Ｓ４４１６Ｔ：Ｎｏ）、Ｓ４４１７Ｔの処理をスキップし、処理をＳ４４１３へと移行する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１２Ｔ）を実行することにより、チャージ演出（図２８５４参照）の実行中において第２特別図柄の始動入賞を検出する毎に、第２特別図柄の保留球の先読み結果を加味してオーラ色を好適に更新することができる。よって、遊技者に対して第２特別図柄の保留球の期待度を好適に報知（示唆）することができるので、

遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９４９２】
次に、図２８８９を参照して、上述したコマンド判定処理（Ｓ４１１２Ｔ）の中の１処理である当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）の詳細について説明する。この当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）は、主制御装置１１０から受信した当たり（大当たりまたは小当たり）関連のコマンドの種別に応じた設定を行うための処理である。図２８８９は、この当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）を示したフローチャートである。図２８８９に示した通り、当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）が実行されると、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別し（Ｓ５５０１Ｔ）、大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｔ：Ｙｅｓ）、今回開始される大当たり種別に応じたオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ５５０２Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０１Ｔの処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５５０１Ｔ：Ｎｏ）、次に、大当たりのラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５５０３Ｔ）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５５０３Ｔ：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ５５０４Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０３Ｔの処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５５０３Ｔ：Ｎｏ）、次に、大当たりのエンディングコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５５０５Ｔ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５５０５Ｔ：Ｙｅｓ）、今回の大当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５５０６Ｔ）、本処理を終了する。
【１９４９３】
一方、５５０５Ｔの処理において、大当たりのエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５５０５Ｔ：Ｎｏ）、次いで、小当たり用のオープニングコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５５０７Ｔ）、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５５０７Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する演出態様を含む表示用小当たりオープニングコマンドを設定して（Ｓ５５０８Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５０７Ｔの処理において、小当たり用のオープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５５０７Ｔ：Ｎｏ）、次いで、小当たり遊技の実行中にＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過したことを示すＶ通過コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５５０９Ｔ）、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５５０９Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を報知する演出を実行するための表示用Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ５５１０Ｔ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５５０９Ｔの処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５５０９Ｔ：Ｎｏ）、小当たり用のエンディングコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ５５１１Ｔ）、小当たり用のエンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５５１１Ｔ：Ｙｅｓ）、小当たり種別およびＶ領域６５０ｅ３に対する遊技球の通過の有無に応じた演出態様のエンディング演出を示す表示用小当たりエンディングコマンドを設定して（Ｓ５５１２Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５５１１Ｔの処理において、小当たり用のエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５５１１Ｔ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この当たり関連処理（Ｓ４２１４Ｔ）を実行することにより、大当たり遊技の実行中および小当たり遊技の実行中において、各種演出を好適に設定することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９４９４】
次に、図２８９０を参照して、本第１４制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｔ）の詳細について説明する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｔ）は、上述した第１制御例における特図２演出態様設定処理（図６８参照）と同様に、第２特別図柄の変動表示演出の演出態様（変動表示態様）を設定するための処理である。図２８９０は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｔ）を示したフローチャートである。図２８９０に示した通り、この第１４制御例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｔ）が実行されると、まず、時短状態における最終変動であるか否かを判別し（Ｓ５１１

１Ｔ）、時短状態における最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１１１Ｔ：Ｙｅｓ）、次いで、今回開始させる第２特別図柄の変動表示が大当たりまたは小当たりに対応する変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５１１２Ｔ）、大当たりまたは小当たりに対応する変動表示であると判別した場合は（Ｓ５１１２Ｔ：Ｙｅｓ）、結果報知演出（図２８５２（ｂ）、図２８５３参照）において宝箱ＴＧから「Ｖ」という文字が付されたＶアイコンＶＩが出現することで当たりが報知される演出態様を決定し（Ｓ５１１３Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。一方、Ｓ５１１２Ｔにおいて、今回の第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示でも小当たりに対応する変動表示でもない（即ち、Ｃ時短または外れに対応する変動表示である）と判別した場合は（Ｓ５１１２Ｔ：Ｎｏ）、結果報知演出において抽選結果に対応するアイコン（Ｃ時短に対応するＥＸアイコンＥＩ、または外れに対応するバツアイコンＢＩ）を獲得した後で保留チャージ演出（図２８５４参照）が実行される演出態様を決定し（Ｓ５１１４Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。

【１９４９５】

これに対し、Ｓ５１１１Ｔの処理において、今回開始される変動表示が時短状態における最終変動ではないと判別した場合は（Ｓ５１１１Ｔ：Ｎｏ）、次いで、時短状態が終了した後１変動目の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５１１５Ｔ）、時短状態が終了した後１変動目の変動表示であると判別した場合は（Ｓ５１１５Ｔ：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の残保留を消化する間の演出を設定するための残保留消化演出設定処理を実行し（Ｓ５１１６Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１１６Ｔ）の詳細については、図２８９１を参照して後述する。一方、Ｓ５１１５Ｔの処理において、時短状態が終了した後１変動目の変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ５１１５Ｔ：Ｎｏ）、次いで、時短状態が終了した後４変動以内の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５１１７Ｔ）、時短状態が終了した後４変動以内の変動表示であると判別した場合は（Ｓ５１１７Ｔ：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄に対応する表示領域Ｄｍ２における第４図柄の変動表示態様を決定し（Ｓ５１１８Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。Ｓ５１１８Ｔの処理において表示領域Ｄｍ２における変動表示態様のみを設定する構成としているのは、時短状態が終了した後１変動目の変動表示を開始させる際に、最大４変動分の演出態様（１０秒間のラストジャッジ演出、またはチャンスタイムＥＸ演出）を予め設定しているためである。一方、Ｓ５１１７Ｔの処理において、時短状態が終了した後４変動以内の変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ５１１７Ｔ：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定して（Ｓ５１１９Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。Ｓ５１２０Ｔの処理では、Ｓ５１１３Ｔ，Ｓ５１１４Ｔ，Ｓ５１１６Ｔ，Ｓ５１１８Ｔ、またはＳ５１１９Ｔの処理において決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して（Ｓ５１２０Ｔ）、本処理を終了する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９１１Ｔ）を実行することにより、変動回数に応じた第２特別図柄の演出態様を好適に設定することができる。

【１９４９６】

次に、図２８９１を参照して、上述した残保留消化演出設定処理（Ｓ５１１６Ｔ）の詳細について説明する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１１６Ｔ）は、上述した通り、第２特別図柄の残保留を消化する間の演出を設定するための処理である。図２８９１は、この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１１６Ｔ）を示したフローチャートである。図２８９１に示した通り、この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１１６Ｔ）が実行されると、まず、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータを読み出して第２特別図柄の保留球の先読み結果を特定し（Ｓ５６０１Ｔ）、次いで、現在が微時短状態であるか否かを判別する（Ｓ５６０２Ｔ）。Ｓ５６０２Ｔの処理において、微時短状態ではない（即ち、通常状態である）と判別した場合は（Ｓ５６０２Ｔ：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の保留球の中に当たりとなる保留球が含まれているか否かを判別する（Ｓ５６０３Ｔ）。Ｓ５６０３Ｔの処理において、当たりとなる保留球が含まれていると判別した場合は（Ｓ５６０３Ｔ：Ｙｅｓ）、次いで、当たりとなる保留球が超チャンスタイムに突入する保留球（即ち、大当たりＤ、若しくは小当たりＡに対応する保留球）であるか否かを判別し（Ｓ５６０４Ｔ）、超チャ

ンスタイムに突入する保留球であると判別した場合は（Ｓ５６０４Ｔ：Ｙｅｓ）、ラストジャッジ演出において主表示領域Ｄｍにおける右上に表示される雲ＫＧ３に飛び移ることに成功して超チャンスタイムへの突入が報知される１０秒間の演出態様を決定し（Ｓ５６０５Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０４Ｔの処理において、当たりとなる保留球が超チャンスタイムに突入する保留球ではない（即ち、小当たりＢ～Ｅのいずれかである）と判別した場合は（Ｓ５６０４Ｔ：Ｎｏ）、ラストジャッジ演出において主表示領域Ｄｍにおける右下に表示される雲ＫＧ２に飛び移ることに成功してチャンスタイムへの突入が報知される１０秒間の演出態様を決定し（Ｓ５６０６Ｔ）、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ５６０３Ｔの処理において、第２特別図柄の保留球の中に当たりに対応する保留球が含まれていないと判別した場合は（Ｓ５６０３Ｔ：Ｎｏ）、ラストジャッジ演出において別の雲に飛び移ることに失敗して地上に落下する１０秒間の演出態様を決定し（Ｓ５６０７Ｔ）、本処理を終了する。

【１９４９７】

一方、Ｓ５６０２Ｔの処理において、現在が微時短状態であると判別した場合は（Ｓ５６０２Ｔ：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄の保留球の中に当たりとなる保留球が含まれているか否かを判別する（Ｓ５６０８Ｔ）。Ｓ５６０８Ｔの処理において、当たりとなる保留球が含まれていると判別した場合は（Ｓ５６０８Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸ演出において主表示領域Ｄｍにおける右下に表示される雲ＫＧ２に飛び移ることに成功して超チャンスタイムへの突入が報知される１０秒間の演出態様を決定し（Ｓ５６０９Ｔ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６０８Ｔの処理において、第２特別図柄の保留球の中に当たりに対応する保留球が含まれていないと判別した場合は（Ｓ５６０８Ｔ：Ｎｏ）、チャンスタイムＥＸ演出において別の雲に飛び移ることに失敗して地上に落下する１０秒間の演出態様を決定し（Ｓ５６１０Ｔ）、本処理を終了する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１１６Ｔ）を実行することにより、第２特別図柄の残保留の抽選結果を１の演出によりまとめて報知することができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４９８】

以上説明した通り、本第１４制御例におけるパチンコ機１０では、通常状態（第１遊技状態）と、通常状態よりも有利度合いが高い微時短状態（第２遊技状態）と、通常状態とも微時短状態とも異なる時短状態（第３遊技状態）と、の３種類を少なくとも設ける構成としている。ここで、通常状態（第１遊技状態）は、右打ち遊技（操作ハンドル５１の回動操作量を所定以上（例えば、７０％以上）の回動操作量とすることで発射遊技を行う遊技方法）を行ったとしても第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが比較的困難な可変パターンが設定される）不利な遊技状態を形成し、微時短状態（第２遊技状態）は、右打ち遊技を行ったとしても新たに第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能な第２可変パターンが設定される）一方で有利度合いは通常状態よりも高くなる遊技状態を形成し、時短状態（第３遊技状態）は、通常状態に比較して右打ち遊技を行うことで第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる第１可変パターンが設定される）遊技状態を形成する。このように構成することで、特別図柄の抽選確率を遊技状態によらずに固定化しているにもかかわらず、有利度合いを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、微時短状態（第２遊技状態）として、第２入球口６４０への遊技球の入球に基づく第２特別図柄の抽選が実行され得ないにもかかわらず、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ得る（入球困難ではあるが入球する可能性が０ではない）通常状態よりも有利度合いが高いという極めて特殊な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９４９９】

また、本第１４制御例では、時短状態において第２特別図柄の抽選（判別）において当たり（当たり遊技（特典）が付与される特定結果）とは異なる抽選結果と抽選され、所定の判定結果と判定された場合に、上述した微時短状態（特別期間）を設定する構成としている。より具体的には、時短状態において当たりとは異なる所定の抽選結果（Ｃ時短Ａに対応する抽選結果）となり、且つ、当該所定の抽選結果となったタイミングが時短状態において時短回数（７回または１０回）が経過する（判別の回数が予め定められた所定回数になる）タイミングである場合に、その後の複数の特別図柄の抽選（判別）に渡って微時短状態（特別期間）を設定する構成としている。つまり、時短状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態に移行する場合と、微時短状態に移行する場合とを設ける構成としている。言い換えれば、時短状態における最終変動が終了した時点で保留されていた第２特別図柄の残保留を消化させる状態（期間）として、微時短状態（特別期間）と、通常状態と、を設ける構成としている。そして、時短回数が７回の時短状態（特定の遊技状態）や通常状態において第２特別図柄の抽選で当たり（１種大当たりまたは実質的に２種大当たりが確定する小当たり）と抽選された（判別結果が特定結果となった）場合よりも、微時短状態（特別期間）において第２特別図柄の抽選で当たり（１種大当たりまたは実質的に２種大当たりが確定する小当たり）と抽選された場合の方が、有利度合いが高い第２時短状態（時短回数が１０回の時短状態）が設定される（第２特典が付与される）割合が高くなるように構成している。このように構成することで、時短状態における最終変動まで大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合に、第２特別図柄の残保留で大当たりまたは小当たりに当選することを期待するよりも前に、時短状態の終了後における遊技状態が微時短状態に設定されて残保留が微時短状態において消化されることを期待させることができる。よって、従来の遊技機に比較してより多様なタイミングで異なる事象に対する期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５００】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、通常状態と時短状態とを設ける構成とし、通常状態において当たり（大当たりまたは小当たり）に当選して大当たり遊技が実行された場合と、時短状態において当たり（大当たりまたは小当たり）に当選して大当たり遊技が実行された場合とで、有利度合い（１種または２種大当たり遊技終了後の遊技状態）を異ならせているものが知られている。かかる従来型の遊技機では、時短状態が開始されてから時短状態において獲得した全ての第２特別図柄の保留球が消化されるまでの間の所定タイミング（時短状態から通常状態に移行する際）において有利度合いが可変することにより、有利度合いが高い状況下で大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現し、興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、少なくとも時短最終変動が終了した後（第２特別図柄の残保留を消化している間）の遊技状態が通常状態に固定化されてしまうことにより有利度合いも固定化されてしまい、時短状態から通常状態に切り替わった（時短終了条件が成立した）後における興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して本第１４制御例では、時短状態における最終変動が終了した時点で保留されている第２特別図柄の残保留を通常状態（所定の期間）において消化する場合と、通常状態よりも当たり（大当たりまたは小当たり）と抽選された（当否抽選において特定結果が決定された）場合における有利度合いが高い微時短状態が設定される場合とを設ける構成としているので、第２特別図柄の残保留を消化する際の有利度合いを異ならせることができ、時短状態における最終変動が終了した後においても遊技者の遊技に対する興趣を向上させ易く構成することができる。

【１９５０１】

また、本第１４制御例では、第２特別図柄の抽選で当たり遊技を介さずに時短状態（Ｃ時短状態）が設定され得る抽選結果（Ｃ時短に対応する抽選結果）を設ける構成とし、当該Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に設定され得るＣ時短状態として、上述した微時短状態（Ｃ時短Ａ）、および時短回数が１０回の時短状態（Ｃ時短Ｂ）を設ける構成としている。つまり、第２特別図柄の残保留を微時短状態において消化させる場合とは、時

短最終変動においてＣ時短に対応する抽選結果となってＣ時短の種別としてＣ時短Ａ（微時短状態）が決定され、時短状態における最後の変動表示（時短最終変動）の変動停止時に時短状態を終了させると共に微時短状態（Ｃ時短Ａ）が設定された場合である。ここで、仮に、第２特別図柄の抽選でＣ時短に対応する抽選結果となった場合に、状況によらずにＣ時短状態（Ｃ時短ＡまたはＣ時短Ｂ）を設定する構成としてしまうと、第２特別図柄の抽選（当否抽選）が実行され易い（第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い）有利な時短状態の間に第２特別図柄の抽選でＣ時短Ａに当選して有利度合いが低い微時短状態に上書きされる（有利度合いが高い時短状態が終了されて比較的有利度合いが低い微時短状態が設定されてしまう）という遊技者にとって不利な事象が発生してしまう虞がある。また、時短状態が終了した（時短回数が経過した）後の通常状態または微時短状態において第２特別図柄の保留球でＣ時短に当選した場合に微時短状態が設定されることで微時短状態が新たに設定される若しくは微時短状態が微時短状態で上書きされてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまう虞もある。これに対して本第１４制御例では、Ｃ時短に対応する抽選結果になったとしても、当該第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態と当該第２特別図柄の変動抽選に基づく変動表示の停止時の遊技状態とに応じて、Ｃ時短状態を実際に設定するか否かを異ならせる構成としている。具体的には、Ｃ時短に対応する第２特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態が時短状態（微時短状態を除く）であり、且つ、Ｃ時短に対応する第２特別図柄の変動表示の終了時（変動停止時）における遊技状態が通常状態である場合にのみ、Ｃ時短当選に基づくＣ時短状態（微時短状態、若しくは時短回数が１０回の時短状態）の設定を許容する構成としている。このように構成することで、Ｃ時短に当選したとしても、時短最終変動以外の状況下においてＣ時短状態が設定されることを抑制することができる。つまり、比較的有利度合いが高い時短状態が比較的有利度合いが低い微時短状態で上書きされてしまったり、時短状態が終了した後の第２特別図柄の残保留でＣ時短に当選してＣ時短状態が新たに設定または微時短状態がＣ時短状態で上書きされてしまうことを抑制することができるので、時短状態の間に遊技者にとって不利となってしまったり、逆に、時短状態が終了した後において遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。よって、時短状態における有利度合いを好適に設定することができる。

【１９５０２】

なお、本第１４制御例では、微時短状態の時短回数として、必ず第２特別図柄の保留球数の上限値と同一の４が設定されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、４回よりも多い回数（例えば、２０回）が設定され得る構成としてもよいし、４回よりも少ない回数（例えば、２回）が設定され得る構成としてもよい。４回よりも多い回数を設定可能に構成した場合、第２特別図柄の保留球を全て消化したとしても、微時短状態が継続している間は遊技を継続しようと遊技者に対して思わせることができる。即ち、図２８６５（ａ）に示した通り、微時短状態において、第１特別図柄の大当たりである大当たりＡ～Ｃのうち、大当たりＡ，Ｂに当選した場合は、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）が設定され、大当たりＣに当選した場合は、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定されるようになるので、通常状態に比較して大幅に有利度合いが高くなる（超チャンスタイムの振り分けが多くなると共に通常状態が設定される可能性が０となる）。よって、第２特別図柄の保留球を消化し終わって左打ちで遊技を行う必要がある不利な状況になった後においても、微時短状態の可能性がある間は遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、４回よりも少ない回数を設定可能に構成した場合、第２特別図柄の残保留を消化している間において、何個目の保留球で当たりとなるかで有利度合いの差が大きく変わる（超チャンスタイムが設定される割合が変わる）遊技性を実現することができるので、残保留で当たりとなるかだけでなく、当たりとなった場合にはその抽選回数にも注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５０３】

本第１４制御例では、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）においてＣ時短に当選したとしても、変動停止時が通常状態でなければ（即ち、時短状態における最後の特別図柄の抽選でなければ）Ｃ時短状態が設定され得ない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において時短回数に到達しなくても所定条件を成立させることにより時短状態を終了させることが可能となるように構成し、時短状態の最後以外の特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合に、Ｃ時短に対応する変動表示が終了するまでの間に所定条件を成立させることでＣ時短状態を設定させることが可能に構成してもよい。具体的には例えば、遊技盤の所定位置に対して、時短状態において遊技球の入球を検出したことに基づいて、時短状態を終了させる契機となる特定の入球口を設ける構成としてもよい。即ち、時短状態において第２特別図柄の抽選が実行される毎に、当該抽選がＣ時短に対応する変動表示であるか否かと、第２特別図柄の保留内に当たりが含まれているか否かと、を遊技者に対して予測させ、当該予測結果に応じて変動停止までに特定の入球口へと遊技球を入球させて時短状態を終了させるか、遊技球を入球させずに時短状態を継続させるかを遊技者に対して選択させる遊技性としてもよい。このように構成することで、時短状態の間において、当たりとなることを期待することに加え、抽選結果を予測して時短状態を終了させるか否かを選択させる遊技性も付加することができるので、時短状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、第１特別図柄と第２特別図柄とのうち一方の変動表示中に他方の変動表示を同時に（重複して）実行させることが可能な仕様（所謂、同時変動仕様）を採用し、時短状態における第１特別図柄の変動時間を第２特別図柄の変動時間に比較して極端に長くすることにより、第２特別図柄の変動表示中に左打ちを行うことで第１特別図柄の抽選を複数回実行させて第１特別図柄の抽選で時短回数を消化し、第２特別図柄の変動が停止するまでに時短状態を終了させることが可能に構成してもよい。このように構成した場合においても、抽選結果を予測して左打ちにより時短状態を終了させるか左打ちを行わずに時短状態を継続させるかを選択させる遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、時短終了条件を第１特別図柄の抽選回数と第２特別図柄の抽選回数とのそれぞれに対して設定する構成とし、第１特別図柄の抽選に基づく終了条件の方が第２特別図柄の抽選に基づく終了条件よりも少ない回数で成立するように構成してもよい。具体的には例えば、チャンスモードにおける時短終了条件として、第２特別図柄の抽選が７回実行されるか、第１特別図柄の抽選が１回実行されるかのいずれかの条件が成立したことに基づいて時短終了条件が成立するように構成してもよい。また、超チャンスモードにおける時短終了条件として、第２特別図柄の抽選が１０回実行されるか、第１特別図柄の抽選が１回実行されるかのいずれかの条件が成立したことに基づいて時短終了条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、時短状態における抽選回数によらず、左打ちを行ってから時短状態が終了されるまでの期間を略同一とすることができるので、遊技者が第１特別図柄の抽選を実行させて時短状態を終了させたいと思ったにもかかわらず時短状態を終了させる前に先に第２特別図柄の変動表示が終了してしまうことを抑制し、変動停止時の遊技状態を遊技者の意図通りにすることができる。なお、これらの場合において、時短状態における変動表示演出として、Ｃ時短である期待度および保留内に当たりが含まれている期待度を示唆する演出態様が含まれる変動表示演出を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、変動表示演出の演出態様を加味して特定の入球口へと遊技球を入球させてまたは時短回数分の第１特別図柄の抽選を実行させて時短状態を終了させるか、特定の入球口または第１入球口６４へと遊技球を入球させずに時短状態を継続させるかを選択させることができるので、時短状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５０４】

本第１４制御例では、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）を時短状態における最終変動中に実行される結果報知演出で遊技者に対して報知する構成としていたが、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）の報知を行う

タイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選に用いられる保留球が保留された（第２入球口６４０への入球に基づく入賞情報が取得されて入賞情報格納エリア２０３ｂに格納された）場合に、当該保留球に基づいて時短状態における最後の特別図柄の抽選が外れであるかＣ時短Ａに対応する抽選結果であるかＣ時短Ｂに対応する抽選結果であるか当たりに対応する抽選結果であるかを予め判別（先読み）し、当該判別結果に応じて時短状態における最後の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に最後の特別図柄の抽選結果を報知若しくは示唆する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には例えば、表示領域Ｄｍに表示される保留図柄のうち、時短状態における最後の特別図柄の抽選に対応する保留図柄の表示態様を、先読み結果に応じて可変させる構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が終了した後における有利度合いを時短状態における最後の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に遊技者に対して報知又は示唆することができるので、時短状態が終了した後の第２特別図柄の残保留で当たりとなることを期待するか、一刻も早く当たりとなることを期待するかを報知または示唆内容によって異ならせることができる。即ち、チャンスタイムＥＸへと移行することが示唆された場合には、時短状態が終了するまでに当たりとなるよりも時短状態が終了した後のチャンスタイムＥＸで当たりとなった方が好ましい（超チャンスタイムへと移行し易い）ため、残保留まで当たりとならないことおよび残保留で当たりとなることを期待させる遊技性となる一方で、チャンスタイムＥＸへと移行することが示唆されなかった場合は、いつ当たりとなっても超チャンスタイムへと移行する可能性が変わらない可能性が高いため、すぐに当たりとなることを期待させる遊技性となる。よって、時短状態における最後の特別図柄の抽選の先読み結果を報知又は示唆する構成とすることにより、当該報知又は示唆の内容に応じて異なる期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第１４制御例では、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果（当否抽選結果）が外れであるかＣ時短Ａであるかｃ時短Ｂであるか当たりであるかを時短状態における最終変動中に実行される結果報知演出で遊技者に対して報知する構成としていたが、外れであるかＣ時短Ａであるかを秘匿し、Ｃ時短Ｂであるか当たりであるか時短状態が終了されるかのみを報知する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において当たりもＣ時短Ｂも報知されなかった場合に、毎回、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果がＣ時短Ａであることを期待させることができ、時短状態が終了した後の第２特別図柄の残保留で当たりとなることにも期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５０５】

本第１４制御例では、時短状態の最後の変動表示において実行される結果報知演出において、時短状態において最後に実行された特別図柄の抽選結果に対応する報知を必ず実行する（抽選結果に対応するアイコンを表示させる）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選結果がＣ時短Ａ（チャンスタイムＥＸへと移行する抽選結果）である場合の一部で、外れであること（バツアイコンＢＩ）を報知する構成とし、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）が設定された後の所定タイミングにおいて微時短状態に設定されていたことを報知する演出パターンを設ける構成としてもよい。より具体的には例えば、微時短状態において特別図柄の抽選が実行される毎に、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを報知するか否かを抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において外れが報知されたとしても、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、微時短状態において特別図柄の抽選で当たりとなった場合にのみ、当たり変動において微時短状態に設定されていることを報知する構成としてもよい。つまり、微時短状態が設定されるにもかかわらず結果報知演出において外れが報知され、微時短状態において当たりとならずに第２特別図柄の保留球を全て消化する場合は、演出上ラストジャッジ演出でそのまま失敗が報知される構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態が報知されたにもかかわらず当たりとならずに遊技者に無駄に期待を持たせてしま

うことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。
【１９５０６】
本第１４制御例では、Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に、当該抽選結果となった時点（変動開始時）の遊技状態がチャンスタイムまたは超チャンスタイムであり、変動停止時が通常状態である状況下においてのみ、Ｃ時短状態の設定を許容する構成としていたが、Ｃ時短状態の設定を許容する条件はこれに限られるものではない。例えば、変動開始時の遊技状態が微時短状態であり、変動停止時が通常状態である状況下においてもＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成した場合、微時短状態において最後に実行される第２特別図柄の抽選において、当たりとなることだけでなくＣ時短に当選することをも遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、変動開始時および変動停止時の遊技状態が共に通常状態である状況下においてもＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態の最後の特別図柄の抽選で外れとなって通常状態において第２特別図柄の残保留が消化されている間（ラストジャッジ演出の実行中）において、Ｃ時短状態に切り替わる可能性がある遊技性を実現することができる。つまり、第２特別図柄の残保留を消化する遊技状態が途中で切り替わり得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、変動開始時の遊技状態が通常状態であり、変動停止時の遊技状態が時短状態となる場合を設ける構成とした上で（特定回数の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態が付与される構成、所謂、天井機能）、変動開始時の遊技状態が通常状態であり変動停止時の遊技状態が時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数に到達した際の抽選結果が外れであるかＣ時短であるかによって時短状態の種別が可変する斬新な遊技性を実現することができる。また、例えば、第１制御例と同様に、特別図柄の高確率機能（確変機能）を設ける構成とし（即ち、通常状態、時短状態、確変時短状態、確変非時短状態を設ける構成とし）、変動開始時の遊技状態が確変時短状態であり、変動停止時の遊技状態が通常状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態が確変時短状態であり、変動停止時の遊技状態が確変非時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態が確変時短状態であり、変動停止時の遊技状態が時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態および変動停止時の遊技状態が共に確変時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。また、変動開始時の遊技状態が確変非時短状態であり、変動停止時の遊技状態が通常状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態が確変非時短状態であり、変動停止時の遊技状態が確変時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態が確変非時短状態であり、変動停止時の遊技状態が時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態および変動停止時の遊技状態が共に確変非時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。また、変動開始時の遊技状態が時短状態であり、変動停止時の遊技状態が確変非時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態が時短状態であり、変動停止時の遊技状態が確変時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態および変動停止時の遊技状態が共に時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。また、変動開始時の遊技状態が通常状態であり、変動停止時の遊技状態が確変非時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態が通常状態であり、変動停止時の遊技状態が確変時短状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよいし、変動開始時の遊技状態および変動停止時の遊技状態が共に通常状態である場合にＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。また、上記各条件のうち２以上の条件でＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。これらにより、Ｃ時短状態が付与される条件をより多様化させることができるので、設計の自由度をより高めることができる。また、例えば、

Ｃ時短の種別に応じて、Ｃ時短状態の設定を許容する条件を異ならせる構成としてもよい。より具体的には例えば、Ｃ時短に対応する変動開始時の遊技状態が時短状態であり、Ｃ時短に対応する変動停止時が通常状態である状況下においては、Ｃ時短の種別によらずＣ時短状態の設定を許容する一方で、Ｃ時短に対応する変動開始時の遊技状態が微時短状態であり、Ｃ時短に対応する変動停止時が通常状態である状況下においては、Ｃ時短Ｂのみ設定を許容する（Ｃ時短Ａの場合は設定を許容しない）構成としてもよい。通常状態において第２特別図柄の残保留を消化した後に微時短状態が付与されたとしても、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選しなければ恩恵（通常状態よりもチャンスタイムおよび超チャンスタイムへの移行割合が高くなる）を得ることができず、ほとんど期待を持つことができないため、微時短状態の終了後に再度微時短状態が設定されることを制限することにより、遊技者に対して失望感を抱かせ難く構成することができる。また、例えば、Ｃ時短に対応する変動開始時の遊技状態が時短状態であり、Ｃ時短に対応する変動停止時が通常状態である状況下においては、Ｃ時短状態の設定が許容されず、Ｃ時短に対応する変動開始時の遊技状態が微時短状態であり、Ｃ時短に対応する変動停止時が通常状態である状況下においてはＣ時短状態の設定が許容される種別のＣ時短（例えば、時短回数が１００００回の微時短状態が付与されるＣ時短種別）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態における最後の特別図柄の抽選と微時短状態における最後の特別図柄の抽選とで異なるＣ時短種別に期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、遊技状態毎の有利度合いを調節することができるので、設計の自由度を向上させることができる。更に、変動開始時の遊技状態と変動停止時の遊技状態とに応じて変動停止後に設定される遊技状態を異ならせる対象の抽選結果はＣ時短の抽選結果に限られるものではなく、例えば、大当たりの抽選結果や小当たりの抽選結果となった場合に、変動開始時の遊技状態と変動停止時の遊技状態とに応じて、有利な遊技状態（例えば、時短状態や確変状態）を設定するか否かを異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、設計の自由度をより高めることができる。

【１９５０７】

本第１４制御例では、時短状態における最後の第２特別図柄の抽選で当たりまたはＣ時短Ｂとなった場合に必ず５秒間の変動時間が設定される一方で、Ｃ時短Ａまたは外れとなった場合には、必ず１５秒間の変動時間が設定されるように構成していたが、変動時間はこれに限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、Ｃ時短Ａと外れとで変動時間を異ならせる構成とし、例えばＣ時短Ａに当選した場合の方が外れよりも変動時間が長くなる（例えば、７秒間に設定される）ように構成してもよい。このように構成することで、Ｃ時短Ａに当選した場合に、Ｃ時短Ａに当選したことを祝福する演出を実行する演出時間を確保することができる。また、例えば、Ｃ時短Ａに当選した場合に、外れと同一の変動時間（５秒間）、若しくは外れよりも長い変動時間（７秒間）のいずれかが抽選により選択される構成としてもよい。そして、外れと同一の変動時間が選択された場合は、演出上も外れであることを報知する構成とし、微時短状態が設定された後の所定タイミングにおいて微時短状態に設定されていたことを報知する演出パターンを設ける構成としてもよい。より具体的には例えば、微時短状態において特別図柄の抽選が実行される毎に、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを報知するか否かを抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、結果報知演出において外れが報知されたとしても、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）に設定されていることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、時短状態における最後の特別図柄の抽選が実行された場合にも、時短状態における他の抽選回数（変動回数）と同様に時短用テーブル２０２Ｔｂ２を参照して変動時間を選択する構成としてもよい。このように構成することで、最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３を設ける必要がなくなるため、ＲＯＭ２０２の記憶容量を削減することができる。

【１９５０８】

本第１４制御例では、Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に、当該抽選結果となっ

た時点（変動開始時）の遊技状態がチャンスタイムまたは超チャンスタイムであり、変動停止時が通常状態である状況下においてのみ、Ｃ時短状態の設定を許容する構成としていたが、Ｃ時短状態の設定を許容する条件はこれに限られるものではない。例えば、変動開始時の遊技状態が微時短状態であり、変動停止時が通常状態である状況下においてもＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成した場合、微時短状態において最後に実行される第２特別図柄の抽選において、当たりとなることだけでなくＣ時短に当選することをも遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、変動開始時および変動停止時の遊技状態が共に通常状態である状況下においてもＣ時短状態の設定を許容する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態の最後の特別図柄の抽選で外れとなって通常状態において第２特別図柄の残保留が消化されている間（ラストジャッジ演出の実行中）において、Ｃ時短状態に切り替わる可能性がある遊技性を実現することができる。つまり、第２特別図柄の残保留を消化する遊技状態が途中で切り替わり得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、Ｃ時短に対応する変動表示の変動停止時の遊技状態が通常状態であったとしても、特定条件が成立している場合はＣ時短状態の設定を回避（制限）する構成としてもよい。具体的には例えば、遊技中に電源が遮断された後で電源投入が行われた（電源のオンオフが行われた）ことによって復帰した状態がＣ時短に対応する変動表示の実行中であった場合は、当該Ｃ時短に対応する変動表示における変動停止時の遊技状態が通常状態であったとしてもＣ時短状態の設定を回避（制限）する構成としてもよい。遊技中にパチンコ機１０の電源をオンオフする操作は、パチンコ機１０に対して発生した何らかの異常を解消する際のホールの従業員側の手順に含まれ得る操作であるため、Ｃ時短に対応する変動表示も異常な状態において開始された可能性が高く、Ｃ時短状態を設定することが本来は不適切である可能性がある。よって、電源のオンオフが実行された後は、Ｃ時短に対応する変動表示の実行中の状態に復帰したとしても、Ｃ時短状態の設定を回避する構成とすることにより、Ｃ時短状態を設定する条件が成立していないにもかかわらず誤作動等により誤ってＣ時短状態を設定してしまい、遊技者に対して過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【１９５０９】

本第１４制御例では、チャンスタイムにおいても、超チャンスタイムにおいても、時短回数内に当たり抽選結果と抽選される可能性の方が、時短回数に渡って当たりとは異なる抽選結果（外れ若しくはＣ時短に対応する抽選結果）と抽選される可能性よりも高くなるように構成されていたが、これに限られるものではない。例えば、チャンスタイムまたは超チャンスタイムのうち一方または両方において、時短回数内に当たりとなる可能性よりも時短回数に渡って当たりとは異なる抽選結果と抽選される可能性の方が高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、時短状態における大当たり確率と小当たり確率との合算を約１／３．７とする代わりに、時短回数をチャンスタイムにおいて１回、超チャンスタイムにおいて２回とする構成としてもよい。つまり、時短回数の範囲内で当たりとなる可能性がそれぞれ約２７％、および約４６．７％となるように構成し、４個の保留球を加味した当たり当選率（時短状態に設定されてから時短状態中に獲得した全ての第２特別図柄の保留球を消化するまでに当たり抽選結果となる可能性）がそれぞれ約７９．２％および約８４．８％となるように構成してもよい。このように構成した場合、時短回数に渡って当たり抽選結果とならない可能性が高くなるため、時短状態が終了した後における第２特別図柄の残保留を消化する際の遊技状態の重要度をより高めることができる。よって、時短最終変動において結果報知演出でチャンスタイムＥＸが報知されることをより強く期待させることができる。よって、時短最終変動における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５１０】

本第１４制御例では、時短最終変動においてＣ時短Ｂに当選した場合に設定されるＣ時短状態を、大当たりＡ，Ｄ等に当選したことに基づいて設定される超チャンスタイムと同

一性能の時短状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短最終変動においてＣ時短Ｂに当選した場合に設定されるＣ時短状態を、超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）よりも有利度合いが高い時短状態（例えば、時短回数が１００回の時短状態）として構成してもよいし、超チャンスタイムよりも有利度合いが低い時短状態（例えば、時短回数が５回の時短状態）として構成してもよい。Ｃ時短Ｂに対応する時短状態の有利度合いを超チャンスタイムよりも高く設定した場合は、時短状態における最終変動でＣ時短Ｂに当選することをより強く期待させることができる。また、Ｃ時短Ｂに対応する時短状態の有利度合いを超チャンスタイムよりも低く設定した場合は、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎることを抑制することができる。また、例えば、Ｃ時短Ｂを設けない構成とし、Ｃ時短と抽選されてＣ時短状態が設定される場合は必ず微時短状態が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、超チャンスタイムに移行する可能性を低くすることができるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、例えば、Ｃ時短の種別として、超チャンスタイムと同一性能の時短状態が設定されるＣ時短Ｂと、超チャンスタイムよりも有利度合いが低い時短状態が設定されるＣ時短Ｃと、超チャンスタイムよりも有利度合いが高い時短状態が設定されるＣ時短Ｄと、のうち２以上を設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態における最終変動が終了した後の状態をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、例えば、Ｃ時短状態として、時短回数が１４回で、最初の４回の特別図柄の変動表示が終了するまでの間は微時短状態となり、その後の１０回の特別図柄の変動表示が終了するまでの間は時短状態となるＣ時短状態を設定する振り分けを設ける構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）へと移行した後で消化される第２特別図柄の保留球が全て外れ若しくはＣ時短と抽選されたとしても、その後に超チャンスタイムと同一性能の時短状態に移行する可能性があると遊技者に対して思わせることができ、より長く期待感を抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５１１】

＜第１４制御例の第１変形例＞

次に、図２８９２から図２９０３を参照して、上述した第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、時短最終変動においてＣ時短に当選して微時短状態が設定される場合に、必ず時短回数が４回に設定される構成としていた。これに対して第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態の時短回数にバリエーションを設ける構成とした。これに伴い、本第１変形例では、時短状態が終了して第２入球口６４０へと遊技球が入球し難いまたは入球不可能な通常状態または微時短状態へと移行する場合において、時短状態が終了するよりも前（時短状態における最終変動の実行中）に、時短状態が終了した後の有利度合い（微時短状態の時短回数）を示唆する演出を実行する構成としている。ここで、パチンコ機等の遊技機において、特別図柄の抽選を実行させ易い有利な遊技状態（例えば、時短状態）において規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選を実行させ難い不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する仕様が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合に、遊技を継続しようと思わせ難くなる（不利な遊技状態へと移行した時点で遊技を辞めようと思わせ易くなってしまう）という問題点があった。これに対して本第１変形例におけるパチンコ機１０では、有利な時短状態が継続している状況下において、当該時短状態よりも有利度合いが低い通常状態または微時短状態へと移行した後における有利度合いを示唆する演出を実行可能に構成しているので、当該演出によって時短状態が終了した後の有利度合いを推測させることができると共に、当該演出によって高い有利度合いが示唆された場合に、有利度合いが低い遊技状態に移行した後においても遊技を継続したいと思わせ易くすることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５１２】
この第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２８９２から図２８９４を参照して、本第１変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは小当たり）とならなかった場合に、必ずＣ時短に当選するように構成し、時短状態における最終変動が当たりとならなかった場合には微時短状態と超チャンスタイムとのどちらかに移行する構成としている。そして、微時短状態における時短回数にバリエーション（１回、２回、３回、４回、および１００００回）を設ける構成とすることで、微時短状態の時短回数としてより多い回数が設定されることを期待させる遊技性を実現している。これに伴い、本第１変形例では、時短状態の最終変動で実行される結果報知演出において、微時短状態の時短回数（時短状態が終了して第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが困難となった後における有利度合い）を示唆する演出を実行可能に構成としている。図２８９２（ａ）、および図２８９２（ｂ）は、本第１変形例における結果報知演出の一例を示した図である。

【１９５１３】
図２８９２（ａ）に示した通り、本第１変形例において結果報知演出が実行された場合、主表示領域Ｄｍにおいては上述した第１４制御例における結果報知演出（図２８５２（ｂ）参照）と同様の演出態様に設定される一方で、副表示領域Ｄｓに対しては、「ＥＸのゲーム数を上乗せしろ！」という文字が表示される点で相違している。この表示内容により、これからチャンスタイムＥＸのゲーム数（抽選回数）が報知されるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。図２８９２（ｂ）は、時短最終変動において２ゲームの微時短状態の時短回数の上乗せが報知される結果報知演出の一例を示した図である。図２８９２（ｂ）に示した通り、２ゲームの上乗せが報知される結果報知演出が実行された場合は、結果報知演出において宝箱ＴＧから「＋２」という文字が付された略円形の上乗せアイコンＵＩが出現する演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「２ゲーム上乗せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態が終了された後で設定される微時短状態が最低２ゲーム（２変動）は継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第１変形例では、上述した第１４制御例と同様に、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）において第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合に、大当たり遊技終了後の遊技状態として有利度合いが高い超チャンスタイム（時短回数が１０回の時短状態）が必ず設定される構成としている。よって、多いゲーム数が報知されるほどチャンスタイムＥＸへと移行する可能性が高くなると言えるため、結果報知演出においてより多いゲーム数が報知されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第１変形例では、上乗せされるゲーム数として、実際に設定される微時短状態の時短回数よりも少ない回数が報知される場合がある構成とし、実際よりも少ない回数が上乗せゲーム数として報知された場合は、微時短状態において見た目上のチャンスタイムＥＸのゲーム数を消化した後で復活演出によりチャンスタイムＥＸの継続を報知する構成としている。このように構成することで、結果報知演出において少ないゲーム数が報知されたとしても、実際のゲーム数（微時短状態の時短回数）として多い回数（例えば、４回）が設定されていることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５１４】
次に、図２８９３を参照して、本第１変形例における結果報知演出の一部として実行されるリザルト演出の演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、結果報知演出の演出期間である５秒間のうち、前半の３秒で宝箱ＴＧから対象物が出現する演出が実行され、演出期間の後半２秒間でこのリザルト演出をする構成としている。このリザルト演出は、演出期間の前半において宝箱ＴＧから出現した対象物による報知結果を遊技者に対して再確認させると共に、背景画像によって時短状態が終了した後における有利度合い（微時短状態の時短回数）を示唆することが可能な演出である。なお、結果報知演出の前半において当たり若しくはチャンスタイムＥＸが報知された場合（ＶアイコンＶＩまたは超アイコンＣＩが報知された場合）は、リザルト演出に代えて当たり若しくはチャンスタイムＥＸに当選したことを祝福する演出が実行される。図２８９３（ａ）は、結果報知演出の前半において１ゲームの上乗せが報知された後で実行されるリザルト演出として、微時短状態（チャンスタイムＥＸ）のゲーム数（時短回数）が２回以下であることが示唆される背面画像が設定されたリザルト演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図２８９３（ａ）に示した通り、リザルト演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにおける中央において、ウサギを模したキャラクタ１９０１が両手でピースサインをする表示態様が表示される。また、ウサギを模したキャラクタ１９０１の上部に対して、宝箱ＴＧから出現した対象物による報知結果を示す文字を表示させるための横長略長方形形状の表示領域ＨＲ１２が表示される。図２８９３（ａ）は、結果報知演出において宝箱ＴＧから「＋１」の文字が付された上乗せアイコンＵＩが出現した後で状況下を例示しており、表示領域ＨＲ１２に対して「上乗せ結果ＥＸ＋１ゲームｏｖｅｒ」という文字が表示されている。加えて、副表示領域Ｄｓに対して、「ＮＥＸＴ　チャンスタイムＥＸ」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態が終了した後で移行するチャンスタイムＥＸのゲーム数（微時短状態の時短回数）が少なくとも１回は保証されているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図２８９３（ａ）に示した例では、リザルト演出の背面画像として、チャンスタイムＥＸのゲーム数（微時短状態の時短回数）が２ゲーム以下であることを示唆する「昼」に対応する背面画像が設定されている場合を例示している。この「昼」に対応する背面画像が設定されると、図２８９３（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける右上に態様を模した太陽画像ＳＧが表示される。

【１９５１５】
一方で、図２８９３（ｂ）は、「昼」に対応する背面画像が設定された場合よりもチャンスタイムＥＸのゲーム数が多い（３ゲーム以上である）ことを示唆する「夜」に対応する背面画像が設定されたリザルト演出の表示態様の一例を示した図である。図２８９３（ｂ）に示した通り、「夜」に対応する背面画像が設定されたリザルト演出では、ウサギを模したキャラクタ１９０１の周囲が夜の闇に包まれると共に、主表示領域Ｄｍの右上に三日月が表示される表示態様に設定される。なお、本第１変形例では、リザルト演出において設定され得る背面画像として、上述した「昼」に対応する背面画像、「昼」に対応する背面画像よりもチャンスタイムＥＸのゲーム数が多いことを示唆可能な「夕方」に対応する背面画像、「夕方」に対応する背面画像よりもチャンスタイムＥＸのゲーム数が多いことを示唆可能な上述した三日月を伴う「夜」に対応する背面画像、チャンスタイムＥＸのゲーム数として４回以上のゲーム数が設定されていることが確定する満月を伴う「夜」に対応する背面画像、およびチャンスタイムＥＸのゲーム数として１００００回が設定されていることが確定する赤色の満月を伴う「夜」に対応する背面画像の５種類が設けられている。これらの背面画像を設けることにより、背面画像の種別から、時短状態が終了して第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難い（第２入球口６４０へと遊技球が入球したことに基づく第２特別図柄の抽選が実行され難い）遊技状態に移行した後における有利度合いを、有利な時短状態が終了するよりも前において推測させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、このリザルト演出で設定される演出態様（背面画像）は、時短状態における最終変動

の抽選結果（最終変動において当選したＣ時短の種別）に応じた選択割合で決定されるように構成している。言い換えれば、第２特別図柄の保留球の個数とは無関係に演出態様を設定することが可能な演出として構成されている。このため、チャージ演出（図２８５４参照）よりも前にリザルト演出を実行することができ、時短状態における最終変動において、まず、結果報知演出においてチャンスタイムＥＸの有利度合いを示唆し、次いで、チャージ演出において保留球の先読み結果を示唆するという、段階的な示唆を行う斬新な演出動作を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５１６】

次に、図２８９４を参照して、本第１変形例におけるチャンスタイムＥＸの演出態様について説明する。ここで、本第１変形例では、上述した第１４制御例とは異なり、第２特別図柄の保留球に基づく変動表示毎に、当否を報知するための１回の演出を実行する構成としている。つまり、チャンスタイムＥＸ演出およびラストジャッジ演出として、基本的に保留球数の上限数である４回分の演出が連続的に実行される構成としている。これは、本第１変形例においては、第２特別図柄の保留球を消化している途中で微時短状態から通常状態に移行するケースがあるため、１回の特別図柄の抽選毎に状態と当否とを報知した方が遊技者にとって分かり易いためである。図２８９４（ａ）は、表示上のチャンスタイムＥＸのゲーム数（結果報知演出で報知された上乗せゲーム数から消化したゲーム数を減じた回数）が２回以上の状況下におけるチャンスタイムＥＸの演出態様の一例を示した図であり、図２８９４（ｂ）は、表示上のチャンスタイムＥＸのゲーム数（結果報知演出で報知された上乗せゲーム数から消化したゲーム数を減じた回数）が１回の状況下におけるチャンスタイムＥＸの演出態様の一例を示した図である。図２８９４（ａ）に示した通り、チャンスタイムＥＸのゲーム数が２回以上残っている状況下においては、主表示領域Ｄｍの左上に対して雲ＫＧ１が表示されると共に、当該雲ＫＧ１の上に、オーラ画像ＯＧが周囲に表示された状態のウサギのキャラクタ１９０１が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける右上に対しては、雲ＫＧ３が表示されると共に、当該雲ＫＧ３の上に、「超→」という文字が付された立て札を模した立て札画像ＭＧ２が表示される。更に、主表示領域Ｄｍにおける下側全体を覆うように雲ＫＧ４が表示されると共に、当該雲ＫＧ４の上に、「継続→」という文字が付された立て札を模した立て札画像ＭＧ３が表示される。また、表示領域ＨＲ１０に対しては、チャンスタイムＥＸの残りのゲーム数を示唆する文字が表示される。図２８９４（ａ）の例では、表示上の残りのゲーム数が２回となった状況を例示しており、「チャンスタイム」という文字の下に対して「残り２回」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「飛び越えればボーナス＋超チャンスタイム！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギを模したキャラクタ１９０１が雲ＫＧ１から雲ＫＧ３へと飛び移ることに成功すれば当たりおよび超チャンスタイムへの移行が確定するということ、および当たりにならなかったとしても、超チャンスタイムが継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１９５１７】

一方、図２８９４（ｂ）に示した通り、表示上のチャンスタイムＥＸのゲーム数（結果報知演出で報知された上乗せゲーム数から消化したゲーム数を減じた回数）が１回の状況下においては、雲ＫＧ４の上に、立て札画像ＭＧ３に代えて、「ラストジャッジ→」という文字が付された立て札をもした立て札画像ＭＧ４が表示される点、および副表示領域Ｄｓに表示される文字が「飛び越えられなければラストジャッジに転落！？」という文字に変更される点でのみ相違している。これらにより、チャンスタイムＥＸにおける（表示上の）最後の変動表示が実行された場合に、当たりにならなければ超チャンスタイムに移行する可能性が低いラストジャッジ演出に移行してしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、上乗せゲーム数として４回が報知され、３回目までの特別図柄の抽選で当たりとならなかった場合は、時短状態の終了後４回目に実行されるチャンスタイムＥＸ演出として、上述した第１４制御例におけるチャンスタイムＥＸ演出（図２８５６（ｂ）参照）と同様に、当たりとなった場合に超

チャンスタイムに移行するが、当たりとならなければウサギを模したキャラクタ１９０１が地上に落下することにより通常状態へと移行したことが報知される演出態様の演出が実行される。また、本第１変形例におけるラストジャッジ演出では、時短終了後３回目の特別図柄の抽選までは、当たりとならなくてもラストジャッジ演出の継続が報知され、時短終了後４回目の特別図柄の抽選では、上述した第１４制御例におけるラストジャッジ演出（図２８５５、図２８５６（ａ）参照）と同様に、超チャンスタイム、チャンスタイム、および通常状態のいずれかが報知されるように構成している。このよう、本第１変形例では、時短状態が終了した時点で保留されていた第２特別図柄の保留球の個数分だけ、チャンスタイムＥＸ演出またはラストジャッジ演出を実行する構成としているので、各保留球がいずれの状態（微時短状態または通常状態）で消化されたのかを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより理解し易い演出態様を実現することができる。

【１９５１８】

＜第１４制御例の第１変形例における電気的構成＞

次に、図２８９５（ａ）を参照して、本第１変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２８９５（ａ）は、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２８９５（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２８６１（ｂ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａＡが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｂに代えて変動パターン選択テーブル２０２ｂＡが設けられている点、Ｃ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃに代えてＣ時短種別選択テーブル２０２ＴｃＡが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ＴｆＡが設けられている点である。その他の構成については上述した第１４制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２８９５（ｂ）を参照して、本第１変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａＡの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａＡは、上述した第１４制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａと同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図２８９５（ｂ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａＡの規定内容を示した図である。図２８９５（ｂ）に示した通り、この第１当たり乱数テーブル２０２ａＡには、特別図柄の種別および特別図柄の抽選結果毎に、当該抽選結果と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が対応付けて規定されている。図２８９５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～４」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４」の５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）である。

【１９５１９】

また、図２８９５（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対しては、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～４」が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「５～１３２」が対応付けて規定され、Ｃ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１３３～９９９」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第２特別図柄の抽選で大当たり、小当たり、およびＣ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ「０～４」の５個、「５～１３２」の１２８個、および「１３３～９９９」の８６７個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率、小当たりとなる確率、およびＣ時短となる確率は、それぞれ１／２００（５／１０００）、約１／７．８１（１２８／１０００）、および８６７／１０００である。つまり、本第１変形例では、第２特別図柄の抽選で外れとなる振り分けを無くし、第２特別図柄の抽選で大当たり、小当たり、またはＣ時短のいずれかに当選する構成としている。なお、上述した第１４

制御例と同様に、本第１変形例においても、時短状態における最終変動でＣ時短に当選した場合にのみ、Ｃ時短状態の設定が許容される構成としている。このように構成することで、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）において第２特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合に有利度合いが低い微時短状態に上書きされてしまって遊技者にとって不利になってしまったり、時短状態が終了した後の第２特別図柄の保留球でＣ時短に当選した場合に微時短状態が設定されて遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

【１９５２０】

次に、図２８９６（ａ）を参照して、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂＡの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｂＡは、上述した第１４制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２８６２（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８９６（ａ）は、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂＡの構成を示したブロック図である。図２８９６（ａ）に示した通り、本第１変形例における変動パターン選択テーブル２０２ｂＡは、上述した第１４制御例における変動パターン選択テーブル２０２ｂ（図２８６２（ａ）参照）に対して、抜け後１変動用テーブル２０２Ｔｂ４～抜け後４変動用テーブル２０２Ｔｂ７が削除された代わりに、抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４Ａが設けられている点で相違している。この抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４Ａは、時短状態が終了してから第２特別図柄の保留球を全て消化するまでの４回の特別図柄の抽選に渡り、特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。この抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４Ａの詳細について、図２８９６（ｂ）を参照して説明する。図２８９６（ｂ）は、この抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４の規定内容を示した図である。図２８９６（ｂ）に示した通り、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間の大当たり特殊変動Ｂが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果が小当たりである場合は、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間の小当たり特殊変動Ｂが対応付けて規定され、特別図柄の抽選結果がＣ時短である場合は、Ｃ時短Ａであるかｃ時短Ｂであるかによらず、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値（「０～１９８」）に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒間のＣ時短特殊変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、本第１変形例では、時短状態が終了してから４回の特別図柄の抽選が終了するまでの間において、抽選結果によらず変動時間が１０秒間に設定される。これにより、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選が実行される毎に、１０秒間の変動表示を実行することができるので、第２特別図柄の抽選が実行される毎にチャンスタイムＥＸ演出またはラストジャッジ演出によって当否および同一の状態が継続するか否かを報知することができる。よって、第２特別図柄の保留球のそれぞれの当否および各保留球が消化される状態を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１９５２１】

次に、図２８９６（ｃ）を参照して、本第１変形例におけるＣ時短種別選択テーブル２０２ＴｃＡの詳細について説明する。この第１変形例におけるＣ時短種別選択テーブル２０２ＴｃＡは、上述した第１４制御例におけるＣ時短種別選択テーブル２０２Ｔｃ（図２８６６（ａ）参照）と同様に、特別図柄の抽選結果がＣ時短となった場合に、Ｃ時短状態の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８９６（ｃ）は、このＣ時短種別選択テーブル２０２ＴｃＡの規定内容を示した図である。図２８９６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、時短回数が１回に設定される微時短状態に対応する「Ｃ時短Ａ１」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～７４」の範囲に対して、時短回数が２回に設定される微時短状態に対応する「Ｃ時短Ａ２」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７５～８４」の範囲に対して、時短回数が３回に設定される微時短状態に対応

する「Ｃ時短Ａ３」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９３」の範囲に対して、時短回数が４回に設定される微時短状態に対応する「Ｃ時短Ａ４」が対応付けて規定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値「９４」に対して、時短回数が１００００回に設定される微時短状態に対応する「Ｃ時短Ａ５」が対応付けて規定されている。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９５～９９」の範囲に対して、時短回数が１０回に設定される時短状態（即ち、超チャンスタイム）に対応する「Ｃ時短Ｂ」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ａ１」、「Ｃ時短Ａ２」、「Ｃ時短Ａ３」、「Ｃ時短Ａ４」、「Ｃ時短Ａ５」、および「Ｃ時短Ｂ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の数がそれぞれ５０個、２５個、１０個、９個、１個、および５個であるので、第２特別図柄の抽選でＣ時短となった場合に「Ｃ時短Ａ１」、「Ｃ時短Ａ２」、「Ｃ時短Ａ３」、「Ｃ時短Ａ４」、「Ｃ時短Ａ５」、および「Ｃ時短Ｂ」が選択される割合は、それぞれ５０％（５０／１００）、２５％（２５／１００）、１０％（１０／１００）、９％（９／１００）、１％（１／１００）、および５％（５／１００）である。このように、本第１変形例では、Ｃ時短に当選した場合に設定される微時短状態の時短回数にバリエーションを設ける構成としている。また、実質的に大当たり遊技が実行されるまで継続する時短回数（１００００回）の微時短状態も設けている。このように構成することで、微時短状態の時短回数としていずれの回数が設定されるのかに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５２２】

次に、図２８９７を参照して、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＴｆＡの詳細について説明する。この第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＴｆＡは、上述した第１４制御例における変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆ（図２８６７参照）と同様に、特別図柄の抽選回数と、当該抽選回数において参照すべき変動パターン選択テーブルの種別と、の対応関係（変動パターンシナリオ）が規定されているデータテーブルである。図２８９７は、この変動パターンシナリオテーブル２０２ＴｆＡの規定内容を示した図である。図２８９７に示した通り、本第１変形例における変動パターンシナリオテーブル２０２ＴｆＡには、時短回数が７回の時短状態（チャンスタイム）が設定された場合に参照される変動パターンシナリオとして、当該チャンスタイムが設定された後における特別図柄の抽選回数が６回以下の範囲において時短用テーブル２０２Ｔｂ２が参照され、特別図柄の抽選回数が７回の場合において最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３（図２８６２（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が８回から１１回の範囲において抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４Ａ（図２８９６（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１２回以上の範囲において通常用テーブル２０２Ｔｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。また、図２８９７に示した通り、時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）が設定された場合に参照される変動パターンシナリオとして、当該超チャンスタイムが設定された後における特別図柄の抽選回数が９回以下の範囲において時短用テーブル２０２Ｔｂ２が参照され、特別図柄の抽選回数が１０回の場合において最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３（図２８６２（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１１回から１４回の範囲において抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４Ａ（図２８９６（ｂ）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が１５回以上の範囲において通常用テーブル２０２Ｔｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

【１９５２３】

また、図２８９７に示した通り、大当たり終了後（またはＲＡＭクリア操作に基づく初期化後）の遊技状態として通常状態が設定された場合に参照される変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず通常用テーブル２０２Ｔｂ１が参照される変動パターンシナリオが規定されている。これらの規定内容により、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）が設定された場合においては、時短最終変動に到達するよりも前においては時短用テーブル２０２Ｔｂ２を参照することで比較的短い変動時間を選択させ易くすることができ、時短状態における遊技を効率良く行わせることができる。また、時

短最終変動においては最終変動用テーブル２０２Ｔｂ３（図２８６２（ｂ）参照）を参照することで、当たりの場合には結果報知演出（図２８９２、図２８９３参照）を実行するための５秒間の演出期間を必ず確保することができ、当たりとならなかった場合には結果報知演出（図２８９２、図２８９３参照）およびチャージ演出（図２８５４参照）を実行するための１５秒間の演出期間を必ず確保することができる。また、時短回数が終了した後の１回目～４回目の４変動においては、抜け後用テーブル２０２Ｔｂ４Ａ（図２８９６（ｂ）参照）を参照することで、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選が実行される毎に、１０秒間の変動を実行することができる。よって、第２特別図柄の抽選が実行される毎に、チャンスタイムＥＸ演出またはラストジャッジ演出を１０秒間かけて実行することができるので、当否および遊技状態の変更有無を十分な演出期間で報知することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１９５２４】

次に、図２８９８（ａ）を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２８９８（ａ）は、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２８９８（ａ）に示した通り、本第１変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１４制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２８６１（ａ）参照）に対して、報知ゲーム数選択テーブル２２２ＴｂＡ、および背面画像選択テーブル２２２ＴｃＡが追加されている点でのみ相違している。まず、図２８９８（ｂ）を参照して、報知ゲーム数選択テーブル２２２ＴｂＡの詳細について説明する。この報知ゲーム数選択テーブル２２２ＴｂＡは、時短状態における最終変動でＣ時短の抽選結果となった場合に、結果報知演出（図２８９２、図２８９３参照）において報知する上乗せゲーム数を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８９８（ｂ）は、この報知ゲーム数選択テーブル２２２ＴｂＡの規定内容を示した図である。図２８９８（ｂ）に示した通り、本第１変形例における報知ゲーム数選択テーブル２２２ＴｂＡには、時短最終変動において当選したＣ時短の時短種別毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と、時短最終変動において報知する上乗せゲーム数とが対応付けて規定されている。

【１９５２５】

より具体的には、図２８９８（ｂ）に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ１」（時短回数が１回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋１」が対応付けて規定されている。このため、時短回数が１回の微時短状態に当選した場合は、結果報知演出（図２８９２、図２８９３参照）において必ず上乗せゲーム数として「＋１」が報知される。また、図２８９８（ｂ）に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ２」（時短回数が２回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７４」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋１」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～９９」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋２」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、上乗せゲーム数「＋１」および「＋２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ７５個および２５個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ２」（時短回数が２回の微時短状態）に当選した場合に上乗せゲーム数「＋１」および「＋２」が報知される割合はそれぞれ７５％（７５／１００）および２５％（２５／１００）である。また、図２８９８（ｂ）に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ３」（時短回数が３回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋１」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「１０～４９」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋２」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋３」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、上乗せゲーム数「＋１」、「＋２」、および「＋３」に対応付けられてい

る乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ１０個、４０個、および５０個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ３」（時短回数が３回の微時短状態）に当選した場合に上乗せゲーム数「＋１」、「＋２」、および「＋３」が報知される割合はそれぞれ１０％（１０／１００）、４０％（４０／１００）および５０％（５０／１００）である。

【１９５２６】

また、図２８９８（ｂ）に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ４」（時短回数が４回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋１」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５～３４」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋２」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「３５～９４」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋３」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋４」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、上乗せゲーム数「＋１」、「＋２」、「＋３」、および「＋４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５個、３０個、６０個、および５個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ４」（時短回数が４回の微時短状態）に当選した場合に上乗せゲーム数「＋１」、「＋２」、「＋３」、および「＋４」が報知される割合はそれぞれ５％（５／１００）、３０％（３０／１００）、６０％（６０／１００）、および５％（５／１００）である。更に、図２８９８（ｂ）に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ５」（時短回数が１００００回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～２４」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋３」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「２５～９９」の範囲に対して、報知内容（上乗せゲーム数）として「＋４」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、上乗せゲーム数「＋３」および「＋４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ２５個、および７５個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ５」（時短回数が１００００回の微時短状態）に当選した場合に上乗せゲーム数「＋３」、および「＋４」が報知される割合はそれぞれ２５％（２５／１００）、および７５％（７５／１００）である。

【１９５２７】

これらの規定内容により、時短最終変動において当選したＣ時短の時短種別に対応する時短回数よりも少ない回数が上乗せゲーム数として報知される場合を設けることができるので、少ないゲーム数（例えば、「＋１」や「＋２」）が報知されたとしても、実際にはより多い時短回数が設定されることに期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、時短回数が１００００回の微時短状態が設定される場合には、上乗せゲーム数として「＋３」または「＋４」のいずれかが報知されるように構成しているので、上乗せゲーム数として「＋３」または「＋４」が報知された場合に、時短回数が１００００回の微時短状態に設定されていることを期待させることができる。なお、本第１変形例では、上述した第１４制御例から第１当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２８６４（ｂ），（ｃ）参照）および時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）の規定内容は変更されていないため、本第１変形例における通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、５％の割合で選択される大当たりＡに当選した場合にのみ超チャンスタイムに移行し、４５％の割合で選択される大当たりＢに当選した場合はチャンスタイムに移行し、５０％の割合で選択される大当たりＣに当選してしまうと通常状態に移行する。一方で、微時短状態において第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、大当たりＡおよび大当たりＢのいずれに当選した場合も超チャンスタイムに移行し、大当たりＣに当選した場合でもチャンスタイムに移行する。即ち、５０％の割合で超チャンスタイムに移行し、５０％の割合でチャンスタイムに移行するため、通常状態で大当たりになった場合に比較して極めて有利度合いが高くなる。よって、微時短状態が設定された可能性があると遊技者が推測した場合に、次に大

当たりに当選するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１９５２８】

次に、図２８９９を参照して、背面画像選択テーブル２２２ＴｃＡの詳細について説明する。この背面画像選択テーブル２２２ＴｃＡは、リザルト演出（図２８９３参照）において設定される背面画像の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２８９９は、この背面画像選択テーブル２２２ＴｃＡの規定内容を示した図である。図２８９９に示した通り、この背面画像選択テーブル２２２ＴｃＡには、時短最終変動において当選したＣ時短の時短種別毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と、時短最終変動のリザルト演出（上乗せ結果報知画面）における背面画像の種別とが対応付けて規定されている。より具体的には、図２８９９に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ１」（時短回数が１回の微時短状態）、および「Ｃ時短Ａ２」（時短回数が２回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、背面画像種別として「昼」（図２８９３（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対して、背面画像種別として「夕方」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「昼」の背面画像種別および「夕方」の背面画像種別に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ９０個および１０個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ１」（時短回数が１回の微時短状態）または「Ｃ時短Ａ２」（時短回数が２回の微時短状態）に当選した場合にリザルト演出（上乗せ結果報知画面）の背面画像種別として「昼」、および「夕方」が選択される割合はそれぞれ９０％（９０／１００）、および１０％（１０／１００）である。

【１９５２９】

また、図２８９９に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ３」（時短回数が３回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、背面画像種別として「昼」（図２８９３（ａ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９４」の範囲に対して、背面画像種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、背面画像種別として「夜（三日月）」（図２８９３（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」の背面画像種別に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、４５個、および５個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ３」（時短回数が３回の微時短状態）に当選した場合にリザルト演出（上乗せ結果報知画面）の背面画像種別として「昼」、「夕方」、および「夜（三日月）」が選択される割合はそれぞれ５０％（５０／１００）、４５％（４５／１００）、および５％（５／１００）である。また、図２８９９に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ４」（時短回数が４回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７４」の範囲に対して、背面画像種別として「夕方」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～９８」の範囲に対して、背面画像種別として「夜（三日月）」（図２８９３（ｂ）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、背面画像種別として「夜（満月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「夕方」、「夜（三日月）」、および「夜（満月）」の背面画像種別に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ７５個、２４個、および１個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ４」（時短回数が４回の微時短状態）に当選した場合にリザルト演出（上乗せ結果報知画面）の背面画像種別として「夕方」、「夜（三日月）」、および「夜（満月）」が選択される割合はそれぞれ７５％（７５／１００）、２４％（２４／１００）、および１％（１／１００）である。更に、図２８９９に示した通り、時短種別「Ｃ時短Ａ５」（時短回数が１００００回の微時短状態）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、背面画像種別として「夜（三日月）」（図２８９３（ｂ）参照

）が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９４」の範囲に対して、「夜（満月）」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、背面画像種別として「夜（赤満月）」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「夜（三日月）」、「夜（満月）」、および「夜（赤満月）」の背面画像種別に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、４５個、および５個であるので、時短状態の最終変動において「Ｃ時短Ａ５」（時短回数が１００００回の微時短状態）に当選した場合にリザルト演出（上乗せ結果報知画面）の背面画像種別として「夜（三日月）」、「夜（満月）」、および「夜（赤満月）」が選択される割合はそれぞれ５０％（５０／１００）、４５％（４５／１００）、および５％（５／１００）である。

【１９５３０】

これらの規定内容により、微時短状態の時短回数が４回以下の範囲においては、時短回数が多いほど、「夕方」の背面画像種別が選択され易くなる。また、時短回数が２回以下の場合に、「夜（三日月）」、「夜（満月）」、および「夜（赤満月）」に対応する背面画像種別の振り分けが存在せず、時短回数が３回の場合に、「夜（満月）」、および「夜（赤満月）」に対応する背面画像種別の振り分けが存在しない構成としているため、「夜（三日月）」の背面画像種別が選択された場合に、時短回数が多い（３回以上である）ということを遊技者に対して確信させることができる。また、「夜（満月）」の背面画像種別が選択された場合に、時短回数が４回または１００００回のどちらかであるということを遊技者に対して確信させることができる。更に、「夜（赤満月）」の背面画像種別は、時短回数が１００００回である場合にのみ選択される構成としているため、「夜（赤満月）」が選択された場合に、第２特別図柄の保留球で当たりとならなかったとしても、遊技を継続しようと思わせることができる。このように、本第１変形例では、リザルト演出（上乗せ結果報知画面）の背面画像によって時短状態が終了した後における有利度合い（微時短状態の時短回数）を示唆可能に構成しているので、背面画像の種別から時短状態が終了した後における有利度合いを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５３１】

次に、図２９００を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図２９００は、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図２９００に示した通り、本第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１４制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図２８７０参照）に対して、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡが追加されている点でのみ相違している。ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡは、表示上のチャンスタイムＥＸの残りのゲーム数を示すカウンタである。このＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡは、初期値が０に設定されており、時短状態の最終変動において上乗せゲーム数として報知するゲーム数を決定した場合に、当該決定したゲーム数に対応するカウンタ値が設定される（図２９０１のＳ５１３２Ｔ参照）。また、チャンスタイムＥＸにおいて変動表示態様を選択する毎に値が１ずつ減算して更新される（図２９０２のＳ５６２７Ｔ参照）。このＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡによって、結果報知演出で報知されたゲーム数を基準として第２特別図柄の保留球を消化している間の演出を好適に設定することができる。

【１９５３２】

＜第１４制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２９０１から図２９０３を参照して、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、第２特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様を設定するための特図２演出態様設定処理（図２８９０参照）、および当該特図２演出態様設定

処理の中の１処理であり、時短状態の終了時点で保留されていた第２特別図柄の残保留を消化する間の演出を設定するための残保留消化演出設定処理（図２８９１参照）の内容が一部変更となっている点で相違する。その他の処理内容については上述した第１４制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１９５３３】

まず、図２９０１を参照して、本第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｔ）の詳細について説明する。図２９０１は、この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｔ）を示したフローチャートである。この第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｔ）のうち、Ｓ５１１１Ｔ～Ｓ５１１３Ｔ，Ｓ５１１７Ｔ，Ｓ５１１９Ｔ、およびＳ５１２０Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における特図２演出態様設定処理（図２８９０参照）のＳ５１１１Ｔ～Ｓ５１１３Ｔ，Ｓ５１１７Ｔ，Ｓ５１１９Ｔ、およびＳ５１２０Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｔ）では、Ｓ５１１２Ｔの処理において、今回開始させる第２特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示でも小当たりに対応する変動表示でもない（即ち、Ｃ時短に当選した）と判別した場合に（Ｓ５１１２Ｔ：Ｎｏ）、今回当選したＣ時短の種別と報知ゲーム数選択テーブル２２２ＴｂＡ（図２８９８（ｂ）参照）とを参照して、結果報知演出において報知するチャンスタイムＥＸの上乗せゲーム数を決定し（Ｓ５１３１Ｔ）、当該決定したゲーム数をＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値に設定する（Ｓ５１３２Ｔ）。Ｓ５１３２Ｔの処理が終了すると、次いで、背面画像選択テーブル２２２ＴｃＡ（図２８９９参照）を参照して上乗せ結果報知（リザルト）画面（図２８９３参照）の背面画像種別を決定し（Ｓ５１３３Ｔ）、第２特別図柄の変動表示態様としてＳ５１３１Ｔの処理で決定されたゲーム数および背面画像種別で上乗せゲーム数が報知された後で保留チャージ演出（図２８５４参照）が実行される演出態様を決定し（Ｓ５１３４Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。また、図２９０１に示した通り、本第１変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｔ）では、Ｓ５１１７Ｔの処理において、時短状態の終了後４変動以内であると判別した場合に（Ｓ５１１７Ｔ：Ｙｅｓ）、時短状態の終了時点で保留されていた第２特別図柄の残保留を消化する間の演出を設定するための残保留消化演出設定処理を実行し（Ｓ５１３４Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１３４Ｔ）の詳細については、図２９０２を参照して後述する。この特図２演出態様設定処理（Ｓ４９２１Ｔ）を実行することにより、時短最終変動においてＣ時短に当選した場合に、当選したＣ時短の種別に応じて結果報知演出の演出態様を設定することができる。即ち、時短最終変動の抽選結果のみに応じて、時短状態が終了した後における有利度合いを示唆する演出を時短状態が終了するよりも前に実行する斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５３４】

次に、図２９０２を参照して、本第１変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１３４Ｔ）の詳細について説明する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１３４Ｔ）は、上述した第１４制御例における残保留消化演出設定処理（図２８９１参照）と同様に、時短状態の終了時点で保留されていた第２特別図柄の残保留を消化する間の演出を設定するための処理である。図２９０２は、この第１変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１３４Ｔ）を示したフローチャートである。図２９０２に示した通り、本第１変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１３４Ｔ）が実行されると、まず、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値が０より大きい値であるか（即ち、１以上の値であるか）を判別し（Ｓ５６２１Ｔ）、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値が０より大きい値である（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ５６２１Ｔ：Ｙｅｓ）、次いで、今回の変動表示が当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示であるか否かを判別する（Ｓ５６２２Ｔ）。Ｓ５６２２Ｔの処理において、当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示であると判別した場合は（Ｓ５６２２Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸ演出において成功が報知される１０秒間の演出態様を設定し（

Ｓ５６２３Ｔ）、処理をＳ５６２７Ｔへと移行する。一方、Ｓ５６２２Ｔの処理において、当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ５６２２Ｔ：Ｎｏ）、次いで、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値が１であるか否かを判別し（Ｓ５６２４Ｔ）、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値が１ではない（即ち、次変動も微時短状態である）と判別した場合は（Ｓ５６２４Ｔ：Ｎｏ）、チャンスタイムＥＸ演出において継続が報知される演出態様を決定し（Ｓ５６２５Ｔ）、処理をＳ５６２７Ｔへと移行する。なお、時短回数が１００００回の時短状態が設定されており、且つ、今回が時短終了後４回目の変動表示であった場合は、Ｓ５６２５Ｔの処理において継続を報知せずに、失敗を報知して通常状態に移行したかのように見せかける。これにより、時短回数が１００００回の微時短状態に設定されたか否かを曖昧とすることができるので、結果報知演出の演出態様から時短回数を予測する重要性をより高めることができる。よって、結果報知演出に対してより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５３５】

一方、Ｓ５６２４Ｔの処理において、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値が１である（即ち、今回の変動表示を実行することで表示上のチャンスタイムＥＸのゲーム数が終了する）と判別した場合は（Ｓ５６２４Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸ演出においてラストジャッジ演出への移行（転落）が報知される演出態様を決定し（Ｓ５６２６Ｔ）、処理をＳ５６２７Ｔへと移行する。なお、今回が時短終了後４回目の変動表示であった場合は、Ｓ５６２６Ｔの処理においてラストジャッジ演出への移行を報知せず、チャンスタイムＥＸ演出の終了を報知する演出（ウサギを模したキャラクタ１９０１が地上に落下する演出）を実行する。Ｓ５６２３Ｔ，Ｓ５６２５Ｔ、およびＳ５６２６Ｔの終了後に実行されるＳ５６２７Ｔの処理では、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値を１減算して更新し（Ｓ５６２７Ｔ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６２１Ｔの処理において、ＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ５６２１Ｔ：Ｎｏ）、次いで、現在が微時短状態であるか否かを判別し（Ｓ５６２８Ｔ）、微時短状態である（即ち、実際設定された微時短状態の時短回数よりも少ない回数が上乗せゲーム数として報知されていた）と判別した場合は（Ｓ５６２８Ｔ：Ｙｅｓ）、表示上（見かけ上）のゲーム数を消化した後の微時短状態における変動表示態様を設定するためのＧ数消化後演出設定処理を実行して（Ｓ５６２９Ｔ）、本処理を終了する。

【１９５３６】

一方、Ｓ５６２８Ｔの処理において、現在が微時短状態ではない（即ち、通常状態である）と判別した場合は（Ｓ５６２８Ｔ：Ｎｏ）、次いで、今回の変動表示が当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示であるか否かを判別する（Ｓ５６３０Ｔ）。Ｓ５６３０Ｔの処理において、当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示であると判別した場合は（Ｓ５６３０Ｔ：Ｙｅｓ）、ラストジャッジ演出において成功が報知される１０秒間の演出態様を設定し（Ｓ５６３１Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６３０Ｔの処理において、当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示ではないと判別した場合は（Ｓ５６３０Ｔ：Ｎｏ）、今回の変動表示が時短終了後４変動目の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５６３２Ｔ）、時短終了後４変動目の変動表示ではない（３変動以内の変動表示である）と判別した場合は（Ｓ５６３２Ｔ：Ｎｏ）、ラストジャッジ演出において継続が報知される演出態様を決定し（Ｓ５６３３Ｔ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６３２Ｔの処理において、今回の変動表示が時短終了後４変動目の変動表示であると判別した場合は（Ｓ５６３２Ｔ：Ｙｅｓ）、ラストジャッジ演出の終了を報知する演出（ウサギを模したキャラクタ１９０１が地上に落下する演出）を実行し（Ｓ５６３４Ｔ）、本処理を終了する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１３４Ｔ）を実行することにより、抽選結果、抽選回数、およびＥＸ表示ゲーム数カウンタ２２３ＴｃＡの値に応じて好適に演出態様を設定することができる。

【１９５３７】

次に、図２９０３を参照して、上述したＧ数消化後演出設定処理（Ｓ５６２９Ｔ）の詳細について説明する。このＧ数消化後演出設定処理（Ｓ５６２９Ｔ）は、表示上（見かけ上）のゲーム数を消化してラストジャッジ演出に転落した後の微時短状態における変動表示態様を設定するための処理である。図２９０３は、このＧ数消化後演出設定処理（Ｓ５６２９Ｔ）を示すフローチャートである。図２９０３に示した通り、Ｇ数消化後演出設定処理（Ｓ５６２９Ｔ）が実行されると、まず、今回の変動表示が当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示であるか否かを判別する（Ｓ５６５１Ｔ）。Ｓ５６５１Ｔの処理において、当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示であると判別した場合は（Ｓ５６５１Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸが１ゲーム上乗せされる演出が実行された後で当該上乗せされたチャンスタイムＥＸにおいて成功が報知される１０秒間の演出態様を設定し（Ｓ５６５２Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６５１Ｔの処理において、今回の変動表示が当たり（大当たりまたは小当たり）の抽選結果に対応する変動表示でないと判別した場合は（Ｓ５６５１Ｔ：Ｎｏ）、次いで、時短状態が終了した後４変動目の変動表示であるか否かを判別し（Ｓ５６５３Ｔ）、４変動目の変動表示でない（即ち、３変動以内である）と判別した場合は（Ｓ５６５３Ｔ：Ｎｏ）、チャンスタイムＥＸのゲーム数が１ゲーム上乗せされた後でラストジャッジへの移行（転落）が報知される演出態様を決定し（Ｓ５６５４Ｔ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ５６５３Ｔの処理において、４変動目の変動表示であると判別した場合は（Ｓ５６５３Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸが１ゲーム上乗せされた後で当該チャンスタイムＥＸ演出の終了を報知する演出（ウサギを模したキャラクタ１９０１が地上に落下する演出）を実行し（Ｓ５６５５Ｔ）、本処理を終了する。このＧ数消化後演出設定処理（Ｓ５６２９Ｔ）を実行することにより、実際の微時短状態との時短回数よりも少ないゲーム数を上乗せゲーム数として報知した場合に、チャンスタイムＥＸに復帰する（チャンスタイムＥＸのゲーム数を後発的に上乗せする）演出を実行することにより、実際の状態を遊技者に対して正確に報知することができる。

【１９５３８】

以上説明した通り、第１４制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態の時短回数にバリエーションを設ける構成としている。また、これに伴い、本第１変形例では、時短状態が終了して第２入球口６４０へと遊技球が入球し難いまたは入球不可能な通常状態または微時短状態へと移行する場合において、時短状態が終了するよりも前（時短状態における最終変動の実行中）に、時短状態が終了した後の有利度合い（微時短状態の時短回数）を示唆する演出を実行する構成としている。ここで、パチンコ機等の遊技機において、特別図柄の抽選を実行させ易い有利な遊技状態（例えば、時短状態）において規定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選を実行させ難い不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する仕様が広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合に、遊技を継続しようと思わせ難くなる（不利な遊技状態へと移行した時点で遊技を辞めようと思わせ易くなってしまう）という問題点があった。これに対して本第１変形例におけるパチンコ機１０では、有利な時短状態が継続している状況下において、当該時短状態よりも有利度合いが低い通常状態または微時短状態へと移行した後における有利度合いを示唆する演出を実行可能に構成しているので、当該演出によって時短状態が終了した後の有利度合いを推測させることができると共に、当該演出によって高い有利度合いが示唆された場合に、有利度合いが低い遊技状態に移行した後においても遊技を継続したいと思わせ易くすることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５３９】

＜第１４制御例の第２変形例＞

次に、図２９０４から図２９０７を参照して、上述した第１４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例、およびその第１変形例におけるパチンコ機１０では、右打ちを行った場合にスルーゲート６７を遊技球が通過する

間隔が最短でも２秒となるように制限した上で、微時短状態において２秒間隔以上の間隔でスルーゲート６７を遊技球が通過した場合に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となるように、普通図柄の変動時間および普通図柄の当たり時の開放パターンを設定する構成とし、普通図柄の当たり確率が高く、普通図柄の変動時間が短いにもかかわらず、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能になる極めて特殊な遊技状態を実現可能に構成していた。これに加えて第１４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態においてそもそもスルーゲート６７を通過することすら不可能となるように構成することにより、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることをより確実に不可能とする構成としている。より具体的には、微時短状態においては、開閉部材７０００の開閉動作を停止させ、開閉部材７０００を閉鎖した状態に維持する構成としている。この第１４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９５４０】

＜第１４制御例の第２変形例における主制御装置１１０の制御処理について＞

図２９０４から図２９０７を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０内に設けられているＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第２変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第１４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、特別図柄の抽選結果に応じて特別図柄の変動表示および停止表示を設定するための特別図柄変動処理（図２８７１参照）、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための更新処理（図２８７５参照）、大当たり以外の図柄を確定表示させる際の各種制御を行うための非大当たり停止時処理（図２８７６参照）、および電源投入時に実行される立ち上げ処理（図２８７９参照）の内容が一部変更となっている点でのみ相違している。その他の処理内容については上述した第１４制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【１９５４１】

まず、図２９０４を参照して、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｔ）の詳細について説明する。図２９０４は、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｔ）を示したフローチャートである。図２９０４に示した通り、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｔ）のうち、Ｓ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２１１Ｔ～Ｓ２１５Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における特別図柄変動処理（図２８７１参照）のＳ２０２～Ｓ２０７，Ｓ２１０～Ｓ２１８，Ｓ２２０、およびＳ２１１Ｔ～Ｓ２１５Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｔ）では、Ｓ２１５Ｔの処理が終了すると、開閉部材７０００に対して２秒周期の開閉動作を設定して（Ｓ２２１Ｔ）、処理をＳ２２０へと移行する。このＳ２２１Ｔの処理で開閉部材７０００に対して開閉動作を設定するのは、当該大当たりに当選した時点の遊技状態が微時短状態であった場合に開閉動作が停止されているためである。また、図２９０４に示した通り、本第２変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１２１Ｔ）では、Ｓ２１７の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ２１７：Ｎｏ）、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための更新処理を実行し（Ｓ２２２Ｔ）、次いで、大当たり以外の図柄を確定表示させる際の各種制御を行うための非大当たり停止時処理を実行して（Ｓ２２３Ｔ）、処理をＳ２２０へと移行する。この更新処理（Ｓ２２２Ｔ）、および非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）の詳細については、それぞれ図２９０５、お

よび図２９０６を参照して後述する。

【１９５４２】

次に、図２９０５を参照して、本第２変形例における更新処理（Ｓ２２２Ｔ）の詳細について説明する。この第２変形例における更新処理（Ｓ２２２Ｔ）は、上述した第１４制御例における更新処理（図２８７５参照）と同様に、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための処理である。図２９０５は、この更新処理（Ｓ２２２Ｔ）を示したフローチャートである。この第２変形例における更新処理（Ｓ２２２Ｔ）のうち、Ｓ５０５～Ｓ５０８，Ｓ５１１Ｔ、およびＳ５１２Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における更新処理（図２８７５参照）のＳ５０５～Ｓ５０８，Ｓ５１１Ｔ、およびＳ５１２Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における更新処理（Ｓ２２２Ｔ）では、Ｓ５０７の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新されたと判別した場合に（Ｓ５０７：Ｙｅｓ）、設定されていた時短状態が微時短状態であるか否かを判別し（Ｓ５２１Ｔ）、微時短状態であると判別した場合は（Ｓ５２１Ｔ：Ｙｅｓ）、微時短状態から通常状態へと移行したことを意味するため、開閉部材７０００の開閉動作を再開させるために、開閉部材７０００に対して２秒周期の開閉動作を設定して（Ｓ５２２Ｔ）、処理をＳ５１１Ｔへと移行する。一方、Ｓ５２１Ｔの処理において、微時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ５２１Ｔ：Ｎｏ）、既に２秒周期の開閉動作の実行中であることを意味するため、Ｓ５２２Ｔの処理をスキップして、処理をＳ５１１Ｔへと移行する。この第２変形例における更新処理（Ｓ２２２Ｔ）を実行することにより、微時短状態から通常状態へと移行する場合に、開閉部材７０００の開閉動作を再開させることができる。

【１９５４３】

次に、図２９０６を参照して、本第２変形例における非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）の詳細について説明する。この第２変形例における非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）は、上述した第１４制御例における非大当たり停止時処理（図２８７６参照）と同様に、大当たり以外の図柄を確定表示させる際の各種制御を行うための処理である。図２９０６は、この非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）を示すフローチャートである。この第２変形例における非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）のうち、Ｓ２４０１Ｔ～Ｓ２４１１Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における非大当たり停止時処理（図２８７６参照）のＳ２４０１Ｔ～Ｓ２４１１Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）では、Ｓ２４０７Ｔの処理が終了すると、今回のＣ時短当選により微時短状態を設定したか否かを判別し（Ｓ２４２１Ｔ）、微時短状態を設定したと判別した場合は（Ｓ２４２１Ｔ：Ｙｅｓ）、開閉部材７０００に対して閉鎖維持動作を設定することにより微時短状態が設定されている間は開閉部材７０００が閉鎖状態に設定されたままとなるように設定し（Ｓ２４２２Ｔ）、処理をＳ２４０８Ｔへと移行する。これに対し、Ｓ２４２１Ｔの処理において、微時短状態を設定していない（即ち、Ｃ時短当選に基づいて時短回数が１０回の時短状態（超チャンスタイム）を設定した）と判別した場合は（Ｓ２４２１Ｔ：Ｎｏ）、開閉部材７０００の開閉動作をそのまま継続させるためにＳ２４２２Ｔの処理をスキップして、処理をＳ２４０８Ｔへと移行する。この非大当たり停止時処理（Ｓ２２３Ｔ）を実行することにより、微時短状態の開始と同時に開閉部材７０００が閉鎖状態のまま維持されるように設定することができるので、微時短状態においてスルーゲート６７を遊技球が通過することを確実に防止することができる。よって、電動役物６４０ａが開放されることを防止することができるので、第２入球口６４０へと遊技球が入球することを不可能とすることができる。

【１９５４４】

次に、図２９０７を参照して、本第２変形例における立ち上げ処理の詳細について説明する。この第２変形例における立ち上げ処理は、上述した第１４制御例における立ち上げ処理（図２８７９参照）と同様に、パチンコ機１０に対する電源投入に基づいて実行される処理である。図２９０７は、この立ち上げ時処理を示すフローチャートである。この第２変形例における立ち上げ処理のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の各処理では、それぞれ

上述した第１４制御例における立ち上げ処理（図２８７９参照）のＳ１７０１～Ｓ１７１４の各処理と同一の処理が実行される。また、図２９０７に示した通り、本第２変形例における立ち上げ処理では、Ｓ１７１０の処理が終了すると、立ち上げ時の遊技状態が微時短状態であるか否かを判別し（Ｓ１７２１Ｔ）、立ち上げ時の遊技状態が微時短状態であると判別した場合は（Ｓ１７２１Ｔ：Ｙｅｓ）、開閉部材７０００に対して閉鎖維持動作を設定することにより微時短状態が設定されている間は開閉部材７０００が閉鎖状態に設定されたままとなるように設定し（Ｓ１７２２Ｔ）、処理をＳ１７１１へと移行する。一方、Ｓ１７２１Ｔの処理において、立ち上げ時の遊技状態が微時短状態ではない（通常状態、または時短状態である）と判別した場合は（Ｓ１７２１Ｔ：Ｎｏ）、開閉部材７０００に対して２秒周期の開閉動作を設定して（Ｓ１７２３Ｔ）、処理をＳ１７１１へと移行する。この第２変形例における立ち上げ処理を実行することにより、電源投入時の遊技状態に応じて開閉部材７０００に対して対応する動作を設定することができる。よって、電源の遮断の有無によらず、微時短状態が継続している間は開閉部材７０００を閉鎖状態に維持することができる一方で、微時短状態以外の遊技状態においては、２秒毎に１個の遊技球のみが通過し得る開閉動作で開閉部材７０００を開閉動作させることができる。

【１９５４５】

以上説明した通り、第１４制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態においてそもそもスルーゲート６７を通過することすら不可能となるように構成するために、微時短状態においてのみ、スルーゲート６７の上流側に設けられている開閉部材７０００が閉鎖状態のままに維持されるように構成している。このように構成することで、微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球を入球させることをより確実に不可能とすることができる。なお、本第２変形例では、微時短状態においてスルーゲート６７を通過することが物理的に不可能となるように、微時短状態においてのみ、開閉部材７０００が閉鎖状態のまま維持されるように構成していたが、物理的に微時短状態において第２特別図柄の保留球を増加させ得なくする構成はこれに限られるものではない。例えば、開閉部材７０００ではなく、下可動板６４０ａ２を微時短状態においては閉鎖状態に維持し、他の遊技状態では開放状態に維持する構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球することを物理的に不可能とすることができる。よって、第２特別図柄の保留球を増加させることが不可能となるにもかかわらず通常状態よりも有利度合いが高い斬新な遊技状態を設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、開閉部材７０００を削除して右打ちにより発射された遊技球の全て若しくは大部分がスルーゲート６７を通過する盤面構成にしてもよい。そして、普通図柄の当たり時に上可動板６４０ａ１のみが所定の動作パターン（可動パターン）で動作（可動）する構成とし、時短状態と微時短状態とで普通図柄の変動時間および上可動板６４０ａ１の動作パターン（可変パターン）として共通の動作（例えば、２秒間×１回の開閉動作）を設定する構成としてもよい。このように構成することで、盤面構成および普通図柄の抽選時および当たり時の制御を単純化する（一般的な遊技機の仕様に近づける）ことができるので、盤面構成および制御仕様の設計時における開発者の負担を軽減することができる。

【１９５４６】

＜第１４制御例の第３変形例＞

次に、図２９０８を参照して、上述した第１４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例、およびその第１変形例におけるパチンコ機１０では、右打ちを行った場合にスルーゲート６７を遊技球が通過する間隔が最短でも２秒となるように制限した上で、微時短状態において２秒間隔以上の間隔でスルーゲート６７を遊技球が通過した場合に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能となるように、普通図柄の変動時間および普通図柄の当たり時の開放パターンを設定する構成とし、普通図柄の当たり確率が高く、普通図柄の変動時間が短いにもかかわらず、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能になる極めて特殊な遊技状態を実現可能に構成していた。これに加えて第１４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０で

は、微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球したとしても、当該入球を無効とする（始動入賞として扱わない）ように構成して、微時短状態において第２特別図柄の保留球が増加することをより確実に不可能とした。この第１４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９５４７】

＜第１４制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

図２９０８を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第１４制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、始動口（第１入球口６４および第２入球口６４０）への入球に基づく各種設定を行うための始動入賞処理（図４５参照）の内容が一部変更となっている点でのみ相違している。その他の処理内容については上述した第１４制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。この第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｔ）の詳細について、図２９０８を参照して説明する。図２９０８は、本第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｔ）を示したフローチャートである。この第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｔ）のうち、Ｓ６０１～Ｓ６１３の各処理では、それぞれ上述した第１４制御例（および第１制御例）における始動入賞処理（図４５参照）のＳ６０１～Ｓ６１３の各処理と同一の処理が実行される。また、図２９０８に示した通り、本第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｔ）では、Ｓ６０７の処理において、遊技球が第２入球口６４０へと入球したと判別した場合に（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、次いで、現在の遊技状態が微時短状態であるか否かを判別し（Ｓ６１１Ｔ）、微時短状態ではないと判別した場合は（Ｓ６１１Ｔ：Ｎｏ）、保留球数が上限数でない場合に第２特別図柄の抽選に用いるための各種乱数値（カウンタ値）を取得するためのＳ６０８～Ｓ６１２の処理を実行する。これに対して、Ｓ６１１Ｔの処理において、現在が微時短状態であると判別した場合は（Ｓ６１１Ｔ：Ｙｅｓ）、Ｓ６０８～Ｓ６１２の各処理をスキップする。この第３変形例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｔ）を実行することで、微時短状態においてはたとえ第２入球口６４０へと遊技球が入球したとしても、第２特別図柄の保留球を増加させないように構成することができるので、微時短状態において第２特別図柄の新たな保留球を獲得することを確実に不可能とすることができる。

【１９５４８】

以上説明した通り、第１４制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球したとしても、保留球を増加させないように制御可能に構成している。このように構成することで、微時短状態において第２特別図柄の保留球が増加することをより確実に不可能とすることができる。なお、本第３変形例では、微時短状態において右打ちを行った場合に第２特別図柄の保留球が増加し得ないように、上述した第１４制御例の構成（スルーゲート６７を通過する遊技球の通過間隔が２秒間以上となるように制限する構成、および微時短状態においてスルーゲート６７を通過した遊技球が第２入球口６４０へと入球し得ない電動役物６４０ａの動作制御）に加えて微時短状態において第２特別図柄の保留球数によらず第２入球口６４０へと遊技球が入球したとしても各種カウンタ値（乱数値）を取得しない（始動入賞として扱わない）ように構成していたが、本第３変形例における制御を有していれば、上述した第１４制御例の構成を必ずしも有している必要はなく、右打ちにより発射された遊技球の全て若しくは大部分がスルーゲート６７を通過し得る盤面構成にすると共に、時短状態と微時短状態とで普通図柄の変動時間および電動役物６４０ａの動作パターンとして共通の動作を設定する構

成としてもよい。このように構成した場合でも、微時短状態において第２特別図柄の保留球が増加することは防止することができるので、第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選を実行不可能な遊技状態を形成することができる。よって、第２特別図柄の保留球を増加させることが不可能となるにもかかわらず通常状態よりも有利度合いが高い斬新な遊技状態を設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、盤面構成および普通図柄の抽選時および当たり時の制御を単純化する（一般的な遊技機の仕様に近づける）ことができるので、盤面構成および制御仕様の設計時における開発者の負担を軽減することができる。

【１９５４９】

＜第１４制御例の第４変形例＞

次に、図２９０９を参照して、上述した第１４制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０について説明する、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、微時短状態において右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることを不可能にする一方で、当該微時短状態へと移行した時点で保留されていた第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合における有利度合い（超チャンスタイムが設定される割合）が通常状態よりも高くなるように構成していた。これに加えて第１４制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態において右打ちを行い続けることにより、通常状態において右打ちを行い続けた場合よりも有利度合いが高くなるように構成した。具体的には、微時短状態において右打ちを行い続けることで、持ち球を増加させ易くなる構成とした。これにより、右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行させることが不可能であるにもかかわらず、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという極めて異質な遊技状態を形成することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この第１４制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点である。その他の構成については、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。この第４変形例における遊技盤１３の盤面構成について、図２９０９を参照して説明する。

【１９５５０】

図２９０９は、本第４変形例における遊技盤１３の正面図である。図２９０９に示した通り、本第４変形例における遊技盤１３は、上述した第１４制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２８４５参照）に対して、上可動板６４０ａ１および下可動板６４０ａ２の間の流路ｒｙ１２に対して、賞球が１５個の一般入賞口６３が設けられている点でのみ相違している。図２９０９に示した通り、この一般入賞口６３は、正面視右側に開口しており、下可動板６４０ａ２が閉鎖状態（突出位置）となっている状況下において流路ｒｙ１２に到達した遊技球が下可動板６４０ａ２の上面の傾斜（右上方向から左下方向へと向かう向きの傾斜）によって誘導される構成となっている。ここで、図２８４７を参照して上述した通り、微時短状態においては、右打ちされてスルーゲート６７を通過した遊技球が、開放状態の上可動板６４０ａ１の手前側を通過して閉鎖状態の下可動板６４０ａ２に到達する一方で、時短状態においては、右打ちされてスルーゲート６７を通過した遊技球が、開放状態の上可動板６４０ａ１および下可動板６４０ａ２の手前側を通過して第２入球口６４０へと入球する構成となっている。つまり、一般入賞口６３は、微時短状態において右打ちを行った場合にのみ入球し得る入賞口として構成されている。これにより、微時短状態において継続して右打ちを行った場合に、略２秒毎に一般入球口６３へと遊技球が入球して１５個の賞球が払い出されることとなる。よって、右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能であるにもかかわらず、継続して右打ちを行い続けることで有利となる極めて異質な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、微時短状態は第２特別図柄の保留球を消化する間（１０秒間）の期間においてのみ継続する遊技状態であるため、右打ちにより際限なく持ち球を増加可能となってしまうことを抑制することができ、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【１９５５１】
以上説明した通り、第１４制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態において右打ちを行い続けることにより、一般入賞口６３へと遊技球が入球し易くなることで持ち球を増加させ易くなる状態（右打ちにより発射された遊技球の個数以上の個数の賞球が払い出され易い状態）を形成可能に構成している。これにより、右打ちを行ったとしても第２入球口６４０へと遊技球を入球させて第２特別図柄の抽選を実行させることが不可能であるにもかかわらず、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという極めて異質な遊技状態を形成することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９５５２】
なお、本第４変形例では、上述した第１４制御例と同様に、時短状態が終了してから４回の特別図柄の抽選が実行されるまでの期間、または４回以内に当たり図柄が停止表示されるまでの期間が共に１０秒間に固定されるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、少なくとも微時短状態においては、所定割合で長い変動時間（例えば、６０秒や１２０秒等）が選択され得る構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態が開始されてから終了するまでの期間の長さを異ならせることができ、右打ちを行い続けた場合に一般入賞口６３へと入球させることが可能となる遊技球の個数も異ならせることができる。即ち、微時短状態においては変動時間が長い方がより多くの賞球を獲得し得る遊技性を実現することができるので、微時短状態において当たりになることだけでなく、より長い変動時間が選択されることにも期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第４変形例では、微時短状態において右打ちを行った場合に、特別図柄の始動入賞が発生し得ない構成としていたが、例えば、第１特別図柄の始動入賞は発生し得るように構成してもよい。より具体的には例えば、下可動板６４０ａ２が閉鎖されている状況下で流路ｒｙ１２へと流入した遊技球が下可動板６４０ａ２によって誘導され得る位置に、上述した一般入賞口６３に加えて第１特別図柄の抽選契機となる始動口（右第１入球口６４ｒ）を設ける構成としてもよい。つまり、下可動板６４０ａ２の左端に到達した遊技球を一般入球口６３と右第１入球口６４ｒとのどちらかに振り分ける振分け部材を設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態の最終変動において保留球が上限まで貯まっていない状態で微時短状態へと移行したとしても、微時短状態において継続して右打ち遊技を行うことにより右第１入球口６４ｒへと遊技球が入球することで第１特別図柄の抽選が実行されて微時短状態の時短回数を経過させる（微時短状態を終了させる）ことができる。つまり、微時短状態の時短回数未満の保留球数で微時短状態に移行して第２特別図柄の保留球を全て消化したとしても、右打ちにより持ち球を増加させ続けることが可能な微時短状態が延々と継続してしまうことを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。
【１９５５３】
本第４変形例では、上述した第１４制御例に対して、単に微時短状態が設定されている間は継続して右打ちを行うことで持ち球を増加させ易い有利な状態を形成する変形を施したのみであり、演出面についての変更は行っていなかったが、微時短状態中の演出面についても変更する構成としてもよい。具体的には例えば、上述した第１４制御例におけるチャンスタイムＥＸ演出に代えてまたは加えて、微時短状態において遊技者に付与された遊技価値を示唆（報知）する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、一般入賞口６３へと入球した遊技球の個数を示す表示態様を表示させる構成としてもよいし、一般入賞口６３への入球に基づいて払い出された賞球の個数を表示させる構成としてもよいし、微時短状態の間に払い出された賞球の個数から発射された遊技球の個数を減じた個数（増加した持ち球の個数）を表示させる構成としてもよい。また、これらの表示は、微時短状態の間常に表示させておく構成としてもよいし、微時短状態の終了時に遊技結果として表示させる構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態においてどれだけの遊技価値が付与されたのかを遊技者に対して理解させることができるので、よ

り分かり易い遊技性を実現することができる。
【１９５５４】
＜第１４制御例の第５変形例＞
次に、図２９１０から図２９１６を参照して、上述した第１４制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、Ｃ時短に当選した場合の一部でのみ、微時短状態が設定される構成としていた。これに加えて第１４制御例の第５変形例では、大当たり遊技が終了した後の遊技状態としても微時短状態が設定され得る構成としている。具体的には、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合の一部で、大当たり遊技終了後の遊技状態として微時短状態が設定されるように構成した。ここで、微時短状態においては、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合だけでなく、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、通常状態よりも有利度合いが高くなるように構成されている（チャンスタイムまたは超チャンスタイムのどちらかに設定される（通常状態が設定される振り分けが０になる）上に超チャンスタイムが設定される割合が５０％になる）ので、大当たり遊技終了後の遊技状態として時短状態が設定されなかったとしても、遊技者に対して少なくとも微時短状態の可能性が無くなるまで遊技を継続したいと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【１９５５５】
加えて、本第５変形例では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能なロング作動の作動パターン（第１可変パターン）で電動役物６４０ａが作動制御（可変制御）される普図当たり遊技（第１可変遊技）が実行され得る時短状態（第１遊技状態）において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能なショート作動の作動パターン（第２可変パターン）で電動役物６４０ａが作動制御（可変制御）される普図当たり遊技（第２可変遊技）が実行され得る微時短状態（第２遊技状態）の設定条件が成立する場合に、微時短状態が設定されるよりも前の特定期間において、微時短状態が設定された後で実行され得る大当たり当選時の遊技状態の振り分けが有利となる抽選遊技（特定遊技）の回数に関する情報を示唆可能な特定演出を実行可能に構成している。より具体的には、時短状態（第１遊技状態）において微時短状態に対応する当たりに当選したことに基づいて、当たり遊技が開始されるまでの当たり変動期間（特定期間）における演出として、当たり遊技に関する一連の遊技状態（小当たり遊技状態および小当たり終了後の大当たり遊技状態）が終了した後で設定される微時短状態の時短回数（特定遊技の回数）を、後述する時短状態の終了を示す終了画面ＦＧの文字色によって示唆する構成としている。ここで、本第５変形例では、微時短状態の時短回数（特定遊技の回数）として、２０回、５０回、１００回、および１００００回の５通りが設定され得る構成としており、これに対応して、文字色として時短回数が５０回以下であることが確定する白文字（第１演出態様）や、時短回数が１００回以上であることが確定する赤文字（第２演出態様）等の複数（５種類）の文字色（演出態様）が設けられているため、演出態様から微時短状態の遊技回数（特定遊技の回数）を予測させる斬新な遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、設定される微時短状態の時短回数は、小当たり種別に対応して決定されるため、変動開始時において設定される時短回数を把握することができ（終了画面ＦＧの表示時点の状況によらず不定となる可能性が無く）、設定される微時短状態の時短回数に応じて好適な示唆を行うことができる。
【１９５５６】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、判別（例えば、当否抽選）の実行契機となる入球手段（例えば、始動口）へと遊技球を入球させ易い第１遊技状態（例えば、時短状態）において所定の終了条件が成立したことに基づいて、第１遊技状態よりも入球手段へと遊技球を入球させ難くなる第２遊技状態（例えば、通常状態）を設定する仕様のものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機では、第１遊技状態において所定の終了条件が成立する場合に、第１遊技状態において獲得されて第２遊技状態へと移行してから判別に用いられる判別情報（例えば、保留球）の判別結果を事前に判別しておき、当該判別

結果に基づいて第１遊技状態が終了するよりも前に第２遊技状態へと移行した後で当たり遊技が実行されるか否かを演出により示唆するものも知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、演出の演出態様を選択した時点において判別情報が上限数まで記憶されていなかった場合に、演出の実行中等に新たに判別情報が獲得される場合があり、実際に第２遊技状態へと移行した後における有利度合いを第１遊技状態が終了するよりも前に正確に示唆することが困難となってしまう虞があった。これに対して本第５変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態が終了して微時短状態が設定される場合において、設定される微時短状態の時短回数を時短状態中の小当たり当選時（小当たり変動の開始前）に特定することができるので、保留球数が上限数であるか否かとは無関係に、小当たり当選に基づく変動表示演出の演出態様に対して時短状態が終了した後の微時短状態における有利度合い（時短回数）を反映させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１９５５７】

この第１４制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９５５８】

まず、図２９１０を参照して、本第５変形例における特徴的な演出態様について説明する。上述した通り、本第５変形例では、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合の一部で、大当たり遊技終了後の遊技状態として時短状態が設定されずに微時短状態が設定される当たり（小当たりＦ～Ｉ）を設ける構成としている。これに伴って、本第５変形例では、小当たりＦ～Ｉに当選したこと（即ち、時短状態が終了されること）を示唆する終了示唆演出が追加されている。この終了示唆演出は、チャンスタイム（または超チャンスタイム）において小当たりＦ～Ｉに当選した場合に必ず実行される演出であると共に、小当たりＦ～Ｉに当選しなかった場合の一部（例えば、１／１０の確率）で実行される演出である。図２９１０（ａ）は、この終了示唆演出を伴う変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。図２９１０（ａ）に示した通り、終了示唆演出を伴う変動表示演出が実行されると、ウサギを模したキャラクタ１９０１の真下に突如穴を模した穴画像ＨＧが表示される演出が実行され、ウサギを模したキャラクタ１９０１が穴画像ＨＧの上方にて穴画像ＨＧから地上へと落下することに抗って手を上下させる演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「終了のピンチ！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態が終了されてしまう可能性があるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

【１９５５９】

終了示唆演出が設定された変動表示演出が小当たりＦ～Ｉに対応する変動表示演出であった場合は、図２９１０（ｂ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ１９０１が穴画像ＨＧに落下する演出が実行されると共に、穴画像ＨＧの上方に対して、今回のチャンスタイム（または超チャンスタイム）の遊技結果を示す文字が表示された横長略長方形形状の終了画面ＦＧが表示される。図２９１０（ｂ）では、チャンスタイム（または超チャンスタイム）において大当たりに４回当選し、合計で４２００個の賞球が払い出された状況を例示しており、終了画面ＦＧに対して「遊技結果」という文字と、大当たり回数を示す「ＢＯＮＵＳ：４」という文字と、賞球数を示す「ＧＥＴ：４２００ｐｔ」という文字とが表示されている。また、副表示領域Ｄｓに対して、「チャンスタイム終了・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャンスタイムが終了したということを

遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、小当たりＦ～Ｉに当選していない変動表示において終了示唆演出（図２９１０（ａ）参照）が実行された場合は、ウサギのキャラクタ１９０１が穴画像ＨＧに落下せずに雲の上に着地する演出が実行される。これらの演出により、終了示唆演出が発生したとしても、チャンスタイムが終了しないことに対する希望を演出の最後まで遊技者に対して抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第５変形例では、この終了画面ＦＧの文字の色によって、その後に設定される微時短状態の時短回数を示唆可能に構成している。より具体的には、本第５変形例では、微時短状態の時短回数として２０回、５０回、１００回、および１００００回の４種類の時短回数が設けられている。そして、本第５変形例における終了画面の文字色として、時短回数が少ないこと（時短回数が５０回以下であること）を示唆する「白文字」、「白文字」よりも時短回数が多いことを示唆する「青文字」、「青文字」よりも時短回数が多いこと（時短回数が５０回以上であること）を示唆する「緑文字」、「緑文字」よりも時短回数が多いこと（時短回数が１００回以上であること）を示唆する「赤文字」、および「赤文字」よりも時短回数が多いこと（時短回数が１００００回であること）を示唆可能な「金文字」の５種類の文字色が設けられている。このように構成することで、時短状態が終了されるよりも前に、時短状態が終了して第２入球口６４０へと遊技球が入球困難となる状態に移行した後における有利度合い（時短回数）を示唆する演出を実行するという、極めて斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５６０】

なお、本第５変形例では、時短状態において時短状態を終了させ得る特定条件が成立した（小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選した）ことに基づいて、当該特定条件が成立した後であって時短状態が終了されるよりも前の所定期間（小当たりＦ～Ｉの変動表示期間）において時短状態が終了した後において実行され得る特定遊技の回数（微時短状態において遊技を実行可能な遊技回数）を示唆する特定演出を実行する（終了画面ＦＧを表示させる）構成としていたが、特定遊技の回数を示唆する演出の実行期間はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、小当たり遊技の実行中や小当たり遊技終了後の２種大当たり遊技の実行中においても、終了画面ＦＧを表示させる構成としてもよい。また、例えば、２種大当たり遊技終了後の通常遊技中（微時短状態に設定された後）においても、所定条件が成立するまで（例えば、特別図柄の抽選が１０回実行されるまでの期間や、２種大当たり遊技が終了した後３０秒間等）終了画面ＦＧ（若しくは終了画面ＦＧを縮小した画像等の終了画面ＦＧによる示唆内容を少なくとも把握可能な演出態様）を表示させる構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が終了した後において実行され得る特定遊技の回数の示唆内容をより確実に遊技者に対して把握させることができるので、特定遊技の回数を推測する遊技性をより確実に実現することができる。

【１９５６１】

＜第１４制御例の第５変形例における電気的構成＞

次に、図２９１１（ａ）を参照して、本第５変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図２９１１（ａ）は、本第５変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図２９１１（ａ）に示した通り、本第５変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２８６１（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ａＢが設けられている点、時短付与テーブル２０２Ｔａに代えて時短付与テーブル２０２ＴａＢが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂに代えて小当たり種別選択テーブル２０２ＴｂＢが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２Ｔｆに代えて変動パターンシナリオテーブル２０２ＴｆＢが設けられている点である。その他の構成については上述した第１４制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２９１１（ｂ）を参照して、本第５変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａＢの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａＢは、上述した第１４制御例における第１当たり乱数テー

ブル２０２ａ（図２８６１（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図２９１１（ｂ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａＢの規定内容を示した図である。図２９１１（ｂ）に示した通り、この第１当たり乱数テーブル２０２ａＢには、特別図柄の種別および特別図柄の抽選結果毎に、当該抽選結果と判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が対応付けて規定されている。図２９１１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～４」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第１特別図柄の抽選で大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「０～４」の５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は１／２００（５／１０００）である。

【１９５６２】

また、図２９１１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄に対しては、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「０～４」が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「５～４９」が対応付けて規定され、Ｃ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「５０～２９９」が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第２特別図柄の抽選で大当たり、小当たり、およびＣ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ「０～４」の５個、「５～４９」の４５個、および「５０～２９９」の２５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなる確率、小当たりとなる確率、およびＣ時短となる確率は、それぞれ１／２００（５／１０００）、約１／２２．２（４５／１０００）、および１／４である。つまり、本第５変形例では、大当たり確率およびＣ時短確率が第１４制御例から変更されていないが、小当たり確率が下がっている。つまり、第２特別図柄の抽選で実質的に大当たりとなる確率を低下させる構成としている。この変更は、小当たりの一部（小当たりＦ～Ｉ）で２種大当たり遊技終了後に微時短状態が付与される構成としたことによる変更である。より具体的には、本第５変形例では、時短状態における実質的な大当たり確率を低下させる代わりに時短回数を増加させる（チャンスタイムで４０回、超チャンスタイムで５５回）構成とした上で、小当たりに当選した場合の１１％で微時短状態が付与されるように構成している。このように構成することで、チャンスタイムおよび超チャンスタイムにおいて大当たり遊技が実行される可能性を第１４制御例と同等にしておきつつ、残保留で当たりとなる可能性を低下させて小当たりＦ～Ｉに当選した場合に第２特別図柄の保留球を有していない状態の微時短状態へと移行させ易くすることができる。

【１９５６３】

次に、図２９１２を参照して、本第５変形例における時短付与テーブル２０２ＴａＢの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ＴａＢは、上述した第１４制御例における時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）と同様に、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべきカウンタ値（時短回数）を、大当たり終了時の状況（大当たりの種別および大当たり当選時の遊技状態）毎に規定したデータテーブルである。図２９１２は、この時短付与テーブル２０２ＴａＢの規定内容を示した図である。図２９１２に示した通り、本第５変形例における時短付与テーブル２０２ＴａＢには、時短カウンタ２０３ｈの値に加え、時短種別フラグ２０３Ｔｆに設定するデータも規定されている。具体的には、図２９１２に示した通り、大当たりＡ，Ｄ（１０ラウンド時短有り大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「５５」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０２Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ，Ｄ（１０Ｒ時短有り大当たり）に当選した場合は、状況によらず時短回数が５５回の超チャンスタイムに設定される。また、図２９１２に示した通り、大当たりＢ，Ｅ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態（通常状態）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「４０」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデー

タとして「０１Ｈ」が対応付けて規定されている。一方、大当たり当選時の遊技状態が時短状態（微時短状態含む）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「５５」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０２Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりＢ，Ｅ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）に当選した場合は、時短回数が４０回のチャンスタイムが設定される一方で、時短状態において大当たりＢ，Ｅ～Ｈ（４，６，８，１０ラウンド時短有り大当たり）に当選した場合は、時短回数が５５回の超チャンスタイムに設定される。

【１９５６４】

また、図２９１２に示した通り、大当たりＣ（４ラウンド時短無し大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態（通常状態）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「０」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「００Ｈ」が対応付けて規定されている。一方、大当たり当選時の遊技状態が時短状態（微時短状態含む）である場合に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「４０」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０１Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりＣ（４ラウンド時短無し大当たり）に当選した場合は、通常状態が設定される一方で、時短状態において大当たりＣ（４ラウンド時短無し大当たり）に当選した場合は、時短回数が４０回のチャンスタイムに設定される。また、図２９１２に示した通り、大当たりＩ（２Ｒ微時短大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「２０」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０３Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＩ（２ラウンド微時短大当たり）に当選した場合は、時短回数が２０回の微時短状態が設定される。また、図２９１２に示した通り、大当たりＪ（２Ｒ微時短大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「５０」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０３Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＪ（２ラウンド微時短大当たり）に当選した場合は、時短回数が５０回の微時短状態が設定される。また、図２９１２に示した通り、大当たりＫ（２Ｒ微時短大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「１００」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０３Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＫ（２ラウンド微時短大当たり）に当選した場合は、時短回数が１００回の微時短状態が設定される。更に、図２９１２に示した通り、大当たりＬ（２Ｒ微時短大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべき値として「１００００」が対応付けて規定され、時短種別フラグ２０３Ｔｆに対して設定すべきデータとして「０３Ｈ」が対応付けて規定されている。このため、大当たりＬ（２ラウンド微時短大当たり）に当選した場合は、時短回数が１００００回の微時短状態が設定される。なお、大当たりＩ～Ｌは、それぞれ小当たりＦ～ＩにおいてＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に当選する大当たり種別である。このように、本第５変形例では、大当たりＩ～Ｌに当選した場合に、時短回数が２０回、５０回、１００回、または１００００回の微時短状態が設定される構成としている。これにより、小当たりＦ～ＩにおいてＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過することで大当たりＩ～Ｌに当選した場合に、より多い時短回数が設定されることを期待させることができる。

【１９５６５】

次に、図２９１３を参照して、本第５変形例における小当たり種別選択テーブル２０２ＴｂＢの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２ＴｂＢは、上述した第１４制御例における小当たり種別選択テーブル２０２Ｔｂ（図２８６５（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に小当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図２９１３は、この小当たり種別選択テーブル２０２Ｔ

ｂＢの規定内容を示した図である。図２９１３に示した通り、本第５変形例には「小当たりＡ」～「小当たりＩ」の５種類の小当たり種別が設けられている。これらのうち、「小当たりＡ」～「小当たりＥ」は、第１４制御例における「小当たりＡ」～「小当たりＥ」と同一である。一方、「小当たりＦ」～「小当たりＩ」は、本第５変形例において追加された小当たり種別であり、Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過可能であるが当該Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過した場合に実行される２種大当たりの終了後に微時短状態が設定される（即ち、時短状態が終了される）小当たり種別である。なお、「小当たりＦ」～「小当たりＩ」に当選した場合は、遊技状態によらず小当たり図柄の停止時に時短状態が終了されるように構成している。つまり、「小当たりＦ」～「小当たりＩ」に当選したことを察知した遊技者がＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過しないように小当たり遊技中における遊技を行った場合、時短状態が終了される上に微時短状態も付与されなくなるため、Ｖ領域６５０ｅ３を遊技球が通過して大当たりＩ～Ｌに当選させた場合よりも不利となる。つまり、時短回数が残っている状況下で「小当たりＦ」～「小当たりＩ」に当選し、小当たり遊技おいて２種大当たり当選を回避したとしても、時短状態が継続するわけではないため、「小当たりＦ」～「小当たりＩ」に当選した場合に、小当たり遊技の実行中に確実に右打ちによりＶ領域６５０ｅ３を遊技球が通過するように遊技を行わせることができる。図２９１３に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けて規定され、「３～３５」の範囲に対して「小当たりＢ」が対応付けて規定され、「３６～４４」の範囲に対して「小当たりＣ」が対応付けて規定され、「４５～５３」の範囲に対して「小当たりＤ」が対応付けて規定され、「５４～８８」の範囲に対して「小当たりＥ」が対応付けて規定され、「８９～９３」の範囲に対して「小当たりＦ」が対応付けて規定され、「９４～９７」の範囲に対して「小当たりＧ」が対応付けて規定され、「９８」に対して「小当たりＨ」が対応付けて規定され、「９９」に対して「小当たりＩ」が対応付けて規定されている。

【１９５６６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりＡ」～「小当たりＩ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ３個、３３個、９個、９個、３５個、５個、４個、１個、および１個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たりＡ」～「小当たりＩ」が選択される割合はそれぞれ３％（３／１００）、３３％（３３／１００）、９％（９／１００）、９％（９／１００）、３５％（３５／１００）、５％（５／１００）、４％（４／１００）、１％（１／１００）、および１％（１／１００）である。つまり、時短状態が設定される小当たり（小当たりＡ～Ｅ）の振り分けが８９％（３％＋３３％＋９％＋９％＋３５％）であり、微時短状態が設定される小当たり（小当たりＦ～Ｉ）の振り分けが１１％（５％＋４％＋１％＋１％）である。この振り分け（選択割合）により、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たりまたは小当たり）に当選した場合の９％が小当たりＦ～Ｉのいずれかとなる。つまり、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）において時短回数内に当たりに当選した場合に、８９％の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態として時短状態が設定され、９％の割合で微時短状態が設定されるように構成することができる。よって、小当たり種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５６７】

次に、図２９１４（ａ）を参照して、本第５変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２９１４（ａ）は、本第５変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図２９１４（ａ）に示した通り、本第５変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１４制御例におけるＲＯＭ２２２の構成（図２８６９（ａ）参照）に対して、終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢが追加されている点でのみ相違している。この終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢは、時短状態（チャンスタイムまたは超チャンスタイム）において小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選した場合に、当該小当たりＦ～Ｉに対応する変動表示演出の実行中に表示される終了画面

ＦＧにおいて設定する文字色を選択するために参照されるデータテーブルである。この終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢの詳細について、図２９１４（ｂ）を参照して説明する。図２９１４（ｂ）は、この終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢの規定内容を示した図である。

【１９５６８】

図２９１４（ｂ）に示した通り、この終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢには、微時短状態への移行契機となる小当たり（小当たりＦ～Ｉのいずれか）の小当たり種別毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と、小当たり変動中に表示される終了画面における表示態様（文字の色）とが対応付けて規定されている。より具体的には、図２９１４（ｂ）に示した通り、小当たり種別「小当たりＦ」（時短回数が２０回の微時短状態に対応する小当たり）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に対して、終了画面の文字色として「白文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対して、文字色として「青文字」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「白文字」、および「青文字」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ９０個および１０個であるので、時短状態において小当たりＦに当選した場合に、当該小当たりＦに対応する変動表示演出において終了画面ＦＧの文字態様として「白文字」、および「青文字」が選択される割合はそれぞれ９０％（９０／１００）、および１０％（１０／１００）である。

【１９５６９】

また、図２９１４（ｂ）に示した通り、小当たり種別「小当たりＧ」（時短回数が５０回の微時短状態に対応する小当たり）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、終了画面の文字色として「白文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９４」の範囲に対して、終了画面の文字色として「青文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、終了画面の文字色として「緑文字」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「白文字」、「青文字」、および「緑文字」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、４５個、および５個であるので、時短状態において小当たりＧに当選した場合に、当該小当たりＧに対応する変動表示演出において終了画面ＦＧの文字態様として「白文字」、「青文字」、および「緑文字」が選択される割合はそれぞれ５０％（５０／１００）、４５％（４５／１００）、および５％（５／１００）である。また、図２９１４（ｂ）に示した通り、小当たり種別「小当たりＨ」（時短回数が１００回の微時短状態に対応する小当たり）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７４」の範囲に対して、終了画面の文字色として「青文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「７５～９８」の範囲に対して、終了画面の文字色として「緑文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対して、終了画面の文字色として「赤文字」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「青文字」、「緑文字」、および「赤文字」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ７５個、２４個、および１個であるので、時短状態において小当たりＨに当選した場合に、当該小当たりＨに対応する変動表示演出において終了画面ＦＧの文字態様として「青文字」、「緑文字」、および「赤文字」が選択される割合はそれぞれ７５％（７５／１００）、２４％（２４／１００）、および１％（１／１００）である。更に、図２９１４（ｂ）に示した通り、小当たり種別「小当たりＩ」（時短回数が１００００回の微時短状態に対応する小当たり）に対しては、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対して、終了画面の文字色として「緑文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９４」の範囲に対して、終了画面の文字色として「赤文字」が対応付けて規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、終了画面の文字色として「金文字」が対応付けて規定されている。演出カウンタ２２３ｆの取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）

のうち、「緑文字」、「赤文字」、および「金文字」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ５０個、４５個、および５個であるので、時短状態において小当たりＨに当選した場合に、当該小当たりＨに対応する変動表示演出において終了画面ＦＧの文字態様として「緑文字」、「赤文字」、および「金文字」が選択される割合はそれぞれ５０％（５０／１００）、４５％（４５／１００）、および５％（５／１００）である。

【１９５７０】

これらの規定内容により、時短状態において微時短状態への移行契機となる小当たりに当選した場合に、対応する時短回数が多いほど、「青文字」の終了画面ＦＧが表示され易くなる。また、微時短状態の時短回数が２０回の場合に、「緑文字」、「赤文字」、および「金文字」に設定された終了画面ＦＧが表示される可能性が無く、微時短状態の時短回数が５０回の場合に、「赤文字」、および「金文字」に設定された終了画面ＦＧが表示される可能性が無い構成としているため、「緑文字」の終了画面ＦＧが表示された場合に、微時短状態の時短回数が多い（５０回以上である）ということを遊技者に対して確信させることができる。また、「赤文字」の終了画面ＦＧが表示された場合に、微時短状態の時短回数が１００回または１００００回のどちらかであるということを遊技者に対して確信させることができる。更に、「金文字」の終了画面ＦＧは、微時短状態の時短回数が１００００回である場合にのみ表示される可能性がある構成としているため、「金文字」の終了画面ＦＧが表示された場合に、次に大当たりに当選するまで微時短状態が継続するということを確信させることができる。これらによって、時短状態から左打ちによって遊技を進行する必要がある微時短状態へと移行した場合において、終了画面ＦＧの文字態様（文字色）から微時短状態の時短回数を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、微時短状態の可能性が低くなるまで遊技を継続したいと思わせることができるので、時短状態が終了した直後に遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１９５７１】

なお、本第５変形例では、終了画面ＦＧの表示開始時から、終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢを用いて選択した文字色に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、演出パターンとして、終了画面ＦＧの表示が開始されてから所定期間は有利度合いが低い文字色（例えば、白文字）に設定され、所定期間経過後に有利度合いが高いことを示唆する文字色（例えば、赤文字や金文字）に変化する演出パターンを設ける構成としてもよい。そして、終了画面ＦＧの最終的な文字色によって微時短状態の時短回数を示唆するように構成してもよい。このように構成することで、終了画面ＦＧの文字色が有利度合いの低い文字色で表示開始されたとしても、その後に有利度合いが高いことを示唆する文字色に変化することを期待させることができるので、遊技者の期待感をより長く持続させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５７２】

＜第１４制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図２９１５および図２９１６を参照して、本第５変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１４制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、第２特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様を設定するための特図２演出態様設定処理（図２８９０参照）の内容が一部変更となっている点で相違する。その他の処理内容については上述した第１４制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。この第５変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｔ）の詳細について、図２９１５を参照して説明する。図２９１５は、本第５変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｔ）を示すフローチャートである。本第５変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｔ）のうち、Ｓ５１１１Ｔ～Ｓ

５１２０Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における特図２演出態様設定処理（図２８９０参照）のＳ５１１１Ｔ～Ｓ５１２０Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、図２９１５に示した通り、本第５変形例における特図２演出態様設定処理（Ｓ４９３１Ｔ）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＦ～Ｉのいずれかに対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ５１４１Ｔ）、小当たりＦ～Ｉのいずれでもないと判別した場合は（Ｓ５１４１Ｔ：Ｎｏ）、処理をＳ５１１１Ｔへと移行する。これに対し、Ｓ５１４１Ｔの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりＦ～Ｉのいずれかに対応する抽選結果であると判別した場合は（Ｓ５１４１Ｔ：Ｙｅｓ）、終了演出を伴う変動表示演出の変動表示態様を決定するための終了演出設定処理を実行し（Ｓ５１４２Ｔ）、処理をＳ５１２０Ｔへと移行する。この終了演出設定処理（Ｓ５１４２Ｔ）の詳細について、図２９１６を参照して説明する。

【１９５７３】

図２９１６は、この終了演出設定処理（Ｓ５１４２Ｔ）を示すフローチャートである。図２９１６に示した通り、終了演出設定処理（Ｓ５１４２Ｔ）が実行されると、まず、今回の抽選結果と終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢ（図２９１４（ｂ）参照）の規定内容とを参照して終了画面ＦＧに表示される遊技結果の文字種別（文字色）を選択し（Ｓ５１５１Ｔ）、次いで、今回開始される変動表示が時短状態における最終変動の変動表示演出であるか否かを判別する（Ｓ５１５２Ｔ）。Ｓ５１５２Ｔの処理において、時短状態における最終変動であると判別した場合は（Ｓ５１５２Ｔ：Ｙｅｓ）、宝箱ＴＧから「終了」の文字が付された終了アイコンＦＩが出現した後でＳ５１５１Ｔの処理で選択した文字種別（文字色）の遊技結果が表示される５秒間の演出態様を決定し（Ｓ５１５３Ｔ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５２Ｔの処理において、時短状態における最終変動ではないと判別した場合は（Ｓ５１５２Ｔ：Ｎｏ）、Ｓ５１５１Ｔの処理で選択した文字種別（文字色）の遊技結果が表示される終了演出（図２９１０参照）を伴う演出態様を決定し（Ｓ５１５４Ｔ）、本処理を終了する。この終了演出設定処理（Ｓ５１４２Ｔ）を実行することにより、小当たり変動中に遊技結果を示す文字の文字色によって微時短状態の時短回数を遊技者に対して示唆することができる。言い換えれば、時短状態が終了された後における有利度合いを示唆する演出を、時短状態が終了されるよりも前に実行する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５７４】

以上説明した通り、第１４制御例の第５変形例では、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合の一部（小当たりＦ～Ｉに当選した場合）で、大当たり遊技終了後の遊技状態として微時短状態が設定されるように構成した。ここで、微時短状態においては、第２特別図柄の抽選で当たりとなった場合だけでなく、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、通常状態よりも有利度合いが高くなるように構成されている（チャンスタイムまたは超チャンスタイムのどちらかに設定される（通常状態が設定される振り分けが０になる）上に超チャンスタイムが設定される割合が５０％になる）ので、大当たり遊技終了後の遊技状態として時短状態が設定されなかったとしても、遊技者に対して少なくとも微時短状態の可能性が無くなるまで遊技を継続したいと思わせることができる。よって、左打ちにより遊技を進行する必要がある（第２入球口６４０への入球に基づく特別図柄の抽選を実行させることが困難となる制御が実行される）遊技状態におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉに当選した場合に、小当たり変動の実行中（即ち、時短状態が終了するよりも前）において時短状態が終了した後における有利度合い示唆する演出を実行可能に構成している。より具体的には、小当たり変動の実行中に時短状態が終了することを示唆する終了演出を実行し、当該終了演出において表示される時短状態中の遊技結果を示す文字の文字色（演出態様）によって、時短状態が終了した後の左打ち遊技を行う必要がある状態において有利度合いが高い微時短状態において遊技を行うことができる回数を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、有利な時短状態が終了していないにもかかわらず、時短状態が終了して不利な左打ち遊技に対応する遊技状態に設定された後に

おける有利度合いを示唆する演出を実行するという極めて斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５７５】

加えて、本第５変形例では、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能なロング作動の作動パターン（第１可変パターン）で電動役物６４０ａが作動制御（可変制御）される普図当たり遊技（第１可変遊技）が実行され得る時短状態（第１遊技状態）において、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能なショート作動の作動パターン（第２可変パターン）で電動役物６４０ａが作動制御（可変制御）される普図当たり遊技（第２可変遊技）が実行され得る微時短状態（第２遊技状態）の設定条件が成立する場合に、微時短状態が設定されるよりも前の特定期間において、微時短状態が設定された後で実行され得る大当たり当選時の遊技状態の振り分けが有利となる抽選遊技（特定遊技）の回数に関する情報を示唆可能な特定演出を実行可能に構成している。より具体的には、時短状態（第１遊技状態）において微時短状態に対応する当たりに当選したことに基づいて、当たり遊技に関する一連の遊技状態（小当たり遊技状態および小当たり終了後の大当たり遊技状態）が終了した後で設定される微時短状態の時短回数（特定遊技の回数）に応じた選択割合で文字色が選択される終了画面ＦＧ（特定演出）を、当該当たりに対応する変動表示（所定の特定表示態様）が開始されてから微時短状態（第２遊技状態）における最初の抽選遊技が開始されるまでの間における少なくとも当たりに対応する変動表示の変動表示期間（特定期間）において実行する構成としている。ここで、本第５変形例では、微時短状態の時短回数（特定遊技の回数）として、２０回、５０回、１００回、および１００００回の５通りが設定され得る構成としており、これに対応して、文字色として時短回数が５０回以下であることが確定する白文字（第１演出態様）や、時短回数が１００回以上であることが確定する赤文字（第２演出態様）等の複数（５種類）の文字色（演出態様）が設けられているため、演出態様から微時短状態の遊技回数（特定遊技の回数）を予測させる斬新な遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、設定される微時短状態の時短回数は、小当たり種別に対応して決定されるため、変動開始時において設定される時短回数を把握することができ（終了画面ＦＧの表示時点の状況によらず不定となる可能性が無く）、設定される微時短状態の時短回数に応じて好適な示唆を行うことができる。

【１９５７６】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、判別（例えば、当否抽選）の実行契機となる入球手段（例えば、始動口）へと遊技球を入球させ易い第１遊技状態（例えば、時短状態）において所定の終了条件が成立したことに基づいて、第１遊技状態よりも入球手段へと遊技球を入球させ難くなる第２遊技状態（例えば、通常状態）を設定する仕様のものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機では、第１遊技状態において所定の終了条件が成立する場合に、第１遊技状態において獲得されて第２遊技状態へと移行してから判別に用いられる判別情報（例えば、保留球）の判別結果を事前に判別しておき、当該判別結果に基づいて第１遊技状態が終了するよりも前に第２遊技状態へと移行した後で当たり遊技が実行されるか否かを演出により示唆するものも知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、演出の演出態様を選択した時点において判別情報が上限数まで記憶されていなかった場合に、演出の実行中等に新たに判別情報が獲得される場合があり、実際に第２遊技状態へと移行した後における有利度合いを第１遊技状態が終了するよりも前に正確に示唆することが困難となってしまう虞があった。これに対して本第５変形例におけるパチンコ機１０では、時短状態が終了して微時短状態が設定される場合において、設定される微時短状態の時短回数を時短状態中の小当たり当選時（小当たり変動の開始前）に特定することができるので、保留球数が上限数であるか否かとは無関係に、小当たり当選に基づく変動表示演出の演出態様に対して時短状態が終了した後の微時短状態における有利度合い（時短回数）を反映させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

【１９５７７】

なお、本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉに当選して２種大当たりに当選した場合に、必ず微時短状態が付与されるように構成していたが、これに限られるものではなく、２種大当たりに当選した場合に大当たり遊技終了後の遊技状態が通常状態に設定される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、必ずしも微時短状態が設定されるわけではないという緊張感を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉに当選した場合に、小当たり変動において時短状態が終了した後において設定される微時短状態の時短回数を示唆可能に構成していたが、時短回数を示唆するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短状態が終了した後の通常遊技中において、演出態様によって微時短状態の残時短回数を示唆する構成としてもよい。より具体的には、例えば、通常遊技中に設定され得る背面画像として、時短回数が５０回以上残っていることが確定する背面画像と、時短回数が５０回以上残っていることを示唆する背面画像と、時短回数が２０回以上残っていることを示唆する背面画像と、時短回数が１０回以下であることを示唆する背面画像と、時短回数が残っていない（通常状態である）ことを示唆する背面画像と、通常状態であることが確定する背面画像と、を設ける構成としてもよい。そして、時短状態の終了時および所定回数（例えば、１０回）の変動表示が実行される毎に、時短回数を加味して背面画像を選択する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が終了した後においても、背面画像から微時短状態が継続しているか否かおよび継続している場合の残時短回数を予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、残時短回数を示唆するのではなく、演出態様によって微時短状態が継続しているか否かのみを示唆する構成としてもよい。具体的には例えば、微時短状態が継続していることが確定する（通常状態においては設定され得ない）背面画像と、微時短状態が継続している期待度が比較的高いことを示唆する背面画像と、微時短状態が継続している期待度が比較的低いことを示唆する背面画像と、通常状態であることを示唆する背面画像と、通常状態であることが確定する（微時短状態の間は設定され得ない）背面画像と、を設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が終了した後においても、背面画像から微時短状態が継続しているか否かを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、この場合において、例えば、時短回数が１００００回の微時短状態が設定された場合を除き（即ち、時短回数が２０回、５０回、および１００回のいずれかの微時短状態が設定された場合に）、時短状態が終了した後１００回（即ち、微時短状態が終了する若しくは既に終了している回数）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、微時短状態の終了を示唆する演出を実行する構成としてもよい。そして、当該微時短状態の終了を示唆する演出を実行した後における通常遊技中は、通常状態であることが確定する背面画像を設定する構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態が終了したということを遊技者に対して確実に把握させることができるので、微時短状態でない（即ち、通常状態である）にもかかわらず長い間遊技を継続してしまい、遊技者に対して損をさせてしまうことを抑制することができる。この場合において、時短回数が１００００回の微時短状態が設定された場合は、時短状態の終了に基づいて時短回数が１００００回の微時短状態であることを示す専用の背景画像を設定してもよいし、時短状態が終了した後１００回（即ち、微時短状態が終了する若しくは既に終了している回数）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、微時短状態の終了を示唆する演出に代えて時短回数が１００００回の微時短状態が設定されていることを報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、時短回数が１００００回の微時短状態（即ち、実質的に次回の大当たり当選まで継続する微時短状態）であるということを遊技者に対して把握させることができるので、微時短状態が継続していることに気付かずに遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。また、逆に、時短回数が１００００回の微時短状態が設定されていた場合であっても、時短状態が終了した後１００回の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、微時短状態の終了を示唆する演出を実行してもよい。時短回数が１００００回の微時短状態が設定されていることを報知する

構成とした場合、大当たりに当選するまで遊技を継続しなければ損であると遊技者に対して思わせてしまい、次の大当たりまで不利な左打ち遊技を継続しなければならないという義務感を遊技者に対して抱かせてしまう虞があるが、時短回数が１００００回の微時短状態が設定されていることをあえて報知せず、１００回の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて微時短状態の終了を報知することにより、次の大当たりまで遊技を継続しようと思わせ難くすることができる。即ち、不利な左打ち遊技を長い期間実行せざるを得なくなってしまうことを抑制することができるので、遊技者に対して不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【１９５７８】

本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選して微時短状態に移行する場合に、小当たり変動中に表示される終了画面ＦＧの文字色によって設定される微時短状態の時短回数（微時短状態において実行され得る特図抽選遊技の回数）を示唆する構成としていたが、時短回数を示唆する演出の演出態様はこれに限られるものではない。例えば、キャラクタや図柄等によって設定される微時短状態の時短回数を示唆する構成としてもよいし、設定される微時短状態の時短回数を示す数字をそのまま表示させる構成としてもよい。また、例えば、特別図柄の抽選結果を示すための図柄を用いて残時短回数を示唆可能に構成してもよい。具体的には例えば、左図柄列、中図柄列、および右図柄列に停止表示される数字を模した図柄の組み合わせによって３桁の数字を示唆する構成としてもよい。この場合において、通常の特別図柄の変動表示においては停止表示されることがない特別な図柄（例えば、「０」の数字を模した図柄）を表示させる構成とすることにより、特別図柄の抽選結果を示す図柄の組み合わせであるのか微時短状態の時短回数を示唆する図柄の組み合わせであるのかを把握可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、左図柄列、中図柄列、および右図柄列にそれぞれ「０」、「２」、「０」が停止表示された場合は、時短回数が２０回以上の微時短状態が設定されることを示唆し、「０」、「５」、「０」が停止表示された場合は、時短回数が５０回以上の微時短状態が設定されることを示唆し、「１」、「０」、「０」が停止表示された場合は、時短回数が１００回以上の微時短状態が設定されることを示唆し、「０」、「０」、「０」が停止表示された場合は、時短回数が１００００回の微時短状態が設定されることが確定する構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選結果を示すための図柄の変動表示演出を時短回数の示唆にも用いることができ、特別な演出態様を別途用意する必要がなくなるため、演出パターンが増大してしまうことを抑制することができる。よって、演出態様にかかる記憶容量の増大を抑制することができる。加えて、設定される微時短状態の遊技回数（時短回数）を示唆または報知する演出の実行タイミングについても、小当たり変動中に限られるものではなく、例えば、小当たりＦ～Ｉに対応する始動入賞を検出してから小当たり変動が開始されるまでの間における一部または全部の期間において微時短状態の遊技回数（時短回数）を示唆または報知する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、演出の自由度を高めることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。また、時短状態の終了後に設定される微時短状態における時短回数を示す数字をそのまま表示させる構成とした場合は、微時短状態に設定された後においても時短回数を示す数字を表示させ続けると共に、微時短状態において特別図柄の抽選が実行される毎に時短回数を示す表示を更新（カウントダウン）する構成としてもよい。このように構成することで、残時短回数を遊技者に対して正確に把握させることができる。

【１９５７９】

本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選して微時短状態に移行する場合に、小当たり変動中に表示される終了画面ＦＧの文字色によって設定される微時短状態の時短回数を示唆する構成とする一方で、微時短状態に設定された後においては、微時短状態であるか否かや微時短状態が終了した回数は報知しない構成としていたが、これに限られるものではなく微時短状態の終了条件が成立したことに基づいて、微時短状態の終了を示唆（報知）する演出を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、微時短状態における最後の変動表示において、微時短状態における遊技結果（特別

図柄の抽選回数）を示す表示態様を伴う微時短状態終了演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態において表示された終了画面ＦＧの文字色から推測した微時短状態の時短回数と、実際に設定された時短回数とを比較することができるので、遊技者に対して推測した時短回数と実際の時短回数とがどの程度合っていたのかの答え合わせをさせることができる。また、微時短状態終了演出が発生することにより、有利度合いが低い通常状態へと移行することを遊技者に対して把握させることができるので、不利な通常状態であるにもかかわらず微時短状態の可能性があると誤解して遊技を継続してしまうことを抑制することができ、遊技者に対して過剰に損をさせてしまうことを抑制することができる。

【１９５８０】

本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選した場合に、小当たり変動中に表示される終了画面ＦＧの文字色によって時短状態が終了した後で設定される微時短状態の有利度合い（時短回数）を示唆するに当たり、終了画面ＦＧの表示開始時から、終了画面選択テーブル２２２ＴｄＢ（図２９１４（ｂ）参照）を用いて選択した文字色に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、演出パターンとして、終了画面ＦＧの表示が開始されてから所定期間は有利度合いが低い文字色（例えば、白文字）に設定され、所定期間経過後に有利度合いが高いことを示唆する文字色（例えば、赤文字や金文字）に変化する演出パターンを設ける構成としてもよい。そして、終了画面ＦＧの最終的な文字色によって微時短状態の時短回数を示唆するように構成してもよい。このように構成することで、終了画面ＦＧの文字色が有利度合いの低い文字色で表示開始されたとしても、その後に有利度合いが高いことを示唆する文字色に変化することを期待させることができるので、遊技者の期待感をより長く持続させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５８１】

本第５変形例では、時短状態から微時短状態に移行する場合に、演出によって微時短状態において実行可能な抽選遊技の回数（時短回数）を示唆可能に構成していたが、実行可能な抽選遊技の回数を示唆する演出は、時短状態から微時短状態に移行する場合以外の状況においても実行してもよい。具体的には例えば、特別図柄の確変機能を設ける構成とした上で、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易い電動役物６４０ａの開閉パターン（作動パターン）が設定される確変時短状態から第２入球口６４０へと遊技球を入球させ難い電動役物６４０ａの開閉パターン（作動パターン）が設定される確変微時短状態へと移行する（終了後に確変微時短状態が設定される大当たりに当選した）場合に、確変微時短状態において実行可能な抽選遊技の回数（時短回数）を示唆する演出を実行する構成としてもよいし、確変時短状態から非確変微時短状態へと移行する場合に、非確変微時短状態において実行可能な抽選遊技の回数（時短回数）を示唆する演出を実行する構成としてもよい。また、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが可能な電動役物６４０ａの開閉パターン（作動パターン）として、第１の開閉パターン（例えば、電動役物６４０ａが１．５秒間×１回開放される開閉パターン）と、第１の開閉パターンとは異なる第２の開閉パターン（例えば、電動役物が３秒間×１回開放される開閉パターン）とを設ける構成とし、普通図柄の当たりとなった場合に第１の開閉パターンが設定される第１時短状態と、普通図柄の当たりとなった場合に第２の開閉パターンが設定される第２時短状態とを設ける構成としてもよい。そして、第１時短状態から第２時短状態へと移行する（終了後に第２時短状態が設定される当たりに当選した）場合に、第２時短状態において実行可能な抽選遊技の回数（時短回数）を示唆する演出を実行する構成としてもよい。また、例えば、時短状態において小当たり若しくは大当たりに当選した場合に、実行される小当たり遊技又は大当たり遊技に対する何らかの示唆を演出によって行う構成としてもよい。これらにより、時短状態における演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５８２】

本第５変形例では、時短状態が終了した後で設定される微時短状態における特別図柄の

抽選遊技の回数（時短回数）に応じた演出態様の演出を時短状態において実行する構成としていたが、演出によって示唆する対象は抽選遊技の回数に限られるものではない。例えば、微時短状態の終了条件を遊技球の発射球数によって定める（例えば、１００個、３００個、５００個、および５００００個のいずれかが設定される）構成とした上で、演出によって微時短状態において実行され得る発射遊技の回数（微時短状態が終了するまでに発射遊技を行う回数）を演出によって示唆する構成としてもよい。また、例えば、微時短状態の終了条件を普通図柄の抽選遊技の回数によって定める構成とした上で、演出によって微時短状態において実行され得る普通図柄の抽選遊技の回数を演出によって示唆する構成としてもよい。また、例えば、上述した第４変形例のように微時短状態においてのみ入賞し得る入賞口（一般入賞口６３）を設けた上で、時短回数を４回（第２特別図柄の残保留のみ）に固定し、第２特別図柄の残保留の変動時間の合計にバリエーションを設ける（例えば、合計１０秒、２０秒、５０秒、および１００秒とする）構成としておいて、第２特別図柄の残保留の合計の変動時間を時短状態中の演出によって示唆する構成としてもよい。つまり、一般入賞口６３へと遊技球を入賞させることができる入賞遊技を実行可能な時間（微時短状態が終了するまでの時間）を先読みによって特定し、当該特定した時間を演出によって示唆する構成としてもよい。これらにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５８３】

本第５変形例では、時短状態において小当たりＦ～Ｉのいずれかに当選することで微時短状態が設定された場合に、当該微時短状態の設定時点で第２特別図柄の保留球が１以上存在する場合には、まず、第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。微時短状態においては、第２特別図柄の保留球が存在したとしても微時短状態の間は保留球を消化せずに維持しておき、微時短状態の時短回数が経過するまで第１特別図柄の抽選のみによって遊技を進行する構成としてもよい。言い換えれば、微時短状態として、第２入球口６４０へと新たに遊技球が入球して当該新たな入球に基づく第２特別図柄の抽選の実行が不可能となるだけでなく、微時短状態となるよりも前に既に獲得していた第２特別図柄の保留球に基づく第２特別図柄の抽選の実行も不可能となる遊技状態を形成する構成としてもよい。この変形を実現するためには、特別図柄変動処理（図２８７１参照）のＳ２０４の処理において、第２特別図柄の保留球数が０以上であると判別した場合に（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、微時短状態であるか否かを判別する処理を実行する構成とし、微時短状態であると判別した場合には、処理をＳ２１０へと移行させる一方で、微時短状態でないと判別した場合には、処理をＳ２０５へと移行させる変形を施せば良い。つまり、第２特別図柄の保留球数が１以上である場合で、且つ、微時短状態である場合は、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄の抽選を実行させるためのＳ２０５～Ｓ２０７，Ｓ２１２Ｔ，Ｓ２１３Ｔの各処理を実行せずに第１特別図柄の保留球数を判別する処理へと移行させる構成としてもよい。このように構成することで、微時短状態に移行した直後に実質的な大当たり確率が高い第２特別図柄の抽選が実行されて大当たりとなることを抑制することができ、本第５変形例における微時短状態のメインの遊技性である第１特別図柄の抽選遊技（左打ち遊技）によって大当たりを目指す遊技性を確実に実現することができる。また、微時短状態において時短回数が経過して通常状態に移行すると、実質的な大当たり確率が高い第２特別図柄の保留球を消化可能となるため、微時短状態が終了する可能性がある抽選回数（２０回、５０回、１００回、または１００００回）まで遊技を継続しようとより強く思わせることができる。よって、微時短状態における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、微時短状態および微時短状態終了後の通常状態においては第２特別図柄の保留球数を秘匿若しくは認識し難くしておくと共に、時短回数の経過によって微時短状態から通常状態へと移行した後の第２特別図柄の保留消化期間においては、演出上、第１特別図柄の抽選が実行されたかのように装う構成としてもよい。このように構成することで、第２特別図柄の保留球が消化された（即ち、微時短状態が終了して通常状態へと移行した）タイミングを分かり難くすることができるので、通常状態に移行した後においても

遊技を継続させ易く構成することができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１９５８４】

＜第１４制御例の第６変形例＞

次いで、図２９１７から図２９２１を参照して、第１４制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、時短最終変動において外れとなって通常状態へと移行した場合よりも、Ｃ時短Ａに当選して微時短状態に移行した場合の方が有利度合いが高くなる構成としていた。即ち、通常状態において第２特別図柄の保留球を消化するよりも、微時短状態において第２特別図柄の保留球を消化した場合の方が、遊技者にとって最も有利な超チャンスタイムへと移行する可能性が高くなるように構成していた。これに対して第１４制御例の第６変形例では、通常状態と微時短状態との有利度合いを逆転させる構成とした。即ち、本第６変形例では、遊技状態として、微時短状態（第１遊技状態）と、微時短状態よりも有利度合いが高い通常状態（第２遊技状態）と、通常状態とも微時短状態とも異なる時短状態（第３遊技状態）と、の３種類を少なくとも設ける構成としている。つまり、上述した第１４制御例とは逆に、ラストジャッジを微時短状態とし、チャンスタイムＥＸを通常状態として構成している。

【１９５８５】

この第６変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【１９５８６】

＜第１４制御例の第６変形例における電気的構成＞

まず、図２９１７および図２９１８を参照して、本第６変形例の主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第６変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１４制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図２８６１（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２８６１（ｂ）参照）に変えて第１当たり乱数テーブル２０２ａＤが設けられている点、時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）に代えて時短付与テーブル２０２ＴａＤが設けられている点、普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ（図２８６６（ｂ）参照）に代えて普図変動パターン選択テーブル２０２ＴｄＤが設けられている点、および電役動作選択テーブル２０２Ｔｅ（図２８６６（ｃ）参照）に代えて電役動作選択テーブル２０２ＴｅＤが設けられている点である。その他の構成については上述した第１４制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【１９５８７】

まず、図２９１７（ａ）を参照して、本第６変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａＤの詳細について説明する。この第１当たり乱数テーブル２０２ａＤは、上述した第１４制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２８６１（ｂ）参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図２９１７（ａ）は、この第１当たり乱数テーブル２０２ａＤの規定内容を示した図である。図２９１７（ａ）に示した通り、本第６変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ａＤは、上述した第１４制御例における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２８６１（ｂ）参照）に対して、第２特別図柄のＣ時短に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の範囲が変更されている点でのみ相違している。具体的には、図２９１７（ａ）に示した通り、第

２特別図柄の抽選でＣ時短と判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「１３３～７４９」が対応付けて規定されている。逆に言えば、第２特別図柄の抽選で大当たりとも小当たりともＣ時短とも判定されない（外れと判定される）乱数値（カウンタ値）の範囲が「７５０～９９９」となるように構成されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る「０～９９９」の範囲のうち、第２特別図柄の抽選で外れと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が「７５０～９９９」の２５０個であるので、第２特別図柄の抽選で外れとなる確率は１／４（２５０／１０００である。即ち、本第６変形例では、第１４制御例に対して、第２特別図柄の抽選で外れとなる確率とＣ時短となる確率とが逆転している。これは、第１４制御例が通常状態よりも微時短状態の方が有利度合いが高い遊技状態として構成していたのに対し、本第６変形例では、通常状態の方が微時短状態よりも有利度合いが高い遊技状態として構成していることによるものである。つまり、第１４制御例に対して通常状態と微時短状態との有利度合いを逆転させていることにより、時短回数消化後（経過後）に通常状態が設定される確率と微時短状態が設定される確率とを逆転させることで、上述した第１４制御例と有利度合いを略同一としている。これにより、上述した第１４制御例と同様に、時短最終変動において１／４の確率で有利な（超チャンスタイムに移行し易い）チャンスタイムＥＸへと移行する遊技性を実現することができる。よって、時短状態が終了した後における状態にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５８８】

次に、図２９１７（ｂ）を参照して、本第６変形例における時短付与テーブル２０２ＴａＤの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ＴａＤは、上述した第１４制御例における時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）と同様に、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈに対して設定すべきカウンタ値（時短回数）を、大当たり終了時の状況（大当たりの種別および大当たり当選時の遊技状態）毎に規定したデータテーブルである。図２９１７（ｂ）は、この時短付与テーブル２０２ＴａＤの規定内容を示した図である。図２９１７（ｂ）に示した通り、本第６変形例における時短付与テーブル２０２ＴａＤは、上述した第１４制御例における時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）に対して、大当たりＥ～Ｈの終了時に設定される時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値が変更されている点でのみ相違している。つまり、１種大当たり（大当たりＡ～Ｄ）に対応する規定内容は変更されず、２種大当たりの一部（大当たりＥ～Ｈ）に対応する規定内容のみが変更されている。より具体的には、図２９１７（ｂ）に示した通り、大当たりＥ～Ｈに当選した際（小当たり遊技において特定領域６５０ｅ３を通過した際）の遊技状態が非時短状態である場合は、時短カウンタ２０３ｈに設定するカウンタ値として「１０」が対応付けて規定され、大当たりＥ～Ｈに当選した際（小当たり遊技において特定領域６５０ｅ３を通過した際）の遊技状態が時短状態である場合は、時短カウンタ２０３ｈに設定するカウンタ値として「７」が対応付けて規定されている。即ち、非時短状態における規定内容と時短状態における規定内容とが上述した第１４制御例における時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）と逆転している。これは、通常状態と微時短状態との有利度合いを逆転させるための変形である。この変形により、本第６変形例では、通常状態（非時短状態）において２種大当たり（大当たりＤ～Ｈ）に当選すると、大当たり種別によらず、時短カウンタ２０３ｈに「１０」が設定されることにより超チャンスタイムに移行する一方で、微時短状態（時短状態）において２種大当たりに当選した場合は、当該２種大当たりが「大当たりＤ」（３％の割合でしか選択されない小当たりＡに対応する２種大当たり）に当選した場合にのみ時短カウンタ２０３ｈに「１０」が設定されることにより超チャンスタイムに移行し、その他の２種大当たり（大当たりＥ～Ｈ）に当選した場合は時短カウンタ２０３ｈに「７」が設定されることによりチャンスタイムに移行する。よって、時短回数を消化した後（経過した後）の遊技状態が微時短状態となるよりも、通常状態となる方が有利度合いが高くなる（第２特別図柄の保留球で当たりとなった場合に超チャンスタイムが設定される可能性（期待値）が高くなる）遊技性を実現することができる。

【１９５８９】
なお、この変更に伴って、本第６変形例では、チャンスタイムおよび微時短状態において小当たりに当選すると、小当たり遊技の終了まで時短状態を継続させる一方で、超チャンスタイムにおいて小当たりに当選すると、小当たり開始時に時短状態を終了させる構成としている。このように構成することで、チャンスタイムおよび微時短状態において小当たりに当選した場合に、特定領域６５０ｅ３を通過して２種大当たりに当選した時点の遊技状態を時短状態にすることができる一方で、超チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合に、特定領域６５０ｅ３を通過して２種大当たりに当選した時点の遊技状態を非時短状態にすることができる。このため、チャンスタイムおよび微時短状態において小当たりに当選した場合は、２種大当たり当選時の遊技状態が時短状態となることにより高い割合で（小当たり種別が小当たりＥ～Ｈであった場合に）時短回数が７回のチャンスタイムに設定される一方で、超チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合は、２種大当たり当選時の遊技状態が非時短状態となることにより小当たり種別によらずに時短回数が１０回の超チャンスタイムに設定される。つまり、上述した第１４制御例と同様に、チャンスタイムでは、小当たり当選時の３％の割合でしか有利度合いが高い超チャンスタイムへと移行しない一方で、超チャンスタイムでは、小当たりに当選することで必ず超チャンスタイムをループする遊技性を実現することができ、超チャンスタイムにおける優位性を高めることができる。

【１９５９０】
次に、図２９１８（ａ）および図２９１８（ｂ）を参照して、本第６変形例における普図変動パターン選択テーブル２０２ＴｄＤおよび電役動作選択テーブル２０２ＴｅＤの詳細について説明する。これらの普図変動パターン選択テーブル２０２ＴｄＤおよび電役動作選択テーブル２０２ＴｅＤは、上述した第１４制御例における普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ（図２８６６（ｂ）参照）および電役動作選択テーブル２０２Ｔｅ（図２８６６（ｃ）参照）と同様に、普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルおよび普通図柄の当たりとなって普図当たり遊技が実行される場合に電動役物６４０ａに対して設定される開放動作（開閉パターン）を選択するために参照されるデータテーブルである。図２９１８（ａ）は、本第６変形例における普図変動パターン選択テーブル２０２ＴｄＤの規定内容を示した図であり、図２９１８（ｂ）は、電役動作選択テーブル２０２ＴｅＤの規定内容を示した図である。図２９１８（ａ）および図２９１８（ｂ）に示した通り、本第６変形例における普図変動パターン選択テーブル２０２ＴｄＤおよび電役動作選択テーブル２０２ＴｅＤは、上述した第１４制御例における普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ（図２８６６（ｂ）参照）および電役動作選択テーブル２０２Ｔｅ（図２８６６（ｃ）参照）に対して、通常状態の規定内容と微時短状態の規定内容とが逆転している点でのみ相違している。つまり、上述した第１４制御例における普図変動パターン選択テーブル２０２Ｔｄ（図２８６６（ｂ）参照）では、通常状態における普図変動パターンとして６０００００ｍｓの変動パターンが対応付けて規定され、微時短状態における普図変動パターンとして５００ｍｓの変動パターンが対応付けて規定されていたのに対し、本第６変形例における普図変動パターン選択テーブル２０２ＴｄＤでは、通常状態における普図変動パターンとして５００ｍｓの変動パターンが対応付けて規定され、微時短状態における普図変動パターンとして６０００００ｍｓの変動パターンが対応付けて規定されている点でのみ相違している。また、上述した第１４制御例における電役動作選択テーブル２０２Ｔｅ（図２８６６（ｃ）参照）では、通常状態における電動役物６４０の開放動作として１秒間×１回の開放動作が対応付けて規定され、微時短状態における電動役物６４０の開放動作として０．５秒間×１回の開放動作が対応付けて規定されていたのに対し、本第６変形例における電役動作選択テーブル２０２ＴｅＤでは、通常状態における電動役物６４０の開放動作として０．５秒間×１回の開放動作が対応付けて規定され、微時短状態における電動役物６４０の開放動作として１秒間×１回の開放動作が対応付けて規定されている点でのみ相違している。

【１９５９１】
これらの変形により、本第６変形例では、上述した第１４制御例に対して、通常状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球する可能性と微時短状態において第２入球口６４０へと遊技球が入球する可能性とが逆転することとなる。つまり、本第６変形例における微時短状態は、右打ち遊技を行った場合に第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる不利な遊技状態を形成し、通常状態は、右打ち遊技を行ったとしても新たに第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる一方で有利度合いは微時短状態よりも高くなる遊技状態を形成する構成となっている。つまり、一般的な遊技機において最も不利な通常状態よりも更に有利度合いが低い遊技状態を設けることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【１９５９２】
＜第１４制御例の第６変形例における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２９１９を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される制御処理について説明する。本第６変形例では、上述した第１４制御例に対して、小当たり開始処理（図２８７７参照）に代えて小当たり開始処理（Ｓ２４５１Ｔ）を実行する点でのみ相違している。この第６変形例における小当たり開始処理（Ｓ２４５１Ｔ）について、図２９１９を参照して説明する。図２９１９は、本第６変形例における小当たり開始処理（Ｓ２４５１Ｔ）を示すフローチャートである。この小当たり開始処理（Ｓ２４５１Ｔ）は、上述した第１４制御例における小当たり開始処理（図２８７７参照）と同様に、小当たり遊技の開始を設定するために実行される処理である。この第６変形例における小当たり開始処理（Ｓ２４５１Ｔ）のうち、Ｓ２４３２Ｔ～Ｓ２４３７Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における小当たり開始処理（図２８７７参照）のＳ２４３２Ｔ～Ｓ２４３７Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、図２９１９に示した通り、本第６変形例における小当たり開始処理（Ｓ２４５１Ｔ）が開始されると、まず、時短種別フラグ２０３Ｔｆが超チャンスタイムに対応する「０２Ｈ」であるか否かを判別し（Ｓ２４７１Ｔ）、「０２Ｈ」である（超チャンスタイムである）と判別した場合は（Ｓ２４７１Ｔ：Ｙｅｓ）、非時短状態に設定するためのＳ２４３２Ｔ～Ｓ２４３４Ｔの各処理を実行する一方で、「０２Ｈ」ではない（超チャンスタイムではない）と判別した場合は（Ｓ２４７１Ｔ：Ｎｏ）、Ｓ２４３２Ｔ～Ｓ２４３４Ｔの各処理をスキップする。つまり、本第６変形例では、超チャンスタイムにおいて小当たりに当選した場合は、小当たり開始タイミングで時短状態を終了させる（特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過して２種大当たりに当選する時点の遊技状態を非時短状態とする）一方で、チャンスタイムおよび微時短状態において小当たりに当選した場合は、時短状態を継続させる（特定領域６５０ｅ３を遊技球が通過して２種大当たりに当選する時点の遊技状態を時短状態のままとする）ように構成している。ここで、図２９１７（ｂ）を参照して上述した通り、本第６変形例では、非時短状態において２種大当たりに当選した場合、大当たり種別によらず２種大当たり遊技終了後の遊技状態が超チャンスタイムに設定される一方で、時短状態において２種大当たりに当選した場合、高い割合（９７％の割合）で２種大当たり遊技終了後の遊技状態がチャンスタイムに設定される構成としている。このため、超チャンスタイムにおいて小当たり開始時に時短状態を終了させることにより、超チャンスタイム中に当たりとなった場合に必ず超チャンスタイムをループするように構成することができ、チャンスタイムおよび微時短状態において当たりとなった場合は、高確率でチャンスタイムに設定される構成とすることができる。つまり、上述した第１４制御例に対して、チャンスタイムおよび超チャンスタイムの有利度合いを略同一としつつ、通常状態と微時短状態との有利度合いを逆転させることができる。

【１９５９３】
＜第１４制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２９２０および図２９２１を参照して、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。本第６変形例では、上述した第１４制御例に対して、状態コマンド受信処理（図２８８７参照）に

代えて状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）を実行する点、および残保留消化演出設定処理（図２８９１参照）に代えて残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）を実行する点で相違している。まず、図２９２０を参照して、本第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）の詳細について説明する。この第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）は、上述した第１４制御例における状態コマンド受信処理（図２８８７参照）と同様に、主制御装置１１０から受信した状態コマンドにより通知された遊技状態の種別に応じた制御を実行するための処理である。図２９２０は、本第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）を示すフローチャートである。この第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）のうち、Ｓ４３０１，Ｓ４３０２，Ｓ４３１１Ｔ，Ｓ４３１２Ｔ，Ｓ４３１４Ｔ，Ｓ４３１５Ｔ、およびＳ４３１７Ｔ～Ｓ４３２０Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における状態コマンド受信処理（図２８８７参照）のＳ４３０１，Ｓ４３０２，Ｓ４３１１Ｔ，Ｓ４３１２Ｔ，Ｓ４３１４Ｔ，Ｓ４３１５Ｔ、およびＳ４３１７Ｔ～Ｓ４３２０Ｔの各処理と同一の処理が実行される。

【１９５９４】

また、図２９２０に示した通り、本第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）では、Ｓ４３１１Ｔの処理において、チャンスタイム（超チャンスタイム含む）が終了したことを契機として設定された通常状態であると判別した場合に（Ｓ４３３１Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸを示す表示用コマンドを設定して（Ｓ４３３１Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。また、図２９２０に示した通り、本第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）では、Ｓ４３１５Ｔの処理において、Ｃ時短状態へと変更されたと判別した場合は（Ｓ４３１５Ｔ：Ｙｅｓ）、ラストジャッジを示す表示用コマンドを設定して（Ｓ４３３２Ｔ）、処理をＳ４３２０Ｔへと移行する。即ち、本第６変形例では、上述した第１４制御例に対し、チャンスタイムまたは超チャンスタイムの時短回数が経過して通常状態に移行した場合と微時短状態に移行した場合とで、演出（ラストジャッジ演出を実行するかチャンスタイムＥＸ演出を実行するか）を逆転させている。これは、上述した通り、本第６変形例は、上述した第１４制御例に対して微時短状態と通常状態との有利度合いを逆転させていることによるものである。この第６変形例における状態コマンド受信処理（Ｓ４２１１Ｔ）を実行することにより、通常状態と微時短状態との有利度合いを第１４制御例から逆転させたとしても、有利度合いに応じた演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１９５９５】

次に、図２９２１を参照して、本第６変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）の詳細について説明する。この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）は、上述した第１４制御例における残保留消化演出設定処理（図２８９１参照）と同様に、第２特別図柄の残保留を消化する間の演出を設定するための処理である。図２９２１は、この残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）を示すフローチャートである。この第６変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）のうち、Ｓ５６０１Ｔ、およびＳ５６０３Ｔ～Ｓ５６１０Ｔの各処理では、それぞれ上述した第１４制御例における残保留消化演出設定処理（図２８９１参照）のＳ５６０１Ｔ、およびＳ５６０３Ｔ～Ｓ５６１０Ｔの各処理と同一の処理が実行される。また、本第６変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）では、Ｓ５６０１Ｔの処理が終了すると、次いで、通常状態であるか否かを判別し（Ｓ５６４１Ｔ）、通常状態ではない（即ち、微時短状態である）と判別した場合は（Ｓ５６４１Ｔ：Ｎｏ）、ラストジャッジ演出の演出態様を決定するためのＳ５６０３Ｔ～Ｓ５６０７Ｔの各処理を実行する。一方、Ｓ５６４１Ｔの処理において、通常状態であると判別した場合は（Ｓ５６４１Ｔ：Ｙｅｓ）、チャンスタイムＥＸの演出態様を決定するためのＳ５６０８Ｔ～Ｓ５６１０Ｔの各処理を実行する。即ち、本第６変形例では、上述した第１４制御例に対し、残保留が消化される遊技状態が通常状態である場合と微時短状態である場合とで、演出（ラストジャッジ演出を実行するかチャンスタイムＥＸ演出を実行するか）を逆転させている。これは、上述した通り、本第６変形例は、上述し

た第１４制御例に対して微時短状態と通常状態との有利度合いを逆転させていることによるものである。この第６変形例における残保留消化演出設定処理（Ｓ５１５１Ｔ）を実行することにより、通常状態と微時短状態との有利度合いを第１４制御例から逆転させたとしても、有利度合いに応じた演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

【１９５９６】

以上説明した通り、第１４制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１４制御例に対して、通常状態と微時短状態との有利度合いを逆転させる構成とした。即ち、本第６変形例におけるパチンコ機１０では、微時短状態（第１遊技状態）と、微時短状態よりも有利度合いが高い通常状態（第２遊技状態）と、通常状態とも微時短状態とも異なる時短状態（第３遊技状態）と、の３種類を少なくとも設ける構成としている。ここで、微時短状態（第１遊技状態）は、右打ち遊技（操作ハンドル５１の回動操作量を所定以上（例えば、７０％以上）の回動操作量とすることで発射遊技を行う遊技方法）を行ったとしても第２特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが比較的困難な可変パターンが設定される）不利な遊技状態を形成し、通常状態（第２遊技状態）は、右打ち遊技を行ったとしても新たに第２特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させることが不可能な第２可変パターンが設定される）一方で有利度合いは微時短状態よりも高くなる遊技状態を形成し、時短状態（第３遊技状態）は、微時短状態に比較して右打ち遊技を行うことで第２特別図柄の抽選が実行され易くなる（電動役物６４０ａの変位パターン（可変パターン）として第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる第１可変パターンが設定される）遊技状態を形成する。このように構成することで、特別図柄の抽選確率を遊技状態によらずに固定化しているにもかかわらず、有利度合いを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、通常状態（第２遊技状態）として、第２入球口６４０への遊技球の入球に基づく第２特別図柄の抽選が実行され得ないにもかかわらず、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ得る（入球困難ではあるが入球する可能性が０ではない）微時短状態よりも有利度合いが高いという極めて特殊な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【１９５９７】

なお、本第６変形例では、上述した第１４制御例等と同様に、通常状態が設定されると、大当たりに当選するまでは通常状態が維持される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常状態に設定されてから大当たり遊技が実行されることなく特定回数（例えば、４回）の特別図柄の抽選が実行されることにより、実質的に大当たりとなるまで継続する（例えば、時短回数が１００００回の）微時短状態を設定する構成としてもよい。このように構成することで、有利な通常状態を特定回数に限ることができるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎることを抑制することができる。

【１９５９８】

＜第１４制御例の第７変形例＞

次に、図２９２２および図２９２３を参照して、上述した第１４制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１４制御例では、開閉部材７０００が閉鎖されている状態において、最大で１の遊技球のみを閉鎖されている開閉部材７０００の上面に保持することが可能な構成としていた。これに対して第１４制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０では、閉鎖されている開閉部材７０００の上面に対して複数の遊技球を保持可能な構成としている。このように構成することで、時短状態において第２入球口６４０への入球をより安定化させることができると共に、無駄球を少なくすることができる。ここで、上述した第１４制御例のように、遊技球を１個のみ開閉部材７０００の上面に保持し得る構成とした場合、無駄球（普通図柄始動口６７にも電動役物６４０ａにも第２入球口６４０にも到達し得ない流路ｒｙ１へと誘導される遊技球）を無くしたい

と遊技者が考えた場合、開閉部材７０００が開放される周期（２秒周期）に合わせて遊技球を右打ちする必要があるが、操作ハンドル５１に対する操作ミスやイレギュラーな衝突の発生等により発射された遊技球が開閉部材７０００の上流側に到達せずに流路ｒｙ１側に流下してしまった場合に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる機会を１周期（２秒間）分逸してしまうこととなり、第２入球口６４０への入球が不安定になってしまう虞がある。また、逆に、第２入球口６４０へと安定的に遊技球を入球させたいと遊技者が考えた場合は、遊技球を最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ちし続ける必要があるが、この場合、遊技球が開閉部材７０００の上面に既に保持されている状況において更に遊技球が開閉部材７０００の上流側に到達することとなり、既に保持されている遊技球によって開閉部材７０００への到達が阻害されて流路ｒｙ１に誘導されることとなる。即ち、無駄球が発生し易くなる。これに対して本第７変形例では、複数（最大３個）の遊技球を閉鎖されている状態の開閉部材７０００の上流側に保持可能に構成しているので、遊技球を継続して右打ちし続けたとしても、開閉部材７０００の上流側に保持されずに流路ｒｙ１に誘導される遊技球を最低限とすることができる。よって、時短状態における第２入球口６４０への入球を安定化させつつ、無駄球を抑えることができる。

【１９５９９】

この第１４制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点のみである。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２９２２を参照して、本第７変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２９２２は、本第７変形例における遊技盤１３の正面図である。図２９２２に示した通り、本第７変形例における遊技盤１３は、上述した第１４制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２８４５参照）に対して、開閉部材７０００の上流側において遊技球略３個分を保持可能なスペースが形成されている点でのみ相違している。この開閉部材７０００周辺の構成について、図２９２３を参照して詳述する。図２９２３（ａ）は、遊技球が閉鎖状態の（正面視手前側に突出している突出位置に配置されている）開閉部材７０００の上面に保持されている場合を示した図である。図２９２３（ａ）に示した通り、本第７変形例では、閉鎖状態の（突出位置に配置されている）開閉部材７０００の上面に対して最大３個の遊技球が保持される構成となっている。そして、上限数（３個）の遊技球が閉鎖状態の開閉部材７０００の上面に保持された状態において更に遊技球が開閉部材７０００へと向けて流下してきた場合は、図２９２３（ｂ）に示した通り、既に開閉部材７０００の上面に保持されている３個の遊技球のうち最も上流側の遊技球に衝突して流下方向が変化することにより、流路ｒｙ１側へと誘導される。即ち、普通図柄始動口６７にも電動役物６４０ａにも第２入球口６４０にも到達し得ない方向に流下する。

【１９６００】

また、図２９２３（ｃ）、および図２９２３（ｄ）に示した通り、閉鎖状態の開閉部材７０００の上面に遊技球が保持されている状況下において開閉部材７０００が閉鎖状態から開放状態（正面視奥側に没入している没入位置）に可変すると、開閉部材７０００の上流側に保持されていた複数の遊技球のうち開閉部材７０００に接していた（最も下側の）遊技球が開放状態の開閉部材７０００の手前側を通過（落下）することにより普通図柄始動口６７や電動役物６４０ａへと向かう流路（流路ｒｙ１１）を流下する。つまり、開閉部材７０００は、右打ちにより発射された遊技球を、普通図柄始動口６７や電動役物６４０ａや第２入球口６４０が設けられている流路ｒｙ１１と、普通図柄始動口６７も電動役物６４０ａも第２入球口６４０も設けられていない流路ｒｙ１と、のいずれかへと振り分ける役割を担っている。なお、図２９２３（ｄ）に示した通り、本第７変形例では、開閉部材７０００の開放時間として、閉鎖状態の開閉部材７０００の上面に保持されていた１

の遊技球が通過可能であるが、当該１の遊技球が開閉部材７０００を通過した直後に閉鎖状態に可変される（保持されていた遊技球のうち２個目以降の遊技球が通過し得なくなる）開放時間が設定されている。より具体的には、開閉部材７０００は、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、１．７秒間の閉鎖状態（突出位置）と、０．３秒間の開放状態（没入位置）とが周期的に繰り返されるように構成されている。このような開閉動作を開閉部材７０００に対して行わせることにより、遊技者が最短の発射間隔で継続して右打ちを行った等により開閉部材７０００の上面に複数の遊技球が保持されていたとしても、上述した第１４制御例と同様に、開閉部材７０００を１の遊技球が通過する頻度を２秒毎に限ることができる。言い換えれば、遊技球が開閉部材７０００を通過する間隔を常に２秒以上とすることができるので、普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する間隔も２秒以上とすることができる。ここで、本第７変形例では、上述した第１４制御例と同様に、２秒以上の間隔で普通図柄始動口６７を遊技球が通過した場合に、当該遊技球がほぼ確実に開放状態の電動役物６４０ａを通過して第２入球口６４０に入球する時短状態と、２秒以上の間隔で普通図柄始動口６７を遊技球が通過した場合に、当該遊技球がほぼ確実に閉鎖状態の電動役物６４０ａに阻まれて第２入球口６４０へと入球することが不可能（困難）となる微時短状態と、を設ける構成としている。開閉部材７０００によって普通図柄始動口６７への遊技球の到達間隔を２秒以上に制限する構成とすることにより、遊技球が極端に短い間隔で普通図柄始動口６７を連続で通過する等することで微時短状態において遊技球が第２入球口６４０へと入球してしまうことをより確実に防止（回避）することができる。よって、微時短状態を、確実に遊技球が第２入球口６４０へと入球し得ない（第２特別図柄の保留球が増加し得ない）状態として構成することができる。

【１９６０１】

以上説明した通り、本第７変形例では、開閉部材７０００が閉鎖した状態において、当該開閉部材７０００の上面に複数（３個）の遊技球を保持可能に構成している。ここで、上述した第１４制御例のように、遊技球を１個のみ開閉部材７０００の上面に保持し得る構成とした場合、無駄球（普通図柄始動口６７にも電動役物６４０ａにも第２入球口６４０にも到達し得ない流路ｒｙ１へと誘導される遊技球）を無くしたいと遊技者が考えた場合、開閉部材７０００が開放される周期（２秒周期）に合わせて遊技球を右打ちする必要があるが、操作ハンドル５１に対する操作ミスやイレギュラーな衝突の発生等により発射された遊技球が開閉部材７０００の上流側に到達せずに流路ｒｙ１側に流下してしまった場合に、第２入球口６４０へと遊技球を入球させる機会を１周期（２秒間）分逸してしまうこととなり、第２入球口６４０への入球が不安定になってしまう虞がある。また、逆に、第２入球口６４０へと安定的に遊技球を入球させたいと遊技者が考えた場合は、遊技球を最短の発射間隔（０．６秒間隔）で右打ちし続ける必要があるが、この場合、遊技球が開閉部材７０００の上面に既に保持されている状況において更に遊技球が開閉部材７０００の上流側に到達することとなり、既に保持されている遊技球によって開閉部材７０００への到達が阻害されて流路ｒｙ１に誘導されることとなる。即ち、無駄球が発生し易くなる。これに対して本第７変形例では、複数（最大３個）の遊技球を閉鎖されている状態の開閉部材７０００の上流側に保持可能に構成しているので、遊技球を継続して右打ちし続けたとしても、開閉部材７０００の上流側に保持されずに流路ｒｙ１に誘導される遊技球を最低限とすることができる。よって、時短状態における第２入球口６４０への入球を安定化させつつ、無駄球を抑えることができる。

【１９６０２】

なお、本第７変形例では、上述した第１４制御例と同様に、状態によらず開閉部材７０００を周期的（２秒周期で）に開閉動作させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態（第２入球口６４０への入球に基づく第２特別図柄の抽選によって遊技を進行する遊技状態）以外の所定の遊技状態（例えば、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態、微時短状態、通常状態の一部又は全部）において開閉部材７０００を閉鎖状態に維持する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態以外の遊技状態

（特に、時短状態に移行する契機となる大当たり遊技状態）において右打ちが行われた場合に、開閉部材７０００の上流側に遊技球を保持させることができるので、時短状態へと移行して開閉部材７０００の開閉動作が開始された場合に、既に開閉部材７０００の上流側に保持（貯留）されていた複数の遊技球を順次（開閉周期毎に１個ずつ）開閉部材７０００の下流側へと流下させることができる。つまり、時短状態において右打ちを開始しなくても、第２入球口６４０へと遊技球を入球させることができる。よって、時短状態に移行してから第２入球口６４０へと遊技球が入球するまでに長い期間（右打ちを開始し、右打ちされた遊技球が開閉部材７０００へと到達し、開閉部材７０００が開放されて遊技球が開閉部材７０００を通過し、当該通過した遊技球が第２入球口６４０へと入球するまでの期間）を要してしまうことを抑制することができ、遊技者の利便性を向上させることができる。

【１９６０３】

＜第１４制御例の第８変形例＞

次いで、図２９２４および図２９２５を参照して、上述した第１４制御例の第８変形例におけるパチンコ機１０について説明する。ここで、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０では、開閉動作を行うことが可能な開閉部材７０００を用いて普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する間隔が２秒以上となるように制限することにより、時短状態においては普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球がほぼ確実に開放状態の電動役物６４０ａを通過して第２入球口６４０に入球する一方で、微時短状態においては普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過した遊技球がほぼ確実に閉鎖状態の電動役物６４０ａに阻まれて第２入球口６４０へと入球することが不可能（困難）となるように構成していた。これに対して第１４制御例の第８変形例におけるパチンコ機１０では、開閉動作が可能な開閉部材７０００に代えて、回転位置に応じて流下してきた遊技球に対して異なる作用を及ぼす回転体７０１０を設ける構成とした。具体的には、流下してきた遊技球に作用して流下を妨げる（流下してきた遊技球を受け止める）受け止め位置と、流下してきた遊技球に作用して流路ｒｙ１の方向へと流下方向を変化させる（流下してきた遊技球を流路ｒｙ１の方向へとはじき返す）はじき返し位置と、が回転位置に応じて切り替わる回転体７０１０を設ける構成とした。そして、回転体７０１０が受け止め位置に配置されている状況下において回転体７０１０によって受け止められた１の遊技球は、回転体７０１０に連動して回転した後、回転体７０１０によって下方（普通図柄始動口（スルーゲート）６７が設けられている方向）へと放出されるように構成した。言い換えれば、回転体７０１０が受け止め位置に配置されている状況下において受け止められた１の遊技球を下方へと流下させ、その他の遊技球を流路ｒｙ１へとはじき返すように構成した。このように構成することで、より確実に、複数の遊技球が短時間（２秒間よりも短い期間）で普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過してしまい、第２特別図柄の抽選を実行させることが不可能であるべき微時短状態において第２特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１９６０４】

この第１４制御例の第８変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１４制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点のみである。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１４制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１４制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図２９２４を参照して、本第８変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２９２４は、本第８変形例における遊技盤１３の正面図である。図２９２４に示した通り、本第８変形例における遊技盤１３は、上述した第１４制御例における遊技盤１３の盤面構成（図２８４５参照）に対して、開閉部材７０００に代えて、回転体７０１０が設けられている点でのみ相違している。この回転体７０１０は、図２９２４に示した通り、円形の一部が切り欠かれた形状で構成

されており、回転軸７０１０ｂを回転軸（回転中心）として回転動作可能に構成されている。即ち、円形の第１位置（球受け部７０１０ａ１）および当該第１位置から回転軸７０１０ｂを回転軸として１８０度回転した第２位置（球受け部７０１０ａ２）が切り欠かれている。これらの第１位置および第２位置に設けられた切り欠きの広さは、１の遊技球を内包可能であって２以上の遊技球を内包不可能な広さで構成されている。また、この回転体７０１０は、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間、回転周期が４秒間の回転動作を行い続けるように回動制御される。この回転体７０１０周辺の構成について、図２９２５を参照して詳述する。

【１９６０５】

図２９２５（ａ）は、回転体７０１０に形成されている２つの球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２がいずれも遊技球が到達し得ない向き（球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２のいずれかが鉛直上方を向いていない回転位置）に配置されている状況において遊技球が回転体７０１０に到達した場合を示した図である。図２９２５（ａ）に示した通り、球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２がいずれも鉛直上方を向いていない回転位置においては、回転体７０１０に到達した遊技球が回転体７０１０の外縁部分に衝突することにより流路ｒｙ１の方向へとはじき返される。即ち、普通図柄始動口（スルーゲート）６７にも第２入球口６４０にも到達し得ない方向へと誘導される。また、図２９２５（ｂ）に示した通り、回転体７０１０の回転動作によって球受け部７０１０ａ１が鉛直上方を向く配置となった状況下において遊技球が回転体７０１０へと到達すると、到達した遊技球が球受け部７０１０ａ１へとはまり込み静止する。なお、１の遊技球が球受け部７０１０ａ１にはまり込んだ状況下において更に遊技球が回転体７０１０に到達した場合は、既にはまり込んでいる遊技球に衝突する結果、後続の遊技球が流路ｒｙ１の方向へと跳ね返される。また、１の遊技球が球受け部７０１０ａ１にはまり込んだ状態で回転体７０１０が回動すると、図２９２５（ｃ）に示した通り、回転体７０１０の回転動作に連動して、球受け部７０１０ａ１にはまり込んだ遊技球も回転軸７０１０ｂを回転軸とした回転動作を行う。そして、図２９２５（ｄ）に示した通り、回転体７０１０の回転動作によって球受け部７０１０ａ１が鉛直下方を向く回転位置となった場合（図２９２５（ｂ）に示した配置から回転軸７０１０ｂを回転中心として半回転した場合）には、球受け部７０１０ａ１にはまり込んでいた遊技球が重力によって鉛直下方（流路ｒｙ２１）へと落下する。この流路ｒｙ２１は、普通図柄始動口６７や電動役物６４０や第２入球口６４０が設けられている流路ｒｙ１１の上流側と連通（連続）している。このため、回転体７０１０の球受け部７０１０ａ１から落下した遊技球は、少なくとも普通図柄始動口６７を通過する。なお、図示については省略したが、球受け部７０１０ａ２についても右打ちにより発射された遊技球がはまり込むことで当該はまり込んだ遊技球を流路ｒｙ２１へと誘導可能に構成されている。

【１９６０６】

なお、上述した通り、本第８変形例における回転体７０１０は、回転動作の周期が４秒間に設定されるため、２秒に１回球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２のいずれかが鉛直上方を向く配置となる。また、球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２のいずれかにはまり込んだ遊技球は、回転体７０１０が半回転することで流路ｒｙ２１に落下する（放出される）ので、球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２のいずれかにはまり込んだ遊技球は、回転体７０１０の回転動作の半周期である２秒間で流路ｒｙ２１へと放出されることとなる。つまり、上述した第１４制御例と同様に、遊技球が普通図柄始動口６７を通過する間隔を２秒以上に制限することができるので、時短状態においては普通図柄始動口６７を通過した遊技球を確実に第２入球口６４０へと入球させることができる一方で、微時短状態においては普通図柄始動口６７を通過した遊技球が第２入球口６４０へと入球することを確実に防止することができる。更に、球受け部７０１０ａ１および７０１０ａ２に対して、物理的に１の遊技球しかはまり込み得ない構成としているので、２以上の遊技球が短時間（２秒未満の間隔）で普通図柄始動口６７を通過してしまうことをより確実に抑制することができる。

【１９６０７】
以上説明した通り、第１４制御例の第８変形例におけるパチンコ機１０では、開閉動作が可能な開閉部材７０００に代えて、回転位置に応じて流下してきた遊技球に対して異なる作用を及ぼす回転体７０１０を設ける構成とした。具体的には、流下してきた遊技球に作用して流下を妨げる（流下してきた遊技球を受け止める）受け止め位置と、流下してきた遊技球に作用して流路ｒｙ１の方向へと流下方向を変化させる（流下してきた遊技球を流路ｒｙ１の方向へとはじき返す）はじき返し位置と、が回転位置に応じて切り替わる回転体７０１０を設ける構成とした。そして、回転体７０１０が受け止め位置に配置されている状況下において回転体７０１０によって受け止められた１の遊技球は、回転体７０１０に連動して回転した後、回転体７０１０によって下方（普通図柄始動口（スルーゲート）６７が設けられている方向）へと放出されるように構成した。言い換えれば、回転体７０１０が受け止め位置に配置されている状況下において受け止められた１の遊技球を下方へと流下させ、その他の遊技球を流路ｒｙ１へとはじき返すように構成した。このように構成することで、より確実に、複数の遊技球が短時間（２秒間よりも短い期間）で普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過してしまい、第２特別図柄の抽選を実行させることが不可能であるべき微時短状態において第２特別図柄の抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１９６０８】
なお、本第８変形例では、回転体７０１０に対して２つの球受け部７０１０ａ１，７０１０ａ２を設ける構成としていたが、球受け部の個数はこれに限られるものではない。球受け部を１個のみ設ける構成としてもよいし、３個以上設ける構成としてもよい。この場合において、回転体７０１０の回転速度を調節することで、遊技球が普通図柄始動口６７を通過する間隔が２秒以上となるように調節してもよい。これにより、回転体７０１０の形状の自由度を向上させることができる。
【１９６０９】
上述した第１４制御例、およびその各種変形例では、第２特別図柄へと遊技球を入球させ難いまたは入球不可能な遊技状態である通常状態および微時短状態のうち、微時短状態の方が通常状態よりも有利度合いが高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、通常状態の方が微時短状態よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。より具体的には、例えば、時短付与テーブル２０２Ｔａ（図２８６５（ａ）参照）や時短付与テーブル２０２ＴａＢ（図２９１２参照）の非時短状態に対応する規定内容と時短状態に対応する規定内容とを逆転させても良い。この場合において、チャンスタイムで小当たりに当選した場合は大当たり遊技の実行を設定する時点まで時短状態を継続させる一方で、超チャンスタイムで小当たりに当選した場合は、小当たり開始時に時短状態を終了させる構成としてもよい。このように構成することで、上述した第１４制御例およびその第１～第４変形例においては、時短状態が終了した後の状態が通常状態に設定されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、上述した第５変形例においては、時短状態において小当たりＦ～Ｉに当選した場合に、小当たり遊技および２種大当たり遊技が終了したに設定される微時短状態の時短回数として少ない回数が設定されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。即ち、微時短状態における時短回数を経過させて通常状態へと移行させてから当たりに当選したいと思わせることができ、少ない時短回数を期待させることができると共に、時短回数を消化するまで大当たりに当選しないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下した状態で電源が投入され、パチンコ機１０の主制御装置１１０の設定が初期化された場合に設定される通常状態を、比較的有利度合いが高い遊技状態として構成することができるので、初期化された可能性がある状況下（例えば、ホールの開店直後等の１回も大当たりに当選していない状況下）におけるパチンコ機１０で遊技を行いたいと思わせることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【１９６１０】
上述した第１４制御例、およびその各種変形例では、チャンスタイム（第１の遊技状態）よりも超チャンスタイム（第２の遊技状態）の方が、時短回数の面でも当たり当選時に設定される遊技状態（超チャンスタイムが設定される可能性）の面でも有利度合いが高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の要素は第１の遊技状態の方が有利度合いが高くなり、他の一部の要素は第２の遊技状態の方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、第１の遊技状態は第２の遊技状態よりも当たり当選に基づいて設定される遊技状態の面（一部の要素）で有利度合いが高くなる一方で、第２の遊技状態は第１の遊技状態よりも時短回数の面（他の一部の要素）で有利度合いが高くなるように構成してもよい。また、一部の要素および他の一部の要素は時短回数および当たり当選に基づいて設定される遊技状態に限られるものでもなく、有利度合いに関する他の要素でもよい。具体的には例えば、ラウンド数が多い大当たりの選択割合や、継続して右打ちを行った場合における持ち球の減り易さ（若しくは増え易さ）や、特別図柄の変動時間や、当たり（大当たりまたは小当たり）の当選確率、普通図柄の当たり確率等が挙げられる。このように構成することで、第１の遊技状態が設定された場合と第２の遊技状態が設定された場合とで遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【１９６１１】
上述した第１４制御例、およびその各種変形例では、遊技状態として、通常状態と、微時短状態と、複数の時短状態と、を設ける構成としていたが、遊技状態はこれに限られるものではない。例えば、上述した第１制御例と同様に、特別図柄の確変状態を設ける構成とした上で、微時短状態に代えて、または加えて、確変微時短状態（特別図柄の確変状態、且つ、微時短状態）を設ける構成としてもよい。また、時短状態に代えて、または加えて、確変時短状態（特別図柄の確変状態、且つ、時短状態）を設ける構成としてもよい。この場合において、確変微時短状態および確変時短状態において特別図柄の確変状態が継続する回数と微時短状態または時短状態が継続する回数とを異ならせる構成としてもよい。即ち、確変微時短状態において先に微時短状態が終了されたり、確変時短状態において先に時短状態が終了されることにより、確変非時短状態（特別図柄の確変状態、且つ、非時短状態）に移行する構成としてもよい。また、逆に、確変微時短状態において先に特別図柄の確変状態が終了されることにより微時短状態に移行する構成としたり、確変時短状態において先に特別図柄の確変状態が終了されることにより時短状態に移行する構成としたりしてもよい。このように構成することで、遊技状態をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【１９６１２】
上述した第１４制御例、およびその各種変形例では、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンの状態で電源が投入された）場合に、通常状態に設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、初期化後の遊技状態を微時短状態に設定する構成としてもよい。このように構成することで、初期化後の遊技状態を有利度合いが高い（第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にチャンスタイムおよび超チャンスタイムに設定する割合が通常状態よりも高い）遊技状態とすることができるので、遊技者に対して初期化された可能性があるパチンコ機１０において遊技を開始したいと思わせることができる。即ち、ホールの開店直後等、遊技が行われていないパチンコ機１０や、遊技は行われているが大当たりに１回も当選していないパチンコ機１０において遊技を開始したいと思わせることができ、ホールの開店直後等のパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、例えば、パチンコ機１０が初期化された場合に、設定する遊技状態（通常状態とするか微時短状態とするか）を抽選により決定する構成としてもよい。このように構成した場合も、初期化された可能性があれば有利度合いが高い微時短状態に設定されている可能性があるため、ホールの開店直後等、遊技が行われていないパチンコ機１０や、遊技は行われているが大当たりに１回も当選していないパチンコ機１０において遊技を開始したいと思わせることができ、ホールの開店直後等のパチンコ

機１０の稼働率を向上させることができる。また、これらの変形において、初期化後の遊技状態として時短状態（チャンスタイムや超チャンスタイム）が設定されるまたは設定される振り分けがあるように構成してもよい。このように構成することで、遊技が行われていないパチンコ機１０において遊技を開始したいとより強く思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率をより向上させることができる。

【１９６１３】

＜第１５制御例＞

以下、図２９２６から図２９８３を参照して、第１５制御例のパチンコ機１０について説明する。本第１５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選に加えて小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技球を通過させることにより小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機を、複数（特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過）設けることができるように構成している。一方、本第１５制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、時短状態（有利遊技状態）の終了条件が成立したことに基づいて有利遊技状態中の遊技結果（大当たり当選回数や、獲得賞球数など）を報知するための制御処理内容と、遊技状態として通常状態が設定されている状況で実行される第１特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（特図１変動演出）の内容を異ならせている点で大きく相違している。また、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。さらに、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９６１４】

ここで、従来、有利遊技状態（例えば、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）や、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態））の終了条件が成立したことに対応して、その有利遊技状態が設定されてから、有利遊技状態が終了するまでの期間（大当たり遊技または小当たり遊技の実行期間中に一時的に通常状態へと移行する場合は除く）における大当たり当選回数（以下、「連チャン数」と称す。）や、累計獲得賞球数といった遊技結果を遊技者に報知するための表示態様（以下、「リザルト演出」と称す。）を表示するパチンコ機１０が知られている。このようなパチンコ機１０において、有利遊技状態の終了条件が成立するまでに獲得した第２特別図柄の抽選権利（以下、「特図２保留球」と称す。）に基づく第２特別図柄の変動時間を利用してリザルト演出を実行するものが知られている。なお、近年、第１特別図柄で大当たり当選した場合と、第２特別図柄で大当たり当選した場合とで、大当たり遊技中のラウンド数や、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定される割合が異なるパチンコ機１０が一般的であり、また、第２特別図柄の小当たり当選確率を、第１特別図柄よりも高く設定することで、第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも実質的に大当たり当選確率が高いパチンコ機１０も知られている。また、近年、同一種別の特図１大当たりに当選した場合であっても、遊技状態によって大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定される割合が異なる構成（例えば、通常状態では５０％、時短状態では１００％有利遊技状態が設定される構成）の遊技機が一般的であり、特図１と特図２で通常状態における大当たり当選後に有利遊技状態が設定される割合が異なる構成（例えば、特図１大当たりでは５０％、特図２大当たりでは１００％有利遊技状態が設定される場合）も一般的である。

【１９６１５】

このため、リザルト演出の実行中に特図２保留球に基づく第２特別図柄の変動表示が実行され、保有している特図２保留球に基づく第２特別図柄変動が終了した場合にリザルト

演出を終了させ、通常状態における変動演出へと移行されることで、第２特別図柄の残保留球分の特別図柄変動を含む有利遊技状態が終了したことを遊技者に分かり易くすることができる。

【１９６１６】

しかしながら、このように構成されたパチンコ機１０では、遊技者が有利遊技状態の終了時点で特図２保留球を上限個数まで貯めていることを前提としているため、例えば、有利遊技状態の終了時点で特図２保留球を上限個数まで貯めていない場合に、リザルト演出の演出時間が十分に確保できず、遊技者がリザルト演出の内容を把握する前にリザルト演出が終了してしまうといった不具合が生じ得る。また、有利遊技状態の終了時点で遊技者が特図２保留球を全く貯めておらず、第１特別図柄の抽選権利（以下、「特図１保留球」と称す。）のみを保有している場合には、リザルト演出が実行されずに特図１保留球に基づく変動演出が実行されるといった不具合が生じ得る。なお、特図１保留球に基づく変動演出としてリザルト演出を実行可能な構成としても良いが、このように構成した場合、遊技者目線ではリザルト演出が終了するまで有利遊技状態が継続しているように見えても内部的な遊技状態は通常状態であるため、リザルト演出中に特図１大当たりに当選したとしても大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されるとは限らず、有利遊技状態が設定されなかった場合に有利遊技状態が継続すると勘違いしていた遊技者の遊技意欲を著しく低下させてしまう虞がある。

【１９６１７】

これに対して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、有利遊技状態の終了時点で保有している特図２保留球の個数にかかわらず、リザルト演出を一定時間実行可能に構成している。具体的には、有利遊技状態の終了時点において保有している特図２保留球数が上限個数（本第１５制御例では４個）である場合の上限個数分（４変動分）のトータル変動時間と、上限個数ではない場合、例えば、特図２保留球数が１個の場合の１変動分のトータル変動時間が同一（本第１５制御例では１０秒）となるように構成し、特図２のトータル変動時間を用いてリザルト演出を実行する。また、有利遊技状態終了時点で特図２保留球が０個である場合には、有利遊技状態の終了条件成立から１０秒間、第１特別図柄の変動表示の実行を規制し、特別図柄の停止期間中にリザルト演出を実行可能に構成している。

【１９６１８】

このように構成することで、有利遊技状態の終了時点における特図２保留球の有無及び個数にかかわらずリザルト演出の演出時間を一定とすることが可能となり、遊技者にリザルト演出によって報知される遊技内容を把握させ易くなる。加えて、リザルト演出の実行中は特図１抽選及び変動表示が規制されるため、リザルト演出中（内部的には通常状態）に大当たり当選（小当たり当選経由も含む）した場合には有利遊技状態が継続するという分かり易い遊技性の遊技を提供することができる。

【１９６１９】

また、従来、特別図柄の変動演出として、所定のタイマ値が表示されたタイマ態様を表示した後にカウントダウンを開始し、設定されたタイマ値が０となった場合に対象となる演出を実行する変動演出（以下、「タイマ予告演出」と称す。）が知られている。このようなタイマ予告演出では、タイマ態様が表示されてからカウントダウンが終了するまでの期間で、今回のタイマ予告演出の対象はどの演出であるかに対して遊技者に興味を持たせることを目的としているが、長期間遊技を行っている遊技者は、表示されたタイマ値によって対象となる演出をある程度予測可能となり、表示されたタイマ値が大当たり当選期待度の比較的低い演出を対象としている可能性が高いタイマ値である場合には、遊技者がタイマ予告演出及びタイマ予告の対象となる演出に対する興味を無くしてしまい、演出効果が低下してしまう虞があった。

【１９６２０】

これに対して、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、タイマ予告演出においてタイマ値を表示させた後に、タイマ予告演出が終了するまでの期間の一部でタイマ値を非

表示状態とすることが可能に構成されている。そして、タイマ値が非表示状態となっている場合に、タイマ値のカウントダウンが進行しているパターンと、カウントダウンが進行していないパターンを設ける構成としている。これにより、タイマ予告演出の開始時点で表示されたタイマ値から対象となる演出を予測し難くなるため、遊技者のタイマ予告演出及び対象となる演出に対する興味を長時間維持し易くなる。

【１９６２１】

＜第１５制御例における演出内容について＞

まず、図２９２６から図２９４２を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。図２９２６（ａ）は、時短状態終了時に第２特別図柄の保留球を有している場合のリザルト演出の一例を示した図である。本第１５制御例のパチンコ機１０では、時短状態（有利遊技状態）の終了条件が成立したことに対応してリザルト演出を実行する構成であり、時短状態が終了した時点で第２特別図柄の保留球を有している場合には、その第２特別図柄の保留球に基づいて実行される特図変動の変動演出としてリザルト演出を実行する構成としている。一方、時短状態が終了した時点で第２特別図柄の保留球を有していない場合には、特別図柄の停止状態においてリザルト演出を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、本第１５制御例のパチンコ機１０では、、特図２変動が１００回終了した場合、特図１変動が６回終了した場合、特図１変動と特図２変動が合算で１０６回終了した場合、または小当たりに１回当選した場合のいずれかの条件が成立した場合に時短状態が終了する構成としている。この内、小当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合は、小当たり遊技を経由して実行される大当たり遊技が終了した後に、再度時短状態が設定されるため、リザルト演出は実行されないように構成している。したがって、本第１５制御例のパチンコ機１０では、時短状態において所定回数の特図変動が終了するまでに大当たり当選、または小当たり当選しなかった場合にのみリザルト演出が実行されることとなる。以下、本第１５制御例のパチンコ機１０におけるリザルト演出の詳細について説明する。

【１９６２２】

図２９２６（ａ）に示すように、本第１５制御例におけるリザルト演出では、有利遊技状態が設定されてから終了条件が成立するまでの期間における大当たり当選回数を示す「ＢＯＮＵＳ×５」の文字が表示領域ＨＲ１に表示される。これは、大当たり当選回数が５回であったことを示す表示であり、大当たり当選回数に対応する数字が「ＢＯＮＵＳ×」の文字に続いて表示される。また、有利遊技状態が設定されてから終了条件が成立するまでの期間における累計獲得賞球数を示す「８１００ｐｔ」の文字が表示領域ＨＲ２に表示される。これは、累計獲得賞球数が８１００個であったことを示す表示であり、累計獲得賞球数に対応する数字が「ｐｔ」の文字の前に表示される。

【１９６２３】

また、図２９２６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視右上には小表示領域Ｄｍ１ａ，Ｄｍ１ｂ，Ｄｍ２ａ，Ｄｍ２ｂが形成されている。この小表示領域Ｄｍ１ａは、第１特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（以下、「特図１第４図柄」と称す。）が表示される領域であって、小表示領域Ｄｍ２ａは、第２特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（以下、「特図２第４図柄」と称す。）が表示される領域である。また、小表示領域Ｄｍ１ｂは、第１特別図柄の保留球数を表示するための領域であり、小表示領域Ｄｍ２ｂは、第２特別図柄の保留球数を表示するための領域である。図２９２６（ａ）に示す例では、特図１第４図柄を表示するための小表示領域Ｄｍ１ａには、特図１第４図柄が外れを示す組み合わせで停止表示されており、特図２第４図柄を表示するための小表示領域Ｄｍ２ａには、特図２第４図柄が変動表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１ｂには、第１特別図柄の保留球数が２個であることを示す「２」が表示され、小表示領域Ｄｍ２ｂには、第２特別図柄の保留球数が３個であることを示す「３」が表示されている。

【１９６２４】

なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、第４図柄として３つの数字の組み合わせにより特別図柄抽選の結果を報知する構成としているが、これに限るものではなく、例えば、丸印とバツ印といった数字ではない図形を模した表示態様の組み合わせにより特別図柄抽選の結果を示す構成としても良いし、色の異なる同一態様の図形の組み合わせによって特別図柄抽選の結果を示す構成としても良い。また、本第１５制御例のパチンコ機１０では、小表示領域Ｄｍ１ｂおよび小表示領域Ｄｍ２ｂに表示される各特別図柄の保留球数を数字で表示する構成としているが、これに限るものではなく、数字ではない図形を模した表示態様によって保留球数を示す構成としても良いし、同一態様の図形の色を可変させることで保留球数を示す構成としても良い。

【１９６２５】

本第１５制御例のパチンコ機１０は、第１特別図柄と第２特別図柄を同時に変動表示させない構成としており、第１特別図柄の変動表示中には、第２特別図柄の変動表示が実行されず、第２特別図柄の変動表示中には、第１特別図柄の変動表示が実行されない構成としている。また、第１特別図柄の保留球と、第２特別図柄の保留球をいずれも保有している場合には、第２特別図柄の保留球に基づく特別図柄抽選を優先して実行する構成としている。ここで、詳細については後述するが、本第１５制御例のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり当選確率が変動する機能（所謂、確率変動機能）を有していないため、第１特別図柄と第２特別図柄では大当たり当選確率が同一である。一方で、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が小当たり当選し易く構成しており、小当たり遊技において特定領域（Ｖ領域）を遊技球が通過した場合には大当たり遊技が実行される。つまり、実質的には第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも大当たり遊技が実行され易く、遊技者に有利な特別図柄であると言える。

【１９６２６】

また、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短状態は、第１特別図柄、または第２特別図柄の変動回数が所定回数となった場合に終了条件が成立する構成であるため、第２特別図柄の変動表示を第１特別図柄の変動表示よりも優先して実行する構成とすることで、遊技者に有利な第２特別図柄の変動表示が所定回数実行されるよりも前に、第１特別図柄の変動表示が所定回数実行されたことによる時短状態の終了条件が成立し難くなる。

【１９６２７】

ここで、図２９２８（ａ）及び（ｂ）を参照して、時短状態が終了した時点で第２特別図柄の保留球を有している場合のリザルト演出の流れについて説明する。図２９２８（ａ）は、時短状態が終了した時点で第２特別図柄の保留球を４個有しており、そのいずれもが外れである場合のリザルト演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。本第１５制御例のパチンコ機１０では、第２特別図柄の保留球を最大４個まで記憶可能に構成しているため、図２９２８（ａ）に示す例は、時短状態が終了した時点で第２特別図柄の保留球を上限数（４個）まで貯め、第１特別図柄の保留球を有している状態である。なお、時短状態が終了する最後の特図変動（以下、「時短最終変動」と称す。）においては、図示しないが特図２保留球を貯めるように促す演出（所謂、「保留チャージ演出」）が実行されるため、遊技者が保留チャージ演出に従って右打ち遊技（遊技盤面１３の正面視右側領域に設けられた第２入球口６４０に向けて発射する遊技）を実行すると基本的には特図２保留球が上限個数まで貯まるように構成している。したがって、本第１５制御例のパチンコ機１０では、通常、特図２保留球が上限個数（４個）まで貯まった状態でリザルト演出が開始される。なお、通常状態では第２入球口６４０に遊技球が入球困難となるように構成しているため、時短状態が終了した後のリザルト演出が実行されている期間で特図２保留球が増加することはない。

【１９６２８】

図２９２８（ａ）に示すように、「特別図柄」の項目は、第１図柄表示装置３７における特別図柄（本図柄）の変動表示の状況を示しており、「変動演出態様」の項目は、第３図柄表示装置８１における第３図柄（飾り図柄）、及び、第４図柄（ミニ図柄）の変動表

示の状況を示しており、「表示演出態様」の項目は、第３図柄表示装置８１おける変動演出の態様を示している。時短終了時点で特図２保留球を４個有している場合には、特図２保留球４個分の変動時間及び図柄確定時間を利用してリザルト演出が実行される。なお、図柄確定時間とは、特図変動終了後に抽選結果が停止表示される期間であり、本第１５制御例では、０．６秒（６００ｍｓ）が設定されている。図２９２８（ａ）に示すように、特図２保留球を４個有しており、いずれも外れである場合には、１個目～３個目の特図２保留球に基づく特図変動として結果表示変動１～３短外れ変動（変動時間１秒の変動パターン、図２９４９（ｂ）及び（ｃ）、図２９５０（ａ）参照）が実行され、４個目の特図２保留球に基づく特図変動として結果表示変動４外れ変動（変動時間４．６秒の変動パターン、図２９５０（ｂ）参照）が実行される。したがって、結果表示変動短外れ変動３回分（計３秒）と、結果表示変動４外れ変動（４．６秒）と、図柄確定時間４回分（計２．４秒）の合計１０秒間リザルト演出が実行される（リザルト演出から通常背景への移行時間も含む）。

【１９６２９】

図２９２８（ｂ）は、時短状態が終了した時点で第２特別図柄の保留球を１個有しており、その特図２保留球が外れである場合のリザルト演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。この場合、時短状態終了後に実行される特図２保留球に基づく特図変動として、変動時間が９．４秒（９４００ｍｓ）の変動表示が実行される。この９．４秒（９４００ｍｓ）という変動時間は、時短状態終了時点で特図２保留球を４個有している場合における結果表示変動１短外れ変動（変動時間１秒）と、結果表示変動２短外れ変動（変動時間１秒）と、結果表示変動３短外れ変動（変動時間１秒）の変動時間を合算した値と、図柄確定時間３回分の時間（計１．８秒）を、結果表示変動外れ変動（変動時間４．６秒）に加算した値である。なお、時短終了時点で特図２保留球を２個有している場合には、１個目の特図２保留球に基づく特図変動として結果表示変動１短外れ変動（変動時間１秒）を実行し、２個目の特図２保留球に基づく特図変動の変動時間として、時短状態終了時点で特図２保留球を４個有している場合における結果表示変動２短外れ変動（変動時間１秒）と、結果表示変動３短外れ変動（変動時間１秒）の変動時間を合算した値と、図柄確定時間２回分の時間（計１．２秒）を、結果表示変動外れ変動（変動時間４．６秒）に加算した値である７．８秒の変動表示が実行される。また、時短終了時点で特図２保留球を３個有している場合には、１個目の特図２保留球に基づく特図変動として結果表示変動１短外れ変動（変動時間１秒）を実行し、２個目の特図２保留球に基づく特図変動として結果表示変動２短外れ変動（変動時間１秒）を実行し、３個目の特図２保留球に基づく特図変動の変動時間として、時短状態終了時点で特図２保留球を４個有している場合における結果表示変動３短外れ変動（変動時間１秒）の変動時間と、図柄確定時間１回分の時間（計０．６秒）を、結果表示変動外れ変動（変動時間４．６秒）に加算した値である６．２秒の変動表示が実行される。このように、時短状態が終了した時点における特図２保留球の個数によって、最後の特図２保留球に基づく特図変動の変動時間を可変させることで、時短状態終了時点における特図２保留球数にかかわらずリザルト演出を１０秒間実行可能に構成している。

【１９６３０】

次に、図２９２９（ａ）を参照して、時短状態終了時点で特図２保留球を有していない場合のリザルト演出の流れについて説明する。図２９２９（ａ）は、時短状態終了時点で特図２保留球を有していない場合のリザルト演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９２９（ａ）に示す例では、特図１保留球を有している状態で時短終了条件が成立した例を示している。この場合、時短最終変動が終了した後に１０秒間特図１保留球に基づく特図変動の実行が規制され、特図停止状態でリザルト演出が実行される。

【１９６３１】

次に、図２９２９（ｂ）を参照して、時短状態終了時点において特図２保留球を４個有しており、その特図２保留球の中に大当たり当選（または、小当たり当選）する保留球が存在する場合のリザルト演出の流れについて説明する。図２９２９（ｂ）は、時短状態終

了時点において特図２保留球を４個有しており、その特図２保留球の中に大当たり当選（または、小当たり当選）する保留球が存在する場合のリザルト演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９２９（ｂ）に示す例では、２個目の特図２保留球が大当たり当選である場合の例を示しており、この場合、１個目の特図２保留球（外れ）に基づく特図変動として結果表示変動１短外れ変動（変動時間１秒）を実行し、２個目の特図２保留球（大当たり）に基づく特図変動として、時短状態終了時点で特図２保留球を４個有している場合における２回分の結果表示変動短外れ変動の変動時間（計２秒）と、２回分の図柄確定時間（計１．２秒）と、結果表示変動外れ変動（変動時間４．６秒）の変動時間を合算した値である９．４秒の変動表示が実行される。つまり、大当たり当選の特図２保留球に基づく特図変動と、その特図２保留球よりも前に消化される特図２保留球に基づく特図変動の変動時間と図柄確定時間を利用してリザルト演出を１０秒間実行する。そして、リザルト演出終了後に大当たり当選であることを報知するための図柄揃い演出を実行する。このように構成することで、特図抽選結果が大当たり当選である場合であっても、リザルト演出の演出時間を外れである場合と同一の演出時間とすることが可能である。なお、リザルト演出の実行中も遊技者が特図２保留球の個数を把握できるように構成しているため、遊技に慣れた遊技者は特図２保留球の消化状況を注視することでいち早く特図２保留球の中に大当たり当選する保留球が存在することを察知することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９６３２】

次に、図２９３０から図２９４２を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０におけるタイマ予告演出について説明する。本第１５制御例のパチンコ機１０におけるタイマ予告演出では、時間を計測可能な態様であるタイマ態様（以下、「パネル９０１」と称す。）が表示された後に、パネル９０１のタイマ値を遊技者が視認可能な状態（以下、「カウント表示状態」と称す。）と、タイマ値を遊技者が視認できない状態（以下、「カウント非表示状態」と称す。）に可変可能に構成している。また、カウント非表示状態においてタイマ値のカウントダウンを進行させた状態と、カウントダウンを停止させた状態にすることが可能である。以下、タイマ予告演出の詳細な内容について説明する。

【１９６３３】

まず、図２９３０から図２９３２（ａ）を参照して、基本的なタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９３０（ａ）は、タイマ予告演出開始時の表示画面の一例を示した図である。態様を更新する演出であるタイマ予告演出が開始されると、主表示領域Ｄｍ内の正面視左下にパネル９０１が表示される。このパネル９０１には、数値が更新される更新態様であり、対象となる予告演出が実行されるタイミングを示すタイマ値が設定される。つまり、パネル９０１は、態様（タイマ値）が表示される領域であると言える。図２９３０（ａ）に示す例では、初期タイマ値として「１５秒」が設定されたことを示す「１５：００」の表示がされた後に、タイマ値の数値（態様）を更新させる条件である時間経過に応じてパネル９０１に表示されたタイマ値の更新が開始される。また、タイマ値の更新が開始されると、表示領域Ｄｓ３には「カウントダウン開始」の文字が表示された後に、図２９３０（ｂ）に示すように、パネル９０１のタイマ値が「０」となった場合に何らかの予告演出が実行されることを示唆する態様である「０のときに何かが起きるかも・・・」という文字が表示される。これにより、タイマ値が「０」になった場合に何らかの演出が実行されることを遊技者に分かり易く認識させることができる。図２９３０（ｂ）は、更新態様を更新する更新演出であるタイマ予告演出が開始されてから３秒が経過した時点における表示画面の一例を示した図である。パネル９０１に表示されているタイマ値が時間経過に対応して更新され、残り「１２秒」であることを示すタイマ値と、タイマ値の更新が継続していることを示す変動表示態様が表示される。このようにタイマ値が変動表示されることで、タイマ値の更新が継続していることを遊技者に分かり易くすることができる。

【１９６３４】

図２９３１（ａ）は、タイマ予告演出においてカウントダウン終了５秒前の時点におけ

る表示画面を示した図である。カウントダウン終了５秒前になると表示領域Ｄｓ３にはカウントダウン終了間近であることを示す「もう少しで０になるよ」の表示がされる。加えて、イヌのキャラクタ９１０が表示され、５秒前から０秒となるまでをカウントダウンするカウントダウン演出と、音声によるカウントダウンも実行される。このように構成することで、間もなくタイマ対象演出が実行されることを遊技者に分かり易くすることができるとともに、表示画面を注視していない遊技者に対してもカウントダウンが終了間近であることを認識させ易くなる。なお、タイマ予告演出終了５秒前から実行されるカウントダウン演出は、カウント表示状態でのみ実行される演出であり、カウント非表示状態では実行されないように構成している。このように、カウント非表示状態ではカウントダウン演出が実行されないため、遊技者はタイマ対象演出の実行タイミングを把握し難くなり、いつタイマ対象演出の実行タイミングとなるのかドキドキさせ易くなる。なお、これに限るものではなく、例えば、カウント非表示状態においては音声のみで残り５秒からカウントダウンを開始する構成としても良い。このように構成することで、カウント非表示状態においてまだタイマ対象演出の実行タイミングではないと油断して表示画面から目を離している遊技者がタイマ対象演出の実行を見逃してしまうことを抑制することができる。なお、カウントダウン演出の演出態様は、上記したものに限らず、例えば、５秒前からタイマ値の数字の色を異なる色（例えば、赤文字）に可変させることで、強調表示する構成としても良い。

【１９６３５】

図２９３１（ｂ）は、カウントダウン終了時の表示画面の一例を示した図である。設定されたタイマ値に対応する時間が経過し、パネル９０１の表示が「００：００」になると、図２９３１（ｂ）に示すように、表示領域Ｄｓ３にはカウントダウンが終了したことを示す「０だよ」の表示がされ、カウントダウン演出ではキャラクタ９１０が「０」であることを報知する態様が表示されるとともに、スピーカーからはカウントダウンが終了したことを報知する「０だよ」の音声が出力される。

【１９６３６】

その後、図２９３２（ａ）に示すように、タイマ値が特定の数値となったことに対応して実行される演出であるタイマ予告演出の対象となる予告演出が実行される。図２９３２（ａ）では、タイマ予告演出の対象演出としてチャンスキャラ予告演出が実行されている。このチャンスキャラ予告演出は、リーチ変動（少なくともノーマルリーチが実行される変動）でのみ実行される予告演出であり、リーチ演出が実行されることを示唆する演出である。これにより、遊技者はチャンスキャラ予告演出が実行された場合に今回の特図変動がリーチ変動であることを認識可能となる。なお、タイマ予告演出の対象演出はチャンスキャラ予告演出のみではなく、複数の予告演出がその対象となる。本第１５制御例では、タイマ予告演出の対象演出としてチャンスキャラ予告演出と、魚群予告演出（図２９３５（ａ）参照）と、ロング発展予告演出（図２９３５（ｂ）参照）の３種類の予告演出を設定可能に構成している。図２９３５（ａ）に示すように、魚群予告演出はリーチ中に魚群が表示画面の正面視左側から右側に向けて移動する演出であり、スーパーリーチへの発展を示唆する予告演出である。本第１５制御例のパチンコ機１０では、スーパーリーチの変動パターンは特図抽選結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易く構成しているため、魚群予告演出はチャンスキャラ予告演出よりも大当たり当選期待度が高い予告演出であると言える。なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、特図変動開始から３０秒経過したタイミングで魚群予告演出を実行するように構成しているため、タイマ予告演出においてタイマ値として３０秒が表示された場合、遊技者に魚群予告演出の実行を期待させることができる。

【１９６３７】

また、図２９３５（ｂ）に示すように、ロング発展予告演出はスーパーリーチ中に勇者のキャラクタが「発展」の文字と共に表示される演出であり、スーパーリーチロングへの発展を示唆する予告演出である。本第１５制御例のパチンコ機１０では、特図抽選結果が外れである場合にはスーパーリーチロングの変動パターンが設定されない構成であるため

、スーパーリーチロングに発展した時点で大当たり当選（または小当たり当選）であることが確定する。したがって、ロング発展予告演出は最も大当たり当選期待度の高い予告演出であると言える。なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、特図変動開始から４５秒経過したタイミングでロング発展予告演出を実行するように構成しているため、タイマ予告演出においてタイマ値として４５秒が表示された場合、遊技者にロング発展予告演出の実行を期待させることができる。このように、タイマ予告演出の対象となる予告演出の種類によって設定されるタイマ値が異なり、タイマ予告演出が開始されてからカウントダウン終了までの期間が長いほど大当たり当選の期待度が高い予告演出が実行され易くなるように構成しているため、遊技者は、パネル９０１が表示された場合に、設定されるタイマ値として大きい値が設定されることを期待することとなる。

【１９６３８】

なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、特図変動中に実行される演出が設定された後に、設定された演出に対してタイマ予告演出を実行するか否かを決定する構成である。つまり、上記した各タイマ予告対象演出は、タイマ予告演出の有無に関係なく特図変動中に実行され得る演出である。

【１９６３９】

次に、図２９３２（ｂ）を参照して、タイマ予告演出におけるパネル９０１のカウント非表示状態について説明する。図２９３２（ｂ）は、タイマ予告演出におけるパネル９０１がカウント非表示状態である場合の表示画面の一例を示した図である。上述したように、本第１５制御例のパチンコ機１０では、タイマ予告演出においてパネル９０１のカウントダウン開始後からカウントダウン終了までの期間で、図２９３２（ｂ）に示すように、タイマ値を遊技者が視認できないカウント非表示状態とすることが可能である。カウント非表示状態ではパネル９０１が回転して裏向きになりタイマ値が非表示になるとともに、表示領域Ｄｓ３にはカウント非表示状態中であることを示す「タイマが見えなくなったよ」の表示がされる。

【１９６４０】

次に、図２９３３から図２９３４を参照して、タイマ予告演出においてカウント非表示状態となった後に実行される演出パターンについて説明する。まず、図２９３３（ａ）を参照して、タイマ予告演出においてカウント非表示状態でカウントダウンが終了するパターンについて説明する。図２９３３（ａ）は、タイマ予告演出においてカウント非表示状態でカウントダウンが終了した場合の表示画面の一例を示した図である。カウント非表示状態においては内部的にカウントダウンが進行しているパターンと、内部的にカウントダウンが停止しているパターンのいずれかのパターンが設定され、内部的にカウントダウンが進行しているパターンにおいて設定されているタイマ値に対応する時間が経過すると、図２９３３（ａ）に示すように、パネル９０１はカウント非表示状態のまま、表示領域Ｄｓ３においてカウントダウンが終了したことを示す「０だよ」の表示がされるとともに、スピーカーからは「０だよ」の音声が出力される。

【１９６４１】

図２９３３（ｂ）は、タイマ予告演出においてカウント非表示状態のパネル９０１がカウントダウン終了前に再度カウント表示状態となった場合（以下、「カウント再表示演出」と称す。）の表示画面の一例を示した図である。図２９３３（ｂ）に示す例では、カウントダウン終了前にカウント非表示状態のパネル９０１が再度カウント表示状態に可変し、タイマ値がリセットされ、１５秒増加されている。つまり、遊技者目線からは、タイマ予告演出開始時点では、大当たり当選期待度が比較的低いチャンスキャラ予告演出に対応するタイマ値が表示されていたが、内部的にはチャンスキャラ予告演出よりも大当たり当選期待度が高い予告演出を対象とするタイマ値が設定されていたことが判明することとなる。これにより、タイマ予告演出の開始時点で大当たり当選期待度の比較的低い予告演出を対象とするタイマ値が表示された場合であっても、タイマ値がリセットされることを遊技者に期待させることが可能となり、タイマ予告演出に対する興味をカウントダウン終了まで維持させ易くなる。また、タイマ値のリセットは、カウント再表示演出が実行された

場合に実行されるように構成しているため、パネル９０１がカウント非表示状態となった場合には、パネル９０１が再度表示状態になるか否かに対しても遊技者に興味を持たせることが可能となり、タイマ予告演出の興趣を向上させることができる。なお、図２９３３（ｂ）に示す例では、タイマ値をリセットするように構成しているが、これに限るものではなく、タイマ値の増加値は任意の値としても良い。

【１９６４２】

図２９３４（ａ）は、タイマ予告演出におけるカウント再表示演出が実行され、内部的にカウントダウンが進行していた場合の表示画面の一例を示した図である。図２９３３（ｂ）に示した例とは異なり、カウント再表示演出が実行された場合であっても、タイマ値のリセットが実行されない。また、カウント非表示状態となった時点におけるタイマ値から時間経過に対応して更新されたタイマ値が表示されることで、遊技者はカウント非表示状態において内部的にカウントダウンが進行していたことを認識可能となる。また、表示領域Ｄｓ３には、内部的にカウントダウンが進行していたことを示す「タイマが進んでいたよ」の表示がされる。

【１９６４３】

なお、カウント非表示状態において内部的にカウントダウンが停止していた場合には、図２９３４（ｂ）に示すように、カウント非表示状態となった時点におけるタイマ値から更新されていないタイマ値が再度表示され、表示領域Ｄｓ３には、内部的にカウントダウンが停止していたことを示す「タイマが止まっていたよ」の表示がされる。このように構成することで、カウント再表示演出が実行された場合に、カウントダウンが進行していたのか否かに対しても遊技者に興味を持たせることが可能となるため、タイマ予告演出の興趣を向上させることができる。

【１９６４４】

なお、カウント非表示状態においてはタイマ値が更新されているか否かにかかわらず１秒間隔でパネル９０１を点滅させることで、遊技者にタイマ値の更新タイミングを報知するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が現在のタイマ値を予測し易くなり、予測したタイマ値よりも長くカウント非表示状態が継続するか否かを注目させ易くなる。

【１９６４５】

なお、本第１５制御例では、特図変動中にのみタイマ予告演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、大当たり遊技中にもタイマ予告演出を実行可能に構成しても良い。また、このように構成する場合、特図変動演出において開始されたタイマ予告演出を大当たり遊技まで継続して実行し、大当たり遊技中にカウントダウンが終了した場合には、例えば、ラウンド数が増加されたり、保留連確定演出が実行されるように構成しても良い。

【１９６４６】

なお、カウントダウンの途中でタイマ値を所定の態様に可変させ、その所定の態様が所定期間継続した場合にはタイマ対象演出とは異なる演出を実行可能に構成しても良い。例えば、カウントダウンの途中でタイマ値が「？？？」という表示に変わり、「？？？」と表示された状態が５秒間継続した場合には、爆発演出を経てスーパーリーチに発展するように構成しても良い。このように構成することで、単にタイマ値が「０」となったタイミングで演出が実行されるのみではなく、様々な分岐で演出が実行されることとなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９６４７】

なお、カウント非表示状態となる前に事前にカウント非表示状態となることを示唆する構成としても良い。例えば、カウント表示状態のパネル９０１が振動する演出が実行されることでカウント非表示状態への移行を示唆する構成としても良いし、キャラクタのセリフによってカウント非表示状態へ移行することを遊技者に示唆する構成としても良い。

【１９６４８】

なお、タイマ予告演出においてパネル９０１を同時に複数表示可能に構成しても良い。

本第１５制御例では、タイマ対象演出が３つ設定可能であるため、最大３個までパネル９０１を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、パネル９０１が３個表示された場合には大当たり当選確定となるため、遊技者にパネル９０１の数に対しても注目させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９６４９】

なお、パネル９０１の表示位置は固定ではなく、表示画面の多様な位置に表示可能に構成しても良し、時間経過によってパネル９０１が移動するように構成しても良い。このように構成することで、タイマ予告演出が実行されていないかと遊技者に表示画面を注目させ易くなる。

【１９６５０】

次に、図２９３６から図２９４２を参照して、タイマ予告演出の各パターンの流れについて説明する。まず、図２９３６を参照して、タイマ値として「１５秒」が表示された場合のタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９３６は、タイマ値として「１５秒」が表示された場合のタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示の状況を示しており、「変動演出態様」の項目は、第３図柄表示装置８１において実行される変動演出の演出態様を示しており、「タイマ予告演出態様」の項目は、第３図柄表示装置８１に表示されるタイマ予告演出の演出態様を示している。また、「パネル設定時間」の項目は、パネル９０１に設定されるタイマ値を示しており、「パネル時間タイマ」の項目は、パネル時間タイマ２２３Ｖｃのカウンタ値を示している。なお、パネル時間タイマ２２３Ｖｃは、パネル９０１に表示するタイマ値を計測するためのタイマであり、後述する演出更新処理（図２９７５，Ｓ３１０２Ｖ参照）内のタイマ予告設定処理（Ｓ３１６８Ｖ）においてタイマ値が設定され、１ｍｓ毎にタイマ値が更新されるように構成している。そして、更新されたパネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値に対応する値が主表示領域Ｄｍに表示されているパネル９０１のタイマ値に反映される。

【１９６５１】

図２９３６では、ノーマルリーチの変動パターンが設定された特図変動においてタイマ予告演出が実行された場合の一例を示している。図２９３６に示すように、第１図柄表示装置３７において特図変動が開始されると、第３図柄表示装置８１では、通常演出が開始されると共に、タイマ予告演出が実行される。なお、通常演出とは、タイマ予告演出以外の演出を指し、当否判定結果に関係無く実行される賑やかし用の演出や、当否判定結果に基づいて実行される予告演出を含む演出である。タイマ予告演出が開始されると、図２９３０（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍ内の正面視左下にパネル９０１が表示され、パネル９０１には、パネル設定時間「１５０００（ｍｓ）」に対応するタイマ値として「１５：００」が表示される。なお、内部的には、タイマ予告演出が開始される場合に、パネル時間タイマ２２３Ｖｃにパネル設定時間に対応する値である「１５０００」が設定される。

【１９６５２】

その後、時間経過に応じてパネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値が更新され、更新されたタイマ値が表示されているパネル９０１のタイマ値に反映される。パネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値が「０」になると、表示されているパネル９０１のタイマ値も「０」となり、タイマ予告対象演出が実行される。なお、図２９３６に示す例では、変動開始から１５秒経過したタイミングでタイマ予告対象演出が開始されているため、タイマ予告対象演出としてチャンスキャラ予告演出（図２９３２（ａ）参照）が実行され、ノーマルリーチが実行される。

【１９６５３】

次に、図２９３７を参照して、タイマ値として「３０秒」が表示された場合のタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９３７は、タイマ値として「３０秒」が表示された場合のタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９３７に示す例では、スーパーリーチの変動パターンが設定された特図変動においてタイマ予告演

出が実行された場合の一例を示している。図２９３６に示した例と同様に、第１図柄表示装置３７において特図変動が開始されると、第３図柄表示装置８１では、通常演出が開始されると共に、タイマ予告演出が実行される。タイマ予告演出が開始されると、主表示領域Ｄｍ内の正面視左下にパネル９０１が表示され、パネル９０１には、パネル設定時間「３００００（ｍｓ）」に対応するタイマ値として「３０：００」が表示される。なお、内部的には、タイマ予告演出が開始される場合に、パネル時間タイマ２２３Ｖｃにパネル設定時間に対応する値である「３００００」が設定される。

【１９６５４】

その後、時間経過に応じてパネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値が更新され、更新されたタイマ値が表示されているパネル９０１のタイマ値に反映される。パネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値が「０」になると、表示されているパネル９０１のタイマ値も「０」となり、タイマ予告対象演出が実行される。なお、図２９３７に示す例では、変動開始から３０秒経過したタイミングでタイマ予告対象演出が開始されているため、ノーマルリーチ中にタイマ予告対象演出として魚群予告演出（図２９３５（ａ）参照）が実行され、スーパーリーチが実行される。

【１９６５５】

次に、図２９３８を参照して、タイマ値として「４５秒」が表示された場合のタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９３８は、タイマ値として「４５秒」が表示された場合のタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９３８に示す例では、スーパーリーチロングの変動パターンが設定された特図変動においてタイマ予告演出が実行された場合の一例を示している。図２９３６に示した例と同様に、第１図柄表示装置３７において特図変動が開始されると、第３図柄表示装置８１では、通常演出が開始されると共に、タイマ予告演出が実行される。タイマ予告演出が開始されると、主表示領域Ｄｍ内の正面視左下にパネル９０１が表示され、パネル９０１には、パネル設定時間「４５０００（ｍｓ）」に対応するタイマ値として「４５：００」が表示される。なお、内部的には、タイマ予告演出が開始される場合に、パネル時間タイマ２２３Ｖｃにパネル設定時間に対応する値である「４５０００」が設定される。

【１９６５６】

その後、時間経過に応じてパネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値が更新され、更新されたタイマ値が表示されているパネル９０１のタイマ値に反映される。パネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値が「０」になると、表示されているパネル９０１のタイマ値も「０」となり、タイマ予告対象演出が実行される。なお、図２９３８に示す例では、変動開始から４５秒経過したタイミングでタイマ予告対象演出が開始されているため、スーパーリーチ中にタイマ予告対象演出としてロング発展演出（図２９３５（ｂ）参照）が実行され、スーパーリーチロング演出が実行される。

【１９６５７】

なお、図２９３６から図２９３８では、特図変動開始から１５秒経過したタイミングでチャンスキャラ予告演出が実行され、３０秒経過したタイミングで魚群予告演出が実行され、４５秒経過したタイミングでロング発展演出がそれぞれ実行されるように、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出程、特図変動の比較的後半期間に実行される例について説明したが、これに限るものではなく、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出を特図変動の比較的前半期間に実行するパターンを設ける構成としても良い。例えば、特図変動開始から１５秒経過したタイミングで魚群予告演出やロング発展演出を実行するパターンを設ける構成としても良い。このように構成することで、タイマ予告演出においてパネル９０１に比較的短いタイマ値が表示された場合であっても、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となるため、遊技者のタイマ予告演出に対する興味を持続させ易くなる。

【１９６５８】

一方で、大当たり当選期待度が比較的低い演出は特図変動の後半期間で実行されないように構成すると良い。例えば、特図変動開始から３０秒経過したタイミングでチャンスキ

ャラ予告演出が実行されないように構成すると良い。このように構成することで、タイマ予告演出においてパネル９０１に比較的長いタイマ値が表示されたにもかかわらず、遊技者が期待していた演出よりも大当たり当選期待度の低い演出が実行されることによる遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、大当たり当選期待度が比較的低い演出を特図変動の後半期間においても実行可能に構成した上で、大当たり当選期待度が比較的低い演出が特図変動の後半期間で実行される場合には、その演出をタイマ予告演出におけるタイマ予告対象演出としないように構成しても良い。

【１９６５９】

次に、図２９３９を参照して、カウント非表示状態ありのタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９３９は、カウント非表示状態ありのタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。上述したように、本第１５制御例のパチンコ機１０では、タイマ予告演出において、パネル９０１に表示されているタイマ値を遊技者が視認可能なカウント表示状態と、遊技者が視認困難なカウント非表示状態と、に切替可能に構成している。図２９３９に示す例では、スーパーリーチ変動が開始されるとタイマ予告演出が実行され、パネル９０１にタイマ値として「３０秒（３００００ｍｓ）」に対応する表示がされる。また、内部的には、パネル切替タイマ２２３Ｖｂにタイマ値として「１００００（ｍｓ）」が設定される。なお、このパネル切替タイマ２２３Ｖｂは、タイマ予告演出の演出シナリオを進行させるためのタイマである。詳細については後述するが、本第１５制御例のパチンコ機１０では、タイマ予告時間テーブルに規定されているタイマ予告演出シナリオに基づいてタイマ予告演出におけるパネル９０１の状態（カウント表示状態、カウント非表示状態）を切り替える構成としており、設定されたパネル切替タイマ２２３Ｖｂのタイマ値が「０」になると、タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄのカウンタ値が更新され、パネル９０１が演出シナリオに対応した状態へと切り替えられる。

【１９６６０】

図２９３９に示す例では、変動開始時にカウント表示状態でパネル９０１が表示され、１０秒経過したタイミングでパネル９０１がカウント非表示状態へと切替られる。カウント非表示状態へと切替られると、パネル切替タイマ２２３Ｖｂにタイマ値として「２００００（ｍｓ）」が新たに設定される。遊技者目線では、パネル９０１に表示されたタイマ値が残り「２０秒」となったタイミングでカウント非表示状態となり、カウントダウンの進行状況を把握困難となる。なお、図２９３９に示す例では、タイマ予告演出中にパネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わることなくタイマ予告演出が終了し、タイマ予告対象演出が実行される。

【１９６６１】

次に、図２９４０を参照して、カウント非表示状態となった後に、パネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わり、カウント非表示状態中にカウントダウンが進行していた場合のタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９４０は、カウント非表示状態となった後に、パネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わり、カウント非表示状態中にカウントダウンが進行していた場合のタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９４０に示す例では、スーパーリーチ変動が開始されるとタイマ予告演出が実行され、パネル９０１にタイマ値として「３０秒（３００００ｍｓ）」に対応する表示がされる。また、内部的には、パネル切替タイマ２２３Ｖｂにタイマ値として「１５０００（ｍｓ）」が設定される。したがって、変動開始から１５秒経過したタイミングでパネル９０１がカウント非表示状態となる。次いで、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「５０００（ｍｓ）」が設定される。そして、カウント非表示状態に切り替わってから５秒経過したタイミングでパネル９０１が再度カウント表示状態に切り替わる。図２９４０に示す例では、再度カウント表示状態となったパネル９０１のタイマ値として「１０秒（１００００（ｍｓ）」に対応する値が表示される。この「１０秒」に対応する値は、カウント非表示状態に切り替わるタイミングで表示されていたタイマ値「１５秒」からカウント非表示状態中に経過した時間（５秒）を減算した値であり、遊技者からは、カウント非表示状態中にもカウントダウンが進行していたように見える。なお、この場合、再度

カウント表示状態に切り替わったタイミングで表示画面上にカウントダウンが進行していたことを示す態様（図２９３４（ａ）参照）が表示される。

【１９６６２】

次に、図２９４１を参照して、カウント非表示状態となった後に、パネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わり、カウント表示状態に切り替わった際にタイマ値がリセットされる場合のタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９４１は、カウント非表示状態となった後に、パネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わり、カウント表示状態に切り替わった際にタイマ値がリセットされる場合のタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９４１に示す例では、スーパーリーチロング変動が開始されるとタイマ予告演出が実行され、パネル９０１にタイマ値として「１５秒（１５０００ｍｓ）」に対応する表示がされる。また、内部的には、パネル切替タイマ２２３Ｖｂにタイマ値として「１００００（ｍｓ）」が設定される。したがって、変動開始から１０秒経過したタイミングでパネル９０１がカウント非表示状態となる。次いで、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「２００００（ｍｓ）」が設定される。そして、カウント非表示状態に切り替わってから２０秒経過したタイミングでパネル９０１が再度カウント表示状態に切り替わる。図２９４１に示す例では、再度カウント表示状態となったパネル９０１のタイマ値として「１５秒（１５０００（ｍｓ）」に対応する値が表示される。この「１５秒」に対応する値は、カウント非表示状態に切り替わるタイミングで表示されていたタイマ値「５秒」よりも増加した数値であり、変動開始時点でパネル９０１に表示されていたタイマ値と同じ値であるため、遊技者からはタイマ値がリセットされたように見える。なお、この場合、再度カウント表示状態に切り替わったタイミングで表示画面上にタイマ値がリセットされたことを示す態様（図２９３３（ｂ）参照）が表示される。

【１９６６３】

次に、図２９４２を参照して、カウント非表示状態となった後に、パネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わり、カウント非表示状態においてカウントダウンが停止していた場合のタイマ予告演出の流れについて説明する。図２９４２は、カウント非表示状態となった後に、パネル９０１が再度カウント表示状態へと切り替わり、カウント非表示状態においてカウントダウンが停止していた場合のタイマ予告演出の流れを模式的に示したタイミングチャートである。図２９４２に示す例では、スーパーリーチロング変動が開始されるとタイマ予告演出が実行され、パネル９０１にタイマ値として「３０秒（３０００００ｍｓ）」に対応する表示がされる。また、内部的には、パネル切替タイマ２２３Ｖｂにタイマ値として「１５０００（ｍｓ）」が設定される。したがって、変動開始から１５秒経過したタイミングでパネル９０１がカウント非表示状態となる。次いで、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００（ｍｓ）」が設定される。そして、カウント非表示状態に切り替わってから１５秒経過したタイミングでパネル９０１が再度カウント表示状態に切り替わる。図２９４２に示す例では、再度カウント表示状態となったパネル９０１のタイマ値として「１５秒（１５０００（ｍｓ）」に対応する値が表示される。この「１５秒」に対応する値は、カウント非表示状態に切り替わるタイミングで表示されていたタイマ値「１５秒」と同じ値であるため、遊技者からはカウント非表示状態中にカウントダウンが進行していなかったように見える。なお、この場合、再度カウント表示状態に切り替わったタイミングで表示画面上にカウントダウンが停止していたことを示す態様（図２９３４（ｂ）参照）が表示される。

【１９６６４】

＜第１５制御例のパチンコ機１０のゲームフローについて＞

次に、図２９４３を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０におけるゲームフローについて説明する。図２９４３は、本第１５制御例のパチンコ機１０におけるゲームフローを模式的に示した図である。本第１５制御例のパチンコ機１０では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技（遊技盤面１３の正面視左側領域を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技）が

、時短状態中は右打ち遊技（遊技盤面１３の正面視右側領域を遊技球が流下するように遊技球を発射する遊技）が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機１０の初期状態としては、特図１保留、及び、特図２保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、２０５／６５５３６（約１／３１９）の確率で大当たり当選し、１／６５５３６の確率で小当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。ここで、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」、或いは、「大当たりＢ」が設定され、大当たり種別「大当たりＡ」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が、「大当たりＢ」が設定された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、５０％の確率で「大当たりＡ」が、５０％の確率で「大当たりＢ」が設定される。また、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たりＡ」が設定される小当たり遊技が実行される。この「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に開放動作される第２可変入賞装置６５０へと遊技球を入賞させるための正常な遊技（右打ち遊技）を実行することで、遊技球を特定領域へと入球させる（Ｖ入賞させる）ことが可能な小当たり遊技であり、Ｖ入賞した場合には、小当たり遊技終了後に、「大当たりＣ」が設定された大当たり遊技が実行される。

【１９６６５】

「大当たりＡ」，「大当たりＣ」の大当たり遊技が終了すると、時短状態が設定される。一方で、「大当たりＢ」の大当たり遊技が終了した場合、或いは、小当たり遊技中にＶ入賞させること無く小当たり遊技が終了した場合（非Ｖ入賞の場合）は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。次に、本第１５制御例のパチンコ機１０における時短状態の内容について説明をする。図２９４３に示した通り、本第１５制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第２特別図柄抽選（特図２抽選）が１００回実行された（１００回目の特図２変動が停止表示された）場合、第１特別図柄抽選（特図１抽選）が６回実行された場合（６回目の特図１変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、特図１変動と、特図２変動の合算回数が１００回に到達した（１００回目の特図変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によってスルーゲート６７に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第２入球口６４０へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第２入球口６４０へと遊技球が入球した場合には、６６１／６５５３６（約１／９９）の確率で小当たり当選し、２０５／６５５３６（約１／３１９）の確率で大当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第２特別図柄抽選が１００回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第１５制御例では、時短状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合には、第１特別図柄抽選よりも高確率で、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（Ｖゲート）６５０ｅ３への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【１９６６６】

時短状態中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たりＢ」を設定可能に構成している。そして、「小当たりＢ」が設定された場合には、Ｖ入賞可能な小当たり遊技が実行され、Ｖ入賞したことに基づいて「大当たりＥ」の大当たり遊技が実行される。そして、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第１５制御例では、時短状態中に実行可能な１００回の第２特別図柄抽選

の何れかで、１／９９の確率で当選する小当たりに当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第２特別図柄変動が停止表示された場合において、特図２保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。この引き戻し遊技中は、図２９２６（ａ）に示したリザルト演出が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第２特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（１／６４）で小当たり当選する第２特別図柄抽選が実行される。そして、小当たり当選した場合には、時短状態中における第２特別図柄抽選と同様に「小当たりＢ」が選択される。本第１５制御例のパチンコ機１０では、時短状態終了後に特図２保留球を有している場合には引き戻し遊技中にリザルト演出が実行され、時短状態終了後に特図２保留球を有していない場合には、特図停止状態で１０秒間リザルト演出が実行され、リザルト演出が終了するまでは特図１変動が実行されないように構成しているため、リザルト演出中に大当たり当選、または、小当たり当選した場合には再度時短状態が設定されるという遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１９６６７】

＜第１５制御例におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図２９４４から図２９６０を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。まず、図２９４４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２９４４は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。なお、上述した第２制御例に対して、ＲＡＭ２０３に設けられている第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂを、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）で構成している点で相違し、その他の構成については同一である。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１９６６８】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。また、保留第１エリアの各種値がシフトされた場合には、保留第２エリア～保留第４エリアに格納されている各種値を１つ若い番号の保留エリアにシフトさせる。

【１９６６９】

次に、図２９４５（ａ）を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２９４５（ａ）は、本第１５制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。図２９４５（ａ）に示すように、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数カウンタ２０２ａに代えて第１当たり乱数カウンタ２０２Ｖａを、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２Ｖｃを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄを、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与テーブル２０２Ｖｅを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２Ｖｆを、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈに代えて変

動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇをそれぞれ設けている点と、新たに変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、第１当たり乱数テーブル２０２Ｖａについては図２９４６を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂについては図２９４７（ａ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｖｃについては図２９４７（ｂ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄについては図２９４８から図２９５１を参照して、時短付与テーブル２０２Ｖｅについては図２９５２を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２Ｖｆについては図２９５３（ａ）を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇについては図２９５３（ｂ）を、変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈについては、図２９５３（ｃ）を参照してそれぞれ後述する。

【１９６７０】

次に、図２９４５（ｂ）を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図２９４５（ｂ）は、本第１５制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図２９４５（ｂ）に示すように、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２０３に対して、新たに特図１カウンタ２０３Ｖａと、変動回数カウンタ２０３Ｖｂと、変動待機カウンタ２０３Ｖｃを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。特図１カウンタ２０３Ｖａは、時短状態における特図１変動回数を計測するためのカウンタであり、大当たり遊技終了時に時短終了条件となる値が設定され、特図１変動が実行される毎にカウンタ値が１減算される。そして、カウンタ値が「０」となった場合に時短状態が終了する。

【１９６７１】

変動回数カウンタ２０３Ｖｂは、通常状態が設定された後に実行された特図変動回数を計測するためのカウンタであり、通常状態において特図変動が実行される毎にカウンタ値が１加算される。本第１５制御例のパチンコ機１０では、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値に基づいて参照する変動パターン選択テーブルが決定される。変動待機カウンタ２０３Ｖｃは、特図１変動の実行を待機させる期間を計測するためのカウンタである。本第１５制御例のパチンコ機１０では、時短状態の終了時点で特図２保留球を保有していない場合には、特図１保留球を保有している場合であっても、特図１変動を実行せずに特図停止状態でリザルト演出を実行するように構成しており、時短状態が終了して通常状態が設定される場合、即ち、リザルト演出が実行される場合に、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が設定され、４ｍｓ毎にカウンタ値が更新される。そして、カウンタ値が「０」になると特図１変動を実行可能となる。

【１９６７２】

次に、図２９４６を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｖａについて説明する。図２９４６（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｖａの構成を示したブロック図である。第１当たり乱数テーブル２０２Ｖａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。図２９４６（ａ）に示すように、第１当たり乱数テーブルＶａは、第１特別図柄の判定値が規定されている特別図柄１乱数テーブル２０２Ｖａ１と、第２特別図柄の判定値が規定されている特別図柄２乱数テーブル２０２Ｖａ２で構成されている。図２９４６（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｖａ１の規定内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２Ｖａ１には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けて大当たり判定値と、小当たり判定値がそれぞれ規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０４」の範囲内である場合には大当たり当選と判定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６５５３５」である場合には、小当たり当選と判定されるように構成している。なお、大当たり判定値、及び小当たり判定値ではないカウンタ値は全て外れと判定される。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は「０～６５５３５」の範囲で更新されるため、第１特別図柄の

大当たり確率は、２０５／６５５３６（約１／３１９）となり、小当たり確率は１／６５５３６となる。

【１９６７３】

図２９４６（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｖａ２の規定内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２Ｖａ１と同様に、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｖａ２には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けて大当たり判定値と、小当たり判定値がそれぞれ規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０４」の範囲内である場合には大当たり当選と判定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６４８７９～６５５３５」の範囲内である場合には、小当たり当選と判定されるように構成している。したがって、第２特別図柄の大当たり確率は、２０５／６５５３６（約１／３１９）となり、小当たり確率は６６２／６５５３６（約１／９９）となる。このように、本第１５制御例のパチンコ機１０では、遊技状態にかかわらず第１特別図柄と第２特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも小当たり当選確率が高くなるように構成しているため、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。

【１９６７４】

次に、図２９４７（ａ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂの規定内容について説明する。図２９４７（ａ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂの規定内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂは、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。具体的には、図２９４７（ａ）に示すように、大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂには、特別図柄種別と第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて大当たり種別が規定されている。また、「大当たり後の状態」の項目は、各大当たり種別の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示しており、大当たり当選時の遊技状態に基づいて大当たり遊技終了後の遊技状態が可変するように構成している。

【１９６７５】

図２９４７（ａ）に示すように、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、通常状態において大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である（３Ｒ通常大当たり）。なお、時短状態において大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。これは、通常状態において特図１保留球を保有したまま大当たり当選し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたにもかかわらず、特図１の保留球に基づく特図抽選結果が通常大当たり当選であり、時短状態において特図２抽選を実行する間もなく時短状態が終了してしまう事象が生起することを防止するためである。

【１９６７６】

特別図柄種別が「特図１」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＢ」が設定される。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が３ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に特図変動が１００回実行されるまで継続する時短状態が設定される大当たり種別である（３Ｒ時短１００回大当たり）。「大当たりＣ」は、特図１抽選において小当たり当選し、その小当たり遊技中に特定入賞口（Ｖ入賞口）に遊技球が入賞したことに基づいて設定され、１Ｒ分の小当たり遊技と、９Ｒ分の大当たり遊技が実行され、小当たり当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。

【１９６７７】

特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＤ」が設定される。この「大当たりＤ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり

当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。「大当たりＥ」は、特図２抽選において小当たり当選し、その小当たり遊技中に特定入賞口（Ｖ入賞口）に遊技球が入賞したことに基づいて設定され、１Ｒ分の小当たり遊技と、９Ｒ分の大当たり遊技が実行され、小当たり当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。

【１９６７８】

このように、通常状態において大当たり当選した場合に特別図柄種別が特図１である場合には、５０％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、５０％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。また、特図１の大当たり当選時に設定される大当たり種別は、いずれも３Ｒ大当たりである。一方で、通常状態において大当たり当選した場合に特別図柄種別が特図２である場合には、１００％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。また、特図２の大当たり当選時に設定される大当たり種別は１０Ｒである。したがって、本第１５制御例のパチンコ機１０では特図１よりも特図２の方が遊技者に有利な特別図柄種別であると言える。

【１９６７９】

次に、図２９４７（ｂ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｖｃの規定内容について説明する。図２９４７（ｂ）は、第２当たり乱数テーブル２０２Ｖｃの規定内容を模式的に示した図である。第２当たり乱数テーブル２０２Ｖｃは、普通図柄抽選における当たり判定値が規定されているテーブルである。遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合には、普通図柄の当たり判定値が規定されていない。つまり、通常状態においては、普通図柄の当たりに当選することはないため普図当たり遊技が実行されず、第２入球口６４０に付随する電動役物が開放状態へと可変しない。したがって、通常状態においては、第２入球口６４０に遊技球が入球しないため、時短状態終了時点で特図２保留球を保有している場合を除き、通常状態において特図２抽選が実行されることはない。

【１９６８０】

一方、遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態）である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～２９９」の範囲内である場合に普通図柄の当たりであると判定される。なお、第２当たりカウンタＣ４の値は「０～２９９」の範囲内で更新されるため、時短状態においては、３００／３００（１／１）の確率で普図当たり当選することとなる。したがって、時短状態では通常状態よりも特図２抽選が実行され易くなるため、時短状態は有利遊技状態であると言える。

【１９６８１】

次に、図２９４８から図２９５１を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄの規定内容について説明する。図２９４８（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄの構成を模式的に示したブロック図である。図２９４８（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄは、遊技状態毎に変動パターンテーブルが規定されており、通常状態において参照される通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と、時短状態において参照される時短用変動パターン２０２Ｖｄ２と、時短状態終了後の１変動目の変動パターンを設定するための特殊変動１用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ３と、時短状態終了後の２変動目の変動パターンを設定するための特殊変動２用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ４と、時短状態終了後の３変動目の変動パターンを設定するための特殊変動３用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ５と、時短状態終了後の４変動目の変動パターンを設定するための特殊変動４用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ６と、時短用最終変動パターンテーブル２０２Ｖｄ７で構成されている。

【１９６８２】

図２９４８（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１の規定内容を模式的に示した図である。通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１は、遊技状態が通常状態であり、電源投入後または、時短状態終了から５変動目以降の特図変動における変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。図２９４８（ｂ）に示すように、通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１には、図柄種別と、保留状態（保留球の保有状態）と、

抽選結果（特図抽選結果）と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１３９」の範囲内に対応付けて変動時間が７秒の「外れ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１４０～１４９」の範囲内に対応付けて変動時間が１５秒の「ガセ外れ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１５０～１７９」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１８０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。なお、「保留状態」は、それぞれの図柄種別に対応する保留球数を示しており、図柄種別が特図１である場合には特図１保留球数を、図柄種別が特図２である場合には特図２保留球数をそれぞれ参照して変動パターンが決定される。

【１９６８３】

図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」または「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～２９」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「３０～１４９」の範囲内に対応付けて変動時間が６０秒の「スーパーリーチ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１５０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１２０秒の「スーパーリーチロング」が規定されている。

【１９６８４】

なお、変動種別カウンタＣＳ１の値は「０～１９８」の範囲内で更新されるため、図柄種別が特図１であり、特図抽選結果が外れである場合には、変動パターンとして「ノーマルリーチ各種」が設定される割合は３０／１９９（約１５％）、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定される割合は１９／１９９（約１０％）となる。一方、特別図柄種別が特図１であり、特図抽選結果が小当たり、または大当たりである場合には、変動パターンとして「ノーマルリーチ各種」が設定される割合は３０／１９９（約１５％）、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定される割合は１２０／１９９（約６０％）、変動パターンとして「スーパーリーチロング」が設定される割合は４９／１９９（約２５％）となる。つまり、「ノーマルリーチ各種」の変動パターンは、特図抽選結果が「外れ」と「大当たり」または「小当たり」で設定される割合が同じであるため、ノーマルリーチが実行された場合には大当たり当選期待度（小当たり経由も含む）が５０％となる。したがって、ノーマルリーチの実行を示唆するチャンスキャラ予告演出の大当たり当選期待度は５０％といえる。また、「スーパーリーチ」の変動パターンは、特図抽選結果が「外れ」である場合よりも「大当たり」または「小当たり」である場合に設定され易い構成であり、スーパーリーチが実行された場合には大当たり当選期待度が約８５％となる。したがって、スーパーリーチの実行を示唆する魚群予告演出の大当たり当選期待度は約８５％といえる。また、「スーパーリーチロング」の変動パターンは、特図抽選結果が「外れ」である場合には設定されないため、スーパーリーチロングが実行された場合には、大当たり当選確定となる。したがって、スーパーリーチロングの実行を示唆するロング発展予告演出の大当たり当選期待度は１００％といえる。このように、特図抽選結果によって設定される変動パターンの割合を異ならせることで、実行された特図変動の変動パターンから遊技者は特図抽選結果を推測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９６８５】

図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が９．４秒の「長外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１１秒の「小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１１秒の「大当たり」が規定されている。なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、通常状態において第２入球口６４０に遊

技球を入球させることが困難となるように構成しているため、時短状態終了時点で特図２保留球を保有している場合を除いて基本的には通常状態で特図２変動が実行されることはない。このため、イレギュラーが発生した場合（例えば、時短最終変動において開始された普図当たり遊技の終了タイミングと、特図２残保留に基づく特図２変動の開始タイミングが重なり、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合）に備えて通常状態における特図２変動パターンを規定しているが、これに限るものではなく、通常状態における特図２変動パターンを規定せずに異常状態を報知するように構成しても良い。

【１９６８６】

次に、図２９４９（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２の規定内容について説明する。図２９４９（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２の規定内容を模式的に示した図である。時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定されている。

【１９６８７】

また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定されている。

【１９６８８】

このように、時短状態が設定されている場合には、通常状態における特図変動パターンよりも変動時間が短い変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中は遊技者にテンポ良く遊技させることができるため、遊技者に時短状態で遊技したいと思わせ易くなり、遊技意欲を向上させることができる。

【１９６８９】

次に、図２９４９（ｂ）を参照して、特殊変動１用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ３の規定内容について説明する。図２９４９（ｂ）は、特殊変動１用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ３の規定内容を模式的に示した図である。特殊変動１用変動パターン２０２Ｖｄ３は、通常状態が設定された後の１回目の特図変動の変動パターンを設定するために参照されるテーブルであり、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付

けて変動時間が１０秒の「短大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が９．４秒の「結果表示変動１外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１１秒の「結果表示変動１小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１１秒の「結果表示変動１大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「結果表示変動１短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１１秒の「結果表示変動１小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１１秒の「結果表示変動１大当たり」が規定されている。

【１９６９０】

次に、図２９４９（ｃ）を参照して、特殊変動２用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ４の規定内容について説明する。図２９４９（ｃ）は、特殊変動２用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ４の規定内容を模式的に示した図である。特殊変動２用変動パターン２０２Ｖｄ４は、通常状態が設定された後の２回目の特図変動の変動パターンを設定するために参照されるテーブルであり、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が７．８秒の「結果表示変動２外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が９．４秒の「結果表示変動２小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が９．４秒の「結果表示変動２大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「結果表示変動２短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が９．４秒の「結果表示変動２小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が９．４秒の「結果表示変動２大当たり」が規定されている。

【１９６９１】

次に、図２９５０（ａ）を参照して、特殊変動３用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ５の規定内容について説明する。図２９５０（ａ）は、特殊変動３用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ５の規定内容を模式的に示した図である。特殊変動３用変動パターン２０２Ｖ

ｄ５は、通常状態が設定された後の３回目の特図変動の変動パターンを設定するために参照されるテーブルであり、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が６．２秒の「結果表示変動３外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が７．８秒の「結果表示変動３小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が７．８秒の「結果表示変動３大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「結果表示変動３短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が７．８秒の「結果表示変動３小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が７．８秒の「結果表示変動３大当たり」が規定されている。

【１９６９２】

次に、図２９５０（ｂ）を参照して、特殊変動４用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ６の規定内容について説明する。図２９５０（ｂ）は、特殊変動４用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ６の規定内容を模式的に示した図である。特殊変動４用変動パターン２０２Ｖｄ６は、通常状態が設定された後の４回目の特図変動の変動パターンを設定するために参照されるテーブルであり、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「共通」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「短大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が４．６秒の「結果表示変動４外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が６．２秒の「結果表示変動４小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が６．２秒の「結果表示変動４大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が４．６秒の「結

果表示変動４短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が６．２秒の「結果表示変動４小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留１～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が６．２秒の「結果表示変動４大当たり」が規定されている。

【１９６９３】

このように、通常状態が設定されてからの特図変動回数によって参照する変動パターンテーブルを異ならせ、各特殊変動用変動パターンテーブルでは、変動開始時点で特図２保留球を有する場合と、特図２保留球を有していない場合とで、設定される変動パターンを異ならせている。なお、上述したように、第１５制御例では、時短状態終了時点で保有している特図２保留球数にかかわらず、保有している特図２保留球に基づく特図２変動が全て外れであった場合の合計時間が１０秒（変動毎に設定される特図確定時間（０．６秒）を含む）となるように構成している。このように構成することで、時短状態終了時点で保有している特図２保留球数にかかわらず、リザルト演出の演出時間を一定とすることが可能となる。

【１９６９４】

なお、特図２保留球の中に大当たり当選、または小当たり当選する当たり保留球が存在する場合には、その当たり保留球よりも前に存在する外れ保留球に基づく特図２変動と、当たり保留球に基づく特図２変動の変動中に１０秒間のリザルト演出を実行した後に、大当たりまたは小当たり当選であることを報知する演出を実行可能な変動時間を設定するように構成している。

【１９６９５】

次に、図２９５１を参照して、時短用最終変動パターンテーブル２０２Ｖｄ７の規定内容について説明する。図２９５１は、時短用最終変動パターンテーブル２０２Ｖｄ７の規定内容を模式的に示した図である。時短用最終変動パターンテーブル２０２Ｖｄ７は、特図２変動回数に基づく時短終了条件が成立し得る特図変動の変動パターンを設定するために参照される変動パターンテーブルであり、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「時短最終変動」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定されている。このように、特図２抽選結果が外れである場合には、変動時間として１０秒が設定されることで、遊技者が時短最終変動中に特図２保留球を上限まで貯めるための時間を確保することができる。なお、図示しないが、時短最終変動では遊技者に特図２保留球を貯めることを促す演出（所謂、保留チャージ演出）が実行される。なお、抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にも時短最終変動の変動パターンを設定可能に構成しても良い。

【１９６９６】

次に、図２９５２を参照して、時短付与テーブル２０２Ｖｅの内容について説明する。図２９５２（ａ）は、時短付与テーブル２０２Ｖｅの構成を模式的に示したブロック図である。図２９５２（ａ）に示すように、時短付与テーブル２０２Ｖｅは、時短付与通常テーブル２０２Ｖｅ１と、時短付与時短テーブル２０２Ｖｅ２で構成されている。時短付与通常テーブル２０２Ｖｅ１は、通常状態において大当たり当選した場合（小当たり経由も含む）の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の終了条件を付与するためのテーブル

であり、時短付与時短テーブル２０２Ｖｅ２は、時短状態において大当たり当選した場合（小当たり経由も含む）の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の終了条件を付与するためのテーブルである。本第１５制御例のパチンコ機１０では、同一の大当たり種別であっても、通常状態で大当たり当選した場合と、時短状態で大当たり当選した場合とで、大当たり遊技終了後に異なる遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、通常状態において大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるが、時短状態において大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している。なお、大当たりＡは特図１でのみ設定される大当たり種別である。このように構成することで、通常状態において特図１保留球を保有している状況下で大当たり当選し、時短状態が設定されたにもかかわらず、特図２変動が実行されるよりも前に特図１保留球に基づく特図変動が実行され、その特図１変動の抽選結果が大当たりＡ当選であった場合に時短状態が終了してしまう不具合を抑制することができる。

【１９６９７】

次に、図２９５２（ｂ）を参照して、時短付与通常テーブル２０２Ｖｅ１の規定内容について説明する。図２９５２（ｂ）は、時短付与通常テーブル２０２Ｖｅ１の規定内容を模式的に示した図である。図２９５２（ｂ）に示すように、時短付与通常テーブル２０２Ｖｅ１には、大当たり種別に対応付けて複数の時短付与内容が規定されている。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ」には時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図１カウンタ２０３Ｖａと、特図２カウンタ２０３ｔにそれぞれ「０」が規定されている。つまり、通常状態において大当たりＡに当選した場合には、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図１カウンタ２０３Ｖａと、特図２カウンタ２０３ｔに時短状態の終了条件となる値が設定されないため、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることとなる。

【１９６９８】

また、大当たり種別「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」には、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈに「１０６」が、小当たりカウンタ２０３ｓに「１」が、特図１カウンタ２０３Ｖａに「６」が、特図２カウンタ２０３ｔに「１００」がそれぞれ規定されている。上述したように、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値は、特図変動が実行された場合に１減算されるように構成されているため、通常状態において「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」に当選した場合には、大当たり遊技終了後に特図変動が１０６回実行されると、時短状態が終了する。また、小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値は、小当たり当選した場合に１減算されるように構成されているため、通常状態において「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」に当選した場合には、大当たり遊技終了後に小当たり当選すると時短状態が終了する。なお、小当たり当選によって時短状態が終了した場合は、小当たり遊技経由で大当たり遊技が実行された後に再度時短状態が設定されることとなるため、リザルト演出は実行されないように構成している。

【１９６９９】

また、特図１カウンタ２０３Ｖａのカウンタ値は、特図１変動が実行された場合に１減算されるため、通常状態において「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」に当選した場合には、大当たり遊技終了後に特図１変動が６回実行されると、時短状態が終了する。このように構成することで、時短状態が設定される前に特図１保留球を上限個数の４個まで貯めていた場合であっても、その特図１保留球に基づく特図１変動によって時短状態が終了しないため、通常状態において特図１保留球を上限個数まで貯めていた遊技者が不利になってしまう不具合を抑制することができる。

【１９７００】

また、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値は、特図２変動が実行された場合に１減算されるため、通常状態において「大当たりＢ」、「大当たりＣ」、「大当たりＤ」、「大当たりＥ」に当選した場合には、大当たり遊技終了後に特図２変動が１００回実行されると、時短状態が終了する。

【１９７０１】
次に、図２９５２（ｃ）を参照して、時短付与時短テーブル２０２Ｖｅ２の規定内容について説明する。図２９５２（ｃ）は、時短付与時短テーブル２０２Ｖｅ２の規定内容を模式的に示した図である。時短付与時短テーブル２０２Ｖｅ２は、上述した時短付与通常テーブル２０２Ｖｅ１と同様に、大当たり種別に対応付けて複数の時短付与内容が規定されている。なお、時短付与通常テーブルＶｅ１に対して、大当たり種別「大当たりＡ」に、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈに「１０６」が、小当たりカウンタ２０３ｓに「１」が、特図１カウンタ２０３Ｖａに「６」が、特図２カウンタ２０３ｔに「１００」がそれぞれ規定されている。つまり、大当たりＡの大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している点で相違しており、その他の規定内容については同一である。このように構成することで、時短状態が設定される前に保有していた特図１保留球に基づく特図１変動が時短状態設定後に実行され、その特図１変動が大当たりＡ当選であった場合に通常状態が設定され、時短状態が終了してしまう不具合を抑制することができる。
【１９７０２】
次に、図２９５３（ａ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２Ｖｆの規定内容について説明する。図２９５３（ａ）は、小当たり種別選択テーブル２０２Ｖｆの規定内容を模式的に示した図である。図２９５３（ａ）に示すように、小当たり種別選択テーブル２０２Ｖｆには、特別図柄種別と、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けて小当たり種別が規定されている。具体的には、特別図柄種別が「特図１」であり、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９９」の範囲内に対しては、「小当たりＡ」が規定されており、特別図柄種別が「特図２」であり、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～９９」の範囲内に対しては、「小当たりＢ」が規定されている。「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞口を通過（Ｖ通過）したことに対応して大当たりＣの大当たり遊技が実行される小当たり種別であり、「小当たりＢ」は、小当たり遊技中にＶ通過したことに対応して大当たりＥの大当たり遊技が実行される小当たり種別である。なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、各特図種別に対してそれぞれ１種類のみ小当たり種別が規定された構成としているが、これに限るものではなく、各特図種別に対して複数種類の小当たり種別を規定する構成としても良い。例えば、特図１の小当たり種別として「小当たりＡ」とは異なる「小当たりＣ」や「小当たりＤ」を選択可能に構成しても良い。そして、各小当たり種別でＶ通過後に実行される大当たり遊技のラウンド数を異ならせたり、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせる構成とすると良い。また、小当たり遊技中にＶ通過の難易度を異ならせる構成としても良い。具体的には、Ｖ入賞口の開放時間が長い小当たり種別と短い小当たり種別を設けることで、小当たり遊技中のＶ通過の難易度を異ならせることができる。或いは、Ｖ入賞口の開放回数を異ならせることによって小当たり遊技中のＶ通過の難易度を異ならせる構成としても良い。
【１９７０３】
次に、図２９５３（ｂ）を参照して、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇの規定内容について説明する。図２９５３（ｂ）は、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇの規定内容を模式的に示した図である。変動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇは、通常状態において参照する変動パターン選択テーブルの種別を決定するためのテーブルである。本第１５制御例のパチンコ機１０では、上述したように、時短状態終了後に特図２残保留球に基づく特図変動が実行され、時短状態終了からの変動回数と、特図２保留球数によって特図２変動の変動時間を異ならせることで、時短状態終了時点における特図２保留球数にかかわらずリザルト演出の演出時間が一定となるように構成している。このため、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇでは、通常状態が設定された後の変動回数に応じて参照する変動パターン選択テーブルを決定するように構成している。
【１９７０４】
具体的には、特図種別にかかわらず、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値「０」に対しては、「特殊変動１用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ３」が規定されており、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値「１」に対しては、「特殊変動２用変動パターン

テーブル２０２Ｖｄ４」が規定されており、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値「２」に対しては、「特殊変動３用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ５」が規定されており、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値「３」に対しては、「特殊変動４用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ６」が規定されており、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値「４」以降に対しては、「通常用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ１」が規定されている。なお、各変動パターンテーブルについては図２９４８から図２９５０を参照して上述しているため、詳細な説明を省略する。

【１９７０５】

次に、図２９５３（ｃ）を参照して、変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈの規定内容について説明する。図２９５３（ｃ）は、変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈの規定内容を模式的に示した図である。変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈは、時短状態中に参照する変動パターンテーブルを決定するためのテーブルであり、特図２変動回数に応じて参照する変動パターンテーブルが決定される。図２９５３（ｃ）に示すように、変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈには、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値に対応付けて図柄種別毎に参照する変動パターンテーブルが規定されている。具体的には、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値が「１００～２」の範囲内である場合には、図柄種別にかかわらず参照する変動パターンテーブルとして「時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２」が決定され、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値が「１」である場合には、図柄種別が「特図１」であれば「時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２」が、図柄種別が「特図２」であれば「時短用最終変動テーブル２０２Ｖｄ７」がそれぞれ決定される。

【１９７０６】

次に、図２９５４を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図２９５４は、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図２９５４に示すように、上述した第２制御例のパチンコ機１０におけるＲＯＭ２２２に対して、新たに予告抽選テーブル２２２Ｖａと、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂを追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。予告抽選テーブル２２２Ｖａは、特図変動中に実行される予告演出（大当たり当選期待度を示唆するための演出）の実行有無および演出態様を設定するためのテーブルである。なお、予告抽選テーブル２２２Ｖａの規定内容については図２９５６を参照して後述する。タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂは、タイマ予告演出の実行有無および演出態様を設定するためのテーブルである。なお、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂの規定内容については、図２９５７から図２９６０を参照して後述する。

【１９７０７】

次に、図２９５５を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図２９５５は、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。図２９５５に示すように、上述した第２制御例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３に対して、新たにタイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａと、パネル切替タイマ２２３Ｖｂと、パネル時間タイマ２２３Ｖｃと、タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄと、従変動待機フラグ２２３Ｖｅと、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆと、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇと、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈと、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉと、大当たり賞球数カウンタ２２３Ｖｊを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９７０８】

タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａは、タイマ予告演出において参照するタイマ予

告時間テーブルの種別を判別するためのカウンタであり、設定された予告演出の種別と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に基づいてタイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａのカウンタ値が設定される。パネル切替タイマ２２３Ｖｂは、タイマ予告時間テーブルのタイマ予告演出シナリオを進行させるために用いられるタイマである。なお、タイマ予告演出シナリオが進行することでタイマ予告演出におけるパネル９０１の状態（カウント表示状態、カウント非表示状態）を切り替わるため、パネル９０１の状態を切り替えるためのタイマと言える。パネル切替タイマ２２３Ｖｂのタイマ値は、タイマ予告演出が開始される場合にタイマ予告時間テーブルで規定された値が設定され、１ｍｓ経過毎に更新される。そして、パネル切替タイマ２２３Ｖｂのタイマ値が「０」になると、タイマ予告時間テーブルに規定された次のシナリオに対応する値がタイマ値として設定される。以後、タイマ予告時間テーブルに規定されたシナリオが終了するまでタイマ値の更新と設定が繰り返し実行される。

【１９７０９】

パネル時間タイマ２２３Ｖｃは、タイマ予告演出においてパネル９０１に表示されるタイマ値を計測するために用いられるタイマである。パネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値は、タイマ予告演出が開始される場合にタイマ予告時間テーブルで規定された値が設定され、１ｍｓ毎に更新される。タイマ予告演出におけるパネル９０１のタイマ値は、このパネル時間タイマ２２３Ｖｃのタイマ値に連動して更新される。そして、タイマ予告演出シナリオが進行する毎にシナリオで規定されているタイマ値が新たに設定される。

【１９７１０】

タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄは、タイマ予告時間テーブルに規定されているタイマ予告演出シナリオの進行状況を判別するためのカウンタである。本第１５制御例のパチンコ機１０では、タイマ予告時間テーブルに規定されているタイマ予告演出シナリオに基づいてパネル９０１に表示させるタイマ値や、パネル９０１の表示状態を設定する構成としており、パネル切替タイマ２２３Ｖｂのタイマ値が「０」になる毎にタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄのカウンタ値が更新される。

【１９７１１】

従変動待機フラグ２２３Ｖｅは、リザルト演出の実行に伴い特図１変動の実行が待機される期間であることを判別するためのフラグであり、主制御装置１１０から変動待機開始コマンドを受信したことに対応してオンに設定され、変動待機終了コマンドを受信したことに対応してオフに設定される。

【１９７１２】

客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆは、客待ち状態において第３図柄表示装置８１に表示させる表示内容を設定するためのカウンタであり、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇは、客待ち状態において第３図柄表示装置８１に表示させる表示内容を可変するタイミングを判別するためのカウンタである。予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈは、特図変動中に実行される予告演出の種別を判別するためのカウンタであり、予告抽選テーブル２２２Ｖａを参照して決定された予告演出の種別に対応するカウンタ値が設定され、設定されたカウンタ値と、演出カウンタ２２３ｆの値に基づいてタイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１を用いてタイマ予告演出の実行有無および演出態様が決定される。

【１９７１３】

大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉは、有利遊技状態が設定されてから通常状態へと移行するまで（大当たり当選、または小当たり当選経由で通常状態が設定される場合は除く）の大当たり当選回数（連チャン数）を計測するためのカウンタであり、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉの値に基づいて有利遊技状態中やリザルト演出において連チャン数が表示される。大当たり賞球数カウンタ２２３Ｖｊは、有利遊技状態が設定されてから通常状態へと移行するまで（大当たり当選、または小当たり当選経由で通常状態が設定される場合は除く）の獲得賞球数を計測するためのカウンタであり、大当たり賞球数カウンタ２２３Ｖｊの値に基づいて有利遊技状態中やリザルト演出において獲得賞球数が表示される。

【１９７１４】

次に、図２９５６を参照して、予告抽選テーブル２２２Ｖａの規定内容について説明する。図２９５６は、予告抽選テーブル２２２Ｖａの規定内容を模式的に示した図である。図２９５６に示すように、予告抽選テーブル２２２Ｖａには、特図抽選結果と、変動パターン種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けて予告演出が規定されている。具体的には、特図抽選結果「外れ」、変動パターン種別「外れ（７秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、特図抽選結果「外れ」、変動パターン種別「ガセ外れ（１５秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定されている。また、特図抽選結果「外れ」、変動パターン種別「ノーマルリーチ各種（３０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～８９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定されている。

【１９７１５】

また、特図抽選結果「外れ」、変動パターン種別「スーパーリーチ（６０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～７４」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７５～９４」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「魚群予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「２」が規定されている。

【１９７１６】

また、特図抽選結果「小当たり」、変動パターン種別「ノーマルリーチ各種（３０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～７９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定されている。また、特図抽選結果「小当たり」、変動パターン種別「スーパーリーチ（６０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～７９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「魚群予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「２」が規定されている。また、特図抽選結果「小当たり」、変動パターン種別「スーパーリーチロング（１２０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～１９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～３９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～５９」の範囲に対応付けて予告演出として「魚群予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「２」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「ロング発展予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「３」が規定されている。

【１９７１７】

また、特図抽選結果「大当たり」、変動パターン種別「ノーマルリーチ各種（３０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～７９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定されている。また、特図抽選結果「大当たり」、変動パターン種別「スーパーリーチ（６０秒）」、演出カウンタ２

２３ｆの値「０～４９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～７９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「魚群予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「２」が規定されている。また、特図抽選結果「大当たり」、変動パターン種別「スーパーリーチロング（１２０秒）」、演出カウンタ２２３ｆの値「０～１９」の範囲内に対応付けて予告演出として「予告なし」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「２０～３９」の範囲に対応付けて予告演出として「チャンスキャラ予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「４０～５９」の範囲に対応付けて予告演出として「魚群予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「２」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～９９」の範囲に対応付けて予告演出として「ロング発展予告」と、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値として「３」が規定されている。

【１９７１８】

このように、本第１５制御例のパチンコ機１０では、リーチを含まない外れでは予告演出が設定されないように構成しており、特図抽選結果が大当たり、または小当たりである場合の方が外れである場合よりも、予告演出が設定され易くなるように構成している。これにより、実行された予告演出の演出態様から今回の特図変動が当たり当選であるか否かを遊技者が推測し易くなる。また、ロング発展予告演出は特図抽選結果が大当たり、または小当たりである場合にのみ設定されるように構成しているため、特図変動が終了するよりも前に当たり当選であることを遊技者が確信することが可能となり、遊技者に優越感を与えることができる。

【１９７１９】

なお、本第１５制御例のパチンコ機１０では、１の特図変動において異なる予告演出が複数実行されることのないように構成しているが、これに限るものではなく、１の特図変動において複数の予告演出を実行可能に構成しても良い。例えば、１の特図変動においてチャンスキャラ予告演出と魚群演出を実行可能に構成して良い。

【１９７２０】

次に、図２９５７を参照して、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂについて説明する。図２９５７は、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂの構成を模式的に示したブロック図である。図２９５７に示すように、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂは、タイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１と、タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２と、タイマ予告時間Ｂテーブル２２２Ｖｂ３と、タイマ予告時間Ｃテーブル２２２Ｖｂ４と、タイマ予告時間Ｄテーブル２２２Ｖｂ５と、タイマ予告時間Ｅテーブル２２２Ｖｂ６と、タイマ予告時間Ｆテーブル２２２Ｖｂ７と、タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８と、タイマ予告時間Ｈテーブル２２２Ｖｂ９と、タイマ予告時間Ｉテーブル２２２Ｖｂ１０と、タイマ予告時間Ｊテーブル２２２Ｖｂ１１と、タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２で構成されている。タイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１は、タイマ予告演出の実行有無および演出態様を設定するためのテーブルであり、予告抽選テーブル２２２Ｖａを参照して設定された予告演出の種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けてタイマ予告時間テーブルが規定されている。なお、タイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１の規定内容については、図２９５８を参照して後述する。各タイマ予告時間テーブルは、タイマ予告演出におけるパネル９０１に表示されるタイマ値や、パネル９０１の表示状態の切替タイミングが規定されたテーブルである。なお、各タイマ予告時間テーブルの規定内容については、図２９５９および図２９６０を参照して後述する。

【１９７２１】

次に、図２９５８を参照して、タイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１の規定内容について説明する。図２９５８は、タイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告抽選テーブル２２２Ｖｂ１は、タイマ予告演出の実行有無お

よび演出態様を設定するためのテーブルであり、予告抽選テーブル２２２Ｖａを参照して設定された予告演出の種別と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けてタイマ予告時間テーブルが規定されている。図２９５８に示すように、予告抽選テーブル２２２Ｖａを参照して設定された予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値と、演出カウンタ２２３ｆの値に対応付けてタイマ予告時間テーブルが規定されている。具体的には、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値「０」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値「０～９９」の範囲に対応付けて「タイマ予告なし」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「０」が規定されている。なお、予告抽選結果カウンタ値「０」とは、予告抽選において「予告なし」が設定されていることを示すカウンタ値であり、予告抽選において「予告なし」が設定されている場合には、タイマ予告演出が設定されないように構成している。

【１９７２２】

また、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値「１」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値「０～４９」の範囲に対応付けて「タイマ予告なし」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～７９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ａテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～９９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｂテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「２」が規定されている。なお、予告抽選結果カウンタ値「１」とは、予告抽選において「チャンスキャラ予告」が設定されていることを示すカウンタ値である。

【１９７２３】

また、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値「２」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２９」の範囲に対応付けて「タイマ予告なし」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～５９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｃテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「３」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「６０～７９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｄテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「４」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「８０～９４」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｅテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「５」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｉテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「９」が規定されている。なお、予告抽選結果カウンタ値「２」とは、予告抽選において「魚群予告」が設定されていることを示すカウンタ値である。

【１９７２４】

また、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値「３」に対して、演出カウンタ２２３ｆの値「０～２９」の範囲に対応付けて「タイマ予告なし」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「３０～４９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｆテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「６」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「５０～６９」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｇテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「７」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「７０～９４」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｈテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「８」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９５～９８」の範囲に対応付けて「タイマ予告時間Ｊテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「１０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値「９９」に対応付けて「タイマ予告時間Ｋテーブル」と、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値「１１」が規定されている。なお、予告抽選結果カウンタ値「３」とは、予告抽選において「ロング発展予告」が設定されていることを示すカウンタ値である。

【１９７２５】

なお、図２９５６を参照して上述したように、本第１５制御例では、特図抽選結果が大当たり当選または小当たり当選である場合よりも外れである場合の方が予告抽選において「予告なし」が設定され易く構成している。したがって、大当たり当選または小当たり当

選である場合の方が外れである場合よりもタイマ予告演出が実行され易くなる。
【１９７２６】
次に、図２９５９および図２９６０を参照して、各タイマ予告時間テーブルの規定内容について説明する。各タイマ予告時間テーブルは、タイマ予告演出におけるパネル９０１に表示されるタイマ値や、パネル９０１の表示状態の切替タイミングが規定されたテーブルである。まず、図２９５９（ａ）を参照して、タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２の規定内容について説明する。図２９５９（ａ）は、タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２は、予告演出としてチャンスキャラ予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態へと可変しないパターンが規定されている。図２９５９（ａ）に示すように、タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２には、「タイマ予告演出シナリオ」と、「タイマ予告表示／非表示演出」と、「パネル切替時間」と、「パネル設定時間」が規定されている。「タイマ予告演出シナリオ」は、タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄのカウンタ値が規定されており、「タイマ予告表示／非表示演出」は、パネル９０１の表示状態が規定されており、「パネル切替時間」は、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに設定されるタイマ値が規定されており、「パネル設定時間」は、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに設定されるタイマ値が規定されている。
【１９７２７】
タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「９９９」に対しては「タイマ予告表示／非表示演出」、「パネル切替時間」、「パネル設定時間」のいずれにも情報が規定されていないが、これはタイマ予告演出シナリオ「９９９」が演出シナリオの終了を示す値であるからである。したがって、タイマ予告時間Ａテーブル２２２Ｖｂ２が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「１５秒」が表示され、カウント表示状態のままカウントダウンが終了する。
【１９７２８】
次に、図２９５９（ｂ）を参照して、タイマ予告時間Ｂテーブル２２２Ｖｂ３の規定内容について説明する。図２９５９（ｂ）は、タイマ予告時間Ｂテーブル２２２Ｖｂ３の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｂテーブル２２２Ｖｂ３は、予告演出としてチャンスキャラ予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態においてカウントダウンが進行するパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｂテーブル２２２Ｖｂ３では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「５０００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｂテーブル２２２Ｖｂ３が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「１５秒」が表示され、タイマ予告演出開始から１０秒経過した時点でパネル９０１が非表示状態へと可変し、カウント非表示状態のままカウントダウンが終了する。
【１９７２９】
次に、図２９５９（ｃ）を参照して、タイマ予告時間Ｃテーブル２２２Ｖｂ４の規定内

容について説明する。図２９５９（ｃ）は、タイマ予告時間Ｃテーブル２２２Ｖｂ４の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｃテーブル２２２Ｖｂ４は、予告演出として魚群予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態へと可変しないパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｃテーブル２２２Ｖｂ４では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「３００００」が、「パネル設定時間」には「３００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「３００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「３００００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｃテーブル２２２Ｖｂ４が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「３０秒」が表示され、カウント表示状態のままカウントダウンが終了する。

【１９７３０】

次に、図２９５９（ｄ）を参照して、タイマ予告時間Ｄテーブル２２２Ｖｂ５の規定内容について説明する。図２９５９（ｄ）は、タイマ予告時間Ｄテーブル２２２Ｖｂ５の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｄテーブル２２２Ｖｂ５は、予告演出として魚群予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態においてカウントダウンが進行するパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｄテーブル２２２Ｖｂ５では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「３００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「３００００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「２００００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「２００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｄテーブル２２２Ｖｂ５が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「３０秒」が表示され、タイマ予告演出開始から１０秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態のままカウントダウンが進行してそのままカウントダウンが終了する。

【１９７３１】

次に、図２９５９（ｅ）を参照して、タイマ予告時間Ｅテーブル２２２Ｖｂ６の規定内容について説明する。図２９５９（ｅ）は、タイマ予告時間Ｅテーブル２２２Ｖｂ６の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｅテーブル２２２Ｖｂ６は、予告演出として魚群予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態においてカウントダウンが進行するパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｅテーブル２２２Ｖｂ６では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「３００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「３００００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「５０００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「３」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「１００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１００００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｅテーブル２２

２Ｖｂ６が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「３０秒」が表示され、タイマ予告演出開始から１５秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態となってから５秒経過した時点で再度カウント表示状態へと可変する。再度カウント表示状態へと可変した場合にパネル９０１には「１０秒」が表示され、カウント表示状態でカウントダウンが終了する。

【１９７３２】

次に、図２９５９（ｆ）を参照して、タイマ予告時間Ｆテーブル２２２Ｖｂ７の規定内容について説明する。図２９５９（ｆ）は、タイマ予告時間Ｆテーブル２２２Ｖｂ７の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｆテーブル２２２Ｖｂ７は、予告演出としてロング発展予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態に可変しないパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｆテーブル２２２Ｖｂ７では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「４５０００」が、「パネル設定時間」には「４５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「４５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「４５０００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｆテーブル２２２Ｖｂ７が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「４５秒」が表示され、カウント表示状態のままカウントダウンが終了する。なお、タイマ予告演出の演出期間は最大で４５秒となるように構成しているため、タイマ予告演出開始時点でタイマ値として「４５秒」が表示される場合には、カウント非表示状態とすることなくタイマ予告演出が実行される。

【１９７３３】

次に、図２９５９（ｇ）を参照して、タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８の規定内容について説明する。図２９５９（ｇ）は、タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８は、予告演出としてロング発展予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態においてカウントダウンが進行するパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「３００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「３００００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「３５０００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「３５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「３０秒」が表示され、タイマ予告演出開始から１０秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態のままカウントダウンが進行してそのままカウントダウンが終了する。なお、タイマ予告時間Ｇテーブル２２２Ｖｂ８は、パネル９０１に「２０秒」が表示されたタイミングでカウント非表示状態となり、カウント非表示状態において３５秒経過したタイミングでタイマ予告演出が終了するように構成されている。つまり、カウント表示状態でパネル９０１に表示されていた最後のタイマ値（２０秒）よりも長い時間カウント非表示状態が継続するように構成している。このように構成することで、カウント非表示状態において体内時計によりカウントダウンの終了タイミングを予測していた遊技者は、予測していたタイミングを超えてもカウントダウンが終了しないことで、パネル９０１に表示されていたタイマ値が示唆するタイマ予告対象演出よりも大当たり当選期待度の高いタイマ予告対象演出が実行されることをいち早く察知することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９７３４】
次に、図２９６０（ａ）を参照して、タイマ予告時間Ｈテーブル２２２Ｖｂ９の規定内容について説明する。図２９６０（ａ）は、タイマ予告時間Ｈテーブル２２２Ｖｂ９の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｈテーブル２２２Ｖｂ９は、予告演出としてロング発展予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態においてカウントダウンが停止するパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｈテーブル２２２Ｖｂ９では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「３００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「３００００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「３」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｈテーブル２２２Ｖｂ９が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「３０秒」が表示され、タイマ予告演出開始から１５秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態となってから１５秒経過した時点で再度カウント表示状態へと可変する。再度カウント表示状態へと可変した場合にパネル９０１には「１５秒」が表示され、カウント表示状態でカウントダウンが終了する。
【１９７３５】
次に、図２９６０（ｂ）を参照して、タイマ予告時間Ｉテーブル２２２Ｖｂ１０の規定内容について説明する。図２９６０（ｂ）は、タイマ予告時間Ｉテーブル２２２Ｖｂ１０の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｉテーブル２２２Ｖｂ１０は、予告演出として魚群予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、カウント非表示状態においてカウントダウンが停止するパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｉテーブル２２２Ｖｂ１０では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「３」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「１００００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１００００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｉテーブル２２２Ｖｂ１０が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「１５秒」が表示され、タイマ予告演出開始から５秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態となってから１５秒経過した時点で再度カウント表示状態へと可変する。再度カウント表示状態へと可変した場合にパネル９０１には「１０秒」が表示され、カウント表示状態でカウントダウンが終了する。

【１９７３６】
次に、図２９６０（ｃ）を参照して、タイマ予告時間Ｊテーブル２２２Ｖｂ１１の規定内容について説明する。図２９６０（ｃ）は、タイマ予告時間Ｊテーブル２２２Ｖｂ１１の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｊテーブル２２２Ｖｂ１１は、予告演出としてロング発展予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、再度カウント表示状態となった場合にタイマ値がリセットされるパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｊテーブル２２２Ｖｂ１１では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「２００００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「２００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「３」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｊテーブル２２２Ｖｂ１１が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「１５秒」が表示され、タイマ予告演出開始から１０秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態となってから２０秒経過した時点で再度カウント表示状態へと可変する。再度カウント表示状態へと可変した場合にパネル９０１には「１５秒」が表示され、カウント表示状態でカウントダウンが終了する。

【１９７３７】
次に、図２９６０（ｄ）を参照して、タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２の規定内容について説明する。図２９６０（ｄ）は、タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２の規定内容を模式的に示した図である。タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２は、予告演出としてロング発展予告が設定されている場合に設定され得るテーブルであり、再度カウント表示状態となった場合にタイマ値がリセットされるパターンが規定されている。タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２では、タイマ予告演出シナリオ「１」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「２」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「３」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。また、タイマ予告演出シナリオ「４」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「非表示」が、「パネル切替時間」には「１００００」が、「パネル設定時間」には「０」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント非表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１００００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「０」がそれぞれ設定さ

れる。また、タイマ予告演出シナリオ「５」に対応付けて、「タイマ予告表示／非表示演出」には「表示」が、「パネル切替時間」には「１５０００」が、「パネル設定時間」には「１５０００」がそれぞれ規定されている。この場合は、パネル９０１がカウント表示状態に設定され、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに「１５０００」が、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに「１５０００」がそれぞれ設定される。したがって、タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２が設定された場合には、タイマ予告演出開始時にパネル９０１のタイマ値として「１５秒」が表示され、タイマ予告演出開始から５秒経過した時点でカウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態となってから１０秒経過した時点で再度カウント表示状態へと可変する。再度カウント表示状態へと可変した場合にパネル９０１には「１５秒」が表示され、再度カウント表示状態に可変してから５秒経過したタイミングで再度カウント非表示状態へと可変し、カウント非表示状態となってから１０秒経過した時点で再度カウント表示状態へと可変する。そして、再度カウント表示状態へと可変した場合にパネル９０１には「１５秒」が表示され、カウント表示状態でカウントダウンが終了する。つまり、タイマ予告時間Ｋテーブル２２２Ｖｂ１２が設定された場合には、２回タイマ値のリセットが実行されることとなる。

【１９７３８】

このように、本第１５制御例では、複数のタイマ予告時間テーブルを設け、タイマ予告時間テーブルに規定されたシナリオに基づいてタイマ予告演出を進行させる構成としている。また、タイマ予告演出のシナリオとして、パネル９０１をカウント非表示状態に可変させないパターンと、カウント非表示状態へと可変させるもののカウントダウンは進行させるパターンと、カウント非表示状態へと可変させカウントダウンを停止させるパターンと、カウント非表示状態から再度カウント表示状態へと可変したタイミングでパネル９０１のタイマ値をリセット（増加）させるパターンを設けているため、タイマ予告演出が単調にならず、遊技者が早期に演出に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１９７３９】

なお、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、少なくともタイマ予告演出が開始されてから５秒経過するまでの期間はカウント非表示状態に可変しないように構成している。例えば、タイマ予告演出が開始されて間もなくカウント非表示状態となった場合には、タイマ値を見逃してしまった遊技者に対するタイマ予告演出の演出効果が低下してしまう。これに対して、少なくともタイマ予告演出開始から５秒間はタイマ値が表示された状態が維持されるため、遊技者がタイマ予告演出開始タイミングにおけるタイマ値を確認し易くなり、タイマ予告演出の演出効果を発揮し易くなる。

【１９７４０】

なお、１の特図変動において複数の予告演出を実行可能に構成し、それぞれの予告演出に対してタイマ予告演出を実行可能に構成しても良い。例えば、予告演出としてチャンスキャラ予告演出と魚群演出の２つの予告演出を設定し、それぞれの予告演出に対応する２個のパネル９０１を表示する構成としても良い。また、このように構成する場合、一方のタイマ値をカウント非表示状態とし、他方のタイマ値をカウント表示状態に設定可能に構成しても良い。

【１９７４１】

なお、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、タイマ予告演出開始時に表示されるタイマ値が多様となるように構成したが、これに限るものではなく、タイマ予告演出開始時に表示されるタイマ値はタイマ対象予告演出の種別にかかわらず固定の数値としても良い。具体的には、タイマ予告演出開始時に表示されるタイマ値は「１５秒」で固定としても良い。このように構成することで、遊技者はタイマ予告演出開始時のタイマ値からタイマ対象演出を推測し難くなるため、タイマ予告演出に対する興味を持続させ易くなる。

【１９７４２】

なお、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、カウント非表示状態である場合のみタイマ値が進行しないパターンを設けているが、これに限るものではなく、カウント表示状態においてタイマ値が進行しない（一時停止する）パターンを設ける構成としても良

い。このように構成することで、カウント表示状態においてもタイマ値のカウントが停止するのではないかと遊技者に期待させ、タイマ予告演出に注目させ易くなる。

【１９７４３】

なお、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、タイマ値が「０」になるまでタイマ予告演出が実行されるように構成したが、これに限るものではなく、タイマ値が「０」となる前にタイマ予告演出を終了させるパターンを設ける構成としても良い。この場合は、タイマ値が所定の態様となったことに対応して実行される演出であるタイマ対象演出が実行されることなくタイマ予告演出が終了する構成とすると良い。このように構成することで、タイマ対象演出が設定されていない場合においてもタイマ予告演出を実行することが可能となるため、タイマ対象演出となる予告演出が設定され得ない変動パターン（本第１５制御例では、「短外れ」や、「ガセ外れ」等のリーチにならない変動パターン）が長期間連続して設定された場合においてもタイマ予告演出を実行可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【１９７４４】

また、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、タイマ値が「０」となった場合にタイマ対象演出が実行され、タイマ予告演出が終了する構成であったが、これに限るものではなく、タイマ値が「０」となった後もタイマ予告演出を終了させずに、タイマ値の更新を継続して実行するパターンを設ける構成としても良い。例えば、タイマ値が「０」となったことに対応してタイマ対象演出を実行した後に、タイマ値を「－１」、「－２」・・といったように継続して更新し、所定のタイミング（例えば、「－１０」となったタイミング）で別のタイマ対象演出を実行する構成としても良い。このように、１のタイマで複数のタイマ対象演出の実行を示唆することが可能となるため、タイマ値が「０」となった後も遊技者がタイマ値に注目することとなるため、タイマ予告演出終了まで遊技者のタイマ予告演出に対する興味を持続させ易くなる。

【１９７４５】

なお、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、特図抽選結果にかかわらず、タイマ予告演出においてカウント非表示状態へと可変させるパターンが設定されるように構成したが、これに限るものではなく、特図抽選結果が大当たり当選または小当たり当選である場合の方が外れである場合よりもカウント非表示状態へと可変させるパターンが設定され易く構成しても良い。このように構成することで、タイマ予告演出においてカウント非表示状態へと可変されるか否かによっても特図抽選結果を推測可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９７４６】

なお、タイマ予告演出開始時に表示されるタイマ値（初期タイマ値）によってカウント非表示状態への可変し易さを異ならせる構成としても良い。例えば、初期タイマ値として最も短いタイマ値である「１５秒」が設定された場合の方が、「１５秒」より長いタイマ値である「３０秒」が設定された場合よりも、カウント非表示状態に可変される割合が高くなるように構成しても良い。このように構成することで、初期タイマ値として短いタイマ値が設定された場合の方がカウント非表示状態でのタイマ値のカウント停止に期待させ易くなるため、初期タイマ値として短いタイマ値が表示された場合であっても、遊技者のタイマ予告演出に対する興味を維持し易くなる。

【１９７４７】

＜第１５制御例における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２９６１から図２９７２を参照して、本第１５制御例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第１５制御例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される制御処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される制御処理に対して、タイマ割込処理内の一処理である特別図柄変動処理（図１３４，Ｓ１０３参照）の処理内容を一部変更した点と、入賞処理（図１４０，Ｓ１０４参照）の処理内容を一部変更した点と、メイン処理（図１４９参照）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の構成については

同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１９７４８】
まず、図２９６１を参照して、特別図柄変動処理（Ｓ１０３Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６１は、特別図柄変動処理（Ｓ１０３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ１０３Ｖ）は、第１特別図柄、又は、第２特別図柄の変動表示に関連する処理を実行するための処理であり、上述した第２制御例における特別図柄変動処理（図１３４，Ｓ１０３参照）に対して、有利遊技状態（本第１５制御例では、時短状態）が終了した後に、所定期間第１特別図柄の変動表示が実行されることを規制可能に構成している点で相違する。
【１９７４９】
特別図柄変動処理（Ｓ１０３Ｖ）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ２０１）、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、次に、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０２）。特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ２０２：Ｎｏ）、変動開始処理を実行する（Ｓ２０１Ｖ）。この変動開始処理（Ｓ２０１Ｖ）では、特別図柄の変動表示の開始条件が成立しているかを判別し、変動表示を開始させるための処理を実行する。変動開始処理（Ｓ２０１Ｖ）の処理内容については、図２９６２を参照して後述する。
【１９７５０】
Ｓ２０２の処理において、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、次に、設定されている変動時間が経過したかを判別し（Ｓ２１５）、変動時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ２１５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新し（Ｓ２１６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１５の処理において、変動時間が経過したと判別した場合には（Ｓ２１５：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止表示を設定し（Ｓ２１７）、今回の特別図柄の抽選結果は大当たりであるかを判別する（Ｓ２１８）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ２１８：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２１９）、時短カウンタ２０３ｈの値をリセット（カウンタ値を０に設定）し（Ｓ２２０）、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２１）、本処理を終了する。
【１９７５１】
一方、Ｓ２１８の処理において、今回の特別図柄の抽選結果は大当たりではないと判別した場合には（Ｓ２１８：Ｎｏ）、次に、今回の特別図柄の抽選結果は小当たりであるかを判別し（Ｓ２２２）、小当たりであると判別した場合には（Ｓ２２２：Ｙｅｓ）、小当たり開始設定処理を実行し（Ｓ２２３）、Ｓ２０２Ｖの処理に移行する。なお、小当たり開始設定処理（Ｓ２２３）の処理内容については、上述した第２制御例における小当たり開始設定処理（図１３７，Ｓ２２３参照）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ２２２の処理において、今回の特別図柄抽選の結果は小当たりではない、即ち、外れであると判別した場合には（Ｓ２２２：Ｎｏ）、Ｓ２０２Ｖの処理に移行する。Ｓ２０２Ｖの処理では、時短更新処理を実行する。この時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）では、時短状態において時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値を更新し、更新後のカウンタ値に対応する処理を実行する。なお、時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）の処理内容については、図２９６５を参照して後述する。Ｓ２０２Ｖが終了すると、特図確定コマンドを設定し（Ｓ２２１）、本処理を終了する。
【１９７５２】
次に、図２９６２を参照して、変動開始処理（Ｓ２０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６２は、変動開始処理（Ｓ２０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動開始処理（Ｓ２０１Ｖ）が実行されると、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）と、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ２０３）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が０より大きいか、即ち、特図２保留球を保有しているかを判別する（Ｓ２０４）。Ｎ２の値が０より大きい

と判別した場合には（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、Ｎ２の値から１減算した値をＮ２として設定し（Ｓ２０５）、更新後のＮ２の値に対応する保留球数コマンドを設定する（Ｓ２０６）。次に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されているデータをシフトし（Ｓ２０７）、特別図柄判定処理に移行する（Ｓ２０９）。なお、この特別図柄判定処理（Ｓ２０９）の処理内容は、上述した第２制御例における特別図柄判定処理（図１３５，Ｓ２０９参照）の処理内容と同一であるため、詳細な説明を省略する。特別図柄判定処理（Ｓ２０９）が終了すると、次に、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２５２Ｖ）、本処理を終了する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｖ）は、特別図柄の変動パターン（変動時間）を設定するための処理である。なお、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｖ）の処理内容については、図２９６３を参照して後述する。

【１９７５３】

一方、Ｓ２０４の処理において、Ｎ２が０より大きくない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ２０４：Ｎｏ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値は０であるかを判別し（Ｓ２５１Ｖ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ２５１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。この変動待機カウンタ２０３Ｖｃは、有利遊技状態（時短状態）が終了する場合に、カウンタ値として１０秒に対応する値が設定され、変動待機カウンタ２０３Ｖｃにカウンタ値が設定されている期間は、第１特別図柄抽選が実行されないように構成している。このように構成することで、有利遊技状態の終了時点で特図２保留球を保有していない場合には、特図停止期間でリザルト演出を実行可能となり、リザルト演出の実行期間中は第１特別図柄の変動演出によりリザルト演出が途中で終了することを抑制することができる。

【１９７５４】

Ｓ２５１Ｖの処理において、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値が０であると判別した場合には（Ｓ２５１Ｖ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別し（Ｓ２１１）、Ｎ１が０より大きくない、即ち、０であると判別した場合には（Ｓ２１１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２１１の処理において、Ｎ１が０より大きいと判別した場合には（Ｓ２１１：Ｙｅｓ）、Ｎ１から１減算した値をＮ１として設定し（Ｓ２１２）、更新後のＮ１の値に対応する保留球数コマンドを設定する（Ｓ２１３）。次いで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納されているデータをシフトさせ（Ｓ２１４）、Ｓ２０９の処理に移行する。

【１９７５５】

次に、図２９６３を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６３は、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｖ）は、特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり種別、又は、小当たり種別を設定し、抽選結果に対応する変動パターン（変動時間）を設定するための処理である。上述した第２制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図１３６，Ｓ２１０参照）に対して、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）を新たに追加した点で相違している。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２５２Ｖ）が実行されると、まず、特図抽選結果は大当たりであるかを判別し（Ｓ４０１）、特図抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２Ｖｂより大当たり種別を決定し（Ｓ４０２）、Ｓ４０３の処理に移行する。一方、Ｓ４０１の処理において、特図抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、次に、特図抽選結果は小当たりであるかを判別し（Ｓ４０９）、特図抽選結果は小当たりであると判別した場合には（Ｓ４０９：Ｙｅｓ）、小当たり種別選択テーブル２０２Ｖｆより小当たり種別を決定し（Ｓ４１０）、Ｓ４０３の処理に移行する。Ｓ４０９の処理において、特図抽選結果は小当たりではない、即ち、外れであると判別した場合には（Ｓ４０９：Ｎｏ）、Ｓ４０３の処理に移行する。

【１９７５６】

Ｓ４０３の処理では、特図抽選結果に対応する停止図柄を示す特図停止種別コマンドを

設定し（Ｓ４０３）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、又は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ内に設けられている特別図柄実行エリアから変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を取得し（Ｓ４０４）、変動パターンテーブル選択処理を実行する（Ｓ４０１Ｖ）。この変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）は、設定されている遊技状態及び特図変動回数に基づいて参照する変動パターンテーブルを決定し、変動パターンを設定するための処理である。なお、この変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）の処理内容については、図２９６４を参照して後述する。変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）が終了すると、次に、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示の開始を設定し（Ｓ４０８）、本処理を終了する。

【１９７５７】

次に、図２９６４を参照して、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６４は、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ４５１Ｖ）、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ４５１Ｖ：Ｎｏ）、次に、遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４５２Ｖ）。遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ４５２Ｖ：Ｙｅｓ）、変動パターン時短シナリオテーブル２０２Ｖｈから時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に基づいて参照する変動パターンテーブルを決定し（Ｓ４５３Ｖ）、Ｓ４５５Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４５２Ｖの処理において、遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４５２Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４５５Ｖの処理に移行する。また、Ｓ４５１Ｖの処理において、遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ４５１Ｖ：Ｙｅｓ）、変動パターンシナリオテーブル２０２Ｖｇから変動回数カウンタ２０３Ｖｂの値に基づいて参照する変動パターン選択テーブルを決定し（Ｓ４５４Ｖ）、Ｓ４５５Ｖの処理に移行する。Ｓ４５５Ｖの処理では、Ｓ４５４Ｖ、または、Ｓ４５３Ｖの処理で決定した変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ４５５Ｖ）、読み出したテーブルから変動種別カウンタＳＣ１の値に対応する変動パターンを設定する（Ｓ４５６Ｖ）。次いで、Ｓ４５６Ｖの処理において選択した変動パターンに基づいて特図変動パターンコマンドを設定し（Ｓ４５７Ｖ）、変動回数カウンタ２０３Ｖｂの値を１加算し（Ｓ４５８Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７５８】

次に、図２９６５を参照して、時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６５は、時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）は、時短状態が設定されている状況下において、時短終了条件が成立したかを判別するための処理である。上述した第２制御例における時短更新処理（図１３８，Ｓ２２４参照）に対して、時短終了条件が成立し、通常状態が設定される場合に、変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）を実行する点と、時短終了条件が成立していないと判別した場合に、特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）を実行する点で相違する。変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）は、時短状態から通常状態へと移行する場合に所定期間（本第１５制御例では、１０秒）第１特別図柄の変動開始を規制するための処理である。特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）は、特図１の変動回数（抽選回数）、または、特図２の変動回数（抽選回数）に基づく時短終了条件が成立したかを判別するための処理である。

【１９７５９】

時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）が実行されると、まず、時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値は０より大きいか、即ち、時短状態であるかを判別する（Ｓ６０１）。時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きくない、即ち、時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６０２）、時短カウンタ２０３ｈの値を示すための残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６０３）。ここで設定された残時短回数コマンドは、メイン処理（図２９７０参照）の外部出力処理（

Ｓ１６０１）において音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、受信した残時短回数コマンドによって示される残時短回数を表示画面（第３図柄表示装置８１）に表示するための表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４に出力する。このように構成することで、表示画面に表示される残時短回数と、実際の残時短回数を一致させることができる。

【１９７６０】

次に、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別し（Ｓ６０４）、０であると判別した場合には（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立しているため、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６０５）、時短カウンタ２０３ｈ、特図１カウンタ２０３Ｖａ、特図２カウンタ２０３ｔ及び小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値をそれぞれ０に設定し（Ｓ６０１Ｖ）、通常状態を示す状態コマンドを設定する（Ｓ６０７）。次いで、変動待機開始処理の処理を実行し（Ｓ６０２Ｖ）、本処理を終了する。なお、変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）の処理内容については、図２９６６を参照して後述する。一方、Ｓ６０４の処理において、減算後の時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６０４：Ｎｏ）、特図カウンタ更新処理を実行し（Ｓ６０３Ｖ）、本処理を終了する。なお、特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）の処理内容については、図２９６７を参照して後述する。

【１９７６１】

次に、図２９６６を参照して、変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６６は、変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）は、時短状態から通常状態へと移行する場合に所定期間（本第１５制御例では、１０秒）第１特別図柄の変動開始を規制するための処理である。変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）が実行されると、まず、現在の遊技状態は通常状態であるかを判別し（Ｓ６４１Ｖ）、通常状態ではないと判別した場合には（Ｓ６４１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合には（Ｓ６４１Ｖ：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ６４２Ｖ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値を「２５００」に設定する（Ｓ６４３Ｖ）。次いで、変動待機開始コマンドを設定し（Ｓ６４４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７６２】

次に、図２９６７を参照して、特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６７は、特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）は、特図１の変動回数（抽選回数）、または、特図２の変動回数（抽選回数）に基づく時短終了条件が成立したかを判別するための処理である。特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）が実行されると、まず、今回の実行された特図変動は、特図１変動であるかを判別し（Ｓ６６１Ｖ）、特図１変動であると判別した場合には（Ｓ６６１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、特図１カウンタ２０３Ｖａのカウンタ値は０であるかを判別する（Ｓ６６２Ｖ）。特図１カウンタ２０３Ｖａのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６６２Ｖ：Ｎｏ）、特図１カウンタ２０３Ｖａの値を１減算し（Ｓ６６３Ｖ）、Ｓ６６４Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ６６２Ｖの処理において、特図１カウンタ２０３Ｖａの値が０であると判別した場合には（Ｓ６６２Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ６６３Ｖの処理をスキップし、Ｓ６６４Ｖの処理に移行する。

【１９７６３】

Ｓ６６４Ｖの処理では、特図１カウンタ２０３Ｖａの値を示す残時短回数コマンドを設定し（Ｓ６６４Ｖ）、更新後の特図１カウンタ２０３Ｖａの値が０であるかを判別する（Ｓ６６５Ｖ）。なお、Ｓ６６４Ｖの処理で設定された残時短回数コマンドは、メイン処理（図２９７０参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）において音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、残時短回数コマンドを受信したことに対応して第３図柄表示装置８１に表示される残時短回数を更新するための処理が実行される。

【１９７６４】

Ｓ６６５Ｖの処理において、更新後の特図１カウンタ２０３Ｖａの値が０ではないと判

別した場合には（Ｓ６６５Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ６６６Ｖの処理に移行する。一方、更新後の特図１カウンタ２０３Ｖａの値が０であると判別した場合には（Ｓ６６５Ｖ：Ｙｅｓ）、時短終了条件が成立しているため、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ６７１Ｖ）、時短カウンタ２０３ｈと、特図１カウンタ２０３Ｖａと、特図２カウンタ２０３ｔと、小当たりカウンタ２０３ｓの値をそれぞれ０に設定（初期化）し（Ｓ６７２Ｖ）、通常状態を示す状態コマンドを設定した後に（Ｓ６７３Ｖ）、変動待機開始処理を実行して（Ｓ６７４Ｖ）、本処理を終了する。なお、変動待機開始処理（Ｓ６７４Ｖ）は、上述した変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【１９７６５】

Ｓ６６１Ｖの処理において今回の特図変動が特図１変動ではないと判別した場合（Ｓ６６１Ｖ：Ｎｏ）、またはＳ６６５Ｖの処理において特図１カウンタ２０３Ｖａの値は０ではないと判別した場合には（Ｓ６６５Ｖ：Ｎｏ）、次に、今回の特図変動が特図２変動であるかを判別する（Ｓ６６６Ｖ）。Ｓ６６６Ｖの処理において、今回の特図変動が特図２変動ではないと判別した場合には（Ｓ６６６Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ６７５Ｖの処理に移行する。一方、今回の特図変動が特図２変動であると判別した場合には（Ｓ６６６Ｖ：Ｙｅｓ）、特図２カウンタ２０３ｔの値が０であるかを判別し（Ｓ６６７Ｖ）、特図２カウンタ２０３ｔが０ではないと判別した場合には（Ｓ６６７Ｖ：Ｎｏ）、特図２カウンタ２０３ｔの値を１減算し（Ｓ６６８Ｖ）、特図２カウンタ２０３ｔの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ６６９Ｖ）。なお、Ｓ６６９Ｖの処理で設定された残時短回数コマンドは、メイン処理（図２９７０参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）において音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、残時短回数コマンドを受信したことに対応して第３図柄表示装置８１に表示される残時短回数を更新するための処理が実行される。一方、Ｓ６６７Ｖの処理において、特図２カウンタ２０３ｔが０であると判別した場合には（Ｓ６６７Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ６６９Ｖの処理に移行する。

【１９７６６】

次いで、更新後の特図２カウンタ２０３ｔの値は０であるかを判別し（Ｓ６７０Ｖ）、更新後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０であると判別した場合には（Ｓ６７０Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ６７１Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ６７０Ｖの処理において、更新後の特図２カウンタ２０３ｔの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ６７０Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ６７５Ｖの処理に移行する。Ｓ６７５Ｖの処理では小当たり時短更新処理を実行し（Ｓ６７５Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７６７】

次に、図２９６８を参照して、小当たり時短更新処理（Ｓ６７５Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６８は、小当たり時短更新処理（Ｓ６７５Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり時短更新処理（Ｓ６７５Ｖ）は、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立したかを判別するための処理である。小当たり時短更新処理（Ｓ６７５Ｖ）が実行されると、まず、今回の特図抽選結果が小当たり当選であるかを判別し（Ｓ７０１）、小当たり当選ではないと判別した場合には（Ｓ７０１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の特図抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、小当たりカウンタ２０３ｓの値を１減算し（Ｓ７０２）、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であるかを判別する（Ｓ７０３）。減算後の小当たりカウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ７０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７０３の処理において、減算後の小当たりカウンタ２０３ｓの値が０であると判別した場合には（Ｓ７０３：Ｙｅｓ）、遊技状態を通常状態に設定し（Ｓ７０４）、時短カウンタ２０３ｈ、特図１カウンタ２０３Ｖａ、特図２カウンタ２０３ｔ及び小当たりカウンタ２０３ｓの値をそれぞれ「０」に設定し（Ｓ７０１Ｖ）、通常状態を示すための状態コマンドを設定し（Ｓ７０６）、本処理を終了する。

【１９７６８】

次に、図２９６９を参照して、始動入賞処理（Ｓ１３１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９６９は、始動入賞処理（Ｓ１３１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートであ

る。始動入賞処理（Ｓ１３１Ｖ）は、遊技球が特図始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に入球したことに基づいて特図抽選に関連する各種情報（第１当たり乱数カウンタ値、第１当たり種別カウンタ値、小当たり種別カウンタ値、変動種別カウンタ値）を取得するための処理である。始動入賞処理（Ｓ１３１Ｖ）が実行されると、まず、遊技球が第１入球口６４に入賞したかを判別し（Ｓ８０１）、第１入球口６４に入賞していないと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、Ｓ８０２～Ｓ８０７の処理をスキップし、Ｓ８０８の処理に移行する。一方、第１入球口６４に入賞したと判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次に、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ８０２）、Ｎ１が４より小さい値であるかを判別する（Ｓ８０３）。Ｎ１が４より小さい値ではないと判別した場合には（Ｓ８０３：Ｎｏ）、特図１保留球が上限数まで記憶されている状態であるため、Ｓ８０４～Ｓ８０７の処理をスキップし、Ｓ８０８の処理に移行する。

【１９７６９】

Ｓ８０３の処理において、Ｎ１が４より小さい値である、即ち、特図１保留球が上限数まで記憶されていない場合には（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、Ｎ１から１減算した値をＮ１として設定し（Ｓ８０４）、第１特別図柄の保留球数を示すための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８０５）。次に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１の各値を取得して第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納し（Ｓ８０１Ｖ）、先読み処理を実行する（Ｓ８０７）。なお、この先読み処理（Ｓ８０７）は、上述した第２制御例における先読み処理（図１４２，Ｓ８０７参照）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【１９７７０】

先読み処理（Ｓ８０７）が終了すると、次に、遊技球が第２入球口６４０に入賞したかを判別し（Ｓ８０８）、第２入球口６４０に入賞していないと判別した場合には（Ｓ８０８：Ｎｏ）、Ｓ８０９～Ｓ８１４（Ｓ８０７）をスキップし、本処理を終了する。一方、第２入球口６４０に入賞したと判別した場合には（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）を取得し（Ｓ８０９）、Ｎ２が４より小さい値であるかを判別する（Ｓ８１０）。Ｎ２が４より小さい値ではないと判別した場合には（Ｓ８１０：Ｎｏ）、特図２保留球が上限数まで記憶されている状態であるため、Ｓ８１１～Ｓ８１４（Ｓ８０７）の処理をスキップし、本処理を終了する。

【１９７７１】

Ｓ８１０の処理において、Ｎ２が４より小さい値である、即ち、特図２保留球が上限数まで記憶されていない場合には（Ｓ８１０：Ｙｅｓ）、Ｎ２から１減算した値をＮ２として設定し（Ｓ８１１）、第２特別図柄の保留球数を示すための保留球数コマンドを設定する（Ｓ８１２）。次に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、小当たり種別カウンタＣ５、変動種別カウンタＣＳ１の各値を取得して第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納し（Ｓ８０２Ｖ）、先読み処理を実行した後に（Ｓ８１４（Ｓ８０７））、本処理を終了する。

【１９７７２】

次に、図２９７０を参照して、本第１５制御例における主制御装置１１０のメイン処理の処理内容について説明する。図２９７０は、本第１５制御例における主制御装置１１０のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１５制御例における主制御装置１１０のメイン処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０のメイン処理（図１４９参照）に対して、当たり制御処理（Ｓ１６０４）の処理内容を一部変更した点と、新たにカウンタ処理（Ｓ１６０１Ｖ）を追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９７７３】

次に、図２９７１を参照して、当たり制御処理（Ｓ１６０４）内の一処理である大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７１は、大当たり制御

処理（Ｓ１６２１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｖ）は、大当たり遊技を開始及び終了させるための処理や、可変入賞装置６５の開閉制御を行う処理である。大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｖ）が実行されると、まず、大当たり遊技の開始条件が成立しているかを判別する（Ｓ１７０１）。具体的には、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されているかを判別し、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１７０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定する（Ｓ１７０３）。次いで、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１７０４）、本処理を終了する。

【１９７７４】

Ｓ１７０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１７０５）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されているかを判別し、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０５の処理において、大当たり中フラグ２０３ｋがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１７０６）、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１７０６：Ｙｅｓ）、対応する入賞口（可変入賞装置６５）を開放状態に設定し（Ｓ１７０７）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１７０８）、本処理を終了する。

【１９７７５】

Ｓ１７０６の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１７０６：Ｎｏ）、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立したかを判別する（Ｓ１７０９）。なお、本第１５制御例における可変入賞装置６５の閉鎖条件とは、所定の開放時間（例えば、１０秒）が経過した場合、または、所定数（例えば、１０個）の遊技球が特定入賞口６５ａに入賞した場合である。可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立したと判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、可変入賞装置６５を閉鎖状態に設定し（Ｓ１７１０）、本処理を終了する。Ｓ１７０９の処理において、可変入賞装置６５の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１７１１）、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ１７１２）、本処理を終了する。Ｓ１７１１の処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技のエンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１７１３）、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１７１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１７１４）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル２０２Ｖｅを用いて対応する時短終了条件を設定する（Ｓ１７１５）。次に、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１７１６）、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１７１７）、大当たり遊技の終了を設定する（Ｓ１７１８）。次に、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１７１９）、変動待機開始処理を実行し（Ｓ１７０１Ｖ）、本処理を終了する。なお、この変動待機開始処理（Ｓ１７０１Ｖ）は、上述した変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【１９７７６】

次に、図２９７２を参照して、カウンタ処理（Ｓ１６０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７２は、カウンタ処理（Ｓ１６０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。カウンタ処理（Ｓ１６０１Ｖ）は、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値を更新するための処理である。カウンタ処理（Ｓ１６０１Ｖ）が実行されると、まず、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が１以上であるかを判別し（Ｓ１６５１Ｖ）、変動

待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が１以上ではないと判別した場合には（Ｓ１６５１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が１以上であると判別した場合には（Ｓ１６５１Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値を１減算し（Ｓ１６５２Ｖ）、減算後の変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が０であるかを判別する（Ｓ１６５３Ｖ）。減算後の変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が０ではないと判別した場合には（Ｓ１６５３Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１６５３Ｖの処理において、減算後の変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が０であると判別した場合には（Ｓ１６５３Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機終了コマンドを設定し（Ｓ１６５４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７７７】

＜第１５制御例の音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図２９７３から図２９８３を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。まず、図２９７３を参照して、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図２９７３は、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図２９７３に示すように、本第１５制御例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理は、上述した第２制御例におけるメイン処理（図１５５参照）に対して、客待ち演出処理（Ｓ３１０５）に代えて客待ち演出処理（Ｓ３１０１Ｖ）を、演出更新処理（Ｓ３１１２）に代えて演出更新処理（Ｓ３１０２Ｖ）を、コマンド判定処理（Ｓ３１１３）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３１０３Ｖ）を、変動表示設定処理（Ｓ３１１４）に代えて変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）を、それぞれ実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９７７８】

次に、図２９７４を参照して、本第１５制御例における客待ち演出処理（Ｓ３１０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７４は、本第１５制御例における客待ち演出処理（Ｓ３０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。客待ち演出処理（Ｓ３１０１Ｖ）は、特別図柄が変動表示されていない期間（特図停止期間）に第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される客待ち演出の表示態様を設定するための処理である。客待ち演出処理（Ｓ３１０１Ｖ）が実行されると、まず、特図変動表示中であるかを判別し（Ｓ３１３１Ｖ）、特図変動表示中であると判別した場合には（Ｓ３１３１Ｖ：Ｙｅｓ）、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆのカウンタ値として「０」を設定し（Ｓ３１３２Ｖ）、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇのタイマ値として「０」を設定し（Ｓ３１３３Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７７９】

一方、Ｓ３１３１Ｖの処理において、特図変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ３１３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ３１３４Ｖ）、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ３１３４Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ３１３２Ｖの処理に移行する。Ｓ３１３４Ｖの処理において、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ３１３４Ｖ：Ｎｏ）、次に、従変動待機フラグ２２３Ｖｅはオンであるかを判別し（Ｓ３１３５Ｖ）、従変動待機フラグ２２３Ｖｅはオンであると判別した場合には（Ｓ３１３５Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ３１３２Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ３１３５Ｖの処理において、従変動待機フラグ２２３Ｖｅはオフであると判別した場合には（Ｓ３１３５Ｖ：Ｎｏ）、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇの値が「０」であるかを判別し（Ｓ３１３６Ｖ）、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ３１３６Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆの値が「１」であるかを判別し（Ｓ３１３７Ｖ）、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ３１３７Ｖ：Ｎｏ）、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆの値として「１」を設定し

（Ｓ３１３８Ｖ）、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇの値として「６００００」を設定し（Ｓ３１３９Ｖ）、表示用客待ち１コマンドを設定し（Ｓ３１４０Ｖ）、本処理を終了する。なお、ここで設定された表示用客待ち１コマンドは、メイン処理（図２９７３参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用客待ち１コマンドを受信したことに対応して、客待ち演出として音量光量の調整を行うためのメニュー画面の表示やパチンコ機１０のモチーフとなっているアニメや漫画等のタイトルロゴの表示を行うための処理を実行する。

【１９７８０】

一方、Ｓ３１３７Ｖの処理において、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ３１３７Ｖ：Ｙｅｓ）、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆの値として「２」を設定し（Ｓ３１４１Ｖ）、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇの値として「６００００」を設定し（Ｓ３１４２Ｖ）、表示用客待ち２コマンドを設定し（Ｓ３１４３Ｖ）、本処理を終了する。なお、ここで設定された表示用客待ち２コマンドは、メイン処理（図２９７３参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用客待ち２コマンドを受信したことに対応して、客待ち演出としてパチンコ機１０において実行される特徴的な演出を説明する動画（デモムービー）を表示するための処理を実行する。Ｓ３１３６Ｖの処理において、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ３１３６Ｖ：Ｎｏ）、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇの値を１減算し（Ｓ３１４４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７８１】

次に、図２９７５を参照して、本第１５制御例における演出更新処理（Ｓ３１０２Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７５は、本第１５制御例における演出更新処理（Ｓ３１０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出更新処理（Ｓ３１０２Ｖ）は、時間経過に応じて変動演出の態様や特図停止中に実行されている演出（例えば、大当たり遊技中の演出等）を更新するための処理であり、本第１５制御例におけるパチンコ機１０では、主にタイマ予告演出の演出態様を可変させるための処理を実行する。演出更新処理（Ｓ３１０２Ｖ）が実行されると、まず、特図変動表示中であるかを判別し（Ｓ３１６１Ｖ）、特図変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ３１６１Ｖ：Ｎｏ）、その他の処理を実行し（Ｓ３１６９Ｖ）、本処理を終了する。なお、Ｓ３１６９Ｖの処理では、タイマ予告演出以外の変動演出や大当たり遊技中、または小当たり遊技中に実行される演出の態様を更新するための処理が実行される。例えば、後述する変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）において設定された各種予告演出（例えば、キャラカットイン演出や、魚群演出等）の実行タイミングであるかを判別して、実行タイミングである場合には、対応する予告演出を実行するための処理を実行する。

【１９７８２】

一方、特図変動表示中であると判別した場合には（Ｓ３１６１Ｖ：Ｙｅｓ）、パネル切替タイマ２２３Ｖｂの値は「０」であるかを判別し（Ｓ３１６２Ｖ）、パネル切替タイマ２２３Ｖｂの値が０であると判別した場合には（Ｓ３１６２Ｖ：Ｙｅｓ）、タイマ予告演出が設定されていないため、Ｓ３１６９Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ３１６２Ｖの処理において、パネル切替タイマ２２３Ｖｂの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ３１６２Ｖ：Ｎｏ）、パネル切替タイマ２２３Ｖｂの値を１減算し（Ｓ３１６３Ｖ）、減算後のパネル切替タイマ２２３Ｖｂの値が０であるかを判別する（Ｓ３１６４Ｖ）。Ｓ３１６４Ｖの処理において減算後のパネル切替タイマ２２３Ｖｂの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ３１６４Ｖ：Ｎｏ）、その他の処理に移行する（Ｓ３１６９Ｖ）。Ｓ３１６４Ｖの処理において、減算後のパネル切替タイマ２２３Ｖｂの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ３１６４Ｖ：Ｙｅｓ）、設定されたタイマ予告時間テーブルの次シナリオを設定し（Ｓ３１６５Ｖ）、設定されたタイマ予告時間テーブルからタイマ予告演出シナリオの値をタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄの値として設定する（Ｓ３１６６Ｖ）。次に、設定されたタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄの値は「９９９」で

あるかを判別し（Ｓ３１６７Ｖ）、設定されたタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄの値は「９９９」であると判別した場合には（Ｓ３１６７Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ３１６９Ｖの処理に移行する。一方、設定されたタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄの値は「９９９」ではないと判別した場合には（Ｓ３１６７Ｖ：Ｎｏ）、タイマ予告設定処理を実行し（Ｓ３１６８Ｖ）、Ｓ３１６９Ｖの処理に移行する。

【１９７８３】

次に、図２９７６を参照して、タイマ予告設定処理（Ｓ３１６８Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７６は、タイマ予告設定処理（Ｓ３１６８Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。タイマ予告設定処理（Ｓ３１６８Ｖ）は、タイマ予告演出において表示画面に表示されるパネル９０１（図２９３０参照）のタイマ値を設定したり、カウント表示状態とカウント非表示状態とを切り替えるための処理である。タイマ予告設定処理（Ｓ３１６８Ｖ）が実行されると、まず、タイマ予告時間テーブルからタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄの値に対応するパネル切替時間を抽出し、パネル切替タイマ２２３Ｖｂに設定する（Ｓ３２８１Ｖ）。次に、タイマ予告時間テーブルからタイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄのカウンタ値に対応するパネル設定時間を抽出し、パネル時間タイマ２２３Ｖｃに設定する（Ｓ３２８２Ｖ）。次に、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値に対応するタイマ予告時間テーブルからタイマ予告表示／非表示演出を抽出し、表示用タイマ予告表示／非表示演出コマンドとして設定し（Ｓ３２８３Ｖ）、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値に対応するタイマ予告時間テーブルからパネル設定時間を抽出し、表示用パネル設定時間コマンドとして設定し（Ｓ３２８４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７８４】

次に、図２９７７を参照して、本第１５制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０３Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７７は、このコマンド判定処理（Ｓ３１０３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。図２９７７に示すように、コマンド判定処理（Ｓ３１０３Ｖ）は、上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６，Ｓ３１１３参照）に対して、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理（Ｓ３２１４）に代えて当たり関連処理（Ｓ３３０１Ｖ）を、賞球数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ３２１６およびＳ３２１７の処理に代えて賞球関連処理（Ｓ３３０２Ｖ）をそれぞれ実行する点と、変動待機開始コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３３０３Ｖ：Ｙｅｓ）、新たに従変動待機開始処理（Ｓ３３０４Ｖ）を実行し、変動待機終了コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３３０５Ｖ：Ｙｅｓ）、新たに従変動待機終了処理（Ｓ３３０６Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、当たり関連処理（Ｓ３３０１Ｖ）の処理内容は図２９７８を参照して説明し、賞球関連処理（Ｓ３３０２Ｖ）の処理内容は図２９７９を参照して説明し、従変動待機開始処理（Ｓ３３０４Ｖ）の処理内容は図２９８０（ａ）を参照して説明し、従変動待機終了処理（Ｓ３３０６Ｖ）の処理内容は図２９８０（ｂ）を参照して説明する。

【１９７８５】

次に、図２９７８を参照して、当たり関連処理（Ｓ３３０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７８は、当たり関連処理（Ｓ３３０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。当たり関連処理（Ｓ３３０１Ｖ）は、大当たり関連のコマンド、または小当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応して大当たり遊技中の演出、または小当たり遊技中の演出内容を設定するための処理である。図２９７８に示すように、当たり関連処理（Ｓ３３０１Ｖ）が実行されると、まず、大当たり関連コマンドを受信したか判別し（Ｓ３５０３Ｖ）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０４）、今回受信した大当たり関連コマンドがオープニングコマンドであるかを判別する（Ｓ３５０１Ｖ）。なお、大当たり関連処理（Ｓ３５０４Ｖ）の処理内容は、上述した第２制御例における大当たり

関連処理（図１６０，Ｓ３５０４参照）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。Ｓ３５０１Ｖの処理において受信した当たり関連コマンドはオープニングコマンドであると判別した場合には（Ｓ３５０１Ｖ：Ｙｅｓ）、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉの値を１加算し（Ｓ３５０２Ｖ）、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉの値に対応した表示用大当たり回数コマンドを設定し（Ｓ３５０３Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５０１Ｖの処理において、受信した当たり関連コマンドはオープニングコマンドではないと判別した場合には（Ｓ３５０１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。なお、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉのカウンタ値は、後述する従変動待機終了処理（図２９８０（ｂ），Ｓ３３０６Ｖ参照）において「０」に初期化される。したがって、有利遊技状態が設定された後にリザルト演出が実行されるまでの大当たり回数（連チャン数）が記憶されることとなる。

【１９７８６】

Ｓ３５０３の処理において、今回受信した当たり関連コマンドは大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次に、今回受信した当たり関連コマンドは小当たり関連コマンドであるかを判別し（Ｓ３５０７）、小当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０８）、本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）は、上述した第２制御例における小当たり関連処理（図１６６，Ｓ３５０８参照）と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。Ｓ３５０７の処理において、受信した当たり関連コマンドが小当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９７８７】

次に、図２９７９を参照して、賞球関連処理（Ｓ３３０２Ｖ）の処理内容について説明する。図２９７９は、賞球関連処理（Ｓ３３０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。賞球関連処理（Ｓ３３０２Ｖ）は、有利遊技状態が設定されてからリザルト演出が実行されるまでの間に実行された大当たり遊技中に獲得した賞球数を計測するための処理である。賞球関連処理（Ｓ３３０２Ｖ）が実行されると、まず、現在が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ３３３１Ｖ）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ３３３１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、現在が大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ３３３１Ｖ：Ｙｅｓ）、大当たり賞球数カウンタ２２３Ｖｊの値に賞球数コマンドによって示された値（賞球数）を加算し（Ｓ３３３２Ｖ）、大当たり賞球数カウンタ２２３Ｖｊの値に対応した表示用大当たり賞球数コマンドを設定し（Ｓ３３３３Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７８８】

次に、図２９８０（ａ）を参照して、従変動待機開始処理（Ｓ３３０４Ｖ）の処理内容について説明する。図２９８０（ａ）は、従変動待機開始処理（Ｓ３３０４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。従変動待機開始処理（Ｓ３３０４Ｖ）は、有利遊技状態の終了条件が成立し、通常状態に移行する場合にリザルト演出を開始するための処理である。従変動待機開始処理（Ｓ３３０４Ｖ）が実行されると、表示用リザルト画面表示開始コマンドを設定し（Ｓ３３６１Ｖ）、従変動待機フラグ２２３Ｖｅをオンに設定し（Ｓ３３６２Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７８９】

次に、図２９８０（ｂ）を参照して、従変動待機終了処理（Ｓ３３０６Ｖ）の処理内容について説明する。図２９８０（ｂ）は、従変動待機終了処理（Ｓ３３０６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。従変動待機終了処理（Ｓ３３０６Ｖ）は、リザルト演出を終了するための処理である。従変動待機終了処理（Ｓ３３０６Ｖ）が実行されると、まず、表示用リザルト画面表示終了コマンドを設定し（Ｓ３３８１Ｖ）、次に、大当たり賞球数カウンタ２２３Ｖｊの値を「０」に初期化し（Ｓ３３８２Ｖ）、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉの値を「０」に初期化し（Ｓ３３８３Ｖ）、従変動待機フラグ２２３Ｖｅをオフに設定し（Ｓ３３８４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７９０】

次に、図２９８１を参照して、第１５制御例における変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）の処理内容について説明する。図２９８１は、第１５制御例における変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。図２９８１に示すように、上述した第２制御例における変動表示設定処理（図１６７，Ｓ３１１４参照）に対して、変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）は、変動演出設定処理（Ｓ４３０４）に代えて変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図２９８２を参照して、変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９８２は、変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）は、特図変動中に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であり、特図抽選結果や遊技状態および変動パターン情報に基づいて演出態様が設定される。図２９８２に示すように、上述した第２制御例における変動演出設定処理（図１６８，Ｓ４３０４参照）に対して、新たに予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）を実行する点と、Ｓ４４０９の処理に代えてＳ４４０２Ｖの処理を実行する点で相違する。なお、予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）の処理内容については、図２９８３を参照して後述する。

【１９７９１】

変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ４４０１）、読み出した遊技状態は通常状態であるかを判別する（Ｓ４４０２）。遊技状態は通常状態ではない、即ち、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、時短用演出設定処理を実行し（Ｓ４４１０）、本処理を終了する。なお、時短用演出設定処理（Ｓ４４１０）の処理内容は、上述した第２制御例における時短用演出設定処理（図１６９，Ｓ４４１０参照）と同一であるため、詳細な説明を省略する。一方、Ｓ４４０２の処理において、遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、今回の特図変動は特図２変動であるかを判別し（Ｓ４４０３）、特図１変動であると判別した場合には（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、次に、演出固定フラグ２２３ｔがオンであるかを判別し（Ｓ４４０４）、オンであると判別した場合には（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０１Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４４０４の処理において、演出固定フラグ２２３ｔがオフであると判別した場合には（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、演出ステージデータテーブル２２２ｅを参照して移行条件成立の有無を特定し（Ｓ４４０６）、ステージ移行条件が成立したかを判別する（Ｓ４４０７）。ステージ移行条件が成立したと判別した場合には（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、ステージ移行を行うための演出態様を設定し（Ｓ４４０８）、Ｓ４４０１Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４４０７の処理においてステージ移行条件が成立していないと判別した場合には（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、Ｓ４４０１Ｖの処理に移行する。

【１９７９２】

Ｓ４４０１Ｖの処理では、予告演出抽選処理を実行し（Ｓ４４０１Ｖ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０５）、本処理を終了する。Ｓ４４０３の処理において、今回の特図変動が特図２変動であると判別した場合には（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンに基づいてリザルト演出の演出態様を決定し（Ｓ４４０２Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７９３】

次に、図２９８３を参照して、予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９８３は、予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）は、特図変動中に実行される大当たり当選期待度を示唆するための各種予告演出の演出態様を設定するための処理である。予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）が実行されると、まず、予告抽選テーブル２２２Ｖａから変動パターン種別と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて予告演出を抽出し、抽出した予告演出に対応する値を予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈに設定し（Ｓ３２５１Ｖ）、次に、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂから予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈの値と、演

出カウンタ２２３ｆの値に基づいてタイマ予告時間テーブルを決定し（Ｓ３２５２Ｖ）、決定されたタイマ予告時間テーブルに対応する値をタイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａの値に設定する（Ｓ３２５３Ｖ）。次いで、タイマ予告演出態様はタイマ予告なしであるかを判別し（Ｓ３２５４Ｖ）、タイマ予告なしであると判別した場合は（Ｓ３２５４Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、タイマ予告ありであると判別した場合には（Ｓ３２５４Ｖ：Ｎｏ）、タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄの値を「１」に設定し（Ｓ３２５５Ｖ）、タイマ予告設定処理（Ｓ３２５６Ｖ）を実行する。なお、このタイマ予告設定処理（Ｓ３２５６Ｖ）は、上述したタイマ予告設定処理（図２９７６，Ｓ３１６８Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。次に、表示用タイマ予告開始コマンドを設定し（Ｓ３２５７Ｖ）、本処理を終了する。

【１９７９４】

以上、説明したように、本第１５制御例のパチンコ機１０では、有利遊技状態の終了時点で保有している特図２保留球の個数にかかわらず、リザルト演出を一定時間実行可能に構成した。また、有利遊技状態終了時点で特図２保留球が０個である場合には、有利遊技状態の終了条件成立から１０秒間、第１特別図柄の変動表示の実行を規制し、特別図柄の停止期間中にリザルト演出を実行可能に構成した。このように構成することで、有利遊技状態の終了時点における特図２保留球の有無及び個数にかかわらずリザルト演出の演出時間を一定とすることが可能となり、遊技者にリザルト演出によって報知される遊技内容を把握させ易くなる。加えて、リザルト演出の実行中は特図１抽選及び変動表示が規制されるため、リザルト演出中（内部的には通常状態）に大当たり当選（小当たり当選経由も含む）した場合には有利遊技状態が継続するという分かり易い遊技性の遊技を提供することができる。

【１９７９５】

また、本第１５制御例のパチンコ機１０では、タイマ予告演出においてタイマ値を表示させた後に、タイマ予告演出が終了するまでの期間の一部でタイマ値を非表示状態とすることが可能に構成した。そして、タイマ値が非表示状態となっている場合に、タイマ値のカウントダウンが進行しているパターンと、カウントダウンが進行していないパターンを設ける構成とした。これにより、タイマ予告演出の開始時点で表示されたタイマ値から対象となる演出を予測し難くなるため、遊技者のタイマ予告演出及び対象となる演出に対する興味を長時間維持し易くなる。

【１９７９６】

なお、本第１５制御例では、１の特図変動期間においてタイマ予告演出が実行されるように構成したが、これに限るものではなく、複数の特図変動期間に跨がって１のタイマ予告演出を実行可能に構成しても良い。例えば、特図保留球を獲得したタイミングでその保留球の変動パターンと変動演出の演出態様を予め設定する構成とし、設定された演出態様としてタイマ対象演出となる予告演出が含まれている場合に、その予告演出が設定されている保留球よりも前に獲得している保留球に対応する特図変動期間からタイマ予告演出を開始し、複数の特図変動期間に跨がってタイマ値の更新を実行する構成としても良い。このように構成することで、タイマ予告開始時点で比較的長いタイマ値が表示された場合であっても、そのタイマ予告演出が実行中の特図変動において終了する場合にはタイマ対象演出が比較的大当たり当選期待度の高い演出となり易く、次回以降の特図変動に持ち越された場合にはタイマ対象演出が比較的大当たり当選期待度の低い演出となり易くなるため、タイマ予告演出の終了タイミングに対しても遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、複数の特図変動期間に跨がってタイマ予告演出を実行する場合においても、カウント非表示状態を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、更にタイマ対象演出の実行タイミングを遊技者に把握させ難くすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１９７９７】

また、本第１５制御例におけるタイマ予告演出では、特図変動開始タイミングでタイマ値が表示され、タイマ値の更新が開始される構成としたが、これに限るものではなく、特

図変動期間の途中でタイマ予告演出を開始可能に構成し、タイマ予告演出が実行されることを事前に示唆した後に、タイマ値を表示してタイマ値の更新を開始するように構成しても良い。例えば、タイマ予告演出の開始タイミングとなるよりも前にタイマ予告演出の実行が待機していることを示す態様としてパネル９０１の前面側に「タイマ準備中」という文字を表示する構成としても良い。このように構成することで、特図変動期間中にタイマ予告演出が実行されることを遊技者に事前に認識させることができるため、タイマ予告演出が実行される前に遊技者が離席してしまうといった不具合が生じることを抑制することができる。なお、この「タイマ準備中」の表示を、タイマ予告演出が実行される特図変動よりも前に実行される特図変動期間において表示可能に構成しても良い。

【１９７９８】

なお、本第１５制御例のタイマ予告演出では、カウント非表示状態においてタイマ値のみを非表示状態とするように構成し、その状態の場合のみカウントが停止している場合と、更新されている場合とを設けるように構成したが、これに限るものではなく、例えば、表示画面全体に表示される演出（例えば、スーパーリーチ演出）によってパネル９０１を非表示状態とすることが可能に構成しても良く、その状態においてカウントが停止している場合と、更新している場合とを設けるように構成しても良い。また、このように構成する場合、パネル９０１の表示位置は非表示状態となる前に表示されていた位置と同じ位置に表示されるように構成すると良い。このように構成することで、非表示状態となったパネル９０１と、表示状態となったパネル９０１が同じパネル９０１であることを遊技者が認識し易くなる。

【１９７９９】

＜第１５制御例の別例１のパチンコ機１０について＞

次に、図２９８４から図２９９３を参照して、上述した第１５制御例の別例１のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例のパチンコ機１０では、有利遊技状態（時短状態）から通常状態へと移行する場合には必ずリザルト演出が実行されるように構成したが、本第１５制御例の別例１では、有利遊技状態から通常状態へと移行する場合にリザルト演出を実行させるか否かを遊技者が選択可能に構成している点で上述した第１５制御例のパチンコ機１０と相違する。

【１９８００】

具体的には、有利遊技状態の終了条件が成立する特図変動期間中に、第３図柄表示装置８１において遊技者にリザルト演出を実行させるか否かを選択させるための演出（図２９８４（ａ）参照）が実行され、その演出の実行中に遊技者は所定の操作手段を操作することにより、リザルト演出を実行させるか否かを選択可能に構成している。上述したように、第１５制御例のパチンコ機１０では、リザルト演出の演出時間を一定時間確保することで、遊技者に有利遊技状態における遊技結果を把握させ易くしていたが、例えば、有利遊技状態において連チャンできなかった遊技者の中には、リザルト演出を見ることで連チャンできなかったことを意識してしまうため、リザルト演出を実行させたくないと思う遊技者も存在する。そのような遊技者に対してもリザルト演出を実行してしまうと、遊技者の落胆する気持ちを逆撫でしてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞があった。

【１９８０１】

これに対して、本第１５制御例の別例１では、リザルト演出を実行させるか否かを遊技者が任意に選択可能であるため、リザルト演出を実行させたくない遊技者に対してリザルト演出が実行されないようにすることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１９８０２】

また、本第１５制御例の別例１のパチンコ機１０では、リザルト演出の実行中に所定の操作手段を操作することで、リザルト演出の演出時間が経過するよりも前にリザルト演出を終了させ、通常の変動演出に切替可能に構成している。このように構成することで、リザルト演出により遊技結果を把握した遊技者に対しても必要以上にリザルト演出が表示されないようにすることができる。

【１９８０３】
なお、本第１５制御例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１５制御例におけるパチンコ機１０に対して、新たに変動待機切替ボタン８００を設けた点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられたＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって行われる制御処理の内容を一部変更した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１９８０４】
＜第１５制御例の別例１のパチンコ機１０における演出内容について＞
図２９８４を参照して、本第１５制御例の別例１のパチンコ機１０における特徴的な演出内容について説明する。本第１５制御例の別例１では、時短終了条件が成立する特図変動（以下、「特図最終変動」と称す。）において、リザルト演出を実行させるか否かを操作手段の操作により遊技者が選択可能に構成している。図２９８４（ａ）は、時短最終変動において第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。図２９８４（ａ）に示すように、時短最終変動では、今回の特図変動が時短状態における最後の特図変動であることを遊技者に報知するため、表示領域ＨＲ３に「ファイナルチャンス！！」の文字が表示される。また、表示領域ＨＲ４には、遊技者にリザルト演出を実行させるか否かを選択させるための選択態様が表示される。具体的には、「リザルト画面を表示しますか？」という文字と、変動待機切替ボタン８００を模したボタン態様ｐｂ１と、「Ｙｅｓ」アイコンと、「Ｎｏ」アイコンが表示され、「Ｙｅｓ」アイコンの左側には、操作手段の操作によって位置を可変可能なカーソルｋｓ１が表示される。このカーソルｋｓ１は、変動待機切替ボタン８００が押下されたことに対応して上下に位置を可変可能である（図２９８４（ｂ）参照）。
【１９８０５】
なお、リザルト演出を実行するか否かの選択は、時短最終変動の開始から時短最終変動が終了するまでの期間で実行可能であり、時短最終変動終了時点においてカーソルｋｓ１が示すアイコンに対応してリザルト演出の実行有無が決定される。具体的には、時短最終変動の終了時点においてカーソルｋｓ１が「Ｙｅｓ」アイコンを示している場合には、リザルト演出が実行され、時短最終変動の終了時点においてカーソルｋｓ１が「Ｎｏ」アイコンを示している場合には、リザルト演出が実行されずに通常の変動演出が実行される。
【１９８０６】
なお、本第１５制御例の別例１では、上述した第１５制御例と同様に、時短最終変動終了時点で特図２保留球を保有していない場合には、所定期間特図１変動の実行を待機させ、特図停止状態でリザルト演出を実行可能に構成しているが、時短最終変動終了後にリザルト演出を実行しないことを遊技者が選択した場合には、特図１変動の実行が待機させずに特図１変動を実行する。
【１９８０７】
図２９８５は、第１５制御例の別例１におけるリザルト演出の一例を示した図である。図２９８５に示すように、本第１５制御例の別例１のパチンコ機１０では、リザルト演出において所定の操作手段（変動待機切替ボタン８００）の操作により、リザルト演出を終了させ、通常の変動演出へと切替可能に構成している。具体的には、リザルト演出の実行中に表示領域ＨＲ４において、「切替ボタンを押すと通常演出になるよ」の文字と、変動待機切替ボタン８００を模したボタン態様ｐｂ１が表示される。これにより遊技者に対して、リザルト演出を途中で終了させることが可能であることを遊技者に分かり易く報知することができる。
【１９８０８】
＜第１５制御例の別例１のパチンコ機１０における電気的構成について＞
次に、図２９８６を参照して、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。図２９８６は、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０の電気的構成を模式的に示したブロック図である。第１５制御例の別例１のパチンコ機１０の電気

的構成は、上述した第１５制御例のパチンコ機１０の電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の構成を一部変更した点と、新たに変動待機切替ボタン８００を設け、主制御装置１１０と接続している点で相違している。その他の構成については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。変動待機切替ボタン８００は、時短最終変動においてリザルト演出の実行有無を決定するための操作手段である。

【１９８０９】

次に、図２９８７（ａ）を参照して、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明する。図２９８７（ａ）は、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示したブロック図である。上述した第１５制御例のＲＯＭ２０２に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＶａＡを設けた点で相違している。その他の構成については同一であるため、同一の符号については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、変動パターン選択テーブル２０２ＶａＡの内容については、図２９８８（ａ）および（ｂ）を参照して後述する。

【１９８１０】

次に、図２９８７（ｂ）を参照して、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容について説明する。図２９８７（ｂ）は、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示したブロック図である。上述した第１５制御例のＲＡＭ２０３に対して、新たに変動待機判定フラグ２０３ＶａＡを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。変動待機判定フラグ２０３ＶａＡは、時短最終変動終了後にリザルト演出を実行させるか否かを判別するためのフラグであり、時短最終変動中に変動待機切替ボタン８００が押下されたことに対応してオンとオフが切替られる。

【１９８１１】

次に、図２９８８（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＶａＡについて説明する。図２９８８（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ＶａＡの構成を模式的に示したブロック図である。図２９８８（ａ）に示すように、上述した第１５制御例における変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄに対して、時短用最終変動パターンテーブル２０２Ｖｄ７に代えて時短用最終変動パターンテーブル２０２ＶａＡ１を設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。時短用最終変動パターンテーブル２０２ＶａＡ１は、時短状態の終了条件が成立する特図変動（時短最終変動）の変動パターンを設定するために参照される変動パターンテーブルである。ここで、図２９８８（ｂ）を参照して、時短用最終変動パターンテーブル２０２ＶａＡ１の規定内容について説明する。図２９８８（ｂ）は、時短用最終変動パターンテーブル２０２ＶａＡ１の規定内容を模式的に示した図である。図２９８８（ａ）に示すように、上述した時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２（図２９４９（ａ）参照）と同様に、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「変動停止選択変動」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定されている。変動停止選択変動は、特図２保留球を貯めるための保留チャージ演出を実行するとともに、時短最終変動終了後にリザルト演出を実行するか否かを遊技者に選択させるための変動である。

【１９８１２】
＜第１５制御例の別例１の主制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図２９８９から図２９９３を参照して、第１５制御例の別例１において主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理内容について説明する。まず、図２９８９を参照して、本第１５制御例の別例１におけるタイマ割込処理の処理内容について説明する。図２９８９は、本第１５制御例の別例１におけるタイマ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。上述した第２制御例におけるタイマ割込処理（図１３２参照）に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０３）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ１０３Ｖ）を実行する点と、新たに変動待機選択処理（Ｓ１０１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。また、特別図柄変動処理（Ｓ１０３Ｖ）は、上述した第１５制御例における特別図柄変動処理（図２９６１，Ｓ１０３Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。
【１９８１３】
変動待機選択処理（Ｓ１０１Ｖ）は、変動待機切替ボタン８００の操作の有無を判別するための処理であり、時短状態終了後のリザルト演出の実行有無およびリザルト演出の実行途中でリザルト演出を終了し、通常の変動演出に切り替えるための処理を実行する。ここで、図２９９０を参照して、変動待機選択処理（Ｓ１０１Ｖ）の処理内容について説明する。変動待機選択処理（Ｓ１０１Ｖ）が実行されると、まず、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値は１以上であるかを判別し（Ｓ１４１Ｖ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値が１以上で有ると判別した場合には（Ｓ１４１Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機切替ボタン８００の押下があったかを判別し（Ｓ１４２Ｖ）、変動待機切替ボタン８００の押下があったと判別した場合には（Ｓ１４２Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値を「１」に設定し（Ｓ１４３Ｖ）、Ｓ１４４Ｖの処理に移行する。Ｓ１４３Ｖの処理において変動待機カウンタ２０３Ｖｃの値が「１」に設定されることで、その後に実行されるカウンタ処理（図２９７２，Ｓ１６０１Ｖ参照）において変動待機終了コマンドが設定され、音声ランプ制御装置１１３においてリザルト演出を終了させるための処理が実行される。なお、図示しないが、音声ランプ制御装置１１３では、通常状態において特図２変動が実行される場合に、リザルト演出の演出態様と、通常の変動演出の演出態様を両方設定し、リザルト演出が実行されている裏で内部的に通常の変動演出の演出シナリオを進行させておくことでリザルト演出が終了したタイミングで通常の変動演出に切り替えられるように構成している。Ｓ１４１Ｖの処理において、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１４１Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ１４４Ｖの処理に移行する。
【１９８１４】
Ｓ１４２Ｖの処理において、変動待機切替ボタン８００が押下されていないと判別した場合には（Ｓ１４２Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ１４４Ｖの処理に移行する。Ｓ１４４Ｖの処理では、現在が変動停止選択変動中であるかを判別し（Ｓ１４４Ｖ）、変動停止選択変動中ではないと判別した場合には（Ｓ１４４Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ１４９Ｖの処理に移行する。一方、変動停止選択変動中であると判別した場合には（Ｓ１４４Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機切替ボタン８００が押下されたかを判別し（Ｓ１４５Ｖ）、変動待機切替ボタン８００の押下なしと判別した場合には（Ｓ１４５Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ１４９Ｖの処理に移行する。一方、変動待機切替ボタン８００の押下ありと判別した場合には（Ｓ１４５Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡがオンであるかを判別する（Ｓ１４６Ｖ）。変動待機判定フラグ２０３ＶａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ１４６Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡをオフに設定し（Ｓ１４７Ｖ）、Ｓ１４９Ｖの処理に移行する。
【１９８１５】
一方、Ｓ１４６Ｖの処理において変動待機判定フラグ２０３ＶａＡがオフであると判別した場合には（Ｓ１４６Ｖ：Ｎｏ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡをオンに設定し（Ｓ１４８Ｖ）、Ｓ１４９Ｖの処理に移行する。Ｓ１４９Ｖの処理では、変動停止選択変動の変動時間が経過したか、即ち、変動停止選択変動が終了したかを判別し（Ｓ１４９Ｖ）

、変動停止選択変動中であると判別した場合には（Ｓ１４９Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、変動停止選択変動が終了したと判別した場合には（Ｓ１４９Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡがオンであるかを判別し（Ｓ１５０Ｖ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡがオフであると判別した場合には（Ｓ１５０Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１５０Ｖの処理において、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡがオンであると判別した場合には（Ｓ１５０Ｖ：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２０３Ｖｂのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１５１Ｖ）、変動待機カウンタ２０３Ｖｃのカウンタ値として「２５００」を設定する（Ｓ１５２Ｖ）。次いで、変動待機開始コマンドを設定し（Ｓ１５３Ｖ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡをオフに設定し（Ｓ１５４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９８１６】

次に、図２９９１を参照して、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４２１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９９１は、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４２１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４２１Ｖ）は、上述した第１５制御例における変動パターンテーブル選択処理（図２９６４，Ｓ４０１Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態に応じて変動パターンテーブルを決定し、決定した変動パターンテーブルに基づいて変動パターンを設定するための処理である。なお、上述した第１５制御例における変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４０１Ｖ）に対して、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡのオンオフを切り替えるための処理を追加した点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。具体的には、Ｓ４５８Ｖの処理が終了すると、次に、今回の特図変動が変動停止選択変動であるかを判別し（Ｓ４８２Ｖ）、変動停止選択変動であると判別した場合には（Ｓ４８２Ｖ：Ｙｅｓ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡをオンに設定し（Ｓ４８３Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４８２Ｖの処理において、今回の特図変動が変動停止選択変動ではないと判別した場合には（Ｓ４８２Ｖ：Ｎｏ）、変動待機判定フラグ２０３ＶａＡをオフに設定し（Ｓ４８４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９８１７】

次に、図２９９２を参照して、本第１５制御例の別例１における時短更新処理（Ｓ２８１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９９２は、本第１５制御例の別例１における時短更新処理（Ｓ２８１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。時短更新処理（Ｓ２８１Ｖ）は、上述した第１５制御例における時短更新処理（図２９６５，Ｓ２０２Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、時短状態の終了条件が成立したか否かを判別するための処理である。上述した第１５制御例における時短更新処理（Ｓ２０２Ｖ）に対して、Ｓ６０４の処理において時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値が「０」であると判別した場合に（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、変動待機開始処理（Ｓ６０２Ｖ）を実行しない点と、特図カウンタ更新処理（Ｓ６０３Ｖ）に代えて特図カウンタ更新処理（Ｓ６８１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【１９８１８】

次に、図２９９３を参照して、特図カウンタ更新処理（Ｓ６８１Ｖ）の処理内容について説明する。図２９９３は、特図カウンタ更新処理（Ｓ６８１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。特図カウンタ更新処理（Ｓ６８１Ｖ）は、上述した第１５制御例における特図カウンタ更新処理（図２９６７，Ｓ６０３Ｖ参照）に対して、Ｓ６６５Ｖの処理において、特図１カウンタ２０３Ｖａのカウンタ値が「０」であると判別した場合（Ｓ６６５Ｖ：Ｙｅｓ）、または、Ｓ６７０Ｖの処理において特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値が「０」であると判別した場合（Ｓ６７０Ｖ：Ｙｅｓ）に、変動待機開始処理（Ｓ６７４Ｖ（Ｓ６０２Ｖ））を実行しない点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【１９８１９】

以上、説明したように、第１５制御例の別例１のパチンコ機１０では、有利遊技状態から通常状態へと移行する場合にリザルト演出を実行させるか否かを遊技者が選択可能に構成した。また、リザルト演出の実行期間において、リザルト演出を継続して表示させるか

、通常の変動演出に切り替えるかを遊技者が選択可能に構成した。このように構成することで遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。なお、有利遊技状態から通常状態へと移行する場合に、特図１および特図２の保留球を有していない場合には、強制的にリザルト演出が実行され、通常の変動演出に切り替えられないように構成しても良い。

【１９８２０】

＜第１５制御例の別例２のパチンコ機１０について＞

次に、図２９９４から図３００９を参照して、第１５制御例の別例２のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例のパチンコ機１０では、特図変動において実行される予告演出の演出実行タイミングを示唆するタイマ予告演出を実行可能であり、そのタイマ予告演出の演出態様として、表示されているタイマのカウントダウンを遊技者が視認可能なカウント表示状態と、表示されているタイマのカウントダウンを遊技者が視認できないカウント非表示状態と、を切り替え可能な構成について説明した。また、第１５制御例では、タイマ予告演出においてカウント非表示状態とした場合に、カウントダウンの進行を継続するパターンと、カウントダウンの進行を停止するパターンと、タイマ値が増加する（再設定される）パターンを設けることで、タイマ予告演出の対象となる予告演出の実行タイミングを遊技者に把握させ難くすることを可能に構成した。つまり、第１５制御例は、所定の更新条件の成立（時間経過）に対応して更新され得る更新態様（タイマ）を所定期間遊技者が視認困難な状態とし、その所定期間内で更新条件が成立した場合に、更新態様が更新される場合と、更新されない場合とを設ける技術思想であった。

【１９８２１】

第１５制御例の別例２のパチンコ機１０は、上記第１５制御例の技術思想をタイマ予告演出とは異なる予告ストック演出に用いたものである。ここで、従来、変動演出として特図抽選結果を示唆する予告演出を複数実行可能な遊技機において、その変動演出内に実行される予告演出の数を事前に報知する予告ストック演出を実行するものが知られている。従来の予告ストック演出では、予告ストック演出の対象となる予告演出（以下、「ストック対象演出」と称す。）の実行に合わせてストックを消化するように構成されているものが一般的である。このように構成された遊技機では、特図変動の途中でストックを全て消化した場合に、遊技者にその後の変動期間において新たに予告演出が実行されないと思わせてしまうことで、特図変動が終了するよりも前に遊技者がその変動に対する興味を失ってしまう虞があった。

【１９８２２】

これに対して、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０では、ストック数が表示された後にストック数を示す態様（以下、「ストック態様」と称す。）を変動終了直前の当落分岐演出（大当たりであるか否かを報知する演出）の実行タイミングまで非表示状態とし、当落分岐演出の実行タイミングでストックが残っているか否かを報知するように構成している。このように構成することで、その変動中に少なくとも実行される予告演出の数を遊技者が把握したうえで、当落分岐演出の実行タイミングまでストックが残っているか否かに興味を持たせることが可能となり、変動終了まで遊技者の興味を維持させ易くなる。

【１９８２３】

本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９８２４】

＜第１５制御例の別例２における演出内容について＞

図２９９４および図２９９５を参照して、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。上述したように、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０では、予告ストック演出を実行可能に構成している。以下、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０において実行される予告ストック演出の内容につ

いて説明する。図２９９４（ａ）は、特図変動開始時に予告ストック演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図２９９４（ａ）に示すように、予告ストック演出が実行されると、主表示領域Ｄｍにくまを模したキャラクタ９２０が表示され、ストック数を示す「ストック×３」の文字が表示される。この「ストック×３」とは、今回の変動において少なくとも実行される予告演出の数が３つであることを示しており、「ストック×３」の文字が表示された後に、３つのストック態様ｓｋ１～ｓｋ３が表示される。これにより、今回の特図変動において、少なくとも３つの予告演出が実行されることを遊技者に認識させることが可能となり、その変動に対して興味を持たせることができる。なお、本第１５制御例の別例２では、変動開始時に予告ストック演出を実行する構成としたが、予告ストック演出の実行タイミングは変動開始時に限るものではなく、変動途中の任意のタイミングで実行可能に構成してもよい。このように構成することで、変動開始時に予告ストック演出が実行されなかったとしても、変動途中で実行されることを遊技者に期待させることでその変動に対する興味を持たせることができる。また、１の特図変動中に予告ストック演出を複数回実行可能に構成してもよい。例えば、変動開始時に１回目の予告ストック演出を実行してストック数が１つであることを報知し、変動途中で２回目の予告ストック演出を実行してストック数が追加される構成としてもよい。このように構成することで、最初に少ないストック数が報知された場合であっても、その後に追加されることを遊技者に期待させることができる。

【１９８２５】

予告ストック演出においてストック数が報知された後、ストック態様ｓｋ１～ｓｋ３は非表示状態となる。図２９９４（ｂ）は、予告ストック演出終了後にスーパーリーチ演出が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。図２９９４（ｂ）に示すように、第３図柄がリーチ態様で停止表示された後にスーパーリーチ演出が開始され、今回のスーパーリーチ演出のタイトルＴ１が表示される。ここで、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０では、予告ストック演出の対象となる予告演出として、スーパーリーチ演出のタイトル文字色の変化演出（以下、「タイトル予告演出」と称す。）、スーパーリーチ演出中に表示されるテロップ色変化演出（以下、「テロップ色変化予告演出」と称す。）、スーパーリーチ演出中に表示されるカットイン演出（以下、「カットイン予告演出」と称す。）、スーパーリーチの当落分岐演出として実行されるボタン色変化予告演出（以下、「ボタン色変化予告演出」と称す。）を設定可能に構成している。

【１９８２６】

タイトル予告演出は、スーパーリーチ演出のタイトルの文字色によって大当たり当選期待度を示唆する予告演出であり、本第１５制御例の別例２では、タイトルの文字色が「白」、「赤」、「金」、「虹」のいずれかで表示され、「虹」、「金」、「赤」、「白」の順に大当たり当選期待度が高くなる。なお、タイトル予告演出においてストックが消費される場合には、タイトル色が「赤」以上となる。

【１９８２７】

テロップ予告演出は、スーパーリーチ演出中に表示されるキャラのセリフ等のテロップ（図示しない）の文字色によって大当たり当選期待度を示唆する予告演出であり、本第１５制御例の別例２では、テロップの文字色が「白」、「赤」、「金」、「虹」のいずれかで表示され、「虹」、「金」、「赤」、「白」の順に大当たり当選期待度が高くなる。なお、テロップ色変化予告演出においてストックが消費される場合には、テロップ色が「赤」以上となる。

【１９８２８】

カットイン予告演出は、スーパーリーチ演出の途中でキャラをカットインさせて表示する演出であり、カットインが表示される場合の方が表示されない場合よりも大当たり当選期待度が高く、カットインが表示される場合には、カットインの色によって大当たり当選期待度が異なる。具体的には、カットインの色として「虹」、「金」、「赤」、「緑」の順に大当たり当選期待度が高くなるように構成している。なお、カットイン予告演出においてストックが消費される場合には、カットイン「緑」以上となる。

【１９８２９】
ボタン色変化予告演出は、スーパーリーチ演出の終盤の当落分岐演出において表示され得る枠ボタン２２を模したボタン態様の色を変化させる演出であり、ボタン態様を表示しない通常パターンと、ボタン態様が表示されるチャンスアップパターンと、ボタン態様が虹色で表示される大当たり当選確定パターンを設定可能に構成している。なお、ボタン色変化予告演出においてストックが消費される場合には、ボタン色が虹色で表示される。
【１９８３０】
図２９９４（ｂ）に戻り、説明を続ける。図２９９４（ｂ）に示す例では、タイトル予告演出として赤色のタイトル文字が表示されている。なお、ストック数が非表示状態となっているため、今回のタイトル予告演出においてストックが消費されたのか否かが遊技者には分からないようになっている。
【１９８３１】
図２９９５（ａ）は、スーパーリーチ演出の終盤で実行される当落分岐演出の一例を示した図である。図２９９５（ａ）に示すように、当落分岐演出では、第３図柄が大当たりを示す組み合わせ（例えば、同一図柄が３つ揃った組み合わせ）で停止表示されるか否かを見せる演出が実行される。また、予告ストック演出が実行されている場合には、当落分岐演出が実行されるタイミングで、非表示状態であったストック数が表示状態となり、非表示状態中に消費されたストックと、未消費のストックが表示される。図２９９５（ａ）に示す例では、３つのストックｓｋ１～ｓｋ３が全て消費されていることを示す態様が表示されるとともに、キャラクタ９２０が残りのストックが０個であることを示すセリフ９２０ａを言う演出が実行されており、これにより遊技者に残りストック数が０個であることを分かり易く認識させることができる。
【１９８３２】
図２９９５（ｂ）は、未消費のストックがある状態で当落分岐演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図２９９５（ｂ）に示すように、当落分岐演出の実行タイミングで未消費のストックがある場合には、非表示状態中に消費されたストックｓｋ１，ｓｋ２と、未消費のストックｓｋ３が表示されるとともに、キャラクタ９２０が未消費のストックがあることを示すセリフ９２０ａを言う演出が実行される。なお、当落分岐演出終了後にはストックを消費する演出が実行されない構成としているため、当落分岐演出の実行タイミングで未消費のストックがある場合には、当落分岐演出においてストックが消費されることが確定する。そして、当落分岐演出においてストックが消費された場合には、大当たり当選確定となる虹色のボタンｒｂ１０が表示されるボタン色変化予告演出が実行されることとなるため、当落分岐演出の実行タイミングまで未消費のストックが残っている場合には、大当たり当選であることが確定する。
【１９８３３】
このように、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０では、予告ストック演出において、今回の特図変動で少なくとも実行される予告演出（チャンスアップ演出）の数に対応するストック態様を表示した後に非表示状態とし、特図変動終了直前の当落分岐演出が実行されるまでストック態様を遊技者が視認困難とすることにより、予告演出が実行された場合にその予告演出でストックが消費されたのか否かを遊技者に把握させないことで、特図変動終了まで当否判定結果に対する遊技者の興味を維持させ易くなる。
【１９８３４】
なお、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０では、ストック対象演出をスーパーリーチ中に実行される複数の演出としたが、これに限るものではなく、リーチ前に実行される予告演出をストック対象演出としても良い。
【１９８３５】
＜第１５制御例の別例２のパチンコ機１０における電気的構成について＞
次に、図２９９６から図３０００を参照して、第１５制御例の別例２のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。まず、図２９９６を参照して、第１５制御例の別例２のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明す

る。図２９９６は、第１５制御例の別例２のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示したブロック図である。上述した第１５制御例のＲＯＭ２２２に対して、予告抽選テーブル２２２Ｖａと、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂを削除した点と、新たにタイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣと、テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣと、カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣと、ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣと、ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、タイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣの規定内容については図２９９８（ａ）を、テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣの規定内容については図２９９８（ｂ）を、カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣの規定内容については図２９９９（ａ）を、ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣの規定内容については図２９９９（ｂ）を、ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣの規定内容については図３０００をそれぞれ参照して後述する。

【１９８３６】

次に、図２９９７を参照して、第１５制御例の別例２のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明する。図２９９７は、第１５制御例の別例２のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示したブロック図である。上述した第１５制御例のＲＡＭ２２３に対して、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａと、パネル切替タイマ２２３Ｖｂと、パネル時間タイマ２２３Ｖｃと、タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄを削除し、新たにタイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣと、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣと、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣと、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣと、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣと、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣと、タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣと、テロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣと、カットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣと、ボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣと、をそれぞれ追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９８３７】

タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣは、スーパーリーチ演出におけるタイトル文字の文字色を設定するために用いられるカウンタであり、演出更新処理（図３００２，Ｓ５３０１Ｖ参照）において「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣは、スーパーリーチ演出におけるテロップの文字色を設定するために用いられるカウンタであり、演出更新処理（図３００２，Ｓ５３０１Ｖ参照）において「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣは、スーパーリーチ演出におけるカットインの有無およびカットインの色を設定するために用いられるカウンタであり、演出更新処理（図３００２，Ｓ５３０１Ｖ参照）において「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣは、スーパーリーチ演出の当落分岐演出におけるボタン押下演出の有無およびボタン態様の色を設定するために用いられるカウンタであり、演出更新処理（図３００２，Ｓ５３０１Ｖ参照）において「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。

【１９８３８】

予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣは、残ストック数を計測するためのカウンタであり、特図変動開始時に設定されたストック対象演出の数に対応する値がカウンタ値として設定され（図３００７および図３００８参照）、ストック対象演出が実行されるタイミングでカウンタ値が更新される（図３００３および図３００４参照）。予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣは、表示画面に表示するストック数を設定するために用いられるカウンタであり、演出更新処理（図３００２，Ｓ５３０１Ｖ参照）において「０～９９」の範囲内でカウンタ値が更新される。

【１９８３９】

タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣは、タイトル予告演出がストック対象演出となった場合に、タイトル予告演出の実行タイミングに対応させてストック数を減少させるために用いられるカウンタである。テロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣは、テロップ色変化予告演出がストック対象演出となった場合に、テロップ色変化予告演出の実行タイミングに対応させてストック数を減少させるために用いられるカウンタである。カットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣは、カットイン予告演出がストック対象演出となった場合に、カットイン予告演出の実行タイミングに対応させてストック数を減少させるために用いられるカウンタである。ボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣは、ボタン色変化予告演出がストック対象演出となった場合に、ボタン色変化予告演出の実行タイミングに対応させてストック数を減少させるために用いられるカウンタである。

【１９８４０】

次に、図２９９８（ａ）を参照して、タイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣの規定内容について説明する。図２９９８（ａ）は、タイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣの規定内容を模式的に示した図である。タイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣは、スーパーリーチ演出におけるタイトル予告演出の演出態様を設定するためのテーブルである。図２９９８（ａ）に示すように、特図抽選結果と、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値に対応付けて予告抽選結果（演出態様）と、ストック数抽選結果が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「はずれ」である場合、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「０～８７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「白」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「白」は、タイトルの文字色として「白」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「０」はタイトル予告演出がストック対象演出とならないことを示している。

【１９８４１】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「８８～９２」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「赤」は、タイトルの文字色として「赤」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「９３～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「赤（ストックあり）」は、タイトルの文字色として「赤」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はタイトル予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８４２】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「９８」に対応付けて予告抽選結果として「金」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「金」は、タイトルの文字色として「金」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「９９」に対応付けて予告抽選結果として「金（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「金（ストックあり）」は、タイトルの文字色として「金」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はタイトル予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８４３】

また、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「０～６４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「白」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「６５～７４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「７５～８４」の範囲

内に対応付けて予告抽選結果として「赤（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「８５～８９」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「金」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「９０～９４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「金（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「９５～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「虹」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「虹」は、タイトルの文字色として「虹」が設定されるものである。また、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値が「９８，９９」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「虹（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。

【１９８４４】

なお、図２９９８（ａ）に示すように、予告抽選結果「虹」および「虹（ストックあり）」は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には設定されないように構成しているため、タイトルの文字色が虹色で表示された場合には、その特図変動が大当たり（小当たり当選経由含む）当選であることを遊技者は確信することができる。また、図２９９８（ａ）に示すように、予告抽選結果「赤」および「赤（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には「１０／１００（１／１０）」であり、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にはそれぞれ「２０／１００（１／５）」である。つまり、赤色のタイトル文字が表示された場合には約６６％の割合で大当たり当選（小当たり遊技経由も含む）となる。

【１９８４５】

また、図２９９８（ａ）に示すように、予告抽選結果「金」および「金（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には「２／１００（１／５０）」であり、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にはそれぞれ「１０／１００（１／１０）」である。つまり、金色のタイトル文字が表示された場合には約８４％の割合で大当たり当選（小当たり遊技経由も含む）となる。したがって、赤色のタイトル文字、または金色のタイトル文字が表示された場合には、特図抽選結果が大当たり当選である可能性が高くなり、金色のタイトル文字の方が赤色のタイトル文字よりも大当たり当選期待度が高くなる。

【１９８４６】

次に、図２９９８（ｂ）を参照して、テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣの規定内容について説明する。図２９９８（ｂ）は、テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣの規定内容を模式的に示した図である。テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣは、スーパーリーチ演出におけるテロップ色変化予告演出の演出態様を設定するためのテーブルである。図２９９８（ｂ）に示すように、特図抽選結果と、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値に対応付けて予告抽選結果（演出態様）と、ストック数抽選結果が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「はずれ」である場合、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「０～８７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「白」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「白」は、テロップの文字色として「白」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「０」はテロップ色変化予告演出がストック対象演出とならないことを示している。

【１９８４７】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「８８～９２」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「赤」は、テロップの文字色として「赤」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「９３

～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「赤（ストックあり）」は、テロップの文字色として「赤」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はテロップ色変化予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８４８】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「９８」に対応付けて予告抽選結果として「金」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「金」は、テロップの文字色として「金」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「９９」に対応付けて予告抽選結果として「金（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「金（ストックあり）」は、テロップの文字色として「金」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はテロップ色変化予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８４９】

また、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「０～６４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「白」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「６５～７４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「７５～８４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「８５～８９」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「金」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「９０～９４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「金（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「９５～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「虹」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「虹」は、テロップの文字色として「虹」が設定されるものである。また、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値が「９８，９９」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「虹（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。

【１９８５０】

なお、図２９９８（ｂ）に示すように、予告抽選結果「虹」および「虹（ストックあり）」は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には設定されないように構成しているため、テロップの文字色が虹色で表示された場合には、その特図変動が大当たり（小当たり当選経由含む）当選であることを遊技者は確信することができる。また、図２９９８（ｂ）に示すように、予告抽選結果「赤」および「赤（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には「１０／１００（１／１０）」であり、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にはそれぞれ「２０／１００（１／５）」である。つまり、赤色のテロップが表示された場合には約６６％の割合で大当たり当選（小当たり遊技経由も含む）となる。

【１９８５１】

また、図２９９８（ｂ）に示すように、予告抽選結果「金」および「金（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には「２／１００（１／５０）」であり、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にはそれぞれ「１０／１００（１／１０）」である。つまり、金色のテロップが表示された場合には約８４％の割合で大当たり当選（小当たり遊技経由も含む）となる。したがって、赤色の

テロップ、または金色のテロップが表示された場合には、特図抽選結果が大当たり当選である可能性が高くなり、金色のテロップの方が赤色のテロップよりも大当たり当選期待度が高くなる。

【１９８５２】

次に、図２９９９（ａ）を参照して、カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣの規定内容について説明する。図２９９９（ａ）は、カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣの規定内容を模式的に示した図である。カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣは、スーパーリーチ演出におけるカットイン予告演出の演出態様を設定するためのテーブルである。図２９９９（ａ）に示すように、特図抽選結果と、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値に対応付けて予告抽選結果（演出態様）と、ストック数抽選結果が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「０～５７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「なし」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「なし」は、カットインが発生しない演出態様であり、ストック数抽選結果「０」はカットイン予告演出がストック対象演出とならないことを示している。

【１９８５３】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「５８～７２」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「緑」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「緑」は、カットインの色として「緑」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「７３～８７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「緑（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「緑（ストックあり）」は、カットインの色として「緑」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はカットイン予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８５４】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「８８～９２」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「赤」は、カットインの色として「赤」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「９３～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「赤（ストックあり）」は、カットインの色として「赤」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はカットイン予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８５５】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「９８」に対応付けて予告抽選結果として「金」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「金」は、カットインの色として「金」が設定されるものである。また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「９９」に対応付けて予告抽選結果として「金（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「金（ストックあり）」は、カットインの色として「金」が設定されるものであり、ストック数抽選結果「１」はカットイン予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８５６】

また、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「０～３４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「なし」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「３５～４９」の範囲内に対応

付けて予告抽選結果として「緑」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「５０～６４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「緑（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「６５～７４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「７５～８４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「赤（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「８５～８９」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「金」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「９０～９４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「金（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「９５～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「虹」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「虹」は、カットインの色として「虹」が設定されるものである。また、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値が「９８，９９」に対応付けて予告抽選結果として「虹（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「虹（ストックあり）」は、カットインの色として「虹」が設定されるものであり、カットイン予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８５７】

なお、図２９９９（ａ）に示すように、予告抽選結果「虹」および「虹（ストックあり）」は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には設定されないように構成しているため、カットインの色が虹色で表示された場合には、その特図変動が大当たり（小当たり遊技経由含む）当選であることを遊技者は確信することができる。また、図２９９９（ａ）に示すように、「カットインなし」は特図抽選結果が「大当たり」、または「小当たり」である場合よりも「はずれ」である場合に設定され易く構成されている。また、予告抽選結果「緑」または「緑（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果にかかわらず「３０／１００（３／１０）」である。つまり、緑色のカットインが表示された場合には、大当たり（小当たり遊技経由含む）当選期待度が５０％となる。

【１９８５８】

また、図２９９９（ａ）に示すように、予告抽選結果「赤」および「赤（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には「１０／１００（１／１０）」であり、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にはそれぞれ「２０／１００（１／５）」である。つまり、赤色のカットインが表示された場合には約６６％の割合で大当たり当選（小当たり遊技経由も含む）となる。

【１９８５９】

また、図２９９９（ａ）に示すように、予告抽選結果「金」および「金（ストックあり）」が設定される割合は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には「２／１００（１／５０）」であり、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合にはそれぞれ「１０／１００（１／１０）」である。つまり、金色のカットインが表示された場合には約８４％の割合で大当たり当選（小当たり遊技経由も含む）となる。したがって、赤色のカットイン、または金色のカットインが表示された場合には、特図抽選結果が大当たり当選である可能性が高くなり、金色のカットインの方が赤色のカットインよりも大当たり当選期待度が高くなる。

【１９８６０】

次に、図２９９９（ｂ）を参照して、ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣの規定内容について説明する。図２９９９（ｂ）は、ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣの規定内容を模式的に示した図である。ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣ

は、スーパーリーチ演出における当落分岐演出（ボタン色変化予告演出）の演出態様を設定するためのテーブルである。図２９９９（ｂ）に示すように、特図抽選結果と、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値に対応付けて予告抽選結果（演出態様）と、ストック数抽選結果が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「はずれ」である場合、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値が「０～９４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「なし」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「なし」は、当落分岐演出においてボタン押下演出が発生しない演出態様であり、ストック数抽選結果「０」はボタン色変化予告演出がストック対象演出とならないことを示している。

【１９８６１】

また、特図抽選結果が「はずれ」である場合、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値が「９５～９９」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「あり」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「あり」は、当落分岐演出においてボタン押下演出が発生する演出態様である。

【１９８６２】

また、特図抽選結果が「小当たり」または「大当たり」である場合、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値が「０～６４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「なし」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値が「６５～９４」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「あり」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。また、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値が「９５～９７」の範囲内に対応付けて予告抽選結果として「虹」が、ストック数抽選結果として「０」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「虹」は、当落分岐演出におけるボタン押下演出において虹色のボタン態様を表示させる演出態様である。また、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値が「９９，９９」に対応付けて予告抽選結果として「虹（ストックあり）」が、ストック数抽選結果として「１」がそれぞれ規定されている。この予告抽選結果「虹（ストックあり）」は、当落分岐演出におけるボタン押下演出において虹色のボタン態様を表示させる演出態様であり、ボタン色変化予告演出がストック対象演出となることを示している。

【１９８６３】

なお、図２９９９（ｂ）に示すように、「（ボタン色変化予告演出）なし」は特図抽選結果が「大当たり」、または「小当たり」である場合よりも「はずれ」である場合に設定され易く構成されており、「（ボタン色変化予告演出）あり」は、特図抽選結果が「外れ」である場合よりも「大当たり」または「小当たり」である場合に設定され易く構成されている。また、図２９９９（ｂ）に示すように、予告抽選結果「虹」および「虹（ストックあり）」は、特図抽選結果が「はずれ」である場合には設定されないように構成しているため、当落分岐演出において虹色のボタン態様が表示された場合には、その特図変動が大当たり（小当たり遊技経由含む）当選であることを遊技者は確信することができる。また、ボタン色変化予告演出がストック対象演出となるのは、演出態様として虹色のボタン態様が表示される場合のみとなるように構成しているため、当落分岐演出まで未消費のストックが残っている場合には、大当たり（小当たり）当選が確定する。このように構成することで、ストック予告演出が実行された場合に、当落分岐演出まで全てのストックが消費されないことを遊技者は期待することとなる。このため、ストック予告演出が実行された後にストック態様を非表示状態とすることによって、当落分岐演出までに消費されたストック数を遊技者が把握できなくすることで、当落分岐演出まで遊技者の残ストック数に対する興味を維持させ易くなる。

【１９８６４】

次に、図３０００を参照して、ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣの規定内容について説明する。図３０００は、ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣの規定内容を模式的に示した図である。ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣは、表示画面に表示させる

ストック数を設定するためのテーブルである。本第１５制御例の別例２では、各予告抽選において決定されたストック数をそのまま報知するのではなく、内部的に設定されているストック数よりも少ない数のストック数を報知可能に構成している。このように構成することで、少ない数のストック数が表示された場合であっても、表示されたストック数以上の予告演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となり、少ないストック数が表示された時点で遊技者がその特図変動に対する興味を失ってしまうことを抑制することができる。

【１９８６５】

図３０００に示すように、ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣは、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値と、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値に対応付けて表示するストック数（図３０００では、説明の便宜上「ポイント表示」と称す）が規定されている。具体的には、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値が「０」である場合、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「０～９９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示０」が規定されている。なお、「ポイント表示０」は、表示するストック数が０個である、即ち、ストック予告演出が実行されないことを示している。また、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値が「１」である場合、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「０～９９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示１」が規定されている。なお、「ポイント表示１」は、表示するストック数が１個であることを示している。また、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値が「２」である場合、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「０～４９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示１」が規定され、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「５０～９９」に対応付けて「ポイント表示２」が規定されている。なお、「ポイント表示２」は、表示するストック数が２個であることを示している。また、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値が「３」である場合、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「０～１９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示１」が規定され、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「２０～４９」に対応付けて「ポイント表示２」が規定され、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「５０～９９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示３」が規定されている。なお、「ポイント表示３」は、表示するストック数が３個であることを示している。また、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値が「４」である場合、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「０～１９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示１」が規定され、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「２０～３９」に対応付けて「ポイント表示２」が規定され、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「４０～８９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示３」が規定され、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値「９０～９９」の範囲内に対応付けて「ポイント表示４」が規定されている。なお、「ポイント表示４」は、表示するストック数が４個であることを示している。

【１９８６６】

なお、本第１５制御例の別例２では、ストック対象演出となる予告演出が４つであるため、ストック数が４個表示された時点でボタン色変化予告演出がストック対象演出となることが確定し、遊技者はその特図変動の抽選結果が大当たり（小当たり）当選であると確信することができる。

【１９８６７】

＜第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について＞

次に、図３００１から図３００９を参照して、本第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について説明する。まず、図３００１を参照して、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容について説明する。図３００１は、第１５制御例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第１５制御例の別例２にお

ける音声ランプ制御装置１１３のメイン処理は、上述した第１５制御例におけるメイン処理（図２９７３参照）に対して、演出更新処理（図２９７５，Ｓ３１０２Ｖ参照）に代えて演出更新処理（Ｓ５３０１Ｖ）を実行する点と、変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９８６８】

次に、図３００２を参照して、演出更新処理（Ｓ５３０１Ｖ）の処理内容について説明する。図３００２は、演出更新処理（Ｓ５３０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。演出更新処理（Ｓ５３０１Ｖ）は、時間経過に応じて実行中の演出の態様を更新するための処理であり、本第１５制御例の別例２では、主に予告ストック演出において、ストック対象演出の実行に合わせてストック数を更新するための処理を行う。演出更新処理（Ｓ５３０１Ｖ）が実行されると、まず、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値を更新し（Ｓ５３３１Ｖ）、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値を更新する（Ｓ５３３２Ｖ）。次いで、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値を更新し（Ｓ５３３３Ｖ）、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値を更新し（Ｓ５３３４Ｖ）、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値を更新する（Ｓ５３３５Ｖ）。次に、予告開始時間１処理を実行し（Ｓ５３３６Ｖ）、予告開始時間２処理を実行する（Ｓ５３３７Ｖ）。予告開始時間１処理（Ｓ５３３６Ｖ）と、予告開始時間２処理（Ｓ５３３７Ｖ）は、それぞれストック対象演出の実行タイミングにおいてストック数を更新するための処理である。なお、予告開始時間１処理（Ｓ５３３６Ｖ）の処理内容については図３００３を参照し、予告開始時間２処理（Ｓ５３３７Ｖ）の処理内容については図３００４を参照して後述する。次に、その他の処理を実行し（Ｓ３１６８Ｖ）、本処理を終了する。

【１９８６９】

次に、図３００３を参照して、予告開始時間１処理（Ｓ５３３６Ｖ）の処理内容について説明する。図３００３は、予告開始時間１処理（Ｓ５３３６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。予告開始時間１処理（Ｓ５３３６Ｖ）は、ストック対象演出がタイトル予告演出、またはテロップ色変化予告演出である場合に、ストック対象演出の実行に合わせてストック数を更新するための処理である。予告開始時間１処理（Ｓ５３３６Ｖ）が実行されると、まず、タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値が「０」より大きいかを判別し（Ｓ５５０１Ｖ）、タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値が「０」より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０１Ｖ：Ｙｅｓ）、タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５０２Ｖ）、減算後のタイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値が「０」であるかを判別する（Ｓ５５０３Ｖ）。「０」であると判別した場合には（Ｓ５５０３Ｖ：Ｙｅｓ）、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５０４Ｖ）、Ｓ５５０５Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５５０３Ｖの処理において、更新後のタイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５０３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５５０５Ｖの処理に移行する。

【１９８７０】

Ｓ５５０１Ｖの処理において、タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５５０１Ｖ：Ｎｏ）、テロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値が「０」より大きいかを判別し（Ｓ５５０５Ｖ）、「０」より大きいと判別した場合には（Ｓ５５０５Ｖ：Ｙｅｓ）、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５０６Ｖ）、更新後のテロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値は「０」であるかを判別する（Ｓ５５０７Ｖ）。更新後のテロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５０７Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、更新後のテロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値は「０」であると判別した場合には（Ｓ５５０７Ｖ：Ｙｅｓ）、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカ

ウンタ値を１減算し（Ｓ５５０８Ｖ）、本処理を終了する。Ｓ５５０５Ｖの処理において、テロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５５０５Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９８７１】

次に、図３００４を参照して、予告開始時間２処理（Ｓ５３３７Ｖ）の処理内容について説明する。図３００４は、予告開始時間２処理（Ｓ５３３７Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。予告開始時間２処理（Ｓ５３３７Ｖ）は、ストック対象演出がカットイン予告演出、またはボタン色変化予告演出である場合に、ストック対象演出の実行に合わせてストック数を更新するための処理である。予告開始時間２処理（Ｓ５３３７Ｖ）が実行されると、まず、カットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣのカウンタ値が「０」より大きいかを判別し（Ｓ５５２１Ｖ）、「０」より大きいと判別した場合には（Ｓ５５２１Ｖ：Ｙｅｓ）、カットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５２２Ｖ）、更新後のカットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５５２３Ｖ）、「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５２３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５５２５Ｖの処理に移行する。一方、「０」であると判別した場合には（Ｓ５５２３Ｖ：Ｙｅｓ）、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５２４Ｖ）、Ｓ５５２５Ｖの処理に移行する。

【１９８７２】

Ｓ５５２１Ｖの処理において、カットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５５２１Ｖ：Ｎｏ）、次に、ボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣのカウンタ値が「０」より大きいかを判別する（Ｓ５５２５Ｖ）。ボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５５２５Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、「０」より大きいと判別した場合には（Ｓ５５２５Ｖ：Ｙｅｓ）、ボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５２６Ｖ）、更新後のボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣのカウンタ値が「０」であるかを判別する（Ｓ５５２７Ｖ）。「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５５２７Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、「０」であると判別した場合には（Ｓ５５２７Ｖ：Ｙｅｓ）、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値を１減算し（Ｓ５５２８Ｖ）、本処理を終了する。

【１９８７３】

次に、図３００５を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５３０２Ｖ）の処理内容について説明する。図３００５は、変動演出設定処理（Ｓ５３０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｓ５３０２Ｖ）は、変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）内の一処理であり、上述した第１５制御例における変動演出設定処理（図２９８２，Ｓ４３０１Ｖ参照）に代えて実行される処理である。変動演出設定処理（Ｓ５３０２Ｖ）では、特図変動中に実行される変動演出の演出態様が設定される。図３００５に示すように、本第１５制御例の別例２における変動演出設定処理（Ｓ５３０２Ｖ）は、上述した第１５制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）に対して、予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）に代えて予告演出抽選処理（Ｓ５３６１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９８７４】

次に、図３００６を参照して、予告演出抽選処理（Ｓ５３６１Ｖ）の処理内容について説明する。図３００６は、予告演出抽選処理（Ｓ５３６１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。予告演出抽選処理（Ｓ５３６１Ｖ）は、特図変動中に実行される大当たり当選期待度を示唆するための各種予告演出の演出態様を設定するための処理であり、上述した第１５制御例における予告演出抽選処理（図２９８３，Ｓ４４０１Ｖ参照）に対して、ストック対象となる各種予告演出を設定するための処理と、ストック演出を実行するための処理を実行する点で相違している。

【１９８７５】

予告演出抽選処理（Ｓ５３６１Ｖ）が実行されると、まず、今回の特図変動パターンは「スーパーリーチ」であるかを判別し（Ｓ５３８１Ｖ）、「スーパーリーチ」ではないと判別した場合には（Ｓ５３８１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、今回の特図変動パターンは「スーパーリーチ」であると判別した場合には（Ｓ５３８１Ｖ：Ｙｅｓ）、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ５３８２Ｖ）、タイトル予告抽選処理（Ｓ５３８３Ｖ）を実行する。ここで、図３００７（ａ）を参照して、タイトル予告抽選処理（Ｓ５３８３Ｖ）の処理内容について説明する。図３００７（ａ）は、タイトル予告抽選処理（Ｓ５３８３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。タイトル予告抽選処理（Ｓ５３８３Ｖ）は、スーパーリーチ演出におけるスーパーリーチのタイトルの文字色と、タイトル予告演出をストック対象演出とするか否かを設定するための処理である。タイトル予告抽選処理（Ｓ５３８３Ｖ）が実行されると、まず、タイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣから特図抽選結果と、タイトル予告演出カウンタ２２３ＶａＣのカウンタ値に基づいて予告抽選結果を抽出し（Ｓ５４０１Ｖ）、タイトル予告抽選テーブル２２２ＶａＣからＳ５４０１Ｖにおいて抽出した予告抽選結果に対応したストック数抽選結果を抽出し、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値に加算する（Ｓ５４０２Ｖ）。次に、Ｓ５４０２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であるかを判別し（Ｓ５４０３Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５４０１Ｖの処理において抽出した予告抽選結果に基づいて表示用タイトル予告コマンドを設定し（Ｓ５４０５Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４０３Ｖの処理において、Ｓ５４０２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であると判別した場合には（Ｓ５４０３Ｖ：Ｙｅｓ）、タイトル予告演出時間カウンタ２２３ＶｇＣのカウンタ値を「４００００」に設定し（Ｓ５４０４Ｖ）、Ｓ５４０５Ｖの処理に移行する。

【１９８７６】

図３００６に戻り、説明を続ける。タイトル予告抽選処理（Ｓ５３８３Ｖ）の処理が終了すると、次に、テロップ色変化予告抽選処理を実行する（Ｓ５３８４Ｖ）。ここで、図３００７（ｂ）を参照して、テロップ色変化予告抽選処理（Ｓ５３８４Ｖ）の処理内容について説明する。テロップ色変化予告抽選処理（Ｓ５３８４Ｖ）は、スーパーリーチ演出におけるテロップの文字色と、テロップ色変化予告演出をストック対象演出とするか否かを設定するための処理である。テロップ色変化予告抽選処理（Ｓ５３８４Ｖ）が実行されると、まず、テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣから特図抽選結果と、テロップ色変化予告演出カウンタ２２３ＶｂＣのカウンタ値に基づいて予告抽選結果を抽出し（Ｓ５４２１Ｖ）、テロップ色変化予告抽選テーブル２２２ＶｂＣからＳ５４２１Ｖにおいて抽出した予告抽選結果に対応したストック数抽選結果を抽出し、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値に加算する（Ｓ５４２２Ｖ）。次に、Ｓ５４２２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であるかを判別し（Ｓ５４２３Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５４２３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５４２１Ｖの処理において抽出した予告抽選結果に基づいて表示用テロップ色変化予告コマンドを設定し（Ｓ５４２５Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４２３Ｖの処理において、Ｓ５４２２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であると判別した場合には（Ｓ５４２３Ｖ：Ｙｅｓ）、テロップ色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｈＣのカウンタ値を「４５０００」に設定し（Ｓ５４２４Ｖ）、Ｓ５４２５Ｖの処理に移行する。

【１９８７７】

図３００６に戻り、説明を続ける。テロップ色変化予告抽選処理（Ｓ５３８４Ｖ）が終了すると、次に、カットイン予告抽選処理を実行する（Ｓ５３８５Ｖ）。ここで、図３００８（ａ）を参照して、カットイン予告抽選処理（Ｓ５３８５Ｖ）の処理内容について説明する。図３００８（ａ）は、カットイン予告抽選処理（Ｓ５３８５Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。カットイン予告抽選処理（Ｓ５３８５Ｖ）は、スーパーリーチ演出におけるカットインの有無およびカットインの色と、カットイン予告演出をストック対象演出とするか否かを設定するための処理である。カットイン予告抽選処理（Ｓ５３

８５Ｖ）が実行されると、まず、カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣから特図抽選結果と、カットイン予告演出カウンタ２２３ＶｃＣのカウンタ値に基づいて予告抽選結果を抽出し（Ｓ５４４１Ｖ）、カットイン予告抽選テーブル２２２ＶｃＣからＳ５４４１Ｖにおいて抽出した予告抽選結果に対応したストック数抽選結果を抽出し、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値に加算する（Ｓ５４４２Ｖ）。次に、Ｓ５４４２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であるかを判別し（Ｓ５４４３Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５４４３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５４４１Ｖの処理において抽出した予告抽選結果に基づいて表示用カットイン予告コマンドを設定し（Ｓ５４４５Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４４３Ｖの処理において、Ｓ５４４２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であると判別した場合には（Ｓ５４４３Ｖ：Ｙｅｓ）、カットイン予告演出時間カウンタ２２３ＶｉＣのカウンタ値を「５００００」に設定し（Ｓ５４４４Ｖ）、Ｓ５４４５Ｖの処理に移行する。

【１９８７８】

図３００６に戻り、説明を続ける。カットイン予告抽選処理（Ｓ５３８５Ｖ）が終了すると、次に、ボタン色変化予告抽選処理を実行する（Ｓ５３８６Ｖ）。ここで、図３００８（ｂ）を参照して、ボタン色変化予告抽選処理（Ｓ５３８６Ｖ）の処理内容について説明する。図３００８（ｂ）は、ボタン色変化予告抽選処理（Ｓ５３８６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ボタン色変化予告抽選処理（Ｓ５３８６Ｖ）は、スーパーリーチ演出におけるボタン演出の有無およびボタンの色と、ボタン色変化予告演出をストック対象演出とするか否かを設定するための処理である。ボタン色変化予告抽選処理（Ｓ５３８６Ｖ）が実行されると、まず、ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣから特図抽選結果と、ボタン色変化予告演出カウンタ２２３ＶｄＣのカウンタ値に基づいて予告抽選結果を抽出し（Ｓ５４６１Ｖ）、ボタン色変化予告抽選テーブル２２２ＶｄＣからＳ５４６１Ｖにおいて抽出した予告抽選結果に対応したストック数抽選結果を抽出し、予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値に加算する（Ｓ５４６２Ｖ）。次に、Ｓ５４６２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であるかを判別し（Ｓ５４６３Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５４６３Ｖ：Ｎｏ）、表示用最終ストックなしコマンドを設定し（Ｓ５４６６Ｖ）、Ｓ５４６１Ｖの処理において抽出した予告抽選結果に基づいて表示用ボタン色変化予告コマンドを設定し（Ｓ５４６７Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５４６３Ｖの処理において、Ｓ５４６２Ｖの処理において抽出したストック数抽選結果は「１」であると判別した場合には（Ｓ５４６３Ｖ：Ｙｅｓ）、ボタン色変化予告演出時間カウンタ２２３ＶｊＣのカウンタ値を「５５０００」に設定し（Ｓ５４６４Ｖ）、表示用最終ストックありコマンドを設定し（Ｓ５４６５Ｖ）、Ｓ５４６７Ｖの処理に移行する。

【１９８７９】

図３００６に戻り、説明を続ける。ボタン色変化予告抽選処理（Ｓ５３８６Ｖ）が終了すると、次に、ポイント表示抽選処理を実行し（Ｓ５３８７Ｖ）、本処理を終了する。ここで、図３００９を参照して、ポイント表示抽選処理（Ｓ５３８７Ｖ）の処理内容について説明する。図３００９は、ポイント表示抽選処理（Ｓ５３８７Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述したように、本第１５制御例の別例２では、遊技者にストック数を報知した後、ストック対象演出が実行された場合にストックを消費する場合と、ストックを消費しない場合がある。このため、内部的に設定されているストック数よりも少ないストック数を表示可能に構成している。ポイント表示抽選処理（Ｓ５３８７Ｖ）は、表示画面に表示するストック数を設定するための処理である。ポイント表示抽選処理（Ｓ５３８７Ｖ）が実行されると、まず、ポイント表示抽選テーブル２２２ＶｅＣから予告ストック数カウンタ２２３ＶｅＣのカウンタ値と、予告ストック数演出カウンタ２２３ＶｆＣのカウンタ値から予告抽選結果を抽出し（Ｓ５４８１Ｖ）、Ｓ５４８１Ｖの処理において抽出した予告抽選結果に基づいて表示用ストック数演出コマンドを設定し（Ｓ５４８２Ｖ）、本処理を終了する。

【１９８８０】

以上、説明したように、本第１５制御例の別例２のパチンコ機１０では、予告ストック演出においてストック数が表示された後にストック態様を変動終了直前の当落分岐演出の実行タイミングまで非表示状態とし、当落分岐演出の実行タイミングでストックが残っているか否かを報知するように構成した。このように構成することで、その変動中に少なくとも実行される予告演出の数を遊技者が把握したうえで、当落分岐演出の実行タイミングまでストックが残っているか否かに興味を持たせることが可能となり、変動終了まで遊技者の興味を維持させ易くなる。

【１９８８１】

＜第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０について＞

次に、図３０１０から図３０２２を参照して、第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０について説明する。第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０は、有利遊技状態中（ラッシュ中）のＢＧＭとして複数の楽曲のうち、１の楽曲を遊技者が任意に選択可能な機能を設けた点で上述した第１５制御例におけるパチンコ機１０と相違する。

【１９８８２】

ここで、従来、有利遊技状態中のＢＧＭを遊技者が操作手段の操作により任意に選択可能な遊技機が知られている。このような遊技機では、表示画面に現在設定されている楽曲を示す態様（例えば、楽曲名）を表示し、十字キー等の遊技者が操作できる装置である選択ボタンを操作することで表示される楽曲名を可変させ、表示された楽曲名に対応する楽曲が設定されるように構成されているものが一般的である。このように構成された遊技機では、複数の楽曲が所定の順序で規定され、例えば、十字キーの右ボタンを１回押下すると規定されている順序通りに次の楽曲へと可変され、左ボタンを１回押下すると規定されている順序とは逆に前の楽曲へと可変されるように構成され、遊技者が任意の楽曲を選択可能となっている。

【１９８８３】

しかしながら、選択可能な楽曲数が多くなるほど、遊技者が所望する楽曲へと到達するまでに要する操作手段の操作回数が多くなり、例えば、５０曲の楽曲が規定されている場合に、２５曲目の楽曲に到達するまでには少なくとも２４回の操作が必要であるため、到達するまでに多くの操作を要する楽曲は遊技者に選択され難くなるという問題点があった。これに対して、本第１５制御例の第１変形例では、有利遊技状態中の楽曲選択方法として、８曲で構成されたグループを複数設け、グループを選択させた後に、グループ内の楽曲を選択させることで、楽曲選択の操作性を向上させる構成としている。

【１９８８４】

具体的には、クラシック、洋楽、邦楽といった楽曲のジャンル毎に８曲ずつのグループを８グループ設け、左右ボタンの操作でジャンルを選択し、左右ボタンとは異なる操作手段（本第１５制御例の第１変形例では中ボタン）の操作で選択しているジャンル内の楽曲を選択可能に構成している。このように構成することで、ジャンル選択に要する操作は最大でも４回、ジャンル内の楽曲選択に要する操作は最大でも７回であるため、６４曲の楽曲から１の楽曲を選択するために要する操作を最大でも１１回とすることができる。なお、本第１５制御例の第１変形例では、ジャンル内の楽曲を選択するための操作手段を中ボタンとしたが、例えば、十字キーの上下ボタンによってジャンル内の楽曲を選択する構成とした場合には、ジャンル内の楽曲選択に要する操作を最大４回とすることができるため、６４曲の楽曲から１の楽曲を選択するために要する操作を最大でも８回とすることができる。したがって、単に楽曲を所定の順序で選択させる場合に比べて所望の楽曲へと到達するために要する操作回数を少なくすることが可能となる。

【１９８８５】

なお、本第１５制御例の第１変形例では、楽曲のジャンルでグループ分けをしたが、これに限るものではなく、例えば、アーティスト名、楽曲の頭文字でグループ分けしても良い。また、１のグループの楽曲数は８曲に限るものではなく、最大でも１０曲程度となるように構成すると良い。

【１９８８６】

また、従来、有利遊技状態において大当たり当選した回数（連チャン数）に応じてＢＧＭとして選択可能な楽曲が追加され、自動的に追加された楽曲が設定されたり、大当たり当選する毎に所定の順序で自動的に楽曲が設定されるように構成された遊技機が知られている。このように構成された遊技機では、遊技者が操作手段を操作して所望の楽曲を設定したにもかかわらず、大当たり当選毎に自動的に楽曲が切り替えられるため、大当たり当選毎に再度操作手段を操作して所望する楽曲を選択させることとなり、遊技者にストレスを感じさせてしまう虞があった。

【１９８８７】

これに対して、本第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、遊技者が操作手段の操作により楽曲を選択しなかった場合には大当たり当選毎に自動的に楽曲が更新され、遊技者が操作手段の操作により楽曲を選択している場合には、大当たり当選しても自動的に楽曲が更新されないように構成している。このように構成することで、遊技者にストレスを感じさせ難くなり、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１９８８８】

なお、本第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１５制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９８８９】

＜第１５制御例の第１変形例における演出内容について＞

図３０１０から図３０１３を参照して、本第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０において実行される特徴的な演出について説明する。上述したように、本第１５制御例の第１変形例では、時短状態中（ラッシュ中）のＢＧＭとして出力される楽曲を遊技者が選択可能に構成している。図３０１０（ａ）は、時短状態（ラッシュ中）に楽曲選択が実行されていない場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Ｄｍの中央部では、特図抽選結果を報知するための第３図柄が変動表示されており、正面視右上に形成される表示領域Ｄｍ１には、特図抽選結果を報知するための第４図柄が変動表示されている。また、表示領域Ｄｍ１の下方には、遊技方法を案内するための案内態様である「右打ち」の文字と矢印が表示されている。これにより、時短状態では遊技球を遊技盤面の正面視右側領域に向けて発射する右打ち遊技で遊技することを遊技者に分かり易くすることができる。

【１９８９０】

また、表示領域Ｄｍ２の下方には、現在設定中の楽曲を示す態様が表示される表示領域ＨＲ３１が形成されており、時短状態におけるＢＧＭとして「クラシックＡ」が設定されていることを示す文字が表示されている。表示領域ＨＲ３１の下方には表示領域ＨＲ２１が形成されており、操作手段の操作により楽曲選択可能であることを示す態様である「左右キーで楽曲選択」という文字と、選択ボタン６００を模したボタン態様が表示される。これにより、右ボタン６００ｃ、または左ボタン６００ｅを操作することで、ＢＧＭを選択可能であることを遊技者に報知している。なお、表示領域ＨＲ３１と、表示領域ＨＲ２１の表示位置は、図３０１０（ａ）に示す位置に限るものではなく、第３図柄の変動表示や、変動演出に干渉しない位置であれば良い。図３０１０（ａ）に示す状況において、遊技者が左右ボタンのいずれかを押下すると、図３０１０（ｂ）に示す楽曲選択画面へと移行する。

【１９８９１】

図３０１０（ｂ）は、時短状態中（ラッシュ中）の楽曲選択開始時の表示画面の一例を示した図である。楽曲選択が開始されると、キャラクタ９００が表示され、楽曲選択が開始されたことを示す「楽曲選択だよ」というセリフ９００ａとともに、楽曲選択をするための態様が表示される表示領域ＨＲ２２が形成される。表示領域ＨＲ２２には、現在選択中のジャンル名である「クラシック」のアイコンと、ジャンル内に規定されている楽曲に

対応するアイコンである「クラシックＡ」のアイコンと、「クラシックＢ」のアイコンと、「クラシックＨ」のアイコンがそれぞれ表示されている。また、「クラシックＡ」のアイコンの左側には矢印が表示されており、現在選択中の楽曲を示している。表示領域ＨＲ２２に表示される楽曲名を示すアイコン（以下、楽曲アイコンと称す）は、現在選択中の楽曲に対応する楽曲アイコンを中心に、選択中の楽曲アイコンの下方には選択中の楽曲の次に規定されている楽曲に対応する楽曲アイコンが、選択中の楽曲アイコンの上方には設定中の楽曲の前に規定されている楽曲（選択中の楽曲が最初に規定されている楽曲である場合には最後に規定されている楽曲）に対応する楽曲アイコンがそれぞれ表示される。

【１９８９２】

なお、本第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、「クラシック」のジャンル内には「クラシックＡ」、「クラシックＢ」、「クラシックＣ」、「クラシックＤ」、「クラシックＥ」、「クラシックＦ」、「クラシックＧ」、「クラシックＨ」の順に８曲が規定されており、図３０１０（ｂ）に示す例では、「クラシックＡ」が選択中であるため、「クラシックＡ」に対応する楽曲アイコンの下方には「クラシックＢ」に対応する楽曲アイコンが、「クラシックＡ」に対応する楽曲アイコン上方には「クラシックＨ」に対応する楽曲アイコンがそれぞれ表示されている。

【１９８９３】

また、表示領域ＨＲ２１には、楽曲選択方法を示すための態様である「左右キーでジャンル選択」の文字と、「中ボタンで曲選択」の文字が表示される。これにより、楽曲選択方法を遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、楽曲選択画面が表示されてから所定時間（本第１５制御例の第１変形例では５秒）経過するまでに左右ボタン、または中ボタンのいずれも操作されなかった場合には、楽曲選択画面を終了させ、選択中の楽曲が設定される。

【１９８９４】

図３０１０（ｂ）に示す状況において、遊技者が右ボタン６００ｃを操作すると、図３０１１（ａ）に示すように、ジャンル名が切り替わるとともに、楽曲アイコンも選択中のジャンルに対応する楽曲アイコンへと切り替わる。図３０１１（ａ）は、楽曲選択画面表示中に右ボタン６００ｃが押下された場合の表示画面の一例を示した図である。図３０１１（ａ）に示すように、楽曲選択画面が表示されている状態で右ボタン６００ｃが押下されると、表示領域ＨＲ２２に表示されているジャンル名が「クラシック」の次に規定されているジャンルである「洋楽」に切り替わる。これに合わせて、楽曲アイコンも「洋楽」のジャンル内に規定されている楽曲を示す楽曲アイコンに切り替わる。具体的には、「洋楽Ａ」を示す楽曲アイコンと、「洋楽Ｂ」を示す楽曲アイコンと、「洋楽Ｈ」を示す楽曲アイコンがそれぞれ表示される。なお、楽曲選択画面においてジャンルを切り替えると、ジャンル内に規定されている最初の楽曲が選択中の楽曲として表示される。また、ジャンル名が切り替わると、新たに選択されたジャンル名を報知するための態様である「洋楽だよ！！」というセリフ９００ａが表示される。

【１９８９５】

図３０１１（ａ）に示す状況において中ボタン６００ａが押下されると、図３０１１（ｂ）に示すように、規定された順序で楽曲アイコンが切り替わる。図３０１１（ｂ）は、楽曲選択画面表示中に中ボタン６００ａが押下された場合の表示画面の一例を示した図である。図３０１１（ｂ）に示すように、楽曲選択画面が表示されている状態で中ボタン６００ａが押下されると、表示領域ＨＲ２２に表示されている楽曲アイコンが、規定された順序で切り替わる。なお、「洋楽」のジャンル内には、「洋楽Ａ」、「洋楽Ｂ」、「洋楽Ｃ」、「洋楽Ｄ」、「洋楽Ｅ」、「洋楽Ｆ」、「洋楽Ｇ」、「洋楽Ｈ」の順で８曲が規定されており、図３０１１（ｂ）に示す例では、「洋楽Ａ」が選択されている状態で中ボタン６００ａが押下されたため、選択中の楽曲が「洋楽Ｂ」に切り替わっている。選択中の楽曲が切り替わると、選択中の楽曲が切り替わったことを示す態様である「洋楽Ｂだよ！！」のセリフ９００ａが表示される。図３０１１（ｂ）に示す状況において、左右ボタン、または中ボタンのいずれの操作手段も操作されない状態で５秒経過すると、図３０１２

に示すように楽曲選択画面の表示が終了し、選択中の楽曲であった「洋楽Ｂ」が時短状態におけるＢＧＭとして設定される。

【１９８９６】

図３０１２は、楽曲選択終了後の表示画面の一例を示した図である。楽曲選択画面において楽曲が変更された場合には、表示領域ＨＲ３１に表示される設定中の楽曲名が更新される。図３０１２に示す例では、図３０１１（ｂ）において「洋楽Ｂ」に楽曲が変更されているため、表示領域ＨＲ３１に、「洋楽Ｂ」の文字が表示される。また、本第１５制御例の第１変形例では、楽曲選択画面において中ボタン６００ａの押下により楽曲が選択された場合には、大当たり当選しても自動的に楽曲が更新されないように構成しており、中ボタン６００ａの押下によって楽曲が選択された場合には、表示領域ＨＲ３１に楽曲が固定されている（自動的に更新されない）ことを示す「ＨＯＬＤ」の文字が表示される。なお、楽曲の固定は、楽曲選択画面において左ボタン、または右ボタンの操作によって解除することができる。

【１９８９７】

次に、図３０１３を参照して、時短状態が設定された後の楽曲選択の流れについて説明する。図３０１３は、時短状態が設定された後の楽曲選択の流れを模式的に示したタイミングチャートである。本第１５制御例の第１変形例では、時短状態が設定された後に大当たり当選すると、時短状態中の楽曲が自動的に切り替わる制御と、遊技者による中ボタン６００ａの操作により楽曲が選択された場合には、大当たり当選しても自動的に楽曲を切り替えない制御を実行可能に構成している。「曲選択カウンタ値」の項目は、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を示している。曲選択カウンタ２２３ＶｂＥは、時短状態における楽曲を選択するためのカウンタであり、大当たり当選した場合と、楽曲選択画面において中ボタン６００ａが押下されたことに対応してカウンタ値が更新される。

【１９８９８】

なお、本第１５制御例の第１変形例では、後述する楽曲選択テーブル２２２ＶａＥ（図３０１６参照）に基づいて楽曲を決定する構成であり、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥには、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値と、楽曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に対応付けて楽曲が規定されている。なお、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥは、ジャンルを決定するためのカウンタであり、楽曲選択画面において左ボタン６００ｅ、または右ボタン６００ｃが押下されたことに対応してカウンタ値が更新される。

【１９８９９】

「楽曲固定フラグ値」の項目は楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥの設定値を示している。楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥは、大当たり当選時に自動的に楽曲を更新するか否かを判別するためのフラグであり、楽曲選択画面表示中に中ボタン６００ａが押下されたことに対応してオンに設定され、楽曲選択画面表示中に左右ボタンが押下されたことに対応してオフに設定される。

【１９９００】

図３０１３に示すように、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオフに設定されている状態で、時短状態が設定されてから１回目の大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了時に曲選択カウンタ２２３ＶｂＥの値が１加算され、楽曲が更新される。また、２回目と３回目の大当たり当選時にも楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオフに設定されているため、大当たり遊技終了時に曲選択カウンタ２２３ＶｂＥの値が１加算され、楽曲が更新される。３回目の大当たり遊技終了から４回目の大当たり当選までの特図変動期間で楽曲選択画面が表示され、中ボタン６００ａが１回押下されたことに基づいて曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が１加算されるとともに、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオンに設定される。これにより、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオンに設定されている期間で実行された４回目、５回目、６回目の大当たり遊技終了時には曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値は更新されず、楽曲が更新されない。このように構成することで、楽曲を選択していない遊技者に対しては、大当たり当選を契機に自動的に楽曲が更新されるため、連チャンする毎に様々な楽曲を楽しませることが可能となる一方で、楽曲を選択した遊技者に対

しては、大当たり当選を契機に自動的に楽曲が更新されることがないため、所望する楽曲を設定していたにもかかわらず大当たり当選毎に楽曲が切替られることで都度楽曲を選択し直すというストレスを遊技者に与えてしまう不具合を抑制することができる。

【１９９０１】

＜第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図３０１４から図３０１６を参照して、第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。本第１５制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点で相違しており、その他の構成については上述した第１５制御例における電気的構成と同一であり、同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図３０１４を参照して、第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３０１４に示すように、上述した第１５制御例におけるＲＯＭ２２２に対して、新たに楽曲選択テーブル２２２ＶａＥを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。楽曲選択テーブル２２２ＶａＥは、時短状態におけるＢＧＭを設定するために参照されるテーブルである。なお、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥの規定内容については、図３０１６を参照して後述する。

【１９９０２】

次に、図３０１５を参照して、本第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３０１５に示すように、上述した第１５制御例のＲＡＭ２２３に対して、新たにジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥと、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥと、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥと、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥと、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥは、時短状態におけるＢＧＭのジャンルを決定するためのカウンタであり、楽曲選択画面において左ボタン６００ｅ、または右ボタン６００ｃが押下されたことに対応してカウンタ値が更新される。

【１９９０３】

曲選択カウンタ２２３ＶｂＥは、ジャンル内の楽曲を決定するためのカウンタであり、大当たり当選した場合と、楽曲選択画面において中ボタン６００ａが押下されたことに対応してカウンタ値が更新される。楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥは、時短状態において楽曲選択画面が表示されているか否かを判別するためのフラグであり、楽曲選択画面が表示される場合にオンに設定され、楽曲選択画面の表示が終了する場合にオフに設定される。楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥは、楽曲選択画面の表示時間を計測するためのタイマであり、楽曲選択画面の表示が開始された場合に「５０００（ｍｓ）」が設定され、１ｍｓ経過毎にタイマ値が更新される。そして、タイマ値が０になると楽曲選択画面の表示が終了する。なお、左右ボタン、または中ボタンのいずれかが操作された場合にも楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「５０００（ｍｓ）」に設定されるため、楽曲選択画面が表示された状態で左右ボタン、または中ボタンのいずれも操作されない状態が５秒間継続すると楽曲選択画面の表示が終了する。楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥは、大当たり当選時に自動的に楽曲を更新するか否かを判別するためのフラグであり、楽曲選択画面表示中に中ボタン６００ａが押下されたことに対応してオンに設定され、楽曲選択画面表示中に左右ボタンが押下されたことに対応してオフに設定される。

【１９９０４】

次に、図３０１６を参照して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥの規定内容について説明する。図３０１６は、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥの規定内容を模式的に示した図である。楽曲選択テーブル２２２ＶａＥは、時短状態中のＢＧＭを設定するためのテーブルである。図３０１６に示すように、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥには、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値と、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に対応付けて楽曲が規定されている。具体的には、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値

「０」に対応付けてジャンルとして「クラシック」が規定されており、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「０」である場合、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「０」に対応付けて「クラシックＡ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「１」に対応付けて「クラシックＢ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「２」に対応付けて「クラシックＣ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「３」に対応付けて「クラシックＤ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「４」に対応付けて「クラシックＥ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「５」に対応付けて「クラシックＦ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「６」に対応付けて「クラシックＧ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「７」に対応付けて「クラシックＨ」が、それぞれ規定されている。

【１９９０５】

また、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値「１」に対応付けてジャンルとして「洋楽」が規定されており、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「１」である場合、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「０」に対応付けて「洋楽Ａ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「１」に対応付けて「洋楽Ｂ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「２」に対応付けて「洋楽Ｃ」が、それぞれ規定されており、図示は省略するが、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「３」に対応付けて「洋楽Ｄ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「４」に対応付けて「洋楽Ｅ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「５」に対応付けて「洋楽Ｆ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「６」に対応付けて「洋楽Ｇ」が、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「７」に対応付けて「洋楽Ｈ」が、それぞれ規定されている。また、図示は省略しているが、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値「２」～「６」に対応付けてそれぞれ異なるジャンル（例えば、「ロック」や、「邦楽」等）が規定され、それぞれのジャンル毎に８曲ずつ楽曲が規定されている。

【１９９０６】

＜第１５制御例の第１変形例の音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について＞

次に、図３０１７から図３０２２を参照して、本第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３において実行される制御処理について説明する。まず、図３０１７を参照して、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容について説明する。図３０１７は、第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図３０１７に示すように、上述した第１５制御例に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）を実行する点で相違しており、その他の処理内容については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１９９０７】

次に、図３０１８を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０１８は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）では、操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００）の操作に対応する処理が実行され、本第１５制御例の第１変形例では、主に、時短状態におけるＢＧＭを変更するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４６０１Ｖ）、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、特図変動中であるかを判別する（Ｓ４６０２Ｖ）。特図変動中ではないと判別した場合には（Ｓ４６０２Ｖ：Ｎｏ）、その他のボタン操作に応じた処理を実行し（Ｓ４６１８Ｖ）、本処理を終了する。このように、本第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、特図変動中にのみ楽曲選択を可能に構成している。このように構成することで、時短状態において色々な楽曲を聴こうと遊技者が遊技せずに楽曲選択を繰り返すことを防止し、遊技機の稼働が低下することを抑制することができる。なお、特図停止中にも楽曲選択可能に構成しても良い。

【１９９０８】
一方、Ｓ４６０２Ｖの処理において、特図変動中であると判別した場合には（Ｓ４６０２Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオンであるか、即ち、楽曲選択画面の表示中であるかを判別し（Ｓ４６０３Ｖ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオフであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６０９Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４６０３Ｖの処理において、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４６０４Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥが「０」であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を１減算し（Ｓ４６０５Ｖ）、楽曲選択処理を実行する（Ｓ４６０６Ｖ）。楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）は、楽曲選択画面表示中における操作手段の操作に対応して楽曲選択を実行するための処理である。なお、楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）の処理内容については、図３０１９を参照して後述する。楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）が終了すると、本処理を終了する。
【１９９０９】
一方、Ｓ４６０４Ｖの処理において、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオフに設定し（Ｓ４６０７Ｖ）、表示用楽曲選択終了コマンドを設定し（Ｓ４６０８Ｖ）、Ｓ４６０９Ｖの処理に移行する。ここで設定された表示用楽曲選択終了コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用楽曲選択終了コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示を終了するための処理を実行する。
【１９９１０】
Ｓ４６０９Ｖの処理では、左ボタン６００ｅまたは右ボタン６００ｃのいずれかの操作があったかを判別し（Ｓ４６０９Ｖ）、いずれのボタンも操作されていないと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。一方、いずれかのボタン操作があったと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオンに設定し（Ｓ４６１０Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥにタイマ値として「５０００」を設定する（Ｓ４６１１Ｖ）。次いで、表示用楽曲選択開始コマンドを設定し（Ｓ４６１２Ｖ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。ここで設定された表示用楽曲選択開始コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用楽曲選択開始コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示を開始するための処理を実行する。
【１９９１１】
Ｓ４６０１Ｖの処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｖ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４６１３Ｖ）、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ４６１３Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。一方、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４６１３Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ４６１４Ｖ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオフに設定する（Ｓ４６１５Ｖ）。次いで、表示用楽曲選択終了コマンドを設定し（Ｓ４６１６Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６１７Ｖ）、本処理を終了する。
【１９９１２】
次に、図３０１９を参照して、楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）の処理内容について説明する。図３０１９は、楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）は、左ボタン６００ｅ、右ボタン６００ｃ、中ボタン６００ａのいずれかの操作手段が操作されたことに対応して楽曲の変更を行う処理である。楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）が実行されると、まず、左ボタン６００ｅが押下されたかを判別し（Ｓ４６３１Ｖ）、左ボタン６００ｅが押下されたと判別した場合には（

Ｓ４６３１Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択左処理を実行する（Ｓ４６３２Ｖ）。ここで、図３０２０（ａ）を参照して、楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０２０（ａ）は、楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）は、左ボタン６００ｅが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値は「０」であるかを判別し（Ｓ４６７１Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ４６７１Ｖ：Ｙｅｓ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ４６７２Ｖ）、Ｓ４６７４Ｖの処理に移行する。一方、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４６７１Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を１減算し（Ｓ４６７３Ｖ）、Ｓ４６７４Ｖの処理に移行する。Ｓ４６７４Ｖの処理では、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４６７４Ｖ）、表示用ボタン左押下コマンドを設定し（Ｓ４６７５Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン左押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン左押下コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示中に左ボタン６００ｅが押下されたことを示すための処理を実行する。

【１９９１３】

図３０１９に戻り、説明を続ける。楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）の処理が終了すると、次いで、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６３３Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。Ｓ４６３４Ｖの処理では、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値として「５０００」を設定し（Ｓ４６３４Ｖ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥを参照し、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値と、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に基づいて楽曲を決定し（Ｓ４６３５Ｖ）、表示用楽曲コマンドを設定し（Ｓ４６３６Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用楽曲コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用楽曲コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面に表示されているジャンル名と楽曲名を更新するための処理を実行する。

【１９９１４】

Ｓ４６３１Ｖの処理において、左ボタン６００ｅが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、右ボタン６００ｃが押下されたかを判別し（Ｓ４６３７Ｖ）、右ボタン６００ｃが押下されたと判別した場合には（Ｓ４６３７Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択右処理を実行する（Ｓ４６３８Ｖ）。ここで、図３０２０（ｂ）を参照して、楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）の処理内容について説明する。図３０２０（ｂ）は、楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）は、右ボタン６００ｃが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値は「７」であるかを判別し（Ｓ４６８１Ｖ）、「７」であると判別した場合には（Ｓ４６８１Ｖ：Ｙｅｓ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４６８２Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。一方、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４６８１Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ４６８３Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。Ｓ４６８４Ｖの処理では、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４６８４Ｖ）、表示用ボタン右押下コマンドを設定し（Ｓ４６８５Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン右押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン右押下コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示中に右ボタン６００ｃが押下されたことを示すための処理を実行する。

【１９９１５】

図３０１９に戻り、説明を続ける。楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）の処理が終了すると、次いで、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６３９Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。

【１９９１６】

Ｓ４６３７Ｖの処理において、右ボタン６００ｃが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６３７Ｖ：Ｎｏ）、次に、中ボタン６００ａが押下されたかを判別し（Ｓ４６４０Ｖ）、中ボタン６００ａが押下されたと判別した場合には（Ｓ４６４０Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中処理を実行する（Ｓ４６４１Ｖ）。ここで、図３０２０（ｃ）を参照して、楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０２０（ｃ）は、楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）は、中ボタン６００ａが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）が実行されると、まず、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値は「７」であるかを判別し（Ｓ４６９１Ｖ）、「７」であると判別した場合には（Ｓ４６９１Ｖ：Ｙｅｓ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４６９２Ｖ）、Ｓ４６９４Ｖの処理に移行する。一方、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４６９１Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ４６９３Ｖ）、Ｓ４６９４Ｖの処理に移行する。Ｓ４６９４Ｖの処理では、表示用ボタン中押下コマンドを設定し（Ｓ４６９４Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン中押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン中押下コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示中に中ボタン６００ａが押下されたことを示すための処理を実行する。図３０１９に戻り、説明を続ける。楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）の処理が終了すると、次いで、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオンに設定し（Ｓ４６４２Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。Ｓ４６４０Ｖの処理において、中ボタン６００ａが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６４０Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【１９９１７】

次に、図３０２１を参照して、本第１５制御例の第１変形例における大当たり関連処理（Ｓ３５０３Ｖ）の処理内容について説明する。図３０２１は、大当たり関連処理（Ｓ３５０３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（Ｓ３５０３Ｖ）は、上述した第２制御例における大当たり関連処理（図１６０，Ｓ３５０４参照）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中に実行される演出内容に関連する処理を実行する。上述した第２制御例における大当たり関連処理（図１６０，Ｓ３５０４参照）に対して、エンディングコマンドを受信したことに対応して楽曲更新処理（Ｓ３６０１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図３０２２を参照して、楽曲更新処理（Ｓ３６０１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０２２は、楽曲更新処理（Ｓ３６０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲更新処理（Ｓ３６０１Ｖ）は、大当たり遊技の終了に対応して自動的に楽曲を更新するための処理である。楽曲更新処理（Ｓ３６０１Ｖ）が実行されると、まず、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオンであるかを判別し（Ｓ３６５１Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオンであると判別した場合は（Ｓ３６５１Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、楽曲固定コマンド２２３ＶｆＥがオフであると判別した場合は（Ｓ３６５１Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値は「７」であるかを判別し（Ｓ３６５２Ｖ）、曲選択カウンタ２２３ＶｆＥのカウンタ値は「７」であると判別した場合には（Ｓ３６５２Ｖ：Ｙｅｓ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ３６５３Ｖ）、本処理を終了する。一方、曲選択カウンタ２２３ＶｆＥのカウンタ値は「７」ではないと判別した場合には（Ｓ３６５２Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に１加算し（Ｓ３６５４Ｖ）、本処理を終了する。

【１９９１８】

以上、説明したように、本第１５制御例の第１変形例では、有利遊技状態中の楽曲選択方法として、８曲で構成されたグループを複数設け、グループを選択させた後に、グループ内の楽曲を選択させることで、楽曲選択の操作性を向上させる構成とした。このように構成することで、単に楽曲を所定の順序で選択させる場合に比べて所望の楽曲へと到達するために要する操作回数を少なくすることが可能となる。また、遊技者が楽曲を選択していない場合には、大当たり当選を契機にＢＧＭとなる楽曲が自動的に切り替わり、遊技者が楽曲を選択している場合には、遊技者が選択した楽曲が異なる楽曲へと自動的に切り替わらないように構成した。このように構成することで、遊技者が好みの楽曲を選択したにもかかわらず、自動的に楽曲が切り替わることで、再度好みの楽曲に切り替えるための操作を遊技者に行わせることを抑制することができるため、遊技者に煩わしさを感じさせ難くなり、快適に遊技を行わせ易くなる。

【１９９１９】

＜第１５制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０について＞

次に、図３０２３から図３０４８を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、時短状態（有利遊技状態）中のＢＧＭとなる楽曲を遊技者が任意に選択可能なパチンコ機１０において、楽曲をジャンル毎に複数のグループに分け、楽曲選択画面においてグループの選択と、グループ内に規定されている楽曲の選択を異なる操作によって実行することで、楽曲選択に係る遊技者の操作性を向上させることを目的とした楽曲選択機能について説明した。しかしながら、遊技者にとってお気に入りの楽曲が複数ある場合には、１の楽曲が終了する毎に次の楽曲を探して設定する必要があり、更なる利便性の向上を図る必要があった。

【１９９２０】

これに対して、本第１５制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０では、客待ち状態中に遊技者がオリジナルのプレイリストを作成可能に構成している。そして、作成したプレイリスト情報を外部端末（例えば、スマートフォン）に出力し、次回以降の遊技においても使用可能に構成している。このように構成することで、一度プレイリストを作成してしまえば、以降の遊技において楽曲を探す手間が省けるため、遊技者に快適に遊技を行わせることができる。また、次回以降の遊技でも作成したプレイリストを使用可能であるため、パチンコ機１０のリピート率を向上させ易くなる。

【１９９２１】

本第１５制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０は、上述した第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９９２２】

＜第１５制御例の第１変形例の別例１における演出内容について＞

図３０２３から図３０３２を参照して、本第１５制御例の第１変形例の別例１における特徴的な演出内容について説明する。上述したように、本第１５制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０では、客待ち状態中に遊技者がオリジナルのプレイリストを作成可能に構成されている。以下、オリジナルプレイリストの作成機能について説明する。図３０２３（ａ）は、客待ち状態中の表示画面の一例を示した図である。図３０２３（ａ）に示すように、客待ち状態（特図停止状態）に移行すると、キャラクタ９００と、枠ボタン２２ａ（ＰＵＳＨボタン）を模したボタン態様２２ａが表示される。そして、枠ボタン２２ａ（ＰＵＳＨボタン）を押下することで、オリジナルプレイリストを作成可能であることを遊技者に報知する態様である「ＰＵＳＨボタンでオリジナルプレイリストが作成できるよ！！」のセリフ９００ａが表示される。これにより、枠ボタン２２ａを操作することで、オリジナルプレイリストを作成可能であることを遊技者に分かり易くすることができ

る。客待ち状態中に遊技者が枠ボタン２２ａを押下すると、図３０２３（ｂ）に示すように、オリジナルプレイリストのカスタム画面が表示される。

【１９９２３】

図３０２３（ｂ）は、オリジナルプレイリストのカスタム画面の一例を示した図である。オリジナルプレイリストのカスタムは画面では、表示領域ＨＲ４１に操作方法を案内するための態様が表示され、表示領域ＨＲ４２にはプレイリストに追加する楽曲を選択するための項目が表示され、表示領域ＨＲ４３には、作成中のオリジナルプレイリストが表示される。表示領域ＨＲ４３には、８つの枠が設けられており、８曲までプレイリストに追加することができる。１枠目の左側には矢印を模したカーソルｋｓ２が表示されており、追加する楽曲が設定される枠を示している。図３０２３（ｂ）に示す例では、１枠目に選択した楽曲が追加されることを示している。このカーソルｋｓ２は、中ボタン６００ａが押下され楽曲が追加されると１つ下に移動する。

【１９９２４】

表示領域ＨＲ４２は、ジャンル選択領域と、曲選択領域で構成され、ジャンル選択領域には各ジャンルを示すアイコンが３つ表示され、曲選択領域には各楽曲を示すアイコンが３つ表示される。図３０２３（ｂ）に示す例では、ジャンル選択領域に「ポップス」アイコンと、「クラシック」アイコンと、「洋楽」アイコンが表示され、「クラシック」アイコンの左側にカーソルｋｓ３が表示されている。このカーソルｋｓ３は、選択中のジャンルを示すものであり、図３０２３（ｂ）に示す例では、「クラシック」が選択中であることを示している。

【１９９２５】

また、図３０２３（ｂ）に示す例では、曲選択領域に「クラシックＨ」アイコンと、「クラシックＡ」アイコンと、「クラシックＢ」アイコンが表示され、「クラシックＡ」アイコンの左側にカーソルｋｓ４が表示されている。このカーソルｋｓ４は、選択中の楽曲を示すものであり、図３０２３（ｂ）に示す例では、「クラシックＡ」が選択中であることを示している。また、曲選択領域の下方には、「消去」アイコンと、「決定」アイコンが表示されている。「消去」アイコンは作成中のプレイリストを消去するためのアイコンであり、「決定」アイコンはプレイリストの作成を終了し、作成したプレイリストを保存するためのアイコンである。

【１９９２６】

図３０２３（ｂ）に示す例では、カーソルｋｓ３が黒く表示され、カーソルｋｓ４が白く表示されているが、この場合は、操作対象が「ジャンル」であり、上下ボタンの操作によりジャンルの種別を選択可能であることを示している（図３０２７（ａ）参照）。なお、左ボタン６００ｅまたは右ボタン６００ｃを操作することで、操作対象を切り替えることが可能であり、図３０２３（ｂ）に示す状況において右ボタン６００ｃが押下された場合には、図３０２４（ａ）に示すように、カーソルｋｓ３が白く表示され、カーソルｋｓ４が黒く表示される。この場合は、操作対象が「曲」であり、上下ボタンの操作により楽曲を選択可能であることを示している（図３０２７（ｂ）参照）。カーソルｋｓ４が黒く表示されている状態で中ボタン６００ａが押下されると、図３０２４（ｂ）に示すように、選択中（カーソルｋｓ４が指し示している）の楽曲が表示領域ＨＲ４３のカーソルｋｓ２が指し示している枠に追加される。図３０２４（ｂ）に示す状況で右ボタン６００ｃが押下されると、図３０２５（ａ）に示すように、カーソルｋｓ４が白く表示され、「消去」アイコンが強調表示される。この場合は、操作対象が「消去」であり、中ボタン６００ａの操作によって作成中のプレイリストを消去可能であることを示している。「消去」アイコンが強調表示されている状態で中ボタン６００ａが押下されると、図３０２５（ｂ）に示すように、表示領域ＨＲ４３の表示が初期化され、主表示領域Ｄｍの中央部にプレイリストが消去されたことを報知する態様が表示される。

【１９９２７】

「消去」アイコンが強調表示されている状態で右ボタン６００ｃが押下されると、図３０２６（ａ）に示すように、「消去」アイコンが通常の表示となり、「決定」アイコンが

強調表示される。この場合は、操作対象が「決定」であり、中ボタン６００ａの操作によって、作成中のプレイリストを保存可能であることを示している。「決定」アイコンが強調表示されている状態で中ボタン６００ａが押下されると、図３０２６（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍの中央部にプレイリストが保存されたことを報知する態様と、外部端末に出力するための二次元コードが表示される。なお、図示しないが、遊技者は表示された二次元コードをスマートフォンで読み取ることで、パスワードを入手することができ、入手したパスワードをパチンコ機１０のカスタム画面で入力することにより保存したプレイリストを使用可能となる。

【１９９２８】

図３０２７（ａ）は、カーソルｋｓ３が黒く表示されている場合に下ボタン６００ｄが押下された場合の表示画面を示した図である。上述したように、カーソルｋｓ３が黒く表示されている場合には上下ボタンの操作によりジャンルを選択可能であり、図３０２７（ａ）に示す例では、下ボタン６００ｄが押下されたため、選択中のジャンルが規定されている次のジャンルへと切り替わる。なお、上ボタン６００ｂが押下された場合には、選択中のジャンルが１つ前のジャンルへと切り替わる。

【１９９２９】

図３０２７（ｂ）は、カーソルｋｓ４が黒く表示されている場合に上ボタン６００ｂが押下された場合の表示画面を示した図である。上述したように、カーソルｋｓ４が黒く表示されている場合には上下ボタンの操作により楽曲を選択可能であり、図３０２７（ｂ）に示す例では、上ボタン６００ｂが押下されたため、選択中の楽曲が規定されている１つ前の楽曲へと切り替わる。なお、下ボタン６００ｄが押下された場合には、選択中の楽曲が次の楽曲へと切り替わる。

【１９９３０】

図３０２８は、オリジナルプレイリストが作成されている場合の時短状態における楽曲選択画面の一例を示した図である。本第１５制御例の第１変形例の別例１の楽曲選択画面は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択画面に対して、ジャンル選択時にオリジナルプレイリストを選択可能に構成している点で相違し、その他の構成については同一である。なお、オリジナルプレイリストを作成していない場合には、楽曲選択画面においてジャンル選択時に「オリジナルプレイリスト」アイコンが表示されず、遊技者が選択できないように構成している。このように構成することで、オリジナルプレイリストが保存されていないにもかかわらず、時短状態におけるＢＧＭのジャンルとして「オリジナルプレイリスト」が選択され、実質的にＢＧＭが選択されていない状況となる不具合を抑制することができる。

【１９９３１】

次に、図３０２９から図３０３２を参照して、オリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値について説明する。図３０２９は、左ボタン６００ｅまたは、右ボタン６００ｃ押下時のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値を示したタイミングチャートである。「操作対象」の項目は、上下ボタン、または中ボタンの操作が反映される項目を示しており、「ボタン押下」の項目は、選択ボタンの操作の内容を示しており、「ＰＬ移動カウンタ値」の項目は、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値を示しており、「ＰＬジャンル設定カウンタ値」の項目は、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値を示しており、「ＰＬ曲設定カウンタ値」の項目は、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を示している。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦは、操作対象となるカーソル（アイコンの強調表示含む）位置を判別するためのカウンタであり、左ボタン６００ｅの押下によりカウンタ値が１減算され、右ボタン６００ｃの押下によりカウンタ値が１加算される。本第１５制御例の第１変形例の別例１では、「０～３」の各カウンタ値に対応付けて「ジャンル」、「曲」、「消去」、「決定」がそれぞれ規定されている。

【１９９３２】

ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦは、選択中のジャンルの種別を判別するための

カウンタであり、「ジャンル」が操作対象となっている状態で上ボタン６００ｂが押下されることによりカウンタ値が１減算され、下ボタン６００ｄが押下されることによりカウンタ値が１加算される。本第１５制御例の第１変形例の別例１では、「０～８」の各カウンタ値に対応付けてジャンルの種別が規定されている。ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦは、選択中の楽曲の種別を判別するためのカウンタであり、「曲」が操作対象となっている状態で上ボタン６００ｂが押下されることによりカウンタ値が１減算され、下ボタン６００ｄが押下されることによりカウンタ値が１加算される。本第１５制御例の第１変形例の別例１では、ジャンル毎に「０～７」の各カウンタ値に対応付けて楽曲の種別が規定されている。

【１９９３３】

図３０２９に示すように、オリジナルプレイリストのカスタム画面が表示されると、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦの値として初期値である「０」が設定されているため、操作対象は「ジャンル」となり、右ボタン６００ｃが押下されたことによりＰＬ移動カウンタ値が「１」に設定されると、操作対象が「曲」に切り替わる。さらに右ボタン６００ｃが押下されたことにより、ＰＬ移動カウンタ値が「２」に設定されると、操作対象が「消去」に切り替わり、操作対象が「消去」である状態で左ボタン６００ｅが押下された場合には、操作対象が「曲」に切り替わる。さらに左ボタン６００ｅが押下されると操作対象が「ジャンル」に切り替わる。また、ＰＬ移動カウンタ値が「３」に設定されると、操作対象が「決定」に切り替わり、操作対象が「決定」である状態で右ボタン６００ｃが押下された場合には、ＰＬ移動カウンタ値が「０」に設定され、操作対象が「ジャンル」に切り替わる。このように、オリジナルプレイリストのカスタム画面では、左右ボタンを押下することで操作対象を切り替えることができる。

【１９９３４】

次に、図３０３０を参照して、オリジナルプレイリストが保存されていない状況下において、操作対象として「ジャンル」が選択されている状態で上下ボタンが押下された場合のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値につい説明する。図３０３０は、オリジナルプレイリストが保存されていない状況下において、操作対象として「ジャンル」が選択されている状態で上下ボタンが押下された場合のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値を示したタイミングチャートである。オリジナルプレイリストのカスタム画面が表示されると、各カウンタ値が初期値である「０」に設定されているため、ジャンル種別として「クラシック」、曲種別として「クラシックＡ」がそれぞれ選択された状態となる。操作対象として「ジャンル」が選択されている状態で下ボタン６００ｄが押下されると、ＰＬジャンル設定カウンタ値として「１」が設定され、ジャンル種別が「洋楽」に切り替わる。なお、ＰＬ曲設定カウンタ値は可変しないものの、ジャンル種別が「洋楽」に切り替わったことに対応して曲種別が「洋楽Ａ」に切り替わる。さらに下ボタン６００ｄが押下されると、ＰＬジャンル設定カウンタ値として「２」が設定され、ジャンル種別が「Ｊ－ＰＯＰ」に切り替わる。また、ジャンル種別が「Ｊ－ＰＯＰ」に切り替わったことに対応して曲種別が「Ｊ－ＰＯＰＡ」に切り替わる。

【１９９３５】

ジャンル種別が「Ｊ－ＰＯＰ」である状態で上ボタン６００ｂが押下されると、ＰＬジャンル設定カウンタ値として「１」が設定され、ジャンル種別が「洋楽」に切り替わる。また、ジャンル種別が洋楽に切り替わったことに対応して曲種別が「洋楽Ａ」に切り替わる。なお、オリジナルプレイリストが保存されていない場合には、ジャンル種別として「ポップス」が選択されている状態において下ボタン６００ｄが押下されると、ＰＬジャンル設定カウンタ値が「０」に設定される。

【１９９３６】

次に、図３０３１を参照して、オリジナルプレイリストが保存されている状況下において、操作対象として「ジャンル」が選択されている状態で上下ボタンが押下された場合のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値につい説明する

。図３０３１は、オリジナルプレイリストが保存されている状況下において、操作対象として「ジャンル」が選択されている状態で上下ボタンが押下された場合のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値を示したタイミングチャートである。オリジナルプレイリストが保存されていない場合（図３０３０参照）と異なり、ジャンル種別として「ポップス」が選択されている状態で下ボタン６００ｄが押下されると、ＰＬジャンル設定カウンタ値が「８」に設定され、ジャンル種別として「オリジナルプレイリスト」が選択される。これにより、保存されているオリジナルプレイリストからも新たに作成するオリジナルプレイリストに楽曲を追加可能であるため、保存されているオリジナルプレイリストの再生順序の変更や、一部楽曲の変更等の微調整をし易くなる。

【１９９３７】

次に、図３０３２を参照して、ジャンル種別として「クラシック」が選択されている場合の曲選択時のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値につい説明する。図３０３２は、ジャンル種別として「クラシック」が選択されている場合の曲選択時のオリジナルプレイリスト作成画面（カスタム画面）の遷移と各カウンタ値を示したタイミングチャートである。図３０３２に示すように、操作対象として「曲」が選択されている場合には、上下ボタンの押下によりジャンル内の楽曲を選択可能である。具体的には、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦの初期値である「０」に対応する楽曲である「クラシックＡ」が選択されている状態で下ボタン６００ｄが押下されると、ＰＬ曲設定カウンタ値として「１」が設定され、曲種別が「クラシックＢ」に切り替わる。「クラシックＢ」が選択されている状態で下ボタン６００ｄが押下されると、ＰＬ曲設定カウンタ値として「２」が設定され、曲種別が「クラシックＣ」に切り替わる。「クラシックＣ」が選択されている状態で上ボタン６００ｂが押下されると、ＰＬ曲設定カウンタ値として「１」が設定され、曲種別が「クラシックＢ」に切り替わる。このように、操作対象として「曲」が選択されている場合には、上下ボタンの押下により曲種別を可変することができる。

【１９９３８】

＜第１５制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図３０３３から図３０３６を参照して、本第１５制御例の第１変形例の別例１におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３０３３は、第１５制御例の第１変形例の別例１の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３０３３に示すように、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＲＯＭ２２２に対して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥに代えて楽曲選択テーブル２２２ＶａＦを設けた点で相違している。その他の構成については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図３０３５を参照して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＦの規定内容について説明する。図３０３５は、楽曲選択テーブル２２２ＶａＦの規定内容を模式的に示した図である。上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択テーブル２２２ＶａＥと同様に、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値に対応つけてジャンル種別が、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥと、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥの組み合わせに対応つけて曲種別が規定されており、上述した楽曲選択テーブル２２２ＶａＥに対して、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値「８」に対応つけてジャンル種別として「オリジナルプレイリスト」が規定されている点で相違しており、その他の構成については同一である。なお、詳細な処理内容については図３０４１を参照して後述するが、ジャンル種別として「オリジナルプレイリスト」が選択されている場合には、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦ（図３０３６参照）に設定されている楽曲情報から楽曲を特定する。

【１９９３９】

次に、図３０３４を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例１の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３０３４に示すように、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＲＡＭ２２３に対して、新たにＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦと、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦと、Ｐ

Ｌ設定中フラグ２２３ＶｃＦと、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦと、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦと、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦと、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦと、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦを設けた点で相違している。その他の構成については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦは、オリジナルプレイリストに設定されている楽曲数を判別するためのカウンタであり、オリジナルプレイリストのカスタム画面においてプレイリストに楽曲を追加するための操作が実行されたことに対応してカウンタ値が更新され、プレイリストの情報を消去するための操作が実行された場合にカウンタ値が「０」に設定（初期化）される。

【１９９４０】

ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦは、オリジナルプレイリストの楽曲情報が設定されるデータバッファであり、オリジナルプレイリストのカスタム画面においてプレイリストに楽曲を追加するための操作が実行されたことに対応して楽曲情報が設定され、プレイリストの情報を消去するための操作が実行された場合に設定された楽曲情報が消去（初期化）される。ここで、図３０３６を参照して、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦについて説明する。図３０３６は、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦの構成を模式的に示した図である。「Ｎｏ」の列はバッファナンバーを示しており、バッファナンバー「０」には、プレイリストの１曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「１」には、プレイリストの１曲目の曲種別を特定する情報が格納される。また、バッファナンバー「２」には、プレイリストの２曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「３」には、プレイリストの２曲目の曲種別を特定する情報が格納される。また、バッファナンバー「４」には、プレイリストの３曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「５」には、プレイリストの３曲目の曲種別を特定する情報が格納される。また、バッファナンバー「６」には、プレイリストの４曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「７」には、プレイリストの４曲目の曲種別を特定する情報が格納される。

【１９９４１】

また、バッファナンバー「８」には、プレイリストの５曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「９」には、プレイリストの５曲目の曲種別を特定する情報が格納される。また、バッファナンバー「１０」には、プレイリストの６曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「１１」には、プレイリストの６曲目の曲種別を特定する情報が格納される。また、バッファナンバー「１２」には、プレイリストの７曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「１３」には、プレイリストの７曲目の曲種別を特定する情報が格納される。また、バッファナンバー「１４」には、プレイリストの８曲目のジャンル種別を特定する情報が格納され、バッファナンバー「１５」には、プレイリストの８曲目の曲種別を特定する情報が格納される。

【１９９４２】

図３０３４に戻り、説明を続ける。ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦは、オリジナルプレイリストのカスタム画面の表示期間中であるかを判別するためのフラグであり、客待ち状態において中ボタン６００ａが押下されたことに対応してオンに設定され（図３０４２，Ｓ４８０４Ｖ参照）、カスタム画面において５秒間選択ボタン６００が操作されなかった場合にオフに設定される（図３０４３，Ｓ４８２２Ｖ参照）。また、作成中のオリジナルプレイリストの情報を保存するための操作が実行された場合にもオフに設定される（図３０４７，Ｓ４８３５Ｖ参照）。

【１９９４３】

ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦは、オリジナルプレイリストのカスタム画面の終了タイミングであるかを判別するためのタイマであり、カスタム画面の表示が開始される場合にタイマ値として「５０００」が設定され、１ｍｓ毎にタイマ値が更新される。そして、タイマ値が「０」になるとカスタム画面の表示を終了するための処理が実行される。なお

、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦのタイマ値は、選択ボタン６００が操作された場合に「５０００」が再設定されるため、カスタム画面表示中に選択ボタン６００が操作されることなく５秒経過した場合にカスタム画面の表示が終了するように構成している。

【１９９４４】

ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において選択中のジャンル種別を特定するためのカウンタであり、操作対象が「ジャンル」である場合に、上下ボタンが押下されることでカウンタ値が更新される。

【１９９４５】

ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において選択中の曲種別を特定するためのカウンタであり、操作対象が「曲」である場合に、上下ボタンが押下されることでカウンタ値が更新される。

【１９９４６】

ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において操作対象を特定するためのカウンタであり、左右ボタンが押下されることでカウンタ値が更新される。

【１９９４７】

ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦは、次に追加される楽曲の追加位置を判別するために用いられ、プレイリストに楽曲が追加される毎に「０～７」の範囲内で更新される。ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦが「０」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの１曲目に設定されることを示しており、「１」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの２曲目に設定されることを示している。また、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦが「２」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの３曲目に設定されることを示しており、「３」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの４曲目に設定されることを示している。また、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦが「４」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの５曲目に設定されることを示しており、「５」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの６曲目に設定されることを示している。また、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦが「６」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの７曲目に設定されることを示しており、「７」である場合には、次に追加される楽曲がプレイリストの８曲目に設定されることを示している。

【１９９４８】

＜第１５制御例の第１変形例の別例１の音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について＞

次に、図３０３７から図３０４８を参照して、本第１５制御例の第１変形例の別例１における音声ランプ制御装置１１３において実行される制御処理について説明する。まず、図３０３７を参照して、本第１５制御例の第１変形例の別例１における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１９１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０３７は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１９１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１９１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３０１８，Ｓ３１８１Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、時短状態における楽曲選択に加えて、オリジナルプレイリストを作成するための処理が実行される。

【１９９４９】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１９１Ｖ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４６０１Ｖ）、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には（Ｓ４６０１Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６１３Ｖの処理に移行する。なお、Ｓ４６１３Ｖ～Ｓ４６１８Ｖの処理については、上述した第１５制御例の第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３０１８，Ｓ３１８１Ｖ参照）におけるＳ４６１３Ｖ～Ｓ４６１８Ｖの処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。一方、Ｓ４６０１Ｖの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、特図変動中であるかを判別し（Ｓ４６０２Ｖ）、特図変動中であると判別した

場合には（Ｓ４６０２Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオンであるかを判別する（Ｓ４６０３Ｖ）。

【１９９５０】

Ｓ４６０３Ｖの処理において、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）を実行し、本処理を終了する。この楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）では、楽曲選択操作に対応する処理を実行する。なお、楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）の処理内容については、図３０３８を参照して後述する。一方、Ｓ４６０３Ｖの処理において、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオフであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｎｏ）、次に、左ボタン６００ｅ、または右ボタン６００ｃの押下ありかを判別し（Ｓ４６０９Ｖ）、左ボタン６００ｅ、または右ボタン６００ｃのいずれも押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。

【１９９５１】

一方、Ｓ４６０９Ｖの処理において、左ボタン６００ｅ、または右ボタン６００ｃのいずれかが押下されたと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６１０Ｖの処理に移行する。なお、Ｓ４６１０Ｖ～Ｓ４６１２Ｖの処理は、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＳ４６１０Ｖ～Ｓ４６１２Ｖの処理（図３０１８参照）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【１９９５２】

また、Ｓ４６０２Ｖの処理において、特図停止中であると判別した場合には（Ｓ４６０２Ｖ：Ｎｏ）、次に、客待ち中であるかを判別し（Ｓ４７０２Ｖ）、客待ち中であると判別した場合には（Ｓ４７０２Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ設定処理を実行し（Ｓ４７０３Ｖ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。ＰＬ設定処理（Ｓ４７０３Ｖ）は、オリジナルプレイリストを作成するための各種処理が実行される処理である。なお、ＰＬ設定処理（Ｓ４７０３Ｖ）の処理内容については、図３０４２を参照して後述する。一方、Ｓ４７０２Ｖの処理において客待ち中ではないと判別した場合には（Ｓ４７０２Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４７０３Ｖの処理をスキップし、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。

【１９９５３】

次に、図３０３８を参照して、楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０３８は、楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）は、楽曲選択画面が表示されている状況下において、操作手段が操作されたことに対応して楽曲の切替を実行するための処理である。楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択処理（図３０１９，Ｓ４６０６Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、上述した楽曲選択処理（Ｓ４６０６Ｖ）に対して、Ｓ４６０４Ｖ，Ｓ４６０５Ｖ，Ｓ４６０７Ｖ，Ｓ４６０８Ｖの処理を追加した点と、楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）に代えて楽曲選択左処理（Ｓ４７３１Ｖ）を、楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）に代えて楽曲選択右処理（Ｓ４７３２Ｖ）を、楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）に代えて楽曲選択中処理（Ｓ４７３３Ｖ）をそれぞれ実行する点で相違し、その他の処理については同一である。楽曲選択処理（Ｓ４７０１Ｖ）が実行されると、まず、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４６０４Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「０」ではない、即ち、１以上であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を１減算し（Ｓ４６０５Ｖ）、次に、左ボタン６００ｅの押下ありかを判別する（Ｓ４６３１Ｖ）。左ボタン６００ｅの押下ありと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択左処理を実行し（Ｓ４７３１Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６３３Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。楽曲選択左処理（Ｓ４７３１Ｖ）は、左ボタン６００ｅが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。ここで、図３０３９（ａ）を参照して、楽曲選択左処理（Ｓ４７３１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０３９（ａ）は、楽曲選択左処理（Ｓ４７３１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１５制御

例の第１変形例における楽曲選択左処理（図３０２０（ａ），Ｓ４６３２Ｖ参照）に対して、オリジナルプレイリストが保存されている場合に、ジャンル種別として「オリジナルプレイリスト」を選択可能に構成している点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【１９９５４】

楽曲選択左処理（Ｓ４７３１Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値が「０」であるかを判別し（Ｓ４６７１Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ４６７１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」であるか、即ち、オリジナルプレイリストが設定されている（保存されているか）を判別する（Ｓ４７５１Ｖ）。ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」である、即ち、オリジナルプレイリストが設定されていない（保存されていない）と判別した場合には（Ｓ４７５１Ｖ：Ｙｅｓ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ４６７２Ｖ）、Ｓ４６７４Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４７５１Ｖの処理において、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」ではない、即ち、オリジナルプレイリストが設定されている（保存されている）と判別した場合には（Ｓ４７５１Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値として「８」を設定し（Ｓ４７５２Ｖ）、Ｓ４６７４Ｖの処理に移行する。なお、Ｓ４６７３Ｖ～Ｓ４６７５Ｖの処理は、上述した楽曲選択左処理（図３０２０（ａ），Ｓ４６３２Ｖ参照）におけるＳ４６７３Ｖ～Ｓ４６７５Ｖの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【１９９５５】

図３０３８に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３１Ｖの処理において、左ボタン６００ｅの押下なしと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、右ボタン６００ｃの押下ありかを判別し（Ｓ４６３７Ｖ）、右ボタン６００ｃの押下ありと判別した場合には（Ｓ４６３７Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択右処理を実行し（Ｓ４７３２Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６３９Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。楽曲選択右処理（Ｓ４７３２Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）に代えて実行される処理であり、右ボタン６００ｃが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。ここで、図３０３９（ｂ）を参照して、楽曲選択右処理（Ｓ４７３２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０３９（ｂ）は、楽曲選択右処理（Ｓ４７３２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した楽曲選択右処理（図３０２０（ｂ），Ｓ４６３８Ｖ参照）に対して、オリジナルプレイリストが保存されている場合に、ジャンル種別として「オリジナルプレイリスト」を選択可能に構成している点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【１９９５６】

楽曲選択左右処理（Ｓ４７３２Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値が「７」であるかを判別し（Ｓ４６８１Ｖ）、「７」であると判別した場合には（Ｓ４６８１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」であるか、即ち、オリジナルプレイリストが設定されている（保存されているか）を判別する（Ｓ４７６１Ｖ）。ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」である、即ち、オリジナルプレイリストが設定されていない（保存されていない）と判別した場合には（Ｓ４７６１Ｖ：Ｙｅｓ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４６８２Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４７６１Ｖの処理において、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」ではない、即ち、オリジナルプレイリストが設定されている（保存されている）と判別した場合には（Ｓ４７６１Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値として「８」を設定し（Ｓ４７６２Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４６８１Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４６８１Ｖ：Ｎｏ）、次に、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であるかを判別し（Ｓ４７６３Ｖ）、ジャンル選択カウンタ２２３

ＶａＥのカウンタ値が「８」であると判別した場合には（Ｓ４７６３Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６８２Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４７６３Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」ではないと判別した場合には（Ｓ４７６３Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ４６８３Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。なお、Ｓ４６８４ＶおよびＳ４６８５Ｖの処理は、上述した楽曲選択右処理（図３０３９（ｂ），Ｓ４６３８Ｖ参照）におけるＳ４６８４ＶおよびＳ４６８５Ｖの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【１９９５７】

図３０３８に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３７Ｖの処理において、右ボタン６００ｃが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６３７Ｖ：Ｎｏ）、次に、中ボタン６００ａの押下ありかを判別し（Ｓ４６４０Ｖ）、中ボタン６００ａの押下ありと判別した場合には（Ｓ４６４０Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中処理を実行し（Ｓ４７３３Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオンに設定し（Ｓ４６４２Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。楽曲選択中処理（Ｓ４７３３Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）に代えて実行される処理であり、中ボタン６００ａが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。ここで、図３０４０を参照して、楽曲選択中処理（Ｓ４７３３Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４０は、楽曲選択中処理（Ｓ４７３３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した楽曲選択中処理（図３０２０（ｃ）参照）に対して、オリジナルプレイリストが保存されている場合の楽曲を選択するための処理を追加している点で相違しており、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。楽曲選択中処理（Ｓ４７３３Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であるかを判別する（Ｓ４７７１Ｖ）。なお、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥが「８」である場合とは、ジャンル種別として「オリジナルプレイリスト」が選択されている場合である。ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」ではないと判別した場合には（Ｓ４７７１Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６９１Ｖの処理に移行する。

【１９９５８】

一方、Ｓ４７７１Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であると判別した場合には（Ｓ４７７１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」であるかを判別する（Ｓ４７７２Ｖ）。なお、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」である場合とは、オリジナルプレイリストが設定されていない場合である。ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」であると判別した場合、即ち、オリジナルプレイリストが設定されていない場合には（Ｓ４７７２Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６９１Ｖの処理に移行する。Ｓ４７７２Ｖの処理において、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合、即ち、オリジナルプレイリストが設定されている場合には（Ｓ４７７２Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値から１減算した値を比較値として抽出し（Ｓ４７７３Ｖ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値と抽出した比較値が同じ値であるかを判別する（Ｓ４７７４Ｖ）。曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値と抽出した比較値が同じ値であると判別した場合には（Ｓ４７７４Ｖ：Ｙｅｓ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４７７５Ｖ）、表示用ボタン中押下コマンドを設定し（Ｓ４６９４Ｖ）、本処理を終了する。Ｓ４７７４Ｖの処理において、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値と抽出した比較値が同じ値ではないと判別した場合には（Ｓ４７７４Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ４７７６Ｖ）、Ｓ４６９４Ｖの処理に移行する。

【１９９５９】

図３０３８に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３４Ｖの処理では、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥの値を「５０００」に設定し（Ｓ４６３４Ｖ）、ボタン押下後楽曲選択処理を実行し（Ｓ４７３４Ｖ）、表示用楽曲コマンドを設定した後（Ｓ４６３６Ｖ）、本処理を終

了する。ここで、図３０４１を参照して、ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４７３４Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４１は、ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４７３４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４７３４Ｖ）は、楽曲選択画面において操作手段が操作されたことに対応して変更された楽曲を設定するための処理である。ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４７３４Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値は「８」であるかを判別し（Ｓ４７８１Ｖ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値が「８」であると判別した場合には（Ｓ４７８１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦから曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を２倍した値に基づいてプレイリストのジャンルを抽出し（Ｓ４７８２Ｖ）、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦから曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を２倍した値に１加算した値に基づいてプレイリストの曲を抽出し（Ｓ４７８３Ｖ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＦを参照し、抽出したジャンルの値と、抽出した曲の値に基づいて楽曲を決定し（Ｓ４７８４Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７８１Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値は「８」ではないと判別した場合には（Ｓ４７８１Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＦを参照し、ジャンル選択カウンタ値と、曲選択カウンタ値に基づいて楽曲を決定し（Ｓ４７８５Ｖ）、本処理を終了する。

【１９９６０】

次に、図３０４２を参照して、ＰＬ設定処理（Ｓ４７０３Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４２は、ＰＬ設定処理（Ｓ４７０３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ＰＬ設定処理（Ｓ４７０３Ｖ）は、枠ボタン入力監視・演出処理（図３０３７，Ｓ３１９１Ｖ参照）内の一処理であり、オリジナルプレイリストを作成するための各種処理を実行する。ＰＬ設定処理（Ｓ４７０３Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦがオンであるかを判別し（Ｓ４８０１Ｖ）、ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦがオンであると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｖ：Ｙｅｓ）、従ＰＬ設定処理を実行し（Ｓ４８０２Ｖ）、本処理を終了する。従ＰＬ設定処理（Ｓ４８０２Ｖ）では、オリジナルプレイリストのカスタム画面において操作手段の操作内容に対応する各種処理を実行する。なお、従ＰＬ設定処理（Ｓ４８０２Ｖ）の処理内容については、図３０４３を参照して後述する。

【１９９６１】

一方、Ｓ４８０１Ｖの処理において、ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦがオフであると判別した場合には（Ｓ４８０１Ｖ：Ｎｏ）、次に、中ボタン６００ａの押下ありかを判別し（Ｓ４８０３Ｖ）、中ボタン６００ａが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４８０３Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ４８０３Ｖの処理において、中ボタン６００ａの押下ありと判別した場合には（Ｓ４８０３Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦをオンに設定し（Ｓ４８０４Ｖ）、表示用ＰＬ設定開始コマンドを設定する（Ｓ４８０５Ｖ）。ここで設定された表示用ＰＬ設定開始コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ＰＬ設定開始コマンドを受信したことに対応してオリジナルプレイリストのカスタム画面を表示するための処理を実行する。

【１９９６２】

Ｓ４８０５Ｖの処理が終了すると、次に、楽曲ＲＡＭ初期化処理を実行し（Ｓ４８０６Ｖ）、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦのタイマ値に「５０００」を設定し（Ｓ４８０７Ｖ）、本処理を終了する。楽曲ＲＡＭ初期化処理（Ｓ４８０６Ｖ）は、オリジナルプレイリスト作成に関連するカウンタおよびタイマの値を初期化するための処理である。なお、楽曲ＲＡＭ初期化処理（Ｓ４８０６Ｖ）の処理内容については、図３０４８を参照して後述する。

【１９９６３】

次に、図３０４３を参照して、従ＰＬ設定処理（Ｓ４８０２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４３は、従ＰＬ設定処理（Ｓ４８０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。従ＰＬ設定処理（Ｓ４８０２Ｖ）では、オリジナルプレイリストのカスタム

画面が表示されている場合に操作手段の操作内容に対応する各種処理を実行する。従ＰＬ設定処理（Ｓ４８０２Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４８２１Ｖ）、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４８２１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦをオフに設定し（Ｓ４８２２Ｖ）、表示用ＰＬ設定終了コマンドを設定し（Ｓ４８２３Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ＰＬ設定終了コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ＰＬ設定終了コマンドを受信したことに対応してオリジナルプレイリストのカスタム画面の表示を終了するための処理を実行する。

【１９９６４】

Ｓ４８２１Ｖの処理において、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦのタイマ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８２１Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦのタイマ値を１減算し（Ｓ４８２４Ｖ）、左ボタン６００ｅの押下ありかを判別する（Ｓ４８２５Ｖ）。左ボタン６００ｅの押下ありと判別した場合には（Ｓ４８２５Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ移動左処理を実行し（Ｓ４８２６Ｖ）、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦの値を「５０００」に設定した後（Ｓ４８３５Ｖ）、本処理を終了する。ここで、図３０４４（ａ）を参照して、ＰＬ移動左処理（Ｓ４８２６Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４４（ａ）は、ＰＬ移動左処理（Ｓ４８２６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ＰＬ移動左処理（Ｓ４８２６Ｖ）は、オリジナルプレイリストのカスタム画面表示中において左ボタン６００ｅが押下された場合に、操作対象となるカーソルやアイコンを変更するための処理である。ＰＬ移動左処理（Ｓ４８２６Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４８５１Ｖ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４８５１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値を「３」に設定し（Ｓ４８５２Ｖ）、表示用ボタン左押下コマンドを設定し（Ｓ４８５４Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン左押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン左押下コマンドを受信したことに対応して左ボタン６００ｅが押下されたことを表示するための処理を実行する。一方、Ｓ４８５１Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８５１Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値を１減算し（Ｓ４８５３Ｖ）、Ｓ４８５４Ｖの処理に移行する。

【１９９６５】

図３０４３に戻り、説明を続ける。Ｓ４８２５Ｖの処理において、左ボタン６００ｅが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４８２５Ｖ：Ｎｏ）、次に、右ボタン６００ｃの押下ありかを判別し（Ｓ４８２７Ｖ）、右ボタン６００ｃの押下ありと判別した場合には（Ｓ４８２７Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ移動右処理を実行し（Ｓ４８２８Ｖ）、Ｓ４８３５Ｖの処理に移行する。ここで、図３０４４（ｂ）を参照して、ＰＬ移動右処理（Ｓ４８２８Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４４（ｂ）は、ＰＬ移動右処理（Ｓ４８２８Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ＰＬ移動右処理（Ｓ４８２８Ｖ）は、オリジナルプレイリストのカスタム画面表示中において右ボタン６００ｃが押下された場合に、操作対象となるカーソルやアイコンを変更するための処理である。ＰＬ移動右処理（Ｓ４８２８Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」であるかを判別し（Ｓ４８６１Ｖ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」であると判別した場合には（Ｓ４８６１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４８６２Ｖ）、表示用ボタン右押下コマンドを設定し（Ｓ４８６４Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン右押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン右押下コマンドを受信した

ことに対応して右ボタン６００ｃが押下されたことを表示するための処理を実行する。一方、Ｓ４８６１Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ４８６１Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値を１加算し（Ｓ４８６３Ｖ）、Ｓ４８６４Ｖの処理に移行する。

【１９９６６】

図３０４３に戻り、説明を続ける。Ｓ４８２７Ｖの処理において、右ボタン６００ｃが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４８２７Ｖ：Ｎｏ）、次に、上ボタン６００ｂが押下ありか判別し（Ｓ４８２９Ｖ）、上ボタン６００ｂの押下ありと判別した場合には（Ｓ４８２９Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ設定上処理を実行し（Ｓ４８３０Ｖ）、Ｓ４８３５Ｖの処理に移行する。ここで、図３０４５を参照して、ＰＬ設定上処理（Ｓ４８３０Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４５は、ＰＬ設定上処理（Ｓ４８３０Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ＰＬ移動上処理（Ｓ４８３０Ｖ）は、オリジナルプレイリストのカスタム画面表示中において上ボタン６００ｂが押下された場合に、選択中のジャンル種別や曲種別を変更するための処理である。ＰＬ設定上処理（Ｓ４８３０Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」であるかを判別する（Ｓ４８７１Ｖ）。なお、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦの値が「０」である場合とは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において「ジャンル」が操作対象となっている場合である。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」であると判別した場合、即ち、「ジャンル」が操作対象となっている場合には（Ｓ４８７１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４８７２Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ４８７２Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ４８７３Ｖ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４８７５Ｖ）、Ｓ４８７６Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４８７２Ｖの処理において、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８７２Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値を１減算し（Ｓ４８７４Ｖ）、Ｓ４８７５Ｖの処理に移行する。

【１９９６７】

Ｓ４８７１Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８７１Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」であるかを判別する（Ｓ４８７６Ｖ）。なお、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」である場合とは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において「曲」が操作対象となっている場合である。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」ではない、即ち、「２」または「３」であると判別した場合には（Ｓ４８７６Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４８８０Ｖの処理に移行する。一方、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」であると判別した場合、即ち、「曲」が操作対象となっている場合には（Ｓ４８７６Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４８７７Ｖ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４８７７Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ４８７８Ｖ）、表示用ボタン上押下コマンドを設定し（Ｓ４８８０Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン上押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン上押下コマンドを受信したことに対応して上ボタン６００ｂが押下されたことを表示するための処理を実行する。一方、Ｓ４８７７Ｖの処理において、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４８７７Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を１減算し（Ｓ４８７９Ｖ）、Ｓ４８８０Ｖの処理に移行する。

【１９９６８】

図３０４３に戻り、説明を続ける。Ｓ４８２９Ｖの処理において、上ボタン６００ｂの押下なしと判別した場合には（Ｓ４８２９Ｖ：Ｎｏ）、次に、下ボタン６００ｄの押下あ

りかを判別し（Ｓ４８３１Ｖ）、下ボタン６００ｄの押下ありと判別した場合には（Ｓ４８３１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ設定下処理を実行し（Ｓ４８３２Ｖ）、Ｓ４８３５Ｖの処理に移行する。ここで、図３０４６を参照して、ＰＬ設定下処理（Ｓ４８３２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４６は、ＰＬ設定下処理（Ｓ４８３２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ＰＬ移動下処理（Ｓ４８３２Ｖ）は、オリジナルプレイリストのカスタム画面表示中において下ボタン６００ｄが押下された場合に、選択中のジャンル種別や曲種別を変更するための処理である。ＰＬ設定下処理（Ｓ４８３２Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」であるかを判別する（Ｓ４９０１Ｖ）。なお、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦの値が「０」である場合とは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において「ジャンル」が操作対象となっている場合である。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」であると判別した場合、即ち、「ジャンル」が操作対象となっている場合には（Ｓ４９０１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値が「７」であるかを判別し（Ｓ４９０２Ｖ）、「７」であると判別した場合には（Ｓ４９０２Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４９０３Ｖ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４９０５Ｖ）、Ｓ４９０６Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４９０２Ｖの処理において、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４９０２Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値を１加算し（Ｓ４９０４Ｖ）、Ｓ４９０５Ｖの処理に移行する。

【１９９６９】

Ｓ４９０１Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４９０１Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」であるかを判別する（Ｓ４９０６Ｖ）。なお、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」である場合とは、オリジナルプレイリストのカスタム画面において「曲」が操作対象となっている場合である。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」ではない、即ち、「２」または「３」であると判別した場合には（Ｓ４９０６Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４９１０Ｖの処理に移行する。一方、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」であると判別した場合、即ち、「曲」が操作対象となっている場合には（Ｓ４９０６Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値が「７」であるかを判別し（Ｓ４９０７Ｖ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値が「７」であると判別した場合には（Ｓ４９０７Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４９０８Ｖ）、表示用ボタン下押下コマンドを設定し（Ｓ４９１０Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン下押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン下押下コマンドを受信したことに対応して下ボタン６００ｄが押下されたことを表示するための処理を実行する。一方、Ｓ４９０７Ｖの処理において、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４９０７Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を１加算し（Ｓ４９０９Ｖ）、Ｓ４９１０Ｖの処理に移行する。

【１９９７０】

図３０４３に戻り、説明を続ける。Ｓ４８３１Ｖの処理において、下ボタン６００ｄが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４８３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、中ボタン６００ａの押下ありかを判別し（Ｓ４８３３Ｖ）、中ボタン６００ａが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４８３３Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、中ボタン６００ａの押下ありと判別した場合には（Ｓ４８３３Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ設定中処理を実行し（Ｓ４８３４Ｖ）、Ｓ４８３５Ｖの処理に移行する。ここで、図３０４７を参照して、ＰＬ設定中処理（Ｓ４８３４Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４７は、ＰＬ設定中処理（Ｓ４８３４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ＰＬ設定中処理（Ｓ４８３４Ｖ）は、オリジナルプレイリストのカスタム画面表示中に中ボタン６００ａが押下されたこと

に対応して選択中の楽曲をプレイリストに追加したり、プレイリストを消去したり、カスタム画面の表示を終了させるための処理である。

【１９９７１】

ＰＬ設定中処理（Ｓ４８３４Ｖ）が実行されると、まず、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」であるかを判別する（Ｓ４９２１Ｖ）。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」であると判別した場合、即ち、「曲」が操作対象となっている場合には（Ｓ４９２１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「８」であるかを判別する（Ｓ４９２２Ｖ）。ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「８」ではないと判別した場合には（Ｓ４９２２Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値を１加算し（Ｓ４９２３Ｖ）、Ｓ４９２４Ｖの処理に移行する。一方、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が「８」であると判別した場合には（Ｓ４９２２Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４９２３Ｖの処理をスキップし、Ｓ４９２４Ｖの処理に移行する。上述したように、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値は「８」を上限として更新されるため、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が既に「８」である場合には、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦのカウンタ値が更新されないように構成している。

【１９９７２】

Ｓ４９２４ＶおよびＳ４９２５Ｖの処理では、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦに選択中の楽曲情報を追加するための処理を実行する。具体的には、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦ（図３０３６参照）のＰＬバッファ位置２２２ＶｈＦの２倍の値の位置（ＰＬバッファ位置２２２ＶｈＦの２倍の値と、図３０３６の「Ｎｏ」の列に規定されている数値が一致する箇所）にＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦのカウンタ値を設定し（Ｓ４９２４Ｖ）、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦのＰＬバッファ位置の２倍の値に対して１加算した値に対応する位置にＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値を設定する（Ｓ４９２５Ｖ）。なお、本第１５制御例の第１変形例の別例１では、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦにＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦ、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦのカウンタ値をそれぞれ設定する構成としたが、これに限るものではなく、選択された楽曲を特定できる情報が設定されれば良い。

【１９９７３】

Ｓ４９２５Ｖの処理が終了すると、表示用ＰＬバッファ内容コマンドを設定し（Ｓ４９２６Ｖ）、Ｓ４９２７Ｖの処理に移行する。ここで設定された表示用ＰＬバッファ内容コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ＰＬバッファ内容コマンドを受信したことに対応して表示されているプレイリストに選択された楽曲を追加して表示するための処理を実行する。Ｓ４９２７Ｖの処理では、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦの値が「７」であるかを判別し（Ｓ４９２７Ｖ）、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦの値が「７」であると判別した場合には（Ｓ４９２７Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦの値を「０」に設定し（Ｓ４９２８Ｖ）、Ｓ４９３０Ｖの処理に移行する。一方、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦの値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４９２７Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦの値を１加算し（Ｓ４９２９Ｖ）、Ｓ４９３０Ｖの処理に移行する。つまり、オリジナルプレイリストのカスタム画面において、プレイリストの設定上限である８曲目まで設定された後もプレイリストの作成が継続される場合、次に追加される楽曲はプレイリストの１曲目に設定されている楽曲と入れ替えられる（上書きされる）。なお、本第１５制御例の第１変形例の別例１では、中ボタン６００ａの押下により自動的にＰＬバッファ位置が更新されるように構成したが、これに限るものではなく、操作手段の操作により楽曲を追加する位置を遊技者が任意に選択できるように構成してもよい。このように構成することで、プレイリストの微修正を行い易くなる。

【１９９７４】

Ｓ４９３０Ｖの処理では、表示用ＰＬバッファ位置コマンドを設定する（Ｓ４９３０Ｖ）。ここで設定された表示用ＰＬバッファ位置コマンドは、メイン処理のコマンド出力処

理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用バッファ位置コマンドを受信したことに対応して表示用バッファ位置コマンドによって示されるバッファ位置に対応する表示位置にカーソルｋｓ２（図３０２３（ｂ）参照）を表示するための処理を実行する。Ｓ４９３０Ｖの処理が終了すると、次に、表示用中ボタン押下コマンドを設定し（Ｓ４９３７Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用ボタン中押下コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ボタン中押下コマンドを受信したことに対応して中ボタン６００ａが押下されたことを表示するための処理を実行する。

【１９９７５】

Ｓ４９２１Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ４９２１Ｖ：Ｎｏ）、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「２」であるかを判別する（Ｓ４９３１Ｖ）。なお、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「２」である場合とは、操作対象が「消去」アイコンである場合である。ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「２」であると判別した場合、即ち、操作対象が「消去」アイコンである場合には（Ｓ４９３１Ｖ：Ｙｅｓ）、ＰＬデータバッファ２２３ＶｂＦと、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦと、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦと、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦと、ＰＬ曲設定上限カウンタ２２３ＶａＦの各値を「０」に設定（各値を初期化）し（Ｓ４９３２Ｖ）、表示用ＰＬ初期化コマンドを設定し（Ｓ４９３３Ｖ）、Ｓ４９３７Ｖの処理に移行する。ここで設定された表示用ＰＬ初期化コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ＰＬ初期化コマンドを受信したことに対応してオリジナルプレイリストの情報が消去されたことを示す表示（図３０２５（ｂ）参照）を行うための処理を実行する。

【１９９７６】

Ｓ４９３１Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「２」ではないと判別した場合には（Ｓ４９３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」であるかを判別する（Ｓ４９３４Ｖ）。なお、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」である場合とは、操作対象が「決定」アイコンである場合である。Ｓ４９３４Ｖの処理において、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」ではないと判別した場合には（ＳＳ４９３４Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４９３７Ｖの処理に移行する。一方、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのカウンタ値が「３」であると判別した場合、即ち、操作対象が「決定」アイコンである場合には（Ｓ４９３４Ｖ：Ｙｅｓ）、オリジナルプレイリストのカスタム画面を終了するための処理を実行する。具体的には、ＰＬ設定中フラグ２２３ＶｃＦをオフに設定し（Ｓ４９３５Ｖ）、表示用ＰＬ設定決定コマンドを設定し（Ｓ４９３６Ｖ）、Ｓ４９３７Ｖの処理に移行する。ここで設定された表示用ＰＬ設定決定コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０１７，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用ＰＬ設定決定コマンドを受信したことに対応してオリジナルプレイリストのカスタムが決定されたことを示す表示（図３０２６（ｂ）参照）を行うための処理を実行する。

【１９９７７】

次に、図３０４８を参照して、楽曲ＲＡＭ初期化処理（Ｓ４８０６Ｖ）の処理内容について説明する。図３０４８は、楽曲ＲＡＭ初期化処理（Ｓ４８０６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲ＲＡＭ初期化処理（Ｓ４８０６Ｖ）は、上述したＰＬ設定処理（図３０４２，Ｓ４７０３Ｖ参照）内の一処理であり、オリジナルプレイリストのカスタム画面を表示する場合に、オリジナルプレイリスト作成に関連するＲＡＭ２２３のカウンタ値やタイマ値を初期化するための処理である。具体的には、図３０４８に示すように、ＰＬバッファ位置２２３ＶｈＦと、ＰＬ設定監視タイマ２２３ＶｄＦと、ＰＬジャンル設定カウンタ２２３ＶｅＦと、ＰＬ曲設定カウンタ２２３ＶｆＦと、ＰＬ移動カウンタ２２３ＶｇＦのそれぞれの値を「０」に設定（初期化）し（Ｓ４９４１Ｖ）、本処理を終

了する。
【１９９７８】
以上、説明したように、本第１５制御例の第１変形例の別例１のパチンコ機１０では、客待ち状態中に遊技者がオリジナルのプレイリストを作成可能に構成した。そして、作成したプレイリスト情報を外部端末（例えば、スマートフォン）に出力し、次回以降の遊技においても使用可能に構成した。このように構成することで、一度プレイリストを作成してしまえば、以降の遊技において楽曲を探す手間が省けるため、遊技者に快適に遊技を行わせることができる。また、次回以降の遊技でも作成したプレイリストを使用可能であるため、パチンコ機１０のリピート率を向上させ易くなる。
【１９９７９】
＜第１５制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０について＞
次に、図３０４９から図３０７５を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例の第１変形例では、時短状態におけるＢＧＭを遊技者が任意に設定可能なパチンコ機１０において、楽曲選択に係る遊技者の操作性を向上させる楽曲選択機能について説明した。また、第１５制御例の第１変形例の別例１では、時短状態におけるＢＧＭとして再生される楽曲のプレイリストを遊技者が任意に作成できる機能について説明した。これに対して、第１５制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０では、遊技者が１の楽曲の任意の部分を切り取って再生することが可能に構成している。具体的には、大当たり遊技のラウンド中に表示可能な編曲カスタム画面において、遊技者が任意の楽曲を選択し、その楽曲の再生開始位置（時間）と、再生終了位置（時間）をそれぞれ設定して、そのデータ（以下、「編曲データ」と称す）を保存することにより、大当たり遊技終了後の時短状態におけるＢＧＭとして編曲データに基づく楽曲を再生可能に構成している。これにより、例えば、楽曲のサビ部分のみを繰り返し聴きたい遊技者や、イントロ部分をカットしたい遊技者のニーズに応じることができ、遊技意欲を向上させることができる。
【１９９８０】
本第１５制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１９９８１】
＜第１５制御例の第１変形例の別例２における演出内容について＞
図３０４９から図３０５８を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例２における特徴的な演出内容について説明する。上述したように、本第１５制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０では、大当たり遊技のラウンド中に編曲カスタム画面を表示可能に構成している。以下、編曲カスタム画面について説明する。
【１９９８２】
図３０４９（ａ）は、編曲カスタム画面が表示されていない場合の大当たり遊技のラウンド中画面の一例を示した図である。図３０４９（ａ）に示すように、大当たり遊技のラウンド中には、主表示領域Ｄｍの中央部に演出ボタン２２ａを模したボタン態様２２ａが表示される。また、ねこを模したキャラクタ９００が表示され、「ＰＵＳＨボタンを押下すると編曲カスタム画面に移行するよ！！」というセリフ９００ａが表示される。これにより、演出ボタン２２ａ（ＰＵＳＨボタン）を押下することで、編曲カスタムができることを遊技者に分かり易くすることができる。
【１９９８３】
図３０４９（ｂ）は、編曲カスタム画面の一例を示した図である。図３０４９（ａ）に示す大当たり遊技のラウンド中に演出ボタン２２ａが押下されると、図３０４９（ｂ）に示す編曲カスタム画面が表示される。図３０４９（ｂ）に示すように、編曲カスタム画面では、表示領域ＨＲ４３と、表示領域ＨＲ４４が形成される。表示領域ＨＲ４３には、選

択ボタン６００を模したボタン態様６００ａ～６００ｅが表示され、編曲カスタム画面におけるカスタム方法を示すための「上下左右キーで移動」という文字と、「中ボタンで選択」という文字が表示される。表示領域ＨＲ４４には、編曲する楽曲を選択する項目と、楽曲の編曲を行うための項目が表示される。また、キャラクタ９００のセリフ９００ａとして、「楽曲を切り取って切り取り楽曲を作ってね！！」の文字が表示される。これにより、編曲カスタム画面では、１の楽曲の一部分を切り取りすることができることを遊技者に認識させることができる。

【１９９８４】

なお、編曲カスタム画面では、上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄを押下することでカーソルＣｕ１の位置を移動させることが可能である。具体的には、編曲カスタム画面の表示が開始されると、まずカーソルＣｕ１が「ジャンル」の位置に表示され、下ボタン６００ｄが押下された場合には、図３０５０（ａ）に示すように、カーソルＣｕ１が「曲」の位置に移動する。以後、下ボタン６００ｄが押下される毎に「ＳＴＡＲＴ」、「ＥＮＤ」、「決定」の順にカーソルＣｕ１が移動し、「決定」まで移動した後に下ボタン６００ｄが押下されると「ジャンル」の位置に移動する。一方、上ボタン６００ｂが押下される毎に下ボタン６００ｄが押下された場合とは逆の順序でカーソルＣｕ１が移動する。

【１９９８５】

なお、「ジャンル」の項目は編曲する楽曲のジャンルを示しており、「曲」の項目は編曲する曲名を示しており、「ＳＴＡＲＴ」の項目は選択した楽曲の開始位置（開始時間）を示しており、「ＥＮＤ」の項目は選択した楽曲の終了位置（終了時間）を示しており、「決定」の項目は編曲カスタムの終了を示している。このように、編曲カスタム画面では、１の楽曲の開始位置と終了位置を遊技者が任意に指定することで楽曲を編集することができる。

【１９９８６】

図３０５０（ｂ）は、編曲カスタム画面において中ボタン６００ａが押下された場合の表示画面の一例を示した図である。図３０５０（ｂ）に示すように、カーソルＣｕ１が「ジャンル」の位置にある状態（「ジャンル」が操作対象となっている状態）で中ボタン６００ａが押下された場合には、ジャンル種別を示すアイコンが強調表示される。これは、ジャンル種別が選択可能な状態（以下、「選択可能状態」と称す。）であることを示しており、右ボタン６００ｃ、または左ボタン６００ｅの押下によってジャンル種別を選択可能となる。なお、図３０４９（ｂ）に示す状況において中ボタン６００ａが押下されていない場合には、左右ボタンが押下されてもジャンル種別を選択することはできないように構成している。なお、図示は省略するが、カーソルＣｕ１が「曲」の位置にある状態で中ボタン６００ａが押下された場合には、曲種別を選択可能となる。

【１９９８７】

図３０５１（ａ）および（ｂ）は、編曲カスタム画面において「ＳＴＡＲＴ」が選択可能状態となっている場合の表示画面の一例を示した図である。図３０５１（ａ）に示す例では、編曲する楽曲として「洋楽Ｈ」が選択されている状態であり、洋楽Ｈの曲時間に対応する３分間の内、遊技者の任意の部分を切り取りすることができる。「ＳＴＡＲＴ」が選択可能状態となっている場合には、楽曲の開始時間（開始位置）を選択することが可能であり、図３０５１（ａ）に示すように、右ボタン６００ｃを１回押下することで開始時間（開始位置）を５秒進めることができ、図３０５１（ｂ）に示すように、左ボタン６００ｅを１回押下することで、開始時間（開始位置）を５秒戻すことができる。

【１９９８８】

図３０５２（ａ）および（ｂ）は、編曲カスタム画面において「ＥＮＤ」が選択可能状態となっている場合の表示画面の一例を示した図である。図３０５２（ａ）に示す例では、編曲する楽曲として「洋楽Ｈ」が選択されている状態であり、洋楽Ｈの曲時間に対応する３分間の内、遊技者の任意の部分を切り取りすることができる。「ＥＮＤ」が選択可能状態となっている場合には、楽曲の終了時間（終了位置）を選択することが可能であり、図３０５２（ａ）に示すように、左ボタン６００ｅを１回押下することで終了時間（終了

位置）を５秒戻すことができ、図３０５２（ｂ）に示すように、右ボタン６００ｃを１回押下することで、終了時間（終了位置）を５秒進めることができる。

【１９９８９】

図３０５３（ａ）は、編曲カスタム画面においてカーソルＣｕ１が「決定」の位置にある状態（「決定」が操作対象となっている状態）の表示画面を示した図であり、図３０５３（ｂ）は、カーソルＣｕ１が「決定」の位置にある状態で中ボタン６００ａが押下された場合の表示画面の一例を示した図である。図３０５３（ａ）に示すように、編曲カスタム画面において楽曲の編曲が実行された後（少なくとも開始時間、または終了時間のいずれかが編集された後）にカーソルＣｕ１が「決定」の位置にある状態で中ボタン６００ａが押下されると、図３０５３（ｂ）に示すように、編曲カスタムにおいて編曲したデータが保存されたことを示す「切り取り楽曲を作成しました」という表示態様Ｃｔ１が表示される。なお、編曲カスタム画面において、楽曲の編曲を実行していない状態（楽曲の開始時間と、終了時間のいずれも編集していない状態）で編曲カスタムを終了する場合（カーソルＣｕ１が「決定」の位置にある状態で中ボタン６００ａが押下された場合）には、表示態様Ｃｔ１ではなく、編曲カスタムを終了することを示す表示態様（例えば、「編曲カスタムを終了します」の文字）を表示する。なお、図示しないが、時短状態において制御データ（編曲カスタム情報）が設定されている場合には、制御データが設定されていることを示す態様である「編曲楽曲あり」アイコンが表示画面の小表示領域Ｄｍ２の正面視左側の所定位置に表示される。このように、予め定められた所定位置に「編曲楽曲あり」アイコンが表示されることにより、編曲カスタム情報が正常に設定されていることを遊技者は容易に確認することができる。なお、編曲楽曲ありアイコンは時短状態において特図変動が実行されているか否かにかかわらず表示され、変動演出が実行されている期間も変動演出よりも前面側に編曲楽曲ありアイコンが表示される。このため、編曲カスタム情報が設定されている期間は、常に編曲楽曲ありアイコンが表示されることとなるため、アイコンの有無により容易に編曲カスタム情報の設定状況を確認可能となる。

【１９９９０】

次に、図３０５４を参照して、上下ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について説明する。図３０５４は、上下ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について模式的に示したタイミングチャートである。「操作対象」の項目は、カーソルＣｕ１の表示位置を示しており、「ボタン押下」の項目は、選択ボタン６００の操作内容を示しており、「編曲移動カウンタ値」の項目は、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値を示しており、「編曲ジャンル選択カウンタ値」の項目は、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値を示しており、「編曲曲選択カウンタ値」の項目は、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を示している。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧは、編曲カスタム画面におけるカーソルＣｕ１の位置を設定するために用いられるカウンタであり、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値に対応つけてカーソルＣｕ１の表示位置が可変するように構成している。具体的には、図３０５４に示すように、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「０」の場合にはカーソルＣｕ１が「ジャンル」の位置に表示され、カウンタ値が「１」の場合には「曲」の位置に表示され、カウンタ値が「２」の場合には「ＳＴＡＲＴ」の位置に表示され、カウンタ値が「３」の場合には「ＥＮＤ」の位置に表示され、カウンタ値が「４」の場合には「決定」の位置に表示されるように構成している。また、図３０５４に示すように、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値は、下ボタン６００ｄが押下される毎にカウンタ値が１加算され、上ボタン６００ｂが押下される毎にカウンタ値が１減算される。

【１９９９１】

編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧは、編曲する楽曲のジャンル種別を選択するために用いられるカウンタであり、「０～７」の範囲内でカウンタ値を設定可能であり、それぞれのカウンタ値に対応つけてジャンル種別が規定されている。編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧは、編曲する曲種別を選択するために用いられるカウンタであり、「０～７」

の範囲内でカウンタ値を設定可能であり、カウンタ値に対応つけてジャンル種別毎に曲種別が規定されている。なお、編曲カスタムが開始される場合には、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧ、および編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧには、初期値としてそれぞれ「０」が設定される。

【１９９９２】

次に、図３０５５を参照して、操作対象が「ジャンル」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について説明する。図３０５５は、操作対象が「ジャンル」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について模式的に示したタイミングチャートである。図３０５５に示すように、「ジャンル」が操作対象となっている状態で中ボタン６００ａが押下されると、左右ボタンの押下によりジャンル種別を選択可能となる。具体的には、操作対象が「ジャンル」である場合（編曲移動カウンタ値が「０」である場合）に中ボタン６００ａが押下されると、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値に１０が加算され、編曲移動カウンタ値が「１０」となる。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値「１０」はジャンル種別が選択可能状態であることを示しており、この場合、左右ボタンの操作によってジャンル種別が選択可能となり、上下ボタンを押下しても操作対象が可変しなくなる。また、編曲移動カウンタ値が「１０」である場合に中ボタン６００ａが押下されると、カウンタ値が１０減算され、ジャンル種別の選択可能状態が解除される。

【１９９９３】

また、図３０５５に示すように、ジャンル種別が選択可能状態となった場合には、右ボタン６００ｃが押下される毎に編曲ジャンル選択カウンタ値が１加算され、左ボタン６００ｅが押下される毎に編曲ジャンル選択カウンタ値が１減算される。そして、編曲ジャンル選択カウンタ値の更新に対応して表示されるジャンル種別が可変する。

【１９９９４】

次に、図３０５６を参照して、操作対象が「曲」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について説明する。図３０５６は、操作対象が「曲」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について模式的に示したタイミングチャートである。図３０５６に示すように、「曲」が操作対象となっている状態で中ボタン６００ａが押下されると、左右ボタンの押下により曲種別を選択可能となる。具体的には、操作対象が「曲」である場合（編曲移動カウンタ値が「１」である場合）に中ボタン６００ａが押下されると、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値に１０が加算され、編曲移動カウンタ値が「１１」となる。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値「１１」は曲種別が選択可能状態であることを示しており、この場合、左右ボタンの操作によって曲種別が選択可能となり、上下ボタンを押下しても操作対象が可変しなくなる。また、編曲移動カウンタ値が「１１」である場合に中ボタン６００ａが押下されると、カウンタ値が１０減算され、曲種別の選択可能状態が解除される。

【１９９９５】

また、図３０５６に示すように、曲種別が選択可能状態となった場合には、右ボタン６００ｃが押下される毎に編曲曲選択カウンタ値が１加算され、左ボタン６００ｅが押下される毎に編曲曲選択カウンタ値が１減算される。そして、編曲曲選択カウンタ値の更新に対応して表示される曲種別が可変する。

【１９９９６】

次に、図３０５７を参照して、操作対象が「ＳＴＡＲＴ」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について説明する。図３０５７は、操作対象が「ＳＴＡＲＴ」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について模式的に示したタイミングチャートである。「編曲開始時間カウンタ値」の項目は編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値を示しており、「編曲終了時間カウンタ値」の項目は編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値を示している。なお、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧは、編曲カスタム画面にお

ける編曲する楽曲の開始時間を設定するために用いられるカウンタであり、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧは、編曲カスタム画面における編曲する楽曲の終了時間を設定するために用いられるカウンタである。

【１９９９７】

図３０５７に示すように、「ＳＴＡＲＴ」が操作対象となっている状態で中ボタン６００ａが押下されると、左右ボタンの押下により曲の開始時間を選択可能となる。具体的には、操作対象が「ＳＴＡＲＴ」である場合（編曲移動カウンタ値が「２」である場合）に中ボタン６００ａが押下されると、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値に１０が加算され、編曲移動カウンタ値が「１２」となる。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値「１２」は開始時間が選択可能状態であることを示しており、この場合、左右ボタンの操作によって曲の開始時間が選択可能となり、上下ボタンを押下しても操作対象が可変しなくなる。また、編曲移動カウンタ値が「１２」である場合に中ボタン６００ａが押下されると、カウンタ値が１０減算され、曲の開始時間の選択可能状態が解除される。

【１９９９８】

また、図３０５７に示すように、曲の開始時間が選択可能状態となった場合には、右ボタン６００ｃが押下される毎に編曲開始時間カウンタ値が５加算され、左ボタン６００ｅが押下される毎に編曲開始時間カウンタ値が５減算される。そして、編曲開始時間カウンタ値の更新に対応して表示されるＳＴＡＲＴ位置が可変する。

【１９９９９】

次に、図３０５８を参照して、操作対象が「ＥＮＤ」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について説明する。図３０５８は、操作対象が「ＥＮＤ」である状態で左右ボタンが押下された場合の編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について模式的に示したタイミングチャートである。

【２００００】

図３０５８に示すように、「ＥＮＤ」が操作対象となっている状態で中ボタン６００ａが押下されると、左右ボタンの押下により曲の終了時間を選択可能となる。具体的には、操作対象が「ＥＮＤ」である場合（編曲移動カウンタ値が「３」である場合）に中ボタン６００ａが押下されると、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値に１０が加算され、編曲移動カウンタ値が「１３」となる。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値「１３」は終了時間が選択可能状態であることを示しており、この場合、左右ボタンの操作によって曲の終了時間が選択可能となり、上下ボタンを押下しても操作対象が可変しなくなる。また、編曲移動カウンタ値が「１３」である場合に中ボタン６００ａが押下されると、カウンタ値が１０減算され、曲の終了時間の選択可能状態が解除される。

【２０００１】

また、図３０５８に示すように、曲の終了時間が選択可能状態となった場合には、右ボタン６００ｃが押下される毎に編曲終了時間カウンタ値が５加算され、左ボタン６００ｅが押下される毎に編曲終了時間カウンタ値が５減算される。そして、編曲終了時間カウンタ値の更新に対応して表示されるＥＮＤ位置が可変する。

【２０００２】

＜第１５制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図３０５９から図３０６２を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図３０５９を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３０５９は、第１５制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図３０５９に示すように、本第１５制御例の第１変形例の別例２におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＲＯＭ２２２（図３０１４参照）に対して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥに代えて楽曲選択テーブル２２２ＶａＧを有している点で相違し、その他の

構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図３０６１を参照して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧの規定内容について説明する。図３０６１は、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧの規定内容を模式的に示した図である。図３０６１に示すように、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧは、上述した楽曲選択テーブル２２２ＶａＥ（図３０１６参照）に対して、各楽曲の曲時間が規定されている点で相違している。例えば、「クラシックＡ」には、曲時間として「１８０（ｓ）」が規定されており、「クラシックＢ」には、曲時間として「１６０（ｓ）」が規定されている。この曲時間は、編曲カスタムにおいて用いられるものである。

【２０００３】

次に、図３０６０を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３０６０は、第１５制御例の第１変形例の別例２におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。図３０６０に示すように、本第１５制御例の第１変形例の別例２におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＲＡＭ２２３（図３０１５参照）に対して、新たに編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧと、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧと編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧと、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧと、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧと、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧと、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧと、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧと、編曲終了時間上限カウンタ２２３ＶｉＧと、編曲データバッファ２２３ＶｊＧを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０００４】

編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧは、編曲カスタムの実行中（編曲カスタム画面の表示中）であるか否かを判別するためのフラグであり、大当たり遊技中に演出ボタン２２ａが押下されたことに基づいて実行される編曲開始処理（図３０７５，Ｓ４７２６Ｖ参照）においてオンに設定され、編曲カスタムの実行中に編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのタイマ値が「０」となった場合（図３０６９，Ｓ５０３２Ｖ参照）、または、編曲カスタム画面において「決定」が操作対象となっている状態で中ボタン６００ａが押下された場合（図３０７３，Ｓ５１６６Ｖ参照）にオフに設定される。

【２０００５】

編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧは、編曲カスタムの終了タイミングであるか否かを判別するためのタイマであり、編曲カスタムが開始される場合に、タイマ値として「５０００」が設定され（図３０７５，Ｓ５１９７Ｖ参照）、１ｍｓ毎にタイマ値が更新され、更新されたタイマ値が「０」であると判別された場合に編曲カスタムを終了する。なお、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのカウンタ値は、編曲カスタムの実行中に選択ボタン６００が押下された場合にタイマ値が「５０００」にリセットされるため、編曲カスタムの実行中に選択ボタン６００を押下しないまま５秒（５０００ｍｓ）が経過すると編曲カスタムが終了することとなる。

【２０００６】

上述したように、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧは、編曲カスタム画面における編曲する楽曲の開始時間を設定するために用いられるカウンタであり、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧは、編曲カスタム画面における編曲する楽曲の終了時間を設定するために用いられるカウンタであり、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧは、編曲する楽曲のジャンル種別を選択するために用いられるカウンタであり、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧは、編曲する曲種別を選択するために用いられるカウンタであり、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧは、編曲カスタム画面におけるカーソルＣｕ１の位置を設定するために用いられるカウンタである。

【２０００７】

編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧは、編曲カスタムにおいて楽曲の編曲が実行されたか

否かを判別するためのフラグであり、編曲カスタム終了時に編曲が実行されたと判別した場合にオンに設定され（図３０７３，Ｓ５１７０Ｖ参照）、次回編曲カスタムが開始される場合にオフに設定される（図３０７５，Ｓ５１９３Ｖ参照）。

【２０００８】

編曲終了時間上限カウンタ２２３ＶｉＧは、編曲カスタムにおいて編曲開始時間カウンタ値、または編曲終了時間カウンタ値として設定可能なカウンタ値の上限を判別するためのカウンタであり、編曲カスタムにおいて、編曲する楽曲が選択された場合に、選択された楽曲の曲時間に対応する値が設定される（図３０７１，Ｓ５１１０Ｖ参照）。

【２０００９】

編曲データバッファ２２３ＶｊＧは、特定の音声（編曲した楽曲）を出力するための制御データである編曲カスタムにおける楽曲の編曲カスタム情報を記憶するためのデータバッファである。ここで、図３０６２を参照して、編曲データバッファ２２３ＶｊＧについて説明する。図３０６２は、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの構成を模式的に示した図である。図３０６２に示すように、編曲データバッファ２２３ＶｊＧには、楽曲の編曲情報として「ジャンル名」、「曲名」、「開始時間」、「終了時間」の情報を各項目１ｂｙｔｅで記憶可能に構成している。この編曲データバッファ２２３ＶｊＧに記憶された情報に基づいて、時短状態のＢＧＭとして編曲した楽曲を出力することができる。

【２００１０】

なお、本第１５制御例の第１変形例の別例２では、編曲カスタム情報を１個のみ設定可能に構成したが、これに限るものではなく、複数の編曲カスタム情報を設定可能に構成しても良い。このように構成する場合、編曲カスタム情報が設定された順序でそれぞれの編曲カスタム情報に対応する楽曲を出力するように構成すると良い。設定可能な編曲カスタム情報が１個のみである場合には、新たに編曲カスタム情報が設定された場合に前の編曲カスタム情報が消去されるため、もう一度同じ編曲楽曲を聴きたい場合には、再度編曲カスタムを実行する必要があるが、複数の編曲カスタム情報を設定可能であるため、新たに編曲カスタム情報が設定されても再度編曲カスタムをする手間を省くことができる。

【２００１１】

＜第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について＞

次に、図３０６３から図３０７５を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について説明する。図３０６３は、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図３０６３に示すように、第１５制御例の第１変形例の別例２における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理は、第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３２９１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。ここで、図３０６４を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３２９１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０６４は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３２９１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３２９１Ｖ）は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理（図３０１８，Ｓ３１８１Ｖ参照）に対して、大当たり遊技中に編曲カスタムを実行するための各種処理を追加している点で相違している。

【２００１２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３２９１Ｖ）が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４６０１Ｖ）、時短状態であると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、特図変動中であるかを判別する（Ｓ４６０２Ｖ）。特図停止中ではないと判別した場合には（Ｓ４６０２Ｖ：Ｎｏ）、その他のボタン操作に応じた処理を実行し（Ｓ４６１８Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４６０２Ｖの処理において、特図変動中であると判別した場合には（Ｓ４６０２Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥはオンであるか、即ち、楽曲選択画面が表示されているかを判別し（Ｓ

４６０３Ｖ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥはオンであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択処理を実行し（Ｓ４７２１Ｖ）、本処理を終了する。この楽曲選択処理（Ｓ４７２１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択処理（図３０１９，Ｓ４６０６Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、遊技者の操作内容に応じて時短状態におけるＢＧＭとなる楽曲を設定するための処理である。なお、楽曲選択処理（Ｓ４７２１Ｖ）の処理内容については、図３０６５を参照して後述する。

【２００１３】

Ｓ４６０３Ｖの処理において、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥはオフであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｎｏ）、次に、左ボタン６００ｅ、または、右ボタン６００ｃが押下されたかを判別し（Ｓ４６０９Ｖ）、左ボタン６００ｅ、または、右ボタン６００ｃが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４６０９Ｖの処理において、左ボタン６００ｅ、または、右ボタン６００ｃが押下されたと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオンに設定し（Ｓ４６１０Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値として「５０００」を設定し（Ｓ４６１１Ｖ）、表示用楽曲選択開始コマンドを設定し（Ｓ４６１２Ｖ）、本処理を終了する。

【２００１４】

Ｓ４６０１Ｖの処理において、遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ４６０１Ｖ：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ４６１３Ｖ）。大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４６１３Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ４６１４Ｖ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオフに設定する（Ｓ４６１５Ｖ）。次いで、表示用楽曲選択終了コマンドを設定し（Ｓ４６１６Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６１７Ｖ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。このように、時短状態の終了条件が成立し、通常状態へと移行する際に楽曲選択に関連するタイマ値やフラグを初期化することで、次回新たに時短状態が設定される場合に前回の時短状態におけるタイマ値やフラグの設定を引き継がないようにすることができる。

【２００１５】

Ｓ４６１３Ｖの処理において、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ４６１３Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、大当たりラウンド中であるかを判別する（Ｓ４７２２Ｖ）。大当たりラウンド中ではない、即ち、オープニング中、インターバル中、またはエンディング中であると判別した場合には（Ｓ４７２２Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。一方、大当たりラウンド中であると判別した場合には（Ｓ４７２２Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧがオンであるか、即ち、編曲カスタム画面が表示されているかを判別し（Ｓ４７２３Ｖ）、編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧがオンであると判別した場合には（Ｓ４７２３Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲設定処理を実行し（Ｓ４７２４Ｖ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。この編曲設定処理（Ｓ４７２４Ｖ）は、遊技者の操作内容に応じて編曲カスタム画面における編曲を実行するための処理である。なお、編曲設定処理（Ｓ４７２４Ｖ）の処理内容は、図３０６９を参照して後述する。

【２００１６】

Ｓ４７２３Ｖの処理において、編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧがオフであると判別した場合には（Ｓ４７２３Ｖ：Ｎｏ）、ＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下されたかを判別し（Ｓ４７２５Ｖ）、ＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下されていないと判別した場合には（Ｓ４７２５Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６１８Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４７２５Ｖの処理において、ＰＵＳＨボタン（枠ボタン２２）が押下されたと判別した場合には（Ｓ４７２５Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲開始処理を実行し（Ｓ４７２６Ｖ）、本処理を終了する。この編曲開始処理（Ｓ４７２６Ｖ）は、編曲カスタム画面を表示するための処理である。なお、編曲開始処理（Ｓ４７２６Ｖ）の処理内容は、図３０７５を参照して後述する。

【２００１７】

次に、図３０６５を参照して、楽曲選択処理（Ｓ４７２１Ｖ）の処理内容について説明

する。図３０６５は、楽曲選択処理（Ｓ４７２１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択処理（Ｓ４７２１Ｖ）は、楽曲選択画面が表示されている状況下において、操作手段が操作されたことに対応して楽曲の切替を実行するための処理である。上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択処理（図３０１９，Ｓ４６０６Ｖ参照）に対して、Ｓ４６０４Ｖ，Ｓ４６０５Ｖ，Ｓ４６０７Ｖ，Ｓ４６０８Ｖの処理を追加した点と、楽曲選択左処理（図３０２０（ａ），Ｓ４６３２Ｖ参照）に代えて楽曲選択左処理（Ｓ４９６１Ｖ）を、楽曲選択右処理（図３０２０（ｂ），Ｓ４６３８Ｖ参照）に代えて楽曲選択右処理（Ｓ４９６２Ｖ）を、楽曲選択中処理（図３０２０（ｃ），Ｓ４６４１Ｖ参照）に代えて楽曲選択中処理（Ｓ４９６３Ｖ）をそれぞれ実行する点と、Ｓ４６３５Ｖの処理に代えてボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４９６４Ｖ）の処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２００１８】

楽曲選択処理（Ｓ４７２１Ｖ）が実行されると、まず、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４６０４Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「０」ではない、即ち、１以上であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を１減算し（Ｓ４６０５Ｖ）、次に、左ボタン６００ｅの押下ありかを判別する（Ｓ４６３１Ｖ）。左ボタン６００ｅの押下ありと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択左処理を実行し（Ｓ４９６１Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６３３Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。楽曲選択左処理（Ｓ４９６１Ｖ）は、左ボタン６００ｅが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。ここで、図３０６６（ａ）を参照して、楽曲選択左処理（Ｓ４９６１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０６６（ａ）は、楽曲選択左処理（Ｓ４９６１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択左処理（図３０２０（ａ），Ｓ４６３２Ｖ参照）に対して、編曲カスタム画面において編曲した楽曲を保存している場合にその編曲した楽曲を選択可能に構成している点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【２００１９】

楽曲選択左処理（Ｓ４９６１Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値が「０」であるかを判別し（Ｓ４６７１Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ４６７１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧであるか、即ち、編曲データが設定されている（保存されているか）を判別する（Ｓ５００１Ｖ）。編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオフである、即ち、編曲データが設定されていない（保存されていない）と判別した場合には（Ｓ５００１Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ４６７２Ｖ）、Ｓ４６７４Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５００１Ｖの処理において、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオンである、即ち、編曲データが設定されている（保存されている）と判別した場合には（Ｓ５００１Ｖ：Ｙｅｓ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値として「８」を設定し（Ｓ４７５２Ｖ）、Ｓ４６７４Ｖの処理に移行する。なお、第１５制御例の第１変形例の別例２におけるジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値「８」は、編曲データに基づく楽曲を示す値である。このように、編曲データが保存されている場合にのみジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「８」に設定可能にすることで、編曲データが保存されていないにもかかわらず、編曲データに基づく楽曲が選択されることで、時短状態におけるＢＧＭとして、実質的に何も設定されていない状態（即ち、何の楽曲も出力されていない状態）となることを抑制することができる。Ｓ４６７３Ｖ～Ｓ４６７５Ｖの処理は、上述した楽曲選択左処理（図３０２０（ａ），Ｓ４６３２Ｖ参照）におけるＳ４６７３Ｖ～Ｓ４６７５Ｖの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２００２０】

図３０６５に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３１Ｖの処理において、左ボタン６００ｅの

押下なしと判別した場合には（Ｓ４６３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、右ボタン６００ｃの押下ありかを判別し（Ｓ４６３７Ｖ）、右ボタン６００ｃの押下ありと判別した場合には（Ｓ４６３７Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択右処理を実行し（Ｓ４９６２Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオフに設定し（Ｓ４６３９Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。楽曲選択右処理（Ｓ４９６２Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）に代えて実行される処理であり、右ボタン６００ｃが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。ここで、図３０６６（ｂ）を参照して、楽曲選択右処理（Ｓ４９６２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０６６（ｂ）は、楽曲選択右処理（Ｓ４９６２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択右処理（図３０２０（ｂ），Ｓ４６３８Ｖ参照）に対して、編曲カスタム画面において編曲した楽曲を保存している場合にその編曲した楽曲を選択可能に構成している点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【２００２１】

楽曲選択右処理（Ｓ４９６２Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値が「７」であるかを判別し（Ｓ４６８１Ｖ）、「７」であると判別した場合には（Ｓ４６８１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオンであるかを判別する（Ｓ５０１１Ｖ）。編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオンであると判別した場合には（Ｓ５０１１Ｖ：Ｙｅｓ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値として「８」を設定し（Ｓ４７６２Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５０１１Ｖの処理において、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオフであると判別した場合には（Ｓ５０１１Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４６８２Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。

【２００２２】

また、Ｓ４６８１Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ４６８１Ｖ：Ｎｏ）、次に、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であるかを判別し（Ｓ４７６３Ｖ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であると判別した場合には（Ｓ４７６３Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６８２Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４７６３Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」ではないと判別した場合には（Ｓ４７６３Ｖ：Ｎｏ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ４６８３Ｖ）、Ｓ４６８４Ｖの処理に移行する。なお、Ｓ４６８４ＶおよびＳ４６８５Ｖの処理は、上述した楽曲選択右処理（図３０３９（ｂ），Ｓ４７３２Ｖ参照）におけるＳ４６８４ＶおよびＳ４６８５Ｖの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２００２３】

図３０６５に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３７Ｖの処理において、右ボタン６００ｃが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４６３７Ｖ：Ｎｏ）、次に、中ボタン６００ａの押下ありかを判別し（Ｓ４６４０Ｖ）、中ボタン６００ａの押下ありと判別した場合には（Ｓ４６４０Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中処理を実行し（Ｓ４９６３Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥをオンに設定し（Ｓ４６４２Ｖ）、Ｓ４６３４Ｖの処理に移行する。楽曲選択中処理（Ｓ４９６３Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）に代えて実行される処理であり、中ボタン６００ａが操作されたことに対応してＢＧＭのジャンルを変更するための処理である。ここで、図３０６７を参照して、楽曲選択中処理（Ｓ４９６３Ｖ）の処理内容について説明する。図３０６７は、楽曲選択中処理（Ｓ４９６３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。上述した楽曲選択中処理（図３０２０（ｃ），Ｓ４６４１Ｖ参照）に対して、編曲データが保存されている場合の楽曲を選択するための処理を追加している点で相違しており、その他の処理については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。楽曲選択中処理（Ｓ４９６３Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であるかを判別する（Ｓ５０２１Ｖ）。なお、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥが「８」である場合とは、ジャンル種別として「編曲データ」

が選択されている場合である。ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」ではないと判別した場合には（Ｓ５０２１Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６９１Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５０２１Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値が「８」であると判別した場合には（Ｓ５０２１Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６９４Ｖの処理を実行し、本処理を終了する。

【２００２４】

図３０６５に戻り、説明を続ける。Ｓ４６３４Ｖの処理では、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥの値を「５０００」に設定し（Ｓ４６３４Ｖ）、ボタン押下後楽曲選択処理を実行し（Ｓ４９６４Ｖ）、表示用楽曲コマンドを設定した後（Ｓ４６３６Ｖ）、本処理を終了する。ここで、図３０６８を参照して、ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４９６４Ｖ）の処理内容について説明する。図３０６８は、ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４９６４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４９６４Ｖ）は、楽曲選択画面において操作手段が操作されたことに対応して変更された楽曲を設定するための処理であり、制御データ（編曲カスタム情報）に対応する処理が実行される処理である。ボタン押下後楽曲選択処理（Ｓ４９６４Ｖ）が実行されると、まず、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値は「８」であるかを判別し（Ｓ４７８１Ｖ）、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥの値が「８」であると判別した場合には（Ｓ４７８１Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲データをＢＧＭとして設定するための各種処理を実行する。具体的には、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧ（図３０６１参照）を参照し、抽出したジャンルの値と、抽出した曲の値に基づいて楽曲を設定し（Ｓ４７８４Ｖ）、編曲データバッファ２２３ＶｊＧのジャンル名の値に基づいて表示用編曲ジャンルコマンドを設定し（Ｓ５８２１Ｖ）、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの曲名の値に基づいて表示用編曲曲コマンドを設定する（Ｓ５８２２Ｖ）。次いで、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの開始時間の値に基づいて表示用編曲開始時間コマンドを設定し（Ｓ５８２３Ｖ）、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの終了時間の値に基づいて表示用編曲終了時間コマンドを設定し（Ｓ５８２４Ｖ）、本処理を終了する。

【２００２５】

この音声コマンドに基づいて音声出力装置２２６では、編曲カスタム情報に対応する楽曲の再生が実行される。一方、Ｓ４７８１Ｖの処理において、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値は「８」ではないと判別した場合には（Ｓ４７８１Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧを参照し、ジャンル選択カウンタ２２３ＶａＥのカウンタ値と、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に基づいて楽曲を決定し（Ｓ４７８５Ｖ）、本処理を終了する。なお、図示していないが、Ｓ５８２１Ｖ～Ｓ５８２４Ｖの各処理では、各表示用コマンドを設定するのに合わせて、音声出力装置２２６に対しても編曲カスタム情報に基づいて楽曲を再生させるための音声コマンドを設定する。

【２００２６】

なお、本第１５制御例の第１変形例の別例２では、編曲カスタム情報が設定されている場合においても、遊技者が楽曲選択によって編曲した楽曲を選択した場合に編曲カスタム情報に対応する楽曲が出力される構成としたが、編曲カスタム情報が規定されている場合には、遊技者が楽曲選択をすることなく編曲カスタム情報に対応する楽曲が自動的に出力されるように構成しても良い。このように構成することで、編曲カスタム終了後に編曲した楽曲を選択する遊技者の操作を省くことが可能となり、編曲カスタム終了から編曲した楽曲を出力するまでの流れをスムーズにすることができる。また、編曲カスタム情報が設定されている期間は編曲した楽曲以外の楽曲に変更できないように構成しても良い。

【２００２７】

また、編曲カスタム情報に対応する楽曲が出力されている場合には、設定されている音量にかかわらず、規定の音量（例えば、５段階で音量を設定可能な場合には３段階）で楽曲を出力するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、最低音量が設定されている状態で編曲カスタム情報に対応する楽曲の再生が開始された場合には、楽曲が聴き取り辛いため、遊技者の望むカスタムができているかを確認し難いといった不具合

が生じ得るが、編曲カスタム情報に対応する楽曲が再生される場合には規定の音量で楽曲が出力されることで、遊技者の望むカスタムができているかを確認し易くなる。

【２００２８】

次に、図３０６９を参照して、編曲設定処理（Ｓ４７２４Ｖ）の処理内容について説明する。図３０６９は、編曲設定処理（Ｓ４７２４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲設定処理（Ｓ４７２４Ｖ）は、編曲カスタムを実行するための処理である。編曲設定処理（Ｓ４７２４Ｖ）が実行されると、まず、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５０３１Ｖ）、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５０３１Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧをオフに設定し（Ｓ５０３２Ｖ）、表示用編曲設定終了コマンドを設定し（Ｓ５０３３Ｖ）、本処理を終了する。

【２００２９】

一方、Ｓ５０３１Ｖの処理において、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのタイマ値は「１」以上であると判別した場合には（Ｓ５０３１Ｖ：Ｎｏ）、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのタイマ値を１減算し（Ｓ５０３４Ｖ）、次に、上ボタン６００ｂの押下ありかを判別する（Ｓ５０３５Ｖ）。Ｓ５０３５Ｖの処理において、上ボタン６００ｂの押下ありと判別した場合には（Ｓ５０３５Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲設定上処理を実行し（Ｓ５０３６Ｖ）、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧの値として「５０００」を設定し（Ｓ５０４７Ｖ）、本処理を終了する。ここで、図３０７０（ａ）を参照して、編曲設定上処理（Ｓ５０３６Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７０（ａ）は、編曲設定上処理（Ｓ５０３６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲設定上処理（Ｓ５０３６Ｖ）は、編曲カスタム中に上ボタン６００ｂが押下されたことに対応して操作対象を可変する処理である。編曲設定上処理（Ｓ５０３６Ｖ）が実行されると、まず、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０以上であるかを判別する（Ｓ５０６１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０以上の場合とは、操作対象が固定されている状態である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０以上である、即ち、操作対象が固定されていると判別した場合には（Ｓ５０６１Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。

【２００３０】

一方、Ｓ５０６１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０未満であると判別した場合には（Ｓ５０６１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５０６２Ｖ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５０６２Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値を「４」に設定し（Ｓ５０６３Ｖ）、表示用ボタン上押下コマンドを設定し（Ｓ５０６５Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０６２Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５０６２Ｖ：Ｎｏ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値を１減算し（Ｓ５０６４Ｖ）、Ｓ５０６５Ｖの処理に移行する。

【２００３１】

図３０６９に戻り、説明を続ける。Ｓ５０３５Ｖの処理において、上ボタン６００ｂが押下されていないと判別した場合には（Ｓ５０３５Ｖ：Ｎｏ）、次に、下ボタン６００ｄの押下ありかを判別し（Ｓ５０３７Ｖ）、下ボタン６００ｄが押下されたと判別した場合には（Ｓ５０３７Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲設定下処理を実行し（Ｓ５０３８Ｖ）、Ｓ５０４７Ｖの処理に移行する。ここで、図３０７０（ｂ）を参照して、編曲設定下処理（Ｓ５０３８Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７０（ｂ）は、編曲設定下処理（Ｓ５０３８Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲設定下処理（Ｓ５０３８Ｖ）は、編曲カスタム中に下ボタン６００ｄが押下されたことに対応して操作対象を可変する処理である。編曲設定下処理（Ｓ５０３８Ｖ）が実行されると、まず、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０以上であるかを判別する（Ｓ５０８１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０以上の場合とは、操作対象が固定されている状態

である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０以上である、即ち、操作対象が固定されていると判別した場合には（Ｓ５０８１Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。
【２００３２】
一方、Ｓ５０８１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が１０未満であると判別した場合には（Ｓ５０８１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「４」であるかを判別し（Ｓ５０８２Ｖ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「４」であると判別した場合には（Ｓ５０８２Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ５０８３Ｖ）、表示用ボタン下押下コマンドを設定し（Ｓ５０８５Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５０８２Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値は「４」ではないと判別した場合には（Ｓ５０８２Ｖ：Ｎｏ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値を１加算し（Ｓ５０８４Ｖ）、Ｓ５０８５Ｖの処理に移行する。
【２００３３】
図３０６９に戻り、説明を続ける。Ｓ５０３７Ｖの処理において、下ボタン６００ｄが押下されていないと判別した場合には（Ｓ５０３７Ｖ：Ｎｏ）、次に、左ボタン６００ｅの押下ありかを判別し（Ｓ５０３９Ｖ）、左ボタン６００ｅの押下ありと判別した場合には（Ｓ５０３９Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲設定左処理を実行し（Ｓ５０４０Ｖ）、Ｓ５０４７Ｖの処理に移行する。ここで、図３０７１を参照して、編曲設定左処理（Ｓ５０４０Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７１は、編曲設定左処理（Ｓ５０４０Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲設定左処理（Ｓ５０４０Ｖ）は、編曲カスタム中に左ボタン６００ｅが押下されたことに対応してジャンル、曲の選択、または、編曲を実行する処理である。
【２００３４】
編曲設定左処理（Ｓ５０４０Ｖ）が実行されると、まず、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」であるかを判別する（Ｓ５１０１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」である場合とは、操作対象として「ジャンル」が固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」であると判別した場合には（Ｓ５１０１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５１０２Ｖ）、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５１０２Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ５１０３Ｖ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を「０」に設定する（Ｓ５１０５Ｖ）。次いで、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧから編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値と、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値に基づいて曲時間の値を編曲終了時間上限カウンタ２２３ＶｉＧのカウンタ値として設定し（Ｓ５１１０Ｖ）、表示用ボタン左押下コマンドを設定し（Ｓ５１１７Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０２Ｖの処理において、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１０２Ｖ：Ｎｏ）、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値を１減算し（Ｓ５１０４Ｖ）、Ｓ５１０５Ｖの処理に移行する。
【２００３５】
また、Ｓ５１０１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１０１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」であるかを判別する（Ｓ５１０６Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」である場合とは、操作対象として「曲」が固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」であると判別した場合には（Ｓ５１０６Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５１０７Ｖ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５１０７Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ５１０８Ｖ）、Ｓ５１１０Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５１０７Ｖの処理において、編曲曲選択カウンタ２２

３ＶｆＧのカウンタ値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１０７Ｖ：Ｎｏ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を１減算し（Ｓ５１０９Ｖ）、Ｓ５１１０Ｖの処理に移行する。

【２００３６】

また、Ｓ５１０６Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」ではないと判別した場合には（Ｓ５１０６Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」であるかを判別する（Ｓ５１１１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」である場合とは、操作対象が「ＳＴＲＡＴ」で固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」であると判別した場合には（Ｓ５１１１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５１１２Ｖ）、「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１１２Ｖ：Ｎｏ）、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値を５減算し（Ｓ５１１３Ｖ）、Ｓ５１１７Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５１１２Ｖの処理において、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５１１２Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１１７Ｖの処理に移行する。

【２００３７】

また、Ｓ５１１１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」ではないと判別した場合には（Ｓ５１１１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」であるかを判別する（Ｓ５１１４Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」である場合とは、操作対象として「ＥＮＤ」で固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」ではないと判別した場合には（Ｓ５１１４Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５１１７Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５１１４Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」であると判別した場合には（Ｓ５１１４Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値を５減算した値が編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値と一致するかを判別し（Ｓ５１１５Ｖ）、一致すると判別した場合には（Ｓ５１１５Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１１７Ｖの処理に移行する。Ｓ５１１５Ｖの処理において、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値を５減算した値が編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値と一致しないと判別した場合には（Ｓ５１１５Ｖ：Ｎｏ）、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値を５減算し（Ｓ５１１６Ｖ）、Ｓ５１１７Ｖの処理に移行する。

【２００３８】

図３０６９に戻り、説明を続ける。Ｓ５０３９Ｖの処理において、左ボタン６００ｅが押下されていないと判別した場合には（Ｓ５０３９Ｖ：Ｎｏ）、次に、右ボタン６００ｃの押下ありかを判別し（Ｓ５０４１Ｖ）、右ボタン６００ｃの押下ありと判別した場合には（Ｓ５０４１Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲設定右処理を実行し（Ｓ５０４２Ｖ）、Ｓ５０４７Ｖの処理に移行する。ここで、図３０７２を参照して、編曲設定右処理（Ｓ５０４２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７２は、編曲設定右処理（Ｓ５０４２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲設定右処理（Ｓ５０４２Ｖ）は、編曲カスタム中に右ボタン６００ｃが押下されたことに対応してジャンル、曲の選択、または、編曲を実行する処理である。

【２００３９】

編曲設定右処理（Ｓ５０４２Ｖ）が実行されると、まず、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」であるかを判別する（Ｓ５１３１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」である場合とは、操作対象として「ジャンル」が固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」であると判別した場合には（Ｓ５１３１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値が「７」であるかを判別し（Ｓ５１３２Ｖ）、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値が「７」であると判別した場合には（Ｓ５１３２Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ５１

３３Ｖ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を「０」に設定する（Ｓ５１３５Ｖ）。次いで、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧから編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値と、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値に基づいて曲時間の値を編曲終了時間上限カウンタ２２３ＶｉＧのカウンタ値として設定し（Ｓ５１４０Ｖ）、表示用ボタン右押下コマンドを設定し（Ｓ５１４７Ｖ）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１３２Ｖの処理において、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ５１３２Ｖ：Ｎｏ）、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧのカウンタ値を１加算し（Ｓ５１３４Ｖ）、Ｓ５１３５Ｖの処理に移行する。

【２００４０】

また、Ｓ５１３１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１３１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」であるかを判別する（Ｓ５１３６Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」である場合とは、操作対象として「曲」が固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」であると判別した場合には（Ｓ５１３６Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値が「７」であるかを判別し（Ｓ５１３７Ｖ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値が「７」であると判別した場合には（Ｓ５１３７Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ５１３８Ｖ）、Ｓ５１４０Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５１３７Ｖの処理において、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値は「７」ではないと判別した場合には（Ｓ５１３７Ｖ：Ｎｏ）、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧのカウンタ値を１加算し（Ｓ５１３９Ｖ）、Ｓ５１４０Ｖの処理に移行する。

【２００４１】

また、Ｓ５１３６Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１１」ではないと判別した場合には（Ｓ５１３６Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」であるかを判別する（Ｓ５１４１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」である場合とは、操作対象が「ＳＴＲＡＴ」で固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」であると判別した場合には（Ｓ５１４１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値に５を加算した値が、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値と一致するかを判別し（Ｓ５１４２Ｖ）、一致すると判別した場合には（Ｓ５１４２Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１４７Ｖの処理に移行する。一方、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値に５を加算した値が、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値と一致しないと判別した場合には（Ｓ５１４２Ｖ：Ｎｏ）、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値を５加算し（Ｓ５１４３Ｖ）、Ｓ５１４７Ｖの処理に移行する。

【２００４２】

また、Ｓ５１４１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１２」ではないと判別した場合には（Ｓ５１４１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」であるかを判別する（Ｓ５１４４Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」である場合とは、操作対象として「ＥＮＤ」で固定されている場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」ではないと判別した場合には（Ｓ５１４４Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５１４７Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ５１４４Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１３」であると判別した場合には（Ｓ５１４４Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５１４５Ｖ）、「０」であると判別した場合には（Ｓ５１４５Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１４７Ｖの処理に移行する。Ｓ５１４５Ｖの処理において、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１４５Ｖ：Ｎｏ）、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値を５加算し（Ｓ５１４６Ｖ）、Ｓ５１４７Ｖの処理に移行する。

【２００４３】

図３０６９に戻り、説明を続ける。Ｓ５０４１Ｖの処理において、右ボタン６００ｃが押下されていないと判別した場合には（Ｓ５０４１Ｖ：Ｎｏ）、次に、中ボタン６００ａの押下ありかを判別し（Ｓ５０４３Ｖ）、中ボタン６００ａの押下ありと判別した場合には（Ｓ５０４３Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲設定中処理を実行する（Ｓ５０４４Ｖ）。ここで、図３０７３を参照して、編曲設定中処理（Ｓ５０４４Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７３は、編曲設定中処理（Ｓ５０４４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲設定中処理（Ｓ５０４４Ｖ）は、編曲カスタム中に中ボタン６００ａが押下されたことに対応して、操作対象の固定や、編曲カスタムを終了するための処理である。

【２００４４】

編曲設定中処理（Ｓ５０４４Ｖ）が実行されると、まず、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値は「３」以下であるかを判別する（Ｓ５１６１Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「３」以下である場合とは、操作対象が固定されていない状態である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「３」以下であると判別した場合には（Ｓ５１６１Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値に「１０」加算し（Ｓ５１６２Ｖ）、表示用ボタン中押下コマンドを設定し（Ｓ５１７１Ｖ）、本処理を終了する。

【２００４５】

Ｓ５１６１Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「３」以下ではないと判別した場合には（Ｓ５１６１Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」以上であるかを判別する（Ｓ５１６３Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ｖｇＧのカウンタ値が「１０」以上である場合とは、操作対象が固定されている状態である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」以上であると判別した場合には（Ｓ５１６３Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値を１０減算し（Ｓ５１６４Ｖ）、Ｓ５１７１Ｖの処理に移行する。

【２００４６】

Ｓ５１６３Ｖの処理において、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「１０」以上ではないと判別した場合には（Ｓ５１６３Ｖ：Ｎｏ）、次に、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「４」であるかを判別する（Ｓ５１６５Ｖ）。なお、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「４」である場合とは、操作対象が「決定」アイコンである場合である。編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧのカウンタ値が「４」であると判別した場合には（Ｓ５１６５Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧをオフに設定し（Ｓ５１６６Ｖ）、表示用編曲設定完了コマンドを設定する（Ｓ５１６７Ｖ）。Ｓ５１６７Ｖの処理において設定された表示用編曲設定完了コマンドは、メイン処理（図３０６３参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用編曲設定完了コマンドを受信したことに対応して、編曲カスタム画面の終了を報知する表示態様Ｃｔ１（図３０５３参照）を表示させるための処理を実行する。次いで、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値は「０」であるかを判別し（Ｓ５１６８Ｖ）、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１６８Ｖ：Ｎｏ）、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧをオンに設定し（Ｓ５１７０Ｖ）、Ｓ５１７１Ｖの処理に移行する。一方、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５１６８Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ５１６９Ｖ）、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ５１６９Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５１７０Ｖの処理に移行する。一方、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ５１６９Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１７１Ｖの処理に移行する。つまり、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧと編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧの両方が初期値である場合、即ち、編曲カスタム画面が表示されたものの、編曲されていない場合には編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオンに設定されないため、時短状態におけるＢＧＭとして編曲データを設定できないように構成している。

【２００４７】
図３０６９に戻り、説明を続ける。編曲設定中処理（Ｓ５０４４Ｖ）が終了すると、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオンであるかを判別し（Ｓ５０４５Ｖ）、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオフであると判別した場合には（Ｓ５０４５Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ５０４７Ｖの処理に移行する。一方、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧがオンであると判別した場合には（Ｓ５０４５Ｖ：Ｙｅｓ）、編曲データ保持処理を実行し（Ｓ５０４６Ｖ）、本処理を終了する。
【２００４８】
次に、図３０７４を参照して、編曲データ保持処理（Ｓ５０４６Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７４は、編曲データ保持処理（Ｓ５０４６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲データ保持処理（Ｓ５０４６Ｖ）は、編曲カスタムにおいて編曲した編曲データを保存するための処理である。編曲データ保持処理（Ｓ５０４６Ｖ）が実行されると、編曲データバッファ２２３ＶｊＧ（図３０６２参照）の「ジャンル名」の値として編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧの値を格納（設定）し（Ｓ５８０１Ｖ）、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの「曲名」の値に編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧの値を格納（設定）する（Ｓ５８０２Ｖ）。次いで、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの「開始時間」の値に編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧの値を格納（設定）し（Ｓ５８０３Ｖ）、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの「終了時間」の値に編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧの値を格納（設定）し（Ｓ５８０４Ｖ）、編曲楽曲ありアイコンを表示させるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５８０５Ｖ）、本処理を終了する。なお、Ｓ５８０５Ｖの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図３０６３参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信したことに対応して、編曲楽曲ありアイコンを表示するための処理を実行する。したがって、編曲カスタム情報が設定された後、一定のタイミングで表示画面に編曲楽曲ありアイコンが表示されることとなるため、遊技者は編曲カスタム画面の終了後に編曲楽曲アイコンが表示されたか否かによって編曲カスタム情報が正常に設定されたか否かを確認することができる。
【２００４９】
次に、図３０７５を参照して、編曲開始処理（Ｓ４７２６Ｖ）の処理内容について説明する。図３０７５は、編曲開始処理（Ｓ４７２６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。編曲開始処理（Ｓ４７２６Ｖ）は、大当たり遊技中に枠ボタン２２が押下されたことに対応して編曲カスタムを開始するための処理である。編曲開始処理（Ｓ４７２６Ｖ）が実行されると、編曲開始時間カウンタ２２３ＶｃＧと、編曲終了時間カウンタ２２３ＶｄＧと、編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧと、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧと、編曲移動カウンタ２２３ＶｇＧと、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧと、編曲終了時間上限カウンタ２２３ＶｉＧの各値を「０」に設定（初期化）し（Ｓ５１９１Ｖ）、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの内容（編曲カスタム情報）を初期化する（Ｓ５１９２Ｖ）。
【２００５０】
なお、編曲データバッファ２２３ＶｊＧの内容（編曲カスタム情報）が初期化された場合であっても、初期化される前の編曲カスタム情報に対応する楽曲が出力されている場合には、出力中の楽曲の再生時間が経過するまでその楽曲の出力を継続して実行する。このように構成することで、編曲した楽曲がＢＧＭとして設定されている場合に編曲カスタム中にＢＧＭが出力されずに無音状態となってしまうことを抑制することができる。なお、消去される前の編曲カスタム情報に対応する楽曲の再生時間が経過するまでは、新たに編曲カスタム情報が設定された場合であっても、再生中の楽曲の再生を継続し、再生時間が経過した後に新たに設定された編曲カスタム情報に対応する楽曲の再生を実行するように構成しても良い。このように構成することで、出力中の楽曲を中断させる処理が不要となるため、処理を簡素化することができる。
【２００５１】

次いで、編曲設定完了フラグ２２３ＶｈＧをオフに設定し（Ｓ５１９３Ｖ）、編曲カスタム中フラグ２２３ＶａＧをオンに設定する（Ｓ５１９４Ｖ）。次に、表示用編曲設定開始コマンドを設定し（Ｓ５１９５Ｖ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＧ（図３０６１参照）から編曲ジャンル選択カウンタ２２３ＶｅＧと、編曲曲選択カウンタ２２３ＶｆＧの値に基づいて「曲時間」の値を編曲終了時間上限カウンタ２２３ＶｉＧの値に設定し（Ｓ５１９６Ｖ）、編曲カスタム監視タイマ２２３ＶｂＧのタイマ値として「５０００」を設定し（Ｓ５１９７Ｖ）、本処理を終了する。

【２００５２】

以上、説明したように、本第１５制御例の第１変形例の別例２のパチンコ機１０では、時短状態におけるＢＧＭとなる楽曲を遊技者が任意に編曲可能な楽曲編曲機能を有する構成とした。このように構成することで、遊技者の好みの楽曲において、特にお気に入りのフレーズを集中的にリピートし易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、本第１５制御例の第１変形例の別例２では、遊技者が編曲カスタム情報を設定した後は、時短状態が終了したとしても再度編曲カスタムが実行されるまで編曲カスタム情報は消去されないように構成した。このように構成することで、時短状態が設定される度に編曲カスタム情報を設定し直す必要がなくなるため、遊技者が快適に遊技を行うことができる。

【２００５３】

なお、これに限ることなく、編曲カスタム情報が設定されてから所定期間経過したことに対応して編曲カスタム情報が消去されるように構成しても良い。例えば、編曲カスタム情報が設定されてから１０分経過すると編曲カスタム情報が消去されるように構成しても良い。このように構成することで、編曲カスタム情報を設定した遊技者が遊技を止めた後に、別の遊技者にその編曲カスタム情報が引き継がれてしまうことを抑制し易くなる。なお、このように構成する場合、単に１０分経過すると編曲カスタム情報が消去されるように構成しても良いし、遊技が行われていない期間が１０分継続した場合に編曲カスタム情報を消去するように構成しても良い。

【２００５４】

なお、上述した第１５制御例の第１変形例の別例１のように、設定した編曲カスタム情報を外部出力可能に構成し、外部端末（例えば、スマートフォン等）に編曲カスタム情報を保存可能に構成しても良い。具体的には、編曲カスタム終了時に表示画面に二次元コードを表示し、その二次元コードをスマートフォンで読み取ることで、編曲カスタム情報に対応するパスワードを入手可能にし、次回遊技時には、そのパスワードをパチンコ機１０に入力することで前回の遊技で設定した編曲カスタム情報を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、一度設定した編曲カスタム情報を次回以降の遊技ではスムーズに設定可能となり、遊技者の編曲カスタムに係る手間を軽減することができる。

【２００５５】

なお、本第１５制御例の第１変形例の別例２では、大当たり遊技のラウンド期間においてのみ編曲カスタムを実行可能に構成したが、これに限るものではない。例えば、通常状態が設定されている期間において編曲カスタムを実行可能に構成しても良い。このように構成することで、通常状態において編曲した楽曲を聴きたいと望む遊技者に時短状態が設定されるまで遊技を継続しようと思わせ易くなる。なお、このように構成する場合、特図変動が実行されている期間のみ編曲カスタムを実行可能に構成しても良い。このように構成することで、編曲カスタムを実行するためには特図変動を実行させる必要があるため、編曲カスタムを行いたい遊技者に積極的に遊技球の発射をさせることができる。或いは、特図変動の有無にかかわらず編曲カスタムを実行可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技球が始動口に入賞するまでの期間で開始された編曲カスタムを特図変動開始後も継続して実行可能となるため、編曲カスタムが途中で終了される不具合を抑制し易くなる。なお、特図停止中に編曲カスタムを実行している状況において遊技球が始動口に入賞した場合には、編曲カスタム終了まで特図変動の開始を待機させるように構成しても良い。このように構成することで、編曲カスタムの実行中に保留球を貯めつつ、遊技者

は編曲カスタムに集中することができる。
【２００５６】
　また、特図停止中に編曲カスタムを実行している状況において遊技球が始動口に入賞した場合には、編曲カスタムを継続したまま特図変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、遊技球が始動口に入賞するまでの期間で開始された編曲カスタムを特図変動開始後も継続して実行可能となるため、編曲カスタムが途中で終了される不具合を抑制し易くなる。
【２００５７】
　＜第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０について＞
　次に、図３０７６から図３０８９を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０では、態様を可変させることが可能な演出として時短状態（有利遊技状態）中のＢＧＭとなる楽曲を遊技者が任意に選択可能なパチンコ機１０において、楽曲をジャンル毎に複数のグループに分け、楽曲選択画面においてグループの選択と、グループ内に規定されている楽曲の選択を異なる操作によって実行することで、楽曲選択に係る遊技者の操作性を向上させることを目的とした楽曲選択機能について説明した。
【２００５８】
　本第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０では、楽曲を選択することにより、特図抽選結果を事前に報知することが可能となるように構成している。具体的には、楽曲選択画面において遊技者が楽曲を選択した場合に、変動中の特図抽選結果によって、選択された楽曲の再生位置が異なるように構成している。例えば、特図抽選結果が外れである場合に遊技者が楽曲を選択した場合には、選択された楽曲が最初から（イントロから）再生されるのに対して、特図抽選結果が大当たり当選（または小当たり当選）である場合に遊技者が楽曲を選択した場合には、選択された楽曲の途中から（サビ部分から）再生することが可能となるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択することにより遊技者が特図抽選結果を推測可能となるため、遊技者に積極的に楽曲選択機能を使用させることが可能となる。
【２００５９】
　なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例の第１変形例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２００６０】
　＜第１５制御例の第１変形例の別例３における演出内容について＞
　図３０７６から図３０７８を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。上述したように、本第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０では、遊技者が楽曲を選択した場合に、特図抽選結果によって選択された楽曲の再生位置を異ならせることが可能である。以下、楽曲選択後の流れについて説明する。図３０７６（ａ）は、時短状態中の楽曲選択画面において楽曲が決定された場合の表示画面の一例を示した図である。本第１５制御例の第１変形例の別例３では、右ボタン６００ｃまたは左ボタン６００ｅの操作により楽曲を選択し、中ボタン６００ａの操作により楽曲を決定するように構成している。図３０７６（ａ）に示す例では、中ボタン６００ａが押下され、「クラシックＢ」が決定されている。楽曲選択画面において「クラシックＢ」アイコンが選択されている状態で中ボタン６００ａが押下されると、図３０７６（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ３１に表示されている可変可能な態様である「現在の楽曲」が「クラシックＢ」に切り替わる。また、キャラクタ９００によって楽曲の決定が報知され、楽曲選択画面が終了する。
【２００６１】

図３０７６（ｂ）は、特図抽選結果が外れである特図変動（外れ変動）における楽曲選択後の表示画面の一例を示した図である。図３０７６（ｂ）に示すように、外れ変動において楽曲が選択された場合には、選択された楽曲が最初から再生される（以下、「通常再生」と称す。）。なお、図３０７６（ｂ）に示すように、音声出力装置２２６から楽曲が再生されるのに合わせて、第３図柄表示装置８１では、キャラクタ９００が楽曲を歌う演出が実行され、楽曲に歌詞がある場合には、歌詞がテロップとして表示される。これにより、音量を小さく設定している遊技者も、テロップによって楽曲の再生位置を把握することができる。

【２００６２】

図３０７７は、特図抽選結果が大当たりまたは小当たりである特図変動における楽曲選択後の表示画面の一例を示した図である。図３０７７に示すように、大当たり当選変動または小当たり当選変動において楽曲が選択された場合には、選択された楽曲がサビ部分から再生される（以下、「サビ再生」と称す。）。なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、特図抽選結果が大当たり当選または小当たり当選である場合、楽曲が選択されたことに対応して再生位置を設定するための抽選（以下、「曲再生位置抽選」と称す。）を実行し、通常再生かサビ再生かを決定するように構成している。したがって、通常再生された場合であっても外れ確定とはならず、大当たり当選または小当たり当選であることを期待させることができる。なお、これに限らず、大当たり当選変動または小当たり当選変動において楽曲選択された場合には、必ずサビ再生されるように構成しても良い。

【２００６３】

サビ再生される場合も、通常再生時と同様、音声出力装置２２６から楽曲が再生されるのに合わせて、第３図柄表示装置８１では、キャラクタ９００が楽曲を歌う演出が実行され、楽曲に歌詞がある場合には、歌詞がテロップとして表示される。なお、通常再生時のテロップと、サビ再生時のテロップの表示態様（例えば、テロップの色）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、音量を小さく設定している遊技者も、テロップの態様によって通常再生であるか、サビ再生であるかを容易に判別可能となる。なお、サビ再生時には、サビ再生中であることを示す表示態様として「サビ再生中」という文字を表示する構成としても良い。このように構成することで、サビ再生中であることを遊技者が認識し易くなる。

【２００６４】

なお、サビ再生時には、選択した楽曲の再生時間が経過するまで選択ボタン６００を操作しても楽曲変更ができないように構成している。このように構成することで、再生位置の抽選によってサビ再生が実行されているにもかかわらず、遊技者が楽曲選択直後に再度楽曲を選択する操作を実行してしまい、サビ再生であることに気付かないまま新たに楽曲が選択されてしまう不具合を抑制することができる。なお、図３０７７に示すように、サビ再生時には、楽曲の選択方法を示すための表示領域ＨＲ２１が非表示状態となることにより、楽曲選択ができないことを遊技者に認識させることができる。

【２００６５】

なお、サビ再生時のみ楽曲変更ができない状態とすることが可能に構成したが、これに限るものではなく、通常再生の場合であっても、楽曲変更ができない状態とすることが可能に構成しても良い。このように構成する場合、例えば、抽選によって楽曲変更ができない状態を設定するように構成しても良いし、楽曲選択回数によって設定可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、遊技者が故意に楽曲選択ボタンを連打している場合にＢＧＭの楽曲が切り替わり続けることにより周囲の遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２００６６】

次に、図３０７８を参照して、特図抽選結果が外れである場合と、特図抽選結果が大当たりである場合における特図変動中に楽曲変更した場合の違いについて説明する。図３０７８（ａ）は、外れ変動において楽曲選択した場合の流れを模式的に示したタイミングチャートである。本第１５制御例の第１変形例の別例３では、左右ボタンの押下により楽曲

を選択し、中ボタン６００ａの押下により再生する楽曲を設定する構成としている。図３０７８（ａ）に示す例では、中ボタン６００ａが押下されたことに対応して「クラシックＢ」が設定され、通常再生されている。

【２００６７】

一方、図３０７８（ｂ）に示す例では、大当たり変動において楽曲選択が実行され、図３０７８（ａ）に示す例と同様に「クラシックＢ」が設定されているが、図３０７８（ａ）に示す例とは異なり、「クラシックＢ」のサビ部分から再生が開始している。なお、上述したように、外れ変動においては、態様（楽曲）を可変可能な状態である通常再生しか実行されないように構成しているため、態様（楽曲）が可変されない状態であるサビ再生された時点で今回の特図変動が大当たりまたは小当たりであることを遊技者は確信することができる。このため、サビ再生された特図変動終了後には、大当たりのオープニング演出または小当たり遊技のオープニング演出が実行されることとなる。

【２００６８】

＜第１５制御例の第１変形例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図３０７９から図３０８２を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３０７９は、第１５制御例の第１変形例の別例３における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３０７９に示すように、上述した第１５制御例におけるＲＯＭ２０２（図２９４５（ａ）参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｖｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＶａＫを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２００６９】

ここで、図３０８０を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＶａＫについて説明する。図３０８０（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ＶａＫの構成を示したブロック図である。図３０８０（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２ＶａＫは、時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ２に代えて時短用変動パターンテーブル２０２ＶａＫ１を設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。次に、図３０８０（ｂ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ＶａＫ１の規定内容について説明する。図３０８０（ｂ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ＶａＫ１の規定内容を模式的に示した図である。時短用変動パターンテーブル２０２ＶａＫ１は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、「図柄種別」と、「保留状態」と、「抽選結果」と、「変動種別カウンタＣＳ１」の値に対応付けて変動パターンが規定されている。なお、図３０８０（ｂ）に示すように、時短用変動パターンテーブル２０２ＶａＫ１は、上述した時短用変動パターンテーブル２０２Ｖｄ（図２９４９（ａ）参照）に対して、特図２の変動パターンとして比較的長い変動時間の変動パターンを設けている点で相違している。

【２００７０】

具体的には、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、図柄種別が「特図１」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されており、図柄種別が「特図１」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定されている。

【２００７１】

また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～９９」の範囲内に対応付けて変動時間が５秒の「ショート外れ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１００～１４９」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「ミドル外れ」が規定されており、変動種別カウン

タＣＳ１の値「１５０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「ロング外れ」が規定されている。

【２００７２】

また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「小当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～９９」の範囲内に対応付けて変動時間が５秒の「ショート小当たり」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１００～１４９」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「ミドル小当たり」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１５０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「ロング小当たり」が規定されている。

【２００７３】

また、図柄種別が「特図２」、保留状態が「保留０～３」、抽選結果「大当たり」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～９９」の範囲内に対応付けて変動時間が５秒の「ショート大当たり」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１００～１４９」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「ミドル大当たり」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１５０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「ロング大当たり」が規定されている。このように、比較的長い変動時間を設けることで、時短状態において選択した楽曲を再生するために十分な時間を確保し易くなる。

【２００７４】

次に、図３０８１（ａ）を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３０８１（ａ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３０８１（ａ）に示すように、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＲＯＭ２２２（図３０１４参照）に対して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＥに代えて楽曲選択テーブル２２２ＶａＫと、新たに楽曲再生箇所設定テーブル２２２ＶｂＫを設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２００７５】

ここで、図３０８２（ａ）を参照して、楽曲選択テーブル２２２ＶａＫの規定内容について説明する。図３０８２（ａ）は、楽曲選択テーブル２２２ＶａＫの規定内容を模式的に示した図である。図３０８２（ａ）に示すように、演出に関する規定情報である楽曲選択テーブル２２２ＶａＫには、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に対応付けて楽曲が規定されている。また、各楽曲の曲時間として、「通常時間」と、「サビ開始時間」と、「サビ抜き時間」がそれぞれ規定されている。

【２００７６】

具体的には、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「０」に対応付けて「クラシックＡ」が規定されている。「クラシックＡ」は、「通常時間」が「１８０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「２０（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「１６０（ｓ）」の楽曲である。また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「１」に対応付けて「クラシックＢ」が規定されている。「クラシックＢ」は、「通常時間」が「１６０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「３０（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「１３０（ｓ）」の楽曲である。また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「２」に対応付けて「クラシックＣ」が規定されている。「クラシックＣ」は、「通常時間」が「１２０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「２５（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「９５（ｓ）」の楽曲である。また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「３」に対応付けて「クラシックＤ」が規定されている。「クラシックＤ」は、「通常時間」が「１５０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「４０（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「１１０（ｓ）」の楽曲である。また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「４」に対応付けて「クラシックＥ」が規定されている。「クラシックＥ」は、「通常時間」が「２００（ｓ）」、「サビ開始時間」が「３５（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「１６５（ｓ）」の楽曲である。

【２００７７】
　また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「５」に対応付けて「クラシックＦ」が規定されている。「クラシックＦ」は、「通常時間」が「２５０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「２０（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「２３０（ｓ）」の楽曲である。また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「６」に対応付けて「クラシックＧ」が規定されている。「クラシックＧ」は、「通常時間」が「１９０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「５０（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「１４０（ｓ）」の楽曲である。また、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値「７」に対応付けて「クラシックＨ」が規定されている。「クラシックＨ」は、「通常時間」が「１７０（ｓ）」、「サビ開始時間」が「３０（ｓ）」、「サビ抜き時間」が「１４０（ｓ）」の楽曲である。
【２００７８】
　次に、図３０８２（ｂ）を参照して、楽曲再生箇所設定テーブル２２２ＶｂＫの規定内容について説明する。図３０８２（ｂ）は、楽曲再生箇所設定テーブル２２２ＶｂＫの規定内容を模式的に示した図である。楽曲再生箇所設定テーブル２２２ＶｂＫは、楽曲選択時の楽曲の再生位置を設定するために用いられるテーブルである。図３０８２（ｂ）に示すように、楽曲再生箇所設定テーブル２２２ＶｂＫには、特図抽選結果と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて楽曲開始位置が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「外れ」である場合、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～９９」に対応付けて「通常開始」が規定されている。この「通常開始」は、楽曲を通常再生することを示している。また、特図抽選結果が「小当たり」である場合、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～７９」に対応付けて「通常開始」が規定され、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「８０～９９」に対応付けて「サビ開始」が規定されている。この「サビ開始」は、楽曲をサビ再生することを示している。また、特図抽選結果が「大当たり」である場合、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～７９」に対応付けて「通常開始」が規定され、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「８０～９９」に対応付けて「サビ開始」が規定されている。
【２００７９】
　つまり、特図抽選結果が「外れ」である場合には「サビ再生」が実行されず、「大当たり」または「小当たり」である場合の一部でのみ「サビ再生」が実行される。これにより、楽曲選択をした場合にサビ再生が実行されると大当たり当選または小当たり当選であることが確定するため、特図抽選結果をいち早く知りたい遊技者に積極的に楽曲選択機能を使用させることができる。なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、特図抽選結果が外れである場合には、「サビ再生」が設定されないように構成したが、これに限るものではなく、「外れ」である場合にも「サビ再生」を実行可能に構成しても良い。なお、このように構成する場合には、特図抽選結果が「大当たり」または「小当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも「サビ再生」が設定され易いように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に楽曲選択機能を用いた特図抽選結果の推測を楽しませることができる。
【２００８０】
　なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、特図抽選結果と演出カウンタ値に基づいてサビ再生か否かを決定するように構成したが、これに限るものではなく、楽曲の種別によってサビ再生が設定される割合が異なる構成としても良い。例えば、クラシックＢが選択された場合の方が、クラシックＡが選択された場合よりも特図抽選結果が大当たり当選である場合にサビ再生が設定され易いように構成しても良い。このように構成することで、サビ再生が実行され易いか否かが楽曲を選択する際の検討要素となるため、遊技者に好みの楽曲以外の楽曲を選択してみようと思わせ易くなる。
【２００８１】
　なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、サビ再生が設定される割合を常に一定の割合としたが、これに限るものではなく、所定条件が成立した場合に、サビ再生が設定される割合を可変可能に構成しても良い。例えば、時短状態において所定の周期（例え

ば、３分間隔）で、特図抽選結果が大当たり当選である場合にサビ再生が選択され易い期間である「サビ再生確率ＵＰゾーン」を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に所定間隔で楽曲選択をさせ易くなる。なお、サビ再生確率ＵＰゾーンは、時間経過に応じて設定しても良いし、特図変動回数によって設定する構成としても良い。例えば、時短状態において特図変動が１０回実行される毎に次に１０回変動が実行されるまでサビ再生確率ＵＰゾーンを設定する構成としても良い。

【２００８２】

また、特図抽選結果が大当たり当選である場合の一部でサビ再生が設定され易いことを示唆する示唆態様を表示可能に構成しても良い。例えば、特図抽選結果が大当たり当選である場合には特図変動開始時に表示画面の表示領域ＨＲ２１（図３０７６参照）に、サビ再生が設定される可能性が高いことを示唆する表示態様として「サビ再生されるかも？」の文字を表示可能に構成しても良い。このように構成することで、楽曲選択する気がなかった遊技者に楽曲選択してみようと思わせ易くなる。

【２００８３】

次に、図３０８１（ｂ）を参照して、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３０８１（ｂ）は、第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３０８１（ｂ）に示すように、上述した第１５制御例の第１変形例におけるＲＡＭ２２３（図３０１５参照）に対して、新たに楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫと、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２００８４】

楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫは、時短状態において再生される楽曲の再生時間が設定されるカウンタであり、楽曲が変更されたことに対応してカウンタ値が設定される（図３０８５，Ｓ６１０８Ｖおよび図３０８９，Ｓ６２５３Ｖ，Ｓ６２４６Ｖ参照）。楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値は、１ｍｓ毎に実行される枠ボタン入力監視・演出処理（図３０８４，Ｓ６００１Ｖ参照）内の一処理である楽曲時間更新処理（図３０８５，Ｓ６０２１Ｖ参照）において更新される。

【２００８５】

楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫは、サビ再生が実行されていることを示すためのフラグである。上述したように、本第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０では、楽曲選択した場合にサビ再生が実行された場合には、選択した楽曲の再生が終了するまで楽曲変更できないように構成している。楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫは、遊技者が楽曲選択した場合に実行される曲再生位置抽選において、「サビ再生」が設定された場合にオンに設定され（図３０８９，Ｓ６２５０Ｖ参照）、「サビ再生」された楽曲の再生時間が経過した場合にオフに設定される（図３０８５，Ｓ６１１２Ｖ参照）。

【２００８６】

＜第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３で実行される制御処理について＞

次に、図３０８３から図３０８９を参照して、本第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３において実行される制御処理について説明する。まず、図３０８３を参照して、本第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。図３０８３は、本第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図３０８３に示すように、本第１５制御例の第１変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理は、上述した第１５制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図３０１７参照）に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１８１Ｖ）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ６００１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を

付し、その詳細な説明を省略する。
【２００８７】
次に、図３０８４を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ６００１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８４は、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ６００１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ６００１Ｖ）は、枠ボタン２２および選択ボタン６００が操作されたことに対応して楽曲の変更や、実行中の演出の演出態様を可変させるための処理である。枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ６００１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３０１８，Ｓ３１８１Ｖ参照）に対して、遊技状態が時短状態であると判別した場合に（Ｓ４６０１Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲時間更新処理（Ｓ６０２１Ｖ）を実行する点と、Ｓ４６０３Ｖ～Ｓ４６１２Ｖの処理を削除した点と、時短状態における特図変動中であると判別した場合に（Ｓ４６０２Ｖ：Ｙｅｓ）、変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。楽曲時間更新処理（Ｓ６０２１Ｖ）は、再生中の楽曲の終了タイミングを計測するための処理であり、再生中の楽曲の終了タイミングとなったことに対応して再生する楽曲を変更するための処理が実行される。なお、楽曲時間更新処理（Ｓ６０２１Ｖ）の処理内容については、図３０８５を参照して後述する。変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）は、特図変動中に選択ボタン６００の操作に対応してＢＧＭの楽曲を変更するための処理である。なお、変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）の処理内容については、図３０８６を参照して後述する。
【２００８８】
次に、図３０８５を参照して、楽曲時間更新処理（Ｓ６０２１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８５は、楽曲時間更新処理（Ｓ６０２１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。再生中の楽曲の終了タイミングを計測するための処理である。楽曲時間更新処理（Ｓ６０２１Ｖ）が実行されると、まず、楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ６１０１Ｖ）、「０」ではないと判別した場合には（Ｓ６１０１Ｖ：Ｎｏ）、楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値を１減算し（Ｓ６１０２Ｖ）、本処理を終了する。なお、図示していないが、楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値が更新されたことに対応して、楽曲再生位置ｓｉ（図３０７６（ｂ）参照）の矢印ｙｊの位置を移動させるための表示用コマンドを出力する。
【２００８９】
一方、Ｓ６１０１Ｖの処理において、楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ６１０１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥはオンに設定されているか、即ち、遊技者によって選択された楽曲であるかを判別し（Ｓ６１０３Ｖ）、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥはオンであると判別した場合には（Ｓ６１０３Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ６１０７Ｖの処理に移行する。Ｓ６１０３Ｖの処理において、楽曲固定フラグ２２３ＶｆＥがオフであると判別した場合には（Ｓ６１０３Ｖ：Ｎｏ）、次に、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」であるかを判別し（Ｓ６１０４Ｖ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」であると判別した場合には（Ｓ６１０４Ｖ：Ｙｅｓ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ６１０５Ｖ）、Ｓ６１０７Ｖの処理に移行する。一方、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ６１０４Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ６１０６Ｖ）、Ｓ６１０７Ｖの処理に移行する。
【２００９０】
Ｓ６１０７Ｖの処理では、楽曲選択テーブル２２２ＶａＫ（図３０８２（ａ）参照）から曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に基づいて「通常時間」を抽出し（Ｓ６１０７Ｖ）、抽出した通常時間に対応する値を楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値として設定する（Ｓ６１０８Ｖ）。そして、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に対応した表示用楽曲選択コマンドを設定し（Ｓ６１０９Ｖ）、楽曲時間カウンタ２２３Ｖａ

Ｋのカウンタ値に対応した表示用楽曲時間コマンドを設定する（Ｓ６１１０Ｖ）。Ｓ６１０９Ｖの処理で設定された表示用楽曲選択コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０８３，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、受信した表示用楽曲選択コマンドに基づいて選択中の楽曲名を示すアイコンをコマンドによって示される楽曲名に更新するための処理を実行する。また、Ｓ６１１０Ｖの処理で設定された表示用楽曲時間コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０８３，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、受信した表示用楽曲時間コマンドに基づいてコマンドによって示される楽曲名に対応する楽曲再生位置ｓｉを表示するための処理を実行する。

【２００９１】

Ｓ６１１０Ｖの処理が終了すると、次に、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫがオンであるかを判別し（Ｓ６１１１Ｖ）、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫがオフであると判別した場合には（Ｓ６１１１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫがオンであると判別した場合には（Ｓ６１１１Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫをオフに設定し（Ｓ６１１２Ｖ）、楽曲選択表示（図３０７６（ａ）の表示領域ＨＲ２１の表示）を表示するための表示用楽曲選択表示コマンドを設定し（Ｓ６１１３Ｖ）、本処理を終了する。Ｓ６１１３Ｖで設定された表示用楽曲選択時間コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０８３，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用楽曲選択表示コマンドを受信したことに対応して表示画面に楽曲選択の操作方法を案内態様（図３０７６（ａ）の表示領域ＨＲ２１）を表示するための処理を実行する。

【２００９２】

このように、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、上述した第１５制御例の第１変形例とは異なり、時短状態において１の楽曲の再生時間が経過すると、楽曲選択テーブル２２２ＶａＫに規定された順序で自動的に再生される楽曲が更新されるように構成している。このように構成することで、楽曲選択機能を使用しない遊技者に対してより多くの楽曲を自動的に聴かせることが可能となる。また、上述した第１５制御例の第１変形例と同様に、遊技者が楽曲を選択している場合には、楽曲の再生時間が経過しても自動的に楽曲が変更されないため、楽曲の再生時間が経過する毎にお気に入りの楽曲を選択し直すという煩わしさを遊技者に感じさせないようにすることができる。

【２００９３】

次に、図３０８６を参照して、変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８６は、変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）は、時短状態における特図変動中に選択ボタン６００の操作に対応してＢＧＭの楽曲を変更するための処理である。変動中楽曲選択処理（Ｓ６０２２Ｖ）が実行されると、まず、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオンであるか、即ち、楽曲選択画面の表示中であるかを判別し（Ｓ４６０３Ｖ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオフであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ４６０９Ｖの処理に移行する。一方、Ｓ４６０３Ｖの処理において、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥがオンであると判別した場合には（Ｓ４６０３Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ４６０４Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥが「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４６０４Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を１減算し（Ｓ４６０５Ｖ）、楽曲選択処理を実行する（Ｓ６１４１Ｖ）。楽曲選択処理（Ｓ６１４１Ｖ）は、楽曲選択画面表示中における操作手段の操作に対応して楽曲選択を実行するための処理である。なお、楽曲選択処理（Ｓ６１４１Ｖ）の処理内容については、図３０８７を参照して後述する。楽曲選択処理（Ｓ６１４１Ｖ）が終了すると、本処理を終了する。

【２００９４】

一方、Ｓ４６０４Ｖの処理において、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値が０であると判別した場合には（Ｓ４６０４Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥを

オフに設定し（Ｓ４６０７Ｖ）、表示用楽曲選択終了コマンドを設定し（Ｓ４６０８Ｖ）、Ｓ４６０９Ｖの処理に移行する。ここで設定された表示用楽曲選択終了コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０８３，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用楽曲選択終了コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示を終了するための処理を実行する。

【２００９５】

Ｓ４６０９Ｖの処理では、左ボタン６００ｅまたは右ボタン６００ｃのいずれかの操作があったかを判別し（Ｓ４６０９Ｖ）、いずれのボタンも操作されていないと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、いずれかのボタン操作があったと判別した場合には（Ｓ４６０９Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオンに設定し（Ｓ４６１０Ｖ）、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥにタイマ値として「５０００」を設定する（Ｓ４６１１Ｖ）。次いで、表示用楽曲選択開始コマンドを設定し（Ｓ４６１２Ｖ）、本処理を終了する。ここで設定された表示用楽曲選択開始コマンドは、メイン処理のコマンド出力処理（図３０８３，Ｓ３１０２参照）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、表示用楽曲選択開始コマンドを受信したことに対応して楽曲選択表時画面の表示を開始するための処理を実行する。

【２００９６】

なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、特図変動中にのみ楽曲選択を可能に構成しているが、これに限るものではなく、特図停止中にも楽曲選択を可能に構成しても良い。或いは、特図停止中にのみ楽曲選択を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、特図変動中には楽曲選択ができないため、遊技者を変動演出に集中させることができる。

【２００９７】

次に、図３０８７を参照して、楽曲選択処理（Ｓ６１４１Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８７は、楽曲選択処理（Ｓ６１４１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択処理（Ｓ６１４１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第１変形例における楽曲選択処理（図３０１９，Ｓ４６０６Ｖ参照）に対して、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫがオンに設定されている場合、即ち、サビ再生中である場合には、選択ボタン６００が操作されていても楽曲が変更されないように構成している点と、楽曲選択左処理（Ｓ４６３２Ｖ）に代えて楽曲選択左処理（Ｓ６１６２Ｖ）を、楽曲選択右処理（Ｓ４６３８Ｖ）に代えて楽曲選択右処理（Ｓ６１６３Ｖ）を、楽曲選択中処理（Ｓ４６４１Ｖ）に代えて楽曲選択中処理（Ｓ６１６４Ｖ）をそれぞれ実行する点で相違し、その他の処理内容は同一である。同一の処理内容は、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、楽曲選択左処理（Ｓ６１６２Ｖ）の処理内容は図３０８８（ａ）を参照して、楽曲選択右処理（Ｓ６１６３Ｖ）の処理内容は図３０８８（ｂ）を参照して、楽曲選択中処理（Ｓ６１６４Ｖ）の処理内容は図３０８９を参照して後述する。

【２００９８】

次に、図３０８８（ａ）を参照して、楽曲選択左処理（Ｓ６１６２Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８８（ａ）は、楽曲選択左処理（Ｓ６１６２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択左処理（Ｓ６１６２Ｖ）は、左ボタン６００ｅが操作されたことに対応して楽曲を変更するための処理である。楽曲選択左処理（Ｓ６１６２Ｖ）が実行されると、まず、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ６２０１Ｖ）曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ６２０１Ｖ：Ｙｅｓ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「７」に設定し（Ｓ６２０２Ｖ）、表示用ボタン左押下コマンドを設定し（Ｓ４６７５Ｖ）、本処理を終了する。

【２００９９】

一方、Ｓ６２０１Ｖの処理において、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ６２０１Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を１減算し（Ｓ６２０３Ｖ）、Ｓ４６７５Ｖの処理に移行する。

【２０１００】
次に、図３０８８（ｂ）を参照して、楽曲選択右処理（Ｓ６１６３Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８８（ｂ）は、楽曲選択右処理（Ｓ６１６３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択右処理（Ｓ６１６３Ｖ）は、右ボタン６００ｃが操作されたことに対応して楽曲を変更するための処理である。楽曲選択右処理（Ｓ６１６３Ｖ）が実行されると、まず、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」であるかを判別し（Ｓ６２２１Ｖ）曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」であると判別した場合には（Ｓ６２２１Ｖ：Ｙｅｓ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ６２２２Ｖ）、表示用ボタン右押下コマンドを設定し（Ｓ４６８５Ｖ）、本処理を終了する。
【２０１０１】
一方、Ｓ６２２１Ｖの処理において、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値が「７」ではないと判別した場合には（Ｓ６２２１Ｖ：Ｎｏ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値を１加算し（Ｓ６２２３Ｖ）、Ｓ４６８５Ｖの処理に移行する。
【２０１０２】
次に、図３０８９を参照して、楽曲選択中処理（Ｓ６１６４Ｖ）の処理内容について説明する。図３０８９は、楽曲選択中処理（Ｓ６１６４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。楽曲選択中処理（Ｓ６１６４Ｖ）では、中ボタン６００ａが操作されたことに対応して再生する楽曲を設定するための処理と、楽曲の再生開始位置を設定するための曲再生位置抽選を実行する。楽曲選択中処理（Ｓ６１６４Ｖ）が実行されると、まず、楽曲選択監視タイマ２２３ＶｄＥのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ６２４１Ｖ）楽曲選択中フラグ２２３ＶｃＥをオフに設定する（Ｓ６２４２Ｖ）。次に、楽曲再生箇所設定テーブル２２２ＶｂＫから特図抽選結果と演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に基づいて楽曲開始位置を抽選する（Ｓ６２４３Ｖ）。
【２０１０３】
次いで、Ｓ６２４３Ｖの処理で実行した抽選結果が楽曲開始位置はサビ開始（サビ再生）であるかを判別し（Ｓ６２４４Ｖ）、楽曲開始位置はサビ開始であると判別した場合には（Ｓ６２４４Ｖ：Ｙｅｓ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＫから曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に基づいて「サビ開始時間」と、「サビ抜き時間」を抽出し（Ｓ６２４５Ｖ）、抽出した「サビ抜き時間」に対応する値を楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値に設定する（Ｓ６２４６Ｖ）。次に、楽曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に対応した表示用楽曲選択コマンドを設定し（Ｓ６２４７Ｖ）、楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値に対応した表示用楽曲コマンドを設定し（Ｓ６２４８Ｖ）、サビ開始時間に対応した表示用楽曲サビ開始時間コマンドを設定する（Ｓ６２４９Ｖ）。次に、楽曲サビ再生中フラグ２２３ＶｂＫをオンに設定し（Ｓ６２５０Ｖ）、楽曲選択表示（図３０７６（ａ）の表示領域ＨＲ２１）を非表示にするための表示用楽曲選択非表示コマンドを設定し（Ｓ６２５１Ｖ）、表示用ボタン中押下コマンドを設定し（Ｓ４６９４Ｖ）、本処理を終了する。
【２０１０４】
一方、Ｓ６２４４Ｖの処理において、楽曲開始位置はサビ再生ではないと判別した場合には（Ｓ６２４４Ｖ：Ｎｏ）、楽曲選択テーブル２２２ＶａＫから曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に基づいて「通常時間」を抽出し（Ｓ６２５２Ｖ）、抽出した「通常時間」に対応する値を楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値として設定し（Ｓ６２５３Ｖ）、曲選択カウンタ２２３ＶｂＥのカウンタ値に対応した表示用楽曲選択コマンドを設定し（Ｓ６２５４Ｖ）、楽曲時間カウンタ２２３ＶａＫのカウンタ値に対応した表示用楽曲時間コマンドを設定し（Ｓ６２５５Ｖ）、Ｓ４６９４Ｖの処理に移行する。
【２０１０５】
なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、遊技者が楽曲選択を実行した場合のみ「サビ再生」を設定可能に構成したが、これに限るものではなく、楽曲が自動的に更新される場合においても楽曲開始位置の抽選を実行し、「サビ再生」を設定可能に構成して

も良い。このように構成することで、表示画面を注視していない遊技者に対しても音声により違和感のある演出を提供することで特図抽選結果が大当たり当選または小当たり当選であることを示唆可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０１０６】

なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、「サビ再生」が設定されている場合にのみサビ部分の再生中に遊技者は楽曲の変更をできなくなるように構成したが、これに限るものではなく、「通常再生」が設定されている場合であっても、楽曲の再生時間が経過したことによりサビ部分が再生されている期間は楽曲の変更ができなくなるように構成しても良い。このように構成することで、楽曲変更が可能な期間を限定的にすることが可能となるため、遊技者に楽曲変更ができなくなる前に楽曲変更をしようと思わせ易くなり、積極的に楽曲変更をさせ易くなる。

【２０１０７】

以上、説明したように、本第１５制御例の第１変形例の別例３のパチンコ機１０では、遊技者が楽曲を選択した場合に、楽曲の最初から再生される通常再生と、楽曲のサビ部分から再生されるサビ再生のいずれかが実行され、サビ再生は、特図抽選結果が大当たり当選または小当たり当選である場合のみ実行されるように構成した。このように構成することで、楽曲選択機能を利用して特図抽選結果を推測可能となるため、遊技者に楽曲選択機能を積極的に使用させることができる。

【２０１０８】

なお、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、時短状態が終了するまでに遊技者は無制限に楽曲変更をすることができる構成としたが、これに限るものではなく、１の時短状態（大当たり遊技終了から次回の大当たり遊技実行までの期間）で楽曲変更可能な回数を制限する構成としても良い。例えば、１の時短状態において１０回楽曲変更が実行された場合には、次回大当たり遊技が実行されるまで楽曲変更ができなくなるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態においてサビ再生されるまで遊技者が楽曲変更を無制限に繰り返すことを抑制することが可能となる。

【２０１０９】

また、本第１５制御例の第１変形例の別例３では、サビ再生であるか否かにかかわらず、遊技者が設定した音量で楽曲を出力する構成としたが、これに限るものではなく、サビ再生である場合には設定されている音量にかかわらず、規定の音量（例えば、５段階で音量を調整可能な場合は３段階目の音量）で楽曲を出力する構成としても良い。このように構成することで、サビ再生されているにもかかわらず、最低音量を設定している遊技者が、サビ再生に気付かないといった不具合が生じることを抑制することができる。

【２０１１０】

＜第１５制御例の第２変形例について＞

次に、図３０９０から図３１０８を参照して、第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０について説明する。第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例のパチンコ機１０に対して、特図変動中に実行される変動演出として背景画像の所定部分を可変させることで、大当たり当選期待度を示唆可能な背景演出を実行可能に構成している点で相違している。

【２０１１１】

ここで、上述した第２制御例のように、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）を水平方向に右から左、または左から右にスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなうように構成されたパチンコ機が知られている。このように構成されたパチンコ機１０において、背景画像の一部分を可変させることで、大当たり当選期待度を示唆する背景演出を実行可能なものがある。このような背景画像を用いた背景演出が実行されることで、遊技者に間違い探しのような楽しみを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

【２０１１２】

しかしながら、このようなパチンコ機１０では、スクロール用画像上の表示範囲が一定周期でスクロールしているため、スクロールの状況によっては、背景演出が表示されている背景範囲と、表示画面に表示される表示範囲とに、ズレが生じ、背景演出が実行されているにもかかわらず、遊技者が背景演出を視認できないといった不具合が生じる虞があった。

【２０１１３】

これに対して、本第１５制御例の第２変形例では、１の背景演出として、スクロール用画像の複数箇所で背景に対応した演出態様を表示することで、スクロール用画像上のどの範囲が表示範囲となっても表示範囲内で背景演出が実行されるように構成している。

【２０１１４】

このように構成することで、背景演出が実行されているにもかかわらず表示範囲内に背景演出が入っておらず、遊技者が背景演出を視認できないといった不具合が生じることを抑制することができる。

【２０１１５】

なお、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点と、表示制御装置１１４の一部構成を変更した点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容を一部変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２０１１６】

＜第１５制御例の第２変形例における演出内容について＞

まず、図３０９０から図３０９５を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。図３０９０は、スクロール用画像Ｓｃｇの一例を示した図である。図３０９０に示すように、スクロール用画像Ｓｃｇは、背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２と、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の３つの背景範囲で構成されており、スクロール用画像Ｓｃｇ上を水平方向に左右にスクロール移動する表示範囲Ｈｙ１の範囲内にある画像が表示画面に背景画像として表示される。なお、図３０９０に示すように、各背景範囲は、それぞれ表示範囲Ｈｙ１と同じ幅分の画像によって構成されており、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の境界線と、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｃ範囲Ｈｉ３の境界線は、それぞれ背面画像が一連になるように構成されているため、表示範囲Ｈｙ１のスクロールによって背景画像が違和感なく変化することとなる。

【２０１１７】

図３０９１（ａ）は、背景Ａ範囲Ｈｉ１が１００％表示されている状態を示しており、図３０９１（ｂ）は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２が１００％表示されている状態を示しており、図３０９２（ａ）は、背景Ｃ範囲Ｈｉ３が１００％表示された状態を示している。図３０９１（ａ）に示すように、背景Ａ範囲Ｈｉ１が１００％表示されている状態では、背景Ｂ範囲Ｈｉ２および背景Ｃ範囲Ｈｉ３が遊技者に視認できない状態となっている。また、図３０９１（ｂ）に示すように、背景Ｂ範囲Ｈｉ２が１００％表示されている状態では、背景Ａ範囲Ｈｉ１および背景Ｃ範囲Ｈｉ３が遊技者に視認できない状態となっている。また、図３０９２（ａ）に示すように、背景Ｃ範囲Ｈｉ３が１００％表示されている状態では、背景Ａ範囲Ｈｉ１および背景Ｂ範囲Ｈｉ２が遊技者に視認できない状態となっている。

【２０１１８】

図３０９２（ｂ）から図３０９３（ｂ）は、背景演出として小キャラ予告演出が実行された場合に各背景範囲に演出態様（小キャラ）が表示された場合の一例を示した図である。図３０９２（ｂ）に示すように、背景Ａ範囲Ｈｉ１が１００％表示されている状態で小キャラ予告演出が実行された場合には、背景Ａ範囲Ｈｉ１の中央部に金色のくまのキャラクタ９００が表示され、大当たり当選期待度が高いことを示す「ゲキアツー！！」というセリフ９００ａが表示される。なお、キャラクタ９００が表示される位置は背景Ａ範囲Ｈ

ｉ１に対して固定であるため、遊技者目線では背景画像のスクロールに合わせてキャラクタ９００の表示位置も可変する。なお、詳細については後述するが、表示されるキャラクタの表示態様（キャラクタの色）およびセリフ内容は、大当たり当選期待度によって異なり、「虹」、「金」、「赤」、「白」の順に大当たり当選期待度が高くなるように構成している。

【２０１１９】

また、図３０９３（ａ）に示すように、背景Ｂ範囲Ｈｉ２が１００％表示されている状態で小キャラ予告演出が実行された場合には、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の中央部に金色のネコのキャラクタ９１０が表示され、大当たり当選期待度が高いことを示す「ゲキアツー！！」というセリフ９１０ａが表示される。なお、キャラクタ９１０が表示される位置は背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対して固定であるため、遊技者目線では背景画像のスクロールに合わせてキャラクタ９１０の表示位置も可変する。

【２０１２０】

また、図３０９３（ｂ）に示すように、背景Ｃ範囲Ｈｉ３が１００％表示されている状態で小キャラ予告演出が実行された場合には、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の中央部に金色のイヌのキャラクタ９２０が表示され、大当たり当選期待度が高いことを示す「ゲキアツー！！」というセリフ９２０ａが表示される。なお、キャラクタ９２０が表示される位置は背景Ｃ範囲Ｈｉ３に対して固定であるため、遊技者目線では背景画像のスクロールに合わせてキャラクタ９２０の表示位置も可変する。

【２０１２１】

なお、いずれの背景範囲が表示範囲であっても、小キャラ出現予告が実行される場合には、背景Ａ範囲Ｈｉ１にはキャラクタ９００が描画され、背景Ｂ範囲Ｈｉ２にはキャラクタ９１０が描画され、背景Ｃ範囲Ｈｉ３にはキャラクタ９２０が描画される。これにより、背景画像のスクロール状況にかかわらずいずれかの背景範囲に表示される小キャラを遊技者が視認可能となる。

【２０１２２】

次に、図３０９４を参照して、スクロール用画像の表示範囲と表示画面に表示される通常背景（通常状態における背景画像）との関係について説明する。図３０９４は、スクロール用画像の表示範囲と表示画面に表示される通常背景との関係を模式的に示したタイミングチャートである。「通常背景Ａ」の項目は、表示画面における通常背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示状況を示しており、「通常背景Ｂ」の項目は、表示画面における通常背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示状況を示しており、「通常背景Ｃ」の項目は、表示画面における通常背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示状況を示している。また、「表示範囲Ａ背景比率」の項目は、背景画像における背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率を示しており、「表示範囲Ｂ背景比率」の項目は、背景画像における背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率を示しており、「表示範囲Ｃ背景比率」の項目は、背景画像における背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示比率を示している。また、「背景移動時間」の項目は、背景Ａ範囲Ｈｉ１、背景Ｂ範囲Ｈｉ２、背景Ｃ範囲Ｈｉ３がそれぞれ１００％表示されてから表示範囲外になるまでの時間を示している。

【２０１２３】

第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０では、電源投入後、まず表示画面に背景Ａ範囲Ｈｉ１が１００％表示された状態となり、その後、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かって表示範囲が移動（スクロール）を開始する。図３０９４に示すように、表示範囲は、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の背景比率を徐々に可変しながら３３秒かけて表示される背景範囲を切り替えるように構成している。このように構成することで、背景画像の変化に対して遊技者に違和感を与え難くなる。

【２０１２４】

表示画面に背景Ｂ範囲Ｈｉ２が１００％表示されると、次に、背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲が移動を開始し、背景Ａ範囲Ｈｉ１が１００％表示されると、次に、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に向かって表示範囲が移動を開始する。つまり、通常状態における背景画像は、背景Ａ範囲Ｈｉ１～背景Ｂ範囲Ｈｉ２～背景Ａ範囲Ｈｉ１～背景Ｃ範囲Ｈｉ３～背景Ａ

範囲Ｈｉ１の順で表示され、以後ループするように構成している。
【２０１２５】
次に、図３０９５を参照して、通常背景の表示範囲と小キャラ予告との関係について説明する。図３０９５は、通常背景の表示範囲と小キャラ予告との関係を模式的に示したタイミングチャートである。図３０９５に示す例では、特図変動開始時点では背景Ａ範囲Ｈｉ１が１００％表示されているが、ノーマルリーチが開始される前に背景Ｂ範囲Ｈｉ２へと切り替わる状況を示している。この場合、変動開始時点で背景Ａ範囲Ｈｉ１に対してのみ背景演出として小キャラ予告演出を実行する構成であれば、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に切り替わった時点で背景Ａ範囲Ｈｉ１に表示されている小キャラ予告演出を遊技者が視認できなくなるという不具合が生じる。これに対して、図３０９５に示すように、ノーマルリーチの特図変動が開始され、背景演出として背景小キャラ演出（小キャラ予告演出）が実行されると、背景Ａ範囲Ｈｉ１、背景Ｂ範囲Ｈｉ２、背景Ｃ範囲Ｈｉ３にそれぞれ対応する所定の位置に表示される態様であるキャラクタが表示されるように構成することで、１の背景範囲の表示時間が短くても、次に表示される背景範囲においても同様の背景演出が表示されるため、遊技者が背景演出を見逃し難くなり、演出効果を向上することができる。
【２０１２６】
＜第１５制御例の第２変形例におけるパチンコ機の電気的構成について＞
次に、図３０９６から図３１０２を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。まず、図３０９６を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３０９６は、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図３０９６に示すように、上述した第１５制御例におけるＲＯＭ２２２に対して、予告抽選テーブル２２２Ｖａと、タイマ予告選択テーブル２２２Ｖｂを削除し、新たに小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨを設けた点で相違している。ここで、図３０９８を参照して、小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨの規定内容について説明する。図３０９８は、小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨの規定内容を模式的に示した図である。小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨは、背景演出である小キャラ予告演出の実行有無および演出態様を設定するために用いられるテーブルである。
【２０１２７】
図３０９８に示すように、小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨには、特図抽選結果と、変動パターン種別と、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値に対応付けて演出態様が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～９９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定されている。この「予告なし」は、小キャラ予告演出を実行しないことを示している。また、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～９９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定されている。また、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～９４」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「９５～９８」の範囲内に対応付けて「小キャラ白」が規定され、カウンタ値「９９」に対応付けて「小キャラ赤」が規定されている。この「小キャラ白」は、小キャラ予告演出として白色のキャラクタと「チャンス」というセリフが表示される演出態様であり、「小キャラ赤」は、小キャラ予告演出として赤色のキャラクタと「大チャンス」というセリフが表示される演出態様である。また、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～５９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「６０～７９」の範囲内に対応付けて「小キャラ白」が規定され、カウンタ値「８０～９４」の範囲内に対応付けて「小キャラ赤」が規定され、カウンタ値「９５

～９９」の範囲内に対応して「小キャラ金」が規定されている。この「小キャラ金」は小キャラ予告演出として金色のキャラクタと「ゲキアツ」というセリフが表示される演出態様である。

【２０１２８】

また、特図抽選結果が「小当たり」、または「大当たり」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～８６」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「８７～９４」の範囲内に対応付けて「小キャラ白」が規定され、カウンタ値「９５～９８」の範囲内に対応付けて「小キャラ赤」が規定され、カウンタ値「９９」に対応付けて「小キャラ金」が規定されている。また、特図抽選結果が「小当たり」、または「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～４９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「５０～６９」の範囲内に対応付けて「小キャラ白」が規定され、カウンタ値「７０～８４」の範囲内に対応付けて「小キャラ赤」が規定され、カウンタ値「８５～９４」の範囲内に対応して「小キャラ金」が規定され、カウンタ値「９５～９９」の範囲内に対応付けて「小キャラ虹」が規定されている。この「小キャラ虹」は小キャラ予告演出として虹色のキャラクタと「おめでとう」というセリフが表示される演出態様である。なお、図３０９８に示すように、特図抽選結果が「外れ」である場合には「小キャラ虹」の演出態様が設定されないため、小キャラ予告演出として虹色のキャラクタが表示された場合には大当たりまたは小当たり当選であることが確定する。

【２０１２９】

また、特図抽選結果が「小当たり」、または「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチロング」である場合には、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値「０～２９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「３０～５４」の範囲内に対応付けて「小キャラ白」が規定され、カウンタ値「５５～７４」の範囲内に対応付けて「小キャラ赤」が規定され、カウンタ値「７５～８９」の範囲内に対応して「小キャラ金」が規定され、カウンタ値「９０～９９」の範囲内に対応付けて「小キャラ虹」が規定されている。

【２０１３０】

このように、本第１５制御例の第２変形例では、特図抽選結果と変動パターン種別に対応付けて小キャラ予告演出の演出態様を設定可能に構成しており、図３０９８に示すように、例えば、金色のキャラクタが表示された場合には、「スーパーリーチ（特図抽選結果が大当たりまたは小当たり当選である場合に設定され易い変動パターン）」以上の変動パターンであることを遊技者は予測可能となる。また、赤色のキャラクタが表示された場合には、「ノーマルリーチ」以上の変動パターンであることが確定する。なお、上述したように、「ノーマルリーチ」は、特図抽選結果が「外れ」である場合と、「小当たり」または「大当たり」である場合と、で設定される割合が同一の変動パターンである（つまり、大当たり当選期待度が５０％の変動パターンであると言える）。これにより、遊技者は小キャラ予告演出の演出態様から今回の特図抽選結果を予測することができる。

【２０１３１】

次に、図３０９７を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３０９７は、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１に設けられているＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。図３０９７に示すように、本第１５制御例の第２変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１５制御例におけるＲＡＭ２２３に対して、タイマ予告抽選結果カウンタ２２３Ｖａと、パネル切替タイマ２２３Ｖｂと、パネル時間タイマ２２３Ｖｃと、タイマ予告演出シナリオカウンタ２２３Ｖｄと、従変動待機フラグ２２３Ｖｅと、客待ち状態管理カウンタ２２３Ｖｆと、客待ち状態移行タイマ２２３Ｖｇと、予告抽選結果カウンタ２２３Ｖｈと、大当たり回数カウンタ２２３Ｖｉと、大当たり賞球数カウンタ２

２３Ｖｊを削除した点と、新たに第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨは、小キャラ予告演出の実行有無および演出態様を設定するために用いられるカウンタであり、演出更新処理（図３１０４，Ｓ５２０１Ｖ参照）においてカウンタ値が「０～９９」の範囲内で更新される。

【２０１３２】

次に、図３０９９を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３０９９は、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における表示制御装置１１４の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図３０９９に示すように、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における表示制御装置１１４は、上述した第２制御例における表示制御装置１１４に対して、背面画像エリア２３５ｃに代えて背面画像エリア２３５ＶａＨを設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図３１００を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ＶａＨに格納される背面画像の範囲について説明する。図３１００は、背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ＶａＨに格納される背面画像の範囲を説明する図である。背面画像は、図３１００に示すように、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像（スクロール用画像）が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に右から左または左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【２０１３３】

スクロール用画像は、位置ａ～位置ｄまで一枚絵で構成されており（図３０９０参照）、位置ａと位置ｂ、位置ｂと位置ｃ、位置ｃと位置ｄは、それぞれ表示領域と同じ幅となるように構成されている。画像コントローラ２３７は、スクロール用画像を右から左へとスクロールさせ、表示領域が位置ａまで達すると、次に、スクロール用画像を左から右へと位置ｄに向かってスクロールさせる。表示領域が位置ｄまで達すると再度スクロール用画像を右から左へと位置ａに向かってスクロールさせ、以後同様の動きをループする。このように構成することで、始点から一方向にスクロールさせて終点へと達した場合に始点へと戻る（切り替える）構成に比べて表示領域の移動量が少なくなるため、より遊技者に違和感を与えることなく背景画像を変化させることができる。

【２０１３４】

なお、背面画像エリア２３５ＶａＨに格納されている背面画像は、図３０９０に示したスクロール用画像のみでなく、「街中ステージ」、「空ステージ」、「海ステージ」等複数の背面画像が格納されており、その中から１の背面画像が設定される。なお、背面画像の切替条件としては、特図変動回数や、時間経過といった所定の周期で切り替えられる場合の他に、特図抽選結果によって切替えられる場合を設ける構成としても良い。具体的には、特図抽選結果が大当たり当選である場合のみ設定される「天国ステージ」や、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合のみ設定される「宇宙ステージ」を設ける構成としても良い。このように構成することで、背景画像から特図抽選結果を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０１３５】

次に、図３１０１を参照して、本第１５制御例の第２変形例における表示データテーブルについて説明する。図３１０１は、本第１５制御例の第２変形例における表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。上述した第２制御例における表示データテーブルに対して（図１２９参照）、背景範囲毎の描画内容が規定されている点で相違し、その他の構成については同一である。図３１０１に示すよ

うに、変動表示データテーブルには、背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラ１の描画情報（エフェクト種別、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラ２の描画情報と、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に対応する小キャラ３の描画情報がそれぞれ規定されており、どの背景範囲が表示範囲となっていても、全ての背景範囲に小キャラが描画されるように構成している。

【２０１３６】

次に、図３１０２を参照して、本第１５制御例の第２変形例における描画リストについて説明する。図３１０２は、本第１５制御例の第２変形例における描画リストの内容を模式的に示した図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図１３１に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（小キャラ１，小キャラ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄１）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。なお、上述した第２制御例における描画リスト（図１３１参照）に対して、スプライト種別として各背景範囲に対応する小キャラ１～３を追加した点で相違し、その他の構成については同一である。

【２０１３７】

＜第１５制御例の第２変形例の音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３１０３から図３１０６を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。まず、図３１０３を参照して、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３１０３は、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図３１０３に示すように、本第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理は、上述した第１５制御例におけるメイン処理（図２９７３参照）に対して、演出更新処理（Ｓ３１０２Ｖ）に代えて演出更新処理（Ｓ５２０１Ｖ）を実行する点と、変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）の処理内容を一部変更した点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０１３８】

次に、図３１０４を参照して、演出更新処理（Ｓ５２０１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１０４は、演出更新処理（Ｓ５２０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。演出更新処理（Ｓ５２０１Ｖ）は、時間経過に応じて実行中の変動演出の演出態様を更新するための処理である。演出更新処理（Ｓ５２０１Ｖ）が実行されると、まず、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値を更新し（Ｓ５２３１Ｖ）、その他の処理を実行し（Ｓ３１６８Ｖ）、本処理を終了する。

【２０１３９】

次に、図３１０５を参照して、変動演出設定処理（Ｓ５２０２Ｖ）の処理内容について説明する。図３１０５は、変動演出設定処理（Ｓ５２０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。変動演出設定処理（Ｓ５２０２Ｖ）は、変動表示設定処理（Ｓ３１０４Ｖ）内の一処理であり、上述した第１５制御例における変動演出設定処理（図２９８２，Ｓ４３０１Ｖ参照）に代えて実行される処理である。図３１０５に示すように、変動演出設定処理（Ｓ５２０２Ｖ）は、上述した第１５制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｖ）に対して、予告演出抽選処理（Ｓ４４０１Ｖ）に代えて予告演出抽選処理（Ｓ５２５１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【２０１４０】

次に、図３１０６を参照して、予告演出抽選処理（Ｓ５２５１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１０６は、予告演出抽選処理（Ｓ５２５１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。予告演出抽選処理（Ｓ５２５１Ｖ）は、特図変動中に実行する変動演出の内容を設定するための処理であり、本第１５制御例の第２変形例では、主に小キャラ予告演出の実行有無および演出態様を設定する。具体的には、予告演出抽選処理（Ｓ５２５１Ｖ）が実行されると、まず、小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨから第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値に基づいて小キャラ予告演出の内容を抽選して決定する（Ｓ５２８１Ｖ）。次いで、Ｓ５２８１Ｖの処理において抽選した結果に基づいて表示用小キャラ予告コマンドを設定し（Ｓ５２８２Ｖ）、本処理を終了する。

【２０１４１】

なお、本第１５制御例の第２変形例では、実行エリアの保留球に基づく特図変動においてのみ小キャラ予告演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、所謂保留先読み演出として小キャラ予告演出を実行可能に構成しても良い。具体的には、小キャラ予告演出の対象となる保留球に対応する特図変動が実行されるよりも前に実行される特図変動の実行期間において小キャラ予告演出を開始し、小キャラ予告演出の対象となる保留球に対応する特図変動の実行期間まで小キャラ予告演出を継続して実行する構成としても良い。

【２０１４２】

＜第１５制御例の第２変形例の表示制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３１０７および図３１０８を参照して、第１５制御例の第２変形例の表示制御装置１１４により実行される制御処理について説明する。図３１０７は、第１５制御例の第２変形例の表示制御装置１１４により実行されるコマンド判定処理（Ｓ７３０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。図３１０７に示すように、第１５制御例の第２変形例の表示制御装置１１４により実行されるコマンド判定処理（Ｓ７３０１Ｖ）は、上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１７９，Ｓ７３０２参照）に対して、表示用小キャラ予告コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ７４０１Ｖ：Ｙｅｓ）、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。

【２０１４３】

次に、図３１０８を参照して、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）の処理内容について説明する。図３１０８は、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）は、小キャラ予告演出が実行される場合に、実行される小キャラ予告演出の演出態様を各背景範囲に描画するための設定を行う処理である。小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）が実行されると、まず、受信した表示用小キャラ予告コマンドに対応した小キャラ１表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７４５１Ｖ）、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）する（Ｓ７４５２Ｖ）。次いで、小キャラ１表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７４５３Ｖ）、小キャラ１表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４５４Ｖ）、ポインタ２３３ｆを初期化する（Ｓ７４５５Ｖ）。

【２０１４４】

次に、受信した表示用小キャラ予告コマンドに対応した小キャラ２表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７４５６Ｖ）、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）する（Ｓ７４５７Ｖ）。次いで、小キャラ２表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７４５８Ｖ）、小キャラ２表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４５９Ｖ）、ポインタ２３３ｆを初期化する（Ｓ７４６０Ｖ）。

【２０１４５】

次に、受信した表示用小キャラ予告コマンドに対応した小キャラ３表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７４６１Ｖ）、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）する（Ｓ７４６２Ｖ）。次いで、小キャラ３表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７４６３Ｖ）、小キャラ３表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４６４Ｖ）、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ７４６５Ｖ）、デモ表示フラグ２３３ｙと、確定表示フラグ２３３ｚをオフに設定し（Ｓ７４６６Ｖ）、本処理を終了する。

【２０１４６】

このように、１の表示用小キャラ予告コマンドを受信したことに対応して表示範囲Ｈｙ１の位置にかかわらず、全ての背景範囲に小キャラを描画させることで、表示範囲内に小キャラが表示されている状態が維持され易くなり、遊技者が小キャラ予告演出を見逃し難くなる。

【２０１４７】

以上、説明したように、本第１５制御例の第２変形例では、１の背景演出として、スクロール用画像の複数箇所で背景に対応した演出態様を表示することで、スクロール用画像上のどの範囲が表示範囲となっても表示範囲内で背景演出が実行されるように構成した。このように構成することで、背景演出が実行されているにもかかわらず表示範囲内に背景演出が入っておらず、遊技者が背景演出を視認できないといった不具合が生じることを抑制することができる。

【２０１４８】

＜第１５制御例の第２変形例の別例１について＞

次に、図３１０９から図３１１８を参照して、第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０は、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）を水平方向に右から左、または左から右にスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなうように構成されており、背景演出として小キャラ予告演出を実行する場合に、表示範囲外の背景範囲にも背景演出の表示態様（小キャラ）を描画することにより、スクロールによって表示される背景範囲が可変しても、背景演出が表示範囲内で実行されるように構成した。

【２０１４９】

しかしながら、上述した第１５制御例の第２変形例では、各背景範囲に小キャラが描画されるため、例えば、背景Ａ範囲と、背景Ｂ範囲の切り替わりの途中で、背景Ａ範囲に対応する小キャラと、背景Ｂ範囲に対応する小キャラが両方表示範囲内に表示されてしまい、遊技者に誤った情報を与えてしまうという問題点があった。

【２０１５０】

これに対して、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０では、表示範囲内の背景範囲を判別可能に構成し、背景演出が実行されている間に表示範囲内の背景範囲の比率が逆転する場合には、表示範囲内の背景範囲が逆転するタイミングで逆転前の背景範囲に表示されていた背景演出（小キャラ）を非表示とし、逆転後の背景範囲に対応した背景演出（小キャラ）を表示するように構成している。このように構成することで、１の背景演出に対応する小キャラが表示範囲内に複数表示されてしまう不具合を抑制することが可能となる。

【２０１５１】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０に対して、表示制御装置１１４の一部構成を変更した点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容を一部変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２０１５２】
＜第１５制御例の第２変形例の別例１における演出内容について＞
図３１０９を参照して、通常背景の表示範囲と、小キャラ予告演出との関係について説明する。図３１０９は、通常背景の表示範囲と、小キャラ予告演出との関係を模式的に示したタイミングチャートである。なお、本第１５制御例の第２変形例の別例１における小キャラ予告演出の演出態様は、上述した第１５制御例の第２変形例における小キャラ予告演出の演出態様と表示内容は同一であり、内部的な処理内容が異なっている。
【２０１５３】
図３１０９に示す例では、ノーマルリーチが実行されるよりも前の通常演出が実行される間に表示範囲内の背景範囲が背景Ａ範囲から背景Ｂ範囲へと切り替わる状況下で背景演出が実行される場合の一例を示している。このような状況下において、上述した第１５制御例の第２変形例では、背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２と、背景Ｃ範囲Ｈｉ３のそれぞれに小キャラを表示することで、背景演出の実行中に表示範囲内の背景範囲が切り替わっても、表示範囲内に小キャラが表示されるように構成していた（図３０９５参照）。
【２０１５４】
一方、本第１５制御例の第２変形例の別例１では、図３１０９に示すように、表示範囲内の背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率よりも大きい場合には背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラを表示し、表示範囲内の背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率よりも小さくなったタイミングで背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラを表示する。このように構成することで、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２が共に表示範囲内となっている場合にそれぞれの背景範囲に対応する小キャラが表示範囲内に表示されてしまう不具合が生じることを抑制することができる。
【２０１５５】
＜第１５制御例の第２変形例におけるパチンコ機の電気的構成について＞
次に、図３１１０および図３１１１を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。まず、図３１１０を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４の構成について説明する。図３１１０は、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４の構成を模式的に示した図である。上述した第１５制御例の第２変形例における表示制御装置１１４に対して、ワークＲＡＭ２３３に新たに背景時間カウンタ２３３ＶａＪと、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪと、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪを設けた点と、キャラクタＲＯＭ２３４内のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに代えてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ＶａＪを設けた点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【２０１５６】
背景時間カウンタ２３３ＶａＪは、現在表示範囲内にある背景範囲を判別するために用いられるカウンタの一つであり、電源投入後に実行される背景初期設定処理（図３１１３，Ｓ７００１Ｖ参照）においてカウンタ値として「７５０」が設定され（図３１１３，Ｓ７０３２Ｖ参照）、以後、２０ミリ秒毎に実行される背景小キャラ処理（図３１１５，Ｓ７３０２Ｖ参照）においてカウンタ値が更新される（図３１１５，Ｓ７３３４Ｖ参照）。背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値が「０」になると、背景演出設定処理（図３１１７，Ｓ７３３７Ｖ参照）が実行され、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値が更新され、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に対応する背景時間が新たに設定される（図３１１７，Ｓ７３４３Ｖ参照）。これにより、現在表示範囲内に表示されている背景範囲を判別することが可能となる。
【２０１５７】
背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪは、現在表示範囲内にある背景範囲を判別するために用いられるカウンタの一つであり、電源投入後に実行される背景初期設定処理（図３１

１３，Ｓ７００１Ｖ参照）においてカウンタ値として「０」が設定され（図３１１３，Ｓ７０３１Ｖ参照）、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値が「０」になる毎に、背景演出設定処理（図３１１７，Ｓ７３３７Ｖ参照）が実行され、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値が更新される。これにより、現在表示範囲内に表示されている背景範囲を判別することが可能となる。

【２０１５８】

背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪは、背景演出として小キャラ予告演出が実行される場合に、表示画面に表示する小キャラの演出態様を設定するために用いられるカウンタであり、「１～３」の範囲内でカウンタ値が更新され、それぞれのカウンタ値に対応付けて小キャラ予告演出の演出態様が規定されている（図３１１１参照）。背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値は、電源投入後に実行される背景初期設定処理（図３１１３，Ｓ７００１Ｖ参照）において「０」が設定され（Ｓ７０３３Ｖ）、小キャラ予告演出の実行中に実行される小キャラ予告演出処理（図３１１６，Ｓ７３３６Ｖ参照）において背景小キャラカウンタ値が更新される（Ｓ７３６３Ｖ参照）。

【２０１５９】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ＶａＪは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２と、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１を少なくとも有する。ここで、図３１１１を参照して、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１の規定内容について説明する。図３１１１は、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１の規定内容を模式的に示した図である。背景設定テーブル２３４ＶａＪ１は、背景シナリオの進行状況に対応して小キャラ予告演出において表示範囲内に表示する小キャラ演出態様を設定するためのテーブルである。図３１１１に示すように、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１には、背景シナリオ毎に背景時間カウンタ２３３ＶａＪに設定するカウンタ値と、小キャラ演出態様を示す値が規定されている。具体的には、背景シナリオ「０」に対応付けて背景時間カウンタ値として「７５０」が、小キャラ演出態様を示す値として「１」が規定されている。なお、小キャラ演出態様を示す値「１」は、背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラを表示することを示している。また、背景シナリオ「１」に対応付けて背景時間カウンタ値として「１６５０」が、小キャラ演出態様を示す値として「２」が規定されている。なお、小キャラ演出態様を示す値「２」は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラを表示することを示している。また、背景シナリオ「２」に対応付けて背景時間カウンタ値として「１６５０」が、小キャラ演出態様を示す値として「１」が規定されている。

【２０１６０】

また、背景シナリオ「３」に対応付けて背景時間カウンタ値として「１６５０」が、小キャラ演出態様を示す値として「３」が規定されている。なお、小キャラ演出態様を示す値「３」は、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に対応する小キャラを表示することを示している。また、背景シナリオ「４」に対応付けて背景時間カウンタ値として「９００」が、小キャラ演出態様を示す値として「１」が規定されている。なお、背景シナリオ「９９９」は、シナリオの終了を示す値であり、背景シナリオ「９９９」に達した場合には、背景シナリオ「０」に戻るように構成されている。

【２０１６１】

＜第１５制御例の第２変形例の別例１の表示制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３１１２から図３１１８を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理について説明する。まず、図３１１２を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理

について説明する。図３１１２は、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。図３１１２に示すように、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理は、上述した第２制御例におけるメイン処理（図１７６参照）に対して、新たに背景初期設定処理（Ｓ７００１Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。図３１１２に示すように、初期設定処理（Ｓ７００２）が終了すると、次に、背景初期設定処理を実行し（Ｓ７００１Ｖ）、Ｓ７００３の処理に移行する。背景初期設定処理（Ｓ７００１Ｖ）は、電源投入後に背景画像を表示するための初期設定を行う処理である。ここで、図３１１３を参照して、背景初期設定処理（Ｓ７００１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１１３は、背景初期設定処理（Ｓ７００１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。

【２０１６２】

背景初期設定処理（Ｓ７００１Ｖ）が実行されると、まず、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ７０３１Ｖ）、次に、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値を「７５０」に設定する（Ｓ７０３２Ｖ）。次いで、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ７０３３Ｖ）、本処理を終了する。

【２０１６３】

次に、図３１１４を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の処理内容について説明する。図３１１４は、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の処理内容を示したフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。第２制御例において上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。本第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置１１４のＶ割込処理は、上述した第２制御例におけるＶ割込処理（図１７８（ｂ）参照）に対して、新たにコマンド判定処理（Ｓ７３０１Ｖ）と、背景小キャラ処理（Ｓ７３０２Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。この背景小キャラ処理（Ｓ７３０２Ｖ）では、背景時間カウンタ２３３ＶａＪの更新や、小キャラ予告演出の実行中には、背景範囲の変化に対応して表示される小キャラ予告演出の態様を可変させるための処理が実行される。

【２０１６４】

ここで、図３１１５を参照して、背景小キャラ処理（Ｓ７３０２Ｖ）の処理内容について説明する。図３１１５は、背景小キャラ処理（Ｓ７３０２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景小キャラ処理（Ｓ７３０２Ｖ）が実行されると、まず、遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ７３３１Ｖ）、通常状態ではない、即ち、時短状態であると判別した場合には（Ｓ７３３１Ｖ：Ｎｏ）、背景初期設定処理を実行し（Ｓ７３３２

Ｖ）、本処理を終了する。なお、この背景初期設定処理（Ｓ７３３２Ｖ）は、上述した背景初期設定処理（図３１１３，Ｓ７００１Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２０１６５】

一方、Ｓ７３３１Ｖの処理において、遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ７３３１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値は「０」であるかを判別し（Ｓ７３３３Ｖ）、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値は「０」ではないと判別した場合には（Ｓ７３３３Ｖ：Ｎｏ）、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値を１減算し（Ｓ７３３４Ｖ）、小キャラ予告演出の実行中であるかを判別する（Ｓ７３３５Ｖ）。小キャラ予告演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ７３３５Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小キャラ予告演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ７３３５Ｖ：Ｙｅｓ）、小キャラ予告演出処理を実行し（Ｓ７３３６Ｖ）、本処理を終了する。この小キャラ予告演出処理（Ｓ７３３６Ｖ）は、小キャラ予告演出の実行中に背景範囲が変化したことに対応して表示範囲内の背景範囲に対応する小キャラを表示するための処理である。なお、小キャラ予告演出処理（Ｓ７３３６Ｖ）の処理内容については、図３１１６を参照して後述する。

【２０１６６】

Ｓ７３３３Ｖの処理において、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ７３３３Ｖ：Ｙｅｓ）、背景演出設定処理を実行し（Ｓ７３３７Ｖ）、本処理を終了する。この背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）では、背景シナリオを更新するための処理が実行される。なお、背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）の処理内容については、図３１１７を参照して後述する。

【２０１６７】

次に、図３１１６を参照して、小キャラ予告演出処理（Ｓ７３３６Ｖ）の処理内容について説明する。図３１１６は、小キャラ予告演出処理（Ｓ７３３６Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小キャラ予告演出処理（Ｓ７３３６Ｖ）は、小キャラ予告演出の実行中に背景範囲が変化したことに対応して表示範囲内の背景範囲に対応する小キャラを表示するための処理である。小キャラ予告演出処理（Ｓ７３３６Ｖ）が実行されると、まず、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１から背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に基づいて小キャラ演出態様を抽出し（Ｓ７３６１Ｖ）、抽出した小キャラ演出態様と、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＨのカウンタ値に対応する小キャラ演出態様が一致するかを判別する（Ｓ７３６２Ｖ）。

【２０１６８】

抽出した小キャラ演出態様と、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＨのカウンタ値に対応する小キャラ演出態様が一致するト判別した場合には（Ｓ７３６２Ｖ：Ｙｅｓ）、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ７３６８Ｖ）、本処理を終了する。一方、抽出した小キャラ演出態様と、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値に対応する小キャラ演出態様が一致しないと判別した場合には（Ｓ７３６２Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ７３６１Ｖの処理において抽出した小キャラ演出態様に対応する値を背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値として設定し（Ｓ７３６３Ｖ）、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１から背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に基づいて小キャラ演出態様を抽出し（Ｓ７３６４Ｖ）、抽出した小キャラ演出態様に対応した小キャラ表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７３６５Ｖ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ７３６６Ｖ）、小キャラ表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７３６７Ｖ）、Ｓ７３６８Ｖの処理に移行する。

【２０１６９】

次に、図３１１７を参照して、背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）の処理内容について説明する。図３１１７は、背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）は、背景シナリオを更新するための

処理である。背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）が実行されると、まず、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１から背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に基づいて次の背景シナリオを抽出し（Ｓ７３３９Ｖ）、抽出した背景シナリオは「９９９」であるかを判別する（Ｓ７３４０Ｖ）。抽出した背景シナリオが「９９９」ではないと判別した場合には（Ｓ７３４０Ｖ：Ｎｏ）、抽出した背景シナリオの値を背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値として設定し（Ｓ７３４１Ｖ）、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１から背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に基づいて背景時間の値を背景時間カウンタ２３３ＶａＪに設定し（Ｓ７３４３Ｖ）、本処理を終了する。

【２０１７０】

一方、Ｓ７３４０Ｖの処理において、抽出した背景シナリオは「９９９」であると判別した場合には（Ｓ７３４０Ｖ：Ｙｅｓ）、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪにカウンタ値として「０」を設定し（Ｓ７３４２Ｖ）、Ｓ７３４３Ｖの処理に移行する。

【２０１７１】

次に、図３１１８を参照して、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４３１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１１８は、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４３１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４３１Ｖ）は、コマンド判定処理（Ｓ７３０１Ｖ）内の一処理であり、上述した第１５制御例の第２変形例における小キャラ予告コマンド処理（図３１０８，Ｓ７４０２Ｖ参照）に代えて実行される処理である。小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４３１Ｖ）では、小キャラ予告コマンドを受信したことに対応して小キャラ予告演出を実行するための処理を実行する。

【２０１７２】

小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４３１Ｖ）が実行されると、まず、背景設定テーブル２３４ＶａＪ１から背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に基づいて小キャラ演出態様を抽出し（Ｓ７５０１Ｖ）、抽出した小キャラ演出態様に対応した小キャラ表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７５０２Ｖ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリアし（Ｓ７５０３Ｖ）、小キャラ表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７５０４Ｖ）、小キャラ表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７５０５Ｖ）。次に、ポインタ２３３ｆを初期化し（Ｓ７５０６Ｖ）、本処理を終了する。

【２０１７３】

以上、説明したように、本第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０では、表示範囲内の背景範囲を判別可能に構成し、背景演出が実行されている間に表示範囲内の背景範囲の表示比率が逆転する場合には、表示範囲内の背景範囲が逆転するタイミングで逆転前の背景範囲に表示されていた背景演出（小キャラ）を非表示とし、逆転後の背景範囲に対応した背景演出（小キャラ）を表示するように構成した。このように構成することで、１の背景演出に対応する小キャラが表示範囲内に複数表示されてしまう不具合を抑制することが可能となる。

【２０１７４】

＜第１５制御例の第２変形例の別例２について＞

次に、図３１１９から図３１３０を参照して、第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０について説明する。上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０は、第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）を水平方向に右から左、または左から右にスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなうように構成されており、背景演出として小キャラ予告演出を実行する場合に、表示範囲外の背景範囲にも背景演出の表示態様（小キャラ）を描画することにより、スクロールによって表示される背景範囲が可変しても、背景演出が表示範囲内で実行されるように構成した。

【２０１７５】

しかしながら、上述した第１５制御例の第２変形例では、各背景範囲に小キャラが描画されるため、例えば、背景Ａ範囲と、背景Ｂ範囲の切り替わりの途中で、背景Ａ範囲に対応する小キャラと、背景Ｂ範囲に対応する小キャラが両方表示範囲内に表示されてしまい、小キャラ予告演出が示す大当たり当選期待度よりも高い大当たり当選期待度があるのではないかと遊技者に誤解を与えてしまうという問題点があった。

【２０１７６】

これに対して、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１のパチンコ機１０では、上記した第１５制御例の第２変形例とは異なり、背景画像のスクロール状況（表示範囲内にある背景範囲と、背景範囲の表示比率）を表示制御装置１１４で判別可能に構成し、背景演出が開始されたタイミングでは、表示範囲内における表示比率が最も大きい背景範囲に対応する小キャラのみを表示し、他の背景範囲の表示比率の方が大きくなるタイミングで既に表示されている小キャラを非表示状態として新たな表示範囲に対応する小キャラを表示するように構成することで、上記した問題点を解消した。

【２０１７７】

本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０では、上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、背景演出として小キャラ予告演出を実行する場合に、表示範囲外の背景範囲にも背景演出の表示態様（小キャラ）を描画することにより、スクロールによって表示される背景範囲が可変しても、背景演出が表示範囲内で実行されるように構成し、スクロールによって表示範囲内に小キャラが複数表示される場合には、既に表示範囲内に表示されている小キャラの表示態様を、新たに表示範囲内に表示される小キャラの表示態様へと可変させるように構成している。これにより、大当たり当選期待度が高いことを示唆する小キャラが異なる表示態様で複数表示されることにより遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０１７８】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０に対して、表示制御装置１１４の一部構成を変更した点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容を一部変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２０１７９】

＜第１５制御例の第２変形例の別例２における演出内容について＞

図３１１９から図３１２２を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０において実行される特徴的な演出内容について説明する。図３１１９は、背景演出として小キャラ予告演出が実行されている場合のスクロール用画像Ｓｃｇの一例を示した図である。上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、背景演出として小キャラ予告演出が実行されると、表示範囲Ｈｙ１内であるか否かにかかわらず、各背景範囲Ｈｉ１～Ｈｉ３の中央部にはそれぞれ対応する小キャラ９００，９１０，９２０が描画される。これにより、スクロール画像Ｓｃｇのどの位置が表示範囲Ｈｙ１となっても小キャラ予告演出における小キャラが少なくとも１体は表示範囲内に表示されることとなる。

【２０１８０】

図３１１９に示す例では、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２を跨ぐ位置に表示範囲Ｈｙ１が位置している。具体的には、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が６：４の割合となる位置に表示範囲Ｈｙ１が位置している。ここで、図３１２０（ａ）を参照して、図３１１９に示した状況を遊技者目線で見た場合の表示画面について説明する。図３１２０（ａ）は、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が６：４の割合となる位置に表示範囲Ｈｙ１が位置している場合の表示画面の一例を示した図である。図３１２０（ａ）に示す例では、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が６：４となっているため、小キャラ予告演出において、背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラである金色のクマのキャラクタ９００が表示範囲内に表示されている。

【２０１８１】

なお、この時点においても、図３１１９に示すように、背景Ｂ範囲Ｈｉ２と背景Ｃ範囲Ｈｉ３には、小キャラ予告演出における小キャラが描画されている。このため、表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動することにより、異なる背景範囲に描画されている小キャラが表示範囲内に同時に表示される場合がある。しかしながら、この場合、異なる表示態様の小キャラが表示範囲Ｈｙ１内に同時に表示されることで、遊技者に大当たり当選期待度が高いことを示す演出が複数実行されていると誤解させてしまう虞がある。これに対して、本第１５制御例の第２変形例の別例２では、異なる背景範囲の小キャラが同時に表示範囲Ｈｙ１内に表示される場合には、既に表示されている小キャラの表示態様を新たに表示される小キャラの表示態様へと可変させ、同一態様の小キャラが表示範囲内に表示されるように構成している。

【２０１８２】

図３１２０（ｂ）は、図３１２０（ａ）に示す状況から表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動し、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が５：５となる位置に表示範囲Ｈｙ１が位置した状況における表示画面の一例を示した図である。背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の中央部にはそれぞれ対応する小キャラが描画されるため、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が５：５になる場合には、各背景範囲に描画されている小キャラが同時に表示範囲Ｈｙ１内に表示されることとなる。この場合は、既に表示範囲Ｈｙ１内に表示されているキャラクタ９００の表示態様を、新たに表示範囲Ｈｙ１内に追加して表示されるネコのキャラクタ９１０の表示態様と同一態様に可変させる。これにより、図３１２０（ｂ）に示すように、表示画面の両端にネコのキャラクタが半分ずつ表示されることとなる。

【２０１８３】

なお、図３１２０（ｂ）に示す状況から表示範囲Ｈｙ１は背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かってスクロール移動するため、キャラクタ９００とキャラクタ９１０の両方が完全に表示範囲Ｈｙ１内に表示されることはなく、キャラクタ９１０の全体が表示範囲Ｈｙ１内に表示される時点では、図３１２１に示すようにキャラクタ９００が表示範囲Ｈｙ１外となる。これにより、異なる表示態様の小キャラ（例えば、クマとネコ）が同時に表示される構成に比べて、１の演出に基づく表示態様であることを遊技者に分かり易くすることができる。

【２０１８４】

次に、図３１２２を参照して、通常背景の表示範囲と小キャラ予告演出との関係について説明する。図３１２２は、通常背景の表示範囲と小キャラ予告演出との関係を模式的に示したタイミングチャートである。図３１２２では、表示範囲Ｈｙ１が背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かってスクロール移動する場合を例にして小キャラ予告演出における各背景範囲に描画される小キャラの表示態様について説明する。

【２０１８５】

「Ａ背景小キャラ演出」の項目は、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画される小キャラの表示態様を示しており「Ｂ背景小キャラ演出」の項目は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画される小キャラの表示態様を示している。また、「通常背景」の項目は、表示範囲Ｈｙ１に表示されている背景範囲の表示比率を示している。なお、本第１５制御例の第２変形例の別例２においても、上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、３３秒周期で背景範囲が切り替わるように構成している。

【２０１８６】

図３１２２に示すように、特図変動中に小キャラ予告演出が開始された場合、変動開始時点で各背景範囲にそれぞれ小キャラが描画される。具体的には、背景Ａ範囲Ｈｉ１には小キャラＡが、背景Ｂ範囲Ｈｉ２には小キャラＢがそれぞれ描画される。なお、図３１２２では、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動している例を示しているため、説明の便宜的に背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画されている小キャラの表示態様については記載していないが、背景Ｃ範囲Ｈｉ３においても対応する小キャラが描画される。

【２０１８７】

図３１２２において、「Ａ背景小キャラ演出」および「Ｂ背景小キャラ演出」の実線部分は表示範囲Ｈｙ１内に表示されている状態を示しており、点線部分は表示範囲Ｈｙ１外であることを示している。したがって、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「７：３」の場合には背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画される小キャラが表示範囲Ｈｙ１内に表示され、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画される小キャラは表示範囲Ｈｙ１外となる。そして、背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が５：５となる場合に、それぞれの背景範囲に描画される小キャラが同時に表示範囲Ｈｙ１内に表示されることとなる。

【２０１８８】

この場合は、図３１２２に示すように、表示比率が減少していく背景範囲に描画されている小キャラの表示態様を表示比率が増加していく背景範囲に描画されている小キャラの表示態様と同一の表示態様に可変させるように構成している。図３１２２に示す例では、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｂ範囲Ｈｉ２へと移行していく状況では、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が６：４となるタイミングで、背景Ａ範囲Ｈｉ１の描画されている小キャラの表示態様を、所定事象の発生に対応する態様として「小キャラＡ」から「小キャラＢ」へと可変させる。この「小キャラＢ」は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラである。

【２０１８９】

これにより、背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が５：５の状況下では、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２のそれぞれ小キャラＢが描画された状態となる（図３１２０（ｂ）参照）。更に表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動することで、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が４：６へと移行すると、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画されている小キャラが表示範囲Ｈｙ１外となる。なお、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画される小キャラの表示態様は、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「３」となるまでは「小キャラＢ」に可変された状態が継続し、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「３」となったタイミングで「小キャラＡ」の表示態様へと可変する。

【２０１９０】

このように、本第１５制御例の第２変形例の別例２では、表示範囲Ｈｙ１内に異なる背景範囲に描画されている小キャラが同時に表示される場合には、一方の小キャラの表示態様を、他方の小キャラの表示態様と同一態様へと可変させることで、複数表示されている小キャラが異なる演出に基づいて表示されているのではなく、１の演出に基づいて表示されているものであることを遊技者に分かり易くすることができる。

【２０１９１】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例２では、異なる背景範囲に描画されている複数の小キャラが表示範囲内に同時に表示される場合には、一方の小キャラの表示態様を可変させるように構成したが、これに限るものではなく、一方の小キャラを非表示状態とするように構成しても良い。

【２０１９２】

また、本第１５制御例の第２変形例の別例２では、異なる背景範囲に描画されている複数の小キャラが表示範囲内に同時に表示される場合には、一方の小キャラの表示態様を他方の小キャラの表示態様と同一態様に可変するように構成したが、これに限るものではなく、小キャラ予告演出とは無関係の表示態様（例えば、背景画像に対応した小物（図３１２０（ｂ）の例では、木や花等））に可変させるように構成しても良い。

【２０１９３】

＜第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置１１４の電気的構成について＞

次に、図３１２３および図３１２４を参照して、第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３１２３は、第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置１１４の電気的構成を模式的に示したブロック図である。図３１２３に示すように、第１５制御例の第２変形例の別例２における表示制御装置１１４は、上述した第１５制御例の第２変形例における表示制御装置１１４（図

３０９９参照）に対して、ワークＲＡＭ２３３に背景時間カウンタ２３３ＶａＪと、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪと、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪを新たに設けた点と、キャラクタＲＯＭ２３４内のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに代えてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ＶａＬを設けた点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０１９４】

なお、背景時間カウンタ２３３ＶａＪと、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪと、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪは、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１において追加した構成と同一のものである（図３１１０参照）。なお、背景時間カウンタ２３３ＶａＪは、現在表示範囲内にある背景範囲を判別するために用いられるカウンタの一つであり、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪは、現在表示範囲内にある背景範囲を判別するために用いられるカウンタの一つであり、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪは、背景演出として小キャラ予告演出が実行される場合に、表示画面に表示する小キャラの演出態様を設定するために用いられるカウンタである。

【２０１９５】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ＶａＬは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２と、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１を少なくとも有する。ここで、図３１２４を参照して、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１の規定内容について説明する。図３１２４は、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１の規定内容を模式的に示した図である。背景設定テーブル２３４ＶａＬ１は、背景シナリオの進行状況に対応して小キャラ予告演出において各背景範囲に描画する小キャラの表示態様を設定するためのテーブルである。

【２０１９６】

図３１２４に示すように、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１には、背景シナリオ毎に背景時間カウンタ２３３ＶａＪに設定するカウンタ値と、各背景範囲に描画する小キャラ演出態様を示す値が規定されている。具体的には、背景シナリオ「０」に対応付けて背景時間カウンタ値として「６００」が設定される。なお、上述したように、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値は、２０ｍｓ毎に実行される表示制御装置１１４のＶ割込処理内の一処理である背景小キャラ処理（図３１２６，Ｓ７６２１Ｖ参照）においてカウンタ値が更新されるため、背景シナリオ「０」が設定されてから１２秒経過すると次の背景シナリオへと移行することとなる。

【２０１９７】

また、背景シナリオ「０」に対応付けて、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「０」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」（本第１５制御例の第２変形例の別例２ではクマのキャラクタ）が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」（本第１５制御例の第２変形例の別例２ではネコのキャラクタ）が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」（本第１５制御例の第２変形例の別例２ではイヌのキャラクタ）が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「０」は、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「１０」～「７」へと移行し、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「０」～「３」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「０」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラのみが表示される。

【２０１９８】

また、背景シナリオ「１」に対応付けて背景時間カウンタ値として「４５０」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「１」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キ

ャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「１」は、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「６」～「４」へと移行し、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「４」～「６」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「１」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２にそれぞれ対応する小キャラが表示される期間がある。

【２０１９９】

また、背景シナリオ「２」に対応付けて背景時間カウンタ値として「１２００」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「２」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「２」は、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｂ範囲Ｈｉ２に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動した後に、背景Ｂ範囲Ｈｉ２から背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲Ｈｙ１が折り返してスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「３」～「０」へと移行した後に、「０」～「３」へと移行し、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「７」～「１０」へと移行した後に、「１０」～「７」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「２」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラのみが表示される。

【２０２００】

また、背景シナリオ「３」に対応付けて背景時間カウンタ値として「４５０」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「３」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「３」は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２から背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「６」～「４」へと移行し、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「４」～「６」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「３」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２にそれぞれ対応する小キャラが表示される。

【２０２０１】

また、背景シナリオ「４」に対応付けて背景時間カウンタ値として「１２００」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「４」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「４」は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２から背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動した後に、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｃ範囲Ｈｉ３に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「７」～「１０」へと移行した後に、「１０」～「７」へと移行し、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「３」～「０」へと移行し、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示比率が「０」～「３」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「４」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラのみが表示される。

【２０２０２】

また、背景シナリオ「５」に対応付けて背景時間カウンタ値として「４５０」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「５」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「５」は、背景Ａ範囲

Ｈｉ１から背景Ｃ範囲Ｈｉ３に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「６」～「４」へと移行し、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示比率が「４」～「６」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「５」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｃ範囲Ｈｉ３にそれぞれ対応する小キャラが表示される。

【２０２０３】

また、背景シナリオ「６」に対応付けて背景時間カウンタ値として「１２００」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「６」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「６」は、背景Ａ範囲Ｈｉ１から背景Ｃ範囲Ｈｉ３に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動した後に、背景Ｃ範囲Ｈｉ３から背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲Ｈｙ１が折り返してスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「３」～「０」へと移行した後に、「０」～「３」へと移行し、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示比率が「７」～「１０」へと移行した後に、「１０」～「７」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「６」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ｃ範囲Ｈｉ３に対応する小キャラのみが表示される。

【２０２０４】

また、背景シナリオ「７」に対応付けて背景時間カウンタ値として「４５０」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「７」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「７」は、背景Ｃ範囲Ｈｉ３から背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示比率が「６」～「４」へと移行し、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「４」～「６」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「７」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｃ範囲Ｈｉ３にそれぞれ対応する小キャラが表示される。

【２０２０５】

また、背景シナリオ「８」に対応付けて背景時間カウンタ値として「６００」が、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪに設定されるカウンタ値として「８」が、背景Ａ範囲Ｈｉ１に描画する小キャラ演出態様として「Ａキャラ」が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に描画する小キャラ演出態様として「Ｂキャラ」が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に描画する小キャラ演出態様として「Ｃキャラ」が、それぞれ規定されている。なお、背景シナリオ「８」は、背景Ｃ範囲Ｈｉ３から背景Ａ範囲Ｈｉ１に向かって表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動するシナリオであり、背景Ａ範囲Ｈｉ１の表示比率が「７」～「１０」へと移行し、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の表示比率が「３」～「０」へと移行するシナリオである。したがって、背景シナリオ「８」では、表示範囲Ｈｙ１内に背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラのみが表示される。なお、背景シナリオ「９９９」は、シナリオの終了を示す値であり、背景シナリオ「９９９」に達した場合には、背景シナリオ「０」に戻るように構成されている。

【２０２０６】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例２では、上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、１の特図変動中には１の背景演出のみが実行される構成としたが、これに限るものではなく、１の特図変動中に複数の背景演出を実行可能に構成しても良い。例えば、１の背景演出では、小キャラとして「小キャラ赤」を各背景範囲Ｈｉ１～Ｈｉ３に描画し、他の背景演出では、異なる小キャラとして「小キャラ青」を各背景範囲Ｈｉ１～Ｈｉ３に描画可能に構成しても良い。このように構成する場合、特図抽選結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりも背景演出により表示される小キャラの数が多くなるように構成しても良い。

【２０２０７】
＜第１５制御例の第２変形例の別例２の表示制御装置により実行される制御処理について＞
次に、図３１２５から図３１３０を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される制御処理について説明する。まず、図３１２５を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される背景初期設定処理（Ｓ７６０１Ｖ）について説明する。図３１２５は、本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０における表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される背景初期設定処理（Ｓ７６０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景初期設定処理（Ｓ７６０１Ｖ）は、表示制御装置１１４のメイン処理内（図３１１２参照）の一処理で、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における背景初期設定処理（図３１１３，Ｓ７００１Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、電源投入後に背景画像を表示するための初期設定を行う処理である。図３１２５に示すように、背景初期設定処理（Ｓ７６０１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における背景初期設定処理（図３１１３，Ｓ７００１Ｖ参照）に対して、Ｓ７０３２Ｖの処理に代えてＳ７７０１Ｖの処理を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。なお、Ｓ７７０１Ｖの処理では、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値として「６００」を設定し、Ｓ７０３３Ｖの処理に移行する。
【２０２０８】
次に、図３１２６を参照して、背景小キャラ処理（Ｓ７６２１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１２６は、背景小キャラ処理（Ｓ７６２１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景小キャラ処理（Ｓ７６２１Ｖ）は、表示制御装置１１４のＶ割込処理内（図３１１４参照）の一処理で、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における背景小キャラ処理（図３１１５，Ｓ７３０２Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、背景時間カウンタ２３３ＶａＪの更新や、小キャラ予告演出の実行中には、背景範囲の変化に対応して表示される小キャラ予告演出の態様を可変させるための処理が実行される。
【２０２０９】
図３１２６に示すように、背景小キャラ処理（Ｓ７６２１Ｖ）が実行されると、まず、遊技状態は通常状態であるかを判別し（Ｓ７３３１Ｖ）、遊技状態が通常状態ではない、即ち、時短状態であると判別した場合には（Ｓ７３３１Ｖ：Ｎｏ）、背景初期設定処理を実行し（Ｓ７７２１Ｖ）、本処理を終了する。なお、背景初期設定処理（Ｓ７７２１Ｖ）は、上述した背景初期設定処理（図３１２５，Ｓ７６０１Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。一方、Ｓ７３３１Ｖの処理において、遊技状態は通常状態であると判別した場合には（Ｓ７３３１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値が「０」であるかを判別し（Ｓ７３３３Ｖ）、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ７３３３Ｖ：Ｎｏ）、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値を１減算し（Ｓ７３３４Ｖ）、Ｓ７３３５Ｖの処理に移行する。Ｓ７３３３Ｖの処理において、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ７３３３Ｖ：Ｙｅｓ）、背景演出設定処理を実行し（Ｓ７３３７Ｖ）、Ｓ７３３５Ｖの処理に移行する。なお、この背景演出設定処理（Ｓ７３３７Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における背景演出設定処理（図３１１７，Ｓ７３３７Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。
【２０２１０】
Ｓ７３３５Ｖの処理では、小キャラ予告演出が実行中であるかを判別し（Ｓ７３３５Ｖ）、小キャラ予告演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ７３３５Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ７３３５Ｖの処理において、小キャラ予告演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ７３３５Ｖ：Ｙｅｓ）、小キャラ予告演出処理を実行し（Ｓ７７２２Ｖ）、本処理を終了する。次に、図３１２７を参照して、小キャラ予告演出処理（Ｓ７７２２Ｖ）の処理内容について説明する。図３１２７は、小キャラ予告演出処理（Ｓ７

７２２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小キャラ予告演出処理（Ｓ７７２２Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における小キャラ予告演出処理（図３１１６，Ｓ７３３６Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、小キャラ予告演出の実行中に背景範囲が変化したことに対応して表示範囲内に表示されている小キャラの表示態様を可変するための処理を実行する。

【２０２１１】

小キャラ予告演出処理（Ｓ７７２２Ｖ）が実行されると、まず、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値が背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値と一致しているかを判別し（Ｓ７３６２Ｖ）、一致していると判別した場合には（Ｓ７３６２Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。Ｓ７３６２Ｖの処理において、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値が背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値と一致していないと判別した場合には（Ｓ７３６２Ｖ：Ｎｏ）、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値を背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値に設定し（Ｓ７７５１Ｖ）、Ａ背景小キャラ処理を実行する（Ｓ７７５２Ｖ）。このＡ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）は、背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラの表示態様を設定するための処理である。なお、Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）の処理内容については、図３１２８（ａ）を参照して後述する。

【２０２１２】

Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）が終了すると、次に、Ｂ背景小キャラ処理を実行する（Ｓ７７５３Ｖ）。このＢ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）は、背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラの表示態様を設定するための処理である。なお、Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）の処理内容については、図３１２８（ｂ）を参照して後述する。Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）が終了すると、次に、Ｃ背景小キャラ処理を実行する（Ｓ７７５４Ｖ）。このＣ背景小キャラ処理（Ｓ７７５４Ｖ）は、背景Ｃ範囲Ｈｉ３に対応する小キャラの表示態様を設定するための処理である。なお、Ｃ背景小キャラ処理（Ｓ７７５４Ｖ）の処理内容については、図３１２９を参照して後述する。

【２０２１３】

次に、図３１２８（ａ）を参照して、Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）の処理内容について説明する。図３１２８（ａ）は、Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）は、小キャラ予告演出における背景Ａ範囲Ｈｉ１に対応する小キャラの表示態様を設定するための処理である。Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７７５２Ｖ）が実行されると、まず、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１から背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値に基づいて小キャラ演出態様のＡ背景態様を抽出し（Ｓ７８０１Ｖ）、抽出したＡ背景態様に対応した小キャラ表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７８０２Ｖ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）し（Ｓ７３６６Ｖ）、小キャラ表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７３６７Ｖ）、ポインタ２３３ｆを設定し（Ｓ７３６８Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２１４】

次に、図３１２８（ｂ）を参照して、Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）の処理内容について説明する。図３１２８（ｂ）は、Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）は、小キャラ予告演出における背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する小キャラの表示態様を設定するための処理である。Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７７５３Ｖ）が実行されると、まず、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１から背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値に基づいて小キャラ演出態様のＢ背景態様を抽出し（Ｓ７８２１Ｖ）、抽出したＢ背景態様に対応した小キャラ表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７８２２Ｖ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）し（Ｓ７３６６Ｖ）、小キャラ表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテー

ブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７３６７Ｖ）、ポインタ２３３ｆを設定し（Ｓ７３６８Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２１５】

次に、図３１２９を参照して、Ｃ背景小キャラ処理（Ｓ７７５４Ｖ）の処理内容について説明する。図３１２９は、Ｃ背景小キャラ処理（Ｓ７７５４Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。Ｃ背景小キャラ処理（Ｓ７７５４Ｖ）は、小キャラ予告演出における背景Ｃ範囲Ｈｉ３に対応する小キャラの表示態様を設定するための処理である。Ｃ背景小キャラ処理（Ｓ７７５４Ｖ）が実行されると、まず、背景設定テーブル２３４ＶａＬ１から背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値に基づいて小キャラ演出態様のＣ背景態様を抽出し（Ｓ７８４１Ｖ）、抽出したＣ背景態様に対応した小キャラ表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ７８４２Ｖ）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）し（Ｓ７３６６Ｖ）、小キャラ表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７３６７Ｖ）、ポインタ２３３ｆを設定し（Ｓ７３６８Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２１６】

次に、図３１３０を参照して、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７７７１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１３０は、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７７７１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７７７１Ｖ）は、表示制御装置１１４のコマンド判定処理（図３１０７，Ｓ７３０１Ｖ参照）内の一処理であり、小キャラ予告演出の実行が設定された場合に出力される表示用小キャラ予告コマンドを受信したことに対応して実行される処理であり、上述した第１５制御例の第２変形例における小キャラ予告コマンド処理（図３１０８，Ｓ７４０２Ｖ参照）に代えて実行される処理である。小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７７７１Ｖ）では、小キャラ予告演出開始時点における各背景範囲の小キャラの表示態様を設定するための処理が実行される。

【２０２１７】

小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７７７１Ｖ）が実行されると、まず、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値を背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪのカウンタ値に設定し（Ｓ７８６１Ｖ）、Ａ背景小キャラ処理を実行する（Ｓ７８６２Ｖ）。なお、このＡ背景小キャラ処理（Ｓ７８６２Ｖ）は、上述したＡ背景小キャラ処理（図３１２８（ａ），Ｓ７７５２Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ａ背景小キャラ処理（Ｓ７８６２Ｖ）が終了すると、次に、Ｂ背景小キャラ処理を実行する（Ｓ７８６３Ｖ）。なお、このＢ背景小キャラ処理（Ｓ７８６３Ｖ）は、上述したＢ背景小キャラ処理（図３１２８（ｂ），Ｓ７７５３Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｂ背景小キャラ処理（Ｓ７８６３Ｖ）が終了すると、次に、Ｃ背景小キャラ処理を実行する（Ｓ７８６４Ｖ）。なお、このＣ背景小キャラ処理（Ｓ７８６４Ｖ）は、上述したＣ背景小キャラ処理（図３１２９，Ｓ７７５４Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２０２１８】

以上、説明したように、本第１５制御例の第２変形例の別例２のパチンコ機１０では、背景演出として小キャラ予告演出を実行する場合に、表示範囲外の背景範囲にも背景演出の表示態様（小キャラ）を描画することにより、スクロールによって表示される背景範囲が可変しても、背景演出が表示範囲内で実行されるように構成し、スクロールによって表示範囲内に小キャラが複数表示される場合には、既に表示範囲内に表示されている小キャラの表示態様を、新たに表示範囲内に表示される小キャラの表示態様へと可変させるように構成した。このように構成することで、大当たり当選期待度が高いことを示唆する小キャラが異なる表示態様で複数表示されることにより遊技者に誤解を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０２１９】

なお、これに限るものではなく、例えば、スクロールによって表示範囲内に小キャラが

複数表示される場合には、既に表示されている小キャラを縮小表示させて、表示範囲内の当初表示されていた位置とは異なる所定位置に継続して表示させる構成としても良い。このように構成することで、元々表示されていた小キャラが表示されていた領域が表示範囲外となっても、その小キャラが表示されたことがガセ演出ではないことを遊技者は認識し易くなる。

【２０２２０】

なお、上述した本第１５制御例の第２変形例およびその別例１と別例２では、表示範囲Ｈｙ１が自動的にスクロール移動することで背景画像が一定周期で変化する構成としたが、これに限るものではなく、選択ボタン６００の操作により遊技者が表示範囲Ｈｙ１を任意に移動させることが可能に構成しても良い。このように構成する場合、小キャラ予告演出が実行される際に全ての背景範囲に小キャラを表示するのではなく、一部の背景範囲にのみ小キャラを表示する構成にすると良い。このように構成することで、小キャラ予告演出が実行されていない特図変動においても、どこかに小キャラが表示されているのではないかと遊技者が選択ボタン６００を操作して小キャラを探す楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０２２１】

また、選択ボタン６００の操作により、背景画像のスクロール表示を一時的に停止させることが可能に構成しても良い。例えば、中ボタン６００ａの押下により背景画像を現在の表示位置で停止可能に構成しても良い。このように構成することで、小キャラが表示されている領域が表示範囲Ｈｙ１内から表示範囲Ｈｙ１外へと移行する境界である状況下において、遊技者が小キャラに気付いた場合に、遊技者が選択ボタン６００を操作することでスクロール移動を一時的に停止させることが可能であるため、遊技者がどの小キャラが表示されているのかを確認し易くなる。

【２０２２２】

また、選択ボタン６００の操作により、背景画像のスクロール移動の速度を可変可能に構成しても良い。例えば、スクロール移動の進行方向と同一方向のボタン（左から右へとスクロール移動している場合は右ボタン６００ｃ）を押下している期間は、スクロール移動の速度を標準の移動速度よりも速くすることができ、スクロール移動の進行方向とは逆方向のボタン（左から右へとスクロール移動している場合は左ボタン６００ｅ）を押下している期間は、スクロール移動の速度を標準の移動速度よりも遅くすることが可能となるように構成しても良い。

【２０２２３】

また、小キャラ予告演出として表示されるサイズの異なる小キャラを設定可能に構成し、選択ボタン６００の操作により背景画像の表示倍率を可変可能に構成しても良い。例えば、小キャラとして通常の小キャラよりも極めて小さいサイズの小キャラ（通常の小キャラの１／１０サイズの小キャラ）を設定可能に構成し、上ボタン６００ｂの操作により表示倍率を最大１０倍まで拡大可能に、下ボタン６００ｄの操作により表示倍率を初期倍率まで縮小可能に構成する。これにより、背景画像を拡大・縮小表示させながら小キャラを探す楽しみを提供可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０２２４】

なお、第１５制御例の第２変形例の別例２では、特図変動開始時に小キャラ予告演出を設定する構成について説明したが、これに限るものではなく、保留先読み演出として小キャラ予告演出を実行可能に構成しても良い。この場合、保留先読み演出の対象となる保留球に対応する特図変動が実行されるよりも前に実行される特図変動の実行期間に小キャラ予告演出を開始し、保留先読み演出の対象となる特図変動の実行期間となるまで小キャラ予告演出を継続して実行する構成としても良い。

【２０２２５】

＜第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０について＞

次に、図３１３１から図３１４７を参照して、第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０について説明する。本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０

では、１の保留球に基づく特図変動が実行されるよりも前に、その保留球の特図抽選結果を示唆する演出（所謂、「先読み演出」）として背景小キャラ予告演出を実行可能に構成している点で、上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０とは異なる。

【２０２２６】

また、本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０では、背景演出として背景画像に対応したオブジェクト（例えば、山や、小屋等）の表示態様を可変させることで大当たり当選期待度を示唆可能な背景予告演出を実行可能であり、かつ、背景小キャラ予告演出と、背景予告演出を１の特図変動期間で両方実行可能に構成している点においても上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０とは異なる。

【２０２２７】

ここで、先読み演出として大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出（以下、「高期待度先読み演出」と称す。）が実行されている期間に、先読み演出の対象となる保留球よりも前の保留球に基づく特図変動において、大当たり当選期待度が高いことを示唆する予告演出（以下、「高期待度予告演出」と称す。）が実行される場合、高期待度先読み演出と高期待度予告演出が同時に表示範囲内に表示されることで、あたかも実行中の特図変動の抽選結果を示す演出として大当たり当選期待度が高い予告演出が複合して実行されていると勘違いした遊技者が、今回の特図抽選結果が大当たり当選であると誤解してしまう虞がある。そして、このような誤解をした遊技者に対して外れであることが報知された場合には、遊技者の遊技意欲を著しく低下させてしまう虞があった。

【２０２２８】

なお、上記した問題点を解決するために、大当たり当選期待度が比較的高い予告演出が設定され易い変動パターン（例えば、スーパーリーチ変動）が設定される保留球を有している場合には、その保留球に基づく特図変動終了まで他の保留球を対象とした先読み演出の設定を規制する構成も考えられるが、このように構成した場合、大当たり当選期待度が高い保留球を短期間で複数獲得した場合に先読み演出が実行され難くなるため、遊技者の期待感を向上させる演出の実行機会が減少してしまうといった課題が生じる。

【２０２２９】

これに対して、本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０では、先読み演出として大当たり当選期待度が比較的高いことを示唆する背景小キャラ予告演出が実行されている期間に、先読み演出の対象となる保留球よりも前の保留球に基づく特図変動において、大当たり当選期待度が高いことを示唆する背景予告演出が実行される場合、背景小キャラ予告演出の小キャラと、背景予告演出において可変されたオブジェクトが表示範囲内に同時に表示される場合には、遊技者から小キャラを視認できなくなるように表示切替を行う構成としている。このように構成することで、実行中の特図変動に対応する保留球とは異なる保留球を対象とした高期待度先読み演出と、実行中の特図変動を対象とした高期待度予告演出が１の変動演出の実行期間において実行される場合であっても、高期待度演出が複合して実行されていると遊技者に誤解を与え難くなる。

【２０２３０】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０は、上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０に対して、音声ランプ制御装置１１３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容を一部変更した点と、表示制御装置１１４の一部構成を変更した点と、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が実行する制御内容を一部変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２０２３１】

＜第１５制御例の第２変形例の別例３における演出内容について＞

図３１３１から図３１３４を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における特徴的な演出内容について説明する。上述したように、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、先読み演出として背景小キャラ予告演出を設定可能であり、変動演出として背景小キャラ予告演出とは異なる背景予告演出を設定可能に構成した。なお、上述した第１

５制御例の第２変形例と同様に、先読み演出ではなく、変動演出としても小キャラ予告演出は設定可能に構成している。以下、背景小キャラ予告演出と、背景予告演出の演出内容について説明する。

【２０２３２】

まず、図３１３１（ａ）を参照して、背景小キャラ予告演出が実行されている場合の背景画像について説明する。図３１３１（ａ）は、背景小キャラ予告演出が実行されている場合の背景画像を示した図である。上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、スクロール用画像Ｓｃｇは、背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２と、背景Ｃ範囲Ｈｉ３の３つの背景範囲で構成されており、スクロール用画像Ｓｃｇ上を水平方向に左右にスクロール移動する表示範囲Ｈｙ１の範囲内にある画像が表示画面に背景画像として表示される。なお、図３１３１に示すように、各背景範囲は、それぞれ表示範囲Ｈｙ１と同じ幅分の画像によって構成されており、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｂ範囲Ｈｉ２の境界線と、背景Ａ範囲Ｈｉ１と背景Ｃ範囲Ｈｉ３の境界線は、それぞれ背面画像が一連になるように構成されているため、表示範囲Ｈｙ１のスクロールによって背景画像が違和感なく変化することとなる。

【２０２３３】

図３１３１（ａ）に示すように、上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、背景小キャラ予告演出が実行される場合には、各背景範囲Ｈｉ１～Ｈｉ３の所定位置に小キャラ９００～９２０がそれぞれ表示される。このように構成することで、表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動しても、表示範囲Ｈｙ１内にいずれかの小キャラが表示され易くなるため、遊技者が小キャラ予告演出を見逃し難くすることができる。

【２０２３４】

図３１３１（ｂ）は、背景予告演出の対象となるオブジェクトを示した図である。本第１５制御例の第２変形例の別例３における背景予告演出では、各背景範囲に表示されているオブジェクトの表示態様を可変して表示することで大当たり当選期待度を示唆可能に構成している。具体的には、背景Ａ範囲Ｈｉ１では木９３０が、背景Ｂ範囲Ｈｉ２では山９４０が、背景Ｃ範囲Ｈｉ３では小屋９５０がそれぞれ対象オブジェクトとして設定されており、背景予告演出において各対象オブジェクトの色が可変することで大当たり当選期待度を示唆可能である。なお、詳細については図３１３７を参照して後述するが、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、対象オブジェクトの色として「虹」、「金」、「赤」、「青」を設定可能であり、「虹」、「金」、「赤」、「青」の順に大当たり当選期待度が高くなる。なお、背景小キャラ予告演出と背景予告演出は１の特図変動において一方または両方実行することが可能に構成しており、それぞれの演出は別個の抽選によって実行有無および演出態様が設定されるため、遊技者はそれぞれの演出の演出態様から特図抽選結果を予測することが可能となる。

【２０２３５】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、先読み演出としても小キャラ予告演出を設定可能であるため、先読み演出の対象となる保留球に基づく特図変動が実行されるよりも前の特図変動において背景予告演出が実行されるといった事象が生じ得る。このような事象が生じた場合、例えば、先読み演出における背景小キャラ予告演出として大当たり当選期待度が比較的高いことを示す高期待度小キャラが表示されている状態で、変動演出における背景予告演出として大当たり当選期待度が比較的高いことを示唆する高期待度オブジェクトの表示が設定され、表示範囲内に高期待度小キャラと、高期待度オブジェクトが同時に表示された場合には、今回の特図抽選結果を示唆する演出として複数の高期待度演出が複合して実行されたと勘違いし、あたかも今回の特図抽選結果が大当たり当選であるかのように誤解してしまう虞がある。このような誤解をした遊技者に対して、外れであることが報知された場合には、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう虞がある。

【２０２３６】

これに対して、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、高期待度先読み演出と、高期待度演出が表示範囲内で同時に表示される場合には、高期待度先読み演出を遊技者から

視認困難な状態とすることにより、高期待度演出が複合して実行されているかのように遊技者が勘違いし難くなるように構成している。以下、高期待度先読み演出と、高期待度演出が１の特図変動において実行される場合の演出内容について説明する。

【２０２３７】

図３１３２（ａ）は、先読み背景小キャラ予告演出の実行が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。図３１３２（ａ）に示す例では、３個目の保留球（第３保留球）を獲得したことに対応して保留図柄表示エリアＤｓ２に第３保留図柄ｈｒ３が新たに表示され、その第３保留球を対象とした先読み演出として大当たり当選期待度が比較的高いことを示唆する「小キャラ赤」の背景小キャラ予告演出が実行されている。図３１３２（ａ）に示すように、「小キャラ赤」の背景小キャラ予告演出では、赤色のクマのキャラクタ９００と、「大チャンス！！」というセリフ９００ａが表示されている。これにより、保留内に大当たり当選の可能性が高い保留球が存在することを遊技者は予測可能となるため、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることができる。

【２０２３８】

なお、図３１３２（ａ）に示すように、背景予告演出の対象オブジェクトである木９３０は通常の表示態様で表示されており、今回の特図変動は大当たり当選期待度が低いことを示している。なお、先読み背景小キャラ予告演出として「小キャラ赤」が表示されているため、遊技者は後に実行される特図変動に対して期待感を持つこととなり、今回の特図変動が外れであっても遊技意欲を低下させ難くなる。

【２０２３９】

図３１３２（ｂ）は、図３１３２（ａ）に示す状況において変動表示中であった特図変動が終了し、図３１３２（ａ）における第１保留図柄ｈｒ１に対応する第１保留球に基づく特図変動が開始された場合の表示画面の一例を示している。図３１３２（ｂ）に示すように、特図変動が終了しても先読み背景小キャラ予告演出であるキャラクタ９００の表示は継続している。これにより、背景小キャラ予告演出の対象となる特図変動はまだ終了していないことを遊技者は認識可能となる。なお、図３１３２（ｂ）に示す例では、今回の特図変動演出として「オブジェクト金」の背景予告演出が設定されているが、表示範囲内に対象オブジェクトが表示されていないため、キャラクタ９００は遊技者から視認可能な状態となる。なお、詳細については後述するが、「オブジェクト金」の背景予告演出とは、対象オブジェクトが金色で表示される背景予告演出であり、大当たり当選期待度が極めて高いことを示す演出態様である。

【２０２４０】

図３１３３（ａ）は、図３１３２（ｂ）に示す状況からさらに時間が経過し、表示範囲がスクロール移動したことで「オブジェクト金」の対象オブジェクトが表示範囲内に表示された場合の表示画面の一例を示した図である。図３１３３（ａ）に示すように、「オブジェクト金」の対象オブジェクトである金色の山９４０が表示範囲内に表示されるタイミングで、先読み背景小キャラ予告演出におけるキャラクタ９００および９１０が表示されている表示領域にそれぞれ背景範囲に対応するオブジェクト（以下、「代替オブジェクト」と称す。）として通常の木９００ｂと通常の山９１０ｂが重ねて表示されることで、遊技者からは先読み背景小キャラ予告演出における小キャラが視認困難となる。このように構成することで、高期待度演出である「オブジェクト金」の背景予告演出と、高期待度演出である「小キャラ赤」の背景小キャラ予告演出が複合して実行されていると遊技者が勘違いし難くなる。

【２０２４１】

なお、図３１３３（ｂ）に示すように、同じ背景Ｂ範囲Ｈｉ２に対応する先読み背景小キャラ予告演出におけるキャラクタ９１０も金色の山９４０が表示範囲内に表示されている期間は代替オブジェクトである通常の山９１０ｂが重ねて表示されることで遊技者からはキャラクタ９１０を視認困難となる。なお、代替オブジェクトは、背景予告演出における高期待度オブジェクトが表示範囲内に表示されていない期間には表示されないため、「オブジェクト金」が設定されている背景予告演出の対象となる特図変動が実行されている

期間において表示範囲内に小キャラのみが表示されている期間は遊技者から小キャラを視認可能となる。なお、先読み演出ではなく、変動演出として背景小キャラ予告演出が実行される場合には、高期待度オブジェクトが表示範囲内に表示されている場合であっても、高期待度小キャラを継続して視認可能な状態とするように構成している。このように構成することで、背景予告演出と背景小キャラ予告演出の両方の演出態様から、遊技者は今回の特図抽選結果を予測することが可能となる。

【２０２４２】

次に、図３１３４を参照して、先読み背景小キャラ予告演出と、背景予告演出との関係について説明する。図３１３４は、先読み背景小キャラ予告演出と、背景予告演出との関係を模式的に示したタイミングチャートである。「背景小キャラ演出」の項目は、先読み演出として背景小キャラ予告演出が実行されている場合の演出態様を、「表示範囲内の背景オブジェクト」の項目は、表示範囲Ｈｙ１内に表示されている背景予告演出の対象オブジェクトの演出態様を、「ミニキャラ表示切替」の項目は、代替オブジェクトの表示状況を、「通常背景表示比率」の項目は、各背景範囲の表示比率の遷移を示している。

【２０２４３】

図３１３４に示す例では、１変動目の外れ変動の実行期間において、２変動目のスーパーリーチ変動よりも後に実行される特図変動を対象として先読み背景小キャラ予告演出の実行が開始された場合を示している。図３１３４に示すように、先読み背景小キャラ予告演出として「小キャラ赤」が設定されており、先読み背景小キャラ予告演出の対象となる特図変動が終了するまでは「小キャラ赤」に対応するキャラクタが各背景範囲に表示される。

【２０２４４】

また、図３１３４に示すように、１変動目の外れ変動では、背景予告演出として「予告なし」が設定されていることから対象オブジェクトは通常の表示態様で表示されることとなる（図３１３２（ａ）参照）。なお、背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「１０：０」、「９：１」、「８：２」である期間は、背景Ａ範囲Ｈｉ１の対象オブジェクトである木９３０が表示範囲Ｈｙ１内に表示される。この場合、表示範囲Ｈｙ１内に「小キャラ赤」のキャラクタと、木９３０が同時に表示されることとなるが、この場合は、遊技者に誤解を与え難い組み合わせであるため、代替オブジェクトにより小キャラを視認困難とする表示切替は実行されない。

【２０２４５】

２変動目のスーパーリーチ変動では、背景予告演出として「オブジェクト金」が設定されているが、変動開始時点では表示範囲内に対象オブジェクトが表示されていない状況であるため、「小キャラ赤」のキャラクタの表示が継続して実行される（図３１３２（ｂ）参照）。そして、時間経過により表示範囲Ｈｙ１がスクロール移動することで背景Ａ範囲Ｈｉ１と、背景Ｂ範囲Ｈｉ２の表示比率が「５：５」になると対象オブジェクトである金色の山９４０が表示範囲内に表示される。この場合、金色の山９４０が表示範囲内に表示されるタイミングで代替オブジェクトによる小キャラを視認困難とさせる表示切替が実行される。これにより、２変動目においても小キャラ赤の描画は継続しているものの、小キャラの表示領域に代替オブジェクトが重ねて表示されることで遊技者からは小キャラが視認困難な状態となる。

【２０２４６】

＜第１５制御例の第２変形例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図３１３５から図３１３９を参照して、第１５制御例の第２変形例の別例３におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図３１３５を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３１３５は、本第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図３１３５に示すように、本第１５制御例の第２変形例の別例３におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１５制御例の第２変形例におけるＲＯ

Ｍ２２２（図３０９６参照）に対して、新たに背景予告抽選テーブル２２２ＶａＭを追加した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０２４７】

ここで、図３１３７を参照して、背景予告抽選テーブル２２２ＶａＭの規定内容について説明する。図３１３７は、背景予告抽選テーブル２２２ＶａＭの規定内容を模式的に示した図である。背景予告抽選テーブル２２２ＶａＭは、背景画像として表示される特定のオブジェクトの表示態様を可変させる背景予告演出の実行有無および演出態様を設定するために用いられるテーブルである。

【２０２４８】

図３１３７に示すように、背景予告抽選テーブル２２２ＶａＭには、特図抽選結果と、変動パターン種別と、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値に対応付けて演出態様が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～９９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定されている。この「予告なし」は、背景予告演出を実行しないことを示している。また、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～６９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「７０～９９」の範囲内に対応付けて「オブジェクト青」が規定されている。この「オブジェクト青」は、背景予告演出として青色のオブジェクトが表示される演出態様である。また、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～８９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「９０～９８」の範囲内に対応付けて「オブジェクト青」が規定され、カウンタ値「９９」に対応付けて「オブジェクト赤」が規定されている。この「オブジェクト赤」は、背景予告演出として赤色のオブジェクトが表示される演出態様である。また、特図抽選結果が「外れ」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～５９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「６０～７９」の範囲内に対応付けて「オブジェクト青」が規定され、カウンタ値「８０～９４」の範囲内に対応付けて「オブジェクト赤」が規定され、カウンタ値「９５～９９」の範囲内に対応して「オブジェクト金」が規定されている。この「オブジェクト金」は背景予告演出として金色のオブジェクトが表示される演出態様である。

【２０２４９】

また、特図抽選結果が「小当たり」、または「大当たり」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～８５」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「８６～９４」の範囲内に対応付けて「オブジェクト青」が規定され、カウンタ値「９５～９８」の範囲内に対応付けて「オブジェクト赤」が規定され、カウンタ値「９９」に対応付けて「オブジェクト金」が規定されている。また、特図抽選結果が「小当たり」、または「大当たり」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～３９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「４０～５９」の範囲内に対応付けて「オブジェクト青」が規定され、カウンタ値「６０～８４」の範囲内に対応付けて「オブジェクト赤」が規定され、カウンタ値「８５～９４」の範囲内に対応して「オブジェクト金」が規定され、カウンタ値「９５～９９」の範囲内に対応付けて「オブジェクト虹」が規定されている。この「オブジェクト虹」は背景予告演出として虹色のオブジェクトが表示される演出態様である。なお、図３１３７に示すように、特図抽選結果が「外れ」である場合には「オブジェクト虹」の演出態様が設定されないため、背景予告演出として虹色のオブジェクトが表示された場合には大当たりまたは小当たり当選であることが確定する。

【２０２５０】

また、特図抽選結果が「小当たり」、または「大当たり」であり、変動パターン種別が

「スーパーリーチロング」である場合には、演出カウンタ２２３ｆのカウンタ値「０～２９」の範囲内に対応付けて「予告なし」が規定され、カウンタ値「３０～３４」の範囲内に対応付けて「オブジェクト青」が規定され、カウンタ値「３５～６４」の範囲内に対応付けて「オブジェクト赤」が規定され、カウンタ値「６５～８９」の範囲内に対応して「オブジェクト金」が規定され、カウンタ値「９０～９９」の範囲内に対応付けて「オブジェクト虹」が規定されている。

【２０２５１】

このように、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、特図抽選結果と変動パターン種別に対応付けて背景予告演出の演出態様を設定可能に構成しており、図３１３７に示すように、例えば、金色のオブジェクトが表示された場合には、「スーパーリーチ（特図抽選結果が大当たりまたは小当たり当選である場合に設定され易い変動パターン）」以上の変動パターンであることを遊技者は予測可能となる。また、赤色のオブジェクトが表示された場合には、「ノーマルリーチ」以上の変動パターンであることが確定する。なお、上述したように、「ノーマルリーチ」は、特図抽選結果が「外れ」である場合と、「小当たり」または「大当たり」である場合と、で設定される割合が同一の変動パターンである（つまり、大当たり当選期待度が５０％の変動パターンであると言える）。これにより、遊技者は背景予告演出の演出態様から今回の特図抽選結果を予測することができる。なお、青色のオブジェクトは、他の変動パターンに比べて「ガセ外れ」の変動パターンにおいて設定され易い演出態様であるため、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、「オブジェクト赤」以上の演出態様を高期待度背景予告演出と称し、「オブジェクト青」を低期待度背景予告演出と称す。

【２０２５２】

次に、図３１３６を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３１３６は、本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。図３１３６に示すように、第１５制御例の第２変形例の別例３におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１５制御例の第２変形例のパチンコ機１０におけるＲＡＭ２２３（図３０９７参照）に対して、先読み演出フラグ２２３ＶａＭと、先読み演出カウンタ２２３ＶｂＭを新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。

【２０２５３】

先読み演出フラグ２２３ＶａＭは、先読み演出の実行中であるか否かを判別するためのフラグであり、先読み演出の実行が決定された場合にオンに設定され（図３１４１，Ｓ６３０７Ｖ参照）、先読み演出の対象となる保留球に基づく特図変動が終了したタイミングでオフに設定される（図示しない）。先読み演出カウンタ２２３ＶｂＭは、今回の特図変動が、先読み演出の対象となる保留球に基づく特図変動であるかを判別するためのカウンタであり、先読み演出の実行が決定された場合に、保留球数に対応する値が設定される。例えば、先読み演出の対象となる保留球が第３保留エリアに格納される保留球である場合は、保留球数が「３」であるため、先読み演出カウンタ２２３ＶｂＭのカウンタ値として「３」が設定される。なお、図示しないが、先読み演出カウンタ２２３ＶｂＭのカウンタ値は、特図変動開始時に１減算され、先読み演出カウンタ値が「０」である場合に特図変動が終了すると、先読み演出フラグ２２３ＶａＭがオフに設定される。

【２０２５４】

次に、図３１３８を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３１３８は、第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置１１４の電気的構成を示したブロック図である。図３１３８に示すように、第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置１１４の電気的構成は、上述した第１５制御例の第２変形例における表示制御装置１１４の電気的構成（図３０９９参照）に対して、ワークＲＡＭ２３３に、背景時間カウンタ２３３ＶａＪと、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪと、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪと、代替オブ

ジェクト表示フラグ２３３ＶａＭと、背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭを追加した点と、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに代えてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ＶａＭを有している点と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ＶａＨに代えて背面画像エリア２３５ＶａＭを有している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、背景時間カウンタ２３３ＶａＪと、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪと、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪは、上述した第１５制御例の第２変形例の別例２における背景時間カウンタ２３３ＶａＪと、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪと、背景小キャラカウンタ２３３ＶｃＪと同一の構成である。

【２０２５５】

代替オブジェクト表示フラグ２３３ＶａＭは、代替オブジェクトが表示中であるかを判別するためのフラグである。なお、上述したように、代替オブジェクトは、先読み背景小キャラ予告演出における小キャラと、背景予告演出における対象オブジェクトが表示範囲内に同時に表示される場合に表示が設定され得るものであり、代替オブジェクトの表示が設定されている期間は、先読み背景小キャラ予告演出における小キャラの表示領域に重ねて代替オブジェクトが表示されることにより遊技者から小キャラを視認困難とすることができる。

【２０２５６】

背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭは、背景予告演出として高期待度背景予告演出（「オブジェクト赤」以上の演出態様の背景予告演出）が実行されているか否かを判別するためのフラグであり、背景予告演出として「オブジェクト赤」以上の演出態様を示すコマンドを受信したことに基づいて背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭがオンに設定され（図３１４７，Ｓ７８８６Ｖ参照）、背景予告演出として「オブジェクト青」または「予告なし」の演出態様を示すコマンドを受信したことに基づいて背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭがオフに設定される（図３１４７，Ｓ７８８７Ｖ参照）。

【２０２５７】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ＶａＭは、上述したＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して、背景設定テーブル２３４ＶａＭ１を有している点で相違している。背景設定テーブル２３４ＶａＭ１は、表示範囲Ｈｙ１のスクロール状況を判別するために参照されるテーブルである。背景設定テーブル２３４ＶａＭ１には、電源投入時（または背景画像初期化時）から一定間隔で実行される画像コントローラ２３７による背景画像の描画状況を把握するための各種情報が規定されている。具体的には、背景シナリオ毎に背景表示時間と、各背景範囲の表示比率と、背景予告演出の対象となるオブジェクトの表示状況が規定されている。パチンコ機１０に電源が投入されると、まず、背景シナリオ「０」が設定される。図３１３９に示すように、この背景シナリオ「０」は、背景時間カウンタ値として「１５０」が設定される背景シナリオであり、背景シナリオ「０」が設定されている期間は、表示比率が背景Ａ範囲Ｈｉ１「１０」であり、表示範囲内に対象オブジェクトとして「木９３０」が表示されていることを示している。なお、上述した第１５制御例の第２変形例と同様に、背景時間カウンタ値は２０ミリ秒毎に１減算される構成であるため、３秒毎に背景シナリオは更新されることとなる。

【２０２５８】

図３１３８に戻り、説明を続ける。背面画像エリア２３５ＶａＭは、上述した第１５制御例の第２変形例における背面画像エリア２３５ＶａＨに代えて設けられたものであり、背景予告演出において用いられる背面画像（対象オブジェクトが可変した態様の背面画像）が規定されている。

【２０２５９】

＜第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３１４０および図３１４１を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。図３１

４０は、本第１５制御例の第２変形例の別例３における音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｖ）は、上述した第１５制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０３Ｖ）に代えて実行される処理であり、主に主制御装置１１０から受信したコマンドに基づいて各種演出の設定を行うための処理である。なお、図３１４０に示すように、コマンド判定処理（Ｓ３１１１Ｖ）は、上述した第１５制御例におけるコマンド判定処理（図２９７７，Ｓ３１０３Ｖ参照）に対して、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）、Ｓ３２１０の処理を実行した後に、先読み演出設定処理（Ｓ３３０７Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。この先読み演出設定処理（Ｓ３３０７Ｖ）は、先読み演出を設定するための処理である。

【２０２６０】

次に、図３１４１を参照して、先読み演出設定処理（Ｓ３３０７Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４１は、先読み演出設定処理（Ｓ３３０７Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。先読み演出設定処理（Ｓ３３０７Ｖ）は、受信した入賞情報コマンドによって示される先読み結果（事前判別結果）に基づいて先読み演出を設定するための処理であり、本第１５制御例の第２変形例の別例３におけるパチンコ機１０では、先読み背景小キャラ予告演出の実行有無および演出態様を設定するための処理が実行される。

【２０２６１】

先読み演出設定処理（Ｓ３３０７Ｖ）が実行されると、まず、遊技状態は通常状態であるかを判別し（Ｓ６３０１Ｖ）、通常状態ではない、即ち、時短状態であると判別した場合には（Ｓ６３０１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合には（Ｓ６３０１Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、先読み演出フラグ２２３ＶａＭがオンであるかを判別し（Ｓ６３０２Ｖ）、オンである、即ち、先読み演出が既に実行中であると判別した場合には（Ｓ６３０２Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。このように構成することで、異なる保留球を対象とした先読み演出が同時に実行されてしまい、遊技者を混乱させてしまう不具合を抑制することができる。

【２０２６２】

Ｓ６３０２Ｖの処理において、先読み演出フラグ２２３ＶａＭがオフであると判別した場合には（Ｓ６３０２Ｖ：Ｎｏ）、第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値を取得し（Ｓ６３０３Ｖ）、小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨ（図３０９８参照）から第１予告演出カウンタ値に基づいて先読み小キャラ予告を抽選し（Ｓ６３０４Ｖ）、抽選結果は「予告なし」であるかを判別する（Ｓ６３０５Ｖ）。抽選結果が「予告なし」であると判別した場合には（Ｓ６３０５Ｖ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、Ｓ６３０５Ｖの処理において、抽選結果が「予告なし」ではない、即ち、対象オブジェクトの表示態様を可変させる演出態様であると判別した場合には（Ｓ６３０５Ｖ：Ｎｏ）、Ｓ６３０４Ｖの処理における抽選結果に対応する先読み小キャラ予告演出を実行するための表示用小キャラ予告コマンドを設定し（Ｓ６３０６Ｖ）、先読み演出フラグ２２３ＶａＭをオンに設定する（Ｓ６３０７Ｖ）。次いで、先読み演出カウンタ２２３ＶｂＭに保留球数に対応する値を設定し（Ｓ６３０８Ｖ）、本処理を終了する。なお、図示しないが、Ｓ６３０８Ｖの処理において設定された先読み演出カウンタ２２３ＶｂＭのカウンタ値は、特図変動が開始されたことに対応してカウンタ値が１減算され、カウンタ値が「０」となった特図変動の終了時に先読み小キャラ予告演出の終了を示すための表示用小キャラコマンドを設定する。表示制御装置１１４では、先読み小キャラ予告演出の終了を示す表示用小キャラ予告コマンドを受信したことに対応して先読み小キャラ予告演出として表示されている小キャラの表示を終了させるための処理を実行する。

【２０２６３】

次に、図３１４２を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における予告演出抽選処理（Ｓ６４０１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４２は、予告演出抽選処理（Ｓ６４０１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。予告演出抽選処理（Ｓ６４０１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例における変動演出設定処理（図３１０

５，Ｓ５２０２Ｖ参照）内の一処理である予告演出抽選処理（図３１０６，Ｓ５２５１Ｖ参照）に代えて実行される処理であり、実行エリアの保留球に基づく特図変動中に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。

【２０２６４】

予告演出抽選処理（Ｓ６４０１Ｖ）が実行されると、まず、先読み演出フラグ２２３ＶａＭがオンであるかを判別し（Ｓ６４２１Ｖ）、オンである、即ち、先読み演出として背景小キャラ予告演出が実行されていると判別した場合には（Ｓ６４２１Ｖ：Ｙｅｓ）、Ｓ６４２４Ｖの処理に移行する。一方、先読み演出フラグ２２３ＶａＭがオフであると判別した場合には（Ｓ６４２１Ｖ：Ｎｏ）、小キャラ予告抽選テーブル２２２ＶａＨから第１予告演出カウンタ２２３ＶａＨのカウンタ値に基づいて小キャラ予告を抽選し（Ｓ６４２２Ｖ）、抽選した結果に対応する表示用小キャラ予告コマンドを設定し（Ｓ６４２３Ｖ）、Ｓ６４２４Ｖの処理に移行する。このように構成することで、先読み演出として背景小キャラ予告演出が実行されている期間に新たに背景小キャラ予告演出が設定されてしまう不具合を抑制することができる。

【２０２６５】

Ｓ６４２４Ｖの処理では、背景予告抽選テーブル２２２ＶａＭから演出カウンタ２２３ｆの値に基づいて背景予告を抽選し（Ｓ６４２４Ｖ）、抽選した結果に対応する表示用背景予告コマンドを設定し（Ｓ６４２５Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２６６】

＜第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３１４３から図３１４７を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置１１４において実行される制御処理について説明する。まず、図３１４３を参照して、背景初期設定処理（Ｓ７６３１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４３は、背景初期設定処理（Ｓ７６３１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景初期設定処理（Ｓ７６３１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置１１４のメイン処理（図３１１２参照）内の一処理である背景初期設定処理（Ｓ７００１Ｖ）に代えて実行される処理であり、電源投入後に背景画像を表示するための初期設定を行う処理である。図３１４３に示すように、背景初期設定処理（Ｓ７６３１Ｖ）が実行されると、まず、背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値を「０」に設定（初期化）し（Ｓ７０３１Ｖ）、背景時間カウンタ２３３ＶａＪのカウンタ値として「１５０」を設定し（Ｓ７７８１Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２６７】

次に、図３１４４を参照して、背景小キャラ処理（Ｓ７６５１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４４は、背景小キャラ処理（Ｓ７６５１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景小キャラ処理（Ｓ７６５１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における表示制御装置１１４のＶ割込処理（図３１１４参照）内の一処理である背景小キャラ処理（Ｓ７３０２Ｖ）に代えて実行される処理であり、背景時間カウンタ２３３ＶａＪの更新や、先読み背景小キャラ予告演出の実行中には、背景範囲の変化に対応して表示される小キャラ予告演出の態様を可変させるための処理が実行される。

【２０２６８】

図３１４４に示すように、第１５制御例の第２変形例の別例３における背景小キャラ処理（Ｓ７６５１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例の別例１における小キャラ予告演出処理（図３１１６，Ｓ７３３６Ｖ参照）に代えて小キャラ予告演出処理（Ｓ７９２１Ｖ）を実行する点と、背景初期設定処理（図３１１５，Ｓ７３３２Ｖ参照）に代えて背景初期設定処理（Ｓ７９２２Ｖ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、小キャラ予告演出処理（Ｓ７９２１Ｖ）の処理内容については図３１４５を参照して後述する。なお、背景初期設定処理（Ｓ７９２２Ｖ）の処理内容は、上述した背景初期設定処理（図３１４３，Ｓ７６５１Ｖ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２０２６９】
次に、図３１４５を参照して、小キャラ予告演出処理（Ｓ７９２１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４５は、小キャラ予告演出処理（Ｓ７９２１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。小キャラ予告演出処理（Ｓ７９２１Ｖ）は、１の特図変動において先読み背景小キャラ予告演出と、背景予告演出が実行されている場合に、背景予告演出の対象となる背景オブジェクトが表示されている期間は先読み小キャラ予告演出における小キャラを遊技者から視認困難とするための表示切替を実行するための処理である。
【２０２７０】
小キャラ予告演出処理（Ｓ７９２１Ｖ）が実行されると、まず、先読み背景小キャラ予告演出の実行中であるかを判別する（Ｓ７３８１Ｖ）。なお、図示しないが、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、コマンド判定処理（図３１４６，Ｓ８００１Ｖ参照）における小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）において音声ランプ制御装置１１３から先読み背景小キャラ予告演出を実行するための表示用コマンドを受信したと判別した場合に、先読み背景小キャラ予告演出の小キャラを表示中であることを示すためのフラグ（先読み小キャラ表示中フラグ）をオンに設定することで、先読み小キャラ予告演出として小キャラを表示中であることを判別可能に構成している。なお、この先読み小キャラ表示中フラグは、小キャラ予告コマンド処理（Ｓ７４０２Ｖ）において、音声ランプ制御装置１１３から先読み背景小キャラ予告演出の終了を示す表示用小キャラ予告コマンドを受信したと判別した場合に、オフに設定され、先読み小キャラの表示を終了する。
【２０２７１】
Ｓ７３８１Ｖの処理において、先読み背景小キャラ予告演出の実行中ではないと判別した場合には（Ｓ７３８１Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、先読み背景小キャラ予告演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ７３８１Ｖ：Ｙｅｓ）、背景予告演出の実行中であるかを判別する（Ｓ７３８２Ｖ）。具体的には、背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭがオンであるかを判別し（Ｓ７３８２Ｖ）、オンであると判別した場合に、背景予告演出の実行中であると判別する。なお、詳細については後述するが、背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭは、設定された背景予告演出の演出態様が「オブジェクト赤」以上である場合（即ち、高期待度背景演出である場合）にオンに設定されるように構成している。
【２０２７２】
Ｓ７３８２Ｖの処理において、背景予告演出の実行中であると判別した場合には（Ｓ７３８２Ｖ：Ｙｅｓ）、次に、背景オブジェクトの表示ありかを判別する（Ｓ７３８３Ｖ）。具体的には、背景設定テーブル２３４ＶａＭ１から背景シナリオカウンタ２３３ＶｂＪのカウンタ値に基づいて表示範囲Ｈｙ１内の背景範囲の表示比率と、背景予告演出の対象となる対象オブジェクト（背景Ａ範囲Ｈｉ１では「木」９３０、背景Ｂ範囲Ｈｉ２では「山」９４０、背景Ｃ範囲Ｈｉ３では「小屋」９５０）が表示範囲Ｈｙ１内に表示されている期間であるかを判別し、対象オブジェクトが表示範囲Ｈｙ１内に表示されている期間である場合には、背景オブジェクトの表示ありと判別する。Ｓ７３８３Ｖの処理において、背景オブジェクトの表示ありと判別した場合には（Ｓ７３８３Ｖ：Ｙｅｓ）、先読み小キャラ予告演出における小キャラの表示領域に背景範囲に対応する代替オブジェクトの表示を設定し（Ｓ７３８４Ｖ）、代替オブジェクト表示フラグ２３３ＶａＭをオンに設定し（Ｓ７３８５Ｖ）、本処理を終了する。
【２０２７３】
一方、Ｓ７３８２Ｖの処理において背景予告演出の実行中ではない（Ｓ７３８２Ｖ：Ｎｏ）、または、Ｓ７３８３Ｖの処理において背景オブジェクトの表示なしと判別した場合には（Ｓ７３８３Ｖ：Ｎｏ）、次に、代替オブジェクト表示フラグ２３３ＶａＭはオンであるかを判別し（Ｓ７３８６Ｖ）、代替オブジェクト表示フラグ２３３ＶａＭがオンではないと判別した場合には（Ｓ７３８６Ｖ：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ７３８６Ｖの処理において、代替オブジェクト表示フラグ２３３ＶａＭがオンであると判別した場合には（Ｓ７３８６Ｖ：Ｙｅｓ）、小キャラの表示領域に表示されている代替オブジェクトの非

表示を設定し（Ｓ７３８７Ｖ）、代替オブジェクト表示フラグ２３３ＶａＭをオフに設定し（Ｓ７３８８Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２７４】

このように、設定されている背景予告演出の演出態様が高期待度背景演出である場合には、背景予告演出における対象オブジェクトと、先読み演出として実行されている小キャラ予告演出における小キャラが同時に表示範囲Ｈｙ１内に表示されるタイミングで小キャラの表示領域に代替オブジェクトを表示させることにより、大当たり当選期待度が高いことを示唆する表示態様の対象オブジェクトと、実行中の特図変動の終了後に実行される特図変動の大当たり当選期待度が高いことを示唆する表示態様の小キャラが同時に表示されないようにすることができる。これにより、大当たり当選期待度が高いことを示す演出が同時に複合して実行されたことで遊技者が今回の特図変動が大当たり当選であると誤解してしまう不具合を抑制することができる。

【２０２７５】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、実行中の背景予告演出の演出態様が「オブジェクト赤」以上ではない、即ち、低期待度背景予告演出である場合には、先読み背景小キャラ演出として高期待度の小キャラが表示されている場合であっても、小キャラを代替オブジェクトで隠さないように構成している。低期待度の背景演出と、高期待度の先読み背景演出の組み合わせである場合には、高期待度の先読み背景演出を隠さなくても遊技者が大当たり当選であると誤解する可能性は少なく、また、高期待度の先読み背景演出を隠さないように構成することで、大当たり当選に対する期待感は維持させることが可能となる。

【２０２７６】

なお、背景演出として大当たり当選確定である「オブジェクト虹」が設定されている場合においても、先読み背景小キャラ予告演出における小キャラを代替オブジェクトで隠さないように構成しても良い。

【２０２７７】

次に、図３１４６を参照して、本第１５制御例の第２変形例の別例３における表示制御装置１１４におけるコマンド判定処理（Ｓ８００１Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４６は、コマンド判定処理（Ｓ８００１Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ８００１Ｖ）は、表示制御装置１１４のＶ割込処理内の一処理であり、上述した第１５制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（図３１０７，Ｓ７３０１Ｖ参照）に代えて実行される処理である。図３１４６に示すように、コマンド判定処理（Ｓ８００１Ｖ）は、上述した第１５制御例の第２変形例におけるコマンド判定処理（図３１０７，Ｓ７３０１Ｖ参照）に対して、表示用背景予告コマンドがあると判別した場合に（Ｓ７４８１Ｖ：Ｙｅｓ）、背景予告コマンド処理（Ｓ７４８２Ｖ）を実行する点で相違している。なお、Ｓ７４２０およびＳ７４２１の処理を削除しているが、これは図面のスペースの都合上便宜的に削除したものであり、その他コマンド処理（Ｓ７４２２）において実行するように構成している。

【２０２７８】

次に、図３１４７を参照して、背景予告コマンド処理（Ｓ７４８２Ｖ）の処理内容について説明する。図３１４７は、背景予告コマンド処理（Ｓ７４８２Ｖ）の処理内容を示したフローチャートである。背景予告コマンド処理（Ｓ７４８２Ｖ）は、受信した表示用背景予告コマンドによって示される表示態様で背景予告演出を表示するための処理である。背景予告コマンド処理（Ｓ７４８２Ｖ）が実行されると、まず、受信した背景予告コマンドに対応した背景予告表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７８８１Ｖ）、転送データテーブルバッファ２３３ｅをクリア（初期化）する（Ｓ７８８２Ｖ）。次いで、背景予告表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ７８８３Ｖ）、ポインタ２２３ｆを初期化する（Ｓ７８８４Ｖ）。次に、受信した背景予告コマンドによって示される背景予告内容は「オブジェクト赤」以上（「オブジェクト赤」、「オブジェクト金」、「オ

ブジェクト虹」のいずれか）であるかを判別し（Ｓ７８８５Ｖ）、「オブジェクト赤」以上であると判別した場合には（Ｓ７８８５Ｖ：Ｙｅｓ）、背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭをオンに設定し（Ｓ７８８６Ｖ）、本処理を終了する。一方、「オブジェクト赤」以上ではない、即ち、「予告なし」または「オブジェクト青」であると判別した場合には（Ｓ７８８５Ｖ：Ｎｏ）、背景予告演出実行中フラグ２３３ＶｂＭをオフに設定し（Ｓ７８８７Ｖ）、本処理を終了する。

【２０２７９】

以上、説明したように、本第１５制御例の第２変形例の別例３のパチンコ機１０では、先読み演出として背景小キャラ予告演出を実行可能に構成し、さらに背景演出として背景小キャラ予告演出とは異なる背景予告演出を設定可能に構成した。また、先読み演出として実行中の特図変動終了後に実行される特図変動の大当たり当選期待度が高いことを示唆する高期待度背景小キャラ予告演出が実行されている期間に、今回の特図変動の大当たり当選期待度が高いことを示唆する高期待度背景予告演出が実行される場合には、高期待度背景小キャラ予告演出における小キャラと、高期待度背景予告演出における対象オブジェクトが同時に表示範囲内に表示されるタイミングで先読み演出である小キャラを遊技者から視認困難な状態とすることにより、高期待度演出が同時に複合して実行されることを規制するように構成した。このように構成することで、高期待度演出が複合して実行されたことにより、今回の特図変動があたかも大当たり当選であるかのように遊技者が誤解してしまう不具合が生じることを防ぐことが可能となる。

【２０２８０】

なお、本第１５制御例の第２変形例の別例３では、背景予告演出の演出態様が「オブジェクト赤」以上である場合には、先読み小キャラ予告演出における小キャラの表示領域に代替オブジェクトを重ねて表示させることで、遊技者から小キャラを視認できないように構成したが、先読み小キャラ予告演出が継続して実行中であることを遊技者に報知するための演出を実行可能に構成しても良い。例えば、代替オブジェクトが表示されている期間には、表示画面に「先読み小キャラ予告継続中」の文字を表示したり、パチンコ機１０に搭載されているＬＥＤランプを小キャラの色と対応する発光色で発光させることで、先読み予告演出が継続していることを報知するように構成しても良い。このように構成することで、先読み演出が途中で終了したことにより、遊技者が遊技意欲を低下させてしまう不具合を抑制することができる。

【２０２８１】

なお、背景予告演出において高期待度対象オブジェクトの表示が設定された場合に、表示範囲内に対象オブジェクトが表示されていないと判別した場合には、高期待度対象オブジェクトが設定されていることを示唆可能な演出を実行可能に構成しても良い。例えば、背景画像のオブジェクトはそのままで「昼」から「夜空」に可変することで高期待度背景演出が設定されていることを示唆するように構成しても良い。このように構成することで、高期待度背景予告演出が設定されているにもかかわらず、表示範囲内に対象オブジェクトが表示されていないため、高期待度背景予告演出が実行されていると気付かずに遊技者が遊技を止めてしまう不具合を抑制することができる。

【２０２８２】

なお、背景予告演出において高期待度対象オブジェクトの表示が設定された場合に、表示範囲内に対象オブジェクトが表示されている場合には、表示範囲のスクロール移動を一時的に停止させるように構成しても良い。このように構成することで、表示範囲内に高期待度対象オブジェクトが表示される期間を長くすることができ、遊技者が高期待度対象オブジェクトを見逃し難くなる。

【２０２８３】

＜第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例について＞

次に、図３１４８および図３１４９を参照して、上述した第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例について説明する。上述した第１５制御例の第１変形例の別例３では、遊技者が楽曲を選択した場合に、特図抽選結果によって楽曲の再生位置を可変させること

で、遊技者が楽曲変更によって特図抽選結果を推測することができるように構成した。第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例では、ボタン操作により遊技者が複数の背景画像（ステージ）から任意の背景画像（ステージ）を選択可能に構成し、背景選択後の表示内容によって特図抽選結果を示唆可能に構成した。以下、具体的な演出内容について説明する。

【２０２８４】

図３１４８は、通常状態における背景選択画面の一例を示した図である。通常状態では、特図変動中であるか否かにかかわらず、左右ボタンを操作することで背景画像選択画面が表示される。背景画像選択画面においては、左右ボタンの操作により遊技者は背景画像（ステージ）を選択することができる。なお、選択可能なステージとして「洞くつステージ」、「街中ステージ」、「草原ステージ」、「海ステージ」、「山ステージ」の５つのステージを設けている。

【２０２８５】

任意のステージを選択し中ボタン６００ａを押下すると選択したステージが設定され、背景画像選択画面が終了する。なお、図３１４８（ａ）に示すように、表示領域ＨＲ３１には、設定中のステージを示すアイコンが表示され、表示領域ＨＲ２１には、背景画像変更に関する操作方法を案内するための案内表示が表示される。これにより、遊技者は現在のステージ種別と、背景変更が可能であることを容易に認識することができる。

【２０２８６】

図３１４８（ｂ）は、洞くつステージが設定された場合の表示画面の一例を示した図である。図３１４８（ｂ）に示すように、第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例のパチンコ機１０では、時間経過によってキャラクタ９００がステージ内を進んでいくように見せる演出が実行される。そして、所定の時間（例えば、５分）が経過し、キャラクタ９００がステージ内を所定の距離移動すると次のステージに移行する。なお、第１５制御例の第１変形例の別例３の演出別例では、遊技者が背景画像を変更しない場合、時間経過に応じて「洞くつステージ」、「街中ステージ」、「草原ステージ」、「海ステージ」、「山ステージ」、「洞くつステージ」・・・の順にステージが自動的に切り替わるように構成している。これにより、表示画面の雰囲気を時間経過に応じて変化させることができる。

【２０２８７】

図３１４８（ｂ）に示すように、遊技者が背景画像選択画面において「洞くつステージ」を選択した場合、通常は洞くつの入口にキャラクタ９００が立っている状態から開始され、所定期間（例えば、５分）経過すると、図３１４９に示す洞くつの出口であることを示す扉が出現し、キャラクタ９００が扉を開放する演出（扉開放演出）が実行される。特図抽選結果が外れである場合には、扉を開放すると街中ステージに移行するように構成している。

【２０２８８】

一方、特図抽選結果が大当たり当選である場合に遊技者が背景選択画面において「洞くつステージ」を選択した場合の一部で、洞くつの入口からではなく、図３１４９に示す扉の前にキャラクタ９００が立っている状態で演出が開始される。この場合、扉開放演出が実行された後に、大当たり当選であることを報知する演出（例えば、図柄が揃った演出）が実行される。なお、図３１４９に示すように、扉開放演出が実行されている期間は表示領域ＨＲ２１における案内態様が表示されないように構成しており、扉開放演出が実行されている期間はボタン操作により背景画像を変更できないことを示している。

【２０２８９】

なお、ステージ変更後に扉開放演出を実行するか否かは、上述した第１５制御例の第１変形例の別例３と同様に、抽選によって実行する構成としているが、これに限るものではない。また、特図抽選結果が大当たり当選である場合にのみステージ変更後に扉開放演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、特図抽選結果にかかわらずステージ変更時に扉開放演出を実行する抽選を実行し、扉開放演出の実行が決定された場合には、

特図抽選結果を大当たりに切り替えるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に積極的に遊技に参加させ易くなる。なお、上記した第１５制御例の各変形例および別例はそれぞれを組み合わせた構成としても良い。

【２０２９０】

＜第１６制御例＞

次に、図３１５０から図３１９０を参照して、第１６制御例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第２制御例におけるパチンコ機１０では、ラウンド数が３ラウンド、６ラウンド、および９ラウンドの大当たりを設ける構成とし、大当たりの各ラウンドにおいては、特定入賞口（大入賞口）６５ａが１回のみ開放されるように構成していた。これに対して第１６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の単一のラウンドにおいて特定入賞口（大入賞口）６５５ａが複数回開放する大当たりを設ける構成としている。加えて、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０では、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５ａが開放された場合に、当該開放期間の開始から３０秒が経過するか、または遊技球が１０個入賞したことに基づいて開放期間が終了されると共に当該ラウンドが終了されるように構成していた。これに対して本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、単一のラウンドにおける複数の開放期間のそれぞれにおいて、特定入賞口６５５ａに規定個数の遊技球の入球を検出したことに基づいてラウンド遊技を終了させずに開放期間のみを終了させることが可能に構成した。このように構成することで、実際には単一のラウンド遊技が実行されているにもかかわらず、あたかも複数のラウンド遊技が実行されているかのように思わせることができる。

【２０２９１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞に基づく抽選結果が当たりだった場合に大入賞口が開放されるラウンド遊技が複数回実行される当たり遊技が実行されるものが広く一般的に知られている。しかしながら、１の当たり遊技において実行可能なラウンド遊技には遊技規則上の上限回数が設けられているため、上限回数を超えてラウンド遊技を実行することが不可能であり、当たり遊技のバリエーションを多様化させることが困難になってしまうという問題点があった。また、係る従来型の遊技機の中には、１のラウンド遊技において大入賞口を複数回開閉させる開閉制御を実行することにより複数のラウンドが実行されているかのように見せかけることが可能な仕様のものも知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技球の入球個数によってラウンド遊技の終了条件のみが成立し得るものが一般的であるため、開放回数によらずにラウンドが終了されてしまう場合があり、開放期間毎にラウンド遊技が実行されていると思わせることが困難になってしまう場合があった。これに対して本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技における単一のラウンドにおいて特定入賞口（大入賞口）６５５ａを複数回開放させ、各開放期間において特定入賞口６５５ａへと規定個数（３個または４個）以上の遊技球の入球を検出したことに基づいて開放期間を終了させる構成としている。このように構成することで、それぞれの開放期間が単一のラウンド遊技であるかのように遊技者に対して思わせることができるので、大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数が、遊技規則上の上限回数よりも多い回数に設定されたかのような斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０２９２】

この第１６制御例におけるパチンコ機１０が、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第２制御例にお

けるパチンコ機１０と同一である。以下、第２制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３１５０を参照して、本第１６制御例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３１５０は、本第１６制御例における遊技盤１３の正面図である。

【２０２９３】

図３１５０に示した通り、本第１６制御例における遊技盤１３は、上述した第２制御例における遊技盤１３（図８７参照）に対して、可変表示装置ユニット８０に対して正面視右側の流路の構成が変更となっている点で相違している。より具体的には、図３１５０に示した通り、本第１６制御例における遊技盤１３は、可変入賞装置６５および第２可変入賞装置（Ｖ入賞装置）６５０が削除されている代わりに、可変表示装置ユニット８０の右側の流路における右側の内壁部分に対して単一の可変入賞装置６５５が設けられている点で相違している。即ち、可変入賞装置６５５に対して、可変入賞装置６５が担っていた役割（大当たり遊技の実行中に遊技球が入球することで賞球の払出契機となる大入賞口としての役割）と第２可変入賞装置６５０が担っていた役割（小当たり遊技の実行中に遊技球が入球して内部の特定領域を遊技球が通過することで２種大当たりの実行契機となる役割）との両方を集約させる構成としている。この可変入賞装置６５５は、遊技球が入球可能に構成され、遊技球が入球することで１５個の賞球の払出契機となる特定入賞口６５５ａと、その特定入賞口６５５ａを開閉させる開閉部材６５５ｆ１と、特定入賞口６５５ａの内部に形成され、小当たり遊技の実行中に遊技球が通過することで２種大当たりの当選契機となる図示しない特定領域（Ｖ領域）と、小当たり遊技の実行中に遊技球が通過したとしても単に通過した遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されるだけで２種大当たりの当選契機とならない非特定領域と、特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球を特定領域と非特定領域とのどちらかに振り分ける振分部材（Ｖ弁）と、で少なくとも構成されている。

【２０２９４】

また、図３１５０に示した通り、この可変入賞装置６５５ａの開閉部材６５５ｆ１は、開放位置（図３１５０における破線で示した配置）に変位することで、開放位置に配置された開閉部材６５５ｆ１および当該開閉部材６５５ｆ１の左上に配置（植立）されている複数の遊技釘によって特定入賞口６５５ａへと向かって（正面視左上方向から右下方向に）下る向きの傾斜を形成する。図３１５０に示した通り、この開放状態の開閉部材６５５ｆ１および複数の遊技釘で形成される傾斜は、遊技球が通り抜ける隙間がないため、当該傾斜を形成している間に右打ちにより可変表示装置８０の右側の流路に発射された全ての遊技球を特定入賞口６５５ａへと誘導することができる。また、可変入賞装置６５５の下流側に対して、遊技球が通過することで普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７が設けられており、当該スルーゲート６７の下流側に対して、遊技球が入球することで第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０が設けられている。なお、図３１５０に示した通り、この第２入球口６４０には、当該第２入球口６４０を開閉する電動役物６４０ａが付随して設けられている。この電動役物６４０ａは、正面視手前側に突出することで第２入球口６４０の上方を閉鎖する閉鎖位置と正面視奥側（遊技盤１３の内部）に埋没することで第２入球口６４０の上方を開放する開放位置とに変位（可変）可能に構成されている。

【２０２９５】

次に、図３１５１および図３１５２を参照して、本第１６制御例における特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第１６制御例では、単一のラウンドにおいてあたかも複数回のラウンド遊技が実行されたかのような挙動となる大当たりを設ける構成としている。具体的には例えば、ラウンド数が８ラウンドであり、６ラウンド目までの各ラウンドで特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され、７ラウンド目及び８ラウンド目において特定入賞口６５５ａの開放期間が２回設定される大当たり（大当たりＤ、２２回開放大当たり）、ラウンド数が８ラウンドであり、１ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され、２ラウンド目から６ラウンド目までの各ラウンドに特定入

賞口６５５ａの開放期間が２回設定され、７ラウンド目及び８ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が１回設定される大当たり（大当たりＥ、１５回開放大当たり）、ラウンド数が８ラウンドであり、１ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され、２ラウンド目から８ラウンド目までの各ラウンドに特定入賞口６５５ａの開放期間が１回設定される大当たり（大当たりＦ、１０回開放大当たり）、ラウンド数が８ラウンドであり、各ラウンドで特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定される大当たり（大当たりＧ、２４回開放大当たり）等が設けられている。ここでは、大当たりＧ（２４回開放大当たり）を例に取って、大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。

【２０２９６】

図３１５１（ａ）は、大当たりＧ（２４回開放大当たり）の１ラウンド目の１回目の開放期間中における演出態様を示した図である。ここで、大当たりＧの各ラウンドの１回目の開放期間は、遊技球が特定入賞口６５５ａへと３個以上入球するか、若しくは開放期間が設定されてから５秒間が経過することにより閉鎖条件（開放期間の終了条件）が成立して特定入賞口６５５ａが閉鎖される。また、大当たりＧの各ラウンドの２回目の開放期間は、遊技球が特定入賞口６５５ａへとトータルで（１回目の開放期間における入球も込みで）６個以上入賞するか、若しくは開放期間が設定されてから５秒間が経過することにより閉鎖条件（開放期間の終了条件）が成立して特定入賞口６５５ａが閉鎖される。更に、大当たりＧの各ラウンドの３回目の開放期間は、遊技球が特定入賞口６５５ａへとトータルで（１回目および２回目の開放期間における入球も込みで）１０個以上入賞するか、若しくは開放期間が設定されてから５秒間が経過することにより閉鎖条件（開放期間の終了条件）が成立して特定入賞口６５５ａが閉鎖される。つまり、基本的に（遊技者が右打ち遊技を継続して実行した場合に）、各ラウンドの１回目および２回目の開放期間は特定入賞口６５５ａへと遊技球が３個入球することで終了され、３回目の開放期間は特定入賞口６５５ａへと遊技球が４個入球することで終了されるように構成されている。

【２０２９７】

図３１５１（ａ）に示した通り、大当たりＧ（２４回開放大当たり）の実行中は、主表示領域Ｄｍにおける上部左側に形成された小領域Ｄｍ４に対して、「右打ち」という文字が表示されることで、大当たり遊技の実行中に遊技球を盤面右方向へと発射することが促される（案内される）。また、主表示領域Ｄｍにおける上部左側には、第１特別図柄および第２特別図柄の保留球数および停止図柄を示す画像を表示させるための小表示領域Ｄｍ１ａ，Ｄｍ１ｂ，Ｄｍ２ａ，Ｄｍ２ｂが形成される。具体的には、図３１５１（ａ）に示した通り、小表示領域Ｄｍ１ａには、第１特別図柄の停止図柄に対応する第４図柄が表示され、小表示領域Ｄｍ１ｂには、第１特別図柄の保留球数を示す数字が表示され、小表示領域Ｄｍ２ａには、第２特別図柄の停止図柄に対応する第４図柄が表示され、小表示領域Ｄｍ２ｂには、第２特別図柄の保留球数を示す数字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左側には、猫を模したキャラクタ９００が表示される。大当たり遊技の実行中においては、このキャラクタ９００が各種のアクションを行う興趣演出が実行される。また、キャラクタ９００の右上側には、横長略楕円形形状の吹き出し画像９００ａが表示される。この吹き出し画像９００ａの内側には、キャラクタ９００ａが発する各種の台詞を示す文字が表示される。図３１５１（ａ）に示した通り、大当たりＧの１ラウンド目の１回目の開放期間においては、吹き出し画像９００ａに対して「アタッカーを狙え！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左側には、当該開放期間における最大の入賞個数および現在の入賞個数を対比させて表示するための表示領域Ｈｚ１が形成される。図３１５１（ａ）の例では、１ラウンド目における１回目の開放期間において１個の入球を検出した状況を示しており、表示領域Ｈｚ１に対して「１／３Ｎ」という文字が表示されている。また、表示領域Ｈｚ１の下方には、大当たり遊技において払い出された賞球数を示す文字を表示するための表示領域Ｈｚ２が形成される。図３１５１（ａ）の例では、１ラウンド目における１回目の開放期間において１個の入球を検出して１５個の賞球が払い出された状況を示しており、表示領域Ｈｚ２に対して「０００１５ｐｔ」という文字が表示されている。更に、副表示領域Ｄｓに対しては、当該副表示領域Ｄｓの左側に

対して、大当たり遊技において設定された開放期間の回数を示す文字を表示するための表示領域Ｄｓ３が形成される。図３１５１（ａ）の例では、１ラウンド目における１回目の開放期間を示しているため、表示領域Ｄｓ３に対して「開放１回目！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｄｓ３の右方には、特別図柄の保留球を表示するための表示領域Ｄｓ１，Ｄｓ２が形成される。

【２０２９８】

次に、図３１５１（ｂ）を参照して、大当たりＧの１ラウンド目における２回目の開放期間中の演出態様について説明する。図３１５１（ｂ）に示した通り、１ラウンド目における２回目の開放期間が開始されると、表示領域Ｈｚ１の表示内容がリセットされる。つまり、表示領域Ｈｚ１に対して、今回の開放期間における入賞個数を示す文字として「０／３Ｎ」が表示される。また、表示領域Ｈｚ２に対しては、今回の大当たりにおける通算の賞球払出数として「０００４５ｐｔ」が表示される。また、キャラクタ９００の台詞および表情が、１回目の開放期間から変更となる。具体的には、吹き出し画像９００ａに対して、「アタッカーをもっと狙え！！」という文字が表示される。更に、表示領域Ｄｓ３に対して、「開放２回目！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、１ラウンドが継続しているにもかかわらず、あたかも２回目のラウンド遊技が実行されたかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０２９９】

次に、図３１５２（ａ）を参照して、大当たりＧの１ラウンド目における３回目の開放期間中の演出態様について説明する。図３１５２（ａ）に示した通り、１ラウンド目における３回目の開放期間が開始されると、２回目の開放期間と同様に表示領域Ｈｚ１の表示内容がリセットされる。図３１５２（ａ）の例では、３回目の開放期間において１個の遊技球の入球を検出した場合を例示しており、表示領域Ｈｚ１に対して「１／４Ｎ」という文字が表示される。なお、上述した通り、１回目および２回目の開放期間は基本的に３個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球することで終了される一方で、３回目の開放期間は４個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球することで終了される。このため、３回目の開放期間においては、表示領域Ｈｚ１に表示される文字の分母が「４」に設定される。また、２回目の開放期間と同様に、表示領域Ｈｚ２に対しては、今回の大当たりにおける通算の賞球払出数が表示される。また、キャラクタ９００の台詞および表情が、１回目および２回目の開放期間から変更となる。具体的には、キャラクタ９００が腰に手を当てる動作（アクション）を行うと共に、吹き出し画像９００ａに対して、「まだまだ狙うんだ！！」という文字が表示される。更に、表示領域Ｄｓ３に対して、「開放３回目！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、１ラウンドが継続しているにもかかわらず、１ラウンドにおける１回目、２回目、および３回目の開放期間をあたかも別々のラウンド遊技であるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図３１５２（ｂ）を参照して、大当たりＧの最終ラウンド（８ラウンド目）における最後（３回目）の開放期間中の演出態様について説明する。図３１５２（ｂ）に示した通り、大当たりＧの最終ラウンドにおける最後の開放期間において最後の入賞を検出すると、キャラクタ９００が泣き出す動作（アクション）を行うと共に、吹き出し画像９００ａに対して、「たくさんとれたね！！」という文字が表示される。更に、表示領域Ｄｓ３に対して、「開放２４回目！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、８ラウンドの大当たりであるにもかかわらず、あたかも２４回のラウンド遊技が実行されたかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３００】

なお、本第１６制御例では、大当たりのラウンド数を明示しない構成にすると共に、複数回の開放期間が設定され得る特定のラウンド遊技において、開放期間毎に表示領域Ｈｚ１に表示される入球数を０にリセットすることで、各開放期間が別々のラウンド遊技であ

るかのように遊技者に思わせることを可能としていたが、各開放期間を別々のラウンド遊技と思わせるための演出態様はこれに限られるものではない。例えば、見かけ上のラウンド数を遊技者に対して明示する構成としてもよい。より具体的には、例えば、大当たり遊技の実行中に疑似的なラウンド数を表示させる構成とし、開放期間が設定される毎に、疑似的なラウンド数表示を１ずつ加算して更新する構成としてもよい。例えば、大当たりＧ（２４回開放時短有り大当たり）であれば、開放期間が設定される毎に１ラウンド、２ラウンド、・・・、２４ラウンドと疑似的なラウンド数表示を更新していく構成としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してより確実に各開放期間を独立したラウンド遊技であるかのように思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３０１】

次に、図３１５３を参照して、本第１６制御例における大当たりＧ（２４回開放大当たり）等の１ラウンド目に３回の開放期間が設定されるラウンド遊技における特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放動作（開閉部材６５５ｆ１の開放パターン）と特定入賞口６５５ａへの入賞個数との対応関係について説明する。ここでは、大当たり中に遊技者が継続して右打ち遊技を行い続けた場合の対応関係について説明を行う。即ち、各開放期間における上限期間が経過して特定入賞口６５５ａが閉鎖されないように遊技を行った場合を想定している。図３１５３に示した通り、１ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、１回目の開放期間が開始される。この開放期間は、特定入賞口６５５ａに対して３個以上の遊技球が入球するまで継続する。そして、図３１５３に示した通り、１回目の開放期間において３個の遊技球の入球を検出すると、１回目の開放期間が終了されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。１回目の開放期間が終了されると、２０００ｍｓ間（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）が設定され、当該閉鎖期間が経過すると２回目の開放期間が設定される。２回目の開放期間においても１回目の開放期間と同様に、基本的に特定入賞口６５５ａに対して３個以上の遊技球が入球するまで継続する。即ち、図３１５３に示した通り、ラウンド開始後６個目の入球が検出されたことに基づいて２回目の開放期間が終了されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。なお、２回目の開放期間の終了条件は、１のラウンド遊技における特定入賞口６５５ａへのトータルの入球個数が６個以上となったこと（または開放期間の開始から５秒間が経過したこと）に基づいて成立するように構成されている。このため、１回目の開放期間において４個以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば（即ち、所謂オーバー入賞が発生していれば）、オーバー入賞した分だけ２回目の開放期間の間に入球させることができる遊技球数（２回目の開放期間の終了条件となる入球個数）が少なくなる。即ち、１回目の開放期間において４個の遊技球が入球していれば、２回目の開放期間においては２個以上の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、１回目の開放期間において５個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば、２回目の開放期間においては１個以上の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、１回目の開放期間において６個以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば、２回目の開放期間が設定されずに３回目の開放期間が設定される。

【２０３０２】

図３１５３に示した通り、２回目の開放期間が終了されると、２０００ｍｓ間（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）が設定され、当該閉鎖期間が経過すると３回目の開放期間が設定される。３回目の開放期間においては、基本的に特定入賞口６５５ａに対して４個以上の遊技球が入球するまで継続する。即ち、図３１５３に示した通り、ラウンド開始後１０個目の入球が検出されたことに基づいて３回目の開放期間が終了されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。３回目の開放期間が終了されると、１ラウンド目が終了されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される２０００ｍｓ間（２秒間）のインターバル期間（ラウンド間インターバル期間）が設定された後、２ラウンド目が開始される。なお、３回目の開放期間の終了条件は、１のラウンド遊技における特定入賞口６５５ａへのトータルの入球個数が１０個以上となったこと（または開放期間の開始から５秒間が経過した

こと）に基づいて成立するように構成されている。このため、３回目の開放期間が開始されるまでにおいて７個以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば（即ち、所謂オーバー入賞が発生していれば）、オーバー入賞した分だけ３回目の開放期間の間に入球させることができる遊技球数（３回目の開放期間の終了条件となる入球個数）が少なくなる。即ち、３回目の開放期間が開始されるまでにおいて７個の遊技球が入球していれば、３回目の開放期間においては３個以上の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、３回目の開放期間が開始されるまでにおいて８個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば、３回目の開放期間においては２個以上の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、３回目の開放期間が開始されるまでにおいて９個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば、３回目の開放期間においては１個以上の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、３回目の開放期間が開始されるまでにおいて１０個以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球していれば、３回目の開放期間が設定されずに１ラウンド目が終了される。

【２０３０３】

なお、大当たりＧ（２４回開放大当たり）においては、２ラウンド目以降も同様に、１のラウンド遊技において３回の開放期間が設定され、各開放期間において規定個数（１回目および２回目の開放期間では基本的に３個、３回目の開放期間では基本的に４個）の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球することで開放期間が終了される（特定入賞口６５５ａが閉鎖される）。このように、本第１６制御例では、特定の大当たりにおける特定のラウンド遊技（大当たりＥの１～６ラウンド、大当たりＧの１～８ラウンド等）の実行中に特定入賞口６５５ａの開放期間を複数回設定する構成とし、更に、各開放期間の終了条件として、規定時間が経過したことに基づいて成立する終了条件（第１終了条件）に加えて、規定の入球個数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第２終了条件）を設定する（規定する）構成としている。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に遊技者が継続的に右打ち遊技を実行した場合に、特定のラウンド遊技において設定される各開放期間が遊技球の入球を契機として終了され易くなるように構成することができる。言い換えれば、特定のラウンド遊技における各開放期間の終了時における挙動を、一般的な遊技機において１のラウンドが終了する際の挙動と類似させることができる。よって、特定の大当たりが実行された場合に、実際のラウンド数よりも多い回数のラウンド遊技が実行されたかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３０４】

次に、図３１５４を参照して、１ラウンド目に３回の開放期間が設定されるラウンド遊技における特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放動作（開閉部材６５５ｆ１の開放パターン）におけるイレギュラーケースについて説明する。より具体的には、所定の開放期間が設定されずに所定の開放期間の次の開放期間が設定される（所定の開放期間がスキップされる）状況について説明する。図３１５４は、イレギュラーケースとして、１ラウンド目における２回目の開放期間がスキップされる場合における特定入賞口６５５ａの開閉動作と特定入賞口６５５ａへの入賞個数との対応関係を例示している。図３１５４に示した通り、１回目の開放期間において３個目の遊技球が入球したことによる開放期間の終了条件が成立した後、特定入賞口６５５ａが完全に閉鎖される前に追加で４個目～６個目の３個の遊技球が特定入賞口６５５ａに入球したことによりラウンド中インターバル期間（２秒間の閉鎖期間）が終了するまでに６個目の遊技球の入球を検出していた場合は、２回目の開放期間の開始タイミング（即ち、１回目の開放期間が終了した後のラウンド中インターバル期間が経過したタイミング）よりも前に２回目の開放期間の終了条件（特定入賞口６５５ａの閉鎖条件）が既に成立した状況となるため、２回目の開放期間および当該２回目の開放期間が終了した後の閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）を設定することなく３回目の開放期間が設定される（２回目の開放期間および閉鎖期間がスキップされる）。そして、図３１５４に示した通り、３回目の開放期間が設定された後においては、４個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球した（１ラウンドにおいてトータル１０個の遊技

球が特定入賞口６５５ａへと入球した）ことに基づいて特定入賞口６５５ａが閉鎖されると共に１ラウンド目が終了される。

【２０３０５】

＜第１６制御例における電気的構成＞

次に、図３１５５を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３１５５は、本第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３１５５に示した通り、本第１６制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図１１４参照）に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与テーブル２０２Ｙｂが設けられている点、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃが設けられている点、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ、および大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅが設けられている点で相違している。まず、図３１５７（ａ）を参照して、本第１６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａは、上述した第２制御例における大当たり種別選択テーブル２０２ｂと同様に、特別図柄の抽選で大当たり抽選結果となった場合に、大当たりの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３１５７（ａ）は、この大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａの規定内容を示した図である。図３１５７（ａ）に示した通り、本第１６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ」、および「大当たりＢ」の２種類の大当たり種別が規定されており、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」から「大当たりＨ」の６種類の大当たり種別が規定されている。

【２０３０６】

より具体的には、図３１５７（ａ）に示した通り、第１特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、ラウンド数が６ラウンドであり、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５５ａが１回のみ開放され、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（６ラウンド時短３回大当たり、６回開放時短有り大当たり）である。第２当たり乱数カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「０～５９」の６０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」が選択（決定）される割合（確率）は６０％（６０／１００）である。また、図３１５７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、ラウンド数が６ラウンドであり、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５５ａが２回開放され（即ち、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａが６ラウンド×２回＝１２回開放され）、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される大当たり種別（６ラウンド時短無し大当たり、１２回開放時短無し大当たり）である。第２当たり乱数カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が「６０～９９」の４０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＢ」が選択（決定）される割合（確率）は４０％（４０／１００）である。

【２０３０７】

また、図３１５７（ａ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全ての範囲（「０～９９」の範囲）に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口６５５ａが１回のみ開放され、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第

２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（１０ラウンド時短３回大当たり、１０回開放時短有り大当たり）である。第２当たり乱数カウンタＣ２の取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に「大当たりＣ」が対応付けられているので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択（決定）される割合（確率）は１００％（１００／１００）である。なお、図３１５７（ａ）に示した通り、「大当たりＤ」～「大当たりＨ」に対しては第１当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられていない。これは、「大当たりＤ」～「大当たりＨ」に関しては、いずれも第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、小当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａの内部に設けられている特定領域（図示せず）を遊技球が通過した場合にのみ当選し得る大当たり種別（２種大当たり）であるためである。「大当たりＤ」は、後述する「小当たりＡ」または「小当たりＢ」の小当たり遊技において特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球が特定領域を通過した場合に当選する２種大当たりである。この「大当たりＤ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、６ラウンド目までの各ラウンドで特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され、７ラウンド目及び８ラウンド目において特定入賞口６５５ａの開放期間が２回設定され（即ち、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａが６ラウンド×３回＋２ラウンド×２回＝２２回開放され）、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（８ラウンド時短３回大当たり、２２回開放時短有り大当たり）である。

【２０３０８】

また、「大当たりＥ」は、後述する「小当たりＣ」の小当たり遊技中に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球が特定領域を通過した場合に当選する２種大当たりである。この「大当たりＥ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、１ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され、２ラウンド目から６ラウンド目までの各ラウンドに特定入賞口６５５ａの開放期間が２回設定され、７ラウンド目及び８ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が１回設定され（即ち、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａが１ラウンド×３回＋５ラウンド×２回＋２ラウンド×１回＝１５回開放され）、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（８ラウンド時短３回大当たり、１５回開放時短有り大当たり）である。また、「大当たりＦ」は、後述する「小当たりＤ」の小当たり遊技中に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球が特定領域を通過した場合に当選する２種大当たりである。この「大当たりＦ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、１ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され、２ラウンド目から８ラウンド目までの各ラウンドに特定入賞口６５５ａの開放期間が１回設定され（即ち、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａが１ラウンド×３回＋７ラウンド×１回＝１０回開放され）、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（８ラウンド時短３回大当たり、１０回開放時短有り大当たり）である。また、「大当たりＧ」は、後述する「小当たりＥ」の小当たり遊技中に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球が特定領域を通過した場合に当選する２種大当たりである。この「大当たりＧ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たりの各ラウンドで特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され（即ち、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａが８ラウンド×３回＝２４回開放され）、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（８ラウンド時短３回大当たり、２４回開放時短有り大当たり）である。また、「大当たりＨ」は、後述する「小当たりＦ」の小当たり遊技中に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球が特定領域を通過した場合に当選する２種大当たりである。この「大当たりＨ」は、ラウンド数が２ラウンドであり、１ラウンド目および２ラウンド目に特定入賞口６５５ａの開放期間が３回設定され（即ち、大当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａが２ラウンド×３回＝６回開放され）、大当たり終了後の遊技状態が時短回数（時短状態中に実行可能な最大の第２特別図柄の抽選回数）３回の時短状態に設定される大当たり種別（２ラウンド時短３回大当たり、６回開放時短有り大当た

り）である。このように、本第１６制御例では、ラウンド遊技の回数が同一（６ラウンドまたは８ラウンド）であっても特定入賞口６５５ａの開放回数が互いに異なる大当たりを設ける構成としている。これにより、実際にはラウンド数が共通であるにもかかわらず大当たりのラウンド数が多岐に渡っているかのような印象を遊技者に対して抱かせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３０９】

次に、図３１５７（ｂ）を参照して、本第１６制御例における時短付与テーブル２０２Ｙｂの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２Ｙｂは、上述した第２制御例における時短付与テーブル２０２ｅと同様に、大当たり遊技が終了した後に設定される時短状態の時短回数（時短終了条件）を設定するために参照されるデータテーブルである。図３１５７（ｂ）は、この時短付与テーブル２０２Ｙｂの規定内容を示した図である。図３１５７（ｂ）に示した通り、この時短付与テーブル２０２Ｙｂには、大当たり種別毎に、大当たり終了時に時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、および特図２カウンタ２０３ｔに対して設定するカウンタ値が規定されている。より具体的には、図３１５７（ｂ）に示した通り、大当たりＡに対しては、時短カウンタ２０３ｈの値として１０が対応付けて規定され、小当たりカウンタ２０３ｓの値として１が対応付けて規定され、特図２カウンタ２０３ｔの値として３が対応付けて規定されている。このため、大当たりＡが終了した後の時短状態は、特別図柄の抽選回数の合計が１０回となるか、小当たり遊技の実行回数が１回となるか、または第２特別図柄の抽選回数が３回となったことに基づいて終了される。よって、大当たりＡが終了した後の時短状態においては、基本的に（即ち、時短状態において継続的に右打ち遊技を行った場合に）、小当たりに当選するかまたは小当たりにも大当たりにも当選せずに第２特別図柄の抽選が３回終了したことに基づいて時短状態が終了されて不利な（有利度合いが低い）通常状態（非時短状態）に移行する。なお、図３１５７（ｂ）に示した通り、大当たりＣ～Ｈに関しても、大当たりＡと同一の規定内容となっている。よって、大当たりＣ～Ｈが終了した後の時短状態においても、基本的に（即ち、時短状態において継続的に右打ち遊技を行った場合に）、小当たりに当選するかまたは小当たりにも大当たりにも当選せずに第２特別図柄の抽選が３回終了したことに基づいて時短状態が終了されて不利な（有利度合いが低い）通常状態（非時短状態）に移行する。一方、図３１５７（ｂ）に示した通り、大当たりＢに対しては、時短カウンタ２０３ｈの値、小当たりカウンタ２０３ｓの値、および特図２カウンタ２０３ｔの値が対応付けられていない。即ち、大当たりＢの終了後は時短状態を形成せず、不利な通常状態へと直接移行するように構成されている。よって、大当たりＢは、他の大当たり種別に比較して、大当たり終了後の遊技状態の面で不利な大当たり種別である。

【２０３１０】

次に、図３１５８を参照して、本第１６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃは、上述した第２制御例における小当たり種別選択テーブル２０２（図１１８参照）と同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３１５８は、この小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃの規定内容を示した図である。図３１５８に示した通り、本第１６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃには、第１特別図柄の小当たり種別として「小当たりＡ」のみが規定されている一方で、第２特別図柄の小当たり種別として「小当たりＢ」～「小当たりＦ」の５種類が規定されている。「小当たりＡ」は、Ｖ入賞が極めて困難（不可能）な開閉部材６５５ｆ１の開放パターン（５２ｍｓ×１回のみ開放される開放パターン）が設定される小当たり種別である。なお、発生する可能性は極めて低いが、仮に「小当たりＡ」において特定入賞口６５５ａへと遊技球を入球させて当該遊技球が特定領域を通過した（Ｖ入賞が発生した）場合は、２種大当たりとして「大当たりＤ」（８ラウンド時短３回大当たり、２２回開放時短有り大当たり）に当選する小当たり種別である。一方、「小当たりＢ」～「小当たりＦ」は、小当たり遊技中に継続的に右打ち遊技を行うことによりほぼ確実に

Ｖ入賞が発生する開閉部材６５５ｆ１の開放パターン（１００ｍｓ前後の開放を１０回繰り返す開放パターン）が設定され、Ｖ入賞が発生した場合に２種大当たりとしてそれぞれ「大当たりＤ」～「大当たりＨ」に当選する小当たり種別である。

【２０３１１】

図３１５８に示した通り、本第１６制御例における小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃでは、第１特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５が取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「小当たりＡ」が対応付けて規定されている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る「０～９９」の１００個の全ての値に対して「小当たりＡ」が対応付けられているので、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＡ」が選択される割合は１００％（１００／１００）である。また、図３１５８に示した通り、第２特別図柄の小当たり種別として、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～４９」の範囲に対して、「小当たりＢ」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０～５９」の範囲に対して、「小当たりＣ」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「６０～６９」の範囲に対して、「小当たりＤ」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「７０～７９」の範囲に対して、「小当たりＥ」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「８０～９９」の範囲に対して、「小当たりＦ」が対応付けて規定されている。「小当たりＢ」～「小当たりＦ」に対応付けられている小当たり種別カウンタＣ５の値がそれぞれ「０～４９」の５０個、「５０～５９」の１０個、「６０～６９」の１０個、「７０～７９」の１０個、および「８０～９９」の２０個であるので、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりＢ」～「小当たりＦ」が選択される割合は、それぞれ５０％（５０／１００）、１０％（１０／１００）、１０％（１０／１００）、１０％（１０／１００）、および２０％（２０／１００）である。つまり、第２特別図柄の抽選で小当たりとなって２種大当たりである「大当たりＤ」～「大当たりＨ」に当選する割合が、それぞれ５０％、１０％、１０％、１０％、および２０％である。ここで、大当たりＤ～大当たりＧは、大当たり遊技の実行中における特定入賞口６５５ａの開放回数は異なるものの、ラウンド数が８ラウンドで共通しているため、遊技者が獲得できる賞球数の面の有利度合いとしては共通である。一方、大当たりＨは、ラウンド数が２ラウンドであるため、他の大当たりよりも賞球数の面で不利となる。よって、Ｖ入賞が発生した場合に大当たりＨに当選する小当たりＦは、他の小当たり種別よりも有利度合いが低い小当たり種別である。

【２０３１２】

次に、図３１５９を参照して、本第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄの詳細について説明する。この小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄは、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技の実行中における開閉部材６５５ｆ１の開放パターン（開放シナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３１５９は、この小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄの規定内容を示した図である。図３１５９に示した通り、この小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄには、小当たり種別毎に、小当たり遊技における開閉部材６５５ｆ１の開放パターン（開放シナリオ）が規定されている。具体的には、図３１５９に示した通り、小当たりＡに対しては、開放予定回数（小当たりおよび小当たりにおいてＶ入賞が発生した場合に実行される２種大当たりにおいて設定される開放期間の総回数）を示すデータとして「１」が規定され、開放回数（小当たりにおいて開放期間が設定される回数）を示すデータとして「１」が規定され、小当たり遊技における開放１回目の開放動作（小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃが０の場合の開放動作）として、開放期間が５２ｍｓ、閉鎖最大入賞数（上限の入賞数）が１０個の開放動作が規定されている。一方、２回目以降の開放動作は規定されていない。開放予定回数と開放回数とが共に１であるのは、小当たりＡではＶ入賞が困難（不可能）な開放パターンに設定されるため、２種大当たり遊技が実質的に実行されない小当たり種別であるためである。この規定内容により、小当たりＡに当選して１回目の開放期間が開始されると、５２ｍｓが経過するか、若しくは１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて開放期間が終了され、小当たり遊技が終了される。また、図３１５９に

示した通り、小当たりＢに対しては、開放予定回数を示すデータとして「３２」（小当たりで１０回、大当たりＤで２２回の計３２回）が規定され、開放回数として「１０」が規定され、小当たり遊技における開放１回目～１０回目（小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０～９）の開放動作として、開放期間が１５２ｍｓ、閉鎖最大入賞数がそれぞれ１個～１０個の開放動作が規定されている。よって、小当たりＢに当選すると、１０回の開放期間が設定され、各開放期間において１５２ｍｓが経過するか若しくは累計１個～１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて各開放期間が終了される。

【２０３１３】

また、図３１５９に示した通り、小当たりＣに対しては、開放予定回数を示すデータとして「２５」（小当たりで１０回、大当たりＥで１５回の計２５回）が規定され、開放回数として「１０」が規定され、小当たり遊技における開放１回目～１０回目（小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０～９）の開放動作として、開放期間が１３２ｍｓ、閉鎖最大入賞数がそれぞれ１個～１０個の開放動作が規定されている。よって、小当たりＣに当選すると、１０回の開放期間が設定され、各開放期間において１３２ｍｓが経過するか若しくは累計１個～１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて各開放期間が終了される。また、図３１５９に示した通り、小当たりＤに対しては、開放予定回数を示すデータとして「２０」（小当たりで１０回、大当たりＦで１０回の計２０回）が規定され、開放回数として「１０」が規定され、小当たり遊技における開放１回目～１０回目（小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０～９）の開放動作として、開放期間が１１２ｍｓ、閉鎖最大入賞数がそれぞれ１個～１０個の開放動作が規定されている。よって、小当たりＤに当選すると、１０回の開放期間が設定され、各開放期間において１１２ｍｓが経過するか若しくは累計１個～１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて各開放期間が終了される。また、図３１５９に示した通り、小当たりＥに対しては、開放予定回数を示すデータとして「３４」（小当たりで１０回、大当たりＧで２４回の計３４回）が規定され、開放回数として「１０」が規定され、小当たり遊技における開放１回目～１０回目（小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０～９）の開放動作として、開放期間が１１２ｍｓ、閉鎖最大入賞数がそれぞれ１個～１０個の開放動作が規定されている。よって、小当たりＥに当選すると、１０回の開放期間が設定され、各開放期間において１１２ｍｓが経過するか若しくは累計１個～１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて各開放期間が終了される。また、図３１５９に示した通り、小当たりＦに対しては、開放予定回数を示すデータとして「１６」（小当たりで１０回、大当たりＨで６回の計１６回）が規定され、開放回数として「１０」が規定され、小当たり遊技における開放１回目～１０回目（小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０～９）の開放動作として、開放期間が９２ｍｓ、閉鎖最大入賞数がそれぞれ１個～１０個の開放動作が規定されている。よって、小当たりＦに当選すると、１０回の開放期間が設定され、各開放期間において９２ｍｓが経過するか若しくは累計１個～１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて各開放期間が終了される。この小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄに対して小当たり遊技における開閉部材６５５ｆ１の開放パターンを規定しておくことにより、小当たり種別に応じた開放パターンを正確に設定することができる。

【２０３１４】

次に、図３１６０（ａ）を参照して、本第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅについて説明する。この大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅは、大当たり遊技の実行中に各ラウンドの開放シナリオ（開放パターン）を特定するために参照されるデータテーブルである。図３１６０は、この大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅの構成を示すブロック図である。図３１６０に示した通り、この大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅは、１の大当たり遊技において開放期間が設定される回数を特定するために参照される大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１と、大当たりの１ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大

当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２と、大当たりの２ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３と、大当たりの３ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド３開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ４と、大当たりの４ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド４開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ５と、大当たりの５ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド５開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ６と、大当たりの６ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド６開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ７と、大当たりの７ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド７開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ８と、大当たりの８ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド８開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ９と、大当たりの９ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド９開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ１０と、大当たりの１０ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照される大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ１１と、で少なくとも構成されている。まず、図３１６０（ｂ）を参照して、大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１の詳細について説明する。

【２０３１５】

図３１６０（ｂ）は、大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１の規定内容を示した図である。図３１６０（ｂ）に示した通り、この大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１には、大当たり種別毎に、当該大当たり遊技における開放期間の設定回数（開放予定回数）が対応付けて規定されている。具体的には、図３１６０（ｂ）に示した通り、大当たりＡに対しては、開放予定回数として「６」が対応付けて規定され、大当たりＢに対しては、開放予定回数として「１２」が対応付けて規定され、大当たりＣには、開放予定回数として「１０」が対応付けて規定されている。一方、２種当たり（大当たりＤ～Ｈ）に関しては、開放予定回数が対応付けられていない（一律に「０」が規定されている）。これは、２種当たりに当選する前の小当たりにおいて開放予定回数が既に設定される（小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）に小当たり遊技および２種大当たりのトータルの開放予定回数が規定されている）ことによるものである。このように構成することで、２種大当たりの開始時において改めて大当たり種別に応じた開放予定回数を設定する必要がなくなるため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。

【２０３１６】

次に、図３１６１（ａ）を参照して、大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２の詳細について説明する。図３１６１（ａ）は、この大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２の規定内容を示した図である。図３１６１（ａ）に示した通り、この大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２は、大当たり種別毎に、１ラウンド目において開放期間が設定される回数（開放回数）と、当該ラウンドにおける開放回数（大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値）毎の開放パターンと、が対応付けて規定されている。より具体的には、図３１６１（ａ）に示した通り、大当たりＡに対しては、開放期間が設定される回数（開放回数）として「１」、１ラウンドにおける１回目（大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が０）の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「２９５００ｍｓ」であって開放期間が終了される（閉鎖される）までの最大の入賞数（閉鎖最大入賞数）が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。なお、２回目および３回目の開放期間は規定されていない。このため、大当たりＡの１ラウンド目においては、特定入賞口６５５ａが開放されてから２９５００ｍｓ（２９．５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。また、図３１６１（ａ）に示した通り、大当たりＢに対しては、開放回数として「２」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大

の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「５」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。なお、３回目の開放期間は規定されていない。このため、大当たりＢの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が５個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＢの１ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、１回目および２回目の開放期間において、それぞれ特定入賞口６５５ａに対して５個の遊技球が入球することで各開放期間が終了される開閉動作となる。よって、あたかも２回のラウンド遊技が実行されたかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な開閉動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３１７】

また、図３１６１（ａ）に示した通り、大当たりＣに対しては、開放回数として「１」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「２９５００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。なお、２回目および３回目の開放期間は規定されていない。即ち、大当たりＡと同一の規定内容となっている。このため、大当たりＣの１ラウンド目においては、大当たりＡの１ラウンド目と同様に、特定入賞口６５５ａが開放されてから２９５００ｍｓ（２９．５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。また、図３１６１（ａ）に示した通り、大当たりＤ～Ｆに対しては、いずれも開放回数として「３」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「５０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「３」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「５０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「６」、３回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「５０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。このため、大当たりＤ～Ｆの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから５０００ｍｓ（５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が３個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから５０００ｍｓ（５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）６個以上となるまで継続する開放期間が設定され、３回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから５０００ｍｓ（５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（３回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＤ～Ｆの１ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、１回目および２回目の開放期間において、それぞれ特定入賞口６５５ａに対して３個の遊技球が入球することで各開放期間が終了され、３回目の開放期間において特定入賞口６５５ａに対して４個の遊技球が入球することで当該開放期間が終了される開閉動作となる。よって、あたかも３回のラウンド遊技が実行されたかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な開閉動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３１８】

また、図３１６１（ａ）に示した通り、大当たりＧに対しては、開放回数として「３」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「３０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「３」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「３０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「６」、３回目の開放期間の開

放パターンとして最大の開放期間が「３０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。このため、大当たりＧの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから３０００ｍｓ（３秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が３個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから３０００ｍｓ（３秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）６個以上となるまで継続する開放期間が設定され、３回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから３０００ｍｓ（３秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（３回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＧの１ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、１回目および２回目の開放期間において、それぞれ特定入賞口６５５ａに対して３個の遊技球が入球することで各開放期間が終了され、３回目の開放期間において特定入賞口６５５ａに対して４個の遊技球が入球することで当該開放期間が終了される開閉動作となる。よって、あたかも３回のラウンド遊技が実行されたかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な開閉動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３１９】

また、図３１６１（ａ）に示した通り、大当たりＨに対しては、開放回数として「３」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「３」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「６」、３回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。このため、大当たりＨの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１０００ｍｓ（１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が３個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１０００ｍｓ（１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）６個以上となるまで継続する開放期間が設定され、３回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１０００ｍｓ（１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（３回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。なお、本第１６制御例におけるパチンコ機１０においては、他の制御例と同様に、遊技球の発射間隔が０．６秒間隔以上（発射球数が１分間に１００個以下）となるように制限されている。よって、１秒間の開放期間の間に特定入賞口６５５ａへと３個以上の遊技球を到達させることが困難な仕様となっているため、大当たりＨの各開放期間においては、規定個数（閉鎖最大入賞数）の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球するよりも前に１秒が経過することになる。即ち、遊技者が大当たりＨの１ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に１～２回目の開放期間が全て当該開放期間の開始から１秒間が経過したことに基づいて終了される開閉動作となる。よって、大当たりＨは、他の２種大当たり（大当たりＤ～Ｇ）に比較して１ラウンドにおいて獲得可能な賞球数が少なくなる。

【２０３２０】

次に、図３１６１（ｂ）を参照して、大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３の詳細について説明する。図３１６１（ｂ）は、この大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３の規定内容を示した図である。図３１６１（ｂ）に示した通り、この大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３は、大当たり種別毎に、２ラウンド目における開放回数と、当該ラウンドにおける開放回数毎の開放パターンと、が対応付けて規定されている。ここで、図３１６１（ｂ）に示した通り、大当たりＡ～Ｄ、大当たりＧ、および大当たりＨについては、１ラウンド目と同一の規定内容（図３１６１

（ａ）参照）となっている。よって、ここでは１ラウンド目と異なる開放パターンが規定されている大当たりＥ，Ｆに対する規定内容についてのみ説明する。具体的には、図３１６１（ｂ）に示した通り、大当たりＥに対しては、開放回数として「２」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「５」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。このため、大当たりＥの２ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が５個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＥの２ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、１回目および２回目の開放期間において、それぞれ特定入賞口６５５ａに対して５個の遊技球が入球することで各開放期間が終了される開閉動作となる。また、図３１６１（ｂ）に示した通り、大当たりＦに対しては、開放回数として「１」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「２９５００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。なお、２回目および３回目の開放期間は規定されていない。このため、大当たりＦの２ラウンド目においては、特定入賞口６５５ａが開放されてから２９５００ｍｓ（２９．５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＦの２ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、特定入賞口６５５ａに対して１０個の遊技球が入球することで開放期間が終了される１の開放期間が設定される開閉動作となる。

【２０３２１】

次に、図３１６２（ａ）を参照して、大当たりラウンド３開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ４の詳細について説明する。図３１６２（ａ）は、この大当たりラウンド３開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ４の規定内容を示した図である。図３１６２（ａ）に示した通り、この大当たりラウンド３開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ４は、大当たり種別毎に、３ラウンド目における開放回数と、当該ラウンドにおける開放回数毎の開放パターンと、が対応付けて規定されている。ここで、図３１６２（ａ）に示した通り、大当たりＡ～Ｇについては、２ラウンド目と同一の規定内容（図３１６１（ｂ）参照）となっている。よって、ここではこれらの大当たりＡ～Ｇに対する規定内容の詳細な説明については省略する。一方で、大当たりＨに関しては、開放パターンが規定されていない（０データが規定されている）。これは、大当たりＨが２ラウンド大当たりであり、３ラウンド目以降が設定されないためである。次に、図１３６２（ｂ）を参照して、大当たりラウンド４開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ５の詳細について説明する。図３１６２（ｂ）は、この大当たりラウンド４開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ５の規定内容を示した図である。図３１６２（ｂ）に示した通り、この大当たりラウンド４開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ５は、大当たり種別毎に、４ラウンド目における開放回数と、当該ラウンドにおける開放回数毎の開放パターンと、が対応付けて規定されている。ここで、図３１６２（ｂ）に示した通り、この大当たりラウンド４開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ５の規定内容は、大当たりラウンド３開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ４の規定内容と完全に同一である。よって、ここではその詳細な説明については省略する。なお、図３１６３（ａ）に示す大当たりラウンド５シナリオテーブル２０２Ｙｅ６の規定内容、および図３１６３（ｂ）に示す大当たりラウンド６シナリオテーブル２０２Ｙｅ７の規定内容についても、大当たりラウンド３開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ４の規定内容と完全に同一であるため、これらの詳細な説明についても省略する。

【２０３２２】

次に、図３１６４（ａ）を参照して、大当たりラウンド７開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ８の詳細について説明する。図３１６４（ａ）は、この大当たりラウンド７開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ８の規定内容を示した図である。図３１６４（ａ）に示した通り、この大当たりラウンド７開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ８は、大当たり種別毎に、７ラウンド目における開放回数と、当該ラウンドにおける開放回数毎の開放パターンと、が対応付けて規定されている。ここで、図３１６４（ａ）に示した通り、大当たりＣ、および大当たりＦ～Ｈについては、３～６ラウンド目と同一の規定内容（図３１６２、図３１６３参照）となっている。よって、ここではこれらの大当たりＣ、および大当たりＦ～Ｈに対する規定内容の詳細な説明については省略する。また、図３１６４（ａ）に示した通り、大当たりＡ，Ｂに関しては、開放パターンが規定されていない（０データが規定されている）。これは、大当たりＡ，Ｂがいずれも６ラウンド大当たりであり、７ラウンド目以降が設定されないためである。また、図３１６４（ａ）に示した通り、大当たりＤに対しては、開放回数として「２」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「５」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。なお、３回目の開放期間は規定されていない。このため、大当たりＤの７ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が５個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＤの７ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、１回目および２回目の開放期間において、それぞれ特定入賞口６５５ａに対して５個の遊技球が入球することで各開放期間が終了される開閉動作となる。

【２０３２３】

また、図３１６４（ａ）に示した通り、大当たりＥに対しては、開放回数として「１」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「２９５００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。なお、２回目および３回目の開放期間は規定されていない。このため、大当たりＥの７ラウンド目においては、開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから２９５００ｍｓ（２９．５秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が１０個以上となるまで継続する開放期間が１回のみ設定される。即ち、遊技者が大当たりＥの７ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、特定入賞口６５５ａに対して１０個の遊技球が入球することで開放期間が終了される１の開放期間が設定される開閉動作となる。なお、図３１６４（ｂ）に示す大当たりラウンド８シナリオテーブル２０２Ｙｅ９の規定内容は、大当たりラウンド７シナリオテーブル２０２Ｙｅ８と完全に同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０３２４】

次に、図３１６５（ａ）を参照して、大当たりラウンド９開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ１０の詳細について説明する。図３１６５（ａ）は、この大当たりラウンド９開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ１０の規定内容を示した図である。図３１６５（ａ）に示した通り、この大当たりラウンド９開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ１０は、大当たり種別毎に、９ラウンド目における開放回数と、当該ラウンドにおける開放回数毎の開放パターンと、が対応付けて規定されている。ここで、図３１６５（ａ）に示した通り、大当たりＣについては、１～８ラウンド目と同一の規定内容（図３１６１から図３１６４参照）となっている。このため、大当たりＣの９ラウンド目においては、他のラウンドと同様に、２９５００ｍｓ（２９．５秒）が経過するか、１０個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球するまで継続する開放期間が１回のみ設定される。一方、図３１６５（ａ）に示した通

り、大当たりＣ以外の大当たり種別については、開放パターンが規定されていない（０データが規定されている）。これは、大当たりＣ以外の大当たりがいずれも９ラウンド未満の大当たりであり、９ラウンド目以降が設定されないためである。なお、図３１６５（ｂ）に示す大当たりラウンド１０シナリオテーブル２０２Ｙｅ１１の規定内容は、大当たりラウンド９シナリオテーブル２０２Ｙｅ１０と完全に同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０３２５】

次に、図３１５６を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３１５６は、本第１６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３１５６に示した通り、本第１６制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図１１５参照）に対して、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａ、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂ、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃ、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄ、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅ、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆ、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇ、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈ、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊ、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋ、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍ、およびインターバル開始フラグ２０３Ｙｎが追加されている点で相違している。小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａは、小当たり遊技における開放期間の終了条件のうち、規定時間の経過に基づいて成立する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判定するために参照されるカウンタである。この小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａは、初期値が０に設定されており、小当たりの開放期間の開始条件が新たに成立する毎に、開始させる開放期間に対応するカウンタ値が設定される（図３１８５のＳ１９６６Ｙ、図３１８７のＳ２００６Ｙ参照）。この小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が０に更新されると、小当たり遊技における開放期間の終了条件（第１終了条件）が成立したと判定されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂは、小当たり遊技における開放期間の終了条件のうち、特定入賞口６５５ａに対する規定個数の遊技球の入球を検出したことに基づいて成立する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判定するために参照されるカウンタである。この小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂは、初期値が０に設定されており、小当たり遊技の実行中に遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球する毎に、値が１ずつ加算して更新される。小当たり遊技において設定される開放期間においては、この小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値が閉鎖最大入賞数に到達することで、小当たり遊技における開放期間の終了条件（第２終了条件）が成立したと判定されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。

【２０３２６】

小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃは、小当たり遊技において開放期間が終了された（またはスキップされた）回数をカウントするためのカウンタである。この小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃは、初期値が０に設定されており、１の小当たりにおいて新たな開放期間（初回の開放期間を除く）の設定条件が成立する毎に値が１ずつ加算して更新される（図３１８７のＳ２００１Ｙ）。小当たり遊技の実行中は、新たな開放期間の設定条件が成立する毎に、この小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値から何回目の開放期間であるかが特定され、開放期間に対応する開放パターンが小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）から特定されて開放期間として設定される（図３１８７のＳ２００６Ｙ，Ｓ２００７Ｙ参照）。小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄは、１の小当たり遊技において設定された（またはスキップされた）開放期間の総回数をカウントするためのカウンタである。この小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄは、初期値が０に設定されており、開放期間が設定される毎に値が１ずつ加算して更新される（図３１８５のＳ１９６２Ｙ、図３１８７のＳ２００４Ｙ参照）。大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅは、大当たり遊技における開放期間の終了条件のうち、規定時間の経過に基づいて成立する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判定するために参照されるカウンタである。この大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅは、初期値が０に設定されており、大当たりの

開放期間の開始条件が新たに成立する毎に、開始させる開放期間に対応するカウンタ値が設定される（図３１７８のＳ１７３６Ｙ、図３１８０のＳ１８０７Ｙ参照）。この大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が０に更新されると、大当たり遊技における開放期間の終了条件（第１終了条件）が成立したと判定されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆは、大当たり遊技における開放期間の終了条件のうち、特定入賞口６５５ａに対する規定個数の遊技球の入球を検出したことに基づいて成立する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判定するために参照されるカウンタである。この大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆは、初期値が０に設定されており、大当たり遊技の実行中に遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球する毎に、値が１ずつ加算して更新される。大当たり遊技において設定される開放期間においては、この大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数に到達することで、大当たり遊技における開放期間の終了条件（第２終了条件）が成立したと判定されて特定入賞口６５５ａが閉鎖される。

【２０３２７】

大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇは、大当たりの各ラウンド遊技において開放期間が終了された（またはスキップされた）回数をカウントするためのカウンタである。この大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇは、初期値が０に設定されており、１のラウンド遊技において新たな開放期間（初回の開放期間を除く）の設定条件が成立する毎に値が１ずつ加算して更新される（図３１８０のＳ１８０２Ｙ）。大当たり遊技の各ラウンド遊技の実行中は、新たな開放期間の設定条件が成立する毎に、この大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値から何回目の開放期間であるかが特定され、開放期間に対応する開放パターンが大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）から特定されて開放期間として設定される（図３１８０のＳ１８０７Ｙ，Ｓ１８０８Ｙ参照）。大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈは、１の大当たり遊技において設定された（またはスキップされた）開放期間の総回数をカウントするためのカウンタである。この大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈは、初期値が０に設定されており、開放期間が設定される毎に値が１ずつ加算して更新される（図３１７８のＳ１７３２Ｙ、図３１８０のＳ１８０５Ｙ参照）。共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊは、小当たりまたは大当たりのラウンド数をカウントするためのカウンタである。この共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊは、初期値が０に設定されており、小当たりまたは大当たりの新たなラウンドの開始時に値が１ずつ加算して更新される（図３１７８のＳ１７３２Ｙ、図３１８５のＳ１９６２Ｙ参照）。大当たりにおいて新たなラウンドを設定する際は、この共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値からラウンド数を特定し、大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）から特定したラウンド数に対応するテーブルを読み出して当該ラウンドにおいて参照する開放シナリオとして設定される（図３１７８のＳ１７３５Ｙ参照）。なお、小当たりにおいては小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから開放シナリオが読み出されて設定される。

【２０３２８】

共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋは、大当たりまたは小当たりにおいて開放期間が終了したことに基づいて設定される閉鎖期間を計時するためのカウンタである。この共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋは、初期値が０に設定されており、小当たり遊技において開放期間が終了する毎に１秒に対応するカウンタ値（２５０）が設定され（図３１８６（ｂ）のＳ１９９３Ｙ参照）、大当たり遊技において開放期間が終了する毎に２秒に対応するカウンタ値（５００）が設定される（図３１７９（ｂ）のＳ１７８３Ｙ参照）。小当たり遊技および大当たり遊技における閉鎖期間中は、メイン処理（図３１７４参照）の実行間隔である４ｍｓ間隔で共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が１ずつ減算して更新される（図３１８４のＳ１９４５Ｙ、図３１７７のＳ１７１０参照）。共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０になると、閉鎖期間が終了されて、次の開放期間、若しくはエンディング期間が設定される。ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍは、小当たりまたは大当たりの新たなラウンドを開始するタイミングであるか否かを示すフラグである。このラウンド開始フラグ

２０３Ｙｍがオンであれば、新たなラウンドの開始タイミングであることを示し、オフであれば、新たなラウンドの開始タイミングではないことを示す。このラウンド開始フラグ２０３Ｙｍは、初期値がオフに設定されており、新たなラウンドの開始条件が成立する毎にオンに設定される（図３１８０のＳ１８１３Ｙ参照）。このラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであれば、小当たり遊技においてラウンド遊技の設定を行うための小当たりラウンド開始処理（図３１８５参照）、または大当たり遊技においてラウンド遊技の設定を行うための大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）が実行される。インターバル開始フラグ２０３Ｙｎは、小当たりまたは大当たりの新たな閉鎖期間（インターバル期間）を設定するタイミングであるか否かを示すフラグである。このインターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであれば、新たな閉鎖期間（インターバル期間）の開始タイミングであることを示し、オフであれば、新たな閉鎖期間（インターバル期間）の開始タイミングではないことを示す。このインターバル開始フラグ２０３Ｙｎは、初期値がオフに設定されており、新たな閉鎖期間（インターバル期間）の開始条件が成立する毎にオンに設定される（図３１７０のＳ１２３８Ｙ、図３１７２のＳ１３０７Ｙ、図３１７９のＳ１７６２Ｙ、図３１８６のＳ１９８２Ｙ参照）。

【２０３２９】

次に、図３１６６を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３１６６は、本第１６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３１６６に示した通り、本第１６制御例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図１２２（ｂ）参照）に対して、従総賞球数カウンタ２２３Ｙａが追加されている点でのみ相違している。この従総賞球数カウンタ２２３Ｙａは、音声ランプ制御装置１１３側において、１の大当たり遊技の実行中に払い出された賞球数の合計をカウントするためのカウンタである。この従総賞球数カウンタ２２３Ｙａは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０から大入賞口賞球コマンドを受信する毎に、コマンドに対応する賞球数が加算して更新される（図３１９０のＳ３２０４Ｙ参照）。大当たり遊技の実行中は、この従総賞球数カウンタ２２３Ｙａが示す賞球数が、第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｈｚ２に対して表示される（図３１５１、図３１５２参照）。

【２０３３０】

＜第１６制御例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３１６７から図３１８８を参照して、本第１６制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３１６７を参照して、本第１６制御例におけるタイマ割込処理について説明する。このタイマ割込処理は、上述した第２制御例におけるタイマ割込処理（図１３２参照）に代えて実行される処理であり、第２制御例におけるタイマ割込処理（図１３２参照）と同様に、２ミリ秒毎に実行される定期処理である。図３１６７は、本第１６制御例におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。この第１６制御例におけるタイマ割込処理のうち、Ｓ１０１～Ｓ１０３、およびＳ１０５～Ｓ１０８の各処理では、それぞれ上述した第２制御例におけるＳ１０１～Ｓ１０３、およびＳ１０５～Ｓ１０８の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例におけるタイマ割込処理（図３１６７参照）では、上述した第２制御例における入賞処理（Ｓ１０４、図１４０参照）に代えて、入賞処理（Ｓ１０１Ｙ）を実行する点で相違している。この入賞処理（Ｓ１０１Ｙ）の詳細について、図３１６８から図３１７３を参照して説明する。この入賞処理（Ｓ１０１Ｙ）は、上述した第２制御例における入賞処理（Ｓ１０４、図１４０参照）に代えて実行される処理であり、第２制御例における入賞処理（図１４０参照）と同様に、遊技盤１３に設けられている各種入賞口への遊技球の入賞（入球）に応じた制御を実行するための処理である。図３１６８は、本第１６制御例における入賞処理（Ｓ１０１Ｙ）を示すフローチャートである。この第１６制御例における入賞処理（Ｓ１０１Ｙ）のうち、Ｓ１３１～Ｓ１３３の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における入賞処理（図１４０参照）のＳ１３１～Ｓ１３３の各処理と同一の処理が実行される。また、図３１６８に示した通り、本第１６制御例にお

ける入賞処理（Ｓ１０１Ｙ）では、Ｓ１３３の処理が終了すると、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行中に特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞を検出した場合に対応する制御を行うための当たり入賞処理を実行して（Ｓ１３１Ｙ）、本処理を終了する。この当たり入賞処理（Ｓ１３１Ｙ）の詳細について、図３１６９を参照して説明する。

【２０３３１】

図３１６９は、この当たり入賞処理（Ｓ１３１Ｙ）を示すフローチャートである。図３１６９に示した通り、この当たり入賞処理（Ｓ１３１Ｙ）が実行されると、まず、大当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ１２０１Ｙ）、大当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ１２０１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過したか否かを判別する（Ｓ１２０２Ｙ）。Ｓ１２０２Ｙの処理において、遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過したと判別した場合は（Ｓ１２０２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値に１を加算して更新し（Ｓ１２０３Ｙ）、次いで、特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球に基づいて賞球が払い出されたこと（大入賞口賞球）を示す大入賞口賞球コマンドを設定する（Ｓ１２０４Ｙ）。ここで設定された大入賞口賞球コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、大入賞口賞球コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の小表示領域Ｈｚ２に表示させる賞球払出数を示す表示（数字）を更新する（大入賞口賞球コマンドによって通知された賞球数を加算して更新する）。Ｓ１２０４Ｙの処理が終了すると、次いで、現在実行中の大当たり遊技の大当たり種別を読み出して（Ｓ１２０５Ｙ）、ラウンド開始時にラウンド数に応じて予め設定されている大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）からＳ１２０５Ｙの処理で読み出した大当たり種別に対応する開放回数を読み出して（Ｓ１２０６Ｙ）、読み出した開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値（現在のラウンドで既に終了済みの開放期間の回数）以下の値であるか否かを判別する（Ｓ１２０７Ｙ）。即ち、現在のラウンドにおいて設定される全ての開放期間が既に終了済みであるか否かを判別する。Ｓ１２０７Ｙの処理において、開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値（現在のラウンドで既に終了済みの開放期間の回数）以下の値ではない（開放回数よりも大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値の方が小さい値である）と判別した場合は（Ｓ１２０７Ｙ：Ｎｏ）、現在のラウンドにおいて全ての開放期間が終了されていないことを意味するため、現在のラウンド遊技における特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球数から開放期間を終了させる条件が成立した（閉鎖最大入賞数となった）か否かを判定するための大当たり入賞判定処理を実行して（Ｓ１２０８Ｙ）、処理をＳ１２０９Ｙへと移行する。この大当たり入賞判定処理（Ｓ１２０８Ｙ）の詳細については、図３１７０を参照して後述する。一方、Ｓ１２０７Ｙの処理において開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値以下であると判別した場合は（Ｓ１２０７Ｙ：Ｙｅｓ）、既に現在のラウンド遊技における開放期間が全て終了されていることを示しており、今回検出した特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球が開放期間の終了契機となり得ないことを意味するため、Ｓ１２０８Ｙの処理をスキップして、処理をＳ１２０９Ｙへと移行する。これらに対し、Ｓ１２０１Ｙの処理で大当たり遊技の実行中ではないと判別した場合（Ｓ１２０１Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１２０２Ｙの処理において遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過していないと判別した場合は（Ｓ１２０２Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ１２０３Ｙ～Ｓ１２０８Ｙの各処理をスキップして、処理をＹ１２０９Ｙへと移行する。

【２０３３２】

Ｓ１２０９Ｙの処理では、小当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ１２０９Ｙ）、小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ１２０９Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過したか否かを判別する（Ｓ１２１０Ｙ）。Ｓ１２１０Ｙの処理において、遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過したと

判別した場合は（Ｓ１２１０Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値に１を加算して更新し（Ｓ１２１１Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球に基づいて賞球が払い出されたこと（大入賞口賞球）を示す大入賞口賞球コマンドを設定する（Ｓ１２１２Ｙ）。ここで設定された大入賞口賞球コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。Ｓ１２１２Ｙの処理が終了すると、次いで、現在実行中の小当たり遊技の小当たり種別を読み出して（Ｓ１２１３Ｙ）、小当たり遊技のラウンド開始時に予め設定されている小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）からＳ１２１３Ｙの処理で読み出した小当たり種別に対応する開放回数を読み出し（Ｓ１２１４Ｙ）、当該読み出した開放回数が小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃのカウンタ値（小当たり遊技において既に終了済みの開放期間の回数）以下の値であるか否かを判別する（Ｓ１２１５Ｙ）。即ち、今回実行されている小当たり遊技において設定され得る全ての開放期間が既に終了済みであるか否かを判別する。

【２０３３３】

Ｓ１２１５Ｙの処理において、開放回数が小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃのカウンタ値（今回の小当たり遊技で既に終了済みの開放期間の回数）以下の値ではない（開放回数よりも小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃのカウンタ値の方が小さい値である）と判別した場合は（Ｓ１２１５Ｙ：Ｎｏ）、今回の小当たり遊技において全ての開放期間が終了されていないことを意味するため、今回の小当たり遊技における特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球数から開放期間を終了させる条件が成立した（閉鎖最大入賞数となった）か否かを判定するための小当たり入賞判定処理を実行して（Ｓ１２１６Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり入賞判定処理（Ｓ１２１６Ｙ）の詳細については、図３１７２を参照して後述する。一方、Ｓ１２１５Ｙの処理において開放回数が小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃのカウンタ値以下であると判別した場合は（Ｓ１２１５Ｙ：Ｙｅｓ）、既に小当たり遊技における開放期間が全て終了されていることを示しており、今回検出した特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球が開放期間の終了契機となり得ないことを意味するため、Ｓ１２１６Ｙの処理をスキップして、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ１２０９Ｙの処理で小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合（Ｓ１２０９Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１２１０Ｙの処理において遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過していないと判別した場合は（Ｓ１２１０Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ１２１１Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２０３３４】

次に、図３１７０を参照して、上述した当たり入賞処理（図３１６９参照）の中の１処理である大当たり入賞判定処理（Ｓ１２０８Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり入賞判定処理（Ｓ１２０８Ｙ）は、上述した通り、現在のラウンド遊技における特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球数から開放期間を終了させる条件が成立した（閉鎖最大入賞数となった）か否かを判定するための処理である。図３１７０は、この大当たり入賞判定処理（Ｓ１２０８Ｙ）の詳細を示したフローチャートである。図３１７０に示した通り、この大当たり入賞判定処理（Ｓ１２０８Ｙ）が実行されると、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値からラウンド数を特定し、当該特定したラウンド数に対応するテーブルを大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅから選択して今回の処理において参照するテーブルとして設定する（Ｓ１２３１Ｙ）。Ｓ１２３１Ｙの処理では、例えば、現在のラウンド数が２ラウンド目（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が２）であれば大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３（図３１６１（ｂ）参照）を選択して設定する。また、例えば現在のラウンド数が７ラウンド目（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が７）であれば大当たりラウンド７開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ８（図３１６４（ａ）参照）を選択して設定する。

【２０３３５】

Ｓ１２３１Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１２３１Ｙの処理で設定されたテーブル

から、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する閉鎖最大入賞数の値を抽出する（Ｓ１２３２Ｙ）。このＳ１２３２Ｙの処理では、例えば、設定されているテーブルが大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３（図３１６１（ａ）参照）、大当たり種別が大当たりＤ、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が１であれば、閉鎖最大入賞数として６が抽出される。また、例えば、設定されているテーブルが大当たりラウンド４開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ５（図３１６２（ｂ）参照）、大当たり種別が大当たりＥ、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が０であれば、閉鎖最大入賞数として５が抽出される。Ｓ１２３２Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１２３２Ｙの処理で抽出した閉鎖最大入賞数が大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値以下である（即ち、特定入賞口６５５ａへの入球数が今回の開放期間（現在が既に閉鎖期間である場合は次回の開放期間）における規定の入球数に到達している）か否かを判別する（Ｓ１２３３Ｙ）。Ｓ１２３３Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値以下でない（大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数に到達していない）と判別した場合は（Ｓ１２３３Ｙ：Ｎｏ）、今回の特定入賞口６５５ａへの入球が開放期間の終了契機とならない入球であったことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１２３３Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値以下である（即ち、特定入賞口６５５ａへの入球個数が今回の開放期間の規定個数以上となっている）と判別した場合は（Ｓ１２３３Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値に１を加算して更新し（Ｓ１２３４Ｙ）、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値に１を加算して更新する（Ｓ１２３５Ｙ）。

【２０３３６】

Ｓ１２３５Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値を示す大当たり総開放回数コマンドを設定し（Ｓ１２３６Ｙ）、Ｓ１２３１Ｙの処理で設定しておいたテーブルから大当たり種別に応じた開放回数の値を抽出して（Ｓ１２３７Ｙ）、共通閉鎖秒数タイマ２０３Ｙｋの値が０であるか否かを判別する（Ｓ１２３８Ｙ）。Ｓ１２３８Ｙの処理において、共通閉鎖タイマ２０３Ｙｋの値が０であると判別した場合は（Ｓ１２３８Ｙ：Ｙｅｓ）、規定個数の遊技球の入球を契機として開放期間が終了したタイミングであることを意味するため、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）を設定するために、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオンに設定し（Ｓ１２３９Ｙ）、開放期間の終了に基づく設定値の初期化を行うための大当たり関連初期化処理を実行して（Ｓ１２４０Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）の詳細については、図３１７１を参照して後述する。一方、Ｓ１２３８Ｙの処理において、共通閉鎖秒数タイマ２０３Ｙｋの値が０ではない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ１２３８Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ１２３９Ｙ、およびＳ１２４０Ｙの各処理をスキップして、本処理を終了する。閉鎖期間中にＳ１２３８Ｙの処理が実行されるという状況は、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）の間に特定入賞口６５５ａへの入賞を更に検出したことにより、次に設定される予定だった開放期間の閉鎖最大入賞数に到達し（即ち、開放期間が開始されるよりも前にオーバー入賞により当該開放期間の規定個数以上の入賞が発生し）、当該開放期間を設定することなくスキップすることになった状況であることを意味している。この場合に閉鎖期間を重ねて設定してしまうと、閉鎖期間が通常よりも長くなってしまい、遊技者に対して違和感を抱かせてしまう虞がある。よって、本第１６制御例では、閉鎖期間中に次に設定される予定だった開放期間の閉鎖最大入賞数に到達する個数のオーバー入賞を検出した場合は、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）を新たに設定しない構成としている。このように構成することで、次の開放期間をスキップして２回後の開放期間設定する際にも、閉鎖期間の長さを通常と同じ長さ（２秒間）に設定することができる。よって、遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２０３３７】

次に、図３１７１を参照して、上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）の詳

細について説明する。図３１７１は、この大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）を示すフローチャートである。図３１７１に示した通り、この大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）が実行されると、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２６１Ｙ）、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１２６１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり開始に基づく初期化を行うためのＳ１２６２Ｙ～Ｓ１２６５Ｙ，Ｓ１２６７Ｙ、およびＳ１２６９Ｙの各処理を実行する。具体的には、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａ、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂ、および小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値をそれぞれ０にリセットし（Ｓ１２６２Ｙ）、次いで、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈ、および共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値を０にリセットする（Ｓ１２６３Ｙ）。Ｓ１２６３Ｙの処理が終了すると、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値を大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値に設定し（Ｓ１２６４Ｙ）、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値を０に設定する（Ｓ１２６５Ｙ）。これらのＳ１２６４Ｙ、およびＳ１２６５Ｙの処理により、今回の大当たりが２種当たりの場合は、当該２種当たりの前に実行されていた小当たり遊技の総開放回数（小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値）を引き継いで大当たり遊技を開始することができる。

【２０３３８】

Ｓ１２６５Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇ、および大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆを０にリセットし（Ｓ１２６７Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値、および大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値を０にリセットして（Ｓ１２６９Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１２６１Ｙの処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオフであると判別した場合は（Ｓ１２６１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２６６Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１２６６Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技における新たなラウンドの開始タイミングであることを意味するため、処理をＳ１２６７Ｙへと移行して、ラウンド遊技に関するカウンタ値を初期化する。一方、Ｓ１２６６Ｙの処理において、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオフであると判別した場合は（Ｓ１２６６Ｙ：Ｎｏ）、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであるか否かを判別し（Ｓ１２６８Ｙ）、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１２６８Ｙ：Ｙｅｓ）、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間、ラウンド間インターバル期間）の開始タイミングであることを意味するため、処理をＳ１２６９Ｙへと移行して、閉鎖期間に関するカウンタ値を初期化する。一方、Ｓ１２６８Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオフであると判別した場合は（Ｓ１２６８Ｙ：Ｎｏ）、初期化を行うタイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０３３９】

次に、図３１７２を参照して、上述した当たり入賞処理（図３１６９参照）の中の１処理である小当たり入賞判定処理（Ｓ１２１６Ｙ）の詳細について説明する。この小当たり入賞判定処理（Ｓ１２１６Ｙ）は、上述した通り、実行中の小当たり遊技における特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球数から開放期間を終了させる条件が成立した（閉鎖最大入賞数となった）か否かを判定するための処理である。図３１７２は、この小当たり入賞判定処理（Ｓ１２１６Ｙ）の詳細を示したフローチャートである。図３１７２に示した通り、この小当たり入賞判定処理（Ｓ１２１６Ｙ）が実行されると、実行中の小当たりの小当たり種別と小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値とに対応する閉鎖最大入賞数の値を小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）から抽出する（Ｓ１３０１Ｙ）。Ｓ１３０１Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１３０１Ｙの処理で抽出した閉鎖最大入賞数が小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値以下である（即ち、特定入賞口６５５ａへの入球数が今回の開放期間（現在が既に閉鎖期間である場合は次回の開放期間）における規定の入球数に到達している）か否かを判別する（Ｓ１３０２Ｙ）。Ｓ１３０２Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値以

下でない（小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値が閉鎖最大入賞数に到達していない）と判別した場合は（Ｓ１３０２Ｙ：Ｎｏ）、今回の特定入賞口６５５ａへの入球が開放期間の終了契機とならない入球であったことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、Ｓ１３０２Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値以下である（即ち、特定入賞口６５５ａへの入球個数が今回の開放期間の規定個数以上となっている）と判別した場合は（Ｓ１３０２Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値に１を加算して更新し（Ｓ１３０３Ｙ）、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値に１を加算して更新する（Ｓ１３０４Ｙ）。

【２０３４０】

Ｓ１３０４Ｙの処理が終了すると、次いで、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値を示す小当たり総開放回数コマンドを設定し（Ｓ１３０５Ｙ）、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから実行中の小当たり遊技の小当たり種別に応じた開放回数の値を抽出して（Ｓ１３０６Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０であるか否かを判別する（Ｓ１３０７Ｙ）。Ｓ１３０７Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０であると判別した場合は（Ｓ１３０７Ｙ：Ｙｅｓ）、規定個数の遊技球の入球を契機として開放期間が終了したタイミングであることを意味するため、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）を設定するために、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオンに設定し（Ｓ１３０８Ｙ）、開放期間の終了に基づく設定値の初期化を行うための小当たり関連初期化処理を実行して（Ｓ１３０９Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）の詳細については、図３１７３を参照して後述する。一方、Ｓ１３０７Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０ではない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ１３０７Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ１３０８Ｙ、およびＳ１３０９Ｙの各処理をスキップして、本処理を終了する。閉鎖期間中にＳ１３０７Ｙの処理が実行されるという状況は、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）の間に特定入賞口６５５ａへの入賞を更に検出したことにより、次に設定される予定だった開放期間の閉鎖最大入賞数に到達し（即ち、開放期間が開始されるよりも前にオーバー入賞により当該開放期間の規定個数以上の入賞が発生し）、当該開放期間を設定することなくスキップすることになった状況であることを意味している。この場合に閉鎖期間を重ねて設定してしまうと、閉鎖期間が通常よりも長くなってしまい、遊技者に対して違和感を抱かせてしまう虞がある。よって、本第１６制御例では、閉鎖期間中に次に設定される予定だった開放期間の閉鎖最大入賞数に到達する個数のオーバー入賞を検出した場合は、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）を新たに設定しない構成としている。このように構成することで、次の開放期間をスキップして２回後の開放期間設定する際にも、閉鎖期間の長さを通常と同じ長さ（２秒間）に設定することができる。よって、遊技者に対して違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２０３４１】

次に、図３１７３を参照して、上述した小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）の詳細について説明する。図３１７３は、この小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）を示すフローチャートである。図３１７３に示した通り、この小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）が実行されると、まず、小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであるか否かを判別し（Ｓ１３３１Ｙ）、小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１３３１Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり開始に基づく初期化を行うためのＳ１３３２Ｙ，Ｓ１３３３Ｙ，Ｓ１３３５Ｙ、およびＳ１３３７Ｙの各処理を実行する。具体的には、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅ、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆ、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇ、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値をそれぞれ０にリセットし（Ｓ１３３２Ｙ）、次いで、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄ、および共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値を０にリセットする（Ｓ１３３３Ｙ）。Ｓ１３３３Ｙの処理が終了すると、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃ、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値を０にリセットし（Ｓ１３３５Ｙ）、次いで、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋ、および小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値を０にリセットして（Ｓ１３

３７Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１３３１Ｙの処理において、小当たり開始フラグ２０３ｎがオフであると判別した場合は（Ｓ１３３１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであるか否かを判別し（Ｓ１３３４Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１３３４Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技におけるラウンドの開始タイミングであることを意味するため、処理をＳ１３３５Ｙへと移行して、ラウンド遊技に関するカウンタ値を初期化する。一方、Ｓ１３３４Ｙの処理において、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオフであると判別した場合は（Ｓ１３３４Ｙ：Ｎｏ）、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであるか否かを判別し（Ｓ１３３６Ｙ）、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１３３６Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技における閉鎖期間の開始タイミングであることを意味するため、処理をＳ１３３７Ｙへと移行して、閉鎖期間に関するカウンタ値を初期化する。一方、Ｓ１３３６Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオフであると判別した場合は（Ｓ１３３６Ｙ：Ｎｏ）、初期化を行うタイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０３４２】

次に、図３１７４を参照して、本第１６制御例におけるメイン処理について説明する。このメイン処理は、上述した第２制御例におけるメイン処理（図１４９参照）に代えて実行される処理である。図３１７４は、本第１６制御例におけるメイン処理を示すフローチャートである。この第１６制御例におけるメイン処理（図３１７４参照）のうち、Ｓ１６０１～Ｓ１６０３、およびＳ１６０５～Ｓ１６１５の各処理では、それぞれ上述した第２制御例におけるメイン処理（図１４９参照）のＳ１６０１～Ｓ１６０３、およびＳ１６０５～Ｓ１６１５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例におけるメイン処理（図３１７４参照）では、Ｓ１６０３の処理が終了すると、第２制御例のメイン処理（図１４９参照）における当たり制御処理（Ｓ１６０４、図１５０参照）に代えて、当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｙ）を実行して、処理をＳ１６０５へと移行する。この当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｙ）の詳細について、図３１７５を参照して説明する。図３１７５は、この当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｙ）を示すフローチャートである。図３１７５に示した通り、この当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｙ）が実行されると、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ１６３１Ｙ）、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１６３１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりの開始タイミングであることを意味するため、大当たり遊技の開始を設定するための大当たり開始処理を実行して（Ｓ１６３２Ｙ）、処理をＳ１６３６Ｙへと移行する。この大当たり開始処理（Ｓ１６３２Ｙ）の詳細については、図３１７６を参照して後述する。

【２０３４３】

一方、Ｓ１６３１Ｙの処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１６３１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、現在が大当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ１６３３Ｙ）、大当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ１６３３Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりにおけるラウンド遊技に関する制御を実行するための大当たりラウンド処理を実行し（Ｓ１６３４Ｙ）、次いで、大当たり遊技の終了タイミングであるか否かを判定して大当たり遊技の終了タイミングである場合は実行中の大当たり遊技の終了を設定するための大当たり終了処理を実行して（Ｓ１６３５Ｙ）、処理をＳ１６３６Ｙへと移行する。これらの大当たりラウンド処理（Ｓ１６３４Ｙ）、および大当たり終了処理（Ｓ１６３５Ｙ）の詳細については、それぞれ図３１７７、および図３１８１を参照して後述する。これらに対し、Ｓ１６３３Ｙの処理において、現在が大当たり遊技の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ１６３３Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ１６３４Ｙ、およびＳ１６３５Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ１６３６Ｙへと移行する。

【２０３４４】

Ｓ１６３６Ｙの処理では、小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであるか否かを判別し（Ｓ１６３６Ｙ）、小当たり開始フラグ２０３ｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１６３６Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の開始タイミングであることを意味するため、小当たり遊

技の開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ１６３７Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり開始処理（Ｓ１６３７Ｙ）の詳細については、図３１８３を参照して後述する。一方、Ｓ１６３６Ｙの処理において、小当たり開始フラグ２０３ｎがオンではないと判別した場合は（Ｓ１６３６Ｙ：Ｎｏ）、次いで、現在が小当たり遊技の実行中であるか否かを判別し（Ｓ１６３８Ｙ）、小当たり遊技の実行中であると判別した場合は（Ｓ１６３８Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たりにおけるラウンド遊技に関する制御を実行するための小当たりラウンド処理を実行し（Ｓ１６３９Ｙ）、次いで、小当たり遊技の終了タイミングであるか否かを判定して小当たり遊技の終了タイミングである場合は実行中の小当たり遊技の終了を設定するための小当たり終了処理を実行して（Ｓ１６４０Ｙ）、本処理を終了する。これらの小当たりラウンド処理（Ｓ１６３９Ｙ）、および小当たり終了処理（Ｓ１６４０Ｙ）の詳細については、それぞれ図３１８４、および図３１８８を参照して後述する。これらに対し、Ｓ１６３８Ｙの処理において、現在が小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合は（Ｓ１６３８Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ１６３９Ｙ、およびＳ１６４０Ｙの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２０３４５】

次に、図３１７６を参照して、上述した当たり制御処理（図３１７５参照）の中の１処理である大当たり開始処理（Ｓ１６３２Ｙ）の詳細について説明する。図３１７６は、この大当たり開始処理（Ｓ１６３２Ｙ）を示すフローチャートである。図３１７６に示した通り、この大当たり開始処理（Ｓ１６３２Ｙ）が実行されると、まず、大当たりのオープニング期間の開始タイミングであるか否かを判別して（Ｓ１６６１Ｙ）、大当たりのオープニング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６６１Ｙ：Ｙｅｓ）、オープニング期間の開始を示すオープニングコマンドを設定し（Ｓ１６６２Ｙ）、大当たりのオープニング期間を開始させる前に大当たりに関する各種カウンタを初期化するために大当たり関連初期化処理を実行して（Ｓ１６６３Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり関連初期化処理（Ｓ１６６３Ｙ）は、図３１７１を参照して上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）と同一の処理であるので、ここではその詳細な説明については省略する。一方、Ｓ１６６１Ｙの処理において、大当たりのオープニング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１６６１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大当たりのオープニング期間の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１６６４Ｙ）、大当たりのオープニング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１６６４Ｙ：Ｙｅｓ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオンに設定し（Ｓ１６６５Ｙ）、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオフに設定して（Ｓ１６６６Ｙ）、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ１６６７Ｙ）。Ｓ１６６７Ｙの処理が終了すると、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ１６６８Ｙ）、今回開始させる大当たり遊技の大当たり種別に応じた開放予定回数を大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１から抽出して（Ｓ１６６９Ｙ）、開放予定回数が０であるか（即ち、今回の大当たりが２種大当たりであるか）否かを判別する（Ｓ１６７０Ｙ）。Ｓ１６７０Ｙの処理において、開放予定回数が０ではない（即ち、今回の大当たりが１種大当たりである）と判別した場合は（Ｓ１６７０Ｙ：Ｎｏ）、開放予定回数を示す開放予定回数コマンドを設定して（Ｓ１６７１Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１６７０Ｙの処理において、開放予定回数が０である（即ち、２種大当たりである）と判別した場合は（Ｓ１６７０：Ｙｅｓ）、Ｓ１６７１Ｙの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これらに対し、Ｓ１６６４Ｙの処理において、大当たりのオープニング期間の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１６６４Ｙ：Ｎｏ）、大当たりのオープニング期間の途中であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０３４６】

次に、図３１７７を参照して、上述した当たり制御処理（図３１７５参照）の中の１処理である大当たりラウンド処理（Ｓ１６３４Ｙ）の詳細について説明する。図３１７７は、この大当たりラウンド処理（Ｓ１６３４Ｙ）を示すフローチャートである。図３１７７に示した通り、この大当たりラウンド処理（Ｓ１６３４Ｙ）が実行されると、まず、ラウ

ンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであるか否かを判別し（Ｓ１７０１Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１７０１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりにおける新たなラウンド遊技の開始タイミングであることを意味するため、新たなラウンド遊技の開始を設定するための大当たりラウンド開始処理を実行して（Ｓ１７０２Ｙ）、本処理を終了する。この大当たりラウンド開始処理（Ｓ１７０２Ｙ）の詳細については、図３１７８を参照して後述する。一方、Ｓ１７０１Ｙの処理において、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオフであると判別した場合は（Ｓ１７０１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が１以上の値であるか否かを判別する（Ｓ１７０３Ｙ）。Ｓ１７０３Ｙの処理において、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が１以上の値であると判別した場合は（Ｓ１７０３Ｙ：Ｙｅｓ）、現在が特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放期間中であることを意味するため、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値から１を減算して更新し（Ｓ１７０４Ｙ）、減算後の大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が０となったか否かを判別する（Ｓ１７０５Ｙ）。Ｓ１７０５Ｙの処理において、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１７０５Ｙ：Ｙｅｓ）、開放期間において規定時間が経過して開放終了タイミングになったことを意味するため、特定入賞口（大入賞口）６５５ａを閉鎖するための大当たり開放終了処理を実行して（Ｓ１７０６Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり開放終了処理（Ｓ１７０６Ｙ）の詳細については、図３１７９（ａ）を参照して後述する。これに対して、Ｓ１７０３Ｙの処理において大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が０であると判別した場合（Ｓ１７０３Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１７０５Ｙの処理において大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値が０に更新されていないと判別した場合は（Ｓ１７０５Ｙ：Ｎｏ）、次いで、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであるか否かを判別する（Ｓ１７０７Ｙ）。

【２０３４７】

Ｓ１７０７Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１７０７Ｙ：Ｙｅｓ）、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間、またはラウンド間インターバル期間）の開始タイミングであることを意味するため、閉鎖期間の開始を設定するための大当たりインターバル開始処理を実行して（Ｓ１７０８Ｙ）、本処理を終了する。この大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７０８Ｙ）の詳細については、図３１７９（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ１７０７Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１７０７Ｙ：Ｎｏ）、次いで、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が１以上の値であるか否かを判別し（Ｓ１７０９Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が１以上の値であると判別した場合は（Ｓ１７０９Ｙ：Ｙｅｓ）、現在が閉鎖期間中であることを意味するため、まず、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値から１を減算して更新し（Ｓ１７１０Ｙ）、次いで、減算後の共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０になったか否かを判別する（Ｓ１７１１Ｙ）。Ｓ１７１１Ｙの処理において、減算後の共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１７１１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、エンディング期間の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１７１２Ｙ）、エンディング期間の開始タイミング（即ち、全ての開放期間が終了した後の閉鎖期間が経過したタイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ１７１２Ｙ：Ｎｏ）、大当たり遊技における次の開放期間を開始させるための大当たり次開放開始処理を実行して（Ｓ１７１３Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ）の詳細については、図３１８０を参照して後述する。一方、Ｓ１７１２Ｙの処理において、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１７１２Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｓ１７１３Ｙの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これらに対し、Ｓ１７０９の処理において共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が１以上の値ではない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ１７０９Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１７１１Ｙの処理において減算後の共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１７１１Ｙ：Ｎｏ）、閉鎖期間の終了タイミングではないため、そのまま本処理を終了する。

【２０３４８】
次に、図３１７８を参照して、上述した大当たりラウンド処理（図３１７７参照）の中の１処理であり、大当たりにおける新たなラウンド遊技を開始させるための大当たりラウンド開始処理（Ｓ１７０２Ｙ）の詳細について説明する。図３１７８に示した通り、この大当たりラウンド開始処理（Ｓ１７０２Ｙ）が実行されると、まず、新たなラウンド遊技を開始させるにあたって各種設定を初期化するための大当たり関連初期化処理を実行する（Ｓ１７３１Ｙ）。この大当たり関連初期化処理（Ｓ１７３１Ｙ）は、図３１７１を参照して上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ１７３１Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈのカウンタ値、および共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値にそれぞれ１を加算して更新し（Ｓ１７３２Ｙ）、次いで、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値を示す大当たり総開放回数コマンドを設定する（Ｓ１７３３Ｙ）。Ｓ１７３３Ｙの処理が終了すると、次いで、実行中の大当たり種別を読み出して（Ｓ１７３４Ｙ）、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値からラウンド数を特定し、当該特定したラウンド数に対応するテーブルを大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）から選択して今回の処理において参照するテーブルとして設定する（Ｓ１７３５Ｙ）。Ｓ１７３５Ｙの処理では、例えば、現在のラウンド数が２ラウンド目（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が２）であれば大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３（図３１６１（ｂ）参照）を選択して設定する。また、例えば現在のラウンド数が７ラウンド目（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が７）であれば大当たりラウンド７開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ８（図３１６４（ａ）参照）を選択して設定する。Ｓ１７３５Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１７３５Ｙの処理で設定したテーブルから大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに応じた開放期間を読み出して大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅのカウンタ値に設定し（Ｓ１７３６Ｙ）、Ｓ１７３５Ｙの処理で設定したテーブルから大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに応じた閉鎖最大入賞数を抽出する（Ｓ１７３７Ｙ）。Ｓ１７３７Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１７３７Ｙの処理で抽出した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定して（Ｓ１７３８Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオフに設定する（Ｓ１７３９Ｙ）。Ｓ１７３９Ｙの処理が終了すると、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放を設定し（Ｓ１７４０Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを設定して（Ｓ１７４１Ｙ）、本処理を終了する。

【２０３４９】
次に、図３１７９（ａ）を参照して、上述した大当たりラウンド処理（図３１７７参照）の中の１処理であり、大当たりにおける開放期間が終了した場合に実行される大当たり開放終了処理（Ｓ１７０６Ｙ）の詳細について説明する。図３１７９（ａ）に示した通り、この大当たり開放終了処理（Ｓ１７０６Ｙ）が実行されると、まず、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値を０にリセットし（Ｓ１７６１Ｙ）、次いで、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオンに設定して（Ｓ１７６２Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり開放終了処理（Ｓ１７０６Ｙ）を実行することで、閉鎖期間の開始タイミングにおいてインターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオンに設定することができるので、次の（略４ｍｓ後に実行される）大当たりラウンド処理（図３１７７参照）においてＳ１７０７Ｙの処理でＹｅｓと判定されて大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７０８Ｙ）を実行することができる。即ち、閉鎖期間の開始を設定することができる。次に、図３１７９（ｂ）を参照して、上述した大当たりラウンド処理（図３１７７参照）の中の１処理であり、大当たりにおける開放期間が終了した場合に実行される大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７０８Ｙ）の詳細について説明する。図３１７９（ｂ）に示した通り、この大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７０８Ｙ）が実行されると、まず、閉鎖期間を設定するにあたって各種設定を初期化するために大当たり関連初期化処理を実行する（Ｓ１７８１Ｙ）。この大当たり関連初期化処理（Ｓ１７８１Ｙ）は、図３１７１を参照して上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については

省略する。Ｓ１７８１Ｙの処理が終了すると、次いで、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの閉鎖を設定し（Ｓ１７８２Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値に２秒間に対応する５００を設定する（Ｓ１７８３Ｙ）。次いで、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオフに設定し（Ｓ１７８４Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ１７８５Ｙ）、本処理を終了する。

【２０３５０】

次に、図３１８０を参照して、上述した大当たりラウンド処理（図３１７７参照）の中の１処理であり、大当たりにおける閉鎖期間が終了した場合に次の開放期間を設定するために実行される大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ）の詳細について説明する。図３１８０に示した通り、この大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ）が実行されると、まず、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値からラウンド数を特定し、当該特定したラウンド数に対応するテーブルを大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）から選択して今回の処理において参照するテーブルとして設定する（Ｓ１８０１Ｙ）。Ｓ１８０１Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値に１を加算して更新し（Ｓ１８０２Ｙ）、Ｓ１８０１Ｙの処理で設定されたテーブルから大当たり種別に対応する開放回数の値を抽出（特定）する（Ｓ１８０３Ｙ）。Ｓ１８０３Ｙの処理が終了すると、次いで、抽出（特定）した開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値以下であるか否かを判別し（Ｓ１８０４Ｙ）、抽出した開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ１８０４Ｙ：Ｎｏ）、現在のラウンド遊技において設定され得る開放期間が残っている（消化していない）ことを意味するため、現在のラウンドを維持したまま新たな開放期間を設定するためのＳ１８０５Ｙ～Ｓ１８１２Ｙの処理を実行する。具体的には、まず、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値に１を加算して更新し（Ｓ１８０５Ｙ）、次いで、更新後の大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値を示す大当たり総開放回数コマンドを設定する（Ｓ１８０６Ｙ）。

【２０３５１】

Ｓ１８０６Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１８０１Ｙの処理で設定したテーブルから、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに応じた開放期間を特定し、当該特定した開放期間を大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値に設定する（Ｓ１８０７Ｙ）。Ｓ１８０７Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１８０１Ｙの処理で設定したテーブルから、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに応じた閉鎖最大入賞数を抽出し（Ｓ１８０８Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定する（Ｓ１８０９Ｙ）。Ｓ１８０９Ｙの処理が終了すると、次いで、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオフに設定し（Ｓ１８１０Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放を設定し（Ｓ１８１１Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを設定して（Ｓ１８１２Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１８０４Ｙの処理において、Ｓ１８０３Ｙの処理で抽出した開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値以下であると判別した場合は（Ｓ１８０４Ｙ：Ｙｅｓ）、今回のラウンドにおいて設定され得る全ての開放期間が既に終了済の状態で閉鎖期間が終了されたことを意味するため、新たなラウンドを開始させるためにラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオンに設定して（Ｓ１８１３Ｙ）、本処理を終了する。Ｓ１８１３Ｙの処理でラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオンに設定しておくことにより、次の（略４ｍｓ後に実行される）大当たりラウンド処理（図３１７７参照）において、Ｓ１７０１Ｙの処理でＹｅｓと判定されて大当たりラウンド開始処理（Ｓ１７０２Ｙ）を実行することができる。即ち、新たなラウンド遊技の開始を設定することができる。

【２０３５２】

次に、図３１８１を参照して、上述した当たり制御処理（図３１７５参照）の中の１処理であり、大当たりの終了を設定するための大当たり終了処理（Ｓ１６３５Ｙ）の詳細について説明する。図３１８１は、この大当たり終了処理（Ｓ１６３５Ｙ）を示すフローチャートである。図３１８１に示した通り、この大当たり終了処理（Ｓ１６３５Ｙ）が実行

されると、まず、エンディング期間の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１８２１Ｙ）、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１８２１Ｙ：Ｙｅｓ）、エンディング期間の開始を示すエンディングコマンドを設定して（Ｓ１８２２Ｙ）、本処理を終了する。ここで、本第１６制御例におけるエンディング期間は、大当たりにおける最後の開放期間が終了されてから２秒が経過した時点で開始される。一方、Ｓ１８２１Ｙの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１８２１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、エンディング期間の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１８２３Ｙ）。Ｓ１８２３Ｙの処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１８２３Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を終了させるためのＳ１８２４Ｙ～Ｓ１８３０Ｙの各処理を実行する。具体的には、今回の大当たり種別を読み出して（Ｓ１８２４Ｙ）、読み出した大当たり種別に対応する時短終了条件を時短付与テーブル２０２Ｙｂ（図３１５７（ｂ）参照）から読み出して時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、および特図２カウンタ２０３ｔに対して設定する（Ｓ１８２５Ｙ）。Ｓ１８２５Ｙの処理が終了すると、次いで、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（Ｓ１８２６Ｙ）、次いで、大当たり終了後の遊技状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ１８２７Ｙ）、大当たり遊技の終了を設定する（Ｓ１８２８Ｙ）。Ｓ１８２８Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１８２９Ｙ）、当たり遊技中の設定を全て初期化するための当たり完全初期化処理を実行して（Ｓ１８３０Ｙ）、本処理を終了する。この当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ）の詳細については、図３１８２を参照して後述する。これに対し、Ｓ１８２３Ｙの処理において、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１８２３Ｙ：Ｎｏ）、大当たり遊技の終了タイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０３５３】

次に、図３１８２を参照して、上述した大当たり終了処理（図３１８１参照）の中の１処理であり、当たり遊技中の設定を全て初期化するために実行される当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ）の詳細について説明する。図３１８２は、この当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ）を示すフローチャートである。図３１８２に示した通り、この当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ）が実行されると、まず、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａ、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂ、および小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値を全て０にリセットする（Ｓ１８５１Ｙ）。Ｓ１８５１の処理が終了すると、次いで、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈ、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅ、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆ、および大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値を全て０にリセットする（Ｓ１８５２Ｙ）。Ｓ１８５２Ｙの処理が終了すると、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊ、および共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値を共に０にリセットし（Ｓ１８５３Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍ、およびインターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオフに設定して（Ｓ１８５４Ｙ）、本処理を終了する。この当たり完全初期化処理（図３１８２参照）を実行することにより、当たり遊技中に用いられる各種カウンタ値やフラグを全て初期値にリセットすることができる。

【２０３５４】

次に、図３１８３を参照して、上述した当たり制御処理（図３１７５参照）の中の１処理であり、小当たり遊技を開始するための処理である小当たり開始処理（Ｓ１６３７Ｙ）の詳細について説明する。図３１８３に示した通り、この小当たり開始処理（Ｓ１６３７Ｙ）が実行されると、まず、小当たりのオープニング期間の開始タイミングであるか否かを判別して（Ｓ１９０１Ｙ）、小当たりのオープニング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０１Ｙ：Ｙｅｓ）、オープニング期間の開始を示すオープニングコマンドを設定し（Ｓ１９０２Ｙ）、小当たり遊技を開始させる前に大当たりに関する各種カウンタを初期化するために小当たり関連初期化処理を実行して（Ｓ１９０３Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり関連初期化処理（Ｓ１９０３Ｙ）は、図３１７３を参照して上述した小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）と同一の処理であるので、ここではそ

の詳細な説明については省略する。一方、Ｓ１９０１Ｙの処理において、小当たりのオープニング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、小当たりのオープニング期間の終了タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１９０４Ｙ）、小当たりのオープニング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０４Ｙ：Ｙｅｓ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオンに設定し（Ｓ１９０５Ｙ）、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオフに設定して（Ｓ１９０６Ｙ）、小当たり中フラグ２０３ｏをオンに設定する（Ｓ１９０７Ｙ）。Ｓ１９０７Ｙの処理が終了すると、小当たり開始フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１９０８Ｙ）、今回開始させる小当たり遊技の小当たり種別に応じた開放予定回数を小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから抽出する（Ｓ１９０９Ｙ）。Ｓ１９０９Ｙの処理が終了すると、抽出した開放予定回数を示す開放予定回数コマンドを設定して（Ｓ１９１０Ｙ）、本処理を終了する。これらに対し、Ｓ１９０４Ｙの処理において、小当たりのオープニング期間の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９０４Ｙ：Ｎｏ）、小当たりのオープニング期間の途中であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０３５５】

次に、図３１８４を参照して、上述した当たり制御処理（図３１７５参照）の中の１処理である小当たりラウンド処理（Ｓ１６３９Ｙ）の詳細について説明する。図３１８４は、この小当たりラウンド処理（Ｓ１６３９Ｙ）を示すフローチャートである。図３１８４に示した通り、この小当たりラウンド処理（Ｓ１６３９Ｙ）が実行されると、まず、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであるか否かを判別し（Ｓ１９３１Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであると判別した場合は（Ｓ１９３１Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たりにおけるラウンド遊技の開始タイミングであることを意味するため、ラウンド遊技の開始を設定するための小当たりラウンド開始処理を実行して（Ｓ１９３２Ｙ）、本処理を終了する。この小当たりラウンド開始処理（Ｓ１９３２Ｙ）の詳細については、図３１８５を参照して後述する。一方、Ｓ１９３１Ｙの処理において、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオフであると判別した場合は（Ｓ１９３１Ｙ：Ｎｏ）、特定入賞口６５５ａの内部のＶ弁（特定領域を開閉させるための開閉弁）の開放タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１９３３Ｙ）、Ｖ弁の開放タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９３３Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｖ弁の開放を設定し（Ｓ１９３４Ｙ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１９３３Ｙの処理において、Ｖ弁の開放タイミングではないと判別した場合は（Ｓ１９３３Ｙ：Ｎｏ）、次いで、Ｖ弁の閉鎖条件が成立したか否かを判別し（Ｓ１９３５Ｙ）、Ｖ弁の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（Ｓ１９３５Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｖ弁の閉鎖を設定して（Ｓ１９３６Ｙ）、本処理を終了する。

【２０３５６】

一方、Ｓ１９３５Ｙの処理において、Ｖ弁の閉鎖条件が成立していないと判別した場合は（Ｓ１９３５Ｙ：Ｎｏ）、次いで、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が１以上の値であるか否かを判別し（Ｓ１９３７Ｙ）、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が１以上の値であると判別した場合は（Ｓ１９３７Ｙ：Ｙｅｓ）、現在が特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放期間中であることを意味するため、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値から１を減算して更新すると共に（Ｓ１９３８Ｙ）、減算後の小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が０となったか否かを判別する（Ｓ１９３９Ｙ）。Ｓ１９３９Ｙの処理において、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１９３９Ｙ：Ｙｅｓ）、開放期間において規定時間が経過して開放終了タイミングになったことを意味するため、特定入賞口（大入賞口）６５５ａを閉鎖するための小当たり開放終了処理を実行して（Ｓ１９４０Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり開放終了処理（Ｓ１９４０Ｙ）の詳細については、図３１８６（ａ）を参照して後述する。これに対して、Ｓ１９３７Ｙの処理において小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が０であると判別した場合（Ｓ１９３７Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１９３９Ｙの処理において小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値が０に更新されていないと判別した場合は（Ｓ１９３９Ｙ：Ｎｏ）、次いで、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであるか否かを判別

する（Ｓ１９４１Ｙ）。
【２０３５７】
Ｓ１９４１Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１９４１Ｙ：Ｙｅｓ）、閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間、またはラウンド間インターバル期間）の開始タイミングであることを意味するため、閉鎖期間の開始を設定するための小当たりインターバル開始処理を実行して（Ｓ１９４２Ｙ）、本処理を終了する。この大当たりインターバル開始処理（Ｓ１９４２Ｙ）の詳細については、図３１８６（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ１９４１Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（Ｓ１９４１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が１以上の値であるか否かを判別し（Ｓ１９４３Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が１以上の値であると判別した場合は（Ｓ１９４３Ｙ：Ｙｅｓ）、現在が閉鎖期間中であることを意味するため、まず、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値から１を減算して更新し（Ｓ１９４４Ｙ）、次いで、減算後の共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０になったか否かを判別する（Ｓ１９４５Ｙ）。Ｓ１９４５Ｙの処理において、減算後の共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０になったと判別した場合は（Ｓ１９４５Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ１９４６Ｙ）、エンディング期間の開始タイミング（即ち、全ての開放期間が終了した後の閉鎖期間が経過したタイミング）ではないと判別した場合は（Ｓ１９４６Ｙ：Ｎｏ）、小当たり遊技における次の開放期間を開始させるための小当たり次開放開始処理を実行して（Ｓ１９４７Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり次開放開始処理（Ｓ１９４７Ｙ）の詳細については、図３１８７を参照して後述する。一方、Ｓ１９４６Ｙの処理において、小当たりのエンディング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９４６Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｓ１９４７Ｙの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これらに対し、Ｓ１９４３の処理において共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が１以上の値ではない（即ち、０である）と判別した場合（Ｓ１９４３Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１９４５Ｙの処理において減算後の共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値が０ではないと判別した場合は（Ｓ１９４５Ｙ：Ｎｏ）、閉鎖期間の終了タイミングではないため、そのまま本処理を終了する。
【２０３５８】
次に、図３１８５を参照して、上述した小当たりラウンド処理（図３１８４参照）の中の１処理であり、小当たりにおけるラウンド遊技の開始を設定するための小当たりラウンド開始処理（Ｓ１９３２Ｙ）の詳細について説明する。図３１８５は、この小当たりラウンド開始処理（Ｓ１９３２Ｙ）を示すフローチャートである。図３１８５に示した通り、この小当たりラウンド開始処理（Ｓ１９３２Ｙ）が実行されると、まず、小当たりのラウンドを開始するにあたって各種設定を初期化するための小当たり関連初期化処理を実行する（Ｓ１９６１Ｙ）。この小当たり関連初期化処理（Ｓ１９６１Ｙ）は、図３１７３を参照して上述した小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ１９６１Ｙの処理が終了すると、次いで、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄのカウンタ値、および共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値にそれぞれ１を加算して更新し（Ｓ１９６２Ｙ）、次いで、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値を示す小当たり総開放回数コマンドを設定する（Ｓ１９６３Ｙ）。Ｓ１９６３Ｙの処理が終了すると、次いで、実行中の小当たり種別を読み出して（Ｓ１９６４Ｙ）、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値からラウンド数を特定し、当該特定したラウンド数に応じて小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）を今回の処理において参照するテーブルとして設定する（Ｓ１９６５Ｙ）。Ｓ１９６５Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１９６５Ｙの処理で設定したテーブルから小当たり種別と小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値とに応じた開放期間を読み出して小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａのカウンタ値に設定し（Ｓ１９６６Ｙ）、Ｓ１９６５Ｙの処理で設定したテーブルから小当たり種別と小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値とに応

じた閉鎖最大入賞数を抽出する（Ｓ１９６７Ｙ）。Ｓ１９６７Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１９６７Ｙの処理で抽出した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定して（Ｓ１９６８Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオフに設定する（Ｓ１９６９Ｙ）。Ｓ１９６９Ｙの処理が終了すると、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放を設定し（Ｓ１９７０Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを設定して（Ｓ１９７１Ｙ）、本処理を終了する。

【２０３５９】

次に、図３１８６（ａ）を参照して、上述した小当たりラウンド処理（図３１８４参照）の中の１処理であり、小当たりにおける開放期間が終了した場合に実行される小当たり開放終了処理（Ｓ１９４０Ｙ）の詳細について説明する。図３１８６（ａ）に示した通り、この小当たり開放終了処理（Ｓ１９４０Ｙ）が実行されると、まず、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値を０にリセットし（Ｓ１９８１Ｙ）、次いで、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオンに設定して（Ｓ１９８２Ｙ）、本処理を終了する。この小当たり開放終了処理（Ｓ１９４０Ｙ）を実行することで、閉鎖期間の開始タイミングにおいてインターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオンに設定することができるので、次の（略４ｍｓ後に実行される）小当たりラウンド処理（図３１８４参照）においてＳ１９４１Ｙの処理でＹｅｓと判定されて小当たりインターバル開始処理（Ｓ１９４２Ｙ）を実行することができる。即ち、閉鎖期間の開始を設定することができる。次に、図３１８６（ｂ）を参照して、上述した小当たりラウンド処理（図３１８４参照）の中の１処理であり、小当たりにおける開放期間が終了した場合に実行される小当たり開放終了処理（Ｓ１９４２Ｙ）の詳細について説明する。図３１８６（ａ）に示した通り、この小当たり開放終了処理（Ｓ１９４２Ｙ）が実行されると、まず、閉鎖期間を設定するにあたって各種設定を初期化するために小当たり関連初期化処理を実行する（Ｓ１９９１Ｙ）。この小当たり関連初期化処理（Ｓ１９９１Ｙ）は、図３１７３を参照して上述した小当たり関連初期化処理（Ｓ１３０９Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ１９９１Ｙの処理が終了すると、次いで、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの閉鎖を設定し（Ｓ１９９２Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値に２秒間に対応する２５０を設定する（Ｓ１９９３Ｙ）。次いで、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎをオフに設定し（Ｓ１９９４Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが閉鎖されたことを示す大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ１９９５Ｙ）、本処理を終了する。

【２０３６０】

次に、図３１８７を参照して、上述した小当たりラウンド処理（図３１８４）の中の１処理であり、小当たりにおける閉鎖期間が終了した場合に次の開放期間を設定するために実行される小当たり次開放開始処理（Ｓ１９４７Ｙ）の詳細について説明する。図３１８７に示した通り、この小当たり次開放開始処理（Ｓ１９４７Ｙ）が実行されると、まず、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値に１を加算して更新し（Ｓ２００１Ｙ）、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから小当たり種別に対応する開放回数の値を抽出（特定）する（Ｓ２００２Ｙ）。Ｓ２００２Ｙの処理が終了すると、次いで、抽出（特定）した開放回数が小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値以下であるか否かを判別し（Ｓ２００３Ｙ）、抽出した開放回数が小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ２００３Ｙ：Ｎｏ）、小当たりのラウンド遊技において設定され得る開放期間が残っている（消化していない）ことを意味するため、新たな開放期間を設定するためのＳ２００４Ｙ～Ｓ２０１１Ｙの処理を実行する。具体的には、まず、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値に１を加算して更新し（Ｓ２００４Ｙ）、次いで、更新後の小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄの値を示す小当たり総開放回数コマンドを設定する（Ｓ２００５Ｙ）。

【２０３６１】

Ｓ２００５Ｙの処理が終了すると、次いで、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから、小当たり種別と小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値とに応じた開放期間を特定し、当該特定した開放期間を小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａの値に設定する（Ｓ

２００６Ｙ）。Ｓ２００６Ｙの処理が終了すると、次いで、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから、小当たり種別と小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値とに応じた閉鎖最大入賞数を抽出し（Ｓ２００７Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定する（Ｓ２００８Ｙ）。Ｓ２００８Ｙの処理が終了すると、次いで、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオフに設定し（Ｓ２００９Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放を設定し（Ｓ２０１０Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを設定して（Ｓ２０１１Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２００３Ｙの処理において、Ｓ２００２Ｙの処理で抽出した開放回数が小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値以下であると判別した場合は（Ｓ２００３Ｙ：Ｙｅｓ）、今回の小当たりにおいて設定され得る全ての開放期間が既に終了済の状態で閉鎖期間が終了された（即ち、小当たり遊技の全ての開放期間が終了されて小当たりのエンディング期間に移行する）ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【２０３６２】

次に、図３１８８を参照して、上述した当たり制御処理（図３１７５参照）の中の１処理であり、小当たりの終了を設定するための小当たり終了処理（Ｓ１６４０Ｙ）の詳細について説明する。図３１８８は、この小当たり終了処理（Ｓ１６４０Ｙ）を示すフローチャートである。図３１８８に示した通り、この小当たり終了処理（Ｓ１６４０Ｙ）が実行されると、まず、エンディング期間の開始タイミングであるか否かを判別し（Ｓ２０３１Ｙ）、エンディング期間の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２０３１Ｙ：Ｙｅｓ）、エンディング期間の開始を示すエンディングコマンドを設定して（Ｓ２０３２Ｙ）、本処理を終了する。ここで、本第１６制御例におけるエンディング期間は、小当たりにおける最後の開放期間が終了されてから２秒が経過した時点から開始される。一方、Ｓ２０３１Ｙの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２０３１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、エンディング期間の終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ２０３３Ｙ）。Ｓ２０３３Ｙの処理において、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２０３３Ｙ：Ｎｏ）、小当たり遊技の終了を設定するタイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２０３３Ｙの処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２０３３Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を終了させるためのＳ２０３４Ｙ～Ｓ２０４０Ｙの各処理を実行する。具体的には、Ｖフラグ２０３ｑがオンであるか否かを判別し（Ｓ２０３４Ｙ）、Ｖフラグ２０３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ２０３４Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｖフラグ２０３ｑが示す大当たり種別に対応する２種大当たりの開放シナリオを設定し（Ｓ２０３５Ｙ）、大当たり開始フラグ２０３ｊおよび大当たり中フラグ２０３ｋをオンにすることで２種大当たり遊技の開始を設定する（Ｓ２０３６Ｙ）。Ｓ２０３６Ｙの処理が終了すると、Ｖフラグ２０３ｑをオフに設定し（Ｓ２０３７Ｙ）、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｒをオフに設定する（Ｓ２０３８Ｙ）。Ｓ２０３８Ｙの処理が終了すると、小当たり中フラグ２０３ｏをオフに設定し（Ｓ２０３９Ｙ）、小当たり中の設定を完全に初期化するために当たり完全初期化処理を実行して（Ｓ２０４０Ｙ）、本処理を終了する。この当たり完全初期化処理（Ｓ２０４０Ｙ）は、図３１８２を参照して上述した当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０３６３】

＜第１６制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３１８９、および図３１９０を参照して、本第１６制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理について説明する。まず、図３１８９を参照して、本第１６制御例におけるメイン処理について説明する。このメイン処理（図３１８９参照）は、上述した第２制御例におけるメイン処理（図１５５参照）に代えて実行される処理である。図３１８９は、本第１６制御例におけるメイン処理を示すフローチャートである。この第１６制御例におけるメイン処理のうち、Ｓ３１０２～Ｓ３１１２、およびＳ３１１４～Ｓ３１１９の各処理では、それぞれ上述した第２制御例にお

けるメイン処理のＳ３１０２～Ｓ３１１２、およびＳ３１１４～Ｓ３１１９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第１６制御例におけるメイン処理（図３１８９参照）では、第２制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３、図１５６参照）に代えて、コマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ）が実行される。このコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ）の詳細について、図３１９０を参照して説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ）は、上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）に代えて実行される処理であり、第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図３１９０は、本第１６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ）を示すフローチャートである。この第１６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２、およびＳ３２１８の各処理では、それぞれ上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２、およびＳ３２１８の各処理と同一の処理が実行される。

【２０３６４】

また、本第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）では、Ｓ３２１２の処理が終了すると、主制御装置１１０から受信した状態コマンドが通常状態へと移行したことを示す状態コマンドであるか否かを判別し（Ｓ３２０１Ｙ）、通常状態へと移行したことを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３２０１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりと時短状態との繰り返しが途切れた（連チャンが途切れた）ことを意味するため、従総賞球数カウンタ２２３Ｙａの値を０にリセットし（Ｓ３２０２Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２０１Ｙの処理において、通常状態へと移行したことを示す状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ３２０１Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３２０２Ｙの処理をスキップして、処理をＳ３２１８へと移行する。また、図３１９０に示した通り、本第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）では、Ｓ３２１１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、次いで、大入賞口賞球コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２０３Ｙ）、大入賞口賞球コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０３Ｙ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する賞球数を従総賞球数カウンタ２０３Ｙａの値に加算して更新し（Ｓ３２０４Ｙ）、更新後の従総賞球数カウンタ２０３Ｙａを示す表示用コマンドの送信を設定して（Ｓ３２０５Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。

【２０３６５】

一方、Ｓ３２０３Ｙの処理において、大入賞口賞球コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０３Ｙ：Ｎｏ）、次いで、閉鎖最大入賞数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２０６Ｙ）、閉鎖最大入賞数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０６Ｙ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応した表示用閉鎖最大入賞数コマンドの送信を設定して（Ｓ３２０７Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２０６Ｙの処理において、主制御装置１１０から閉鎖最大入賞数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０６Ｙ：Ｎｏ）、小当たり総開放回数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２０８Ｙ）、小当たり総開放回数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０８Ｙ：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された小当たり総開放回数を示す表示用総開放回数コマンドの送信を設定して（Ｓ３２０９Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２０８Ｙの処理において、主制御装置１１０から小当たり総開放回数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２０８Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大当たり総開放回数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２１０Ｙ）、大当たり総開放回数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１０Ｙ：Ｙｅｓ）、コマンドにより通知された大当たり総開放回数を示す表示用総開放回数コマンドの送信を設定して（Ｓ３２１１Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２１０Ｙの処理において、主制御装置１１０から大当たり総開放回数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１０Ｙ：Ｎｏ）、次いで、開放予定回数コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２１２Ｙ）、開放予定回数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２１２Ｙ：Ｙｅｓ）、受信した開放予定

回数コマンドにより通知された開放予定回数を示す表示用開放予定回数コマンドの送信を設定して（Ｓ３２１３Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２１２Ｙの処理において、開放予定回数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２１２Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。

【２０３６６】

以上説明した通り、第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たりにおける特定のラウンド遊技（大当たりＥの１～６ラウンド、大当たりＧの１～８ラウンド等）の実行中に特定入賞口６５５ａの開放期間を複数回設定する構成とし、更に、各開放期間の終了条件として、規定時間が経過したことに基づいて成立する終了条件（第１終了条件）に加えて、規定の入球個数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第２終了条件）を設定する（規定する）構成としている。このように構成することで、大当たり遊技の実行中に遊技者が継続的に右打ち遊技を実行した場合に、特定のラウンド遊技において設定される各開放期間が遊技球の入球を契機として終了され易くなるように構成することができる。言い換えれば、特定のラウンド遊技における各開放期間の終了時における挙動を、一般的な遊技機において１のラウンドが終了する際の挙動と類似させることができる。よって、特定の大当たりが実行された場合に、実際のラウンド数よりも多い回数のラウンド遊技が実行されたかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３６７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞に基づく抽選結果が当たりだった場合に大入賞口が開放されるラウンド遊技が複数回実行される当たり遊技が実行されるものが広く一般的に知られている。しかしながら、１の当たり遊技において実行可能なラウンド遊技には遊技規則上の上限回数が設けられているため、上限回数を超えてラウンド遊技を実行することが不可能であり、当たり遊技のバリエーションを多様化させることが困難になってしまうという問題点があった。また、係る従来型の遊技機の中には、１のラウンド遊技において大入賞口を複数回開閉させる開閉制御を実行することにより複数のラウンドが実行されているかのように見せかけることが可能な仕様のものも知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技球の入球個数によってラウンド遊技の終了条件のみが成立し得るものが一般的であるため、開放回数によらずにラウンドが終了されてしまう場合があり、開放期間毎にラウンド遊技が実行されていると思わせることが困難になってしまう場合があった。

【２０３６８】

これに対して本第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たりにおける特定のラウンド遊技において特定入賞口（大入賞口）６５５ａを複数回開放させ、各開放期間において特定入賞口６５５ａへと規定個数（３個または４個）以上の遊技球の入球を検出したことに基づいて開放期間を終了させる構成としている。このように構成することで、それぞれの開放期間が単一のラウンド遊技であるかのように遊技者に対して思わせることができるので、大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数が、遊技規則上の上限回数よりも多い回数に設定されたかのような斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３６９】

なお、本第１６制御例では、各大当たりのラウンド遊技中に設定される開放期間として、継続的に右打ち遊技を行った場合に、開放の上限期間に到達するよりも前に閉鎖最大入賞数分の遊技球が入球する可能性が高くなる開放期間を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特定の大当たりにおける特定のラウンド遊技においては、閉鎖最大入賞数分の遊技球が入球するよりも前に開放の上限期間に到達し得る（し易い）開放期間（例えば、開放の上限期間が０．２秒間であり、閉鎖最大入賞数が３個の開放期間）を設定する構成としてもよい。また、例えば、１のラウンドにおいて開放の上限期間が経過するよりも前に閉鎖最大入賞数分の遊技球が入球する可能性が高くなる開放期間と、閉鎖最大入賞数分の遊技球が入球するよりも前に開放の上限期間に到達する可能性

が高くなる開放期間との両方がそれぞれ１又は複数回設定されるラウンドを設ける構成としてもよい。このように構成することで、ラウンド遊技における開放パターンをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０３７０】

＜第１６制御例の第１変形例＞

次に、図３１９１から図３１９３を参照して、上述した第１６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たりにおける特定のラウンド遊技において特定入賞口（大入賞口）６５５ａを複数回開放させ、各開放期間において規定個数以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したことに基づいて特定入賞口６５５ａを閉鎖させる制御を採用することにより、特定のラウンド遊技における各開放期間があたかも単一のラウンド遊技であるかのように思わせる斬新な遊技性を実現していた。しかしながら、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定のラウンド遊技において先に設定された開放期間で所謂オーバー入賞が発生してしまうと、オーバー入賞した分の賞球数は次に設定される予定の開放期間における入賞個数にカウントされてしまうため、次の開放期間が開始された後において入球させることができる遊技球の個数が少なくなってしまったり、次の開放期間が設定されるよりも前に入賞数が次に設定される予定だった開放期間の規定個数を超えてしまって次の開放期間が設定されなくなってしまうという事象が発生する場合があった。

【２０３７１】

これに対して本第１変形例におけるパチンコ機１０では、特定のラウンド遊技において先に設定された開放期間でオーバー入賞を検出したとしても、次に設定される予定の開放期間の規定個数に影響を与えないように構成している。このように構成することで、前に設定された開放期間における入球状況（オーバー入賞の発生有無）とは無関係に各開放期間が設定された後において規定個数以上の遊技球を入球させることが可能となるため、より確実に、遊技者に対して各開放期間を単一のラウンド遊技であるかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第１変形例では、各開放期間におけるオーバー入賞分の特定入賞口６５５ａに対する入球に関しては、賞球を付与しない構成としている。つまり、オーバー入賞分の入球は、入賞として扱われないように構成している。このように構成することで、賞球の払出個数が極端に多くなってしまい、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができるので、パチンコ機１０を設置しているホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０３７２】

この第１６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２０３７３】

まず、図３１９１を参照して、本第１変形例において１のラウンド遊技中における各開放期間でオーバー入賞が発生した場合の特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞とオーバー入賞との対応関係について説明する。図３１９１では、大当たりＧ（２４回開放時短有り大当たり）の１ラウンド目を例にとって、１ラウンド目における３回の開放期間でそれぞれオーバー入賞が発生した場合における特定入賞口６５５ａの開閉動作について説明する。図３１９１に示した通り、１ラウンド目における１回目の開放期間で３個の遊技球を検出すると、３個目の入球を検出したタイミングで特定入賞口６５５ａの閉鎖が設定される。特定入賞口６５５ａに対する３個目の遊技球の入球を検出してから特定入賞口６５５ａが完全に閉鎖されるまでの間に追加で遊技球が開閉部材６５５ｆ１を通過すると、２

回目の開放期間が開始されるよりも前に特定入賞口６５５ａへと入球する（オーバー入賞が発生する）ことになる。この場合、図３１９１に示した通り、入賞数のカウント値（大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値）は更新（加算）されずに３のまま維持される。そして、図３１９１に示した通り、２回目の開放期間が開始された後で特定入賞口６５５ａへの入賞を検出すると、再び入賞数のカウント値（大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値）が更新される。大当たりＧの１ラウンド目における２回目の開放期間では、ラウンド遊技における入賞数のカウント値が６個になるまで開放期間が維持され得る構成となっているため、入賞数のカウント値が４個および５個になったとしても開放期間が維持され、入賞数のカウント値が６個になったタイミングで特定入賞口６５５ａが閉鎖される。なお、２回目の開放期間においても、図３１９１に示した通り、入賞数のカウント値が６個になってから３回目の開放期間が開始されるまでの間は入賞数のカウント値（大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値）が更新（加算）されずに６のまま維持される。そして、図３１９１に示した通り、３回目の開放期間においては、４個の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球して入賞数のカウント値が１０になったタイミングで３回目の開放期間が終了される。

【２０３７４】

このように、本第１変形例では、特定のラウンド遊技における各開放期間においてオーバー入賞を検出したとしても、オーバー入賞時には入賞数のカウント値を更新しない構成としている。このように構成することで、各開放期間における入賞数を毎回規定数以上とすることができるので、各開放期間の動作を従来型の遊技機におけるラウンド遊技の動作とより類似させることができる。よって、各開放期間を遊技者に対してより確実にラウンド遊技であるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。

【２０３７５】

＜第１６制御例の第１変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３１９２および図３１９３を参照して、第１６制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３１９２を参照して、本第１変形例における当たり入賞処理（Ｓ１４１Ｙ）の詳細について説明する。この第１変形例における当たり入賞処理（Ｓ１４１Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）と同様に、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行中に特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図３１９２は、本第１変形例における当たり入賞処理（Ｓ１４１Ｙ）を示すフローチャートである。この第１変形例における当たり入賞処理（Ｓ１４１Ｙ）のうち、Ｓ１２０１Ｙ，Ｓ１２０２Ｙ，Ｓ１２０５Ｙ～Ｓ１２１０Ｙ，Ｓ１２１３Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）のＳ１２０１Ｙ，Ｓ１２０２Ｙ，Ｓ１２０５Ｙ～Ｓ１２１０Ｙ，Ｓ１２１３Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第１変形例における当たり入賞処理（図３１９２参照）では、Ｓ１２０２Ｙの処理において遊技球が特定入賞口６５５ａを通過したと判別した場合に（Ｓ１２０２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりにおける入賞数のカウント値を加算するための大当たり入賞数加算処理を実行して（Ｓ１２８１Ｙ）、処理をＳ１２０５Ｙへと移行する。この大当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８１Ｙ）の詳細については、図３１９３（ａ）を参照して後述する。また、図３１９２に示した通り、本第１変形例における当たり入賞処理（図３１９２参照）では、Ｓ１２１０Ｙの処理において遊技球が特定入賞口６５５ａを通過したと判別した場合に（Ｓ１２１０Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たりにおける入賞数のカウント値を加算するための小当たり入賞数加算処理を実行して（Ｓ１２８２Ｙ）、処理をＳ１２１３Ｙへと移行する。この小当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８２Ｙ）の詳細については、図３１９３（ｂ）を参照して後述する。

【２０３７６】

次に、図３１９３（ａ）を参照して、上述した当たり入賞処理（図３１９２参照）の中

の１処理であり、大当たりにおける入賞数のカウント値を加算するための大当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８１Ｙ）の詳細について説明する。図３１９３（ａ）は、この大当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８１Ｙ）を示すフローチャートである。図３１９３（ａ）に示した通り、この大当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８１Ｙ）が実行されると、まず、実行中の大当たり遊技の大当たり種別を読み出して（Ｓ２１０１Ｙ）、大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）に規定されている各ラウンド用のテーブルのうち、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値に応じたテーブルを今回の処理で参照するテーブルとして設定する（Ｓ２１０２Ｙ）。Ｓ２１０２Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２１０２Ｙの処理で設定されたテーブルから大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する閉鎖最大入賞数の値を抽出し（Ｓ２１０３Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数が大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値よりも大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２１０４Ｙ）。Ｓ２１０４Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値よりも大きい値である（開放期間における規定回数に到達していない）と判別した場合は（Ｓ２１０４Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値に１を加算して更新し（Ｓ２１０５Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球に基づいて賞球が払い出されたこと（大入賞口賞球）を示す大入賞口賞球コマンドを設定して（Ｓ２１０６Ｙ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ２１０４Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値以下の値である（即ち、特定入賞口６５５ａに対する開放期間の入賞規定個数以上となっている）と判別した場合は（Ｓ２１０４Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ２１０５Ｙ、およびＳ２１０６Ｙの各処理をスキップすることで賞球の付与も入賞数のカウントも行わずにそのまま本処理を終了する。これにより、特定の大当たりにおける特定のラウンド遊技において複数回設定される開放期間のそれぞれにおいて規定個数（閉鎖最大入賞数）以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球したとしても、後で設定される開放期間の規定個数に影響を与えることを抑制することができ、各開放期間において毎回同一の入賞数を確保（保証）することができる。よって、１のラウンド遊技における各開放期間を、それぞれ単一のラウンド遊技が実行されているかのように思わせることができる。よって、実際のラウンド数よりも多い回数のラウンド遊技が実行されているかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３７７】

次に、図３１９３（ｂ）を参照して、上述した当たり入賞処理（図３１９２参照）の中の１処理であり、小当たりにおける入賞数のカウント値を加算するための小当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８２Ｙ）の詳細について説明する。図３１９３（ｂ）は、この小当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８２Ｙ）を示すフローチャートである。図３１９３（ｂ）に示した通り、この小当たり入賞数加算処理（Ｓ１２８２Ｙ）が実行されると、まず、実行中の小当たり遊技の小当たり種別を読み出して（Ｓ２１２１Ｙ）、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄから小当たり種別と小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値とに対応する閉鎖最大入賞数の値を抽出し（Ｓ２１２２Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数が小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値よりも大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２１２３Ｙ）。Ｓ２１２３Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値よりも大きい値である（開放期間における規定回数に到達していない）と判別した場合は（Ｓ２１２３Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値に１を加算して更新し（Ｓ２１２４Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入球に基づいて賞球が払い出されたこと（大入賞口賞球）を示す大入賞口賞球コマンドを設定して（Ｓ２１２５Ｙ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ２１２３Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数が小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂの値以下の値である（即ち、特定入賞口６５５ａに対する開放期間の入賞規定個数以上となっている）と判別した場合は（Ｓ２１２３Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ２１２４Ｙ、およびＳ２１２５Ｙの各処理をスキップすることで賞球の付与も入賞数のカウントも行わずにそのまま本処理を終了する。

【２０３７８】

以上説明した通り、第１６制御例の第１変形例におけるパチンコ機１０では、特定のラウンド遊技において先に設定された開放期間でオーバー入賞を検出したとしても、次に設定される予定の開放期間の規定個数に影響を与えないように、各開放期間においてオーバー入賞を検出したとしても、ラウンド遊技における入賞数のカウント値を更新（加算）しない構成としている。このように構成することで、前に設定された開放期間における入球状況（オーバー入賞の発生有無）とは無関係に各開放期間が設定された後において規定個数以上の遊技球を入球させることが可能となるため、より確実に、遊技者に対して各開放期間を単一のラウンド遊技であるかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第１変形例では、各開放期間におけるオーバー入賞分の特定入賞口６５５ａに対する入球に関しては、賞球を付与しない構成としている。つまり、オーバー入賞分の入球は、入賞として扱われないように構成している。このように構成することで、賞球の払出個数が極端に多くなってしまい、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができるので、パチンコ機１０を設置しているホールに対して不測の不利益を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０３７９】

なお、本第１変形例では、各開放期間においてオーバー入賞を検出したとしても、入賞数のカウント値を加算する制御も賞球を付与する制御も実行しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、各開放期間においてオーバー入賞を検出した場合に、入賞数のカウント値を加算する制御の実行は抑制する一方で、賞球を付与する制御は実行する構成としてもよい。このように構成することで、各開放期間においてオーバー入賞が発生すればするほど遊技者にとって得になる遊技性を実現することができるので、オーバー入賞が発生することをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、ラウンド遊技の終了条件となる入賞個数（例えば、トータル１０個）に到達した場合は、未設定の開放期間が存在したとしてもラウンド遊技を終了させる構成としてもよい。このように構成することで、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、例えば、各開放期間においてオーバー入賞を検出した場合に、所定数（例えば、２個）までは入賞数のカウント値を加算する制御と賞球を付与する制御との両方を実行し、所定数を超えた後は入賞数のカウント値を加算する制御を回避する（賞球を付与する制御のみを実行する）構成としてもよい。このように構成することで、所定数を超えるオーバー入賞を検出した場合に、入賞数のカウント値を加算させずに賞球のみを獲得できる極めて有利な状況を成立させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３８０】

＜第１６制御例の第２変形例＞

次に、図３１９４から図３２１０を参照して、上述した第１６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たりの特定のラウンド遊技において特定入賞口６５５ａを複数回開放可能に構成し、各開放期間を規定個数の遊技球が入球したことに基づいて終了させることが可能に構成することで、各開放期間をあたかも１のラウンド遊技かのように思わせる斬新な遊技性を実現していた。また、１のラウンド遊技において先の開放期間が開始されてから次の開放期間が開始されるまでの間に、次の開放期間の規定の入賞個数（閉鎖最大入賞数）以上の遊技球の入球を検出した（次に設定される予定だった開放期間の終了条件が成立した）場合に、次の開放期間を設定せずにスキップする構成としていた。これに加えて本第２変形例では、特定のラウンド遊技における特定の開放期間をスキップできた場合の方が、特定の開放期間がスキップされずに設定された場合よりも有利度合いが高くなり易くなるように構成した。より具体的には、１ラウンドの間に特定入賞口６５５ａが３回開放される特定のラウンド遊技において２回目の開放期間をスキップできた場合に、３回目の開放期間で比較的多い数のオーバー入賞が発生し易くなる（１ラウンドにおける最大の入賞数である１０よりも多い数の入賞を発生させ易くなる）一方で、２回目の開放期間をス

キップできなかった場合は、１のラウンドにおける最大の入賞数を超え難くなるように構成している。このように構成することで、一般的に有利度合いが高い開放期間が設定されない方が有利度合いが高くなるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３８１】

この第１６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３１９４を参照して、本第２変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３１９４は、本第２変形例における遊技盤１３の正面図である。図３１９４に示した通り、本第２変形例における遊技盤１３は、上述した第１６制御例における遊技盤１３の盤面構成（図３１５０参照）に対して、主として、可変表示装置ユニット８０の右側の流路（右打ちルート）の構成が変更となっている点で相違している。

【２０３８２】

具体的には、図３１９４に示した通り、本第２変形例における右打ちルートは、その上流側にスルーゲート６７が設けられており、当該スルーゲート６７の下流に対して、遊技球の流下を遅延させるための遅延流路ｔｒｙ１が設けられている。この遅延流路ｔｒｙ１は、流入した遊技球の流下を遅延させるための遅延部材ＴＢ１～ＴＢ９が設けられている。より具体的には、図３１９４に示した通り、スルーゲート６７を通過した遊技球が最初に到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視左上方向から右下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ１と、その遅延部材ＴＢ１を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視右上方向から左下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ２と、その遅延部材ＴＢ２を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視左上方向から右下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ３と、その遅延部材ＴＢ３を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視右上方向から左下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ４と、その遅延部材ＴＢ４を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視左上方向から右下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ５と、その遅延部材ＴＢ５を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視右上方向から左下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ６と、その遅延部材ＴＢ６を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視左上方向から右下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ７と、その遅延部材ＴＢ７を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視右上方向から左下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ８と、その遅延部材ＴＢ８を流下（通過）した遊技球が到達する位置に設けられ、到達した遊技球を正面視左上方向から右下方向へと向かって流下させることが可能な流路を形成する遅延部材ＴＢ９と、が設けられている。

【２０３８３】

これにより、遅延流路ｔｒｙ１に流入した遊技球は、各遅延部材ＴＢ１～ＴＢ９によって一旦受け止められてから各遅延部材ＴＢ１～ＴＢ９が形成する傾斜に沿って流下されることとなるため、遅延部材ＴＢ１～ＴＢ９が設けられていない場合に比較して、遊技球が

流下するのに要する期間を長くすることができる。つまり、遅延流路ｔｒｙ１に流入する前よりも遅延流路ｔｒｙ１に流入した後の方が流下速度を遅くすることができるので、遅延流路ｔｒｙ１に複数の遊技球が流入した場合に、先に遅延流路ｔｒｙ１に流入した遊技球に対して後で遅延流路ｔｒｙ１に流入した遊技球を近接させることができる。これにより、少なくとも最短の発射間隔（０．６秒間隔）で遊技球を右打ちし続けた場合に、遅延流路ｔｒｙ１を流下しきった複数の遊技球の間隔を、遅延流路ｔｒｙに到達する前の間隔よりも著しく短くする（近づける）ことができる。

【２０３８４】

図３１９４に示した通り、遅延流路ｔｒｙ１の下流には、第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４０が配置され、その第２入球口６４０の下流には、大当たり遊技および小当たり遊技において開閉される可変入賞装置６５７が配置されている。ここで、可変入賞装置６５７は、上述した第１６制御例における可変入賞装置６５５から構造が変更となっている。より具体的には、図３１９４に示した通り、上述した第２制御例における第２可変入賞装置６５０と同一の構造となっている。つまり、遊技球が入球可能な特定入賞口６５７ａと、特定入賞口６５７ａを開閉させる開閉扉６５７ｆ１と、で構成されており、開閉扉６５７ｆ１が閉鎖状態となっている間は、その閉鎖状態の開閉扉６５７ｆ１の上面を遊技球が通過可能に構成されている。また、開閉扉６５７ｆ１が閉鎖状態から開放状態へと切り替わった際に１または複数の遊技球が開閉扉６５７ｆ１の上面を流下中だった場合、当該流下中だった遊技球を特定入賞口６５７ａへと落下させることが可能に構成されている。この可変入賞装置６５７の構造、および上述した遅延流路ｔｒｙ１によって、本第２変形例では、大当たりにおける開放期間が開始されるよりも前に予め右打ち遊技を行っていた場合には、開放期間の開始時に複数の遊技球が略同時に特定入賞口６５７ａへと入球し易くなるように構成している。

【２０３８５】

ここで、詳細については後述するが、本第２変形例では、所定の大当たり（大当たりＤ～Ｇ）の各ラウンドにおいて３回の開放期間を設定する構成とし、１回目の開放期間の終了条件は８個以上の遊技球が入球することで成立し、２回目の開放期間の終了条件はトータル９個以上の遊技球が入球することで成立し、３回目の開放期間の終了条件はトータル１０個以上の遊技球が入球することで成立する構成としている。更に、２回目の開放期間が開始されるよりも前にトータル９個以上の入球を検出して（即ち、１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生して）２回目の開放期間をスキップする場合、開放期間のみスキップし、２回目の開放期間に対応する閉鎖期間は必ず設定されるように構成している。つまり、２回目の開放期間がスキップされた場合は、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間に続けて２回目の開放期間に対応する閉鎖期間が設定されるように構成している。このように構成することで、２回目の開放期間がスキップされた場合に、１回目の開放期間が終了してから３回目の開放期間が開始されるまでの期間を長くすることができ、当該長い期間の間に閉鎖状態の開閉扉６５７ｆ１の上面に対して複数の遊技球を到達させ、３個前後の遊技球が開閉扉６５７ｆ１の上面を流下中の状態で３回目の開放期間が開始され易くなるように構成することができる。これにより、本来は基本的に１個の遊技球が入球することで終了される３回目の開放期間において、３個前後の遊技球をほぼ同時に入賞させることができ、より多くの賞球を獲得する機会を得ることができるようになるため、２回目の開放期間がスキップされることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、図示については省略したが、この可変入賞装置６５７の内部にも、上述した第１６制御例における可変入賞装置６５５と同様に、小当たり遊技の実行中に遊技球が通過することで２種大当たりの当選契機となる特定領域（Ｖ領域）と、小当たり遊技の実行中に遊技球が通過したとしても単に通過した遊技球がパチンコ機１０の外部へと排出されるだけで２種大当たりの当選契機とならない非特定領域と、特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球を特定領域と非特定領域とのどちらかに振り分ける振分部材（Ｖ弁）と、が設けられている。

【２０３８６】

次に、図３１９５、および図３１９６を参照して、本第２変形例における大当たり中の特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、第２変形例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たり（大当たりＤ～Ｇ）における特定のラウンド遊技（１～８ラウンドのラウンド遊技）において最大３回の開放期間が設定される構成とし、各回の規定の入賞個数を８個、トータル９個、トータル１０個に設定することにより、１回目の開放期間において１個オーバー入賞が発生した（１回目の開放期間の規定個数である８個よりも１個多い９個の遊技球の入賞が発生した）場合に、２回目の開放期間がスキップされるように構成した。そして、２回目の開放期間がスキップされなかった場合よりも、２回目の開放期間がスキップされた方が、１回目の開放期間が終了してから次の開放期間が開始されるまでの期間が長くなるように構成することで、２回目の開放期間がスキップされた場合に３回目の開放期間が開始されるまでの長い期間の間に比較的多くの遊技球を開閉扉６５７ｆ１へと到達させることができ、当該多くの遊技球を３回目の開放期間の開始と略同時に特定入賞口６５７ａへと入球（落下）させてより多くの賞球を獲得可能な遊技性を実現可能に構成している。

【２０３８７】

より具体的には、１回目の開放期間において丁度８個の遊技球が入球した場合、２回目の開放期間が開始されるまでの１秒間に１個または２個の遊技球しか開閉扉６５７ｆ１へと到達させることができず、２回目の開放期間においては閉鎖期間中に開閉扉６５７ｆ１の上面に到達していた１個または２個の遊技球しか入球させることができない。２回目の開放期間において２個の遊技球が入球した場合は特定のラウンド遊技におけるトータルの入球数が１０個となるため、２回目の開放期間の終了条件と合わせて３回目の開放期間の終了条件も成立することとなり、そのまま特定のラウンド遊技が終了される。また、２回目の開放期間において１個の遊技球のみが特定入賞口６５７ａへと入球した場合は、当該入球によってトータルの入球個数が９個となるため２回目の開放期間が終了されて１秒間の閉鎖期間が設定された後、３回目の開放期間が設定される。この場合、１回目の開放期間が終了した後の閉鎖期間と同様に、１秒間の開放期間の間に１個または２個の遊技球を閉鎖状態の開閉扉６５７ｆ１の上面に到達させることができ、３回目の開放期間では１個又は２個の遊技球が入球して特定のラウンド遊技が終了される。つまり、特定のラウンド遊技において２回目の開放期間をスキップできなかった場合は、特定のラウンド遊技における入球個数がトータルで１０個または１１個となる。一方で、２回目の開放期間がスキップされる場合、即ち、１回目の開放期間において９個の遊技球が入球して２回目の開放期間が開始されるよりも前に２回目の開放期間の終了条件が成立した場合に、１回目の開放期間が終了した後で１秒間の閉鎖期間が設定され、更に当該１秒間の閉鎖期間に続けて２回目の開放期間に対応する１秒間の閉鎖期間のみが設定される結果、１回目の開放期間が終了してから次の開放期間（３回目の開放期間）が開始されるまでに２秒間の閉鎖期間が設定される。特定のラウンド遊技において継続して右打ちを行った場合に、２秒間の閉鎖期間においては３個または４個の遊技球を閉鎖状態の開閉扉６５７ｆ１の上面に到達させることができるので、３回目の開放期間の開始とほぼ同時に３個または４個の遊技球を特定入賞口６５７ａへと入球させることができる。つまり、合計で１２個（９個＋３個）または１３個（９個＋４個）の遊技球を入球させることができるので、２回目の開放期間がスキップされた場合の方が特定のラウンド遊技が終了するまでにより多くの遊技球を特定入賞口６５７ａへと入球させることができる。よって、２回目の開放期間がスキップされることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以降の説明では、この最大３回の開放期間が設定され、２回目の開放期間をスキップさせた方がより多くの遊技球を特定入賞口６５７ａへと入球させ易くなる特定のラウンド遊技のことを「チャンスラウンド」と称する。

【２０３８８】

このチャンスラウンドにおけるラウンド遊技の実行中の演出態様について、図３１９５、および図３１９６を参照して説明する。図３１９５（ａ）は、１回目の開放期間における演出態様を示した図である。図３１９５（ａ）に示した通り、１回目の開放期間におい

ては、上述した第１６制御例における１回目の開放期間における演出態様（図３１５１（ａ）参照）に対して、表示領域Ｈｚ１の表示内容が一部変更となっている点、および吹き出し画像９００ａの上方に横長略長方形形状の表示領域Ｈｚ３が形成されている点で相違している。より具体的には、１回目の開放期間における遊技球の規定の（最大の）入球個数が８個に変更されていることに伴って、表示領域Ｈｚ１における分母の数字が「８Ｎ」に変更となっている。また、表示領域Ｈｚ３に対して、「オーバー入賞でチャージチャンスＧＥＴ！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、１回目の開放期間の間に８個以上の遊技球を特定入賞口６５７ａへと入球させることができるということ、および１回目の開放期間において８個を超える遊技球を特定入賞口６５７ａへと入賞させる（オーバー入賞させる）ことができればチャージチャンス（比較的長い２秒間の閉鎖期間が設定されることで比較的多くの遊技球を開閉扉６５７ｆ１の上面に貯めることが可能となる期間）を獲得することができるということを遊技者に対して容易に把握させることができる。

【２０３８９】

次に、図３１９５（ｂ）を参照して、１回目の開放期間においてオーバー入賞が１回発生した場合における第３図柄表示装置８１の表示態様について説明する。図３１９５（ｂ）に示した通り、１回目の開放期間（および１回目の開放期間に対応する閉鎖期間）においてオーバー入賞が１回発生すると、表示領域Ｈｚ３に対して、「チャージチャンスＧＥＴ！！」という文字が表示される。また、猫を模したキャラクタ９００が腕組みをすると共に、吹き出し画像９００ａに対して、「オーバー入賞したよ！！」という文字が表示される演出が実行される。また、１回目の開放期間（および１回目の開放期間に対応する閉鎖期間）における９回目の入賞を検出したことに対応して、表示領域Ｈｚ１に対して、規定個数が８個の開放期間において９個の入賞が発生したことを示す「９／８Ｎ」という文字が表示される。これらの表示内容により、オーバー入賞が発生したこと、および当該オーバー入賞に起因して開閉扉６５７ｆ１の上面に比較的多量の（３、４個の）遊技球を貯めることが可能となるチャージタイムを獲得したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０３９０】

次に、図３１９６（ａ）を参照して、チャージチャンス中の演出態様について説明する。ここで、チャージチャンスは、特定入賞口６５７ａが３回開放されるラウンド遊技における１回目の開放期間において９個の遊技球を入球させた（１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生した）ことにより２回目の開放期間をスキップできた場合に設定される比較的長い閉鎖期間のことを意味している。図３１９６（ａ）に示した通り、チャージチャンスが設定された場合は、表示領域Ｈｚ３に対して、「チャージチャンス」という文字が表示される。また、表示領域Ｈｚ３の左下には、チャージチャンス（２秒間の比較的長い閉鎖期間）が終了するまでの残り時間をゲージ９１０ａの長さで遊技者に示唆するための残時間ゲージ９１０が表示される。この残時間ゲージ９１０は、チャージチャンスの開始時においてゲージ９１０ａの長さが最大となり、時間の経過に伴ってゲージ９１０ａの右端が左方向に移動することでゲージ９１０ａが短くなっていき、チャージチャンスの終了タイミング（閉鎖期間の開始から２秒が経過したタイミング）においてゲージ９１０ａが残時間ゲージ９１０の左端に重なって見えなくなるように演出態様が推移する。この残時間ゲージ９１０の演出態様の推移により、遊技者に対してチャージチャンスの終了タイミングをより把握させ易くすることができる。更に、残時間ゲージ９１０の左下において猫を模したキャラクタ９００が両拳を握りしめてファイティングポーズを取る演出が実行されると共に、吹き出し画像９００ａに対して、「チャンスだ！！右を狙え！！」という文字が表示される。これらの演出態様により、遊技者に対してチャージチャンスの間に右打ちすることで遊技者にとって有利となる（次の開放期間においてより多くの遊技球を特定入賞口６５７ａへと入球させることができる）ということを容易に把握させることができる。

【２０３９１】

次に、図３１９６（ｂ）を参照して、チャージチャンス（比較的長い２秒間の閉鎖期間）が設定された後の開放期間（３回目に対応する開放期間）においてオーバー入賞が発生して開放期間が終了された場合における演出態様について説明する。図３１９６（ｂ）では、チャージチャンス中に３個の遊技球を開閉扉６５７ｆ１の上面に貯めることができたことにより３回目に対応する開放期間の開始と略同時に３個の遊技球が特定入賞口６５７ａへと入球して開放期間が終了された場合を例示している。図３１９６（ｂ）に示した通り、チャージチャンスにおいて開閉扉６５７ｆ１の上面に到達させた３個の遊技球を開放期間の開始とほぼ同時に特定入賞口６５７ａへと入球させることができた場合、表示領域Ｈｚ３に対して、「大量獲得成功！！」という文字が表示される。また、猫を模したキャラクタ９００が、驚きの表情を浮かべて両手で顔を覆う演出が実行されると共に、吹き出し画像９００ａに対して、「たくさん入賞したね！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｈｚ１に表示される入賞数および入賞数の上限値がそれぞれ１２（９個＋３個）、および１０に更新される。これらの表示内容により、最低で１０個の入球（入賞）で終了していた可能性がある開放期間において１２個の入賞を発生させることができ、通常よりも多量の入賞を発生させることができたということを遊技者に対して把握させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３９２】

次に、図３１９７を参照して、本第２変形例におけるチャンスラウンドにおいて特定入賞口６５７ａに対して設定される基本の開放パターンについて説明する。なお、ここで言う基本の開放パターンとは、チャンスラウンドにおいて最大３回設定される各開放期間が規定時間の経過によって終了された場合における特定入賞口６５７ａの開閉状態の推移を指すものとする。図３１９７では、大当たりの全ラウンドがチャンスラウンドに設定される大当たり（大当たりＤ～Ｇ）における１ラウンド目のラウンド遊技を例に取り、チャンスラウンドにおける特定入賞口６５７ａの開放態様について説明する。図３１９７に示した通り、本第２変形例におけるチャンスラウンドでは、１回目の開放期間として、大当たり種別に応じて８秒間から１６秒間のいずれかの長さの開放期間が設定される。また、１回目の開放期間が終了すると、当該１回目の開放期間に対応する１秒間の閉鎖期間が設定され、当該１秒間の開放期間が終了（経過）すると、２回目の開放期間として、０．１秒間の開放期間が設定される。そして、０．１秒間の長さの２回目の開放期間が終了すると、当該２回目の開放期間に対応する１秒間の閉鎖期間が設定される。当該２回目の閉鎖期間が終了すると、３回目の開放期間として１．６秒間の開放期間が設定される。この３回目の開放期間が終了すると、１ラウンド目が終了されて１秒間のラウンド間インターバルが設定される。当該ラウンド間インターバルが終了されると、大当たりの２ラウンド目が開始される。

【２０３９３】

一方、入賞数に基づく閉鎖条件としては、図３１９７に示した通り、チャンスラウンドにおける１回目の開放期間は８個以上の遊技球の入球で終了され、２回目の開放期間はトータル９個以上の遊技球の入球で終了され、３回目の開放期間はトータル１０個以上の遊技球の入球で終了される。これにより、各開放期間において規定個数の入球が発生した場合は、３回の開放期間において合計１０個の遊技球を特定入賞口６５７ａへと入球させることができる。なお、本第２変形例では、１秒間の閉鎖期間の間に１個または２個の遊技球が開閉扉６５７ｆ１へと到達し得る構成としているため、２回目の開放期間および３回目の開放期間において２個の遊技球が入球する（１個の遊技球がオーバー入賞する）可能性がある。１回目の開放期間において丁度８個の遊技球が入球して１回目の開放期間が終了され、２回目の開放期間において２個の遊技球が入球した（１個の遊技球がオーバー入賞した）場合は、当該オーバー入賞によってチャンスラウンドにおける入賞個数（入球個数）が１０個に到達するため、３回目の開放期間が設定されることなくチャンスラウンドが終了される。また、１回目の開放期間において丁度８個の遊技球が入球し、２回目の開放期間で丁度１個の遊技球が入球して２回目の開放期間が終了され、３回目の開放期間において２個の遊技球が入球した（１個の遊技球がオーバー入賞した）場合は、当該オーバ

ー入賞によってチャンスラウンドにおける入賞個数（入球個数）が１１個となってチャンスラウンドが終了される。これらのことから、チャンスラウンドにおいて２回目の開放期間がスキップされた場合は、ほぼ、規定個数である１０個の遊技球が入球するか、または規定個数よりも１個多い１１個の遊技球が入球することでチャンスラウンドが終了される。なお、１回目の開放期間において２個の遊技球がオーバー入賞した場合は、２回目および３回目の開放期間の終了条件が成立するため、２回目および３回目の開放期間が設定されずにチャンスラウンドが終了される。即ち、１０個の遊技球が入球してチャンスラウンドが終了される。これらに対し、１回目の開放期間において１個の遊技球がオーバー入賞することにより２回目の開放期間の開始よりも前に２回目の開放期間の終了条件であるトータル９個の入球が発生した場合（２回目の開放期間がスキップされた場合）は、より多くのオーバー入賞が発生し易くなる。図３１９８を参照して、この２回目の開放期間がスキップされた場合における開放期間と入賞個数との関係について説明する。

【２０３９４】

図３１９８は、２回目の開放期間がスキップされる場合における特定入賞口６５７ａの開放パターンと特定入賞口６５７ａへの入賞個数との対応関係を示した図である。図３１９８に示した通り、チャンスラウンドにおける１回目の開放期間において規定個数の入球が発生した後で更に１個の遊技球の入球（オーバー入賞）を検出すると、当該オーバー入賞によって２回目の開放期間の終了条件が成立するため２回目の開放期間が設定されずにスキップされる。この場合、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が設定された後、当該閉鎖期間に続けて２回目の開放期間に対応する閉鎖期間が設定される。これにより、通常よりも長い２秒間（１秒間＋１秒間）の閉鎖期間が設定される。この２秒間の閉鎖期間においては、３個または４個の遊技球を開閉扉６５７ｆ１へと到達させることができるため、３回目に対応する開放期間の開始時において３個又は４個の遊技球を一度に開閉扉６５７ｆ１へと入球させることができる。図３１９８では、２秒間の閉鎖期間の間に３個の遊技球が入球した場合を例示しており、１０個目～１２個目の遊技球が入球してチャンスラウンドが終了されている。つまり、２回目の開放期間が設定された場合（即ち、１０個または１１個の遊技球が入球する場合）よりも多くの遊技球を入球させ易くなり、より多くの賞球を獲得可能となるため、チャンスラウンドが設定される毎に、２回目の開放期間が設定されなくないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３９５】

＜第１６制御例の第２変形例における電気的構成＞

次に、図３１９９を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３１９９は、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３１９９に示した通り、本第２変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１５５参照）に対して、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄに代えて小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＢが設けられている点、および大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅに代えて大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢが設けられている点で相違している。まず、図３２００を参照して、本第２変形例における小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＢの詳細について説明する。この小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＢは、上述した第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）に代えて設けられており、第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）と同様に、小当たりに当選した場合に、小当たり遊技の実行中における開閉扉６５７ｆ１の開放パターン（開放シナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２００は、本第２変形例における小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＢの規定内容を示した図である。図３２００に示した通り、本第２変形例における小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＢは、上述した第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）に対して、小当たりＢ～Ｄの開放予定回数が変更となっている点でのみ相違している。より具体的には、図３２

００に示した通り、小当たりＢ～Ｅの開放予定回数が全て「３４」に統一されている。これは、小当たりＢ～Ｅにおける小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合に当選する大当たりＤ～Ｇの開放期間の回数が２４回に統一されていることによるものである。即ち、本第２変形例における大当たりＤ～Ｇは、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たりの全ラウンドにおいてチャンスラウンド（最大３回の開放期間が設定され、２回目の開放期間をスキップすることで有利度合いが高くなり易いラウンド）を形成する構成としたためである。この変形により、チャンスラウンドの設定機会をより多くすることができる。

【２０３９６】

次に、図３２０１を参照して、本第２変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢの詳細について説明する。この第２変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）に代えて設けられており、第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）と同様に、大当たりに当選した場合に、大当たり遊技の実行中における開閉扉６５７ｆ１の開放パターン（開放シナリオ）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２０１は、本第２変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢの構成を示したブロック図である。図３２０１に示した通り、本第２変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）の構成に対して、大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２～大当たりラウンド８開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ９に代えて、大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１～大当たりラウンド８開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ８が設けられている点で相違している。これらの大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１～大当たりラウンド８開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ８の詳細について、図３２０２から図３２０５を参照して説明する。まず、図３２０２（ａ）を参照して、本第２変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１の詳細について説明する。この大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２に代えて設けられており、第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２と同様に、大当たりの１ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照されるデータテーブルである。図３２０２（ａ）は、この大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１の規定内容を示した図である。図３２０２（ａ）に示した通り、本第２変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に対して、大当たりＤ～Ｇの規定内容が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図３２０２（ａ）に示した通り、大当たりＤに対しては、開放回数として「３」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「８０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「８」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「９」、３回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１６００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放シナリオが対応付けられている。

【２０３９７】

このため、大当たりＤの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５７ａが開放されてから８０００ｍｓ（８秒）が経過するか、または特定入賞口６５７ａへの入球数が８個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５７ａが開放されてから１００ｍｓ（０．１秒）が経過するか、または特定入賞口６５７ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）９個以上となるまで継続する開放期間が設定され、３回目の開放期間として特定入賞口６５７ａが開放されてから１６００ｍｓ（１．６秒）が経過するか、または特定入賞口６５７ａへの入球数が合計（３回目の開放期間が開始される前の入球数も含めた

トータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。即ち、遊技者が大当たりＤの１ラウンド目において継続して右打ち遊技を行った場合に、基本的に（オーバー入賞が発生しない限り）、１回目の開放期間において特定入賞口６５７ａに対して８個の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、２回目の開放期間において特定入賞口６５７ａに対して１個の遊技球が入球することで当該開放期間が終了され、３回目の開放期間において特定入賞口６５７ａに対して１個の遊技球が入球することで当該開放期間が終了される開閉動作となる。一方、１回目の開放期間において１個のオーバー入賞が発生すると、２回目の開放期間がスキップされることにより２回目の開放期間に対応する閉鎖期間のみが設定され（１回目の開放期間に対応する閉鎖期間に続けて２回目の開放期間に対応する閉鎖期間が設定され）、通常の２倍の長さの閉鎖期間（合計２秒間の閉鎖期間）が設定される。遊技者が継続して右打ちを行い続けていた場合、この２倍の長さの閉鎖期間の間に３、４個の遊技球を開閉扉６５７ｆ１の上面に到達させることができ、３回目に対応する開放期間が開始された場合に開閉扉６５７ｆ１の上面を流下中だった３、４個の遊技球が全て特定入賞口６５７ａへと入球する。つまり、トータルで１２個または１３個の遊技球が入球することにより通常（各開放期間において閉鎖最大入賞数の遊技球が丁度入球した場合）に比較して多くの（２個または３個の）遊技球を入球させることができる。言い換えれば、１回目の開放期間において２回目の開放期間の終了条件を成立させることが可能な個数（９個）の遊技球を入球させることができ、２回目の開放期間をスキップすることができれば、２回目の開放期間がスキップされなかった場合よりも有利度合いが高くなり易くなる斬新な遊技性を実現することができる。よって、大当たり遊技の実行中において多く設定されるほど有利度合いが高くなることが一般的である特定入賞口６５７ａの開放期間が設定されない方が有利度合いが高くなる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３９８】

また、図３２０２（ａ）に示した通り、大当たりＥ～Ｇに関しては、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンが異なっている以外、大当たりＤと同じ規定内容となっている。即ち、大当たりＥにおける１回目の開放期間の開放パターンとして、最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「８」の開放パターンが対応付けて規定され、大当たりＦにおける１回目の開放期間の開放パターンとして、最大の開放期間が「１２０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「８」の開放パターンが対応付けて規定され、大当たりＧにおける１回目の開放期間の開放パターンとして、最大の開放期間が「１６０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「８」の開放パターンが対応付けて規定されている。即ち、いずれも継続して右打ちを行っていれば上限期間が経過するよりも前に８個の遊技球を容易に入球させることが可能となる開放期間が設定される。このため、大当たりＥ～Ｇの１ラウンド目は、大当たりＤの１ラウンド目と同様に、１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生して２回目の開放期間がスキップされた方が、スキップされずに２回目の開放期間が設定された場合よりも有利度合いが高くなる遊技性（チャンスラウンドを形成する遊技性）となる。なお、図３２０２（ｂ）～図３２０５に示した通り、大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ２～大当たりラウンド８開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ８についても、大当たりＤ～Ｇの規定内容が大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ１（図３２０２（ａ）参照）の規定内容と同一の規定内容に統一されている点でのみ、第１６制御例における大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ３～大当たりラウンド８開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ９と相違している。つまり、本第２変形例において大当たりＤ～Ｇのいずれかに当選すると、大当たりの全ラウンド（１～８ラウンド）においてチャンスラウンドを形成する遊技性となる。よって、２回目の開放期間をスキップできた方が、２回目の開放期間が設定された場合よりも有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現する機会をより多くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０３９９】

なお、本第２変形例では、２回目の開放期間をスキップできた方が有利度合いが高くな

るように構成したが、スキップすることで有利度合いが高くなる開放期間は２回目の開放期間に限られるものではなく、任意に定めることができる。この場合において、大当たり種別毎に、またはラウンド毎にスキップできた方が有利度合いが高くなる開放期間を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、状況に応じてスキップさせたい開放期間を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第２変形例では、特定の開放期間（例えば、２回目の開放期間）をスキップできた場合の方が、スキップできなかった場合よりも有利度合いが高くなる構成としていたが、特定の開放期間が設定された場合の方が、特定の開放期間をスキップした場合よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。このように構成することで、開放期間が多く設定された方が有利度合いが高くなるという直感的に理解し易い遊技性を実現することができるので、遊技者にとって分かり易い遊技性を実現することができる。

【２０４００】

＜第１６制御例の第２変形例における主制御装置の制御処理について＞

次いで、図３２０６から図３２０９を参照して、本第２変形例における主制御装置１１０ＭＰＵの２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３２０６を参照して、本第２変形例における当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）の詳細について説明する。この当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）と同様に、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行中に特定入賞口（大入賞口）６５７ａへの入賞を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図３２０６は、本第２変形例における当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２０６に示した通り、本第２変形例における当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）のうち、Ｓ１２０１Ｙ～Ｓ１２０７Ｙ、およびＳ１２０９Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）のＳ１２０１Ｙ～Ｓ１２０７Ｙ、およびＳ１２０９Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理と同一の処理が実行される。

【２０４０１】

また、図３２０６に示した通り、本第２変形例における当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）では、Ｓ１２０３Ｙの処理が終了すると、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数よりも大きい数であるか否かを判別し（Ｓ２２０１Ｙ）、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数よりも大きい数であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ｙ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞が発生したことを意味するため、音声ランプ制御装置１１３に対してオーバー入賞を通知するためのオーバー入賞コマンドを設定して（Ｓ２２０２Ｙ）、処理をＳ１２０４Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ２２０１Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数以下の値であると判別した場合は（Ｓ２２０１Ｙ：Ｎｏ）、オーバー入賞が発生していないことを意味するため、Ｓ２２０２Ｙの処理をスキップして、処理をＳ１２０４Ｙへと移行する。また、図３２０６に示した通り、本第２変形例における当たり入賞処理（Ｓ１５１Ｙ）では、Ｓ１２０７Ｙの処理において開放回数が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値以下ではない（即ち、今回のラウンド遊技において終了済みでない開放期間が１以上残っている）と判別した場合に（Ｓ１２０７Ｙ：Ｎｏ）、上述した第１６制御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）に代えて大当たり入賞判定処理を実行して（Ｓ２２０３Ｙ）、処理をＳ１２０９Ｙへと移行する。この大当たり入賞判定処理（Ｓ２２０３Ｙ）の詳細について、図３２０７を参照して説明する。

【２０４０２】

図３２０７は、この大当たり入賞判定処理（Ｓ２２０３Ｙ）を示すフローチャートである。この大当たり入賞判定処理（Ｓ２２０３Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）と同様に、現在のラウンド遊技における特

定入賞口（大入賞口）６５７ａへの入球数から開放期間を終了させる条件が成立した（閉鎖最大入賞数となった）か否かを判定するための処理である。図３２０７に示した通り、この第２変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ２２０３Ｙ）のうち、Ｓ１２３１Ｙ～Ｓ１２４０Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）のＳ１２３１Ｙ～Ｓ１２４０Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第２変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ２２０３Ｙ）では、Ｓ１２３８Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が０ではない（即ち、閉鎖期間中である）と判別した場合に（Ｓ１２３８Ｙ：Ｎｏ）、比較的長い閉鎖期間を設定する条件が成立したか（閉鎖期間中に後の開放期間の終了条件が成立したか）否かを判定するためのロング閉鎖判定処理を実行して（Ｓ２２２１Ｙ）、本処理を終了する。このロング閉鎖判定処理（Ｓ２２２１Ｙ）の詳細について、図３２０８を参照して説明する。

【２０４０３】

図３２０８は、このロング閉鎖判定処理（Ｓ２２２１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２０８に示した通り、このロング閉鎖判定処理（Ｓ２２２１Ｙ）が実行されると、まず、実行中の大当たり遊技の大当たり種別を読み出して（Ｓ２３２１Ｙ）、大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｃＢ（図３２０１参照）のうち共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊのカウンタ値（現在のラウンド数）に対応するテーブルを今回の処理で参照するテーブルとして設定する（Ｓ２３２２Ｙ）。Ｓ２３２２Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２３２２Ｙの処理で設定されたテーブルから大当たり種別に対応する開放回数の値を抽出し（Ｓ２３２３Ｙ）、当該抽出した開放回数の値が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値よりも大きい値であるか否かを判別する（Ｓ２３２４Ｙ）。Ｓ２３２４Ｙの処理において、開放回数の値が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ２３２４Ｙ：Ｙｅｓ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値に１秒間に対応するカウンタ値である２５０を加算して更新する（Ｓ２３２５Ｙ）。上述した通り、このロング閉鎖判定処理（図３２０８参照）が実行される状況としては、閉鎖期間中にオーバー入賞を検出して後で設定される開放期間の終了条件が成立した場合である。つまり、開放期間がスキップされて当該開放期間に対応する閉鎖期間のみが設定される状況となったことを意味している。このため、設定される予定だったがスキップが決定された開放期間に対応する閉鎖期間のみを設定すべく、Ｓ２３２５Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋのカウンタ値に２５０を加算する構成としている。これにより、閉鎖期間が１秒間上乗せされたことになり、通常よりも長い閉鎖期間を形成することができる。従って、特に、チャンスラウンドにおける１回目の開放期間が終了した後の閉鎖期間においてこのＳ２３２５Ｙの処理が実行されると、２秒間の比較的長い開放期間の間に３個または４個の遊技球を開閉扉６５７ｆ１の上面に貯めることができ、３回目に対応する開放期間において３個または４個の遊技球を入球させて通常よりも多くの入賞を発生させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。Ｓ２３２５Ｙの処理が終了すると、通常よりも長い閉鎖期間が設定されたことを示すためのロング大入賞口閉鎖コマンドを設定して（Ｓ２３２６Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２３２４Ｙの処理において、開放回数の値が大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値以下の値であると判別した場合は（Ｓ２３２４Ｙ：Ｎｏ）、今回のラウンドにおいて既に全ての開放期間が終了されていることを意味し、スキップする開放期間が存在しないため、Ｓ２３２５Ｙ、およびＳ２３２６Ｙの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【２０４０４】

次に、図３２０９を参照して、本第２変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７９１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７９１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（図３１７９（ｂ）参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（図３１７９（ｂ）参照）と同様に、大当たり遊技における閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間、ラウンド間インターバル期間）を開始させるための処理である。図

３２０９は、この大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７９１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２０９に示した通り、本第２変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７９１Ｙ）のうち、Ｓ１７８１Ｙ，Ｓ１７８２Ｙ，Ｓ１７８４Ｙ、およびＳ１７８５Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（図３１７９（ｂ）参照）のＳ１７８１Ｙ，Ｓ１７８２Ｙ，Ｓ１７８４Ｙ、およびＳ１７８５Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２０９に示した通り、本第２変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７９１Ｙ）では、Ｓ１７８２Ｙの処理が終了すると、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値に１秒間に対応する２５０を設定し（Ｓ２３５１Ｙ）、処理をＳ１７８４Ｙへと移行する。この大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７９１Ｙ）の変更内容は、第１６制御例において２秒間だった閉鎖期間が本第２変形例では１秒間に変更となったことによるものである。

【２０４０５】

＜第１６制御例の第２変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２１０を参照して、本第２変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第２変形例では、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｙ）を実行する点でのみ相違している。この第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｙ）の詳細について、図３２１０を参照して説明する。このコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｙ）は、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図３２１０は、このコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｙ）を示したフローチャートである。図３２１０に示した通り、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８、およびＳ３２０１Ｙ～Ｓ３２０５Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８、およびＳ３２０１Ｙ～Ｓ３２０５Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２１０に示した通り、本第２変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１３１Ｙ）では、Ｓ３２０３Ｙの処理において、大入賞口賞球コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３２０３Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大入賞口閉鎖コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２３１Ｙ）、大入賞口閉鎖コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２３１Ｙ：Ｙｅｓ）、コマンドに対応した表示用大入賞口閉鎖コマンドの送信を設定して（Ｓ３２３２Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。このＳ３２３２Ｙの処理では、閉鎖期間（インターバル期間）であることを示す１秒間の演出態様を設定するためのコマンドが設定される。一方、Ｓ３２３１Ｙの処理において、大入賞口閉鎖コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２３１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、ロング大入賞口閉鎖コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２３３Ｙ）、ロング大入賞口閉鎖コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２３３Ｙ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応した表示用ロング大入賞口閉鎖コマンドの送信を設定して（Ｓ３２３４Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。このＳ３２３４Ｙの処理では、チャンスラウンドにおける１回目の開放期間が終了した後の閉鎖期間中にロング大入賞口閉鎖コマンドを受信した場合に、チャージチャンス演出（図３１９６（ａ）参照）を示す表示用コマンドを設定する。

【２０４０６】

以上説明した通り、第１６制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、開放期間が３回設定され得る特定のラウンド遊技（可変遊技）において、先の（例えば、１回目の）開放期間が開始されてから後の（例えば、２回目の）開放期間が開始されるまで（即ち、先の開放期間および当該開放期間に対応する閉鎖期間）の間に後に（例えば、２回目に）設定される予定の開放期間の終了条件（閉鎖条件）が成立し得るように構成し、先の（例えば、１回目の）開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに後に（例えば、２回目に）設定される予定の開放期間の終了条件が成立した場合には、当該設定される予定だった開放期間が設定されることなくスキップされるように構成している。そして、特定のラ

ウンド遊技（可変遊技）において特定の開放期間（２回目の開放期間）をスキップできた場合の方が、特定の開放期間（２回目の開放期間）がスキップされずに設定された場合よりも有利度合いが高くなり易くなるように構成した。より具体的には、１ラウンドの間に特定入賞口６５７ａが３回開放される特定のラウンド遊技において２回目の開放期間をスキップできた場合に、３回目の開放期間で比較的多い数のオーバー入賞が発生し易くなる（１ラウンドにおける最大の入賞数である１０よりも多い数の入賞を発生させ易くなる）一方で、２回目の開放期間をスキップできなかった場合は、１のラウンドにおける最大の入賞数を超え難くなるように構成している。このように構成することで、一般的に有利度合いが高い開放期間が設定されない方が有利度合いが高くなるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４０７】

なお、本第２変形例では、開放期間が３回設定され得る特定のラウンド遊技（可変遊技）において、２回目の開放期間が設定されずにスキップされた場合の方が、２回目の開放期間が設定された場合よりも有利度合いが高くなるように構成しているが、これに限られるものではない。例えば、逆に、２回目の開放期間が設定された場合の方が、２回目の開放期間が設定されずにスキップされた場合よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間を比較的短い期間（例えば、１秒間）とし、２回目の開放期間に対応する閉鎖期間を比較的長い期間（例えば、５秒間）とすることで、２回目の開放期間が設定された場合は比較的長い閉鎖期の間に開閉扉６５７ｆ１の上面に多くの遊技球を貯めることが可能となる一方で、２回目の開放期間が設定されなかった場合は２回目の開放期間および開放期間に対応する閉鎖期間がスキップされて開閉扉６５７ｆ１の上面に遊技球を貯めることが困難となるように構成してもよい。このように構成することで、２回目の開放期間が設定された場合の方が、３回目の開放期間においてオーバー入賞を発生させ易くなる点で有利度合いが高くなる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４０８】

＜第１６制御例の第３変形例＞

次に、図３２１１から図３２２３を参照して、第１６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たりの特定のラウンド遊技において特定入賞口６５５ａを複数回開放可能に構成し、各開放期間を規定個数の遊技球が入球したことに基づいて終了させることが可能に構成することで、各開放期間をあたかも１のラウンド遊技かのように思わせる斬新な遊技性を実現していた。また、１のラウンド遊技において先の開放期間が開始されてから次の開放期間が開始されるまでの間に、次の開放期間の規定の入賞個数（閉鎖最大入賞数）以上の遊技球の入球を検出した（次に設定される予定だった開放期間の終了条件が成立した）場合に、次の開放期間を設定せずにスキップする構成としていた。これに対して本第３変形例では、第１の開放期間と第２の開放期間とが設定され得る特定のラウンド遊技（可変遊技）において、第１の開放期間に対応する第１の閉鎖期間が終了するまでに第２の開放期間の開始条件が成立しなければ、第２の開放期間が設定されずスキップされるように構成している。より具体的には、本第３変形例では、特定のラウンド遊技として、最大４回の開放期間が設定され、４回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、１個）以上の遊技球の入球を検出した場合に、４回目の開放期間の開放条件が成立して４回目の開放期間が設定される一方で、４回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、１個）以上の遊技球の入球を検出しなかった場合は、４回目の開放期間が設定されることなく特定のラウンド遊技が終了される構成としている。加えて、本第３変形例では、特定のラウンド遊技における１回目～３回目の開放期間よりも４回目の開放期間の方が、多くの賞球を獲得することが可能に構成している。即ち、１回目～３回目の開放期間においては、１個の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることすら容易ではない開放期間（各０．１秒間の開放期間）が設定される一方で、４回目の開放期間におい

ては、特定のラウンド遊技の終了条件となるトータル１０個の遊技球の入球を容易に達成可能な開放期間（２９秒の開放期間）が設定されるように構成した。このように構成することで、先に設定される３回の開放期間の間に特定数の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させたいと思わせる斬新な遊技性を実現することができるので、特定のラウンド遊技における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４０９】

また、本第３変形例では、特定のラウンド遊技を大当たりＣ（１０ラウンド時短３回大当たり）の１ラウンド目に設定し、当該１ラウンド目における４回目の開放期間を、あたかも特定の大当たり遊技（大当たりＣ）の１のラウンド目であるかのように見せる演出を実行する構成とした。そして、大当たりＣの２ラウンド目以降は上述した第１６制御例における大当たりＣの２ラウンド目以降と同様に一律２９．５秒間が経過するか１０個以上の遊技球が入球するまで継続する開放期間を設定する構成とした上で、１ラウンド目において４回目の開放期間が設定されずに１ラウンド目が終了されて２ラウンド目が開始された場合に、実際には２ラウンド目であるにもかかわらず１ラウンド目であるかのように見せる演出を実行する構成とした。このように構成することで、大当たりＣの１ラウンド目において４回目の開放期間が設定された場合には、あたかも大当たりのラウンド数が１ラウンド多くなったかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第３変形例では、大当たりＣの１ラウンド目において４回目の開放期間が設定された場合は、ラウンド数が１上乗せされたことを報知する演出を実行する構成とし、大当たりＣの最終ラウンドを、あたかも上乗せされたラウンドであるかのように思わせる演出を実行する構成としている。このように構成することで、実際に１ラウンド目における３回目までの開放期間において開放条件を成立させることができるのが１ラウンド目における４回目の開放期間であるにもかかわらず、最終ラウンドが終了した後で追加のラウンドを上乗せしているかのように遊技者に対して思わせることができ、同じ大当たりであるにもかかわらず遊技の状況に応じてラウンド数が変わるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４１０】

この第１６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３２１１から図３２１３を参照して、本第３変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第３変形例では、大当たりＣの１ラウンド目における４回目の開放期間の開始タイミングまでに特定数（１個）の遊技球の入球を検出した場合に、４回目の開放期間としてトータル１０個の遊技球を容易に入球させることができる長さ（２９秒間）の開放期間を設定する一方で、特定数の遊技球の入球が検出されなかった場合は４回目の開放期間が設定されずに１ラウンド目が終了される構成としている。つまり、大当たりＣの１ラウンド目において４回目の開放期間が開始されるタイミングとなるまでに特定数の遊技球が入球するか否かに応じて、大当たり遊技において獲得可能な賞球数が略１ラウンド分変わる遊技性となっている。以下では、この大当たりＣにおける演出態様について説明する。

【２０４１１】

まず、図３２１１（ａ）を参照して、大当たりＣにおける１ラウンド目が開始されてから３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでの間における演出態様について説

明する。図３２１１（ａ）に示した通り、本第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目が開始されると、主表示領域Ｄｍの中央において猫を模したキャラクタ９００が上下に周期的に移動する表示態様が表示される。また、キャラクタ９００の背後に対して、右向きの矢印を模した画像が表示されると共に、「右を狙え！！」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対して、「ラウンドストックチャンス！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで今回の大当たりにおいてラウンド遊技を増加させる（ストックする）ことができる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図３２１１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右側には、ラウンド数を示すアイコンが表示される表示領域Ｈｚ３１が形成される。図３２１１（ａ）に示した通り、１ラウンド目における４回目の開放期間（ロング開放）が設定されるか否かが未確定の状況下においては、確実に設定される９回分のラウンド数（ロング開放の回数）を示す９個の猫の顔を模したアイコンが表示領域Ｈｚ３１に表示された状態となる。この表示領域Ｈｚ３１の表示内容により、これから設定されるラウンド（ロング開放）の回数を遊技者に対して視覚的に分かり易くすることができる。なお、以降の説明では、大当たりＣの１ラウンド目の開始に基づいて実行される演出のことを、「ラウンドストック演出」と称する。

【２０４１２】

図３２１１（ｂ）は、大当たりＣの１ラウンド目において１回目から３回目のいずれかの開放期間（ショート開放）において特定数（１個）以上の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させること（ラウンドストック）に成功し、４回目の開放期間（ロング開放）が設定された場合の第３図柄表示装置８１の表示態様を示した図である。図３２１１（ｂ）に示した通り、１ラウンド目における４回目の開放期間の開始タイミング（３回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了タイミング）までに特定数（１個）の遊技球の入球を検出した場合は、４回目の開放期間（大当たりＣにおける１回目のロング開放）が開始されたことに基づいて、主表示領域Ｄｍに対して、「ラウンドストック！！」という文字が表示されると共に、キャラクタ９００が紙吹雪の舞う中で踊ることで喜びを表現する演出が実行される。また、表示領域Ｈｚ３１に対して、猫の顔を模したアイコンの後にウサギの顔を模したキャラクタのアイコンが新たに表示される。これらの表示内容により、ラウンドストックに成功してラウンド数がストック（加算）されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、ストックしたラウンドに対応するアイコン（猫の顔を模したアイコン）を、元々表示されていたアイコンとは異なる態様のアイコン（ウサギの顔を模したアイコン）とすることにより、特別なラウンドを獲得できたかのように思わせることができる。よって、１回目～３回目の開放期間において１以上の遊技球を入球させることができてラウンドストックが発生した（１ラウンド目において４回目の開放期間が設定された）場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、図３２１１（ｂ）に示した通り、１ラウンド目においてロング開放が設定されている間は表示領域Ｈｚ３１の各アイコンのうち１個目（右上）のアイコンが点滅表示される。これにより、１回目のロング開放が行われている最中であることを視覚的に分かり易く表現することができる。なお、２回目以降のロング開放においては、点滅表示されるアイコンが１個ずつずれていく（右上から下方向に１個ずつずれていき、右下まで到達した場合は左上に移行し、左上から下方向に１個ずつずれていく）と共に、終了済みのロング開放に対応するアイコンに対して「×」の文字が付されていく。これらにより、遊技者に対して現在が何回目のロング開放であるかを視覚的に分かり易く表現することができる。

【２０４１３】

次に、図３２１２（ａ）を参照して、ラウンドストックに失敗して１ラウンド目における４回目の開放期間（ロング開放）が設定されずに２ラウンド目の開放期間（ロング開放）が開始された場合における２ラウンド目の演出態様の一例を示した図である。図３２１２（ａ）に示した通り、ラウンドストックに失敗した場合は、主表示領域Ｄｍに対して、キャラクタ９００が目を閉じて口を開け、両手を広げることで無念さを表現する演出が実行されると共に、「失敗」という文字が表示される。また、表示領域Ｈｚ３１において単

に１個目（右上）のアイコンが点滅表示されるのみであり、ウサギの顔を模したアイコンが追加される演出が実行されない。これらの表示内容により、ラウンドストックに失敗してロング開放の回数が９回から増加しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図３２１２（ｂ）を参照して、大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに成功した場合における１０ラウンド目の演出態様について説明する。図３２１２（ｂ）に示した通り、ラウンドストックに成功した場合の１０ラウンド目では、主表示領域Ｄｍにおいて花火が上がると共に、キャラクタ９００が両手を振る演出が実行される。また、キャラクタ９００の上方に、「エクストララウンド！！」という文字が表示される。更に、表示領域Ｈｚ３１において、１０個目のアイコン（ウサギの顔を模したアイコン）が点滅表示される。これらの表示内容により、通常は設定されないロング開放が特別に設定されたということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。以降の説明では、このラウンドストック成功後の１０ラウンド目における演出態様のことを、「エクストララウンド演出」と称することとする。なお、本第３変形例では、エクストララウンド演出を１０ラウンド目に実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意のラウンドで実行することができる。例えば、１ラウンド目における４回目の開放期間においてエクストララウンド演出を実行してもよいし、５ラウンド目においてエクストララウンド演出を実行してもよい。また、ラウンドストックに成功した場合は、ラウンド毎にエクストララウンド演出の実行可否を抽選する構成としてもよい。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４１４】

次に、図３２１３を参照して、大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに失敗した場合における１０ラウンド目の演出態様について説明する。図３２１３に示した通り、ラウンドストックに失敗した場合の１０ラウンド目では１回目～８回目のロング開放期間と同様の演出が実行される。即ち、キャラクタ９００が主表示領域Ｄｍの中央で佇む演出が実行される。このように、本第３変形例では、大当たりＣの１ラウンド目に１以上の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることで１ラウンド目の間にロング開放（４回目の開放期間）を設定することができるか、ロング開放が設定されずに２ラウンド目が開始されるかによって、演出態様を異ならせる構成としている。即ち、大当たりＣにおいて１０回のロング開放が設定された場合は、あたかも１０ラウンド目が特別に設定されたかのような演出を実行する一方で、９回のロング開放のみが設定された場合は１０ラウンド目が通常のラウンドであるかのように見せる演出を実行する構成としている。このように構成することで、同一の大当たりの同一のラウンド遊技（１０ラウンド目のラウンド遊技）であるにもかかわらず、異なるラウンドであるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４１５】

次に、図３２１４、および図３２１５を参照して、本第３変形例における大当たりＣの１ラウンド目の特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞数と開放期間との対応関係について説明する。まず、図３２１４を参照して、大当たりの１ラウンド目における２回目の開放期間で特定入賞口６５５ａへと遊技球が入球してロング開放が設定される（ラウンドストックに成功する）場合について説明する。図３２１４に示した通り、大当たりＣの１ラウンド目が開始されると、１００ｍｓ（０．１秒間）の開放期間（ショート開放）が設定された後、１０００ｍｓ（１秒間）の閉鎖期間が設定され、再度１００ｍｓ（０．１秒間）の開放期間が設定された後、再度１０００ｍｓ（１秒間）の閉鎖期間が設定される。そして、２回目の閉鎖期間が終了すると、３回目の１００ｍｓ（０．１秒間）の開放期間が設定されてから１０００ｍｓ（１秒間）の閉鎖期間が設定される。この３回の開放期間（ショート開放）および３回の閉鎖期間が終了するまでの間に特定入賞口（大入賞口）６５５ａに対して１以上の入球を検出していれば、図３２１４に示した通り、３回目の開放

期間に対応する閉鎖期間が終了した後で、４回目の開放期間が設定される。この４回目の開放期間は、２９０００ｍｓが経過するか、１ラウンド目におけるトータルの特定入賞口６５５ａへの入球個数が１０個となることでしか終了されないため、継続して右打ちを行うことにより、ほぼ確実に、１ラウンド目における上限の入賞個数（閉鎖最大入賞数）である１０個以上の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることができる。４回目の開放期間が終了すると、１０００ｍｓ（１秒間）のラウンド間インターバルが設定された後、２ラウンド目が開始されてロング開放が開始される。

【２０４１６】

次に、図３２１５を参照して、３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに特定入賞口６５５ａへと遊技球を入球させることができなかった場合の特定入賞口６５５ａの開放動作について説明する。図３２１５に示した通り、３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに特定入賞口６５５ａへの入賞が検出されなかった場合は、３回目の閉鎖期間が終了した時点で１ラウンド目が終了され、１秒間のラウンド間インターバルが設定される。即ち、ロング開放が設定されないまま１ラウンド目が終了されるため、３回のショート開放の間に１以上の遊技球を入球させることができた場合に比較して、大当たりＣの間に設定されるロング開放の回数が１回少なくなる結果となる。よって、大当たりＣの１ラウンド目においては、１回目～３回目の開放期間において１以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球することを強く期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４１７】

＜第１６制御例の第３変形例における電気的構成＞

次に、図３２１６を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３２１６は、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図３２１６に示した通り、本第３変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１５５参照）に対して、大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＣの構成が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については上述した第１６制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。この大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＣの詳細について、図３２１７（ａ）を参照して説明する。図３２１７（ａ）は、本第３変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＣの構成を示したブロック図である。図３２１７（ａ）に示した通り、本第３変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＣは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅの構成（図３１６０（ａ）参照）に対して、大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１（図３１６０（ｂ）参照）に代えて大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹａＣ１が設けられている点、および大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に代えて大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＣ２が設けられている点で相違している。まず、図３２１７（ｂ）を参照して、本第３変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹａＣ１の詳細について説明する。

【２０４１８】

図３２１７（ｂ）は、本第３変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹａＣ１の規定内容を示した図である。この大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹａＣ１は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１（図３１６０（ｂ）参照）と同様に、大当たり遊技において設定され得る開放期間の回数を示すデータが大当たり種別毎に規定されているデータテーブルである。図３２１７（ｂ）に示した通り、本第３変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹａＣ１では、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１（図３１６０（ｂ）参照）に対して、大当たりＣに対する規定内容が異なっている点でのみ相違している。具体的には、本第３変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹａＣ１では、大当たりＣの開放予定回

数として「１３」が対応付けて規定されている。これは、本第３変形例では、大当たりＣの１ラウンド目に最大４回の開放期間が設定されることにより、１０ラウンドで最大１３回の開放期間が設定され得ることによるものである。

【２０４１９】

次に、図３２１８を参照して、本第３変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＣ２の詳細について説明する。図３２１８は、本第３変形例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２ＹａＣ２の規定内容を示した図である。この大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２ＹａＣ２は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）と同様に、大当たり遊技における１ラウンド目の開放パターン（開放シナリオ）を規定したデータテーブルである。図３２１８に示した通り、本第３変形例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２ＹａＣ２は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に対して、大当たりＣに対応する規定内容が変更となっている点でのみ相違している。より具体的には、図３２１８に示した通り、本第３変形例における大当たりＣに対しては、開放回数として「４」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、３回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、４回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「２９０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放パターンが対応付けて規定されている。これにより、大当たりＣの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００ｍｓ（０．１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が１０個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００ｍｓ（０．１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定され、３回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００ｍｓ（０．１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（３回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定され、４回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから２９０００ｍｓ（２９秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。

【２０４２０】

＜第１６制御例の第３変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３２１９から図３２２２を参照して、本第３変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３２１９を参照して、本第３変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ２４０１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たりラウンド処理（Ｓ２４０１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド処理（図３１７７参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たりラウンド処理（図３１７７参照）と同様に、大当たりにおけるラウンド遊技に関する制御を実行するための処理である。図３２１９は、この第３変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ２４０１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２１９に示した通り、本第３変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ２４０１Ｙ）のうち、Ｓ１７０１Ｙ、およびＳ１７０３Ｙ～Ｓ１７１３Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たりラウンド処理（図３１７７参照）のＳ１７０１Ｙ、およびＳ１７０３Ｙ～Ｓ１７１３Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ２４０１Ｙ）では、Ｓ１７０１Ｙの処理において、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであると判別した場合に（Ｓ１７０１Ｙ：Ｙｅｓ）、第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ１７０２Ｙ、図３１７８参照）に代えて、大当たりラウンド開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）を実行し、本処理を終了する。この大当たりラウンド

開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）の詳細については、図３２２０を参照して後述する。
【２０４２１】
　また、図３２１９に示した通り、本第３変形例における大当たりラウンド処理（図３２１９参照）では、Ｓ１７１２Ｙの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合に（Ｓ１７１２Ｙ：Ｎｏ）、次いで、現在実行中の大当たり遊技が大当たりＣであるか否かを判別する（Ｓ２４３２Ｙ）。Ｓ２４３２Ｙの処理において、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ２４３２Ｙ：Ｙｅｓ）、１ラウンド目の４回目の開放期間（ロング開放）の設定条件が成立したか否かを判定するための大当たり長開放判定処理を実行して（Ｓ２４３３Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり長開放判定処理（Ｓ２４３３Ｙ）の詳細については、図３２２１を参照して後述する。一方、Ｓ２４３２Ｙの処理において、今回の大当たりが大当たりＣではないと判別した場合は（Ｓ２４３２Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ１７１３Ｙへと移行する。
【２０４２２】
　次に、図３２２０を参照して、本第３変形例における大当たりラウンド処理（図３２１９参照）の中の１処理である大当たりラウンド開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たりラウンド開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）と同様に、新たなラウンド遊技の開始を設定するための処理である。図３２２０は、この大当たりラウンド開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２２０に示した通り、本第３変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）のうち、Ｓ１７３１Ｙ～Ｓ１７４１Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）のＳ１７３１Ｙ～Ｓ１７４１Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２２０に示した通り、本第３変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２４３１Ｙ）では、Ｓ１７４１Ｙの処理が終了すると、次いで、現在実行中の大当たり遊技が大当たりＣであるか否かを判別し（Ｓ２４４１Ｙ）、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ２４４１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１であるか否かを判別する（Ｓ２４４２Ｙ）。Ｓ２４４２Ｙの処理において、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１であると判別した場合は（Ｓ２４４２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣの１ラウンド目が開始され、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが連続でショート開放されるラウンドであることを示す大入賞口１Ｒ連続開放コマンドを設定して（Ｓ２４４３Ｙ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４４１Ｙの処理において、今回の大当たり遊技が大当たりＣではないと判別した場合（Ｓ２４４１Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ２４４２Ｙの処理において、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１ではないと判別した場合は（Ｓ２４４２：Ｎｏ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが連続でショート開放されるラウンドではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。
【２０４２３】
　次に、図３２２１を参照して、本第３変形例における大当たりラウンド処理（図３２１９参照）の中の１処理である大当たり長開放判定処理（Ｓ２４３３Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり長開放判定処理（Ｓ２４３３Ｙ）は、上述した通り、大当たりＣの１ラウンド目における４回目の開放期間（ロング開放）の設定条件が成立したか否かを判定するための処理である。図３２２１は、この大当たり長開放判定処理（Ｓ２４３３Ｙ）を示すフローチャートである。図３２２１に示した通り、この大当たり長開放判定処理（Ｓ２４３３Ｙ）が実行されると、まず、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊが１であるか否かを判別し（Ｓ２４６１Ｙ）、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１ではないと判別した場合は（Ｓ２４６１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が９であるか否かを判別する（Ｓ２４６２Ｙ）。Ｓ２４６２Ｙの処理において、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が９であると判別した場合は（Ｓ２４６２Ｙ：Ｙｅｓ）、９ラウンド目が終了した後のラウンド間インターバル期間の終了タイミング（最終ラウンドの開始タイミング）であることを意味するため、次いで、大入賞口１Ｒ長開放フラグ

がオンであるか否かを判別する（Ｓ２４６３Ｙ）。ここで、この大入賞口１Ｒ長開放フラグは、大当たりＣの１ラウンド目においてロング開放が設定された場合にオンに設定されるフラグである。つまり、Ｓ２４６３Ｙの処理では、次（１０ラウンド目）に設定するロング開放が今回の大当たりにおける１０回目のロング開放であるか９回目のロング開放であるかを判別している。Ｓ２４６３Ｙの処理において、大入賞口１Ｒ長開放フラグ２０３Ｙｊがオンであると判別した場合は（Ｓ２４６３Ｙ：Ｙｅｓ）、今回の大当たりＣにおいて１０回目のロング開放の設定タイミングであることを意味するため、大入賞口１０Ｒ開放を示す大入賞口１０Ｒ開放コマンドを設定し（Ｓ２４６４Ｙ）、大入賞口１Ｒ長開放フラグをオフに設定して（Ｓ２４６５Ｙ）、処理をＳ２４６７へと移行する。Ｓ２４６４Ｙの処理において大入賞口１０Ｒ開放コマンドを設定しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３側においては、次のラウンドの演出としてエクストララウンド演出（図３２１２（ｂ）参照）を実行すればよいということを容易に判別することができる。

【２０４２４】

これに対し、Ｓ２４６２Ｙの処理において共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が９ではないと判別した場合（Ｓ２４６２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ２４６３Ｙの処理において大入賞口１Ｒ長開放フラグの値がオフであると判別した場合は（Ｓ２４６３Ｙ：Ｎｏ）、エクストララウンド演出（図３２１２（ｂ）参照）を実行する条件が成立していないことを意味するため、Ｓ２４６４Ｙ、およびＳ２４６５Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ２４６７Ｙへと移行する。Ｓ２４６７Ｙの処理では、大当たり遊技における次の開放期間を開始させるための大当たり次開放開始処理を実行して（Ｓ２４６７Ｙ）、本処理を終了する。なお、この大当たり次開放開始処理（Ｓ２４６７Ｙ）は、大当たりラウンド処理（図３２１９参照）の中で実行される大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ）と同一の処理である。この大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ）については、図３１８０を参照して既に説明しているため、ここではその詳細な説明については省略する。これらに対し、Ｓ２４６１Ｙの処理において、大当たりラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１であると判別した場合は（Ｓ２４６１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が２である（即ち、大当たりＣの１ラウンド目における３回目の開放期間の終了後の閉鎖期間の終了タイミングである）か否かを判別する（Ｓ２４６６Ｙ）。Ｓ２４６６Ｙの処理において、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が２である（即ち、大当たりＣの１ラウンド目における３回目の開放期間の終了後の閉鎖期間の終了タイミングである）と判別した場合は（Ｓ２４６６Ｙ：Ｙｅｓ）、従大当たり長開放判定処理を実行して（Ｓ２４６８Ｙ）、本処理を終了する。この従大当たり長開放判定処理（Ｓ２４６８Ｙ）の詳細については、図３２２２を参照して後述する。一方、Ｓ２４６６Ｙの処理において、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が２ではない（即ち、大当たりＣの１ラウンド目における３回目の開放期間の終了後の閉鎖期間の終了タイミングではない）と判別した場合は（Ｓ２４６６Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ２４６７Ｙへと移行する。

【２０４２５】

次に、図３２２２を参照して、上述した従大当たり長開放判定処理（Ｓ２４６８Ｙ）の詳細について説明する。図３２２２は、この従大当たり長開放判定処理（Ｓ２４６８Ｙ）を示すフローチャートである。図３２２２に示した通り、この従大当たり長開放判定処理（Ｓ２４６８Ｙ）が実行されると、まず、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が１以上であるか否かを判別し（Ｓ２４８１Ｙ）、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ２４８１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣの１ラウンド目においてラウンドストックに成功している（３回のショート開放において少なくとも１の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球している）ことを意味するため、１ラウンド目における４回目の開放期間（ロング開放）を設定するためのＳ２４８２Ｙ～Ｓ２４９３Ｙの各処理を実行する。具体的には、大当たりＣの１ラウンド目においてロング開放が設定されたことを示す大入賞口１Ｒ長開放コマンドを設定し（Ｓ２４８２Ｙ）、次いで、大入賞口１Ｒ長開放フラグをオンに設定する（Ｓ２４８３Ｙ）。Ｓ２４８３Ｙの処理が終了すると、大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＣ（図３２１７（ａ）参照）のうち共通

ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値に対応するテーブルを読み出して今回の処理で参照するテーブルとして設定し（Ｓ２４８４Ｙ）、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値に１を加算して更新する（Ｓ２４８５Ｙ）。Ｓ２４８５Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値に１を加算して更新し（Ｓ２４８６Ｙ）、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値を示す大当たり総開放回数コマンドを設定する（Ｓ２４８７Ｙ）。

【２０４２６】

Ｓ２４８７Ｙの処理が終了すると、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに基づいて、Ｓ２４８４Ｙの処理で設定したテーブルから対応する開放秒数を読み出して大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値に設定する（Ｓ２４８８Ｙ）。Ｓ２４８８Ｙの処理が終了すると、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに基づいて、Ｓ２４８４Ｙの処理で設定したテーブルから閉鎖最大入賞数を抽出し（Ｓ２４８９Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定する（Ｓ２４９０Ｙ）。Ｓ２４９０Ｙの処理が終了すると、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオフに設定し（Ｓ２４９１Ｙ）、特定入賞口６５５ａの開放を設定し（Ｓ２４９２Ｙ）、特定入賞口６５５ａの開放が設定されたことを示す大入賞口開放コマンドの送信を設定して（Ｓ２４９３Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２４８１Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が０であると判別した場合は（Ｓ２４８１Ｙ：Ｎｏ）、大当たりＣの１ラウンド目においてロング開放が設定されないことを示す大入賞口１Ｒ非開放コマンドを設定し（Ｓ２４９４Ｙ）、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオンに設定することで２ラウンド目への移行を設定して（Ｓ２４９５Ｙ）、本処理を終了する。この従大当たり長開放判定処理（図３２２２参照）を実行することにより、大当たりＣの１ラウンド目における３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでの間の遊技結果（特定入賞口６５５ａへと１以上の遊技球が入賞したか否か）に応じて、４回目の開放期間（ロング開放）を設定するか、４回目の開放期間を設定することなく１ラウンド目を終了させるかを判定することができる。よって、３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに１以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球することを遊技者に強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４２７】

＜第１６制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２２３を参照して、本第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第３変形例では、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ、図３１９０参照）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３１４１Ｙ）を実行する点でのみ相違している。図３２２３を参照して、この第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１４１Ｙ）の詳細について説明する。図３２２３は、この第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１４１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２２３に示した通り、本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１４１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１，Ｓ３２０２，Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ、およびＳ３２０２Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）のＳ３２０１，Ｓ３２０２，Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ、およびＳ３２０２Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第３変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１４１Ｙ）では、Ｓ３２１１の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、主制御装置１１０から大入賞口１Ｒ連続開放コマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ３２５１Ｙ）、大入賞口１Ｒ連続開放コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２５１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣの１ラウンド目が開始されることを意味するため、ラウンドストック演出（図３２１１（ａ）参照）に対応する表示用コマンドの送信を設定して（Ｓ３２５２Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。

【２０４２８】

一方、Ｓ３２５１Ｙの処理において、主制御装置１１０から大入賞口１Ｒ連続開放コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３２５１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大入賞口１Ｒ長開放コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２５３Ｙ）、大入賞口１Ｒ長開放コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２５３Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣの１ラウンド目において４回目の開放期間（ロング開放）が設定されることを意味するため、ロング開放（１ラウンド目における４回目の開放期間）中の演出としてラウンドストックに成功したことを示す演出（図３２１１（ｂ）参照）に対応する表示用コマンドの送信を設定して（Ｓ３２５４Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３２５３Ｙの処理において、大入賞口１Ｒ長開放コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２５３Ｙ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から大入賞口１Ｒ非開放コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ３２５５Ｙ）。Ｓ３２５５Ｙの処理において、大入賞口１Ｒ非開放コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２５５Ｙ：Ｙｅｓ）、ロング開放（大当たりＣの２ラウンド目）中の演出としてラウンドストックに失敗したことを示す演出（図３２１２（ａ）参照）に対応する表示用コマンドの送信を設定して（Ｓ３２５６Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。一方、Ｓ３２５５Ｙの処理において、大入賞口１Ｒ非開放コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２５５Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大入賞口１０Ｒ開放コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２５７Ｙ）、大入賞口１０Ｒ開放コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２５７Ｙ：Ｙｅｓ）、ラウンドストックに成功した状態で大当たりＣの１０ラウンド目を迎えることを意味するため、エクストララウンド演出（図３２１２（ｂ）参照）に対応する表示用コマンドの送信を設定して（Ｓ３２５８Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。一方、Ｓ３２５７Ｙの処理において、大入賞口１０Ｒ開放コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３２５７Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。この第３変形例におけるコマンド判定処理（図３２２３参照）を実行することにより、大当たりＣの遊技状況に応じて異なる演出態様を設定することができる。よって、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４２９】

以上説明した通り、第１６制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、第１の開放期間と第２の開放期間とが設定され得る特定のラウンド遊技（可変遊技）において、第１の開放期間に対応する第１の閉鎖期間が終了するまでに第２の開放期間の開始条件が成立しなければ、第２の開放期間が設定されずスキップされるように構成している。より具体的には、本第３変形例では、特定のラウンド遊技として、最大４回の開放期間が設定され、４回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、１個）以上の遊技球の入球を検出した場合に、４回目の開放期間の開放条件が成立して４回目の開放期間が設定される一方で、４回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、１個）以上の遊技球の入球を検出しなかった場合は、４回目の開放期間が設定されることなく特定のラウンド遊技が終了される構成としている。加えて、本第３変形例では、特定のラウンド遊技における１回目～３回目の開放期間よりも４回目の開放期間の方が、多くの賞球を獲得することが可能に構成している。即ち、１回目～３回目の開放期間においては、１個の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることすら容易ではない開放期間（各０．１秒間の開放期間）が設定される一方で、４回目の開放期間においては、特定のラウンド遊技の終了条件となるトータル１０個の遊技球の入球を容易に達成可能な開放期間（２９秒の開放期間）が設定されるように構成した。このように構成することで、先に設定される３回の開放期間の間に特定数の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させたいと思わせる斬新な遊技性を実現することができるので、特定のラウンド遊技における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４３０】

また、本第３変形例では、特定のラウンド遊技を大当たりＣ（１０ラウンド時短３回大当たり）の１ラウンド目に設定し、当該１ラウンド目における４回目の開放期間を、あたかも特定の大当たり遊技（大当たりＣ）の１のラウンド目であるかのように見せる演出を

実行する構成とした。そして、大当たりＣの２ラウンド目以降は上述した第１６制御例における大当たりＣの２ラウンド目以降と同様に一律２９．５秒間が経過するか１０個以上の遊技球が入球するまで継続する開放期間を設定する構成とした上で、１ラウンド目において４回目の開放期間が設定されずに１ラウンド目が終了されて２ラウンド目が開始された場合に、実際には２ラウンド目であるにもかかわらず１ラウンド目であるかのように見せる演出を実行する構成とした。このように構成することで、大当たりＣの１ラウンド目において４回目の開放期間が設定された場合には、あたかも大当たりのラウンド数が１ラウンド多くなったかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。更に、本第３変形例では、大当たりＣの１ラウンド目において４回目の開放期間が設定された場合は、ラウンド数が１上乗せされたことを報知する演出を実行する構成とし、大当たりＣの最終ラウンドを、あたかも上乗せされたラウンドであるかのように思わせる演出を実行する構成としている。このように構成することで、実際に１ラウンド目における３回目までの開放期間において開放条件を成立させることができるのが１ラウンド目における４回目の開放期間であるにもかかわらず、最終ラウンドが終了した後で追加のラウンドを上乗せしているかのように遊技者に対して思わせることができ、同じ大当たりであるにもかかわらず遊技の状況に応じてラウンド数が変わるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４３１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技のラウンド数が互いに異なる複数の大当たり種別を設けておき、ラウンド数が比較的多い第１の大当たりに当選した場合の一部又は全部において、ラウンド数が比較的少ない第２の大当たりのラウンド数と同一のラウンド数である特定数を報知するものが知られている。かかる従来型の遊技機では、第１の大当たりにおいて一旦特定数を報知した後で、特定数よりも多い実際のラウンド数を報知することで、第２の大当たりに当選していた場合でも第１の大当たりであることを期待させ、遊技者の興趣向上を図っていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機の遊技性を実現するためには、少なくとも２種類の大当たり種別が必要となるため、大当たり種別の増加により遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点があった。

【２０４３２】

これに対して本第３変形例におけるパチンコ機１０では、１の大当たりの遊技状況に応じて、見かけ上のラウンド数（ロング開放の設定回数）を異ならせることができ、当該見かけ上のラウンド数に応じて演出態様を異ならせる構成としているので、大当たり種別を増加させることなく興趣向上を図ることができる。よって、パチンコ機１０の記憶容量が増大してしまうことを抑制することができる。なお、本第３変形例では、最大４回の開放期間が設定される特定のラウンド遊技を大当たりＣの１ラウンド目のみ実行する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、大当たりＣの２ラウンド目以降の任意のラウンドや、他の大当たりにおける任意のラウンドにおいても最大４回の開放期間が設定される特定のラウンド遊技を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、ラウンドストック演出やエクストララウンド演出の実行機会を増加させることができる（同一の大当たり遊技であるにもかかわらず見かけ上のラウンド数が増減する遊技性を実現することができる）ので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０４３３】

本第３制御例では、大当たりＣの１ラウンド目において最大４回の開放期間を設定可能に構成し、前半３回目の開放期間および開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに特定数（１個）以上の入球を検出した場合に限り、４回目の開放期間を設定する構成とすることにより、特定数以上の遊技球の入球を発生させた方が、入球数が特定数未満である場合よりも有利度合いが高くなるように構成していたが、有利度合いを異ならせる方法はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、大当たり終了後に設定される遊技状態の有利度合いを異ならせる（時短状態の設定有無を異ならせる、または

時短回数を異ならせる）ように構成してもよいし、開放期間ではなく、大当たりのラウンド遊技の回数自体を１または複数上乗せする構成としてもよい。このように構成することで、特定のラウンド遊技（大当たりＣの１ラウンド目のラウンド遊技）において特定タイミング（３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するタイミング）までに特定数（１個）の遊技球が入球することをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、特定のラウンド遊技における特定タイミングまでの入球数が特定数未満である場合の方が、特定数以上の場合よりも有利度合いが高くなる（特定のラウンド遊技において設定される開放期間が増加する、大当たり終了後の遊技状態が有利となる、実行中の大当たりのラウンド数が増加する等）ように構成してもよい。このように構成することで、特定のラウンド遊技における入賞個数が特定数未満となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第３変形例では、特定のラウンド遊技において３回設定される０．１秒間の開放期間の間に１以上の遊技球を入球させることができれば、入球数が０の場合よりも有利度合いが高くなるように構成していたが、開放期間の長さや開放期間の設定回数、有利度合いが高くなる入球個数はこれに限られるものではない。例えば、１秒間の開放期間が２回設定されるように構成し、２回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに５個以上の遊技球が入球した場合にのみ、３回目の開放期間として閉鎖最大入賞数がトータル１０個、且つ、開放期間が最大２０秒間の開放期間が設定されるように構成してもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。本第３変形例では、大当たりＣの１ラウンド目において３回目の開放期間に対応する閉鎖期間が経過するまでに特定数（１個）以上の入球を検出していれば、無条件に４回目の開放期間を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、閉鎖期間が設定されてから所定期間（球はけ期間）が経過した後でアタッカー入賞を検出した場合は、不正入賞の虞があるとして入賞を無効にする構成としてもよい。このように構成することで、遊技球を不正入球させる不正行為に対する抑制を図ることができる。

【２０４３４】

＜第１６制御例の第４変形例＞

次に、図３２２４から図３２３４を参照して、第１６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、同一の遊技状態で同一の大当たり種別の大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態の有利度合いが同一となるように構成していた。これに対して本第４変形例におけるパチンコ機１０では、所定の大当たりの所定のラウンド遊技において所定条件が成立するまでの間に所定数以上の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることで、入球数が所定数未満の場合よりも大当たり終了後の遊技状態が有利となり易くなる構成としている。より具体的には、大当たりＣの１ラウンド目において遊技球を入球させることが比較的難しいショート開放が５回設定された後で遊技球を容易に入球させることが可能なロング開放が１回設定される構成とし（即ち、トータルで５回の開放期間が設定される構成とし）、ロング開放（６回目の開放期間）が開始されるまでの間に特定入賞口６５５ａへの入球を検出するほど、大当たり終了後に設定される時短状態の時短回数が多くなるように構成した。即ち、大当たりＣの１ラウンド目においてロング開放が開始されるまでに遊技球が特定入賞口６５５ａへと１個も入賞しなかった場合は、時短回数が３回の時短状態が設定され、１個の遊技球の入賞を検出した場合は、時短回数が５回の時短状態が設定され、２個または３個の遊技球の入賞を検出した場合は、時短回数が７回の時短状態が設定され、４個以上の遊技球の入賞を検出した場合は、時短回数が１０回の時短状態が設定される構成としている。このように構成することで、大当たりＣの１ラウンド目において先に設定される５回の開放期間の間により多くの遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させたいと思わせる斬新な遊技性を実現することができるので、特定のラウンド遊技における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４３５】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、特定の大当たりに当選した場合に、当該特定

の大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて特定の大当たりが終了した後の遊技状態を異ならせることが可能に構成し、遊技者の興趣向上を図っているものが知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機においては、特定の大当たりに当選した時点の遊技状態が同一である限り、特定の大当たりが終了した後の遊技状態として同一の遊技状態が設定されるため、同じ遊技状態が継続している場合に遊技が単調となってしまうという問題点があった。これに対して本第４変形例におけるパチンコ機１０では、同一の遊技状態（時短状態）において同一の大当たり（大当たりＣ）に当選したとしても、大当たりＣの１ラウンド目における遊技の状況（ロング開放が開始されるまでの間に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球の個数）に応じて大当たり終了後の遊技状態の有利度合いを異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、同一の遊技状態（時短状態）が長く継続したとしても、大当たりＣに当選する毎に特定入賞口６５５ａへの入賞数に注目させることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２０４３６】

この第１６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３２２４および図３２２５を参照して、本第４変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第４変形例では、大当たりＣの１ラウンド目における６回目の開放期間の開始タイミングまでに特定入賞口（大入賞口）６５５ａへと遊技球が入球するほど大当たりＣが終了した後における有利度合いが高くなる（時短回数が多くなる）ように構成している。そこで、本第４変形例では、大当たりＣの１ラウンド目、且つ、ロング開放（６回目の開放期間）が設定されるよりも前において、特定入賞口６５５ａへの入球個数を示唆する演出を実行する構成としている。図３２２４（ａ）は、本第４変形例における大当たりＣの１ラウンド目の開始時における演出態様の一例を示した図である。図３２２４（ａ）に示した通り、本第４変形例における大当たりＣの１ラウンド目が開始されると、主表示領域Ｄｍの中央において猫を模したキャラクタ９００が上下に周期的に移動する表示態様が表示される。また、キャラクタ９００の背後に対して、右向きの矢印を模した画像が表示されると共に、「右を狙え！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍの右側には、略長方形形状の表示領域Ｈｚ４１が形成される。図３２２４（ａ）に示した通り、この表示領域Ｈｚ４１には、大当たりＣの開始時において、「モードレベル」という文字と、「１／４」という文字とが表示される。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対して、「モードアップチャンス中！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで表示領域Ｈｚ４１に表示されているモードが上がっていく可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、ロング開放が設定される前（即ち、右打ちを行ったとしても特定入賞口６５５ａへと入球し難い状況）であったとしても、遊技者に対して積極的に右打ち遊技を行わせることができる。

【２０４３７】

次に、図３２２４（ｂ）を参照して、大当たりＣの１ラウンド目においてショート開放中（１回目～５回目の開放期間）に特定入賞口６５５ａに対する１個目の遊技球の入球を検出した場合の演出態様について説明する。図３２２４（ｂ）に示した通り、ショート開放中に特定入賞口６５５ａに対する１個目の入賞（入球）を検出すると、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ９００が拳を突き上げて右上方向へとジャンプする演出が実行される。また、キャラクタ９００の左側に「ニャーン！！」という文字が表示される。また、

キャラクタ９００の右側に、縦長略楕円形状の吹き出し画像９００ｂが表示される。この吹き出し画像９００ｂには、図３２２４（ｂ）に示した通り、「入賞したよ！！」という文字が表示される。更に、表示領域Ｈｚ４１において、モードレベルを示す数字が「２／４」に変化する演出が実行される。これらの表示内容により、特定入賞口６５５ａへの遊技球の入球に連動してモードレベルが上昇するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより積極的に右打ち遊技を行わせることができる。なお、図３２２４（ｂ）に示した主表示領域Ｄｍにおける表示態様のうち、表示領域Ｈｚ４１以外の表示内容は、所定期間（１秒間）の経過に基づいて終了されて図３２２４（ａ）に示した表示内容に再度切り替わる構成としている。これにより、遊技者が右打ち遊技を辞めてしまうことを抑制することができる。なお、以降も、特定入賞口６５５ａへの遊技球の入賞個数が２個および４個となった場合に、モードレベルが３に上昇する演出およびモードレベルが４に上昇する演出が実行される。これらの演出については、表示領域Ｈｚ４１に表示されるモードレベルを示す数字が「３／４」および「４／４」となる点以外、図３２２４（ｂ）と同一である。これらの演出内容により、遊技球が多く入球するほどモードレベルが上昇するということを遊技者に対して把握させることができ、何らかの有利度合いが上昇していると感じさせることができるので、大当たりＣの１ラウンド目において、ロング開放（６回目の開放期間）が開始される前からより積極的に右打ち遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４３８】

次に、図３２２５（ａ）を参照して、大当たりＣの１ラウンド目のショート開放（高速開放）時に遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることができなかった場合における大当たりＣのエンディング演出の演出態様について説明する。図３２２５（ａ）に示した通り、１ラウンド目のショート開放（高速開放）時に遊技球が１個も入賞しなかった場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ９００が両手を上下に振る演出が実行されると共に、キャラクタ９００の上部に表示された吹き出し画像９００ａに対して、「時短３回のＲＵＳＨ突入だよ！！」という文字が表示される。また、キャラクタ９００の右側に形成される表示領域Ｈｚ４１に対して、大当たりＣの１ラウンド目と同様に、「モードレベル１／４」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対して、「エンディング中」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後に時短状態に移行するということ、およびモードレベルが上がらなかったことに対応して比較的少ない時短回数が設定されたということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

【２０４３９】

次に、図３２２５（ｂ）を参照して、大当たりＣの１ラウンド目のショート開放（高速開放）時に遊技球を特定入賞口６５５ａへと１個のみ入球させることができた場合における大当たりＣのエンディング演出の演出態様について説明する。図３２２５（ｂ）に示した通り、１ラウンド目のショート開放（高速開放）時に特定入賞口６５５ａに対する１個の入賞を検出していた場合は、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ９００が眉頭を下げた表情をする演出が実行されると共に、キャラクタ９００の上部に表示された吹き出し画像９００ａに対して、「時短５回のＲＵＳＨ突入だよ！！」という文字が表示される。また、キャラクタ９００の右側に形成される表示領域Ｈｚ４１に対して、「モードレベル２／４」という文字が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対して、「エンディング中」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後に時短状態に移行するということ、およびモードレベルが１上がったことに対応して通常（３回）よりも多い時短回数（５回）が設定されたということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

【２０４４０】

このように、本第４変形例では、大当たりＣの１ラウンド目において、５回設定される

ショート開放（高速開放）の間に遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させるほど、大当たり終了後の時短状態として時短回数が多い時短状態が設定されるように構成すると共に、入賞に応じてモードレベルが上がっていく演出を実行する構成としている。そして、大当たりＣのエンディング期間においては、モードレベルが高いほど、多い時短回数が報知される構成としている。即ち、モードレベルが１であれば、時短回数が３回のＲＵＳＨに突入することが報知され、モードレベルが２であれば、時短回数が５回のＲＵＳＨに突入することが報知され、モードレベルが３であれば、時短回数が７回のＲＵＳＨに突入することが報知され、モードレベルが最大の４であれば、時短回数が１０回のＲＵＳＨに突入することが報知される構成としている。このように構成することで、モードレベルが上がるほど大当たりが終了した後の遊技状態が有利になる（時短回数が多くなる）ということを、遊技者に対して容易に理解させることができるので、大当たりＣの１ラウンド目において、ショート開放（高速開放）の間に遊技球をより多く特定入賞口６５５ａへと入球させたいと遊技者に対して思わせることができる。よって、ショート開放の間により積極的に右打ちを行わせることができると共に、表示領域Ｈｚ４１に表示されるモードレベルに注目して遊技を行わせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４４１】

＜第１６制御例の第４変形例における電気的構成＞

次に、図３２２６を参照して、本第４変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３２２６は、本第４変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図３２２６に示した通り、本第４変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１５５参照）に対して、時短付与テーブル２０２Ｙｂに代えて時短付与テーブル２０２ＹａＤが設けられている点、大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅに代えて大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤが設けられている点、および大当たりエンディングコマンド設定テーブル２０２ＹｃＤが追加されている点で異なっている。その他の構成については上述した第１６制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０４４２】

まず、図３２２８を参照して、本第４変形例における時短付与テーブル２０２ＹａＤの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ＹａＤは、上述した第１６制御例における時短付与テーブル２０２Ｙｂ（図３１５７（ｂ）参照）と同様に、大当たり終了時に時短終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図３２２８は、この時短付与テーブル２０２ＹａＤの規定内容を示した図である。図３２２８に示した通り、本第４変形例における時短付与テーブル２０２ＹａＤは、大当たり種別毎に、大当たり終了時における大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値と設定される時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの各値）との対応関係が規定されている。なお、図３２２８に示した通り、大当たりＣ以外の各大当たり種別については、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値によらず第１６制御例における時短付与テーブル２０２Ｙｂ（図３１５７（ｂ）参照）と同一の時短終了条件が規定されているため、ここでは大当たりＣ以外の規定内容の詳細については省略する。

【２０４４３】

図３２２８に示した通り、大当たりＣに対しては、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「０」に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの「３」が対応付けて規定されている。また、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「１」に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１２」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの「５」が対応付けて規定されている。また、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「２，３」に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１５」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの「７」が対応付けて規定されて

いる。更に、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「４以上」に対して、時短カウンタ２０３ｈの値「１８」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「１」、および特図２カウンタ２０３ｔの「１０」が対応付けて規定されている。この規定内容により、大当たりＣにおいて大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が０のまま大当たりＣの終了タイミングとなった場合は、特別図柄の抽選回数が合計１０回となるか、小当たり回数が１回となるか、第２特別図柄の抽選回数が３回となるまで継続する時短状態（時短回数が３回の時短状態）に設定される。また、大当たりＣにおいて大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が１になった状態で大当たりＣの終了タイミングとなった場合は、時短回数が５回の時短状態に設定され、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が２または３になった状態で大当たりＣの終了タイミングとなった場合は、時短回数が７回の時短状態に設定され、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が４以上になった状態で大当たりＣの終了タイミングとなった場合は、時短回数が１０回の時短状態に設定される。ここで、上述した通り、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値は、大当たりＣの１ラウンド目において６回目の開放期間（ロング開放）が開始される前（ショート開放が５回終了するまでの間）において特定入賞口６５５ａへと遊技球を入賞させる毎に値が１ずつ加算して更新される。つまり、５回のショート開放において遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させるほど大当たり終了後の時短状態の時短回数が多くなる遊技性となる。よって、遊技者に対して、５回のショート開放の間により積極的に右打ち遊技を行わせることができると共に、遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球するか否かにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４４４】

なお、本第４変形例では、上述した第１６制御例（および第２制御例）と同様に、第２特別図柄の抽選が実行された場合における実質的な大当たり確率が約１／２（１種大当たりに当選する確率と実質的に２種大当たりが確定する小当たりに当選する確率との合算）となり、且つ、第２特別図柄の保留球数が１個となるように構成されている。つまり、時短状態に移行すると、大当たり確率が約１／２の抽選を、時短回数＋１回に渡って実行させることが可能となる。つまり、時短回数が３回の時短状態では１／２の抽選を４回実行させることができ、時短回数が５回の時短状態では１／２の抽選を６回実行させることができ、時短回数が７回の時短状態では１／２の抽選を８回実行させることができ、時短回数が１０回の時短状態では１／２の抽選を１１回実行させることができる。よって、モードが上がる毎に１／２という比較的高確率で大当たりに当選する第２特別図柄の抽選を２回または３回増加させることができるので、モードが上がることをより強く遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４４５】

次に、図３２２９（ａ）を参照して、本第４変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤの詳細について説明する。この大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）と同様に、大当たりの各ラウンドにおいて開放シナリオを設定するために参照されるデータテーブルである。図３２２９（ａ）は、本第４変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤの構成を示したブロック図である。図３２２９（ａ）に示した通り、本第４変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）に対して、大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１に代えて大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹｂＤ１が設けられている点、および大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２に代えて大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤ２が設けられている点で異なっている。その他の構成については上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、

図３２２９（ｂ）を参照して、本第４変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹｂＤ１の詳細について説明する。

【２０４４６】

図３２２９（ｂ）は、本第４変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹｂＤ１の規定内容を示した図である。この大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹｂＤ１は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１（図３１６０（ｂ）参照）と同様に、大当たり遊技において設定され得る開放期間の回数を示すデータが大当たり種別毎に規定されているデータテーブルである。図３２２９（ｂ）に示した通り、本第４変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹｂＤ１では、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２Ｙｅ１（図３１６０（ｂ）参照）に対して、大当たりＣに対する規定内容が異なっている点でのみ相違している。具体的には、本第４変形例における大当たりラウンド開放予定データテーブル２０２ＹｂＤ１では、大当たりＣの開放予定回数として「１５」が対応付けて規定されている。これは、本第４変形例では、大当たりＣの１ラウンド目に最大６回の開放期間が設定されることにより、１０ラウンドで最大１６回の開放期間が設定され得ることによるものである。

【２０４４７】

次に、図３２３０を参照して、本第４変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹｂＤ２の詳細について説明する。図３２３０は、本第４変形例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２ＹｂＤ２の規定内容を示した図である。この大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２ＹｂＤ２は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）と同様に、大当たり遊技における１ラウンド目の開放パターン（開放シナリオ）を規定したデータテーブルである。図３２３０に示した通り、本第４変形例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２ＹｂＤ２は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に対して、大当たりＣに対応する規定内容が変更となっている点でのみ相違している。より具体的には、図３２３０に示した通り、本第４変形例における大当たりＣに対しては、開放回数として「６」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、３回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、４回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、５回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」、６回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「２９０００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」の開放パターンが対応付けて規定されている。これにより、大当たりＣの１ラウンド目においては、１回目～５回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００ｍｓ（０．１秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数がトータル１０個以上となるまで継続する開放期間が設定され、６回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから２９０００ｍｓ（２９秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される。

【２０４４８】

次に、図３２３１を参照して、本第４変形例におけるＲＯＭ２０２に設けられている大当たりエンディングコマンド設定テーブル２０２ＹｃＤの詳細について説明する。この大当たりエンディングコマンド設定テーブル２０２ＹｃＤは、大当たりのエンディング期間の開始時において音声ランプ制御装置１１３に対して出力するエンディングコマンドの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２３１は、この大当たりエンディングコマンド設定テーブル２０２ＹｃＤの規定内容を示した図である。図３２３１に示した通り、この大当たりエンディングコマンド設定テーブル２０２ＹｃＤには、大当た

り種別毎に、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値とエンディングコマンドの種別とが対応付けて規定されている。より具体的には、図３２３１に示した通り、大当たりＡに対しては、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値によらず、エンディングコマンドの種別として、時短３回用エンディングコマンドが対応付けて規定されている。このため、大当たりＡのエンディング期間の開始タイミングにおいては、必ず時短３回用エンディングコマンドが出力され、当該エンディングコマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、時短回数が３回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出の実行を設定する。また、図３２３１に示した通り、大当たりＢに対しては、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値によらず、エンディングコマンドの種別として、時短なし用エンディングコマンドが対応付けて規定されている。このため、大当たりＢのエンディング期間の開始タイミングにおいては、必ず時短なし用エンディングコマンドが出力され、当該エンディングコマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、時短状態に突入しない（通常状態に設定される）ことを報知する演出態様を含むエンディング演出の実行を設定する。

【２０４４９】

また、図３２３１に示した通り、大当たりＣに対しては、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「０」に対して、エンディングコマンドの種別として、時短３回用エンディングコマンドが対応付けて規定され、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「１」に対して、エンディングコマンドの種別として、時短５回用エンディングコマンドが対応付けて規定され、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「２，３」に対して、エンディングコマンドの種別として、時短７回用エンディングコマンドが対応付けて規定され、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値「４以上」に対して、エンディングコマンドの種別として、時短１０回用エンディングコマンドが対応付けて規定されている。このため、大当たりＣのエンディング期間の開始タイミングにおいて入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が０であれば、音声ランプ制御装置１１３に対して時短３回用エンディングコマンドが出力されることで時短回数が３回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出が実行される。また、大当たりＣのエンディング期間の開始タイミングにおいて入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が１であれば、時短５回用エンディングコマンドが出力されることで時短回数が５回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出が実行され、入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が２または３であれば、時短７回用エンディングコマンドが出力されることで時短回数が７回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出が実行され、入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値が４以上であれば、時短１０回用エンディングコマンドが出力されることで時短回数が１０回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出が実行される。即ち、大当たり終了時に大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値に応じて設定される時短終了条件に対応するエンディング演出を実行することができるので、遊技者に対して分かり易い演出態様を実現することができる。なお、図３２３１に示した通り、大当たりＤ～Ｈに関しては、大当たりＡと同一の規定内容となっている。よって、大当たりＤ～Ｈのエンディング期間の開始タイミングにおいては、大当たりＡと同様に必ず時短３回用エンディングコマンドが出力され、当該エンディングコマンドを受信した音声ランプ制御装置１１３は、時短回数が３回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出の実行を設定する。

【２０４５０】

次に、図３２２７を参照して、本第４変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３２２７は、本第４変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３２２７に示した通り、本第４変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図３１５６参照）に対して、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第１６制御例と同一であるため、ここではそ

の詳細な説明については省略する。大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤは、大当たりＣの１ラウンド目における５回のショート開放（高速開放）の間に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球の個数をカウントするためのカウンタである。この大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤは、初期値が０に設定されており、大当たりＣの１ラウンド目において６回目の開放期間（ロング開放）が設定されるよりも前に特定入賞口６５５ａへと遊技球が入球する毎に値が１ずつ加算して更新される（図３２３２のＳ２５０４Ｙ参照）。大当たりＣの終了時においては、時短付与テーブル２０２ＹａＤと、この大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値とが参照されて、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値に対応する時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの各値）が設定される（図３２３４のＳ２５４２Ｙ参照）。

【２０４５１】

＜第１６制御例の第４変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３２３２および図３２３３を参照して、本第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３２３２を参照して、本第４変形例における当たり入賞処理（Ｓ１６１Ｙ）の詳細について説明する。この当たり入賞処理（Ｓ１６１Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり入賞処理（Ｓ１３１Ｙ、図３１６９参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）と同様に、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行中に特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図３２３２は、本第４変形例における当たり入賞処理（Ｓ１６１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２３２に示した通り、本第４変形例における当たり入賞処理（Ｓ１６１Ｙ）のうち、Ｓ１２０１Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）のＳ１２０１Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４変形例における当たり入賞処理（Ｓ１６１Ｙ）では、Ｓ１２０３Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たりＣであるか否かを判別し（Ｓ２５０１Ｙ）、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ２５０１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊが１である（即ち、１ラウンド目である）か否かを判別する（Ｓ２５０２Ｙ）。Ｓ２５０２Ｙの処理において、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊのカウンタ値が１であると判別した場合は（Ｓ２５０２Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値が４以下であるか否かを判別する（Ｓ２５０３Ｙ）。Ｓ２５０３Ｙの処理において、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇのカウンタ値が４以下であると判別した場合は（Ｓ２５０３Ｙ：Ｙｅｓ）、ロング開放の開始前であり、モードアップチャンス中（図３２２４参照）であることを意味するため、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値に１を加算して更新し（Ｓ２５０４Ｙ）、更新後の大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値を示す大入賞口高速開放賞球コマンドを設定して（Ｓ２５０５Ｙ）、処理をＳ１２０５Ｙへと移行する。

【２０４５２】

これに対し、Ｓ２５０１Ｙの処理において大当たりＣ以外の大当たり種別であると判別した場合（Ｓ２５０１Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ２５０２Ｙの処理において共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１ではないと判別した場合（Ｓ２５０２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ２５０３Ｙの処理において大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が４よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ２５０３Ｙ：Ｎｏ）、モードアップチャンス中（図３２２４参照）ではないことを意味するため、処理をＳ１２０４Ｙへと移行する。この当たり入賞処理（図３２３２参照）を実行することにより、大当たりＣの１ラウンド目においてロング開放（６回目の開放期間）が設定される前に検出された特定入賞口６５５ａへの入賞個数を大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤによってカウントしておくことができるので、大当たり終了時に大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤの値に応じた時短回数を設定することができる。

【２０４５３】

次に、図３２３３を参照して、本第４変形例における大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり終了処理（Ｓ１６３５Ｙ、図３１８１参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）と同様に、大当たり遊技の終了時における各種設定を行うための処理である。図３２３３は、この大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２３３に示した通り、本第４変形例における大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）のうち、Ｓ１８２１Ｙ，Ｓ１８２３Ｙ、およびＳ１８２６Ｙ～Ｓ１８３０Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）のＳ１８２１Ｙ，Ｓ１８２３Ｙ、およびＳ１８２６Ｙ～Ｓ１８３０Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２３３に示した通り、本第４変形例における大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）が実行されると、まず、実行中の大当たり遊技の大当たり種別を読み出して（Ｓ２５４１Ｙ）、処理をＳ１８２１Ｙへと移行する。また、図３２３３に示した通り、本第４変形例における大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）では、Ｓ１８２１Ｙの処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合に（Ｓ１８２１Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｓ２５４１Ｙの処理で読み出した大当たり種別と大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値とに対応するエンディングコマンドを大当たりエンディングコマンド設定テーブル２０２ＹｃＤ（図３２３１参照）から抽出して今回のエンデイング期間に対応するエンディングコマンドとして設定し（Ｓ２５４２Ｙ）、本処理を終了する。

【２０４５４】

また、図３２３３に示した通り、本第４変形例における大当たり終了処理（Ｓ２６０１Ｙ）では、Ｓ１８２３Ｙの処理においてエンディング期間の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１８２３Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｓ２５４１Ｙの処理で読み出した大当たり種別と大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値とに対応する時短終了条件を時短付与テーブル２０２ＹａＤ（図３２２８参照）から抽出して今回設定する時短状態の時短終了条件として設定する（Ｓ２５４３Ｙ）。Ｓ２５４３Ｙの処理が終了すると、次いで、大入賞口高速開放賞球カウンタ２０３ＹａＤのカウンタ値を０にリセットして（Ｓ２５４４Ｙ）、処理をＳ１８２６Ｙへと移行する。この大当たり終了処理（図３２３３参照）を実行することにより、大当たりＣの終了時において、１ラウンド目におけるショート開放（高速開放）中の特定入賞口６５５ａに対する入賞個数に応じた演出態様のエンディング演出を設定することができると共に、１ラウンド目におけるショート開放（高速開放）中の特定入賞口６５５ａに対する入賞個数に応じた時短終了条件を設定することができる。即ち、１ラウンド目におけるショート開放（高速開放）中の特定入賞口６５５ａに対する入賞個数が多くなる程有利度合いが高い時短終了条件を設定することができると共に有利度合いが高いことを示唆する演出態様のエンディング演出を実行することができるので、１ラウンド目におけるショート開放（高速開放）中の特定入賞口６５５ａに対する入賞個数に注目して遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４５５】

＜第１６制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２３４を参照して、本第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第４変形例では、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ、図３１９０参照）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｙ）が実行される点でのみ相違している。このコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｙ）の詳細について、図３２３４を参照して説明する。図３２３４は、このコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｙ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｙ）は、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図３２３４に示した通り、本第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，

Ｓ３２０１Ｙ、およびＳ３２０２Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ、およびＳ３２０２Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１５１Ｙ）では、Ｓ３２１１Ｙの処理において、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、次いで、エンディングコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３２６１Ｙ）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２６１Ｙ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応した表示用エンディングコマンドの送信を設定して（Ｓ３２６２Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。このＳ３２６２Ｙの処理では、時短３回用エンディングコマンドを受信した場合に時短回数が３回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し、時短５回用エンディングコマンドを受信した場合に時短回数が５回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し、時短７回用エンディングコマンドを受信した場合に時短回数が７回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し、時短１０回用エンディングコマンドを受信した場合に時短回数が１０回の時短状態に突入することを報知する演出態様を含むエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し、時短なし用エンディングコマンドを受信した場合に時短状態に突入しないことを報知する演出態様を含むエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定する。一方、Ｓ３２６１Ｙの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３２６１Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３２６２Ｙ処理をスキップして、処理をＳ３２１８へと移行する。

【２０４５６】

以上説明した通り、第１６制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０では、所定の大当たりの所定のラウンド遊技において所定条件が成立するまでの間に所定数以上の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることで、入球数が所定数未満の場合よりも大当たり終了後の遊技状態が有利となり易くなる構成としている。より具体的には、大当たりＣの１ラウンド目において遊技球を入球させることが比較的難しいショート開放が５回設定された後で遊技球を容易に入球させることが可能なロング開放が１回設定される構成とし（即ち、トータルで５回の開放期間が設定される構成とし）、ロング開放（６回目の開放期間）が開始されるまでの間に特定入賞口６５５ａへの入球を検出するほど、大当たり終了後に設定される時短状態の時短回数が多くなるように構成した。即ち、大当たりＣの１ラウンド目においてロング開放が開始されるまでに遊技球が特定入賞口６５５ａへと１個も入賞しなかった場合は、時短回数が３回の時短状態が設定され、１個の遊技球の入賞を検出した場合は、時短回数が５回の時短状態が設定され、２個または３個の遊技球の入賞を検出した場合は、時短回数が７回の時短状態が設定され、４個以上の遊技球の入賞を検出した場合は、時短回数が１０回の時短状態が設定される構成としている。このように構成することで、大当たりＣの１ラウンド目において先に設定される５回の開放期間の間により多くの遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させたいと思わせる斬新な遊技性を実現することができるので、特定のラウンド遊技における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４５７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、特定の大当たりに当選した場合に、当該特定の大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて特定の大当たりが終了した後の遊技状態を異ならせることが可能に構成し、遊技者の興趣向上を図っているものが知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機においては、特定の大当たりに当選した時点の遊技状態が同一である限り、特定の大当たりが終了した後の遊技状態として同一の遊技状態が設定されるため、同じ遊技状態が継続している場合に遊技が単調となってしまうという問題点があった。これに対して本第４変形例におけるパチンコ機１０では、同一の遊技状態（時短状態）において同一の大当たり（大当たりＣ）に当選したとしても、大当たりＣの１

ラウンド目における遊技の状況（ロング開放が開始されるまでの間に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球の個数）に応じて大当たり終了後の遊技状態の有利度合いを異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、同一の遊技状態（時短状態）が長く継続したとしても、大当たりＣに当選する毎に特定入賞口６５５ａへの入賞数に注目させることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２０４５８】

＜第１６制御例の第５変形例＞

次に、図３２３５から図３２４９を参照して、第１６制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、同一の小当たり遊技においてＶ入賞が発生した場合に、入賞タイミングによらずにその後の有利度合いが共通となるように構成していた。これに対して本第５変形例におけるパチンコ機１０では、特定の小当たり遊技（特典遊技）において特定入賞口６５５ａに対する第１の開閉制御の実行中（第１の開放期間の間）にＶ入賞が発生した場合と、第１の開閉制御よりも後に実行される第２の開閉制御の実行中（第１の開放期間よりも後で開始される第２の開放期間の間）にＶ入賞が発生した場合とで、有利度合いを異ならせる構成としている。より具体的には、電動役物６４０ａの開閉に関する制御である時短制御（普通図柄の変動時間を短くし、普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａ開放期間を長くする制御）が実行されることで形成される時短状態において特定の小当たり遊技が開始された場合に、第１の開閉制御の実行（第１の開放期間）が終了してから第２の開閉制御の実行（第２の開放期間）が開始されるまでの間に時短制御よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる非時短制御（普通図柄の変動時間を長くし、普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａ開放期間を短くする制御）に切り替える構成としている。そして、時短制御が実行される時短状態においてＶ入賞が発生して２種大当たりに当選した場合の方が、非時短制御が実行される通常状態においてＶ入賞が発生して２種大当たりに当選した場合よりも、２種大当たりが終了した後の遊技状態が有利となるように構成している。このように構成することで、第１の開閉制御の実行中に遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させたい（Ｖ入賞を発生させたい）と遊技者に対してより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４５９】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、通常状態において主として抽選が実行される特別図柄（例えば、第１特別図柄）と、通常状態よりも有利度合いが高い特定の遊技状態（例えば、時短状態）において主として抽選が実行される特別図柄（例えば、第２特別図柄）とを異ならせ、且つ、第２特別図柄の抽選では、大当たりに直接当選する抽選結果（例えば、１種大当たり当選）に加え、実質的に（右打ち遊技を行い続けるだけで）大当たり当選が確定する抽選結果（例えば、小当たり当選）を設けることにより、通常状態と特定の遊技状態とで有利度合いを大きく異ならせているものが広く一般的に知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、小当たり遊技が、単に２種大当たりに当選させるために右打ちを行うだけの作業のようになってしまい、小当たり遊技の実行中における興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して本第５変形例におけるパチンコ機１０では、特定の小当たり遊技の実行中においてＶ入賞が発生するタイミングが第１の開閉制御の実行中（第１の開放期間）であるか、第２の開閉制御の実行中であるかによって、小当たり遊技が終了した後の有利度合い（Ｖ入賞に基づいて当選する２種大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態）を異ならせる構成としているので、特定の小当たり遊技の実行中においてＶ入賞が発生するタイミングに注目して遊技を行わせることができる。よって、小当たり遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４６０】

この第１６制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ

２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３２３５および図３２３６を参照して、本第５変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第５変形例では、特定の小当たり遊技の実行中において第１の開放期間の間（第１の開閉制御の実行中）に遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球して特定領域を通過する（Ｖ入賞が発生する）か、第２の開放期間の間（第２の開閉制御の実行中）に遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球して特定領域を通過する（Ｖ入賞が発生する）かによって、当該特定領域の通過に基づいて当選する２種大当たりが終了した後の遊技状態を異ならせる構成としている。即ち、第２特別図柄の小当たり遊技において１０回設定される０．２秒間のショート開放期間（高速開放期間）のうち、１回目の開放期間が開始されてから２回目の開放期間が開始されるまでの間にＶ入賞が発生した場合は、２種大当たりの終了後に時短回数が６回の時短状態が設定される一方で、２回目以降の開放期間が開始された後でＶ入賞が発生した（２回目～１０回目の開放期間において特定入賞口６５５ａへと遊技球が入球した）場合は、２種大当たりの終了後に時短回数が３回の時短状態が設定される構成としている。つまり、Ｖ入賞が発生するタイミングに応じて２種大当たり終了後に移行する時短状態の間に大当たりに当選する期待度が大きく異なる遊技性となる。図３２３５および図３２３６では、この第２特別図柄の小当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。

【２０４６１】

まず、図３２３５（ａ）を参照して、第２特別図柄の小当たりにおける１回目の開放期間（高速開放中）の演出態様について説明する。図３２３５（ａ）に示した通り、小当たり遊技における１回目の高速開放期間（ショート開放期間）では、主表示領域Ｄｍに対して、右向きの大きな矢印に猫を模したキャラクタ９００、および熊を模したキャラクタ９０５が跨がって右方向に移動する表示態様が表示される。また、キャラクタ９００の右側に対して、「Ｖ入賞で大チャンス！！」という文字が表示された吹き出し画像９００ａが表示される。またキャラクタ９００およびキャラクタ９０５の上方に対して、「右を狙え！！」という比較的大きな文字が表示される演出が実行される。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対しても、「右を狙え！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うべきであること、およびＶ入賞した場合に有利度合いが高い恩恵が付与される可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。以降の説明では、この所定の恩恵を示唆可能な演出態様（大チャンスであることを示す比較的派手な演出態様）のことを、「大チャンス演出」と称する。なお、特定演出（大チャンス演出）に含まれる所定画像（右向きの大きな矢印に猫を模したキャラクタ９００、および熊を模したキャラクタ９０５が跨がっている画像）は、第２特別図柄の小当たり遊技のオープニング期間が開始されたことに基づいて表示が開始される。つまり、１回目の開放期間が開始されるよりも前から、特定演出（大チャンス演出）に類似する演出であって右打ちを行うことを遊技者に示唆可能な演出態様を予め実行する構成としている。このように構成することで、１回目の開放期間が開始されるよりも前から遊技者に対して遊技球の発射を促すことができるので、１回目の開放期間に発射が間に合わなくなってしまい、遊技者に対して不満感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２０４６２】

この大チャンス演出の実行中にＶ入賞を検出した（特定入賞口６５５ａに対する１個目の遊技球の入球を検出した）場合は、変位部材（電動役物６４０ａ）に関する変位制御であって有利度合いが高くなる（第２入球口６４０へと遊技球が入球し易くなる）変位制御である所定の変位制御（時短制御）の実行中にＶ入賞を検出したことを意味し、Ｖ入賞に

基づいて実行される２種大当たりが終了した後の遊技状態として通常よりも有利な遊技状態（時短回数が６回の時短状態）に移行することを意味する。よって、この場合は、時短回数が６回の有利度合いが高い時短状態（スーパーＲＵＳＨ）に突入することを報知する演出が実行される。より具体的には、図３２３５（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、「Ｖ」の文字を模し、キャラクタ９０５の顔が付された特別な画像である特別Ｖ画像９０６が中央に大きく表示されると共に、当該特別Ｖ画像９０６の周囲が発光する（オーラを纏う）表示態様が表示される。加えて、主表示領域Ｄｍにおける特別Ｖ画像９０６の左側に対して、「スーパーＲＵＳＨ」という文字が表示されると共に、特別Ｖ画像９０６の右側に対して、「確定」という文字が表示される。即ち、文字を繋げて読むことで、「スーパーＲＵＳＨ確定」と読むことが可能となる表示態様が表示される。更に、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対して、「Ｖ入賞！！」という文字が表示される。これらの有利な特典が付与されることを示唆する演出により、遊技者に対して通常よりも有利度合いが高いＲＵＳＨ（時短状態）への移行が確定したということを分かり易く報知することができる。なお、以降の説明では、このスーパーＲＵＳＨへの移行が確定したことを報知する演出のことを、「スーパーＲＵＳＨ報知演出」と称する。このスーパーＲＵＳＨ報知演出が実行された場合は、小当たり遊技が終了するまで当該スーパーＲＵＳＨ報知演出が継続して表示される。

【２０４６３】

次に、図３２３６（ａ）を参照して、第２特別図柄の小当たりにおける２回目の開放期間が開始された後の演出態様について説明する。図３２３６（ａ）に示した通り、小当たり遊技における２回目の高速開放期間（ショート開放期間）が開始された後においては、主表示領域Ｄｍに対して、キャラクタ９００が他の指を握った状態で両手の人差し指のみを右方向に向けて突き出す演出が実行される。また、キャラクタ９００の右側に対して、「まだまだ右打ち！！」という文字が表示された吹き出し画像９００ａが表示される演出が実行される。また、大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）において表示領域Ｄｓ３に対して表示されていた「右を狙え！！」という文字が継続して表示される。これらの表示内容により、右打ちをすべきであるということ、および大チャンス演出の実行中よりも期待度が低いということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。以降の説明では、この小当たりにおける２回目の開放期間が開始された後の演出態様のことを、「小当たり中通常演出」と称する。

【２０４６４】

この小当たり中通常演出の実行中（即ち、小当たりにおける２回目の開放期間が開始された後）にＶ入賞を検出した場合は、変位部材（電動役物６４０ａ）に関する変位制御であって有利度合いが低くなる（第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる）変位制御である特定の変位制御（非時短制御）の実行中にＶ入賞を検出したことを意味し、Ｖ入賞に基づいて実行される２種大当たりが終了した後の遊技状態として通常の時短状態（時短回数が３回の時短状態）に移行することを意味する。よって、この場合は、通常の時短状態（ＲＵＳＨ）に突入することを報知する演出が実行される。より具体的には、図３２３６（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、「Ｖ」の文字を模した比較的（特別Ｖ画像９０６よりも）小さい通常Ｖ画像９０７が表示されると共に、通常Ｖ画像の右側においてキャラクタ９００が両目を閉じて両手を上下に振ることで通常Ｖ画像が表示されたこと（Ｖ入賞を検出したこと）に対する喜びを表現する演出が実行される。また、キャラクタ９００の右側に対して、「ＲＵＳＨ　ＧＥＴ！！」という文字が付された吹き出し画像９００ａが表示される。更に、スーパーＲＵＳＨ報知演出（図３２３５（ｂ）参照）と同様に、表示領域Ｄｓ３に対して「Ｖ入賞！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、Ｖ入賞が発生して時短状態への移行が確定したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、特に、以前にスーパーＲＵＳＨ報知演出（図３２３５（ｂ）参照）を見たことがある遊技者に対して、スーパーＲＵＳＨよりも有利度合いが低い通常のＲＵＳＨへと移行するということを容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

【２０４６５】
このように、本第５変形例では、第１の開放期間（１回目のショート開放）の間の演出（大チャンス演出）と、第２の開放期間（２回目移行のショート開放）の間の演出（小当たり中通常演出）とで、演出態様を異ならせる構成としている。具体的には、大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）においては、「Ｖ入賞で大チャンス！！」という文字や、大きな「右を狙え！！」という文字、クマを模したキャラクタ９０５等、有利度合いが高いことを示唆する各種の表示態様が表示される一方で、小当たり中通常演出（図３２３６（ａ）参照）においてはこれらの表示態様が表示されなくなるように構成している。このように構成することで、第１の開放期間の間（即ち、時短制御が継続している間）に特定入賞口６５５ａへと１個目の遊技球が入球してＶ入賞が発生した方が、第１の開放期間においてＶ入賞が発生せずに第２の開放期間（即ち、時短制御から非時短制御に切り替わった後）において特定入賞口６５５ａへと１個目の遊技球が入球してＶ入賞が発生した場合よりも有利度合いが高くなるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、小当たり遊技の実行中において、第１の開放期間の間に遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球することをより強く期待させることができるので、小当たり遊技においていずれの開放期間でＶ入賞が発生するかに注目させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、小当たり遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４６６】
なお、本第５変形例では、時短制御が継続している間にＶ入賞を検出した場合に、当該Ｖ入賞に基づく２種大当たり遊技が終了した後の遊技状態をスーパーＲＵＳＨ状態に設定する一方で、非時短制御の実行中にＶ入賞を検出した場合に、当該Ｖ入賞に基づく２種大当たり遊技が終了した後の遊技状態を通常のＲＵＳＨ状態に設定する構成とすることで、時短制御の実行中にＶ入賞が発生した場合の有利度合いと非時短制御の実行中にＶ入賞が発生した場合の有利度合いとを異ならせる構成としていたが、有利度合いを異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、時短状態を付与するか否かを異ならせることで有利度合いを可変させる構成としてもよいし、Ｖ入賞が発生した場合に当選する２種大当たりのラウンド数を異ならせることで有利度合いを可変させる構成としてもよいし、２種大当たり終了後の時短状態における大当たり確率または小当たり確率を異ならせる構成としてもよい。また、例えば、ホール側で大当たり確率を複数段階の確率のうち１の確率に設定可能な仕様を採用した上で、２種大当たり遊技の実行中における演出（例えば、オープニング演出やエンディング演出）として、設定されている大当たり確率（設定値）を示唆する演出が実行される割合を異ならせることで有利度合いを可変させる構成としてもよい。

【２０４６７】
次に、図３２３７を参照して、第２特別図柄の小当たり遊技の実行中における状態の推移について説明する。図３２３７に示した通り、小当たり遊技が実行されると、１秒間の小当たりオープニング期間を経て、０．２秒間の開放期間と当該開放期間に対応する１秒間の閉鎖期間（インターバル期間）とが１０回繰り返された後１秒間の小当たりエンディング期間が設定される。当該小当たりエンディング期間が終了したことに基づいて小当たり遊技が終了される。そして、小当たり遊技の開始時の遊技状態が時短状態であった場合は、図３２３７に示した通り、小当たりオープニング期間、小当たり遊技の１回目の開放期間および１回目の開放期間に対応する閉鎖期間（インターバル期間）に渡って時短状態が維持され、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了したこと（２回目の開放期間が開始されたこと）に基づいて時短状態から通常状態（非時短制御）に切り替えられる。そして、通常状態に切り替えられた後は、小当たり遊技の終了まで通常状態が維持される。また、小当たり遊技の実行中において、特定入賞口６５５ａは、開放期間が設定される毎に開放され、開放期間が終了される毎に閉鎖される。更に、小当たり遊技における１回目の開放期間が設定されてから１０回目の開放期間が終了して所定の球はけ期間（例えば、０．８秒）が経過するまでの間、Ｖ弁が特定入賞口６５５ａ内の特定領域を開放する開放

状態に維持される。これらにより、小当たり遊技におけるいずれの開放期間において特定入賞口６５５ａへと遊技球が入球したとしても、当該入球した遊技球をＶ弁によって特定領域へと振り分けることができる。更に、図３２３７に示した通り、小当たり遊技の実行中における演出態様としては、小当たりのオープニング期間が開始されてから２回目の開放期間が開始されるまでの間、大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）が実行され、２回目の開放期間の開始タイミングとなったことに基づいて、小当たり用通常演出（図３２３６（ａ）参照）に切り替えられる。そして、この小当たり用通常演出は、（Ｖ入賞を検出しない限り）小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングまで継続され、エンディング期間の開始に基づいてエンディング演出に切り替えられる。なお、小当たり遊技中にＶ入賞が発生した場合は、これらの大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）または小当たり用通常演出（図３２３６（ａ）参照）からＶ入賞を報知する演出（図３２３５（ｂ）、図３２３６（ｂ）参照）に切り替えられ、以降は当該Ｖ入賞を報知する演出が小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングまで継続される。

【２０４６８】

なお、本第５変形例では、小当たり遊技の開始後、１個目に特定入賞口６５５ａへと入球した遊技球がＶ領域を通過する構成としていた（小当たり遊技の開始に基づいてＶ弁を開放する構成としていた）が、これに限られるものではなく、入球個数が特定個数となるまで特定入賞口６５５ａの内部のＶ弁を閉鎖状態に維持することでＶ入賞を不可能とし、特定入賞口６５５ａへの入球個数が特定個数となったことに基づいてＶ弁を開放させてＶ入賞が可能となる制御を採用してもよい。具体的には例えば、特定入賞口６５５ａへの入球数が３個となったことに基づいてＶ弁を開放させる構成としてもよいし、５個となったことに基づいてＶ弁を開放させる構成としてもよい。このように構成することで、大チャンス演出の実行中にＶ入賞を発生させる（スーパーＲＵＳＨへと移行する）難易度を可変させることができるので、設計の自由度を高めることができる。また、本第５制御例では、時短状態中に小当たりに当選した場合に、小当たり遊技における１回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了（２回目の開放期間の開始）に基づいて時短状態を終了させる（非時短制御に切り替える）構成としていたが、時短状態を終了させるタイミングはこれに限られるものではない。例えば、２回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了タイミング（３回目の開放期間の開始タイミング）で時短状態を終了させる構成としてもよいし、５回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了タイミング（６回目の開放期間の開始タイミング）で時短状態を終了させる構成としてもよい。時短状態の終了タイミングを遅くする（時短状態中にＶ入賞を発生させることが可能な開放期間を多くする）ほどＶ入賞の発生を容易とすることができ、逆に、時短状態の終了タイミングを早くする（時短状態中にＶ入賞を発生させることが可能な開放期間を少なくする）ほどＶ入賞の発生を難しくすることができるので、設計の自由度を高めることができる。これらの変形を組み合わせると、例えば、４回目の開放期間が開始されるまでに５個以上の遊技球を入賞させることでＶ入賞が可能となる遊技性（３回目の開放期間に対応する開放期間が終了したことに基づいて時短状態を終了させる）等の任意の開放期間までに任意の数以上の入賞を検出することでＶ入賞が発生する遊技性も実現することができる。よって、遊技性の幅をより広げることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４６９】

本第５変形例では、時短状態において小当たりに当選した場合に、小当たり遊技における１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了したことに基づいて時短制御から非時短制御に切り替える構成としていたが、非時短制御に切り替えるタイミングはこれに限られるものではない。例えば、２回目の開放期間に対応する閉鎖期間や５回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了したことに基づいて時短制御から非時短制御に切り替える構成としてもよい。また、切替タイミングを閉鎖期間の終了タイミングに限定する必要もなく、例えば、開放期間の終了間際に特定入賞口６５５ａに入球したとしても十分にＶ入賞を検出可能となる期間（例えば、開放期間の終了後０．５秒間）が経過次第非時短制御に切り替える構成としてもよいし、開放期間の終了と同時に非時短制御に切り替える構成としてもよ

い。更に、小当たり種別に応じて時短制御から非時短制御に切り替えるタイミングを異ならせることで、小当たり種別毎に時短制御の実行中にＶ入賞が発生する可能性を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、小当たり種別とＶ入賞の発生タイミングとに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第５変形例では、特定の小当たり遊技（第２特別図柄の小当たり遊技）の開始時が時短状態である場合に、小当たりにおける２回目の開放期間が開始される直前まで時短制御を維持し、２回目の開放期間の開始時（１回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了時）に非時短制御に切り替える構成としていたが、非時短制御の実行中（通常状態）において特定の小当たりに当選した場合に、小当たり開始時に時短制御に切り替える構成としてもよい。このように構成することで、特定の小当たりに当選した際の遊技状態によらずに第１の開閉制御（１回目の開放期間が開始されてから当該開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでの可変制御）の実行中にＶ入賞が発生した場合の方が、第１の開閉制御が終了した後で実行される第２の開閉制御（２回目の開放期間が開始されてから当該開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでの可変制御）の実行中にＶ入賞が発生した場合よりも有利度合いが高くなる（Ｖ入賞に基づく２種大当たり遊技が終了した後の遊技状態が有利となる）遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４７０】

本第５変形例では、時短制御の実行中に当選した場合に、所定タイミングで時短制御から非時短制御に切り替える特定の小当たりを設ける構成としていたが、これに代えて、または加えて、非時短制御の実行中に当選した場合に、特定タイミング（例えば、７回目の開放期間の開始タイミングや１０回目の開放期間の開始タイミング）で非時短制御から時短制御に切り替える小当たりを設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短制御に切り替えられてからＶ入賞が発生した方が有利となる遊技性を実現することができるので、Ｖ入賞が発生しないリスクを承知の上で時短制御に切り替えられるまで右打ちを行わずにスーパーＲＵＳＨを目指す遊技方法で遊技を行うか、Ｖ入賞を確実に発生させるために非時短制御中から継続して右打ち遊技を行うかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、小当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であっても、小当たり開始時に非時短制御に切り替える構成としてもよい。このように構成することで、小当たり当選時の状態によらず、小当たり遊技の実行中に非時短制御から時短制御へと切り替えることができ、時短制御に切り替えられてからＶ入賞を発生させた方が有利度合いが高くなる遊技性を実現することができる。

【２０４７１】

本第５変形例では、非時短制御に切り替えた後は小当たり遊技の終了まで非時短制御を維持する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、非時短制御に切り替えた後の特定タイミング（例えば、７回目や９回目の開放期間の開始タイミング）において再度時短制御に切り替える構成としてもよい。また、例えば、小当たり開始時に非時短制御に切り替えておき、第１タイミング（例えば、３回目や５回目の開放期間の開始時）で時短制御に切り替え、第２タイミング（例えば、６回目や９回目の開放期間の開始時）で再度非時短制御に切り替える構成としてもよい。また、開放期間毎に時短制御と非時短制御とを切り替える構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ入賞の発生タイミングにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第５変形例では、特定の小当たり遊技（１回目の開放期間が終了した後で時短制御から非時短制御に切り替える小当たり）の実行中において、時短制御の実行中である場合と、非時短制御の実行中とで演出態様を明確に異ならせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短制御の実行中も非時短制御の実行中も共通の演出態様（例えば、小当たり中通常演出）を実行する構成とし、Ｖ入賞を報知する演出の演出態様を異ならせることによって時短制御の実行中におけるＶ入賞であるか否か（スーパーＲＵＳＨへの移行有無）を報知する構成としてもよい。また、Ｖ入賞時に

もスーパーＲＵＳＨへの移行有無を明確に報知する必要はなく、完全に秘匿するか、または移行期態度を示唆するに留める構成としてもよい。そして、Ｖ入賞に基づく２種大当たりが終了するまでの間に当該２種大当たりが終了した後の遊技状態を報知する構成としてもよい。このように構成することで、小当たり遊技の実行中において２種大当たり終了後の遊技状態を分かり難くすることができるので、スーパーＲＵＳＨに対する期待感をより長く抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４７２】

＜第１６制御例の第５変形例における電気的構成＞

次に、図３２３８を参照して、本第５変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３２３８は、本第５変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３２３８に示した通り、本第５変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１５５参照）に対して、時短付与テーブル２０２Ｙｂに代えて時短付与テーブル２０２ＹａＥが設けられている点、および小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄに代えて小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＥが設けられている点で相違している。その他の構成については上述した第１６制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図３２４０を参照して、本第５変形例における時短付与テーブル２０２ＹａＥの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ＹａＥは、上述した第１６制御例における時短付与テーブル２０２Ｙｂと同様に、大当たり終了時に時短終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図３２４０は、本第５変形例における時短付与テーブル２０２ＹａＥの規定内容を示した図である。図３２４０に示した通り、本第５変形例における時短付与テーブル２０２ＹａＥは、大当たり種別および大当たり当選時の遊技状態毎に、時短終了条件（時短カウンタ２０３ｈ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔの各値）が対応付けて規定されている。図３２４０に示した通り、大当たりＡおよび大当たりＣに対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「２」、および特図２カウンタ２０３ｔの「３」が対応付けて規定されている。ここで、上述した第１６制御例における時短付与テーブル２０２Ｙｂ（図３１５７（ｂ）参照）と異なり、小当たりカウンタ２０３ｓに「２」が設定される構成としているのは、本第５変形例において時短状態中に小当たりに当選した場合に、小当たり開始後も時短状態を維持するためである。つまり、第１６制御例のように小当たりカウンタ２０３ｓに「１」を設定する構成としてしまうと、小当たり開始時に時短状態が終了されてしまうため、これを防止する趣旨である。また、図３２４０に示した通り、大当たりＢに対しては、大当たり当選時の遊技状態によらず、時短終了条件が対応付けられていない（０が設定される）。

【２０４７３】

また、図３２４０に示した通り、大当たりＤ～Ｈ（２種大当たり）に対しては、大当たり当選時の遊技状態が非時短状態である場合に、時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「２」、および特図２カウンタ２０３ｔの「３」が対応付けて規定されている。一方、大当たり当選時の遊技状態が時短状態である場合は、時短カウンタ２０３ｈの値「１３」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「２」、および特図２カウンタ２０３ｔの「６」が対応付けて規定されている。よって、２種大当たりである大当たりＤ～Ｈに関しては、大当たり当選時（即ち、小当たり遊技におけるＶ入賞検出時）の遊技状態が時短状態である方が、非時短状態である場合よりも多い時短回数が設定されることとなるため、時短状態の間にＶ入賞が発生して２種大当たりに当選することを強く期待させることができる。従って、Ｖ入賞時の遊技状態に注目させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４７４】

次に、図３２４１を参照して、本第５変形例における小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＥの詳細について説明する。この小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＥは

、上述した第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）と同様に、小当たり遊技の開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照されるデータテーブルである。図３２４１は、本第５変形例における小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＥの規定内容を示した図である。図３２４１に示した通り、本第５変形例における小当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｂＥは、上述した第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）に対して、小当たりＢ～Ｈ（第２特別図柄の小当たり）の小当たり遊技中に１０回設定される各開放期間の長さがが全て２００ｍｓ（０．２秒間）に統一されている点でのみ相違している。これは、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、選択された小当たり種別によらず、小当たり遊技における２回目の開放期間が開始されるまでにＶ入賞が発生する期待値（可能性）を共通化するためである。即ち、本第５変形例では、第２特別図柄の小当たり遊技において２回目の開放期間が開始されるよりも前にＶ入賞が発生するか、２回目の開放期間が開始された後でＶ入賞が発生するかによって２種大当たり終了後における有利度合い（時短回数が多い時短状態（スーパーＲＵＳＨ）が設定されるか否か）が可変する構成としている。よって、特に、１回目の開放期間の長さが異なると、小当たり種別に応じてスーパーＲＵＳＨの突入率が可変してしまうことを防止すべく、第２特別図柄の各小当たりの各開放期間を小当たり種別によらず共通化する構成としている。このように構成することで、小当たり種別によらず、スーパーＲＵＳＨの突入率を共通化することができる。また、２００ｍｓという期間は、発射された遊技球が可変入賞装置６５５へと到達するまでに要する期間よりも短い期間であるため、１回目の開放期間を狙って発射することを困難（不可能）とすることができ、小当たり遊技の１回目の開放期間が開始されるよりも前から右打ち遊技を行い続けた場合に運が良ければ（小当たり２、３回に１回程度の割合で）１回目の開放期間でＶ入賞が発生するバランスとなっている。よって、遊技の技量（発射タイミングの見極めや発射強度）とは無関係にスーパーＲＵＳＨを期待できる遊技性とすることができるので、遊技の技量を問わず遊技を楽しむことが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、その他の規定内容については上述した第１６制御例における小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄ（図３１５９参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０４７５】

なお、本第５変形例では、小当たり遊技における各開放期間を第２特別図柄の小当たり種別によらず０．２秒間に共通化する構成としているが、これに限られるものではない。少なくとも１回目の開放期間の長さが互いに異なる小当たり種別を設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、１回目の開放期間として、右打ちを行い続けるだけで容易に遊技球を入球させる長さの期間（例えば、２秒間等）が設定される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、当該小当たり種別の小当たり遊技に当選した場合に、スーパーＲＵＳＨ（時短回数が６回の時短状態）への移行が実質的に確定するため、当該小当たり種別が選択されることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、逆に、右打ちを行い続けたとしても実質的にＶ入賞が不可能または極めて困難な開放期間（例えば、０．０１秒間）が設定される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、当該小当たり種別が選択されないことを期待させることができる。また、例えば、小当たり種別に応じて、１回目～１０回目の開放期間のうち互いに異なるいずれか１の開放期間のみが右打ちを行い続けるだけで容易に遊技球を入球させる長さの期間（例えば、２秒間等）に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、小当たりにおける１回目の開放期間が長い開放期間に設定される小当たり種別となることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４７６】

次に、図３２３９を参照して、本第５変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３２３９は、本第５変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３２３９に示した通り、本第５変形例におけ

るＲＡＭ２０３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図３１５６参照）に対して、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥが追加されている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第１６制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。当選時状態格納エリア２０３ＹａＥは、大当たり当選時（大当たり図柄停止時またはＶ入賞時）の遊技状態を示すデータを記憶しておくための記憶領域である。この当選時状態格納エリア２０３ＹａＥは、初期値が通常状態（非時短状態）を示す「００Ｈ」に設定されており、大当たり当選時の遊技状態が時短状態であれば（即ち、大当たり当選時に時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の値であれば）、時短状態を示す「０１Ｈ」に設定される（図３２４３のＳ１１３２Ｙ参照）。大当たり終了時は、この当選時状態格納エリア２０３ＹａＥを参照して大当たり当選時の遊技状態が判別され、当該判別した遊技状態に対応する時短終了条件が時短付与テーブル２０２ＹａＥから読み出されて設定される（図３２４４のＳ２７４１Ｙ参照）。

【２０４７】

次に、図３２４２を参照して、本第５変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３２４２は、本第５変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３２４２に示した通り、本第５変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図３１６６参照）に対して、従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥが追加されている点でのみ相違している。この従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥは、小当たり遊技における開放期間の設定回数をカウントするためのカウンタである。この従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０から小当たり遊技における総開放回数を通知する小当たり総開放回数コマンドを受信する毎に、コマンドにより通知された総開放回数を示す値に更新される。この従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥの値を参照して、小当たり遊技における何回目の開放期間であるかを判別し、小当たり遊技中の演出態様を可変させている。

【２０４８】

＜第１６制御例の第５変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３２４３から図３２４８を参照して、本第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３２４３を参照して、本第５変形例におけるＶ通過処理（Ｓ２３１Ｙ）の詳細について説明する。このＶ通過処理（Ｓ２３１Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）におけるＶ通過処理（Ｓ１３３、図１４４参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）におけるＶ通過処理（図１４４参照）と同様に、特定領域（Ｖ領域）の通過を監視して遊技球の通過を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。図３２４３は、このＶ通過処理（Ｓ２３１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２４３に示した通り、本第５変形例におけるＶ通過処理（Ｓ２３１Ｙ）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１０７、およびＳ１１０９の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）におけるＶ通過処理（図１４４参照）のＳ１１０１～Ｓ１１０７、およびＳ１１０９の各処理と同一の処理が実行される。また、本第５変形例におけるＶ通過処理（Ｓ２３１Ｙ）では、Ｓ１１０７の処理が終了すると、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、時短状態である）か否かを判別し（Ｓ１１３１Ｙ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合は（Ｓ１１３１Ｙ：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥに対して時短状態を示すデータである「０１Ｈ」を格納して（Ｓ１１３２Ｙ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１３１Ｙの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ１１３１Ｙ：Ｎｏ）、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥに対してデータを設定する必要がない（通常状態を示す「００Ｈ」に予めリセットされている）ため、Ｓ１１３２Ｙの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。このＶ通過処理（Ｓ２３１Ｙ）を実行することにより、Ｖ入賞を検出した際（即ち、２種大当たりに当選した際）の遊技状態を当選時状態格納エリア２０３ＹａＥに記憶しておくことができるので、２種大当たり終了後の

遊技状態を、当該２種大当たり当選時の遊技状態に応じて異ならせることができる。
【２０４７９】
次に、図３２４４を参照して、本第５変形例における大当たり終了処理（Ｓ２７２１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり終了処理（Ｓ２７２１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）と同様に、大当たり遊技の終了時における各種設定を行うための処理である。図３２４４は、この大当たり終了処理（Ｓ２７２１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２４４に示した通り、本第５変形例における大当たり終了処理（Ｓ２７２１Ｙ）のうち、Ｓ１８２１Ｙ～Ｓ１８２４Ｙ、およびＳ１８２６Ｙ～Ｓ１８２９Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）のＳ１８２１Ｙ～Ｓ１８２４Ｙ、およびＳ１８２６Ｙ～Ｓ１８２９Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５変形例における大当たり終了処理（Ｓ２７２１Ｙ）では、Ｓ１８２４Ｙの処理が終了すると、Ｓ１８２４Ｙの処理で読み出した大当たり種別と当選時状態格納エリア２０３ＹａＥに格納されている大当たり当選時の遊技状態を示すデータとに対応する時短終了条件を時短付与テーブル２０２ＹａＥ（図３２４０参照）から抽出して設定し（Ｓ２７４１Ｙ）、処理をＳ１８２６Ｙへと移行する。このＳ２７４１Ｙの処理では、例えば、大当たり種別が２種大当たり（大当たりＤ～Ｈのいずれか）であり、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥに通常状態を示すデータ（「００Ｈ」）が格納されていた場合は、時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈの値「１０」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「２」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「３」が時短終了条件として設定される。一方、大当たり種別が２種大当たり（大当たりＤ～Ｈのいずれか）であり、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥに時短状態を示すデータ（「０１Ｈ」）が格納されていた場合は、時短終了条件として時短カウンタ２０３ｈの値「１３」、小当たりカウンタ２０３ｓの値「２」、および特図２カウンタ２０３ｔの値「６」が時短終了条件として設定される。よって、Ｖ入賞が発生した際の遊技状態によって同じ大当たりでも大当たり終了後の有利度合い（時短状態の時短回数）を異ならせることができるので、大当たり当選時（Ｖ入賞発生時）の遊技状態に注目して遊技を行わせることができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、図３２４４に示した通り、本第５変形例における大当たり終了処理（Ｓ２７２１Ｙ）では、Ｓ１８２９Ｙの処理が終了すると、上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ、図３１８２参照）に代えて当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）を実行して、本処理を終了する。この当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）の詳細について、図３２４５を参照して説明する。
【２０４８０】
図３２４５は、この当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）を示すフローチャートである。この当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）と同様に、当たり遊技中の設定を全て初期化するための処理である。図３２４５に示した通り、本第５変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）のうち、Ｓ１８５１Ｙ～Ｓ１８５４Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）のＳ１８５１Ｙ～Ｓ１８５４Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）では、Ｓ１８５４Ｙの処理が終了すると、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥのデータを０クリア（リセット）して（Ｓ２７６１Ｙ）、本処理を終了する。この当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）を実行することにより、大当たりが終了される毎に当選時状態格納エリア２０３ＹａＥをリセットすることができる。
【２０４８１】
次に、図３２４６を参照して、本第５変形例における小当たり開始処理（Ｓ２７２２Ｙ）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ２７２２Ｙ）は、上述した第１６制御例における小当たり開始処理（図３１８３参照）に代えて実行される処理であり、第

１６制御例における小当たり開始処理（図３１８３参照）と同様に、小当たり遊技の開始を設定するための処理である。図３２４６は、この小当たり開始処理（Ｓ２７２２Ｙ）を示すフローチャートである。図３２４６に示した通り、本第５変形例における小当たり開始処理（Ｓ２７２２Ｙ）のうち、Ｓ１９０１Ｙ～Ｓ１９１０Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における小当たり開始処理（図３１８３参照）のＳ１９０１Ｙ～Ｓ１９１０Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２４６に示した通り、本第５変形例における小当たり開始処理（Ｓ２７２２Ｙ）では、Ｓ１９１０Ｙの処理が終了すると、当選時状態格納エリア２０３ＹａＥのデータを０クリア（リセット）して（Ｓ２７８１Ｙ）、本処理を終了する。この第５変形例における小当たり開始処理（Ｓ２７２２Ｙ）を実行することにより、小当たり遊技が実行される毎に当選時状態格納エリア２０３ＹａＥをリセットすることができる。

【２０４８２】

次に、図３２４７を参照して、本第５変形例における小当たり次開放開始処理（Ｓ２８０２Ｙ）の詳細について説明する。この小当たり次開放開始処理（Ｓ２８０２Ｙ）は、上述した第１６制御例における小当たり次開放開始処理（図３１８７参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における小当たり次開放開始処理（図３１８７参照）と同様に、小当たり遊技における次の開放期間を開始させるための処理である。図３２４７は、この小当たり次開放開始処理（Ｓ２８０２Ｙ）を示すフローチャートである。図３２４７に示した通り、本第５変形例における小当たり次開放開始処理（Ｓ２８０２Ｙ）のうち、Ｓ２００１Ｙ～Ｓ２０１１Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における小当たり次開放開始処理（図３１８７参照）のＳ２００１Ｙ～Ｓ２０１１Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５変形例における小当たり次開放開始処理（Ｓ２８０２Ｙ）が実行されると、まず、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０であるか否かを判別し（Ｓ２８４１Ｙ）、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０であると判別した場合は（Ｓ２８４１Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たりにおける１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了したタイミング（２回目の開放期間の開始タイミング）であることを意味するため、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定することで時短制御（時短状態）を終了させて非時短制御（通常状態）に切り替え（Ｓ２８４２Ｙ）、次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ２８４３Ｙ）、処理をＳ２００１Ｙへと移行する。一方、Ｓ２８４２Ｙの処理において、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃの値が０ではない（即ち、１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ２８４１Ｙ：Ｎｏ）、少なくとも２回目の開放期間の開始タイミングよりも後であることを意味するため、Ｓ２８４２Ｙ，Ｓ２８４３Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ２００１Ｙへと移行する。この第５変形例における小当たり次開放開始処理（Ｓ２８０２Ｙ）を実行することにより、変位部材（電動役物６４０ａ）に対する所定の可変制御（時短制御）が実行されることで形成される有利状態である時短状態の間に小当たりに当選した場合に、小当たり遊技における２回目の開放期間の開始タイミングで時短状態から通常状態に切り替えることができる。よって、１回目の開放期間中に遊技球を特定入賞口６５５ａに入球させて２種大当たりに当選した場合と、２回目以降の開放期間中に遊技球を特定入賞口６５５ａに入球させて２種大当たりに当選した場合とで、２種大当たり当選時の遊技状態を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４８３】

次に、図３２４８を参照して、本第５変形例における小当たり終了処理（Ｓ２７２４Ｙ）の詳細について説明する。この小当たり終了処理（Ｓ２７２４Ｙ）は、上述した第１６制御例における小当たり終了処理（図３１８８参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における小当たり終了処理（図３１８８参照）と同様に、小当たりの終了を設定するための処理である。図３２４８は、この小当たり終了処理（Ｓ２７２４Ｙ）を示すフローチャートである。図３２４８に示した通り、この第５変形例における小当たり終了処理（Ｓ２７２４Ｙ）のうち、Ｓ２０３１Ｙ～Ｓ２０３９Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における小当たり終了処理（図３１８８参照）のＳ２０３１Ｙ～Ｓ２０

３９Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５変形例における小当たり終了処理（Ｓ２７２４Ｙ）では、Ｓ２０３９Ｙの処理が終了すると、第１６制御例における当たり完全初期化処理（Ｓ２０４０Ｙ、図３１８８参照）に代えて当たり完全初期化処理（Ｓ２８６１Ｙ）を実行して、本処理を終了する。なお、この第５変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２８６１Ｙ）は、図３２４５を参照して上述した当たり完全初期化処理（Ｓ２７４２Ｙ）と同一の処理が実行されるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０４８４】

＜第１６制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２４９を参照して、本第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。ここで、本第５変形例では、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ、図３１９０参照）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）が実行される点でのみ相違している。このコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）の詳細について、図３２４９を参照して説明する。図３２４９は、このコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）を示すフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）は、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図３２４９に示した通り、本第５変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０３、Ｓ３２１１，３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ、およびＳ３２０２Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ、およびＳ３２０２Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第５変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）では、Ｓ３２１１Ｙの処理において、主制御装置１１０から変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に小当たり総開放回数コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３３２２Ｙ）、小当たり総開放回数コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３３２２Ｙ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す小当たり総開放回数の値を従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥのカウンタ値に設定する（Ｓ３３２３Ｙ）。Ｓ３３２３Ｙの処理が終了すると、次いで、従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥの値が２である（即ち、小当たり遊技における２回目の開放期間の開始タイミングである）か否かを判別する（Ｓ３３２４Ｙ）。Ｓ３３２４Ｙの処理において、従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥの値が２である（即ち、小当たり遊技における２回目の開放期間の開始タイミングである）と判別した場合は（Ｓ３３２４Ｙ：Ｙｅｓ）、小当たり用通常演出（図３２３６（ａ）参照）を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３３２５Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。一方、Ｓ３３２４Ｙの処理において、従総開放回数カウンタ２２３ＹａＥの値が２ではない（即ち、小当たり遊技における２回目の開放期間の開始タイミングではない）と判別した場合は（Ｓ３３２４Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３３２５Ｙの処理をスキップして、処理をＳ３２１８へと移行する。

【２０４８５】

これらに対し、Ｓ３３２２Ｙの処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に小当たり総開放回数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３３２２Ｙ：Ｎｏ）、次いで、小当たりオープニングコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３３２６Ｙ）、小当たりオープニングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３３２６Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、受信したコマンドが第２特別図柄の小当たりに対応するオープニングコマンドであるか否かを判別する（Ｓ３３２７Ｙ）。Ｓ３３２７Ｙの処理において、第２特別図柄の小当たりに対応するコマンドであると判別した場合は（Ｓ３３２７Ｙ：Ｙｅｓ）、大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３３２８Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。一方、Ｓ３３２７Ｙの処理において、第２特別図柄の小当たりに対応するコマンドではない（第１特別図柄の小当たりに対応するコマンドである）と判別した場合は（Ｓ３３２７Ｙ：Ｎｏ）、特図１小当たり用演出を示す表示用

コマンドを設定して（Ｓ３３２９Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。なお、第１特別図柄の小当たり遊技は、Ｖ入賞させることが困難（不可能）な開放パターン（０．０５２秒の開放期間が１回のみ設定される開放パターン）に設定される。このため、特図１小当たり用演出としては、当たり（有利な状態）中であることを遊技者が把握困難（不可能）となる演出態様の演出（例えば、遊技演出で出現するいずれかのキャラクタを紹介する画面を表示させる演出等）が実行される。これらに対し、Ｓ３３２６Ｙの処理において、主制御装置１１０から小当たりオープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３３２６Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。この第５変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３３０１Ｙ）を実行することにより、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たり遊技のオープニング期間が開始されてから２回目の開放期間の開始タイミングまでの間、大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）を実行し、２回目の開放期間が開始された後においては、小当たり用通常演出（図３２３６（ａ）参照）を実行することができる。つまり、Ｖ入賞が発生する（Ｖ入賞を検出する）ことで２種大当たり終了後の遊技状態がスーパーＲＵＳＨ（時短回数が６回の時短状態）に突入する期間の間は、Ｖ入賞を発生させることで通常よりも有利度合いが高くなることを大チャンス演出（図３２３５（ａ）参照）によって示唆することができ、Ｖ入賞が発生する（Ｖ入賞を検出する）ことで２種大当たり終了後の遊技状態が通常のＲＵＳＨ（時短回数が３回の時短状態）に突入する期間の間は、小当たり用通常演出（図３２３６（ａ）参照）によって単に右打ち遊技を行うことのみを示唆することができるので、実際の有利度合いに同期した演出態様を実現することができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現できるので、演出を好適に実行することができる。

【２０４８６】

以上説明した通り、第１６制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０では、特定の小当たり遊技（特典遊技）において特定入賞口６５５ａに対する第１の開閉制御の実行中（第１の開放期間の間）にＶ入賞が発生した場合と、第１の開閉制御よりも後に実行される第２の開閉制御の実行中（第１の開放期間よりも後で開始される第２の開放期間の間）にＶ入賞が発生した場合とで、有利度合いを異ならせる構成としている。より具体的には、電動役物６４０ａの開閉に関する制御である時短制御（普通図柄の変動時間を短くし、普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａ開放期間を長くする制御）が実行されることで形成される時短状態において特定の小当たり遊技が開始された場合に、第１の開閉制御の実行（第１の開放期間）が終了してから第２の開閉制御の実行（第２の開放期間）が開始されるまでの間に時短制御よりも第２入球口６４０へと遊技球が入球し難くなる非時短制御（普通図柄の変動時間を長くし、普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａ開放期間を短くする制御）に切り替える構成としている。そして、時短制御の実行中にＶ入賞が発生して２種大当たりに当選した場合の方が、非時短制御の実行中にＶ入賞が発生して２種大当たりに当選した場合よりも、２種大当たりが終了した後の遊技状態が有利となるように構成している。このように構成することで、第１の開閉制御の実行中に遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させたい（Ｖ入賞を発生させたい）と遊技者に対してより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４８７】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、通常状態において主として抽選が実行される特別図柄（例えば、第１特別図柄）と、通常状態よりも有利度合いが高い特定の遊技状態（例えば、時短状態）において主として抽選が実行される特別図柄（例えば、第２特別図柄）とを異ならせ、且つ、第２特別図柄の抽選では、大当たりに直接当選する抽選結果（例えば、１種大当たり当選）に加え、実質的に（右打ち遊技を行い続けるだけで）大当たり当選が確定する抽選結果（例えば、小当たり当選）を設けることにより、通常状態と特定の遊技状態とで有利度合いを大きく異ならせているものが広く一般的に知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、小当たり遊技が、単に２種大当たりに当選させるために右打ちを行うだけの作業のようになってしまい、小当たり遊技の実行中における興趣を向上させ難いという問題点があった。これに対して本第５変形例におけるパチン

コ機１０では、特定の小当たり遊技の実行中においてＶ入賞が発生するタイミングが第１の開閉制御の実行中（第１の開放期間）であるか、第２の開閉制御の実行中であるかによって、小当たり遊技が終了した後の有利度合い（Ｖ入賞に基づいて当選する２種大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態）を異ならせる構成としているので、特定の小当たり遊技の実行中においてＶ入賞が発生するタイミングに注目して遊技を行わせることができる。よって、小当たり遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４８８】

なお、本第５変形例では、可変入賞装置６５５の開閉部材６５５ｆ１が開放位置に維持されている状況下においては、右打ちにより発射された全ての遊技球を特定入賞口６５５ａへと誘導可能な傾斜を形成する構成（図３１５０参照）としていたが、これに限られるものではなく、開閉部材６５５ｆ１が開放されている状況下で盤面右側の流路に到達した一部の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球し得ない方向へと誘導され得る盤面構成としてもよい。このように構成することで、小当たり遊技の実行中に、遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球し得る方向へと誘導されるか否かにも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この盤面構成の変形例について、図３２５０を参照して説明する。図３２５０は、上述した第５変形例における遊技盤１３の変形例である。図３２５０に示した通り、この第５変形例における盤面変形例の遊技盤１３は、上述した第５変形例（および第１６制御例）における遊技盤１３の構成（図３１５０参照）に対して、可変表示装置ユニット８０の右側に形成された流路のうち、スルーゲート６７よりも上流側の構成が変更となっている点で相違している。

【２０４８９】

より具体的には、図３２５０に示した通り、可変表示装置ユニット８０の右側に形成された流路の上流において、遊技球を上アウト口６６ｕへと誘導可能な誘導流路ｒｙ５１と、その誘導流路ｒｙ５１に連通する第１流路ｒｙ５１ａおよび第２流路ｒｙ５１ｂと、誘導流路ｒｙ５１を流下した遊技球が到達可能な位置に設けられており、到達した遊技球を所定領域（第１流路ｒｙ５１ａ）へと流下させることか可能な配置（図３２５０における破線の配置、第１位置）と、到達した遊技球を特定領域（第２流路５１ｂ）へと流下させることが可能な配置（図３２５０における実線の配置、第２位置）と、に切り替え（変位）可能な切替部材としての可変部材９００と、第１流路ｒｙ５１ａを流下した遊技球が入球可能であって第２流路ｒｙ５１ｂを流下した遊技球が入球困難（不可能）な上アウト口６６ｕと、が設けられている。この誘導流路ｒｙ５１は、主として、最大の発射速度（発射強度）で発射された（右打ちされた）遊技球が遊技釘ＹＫに衝突（干渉）することによって正面視右側にはじき返された（反射された）場合に流入し得る流路である。ここで、可変部材９００は、２．８秒間の第１位置と０．２秒間の第２位置とを周期的に繰り返すように可変制御（変位制御）される。このため、誘導流路９００へと流入した遊技球の大半（９割以上）は第１位置に配置された可変部材９００によって第１流路へと誘導されて上アウト口６６ｕに入球し、パチンコ機１０の外部へと排出される。

【２０４９０】

また、図３２５０に示した通り、右打ちにより発射されて誘導流路ｒｙ５１に流入しなかった遊技球、および誘導流路ｒｙ５１に流入して第２位置に配置された可変部材９００によって第２流路ｒｙ５１ｂに誘導された遊技球が到達可能な位置（振分領域ＦＲ）に、遊技球を可変入賞装置６５５が設けられている（特定入賞口６５５ａへと入球し得る）右側流路ｒｙ５２と可変入賞装置６５５が設けられていない（特定入賞口６５５ａに入球し得る）左側流路ｒｙ５３とのどちらかに振り分ける振分部材９１０が設けられている。この振分部材９１０は、正面視左側に傾倒することで振分領域ＦＲに到達した遊技球を正面視右側の右側流路ｒｙ５２へと誘導する第１振分位置（図３２５０における実線の配置）と、正面視右側に傾倒することで振分領域ＦＲに到達した遊技球を正面視左側の左側流路ｒｙ５３へと誘導する第２振分位置（図３２５０における破線の配置）と、に変位（可変）可能に構成されている。より具体的には、振分部材９１０が第１振分位置に配置される

と、振分部材９１０の誘導面９１０ａが正面視左上から右下へと下る向きの傾斜を形成することで、誘導面９１０ａが右側流路ｒｙ５２へと遊技球を誘導可能な傾斜を形成する一方で、振分部材９１０が第２振分位置に配置されると、振分部材９１０の誘導面９１０ｂが正面視右上から左下へと下る向きの傾斜を形成することで、誘導面９１０ｂが左側流路ｒｙ５３へと遊技球を誘導可能な傾斜を形成する。つまり、遊技球を所定の流路（右側流路ｒｙ５２）へと流下させる所定範囲（誘導面９１０ａ）と遊技球を特定の流路（左側流路ｒｙ５３）へと流下させる特定範囲（誘導面９１０ｂ）とで少なくとも構成される振分部材９１０が設けられている。この振分部材９１０は、パチンコ機１０に対いて電源が供給されている間、１．５秒間の第１振分位置と０．５秒間の第２振分位置とを周期的に繰り返すように可変制御（変位制御）される。これにより振分領域ＦＲに到達した遊技球を約４球に３球の割合（７５％の割合）で右側流路５２へと誘導することができる。

【２０４９１】

これらの構成により、特に、小当たり遊技の実行中においては、まず、右打ちされた遊技球が特定入賞口６５５ａへと到達する可能性が極めて低い誘導流路ｒｙ５１に振り分けられないことを期待させることができ、運悪く誘導流路ｒｙ５１に振り分けられたとしても、可変部材９００が第２位置に配置されている間に可変部材９００へと到達して第２流路ｒｙ５１ｂによって振分領域ＦＲに戻されることを期待させることができる。また、誘導流路ｒｙ５１に振り分けられずに、もしくは第２流路ｒｙ５１ｂを流下することで遊技球が振分領域ＦＲへ向かって流下した場合は、振分部材９１０が第１振分位置に配置されている間に振分部材９１０へと到達することを期待させることができる。更に、狙い通り第１振分位置に配置されている間に振分部材９１０へと遊技球が到達した場合は、右側流路ｒｙ５２を流下した遊技球が開放期間の間に可変入賞装置６５５へと到達して特定入賞口６５５ａへと誘導されることを期待させることができる。このように、本盤面変形例を採用することで、特に、小当たり遊技の実行中において、１回目の開放期間の間（即ち、時短状態の間）に特定入賞口６５５ａへと遊技球が入球するか否かだけでなく、誘導流路５１へと振り分けられるか否かや、誘導流路５１へと振り分けられた遊技球が第２流路ｒｙ５１ｂへと振り分けられるか否か、振分領域ＦＲへと到達した遊技球が右側流路ｒｙ５２へと振り分けられるか否か等、様々なことに注目して遊技を行わせることができるので、小当たり遊技の実行中における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０４９２】

なお、上述した第５変形例、およびその盤面変形例では、時短制御として、単一の制御（普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高くなり、当たりとなった場合の電動役物６４０ａの開放時間が長くなることにより第２入球口６４０へと容易に遊技球を入球させることが可能となる制御）を採用する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短制御として第２入球口６４０へと遊技球を容易に入球させることが可能となる時短制御（第１時短制御）とは別で、実質的に非時短制御と同等の入球し易さとなる（例えば、普通図柄の当たり確率が非時短制御よりも僅かに高くなり、普通図柄の当たり時における電動役物６４０ａの開放時間が非時短状態よりも僅かに長くなる）時短制御（第２時短制御）を設ける構成としてもよい。つまり、右打ち遊技を行った場合における電動役物６４０ａの開閉動作の動作態様から非時短制御の実行中であるか時短制御の実行中であるかを遊技者にとって区別困難となる時短制御を設ける構成としてもよい。そして、時短状態において小当たりが開始された場合に、第１時短制御から第２時短制御に切り替える構成としてもよい。このように構成することで、小当たり遊技の実行中に見た目上の動作は何ら変わっていないにもかかわらずＶ入賞のタイミング（１回目の開放期間中のＶ入賞であるか否か）に応じて有利度合い（Ｖ入賞に基づく２種大当たり終了後の遊技状態）が可変する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４９３】

上述した第５変形例、およびその盤面変形例では、時短制御の実行中にＶ入賞が発生し

た場合の方が、非時短制御の実行中にＶ入賞が発生した場合よりも有利度合いが高くなる（２種大当たり終了後の遊技状態が有利となる）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、時短制御の実行中にＶ入賞が発生した場合よりも、非時短制御の実行中にＶ入賞が発生した場合の方が、有利度合いが高くなるように構成してもよい。このように構成した場合、非時短制御の実行中にＶ入賞が発生することを強く期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、時短制御の実行中にＶ入賞が発生した方が有利度合いが高くなる小当たり種別と、非時短制御の実行中にＶ入賞が発生した方が有利度合いが高くなる小当たり種別と、Ｖ入賞の発生タイミングが時短制御の実行中でも非時短制御の実行中でも有利度合いが共通となる小当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成することで、小当たり種別に応じて時短制御の実行中におけるＶ入賞を期待するか、非時短制御の実行中におけるＶ入賞を期待するか、Ｖ入賞の発生タイミングを気にせず遊技を行わせるかを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４９４】

上述した第５変形例、およびその盤面変形例では、小当たり遊技においてＶ入賞が発生するタイミングに応じてＶ入賞に基づく２種大当たりが終了した後の遊技状態の有利度合いを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりの所定のラウンド遊技中に特定領域を遊技球が通過した場合に大当たり終了後に確変変動機能が作動する（確変状態に設定される）一方で、特定領域を遊技球が通過せずに大当たり遊技が終了した場合は大当たり終了後に確率変動機能が作動しない（低確率状態に設定される）仕様（所謂、Ｖ確仕様）において、所定のラウンド遊技において所定の開放期間に対応する閉鎖期間が終了したことに基づいて時短制御から非時短制御に切り替えることにより、所定のラウンド遊技において所定の開放期間の終了まで（時短制御が実行されている間）にＶ入賞させた場合と、所定の開放期間の次以降の開放期間（非時短制御に切り替わった後）においてＶ入賞させた場合とで、大当たり終了後の確変状態の有利度合い（例えば、確変状態の継続回数や時短制御の継続回数等）を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、Ｖ確仕様においてもＶ入賞のタイミングによって有利度合いが可変する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４９５】

上述した第５変形例、およびその盤面変形例では、小当たり遊技において時短制御と非時短制御とを切り替える構成とし、時短制御中にＶ入賞が発生した方が有利度合いが高くなる（２種大当たり終了後の遊技状態が有利となる）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、小当たり遊技中に時短制御を切り替えるのではなく、時短回数が経過した後の抽選回数に応じて時短制御を切り替える構成としてもよい。より具体的には、右打ちにより容易に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが可能となる時短制御（第１時短制御）に加え、非時短制御と同様に遊技球を第２入球口６４０へと入球させることが困難となる時短制御（第２時短制御）を設ける構成とし、第１時短制御において特定回数（例えば、２回）の第２特別図柄の抽選が実行されることで第２時短制御に切り替わる構成とし、当該第２時短制御に切り替わってから所定回数（例えば、１回）の第２特別図柄の抽選が実行されることで非時短制御に切り替わる構成としてもよい。そして、第１時短制御であるか第２時短制御であるかによらず、時短制御の実行中に小当たりに当選してＶ入賞が発生して２種大当たりに当選した方が、非時短制御の実行中に小当たりに当選してＶ入賞が発生して２種大当たりに当選するよりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。また、第２特別図柄の保留球を複数記憶可能に構成してもよい。このように構成することで、第１時短制御から第２時短制御に切り替わり、第１時短制御の実行中に保留されていた第２特別図柄の保留球を消化する第２時短制御および非時短制御の実行中において、非時短制御に切り替わる前に消化される保留球に基づいて小当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をよ

り向上させることができる。

【２０４９６】

上述した第５制御例、およびその盤面変形例では、所定の開放期間に対応する閉鎖期間が終了したこと（所定の開閉制御が終了したこと）に基づいて時短制御から非時短制御に切り替える構成としていたが、時短制御から非時短制御に切り替える条件はこれに限られるものではない。例えば、小当たり遊技の実行中に所定数（例えば、２個）以上の遊技球の入球を検出した場合に時短制御から非時短制御に切り替える構成としてもよい。この場合において、Ｖ入賞時の制御内容（時短制御の実行中であるか否か）に応じて２種大当たり終了後の遊技状態を異ならせるのではなく、２種大当たり開始時（即ち、小当たり開始時）における制御内容に応じて２種大当たり終了後の遊技状態を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、小当たり遊技の実行中に特定入賞口（大入賞口）６５５ａへと遊技球を入球させすぎると２種大当たりが開始されるよりも前に非時短制御に切り替わってしまい、通常のＲＵＳＨに移行することとなるが、スーパーＲＵＳＨへの移行（時短制御中に２種大当たりを開始させること）を目指して遊技球の発射を抑制してしまうと、小当たり遊技中にＶ入賞を発生させることができなくなってしまう可能性がある遊技性となる。つまり、確実に２種大当たり遊技を実行させることを重視する遊技者や小当たり遊技中により多くの賞球を獲得することを重視する遊技者に対しては、より多くの遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させようとして小当たり遊技中に右打ち遊技を継続的に行う遊技方法を選択させることができる一方で、スーパーＲＵＳＨに移行させることを重視する遊技者に対しては、遊技球の発射を抑制して小当たり終了まで時短制御を維持しつつＶ入賞を発生させる遊技方法を選択させることができる。よって、遊技者毎の趣向に応じて遊技方法を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、これとは逆に、小当たり遊技の開始時を非時短制御とし、小当たり遊技の実行中に所定数（例えば、５個）以上の遊技球を特定入賞口（大入賞口）６５５ａへと入球させることができれば時短制御へと切り替えられるように構成してもよい。このように構成した場合、小当たり遊技の実行中に所定数以上の遊技球を入球させることができれば２種大当たり開始時の遊技状態を時短制御中にすることができ、スーパーＲＵＳＨへの移行が確定する一方で、入球数が所定数未満の場合は２種大当たり開始時の遊技状態が非時短制御のままとなり、通常のＲＵＳＨへと移行することとなるため、小当たり遊技の実行中に所定数以上の遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球数ことをより強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、入賞個数に応じて非時短制御と時短制御とを交互に切り替える（例えば、小当たり開始時を非時短制御とし、遊技球が特定入賞口６５５ａへと入賞する毎に時短制御、非時短制御、時短制御、・・・と切り替える）構成としてもよい。このように構成することで、入賞個数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０４９７】

上述した第５変形例、およびその盤面変形例では、特定の小当たり遊技の実行中において、時短制御の実行中にＶ入賞が発生するか非時短制御の実行中にＶ入賞が発生するかに応じて２種大当たり終了後の遊技状態の有利度合い（時短回数）を異ならせる構成としていたが、有利度合いを異ならせる方法はこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、可変入賞装置６５５の内部に複数のＶ入賞口を設ける構成とし、小当たり遊技の実行中に特定入賞口６５５ａへと入賞した遊技球は、Ｖ弁によっていずれかのＶ入賞口へと振り分けられる構成としてもよい。そして、入賞したＶ入賞口の種別によって２種大当たり終了後の遊技状態を異ならせる（例えば、第１のＶ入賞口へと入賞した場合は２種大当たり終了後がスーパーＲＵＳＨとなり、第２のＶ入賞口へと入賞した場合は２種大当たり終了後が通常のＲＵＳＨとなる等）構成とした上で、開放期間毎に遊技球が特定入賞口６５５ａへと入球した場合に振り分けられるＶ入賞口の種別を異ならせる構成とする（例えば、１回目の開放期間において入賞した遊技球は第１のＶ入賞口へと振り分けられ、２回目以降の開放期間において入賞した遊技球は第２のＶ入賞口へと振り分け

られるようにＶ弁の動作パターンを設定する）構成としてもよい。このように構成した場合も、同一の小当たり遊技であるにもかかわらずＶ入賞を検出するタイミング（開放期間）に応じて有利度合いを異ならせることができる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２０４９８】

＜第１６制御例の第６変形例＞

次に、図３２５１から図３２７６を参照して、第１６制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たりの特定のラウンド遊技において特定入賞口６５５ａを複数回開放可能に構成し、各開放期間を規定個数の遊技球が入球したことに基づいて終了させることが可能に構成することで、各開放期間をあたかも１のラウンド遊技かのように思わせる斬新な遊技性を実現していた。また、１のラウンド遊技において先の開放期間が開始されてから次の開放期間が開始されるまでの間に、次の開放期間の規定の入賞個数（閉鎖最大入賞数）以上の遊技球の入球を検出した（次に設定される予定だった開放期間の終了条件が成立した）場合に、次の開放期間を設定せずにスキップする構成としていた。これに対して本第６変形例におけるパチンコ機１０では、１のラウンド遊技において第１の開放期間と第２の開放期間とが設定され得る特定のラウンド遊技（可変遊技）において、第１の開放期間に対応する第１の閉鎖期間が終了するまでに第２の開放期間の開始条件が成立しなければ、第２の開放期間が設定されずスキップされるように構成している。より具体的には、本第６変形例では、特定のラウンド遊技として、最大２回の開放期間が設定され、２回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、６個）以上の遊技球の入球を検出した場合に、２回目の開放期間の開放条件が成立して２回目の開放期間が設定される一方で、２回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、６個）以上の遊技球の入球を検出しなかった場合は、２回目の開放期間が設定されることなく特定のラウンド遊技が終了される構成としている。より詳述すると、本第６変形例では、特定のラウンド遊技において１０秒間の開放期間が最大２回設定され得る構成とし、１回目の開放期間において５個以上の遊技球が入球した場合に当該開放期間の閉鎖条件が成立すると共に、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに６個以上の遊技球の入球を検出していれば、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了に基づいて２回目の開放期間が設定される一方で、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに６個以上の遊技球の入球を検出していなければ、２回目の開放期間が設定されることなく特定のラウンド遊技が終了されて次のラウンドに移行する構成としている。そして、２回目の開放期間は、１０秒が経過するか、特定のラウンド遊技におけるトータルの入賞個数が１０個となるまで継続する構成としている。このように構成することで、特定のラウンド遊技において１回目の開放期間の間に規定個数（閉鎖最大入賞数）を上回る数の遊技球を入球させた場合に、規定個数（５個）丁度の遊技球を入球させた場合に比較して２倍の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることができる斬新な遊技性を実現することができる。

【２０４９９】

加えて、本第６変形例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たり遊技において特定のラウンド遊技が特定回数（例えば、１０回）連続して実行されるように構成し、且つ、特定の大当たり遊技の開始時においては、開放期間の設定回数として特定回数を報知する構成としている。つまり、実行される特定のラウンド遊技において１回も２回目の開放期間が設定されなかった場合に設定される開放期間の回数（下限の回数）を報知する構成としている。そして、特定のラウンド遊技における１回目の開放期間であるか２回目の開放期間であるかを演出から区別困難となるように構成し、２回目の開放期間が１回以上設定されていた場合に、特定の大当たり遊技における所定タイミング（例えば、１０回目の開放期間が開始されたタイミング）で、２回目の開放期間が設定された回数を残りの開放期間の回数を示す表示に上乗せする演出を実行する構成としている。このように構成することで、あたかもラウンド数が上乗せされているかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ

ることができる。
【２０５００】
この第１６制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３２５１から図３２５３を参照して、本第６変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第６変形例では、特定の大当たり（大当たりＣ）の特定のラウンド遊技（１ラウンド～１０ラウンドのラウンド遊技）において、最大１０秒間の開放期間が１回または２回設定され得る構成とし、且つ、各特定のラウンド遊技において開放期間が１回設定されるか２回設定されるかが、遊技の状況（１回目の開放期間における特定入賞口６５５ａへの入球個数が５個以下であるか６個以上であるか）に応じて可変する構成としている。つまり、特定の大当たり（大当たりＣ）において設定される１０秒間の開放期間の回数が、最低１０回（全てのラウンドで開放期間が１回目のみ設定された場合）、最大２０回（全てのラウンドで開放期間が２回目設定された場合）の範囲で可変する。本第６変形例では、この大当たりＣの実行中において、１回目の開放期間であるか２回目の開放期間であるかを分かり難くして大当たりＣの間に開放期間が何回設定されるのかを予測困難とする演出を実行する構成としている。
【２０５０１】
図３２５１（ａ）は、特定の大当たり（大当たりＣ）の１ラウンド目における１回目の開放期間中の演出態様の一例を示した図である。図３２５１（ａ）では、遊技球が特定入賞口６５５ａへと１個のみ入球した状況を例示している。図３２５１（ａ）に示した通り、大当たりＣの１ラウンド目における１回目の開放期間中は、主表示領域Ｄｍにおける左側において、猫を模したキャラクタ９００が両手を上に挙げる演出が実行される。また、キャラクタ９００の右上側に表示される吹き出し画像９００ａに対して「アタッカーを狙え！！」という文字が表示される。また、主表示領域Ｄｍにおける左側には、当該開放期間における現在の入賞個数および最大の入賞個数を対比させて表示するための表示領域Ｈｚ１が形成される。図３２５１（ａ）の例では、１ラウンド目における１回目の開放期間において１個の入球を検出した状況を示しており、表示領域Ｈｚ１に対して「１／５Ｎ」という文字が表示されている。また、表示領域Ｈｚ１の下方には、大当たり遊技において払い出された賞球数を示す文字を表示するための表示領域Ｈｚ２が形成される。図３２５１（ａ）の例では、１ラウンド目における１回目の開放期間において１個の入球を検出して１５個の賞球が払い出された状況を示しており、表示領域Ｈｚ２に対して「００００１５ｐｔ」という文字が表示されている。また、表示領域Ｄｓ３に対して、「開放１回目！！」という文字が表示される。更に、吹き出し画像９００の上方には、今回の大当たり遊技において設定された開放期間の回数と大当たり終了までに設定される開放期間の回数とを対比させて表示するための横長略長方形形状の表示領域Ｈｚ６１が形成される。図３２５１（ａ）の例では、大当たりＣの１ラウンド目における１回目の開放期間を例示しており、表示領域Ｈｚ６１に対して「１／１０回」という文字が表示される。なお、大当たりＣの１ラウンド目における１回目の開放期間においては、大当たり終了までに設定される開放期間の回数として、下限値（全てのラウンドにおいて開放期間が１回のみ設定された場合の回数）である１０回を表示させる構成としている。この大当たり終了までに設定される開放期間の回数は、遊技の状況に応じて更新され得る構成となっている。即ち、所定の

ラウンド遊技において２回目の開放期間が設定される毎（即ち、所定のラウンド遊技の１回目の開放期間で６個以上の遊技球が入球する毎）に、大当たり遊技中に設定される開放期間の回数が１ずつ増加していくため、大当たり遊技における所定タイミング（例えば、１０回目の開放期間が開始されたタイミング）で、２回目の開放期間が設定されたラウンド数を判別し、当該判別したラウンド数に応じて表示領域Ｈｚ６１に表示される大当たり終了までに設定される開放期間の回数を更新（上乗せ）する構成としている。これにより、開放期間が上乗せされた場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５０２】

次に、図３２５１（ｂ）を参照して、大当たりＣの１ラウンド目において開放期間が１回のみ設定された状況下において２ラウンド目の１回目の開放期間が開始された場合（トータルで２回目の開放期間が開始された場合）の演出態様について説明する。図３２５１（ａ）に示した通り、２ラウンド目の１回目の開放期間、且つ、大当たりＣにおけるトータル２回目の開放期間が開始されると、猫を模したキャラクタ９００がボールＢＧを持つ演出が実行されると共に、吹き出し画像９００ａに対して、「まだまだアタッカーを狙え！！」という文字が表示される。このボールＢＧは、大当たりＣの所定タイミングにおいて開放期間の設定回数を上乗せする演出（上乗せチャンス演出）を実行する際に用いられる。この開放期間の設定回数を上乗せする演出の詳細については後述する。また、表示領域Ｈｚ１の表示内容がリセットされる（「０／５Ｎ」に戻される）と共に、表示領域Ｈｚ６１の表示内容が「２／１０回」に更新される。また、表示領域Ｄｓ３に対して、「開放２回目！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して２回目の開放期間であることを容易に理解させることができる。なお、ボールＢＧは、表示態様として白色、青色、緑色、赤色が設けられており、態様（表示色）に応じて後述する上乗せチャンス演出において報知される上乗せ回数を事前に示唆する構成としている。即ち、白色はデフォルトの表示色であり、青色は白色よりも多い上乗せ回数を示唆し、緑色は青色よりも多い上乗せ回数を示唆し、赤色は緑色よりも多い上乗せ回数を示唆する構成としている。このボール画像ＢＧの態様（表示色）は、開放期間から閉鎖期間に切り替わる毎に、当該閉鎖の時点で確定している上乗せ回数を加味して、現在よりも多い上乗せ回数を示唆する表示色とするか否かが抽選される。また、上乗せチャンス演出が終了するとデフォルトである白色に戻る。このように構成することで、ボール画像ＢＧの表示色から開放期間の設定回数の上乗せが発生するか否かや、上乗せ回数を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５０３】

一方で、図３２５２（ａ）に示した通り、大当たりＣの１ラウンド目において２回目の開放期間が設定された（１回目の開放期間において特定入賞口６５５ａへと６個以上の遊技球が入球した）場合は、基本的に、２ラウンド目の１回目の開放期間が大当たり遊技におけるトータル２回目の開放期間だった場合（図３２５１（ｂ）参照）と同一の演出が実行される。これにより、実際のラウンド数がいくつであるのかを遊技者に対して把握困難とすることができる。なお、１ラウンド目における２回目の開放期間が設定されたということは、１回目の開放期間において６個以上の遊技球が入球していることを意味し、その分２回目の開放期間において入球させることができる遊技球の個数が減少する。２回目の開放期間は、ラウンド中のトータルの特定入賞口６５５ａへの入球個数が１０個となったことに基づいて成立するためである。具体的には例えば、１回目の開放期間において６個の遊技球の入賞を検出していれば、２回目の開放期間では４個の遊技球の入球を検出した場合に終了条件が成立し、１回目の開放期間において７個の遊技球の入賞を検出していれば、２回目の開放期間では３個の遊技球の入球を検出した場合に終了条件が成立する。よって、本第６変形例では、１回目の開放期間において５個を超えて検出された特定入賞口６５５ａへの入賞個数を、２回目の開放期間の開始時に予め表示領域Ｈｚ１に表示させておく構成としている。図３２５２（ａ）は、１回目の開放期間に６個（５個＋１個）の入球を検出して２回目の開放期間が設定された場合を例示しているので、２回目の開放期間

の開始時において表示領域Ｈｚ１に対して「１／５Ｎ」という文字が表示される（１回目の開放期間においてオーバー入賞した１個を２回目の開放期間の入賞個数として扱う）。これにより、表示領域Ｈｚ１の表示上は規定個数に到達していないにもかかわらず開放期間が終了されてしまうことを抑制することができる。

【２０５０４】

なお、本第６変形例では、大当たりＣの各ラウンドにおいて１回目の開放期間は遊技球が５個入賞することで終了され、２回目の開放期間はラウンド中のトータルで遊技球が１０個入賞することで終了される構成としていたが、これに限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、１回目の開放期間は遊技球が４個入賞することで終了され、２回目の開放期間はラウンド中のトータルで遊技球が９個入賞することで終了されるように構成してもよい。このように構成した場合、２回目の開放期間が設定されるのは、１回目の開放期間で５個以上の入賞を検出した場合であるため、２回目の開放期間が設定される状況としては、１回目の開放期間において５個の遊技球の入賞（１個のオーバー入賞）を検出した場合が最も起こり易い状況となる。つまり、２回目の開放期間の開始時において、規定個数（トータル９個）までの残りの個数が４個（９個－５個）となる。即ち、１回目の開放期間の規定個数と、２回目の開放期間の規定個数とが同一となる可能性を高めることができるので、表示領域Ｈｚ１の表示をより区別し難くすることができる。即ち、図３２５２（ａ）のように、開放期間の開始時において既に入賞数が１に設定されている不自然な状況が成立し難く構成できる。よって、遊技者に対して１回目の開放期間であるか２回目の開放期間であるかをより区別し難くすることができる。

【２０５０５】

次に、図３２５２（ｂ）を参照して、大当たりＣの所定タイミング（１ラウンド目の２回目の開放期間以降の各開放期間の開始時）で開放期間の設定回数が上乗せされる上乗せチャンス演出が発生した場合の演出態様について説明する。図３２５２（ｂ）では、５ラウンド目における２回目の開放期間であり、且つ、大当たりＣにおけるトータル１０回目の開放期間において大当たりＣにおける初回の上乗せチャンス演出が発生した場合を例示している。言い換えれば、最低でも残り５回の開放期間が設定される（６ラウンド～１０ラウンドの５回のラウンドが残っている）状況で開放期間の設定回数が見た目上（表示領域Ｈｚ６１の表示上）の上限回数である１０回に到達した場合を例示している。図３２５２（ｂ）に示した通り、大当たりＣの５ラウンド目における２回目の開放期間において上乗せチャンス演出の実行が決定されると、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ９００が表示領域Ｈｚ６１の下方において当該表示領域Ｈｚ６１に対してボールＢＧを振りかぶる演出が実行される。また、吹き出し画像９００ａに対して、「上乗せチャンス！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｈｚ６１に対して、最大１０回の開放期間のうち１０回目の開放期間が設定されていることを示す「１０／１０回」という文字が表示される。これらの表示内容により、今回の開放期間で大当たりが終了される可能性があること、および上乗せチャンスによって開放期間が上乗せされる可能性があることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０５０６】

図３２５３は、図３２５２（ｂ）に示した上乗せチャンス演出の続きとして、５回の開放期間の上乗せが報知された場合を示している。図３２５３に示した通り、上乗せチャンス演出において上乗せ回数が報知される場合は、上乗せチャンス演出の開始時においてキャラクタ９００が振りかぶったボールＢＧを、表示領域Ｈｚ６１に対して投擲し、当該投擲されたボールＢＧが表示領域Ｈｚ６１に衝突した際に当該ボールＢＧに対して上乗せ回数が表示されると共に、当該表示された上乗せ回数が表示領域Ｈｚ６１の開放期間の設定回数に加算される演出が実行される。図３２５３の例では、残りのラウンド数が５ラウンド（６ラウンド～１０ラウンド）の状況下で上乗せチャンス演出が実行された場合を例示しているため、ボールＢＧに対して「＋５」という文字が示されると共に表示領域Ｈｚ６１の文字が「１０／１０回」から「１０／１５回」に切り替わる（大当たり終了までに設定される開放期間の回数に５回が加算される）演出が実行される。この上乗せチャンス演

出を設けることにより、大当たりＣにおいて開放期間が何回設定されるのかを分かり難くすることができ、予想よりも多くの開放期間が報知された場合に、遊技者に対して大きな驚きや喜びを与えることができる。また、大当たりＣに複数当選し、当該複数の大当たりＣにおいて互いに異なる開放回数が設定された場合に、あたかもラウンド数が異なる（即ち、大当たり種別が互いに異なる）大当たり遊技が実行されたかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５０７】

次に、図３２５４から図３２５６を参照して、特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの遊技球の入賞個数とラウンド数との対応関係について説明する。まず、図３２５４を参照して、大当たりＣの１ラウンド目の１回目の開放期間（閉鎖最大入賞数が５個に設定される開放期間）において合計６個の遊技球の入球を検出した（１個の遊技球がオーバー入賞した）場合の対応関係について説明する。図３２５４に示した通り、１ラウンド目における１回目の開放期間において５個目の遊技球の入球を検出して開放期間が終了条件が成立した後、当該終了条件が成立してから完全に特定入賞口６５５ａが閉鎖されるまでの間に追加で１個の遊技球が入球して６個目の遊技球の入球（１個のオーバー入賞）を検出した場合は、１回目の開放期間に対応する２０００ｍｓ（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）が設定された後、１ラウンド目を維持したまま２回目の開放期間が開始される。この２回目の開放期間は、ラウンドにおける入球個数がトータル１０個となることで終了される。この図３２５４の例では、２回目の開放期間の開始時点において既に６個の遊技球の入球を検出済みであるため、２回目の開放期間は、４個（１０個－６個）の遊技球の入球に基づいて終了される。２回目の開放期間が終了されると、大当たりＣの１ラウンド目が終了されて１ラウンド目に対応する２０００ｍｓ（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド間インターバル期間）が設定される。この２秒間のラウンド間インターバル期間が経過すると、大当たりＣの２ラウンド目が開始されて２ラウンド目における１回目の開放期間が設定される。また、この間の演出態様としては、図３２５４に示した通り、１ラウンド目における１回目の開放期間の間は、開放１回目用演出（１回目の開放期間であることが報知される演出）が実行され、１ラウンド目における２回目の開放期間の間は開放２回目用演出（２回目の開放期間であることが報知される演出）が実行され、２ラウンド目における１回目の開放期間の間は、開放３回目用演出（３回目の開放期間であることが報知される演出）が実行される。

【２０５０８】

また、図３２５５は、大当たりＣの１ラウンド目の１回目の開放期間（閉鎖最大入賞数が５個に設定される開放期間）において合計５個の遊技球の入球を検出した（オーバー入賞が発生しなかった）場合の特定入賞口６５５ａへの入賞個数とラウンド数との対応関係について説明する。図３２５５に示した通り、１ラウンド目における１回目の開放期間において５個の遊技球の入球を検出してそのまま特定入賞口６５５ａが完全に閉鎖された場合は、１ラウンド目における１回目の開放期間に対応する２０００ｍｓ（２秒間）の閉鎖期間が終了されたことに基づいて、大当たりの２ラウンド目が開始される。つまり、図３２５４に例示したケースに比較して、１ラウンド目における開放期間の設定回数が１回少なくなる。また、この間の演出態様としては、図３２５５に示した通り、１ラウンド目における１回目の開放期間の間は、開放１回目用演出（１回目の開放期間であることが報知される演出）が実行され、２ラウンド目における１回目の開放期間の間は、開放２回目用演出（２回目の開放期間であることが報知される演出）が実行される。即ち、図３２５４のケース（１ラウンド目の１回目の開放期間でオーバー入賞を検出して２回目の開放期間が設定されたケース）では、２ラウンド目における１回目の開放期間が演出上は３回目の開放期間として報知される一方で、図３２５５のケースでは、２ラウンド目における１回目の開放期間が演出上は２回目の開放期間として報知される。つまり、同じ開放期間であっても前のラウンドまでの遊技の状況（オーバー入賞の発生状況）によって異なる開放期間であるかのように思わせる斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の

遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２０５０９】
次に、図３２５６を参照して、大当たりＣにおける１０回目の開放期間において上乗せチャンス演出（図３２５２（ｂ）、図３２５３参照）が発生して開放回数の上乗せが報知される場合の特定入賞口６５５ａへの入賞個数とラウンド数との対応関係について説明する。図３２５６では、５ラウンド目までの各ラウンドで２回目の開放期間が設定されることにより５ラウンド目の２回目の開放期間が大当たりＣにおける１０回目の開放期間となった場合を例示している。図３２５６に示した通り、大当たりＣの５ラウンド目における１回目の開放期間において５個目の遊技球の入球を検出して開放期間が終了条件が成立した後、当該終了条件が成立してから完全に特定入賞口６５５ａが閉鎖されるまでの間に追加で１個の遊技球が入球して６個目の遊技球の入球（１個のオーバー入賞）を検出した場合は、１回目の開放期間に対応する２０００ｍｓ（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）が設定された後、５ラウンド目を維持したまま２回目の開放期間が開始される。この２回目の開放期間は、ラウンドにおける入球個数がトータル１０個となることで終了される。この図３２５６の例では、２回目の開放期間の開始時点において既に６個の遊技球の入球を検出済みであるため、２回目の開放期間は、４個（１０個－６個）の遊技球の入球に基づいて終了される。２回目の開放期間が終了されると、大当たりＣの５ラウンド目が終了されて５ラウンド目に対応する２０００ｍｓ（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド間インターバル期間）が設定される。この２秒間のラウンド間インターバル期間が経過すると、大当たりＣの６ラウンド目が開始されて６ラウンド目における１回目の開放期間が設定される。図３２５６では、６ラウンド目においても２回の開放期間が設定される（１回目の開放期間でオーバー入賞を検出する）場合を例示している。このため、図３２５６に示した通り、大当たりＣの６ラウンド目における１回目の開放期間において５個目の遊技球の入球を検出して開放期間が終了条件が成立した後、当該終了条件が成立してから完全に特定入賞口６５５ａが閉鎖されるまでの間に追加で１個の遊技球が入球して６個目の遊技球の入球（１個のオーバー入賞）を検出した場合は、１回目の開放期間に対応する２０００ｍｓ（２秒間）の閉鎖期間（ラウンド中インターバル期間）が設定された後、６ラウンド目を維持したまま２回目の開放期間が開始される。この２回目の開放期間は、ラウンドにおける入球個数がトータル１０個となることで終了される。
【２０５１０】
また、この間の演出態様としては、図３２５６に示した通り、５ラウンド目における２回目（トータル１０回目）の開放期間の間は、開放１０回目用演出（１０回目の開放期間であることが報知される演出）が実行されると共に、上乗せチャンス演出が実行される。また、６ラウンド目における１回目の開放期間の間は開放１１回目用演出（１１回目の開放期間であることが報知される演出）が実行され、６ラウンド目における２回目の開放期間の間は、開放１２回目用演出（１２回目の開放期間であることが報知される演出）が実行される。これらの演出内容により、実際には６ラウンドしかラウンド遊技が実行されていないにもかかわらず、あたかも大当たり遊技が１２ラウンド継続しているかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２０５１１】
＜第１６制御例の第６変形例における電気的構成＞
次に、図３２５７を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３２５７は、本第６変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示すブロック図である。図３２５７に示した通り、本第６変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１５５参照）に対して、大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅに代えて大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦが設けられている点でのみ相違している。この第６変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦの詳細について、図３２５９を参照して説明する。この大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦは、上述した第１６制御例における大

当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）と同様に、大当たり遊技の実行中に各ラウンドの開放シナリオ（開放パターン）を特定するために参照されるデータテーブルである。図３２５９は、この第６変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦの構成を示すブロック図である。図３２５９に示した通り、本第６変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅの構成（図３１６０（ａ）参照）に対して、大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２～大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ１１に代えて、大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１～大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１０が設けられている点で相違している。ここで、図３２６０を参照して、本第６変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１の詳細について説明する。

【２０５１２】

この大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２と同様に、大当たりの１ラウンド目における開放シナリオ（開放パターン）を設定するために参照されるデータテーブルである。図３２６０は、本第６変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１の規定内容を示した図である。図３２６０に示した通り、本第６変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に対して、各開放期間に対して、開放期間、閉鎖最大入賞数に加えて「判定値」という項目が対応付けられている点で相違している。この判定値は、開放期間の種別を識別するためのデータである。即ち、この判定値は、大当たりＣにおける当該ラウンドの１回目の開放期間である場合に「１」が対応付けられ、大当たりＣにおける当該ラウンドの２回目の開放期間である場合に「２」が対応付けられ、その他の場合に一律で「０」が対応付けられるデータである。本第６変形例では、閉鎖期間の終了時にこの判定値が参照され、判定値が「０」または「２」であれば、大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦに規定された情報に基づいて次の開放期間の開始を設定し、判定値が１であれば（即ち、大当たりＣの１回目の開放期間であれば）、オーバー入賞の有無によって２回目の開放期間を設定するか否かを判別する処理が実行される。大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１（図３２６０参照）に対してこの判定値を規定しておくことにより、大当たりＣの１回目の開放期間であるか否かを容易に判別することができるので、パチンコ機１０の処理負荷を軽減することができる。

【２０５１３】

図３２６０に示した通り、本第６変形例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１（図３２６０参照）のうち大当たりＡ，Ｂ，Ｄ～Ｈに関しては、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に対して、全ての開放に対して判定値として「０」が対応付けられている点でのみ相違しており、開放回数や各開放期間における開放期間の長さおよび閉鎖最大入賞数に関しては第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）と同一である。一方、図３２６０に示した通り、大当たりＣに対しては、開放回数として「２」、１ラウンドにおける１回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「５」であって判定値が「１」、２回目の開放期間の開放パターンとして最大の開放期間が「１０００００ｍｓ」であって閉鎖最大入賞数が「１０」であって判定値が「２」の開放シナリオが対応付けられている。このため、大当たりＣの１ラウンド目においては、１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が５個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定

される。なお、図示については省略したが、大当たりラウンド２開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ２～大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１０についても、大当たりＡ，Ｂ，Ｄ～Ｈに関しては、上述した第１６制御例における大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ２（図３１６１（ａ）参照）に対して、全ての開放に対して判定値として「０」が対応付けられている点でのみ相違した規定内容となっている。また、大当たりＣに対しては、大当たりラウンド１開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ１（図３２６０参照）と同一の規定内容（１回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が５個以上となるまで継続する開放期間が設定され、２回目の開放期間として特定入賞口６５５ａが開放されてから１００００ｍｓ（１０秒）が経過するか、または特定入賞口６５５ａへの入球数が合計（２回目の開放期間が開始される前の入球数も含めたトータルで）１０個以上となるまで継続する開放期間が設定される規定内容）が規定されている。

【２０５１４】

次に、図３２５８を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３２５８は、本第６変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図３２５８に示した通り、本第６変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図３１５６参照）に対して、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦが追加されている点でのみ相違している。このオーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦは、大当たりＣの１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生したか否かを示すフラグである。このオーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦは、初期値がオフに設定されており、大当たりＣの各ラウンドにおける１回目の開放期間が開始されてから当該１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでの間にオーバー入賞を検出したことに基づいてオンに設定される（図３２６５のＳ３３７Ｙ参照）。このオーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオンの状態で閉鎖期間が終了した場合は、ラウンド遊技を維持したまま２回目の開放期間の開始が設定される（図３２６８のＳ４０１Ｙ：Ｙｅｓ参照）。

【２０５１５】

次に、図３２６１を参照して、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図３２６１は、本第６変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３２６１に示した通り、本第６変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１６制御例（および第２制御例）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１２２（ａ）参照）に対して、ラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦが追加されている点でのみ相違している。このラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦは、大当たりＣにおいて上乗せチャンス演出（図３２５２（ｂ）、図３２５３参照）の実行可否および上乗せチャンス演出を実行する際に報知する上乗せラウンド数を選択するために参照されるデータテーブルである。このラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦの詳細について、図３２６３を参照して説明する。図３２６３は、このラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦの規定内容を示した図である。図３２６３に示した通り、このラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦには、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値と残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値との組合せ毎に、上乗せされるラウンド数（開放回数）と第１演出カウンタ２２３ｆ１の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０（即ち、演出上の最後の開放期間）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が０（即ち、報知されていない開放期間の数が０）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上も実際にも最後の開放期間である場合は、必ず上乗せチャンス演出において上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行される。

【２０５１６】

また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０（即ち、演出上の最後の開放期間）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が１（即ち、報知されていない開放期間の数が１）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の取り得る全ての値の範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「１」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目は最後の開放期間であるが報知されていない開放期間が１回存在する場合は、必ず上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行される。また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０（即ち、演出上の最後の開放期間）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が２（即ち、報知されていない開放期間の数が２）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～９９」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上は最後の開放期間であるが報知されていない開放期間が２回存在する場合は、５０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、５０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行される。また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０（即ち、演出上の最後の開放期間）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が３（即ち、報知されていない開放期間の数が３）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～７４」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～９９」の範囲に対して、「３」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上は最後の開放期間であるが報知されていない開放期間が３回存在する場合は、５０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、２５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行され、２５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が３回上乗せされる演出が実行される。

【２０５１７】

また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０（即ち、演出上の最後の開放期間）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が４（即ち、報知されていない開放期間の数が４）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～６９」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７０～８９」の範囲に対して、「３」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「４」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上は最後の開放期間であるが報知されていない開放期間が４回存在する場合は、５０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、２０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行され、２０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が３回上乗せされる演出が実行され、１０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が４回上乗せされる演出が実行される。また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０（即ち、演出上の最後の開放期間）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が５以上（即ち、報知されていない開放期間の数が５以上）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～４９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「５０～６９」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７０～７９」の範囲に対して、「３」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８０～８９」の範囲に対して、「４」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「５」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上は最後の開放期間であるが報知されていない開放期間が５回以上存在する場合は、５０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、２０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２

回上乗せされる演出が実行され、１０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が３回上乗せされる演出が実行され、１０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が４回上乗せされる演出が実行され、１０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が５回上乗せされる演出が実行される。

【２０５１８】

また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が１以上（即ち、開放期間が１以上残っていることが報知されている状況）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が０（即ち、報知されていない開放期間の数が０）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～８９」の範囲に対して、「非当選」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９９」の範囲に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上１以上残っており、且つ、報知されていない開放期間が存在しない場合は、９０％の割合で上乗せチャンス演出に非当選となり、１０％の割合で上乗せチャンス演出において上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行される。また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が１以上（即ち、開放期間が１以上残っていることが報知されている状況）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が１（即ち、報知されていない開放期間の数が１）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６４」の範囲に対して、「非当選」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～７４」の範囲に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～９９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上１以上残っており、且つ、報知されていない開放期間が１回存在する場合は、６５％の割合で上乗せチャンス演出に非当選となり、１０％の割合で上乗せチャンス演出において上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行され、２５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行される。

【２０５１９】

また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が１以上（即ち、開放期間が１以上残っていることが報知されている状況）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が２（即ち、報知されていない開放期間の数が２）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６４」の範囲に対して、「非当選」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～７４」の範囲に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～９４」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上１以上残っており、且つ、報知されていない開放期間が２回存在する場合は、６５％の割合で上乗せチャンス演出に非当選となり、１０％の割合で上乗せチャンス演出において上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行され、２０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行される。また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が１以上（即ち、開放期間が１以上残っていることが報知されている状況）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が３（即ち、報知されていない開放期間の数が３）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６４」の範囲に対して、「非当選」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～７４」の範囲に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～８９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９４」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「３」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上１以上残っており、且つ、報知されていない開放期間が３回存在する場合は、６５％の割合で上乗せチャンス演出に非当選となり、１０％の割合で上乗せチャンス演出におい

て上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行され、１５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が３回上乗せされる演出が実行される。

【２０５２０】

また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が１以上（即ち、開放期間が１以上残っていることが報知されている状況）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が４（即ち、報知されていない開放期間の数が４）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６４」の範囲に対して、「非当選」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～７４」の範囲に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～８４」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８５～８９」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９４」の範囲に対して、「３」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９５～９９」の範囲に対して、「４」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上１以上残っており、且つ、報知されていない開放期間が４回存在する場合は、６５％の割合で上乗せチャンス演出に非当選となり、１０％の割合で上乗せチャンス演出において上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行され、１０％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が３回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が４回上乗せされる演出が実行される。

【２０５２１】

また、図３２６３に示した通り、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が１以上（即ち、開放期間が１以上残っていることが報知されている状況）であり、且つ、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値が５（即ち、報知されていない開放期間の数が５）である場合は、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「０～６４」の範囲に対して、「非当選」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「６５～７４」の範囲に対して、「０（失敗）」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「７５～７９」の範囲に対して、「１」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８０～８４」の範囲に対して、「２」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「８５～８９」の範囲に対して、「３」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９０～９４」の範囲に対して、「４」が対応付けて規定され、第１演出カウンタ２２３ｆ１の値が「９４～９９」の範囲に対して、「５」が対応付けて規定されている。このため、開始される開放期間が見た目上１以上残っており、且つ、報知されていない開放期間が５回以上存在する場合は、６５％の割合で上乗せチャンス演出に非当選となり、１０％の割合で上乗せチャンス演出において上乗せに失敗する（０が報知される）演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が１回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が２回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が３回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が４回上乗せされる演出が実行され、５％の割合で上乗せチャンス演出において開放期間が５回上乗せされる演出が実行される。このラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦを参照して上乗せチャンス演出の実行可否および実行する場合の演出態様を決定する構成とすることにより、大当たりＣにおける演出態様を好適に設定することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５２２】

次に、図３２６２を参照して、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３２６２は、本第６変形例におけ

るＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図３２６２に示した通り、本第６変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図３１６６参照）に対して、残開放カウンタ２２３ＹａＦ、および残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦが追加されている点で相違している。残開放カウンタ２２３ＹａＦは、大当たりＣにおける見た目上（表示領域Ｈｚ６１における表示上）の残りの開放期間の設定回数を示すカウンタである。この残開放カウンタ２２３ＹａＦは、初期値が０に設定されており、大当たりＣの開始時に大当たりＣの開放予定回数である１０が設定される（図３２７０のＳ３４２３Ｙ参照）。この残開放カウンタ２２３ＹａＦは、開放期間が設定される毎に値が１ずつ減算され（図３２７０のＳ３４２２Ｙ参照）、上乗せチャンス演出によって開放回数（見た目上のラウンド数）の上乗せが発生した場合に上乗せした開放回数が加算される（図３２７２のＳ３４７７Ｙ）。残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦは、大当たりＣにおいて２回目の開放期間が設定された（１回目の開放期間が終了してもラウンドが終了されずに継続した）回数をカウントするためのカウンタである。この残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０から大当たりＣの各ラウンドにおいて２回目の開放期間が設定されることを示すラウンド継続コマンドを受信する毎に値が１ずつ加算して更新される（図３２７１のＳ３４５３Ｙ参照）。この残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦのカウンタ値と、上述した残開放カウンタ２２３ＹａＦのカウンタ値とに応じて、上述したラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦ（図３２６３参照）が参照されて上乗せチャンス演出の実行可否および上乗せ回数が決定される。

【２０５２３】

＜第１６制御例の第６変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３２６４から図３２６９を参照して、本第６変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３２６４を参照して、本第６変形例における当たり入賞処理（Ｓ２９１Ｙ）の詳細について説明する。この当たり入賞処理（Ｓ２９１Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり入賞処理（Ｓ１３１Ｙ、図３１６９参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）と同様に、当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）の実行中に特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図３２６４は、本第６変形例における当たり入賞処理（Ｓ２９１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２６４に示した通り、本第６変形例における当たり入賞処理（Ｓ２９１Ｙ）のうち、Ｓ１２０１Ｙ，Ｓ１２０２Ｙ、およびＳ１２０５Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）のＳ１２０１Ｙ，Ｓ１２０２Ｙ、およびＳ１２０５Ｙ～Ｓ１２１６Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２６４に示した通り、本第６変形例における当たり入賞処理（Ｓ２９１Ｙ）では、Ｓ１２０２Ｙの処理において遊技球が特定入賞口（大入賞口）６５５ａを通過したと判別した場合に（Ｓ１２０２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技における入賞がオーバー入賞であるか否かを確認するための大当たり入賞確認処理を実行して（Ｓ３０１Ｙ）、処理をＳ１２０５Ｙへと移行する。この大当たり入賞確認処理（Ｓ３０１Ｙ）の詳細について、図３２６５を参照して説明する。

【２０５２４】

図３２６５は、この大当たり入賞確認処理（Ｓ３０１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２６５に示した通り、この大当たり入賞確認処理（Ｓ３０１Ｙ）が実行されると、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆのカウンタ値に１を加算して更新し（Ｓ３３１Ｙ）、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値に対応するテーブルを大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹａＦ（図３２５９参照）から読み出して今回の処理で参照するテーブルとして設定する（Ｓ３３２Ｙ）。Ｓ３３２Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ３３２Ｙの処理で設定したテーブルから、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する閉鎖最大入賞数と判定値とを抽出し（Ｓ３３３Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数よりも大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値の方が大きい値であるか否かを判別する（Ｓ３３４Ｙ）。Ｓ３３４Ｙの処理において、閉鎖最大入賞数よりも大当た

り閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値の方が大きい値であると判別した場合は、閉鎖最大入賞数を超えて入賞を検出した（オーバー入賞が発生した）ことを意味するため、次いで、Ｓ３３３Ｙの処理で読み出した判定値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ３３５Ｙ）。

【２０５２５】

Ｓ３３５Ｙの処理において、判定値が「１」であると判別した場合は（Ｓ３３５Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣのいずれかのラウンド（特定のラウンド遊技）における１回目の開放期間においてオーバー入賞を検出したことを意味するため、次いで、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオフであるか否かを判別する（Ｓ３３６Ｙ）。Ｓ３３６Ｙの処理において、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオフであると判別した場合は（Ｓ３３６Ｙ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞を示すコマンドを設定し（Ｓ３３７Ｙ）、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦをオンに設定して（Ｓ３３８Ｙ）、処理をＳ３３９Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ３３４Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数以下の値である（即ち、オーバー入賞が発生していない）と判別した場合（Ｓ３３４Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３３５Ｙの処理において判定値が「１」ではない（即ち、オーバー入賞を検出したのが大当たりＣのいずれかのラウンドの１回目の開放期間ではない）と判別した場合（Ｓ３３５Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３３６Ｙの処理においてオーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオンである（即ち、今回よりも前の入賞で既にＳ３３７Ｙ，Ｓ３３８Ｙの各処理を実行済である）と判別した場合は（Ｓ３３６Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３３７Ｙ，Ｓ３３８Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ３３９Ｙへと移行する。Ｓ３３９Ｙの処理では、特定入賞口（大入賞口）６５５ａへの入賞に基づく賞球の払い出しを示す大入賞口賞球コマンドを設定して（Ｓ３３９Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり入賞確認処理（Ｓ３０１Ｙ）を実行することにより、大当たりＣの各ラウンドにおいて１回目の開放期間でオーバー入賞を検出した場合にのみ、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦをオンにすることができる。

【２０５２６】

次に、図３２６６を参照して、本第６変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ３５１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり次開放開始処理（Ｓ３５１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ、図３１８０参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）と同様に、大当たり遊技における次の開放期間を開始させるための処理である。図３２６６は、この大当たり次開放開始処理（Ｓ３５１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２６６に示した通り、本第６変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ３５１Ｙ）のうち、Ｓ１８０１Ｙ、およびＳ１８０２Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）のＳ１８０１Ｙ、およびＳ１８０２Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２６６に示した通り、本第６変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ３５１Ｙ）では、Ｓ１８０２Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ１８０１Ｙの処理で設定したテーブルから、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する判定値を抽出し（Ｓ３７１Ｙ）、当該抽出した判定値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ３７２Ｙ）。Ｓ３７２Ｙの処理において、判定値が１ではないと判別した場合は（Ｓ３７２Ｙ：Ｎｏ）、大当たり遊技における次の開放を開始させるための従大当たり次開放開始処理を実行して（Ｓ３７３Ｙ）、本処理を終了する。この従大当たり次開放開始処理（Ｓ３７３Ｙ）の詳細については、図３２６７を参照して後述する。一方、Ｓ３７２Ｙの処理において、判定値が１であると判別した場合は（Ｓ３７２Ｙ：Ｙｅｓ）、ラウンド遊技を継続させたまま２回目の開放期間を開始させるか否かを判定するラウンド継続判定処理を実行して（Ｓ３７４Ｙ）、本処理を終了する。このラウンド継続判定処理（Ｓ３７４Ｙ）の詳細については、図３２６８を参照して後述する。

【２０５２７】

次いで、図３２６７を参照して、上述した大当たり次開放開始処理（図３２６６参照）

の中の１処理である従大当たり次開放開始処理（Ｓ３７３Ｙ）の詳細について説明する。図３２６７は、この従大当たり次開放開始処理（Ｓ３７３Ｙ）を示すフローチャートである。図３２６７に示した通り、この従大当たり次開放開始処理（Ｓ３７３Ｙ）では、上述した第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）の後段の処理（Ｓ１８０３Ｙ～Ｓ１８１２Ｙの処理）がそのまま実行される。第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）の後段の処理については、図３１８０を参照して上述しているため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図３２６８を参照して、上述した大当たり次開放開始処理（図３２６６参照）の中の１処理であるラウンド継続判定処理（Ｓ３７４Ｙ）の詳細について説明する。図３２６８は、このラウンド継続判定処理（Ｓ３７４Ｙ）を示すフローチャートである。図３２６８に示した通り、このラウンド継続判定処理（Ｓ３７４Ｙ）が実行されると、まず、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオンであるか否かを判別し（Ｓ４０１Ｙ）、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオンであると判別した場合は（Ｓ４０１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣにおいて２回目の開放期間を開始する条件が成立していることを意味するため、現在のラウンドを維持したまま新たな開放期間を設定するためのＳ４０２ＹＹ～Ｓ４１２Ｙの処理を実行する。具体的には、まず、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値に１を加算して更新し（Ｓ４０２Ｙ）、次いで、更新後の大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈの値を示す大当たり総開放回数コマンドを設定する（Ｓ４０３Ｙ）。

【２０５２８】

Ｓ４０３Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり次開放開始処理（図３２６６参照）のＳ１８０１Ｙの処理で設定したテーブルから、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに応じた開放期間を特定し、当該特定した開放期間を大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値に設定する（Ｓ４０４Ｙ）。Ｓ４０４Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり次開放開始処理（図３２６６参照）のＳ１８０１Ｙの処理で設定したテーブルから、大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに応じた閉鎖最大入賞数を抽出し（Ｓ４０５Ｙ）、抽出した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定する（Ｓ４０６Ｙ）。Ｓ４０６Ｙの処理が終了すると、次いで、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオフに設定し（Ｓ４０７Ｙ）、特定入賞口（大入賞口）６５５ａの開放を設定する（Ｓ４０８Ｙ）。Ｓ４０８Ｙの処理が終了すると、次いで、特定入賞口（大入賞口）６５５ａが開放されたことを示す大入賞口開放コマンドを設定し（Ｓ４０９Ｙ）、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦをオフに設定し（Ｓ４１０Ｙ）、ラウンド遊技が継続して２回目の開放期間が設定されることを示すラウンド継続コマンドを設定して（Ｓ４１１Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ４０１Ｙの処理において、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦがオフであると判別した場合は（Ｓ４０１Ｙ：Ｎｏ）、大当たりＣの現在のラウンドにおける１回目の開放期間でオーバー入賞が発生しなかったことを意味するため、新たなラウンドを開始させるためにラウンド開始フラグ２０３Ｙｍをオンに設定して（Ｓ４１２Ｙ）、本処理を終了する。

【２０５２９】

次に、図３２６９を参照して、本第６変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ４２１Ｙ）の詳細について説明する。この当たり完全初期化処理（Ｓ４２１Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）と同様に、当たり遊技における各種設定を完全に初期化するための処理である。図３２６９は、この当たり完全初期化処理（Ｓ４２１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２６６に示した通り、本第６変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ４２１Ｙ）のうち、Ｓ１８５１Ｙ～Ｓ１８５４Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）のＳ１８５１Ｙ～Ｓ１８５４Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２６９に示した通り、本第６変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ４２１Ｙ）では、Ｓ１８５４Ｙの処理が終了すると、オーバー入賞判別フラグ２０３ＹａＦをオフに設定して（Ｓ４５１Ｙ）、本処理を終了する。

【２０５３０】
＜第１６制御例の第６変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図３２７０から図３２７２を参照して、本第６変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される各種制御処理について説明する。ここで、本第６変形例では、上述した第１６制御例に対して、コマンド判定処理（Ｓ３１０１Ｙ、図３１９０参照）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）が実行される点でのみ相違している。このコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）の詳細について、図３２７０を参照して説明する。図３２７０は、このコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２７０に示した通り、本第６変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ，Ｓ３２０２Ｙ、およびＳ３２１０Ｙ～Ｓ３２１３Ｙの各処理では、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１２，Ｓ３２１８，Ｓ３２０１Ｙ，Ｓ３２０２Ｙ、およびＳ３２１０Ｙ～Ｓ３２１３Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３２７０に示した通り、本第６変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）では、Ｓ３２１１Ｙの処理が終了すると、次いで、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０であるか否かを判別し（Ｓ３４２１Ｙ）、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０でないと判別した場合は（Ｓ３４２１Ｙ：Ｎｏ）、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値を１減算して更新し（Ｓ３４２２Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。一方、Ｓ３４２１Ｙの処理において、残開放カウンタ２２３ＹａＦの値が０であると判別した場合は（Ｓ３４２１Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｓ３４２２Ｙの処理をスキップして、処理をＳ３２１８へと移行する。
【２０５３１】
また、図３２７０に示した通り、本第６変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）では、Ｓ３２１３Ｙの処理が終了すると、大当たりＣであるか否かを判別し（Ｓ３４２３Ｙ）、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ３４２３Ｙ：Ｙｅｓ）、受信した開放予定回数コマンドから抽出した開放予定回数を残開放カウンタ２２３ＹａＦのカウンタ値に設定して（Ｓ３４２４Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。一方、Ｓ３４２３Ｙの処理において、大当たりＣではないと判別した場合は（Ｓ３４２３Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３４２４Ｙの処理をスキップして、処理をＳ３２１８へと移行する。また、図３２７０に示した通り、本第６変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３４０１Ｙ）では、Ｓ３２１２Ｙの処理において開放予定回数コマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３２１２Ｙ：Ｎｏ）、次いで、大当たり関連のコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３４２５Ｙ）、大当たり関連のコマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ３４２５Ｙ：Ｙｅｓ）、受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり関連処理を実行して（Ｓ３４２６Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。これに対し、Ｓ３４２５Ｙの処理において、大当たり関連のコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３４２５Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。この大当たり関連処理（Ｓ３４２６Ｙ）の詳細について、図３２７１を参照して説明する。
【２０５３２】
図３２７１は、この大当たり関連コマンド処理（Ｓ３４２６Ｙ）を示すフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３４２６Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における大当たり関連処理（図１６０参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たりに関連するコマンドを受信した場合に、当該受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この第６変形例における大当たり関連処理（Ｓ３４２６Ｙ）のうち、Ｓ３６０１～Ｓ３６０４、およびＳ３６１４の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における大当たり関連処理（図１６０参照）のＳ３６０１～Ｓ３６０４、およびＳ３６１４の各処理と同一の処理が実行される。また、図３２７１に示した通り、本第６変形例における大当たり関連処理（Ｓ３４２６Ｙ）では、Ｓ３６０４の処理が終了すると、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦのカウンタ値を０にリセットして（Ｓ３４５１Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。また、図３２７１に示した通り、

本第６変形例における当たり関連処理（Ｓ３４２６Ｙ）では、Ｓ３６０３の処理において主制御装置１１０からオープニングコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０からラウンド継続コマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ３４５２Ｙ）、ラウンド継続コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３４５２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＣの何れかのラウンドで２回目の開放期間が設定されたことを意味するため、残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値に１を加算して更新し（Ｓ３４５３Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。一方、Ｓ３４５２Ｙの処理において、ラウンド継続コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３４５２Ｙ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から大入賞口開放コマンドを受信しているか否かを判別し（Ｓ３４５４Ｙ）、大入賞口開放コマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ３４５４Ｙ：Ｙｅｓ）、ラウンド上乗せ演出（上乗せチャンス演出）の実行を設定するためのラウンド上乗せ演出処理を実行して（Ｓ３４５５Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。これに対し、Ｓ３４５４Ｙの処理において、大入賞口開放コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３４５４Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ３４５５Ｙの処理をスキップして、処理をＳ３６１４へと移行する。このラウンド上乗せ演出処理（Ｓ３４５５Ｙ）の詳細について、図３２７２を参照して説明する。

【２０５３３】

図３２７２は、上述したラウンド上乗せ演出処理（Ｓ３４５５Ｙ）を示すフローチャートである。図３２７２に示した通り、このラウンド上乗せ演出処理（Ｓ３４５５Ｙ）が実行されると、まず、開放回数に対応する開放期間用演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３４７１Ｙ）、次いで、大当たりＣであるか否かを判別する（Ｓ３４７２Ｙ）。Ｓ３４７２Ｙの処理において、大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ３４７２Ｙ：Ｙｅｓ）、ラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦ（図３２６３参照）から残開放カウンタ２２３ＹａＦの値と残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値と第１演出カウンタ２２３ｆ１とに応じて上乗せチャンス演出の実行可否および実行する場合の上乗せ数を決定する（Ｓ３４７３Ｙ）。Ｓ３４７３Ｙの処理が終了すると、Ｓ３４７３Ｙの処理で決定された抽選結果が非当選に対応する抽選結果であるか否かを判別し（Ｓ３４７４）、非当選に対応する抽選結果ではないと判別した場合は（Ｓ３４７４Ｙ：Ｎｏ）、次いで、Ｓ３４７３の処理で決定した上乗せ数の上乗せが報知される上乗せチャンス演出（図３２５２（ｂ）、図３２５３参照）の実行を設定する（Ｓ３４７５Ｙ）。Ｓ３４７５Ｙの処理が終了すると、Ｓ３４７３の処理で決定された上乗せ数を残開放継続カウンタ２２３ＹｂＦの値から減算して更新し（Ｓ３４７６Ｙ）、決定された上乗せ数を残開放カウンタ２２３ＹａＦの値に加算して更新して（Ｓ３４７７Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３４７２Ｙの処理において、今回の当たりが大当たりＣではないと判別した場合（Ｓ３４７２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ３４７４Ｙの処理においてラウンド数上乗せ選択テーブル２２２ＹａＦを用いた抽選の結果が非当選であると判別した場合は（Ｓ３４７４Ｙ：Ｙｅｓ）、上乗せチャンス演出を実行する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。このラウンド上乗せ演出処理（Ｓ３４５５Ｙ）を実行することにより、上乗せチャンス演出（図３２５２（ｂ）、図３２５３参照）を好適に実行することができる。

【２０５３４】

以上説明した通り、第１６制御例の第６変形例におけるパチンコ機１０では、１のラウンド遊技において第１の開放期間と第２の開放期間とが設定され得る特定のラウンド遊技（可変遊技）において、第１の開放期間に対応する第１の閉鎖期間が終了するまでに第２の開放期間の開始条件が成立しなければ、第２の開放期間が設定されずスキップされるように構成している。より具体的には、本第６変形例では、特定のラウンド遊技として、最大２回の開放期間が設定され、２回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、６個）以上の遊技球の入球を検出した場合に、２回目の開放期間の開放条件が成立して２回目の開放期間が設定される一方で、２回目の開放期間の開始タイミングとなるまでに特定数（例えば、６個）以上の遊技球の入球を検出しなかった場合は、２回目の開放期間が設定されることなく特定のラウンド遊技が終了される構成としている。より詳述

すると、本第６変形例では、特定のラウンド遊技において１０秒間の開放期間が最大２回設定され得る構成とし、１回目の開放期間において５個以上の遊技球が入球した場合に当該開放期間の閉鎖条件が成立すると共に、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに６個以上の遊技球の入球を検出していれば、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了に基づいて２回目の開放期間が設定される一方で、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了するまでに６個以上の遊技球の入球を検出していなければ、２回目の開放期間が設定されることなく特定のラウンド遊技が終了されて次のラウンドに移行する構成としている。そして、２回目の開放期間は、１０秒が経過するか、特定のラウンド遊技におけるトータルの入賞個数が１０個となるまで継続する構成としている。このように構成することで、特定のラウンド遊技において１回目の開放期間の間に規定個数（閉鎖最大入賞数）を上回る数の遊技球を入球させた場合に、規定個数（５個）丁度の遊技球を入球させた場合に比較して２倍の遊技球を特定入賞口６５５ａへと入球させることができる斬新な遊技性を実現することができる。

【２０５３５】

加えて、本第６変形例におけるパチンコ機１０では、特定の大当たり遊技において特定のラウンド遊技が特定回数（例えば、１０回）連続して実行されるように構成し、且つ、特定の大当たり遊技の開始時においては、開放期間の設定回数として特定回数を報知する構成としている。つまり、実行される特定のラウンド遊技において１回も２回目の開放期間が設定されなかった場合に設定される開放期間の回数（下限の回数）を報知する構成としている。そして、特定のラウンド遊技における１回目の開放期間であるか２回目の開放期間であるかを演出から区別困難となるように構成し、２回目の開放期間が１回以上設定されていた場合に、特定の大当たり遊技における所定タイミング（例えば、１０回目の開放期間が開始されたタイミング）で、２回目の開放期間が設定された回数を残りの開放期間の回数を示す表示に上乗せする演出を実行する構成としている。このように構成することで、あたかもラウンド数が上乗せされているかのように遊技者に対して思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５３６】

なお、本第６変形例では、特定のラウンド遊技における１回目の開放期間でオーバー入賞を検出した場合に２回目の開放期間を設定する一方で、オーバー入賞を検出しなかった場合は２回目の開放期間を設定しない構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特定のラウンド遊技において１回の開放期間のみが設定されるように構成し、当該１回の開放期間においてオーバー入賞が発生した場合は、特定のラウンド遊技が設定される回数を１増加させる構成としてもよい。このように構成することで、オーバー入賞が発生することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。本第６変形例では、実際に２回目の開放期間の設定条件が成立したタイミング（１回目の開放期間でオーバー入賞を検出したタイミング）よりも後で開放期間の上乗せを報知することを可能としていたが、これに限られるものではなく、２回目の開放期間の設定条件が成立する毎に、開放期間の回数を１ずつ上乗せする構成としてもよい。このように構成することで、演出制御を単純化することができるので、パチンコ機１０の処理負荷を軽減させることができる。本第６変形例では、１回目の開放期間においてオーバー入賞を検出した場合に、２回目の開放期間の設定条件のみが成立する構成としていたが、１のオーバー入賞を契機として設定条件が成立する開放期間の回数は１回に限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、最大５回の開放期間が設定されるラウンド遊技を設けた上で、１回目の開放期間においてオーバー入賞（特定数以上の入賞）を検出した場合は２～５回目の開放期間の設定条件が成立するように構成してもよい。このように構成することで、オーバー入賞の価値をより高めることができるので、遊技者に対して１回目の開放期間における入賞状況により注目して遊技を行わせることができる。

【２０５３７】

＜第１６制御例の第７変形例＞

次に、図３２７３から図３３２６を参照して、第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が常に一定の仕様（確率変動機能が搭載されていない仕様）において、ラウンド遊技中に複数回の開放期間を設定する構成とし、各開放期間を特定入賞口６５５ａに対する入賞個数に基づいて終了させることが可能に構成していた。これに対して第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した（Ｖ入賞が発生した）場合に大当たり終了後に確率変動機能が作動して大当たり確率が通常よりも高くなる仕様（所謂、Ｖ確仕様）を採用した上で、特定領域が開放される特定のラウンド遊技中に開放期間を複数設定し、各開放期間を遊技球の入球個数によって終了させる制御を採用することで、特定の大当たり遊技のＶラウンドにおいてＶ入賞が発生する割合を略同一にする構成としている。より具体的には、特定の大当たり遊技のＶラウンドにおいて、最大で特定回数（１０回）の開放期間を設定し、各開放期間においてＶ役物（Ｖ入賞装置６５００）によって所定確率（例えば、１／１０の確率）でＶ入賞を抽選する構成としている。そして、各開放期間において遊技球が１個入球することで開放期間を終了させる構成とすることにより、特定回数の開放期間が設定されるよりも前にＶラウンドの終了条件（例えば、遊技球が１０個入賞）が成立してしまう（各開放期間において２個以上の遊技球が入球する）ことを抑制している。これにより、特定の大当たりに当選する毎に、Ｖ役物による抽選が特定回数実行される可能性を高めることができ、毎回の特定の大当たりにおいてＶ入賞の発生割合を略同一とすることができる。

【２０５３８】

また、本第７変形例では、特定の大当たり（大当たりＥ）とは別で、Ｖラウンドにおける所定の開放期間（１回目の開放期間）でオーバー入賞が発生した場合にＶ入賞が実質的に確定する一方で、所定の開放期間においてオーバー入賞が発生せずに当該所定の開放期間が終了された場合は、実質的にＶ入賞が不可能となる所定の大当たり（大当たりＤ）を設ける構成としている。具体的には、大当たりＤのＶラウンドにおいて、遊技球が６個以上入球することで所定のＶ入賞口が開放されるように構成し、Ｖラウンドにおける１回目の開放期間では５個以上の遊技球が入球したことに基づいて１回目の開放期間が終了され、当該１回目の開放期間の終了後の閉鎖期間が終了するまでに６個以上の入賞を検出していた場合は２回目の開放期間が設定される一方で、入賞数が５個以下であれば、２回目の開放期間が設定されることなくＶラウンドが終了される構成としている。このように構成することで、所定の大当たりのＶラウンドにおける１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生することでのみ、Ｖ入賞させることが可能となる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５３９】

この第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０が、上述した第１６制御例におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２およびＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１６制御例におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１６制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図３２７３を参照して、本第７変形例における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３２７３は、本第７変形例における遊技盤１３の正面図である。図３２７３に示した通り、本第７変形例における遊技盤１３は、上述した第１６制御例における遊技盤１３の盤面構成

（図３１５０参照）に対して、主として、可変表示装置ユニット８０の右側の流路の構成が変更となっている点で相違している。

【２０５４０】

具体的には、図３２７３に示した通り、本第７変形例における遊技盤１３では、遊技球が通過することで普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７が可変表示装置ユニット８０の右側の流路における上流側に移動されており、当該スルーゲート６７の下流側に、遊技球が入球することで第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口６４５が配設されている。この第２入球口６４５には、正面視左方向に傾倒する配置（図３２７３における点線の配置）に可変（変位）することで当該第２入球口６４５へと遊技球を入球させるための開放状態を形成し、鉛直上方に起立した配置（図３２７３における実線の配置）に可変（変位）することで第２入球口６４５へと遊技球を入球させないための閉鎖状態を形成する電動役物６４５ａが付随して設けられている。また、第２入球口６４５の下流には、大当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となるＶ入賞装置６５００が設けられている。このＶ入賞装置６５００は、正面視右方向に傾倒する配置（図３２７３における点線の配置）に可変（変位）することでＶ入賞装置６５００へと遊技球を入球させるための開放状態を形成し、鉛直上方に起立した配置（図３２７３における実線の配置）に可変（変位）することでＶ入賞装置６５００の内部へと遊技球を入球させないための閉鎖状態を形成する開閉扉６５００ａが付随して設けられている。大当たり遊技の実行中にこのＶ入賞装置６５００へと入球した遊技球がＶ入賞装置６５００の内部に設けられている第１Ｖ入賞口（第１特定領域）６５００ｊ、または第２Ｖ入賞口（第２特定領域）６５００ｐのいずれかへと入球することにより、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な確変状態に設定される一方で、大当たり遊技の実行中に遊技球が第１Ｖ入賞口６５００ｊにも第２Ｖ入賞口６５００ｐにも入球しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される。このＶ入賞装置６５００の詳細について、図３２７４から図３２７６を参照して説明する。

【２０５４１】

図３２７４は、Ｖ入賞装置６５００の内部構造を示した図である。図３２７４に示した通り、Ｖ入賞装置６５００の内部には、１つのＶ入賞口（第２Ｖ入賞口６５００ｐ）と、９つのアウト口（アウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９）とが設けられ、常時一定速度で回転動作を行う振分回転体６５００ｍが設けられている。振分回転体６５００ｍに到達した遊技球は、１つのＶ入賞口と９つのアウト口のうち、いずれかに入球する。振分回転体６５００ｍは、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、等速で回転動作を行うため、大当たりに当選するタイミングやＶ入賞装置６５００内における遊技球の転動速度等によって、振分回転体６５００ｍに設けられているいずれの入球口（１つのＶ入賞口、および９つのアウト口）へと振り分けられるかが可変する。即ち、大当たりとなって遊技球がＶ入賞装置６５００の内部へと入球する毎に、いずれかの入球口へと遊技球をランダムに振り分けることができる。

【２０５４２】

また、図３２７４に示した通り、Ｖ入賞装置６５００における正面視右側には、Ｖ入賞装置６５００の入り口部分を開閉するための開閉扉６５００ａが設けられている。この開閉扉６５００ａは、大当たりの各ラウンド遊技において１または複数回開放される。この開放期間の間に上方から開閉扉６５００ａへと到達した遊技球は、Ｖ入賞装置６５００の内部へと流入する。Ｖ入賞装置６５００の内部には、図３２７４に示した通り、遊技球を振分回転体６５００ｍへ向けて流下させるための誘導流路６５００ｂが設けられており、その誘導流路６５００ｂの上流側に、遊技球を振分回転体６５００ｍとは異なる方向（下方）へと流下させることが可能な誘導流路６５００ｇと、その誘導流路６５００ｇを流下した遊技球が入球可能な位置に設けられている２つの入球口（第１Ｖ入賞口６５００ｊ、および右アウト口６５００ｋ）と、誘導流路６５００ｇの上端を開閉させることが可能な通路扉６５００ｆと、第１Ｖ入賞口６５００ｊの上方を開閉することが可能なＶ弁６５００ｈと、が設けられている。通路扉６５００ｆが閉鎖された状態においては、Ｖ入賞装置

６５００の内部へと入球した遊技球が通路扉６５００ｆの上面を流下して誘導流路６５００ｂの下流側へと誘導される（誘導流路６５００ｇに流入しない）。一方、通路扉６５００ｆが開放された状態においては、Ｖ入賞装置６５００の内部へと入球した遊技球が開放状態の通路扉６５００ｆの正面視手前側を通過して誘導流路６５００ｇに流入する。誘導流路６５００ｇに流入した遊技球は、Ｖ弁６５００ｈが開放されていれば第１Ｖ入賞口６５００ｊへと入球する一方で、Ｖ弁６５００ｈが閉鎖されていれば右アウト口６５００ｋへと入球する。なお、本第７変形例においては、大当たりＥ以外の各大当たり（大当たりＡ～Ｄ）においてＶ入賞装置６５００へと入球した全ての遊技球が誘導流路６５００ｇへと誘導される（ラウンド遊技の実行中に通路扉６５００ｆが開放された状態が維持される）ように構成されている。つまり、大当たりの８ラウンド目（Ｖ弁６５００ｈが開放され得るＶラウンド）においてＶ弁６５００ｈが開放されている間に遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球することで第１Ｖ入賞口６５００ｊへの入球（Ｖ入賞）が発生して確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）が設定される一方で、Ｖ弁６５００ｈが開放されている間に遊技球をＶ入賞装置６５００へと入球させることができなかった場合は、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）が設定される。これに対し、大当たりＥのＶラウンド（８ラウンド目）においては、通路扉６５００ｆが閉鎖された状態に維持されるため、振分回転体６５００ｍによって遊技球が第２Ｖ入賞口６５００ｐに振り分けられるか否かによって確変状態が付与されるか否かが可変する遊技性となる。

【２０５４３】

図３２７４に戻って説明を続ける。誘導流路６５００ｂにおける通路扉６５００ｆよりも下流側の床面の一部には、床面を開閉させる球排出扉６５００ｃが設けられている。球排出扉６５００ｃが閉鎖されている場合は、誘導流路６５００ｂの床面と、球排出扉６５００ｃの上面とで１の流路を形成するので、遊技球を球排出扉６５００ｃよりも下流側へと流下させることができる。一方、球排出扉６５００ｃが開放されている状態では、遊技球が球排出扉６５００ｃの下方に形成されている排出領域６５００ｄへと落下して、パチンコ機１０の外部へと排出される。即ち、振分回転体６５００ｍへと到達することなく、外部へと排出される。また、図３２７４に示した通り、球排出扉６５００ｃの下端よりも、遊技球１個分程度下流側には、流下してきた遊技球を誘導流路６５００ｂ内で一時的に停止させる（誘導流路６５００ｂの特定位置を閉鎖する）ことが可能な球止め部６５００ｅが設けられている。

【２０５４４】

球排出扉６５００ｃ、排出領域６５００ｄ、および球止め部６５００ｅは、大当たり遊技における１の開放期間においてどれだけの数の遊技球が入球したとしても、振分回転体６５００ｍへと到達する遊技球を最大１個に限るために設けられている。この振分回転体６５００ｍへと到達する遊技球を１個に限定するための制御方法について、図３２７５を参照して説明する。図３２７５（ａ）は、球排出扉６５００ｃ、および球止め部６５００ｅがどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球がＶ入賞装置６５００の内部に入球した場合を示した図である。図３２７５（ａ）に示した通り、球排出扉６５００ｃ、および球止め部６５００ｅが閉鎖されている状態においては、Ｖ入賞装置６５００の内部へと流入した遊技球が球排出扉６５００ｃの上面を通過して、球止め部６５００ｅにより流下が妨げられ、球止め部６５００ｅの右方に停留される。なお、１の遊技球が停留されている状態で更に遊技球が誘導流路６５００ｂを流下した場合は、既に停留されている遊技球によって流下が妨げられ、停留されている遊技球の右方に停留される。なお、上述した通り、球止め部６５００ｅは、球排出扉６５００ｃの下端に対して遊技球１個分程度の距離を空けて配設されているので、２個目以降にＶ入賞装置６５００へと入球した遊技球は、球排出扉６５００ｃの上面に停留される。図３２７５（ｂ）は、遊技球が停留されている状態で球排出扉６５００ｃが開放された状態を示した図である。図３２７５（ｂ）に示した通り、球排出扉６５００ｃが開放されると、球止め部６５００ｅの右方に停留されている遊技球以外の遊技球が、排出領域６５００ｄへと落下することによりパチンコ機１０の外部

へと排出される。これにより、Ｖ入賞装置６５００の内部に１の遊技球のみが停留された状態を形成することができる。球止め部６５００ｅは、球排出扉６５００ｃが開放されてから１秒間が経過した後で、正面視左方向へと傾倒することにより誘導流路６５００ｂを通過可能な状態となる。これにより、Ｖ入賞装置６５００内に残存する１の遊技球を振分回転体６５００ｍへ向けて流下させることができる。このように制御することにより、１の開放期間において振分回転体６５００ｍへと到達可能となる遊技球を最大１個に限ることができるので、Ｖ入賞装置６５００を用いた確率変動機能の作動有無の抽選確率（振分回転体６５００ｍによりＶ入賞口に振り分けられる割合）を一定にすることができる。

【２０５４５】

次に、図３２７６を参照して、振分回転体６５００ｍの詳細について説明する。図３２７６（ａ）は、振分回転体６５００ｍの上面図である。図３２７６（ａ）に示した通り、振分回転体６５００ｍ、上面視略円形で構成されており、その外縁部分に１０個の入球口が配置されている。振分回転体６５００ｍは、その中心から外縁方向に向かって下る向きの傾斜が設けられているので、振分回転体６５００ｍの中心付近に対して上方から到達した遊技球は、外縁方向に向かう傾斜に沿って、外縁部分に設けられている何れかの入球口へと振り分けられる。図３２７６（ａ）に示した通り、振分回転体６５００ｍには、上面視略台形形状の１つのＶ入賞口と、上面視略台形形状の９つのアウト口とが連続的に配置されている。即ち、第２Ｖ入賞口６５００ｐとアウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９とが順番に配置されている。なお、図３２７６（ａ）に示した通り、振分回転体６５００ｍは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常に、軸６５００ｒを回転軸として、上面視時計回り方向に等速（例えば、５秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続けるように構成されている。このため、振分回転体６５００ｍに到達した遊技球は、１０個の入球口（第２Ｖ入賞口６５００ｐ、およびアウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９）へと略均等の割合（それぞれ略１／１０の割合）で振り分けられる。よって、遊技球が振分回転体６５００ｍへと到達する毎に、約１／１０の確率で遊技球が第２Ｖ入賞口６５００ｐへと振り分けられる（Ｖ入賞が発生する）。

【２０５４６】

図３２７６（ｂ）に示した通り、大当たり遊技の実行中に振分回転体６５００ｍに到達した遊技球が第２Ｖ入賞口６５００ｐへと入球すると、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定される。これに対し、大当たり遊技の実行中に振分回転体６５００ｍに到達した遊技球が第２Ｖ入賞口６５００ｐへと入球しなかった（アウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９のいずれかへと入球した）場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）に設定される。なお、詳細については後述するが、本第７変形例では、大当たりＥのＶラウンド（１０ラウンド目）においてのみ、遊技球が振分回転体６５００ｍへと誘導される。この大当たりＥのＶラウンドでは、開放期間が最大１０回設定される。よって、振分回転体６５００ｍによる１／１０の抽選を最大１０回受けることができる。これにより、大当たりＥに当選した場合は、Ｖラウンドにおいて振分回転体６５００ｍによっていずれの入球口へと遊技球が振り分けられるかに注目させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、大当たりＥ（および大当たりＢ）においては、８ラウンド目（他の大当たりのＶラウンド）においてＶ弁６５００ｈが開放されない構成としている。即ち、他の大当たりにおいては、８ラウンド目に遊技球が６個以上入球することでＶ弁６５００ｈが開放されてＶ入賞が可能となる一方で、大当たりＥ（および大当たりＢ）では入賞個数によらず８ラウンド目にＶ弁６５００ｈが開放されることが無い。よって、大当たりＥにおいては、振分回転体６５００ｍによる役物抽選によってのみ確変状態が設定される可能性がある。このため、大当たりＥに当選した場合に、振分回転体６５００ｍにより遊技球が振り分けられる入球口（第２Ｖ入賞口６５００ｐ、およびアウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９のいずれか）に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５４７】

次に、図３２７７から図３２８３を参照して、本第７変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第７変形例では、Ｖラウンド（８ラウンド目）において継続的に右打ち遊技を行うだけでＶ入賞が発生する大当たり種別（大当たりＡ，Ｃ）と、Ｖラウンド（８ラウンド目）において継続的に右打ち遊技を行ったとしてもＶ入賞を発生させることが不可能な大当たり種別（大当たりＢ）とに加え、Ｖラウンド（８ラウンド目）において最大２回の開放期間が設定され、１回目の開放期間においてオーバー入賞（６個以上の遊技球の入賞）が発生した場合にのみ２回目の開放期間が設定されて当該２回目の開放期間中にＶ入賞を発生させることができる所定の大当たり（大当たりＤ）と、２回設定されるＶラウンドのうち１回目のＶラウンド（８ラウンド目）ではＶ入賞を発生させることが不可能となるが２回目のＶラウンド（１０ラウンド目）においてＶ役物（振分回転体６５００ｍ）によって１／１０でＶ入賞が発生する役物抽選を最大で特定回数（１０回）実行できる特定の大当たり（大当たりＥ）と、が設けられている。図３２７７から図３２８３では、これらの大当たり種別毎の大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。まず、図３２７７、および図３２７８（ａ）を参照して、本第７変形例における大当たり種別毎のオープニング演出の演出態様について説明する。図３２７７（ａ）は、大当たりＡ，Ｃ（即ち、Ｖラウンドにおいて継続的に右打ち遊技を行うだけで容易にＶ入賞を発生させることができる大当たり種別）のオープニング演出の演出態様を示した図である。図３２７７（ａ）に示した通り、大当たりＡ，Ｃのオープニング演出が実行されると、主表示領域Ｄｍに対して、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓの表示領域Ｄｓ３に対して、「オープニング」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利度合いが高い（確変状態が確定する）大当たりであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、その他の表示内容については上述した第１６制御例における大当たり遊技の実行中と同様あるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０５４８】

次に、図３２７７（ｂ）を参照して、大当たりＤ（即ち、Ｖラウンドの１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生した場合にのみＶ入賞が発生し得る大当たり種別）のオープニング演出の演出態様を示した図である。図３２７７（ｂ）に示した通り、大当たりＤのオープニング演出が実行されると、主表示領域Ｄｍに対して、「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」という文字と「ＢＯＮＵＳ」という文字とが表示される。また、この文字の左側に対して、猫を模したキャラクタ９００が両手を上下に振って喜ぶ演出が実行される。また、上記文字の右側に、「ＯＶＥＲ」という文字が付された表示領域Ｈｚ７１が形成される。これらの表示内容により、何らかのチャレンジが発生して成功することにより遊技者にとって有利になること（有利な確変状態に移行すること）を遊技者に対して推測させることができる。また、表示領域ＨＺ７１に表示される「ＯＶＥＲ」という文字により、オーバー入賞を発生させることで有利になる（Ｖ入賞を発生させることができる）大当たり種別であることを遊技者に対して示唆することができる。次に、図３２７８（ａ）を参照して、大当たりＥ（即ち、振分回転体６５００ｍによる遊技球の振り分けによって確変状態が抽選される大当たり種別）のオープニング演出の演出態様を示した図である。図３２７８（ａ）に示した通り、大当たりＥのオープニング演出が実行されると、大当たりＤのオープニング演出と同様に、主表示領域Ｄｍに対して、「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ」という文字と「ＢＯＮＵＳ」という文字とが表示されると共に、この文字の左側に対して、猫を模したキャラクタ９００が両手を上下に振って喜ぶ演出が実行される。また、図３２７８（ａ）に示した通り、大当たりＥのオープニング演出では、表示領域Ｈｚ７１に対して、「回転体」という文字が表示される。これらの表示内容により、何らかのチャレンジが発生して成功することにより遊技者にとって有利になること（有利な確変状態に移行すること）を遊技者に対して推測させることができる。また、表示領域ＨＺ７１に表示される「回転体」という文字により、振分回転体６５００ｍによって確変状態の設定可否が抽選される大当たり種別であることを遊技者に対して示唆することができる。

【２０５４９】

次に、図３２７８（ｂ）、図３２７９から図３２８３を参照して、本第７変形例における大当たり種別毎のＶラウンド（大当たりＥ以外の８ラウンド、大当たりＥの１０ラウンド）中の演出態様について説明する。まず、図３２７８（ｂ）を参照して、本第７変形例における大当たりＡ，ＣにおけるＶラウンド（８ラウンド）中の演出態様について説明する。図３２７８（ｂ）に示した通り、大当たりＡ，ＣにおいてＶラウンド（８ラウンド）が開始されると、主表示領域Ｄｍに対して、右向きの大きな矢印を模した画像が表示されると共に、当該矢印を模した画像の手前において、キャラクタ９００が両手の人差し指で右方向を指し示す演出が実行される。また、キャラクタ９００の上方に、「Ｖを狙え！！」という文字が表示される。また、表示領域Ｄｓ３に対して、「開放中」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで開放されている開閉扉６５００ａを介してＶ入賞装置６５００へと遊技球を入球させることができ、Ｖ入賞を発生させることができるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。次に、図３２７９（ａ）を参照して、大当たりＡ，ＣのＶラウンドにおいてＶ入賞が発生した場合の演出態様について説明する。図３２７９（ａ）に示した通り、大当たりＡ，ＣのＶラウンド（８ラウンド目）においてＶ入賞が発生する（第１Ｖ入賞口６５００ｊへの入球を検出する）と、主表示領域Ｄｍにおいてキャラクタ９００が「Ｖ」の文字を模したモニュメントを運んでくる演出が実行される。また、キャラクタ９００の左側に、「ＲＵＳＨ」という文字と「ＧＥＴ！！」という文字とが表示される。これらの表示内容により、確変状態（ＲＵＳＨ状態）への移行が確定したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第７変形例における大当たりＡ，Ｃでは、Ｖラウンドにおいて６個以上の遊技球の入球を検出したことに基づいてＶ弁６５００ｈが開放されるため、Ｖ入賞装置６５００へと７個目に入球した遊技球から第２Ｖ入賞口６５００ｐへと誘導される。大当たりＡ，ＣのＶラウンドでは、遊技球が１０個以上入球するか、または開放期間が開始されてから２９．５秒間が経過するまで開閉扉６５００ａの開放状態が維持されるため、Ｖラウンドにおいて継続して右打ち遊技を行うだけで、容易に７個以上の遊技球を入球させることができる。つまり、容易にＶ入賞を発生させて確変状態へと移行させることができる。しかしながら、遊技者が遊技球の発射を停止する等のイレギュラーな遊技を行った場合は、７個以上の遊技球を入球させるよりも前にＶラウンドが終了されてしまう場合がある。この場合は、図３２７９（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいてキャラクタ９００が涙を流して悲しむ演出が実行されると共に、キャラクタ９００の上方に対して「残念」という文字が表示される。これらの演出内容により、大当たり終了後に確変状態が設定されないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０５５０】

次に、図３２８０（ａ）を参照して、本第７変形例における大当たりＤのＶラウンド中の演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第７変形例におけるＶラウンド（８ラウンド目）においては、一部の大当たり（大当たりＢ，Ｅ）を除き、６個以上の遊技球の入球を検出したことに基づいてＶ弁６５００ｈが開放されるので、７個目に入賞した遊技球から第１Ｖ入賞口６５００ｊへとＶ入賞させることができる。よって、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間で６個の遊技球を入賞させることができれば、２回目の開放期間の開始条件を成立させることができる上にＶ弁６５００ｈを開放させることができるので、２回目の開放期間において１以上の遊技球をＶ入賞装置６５００へと入賞させることでＶ入賞を発生させることができる有利な状況が成立する一方で、１回目の開放期間における入賞個数が５個以下であれば、２回目の開放期間の開始条件もＶ弁６５００ｈの開放条件も成立させることができないため、Ｖ入賞が不可能となる不利な状況が成立する。このため、本第７変形例では、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において、Ｖ入賞装置６５００に対して遊技球が６個以上入球するか否かによって有利度合いが可変することを示唆する演出を実行する構成としている。より具体的には、図３２８０（ａ）に示した通り、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間が開始されると、主表示領域Ｄｍに対して、右向きの大きな矢印を模した画像が表示されると共に、当該矢印を模した画像の手前において、キャラクタ９００がマントをはためかせて

左手を前に突き出し宙に浮く演出が実行される。また、キャラクタ９００の上方に、「５ＯＶＥＲ　ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ！！」という文字と、「右を狙ってＭＡＸを目指せ！！」という文字とが表示される。更に、キャラクタ９００の右側に、下から順に「１」から「５」の数字が付された横長略長方形形状のゲージおよび「ＭＡＸ」の文字が付された横長略長方形形状のゲージが縦に積み重なったゲージ画像ＧＧが表示される。大当たりＤのＶラウンドの開始時においては、このゲージ画像ＧＧの各ゲージが全て消灯した状態で表示される。このゲージ画像ＧＧは、遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球する毎に、下のゲージから順に点灯していく演出が実行される。この演出内容により、ゲージ画像ＧＧを「ＭＡＸ」の文字が付されたゲージまで点灯させるためには、遊技球が６回入賞する必要があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０５５１】

図３２８０（ｂ）は、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において６個の遊技球を入球させることができた（閉鎖最大入賞数が５個の開放期間において１個の遊技球をオーバー入賞させることができた）場合の演出態様について説明する。図３２８０（ｂ）に示した通り、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において６個目の入賞（オーバー入賞）が発生すると、主表示領域Ｄｍにおいてキャラクタ９００が上下に手を振って喜びを表す演出が実行されると共に、キャラクタ９００の左側に対して、「ＶラウンドＧＥＴ！！」という文字が表示される。また、ゲージ画像ＧＧのうち「ＭＡＸ」の文字が付された最上段のゲージが点灯して全ゲージが点灯状態となる演出が実行される。これらの表示内容により、６回の入賞を発生させることに成功したことで、Ｖ入賞を発生させることが可能な開放期間（Ｖラウンドにおける２回目の開放期間）の設定条件を成立させることができたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、内部的には１回目の開放期間もＶラウンド中であるが、遊技者目線では、規定個数（５個）以上の入球を検出して開放期間が一旦終了された後で閉鎖期間を経てＶ入賞が可能な２回目の開放期間が開始されるため、１回目の開放期間と２回目の開放期間とがあたかも別々のラウンドのような印象を抱かせることとなる。よって、本第７変形例では、大当たりＤのＶラウンド（８ラウンド目）における１回目の開放期間ではＶラウンドであることを想起させる演出態様を設定せず、２回目の開放期間のみがＶラウンドであるかのような演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、１回目の開放期間の間にＶ入賞が発生し得ると遊技者に対して勘違いさせてしまうことを抑制することができ、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができる。

【２０５５２】

一方で、図３２８１（ａ）は、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において６個以上の遊技球を入球させる（オーバー入賞させる）ことができずにＶラウンド（８ラウンド目）が終了される（２回目の開放期間が設定されない）場合の演出態様の一例を示した図である。図３２８１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、上方から照射されている光の中でキャラクタ９００が地面に膝と手をついて涙を流す演出が実行される。また、キャラクタ９００の上方に対して、「Ｖラウンド獲得失敗・・・」という文字が表示される。また、ゲージ画像ＧＧのうち「１」から「５」の数字が付された５つのゲージが点灯状態となり、「ＭＡＸ」の文字が付されたゲージが消灯状態（非点灯状態）のまま維持される表示態様が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して６個以上の遊技球を入球させる（オーバー入賞させる）ことができなかったことによりＶラウンド（２回目の開放期間）を獲得することができなかったということを容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができる。

【２０５５３】

次に、図３２８１（ｂ）を参照して、大当たりＤの８ラウンド目における１回目の開放期間において６個以上の遊技球を入球させること（オーバー入賞を発生させること）に成功して２回目の開放期間が開始された場合における演出態様について説明する。図３２８１（ｂ）は、大当たりＤの８ラウンド目における２回目の開放期間の間に実行される演出

の一例を示した図である。図３２８１（ｂ）に示した通り、大当たりＤの８ラウンド目における２回目の開放期間が開始されると、大当たりＡ，Ｃにおいて８ラウンド目が開始された場合の演出（図３２７８（ｂ）参照）と全く同一の演出が実行される。このように構成することで、大当たりＤの８ラウンド目における２回目の開放期間がＶラウンドである（Ｖ入賞装置６５００へと遊技球を入賞させることでＶ入賞を発生させることができる開放期間である）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０５５４】

次に、図３２８２（ａ）を参照して、大当たりＥのＶラウンドにおける１回目の開放期間中の演出態様について説明する。図３２８２（ａ）は、大当たりＥのＶラウンドにおける１回目の開放期間の間の演出態様の一例を示した図である。ここで、上述した通り、本第７変形例では、特定の大当たり（大当たりＥ）の特定のラウンド遊技（Ｖラウンドのラウンド遊技）において、最大で特定回数（１０回）の開放期間が設定される構成とし、各開放期間において１以上の遊技球をＶ入賞装置６５００へと入球させた場合に、１の遊技球が振分回転体６５００ｍへと誘導されて振分回転体６５００ｍによる役物抽選が実行される構成としている。即ち、振分回転体６５００ｍによって遊技球が振り分け率１／１０の第２Ｖ入賞口６５００ｐへと振り分けられた場合に大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な確変状態に設定される役物抽選が実行される構成としている。よって、本第７変形例では、役物抽選を実行させるチャンスである開放期間が設定される毎に、遊技者に対して役物（振分回転体６５００ｍ）へと遊技球を送り込む（Ｖ入賞装置６５００へと遊技球を入球させる）ことを促す演出を実行する構成としている。より具体的には、図３２８２（ａ）に示した通り、大当たりＥにおける１回目の開放期間が開始されると、表示領域Ｄｍに対して、右向きの大きな矢印を模した画像が表示されると共に、当該矢印を模した画像の手前において、猫を模したキャラクタ９００、熊を模したキャラクタ９０５、およびウサギを模したキャラクタ９０７がそれぞれ両手の人差し指で右方向を指し示す演出が実行される。また、キャラクタ９００の上方に、「回転体ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ！！」という文字、および「右打ちでチャージだ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで振分回転体６５００ｍによる役物抽選を実行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０５５５】

１回目の開放期間においてＶ入賞装置６５００に対する１以上の遊技球の入球を検出すると、図３２８２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいてキャラクタ９００が目をつむり腕組みをする演出が実行されると共に、キャラクタ９００の上方に対して、「チャージ完了」という文字が表示される。また、表示領域Ｄｓ３に対しても、「チャージ完了」という文字が表示される。これらの表示内容により、役物抽選の実行条件が成立した（振分回転体６５００ｍへと遊技球を誘導可能な状態になった）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。開放期間においてＶ入賞装置６５００への入賞を検出して開閉扉６５００ａが閉鎖されると、入賞した遊技球が球止め部６５００ｅによって一旦流下を妨げられた後、球止め部６５００ｅが開放されて流下が妨げられていた１の遊技球が振分回転体９００ｍへと誘導されることにより役物抽選が実行される。この球止め部６５００ｅが開放されてから振分回転体６５００ｍによっていずれかの入球口（第２Ｖ入賞口６５００ｐ、アウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９）へと遊技球が振り分けられるまでの間は、図３２８３に示した通り、主表示領域Ｄｍの中央においてキャラクタ９００が大きく表示されると共に、キャラクタ９００の目が炎上する演出が実行される。また、キャラクタ９００の左側には、「放出開始！！」という文字が表示されると共に、キャラクタ９００の右側には、「回転体に注目！！」という文字が表示される。更に、表示領域Ｄｓ３に対しても、「放出開始！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、振分回転体６５００ｍへと向けて遊技球が誘導されたことを遊技者に対して容易に認識させることができるので、遊技者に対して振分回転体６５００ｍによっていずれの入球口へと遊技球が振り分けられるのかに注目させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、役物抽選によって第２Ｖ入賞口６５００ｐへと

遊技球が振り分けられてＶ入賞が発生した場合は、確変状態が付与されることを報知する演出（例えば、図３２７９（ａ）に示す演出）が実行される一方で、役物抽選によってアウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９のいずれかに振り分けられた場合は、Ｖ入賞に失敗したことを示す演出（例えば、図３２７９（ｂ）に示す演出）が実行される。なお、役物抽選においてＶ入賞を検出していない限り、２回目以降の開放期間においても基本的に図３２８２、および図３２８３に示した演出が実行される。また、Ｖ入賞を検出した場合は、以降の開放期間においては、単に右打ちを行うことを示す演出が実行される。

【２０５５６】

このように、本第７変形例では、大当たり種別毎に大当たりのＶラウンドにおける遊技性に応じて演出態様を異ならせる構成としている。即ち、Ｖラウンドにおいて継続的に右打ちを行うだけで容易にＶ入賞を発生させることができる大当たりＡ，Ｃと、Ｖラウンドにおいて遊技状況によらずＶ入賞が発生し得ない大当たりＢと、最大２回設定される開放期間のうち１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生した場合にのみＶ入賞が可能となる大当たりＤと、最大１０回の開放期間においてＶ入賞口へと遊技球を入球させる度に１／１０の確率でＶ入賞が発生する役物抽選が実行される大当たりＥとで、それぞれの遊技性を示唆する演出を実行する構成としている。このように構成することで、大当たり種別毎に異なる遊技性を実現することができると共に、遊技性を遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０５５７】

次に、図３２８４を参照して、大当たりＡ，ＣのＶラウンド（８ラウンド目）におけるＶ入賞装置６５００の各部の作動態様について説明する。図３２８４に示した通り、大当たりＡ，Ｃにおける８ラウンド目（Ｖラウンド）の開始時においては、Ｖ弁６５００ｈ、球止め部６５００ｅ、球排出扉６５００ｃがいずれも閉鎖状態のまま維持され、開閉扉６５００ａ、および通路扉６５００ｆが開放状態に切り替えられる。このため、Ｖラウンドの開始時においては、右打ちされた遊技球が開放状態の開閉扉６５００ａを介してＶ入賞装置６５００の内部へと流入可能となり、当該流入した遊技球が開放されている通路扉６５００ｆを介して誘導流路６５００ｇへと落下し、当該落下した遊技球が閉鎖されているＶ弁６５００ｈの上面を流下して右アウト口６５００ｋへと入球する。この状態は、Ｖ入賞装置６５００へと６個の遊技球が入球するまで継続し、６個の遊技球の入球を検出したことに基づいて、Ｖ弁６５００ｈが開放される。より具体的には、６個目の遊技球の入球を検出した後、５００ｍｓ経過時にＶ弁６５００ｈが開放状態に切り替わる。このため、６個目に入球した遊技球は５個目までと同様にＶ弁６５００ｈが閉鎖されている間（入球検出後、５００ｍｓが経過するよりも前）に閉鎖状態のＶ弁６５００ｈによって右アウト口６５００ｋへと誘導され、７個目以降にＶ入賞装置６５００へと入球して誘導流路６５００ｇを流下した遊技球は、開放状態のＶ弁６５００ｈを介して第１Ｖ入賞口６５００ｊへと入球する。即ち、Ｖ入賞が発生する。そして、図３２８４に示した通り、Ｖ入賞装置６５００に対する１０個目の遊技球の入球が検出されると、開閉扉６５００ａが閉鎖状態に可変することにより、Ｖ入賞装置６５００への入球が不可能となる。そして、８ラウンド目に対応する２秒間の閉鎖期間が終了する（エンディング期間が開始される）と、Ｖ弁６５００ｈおよび通路扉６５００ｆが共に閉鎖されることにより、以降はＶ入賞装置６５００の内部に遊技球が残存していたとしても、第１Ｖ入賞口６５００ｊへの入球が不可能となる。このように、大当たりＡ，ＣのＶラウンド（８ラウンド目）においては、１０個の遊技球の入球を検出するまで（若しくは２９．５秒間が経過するまで）開閉扉６５００ａが開放状態に維持されるため、継続的に右打ち遊技を行うだけで容易に１０個の遊技球をＶ入賞装置６５００へと入球させることができる。即ち、右打ち遊技を継続するだけで、容易にＶ入賞を発生させる（Ｖラウンドの間に７個目の遊技球をＶ入賞装置６５００へと入賞させる）ことができるので、大当たりＡ，Ｃを、実質的に確変状態への移行が確定する有利な大当たりとすることができる。よって、大当たりＡ，Ｃに当選した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【２０５５８】

次に、図３２８５および図３２８６を参照して、大当たりＤのＶラウンド（８ラウンド目）におけるＶ入賞装置６５００の各部の作動態様について説明する。まず、図３２８５を参照して、大当たりＤのＶラウンド（８ラウンド目）における１回目の開放期間においてオーバー入賞を発生させることができない場合の各部の作動態様について説明する。図３２８５に示した通り、大当たりＤにおける８ラウンド目（Ｖラウンド）の開始時においては、大当たりＡ，Ｃ（図３２８４参照）と同様に、Ｖ弁６５００ｈ、球止め部６５００ｅ、球排出扉６５００ｃがいずれも閉鎖状態のまま維持され、開閉扉６５００ａ、および通路扉６５００ｆが開放状態に切り替えられる。このため、Ｖラウンドの開始時においては、右打ちされた遊技球が開放状態の開閉扉６５００ａを介してＶ入賞装置６５００の内部へと流入可能となり、当該流入した遊技球が開放されている通路扉６５００ｆを介して誘導流路６５００ｇへと落下し、当該落下した遊技球が閉鎖されているＶ弁６５００ｈの上面を流下して右アウト口６５００ｋへと入球する。この状態でＶ入賞装置６５００に対する５個目の遊技球の入球を検出した場合は、１回目の開放期間における閉鎖最大入賞数（規定の入球個数）に到達したと判定されるため、図３２８５に示した通り、開閉扉６５００ａが閉鎖されて遊技球が入球不可能な閉鎖状態を形成する。そして、所定の球はけ期間（例えば、１秒間）が経過しても６個目の入球が検出されなかった場合は、１回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了に基づいてＶラウンドが終了され、大当たりＤのエンディング期間が開始される。図３２８５に示した通り、このエンディング期間の開始タイミング（Ｖラウンドの終了タイミング）で通路扉６５００ｆが閉鎖される。つまり、開閉扉６５００ａ以外は基本的に大当たりＡ，Ｃと同一の動作を行う。

【２０５５９】

これに対し、図３２８６に示した通り、大当たりＤのＶラウンドにおける１回目の開放期間において６個の入球を検出した場合は、当該６個目の入球を検出してから５００ｍｓが経過した時点でＶ弁６５００ｈが開放状態に切り替わる。また、６個目の遊技球の入球を検出したことにより、大当たりＤのＶラウンドにおける２回目の開放期間の開始条件が成立するため、図３２８６に示した通り、１回目の開放期間が終了した後の閉鎖期間が経過したことに基づいて、Ｖラウンド（８ラウンド目）を維持したまま開閉扉６５００ａが開放される（２回目の開放期間が開始される）。この２回目の開放期間において、Ｖ入賞装置６５００に対するトータル１０個目の遊技球の入球を検出した場合は、図３２８６に示した通り、開閉扉６５００ａが閉鎖されて２回目の開放期間が終了される。２回目の開放期間が終了されると、当該２回目の開放期間に対応する２秒間の閉鎖期間が設定され、２秒間の閉鎖期間が終了されると、Ｖラウンドが終了されてエンディング期間が開始される。図３２８６に示した通り、このＶラウンドの終了タイミング（エンディング期間の開始タイミング）で、Ｖ弁６５００ｈ、および通路扉６５００ｆが閉鎖されることにより、以降はＶ入賞装置６５００の内部に遊技球が残存していたとしても、第１Ｖ入賞口６５００ｊへの入球が不可能となる。このように、本第７変形例では、大当たりＤに当選した場合に、Ｖラウンドにおいて最大２回の開放期間が設定され、１回目の開放期間において閉鎖最大入賞数である５個を超えて遊技球を入球させることができた場合にのみ、２回目の開放期間が設定されてＶ入賞を発生させることができる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、大当たりＤのＶラウンドにおいて、Ｖ入賞装置６５００に対する入球個数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５６０】

次に、図３２８７を参照して、本第７変形例における大当たりＥのＶラウンド（１０ラウンド目）におけるＶ入賞装置６５００の各部の作動態様について説明する。図３２８７に示した通り、大当たりＥにおける１０ラウンド目（Ｖラウンド）が開始されると、Ｖ弁６５００ｈ、球止め部６５００ｅ、通路扉６５００ｆ、および球排出扉６５００ｃがいずれも閉鎖状態のまま維持され、開閉扉６５００ａのみが開放状態に切り替えられることで１回目の開放期間が開始される。このため、Ｖラウンドの開始時においては、右打ちされた遊技球が開放状態の開閉扉６５００ａを介してＶ入賞装置６５００の内部へと流入可能

となり、当該流入した遊技球が閉鎖されている通路扉６５００ｆおよび球排出扉６５００ｃの上面を通過して閉鎖状態の球止め部６５００ｅによって流下が妨げられる。また図３２８７に示した通り、１回目の開放期間の間にＶ入賞装置６５００に対する１個の遊技球の入球が検出される（若しくは２秒間が経過する）と、開閉扉６５００ａが閉鎖される。１個の遊技球を検出することを契機として開閉扉６５００ａを閉鎖する構成とすることにより、開放期間の間に複数の遊技球が入球してしまうことを抑制することができるので、特定回数（１０回）の開放期間が設定されるよりも前にＶラウンドにおける規定の入賞個数（１０個）に到達してラウンド遊技が終了されてしまうことを抑制することができる。

【２０５６１】

また、図３２８７に示した通り、開閉扉６５００ａが閉鎖されて１回目の開放期間に対応する１０秒間の閉鎖期間が開始されてから２秒間が経過すると、球排出扉６５００ｃが開放状態となること（図３２７５（ｂ）参照）で最大１個の遊技球のみをＶ入賞装置６５００の内部（球止め部６５００ｅの手前側）に残存させ、残りの遊技球を排出する。そして、この状態で更に１秒間が経過すると、図３２８７に示した通り、球止め部６５００ｅが開放されることにより、閉鎖状態の球止め部６５００ｅによって流下が妨げられていた遊技球が振分回転体６５００ｍへと流下する。この開放時点で閉鎖期間の開始から３秒が経過しており、閉鎖期間の残り期間が７秒間となる。本第７変形例では、球止め部６５００ｅから振分回転体６５００ｍへの流下が開始されてから振分回転体６５００ｍによっていずれかの入球口（第２Ｖ入賞口６５００ｐ、およびアウト口６５００ｎ１～６５００ｎ９のいずれか）に振り分けられるまでの期間が長くとも５秒程度となるため、閉鎖期間の間に確実に役物抽選を終了させることができる。言い換えれば、役物抽選の実行中に次の開放期間が開始されてしまうことを抑制することができ、遊技者が振分回転体６５００ｍに注目すればよいのかＶ入賞装置６５００への入球有無に注目すれば良いのか混乱してしまうことを抑制することができる。また、図３２８７に示した通り、１回目の開放期間に対応する１０秒間の閉鎖期間が終了して２回目の開放期間の開始タイミングとなった場合は、球止め部６５００ｅ、および球排出扉６５００ｃがいずれも閉鎖されると共に開閉扉６５００ａが開放される。即ち、１回目の開放期間と全く同一の状態となる。そして、以降も、１回目の開放期間が開始されてから１回目の開放期間に対応する閉鎖期間が終了されるまでの間の動作と同一の動作が最大１０回繰り返された後でＶラウンドが終了されてＶ弁６５００ｈ、球止め部６５００ｅ、開閉扉６５００ａ、通路扉６５００ｆ、および球排出扉６５００ｃがいずれも閉鎖状態となり、エンディング期間が開始される。なお、１０回の開放期間が設定されるのは、各開放期間における入球個数が１個以下の場合であり、所定の開放期間においてオーバー入賞を検出した等により後で設定される開放期間の閉鎖最大入賞数に到達してしまった場合は、当該開放期間が設定されることなくスキップされる。このように、本第７変形例における大当たりＥのＶラウンドでは、振分回転体６５００ｍによる役物抽選を最大１０回実行させることが可能となるように構成している。よって、振分回転体６５００ｍによって振り分けられる入球口に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第７変形例における大当たりＥのＶラウンドでは、各開放期間において遊技球が１個入球したことに基づいて当該開放期間が終了されるように制御する構成としている。このように構成することで、１の開放期間において２個以上の遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球する可能性を低くすることができるので、大当たりＥに当選する毎に、Ｖラウンドにおいて最大数（１０回）の役物抽選が実行される可能性を高めることができる。即ち、オーバー入賞により開放期間が設定されずにスキップされる事象を発生し難くすることができる。よって、大当たりＥにおける確変状態の移行期待度を毎回略一定とすることができる。

【２０５６２】

なお、本第７変形例では、大当たりＥのＶラウンドにおいて各開放期間が開始されてから次の開放期間が開始される（またはＶラウンドが終了する）までの間に振分回転体６５００ｍへと誘導される遊技球の数を確実に１個とするために、球止め部６５００ｅおよび球排出扉６５００ｃを用いて２個目以降に入球した遊技球を振分回転体６５００ｍへと誘

導させずに排出する構成としていたが、これに限られるものではない。上述した通り、大当たりＥのＶラウンドにおける各開放期間においては、１個の遊技球が入球したことを契機として開閉扉６５００ａが閉鎖される構成となっており、そもそもオーバー入賞の発生割合が低くなるように制御されるので、球止め部６５００ｅおよび球排出扉６５００ｃを削除してもよい。このように構成することで、大当たりＥのＶラウンド（１０ラウンド）においては、単に開放期間の開始条件が成立する毎に開閉扉６５００ａを開放させ、開放期間中にＶ入賞装置６５００へと遊技球が入球したことを検出する毎（または開放期間の開始から２秒間が経過する毎）に開閉扉６５００ａを閉鎖させる制御のみを実行すれば良くなるため、制御を簡素化することができると共に、部品点数の削減によりパチンコ機１０の原価率を低減することができる。また、本第７変形例では、２つのＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊ、および第２Ｖ入賞口６５００ｐ）を１のＶ入賞装置６５００の内部に設ける構成としていたが、Ｖ入賞口毎にＶ入賞装置を設ける構成としてもよい。このように構成することで、遊技球が入賞したＶ入賞装置の内部に設けられているＶ入賞口に入球するか否かに注目すればよく、大当たりＡ，Ｃ，Ｄにおいて Ｖ入賞が発生し得るＶ入賞口と大当たりＥにおいてＶ入賞が発生し得るＶ入賞口とを遊技者が誤認し難くすることができるので、より分かり易い遊技性を提供することができる。

【２０５６３】

次に、図３２８８を参照して、本第７変形例における遊技状態の移行方法について説明する。ここで、図３２８８に示した通り、本第７変形例では、遊技状態として、通常状態、時短状態、および確変状態の３つの遊技状態が設けられている。通常状態は、パチンコ機１０が初期化された（ＲＡＭクリアスイッチ１２２がオンの状態で電源が投入された）場合に設定される（移行する）遊技状態であり、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態（低確率状態）に設定される遊技状態である。この通常状態においては、基本的に（第２特別図柄の保留球が存在しない限り）、左打ちにより第１入球口６４へと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行させることにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態である。また、時短状態は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定される遊技状態である。この時短状態では、大当たり確率は通常状態と同一（約１／３１９）であるが、右打ち遊技を行うことにより電動役物６４５ａが頻繁に開放されることで第２入球口６４５への入球に基づく第２特別図柄の抽選を効率良く実行させることができるようになるため、球持ちの面、および抽選が実行される特別図柄の種別の面で通常状態よりも有利な遊技状態を形成する。更に、確変状態は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態（高確率状態）に設定される遊技状態である。この確変状態では、大当たり確率が通常状態および時短状態よりも高確率（約１／６２）となる上に、右打ち遊技を行うことにより時短状態と同様に第２特別図柄の抽選を効率良く実行させることができるようになるため、確変状態は、３種類の遊技状態の中で最も有利な遊技状態となる。まず、図３２８８の左側を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図３２８８に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合にのみ移行する。より具体的には、図３２８８の左側に示した通り、通常状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で選択される大当たりＡに当選した場合は、（Ｖラウンドである８ラウンド目に継続して右打ち遊技を行ってＶ入賞を発生させたことを条件として）大当たり終了後の遊技状態が有利な確変状態に設定される。一方、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に５０％の割合で選択される大当たりＢに当選した場合は、Ｖ入賞が発生し得ないので大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方、図３２８８に示した通り、第２特別図柄の保留球によって大当たりに当選した場合は、第２特別図柄の大当たり遊技におけるＶラウンド（大当たりＣ，Ｄの８ラウンド目、または大当たりＥの１０ラウンド目）にＶ入賞が発生することにより大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、Ｖラウンドにおいて Ｖ入賞が発生しなければ大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。

【２０５６４】

次に、図３２８８の中央を参照して、時短状態から他の遊技状態への移行方法について

説明する。図３２８８の中央に示した通り、時短状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および大当たりに当選することなく時短終了条件が成立した場合に移行する可能性がある。具体的には、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該当選した大当たりのＶラウンド（大当たりＣ，Ｄの８ラウンド目、または大当たりＥの１０ラウンド目）においてＶ入賞が発生することにより大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選することなく特別図柄の抽選が１００回終了される（１００回連続で特別図柄の抽選結果が外れとなる）ことにより、１００回目の外れ図柄の停止に基づいて時短状態が終了されて通常状態へと移行する。これらに対し、時短状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該当選した大当たりのＶラウンド（大当たりＣ，Ｄの８ラウンド目、または大当たりＥの１０ラウンド目）においてＶ入賞が発生しなければ大当たり終了後の遊技状態が再度時短状態に設定される（時短状態をループする）。次に、図３２８８の右側を参照して、確変状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図３２８８の右側に示した通り、確変状態から他の遊技状態へは、大当たりに当選した場合、および大当たりに当選することなく確変状態の終了条件が成立した場合に移行する可能性がある。具体的には、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該当選した大当たりのＶラウンド（大当たりＣ，Ｄの８ラウンド目、または大当たりＥの１０ラウンド目）においてＶ入賞が発生しなければ大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選することなく特別図柄の抽選が１００回終了される（１００回連続で特別図柄の抽選結果が外れとなる）ことにより、１００回目の外れ図柄の停止に基づいて確変状態が終了されて通常状態へと移行する。これらに対し、確変状態において第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該当選した大当たりのＶラウンド（大当たりＣ，Ｄの８ラウンド目、または大当たりＥの１０ラウンド目）においてＶ入賞が発生することにより大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定される（確変状態をループする）。このように、本第７変形例では、３種類の遊技状態の間を各種条件に応じて行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２０５６５】

＜第１６制御例の第７変形例における電気的構成＞

次に、図３２８９を参照して、本第７変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３２８９は、本第７変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図３２８９に示した通り、本第７変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成は、上述した第１６制御例（および第２制御例）におけるパチンコ機１０の電気的構成（図１１２参照）に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して、回転体ＤＣモータ２５０が電気的に接続されている点、ソレノイド２０９のうち、特定入賞口ソレノイド２０９ａ、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ、Ｖ弁ソレノイド２０９ｃが削除され、ＶソレノイドＧ、球止めソレノイドＧ、大入賞口ソレノイドＧ、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧ、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧが追加されている点で相違している。回転体ＤＣモータ２５０は、振分回転体６５００ｍを等速で回転動作させるための直流モータである。この回転体ＤＣモータ２５０は、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて作動し、電源が遮断されるまで作動状態が維持される。これにより、振分回転体６５００ｍを常に等速で回転動作させることができるので、大当たりＥのＶラウンドにおいて役物抽選が実行された場合に、一定の確率で第２Ｖ入賞口６５００ｐへと振り分けられると遊技者に対して確信させることができ、遊技者に対して公平感を抱かせることができる。また、ソレノイド２０９の変更に関しては、第１６制御例における可変入賞装置６５５が削除され、Ｖ入賞装置６５００が設けられていることによるものである。即ち、ＶソレノイドＧは、Ｖ入賞装置６５００のＶ弁６５００ｈを開閉させるためのソレノイドであり、球止めソレノイドＧは、球止め部６５００ｅを開閉させるためのソレノイドであり、大入賞口ソレノイドＧは、開閉扉６５００ａを開閉させるためのソレノイドであり、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧは、通路扉６５００ｆを開閉させるためのソレノイドであり、大入賞

口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧは、球排出扉６５００ｃを開閉させるためのソレノイドである。

【２０５６６】

次に、図３２９０（ａ）を参照して、本第７変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３２９０（ａ）は、本第７変形例におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３２９０（ａ）に示した通り、本第７変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１６制御例におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１５５参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧが設けられている点、大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａに代えて大当たり種別選択テーブル２０２ＹｂＧが設けられている点、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＹｃＧが設けられている点、大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅに代えて大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｄＧが設けられている点、第１６制御例における時短付与テーブル２０２Ｙｂ、小当たり種別選択テーブル２０２Ｙｃ、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈ、小当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｄが削除されている点で異なっている。その他の構成については上述した第１６制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図３２９１（ａ）を参照して、本第７変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧの詳細について説明する。この第７変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧは、上述した第１６制御例（および第２制御例）における第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図１１６参照）と同様に、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図３２９１（ａ）は、本第７変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧの規定内容を示した図である。図３２９１（ａ）に示した通り、本第７変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧは、特別図柄の状態毎に、大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が対応付けて規定されている。具体的には、図３２９１（ａ）に示した通り、本第７変形例における第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～２０４」の２０５個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている一方で、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「０～１０５６」の１０５７個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されてる。このため、特別図柄の低確率状態に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合は、約１／３１９．７（２０５／６５５３６）の確率で大当たりと判定される一方で、特別図柄の高確率状態に設定される遊技状態（確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合は、約１／６２（１０５７／６５５３６）の確率で大当たりと判定される。なお、特別図柄の種別（第１特別図柄の抽選であるか第２特別図柄の抽選であるか）によらずにこの第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧ（図３２９１（ａ）参照）が参照されて大当たりとするか否かの判定（特別図柄の抽選）が実行される。

【２０５６７】

次に、図３２９１（ｂ）を参照して、本第７変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ＹｂＧの詳細について説明する。この第７変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ＹｂＧは、上述した第１６制御例における大当たり種別選択テーブル２０２Ｙａと同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に実行する大当たり遊技の大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２９１（ｂ）は、この大当たり種別選択テーブル２０２ＹｂＧの規定内容を示した図である。図３２９１（ｂ）に示した通り、本第７変形例における大当たり種別選択テーブル２０２ＹｂＧにおいては、第１特別図柄の大当たりに関して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定され、「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。「大当たりＡ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、８ラウンド目に継続的に右打ち遊技を行うことによりほぼ確実にＶ入賞が発生して大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される

大当たり種別（８ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＢ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、継続的に右打ち遊技を行ったとしてもＶ入賞が発生し得ない（発生し難い）ため大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別（８ラウンド時短大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２のとり得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」および「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値の個数がそれぞれ「０～４９」の５０個、および「５０～９９」の５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＡ」および「大当たりＢ」が選択される割合はそれぞれ５０％（５０／１００）である。

【２０５６８】

また、図３２９１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たりに関して、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定され、「５０～７４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定され、「７５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。「大当たりＣ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、８ラウンド目に継続的に右打ち遊技を行うことによりほぼ確実にＶ入賞が発生して大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される大当たり種別（８ラウンド確変大当たり）である。また、「大当たりＤ」は、ラウンド数が８ラウンドであり、大当たりの８ラウンド目において最大２回の開放期間が設定され、１回目の開放期間においてオーバー入賞を発生させる（６個以上の遊技球を入賞させる）ことができた場合にのみ２回目の開放期間が設定され、当該２回目の開放期間において継続的に右打ち遊技を行うことでほぼ確実にＶ入賞が発生する一方で、１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生しなかった場合はそのまま大当たり遊技が終了されることによりＶ入賞を発生させる機会を失う特殊な大当たり種別（８ラウンド特殊大当たり）である。また、「大当たりＥ」は、ラウンド数が１０ラウンドであり、大当たりの８ラウンド目においてはＶ入賞が発生し得ないが、大当たりの１０ラウンド目においてＶ入賞の発生確率が約１／１０の役物抽選が最大１０回行われる特殊な大当たり種別（１０ラウンド特殊大当たり）である。第１当たり種別カウンタＣ２のとり得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値の個数がそれぞれ「０～４９」の５０個、「５０～７４」の２５個、および「７５～９９」の２５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりＣ」が選択される割合は５０％（５０／１００）であり、「大当たりＤ」および「大当たりＥ」が選択される割合はそれぞれ２５％（２５／１００）である。

【２０５６９】

次に、図３２９２（ａ）を参照して、本第７変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＹｃＧの詳細について説明する。この第７変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＹｃＧは、上述した第１６制御例（および第２制御例）における変動パターン選択テーブル２０２ｄと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２９２（ａ）は、この変動パターン選択テーブル２０２ＹｃＧの構成を示したブロック図である。図３２９２（ａ）に示した通り、本第７変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＹｃＧは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ１と、確変状態または時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される確変・時短用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ２と、で少なくとも構成されている。まず、図３２９２（ｂ）を参照して、本第７変形例における通常用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ１の詳細について説明する。図３２９２（ｂ）は、この通常用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ１の規定内容を示した図である。図３２９２（ｂ）に示した通り、本第７変形例における通常用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ１は、上述した第１６制御例（および第２変形例）における通常用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図１１９（ｂ）参照）に対して、小当たり抽選結果に対応する規定内容が削除され

ている点でのみ相違している。これは、本第７変形例においては、特別図柄の抽選で小当たりに当選する振り分けが存在しないことによるものである。このため、本第７変形例における通常状態において第１特別図柄の抽選で外れとなった場合、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合、および第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、それぞれ第１６制御例における通常状態において第１特別図柄の抽選で外れとなった場合、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合、および第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合と同一の振り分けで変動パターン（変動時間）が選択される。

【２０５７０】

次に、図３２９３を参照して、本第７変形例における変動パターン選択テーブル２０２ＹｃＧを構成する確変・時短用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ２の詳細について説明する。図３２９３は、本第７変形例における確変・時短用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ２の規定内容を示した図である。図３２９３に示した通り、本第７変形例における確変・時短用変動パターンテーブル２０２ＹｃＧ２では、第１特別図柄の抽選が外れである場合に、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が０．５秒の超短外れが対応付けて規定されている。このため、確変状態または時短状態において第１特別図柄の抽選が実行されて抽選結果が外れとなった場合は、必ず変動時間が０．５秒間に設定される。また、図３２９３に示した通り、第１特別図柄の抽選が大当たりである場合に、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の短大当たりが対応付けて規定されている。このため、確変状態または時短状態において第１特別図柄の抽選が実行されて抽選結果が大当たりとなった場合は、必ず変動時間が２秒間に設定される。また、図３２９３に示した通り、第２特別図柄の抽選が外れである場合に、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の短外れが対応付けて規定されている。このため、確変状態または時短状態において第２特別図柄の抽選が実行されて抽選結果が外れとなった場合は、必ず変動時間が１秒間に設定される。また、図３２９３に示した通り、第２特別図柄の抽選が大当たりである場合に、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全ての値の範囲（「０～１９８」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の超短大当たりが対応付けて規定されている。このため、確変状態または時短状態において第２特別図柄の抽選が実行されて抽選結果が大当たりとなった場合は、必ず変動時間が１秒間に設定される。

【２０５７１】

次に、図３２９４（ａ）を参照して、本第７変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｄＧの詳細について説明する。この大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｄＧは、上述した第１６制御例における大当たり開放シナリオテーブル２０２Ｙｅ（図３１６０（ａ）参照）と同様に、大当たり遊技の実行中に各ラウンドの開放シナリオ（開放パターン）を特定するために参照されるデータテーブルである。図３２９４（ａ）は、本第７変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｄＧの構成を示すブロック図である。図３２９４（ａ）に示した通り、本第７変形例における大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｄＧは、大当たりの各ラウンドにおいて設定する開放シナリオを選択するために参照されるシナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１と、開放シナリオ毎の設定内容が規定されているシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２と、で少なくとも構成されている。まず、図３２９４（ｂ）を参照して、上述したシナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１の詳細について説明する。図３２９４（ｂ）は、このシナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１の規定内容を示した図である。図３２９４（ｂ）に示した通り、本第７変形例におけるシナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１には、大当たり種別毎に、大当たりの各ラウンドで設定する開放シナリオが規定されている。具体的には、図３２９４（ｂ）に示した通り、大当たりＡ～Ｃ（８ラウンド確変大当たりまたは８ラウンド時短大当たり）に対しては、１ラウンド～８ラウンド（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１～８の範囲）の

全てに対して、開放シナリオとして「Ａシナリオ」が対応付けて規定されている。なお、この「Ａシナリオ」は、２９．５秒が経過するか１０個の遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球するまで開閉扉６５００ａが開放状態に維持される開閉動作を行わせるための開放シナリオである。

【２０５７２】

また、図３２９４（ｂ）に示した通り、大当たりＤ（８ラウンド特殊大当たり）に対しては、１ラウンド～７ラウンド（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１～７の範囲）に対して、開放シナリオとして「Ａシナリオ」が対応付けて規定され、８ラウンド（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が８）に対して、開放シナリオとして「Ｂシナリオ」が対応付けて規定されている。この「Ｂシナリオ」は、大当たりＤのＶラウンドの開閉動作（図３２８５、図３２８６参照）を実現するための開放シナリオである。即ち、１回目の開放期間においてＶ入賞装置６５００に対して６個以上の遊技球の入球を検出した場合に２回目の開放期間が設定される一方で、１回目の開放期間におけるＶ入賞装置６５００への入球個数が５個以下である場合は２回目の開放期間が設定されずに終了される開放シナリオである。また、図３２９４（ｂ）に示した通り、大当たりＥ（１０ラウンド特殊大当たり）に対しては、１ラウンド～９ラウンド（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１～９の範囲）に対して、開放シナリオとして「Ａシナリオ」が対応付けて規定され、１０ラウンド（共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１０）に対して、開放シナリオとして「Ｃシナリオ」が対応付けて規定されている。この「Ｃシナリオ」は、大当たりＥのＶラウンドの開閉動作（図３２８７参照）を実現するための開放シナリオである。即ち、２秒間が経過するか遊技球が１個以上入球するまで継続する開放期間と１０秒間の閉鎖期間とが最大１０回繰り返される開放シナリオである。

【２０５７３】

次に、図３２９５を参照して、上述した大当たり開放シナリオテーブル２０２ＹｄＧを構成するデータテーブルの１つであるシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２の詳細について説明する。図３２９５は、このシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２の規定内容を示した図である。図３２９５に示した通り、本第７変形例におけるシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２には、シナリオの種別毎に、ラウンド中に設定される開放パターンが対応付けて規定されている。具体的には、図３２９５に示した通り、本第７変形例におけるシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２には、Ａシナリオとして、開放期間が設定される回数（開放回数）が「１」であり、１回目（大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が０）の開放期間の開放パターンが、最大の開放期間が「２９５００ｍｓ」、且つ、開放期間が終了される（閉鎖される）までの最大の入賞数（閉鎖最大入賞数）が「１０」、且つ、閉鎖期間が「２０００ｍｓ」の開放パターンである開放シナリオが対応付けられている。よって、「Ａシナリオ」が設定されるラウンド遊技では、Ｖ入賞装置６５００の開閉扉６５００ａが開放された後で２９．５秒経過するか１０個以上の遊技球が入球した場合に開放期間が終了されて２秒間の閉鎖期間が設定される。

【２０５７４】

また、図３２９５に示した通り、「Ｂシナリオ」として、開放期間が設定される回数（開放回数）が「２」であり、１回目（大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が０）の開放期間の開放パターンが、最大の開放期間が「１００００ｍｓ」、且つ、開放期間が終了される（閉鎖される）までの最大の入賞数（閉鎖最大入賞数）が「５」、且つ、閉鎖期間が「２０００ｍｓ」の開放パターンであり、２回目の開放パターンが、最大の開放期間が「１００００ｍｓ」、且つ、開放期間が終了される（閉鎖される）までの最大の入賞数（閉鎖最大入賞数）が「１０」且つ、閉鎖期間が「２０００ｍｓ」の開放パターンである開放シナリオが対応付けられている。よって、「Ｂシナリオ」が設定されるラウンド遊技（大当たりＤの８ラウンド目）では、１０秒経過するかＶ入賞装置６５００に５個以上の遊技球が入球するまで継続する１回目の開放期間が設定された後で２秒間の閉鎖期間が設定され、当該２秒間の閉鎖期間の終了時に１０秒経過するかＶ入賞装置６５００にトータル１０個以上の遊技球が入球するまで継続する２回目の開放期間が設定された後で２秒間

の閉鎖期間が設定される。なお、２回目の開放期間は、当該２回目の開放期間の開始タイミング（１回目の開放期間に対応する閉鎖期間の終了タイミング）となるまでに６個以上の遊技球の入球を検出していた場合にのみ成立する。このため、１回目の開放期間における入球数が５個以下である場合（即ち、オーバー入賞が発生しなかった場合）は、２回目の開放期間が設定されることなく当該ラウンドが終了される。

【２０５７５】

また、図３２９５に示した通り、「Ｃシナリオ」として開放期間が設定される回数（開放回数）が「１０」であり、１回目（大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が０）～１０回目の開放期間（大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が９）の開放パターンが、最大の開放期間が「２０００ｍｓ」、且つ、開放期間が終了される（閉鎖される）までの最大の入賞数（閉鎖最大入賞数）がトータル「１」～トータル「１０」、且つ、閉鎖期間が「１００００ｍｓ」の開放パターンである開放シナリオが対応付けられている。よって、「Ｃシナリオ」が設定されるラウンド遊技（大当たりＥの１０ラウンド目）では、２秒経過するかＶ入賞装置６５００に１個以上の遊技球が入球するまで継続する開放期間が設定された後で１０秒間の閉鎖期間が設定される動作が最大１０回繰り返される。このように、「Ｃシナリオ」において、各開放期間において１個の遊技球が入球することで閉鎖最大入賞数に到達して各開放期間が終了される構成としているので、各開放期間において２個以上の遊技球がＶ入賞装置６５００へと入球し難く構成することができる。よって、１０回の開放期間が全て設定される可能性を高めることができる。なお、いずれかの開放期間中にオーバー入賞が発生して当該開放期間における閉鎖最大入賞数だけでなく次回以降に設定される開放期間の閉鎖最大入賞数にも到達した場合は、当該閉鎖最大入賞数に到達した次回以降の開放期間の設定がスキップされる。つまり、役物抽選の機会が減ってしまうため、「Ｃシナリオ」が設定された場合は、オーバー入賞が発生しない方が有利度合いが高くなる遊技性となる。

【２０５７６】

次に、図３２９０（ｂ）を参照して、本第７変形例における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３２９０（ｂ）は、本第７変形例におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３２９０（ｂ）に示した通り、本第７変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２０３の構成（図３１５６参照）に対して、確変カウンタ２０３ＹａＧ、確変設定フラグ２０３ＹｂＧ、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧ、球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧが追加されている点、および小当たり種別格納エリア２０３ｍ、小当たり開始フラグ２０３ｎ、小当たり中フラグ２０３ｏ、Ｖ通過大当たり種別格納エリア２０３ｐ、Ｖフラグ２０３ｑ、Ｖ通過フラグ２０３ｒ、小当たりカウンタ２０３ｓ、特図２カウンタ２０３ｔ、小当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙａ、小当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｂ、小当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｃ、小当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｄ、大当たり総開放回数カウンタ２０３Ｙｈが削除されている点で相違している。これらの構成の変更は、主として第１６制御例が所謂１種２種混合機仕様であったのに対し、本第７変形例がＶ確仕様に変更されたことに起因するものである。確変カウンタ２０３ＹａＧは、確変状態であるか否かを示すカウンタである。この確変カウンタ２０３ＹａＧが１以上の値であれば、確変状態（特別図柄の高確率状態）であることを示し、０であれば、確変状態ではない（特別図柄の低確率状態である）ことを示す。この確変カウンタ２０３ＹａＧは、初期値が０に設定されており、大当たり中にＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊまたは第２Ｖ入賞口６５００ｐのいずれか）への入賞を検出した場合に、当該大当たりの終了時に１００が設定される（図３３１８のＳ２６４４Ｙ参照）。この確変カウンタ２０３ＹａＧは、確変状態において特別図柄の変動表示が実行されて外れ図柄が停止表示される毎に値が１ずつ減算して更新される（図３３０１のＳ４８２Ｙ参照）。

【２０５７７】

確変設定フラグ２０３ＹｂＧは、大当たり遊技の実行中にＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊまたは第２Ｖ入賞口６５００ｐのいずれか）への入賞（Ｖ入賞）を検出済みである

か否かを示すフラグである。この確変設定フラグ２０３ＹｂＧは、初期値がオフに設定されており、大当たり遊技の実行中にＶ入賞を検出することでオンに設定される（図３３０７のＳ２２０３Ｙ参照）。大当たり終了時にこの確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオンであれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され（確変カウンタ２０３ＹａＧに１００が設定され）、オフであれば時短状態に設定される（確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０のまま維持される）。オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧは、オーバー入賞が発生したことを示すためのフラグである。このオーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧは、初期値がオフに設定されており、大当たり遊技の実行中にオーバー入賞（閉鎖最大入賞数を超える入賞）を検出した場合にオンに設定される（図３３０３のＳ１２９３Ｙ参照）。球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧは、球止め部６５００ｅを開放可能な状態であるか否かを示すフラグである。この球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧがオンであれば、球止め部６５００ｅを開放可能であることを意味し、オフであれば開放が規制されることを意味する。この球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧは、初期値がオフに設定されており、大当たりＥの１０ラウンド目になった場合にオンに設定される（図３３０５のＳ１３７４Ｙ参照）。

【２０５７８】

次に、図３２９６（ａ）を参照して、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図３２９６（ａ）は、第７変形例におけるＲＯＭ２２２の構成を示すブロック図である。図３２９６（ａ）に示した通り、本第７変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１６制御例（および第２制御例）におけるＲＯＭ２２２の構成（図１２２（ａ）参照）に対して、従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧと、従Ｖラウンド演出テーブル２２２ＹｂＧと、が設けられている点で相違している。また、討伐数選択テーブル２２２ｂ、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃ、追加減少値選択テーブル２２２ｄ、演出ステージテーブル２２２ｅ、および遊技環境データテーブル２２２ｆが削除されている点でも相違している。まず、図３２９７（ａ）を参照して、本第７変形例における従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧの詳細について説明する。この従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧは、大当たりのオープニング期間中に実行されるオープニング演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２９７（ａ）は、本第７変形例における従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧの規定内容を示した図である。図３２９７（ａ）に示した通り、この従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧには、大当たり種別毎に、オープニング期間中に実行するオープニング演出の演出態様を示すデータが対応付けて規定されている。具体的には、図３２９７（ａ）に示した通り、大当たりＡ，Ｃ（８ラウンド確変大当たり）に対しては、オープニング演出の演出態様として、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」という文字による報知が行われるオープニング演出（図３２７７（ａ）参照）が対応付けて規定されている。これにより、大当たりＡ，Ｃに当選した場合は、オープニング演出において「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」が報知されることとなるため、遊技者に対して有利度合いが高い大当たり（確変状態が確定する大当たり）であるということを直感的に理解させることができる。

【２０５７９】

また、図３２９７（ａ）に示した通り、大当たりＢ（８ラウンド時短大当たり）に対しては、「ＲＥＧＵＬＡＲ　ＢＯＮＵＳ」という文字による報知が行われるオープニング演出が対応付けて規定されている。これにより、大当たりＢに当選した場合は、オープニング演出において「ＲＥＧＵＬＡＲ　ＢＯＮＵＳ」が報知されることとなるため、遊技者に対して有利度合いが低い（通常の）大当たり（確変状態に移行しない大当たり）であるということを直感的に理解させることができる。また、図３２９７（ａ）に示した通り、大当たりＤ（８ラウンド特殊大当たり）に対しては、「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」という文字、および「ＯＶＥＲ」という文字による報知が行われるオープニング演出（図３２７７（ｂ）参照）が対応付けて規定されている。これにより、大当たりＤに当選した場合は、オープニング演出において「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」という文字によって何らかのチャレンジが発生する（Ｖ入賞のチャンスが与えられる）ことを把握させることができると共に、「ＯＶＥＲ」という文字によってオーバー入賞に関するチャレンジ

であることを示唆することができる。また、図３２９７（ａ）に示した通り、大当たりＥ（１０ラウンド特殊大当たり）に対しては、「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」という文字、および「回転体」という文字による報知が行われるオープニング演出（図３２７８（ａ）参照）が対応付けて規定されている。これにより、大当たりＥに当選した場合は、オープニング演出において「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」という文字によって何らかのチャレンジが発生する（Ｖ入賞のチャンスが与えられる）ことを把握させることができると共に、「回転体」という文字によって振分回転体６５００ｍを用いたチャレンジであることを示唆することができる。この従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧを参照してオープニング演出の演出態様を選択することにより、大当たり種別に応じて好適にオープニング演出を実行することができる。

【２０５８０】

なお、本第７変形例では、大当たり種別毎にオープニング演出の演出態様が毎回同一の演出態様に設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の確変大当たりである大当たりＡにおいて、「ＲＥＧＵＬＡＲ　ＢＯＮＵＳ」が報知される演出態様のオープニング演出が選択される振り分けを設ける構成としてもよい。この場合、オープニング演出が終了してから大当たりが終了するまでの間の所定タイミング（例えば、大当たりの５ラウンド目やＶラウンドにおいてＶ弁６５００ｈが開放されたタイミング、エンディング演出中等）において、本当は確変大当たりであったことを報知する構成としてもよいし、大当たりが終了してから確変状態が終了するまでの間の所定タイミング（大当たり遊技が終了されて確変状態に移行したタイミングや確変状態における１回目の変動表示演出の実行中、５０回目の変動表示演出の実行中等）において、本当は確変大当たりであったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、大当たりＢに当選したとしても、有利な大当たりＡであることに対する期待感をより長く抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、第２特別図柄の確変大当たりである大当たりＣにおいて、いずれかの「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」が報知される演出態様のオープニング演出が選択される振り分けを設ける構成としてもよい。この場合は、オープニング演出が終了してから大当たりの８ラウンド目における１回目の開放期間が大当たりＤおよび大当たりＥのいずれのものでもないと識別可能になるよりも前の所定タイミング（例えば、８ラウンド目において開放期間が開始されてから１秒が経過したタイミングや、５ラウンド目の開始タイミング等）において、本当は確変大当たりであったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、大当たりＤや大当たりＥに当選したとしても、有利な大当たりＣであることに対する期待感をより長く抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、大当たりＤおよび大当たりＥに当選した場合に「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」の文字のみを表示させる振り分けを設ける構成としてもよい。このように構成することで、いずれの大当たり種別であるか（いずれのチャレンジが発生するか）に期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０５８１】

次に、図３２９７（ｂ）を参照して、本第７変形例における従Ｖラウンド演出テーブル２２２ＹｂＧの詳細について説明する。この従Ｖラウンド演出テーブル２２２ＹｂＧは、Ｖラウンド（大当たりＡ～Ｄの８ラウンド目、大当たりＥの１０ラウンド目）における演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。図３２９７（ｂ）は、この従Ｖラウンド演出テーブル２２２ＹｂＧの規定内容を示した図である。図３２９７（ｂ）に示した通り、本第７変形例における従Ｖラウンド演出テーブル２２２ＹｂＧには、大当たり種別毎に、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値（Ｖラウンドで設定された開放期間の回数）と演出態様とが対応付けて規定されている。具体的には、図３２９７（ｂ）に示した通り、大当たりＡ，Ｃに対しては、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値「０」（即ち、１回目の開放期間）に対して、Ｖを狙え演出（図１２９（ｂ）参照）が発生するラウンド演出が対応付けて規定されている。なお、大当たりＡ，ＣのＶラウン

ド（８ラウンド目）では、最大２９．５秒の開放期間が１回のみ設定される（２回目以降の開放期間が設定され得ない）ため、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値が「１」以上の範囲にはデータが規定されていない。また、図３２９７（ｂ）に示した通り、大当たりＢに対しては、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値「０」（即ち、１回目の開放期間）に対して、通常演出（他のラウンドと同じ演出）が発生するラウンド演出が対応付けて規定されている。これは、大当たりＢは、Ｖ入賞を発生させることが不可能な大当たりであることによるものである。なお、大当たりＢのＶラウンド（８ラウンド目）では、最大２９．５秒の開放期間が１回のみ設定される（２回目以降の開放期間が設定され得ない）ため、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値が「１」以上の範囲にはデータが規定されていない。

【２０５８２】

また、図３２９７（ｂ）に示した通り、大当たりＤに対しては、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値「０」（即ち、１回目の開放期間）に対して、右を狙え演出（図３２８０（ａ）参照）が発生するラウンド演出が対応付けて規定され、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値「１」（即ち、２回目の開放期間）に対して、Ｖを狙え演出（図３２８１（ｂ）参照）が発生するラウンド演出が対応付けて規定されている。なお、大当たりＤのＶラウンド（８ラウンド目）では、最大１０秒の開放期間が最大２回設定される（３回目以降の開放期間が設定され得ない）ため、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値が「２」以上の範囲にはデータが規定されていない。また、図３２９７（ｂ）に示した通り、大当たりＥに対しては、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値「０」～「１０」（即ち、１回目～１０回目の開放期間）のいずれに対しても、チャージ演出（図３２８２（ａ）参照）が発生するラウンド演出が対応付けて規定され、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値「１」（即ち、２回目の開放期間）に対して、Ｖを狙え演出（図３２７８（ｂ）参照）が発生するラウンド演出が対応付けて規定されている。このため、大当たりＥの各開放期間において、チャージ演出を発生させて遊技球をＶ入賞装置６５００へと入球させることができる。

【２０５８３】

次に、図３２９６（ｂ）を参照して、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３２９６（ｂ）は、本第７変形例におけるＲＡＭ２２３の構成を示すブロック図である。図３２９６（ｂ）に示した通り、本第７変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１６制御例におけるＲＡＭ２２３の構成（図３１６６参照）に対して、従大入賞口入賞カウンタ２２３ＹａＧと、従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧと、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧと、が追加されている点で相違している。また、時短情報更新エリア２２３ｈと、討伐回数カウンタ２２３ｉと、残討伐数カウンタ２２３ｊと、特定数表示済フラグ２２３ｋと、ラッシュ期間計測カウンタ２２３ｍと、賞球数カウンタ２２３ｎと、保留連フラグ２２３ｏと、Ｖ入賞済フラグ２２３ｓと、演出固定フラグ２２３ｔと、遊技環境格納エリア２２３ｕと、が削除されている点でも相違している。従大入賞口入賞カウンタ２２３ＹａＧは、１の開放期間におけるＶ入賞装置６５００に対する遊技球の入賞数をカウントするためのカウンタである。従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧは、大当たりの１のラウンドにおける開閉扉６５００ａの開放期間の設定回数を示すカウンタである。この従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧは、初期値が０に設定されており、主制御装置１１０から開放期間の設定回数を示すコマンドを受信する毎に、当該コマンドが示す回数に対応するカウンタ値が設定される（図３３２３のＳ３７７４Ｙ参照）。従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧは、Ｖ入賞を検出済みであるか否かを示すフラグである。この従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオンであれば、Ｖ入賞を検出済みであることを示し、オフであれば、Ｖ入賞を未検出であることを示す。この従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧは、初期値がオフに設定されており、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信したことに基づいてオンに設定される（図３３２３のＳ３７７９Ｙ）。

【２０５８４】

＜第１６制御例の第７変形例における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３２９８から図３３２０を参照して、本第７変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種制御処理について説明する。まず、図３２９８を参照して、本第７変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動処理（Ｓ１０３、図１３４参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動処理（図１３４参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて実行される特別図柄の変動表示にかかる各種制御を実行するための処理である。図３２９８は、本第７変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２９８に示した通り、本第７変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）のうち、Ｓ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１１～Ｓ２１９、およびＳ２２１の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動処理（図１３４参照）のＳ２０１～Ｓ２０７，Ｓ２１１～Ｓ２１９、およびＳ２２１の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）では、Ｓ２０７の処理またはＳ２１４の処理が終了すると、第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動処理（図１３４参照）の特別図柄判定処理（Ｓ２０９）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）に代えて、特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３８２Ｙ）を実行して、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）、および特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３８２Ｙ）の詳細については、それぞれ図３２９９、および図３３００を参照して後述する。また、本第７変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）では、Ｓ２１８の処理において、今回の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ２１８：Ｎｏ）、遊技状態を更新するための更新処理を実行して（Ｓ３８４Ｙ）、処理をＳ２２１へと移行する。また、本第７変形例における特別図柄変動処理（Ｓ１７１Ｙ）では、Ｓ２１９の処理が終了すると、時短カウンタ２０３ｈ、および確変カウンタ２０３ＹａＧの値を共に０にリセットして（Ｓ３８３Ｙ）、処理をＳ２２１へと移行する。

【２０５８５】

次に、図３２９９を参照して、本第７変形例における特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄判定処理（図１３５参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄判定処理（図１３５参照）と同様に、特別図柄の当たり判定（抽選）を実行するための処理である。図３２９９は、この特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）を示すフローチャートである。図３２９９に示した通り、この特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）のうち、Ｓ３０１、およびＳ３０３～Ｓ３０５の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄判定処理（図１３５参照）のＳ３０１、およびＳ３０３～Ｓ３０５の各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）では、Ｓ３０１の処理が終了すると、確変カウンタ２０３ＹａＧのカウンタ値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ４７１Ｙ）、確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０より大きい（１以上の）値であると判別した場合は（Ｓ４７１Ｙ：Ｙｅｓ）、特別図柄の高確率状態中であることを意味するため、第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧ（図３２９１（ａ）参照）のうち特別図柄の高確率状態に対応する乱数値の範囲を参照して特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ４７２Ｙ）、処理をＳ３０３へと移行する。一方、Ｓ４７１Ｙの処理において、確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０であると判別した場合は（Ｓ４７１Ｙ：Ｎｏ）、特別図柄の低確率状態中であることを意味するため、第１当たり乱数テーブル２０２ＹａＧ（図３２９１（ａ）参照）のうち特別図柄の低確率状態に対応する乱数値の範囲を参照して特別図柄の抽選結果を取得し（Ｓ４７３Ｙ）、処理をＳ３０３へと移行する。また、図３２９９に示した通り、本第７変形例における特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）では、Ｓ３０３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではない

と判別した場合は（Ｓ３０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂに表示させる停止図柄として特別図柄の外れ図柄をセットして（Ｓ４７４Ｙ）、本処理を終了する。この第７変形例における特別図柄判定処理（Ｓ３８１Ｙ）を実行することにより、特別図柄の高確率状態であるか否かに応じて異なる抽選確率で大当たりか否かの判定を実行することができる。

【２０５８６】

次に、図３３００を参照して、本第７変形例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３８２Ｙ）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３８２Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図１３６参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図１３６参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために実行される処理である。図３３００は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３８２Ｙ）を示すフローチャートである。図３３００に示した通り、本第７変形例における特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３８２Ｙ）では、上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図１３６参照）に対して、小当たり抽選結果に関するＳ４０９，Ｓ４１０の処理が削除されている点でのみ相違している。その他の処理（Ｓ４０１～Ｓ４０８）については、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における特別図柄変動パターン選択処理（図１３６参照）のＳ４０１～Ｓ４０８の各処理と同一の処理が実行される。

【２０５８７】

次に、図３３０１を参照して、本第７変形例における更新処理（Ｓ３８４Ｙ）の詳細について説明する。この更新処理（Ｓ３８４Ｙ）は、上述した特別図柄変動処理（図３２９８参照）の中の１処理であり、上述した通り、遊技状態を更新するための処理である。図３３０１は、この更新処理（Ｓ３８４Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０１に示した通り、この更新処理（Ｓ３８４Ｙ）が実行されると、まず、確変カウンタ２０３ＹａＧのカウンタ値が０より大きい値であるか否かを判別し（Ｓ４８１Ｙ）、確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ４８１Ｙ：Ｙｅｓ）次いで、確変カウンタ２０３ＹａＧの値を１減算して更新し（Ｓ４８２Ｙ）、更新後の確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０になったか否かを判別する（Ｓ４８３Ｙ）。Ｓ４８３Ｙの処理において、確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ４８３Ｙ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して時短状態に対応するデータを格納して（Ｓ４８４Ｙ）、処理をＳ４８５Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ４８１Ｙの処理において確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ４８１Ｙ：Ｎｏ）、確変状態ではないことを意味するため、確変状態における遊技状態を更新するためのＳ４８２Ｙ～Ｓ４８４Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ４８５Ｙへと移行する。また、Ｓ４８３Ｙの処理において、更新後の確変カウンタ２０３ＹａＧの値が０ではない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ４８３Ｙ：Ｎｏ）、確変状態が維持されている（時短状態に変更されていない）ことを意味するため、Ｓ４８４Ｙの処理をスキップして、処理をＳ４８５Ｙへと移行する。

【２０５８８】

Ｓ４８５Ｙの処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ４８５Ｙ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ４８５Ｙ：Ｙｅｓ）次いで、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算して更新し（Ｓ４８６Ｙ）、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になったか否かを判別する（Ｓ４８７Ｙ）。Ｓ４８７Ｙの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０に更新されたと判別した場合は（Ｓ４８７Ｙ：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに対して通常状態に対応するデータを格納して（Ｓ４８８Ｙ）、処理をＳ４８９Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ４８５Ｙの処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ４８５Ｙ：Ｎｏ）、時短状態ではないことを意味するため、時短状態における遊技状態を更新する為のＳ４８６Ｙ～

Ｓ４８８Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ４８９Ｙへと移行する。また、Ｓ４８７Ｙの処理において、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０ではない（１以上の値である）と判別した場合は（Ｓ４８７Ｙ：Ｎｏ）、時短状態が維持されている（通常状態に変更されていない）ことを意味するため、Ｓ４８８Ｙの処理をスキップして、処理をＳ４８９Ｙへと移行する。Ｓ４８９Ｙの処理では、確変カウンタ２０３ＹａＧの値、時短カウンタ２０３ｈの値、および遊技状態を通知するための状態コマンドを設定して（Ｓ４８９Ｙ）、本処理を終了する。この更新処理（Ｓ３８４Ｙ）を実行することにより、確変カウンタ２０３ＹａＧおよび時短カウンタ２０３ｈを変動停止毎に更新することができるので、確変状態や時短状態を正確に終了させることができる。

【２０５８９】

次に、図３３０２を参照して、本第７変形例における入賞処理（Ｓ１７２Ｙ）の詳細について説明する。この入賞処理（Ｓ１７２Ｙ）は、上述した第１６制御例における入賞処理（図３１６８参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における入賞処理（図３１６８参照）と同様に、遊技盤１３に設けられている各種入賞口への遊技球の入賞（入球）に応じた制御を実行するための処理である。図３３０２は、この第７変形例における入賞処理（Ｓ１７２Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０２に示した通り、本第７変形例における入賞処理（Ｓ１７２Ｙ）のうち、Ｓ１３１の処理については、上述した第１６制御例における入賞処理（図３１６８参照）のＳ１３１の処理と同一の処理が実行される。また、図３３０２に示した通り、本第７変形例における入賞処理（Ｓ１７２Ｙ）では、Ｓ１３１の処理が終了すると、大当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５００への入球を監視して、入球を検出した場合に対応する制御を実行するための大当たり入賞処理を実行する（Ｓ５０１Ｙ）。この大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）の詳細については、図３３０３～図３３０６を参照して後述する。Ｓ５０１Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｖ入賞装置６５００の内部のＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊ、第２Ｖ入賞口６５００ｐ）への入球を監視して、入球を検出した場合に対応する制御を実行するためのＶ入賞処理を実行して（Ｓ５０２Ｙ）、本処理を終了する。このＶ入賞処理（Ｓ５０２Ｙ）の詳細については、図３３０７を参照して後述する。

【２０５９０】

次に、図３３０３を参照して、本第７変形例における大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）は、上述した通り、大当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５００への入球を監視して、入球を検出した場合に対応する制御を実行するための処理である。つまり、上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）に対応する処理である。図３３０３は、この第７変形例における大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０３に示した通り、本第７変形例における大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）のうち、Ｓ１２０１Ｙ～Ｓ１２０７Ｙの各処理では、上述した第１６制御例における当たり入賞処理（図３１６９参照）のＳ１２０１Ｙ～Ｓ１２０７Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３３０３に示した通り、本第７変形例における大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）では、Ｓ１２０３Ｙの処理が終了すると、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値を示す大当たり閉鎖入賞数コマンドを設定し（Ｓ１２９１Ｙ）、次いで、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数の値よりも大きい値であるか否かを判別する（Ｓ１２９２Ｙ）。Ｓ１２９２Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数の値よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ１２９２Ｙ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞が発生したことを意味するため、オーバー入賞の発生を示すオーバー入賞コマンドを設定し（Ｓ１２９３Ｙ）、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧをオンに設定して（Ｓ１２９４Ｙ）、処理をＳ１２０４Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ１２９２Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数の値以下の値であると判別した場合は（Ｓ１２９２Ｙ：Ｎｏ）、オーバー入賞が発生していないことを意味するため、Ｓ１２９３Ｙ，Ｓ１２９４Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ１２０４Ｙへと移行する。

【２０５９１】
　また、図３３０３に示した通り、本第７変形例における大当たり入賞処理（Ｓ５０１Ｙ）では、Ｓ１２０７Ｙの処理において大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値が開放回数よりも小さい値であると判別した場合は（Ｓ１２０７Ｙ：Ｎｏ）、大当たり遊技の実行中にＶ弁６５００ｈの開閉を制御するための大当たりＶ可動片処理を実行し（Ｓ１２９５Ｙ）、次いで、上述した第１６制御例における大当たり入賞判定処理（Ｓ１２０８Ｙ、図３１７０参照）に代えて大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）を実行して本処理を終了する。これらの大当たりＶ可動片処理（Ｓ１２９５Ｙ）、および大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）の詳細については、図３３０４、および図３３０５を参照して後述する。
【２０５９２】
　次に、図３３０４を参照して、上述した大当たり入賞処理（図３３０３参照）の中の１処理である大当たりＶ可動片処理（Ｓ１２９５Ｙ）の詳細について説明する。この大当たりＶ可動片処理（Ｓ１２９５Ｙ）が実行されると、まず、実行中の大当たり遊技が大当たりＡ，Ｃ，Ｄのいずれかであるか否かを判別し（Ｓ１３５１Ｙ）、大当たりＡ，Ｃ，Ｄのいずれかであると判別した場合は（Ｓ１３５１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が８であるか否かを判別する（Ｓ１３５２Ｙ）。Ｓ１３５２Ｙの処理において、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が８であると判別した場合は（Ｓ１３５２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＡ，Ｃ，Ｄの８ラウンド目であることを意味するため、次いで、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が６であるか否かを判別する（Ｓ１３５３Ｙ）。Ｓ１３５３Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が６であると判別した場合は（Ｓ１３５３Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｖラウンドにおいて６個目の入賞を検出し、Ｖ弁６５００ｈの開放条件が成立したことを意味するため、Ｖソレノイド２０９ＹａＧをオンに設定することでＶ弁６５００ｈを開放状態に切り替えて（Ｓ１３５４Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１３５１Ｙの処理において実行中の大当たり遊技が大当たりＡでも大当たりＣでも大当たりＤでもないと判別した場合（Ｓ１３５１Ｙ：Ｎｏ）、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が８ではないと判別した場合（Ｓ１３５２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１３５３Ｙの処理において大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が６ではないと判別した場合は（Ｓ１３５３Ｙ：Ｎｏ）、Ｖ弁６５００ｈの開放条件が成立していないことを意味するため、Ｓ１３５４Ｙの処理を実行することなく、そのまま本処理を終了する。この大当たりＶ可動片処理（Ｓ１２９５Ｙ）を実行することにより、大当たりＡ，Ｃ，Ｄの８ラウンド目においてＶ入賞装置６５００に対する６個目の遊技球の入賞を検出した場合にのみ、Ｖ弁６５００ｈを開放してＶ入賞装置６５００へと７個目以降に入球した遊技球を第１Ｖ入賞口６５００ｊへと誘導することができる。よって、大当たりＢ（８ラウンド時短大当たり）や大当たりＥ（１０ラウンド特殊大当たり）においてＶ弁６５００ｈが開放されて第１Ｖ入賞口６５００ｊへと遊技球が入球することを確実に防止することができる。よって、大当たりＢにおいて確変状態が設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。また、大当たりＥにおいて１０ラウンド目の役物抽選よりも前に確変状態が設定されてしまい、役物抽選を楽しむことができなくなってしまうことを抑制することができる。
【２０５９３】
　次に、図３３０５を参照して、上述した大当たり入賞処理（図３３０３参照）の中の１処理である大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）と同様に、現在のラウンド遊技におけるＶ入賞装置６５００への入球数から開放期間を終了させる条件が成立した（閉鎖最大入賞数となった）か否かを判定するための処理である。図３３０５は、この第７変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０５に示した通り、本第７変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）のうち、Ｓ１２３１Ｙ～Ｓ１２３３Ｙ、およびＳ１２３９Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制

御例における大当たり入賞判定処理（図３１７０参照）のＳ１２３１Ｙ～Ｓ１２３３Ｙ、およびＳ１２３９Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３３０５に示した通り、本第７変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）では、Ｓ１２３９Ｙの処理が終了すると、上述した第１６制御例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１２４０Ｙ、図３１７１参照）に代えて、大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）を実行して、処理をＳ１３７２Ｙへと移行する。この大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）の詳細については、図３３０６を参照して後述する。

【２０５９４】

また、図３３０５に示した通り、本第７変形例における大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）では、Ｓ１２３３Ｙの処理において、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値が閉鎖最大入賞数よりも少ない値であると判別されるか（Ｓ１２３３Ｙ：Ｎｏ）、大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）が終了すると、次いで、現在実行中の大当たり遊技が大当たりＥであるか否かを判別する（Ｓ１３７２Ｙ）。Ｓ１３７２Ｙの処理において、大当たりＥであると判別した場合は（Ｓ１３７２Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１０であるか否かを判別し（Ｓ１３７３Ｙ）、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１０であると判別した場合は（Ｓ１３７３Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＥの１０ラウンドであり、役物抽選を実行するラウンドであることを意味するため、球止め部６５００ｅの開放を許容するために球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧをオンに設定して（Ｓ１３７４Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１３７２Ｙの処理において実行中の大当たり遊技が大当たりＥではないと判別した場合（Ｓ１３７２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ１３７３Ｙの処理において共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値が１０ではないと判別した場合は（Ｓ１３７３Ｙ：Ｎｏ）、役物抽選を行うラウンドではないことを意味するため、Ｓ１３７４Ｙの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この大当たり入賞判定処理（Ｓ１２９６Ｙ）を実行することにより、大当たりＥの１０ラウンド目においてのみ、遊技球を振分回転体６５００ｍへと誘導可能とし、他の条件下においては振分回転体６５００ｍへの誘導を規制することができるので、大当たりＥの１０ラウンド目以外の条件下で役物抽選が実行されることを確実に防止（抑制）することができる。

【２０５９５】

次に、図３３０６を参照して、本第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり関連初期化処理（図３１７１参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり関連初期化処理（図３１７１参照）と同様に、大当たりに関する各種設定を初期化するための処理である。図３３０６は、この大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０６に示した通り、この第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）のうち、Ｓ１２６１Ｙ、およびＳ１２６６Ｙ～Ｓ１２６９Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり関連初期化処理（図３１７１参照）のＳ１２６１Ｙ、およびＳ１２６６Ｙ～Ｓ１２６９Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３３０６に示した通り、本第７変形例におけるお大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）では、Ｓ１２６１Ｙの処理において大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合は（Ｓ１２６１Ｙ：Ｙｅｓ）、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値を０にリセットして（Ｓ１３８１Ｙ）、処理をＳ１２６７Ｙへと移行する。また、図３３０６に示した通り、本第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）では、Ｓ１２６７Ｙの処理が終了すると、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧをオフに設定して（Ｓ１３８２Ｙ）、処理をＳ１２６９Ｙへと移行する。

【２０５９６】

次に、図３３０７を参照して、上述した本第７変形例における入賞処理（図３３０２参照）の中の１処理であるＶ入賞処理（Ｓ５０２Ｙ）の詳細について説明する。このＶ入賞処理（Ｓ５０２Ｙ）は、上述した通り、Ｖ入賞装置６５００の内部のＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊ、第２Ｖ入賞口６５００ｐ）への入球を監視して、入球を検出した場合に

対応する制御を実行するための処理である。図３３０７は、このＶ入賞処理（Ｓ５０２Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０７に示した通り、このＶ入賞処理（Ｓ５０２Ｙ）が実行されると、まず、Ｖ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊ、第２Ｖ入賞口６５００ｐのいずれか）への入球を検出したか否かを判別し（Ｓ２２０１Ｙ）、Ｖ入賞口への入球を検出していないと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｙ：Ｎｏ）、Ｖ入賞を検出していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１Ｙの処理において、Ｖ入賞口への入球を検出したと判別した場合は（Ｓ２２０１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオンであるか否かを判別し（Ｓ２２０２Ｙ）、確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオンであると判別した場合は（Ｓ２２０２Ｙ：Ｙｅｓ）、今回のＶ入賞口への入球以前に既にＶ入賞を検出済みであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０２Ｙの処理において、確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオフであると判別した場合は（Ｓ２２０２Ｙ：Ｎｏ）、ラウンド遊技において初めてＶ入賞口への入球を検出したことを意味するため、確変設定フラグ２０３ＹｂＧをオンに設定し（Ｓ２２０３Ｙ）、Ｖ入賞を通知するためのＶ入賞コマンドを設定して（Ｓ２２０４Ｙ）、本処理を終了する。このＶ入賞処理（Ｓ５０２Ｙ）を実行することにより、ラウンド中に最初にＶ入賞を検出した場合に確変設定フラグ２０３ＹｂＧをオンに設定することができる。

【２０５９７】

次に、図３３０８を参照して、本第７変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１７３Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１７３Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における普通図柄変動処理（図１４５参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における普通図柄変動処理（図１４５参照）と同様に、第２図柄表示装置８３において実行される普通図柄の変動表示にかかる各種制御を実行するための処理である。図３３０８は、この第７変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１７３Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０８に示した通り、本第７変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１７３Ｙ）のうち、Ｓ１２０１～Ｓ１２１３、およびＳ１２１５～Ｓ１２２１の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における普通図柄変動処理（図１４５参照）のＳ１２０１～Ｓ１２１３、およびＳ１２１５～Ｓ１２２１の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３０８に示した通り、本第７変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１７３Ｙ）では、Ｓ１２１２の処理、またはＳ１２１３の処理が終了すると、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であるか否かを判別し（Ｓ１４２１Ｙ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値（１以上の値）であると判別した場合は（Ｓ１４２１Ｙ：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒間に設定して（Ｓ１４２２Ｙ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１４２１Ｙの処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１４２１Ｙ：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒間に設定して（Ｓ１４２３Ｙ）、本処理を終了する。この第７変形例における普通図柄変動処理（Ｓ１７３Ｙ）を実行することにより、普通図柄の時短状態における普通図柄の変動時間を普通図柄の通常状態（非時短状態）における変動時間よりも長くすることができるので、普通図柄の時短状態における遊技効率をより高めることができる。

【２０５９８】

次に、図３３０９を参照して、本第７変形例における当たり制御処理（Ｓ１７２１Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における当たり制御処理（Ｓ１７２１Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり制御処理（図３１７５参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり制御処理（図３１７５参照）と同様に、当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。図３３０９は、この第７変形例における当たり制御処理（Ｓ１７２１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３０９に示した通り、本第７変形例における当たり制御処理（Ｓ１７２１Ｙ）のうち、Ｓ１６３１Ｙ、およびＳ１６３３Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における当たり制御処理（図３１７５参照）のＳ１６３１Ｙ、およびＳ１６３３Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における当たり制御処理（図３１７５参照）では、Ｓ１

６３１Ｙの処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊがオンであると判別した場合に（Ｓ１６３１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、上述した第１６制御例における大当たり開始処理（Ｓ１６３２Ｙ、図３１７６参照）に代えて、大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）を実行し、本処理を終了する。この第７変形例における大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）の詳細については、図３３１０を参照して後述する。

【２０５９９】

また、図３３０９に示した通り、本第７変形例における当たり制御処理（Ｓ１７２１Ｙ）では、Ｓ１６３３Ｙの処理において、現在が大当たり中であると判別した場合に（Ｓ１６３３Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、上述した第１６制御例における大当たりラウンド処理（Ｓ１６３４Ｙ、図３１７７参照）に代えて、大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）を実行する。この第７変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）の詳細については、図３３１１から図３３１７を参照して後述する。Ｓ１８７２Ｙの処理が終了すると、第１６制御例における大当たり終了処理（Ｓ１６３５Ｙ、図３１８１参照）に代えて、大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）を実行して、本処理を終了する。この大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）の詳細については、図３３１８を参照して後述する。

【２０６００】

次に、図３３１０を参照して、上述した大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり開始処理（図３１７６参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり開始処理（図３１７６参照）と同様に、大当たり遊技の開始を設定するための処理である。図３３１０は、この第７変形例における大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１０に示した通り、本第７変形例における大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）のうち、Ｓ１６６１Ｙ，Ｓ１６６２Ｙ、およびＳ１６６４Ｙ～Ｓ１６６８Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり開始処理（図３１７６参照）のＳ１６６１Ｙ，Ｓ１６６２Ｙ、およびＳ１６６４Ｙ～Ｓ１６６８Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３３１０に示した通り、本第７変形例における大当たり開始処理（Ｓ１８７１Ｙ）では、Ｓ１６６２Ｙの処理が終了すると、上述した第１６制御例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１６６３Ｙ）に代えて、大当たり関連初期化処理（Ｓ２０４１Ｙ）を実行して、本処理を終了する。なお、この第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ２０４１Ｙ）に関しては、図３３０６を参照して上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０６０１】

次に、図３３１１を参照して、上述した当たり制御処理（図３３０９参照）の中の１処理である大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）の詳細について説明する。この大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド処理（図３１７７参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たりラウンド処理（図３１７７参照）と同様に、大当たりにおけるラウンド遊技に関する制御を実行するための処理である。図３３１１は、この大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１１に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）のうち、Ｓ１７０１Ｙ，Ｓ１７０３Ｙ～Ｓ１７０７Ｙ、およびＳ１７０９Ｙ～Ｓ１７１２Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たりラウンド処理（図３１７７参照）のＳ１７０１Ｙ，Ｓ１７０３Ｙ～Ｓ１７０７Ｙ、およびＳ１７０９Ｙ～Ｓ１７１２Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３３１１に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）では、Ｓ１７０１Ｙの処理において、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍがオンであると判別した場合に（Ｓ１７０１Ｙ：Ｙｅｓ）、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ１７０２Ｙ、図３１７８参照）に代えて、大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）を実行し、本処理を終了する。この大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）の詳細については、図３３１２を参照して後述する。

【２０６０２】
　また、図３３１１に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）では、Ｓ１７０７Ｙの処理において、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎがオンであると判別した場合は（Ｓ１７０７Ｙ：Ｙｅｓ）、上述した第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ１７０８Ｙ、図３１７９（ｂ）参照）に代えて大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）を実行して、本処理を終了する。この第７変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）の詳細については、図３３１４を参照して説明する。また、図３３１１に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）では、Ｓ１７１０Ｙの処理が終了すると、球止め部６５００ｅの開放可否を判定するための球止め開放処理を実行して（Ｓ２０５３Ｙ）、処理をＳ１７１１Ｙへと移行する。この球止め開放処理（Ｓ２０５３Ｙ）の詳細については、図３３１５を参照して後述する。また、図３３１１に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド処理（Ｓ１８７２Ｙ）では、Ｓ１７１２Ｙの処理において、エンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合に（Ｓ１７１２Ｙ：Ｎｏ）、上述した第１６制御例における大当たり次開放開始処理（Ｓ１７１３Ｙ、図３１８０参照）に代えて、大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）を実行して、本処理を終了する。この大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）の詳細については、図３３１６を参照して後述する。
【２０６０３】
　次に、図３３１２を参照して、上述した大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）と同様に、大当たりの各ラウンドにおけるラウンド遊技を開始させるための処理である。図３３１２は、この大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１２に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）のうち、Ｓ１７３４Ｙ，Ｓ１７３８Ｙ，Ｓ１７３９Ｙ、およびＳ１７４１Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たりラウンド開始処理（図３１７８参照）のＳ１７３４Ｙ，Ｓ１７３８Ｙ，Ｓ１７３９Ｙ、およびＳ１７４１Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、図３３１２に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）が実行されると、まず、上述した第１６制御例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１７３１Ｙ）に代えて大当たり関連初期化処理（Ｓ２０７１Ｙ）が実行される。この第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ２０７１Ｙ）に関しては、図３３０６を参照して上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。Ｓ２０７１Ｙの処理が終了すると、次いで、共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値に１を加算して更新し（Ｓ２０７２Ｙ）、次いで、更新後の共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値を示すラウンド数コマンドの出力を設定し（Ｓ２０７３Ｙ）、処理をＳ１７３４Ｙへと移行する。
【２０６０４】
　また、図３３１２に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）では、Ｓ１７３４Ｙの処理が終了すると、シナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１（図３２９４（ｂ）参照）から大当たり種別と共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値とに対応する開放シナリオ（Ａシナリオ、Ｂシナリオ、およびＣシナリオのいずれか）を特定して、当該特定した開放シナリオに対応するデータをシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２（図３２９５参照）から読み出す（Ｓ２０７４Ｙ）。Ｓ２０７４Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２０７４Ｙの処理で読み出したデータから大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する開放期間を抽出して大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値に設定する（Ｓ２０７５Ｙ）。Ｓ２０７５Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２０７４Ｙの処理で読み出したデータから大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する閉鎖最大入賞数を抽出して大当たり閉鎖入賞数カウ

ンタ２０３Ｙｆの値に設定して（Ｓ２０７６Ｙ）、処理をＳ１７３８Ｙへと移行する。また、図３３１２に示した通り、本第７変形例における大当たりラウンド開始処理（Ｓ２０５１Ｙ）では、Ｓ１７３９Ｙの処理が終了すると、Ｖ入賞装置６５００の開閉扉６５００ａの開放を設定するための大入賞口開放処理を実行して（Ｓ２０７７Ｙ）、処理をＳ１７４１Ｙへと移行する。この大入賞口開放処理（Ｓ２０７７Ｙ）の詳細について、図３３１３を参照して説明する。

【２０６０５】

図３３１３は、この大入賞口開放処理（Ｓ２０７７Ｙ）を示すフローチャートである。この大入賞口開放処理（Ｓ２０７７Ｙ）が実行されると、まず、大入賞口ソレノイド２０９ＹｃＧをオンに設定することで開閉扉６５００ａの開放を設定し（Ｓ２０８１Ｙ）、次いで、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧをオフに設定する（Ｓ２０８２Ｙ）。Ｓ２０８２Ｙの処理が終了すると、次いで、シナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１から大当たり種別と共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値とに対応する開放シナリオ（Ａシナリオ、Ｂシナリオ、およびＣシナリオのいずれか）を特定して（Ｓ２０８３Ｙ）、特定した開放シナリオがＣシナリオであるか否かを判別する（Ｓ２０８４Ｙ）。Ｓ２０８４Ｙの処理において、特定した開放シナリオがＣシナリオであると判別した場合は（Ｓ２０８４Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞装置６５００へと入賞した遊技球を振分回転体６５００ｍへと誘導する作動パターンに設定されるシナリオであることを意味するため、まず、球止めソレノイド２０９ＹｂＧをオフに設定することで球止め部６５００ｅの閉鎖を設定する（Ｓ２０８５Ｙ）。Ｓ２０８５Ｙの処理が終了すると、次いで、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧをオフに設定することで通路扉６５００ｆの閉鎖を設定し（Ｓ２０８６Ｙ）、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧをオフに設定することで球排出扉６５００ｃの閉鎖を設定して（Ｓ２０８７Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ２０８４Ｙの処理において、特定された開放シナリオがＣシナリオではないと判別した場合は（Ｓ２０８４Ｙ：Ｎｏ）、まず、球止めソレノイド２０９ＹｂＧをオフに設定することで球止め部６５００ｅの閉鎖を設定する（Ｓ２０８８Ｙ）。Ｓ２０８８Ｙの処理が終了すると、次いで、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧをオンに設定することで通路扉６５００ｆの開放を設定し（Ｓ２０８９Ｙ）、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧをオフに設定することで球排出扉６５００ｃの閉鎖を設定して（Ｓ２０９０Ｙ）、本処理を終了する。この大入賞口開放処理（Ｓ２０７７Ｙ）を実行することにより、開放シナリオとしてＣシナリオが設定される大当たりＥの１０ラウンド目においては、開閉扉６５００ａの開放に合わせて通路扉６５００ｆを閉鎖を設定することができ、Ｖ入賞装置６５００へと入賞した遊技球を振分回転体６５００ｍの方向へと誘導することができる一方で、大当たりＥ以外の大当たりの各ラウンド、および大当たりＥの１０ラウンド以外のラウンドにおいて、開閉扉６５００ａの開放に合わせて通路扉６５００ｆの開放を設定することができ、Ｖ入賞装置６５００へと入賞した遊技球を誘導流路６５００ｇへと誘導することができる（振分回転体６５００ｍの方向へと誘導されることを防止することができる）。よって、大当たりＥの１０ラウンド目以外の状況下において役物抽選が実行されることを抑制することができる。

【２０６０６】

次に、図３３１４を参照して、本第７変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）の詳細について説明する。この大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（図３１７９（ｂ）参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（図３１７９（ｂ）参照）と同様に、大当たりにおける閉鎖期間の開始を設定するための処理である。図３３１４は、この大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１４に示した通り、本第７変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）のうち、Ｓ１７８４Ｙ、およびＳ１７８５Ｙの各処理では、上述した第１６制御例における大当たりインターバル開始処理（図３１７９（ｂ）参照）のＳ１７８４Ｙ、およびＳ１７８５Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における大当たりインターバル開始処理（Ｓ２０５２Ｙ）が実行され

ると、まず、第１６制御例における大当たり関連初期化処理（Ｓ１７８１Ｙ）に代えて大当たり関連初期化処理（Ｓ２１３１Ｙ）を実行する。この第７変形例における大当たり関連初期化処理（Ｓ２１３１Ｙ）に関しては、図３３０６を参照して上述した大当たり関連初期化処理（Ｓ１３７１Ｙ）と同一の処理であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【２０６０７】

Ｓ２１３１Ｙの処理が終了すると、次いで、大入賞口ソレノイド２０９ＹｃＧをオフに設定することで開閉扉６５００ａの閉鎖を設定し（Ｓ２１３２Ｙ）、次いで、実行中の大当たり種別を読み出す（Ｓ２１３３Ｙ）。Ｓ２１３３Ｙの処理が終了すると、次いで、シナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１（図３２９４（ｂ）参照）から大当たり種別と共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値とに対応する開放シナリオ（Ａシナリオ、Ｂシナリオ、およびＣシナリオのいずれか）を特定して、当該特定した開放シナリオに対応するデータをシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２（図３２９５参照）から読み出す（Ｓ２１３４Ｙ）。Ｓ２１３４Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２１３４Ｙの処理で読み出したデータから大当たり種別と大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する閉鎖期間を抽出して共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値に設定し（Ｓ２１３５Ｙ）、処理をＳ１７８４Ｙへと移行する。

【２０６０８】

次に、図３３１５を参照して、本第７変形例における大当たりラウンド処理（図３３１１参照）の中の１処理である球止め開放処理（Ｓ２０５３Ｙ）の詳細について説明する。この球止め開放処理（Ｓ２０５３Ｙ）は、球止め部６５００ｅの開放可否を判定するための処理である。図３３１５は、この第７変形例における球止め開放処理（Ｓ２０５３Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１５に示した通り、この球止め開放処理（Ｓ２０５３Ｙ）が実行されると、まず、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が３５００（残り７秒に対応するカウンタ値）であるか否かを判別し（Ｓ２１５１Ｙ）、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が３５００ではないと判別した場合は（Ｓ２１５１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が４０００（残り８秒に対応するカウンタ値）であるか否かを判別する（Ｓ２１５２Ｙ）。Ｓ２１５２Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が４０００であると判別した場合は（Ｓ２１５２Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＥの１０ラウンド目における閉鎖期間が開始されてから２秒が経過した時点であることを意味する。大当たりＥの１０ラウンド目以外の状況下で設定される閉鎖期間は最大２秒であり、残り８秒に対応するカウンタ値となり得ないためである。よって、この場合は、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧがオフであるか否かを判別し（Ｓ２１５３Ｙ）、オフであると判別した場合は（Ｓ２１５３Ｙ：Ｙｅｓ）、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧをオンに設定することで球排出扉６５００ｃの開放を設定して（Ｓ２１５４Ｙ）、本処理を終了する。一方で、Ｓ２１５２Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が４０００ではないと判別した場合（Ｓ２１５２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ２１５３Ｙの処理において、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧが既にオンになっていると判別した場合は（Ｓ２１５３Ｙ：Ｎｏ）、Ｓ２１５４Ｙの処理を実行することなくそのまま本処理を終了する。

【２０６０９】

これに対し、Ｓ２１５１Ｙの処理において、共通閉鎖秒数カウンタ２０３Ｙｋの値が３５００（残り７秒に対応するカウンタ値）であると判別した場合は（Ｓ２１５１Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＥの１０ラウンド目における閉鎖期間が開始されてから３秒が経過した時点であることを意味する。大当たりＥの１０ラウンド目以外の状況下で設定される閉鎖期間は最大２秒であり、残り７秒に対応するカウンタ値となり得ないためである。よって、この場合は、まず、球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧがオンであるか否かを判別し（Ｓ２１５５Ｙ）、球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧがオンであると判別した場合は（Ｓ２１５５Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＥの１０ラウンド目であることを意味するため、次いで、球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧをオフに設定し（Ｓ２１５６Ｙ）、球止めソレノイド

２０９ＹｂＧをオンに設定することで球止め部６５００ｅの開放を設定する（Ｓ２１５７Ｙ）。Ｓ２１５７Ｙの処理が終了すると、次いで、球止め部６５００ｅの開放を示す球止め開放コマンドを設定して（Ｓ２１５８Ｙ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ２１５５Ｙの処理において、球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧがオフであると判別した場合は（Ｓ２１５５Ｙ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０６１０】

次に、図３３１６を参照して、本第７変形例における大当たりラウンド処理（図３３１１参照）の中の１処理である大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）と同様に、ラウンド遊技中における次の開放期間の開始を設定するための処理である。図３３１６は、本第７変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１６に示した通り、本第７変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）のうち、Ｓ１８０２Ｙ，Ｓ１８１０Ｙ、およびＳ１８１３Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり次開放開始処理（図３１８０参照）のＳ１８０２Ｙ，Ｓ１８１０Ｙ、およびＳ１８１３Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）では、Ｓ１８０２Ｙの処理が終了すると、Ｓ１８０２Ｙの処理による更新後の大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値を示す大当たり開放回数カウンタコマンドを設定し（Ｓ２１７１Ｙ）、次に、シナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１（図３２９４（ｂ）参照）から大当たり種別と共通ラウンド数カウンタ２０３Ｙｊの値とに対応する開放シナリオを特定し（Ｓ２１７２Ｙ）、当該特定した開放シナリオに対応するデータをシナリオデータ規定テーブル２０２ＹｄＧ２（図３２９５参照）から読み出す（Ｓ２１７３Ｙ）。Ｓ２１７３Ｙの処理が終了すると、次いで、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値がＳ２１７３Ｙの処理で読み出したデータが示す開放回数以上の値である（即ち、今回のラウンドにおける全ての開放期間が終了済みである）か否かを判別し（Ｓ２１７４Ｙ）、大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値がＳ２１７３Ｙの処理で読み出したデータが示す開放回数未満であると判別した場合は（Ｓ２１７４Ｙ：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たりが大当たりＤであるか否かを判別する（Ｓ２１７５Ｙ）。Ｓ２１７５Ｙの処理において、大当たりＤであると判別した場合は（Ｓ２１７５Ｙ：Ｙｅｓ）、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧがオンであるか否かを判別し（Ｓ２１７６Ｙ）、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧがオフであると判別した場合は（Ｓ２１７６：Ｎｏ）、大当たりＤの８ラウンド目における２回目の開放期間の設定条件（１回目の開放期間においてオーバー入賞を発生させること）が成立していないことを意味するため、２回目の開放期間を設定することなくラウンドを終了させるために処理をＳ１８１３Ｙへと移行する。

【２０６１１】

一方、Ｓ２１７６Ｙの処理において、オーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧがオンであると判別した場合は（Ｓ２１７６Ｙ：Ｙｅｓ）、２回目の開放期間を設定するために処理をＳ１８１０Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ２１７５Ｙの処理において、今回の大当たりが大当たりＤではないと判別した場合は（Ｓ２１７５Ｙ：Ｎｏ）、ラウンドを終了する可能性が無いため、処理をＳ１８１０Ｙへと移行する。また、図３３１６に示した通り、本第７変形例における大当たり次開放開始処理（Ｓ２０５４Ｙ）では、Ｓ１８１０Ｙの処理が終了すると、Ｓ２１７３Ｙの処理で読み出された開放シナリオに対応するデータと大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する開放期間を大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅの値に設定し（Ｓ２１７７Ｙ）、次いで、Ｓ２１７３Ｙの処理で読み出された開放シナリオに対応するデータと大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値とに対応する閉鎖最大入賞数を大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆの値に設定する（Ｓ２１７８Ｙ）。Ｓ２１７８Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２１７８Ｙの処理で設定した閉鎖最大入賞数を示す閉鎖最大入賞数コマンドを設定し（Ｓ２１７９Ｙ）、開放期間を設定するため

の大当たり開放設定処理を実行して（Ｓ２１８０Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり開放設定処理（Ｓ２１８０Ｙ）の詳細について、図３３１７を参照して説明する。図３３１７は、この大当たり開放設定処理（Ｓ２１８０Ｙ）を示すフローチャートである。

【２０６１２】

図３３１７に示した通り、この大当たり開放設定処理（Ｓ２１８０Ｙ）が実行されると、まず、大入賞口ソレノイド２０９ＹｃＧをオンに設定することで開閉扉６５００ａの開放を設定し（Ｓ２３８１Ｙ）、次いで、シナリオ選択テーブル２０２ＹｄＧ１（図３２９４（ｂ）参照）から大当たり種別と共通ラウンド数カウンタ２０３ｊのカウンタ値とに対応する開放シナリオを特定する（Ｓ２３８２Ｙ）。Ｓ２３８２Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ２３８２Ｙの処理において特定された開放シナリオがＣシナリオであるか否かを判別し（Ｓ２３８３Ｙ）、特定された開放シナリオがＣシナリオではないと判別した場合は（Ｓ２３８３Ｙ：Ｎｏ）、まず、球止めソレノイド２０９ＹｂＧをオフに設定することで球止め部６５００ｅの閉鎖を設定し（Ｓ２３８４Ｙ）、次いで、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧをオンに設定することで通路扉６５００ｆの開放を設定する（Ｓ２３８５Ｙ）。Ｓ２３８５Ｙの処理が終了すると、次いで、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧをオフに設定することで球排出扉６５００ｃの閉鎖を設定して（Ｓ２３８６Ｙ）、処理をＳ２３９０Ｙへと移行する。一方、Ｓ３２８３Ｙの処理において、特定した開放シナリオがＣシナリオであると判別した場合は（Ｓ２３８３Ｙ：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞装置６５００へと入賞した遊技球を振分回転体６５００ｍへと誘導する作動パターンに設定されるシナリオであることを意味するため、まず、球止めソレノイド２０９ＹｂＧをオフに設定することで球止め部６５００ｅの閉鎖を設定する（Ｓ２３８７Ｙ）。Ｓ２３８７Ｙの処理が終了すると、次いで、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧをオフに設定することで通路扉６５００ｆの閉鎖を設定し（Ｓ２３８８Ｙ）、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧをオフに設定することで球排出扉６５００ｃの閉鎖を設定して（Ｓ２３８９Ｙ）、処理をＳ２３９０Ｙへと移行する。Ｓ２３９０Ｙの処理では、開閉扉６５００ａを開放したことを示す大入賞口開放コマンドを設定して（Ｓ２３９０Ｙ）、本処理を終了する。この大当たり開放設定処理（Ｓ２１８０Ｙ）を実行することにより、開放シナリオとしてＣシナリオが設定される大当たりＥの１０ラウンド目においては、開閉扉６５００ａの開放に合わせて通路扉６５００ｆを閉鎖を設定することができ、Ｖ入賞装置６５００へと入賞した遊技球を振分回転体６５００ｍの方向へと誘導することができる一方で、大当たりＥ以外の大当たりの各ラウンド、および大当たりＥの１０ラウンド以外のラウンドにおいて、開閉扉６５００ａの開放に合わせて通路扉６５００ｆの開放を設定することができ、Ｖ入賞装置６５００へと入賞した遊技球を誘導流路６５００ｇへと誘導することができる（振分回転体６５００ｍの方向へと誘導されることを防止することができる）。よって、大当たりＥの１０ラウンド目以外の状況下において役物抽選が実行されることを抑制することができる。

【２０６１３】

次に、図３３１８を参照して、本第７変形例における当たり制御処理（図３３０９参照）の中の１処理である大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）は、上述した第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）と同様に、大当たりの終了を設定するための処理である。図３３１８は、この大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１８に示した通り、本第７変形例における大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）のうち、Ｓ１８２１Ｙ～Ｓ１８２３Ｙ、およびＳ１８２７Ｙ～Ｓ１８２９Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例における大当たり終了処理（図３１８１参照）のＳ１８２１Ｙ～Ｓ１８２３Ｙ、およびＳ１８２７Ｙ～Ｓ１８２９Ｙの各処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）では、Ｓ１８２２Ｙの処理が終了すると、大当たり遊技中に作動させる各種ソレノイド（Ｖソレノイド２０９ＹａＧ、球止めソレノイド２０９ＹｂＧ、大入賞口ソレノイド２０９ＹｃＧ、大入賞口内Ａソレノイド２０９ＹｄＧ、大入賞口内Ｂソレノイド２０９ＹｅＧ）を全てオ

フに設定し（Ｓ２６４１Ｙ）、本処理を終了する。
【２０６１４】
　また、図３３１８に示した通り、本第７変形例における大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）では、Ｓ１８２３Ｙの処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合に（Ｓ１８２３Ｙ：Ｙｅｓ）、まず、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２６４２Ｙ）、次いで、確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオンであるか否かを判別する（Ｓ２６４３Ｙ）。Ｓ２６４３Ｙの処理において、確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオンであると判別した場合は（Ｓ２６４３Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり遊技の実行中にＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊまたは第２Ｖ入賞口６５００ｐ）に遊技球が入球していたことを意味するため、特別図柄の高確率状態に設定するために確変カウンタ２０３ＹａＧの値に１００を設定して（Ｓ２６４４Ｙ）、処理をＳ１８２７Ｙへと移行する。一方、Ｓ２６４３Ｙの処理において、確変設定フラグ２０３ＹｂＧがオフであると判別した場合は（Ｓ２６４３Ｙ：Ｎｏ）、大当たり遊技の実行中にＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊまたは第２Ｖ入賞口６５００ｐ）に遊技球が入球していないことを意味するため、Ｓ２６４４Ｙの処理をスキップして、処理をＳ１８２７Ｙへと移行する。また、図３３１８に示した通り、本第７変形例における大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）では、Ｓ１８２９Ｙの処理が終了すると、第１６制御例における当たり完全初期化処理（Ｓ１８３０Ｙ、図３１８２参照）に代えて、当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）を実行して、本処理を終了する。この当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）の詳細については、図３３１９を参照して後述する。この第７変形例における大当たり終了処理（Ｓ１８７３Ｙ）を実行することにより、大当たり遊技の実行中におけるＶ入賞口への入球状況に応じて遊技状態を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【２０６１５】
　次に、図３３１９を参照して、上述した本第７変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）は、上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）と同様に、当たり遊技中の設定を完全に初期化するための処理である。図３３１９は、この第７変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）を示すフローチャートである。図３３１９に示した通り、本第７変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）のうち、Ｓ１８５３Ｙの処理では、上述した第１６制御例における当たり完全初期化処理（図３１８２参照）のＳ１８５３Ｙの処理と同一の処理が実行される。また、本第７変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）が実行されると、まず、大当たり開放秒数カウンタ２０３Ｙｅ、大当たり閉鎖入賞数カウンタ２０３Ｙｆ、および大当たり開放回数カウンタ２０３Ｙｇの値を０にリセットして（Ｓ２６８１Ｙ）、処理をＳ１８５３Ｙへと移行する。また、本第７変形例における当たり完全初期化処理（Ｓ２６４５Ｙ）では、Ｓ１８５３Ｙの処理が終了すると、ラウンド開始フラグ２０３Ｙｍ、インターバル開始フラグ２０３Ｙｎ、確変設定フラグ２０３ＹｂＧ、球止め開放可能フラグ２０３ＹｄＧ、およびオーバー入賞フラグ２０３ＹｃＧを全てオフに設定して（Ｓ２６８２Ｙ）、本処理を終了する。
【２０６１６】
　次に、図３３２０を参照して、本第７変形例における立ち上げ処理の詳細について説明する。この第７変形例における立ち上げ処理は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における立ち上げ処理（図１４８参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における立ち上げ処理（図１４８参照）と同様に、パチンコ機１０に対して電源が投入された場合に各種初期設定を行うために実行される処理である。図３３２０は、本第７変形例における立ち上げ処理を示すフローチャートである。図３３２０に示した通り、本第７変形例における立ち上げ処理（図３３２０参照）のうち、Ｓ１５０１～Ｓ１５１７の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における立ち上げ処理（図１４８参照）のＳ１５０１～Ｓ１５１７の各処理と同一の処理が

実行される。また、本第７変形例における立ち上げ処理（図３３２０参照）では、Ｓ１５１３の処理が終了すると、回転体ＤＣモータ２５０をオンに設定することで振分回転体６５００ｍの回転動作を開始させ（Ｓ２６９１Ｙ）、処理をＳ１５１４へと移行する。この第７変形例における立ち上げ処理（図３３２０参照）を実行することにより、パチンコ機１０に対する電源投入直後から振分回転体６５００ｍを回転動作させることができる。

【２０６１７】

＜第１６制御例の第７変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３３２１から図３３２６を参照して、本第７変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。本第７変形例では、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）に代えて、コマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）を実行する点でのみ相違している。この第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）は、上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）と同様に、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）の詳細について、図３３２１から図３３２６を参照して説明する。図３３２１は、本第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３２１に示した通り、本第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１８，Ｓ３２０３Ｙ～Ｓ３２０５Ｙ，Ｓ３２１０Ｙ、およびＳ３２１１Ｙの各処理では、それぞれ上述した第１６制御例におけるコマンド判定処理（図３１９０参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０３，Ｓ３２１１，Ｓ３２１８，Ｓ３２０３Ｙ～Ｓ３２０５Ｙ，Ｓ３２１０Ｙ、およびＳ３２１１Ｙの各処理と同一の処理が実行される。

【２０６１８】

また、図３３２１に示した通り、本第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）では、Ｓ３２１１の処理において主制御装置１１０から受信したコマンドの中に状態コマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、第１６制御例（および第２制御例）における状態コマンド処理（Ｓ３２１２、図１５８参照）に代えて、状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）を実行して、処理をＳ３２１８へと移行する。この状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）の詳細については、図３３２２を参照して後述する。また、図３３２１に示した通り、本第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）では、Ｓ３２１１Ｙの処理が終了すると、受信した大当たり開放回数カウンタコマンドが示す開放回数を従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧに設定して（Ｓ３７０２Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。また、図３３２１に示した通り、本第７変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１７１Ｙ）では、Ｓ３２１０Ｙの処理において、大当たり開放回数カウンタコマンドを受信していないと判別した場合に（Ｓ３２１０Ｙ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から大当たり関連のコマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３７０３Ｙ）、大当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３７０３Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり関連処理を実行して（Ｓ３７０４Ｙ）、処理をＳ３２１８へと移行する。この大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）の詳細については、図３３２３から図３３２６を参照して後述する。これに対し、Ｓ３７０３Ｙの処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に大当たり関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３７０３Ｙ：Ｎｏ）、処理をＳ３２１８へと移行する。

【２０６１９】

次に、図３３２２を参照して、本第７変形例における状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）の詳細について説明する。この第７変形例における状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における状態コマンド処理（図１５８参照）に代えて実行される処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における状態コマンド処理（図１５８参照）と同様に、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた演出態様を設定するための処理である。図３３２２は、この状態コマンド処理（Ｓ３７０

１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３２２に示した通り、本第７変形例における状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）のうち、Ｓ３４０１～Ｓ３４０３，Ｓ３４０８，Ｓ３４０９、およびＳ３４１１の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における状態コマンド処理（図１５８参照）のＳ３４０１～Ｓ３４０３，Ｓ３４０８，Ｓ３４０９、およびＳ３４１１の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３２２に示した通り、本第７変形例における状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）では、Ｓ３４０９の処理が終了すると、総賞球数カウンタ２２３Ｙａのカウンタ値を０にリセットして（Ｓ３７２１Ｙ）、本処理を終了する。また、図３３２２に示した通り、本第７変形例における状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）では、Ｓ３４１１の処理において、時短状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３４１１：Ｙｅｓ）、時短状態に対応する背面画像を設定するための表示用背面画像コマンドを設定して（Ｓ３７２２Ｙ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３４１１の処理において、今回受信した状態コマンドが時短状態への移行を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ３４１１：Ｎｏ）、次いで、確変状態への移行を示す状態コマンドを受信したか否かを判別し（Ｓ３７２３Ｙ）、確変状態への移行を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３７２３Ｙ：Ｙｅｓ）、ラッシュ状態（確変状態）に対応する背面画像を設定するための表示用背面画像コマンドを設定して（Ｓ３７２４Ｙ）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３７２３Ｙの処理において、今回受信した状態コマンドが確変状態への移行を示す状態コマンドではないと判別した場合は（Ｓ３７２３Ｙ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。この第７変形例における状態コマンド処理（Ｓ３７０１Ｙ）を実行することにより、確変状態や時短状態に移行した場合にそれぞれの遊技状態に対応する背面画像を設定することができるので、遊技状態を背面画像の種別から遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２０６２０】

次に、図３３２３を参照して、上述したコマンド判定処理（図３３２１参照）の中の１処理である当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）は、上述した第１６制御例（および第２制御例）における大当たり関連処理（図１６０参照）に対応する処理であり、第１６制御例（および第２制御例）における大当たり関連処理（図１６０参照）と同様に、主制御装置１１０から大当たりに関連するコマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図３３２３は、この大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）を示すフローチャートである。図３３２３に示した通り、本第７変形例における大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）のうち、Ｓ３６０３，Ｓ３６０５～Ｓ３６０８，Ｓ３６１０、およびＳ３６１４の各処理では、それぞれ上述した第１６制御例（および第２制御例）における大当たり関連処理（図１６０参照）のＳ３６０３，Ｓ３６０５～Ｓ３６０８，Ｓ３６１０、およびＳ３６１４の各処理と同一の処理が実行される。

【２０６２１】

また、図３３２３に示した通り、本第７変形例における大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）では、Ｓ３６０３の処理において、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの中にオープニングコマンドが含まれていると判別した場合に（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、大当たり種別に応じたオープニング演出を設定するためのオープニング演出処理を実行して（Ｓ３７７１Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このオープニング演出処理（Ｓ３７７１Ｙ）の詳細については、図３３２４を参照して後述する。また、図３３２３に示した通り、本第７変形例における大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）では、Ｓ３６０８の処理が終了すると、第１６制御例（および第２制御例）におけるラウンド中演出処理（Ｓ３６０９、図１６５参照）に代えて、ラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）を実行して、処理をＳ３６１４へと移行する。このラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）の詳細については、図３３２５を参照して後述する。また、図３３２３に示した通り、本第７変形例における大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）では、Ｓ３６０５の処理において、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの中にラウンド数コマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した大

当たり関連のコマンドの中に大当たり開放回数カウンタコマンドが含まれているか否かを判別して（Ｓ３７７３Ｙ）、大当たり開放回数カウンタコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３７７３Ｙ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから開放回数の値を抽出して従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧの値に設定する（Ｓ３７７４Ｙ）。Ｓ３７７４Ｙの処理が終了すると、次いで、開放期間中の演出を設定するためにラウンド中演出処理を実行して（Ｓ３７７５Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。このラウンド中演出処理（Ｓ３７７５Ｙ）は、上述したラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）と同一の処理が実行される。

【２０６２２】

一方、Ｓ３７７３Ｙの処理において、主制御装置１１０から大当たり開放回数カウンタコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３７７３Ｙ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した大当たり関連のコマンドの中にＶ入賞コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３７７６Ｙ）、Ｖ入賞コマンドを受信していると判別した場合は（Ｓ３７７６Ｙ：Ｙｅｓ）、従Ｖ入賞済フラグ２２３ＹｂＧがオンであるか否かを判別する（Ｓ３７７７Ｙ）。Ｓ３７７７Ｙの処理において、従Ｖ入賞済フラグ２２３ＹｂＧがオフであると判別した場合は（Ｓ３７７７Ｙ：Ｎｏ）、Ｖ入賞を報知するための表示用Ｖ入賞コマンドを設定し（Ｓ３７７８Ｙ）、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧをオンに設定して（Ｓ３７７９Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。一方、Ｓ３７７７Ｙの処理において、従入賞済みフラグ２２３ＹｂＧがオンであると判別した場合は（Ｓ３７７７Ｙ：Ｙｅｓ）、既にＶ入賞を報知済みであることを意味するため、Ｓ３７７８Ｙ，Ｓ３７７９Ｙの各処理をスキップして、処理をＳ３６１４へと移行する。これらに対し、Ｓ３７７６Ｙの処理において、主制御装置１１０からＶ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３７７６Ｙ：Ｎｏ）処理をＳ３６１０へと移行する。また、図３３２３に示した通り、本第７変形例における大当たり関連処理（Ｓ３７０４Ｙ）では、Ｓ３６１０の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中にエンディングコマンドが含まれていないと判別した場合に（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、大当たりに関連するその他のコマンドの種別に応じた制御を行うための従大当たり関連処理を実行して（Ｓ３７８０Ｙ）、処理をＳ３６１４へと移行する。

【２０６２３】

次に、図３３２４を参照して、上述したオープニング演出処理（Ｓ３７７１Ｙ）の詳細について説明する。図３３２４は、このオープニング演出処理（Ｓ３７７１Ｙ）を示すフローチャートである。図３３２４に示した通り、このオープニング演出処理（Ｓ３７７１Ｙ）が実行されると、まず、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧをオフに設定し（Ｓ３８０１Ｙ）、次いで、右打ちフラグ２２３ｒをオンに設定する（Ｓ３８０２Ｙ）。Ｓ３８０２Ｙの処理が終了すると、次いで、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ３８０３Ｙ）、次いで、従オープニング演出テーブル２２２ＹａＧ（図３２９７（ａ）参照）から大当たり種別に応じた演出態様を選択（決定）する（Ｓ３８０４Ｙ）。Ｓ３８０４Ｙの処理が終了すると、次いで、Ｓ３８０４Ｙの処理で選択した演出態様に対応するオープニング演出を実行するための表示用オープニングコマンドを設定して（Ｓ３８０５Ｙ）、本処理を終了する。

【２０６２４】

次に、図３３２５を参照して、上述した大当たり関連処理（図３３２３参照）の中の１処理であるラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）の詳細について説明する。このラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）は、開放期間中の演出態様を設定するための処理である。図３３２５は、このラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）を示すフローチャートである。図３３２５に示した通り、本第７変形例におけるラウンド中演出処理（Ｓ３７７２Ｙ）が実行されると、まず、今回の大当たりが大当たりＥであるか否かを判別し（Ｓ３８２１Ｙ）、大当たりＥであると判別した場合は（Ｓ３８２１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が１０であるか否かを判別する（Ｓ３８２２Ｙ）。Ｓ３８２２Ｙの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が１０であると判別した場合は（Ｓ３８２

２Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオンであるか否かを判別する（Ｓ３８２３Ｙ）。Ｓ３８２３Ｙの処理において、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオフであると判別した場合は（Ｓ３８２３Ｙ：Ｎｏ）、大当たりＥの１０ラウンド目、且つ、役物抽選によるＶ入賞を未検出である状況下で新たな開放期間が開始されることを意味するため、従ラウンド演出テーブル２２２ＹｂＧ（図３２９７（ｂ）参照）から大当たり種別と従大当たり開放回数カウンタ２２３ＹｂＧのカウンタ値とに対応するラウンド演出態様を選択し（Ｓ３８２４Ｙ）、選択（決定）したラウンド演出態様を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３８２５Ｙ）、処理をＳ３８２９Ｙへと移行する。

【２０６２５】

一方、Ｓ３８２２Ｙの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が１０ではないと判別した場合（３８２２Ｙ：Ｎｏ）、およびＳ３８２３Ｙの処理において、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオンであると判別した場合は（Ｓ３８２３Ｙ：Ｙｅｓ）、通常のラウンド演出を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３８２６Ｙ）、処理をＳ３８２９Ｙへと移行する。これらに対し、Ｓ３８２１Ｙの処理において、現在実行中の大当たり遊技が大当たりＥではないと判別した場合は（Ｓ３８２１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が８であるか否かを判別し（Ｓ３８２７Ｙ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が８であると判別した場合は（Ｓ３８２７Ｙ：Ｙｅｓ）、大当たりＡ～ＤのＶラウンド中であることを意味するため、処理をＳ３８２４Ｙへと移行する。これに対し、Ｓ３８２７Ｙの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が８ではないと判別した場合は（Ｓ３８２７Ｙ：Ｎｏ）、通常のラウンド演出を示す表示用コマンドを設定して（Ｓ３８２８Ｙ）、処理をＳ３８２９Ｙへと移行する。Ｓ３８２５Ｙ，Ｓ３８２６Ｙ、およびＳ３８２８Ｙのいずれかの処理が終了した後に実行されるＳ３８２９Ｙの処理では、球止め部６５００ｅの状態を示す球止めフラグを閉鎖状態に対応するオフに設定して（Ｓ３８２９Ｙ）、本処理を終了する。

【２０６２６】

次に、図３３２６を参照して、上述した大当たり関連処理（図３３２３参照）の中の１処理である従大当たり関連処理（Ｓ３７８０Ｙ）の詳細について説明する。図３３２６は、この従大当たり関連処理（Ｓ３７８０Ｙ）を示すフローチャートである。図３３２６に示した通り、この従大当たり関連処理（Ｓ３７８０Ｙ）が実行されると、まず、主制御装置１１０から受信した大当たりに関連するコマンドの中に球止め開放コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３８４１Ｙ）、球止め開放コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３８４１Ｙ：Ｙｅｓ）、次いで、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオンであるか否かを判別する（Ｓ３８４２Ｙ）。Ｓ３８４２Ｙの処理において、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオフであると判別した場合は（Ｓ３８４２Ｙ：Ｎｏ）、役物抽選が開始されることを示す放出演出（図３２８３参照）の実行を設定し（Ｓ３８４３Ｙ）、従球止めフラグをオンに設定して（Ｓ３８４４Ｙ）、本処理を終了する。これに対して、Ｓ３８４２Ｙの処理において、従Ｖ入賞済みフラグ２２３ＹｃＧがオンであると判別した場合は（Ｓ３８４２Ｙ：Ｙｅｓ）、現在が大当たりＥの１０ラウンド目における球止め部６５００ｅの開放タイミングであり、且つ、前回以前の役物抽選において既にＶ入賞を検出済みであることを意味する。よって、この場合は、放出演出の実行を設定する必要がないため、Ｓ３８４３Ｙ、およびＳ３８４４Ｙの各処理をスキップして、本処理を終了する。これに対し、Ｓ３８４１Ｙの処理において、主制御装置１１０から球止め開放コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３８４１Ｙ：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０から受信した大当たりに関連するコマンドの中に大当たり閉鎖入賞数コマンドが含まれているか否かを判別し（Ｓ３８４５Ｙ）、大当たり閉鎖入賞数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３８４５Ｙ：Ｙｅｓ）、受信したコマンドが示す入賞数に対応した表示用コマンドの送信を設定して（Ｓ３８４６Ｙ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８４５Ｙの処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に大当たり閉鎖入賞数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３８４５Ｙ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０６２７】

以上説明した通り、第１６制御例の第７変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技の実行中に特定領域（Ｖ入賞口）を遊技球が通過した（Ｖ入賞が発生した）場合に大当たり終了後に確率変動機能が作動して大当たり確率が通常よりも高くなる仕様（所謂、Ｖ確仕様）を採用した上で、特定領域が開放される特定のラウンド遊技中に開放期間を複数設定し、各開放期間を遊技球の入球個数によって終了させる制御を採用することで、特定の大当たり遊技のＶラウンドにおいてＶ入賞が発生する割合を略同一にする構成としている。より具体的には、特定の大当たり遊技のＶラウンドにおいて、最大で特定回数（１０回）の開放期間を設定し、各開放期間においてＶ役物（Ｖ入賞装置６５００）によって所定確率（例えば、１／１０の確率）でＶ入賞を抽選する構成としている。そして、各開放期間において遊技球が１個入球することで開放期間を終了させる構成とすることにより、特定回数の開放期間が設定されるよりも前にＶラウンドの終了条件（例えば、遊技球が１０個入賞）が成立してしまう（各開放期間において２個以上の遊技球が入球する）ことを抑制している。これにより、特定の大当たりに当選する毎に、Ｖ役物による抽選が特定回数実行される可能性を高めることができ、毎回の特定の大当たりにおいてＶ入賞の発生割合を略同一とすることができる。

【２０６２８】

また、本第７変形例では、特定の大当たり（大当たりＥ）とは別で、Ｖラウンドにおける所定の開放期間（１回目の開放期間）でオーバー入賞が発生した場合にＶ入賞が実質的に確定する一方で、所定の開放期間においてオーバー入賞が発生せずに当該所定の開放期間が終了された場合は、実質的にＶ入賞が不可能となる所定の大当たり（大当たりＤ）を設ける構成としている。具体的には、大当たりＤのＶラウンドにおいて、遊技球が６個以上入球することで所定のＶ入賞口が開放されるように構成し、Ｖラウンドにおける１回目の開放期間では５個以上の遊技球が入球したことに基づいて１回目の開放期間が終了され、当該１回目の開放期間の終了後の閉鎖期間が終了するまでに６個以上の入賞を検出していた場合は２回目の開放期間が設定される一方で、入賞数が５個以下であれば、２回目の開放期間が設定されることなくＶラウンドが終了される構成としている。このように構成することで、所定の大当たりのＶラウンドにおける１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生することでのみ、Ｖ入賞させることが可能となる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０６２９】

なお、本第７変形例では、Ｖ入賞装置６５００を、確変状態の設定可否を抽選するために用いる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、本第７変形例におけるＶ入賞装置６５００およびその開放制御を、上述した第１６制御例のように小当たり遊技においてＶ入賞を検出したことに基づいて２種大当たりに当選する仕様（所謂、１種２種混合機仕様）に対して適用する構成としてもよい。即ち、Ｖ入賞装置６５００の内部に設けられているＶ入賞口（第１Ｖ入賞口６５００ｊ、第２Ｖ入賞口６５００ｐ）を、小当たり遊技の実行中に遊技球が入球することで２種大当たりの当選契機となる特定領域として扱う構成としてもよい。この場合において、大当たりＡの８ラウンド目と同様の制御が実行されることにより、継続して右打ちを行うだけでＶ入賞が発生する小当たり種別と、大当たりＤの８ラウンド目と同様の制御が実行されることにより、１回目の開放期間においてオーバー入賞が発生した場合にのみＶ入賞が発生する小当たり種別と、大当たりＥの１０ラウンド目のように、特定回数の役物抽選を実行させることが可能な小当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成することで、小当たり種別毎に異なる遊技性を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０６３０】

＜第１７制御例＞

次に、図３３２７から図３４０８を参照して、第１７制御例のパチンコ機１０について説明する。本第１７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選に加えて小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定領域（Ｖ領域）へと遊技

球を通過させることにより小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機を、複数（特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過）設けることができるように構成している。一方、本第１７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、遊技者が操作可能なレバー装置１０３４０と、第３図柄表示装置８１の液晶ディスプレイ（以下、「メイン液晶」と称す。）とは異なるサブ表示装置Ｓｂ１（以下、「サブ液晶」と称す。）を新たに設けた点で相違し、レバー装置１０３４０と、サブ液晶を用いた演出を新たに実行可能に構成している点で相違する。

【２０６３１】

また、大当たり遊技中に遊技者に対して過剰に特典（賞球）が付与され難くなるように可変入賞装置６５の開放制御を一部変更した点と、大当たり遊技中に実行される演出内容を変更した点で相違している。

【２０６３２】

加えて、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。さらに、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２０６３３】

ここで、従来、遊技に関連する演出を表示するための表示装置（液晶ディスプレイ）を複数備えた遊技機が知られている。このような遊技機において、複数の液晶ディスプレイに跨がって１の演出を実行するものがあるが、例えば、サブ液晶に故障等の不具合が生じており、サブ液晶に表示されるはずの演出が正常に表示されない場合には、その演出によって示される遊技情報が遊技者に適切に付与されないといった不具合が生じる虞があった。

【２０６３４】

これに対して、本第１７制御例のパチンコ機１０では、メイン液晶とサブ液晶に跨がる演出が実行される場合に、サブ液晶が正常に可動していないと判別した場合には、サブ液晶を用いない演出態様へと切替可能に構成している。このように構成することで、遊技者に適切な遊技情報を付与し易くなる。

【２０６３５】

また、従来、遊技者が任意に設定可能なカスタム機能として、大当たり当選変動において図柄が停止表示されるよりも前に操作手段（例えば、枠ボタン２２）を操作することで大当たり当選であることを事前に報知する機能（所謂、一発告知カスタム機能）を設定可能な遊技機が知られている。しかしながら、特図変動中にカスタム機能をオンに設定しても、そのカスタム機能が反映されるのは次回以降となるため、例えば、大当たり当選の可能性（大当たり当選期待度）が高いことを示唆する演出が実行され、遊技者がいち早く抽選結果を知りたくなったタイミングで一発告知カスタム機能をオンに設定したとしても、その変動ではカスタム機能が有効とならず、遊技者が望むタイミングで事前に抽選結果を知ることができないといった不具合が生じるものであった。

【２０６３６】

これに対して、本第１７制御例のパチンコ機１０では、特図変動の途中でカスタム機能を切り替えた場合であっても、実行中の特図変動を対象としたカスタム設定が有効となるように構成している。このように構成することで、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行され、遊技者がいち早く抽選結果を知りたくなった場合であっても、一発告知カスタム機能を速やかに有効とすることが可能となり、遊技者の望むタイミングでカスタム機能を使用させ易くなる。

【２０６３７】

また、上述した第２制御例のパチンコ機１０では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利な時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された後に大当たり当選、または小当たり当選することなく規定回数の特図変動が実行された場合に時短状態が終了し、通常状態へと移行する構成であった。これに対して、本第１７制御例のパチンコ機１０では、時短状態が設定された後に特定の大当たり種別（時短なし大当たり）の大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されず、通常状態へと移行する構成としている。つまり、時短なし大当たりの大当たり遊技が実行されるまでは遊技者に有利な状態が継続することとなる。なお、以下の説明では、通常状態において大当たり当選したこと（以下、「初回大当たり当選」と称す。）に基づいて時短状態が設定されてから、時短なし大当たりに当選したことに基づいて通常状態へと移行するまでを「ラッシュ状態」と言う。

【２０６３８】

また、従来、大当たり遊技等において、特定の入賞口に遊技球を入賞させるラウンド遊技を実行する遊技機が一般的であるが、ラウンド遊技中は、特定の入賞口に向けて発射した遊技球がほぼ確実に特定の入賞口に入賞するように構成されているため、遊技が単調になり易いという課題があった。これに対して、本第１７制御例では、ラウンド中の遊技結果によって、遊技者の有利度合いが可変するように構成している。具体的には、大当たり遊技（または小当たり遊技）のラウンド中に第１可変入賞装置６５（または第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入球したことに対応してゲージのメモリを増加させるチャージ演出を実行し、このチャージ演出の演出結果によって次のラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放パターンを可変させるように構成している。

【２０６３９】

なお、チャージ演出では、減少条件が成立した場合（本第１７制御例では、第１可変入賞装置６５に所定期間（２秒間）入賞がない場合）にゲージのメモリが減少する構成としており、チャージ演出中にゲージのメモリを上限まで貯めることができた場合には遊技者に有利な開放パターンが設定され、上限まで貯めることができなかった場合には比較的遊技者に不利な開放パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、単調になりがちな大当たり遊技（または小当たり遊技）における遊技の興趣を向上させることができる。

【２０６４０】

また、従来、大当たり遊技におけるラウンド期間に特定入賞口６５（アタッカー）を開放状態とし、所定時間（例えば、１０秒）が経過した場合、または規定数（例えば、１０個）の遊技球が特定入賞口６５に入賞した場合に、特定入賞口６５を閉鎖状態へと可変する遊技機が一般的である。このような遊技機では、特定入賞口６５が開放状態である場合に、規定数の遊技球が入賞したと判別してから、特定入賞口６５を閉鎖状態へと可変するまでにタイムラグが生じ、その間に遊技球が追加して入賞（所謂、オーバー入賞）可能であるため、遊技に習熟した遊技者が特殊な打ち方（例えば、捻り打ち等）で遊技球を発射させることで遊技者に過剰に特典が付与されてしまうという問題点があった。

【２０６４１】

これに対して、本第１７制御例のパチンコ機１０では、ラウンド期間に特定入賞口６５が開放状態から閉鎖状態へと可変される前に高速開閉状態を経て閉鎖状態へと移行するように構成している。このように構成することでラウンド期間にオーバー入賞を生じ難くさせ、遊技者に対して過剰に特典が付与されることを抑制することができる。

【２０６４２】

＜第１７制御例のパチンコ機１０におけるレバー装置１０３４０について＞

図３３２７および図３３２８を参照して、本第１７制御例におけるレバー装置１０３４０の構成について説明する。図３３２７は、本第１７制御例のパチンコ機１０の正面図である。図３３２７に示す通り、上述した第２制御例のパチンコ機１０（図８６参照）に対して、上皿１７と、下皿５０の間にレバー装置１０３４０を設けた点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を

省略する。レバー装置１０３４０は、遊技者が操作可能な操作手段の１つであり、本第１７制御例のパチンコ機１０では、遊技者に操作手段を操作させる操作演出の１つであるレバー操作演出（図示しない）が実行されている場合や、後述する先報知演出がオン状態に設定されている場合に、レバー装置１０３４０への操作が有効と判別される。なお、レバー装置１０３４０は、初期位置に位置した状態（図３３２８（ａ）参照）と、作動位置に位置した状態（図３３２８（ｂ）参照）に可変可能に構成されている。

【２０６４３】

図３３２８（ａ）は、初期位置に位置した状態のレバー装置１０３４０を右側面からみた図であり、図３３２８（ｂ）は、作動位置に位置した状態のレバー装置１０３４０を右側面から見た図である。図３３２８（ａ）および（ｂ）に示すように、レバー装置１０３４０は、遊技者が操作可能なレバー部１０３４０ａと、パチンコ機１０にレバー装置１０３４０を固定するための固定部１０３４０ｂと、レバー部１０３４０ａと固定部１０３４０ｂを接続するための支持部１０３４０ｃで構成されている。

【２０６４４】

レバー部１０３４０ａは、遊技者から見て手前側にａ°（図３３２８（ｂ）参照）まで可動可能であり、ａ°まで可動した位置が作動位置となる。本第１７制御例では、レバー部１０３４０ａが作動位置まで達したことを検出した場合に、レバー装置１０３４０が操作されたことを示す信号（入力操作信号）が送信される。なお、レバー装置１０３４０は、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５（図３３４７参照）と接続しており、レバー装置１０３４０は、この入出力ポートを介して音声ランプ制御装置１１３に対して入力操作信号を出力する。音声ランプ制御装置１１３では、入力操作信号を受信したことに対応してその操作に対応する各種処理を実行する。

【２０６４５】

なお、本第１７制御例におけるレバー装置１０３４０は、レバー操作が有効と判別される期間（レバー操作演出の実行期間や、先報知演出が設定されている期間）の設定有無にかかわらず、レバー部１０３４０ａを可動可能に構成したが、これに限るものではなく、レバー操作が有効と判別されない期間においてはレバー部１０３４０ａを可動できないように構成しても良い。例えば、固定部１０３４０ｂにロック機構を設け、操作有効期間外にレバー部１０３４０ａが初期位置に位置した状態となった場合にレバー部１０３４０ａをロックし、次に操作有効期間が設定されるまでレバー部１０３４０ａを初期位置に固定するように構成しても良い。このように構成することで、操作有効期間外に遊技者が過度にレバー装置１０３４０を操作し、レバー装置１０３４０が故障してしまう不具合を抑制することができる。

【２０６４６】

＜第１７制御例のパチンコ機１０におけるサブ表示装置Ｓｂ１について＞

次に、図３３２９から図３３３２を参照して、本第１７制御例のパチンコ機１０におけるサブ表示装置Ｓｂ１（サブ液晶）の構成について説明する。図３３２９は、遊技盤面の正面図である。図３３２９に示すように、第１７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、第３図柄表示装置８１とは異なるサブ表示装置Ｓｂ１を有している点で相違する。サブ表示装置Ｓｂ１は、第３図柄表示装置８１のメイン液晶よりも小さいサイズで、演出等の画像を表示可能な液晶パネルが配設された回転可動部と、液晶パネルの位置を上下に可変可能な上下可動部で構成されており、図３３２９に示すように、液晶パネルを上下に可動可能に構成されている。

【２０６４７】

次に、図３３３０および図３３３１を参照して、サブ表示装置Ｓｂ１の回転可動部の構造について説明する。図３３３０（ａ）は、回転可動部の分解正面図であり、（ｂ）は、内部構造を示した図である。図３３３０（ａ）に示すように、サブ表示装置Ｓｂ１の回転可動部は、回転機構部Ｓｂ１ａと、液晶パネルＳｂ１ｂで構成されており、後述する上下可動部の透明板Ｓｂ１ｃに配設されている。なお、サブ表示装置Ｓｂ１は、第３図柄表示装置８１の表示画面と一部重なるように配設されている（図３３２９参照）が、透明板Ｓ

ｂ１ｃは透明の部材で構成されているため、透明板Ｓｂ１ｃが第３図柄表示装置８１の表示画面と重なっても、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出を遊技者が視認可能である。

【２０６４８】

図３３３０（ａ）に示すように、回転機構部Ｓｂ１ａは、回転ギアＳｂ１ｄを有しており、液晶パネルＳｂ１ｂの裏側には回転ギアＳｂ１ｅが配設されている。回転ギアＳｂ１ｄは、回転機構部Ｓｂ１ａの開口部で液晶パネルＳｂ１ｂが有する回転ギアＳｂ１ｅと噛み合うように構成されており、サブ液晶回転ＤＣモータ８００（図３３３０（ｂ）参照）が回転動作することにより回転ギアＳｂ１ｄが回転し、回転ギアＳｂ１ｅが連動して回転する。回転ギアＳｂ１ｅが回転することで、液晶パネルＳｂ１ｂは向きを変えるように構成されている。

【２０６４９】

回転動作ＤＣモータ８００はリード線として回転ＤＣモータＨ８００ａと、回転ＤＣモータＬ８００ｂを有しており、各リード線は電源（図示しない）に接続されている。詳細については後述するが、第１７制御例では、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂ（図３３６０参照）にサブ液晶回転ＤＣモータ８００の動作内容が規定されており、動作内容に応じてリード線に電源から電力を供給することにより回転モータ８００が回転する。

【２０６５０】

回転ギアＳｂ１ｅは、液晶パネルＳｂ１ｂを回転させるためのギアであり、回転ギアＳｂ１ｅの上側と正面視左側には、液晶パネルＳｂ１ｂの向きを検知するためのセンサである回転格納位置センサ８１０ｃと、回転出現位置センサ８１０ｄがそれぞれ配設されている。回転格納位置センサ８１０ｃは、液晶パネルＳｂ１ｂが回転格納位置（回転初期位置）にあるかを判別するためのセンサであり、回転出現位置センサ８１０ｄは、液晶パネルＳｂ１ｂが回転出現位置（回転作動位置）にあるかを判別するためのセンサである。

【２０６５１】

ここで、図３３３１（ａ）～（ｄ）を参照して、液晶パネルＳｂ１ｂの動作態様について説明する。図３３３１（ａ）は、液晶パネルＳｂ１ｂが回転格納位置（回転初期位置）である場合の拡大正面図であり、図３３３１（ｂ）は、液晶パネルＳｂ１ｂが回転格納位置である場合の回転ギアＳｂ１ｅの状態を示した図であり、図３３３１（ｃ）は、液晶パネルＳｂ１ｂが回転出現位置（回転作動位置）である場合の拡大正面図であり、図３３３１（ｄ）は、液晶パネルＳｂ１ｂが回転出現位置である場合の回転ギアＳｂ１ｅの状態を示した図である。

【２０６５２】

液晶パネルＳｂ１ｂは、通常、図３３３１（ａ）に示すように横向きで格納されており、変動演出の内容に応じて、図３３３１（ｂ）に示すように縦向きへと可変可能に構成されている。このように構成することで、横向きの場合には横長の画像を表示させる演出を実行可能となり、縦向きの場合には縦長の画像を表示させる演出を実行可能となるため、サブ表示装置Ｓｂ１においても多様な演出を実行できる。また、液晶パネルＳｂ１ｂ自体が演出に合わせて動作を行うことで、単に画像を表示させるだけの場合に比べて躍動感のある演出を実行可能となり、遊技者が演出に注目し易くなる。

【２０６５３】

図３３３１（ｂ）に示すように、液晶パネルＳｂ１ｂが回転格納位置にある場合には、回転格納位置センサ８１０ｃが回転ギアＳｂ１ｅを検出することで、液晶パネルＳｂ１ｂが回転格納位置にあることを検知することが可能となる。なお、液晶パネルＳｂ１ｂが回転格納位置から回転出現位置に可変する場合には、サブ液晶回転ＤＣモータ８００が正回転（時計回りに回転）することで、回転ギアＳｂ１ｅが時計回りに回転し、回転出現位置センサ８１０ｄが回転ギアＳｂ１ｅを検出するまで、即ち、右に９０°回転するまで回転動作を継続する。また、液晶パネルＳｂ１ｂが回転出現位置から回転格納位置まで可変する場合には、サブ液晶回転ＤＣモータ８００が逆回転（反時計回りに回転）することで、回転ギアＳｂ１ｅが反時計回りに回転し、回転格納位置センサ８１０ｃが回転ギアＳｂ１

ｅを検出するまで、即ち、左に９０°回転するまで回転動作を継続する。
【２０６５４】
なお、回転格納位置センサ８１０ｃと、回転出現位置センサ８１０ｄに回転ギアＳｂ１ｅが検出された場合には、音声ランプ制御装置１１３に検知情報が出力され、音声ランプ制御装置１１３ではこの検知情報を受信したことにより、液晶パネルＳｂ１ｂの位置を把握可能となる。
【２０６５５】
なお、本第１７制御例では、後述する回転ＤＣモータ動作テーブル（図３６６１（ａ）および（ｂ）参照）にサブ表示装置Ｓｂ１の動作内容と動作後の位置を示すための情報（位置情報）が規定されており、位置情報と各センサからの検知情報が一致しない場合には、サブ表示装置Ｓｂ１が正常に動作していないと判別し、サブ表示装置Ｓｂ１を用いた演出をサブ表示装置Ｓｂ１を用いない演出態様へと切り替え可能に構成している。このように構成することで、サブ表示装置Ｓｂ１を用いた演出により遊技者に報知される遊技情報（例えば、大当たり当選期待度や、遊技方法を案内する表示態様など）が正常ではない状態で遊技者に提供されることにより、意図していない誤った情報が遊技者に伝わってしまう不具合を抑制することができる。
【２０６５６】
次に、図３３３２を参照して、サブ表示装置Ｓｂ１の上下可動部について説明する。図３３３２（ａ）は、液晶パネルＳｂ１ｂが上下格納位置（上下初期位置）である場合のサブ表示装置Ｓｂ１の上下可動部を右下斜方から見た透視図であり、図３３３２（ｂ）は、液晶パネルＳｂ１ｂが上下出現位置（上下作動位置）である場合のサブ表示装置Ｓｂ１の可動部を右下斜方から見た透視図である。サブ表示装置Ｓｂ１の上下可動部は、右支柱部Ｓｂ１ｍと、左支柱部Ｓｂ１ｋと、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１と、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２と、透明板Ｓｂ１ｃで構成されている。
【２０６５７】
図３３３２（ａ）に示すように、左支柱部Ｓｂ１ｋの内部にはスパイラルシャフトＳｂ１ｎと、スパイラルシャフトＳｂ１ｎの回転に対応して上下に移動可能な移動体Ｓｂ１ｐを有しており、スパイラルシャフトＳｂ１ｎの上部には回転ギアＳｂ１ｆが設けられている。回転ギアＳｂ１ｆは、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２が有する回転ギアＳｂ１ｇと噛み合っており、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２が回転することによって回転ギアＳｂ１ｇが回転し、回転ギアＳｂ１ｇに連動して回転ギアＳｂ１ｆが回転する。回転ギアＳｂ１ｆが回転することで、スパイラルシャフトＳｂ１ｎが回転し、移動体Ｓｂ１ｐの位置を可変させることができる。なお、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２はリード線として上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂを有しており、各リード線を介して電源（図示しない）から電力が供給される。
【２０６５８】
なお、左支柱部Ｓｂ１ｋには、液晶パネルＳｂ１ｂの位置を検知するための機構として上下格納位置センサ８１０ａと、上下出現位置センサ８１０ｂが設けられており、各センサが透明板Ｓｂ１ｃを検知することで、液晶パネルＳｂ１ｂの上下位置を把握可能に構成している。なお、各センサが透明板Ｓｂ１ｃを検知した場合には、検知情報が音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、この検知情報に基づいてサブ表示装置Ｓｂ１が正常に可動しているか否かを判別可能となる。
【２０６５９】
右支柱部Ｓｂ１ｍの内部にはスパイラルシャフトＳｂ１ｑと、スパイラルシャフトＳｂ１ｑの回転に対応して上下に移動可能な移動体Ｓｂ１ｒを有しており、スパイラルシャフトＳｂ１ｑの上部には回転ギアＳｂ１ｈが設けられている。回転ギアＳｂ１ｈは、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１が有する回転ギアＳｂ１ｊと噛み合っており、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１が回転することによって回転ギアＳｂ１ｊが回転し、回転ギアＳｂ１ｊに連動して回転ギアＳｂ１ｈが回転する。回転ギアＳｂ１ｈが回転することで、スパイラルシャフトＳｂ１ｑが回転し、移動体Ｓｂ１ｒの位置を可変させることができる

。なお、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１はリード線として上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂを有しており、各リード線を介して電源（図示しない）から電力が供給される。なお、左右支柱部と、各上下移動ＤＣモータは、可変表示装置ユニット８０（図３３２９参照）に組み込まれており、遊技者からは視認できないように構成されている。

【２０６６０】

各サブ液晶上下移動ＤＣモータ８０１，８０２は、上述したサブ液晶回転ＤＣモータ８００と同様に、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂ（図３３６０参照）に規定された動作内容で駆動するように構成されており、上述したように、規定されている動作内容とサブ表示装置Ｓｂ１の動作が一致していない場合（各センサからの検知情報を受信していない場合）には、サブ表示装置Ｓｂ１が正常に可動していないと見なしてサブ表示装置Ｓｂ１を用いた演出内容を、サブ表示装置Ｓｂ１を用いない演出内容へと切替可能である。

【２０６６１】

＜第１７制御例における演出内容について＞

次に、図３３３３から図３３４６を参照して、本第１７制御例において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図３３３３から図３３３７を参照して、「好機到来演出」について説明する。この「好機到来演出」は、ＳＰリーチ中に実行されるチャンスアップ演出の１つであり、サブ表示装置Ｓｂ１を用いた演出である。以下、具体的な好機到来演出の演出内容について説明する。

【２０６６２】

図３３３３（ａ）は、ＳＰリーチが開始されたタイミングにおける表示画面の一例を示した図である。まず、第３図柄表示装置８１（以下、「メイン液晶」と称す。）に表示される各種表示内容について説明する。メイン液晶の主表示領域Ｄｍの正面視右上にある小表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄の変動状況が示され、小表示領域Ｄｍ１ｂには第１特別図柄の保留球数が示される。図３３３３（ａ）に示す状況では、小表示領域Ｄｍ１ａには第１特別図柄が７図柄のリーチ状態であることを示す第４図柄が表示され、小表示領域Ｄｍ１ｂには第１特別図柄の保留球数が２個であることを示す「２」が表示されている。また、小表示領域Ｄｍ１ａの下方には小表示領域Ｄｍ２ａが形成され、小表示領域Ｄｍ１ｂの下方には小表示領域Ｄｍ２ｂが形成されており、小表示領域Ｄｍ２ａには第２特別図柄の変動状況が示され、小表示領域Ｄｍ２ｂには第２特別図柄の保留球数が示される。図３３３３（ａ）に示す状況では、小表示領域Ｄｍ２ａに前回の第２特別図柄の抽選結果が外れであることを示す第４図柄として「２４６」の組み合わせが停止表示されており、小表示領域Ｄｍ２ｂには第２特別図柄の保留球数が０個であることを示す「０」が表示されている。

【２０６６３】

また、メイン液晶の副表示領域Ｄｓには、中央部に小表示領域Ｄｓ１が、正面視右側に小表示領域Ｄｓ２が、正面視左側に小表示領域Ｄｓ３がそれぞれ形成されている。小表示領域Ｄｓ１は、実行中の特図変動に対応する保留図柄（以下、「当該保留図柄」と称す。）を表示するための領域であって、実行中の特図変動に対応する保留図柄である当該保留図柄ｈｒ０と、台座ｍ０が表示される。小表示領域Ｄｓ２は、第１特別図柄、または第２特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、４つの台座ｍ１～ｍ４が表示される。なお、本第１７制御例では、通常状態が設定されている期間には第１特別図柄の保留球数に対応する保留図柄を表示し、時短状態が設定されている期間には第２特別図柄の保留球数に対応する保留図柄を表示するように構成しており、台座ｍ１～ｍ４は、保留記憶可能な第１特別図柄、または第２特別図柄の上限数を示している。

【２０６６４】

通常状態において第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに入賞情報（保留球）が格納されている場合には、格納されている保留エリアに対応する台座上に保留図柄が表示される。図３３３３（ａ）に示す状況では、第１特別図柄の保留球を２個保有している（第１

特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１と保留エリア２に入賞情報が格納されている）ため、保留エリア１に対応する台座ｍ１上に第１保留図柄ｈｒ１が、保留エリア２に対応する台座ｍ２上に第２保留図柄ｈｒ２がそれぞれ表示される。なお、保留エリア３および保留エリア４には入賞情報が格納されていないため、保留エリア３に対応する台座ｍ３上および保留エリア４に対応する台座ｍ４上には保留図柄が表示されない。小表示領域Ｄｓ３は、演出情報を表示するための領域であって、図３３３３（ａ）に示す状況では、ＳＰリーチ中であることに対応してＳＰリーチ中であることを示す「ＳＰリーチ中」の文字が表示されている。

【２０６６５】

次に、ＳＰリーチの流れについて説明する。図３３３３（ａ）に示す例では、ＳＰリーチとして「野球リーチ」が実行されている状況を示しており、メイン液晶の主表示領域Ｄｍの中央部には、バットを持ったネコのキャラクタ９００と、野球リーチの内容を遊技者に報知するための「ボールを打ったら大当たり！？」の文字が表示される。これにより、キャラクタ９００がバットでボールを打つ演出が実行されると大当たり当選となることを遊技者に認識させることができる。

【２０６６６】

図３３３３（ｂ）は、ＳＰリーチ中のチャンスＵＰ分岐タイミングにおける表示画面の一例を示した図である。第１７制御例におけるＳＰリーチでは、ＳＰリーチが開始されてからＳＰリーチが終了するまでの期間で、特図抽選結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合に実行され易いチャンスアップ演出として「好機到来演出」を実行可能であり、チャンスＵＰ分岐タイミングでは、この好機到来演出の実行を煽る演出としてサブ液晶Ｓｂ１が上下に可動される。

【２０６６７】

図３３３４（ａ）は、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出（好機到来演出）が実行されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。好機到来演出が実行されない場合には、チャンスＵＰ分岐タイミングでサブ液晶Ｓｂ１が上下に可動した後、初期位置（図３３２９参照）に戻り、メイン液晶では、キャラクタ９００がボールを打てるか否かを煽る演出が表示される。一方、ＳＰリーチ中に好機到来演出が実行される場合には、チャンスＵＰ分岐タイミングにおいてサブ液晶Ｓｂ１が上下に可動した後、サブ液晶Ｓｂ１が可動域の下端まで降下し、回転動作が実行され、サブ液晶Ｓｂ１が横向きから縦向きへと可変する。そして、縦向きとなったサブ液晶Ｓｂ１に縦方向に「好機」の文字が表示されると、サブ液晶Ｓｂ１の下方のメイン液晶の表示領域には縦方向に「到来」の文字が表示され、サブ液晶Ｓｂ１とメイン液晶の文字を組み合わせて「好機到来」の文字が表示される。このように、サブ液晶Ｓｂ１を可動させる演出を実行することで迫力のある演出を提供できる。

【２０６６８】

図３３３５（ａ）および（ｂ）は、ＳＰリーチ中に実行される成功演出の一例を示した図である。特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、図３３３５（ａ）に示すように、ＳＰリーチ中に成功演出が実行された後に、図３３３５（ｂ）に示すように、メイン液晶に同一数字の図柄が揃った組み合わせを表示することで遊技者に大当たり当選であることを報知する。図３３３５（ａ）に示す例では、ＳＰリーチとして野球リーチが実行されているため、成功演出として、キャラクタ９００がバットでボールを打つ演出が実行されているが、成功演出の内容はＳＰリーチの種別によって可変する。

【２０６６９】

図３３３６（ａ）および（ｂ）は、ＳＰリーチ中に実行される失敗演出の一例を示した図である。特別図柄抽選の結果が外れである場合には、図３３３６（ａ）に示すように、ＳＰリーチ中に失敗演出が実行された後、外れであることを示す図柄の組み合わせを表示することで遊技者に外れであることを報知する。図３３３６（ａ）に示す例では、ＳＰリーチとして野球リーチが実行されているため、失敗演出としてキャラクタ９００が空振りをする演出が実行されているが、失敗演出の内容はＳＰリーチの種別によって可変する。

【２０６７０】
図３３３７は、サブ液晶Ｓｂ１に不具合が生じている状況下で好機到来演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。上述したように、ＳＰリーチ中に実行される好機到来演出では、サブ液晶Ｓｂ１に表示された「好機」の文字と、メイン液晶に表示された「到来」の文字を組み合わせて「好機到来」の文字とする構成である。ここで、例えば、サブ液晶Ｓｂ１が故障等により正常に可動しない状況下で好機到来演出が実行される場合には、サブ液晶Ｓｂ１とメイン液晶を組み合わせて「好機到来」の文字を正常に表示することが困難となり演出効果が低下してしまう虞がある。
【２０６７１】
これに対して、本第１７制御例では、チャンスＵＰ分岐タイミング（図３３３３（ｂ）参照）においてサブ液晶Ｓｂ１が正常に可動しているかを判別し、サブ液晶Ｓｂ１が正常に可動していないと判別した場合には、好機到来演出の演出態様を、図３３３７に示すサブ液晶Ｓｂ１を用いない演出態様に切り替えるように構成している。このように構成することで、好機到来演出が正常に実行されずに演出効果が低下してしまう不具合が生じることを抑制可能となる。
【２０６７２】
次に、図３３３８から図３３４０を参照して、第１７制御例におけるカスタム機能の１つである「先報知演出」の内容について説明する。本第１７制御例のパチンコ機１０では、特図抽選結果が大当たり当選である特図変動中にレバー装置１０３４０が初期位置から作動位置まで変位されることで特図変動が終了するよりも前に大当たり当選であることを報知可能な「先報知演出」を遊技者が任意に設定可能に構成している。まず、先報知演出設定の流れについて説明する。
【２０６７３】
図３３３８（ａ）は、特図変動中の表示画面の一例を示した図である。図３３３８（ａ）に示すように、メイン液晶の主表示領域Ｄｍ内の正面視右側には、小表示領域Ｈｚ１が形成されており、カスタム設定を案内するための案内態様として「上下キーでカスタムが変更できるよ！！」の文字と選択ボタン６００を模したボタン態様６００ａ～６００ｅが表示されている。なお、詳細については省略するが、本第１７制御例では、「先報知演出」の他にも複数のカスタム設定可能であり、上下キー（上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄ）を操作することで各カスタム項目が規定された順序で表示される。
【２０６７４】
図３３３８（ｂ）は、先報知演出の設定画面が表示されている状況を示した図である。遊技者が上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄを所定回数操作すると、小表示領域Ｈｚ１に先報知演出の項目が表示される。なお、以下の説明では、小表示領域Ｈｚ１に先報知演出の項目が表示された表示画面を、先報知演出の設定画面と称する。先報知演出の設定画面では、図３３３８（ｂ）に示すように、小表示領域Ｈｚ１に「先報知演出」の文字と、「ＯＮ」アイコンと「ＯＦＦ」アイコンと、カーソルｙｊと、「左右キーで選択して中ボタンで決定」の文字がそれぞれ表示される。
【２０６７５】
先報知演出の設定画面が表示されている場合には、右ボタン６００ｃまたは左ボタン６００ｅが操作されたことに対応してカーソルｙｊの表示位置が可変する。なお、電源投入後の初期状態では、先報知演出がＯＦＦ状態に設定されている。このため、特図変動終了までドキドキしたい遊技者に対して意図せずに大当たり当選であるか否かが事前に報知されてしまう事象の発生を抑制することができる。
【２０６７６】
先報知演出の設定画面が表示されている場合に、中ボタン６００ａが操作されると、カーソルｙｊの表示位置に対応するカスタム情報が設定される。具体的には、カーソルｙｊがＯＮアイコンを指し示す位置にある場合には、先報知演出がオンに設定され、カーソルｙｊがＯＦＦアイコンを指し示す位置にある場合には、先報知演出がオフに設定される。カスタム設定が完了すると、図３３３９（ａ）に示す、小表示領域Ｈｚ１にカスタム設定

の完了を報知する態様として「カスタムが設定されたよ！！」の文字が表示される。
【２０６７７】
図３３３９（ｂ）は、先報知演出がオン状態に設定されている場合の表示画面の一例を示した図である。先報知演出がオン状態に設定されている場合には、メイン液晶の主表示領域Ｄｍにキャラクタ９００が表示され、先報知演出がオン状態に設定されていることを示唆する「レバーを引くと当たりが分かるかも？」というセリフ９００ａが表示される。これにより、レバー装置１０３４０を作動位置まで変位させると抽選結果が事前に報知されることを遊技者に認識させることができる。
【２０６７８】
図３３４０（ａ）は、先報知演出がオン状態に設定されている状況下で特図抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選である特図変動中にレバー装置１０３４０が作動位置まで変位された場合の表示画面の一例を示した図である。先報知演出がオン状態に設定されている状況下で特図抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選である特図変動中にレバー装置１０３４０が作動位置まで変位された場合には、効果音と共に、メイン液晶の主表示領域Ｄｍには今回の特図抽選結果が大当たり、または小当たりのいずれかに当選していることを報知する態様が表示される。これにより、特図変動が終了するよりも前に遊技者は今回の特図抽選結果を知ることが可能となる。
【２０６７９】
なお、本第１７制御例では、大当たり種別として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない大当たり種別を設けており、先報知演出では、今回の特図変動が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別の大当たり（または小当たり）に当選する場合にのみレバー装置１０３４０の操作に対応して当たり当選であることを事前に報知するように構成している。このように構成することで、先報知演出設定中に事前に当たり当選であることが報知された場合には、時短状態が設定される大当たり種別に当選していることを遊技者はいち早く知ることが可能となるため、特図変動終了までの期間で遊技者に優越感を与えることが可能となる。なお、これに限るものではなく、大当たり種別に関係なく大当たり当選であることを事前に報知するように構成しても良い。
【２０６８０】
一方、先報知演出がオン状態に設定されている状況下で特図抽選結果が外れである特図変動中にレバー装置１０３４０が作動位置まで変位された場合には、図３３４０（ｂ）に示すように、セリフ９００ａがレバー装置１０３４０の操作が有効であることを示す「？」という内容に可変する。このように、レバー装置１０３４０の操作に対応してセリフ９００ａの内容を可変させることにより、レバー装置１０３４０の操作が有効に判別された結果、当たり当選を報知する演出が実行されなかった、即ち、今回の特図変動は外れである可能性が高いことを遊技者に認識させることができる。
【２０６８１】
なお、本第１７制御例では、レバー装置１０３４０を操作することにより先報知演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、演出ボタン２２ａの操作内容に基づいて先報知演出を実行可能に構成しても良い。例えば、演出ボタン２２ａを長押し操作（３秒間押下し続ける操作）を実行することにより先報知演出を実行する構成としても良い。
【２０６８２】
また、本第１７制御例では、変動中であればいつでも先報知演出を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、レバー装置１０３４０の操作演出中は先報知演出が実行されないように構成しても良い。或いは、先報知演出が設定されている場合には、操作演出としてレバー装置１０３４０を用いた操作演出が設定されないように構成しても良いし、操作演出に用いる操作手段を他の操作手段に切り替える構成としても良い。
【２０６８３】
次に、図３３４１から図３３４３（ａ）を参照して、Ｗチャージ演出について説明する。本第１７制御例では、大当たり種別として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され

る大当たり種別（時短あり大当たり）と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない大当たり種別（時短なし大当たり）を設けている（図３３５１（ｄ）参照）。そして、ラッシュ状態において時短なし大当たり（小当たり経由含む）に当選した場合には、その時短なし大当たりに当選した特図変動期間（時短最終変動期間）で遊技者に特図２保留球を貯めさせる演出として「Ｗチャージ」演出が実行される。以下、このＷチャージ演出の流れについて説明する。

【２０６８４】

図３３４１（ａ）は、ラッシュ状態において時短あり大当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図である。図３３４１（ａ）に示すように、時短状態（ラッシュ状態）が設定されている期間は、第２入球口６４０（特図２始動口）へと遊技球が入球し易くなっているため、第２入球口６４０（特図２始動口）が配設されている遊技盤面１３の正面視右側領域に向けて遊技球を発射するように促す案内態様として「右打ち」の文字がメイン液晶の小表示領域Ｄｍ４に表示される。このように構成することで、時短状態が設定されている期間の適切な遊技方法を遊技者に分かり易く理解させることができる。

【２０６８５】

本第１７制御例では、大当たり遊技中のラウンド数が１０ラウンドの大当たり種別と、大当たり遊技中のラウンド数が２ラウンドの大当たり種別を設けており、１０ラウンドの大当たり種別は全て時短あり大当たり、２ラウンドの大当たり種別は全て時短なし大当たりとなるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり種別を遊技者に分かり易くすることができる。なお、上述した第２制御例と同様に、本第１７制御例のパチンコ機１０においても、特図抽選結果が小当たり当選であることに基づいて実行される小当たり遊技においてＶ入賞口６５０ａに遊技球が入球したことに対応して大当たり遊技が実行される場合がある。この場合の大当たり遊技では、１ラウンド目に小当たり遊技が実行されたものとみなして、９ラウンドまたは１ラウンドの大当たり遊技が実行されることとなる。なお、以下の説明において、小当たり遊技を経由して実行される大当たり遊技も含めて、単に「大当たり遊技」と称する。

【２０６８６】

図３３４１（ａ）に示すように、１０Ｒ大当たりまたは１０Ｒ小当たり（小当たり遊技中にＶ入賞口６５０ａに遊技球が入賞したことに対応して１０Ｒ大当たりの大当たり遊技が実行される小当たり）に当選した場合には、その特図変動中にメイン液晶にて１０Ｒ大当たり当選であることを示す第３図柄（図３３４１（ａ）に示す例では、「７７７」）と、ラッシュ状態が継続することを報知するための演出態様としてキャラクタ９００の「まだまだ続くぞ！」というセリフ９００ａが表示される。加えて、小表示領域Ｄｓ３に「ラッシュ継続！」の文字が表示される。これにより、大当たり遊技後もラッシュ状態が継続することを遊技者に分かり易くすることができる。

【２０６８７】

一方、２Ｒ大当たりまたは２Ｒ小当たり（小当たり遊技中にＶ入賞口６５０ａに遊技球が入賞したことに対応して２Ｒ大当たりの大当たり遊技が実行される小当たり）に当選した場合には、図３３４１（ｂ）に示すように、その特図変動中に２Ｒ大当たり当選であることを示す第３図柄（図３３４１（ｂ）に示す例では、「７６７」）と、ラッシュ状態が終了することを報知するための演出態様としてキャラクタ９００の「終わるかも・・・」というセリフ９００ａが表示される。加えて、小表示領域Ｄｓ３に「ラッシュ終了のピンチ・・・」の文字が表示される。これにより、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを遊技者に分かり易くすることができる。

【２０６８８】

図３３４２（ａ）は、２Ｒ大当たりに当選した特図変動中に実行されるＷチャージ演出の１回目のチャージ開始時の表示画面の一例を示した図である。２Ｒ大当たり（または２Ｒ小当たり）に当選した特図変動（時短最終変動）では、２Ｒ大当たりに当選したことを示す第３図柄（図３３４１（ｂ）参照）が表示された後に、Ｗチャージ演出が開始される。Ｗチャージ演出は、メイン液晶において第３図柄が停止表示されてから時短最終変動が

終了するまでの期間で１回目のチャージ演出が実行され、時短最終変動終了後の大当たり遊技における１ラウンドが終了するまでの期間で２回目のチャージ演出が実行される。つまり、Ｗチャージ演出は時短最終変動期間から大当たり遊技期間に跨がって実行される演出である。

【２０６８９】

１回目のチャージ演出では、ゲージＧｚ１と、第２入球口６４０が入球可能状態であることを示す表示態様と、「右打ちでチャージだ！！」のセリフ９００ａがメイン液晶に表示される。このゲージＧｚ１は、特図２保留球数に対応してメモリが可変するように構成されており、メモリ数４が上限となる。１回目のチャージ演出が開始され、ゲージＧｚ１が表示されると、現時点での特図２保留球数に対応するメモリが表示される。ゲージＧｚ１のメモリは、第１メモリ表示領域Ｇｚ１ａ、第２メモリ表示領域Ｇｚ１ｂ、第３メモリ表示領域Ｇｚ１ｃ、第４メモリ表示領域Ｇｚ１ｄの点灯状況によって示される。図３３４２（ａ）に示す例では、１回目のチャージ演出が開始された時点で特図２保留球数が０個であるため、第１メモリ表示領域Ｇｚ１ａ、第２メモリ表示領域Ｇｚ１ｂ、第３メモリ表示領域Ｇｚ１ｃ、第４メモリ表示領域Ｇｚ１ｄがそれぞれ消灯状態で表示される。このように、第１メモリ表示領域Ｇｚ１ａ、第２メモリ表示領域Ｇｚ１ｂ、第３メモリ表示領域Ｇｚ１ｃ、第４メモリ表示領域Ｇｚ１ｄがそれぞれ消灯状態で表示されることにより、ゲージＧｚ１がメモリ０であることを示すように構成している。

【２０６９０】

なお、１回目のチャージ演出開始時点で特図２保留球を１個有している場合には、ゲージＧｚ１の第１メモリ表示領域Ｇｚ１ａが点灯状態に可変し、その他のメモリ表示領域は消灯状態となる。このように、ゲージＧｚ１の第１メモリ表示領域Ｇｚ１ａが点灯状態、その他のメモリ表示領域が消灯状態で消灯されることにより、ゲージＧｚ１がメモリ１であることを示すように構成しており、特図２保留球数が増える毎にゲージＧｚ１内のメモリ表示領域が正面視左側から順に点灯状態へと可変していく。以下の説明では、特図２保留球数の増加に伴い各メモリ表示領域が点灯状態へと可変することを、単に「メモリ数の増加」と言う。

【２０６９１】

１回目のチャージ演出実行期間中は、第２入球口６４０（特図２始動口）に遊技球が入球し、特図２保留球が増加したことに対応してゲージＧｚ１のメモリ数が増加する。このため、遊技者に特図２保留球を貯めさせるために右打ち遊技（遊技盤面の正面視右側領域に向けて遊技球を発射する遊技）を促す演出としてキャラクタ９００の「右打ちでチャージだ！！」というセリフ９００ａとともに、第２入球口６４０が入球可能な状態であることを示す画像が表示される。

【２０６９２】

特図２保留球が上限（第１７制御例では、４個）まで貯まると、図３３４２（ｂ）に示す、チャージ１回目完了演出が実行される。図３３４２（ｂ）に示すように、特図２保留球が上限まで貯まり、ゲージＧｚ１のメモリが上限値であるメモリ４に達すると、上限値に達したことを示す態様としてゲージＧｚ１に「ＦＵＬＬ」の文字が表示される。また、特図２保留球を上限まで貯めたことを示す態様としてキャラクタ９００の「チャージ完了」というセリフ９００ａが表示される。これにより、特図２保留球が上限まで貯まったことを遊技者に分かり易くすることが可能となる。

【２０６９３】

図３３４３（ａ）は、２Ｒ大当たりの１ラウンド目に実行される２回目のチャージ演出開示時の表示画面の一例を示した図である。時短最終変動（時短なし大当たりに当選した特図変動）が終了し、大当たり遊技の１ラウンド目が開始されると、Ｗチャージ演出の２回目のチャージ演出が実行される。２回目のチャージ演出では、第１可変入賞装置６５内の特定入賞口６５ａに遊技球を入球させるために遊技者に再度右打ち遊技を促す演出として、メイン液晶には、右側に向かって指を指しているキャラクタ９００が表示されるとともに、第１可変入賞装置６５に遊技球が入球可能な状態であることを示す画像と、ゲージ

Ｇｚ２が新たに表示される。このゲージＧｚ２は、特定入賞口６５ａに遊技球が入球したことに対応してメモリが可変するように構成されており、メモリ１０が上限となる。２回目のチャージ演出が開始され、ゲージＧｚ２が表示されると、第１メモリ表示領域Ｇｚ２ａ～第１０メモリ表示領域Ｇｚ２ｊの各メモリ表示領域が消灯状態で表示され、特定入賞口６５ａに遊技球が入球する毎に第１メモリ表示領域Ｇｚ２ａから順に点灯状態へと可変する。

【２０６９４】

また、キャラクタ９００のセリフ９００ａとして「ゲージが貯まるといいことあるかも」の文字が表示される。上述したように、本第１７制御例では、２Ｒ大当たりの１ラウンド目に実行されたチャージ演出の結果（最終的なゲージＧｚ２のメモリ数）によって、２ラウンド目の有利度合いが可変するように構成している。このため、図３３４３（ａ）に示すセリフ９００ａが表示されることにより、ゲージを貯めることで何らかのメリットがあることを遊技者に認識させ、積極的に演出に参加させ易くなる。

【２０６９５】

図３３４３（ｂ）は、２回目のチャージ演出が実行されている期間に表示される表示画面の一例を示した図である。上述したように、２回目のチャージ演出では、特定入賞口６５ａに所定期間（２秒間）遊技球が入球しなかった場合に、ゲージＧｚ２のメモリが１減少するように構成している。このため、２回目のチャージ演出が開始された後に、「早く入賞させないとメモリが減るよ！！」というセリフ９００ａを表示させることで、遊技者に右打ち遊技を継続して実行させ易くなる。

【２０６９６】

なお、詳細については図３３４６を参照して後述するが、本第１７制御例では、単一のラウンドにおいて第１可変入賞装置６５がロング開放状態から高速開閉状態へと可変するように構成しており、予め定められている所定制御である高速開閉状態が設定された場合には、０．１秒のショート開放状態と１秒の閉鎖状態が繰り返し実行されるため、ロング開放状態である場合に比べて第１可変入賞装置６５に遊技球が入球し難くなる。このため、第１可変入賞装置６５に向けて遊技球を発射していても、第１可変入賞装置６５に遊技球が入球しない状況を創出することが可能となり、ゲージのメモリを貯めさせ難くすることができる。

【２０６９７】

図３３４４（ａ）は、２Ｒ大当たりの２ラウンド目の表示画面の一例を示した図である。２Ｒ大当たりの２ラウンド目では、１ラウンド目で貯めたゲージのメモリ数に対応した期間がラウンド期間として設定される。具体的には、１メモリにつき１秒間のラウンド期間が設定されるように構成しており、上限値である１４メモリ貯めた場合には、２ラウンド目のラウンド期間が１４秒となる。また、２Ｒ大当たりにおける２ラウンド目の終了条件はラウンド期間の経過のみとしている。このため、Ｗチャージ演出においてゲージのメモリを上限まで貯めた場合には、第１可変入賞装置６５に１４秒間遊技球を無制限に入球させることが可能となる。

【２０６９８】

図３３４４（ａ）に示すように、２ラウンド目が開始されると、ゲージＧｚ１とゲージＧｚ２が炎に包まれる演出が実行され、ゲージのメモリが１秒経過毎に段階的に減少していく。また、「ゲージが０になるまで右打ちだ！！」のセリフ９００ａが表示されることで、炎に包まれたゲージＧｚ１、Ｇｚ２が２ラウンド目のラウンド期間を示していることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２０６９９】

なお、２ラウンド目の第１可変入賞装置６５の開放パターンもＷチャージ演出の演出結果によって可変するように構成しており、１ラウンド目にゲージを上限まで貯めることができた場合には第１可変入賞装置６５が１４秒間ロング開放状態に設定されるが、上限に達しなかった場合（メモリ数が１４未満だった場合）には、第１可変入賞装置６５がロング開放状態よりも入球し難い高速開閉状態に設定される。このように、１ラウンド目の遊

技結果によって２ラウンド目の有利度合いが可変することで、単調になりがちなラウンド遊技における遊技の興趣を向上させることができる。

【２０７００】

次に、図３３４４（ｂ）および図３３４５を参照して、２Ｒ時短なし大当たりのエンディング期間中に実行される特図２保留球の先読み演出である引っぱり演出の流れについて説明する。引っぱり演出が開始されると、まず図３３４４（ｂ）に示すように、キャラクタ９００が「ＷＩＮ」の文字の付された円形体９００ｂを掴んで引っぱろうとする引っぱり煽り演出が実行される。そして、保有している特図２保留球内に１０Ｒ当たり保留球がある場合には、引っぱり煽り演出の後に、図３３４５（ａ）に示すように、キャラクタ９００が円形体９００ｂの全体を遊技者が視認可能となる位置まで引っぱる成功演出が実行される。一方、特図２保留球内に１０Ｒ当たり保留球がない場合には、図３３４５（ｂ）に示すように、キャラクタ９００が円形体９００ｂを引っぱることに失敗する失敗演出が実行される。このように、２Ｒ大当たり遊技のエンディング期間を用いて時短最終変動において獲得した特図２保留球の先読み演出を実行することで、通常状態における引き戻し期間を短く設定することが可能となる。

【２０７０１】

＜第１７制御例のパチンコ機１０における大当たり遊技中の特定入賞口６５の開放パターンについて＞

次に、図３３４６を参照して、大当たり遊技中の特定入賞口６５の開放パターンと入賞数の関係について説明する。図３３４６は、大当たり遊技中の特定入賞口６５の開放パターンと入賞数の関係を模式的に示したタイミングチャートである。本第１７制御例のパチンコ機１０では、１のラウンド期間中に特定入賞口６５を開放状態から高速開閉状態へと可変させた後に、高速開閉状態から閉鎖状態へと可変させることにより特定入賞口６５に過剰に遊技球が入賞し難くなるように構成している。なお、「特定入賞口」の項目は、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａの開閉状態を示しており、「入賞カウンタ」の項目は、単一のラウンドにおいて特定入賞口６５ａに入球した遊技球数を計測する入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を示している。

【２０７０２】

図３３４６に示すように、ラウンド１が開始されると、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａが所定期間である５秒間ロング開放状態となり、遊技球が入球可能となる。そして、所定期間が設定された状態であるロング開放状態が設定されてから５０００ｍｓ（５秒）経過すると、特定入賞口６５ａが１０００ｍｓ（１秒）間の閉鎖状態と、所定期間よりも短い期間である１００ｍｓ（０．１秒）間のショート開放状態を所定回数（第１７制御例では、２４１回）繰り返し設定される高速開閉状態へと移行する。なお、上述した第２制御例と同様に、単一のラウンドにおいて特定入賞口６５ａに遊技球が１０個入賞するまで（入賞カウンタ値が「１０」になるまで）は、所定のラウンド期間が経過するまでラウンドが継続するように構成している。一方で、本第１７制御例のパチンコ機１０は、６０秒間に発射可能な遊技球数が１００個となるように構成しており、５秒間に発射可能な遊技球数は８発となる。したがって、特定入賞口６５ａが開放状態となる５秒間に入賞可能な遊技球数は最大８個となるため、高速開閉状態に移行する前にラウンドの終了条件が成立することはなく、遊技者は入賞カウンタ値が「１０」となるまで高速開閉状態においてラウンド遊技を継続することとなる。所定期間よりも短い期間が設定された状態であるショート開放状態が複数回設定される高速開閉状態では、開放状態に比べて特定入賞口６５ａに遊技球が連続して入賞し難くなるため、遊技者は特定入賞口６５ａに規定数以上の遊技球が入球するオーバー入賞を狙い難くなり、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

【２０７０３】

また、上述したように、本第１７制御例では、２Ｒ大当たり遊技においてＷチャージ演出の２回目のチャージ演出を実行する構成であり、２回目のチャージ演出では２秒間隔で特定入賞口６５ａに遊技球が入球しない場合には、貯めたゲージＧｚ２のメモリが減少す

るように構成しているため、高速開閉状態へと移行し遊技球が入賞し難くなることで、ゲージＧｚ２のメモリが減る前に特定入賞口６５ａに入賞させることができるのかを遊技者に楽しませることができる。

【２０７０４】

なお、本第１７制御例では、ラウンドの前半期間にロング開放状態を設定し、ラウンドの後半期間に高速開閉状態を設ける構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド中は常時高速開閉状態とするように構成しても良い。このように構成することで、Ｗチャージ演出において特定入賞口６５ａへ遊技球が入賞し難くなるため、遊技者にアタッカーの開放タイミングを見計らって遊技球を発射させる遊技を行わせることが可能となり、単調になりがちなラウンド期間の遊技の興趣を向上させることができる。

【２０７０５】

或いは、ラウンド中の開放パターンとして複数の開放パターンの中から１の開放パターンを設定可能に構成し、同一の大当たり種別であっても、抽選によって異なる開放パターンを設定可能に構成しても良い。例えば、比較的に遊技球が入球し易い開放パターンと、比較的遊技球が入球し難い開放パターンを設け、抽選によっていずれかの開放パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一の大当たり種別であっても、Ｗチャージ演出におけるゲージＧｚ２のメモリの増加し易さとメモリの減少し易さを可変させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０７０６】

なお、１０Ｒ時短あり大当たりの大当たり遊技中においては、ラウンド期間中に第１可変入賞装置６５が開放状態となった場合に、開放状態であることを示す演出を実行するように構成しても良い。例えば、開放状態に可変されている場合には、メイン液晶に開放中であることを示す「開」アイコンを表示する構成としても良い。このように構成することで、高速開閉状態が設定されている場合に、遊技者は第１可変入賞装置６５を注視しなくてもメイン液晶を見るだけで開放タイミングを予測し易くなる。なお、ロング開放状態と、高速開閉状態とで、開放状態である場合に表示される演出態様を異ならせても良い。

【２０７０７】

＜第１７制御例におけるパチンコ機の電気的構成について＞

次に、図３３４７から図３３６１を参照して、本第１７制御例のパチンコ機１０における電気的構成について説明する。図３３４７は、本第１７制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第１７制御例におけるパチンコ機１０は、上述した第２制御例におけるパチンコ機１０に対して、レバー装置１０３４０と、サブ表示装置Ｓｂ１と、サブ液晶ＤＣモータ８００と、サブ液晶位置検知機構８１０を新たに設けた点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２とＲＡＭ２２３の構成を一部変更した点と、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３が双方向に通信可能に構成し、音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０に対してもコマンドを出力可能に構成している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。レバー装置１０３４０は、遊技者が操作可能な操作手段の１つであり、音声ランプ制御装置１１３の入出力ポート２２５を介して音声ランプ制御装置１１３に操作入力信号を出力可能である。なお、レバー装置１０３４０の詳細な構成については、図３３２７および図３３２８を参照して説明しているため、詳細な説明を省略する。

【２０７０８】

図３３４７に示すように、サブ表示装置Ｓｂ１は、表示制御装置１１４からの出力信号に基づいて画像を表示可能な表示装置である。表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１とサブ表示装置Ｓｂ１にそれぞれ出力信号を送信可能であるため、第３図柄表示装置８１と、サブ表示装置Ｓｂ１に異なる画像を表示させることができる。

【２０７０９】

サブ液晶回転ＤＣモータ８００は、サブ表示装置Ｓｂ１が有する液晶パネルＳｂ１の向

きを可変させるためのＤＣモータであり、サブ液晶回転ＤＣモータ８００に電力を供給するためのリード線である回転ＤＣモータＨ８００ａと、回転ＤＣモータＬ８００ｂを有している。なお、サブ液晶回転ＤＣモータ８００の詳細については図３３３０（ｂ）を参照して上述しているため、詳細な説明を省略する。

【２０７１０】

サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１とサブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２は、サブ表示装置Ｓｂ１が有する液晶パネルＳｂ１ｂの位置を可変させるためのＤＣモータであり、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１は、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１に電力を供給するためのリード線である上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂを有しており、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２は、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２に電力を供給するためのリード線である上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂを有している。なお、各サブ液晶上下移動ＤＣモータ８０１、８０２の詳細については図３３３２（ａ）および（ｂ）を参照して上述しているため、詳細な説明を省略する。

【２０７１１】

サブ液晶位置検知機構８１０は、サブ表示装置Ｓｂ１の液晶パネルＳｂ１ｂ（図３３３０（ａ）参照）の向きおよび位置を検知するための機構であり、液晶パネルＳｂ１ｂの上下位置を検知するための上下格納位置センサ８１０ａと、上下出現位置センサ８１０ｂ、液晶パネルＳｂ１ｂの向きを検知するための回転格納位置センサ８１０ｃと、回転出現位置センサ８１０ｄで構成されている。なお、各センサの詳細については、図３３３１（ａ）および（ｂ）と、図３３３２（ａ）および（ｂ）を参照して上述しているため、詳細な説明を省略する。

【２０７１２】

次に、図３３４８を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図３３４８は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。なお、上述した第２制御例に対して、ＲＡＭ２０３に設けられている第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂを、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）で構成している点で相違し、その他の構成については同一である。第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂには、第２入球口６４０への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【２０７１３】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。また、保留第１エリアの各種値がシフトされた場合には、保留第２エリア～保留第４エリアに格納されている各種値を１つ若い番号の保留エリアにシフトさせる。

【２０７１４】

次に、図３３４９を参照して、本第１７制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図３３４９は、本第１７制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。図３３４９に示すように、本第１７制御例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２０２に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２Ｚａ

を、大当たり種別選択テーブル２０２ｂに代えて大当たり種別選択テーブル２０２Ｚｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｃに代えて第２当たり乱数テーブル２０２Ｚｃを、変動パターン選択テーブル２０２ｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２Ｚｄを、時短付与テーブル２０２ｅに代えて時短付与テーブル２０２Ｚｅを、小当たり種別選択テーブル２０２ｆに代えて小当たり種別選択テーブル２０２Ｚｆを、開放シナリオテーブル２０２ｇに代えて開放シナリオテーブル２０２Ｚｇをそれぞれ設けている点と、変動パターンシナリオテーブル２０２ｈを削除した点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、第１当たり乱数テーブル２０２Ｚａについては図３３５１（ａ）～（ｃ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｚｂについては図３３５１（ｄ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｚｃについては図３３５１（ｅ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｚｄについては図３３５２（ａ）～図３３５３（ａ）を参照して、時短付与テーブル２０２Ｚｅについては図３３５３（ｂ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２Ｚｆについては図３３５４（ａ）を参照して、開放シナリオテーブル２０２Ｚｇについては図３３５４（ｂ）～図３３５５（ｂ）を参照してそれぞれ後述する。

【２０７１５】

次に、図３３５０を参照して、本第１７制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図３３５０は、本第１７制御例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図３３５０に示すように、本第１７制御例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第２制御例におけるＲＡＭ２０３に対して、新たにラウンドカウンタ２０３Ｚａと、入賞カウンタ２０３Ｚｂと、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃと、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄと、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅと、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆと、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇと、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈと、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊと、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋと、小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍと、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎと、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏと、ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐと、開放回数カウンタ２０３Ｚｑを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０７１６】

ラウンドカウンタ２０３Ｚａは、大当たり遊技中および小当たり遊技中のラウンド数を計測するためのカウンタであり、大当たり遊技が開始される場合および新たなラウンドが開始される場合、または小当たり遊技が開始される場合にカウンタ値が１加算される（図３３６８のＳ１７０３Ｚ、図３３７１のＳ１７６９Ｚ、図３３７４のＳ１８２３Ｚ参照）。また、大当たり遊技のエンディング期間終了時にラウンドカウンタ値が「０」に設定される（図３３６８のＳ１７０７Ｚ参照）。

【２０７１７】

入賞カウンタ２０３Ｚｂは、特定入賞口６５ａまたはＶ入賞口６５０ａに入賞した遊技球数を計測するためのカウンタであり、大当たり遊技中は特定入賞口６５ａに遊技球が入球した場合にカウンタ値を１加算し（図３３６５のＳ８２３Ｚ参照）、小当たり遊技中は第２可変入賞装置６５０のＶ入口を遊技球が通過した場合にカウンタ値を１加算する（図３３６４のＳ１００２Ｚ参照）。また、新たなラウンドが開始される場合、および大当たり遊技のエンディング期間終了タイミングでカウンタ値が「０」に設定される（図３３６８のＳ１７０８Ｚ、図３３７１のＳ１７６８Ｚ参照）。第１７制御例では、上述した第２制御例と同様に、大当たり遊技中は特定入賞口６５ａに規定数の遊技球が入賞したことに対応して１のラウンドが終了し、小当たり遊技中はＶ入賞口６５０ａに規定数の遊技球が入球した場合に小当たり遊技が終了するように構成しており、本第１７制御例では、各入賞口への入賞数をこの入賞カウンタ２０３Ｚｂで計測し、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値に基づいて各入賞口の開閉状態を設定可能である。

【２０７１８】
大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃは、第１可変入賞装置６５の開放タイミングであることを判別するためのフラグである。上述したように、本第１７制御例では、単一のラウンドにおいて第１可変入賞装置６５が複数回開閉動作を繰り返す構成であり、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンに設定されている場合に、第１可変入賞装置６５の開放が設定される。なお、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃは、大当たり遊技開始時および設定された第１可変入賞装置６５の開放パターンにおける閉鎖期間が終了したタイミングでオンに設定され（図３３６８のＳ１７０１Ｚ、図３３７０のＳ１７４８Ｚ参照）、第１可変入賞装置６５の開放が設定された場合にオフに設定される（図３３６９のＳ１７２９Ｚ参照）。

【２０７１９】
大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄは、第１可変入賞装置６５の閉鎖タイミングであることを判別するためのフラグである。上述したように、本第１７制御例では、単一のラウンドにおいて第１可変入賞装置６５が複数回開閉動作を繰り返す構成であり、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄがオンに設定されている場合に、第１可変入賞装置６５の閉鎖が設定される。なお、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄは、設定された第１可変入賞装置６５の開放パターンにおける開放期間が終了したタイミングでオンに設定され（図３３６９のＳ１７３３Ｚ参照）、第１可変入賞装置６５の閉鎖が設定された場合にオフに設定される（図３３７０のＳ１７４３Ｚ参照）。

【２０７２０】
大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅは、第１可変入賞装置６５の開放期間を計測するためのタイマである。詳細については後述するが、本第１７制御例では、大当たり遊技のラウンド毎に開放パターン（図３３５５（ａ）および（ｂ）参照）を設定する構成であり、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅには、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３３５５（ｂ）参照）に規定された開放回数に応じた開放秒数が設定される。大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算されるように構成されており（図３３６９のＳ１７３１Ｚ参照）、タイマ値が「０」になると、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄがオンに設定される（図３３６９のＳ１７３３Ｚ参照）。

【２０７２１】
大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆは、第１可変入賞装置６５の閉鎖期間を計測するためのタイマである。大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆには、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３３５５（ｂ）参照）に規定された閉鎖回数に応じた閉鎖秒数が設定される。大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算されるように構成されており（図３３７０のＳ１７４５Ｚ参照）、タイマ値が「０」になると、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンに設定される（図３３７０のＳ１７４８Ｚ参照）。

【２０７２２】
大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇは、大当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別するためのフラグであり、大当たり遊技の最終ラウンド終了タイミングでオンに設定され（図３３７１のＳ１７７３Ｚ参照）、大当たり遊技のエンディング期間が開始されるとオフに設定される（図３３７０のＳ１７５１Ｚ参照）。

【２０７２３】
小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈは、第２可変入賞装置６５０の開放タイミングであることを判別するためのフラグである。本第１７制御例では、小当たり遊技中も大当たり遊技中と同様に、小当たり遊技ラウンドにおいて第２可変入賞装置６５０が複数回開閉動作を繰り返す構成であり、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈがオンに設定されている場合に、第２可変入賞装置６５０の開放が設定される。なお、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈは、小当たり遊技開始時および設定された第２可変入賞装置６５０の開放パターンにおける閉鎖期間が終了したタイミングでオンに設定され（図３３７４のＳ１８２１Ｚ、図３３７５のＳ１８５５Ｚ参照）、第２可変入賞装置６５０の開放が設定された場合にオフに設定される（図３３７５のＳ１８４３Ｚ参照）。

【２０７２４】
小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊは、第２可変入賞装置６５０の閉鎖タイミングであることを判別するためのフラグである。上述したように、本第１７制御例では、小当たり遊技ラウンドにおいて第２可変入賞装置６５０が複数回開閉動作を繰り返す構成であり、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊがオンに設定されている場合に、第２可変入賞装置６５０の閉鎖が設定される。なお、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊは、設定された第２可変入賞装置６５０の開放パターンにおける開放期間が終了したタイミングでオンに設定され（図３３７５のＳ１８４７Ｚ参照）、第２可変入賞装置６５０の閉鎖が設定された場合にオフに設定される（図３３７５のＳ１８５０Ｚ参照）。
【２０７２５】
小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋは、第２可変入賞装置６５０の開放期間を計測するためのタイマである。小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋには、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３３５５（ｂ）参照）に規定された開放回数に応じた開放秒数が設定される。小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算されるように構成されており（図３３７５のＳ１８４５Ｚ参照）、タイマ値が「０」になると、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊがオンに設定される（図３３７５のＳ１８４７Ｚ参照）。
【２０７２６】
小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍは、第２可変入賞装置６５０の閉鎖期間を計測するためのタイマである。小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍには、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３３５５（ｂ）参照）に規定された閉鎖回数に応じた閉鎖秒数が設定される。小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値は１ｍｓ毎に１減算されるように構成されており（図３３７５のＳ１８５２Ｚ参照）、タイマ値が「０」になると、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈがオンに設定される（図３３７５のＳ１８５５Ｚ参照）。
【２０７２７】
小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎは、小当たり遊技のエンディング期間の開始タイミングであるかを判別するためのフラグであり、小当たり遊技ラウンドの終了タイミングでオンに設定され（図３３７６のＳ１８７６Ｚ参照）、小当たり遊技のエンディング期間が開始されるとオフに設定される（図３３７５のＳ１８５８Ｚ参照）。
【２０７２８】
入賞状況カウンタ２０３Ｚｏは、大当たりＣまたは大当たりＥ（いずれも２Ｒ時短なし大当たり）の２ラウンド目における第１可変入賞装置６５の開放パターンを設定するために参照されるカウンタであり、音声ランプ制御装置１１３から受信した入賞状況コマンドに基づいてカウンタ値が設定される（図３３６７のＳ１６６２Ｚ参照）。なお、詳細については後述するが、音声ランプ制御装置１１３から出力される入賞状況コマンドは、上述したＷチャージ演出において最終的に貯めたゲージの値に基づいて設定されている（図３３８５のＳ３６０６Ｚ、図３３８９のＳ４２０３Ｚ参照）。したがって、Ｗチャージ演出において最終的に貯めたゲージの値に基づいて、大当たりＣまたは大当たりＥの２ラウンド目の開放パターンが設定されることとなる。
【２０７２９】
ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐは、大当たりＣまたは大当たりＥ（いずれも２Ｒ時短なし大当たり）の２ラウンド目におけるラウンド期間を計測するためのタイマである。上述したように、本第１７制御例では、Ｗチャージ演出において最終的に貯めることができたゲージの値によって大当たりＣまたは大当たりＥの２ラウンド目のラウンド期間が可変するように構成しており、後述するラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３（図３３５６参照）から入賞状況カウンタ２０３Ｚｏの値に基づいてラウンド秒数がタイマ値として設定される。
【２０７３０】
開放回数カウンタ２０３Ｚｑは、第１可変入賞装置６５と、第２可変入賞装置６５０の

単一のラウンド期間における開放回数を計測するためのカウンタであり、開放動作が設定される毎にカウンタ値が１加算され、ラウンド終了時に「０」に設定される。

【２０７３１】

次に、図３３５１（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２Ｚａについて説明する。図３３５１（ａ）は、第１当たり乱数テーブル２０２Ｚａの構成を示したブロック図である。第１当たり乱数テーブル２０２Ｚａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。図３３５１（ａ）に示すように、第１当たり乱数テーブル２０２Ｚａは、第１特別図柄の判定値が規定されている特別図柄１乱数テーブル２０２Ｚａ１と、第２特別図柄の判定値が規定されている特別図柄２乱数テーブル２０２Ｚａ２で構成されている。図３３５１（ｂ）は、特別図柄１乱数テーブル２０２Ｚａ１の規定内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２Ｚａ１には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けて大当たり判定値が規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０４」の範囲内である場合には大当たり当選と判定され、その他の値（「２０５～６５５３５」の範囲内）である場合には、外れと判定されるように構成している。第１当たり乱数カウンタＣ１の値は「０～６５５３５」の範囲で更新されるため、第１特別図柄の大当たり確率は、２０５／６５５３６（約１／３１９）となる。

【２０７３２】

図３３５１（ｃ）は、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｚａ２の規定内容を模式的に示した図である。特別図柄１乱数テーブル２０２Ｚａ１とは異なり、特別図柄２乱数テーブル２０２Ｚａ２には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に対応付けて大当たり判定値に加えて小当たり判定値が規定されている。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～２０４」の範囲内である場合には大当たり当選と判定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「６３７１７～６５５３５」の範囲内である場合には、小当たり当選と判定され、その他の値（「２０５～６３７１６」の範囲内）である場合には外れと判定されるように構成している。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、２０５／６５５３６（約１／３１９）となり、小当たり確率は１８１８／６５５３６（約１／２８）となる。このように、本第１７制御例のパチンコ機１０では、遊技状態にかかわらず第１特別図柄と第２特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも小当たり当選確率が高くなるように構成しているため、第１特別図柄よりも第２特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。

【２０７３３】

次に、図３３５１（ｄ）を参照して、大当たり種別選択テーブル２０２Ｚｂの規定内容について説明する。図３３５１（ｄ）は、大当たり種別選択テーブル２０２Ｚｂの規定内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル２０２Ｚｂは、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。具体的には、図３３５１（ｄ）に示すように、大当たり種別選択テーブル２０２Ｚｂには、特別図柄種別と第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けて大当たり種別が規定されている。具体的には、特別図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４７」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＡ」が設定される。この「大当たりＡ」は、大当たり遊技のラウンド数が２ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である（２Ｒ時短なし大当たり）。

【２０７３４】

特別図柄種別が「特図１」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４８～９９」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＢ」が設定される。この「大当たりＢ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である（１０Ｒ時短あり大当たり）。

【２０７３５】

また、特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～１８」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＣ」が設定される。この「大当たりＣ」は、大当たり遊技のラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である（２Ｒ時短なし大当たり）。特別図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であり、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１９～９９」の範囲内である場合には、大当たり種別として「大当たりＤ」が設定される。この「大当たりＤ」は、大当たり遊技のラウンド数が１０ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である（１０Ｒ時短あり大当たり）。「大当たりＥ」は、特図２抽選において小当たり当選し、その小当たり遊技中にＶ入賞口６５０ａに遊技球が入賞したことに基づいて設定され、１Ｒ分の小当たり遊技と、１Ｒ分の大当たり遊技が実行され、小当たり当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である（２Ｒ時短なし大当たり）。「大当たりＦ」は、特図２抽選において小当たり当選し、その小当たり遊技中にＶ入賞口６５０ａに遊技球が入賞したことに基づいて設定され、１Ｒ分の小当たり遊技と、９Ｒ分の大当たり遊技が実行され、小当たり当選時の遊技状態にかかわらず大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である（２Ｒ時短あり大当たり）。

【２０７３６】

このように、大当たり当選した場合に特別図柄種別が特図１である場合には、４８％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、５２％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。一方、大当たり当選した場合に特別図柄種別が特図２である場合には、１９％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、８１％の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。つまり、特図１よりも特図２で大当たり当選した場合の方が獲得可能な賞球数が多く、更に遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定される１０Ｒ時短あり大当たりの割合が多いため、特図１よりも特図２の方が遊技者に有利な特図種別であると言える。

【２０７３７】

次に、図３３５１（ｅ）を参照して、第２当たり乱数テーブル２０２Ｚｃの規定内容について説明する。図３３５１（ｅ）は、第２当たり乱数テーブル２０２Ｚｃの規定内容を模式的に示した図である。第２当たり乱数テーブル２０２Ｚｃは、普通図柄抽選における当たり判定値が規定されているテーブルである。遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０」である場合に普通図柄の当たりであると判定される。なお、第２当たりカウンタＣ４の値は「０～６５５２０」の範囲内で更新されるため、時短状態においては、１／６５５２１の確率で普図当たり当選することとなる。

【２０７３８】

一方、遊技状態が普通図柄の高確率状態（時短状態）である場合には、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「０～６５５２０」の範囲内である場合に普通図柄の当たりであると判定される。したがって、時短状態においては、６５５２１／６５５２１（１／１）の確率で普図当たり当選することとなる。したがって、時短状態では通常状態よりも特図２抽選が実行され易くなるため、時短状態は有利遊技状態であると言える。

【２０７３９】

次に、図３３５２（ａ）から図３３５３（ａ）を参照して、変動パターン選択テーブル２０２Ｚｄの規定内容について説明する。図３３５２（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２Ｚｄの構成を模式的に示したブロック図である。図３３５２（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２０２Ｚｄは、遊技状態毎に変動パターンテーブルが規定されており、通常状態において参照される通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１と、時短状態において参照される時短用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ２で構成されている。

【２０７４０】

まず、図３３５２（ｂ）を参照して、通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１の規定

内容について説明する。図３３５２（ｂ）は、通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１の規定内容を模式的に示した図である。通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合の特図変動における変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。図３３５２（ｂ）に示すように、通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１には、特別図柄種別と、抽選結果（特図抽選結果）と、大当たり種別（または小当たり種別）と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。具体的には、特別図柄種別が「特図１」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１３９」の範囲内に対応付けて変動時間が７秒の「外れ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１４０～１４９」の範囲内に対応付けて変動時間が２０秒の「ガセ外れ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１５０～１７９」の範囲内に対応付けて変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１８０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【２０７４１】

図柄種別が「特図１」、抽選結果「大当たり」、大当たり種別「大当たりＡ」または「大当たりＢ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～２９」の範囲内に対応付けて変動時間が４０秒の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「３０～１８９」の範囲内に対応付けて変動時間が８０秒の「スーパーリーチ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１４０秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。

【２０７４２】

なお、変動種別カウンタＣＳ１の値は「０～１９８」の範囲内で更新されるため、図柄種別が特図１であり、特図抽選結果が外れである場合には、変動パターンとして「ノーマルリーチ各種」が設定される割合は３０／１９９（約１５％）、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定される割合は１９／１９９（約１０％）となる。一方、特別図柄種別が特図１であり、特図抽選結果が大当たりである場合には、変動パターンとして「ノーマルリーチ各種」が設定される割合は３０／１９９（約１５％）、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定される割合は１６０／１９９（約８０％）、変動パターンとして「スペシャルリーチ」が設定される割合は９／１９９（約５％）となる。つまり、「ノーマルリーチ各種」の変動パターンは、特図抽選結果が「外れ」と「大当たり」で設定される割合が同じであるため、ノーマルリーチが実行された場合には大当たり当選期待度が５０％となる。また、「スーパーリーチ」の変動パターンは、特図抽選結果が「外れ」である場合よりも「大当たり」である場合に設定され易い構成としている。また、「スペシャルリーチ」の変動パターンは、特図抽選結果が「外れ」である場合には設定されないため、スペシャルリーチが実行された場合には、大当たり当選確定となる。このように、特図抽選結果によって設定される変動パターンの割合を異ならせることで、実行された特図変動の変動パターンから遊技者は特図抽選結果を推測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０７４３】

また、遊技状態として通常状態が設定されている場合、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「外れ」が規定されており、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「大当たり」、大当たり種別が「大当たりＣ」または「大当たりＤ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短当たり」が規定されており、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「小当たり」、小当たり種別が「小当たりＡ」または「小当たりＢ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短当たり」が規定されている。なお、本第１７制御例では、通常状態が設定されている期間に第２入球口６４０（特図２始動口）に遊技球を入球させることが困難となるように構成しているため、通常状態において特図２変動が実行されるのは、時短状態において特図２保留球を保有した状態で時短

状態の終了条件（２Ｒ時短なし大当たりに当選）が成立した場合のみとなる。
【２０７４４】
次に、図３３５３（ａ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ２の規定内容について説明する。図３３５３（ａ）は、時短用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ２の規定内容を模式的に示した図である。時短用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ２は、上述した通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１と同様に、特別図柄種別と、抽選結果（特図抽選結果）と、大当たり種別（または小当たり種別）と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。
【２０７４５】
具体的には、特別図柄種別が「特図１」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が２秒の「短外れ」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図１」、抽選結果「大当たり」、大当たり種別が「大当たりＡ」または「大当たりＢ」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が２秒の「短大当たり」が規定されている。
【２０７４６】
また、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「外れ」である場合、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１８９」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短外れ」が規定されており、変動種別カウンタＣＳ１の値「１９０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１０秒の「外れ」が規定されている。特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「大当たり」、大当たり種別「大当たりＣ（２Ｒ時短なし大当たり）」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「チャージ大当たり」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「大当たり」、大当たり種別「大当たりＤ（１０Ｒ時短あり大当たり）」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短大当たり」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「小当たり」、小当たり種別「小当たりＡ（Ｖ入賞で大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり）の大当たり遊技が実行される小当たり種別）」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が３０秒の「チャージ小当たり」が規定されている。また、特別図柄種別が「特図２」、抽選結果「小当たり」、小当たり種別「小当たりＢ（Ｖ入賞で大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり）の大当たり遊技が実行される小当たり種別）」である場合には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」の範囲内に対応付けて変動時間が１秒の「超短小当たり」が規定されている。
【２０７４７】
なお、上述したように、本第１７制御例では、通常の遊技方法で遊技している場合には、ラッシュ状態（時短状態）が設定されている場合に、大当たりＣまたは大当たりＥ（小当たりＡの小当たり遊技中にＶ入賞することで実行される大当たり）の大当たり遊技が実行されることでラッシュ状態が終了するように構成している。そして、特図２保留球を保有した状態でラッシュ状態から通常状態へと移行できるように、大当たりＣまたは小当たりＡに当選した特図変動（時短最終変動）の変動時間を比較的長く設定している。このように構成することで、特図２保留球を貯めさせるＷチャージ演出の演出時間を確保することができる。また、時短状態が設定されている場合には、通常状態における特図変動パターンよりも変動時間が短い変動パターンが設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中は遊技者にテンポ良く遊技させることができるため、遊技者に時短状態で遊技したいと思わせ易くなり、遊技意欲を向上させることができる。
【２０７４８】
次に、図３３５３（ｂ）を参照して、時短付与テーブル２０２Ｚｅの内容について説明する。図３３５３（ｂ）は、時短付与テーブル２０２Ｚｅの構成を模式的に示したブロック図である。時短付与テーブル２０２Ｚｅは、大当たり当選した場合（小当たり経由も含む）の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の終了条件を付与するためのテーブルである。図３３５３（ｂ）に示すように、時短付与テーブル２０２Ｚｅには、大当たり種別

に対応付けて時短状態の終了条件（以下、「時短終了条件」と称す。）となる各種カウンタ値が規定されている。具体的には、大当たり種別「大当たりＡ（２Ｒ時短なし大当たり）」には時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔにそれぞれ「０」が規定されている。つまり、通常状態において大当たりＡに当選した場合には、時短カウンタ２０３ｈと、小当たりカウンタ２０３ｓと、特図２カウンタ２０３ｔに時短状態の終了条件となる値が設定されないため、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることとなる。

【２０７４９】

また、大当たり種別「大当たりＢ（１０Ｒ時短あり大当たり）」、「大当たりＤ（１０Ｒ時短あり大当たり）」、「大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり）」には、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈに「１０００６」が、小当たりカウンタ２０３ｓに「１」が、特図２カウンタ２０３ｔに「１００００」がそれぞれ規定されている。なお、小当たりカウンタ２０３ｓのカウンタ値は、小当たり当選した場合に１減算されるように構成されてり、特図２カウンタ２０３ｔのカウンタ値は、特図２変動が実行された場合に１減算されるように構成されている。したがって、「大当たりＢ」、「大当たりＤ」、「大当たりＦ」の大当たり遊技終了後に特図変動が１０００６回実行された場合、小当たりに１回当選した場合、または特図２変動が１００００回実行された場合のいずれかの事象が発生した場合に時短状態が終了する。なお、上述したように、時短状態においては主として特図２抽選が実行される構成であり、特図２抽選における大当たり当選確率は約１／３１９（図３３５１（ｃ）参照）、小当たり当選確率は約１／２８（図３３５１（ｃ）参照）である。したがって、特図２変動が１００００回実行されるまでにほぼ確実に大当たりまたは小当たりのいずれかに当選することとなるため、時短状態が設定された場合には、通常状態へと移行するまでに大当たり当選または小当たり当選が確定すると言える。

【２０７５０】

また、大当たり種別「大当たりＣ（２Ｒ時短なし大当たり）」、「大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり）」には、時短付与内容として時短カウンタ２０３ｈに「０」が、小当たりカウンタ２０３ｓに「０」が、特図２カウンタ２０３ｔに「０」がそれぞれ規定されている。したがって、「大当たりＣ」、「大当たりＥ」の大当たり遊技終了後には時短状態が設定されず、通常状態が設定される。

【２０７５１】

なお、本第１７制御例では、遊技状態にかかわらず、大当たり種別によって時短付与内容が規定されている構成としたが、これに限るものではなく、同一種別の大当たり種別であっても、遊技状態に応じて付与される時短付与内容が異なるように構成しても良い。例えば、通常状態において大当たりＡ（２Ｒ時短なし大当たり）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、時短状態において大当たりＡに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態が設定されている期間に、保有していた特図１保留球に基づく特図変動が実行されてしまい、その特図変動において大当たりＡに当選してしまった場合に通常状態が設定され、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２０７５２】

次に、図３３５４（ａ）を参照して、小当たり種別選択テーブル２０２Ｚｆの規定内容について説明する。図３３５４（ａ）は、小当たり種別選択テーブル２０２Ｚｆの規定内容を模式的に示した図である。小当たり種別選択テーブル２０２Ｚｆは、小当たり当選時の小当たり種別を設定するために参照されるテーブルであり、本第１７制御例では、小当たり種別によって小当たり遊技中にＶ入賞したことにも基づいて実行される大当たり遊技の種別（内容）が異なるように構成している。図３３５４（ａ）に示すように、小当たり種別選択テーブル２０２Ｚｆには、特別図柄種別と、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けて小当たり種別が規定されている。具体的には、特別図柄種別が「特図２」であり、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～１８」の範囲内に対しては、「小当たりＡ」が規定されており、特別図柄種別が「特図２」であり、小当たり種別カウンタＣ５の値が「

１９～９９」の範囲内に対しては、「小当たりＢ」が規定されている。「小当たりＡ」は、小当たり遊技中に遊技球がＶ入賞口を通過（Ｖ通過）したことに対応して大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり）の大当たり遊技が実行される小当たり種別であり、「小当たりＢ」は、小当たり遊技中にＶ通過したことに対応して大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり）の大当たり遊技が実行される小当たり種別である。なお、小当たり遊技中にＶ通過の難易度を異ならせる構成としても良い。具体的には、Ｖ入賞口の開放時間が長い小当たり種別と短い小当たり種別を設けることで、小当たり遊技中のＶ通過の難易度を異ならせることができる。或いは、Ｖ入賞口の開放回数を異ならせることによって小当たり遊技中のＶ通過の難易度を異ならせる構成としても良い。

【２０７５３】

次に、図３３５４（ｂ）を参照して、開放シナリオテーブル２０２Ｚｇの規定内容について説明する。図３３５４（ｂ）は、開放シナリオテーブル２０２Ｚｇの規定内容を模式的に示した図である。図３３５４（ｂ）に示すように、開放シナリオテーブル２０２Ｚｇは、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１と、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２と、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３で構成されている。ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１は、ラウンド毎に設定される第１可変入賞装置６５または第２可変入賞装置６５０（Ｖ入賞装置）の開放パターン（ラウンド開放パターン）の種別が規定されたデータテーブルであり、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２は、ラウンド開放パターン種別毎の開放動作の内容が規定されたテーブルである。なお、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１の規定内容については図３３５５（ａ）を、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２の規定内容については図３３５５（ｂ）を、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３の規定内容については図３３５６を参照してそれぞれ後述する。

【２０７５４】

まず、図３３５５（ａ）を参照して、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１の規定内容について説明する。図３３５５（ａ）は、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１の規定内容を模式的に示した図である。ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１は、大当たり遊技、または小当たり遊技においてラウンド毎に設定される第１可変入賞装置６５または第２可変入賞装置６５０（Ｖ入賞装置）の開放パターン（ラウンド開放パターン）の種別が規定されたテーブルである。図３３５５（ａ）に示すように、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１には、小当たり種別、大当たり種別と、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値（即ち、ラウンド数）に対応付けてラウンド開放パターンが規定されている。具体的には、「大当たりＡ（２Ｒ時短なし大当たり）」の１ラウンド目および２ラウンド目に対してラウンド開放パターン種別として「開放パターンＡ」が規定されている。ここで、図３３５５（ｂ）を参照して、「開放パターンＡ」について説明する。図３３５５（ｂ）は、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２の規定内容を模式的に示した図である。上述したように、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２は、ラウンド開放パターン種別毎の開放動作の内容が規定されたテーブルである。本第１７制御例では、大当たり遊技における第１可変入賞装置６５の開放パターンとして「開放パターンＡ」、「開放パターンＢ」のうち、ラウンド毎に１の開放パターンを設定可能であり、小当たり遊技における第２可変入賞装置６５０の開放パターンとして「開放パターンＢ」または「開放パターンＣ」を設定可能である。

【２０７５５】

「開放パターンＡ」は、ラウンド開始から５秒間は第１可変入賞装置６５が開放状態へと可変し、５秒経過後は所定回数の高速開閉が実行された後に閉鎖状態へと可変する開放パターンである。開放パターンＡの具体的な動作内容は、図３３５５（ｂ）に示すように、ラウンドが開始されると、まず、「５０００（ｍｓ）」の開放動作が設定される。なお、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２に規定された「開放秒数（ｍｓ）」は、実行中の当たり遊技に対応した入賞口の開放期間を示しており、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅまたは小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋには規定された開放秒数に対応するタイマ値が設定される。開放１回目の開放秒数が経過すると、次に、閉鎖１回目の動作として、

「１０００（ｍｓ）」の閉鎖動作が設定される。なお、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２に規定された「閉鎖秒数（ｍｓ）」は、実行中の当たり遊技に対応した入賞口の閉鎖期間を示しており、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆまたは小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍには規定された閉鎖秒数に対応するタイマ値が設定される。

【２０７５６】

閉鎖１回目の閉鎖秒数が経過すると、次に、開放２回目の動作として、「１００（ｍｓ）」の開放動作が設定される。開放２回目の開放秒数が経過すると、次に、閉鎖２回目の閉鎖動作として、「１０００（ｍｓ）の閉鎖動作」が設定される。閉鎖２回目の閉鎖秒数が経過すると、次に、開放３回目の開放動作として、「１００（ｍｓ）」の開放動作が設定される。そして、「１００（ｍｓ）」の開放動作と、「１０００（ｍｓ）」の閉鎖動作をそれぞれ２４１回目となるまで繰り返し実行し、開放２４２回目の開放動作として「０（ｍｓ）」の開放動作を設定する。なお、後述する大当たり入賞口開放処理（図３３７１のＳ１７２８Ｚ参照）において、新たに設定された大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」である場合には、そのラウンドの終了タイミングであると判別し、次のラウンドへ移行するための処理が実行される（図３３７１のＳ１７６８Ｚ～Ｓ１７７０Ｚ参照）。

【２０７５７】

このように、ラウンド開放パターンＡが設定された場合には、そのラウンドにおいて第１可変入賞装置６５が５秒間のロング開放状態となった後に、１０００ｍｓ（１秒）の閉鎖と１００ｍｓの開放がそれぞれ２４０回繰り返し実行される。

【２０７５８】

図３３５５（ａ）に戻り、説明を続ける。大当たり種別「大当たりＢ（１０Ｒ時短あり大当たり）」および「大当たりＤ（１０Ｒ時短あり大当たり）」には、１～１０ラウンドに対応付けて「ラウンド開放パターンＢ」が規定されている。なお、図３３５５（ｂ）に示すように、「ラウンド開放パターンＢ」は、開放１回目の開放秒数として「３０００（ｍｓ）」が規定されている点でラウンド開放パターンＡと相違し、その他の開放動作については同一である。

【２０７５９】

図３３５５（ａ）に示すように、大当たり種別「大当たりＣ（２Ｒ時短なし大当たり）」には、１ラウンド目のラウンド開放パターンとして「ラウンド開放パターンＡ」が規定され、２ラウンド目のラウンド開放パターンとして「ラウンド開放パターンＺ」が規定されている。このラウンド開放パターンＺは、上述したＷチャージ演出の２回目のチャージ演出終了時点におけるゲージＧｚ２の状態に応じて第１可変入賞装置６５の開放動作が可変する開放パターンであり、図３３５６に示すラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３に基づいて開放動作内容が設定される。

【２０７６０】

ここで、図３３５６を参照して、ラウンド特殊開放パターン２０２Ｚｇ３の規定内容について説明する。図３３５６は、ラウンド特殊開放パターン２０２Ｚｇ３の規定内容を模式的に示した図である。ラウンド特殊開放パターン２０２Ｚｇ３は、大当たりＣまたは大当たりＥ（いずれも２Ｒ時短なし大当たり）の２ラウンド目における第１可変入賞装置６５の開放動作内容が規定されたデータテーブルであり、１ラウンド目における遊技内容に対応して開放動作を設定するために参照される。

【２０７６１】

図３３５６に示すように、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３には、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値に対応付けて開放パターン（開放動作内容）が規定されている。なお、上述したように入賞状況カウンタ２０２Ｚｇ３のカウンタ値は、Ｗチャージ演出における２回目のチャージ演出において貯めたゲージＧｚ２のメモリ数に基づいて設定されるものである。入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「０」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。「ラウンド秒数」の値は、ラ

ウンド秒数タイマ２０３Ｚｐに設定されるタイマ値であり、ラウンド期間を示している。また、「開放秒数」の値は、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅに設定されるタイマ値を示しており、「閉鎖秒数」の値は、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆに設定されるタイマ値を示している。「ラウンド開放パターンＺ」が設定されたラウンドでは、ラウンド期間が経過するまで、「開放秒数」に規定された期間の開放と、「閉鎖秒数」に規定された期間の閉鎖を交互に繰り返す動作が実行される。なお、ラウンド開放パターンＺが設定されたラウンドでは、第１可変入賞口６５に入球可能な遊技球数に上限を設けておらず、設定されたラウンド秒数（ラウンド期間）が経過するまでラウンドが終了しないように構成している。

【２０７６２】

したがって、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値が「０」である場合には、１００ｍｓの開放が１回実行された場合にラウンド期間が経過することとなるため、ラウンド中に遊技球は最大でも１個しか入球させることができない。なお、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「１」に対応付けて規定された開放動作内容は、入賞状況カウンタ値「０」に対応付けて規定された開放動作内容と同一である。

【２０７６３】

また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「２」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が２回実行されるため、ラウンド中に最大２個の遊技球を入球可能である。

【２０７６４】

また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「３」に対応付けて「ラウンド秒数」として「２３００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が３回実行されるため、ラウンド中に最大３個の遊技球を入球可能である。

【２０７６５】

また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「４」に対応付けて「ラウンド秒数」として「３４００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が４回実行されるため、ラウンド中に最大４個の遊技球を入球可能である。

【２０７６６】

また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「５」に対応付けて「ラウンド秒数」として「４５００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が５回実行されるため、ラウンド中に最大５個の遊技球を入球可能である。

【２０７６７】

また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「６」に対応付けて「ラウンド秒数」として「５６００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が６回実行されるため、ラウンド中に最大６個の遊技球を入球可能である。

【２０７６８】

また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「７」に対応付けて「ラウンド秒数」として「６７００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が７回実行されるため、ラウンド中に最大７個の遊技球を入球可能であ

る。
【２０７６９】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「８」に対応付けて「ラウンド秒数」として「７８００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が８回実行されるため、ラウンド中に最大８個の遊技球を入球可能である。
【２０７７０】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「９」に対応付けて「ラウンド秒数」として「８９００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が９回実行されるため、ラウンド中に最大９個の遊技球を入球可能である。
【２０７７１】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「１０」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１００００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が１０回実行されるため、ラウンド中に最大１０個の遊技球を入球可能である。
【２０７７２】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「１１」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１１１００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が１１回実行されるため、ラウンド中に最大１１個の遊技球を入球可能である。
【２０７７３】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「１２」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１２２００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が１２回実行されるため、ラウンド中に最大１２個の遊技球を入球可能である。
【２０７７４】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「１３」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１３３００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過までに、１００ｍｓの開放が１３回実行されるため、ラウンド中に最大１３個の遊技球を入球可能である。
【２０７７５】
　また、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値「１４」に対応付けて「ラウンド秒数」として「１４０００（ｍｓ）」が、「開放秒数」として「１４０００（ｍｓ）」が、「閉鎖秒数」として「１０００（ｍｓ）」が規定されている。この場合、ラウンド期間経過まで、第１可変入賞装置６５が１４０００ｍｓ（１４秒）間開放される。なお、本パチンコ機１０では、６０秒間に１００球の遊技球を発射可能であるため、１４秒間に約２３球の遊技球を発射可能である。したがって、第１可変入賞装置６５が１４秒間開放状態となった場合には、最大２３個の遊技球を入球させることが可能となる。
【２０７７６】
　なお、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値が「１４」となるのは、Ｗチャージ演出においてゲージＧｚ２のメモリを上限まで貯めた場合である。このように、Ｗチャージ演出においてゲージＧｚ２を上限まで貯めた場合には、他のラウンド開放パターンが設定されたラウンドよりも約２倍多くの遊技球を第１可変入賞装置６５に入賞可能となるため

、遊技者のＷチャージ演出に対する参加意欲を向上させることができる。
【２０７７７】
図３３５５（ａ）に戻り、説明を続ける。小当たり種別「小当たりＡ（Ｖ入賞で大当たりＥ）」の１ラウンド目（小当たり遊技ラウンド）にはラウンド開放パターンＢが、２ラウンド目（Ｖ入賞後の大当たりＥの大当たり遊技ラウンド）にはラウンド開放パターンＺが規定されている。この場合、１ラウンド目には、第２可変入賞装置６５０に対してラウンド開放パターンＢが設定され、２ラウンド目には、第１可変入賞装置６５に対してラウンド開放パターンＺが設定される。
【２０７７８】
小当たり種別「小当たりＢ（Ｖ入賞で大当たりＦ）」の１ラウンド目（小当たり遊技ラウンド）にはラウンド開放パターンＣが、２～１０ラウンド目（Ｖ入賞後の大当たりＦの大当たり遊技ラウンド）にはラウンド開放パターンＢが規定されている。なお、ラウンド開放パターンＣは、図３３５５（ｂ）に示すように、開放１回目の開放秒数が「１００（ｍｓ）」である点と、開放と閉鎖がそれぞれ１５回実行されるとラウンドが終了する点で、上述したラウンド開放パターンＡと相違している。
【２０７７９】
次に、図３３５７を参照して、本第１７制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３３５７は、本第１７制御例の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図３３５７に示すように、本第１７制御例のＲＯＭ２２２は、上述した第２制御例におけるＲＯＭ２２２に対して、新たに従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａと、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂを有する点と、討伐数選択テーブル２２２ｂと、討伐演出態様選択テーブル２２２ｃと、追加減少値選択テーブル２２２ｄと、演出ステージデータテーブル２２２ｅと、遊技環境データテーブル２２２ｆを削除した点で相違する。
【２０７８０】
従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａは、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）に示す好機到来演出）の実行有無を設定するために参照されるテーブルであり、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂは、サブ表示制御装置Ｓｂ１を可動させるための各ＤＣモータの動作内容が規定されたテーブルである。なお、従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａの内容については図３３５９を参照して、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂの内容については図３３６０および図３３６１を参照してそれぞれ後述する。
【２０７８１】
次に、図３３５８を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３３５８は、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。本第１７制御例のＲＡＭ２２３は、上述した第２制御例のＲＡＭ２２３に対して、新たに上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａと、上下移動タイマ２２３Ｚｂと、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃと、回転移動タイマ２２３Ｚｄと、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅと、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆと、カスタム画面タイマ２２３Ｚｇと、ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈと、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊと、サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋと、ゲージカウンタ２２３Ｚｍと、ゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎと、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏと、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【２０７８２】
上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａは、サブ表示装置Ｓｂ１の上下の位置を可変させるための上下移動モータ（サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２）の動作内容を設定するためのカウンタであり、後述する従ＤＣモータ動作

テーブル２２２Ｚｂ（図３３５９（ｂ）参照）内の電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１（図３３６０（ａ）参照）と、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２（図３３６０（ｂ）参照）には、この上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値に対応付けて各上下移動モータ８００ａ～８００ｄの動作内容が規定されている。

【２０７８３】

上下移動タイマ２２３Ｚｂは、各上下移動モータ８０１，８０２の動作時間を計測するためのタイマであり、各上下移動モータ８０１，８０２に新たな動作内容が設定された場合に、後述する従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂ（図３３５９（ｂ）参照）内の電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１（図３３６０（ａ）参照）と、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２（図３３６０（ｂ）参照）に規定された上下移動タイマ値が設定される。上下移動タイマ２２３Ｚｂのタイマ値は、１ｍｓ経過毎に実行される上下モータ動作処理（図３４００，Ｓ４８２２Ｚ参照）において更新され、上下移動タイマ２２３Ｚｂのタイマ値が「０」になると、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値が１加算され（図３４０１，Ｓ４８６１Ｚ参照）、各上下移動モータ８０１，８０２に新たな動作が設定される。

【２０７８４】

回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃは、サブ表示装置Ｓｂ１を回転させるためのサブ液晶回転ＤＣモータ８００の動作内容を設定するためのカウンタであり、後述する従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂ（図３３５９（ｂ）参照）内の電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３（図３３６１（ａ）参照）と、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４（図３３６１（ｂ）参照）には、この回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値に対応付けてサブ液晶回転ＤＣモータ８００の動作内容が規定されている。

【２０７８５】

回転移動タイマ２２３Ｚｄは、回転ＤＣモータ８００の動作時間を計測するためのタイマであり、回転ＤＣモータ８００に新たな動作内容が設定された場合に、後述する従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂ（図３３５９（ｂ）参照）内の電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３（図３３６１（ａ）参照）と、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４（図３３６１（ｂ）参照）に規定された回転移動タイマ値が設定される。回転移動タイマ２２３Ｚｄのタイマ値は、１ｍｓ経過毎に実行される回転モータ動作処理（図３４０２，Ｓ４８２４Ｚ参照）において更新され、回転移動タイマ２２３Ｚｄのタイマ値が「０」になると、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値が１加算され（図３４０３，Ｓ４９２１Ｚ参照）、サブ液晶回転ＤＣモータ８００に新たな動作が設定される。

【２０７８６】

カスタム設定フラグ２２３Ｚｅは、カスタム機能がオンに設定されているか否かを判別するためのフラグであり、本第１７制御例では、「先報知演出」がオンに設定されているか否かを判別するために用いられる。カスタム設定フラグ２２３Ｚｅは、電源投入時の初期設定ではオフに設定され、先報知演出の設定画面（図３３３８（ｂ）参照）が表示されている期間にカスタム設定をオンに設定するための操作が実行された場合にオンに設定される（図３３９６（ｂ），Ｓ４６６４Ｚ参照）。また、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅがオンに設定されている場合には、先報知演出の設定画面（図３３３８（ｂ）参照）が表示されている期間にカスタム設定をオフに設定するための操作が実行された場合にオフに設定される（図３３９６（ｂ），Ｓ４６６５Ｚ参照）。

【２０７８７】

カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆは、カスタム設定画面の表示状態を判別するためのカウンタであり、「０～２」の範囲内でカウンタ値が更新され、各カウンタ値に対応付けて表示状態が規定されている。カウンタ値「０」はカスタム設定画面の非表示状態（図３３３８（ａ）参照）に対応しており、カウンタ値「１」はカスタム設定画面の表示状態（図３３３８（ｂ）参照）に対応しており、カウンタ値「２」はカスタム設定終了画面の表示

状態（図３３３９（ａ）参照）に対応している。カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆのカウンタ値は、電源投入時の初期設定値として「０」が設定され、カスタム設定カウンタ２２３Ｚｆの値が「０」である場合、即ち、カスタム設定画面が非表示状態である場合に、上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄが押下されたことに対応して「１」が設定される（図３３９５（ｂ），Ｓ４６４２Ｚ参照）。また、カスタム設定カウンタ２２３Ｚｆの「１」である場合、即ち、カスタム設定画面が表示状態である場合に、中ボタン６００ａが押下されたことに対応してカウンタ値として「２」が設定される（図３３９６（ｂ）、Ｓ４６６２Ｚ参照）。なお、カスタム設定カウンタ２２３Ｚｆにカウンタ値として「１」または「２」が設定されている場合には、カスタム画面タイマ値が「０」になったことに対応してカスタム設定カウンタ値として「０」が設定される（図３３９７，Ｓ４６８６Ｚ参照）。カスタム画面タイマ２２３Ｚｇは、カスタム設定画面の表示時間を計測するためのタイマであり、カスタム設定画面が表示される場合に所定のタイマ値が設定され（図３３９５（ｂ），Ｓ４６４４Ｚ参照）、タイマ値が「０」となった場合にカスタム設定画面の表示が終了する（図３３９７，Ｓ４６８２Ｚ参照）。

【２０７８８】

ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈは、ＳＰリーチ中チャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）参照）の実行有無を設定するために用いられるカウンタであり、後述するモータ動作チャンスアップ処理（図３３９３，Ｓ４４０１Ｚ参照）では、従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａ（図３３５９参照）とＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈのカウンタ値に基づいてＳＰリーチ中チャンスアップ演出の実行有無が設定される。なお、ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈのカウンタ値は、後述する変動演出設定処理（図３３９２，Ｓ４３０１Ｚ参照）内のモータ動作チャンスアップ処理（図３３９３，Ｓ４４０１Ｚ参照）において「０～９９」の範囲内でランダムに更新される。

【２０７８９】

当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊは、Ｗチャージ演出における２回目のチャージ演出（図３３４３（ａ）参照）の実行中であるかを判別するためのフラグであり、大当たりＣ（２Ｒ時短なし大当たり）の１ラウンド目開始時、または小当たりＡ（Ｖ通過時に大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり）となる小当たり）の小当たり遊技開始時にオンに設定され（図３３８６，Ｓ３６２５Ｚおよび図３３９０，Ｓ４２２４Ｚ参照）、大当たりＣの２ラウンド目開始時、または小当たりＡ終了後に大当たりＥの大当たり遊技ラウンドが開始される場合にオフに設定される（図３３８６，Ｓ３６３０Ｚ参照）。

【２０７９０】

サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋは、ＳＰリーチ中チャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）参照）の開始タイミングにおいてサブ表示装置Ｓｂ１（サブ液晶）の位置を確認したか判別するためのフラグであり、後述するサブ液晶動作判定処理（図３４０４，Ｓ４８２５Ｚ参照）において、回転モータ動作カウンタ値が「４」であると判別した場合であって（Ｓ４９４２Ｚ：Ｙｅｓ）、サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋがオフであると判別した場合に（Ｓ４９４４Ｚ：Ｎｏ）、サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋがオンに設定され、サブ液晶動作判定処理（図３４０４，Ｓ４８２５Ｚ参照）において回転モータ動作カウンタ値が「４」ではないと判別した場合に（Ｓ４９４２Ｚ：Ｎｏ）、オフに設定される。

【２０７９１】

ゲージカウンタ２２３Ｚｍは、Ｗチャージ演出におけるゲージＧｚ２のメモリ数を計測するためのカウンタであり、２回目のチャージ演出が開始される場合に、保有している特図２保留球数に対応するカウンタ値が設定され（図３３８６のＳ３６２８Ｚ、図３３９０のＳ４２２６Ｚ参照）、以後、２回目のチャージ演出が実行されるラウンド期間が終了するまでは特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入賞したことに対応してカウンタ値が加算される（図３３８７のＳ３６４２Ｚ参照）。また、設定されたゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「０」になった場合に、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値が１減算される（図３４０６のＳ４９８８Ｚ参照）。

【２０７９２】

ゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎは、Ｗチャージ演出においてゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値が減少される場合の下限値を示すカウンタであり、２回目のチャージ演出開始時に保有している特図２保留球数に対応するカウンタ値が設定される（図３３８６のＳ３６２９Ｚ、図３３９０のＳ４２２７Ｚ参照）。

【２０７９３】

ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏは、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値を減少させるタイミングを判別するためのタイマである。ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏには、２回目のチャージ演出開始時に「２０００」がタイマ値として設定され（図３３８６のＳ３６２７Ｚ、図３３９０のＳ４２２５Ｚ参照）、１ｍｓ毎に実行される各種カウンタ更新処理（図３４０６のＳ３１０２Ｚ参照）において１減少された後に（図３４０６のＳ４９８５Ｚ参照）、タイマ値として「２０００」が設定される（Ｓ４９８９Ｚ参照）。なお、２回目のチャージ演出の実行中に特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入球したことに対応してゲージ減少タイマ２２３Ｚｏにタイマ値として「２０００」が設定される（図３３８７のＳ３６４６Ｚ参照）。つまり、２回目のチャージ演出実行中は、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）への入賞間隔が２秒を超えた場合にゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値が１減算されることとなる。

【２０７９４】

特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐは、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に入賞した遊技球数を計測するためのカウンタであり、特定入賞口に遊技球が入賞したことを示す特定入賞口入賞コマンドを受信した場合に、カウンタ値が１加算され（図３３８７のＳ３６４２Ｚ参照）、所定数（１０個）の入賞があった場合にゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値を「０」に設定される（図３３８７のＳ３６４８Ｚ参照）。これにより、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）への所定数の入賞を契機にゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値が減少しないようにすることができる。

【２０７９５】

次に、図３３５９（ａ）を参照して、従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａの規定内容について説明する。図３３５９（ａ）は、従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａの規定内容を模式的に示した図である。従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａは、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）参照）を実行するか否かを設定するために参照されるテーブルである。図３３５９（ａ）に示すように、従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａには、特図抽選結果と、ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈのカウンタ値に対応付けてＳＰリーチ中チャンスアップ演出の有無が規定されている。具体的には、特図抽選結果が「外れ」である場合には、ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈのカウンタ値「０～７９」の範囲内に対応付けて「煽りのみ」が、カウンタ値「８０～９９」の範囲内に対応付けて「演出あり」が規定されている。一方、特図抽選結果が「大当たり」である場合には、ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈのカウンタ値「０～４９」の範囲内に対応付けて「煽りのみ」が、カウンタ値「５０～９９」の範囲内に対応付けて「演出あり」が規定されている。このように、特図抽選結果が「大当たり」である場合には、「スーパーリーチ」の変動パターンにおいてチャンスアップ演出が実行される割合は、５０／１００（５０％）となる。つまり、特図抽選結果が「外れ」である場合よりも「大当たり」である場合の方がＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行され易く構成している。これにより、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行された場合には、遊技者に大当たり当選であることを期待させ易くなる。

【２０７９６】

次に、図３３５９（ｂ）から図３３６１を参照して、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂについて説明する。従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂは、サブ表示装置Ｓｂ１を可動させるためのサブ液晶回転ＤＣモータ８００と、サブ液晶上下移動右ＤＣモータ８０１と、サブ液晶上下移動左ＤＣモータ８０２の動作内容が規定されたテーブルである。ま

ず、図３３５９（ｂ）を参照して、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂの構成について説明する。図３３５９（ｂ）は、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂの構成を模式的に示したブロック図である。図３３５９（ｂ）に示すように、従ＤＣモータ動作テーブル２２２Ｚｂは、電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１と、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２と、電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３と、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４と、ＳＰ煽り時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ５と、ＳＰ煽り時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ６で構成されている。

【２０７９７】

電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１は、電源投入時に実行される上下移動ＤＣモータ８０１および８０２の動作確認に用いられる動作内容が規定されたテーブルであり、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２は、ＳＰリーチ中のチャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）参照）におけるサブ液晶上下移動ＤＣモータ８０１および８０２の動作内容が規定されたテーブルである。

【２０７９８】

また、電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３は、電源投入時に実行されるサブ液晶回転ＤＣモータ８００の動作確認に用いられる動作内容が規定されたテーブルであり、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４は、ＳＰリーチ中のチャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）参照）におけるサブ液晶回転ＤＣモータ８００の動作内容が規定されたテーブルである。

【２０７９９】

また、ＳＰ煽り時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ５は、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行されない場合における上下移動ＤＣモータ８０１および８０２の動作内容が規定されたテーブルであり、ＳＰ煽り時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ６は、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行されない場合におけるサブ液晶回転ＤＣモータ８００の動作内容が規定されたテーブルである。

【２０８００】

図３３６０（ａ）は、電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１の規定内容を模式的に示した図である。電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１には、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値に対応付けて電源投入時の初期動作確認に対応する各上下移動ＤＣモータの動作内容が規定されている。具体的には、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「１」に対応付けて、「上下移動モータ動作」として「逆回転」が、「上下移動タイマ値」として「３０００（ｍｓ）」が規定されている。なお、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータに対していずれのリード線から電力を供給させるかを指定するデータが規定されており、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を逆回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には、規定されている上下移動モータ動作終了後の液晶パネルＳｂ１ｂの正常な位置を示す情報が規定されており、「上下格納位置センサ」は、上下格納位置センサ８１０ａ（図３３３２（ａ）参照）に検知された場合に液晶パネルＳｂ１ｂが正常な位置にあることを示している。なお、本第１７制御例では、上下移動モータ動作として「正回転」または「逆回転」が設定された場合には、「センサ位置情報」に規定されたセンサから検知情報を受信するか、設定された上下移動タイマ値が「０」となるまで設定された動作を継続するように構成している。

【２０８０１】

また、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「２」に対応付けて、「上下移動モータ動作」には「終了」が、上下移動タイマ値として「０」が規定されている。これは電源投入時の初期動作確認が終了であることを示しており、各上下移動ＤＣモータに対

する電力の供給を終了させるための「上下移動モータデータ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「なし」が規定されており、センサ位置情報が規定されていないことを示している。

【２０８０２】

図３３６０（ｂ）は、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２の規定内容を模式的に示した図である。ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２は、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合に設定される動作テーブルである。ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２には、電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１と同様に、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値に対応付けてＳＰチャンスアップ時の動作に対応する各上下移動ＤＣモータの動作内容が規定されている。具体的には、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「１」に対応付けて、「上下移動モータ動作」として「待機」が、「上下移動タイマ値」として「２００００（ｍｓ）」が規定されている。この「待機」とは、上下移動ＤＣモータを停止させた状態とすることを示しており、この場合、ＳＰリーチ変動開始から２０秒間は上下移動ＤＣモータを停止させた状態とすることを示している。

【２０８０３】

また、上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「２」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「正回転」が、「上下移動タイマ値」として「３００（ｍｓ）」が規定されている。また、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を正回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「なし」が規定されている。

【２０８０４】

上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「３」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「逆回転」が、「上下移動タイマ値」として「３００（ｍｓ）」が規定されている。また、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を逆回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「上下格納位置センサ」が規定されている。

【２０８０５】

また、上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「４」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「正回転」が、「上下移動タイマ値」として「３００（ｍｓ）」が規定されている。また、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を正回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「なし」が規定されている。

【２０８０６】

上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「５」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「逆回転」が、「上下移動タイマ値」として「３００（ｍｓ）」が規定されている。また、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を逆回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「上下格納

位置センサ」が規定されている。
【２０８０７】
なお、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２における上下モータ動作カウンタ値「２」～「５」に規定された動作内容は、ＳＰリーチ中のチャンスアップ分岐（図３３３３（ｂ）参照）におけるチャンスアップ煽り時の動作を規定したものである。
【２０８０８】
また、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「６」に対応付けて、「上下移動モータ動作」として「待機」が、「上下移動タイマ値」として「３８００（ｍｓ）」が規定されている。
【２０８０９】
また、上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「７」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「正回転」が、「上下移動タイマ値」として「３０００（ｍｓ）」が規定されている。また、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を正回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「上下出現位置センサ」が規定されている。
【２０８１０】
また、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「８」に対応付けて、「上下移動モータ動作」として「待機」が、「上下移動タイマ値」として「７０００（ｍｓ）」が規定されている。なお、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２における上下モータ動作カウンタ値「７」および「８」に規定された動作内容は、ＳＰリーチ中のチャンスアップ演出（図３３３４（ｂ）に示す好機到来演出）における動作を規定したものである。
【２０８１１】
上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「９」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「逆回転」が、「上下移動タイマ値」として「３０００（ｍｓ）」が規定されている。また、「上下移動モータデータ」には、各上下移動ＤＣモータ８０１、８０２を逆回転させる上下移動モータデータとして、上下移動右ＤＣモータＬ８０１ｂと、上下移動左ＤＣモータＬ８０２ｂにそれぞれ電力を供給させることを示す「オン」が、上下移動右ＤＣモータＨ８０１ａと、上下移動左ＤＣモータＨ８０２ａにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「上下格納位置センサ」が規定されている。
【２０８１２】
また、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値「１０」に対応付けて、「上下移動モータ動作」として「終了」が、「上下移動タイマ値」として「０」が規定されている。
【２０８１３】
なお、図示しないが、ＳＰ煽り時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ５に規定された動作内容は、上述したＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２における上下移動モータカウンタ値「１」～「５」に対応付けて規定された動作内容と同一のものが規定されており、ＳＰチャンスアップ時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ２とは、上下移動モータカウンタ値「６」に対応付けて「上下移動モータ動作」として「終了」が規定されている（「終了」に対応する上下移動タイマ値、上下移動モータデータも規定されている）点で相違している。
【２０８１４】
次に、図３３６１（ａ）を参照して、電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３の規定内容について説明する。図３３６１（ａ）は、電源投入時回転移動動作テーブル２２

２Ｚｂ３の規定内容を模式的に示した図である。電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３には、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値に対応付けて電源投入時の初期動作確認に対応する各上下移動ＤＣモータの動作内容が規定されている。具体的には、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「１」に対応付けて、「回転移動モータ動作」として「逆回転」が、「回転移動タイマ値」として「２０００（ｍｓ）」が規定されている。なお、「回転移動モータデータ」には、回転ＤＣモータに対していずれのリード線から電力を供給させるかを指定するデータが規定されており、回転ＤＣモータを逆回転させる回転移動モータデータとして、回転ＤＣモータＬ８００ｂに電力を供給させることを示す「オン」が、回転ＤＣモータＨ８００ａにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には、規定されている回転移動モータ動作終了後の液晶パネルＳｂ１ｂの正常な向きを示す情報が規定されており、「回転格納位置センサ」は、回転格納位置センサ８１０ｃ（図３３３１（ａ）参照）に検知された場合に液晶パネルＳｂ１ｂが正常な向きにあることを示している。なお、本第１７制御例では、回転移動モータ動作として「正回転」または「逆回転」が設定された場合には、「センサ位置情報」に規定されたセンサから検知情報を受信するか、設定された回転移動タイマ値が「０」となるまで設定された動作を継続するように構成している。

【２０８１５】

また、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「２」に対応付けて、「回転移動モータ動作」には「終了」が、回転移動タイマ値として「０」が規定されている。これは電源投入時の初期動作確認が終了であることを示しており、回転ＤＣモータに対する電力の供給を終了させるための「回転移動モータデータ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「なし」が規定されており、センサ位置情報が規定されていないことを示している。

【２０８１６】

次に、図３３６１（ｂ）を参照して、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４の規定内容について説明する。図３３６１（ｂ）は、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４の規定内容を模式的に示した図である。このＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４は、ＳＰリーチ中にチャンスアップ演出が実行される場合に設定される動作テーブルである。ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４には、電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３と同様に、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値に対応付けてＳＰチャンスアップ時の動作に対応する回転ＤＣモータの動作内容が規定されている。具体的には、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「１」に対応付けて、「回転移動モータ動作」として「逆回転」が、「回転移動タイマ値」として「２５０００（ｍｓ）」が規定されている。また、「回転移動モータデータ」には、回転ＤＣモータを逆回転させる回転移動モータデータとして、回転ＤＣモータＬに電力を供給させることを示す「オン」が、回転ＤＣモータＨに電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「回転格納位置センサ」が規定されている。

【２０８１７】

また、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「２」に対応付けて「回転移動モータ動作」として「待機」が、「回転移動タイマ値」として「３０００（ｍｓ）」が規定されている。

【２０８１８】

回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「３」に対応付けて「回転移動モータ動作」として「正回転」が、「回転移動タイマ値」として「２０００（ｍｓ）」が規定されている。また、「回転移動モータデータ」には、回転ＤＣモータを正回転させる回転移動モータデータとして、回転ＤＣモータＨに電力を供給させることを示す「オン」が、回転ＤＣモータＬにそれぞれ電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「回転出現位置センサ」が規定されている。

【２０８１９】

回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「４」に対応付けて「回転移動モータ動作」として「待機」が、「回転移動タイマ値」として「３０００（ｍｓ）」が規定されている。

【２０８２０】

また、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「５」に対応付けて「回転移動モータ動作」として「逆回転」が、「回転移動タイマ値」として「２０００（ｍｓ）」が規定されている。また、「回転移動モータデータ」には、回転ＤＣモータを逆回転させる回転移動モータデータとして、回転ＤＣモータＬに電力を供給させることを示す「オン」が、回転ＤＣモータＨに電力を供給しないことを示す「オフ」が規定されている。また、「センサ位置情報」には「回転格納位置センサ」が規定されている。

【２０８２１】

また、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃのカウンタ値「６」に対応付けて、「回転移動モータ動作」として「終了」が、「回転移動タイマ値」として「０」が規定されている。

【２０８２２】

なお、図示しないが、ＳＰ煽り時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ６に規定された動作内容は、上述したＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４における回転移動モータカウンタ値「１」に対応付けて規定された動作内容と同一のものが規定されており、ＳＰチャンスアップ時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ４とは、上下移動モータカウンタ値「２」に対応付けて「回転移動モータ動作」として「終了」が規定されている（「終了」に対応する回転移動タイマ値、回転移動モータデータも規定されている）点で相違している。

【２０８２３】

＜第１７制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図３３６２から図３３７７を参照して、本第１７制御例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。ここで、本第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理に対して、所定の入賞口に遊技球が入球したことに基づいて各種処理を実行する入賞処理（図１４０参照）、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、第１可変入賞装置６５を開放動作するための大当たり制御処理（図１５１参照）、第２可変入賞装置６５０を開放動作させるための小当たり制御処理（図１５２参照）の内容が一部変更となっている点で相違する。その他の処理内容については上述した第２制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【２０８２４】

まず、図３３６２を参照して、本第１７制御例における入賞処理（Ｓ１０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３６２は、本第１７制御例における入賞処理（Ｓ１０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。図３３６２に示すように、本第１７制御例における入賞処理（Ｓ１０１Ｚ）は、上述した第２制御例における入賞処理（図１４０，Ｓ１０４参照）に対して、始動入賞処理（Ｓ１３１）に代えて始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）を実行する点と、Ｖ入口通過処理（Ｓ１３２）に代えてＶ入口通過処理（Ｓ１３２Ｚ）を実行する点と、新たに特定入賞口入賞処理（Ｓ１３３Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）では、遊技球が第１入球口６４または第２入球口６４０に入球したことに対応する各種処理を実行し、Ｖ入口通過処理（Ｓ１３２Ｚ）では、第２可変入賞装置６５０（Ｖ入賞装置）に遊技球が入球したことに対応して各種処理を実行し、特定入賞口入賞処理（Ｓ１３３Ｚ）では、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａに遊技球が入球したことに対応して各種処理を実行する。

【２０８２５】

図３３６３は、本第１７制御例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）の処理内容につい

て説明する。図３３６３は、始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）は、上述した第２制御例における始動入賞処理（図１４１のＳ１３１参照）と同様に、第１入球口６４、第２入球口６４０のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第１入球口６４は最大４個、第２入球口６４０は最大４個）まで、取得した各カウンタ値（入賞情報）を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納し、格納した入賞情報の抽選結果を事前判別するための処理である。この第１７制御例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）のうち、Ｓ８０１～Ｓ８０９及びＳ８１１～Ｓ８１４の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における始動入賞処理（図１４１のＳ１３１参照）と同一の処理が実行される。この第１７制御例における始動入賞処理（Ｓ１３１Ｚ）では、Ｓ８０９の処理を実行後、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ２）が４未満であるかを判別する（Ｓ８０１Ｚ）。取得した値（Ｎ２）が４未満であると判別した場合は（Ｓ８０１Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ８１１の処理へ移行する。取得した値（Ｎ２）が４であると判別した場合は（Ｓ８０１Ｚ：Ｎｏ）、その後、本処理を終了する。

【２０８２６】

次に、図３３６４を参照して、本第１７制御例におけるＶ入口通過処理（Ｓ１３２Ｚ）の処理内容について説明する。図３３６４は、このＶ入口通過処理（Ｓ１３２Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。本第１７制御例におけるＶ入口通過処理（Ｓ１３２Ｚ）は、上述した第２制御例におけるＶ入口通過処理（図１４３のＳ１３２参照）に対して、第２可変入賞装置６５０（Ｖ入賞装置）に入賞した遊技球数を計測し、特定入賞口入賞コマンドを設定する処理と、規定数の入賞があった場合に、第２可変入賞装置６５０を閉鎖状態に設定するための処理が実行される点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０８２７】

Ｖ入口通過処理（Ｓ１３２Ｚ）が実行されると、球通過センサはオンであるか、即ち、第２可変入賞装置６５０に遊技球が入賞したかを判別し（Ｓ１００１）、球通過センサがオフであると判別した場合には（Ｓ１００１：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球通過センサがオンであると判別した場合には（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、次に、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値が「１０」未満であるかを判別し（Ｓ１００１Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値が「１０」以上である場合には（Ｓ１００１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値が「１０」未満であると判別した場合には（Ｓ１００１Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を１加算し（Ｓ１００２Ｚ）、入賞カウンタ値に基づいて特定入賞口入賞コマンドを設定する（Ｓ１００３Ｚ）。なお、ここで設定された特定入賞口入賞コマンドは、メイン処理における外部出力処理（図３３６６のＳ１６０１参照）において音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、この特手入賞口入賞コマンドを受信したことに基づいてＷチャージ演出におけるゲージＧｚ２のメモリ数を可変させるための処理が実行される。

【２０８２８】

Ｓ１００３Ｚの処理が終了すると、次に、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値は「１０」であるかを判別し（Ｓ１００４Ｚ）、「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ１００４Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ１００２の処理に移行する。一方、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値が「１０」であると判別した場合には（Ｓ１００４Ｚ：Ｙｅｓ）、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ１００５Ｚ）、小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値を「２５０」に設定し（Ｓ１００６Ｚ）、対応する入賞口（第２可変入賞装置６５０）の閉鎖を設定し（Ｓ１００７Ｚ）、Ｓ１００２の処理に移行する。これにより、第２可変入賞装置６５０に遊技球が１０個入賞したことに対応して小当たり遊技ラウンドを終了させることができる。

【２０８２９】

次に、図３３６５を参照して、特定入賞口入賞処理（Ｓ１３３Ｚ）の処理内容について説明する。図３３６５は、特定入賞口入賞処理（Ｓ１３３Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。特定入賞口入賞処理（Ｓ１３３Ｚ）は、第１可変入球装置６５の特定入賞口６５ａに入球した遊技球数を計測するための処理である。特定入賞口入賞処理（Ｓ１３３Ｚ）が実行されると、まず、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞したかを判別し（Ｓ８２１Ｚ）、遊技球が特定入賞口６５ａに入賞していないと判別した場合には（Ｓ８２１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特定入賞口６５ａに遊技球が入賞したと判別した場合には（Ｓ８２１Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値が「１０」未満であるかを判別し（Ｓ８２２Ｚ）、「１０」未満であると判別した場合には（Ｓ８２２Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を１加算し（Ｓ８２３Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値に基づいて特定入賞口入賞コマンドを設定する（Ｓ８２４Ｚ）。なお、ここで設定された特定入賞口入賞コマンドは、メイン処理における外部出力処理（図３３６６のＳ１６０１参照）において音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、この特手入賞口入賞コマンドを受信したことに基づいてＷチャージ演出におけるゲージＧｚ２のメモリ数を可変させるための処理が実行される。

【２０８３０】

Ｓ８２４Ｚの処理が終了すると、次に、入賞カウンタ値が「１０」であるかを判別し（Ｓ８２５Ｚ）、「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ８２５Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、「１０」であると判別した場合には（Ｓ８２５Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、設定されているラウンド開放パターンはラウンド開放パターンＺであるかを判別し（Ｓ８２６Ｚ）、ラウンド開放パターンＺであると判別した場合には（Ｓ８２６Ｚ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、ラウンド開放パターンＺではないと判別した場合には（Ｓ８２６Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ８２７Ｚ）、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値を「２５０」に設定し（Ｓ８２８Ｚ）、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５）の閉鎖を設定し（Ｓ８２９Ｚ）、本処理を終了する。つまり、ラウンド開放パターンＺ以外の開放パターンが設定されている場合には、第１可変入賞装置６５に遊技球が１０個入賞したことに対応してラウンドを終了させるための処理が実行され、ラウンド開放パターンＺが設定されている場合には、第１可変入賞装置６５に遊技球が１０個入賞しても今回のラウンドを終了させないことができる。

【２０８３１】

次に、図３３６６を参照して、本第１７制御例における主制御装置１１０のメイン処理について説明する。図３３６６は、本第１７制御例における主制御装置１１０のメイン処理を示したフローチャートである。本第１７制御例における主制御装置１１０のメイン処理は、上述した第２制御例における主制御装置１１０のメイン処理（図１４９参照）に対して、当たり制御処理（Ｓ１６０４）に代えて当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｚ）を実行する点と、第２図柄表示更新処理（Ｓ１６０７）が終了した後に新たに音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０８３２】

なお、図示しないが、当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｚ）は、上述した第２制御例における当たり制御処理（図１５０のＳ１６０４参照）に対して、大当たり制御処理（Ｓ１６２１）に代えて大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）を実行する点と、小当たり制御処理（Ｓ１６２２）に代えて小当たり制御処理（図３３７４のＳ１６２２Ｚ参照）を実行する点で相違している。なお、大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｚ）の処理内容については図３３６８を、小当たり制御処理（Ｓ１６２２Ｚ）の処理内容については図３３７４を参照して後述する。

【２０８３３】

音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）は、音声ランプ制御処理１１３から出力されたコマンドに対応する処理を実行するための処理である。ここで、図３３６７を参照

して、音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）の処理内容について説明する。図３３６７は、音声ランプコマンド処理（Ｓ１６０２Ｚ）を示したフローチャートである。音声ランプコマンド処理（Ｓ１６０２Ｚ）では、入賞状況コマンドを受信したかを判別する（Ｓ１６６１Ｚ）。なお、この入賞状況コマンドは、Ｗチャージ演出の遊技結果（最終的に貯めたゲージＧｚ２のメモリ数）を示すコマンドである。入賞状況コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１６６１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２０８３４】

一方、入賞状況コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１６６１Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値を受信したコマンドに対応した値に更新し（Ｓ１６６２Ｚ）、本処理を終了する。上述したように、本第１７制御例では、２Ｒ時短なし大当たりにおける２Ｒ目の特定入賞口（第１可変入賞装置６５）の開放動作は、この入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値に基づいて設定され、Ｗチャージ演出において最終的に貯めたゲージＧｚ２のメモリ数が多い程、第１可変入賞装置６５に遊技球を入賞させ易くなる。つまり、Ｗチャージ演出の遊技結果によって大当たり遊技中の有利者の有利度合いを可変させることが可能となる。これにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【２０８３５】

次に、図３３６８を参照して、本第１７制御例におけるメイン処理（図３３６６参照）内の当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｚ）の中の一処理である大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３６８は、第１７制御例における大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｚ）を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｚ）は、上述した第２制御例における大当たり制御処理（図１５１のＳ１６２１参照）と同様に、大当たり遊技の実行中における各種設定を行うための処理である。なお、上述した第２制御例に対して、単一のラウンド期間において第１可変入賞装置６５を複数回開閉動作させるための処理を実行する点で相違している。

【２０８３６】

大当たり制御処理（Ｓ１６２１Ｚ）が実行されると、まず、大当たりの開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１７０１）、大当たりの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１７０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ１７０３）大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ１７０４）。次いで、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃをオンに設定し（Ｓ１７０１Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を「０」に設定する（Ｓ１７０２Ｚ）。そして、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値を１加算し（Ｓ１７０３Ｚ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１７０４Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８３７】

一方、Ｓ１７０１の処理において大当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、次に、大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ１７０５）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。Ｓ１７０５の処理において、大当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、大当たり開放制御処理を実行する（Ｓ１７０５Ｚ）。この大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）は、第１可変入賞装置６５の開放動作を設定するための処理である。なお、大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）の処理内容については、図３３６９を参照して、後述する。

【２０８３８】

大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）が終了すると、次に、大当たり閉鎖制御処理を実行する（Ｓ１７０６Ｚ）。この大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）は、第１可変入賞装置６５の閉鎖動作を設定するための処理である。なお、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）の処理内容については、図３３７０を参照して後述する。大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）が終了すると、次に、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１７１３）、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合には

（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【２０８３９】
一方、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１７１３：Ｙｅｓ）、Ｓ１７１４～Ｓ１７１９の処理を実行し、Ｓ１７０７Ｚの処理に移行する。なお、Ｓ１７１４～Ｓ１７１９の処理内容については、上述した第２制御例における大当たり制御処理（図１５１のＳ１６２１参照）のＳ１７１４～Ｓ１７１９の処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。Ｓ１７０７Ｚの処理ではラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１７０７Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１７０８Ｚ）、本処理を終了する。
【２０８４０】
次に、図３３６９を参照して、大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）の処理内容について説明する。図３３６９は、大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）を示したフローチャートである。大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）は、大当たり遊技中の第１可変入賞装置６５の開放動作を設定するための処理である。大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）が実行されると、まず、ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「１」以上であるかを判別する（Ｓ１７２１Ｚ）。なお、ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「１」以上となるのは、ラウンド開放パターンＺが設定されているラウンド期間中である。ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１７２１Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値を１減算し（Ｓ１７２２Ｚ）、減算後のラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「０」であるかを判別する（Ｓ１７２３Ｚ）。
【２０８４１】
ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ１７２３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ１７２７Ｚの処理に移行する。一方、ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１７２３Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃと、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄをオフに設定し（Ｓ１７２４Ｚ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅと、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ１７２５Ｚ）、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇをオンに設定し（Ｓ１７２６Ｚ）、Ｓ１７２７Ｚの処理に移行する。
【２０８４２】
Ｓ１７２１Ｚの処理においてラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１７２１Ｚ：Ｎｏ）、次に、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃはオンであるかを判別する（Ｓ１７２７Ｚ）。大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンであると判別した場合には（Ｓ１７２７Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口開放処理を実行し（Ｓ１７２８Ｚ）、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃをオフに設定し（Ｓ１７２９Ｚ）、本処理を終了する。この大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）では、主に、第１可変入賞装置６５の開放期間を設定する処理と、新たなラウンドの開始を設定するための処理が実行される。なお、大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）の処理内容については、図３３７１を参照して後述する。
【２０８４３】
Ｓ１７２７Ｚの処理において、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオフであると判別した場合には（Ｓ１７２７Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「０」であるかを判別する（Ｓ１７３０Ｚ）。大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１７３０Ｚ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１７３０Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値を１減算し（Ｓ１７３１Ｚ）、減算後の大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「０」であるかを判別する（Ｓ１７３２Ｚ）。減算後の大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ１７３２Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「０」で

あると判別した場合には（Ｓ１７３２Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄをオンに設定し（Ｓ１７３３Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８４４】

次に、図３３７０を参照して、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７０は、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）を示したフローチャートである。大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）は、大当たり遊技中における第１可変入賞装置６５の閉鎖動作を設定するための処理である。大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）が実行されると、まず、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄはオンであるかを判別し（Ｓ１７４１Ｚ）、オンであると判別した場合には（Ｓ１７４１Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口閉鎖処理を実行し（Ｓ１７４２Ｚ）、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄをオフに設定し（Ｓ１７４３Ｚ）、本処理を終了する。この大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１７４２Ｚ）では、主に、第１可変入賞装置６５の閉鎖期間を設定する処理が実行される。なお、大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１７４２Ｚ）の処理内容については、図３３７３を参照して後述する。

【２０８４５】

Ｓ１７４１Ｚの処理において、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄがオフであると判別した場合には（Ｓ１７４１Ｚ：Ｎｏ）、次に、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値は「０」であるかを判別し（Ｓ１７４４Ｚ）、「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１７４４Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値を１減算し（Ｓ１７４５Ｚ）、減算後の大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値が「０」であるかを判別する（Ｓ１７４６Ｚ）。減算後の大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１７４６Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１７４６Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇはオンであるかを判別する（Ｓ１７４７Ｚ）。大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇがオンであると判別した場合には（Ｓ１７４７Ｚ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇがオフであると判別した場合には（Ｓ１７４７Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃをオンに設定し（Ｓ１７４８Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８４６】

Ｓ１７４４Ｚの処理において、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１７４４Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇがオンであるかを判別し（Ｓ１７４９Ｚ）、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇがオフであると判別した場合には（Ｓ１７４９Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７４９Ｚの処理において大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇがオンであると判別した場合には（Ｓ１７４９Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たりエンディングコマンドを設定し（Ｓ１７５０Ｚ）、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇをオフに設定し（Ｓ１７５１Ｚ）本処理を終了する。

【２０８４７】

次に、図３３７１を参照して、大当たり開放制御処理（図３３６９のＳ１７０５Ｚ参照）内の一処理である大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７１は、大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）を示したフローチャートである。大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）では、主に第１可変入賞装置６５の開放期間を設定するための処理と、新たなラウンドを開始するための処理が実行される。

【２０８４８】

大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１（図３３５５参照）から大当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ１７６１Ｚ）、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値を１加算する（Ｓ１７７５Ｚ）。次いで、抽出したラウンド開放パターンはラウンド開放パターンＺであるかを判別する（Ｓ１７６２Ｚ）。抽出した

ラウンド開放パターンはラウンド開放パターンＺであると判別した場合には（Ｓ１７６２Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３から入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値に基づいて開放秒数を抽出し、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値として設定し（Ｓ１７６３Ｚ）、Ｓ１７６６Ｚの処理に移行する。

【２０８４９】

一方、Ｓ１７６２Ｚの処理において、抽出したラウンド開放パターンはラウンド開放パターンＺではないと判別した場合には（Ｓ１７６２Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ１７６１Ｚの処理において抽出したラウンド開放パターンと、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値に基づいてラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２から開放パターンを抽出し（Ｓ１７６４Ｚ）、抽出した開放パターンから開放秒数を抽出し、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値として設定する（Ｓ１７６５Ｚ）。なお、上述した通り、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２には、ラウンド開放パターン毎に開放回数に応じて開放秒数（開放期間）が規定されており、Ｓ１７６５Ｚの処理では、単一のラウンドにおける開放回数に対応した開放秒数が設定される。

【２０８５０】

Ｓ１７６３Ｚ、Ｓ１７６５Ｚの処理が終了すると、次に、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値は「０」であるかを判別し（Ｓ１７６６Ｚ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１７６６Ｚ：Ｎｏ）、入賞カウンタ値が「１０」以上であるかを判別し（Ｓ１７７４Ｚ）、入賞カウンタ値が「１０」未満であると判別した場合には（Ｓ１７７４Ｚ：Ｎｏ）、、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５）の開放を設定し（Ｓ１７６７Ｚ）、本処理を終了する。一方、入賞カウンタ値が「１０」以上であると判別した場合には（Ｓ１７７４Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ１７７６Ｚの処理に移行する。

【２０８５１】

一方、Ｓ１７６６Ｚの処理において、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１７６６Ｚ：Ｙｅｓ）、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１７７６Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１７６８Ｚ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値を１加算し（Ｓ１７６９Ｚ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１７７０Ｚ）、Ｓ１７７１Ｚの処理に移行する。Ｓ１７７１Ｚの処理では、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値が、設定されている大当たり種別の最終ラウンド数に１加算した値であるかを判別する（Ｓ１７７１Ｚ）。例えば、設定されている大当たり種別が大当たりＤ（１０ラウンド時短あり大当たり）である場合には、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値が最終ラウンドを示す値である「１０」に１加算した値、即ち、「１１」であるかを判別する。ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値が最終ラウンド数に１加算した値であると判別した場合には（Ｓ１７７１Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇをオンに設定し（Ｓ１７７３Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８５２】

一方、Ｓ１７７１Ｚの処理において、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値が最終ラウンド数に１加算した値ではないと判別した場合には（Ｓ１７７１Ｚ：Ｎｏ）、従大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７７２Ｚ）を実行し、Ｓ１７６７Ｚの処理に移行する。

【２０８５３】

次に、図３３７２を参照して、従大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７７２Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７２は、従大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７７２Ｚ）を示したフローチャートである。従大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７７２Ｚ）は、新たに開始されるラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放動作を設定するための処理である。従大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７７２Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１から大当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ１７８１Ｚ）、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値を１加算する（Ｓ１７８７Ｚ）。次いで、抽出したラウンド開放パターンはラウンド

開放パターンＺであるかを判別し（Ｓ１７８２Ｚ）、ラウンド開放パターンＺではないと判別した場合には（Ｓ１７８２Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ１７８１Ｚの処理において抽出したラウンド開放パターンと、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値に基づいてラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２から開放パターンを抽出し（Ｓ１７８３Ｚ）、抽出した開放パターンから開放秒数を抽出し、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値として設定し（Ｓ１７８４Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８５４】

一方、Ｓ１７８２Ｚの処理において、抽出したラウンド開放パターンはラウンド開放パターンＺであると判別した場合には（Ｓ１７８２Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３から入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値に基づいて開放秒数を抽出し、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅのタイマ値として設定し（Ｓ１７８５Ｚ）、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３から入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値に基づいてラウンド秒数を抽出し、ラウンド秒数タイマ２０３Ｚｐのタイマ値として設定し（Ｓ１７８６Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８５５】

次に、図３３７３を参照して、大当たり閉鎖制御処理（図３３７０のＳ１７０６Ｚ参照）の一処理である大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１７４２Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７３は、大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１７４２Ｚ）を示したフローチャートである。大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１７４２Ｚ）は、主に第１可変入賞装置６５の閉鎖期間を設定するための処理である。大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１７４２Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１から大当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ１８０１Ｚ）、抽出したラウンド開放パターンはラウンド開放パターンＺであるかを判別し（Ｓ１８０２Ｚ）、ラウンド開放パターンＺであると判別した場合には（Ｓ１８０２Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３（図３３５６参照）から入賞状況カウンタ２０３Ｚｏのカウンタ値に基づいて閉鎖秒数を抽出し、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値として設定し（Ｓ１８０３Ｚ）、Ｓ１８０６Ｚの処理に移行する。

【２０８５６】

一方、Ｓ１８０２Ｚの処理において、抽出したラウンド開放パターンは、ラウンド開放パターンＺではないと判別した場合には（Ｓ１８０２Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ１８０１Ｚの処理において抽出したラウンド開放パターンと、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値に基づいてラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２から開放パターンを抽出し（Ｓ１８０４Ｚ）、抽出した開放パターンから閉鎖秒数を抽出し、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆのタイマ値として設定し（Ｓ１８０５Ｚ）、Ｓ１８０６Ｚの処理に移行する。

【２０８５７】

Ｓ１８０６Ｚの処理では、対応する入賞口（第１可変入賞装置６５）の閉鎖を設定し（Ｓ１８０６Ｚ）、大当たり入賞口閉鎖コマンドを設定し（Ｓ１８０７Ｚ）、本処理を終了する。ここで設定された大当たり入賞口閉鎖コマンドは、メイン処理（図３３６６参照）の外部出力処理（Ｓ１６０１）において音声ランプ制御装置１１３に出力され、音声ランプ制御装置１１３では、この大当たり入賞口閉鎖コマンドを受信したことにより、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値に対応した入賞状況コマンドが設定され、主制御装置１１０へと出力される（図３３８５のＳ３６０６Ｚ参照）。

【２０８５８】

次に、図３３７４を参照して、本第１７制御例におけるメイン処理（図３３６６参照）内の当たり制御処理（Ｓ１６０１Ｚ）の中の一処理である小当たり制御処理（Ｓ１６２２Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７４は、小当たり制御処理（Ｓ１６２２Ｚ）を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（Ｓ１６２２Ｚ）は、上述した第２制御例における小当たり制御処理（図１５２のＳ１６２２参照）と同様に、小当たり遊技の実行中における各種設定を行うための処理である。なお、上述した第２制御例に対して、ラウンド期間における第２可変入賞装置６５０の開閉動作を設定する処理を一部変更し

ている点で相違する。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０８５９】

小当たり制御処理（Ｓ１６２２Ｚ）が実行されると、まず、小当たり開始タイミングであるかを判別し（Ｓ１８０１）、小当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１８０２）、小当たり開始フラグ２０３ｎをオフに設定し（Ｓ１８０３）、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈをオンに設定する（Ｓ１８２１Ｚ）。次に、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１８２２Ｚ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値を「１」に設定し（Ｓ１８２３Ｚ）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１８２４Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８６０】

一方、Ｓ１８０１の処理において、小当たり開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ１８０４）、小当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ１８０４：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ１８０４：Ｙｅｓ）、小当たり開閉制御処理を実行し（Ｓ１８２５Ｚ）、Ｓ１８１２の処理に移行する。この小当たり開閉制御処理（Ｓ１８２５Ｚ）は、小当たり遊技中における第２可変入賞装置６５０の開閉動作を設定するための処理である。なお、小当たり開閉制御処理（Ｓ１８２５Ｚ）の処理内容については、図３３７５を参照して後述する。

【２０８６１】

Ｓ１８１２の処理では、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１８１２）、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１８１２：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ１８１２：Ｙｅｓ）、Ｓ１８１３～Ｓ１８１８の処理を実行し、Ｓ１８２６Ｚの処理へ移行する。なお、Ｓ１８１３～Ｓ１８１８の処理は、上述した第２制御例における小当たり制御処理（図１５２のＳ１６２２参照）内のＳ１８１３～Ｓ１８１８の処理と同一の処理であるので、詳細な説明を省略する。Ｓ１８２６Ｚの処理では、入賞カウンタ２０３Ｚｂのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１８２６Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８６２】

次に、図３３７５を参照して、小当たり開閉制御処理（Ｓ１８２５Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７５は、小当たり開閉制御処理（Ｓ１８２５Ｚ）を示したフローチャートである。小当たり開閉制御処理（Ｓ１８２５Ｚ）は、小当たり遊技中における第２可変入賞装置６５０の開閉動作を設定するための処理である。小当たり開閉制御処理（Ｓ１８２５Ｚ）が実行されると、まず、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈがオンであるかを判別し（Ｓ１８４１Ｚ）、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈがオンであると判別した場合には（Ｓ１８４１Ｚ：Ｙｅｓ）、小当たり入賞口開放処理を実行し（Ｓ１８４２Ｚ）、Ｖ弁ソレノイドの動作パターンを設定し（Ｓ１８０７）、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈをオフに設定し（Ｓ１８４３Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８６３】

一方、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈがオフであると判別した場合には（Ｓ１８４１Ｚ：Ｎｏ）、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ１８４４Ｚ）、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１８４４Ｚ：Ｎｏ）、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値を１減算し（Ｓ１８４５Ｚ）、減算後の小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値が「０」であるかを判別し（Ｓ１８４６Ｚ）、「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１８４６Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１８４６Ｚ：Ｙｅｓ）、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊをオンに設定し（Ｓ１８４７Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８６４】
Ｓ１８４４Ｚの処理において、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１８４４Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊがオンであるか判別し（Ｓ１８４８Ｚ）、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊがオンであると判別した場合には（Ｓ１８４８：Ｙｅｓ）、小当たり入賞口閉鎖処理を実行し（Ｓ１８４９Ｚ）、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊをオフに設定し（Ｓ１８５０Ｚ）、本処理を終了する。この小当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１８４９Ｚ）は、主に、小当たり遊技ラウンドにおける第２可変入賞装置６５０の閉鎖秒数（閉鎖期間）を設定するための処理である。なお、小当たり入賞口開閉処理（Ｓ１８４９Ｚ）の処理内容については、図３３７７を参照して後述する。
【２０８６５】
一方、Ｓ１８４８Ｚの処理において、小当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｊはオフであると判別した場合には（Ｓ１８４８Ｚ：Ｎｏ）、次に、小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値は「０」であるかを判別し（Ｓ１８５１Ｚ）、「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１８５１Ｚ：Ｎｏ）、小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値を１減算し（Ｓ１８５２Ｚ）、減算後の小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値は「０」であるかを判別し（Ｓ１８５３Ｚ）、「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１８５３Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、減算後の小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１８５３Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎがオンであるかを判別し（Ｓ１８５４Ｚ）、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎがオンであると判別した場合には（Ｓ１８５４Ｚ：Ｙｅｓ）、本処理を終了する。一方、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎがオフであると判別した場合には（Ｓ１８５４Ｚ：Ｎｏ）、小当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｈをオンに設定し（Ｓ１８５５Ｚ）、本処理を終了する。
【２０８６６】
Ｓ１８５１Ｚの処理において、小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ１８５１Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎがオンであるかを判別し（Ｓ１８５６Ｚ）、オフであると判別した場合には（Ｓ１８５６Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎがオンであると判別した場合には（Ｓ１８５６Ｚ：Ｙｅｓ）、小当たりエンディングコマンドを設定し（Ｓ１８５７Ｚ）、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎをオフに設定し（Ｓ１８５８Ｚ）、本処理を終了する。
【２０８６７】
次に、図３３７６を参照して、小当たり開閉制御処理（図３３７５のＳ１８２５Ｚ参照）の一処理である小当たり入賞口開放処理（Ｓ１８４２Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７６は、この小当たり入賞口開放処理（Ｓ１８４２Ｚ）を示したフローチャートである。小当たり入賞口開放処理（Ｓ１８４２Ｚ）は、第２可変入賞装置６５０の開放秒数（開放期間）を設定し、第２可変入賞装置６５０を開放状態へと可変させるための処理である。
【２０８６８】
小当たり入賞口開放処理（Ｓ１８４２Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１から小当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ１８７１Ｚ）、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値を１加算する（Ｓ１８７７Ｚ）。次いで、Ｓ１８７１Ｚの処理において抽出したラウンド開放パターンと開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値に基づいてラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２から開放パターンを抽出し（Ｓ１８７２Ｚ）、開放パターンから開放秒数を抽出し、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値に設定する（Ｓ１８７３Ｚ）。次いで、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値は「０」であるかを判別し（Ｓ１８７４Ｚ）、「１」以上であると判別した場合には（Ｓ１８７４Ｚ：Ｎｏ）、対応する入賞口（第２可変入賞装置６５０）の開放を設定し（Ｓ１８７５Ｚ）、本処理

を終了する。一方、Ｓ１８７４Ｚの処理において、小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋのタイマ値は「０」であると判別した場合には（Ｓ１８７４Ｚ：Ｙｅｓ）、開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ１８７８Ｚ）、小当たりエンディングフラグ２０３Ｚｎをオンに設定し（Ｓ１８７６Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８６９】

次に、図３３７７を参照して、小当たり開閉制御処理（図３３７５のＳ１８２５Ｚ参照）の一処理である小当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１８４９Ｚ）の処理内容について説明する。図３３７７は、小当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１８４９Ｚ）を示したフローチャートである。小当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１８４９Ｚ）は、第２可変入賞装置６５０の閉鎖秒数（閉鎖期間）を設定し、第２可変入賞装置６５０を閉鎖状態へと可変させるための処理である。

【２０８７０】

小当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ１８４９Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１から小当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ１８９１Ｚ），Ｓ１８９１Ｚの処理において抽出したラウンド開放パターンと開放回数カウンタ２０３Ｚｑのカウンタ値に基づいてラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２から開放パターンを抽出し（Ｓ１８９２Ｚ）、抽出した開放パターンから閉鎖秒数を抽出し、小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍのタイマ値として設定する（Ｓ１８９３Ｚ）。次いで、対応する入賞口（第２可変入賞装置６５０）の閉鎖を設定し（Ｓ１８９４Ｚ）、小当たり入賞口閉鎖コマンドを設定し（Ｓ１８９５Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８７１】

＜第１７制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３３７８から図３４０８を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理について説明する。ここで、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、パチンコ機１０に対する電源投入に基づいて実行される立ち上げ処理（図１５４参照）、主制御装置１１０から各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた設定を行うためのコマンド判定処理（図１５６参照）、取得した変動パターン種別に基づいて変動演出の演出態様を設定するための変動演出設定処理（図１６８参照）、第３図柄表示装置８１において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために表示用コマンドを生成し設定するための枠ボタン入力監視・演出処理（図１７０参照）、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて実行される液晶演出（第３図柄表示装置８１において実行される変動演出）や、装飾用の駆動役物（図示しない）を用いた演出の実行を制御するための演出実行管理処理（図１７３参照）、変動表示演出の実行中において演出態様を更新するための演出更新処理（図１７４参照）の内容が一部変更となっている点で相違する。その他の処理内容については上述した第２制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【２０８７２】

まず、図３３７８を参照して、本第１７制御例における立ち上げ処理の詳細について説明する。この立ち上げ処理は、かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される処理である。図３３７８は、本第１７制御例における立ち上げ処理を示したフローチャートである。この第１７制御例における立ち上げ処理のうち、Ｓ３００１～Ｓ３０１１の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における立ち上げ処理（図１５４参照）のＳ３００１～Ｓ３０１１の各処理と同一の処理が実行される。図３３７８に示した通り、本第１７制御例における立ち上げ処理が実行され、Ｓ３０１１の処理が終了すると、次に、モータ動作電源投入処理を実行し（Ｓ３００１Ｚ）、その後、メイン処理へ移行する。

【２０８７３】

次に、図３３７９を参照して、本第１７制御例における立ち上げ処理（図３３７８参照）の中の１処理であるモータ動作電源投入処理（Ｓ３００１Ｚ）の詳細について説明する。図３３７９は、このモータ動作電源投入処理（Ｓ３００１Ｚ）を示したフローチャートである。このモータ動作電源投入処理（Ｓ３００１Ｚ）は、電源投入時におけるサブ表示装置Ｓｂ１の初期動作確認を実行する処理である。図３３７９に示した通り、本第１７制御例におけるモータ動作電源投入処理（Ｓ３００１Ｚ）では、まず、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値を「１」に設定し（Ｓ３０２１Ｚ）、電源投入時上下移動動作テーブル２２２Ｚｂ１（図３３６０（ａ）参照）を上下移動動作テーブルとして設定し（Ｓ３０２２Ｚ）、設定されている上下移動動作テーブルから上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値に基づいて上下移動タイマ値を抽出し（Ｓ３０２３Ｚ）、抽出した上下移動タイマ値を上下移動タイマ２２３Ｚｂの値に設定する（Ｓ３０２４Ｚ）。次に、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値を「１」に設定し（Ｓ３０２５Ｚ）、電源投入時回転移動動作テーブル２２２Ｚｂ３（図３３６１（ａ）参照）を回転移動動作テーブルとして設定し（Ｓ３０２６Ｚ）、設定されている回転移動動作テーブルから回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値に基づいて回転移動タイマ値を抽出し（Ｓ３０２７Ｚ）、抽出した回転移動タイマ値を回転移動タイマ２２３Ｚｄの値に設定し（Ｓ３０２８Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０８７４】

次に、図３３８０を参照して、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理について説明する。図３３８０は、本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理を示したフローチャートである。本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理は、上述した第２制御例における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図１５５参照）に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０７）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）を実行する点と、演出実行管理処理（Ｓ３１１０）に代えて演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）を、各種カウンタ更新処理（Ｓ３１１１）に代えて各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）を、演出更新処理（Ｓ３１１２）に代えて演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）と、コマンド判定処理（Ｓ３１１３）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）をそれぞれ実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２０８７５】

メイン処理が実行されると、Ｓ３１０１～Ｓ３１０６の処理が実行された後に、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）が実行される。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）は、パチンコ機１０に配設されている各種操作手段（枠ボタン２２、選択ボタン６００、レバー装置１０３４０）の操作に応じた処理を実行する処理である。なお、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）の処理内容については、図３３９４を参照して後述する。

【２０８７６】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）が終了すると、Ｓ３１０８およびＳ３１０９の処理を実行した後に、演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）が実行される。この演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）は、変動開始時に設定された変動演出のうち、時間経過によって開始される演出の実行を管理するための処理である。なお、演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）の処理内容については、図３３９８を参照して後述する。

【２０８７７】

演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）が終了すると、次に、各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）が実行される。この各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭに設けられているカウンタおよびタイマのうち、時間経過によって定期的に更新されるものを更新させるための処理である。なお、各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）の処理内容については、図３４０６を参照して後述する。

【２０８７８】

各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）が終了すると、演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）が実行される。この演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）は、実行中の演出の演出態様を時間経過に応じて更新するための処理である。なお、演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）の処理内容については、図３４０７を参照して後述する。

【２０８７９】

演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）が終了すると、コマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）を実行し、Ｓ３１１４の処理に移行する。ここで、図３３８１を参照して、コマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）の処理内容について説明する。図３３８１は、コマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）は、上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）と同様に、主制御装置１１０から各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた設定を行うための処理である。なお、上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１１３）に対して、保留情報関連処理（Ｓ３２０８）に代えて保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）を、状態コマンド処理（Ｓ３２１２）に代えて状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）を、当たり関連コマンド処理（Ｓ３２１４）に代えて当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）をそれぞれ実行する点と、Ｓ３２１６の処理を削除した点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、詳細な説明を省略する。

【２０８８０】

この第１７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）のうち、Ｓ３２０１～Ｓ３２０７，Ｓ３２０９～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１５，Ｓ３２１７、およびＳ３２１８の各処理では、それぞれ上述した第２制御例におけるコマンド判定処理（図１５６参照）のＳ３２０１～Ｓ３２０７，Ｓ３２０９～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１５，Ｓ３２１７、およびＳ３２１８の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３８１に示した通り、本第１７制御例におけるコマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）では、Ｓ３２０７の処理において主制御装置１１０から受信したコマンドの中に保留球数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）、保留情報関連処理を実行し（Ｓ３２０１Ｚ）、その後、Ｓ３２１８の処理へ移行する。この保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）の詳細については、図３３８２を参照して後述する。

【２０８８１】

また、Ｓ３２１１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に状態コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）、状態コマンド処理を実行し（Ｓ３２０２Ｚ）、その後、Ｓ３２１８の処理へ移行する。この状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）の詳細については、図３３８３を参照して後述する。一方、Ｓ３２１１の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に状態コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、Ｓ３２１３の処理を実行する。Ｓ３２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ３２０３Ｚ）、その後、Ｓ３２１８の処理へ移行する。この当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）の詳細については、図３３８４を参照して後述する。一方、Ｓ３２１３の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２１３：Ｎｏ）、Ｓ３２１５の処理を実行する。Ｓ３２１５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に賞球数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｙｅｓ）、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ２２３ｎの値に加算し（Ｓ３２１７）、Ｓ３２１８の処理へ移行する。一方、Ｓ３２１５の処理において、主制御装置１１０から受信したコマンドの中に賞球数コマンドが含まれていないと判別した場合は（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、その後、Ｓ３２１８の処理へ移行する。

【２０８８２】

次に、図３３８２を参照して、本第１７制御例におけるコマンド判定処理（図３３８１，Ｓ３１０４Ｚ）の中の一処理である保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）の詳細について

説明する。この保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）は、上述した第２制御例における保留情報関連処理（図１５７参照）と同様に、受信した保留球数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置１１３側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図２保留を獲得した場合における演出態様を設定するための処理を実行するものである。図３３８２は、この保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）を示したフローチャートである。この第１７制御例における保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）のうち、Ｓ３３０１～Ｓ３３０３、およびＳ３３１０の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における保留情報関連処理（図１５７参照）のＳ３３０１～Ｓ３３０３、およびＳ３３１０の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３８２に示した通り、本第１７制御例における保留情報関連処理（Ｓ３２０１Ｚ）では、Ｓ３３０３の処理において、特図２保留を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンはチャージ大当たり、またはチャージ小当たりであるか否かを判別する（Ｓ３３０１Ｚ）。変動パターンはチャージ大当たり、またはチャージ小当たりではないと判別した場合は（Ｓ３３０１Ｚ：Ｎｏ）、その後、Ｓ３３１０の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０１Ｚの処理において、変動パターンはチャージ大当たり、またはチャージ小当たりであると判別した場合は（Ｓ３３０１Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図２保留を示すコマンド）が４個であるか否かを判別し（Ｓ３３０２Ｚ）、第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図２保留を示すコマンド）が４個ではないと判別した場合は（Ｓ３３０２Ｚ：Ｎｏ）、保留チャージを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０３Ｚ）、その後、Ｓ３３１０の処理へ移行する。第２特別図柄に関する保留球数コマンド（特図２保留を示すコマンド）が４個であると判別した場合は（Ｓ３３０２Ｚ：Ｙｅｓ）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ３３０４Ｚ）、その後、Ｓ３３１０の処理へ移行する。

【２０８８３】

次に、図３３８３を参照して、本第１７制御例におけるコマンド判定処理（図３３８１，Ｓ３１０４Ｚ）の中の一処理である状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）の詳細について説明する。図３３８３は、この状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）は、上述した第２制御例における状態コマンド処理（図１５８参照）と同様に、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図３３８１，Ｓ３１０４Ｚ）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。この第１７制御例における状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）のうち、Ｓ３４０１～Ｓ３４０５およびＳ３４０８～Ｓ３４１２の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における状態コマンド処理（図１５８参照）のＳ３４０１～Ｓ３４０５およびＳ３４０８～Ｓ３４１２の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３８３に示した通り、本第１７制御例における状態コマンド処理（Ｓ３２０２Ｚ）では、Ｓ３４０５の処理において、第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）があると判別した場合は（Ｓ３４０５：Ｙｅｓ）、そのままＳ３４１０の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ３４１１の処理において、時短状態への移行であると判別した場合には（Ｓ３４１１：Ｙｅｓ）、Ｓ３４１２の処理を実行後、そのまま本処理を終了する。

【２０８８４】

次に、図３３８４を参照して、本第１７制御例におけるコマンド判定処理（図３３８１，Ｓ３１０４Ｚ）の中の一処理である当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）の詳細について説明する。図３３８４は、この当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）は、上述した第２制御例における当たり関連処理（図１５９参照）と同様に、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を設定するための処理が実行される。本第１７制御例における当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）は、上述した第２制御例における当たり関連コマンド（図１５９の

Ｓ３２１４参照）に対して、大当たり関連処理（Ｓ３５０４）に代えて大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）を、小当たり関連処理（Ｓ３５０８）に代えて小当たり関連処理（Ｓ３５０２Ｚ）を実行する点で相違している。

【２０８８５】

図３３８４に示した通り、本第１７制御例における当たり関連処理（Ｓ３２０３Ｚ）では、Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、特定入賞口入賞コマンド、大当たり入賞口閉鎖コマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等）を受信したと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０１Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０８８６】

ここで、図３３８５を参照して、第１７制御例における当たり関連処理（図３３８４，Ｓ３２０３Ｚ）の一処理である大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３８５は、第１７制御例における大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）のうち、Ｓ３６０３～Ｓ３６０８，Ｓ３６１０，Ｓ３６１２およびＳ３６１４の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における大当たり関連処理（図１６０参照）のＳ３６０３～Ｓ３６０８，Ｓ３６１０，Ｓ３６１２およびＳ３６１４の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３８５に示した通り、本第１７制御例における大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）が始まると、まず、Ｓ３６０３～Ｓ３６０８の処理を実行後、大当たりチャージ演出処理を実行し（Ｓ３６０１Ｚ）、その後、Ｓ３６１４の処理へ移行する。この大当たりチャージ演出処理（Ｓ３６０１Ｚ）では、主に、Ｗチャージ演出の２回目のチャージ演出を開始するための処理が実行される。なお、この大当たりチャージ演出処理（Ｓ３６０１Ｚ）の詳細については図３３８６を参照して後述する。

【２０８８７】

Ｓ３６０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、特定入賞口入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０２Ｚ）、受信したと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｚ：Ｙｅｓ）、従特定入賞口入賞処理を実行し（Ｓ３６０３Ｚ）、Ｓ３６１４の処理に移行する。この従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）は、Ｗチャージ演出中に特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入賞したことに対応してゲージＧｚ２のメモリ数を可変させるための処理である。なお、この従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）の処理内容については図３３８７を参照して後述する。

【２０８８８】

Ｓ３６０２Ｚの処理において、特定入賞口入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｚ：Ｎｏ）、次に、大当たり入賞口閉鎖コマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６０４Ｚ）、大当たり入賞口閉鎖コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３６０４Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用特定入賞口閉鎖コマンドを設定し（Ｓ３６０５Ｚ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍの値に基づく入賞状況コマンドを主制御装置１１０に送信し（Ｓ３６０６Ｚ）、Ｓ３６１４の処理に移行する。

【２０８８９】

一方、Ｓ３６０４Ｚの処理において、大当たり入賞口閉鎖コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３６０４Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ３６１０の処理に移行する。Ｓ３６１０の処理では、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ３６１０）、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値をクリア（初期化）し（Ｓ３６１２）、エンディング演出設定処理を実行し（Ｓ３６０７Ｚ）、Ｓ３６１４の処理に移行する。このエンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）は、大当たり遊技のエンディング期間において実行されるエンディング演出の演出態様を設定するための処理である。なお、エンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）の処理内容については、図３３８８を参照して後述する。

【２０８９０】

次に、図３３８６を参照して、第１７制御例における大当たり関連処理（図３３８５，Ｓ３５０１Ｚ）の一処理である大当たりチャージ演出処理（Ｓ３６０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３８６は、第１７制御例における大当たりチャージ演出処理（Ｓ３６０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。大当たりチャージ演出処理（Ｓ３６０１Ｚ）は、Ｗチャージ演出における２回目のチャージ演出を開始するために実行される処理である。この第１７制御例における大当たりチャージ演出処理（Ｓ３６０１Ｚ）が始まると、まず、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ３６２１Ｚ）、今回の大当たり種別が大当たりＣであるか否かを判別する（Ｓ３６２２Ｚ）。今回の大当たり種別が大当たりＣであると判別した場合は（Ｓ３６２２Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」であるか否かを判別する（Ｓ３６２３Ｚ）。ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」であると判別した場合は（Ｓ３６２３Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊがオンであるか否かを判別し（Ｓ３６２４Ｚ）、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊがオフであると判別した場合は（Ｓ３６２４Ｚ：Ｎｏ）、Ｗチャージ演出２回目を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６２５Ｚ）、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊをオンに設定する（Ｓ３６２６Ｚ）。

【２０８９１】

次いで、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値として「２０００」を設定し（Ｓ３６２７Ｚ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値として特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃのカウンタ値を設定し（Ｓ３６２８Ｚ）、ゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎのカウンタ値として特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃのカウンタ値を設定し（Ｓ３６２９Ｚ）、Ｓ３６３１Ｚの処理に移行する。一方、Ｓ３６２４Ｚの処理において、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊがオンであると判別した場合は（Ｓ３６２４Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ３６２５Ｚ～Ｓ３６２９Ｚの処理をスキップし、Ｓ３６３１Ｚの処理に移行する。

【２０８９２】

一方、Ｓ３６２２Ｚの処理において、今回の大当たり種別が大当たりＣではないと判別した場合（Ｓ３６２２Ｚ：Ｎｏ）、およびＳ３６２３Ｚの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」ではないと判別した場合は（Ｓ３６２３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ３６３０Ｚの処理へ移行する。Ｓ３６３０Ｚの処理では、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊをオフに設定し（Ｓ３６３０Ｚ）、Ｓ３６３１Ｚの処理に移行する。Ｓ３６３１Ｚの処理では、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値は「３」であるかを判別し（Ｓ３６３１Ｚ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「３」ではないと判別した場合には（Ｓ３６３１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「３」であると判別した場合には（Ｓ３６３１Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ３６３２Ｚ）、本処理を終了する。

【２０８９３】

次に、図３３８７を参照して、大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ参照）の一処理である従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）の処理内容について説明する。図３３８７は、この従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）を示したフローチャートである。この従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）は、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入賞したことに対応してＷチャージ演出におけるゲージＧｚ２のメモリ数を可変させるための処理である。

【２０８９４】

従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）が実行されると、まず、表示用特定入賞口入賞コマンドを設定し（Ｓ３６４１Ｚ）、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値を１加算する（Ｓ３６４２Ｚ）。なお、Ｓ３６４１Ｚの処理において設定された表示用特定入賞口入賞コマンドは、メイン処理（図３３８０参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、この表示用特定入賞口入賞コマンドを受信したことに対応して、特定入賞口に入賞したことを報知する演出（例えば、賞球数を示す態様の表示や、入賞したことを報知するエフェクトなど）を実行する。

【２０８９５】
　Ｓ３６４２Ｚの処理が終了すると、次に、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値は「１」以上であるか、即ち、Ｗチャージ演出の実行中であるかを判別し（Ｓ３６４３Ｚ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「０」である、即ち、Ｗチャージ演出の実行期間ではないと判別した場合には（Ｓ３６４３Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値は「１」以上であると判別した場合には（Ｓ３６４３Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値を１加算し（Ｓ３６４４Ｚ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍの値に対応した表示用コマンドを設定する（Ｓ３６４５Ｚ）。Ｓ３６４５Ｚの処理において設定された表示用コマンドは、メイン処理（図３３８０参照）におけるコマンド出力処理（Ｓ３１０２）において表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、この表示用コマンドを受信したことに対応してＷチャージ演出におけるゲージＧｚ２のメモリ数を可変させる（増加させる）演出が実行される。
【２０８９６】
　Ｓ３６４５Ｚの処理が終了すると、次に、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値を「２０００」に設定し（Ｓ３６４６Ｚ）、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値は「１０」であるかを判別し（Ｓ３６４７Ｚ）、「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ３６４７Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値が「１０」であると判別した場合には（Ｓ３６４７Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ３６４８Ｚ）、本処理を終了する。
【２０８９７】
　次に、図３３８８を参照して、大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ参照）の一処理であるエンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）の処理内容について説明する。図３３８８は、このエンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）を示したフローチャートである。エンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）は、保有している特図２保留球の先読み結果に基づいて、大当たりＣまたは大当たりＥ（いずれも時短なし大当たり）のエンディング期間に実行される引っぱり演出の演出態様を設定するための処理である。
【２０８９８】
　エンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）が実行されると、まず、設定されている大当たり種別が大当たりＣまたは大当たりＥ（いずれも２Ｒ時短なし大当たり）であるかを判別し（Ｓ３６６１Ｚ）、大当たりＣまたは大当たりＥである判別した場合には（Ｓ３６６１Ｚ：Ｙｅｓ）、従遊技状態格納エリア２２３ｇから現在の遊技状態を読み出し（Ｓ３６６２Ｚ）、読み出した遊技状態は時短状態であるかを判別する（Ｓ３６６３Ｚ）。時短状態であると判別した場合には（Ｓ３６６３Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞情報格納エリア２２３ａから大当たりＤおよび小当たりＢ（いずれも１０Ｒ時短あり大当たり）の個数を抽出し、大当たり判定値として設定する（Ｓ３６６４Ｚ）。つまり、Ｓ３６６４Ｚの処理では、保留内にある１０Ｒ時短あり大当たりの個数を抽出する。次に、Ｓ３６６４Ｚの処理で設定した大当たり判定値が「１」以上であるか、即ち、保留内に１０Ｒ時短なし大当たりがあるかを判別し（Ｓ３６６５Ｚ）、大当たり判定値が「０」であると判別した場合には（Ｓ３６６５Ｚ：Ｎｏ）、引っぱり演出失敗の演出態様に対応した表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６６７Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６６５Ｚの処理において、大当たり判定値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ３６６５Ｚ：Ｙｅｓ）、引っぱり演出成功の演出態様に対応した表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６６６Ｚ）、本処理を終了する。
【２０８９９】
　また、Ｓ３６６１Ｚの処理において設定されている大当たり種別が大当たりＣまたはＥではないと判別した場合には（Ｓ３６６１：Ｎｏ）、大当たり種別に基づいて表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３６６８Ｚ）、本処理を終了する。
【２０９００】
　図３３８４に戻り、説明を続ける。Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、特定入賞口入賞コマンド、大当たり入賞

口閉鎖コマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等）を受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、次いで、小当たり関連コマンド（小当たり開始コマンド、特定入賞口入賞コマンド、小当たり入賞口閉鎖コマンド、小当たり終了コマンド、Ｖ通過コマンド等）を受信したか否かを判別し（Ｓ３５０７）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０２Ｚ）、本処理を終了する。また、Ｓ３５０７の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ３５０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０９０１】

次に、図３３８９を参照して、本第１７制御例における当たり関連処理（図３３８４，Ｓ３２０３Ｚ）の中の一処理である小当たり関連処理（Ｓ３５０２Ｚ）の詳細について説明する。図３３８９は、この小当たり関連処理（Ｓ３５０２Ｚ）を示したフローチャートである。この第１７制御例における小当たり関連処理（Ｓ３５０２Ｚ）のうち、Ｓ４２０１～Ｓ４２１１の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における小当たり関連処理（図１６６参照）のＳ４２０１～Ｓ４２１１の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３８９に示した通り、本第１７制御例における小当たり関連処理（Ｓ３５０２Ｚ）では、Ｓ４２０５の処理を実行後、小当たりチャージ演出処理を実行し（Ｓ４２０１Ｚ）、本処理を終了する。この小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）では、小当たり遊技ラウンドにおいてＷチャージ演出の２回目のチャージ演出を実行するための処理が実行される。なお、小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）の処理内容については、図３３９０を参照して後述する。

【２０９０２】

Ｓ４２０１の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、次に、小当たり入賞口閉鎖コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０２Ｚ）、小当たり入賞口閉鎖コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０２Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍの値に基づく入賞状況コマンドを主制御装置１１０へ送信し（Ｓ４２０３Ｚ）、本処理を終了する。

【２０９０３】

一方、Ｓ４２０２Ｚの処理において、小当たり入賞口閉鎖コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０２Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４２０６～Ｓ４２１０の処理を実行する。なお、Ｓ４２０６～Ｓ４２１０の処理は、上述した第２制御例における小当たり関連処理（図１６６のＳ３５０８参照）のＳ４２０６～Ｓ４２１０の処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２０９０４】

Ｓ４２０６の処理において小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、Ｖ通過コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１１）、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、Ｖ通過演出処理を実行し（Ｓ４２０５Ｚ）、本処理を終了する。このＶ通過演出処理（Ｓ４２０５Ｚ）では、小当たり遊技中にＶ入賞口６５０ａに遊技球が入球（Ｖ入賞）したことに基づく演出態様を設定するための処理が実行される。なお、Ｖ通過演出処理（Ｓ４２０５Ｚ）の処理内容については、図３３９１を参照して後述する。

【２０９０５】

一方、Ｓ４２１１の処理において、Ｖ通過コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１１：Ｎｏ）、特定入賞口入賞コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０６Ｚ）、特定入賞口入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０６Ｚ：Ｙｅｓ）、従特定入賞口入賞処理を実行し（Ｓ４２０７Ｚ）、本処理を終了する。なお、この従特定入賞口入賞処理（Ｓ４２０７Ｚ）は、上述した大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ参照）の一処理である従特定入賞口入賞処理（図３３８７のＳ３６０３Ｚ参照）と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。一方、Ｓ４２０６Ｚの処理において、特定入賞口入賞コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０６Ｚ：Ｎｏ）、本処

理を終了する。
【２０９０６】
次に、図３３９０を参照して、小当たり関連処理（図３３８９のＳ３５０２Ｚ参照）の一処理である小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９０は、この小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）を示したフローチャートである。小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）は、小当たり遊技中にＷチャージ演出における２回目のチャージ演出を実行するための処理である。
【２０９０７】
小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）が実行されると、まず、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値を「０」に設定し（Ｓ４２２１Ｚ）、設定されている小当たり種別が「小当たりＡ（Ｖ入賞で大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり））」であるかを判別する（Ｓ４２２２Ｚ）。「小当たりＡ」ではないと判別した場合には（Ｓ４２２２Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【２０９０８】
一方、「小当たりＡ」であると判別した場合には（Ｓ４２２２Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｗチャージ演出２回目を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４２２３Ｚ）、当たりチャージ演出フラグ２２３Ｚｊをオンに設定する（Ｓ４２２４Ｚ）。次に、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値として「２０００」に設定し（Ｓ４２２５Ｚ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値として特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値を設定し（Ｓ４２２６Ｚ）、ゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎのカウンタ値として特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｃの値を設定し（Ｓ４２２７Ｚ）、本処理を終了する。
【２０９０９】
次に、図３３９１を参照して、本第１７制御例における小当たり関連処理（図３３８９のＳ３５０２Ｚ）の中の一処理であるＶ通過演出処理（Ｓ４２０５Ｚ）の詳細について説明する。図３３９１は、このＶ通過演出処理（Ｓ４２０５Ｚ）を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるＶ通過演出処理（Ｓ４２０５Ｚ）のうち、Ｓ４２１１～Ｓ４２１６の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における小当たり関連処理（図１６６参照）のＳ４２１１～Ｓ４２１６の各処理と同一の処理が実行される。また、図３３９１に示した通り、本第１７制御例におけるＶ通過演出処理（Ｓ４２０５Ｚ）では、Ｓ４２１１の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の当たり種別が小当たりＡであるか否かを判別し（Ｓ４２２１Ｚ）、今回の当たり種別が小当たりＡではないと判別した場合は（Ｓ４２２１Ｚ：Ｎｏ）、その後、Ｓ４２１２の処理へ移行する。一方、今回の当たり種別が小当たりＡであると判別した場合は（Ｓ４２４１Ｚ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【２０９１０】
次に、図３３９２を参照して、本第１７制御例における変動表示設定処理（図１６８のＳ４３０４）（本第１７制御例では図示せず）の一処理である変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９２は、第１７制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｚ）は、上述した第２制御例における変動演出設定処理（図１６８のＳ４３０４参照）に代えて実行される処理である。第１７制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｚ）のうち、Ｓ４４０１～Ｓ４４０３，Ｓ４４０５，Ｓ４４０９の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における変動演出設定処理（図１６８のＳ４３０４参照）と同一の処理が実行される。この第１７制御例における変動演出設定処理（Ｓ４３０１Ｚ）では、Ｓ４４０５の処理を実行後、今回の変動パターンがスーパーリーチの変動パターンであるかを判別し（Ｓ４４０２Ｚ）、スーパーリーチの変動パターンではないと判別した場合には（Ｓ４４０２Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、スーパーリーチの変動パターンであると判別した場合には（Ｓ４４０２Ｚ：Ｙｅｓ）、モータ動作チャンスアップ処理を実行し（Ｓ４４０１Ｚ）、本処理を終了する。
【２０９１１】

次に、図３３９３を参照して、第１７制御例における変動演出設定処理（図３３９２のＳ４３０１Ｚ）の一処理であるモータ動作チャンスアップ処理（Ｓ４４０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９３は、第１７制御例におけるモータ動作チャンスアップ処理（Ｓ４４０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるモータ動作チャンスアップ処理（Ｓ４４０１Ｚ）が始まると、まず、ＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈを更新し（Ｓ４４２１Ｚ）、従ＳＰリーチ中チャンスアップ抽選テーブル２２２Ｚａ（図３３５９（ａ）参照）からＳＰ演出カウンタ２２３Ｚｈを用いてＳＰリーチ中チャンスアップを抽選し（Ｓ４４２２Ｚ）、次いで、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値を「１」に設定し（Ｓ４４２５Ｚ）、Ｓ４４２２Ｚにおける抽選結果に対応した上下移動動作テーブルを上下移動動作テーブルとして設定し（Ｓ４４２６Ｚ）、設定されている上下移動動作テーブルから上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値に基づいて上下移動タイマ値を抽出する（Ｓ４４２７Ｚ）。抽出した上下移動タイマ値を上下移動タイマ２２３Ｚｂの値に設定し（Ｓ４４２８Ｚ）、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値を「１」に設定し（Ｓ４４２９Ｚ）、Ｓ４４２２Ｚにおける抽選結果に対応する回転移動動作テーブルを回転移動動作テーブルとして設定する（Ｓ４４３０Ｚ）。設定されている回転移動動作テーブルから回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値に基づいて回転移動タイマ値を抽出し（Ｓ４４３１Ｚ）、抽出した回転移動タイマ値を回転移動タイマ２２３Ｚｄの値に設定する（Ｓ４４３２Ｚ）。その後、本処理を終了する。

【２０９１２】

次に、図３３９４を参照して、本第１７制御例におけるメイン処理（図３３８０参照）の一処理である枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９４は、第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）では、主に、先報知演出を設定するための処理を追加した点と、レバー装置１０３４０の操作に関する処理を実行する。

【２０９１３】

この第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ）が実行されると、まず、レバー装置１０３４０に対する操作があったか否かを判別する（Ｓ４６０１Ｚ）。レバー操作があったと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅがオフであるか否かを判別する（Ｓ４６０２Ｚ）。カスタム設定フラグ２２３Ｚｅがオフであると判別した場合は（Ｓ４６０２Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６０２Ｚの処理において、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅがオンであると判別した場合は（Ｓ４６０２Ｚ：Ｎｏ）、カスタムレバー処理を実行し（Ｓ４６０３Ｚ）、その後、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。なお、カスタムレバー処理（Ｓ４６０３Ｚ）の詳細については、図３３９５（ａ）を参照して後述する。

【２０９１４】

一方、Ｓ４６０１Ｚの処理において、レバー操作がなかったと判別した場合は（Ｓ４６０１Ｚ：Ｎｏ）、次いで、上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄが押下されたか否かを判別する（Ｓ４６０４Ｚ）。上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄが押下されたと判別した場合は（Ｓ４６０４Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム上下処理を実行し（Ｓ４６０５Ｚ）、その後、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。なお、カスタム上下処理（Ｓ４６０５Ｚ）の詳細については、図３３９５（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ４６０４Ｚの処理において、上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄが押下されていないと判別した場合は（Ｓ４６０４Ｚ：Ｎｏ）、次いで、左ボタン６００ｅまたは右ボタン６００ｃが押下されたか否かを判別する（Ｓ４６０６Ｚ）。左ボタン６００ｅまたは右ボタン６００ｃが押下されたと判別した場合は（Ｓ４６０６Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム左右処理を実行し（Ｓ４６０７Ｚ）、その後、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。なお、カスタム左右処理（Ｓ４６０７Ｚ）の詳細については、図３３９６（ａ）を参照して後述する。

【２０９１５】

一方、Ｓ４６０６Ｚの処理において、左ボタン６００ｅまたは右ボタン６００ｄが押下

されていないと判別した場合は（Ｓ４６０６Ｚ：Ｎｏ）、次いで、中ボタン６００ａが押下されたか否かを判別する（Ｓ４６０８Ｚ）。中ボタン６００ａが押下されたと判別した場合は（Ｓ４６０８Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム中処理を実行し（Ｓ４６０９Ｚ）、その後、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。なお、カスタム中処理（Ｓ４６０９Ｚ）の詳細については図３３９６（ｂ）を参照して後述する。一方、Ｓ４６０８Ｚの処理において、中ボタン６００ａが押下されていないと判別した場合は（Ｓ４６０８Ｚ：Ｎｏ）、カスタム画面タイマ２２３Ｚｇのタイマ値は「１」以上であるかを判別し（Ｓ４６１０Ｚ）、「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４６１０Ｚ）、次いで、カスタム画面タイマ２２３Ｚｇの値を１減算し（Ｓ４６１１Ｚ）、減算後のカスタム画面タイマ２２３Ｚｇの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４６１２Ｚ）。カスタム画面タイマ２２３Ｚｇの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ４６１２Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタムタイマ処理を実行し（Ｓ４６１３Ｚ）、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。なお、カスタムタイマ処理（Ｓ４６１３Ｚ）の詳細については、図３３９７を参照して後述する。一方、Ｓ４６１０Ｚの処理においてカスタム画面タイマ２０３Ｚｇのタイマ値が「０」であると判別した場合（Ｓ４６１０Ｚ：Ｎｏ）、またはＳ４６１２Ｚの処理においてカスタム画面タイマ２２３Ｚｇの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４６１２Ｚ：Ｎｏ）、演出ボタン２２ａの押下に応じた処理を実行し（Ｓ４６１４Ｚ）、その後、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６１５Ｚの処理では、その他のボタン操作に応じた処理を実行し（Ｓ４６１５Ｚ）、本処理を終了する。

【２０９１６】

次に、図３３９５（ａ）を参照して、第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３３９４のＳ３１０５Ｚ）の一処理であるカスタムレバー処理（Ｓ４６０３Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９５（ａ）は、第１７制御例におけるカスタムレバー処理（Ｓ４６０３Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるカスタムレバー処理（Ｓ４６０３Ｚ）が始まると、まず、特図変動中であるか否かを判別する（Ｓ４６３１Ｚ）。変動中ではないと判別した場合は（Ｓ４６３１Ｚ：Ｎｏ）、その後、本処理を終了する。一方、変動中であると判別した場合は（Ｓ４６３１Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、大当たり種別はＢまたはＤ（いずれも１０Ｒ時短あり大当たり）であるか否かを判別する（Ｓ４６３２Ｚ）。大当たり種別はＢまたはＤではないと判別した場合は（Ｓ４６３２Ｚ：Ｎｏ）、次いで、小当たり種別はＢ（Ｖ入賞で大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり））であるか否かを判別する（Ｓ４６３３Ｚ）。小当たり種別はＢではないと判別した場合は（Ｓ４６３３Ｚ：Ｎｏ）、はずれ告知演出態様（図３３４０（ｂ）参照）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６３５Ｚ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４６３２Ｚの処理において、大当たり種別はＢまたはＤであると判別した場合（Ｓ４６３２Ｚ：Ｙｅｓ）、及びＳ４６３３Ｚの処理において、小当たり種別はＢであると判別した場合は（Ｓ４６３３Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４６３４Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６３４Ｚの処理では、大当たり告知演出態様（図３３４０（ａ）参照）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６３４Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９１７】

このように、先報知演出が設定されている状態でレバー装置１０３４０が操作されると、実行中の特図変動が大当たりＢ、Ｄ、または小当たりＢに当選している場合には当たり当選であることが報知されるように構成している。これにより、遊技者は、実行中の特図変動の抽選結果をいち早く知ることができる。

【２０９１８】

次に、図３３９５（ｂ）を参照して、第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３３９４のＳ３１０５Ｚ）の一処理であるカスタム上下処理（Ｓ４６０５Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９５（ｂ）は、第１７制御例におけるカスタム上下処理（Ｓ４６０５Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるカスタム上下処理（Ｓ４６０５Ｚ）が始まると、まず、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「０」か否かを判別する（Ｓ４６４１Ｚ）。なお、カスタム画面カウンタ２２３Ｚ

ｆのカウンタ値が「０」である場合とは、カスタム設定画面が表示されていない状態（図３３３８（ａ）参照）である。カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４６４１Ｚ：Ｎｏ）、その後、本処理を終了する。

【２０９１９】

一方、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「０」であると判別した場合は（Ｓ４６４１Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆを「１」に設定し（Ｓ４６４２Ｚ）、カスタム画面移行に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６４３Ｚ）、カスタム画面タイマ２２３Ｚｇの値を「２５００」に設定し（Ｓ４６４４Ｚ）、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅはオンであるか否かを判別する（Ｓ４６４５Ｚ）。カスタム設定フラグ２２３Ｚｅはオンであると判別した場合は（Ｓ４６４５Ｚ：Ｙｅｓ）、カーソル位置をオン位置に設定し（Ｓ４６４６Ｚ）、その後、本処理を終了する。一方、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅはオンではないと判別した場合は（Ｓ４６４５Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４６４６Ｚの処理をスキップし、本処理を終了する。なお、Ｓ４６４３Ｚの処理において設定された表示用コマンドに基づいて、表示制御装置１１４ではカスタム設定画面（図３３３８（ｂ）参照）を表示させる処理を実行する。なお、カスタム設定画面が表示されている場合に、上ボタン６００ｂまたは下ボタン６００ｄを押下することで、他のカスタム項目を設定する画面に変更できるように構成しても良い。

【２０９２０】

次に、図３３９６（ａ）を参照して、第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３３９４のＳ３１０５Ｚ）の一処理であるカスタム左右処理（Ｓ４６０７Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９６（ａ）は、第１７制御例におけるカスタム左右処理（Ｓ４６０７Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるカスタム左右処理（Ｓ４６０７Ｚ）が始まると、まず、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」であるか否かを判別する（Ｓ４６５１Ｚ）。カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」ではないと判別した場合は（Ｓ４６５１Ｚ：Ｎｏ）、その後、本処理を終了する。一方、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」であると判別した場合は（Ｓ４６５１Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、カーソル位置はオン位置であるか否かを判別する（Ｓ４６５２Ｚ）。カーソル位置はオン位置であると判別した場合は（Ｓ４６５２Ｚ：Ｙｅｓ）、カーソル位置をオフ位置に移動させる表示用コマンドを設定し（Ｓ４６５３Ｚ）、その後、本処理を終了する。一方、カーソル位置はオン位置ではないと判別した場合は（Ｓ４６５２Ｚ：Ｎｏ）、カーソル位置をオン位置に移動させる表示用コマンドを設定し（Ｓ４６５４Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９２１】

次に、図３３９６（ｂ）を参照して、第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３３９４のＳ３１０５Ｚ）の一処理であるカスタム中処理（Ｓ４６０９Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９６（ｂ）は、第１７制御例におけるカスタム中処理（Ｓ４６０９Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるカスタム中処理（Ｓ４６０９Ｚ）が始まると、まず、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」であるか否かを判別する（Ｓ４６６１Ｚ）。カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」ではないと判別した場合は（Ｓ４６６１Ｚ：Ｎｏ）、その後、本処理を終了する。一方、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」であると判別した場合は（Ｓ４６６１Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値を「２」に設定し（Ｓ４６６２Ｚ）、カーソル位置はオン位置であるか否かを判別する（Ｓ４６６３Ｚ）。カーソル位置はオン位置であると判別した場合は（Ｓ４６６３Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム設定フラグＺｅの値をオンに設定し（Ｓ４６６４Ｚ）、Ｓ４６６６Ｚの処理へ移行する。

【２０９２２】

一方、カーソル位置はオン位置ではないと判別した場合は（Ｓ４６６３Ｚ：Ｎｏ）、カスタム設定フラグＺｅの値をオフに設定し（Ｓ４６６５Ｚ）、その後、Ｓ４６６６Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６６６Ｚの処理では、カスタム画面終了に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６６６Ｚ）、カスタム画面タイマ２２３Ｚｇの値を「１５００」に設定し（

Ｓ４６６７Ｚ）、その後、本処理を終了する。
【２０９２３】
次に、図３３９７を参照して、第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図３３９４のＳ３１０５Ｚ）の一処理であるカスタムタイマ処理（Ｓ４６１３Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９７は、第１７制御例におけるカスタムタイマ処理（Ｓ４６１３Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるカスタムタイマ処理（Ｓ４６１３Ｚ）が始まると、まず、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値は「１」であるか否かを判別する（Ｓ４６８１Ｚ）。カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値が「１」であると判別した場合は（Ｓ４６８１Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム画面終了（図３３３９（ａ）参照）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６８２Ｚ）、Ｓ４６８３Ｚの処理へ移行する。一方、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆの値が「１」ではないと判別した場合は（Ｓ４６８１Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４６８２Ｚの処理をスキップし、Ｓ４６８３Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６８３Ｚの処理では、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅはオンであるか否かを判別し（Ｓ４６８３Ｚ）、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅがオフであると判別した場合は（Ｓ４６８３Ｚ：Ｎｏ）、カスタム説明非表示に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６８４Ｚ）、Ｓ４６８６Ｚの処理へ移行する。一方、カスタム設定フラグ２２３Ｚｅがオンであると判別した場合は（Ｓ４６８３Ｚ：Ｙｅｓ）、カスタム説明表示（図３３３９（ｂ）に示すセリフ９００ａ）に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４６８５Ｚ）、Ｓ４６８６Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６８６Ｚの処理では、カスタム画面カウンタ２２３Ｚｆを「０」に設定し（Ｓ４６８６Ｚ）、その後、本処理を終了する。
【２０９２４】
次に、図３３９８を参照して、本第１７制御例におけるメイン処理（図３３８０参照）の一処理である演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９８は第１７制御例における演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。第１７制御例における演出実行管理処理（Ｓ３１０１Ｚ）のうち、Ｓ４９０１の処理では、上述した第２制御例における演出実行管理処理（図１７３のＳ３１１０参照）と同一の処理が実行される。Ｓ４９０１の処理を実行後、駆動演出実行管理処理を実行し（Ｓ４８０１Ｚ）、変動チャージ演出処理を実行し（Ｓ４８０２Ｚ）、その後、本処理を終了する。これらの駆動演出実行管理処理（Ｓ４８０１Ｚ）、および変動チャージ演出処理（Ｓ４８０２Ｚ）の詳細については、それぞれ図３３９９～図３４０４、および図３４０５を参照して後述する。
【２０９２５】
次に、図３３９９を参照して、第１７制御例における演出実行管理処理（図３３９８のＳ３１０１Ｚ）の一処理である駆動演出実行管理処理（Ｓ４８０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３３９９は、第１７制御例における駆動演出実行管理処理（Ｓ４８０１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における駆動演出実行管理処理（Ｓ４８０１Ｚ）が始まると、まず、上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値は「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８２１Ｚ）。上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値は「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４８２１Ｚ：Ｎｏ）、上下モータ動作処理を実行し（Ｓ４８２２Ｚ）、その後、Ｓ４８２３Ｚの処理へ移行する。一方、上下移動モータ動作カウンタ２２３Ｚａのカウンタ値は「０」であると判別した場合は（Ｓ４８２１Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８２２Ｚの処理をスキップし、Ｓ４８２３Ｚの処理へ移行する。この上下モータ動作処理（Ｓ４８２２Ｚ）の詳細については、図３４００および図３４０１を参照して後述する。Ｓ４８２３Ｚの処理では、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃは「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８２３Ｚ）。回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃは「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４８２３Ｚ：Ｎｏ）、回転モータ動作処理を実行し（Ｓ４８２４Ｚ）、Ｓ４８２５Ｚの処理へ移行する。一方、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃは「０」であると判別した場合は（Ｓ４８２３Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８２４Ｚの処理をスキップし、Ｓ４８２５Ｚの処理へ移行する。Ｓ４８２５Ｚの処理では、サブ液晶動作判定処理を実行し（Ｓ４８２５Ｚ）、その後、本処理を終了する。これら

の回転モータ動作処理（Ｓ４８２４Ｚ）、およびサブ液晶動作判定処理（Ｓ４８２５Ｚ）の詳細については、それぞれ図３４０２，図３４０３、および図３４０４を参照して後述する。

【２０９２６】

次に、図３４００を参照して、第１７制御例における駆動演出実行管理処理（図３３９９のＳ４８０１Ｚ）の一処理である上下モータ動作処理（Ｓ４８２２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４００は、第１７制御例における上下モータ動作処理（Ｓ４８２２Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における上下モータ動作処理（Ｓ４８２２Ｚ）が始まると、まず、設定されている上下移動動作テーブルから上下移動タイマ２２３Ｚｂの値に基づいてセンサ位置情報を抽出し（Ｓ４８４１Ｚ）、センサ位置情報はなしか否かを判別する（Ｓ４８４２Ｚ）。センサ位置情報はありと判別した場合は（Ｓ４８４２Ｚ：Ｎｏ）、次いで、現在の位置は抽出したセンサ位置であるか否かを判別し（Ｓ４８４３Ｚ）、現在の位置は抽出したセンサ位置ではないと判別した場合は（Ｓ４８４３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４８４４Ｚの処理へ移行する。

【２０９２７】

一方、Ｓ４８４２Ｚの処理において、センサ位置情報はなしと判別した場合は（Ｓ４８４２Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８４３Ｚの処理をスキップし、Ｓ４８４４Ｚの処理へ移行する。Ｓ４８４３Ｚの処理において、現在の位置は抽出したセンサ位置であると判別した場合は（Ｓ４８４３Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８４５Ｚの処理へ移行する。Ｓ４８４４Ｚの処理では、上下移動タイマ２２３Ｚｂの値は「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８４４Ｚ）。上下移動タイマ２２３Ｚｂの値は「０」であると判別した場合は（Ｓ４８４４Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４８４５Ｚの処理へ移行する。一方、上下移動タイマ２２３Ｚｂの値は「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４８４４Ｚ：Ｎｏ）、上下移動タイマ２２３Ｚｂの値を１減算し（Ｓ４８４６Ｚ）、Ｓ４８５２Ｚの処理へ移行する。

【２０９２８】

Ｓ４８４５Ｚの処理では、上下モータシナリオ処理を実行し（Ｓ４８４５Ｚ）、次いで、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値は「０」であるか否かを判別する（Ｓ４８４７Ｚ）。なお、上下モータシナリオ処理（Ｓ４８４５Ｚ）の詳細については、図３４０１を参照して後述する。Ｓ４８４７Ｚの処理において、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値は「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４８４７Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４８５２Ｚの処理へ移行する。一方、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値は「０」であると判別した場合は（Ｓ４８４７Ｚ：Ｙｅｓ）、上下移動右ＤＣモータＨの値にオフを出力し（Ｓ４８４８Ｚ）、上下移動右ＤＣモータＬの値にオフを出力し（Ｓ４８４９Ｚ）、上下移動左ＤＣモータＨの値にオフを出力し（Ｓ４８５０Ｚ）、上下移動左ＤＣモータＬの値にオフを出力し（Ｓ４８５１Ｚ）、その後、本処理を終了する。Ｓ４８５２Ｚの処理では、設定されている上下移動動作テーブルから上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値に基づいて上下移動モータデータを抽出し（Ｓ４８５２Ｚ）、抽出した上下移動右ＤＣモータＨの値を出力し（Ｓ４８５３Ｚ）、抽出した上下移動右ＤＣモータＬの値を出力し（Ｓ４８５４Ｚ）、抽出した上下移動左ＤＣモータＨの値を出力し（Ｓ４８５５Ｚ）、抽出した上下移動左ＤＣモータＬの値を出力し（Ｓ４８５６Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９２９】

次に、図３４０１を参照して、第１７制御例における上下モータ動作処理（図３４００のＳ４８２２Ｚ）の一処理である上下モータシナリオ処理（Ｓ４８４５Ｚ）の処理内容について説明する。図３４０１は、第１７制御例における上下モータシナリオ処理（Ｓ４８４５Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における上下モータシナリオ処理（Ｓ４８４５Ｚ）が始まると、まず、上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値を１加算し（Ｓ４８６１Ｚ）、設定されている上下移動動作テーブルから上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値に基づいて上下移動モータ動作を抽出し（Ｓ４８６２Ｚ）、上下移動モータ動作は「終了」か否かを判別する（Ｓ４８６３Ｚ）。上下移動モータ動作は「終了」であると判別した場合は（Ｓ４８６３Ｚ：Ｙｅｓ）、上下モータ動作カウンタ

２２３Ｚａの値に「０」を設定し（Ｓ４８６４Ｚ）、上下移動タイマ２２３Ｚｂの値に「０」を設定し（Ｓ４８６５Ｚ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４８６３Ｚの処理において、上下移動モータ動作は「終了」ではないと判別した場合は（Ｓ４８６３Ｚ：Ｎｏ）、設定されている上下移動動作テーブルから上下モータ動作カウンタ２２３Ｚａの値に基づいて上下移動タイマ値を抽出し（Ｓ４８６６Ｚ）、抽出した上下移動タイマ値を上下移動タイマ２２３Ｚｂの値に設定し（Ｓ４８６７Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９３０】

次に、図３４０２を参照して、第１７制御例における駆動演出実行管理処理（図３３９８のＳ４８０１Ｚ）の一処理である回転モータ動作処理（Ｓ４８２４Ｚ）の処理内容について説明する。図３４０２は、第１７制御例における回転モータ動作処理（Ｓ４８２４Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における回転モータ動作処理（Ｓ４８２４Ｚ）が始まると、まず、設定されている回転移動動作テーブルから回転移動タイマ２２３Ｚｄの値に基づいてセンサ位置情報を抽出し（Ｓ４９０１Ｚ）、次いで、センサ位置情報はなしか否かを判別する（Ｓ４９０２Ｚ）。センサ位置情報がありと判別した場合は（Ｓ４９０２Ｚ：Ｎｏ）、次いで、現在の位置が抽出したセンサ位置であるか否かを判別する（Ｓ４９０３Ｚ）。現在の位置が抽出したセンサ位置ではないと判別した場合は（Ｓ４９０３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９０４Ｚの処理へ移行する。一方、Ｓ４９０２Ｚの処理において、センサ位置情報はなしと判別した場合は（Ｓ４９０２Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４９０３Ｚの処理をスキップし、Ｓ４９０４Ｚの処理へ移行する。Ｓ４９０４Ｚの処理では、回転移動タイマ２２３Ｚｄの値が「０」であるか否かを判別する（Ｓ４９０４Ｚ）。回転移動タイマ２２３Ｚｄの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ４９０４Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４９０５Ｚの処理へ移行する。また、Ｓ４９０３Ｚの処理において、現在の位置が抽出したセンサ位置であると判別した場合も（Ｓ４９０３Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４９０５Ｚの処理へ移行する。Ｓ４９０５Ｚの処理では、回転モータシナリオ処理を実行し（Ｓ４９０５Ｚ）、Ｓ４９０７Ｚの処理へ移行する。なお、回転モータシナリオ処理（Ｓ４９０５Ｚ）の詳細については図３４０３を参照して後述する。

【２０９３１】

一方、Ｓ４９０４Ｚの処理において、回転移動タイマ２２３Ｚｄの値は「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４９０４Ｚ：Ｎｏ）、回転移動タイマ２２３Ｚｄの値を１減算し（Ｓ４９０６Ｚ）、Ｓ４９１０Ｚの処理へ移行する。Ｓ４９０７Ｚの処理では、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値は「０」であるか否かを判別する（Ｓ４９０７Ｚ）。Ｓ４９０７Ｚの処理において、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値は「０」ではないと判別した場合は（Ｓ４９０７Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９１０Ｚの処理へ移行する。一方、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値は「０」であると判別した場合は（Ｓ４９０７Ｚ：Ｙｅｓ）、回転ＤＣモータＨ８００ａの値にオフを出力し（Ｓ４９０８Ｚ）、回転ＤＣモータＬ８００ｂの値にオフを出力し（Ｓ４９０９Ｚ）、その後、本処理を終了する。Ｓ４９１０Ｚの処理では、設定されている回転移動動作テーブルから回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値に基づいて回転移動モータデータを抽出し（Ｓ４９１０Ｚ）、抽出した回転ＤＣモータＨの値を出力し（Ｓ４９１１Ｚ）、抽出した回転ＤＣモータＬの値を出力し（Ｓ４９１２Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９３２】

次に、図３４０３を参照して、第１７制御例における回転モータ動作処理（図３４０２のＳ４８２４Ｚ）の一処理である回転モータシナリオ処理（Ｓ４９０５Ｚ）の処理内容について説明する。図３４０３は、第１７制御例における回転モータシナリオ処理（Ｓ４９０５Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における回転モータシナリオ処理（Ｓ４９０５Ｚ）が始まると、まず、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値を１加算し（Ｓ４９２１Ｚ）、設定されている回転移動動作テーブルから回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値に基づいて回転移動モータ動作を抽出し（Ｓ４９２２Ｚ）、回転移動モータ動作は「終了」か否かを判別する（Ｓ４９２３Ｚ）。回転移動モータ動作は「終了」であると判別した場合は（Ｓ４９２３Ｚ：Ｙｅｓ）、回転モータ動作カウンタ

２２３Ｚｃの値に「０」を設定し（Ｓ４９２４Ｚ）、回転移動タイマ２２３Ｚｄの値に「０」を設定し（Ｓ４９２５Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９３３】

一方、Ｓ４９２３Ｚの処理において、回転移動モータ動作は「終了」ではないと判別した場合は（Ｓ４９２３Ｚ：Ｎｏ）、設定されている回転移動動作テーブルから回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値に基づいて回転移動タイマ値を抽出し（Ｓ４９２６Ｚ）、抽出した回転移動タイマ値を回転移動タイマ２２３Ｚｄの値に設定し（Ｓ４９２７Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９３４】

次に、図３４０４を参照して、第１７制御例における駆動演出実行管理処理（図３３９９のＳ４８０１Ｚ）の一処理であるサブ液晶動作判定処理（Ｓ４８２５Ｚ）の処理内容について説明する。図３４０４は、第１７制御例におけるサブ液晶動作判定処理（Ｓ４８２５Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例におけるサブ液晶動作判定処理（Ｓ４８２５Ｚ）が始まると、まず、サブ液晶位置検知機構からセンサ位置情報を所得し（Ｓ４９４１Ｚ）、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値が「４」であるか否かを判別する（Ｓ４９４２Ｚ）。回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値が「４」ではないと判別した場合は（Ｓ４９４２Ｚ：Ｎｏ）、サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋをオフに設定し（Ｓ４９４３Ｚ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４９４２Ｚの処理において、回転モータ動作カウンタ２２３Ｚｃの値が「４」であると判別した場合は（Ｓ４９４２Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋがオンであるか否かを判別する（Ｓ４９４４Ｚ）。サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋがオンであると判別した場合は（Ｓ４９４４Ｚ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２０９３５】

サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋがオフであると判別した場合は（Ｓ４９４４Ｚ：Ｎｏ）、サブ液晶位置確認フラグ２２３Ｚｋをオンに設定し（Ｓ４９４５Ｚ）、次いで、上下出現位置センサがオンであるか否かを判別する（Ｓ４９４６Ｚ）。上下出現位置センサがオフであると判別した場合は（Ｓ４９４６Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９４８Ｚの処理へ移行する。一方、Ｓ４９４６Ｚの処理において、上下出現位置センサがオンであると判別した場合は（Ｓ４９４６Ｚ：Ｙｅｓ）、次いで、回転出現位置センサがオンであるか否かを判別する（Ｓ４９４７Ｚ）。回転出現位置センサがオフであると判別した場合は（Ｓ４９４７Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９４８Ｚの処理へ移行する。Ｓ４９４８Ｚの処理では、好機到来異常演出コマンドを設定し（Ｓ４９４８Ｚ）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４９４７Ｚの処理において、回転出現位置センサがオンであると判別した場合は（Ｓ４９４７Ｚ：Ｙｅｓ）、好機到来正常演出コマンドを設定し（Ｓ４９４９Ｚ）、その後、本処理を終了する。

【２０９３６】

次に、図３４０５を参照して、第１７制御例における演出実行管理処理（図３３９８のＳ３１０１Ｚ）の一処理である変動チャージ演出処理（Ｓ４８０２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４０５は、第１７制御例における変動チャージ演出処理（Ｓ４８０２Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における変動チャージ演出処理（Ｓ４８０２Ｚ）が始まると、まず、変動パターンはチャージ大当たり（大当たりＣ当選変動）またはチャージ小当たり（小当たりＡ当選変動）であるか否かを判別する（Ｓ４９６１Ｚ）。変動パターンはチャージ大当たりまたはチャージ小当たりであると判別した場合は（Ｓ４９６１Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｗチャージ演出１回目を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４９６２Ｚ）、特図２保留球数は４個であるかを判別する（Ｓ４９６３Ｚ）。特図２保留球が４個であると判別した場合には（Ｓ４９６３Ｚ：Ｙｅｓ）、チャージ完了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４９６５Ｚ）、本処理を終了する。一方、特図２保留球数が４個未満であると判別した場合には（Ｓ４９６３Ｚ：Ｎｏ）、特図２保留球数に対応する個数の保留チャージを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４９６４Ｚ）、本処理を終了する。

【２０９３７】
なお、Ｓ４９６５Ｚの処理において設定された表示用コマンドに基づいて、表示制御装置１１４では、チャージ１回目完了を示す画像（図３３４２（ｂ）に示すセリフ９００ａと、ゲージＧｚ１上に「ＦＵＬＬ」の文字）を表示する。また、Ｓ４９６４Ｚの処理で設定された表示用コマンドに基づいて、表示制御装置１１４ではゲージＧｚ１のメモリ数を特図２保留球数に対応した個数分増加させる（メモリを点灯させる）。一方、変動パターンはチャージ大当たりまたはチャージ小当たりではないと判別した場合は（Ｓ４９６１Ｚ：Ｎｏ）、その後、本処理を終了する。
【２０９３８】
次に、図３４０６を参照して、本第１７制御例におけるメイン処理（図３３８０参照）の一処理である各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）の処理内容について説明をする。図３４０６は、各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）を示したフローチャートである。各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）が実行されると、まず、現在が大当たりＣの大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ４９８１Ｚ）、大当たりＣ（２Ｒ時短なし大当たり）の大当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４９８１Ｚ：Ｎｏ）、次に、現在が小当たりＡ（Ｖ入賞で大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり））の小当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ４９８２Ｚ）。小当たりＡの小当たり遊技中ではないと判別した場合には（Ｓ４９８２Ｚ：Ｎｏ）、その他カウンタの値を更新し（Ｓ４９９０Ｚ）、本処理を終了する。
【２０９３９】
一方、Ｓ４９８１Ｚの処理において、現在が大当たりＣの大当たり遊技中であると判別した場合（Ｓ４９８１Ｚ：Ｙｅｓ）、またはＳ４９８２Ｚの処理において、現在が小当たりＡの小当たり遊技中であると判別した場合には（Ｓ４９８２Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「１」であるか、即ち、現在が大当たりＣまたは小当たりＡの１ラウンド目であるかを判別し（Ｓ４９８３Ｚ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ４９８３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９９０Ｚの処理に移行する。
【２０９４０】
Ｓ４９８３Ｚの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「１」であると判別した場合には（Ｓ４９８３Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「１」以上であるか、即ち、Ｗチャージ演出の実行中であるかを判別し（Ｓ４９８４Ｚ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「１」以上ではないと判別した場合には（Ｓ４９８４Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９９０Ｚの処理に移行する。一方、Ｓ４９８４Ｚの処理において、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ４９８４Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値を１減算し（Ｓ４９８５Ｚ）、減算後のゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「０」であるかを判別する（Ｓ４９８６Ｚ）。減算後のゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４９８６Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９９０Ｚの処理に移行する。
【２０９４１】
一方、Ｓ４９８６Ｚの処理において、減算後のゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ４９８６Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値がゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎのカウンタ値と同一の値であるかを判別し（Ｓ４９８７Ｚ）、同一の値ではないと判別した場合には（Ｓ４９８７Ｚ：Ｎｏ）、ゲージカウンタ２２３Ｚｍのカウンタ値を１減算し（Ｓ４９８８Ｚ）、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値として「２０００」を設定し（Ｓ４９８９Ｚ）、Ｓ４９９０Ｚの処理に移行する。一方、Ｓ４９８７Ｚの処理において、ゲージカウンタ２２３Ｚｍとゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎのカウンタ値が同一の値であると判別した場合には（Ｓ４９８７Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ４９８８Ｚの処理をスキップし、Ｓ４９８９Ｚの処理に移行する。
【２０９４２】
なお、上述したように、ゲージ下限カウンタ２２３Ｚｎのカウンタ値は、Ｗチャージ演

出における２回目のチャージ演出開始時に保有している特図２保留球数に対応する値が設定されるため、ゲージ減少タイマ２２３Ｚｏのタイマ値が「０」になったことでゲージカウンタＺｍの値（ゲージＧｚ２のメモリ数）を減少する条件が成立した場合であっても、特図２保留球数分のメモリ数は維持されることとなる。なお、これに限ることはなく、減少条件が成立したことに基づいて特図２保留球分のメモリも減少可能に構成しても良い。

【２０９４３】

このように、本第１７制御例では、２秒間（２０００ｍｓ）特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入賞しなかった場合に、ゲージＧｚ２のメモリ数が１減少するように構成したが、メモリ数を減少させる条件（減少条件）はこれに限るものではなく、例えば、特定入賞口とは異なる入球口（例えば、図３３２９に示す一般入球口６３）に遊技球が入球した場合にメモリ数を１減少させる構成としても良い。このように構成することで、第１可変入賞装置６５または第２可変入賞装置６５０に入球しなかった遊技球の流下先に対しても遊技者の興味を持たせることができる。

【２０９４４】

また、ラウンド中にボタン操作演出（例えば、遊技者にタイミング良くボタン操作させる演出）を実行し、ボタン演出に失敗した場合（タイミング良くボタン操作されなかった場合）にメモリ数を減少させる構成としても良い。また、ボタン操作演出の発生タイミングをランダムにすることで、遊技者が表示画面を注視することとなるため、チャージ演出に集中させ易くなる。また、抽選によってメモリ数を減少させるか否かを設定する構成としても良い。

【２０９４５】

次に、図３４０７を参照して、本第１７制御例におけるメイン処理（図３３８０参照）中の一処理である演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）の処理内容について説明をする。図３４０７は、演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）は、第２制御例における演出更新処理（図１７４のＳ３１１２参照）と同様に、定期的（２ミリ秒）に実行される処理であって、変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。この第１７制御例における演出更新処理（Ｓ３１０３Ｚ）のうち、Ｓ５００１及びＳ５００９の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における演出更新処理（図１７４のＳ３１１２参照）と同一の処理が実行される。Ｓ５００１の処理において、現在が小当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ５００１：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中更新処理を実行し（Ｓ５００１Ｚ）、その後、Ｓ５００９の処理へ移行する。この小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００１Ｚ）の詳細については、図３４０８を参照して後述する。一方、Ｓ５００１の処理において、小当たり遊技中ではないと判別した場合は（Ｓ５００１：Ｎｏ）、その後、Ｓ５００９の処理へ移行する。

【２０９４６】

次に、図３４０８を参照して、第１７制御例における演出更新処理（図３４０７のＳ３１０３Ｚ）の一処理である小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４０８は、第１７制御例における小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００１Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。この第１７制御例における小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００１Ｚ）のうち、Ｓ５１０１～Ｓ５１０９の各処理では、それぞれ上述した第２制御例における小当たり遊技中更新処理（図１７５参照）のＳ５１０１～Ｓ５１０９の各処理と同一の処理が実行される。また、図３４０８に示した通り、本第１７制御例における小当たり遊技中更新処理（Ｓ５００１Ｚ）では、まず、今回の当たり種別が小当たりＡであるか否かを判別し（Ｓ５１０１Ｚ）、今回の当たり種別が小当たりＡではないと判別した場合は（Ｓ５１０１Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ５１０１の処理へ移行する。一方、今回の当たり種別が小当たりＡであると判別した場合は（Ｓ５１０１Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ５１０１の処理をスキップし、Ｓ５１０５の処理へ移行する。

【２０９４７】

以上、説明したように、本第１７制御例のパチンコ機１０では、メイン液晶とは別にサ

ブ液晶を有し、サブ液晶を用いた演出を実行する場合に、サブ液晶が故障等により正常に可動していない場合には、サブ液晶を用いた演出態様からサブ液晶を用いない演出態様へと切替可能に構成している。

【２０９４８】

また、レバー装置１０３４０を有し、レバー装置１０３４０を操作することで実行中の特図変動の特図抽選結果が事前に報知されるカスタム設定を設定可能に構成し、設定したタイミングで実行されている特図変動を対象とすることが可能に構成している。

【２０９４９】

また、時短最終変動と大当たり遊技に跨がって特定の入賞口に遊技球が入球したことに基づいてゲージを貯めるチャージ演出を実行し、そのチャージ演出の演出結果によって遊技者の有利度合いを可変させる構成としている。

【２０９５０】

また、大当たり遊技の単一のラウンド期間において第１可変入賞装置６５の状態を可変可能に構成している。

【２０９５１】

なお、本第１７制御例では、２Ｒ時短なし大当たりの大当たり遊技においてのみチャージ演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、１０Ｒ時短あり大当たりの大当たり遊技中にチャージ演出を実行する構成としても良い。このように構成する場合、例えば、奇数ラウンドにおいてチャージ演出を実行し、次回の偶数ラウンドにおいてチャージ演出の演出結果に基づいて第１可変入賞装置６５の開放パターンを可変させる構成としても良い。

【２０９５２】

或いは、１ラウンド～１０ラウンドに跨がってチャージ演出を実行し、ラウンド開始時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数に基づいて当該ラウンドの開放パターンを設定する構成としても良い。

【２０９５３】

また、本第１７制御例では、大当たり遊技中に実行されるチャージ演出の遊技結果によって、大当たり遊技中のラウンド開放パターンが可変するように構成したが、遊技者の有利度合いを可変させる構成は、これに限るものではない。例えば、大当たり遊技のチャージ演出において貯めたゲージＧｚ１、２のメモリ数を大当たり遊技終了後の特図変動期間においても表示したままとし、所定の発動条件（例えば、所定回数の特図変動が終了したことや、発動抽選に当選した場合や、所定時間が経過した場合等）が成立したことに基づいて、チャージしたゲージＧｚ１、２のメモリ数の減少を開始させる（ゲージ解放演出）。このゲージＧｚ３のメモリ数の減少は１０秒に１回実行されるように構成し、ゲージのメモリ数の減少が開始されてからメモリ数が「０」になるまでの期間は、大当たり当選確率が通常状態よりも高くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に通常状態が設定された場合であっても、ゲージＧｚ１、２が表示されている期間は遊技者に遊技を継続してみようと思わせ易くなる。

【２０９５４】

なお、ゲージ解放演出におけるメモリ数の減少条件は、上記したものに限るものではなく、例えば、ゲージ解放演出が開始されてから特図変動が実行される毎にメモリ数が減少するように構成しても良いし、所定の入球口に遊技球が入球したことに基づいてメモリ数を減少させるように構成しても良い。或いは、減少抽選に当選したことに基づいて実行される減少演出が実行されたことに基づいてメモリ数が減少するように構成しても良い。

【２０９５５】

なお、本第１７制御例では、遊技状態として時短状態が設定された場合には、次回大当たり当選するまで時短状態が継続するように構成したが、これに限るものではなく、大当たり遊技中に実行されたチャージ演出の演出結果に基づいて時短状態の期間を設定するように構成しても良い。例えば、チャージ演出において貯めたゲージＧｚ３のメモリ数が大当たり遊技終了後に設定される時短状態の期間となるように構成しても良く、大当たり遊

技終了後１０秒経過する毎に１メモリ減少するように構成し、メモリ数が「０」になるまで時短状態が継続するように構成しても良い。なお、ゲージ解放演出におけるメモリ数の減少条件は、上記したものに限るものではなく、例えば、ゲージ解放演出が開始されてから特図変動が実行される毎にメモリ数が減少するように構成しても良いし、所定の入球口に遊技球が入球したことに基づいてメモリ数を減少させるように構成しても良い。或いは、減少抽選に当選したことに基づいて実行される減少演出が実行されたことに基づいてメモリ数が減少するように構成しても良い。

【２０９５６】

＜本第１７制御例の第１変形例について＞

次に、図３４０９～図３４１６を参照して、第１７制御例の第１変形例について説明する。本本第１７制御例の第１変形例は、上述した第１７制御例と相違する点について説明し、同一の構成については、詳細な説明について省略する。本第１７制御例の第１変形例では、保留球が記憶されている状態で、選択ボタン６００の上ボタン６００ｂを同時に押下した状態で中ボタン６００ａも押下し、それぞれ長押し（３秒間）することで記憶されている保留球の内容が消去されるように構成された点で上述した第１７制御例とは相違する。なお、同一の構成については、詳細な説明は省略する。

【２０９５７】

従来の遊技機では、第１特別図柄と第２特別図柄との２つの特別図柄に対する当否判定結果を抽選可能として大当たりとなった場合に第１特別図柄と第２特別図柄とで実行される大当たり遊技の種別が異なるように構成されている遊技機がある。このような遊技機では、第１特別図柄は、遊技者に不利となる通常の遊技状態で主に抽選が実行されるように構成されており、第２特別図柄は、通常の遊技状態において第１特別図柄で大当たりして、時短の遊技状態や、確変の遊技状態等の遊技者に有利となる遊技状態へ移行すると、抽選されることが可能となるように構成されているものが多々ある。このような遊技機では、第１特別図柄では、大当たり遊技後に時短状態や確変状態が設定されることが可能な大当たり種別か、大当たり遊技後も通常の遊技状態で遊技がされる大当たり種別かのいずれか一方が実行されるように構成されており、第２特別図柄では、大当たりとなると必ず大当たり遊技後に時短状態または確変状態が設定されるように構成されているものがある。このような構成では、第１特別図柄に保留球が記憶されている状態で大当たりとなり、時短状態または確変状態へ移行すると、時短状態または確変状態で第１特別図柄に対する抽選が実行されて、通常の遊技状態へ移行してしまう確率が高くなってしまう虞があった。ここで、本第１７制御例の第１変形例で示す構成のように、記憶されている保留球の情報を遊技者の操作によって消去できるように構成することで、第１特別図柄で時短状態または確変状態が設定される種別の大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技中等に事前に第１特別図柄の保留球を消去しておくことで、第１特別図柄の抽選が時短状態または確変状態等の遊技者に有利となる遊技状態で実行されることを抑制できる。さらに、第１特別図柄が大当たりとなる場合に限らず、先報知演出により記憶されている保留球に大当たりとなる保留球が記憶されている確率が低いことを認識した後に、記憶されている保留球を消去することで、時間のない遊技者は、既に記憶されている保留球の当否判定結果が報知されるまで待たずに新たな保留球を記憶させることができ、大当たりとなるまでの期間を短くすることができる。

【２０９５８】

図３４０９および図３４１０を参照して、本第１７制御例の第１変形例における第３図柄表示装置８１で表示される演出態様について説明する。図３４０９（ａ）は、第１特別図柄の変動中であり、第１特別図柄の保留球が３球記憶されている状態で表示される演出態様の一例を示した図である。特別図柄（第１特別図柄および第２特別図柄に相当）の変動中であり、保留球が記憶されており、保留球の当否判定結果について先報知演出（第１７制御例参照）が実行されていない状態であると、猫のキャラクタ９００が表示されて吹き出しのコメント９００ａが表示されて「レバーを引くと当たりが分かるかも？」という文字が表示されて、レバー装置１０３４０を操作することで、保留球の当否判定結果が報

知される構成であることを遊技者が識別できる報知がされる。また、主表示領域Ｄｍの右側領域には、コメント表示領域Ｈｚ１が表示されて、「中ボタン＋上下キーで保留消去！！」という文字が表示され、その文字の下方には、選択ボタン６００を模した図柄が表示される。選択ボタン６００を模した図柄は、中ボタン６００ａ、上ボタン６００ｂ、右ボタン６００ｃ、下ボタン６００ｄ、左ボタン６００ｅを模した図柄で構成されており、押下するボタンの組み合わせがわかり易いように、中ボタン６００ａおよび上ボタン６００ｂに対応した図柄の色が赤く点灯されて表示されて、他のボタンとは異なるように構成されている。

【２０９５９】

図３４０９（ｂ）を参照して、本第１７制御例の第１変形例における第１特別図柄の変動中で第１特別図柄の保留球が３個記憶されている状態（図３４０９（ａ）に示した状態）でレバー装置１０３４０が操作された場合に実行される先報知演出（保留球内に大当たりとなる保留球が存在した場合の例）の一例について説明する。図３４０９（ｂ）に示した例では、特図１保留球のうち、３球目の保留球（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留エリア３に記憶されている情報に相当）大当たりとなる保留球であったことが報知される場合の例を示している。レバー装置１０３４０のレバー部１０３４０ａが手前に引かれて操作されることにより、猫のキャラクタ９００がアップで表示されて、「当たりだ！！俺の前に立つな」という文字が吹き出しコメント９００ａによって表示されることで、保留球の中に当たりとなる保留球が含まれていることを遊技者に報知している。また、音声でもスピーカより特定の効果音が報知されて大当たりとなる保留球が含まれていることが報知される。さらたに、大当たりの判定結果となる保留球に対応する保留図柄（３番目の保留図柄ｈｒ３）の色が七色に可変して表示されて大当たりとなる保留球がどの保留図柄であるかが識別可能となるように報知される。なお、本第１７制御例の第１変形例では、保留球だけでなく、当該変動（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの第１特別図柄実行エリアに記憶されている情報に相当）に対応する当否判定結果に対しても先報知演出の対象となるように構成されている。また、先報知演出で実行される猫のキャラクタ９００がアップにされて、大当たりであることを報知するコメント表示等の演出は、一定期間（１０秒）の期間が経過すると消去されるが、保留球が七色に可変された態様は、当該保留エリアｈｒ０に移動された状態でも維持されて、対応する特別図柄の変動が終了し、確定表示されることで表示がされなくなる（非表示とされる）。

【２０９６０】

図３４１０（ａ）を参照して、保留消去操作が実行された場合に表示される演出態様について説明する。図３４１０（ａ）は、変動中の第１特別図柄の判定が大当たり（大当たりＢ（図３３５１（ｄ）参照））となり確定停止されている状態で保留消去操作が実行されたタイミングで報知される演出態様を示した図である。主表示領域Ｄｍには、特別図柄が「７７７」の図柄で表示されて大当たり種別が遊技者に有利な時短状態が設定される大当たりＢが実行されることが報知されている。遊技者は、これを見て大当たり遊技後には、時短状態が設定されて第２特別図柄の当否判定が優先的に実行されることを認識できるので、第２特別図柄よりも通常状態（時短なし状態）が設定される大当たり種別の選択割合の高く設定された第１特別図柄で抽選されてしまうことは損であると考えて、記憶されている第１特別図柄の保留球（図３４１０（ａ）の例では、３個の保留球）を消去する為に、中ボタン６００ａおよび上ボタン６００ｂを３秒間長押する保留消去操作を実行した場合に図３４１０（ａ）に示した演出態様（表示態様）が表示されるように構成されている。保留消去操作が実行されると、主表示領域Ｄｍには、「保留消去中！！」という文字が表示されて、記憶されている保留球（図３４１０（ａ）の例では、第１特別図柄の保留球３個）の情報がリセットされて保留が記憶されていない初期状態へと設定される処理が実行中であることが報知される。これにより、遊技者は、保留消去操作を解除して大当たり遊技等の操作に早期に移ることができる。図３４１０（ｂ）を参照して、保留消去操作が実行されて、記憶されていた保留球の消去が完了した場合に報知される演出態様について説明する。図３４１０（ｂ）の例では、上述した図３４１０（ａ）で説明した保留消去

中に報知される演出が表示された後に、大当たり遊技の１ラウンド目が開始したタイミングで保留消去が完了した場合の例を示している。保留球の消去が完了すると、主表示領域Ｄｍには、「保留が消去されました！！」という文字が表示され、小表示領域Ｄｓ２に表示されていた保留図柄が非表示にされる。このように、保留球が消去されたことが報知されるので、遊技者は、安心して大当たり遊技等の実行中の遊技を継続して楽しむことができる。

【２０９６１】

図３４１１を参照して、本第１７制御例の第１変形例における電気的構成について説明する。本第１７制御例の第１変形例における電気的構成は、上述した第１７制御例における電気的構成に対して、音声ランプ制御装置１１３より主制御装置１１０に対してコマンドを送信可能な構成とした点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容が変更された点で相違し、その他の構成については同一であるので、同一の構成についてはその詳細な説明は省略する。

【２０９６２】

図示を省略したが、主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３とは、双方通信が可能なように接続されて構成されている。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信すると、そのコマンドバッファに格納し、コマンドの内容を判別可能に構成されている。

【２０９６３】

次に、図３４１１を参照して、本第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図３４１１は、本第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した図である。本第１７制御例の第１変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１７制御例におけるＲＡＭ２２３（図３３５８参照）に対して、先報知設定フラグ２２３ＺａＢ、消去カウンタ２２３ＺｂＢ、保留消去中フラグ２２３ＺｃＢがそれぞれ追加されている点で相違し、その他の構成については同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２０９６４】

先報知設定フラグ２２３ＺａＢは、先報知演出の対象となった保留球があるか否かを示すフラグであり、オンである場合には、先報知演出の対象となった保留球が記憶されていない状態であることを示しており、オフである場合には、先報知演出の対象となっていない保留球が記憶されている状態であることを示している。先報知設定フラグ２２３ＺａＢは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるレバー処理（Ｓ４７０５Ｚ；図３４１６参照）のＳ４７２４Ｚの処理において、先報知演出が実行される処理が実行される場合にオンに設定され、新たな保留球（第１特別図柄または第２特別図柄）が記憶された場合に、先報知設定フラグ２２３ＺａＢがオンであればオフに設定される（図示は省略したが具体的には、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ：図３３８１参照）のＳ３２０９の処理において入賞情報コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ３２０９：Ｙｅｓ）に、先報知設定フラグ２２３ＺａＢがオンであるか判別されて、オンであればオフに設定される処理が実行される）。なお、遊技機に電源が投入された初期設定の状態では、オフに設定される。この先報知設定フラグ２２３ＺａＢがオンである場合にレバー装置１０３４０のレバー部１０３４０ａが手前に引かれる操作をしても先報知演出が実行されないように制御される（先報知演出の実行が規制される）。このように構成されることで、先報知演出が繰り返し、同じ保留球について実行されて制御負荷が増大することを抑制できる。また、保留球が消化されるのに伴いシフト操作されることで、先報知演出が実行されたかを分かり難くなるが、先報知演出の実行が規制されることで、先報知演出を実行済みであることが容易に識別できる。

【２０９６５】

消去カウンタ２２０ＺｂＢは、保留消去操作である中ボタン６００ａおよび上ボタン６

００ｂがそれぞれ同時に継続して押下されている期間を判別するためのカウンタである。音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ：図３４１５参照）において、中ボタン６００ａおよび上ボタン６００ｂがそれぞれ押下されていると判別された毎に１ずつ加算されて更新される（Ｓ４７４８Ｚ：図３４１５参照）。また、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ：図３４１５参照）において、中ボタン６００ａおよび上ボタン６００ｂのいずれか一つでも押下されていないと判別された場合および、中ボタン６００ａおよび上ボタン６００ｂの押下が３秒間継続されて保留消去コマンドが主制御装置１１０に対して出力されるように設定された場合に初期値である０に設定（リセット）される。また、この消去カウンタ２２０ＺｂＢが１以上である場合には、他のボタンの操作が有効とされないように音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ：図３４１４参照）のＳ４７０３Ｚにて判別されて消去カウンタ２２０ＺｂＢの値が１以上である場合には、ボタンに関する演出の実行が規制されるように構成されている。このように構成することで、長押し期間の３秒間の制御負荷を軽減して、遊技者に対しても他のボタンを使用した演出が実行されることを抑制するように制御することができる。なお、本制御例では、遊技者がボタンやレバーを押下した場合に実行される演出について抑制するように制御したが、それに限らず、消去カウンタ２２０ＺｂＢが１以上である場合には、ボタンやレバーを操作するように遊技者に報知する演出の実行を規制するように構成してもよい。このように構成することで保留消去操作の実行中に他のボタンを操作する報知が実行されることで、上手く保留消去操作の継続ができなくなる不具合を抑制できる。なお、遊技機１０に電源が投入された初期状態では初期値である０が設定される。

【２０９６６】

保留消去中フラグ２２３ＺｃＢは、保留消去操作が実行されて保留消去コマンドが主制御装置１１０に対して出力されるように設定されていることを示すフラグである。オンである場合には、保留消去コマンドが主制御装置１１０に対して設定されている状態であることを示している。この保留消去中フラグ２２３ＺｃＢは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ：図３４１５参照）のＳ４７５２Ｚにおいて、保留消去コマンドが主制御装置１１０に対して出力されるように設定された後にオンに設定される。または、Ｓ４７４４Ｚにおいて、主制御装置１１０より保留球の内容を消去したことを示す保留消去完了コマンドを受信したと判別された場合にオフに設定される。なお、遊技機１０に電源が投入された初期状態ではオフに設定される。

【２０９６７】

次に、図３４１２および図３４１３を参照して、本第１７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第１７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理では、上述した第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理に対して、メイン処理（図３４１２参照）の内容が変更されている点で相違し、その他の点については同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２０９６８】

図３４１２を参照して、本第１７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３４１２参照）について説明する。この図３４１２は、このメイン処理の制御処理の内容を示したフローチャートである。本第１７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３４１２参照）では、上述した第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３３６６参照）に対して、音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６１１Ｚ：図３４１３参照）の内容が変更されている点で相違し、その他の点については同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２０９６９】

図３４１３を参照して、本第１７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰ

Ｕ２０１により実行されるメイン処理（図３４１２参照）内の一処理である音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６１１Ｚ）について説明する。図３４１３は、この音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６１１Ｚ）の制御処理の内容を示したフローチャートである。本第１７制御例の第１変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６１１Ｚ：図３４１３参照）では、上述した第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ：図３３６７参照）に対して、Ｓ１６８１Ｚ～Ｓ１６８５Ｚの内容が追加されている点で相違し、その他の点については同一であるので、その詳細な説明は省略する。音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６１１Ｚ：図３４１３参照）におけるＳ１６６１Ｚにおいて入賞状況コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１６６１Ｚ：Ｎｏ）およびＳ１６６２Ｚが実行された後には、Ｓ１６８１Ｚの処理が実行される。Ｓ１６８１Ｚの処理では、保留消去コマンドを受信したか判別される（Ｓ１６８１Ｚ）。保留消去コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１６８１Ｚ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、保留消去コマンドを受信していると判別した場合には（Ｓ１６８１Ｚ：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値および第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を０に設定する（Ｓ１６８２Ｚ）。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにおける保保留エリア１～４および第２特別図柄保留数格納エリア２０３ｂにおける保留エリア１～４に記憶されている情報を初期設定状態（保留球が記憶されていない状態と同等）に初期化する（Ｓ１６８３Ｚ）。第１特別図柄および第２特別図柄の保留球数（共に保留０個）を示すための保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して出力させるように設定する（Ｓ１６８４Ｚ）。保留消去完了コマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して出力させるように設定し（Ｓ１６８５Ｚ）、この処理を終了する。なお、保留消去コマンドを受信してから保留消去完了コマンドを出力するまでの期間は、新たな特図変動の開始を規制するように構成しても良い。このように構成することで、消去対象となっている保留球が消去前に実行エリアにシフトしてしまい、消去されない不具合を抑制することができる。

【２０９７０】

次に、図３４１４～図３４１６を参照して、本第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理について説明する。本第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理は、上述した第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理に対して、枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ：図３４１４参照）の内容が変更されている点で相違し、その他の点については同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２０９７１】

図３４１４を参照して、本第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ）について説明する。図３４１４は、この枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ）の制御処理の内容を示したフローチャートである。本第１７制御例の第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ：図３４１４参照）は、上述した第１７制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１０５Ｚ：図３３９４参照）に対して、Ｓ４６０２ＺおよびＳ４６０３Ｚの処理に代わりレバー処理（Ｓ４７０５Ｚ：図３４１６参照）が設定され、Ｓ４７０３Ｚ～Ｓ４７０６Ｚのそれぞれの処理が追加されている点で相違する。その他の点については同一であるので、その詳細な説明は省略する。

【２０９７２】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ：図３４１４参照）では、まず、消去カウンタ２２３ＺｂＢの値が０より大きい値であるか判別する（Ｓ４７０３Ｚ）。消去カウンタ２２３ＺｂＢの値が０より大きい値である、即ち、保留消去操作に必要な操作が継続されている最中であると判別した場合には（Ｓ４７０３Ｚ：Ｙｅｓ）、記憶されている情報を特定の情報へと可変させる処理である保留消去処理を実行し（Ｓ４７０４Ｚ）、Ｓ４６

０１Ｚの処理へ移行する。この保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ）については、図３４１５を参照して詳細を説明するが、保留消去操作が実行されているか判別して、保留消去操作が完了（選択ボタン６００の上ボタン６００ｂを押下した状態で中ボタン６００ａも押下し、それぞれ長押し（３秒間）する）したと判別した場合に、保留消去に必要な処理が実行される。

【２０９７３】

ここで、図３４１５を参照して、本第１７制御例の第１変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ：図３４１４参照）内の一処理である保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ）について説明する。図３４１５は、この保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ）の制御処理内容を示したフローチャートである。

【２０９７４】

保留消去処理（Ｓ４７０４Ｚ：図３４１５参照）では、まず、保留消去中フラグ２２３ＺｃＢがオンであるか判別する（Ｓ４７４１Ｚ）。保留消去中フラグ２２３ＺｃＢがオンであると判別された場合には（Ｓ４７４１Ｚ：Ｙｅｓ）、保留消去完了コマンドを主制御装置１１０より受信しているか判別する（Ｓ４７４２Ｚ）。保留消去完了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４７４２Ｚ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、保留消去完了コマンドを受信していると判別した場合には（Ｓ４７４２Ｚ：Ｙｅｓ）、保留消去完了を示す表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して出力されるように設定する（Ｓ４７４３Ｚ）。このコマンドによって、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに「保留が消去されました！！」という文字が表示される。Ｓ４７４３Ｚの処理の後には、保留消去中フラグ２２３ＺｃＢをオフに設定し（Ｓ４７４４Ｚ）、この処理を終了する。

【２０９７５】

一方、Ｓ４７４１Ｚの処理において、保留消去中フラグ２２３ＺｃＢがオフであると判別した場合には（Ｓ４７４１Ｚ：Ｎｏ）、選択ボタン６００の上ボタン６００ｂが押下されているか判別する（Ｓ４７４５Ｚ）。選択ボタン６００の上ボタン６００ｂが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４７４５Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４７５３Ｚの処理へ移行する。一方、選択ボタン６００の上ボタン６００ｂが押下されていると判別した場合には（Ｓ４７４５Ｚ：Ｙｅｓ）、選択ボタン６００の中ボタン６００ａが押下されているか判別する（Ｓ４７４７Ｚ）。選択ボタン６００の中ボタン６００ａが押下されていないと判別した場合には（Ｓ４７４７Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４７５３Ｚの処理へ移行する。一方、選択ボタン６００の中ボタン６００ａが押下されていると判別した場合には（Ｓ４７４７Ｚ：Ｙｅｓ）、消去カウンタ２２３ＺｂＢの値を１加算して更新する（Ｓ４７４８Ｚ）。消去カウンタ２２３ＺｂＢの値が３０００であるか判別する（Ｓ４７４９Ｚ）。消去カウンタ２２３ＺｂＢの値が３０００であると判別した場合には（Ｓ４７４９Ｚ；Ｙｅｓ）、保留消去操作に必要なボタンの押下が３秒間継続された状態であるので、保留消去コマンドを主制御装置１１０に対して出力されるように設定し（Ｓ４７５０Ｚ）、保留消去中を示す表示用コマンド（第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに「保留消去中！！」の文字を表示させるためのコマンド）を表示制御装置１１４に対して出力されるように設定する（Ｓ４７５１Ｚ）。保留消去中フラグ２２３ＺｃＢをオンに設定し（Ｓ４７５２Ｚ）、Ｓ４７５３Ｚの処理へ移行する。Ｓ４７５３Ｚの処理では、消去カウンタ２２３ＺｂＢを０にリセットし（Ｓ４７５３Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７４９Ｚの処理において、消去カウンタ２２３ＺｂＢの値が３０００ではないと判別した場合には、本処理を終了する。なお、本第３０制御例の第１変形例では、保留消去コマンドを出力してから保留消去完了コマンドを受信するまでの期間を除いて保留消去処理（保留消去コマンドを出力する処理）を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、例えば、実行中の変動終了の所定期間前（例えば、３秒前）には保留消去が実行できないように構成しても良い。また、先報知演出がオンに設定されている期間および先報知演出によって判別結果が報知された保留球が残っている期間は保留消去が実行できないように構成しても良い。このように構成する

ことで、例えば、所定回数（例えば、１００回）の特図変動が実行された場合に設定されている有利遊技状態が終了する構成の遊技機（所謂、ＳＴタイプ）において、先報知演出により大当たりであることが報知されなかった場合に保留を消去することにより外れ変動が実行されず、遊技者が過度に有利になってしまう不具合を抑制することができる。

【２０９７６】

ここで、図３４１４に戻って説明を続ける。消去カウンタ２２３ＺｂＢの値が０である、即ち、保留消去操作に必要な操作は実行されていない状態であると判別した場合には（Ｓ４７０３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４６０１Ｚの処理へ移行する。Ｓ４６０１Ｚの処理において、レバー装置１０３４０のレバー部１０３４０ａを手前に引いた状態であると判別された場合には（Ｓ４６０１Ｚ：Ｙｅｓ）、レバー処理を実行し（Ｓ４７０５Ｚ）、Ｓ４６１５Ｚの処理へ移行する。このレバー処理（Ｓ４７０５Ｚ：図３４１６参照）については、図３４１６を参照して詳細を説明するが、主に、保留球内の先読み結果を報知する処理が実行される。

【２０９７７】

ここで、図３４１６を参照して、本第１７制御例の第１変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ３１２１Ｚ：図３４１４参照）内の一処理であるレバー処理（Ｓ４７０５Ｚ：図３４１６参照）について説明する。図３４１６は、このレバー処理（Ｓ４７０５Ｚ）の制御処理の内容を示したフローチャートである。レバー処理（Ｓ４７０５Ｚ：図３４１６参照）では、まず、先報知設定フラグ２２３ＺａＢはオンであるか判別する（Ｓ４７２１Ｚ）。先報知設定フラグ２２３ＺａＢがオンであると判別した場合には（Ｓ４７２１Ｚ：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、先報知設定フラグ２２３ＺａＢがオフであると判別した場合には（Ｓ４７２１Ｚ：Ｎｏ）、演出カウンタ２２３ｆの値を取得する（Ｓ４７２２Ｚ）。取得した演出カウンタ２２３ｆの値が０～９９の範囲であるか判別する（Ｓ４７２３Ｚ）。取得した演出カウンタ２２３ｆの値が０～９９の範囲外であると判別した場合には（Ｓ４７２３Ｚ：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、Ｓ４７２３Ｚの処理において、取得した演出カウンタ２２３ｆの値が０～９９の範囲内であると判別した場合には（Ｓ４７２３Ｚ：Ｙｅｓ）、先報知設定フラグ２２３ＺａＢをオンに設定し（Ｓ４７２４Ｚ）、入賞情報格納エリア２２３ａに格納されている情報を読み出す（Ｓ４７２５Ｚ）。読み出した入賞情報格納エリア２２３ａに大当たり、小当たりの情報を読み出し、その保留の位置に対応させた判定値として設定する（Ｓ４７２６Ｚ）。判定値として設定された情報を示す表示用コマンドを表示制御装置１１４に対して出力するように設定し（Ｓ４７２７Ｚ）、本処理を終了する。このように、本第１７制御例の第１変形例では、レバー装置１０３４０のレバー部１０３４０ａを保留球が記憶されている状態で操作することで、保留球内に記憶されている当否判定結果に対応した先報知演出が実行されるように構成されている。判定値に対応した表示用コマンドを表示制御装置１１４が受信すると、その表示用コマンドが示す保留球に対応する大当たりまたは小当たりとなる保留球の色を可変させて遊技者に報知する。なお、通常状態で、第２特別図柄の保留球が記憶されている状態で先報知演出によって、大当たりまたは小当たりが第２特別図柄の保留球に記憶されている場合には、小表示領域Ｄｍ２ｂの表示されている第２特別図柄の保留球数を示す数字が七色に可変され、一定周期で保留球数と、大当たりまたは小当たりとなる保留球の保留順序が交互に表示される。具体的には、第２特別図柄の保留球が４個で、大当たりまたは小当たりとなる保留球が１個目と３個目にそれぞれ記憶されている場合には、七色に可変された「４」の数字が２秒間表示された後に、「１．３」という数字が黒色で２秒間表示される。この数字は、保留球が消化されるのに対応して１ずつ更新される。

【２０９７８】

なお、本制御例では、中ボタン６００ａおよび上ボタン６００ｂを３秒間それぞれ同時に長押しされている期間が発生することを条件に保留消去を実行したがそれに限らず、中ボタン６００ａと上ボタン６００ｂが所定タイミングで同時に押下されていれば、保留消去の処理を実行するように構成してもよい。所定タイミングとは、例えば中ボタン６００ａが押下されていることを音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が判別するタイミン

グで押下されていると判別処理されたタイミングの後に上ボタン６００ｂが押下される判別する処理を設定しておき、そのタイミングで押下していると判別された場合に保留消去を実行するための処理を実行するように構成してもよい。

【２０９７９】

本制御例では、保留消去コマンドを音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０に対して出力するように構成したが、それに限らず、中ボタン６００ａと上ボタン６００ｂの信号を主制御装置１１０に対して入力されるように構成し、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により中ボタン６００ａと上ボタン６００ｂによって保留消去操作が実行されたことを判別して、直接、保留消去の処理を実行するように構成してもよい。

【２０９８０】

遊技者が枠ボタン２１等を使用して遊技の設定を変更するカスタム設定を利用して、保留消去を実行できるか否かの設定をできるようにして、保留消去の設定が許可に遊技者によって設定されている場合のみ、保留消去が保留消去操作に基づいて実行されるように構成してもよい。このように構成することで、保留消去処理の存在を知らない遊技者が偶然、保留消去操作の操作を実行してしまい、希望していないのに保留の情報が消去されてしまう不具合を抑制できる。なお、ＲＡＭクリアされた初期状態では、保留消去が実行できない不許可状態で設定されるように構成することで、より意図しない保留消去を抑制することができる。さらに、カスタム設定では、保留消去操作を簡略化できるようにするために、中ボタン２００ａが押下されていない状態を押下されている状態へと変更できるように設定できるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が上ボタン６００ｂを押下するのみで保留消去の処理を実行可能となり、遊技者の操作を簡略化することができる。また、中ボタン６００ａが押下された状態でロックされることが可能なロック機能を設けるようにしてもよい。このように構成することで、制御負荷を軽減して保留消去操作を簡略化することができる。

【２０９８１】

中ボタン６００ａが押下されることで、中ボタン６００ａの押下を示す信号を外部端子（図示せず）に出力して、遊技機外部のホールコンピュータ等に通知できるように構成してもよい。このように構成することで、遊技店側が保留消去操作を実行して保留が消去されたかを後に判別するきっかけとすることができ、遊技者より操作していないのに保留が消去されたと申告された場合の対処をすることが可能となる。

【２０９８２】

保留消去が実行された場合には、既に判別が実行されて特別図柄の変動が開始されている特別図柄に対する実行エリアの情報も消去するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が大当たり中に保留消去の操作を忘れており、時短や確変等の第２特別図柄の保留球が優先的に変動される期間に第１特別図柄の保留球に対する変動が開始されてしまった場合にも、変動開始された第１特別図柄の変動を無効とすることで、遊技者に不利となる種別の選択割合の高い第１特別図柄の抽選結果で大当たり遊技が実行されることを抑制できる。このように、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａの第１特別図柄実行エリア、第２特別図柄保留数格納エリア２０３ｂの第２特別図柄実行エリアの情報が消去されるような構成では、次に第１特別図柄の始動口または第２特別図柄の始動口に入賞するまで特別図柄の変動が開始されないので、予め定められた組み合わせ（例えば「１２３」等）で特別図柄を停止表示させるように構成するとよい。このように構成することで、特別図柄の組み合わせからも保留球が消去された直後であることを遊技者が識別できる。また、保留球が消去された後には、予め定められた専用の背景画像を表示するように構成してもよい。このように構成することで、保留球（実行エリア）が消去されたことで、特別図柄の変動が途中で終了しても、背景画像から遊技者の操作によるものであることを識別し易い。

【２０９８３】

保留球が消去される場合には、専用の効果音を出力するように構成してもよい。このような場合には、保留球が１球ずつ消去される毎に効果音を一つ出力するように構成するこ

とで、保留消去処理の進捗を確認することができる。
【２０９８４】
なお、本第１７制御例の第１変形例では、選択ボタン６００の上ボタン６００ｂを同時に押下した状態で中ボタン６００ａも押下し、それぞれ長押し（３秒間）することで記憶されている保留球の内容が消去されるように構成したが、これに限るものではなく、他の操作手段の操作に基づいて記憶されている保留球の内容を消去するように構成しても良い。例えば、レバー装置１０３４０を引いた状態で演出ボタン２２ａが押下されたことに基づいて保留球の内容を消去させるように構成しても良いし、レバー装置１０３４０を短期間に連続して操作（例えば、２秒以内に３回レバーが引く等の操作）することで保留球の内容を消去させるように構成しても良い。
【２０９８５】
＜第１７制御例の第２変形例について＞
次に、図３４１７から図３４３１を参照して、上述した第１７制御例のパチンコ機１０の第２変形例について説明する。上述した第１７制御例では、大当たり遊技のラウンド期間において特定入賞口６５ａが開放状態から閉鎖状態へと可変される前に高速開閉状態を経て閉鎖状態へと移行するように構成することで、ラウンド期間にオーバー入賞を生じ難くさせ、遊技者に対して過剰に特典が付与されることを抑制することができるものであった。このように構成された第１７制御例では、１回のラウンド期間にて付与される特典の量（賞球数）が過剰に増加することができる一方でラウンド期間中における発射遊技（ラウンド遊技）の内容が単調となり、遊技者がラウンド遊技に飽きてしまうという問題があった。
【２０９８６】
これに対して、本第１７制御例の第２変形例では、大当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された遊技球が所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過したことに基づいて実行される所定の抽選（待機時間決定抽選）によって決定された待機時間を経て特定入賞口６５ａを閉鎖状態から開放状態へと変位させるために可動片６５ｂ（図３４１８（ａ）参照）を作動させるように構成している。このように構成することで、待機時間決定抽選によって決定された待機時間の長さによって所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過した遊技球がそのまま特定入賞口６５ａへと入賞し得る状況と、入賞し得ない状況とを創出することができ、ラウンド遊技によって発射された遊技球の特定入賞口６５ａへの入賞度合いを変化させることができるため、遊技者がラウンド遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【２０９８７】
さらに、本第１７制御例の第２変形例では、上述した第１７制御例と同様に１回のラウンド期間において可動片６５ｂが突出位置と埋没位置とに複数回変位可能に構成しており、可動片６５ｂが突出位置に位置している状態（特定入賞口６５ａの開放状態）において遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合、或いは、所定期間（１０００ｍｓ等）が経過した場合に特定入賞口６５ａを開放状態から閉鎖状態へと変位させる条件（閉鎖条件）が成立し、可動片６５ｂを突出位置から埋没位置へと変位するように構成している。このように構成することで、右打ち遊技によって発射された遊技球が所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過し開放条件が成立したことに基づいて、決定された待機時間の経過後に可動片６５ｂを突出位置へと変位させ、可動片６５ｂが突出位置に位置している状況で閉鎖条件（特定入賞口６５ａへの入賞、時間経過等）が成立したことに基づいて可動片６５ｂを埋没位置へと変位させた後に所定の閉鎖期間（１０００ｍｓ等）を維持するといった可動片６５ｂの一連の変位パターンが実行される期間内に特定入賞口６５ａへと入賞する遊技球の数を少なくすることができるため、１回のラウンド遊技期間にて待機時間が決定される頻度を高くすることができる。
【２０９８８】
また、詳細な説明は後述するが、本第１７制御例の第２変形例では、上述した一連の変位パターンで変位される変位期間、即ち、待機時間、開放期間、閉鎖期間を合算した期間

が経過するまでの間、新たな遊技球が所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過したとしても、新たな開放条件が成立すること無く、且つ、新たな待機時間決定抽選が実行されないように構成している。このように構成することで、一連の変位パターンで可動片６５ｂが変位している期間において右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【２０９８９】

さらに、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、可動片６５ｂの開放条件が成立し、可動片６５ｂを埋没位置から突出位置へと変位させる過程において、右打ち遊技によって発射された遊技球を咬持可能に構成されており、可動片６５ｂによって遊技球が咬持されている状況で閉鎖条件が成立した場合において可動片６５ｂが突出位置へと位置している期間を延長させる制御を実行可能に構成している。

【２０９９０】

つまり、可動片６５ｂが突出した際に遊技球を噛み込んだ状況が発生した場合には、特定入賞口６５ａが開放状態となる期間が延長されるように構成している。このように構成することで、ラウンド期間にオーバー入賞を生じ難くさせる構成において、特定条件が成立した場合のみ特別にオーバー入賞を生じ易くさせることができるため、より多くの特典が付与されることを目指す遊技者に対してラウンド期間中の遊技（ラウンド遊技）を意欲的に行わせることができるという効果がある。

【２０９９１】

＜第１７制御例の第２変形例における遊技盤１３の構成について＞

まず、図３４１７から図３４２０を参照して、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図３４１７は、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。図３４１７に示した通り、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１７制御例のパチンコ機１０の遊技盤１３（図３３２９参照）に対して、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下し得る右側領域の構成を異ならせている点で相違しており、それ以外の構成は同一である。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２０９９２】

図３４１７に示した通り、遊技盤１３の右側領域には、開口部ｒｙａと排出部ｒｙｂとを有した流路ｒｙが形成されており、右打ち遊技によって発射された遊技球は開口部ｒｙａから流路ｒｙへと流入し、流路ｒｙを流下した遊技球は排出部ｒｙｂから遊技盤１３の下方領域へと排出されるように構成している。この流路ｒｙの内部には遊技球の流下速度を低下させるための遅延部材ｔｂが複数設けられており、流路ｒｙへと流入した遊技球が遅延部材ｔｂと接触しながら遊技盤１３の手前方向と奥行き方向とに蛇行しながら流下するように構成している。このように構成することで、遊技盤１３の右側領域を流下する遊技球の流下速度が上昇してしまい、右側領域の下方側に設けられた各種構造物が破損してしまうことを抑制することができる。また、流路ｒｙを流下する遊技球の流下速度を一定速度に保持し易くすることができるため、右打ち遊技によって連続して発射された遊技球が数珠繋ぎで流路ｒｙを流下してしまうことを抑制することができる。

【２０９９３】

次に、流路ｒｙの内部構成について説明をする。流路ｒｙは、第１流路ｒｙ１、第２流路ｒｙ２、第３流路ｒｙ３から形成されており、開口部ｒｙａから流入した全ての遊技球は第１流路ｒｙ１を流下するように構成している。そして、第１流路ｒｙ１には特定入賞口開放センサ８２０ａが設けられており、第１流路ｒｙ１を流下する全ての遊技球が特定入賞口開放センサ８２０ａを通過するように構成している。この特定入賞口開放センサ８２０ａは、大当たり遊技中に遊技球が通過することで特定入賞口６５ａを閉鎖状態から開放状態へと変位させるための可動片６５ｂを作動させるための作動契機として設けられている。詳細な内容については後述するが、特定入賞口開放センサ８２０ａが遊技球を検知したことに基づいて実行される所定の抽選（待機時間決定抽選）の結果として決定された

待機時間が経過した後に可動片６５ｂの作動制御が実行されるように構成している。また、待機時間決定抽選の結果として異なる長さの待機時間（４ｍｓ，１００ｍｓ，１０００ｍｓ）を決定可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に特定入賞口開放センサ８２０ａを通過した遊技球がそのまま突出状態（誘導状態）の可動片６５ｂの上面に到達し、特定入賞口６５ａへと入賞する期待度を決定された待機時間の長さに応じて異ならせることが可能となる。よって、大当たり遊技中において特定入賞口６５ａへと遊技球を所定数（例えば、１０個）入賞させるための発射遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

【２０９９４】

第１流路ｒｙ１の下流側は、第２流路ｒｙ２と第３流路ｒｙ３とに分岐されるように構成しており、第３流路ｒｙ３を流下した遊技球が特定入賞口６５ａに入賞し、第２流路ｒｙ２を流下した遊技球がスルーゲート６７を通過し、閉鎖状態の電動役物６４０ａの上面に形成された球流路、及び、閉鎖状態の第２可変入賞装置６５０の上面に形成された球流路を流下し、排出部ｒｙｂから流路ｒｙ外部へと排出されるように構成している。ここで、流路ｒｙを形成する第１流路ｒｙ１を流下した遊技球が第２流路ｒｙ２、或いは第３流路ｒｙ３へと分岐される詳細な流れについて図３４１８、及び図３４１９を参照して説明をする。図３４１８（ａ）は、特定入賞口６５ａに付随する可動片６５ｂが埋没位置（非誘導状態）に位置している場合における流路ｒｙの一部を模式的に示した図であって、図３４１８（ｂ）は、特定入賞口６５ａに付随する可動片６５ｂが突出位置（誘導状態）に位置している場合における流路ｒｙの一部を模式的に示した図である。また、図３４１９は、可動片６５ｂが埋没位置（非誘導状態）から突出位置（誘導状態）へと変位する途中で遊技球を咬持した（噛み込んだ）状況における流路ｒｙの一部を模式的に示した図である。

【２０９９５】

図３４１８（ａ）に示した通り、第１流路ｒｙ１の直下方向には第２流路ｒｙ２が形成されており、第１流路ｒｙ１と第２流路ｒｙ２との連結部においてその流路を形成する壁面の一部が切り欠かれており、その切り欠き部から第３流路ｒｙ３が形成されている。この第３流路ｒｙ３は、特定入賞口６５ａへと遊技球を誘導するための誘導流路として形成されており、第３流路ｒｙ３を流下した遊技球は誘導板６５ｃ上を奥側（図３４１８（ａ）視点で奥側）に向けて流下し特定入賞口６５ａへと入賞することになる。また、誘導板６５ｃの一側端（第２流路ｒｙ２と隣接する側の側端）には、第３流路ｒｙ３を流下した遊技球が第２流路ｒｙ２へと流入してしまうことを抑制するための突起６５ｄが形成されている。このように構成することで、第３流路ｒｙ３を流下した遊技球を確実に特定入賞口６５ａへと入賞させることができる。

【２０９９６】

誘導板６５ｃの下方には、第１流路ｒｙ１を流下した遊技球が第２流路ｒｙ２を流下させることが可能な埋没位置と、第１流路ｒｙ１を流下した遊技球が第２流路ｒｙ２を流下することを規制し、第３流路ｒｙ３へと流下させる突出位置とに変位可能な可動片６５ｂが収納されている。ここで、可動片６５ｂの作動内容について説明をする。可動片６５ｂは、大当たり遊技中において位置を変位させることが可能な変位手段であって、非大当たり遊技中は埋没位置（図３４１８（ａ）参照）に位置しており、非大当たり遊技中に右打ち遊技を行った場合には、右側領域を流下する遊技球が第１流路ｒｙ１、第２流路ｒｙ２を通過した後に排出部ｒｙｂから排出され遊技盤１３の下方領域に設けられたアウト口６６（図３４１７参照）へと流入するように構成されている。また、大当たり遊技が開始されると特定入賞口開放センサ８２０ａが遊技球を検知したことに基づいて待機時間決定抽選を実行し、実行された待機時間決定抽選の結果に応じて設定された待機時間が経過した後に、埋没位置（図３４１８（ａ）参照）から突出位置（図３４１８（ｂ）参照）へと変位させるための作動制御が実行される。

【２０９９７】

より具体的には、図３４１８（ａ）に示した通り、可動片６５ｂの後端側（図３４１８

（ａ）の視点で右端側）には基部７００ｂが設けられており、基部７００ｂの下面に形成された複数の溝部に第２ギア７００ｃが嵌合しており、この第２ギア７００ｃが回動することで基部７００ｂが左右方向に水平移動するように構成している。第２ギア７００ｃは、第１ギア７００ｄと嵌合しており、第１ギア７００ｄは、その中心位置が軸支部７００ｊによって遊技盤１３に回動可能に固定されており、その円周の半分（１８０度の範囲）にギア状の溝が形成されている。また、第１ギア７００ｄの偏心位置に固定片７００ｉによってクランクシャフト７００ｈの一端側が取り付けられており、クランクシャフト７００ｈの他端側が固定ピン７００ｅによってソレノイド７００ｆの鉄芯７００ｇに取り付けられている。また、クランクシャフト７００ｈは、ソレノイド７００ｆの鉄芯７００ｇが往復移動される移動方向（図３４１８（ａ）の視点で上下方向）に対して若干傾きを設けて固定片７００ｉに固定されており、ソレノイド７００ｆの鉄芯７００ｇの往復移動に伴ってクランクシャフト７００ｈが往復移動する軌跡が第１ギア７００ｄの軸支部７００ｊに干渉すること無くズレるように構成している。このように構成することで、ソレノイド７００ｆに対して供給される電力を制御することで、鉄芯７００ｇを往復移動させた場合に、クランクシャフト７００ｈを介して第１ギア７００ｄを約１８０度回転させる範囲内で回動させることができる。なお、ソレノイド７００ｆは、電力が供給されることで内部のコイルに磁力を発生させ鉄芯７００ｇを励磁させることで突出させるプッシュ型を用いているがその詳細な内容については周知技術であるため説明を省略する。

【２０９９８】

本第１７制御例の第２変形例では、ソレノイド７００ｆに電力を供給する制御を実行することで、鉄芯７００ｇが押し出され、クランクシャフト７００ｈを介して第１ギア７００ｄが１８０度右回転し、第１ギア７００ｄに嵌合している第２ギア７００ｃが３６０度左回転し、第２ギア７００ｃに嵌合している基部７００ｂが左方向に水平移動することで可動片６５ｂが埋没位置から突出位置（図３４１８（ｂ）参照）へと変位するように構成しており、突出位置に位置している間は、ソレノイド７００ｆへの電力供給が継続するように構成している。このように構成することで、可動片６５ｂに対して外力（例えば、衝突した遊技球から受ける外力）が加えられた場合であっても、クランクシャフト７００ｈが下方向へと移動することを抑制することができるため、可動片６５ｂが突出位置に位置している状況を確実に保持することができる。一方、可動片６５ｂを突出位置から埋没位置へと変位させる際には、ソレノイド７００ｆへの電力供給を停止させる制御を実行し、鉄心７００ｇをソレノイド７００ｆに設けられた自然磁石によって吸引させることでクランクシャフト７００ｈ、第１ギア７００ｄ、第２ギア７００ｃ、基部７００ｂを突出位置へと変位させた場合とは逆方向に作用させることで可動片６５ｂを埋設位置へと変位させるように構成している。つまり、パチンコ機１０の遊技期間において大半を占める非大当たり遊技中に可動片６５ｂが位置される状況（埋没位置に可動片６５ｂが位置される状況）では、ソレノイド７００ｆに対して電力が供給されないように構成している。このように構成することで、無用に電力が供給されてしまうことを抑制することができる。また、パチンコ機１０に対して電力の供給を断する不正行為が行われた場合には、可動片６５ｂが埋没位置へと位置されることになり特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させ難い状況が保持されるため、不正に遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させる行為が行われることを抑制することができる。

【２０９９９】

また、図３４１８（ａ）に示した通り、可動片６５ｂの近傍には、可動片６５ｂの作動位置を検知するための特定入賞口開放確認センサ８２０ｂが設けられており、可動片６５ｂが突出位置（図３４１８（ｂ）参照）に位置している状態では、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂによって可動片６５ｂが検知されない未検知状態（オフ状態）となり、可動片６５ｂが埋没位置（図３４１８（ａ）参照）、及び、変位中の途中位置（図３４１９参照）に位置している状態では、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂによって可動片６５ｂが検知される検知状態（オン状態）となるように構成している。この特定入賞口開放確認センサ８２０ｂの検知結果に基づいて可動片６５ｂが正常に突出位置へと位置できたのか

否か（突出位置へと変位させる際に遊技球を咬持したか否か）を判定することができる。
【２１０００】
次に、大当たり遊技中に実行される右打ち遊技によって発射された遊技球が特定入賞口開放センサ８２０ａを通過してから可動片６５ｂの作動領域へと到達するまでの流れについて図３４１８及び図３４１９を参照して説明をする。詳細な説明は、図３４２５（ｂ）を参照して後述するが、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、特定入賞口開放センサ８２０ａへと遊技球が通過したことに基づいて待機時間決定抽選が実行され、その待機時間決定抽選の結果として、４ｍｓ、１００ｍｓ、１０００ｍｓの何れかの待機時間が決定されるように構成している。そして、図３４１８（ａ）に示した通り、特定入賞口開放センサ８２０ａを通過した遊技球が可動片６５ｂの作動領域に到達するまでに要する期間ｔ１が約１００ｍｓとなるように構成している。なお、この期間ｔ１の長さは、遊技球が特定入賞口開放センサ８２０ａを通過する際の流下速度や流下方向によって前後するものであり、実際には５０ｍｓから１５０ｍｓの範囲で遊技球が流下するものであってその平均値として約１００ｍｓとしている。
【２１００１】
また、可動片６５ｂが突出位置に位置する期間（開放期間）の長さは、実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）や、実行される作動回数（開放回数）によって予め定められた期間（開放期間）が決定されるように構成している。詳細な内容は、上述した第１７制御例に記載のラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３３５５（ｂ）参照）と同一であるためその説明を省略するが、大当たり種別が大当たりＡ（２Ｒ）である場合は、何れのラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技、２ラウンド目のラウンド遊技）であっても、ラウンド開放パターンＡが設定され、大当たり種別が大当たりＢ（１０Ｒ）である場合は、何れのラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技～１０ラウンド目のラウンド遊技）であっても、ラウンド開放パターンＢが設定されるように構成しており、図３３５５（ｂ）に示した通り、ラウンド開放パターンＡが設定された場合には、１回目の可動片６５ｂの作動（開放１回目）として、開放秒数（開放期間）が５０００ｍｓ、閉鎖秒数（閉鎖期間）が１０００ｍｓの開放パターン（変位パターン）が設定され、以降、２回目～２４１回目の可動片６５ｂの作動として、開放秒数（開放期間）が１００ｍｓ、閉鎖秒数（閉鎖期間）が１０００ｍｓの開放パターン（変位パターン）が設定されるように構成している。また、ラウンド開放パターンＢが設定された場合には、１回目の可動片６５ｂの作動（開放１回目）として、開放秒数（開放期間）が３０００ｍｓ、閉鎖秒数（閉鎖期間）が１０００ｍｓの開放パターン（変位パターン）が設定され、以降、２回目～２４１回目の可動片６５ｂの作動として、開放秒数（開放期間）が１００ｍｓ、閉鎖秒数（閉鎖期間）が１０００ｍｓの開放パターン（変位パターン）が設定されるように構成している。そして、２４１回目の可動片６５ｂの開放パターン（変位パターン）が設定され閉鎖期間が終了した後には、２４２回目の可動片６５ｂの開放パターンとして、開放秒数（開放期間）、及び閉鎖秒数（閉鎖期間）が０秒のラウンド終了開放パターンが設定され、ラウンド遊技が終了するように構成している。
【２１００２】
このように構成された本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０において、大当たり種別が大当たりＡの大当たり遊技が開始された場合を例に詳細な遊技の流れについて説明をする。まず、１ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点では、遊技球が特定入賞口開放センサ８２０ａを通過していない（可動片６５ｂの開放条件が成立していない）ため、可動片６５ｂは埋没位置（図３４１８（ａ）参照）を保持している。本第１７制御例の第２変形例では上述した第１７制御例とは異なり、ラウンド遊技中において可動片６５ｂの作動制御（開放期間、及び閉鎖期間が設定されている期間も含む）、及び待機期間の設定が実行されていない期間においては、特定入賞口開放センサ８２０ａが遊技球を検知しない限り新たな可動片６５ｂの作動制御が実行されないように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中であっても右打ち遊技を中断することで可動片６５ｂの作動制御を中断させることが可能となるため、遊技者が所望するタイミングで遊

技を中断し易くすることができる。
【２１００３】
なお、本第１７制御例の第２変形例に記載の技術とは別に、ラウンド遊技が開始された時点で内部的にラウンド遊技の終了条件を成立させるためのタイマ計測が開始可能に構成し、ラウンド遊技が開始されてから３０秒が経過した時点で時間終了条件が成立し実行中のラウンド遊技が終了するように構成しても良い。このように構成することで、時間終了条件が成立するまでの間に可動片６５ｂの作動制御が数多く実行されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。
【２１００４】
また、図示は省略するが、大当たり遊技のオープニング期間（ＯＰ期間）では、右打ち遊技を行って特定入賞口開放センサ８２０ａが遊技球を検知しない限り、ラウンド遊技中に可動片６５ｂが突出位置へと変位しない（特定入賞口６５ａが開放状態にならない）旨を示すための案内態様が表示され、少なくともラウンド期間を含む大当たり期間中には遊技者に対して右打ち遊技を案内するための案内態様（例えば、「右打ち」の文字）が表示される。
【２１００５】
そして、ラウンド遊技中に特定入賞口開放センサ８２０ａが遊技球を検知すると、待機時間決定抽選が実行され、待機時間として最も短い４ｍｓが決定された場合には、４ｍｓの待機期間が設定され、設定された待機期間が経過した後に、開放１回目の作動制御が開始され、可動片６５ｂを突出位置へと変位させた後、可動片６５ｂを突出位置に５０００ｍｓ保持させる作動制御として、ソレノイド７００ｆに対して電力を供給する制御が実行される。この場合、特定入賞口開放センサ８２０ａによって検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達するのに要する期間が約１００ｍｓに構成されていることから、特定入賞口開放センサ８２０ａによって検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達した際には、可動片６５ｂが突出位置に保持されている状況となるため、可動片６５ｂによって第３流路ｒｙ３へと誘導され、誘導板６５ｃを流下し、特定入賞口６５ａへと入賞することになる。また、開放１回目の作動制御では、他の回数目の作動制御よりも比較的長い開放秒数（５０００ｍｓ）が設定されることから、他の回数目の作動制御が実行される場合よりも、多くの遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易い有利作動制御となる。
【２１００６】
一方で、待機期間として、最も長い１０００ｍｓが決定された場合には、１０００ｍｓの待機期間が設定され、設定された待機期間が経過した後に、開放１回目の作動制御が開始されることから、特定入賞口開放センサ８２０ａによって検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達した時点（特定入賞口開放センサ８２０ａを通過してから約１００ｍｓが経過した時点）では、待機期間（１０００ｍｓ）が経過しておらず、可動片６５ｂが突出位置に位置していないため当該遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞すること無く、第２流路ｒｙ２を流下し、アウト口６６へと流入することになる。なお、待機期間（１０００ｍｓ）が経過した後には、開放１回目の作動制御として可動片６５ｂを突出位置へと変位させた後、可動片６５ｂを突出位置に５０００ｍｓ保持させる作動制御が実行されることから、設定された待機期間の長さに関わらず、遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易い期間として同一期間（５０００ｍｓ）が設定されるが、待機時間決定抽選の実行契機となった遊技球のみに注視した場合には、待機期間１０００ｍｓが設定された場合は、待機期間４ｍｓが設定された場合よりも不利な待機期間となる。
【２１００７】
また、待機期間として、１００ｍｓが決定された場合には、１００ｍｓの待機期間が設定され、設定された待機期間が経過した後に、開放１回目の作動制御が開始されることから、特定入賞口開放センサ８２０ａによって検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達した時点（特定入賞口開放センサ８２０ａを通過してから約１００ｍｓが経過した時点）において、可動片６５ｂの作動状況が異なる事象が発生し易くなる。つまり、特

定入賞口開放センサ８２０ａを通過した遊技球が可動片６５ｂの作動領域に到達するまでに要する期間ｔ１（１００ｍｓ）と同一長さの待機期間（１００ｍｓ）が設定されると、遊技球の流下速度が早い場合（期間ｔ１が１００ｍｓよりも短くなった場合）には、可動片６５ｂが突出位置に位置するよりも前に可動片６５ｂの作動領域を通過し第２流路ｒｙ２を流下する事象が発生し、遊技球の流下速度が遅い場合（期間ｔ１が１００ｍｓよりも長くなった場合）には、可動片６５ｂが突出位置に位置した後に可動片６５ｂの作動領域に到達し第３流路ｒｙ３を流下する事象が発生することになる。よって、待機時間決定抽選の結果が１００ｍｓの場合には、遊技球の物理的な運動の結果に応じて特定入賞口６５ａへと入賞するか否かが決定されることになるため、大当たり遊技中に右側領域を流下する遊技球に注視させ易くすることができる。

【２１００８】

さらに、特定入賞口開放センサ８２０ａを通過した遊技球が可動片６５ｂの作動領域に到達するまでに要する期間ｔ１（１００ｍｓ）と同一長さの待機期間（１００ｍｓ）が設定された場合には、埋没位置から突出位置へと変位する可動片６５ｂによって遊技球が咬持される事象が発生し得る。ここで、可動片６５ｂによって遊技球が咬持された場合について図３４１９を参照して説明をする。図３４１９に示した通り、可動片６５ｂによって遊技球が咬持されると可動片６５ｂは埋没位置から突出位置に向かって移動する最中（途中位置）に位置される。そして、その状態で開放秒数が経過するまで保持される。なお、図３４１９に示した通り、可動片６５ｂが途中位置に位置している状況では特定入賞口開放確認センサ８２０ｂが可動片６５ｂを検知している状況となる。また、可動片６５ｂによって咬持されている遊技球に後続の遊技球が衝突した場合には、遊技球の咬持が解除されること無く、後続の遊技球が跳ね返り第３流路ｒｙ３へと流入することになる。

【２１００９】

より具体的に説明をすると、流路ｒｙの通路幅は遊技球の直径（１１ｍｍ）よりも広く約１５ｍｍに設計されており、図３４１９に示した通り、遊技球は可動片６５ｂと流路ｒｙの左壁面とで咬持されるように構成している。つまり、流路ｒｙの左壁面に偏った位置で遊技球が咬持されるように構成している。このように構成することで、後続の遊技球が流路ｒｙの第１流路ｒｙ１を流下した場合に咬持されている遊技球の中心よりも右側位置に衝突し易くすることができるため衝突後の遊技球が第３流路ｒｙ３方向に向かって跳ね返り易くすることができる。よって、可動片６５ｂを突出位置へと位置させる最中に遊技球を噛んでしまい途中位置で可動片６５ｂの変位が停止した場合であっても遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易くすることができる。

【２１０１０】

なお、詳細な説明は後述するが、本第１７制御例の第２変形例では、可動片６５ｂが遊技球を咬持している状況で可動片６５ｂの閉鎖条件が成立した場合に、可動片６５ｂを突出位置（途中位置）で保持させる期間を２０００ｍｓ延長させるように構成している。つまり、可動片６５ｂが遊技球を咬持している状況を発生させた場合の方が、当該状況を発生させない場合よりも遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、作動可能な可動片６５ｂによって遊技球が咬持されることを目指すといった斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【２１０１１】

以上、説明をした通り、開放秒数として比較的長い秒数（５０００ｍｓ）が設定される開放パターンが決定される場合（開放１回目の開放パターンが決定される）場合においては、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球を確実に特定入賞口６５ａへと入賞させることが可能な待機期間（４ｍｓ）が設定されることが最も遊技者に有利となり、次いで、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球の一部が特定入賞口６５ａへと入賞可能となる待機期間（１００ｍｓ）が設定されることが有利となり、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞し得ない待機期間（１０００ｍｓ）が設定されることが最も不利となる。このように、同一の開放パターンが決定される場合においても異なる長さの待機期間を設定することで遊技者への特典の

付与に関する有利度合いを異ならせることができるため、遊技盤面上を流下する個々の遊技球の流れに遊技者を注目させ易くすることができる。

【２１０１２】

次いで、大当たり種別が大当たりＡの大当たり遊技が開始された場合であって、可動片６５ｂの作動制御として２回目以降の開放パターンが設定された場合の詳細な遊技の流れについて説明をする。ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３３５５（ｂ）参照）に記載されている通り、２回目以降の開放パターンでは、大当たり種別が大当たりＡ、大当たりＢの何れであっても、開放秒数（開放期間）が１００ｍｓ、閉鎖秒数（閉鎖期間）が１０００ｍｓの開放パターンが設定されるように構成している。よって、最も短い待機期間（４ｍｓ）が設定された場合においては、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達するまでに要する期間ｔ１が１００ｍｓよりも長くなった場合に１００ｍｓの開放秒数（開放期間）が終了している可能性があり、期間ｔ１が１００ｍｓよりも短くなった場合にのみ当該遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞可能となる。また、待機期間（１００ｍｓ）が設定された場合においては、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達するまでの要する期間ｔ１が１００ｍｓよりも短くなった場合には、１００ｍｓの開放秒数（開放期間）が開始される前に遊技球が可動片６５ｂの作動領域に到達してしまうことから、期間ｔ１が１００ｍｓよりも長く且つ２００ｍｓ未満となる場合のみ当該遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞可能となる。一方、待機期間（１０００ｍｓ）が設定された場合においては、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球が可動片６５ｂの作動領域へと到達するまでに要する期間ｔ１が前後したとしても待機期間が経過するよりも前に当該遊技球が可動片６５ｂの作動領域に到達することから特定入賞口６５ａへと入賞し得ないことになる。

【２１０１３】

加えて、４ｍｓ、或いは１０００ｍｓの待機期間が設定された場合には、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球が作動領域に到達するタイミングと、可動片６５ｂが埋没位置から突出位置へと変位するタイミングとが明らかに異なることから可動片６５ｂが特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球を咬持することは無く、１００ｍｓの待機期間が設定された場合には、特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球が作動領域に到達するタイミングと、可動片６５ｂが埋没位置から突出位置へと変位するタイミングとが重複し得ることから可動片６５ｂが特定入賞口開放センサ８２０ａにて検知された遊技球を咬持する事象が他の長さの待機期間が設定された場合よりも顕著に発生し易くなるように構成している。

【２１０１４】

よって、開放秒数（開放期間）として短い期間（１００ｍｓ）が設定される開放パターンが決定される場合においては、４ｍｓの待機期間が設定される場合よりも１００ｍｓの待機期間が設定される場合の方が、遊技球を咬持することで開放秒数（開放期間）が延長され得ることから遊技者に有利となる。以上、説明をした通り、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、異なる長さの待機期間を設定可能な構成に加え、異なる長さの開放秒数（開放期間）を設定可能に構成し、さらに、可動片６５ｂの作動状況において特定条件が成立した場合（遊技球を咬持した場合）に開放秒数（開放期間）を延長可能に構成していることから、待機時間決定抽選によって決定される待機期間の長さと、特典の付与度合い（特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞のし易さ）との関係性を状況に応じて異ならせることができる。よって、大当たり遊技における遊技内容が単調になってしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１０１５】

さらに、本第１７制御例の第２変形例では、上述した第１７制御例と同様に１回のラウンド遊技中に１０個の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞したことに基づいてラウンド遊技の終了条件として入賞個数終了条件が成立するように構成しているが、遊技球が咬持されたことに応じて開放秒数（開放期間）が延長された場合には、その延長期間が終了する

までラウンド遊技が継続するように構成している。つまり、特定入賞口６５ａへと遊技球が９個入賞している状況で可動片６５ｂが遊技球を咬持し、開放秒数（開放期間）が延長された場合には、その延長期間（２秒間）を用いて１０個よりも多くの遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞（オーバー入賞）させ易くすることができるように構成している。よって、単に可動片６５ｂが遊技球を咬持することで開放秒数（開放期間）が延長されることを目指すのでは無く、ラウンド遊技の入賞個数終了条件が成立する直前で開放秒数（開放期間）が延長されることを目指す遊技を遊技者に意欲的に行わせることが可能となる。

【２１０１６】

なお、本第１７制御例の第２変形例では、遊技球が咬持された状況が発生した場合に特定条件が成立し、特定条件が成立したことに基づいて付与される恩恵として開放秒数（開放期間）が延長されるように構成しているが、これに限ること無く、特定条件が成立する要件や、特定条件が成立したことに基づいて付与される恩恵の内容を異ならせても良い。例えば、可動片６５ｂの上面の所定位置（例えば、中心位置）に圧力センサを設け、突出位置に位置している可動片６５ｂへと落下してきた遊技球の落下位置や落下速度に応じて圧力センサが所定値を検知したことに基づいて特定条件を成立させたり、１回の開放パターンが終了するまでに複数個の遊技球が可動片６５ｂと衝突したことを圧力センサが検知したことに基づいて特定条件を成立させたりしても良い。さらに、遊技球が衝突したことが圧力センサによって検知された場合に所定の延長抽選を実行し、その延長抽選に当選した場合に特定条件が成立するように構成しても良いし、所定回数目の開放パターンが設定されている間に遊技球が可動片６５ｂに１回も衝突しなかった場合に特定条件が成立するように構成しても良い。このように可動片６５ｂの作動状況と遊技球の衝突状況とに応じて様々な事象を契機に特定条件が成立するように構成することで、開放秒数（開放期間）が延長するか否かを遊技者に予測させ難くすることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

【２１０１７】

また、特定条件が成立したことに基づいて付与される恩恵の内容を、単一の延長期間（２０００ｍｓ）にするのでは無く、長さの異なる複数の延長期間（１０００ｍｓ、２０００ｍｓ、５０００ｍｓ）の中から１の延長期間を決定して設定するように構成しても良いし、特定条件が成立する契機が複数ある場合には、成立した契機に応じた長さの延長期間を決定して設定するように構成しても良い。このように構成することで延長期間が設定された場合において設定された延長期間の長さがどの程度であるかを予測する楽しみを提供することができる。さらに、特定条件が成立したことに基づいて付与される恩恵の内容として、開放秒数（開放期間）を延長させるのでは無く、閉鎖秒数（閉鎖期間）を短縮させる恩恵を付与するように構成しても良い。このように構成することで、１回の開放パターンが終了するまでに要する期間を短縮させることができるため、単位時間当たりに実行される可動片６５ｂの作動制御回数を増加し易くすることができる。よって、連続して遊技球を発射させる右打ち遊技を行うことで流路ｒｙ内を複数個の遊技球が流下している状況において何れかの遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞する期待度を高めることができる。

【２１０１８】

さらに、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、可動片６５ｂが遊技球を咬持していることを条件に、開放秒数（開放期間）を予め定められた期間（２０００ｍｓ）延長して設定する制御を実行するように構成しているが、これに限ること無く、可動片６５ｂによる遊技球の咬持が物理的に解除されるまで開放秒数（開放期間）が継続するように構成しても良い。このように構成することで、後続の遊技球が可動片６５ｂへと衝突する毎に開放期間が終了する可能性が生じるため、開放期間がどの程度継続するのかを予測する楽しみを遊技者に提供することができる。また、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、開放秒数（開放期間）が延長されている延長期間においては入賞個数に基づく入賞個数終了条件が成立しないように構成しているが、これに限ること無く、通常のラウンド遊技と同様の入賞個数終了条件（入賞１０個）が成立するように構成しても良いし、通常の入賞個数終了条件（入賞１０個）よりも成立し難い延長時入

賞個数終了条件（入賞１５個）が成立するように構成しても良い。また、延長期間中に特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球の個数が所定数となった場合に入賞個数終了条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、延長期間として長い期間（例えば、５０００ｍｓ）が設定された場合であっても、遊技者に過剰に特典が付与されることを抑制することができる。

【２１０１９】

次に、図３４２０を参照して、可動片６５ｂの詳細な構成について説明をする。図３４２０（ａ）は、可動片６５ｂを側面視した模式図であって、図３４２０（ｂ）は、可動片６５ｂを平面視した模式図であって、図３４２０（ｃ）は、可動片６５ｂの中央部を側面視した模式図である。ここで、図３４１８（ａ）、及び図３４１８（ｂ）を参照して説明をした通り、可動片６５ｂが埋没位置（図３４１８（ａ）参照）に位置している状態では、誘導部６５ｂ１が圧縮されて基部６６２の内部に収納され、可動片６５ｂが突出位置（図３４１８（ｂ）参照）に位置している状態では、誘導部６５ｂ１が基部６６２よりも上方に飛び出るように構成されている。そして、第１流路ｒｙ１から流下した遊技球が誘導部６５ｂ１に衝突し、第３流路ｒｙ３へと誘導されるように構成している。

【２１０２０】

図３４２０（ａ）に示した通り、誘導部６５ｂ１の上面にはガイド面６５ｂ１ａと、誘導面６５ｂ１ｂと、切り欠き面６５ｂ１ｃとが形成されており、図３４２０（ｂ）に示した通り、可動片６５ｂにおける平面視中央付近に誘導部６５ｂ１が設けられている。そして、図３４２０（ｃ）に示した通り、誘導部６５ｂ１の下方には３つのバネ部材Ｂｎ１，Ｂｎ２，Ｂｎ３が設けられており、上方向から圧力を加えることでバネ部材Ｂｎ１，Ｂｎ２，Ｂｎ３の弾性力に抗して誘導部６５ｂ１が基部６６２の内部へと収納されるように構成している。誘導部６５ｂ１の上面に設けられたガイド面６５ｂ１ａは、可動片６５ｂが突出位置から埋没位置へと変位する際に誘導部６５ｂ１をスムーズに誘導板６５ｃの下方（基部６６２の内部）へと移動させるための面である。このガイド面６５ｂ１ａを設けることにより、可動片６５ｂが突出位置から埋没位置へと変位する際に誘導部６５ｂ１と誘導板６５ｃとが接触する角度を緩やかにすることができる。また、誘導面６５ｂ１ｂは、可動片６５ｂに落下した遊技球が衝突する面であって、衝突した遊技球が第３流路ｒｙ３へと誘導され易くするために右下がり傾斜の面が形成されている。このように構成することで、落下した遊技球の入射角が誘導面６５ｂ１ｂに対して垂直方向になることを抑制し、反射角が第３流路ｒｙ３方向へと向くことになる。また、バネ部材Ｂｎ１，Ｂｎ２，Ｂｎ３が圧縮することで落下した遊技球の衝撃が吸収された場合であっても、誘導面６５ｂ１ｂの傾斜に沿って流下する遊技球が第３流路ｒｙ３へと向かうため、可動片６５ｂ上に遊技球が滞留する事象が発生してしまうことを抑制することができる。なお、誘導面６５ｂ１ｂの右端（最下流端側）の高さ位置は、突起６５ｄの上端よりも高くなるように構成しているため、誘導面６５ｂ１ｂ上を流下した遊技球が突起６５ｄに堰き止められないようにすることができる。切り欠き面６５ｂ１ｃは、直線上に形成された誘導面６５ｂ１ｂの左端側（最上流端側）の一部を切り欠くように形成された面であって、誘導面６５ｂ１ｂに形成される斜面方向とは逆方向の斜面が形成されている。ここで、遊技球は球体（半径５．５ｍｍ）で形成されていることから、誘導面６５ｂ１ｂ上の傾斜を流路ｒｙの左側壁まで形成した場合であっても、左側壁から５．５ｍｍの範囲は遊技球が接することの無い斜面となる。また、誘導面６５ｂ１ｂ上の傾斜を流路ｒｙの左側壁まで形成した場合には、誘導面６５ｂ１ｂの左端（最上流端側）の高さ位置が無用に高くなってしまい、誘導部６５ｂ１を基部６６２へと完全に収納するために基部６６２の高さを高くする必要が生じることになる。よって、本第１７制御例の第２変形例では、直線上に形成された誘導面６５ｂ１ｂの左端側（最上流端側）の一部を切り欠いて切り欠き面６５ｂ１ｃを設けている。このように構成することで、誘導部６５ｂ１の高さを抑えることができるため、可動片６５ｂの省スペース化を図ることができる。

【２１０２１】

なお、本第３制御例の第２変形例では、可動片６５ｂが突出状態に位置した場合（図３

４１８（ｂ）参照）において、可動片６５ｂの誘導部６５ｂ１に形成される誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角が一定となるように構成することで、突出状態に位置する可動片６５ｂに到達した遊技球が同条件で第３流路ｒｙ３へと誘導されるように構成しているが、これに限ること無く、誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角を段階的に変化可能に構成しても良い。この場合、例えば、特定入賞口開放センサ８２０ａにて遊技球が検知されたことに基づいて誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角としてマイナス１０度（図３４１８（ｂ）の視点で左下傾斜となる角度）、マイナス５度、０度（水平）、５度（図３４１８（ｂ）に示した傾斜角）、１０度の５種類の中から１の傾斜角が抽選で決定されるように構成し、さらに、流路ｒｙを形成する左壁のうち突出状態に位置する可動片６５ｂが当接し得る領域の上方に約２０ｍｍの切り欠きを設けることで、誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角としてマイナス１０度、マイナス５度が決定された場合に、可動片６５ｂに到達した遊技球が切り欠きを通過することで流路から排出されるように構成すると良い。このように構成することで、突出状態に位置する可動片６５ｂに到達した遊技球の特定入賞口６５ａへの入賞にし易さを異ならせることができる。よって、突出状態に位置している可動片６５ｂに遊技球が到達するか否かだけで無く、突出状態に位置している可動片６５ｂの誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角についても遊技者に興味を持たせることができる。

【２１０２２】

さらに、上述した誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角を変化させる技術を用いる場合において、可動片６５ｂが埋没位置から突出位置へと変位する過程では、突出位置に位置している可動片６５ｂよりも誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角が遊技者に有利な角度（衝突した遊技球が第３流路ｒｙ３へと誘導されやすい角度）となるように構成すると良い。このように構成することで、可動片６５ｂが遊技球を咬持している状況において、単に開放期間が延長されるだけで無く、可動片６５ｂの誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角も遊技者に有利な角度となるため、より遊技者に有利な遊技を提供することができる。なお、この場合、誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角を段階的に変化させる制御を実行するのでは無く、物理的に誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角が変化する構成を用いても良く、例えば、誘導面６５ｂ１ｂを弾性部材で形成し、可動片６５ｂが突出位置に位置している状況では誘導面６５ｂ１ｂが引張されることで傾斜角が緩やかになり、埋没位置から突出位置へと変位する過程では、誘導面６５ｂ１ｂに加わる引張力が弱まることで傾斜角が急になるように構成すれば良い。このように構成することで、制御によって可動片６５ｂの誘導面６５ｂ１ｂの傾斜角を変化させる場合に比べてパチンコ機１０の処理負荷を軽減させることができる。

【２１０２３】

＜第１７制御例の第２変形例における演出内容について＞

次に、図３４２１を参照して、本第１７制御例の第２変形例において実行される各種演出のうち、上述した第１７制御例とは異なる特徴的な演出の内容について説明する。本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０に対して、大当たり遊技中に作動される可動片６５ｂの作動状況に応じて、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数を異ならせることができるように構成している点で相違しており、第３図柄表示装置８１を用いて実行される大当たり演出として可動片６５ｂの作動状況、及び、多くの賞球数を獲得し易い状況であることを遊技者に案内するためのチャンス演出を実行する点で相違している。それ以外の演出内容については同一であり、同一の演出内容については詳細な説明を省略する。

【２１０２４】

図３４２１（ａ）は、実行中のラウンド遊技を終了させるための入賞個数終了条件（入賞カウント１０個）が成立していない状況で可動片６５ｂが遊技球を咬持している（噛んでいる）場合に実行されるチャンス演出として表示される表示画面の一例を示した図であって、図３４２１（ｂ）は、実行中のラウンド遊技を終了させるための入賞個数終了条件（入賞カウンタ１０個）が成立している状況で可動片６５ｂが遊技球を咬持している（噛んでいる）場合に実行されるチャンス演出として表示される表示画面の一例を示した図である。なお、図３４２１（ａ）、及び図３４２１（ｂ）に示した表示画面に表示される各

表示要素のうち、上述した第１７制御例の表示画面（図３３４１（ａ）参照）に表示される表示要素と同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１０２５】

図３４２１（ａ）に示した通り、大当たり遊技のラウンド遊技中に可動片６５ｂが遊技球を咬持した場合には、主表示領域Ｄｍに表示されているキャラクタ９００のセリフとしてアタッカーの開放期間が延長されている状況であることに対応する「アタッカーに入りやすいよ！！」のセリフ９００ａが表示される。これにより、遊技者に対して通常よりも特定入賞口６５ａ（アタッカー）へと遊技球を入賞させ易い状況であることを分かり易く把握させることができる。なお、このセリフ９００ａの内容は、可動片６５ｂの開放期間を延長する処理が実行されるタイミングにおけるラウンド遊技の進行状況に応じて異ならせるように構成しており、図３４２１（ｂ）に示した通り、アタッカーの開放期間が延長されている状況で今回のラウンド遊技における特定入賞口６５ａへの入賞数が１０個に到達した場合（入賞個数終了条件が成立した場合）には、「オーバー入賞のチャンスだよ！！」のセリフ９００ａが表示される。

【２１０２６】

ここで、本第１７制御例の第２変形例では、アタッカーの開放期間が延長された場合において、その延長期間中に入賞個数終了条件が成立した場合であっても当該開放期間（開放延長期間）が経過するまでは可動片６５ｂが突出状態を維持するように構成していることから、開放期間が延長されていない状況に比べて入賞個数終了条件の成立以降も遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ易くすることができるように構成している。よって、図３４２１（ｂ）に示した表示画面を表示することによってオーバー入賞をさせ易い状況であることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【２１０２７】

なお、図３４２１（ｂ）に示した表示画面が表示される表示条件として、開放期間が延長されている状況において入賞個数終了条件が成立したことに基づいて常に表示条件が成立するように構成した場合には、例えば、図３４２１（ａ）に示した表示画面が表示されている最中に入賞個数終了条件が成立した場合には、キャラクタ９００が手を振るアクションを行い、それに伴ってセリフ９００ａの内容が変化するように構成すれば良い。また、表示条件として、アタッカーの開放期間が延長される処理が実行されるタイミングが入賞個数終了条件が成立する間際のタイミング（例えば、入賞個数が９個のタイミング）である場合のみ図３４２１（ｂ）の表示画面が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、特定のタイミングで開放期間が延長される場合のみ遊技者に有利な特典（オーバー入賞）を獲得し易い状況であることを示唆する表示画面が表示されることになるため、可動片６５ｂが遊技球を咬持するタイミングに遊技者を注視させ易くすることができる。

【２１０２８】

また、ラウンド遊技中において入賞個数終了条件を成立させるために必要な入賞数（１０個）と、現在の入賞数とを遊技者に把握させることが可能な表示態様を表示するように構成し、さらに、開放期間が延長されている状況で特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことを報知する報知態様や、開放期間が延長されている状況で特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球数を報知する報知態様を表示可能にすると良い。このように構成することで、開放期間が延長されたことによって付与された特典（賞球）を遊技者に把握させ易くすることができる。加えて、開放期間を延長させる処理が実行された場合には、延長された開放期間の長さ、及び延長された開放期間の残期間を遊技者が把握可能な態様（例えば、タイマ表示）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、どの程度開放期間が延長されたのかを遊技者に把握させ易くすることができる。

【２１０２９】

また、開放期間の延長期間が終了した場合には、次ラウンドが開始されるまでのインターバル期間を用いて延長期間における遊技結果に対応した表示態様のセリフ９００ａが表示されるように構成すると良く、例えば、延長期間にて多くの遊技球を特定入賞口６５ａ

へと入賞させた場合には「頑張ったね」のセリフ９００ａが、オーバー入賞させた場合には「おめでとう」のセリフ９００ａが、延長期間に１個も遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させることができなかった場合には「次に期待」のセリフ９００ａが表示されるように構成すると良い。このように延長期間が終了した後に延長期間における遊技結果に対応した結果表示が行われることで、遊技者に対して適正な遊技を行えたか否かの判別を行わせ易くすることができる。

【２１０３０】

さらに、１回の大当たり遊技期間や連チャン期間といった比較的長めの遊技期間中に開放期間が延長された回数を累積して表示するように構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機１０の設置環境や個体差等によって可動片６５ｂが遊技球を咬持し易いパチンコ機１０を遊技者が特定し易くすることができる。

【２１０３１】

なお、図示は省略しているが、本第１７制御例の第２変形例は、上述した第１７制御例と同様に特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させ易くするための可動片６５ｂの開放パターンとして、所定期間が設定された状態である開放期間が長いロング開放パターンと、所定期間よりも短い期間が設定された状態である開放期間が短い高速開閉パターンを少なくとも含む複数の開放パターンを設定可能に構成しており、大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１に表示される大当たり遊技演出として、所定の変位制御である可動片６５ｂを開放状態へと可変させる制御に対応する演出である開放演出を実行可能であり、可動片６５ｂがロング開放することに対応するロング開放演出と、可動片６５ｂがショート開放することに対応するショート開放演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、現時点で実行されている可動片６５ｂの開放パターンを遊技者に分かり易く把握させることができる。さらに、可動片６５ｂが埋没位置に位置している閉鎖状態（閉鎖期間）または可動片６５ｂが突出位置に位置している開放状態（開放期間）の何れの状態であるかを遊技者に把握させ易くするために、可動片６５ｂが閉鎖状態であることに対応する閉鎖演出を実行可能に構成し、埋没位置に位置している可動片６５ｂを突出位置へと変位させる変位制御に対応させて閉鎖演出が開放演出に切り替わる変位演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実際の変位制御に対応させて演出態様を変化させることができるため、可動片６５ｂの開閉状況を遊技者により把握させ易くすることができる。

【２１０３２】

また、図３４２１（ａ）、及び図３４２１（ｂ）に示した表示画面は、設定された可動片６５ｂの開放パターンに関わらず表示されるように構成しているが、設定された可動片６５ｂの開放パターンに対応させて可動片６５ｂが遊技球を咬持した際に表示される表示態様を異ならせても良い。

【２１０３３】

＜第１７制御例の第２変形例における電気的構成について＞

次に、図３４２２から図３４２５を参照して、本第１７制御例の第２変形例における電気的構成について説明をする。本第１７制御例の第２変形例は、上述した第１７制御例に対して、大当たり遊技中に可動片６５ｂを作動させるための制御を実行する点と、大当たり遊技中に実行される演出（大当たり演出）の内容を変更している点と、で相違しており、各相違点に関連する各種要素を変更している。ここで、図３４２２を参照して、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成と、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０の電気的構成との相違点について詳細に説明をする。図３４２２は、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０（図３３４７参照）に対して、主制御装置１１０の入出力ポート２０５と接続される特定入賞口センサ８２０（特定入賞口開放センサ８２０ａ、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂ）を新たに設けた点と、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２とＲＡＭ２０３の構成を一部変更した点で相違し、その他の構成について

は同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【２１０３４】
特定入賞口開放センサ８２０ａは、パチンコ機１０の右側領域に設けられた流路ｒｙのうち、第１流路ｒｙ１に設けられた近接センサであって、第１流路ｒｙ１を流下する遊技球を検知可能に構成されている。特定入賞口開放センサ８２０ａにて遊技球を検知した場合にはオン信号が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に出力される。特定入賞口開放センサ８２０ａから出力された検知信号（オン信号）は、後述する大当たり開放センサ処理（図３４３１のＳ２２０２Ｚ）にて参照され（図３４３１のＳ２２８２Ｚ参照）、オンであると判定された場合に（図３４３１のＳ２２８２Ｚ：Ｙｅｓ）おいて、新たな可動片６５ｂの作動制御を開始させる条件が成立していれば、待機時間決定抽選が実行され（図３４３１のＳ２２８７Ｚ）、抽選結果に応じた待機時間が設定される（Ｓ２２８８Ｚ）。
【２１０３５】
特定入賞口開放確認センサ８２０ｂは、可動片６５ｂの作動状況を検知するための近接センサであって、図３４１８（ａ）に示した通り、可動片６５ｂが埋没位置、途中位置に位置している場合に可動片６５ｂが検知領域内に位置し、可動片６５ｂが突出位置に位置している場合に検知領域外に位置することになるセンサである。つまり、可動片６５ｂが突出位置に位置している場合にのみオフとなり、それ以外の箇所に位置している場合にオンとなるセンサである。この特定入賞口開放センサ８２０ａから出力される検知信号（オン信号）は、後述する特定入賞口入賞処理（図３４２６のＳ１７２Ｚ参照）において、入賞個数終了条件（入賞１０個）が成立した場合において参照され（図３４２６のＳ１０４３Ｚ参照）、オンに設定されていると判別した場合に（図３４２６のＳ１０４３Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞個数終了条件の成立に基づいて可動片６５ｂの作動制御が終了した場合に開放秒数（開放期間）を延長するための制御が実行される（図３４２６のＳ１０４６Ｚ参照）。また、後述する大当たり入賞口閉鎖処理（図３４３０のＳ２２２２Ｚ参照）において、１回の可動片６５ｂの作動制御（開放パターン）が時間経過によって終了した場合において参照され（図３４３０のＳ２２６３Ｚ参照）、オンに設定されていると判別した場合に（図３４３０のＳ２２６３Ｚ：Ｙｅｓ）、開放秒数（開放期間）を延長するための制御が実行される（図３４３０のＳ２２６８Ｚ参照）。
【２１０３６】
次に、図３４２３を参照して、本第１７制御例の第２変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図３４２３は、本第１７制御例の第２変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。図３４２３に示すように、本第１７制御例の第２変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１７制御例におけるＲＯＭ２０２（図３３４９参照）に対して、開放シナリオテーブル２０２Ｚｇに代えて開放シナリオテーブル２０２ＺａＣを設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【２１０３７】
ここで、図３４２５（ａ）を参照して、開放シナリオテーブル２０２ＺａＣに規定されている詳細な内容について説明をする。図３４２５（ａ）は、開放シナリオテーブル２０２ＺａＣに規定されている内容を示した図である。図３４２５（ａ）に示した通り、開放シナリオテーブル２０２ＺａＣには、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１が規定されている。なお、ラウンドシナリオテーブル２０２Ｚｇ１、ラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３の内容については、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０と同一であるためその説明を省略し、ここでは、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１の内容について説明をする。
【２１０３８】

ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１は、可動片６５ｂを作動させるための条件が成立してから実際に可動片６５ｂの作動させるための制御（開放制御）を実行するまでの期間（待機期間）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、異なる長さの待機期間が、後述する特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値に対応付けて規定されている。ここで、図３４２５（ｂ）を参照して、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１に規定されている詳細な内容について説明をする。図３４２５（ｂ）は、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１に規定されている内容を示した図である。図３４２５（ｂ）に示した通り、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１には、取得した特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値に対応させて３種類の待機時間（ｍｓ）が規定されている。具体的には、取得した特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値が「０～４９」の範囲に対して、待機時間「４ｍｓ」が、「５０～７４」の範囲に対して、待機時間「１００ｍｓ」が、「７５～９９」の範囲に対して、待機時間「１０００ｍｓ」がそれぞれ規定されている。

【２１０３９】

特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値が取り得る範囲は「０～９９」の１００個であるため、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１を参照して待機時間を決定する待機時間決定抽選として待機時間「４ｍｓ」が選択される割合は５０／１００（５０％）となり、待機時間「１００ｍｓ」が選択される割合は２５／１００（２５％）となり、待機時間「１０００ｍｓ」が選択される割合は２５／１００（２５％）となる。

【２１０４０】

次に、図３４２４を参照して、本第１７制御例の第２変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図３４２４は、本第１７制御例の第２変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図３４２４に示すように、本第１７制御例の第２変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１７制御例におけるＲＡＭ２０３（図３３５０参照）に対して、特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣと、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣと、開放待機タイマ２０３ＺｃＣとを新たに設けている点で相違しており、それ以外の要素は同一である。なお、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１０４１】

特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣは、カウンタ値が「０～９９」の範囲で更新されるループカウンタであって、特定入賞口開放センサ８２０ａにて遊技球が検知された状況で実行条件が成立した場合に実行される待機時間決定抽選にて取得されたカウンタ値が参照されるカウンタである。この特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値は、主制御装置１１０にて実行される大当たり開放センサ処理（図３４３１のＳ２２０２Ｚ参照）が実行される毎に更新される（図３４３１のＳ２２８１Ｚ参照）。なお、Ｓ２２８１Ｚの処理において実行されるカウンタの値を更新する処理の内容については、パチンコ機１０にて用いられる各種カウンタ値を更新する処理の何れかと同一であるため、その説明を省略する。そして、大当たり開放センサ処理（図３４３１のＳ２２０２Ｚ参照）において、実行条件が成立したと判別した場合（Ｓ２２８３Ａ：Ｙｅｓ，Ｓ２２８４Ｚ：Ｙｅｓ，Ｓ２２８５Ｚ：Ｙｅｓ，Ｓ２２８６Ｚ：Ｙｅｓ）に、カウンタ値が取得され待機時間決定抽選が実行される（Ｓ２２８７Ｚ）。

【２１０４２】

開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣは、ラウンド遊技において可動片６５ｂの開放期間を延長することが可能な状況であることを示すためのフラグであって、開放期間を延長することが可能な状況である場合にオンに設定されるフラグである。本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、１回のラウンド遊技において可動片６５ｂに対して複数回の作動制御（開放制御、閉鎖制御）を実行可能に構成しており、可動片６５ｂの作動制御によって可動片６５ｂを突出位置から埋没位置へと変位させる条件（閉鎖条件）が成立した場合、或いは、１回のラウンド遊技を終了させるための条件（入賞個数終了条件）が成立した場合において所定の延長条件が成立していれば可動片６５ｂの開放期間を延長

させることが可能に構成しており、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されている状況は、上述した所定の延長条件の一部が成立している状況となる。

【２１０４３】

この開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣは、大当たり制御処理（図３４２７のＳ１６４１Ｚ参照）において、大当たり開始であると判別した場合（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）に、オンに設定され（Ｓ２２０１Ｚ）、特定入賞口入賞処理（図３４２６のＳ１７２Ｚ参照）において、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が１０であると判別した場合（Ｓ８２５Ｚ：Ｙｅｓ）、即ち、今回のラウンド遊技の入賞個数終了条件が成立したと判別した場合に、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されているかが判別される（Ｓ１０４２Ｚ）。また、大当たり入賞口閉鎖処理（図３４３０のＳ２２２２Ｚ参照）が実行される場合、即ち、実行中の可動片６５ｂの作動制御において可動片６５ｂを突出位置から埋没位置へと変位させるための閉鎖条件が成立した場合に、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されているかが判別される（Ｓ２２６２Ｚ）。つまり、ラウンド遊技を終了させるための入賞個数終了条件の成立や可動片６５ｂの作動制御における閉鎖条件の成立といった可動片６５ｂの開放期間を延長させるための一部条件が成立したと判別された場合に、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されているかが判定される。そして、開放期間を延長させるための一部条件が成立している状況で開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０４２Ｚ：Ｙｅｓ、又はＳ２２６２Ｚ：Ｙｅｓ）、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオフに設定し（図３４２６のＳ１０４４Ｚ、又は図３４３０のＳ２２６６Ｚ）、その後、開放期間を延長させるための処理として、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値に５００が設定される（図３４２６のＳ１０４６Ｚ、図３４３０のＳ２２６８Ｚ）。

【２１０４４】

そして、大当たり入賞口開放処理（図３４２８のＳ２２２１Ｚ参照）が実行される場合、即ち、新たなラウンド遊技が開放される場合に開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定される（図３４２８のＳ２２４１Ｚ）。

【２１０４５】

このように構成することで、ラウンド遊技が終了する場合、或いは、可動片６５ｂが突出位置から埋没位置へと変位する場合において可動片６５ｂの開放期間を一度延長した場合には再度延長されることが無いため、過剰に開放期間を延長してしまい遊技者に過剰に特典（特定入賞口６５ａへの入賞に基づいて付与される賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。なお、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣを用いることで、延長された開放期間が終了した後に連続して開放期間が延長されることを抑制しているが、これに限ること無く、２回以上連続して開放期間を延長可能に構成しても良い。この場合、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣに代えて開放延長回数制限カウンタを設け、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されるタイミングにて開放延長回数制限カウンタの値に所定値（例えば、３）を設定し、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオフに設定されるタイミングにて開放延長回数制限カウンタの値を１減算する処理を実行し、その後、減算後の開放延長回数制限カウンタの値が０であるかを判別する処理を実行し、０であると判別した場合に、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオフに設定された場合に実行される処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、可動片６５ｂによって遊技球が咬持されている状況が継続している場合において、可動片６５ｂの開放期間を複数回延長させることが可能となる。なお、この場合、開放延長回数制限カウンタの値として設定される所定値として異なる値（例えば、１～５）を設定可能に構成し、開放期間が延長されるタイミングに応じて異なる値を所定値として設定可能に構成しても良く、例えば、ラウンド遊技における前半期間（入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が５以下の場合や、ラウンド遊技が開始されてから実行された可動片６５ｂの開放回数が２０回以下の場合等）よりも、前半期間より後の後半期間の方が大きい値が設定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技中において無用に開放期間が延長されてしまうことを抑制しながらもラ

ウンド遊技が終了する間際に可動片６５ｂの開放期間が延長された場合において、オーバー入賞を行わせ易くすることができる。

【２１０４６】

開放待機タイマ２０３ＺｃＣは、可動片６５ｂを埋没位置から突出位置へと変位させる作動制御の開始を待機させる待機時間を計測するためのタイマであって、大当たり開放センサ処理（図３４３１のＳ２２０２Ｚ参照）において決定された待機時間に対応する値が設定される（Ｓ２２８８Ｚ）。そして、Ｓ２２８９Ｚの処理において開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が１以上であるかが判別され（Ｓ２２８９Ｚ）、１以上であると判別された場合には（Ｓ２２８９Ｚ：Ｙｅｓ）、値が１減算され（Ｓ２２９０Ｚ）、減算後の値が０であるかが判別される（Ｓ２２９１Ｚ）。Ｓ２２９１Ｚの処理において、値が０であると判別された場合は（Ｓ２２９１Ｚ：Ｙｅｓ）、待機時間が経過した場合であるため、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンに設定される（Ｓ２２９２Ｚ）。

【２１０４７】

＜第１７制御例の第２変形例における制御処理について＞

次に、図３４２６から図３４３１を参照して、本第１７制御例の第２変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１７制御例とは異なる制御処理について説明をする。本第１７制御例の第２変形例では、上述した第１７制御例に対して主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更した点と、で相違しており、ここでは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の相違点について説明をする。なお、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の相違点については、受信するコマンドの種類と、受信したコマンドに応じて設定される表示用コマンドの種類とを異ならせているだけであるため、その詳細な説明を省略する。また、上述した第１７制御例と同一の制御処理についてもその説明を省略する。

【２１０４８】

本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第１７制御例に対して、特定入賞口入賞処理（図３３６５のＳ１３３Ｚ参照）に代えて特定入賞口入賞処理（図３４２６のＳ１７２Ｚ）を、大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）に代えて大当たり制御処理（図３４２７のＳ１６４１Ｚ）を、大当たり入賞口開放処理（図３３７１のＳ１７２８Ｚ参照）に代えて、大当たり入賞口開放処理（図３４２８のＳ２２２１Ｚ）を、大当たり閉鎖制御処理（図３３７０のＳ１７０６Ｚ参照）に代えて大当たり閉鎖制御処理（図３４２９のＳ１７０６Ｚ参照）を、大当たり入賞口閉鎖処理（図３３７３のＳ１７４２Ｚ参照）に代えて大当たり入賞口閉鎖処理（図３４３０のＳ２２２２Ｚ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２１０４９】

まず、図３４２６を参照して、入賞処理（図３３６２のＳ１０１Ｚ参照）の一処理である特定入賞口入賞処理（Ｓ１７２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４２６は、特定入賞口入賞処理（Ｓ１７２Ｚ）を示すフローチャートである。この特定入賞口入賞処理（Ｓ１７２Ｚ）は、上述した第１７制御例における特定入賞口入賞処理（図３３６５のＳ１３３Ｚ参照）に対して、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が１０であると判別された場合、即ち、ラウンド遊技を終了させるための入賞個数終了条件が成立した場合に可動片６５ｂの開放期間を延長させかを決定するための各種判定処理を実行する点と、開放期間を延長すると決定された場合に開放期間の延長を設定する処理を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２１０５０】

特定入賞口入賞処理（Ｓ１７２Ｚ）が実行されると、まず、球が特定入賞口６５ａへ入賞したか判別する（Ｓ８２１Ｚ）。球が特定入賞口６５ａへ入賞していないと判別した場合は（Ｓ８２１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が特定入賞口６５ａへ入賞した

と判別した場合は（Ｓ８２１Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」より小さいかを判別する（Ｓ８２２Ｚ）。入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」よりも小さくない（１０以上である）と判別した場合は（Ｓ８２２Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」より小さいと判別した場合は（Ｓ８２２Ｚ：Ｙｅｓ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値を「１」加算し（Ｓ８２３Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値に基づいて特定入賞口入賞コマンドを設定し（Ｓ８２４Ｚ）、Ｓ８２５Ｚの処理へ移行する。なお、Ｓ８２４Ｚの処理によって設定された特定入賞口入賞コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図３３６６参照）にて実行される外部出力処理（図３３６６のＳ１６０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３にて特定入賞口入賞コマンドを受信した場合には、ラウンド遊技中における特定入賞口６５ａへの入賞数に対応する入賞数表示態様を大当たり遊技中に第３図柄表示装置８１に表示させるための表示用コマンドが設定される。

【２１０５１】

Ｓ８２５Ｚの処理では、Ｓ８２３Ｚの処理において加算された入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」であるかを判別し（Ｓ８２５Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」ではないと判別した場合（Ｓ８２５Ｚ：Ｎｏ）、即ち、実行中のラウンド遊技の終了条件（入賞個数終了条件）が成立していない場合は、そのまま本処理を終了する。一方で、Ｓ８２５Ｚの処理において、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」であると判別した場合（Ｓ８２５Ｚ：Ｙｅｓ）、即ち、実行中のラウンド遊技の終了条件（入賞個数終了条件）が成立したと判別した場合は、次いで、実行中のラウンド遊技の開放パターンがＡまたはＢであるかを判別し（Ｓ１０４１Ｚ）、開放パターンがＡまたはＢであると判別した場合は（Ｓ１０４１Ｚ：Ｙｅｓ）、可動片６５ｂの開放期間を延長させることが可能な開放パターン種別であることから、次に、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されているか判別する。（Ｓ１０４２Ｚ）。一方、開放パターンがＡまたはＢではないと判別した場合は（Ｓ１０４１Ｚ：Ｎｏ）、可動片６５ｂの開放期間を延長させることが可能な開放パターン種別ではないため、開放期間の延長に関する処理をスキップして、上述した第１７制御例と同一のＳ８２６Ｚ～Ｓ８２８Ｚの処理を実行し、本処理を終了する。

【２１０５２】

Ｓ１０４２Ｚの処理において、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０４２Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂからオン信号（遊技球を検知したことを示す信号）を受信しているかを判別し（Ｓ１０４３Ｚ）。特定入賞口開放確認センサ８２０ｂからオン信号を受信していないと判別した場合（Ｓ１０４３Ｚ：Ｎｏ）は、可動片６５ｂの開放期間を延長するための条件が成立していないため、開放期間の延長に関する処理をスキップして、上述した第１７制御例と同一のＳ８２６Ｚ～Ｓ８２８Ｚの処理を実行し、本処理を終了する。

【２１０５３】

一方で、Ｓ１０４３Ｚの処理において、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂからオン信号を受信していると判別した場合は（Ｓ１０４３Ｚ：Ｙｅｓ）、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオフに設定し（Ｓ１０４４Ｚ）、開放延長コマンドを設定し（Ｓ１０４５Ｚ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値を「５００」に設定し（Ｓ１０４６Ｚ）、本処理を終了する。Ｓ１０４５Ｚの処理において設定された開放延長コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図３３６６参照）にて実行される外部出力処理（図３３６６のＳ１６０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３にて開放延長コマンドを受信した場合には、遊技者に対して現在が開放延長期間中であることを示すための演出態様（図３４２１（ａ），（ｂ）参照）に対応する表示用コマンドが設定される。なお、Ｓ１０４５Ｚの処理で設定される開放延長コマンドは、Ｓ８２５Ｚの処理において入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」であると判別された場合に設定され得るコマンドであることから、図３４２１（ｂ）に例示した演出態様に対応する表示用コマンドが設定される。

【２１０５４】
次に、図３４２７を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１６４１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４２７は、大当たり制御処理（Ｓ１６４１Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１６４１Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）に対して、大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）の処理内容の一部と、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）の処理内容の一部とを変更した点と、新たに大当たり開放センサ処理（Ｓ２２０２Ｚ参照）を追加した点と、処理内容の一部を変更した点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。また、大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）にて実行される処理内容の変更点については、変更された大当たり入賞口開放処理（図３４２８のＳ２２２１Ｚ参照）のみを説明し、それ以外の同一処理については説明を省略する。
【２１０５５】
図３４２７に示した通り、大当たり制御処理（Ｓ１６４１Ｚ）が実行されると、まず、上述した第１７制御例の大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）と同一のＳ１７０１～Ｓ１７０４Ｚの処理を実行し、その後、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオンに設定し（Ｓ２２０１Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７０１の処理において、現時点が大当たりの開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別し（Ｓ１７０５）、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、大当たり開放制御処理（Ｓ１７０５Ｚ）、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）を実行し、その後、大当たり開放センサ処理を実行し（Ｓ２２０２Ｚ）、Ｓ１７１３の処理へ移行する。Ｓ１７１３の処理では、上述した第１７制御例の大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）と同一の処理が実行され、次いで、同一のＳ１７１４～Ｓ１７１９の処理が実行された後、Ｓ１７０７Ｚ，Ｓ１７０８Ｚの処理を実行し、本処理を終了する。
【２１０５６】
次に、図３４２８を参照して、大当たり入賞口開放処理（Ｓ２２２１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４２８は、大当たり入賞口開放処理（Ｓ２２２１Ｚ）を示すフローチャートである。この、大当たり入賞口開放処理（Ｓ２２２１Ｚ）は、大当たり開放制御処理（図３３６９のＳ１７０５Ｚ参照）において大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンに設定されていると判別された場合（図３３６９のＳ１７２７Ｚ：Ｙｅｓ）に実行される処理である。大当たり入賞口開放処理（Ｓ２２２１Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり入賞口開放処理（図３３７１のＳ１７２８Ｚ参照）に対して、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオンに設定する処理（Ｓ２２４１Ｚ）を追加した点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。このように大当たり入賞口開放処理（Ｓ２２２１Ｚ）が実行される毎に開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオンに設定されることで、ラウンド遊技中に実行される可動片６５ｂの新たな作動制御が行われる毎に開放期間を延長可能にすることができる。なお、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、図３４２８に示した通り、可動片６５ｂに対する新たな作動制御が開始される場合に必ず開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオンに設定するように構成しているが、これに限ること無く、一部の作動制御が開始される場合において開放延長可能フラグ２０３Ｚｃがオンに設定されないように構成しても良い。このように構成することで、可動片６５ｂが遊技球を咬持する事象が発生した場合であっても開放期間が延長されない状況を創出することが可能となるため、遊技球の咬持状況が発生しただけでは開放期間が延長されるか否かを遊技者に予測させ難くすることができる。
【２１０５７】
次に、図３４２９を参照して、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）の処理内容について説明をする。図３４２９は、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０６Ｚ）の処理内容を示したフローチャートである。図３４２９に示した通り、大当たり閉鎖制御処理（Ｓ１７０

６Ｚ）は上述した第１７制御例の大当たり閉鎖制御処理（図３３７０のＳ１７０６Ｚ参照）に対して、Ｓ１７４６Ｚ～Ｓ１７４８Ｚの処理を削除した点でのみ相違している。それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。このようにＳ１７４６Ｚ～Ｓ１７４８Ｚの処理を削除することにより、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値が０となった場合、即ち、設定された開放パターンに応じた可動片６５ｂの作動制御が終了した場合において、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンに設定されないため、新たな開放パターンに応じた可動片６５ｂの作動制御が自動的に実行されてしまうことを抑制することができる。よって、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、ラウンド遊技中においても遊技者が右打ち遊技を行うことで特定入賞口開放センサ８２０ａにて遊技球が検知されない限り遊技の進行を中断することができる。

【２１０５８】

次に、図３４３０を参照して、大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２２２２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４３０は、大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２２２２Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２２２２Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり入賞口閉鎖処理（図３３７３のＳ１７４２Ｚ参照）に対して、可動片６５ｂの開放期間を延長させるための各種処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図３４３０に示した通り、大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２２２２Ｚ）が実行されると、まず、上述した第１７制御例の大当たり入賞口閉鎖処理（図３３７３のＳ１７４２Ｚ参照）と同一のＳ１８０１Ｚ～Ｓ１８０５Ｚの処理を実行し、その後、Ｓ２２６１Ｚの処理へ移行する。

【２１０５９】

Ｓ２２６１Ｚの処理では、開放パターンはＡもしくはＢであるか判別し、開放パターンがＡもしくはＢである場合（Ｓ２２６１Ｚ：Ｙｅｓ）、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣはオンであるか判別する（Ｓ２２６２Ｚ）。開放パターンがＡもしくはＢではない場合（Ｓ２２６１Ｚ：Ｎｏ）、後述するＳ２２６９Ｚの処理に移行する。Ｓ２２６２Ｚの処理において、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣであると判別した場合（Ｓ２２６２Ｚ：Ｙｅｓ）、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂがオンであるか判別する（Ｓ２２６３Ｚ）。特定入賞口開放確認センサ８２０ｂがオフであると判別した場合（Ｓ２２６３Ｚ：Ｎｏ）、後述するＳ２２６９Ｚの処理に移行する。一方、特定入賞口開放確認センサ８２０ｂがオンであると判別した場合（Ｓ２２６３Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値を「０」に設定し（Ｓ２２６４Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」以上であるか判別する（Ｓ２２６５Ｚ）。入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」以上であると判別した場合（Ｓ２２６５Ｚ：Ｙｅｓ）、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオフに設定し（Ｓ２２６６Ｚ）、開放延長コマンドを設定し（Ｓ２２６７Ｚ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値を「５００」に設定し（Ｓ２２６８Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２２６５Ｚの処理において、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値が「１０」より小さいと判別した場合（Ｓ２２６５Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２２６６Ｚの処理をスキップし、Ｓ２２６７Ｚの処理に移行し、上述の通りＳ２２６７～Ｓ２２６８の処理を実行し本処理を終了する。尚、Ｓ２２６２Ｚの処理において、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣがオフであると判別した場合（Ｓ２２６２Ｚ：Ｎｏ）、開放延長可能フラグ２０３ＺｂＣをオフに設定し（Ｓ２２６９Ｚ）、対応する入賞口の閉鎖を設定し（Ｓ１８０６Ｚ）、大当たり入賞口閉鎖コマンドを設定し（Ｓ１８０７Ｚ）、本処理を終了する。

【２１０６０】

次に、図３４３１を参照して、大当たり制御処理（図３４２７のＳ１６４１Ｚ）内の一処理である大当たり開放センサ処理（Ｓ２２０２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４３１は、大当たり開放センサ処理（Ｓ２２０２Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり開放センサ処理（Ｓ２２０２Ｚ）では、特定入賞口開放センサ８２０ａにて遊技球が検知された場合に待機時間決定抽選実行する処理と、決定された待機時間を設定する処理と、設定された待機時間を計時する処理と、待機時間決定抽選にて用いられるカウン

タ（特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣ）の値を更新する処理が実行される。
【２１０６１】
図３４３１に示した通り、大当たり開放センサ処理（Ｓ２２０２Ｚ）では、まず、特賞入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値を更新し（Ｓ２２８１Ｚ）、特定入賞口開放センサ８２０ａがオンであるか判別する（Ｓ２２８２Ｚ）。特定入賞口開放センサ８２０ａがオンであると判別した場合（Ｓ２２８２Ｚ：Ｙｅｓ）、開放パターンがＡもしくはＢであるか判別する（Ｓ２２８３Ｚ）。開放パターンがＡもしくはＢではないと判別した場合（Ｓ２２８３Ｚ：Ｎｏ）、後述するＳ２２８９Ｚの処理に移行する。一方、開放パターンがＡもしくはＢであると判別した場合（Ｓ２２８３Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値が「０」であるか判別する（Ｓ２２８４Ｚ）。大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ２２８４Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２２８９Ｚの処理に移行する。一方、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値が「０」であると判別した場合（Ｓ２２８４Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であるか判別する（Ｓ２２８５Ｚ）。大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ２２８５Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２２８９Ｚの処理に移行する。
【２１０６２】
一方、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であると判別した場合（Ｓ２２８５Ｚ：Ｙｅｓ）、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が「０」であるか判別する（Ｓ２２８６Ｚ）。開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ２２８６Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２２８９Ｚの処理に移行する。一方、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が「０」であると判別した場合（Ｓ２２８６Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド開放待機テーブル２０２ＺａＣ１から特定入賞口抽選カウンタ２０３ＺａＣの値に基づいて待機時間を決定し（Ｓ２２８７Ｚ）、決定した待機時間を開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値に設定し（Ｓ２２８８Ｚ）、Ｓ２２８９Ｚの処理を実行する。尚、Ｓ２２８２Ｚの処理において、特定入賞口開放センサがオフであると判別した場合（Ｓ２２８２Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２２８３Ｚ～Ｓ２２８８Ｚの処理をスキップして、Ｓ２２８９Ｚの処理に移行する。
【２１０６３】
Ｓ２２８９Ｚの処理では、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値は「１」以上であるか判別する（Ｓ２２８９Ｚ）。開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値は「１」より小さい、即ち「０」であると判別した場合（Ｓ２２８９Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値は「１」以上であると判別した場合（Ｓ２２８９Ｚ：Ｙｅｓ）、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値を「１」減算し（Ｓ２２９０Ｚ）、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が「０」であるか判別する（Ｓ２２９１Ｚ）。開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ２２９１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、開放待機タイマ２０３ＺｃＣの値が「０」であると判別した場合（Ｓ２２９１Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃをオンに設定し（Ｓ２２９２Ｚ）、本処理を終了する。
【２１０６４】
以上、説明をした通り、本第１７制御例の第２変形例では、大当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された遊技球が所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過したことに基づいて実行される所定の抽選（待機時間決定抽選）によって決定された待機時間を経て特定入賞口６５ａを閉鎖状態から開放状態へと変位させるために可動片６５ｂ（図３４１８（ａ）参照）を作動させるように構成している。このように構成することで、待機時間決定抽選によって決定された待機時間の長さによって所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過した遊技球がそのまま特定入賞口６５ａへと入賞し得る状況と、入賞し得ない状況とを創出することができ、ラウンド遊技によって発射された遊技球の特定入賞口６５ａへの入賞度合いを変化させることができるため、遊技者がラウンド遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【２１０６５】

さらに、本第１７制御例の第２変形例では、上述した第１７制御例と同様に１回のラウンド期間において可動片６５ｂが突出位置と埋没位置とに複数回変位可能に構成しており、可動片６５ｂが突出位置に位置している状態（特定入賞口６５ａの開放状態）において遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合、或いは、所定期間（１０００ｍｓ等）が経過した場合に特定入賞口６５ａを開放状態から閉鎖状態へと変位させる条件（閉鎖条件）が成立し、可動片６５ｂを突出位置から埋没位置へと変位するように構成している。このように構成することで、右打ち遊技によって発射された遊技球が所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過し開放条件が成立したことに基づいて、決定された待機時間の経過後に可動片６５ｂを突出位置へと変位させ、可動片６５ｂが突出位置に位置している状況で閉鎖条件（特定入賞口６５ａへの入賞、時間経過等）が成立したことに基づいて可動片６５ｂを埋没位置へと変位させた後に所定の閉鎖期間（１０００ｍｓ等）を維持するといった可動片６５ｂの一連の変位パターンが実行される期間内に特定入賞口６５ａへと入賞する遊技球の数を少なくすることができるため、１回のラウンド遊技期間にて待機時間が決定される頻度を高くすることができる。

【２１０６６】

また、詳細な説明は後述するが、本第１７制御例の第２変形例では、上述した一連の変位パターンで変位される変位期間、即ち、待機時間、開放期間、閉鎖期間を合算した期間が経過するまでの間、新たな遊技球が所定領域（特定入賞口開放センサ８２０ａ（図３４１８（ａ）参照））を通過したとしても、新たな開放条件が成立すること無く、且つ、新たな待機時間決定抽選が実行されないように構成している。このように構成することで、一連の変位パターンで可動片６５ｂが変位している期間において右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。

【２１０６７】

さらに、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、可動片６５ｂの開放条件が成立し、可動片６５ｂを埋没位置から突出位置へと変位させる過程において、右打ち遊技によって発射された遊技球を咬持可能に構成されており、可動片６５ｂによって遊技球が咬持されている状況で閉鎖条件が成立した場合において可動片６５ｂが突出位置へと位置している期間を延長させる制御を実行可能に構成している。

【２１０６８】

つまり、可動片６５ｂが突出した際に遊技球を噛み込んだ状況が発生した場合には、特定入賞口６５ａが開放状態となる期間が延長されるように構成している。このように構成することで、ラウンド期間にオーバー入賞を生じ難くさせる構成において、特定条件が成立した場合のみ特別にオーバー入賞を生じ易くさせることができるため、より多くの特典が付与されることを目指す遊技者に対してラウンド期間中の遊技（ラウンド遊技）を意欲的に行わせることができるという効果がある。

【２１０６９】

なお、本第１７制御例の第２変形例におけるパチンコ機１０では、上述した第１７制御例と同一のラウンド開放テーブル２０２Ｚｇ２（図３４２５（ａ）参照）を参照しており、１回のラウンド遊技にて実行される複数回の可動片６５ｂの開閉動作として１回目の開閉動作のみ開放期間が長く、２回目以降の開閉動作として同一の短時間（１００ｍｓ）が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、可動片６５ｂの開閉動作にバリエーションを持たせても良い。例えば、１回のラウンド遊技の時間経過に応じて開放期間、閉鎖期間が共に短くなるように開放パターンを設定したり、１回のラウンド遊技にて入賞した遊技球数（入賞個数）が多い方が少ない場合よりも開放期間、閉鎖期間が共に短くなるように開放パターンを設定したりするように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の後半期間の方が前半期間よりも単位時間当たりで可動片６５ｂが埋没位置から突出位置へと変位する回数を増加させ易くすることができるため、可動片６５ｂが遊技球を咬持することで設定される開放期間の延長期間を用いてオーバー入賞をさせ易くすることができる。

【２１０７０】

また、ラウンド毎で異なる開放期間、閉鎖期間を設定する構成としても良く、例えば、１ラウンド目には開放期間、閉鎖期間が共に短いショート開放パターンが設定され、２ラウンド目には開放期間、閉鎖期間がショート開放パターンよりも長いロング開放パターンを設定するように構成しても良い。なお、このように構成する場合、所定の抽選によって開放パターンを設定するように構成しても良く、例えば、大当たり種別によってショート開放パターンを設定する抽選テーブルを可変させるように構成しても良い。例えば、大当たりＤではショート開放が設定される確率が高く設定された抽選テーブルに基づいて開放パターンを設定し、大当たりＦではロング開放パターンが設定される確率が高く設定された抽選テーブルに基づいて開放パターンを設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別によってラウンド毎に入賞し易さを可変することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１０７１】

また、ラウンド遊技の開放パターンとして、可動片６５ｂが遊技球を咬持しない限りラウンド遊技が終了すること無く可動片６５ｂの作動制御が繰り返し実行される開放パターンを設定可能に構成しても良く、この場合は、ラウンド遊技における１回目の可動片６５ｂの作動制御が開始されるタイミングにて第３図柄表示装置８１の表示画面に今回のラウンド遊技が時間経過、及び入賞個数のみでは終了条件が成立しない特殊ラウンド遊技であることを遊技者に報知するための案内報知を含む特殊ラウンド演出を実行すれば良い。このように構成することで、可動片６５ｂが遊技球を咬持する事象が発生するよりも前に、可動片６５ｂが遊技球を咬持することを事前に遊技者に把握させ易くすることができる。また、上述した第１７制御例の第２変形例とは異なり、可動片６５ｂが遊技球を咬持しないことで長期間に渡ってラウンド遊技を行うといった遊技性も提供することができる。

【２１０７２】

＜第１７制御例の第３変形例について＞

次に、図３４３２から図３４５２を参照して、上述した第１７制御例のパチンコ機１０の第３変形例について説明する。上述した第１７制御例では、大当たり遊技のラウンド期間において特定入賞口６５ａが開放状態から閉鎖状態へと可変される前に高速開閉状態を経て閉鎖状態へと移行するように構成することで、ラウンド期間にオーバー入賞を生じ難くさせ、遊技者に対して過剰に特典が付与されることを抑制することができるものであった。このように構成された第１７制御例では、１回のラウンド期間にて付与される特典の量（賞球数）が過剰に増加することができる一方でラウンド期間中における発射遊技（ラウンド遊技）の内容が単調となり、遊技者がラウンド遊技に飽きてしまうという問題があった。

【２１０７３】

これに対して、本第１７制御例の第３変形例では、所定のラウンド遊技（奇数ラウンドのラウンド遊技）における所定期間（前半期間）に特定入賞口６５ａへと入賞させた遊技球の個数に基づいて、次ラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせるように構成している。このように構成することで、１回の大当たり遊技にて遊技者が獲得可能な特典量（賞球数）を、ラウンド遊技の遊技結果に応じて異ならせることができるため、遊技者が意欲的にラウンド遊技を行うこととなり、ラウンド遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１０７４】

さらに、本第１７制御例の第３変形例では、第１可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせる処理として、大当たり当選に基づいて予め定められた開放パターンに対して追加で開放期間の延長処理を行うか否かに応じて、ラウンド遊技における第１可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせる（開放期間の長さを異ならせる）ように構成している。このように構成することで、開放期間の長さを異ならせた開放パターンを予め用意しておく必要が無くなるため、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。

【２１０７５】

また、本第１７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出を用いて、現在のラウンド遊技が後のラウンド遊技における開放パターンを異ならせることが可能なラウンド遊技であるかを遊技者に報知可能とすると共に、後のラウンド遊技における開放パターンを遊技者に有利な開放パターンとするために必要な更新要素（入球数）を報知可能に構成している。さらに、現在が後のラウンド遊技における開放パターンを遊技者に有利な開放パターンとするために必要となる更新要素（入球数）を更新可能な期間であることと、現在の更新要素の状況を遊技者に報知可能に構成している。

【２１０７６】

このように構成することで、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、大当たり遊技中に獲得可能な特典量（賞球数）を増加させるために必要となる条件を分かり易く把握させることができると共に、大当たり遊技中に獲得可能な特典量（賞球数）を増加させるための条件が成立したことを分かり易く把握させることができる。

【２１０７７】

＜第１７制御例の第３変形例における演出内容について＞

図３４３２から図３４３４を参照して、本第１７制御例の第３変形例において実行される各種演出のうち、上述した第１７制御例とは異なる特徴的な演出の内容について説明する。本第１７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０は、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０に対して、一部のラウンド（チャレンジラウンド）遊技中における特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞状況に応じて他のラウンド（対象ラウンド）遊技における第１可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせることができるように構成している点で相違しており、第３図柄表示装置８１を用いて実行される大当たり演出として一部のラウンド（チャレンジラウンド）遊技中における特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞状況を遊技者に報知するための開放時間アップチャレンジ演出を実行する点と、開放時間が延長されたラウンド（対象ラウンド）遊技にて開放時間が延長されたことを遊技者に報知するためのチャンス開放演出を実行する点とで相違している。それ以外の演出内容については同一であり、同一の演出内容については詳細な説明を省略する。

【２１０７８】

まず、図３４３２、及び図３４３３を参照して、開放時間アップチャレンジ演出の演出内容について説明をする。図３４３２（ａ）は、開放時間アップチャレンジ演出が開始された時点で第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図であって、図３４３２（ｂ）は、開放時間アップチャレンジ演出中に遊技球が特定入賞口６５ａへ１個入賞した場合に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。また、図３４３３（ａ）は、開放時間アップチャレンジ演出の演出結果が失敗（時間切れ）となった場合に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図であって、図３４３３（ｂ）は、開放時間アップチャレンジ演出の演出結果が成功となった場合に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、上述した第１７制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２１０７９】

図３４３２（ａ）に示した通り、チャレンジラウンドのラウンド遊技が開始されると、今回のチャレンジ内容が小表示領域Ｈｚ７１、及び小表示領域Ｈｚ７２に表示される。図３４３２（ａ）に示した図は、ラウンド開放パターンとして「開放パターンＢ」が設定された場合のチャレンジラウンドにて表示される表示画面を示しており、チャレンジ内容として入賞個数３個が小表示領域Ｈｚ７１に、制限時間３秒であることを示す「３：００」が小表示領域Ｈｚ７２に表示されている。また、小表示領域Ｈｚ７１は「０／３個」との表示態様が表示されており、チャレンジ内容と現在の入賞個数とが表示されている。

【２１０８０】

チャレンジ内容が表示されている小表示領域Ｈｚ７１、及び小表示領域Ｈｚ７２の下方には、ラウンド遊技を終了させる入賞個数（入賞個数終了条件に対応する入賞個数）と、現在の入賞個数を示す「０／１０」が小表示領域Ｈｚ７３に表示されている。また、主表

示領域Ｄｍの上方には、今回の開放時間アップチャレンジ演出の遊技内容を案内するための案内報知態様として「時間内にアタッカーに３個入れば次ラウンドがチャンス！！」の文字が表示され、キャラクタ９００のセリフとして、開放時間アップチャレンジ演出が開始されることを示す「いくよ！！」のセリフ９００ａが表示される。なお、図３４３２（ａ）に示した表示画面は、チャレンジラウンドとなる１ラウンド目が開始された直後、即ち、ラウンド遊技中に表示されるものであるが、チャレンジラウンドが開始される前（オープニング期間やインターバル期間）から次ラウンドにて開放時間アップチャレンジ演出が開始されることを案内する準備表示画面が表示されるように構成している。この準備表示画面としては、図３４３２（ａ）に示した表示画面から小表示領域Ｈｚ７１、及び小表示領域Ｈｚ７２が削除され、右打ち遊技を強調して案内する強調案内態様が表示される表示画面が表示されるように構成している。このように構成することで、開放時間アップチャレンジ演出が急に開始されてしまい、制限時間内に遊技球をアタッカー（特定入賞口６５ａ）へと入賞させ難くなることを抑制することができる。

【２１０８１】

図３４３２（ａ）に示した表示画面が表示されてから１秒が経過し、アタッカーへ１個入賞させた状況では、図３４３２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｈｚ７１が「１／３個」、小表示領域Ｈｚ７２が「２：００」と表示され、小表示領域Ｈｚ７３が「１／１０」と表示される。そして、「まだまだ！！」のセリフ９００ａが表示される。図示は省略するが、制限時間内のアタッカー入賞数が２個となった場合には、小表示領域Ｈｚ７１に「２／３個」が表示され、小表示領域Ｈｚ７３に「２／１０」が表示され、「あと１個」のセリフ９００ａが表示される。

【２１０８２】

そして、開放時間アップチャレンジ演出の制限時間内にチャレンジ内容の入賞個数（３個）分アタッカーに遊技球を入賞させなかった場合（制限時間が経過した場合）は、図３４３３（ａ）に示した通り、小表示領域Ｈｚ７２に制限時間が経過したことを示す「０：００」が表示され、「残念」のセリフ９００ａと、チャレンジ失敗に対応するアクションでキャラクタ９００が表示される。また、制限時間が経過した時点における入賞個数として「２／３個」が小表示領域Ｈｚ７１に表示される。なお、本第１７制御例の第３変形例では、チャレンジラウンドの前半期間（３秒間）にて開放時間アップチャレンジ演出が実行され、開放時間アップチャレンジ演出が終了した後もチャレンジラウンドが継続するため、小表示領域Ｈｚ７３には「２／１０」が表示され、「まだラウンドは続くよ」の文字が表示される。これにより、開放時間アップチャレンジ演出が終了したことが報知されたことに基づいて右打ち遊技を中断してしまい、通常の特典（アタッカー入賞に基づく賞球の獲得）が付与されなくなる事態が発生することを抑制することができる。

【２１０８３】

一方、開放時間アップチャレンジ演出が成功した場合は、図３４３３（ｂ）に示した通り、チャレンジ内容に対応する入賞個数分アタッカー入賞したことを示す「３／３個」が小表示領域Ｈｚ７１に表示され、チャレンジ成功したことに対応して付与される「成功」の文字を付したアイコン９００ｂが表示される。そして、チャレンジ成功に対応するアクションでキャラクタ９００、及び「やったね！！」のセリフ９００ａが表示される。この場合も図３４３３（ａ）に示した表示画面と同様に、小表示領域Ｈｚ７３には「３／１０」が表示され、「まだラウンドは続くよ」の文字が表示される。これにより、開放時間アップチャレンジ演出が終了したことが報知されたことに基づいて右打ち遊技を中断してしまい、通常の特典（アタッカー入賞に基づく賞球の獲得）が付与されなくなる事態が発生することを抑制することができる。

【２１０８４】

なお、本第１７制御例の第３変形例では、開放時間アップチャレンジ演出が開始された場合に、今回のチャレンジ内容（必要入賞個数、制限時間）を、具体的な数値を用いて表示するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者にチャレンジ内容を予測させることが可能な程度の態様（例えば、キャラクタ９００の態様のみを変化）で報知したり

、チャレンジ内容を予測させ難い態様で報知したりしても良い。また、常にチャレンジ内容を報知するのでは無く、チャレンジ内容を遊技者が把握可能な第１期間と、その第１期間よりも把握困難な第２期間とを用いて開放時間アップチャレンジ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、開放時間アップチャレンジ演出が終了するまで諦めること無く意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

【２１０８５】

次に、図３４３４を参照して、第１可変入賞装置６５の開放時間が延長され得る対象ラウンド中に実行される演出内容について説明をする。図３４３４（ａ）は、開放時間アップチャレンジ演出の演出結果が失敗（時間切れ）となった場合における対象ラウンド中に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図であって、図３４３４（ｂ）は、開放時間アップチャレンジ演出の演出結果が成功となった場合における対象ラウンド中に第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、上述した第１７制御例と同一の表示要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１０８６】

開放時間アップチャレンジ演出に失敗した場合は、対象ラウンドにて通常の開放パターン（１００ｍｓ）で第１可変入賞装置６５が開放されるため、通常のラウンド遊技に対応する表示画面が表示される。一方で、開放時間アップチャレンジ演出の演出結果が成功となった場合は、図３４３４（ｂ）に示した通り、開放時間アップチャレンジ演出中に獲得したアイコン９００ｂが継続して表示されることで今回の対象ラウンドがチャンス開放であることが遊技者に報知され、「いつもよりアタッカーがチャンス開放だ！！右打ちしてね！！」のセリフが表示される。なお、図示は省略するが、図３４３４（ｂ）の表示画面が表示された後にアタッカー入賞が発生した場合は、「ラッキー入賞！！」の文字が表示される。

【２１０８７】

ここで、本第１７制御例の第３変形例では、対象ラウンドにて開放時間が延長されると、通常の開放パターン（１００ｍｓ）に延長時間（３００ｍｓ）が追加され、開放時間が４００ｍｓのラッキー開放パターンで第１可変入賞装置６５が開放されるように構成しており、通常の開放パターンよりも遊技球が特定入賞口６５ａ（アタッカー）に入賞し易くなるように構成している。そして、ラッキー開放パターンで第１可変入賞装置６５が開放される対象ラウンドでは、図３４３４（ｂ）に示した表示画面が表示されるため遊技者に現在がアタッカー入賞させ易い状況であることを分かり易く把握させることができる。

【２１０８８】

＜第１７制御例の第３変形例におけるラウンド遊技の流れについて＞

次に、図３４３５、及び図３４３６を参照して、チャレンジラウンド、及び対象ラウンドを含む「大当たりＤ」の大当たり遊技を参照して各ラウンド遊技の流れについて説明をする。図３４３５は、奇数ラウンド（チャレンジラウンド）前後の遊技の流れを示したタイミングチャートで、図３４３６（ａ）は、チャレンジラウンドにて規定個数のアタッカー入賞が出来なかった場合における偶数ラウンド（対象ラウンド）前後の遊技の流れを示したタイミングチャートであり、図３４３６（ｂ）は、チャレンジラウンドにて規定個数のアタッカー入賞が出来た場合における偶数ラウンド（対象ラウンド）前後の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【２１０８９】

図３４３５に示したとおり、「大当たりＤ」の大当たり遊技が開始されると、後述するラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１（図３４３９（ｂ）参照）を参照して、１ラウンド目のラウンド開放パターンとして「開放パターンＢ」が設定される。この「開放パターンＢ」が設定される場合は、後述する開放時間アップ開始処理（図３４４５のＳ１９７１Ｚ参照）によって、規定個数３個、規定期間３秒のチャレンジラウンドが設定される（図３４４５のＳ２００６Ｚ、及びＳ２００７Ｚ参照）。また、後述するラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２（図３４４０参照）を参照して、１回目の開放パターンとして３００

０ｍｓの開放時間が設定される。よって、１ラウンド目がチャレンジラウンドとなり、図３４３２（ａ）に示した表示画面が表示される。

【２１０９０】

そして、３０００ｍｓの規定期間（１回目の開放期間）中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞する毎に、図３４３２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｈｚ７１、小表示領域Ｈｚ７３、及びセリフ９００ａの表示態様が変化していき、規定期間が経過するよりも前に規定個数（３個）の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞すると、図３４３３（ｂ）の表示画面が表示され、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定される。なお、１ラウンド目のラウンド遊技を終了させるための入賞個数は１０個に規定されているため、１回目の開放期間中に規定個数（３個）のアタッカー入賞が発生した場合であっても、１回目の開放期間が終了すること無く、３０００ｍｓ経過した後に１回目の開放が終了することになる。なお、このように構成した場合には、１回目の開放期間（開放時間アップチャレンジ演出における規定期間（制限時間））内に規定個数（３個）以上の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞する場合がある。この場合、通常のチャンス開放（３００ｍｓ延長）よりも長い期間（例えば、１０００ｍｓ）開放期間を延長するように構成すると良い。このように構成することで、ラウンド遊技中において常に積極的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【２１０９１】

次に、「大当たりＤ」の大当たり遊技では、後述するラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１（図３４３９（ｂ）参照）を参照することで、２ラウンド目のラウンド開放パターンとして「開放パターンＸ」が設定される。この「開放パターンＸ」が設定されると、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２（図３４４０参照）を参照し、１００ｍｓの開放期間の開放動作が１０００ｍｓ間隔で実行される（図３４３６（ａ）参照）。さらに、後述する開放時間アップ判定処理（図３４４８のＳ２０６１Ｚ参照）によって大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている場合には、開放期間を３００ｍｓ延長させる処理が実行される。

【２１０９２】

よって、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定された状況で第２ラウンド（対象ラウンド）、即ち、「開放パターンＸ」のラウンド遊技が開始されると、図３４３６（ｂ）に示した通り、１回の開放期間が４００ｍｓ（１００ｍｓ＋３００ｍｓ）の開放動作が１０００ｍｓ間隔で実行されることになる。このように構成することで、「開放パターンＸ」の対象ラウンドが開始される時点で大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている場合（図３４３６（ｂ）参照）の方が、オンに設定されていない場合（図３４３６（ａ）参照）よりも、ラウンド遊技期間における特定入賞口６５ａの開放期間が占める割合を高くすることが出来るため遊技者に有利なラウンド遊技を実行させ易くすることができる。

【２１０９３】

なお、本第１７制御例の第３変形例では、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている状況で対象ラウンドが開始される場合には、第１可変入賞装置６５の開放期間を３００ｍｓ延長させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第１７制御例の第２変形例にて用いて技術、具体的には、開放期間が延長された延長期間中はラウンド遊技の入賞個数終了条件が成立した場合であっても、延長期間が経過するまで第１可変入賞装置６５の開放状態が維持されるように構成しても良い。このように構成することで、延長された開放期間で第１可変入賞装置６５が開放されるチャンス開放が実行されるラウンド遊技において入賞個数終了条件を成立させる入賞個数（１０個）よりも多くの遊技球を入賞させ易くすることができる（オーバー入賞させ易くすることができる）。

【２１０９４】

以上、説明をした通り、本第１７制御例の第３変形例では、チャレンジラウンドにおける第１可変入賞装置６５の１回の開放期間を用いて、次ラウンドである対象ラウンドにお

ける開放期間を延長させるか否かを決定するように構成しているが、これに限ること無く、チャレンジラウンドにおける複数回の開放期間を用いて次ラウンドである対象ラウンドにおける開放期間を延長させるか否かを決定するように構成しても良く、例えば、チャレンジラウンドにおける２回目～５回目の開放期間中に累計で３個の遊技球を入賞させることで対象ラウンドにおける開放期間を延長させるように構成しても良い。また、この場合、２回目～５回目の開放期間のみを合算した期間を制限時間（規定時間）として表示しても良いし、２回目の開放が開始されてから５回目の開放が終了するまでの期間（開放期間と閉鎖期間とを含む）を制限時間（規定時間）として表示しても良い。

【２１０９５】

このように、複数回の開放期間を用いて開放時間アップチャレンジ演出を実行することで、短い開放期間で第１可変入賞装置６５が開放される開放パターンが設定された場合であっても遊技者に意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、チャレンジラウンドにおける１回目の開放期間を用いずに開放時間アップチャレンジ演出を実行可能とすることで、新たなラウンド遊技が開始された直後に今回のラウンドがチャレンジラウンドであるか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、ラウンド遊技が終了するまでの間、遊技者が興味を持ち続ける遊技を提供することができる。また、本第１７制御例の第３変形例では、チャレンジラウンドにて所定条件を満たした場合に次ラウンドにおいて特典（開放期間の延長）を遊技者に付与するように構成しているが、次ラウンドにおける閉鎖期間の短縮を特典として付与可能に構成しても良いし。

【２１０９６】

＜第１７制御例の第３変形例における電気的構成について＞

次に、図３４３７から図３４４１を参照して、本第１７制御例の第３変形例における電気的構成について説明をする。本第１７制御例の第３変形例は、上述した第１７制御例に対して、所定のラウンド遊技（奇数ラウンドのラウンド遊技）における所定期間（前半期間）に特定入賞口６５ａへと入賞させた遊技球の個数に基づいて、次ラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放パターンを異ならせるように構成している点で相違しており、各相違点に関連して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成の一部と、を変更している。なお、それ以外の電気的構成については同一であり、同一の構成要素については詳細な説明を省略する。

【２１０９７】

まず、図３４３７を参照して、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図３４３７は、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。図３４３７に示すように、本第１７制御例の第３変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１７制御例におけるＲＯＭ２０２（図３３４９参照）に対して、開放シナリオテーブル２０２Ｚｇに代えて開放シナリオテーブル２０２ＺａＦを設けている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１０９８】

ここで、図３４３９（ａ）を参照して、開放シナリオテーブル２０２ＺａＦに規定されている詳細な内容について説明をする。図３４３９（ａ）は、開放シナリオテーブル２０２ＺａＦに規定されている内容を示した図である。図３４３９（ａ）に示した通り、開放シナリオテーブル２０２ＺａＦには、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３が規定されている。なお、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３の内容については、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０と同一であるためその説明を省略し、ここでは、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２の内容について説明をする。

【２１０９９】
ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１は、大当たり遊技、または小当たり遊技においてラウンド毎に設定される第１可変入賞装置６５または第２可変入賞装置６５０（Ｖ入賞装置）の開放パターン（ラウンド開放パターン）の種別が大当たり種別、或いは小当たり種別に対応させて予め規定されたテーブルである。図３４３９（ｂ）に示すように、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１には、小当たり種別、大当たり種別と、ラウンドカウンタ２０３Ｚａのカウンタ値（即ち、ラウンド数）に対応付けてラウンド開放パターンが規定されている。具体的には、「大当たりＡ（２Ｒ時短なし大当たり）」の１ラウンド目および２ラウンド目に対してラウンド開放パターン種別として「開放パターンＡ」が規定されている。ここで、図３４４０を参照して、「開放パターンＡ」について説明する。図３４４０は、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２の規定内容を模式的に示した図である。ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２は、ラウンド開放パターン種別毎の第１可変入賞装置６５または第２可変入賞装置６５０（Ｖ入賞装置）の開放動作（開放パターン）の内容が規定されたテーブルである。
【２１１００】
本第１７制御例の第３変形例では、大当たり遊技における第１可変入賞装置６５の開放パターンとして「開放パターンＡ」、「開放パターンＢ」、「開放パターンＸ」のうち、ラウンド毎に１の開放パターンを設定可能であり、小当たり遊技における第２可変入賞装置６５０の開放パターンとして「開放パターンＢ」、「開放パターンＣ」、「開放パターンＺ」を設定可能に構成している。なお、「開放パターンＡ」、「開放パターンＢ」、「開放パターンＣ」、「開放パターンＺ」については、上述した第１７制御例と同一であるためその説明を省略する。
【２１１０１】
「開放パターンＸ」は、０．１秒間の開放動作が１秒間隔で所定回数（１５回）実行される開放パターンである。開放パターンＸの具体的な動作内容は、図３４４０に示すように、ラウンドが開始されると、まず、「１００（ｍｓ）」の開放動作が設定される。なお、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２に規定された「開放秒数（ｍｓ）」は、実行中の当たり遊技に対応した入賞口の開放期間を示しており、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅまたは小当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｋには規定された開放秒数に対応するタイマ値が設定される。開放１回目の開放秒数が経過すると、次に、閉鎖１回目の動作として、「１０００（ｍｓ）」の閉鎖動作が設定される。なお、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２に規定された「閉鎖秒数（ｍｓ）」は、実行中の当たり遊技に対応した入賞口の閉鎖期間を示しており、大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆまたは小当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｍには規定された閉鎖秒数に対応するタイマ値が設定される。
【２１１０２】
閉鎖１回目の閉鎖秒数が経過すると、次に、開放２回目～１５回目の動作として、「１００（ｍｓ）」の開放動作、及び「１０００（ｍｓ）」の閉鎖動作が設定され、開放１６回目の開放動作として「０（ｍｓ）」の開放動作を設定する。なお、新たに設定された大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」である場合には、上述した第１７制御例と同様に次のラウンドへ移行するための処理が実行される。
【２１１０３】
つまり、「開放パターンＸ」が設定された場合には、他の開放パターンが設定された場合とは異なり、第１可変入賞装置６５の開放期間が短い（１００ｍｓ）開放動作のみが実行され、さらに、ラウンド中に実行される開放動作回数も他の開放パターンが設定された場合に比べて最大１５回と少なくなるように構成している。よって、「開放パターンＸ」は他の開放パターンに比べて遊技者に不利な開放パターンとなる。
【２１１０４】
図３４３９（ｂ）に戻り説明を続ける。図３４３９（ｂ）に示した通り、大当たり種別が大当たりＢ、及び大当たりＤに対して、偶数ラウンド目（２ラウンド目、４ラウンド目、６ラウンド目、８ラウンド目、１０ラウンド目）にラウンド開放パターンとして「開放

パターンＸ」が規定されている。ここで、第１７制御例の第３変形例では、「開放パターンＸ」が設定されるラウンド（対象ラウンド）の１つ前のラウンドにおけるラウンド遊技の結果に応じて対象ラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放期間を長くする処理（チャンス開放処理）を実行可能に構成している。具体的には、大当たり種別が大当たりＢ、及び大当たりＤの大当たり遊技が実行された場合には対象ラウンドの前の奇数ラウンド目（１ラウンド目、３ラウンド目、５ラウンド目、７ラウンド目、９ラウンド目）にて実行される「開放パターンＡ」、又は「開放パターンＢ」に対応した１回目の開放期間（５０００ｍｓ、又は３０００ｍｓ）中に特定入賞口６５ａへと３個以上の遊技球を入賞させることで、対象ラウンドの開放期間が１００ｍｓから４００ｍｓへと延長されるように構成している。このように構成することで、他の開放パターンが設定された場合よりも遊技者に不利な開放動作が実行される「開放パターンＸ」が設定される対象ラウンドにおいて、第１可変入賞装置６５が開放状態となる期間を長くするために、対象ラウンドの前の奇数ラウンド目にて遊技者に意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

【２１１０５】

次に、図３４３８を参照して、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成について説明する。図３４３８は、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に設けられているＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図３４３８に示すように、本第１７制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１７制御例におけるＲＡＭ２０３（図３３５０参照）に対して、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦと、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦと、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦと、を新たに追加している点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【２１１０６】

大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦは、ラウンド遊技における特定期間中に特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球を計測するためのカウンタであって、特定期間が開始される前に所定値が設定され特定期間が経過するよりも前に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に値が１減算される。この大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値は、遊技者に特典を付与可能な付与条件が成立していかを判別する際に参照される。つまり、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦは、ラウンド遊技における特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞に応じて値が更新されるカウンタであって、特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に必ず付与される賞球とは異なる特典の付与条件を成立させるために参照されるカウンタである。

【２１１０７】

より具体的には、後述する開放時間アップ開始処理（図３４４５のＳ１９７１Ｚ参照）において、第１可変入賞装置６５の開放期間が延長され得る対象ラウンド（「開放パターンＸ」が設定されるラウンド）の１つ前のラウンドが開始されると判別された場合（Ｓ２００４Ｚ：Ｙｅｓ）に、今回開始されるラウンドの開放パターン種別（大当たりＢ、又は大当たりＤ）に対応して予め定められている値（５、又は３）が設定される（Ｓ２００９Ｚ，Ｓ２００６Ｚ）。そして、特定入賞口入賞処理（図３４４２のＳ１５１Ｚ参照）にて実行される開放時間アップ入賞処理（図３４４３のＳ８４１Ｚ参照）において、特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞が対象ラウンドの１つ前のラウンドにおける１回目の開放期間中であると判別された場合（Ｓ９０１Ｚ：Ｙｅｓ）に、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が１減算される（Ｓ９０３Ｚ）。そして、減算後の大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が０であるかが判別され（Ｓ９０４Ｚ）、０であると判別された場合には（Ｓ９０４Ｚ：Ｙｅｓ）、対象ラウンドの開放期間を延長するための条件（賞球とは異なる特典の付与条件）が成立し、対象ラウンドの開放期間を延長するための処理が実行される（Ｓ９０５Ｚ）。

【２１１０８】

また、大当たり開放制御処理（図３４４６のＳ１９７２Ｚ参照）において、特定入賞口

６５ａへの遊技球の入賞が対象ラウンドの１つ前のラウンドにおける１回目の開放期間が経過した（後述する大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの減算後の値が０であると判別された）場合に（Ｓ２０４３Ｚ）、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が０にクリアされる。

【２１１０９】

大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦは、対象ラウンドの開放期間を延長させる条件が成立していることを示すためのフラグであって、対象ラウンドの開放期間を延長させる条件が成立した場合にオンに設定され、対象ラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放動作が実行される場合に大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦの設定状況が判別され、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されていると判別された場合に、対象ラウンドの開放期間を延長させる処理（大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅに延長期間に対応する値を設定する処理）が実行される。また、対象ラウンドとは異なるラウンドが開始される場合にオフに設定される。このように構成することで、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている状況で開始される対象ラウンドにおいて第１可変入賞装置６５の開放動作が複数回実行される場合であっても、毎回の開放動作に対して確実に開放期間を延長させる処理を実行することが可能となる。また、本第１７制御例の第３変形例では、対象ラウンドが連続して設定されないようにラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１にラウンド開放パターンが規定されているが、例えば、対象ラウンドが連続して設定されるラウンド開放パターンが設定された場合であっても、連続して対象ラウンドが設定される間は大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている状態を維持することができる。

【２１１１０】

なお、本第１７制御例の第３変形例では、対象ラウンドの開放期間を延長させる条件が成立し得るラウンド（チャレンジラウンド）と、対象ラウンドとが交互に設定されるラウンド開放パターンが設定されるように構成しているため、オンに設定されている大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦをオフに設定するタイミングを、ラウンド開放パターンとして「開放パターンＡ」、又は「開放パターンＢ」が設定されるチャレンジラウンド、即ち、対象ラウンドの開放期間を延長させる条件が成立し得るチャレンジラウンドが開始される場合とすることで、１回の大当たり遊技における複数の対象ラウンドにて開放期間を延長させるために複数のチャレンジラウンドにて意欲的に遊技を行わせることができるように構成しているが、これに限ること無く、オンに設定されている大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦを対象ラウンドが終了したと判別されたタイミングでオフに設定するように構成しても良い。このように構成することで、対象ラウンドとチャレンジラウンドとは異なる通常ラウンドを含むラウンド開放パターンを設定可能に構成した場合、即ち、対象ラウンドの次にチャレンジラウンドとは異なるラウンドが設定される大当たり遊技が実行されるように構成した場合において、対象ラウンド以外の第１可変入賞装置６５の開放期間が延長されてしまうことを抑制することができる。

【２１１１１】

なお、本第１７制御例の第３変形例では、開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている状況で対象ラウンドが設定された場合には、対象ラウンドにて実行される複数回の第１可変入賞装置６５の開放動作の全てに対して開放期間が延長されるように構成しているが、これに限ること無く、開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されている状況で対象ラウンドが開始される場合において、第１可変入賞装置６５の開放動作が開始される場合に所定の抽選を実行し、当選した場合のみ開放期間を延長可能に構成しても良い。また、本第１７制御例の第３変形例では、チャレンジラウンドにて対象ラウンドの開放期間を延長させる条件を成立させた場合に対象ラウンドの開放期間を延長させるように構成しているが、これに限ること無く、チャレンジラウンドにて条件を成立させた後に実行される第１可変入賞装置６５の開放動作に対して開放期間を延長させる処理を実行するように構成しても良い。

【２１１１２】

また、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させる延長条件が成立した場合に、当該延長条件が成立したことを、所定数（例えば、１０個）を上限に記憶可能に構成し、新たな大当たり遊技が実行される場合において、記憶されている延長条件の成立回数に応じて開放期間を延長する処理を実行するように構成しても良い。この場合、対象ラウンドが設定されずチャレンジラウンドが設定される大当たり種別や、チャレンジラウンドが設定されず対象ラウンドが設定される大当たり種別を設けることで、複数回の大当たり遊技に跨がって第１可変入賞装置６５の開放期間の長さを変更させる（延長させる）ことが可能となり、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【２１１１３】

さらに、本第１７制御例の第３変形例では、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させる延長条件が成立していることに基づいて対象ラウンドにて実行される第１可変入賞装置６５の開放動作にて開放期間が延長されるように構成しているが、これに限ること無く延長条件が成立している場合に遊技者が任意のラウンドに対して開放期間を延長可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させることが可能な対象ラウンドの種別として第１対象ラウンドと、第１対象ラウンドよりも特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させ難い（開放期間が短い、又は開放回数が少ない）第２対象ラウンドとを設定可能に構成したパチンコ機１０において、第１対象ラウンドでは無く第２対象ラウンドを選択した場合により遊技者に有利な遊技を提供することができる。よって、遊技者に開放期間が延長されるラウンドを選択させるといった斬新な遊技性を提供することができる。

【２１１１４】

大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦは、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を更新可能な期間を計測するタイマであって、チャレンジラウンドにおける１回目の開放期間に対応した値が設定される。この大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が１以上である期間中に特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞した場合に大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が１減算される。この大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値は、上述した大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値と同様に設定され（図３４４５のＳ２０１０Ｚ、又はＳ２００７Ｚ参照）、大当たり開放制御処理（図３４４６のＳ１９７２Ｚ参照）において、値が参照され（Ｓ２０４１Ｚ）、１以上であると判別された場合に（Ｓ２０４１Ｚ：Ｙｅｓ）、値が減算される（Ｓ２０４２Ｚ）。また、減算後の値が０となった場合（Ｓ２０４３Ｚ：Ｙｅｓ）、即ち、チャレンジラウンドにおける１回目の開放期間が経過した場合には、今回のチャレンジラウンドにおいて対象ラウンドの開放期間を延長させる条件が成立しなかったと判別され、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオフに設定され（Ｓ２０４４Ｚ）、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が０に設定され（Ｓ２０４５Ｚ）、大当たり規定個数未到達コマンドが設定される（Ｓ２０４６Ｚ）。

【２１１１５】

以上、説明をした通り、本第１７制御例の第３変形例では、第１可変入賞装置６５が開放状態となる開放期間の一部（チャレンジラウンドの１回目の開放期間）に対応させて大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値をセットし、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が１以上である状況において特定入賞口６５ａへと入賞した遊技球数を大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を更新することで記憶可能に構成し、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が所定数に到達した場合に、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を行っている遊技者に対して特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させるといった単調な遊技を行わせるのでは無く、特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させるタイミングについても興味を持たせることができる。また、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させることで遊技者に付与される恩恵である賞球を獲得するといった従来の遊技性に加え、大当たり遊技中に特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させることで賞球とは異なる特典（開放期間の延長）も付与可能となるため大当たり遊技に対して遊技者により興味を持たせることができる。

【２１１１６】
なお、本第１７制御例の第３変形例では、大当たり遊技中に遊技者に付与される賞球とは異なる特典として第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させる特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定入賞口６５ａへと遊技球を入賞させた場合に付与される賞球数を増加させる特典を付与可能に構成しても良いし、第１可変入賞装置６５の閉鎖期間を短縮させる特典や、１回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技に数（ラウンド数）を増加させる特典を付与可能に構成しても良い。このような特典を付与可能に構成した場合であっても、大当たり遊技に対して遊技者により興味を持たせることができる。
【２１１１７】
さらに、本第１７制御例の第３変形例では、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間として、所定ラウンド（チャレンジラウンド）における一部期間（１回目の開放期間）のみを設定しているがこれに限ること無く、所定ラウド（チャレンジラウンド）における全開放期間を第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間として設定しても良いし、複数ラウンドを跨がるように第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間を設定しても良い。
【２１１１８】
また、本第１７制御例の第３変形例では、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間において実行される第１可変入賞装置６５の開放パターンに対応して予め定められた個数の遊技球が特定入賞口６５ａへと入賞した場合に、開放期間を延長させる条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件（入賞個数）を抽選によって異ならせたり、過去の遊技結果（連チャン数や総賞球獲得数等）に応じて異ならせたりしても良い。加えて、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間（チャレンジラウンドにおける１回目の開放期間）における特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞数に応じて開放期間の長さを段階的に延長可能に構成しても良い。このように構成することで、チャレンジラウンドのラウンド遊技を実行している遊技者に対して、チャレンジラウンドが終了するまでの間、積極的に遊技球を入賞させようと意欲的に遊技を行わせることができる。
【２１１１９】
次に、図３４４１を参照して、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図３４４１は、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０のパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した図である。図３４４１に示した通り、本第１７制御例の第３変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１７制御例のＲＡＭ２２３（図３３５８参照）に対して、規定個数到達フラグ２２３ＺａＦを新たに追加している点で相違しており、それ以外は同一である。なお、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。
【２１１２０】
規定個数到達フラグ２２３ＺａＦは、チャレンジラウンドにて第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立したことを一時的に記憶させるためのフラグであって、当たり関連処理（図３４５１のＳ３３５１Ｚ参照）において第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立したことを示す大当たり規定個数到達コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ３８０６Ｚ：Ｙｅｓ）、オンに設定される（Ｓ３８０８Ｚ）。そして、大当たり関連処理（図３４５２のＳ３８０１Ｚ参照）において、ラウンド数コマンドを受信したと判別された場合に（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、規定個数到達フラグ２２３ＺａＦがオンに設定されているかが判別され（Ｓ３８２１Ｚ）、オンに設定されている場合は（Ｓ３８２１Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用チャンス開放のコマンドが設定され（Ｓ３８２２Ｚ）、図３４３４（ｂ）に示した表示画面、即ち、対象ラウンドにおける第１可変

入賞装置６５の開放期間が延長されることを示す表示態様が表示される。一方、Ｓ３８２１Ｚの処理において、オンに設定されていないと判別された場合は（Ｓ３８２１Ｚ：Ｎｏ）、表示用通常開放のコマンドが設定され（Ｓ３８２３Ｚ）、図３４３４（ａ）に示した表示画面、即ち、対象ラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放期間が延長されなかった（通常である）ことを示す表示態様が表示される。

【２１１２１】

＜第１７制御例の第３変形例における制御処理について＞

次に、図３４４２から図３４５２を参照して、本第１７制御例の第３変形例のパチンコ機１０にて実行される各種制御処理のうち、上述した第１７制御例とは異なる制御処理について説明をする。本第１７制御例の第３変形例では、上述した第１７制御例に対して主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の一部を変更した点と、で相違している。なお、上述した第１７制御例と同一の制御処理についてもその説明を省略する。

【２１１２２】

まず、図３４４２から図３４５０を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１７制御例の第３変形例におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理は、上述した第１７制御例に対して、特定入賞口入賞処理（図３３６５のＳ１３３Ｚ参照）に代えて特定入賞口入賞処理（図３４４２のＳ１５１Ｚ）を、大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）に代えて大当たり制御処理（図３４４４のＳ１９０１Ｚ）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２１１２３】

まず、図３４４２を参照して、特定入賞口入賞処理（Ｓ１５１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４２は、特定入賞口入賞処理（Ｓ１５１Ｚ）を示すフローチャートである。この特定入賞口入賞処理（Ｓ１５１Ｚ）は、上述した第１７制御例の特定入賞口入賞処理（図３３６５のＳ１３３Ｚ参照）と同様に入賞処理（図３３６２のＳ１０１Ｚ参照）にて実行される処理であって、大当たり遊技中に遊技球が入賞し易くなる特定入賞口６５ａへと遊技球が入賞したことに応じた各種処理が実行されるものであって、上述した第１７制御例の特定入賞口入賞処理（図３３６５のＳ１３３Ｚ参照）に対して開放時間アップ入賞処理（Ｓ８４１Ｓ）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２１１２４】

ここで、図３４４３を参照して、特定入賞口入賞処理（図３４４２のＳ１５１Ｚ参照）内の一処理である開放時間アップ入賞処理（Ｓ８４１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４３は、開放時間アップ入賞処理（Ｓ８４１Ｚ）を示すフローチャートである。この開放時間アップ入賞処理（Ｓ８４１Ｚ）は、今回の特定入賞口６５ａへの遊技球の入賞が第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間中に発生した入賞であるかを判別する処理と、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間中に発生した入賞数をカウントする処理と、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立したか否かを判別する処理と、が実行される。

【２１１２５】

具体的には、図３４４３に示した通り、まず、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「１」以上であるか判別し（Ｓ９０１Ｚ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「１」以上ではない（０である）と判別した場合は（Ｓ９０１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「１」以上であると判別した場合は（Ｓ９０１Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が「１」以上であるか判別する（Ｓ９０２Ｚ）。大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が「１」以上ではない（０である）と判別した場合は（Ｓ９０２Ｚ：Ｎｏ）、本処理を

終了する。
【２１１２６】
　また、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が「１」以上であると判別した場合は（Ｓ９０２Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を「１」減算し（Ｓ９０３Ｚ）、Ｓ９０３Ｚの処理によって減算された大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が「０」であるか判別する（Ｓ９０４Ｚ）。大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が「０」ではない（１以上である）と判別した場合は（Ｓ９０４Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ９０４Ｚ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立した場合であるため、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦをオンに設定し（Ｓ９０５Ｚ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値を「０」に設定し（Ｓ９０６Ｚ）、大当たり規定個数到達コマンドを設定し（Ｓ９０７Ｚ）、本処理を終了する。
【２１１２７】
　次に、図３４４４を参照して、大当たり制御処理（Ｓ１９０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４４は、大当たり制御処理（Ｓ１９０１Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１９０１Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり制御処理（図３３６８のＳ１６２１Ｚ参照）に対して、大当たり開放制御処理（図３３６９のＳ１７０５Ｚ参照）に代えて大当たり開放制御処理（図３４４６のＳ１９７２Ｚ参照）を実行する点と、新たに開放時間アップ開始処理（Ｓ１９７１Ｚ）を実行する点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。
【２１１２８】
　図３４４４に示した通り、大当たり制御処理（Ｓ１９０１Ｚ）では、まず、大当たりが開始するか判別する（Ｓ１７０１）。大当たりが開始すると判別した場合（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定し（Ｓ１７０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ１７０３）、大当たり中フラグ２０３ｋをオンに設定する（Ｓ１７０４）。次に、大当たり入賞口開放フラグ２０３ＺｃをオンにＳ設定し（Ｓ１７０１Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値を「０」に設定し（Ｓ１７０２Ｚ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値を「１」加算する（Ｓ１７０３Ｚ）。次に、新たに開始するラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１７０４Ｚ）、開放時間アップ開始処理を実行し（Ｓ１９７１Ｚ）、本処理を終了する。尚、開放時間アップ処理（Ｓ１９７１Ｚ）については、図３４４５を参照し、後述する。
【２１１２９】
　また、Ｓ１７０１の処理において、大当たりが開始しないと判別した場合（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、大当たり中であるか判別する（Ｓ１７０５）。大当たり中ではないと判別した場合（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、大当たり中であると判別した場合（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、大当たり開放制御処理を実行し（Ｓ１９７２Ｚ）、大当たり閉鎖制御処理を実行し（Ｓ１７０６Ｚ）、エンディング期間の終了タイミングであるか判別する（Ｓ１７１３）。尚、大当たり開放制御処理（Ｓ１９７２Ｚ）については、図３４４６を参照し、後述する。エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合（Ｓ１７１３：Ｙｅｓ）、実行中の大当たり種別を読み出し（Ｓ１７１４）、Ｓ１７１５～Ｓ１７１８の処理を実行する。Ｓ１７１５～Ｓ１７１８の処理は上述した第２制御例におけるＳ１７１５～Ｓ１７１８の処理と同一の処理のため、詳細な説明を省略する。次に、大当たり中フラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ１７１９）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａを「０」に設定し（Ｓ１７０７Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値を「０」に設定し（Ｓ１７０８Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１７１３の処理において、エンディング期間の終了タイミングではないと判別した場合（Ｓ１７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【２１１３０】
　ここで、図３４４５を参照して、大当たり制御処理（図３４４４のＳ１９０１Ｚ参照）内の一処理である開放時間アップ開始処理（Ｓ１９７１Ｚ）の処理内容について説明する

。図３４４５は、開放時間アップ開始処理（Ｓ１９７１Ｚ）を示すフローチャートである。この開放時間アップ開始処理（Ｓ１９７１Ｚ）では、新たに実行されるラウンドが第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間を有しているチャレンジラウンドであるかを判別し、チャレンジラウンドである場合に開放期間を延長させるための条件を設定するための処理が実行される。

【２１１３１】

具体的には、図３４４５に示した通り、開放時間アップ開始処理（Ｓ１９７１Ｚ）では、まず、大当たり種別が「大当たりＢ」もしくは「大当たりＤ」であるか判別する（Ｓ２００１Ｚ）。つまり、チャレンジラウンド、及び対象ラウンドに対応する開放パターンが設定される大当たり遊技であるかを判別する。Ｓ２００１Ｚの処理において、大当たり種別が「大当たりＢ」もしくは「大当たりＤ」でではないと判別した場合（Ｓ２００１Ｚ：Ｎｏ）、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させることが可能なラウンド（対象ラウンド）が設定されない大当たり遊技であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２００１Ｚの処理において、大当たり種別が「大当たりＢ」もしくは「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ２００１Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１を参照して大当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａの値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ２００２Ｚ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値を「２」で除算し余りを判定値として設定し（Ｓ２００３Ｚ）、その判定値が「１」であるか判別する（Ｓ２００４Ｚ）。

【２１１３２】

つまり、Ｓ２００４Ｚの処理では、今回開始されるラウンドが「大当たりＢ」、「大当たりＤ」におけるチャレンジラウンド（奇数目ラウンド）であるかが判別される。なお、本第１７制御例の第３変形例ではチャレンジラウンドが全て奇数ラウンドであるためＳ２００３Ｚの処理によってチャレンジラウンドの有無を判定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１に対してチャレンジラウンドに関する情報を規定しておき、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１を参照して今回開始されるラウンドがチャレンジラウンドであるかを判定するように構成しても良い。

【２１１３３】

Ｓ２００４Ｚの処理において判定値が「１」ではないと判別した場合は（Ｓ２００４Ｚ：Ｎｏ）、チャレンジラウンドに対して行われる各種処理をスキップして本処理を終了する。一方、Ｓ２００４Ｚの処理において判定値が「１」であると判別した場合は（Ｓ２００４Ｚ：Ｙｅｓ）、設定されたラウンド開放パターンが「開放パターンＡ」であるか判別し（Ｓ２００５Ｚ）、ラウンド開放パターンが「開放パターンＡ」であると判別した場合は（Ｓ２００５Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を「５」に設定し（Ｓ２００９Ｚ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値を「１２５０」に設定し（Ｓ２０１０Ｚ）、大当たり規定個数５設定コマンドを設定し（Ｓ２０１１Ｚ）、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦをオフに設定し（Ｓ２０１２Ｚ）、本処理を終了する。つまり、「開放パターンＡ」が設定されるチャレンジラウンドに対しては、ラウンド開始から５０００ｍｓが経過するまでの期間（１回目の開放期間が終了するまでの期間）が第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間として設定され（大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値に１２５０が設定され）、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件として特定入賞口６５ａへの入賞数「５」が設定される（大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値に５が設定される）。

【２１１３４】

一方、Ｓ２００５Ｚの処理において、ラウンド開放パターンは「開放パターンＡ」ではない（「開放パターンＢ」である）と判別した場合は（Ｓ２００５Ｚ：Ｎｏ）、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を「３」に設定し（２００６Ｚ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値を「７５０」に設定し（２００７Ｚ）、大当たり規定個数３設定コマンドを設定し（Ｓ２００８Ｚ）、上述したＳ２０１２Ｚの処理を実行し本処理を終了

する。つまり、「開放パターンＢ」が設定されるチャレンジラウンドに対しては、ラウンド開始から３０００ｍｓが経過するまでの期間（１回目の開放期間が終了するまでの期間）が第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間として設定され（大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値に７５０が設定され）、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件として特定入賞口６５ａへの入賞数「３」が設定される（大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値に３が設定される）。

【２１１３５】

次に、図３４４６を参照して、大当たり制御処理（図３４４４のＳ１９０１参照）内の一処理である大当たり開放制御処理（Ｓ１９７２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４６は、大当たり開放制御処理（Ｓ１９７２Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり開放制御処理（Ｓ１９７２Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり開放制御処理（図３３６９のＳ１７０５Ｚ参照）に対して、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値を更新する処理と、更新後の大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が０となった場合に第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間を終了させるための処理とを追加した点と、大当たり入賞口開放処理の内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１１３６】

図３４４６に示した通り、大当たり開放制御処理（Ｓ１９７２Ｚ）が実行されると、まず、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「１」以上であるか、即ち、現在が第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間であるかを判別し（Ｓ２０４１Ｚ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦが「１」以上である、即ち、現在が第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間であると判別した場合は（Ｓ２０４１Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値を「１」減算し（Ｓ２０４２Ｚ）、次に、減算後の大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「０」であるかを判別する（Ｓ２０４３Ｚ）。大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「０」であると判別した場合は（Ｓ２０４３Ｚ：Ｙｅｓ）、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間が経過したタイミングであるため、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦをオフに設定し（Ｓ２０４４Ｚ）、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を「０」に設定し（Ｓ２０４５Ｚ）、大当たり規定個数未到達コマンドを設定する（Ｓ２０４６Ｚ）。つまり、第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間中に当該条件が成立しなかった場合には、Ｓ２０４４Ｚ、及びＳ２０４５Ｚの処理によって第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立し得る期間を終了させるための処理が実行される。また、Ｓ２０４６Ｚの処理で設定された大当たり規定個数未達コマンドは音声ランプ制御装置１１３へと出力され、チャレンジラウンド中に第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させるための条件が成立しなかったことに対応する表示態様（チャレンジラウンド演出の演出結果）が第３図柄表示装置８１に表示される（図３４３３（ａ）参照）。

【２１１３７】

尚、Ｓ２０４１Ｚの処理において、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「１」以上でない場合は（Ｓ２０４１Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２０４２Ｚ～Ｓ２０４６Ｚの処理をスキップし、Ｓ１７２１Ｚの処理に移行する。また、Ｓ２０４３Ｚの処理において、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値が「０」ではない場合（Ｓ２０４３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２０４４Ｚ～Ｓ２０４６Ｚの処理をスキップし、Ｓ１７２１Ｚの処理に移行する。Ｓ１７２１Ｚ～Ｓ１７２６Ｚの処理は第１７制御例におけるＳ１７２１Ｚ～Ｓ１７２６Ｚの処理と同一の処理のため、詳細な説明を省略する。

【２１１３８】

Ｓ１７２１Ｚ～Ｓ１７２６Ｚの処理後、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンであるか判別する（Ｓ１７２７Ｚ）。大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオンであると判別した場合は（Ｓ１７２７Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口開放処理を実行し（Ｓ２０４

７Ｚ）、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃをオフに設定し（Ｓ１７２９Ｚ）、本処理を終了する。尚、大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０４７Ｚ）については、図３４４７を参照し、後述する。一方、Ｓ１７２７Ｚの処理において、大当たり入賞口開放フラグ２０３Ｚｃがオフであると判別した場合（Ｓ１７２７Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であるか判別する（Ｓ１７３０Ｚ）。大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であると判別した場合（Ｓ１７３０Ｚ：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ１７３０Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値を「１」減算し（Ｓ１７３１Ｚ）、その値が「０」であるか判別する（Ｓ１７３２Ｚ）。当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」ではない場合（Ｓ１７３２Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」である場合は（Ｓ１７３２Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり入賞口閉鎖フラグ２０３Ｚｄをオンに設定し（Ｓ１７３３Ｚ）、本処理を終了する。

【２１１３９】

次に、図３４４７を参照して、大当たり開放制御処理（図３４４６のＳ１９７２参照）の一処理である大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０４７Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４７は、大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０４７Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０４７Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり入賞口開放処理（図３３７１のＳ１７２８Ｚ参照）に対して、新たに開放時間アップ判定処理（Ｓ２０６１Ｚ）、及び、開放時間アップ開始処理（Ｓ２０６２Ｚ）を実行する点と、従大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７７２Ｚ）に代えて従大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０６３Ｚ）を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。また、Ｓ２０６２Ｚの処理で実行される開放時間アップ開始処理（Ｓ２０６２Ｚ）は、上述したＳ１９７１Ｚの処理と同一内容であるため、その説明を省略する。

【２１１４０】

図３４４７に示した通り、大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０４７Ｚ）では、上述した第１７制御例の大当たり入賞口開放処理（Ｓ１７２８Ｚ）と同一のＳ１７６１ＺからＳ１７６５Ｚ、及びＳ１７７５Ｚの処理を実行し、その後、開放時間アップ判定処理を実行する（Ｓ２０６１Ｚ）。尚、開放時間アップ判定処理（Ｓ２０６１Ｚ）については、図３４４８を参照し、後述する。Ｓ２０６１Ｚの処理後、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であるか判別する（Ｓ１７６６Ｚ）。大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であると判別した場合（Ｓ１７６６Ｚ：Ｙｅｓ）、開放回数カウンタ２０３Ｚｑの値を「０」に設定し（Ｓ１７７６Ｚ）、入賞カウンタ２０３Ｚｂの値を「０」に設定し（Ｓ１７６８Ｚ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値を「１」加算する（Ｓ１７６９Ｚ）。次に、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１７７０Ｚ）、開放時間アップ開始処理を実行する（Ｓ２０６２Ｚ）。尚、開放時間アップ開始処理（Ｓ２０６２Ｚ）は、図３４４５で述べた開放時間アップ開始処理（Ｓ１９７１Ｚ）と同様の処理内容であるため説明を省略する。

【２１１４１】

Ｓ２０６２Ｚの処理後、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値が最終ラウンド数＋１であるか判別する（Ｓ１７７１Ｚ）。ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値が最終ラウンド数＋１であると判別した場合（Ｓ１７７１Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たりエンディングフラグ２０３Ｚｇをオンに設定し（Ｓ１７７３Ｚ）、本処理を終了する。一方、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値が最終ラウンド数＋１ではないと判別した場合（Ｓ１７７１Ｚ：Ｎｏ）、従大当たり入賞口開放処理を実行し（Ｓ２０６３Ｚ）、対応する入賞口の開放を設定し（Ｓ１７６７Ｚ）、本処理を終了する。尚、従大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０６３Ｚ）については、図３４４９を参照し、後述する。一方、Ｓ１７６６Ｚの処理において、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」ではないと判別した場合（Ｓ１７６６Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ１７６８Ｚ～Ｓ２０６３Ｚの処理をスキップして、Ｓ１７６７Ｚの処理に移行し、本処理

を終了する。
【２１１４２】
次に、図３４４８を参照して、大当たり入賞口開放処理（図３４４７のＳ２０４７Ｚ参照）内の一処理である開放時間アップ判定処理（Ｓ２０６１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４８は、開放時間アップ判定処理（Ｓ２０６１Ｚ）を示すフローチャートである。この開放時間アップ判定処理（Ｓ２０６１Ｚ）では、今回開始されるラウンドが第１可変入賞装置６５の開放期間を延長させることが可能な対象ラウンドであるかを判別し、今回開始されるラウンドが対象ラウンドである場合は、開放期間を延長させる条件が成立しているかを判別し、開放期間を延長させる条件が成立している場合に開放期間を延長させるための処理が実行される。
【２１１４３】
具体的には、図３４４８に示した通り、開放時間アップ判定処理（Ｓ２０６１Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１から大当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａの値に基づいてラウンド開放パターンを抽出し（Ｓ２０８１Ｚ）、抽出したラウンド開放パターンが「Ｘ」であるか判別する（Ｓ２０８２Ｚ）。抽出したラウンド開放パターンが「Ｘ」ではないと判別した場合（Ｓ２０８２Ｚ：Ｎｏ）、即ち、対象ラウンドでは無いと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、抽出したラウンド開放パターンが「Ｘ」であると判別した場合（Ｓ２０８８Ｚ：Ｙｅｓ）、即ち、対象ラウンドであると判別した場合は、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０８３Ｚ）、大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（Ｓ２０８３Ｚ：Ｎｏ）、開放期間を延長させる条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。
【２１１４４】
一方、Ｓ２０８３Ｚの処理において大当たり開放延長フラグ２０３ＺｂＦがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０８３Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であるか判別する（Ｓ２０８４Ｚ）。大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」ではないと判別した場合は（Ｓ２０８４Ｚ：Ｎｏ）、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値に「７５」を加算し（Ｓ２０８５Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０８４Ｚの処理において、大当たり入賞口開放タイマ２０３Ｚｅの値が「０」であると判別した場合（Ｓ２０８４Ｚ：Ｙｅｓ）、Ｓ２０８５Ｚの処理をスキップして本処理を終了する。
【２１１４５】
次に、図３４４９を参照して、大当たり入賞口開放処理（図３４４７のＳ２０４７Ｚ）の一処理である従大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０６３Ｚ）の処理内容について説明する。図３４４９は、従大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０６３Ｚ）を示すフローチャートである。この従大当たり入賞口開放処理（Ｓ２０６３Ｚ）は、上述した第１７制御例の従大当たり入賞口開放処理（図３３７２のＳ１７７２Ｚ参照）に対して、最後に開放時間アップ判定処理（Ｓ２１０１Ｚ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。また、Ｓ２１０１Ｚの処理において実行される開放時間アップ判定処理（Ｓ２１０１Ｚ）の処理内容は、上述した開放時間アップ判定処理（図３４４８のＳ２０６１Ｚ参照）と同一であるため、その説明を省略する。
【２１１４６】
次に、図３４５０を参照して、大当たり閉鎖制御処理（第１７制御例内図３３７０参照）の一処理である大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２１２１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４５０は、大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２１２１Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２１２１Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり入賞口閉鎖処理（図３３７３のＳ１７４２Ｚ参照）に対して、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値に０を設定する（クリアする）処理（Ｓ２１４１Ｚ）と、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値に０を設定する（クリアする）処理（Ｓ２１４２Ｚ）と、を最

後に追加している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１１４７】

大当たり入賞口閉鎖処理（Ｓ２１２１Ｚ）が実行されると、まず、ラウンドシナリオテーブル２０２ＺａＦ１から大当たり種別とラウンドカウンタ２０３Ｚａの値に基づいてラウンドカウンタ開放パターンを抽出し（Ｓ１８０１Ｚ）、ラウンド開放パターンが「開放パターンＺ」であるか判別する（Ｓ１８０２Ｚ）。ラウンド開放パターンが「開放パターンＺ」ではないと判別した場合（Ｓ１８０２Ｚ：Ｎｏ）、ラウンド開放テーブル２０２ＺａＦ２から抽出したラウンド開放パターンと開放回数カウンタ２０３Ｚｑの値とに基づいて開放パターンを抽出し（Ｓ１８０４Ｚ）、抽出した開放パターンから閉鎖秒数を抽出し大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値に設定し（Ｓ１８０５Ｚ）、対応する入賞口の閉鎖を設定する（Ｓ１８０６Ｚ）。一方、Ｓ１８０２Ｚの処理において、ラウンド開放パターンが「Ｚ」であると判別した場合（Ｓ１８０２Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド特殊開放テーブル２０２Ｚｇ３から入賞状況カウンタ２０３Ｚｏの値に基づいて閉鎖秒数を抽出し大当たり入賞口閉鎖タイマ２０３Ｚｆの値に設定し（Ｓ１８０３Ｚ）、Ｓ１８０６Ｚの処理に移行する。Ｓ１８０６Ｚの処理後、大当たり入賞口閉鎖コマンドを設定する（Ｓ１８０７Ｚ）。次に、大当たり規定個数カウンタ２０３ＺａＦの値を「０」に設定し（Ｓ２１４１Ｚ）、大当たり規定個数タイマ２０３ＺｃＦの値を「０」に設定し（Ｓ２１４２Ｚ）、本処理を終了する。

【２１１４８】

次に、図３４５１、及び図３４５２を参照して、本第１７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第１７制御例の第３変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１７制御例に対して、当たり関連処理（図３３８４のＳ３２０３Ｚ参照）に代えて当たり関連処理（図３４５１のＳ３３５１Ｚ参照）を、大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ参照）に代えて大当たり関連処理（図３４５２のＳ３８０１Ｚ）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【２１１４９】

まず、図３４５１を参照して、当たり関連処理（Ｓ３３５１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４５１は、当たり関連処理（Ｓ３３５１Ｚ）を示すフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ３３５１Ｚ）は、主制御装置１１０から当たりに関するコマンドを受信した場合に、受信した各種コマンドに対応する各種処理が実行される制御処理であって、上述した当たり関連処理（図３３８４のＳ３２０３Ｚ参照）に対して、大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ参照）に代えて大当たり関連処理（Ｓ３８０１Ｚ）を実行する点と、チャレンジラウンド中に設定された各種コマンド（大当たり規定個数５設定コマンド、大当たり規定個数３設定コマンド、大当たり規定個数到達コマンド、大当たり規定個数未到達コマンド）を受信した場合に実行される処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１１５０】

図３４５１に示した通り、当たり関連処理（Ｓ３３５１Ｚ）では、まず、大当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ３５０３）。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３５０３：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ３８０１Ｚ）、本処理を終了する。尚、大当たり関連処理（Ｓ３８０１Ｚ）については、図３４５２を参照し、後述する。一方、Ｓ３５０３の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３５０３：Ｎｏ）、小当たり関連コマンドを受信したか判別する（Ｓ３５０７）。小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３５０７：Ｙｅｓ）、小当たり関連処理を実行し（Ｓ３５０２Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３５０７の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３５０７：Ｎｏ）

、大当たり規定個数５設定コマンドを受信したか判別する（Ｓ３８０２Ｚ）。大当たり規定個数５設定コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３８０２Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用開放時間アップチャレンジ演出開始規定個数５個コマンドを設定し（Ｓ３８０３Ｚ）、本処理を終了する。

【２１１５１】

一方、Ｓ３８０２の処理において、大当たり規定個数５設定コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３８０２Ｚ：Ｎｏ）、大当たり規定個数３設定コマンドを受信したか判別する（Ｓ３８０４Ｚ）。大当たり規定個数３設定コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３８０４Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用開放時間アップチャレンジ演出開始規定個数３個コマンドを設定し（Ｓ３８０５Ｚ）、本処理を終了する。

【２１１５２】

一方、Ｓ３８０４Ｚの処理において、大当たり規定個数３設定コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３８０４Ｚ：Ｎｏ）、大当たり規定個数到達コマンドを受信したか判別する（Ｓ３８０６Ｚ）。大当たり規定個数到達コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３８０６Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用開放時間アップチャレンジ演出成功コマンドを設定し（Ｓ３８０７Ｚ）、規定個数到達フラグ２２３ＺａＦをオンに設定し（Ｓ３８０８Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０６の処理において、大当たり規定個数到達コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３８０６：Ｎｏ）、大当たり規定個数未到達コマンドを受信したか判別する（Ｓ３８０９Ｚ）。大当たり規定個数未到達コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３８０９Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用開放時間アップチャレンジ演出時間切れコマンドを設定し（Ｓ３８１０Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ３８０９Ｚの処理において、大当たり規定個数未到達コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３８０９Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２１１５３】

次に、図３４５２を参照して、当たり関連処理（図３４５１のＳ３３５１Ｚ）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ３８０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４５２は、大当たり関連処理（Ｓ３８０１Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３８０１Ｚ）は、上述した第１７制御例の大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ）に対して、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

【２１１５４】

大当たり関連処理（Ｓ３８０１Ｚ）では、まず、オープニングコマンドを受信したか判別する（Ｓ３６０３）。オープニングコマンドを受信した場合（Ｓ３６０３：Ｙｅｓ）、表示用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３６０４）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３６１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０３の処理においてオープニングコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３６０３：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ３６０５）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３６０５：Ｙｅｓ）、受信したコマンドからラウンド数を抽出し（Ｓ３６０６）、表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ３６０７）、規定個数到達フラグ２２３ＺａＦがオンであるか判別する（Ｓ３８２１Ｚ）。

【２１１５５】

規定個数到達フラグ２２３ＺａＦがオンであると判別した場合（Ｓ３８２１Ｚ：Ｙｅｓ）、表示用チャンス開放のコマンドを設定し（Ｓ３８２２Ｚ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値を「１」加算する（Ｓ３６０８）。一方、Ｓ３８２１の処理において、規定個数到達フラグ２２３ＺａＦがオフであると判別した場合（Ｓ３８２１Ｚ：Ｎｏ）、表示用通常開放のコマンドを設定し（Ｓ３８２３Ｚ）、Ｓ３６０８の処理に移行する。Ｓ３６０８の処理後、大当たりチャージ演出処理を実行し（Ｓ３６０１Ｚ）、その他コマンドに応じた処理を実行し（Ｓ３６１４）、本処理を終了する。尚、Ｓ３６０５の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３６０５：Ｎｏ）、Ｓ３６０２Ｚ

～Ｓ３６０６Ｚの処理を実行する。Ｓ３６０２Ｚ～Ｓ３６０６Ｚの処理は第１７制御例におけるＳ３６０２Ｚ～Ｓ３６０６Ｚの処理と同一の処理のため、詳細な説明を省略する。Ｓ３６０２Ｚ～Ｓ３６０６Ｚの処理後、エンディングコマンドを受信したか判別する（Ｓ３６１０）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、ラウンドカウンタ２０３Ｚａの値をクリアにし（Ｓ３６１２）、エンディング演出処理を実行し（Ｓ３６０７Ｚ）、Ｓ３６１４の処理に移行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ３６１０：Ｎｏ）、Ｓ３６１４の処理に移行し、本処理を終了する。

【２１１５６】

＜第１７制御例の第４変形例について＞

次に、図３４５３から図３４６５を参照して、上述した第１７制御例のパチンコ機１０の第４変形例について説明する。上述した第１７制御例では、第３図柄表示装置８１の表示画面（以下、「メイン液晶」と称す。）とは異なる表示手段として、メイン液晶よりもサイズが小さいサブ表示装置Ｓｂ１（以下、「サブ液晶」と称す。）を有し、メイン液晶とサブ液晶に表示される画像を組み合わせた演出を実行可能な構成であった。

【２１１５７】

本第１７制御例の第４変形例では、第１入球口６４（特図１始動口）に遊技球が入球したことに基づいて特図抽選と、特図抽選とは異なる復活当たり抽選を実行可能であり、特図抽選の結果が外れであることを示す図柄がメイン液晶に表示された後に、復活当たり抽選の結果が復活当たり当選であることを示す図柄がサブ液晶に表示された場合には、大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、１の始動条件に基づいて異なる複数の抽選を実行し、そのうちの少なくとも１つの抽選で当たりに当選することにより遊技者に特典を付与可能に構成している。

【２１１５８】

ここで、従来、特図抽選が実行され、その抽選結果を報知するための図柄を表示画面に表示するまでの期間で、抽選結果を示唆する演出（所謂、先読み演出や予告演出）を実行する遊技機が広く知られており、遊技者はそれらの演出により抽選結果を予測可能である。このため、特図抽選結果が外れである場合には、大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が設定され難く、特図抽選結果を報知するための図柄が表示されるよりも前に遊技者は外れであることを予測してしまい、その特図抽選結果に対する興味が早々に失せてしまう虞があった。

【２１１５９】

これに対して、本第１７制御例の第４変形例では、メイン液晶に特図抽選結果を示す図柄が表示された後に復活当たり抽選を実行し、復活当たり抽選の結果が復活当たりであれば、特図抽選結果が外れであっても特図抽選結果が大当たり当選である場合と同様に大当たり遊技を実行可能であるため、特図変動期間に大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行されなかった場合であっても、復活当たり抽選による復活当たり当選を遊技者に期待させることで、特図抽選結果に対する興味を変動終了まで維持させ易くなる。

【２１１６０】

なお、本第１７制御例の第４変形例のパチンコ機１０は、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。さらに、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１１６１】

＜第１７制御例の第４変形例における演出内容について＞

次に、図３４５３および図３４５４を参照して、本第１７制御例の第４変形例において

実行される演出内容について説明する。上述したように、本第１７制御例の第４変形例では、特図始動口に入賞したことに基づいて、特図抽選と、特図抽選とは異なる復活当たり抽選を実行可能に構成している。なお、本第１７制御例の第４変形例における特図抽選での大当たり当選確率は、上述した第１７制御例と同様に約１／３１２（図３３５１（ｂ）および（ｃ）参照）であり、復活当たり抽選における復活当たりの当選確率は約１／１０００（図３４５８参照）に設定している。以下、本第１７制御例の第４変形例における特図抽選と復活抽選の流れについて説明する。

【２１１６２】

図３４５３（ａ）は、特図抽選結果が外れであることを示すはずれ図柄がメイン液晶に表示された場合の表示画面の一例を示した図である。特図始動口（第１入球口６４、第２入球口６４０）に遊技球が入球すると、上述した第１７制御例と同様に、図柄を設定するための情報である第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値に基づいて特図抽選が実行される。なお、図柄を設定するための抽選である特図抽選の実行から特図停止までの流れは、上述した第１７制御例と同様である。特図が停止表示されたことに基づいて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して特図確定コマンドが出力されると、音声ランプ制御装置１１３では、特図抽選結果が外れである場合に従復活演出カウンタ２２３ＺａＧのカウンタ値に基づいて復活当たり抽選を実行する。図３４５３（ａ）に示す例では、特図抽選結果が外れであることを示す第３図柄の組み合わせとして「７６７」がメイン液晶の主表示領域Ｄｍに表示されている。したがって、この場合には、音声ランプ制御装置１１３において復活当たり抽選が実行される。

【２１１６３】

図３４５３（ｂ）は、復活当たり抽選変動が実行されている期間の表示画面の一例を示した図である。図３４５３（ｂ）に示すように、図柄を表示可能な画面であるメイン液晶の主表示領域Ｄｍに外れを示す第３図柄の組み合わせが停止表示された場合には、復活当たり抽選の結果を示す図柄（以下、「復活用図柄」と称す。）の変動表示（以下、「復活変動」と称す。）がサブ液晶Ｓｂ１において所定時間実行される。復活用図柄には、復活当たり当選を示す「当」図柄と、復活当たり抽選外れを示す「外」図柄の２種類のうち、いずれかが停止表示されることで復活当たり抽選の結果を遊技者に報知する。なお、復活用図柄を文字で構成された図柄とすることで、特図抽選結果を示す第３図柄と差別化することができ、どの図柄がどの抽選結果に対応しているのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、これに限るものではなく、復活用図柄を第３図柄と同じく数字で構成された図柄としても良い。このように構成した場合には、復活用図柄と第３図柄を遊技者が区別し難くなるため、１の入賞に対してあたかも複数の特図抽選が実行されているように見せることが可能となる。

【２１１６４】

なお、復活当たり抽選の抽選結果に基づいて、復活変動中の表示態様を可変させる構成としても良い。例えば、復活当たり抽選結果が復活当たり当選である場合の方が、復活当たり抽選外れである場合よりも、メイン液晶の主表示領域Ｄｍに表示されているキャラクタ９００の表示態様として特定の態様（例えば、目が炎になっている等）が表示され易い構成としても良いし、セリフ９００ａの内容によって復活当たり当選期待度示唆する構成としても良い。

【２１１６５】

図３４５４（ａ）は、復活当たり抽選外れである場合の復活変動時間経過時の表示画面の一例を示した図であり、図３４５４（ｂ）は、復活当たり当選である場合の復活変動時間経過時の表示画面の一例を示した図である。復活当たり抽選の結果が復活当たり抽選外れである場合には、図３４５４（ａ）に示すように、復活変動時間経過後にサブ液晶Ｓｂ１の表示画面に「外」図柄が停止表示され、メイン液晶の主表示領域Ｄｍでは、復活当たり抽選外れであることに対応する演出として泣いているキャラクタ９００と「残念・・・」というセリフ９００ａが表示される。これにより、復活当たり抽選外れであることを遊技者に分かり易くすることができる。

【２１１６６】
一方、復活当たり抽選の結果が復活当たり当選である場合には、図３４５４（ｂ）に示すように、復活変動時間経過後にサブ液晶Ｓｂ１の表示画面に「当」図柄が停止表示され、メイン液晶の主表示領域Ｄｍでは、復活当たり当選であることに対応する演出として喜ぶキャラクタ９００と、「やったね！！」というセリフ９００ａが表示される。また、メイン液晶の主表示領域Ｄｍに表示されている外れを示す第３図柄の組み合わせの内、中図柄として表示されていた「６」図柄を大当たり遊技が実行されることを報知する図柄である「祝」図柄に可変させる。これにより、大当たり遊技が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。
【２１１６７】
なお、図３４５４（ｂ）に示すように、所定の抽選結果（復活当たり抽選結果）を表示可能な画面であるサブ液晶Ｓｂ１の表示画面に「当」図柄が停止表示されたことに基づいて、メイン液晶の主表示領域Ｄｍに表示されている第３図柄の組み合わせは可変するが、小表示領域Ｄｍ１ａに表示されている外れを示す第４図柄の組み合わせは可変しない。つまり、復活当たり当選しても実際の特図抽選結果が外れから大当たりに切り替わるのではなく、特図抽選結果は外れのまま大当たり遊技が実行される。なお、これに限るものではなく、復活当たり当選に基づいて特図抽選結果そのものを外れから大当たり当選に可変させる構成としても良い。
【２１１６８】
なお、本第１７制御例の第４変形例では、サブ液晶に「当」図柄が表示された後に、メイン液晶に停止表示されている外れを示す第３図柄の組み合わせを、大当たり遊技が実行されることを示す態様（図３４５４（ｂ）に示す「祝」図柄を含む組み合わせ）に可変させる構成としたが、これに限るものではなく、サブ液晶に「当」図柄を表示させることが決定されている場合（即ち、復活当たり抽選の結果が復活当たり当選である場合）には、サブ液晶に「当」図柄が停止表示されるよりも前にメイン液晶に表示されている外れを示す第３図柄の組み合わせを、大当たり遊技が実行されることを示す態様へと可変させる構成としても良い。
【２１１６９】
このように、本第１７制御例の第４変形例では、１の始動入賞に対して、特図抽選と復活当たり抽選を実行し、特図抽選結果が外れであることを示す第３図柄が停止表示された後に、復活当たり抽選が実行されることで、特図変動期間中は大当たり当選を期待できるような演出が実行されなかった場合であっても、特図変動終了後に実行される復活当たり抽選での復活当たり当選を期待させることで、特図変動終了前にその変動に対する遊技者の興味が薄れてしまうことを抑制することができる。
【２１１７０】
なお、本第１７制御例の第４変形例では、特図抽選結果が外れである場合のみ復活当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、特図抽選結果が大当たり当選または小当たり当選である場合であっても復活当たり抽選を実行可能に構成しても良い。このように構成する場合、特図抽選結果が大当たり当選であり、復活当たり抽選においても復活当たりに当選した場合には、特図抽選結果が大当たり当選であり復活当たり抽選結果が外れである場合よりも遊技者に有利となる特典が付与されるように構成すると良い。このように構成することで、特図変動中に大当たり当選であることが確定となる演出（例えば、プレミア演出）が実行された場合であっても、変動終了後に更に有利となる特典が付与されるか否かの抽選が実行されることとなるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【２１１７１】
なお、本第１７制御例の第４変形例では、特図変動終了後に復活当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、特図変動開始前の特図抽選が実行されるよりも前に復活当たり抽選を実行し、メイン液晶では特図抽選結果を示すための第３図柄を変動表示させ、サブ液晶では復活当たり抽選結果を示すための復活用図柄を特図変動と並行し

て変動表示させる構成としても良い。なお、このように構成する場合、例えば、特図抽選結果が大当たり当選であり、復活当たり抽選も復活当たり当選である場合には、いずれか一方が当たりである場合よりも遊技者に有利な特典（以下、「特殊特典」と称す。）が付与されるように構成しても良い。なお、このように構成する場合には、メイン液晶において特殊特典が付与されることを報知する演出を実行することで、通常の大当たり遊技よりも有利な特典が付与されることを遊技者に分かり易くすることができる。

【２１１７２】

また、このような構成においては、復活変動時間の方が特図変動時間よりも長くなるように構成し、時間差でそれぞれの図柄が停止表示されるように構成しても良い。このように構成することで、メイン液晶の図柄を確認した後に段階的にサブ液晶の図柄を確認することが可能となり、遊技者がいずれか一方の図柄を見逃してしまう不具合が生じ難くなる。なお、これに限るものではなく、特図変動時間を復活変動時間よりも長くなるように設定しても良い。

【２１１７３】

また、特図変動時間と復活変動時間を同一時間となるように構成しても良い。このように構成した場合には、復活変動を実行しても１の始動入賞に基づく変動時間が長くなることを軽減することができる。また、復活当たり抽選結果が復活当たりである復活変動中に所定の操作手段（例えば、演出ボタン２２ａ）を操作することで、メイン液晶に表示されている特図抽選結果を報知する図柄を大当たり遊技が実行されることを報知する図柄に切替可能に構成しても良い。このように構成することで、いち早く結果を知りたい遊技者が復活変動終了を待つこと無く復活当たり抽選結果を知ることができる。

【２１１７４】

また、特図変動開始時に復活当たり抽選を実行し、メイン液晶では特図抽選結果を示すための第３図柄を変動表示させ、サブ液晶では復活当たり抽選結果を示すための復活用図柄を特図変動と並行して変動表示させる構成において、特図抽選結果のみが大当たり当選である場合よりも、復活当たり抽選のみが当たり当選した場合の方が遊技者に有利となる特典が付与される構成とし、メイン液晶において特図抽選結果に基づく予告演出と、復活当たり抽選結果に基づく予告演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、メイン液晶で実行されている演出がどちらの抽選結果に基づく演出であるのかを遊技者に分かり難くすることが可能となる。これにより、例えば、いずれかの抽選結果が当たり当選であることを示す演出が実行された場合に、その演出がどちらの抽選結果に基づくものなのかを変動終了まで遊技者が予測し難くなるため、それぞれの抽選結果を示す図柄が停止表示されるまで遊技者にドキドキ感を与えることができる。

【２１１７５】

また、メイン液晶で特図変動を、サブ液晶で復活変動を同時に変動表示可能な構成において、復活変動の変動時間として、特図変動よりも長い変動時間と、特図変動よりも短い変動時間のいずれかを設定可能な構成とし、復活当たり抽選の結果が復活当たりである場合であっても、特図変動が終了するよりも前に復活当たり図柄（図３４５４（ｂ）に示す「当」図柄）が停止表示された場合には、復活当たりが無効となるように構成しても良い。このように構成することで、サブ液晶において復活当たり当選の期待度が高いことを示唆する演出が実行された場合には、復活変動と特図変動のどちらが先に停止するのかに対して強い興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１１７６】

＜第１７制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図３４５５から図３４５８を参照して、本第１７制御例の第４変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３４５５は、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成について説明する。図３４５５は、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図３４５５に示すように、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲ

ＡＭ２０３は、上述した第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３（図３３５０参照）に対して、新たに復活判定フラグ２０３ＺａＧと、復活変動タイマ２０３ＺｂＧを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１１７７】

復活判定フラグ２０３ＺａＧは、復活当たり抽選の結果が復活当たりであるかを判別するためのフラグであり、後述する音声ランプコマンド受信処理（図３４６２のＳ１６３１Ｚ参照）において音声ランプ制御装置１１３から主制御装置１１０に対して出力された復活当たり変動コマンドを受信した場合にオンに設定され（図３４６２のＳ１６９２Ｚ参照）、後述する特別図柄変動処理（図３４６０のＳ２０１Ｚ参照）においてオフに設定される（図３４６０のＳ２２７Ｚ参照）。

【２１１７８】

本第１７制御例の第４変形例では、音声ランプ制御装置１１３において復活当たり抽選を実行し、その抽選結果を示すコマンドを主制御装置１１０に対して出力し、主制御装置１１０では、受信したコマンドに基づいて復活判定フラグ２０３ＺａＧをオンにするか否かを決定し、復活判定フラグ２０３ＺａＧがオンに設定されていることに基づいて大当たり遊技の開始が設定される。

【２１１７９】

なお、本第１７制御例の第４変形例では、音声ランプ制御装置１１３で復活当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０において復活当たり抽選を実行する構成としても良い。このように構成することで、主制御装置１１０において外部装置からの信号を受信する必要がないため、外部からの不正な信号を受信するリスクを軽減することができる。なお、主制御装置１１０において復活当たり抽選を実行する構成とする場合には、特図抽選を実行するための第１当たり乱数カウンタＣ１とは異なるカウンタを設け、復活当たり抽選用の乱数テーブル（例えば、図３４５８に示す従復活抽選テーブル２２２ＺａＧ）に基づいて復活当たり抽選を実行すると良い。

【２１１８０】

復活変動タイマ２０３ＺｂＧは、復活変動の変動期間を計測するタイマであり、後述する音声ランプコマンド受信処理（図３４６２のＳ１６３１Ｚ参照）において復活当たり変動コマンドまたは復活はずれ変動コマンドを受信したと判別した場合にコマンドに対応したタイマ値が設定される（図３４６２のＳ１６９３Ｚ，Ｓ１６９５Ｚ参照）。また、復活変動タイマ２０３ＺｂＧのタイマ値は、２ｍｓ毎に実行される特別図柄変動処理（図３４６０のＳ２０１Ｚ参照）において更新される（Ｓ２２３Ｚ）。なお、この復活変動タイマ２０３ＺｂＧに「１」以上のタイマ値が設定されている期間は、新たな特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始されないように構成しているため、復活変動中に新たな特図変動が開始され、特図変動の途中で復活当たり当選による大当たり遊技が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

【２１１８１】

次に、図３４５６を参照して、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成について説明する。図３４５６は、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を模式的に示したブロック図である。図３４５６に示すように、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２は、上述した本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２（図３３５７参照）に対して、新たに従復活抽選テーブル２２２ＺａＧを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。従復活抽選テーブル２２２ＺａＧは、復活当たり抽選における当たり判定値が規定された乱数テーブルである。なお、従復活抽選テーブル２２２ＺａＧの規定内容については、図３４５８を参照して後述する。

【２１１８２】

次に、図３４５７を参照して、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成について説明する。図３４５７は、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を模式的に示したブロック図である。図３４５７に示すように、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３は、上述した本第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３（図３３５８参照）に対して、新たに従復活演出カウンタ２２３ＺａＧを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１１８３】

従復活演出カウンタ２２３ＺａＧは、遊技状態を可変させるための所定の抽選である復活当たり抽選に用いられる乱数カウンタであり、１ｍｓ毎に実行される各種カウンタ更新処理（図３４６３のＳ３１６１Ｚ参照）において、「０～６５５３５」の範囲内でカウンタ値がランダムに更新される。

【２１１８４】

次に、図３４５８を参照して、従復活抽選テーブル２２２ＺａＧの規定内容について説明する。図３４５８は、この従復活抽選テーブル２２２ＺａＧの規定内容を模式的に示した図である。図３４５８に示すように、従復活抽選テーブル２２２ＺａＧには、従復活演出カウンタ２２３ＺａＧのカウンタ値に対応付けて復活当たり抽選の抽選結果と、復活変動における変動パターンが規定されている。

【２１１８５】

具体的には、所定の抽選（復活当たり抽選）を実行するための情報である従復活演出カウンタ２２３ＺａＧのカウンタ値「０～６５４７１」に対応付けて復活当たり抽選の抽選結果として「外れ」が、復活変動の変動パターンとして変動時間５秒の「外れ」が規定され、従復活演出カウンタ２２３ＺａＧのカウンタ値「６５４７２～６５５３５」に対応付けて復活当たり抽選の抽選結果として「大当たり（復活当たり）」が、復活変動の変動パターンとして変動時間１０秒の「当たり」が規定されている。

【２１１８６】

つまり、従復活演出カウンタ２２３ＺａＧの更新範囲は「０～６５５３５」であり、従復活演出カウンタ２２３ＺａＧが取り得る値は全部で６５５３６個であって、そのうち大当たり判定値が６４個に規定しているため、復活当たり抽選における大当たりと判定される確率は、６４／６５５３６（約１／１００８）となる。なお、復活当たり抽選における大当たりと判定される確率はこれに限るものではなく、特図抽選における大当たり確率よりも高確率となるように構成しても良いし、特図抽選における大当たり確率と同一確率となるように構成しても良い。また、復活変動の変動パターンとしてそれぞれの抽選結果に対して複数の変動パターンを設ける構成としても良い。

【２１１８７】

＜第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図３４５９から図３４６２を参照して、第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理について説明する。本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理は、上述した第１７制御例における主制御装置１１０により実行される制御処理に対して、タイマ割込処理（図１３２参照。第１７制御例では図示省略）内の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０３）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ２０１Ｚ）を実行する点と、メイン処理（図３３６６参照）の一処理である音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）に代えて音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６３１Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１１８８】

まず、図３４５９を参照して、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０

内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の処理内容を説明する。図３４５９は、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、２ミリ秒毎に実行される定期処理である。図３４５９に示すように、上述した第１７制御例におけるタイマ割込処理（図１３２参照。第１７制御例では図示省略）に対して、特別図柄変動処理（Ｓ１０３）に代えて特別図柄変動処理（Ｓ２０１Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１１８９】

次に、図３４６０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３４５９参照）の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ２０１Ｚ）について説明する。図３４６０は、この特別図柄変動処理（Ｓ２０１Ｚ）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Ｓ２０１Ｚ）では、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御により、その決定された変動表示態様で第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示様態で表示させるための制御が実行される。

【２１１９０】

この特別図柄変動処理（Ｓ２０１Ｚ）は、上述した第１７制御例における特別図柄変動処理（図１３４参照。第１７制御例では図示省略）に対して、復活当たり抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技を開始させるための処理と、復活変動を実行するための処理を新たに追加している点で相違し、Ｓ２０１～Ｓ２２４の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１１９１】

図３４６０に示すように、Ｓ２０２の処理において、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ２０２：Ｎｏ）、次に、図柄停止時間が経過したかを判別する（Ｓ２２１Ｚ）。図示しないが、この図柄停止時間は、Ｓ２１７の処理において第１図柄表示装置３７における特別図柄の停止表示に合わせて設定されるものであり、第１図柄表示装置３７に停止表示された特別図柄を遊技者が視認可能な期間（本第１７制御例の第４変形例では０．５秒）が設定される。

【２１１９２】

Ｓ２２１Ｚの処理において、図柄停止時間が経過していないと判別した場合には（Ｓ２２１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、図柄停止時間が経過していると判別した場合には（Ｓ２２１Ｚ：Ｙｅｓ）、次に復活変動タイマ２０３ＺｂＧの値が「０」であるか、即ち、復活変動中であるかを判別する（Ｓ２２２Ｚ）。復活変動タイマ２０３ＺｂＧの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ２２２Ｚ：Ｎｏ）、復活変動タイマ２０３ＺｂＧの値を「１」減算し（Ｓ２２３Ｚ）、本処理を終了する。一方、復活変動タイマ２０３ＺｂＧの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ２２２Ｚ：Ｙｅｓ）、復活判定フラグ２０３ＺａＧがオンか判別する（Ｓ２２４Ｚ）。復活判定フラグ２０３ＺａＧがオンであると判別した場合（Ｓ２２４Ｚ：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ２２５Ｚ）、大当たり種別を大当たりＢ（１０Ｒ時短あり大当たり）に設定し（Ｓ２２６Ｚ）、復活判定フラグ２０３ＺａＧをオフに設定し（Ｓ２２７Ｚ）、本処理を終了する。これにより、特別図柄抽選の結果が外れである場合であっても、復活当たり抽選の結果に基づいて大当たり遊技を開始させることが可能となる。

【２１１９３】

一方、Ｓ２２４Ｚの処理において、復活判定フラグ２０３ＺａＧがオフであると判別した場合には（Ｓ２２４Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ２０３～Ｓ２１４の処理と、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）と、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（Ｓ２１０）、本処理を終了する。なお、Ｓ２０３～Ｓ２１４と、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）と、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）については、上述した第１７制御例（図１３４参照。第１７制御例

では図示省略）の特別図柄変動処理（Ｓ１０３）のＳ２０３～Ｓ２１４の処理と、特別図柄判定処理（Ｓ２０９）と、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【２１１９４】

なお、図３４６０に示すように、復活当たり当選に基づいて大当たり遊技が実行される場合には、大当たり種別として「大当たりＢ（１０Ｒ時短あり大当たり）」が設定されるように構成している。本第１７制御例の第４変形例では、上述した第１７制御例と同様に、大当たり種別として２Ｒ時短なし大当たりと、１０Ｒ時短あり大当たりを設定可能であり、２Ｒ時短なし大当たりよりも１０Ｒ時短あり大当たりの方が獲得可能な賞球数が多く、大当たり遊技終了後に有利遊技状態（時短状態）が設定されるため、１０Ｒ時短なし大当たりは遊技者に最も有利な大当たり種別といえる。

【２１１９５】

ここで、図３３５１（ｄ）に示すように、特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、特別図柄種別が第１特別図柄である場合、１０Ｒ時短あり大当たりが設定される割合は５２％であり、第２特別図柄である場合、１０Ｒ時短あり大当たりが設定される割合は８１％である。これに対して、復活当たり抽選に基づいて大当たり遊技が実行される場合には、１０Ｒ時短あり大当たりが１００％設定されるため、復活当たり当選した場合の方が特図抽選において当たり当選した場合よりも遊技者が有利となり易くなる。

【２１１９６】

なお、これに限るものではなく、特別図柄抽選において当たり当選した場合の方が、復活当たり当選した場合よりも遊技者が有利となるように構成しても良いし、特別図柄抽選において当たり当選した場合と、復活当たり当選した場合とで、異なる特典が付与されるように構成しても良い。

【２１１９７】

次に、図３４６１を参照して、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３４６１は、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。図３４６１に示すように、本第１７制御例の第４変形例における主制御装置１１０内のメイン処理は、上述した第１７制御例における主制御装置１１０のメイン処理（図３３６６）に対して、音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）に代えて音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６３１Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１１９８】

次に、図３４６２を参照して、メイン処理（図３４６１参照）内の一処理である音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６３１Ｚ）について説明する。図３４６２は、音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６３１Ｚ）を示すフローチャートである。図３４６２に示すように、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６３１Ｚ）は、上述した第１７制御例における音声ランプコマンド受信処理（図３３６７参照）に対して、音声ランプ制御装置１１３から出力された復活当たり抽選に関連するコマンド（復活当たり変動コマンド、復活はずれ変動コマンド）を受信した場合の処理を新たに追加した点で相違している。

【２１１９９】

音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６３１Ｚ）が実行されると、まず、Ｓ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理を実行し、Ｓ１６９１Ｚの処理に移行する。なお、Ｓ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理は、上述した第１７制御例における音声ランプコマンド受信処理（図３３６７のＳ１６０２Ｚ参照）のＳ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理と同一の処理であるため詳細な説明を省略する。

【２１２００】

Ｓ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理が終了した場合には、次に、復活当たり変動コ

マンドを受信したか判別する（Ｓ１６９１Ｚ）。この復活当たり変動コマンドは、音声ランプ制御装置１１３において実行された復活当たり抽選の結果が復活当たり（大当たり）である場合に設定されるコマンドである（図３４６５のＳ３３３６Ｚ参照）。つまり、Ｓ１６９１Ｚの処理では、復活当たり抽選の結果が復活当たり（大当たり）であるかを判別している。Ｓ１６９１Ｚの処理において、復活当たり変動コマンドを受信していると判別した場合には（Ｓ１６９１Ｚ：Ｙｅｓ）、復活判定フラグ２０３ＺａＧをオンに設定し（Ｓ１６９２Ｚ）、復活変動タイマ２０３ＺｂＧの値を「５０００」に設定し（Ｓ１６９３Ｚ）、Ｓ１６９４Ｚの処理に移行する。

【２１２０１】

一方、Ｓ１６９１Ｚの処理において、復活当たり変動コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１６９１Ｚ：Ｎｏ）、次に、復活はずれ変動コマンドを受信したか判別する（Ｓ１６９４Ｚ）。この復活はずれ変動コマンドは、音声ランプ制御装置１１３において実行された復活当たり抽選の結果が外れである場合に設定されるコマンドである（図３４６５のＳ３３３４Ｚ参照）。つまり、Ｓ１６９４Ｚの処理では、復活当たり抽選の結果が外れであるかを判別している。Ｓ１６９４Ｚの処理において、復活はずれ変動コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１６９４Ｚ：Ｙｅｓ）、復活変動タイマ２０３ＺｂＧの値を「２５００」に設定し（Ｓ１６９５Ｚ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１６９４Ｚの処理において、復活はずれ変動コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１６９４Ｚ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２１２０２】

＜第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について＞

次に、図３４６３から図３４６５を参照して、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理は、上述した第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理に対して、メイン処理（図３３８０参照）内の一処理である各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）に代えて各種カウンタ更新処理（Ｓ３１６１Ｚ）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）に代えてコマンド判定処理（Ｓ３２５２Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２０３】

まず、図３４６３を参照して、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される各種カウンタ更新処理（Ｓ３１６１Ｚ）について説明する。図３４６３は、この各種カウンタ更新処理（Ｓ３１６１Ｚ）を示すフローチャートである。各種カウンタ更新処理（Ｓ３１６１Ｚ）は、音声ランプ制御１１３内のメイン処理の一処理であり、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有するカウンタ等のうち、時間経過により定期的に更新されるカウンタやタイマの値を更新する処理である。なお、図３４６３に示すように、上述した第１７制御例における各種カウンタ更新処理（図３４０６のＳ３１０２Ｚ参照）に対して、従復活演出カウンタ２２３ＺａＧのカウンタ値を更新する処理を新たに実行する点で相違し、Ｓ４９８１Ｚ～Ｓ４９９０Ｚの処理については同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２１２０４】

次に、図３４６４を参照して、本第１７制御例の第４変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行されるコマンド判定処理（Ｓ３２５２Ｚ）について説明する。図３４６４は、コマンド判定処理（Ｓ３２５２Ｚ）を示すフローチャートである。コマンド判定処理（Ｓ３２５２Ｚ）は音声ランプ制御１１３内のメイン処理（図３３８０参照）の一処理であり、主制御装置１１０から出力されたコマンドを判定し、コマンドに対応した各種処理を実行する。なお、図３４６４に示すように、本第１７制御例の第４変形例におけるコマンド判定処理（Ｓ３２５２Ｚ）は、上述した第１７制御例におけるコマンド判定処理

（図３３８１のＳ３１０４Ｚ参照）に対して、特図確定コマンドを受信したことに基づいて特図確定関連処理（Ｓ３２８２Ｚ）を実行する点で相違している。

【２１２０５】

図３４６４に示すように、コマンド判定処理が実行されると、Ｓ３２０１～Ｓ３２０７，Ｓ３２０９～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１５およびＳ３２１７の処理と、Ｓ３２０１Ｚ～Ｓ３２０３Ｚの処理を実行する。なお、Ｓ３２０１～Ｓ３２０７，Ｓ３２０９～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１５およびＳ３２１７の処理と、Ｓ３２０１Ｚ～Ｓ３２０３Ｚの処理は、上述した第１７制御例のコマンド判定処理（図３３８１のＳ３１０４Ｚ参照）におけるＳ３２０１～Ｓ３２０７，Ｓ３２０９～Ｓ３２１１，Ｓ３２１３，Ｓ３２１５およびＳ３２１７の処理と、Ｓ３２０１Ｚ～Ｓ３２０３Ｚの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２１２０６】

Ｓ３２１５の処理において、賞球数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３２１５：Ｎｏ）、次に、特図確定コマンドを受信したか判別する（Ｓ３２８１Ｚ）。なお、Ｓ３２８１Ｚの処理において、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ３２８１Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ３２１８の処理に移行し、本処理を終了する。一方、Ｓ３２８１Ｚの処理において、特図確定コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３２８１Ｚ：Ｙｅｓ）、特図確定関連処理を実行し（Ｓ３２８２Ｚ）、Ｓ３２１８の処理に移行する。

【２１２０７】

次に、図３４６５を参照して、コマンド判定処理（図３４６４のＳ３２５２Ｚ参照）の一処理である特図確定関連処理（Ｓ３２８２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４６５は、特図確定関連処理（Ｓ３２８２Ｚ）を示したフローチャートである。この特図確定関連処理（Ｓ３２８２Ｚ）は、主に、復活当たり抽選を実行するための処理である。特図確定関連処理（Ｓ３２８２Ｚ）が実行されると、まず、停止種別は外れであるかを判別し（Ｓ３３３１Ｚ）、停止種別が大当たりまたは小当たりであると判別した場合には（Ｓ３３３１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２１２０８】

一方、Ｓ３３３１Ｚの処理において、停止種別が外れであると判別した場合には（Ｓ３３３１Ｚ：Ｙｅｓ）、従復活抽選テーブル２２２ＺａＧから従復活演出カウンタ２２３ＺａＧのカウンタ値に基づいて復活当たり抽選の抽選結果と復活変動の変動パターンを選択し（Ｓ３３３２Ｚ）、復活当たり抽選の抽選結果は外れであるかを判別する（Ｓ３３３３Ｚ）。復活当たり抽選の抽選結果が外れであると判別した場合には（Ｓ３３３３Ｚ：Ｙｅｓ）、主制御装置１１０に出力するための復活はずれ変動コマンドの音声ランプコマンドを設定し（Ｓ３３３４Ｚ）、復活はずれ変動コマンドの表示用コマンドを設定し（Ｓ３３３５Ｚ）、本処理を終了する。

【２１２０９】

一方、Ｓ３３３３Ｚの処理において、復活当たり抽選の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ３３３３Ｚ：Ｎｏ）、主制御装置１１０に出力するための復活当たり変動コマンドの音声ランプコマンドを設定し（Ｓ３３３６Ｚ）、復活当たり変動コマンドの表示用コマンドを設定し（Ｓ３３３７Ｚ）、本処理を終了する。

【２１２１０】

なお、Ｓ３３３４ＺおよびＳ３３３６Ｚの処理において設定された音声ランプコマンドは主制御装置１１０に出力され、主制御装置１１０ではこの音声ランプコマンドに基づいて復活変動を実行するための処理を行う。また、Ｓ３３３５ＺおよびＳ３３３７Ｚの処理において設定された表示用コマンドは表示制御装置１１４に出力され、表示制御装置１１４では、この表示用コマンドに基づいてサブ表示装置Ｓｂ１において復活変動（図３４５３（ｂ）～図３４５４（ｂ）参照）を実行する処理を行う。

【２１２１１】

以上、説明したように、本第１７制御例の第４変形例では、特図抽選結果が外れである

特図変動が終了した場合に復活当たり抽選を実行し、復活当たり抽選の結果が大当たり当選である場合には、大当たり遊技を実行可能に構成している。

【２１２１２】

このように構成することで、特図変動期間に大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行されなかった場合であっても、復活当たり抽選による復活当たり当選を遊技者に期待させることで、特図抽選結果に対する興味を変動終了まで維持させ易くなる。なお、本第１７制御例の第４変形例では、サブ液晶に復活当たり図柄が停止表示された場合には、すぐに大当たり遊技を実行する構成としたが、これに限るものではなく、復活当たり図柄をサブ液晶に表示させたまま、所定の発動条件が成立するまで複数回の特図変動を実行させる構成としても良い。所定の発動条件としては、例えば、所定回数（例えば、１００回）の特図変動が実行された場合や、復活当たり図柄停止から所定時間（例えば、１０分）経過した場合や、発動抽選に当選した場合のいずれかとしても良い。このように構成することで、停止表示された復活当たり図柄に基づく大当たり遊技が実行されるまで遊技者に遊技を継続させ易くなる。また、復活当たり図柄が停止表示されたまま遊技者が遊技を止めた場合であっても、新たな遊技者が停止表示されている復活当たり図柄を見て遊技しようと思い易くなるため、遊技機の稼働を向上させ易くなる。また、本第１７制御例の第４変形例では、１の始動入賞に対応して特図抽選と復活抽選を実行可能に構成したが、これに限るものではなく、所定のタイミング（例えば、電源投入時や大当たり遊技終了時、或いは特定回数の特図変動が終了した時や、一定周期（電源投入から１時間毎に））で復活抽選をして、その抽選結果を示すための復活変動をサブ液晶で実行している期間にメイン液晶で複数回の特図変動を実行する構成としても良い。そして、復活図柄の停止条件が成立したことに基づいて復活図柄を停止させるように構成しても良い。なお、復活図柄の停止条件としては、特図変動が所定回数実行された場合や、電源投入後からの経過時間や、前回大当たり終了からの経過時間で停止させても良いし、図柄停止抽選に当選したことに基づいて復活図柄を停止させるように構成しても良い。このように構成することで、いつ復活図柄が停止表示されるのかを遊技者に分かり難くすることが可能となり、特図抽選結果が外れであると遊技者が予測した場合であっても、復活図柄の停止表示を期待させることができる。

【２１２１３】

なお、本第１７制御例の第４変形例では、サブ液晶に復活当たり図柄が停止表示された場合には、メイン液晶に停止表示されている外れ図柄の組み合わせを、大当たり遊技が実行されることを示す組み合わせに可変させる構成としたが、これに限るものではなく、例えば、サブ液晶に復活当たり図柄が停止表示された後に、メイン液晶の外れ図柄を可変させるか否かの演出（図柄入替演出）を実行し、演出成功の場合にメイン液晶の図柄を大当たり遊技が実行されることを示す組み合わせに可変させる構成としても良い。このように構成することで、停止した特図の組み合わせ→停止した復活図柄の種別→図柄入替演出の成功の有無、と大当たり遊技が実行されるか否かを段階的に遊技者に報知することが可能となり、遊技者の興味を維持し易くなる。なお、このように構成する場合、復活当たり抽選でのみ当たり当選している場合には、図柄入替演出が実行されなかった場合であっても、特図抽選結果が大当たり当選である場合よりも有利度合いが低い特典を付与するように構成しても良い。このように構成することで、復活当たりに当選しているにもかかわらず、図柄入替演出で入替が発生しなかったことによる遊技者の落胆を軽減することができる。

【２１２１４】

また、本第１７制御例の第４変形例では、音声ランプ制御装置１１３において復活当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置１１０において復活当たり抽選を実行する構成としても良く、このように構成する場合は、第１当たり乱数カウンタ値（特図抽選用の乱数カウンタ）とは別に復活当たり抽選用のカウンタを設け、特図始動口への入賞に基づいて第１当たり乱数カウンタ値と合わせて復活当たり抽選用のカウンタ値を取得し、そのカウンタ値に基づいて復活当たり抽選を実行するように構成す

る。このように、主制御装置１１０において復活当たり抽選を実行する構成とすることで、音声ランプ制御装置１１３からのコマンドを受信する必要がなくなるため、不正な信号を受信するリスクを軽減することが可能となる。

【２１２１５】

＜第１７制御例の第５変形例について＞

次に、図３４６６から図３４８９を参照して、上述した第１７制御例のパチンコ機１０の第５変形例について説明する。上述した第１７制御例では、２Ｒ時短なし大当たりの大当たり遊技において、１ラウンド目に第１可変入賞装置６５へと遊技球が入球したことに対応してゲージのメモリを増加させるチャージ演出を実行し、そのチャージ演出における遊技結果によって２ラウンド目の有利度合いが可変するように構成した。

【２１２１６】

これに対して、本第１７制御例の第５変形例では、大当たり遊技中の遊技結果によって、大当たり遊技終了後の遊技者の有利度合いが可変するように構成している点で上述した第１７制御例と相違する。具体的には、１０Ｒ時短あり大当たりの大当たり遊技中に第１可変入賞装置６５へと遊技球が入球したことに対応してゲージのメモリを増加させる演出を実行し、演出終了までに貯めたゲージのメモリ数に応じて大当たり遊技終了後に設定される時短状態における特図変動パターンを可変させるように構成している。以下、便宜的に、２Ｒ時短なし大当たり遊技において実行される演出をチャージ演出、１０Ｒ時短あり大当たり遊技において実行される演出をゲージ演出と称する。

【２１２１７】

なお、ゲージ演出では、１秒経過毎にゲージのメモリを減少させるか否かを決定するためのゲージ減少抽選を実行するように構成しており、ゲージ減少抽選の抽選結果として減少値「０」、減少値「１」、減少値「２」、減少値「３」のいずれかが決定される。また、ゲージ演出は、１ラウンド目と２ラウンド目に跨がって実行されるように構成しており、各ラウンドにおいて第１可変入賞装置６５に入球可能な遊技球数は１０球であり、ゲージのメモリは上限値が「１０」であるため、２０球入球させるまでにメモリを上限まで貯めることができるか否かを遊技者に楽しませることができる。

【２１２１８】

本第１７制御例の第５変形例のパチンコ機１０は、上述した第１７制御例におけるパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の一部構成を変更した点とで相違している。さらに、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する制御内容の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１２１９】

＜第１７制御例の第５変形例における演出内容について＞

次に、図３４６６から図３４６９を参照して、本第１７制御例の第５変形例において実行されるゲージ演出の内容について説明する。このゲージ演出は、１０Ｒ時短あり大当たりの大当たり遊技における１ラウンド目と２ラウンド目に跨がって実行される演出であり、第１可変入賞装置６５に遊技球が入賞したことに対応してゲージのメモリを増加させる演出である。

【２１２２０】

図３４６６（ａ）は、大当たり遊技の１ラウンド目におけるゲージ演出開始時の表示画面の一例を示した図である。図３４６６（ａ）に示すように、ゲージ演出が開始されると、主表示領域Ｄｍにゲージ Ｇｚ３が表示され、「右打ちしてアタッカー（第１可変入賞装置６５）を狙いゲージをＭＡＸにするんだ！！」の文字が表示される。これにより、第１可変入賞装置６５に遊技球を入賞させることでゲージＧｚ３のメモリを可変させることができることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１２２１】
　また、表示領域Ｈｚ９１には、１ラウンドおよび２ラウンド中に入球可能な遊技球数である「２０」と、現在入球済みの遊技球数が表示され、図３４６６（ａ）に示す例では、まだ第１可変入賞装置６５に遊技球が入球していない状況であるため「０」が表示されている。なお、第１可変入賞装置６５に遊技球が２０個入球した場合、または２ラウンド目のラウンド期間が経過した場合のいずれかが成立した場合にゲージ演出が終了するように構成している。なお、ラウンド中に遊技者が通常の遊技方法で遊技している場合には、ラウンド期間が経過する前に第１可変入賞装置６５に規定数の遊技球を入球可能であるため、表示領域Ｈｚ９１には、成立し易い終了条件が表示されるように構成しているが、これに限るものではなく、ラウンド期間終了までの残り期間を表示するように構成しても良いし、入賞個数によって成立する終了条件と、時間経過によって成立する終了条件の両方を表示するように構成しても良い。
【２１２２２】
　図３４６６（ｂ）は、ゲージ演出中にゲージ減少抽選に当選した場合の表示画面の一例を示した図である。本第１７制御例の第５変形例では、ゲージ演出の実行中は１秒経過する毎にゲージＧｚ３のメモリを減少させるか否かを決定するゲージ減少抽選が実行されるように構成している。このゲージ減少抽選では、ゲージＧｚ３のメモリの減少値として、「０（メモリの減少なし）」、「１」～「３」のいずれかが決定されるように構成している。なお、このゲージ減少抽選の詳細な説明については、図３４７７を参照して後述する。
【２１２２３】
　ゲージ減少抽選に当選し、ゲージＧｚ３のメモリの減少が決定された場合には、図３４６６（ｂ）に示すようにゲージＧｚ３のメモリが減少する演出と、「メモリが減っちゃった！！」のセリフ９００ａが表示される。なお、図３４６６（ｂ）に示す例では、ゲージ減少抽選において減少値「３」が決定された例を示しており、メモリ８まで貯まっていたゲージＧｚ３のメモリが３メモリ減少し、メモリ５に可変している。なお、メモリ数が減少する場合に実行されるゲージ減少演出は上記したものに限らず、演出時間が異なる複数のゲージ減少演出の演出態様の中から１の演出態様を設定可能に構成し、ゲージ減少演出の実行中はメモリ数が減少しないように構成しても良い。
【２１２２４】
　なお、本第１７制御例の第５変形例では、ゲージ演出におけるメモリ数の減少条件をゲージ減少抽選に当選した場合としたが、これに限るものではなく、例えば、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）への入球間隔が所定期間（例えば、２秒）を超えた場合にメモリ数を１減少させるように構成しても良い。或いは、短期間（３秒間）で規定数以上に遊技球が入球した場合にメモリ数が減少するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド期間における遊技球の発射間隔に対しても遊技者に関心を持たせ易くなり、遊技の興趣を向上できる。
【２１２２５】
　また、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）とは異なる入球口（例えば、図３３２９に示す一般入賞口６３）に遊技球が入球した場合にゲージＧｚ３のメモリ数を１減少させる構成としても良い。このように構成することで、発射された遊技球の流下先に対して遊技者が注目することとなり、遊技の興趣を向上させることができる。
【２１２２６】
　また、ゲージ演出中にボタン操作演出（例えば、遊技者にタイミング良くボタン操作させる演出）を実行し、演出に失敗した場合（例えば、所定のタイミングでボタン操作されなかった場合）にゲージＧｚ３のメモリ数を１減少させる構成としても良い。また、このように構成する場合、ボタン操作演出の実行タイミングをランダムにすることで、遊技者はいつボタン操作演出が実行されるのか予測できないため、表示画面を注視することとなり、遊技者をゲージ演出に集中させ易くなる。

【２１２２７】
図３４６７（ａ）および（ｂ）と、図３４６８（ａ）は、それぞれ大当たり遊技の３ラウンド目に実行されるゲージ演出の結果報知演出の表示画面の一例を示した図であり、図３４６７（ａ）はゲージ演出終了時点でゲージＧｚ３がメモリ７まで貯まった場合の表示画面を示しており、図３４６７（ｂ）はゲージ演出終了時点でゲージＧｚ３がメモリＭＡＸまで貯まった場合の表示画面を示しており、図３４６８（ａ）はゲージ演出終了時点でゲージＧｚ３がメモリ３まで貯まった場合の表示画面を示している。なお、本第１７制御例の第５変形例におけるゲージ演出では、ゲージ演出終了時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数によって大当たり遊技終了後の時短状態のモードが異なるように構成しており、所定の入賞口（特定入賞口６５ａ）への入球に基づいて表示される態様であるメモリ数が上限まで達した場合（メモリＭＡＸの場合）と、メモリ数が６以上であり１０（上限）未満である場合と、メモリ数が５以下である場合で設定されるモードが可変する。このため、図３４６７（ａ）および（ｂ）と、図３４６８（ａ）に示すように、ゲージ演出終了時点でのメモリ数に応じてキャラクタ９００の表示態様とセリフ９００ａの内容を可変させることで、どのモードが設定されるのかを示唆可能となる。
【２１２２８】
図３４６８（ｂ）と、図３４６９（ａ）および（ｂ）は、１０Ｒ大当たりの大当たり遊技のエンディング演出の一例を示した図である。上述したように、ゲージ演出における最終的なゲージＧｚ３のメモリ数に応じて大当たり遊技終了後のモードが異なるように構成しており、図３４６８（ｂ）に示すように、ゲージ演出終了時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数が６以上１０未満である場合には、大当たり遊技終了後に高速消化モードが設定され、図３４６９（ａ）に示すように、ゲージ演出終了時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数が上限に達している場合には、大当たり遊技終了後に超高速消化モードが設定され、図３４６９（ｂ）に示すように、ゲージ演出終了時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数が５以下である場合には、大当たり遊技終了後に通常消化モードが設定される。
【２１２２９】
なお、超高速消化モードとは、特図変動パターンとして変動時間が極めて短い変動パターンが設定され易い時短モードであり、高速消化モードとは、特図変動パターンとして変動時間が比較的短い変動パターンが設定され易い時短モードであり、通常消化モードとは、特図変動パターンとして変動時間が比較的長い変動パターンが設定され易い時短モードである。なお、特図変動時間が短い程、単位時間において実行可能な特図抽選の実行回数が多くなるため遊技効率が向上する。したがって、超高速消化モードが時短状態において最も遊技者に有利なモードであり、次いで、高速消化モード、通常消化モードの順に遊技者に有利となる。
【２１２３０】
また、図３３２９に示すように、時短状態においては電動役物６４０ａが開放状態（第２入球口６４０へと遊技球を誘導する状態）へと可変され易いため、発射した遊技球の多くが第２入球口６４０（特図２始動口）へと誘導される構成であり、発射された遊技球は２～３秒程度で第２入球口６４０へと到達可能である。なお、通常消化モードでは、特図抽選結果が外れである場合に特図変動時間として５秒または１０秒の変動パターンのみが設定されるように構成（図３４７２（ｂ）参照）しており、時短状態において特図２保留球が上限まで貯まり易く、変動終了までは新たに特図２保留球を貯めることができないため、上限まで保留球が貯まる度に、無駄玉を減らすため遊技者が遊技球の発射を止めることが多くなる。一方、高速消化モードや超高速消化モードでは、特図抽選結果が外れである場合に、１秒または０．１秒の変動時間が設定され易いため、特図２保留球が上限まで貯まる前に特図変動が終了し易く、遊技者が遊技球の発射を止めることなくテンポ良く遊技を行うことが可能となる。
【２１２３１】
このように、大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技終了後の遊技者の有利度合いを可変させることにより、大当たり遊技における遊技の興趣を向上させることができ

る。
【２１２３２】
＜第１７制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞
次に、図３４７０から図３４７６を参照して、本第１７制御例の第５変形例におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明する。まず、図３４７０を参照して、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明する。図３４７０は、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成を模式的に示したブロック図である。図３４７０に示すように、本第１７制御例の第５変形例におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１７制御例におけるＲＯＭ２０２（図３３４９参照）に対して、変動パターン選択テーブル２０２Ｚｄに代えて変動パターン選択テーブル２０２ＺａＨを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、変動パターン選択テーブル２０２ＺａＨの規定内容については、図３４７２および図３４７３を参照して後述する。
【２１２３３】
次に、図３４７１を参照して、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３について説明する。図３４７１は、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の構成を模式的に示したブロック図である。図３４７１に示すように、本第１７制御例の第５変形例におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１７制御例におけるＲＡＭ２０３（図３３５０参照）に対して、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨを有している点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【２１２３４】
変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨは、時短状態における特図変動パターンを設定するための変動パターンテーブルを決定するために用いられるカウンタである。詳細については後述するが、本第１７制御例の第５変形例では、大当たり遊技期間に実行されるゲージ演出（図３４６６～図３４６８（ａ）参照）における遊技結果に基づいて、その大当たり遊技終了後に設定される時短状態のモードが可変するように構成している。なお、上述したように、時短状態におけるモードには、「通常消化モード」と、「高速消化モード」と、「超高速消化モード」の３種類があり、それぞれ特図変動パターンを設定する際に参照する変動パターンテーブルの種類が異なっている。
【２１２３５】
そして、後述する主制御装置１１０の変動パターンテーブル選択処理（図３４７８のＳ４４１Ｚ参照）では、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨのカウンタ値に基づいて時短状態において参照する変動パターンテーブルを設定する。なお、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨのカウンタ値は、後述する音声ランプコマンド受信処理（図３４８０のＳ１９３１Ｚ参照）において音声ランプ制御装置１１３から出力された変動パターン選択コマンドを読み取り、そのコマンドに基づいて変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値を「０～２」の範囲で更新する。この変動パターン選択コマンドは、ゲージ演出における遊技結果を示すための情報を少なくとも含むものであり、音声ランプコマンド受信処理（図３４８０のＳ１９３１Ｚ参照）のＳ１９５２Ｚの処理では、受信した変動パターン選択コマンドが示す遊技結果に対応付けて「０～２」のいずれかのカウンタ値が設定される。
【２１２３６】
次に、図３４７２および図３４７３を参照して、変動パターン選択テーブル２０２ＺａＨの規定内容について説明する。図３４７２（ａ）は、変動パターン選択テーブル２０２ＺａＨの構成を示したブロック図である。図３４７２（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ＺａＨには、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に参照される通常用変動パターンテーブル２

０２Ｚｄ１と、時短状態（特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に参照される時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１と、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２と、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３が規定されている。なお、通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１は、上述した第１７制御例における通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１（図３３５２（ｂ）参照）と同一であるので、詳細な説明を省略する。

【２１２３７】

時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１と、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２と、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３はいずれも時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１は通常消化モードにおいて参照され、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２は高速消化モードにおいて参照され、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３は超高速消化モードにおいて参照される変動パターンテーブルである。以下、各変動パターンテーブルの規定内容について説明する。

【２１２３８】

まず、図３４７２（ｂ）を参照して、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１の規定内容について説明する。図３４７２（ｂ）は、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１の規定内容を模式的に示した図である。時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１は、時短状態（特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に参照されるテーブルの一つであり、時短状態の通常消化モードにおいて参照される。

【２１２３９】

時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１には、実行される特別図柄変動の図柄種別と、特図抽選の抽選結果と、当たり種別と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて、異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と抽選結果に応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。

【２１２４０】

具体的には、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動パターンとして変動時間が１０秒の「外れ」が規定されている。また、図柄種別が「特図１」であり、抽選結果が「大当たり」で当たり種別が「大当たりＡ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が１０秒の「大当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「大当たりＢ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して変動時間が１０秒の「大当たり」が規定されている。

【２１２４１】

また、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が５秒の「外れ」が規定され、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「外れ」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」であり、抽選結果が「大当たり」で当たり種別が「大当たりＣ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の範囲に対して、変動時間が３０秒の「チャージ大当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「大当たりＤ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が５秒の「大当たり」が規定されている。図柄種別が「特図２」であり、抽選結果が「小当たり」で当たり種別が「小当たりＡ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が３０秒の「チャージ小当たり」が規定されており、当たり種別が「小当たりＢ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動時間が５秒の「小当たり」が規定されている。

【２１２４２】

次に、図３４７３（ａ）を参照して、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２の規定内容について説明する。図３４７３（ａ）は、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２の規定内容を模式的に示した図である。高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２は、時短状態が設定されている場合に参照されるテーブルの一つであり、時短状態の高速消化モードにおいて参照される。上述した時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１と同様に、実行される特別図柄変動の図柄種別と、特図抽選の抽選結果と、当たり種別と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて、異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。

【２１２４３】

具体的には、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短外れ」が規定されている。また、図柄種別が「特図１」であり、抽選結果が「大当たり」で当たり種別が「大当たりＡ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が２秒の「短大当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「大当たりＢ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして２秒の「短大当たり」が規定されている。

【２１２４４】

また、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短外れ」が規定され、一方、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「外れ」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」であり、抽選結果が「大当たり」で当たり種別が「大当たりＣ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして３０秒の「チャージ大当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「大当たりＤ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１秒の「短大当たり」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」であり、抽選結果が「小当たり」で当たり種別が「小当たりＡ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「チャージ小当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「小当たりＢ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして１秒の「短小当たり」が規定されている。

【２１２４５】

このように、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２では、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１に比べて変動時間が短い変動パターンが設定され易く構成している。これにより、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２に基づいて変動パターンが設定される高速消化モードの方が、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１に基づいて変動パターンが設定される通常消化モードよりも、単位時間あたりに実行可能な特図抽選の回数が多くなり易いため、同じ時短状態であっても高速消化モードの方が通常消化モードよりも遊技者に有利なモードであると言える。

【２１２４６】

次に、図３４７３（ｂ）を参照して、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３の規定内容について説明する。図３４７３（ｂ）は、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３の規定内容を模式的に示した図である。超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３は、時短状態（特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に参照されるテーブルの一つであり、時短状態の超高速消化モードにおいて参照される。上述した時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１と同様に、実行される特別図柄変動の図柄種別と、特図抽選の抽選結果と、当たり種別と、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けて、異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。

【２１２４７】
　具体的には、図柄種別が「特図１（第１特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．２秒の「超短外れ」が規定されている。また、図柄種別が「特図１」であり、抽選結果が「大当たり」で当たり種別が「大当たりＡ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．２秒の「超短大当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「大当たりＢ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして０．２秒の「超短大当たり」が規定されている。
【２１２４８】
　また、図柄種別が「特図２（第２特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１８９」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．１秒の「超短外れ」が規定されており、一方、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９０～１９８」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が１０秒の「外れ」が規定されている。また、図柄種別が「特図２」であり、抽選結果が「大当たり」で当たり種別が「大当たりＣ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして３０秒の「チャージ大当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「大当たりＤ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が０．１秒の「超短大当たり」が規定されている。
【２１２４９】
　また、図柄種別が「特図２」であり、抽選結果が「小当たり」で当たり種別が「小当たりＡ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が３０秒の「チャージ小当たり」が規定されており、一方、当たり種別が「小当たりＢ」である場合、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１９８」の全範囲に対して、変動パターンとして０．１秒の「超短小当たり」が規定されている。
【２１２５０】
　このように、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３では、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１および高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２に比べて変動時間が短い変動パターンが設定され易く構成している。これにより、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３に基づいて変動パターンが設定される超高速消化モードの方が、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１に基づいて変動パターンが設定される通常消化モードや、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２に基づいて変動パターンが設定される高速消化モードよりも、単位時間あたりに実行可能な特図抽選の回数が多くなり易いため、同じ時短状態であっても超高速消化モードが他のモードよりも遊技者に有利なモードであると言える。
【２１２５１】
　次に、図３４７４から図３４７６を参照して、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について説明する。まず、図３４７４を参照して、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２について説明する。図３４７４は、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３４７４に示すように、本第１７制御例の第５変形例におけるＲＯＭ２２２は、上述した第１７制御例におけるＲＯＭ２２２（図３３５７参照）に対して、新たに従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。この従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨは、ゲージ演出の実行期間において時間経過に応じてゲージＧｚ３のメモリ数を減少させるための抽選（以下、「ゲージ減少抽選」と称す。）におけるメモリの減少値を決定するために用いられるテーブルである。なお、

従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨの規定内容については、図３４７６を参照して後述する。

【２１２５２】

次に、図３４７５を参照して、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３について説明する。図３４７５は、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３４７５に示すように、本第１７制御例の第５変形例におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１７制御例におけるＲＡＭ２２３（図３３５８参照）に対して、新たに特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨと、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨを有する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２５３】

特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨは、ゲージ演出におけるゲージＧｚ３のメモリ数を計測するためのカウンタであり、ゲージ演出の実行中に特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入賞したことに対応してカウンタ値が加算され（図３４８５のＳ３６９２Ｚ参照）、ゲージ演出中に１秒経過毎に実行されるゲージ減少抽選において決定された減少値が減算される（図３４８２のＳ３３３５Ｚ参照）。

【２１２５４】

特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨは、ゲージ減少抽選を実行するタイミングであるかを判別するためのタイマであり、ゲージ演出開示時にタイマ値として「１０００」が設定され、１ｍｓ毎に実行される各種カウンタ更新処理（図３４８２のＳ３２６１Ｚ参照）においてタイマ値が１減算される。そして、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値が減算されて「０」となった場合に従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨ（図３４７６参照）に基づいてゲージ減少抽選が実行される。

【２１２５５】

次に、図３４７６を参照して、従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨの規定内容について説明する。図３４７６は、従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨの規定内容を模式的に示した図である。従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨは、ゲージ演出中に実行されるゲージ減少抽選において参照されるテーブルであり、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいてゲージ減少値が規定されている。

【２１２５６】

具体的には、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「０」である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の全範囲に対してゲージ減少値として「０」が規定されている。このゲージ減少値「０」は、ゲージＧｚ３のメモリ数の減少が実行されないことを示している。また、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「１」である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してゲージ減少値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～９９」の範囲に対してゲージ減少値として「１」が規定されている。このゲージ減少値「１」は、ゲージＧｚ３のメモリ数を１減算させることを示している。したがって特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値が「１」である場合には、ゲージ減少抽選において５０％の確率でゲージＧｚ３のメモリ数が１減算されることとなる。

【２１２５７】

また、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「２」である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してゲージ減少値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～８９」の範囲に対してゲージ減少値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９０～９９」の範囲に対してゲージ減少値として「２」が規定されている。このゲージ減少値「２」は、ゲージＧｚ３のメモリ数を２減算させることを示している。したがって特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値が「２」である場合には、ゲージ減少抽選において４０％の確率でゲージＧｚ３のメモリ数が１減算さ

れ、１０％の確率でゲージＧｚ３のメモリ数が２減算されることとなる。
【２１２５８】
　また、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「３～９」である場合、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に対してゲージ減少値として「０」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「５０～８４」の範囲に対してゲージ減少値として「１」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「８５～９４」の範囲に対してゲージ減少値として「２」が規定され、演出カウンタ２２３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対して、ゲージ減少値として「３」が規定されている。このゲージ減少値「３」は、ゲージＧｚ３のメモリ数を３減算させることを示している。したがって特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値が「３～９」である場合には、ゲージ減少抽選において３５％の確率でゲージＧｚ３のメモリ数が１減算され、１０％の確率でゲージＧｚ３のメモリ数が２減算され、５％の確率でゲージＧｚ３のメモリ数が３減算されることとなる。
【２１２５９】
　このように、ゲージ減少抽選では特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値（ゲージＧｚ３のメモリ数）が多くなることでゲージ減少値として大きい数字を設定可能に構成している。なお、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値が大きくなるほどゲージ減少値として「０」が設定される割合が少なくするように構成することで、ゲージＧｚ３のメモリ数が増えるほどゲージ減少抽選においてメモリ数が減少し易くなるように構成しても良い。または、ゲージＧｚ３のメモリ数が増えるほどゲージ減少抽選の実行間隔が短くなるように構成し、ゲージＧｚ３のメモリ数が増えるほどゲージ減少抽選においてメモリ数が減少し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、ゲージ演出におけるメモリを貯める難易度を段階的に可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。
【２１２６０】
　なお、これに限るものではなく、ゲージＧｚ３のメモリ数が増えるほどゲージ減少抽選においてメモリ数が減少し難くなるように構成しても良い。本第１７制御例の第５変形例では、上述した第１７制御例と同様に、所定の入賞口（特定入賞口６５ａ）を開放させる状態である単一のラウンド遊技におけるラウンド期間の途中で特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）がロング開放状態から高速開閉状態へと移行するように構成しているため、ラウンド前半期間（ロング開放状態が設定されている期間）の方がラウンド後半期間（高速開閉状態が設定されている期間）よりも特定入賞口に遊技球を入球させ易い。
【２１２６１】
　このため、ゲージＧｚ３のメモリ数が増えるほどゲージ減少抽選においてメモリ数が減少し難くなるように構成することで、比較的遊技球を入球させ易いラウンド前半期間におけるゲージＧｚ３のメモリを貯める難易度を高くし、ラウンド前半期間により多くの遊技球を入球させるか否かによって、ラウンド後半期間におけるゲージＧｚ３のメモリを貯める難易度を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、ラウンド中に短期間（例えば、３秒間）で所定数（例えば、３個）の遊技球が入球した場合には、メモリ数が減少し易くなるように構成（例えば、ゲージ減少抽選の実行間隔が短くなる、或いは、ゲージ減少抽選に用いられるテーブルとしてメモリ数が減少し易いテーブルを参照してゲージ減少抽選を実行する構成）としても良い。このように構成することで、遊技者が発射間隔に対しても関心を持ち易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり種別によってゲージＧｚ３のメモリ数の減少し易さを異ならせる構成としても良い。また、ラウンド中に実行される演出内容によってゲージＧｚ３のメモリ数の減少し易さを異ならせる構成としても良く、例えば、ラウンド遊技中に表示される背景画像の種類によってメモリ数の減少し易さが異なるように構成しても良い。具体的には、ラウンド遊技中に背景画像として虹色の背景が表示されている場合には、他の背景画像が表示されている場合よりもゲージＧｚ３のメモリ数が減少し難くなるように構成しても良い。なお、背景画像はラウンド遊技開始毎に抽選によって設定し、そのラウンド遊技終

了まで表示されるように構成しても良いし、ラウンド中の様々なタイミング（例えば、ラウンド開始から所定時間（例えば、５秒）経過する毎や、アタッカーに所定数（例えば、３個）の遊技球が入球する毎）に背景画像を設定する抽選を実行し、ラウンド中に複数回背景画像が可変するように構成しても良い。

【２１２６２】

＜第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図３４７７から図３４８０を参照して、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理は、上述した第１７制御例における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理に対して、タイマ割込処理（図１３２参照。第１７制御例では図示省略）内の特別図柄変動処理（図１３４のＳ１０３参照）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２１０）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図３４７７のＳ２８１Ｚ参照）を実行する点と、メイン処理（図３３６６参照）内の音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）に代えて音声ランプコマンド受信処理（図３４８０のＳ１９３１Ｚ参照）を実行する点で相違する。その他の処理については同一であり、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２６３】

まず、図３４７７を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４７７は、この特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｚ）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｚ）は、特別図柄抽選の結果に基づいて特図変動における特図変動パターン（特図変動時間）を設定するための処理である。

【２１２６４】

図３４７７に示すように、特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ２８１Ｚ）は、上述した第１７制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図１３６のＳ２１０参照）に対して、Ｓ４０５の処理に代えて変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４４１Ｚ）を新たに実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４４１Ｚ）は、特図変動パターンを設定するために参照する変動パターンテーブルの種別を設定するための処理である。

【２１２６５】

ここで、図３４７８を参照して、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４４１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４７８は、変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４４１Ｚ）を示すフローチャートである。変動パターンテーブル選択処理（Ｓ４４１Ｚ）は、遊技状態に応じた変動パターンテーブルを読み出す（設定する）処理である。まず、現在の遊技状態を示すための情報を遊技状態格納エリア２０３ｇから抽出し（Ｓ４６１Ｚ）、通常状態であるか判別する（Ｓ４６２Ｚ）。現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（Ｓ４６２Ｚ：Ｙｅｓ）、通常用変動パターンテーブル２０２Ｚｄ１を読み出し（Ｓ４６８Ｚ）、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値を「０」に設定し（Ｓ４６９Ｚ）、本処理を終了する。

【２１２６６】

一方、Ｓ４６２Ｚの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には（Ｓ４６２Ｚ：Ｎｏ）、次に、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「０」であるか判別する（Ｓ４６３Ｚ）。なお、時短状態において変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「０」である場合とは、前回の大当たり遊技中に実行されたゲージ演出において最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が５以下であった場合であり、時短状態のモードとして通常消化モードが設定されている場合である。変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「０」であると判別した場合、即ち、通常消化モードが設定されていると判別

した場合には（Ｓ４６３Ｚ：Ｙｅｓ）、時短用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ１を読み出し（Ｓ４６７Ｚ）、本処理を終了する。

【２１２６７】

一方、Ｓ４６３Ｚの処理において、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ４６３Ｚ：Ｎｏ）、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「１」であるか判別する（Ｓ４６４Ｚ）。なお、時短状態において変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「１」である場合とは、前回の大当たり遊技中に実行されたゲージ演出において最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が６以上１０未満であった場合であり、時短状態のモードとして高速消化モードが設定されている場合である。変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「１」であると判別した場合、即ち、高速消化モードが設定されていると判別した場合には（Ｓ４６４Ｚ：Ｙｅｓ）、高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ２を読み出し（Ｓ４６６Ｚ）、本処理を終了する。

【２１２６８】

一方、Ｓ４６４Ｚの処理において、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「１」ではない、即ち、「２」であると判別した場合には（Ｓ４６４Ｚ：Ｎｏ）、超高速用変動パターンテーブル２０２ＺａＨ３を読み出し（Ｓ４６５Ｚ）、本処理を終了する。なお、時短状態において変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値が「２」である場合とは、前回の大当たり遊技中に実行されたゲージ演出において最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が１０（上限値）であった場合であり、時短状態のモードとして超高速消化モードが設定されている場合である。

【２１２６９】

このように、時短状態においては、ゲージ演出の遊技結果に基づいて設定される変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨのカウンタ値に基づいて参照する変動パターンテーブルを設定することで、同一の遊技状態における遊技者の有利度合いを可変させることができる。なお、本第１７制御例の第５変形例では、大当たり遊技中に実行されたゲージ演出の遊技結果によって、大当たり遊技終了後の時短状態において設定される短い変動時間の変動パターンの設定され易さを可変させることで遊技者の有利度合いを可変させる構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技中のゲージ演出の遊技結果によって大当たり遊技終了後の大当たり当選確率を異ならせる構成としても良い。例えば、ゲージ演出において最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が５以下である場合には通常状態と同一の大当たり当選確率が設定され、最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が６以上１０未満である場合には通常状態よりも高確率の大当たり当選確率が設定され、最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が１０（上限値）である場合には最も高確率の大当たり当選確率が設定されるように構成しても良いし、上記した大当たり遊技終了後のモードによって、特図変動時間と大当たり当選確率が両方可変するように構成しても良い。

【２１２７０】

次に、図３４７９を参照して、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の処理内容について説明する。図３４７９は、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。図３４７９に示すように、本第１７制御例の第５変形例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理は、上述した第１７制御例における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図３３６６参照）に対して、音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１６０２Ｚ）に代えて音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１９３１Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２７１】

次に、図３４８０を参照して、メイン処理内の一処理である音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１９３１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８０は、この音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１９３１Ｚ）を示すフローチャートである。この音声ランプコマンド受信

処理（Ｓ１９３１Ｚ）では、音声ランプ制御装置１１３から受信したコマンドに対応する処理が実行される。なお、上述した第１７制御例における音声ランプコマンド受信処理（図３３６７のＳ１６０２Ｚ参照）に対して、新たに変動パターン選択コマンドを受信したことに基づいて変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨを更新する処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２７２】

音声ランプコマンド受信処理（Ｓ１９３１Ｚ）が実行されると、まず、Ｓ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理を実行し、Ｓ１９５１Ｚの処理に移行する。なお、Ｓ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理は、上述した第１７制御例における音声ランプコマンド受信処理（図３３６７のＳ１６０２Ｚ参照）のＳ１６６１ＺおよびＳ１６６２Ｚの処理と同一の処理であるため詳細な説明を省略する。

【２１２７３】

Ｓ１９５１Ｚの処理では、変動パターン選択コマンドを受信したか判別する（Ｓ１９５１Ｚ）。この変動パターン選択コマンドは、後述する音声ランプ制御装置１１３において実行されるゲージ演出結果処理（図３４８７のＳ３７０１Ｚ参照）において、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値（即ち、ゲージＧｚ３のメモリ数）に基づいて設定されるコマンドであり、少なくともゲージ演出における最終的なゲージＧｚ３のメモリ数を判別可能な情報が含まれているものである。

【２１２７４】

Ｓ１９５１Ｚの処理において、変動パターン選択コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ１９５１Ｚ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、変動パターン選択コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ１９５１Ｚ：Ｙｅｓ）、変動パターン選択カウンタ２０３ＺａＨの値を受信したコマンドに対応した値に更新し（Ｓ１９５２Ｚ）、本処理を終了する。なお、Ｓ１９５２Ｚの具体的な処理内容としては、受信した変動パターン選択コマンドから判別したゲージ演出の遊技結果（最終的なゲージＧｚ３のメモリ数）に基づいて変動パターン選択カウンタ値を設定する。ゲージ演出における最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が５以下である場合には、変動パターン選択カウンタ値として「０」が設定され、ゲージ演出における最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が６以上１０未満である場合には、変動パターン選択カウンタ値として「１」が設定され、ゲージ演出における最終的なゲージＧｚ３のメモリ数が１０（上限値）である場合には、変動パターン選択カウンタ値として「２」が設定される。

【２１２７５】

＜第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について＞

次に、図３４８１から図３４８９を参照して、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について説明する。本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３により実行される処理は、上述した第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３により実行される処理に対して、メイン処理の一処理である各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）に代えて各種カウンタ更新処理（Ｓ３２６１Ｚ）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）の一部処理を変更している点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２７６】

まず、図３４８１を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３４８１は、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。図３４８１に示すように、本第１７制御例の第５変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理は、上述した第１７制御例における音声ランプ制御装置１１３のＭ

ＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３３８０参照）に対して、各種カウンタ更新処理（Ｓ３１０２Ｚ）に代えて各種カウンタ更新処理（Ｓ３２６１Ｚ）を実行する点と、コマンド判定処理（Ｓ３１０４Ｚ）の処理内容を一部変更している点で相違している。

【２１２７７】

ここで、図３４８２を参照して、音声ランプ制御処理１１３のメイン処理の一処理である各種カウンタ更新処理（Ｓ３２６１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８２は、この各種カウンタ更新処理（Ｓ３２６１Ｚ）を示すフローチャートである。図３４８２に示すように、本第１７制御例の第５変形例における各種カウンタ更新処理（Ｓ３２６１Ｚ）は、上述した第１７制御例における各種カウンタ更新処理（図３４０６のＳ３１０２Ｚ参照）に対して、ゲージ減少抽選を実行するための処理を新たに実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２７８】

各種カウンタ更新処理が実行されると、まず、Ｓ４９８１Ｚ～Ｓ４９８９Ｚの処理を実行し、Ｓ３３３１Ｚの処理に移行する。なお、Ｓ４９８１Ｚ～Ｓ４９８９Ｚの処理は、上述した第１７制御例における各種カウンタ更新処理（図３４０６のＳ３１０２Ｚ参照）のＳ４９８１Ｚ～Ｓ４９８９Ｚの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２１２７９】

Ｓ３３３１Ｚの処理では、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値が「１」以上であるか、即ち、ゲージ演出の実行中であるかを判別する（Ｓ３３３１Ｚ）。特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ３３３１Ｚ：Ｎｏ）、その他のカウンタ値を更新し（Ｓ４９９０Ｚ）、本処理を終了する。

【２１２８０】

一方、Ｓ３３３１Ｚの処理において、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ３３３１Ｚ：Ｙｅｓ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値を１減算し（Ｓ３３３２Ｚ）、減算後の特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値が「０」であるか判別する（Ｓ３３３３Ｚ）。特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値が「０」ではないと判別した場合には（Ｓ３３３３Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ４９９０Ｚの処理に移行する。一方、Ｓ３３３３Ｚの処理において、減算後の特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値が「０」であると判別した場合には（Ｓ３３３３Ｚ：Ｙｅｓ）、従大当たり中ゲージ抽選テーブル２２２ＺａＨ（図３４７６参照）から特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値と演出カウンタ２２３ｆの値に基づいてゲージ減少値を抽出し（Ｓ３３３４Ｚ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値からゲージ減少値を減算し（Ｓ３３３５Ｚ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値に「１０００」を選定し（Ｓ３３３６Ｚ）、Ｓ４９９０Ｚの処理に移行する。

【２１２８１】

なお、各種カウンタ更新処理（Ｓ３２６１Ｚ）は、１ｍｓ経過毎に実行される処理であり、ゲージ演出開始時に特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨにタイマ値として「１０００」が設定されるように構成しているため（図３４８４のＳ３６７７Ｚ、図３４８９のＳ５２２４Ｚ参照）、ゲージ演出の実行中は１０００ｍｓ（１秒）経過毎にゲージ減少抽選が実行されることとなる。

【２１２８２】

次に、図３４８３を参照して、大当たり関連処理（Ｓ３５２１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８３は、この大当たり関連処理（Ｓ３５２１Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たり関連処理（Ｓ３５２１Ｚ）は、上述した第１７制御例におけるコマンド判定処理（図３３８１のＳ３１０４Ｚ参照）内の当たり関連処理（図３３８４のＳ３２０３Ｚ参照）の一処理である大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中の演出態様を設定するための処理である。

【２１２８３】

図３４８３に示すように、大当たり関連処理（Ｓ３５２１Ｚ）は、上述した第１７制御

例における大当たり関連処理（図３３８５のＳ３５０１Ｚ）に対して、従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６０３Ｚ）に代えて従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）を、エンディング演出設定処理（Ｓ３６０７Ｚ）に代えてエンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）をそれぞれ実行する点と、新たに大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２８４】

大当たり関連処理（Ｓ３５２１Ｚ）が実行されると、まず、Ｓ３６０３～Ｓ３６０８およびＳ３６０１Ｚの処理を実行し、大当たりゲージ演出表示処理を実行する（Ｓ３６５１Ｚ）。なお、Ｓ３６０３～Ｓ３６０８およびＳ３６０１Ｚの処理については、上述した第１７制御例における大当たり関連処理（Ｓ３５０１Ｚ）のＳ３６０３～Ｓ３６０８およびＳ３６０１Ｚの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）では、大当たりＤおよびＦ（いずれも１０Ｒ時短あり大当たり）の大当たり遊技中に実行されるゲージ演出を開始するための処理と終了させるための処理を実行する。なお、大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）の処理内容については、図３４８４を参照して後述する。

【２１２８５】

また、Ｓ３６０２Ｚの処理において、特定入賞口入賞コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３６０２Ｚ：Ｙｅｓ）、従特定入賞口入賞処理を実行し（Ｓ３６５２Ｚ）、Ｓ３６１４の処理に移行する。なお、特定入賞口入賞コマンドは、第１可変入賞装置６５に遊技球が入球したことに基づいて主制御装置１１０から出力されるコマンドであり、従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）では、第１可変入賞装置６５に遊技球が入球したことに対応して各種処理が実行される。なお、従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）の処理内容については、図３４８５を参照して後述する。

【２１２８６】

また、Ｓ３６１０の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ３６１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値をクリアし（Ｓ３６１２）、エンディング演出設定処理を実行し（Ｓ３６５３Ｚ）、Ｓ３６１４の処理に移行する。このエンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）は、大当たり遊技のエンディング期間に実行されるエンディング演出の演出態様を設定するための処理である。なお、エンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）の処理内容については、図３４８６を参照して後述する。

【２１２８７】

次に、図３４８４を参照して、大当たり関連処理（図３４８３の３５２１Ｚ）内の一処理である大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８４は、この大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）を示すフローチャートである。この大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）は、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すラウンド数コマンドを受信したことに基づいて実行される処理であり、ラウンド数に応じてゲージ演出を開始するための処理と、終了させるための処理が実行される。

【２１２８８】

大当たりゲージ演出表示処理（Ｓ３６５１Ｚ）では、まず、今回の大当たり種別が「大当たりＤ（１０Ｒ時短あり大当たり）」であるか判別する（Ｓ３６７１Ｚ）。「大当たりＤ」であると判別した場合には（Ｓ３６７１Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」であるか、即ち、１ラウンド目であるかを判別する（Ｓ３６７２Ｚ）。ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ３６７２Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ演出開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６７６Ｚ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値を「１０００」に設定し（Ｓ３６７７Ｚ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値を「０」に設定し（Ｓ３６７８Ｚ）、Ｓ３６７９Ｚの処理に移行する。

【２１２８９】

一方、Ｓ３６７２Ｚの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ３６７２Ｚ：Ｎｏ）、次に、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「３」であるか、即ち、３ラウンド目であるかを判別する（Ｓ３６７３Ｚ）。Ｓ３６７３Ｚの処理において、ラウンド数カウンタ２２３Ｚａの値が「３」ではないと判別した場合（Ｓ３６７３Ｚ：Ｎｏ）、そのままＳ３６７９Ｚの処理に移行する。一方、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「３」であると判別した場合には（Ｓ３６７３Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ演出結果表示を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６７４Ｚ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値を「０」に設定し（Ｓ３６７５Ｚ）、Ｓ３６７９の処理に移行する。

【２１２９０】

このように、今回の大当たり種別が「大当たりＤ」である場合には、１ラウンド目の開始時にゲージ演出を開始し、３ラウンド目の開始時にゲージ演出の結果を報知し、ゲージ演出を終了させるための処理が実行される。

【２１２９１】

Ｓ３６７１Ｚの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＤ」ではないと判別した場合には（Ｓ３６７１Ｚ：Ｎｏ）、次に、今回の大当たり種別は「大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり）」であるかを判別する（Ｓ３６７９Ｚ）。今回の大当たり種別が「大当たりＦ」であると判別した場合には（Ｓ３６７９Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「３」であるか、即ち、３ラウンド目であるかを判別し（Ｓ３６８０Ｚ）、「３」ではないと判別した場合には（Ｓ３６８０Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２１２９２】

一方、Ｓ３６８０Ｚの処理において、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「３」であると判別した場合には（Ｓ３６８０Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ演出結果表示を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ３６８１Ｚ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値を「０」に設定し（Ｓ３６８２Ｚ）、本処理を終了する。なお、Ｓ３６７９の処理において、「大当たりＦ」ではないと判別した場合には（Ｓ３６７９Ｚ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２１２９３】

なお、「大当たりＦ」は、「大当たりＤ」とは異なり、「小当たりＢ」の小当たり遊技中にＶ入賞したことに基づいて実行される大当たり種別であるため、１ラウンド目は小当たりＢの小当たり遊技ラウンドとなる。したがって、「小当たりＢ」の小当たり遊技開始時にゲージ演出を開始させるための処理が実行され、ゲージ演出の途中で「大当たりＦ」の大当たり遊技へと移行することになる。

【２１２９４】

次に、図３４８５を参照して、大当たり関連処理（図３４８３のＳ３５２１Ｚ参照）の一処理である従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８５は、従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）を示すフローチャートである。この従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）は、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入球したことに基づいて実行される処理であり、上述した第１７制御例における従特定入賞口入賞処理（図３３８７のＳ３６０３Ｚ参照）に対して、ゲージ演出におけるゲージＧｚ３のメモリ数を可変させるための処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１２９５】

従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）が実行されると、まず、Ｓ３６４１Ｚ～Ｓ３６４８Ｚの処理を実行し、Ｓ３６９１Ｚの処理に移行する。なお、Ｓ３６４１Ｚ～Ｓ３６４８Ｚの処理は、上述した第１７制御例における従特定入賞口入賞処理（図３３８７のＳ３６０３Ｚ参照）のＳ３６４１Ｚ～Ｓ３６４８Ｚの処理と同一であるため、詳細な説明を省略する。

【２１２９６】

Ｓ３６９１Ｚの処理では、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値が「１」以上

であるか、即ち、ゲージ演出におけるゲージＧｚ３のメモリ数を増加させることが可能な期間であるかを判別し（Ｓ３６９１Ｚ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値が「０」であると判別した場合には（Ｓ３６９１Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２１２９７】

一方、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値が「１」以上であると判別した場合には（Ｓ３６９１Ｚ：Ｙｅｓ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値を１加算し（Ｓ３６９２Ｚ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ３６９３Ｚ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値は「１０」であるか、即ち、ゲージＧｚ３が上限値に達したかを判別する（Ｓ３６９７Ｚ）。特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値が「１０」であると判別した場合には（Ｓ３６９７Ｚ：Ｙｅｓ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ３６９５Ｚ）、本処理を終了する。これにより、ゲージＧｚ３が上限値に達した場合には、２ラウンド目終了までの期間でゲージ減少抽選が実行されないようにすることができる。

【２１２９８】

なお、ゲージＧｚ３が上限値に達してから２ラウンド目終了までの残り期間においてもゲージ減少抽選が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、ゲージＧｚ３が上限値に達してから２ラウンド目終了までの期間においては、ゲージ演出の遊技性をゲージＧｚ３のメモリ数を維持させる遊技性に可変することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ゲージＧｚ３のメモリ数が上限に達した場合にラウンド途中であっても、そのラウンドと、それ以降のラウンド遊技を強制終了させる構成としても良い。なお、このように構成する場合には、強制終了されたラウンドと、それ以降のラウンドにおいて獲得可能な賞球を特定入賞口６５ａへの遊技球の入球なしで払出するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技期間を短縮することが可能となり遊技効率が向上するため、遊技者に積極的にゲージ演出に参加させ易くなる。

【２１２９９】

一方、Ｓ３６９７Ｚの処理において、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨのカウンタ値が「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ３６９７Ｚ：Ｎｏ）、Ｓ３６９４Ｚの処理に移行する。Ｓ３６９４Ｚの処理では、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値は「１０」であるか、即ち、ラウンド終了条件が成立しているかを判別し（Ｓ３６９４Ｚ）、「１０」ではないと判別した場合には（Ｓ３６９４Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、特定入賞口カウンタ２２３Ｚｐのカウンタ値は「１０」であると判別した場合には（Ｓ３６９４Ｚ：Ｙｅｓ）、次に、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「２」であるか、即ち、２ラウンド目であるかを判別し（Ｓ３６９６Ｚ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「２」ではないと判別した場合には（Ｓ３６９６Ｚ：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【２１３００】

一方、Ｓ３６９６Ｚの処理においてラウンド数カウンタ２２３ｐのカウンタ値が「２」であると判別した場合には（Ｓ３６９６Ｚ：Ｙｅｓ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値を「０」に設定し（Ｓ３６９５Ｚ）、本処理を終了する。これにより、２ラウンド目に第１可変入賞装置６５に規定数（１０個）の遊技球が入球した後はゲージ減少抽選が実行されないようにすることができる。なお、本第１７制御例の第５変形例では、ゲージＧｚ３のメモリ数が上限に達した場合と、２ラウンド目に規定数の遊技球が入賞した場合と、２ラウンド目のラウンド期間が経過した場合にゲージ演出が終了するように構成したが、これに限るものではなく、例えば、ゲージ演出中に遊技者が操作手段（例えば、演出ボタン２２ａ）を操作することで、操作時点のメモリ数が確定し、ゲージ演出が終了するように構成しても良い。このように構成することで、メモリ数が６以上になった後にメモリ数が減少するのを避けたい遊技者が任意のタイミングでゲージ演出を終了させることが可能となる。

【２１３０１】

次に、図３４８６を参照して、大当たり関連処理（図３４８３の３５２１Ｚ）内の一処理であるエンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８６は、このエンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）を示すフローチャートである。このエンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）は、大当たり遊技のエンディング期間に実行されるエンディング演出を設定するための処理である。なお、図３４８６に示すように、エンディング演出設定処理（Ｓ３６５３Ｚ）は、上述した第１７制御例におけるエンディング演出設定処理（図３３８８のＳ３６０７Ｚ参照）に対して、Ｓ３６６８Ｚの処理に代えてゲージ演出結果処理（Ｓ３７０１Ｚ）を新たに実行する点で相違し、その他の処理については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【２１３０２】

Ｓ３６６１Ｚの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＣ」または「大当たりＥ」（いずれも２Ｒ時短なし大当たり）ではないと判別した場合には（Ｓ３６６１Ｚ：Ｎｏ）、ゲージ演出結果処理を実行し（Ｓ３７０１Ｚ）、本処理を終了する。

【２１３０３】

次に、図３４８７を参照して、エンディング演出設定処理（図３４８６のＳ３６５３Ｚ）内のゲージ演出結果処理（Ｓ３７０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８７は、このゲージ演出結果処理（Ｓ３７０１Ｚ）を示すフローチャートである。このゲージ演出結果処理（Ｓ３７０１Ｚ）は、大当たりＣまたはＥを除く大当たり種別の大当たり遊技におけるエンディング演出の演出態様を設定するための処理であり、主に、ゲージ演出の遊技結果に対応するエンディング演出を設定するための処理である。

【２１３０４】

ゲージ演出結果処理（Ｓ３７０１Ｚ）では、まず、今回の大当たり種別が「大当たりＤ」または「大当たりＦ」（いずれも１０Ｒ時短あり大当たり）であるかを判別する（Ｓ３７２１Ｚ）。「大当たりＤ」または「大当たりＦ」であると判別した場合には（Ｓ３７２１Ｚ：Ｙｅｓ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「５」以下であるか判別する（Ｓ３７２２Ｚ）。特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「５」以下であると判別した場合には（Ｓ３７２２Ｚ：Ｙｅｓ）、通常消化モード突入の演出態様に対応した表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３７２３Ｚ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値に基づく変動パターン選択コマンドを設定し主制御への送信を設定し（Ｓ３７２４Ｚ）、本処理を終了する。

【２１３０５】

一方、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「６」以上であると判別した場合には（Ｓ３７２２Ｚ：Ｎｏ）、次に特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「９」以下であるか判別する（Ｓ３７２５Ｚ）。特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が「９」以下であると判別した場合には（Ｓ３７２５Ｚ：Ｙｅｓ）、高速消化モード突入の演出態様に対応した表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３７２６Ｚ）、Ｓ３７２４Ｚの処理に移行し、本処理を終了する。特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値が１０（上限値）であると判別した場合には（Ｓ３７２５Ｚ：Ｎｏ）、超高速消化モード突入の演出態様に対応した表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３７２７Ｚ）、Ｓ３７２４Ｚの処理に移行し、本処理を終了する。このように、本第１７制御例の第５変形例では、ゲージ演出の遊技結果に基づいて異なるエンディング演出が設定されるため、遊技者はエンディング演出の表示態様から大当たり遊技終了後のモードを容易に認識することができる。

【２１３０６】

Ｓ３７２１Ｚの処理において、今回の大当たり種別が「大当たりＤ」または「大当たりＦ」ではないと判別した場合には（Ｓ３７２１Ｚ：Ｎｏ）、大当たり種別に基づいて表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ３７２８Ｚ）、本処理を終了する。

【２１３０７】

次に、図３４８８を参照して、小当たり関連処理（Ｓ３５２２Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８８は、この小当たり関連処理（Ｓ３５２２Ｚ）を示すフローチャート

である。この小当たり関連処理（Ｓ３５２２Ｚ）は、上述した第１７制御例におけるコマンド判定処理（図３３８１のＳ３１０４Ｚ参照）内の当たり関連処理（図３３８４のＳ３２０３Ｚ参照）の一処理である小当たり関連処理（Ｓ３５０２Ｚ）に代えて実行される処理であり、小当たり遊技中の演出態様を設定するための処理である。

【２１３０８】

なお、この小当たり関連処理（Ｓ３５２２Ｚ）は、上述した第１７制御例における小当たり関連処理（図３３８９のＳ３５０２Ｚ参照）に対して、小当たりチャージ演出処理（Ｓ４２０１Ｚ）に代えて小当たりチャージ演出処理（Ｓ５２０１Ｚ）を実行する点と、図示を省略するが、従特定入賞口入賞処理（Ｓ４２０７Ｚ）に代えて上述した従特定入賞口入賞処理（図３４８５のＳ３６５２Ｚ）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、従特定入賞口入賞処理（Ｓ３６５２Ｚ）については、図３４８５を参照して上述しているため、詳細な説明を省略する。

【２１３０９】

次に、図３４８９を参照して、小当たり関連処理（図３４８８のＳ３５２２Ｚ参照）の一処理である小当たりチャージ演出処理（Ｓ５２０１Ｚ）の処理内容について説明する。図３４８９は、この小当たりチャージ演出処理（Ｓ５２０１Ｚ）を示すフローチャートである。図３４８９に示すように、小当たりチャージ演出処理（Ｓ５２０１Ｚ）は、上述した第１７制御例における小当たりチャージ演出処理（図３３９０のＳ４２０１Ｚ参照）に対して、ゲージ演出を開始するための処理を新たに実行する点で相違し、その他の処理については同一である。

【２１３１０】

小当たりチャージ演出処理（Ｓ５２０１Ｚ）が実行されると、まず、Ｓ４２２１Ｚ～Ｓ４２２７Ｚの処理を実行し、Ｓ５２２１Ｚの処理に移行する。なお、Ｓ４２２１Ｚ～Ｓ４２２７Ｚの処理は、上述した第１７制御例における小当たりチャージ演出処理（図３３９０のＳ４２０１Ｚ参照）のＳ４２２１Ｚ～Ｓ４２２７Ｚの処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

【２１３１１】

Ｓ５２２１Ｚの処理では、今回の小当たり種別が「小当たりＢ（Ｖ入賞で大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり）」であるか判別する（Ｓ５２２１Ｚ）。今回の小当たり種別が「小当たりＢ」ではないと判別した場合には（Ｓ５２２１Ｚ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、「小当たりＢ」であると判別した場合には（Ｓ５２２１Ｚ：Ｙｅｓ）、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」であるか判別する（Ｓ５２２２Ｚ）。ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」ではないと判別した場合には（Ｓ５２２２Ｚ：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド数カウンタ２２３ｐの値が「１」であると判別した場合には（Ｓ５２２２Ｚ：Ｙｅｓ）、ゲージ演出開始を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５２２３Ｚ）、特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨの値を「１０００」に設定し（Ｓ５２２４Ｚ）、特殊ゲージカウンタ２２３ＺａＨの値を「０」に設定し（Ｓ５２２５Ｚ）、本処理を終了する。

【２１３１２】

以上、説明したように、本第１７制御例の第５変形例では、一部の大当たり遊技（小当たり遊技）中に特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入球したことに対応してゲージＧｚ３のメモリ数を増加させるゲージ演出を実行し、そのゲージ演出の演出結果に応じて大当たり遊技終了後の遊技者の有利度合いが可変するように構成している。なお、ゲージ演出中にはメモリ数の減少条件が成立したことに対応してゲージＧｚ３のメモリ数が減少するように構成しているため、ゲージ演出において遊技者に有利となる演出結果が容易に出現しないようにすることができる。

【２１３１３】

なお、本第１７制御例の第５変形例では、１ラウンド目と２ラウンド目のみでゲージ演出を実行するように構成し、２ラウンド目終了時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数に応

じて大当たり遊技終了後に設定される時短状態のモードを可変するように構成したが、これに限るものではない。

【２１３１４】

例えば、大当たり遊技終了時点ではゲージ演出の演出結果に対応するモードを設定せずにゲージＧｚ３を表示したままとし、大当たり遊技終了後の様々なタイミング（例えば、所定回数の特図変動が実行された場合や、モード設定抽選（ゲージ演出の演出結果に基づくモードを設定するか否かの抽選）に当選した場合）で前回のゲージ演出におけるゲージＧｚ３のメモリ数に対応するモードを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後の１の時短状態において、遊技者に有利なモードが設定されている期間と、遊技者に比較的不利なモードが設定されている期間を創出することが可能となる。

【２１３１５】

また、大当たり遊技終了時点ではゲージ演出の演出結果に対応するモードを設定しない構成の別例として、大当たり遊技の１ラウンド目から１０ラウンド目に跨がってゲージ演出を実行し、ラウンド中にランダムに発生するゲージ確保演出が発生した場合に、ゲージ確保演出発生時点におけるゲージＧｚ３のメモリ数が記憶されるように構成し、ゲージ演出の実行期間中に複数回ゲージ確保演出が実行されるように構成する。そして、大当たり遊技終了後の１の時短状態における様々なタイミング（例えば、所定回数の特図変動が実行された場合や、モード設定抽選（ゲージ演出の演出結果に基づくモードを設定するか否かの抽選）に当選した場合）で、前回の大当たり遊技中においてゲージ確保演出において記憶された複数のメモリ数に基づいて順にモードを設定可能に構成しても良い。

【２１３１６】

また、本第１７制御例の第５変形例におけるゲージ演出では、特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）に遊技球が入球した場合にのみゲージＧｚ３のメモリ数を増加させることが可能に構成したが、上述した第１７制御例と同様に、時短状態における大当たり当選変動においてもゲージ演出を実行し、大当たり当選変動中は第２入球口６４０（特図２始動口）に遊技球が入球したことに基づいてゲージＧｚ３のメモリ数を増加させるように構成しても良い。そして、大当たり当選変動中に増加させたメモリ数がその後の大当たり遊技中のゲージ演出に引き継がれるように構成すると良い。また、このように構成する場合に、大当たり当選変動中に実行されるゲージ演出ではゲージＧｚ３のメモリ数が減少しないように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選変動中にゲージＧｚ３のメモリ数を増加させた状態で大当たり遊技に移行することにより、ゲージＧｚ３のメモリ数を上限値まで貯め易くなるため、遊技者に大当たり当選変動中においても遊技球の発射を継続させ易くなり、遊技機の稼働を向上させ易くなる。

【２１３１７】

また、大当たり遊技中において特定入賞口（第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０）が閉鎖状態に設定されているインターバル期間（ラウンド遊技とラウンド遊技の間の期間）においては、一般入賞口６３（図３３２９参照）や、第２入球口６４０（特図２始動口）に遊技球が入賞したことに基づいてゲージＧｚ３のメモリ数を増加可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が遊技球の発射を停止しがちなインターバル期間においても遊技者に遊技球の発射を継続させ易くなり、遊技機の稼働を向上させ易くなる。

【２１３１８】

また、ゲージ演出の実行中にゲージＧｚ３のメモリ数が「０」の状態が所定期間（例えば、３秒間）継続した場合には、遊技者に遊技球の発射を促すための演出（例えば、「右打ち」の表示を拡大表示したり、右打ちを案内する音声の出力）を実行しても良い。このように構成することで、ゲージ演出が実行されていることに気付いていない遊技者にゲージ演出が実行されていることを認識させ易くなる。

【２１３１９】

また、ゲージ演出の実行中にゲージＧｚ３のメモリ数が「０」の状態が所定期間（例え

ば、３秒間）継続した場合には、ゲージ演出が強制的に終了されるように構成し、ゲージ演出が強制的に終了されたことを示す演出を実行可能に構成しても良い。

【２１３２０】

また、ゲージ演出においてゲージＧｚ３のメモリの表示態様として、通常のメモリの点灯パターンと、通常の点灯パターンとは異なる特殊態様（例えば、点滅しているパターンや、異なる色で表示されているパターン）のいずれかで表示可能に構成し、特殊態様が表示されている場合には、ゲージＧｚ３のメモリ数が減少し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、メモリ数が増加する場合にメモリの表示態様に対しても遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１３２１】

また、ゲージＧｚ３のメモリが通常の点灯パターンとは異なる特殊態様で表示された場合に、その特殊態様のメモリが減少条件の成立によるメモリ数の減少により消去された場合には、一定期間ゲージのメモリ数の減少条件が成立しない期間を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、メモリ数が特殊態様に可変した位置によってメモリを上限まで貯める難易度を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１３２２】

また、ラウンド遊技期間においてゲージ演出の実行中にゲージＧｚ３のメモリ数を非表示状態とする期間を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、非表示状態が設定されている期間において、メモリ数が減少しているのか否かを遊技者が把握し難くなるため、メモリ数が再表示されるまでメモリ数が上限値に達している場合にも遊技球の発射を継続させることができる。

【２１３２３】

また、ゲージ演出の実行中にゲージ減少抽選が実行されない期間を設定可能に構成しても良い。例えば、ゲージ演出の実行中の様々なタイミングでゲージ減少ストップ演出を実行可能に構成し、ゲージ減少ストップ演出が実行されている期間はゲージ減少抽選が実行されない（特殊ゲージ減少タイマ２２３ＺｂＨのタイマ値の更新を一時的に停止させたり、ゲージ減少値として「０」しか設定されないテーブルを参照する）ように構成しても良い。

【２１３２４】

なお、上述した第１７制御例とその各変形例は、全部または一部を組み合わせて構成しても良い。例えば、上述した第１７制御例の第２変形例における第１可変入賞装置６５の可動片６５ｂを可動させるタイミングを抽選によって設定する構成と、第５変形例におけるゲージ演出を組み合わせても良い。このように構成することで、特定入賞口６５ａに入球するか否かがタイミング抽選の結果によって可変するため、ゲージ演出の難易度を高くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２１３２５】

また、上述した第１７制御例の第３変形例における奇数ラウンドにおける入賞状況によって偶数ラウンドにおける第１可変入賞装置６５の開放パターンを可変させる構成と、第５変形例におけるゲージ演出を組み合わせる構成としても良い。このように構成することで、複数のラウンドに跨がって実行されるゲージ演出において、特定入賞口６５ａへと入賞し易いラウンドと、入賞し難いラウンドを設定可能となる。なお、これに限るものではなく、ラウンド毎に抽選によって第１可変入賞装置６５の開放パターンを設定する構成としても良い。

【２１３２６】

＜第１６２実施形態～第３１１実施形態について＞

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３４９０から図３４９９を参照し、第１６２実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２１３２７】

図３４９０は、第１６２実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３４９１は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図３４９２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３４９３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３４９４は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３４９５は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３４９６は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図３４９７は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図３４９８は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図３４９５では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【２１３２８】

また、以下の説明では、図３４９０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３４９０に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３４９０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２１３２９】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２１３３０】

図３４９０～図３４９８に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【２１３３１】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図３４９０参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【２１３３２】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は枠状受部である外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【２１３３３】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【２１３３４】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右

方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。
【２１３３５】
　また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【２１３３６】
　内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３４９３参照）。
【２１３３７】
　また、対象固定部である内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図３４９５及び図３４９６参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【２１３３８】
　なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。
【２１３３９】
　また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図３４９５参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図３４９５参照）を主に備えて形成される。
【２１３４０】
　さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図３４９４参照）。なお、枠状受部である内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。
【２１３４１】
　なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２

、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【２１３４２】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図３６７８参照）とを主に備えて形成される。

【２１３４３】

即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。

【２１３４４】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【２１３４５】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【２１３４６】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。

【２１３４７】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【２１３４８】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図３４９５に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【２１３４９】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図３４９５に示すように、本体側上皿

通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図３４９４に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【２１３５０】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【２１３５１】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図３４９７及び図３４９８に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【２１３５２】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図３４９６参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【２１３５３】

また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成される板状透過部であるガラスユニットＨ１６が配設される（図３４９０参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【２１３５４】

ガラスユニットＨ１６は、図３４９０及び図３４９４に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【２１３５５】

なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１

６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

【２１３５６】

また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３４９９参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【２１３５７】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図３４９０に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２１３５８】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２１３５９】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２１３６０】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図３４９９参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図３４９０に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【２１３６１】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図３４９１参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図３４９

５参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【２１３６２】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【２１３６３】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【２１３６４】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【２１３６５】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【２１３６６】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【２１３６７】

即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【２１３６８】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われ

る場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【２１３６９】

この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３４９５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【２１３７０】

なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【２１３７１】

また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【２１３７２】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図３４９７参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【２１３７３】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【２１３７４】

機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【２１３７５】

機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【２１３７６】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者

が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【２１３７７】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【２１３７８】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。

【２１３７９】

下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。接触可能部である操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【２１３８０】

なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【２１３８１】

さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【２１３８２】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【２１３８３】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（

矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図３４９７参照）。

【２１３８４】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図３４９５参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３４９５参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【２１３８５】

ファール球通路部Ｈ１４５（図３４９７参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【２１３８６】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図３４９８に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図３４９７参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【２１３８７】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【２１３８８】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２１３８９】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【２１３９０】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図３４９５参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【２１３９１】

また、図３４９５に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１

上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【２１３９２】

図３４９５に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。

【２１３９３】

ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【２１３９４】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【２１３９５】

遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図３４９０参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３４９５を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【２１３９６】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図３４９０参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２１３９７】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図３４９５の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。

【２１３９８】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２１３９９】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２１４００】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２１４０１】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２１４０２】

外レールＨ６２の先端部（図３４９５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２１４０３】

遊技領域の正面視左側下部（図３４９５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図３４９９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【２１４０４】

また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２１４０５】

尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２１４０６】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５

（図３４９５参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【２１４０７】

大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｍ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。

【２１４０８】

このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

【２１４０９】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｍ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。

【２１４１０】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【２１４１１】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【２１４１２】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２１４１３】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとして

も良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【２１４１４】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【２１４１５】

なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。

【２１４１６】

また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【２１４１７】

また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【２１４１８】

本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。

【２１４１９】

なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【２１４２０】

また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部

の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【２１４２１】

なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【２１４２２】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図３４９９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【２１４２３】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図３４９９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【２１４２４】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【２１４２５】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２１４２６】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。

よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２１４２７】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【２１４２８】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２１４２９】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【２１４３０】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【２１４３１】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３４９９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【２１４３２】

一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３４９９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【２１４３３】

また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ

球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【２１４３４】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【２１４３５】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【２１４３６】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【２１４３７】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２１４３８】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２１４３９】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【２１４４０】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２１４４１】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２１４４２】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【２１４４３】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図３４９５参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。

【２１４４４】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２１４４５】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【２１４４６】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【２１４４７】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって

、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【２１４４８】

また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【２１４４９】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【２１４５０】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【２１４５１】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【２１４５２】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【２１４５３】

また、上記第１６２実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【２１４５４】

例えば、上記第１６２実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニッ

トＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【２１４５５】

図３４９１に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【２１４５６】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【２１４５７】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２１４５８】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【２１４５９】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図３４９９参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホール（以下、単にホールとも称する）の島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材

Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【２１４６０】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図３４９９参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２１４６１】

遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。

【２１４６２】

なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【２１４６３】

次に、図３４９９を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図３４９９は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【２１４６４】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【２１４６５】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【２１４６６】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【２１４６７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電

源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２１４６８】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【２１４６９】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【２１４７０】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【２１４７１】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【２１４７２】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。

【２１４７３】

払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０

１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２１４７４】

払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【２１４７５】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。

【２１４７６】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【２１４７７】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【２１４７８】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、駆動手段Ｈ７５０、及び、モータ装置Ｐ７７１が含まれる。

【２１４７９】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【２１４８０】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【２１４８１】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者

によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【２１４８２】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【２１４８３】

なお、図３４９９では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【２１４８４】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【２１４８５】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【２１４８６】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【２１４８７】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３４９９参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。

電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【２１４８８】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【２１４８９】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３４９９参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【２１４９０】

次いで、図３５００から図３５４０を参照し、第１６３実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｐ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第１６２実施形態では、正面枠Ｈ１０が配設されるパチンコ機Ｈ１０について説明したが、第１６３実施形態では、正面枠Ｐ１０が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２１４９１】

図３５００は、第１６３実施形態におけるパチンコ機Ｐ１０の正面図であり、図３５０１は、パチンコ機Ｐ１０の上面図であり、図３５０２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｐ１０の正面斜視図であり、図３５０３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ３０２を本体枠Ｐ１４ｄから離間させた（取り外した）状態を示すパチンコ機Ｐ１０の分解正面斜視部であり、図３５０４は、正面枠Ｐ１４の分解正面斜視図であり、図３５０５は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。

【２１４９２】

また、以下の説明では、図３５００に示す状態のパチンコ機Ｐ１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３５００に示す状態のパチンコ機Ｐ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３５００参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｐ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２１４９３】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｐ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｐ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｐ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２１４９４】

図３５００～図３５０５に示すように、パチンコ機Ｐ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｐ１４とを主に備えている。

【２１４９５】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３６１１参照）。

【２１４９６】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｐ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図３５０２参照）。

【２１４９７】

なお、内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｐ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の操作力受部である鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【２１４９８】

なお、シリンダ錠Ｈ２０の構成は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、シリンダ部分（円筒部分）自体が正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とを開放不可能とするように構成しても良いし、シリンダ部分の動作に対応して動作される可動爪部が配設される箱状の所定ユニットが内枠Ｈ１２側に金属材料から構成されており、可動爪部が正面枠Ｐ１４の被係合部に係合されることにより正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とを開放不可能とするように構成しても良い。また、シリンダ部分は、内枠Ｈ１２側に固定されても良いし、正面枠Ｐ１４側に固定されても良い。

【２１４９９】

所定ユニットからは、外枠Ｈ１１との係合に利用される後方爪部が露出されている他、前後方向に貫通形成される開口部が形成されており、その開口部を通して視認可能となる視認可能領域を含む領域において操作連動部である可動爪部や後方爪部が動作される。

【２１５００】

被係合部は、枠の形成の際に一体的に形成されても、別部材が固定されても良く、正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）に上下方向に並ぶように配設されており、それに対応する位置における内枠Ｈ１２の内部に可動爪部が配設される。

【２１５０１】

正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して閉鎖状態とする場合、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に接近させるように移動させていく過程で、被係合部を介する荷重により可動爪部が上下方向側に動作され、その後で被係合部が可動爪部の前後方向位置よりも後方に過ぎると、付勢力により、可動爪部が閉鎖時係合部である被係合部の後方への戻りを規制する位置に戻る。即ち、被係合部に対して可動爪部が動作されることで、正面枠Ｐ１４の内枠Ｈ１２に対する開放方向への移動が規制され、正面枠Ｐ１４が閉鎖状態となる。

【２１５０２】

なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｐ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。

【２１５０３】

また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【２１５０４】

正面枠Ｐ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｐ１４ｄと、その本体枠Ｐ１４ｄに配設され、その本体枠Ｐ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＰ１４ａと、その上側装飾ユニットＰ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＰ１４ｂ及び右側装飾ユニットＰ１４ｃと、本体枠Ｐ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＰ１５と、本体枠Ｐ１４ｄを介して上下皿ユニットＰ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【２１５０５】

また、正面枠Ｐ１４の回動基端側には、図３５０４及び図３５０５に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が仮置き位置において内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｐ１４が回動可能に支持される。

【２１５０６】

また、正面枠Ｐ１４には、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＰ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｐ１４（本体枠Ｐ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し、入射された光を透過して所定の方向へ向けて出射可能な部位のガラスユニットＨ１６が配設される。なお、パチンコ機Ｐ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｐ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｐ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３（図３４９６参照）の正面が視認可能となっている。

【２１５０７】

正面枠Ｐ１４（上側装飾ユニットＰ１４ａ，左側装飾ユニットＰ１４ｂ，右側装飾ユニットＰ１４ｃ）において窓部Ｐ１４ｅの周囲には、図３５００に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵し、光を発光可能に構成される部位の電飾部Ｐ２９～Ｐ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｐ２９～Ｐ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｐ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｐ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２１５０８】

また、上側装飾ユニットＰ１４ａ，左側装飾ユニットＰ１４ｂ，右側装飾ユニットＰ１４ｃの電飾部Ｐ２９～Ｐ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２１５０９】

なお、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｐ２９～Ｐ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｐ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２１５１０】

上側装飾ユニットＰ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｐ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図３６１７参照））を覆うスピーカーカバーＰ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＰ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【２１５１１】

窓部Ｐ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図３５００に示すように、上皿Ｐ１７と下皿Ｐ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｐ１７と下皿Ｐ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＰ１５が配設される。

【２１５１２】

上皿Ｐ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｐ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｐ１７は、払出装置Ｈ１３３（図３４９１参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図３４９５参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｐ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｐ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【２１５１３】

下皿Ｐ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｐ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｐ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｐ５０に案内される球案内開口Ｐ５３が形成される。

【２１５１４】

下皿Ｐ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｐ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＰ５２が設けられている。この球抜きレバーＰ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｐ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＰ５２の操作は、通常、下皿Ｐ５０の下方に下皿Ｐ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【２１５１５】

なお、球抜きレバーＰ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｐ１７と下皿Ｐ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｐ５０を廃止して上皿Ｐ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【２１５１６】

この場合において、球案内開口Ｐ５３の正面側に一端側が連通される球通過経路の他端側がパチンコ機Ｐ１０の下端面から下方へ開放されるように構成することで、上皿Ｐ１７内にて球が余剰となった場合に、その余剰となった球がパチンコ機Ｐ１０の下端面から下

方へ排出されるように構成することができる。これにより、球を箱（一般に「千両箱」と称される）又は島設備に連通する回収口へ向けて効率的に排出させることができる。

【２１５１７】

また、下皿Ｐ５０から球を排出する球抜きレバーＰ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｐ５０に球が払い出されたことや下皿Ｐ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＰ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｐ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｐ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【２１５１８】

特に、最近では、パチンコ機Ｐ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｐ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｐ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｐ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｐ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｐ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＰ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＰ５２の操作を不要とできる。

【２１５１９】

即ち、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１（図３４９９参照）により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｐ５０の球抜きレバーＰ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｐ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＰ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｐ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【２１５２０】

上皿Ｐ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＰ１８０が設けられている。操作ユニットＰ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３４９５参照）の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＰ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【２１５２１】

この操作ユニットＰ１８０には、上面側にボタン部Ｐ１８１が配設される。ボタン部Ｐ１８１は、上下にスライド変位可能に構成されており、下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３４９５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【２１５２２】

なお、ボタン部Ｐ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能に構成されても良い。また、操作ユニットＰ１８０は、上皿Ｐ１７以外に下皿Ｐ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【２１５２３】

また、操作ユニットＰ１８０は、上皿Ｐ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、右側装飾ユニットＰ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｐ１７の手前側に配設される操作ユニットＰ１８０とは別の操作ユニットを配設して、それぞれ別の演出で遊技者に操作させるようにしても良い。また、複数箇所に同様の構成からなる操作ユニットＰ１８０を配設するようにしても良い。

【２１５２４】

操作ユニットＰ１８０の右側には、上下皿ユニットＰ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図３５０４参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ

４３とが設けられている。パチンコ機Ｐ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【２１５２５】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｐ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｐ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【２１５２６】

機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【２１５２７】

機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＰ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６、図３４９９参照）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３４９５参照）の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ及び右側装飾ユニットＰ１４ｃに配設される電飾部Ｐ２９～Ｐ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【２１５２８】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３４９５参照）の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｐ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【２１５２９】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３４９５参照）に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【２１５３０】

球排出レバーＨ５４は、上皿Ｐ１７に貯留された球を下皿Ｐ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｐ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｐ１７から下皿Ｐ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｐ１７に貯留された球を下皿Ｐ５０に排出することができる。

【２１５３１】

下皿Ｐ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許

可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３（図３４９５参照）の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。

【２１５３２】

なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＰ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３（図３４９５参照）の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【２１５３３】

さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球抜きレバーＰ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｐ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３（図３４９５参照）の正面への球の打ち出しを許容する役割と球抜きレバーＰ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｐ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｐ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｐ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【２１５３４】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｐ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｐ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【２１５３５】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｐ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図３５０４参照）。

【２１５３６】

ファール球通路部Ｈ１４５（図３５０４参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａ（図３５０２参照）から発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｐ５０に排出する通路を形成する部位である。

【２１５３７】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図３５０５に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図３５０４参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｐ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｐ５０でなく、上皿Ｐ１７に接続され、ファール球が上皿Ｐ１７に排出される構成としても良い。

【２１５３８】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｐ１７から下皿Ｐ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【２１５３９】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｐ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニッ

トＨ１１２ａ（図３５０２参照）に送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｐ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２１５４０】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｐ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｐ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｐ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の内部通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）へ流下（落下）可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【２１５４１】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１（図３４９５参照）の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【２１５４２】

パチンコ機Ｐ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置されるところ、ホール内において島設備を構成する壁面ＰＷａ（図３５０１参照）に形成される開口部を通して外枠Ｈ１１が壁内部に収納された状態で、正面枠Ｐ１４が壁面ＰＷａから手前側に張り出した状態とされる。

【２１５４３】

ホール内の島設備には、通常、パチンコ機Ｐ１０の上方に間隔を空けてデータカウンターＰＤｃが設けられている（図３５０１参照）。データカウンターＰＤｃの形状や配置は何ら限定されるものではないが、一般的な例として、箱状に形成されるデータカウンターＰＤｃの底面がパチンコ機Ｐ１０の上面から上方に２５［ｍｍ］離間して配置されており、データカウンターＰＤｃの前後幅が５０［ｍｍ］であるとして説明する。

【２１５４４】

データカウンターＰＤｃは、パチンコ機Ｐ１０の左右幅よりも若干短い左右幅の箱状態が壁面ＰＷａに固定配置されており、パチンコ機Ｐ１０と電気的に接続されており、パチンコ機Ｐ１０から送信される抽選回数、大当たり回数、連荘数等を前面側に形成される表示画面に表示可能に構成される。

【２１５４５】

次いで、図３５０６から図３５２１を参照して、上側装飾ユニットＰ１４ａについて説明する。図３５０６は、上側装飾ユニットＰ１４ａの分解正面斜視図であり、図３５０７は、上側装飾ユニットＰ１４ａの分解背面斜視図である。

【２１５４６】

図３５０６及び図３５０７に図示されるように、上側装飾ユニットＰ１４ａは、本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベースユニットＰ３０１と、そのベースユニットＰ３０１の正面側に配設される化粧ユニットＰ３０２とを主に備える。

【２１５４７】

上側装飾ユニットＰ１４ａは、後述する内部機構により、簡単な操作手順で化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して脱着可能に構成される。以下では、まずベースユニットＰ３０１について説明し、次いで化粧ユニットＰ３０２について説明した後で、内部機構の詳細について説明する。

【２１５４８】
図３５０８は、ベースユニットＰ３０１の分解正面斜視図であり、図３５０９は、ベースユニットＰ３０１の分解背面斜視図である。ベースユニットＰ３０１は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く開放部が下方へ向く逆コの字形状のベース部材Ｐ３１０と、そのベース部材Ｐ３１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定される切替構成部Ｐ３２０と、その切替構成部Ｐ３２０の下縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）及び下側（矢印Ｄ方向側）に配設される音響構成部Ｐ３３０と、切替構成部Ｐ３２０の正面側（矢印Ｆ方向側）において切替構成部Ｐ３２０に締結固定される発光構成部Ｐ３４０と、を主に備える。
【２１５４９】
ベース部材Ｐ３１０は、有色（本実施形態では黒色）非透過の樹脂材料から形成され、後述する化粧ユニットＰ３０２の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を音響構成部Ｐ３３０と共同で覆う部材であり、正面視において化粧ユニットＰ３０２と略同一の形状に形成されており、左側端部に前扉取付金具Ｈ５７が配設される。
【２１５５０】
ベース部材Ｐ３１０は、上縁部付近において左右方向に延びる凹部として背面側に形成される帯状凹部Ｐ３１１と、その帯状凹部Ｐ３１１よりも下側において前後方向に貫通形成される矩形状の操作部挿通孔Ｐ３１２と、その挿通孔Ｐ３１２よりも右側（及びそれと対応する左側の領域）において前後方向に貫通形成される矩形状の配線挿通孔Ｐ３１３と、上縁部から前方に突設形成される一組の板状部Ｐ３１４と、を主に備える。
【２１５５１】
帯状凹部Ｐ３１１は、金属製の本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の上辺を構成する金属板部が嵌合される箇所であって、その金属板部に間隔を空けて前後方向に貫通形成される貫通孔を通る締結ネジにより対象固定部であるベース部材Ｐ３１０は本体枠Ｐ１４ｄに締結固定される。
【２１５５２】
挿通孔Ｐ３１２は、切替構成部Ｐ３２０の被操作部材Ｐ３２２が挿通される貫通孔である。正面枠Ｐ１４を開放した状態において（図３５０２参照）、被操作部材Ｐ３２２の挿通孔Ｐ３１２に挿通されて突き出た箇所は、視認可能に露出される。
【２１５５３】
配線挿通孔Ｐ３１３は、音響構成部Ｐ３３０及び発光構成部Ｐ３４０に電力を供給するための電気配線が挿通される貫通孔である。
【２１５５４】
板状部Ｐ３１４は、隙間に切替構成部Ｐ３２０のベースカバーＰ３２１の上辺（複数段形成部Ｐ３２１ｈの最上段部）が嵌合可能な寸法で形成されている。これにより、上面視において、板状部Ｐ３１４の隙間領域を通して切替構成部Ｐ３２０の一部が露出されており、この露出部分が視認可能となっている。
【２１５５５】
切替構成部Ｐ３２０は、無色透明の樹脂材料から形成されておりベース部材Ｐ３１０に締結固定されるベースカバーＰ３２１と、そのベースカバーＰ３２１に変位可能に支持されており有色（本実施形態では黄色）で非透過性の樹脂材料から形成される被操作部材Ｐ３２２と、を主に備える。なお、切替構成部Ｐ３２０の詳細は、その変位のための機構と共に後述する。
【２１５５６】
音響構成部Ｐ３３０は、切替構成部Ｐ３２０の右側に位置しベース部材Ｐ３１０に締結固定される右側支持部材Ｐ３３１と、ベース部材Ｐ３１０の左右両端の前方に配設される一対のスピーカー組立体Ｐ３３２と、それら一対のスピーカー組立体Ｐ３３２の下側を覆うことができるように底部Ｐ３３３ａが湾曲形成されており、その底部Ｐ３３３ａが切替構成部Ｐ３２０の下側を上下方向で対向配置される位置で覆う覆設部材Ｐ３３３と、その覆設部材Ｐ３３３に上側から締結固定された状態でベース部材Ｐ３１０に前後方向で締結

固定される上蓋部材Ｐ３３４と、を主に備える。
【２１５５７】
右側支持部材Ｐ３３１は、背面側板部の左右端部から前方へ板状に延設される延設壁部を有しており、背面側板部に貫通形成される配線挿通孔Ｐ３３１ａと、背面側板部の上縁から上方へ向けて突設される係合突部Ｐ３３１ｂと、を備える。
【２１５５８】
配線挿通孔Ｐ３３１ａは、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２に接続される電気配線を挿通させる貫通孔であって、ベース部材Ｐ３１０の配線挿通孔Ｐ３１３に連通される位置に形成される。
【２１５５９】
係合突部Ｐ３３１ｂは、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２の上側受部Ｐ３３２Ｒａに上下方向で差し込まれることで、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２の位置を固定するための部分である。これと同様の関係で、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２には下側突部Ｐ３３２Ｒｂが下方へ向けて突設形成されており、その下側突部Ｐ３３２Ｒｂを上下方向で差し込み可能な凹部（図示せず）が右側支持部材Ｐ３３１の下端部に形成される。
【２１５６０】
これにより、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２を右側支持部材Ｐ３３１に対して上側から下方へ変位させることにより、上下それぞれの位置で差し込みによる係合状態を構成させることができ、右側のスピーカー組立体Ｐ３３２を右側支持部材Ｐ３３１に保持させることができる。
【２１５６１】
スピーカー組立体Ｐ３３２は、電気信号を可聴音波に変換して聴こえるようにする音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）Ｐ３３２ａを左右一対で備えており、そのスピーカーＰ３３２ａを後方側から組み付け可能に構成される一対の支持部材Ｐ３３２Ｌ，Ｐ３３２Ｒを備える。
【２１５６２】
スピーカーＰ３３２ａは、遊技に関連して演出音（録音された音楽、効果音、音声など）を発するものであり、ベース部材Ｐ３１０の配線挿通孔Ｐ３１３等を通した配線が接続されることで、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続されるように構成される（図３４９９参照）。音声ランプ制御装置Ｈ１１３によりスピーカーＰ３３２ａに電気振動が伝達されることで、スピーカーＰ３３２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）および背面側から遊技に関連した演出音を放音（出力）することができる。
【２１５６３】
なお、スピーカーＰ３３２ａの前面部には、スピーカーＰ３３２ａから発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバーが被覆されている。そして、この保護カバーが被覆されてなるスピーカーＰ３３２ａは、前面部の保護カバーが後述するスピーカーカバーＨ２７を介して外部の大気と直接接触することで、前面部側に放音（出力）された音を篭らせることなく、高音質にして再生出力できる。即ち、スピーカーＰ３３２ａは、前面部から放音（出力）される音が遊技者にとって聞こえやすい周波数帯の音を放音可能に構成される。
【２１５６４】
また、スピーカーＰ３３２ａは、振動（動作）して音を発生させる振動板（前面部側）が支持部材Ｐ３３２Ｌ，Ｐ３３２Ｒにより遊技者側（正面視において遊技盤Ｈ１３の中央下方側）に向けた姿勢で配設される。これにより、スピーカーＰ３３２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から放音（出力）される音を遊技者に聞こえやすくできる。
【２１５６５】
支持部材Ｐ３３２Ｒに支持される右側のスピーカーＰ３３２ａは、上述の通り右側支持部材Ｐ３３１に対して上側から近づけることで組み付け可能とされる。一方で、支持部材Ｐ３３２Ｌに支持される左側のスピーカーＰ３３２ａは、支持部材Ｐ３３２Ｌが切替構成部Ｐ３２０のベースカバーＰ３２１に締結固定される。

【２１５６６】
上蓋部材Ｐ３３４は、支持部材Ｐ３３２Ｒの上方の開口部を塞ぐことで支持部材Ｐ３３２Ｒが上方に抜けることを防止可能に構成されており、上面部にコメント表示部Ｐ３３４ａが形成されている。コメント表示部Ｐ３３４ａでは、組み付け作業者に対する注意を呼び掛けるための表示がされる。本実施形態では、「挟み込み注意」というコメントが記載されたシールが添付されており、これにより作業者が安全に作業できるように図っている。
【２１５６７】
なお、コメント表示部Ｐ３３４ａの形成態様はこれに限るものではない。例えば、コメント表示部Ｐ３３４ａをディスプレイの表示面で構成し、表示内容を制御により変更可能に構成しても良い。
【２１５６８】
発光構成部Ｐ３４０は、音響構成部Ｐ３３０の覆設部材Ｐ３３３に挿通されるベースカバーＰ３２１の締結部Ｐ３２１ｅに螺入される締結ネジにより共締めされるケース下部Ｐ３４１と、そのケース下部Ｐ３４１に締結固定される第１電飾基板Ｐ３４２と、その第１電飾基板Ｐ３４２をケース下部Ｐ３４１との間に挟むようにケース下部Ｐ３４１に上側から被せられる位置関係で締結固定されるケース上部Ｐ３４３と、そのケース上部Ｐ３４３の右上側に位置しており背面側が開放される箱状に形成され覆設部材Ｐ３３３に前後方向で締結固定される小型ケースＰ３４４と、その小型ケースＰ３４４に後方から差し込また状態で締結固定される第２電飾基板Ｐ３４５と、を主に備える。
【２１５６９】
光透過可能部であるケース下部Ｐ３４１、ケース上部Ｐ３４３及び小型ケースＰ３４４は、無色で光透過性の樹脂材料から形成されており、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５からの光が透過可能とされる。
【２１５７０】
ケース下部Ｐ３４１及びケース上部Ｐ３４３は、上下から第１電飾基板Ｐ３４２を挟むことで第１電飾基板Ｐ３４２の前後左右の大部分を塞ぐように形成されており、後端部付近において上下外側に広がる傾斜面Ｐ３４１ａ，Ｐ３４３ａが形成される。
【２１５７１】
また、ケース上部Ｐ３４３では、後端面に開口部Ｐ３４３ｂが形成され、その開口部Ｐ３４３ｂの上方において背面側へ向けて上蓋部Ｐ３４３ｃが延設される。第１電飾基板Ｐ３４２に接続される電気配線は開口部Ｐ３４３ｂに挿通されており、上蓋部Ｐ３４３ｃによって開口部Ｐ３４３ｂの後方において上側にはみ出す事態が回避される。
【２１５７２】
第１電飾基板Ｐ３４２に電気配線が接続された状態で、第１電飾基板Ｐ３４２を中継して第２電飾基板Ｐ３４５へと電力が供給される。
【２１５７３】
第１電飾基板Ｐ３４２は、ＬＥＤからなる複数の発光部Ｐ３４２ａが上下両面に分散配置されており、前方側の縁部が右側部を先端として左側へ向かう程に後方側へずれる態様で湾曲形成されていると共に、所定間隔毎に張出突部Ｐ３４２ｂが形成され、その張出突部Ｐ３４２ｂには上面に発光部Ｐ３４２ａが一つ配設され、下面には発光部Ｐ３４２ａは配設されない。
【２１５７４】
発光部Ｐ３４２ａは、第１電飾基板Ｐ３４２の上面では、第１電飾基板Ｐ３４２の後辺と平行な後ライン上と、張出突部Ｐ３４２ｂに形成される前ライン上と、その前ライン上と後ライン上との間において前縁部の湾曲よりも浅めの湾曲線状の中ライン上とに配置される。一方、第１電飾基板Ｐ３４２の下面では、発光部Ｐ３４２ａが一直線上に形成される。
【２１５７５】
第２電飾基板Ｐ３４５は、ＬＥＤからなる複数の発光部Ｐ３４５ａが上下両面に分散配

置されており、前方側の縁部が左右均等に前方へ張り出しており、左右両端部から張出突部Ｐ３４５ｂが形成され、その張出突部Ｐ３４５ｂには上下両面に発光部Ｐ３４５ａが一つ配設される。

【２１５７６】

発光部Ｐ３４５ａは、左右一対の張出突部Ｐ３４５ｂと、その後方と、電飾基板Ｐ３４５の前縁部近傍における左右中央位置との５箇所に、第２電飾基板Ｐ３４５の上下両面において形成される。即ち、第２電飾基板Ｐ３４５では、上下両面の同じ位置（上下方向視で重なる位置）に発光部Ｐ３４５ａが配設される。

【２１５７７】

図３５１０は、切替構成部Ｐ３２０の分解正面斜視図であり、図３５１１は、切替構成部Ｐ３２０の分解背面斜視図である。切替構成部Ｐ３２０は、ベース部材Ｐ３１０に締結固定されるベースカバーＰ３２１と、そのベースカバーＰ３２１に左右方向に変位可能に支持される被操作部材Ｐ３２２と、ベースカバーＰ３２１に回転動作可能に支持され被操作部材Ｐ３２２の変位に連動して回転動作される回転リンクＰ３２３と、その回転リンクＰ３２３に連結されておりベースカバーＰ３２１に上下方向に変位可能に支持される追従動作部材Ｐ３２４と、ベースカバーＰ３２１の左端部付近において前面側に配設される発光構成部Ｐ３２５と、を主に備える。

【２１５７８】

ベースカバーＰ３２１は、上縁部および左縁部から後方に突設される複数の被締結部Ｐ３２１ａと、その上縁部側の被締結部Ｐ３２１ａよりも下方において左右一直線のライン上に配置され後方に突設される複数の第１支持突部Ｐ３２１ｂと、そのラインよりも下側において後方に突設される回転支持部Ｐ３２１ｃと、その回転支持部Ｐ３２１ｃよりも左側において上下一直線のライン上に配置され後方に突設される複数の第２支持突部Ｐ３２１ｄと、を主に備える。

【２１５７９】

被締結部Ｐ３２１ａは、ベース部材Ｐ３１０の帯状凹部Ｐ３１１（図３５０９参照）に貫通される貫通孔を通して本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の上辺を構成する金属板部と対向配置されており、対象固定部であるベースカバーＰ３２１は、その金属板部の貫通孔を通る締結ネジによりベース部材Ｐ３１０と共に本体枠Ｐ１４ｄに共締めされる。

【２１５８０】

第１支持突部Ｐ３２１ｂは被操作部材Ｐ３２２の変位を案内し、回転支持部Ｐ３２１ｃは回転リンクＰ３２３の回転動作を支持し、第２支持突部Ｐ３２１ｄは追従動作部材Ｐ３２４の変位を案内する。

【２１５８１】

また、ベースカバーＰ３２１は、前面側の下縁部付近において左右に並ぶ複数の締結部Ｐ３２１ｅと、その締結部Ｐ３２１ｅの上方において同様に左右に並ぶ複数の締結部Ｐ３２１ｆと、左右上角部および左下角部において前後方向に貫通形成される複数の案内筒部Ｐ３２１ｇと、上辺から上側に張り出すように形成される段の左右内側において更に上側に張り出すように段が形成される複数段形成部Ｐ３２１ｈと、その複数段形成部Ｐ３２１ｆの斜め下側において前方から窪むように凹設形成される凹設形成部Ｐ３２１ｉと、を主に備える。

【２１５８２】

締結部Ｐ３２１ｅには、覆設部材Ｐ３３３の貫通孔がベースカバーＰ３２１との間に挿通された状態で発光構成部Ｐ３４０のケース下部Ｐ３４１が締結固定される。締結部Ｐ３２１ｆには、発光構成部Ｐ３４０のケース上部Ｐ３４３が締結固定される（図３５０８参照）。案内筒部Ｐ３２１ｇは、所定の取付対象である化粧ユニットＰ３０２の係止棒部材Ｐ３８０を前後方向へ案内する経路を構成するが、詳細は後述する。

【２１５８３】

複数段形成部Ｐ３２１ｈは、左右の低い段部にベース部材Ｐ３１０の板状部Ｐ３１４（図３５０８参照）が重ねられることで視認不能とされ、左右内側の高い段部のみを通して

被操作部材Ｐ３２２が視認可能となるように構成される。段に高低差があることで、ベース部材Ｐ３１０の板状部Ｐ３１４に対する位置合わせが容易となっている。
【２１５８４】
凹設形成部Ｐ３２１ｉは、上縁から右下方向に抜ける貫通路を形成し、この貫通路を通して電気配線を通すことが可能に形成される。凹設形成部Ｐ３２１ｉの上端部にはケース上部Ｐ３４３の上蓋部Ｐ３４３ｃが嵌め合わされて塞がれることにより、電気配線が凹設形成部Ｐ３２１ｉの上方に抜けることが防止される。
【２１５８５】
被操作部材Ｐ３２２は、左右方向に長尺で断面コの字の棒状部材であって、右端部から後方に突設される操作部Ｐ３２２ａと、上辺において本体色（本実施形態では、黄色）とは異なる色（本実施形態では、赤色）に形成（異なる色の樹脂で成形、又は、シール貼付）される目印部Ｐ３２２ｂと、ベースカバーＰ３２１の第１支持突部Ｐ３２１ｂが挿通される複数の案内長孔Ｐ３２２ｃと、一端がベースカバーＰ３２１に引っかけられるコイルスプリングＰ３２２ＳＰの他端が引っかけられる鉤爪部Ｐ３２２ｄと、左端部および右端部の前面側に締結固定される複数の金属板部Ｐ３２２ｅと、その左端部の金属板部Ｐ３２２ｅの下方位置から前方へ円柱状に突設される連結円柱部Ｐ３２２ｆと、を主に備える。
【２１５８６】
操作部Ｐ３２２ａは、樹脂材料から一体成形されており、ベース部材Ｐ３１０の視認可能領域である操作部挿通孔Ｐ３１２（図３５０９参照）を通して露出され、後方に突き出す長さで構成される。即ち、正面枠Ｐ１４が開放された状態において（図３５０２参照）、操作部Ｐ３２２ａが操作されることで操作力受部である被操作部材Ｐ３２２が左右方向に変位される。
【２１５８７】
目印部Ｐ３２２ｂは、被操作部材Ｐ３２２が変位区間の左端部にある場合（コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力による第１位置にある場合）にはベースカバーＰ３２１の複数段形成部Ｐ３２１ｈを通して視認されず、被操作部材Ｐ３２２が変位区間の左端部から位置ずれすることでベースカバーＰ３２１の複数段形成部Ｐ３２１ｈを通して視認されるよう設計される。
【２１５８８】
これにより、複数段形成部Ｐ３２１ｈを通して目印部Ｐ３２２ｂが視認された場合（赤色が露出していることを視認された場合）、被操作部材Ｐ３２２が位置ずれしていることを容易に把握することができる。
【２１５８９】
案内長孔Ｐ３２２ｃは、第１支持突部Ｐ３２１ｂが挿通可能な幅を有しており、被操作部材Ｐ３２２の変位量に対応した左右方向の長さの長孔として形成され、第１支持突部Ｐ３２１ｂに螺入されるネジのネジ頭よりも短い方の幅が狭く形成される。これにより、ネジ頭により被操作部材Ｐ３２２のベースカバーＰ３２１からの脱落が防止される。
【２１５９０】
金属板部Ｐ３２２ｅは、被操作部材Ｐ３２２の左端部においては左側に一部はみ出す位置とされ、被操作部材Ｐ３２２の右端部においては開口部Ｐ３２２ｇに左側から一部はみ出す位置に配設される。開口部Ｐ３２２ｇは、ベースカバーＰ３２１の右端部に形成される案内筒部Ｐ３２１ｇと前後方向視で重なる。
【２１５９１】
回転リンクＰ３２３は、ベースカバーＰ３２１の回転支持部Ｐ３２１ｃが挿通される被支持円形孔Ｐ３２３ａと、その支持円形孔Ｐ３２３ａを中心とした回転動作の回転先端側に延びる第１腕部おいてＵ字の爪状に形成される受部Ｐ３２３ｂと、第１腕部とは異なる第２腕部において後方に円柱状に突設されており追従動作部材Ｐ３２４と連結される連結柱部Ｐ３２３ｃと、を主に備える。
【２１５９２】
受部Ｐ３２３ｂは、被操作部材Ｐ３２２の連結円柱部Ｐ３２２ｆを緩く挟む寸法関係で

構成されている。これにより、被操作部材Ｐ３２２が変位することに対応（連動）して、回転リンクＰ３２３が回転動作される。

【２１５９３】

追従動作部材Ｐ３２４は、上下方向に長尺で断面コの字の棒状部材であって、ベースカバーＰ３２１の第２支持突部Ｐ３２１ｄが挿通される複数の案内長孔Ｐ３２４ａと、回転リンクＰ３２３の連結柱部Ｐ３２３ｃが挿通される連結長孔Ｐ３２４ｂと、下端部の前面側に締結固定される金属板部Ｐ３２４ｃと、を主に備える。

【２１５９４】

案内長孔Ｐ３２４ａは、第２支持突部Ｐ３２１ｄが挿通可能な幅を有しており、追従動作部材Ｐ３２４の変位量に対応した上下方向の長さの長孔として形成され、第２支持突部Ｐ３２１ｄに螺入されるネジのネジ頭よりも短い方の幅が狭く形成される。これにより、ネジ頭により追従動作部材Ｐ３２４のベースカバーＰ３２１からの脱落が防止される。

【２１５９５】

連結長孔Ｐ３２４ｂは、連結柱部Ｐ３２３ｃが挿通可能な幅を有しており、回転リンクＰ３２３の変位量に対応した左右方向の長さの長孔として形成される。連結柱部Ｐ３２３ｃが連結長孔Ｐ３２４ｂの内側を回転動作することにより、追従動作部材Ｐ３２４が上下方向に変位される。金属板部Ｐ３２４ｃは、追従動作部材Ｐ３２４の下端部において下側に一部はみ出す位置とされる。

【２１５９６】

発光構成部Ｐ３２５は、ベースカバーＰ３２１の左端部側の前側において締結固定される電飾基板Ｐ３２５ａと、その電飾基盤Ｐ３２５ａに覆設される無色透明の樹脂材料から形成されるカバー部材Ｐ３２５ｂと、を主に備える。

【２１５９７】

電飾基板Ｐ３２５ａは、左側のスピーカー組立体Ｐ３３２の左縁部に沿う形状とされており、即ち正面視において湾曲した形状とされており、配置されるＬＥＤから照射される光により、正面視において左側のスピーカー組立体Ｐ３３２よりも左側を明るく照らすことができる。

【２１５９８】

図３５１２（ａ）及び図３５１２（ｂ）は、切替構成部Ｐ３２０の背面図である。図３５１２（ａ）では、被操作部材Ｐ３２２が変位可能範囲の左端位置に位置する切替構成部Ｐ３２０の待機状態が図示され、図３５１２（ｂ）では、被操作部材Ｐ３２２が変位可能範囲の右端位置に位置する切替構成部Ｐ３２０の変位状態が図示される。

【２１５９９】

図３５１２（ａ）に図示されるように、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力により付勢された終端位置側で被操作部材Ｐ３２２が停止されており、背面視（前後方向視）において案内筒部Ｐ３２１ｇの一部に金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃが重ねられる。

【２１６００】

また、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では、目印部Ｐ３２２ｂの形成範囲Ｐ３２２ｂｒが複数段形成部Ｐ３２１ｈのうちの低い範囲に収まる。この低い範囲はベース部材Ｐ３１０の板状部Ｐ３１４に覆われるため（図３５０６参照）、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では、目印部Ｐ３２２ｂが露出されておらず、視認し難く構成される。

【２１６０１】

図３５１２（ｂ）に図示されるように、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力に対抗して動作（操作）された位置で停止されており、背面視（前後方向視）において案内筒部Ｐ３２１ｇに重ならない位置に金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃが位置している。

【２１６０２】

また、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では、目印部Ｐ３２２ｂの形成範囲Ｐ３２２ｂｒが複数段形成部Ｐ３２１ｈのうちの低い範囲からはみ出して、高い範囲に進入している。

そのため、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では、ベース部材Ｐ３１０の視認可能領域である板状部Ｐ３１４（図３５０６参照）の間の領域から、目印部Ｐ３２２ｂが露出され、視認可能に構成される。

【２１６０３】

目印部Ｐ３２２ｂが露出されているか露出されていないかの違いは、目視により把握されるものだが、本実施形態では目印部Ｐ３２２ｂが被操作部材Ｐ３２２自体の色（黄色）よりも目立つ色または濃い色（赤色）とされているため、目視により容易に把握できるようになっている。

【２１６０４】

図３５０６及び図３５０７に戻って説明する。上側装飾ユニットＰ１４ａは、ベースユニットＰ３０１に対して、化粧ユニットＰ３０２が前後方向にスライド変位されることにより、脱着可能に構成される。

【２１６０５】

脱着させる際において、ベースユニットＰ３０１の複数の案内筒部Ｐ３２１ｇにより、化粧ユニットＰ３０２の変位方向が前後方向に案内されると共に、係止棒部材Ｐ３８０が切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃに対応する位置に導入される。

【２１６０６】

ベースカバーＰ３２１の前面側は大部分が閉塞されており、案内筒部Ｐ３２１ｇのみで前後方向に開口形成されており、案内筒部Ｐ３２１ｇを通して被操作部材Ｐ３２２の金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃのみが視認可能に露出される（前後方向視で案内筒部Ｐ３２１ｇの内部に金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃが見える）。そのため、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に取り付ける場合に係止棒部材Ｐ３８０を位置合わせする目安が分かりやすく、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業を容易とすることができる。

【２１６０７】

また、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して近づける場合に、案内筒部Ｐ３２１ｇと重なる位置以外で化粧ユニットＰ３０２から被操作部材Ｐ３２２が荷重を受けることを避けることができる。

【２１６０８】

更に、化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組付けられた状態では、枠状閉鎖部である化粧ユニットＰ３０２が切替構成部Ｐ３２０の前方を閉塞するので、前方から被操作部材Ｐ３２２に対して荷重が与えられる可能性を低減することができ、被操作部材Ｐ３２２の状態を維持しやすくすることができる。

【２１６０９】

化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組付けられた状態では、後側が枠形状に構成される化粧ユニットＰ３０２の上辺側がベースユニットＰ３０１の前端面との隙間を無くすように当接される。これにより、化粧ユニットＰ３０２とベースユニットＰ３０１との隙間から異物が侵入されることを防止し易くすることができるし、隙間から光が漏れる可能性も減らすことができる。

【２１６１０】

図３５１３は、化粧ユニットＰ３０２の分解正面斜視図であり、図３５１４は、化粧ユニットＰ３０２の分解背面斜視図である。化粧ユニットＰ３０２は、骨格を形成するベース部材Ｐ３５０と、そのベース部材Ｐ３５０に前面側から組み付けられる上下反射部材Ｐ３６０と、上下反射部材Ｐ３６０を覆うようにベース部材Ｐ３５０の前方に配設される装飾構成部Ｐ３７０と、有色（本実施形態では白色）で非透過性の樹脂材料から形成されておりベース部材Ｐ３５０の背面側に配設されベース部材Ｐ３５０に回転不能に締結固定される複数の係止棒部材Ｐ３８０と、を主に備える。

【２１６１１】

ベース部材Ｐ３５０は、有色（本実施形態では黒色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、ベースユニットＰ３０１（図３５０６参照）に前後方向から近接された場合に外縁部を隙間なく閉塞可能な形状から形成される。

【２１６１２】
ベース部材Ｐ３５０は、上面部の後端辺から凹設形成される確認窓構成部Ｐ３５１と、その確認窓構成部Ｐ３５１の左隣に形成されるコメント表示部Ｐ３５２と、発光構成部Ｐ３４０（図３５０７参照）のケース下部Ｐ３４１及びケース上部Ｐ３４３を挿通可能な大きさの矩形状（長方形状）の貫通孔として形成される第１開口部Ｐ３５３と、発光構成部Ｐ３４０（図３５０７参照）の小型ケースＰ３４４を挿通可能な大きさの矩形状（長方形状）の貫通孔として形成される第２開口部Ｐ３５４と、上面部の前端側において前方側が上方へ向けて傾斜する前側傾斜部Ｐ３５５と、下縁部後側において締結固定される逆Ｕ字状の板状部材である底側覆設部材Ｐ３５６と、その底側覆設部材Ｐ３５６の左下側に締結固定されるスピーカー下カバーＰ３５７と、後方に向かうほど上向きに傾斜する摺動底平面Ｐ３５８と、を主に備える。
【２１６１３】
確認窓構成部Ｐ３５１は、板状部Ｐ３１４が内側に嵌合され、複数段形成部Ｐ３２１ｈの前面を隙間なく塞ぐ形状とされる（図３５０７参照）。これにより、ベース部材Ｐ３１０との間で複数段形成部Ｐ３２１ｈの周りを枠状に囲う窓部が構成される。これにより、窓部の内側に対する注目力を向上させることができる。窓部の内側では切替構成部Ｐ３２０の被操作部材Ｐ３２２が視認されるようにされており、被操作部材Ｐ３２２の配置に対応して、目印部Ｐ３２２ｂが視認される場合と、視認されない場合とを構成可能とされている。
【２１６１４】
コメント表示部Ｐ３５２は、確認窓構成部Ｐ３５１の視認内容の意味についてのコメントが記載される。本実施形態では、「確認窓が黄色であればロック完了」と記載される。これにより、作業者は確認窓を一目見るだけで組み付けが正常に完了したか否かを把握することができるので、作業効率を向上させることができる。
【２１６１５】
前側傾斜部Ｐ３５５は、上下反射部材Ｐ３６０や装飾構成部Ｐ３７０のうち、ベース部材Ｐ３５０の上面部よりも上方にはみ出す箇所を受けるために上方に張り出し形成される部分である。
【２１６１６】
前側傾斜部Ｐ３５５の前方において上側反射部材Ｐ３６１による光の反射がされたり、主装飾部Ｐ３７１が視認されたりすることから、本実施形態では、ベース部材Ｐ３５０の上面部よりも上側の位置において光や装飾を用いた演出を実行することができる。
【２１６１７】
また、接触可能部である前側傾斜部Ｐ３５５は、上側に張り出した箇所を前後から指で挟むようにして把持可能に形成されており、組み付け作業時に把持させることにより誤って落下させることが防止される。更に、組み付け時の接合位置（化粧ユニットＰ３０２の後端部）から離れた位置を把持することから、作業者が指を挟むことが回避される。
【２１６１８】
底側覆設部材Ｐ３５６は、後端部から後方に突設形成される複数の係合突部Ｐ３５６ａを備える。係合突部Ｐ３５６ａは、ベースユニットＰ３０１に化粧ユニットＰ３０２を組み付ける際に、音響構成部Ｐ３３０の覆設部材Ｐ３３３の正面側において凹設形成される係合凹部Ｐ３３３ｂに嵌合される。これにより、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との下縁部における接合位置において隙間が生じることを抑制することができる。
【２１６１９】
スピーカー下カバーＰ３５７は、後端部がベース部材Ｐ３１０の左端において下方に垂れる板部の右縁部前側と面で当接する形状とされており、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との組立状態においてベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との間に生じ得る隙間の一部（ベース部材Ｐ３１０の左端において下方に垂れる板部の右縁部に生じる隙間）を閉塞可能となっている。

【２１６２０】
　これにより、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２との間の隙間からピアノ線等の不正具をパチンコ機Ｐ１０の内部に進入させて実行され得る不正行為を未然に防止することができる。
【２１６２１】
　摺動底平面Ｐ３５８は、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業において、覆設部材Ｐ３３３の摺動上面Ｐ３３３ｃに仮置きされた後、前後方向に摺動される傾斜平面である。摺動上面Ｐ３３３ｃは、前方へ向かうほど下がる傾斜面となっており、上面からは間隔を空けて前後方向に延びる複数のリブが形成される。
【２１６２２】
　摺動底平面Ｐ３５８は摺動上面Ｐ３３３ｃの全面と当接されるのではなく、複数のリブの面積で当接されるので、摺動の摩擦力を低減することができるので、ベースユニットＰ３０１に対して化粧ユニットＰ３０２をスムーズにスライド移動させることができる。
【２１６２３】
　摺動上面Ｐ３３３ｃが前方へ向かうほど下がる傾斜面となっていることから、組み付け作業が完了することに気付かずに作業者が作業を終了した場合でも、摺動上面Ｐ３３３ｃの傾斜に沿って化粧ユニットＰ３０２が前方へ摺動する（ずり動作する）ことになるので、作業者に組み付け作業が完了していないことに気付かせることができる。
【２１６２４】
　また、摺動上面Ｐ３３３ｃが前方へ向かうほど下がる傾斜面となっていることから、化粧ユニットＰ３０２を取り外す際に切替構成部Ｐ３２０を変位状態（図３５１５（ｂ）参照）とした場合に化粧ユニットＰ３０２が自重により前方へ若干摺動される（ずり動作する）ことになるので、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ３０２とが接合された状態から取り外す場合に比較して、取り外し作業の負担を低減させることができる。
【２１６２５】
　上下反射部材Ｐ３６０は、ベース部材Ｐ３５０に前面側から組み付けられベース部材Ｐ３５０の上側部の下部に当接された状態で締結固定される上側反射部材Ｐ３６１と、その上側反射部材Ｐ３６１の下端部に前方から重ねられるようにベース部材Ｐ３５０に組み付けられベース部材Ｐ３５０の下側部の上部に当接された状態で締結固定される下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６から構成される。
【２１６２６】
　上側反射部材Ｐ３６１の前側部下面には鏡面の傾斜面が形成され、下側反射部材Ｐ３６５の前側部上面には鏡面の傾斜面が形成される。上側反射部材Ｐ３６１は、ベース部材Ｐ３５０の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４よりも上側に配設され、下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６は、ベース部材Ｐ３５０の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４よりも下側に配設される。
【２１６２７】
　即ち、ベース部材Ｐ３５０の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４を挿通される第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５（図３５０８参照）の上面側から照射される光が上側反射部材Ｐ３６１の鏡面により反射され、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５（図３５０８参照）の下面側から照射される光が下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６の鏡面により反射される。
【２１６２８】
　装飾構成部Ｐ３７０は、ベース部材Ｐ３５０に締結固定されるように構成されており、上下反射部材Ｐ３６０に対して右端揃いで配置されており正面側からロゴなどの意匠が視認可能に構成される主装飾部Ｐ３７１と、その主装飾部Ｐ３７１よりも左側においてベース部材Ｐ３５０の正面側を覆う左側覆設部Ｐ３７２と、その左側覆設部Ｐ３７２に重ねられており主装飾部Ｐ３７１に関係する模様が形成される模様構成部Ｐ３７３と、を主に備える。
【２１６２９】

主装飾部Ｐ３７１は、非透過性の樹脂材料から形成される外枠部Ｐ３７１ａの内側において、光透過性の樹脂材料から形成される板状透過部である板状部Ｐ３７１ｂが配設されており、この板状部Ｐ３７１ｂを上側反射部材Ｐ３６１及び下側反射部材Ｐ３６５，Ｐ３６６に反射された光が透過することで、遊技者に光が視認される。

【２１６３０】

板状部Ｐ３７１ｂは背面側にシボ加工がされており、正面視において、後方から透過された光は視認される一方で、後方側に配置される発光構成部Ｐ３４０の外形等については視認困難とさせるように構成される。

【２１６３１】

左側覆設部Ｐ３７２は、非透過性の樹脂材料から形成される骨格の内側において、円弧形状に沿って窓部が形成されており、その窓部を閉塞するようにして光透過性の樹脂材料から形成される窓構成部Ｐ３７２ａが配設される。

【２１６３２】

窓構成部Ｐ３７２ａは、前後方向視で発光構成部Ｐ３２５（図３５０８参照）と重なる位置に形成される。これにより、発光構成部Ｐ３２５の電飾基板Ｐ３２５ａから照射された光は、窓構成部Ｐ３７２ａを通して遊技者に視認される。

【２１６３３】

係止棒部材Ｐ３８０は、同様の形状の部材が、ベースユニットＰ３０１の案内筒部Ｐ３２１ｇ（図３５０８参照）に対応する位置に対応する本数（本実施形態では３本）で配置され、ベース部材Ｐ３５０の背面側に締結固定される。

【２１６３４】

係止棒部材Ｐ３８０は、円柱形状をベースとして先端側が先細りされた形状とされる部材であって、先端側に対向傾斜面Ｐ３８３が形成されるが、この対向傾斜面Ｐ３８３の向きは切替構成部Ｐ３２０の状態の切り替えと対応されていることから、配置部位によって異なる。

【２１６３５】

即ち、上側において左右に配置される案内筒部Ｐ３２１ｇに対応される係止棒部材Ｐ３８０は、後端部において右側面から面取り形成される態様で対向傾斜面Ｐ３８３が形成されている一方で、左下側に配置される案内筒部Ｐ３２１ｇに対応される係止棒部材Ｐ３８０は、後端部において上側面から面取り形成される態様で対向傾斜面Ｐ３８３が形成されている。

【２１６３６】

本実施形態では、各係止棒部材Ｐ３８０に共通の部材を用いており、対向傾斜面Ｐ３８３が上下左右の何れの側を向くかはベース部材Ｐ３５０に締結固定される際の係止棒部材Ｐ３８０の姿勢で調整される。この観点から、係止棒部材Ｐ３８０には、係止棒部材Ｐ３８０がベース部材Ｐ３５０に締結される基端側において係止棒部材Ｐ３８０の円柱形状の径方向外方へ姿勢合わせ突部が突設されており、ベース部材Ｐ３５０側には係止棒部材Ｐ３８０の姿勢を適切な姿勢とできる位置に姿勢合わせ突部が嵌合可能な凹設部が形成される。

【２１６３７】

姿勢合わせ突部が凹設部に嵌合されることで係止棒部材Ｐ３８０が適切な姿勢に調整される。更に、この調整された適切な姿勢において締結固定を行う際に、係止棒部材Ｐ３８０の姿勢がずれることを嵌合により防止することができる。

【２１６３８】

図３５１５（ａ）から図３５１５（ｃ）は、図３５１２（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線における正面枠Ｐ１４の部分断面図である。図３５１２（ａ）では切替構成部Ｐ３２０のみが図示されているが、図３５１５（ａ）及び図３５１５（ｂ）では切替構成部Ｐ３２０を含む枠状取付部である正面枠Ｐ１４の各構成が図示される。なお、図３５１５（ａ）から図３５１５（ｃ）の説明では、図３５１２（ａ）及び図３５１２（ｂ）を適宜参照する。

【２１６３９】
図３５１５（ａ）及び図３５１５（ｃ）では、切替構成部Ｐ３２０の待機状態（図３５１２（ａ）参照）が図示され、図３５１５（ｂ）では、切替構成部Ｐ３２０の変位状態（図３５１２（ｂ）参照）が図示される。
【２１６４０】
図３５１５（ａ）及び図３５１５（ｂ）では、化粧ユニットＰ３０２はベースユニットＰ３０１に対する組み付けが完了した組付完了位置に配置されており、図３５１５（ｃ）では、化粧ユニットＰ３０２はベースユニットＰ３０１に対して組み付けられる事前準備位置に配置されている。
【２１６４１】
図３５１５（ａ）に図示される状態は、化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組み付けられた、遊技が安全に可能な状態（遊技可能状態）に相当する。図３５１５（ａ）に図示されるように、遊技可能状態では、係止棒部材Ｐ３８０の第１嵌合凹部Ｐ３８１に切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅが嵌合されており、係止棒部材Ｐ３８０の前後方向への脱落が防止される。
【２１６４２】
この場合において、複数の係止棒部材Ｐ３８０において同様に嵌合されており、異なる位置で化粧ユニットＰ３０２を支持する力が分散されるので、化粧ユニットＰ３０２を支持する力を各係止棒部材Ｐ３８０で平均化することができるので、閉鎖時係合部である係止棒部材Ｐ３８０にかかる疲労を低減することができ、耐久力を高めることができる。
【２１６４３】
図３５１５（ｂ）に図示される状態は、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１から取り外し可能とされる状態（取外し可能状態）に相当する。図３５１５（ｂ）では、図３５１５（ａ）に図示される遊技可能状態から、切替構成部Ｐ３２０の操作部Ｐ３２２ａが左右方向へスライド操作され、金属板部Ｐ３２２ｅが係止棒部材Ｐ３８０の第１嵌合凹部Ｐ３８０から退避された状態が図示される。
【２１６４４】
図３５１５（ｂ）に図示される状態であれば、係止棒部材Ｐ３８０の前後方向への移動が金属板部Ｐ３２２ｅに妨害されることがないため、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１から前方へ引き抜くようにして取り外すことができる。
【２１６４５】
化粧ユニットＰ３０２の取り外しにおける操作部Ｐ３２２ａの操作は、その操作部Ｐ３２２ａの配設態様から、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において実行し易くなるよう構成されているため、化粧ユニットＰ３０２の取り外し作業は、正面枠Ｐ１４を開放させた状態において行い易くされる（図３５０２及び図３５０３参照）。
【２１６４６】
正面枠Ｐ１４を開放させた状態であれば、化粧ユニットＰ３０２の取り外し作業を行う作業者は、正面枠Ｐ１４の右端側（回動先端側）から対面して、左手で化粧ユニットＰ３０２を掴んだ状態で、右手で操作部Ｐ３２２ａを操作することができるので、操作部Ｐ３２２ａの操作により取外し可能状態にされた場合に化粧ユニットＰ３０２を誤って落下させるという事態を避け易くすることができる。
【２１６４７】
化粧ユニットＰ３０２を掴む位置としては、前側傾斜部Ｐ３５５が好適である。前側傾斜部Ｐ３５５は化粧ユニットＰ３０２の上面から張り出しているため掴み易く、更には後面側は遊技者からはほとんど視認されないので、掴む際に傷や汚れが付いたとしても、装飾性に影響を与えにくいためである。
【２１６４８】
図３５１５（ｃ）に図示される事前準備位置から、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前後方向に近づけ、押込むことで化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付けを完了させることができる。

【２１６４９】
係止棒部材Ｐ３８０の先端には、金属板部Ｐ３２２ｅと対向する側に傾斜面として形成される対向傾斜面Ｐ３８３が形成される。対向傾斜面Ｐ３８３は、先端部における形成端が金属板部Ｐ３２２ｅの端部よりも左右方向外側となるように構成される。
【２１６５０】
これにより、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前後方向に近づけた場合に係止棒部材Ｐ３８０から金属板部Ｐ３２２ｅに与えられる荷重の方向が前後方向のみではなく、左右方向成分を有した方向とされ、この左右方向成分の荷重により被操作部材Ｐ３２２を左右方向に動作させることができる。
【２１６５１】
対向傾斜面Ｐ３８３により力の方向が変化されることを利用して、係止棒部材Ｐ３８０の移動方向（前後方向）と、被操作部材Ｐ３２２の動作方向（左右方向）とが直角に交差される。これにより、係止棒部材Ｐ３８０の移動量を効率的に被操作部材Ｐ３２２の動作量に変換することができるので、取り付けのために必要となる係止棒部材Ｐ３８０の押し込み量を短くすることができ、組み付け作業時の負担を下げることができる。
【２１６５２】
被操作部材Ｐ３２２の動作後も引き続き化粧ユニットＰ３０２を前後方向に押し込んだ場合、第１嵌合凹部Ｐ３８１の前後方向位置が金属板部Ｐ３２２ｅに合致した場合にコイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力により被操作部材Ｐ３２２が復帰され切替構成部Ｐ３２０が待機状態とされる（図３５１５（ａ）参照）ことで、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して組み付けることができる。
【２１６５３】
また、係止棒部材Ｐ３８０から切替構成部Ｐ３２０への荷重の付与は、複数（本実施形態では、３本）の係止棒部材Ｐ３８０で同時に生じる（上側の２本の係止棒部材Ｐ３８０からは被操作部材Ｐ３２２の金属板部Ｐ３２２ｅに生じ、下側の係止棒部材Ｐ３８０からは追従動作部材Ｐ３２４の金属板部Ｐ３２４ｃに生じる）。
【２１６５４】
そのため、被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４を動作させる荷重として１本の係止棒部材Ｐ３８０に与えられる荷重が低減される（各箇所に分散される）ことから、被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４に局所的な大荷重が生じることを避けることができ、又、係止棒部材Ｐ３８０の破損をさけることができる。
【２１６５５】
被操作部材Ｐ３２２がコイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力により動作されることに連動して、操作連動部である追従動作部材Ｐ３２４も待機状態における位置側（下側）へ移動する。この追従動作部材Ｐ３２４の移動方向は、自重による移動方向と同じである。そのため、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力による動作が追従動作部材Ｐ３２４の自重により補助される。これにより、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力が経年劣化により低下した場合であっても、被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４の待機状態における位置側への変位を安定的に生じさせることができる。
【２１６５６】
係止棒部材Ｐ３８０を案内する案内筒部Ｐ３２１ｇは、内周面が前方へ向かうほど細くなるテーパになっているので、案内筒部Ｐ３２１ｇへの差し込みを容易としつつ、化粧ユニットＰ３０２に対して前後方向の荷重が与えられた場合に、係止棒部材Ｐ３８０を金属板部Ｐ３２２ｅに対する適切な位置に案内させることができる。
【２１６５７】
このように、本実施形態によれば、係止棒部材Ｐ３８０を案内筒部Ｐ３２１ｇに合わせて、化粧ユニットＰ３０２を前後方向へ押し込むだけで、係止棒部材Ｐ３８０が被操作部材Ｐ３２２の金属板部Ｐ３２２ｅに係合され、組み付け作業が完了することになるので、組み付け作業の工程数を減らすことができる。
【２１６５８】

なお、係止棒部材Ｐ３８０のスライド移動の方向は水平な方向として構成されるため、所定の取付対象である正面枠Ｐ１４（図３５０２参照）を開放している際に誤って操作部Ｐ３２２ａを左右方向にスライド移動させた場合であっても、化粧ユニットＰ３０２が自重で脱落することはなく、意図せぬ落下によって化粧ユニットＰ３０２が破損することを回避することができる。

【２１６５９】

また、仮に係止棒部材Ｐ３８０の脱落が開始されたとしても、操作部Ｐ３２２ａからすぐに手を離せば被操作部材Ｐ３２２がコイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力で待機状態（図３５１５（ａ）参照）における位置側に復帰されるところ、係止棒部材Ｐ３８０において第１嵌合凹部Ｐ３８１よりも先端側において形成される第２嵌合凹部Ｐ３８２に金属板部Ｐ３２２ｅが係合されることにより、係止棒部材Ｐ３８０の脱落を防止することができるので、意図せぬ落下によって化粧ユニットＰ３０２が破損することを回避することができる。

【２１６６０】

化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業を行う場合、上述の通り、係止棒部材Ｐ３８０に押進されて被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４が一方向に動作された後で、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力で逆方向に動作されるといった往復動作が生じる。

【２１６６１】

この往復動作後において、係止棒部材Ｐ３８０が十分に押込まれて化粧ユニットＰ３０２が組付完了位置に到達している場合には、切替構成部Ｐ３２０が待機状態とされており（図３５１５（ａ）参照）、目印部Ｐ３２２ｂの形成範囲Ｐ３２２ｂｒが複数段形成部Ｐ３２１ｈの低い箇所に位置されることから、目印部Ｐ３２２ｂは板状部Ｐ３１４に遮蔽されることになり作業者に視認されない（図３５０７参照）。

【２１６６２】

従って、板状部Ｐ３１４（図３５０６参照）の間において視認される色が目印部Ｐ３２２ｂの赤ではなく被操作部材Ｐ３２２のベースカラーとしての黄色で視認されることにより、組み付け作業が完了したことを作業者に把握させることができる。

【２１６６３】

本実施形態では、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前後方向にスライド移動させることのみで組み付け作業を完了させることができるので、組み付け作業自体は、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態でも、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して閉鎖した状態でも、実行可能である。

【２１６６４】

ここで、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域は、化粧ユニットＰ３０２とベースユニットＰ３０１との間において視認可能とされるが（図３５０３、図３５０６参照）、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態では、板状部Ｐ３１４の間の領域がデータカウンターＰＤｃの下方に位置しているため（図３５０１参照）、視線が通り難く、組み付け作業が完了したことの目安として機能させ難い。

【２１６６５】

一方で、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態であると、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域がデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に移動可能となるため、視線が通り易くなり、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業が完了したことを確認し易くすることができる。

【２１６６６】

特に本実施形態では、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域が正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されていることから、正面枠Ｐ１４を開放させた場合における前方への変位量を大きくすることができ、正面枠Ｐ１４を僅かに開放させることで目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域をデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に位置させることができる。

【２１６６７】
詳細には、ヒンジＨ１９側（左端側）を回転の軸として正面枠Ｐ１４が約７［度］開放側（前方側）へ回転移動されることにより、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域をデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に位置させることができるので、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域をデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側に位置させ易くすることができ、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業の作業効率を上昇させることができる。
【２１６６８】
なお、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域を視認させ易くするのに必要となる正面枠Ｐ１４の開放の程度は、データカウンターＰＤｃの形状によって変わり得る。また、データカウンターＰＤｃが上面視で略矩形状という前提から目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域を正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配置させているが、データカウンターＰＤｃの形状によっては、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域に好適な位置は変わり得る。
【２１６６９】
例えば、データカウンターＰＤｃが、上面視で右側部が前方に張り出している形状（Ｌ字形状や台形形状）である場合、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域を正面枠Ｐ１４の回動基端側に配置した方が視認し易いという場合もある。これらの事情も踏まえた上で、データカウンターＰＤｃの形状としてより一般的な形状に合わせて、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の位置が設計されている。
【２１６７０】
本実施形態では、右側装飾ユニットＰ１４ｃの上端が板状部Ｐ３１４の形成される上側装飾ユニットＰ１４ａの上面よりも低い位置とされていることから（図３５０２参照）、右上方向からの視線が通り易くされており、内枠Ｈ１２に対して開放された状態における正面枠Ｐ１４の回動先端側に対面して作業する作業者に板状部Ｐ３１４の間の領域を視認させ易くすることができる。
【２１６７１】
また、板状部Ｐ３１４が形成される上側装飾ユニットＰ１４ａの上面側は、一般的に、パチンコ機Ｐ１０から光が照射されない箇所（演出領域外）である。そのため、照射される光の影響で板状部Ｐ３１４の間の領域の色の変化を識別し難くなる事態を避けることができ、板状部Ｐ３１４の間の領域の色（視認態様）の判別をさせ易くすることができる。
【２１６７２】
化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業を行う場合、上述の通り、係止棒部材Ｐ３８０に押進されて操作部Ｐ３２２ａが一体形成される被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４が一方向に動作された後で、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの付勢力で逆方向に動作されるといった往復動作が生じる。ここで、操作部Ｐ３２２ａは、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖される状態では、正面枠Ｐ１４に隠されるため、操作部Ｐ３２２ａを組み付け作業が完了したことの目安として機能させることはできない。一方で、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態であると、操作部Ｐ３２２ａは正面枠Ｐ１４（上側装飾ユニットＰ１４ａのベースユニットＰ３０１）よりも後方の領域において視認可能となるため（図３５０３参照）、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業が完了したことを確認し易くすることができる。
【２１６７３】
このように、正面枠Ｐ１４を開放させた状態であれば、操作部Ｐ３２２ａを視認することによっても、組み付け作業の完了を把握できるので、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２に対し閉鎖されている状態よりも正面枠Ｐ１４が開放された状態の方が、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業の作業効率を上昇させることができる。
【２１６７４】
即ち、正面枠Ｐ１４を開放させた状態の方が、化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業の完了を、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の色の変化でも、操作部Ｐ３２２ａの動作

でも、確認できるので、組み付け作業の完了をより分かり易くすることができ、作業効率を上昇させることができる。

【２１６７５】

操作部Ｐ３２２ａは、板状部Ｐ３１４の間の領域と同様に、正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されていることから、正面枠Ｐ１４の開放時に視認し易くされている。操作部Ｐ３２２ａ及び目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の配置は、どちらも、正面枠Ｐ１４の回動軸（前扉取付金具Ｈ５７に相当）から離れている（正面枠Ｐ１４の右端に近い）方が、視認に必要となる正面枠Ｐ１４の開放度合いを小さくすることができる。

【２１６７６】

即ち、操作部Ｐ３２２ａであれば、正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）に配置されている方が正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２との間の隙間が狭くても視認が可能となるし、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域であれば、正面枠Ｐ１４の内枠Ｈ１２に対する回転角度が同じ場合における前方への変位量がより大きくなるため、小さな回転角度でデータカウンターＰＤｃの下方よりも前方側へ位置するようになる。

【２１６７７】

なお、本実施形態では、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域よりも操作部Ｐ３２２ａの方がより正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されているが、これに限られるものではない。例えば、操作部Ｐ３２２ａよりも目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の方がより正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りに配設されても良いし、操作部Ｐ３２２ａ及び目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域の正面枠Ｐ１４の回動軸からの距離が同等となるように設定されても良い。

【２１６７８】

また、板状部Ｐ３１４の間の領域または操作部Ｐ３２２ａの配置としての正面枠Ｐ１４の回動先端側（右側）寄りの位置としては、正面枠Ｐ１４の左右中心の位置よりも右側であれば良く、更には、正面枠Ｐ１４から張り出す部分よりも回動先端側（右側）寄りであるとなお良い。例えば、操作部Ｐ３２２ａは正面枠Ｐ１４の後方側に張り出しているが、後方側に張り出すことはガラスユニットＨ１６も同様であり、このガラスユニットＨ１６（の中心）よりも回動先端側（右側）寄りの位置に配設されることで、ガラスユニットＨ１６によって操作部Ｐ３２２ａへの視線が遮られる事態を避けることができる。

【２１６７９】

本実施形態では、操作部Ｐ３２２ａの位置がガラスユニットＨ１６の上方に位置しており（図３５０３参照）、これでも操作部Ｐ３２２ａへの視線がガラスユニットＨ１６に遮られることは回避されているが、操作部Ｐ３２２ａをガラスユニットＨ１６の右端部よりも回動先端側（右側）に配置させることで、正面枠Ｐ１４が開放された場合に操作部Ｐ３２２ａをより視認させ易くすることができる（開放幅が小さい場合でも操作部Ｐ３２２ａへの視線が通るようにできる）。

【２１６８０】

化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業は、正面枠Ｐ１４を開放させた状態であれば、作業者は、正面枠Ｐ１４の右端側（回動先端側）から対面して、左手で化粧ユニットＰ３０２を掴むようにして把持して、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して前方から近接させるように後方へスライド移動させることで、ベースユニットＰ３０１に対する化粧ユニットＰ３０２の組み付け作業を完了させることができる。

【２１６８１】

化粧ユニットＰ３０２を掴む位置としては、前側傾斜部Ｐ３５５が好適である。前側傾斜部Ｐ３５５は化粧ユニットＰ３０２の上面から張り出しているため掴み易く、更には後面側は遊技者からはほとんど視認されないので、掴む際に傷や汚れが付いたとしても、装飾性に影響を与えにくいためである。

【２１６８２】

更に、前側傾斜部Ｐ３５５は化粧ユニットＰ３０２とベースユニットＰ３０１とが接合する位置から離れているため、作業者が接合位置で指を挟むという事態を未然に避けるこ

とができる。
【２１６８３】
この観点において、本実施形態では、コメント表示部Ｐ３３４ａに組み付け作業者に対する注意を呼び掛けるための表示として、「挟み込み注意」というコメントが記載されたシールが添付されていることから、作業者が作業方法を熟知していない場合であっても、接合位置から離れた箇所を掴むように仕向けることができ、自然と前側傾斜部Ｐ３５５を掴ませることが可能となる。これにより作業者が安全に作業できるように図っている。
【２１６８４】
コメント表示部Ｐ３３４ａは、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域よりも更に右側に位置しており、正面枠Ｐ１４を開放させた状態において、正面枠Ｐ１４に回動先端側から対面して組み付け作業を行う作業者により近い位置に配設されているため、作業者がコメント表示部Ｐ３３４ａを視認し易くすることができる。
【２１６８５】
更に、右側装飾ユニットＰ１４ｃの上端が板状部Ｐ３１４の形成される上側装飾ユニットＰ１４ａの上面よりも低い位置とされていることから（図３５０２参照）、右上方向からの視線が通り易くされており、右側装飾ユニットＰ１４ｃが上側装飾ユニットＰ１４ａの上面よりも高い位置まで延びる場合と異なり、右側装飾ユニットＰ１４ｃがコメント表示部Ｐ３３４ａを隠すという事態を回避することができる。
【２１６８６】
図３５１６（ａ）は、第１電飾基板Ｐ３４２の正面図であり、図３５１６（ｂ）は、図３５１６（ａ）の矢印Ｙ４２ｂ方向視における第１電飾基板Ｐ３４２の上面図であり、図３５１６（ｃ）は、図３５１６（ａ）の矢印Ｙ４２ｃ方向視における第１電飾基板Ｐ３４２の下面図である。
【２１６８７】
図３５１６（ａ）から図３５１６（ｃ）に図示されるように、第１電飾基板Ｐ３４２は、上下面に発光部Ｐ３４２ａが配設される。第１電飾基板Ｐ３４２の上面では、発光部Ｐ３４２ａとして、第１電飾基板Ｐ３４２の後辺と平行な後ライン上に配置される後列発光部Ｐ３４２ａ１と、張出突部Ｐ３４２ｂにおける湾曲前ライン上に配置される前列発光部Ｐ３４２ａ２と、前ライン上と後ライン上との間において前縁部の湾曲の曲率半径よりも大きな曲率半径で湾曲される中ライン上に配置される中列発光部Ｐ３４２ａ３と、を備える。
【２１６８８】
一方、第１電飾基板Ｐ３４２の下面では、発光部Ｐ３４２ａとして、右方へ向かうほど前方側へ向かう傾斜直線ＰＬ３４２上に配置される直線上発光部Ｐ３４２ａ４を備える。このように第１電飾基板Ｐ３４２は上下両面に発光部Ｐ３４２ａが配設されるが、その配置態様が異なっている。
【２１６８９】
図３５１７は、上側装飾ユニットＰ１４ａの部分正面図であり、図３５１８は、図３５１７のＸ４３ｍ－Ｘ４３ｍ線における上側装飾ユニットＰ１４ａの部分断面図であり、図３５１９は、図３５１７のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線における上側装飾ユニットＰ１４ａの部分断面図であり、図３５２０は、図３５１７のＸ４５ｍ－Ｘ４５ｍ線における上側装飾ユニットＰ１４ａの部分断面図である。
【２１６９０】
図３５１８、図３５１９及び図３５２０では、上側反射部材Ｐ３６１の断面の配置は同一とされる。即ち、上側反射部材Ｐ３６１の反射面は、左右方向の回転軸で反射面を回転させたと仮定した場合に、第１電飾基板Ｐ３４２の面と平行になり得る形状で形成される。これは、図３５２０に図示される第２下側反射部材Ｐ３６６も同様である。
【２１６９１】
図３５２０では、第２電飾基板Ｐ３４５の左右中心位置を通る断面が図示され、図３５１８及び図３５１９では、第１電飾基板Ｐ３４２の直線上発光部Ｐ３４２ａ４のうちの異

なる発光部の中心を通る断面が図示される。図３５１９で図示される第１電飾基板Ｐ３４２の断面の配置は、図３５１８で図示される第１電飾基板Ｐ３４２の断面の配置よりもから後方にずれている。

【２１６９２】

一方、図３５１８に図示される第１電飾基板Ｐ３４２と下側反射部材Ｐ３６５との間の角度ＰＡ３６５は、図３５１９に図示される第１電飾基板Ｐ３４２と下側反射部材Ｐ３６５との間の角度ＰＡ３６５と同様（約４０度）であり、図３５１８に図示される直線上発光部Ｐ３４２ａ４から照射光が下側反射部材Ｐ３６５に反射される位置までの距離ＰＤ３６５は、図３５１９に図示される直線上発光部Ｐ３４２ａ４から照射光が下側反射部材Ｐ３６５に反射される位置までの距離ＰＤ３６５と同様である。

【２１６９３】

即ち、下側反射部材Ｐ３６５の反射面（鏡面）は、左右方向に垂直な平面における断面視において第１電飾基板Ｐ３４２に対する角度を角度ＰＡ３６５で一定とする形状が傾斜直線ＰＬ３４２（図３５１６（ｃ）参照）に平行な方向に延設されることにより形成される平面形状として構成される。

【２１６９４】

上述のように、上側反射部材Ｐ３６１及び第２下側反射部材Ｐ３６６と、下側反射部材Ｐ３６５とは、反射面（鏡面）の形成態様が異なるため、反射された後の光の正面視における視認態様も異なる。これについて図３５２１を参照して説明する。

【２１６９５】

図３５２１は、上側装飾ユニットＰ１４ａの正面図である。図３５２１では、理解を容易とするために、主装飾部Ｐ３７１の板状部Ｐ３７１ｂの図示が省略され、上下反射部材Ｐ３６０を視認可能に図示される。

【２１６９６】

図３５２１に図示されるように、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５の発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから照射される光は、上下反射部材Ｐ３６０の反射位置ＰＲ３４２で反射され前方へ向けて進行される。

【２１６９７】

反射位置ＰＲ３４２は、上下反射部材Ｐ３６０の全域にわたっている。そのため、ベース部材Ｐ３１０の上面よりも上側に張り出した箇所（前側傾斜部Ｐ３５５（図３５１４参照）の前方に相当）にも光を届かせることができる。このように、本実施形態によれば、実際には電飾基板が配置されない箇所（ベース部材Ｐ３１０の上面よりも上方、即ち、パチンコ機Ｐ１０の外方）における反射位置ＰＲ３４２にあたかも発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａが配置され、その発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから光が照射されているかのように遊技者に錯覚させる演出を実行することができる。

【２１６９８】

図３５２１に図示されるように、正面視における反射位置ＰＲ３４２の位置は、上側反射部材Ｐ３６１及び第２下側反射部材Ｐ３６６においては、おおよそ発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａを上面視で視認した際の視認態様に準じた配置で視認される一方、第２下側反射部材Ｐ３６６においては、発光部Ｐ３４２ａ４を下面視で視認した際の視認態様（図３５１６（ｃ）参照）と異なり、左右に水平に並ぶように視認される。

【２１６９９】

これは、第２下側反射部材Ｐ３６６の反射面（鏡面）が傾斜直線ＰＬ３４２に平行な方向に延設されているためであるが、本実施形態では、外枠部Ｐ３７１ａの下縁の形状（水平方向に延びる形状）と反射位置ＰＲ３４２の並ぶ方向とを合わせるために第２下側反射部材Ｐ３６６の形状を設計している。

【２１７００】

即ち、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａの配置が一定の配置とされる場合であっても、上下反射部材Ｐ３６０の形成態様を変化させることで、その正面側領域を囲う外枠部Ｐ３７１ａの形状の変化に対応することができ、外枠部Ｐ３７１ａの内側領域の隅々まで反射光

を行き渡らせることができる。
【２１７０１】
外枠部Ｐ３７１ａの内側にはパチンコ機Ｐ１０の題材等を示す意匠が形成されるところ、外枠部Ｐ３７１ａの内側領域の隅々まで反射光を行き渡らせることができることから、パチンコ店において遊技する機種を選んでいる遊技前の客の目を引くことができ、パチンコ機Ｐ１０の商品価値を向上させることができる。
【２１７０２】
本実施形態の構成によれば、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５を共用とした場合において、外枠部Ｐ３７１ａの形状が変化された場合であっても、上下反射部材Ｐ３６０の形成態様を変化させることで外枠部Ｐ３７１ａの形状の変化に対応することができ、外枠部Ｐ３７１ａの内側領域の隅々にまで反射光を行き渡らせることができるため、電飾基板を変更する場合に比較して製品コストを低減させることができる。
【２１７０３】
ここで、電飾基板の設計には、基板の板形状の設計だけでなく、ＬＥＤ配置、コネクタ配置、プリント配線のパターニング、露光工程で用いるマスクの設計など多くの工程が必要であるため、再設計を要する場合、余計に時間がかかる。また、試作段階や量産段階に入った後で電飾基板を再設計する場合、上記した工程で製造したものが無駄となり、製品コストが増大する。
【２１７０４】
本実施形態によれば、基板の共用化を図ることができるので、電飾基板の設計が済んだ後における試作段階や量産段階において、外枠部Ｐ３７１ａの設計変更が生じた場合であっても、上下反射部材Ｐ３６０の設計変更で対応することができ、設計済の電飾基板が無駄になることを避けることができる。これにより、製品コストを低減させることができる。
【２１７０５】
本実施形態によれば、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５の両面から光が照射され、それらが前方に反射される。これにより、第１電飾基板Ｐ３４２及び第２電飾基板Ｐ３４５の面積に比較して多数のＬＥＤを余裕もって配置させることができるため、小面積の基板であっても板状部Ｐ３７１ｂを十分に明るく照らすことができる。
【２１７０６】
また、上下反射部材Ｐ３６０における光の反射は鏡面反射なので、光の減衰を抑えやすい。また、上下反射部材Ｐ３６０は固定配置されているので、正面視における光の見映えを固定（安定）させ易い。言い換えれば、上下反射部材Ｐ３６０からの光の反射角度を一定に維持することができるので、各発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから照射されて視認される光の光量を均一とすることができる。
【２１７０７】
図３５１８から図３５２０に図示されるように、主装飾部Ｐ３７１の板状部Ｐ３７１ｂは、下側部Ｐ３７１ｂ１において前面が斜め下方向を向くように傾斜姿勢とされる。そのため、上下反射部材Ｐ３６０で反射され下側部Ｐ３７１ｂ１を前方に通過する光は、斜め下方向に屈折される。
【２１７０８】
これにより、遊技中における光の装飾効果を向上することができる。即ち、遊技中における遊技者の頭はガラスユニットＨ１６（図３５００参照）の前方に位置されるが、その位置から遊技者が斜め上を向いた場合に、下側部Ｐ３７１ｂ１を通過する光（斜め下方向へ向かう光）を視認させ易くすることができ、光による演出効果を向上させることができる。
【２１７０９】
図３５１８から図３５２０に図示されるように、主装飾部Ｐ３７１の板状部Ｐ３７１ｂは、上側部Ｐ３７１ｂ２において前面が斜め上方向を向くように傾斜姿勢とされる。そのため、上下反射部材Ｐ３６０で反射され上側部Ｐ３７１ｂ２を前方に通過する光は、斜め

上方向に屈折される。
【２１７１０】
　これにより、遊技開始前の逆に対する光演出効果を向上することができる。即ち、遊技開始する前に遊技店（ホール）において徘徊している客の頭は主装飾部Ｐ３７１と同程度の高さか主装飾部Ｐ３７１よりも上側に位置するが、その位置から遊技者が目線を下げた場合に、上側部Ｐ３７１ｂ２を通過する光（斜め上方向へ向かう光）を視認させ易くすることができ、光による演出効果を向上させることができる。
【２１７１１】
　ここで、本実施形態では、電源投入後において化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に脱着させる際に利用される発光制御を備えている。即ち、電源投入後において化粧ユニットＰ３０２がベースユニットＰ３０１に組み付けられていないと音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３４９９参照）に判断された場合、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａが白色光で発光されるように制御される。
【２１７１２】
　これにより、化粧ユニットＰ３０２を組み付ける位置を分かり易くすることができ、組み付け作業を行う作業者が不慣れな場合であっても、組み付け作業をスムーズに行わせることができる。
【２１７１３】
　この発光制御は、化粧ユニットＰ３０２の組み付けが完了したと判断されるまで継続されるので、同様の発光制御が継続される間は化粧ユニットＰ３０２の組み付けが完了していないことを作業者に知らせることができる。そのため、組み付け途中（化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１への差し込みが不十分である場合等）で組み付け作業が完了したとの勘違いから生じる組み付け不良を未然に防ぐことができる。
【２１７１４】
　組み付け作業前において、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａからの光は上下に直進されるだけなので、化粧ユニットＰ３０２を前方から組み付ける際に前方に光が進行する場合に比較して、作業者が眩しく感じる程度を下げることができる。これにより、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａからの光により化粧ユニットＰ３０２の組み付け位置を把握させやすくしながら、作業負担は低減させることができる。
【２１７１５】
　この組み付け作業中において、上下反射部材Ｐ３６０が移動することから、発光部Ｐ３４２ａ，Ｐ３４５ａから照射され上下反射部材Ｐ３６０により反射される光の主装飾部Ｐ３７１への到達位置は異なる。
【２１７１６】
　ここで、本実施形態では、第１電飾基板Ｐ３４２の直線上発光部Ｐ３４２ａ４から照射される光（下側反射部材Ｐ３６５で反射される光）は主装飾部Ｐ３７１を通して横一直線上に視認されるように構成されており、化粧ユニットＰ３０２の前後位置が違うとその直線の高さが変化する（化粧ユニットＰ３０２が後方側に位置している方が高さ方向で位置が下がる）ため、直線上発光部Ｐ３４２ａ４からの光照射が継続される場合において、その照射光の主装飾部Ｐ３７１への到達位置（高さ）を、化粧ユニットＰ３０２の組み付け完了の目安として利用することができる。
【２１７１７】
　即ち、本実施形態では、主装飾部Ｐ３７１における所定の高さ位置の基準線ＰＬ３７１（図３５１７参照）が設けられており、電源投入後に組み付け作業をする場合において、化粧ユニットＰ３０２が組み付けられていない場合には、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３５０２参照）の表示領域において正面視における化粧ユニットＰ３０２と基準線ＰＬ３７１に対応する線が描画されると共に「光のラインの上下位置が下がって基準線に到達したら組み付け完了」と表示される。これにより、組み付け作業者は、組み付け作業の完了を容易に把握することができる。
【２１７１８】

化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業において、左右位置の合わせは、上蓋部材Ｐ３３４に対してベース部材Ｐ３５０の右側部形状（矩形の切欠き形状）を合わせることで容易に実現される。

【２１７１９】

化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業において、左右位置を合わせ、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１の前方から近づけるように移動させ、第１開口部Ｐ３５３に発光構成部Ｐ３４０の前端側を挿通させるまでは化粧ユニットＰ３０２が落下しないように把持しておく必要がある。

【２１７２０】

一方で、第１開口部Ｐ３５３に発光構成部Ｐ３４０の前端側が挿通され更に化粧ユニットＰ３０２を後方に移動させると、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が仮置きされ、化粧ユニットＰ３０２が下支えされるため、作業者は化粧ユニットＰ３０２に対して後方への荷重を与えるだけで化粧ユニットＰ３０２の落下を防止できるようになり、作業負担が低減される。

【２１７２１】

この状態では化粧ユニットＰ３０２は事前準備位置とされており（図３５１５（ｃ）参照）、係止棒部材Ｐ３８０は案内筒部Ｐ３２１ｇに挿通されてはいないが、更に化粧ユニットＰ３０２を後方に押し込むことで、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が摺動される態様で化粧ユニットＰ３０２を斜め上に傾斜する方向で後ろ側へスライド移動させつつ、案内筒部Ｐ３２１ｇに係止棒部材Ｐ３８０を案内させることができ、化粧ユニットＰ３０２を組付完了位置（図３５１５（ａ）参照）まで移動させることができる。これにより、化粧ユニットＰ３０２のベースユニットＰ３０１に対する組み付け作業を簡易なものとすることができる。

【２１７２２】

摺動上面Ｐ３３３ｃ及び摺動底平面Ｐ３５８が傾斜していることから、組み付け作業中において第１開口部Ｐ３５１の上下位置は若干変化する。詳細には、後方へ向かうほど上方に変位する。

【２１７２３】

これに対し、本実施形態では、ケース上部Ｐ３４３の傾斜面Ｐ３４３ａよりも前側に形成される第１電飾基板Ｐ３４２を上方から覆う部分の上面が、摺動上面Ｐ３３３ｃの傾斜と同様に傾斜し、摺動上面Ｐ３３３ｃに対して略平行な平面として形成される。

【２１７２４】

これにより、摺動上面Ｐ３３３ｃが傾斜する構成であっても、組み付け作業において化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に接近させる態様でスライド移動させる際に第１開口部Ｐ３５３の上縁部がケース上部Ｐ３４３の上面と擦れる事態を避けることができる。

【２１７２５】

次いで、図３５２２から図３５２８を参照して、右側装飾ユニットＰ１４ｃについて説明する。図３５２２（ａ）は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面図であり、図３５２２（ｂ）は、図３５２２（ａ）の矢印Ｙ４６ｂ方向視における右側装飾ユニットＰ１４ｃの側面図であり、図３５２３（ａ）は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面斜視図であり、図３５２３（ｂ）は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの背面斜視図である。なお、図３５２２（ｂ）では、パチンコ機Ｐ１０の内側から外側（矢印Ｒ方向側）を視認した状態における右側装飾ユニットＰ１４ｃの側面が図示される。

【２１７２６】

図３５２４は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの分解正面斜視図であり、図３５２５は、右側装飾ユニットＰ１４ｃの分解背面斜視図である。右側装飾ユニットＰ１４ｃは、基板支持部材Ｐ４２０と、その基板支持部材Ｐ４２０の左側を覆う左側カバー部材Ｐ４４０と、基板支持部材Ｐ４２０の右側を覆う右側カバー部材Ｐ４６０と、が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）で重ね合わされて構成されており、それら基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材

Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０が締結固定されると共に、本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部（図示せず）と、を主に備える。

【２１７２７】

基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０は、支持板部（図示せず）の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて挿通される締結ネジにより支持板部に締結固定される。右側装飾ユニットＰ１４ｃは、基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０が支持板部に締結固定された状態で本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）に背面側から正面側へ向けて挿通される締結ネジにより本体枠Ｐ１４ｄに締結固定される。

【２１７２８】

基板支持部材Ｐ４２０は、上下に長い板形状に形成され骨格を形成する本体板部材Ｐ４２１と、その本体板部材Ｐ４２１の右側面に対向配置される複数（本実施形態では２枚）の電飾基板Ｐ４３０と、を主に備える。

【２１７２９】

本体板部材Ｐ４２１は、有色（本実施形態では白色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の正面側に配設される支持板部（図示せず）に挿通される締結ネジが螺入される被締結部Ｐ４２２と、電飾基板Ｐ４３０の後端部を本体板部との間に挟み込むようにして受けるように突設形成される複数の突設形成部Ｐ４２３と、その突設形成部Ｐ４２３に受け入れられた電飾基板Ｐ４３０の前端部が係合可能となるように先端部が後方に張り出す鉤爪状に形成される複数の係合爪部Ｐ４２４と、電飾基板Ｐ４３０に配設されるＬＥＤの位置に対応して穿設される複数の光通過部Ｐ４２５と、を主に備える。

【２１７３０】

また、本体板部材Ｐ４２１は、電飾基板Ｐ４３０が配設される右側面側において上下中間位置よりも下側が嵩上げ部Ｐ４２６の寸法分右方に張り出しており、格子状の突条のうち前後方向に沿う前後方向突条Ｐ４２７の突設量が、前方へ向かうほど小さくなるように構成される。

【２１７３１】

嵩上げ部Ｐ４２６が形成されることにより、本体板部材Ｐ４２１の右側面に対向配置される２枚の電飾基板Ｐ４３０の配置は、上側の電飾基板Ｐ４３０よりも下側の電飾基板Ｐ４３０の方が右側にずれる。

【２１７３２】

また、格子状の突条が電飾基板Ｐ４３０の左側面に当接することになるため、前後方向突条Ｐ４２７の形成態様に対応され、電飾基板Ｐ４３０の前端部は後端部よりも左右方向内側（左側）に位置することになり、電飾基板Ｐ４３０の両面から照射される光の進行方向は左右方向に対して傾斜下方向とされる。

【２１７３３】

即ち、本実施形態では、電飾基板Ｐ４３０の姿勢は前端部の方が後端部よりも左右方向内側（左側）に位置するように上下方向の回転軸で小角度回転された姿勢とされているため、左側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は左斜め後ろ方向に進行されることとなり、ガラスユニットＨ１６や、そのガラスユニットＨ１６を通して視認される遊技領域および表示領域を明るく照らすための光量を確保できる。

【２１７３４】

また、右側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は右斜め前方向に進行し、前端側に配設される第２発光部Ｐ４３２からの光は正面枠Ｐ１４の前面に垂直な方向ではなく、その方向よりも左右方向内側（左側）に傾斜した方向であって、正面枠Ｐ１４の手前側に座る遊技者側に寄る方向に進行する。これにより、正面枠Ｐ１４の枠周辺部の正面視における明るさを増強させることができる。

【２１７３５】

電飾基板Ｐ４３０の本体板部材Ｐ４２１への装着は、電飾基板Ｐ４３０の後端部を突設形成部Ｐ４２３と本体板部との間に差し込むように近づけ、当接させた後、電飾基板Ｐ４３０を本体板部に向けて近接させる（倒す）ようにすると、係合爪部Ｐ４２４が電飾基板Ｐ４３０により押進されることにより前方へ撓むように弾性変形される。更に電飾基板Ｐ４３０を本体板部に近接させ当接させると、係合爪部Ｐ４２４が電飾基板Ｐ４３０の前端部に係合され、係合爪部Ｐ４２４の弾性復帰により電飾基板Ｐ４３０が脱落不能に支持される。

【２１７３６】

電飾基板Ｐ４３０の本体板部材Ｐ４２１からの取り外し時には、係合爪部Ｐ４２４を前方に撓ませるようにすれば電飾基板Ｐ４３０の前端部を本体板部材Ｐ４２１から離間させることができ、電飾基板Ｐ４３０を抜き取ることができる。

【２１７３７】

このように、本実施形態では、電飾基板Ｐ４３０が本体板部材Ｐ４２１に係合により固定されており、固定のためのネジを要しない。これにより、組み付け工数を削減することができると共に、製品コストを低減させることができる。

【２１７３８】

また、電飾基板Ｐ４３０の照射面が向く方向が、左右に分割される基板支持部材）４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０を締結する締結ネジの締結方向（左右方向）により制限されることを避けることができる。

【２１７３９】

本実施形態では、電飾基板Ｐ４３０の姿勢は前端部の方が後端部よりも左右方向内側（左側）に位置するように上下方向の回転軸で小角度回転された姿勢とされているため、左側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は左斜め後ろ方向に進行し、右側面に配設される第１発光部Ｐ４３１からの光は右斜め前方向に進行する。また、第２発光部Ｐ４３２からの光は正面枠Ｐ１４の前面に垂直な方向ではなく、その方向よりも左右方向内側（左側）に傾斜した方向であって、正面枠Ｐ１４の手前側に座る遊技者側に寄る方向に進行する。

【２１７４０】

電飾基板Ｐ４３０には左右両面に複数のＬＥＤが配設されるが、左側面に配設されるＬＥＤからの光は光通過部Ｐ４２５を通して左側カバー部材Ｐ４４０に照射される。これにより、視認される光の形状を任意に操作することができる。

【２１７４１】

即ち、単にＬＥＤからの光を照射するだけの場合、光軸において視認される光の強度が最高であり、光軸から離れるにつれて視認される光の強度が低くなるため、点発光での視認がされ、遊技者にＬＥＤの位置が把握され易くなるので、光演出としては物足りないものとなる。

【２１７４２】

これに対し、本実施形態では、光通過部Ｐ４２５が略一定の大きさの円形孔で構成されているので、光軸から離れる方向へ進行した光を円形孔の内周面で反射させて、光通過部Ｐ４２５の内方で視認させる。これにより、光通過部Ｐ４２５の内方で視認される光の強度を高めることができると共に、光通過部Ｐ４２５の外方では光を通過させないことから、左側カバー部材Ｐ４４０側から光が視認される箇所（左右方向視で光通過部Ｐ４２５の内方と重なる箇所）と光が視認されない箇所との明暗の差を大きくすることができる。

【２１７４３】

なお、光通過部Ｐ４２５は、貫通孔として構成されても良いし、本体板部材Ｐ４２１の外周部から凹設形成される凹設部として構成されても良い。また、内周面の形状は円形に限られるものではない。例えば、矩形状や他の多角形状でも良いし、星形状でも良いし、稲妻形状でも良い。

【２１７４４】

電飾基板Ｐ４３０は、ＬＥＤ等から構成され左右側面と垂直な方向に光を照射する複数

の第１発光部Ｐ４３１と、ＬＥＤ等から構成され左右側面と平行な方向に光を照射する複数の第２発光部Ｐ４３２と、本体板部材Ｐ４２１の係合爪部Ｐ４２４が挿通される複数の係合孔Ｐ４３８と、を主に備える。

【２１７４５】

第１発光部Ｐ４３１は、主に電飾基板Ｐ４３０の内部領域に配設されており、第２発光部Ｐ４３２は、主に電飾基板Ｐ４３０の周縁部付近に配設される。例えば、本体板部材Ｐ４２１の光通過部Ｐ４２５の位置に対応して配設されるＬＥＤは第１発光部で構成される。また、電飾基板Ｐ４３０の前縁部付近には第２発光部Ｐ４３２が配設されており、前方や斜め上方向に光が照射されることで、右側装飾ユニットＰ１４ｃの前端部を明るく照らすことが可能となっている。

【２１７４６】

左側カバー部材Ｐ４４０は、有色（本実施形態では白色）で光透過性の樹脂材料から形成される本体構成部Ｐ４４１と、その本体構成部Ｐ４４１の内側（右側）に配設されており本体構成部Ｐ４４１に締結固定される内側構成部Ｐ４４２と、本体構成部Ｐ４４１の外側（左側）に配設されており本体構成部Ｐ４４１に締結固定される外側構成部Ｐ４４３と、本体構成部Ｐ４４１の外側（左側）に配設されており右側カバー部材Ｐ４６０に締結固定される連結構成部Ｐ４４４と、を主に備える。

【２１７４７】

内側構成部Ｐ４４２は、有色（本実施形態では青色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、外側構成部Ｐ４４３は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、連結構成部Ｐ４４４は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されている。

【２１７４８】

このように、左側カバー部材Ｐ４４０は複数の色味の樹脂材料の組合せにより構成されていることから、視認される際の色のコントラストを際立たせることができ、内側からの光照射がされない位置においても演出効果を向上させることができる。

【２１７４９】

右側カバー部材Ｐ４６０は、有色（本実施形態では白色）で光透過性の樹脂材料から形成される本体構成部Ｐ４６１と、その本体構成部Ｐ４６１の上部外側（右側）に配設されており上面部が基板支持部材Ｐ４２０の上方を覆設する態様で本体構成部Ｐ４６１に締結固定される上側構成部Ｐ４６２と、本体構成部Ｐ４６１の中部外側（右側）に配設されており本体構成部Ｐ４６１に締結固定される中側構成部Ｐ４６３と、その中側構成部Ｐ４６３の内側（左側）に配設されており中側構成部Ｐ４６３と共に本体構成部Ｐ４６１に共締めされる内側構成部Ｐ４６４と、本体構成部Ｐ４６１の外側（右側）に配設されており連結構成部Ｐ４４４と共に本体構成部Ｐ４６１に締結固定される連結構成部Ｐ４６５と、連結構成部Ｐ４４４，Ｐ４６５に左右から挟まれる態様で支持される正面装飾構成部Ｐ４６６と、を主に備える。

【２１７５０】

本体構成部Ｐ４６１は、上側構成部Ｐ４６２に左右方向で貫通形成される貫通孔Ｐ４６２ａに嵌合可能に突設形成される嵌合突部Ｐ４６１ａと、本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の正面側に配設される支持板部（図示せず）に挿通される締結ネジが螺入される被締結部Ｐ４６１ｂと、を主に備える。嵌合突部Ｐ４６１ａを通って視認される光は、上側構成部Ｐ４６２の内方側を通して視認される。

【２１７５１】

上側構成部Ｐ４６２は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、中側構成部Ｐ４６３は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており中心部に左右方向に貫通形成される開口部Ｐ４６３ａを備え、その開口部Ｐ４６３ａを通して視認可能とされる内側構成部Ｐ４６４は有色（本実施形態では青色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、連結構成部Ｐ４６５は、有色（本実施形態では橙色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、正面装飾構成部Ｐ４６６は、有色

（本実施形態では青色）で透過性の樹脂材料から形成される。
【２１７５２】
このように、右側カバー部材Ｐ４６０は複数の色味の樹脂材料の組合せにより構成されていることから、視認される際の色のコントラストを際立たせることができ、内側からの光照射がされない位置においても演出効果を向上させることができる。
【２１７５３】
図３５２６（ａ）は、基板支持部材Ｐ４２０の左側面図であり、図３５２６（ｂ）は基板支持部材Ｐ４２０の右側面図である。図３５２６（ｂ）では、説明の便宜のため、右側カバー部材Ｐ４６０の本体構成部Ｐ４６１の外形の一部が想像線で図示される。
【２１７５４】
本体板部材Ｐ４２１は、右面視において露出される傾斜面に形成される鏡面状の反射面部Ｐ４２８と、右側面に傾斜形成される樹脂傾斜形状部Ｐ４２９と、を備える。樹脂傾斜形状部Ｐ４２９は、電飾基板Ｐ４３０の右面側に配設される第２発光部Ｐ４３２のうちの上向きに光を照射する上向き第２発光部Ｐ４３２ａと、電飾基板Ｐ４３０の左面側に配設される第２発光部Ｐ４３２のうちの上側へ向かうほど後ろへ傾く傾斜方向に光を照射する傾斜第２発光部Ｐ４３２ｂと、の照射方向に配置されており、それら上向き第２発光部Ｐ４３２ａと傾斜第２発光部Ｐ４３２ｂとから照射された光を反射させる。
【２１７５５】
図３５２７は、図３５２６（ｂ）のＸ４７ｍ－Ｘ４７ｍ線における基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０の部分断面図である。図３５２７では、第２発光部Ｐ４３２から電飾基板Ｐ４３０の側面に平行な方向に照射された光が電飾基板Ｐ４３０の側面と対向配置される本体構成部Ｐ４６１に入射される仕組みを説明する。
【２１７５６】
図３５２７に図示されるように、上向き第２発光部Ｐ４３２ａおよび傾斜第２発光部Ｐ４３２ｂから上方へ向けて照射された光ＰＸ４３２は本体板部材Ｐ４２１の樹脂傾斜形状部Ｐ４２９に到達し、進行方向が屈曲される。
【２１７５７】
これにより、第２発光部Ｐ４３２から照射された光ＰＸ４３２が本体構成部Ｐ４６１に入射される。このように、電飾基板Ｐ４３０の外方において屈曲させた光ＰＸ４３２を入射させるように構成することで、本体構成部Ｐ４６１のように外形に深めの凹凸（ジグザグ）形状が形成される場合において、電飾基板Ｐ４３０をその凹凸に大きくは重ならない位置に配置しながらも、光ＰＸ４３２の入射は本体構成部Ｐ４６１の突設先端側（ジグザグの先端側）まで到達させることができる。
【２１７５８】
反射面部Ｐ４２８は電飾基板Ｐ４３０の左面側に配設される第２発光部Ｐ４３２のうちの特定第２発光部Ｐ４３２ｃの照射方向に配置されており、その特定第２発光部Ｐ４３２ｃから照射された光を反射させる。
【２１７５９】
図３５２８は、図３５２６（ｂ）のＸ４８ｍ－Ｘ４８ｍ線における基板支持部材Ｐ４２０、左側カバー部材Ｐ４４０及び右側カバー部材Ｐ４６０の部分断面図である。図３５２８では、第２発光部Ｐ４３２から電飾基板Ｐ４３０の側面に平行な方向に照射された光が電飾基板Ｐ４３０の側面と対向配置される本体構成部Ｐ４６１の嵌合突部Ｐ４６１ａに入射される仕組みを説明する。
【２１７６０】
図３５２８に図示されるように、特定第２発光部Ｐ４３２ｃから上方へ向けて照射された光ＰＸ４３２は本体板部材Ｐ４２１の反射面部Ｐ４２８に到達し、反射されることで進行方向が屈曲される。
【２１７６１】
これにより、第２発光部Ｐ４３２から照射された光ＰＸ４３２が本体構成部Ｐ４６１に

入射される。このように、電飾基板Ｐ４３０の外方において屈曲させた光ＰＸ４３２を入射させるように構成することで、本体構成部Ｐ４６１のように外形に深めの凹凸（ジグザグ）形状が形成される場合において、電飾基板Ｐ４３０をその凹凸に大きくは重ならない位置に配置しながらも、光ＰＸ４３２の入射は本体構成部Ｐ４６１の突設先端側（ジグザグの先端側）まで到達させることができる。

【２１７６２】

更に、本体構成部Ｐ４６１の突設形状よりも外側において上側構成部Ｐ４６２に囲まれた領域に配置される嵌合突部Ｐ４６１ａにまでも光ＰＸ４３２を進行させることができる。この位置に反射面部Ｐ４２８（鏡面）で反射させることで、電飾基板Ｐ４３０の外形の外側においても光の減衰を抑えながら強い光を視認させることができる。

【２１７６３】

次いで、図３５２９から図３５４０を参照して、上下皿ユニットＰ１５について説明する。初めに、図３５２９から図３５３１を参照して、上下皿ユニットＰ１５の全体構成について説明する。図３５２９は、上下皿ユニットＰ１５の正面図であり、図３５３０は、上下皿ユニットＰ１５の分解正面斜視図であり、図３５３１は、上下皿ユニットＰ１５の分解背面斜視図である。

【２１７６４】

図３５２９から図３５３１に示すように、上下皿ユニットＰ１５は、本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｐ５１０と、そのベース部材Ｐ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｐ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｐ５３０と、上皿形成部材Ｐ５２０及び下皿形成部材Ｐ５３０の間に配設される操作ユニットＰ１８０と、その操作ユニットＰ１８０の下側においてベース部材Ｐ５１０に締結固定されるスピーカー組立体Ｐ９００と、を主に備える。

【２１７６５】

ベース部材Ｐ５１０は、上下皿ユニットＰ１５を本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｐ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。即ち、左右側縁部および下方側縁部が後方に延設されており、その延設部分が本体枠Ｐ１４ｄの左右側および下側の側面に被せられるように構成される。

【２１７６６】

上皿形成部材Ｐ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｐ１７を上下皿ユニットの上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｐ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｐ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。

【２１７６７】

操作ユニットＰ１８０は、上皿形成部材Ｐ５２０及び下皿形成部材Ｐ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作されるボタン部Ｐ１８１を上皿形成部材Ｐ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。

【２１７６８】

下皿形成部材Ｐ５３０は、上下皿ユニットＰ１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材Ｐ５３０は、下皿Ｐ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＰ５５０と、その下皿構成ユニットＰ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＰ５６０とを備える。

【２１７６９】

本体枠Ｐ１４ｄへのベース部材Ｐ５１０の配設は、ベース部材Ｐ５１０に上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＰ１５を組み立てた状態で取り付けられるが、これに限られるものではない。例えば、本体枠Ｐ１４ｄに対して順番に取り付けられる部分があっても良い

。
【２１７７０】
　また、ベース部材Ｐ５１０は、本体枠Ｐ１４ｄの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔Ｐ５１１と、上皿Ｐ１７の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部Ｐ５１３及び送球用球流出部Ｐ５１６と、下皿Ｐ５０の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部Ｐ５１４と、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設されるベース側保持孔Ｐ５１７と、を主に備え、有色（本実形態では黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。
【２１７７１】
　上皿用球流入部Ｐ５１３は、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３５０４参照）の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｐ１７に流入させるための開口であり、前扉側上皿通路部Ｈ１４１と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｐ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から送球される球を上皿Ｐ１７に流入させることができる。
【２１７７２】
　下皿用球流入部Ｐ５１４は、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３５０４参照）の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｐ５０に流入させるための開口であり、前扉側下皿通路部Ｈ１４２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機Ｐ１０が遊技状態とされる際に通路形成ユニットＨ１４０の前扉側下皿通路部Ｈ１４２から送球される球を下皿Ｐ５０に流入させることができる。
【２１７７３】
　送球用球流出部Ｐ５１６は、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０（図３５０４参照）を介して、上皿Ｐ１７に貯留される球を発射位置送球ユニットＨ１７０に送球するための開口であり、発射位置送球ユニットＨ１７０の正面側開口Ｈ１７１と連通する位置に形成される。
【２１７７４】
　また、送球用球流出部Ｐ５１６の下方には、送球用球流出部Ｐ５１６と同様にベース部材Ｐ５１０の前後方向に開口する排出用球流出部Ｐ５１８が形成される。排出用球流出部Ｐ５１８は、球排出レバーＨ５４の操作により開放される開口であり、通路形成ユニットＨ１４０のファール球受口部Ｈ１４６（図３５０５参照）に連通される。これにより、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作した際に、上皿Ｐ１７に貯留した球を排出用球流出部Ｐ５１８を介して下皿Ｐ５０に球を送球することができる。
【２１７７５】
　締結孔Ｐ５１１は、ベース部材Ｐ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される本体枠Ｐ１４ｄ（図３５０４参照）とベース部材Ｐ５１０とを締結固定するための螺子を螺入するための孔であり、本体枠Ｐ１４ｄに形成される螺子挿通用の貫通孔と対応する位置に形成される。
【２１７７６】
　また、一部の締結孔Ｐ５１１は、本体枠Ｐ１４ｄの下部背面側（矢印Ｂ方向側）に締結固定される通路形成ユニットＨ１４０の背面側から本体枠Ｐ１４ｄを介して挿通される螺子を螺入可能に形成される。即ち、通路形成ユニットＨ１４０を上下皿ユニットＰ１５に締結可能に構成される。これにより、上下皿ユニットＰ１５に対する通路形成ユニットＨ１４０の位置ずれを抑え、上皿用球流入部Ｐ５１３に対する前扉側上皿通路部Ｈ１４１の連通状態と、下皿用球流入部Ｐ５１４に対する前扉側下皿通路部Ｈ１４２の連通状態とを安定させることができる。その結果、通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１から上皿Ｐ１７への球の流入、及び、前扉側下皿通路部Ｈ１４２から下皿Ｐ５０への球の流入を安定させることができる。
【２１７７７】

なお、ベース部材Ｈ５１０への通路形成ユニットＨ１４０の配設は、上下皿ユニットＨ１５が組み立てられた状態で行われるものとして構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下皿ユニットＨ１５の組立前に事前に実行されても良い。

【２１７７８】

また、ベース部材Ｐ５１０には、ベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、スピーカー組立体Ｐ９００、及び、操作ハンドルＨ５１を締結するための螺子を挿通するための貫通孔（図示せず）が、上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、スピーカー組立体Ｐ９００、及び、操作ハンドルＨ５１のそれぞれに形成されるねじ穴と対応する位置に形成される。これにより、ベース部材Ｐ５１０に上皿形成部材Ｐ５２０、下皿形成部材Ｐ５３０、操作ユニットＰ１８０、スピーカー組立体Ｐ９００、及び、操作ハンドルＨ５１を締結固定できる。

【２１７７９】

次いで、上皿形成部材Ｐ５２０について説明する。上皿形成部材Ｐ５２０は、ベース部材Ｐ５１０との対向間に上皿Ｐ１７の貯留空間を形成する部材であり、ベース部材Ｐ５１０側（背面側（矢印Ｂ方向側））から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって接触可能部として上方に湾曲するお椀型に形成され（図３５３０参照）、背面側がベース部材Ｐ５１０に当接した状態でベース部材Ｐ５１０に配設される。これにより、上皿形成部材Ｐ５２０とベース部材Ｐ５１０とで上方側が開口された空間（上皿Ｐ１７の貯留領域）が形成される。

【２１７８０】

また、上皿形成部材Ｐ５２０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部がベース部材Ｐ５１０の上皿用球流入部Ｐ５１３の正面側に重なる位置に形成されており、上皿用球流入部Ｐ５１３を介して通路形成ユニットＨ１４０の前扉側上皿通路部Ｈ１４１からベース部材Ｐ５１０の正面側に送球される球を上皿形成部材Ｐ５２０に当接させて（受け止めさせて）上皿Ｐ１７の貯留空間に貯留できるように構成される。

【２１７８１】

なお、上皿形成部材Ｐ５２０は、上皿Ｐ１７に貯留される遊技球を正面視において右側（矢印Ｒ方向側）に１球ずつ流下可能に構成されており、これにより、ベース部材Ｐ５１０（上下皿ユニットＰ１５）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０（図３５０４参照）に１球ずつ球を送球することができる。

【２１７８２】

また、上皿形成部材Ｐ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技者が機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。

【２１７８３】

なお、本実施形態では、図３５３０及び図３５３１においてベース部材Ｐ５１０から離間配置した状態が図示される機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４がユニットとして構成されており、上皿形成部材Ｐ５２０の１箇所にまとまって構成されるので、遊技者に各操作部を探す手間を省かせることができる。また、機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０がまとまって構成されるので、それら機能調整操作部Ｈ１９０及び貸球操作部Ｈ４０に繋がる配線を一か所にまとめることができ、配線作業を簡易にできる。

【２１７８４】

次いで、図３５３２から図３５３４を参照して下皿形成部材Ｐ５３０について説明する。図３５３２（ａ）は、下皿形成部材Ｐ５３０の正面図であり、図３５３２（ｂ）は、下皿形成部材Ｐ５３０の背面図であり、図３５３３は、下皿形成部材Ｐ５３０の分解正面斜視図であり、図３５３４は、下皿形成部材Ｐ５３０の分解背面斜視図である。

【２１７８５】

図３５３２から図３５３４に示すように、下皿形成部材Ｐ５３０は、ベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットＰ１５の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットＰ５４０と、下皿Ｐ５０を構成する下皿構成ユニットＰ５５０と、下皿Ｐ５０に貯留される球を排出するための球抜きユニットＰ５６０と、を主に備えて形成される。

【２１７８６】

化粧ユニットＰ５４０は、ベース部材Ｐ５１０に締結固定される第１化粧部材Ｐ５４１と、第１化粧部材Ｐ５４１の正面側に配設され第１化粧部材Ｐ５４１と共に上下皿ユニットＰ１５の化粧面を形成する第２化粧部材Ｐ５４２と、第１化粧部材Ｐ５４１を第２化粧部材Ｐ５４２との間に挟み込むようにして第１化粧部材Ｐ５４１の背面側に配設される第３化粧部材Ｐ５４３と、第２化粧部材Ｐ５４２の左側においてベース部材Ｐ５４１に締結固定される第４化粧部材Ｐ５４４と、その第４化粧部材Ｐ５４４よりも下側においてベース部材Ｐ５４１の背面側に配設されベース部材Ｐ５４１に締結固定される第５化粧部材Ｐ５４５と、を主に備える。

【２１７８７】

第１化粧部材Ｐ５４１は、正面側（矢印Ｆ方向側）が凸状に湾曲するように形成され、正面側の化粧面の一部に開口する第１開口部Ｐ５４１ａの下縁部が上皿形成部材Ｐ５２０の正面側の外縁と当接する形状に形成されると共に、下端がベース部材Ｐ５１０の正面と当接する形状に形成される。また、第１化粧部材Ｐ５４１は、上下方向に開口形成される第２開口部Ｐ５４１ｂを備え、全体が有色（黒色）の非透過性の樹脂材料から形成される。

【２１７８８】

第１開口部Ｐ５４１ａは、下皿Ｐ５０の貯留領域に正面側（矢印Ｆ方向側）からのアクセスを可能にするための開口であり、遊技者の手が挿入可能な大きさに形成される。また、第１開口部Ｐ５４１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）には、下皿Ｐ５０を構成するための下皿構成ユニットＰ５５０が配設される。

【２１７８９】

第２開口部Ｐ５４１ｂは、下皿Ｐ５０の貯留領域に貯留される球を排出するための球抜きユニットＰ５６０を配設するための開口であり、下皿Ｐ５０の貯留領域の下方側に形成される。また、第２開口部Ｐ５４１ｂは、球抜きユニットＰ５６０を内側に収容可能な大きさに形成される。なお、球抜きユニットＰ５６０の詳細な構成については後述する。

【２１７９０】

第２化粧部材Ｐ５４２は、第１化粧部材Ｐ５４１の上縁構成部と、第１開口部Ｐ５４１ａが形成されていない右側部との正面側の化粧面を形成する部材であり、鉤爪状の第１係合部Ｐ５４２ａ及び第２係合部Ｐ５４２ｂが第１化粧部材Ｐ５４１の第１係合孔部Ｐ５４１ｃ及び第２係合孔部Ｐ５４１ｄに係合された状態で第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定される。

【２１７９１】

第１係合部Ｐ５４２ａは、第１係合孔部Ｐ５４１ｃが開口部として形成されていることから、鉤爪部を第１係合孔部Ｐ５４１ｃの背面側で引っかけることで第２化粧部材Ｐ５４２の抜け止めを図ることができる。

【２１７９２】

これに対し、第２係合部Ｐ５４２ｂが係合される第２係合孔部Ｐ５４１ｄは非貫通の凹部として構成されており、第１化粧部材Ｐ５４１に対する第２化粧部材Ｐ５４２の位置決めを行うことができる。

【２１７９３】

また、第２化粧部材Ｐ５４２は、全体が有色（橙色）の非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、第１化粧部材Ｐ５４１とのコントラストを付け、正面視での意匠を鮮やかなものとすることができる。

【２１７９４】

第３化粧部材Ｐ５４３は、操作ユニットＰ１８０の右側における隙間領域を塞ぐ形状から形成され、全体が第２化粧部材Ｐ５４２と同様に有色（橙色）の非透過性の樹脂材料から形成される。前縁部が第１化粧部材Ｐ５４１の上側に被さるよう形成されており、上面視で第２化粧部材Ｐ５４２と隙間なくつながって視認される（一体的に視認させる）ことができる。

【２１７９５】

第４化粧部材Ｐ５４４は、全体が有色（白色）の非透過性の樹脂材料から形成され、第２化粧部材Ｐ５４２の第２係合部Ｐ５４２ｂに左端被係合部Ｐ５４４ａが係合された状態で第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定される。

【２１７９６】

第５化粧部材Ｐ５４５は、全体が有色（橙色）の非透過性の樹脂材料から形成され、第１化粧部材Ｐ５４１の第１開口部Ｐ５４１ａの下側の領域に貫通形成される意匠開口Ｐ５４１ｅに背面側から嵌合される意匠模様部Ｐ５４５ａを備えており、第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定される。

【２１７９７】

また、第１化粧部材Ｐ５４１は、ベース部材Ｐ５１０のベース側保持孔Ｐ５１７に対応して開口形成される対応保持孔Ｐ５４１ｆを備える。対応保持孔Ｐ５４１ｆは、ベース側保持孔Ｐ５１７と同様に、シリンダ錠Ｈ２０が内側に配設される貫通孔として形成される。これにより、パチンコ機Ｐ１０では、シリンダ錠Ｈ２０がベース側保持孔Ｐ５１７及び対応保持孔Ｐ５４１ｆを通って前方に露出されることとなり、枠状閉鎖部である正面枠Ｐ１４が閉鎖された状態（図３５００参照）において、シリンダ錠Ｈ２０に対して前方から施錠や解錠の操作が可能となる。

【２１７９８】

なお、本実施形態では、第１化粧部材Ｐ５４１～第５化粧部材Ｐ５４５を非透過性の材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、いずれかの部材を透過性の材料から形成しても良いし、例えば、第１化粧部材Ｐ５４１～第５化粧部材Ｐ５４５を透過性の材料から形成することも可能である。この場合、上下皿ユニットＰ１５の光の透過領域を増やすことができるので、光による演出態様を増やすことができる。その結果、遊技者に与える興趣を向上させやすくできる。

【２１７９９】

下皿構成ユニットＰ５５０は、下皿Ｐ５０の底面を形成する底面部Ｐ５５３と、その底面部Ｐ５５３の正面側（矢印Ｆ方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁Ｐ５５４と、底面部Ｐ５５３の外側であって正面側側壁Ｐ５５４に連なって形成される連結部Ｐ５５５と、を主に備える。

【２１８００】

底面部Ｐ５５３は、下皿Ｐ５０に貯留される遊技球を支持する支持面であり、その一部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する底面口Ｐ５５３ａが形成される。また、底面部Ｐ５５３は、上面が底面口Ｐ５５３ａに向かって下降傾斜する形状に形成されており、球抜きレバーＰ５２の操作により底面口Ｐ５５３ａが開放された際に、下皿Ｐ５０に貯留された球を底面口Ｐ５５３ａに向かって転動可能とされる。

【２１８０１】

正面側側壁Ｐ５５４は、下皿Ｐ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する部分であり、第１化粧部材Ｐ５４１の背面に沿って形成されると共に、第１開口部Ｐ５４１ａの開口縁に上端が沿う形状に形成される。また、正面側側壁Ｐ５５４は、底面部Ｐ５５３から上方に向かって少なくとも遊技球の２球分の直径よりも高く立設される。これにより、下皿Ｐ５０の貯留領域に貯留される遊技球を積み重ねて保持することが可能とされる。

【２１８０２】

連結部Ｐ５５５は、一定の板厚で前後方向に延びる板状で下側構成ユニットＰ５５０の下縁に沿って右方に延設される。連結部Ｐ５５５の前面側において上方にフランジ形状で形成される部分に貫通形成される貫通孔Ｐ５５５ａを通して下側構成ユニットＰ５５０が

第１化粧部材Ｐ５４１に締結固定され、更に、背面側に形成される締結部Ｐ５５５ｂに本体枠Ｐ１４ｄに挿通される締結ネジが螺入されることで、本体枠Ｐ１４ｄに下側構成ユニットＰ５５０が締結固定される。

【２１８０３】

球抜きユニットＰ５６０は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材Ｐ５６１と、その収容部材Ｐ５６１の内側に配設されるスライド板Ｐ５６２と、そのスライド板Ｐ５６２に連結され正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部が収容部材Ｐ５６１の外側に配置される球抜きレバーＰ５２と、スライド板Ｐ５６２及び球抜きレバーＰ５２を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。

【２１８０４】

収容部材Ｐ５６１は、第１化粧部材Ｐ５４１の第２開口部Ｐ５４１ｂの内側に収容可能な大きさに形成され、第２開口部Ｐ５４１ｂの上方に配設される下皿構成ユニットＰ５５０の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材Ｐ５６１は、箱状に形成される内部に後述するスライド板Ｐ５６２の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板Ｐ５６２の変位方向が一方向（本実施形態では左右方向）に規定される。

【２１８０５】

スライド板Ｐ５６２は、底面部Ｐ５５３の底面口Ｐ５５３ａの開口よりも大きい板状に形成され、底面口Ｐ５５３ａの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口Ｐ５５３ａを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板Ｐ５６２が閉塞位置に配置される場合には、下皿Ｐ５０の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板Ｐ５６２が開放位置に配置される場合には、下皿Ｐ５０の貯留領域にある球を底面口Ｐ５５３ａから払い出す状態とされる。なお、収容部材Ｐ５６１には、スライド板Ｐ５６２を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口が底面口Ｐ５５３ａと対応する位置に形成される。

【２１８０６】

球抜きレバーＰ５２は、下皿Ｐ５０に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板Ｐ５６２に連なって形成される。この球抜きレバーＰ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、スライド板Ｐ５６２が閉鎖位置から開放位置に変位される。

【２１８０７】

次いで、図３５３５から図３５４０を参照して、操作ユニットＰ１８０について説明する。初めに、図３５３５、図３５３６、図３５３７及び図３５２５を参照して、操作ユニットＰ１８０の全体構成について説明する。

【２１８０８】

図３５３５及び図３５３６は、操作ユニットＰ１８０の分解正面斜視図であり、図３５３７及び図３５３８は、操作ユニットＰ１８０の分解背面斜視図である。なお、図３５３５及び図３５３７では、操作ユニットＰ１８０のうち操作構成部Ｐ７１０、案内構成部Ｐ７２０及び覆設カバーＰ７４０の分解図が図示され、図３５３６及び図３５３８では、操作ユニットのうち、案内構成部Ｐ７２０が組み立てられた状態で図示されると共に、操作構成部Ｐ７１０、下側構成部Ｐ７５０、下側収容部Ｐ７６０及び振動構成部Ｐ７７０の分解図が図示される。図３５３５、図３５３６、図３５３７及び図３５３８に示すように、操作ユニットＰ１８０は、上面にボタン部Ｐ１８１を有する操作構成部Ｐ７１０と、その操作構成部Ｐ７１０を直線方向（上下方向と交差する方向）に変位可能に案内する案内構成部Ｐ７２０と、案内構成部Ｐ７２０の上側におけるボタン部Ｐ１８１を除く領域に覆設される覆設カバーＰ７４０と、案内構成部Ｐ７２０の下側に配設され操作構成部Ｐ７１０に対してバネ弾性による反力を与える下側構成部Ｐ７５０と、その下側構成部Ｐ７５０を案内構成部Ｐ７２０との間に収容可能に中心部が凹設形成される下側収容部Ｐ７６０と、下側収容部Ｐ７５０の下側に配設される振動構成部Ｐ７７０と、を主に備える。

【２１８０９】
操作構成部Ｐ７１０は、ボタン部Ｐ１８１の操作面を構成する略六角形状の上面部Ｐ７１１と、その上面部Ｐ７１１の周囲から環状に下方に延設される環状延設部Ｐ７１２と、その環状延設部Ｐ７１２の延設先端から六角形を形成する各辺の半分程度の幅で延設される延設板部Ｐ７１３と、その延設板部Ｐ７１３の一部から更に延設される箇所に下側構成部Ｐ７５０との係合のために開口形成される係合開口部Ｐ７１４と、を主に備える。
【２１８１０】
操作構成部Ｐ７１０は、有色（本実施形態では黒色）で光透過性の樹脂材料から形成されているので、内部から光が照射されていない場合においては上面部Ｐ７１１の裏面側が視認し難くなっている。これにより、内部からの光照射が有る場合と、無い場合との視認態様の違いを大きくすることができる。
【２１８１１】
案内構成部Ｐ７２０は、上下に厚みを有し上下方向に複数の貫通孔が形成される案内ベース構成部Ｐ７２１と、その案内ベース構成部Ｐ７２１の形状に合わせて形成されており案内ベース構成部Ｐ７２１の下面に上面が当接される電飾基板Ｐ７２２と、案内ベース構成部Ｐ７２１の上面側に配置されており下方に延設される複数の棒状部Ｐ７２３ａが案内ベース構成部Ｐ７２１及び電飾基板Ｐ７２２を貫通することにより位置合わせが可能に構成される内部意匠部材Ｐ７２３と、電飾基板Ｐ７２２の下側に配設されており挿通孔Ｐ７２４ａに挿通される締結ネジが棒状部Ｐ７２３ａの先端側に形成される雌ネジに螺入されることにより案内ベース構成部Ｐ７２１、電飾基板Ｐ７２２及び内部意匠部材Ｐ７２３と固定可能に構成される固定部材Ｐ７２４と、を主に備える。
【２１８１２】
案内ベース構成部Ｐ７２１は、有色（本実施形態では白色）で非透過性の樹脂材料から形成されており、貫通孔として、中央部において上面視で左右に長い矩形状の中央貫通孔Ｐ７２１ａと、上面視で内部意匠部材Ｐ７２３の外形を一回り小さくしたライン形状に沿って形成される対応貫通孔Ｐ７２１ｂと、操作構成部Ｐ７１０の環状延設部Ｐ７１２の形状に対応して上側から凹設形成される凹設部の底面において延設板部Ｐ７１３が挿通可能な大きさで形成される変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃと、その変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃの外周側において貫通形成される上面視でライン形状の外周側貫通孔Ｐ７２１ｄと、その外周側貫通孔Ｐ７２１ｄの左右外側に並んでおり上面視で前後方向に長いライン形状の縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅと、内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａが挿通可能となる位置に貫通形成される位置合わせ貫通孔Ｐ７２１ｆと、を主に備える。
【２１８１３】
中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅは、下面側へ向かうほど長手方向が短くなるテーパとなっており、下面側の開口部は電飾基板Ｐ７２２の対応する発光部Ｐ７２２ａと対向配置される。そのため、対応する発光部Ｐ７２２ａからの光は、テーパ形状を逆方向に進行する際に光軸に対して傾斜する方向の光が内面で反射されることにより、中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅの上面開口側のライン形状の領域を均一に照らす。
【２１８１４】
電飾基板Ｐ７２２は、上面に配設される複数のＬＥＤにより構成される発光部Ｐ７２２ａと、案内ベース構成部Ｐ７２１の変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃと連通する位置において貫通形成される第１連通孔Ｐ７２２ｂと、案内ベース構成部Ｐ７２１の位置合わせ貫通孔Ｐ７２１ｆと連通する位置において貫通形成される第２連通孔Ｐ７２２ｃと、下面に配設され検出溝を下方へ向ける検出センサＰ７２２ｄと、を主に備える。
【２１８１５】
発光部Ｐ７２２ａは、案内ベース構成部Ｐ７２１の中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅに対応する位置に点在されており、照射した光が案内ベース構成部Ｐ７２１の中央貫通孔Ｐ７２１ａ、対応貫通孔

Ｐ７２１ｂ、外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅを通して遊技者に視認させる。

【２１８１６】

第１連通孔Ｐ７２２ｂは、案内ベース構成部Ｐ７２１の変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃと共に操作構成部Ｐ７１０の延設板部Ｐ７１３を変位可能に支持するものであって、操作構成部Ｐ７１０の変位を直線方向に緩く案内する。

【２１８１７】

第２連通孔Ｐ７２２ｃは、案内ベース構成部Ｐ７２１の位置合わせ貫通孔Ｐ７２１ｆと共に内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａを受け入れるものであって、これにより案内ベース構成部Ｐ７２１に対して電飾基板Ｐ７２２が適切に位置合わせされる。

【２１８１８】

内部意匠部材Ｐ７２３は、有色（本実施形態では黒色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、操作構成部Ｐ７１０の内側形状よりも一回り小さな略六角形状に形成されており、裏面側にシボ加工が形成され、上面に意匠（本実施形態では「ＰＵＳＨ」の文字）が施される。

【２１８１９】

これにより、内部意匠部材Ｐ７２３に電飾基板Ｐ７２２の発光部Ｐ７２２ａから光が照射された場合における光を面発光させることができるので、光を操作構成部Ｐ７１０の上面部Ｐ７１１において均一に透過させることができると共に、内部意匠部材Ｐ７２３に施される意匠を鮮やかに視認させることができる。

【２１８２０】

固定部材Ｐ７２４は、内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａに対応して締結ネジが挿通可能に構成される挿通孔Ｐ７２４ａと、下面から垂直に突設される複数の金属棒部Ｐ７２４ｂと、下面から垂直に円柱状に突設され突設先端部に雌ネジが形成される複数の被締結突設部Ｐ７２４ｃと、電飾基板Ｐ７２２の検出センサＰ７２２ｄに対応する位置に貫通形成され検出センサＰ７２２ｄを露出させる露出開口部Ｐ７２４ｄと、を主に備える。

【２１８２１】

挿通孔Ｐ７２４ａに挿通される締結ネジが内部意匠部材Ｐ７２３の棒状部Ｐ７２３ａに締結固定されることで、案内構成部Ｐ７２０の各構成（案内ベース構成部Ｐ７２１、電飾基板Ｐ７２２、内部意匠部材Ｐ７２３及び固定部材Ｐ７２４）が一体的に固定される。

【２１８２２】

金属棒部Ｐ７２４ｂは、下側構成部Ｐ７５０の変位を案内することで、間接的に操作構成部Ｐ７１０の変位を案内可能に構成される。被締結突設部Ｐ７２４ｃは、下側構成部Ｐ７５０を貫通するように構成され、その先端部において下側収容部Ｐ７６０に挿通された締結ネジが螺入されることで、下側収容部Ｐ７６０に締結固定される。これにより、案内構成部Ｐ７２０が下側収容部Ｐ７６０に変位不能に固定される。

【２１８２３】

覆設カバーＰ７４０は、有色（本実施形態では黒色）で非透過性の樹脂材料から形成される範囲形成部材Ｐ７４１と、その範囲形成部材Ｐ７４１の上面側に覆設されるカバー部材Ｐ７４２と、を主に備える。

【２１８２４】

範囲形成部材Ｐ７４１は、変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃよりも外周側を覆うように中央部が開口形成される上面部Ｐ７４１ａと、その上面部Ｐ７４１ａの前縁部から案内ベース構成部Ｐ７２１の前面側を覆う形状で下方に延設される前垂れ部Ｐ７４１ｂと、点在する複数の貫通孔Ｐ７４１ｃと、を主に備える。

【２１８２５】

貫通孔Ｐ７４１ｃは、案内ベース構成部Ｐ７２１の外周側貫通孔Ｐ７２１ｄ及び縦縞貫通孔Ｐ７２１ｅに対応する位置（上下方向視で重なる位置）において貫通形成される。これにより覆設カバーＰ７４０に裏側から光が照射された場合において貫通孔Ｐ７４１ｃの内方側で光が視認されるように、光の視認可能範囲を仕切ることができる。

【２１８２６】
カバー部材Ｐ７４２は、有色（本実施形態では黒色）で光透過性の樹脂材料から形成されており、変位案内貫通孔Ｐ７２１ｃよりも外周側を覆うように中央部が開口形成される上面部Ｐ７４２ａと、その上面部Ｐ７４２ａの前縁部から範囲形成部材Ｐ７４１の前垂れ部Ｐ７４１ｂの前面側を覆う形状で下方に延設される前垂れ部Ｐ７４２ｂと、を主に備える。
【２１８２７】
上面部Ｐ７４２ａは、裏面にシボ加工が形成される。これにより、貫通孔Ｐ７４１ｃを通過して照射された光を面発光させることができるので、上面部Ｐ７４２ａを介して、貫通孔Ｐ７４１に対応した形状の光を遊技者に視認させることができる。
【２１８２８】
下側構成部Ｐ７５０は、操作構成部Ｐ７１０の上面部に対応する略六角形状の板状部材から形成される底板部材Ｐ７５１と、その底板部材Ｐ７５１の内側において案内構成部Ｐ７２０の金属棒部Ｐ７２４ｂに挿通される複数の摺動カラー部材Ｐ７５８と、金属棒部Ｐ７２４ｂと同心で底板部材Ｐ７５１の下面側に配設される複数のコイルスプリングＰ７５０ＳＰと、を主に備える。
【２１８２９】
底板部材Ｐ７５１は、外側面における操作構成部Ｐ７１０の係合開口部Ｐ７１４に対応する位置から突設形成される複数の係合突部Ｐ７５２と、摺動カラー部材Ｐ７５８の外周面と摺動可能な内周寸法で貫通形成される複数の摺動部Ｐ７５３と、案内構成部Ｐ７２０の被締結突設部Ｐ７２４ｃが挿通可能に貫通形成される複数の挿通孔Ｐ７５４と、上面部の中心側において上方へ向けて突設形成される被検出部Ｐ７５５と、下面部の後側領域において傾斜形成される振動受面部Ｐ７５６と、を主に備える。
【２１８３０】
係合突部Ｐ７５２は、係合開口部Ｐ７１４に操作構成部Ｐ７１０の内方から係合される。係合時、即ち底板部材Ｐ７５１を操作構成部Ｐ７１０の開放側（下側）から近づけて嵌め合わせる時、係合凸部Ｐ７５２が延設先端側から当接することにより延設板部Ｐ７１３が外方側に弾性変形されることで底板部材Ｐ７５１が操作構成部Ｐ７１０の内方側に進入可能とされ、係合突部Ｐ７５２が係合開口部Ｐ７１４の内側に達すると延設板部Ｐ７１３が弾性復帰されることにより操作構成部Ｐ７１０に底板部材Ｐ７５１が嵌合され、合体されることで一体的に動作可能とされる。
【２１８３１】
摺動部Ｐ７５３は、内周側の貫通孔が摺動カラー部材Ｐ７５８の外周の直径よりも若干大きな直径で貫通形成されており、その貫通孔を内径側とする筒状部が底板部材Ｐ７５１の下面から突設形成される形状とされる。
【２１８３２】
この摺動部Ｐ７５３の筒状部がコイルスプリングＰ７５０ＳＰの上端部内側に入り込む。これにより、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの伸縮変形を金属棒部Ｐ７２４ｂに沿った直線方向の変形とすることができ、コイルスプリングＰ７５０ＳＰから弾性力を効率的に発生させることができる。
【２１８３３】
被検出部Ｐ７５５は、案内構成部Ｐ７２０の検出センサＰ７２２ｄの検出溝に進入可能な配置および形状から形成される。被検出部Ｐ７５５は、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの付勢力により底板部材Ｐ７５１が変位可能範囲の上端側に位置している場合には検出センサＰ７２２ｄの検出溝に進入し、付勢力に反して操作構成部Ｐ７１０が押し下げられた場合に検出センサＰ７２２ｄの検出溝から退避する。
【２１８３４】
振動受面部Ｐ７５６は、下側収容部Ｐ７６０に下方から閉塞されることなく露出される位置に配置されており、下側収容部Ｐ７６０の下面側に配設される振動構成部Ｐ７７０と直接的に当接可能に構成される。

【２１８３５】
下側収容部Ｐ７６０は、無色で光透過性の樹脂材料から形成され、上面側から円形に凹設形成されており内方側に金属棒部Ｐ７２４ｂが挿通される貫通孔が形成される凹設支持部Ｐ７６１と、案内構成部Ｐ７２０の被締結突設部Ｐ７２４ｃに螺入される締結ネジが挿通される挿通孔Ｐ７６２と、操作構成部Ｐ７１０の下部が露出される後側貫通孔Ｐ７６３と、案内構成部Ｐ７２０の左右側部が締結固定される一対の左右支持部Ｐ７６４と、下面側に一体形成されており振動構成部Ｐ７７０の上側受部を構成する一体形成部Ｐ７６６と、を主に備える。
【２１８３６】
凹設支持部Ｐ７６１には、コイルスプリングＰ７５０ＳＰが下端を進入させる態様で支持される。挿通孔Ｐ７６２に挿通される締結ネジにより案内構成部Ｐ７２０と下側収容部Ｐ７６０とが締結固定される。この締結固定された状態において被締結突設部Ｐ７２４ｃの突設長さ分の空間が案内構成部Ｐ７２０と下側収容部Ｐ７６０との上下隙間として構成され、この空間が底板部材Ｐ７５１の変位可能領域として構成される。
【２１８３７】
左右支持部Ｐ７６４は、電飾基板Ｐ７２２の下側に配設され、案内ベース構成部Ｐ７２１との間に電飾基板Ｐ７２２を収容可能となるように外周側において延設部Ｐ７６５が上方に延設されており、この延設部Ｐ７６５の上端面が案内ベース構成部Ｐ７２１の下面と当接する。
【２１８３８】
一体形成部Ｐ７６６は、後側貫通孔Ｐ７６３の前方側に配設され、下側に開放される逆Ｕ字形状で形成され左右に並べられる一対の支持受部Ｐ７６６ａを備えており、この一体形成部Ｐ７６６に対応する位置において振動構成部Ｐ７７０が下側収容部Ｐ７６０に締結固定される。
【２１８３９】
振動構成部Ｐ７７０は、駆動軸に錘部材Ｐ７７１ａが固定されるモータ装置Ｐ７７１と、開放されている上方部からモータ装置Ｐ７７１を受け入れ可能とされておりモータ装置Ｐ７７１の本体部が内部に固定された状態で錘部材Ｐ７７１ａに対しては接触しないようにカバー部が構成されるモータ支持部材Ｐ７７２と、そのモータ支持部材Ｐ７７２の上方部を閉塞可能に構成されモータ支持部材Ｐ７７２に締結固定される閉塞蓋部材Ｐ７７３と、開放されている上方部から支持部材Ｐ７７２を受け入れ可能とされており一体形成部Ｐ７６６に対応する位置で下側収容部Ｐ７６０に締結固定される振動支持部材Ｐ７７４と、を主に備える。
【２１８４０】
モータ支持部材Ｐ７７２は、左右方向に突設される円柱部Ｐ７７２ａを軸として回転可能に支持される樹脂製でリング形状のカラー部材Ｐ７７２ｂを備える。カラー部材Ｐ７７２ｂの外形は、支持受部Ｐ７６６ａのＵ字形状の内側に進入された場合に若干の隙間が空く程度の寸法とされる。
【２１８４１】
これにより、カラー部材Ｐ７７２ｂを支持受部Ｐ７６６ａに下側から進入させることができる。この進入させた状態において、振動支持部材Ｐ７７４に形成されるＵ字形状の支持受部Ｐ７７４ａがカラー部材Ｐ７７２ｂを内側に進入させる態様で接近し、この支持受部Ｐ７７４ａによりカラー部材Ｐ７７２ｂの下方への脱落が防止される。
【２１８４２】
このように構成されることにより、振動支持部材Ｐ７７４が下側収容部Ｐ７６０に締結固定された状態において、モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３により構成されるユニットは、円柱部Ｐ７７２ａ及びカラー部材Ｐ７７２ｂを中心として回転動作可能な状態で下側収容部Ｐ７６０及び振動支持部材Ｐ７７４に支持される。
【２１８４３】

閉塞蓋部材Ｐ７７３は、上面側おいて前方へ向かうほど下降傾斜する傾斜面Ｐ７７３ａを備える。傾斜面Ｐ７７３ａは、組立状態において下側収容部Ｐ７６０の後側貫通孔Ｐ７６３に対応する位置に形成される。

【２１８４４】

図３５３９（ａ）、図３５３９（ｂ）、図３５４０（ａ）及び図３５４０（ｂ）は、図３５２９のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線における上下皿ユニットＰ１５の部分断面図である。図３５３９（ａ）及び図３５３９（ｂ）では、操作構成部Ｐ７１０及び下側構成部Ｐ７５０が、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの付勢力により変位可能範囲の上端位置に配置された状態が図示され、図３５４０（ａ）及び図３５４０（ｂ）では、操作構成部Ｐ７１０及び下側構成部Ｐ７５０が押し込み操作されることにより、コイルスプリングＰ７５０ＳＰの付勢力に抗して押し下げられ、変位可能範囲の下端位置に配置された状態が図示される。

【２１８４５】

図３５３９（ａ）及び図３５４０（ａ）では、モータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の後端側（回転先端側）が振動支持部材Ｐ７７４の底部上面に当接して支持される状態（下端状態）が図示され、図３５３９（ｂ）では、モータ装置Ｐ７７１が駆動され回転される錘部材Ｐ７７１ａによる遠心力によりモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の後端側（回転先端側）が振動支持部材Ｐ７７４から離間する場合において離間幅が最大となる状態（上端状態）が図示される。

【２１８４６】

図３５４０（ｂ）に図示されるモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の後端側（回転先端側）の状態は、図３５３９（ｂ）に樹脂される上端状態とは異なる。

【２１８４７】

即ち、図３５３９（ｂ）では、下端状態からのモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の回転動作角度が最大角度ＰＡ７７０ａとされる一方で、図３５４０（ｂ）では、下端状態からのモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）の回転動作角度が中間角度ＰＡ７７０ｂとなっており、その中間角度ＰＡ７７０ｂは最大角度ＰＡ７７０ａよりも小さい。

【２１８４８】

図３５３９（ａ）及び図３５３９（ｂ）に図示されるように、操作構成部Ｐ７１０が上端位置とされている場合、振動構成部Ｐ７７０が駆動されたとしても、傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接はしない（隙間が生じる）。

【２１８４９】

同様に、図３５４０（ａ）で図示されるように、操作構成部Ｐ７１０が下端位置とされている場合において振動構成部Ｐ７７０が下端状態であると傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接はしない（隙間が生じる）。

【２１８５０】

一方で、図３５４０（ｂ）に図示されるように、操作構成部Ｐ７１０が下端位置とされている場合において、振動構成部Ｐ７７０の駆動による回転動作により振動構成部Ｐ７７０の状態が下端状態から変化すると、傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接し得る。

【２１８５１】

即ち、振動構成部Ｐ７７０が上端状態までならずとも、図３５４０（ｂ）に図示されるように中間状態まで変化することにより、傾斜面Ｐ７７３ａは下側構成部Ｐ７５０の振動受面部Ｐ７５６に直接的に当接することになる。

【２１８５２】

振動構成部Ｐ７７０が中間状態で下側構成部Ｐ７５０に当接した場合、上端状態に変化する側（上側）へ向けてモータ装置Ｐ７７１（モータ装置Ｐ７７１、モータ支持部材Ｐ７

７２及び閉塞蓋部材Ｐ７７３のユニット）を動作させるための駆動力が高い振動数の力として下側構成部Ｐ７５０を介して操作構成部Ｐ７１０へ伝達されることになるので、モータ装置Ｐ７７１の駆動力に基づいて、操作構成部Ｐ７１０を上方向側に移動させることができる。

【２１８５３】

図３５３０及び図３５３１に戻って説明する。スピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）の後方において遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体Ｐ９００が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｐ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【２１８５４】

スピーカー組立体Ｐ９００は、前後の部材が組み付けられることにより内部空間を構成する筐体Ｐ９１０と、その筐体Ｐ９１０の前面に円形の開口として構成される正面開口Ｐ９１１に振動膜が配置されるスピーカーユニットＰ９２０と、を主に備える。

【２１８５５】

筐体Ｐ９１０は、正面開口Ｐ９１１と、上面のうちの前側部を構成する左右に長い帯形状の帯形状部Ｐ９１２と、その帯形状部Ｐ９１２よりも後方において帯形状部Ｐ９１２よりも一段低い上面を構成する低段面部Ｐ９１３と、正面開口Ｐ９１１よりも直径の短い円形の開口部として構成されており、スピーカーユニットＰ９２０の背面側と空間が連通されることでスピーカーユニットＰ９２０の背圧を通すことができるバフレスポートＰ９１４と、を主に備える。

【２１８５６】

スピーカーユニットＰ９２０は、図３５３９（ａ）に図示されるように、電気の入力により振動を生じさせるボイスコイルＰ９２１と、そのボイスコイルＰ９２１の振動により振動されるコーン形状の振動膜Ｐ９２２と、を主に備える。

【２１８５７】

スピーカー組立体Ｐ９００は、操作ユニットＰ１８０よりも下側かつ後方側に配置されている。これにより、操作ユニットＰ１８０とスピーカー組立体Ｐ９００とを近接配置させる態様であっても、操作ユニットＰ１８０をより目立たせることができ、操作ユニットＰ１８０への注目力を向上させることができる。

【２１８５８】

スピーカー組立体Ｐ９００は帯形状部Ｐ９１２の前端部が第１化粧部材Ｐ５４１と直接的に接している。また、振動構成部Ｐ７７０が締結固定される下側収容部Ｐ７６０は覆設カバーＰ７４０と共に第１化粧部材Ｐ５４１と間接的に接している。

【２１８５９】

従って、スピーカー組立体Ｐ９００で振動が発生した場合も、振動構成部Ｐ７７０で振動が発生した場合も、第１化粧部材Ｐ５４１を介した振動伝達が可能であって、第１化粧部材Ｐ５４１に近接配置されている覆設カバーＰ７４０を介して操作構成部Ｐ７１０を振動させることができる。

【２１８６０】

そのため、第１化粧部材Ｐ５４１が介在されることで、振動構成部Ｐ７７０で発生した振動をスピーカー組立体Ｐ９００に伝達させることができる。これにより、スピーカー組立体Ｐ９００から発生される音声が同じ場合であっても、振動構成部Ｐ７７０の振動が生じているか否かにより、音声の聞こえ方を変化させることができ、音声出力による演出の演出効果を向上させることができる。

【２１８６１】

また、第１化粧部材Ｐ５４１が介在されることで、スピーカー組立体Ｐ９００で発生した振動を振動構成部Ｐ７７０に伝達させることができる。これにより、振動構成部Ｐ７７０の駆動態様が同じ場合であっても、スピーカー組立体Ｐ９００の振動が生じているか否かにより、振動構成部Ｐ７７０の動作態様（振動態様）を変化させることができ、操作構成部Ｐ７１０を押し込み操作した遊技者に伝達される振動による演出の演出効果を向上さ

せることができる。
【２１８６２】
操作構成部Ｐ７１０に伝達される振動の発生源を、遊技者は視認により把握することが困難とされる。一方、振動構成部Ｐ７７０で振動が生じている場合、遊技者が操作構成部Ｐ７１０を押し込み操作すると、操作構成部Ｐ７１０と一体的に構成される下側構成部Ｐ７５０に対して閉塞蓋部材Ｐ７７３が直接的に衝突するため、スピーカー組立体Ｐ９００の振動態様（膜振動）とは異なる態様の力が操作構成部Ｐ７１０を介して遊技者に伝達される。
【２１８６３】
これにより、遊技者は、操作構成部Ｐ７１０を押し込み操作することで、第１化粧部材Ｐ５４１を介して伝達される振動がスピーカー組立体Ｐ９００の振動によるものなのか、振動構成部Ｐ７７０の振動によるものなのかを把握することができる。
【２１８６４】
この場合において、抽選に係る変動の大当たり期待度が高い場合に振動構成部Ｐ７７０での振動が生じ易いように制御される場合、操作構成部Ｐ７１０の押し込み操作に対する操作意欲を向上させることができる。
【２１８６５】
次いで、図３５４１から図３５４３を参照し、第１６４実施形態における上側装飾ユニットＰ３０１４ａについて説明する。上記第１６３実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａを脱着する際に操作される操作部Ｐ３２２ａが上側装飾ユニットＰ１４ａの背面側においてのみ露出されていることから正面枠Ｐ１４の開放状態においてのみ操作可能とされる場合を説明したが、第１６４実施形態では、上側装飾ユニットＰ３０１４ａから露出される回転伝達部材Ｐ３３８５が正面枠Ｐ１４の開放状態のみではなく閉鎖状態においても操作可能となる位置に配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２１８６６】
図３５４１は、第１６４実施形態における上側装飾ユニットＰ３０１４ａの正面図であり、図３５４２は、上側装飾ユニットＰ３０１４ａの分解背面斜視図である。図３５４１及び図３５４２に図示されるように、上側装飾ユニットＰ３０１４ａは、第１６３実施形態で上述したベースユニットＰ３０１に、化粧ユニットＰ３３０２が取り付け可能に構成される。
【２１８６７】
化粧ユニットＰ３３０２は、係止棒部材Ｐ３８０と同様の先端側形状とされながらベース部材Ｐ３３５０の後側部に回転動作可能に支持される係止回転棒Ｐ３３８０と、その係止回転棒Ｐ３３８０の上側においてベース部材Ｐ３３５０に回転動作可能に支持されており、回転動作に基づいて係止回転棒Ｐ３３８０を連動して回転させる回転伝達部材Ｐ３３８５と、正面側に張り出し形成され遊技者が回転動作方向の操作を可能に構成される演出レバーＰ３３９０と、を主に備える。
【２１８６８】
回転伝達部材Ｐ３３８５は、ベース部材Ｐ３３５０の内部に回転可能に支持される前後方向に延びる回転軸で回転動作可能とされており、係止回転棒Ｐ３３８０と対向する側に係止回転棒Ｐ３３８０と歯合する伝達ギア歯が形成され、ギア比が３：１の関係で構成される。即ち、回転伝達部材Ｐ３３８５の回転角度の３倍の回転角度で係止回転棒Ｐ３３８０が回転動作される。
【２１８６９】
回転伝達部材Ｐ３３８５は、大部分がベース部材Ｐ３３５０の上面よりも下側に位置し、遮蔽されているが、一部がベース部材Ｐ３３５０の上面から露出しており、この露出した部分に回転方向の力を加えることで、回転伝達部材Ｐ３３８５を回転動作させることができる。
【２１８７０】

図３５４３（ａ）及び図３５４３（ｂ）は、図３５１２（ａ）のＸ４１ａ－Ｘ４１ａ線に対応する平面における上側装飾ユニットＰ３０１４ａの断面図である。図３５４３（ａ）では、係止回転棒Ｐ３３８０が図３５４２に図示されるのと同様の姿勢とされており、図３５４３（ｂ）では、係止回転棒Ｐ３３８０が１８０度回転された状態が図示される。

【２１８７１】

図３５４３（ａ）及び図３５４３（ｂ）に図示されるように、係止回転棒Ｐ３３８０は回転軸Ｐ３３８４によりベース部材Ｐ３３５０に対する前後方向への移動がフランジにより防止されており、係止回転棒Ｐ３３８０が回転軸Ｐ３３８４を中心として１８０度回転されることにより、被操作部材Ｐ３２２がスライド移動され、係止回転棒Ｐ３３８０と金属板部Ｐ３２２ｅとの係合が解除されることから、回転伝達部材Ｐ３３８５を回転軸中心で回転動作させることにより係止回転棒Ｐ３３８０と金属板部Ｐ３２２ｅとの係合を解除させることができる。

【２１８７２】

図３５４２に図示されるように、係止回転棒Ｐ３３８０が切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅ（図３５１５参照）と係合する姿勢となっている場合、回転伝達部材Ｐ３３８５には目印となる切り欠き凹部Ｐ３３８６が形成されており、この切り欠き凹部Ｐ３３８６がベース部材Ｐ３３５０上面に切り欠き形成される目印部Ｐ３３５８と合致する。

【２１８７３】

したがって、組み付け作業を行う作業者は、回転伝達部材Ｐ３３８５の切り欠き凹部Ｐ３３８６が目印部Ｐ３３５８と合致していることを確認することで、係止回転棒Ｐ３３８０が切替構成部Ｐ３２０の金属板部Ｐ３２２ｅ（図３５１５参照）と係合する姿勢となっていることを把握することができる。

【２１８７４】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第１６３実施形態で被操作部材Ｐ３２２の操作部Ｐ３２２ａが直線方向にスライド操作されることから、構成を簡易とするとともに操作内容も簡易となっており作業者が操作に悩むことを回避できたものと異なり、回転伝達部材Ｐ３３８５が回転動作される。

【２１８７５】

回転伝達部材Ｐ３３８５が回転動作されることから、姿勢違いによる状態の違いを把握し易くされており、作業者が、操作量が不十分な状態で作業を終える事態が生じることを避け易くすることができる。

【２１８７６】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第１６３実施形態で被操作部材Ｐ３２２の操作部Ｐ３２２ａが露出しておらず、誤操作の防止を図ることができたものと異なり、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５が露出している。

【２１８７７】

回転伝達部材Ｐ３３８５が前側から視認可能であって、前側から操作可能とされる。回転伝達部材Ｐ３３８５は操作により視認態様が変化されるよう構成されており、露出される回転伝達部材Ｐ３３８５を視認すれば切替構成部Ｐ３２０の状態を把握することができる。

【２１８７８】

なお、回転伝達部材Ｐ３３８５は、前側傾斜部Ｐ３５５の上端部よりも下側に位置されるので、遊技者目線では、前側傾斜部Ｐ３５５により隠されることで、回転伝達部材Ｐ３３８５は見えず、注目させることはない。

【２１８７９】

上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第１６３実施形態で被操作部材Ｐ３２２の操作部Ｐ３２２ａが樹脂材料から形成されており、量産性に優れていたものと異なり、回転伝達部材Ｐ３３８５が金属材料から形成される。これにより、操作部が丈夫であり、遊技者が触れたり引っ張ったりし得る外部に配置しても、容易には破損させないようにすることができる。

【２１８８０】
上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第１６３実施形態で化粧ユニットＰ３０２の係止棒部材Ｐ３８０と係合する被操作部材Ｐ３２２に操作部Ｐ３２２ａが一体成形されることから、構造を簡単とすることができ、動作不良を回避し易くできたものと異なり、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５が、係止回転棒Ｐ３８０との係合部である被操作部材Ｐ３２２とは別体で構成される。このように別体で構成されることから、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５が破損した場合であっても、係止回転棒Ｐ３８０との係合部である被操作部材Ｐ３２２ごと交換することを不要とし、操作部としての回転伝達部材Ｐ３３８５のみの交換で済むことから、修理にかかるコストを削減することができる。
【２１８８１】
上側装飾ユニットＰ３０１４ａでは、第１６３実施形態で化粧ユニットＰ３０２に可動部や駆動装置が配設されておらず、軽量化がなされていたことにより持ち運びを容易とすることができたものと異なり、化粧ユニットＰ３３０２に演出レバーＰ３３９０が配設されており、この演出レバーＰ３３９０に操作構成部Ｐ７１０の機能を代替させることが可能に構成される。
【２１８８２】
この場合において、操作構成部Ｐ７１０を残せば、遊技者は好きな位置での操作を行うことができるので、遊技の自由度が向上する。また、操作構成部Ｐ７１０を上下皿ユニットＰ１５から取り去り、演出ボタンとしては演出レバーＰ３３９０のみを構成するようにすれば、上下皿ユニットＰ１５の上面側における使用可能スペースを大きく確保でき、上皿Ｐ１７をより大きく構成することができる。
【２１８８３】
演出レバーＰ３３９０は、先端の球状部の上側に押し込み操作可能に構成される補助ボタンＰ３３９１を備える。補助ボタンＰ３３９１の操作は、演出レバーＰ３３９０の操作と同時に実行可能とされており、演出ボタンＰ３３９１の操作とは別の機能がある。
【２１８８４】
第１６４実施形態では、演出レバーＰ３３９０を回転動作させることでスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行される場合を構成可能であって、この振動の実行中において、補助ボタンＰ３３９１の押し込みを行うことにより、スピーカーユニットＰ９２０の振動の実行を停止させるように構成される。これにより、遊技者はスピーカーユニットＰ９２０の振動の実行の有無を操作によって任意に切り替えることができるので、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音声の有無の切替による音量の調整を自在に行うことができる。
【２１８８５】
ここで、操作構成部Ｐ７１０の操作に基づいて、スピーカーＰ３３２ａの振動が実行される。即ち、下側に配置される操作構成部Ｐ７１０の操作に基づいて上側の上側装飾ユニットＰ３０１４ａに配設されるスピーカーＰ３３２ａの振動が実行され、上側に配置される演出レバーＰ３９０の操作に基づいて下側の上下皿ユニットＰ１５に配設されるスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行されるという対応となっている。
【２１８８６】
このように、操作を実行させる部分とスピーカーとを離れた位置関係とすることにより、スピーカーの振動の実行に基づいて操作を実行させる部分が微小振動されることを避けることができる。また、操作を実行させる部分と、その操作に対応したスピーカーとをパチンコ機Ｐ１０の全体（上下）に分散させることにより、遊技者の注意をパチンコ機Ｐ１０の全体に向かわせることができる。
【２１８８７】
演出レバーＰ３３９０は、化粧ユニットＰ３３０２の上寄りの位置に配設される。即ち、上下方向で、係止回転棒Ｐ３３８０の配置がされる側に寄せて配設される。これにより、演出レバーＰ３３９０の操作時の荷重が係止回転棒Ｐ３３８０を介して切替構成部Ｐ３２０に負担させやすくすることができ、他の箇所の負担を減らすことができる。

【２１８８８】
次いで、図３５４４から図３５４６を参照し、第１６５実施形態における上側装飾ユニットＰ４０１４ａについて説明する。上記第１６３実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａにおいて光が反射される反射位置ＰＲ３４２が固定される場合を説明したが、第１６５実施形態では、ベースユニットＰ３０１と化粧ユニットＰ４３０２とにより構成される上側装飾ユニットＰ４０１４ａの反射位置ＰＲ３４２が棒状部材ＰＢ４３６０の上面に形成されており、変位可能とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２１８８９】
図３５４４は、第１６５実施形態における下側反射部材Ｐ４３６５の正面斜視図であり、図３５４５は、図３５１７のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における上側装飾ユニットＰ４０１４ａの断面図である。
【２１８９０】
図３５４４では、下側反射部材Ｐ４３６５に下方から差し入れられる内部部材Ｐ４３６９の一つが下側反射部材Ｐ４３６５から分離して図示される。下側反射部材Ｐ４３６５では、各反射位置ＰＲ３４２に対応する複数位置において各反射位置ＰＲ３４２に対応する傾斜の上面を有する棒状部材ＰＢ４３６０が上下方向に移動可能に支持されており、棒状部材ＰＢ４３６０の上面が鏡面となっていることを除いて下側反射部材Ｐ４３６５は光透過性の樹脂材料から形成されている。
【２１８９１】
各棒状部材ＰＢ４３６０の下側には、それぞれ任意の上下長さで形成される内部部材Ｐ４３６９が配置される。この各内部部材Ｐ４３６９の長さに対応して、各棒状部材ＰＢ４３６０の上方への張り出し長さが変化され、反射位置ＰＲ３４２を自在に変化させることが可能となる。
【２１８９２】
図３５４６は、上側装飾ユニットＰ４０１４ａの正面図である。図３５４６では、理解を容易とするために、主装飾部Ｐ４３７１の板状部Ｐ３７１ｂの図示が省略され、上下反射部材Ｐ４３６０を視認可能に図示される。
【２１８９３】
上側装飾ユニットＰ４０１４ａでは、装飾構成部Ｐ４３７０の外枠部Ｐ４３７１ａが、外枠部３７１ａと異なり、枠下部において矩形の凹凸形状が構成されており、この凹凸形状により板状部Ｐ３７１ｂが視認される範囲が狭められるところ、反射位置ＰＲ３４２が第１６３実施形態で上述したままの位置であると、板状部Ｐ３７１ｂと重なってしまい光演出の演出効果が低くなる。
【２１８９４】
そのため、反射位置ＰＲ３４２の位置を変える。具体的には、最も第２下側反射部材Ｐ３６６に近い反射位置ＰＲ３４２に対応する棒状部材ＰＢ４３６０の下側に配置される内部部材Ｐ４３６９の長さを短くすることで反射位置ＰＲ３４２の位置を下げ、その左隣の反射位置ＰＲ３４２に対応する棒状部材ＰＢ４３６０の下側に配置される内部部材Ｐ４３６９の長さを長くすることで反射位置ＰＲ３４２の位置を上げる。
【２１８９５】
この二つの内部部材Ｐ４３６９と同様の関係で内部部材Ｐ４３６９を残りの反射位置ＰＲ３４２に対応する棒状部材ＰＢ４３６０の下側に配置することにより、反射位置ＰＲ３４２を外枠部Ｐ４３７１ａの枠下部の凹凸形状に対応させることができ、外枠部Ｐ４３７１ａの隅々を光らせることができるので、外枠部Ｐ４３７１ａの形状が変化する場合であっても光演出の演出効果を高めることができる。
【２１８９６】
第１６５実施形態における上側装飾ユニットＰ４０１４ａでは、第１６３実施形態でベースユニットＰ３０１に発光構成部Ｐ３４０が固定配置されており、化粧ユニットＰ３０２に上下反射部材Ｐ３６０が固定配置されていることから、発光構成部Ｐ３４０から照射

される光の視認位置を安定させ易くされたものと異なり、上下反射部材Ｐ３６０の反射位置ＰＲ３４２を移動させる棒状部材ＰＢ４３６０が構成される。

【２１８９７】

これにより、共通の発光構成部Ｐ３４０からの光照射であっても、遊技者に視認される光の態様に動きを付けることができ、光による演出効果を向上させることができる。即ち、光照射部と光反射部との対応関係を切り替えることで、視認させる意匠の変化に対応させた光の照射を実行することができる。

【２１８９８】

次いで、図３５４７を参照し、第１６６実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａについて説明する。上記第１６３実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａにおいて発光構成部Ｐ３４０が固定配置される場合を説明したが、第１６６実施形態では、発光構成部Ｐ５３４０が動作可能とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２１８９９】

図３５４７は、図３５１７のＸ４４ｍ－Ｘ４４ｍ線に対応する平面における第１６６実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａの断面図である。図３５４７では、発光構成部Ｐ５３４０のケース上部Ｐ３４３が押されてケース下部Ｐ５３４１に支持される第１電飾基板Ｐ３４２が傾倒された状態が図示される。

【２１９００】

ケース下部Ｐ５３４１は、傾斜面Ｐ３４１ａの前端部において前側平面部Ｐ５３４１ｂが傾倒動作可能に支持されており、前側平面部Ｐ５３４１ｂの傾倒動作に追従して、第１電飾基板Ｐ３４２及びケース上部Ｐ３４３も同じ角度で傾倒する。

【２１９０１】

ケース下部Ｐ５３４１は、化粧ユニットＰ５３０２が取り外されている状態では、付勢バネ（図示せず）の弾性力により第１電飾基板Ｐ３４２が水平に配置される起き上がり状態とされており、化粧ユニットＰ５３０２が取り付けられることで化粧ユニットＰ５３０２の押進部Ｐ５３０３により押し下げられて、図３５４７に図示される傾倒状態とされる。

【２１９０２】

これにより、化粧ユニットＰ５３０２を取り付ける際、すなわち、化粧ユニットＰ５３０２をベースユニットＰ５３０１に対して前後方向で近接させて、化粧ユニットＰ５３０２の第１開口部Ｐ３５３及び第２開口部Ｐ３５４に発光構成部Ｐ５３４０の前側端部を進入させる際には、ケース下部Ｐ５３４１を起き上がり状態として干渉を避けつつ、化粧ユニットＰ５３０２の取り付け後においてはケース下部Ｐ５３４１を傾倒状態とすることができるので、組み付け易さと、発光構成部Ｐ５３４０からの光照射方向の設計の自由度の向上とを両立させることができる。

【２１９０３】

上下反射部材Ｐ５３６０等の反射部分だけでなく、第１電飾基板Ｐ３４２等の光照射部分においても可動とすることにより、遊技者に視認させる光の態様に対応させる調整の幅を広げることができる。

【２１９０４】

なお、第１６６実施形態では、傾倒状態における第１電飾基板Ｐ３４２に対する下側反射部材Ｐ３６５の構成角度と同じ角度となるように上側反射部材Ｐ５３６１が構成され、化粧ユニットＰ５３０２の上面が水平面とされている。

【２１９０５】

これにより、第１電飾基板Ｐ３４２から照射される光が反射された後の向きを、前方かつ斜め下方向寄りに装飾構成部Ｐ５３７０の外枠部Ｐ５３７１ａの内側における板状部Ｐ５３７１ｂを透過する向きとすることができるので、ガラスユニットＨ１６の手前側に頭が配置される遊技者側に光を進行させることができ、光演出の演出効果を向上させることができる。

【２１９０６】
第１６６実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａでは、第１６３実施形態でベースユニットＰ３０１に発光構成部Ｐ３４０が固定配置されていることから、その発光構成部Ｐ３４０から照射される位置において上下反射部材Ｐ３６０を適切に設計することにより光による演出効果を向上させるものと異なり、発光構成部Ｐ５３４０が可動とされる。
【２１９０７】
これにより、上下反射部材Ｐ５３６０側のみで光の進行方向を変化させる場合よりも、上下反射部材Ｐ５３６０の形状変更の度合いを低減させることができるので、設計変更を容易とすることができる。
【２１９０８】
第１６６実施形態における上側装飾ユニットＰ５０１４ａでは、第１６３実施形態で上下反射部材Ｐ３６０が鏡面で構成されており、発光構成部Ｐ３４０からの光が全反射されることで光の減衰を抑制させることができるものと異なり、下側反射部材Ｐ３６５が光透過性の樹脂材料から構成されており、発光構成部Ｐ５３４０からの光が一部屈折され、一部は透過される。
【２１９０９】
この透過された光は、斜め下後方、即ち、ガラスユニットＨ１６側に進行される。これにより、ガラスユニットＨ１６を通して視認される遊技領域や、第３図柄表示装置Ｈ８１の手前側の照度が不足する事態を回避し易くすることができ、明るくすることができるので、遊技領域や第３図柄表示装置Ｈ８１の表示に対する視認性を高め、遊技者の遊技負担を低減させることができる。
【２１９１０】
次いで、図３５４８から図３５５０を参照して、第１６７実施形態における上側装飾ユニットＰ６０１４ａについて説明する。上記第１６３実施形態では、上側装飾ユニットＰ１４ａにおいて最前面に装飾構成部Ｐ３７０が配設される場合を説明したが、第１６７実施形態では、装飾構成部Ｐ３７０の板状部Ｐ３７１ｂの更に前方側に把時手段Ｐ６３９０が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２１９１１】
図３５４８は、第１６７実施形態における上側装飾ユニットＰ６０１４ａの正面図であり、図３５４９は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ６０１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｐ６０１０の正面斜視図であり、図３５５０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ６０１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ６３０２を本体枠Ｐ１４ｄから離間させた（取り外した）状態を示すパチンコ機Ｐ６０１０の分解正面斜視部である。
【２１９１２】
把持手段Ｐ６３９０は、内側が空洞になっており、その空洞に親指以外の指を差し込むようにして把持可能な形状で板状部Ｐ３７１ｂの正面側に張出形成される形状部であって、板状部Ｐ３７１ｂの前面に固定され正面側に円柱状に突設形成される円柱状部Ｐ６３９１と、その円柱状部Ｐ６３９１よりも下側の位置において板状部Ｐ３７１ｂの前面に固定される断面円形の延設部であって右面視でＬ字形状に形成されるＬ字形状延設部Ｐ６３９２と、そのＬ字形状部Ｐ６３９２に内嵌される態様で支持される円筒形状部Ｐ６３９３と、その円筒形状部Ｐ６３９３の上下方向内側において保持されており円筒形状部Ｐ６３９３よりも直径の長い円環形状に形成される円環形状部Ｐ６３９４と、を主に備える。
【２１９１３】
把持手段Ｐ６３９０は、組み付け作業において作業者が片手で把持することを想定して設計されている。即ち、正面枠Ｐ６０１４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態において、作業者が把持手段Ｐ６３９０を片手で把持して組み付け作業または取り外し作業を実行可能に構成されている。

【２１９１４】
Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２の延設先端部は円柱状部Ｐ６３９１の前端部に当接される位置まで延設されており、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２と円柱状部Ｐ６３９１とで後方に開放するＵ字形状を構成する。
【２１９１５】
円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の後方基端部は、板状部Ｐ３７１ｂの前面に固定される。これにより、把持手段Ｐ６３９０を把持して加えられる作業者の力を化粧ユニットＰ６３０２に確実に伝えることができ、組み付け作業および取り外し作業を行う作業者の負担を低減させることができる。
【２１９１６】
円筒形状部Ｐ６３９３は、円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の後方基端部から離れた位置に配設され、断面の外形が円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の直径よりも大きな直径の円形とされる。そのため、円筒形状部Ｐ６３９３が把持手段Ｐ６３９０を把持した作業者の手に対する引っかかりとなり、作業者の手が滑ることを避けられる。
【２１９１７】
よって、把持手段Ｐ６３９０を把持して加えられる作業者の力を化粧ユニットＰ６３０２に確実に伝えることができ、組み付け作業および取り外し作業を行う作業者の負担を低減させることができると共に、作業者が誤って手を滑らして化粧ユニットＰ６３０２を脱落させる可能性を低くすることができる。
【２１９１８】
円環形状部Ｐ６３９４は、円筒形状部Ｐ６３９３の外周に沿って回転動作可能に構成される。この回転動作は、化粧ユニットＰ６３０２の組み付け作業または取り外し作業が把持手段Ｐ６３９０を片手で把持して行われる場合に、作業者が手のひらを怪我する可能性を低くするために可能とされる。この観点から、３６０度未満の角度で回転可能に構成される。本実施形態では、少なくとも約１２０度の回転角度で回転可能とされる。
【２１９１９】
回転動作の方向は、円環形状部Ｐ６３９４の手前側部が化粧ユニットＰ６３０２の右側に向けて回転可能に構成されており、これにより化粧ユニットＰ６３０２をベースユニットＰ３０１から離間させる場合において、把持手段Ｐ６３９０を把持している手を円環形状部Ｐ６３９４周りで容易に回すことができ、作業者が手首を化粧ユニットＰ６３０２の移動方向の逆側に移動させ易くなるので、作業者の手首が化粧ユニットＰ６３０２と平行移動する必要がある場合に比較して無理なく作業を行うことができる。
【２１９２０】
なお、円環形状部Ｐ６３９４の回転動作は、少なくとも約１２０度の回転角度が満足されていれば十分であり、その構成は何ら限定されるものではない。例えば、３６０度以上の回転が可能に構成されても良いし、約１２０度までの回転角度を可能とするように回転を規制する規制部が構成され約１２０度を超える回転は不可能に構成されても良い。
【２１９２１】
また、化粧ユニットＰ６３０２の取り外し作業および組み付け作業の両方において作業者が把持手段Ｐ６３９０を把持する場合、円環形状部Ｐ６３９４が正逆両方向に同様の角度で回転動作されることになるので、化粧ユニットＰ６３０２の組付完了位置における円環形状部Ｐ６３９４の位相は元通りとなり、円環形状部Ｐ６３９４の位相の違いによって正面視における意匠が変化する構成であっても化粧ユニットＰ６３０２が組付完了位置に配置された場合に正面視における意匠を安定させることができる。
【２１９２２】
次いで、図３５５１から図３５６２を参照し、第１６８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｐ７０１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第１６３実施形態では、正面枠Ｐ１４が配設されるパチンコ機Ｐ１０について説明したが、第１６８実施形態におけるパチンコ機Ｐ７０１０では、正面枠

Ｐ７０１４が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２１９２３】

図３５５１は、第１６８実施形態におけるパチンコ機Ｐ７０１０の正面図であり、図３５５２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｐ７０１０の正面斜視図であり、図３５５３は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ７３０２を本体枠Ｐ１４ｄから離間させた（取り外した）状態を示すパチンコ機Ｐ７０１０の分解正面斜視部であり、図３５５４は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。

【２１９２４】

本体枠Ｐ１４ｄは、正面側には化粧ユニットＰ７３０２が配設される一方、背面側には内枠Ｈ１２が対向配置される。内枠Ｈ１２に面する背面の左端側には、後方へ延設され、その延設端部から左方へ延設される態様で左側が開放される断面形状が上下方向に延設される形状で形成される対向構成が備えられており、内枠Ｈ１２の左端側の上下延設部と対向配置される。

【２１９２５】

図３５５２に図示されるように、遊技盤Ｈ１３の下方には球発射ユニットＨ１１２ａが配設されており、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態で往復振動手段である球発射ユニットＨ１１２ａから発射された遊技球が遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６との間に形成される遊技領域を流下可能に構成されている。

【２１９２６】

また、以下の説明では、図３５５１に示す状態のパチンコ機Ｐ７０１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３５５１に示す状態のパチンコ機Ｐ７０１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３５５１参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｐ７０１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２１９２７】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｐ７０１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｐ７０１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｐ７０１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｐ７０１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２１９２８】

本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【２１９２９】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３４９３参照）。

【２１９３０】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４

等を有する遊技盤Ｈ１３（図３４９５及び図３４９６参照）が配設されており、遊技盤Ｈ１３から離間した左前側端部において右側へ張り出す張出部が上下方向に延設される上下延設部を備えている。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【２１９３１】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【２１９３２】

ここで、内枠Ｈ１２側と正面枠Ｐ７０１４側とを電気的に接続する電気配線（ハーネス）の配設について説明する。ここで説明する電気配線は、既に説明した上述の実施形態でも共通の事項であって、一般的に知られた事項であるが、改めて説明する。

【２１９３３】

正面枠Ｐ７０１４の背面側には、上部の左右隅部に締結固定される樹脂製のカバー部材であって、背面側へ膨出するカバー部材ＰＣＶ１，ＰＣＶ２が取り付けられている。カバー部材ＰＣＶ１，ＰＣＶ２の正面側には、電飾部Ｐ３０やスピーカー組立体Ｐ３３２に電気を導通する配線のコネクタや、電飾部Ｐ２９，Ｐ３１，Ｐ３２，Ｐ３３の内部基板と一方の端部が連結されるコネクタの他方の端部が連結される電子基板が配設され、その電子基板及びコネクタがカバー部材ＰＣＶ１，ＰＣＶ２により覆われる。

【２１９３４】

内枠Ｈ１２の左側であって球発射ユニットＨ１１２ａの左方には、ハーネスが連結される複数のコネクタＣＮ１～ＣＮ３を備える基板Ｐ１６７が配設されている。

【２１９３５】

基板Ｐ１６７は、コネクタＣＮ１，ＣＮ２，ＣＮ３を備える。なお、基板Ｐ１６７は、コネクタＣＮ１，ＣＮ２が配設される箇所と、コネクタＣＮ３が配設される箇所とが、別基板で構成される。これは、コネクタＣＮ１，ＣＮ２が主制御装置Ｈ１１０との伝送に使用される一方で、コネクタＣＮ３は音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３４９９参照）との伝送に使用されるように、伝送の対象が違うので、基板を別とすることで誤作動を予め防止する意図による。

【２１９３６】

なお、操作ユニットＰ１８０やスピーカーユニットＰ９２０（図３５３０参照）に電力を供給するハーネス（コネクタＣＮ３に接続されるハーネス）は、本体枠Ｐ１４ｄの背面側において左右に長い空間を構成する長尺カバー部材ＰＣＶ３の内部空間を案内され、その長尺カバー部材ＰＣＶ３の右端位置において本体枠Ｐ１４ｄに前後方向に穿設される配線通し孔に挿通され、本体枠Ｐ１４ｄの前方側において操作ユニットＰ１８０と接続される。

【２１９３７】

正面枠Ｐ７０１４の窓部Ｐ１４ｅ（図３５５１参照）よりも下側では、本体枠Ｐ１４ｄの背面側における正面枠Ｐ７０１４の回動基端側において、可動式の結束可動部材Ｐ２８０が締結固定される。結束可動部材Ｐ２８０は、ハーネスを結束した状態で遊技機上下方向に延びる回転軸を中心に回転移動可能に支持されるアーム状の可動部材であって、部材自体の剛性を利用して電気配線の下方への弛みを防止するよう構成される。

【２１９３８】

なお、本実施形態では、操作ハンドルＨ５１（図３５５１参照）に接続されるハーネス（コネクタＣＮ１に接続されるハーネス）及び貸球操作部Ｈ４０（図３５５１参照）に接続されるハーネス（コネクタＣＮ２に接続されるハーネス）は、それぞれ中継基板なしで

結束可動部材Ｐ２８０まで案内され、それぞれ結束可動部材Ｐ２８０に結束される。
【２１９３９】
一方で、各電飾部Ｐ２９～Ｐ３３、操作ユニットＰ１８０又は枠ボタンＨ１９０（図３５５１参照）にそれぞれ接続されるハーネスは、通路形成ユニットＨ１４０の正面側の空間に配設される中継基板に接続され（集合され）、その中継基板から一束の延長ハーネス（コネクタＣＮ３に接続されるハーネス）が結束可動部材Ｐ２８０へ向かい、その延長ハーネスが結束可動部材Ｐ２８０に結束される。
【２１９４０】
ハーネスの導通が不通となることを契機として、エラー信号を出力すると共に警報を鳴らすように（エラー画面を表示するように）制御すること等で、不正を迅速に発見することができる。従って、不正行為を行う者が不正の利益を得ることを防止することができる。
【２１９４１】
詳述すると、コネクタＣＮ１に接続されるハーネスは上述したように操作ハンドルＨ５１（図３５５１参照）に接続されるので、ハーネスが焼き切れた場合には、操作ハンドルＨ５１を回転させても球を発射することができなくなる。そのため、不正行為がされた後、その不正行為が発覚するまでの期間を短くすることができる（不正行為の早期発覚を図ることができる）。
【２１９４２】
また、コネクタＣＮ２に接続されるハーネスは、上述したように球貸操作部Ｈ４０（図３５５１参照）に接続されるので、ハーネスが焼き切れた場合には、球貸しボタンＨ４２の操作および返却ボタンＨ４３（図３５０４参照）の操作が不能となる。
【２１９４３】
そもそも、コネクタＣＮ２に接続されるハーネスの接続が断たれると、カードユニット（球貸しユニット）（図示せず）の断線エラー（ＣＲエラー）が出力される遊技機店では、その断線エラー（ＣＲエラー）を確認することにより、容易に不正行為の可能性を把握することができる。
【２１９４４】
図３５５１に図示されるように、パチンコ機Ｐ７０１０の正面枠Ｐ７０１４では、パチンコ機Ｐ１０の上側装飾ユニットＰ１４ａの代わりに、上側装飾ユニットＰ７０１４ａが配設される。上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、本体枠Ｐ１４ｄの正面側に締結固定されるベースユニットＰ７３０１と、そのベースユニットＰ７３０１の正面側に配設される化粧ユニットＰ７３０２とを主に備える。
【２１９４５】
ベースユニットＰ７３０１は、特に説明しない場合は、上述したベースユニットＰ３０１の主要な構成を具備し、化粧ユニットＰ７３０２も同様に、上述した化粧ユニットＰ３０２の主要な構成を具備する。上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、後述する内部機構により、簡単な操作手順で化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して脱着可能に構成される。
【２１９４６】
上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して脱着させる際、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態であると、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域がデータカウンターＰＤｃ（図３５５４参照）の下方よりも前方側に移動可能となるため視線が通り易くなるし、正面枠Ｐ７０１４よりも後方の領域において操作部Ｐ３２２ａを視認可能となるため、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態に比較して、化粧ユニットＰ７３０２の組み付け作業が完了したことを確認し易いことは上側装飾ユニットＰ１４ａと同様である。
【２１９４７】
一方で、上側装飾ユニットＰ１４ａにおける組み付け作業は、化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１の前方からスライド移動させることで行われる。この場合、作業

者は、正面枠Ｐ１４よりも後方側から板状部Ｐ３１４の間の領域や操作部Ｐ３２２ａを視認しながら、正面枠Ｐ１４の前方側において化粧ユニットＰ３０２をベースユニットＰ３０１に対して近接離間させるように化粧ユニットＰ３０２を把持している腕を動かすことになるが、作業者の腕が短い場合等、作業自体が困難となる可能性がある。

【２１９４８】

また、パチンコ機は遊技ホールに左右に近接されて設置されることが通常であるところ、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２に対して開放させた状態から更に正面枠Ｐ１４の上側装飾ユニットＰ１４ａを正面枠Ｐ１４の前方側へ離間させる際に、左隣に設置されているパチンコ機との接触を避ける必要があり、作業者に窮屈な作業を強いることになったり、そもそも作業自体が困難となったりする可能性が有る。

【２１９４９】

これに対し、化粧ユニットＰ７３０２は、正面枠Ｐ７０１４の前方における左側の領域への進入度合が減るような構成が採用されている。換言すれば、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４に対して右側から近接離間させることが可能となるように構成されている。

【２１９５０】

これにより、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して開放させることで、枠状取付部である正面枠Ｐ７０１４の前面がパチンコ機Ｐ７０１０の前方ではなく左斜め前を向く場合であっても、化粧ユニットＰ７３０２を同様にパチンコ機Ｐ７０１０の左斜め前から組み付けるのではなく、パチンコ機Ｐ７０１０の前方側から近接させて組み付けることが可能とされている。

【２１９５１】

正面枠Ｐ７０１４の前方における左側の領域への進入度合が減るような構成として、例えば、正面枠Ｐ１４のように右側装飾ユニットＰ１４ｃが本体枠Ｐ１４ｄに締結固定される構成の代わりに、正面枠Ｐ７０１４では、右側装飾ユニットＰ１４ｃの後半分と同様の外形で構成される分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃのみが本体枠Ｐ１４ｄに締結固定され、右側装飾ユニットＰ１４ｃの前半分と同様の形状で構成される分割前板部Ｐ７４８０が化粧ユニットＰ７３０２に形成される。

【２１９５２】

これにより、正面枠Ｐ１４に比較して、正面枠Ｐ７０１４の前方側右端部における分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの張出長さが抑えられており、経路が空くので、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４に対して右側から近づけ易くすることができる。

【２１９５３】

分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃにＬＥＤ等が配設される電飾基板が配設される一方で、分割前板部Ｐ７４８０は自ら発光するのではなく、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃのカバーとして機能する。即ち、分割前板部Ｐ７４８０には電飾基板は配設されず、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃから照射された光を分割前板部Ｐ７４８０で透過させたり、屈折させたりした後で遊技者に視認させるように構成される。

【２１９５４】

分割前板部Ｐ７４８０は、正面枠Ｐ７０１４が開放される右側に立って作業を行う作業者に近い右側に配設されているので、作業者は所定の取付対象である化粧ユニットＰ７３０２を脱着させる作業を行う際に、分割前板部Ｐ７４８０を持ち手として利用しても良い。この場合、例えば化粧ユニットＰ７３０２の前側傾斜部Ｐ３５５の左右方向中央部を把持する場合に比較して手を伸ばす長さを短くすることができるので、腕の短い作業者であっても問題なく脱着作業を行うことが可能となる。

【２１９５５】

特に、分割前板部Ｐ７４８０の背面側を突起が少なく滑らかな平面（曲面）で構成することで、持ち手として好適に利用することができる。即ち、作業者が分割前板部Ｐ７４８０を握り込んだ場合であっても、手を痛めることなく楽に作業をすることができる。また、分割前板部Ｐ７４８０の背面側は、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において近接す

る分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃに対向配置されることで、遊技者からは見え難くされるため、形状設計によって意匠感を損なうことはないので、不利なく作業性の向上を図ることができる。

【２１９５６】

図３５５５は、上側装飾ユニットＰ７０１４ａの分解正面斜視図であり、図３５５６は、上側装飾ユニットＰ７０１４ａの分解背面斜視図である。図３５５５及び図３５５６に図示されるように、上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、本体枠Ｐ１４ｄ（図３５５３参照）の正面側に締結固定されるベースユニットＰ７３０１と、そのベースユニットＰ７３０１の正面側に配設される化粧ユニットＰ７３０２とを主に備える。

【２１９５７】

上側装飾ユニットＰ７０１４ａは、後述する内部機構により、簡単な操作手順で化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して脱着可能に構成される。以下では、まず化粧ユニットＰ７３０２について説明し、ベースユニットＰ７３０１について説明した後で、次いで、内部機構の詳細および操作手順について説明する。

【２１９５８】

化粧ユニットＰ７３０２は、３本のうち右端の係止棒部材Ｐ３８０の形成が省略される他は、上述した化粧ユニットＰ３０２の有する基本的な構成を具備しており、追加で、前側傾斜部Ｐ３５５よりも後方側において右側から矩形状に凹設形成される受入凹部Ｐ７３９１と、その受入凹部Ｐ７３９１と面一の上面を有しており後方に張出形成される張出形成部Ｐ７３９２と、その張出形成部Ｐ７３９２の下面から下方へ向けて円柱状に突設形成される第１円柱状突部Ｐ７３９３と、受入凹部Ｐ７３０１の前側部の下面から下方へ向けて円柱状に突設形成される第２円柱状突部Ｐ７３９７と、を主に備える。

【２１９５９】

また、ベース部材Ｐ３５０は、ベース部材Ｐ３５０の主要な構成を具備する樹脂材料から形成されるベース部材Ｐ７３５０に入れ替えられており、そのベース部材Ｐ７３５０は、ベース部材Ｐ３５０の構成の他に、天板から下方に突設されることで一体成形される突設形成部Ｐ７３５９を備える。

【２１９６０】

また、化粧ユニットＰ７３０２は、ベース部材Ｐ７３５０の上面構成板部の下側から突設形成される回転防止突部Ｐ７３８６を備える。回転防止突部Ｐ７３８６は化粧ユニットＰ７３０２の組み付け易さに関わる構成であるが、詳細は後述する。

【２１９６１】

第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とは、共に下方へ向けて突設されていることから互いに平行に形成されており、上面視で重ならない位置（同軸ではない位置）に配設される。

【２１９６２】

ベースユニットＰ７３０１は、化粧ユニットＰ７３０２において省略された右端の係止棒部材Ｐ３８０に対応するＰ３２１ｇの形成が省略される他は、上述したベースユニットＰ３０１の有する基本的な構成を具備しており、追加で、音響構成部Ｐ７３３０の右側部分において、上蓋部材Ｐ７３３４の前端側において延設される案内支持部Ｐ７３３５と、その案内支持部Ｐ７３３５よりも下側において長孔として形成される下側受部Ｐ７３３８と、を主に備える。

【２１９６３】

また、切替構成部Ｐ３２０の主要な構成を具備する切替構成部Ｐ７３２０が切替構成部Ｐ３２０に代替されている。切替構成部Ｐ７３２０では、ベースカバーＰ３２１の主要な構成を具備する樹脂材料から形成されるベースカバーＰ７３２１がベースカバーＰ３２１に代替されており、ベースカバーＰ７３２１には、後方側において左側から凹設形成される凹設形成部Ｐ７３２１ｊと、その凹設形成部Ｐ７３２１ｊの上下方向の途中位置において水平方向に張り出される水平張出部Ｐ７３２１ｋと、を主に備える。

【２１９６４】

案内支持部Ｐ７３３５は、内側において上下方向に開口される長孔Ｐ７３３６が形成されており、この長孔Ｐ７３３６は上下方向視で下側受部Ｐ７３３８と重ならない位置に形成される。

【２１９６５】

ここで、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に組み付ける場合において、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６で案内可能であって、第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８で案内可能に構成される。

【２１９６６】

即ち、長孔Ｐ７３３６の前側端部に第１円柱状突部Ｐ７３９３が上方から挿通され、下側受部Ｐ７３３８の前側端部に第２円柱状突部Ｐ７３９７が上方から挿通されると、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に対して前後方向に傾斜しない姿勢（対向する姿勢）でベースユニットＰ７３０１に保持され、その姿勢を保ちながら長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８に沿って案内されることで、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に組み付けられるように構成される。

【２１９６７】

この場合、化粧ユニットＰ７３０２は、右端部がベースユニットＰ７３０１に対して上方から近づけられるため、正面枠Ｐ７０１４が開放される右側に立って作業を行う作業者は化粧ユニットＰ７３０２の上下位置を変化させれば済むこととなり、ベースユニットＰ７３０１に対して前方から近づけられる場合のように正面枠Ｐ７０１４の前方に手を伸ばす必要が生じる場合に比較して楽に組み付け作業を行うことができる。

【２１９６８】

第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸ではないため、第１円柱状突部Ｐ７３９３を支持する案内支持部Ｐ７３３５が第２円柱状突部Ｐ７３９７と干渉することを避け易くすることができる。

【２１９６９】

即ち、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に上方から近づけるだけで、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることができるため、複数位置で化粧ユニットＰ７３０２を支持することができ、支持の安定を図ることができると共に、支持力を分散させることができる。

【２１９７０】

図３５５６に図示されるように、後方から見下ろす方向視では、案内支持部Ｐ７３３５は容易に視認可能であるが、下側受部Ｐ７３３８が視認されない。そのため、下側受部Ｐ７３３８を視認した上で第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に差し込む場合は、作業者は目線を変える必要がある。

【２１９７１】

これに対し、本実施形態では、作業者は下側受部Ｐ７３３８を視認せずとも、第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に受け入れさせることができる。即ち、覆設部材Ｐ７３３３におけるスピーカーカバーＰ２７の上方側を覆う上方覆設部Ｐ７３３３ｄの上面は、左右外側へ向かうほど下降傾斜し、且つ、前方へ向かうほど下降傾斜する山形状に形成されるため、第２円柱状突部Ｐ７３９７が上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右半部に乗りさえすれば、上方覆設部Ｐ７３３３ｄの形状に沿って第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８に案内される。

【２１９７２】

そのため、下側受部Ｐ７３９３は視認できず、案内支持部Ｐ７３３５のみが視認可能な目線であっても、作業者は、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることを容易に行うことができる。

【２１９７３】

このように、本実施形態によれば、作業者は、正面枠Ｐ７０１４よりも後方側から板状

部Ｐ３１４の間の領域や操作部Ｐ３２２ａを視認可能な位置から頭の位置を動かすことなく、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることから開始される化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けを容易に行うことができる。

【２１９７４】

そのため、前後方向スライドで組み付けを行う場合のように、化粧ユニットＰ３０２の位置合わせを正面枠Ｐ１４の表側で行う一方で、組み付け完了の確認は正面枠Ｐ１４の裏側で行うことから作業者が頭の位置を変えないといけない場合に比較して、作業負担を低減することができる。

【２１９７５】

化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けの作業は、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることから開始され、組み付けの完了時には案内筒部Ｐ３２１ｇに係止棒部材Ｐ３８０が挿通されることになる。

【２１９７６】

一方で、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８に位置させることなく、係止棒部材Ｐ３８０の高さを案内筒部Ｐ３２１ｇの高さに合わせて、前後方向にスライド移動させることによっても係止棒部材Ｐ３８０を案内筒部Ｐ３２１ｇに近づけることができるが、第１円柱状突部Ｐ７３９３が案内支持部Ｐ７３３５の前側端部と干渉することで、それ以上のスライド移動が規制されることで、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けが不可能となるように構成される。

【２１９７７】

これにより、ベースユニットＰ７３０１に対する化粧ユニットＰ７３０２の組み付け作業の標準化を図ることができる。即ち、不慣れな作業者がベースユニットＰ７３０１に対して化粧ユニットＰ７３０２を前後方向でのスライド移動で脱着させるように作業を行ってしまい、隣接するパチンコ機に化粧ユニットＰ７３０２を衝突させることになる事態を未然に防ぐことができる。

【２１９７８】

突設形成部Ｐ７３５９は、後端部が、左側端部を基点として右側へ延設された平面形状で形成されており、上下方向の途中位置において右端から左方へ凹設される凹設部Ｐ７３５９ａと、左側端部の前側端部よりも後方側に位置する前側形成部Ｐ７３５９ｂと、を主に備える。

【２１９７９】

このような形状により、突設形成部Ｐ７３５９は、切替構成部Ｐ７３２０の凹設形成部Ｐ７３２１ｊの後方側に前側形成部Ｐ７３５９ｂが入り込み、凹設部Ｐ７３５９ａにより水平張出部Ｐ７３２１ｋが受け入れられることで、互いに係合するように構成される。

【２１９８０】

この係合は、ベースユニットＰ７３０１に対する化粧ユニットＰ７３０２の上下方向位置を一定とした状態で化粧ユニットＰ７３０２を水平方向に移動させる場合に好適に生じるよう構成される。一方で、上下方向の変化に対しては制限を生じさせるように構成されている。

【２１９８１】

例えば、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する固定状態に前後方向位置を先に合わせた後で化粧ユニットＰ７３０２を上下方向にスライド移動させることによる組み付けは、突設形成部Ｐ７３５９の下面が水平張出部Ｐ７３２１ｋの上面と衝突することで防止される。

【２１９８２】

第２円柱状突部Ｐ７３９７は、第１円柱状突部Ｐ７３９３よりも太い形状で設計される。これにより、第２円柱状突部Ｐ７３９７をより丈夫に構成することができる。組み付け

作業を行う作業者の視界（例えば、図３５５６の方向視）では、遮蔽物により下側受部Ｐ７３３８（図３５５５参照）が見え難くなる場合があり、第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８の周辺と衝突することが多くなるが、第２円柱状突部Ｐ７３９７が太い形状で設計されていることにより、第２円柱状突部Ｐ７３９７が折れたり欠けたりする事態を避けることができる。

【２１９８３】

突設形成部Ｐ７３５９は、化粧ユニットＰ７３０２のベース部材Ｐ７３５０の後方側寄りに位置される。これにより、突設形成部Ｐ７３５９が正面側から視認される可能性を低くすることができる。

【２１９８４】

加えて、突設形成部Ｐ７３５９は、正面視で装飾構成部Ｐ３７０と重ならない位置（左側に離間した外方位置）に配設される。これにより、装飾構成部Ｐ３７０が透過性材料から形成される部分を有しており後ろ側が透視される態様であっても、突設形成部Ｐ７３５９が正面側から視認されることを回避することができるので、突設形成部Ｐ７３５９が化粧ユニットＰ７３０２の意匠性に影響を与えないようにすることができる。

【２１９８５】

更に、対向構成である突設形成部Ｐ７３５９は、切替構成部Ｐ７３２０の凹設形成部Ｐ７３２１ｊの後方側に入り込むことから、凹設形成部Ｐ７３２１ｊによって隠されることで、突設形成部Ｐ７３５９が正面側から視認されることを回避することができるので、突設形成部Ｐ７３５９が化粧ユニットＰ７３０２の意匠性に影響を与えないようにすることができる。

【２１９８６】

ベースカバーＰ７３２１は、上面部において左右方向に長い長孔として形成される案内長孔Ｐ７３２１ｌと、その案内長孔Ｐ７３２１ｌからの脱落が防止されるように基端側が支持されており上方に張り出し後方に屈曲される鉤形状部が左右方向に変位可能に案内される係止部材Ｐ７３２１ｍと、を備え、上蓋部Ｐ３４３ｃの形成長さが短くされることで凹設形成部３２１ｉとの間に構成される開口部を通して受け入れられる電気配線（ハーネス）が接続される端子部Ｐ７３２１ｎが配設される中継基板を備える。

【２１９８７】

端子部Ｐ７３２１ｎが配設される中継基板には、電飾部Ｐ２９，Ｐ３１，Ｐ３２，Ｐ３３等の内部基板に一端側が接続される電気配線（ハーネス）の他端側が、上述の配線挿通孔Ｐ３１３，Ｐ３３１ａ（図３５０８参照）に挿通された後で凹設形成部Ｐ３２１ｉに形成される上縁から右下方向に抜ける貫通路を通して案内された上で、端子部Ｐ７３２１ｎとは異なる端子部（図示せず）に接続される。即ち、端子部Ｐ７３２１ｎが配設される中継基板は、電飾部Ｐ２９，Ｐ３１，Ｐ３２，Ｐ３３等の内部基板と同様に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に接続される（図３４９９参照）。

【２１９８８】

化粧ユニットＰ７３０２は、受入凹部Ｐ７３９１の左端部から左奥方向へ凹設形成される収容空間に左右方向にスライド移動させることで差し込まれる挿入基板Ｐ７３９１ａと、その挿入基板Ｐ７３９１ａを前後位置から挟み込むように支持すると共に下側への移動を規制可能な断面Ｌ字の形状から形成される脱落防止部Ｐ７３９１ｂと、を備える。

【２１９８９】

挿入基板Ｐ７３９１ａには一方の端部が電気的に接続される電気配線Ｐ７３９１ｃが配設されており、その電気配線Ｐ７３９１ｃの他方の端部はベースカバーＰ７３２１に配設される端子部Ｐ７３２１ｎに接続される。

【２１９９０】

端子部Ｐ７３２１ｎは上方側を向いているため、後方から見下ろす方向視で作業を行う作業者が電気配線Ｐ７３９１ｃを端子部Ｐ７３２１ｎに差し込む作業を行い易くすることができる。

【２１９９１】

電気配線Ｐ７３９１ｃの一方の端部の挿入基板Ｐ７３９１ａにおける接続位置は前方側寄りの位置とされる。具体的には、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において、端子部Ｐ７３２１ｎよりも前方側の位置に設定される。

【２１９９２】

図３５５７、図３５５８及び図３５５９は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。図３５５７から図３５５９では、正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態において、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に組み付けられる過程が時系列で図示される。

【２１９９３】

即ち、図３５５７では、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態において化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１の案内支持部Ｐ７３３５の前方側端部に載置された開始状態が図示され、図３５５８では、図３５５７に図示された状態から化粧ユニットＰ７３０２の姿勢が維持された状態で化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に接近した中間状態が図示され、図３５５９では、図３５５８に図示された状態から化粧ユニットＰ７３０２が回転移動されベースユニットＰ７３０１に対して固定された合体状態が図示される。

【２１９９４】

図３５５７から図３５５９では、作業者が、所定の取付対象である正面枠Ｐ７０１４を背面側から押さえながら、化粧ユニットＰ７３０２に対して後方側への荷重を与えた場合における変化が時系列で図示される。

【２１９９５】

化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けの作業は、第１円柱状突部Ｐ７３９３を案内支持部Ｐ７３３５の長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させることから開始される。

【２１９９６】

作業者は、正面枠Ｐ７０１４が開放される右側に立って作業を行うことが基本とされるところ、案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８が正面枠Ｐ７０１４の作業者に近い側（右側）に配置されるので、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４の正面側に一定間隔以上に離した状態から組み付け作業を開始する場合と違って作業者が手を伸ばす必要が無く、作業者の作業負担を低減させることができる。

【２１９９７】

長孔Ｐ７３３６を構成する案内支持部Ｐ７３３５の右側部および下側受部Ｐ７３３８を構成する上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部は、正面枠Ｐ７０１４の回転先端側に位置するので、正面枠Ｐ７０１４の開放による前方への変位量が大きい。詳細には、正面枠Ｐ７０１４の右端よりも前方に位置することから、背面側からの方向視（例えば、図３５５６参照）であっても、案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部が視界に入り易くでき、作業効率を向上させることができる。

【２１９９８】

案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部は、正面枠Ｐ７０１４の開放の度合いが大きくなるほど、パチンコ機Ｐ７０１０の正面側における左右中央側に移動する。これにより、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付けの作業を開始する作業スペースを広く確保することができる。

【２１９９９】

特に、パチンコ機Ｐ７０１０の左右側には隣接するパチンコ機との隙間が少ないため、案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部の位置によっては、隣のパチンコ機との領域を分けるサイドボードとの間の狭いスペースでの窮屈な作業を強いられることになる可能性があるところ、案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部がパチンコ機Ｐ７０１０の正面側における左右中央側に移動する構成により、作業スペースを広く確保することができる。

【２２０００】

この案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部の移動量および移動方向は、正面枠Ｐ７０１４の開放による移動量および移動方向と対応しており、正面枠Ｐ７０１４に対する案内支持部Ｐ７３３５の右側部および上方覆設部Ｐ７３３３ｄの相対的な位置は維持される。

【２２００１】

即ち、正面枠Ｐ７０１４に対する第１円柱状突部Ｐ７３９３や第２円柱状突部Ｐ７３９７の相対的な配置位置は正面枠Ｐ７０１４の開放の度合いが違っても変わらないため、正面枠Ｐ７０１４の背面側からの視界において案内支持部Ｐ７３３５の右側部または上方覆設部Ｐ７３３３ｄの右側部の少なくとも一方が見えていない場合であっても、前回の作業での経験を基に第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させる作業を完遂することができる。これにより、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に組み付ける作業を容易とすることができる。

【２２００２】

図３５５８では、第１円柱状突部Ｐ７３９３を長孔Ｐ７３３６に位置させると同時に第２円柱状突部Ｐ７３９７を下側受部Ｐ７３３８に位置させた開始状態（図３５５７参照）から、第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置するまで化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して近づけるように移動させた中間状態が図示される。

【２２００３】

下側受部Ｐ７３３８は、正面枠Ｐ７０１４の前後方向に対して傾斜する直線ＰＬ７３３０に沿って延びる長孔形状に形成される。即ち、直線ＰＬ７３３０に沿って化粧ユニットＰ７３０２が移動されることにより、化粧ユニットＰ７３０２は開始状態から中間状態へ変化される。

【２２００４】

長孔Ｐ７３３６の前側領域Ｐ７３３６ａは、直線ＰＬ７３３０に沿って形成される下側受部Ｐ７３３８と平行に延びる長孔形状で形成される。そのため、化粧ユニットＰ７３０２は、ベースユニットＰ７３０１に対する姿勢を一定に保った状態でベースユニットＰ７３０１に対して接近する方向に移動される。

【２２００５】

図３５５９では、第２円柱状突部Ｐ７３９７が下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置された中間状態（図３５５８参照）における仮置き位置から、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧線ＰＣ７３３０に沿って、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心軸として化粧ユニットＰ７３０２が回転移動され、第１円柱状突部Ｐ７３９３が長孔Ｐ７３３６の後方側終端に位置された合体状態が図示される。

【２２００６】

長孔Ｐ７３３６の後側領域Ｐ７３３６ｂは、下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置した第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧線ＰＣ７３３０に沿う形状の長孔として前側領域Ｐ７３３６ａの後側終端から延設される。そのため、化粧ユニットＰ７３０２は、下側受部Ｐ７３３８の後方側終端に位置した第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする回転移動によってベースユニットＰ７３０１に対して接近する。

【２２００７】

このように、化粧ユニットＰ７３０２は、第１円柱状突部Ｐ７３９３が長孔Ｐ７３３６の前側領域Ｐ７３３６ａに位置するか後側領域Ｐ７３３６ｂに位置するかによって許容される移動態様が切り替えられるように長孔Ｐ７３３６の形状が設計されている。そのため、作業者は、化粧ユニットＰ７３０２の移動態様を意識的に変化させることをせずとも、開始状態として案内支持部Ｐ７３３５に載置された化粧ユニットＰ７３０２に対してベースユニットＰ７３０１に近づける方向の荷重を加えれば、図３５５７から図３５５９に時系列に沿って図示される状態の変化を生じさせることができる。これにより、作業者の作業負担を低減させることができる。

【２２００８】
そして、図３５５７から図３５５９に時系列に沿って図示される状態の変化では、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する上下位置が一定とされていることから、突設形成部Ｐ７３５９が水平張出部Ｐ７３２１ｋと干渉することなく、上下延設部である凹設形成部Ｐ７３２１ｊに入り込むと同時に、水平張出部Ｐ７３２１ｋは突設形成部Ｐ７３５９の凹設部Ｐ７３５９ａに入り込む。
【２２００９】
仮に化粧ユニットＰ７３０２の左端（回転先端側）の上下位置が自重により目標位置よりも下がっている場合であっても、この凹凸嵌合（凹部への入り込み）により、化粧ユニットＰ７３０２の左端（回転先端側）の上下位置を目標位置まで上げることができる。上下方向が逆転している場合であっても、同じ作用を生じさせることができる。
【２２０１０】
図３５５９に図示される化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において、突設形成部Ｐ７３５９の前側形成部Ｐ７３５９ｂと、凹設形成部Ｐ７３２１ｊの後面とが前後方向で対向配置されることにより、化粧ユニットＰ７３０２に前方へ向けた過負荷（左端側から無理矢理こじ開けて前方に移動させる荷重。例えば、案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８の形成方向ではなく、あそびとして設けられる隙間部分を前方に移動させる方向の荷重）が与えられたとしても、化粧ユニットＰ７３０２の前方への移動を機械的に防止することができる。
【２２０１１】
また、同様の関係により、化粧ユニットＰ７３０２を前後方向への移動だけでベースユニットＰ７３０１に組み付けることが防止される。即ち、化粧ユニットＰ７３０２を合体状態での位置に前後方向への移動のみで到達させようとする場合に、突設形成部Ｐ７３５９と、ベースカバーＰ７３２１の凹設形成部Ｐ７３２１ｊを構成する箇所とが干渉することにより、このような組み付けを防止することができる。
【２２０１２】
化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に組み付ける場合における電気配線Ｐ７３９１ｃの接続について説明する。作業手順としては、化粧ユニットＰ７３０２を開始状態または中間状態とした後で、電気配線Ｐ７３９１ｃを端子部Ｐ７３２１ｎに接続し、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して回転移動させることで化粧ユニットＰ７３０２を合体状態とすることができる。
【２２０１３】
この場合において、電気配線Ｐ７３９１ｃの途中箇所を係止部材Ｐ７３２１ｍの鉤形状部に引っかけるようにすることで、電気配線Ｐ７３９１ｃはベースカバーＰ７３２１の上面に支えられるので、自重で下に垂れることを避けることができる。
【２２０１４】
更に、電気配線Ｐ７３９１ｃの弛み方が変化することに対して係止部材Ｐ７３２１ｍが左右方向への変位により対応することができるので、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重をかけることなく、ベースカバーＰ７３２１の上面とベース部材Ｐ７３５０の天板下面との間の隙間に電気配線Ｐ７３９１ｃを収めることができる。
【２２０１５】
このように、電気配線Ｐ７３９１ｃが係止部材Ｐ７３２１ｍに支持されることで配置が規定されるので、例えば、誤って化粧ユニットＰ７３０２とベースユニットＰ７３０１との間に挟まり、断線することを防止することができる。
【２２０１６】
電気配線Ｐ７３９１ｃが端子部Ｐ７３２１ｎに接続されることで、挿入基板Ｐ７３９１ａが、音声ランプ制御装置Ｈ１１３に電気的に接続される（図３４９９参照）。化粧ユニットＰ７３０２に電気的接続を要する構成（例えば、演出レバーＰ３３９０、図３５４１参照）が配設される場合には、その電気的接続を要する構成に、挿入基板Ｐ７３９１ａに接続される他の電気配線（図示せず）が化粧ユニットＰ７３０２の内部経路を通って案内

され接続されるよう構成される。
【２２０１７】
合体状態では、化粧ユニットＰ７３０２の係止棒部材Ｐ３８０が切替構成部Ｐ７３２０に十分に押込まれて化粧ユニットＰ７３０２が組付完了位置に到達している。化粧ユニットＰ７３０２の動作は回転移動であり、係止棒部材Ｐ３８０が切替構成部Ｐ７３２０に進入する方向は直線方向に平行移動する化粧ユニットＰ３０２（図３５１５参照）とは厳密には異なるが、同様の構成により被操作部材Ｐ３２２及び追従動作部材Ｐ３２４との係合を生じさせることができる。
【２２０１８】
但し、回転半径の短い位置では、角度変化に対する係止棒部材Ｐ３８０の方向の変化が大きいため、右端の係止棒部材Ｐ３８０については形成を省略し、化粧ユニットＰ７３０２と切替構成部Ｐ７３２０との干渉を避けている。
【２２０１９】
より望ましくは、案内筒部Ｐ３２１ｇを真円形状ではなく左右方向に長い長孔形状とすることで、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動に伴う係止棒部材Ｐ３８０の左右方向への位置ずれに対応させ易くすることができ、化粧ユニットＰ７３０２と切替構成部Ｐ７３２０との干渉を避けることができる。
【２２０２０】
化粧ユニットＰ７３０２を取り外す場合、組み付ける場合とは逆に、合体状態から中間状態を経て、開始状態としてから化粧ユニットＰ７３０２を上方に引き抜けばよい。この取り外す作業において、化粧ユニットＰ７３０２の水平方向への移動は長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の前端部でせき止められるので、移動量を目視で確認しておく必要はなく、楽に作業を行うことができる。
【２２０２１】
加えて、化粧ユニットＰ７３０２は案内支持部Ｐ７３３５に下から支えられているため、作業者が化粧ユニットＰ７３０２から手を離したとしても、化粧ユニットＰ７３０２が落下する心配をすることなく、安全に作業を行うことができる。
【２２０２２】
第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７は、正面枠Ｐ７０１４のベースユニットＰ７３０１において他の箇所よりも前方に張り出す位置に構成される案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８に支持される。
【２２０２３】
案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８を構成する箇所が正面視右側端部に配設されていることにより、正面枠Ｐ７０１４を開放した場合に左隣のパチンコ機に正面枠Ｐ７０１４が衝突することを未然に防ぐことができる。
【２２０２４】
凹設形成部Ｐ７３２１ｊ及び水平張出部Ｐ７３２１ｋは、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態から中間状態に変化される場合においては突設形成部Ｐ７３５９から離間しており、化粧ユニットＰ７３０２の移動に干渉しない。そのため、化粧ユニットＰ７３０２を上下方向にスライド移動させることで、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を案内支持部Ｐ７３３５及び下側受部Ｐ７３３８に差し込み、支持させることができる。
【２２０２５】
一方で、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態では、凹設形成部Ｐ７３２１ｊ及び水平張出部Ｐ７３２１ｋと、突設形成部Ｐ７３５９とが近接しており、凹設部Ｐ７３５９ａに水平張出部Ｐ７３２１ｋが受け入れられていることで、化粧ユニットＰ７３０２の上下方向への移動に干渉する。
【２２０２６】
これらの構成により、化粧ユニットＰ７３０２が中間状態から合体状態へ変化する際の移動時の姿勢が制限される。詳細には、移動中に凹設部Ｐ７３５９ａが水平張出部Ｐ７３

２１ｋを受け入れる関係上、前後方向に傾倒することなく、姿勢を維持した状態で回転移動される。

【２２０２７】

化粧ユニットＰ７３０２を取り外す場合における電気配線Ｐ７３９１ｃの扱いについて説明する。化粧ユニットＰ７３０２を回転移動させる間は、図３５５７、図３５５８及び図３５５９に図示される通りであって、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重がかけられないようになっている。

【２２０２８】

化粧ユニットＰ７３０２の中間状態では、化粧ユニットＰ７３０２の右端後方部（分割前板部Ｐ７４８０の後方部）と、その右端後方部を受け入れ可能な開放空間を天板部と左右両壁部と底板部とで構成するように前方に開放形成される分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの天板部とが上下方向で重なるため（図３５５８参照）、化粧ユニットＰ７３０２の上方への移動が規制される。

【２２０２９】

そのため、化粧ユニットＰ７３０２を取り外す場合、化粧ユニットＰ７３０２は開始状態まで移動される。そのため、化粧ユニットＰ７３０２の回転される角度が予測可能となるので、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重をかけないために必要となる電気配線Ｐ７３９１ｃの長さや、配置の設計（電気配線の移動軌跡の設計）を容易とすることができる。

【２２０３０】

一方で、電気配線Ｐ７３９１ｃが係止部材Ｐ７３２１ｍの鉤状部に引っかけられていることから、このまま化粧ユニットＰ７３０２を上方に引き抜くと、電気配線Ｐ７３９１ｃに無理な荷重がかかり断線する可能性がある。そのため、作業順序としては、電気配線Ｐ７３９１ｃを係止部材Ｐ７３２１ｍから外し、電気配線Ｐ７３９１ｃを端子部Ｐ７３２１ｎから引き抜いた後で、化粧ユニットＰ７３０２を上方に引き抜くようにされる。

【２２０３１】

この作業において、本実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２は案内支持部Ｐ７３３５に下から支えられているため、作業者が化粧ユニットＰ７３０２から手を離したとしても、化粧ユニットＰ７３０２が落下することがない。そのため、電気配線Ｐ７３９１ｃに対する作業を、両手を使って行うことができるので、作業者の作業負担を下げることができる。

【２２０３２】

図３５６０（ａ）は、図３５５１のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線におけるパチンコ機Ｐ７０１０の部分断面図であり、図３５６０（ｂ）は、図３５５１のＸ５０ａ－Ｘ５０ａ線に対応する線におけるパチンコ機Ｐ７０１０の部分断面図である。

【２２０３３】

図３５６０（ａ）及び図３５６０（ｂ）では、軸支板部Ｈ１２ｅの上面から僅かに上方に離間した位置を通る断面における断面視が図示されており、図３５６０（ａ）では、図３５５１に図示されるように正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態が図示され、図３５６０（ｂ）では、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｐ７０１４を開放（展開）した状態（内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｐ７０１４を３０度開放（展開）した状態）が図示される。

【２２０３４】

図３５６０（ａ）及び図３５６０（ｂ）で図示される断面には、下方に延びる回転防止突部Ｐ７３８６（図３５５６参照）が図示されており、軸支板部Ｈ１２ｅからは、同断面まで届く長さで突設係合部Ｐ７０１２ｇが円柱形状で上方へ向けて突設形成されている。

【２２０３５】

突設係合部Ｐ７０１２ｇは、金属材料から形成される軸支板部Ｈ１２ｅと一体成形されることによって、金属材料から形成されている。そのため、回転防止突部Ｐ７３８６との衝突が生じても破損することを回避し易くすることができる。

【２２０３６】

図３５６０（ａ）及び図３５６０（ｂ）では、円弧線ＰＣ７３３０と同様に第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする補助円弧線ＰＣ７３３０ａが図示される。回転防止突部Ｐ７３８６は、化粧ユニットＰ７３０２と一体的に移動されるため、補助円弧線ＰＣ７３３０ａに沿って回転移動される。

【２２０３７】

正面枠Ｐ７０１４が閉鎖されている場合と、正面枠Ｐ７０１４が展開されている場合とでは、ベースユニットＰ７３０１の配置が異なると共に第２円柱状突部Ｐ７３９７の配置が異なるため、補助円弧線ＰＣ７３３０ａの配置も異なる。

【２２０３８】

図３５６０（ａ）及び図３５６０（ｂ）に図示されるように、正面枠Ｐ７０１４が閉鎖されている場合に比較して、正面枠Ｐ７０１４が展開されている場合の方が、補助円弧線ＰＣ７３３０ａと突設係合部Ｐ７０１２ｇとの間隔が狭まっている。

【２２０３９】

図３５６０（ｂ）に図示される状態から、正面枠Ｐ７０１４が更に前扉取付金具Ｈ５７の円柱状部を中心に開放（展開）されると（正面枠Ｐ７０１４が約４５度開放（展開）されると）、補助円弧線ＰＣ７３３０ａが突設係合部Ｐ７０１２ｇと重なることとなり、この場合、回転防止突部Ｐ７３８６が突設係合部Ｐ７０１２ｇと干渉するため、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する移動が阻害される。

【２２０４０】

これにより、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付け作業や、取り外し作業が、正面枠Ｐ７０１４を極端に大きく開放（展開）した状態で行われることを防止することができる。

【２２０４１】

即ち、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する組み付け作業や、取り外し作業が、正面枠Ｐ７０１４を少し（例えば、４０度未満の開放角度で）開放（展開）した状態で実行されるように図ることができるので、パチンコ機Ｐ７０１０の正面側のスペースを有効活用させることができると共に、ホールにおいて左隣に並べられている他のパチンコ機との衝突を未然に回避させることができる。

【２２０４２】

図３５６１は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。図３５６１では、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖されると共に、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態とされ、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態が図示される。

【２２０４３】

図３５６１に図示されるように、化粧ユニットＰ７３０２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖されると共に、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態においても、ベースユニットＰ７３０１に対する取り付けが可能とされる。

【２２０４４】

即ち、化粧ユニットＰ７３０２が開始状態（図３５５７参照）においてデータカウンターＰＤｃと上下方向視で重ならない配置となるように、案内支持部Ｐ７３３５、下側受部Ｐ７３３８、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７が設計される。

【２２０４５】

言い換えれば、案内支持部Ｐ７３３５、下側受部Ｐ７３３８、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７の配置がデータカウンターＰＤｃよりも前側の位置とされ、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動の先端側（左側）の配置は更に前側とされる。これにより、データカウンターＰＤｃと干渉することなく、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して上側から近づけ、開始状態（図３５５７参照）とすることができる。

【２２０４６】

化粧ユニットＰ７３０２が開始状態（図３５５７参照）から中間状態（図３５５８参照）に変化される場合、化粧ユニットＰ７３０２は直線ＰＬ７３３０に沿って平行移動され

るところ、その方向は正面枠Ｐ７０１４の開閉方向の角度に対応して変化される。
【２２０４７】
即ち、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２が閉鎖されていることは同じであっても、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態（図３５６１参照）では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放（展開）された状態（図３５５７参照）に比較して、化粧ユニットＰ７３０２が平行移動される方向（直線ＰＬ７３３０の方向）が、化粧ユニットＰ７３０２を右斜め前から近づける方向に変化する。
【２２０４８】
この変化の程度は、正面枠Ｐ７０１４の開放（展開）の程度によって変化するものであって、本実施形態では、正面枠Ｐ７０１４の開放（展開）の角度と同角度で、直線ＰＬ７３３０の方向が変化する。
【２２０４９】
図３５６２（ａ）及び図３５６２（ｂ）は、パチンコ機Ｐ７０１０の上面図である。図３５６２（ａ）では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態における化粧ユニットＰ７３０２の中間状態が図示されており、図３５６２（ｂ）では、図３５６２（ａ）に図示される状態から、化粧ユニットＰ７３０２の中間状態が維持されたまま正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２との間の角度を小さくする方向（接近する方向）に回転移動された状態が図示される。
【２２０５０】
図３５６２（ａ）に図示されるように、化粧ユニットＰ７３０２の姿勢は、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸上に構成されていないため、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状から規定されるベースユニットＰ７３０１に対する一定の姿勢に制限される。これにより、正面枠Ｐ７０１４において化粧ユニットＰ７３０２に許容される位置を予測し易く、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け作業をスムーズに行うことができる。
【２２０５１】
例えば、化粧ユニットＰ７３０２を正面枠Ｐ７０１４の開放端側に配置される作業者と正面枠Ｐ７０１４の正面側に配置される作業者という２人の作業者で取付ける作業工程とする場合に、正面側に配置される作業者がどの程度正面枠Ｐ７０１４に近づいて良いかの予測を立て易くすることができ、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１から離れる方向に勢いよく移動する事態が生じたとしても、作業者に化粧ユニットＰ７３０２が衝突するという事態を回避することができる。
【２２０５２】
第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とは上下方向に突設されており、互いに平行である。更に、内枠Ｈ１２に対する正面枠Ｐ７０１４の移動も、左端側に位置し上下方向に延びる回転軸を中心とする回転移動である。
【２２０５３】
そのため、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して接近させるための荷重の方向と、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して接近させるための荷重の方向とは、共に前後方向成分を有する方向であるから、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して接近させる移動と、正面枠Ｐ７０１４を内枠Ｈ１２に対して接近させる移動とを一の荷重で同時に実行させることも可能である。
【２２０５４】
一方で、本実施形態では案内支持部Ｐ７３３５の長孔Ｐ７３３６が前側領域Ｐ７３３６ａと後側領域Ｐ７３３６ｂとで区分けされており（図３５５７をご参照下さい）、荷重のかけ具合によっては、図３５６２（ａ）及び図３５６２（ｂ）に図示されるように、化粧ユニットＰ７３０２の状態は維持したままで、正面枠Ｐ７０１４の内枠Ｈ１２に対する開放角度を優先的に変化させることも可能である。
【２２０５５】
これは、例えば、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態から中間状態への変化を、下側受

部Ｐ７３３８の前方の対象領域ＰＴ７３０２ａから前後方向の荷重ＰＬ７３０２をかけることで行うことで実現される。

【２２０５６】

この場合、化粧ユニットＰ７３０２にかけられる荷重ＰＬ７３０２は、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動の中心である第２円柱状突部Ｐ７３９７に対して加えられるのみであり、その第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とした回転先端側にある第１円柱状突部Ｐ７３９３には加えられないため、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動が抑えられる。

【２２０５７】

荷重ＰＬ７３０２をかける位置が対象領域ＰＴ７３０２ａのままであって、荷重ＰＬ７３０２の方向が前後方向のままである場合、図３５６２（ｂ）に図示されるように、荷重ＰＬ７３０２は第２円柱状突部Ｐ７３９７よりも右側に位置しており、むしろ化粧ユニットＰ７３０２を上面視で反時計回り方向に回転移動させる向きとなっており、その向きの移動は長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状から許容されていないので、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動がより抑えられる。

【２２０５８】

図３５６２（ａ）及び図３５６２（ｂ）に時系列で図示されるように、荷重ＰＬ７３０２により正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して接近する方向に回転移動される場合、図３５６２（ｂ）に図示される状態を経て正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖しきる前に、戻りバネ（図示せず）による反発力が生じる。

【２２０５９】

作業者は、この反発力を感じたら、荷重ＰＬ７３０２をかける位置を化粧ユニットＰ７３０２の左右中央よりも左側の変化領域ＰＴ７３０２ｂまでずらすことで、次は正面枠Ｐ７０１４よりも化粧ユニットＰ７３０２の回転移動を優先的に生じさせることができる。

【２２０６０】

変化領域ＰＴ７３０２ｂが左右中央よりも左側に位置することにより、正面枠Ｐ７０１４の回転軸（左端）と変化領域ＰＴ７３０２ｂとの距離よりも、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸（右端における第２円柱状突部Ｐ７３９７）と変化領域ＰＴ７３０２ｂとの距離の方が長いため、化粧ユニットＰ７３０２の回転移動を優先的に生じさせることができる。

【２２０６１】

図３５６２（ａ）では、図３５６２（ａ）に図示される状態において、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧であって化粧ユニットＰ７３０２の左端を通る補助円弧線ＰＣ７３３０ｂが図示され、図３５６２（ｂ）では、補助円弧線ＰＣ７３３０ｂが比較対象として図示されると共に、図３５６２（ｂ）に図示される状態において、第２円柱状突部Ｐ７３９７を中心とする円弧であって化粧ユニットＰ７３０２の左端を通る補助円弧線ＰＣ７３３０ｃが図示される。

【２２０６２】

図３５６２（ｂ）に図示されるように、補助円弧線ＰＣ７３３０ｂよりも補助円弧線ＰＣ７３３０ｃの方がパチンコ機Ｐ７０１０の左右内側に寄っているため、補助円弧線ＰＣ７３３０ｂに沿って化粧ユニットＰ７３０２を移動させる作業よりも、補助円弧線ＰＣ７３３０ｃに沿って化粧ユニットＰ７３０２を移動させるように作業する方が、左側に隣接されるパチンコ機から化粧ユニットＰ７３０２を逃がし易くすることができ、取り付け作業時における他のパチンコ機との衝突を避け易くすることができる。

【２２０６３】

このように、正面枠Ｐ７０１４の開放を維持したままの（閉鎖させない）状態で、化粧ユニットＰ７３０２の左方への張出を最小限に抑えながら、化粧ユニットＰ７３０２の組み付けを行う作業を、難しい工程なく行うことができる。

【２２０６４】

次いで、図３５６３から図３５６７を参照し、第１６９実施形態におけるパチンコ機Ｐ８０１０について説明する。上記第１６３実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０か

ら出力される音声がスピーカーカバーＨ２７を通過する態様は一定とされる場合を説明したが、第１６９実施形態では、スピーカーカバーＨ２７を音声が通過する態様が変化されるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２２０６５】

図３５６３は、第１６９実施形態におけるパチンコ機Ｐ８０１０の正面図である。図３５６３に図示されるように、パチンコ機Ｐ８０１０は、正面枠Ｐ８０１４が上側装飾ユニットＰ８０１４ａを備えており、その上側装飾ユニットＰ８０１４ａには演出レバーＰ３３９０が配設される。

【２２０６６】

演出レバーＰ３３９０の操作に基づいて、上下皿ユニットＰ８０１５に配設されるスピーカーユニットＰ９２０が動作されるように制御される。演出レバーＰ３３９０の操作量に対応して、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音の大きさ（振幅）が変化するよう制御される。

【２２０６７】

演出レバーＰ３３９０の配置は、操作ユニットＰ１８０の左右位置よりも左右方向外側に設定されており、左右方向中央に位置するスピーカーユニットＰ９２０から十分に離間している。これにより、操作ユニットＰ１８０の大きさに関わらず演出レバーＰ３３９０の配置スペースを確保することができると共に、往復振動手段であるスピーカーユニットＰ９２０で発生する振動が演出レバーＰ３３９０まで伝達されることを回避することができる。

【２２０６８】

演出レバーＰ３３９０は、左右方向に延びる回転軸を中心として前側先端の球状部を傾倒させるように回転移動させる操作が可能となっている。操作力が付与されていない場合、内蔵される戻りバネにより起き上げられた状態とされることから、遊技者は回転移動物体である演出レバーＰ３３９０の上側に指を引っ掛けて重力方向に下ろすことで楽に操作を行うことができる。

【２２０６９】

演出レバーＰ３３９０は、前側先端の球状部または球状部に連結される棒状部の少なくとも一方は、金属材料から形成または表面に金属の鍍金が形成される。これにより、演出レバーＰ３３９０の外観を煌びやかにすることができ、意匠性を向上させることができる。

【２２０７０】

図３５６４（ａ）は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の正面図であり、図３５６４（ｂ）は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の背面図である。正面枠Ｐ７０１４は、上下皿ユニットＰ１５の代わりとして上下皿ユニットＰ８０１５を備える。

【２２０７１】

上下皿ユニットＰ８０１５は、上述した上下皿ユニットＰ１５と同様に、本体枠Ｐ１４ｄの下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｐ５１０と、そのベース部材Ｐ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｐ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、操作ユニットＰ１８０と、その操作ユニットＰ１８０の下側においてベース部材Ｐ５１０に締結固定されるスピーカー組立体Ｐ９００と、を主に備え（図３５３０参照）、ベース部材Ｐ５１０及び上皿形成部材Ｐ５２０の正面側に下皿形成部材Ｐ８５３０が配設される。

【２２０７２】

上皿形成部材Ｐ５２０は、正面視における右側（矢印Ｒ方向側）の上面に機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、球排出レバーＨ５４を備え、パチンコ機Ｐ８０１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技者が機能調整操作部Ｈ１９０、貸球操作部Ｈ４０、及び、手動操作手段である球排出レバーＨ５４を操作可能とされる。

【２２０７３】

下皿形成部材Ｐ８５３０は、上述した下皿形成部材Ｐ５３０の主要な構成を具備しており、下皿形成部材Ｐ５３０の構成に加えて、スピーカー組立体Ｐ９００に連通される経路を構成する経路構成部Ｐ８５７０と、スピーカー組立体Ｐ９００に対向配置される動作部Ｐ８５８３を有する動作ユニットＰ８５８０と、を主に備える。

【２２０７４】

経路構成部Ｐ８５７０は、スピーカーユニットＰ９２０の振動による流体の移動経路の一つを構成し、動作ユニットＰ８５８０は、経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積を変化させる。

【２２０７５】

スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３４９９参照）によりスピーカーユニットＰ９２０の振動態様が制御されることで変化される。本実施形態では、経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積の変化により、スピーカーユニットＰ９２０（図３５３０参照）の振動による流体の経路構成部Ｐ８５７０内での移動態様を変化可能となっている。

【２２０７６】

即ち、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量が小さくされた場合であっても、経路構成部Ｐ８５７０内を移動する流体の圧力は、音量が大の場合と同様に維持することが可能とされる。

【２２０７７】

図３５６５は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の分解正面斜視図であり、図３５６６は、上下皿ユニットＰ８０１５の下皿形成部材Ｐ８５３０の分解背面斜視図である。

【２２０７８】

下皿形成部材Ｐ８５３０において、スピーカー組立体Ｐ９００に連通される経路を構成する経路構成部Ｐ８５７０は、第２化粧部材Ｐ５４２の後方から前方へ向けて張り出し形成されることで後方側が開放された溝形状が第２化粧部材Ｐ５４２に一体的に形成される前側溝部Ｐ８５７１と、第１化粧部材Ｐ５４１の左右中央付近において前後方向に穿設される上側連通開口Ｐ８５７６と、その上側連通開口Ｐ８５７６よりも下側において前後方向に穿設される下側連通開口Ｐ８５７７と、を主に備える。

【２２０７９】

また、下側形成部材Ｐ８５３０において、経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積を変化可能な動作ユニットＰ８５８０は、第１化粧部材Ｐ５４１の背面側に固定される駆動モータＰ８５８１と、その駆動モータＰ８５８１の駆動軸に固定される駆動ギアに歯合されるラックを有し、その歯合を維持した状態で直線方向に往復変位可能となるように第１化粧部材Ｐ５４１に支持される往復変位部Ｐ８５８２と、その往復変位部Ｐ８５８２に一体形成される動作部Ｐ８５８３と、その動作部Ｐ８５８３の下端から前方に張り出す板状に形成される張出板部Ｐ８５８４と、を主に備える。

【２２０８０】

前側溝部Ｐ８５７１は、正面視でコの字形状に迂回する経路の前側部を構成する。上側連通開口Ｐ８５７６は、前側溝部Ｐ８５７１の上側端部に連通される（前側溝部Ｐ８５７１と前後方向視で重なる）。下側連通開口Ｐ８５７７は、前側溝部Ｐ８５７１の下側端部側において、前側溝部Ｐ８５７１の延設方向に沿って複数（本実施形態では３箇所）が間隔を空けて連通される（前側溝部Ｐ８５７１と前後方向視で重なる）。

【２２０８１】

図３５６７は、図３５６４（ａ）のＸ５１ｍ－Ｘ５１ｍ線における上下皿ユニットＰ８０１５の部分断面図である。Ｘ５１ｍ－Ｘ５１ｍ線は、図３５２９のＸ４９ｍ－Ｘ４９ｍ線と同じ位置として図示される。

【２２０８２】

スピーカーユニットＰ９２０は、振動膜Ｐ９２２がボイスコイルＰ９２１と一体形成される一方、ボイスコイルＰ９２１の内方にはスピーカーユニットＰ９２０の本体に固定さ

れた磁石が配設されている。
【２２０８３】
ボイスコイルに電流が流れると、ボイスコイルの外方（外周側）に配設される磁石との関係で、電流に応じた力が加えられるところ、磁石はスピーカーユニットＰ９２０の本体に固定されているので、ボイスコイルＰ９２１及び一体形成された振動膜Ｐ９２２が、電流の流れる方向の切り替えに対応して前後方向に振動され、この振動により生じる空気の振るえを遊技者が音として知覚可能となっている。
【２２０８４】
振動膜Ｐ９２２の後方側には外周側に円環状のダンパ部材Ｐ９２３が形成されており、振動膜Ｐ９２２を振動前の位置に復帰させる力を生じさせる。
【２２０８５】
図３５６７に図示されるように、経路構成部Ｐ８５７０により構成される空間（流路）は、スピーカーユニットＰ９２０と、操作ユニットＰ１８０との間を連通する。そのため、スピーカーユニットＰ９２０の振動による圧力（空気圧）が、経路構成部Ｐ８５７０を介して操作ユニットＰ１８０に到達可能となっており、その圧力（空気圧）によって操作ユニットＰ１８０に振動を生じさせる演出を実行することが可能とされる。
【２２０８６】
スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量は、一般的に、遊技者が好みに合わせて多段階的に調整可能となっている。即ち、パチンコ機Ｐ８０１０には機能調整操作部Ｈ１９０が備えられており（図３５６３参照）、この機能調整操作部Ｈ１９０を適切に操作することでスピーカーユニットＰ９２０に流れる電流の大小を変更することが可能となっている。これにより、遊技者は、音量の大小を好みの設定に調整した上で遊技を行うことができる。
【２２０８７】
一方で、遊技者は音量の調整をする際、他の項目（光量等）については変更されないという前提の基で操作を行うことが通常であるが、本実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の振動態様が操作ユニットＰ１８０を振動させる態様に関わるところ、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量の調整により、操作ユニットＰ１８０の振動の大小が調整される関係にある。
【２２０８８】
換言すれば、遊技者が音量を小さく調整したことにより、操作ユニットＰ１８０に生じる振動も小さくなってしまい、振動に関わる演出を十分に楽しめないという事態が生じ得る。
【２２０８９】
これに対し、本実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の振動膜Ｐ９２２と操作ユニットＰ１８０とを連通する経路構成部Ｐ８５７０を通る経路上に動作部Ｐ８５８３が位置可能に構成されており、操作ユニットＰ１８０に生じる振動を所定の範囲内で維持可能に構成される。
【２２０９０】
即ち、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量が大の場合には、操作ユニットＰ１８０を振動させるために利用される空気圧の割合を小とすることで、副次的に遊技者に聞かせるために利用される空気を多くして、音量を大側で維持することができ、逆に音量が小の場合には、操作ユニットＰ１８０を振動させるために利用される空気圧の割合を大とすることで、副次的に遊技者に聞かせるために利用される空気を少なくして、音量を更に小さくすることができるようにすることで、音量が遊技者によって調整されたとしても、操作ユニットＰ１８０に生じる振動の大きさを維持することができ、音量の大小に関わらず、遊技者が振動演出を楽しむことができるように構成可能とされる。
【２２０９１】
また、動作部Ｐ８５８３を敢えて動作させなかった場合、スピーカーユニットＰ９２０の振動の大小の変化により、案内される圧力（空気圧）の大小が変化され、操作ユニット

Ｐ１８０の振動（に基づく音）が変化される。そのため、操作ユニットＰ１８０の振動音を聞いた遊技者に違和感を与える演出を実行することができる。

【２２０９２】

スピーカーユニットＰ９２０の振動による圧力（空気圧）の内、経路構成部Ｐ８５７０に入らずに、スピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）を前方に通過した分を遊技者が音として知覚することになるところ、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入するほど経路構成部Ｐ８５７０に入る圧力（空気圧）を小さくすることができるので、スピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）を前方に通過する分を多くすることができるため、動作部Ｐ８５８３の左右中央側への進入度合が大きいほど、遊技者が知覚可能な音が大きくなる。

【２２０９３】

即ち、上述したように操作ユニットＰ１８０に生じる振動の大きさを維持するために、本実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０による音量が大きい場合ほど動作部Ｐ８５８３を左右中央側に進入させて経路構成部Ｐ８５７０に入る圧力（空気圧）を小さくするように制御される。

【２２０９４】

詳細には、機能調整操作部Ｈ１９０により複数段階（本実施形態では６段階）に設定可能とされる音量に対応して、動作部Ｐ８５８３が動作制御される。即ち、音量１又は２（音量小）の場合には最も退避する位置（下側連通開口Ｐ８５７７のいずれとも重ならない位置）、音量３又は４（音量中）の場合には右側の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端の開口と重なる位置）、音量５又は６（音量大）の場合には中の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端と中央の開口と重なる位置）へ向けて動作制御される。

【２２０９５】

そのため、機能調整操作部Ｈ１９０の操作によって、音量が小さくなるように変化させる場合と、音量が大きくなるように変化させる場合とでは、動作部Ｐ８５８３の動作方向が異なる（反転する）。また、機能調整操作部Ｈ１９０の操作によって、音量が大きくなるように変化させる操作部を押した直後に音量が小さくなるように変化させる操作部を押した場合等、音量の変化を生じさせない場合には、動作部Ｐ８５８３の配置は維持されることとなる。

【２２０９６】

なお、最も進入する左側の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のいずれとも重なる位置、図３５６４（ｂ）参照）には、動作部Ｐ８５８３の操作時とは異なるタイミングで移動されるが、詳細は後述する。

【２２０９７】

これにより、音量５又は６（音量大）の場合に、スピーカーユニットＰ９２０から出力される大部分の振動がスピーカーカバーＨ２７を介して前方に通過されることから、音量が小さくなる度合を低減させることができる。

【２２０９８】

また、上述の通り、スピーカーユニットＰ９２０による音量が小さい場合ほど動作部Ｐ８５８３を左右外方側に退避させて経路構成部Ｐ８５７０に入る圧力（空気圧）を大きくするように制御される。

【２２０９９】

これにより、音量１又は２（音量小）の場合に、スピーカーカバーＨ２７を介して前方に通過される残りの分の空気を余計に削減させることができる。そのため、スピーカーユニットＰ９２０からの音量をより小さくすることができる。

【２２１００】

動作部Ｐ８５８３は、張出板部Ｐ８５８４が形成されていることによりＬ字形状断面を構成しており、剛性を高くすることができる。そのため、動作部Ｐ８５８３の前後方向荷重による撓みを抑制できるので、動作部Ｐ８５８３の撓みにスピーカーユニットＰ９２０から出力された空気の圧が利用されて、エネルギーが減り、遊技者に聞かせる音が減衰す

ることを避け易くすることができる。
【２２１０１】
加えて、図３５６７に図示されるように、張出板部Ｐ８５８４により、第１化粧部材Ｐ５４１の湾曲する後面との間の隙間が埋められることにより、動作部Ｐ８５８３がスピーカーユニットＰ９２０の前方に位置する場合において、経路構成部Ｐ８５７０への空気の進入を防ぎ易くすることができる。
【２２１０２】
なお、パチンコ機Ｐ８０１０に搭載される演出制御の種類によっては、操作ユニットＰ１８０を振動させる演出を予定していない場合がある。この場合、経路構成部Ｐ８５７０を連通させておく必要はないので、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音の大きさに関わらず、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入した状態が維持される（図３５６４（ｂ）参照）。
【２２１０３】
これにより、スピーカーユニットＰ９２０の振動により移動する空気が経路構成部Ｐ８５７０に進入する割合を低くする（または無くす）ことができ、スピーカーカバーＨ２７を通り前方へ移動する割合を高くすることができるので、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音声を遊技者に聞かせ易くすることができる。
【２２１０４】
本実施形態では、上述した機能調整操作部Ｈ１９０により行われる調整に独立して、演出レバーＰ３３９０の操作に対応してスピーカーユニットＰ９２０の動作と駆動モータＰ８５８１の駆動による動作部Ｐ８５８３の動作とを実行させる優先調整制御が備えられている。以下、この優先調整制御について説明する。
【２２１０５】
優先調整制御とは異なる遊技の状態では、スピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａ（図３５０９参照）からは同様の演出用音声が出力されるが、優先調整制御では、スピーカーＰ３３２ａからは演出用音声が出力される一方で、スピーカーユニットＰ９２０からは、演出レバーＰ３３９０の操作に対応して、予め設定された音声が出力される。予め設定される音声は任意に設定可能であるが、本実施形態では、「バスドラムを叩いた音」が設定される。
【２２１０６】
優先調整制御は、パチンコ機Ｐ８０１０の調整を、音量主体ではなく、操作ユニットＰ１８０に生じる振動主体で行うことを望む遊技者に対応するための機能である。即ち、本実施形態では、上述のように、音量設定により音量が変化したとしても、その変化に対応するように動作部Ｐ８５８３が動作されることで、スピーカーユニットＰ９２０の動作に基づく操作ユニットＰ１８０の振動が過度に変化することが抑制されるものの、操作ユニットＰ１８０の振動が全く変わらないというものではなく、遊技者によっては遊技に支障が出るほどの違和感を持つ場合もある。
【２２１０７】
例えば、振動が小さくなることで、遊技に物足りなさを覚える場合がある。遊技者によっては、操作ユニットＰ１８０の振動を犠牲にしてまで音量の調整を行うことは好まない場合もある（例えば、大音量に対しては耳栓を利用して対策できると考える遊技者もいる）ため、このような遊技者に対して、優先調整制御を構成することにより、事前に操作ユニットＰ１８０の振動を実感させてから、遊技を開始させることができる。
【２２１０８】
優先調整制御について説明する。まず、演出レバーＰ３３９０を遊技者が操作すると、その操作角度に対応した操作量が内蔵される検出装置により検出される。その検出装置は、枠ボタンＨ２２と同様に音声ランプ制御装置Ｈ１１３に電気的に接続されており、演出レバーＰ３３９０の操作量を音声ランプ制御装置Ｈ１１３が把握可能となっている。
【２２１０９】
演出レバーＰ３３９０の操作量は、角度の変化量として検出される。その角度の変化量

の、演出レバーＰ３３９０の最大回転角度に対する比が音声ランプ制御装置Ｈ１１３において把握され、その比が０～１／６（第１範囲）、１／６～２／６（第２範囲）、２／６～３／６（第３範囲）、３／６～４／６（第４範囲）、４／６～５／６（第５範囲）、５／６～６／６（第６範囲）のいずれに含まれるかを判断して、この判断に基づいてスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａに異なる動作量の動作を実行可能に制御される。

【２２１１０】

即ち、演出レバーＰ３３９０の操作量が第１範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量１で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第２範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量２で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第３範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量３で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第４範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量４で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第５範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量５で動作され、演出レバーＰ３３９０の操作量が第６範囲に含まれていればスピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａは音量６で動作される。

【２２１１１】

演出レバーＰ３３９０が操作されると、スピーカーユニットＰ９２０の動作が実行される前に、動作ユニットＰ８５８０の駆動モータＰ８５８１の駆動が実行される。即ち、演出レバーＰ３３９０が操作されると、駆動モータＰ８５８１の駆動、スピーカーユニットＰ９２０の動作の順で実行される。

【２２１１２】

駆動モータＰ８５８１は、音量１～６のうち、いずれの音量でスピーカーユニットＰ９２０が動作されるかに基づいて対応する位置に動作部Ｐ８５８３を移動させる動作を実行させるように駆動されるところ、演出レバーＰ３３９０の操作は常に操作量が第１範囲側から第６範囲側へ向けて実行されることから、まず演出レバーＰ３３９０の操作量に因らず動作部Ｐ８５８３の配置に関わらず動作部Ｐ８５８３を左右外方側に退避させるのに十分な駆動量で駆動モータＰ８５８１が駆動され、その後で、演出レバーＰ３３９０の操作量に基づいて設定される音量に対応した位置へ動作部Ｐ８５８３を移動させるように駆動方向が反転されて駆動モータＰ８５８１が駆動される。

【２２１１３】

ここで、動作部Ｐ８５８３を左右外方側に退避させるのに十分な駆動量で駆動モータＰ８５８１を駆動させるために６００［ｍｓ］必要となり（下側連通開口Ｐ８５７７の一つの開口の後方を通過するのに約２００［ｍｓ］）、その後で動作部Ｐ８５８３を左右中央側へ進入させて、中の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端と中央の開口と重なる位置）とされる状態とするまで４００［ｍｓ］必要となるため、演出レバーＰ３３９０の操作が実行されてから１０００［ｍｓ］経過した後でスピーカーユニットＰ９２０の動作が開始されるように制御される。

【２２１１４】

上述したように、演出レバーＰ３３９０の操作量が大きい場合に動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入され、操作量が小さい場合に動作部Ｐ８５８３が左右外方側に退避するというように、操作量の大小によって被案内物体である動作部Ｐ８５８３の動作方向を切り替えることができるので、操作方向を切り替える場合と違って感覚的な操作で調整を行うことができる。

【２２１１５】

優先調整制御は、演出レバーＰ３３９０の操作を起点として実行されることから、演出レバーＰ３３９０の操作が解除されると制御は継続されなくなる。そのため、遊技者は、好みのタイミングで優先調整制御を実行させたり、停止させたりすることができる。

【２２１１６】

また、補助ボタンＰ３３９１（図３５４２参照）を押し込んでいる間は、駆動モータＰ８５８１の動作のみが実行され、スピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されないように制御される。

【２２１１７】

これにより、補助ボタンＰ３３９１を押し込みながら演出レバーＰ３３９０を操作することで、意図しないタイミング（即ち、演出レバーＰ３３９０の操作量の確定前、操作途中）でスピーカーユニットＰ９２０が動作することを避けることができる。

【２２１１８】

補助ボタンＰ３３９１は、演出レバーＰ３３９０を操作する遊技者が片手で操作可能となる位置に配置されているため、操作が容易となっている。遊技者は、演出レバーＰ３３９０の操作量に納得したら補助ボタンＰ３３９１の押し込みを解除することで、好みのタイミングでだけスピーカーユニットＰ９２０の動作を実行させることができる。

【２２１１９】

優先調整制御におけるスピーカーユニットＰ９２０の動作は、１０［Ｈｚ］で継続可能となるように設定される。そのため、打音は１００［ｍｓ］間隔で聞こえることが基本となるので、振動数が変化する場合に比較して音量（大小）の変化を識別し易くすることができる。一方で、補助ボタンＰ３３９１の押し込みによりスピーカーユニットＰ９２０の動作を一時的に停止させることができるため、演出レバーＰ３３９０及び補助ボタンＰ３３９１の操作態様によっては、１０［Ｈｚ］未満での動作を実行させることが可能とされる。

【２２１２０】

優先調整制御では、演出レバーＰ３３９０の操作に基づくスピーカーユニットＰ９２０が動作と同時または動作後において、スピーカーユニットＰ９２０の動作に対応する音量が報知される。

【２２１２１】

この報知は、様々な態様で実行可能とされる。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３５０３参照）で「音量は５です」等の音量に関わる表示がされても良いし、スピーカーＰ３３２ａ（図３５０９参照）やスピーカーユニットＰ９２０から「音量は５です」等の音量に関わる音声が出力されても良いし、これらの組合せでも良い。

【２２１２２】

遊技者は、実行されたスピーカーユニットＰ９２０の動作により出力される音や、操作ユニットＰ１８０の振動感に納得できたら、手動操作手段である機能調整操作部Ｈ１９０（図３５６３参照）を操作して対応する音量に設定して遊技を開始することで、操作ユニットＰ１８０が好みの振動感で振動される状態における遊技を行うことが可能となる。

【２２１２３】

なお、報知を第３図柄表示装置Ｈ８１（図３５０３参照）で実行する場合、他の演出表示よりも優先して表示する（手前側のレイヤーで表示する）ように設定すれば、遊技と並行して優先調整制御を実行した場合に、報知が他の演出表示に隠されて見えなくなることを避けることができるし、優先調整制御のために遊技を一時停止する必要が無いので、遊技者の遊技時におけるストレスの低減を図ることができる。

【２２１２４】

次いで、図３５６８を参照し、第１７０実施形態における下皿形成部材Ｐ９５３０について説明する。上記第１６９実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の手前側で単一の動作部Ｐ８５８３が動作される場合を説明したが、第１７０実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０の手前側で動作される物体が複数で構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２２１２５】

図３５６８（ａ）及び図３５６８（ｂ）は、第１７０実施形態における下皿形成部材Ｐ９５３０の背面図である。下皿形成部材Ｐ９５３０は、上述した下皿形成部材Ｐ８５３０の主要な構成を具備しており、下皿形成部材Ｐ８５３０の構成に加えて、上下動作ユニッ

トＰ９５９０を備える。
【２２１２６】
図３５６８（ａ）では、上下動作ユニットＰ９５９０が下側連通開口Ｐ８５７７から退避されている退避状態が図示され、図３５６８（ｂ）では、上下動作ユニットＰ９５９０が下側連通開口Ｐ８５７７の後方側に進入する進入状態が図示される。
【２２１２７】
上下動作ユニットＰ９５９０は、動作ユニットＰ８５８０と同様に経路構成部Ｐ８５７０の入口の面積を変化させるためのユニットであって、第１化粧部材Ｐ５４１の背面側に固定される駆動モータＰ９５９１と、その駆動モータＰ９５９１の駆動軸に固定され、１８０度未満の角度で往復回転移動可能に構成される往復変位部Ｐ９５９２と、その往復変位部Ｐ９５９２の配置に応じて上下方向に往復変位可能となるように第１化粧部材Ｐ５４１に支持される動作部Ｐ９５９３と、を主に備える。
【２２１２８】
動作部Ｐ９５９３は、左側端部が凹設形成されており、退避状態（図３５６８（ａ）参照）か進入状態（図３５６８（ｂ）参照）かに因らず、最も左側の下側連通開口Ｐ８５７７と重ならないように構成される。即ち、退避状態では、動作部Ｐ９５９３は全て（３箇所）の下側連通開口Ｐ８５７７と重ならないように構成され、進入状態では、動作部Ｐ９５９３は最も左側（矢印Ｌ方向側）の下側連通開口Ｐ８５７７と重ならず、残りの下側連通開口Ｐ８５７７と重なるように構成される。
【２２１２９】
上述したように、動作部Ｐ８５８３は、その構造から、動作部Ｐ８５８３の動作完了までに最大で１０００［ｍｓ］必要となることに因りスピーカーユニットＰ９２０（図３５６７参照）の動作の開始は演出レバーＰ３３９０（図３５６３参照）の操作から１０００［ｍｓ］経過後に実行されるよう制御された。
【２２１３０】
一方で、１０００［ｍｓ］必要となるのは、操作による演出レバーＰ３３９０（図３５６３参照）の回転角度が大きくされ、スピーカーユニットＰ９２０から出力される音が音量６（音量最大）とされ、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入するまで最大幅で移動する場合に限定されるものであり、動作部Ｐ８５８３の移動量が小さい場合は１０００［ｍｓ］を必要としない。そのため、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入するまで最大幅で移動する場合を対策できれば、演出レバーＰ３３９０（図３５６３参照）の操作からスピーカーユニットＰ９２０の動作の開始までを短縮することができる（例えば、約８００［ｍｓ］とすることができる）。
【２２１３１】
本実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作量が、スピーカーユニットＰ９２０から出力する音が音量１～４（音量小～中）となる場合には動作ユニットＰ８５８０のみを駆動制御する一方で、スピーカーユニットＰ９２０から出力する音が音量５又は６（音量大）となる場合には動作ユニットＰ８５８０に加えて上下動作ユニットＰ９５９０の駆動制御を実行するように構成される。
【２２１３２】
上下動作ユニットＰ９５９０の動作部Ｐ９５９３は、下降移動により下側連通開口Ｐ８５７７の右側および中央の開口と重なることは左右中央側に進入した動作部Ｐ８５８３と変わらないが、上端位置から下端位置まで２００［ｍｓ］で移動することができるので、動作部Ｐ８５８３が目標位置に到達する（４００［ｍｓ］）よりも早く目標位置に到達することができる。
【２２１３３】
従って、動作ユニットＰ８５８０のみ配設されていた場合に比較して、演出レバーＰ３３９０（図３５６３参照）の操作実行からスピーカーユニットＰ９２０の動作開始までの間隔を短縮化することができる。即ち、右側の位置（下側連通開口Ｐ８５７７のうち右端の開口と重なる位置）には動作部Ｐ８５８３が２００［ｍｓ］で到達し、中の位置（下側

連通開口Ｐ８５７７のうち右端と中央の開口と重なる位置）には動作部Ｐ９５９３が２００［ｍｓ］で到達するため、演出レバーＰ３３９０の操作からスピーカーユニットＰ９２０の動作までの間隔を２００［ｍｓ］短縮して、８００［ｍｓ］経過後とすることができる。これにより、演出レバーＰ３３９０の操作に基づくスピーカーユニットＰ９２０の動作を高速化することができる。

【２２１３４】

動作部Ｐ９５９３は、退避状態（上側位置、図３５６８（ａ）参照）においてスピーカーカバーＨ２７の一部（上側の範囲）を塞いでいるが、進入状態（下側位置、図３５６８（ｂ）参照）となると下側連通開口Ｐ８５７７と重なる部分が多くなり、スピーカーカバーＨ２７を塞ぐ面積が小さくなる。そのため、スピーカーユニットＰ９２０（図３５６７参照）から出力される音声がスピーカーカバーＨ２７を効率よく通過可能となる。

【２２１３５】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【２２１３６】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【２２１３７】

例えば、化粧ユニットＰ８３０２に配設されるとして説明した演出レバーＰ３３９０が配設される化粧ユニットＰ７３０２を備え、動作ユニットＰ８５８０を有する上下皿ユニットＰ８０１５を備え、優先調整制御を実行可能に構成されたパチンコ機を構成することは、当然に可能である。

【２２１３８】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能な箇所として、板状部Ｐ３１４の間の領域に複数段形成部Ｐ３２１ｈが嵌合され、その複数段形成部Ｐ３２１ｈの透過部分を介して被操作部材Ｐ３２２を視認可能に構成されることで、被操作部材Ｐ３２２の視認は可能としながら外方からのアクセスは遮断することにより外方から不正に被操作部材Ｐ３２２を操作しようとする行為を防止可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数段形成部Ｐ３２１ｈの形成を省略して、板状部Ｐ３１４の間の領域が貫通形成されても良い。この場合、複数段形成部Ｐ３２１ｈが汚れたり、光が反射したりすることで、被操作部材Ｐ３２２の視認性が低下する事態を避けることができる。

【２２１３９】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能な箇所として、板状部Ｐ３１４の間の領域または操作部Ｐ３２２ａが、それぞれ一箇所ずつ視認可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｐ３１４の間の領域と類似の窓部が異なる位置にも配設されることで、複数位置で切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能としても良い。

【２２１４０】

また、操作部Ｐ３２２ａが複数位置に設けられる（例えば、被操作部材Ｐ３２２の左側寄りの位置に追加の操作部が配設され、後方に露出される）ことにより複数位置で切替構成部Ｐ３２０の状態を視認可能としても良い。この場合において、複数位置とは、左右に離間した複数位置でも良いし、上下に離間した複数位置でも良いし、正面枠Ｐ１４の後方において分散配置された複数位置でも良い。

【２２１４１】

また、この場合において、露出される位置は同様に複数として、操作部として利用されない箇所があっても良いし、全ての箇所を露出のみとして操作部としては利用しなくても良い。この場合、特定の一箇所を視認しないと切替構成部Ｐ３２０の状態を把握できない

場合に比較して、切替構成部Ｐ３２０の状態を把握するために視認する位置を作業者の好みで選択することができるので、作業者の負担を低減させることができる。

【２２１４２】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の内部において、上下方向に動作する箇所と左右方向に動作する箇所とがある場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向に動作する箇所が無くても良い。この場合、自重の影響を最小限に抑えることができる。また、左右方向に動作する箇所が無くても良い。この場合、自重により動作をスムーズに行わせることができるので、例えば、動作部分の材料を金属材料とすることで部材の重みを増すことで、自重をより効率的に利用することができる。

【２２１４３】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が載置され、摺動された後で、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が案内筒部Ｐ３２１ｇに案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、摺動上面Ｐ３３３ｃに摺動底平面Ｐ３５８が載置される前に係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が案内筒部Ｐ３２１ｇに案内開始されるように設計されても良い。この場合、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が複数で構成されていることで化粧ユニットＰ３０２の重さを支える位置を複数点とすることができ、一箇所にかかる重みを低減させることができる。

【２２１４４】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、目印となる板状部Ｐ３１４の間の領域が正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の上面側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、目印となる領域が、正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の横側にあっても良い。この場合、正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の上面側の形状により目印となる領域の視認性が低下することは無いので、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の設計自由度を向上させることができる。即ち、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の右端部から上方に張出部を設けて右方からの視界を遮るような形状とすることができる。また、このような形状において、目印となる領域の位置が依然として正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４の上側に設定されていても良い。この場合、目印となる領域への視界が通り難くなっていることで、ホールでの設置状態において遊技者がパチンコ機Ｐ１０，Ｐ６０１０を斜め上から視認した場合に目印となる領域が視認される可能性を低くすることができる。

【２２１４５】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、被操作部材Ｐ３２２が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被操作部材Ｐ３２２を金属材料から形成しても良い。この場合、切替構成部Ｐ３２０の待機状態では板状部Ｐ３１４の間の領域を通して切替構成部Ｐ３２２を視認不能とし、切替構成部Ｐ３２０の変位状態では板状部Ｐ３１４の間の領域を通して切替構成部Ｐ３２２を視認可能に構成することにより、樹脂材料から形成される板状部Ｐ３１４と金属材料から形成される被操作部材Ｐ３２２との態様の違いから、切替構成部Ｐ３２２の状態の判別を明確化させることができる（色の違いに頼ることなく状態判別が可能となる）。

【２２１４６】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に近接移動させる場合に働くのは摩擦力だけであって、誤って化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の被操作部材Ｐ３２２を操作しても化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の配置は維持されることで脱落の危険がない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間させる方向に付勢するバネ等の付勢手段を備えていても

良い。
【２２１４７】
これにより、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を取り外す際に、作業者が、片方の手（例えば、右手）では操作部Ｐ３２２ａを操作し、もう片方の手（例えば、左手）では化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持するといった正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４を跨いでの操作を不要とすることができるので、取り外し作業を容易とすることができる。
【２２１４８】
これにより、経年使用によりコイルスプリングＰ３２２ＳＰが劣化しており被操作部材Ｐ３２２が待機状態に復帰されない場合に、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間した状態とすることができ、コイルスプリングＰ３２２ＳＰの経年劣化に気付かせることができる。
【２２１４９】
付勢手段の付勢力により、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から外れるまで付勢されるものではなく、付勢力により化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間されたとしても、案内筒部Ｐ３２１ｇに依然として係止棒部材Ｐ３８０の先端部が進入されている状態が維持されても良い。この場合、付勢手段の付勢力で化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間されてそのまま脱落するという事態を避けることができる。
【２２１５０】
上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、被操作部材Ｐ３２２に一体形成される操作部Ｐ３２２ａが操作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被操作部材Ｐ３２２の動作を可能とするためのキー部材が別体で用意されていて、そのキー部材を操作部Ｐ３２２ａに形成される嵌合凹部に差し込むことで被操作部材Ｐ３２２を動作させることができるように構成されても良い。これにより、被操作部材Ｐ３２２の動作を専門スタッフ以外にはさせないように構成することができる。
【２２１５１】
上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、複数の係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０が切替構成部Ｐ３２０の各金属板部Ｐ３２２ｅ，Ｐ３２４ｃに同時に荷重を与える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、別々のタイミングで荷重を与える態様でも良い。この場合、特定の係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０に荷重を集中させることができるので、その他の係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０の耐久性を向上させることができる。
【２２１５２】
また、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０を形成する材料は、樹脂材料に限定されるものではなく、例えば、金属材料から形成されても良い。特に金属材料から形成すれば、剛性を高くすることができるので、形状の設計自由度も向上させる。即ち、円錐形状に限らず、板形状の先に爪部を形成するようにしても良い。
【２２１５３】
上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、切替構成部Ｐ３２０の内部が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切替構成部Ｐ３２０は動作されず、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０がスライド動作することで組み付けと解除とが可能とされても良いし、切替構成部Ｐ３２０及び係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０の両方が動作可能に構成しても良い。この場合、各部材に必要とされる動作量を小さくすることができる。
【２２１５４】
また、切替構成部Ｐ３２０の少なくとも一部が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ

４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２側に構成されても良い。この場合において、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１側に配設され、切替構成部Ｐ３２０が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２側に構成され、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２をベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に対して押進することで組み付け可能に構成しても良い。

【２２１５５】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、前側傾斜部Ｐ３５５の後方に傾斜面が形成されており、この傾斜面に指を押し当てることができるので、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易く構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側傾斜部Ｐ３５５の後端部から下方へ向けて凹部が形成されており、この凹部に指をかけることで化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易く構成しても良いし、前側傾斜部Ｐ３５５の上端部から後方へ向けて張り出す張出部に指をかけることで化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易く構成しても良い。

【２２１５６】

前側傾斜部Ｐ３５５の後方においてベース部材Ｐ３５０の上面に左右方向に延びる溝部が形成されても良い。この溝部に指をかけることで化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができ、滑りを防止することができる。

【２２１５７】

前側傾斜部Ｐ３５５の上端部から前後方向または左右方向に張り出す上端張出部が形成されても良い。この上端張出部に指を引っ掛けることで、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができる。

【２２１５８】

前側傾斜部Ｐ３５５のように前側からの張出ではなく、ベース部材Ｐ３５０の上面から複数の棒が分散配置されて上方に延設されるように構成しても良い。この複数の棒を利用して化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができる。

【２２１５９】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、前側傾斜部Ｐ３５５が上方に張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ｐ３５０の下面の前端側から左右に延びる帯形状部が下方に張り出しても良い。この場合、帯形状部の下に手を置き、指を掛けることで、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を把持し易くすることができる。

【２２１６０】

この帯形状部が形成されるベース部材Ｐ３５０の下面の前端側よりも後方には、帯形状部との対比として底面が上方に凹設された状態となる。この凹設部分は帯状に長く構成されても良いし、円形や矩形に構成されても良い。また、この凹設部分は有底凹部として構成されても良いし、開口形成されても良い。開口形成される場合には、指をより深くまで掛けることができるので、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が滑って落下する可能性を低くすることができる。

【２２１６１】

凹設部分が開口形成される場合において、この開口を閉鎖可能な可動蓋部を構成しても良い。化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２では、内部において第１電飾基板Ｐ３４２や第２電飾基板Ｐ３４５から光が照射されるが、可動蓋部で開口を閉鎖することで、照射光が開口から漏れることを防止することができる。

【２２１６２】

一方で、開口を開放した状態で第１電飾基板Ｐ３４２や第２電飾基板Ｐ３４５からの光

を漏らしたい場合には、凹設部分を化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の左端に設けることで、ガラスユニットＨ１６の左右中心位置付近に光を漏らすことができる。この場合において、可動蓋部を手動で開閉可能に構成しても良いし、個別の駆動手段を備えており自動で開閉するように構成しても良い。

【２２１６３】

また、例えば、外枠部Ｐ３７１ａの少なくとも一部が前方へ張り出すように構成されても良い。この場合、外枠部Ｐ３７１ａの内側に指を掛けることによっても化粧ユニットＰ３０２を支持することができる。

【２２１６４】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、右側装飾ユニットＰ１４ｃにおいて、反射面部Ｐ４２８で反射される光Ｘ４３２が嵌合突部Ｐ４６１ａを任意のタイミング（照射されればいつでも）で透過可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２２１６５】

例えば、反射面部Ｐ４２８が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の脱着に対応して上下方向にスライド変位可能に構成されており、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付けが完了した状態においてのみ反射面部Ｐ４２８で反射される光Ｘ４３２が嵌合突部Ｐ４６１ａを透過するようにしても良い。この場合、嵌合突部Ｐ４６１ａの視認態様から、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付けが完了したか否かを確認できるので、組み付け作業の作業負担を低減させることができる。この場合において、右側装飾ユニットＰ１４ｃの上側部分（電飾基板Ｐ４３０よりも上側の部分）が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２側に構成され、反射面部Ｐ４２８や反射面部Ｐ４２８をスライド変位させる構成が化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の脱着により共に脱着されるようにしても良い。この場合、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の設計自由度を向上させることができる。

【２２１６６】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、回転伝達部材Ｐ３３８５が、正面視において前側傾斜部Ｐ３５５に隠される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転伝達部材Ｐ３３８５が、正面視で視認可能とされても良い。回転伝達部材Ｐ３３８５の形状が正面視で視認可能となる形状とされても良いし、前側傾斜部Ｐ３５５の形成が省略されても良い。切欠き凹部Ｐ３３８６が前側から視認可能に構成されても良い。

【２２１６７】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、回転伝達部材Ｐ３３８５が、上面側から露出する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右側面や前側面から露出されても良い。この場合、左右側面や前側面から回転伝達部材Ｐ３３８５を回転させる操作をすることができるので、化粧ユニットＰ３３０２の組み付け作業および取り外し作業をしやすくすることができる。

【２２１６８】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、回転伝達部材Ｐ３３８５が、化粧ユニットＰ３３０２の後端部付近に配設されており、不正に操作されることを防止し易い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３３０２の前側位置に配設されてもいい。この場合、データカウンターＰＤｃにより操作し難くされることはなく、正面枠Ｐ１４の閉鎖状態においても回転伝達部材Ｐ３３８５を容易に操作可能となる。

【２２１６９】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、補助ボタンＰ３３９１は、演出レバーＰ３３９０の上側に配設されており、傾倒操作（回転操作）に伴い、見易くなり、操作

し易くなるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の下についていてもいい。この場合、操作する際に意図的に操作しなければ触れないので、意図せず補助ボタンＰ３３９１を操作することを避けられる。上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、近接される係止回転棒Ｐ３３８０が回転伝達部材Ｐ３３８５と連動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転伝達部材Ｐ３３８５から離間する係止回転棒Ｐ３３８０が回転伝達部材Ｐ３３８５の回転動作と連動しても良いし、複数の係止回転棒Ｐ３３８０が連動しても良い。

【２２１７０】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に上下反射部材Ｐ３６０が配設され、軽量化が図られながら、鮮やかな発光演出を視認させることができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に、球貯留部を構成し、操作により、遊技球が球案内経路を通して遊技領域へ移動されるように構成されても良い。遊技球は１個ずつ移動されるよう構成されており、また、遊技球の発射が実行されているタイミングでは遊技球の移動が実行されないように構成される。

【２２１７１】

この遊技球の遊技領域への移動は、払出装置Ｈ１３３（図３４９１参照）の動作に基づくものではなく、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の内部からのものなので、払出装置Ｈ１３３やその上流側において送球不良が生じている場合であっても、遊技領域への遊技球の移動を生じさせることができる。

【２２１７２】

これにより、遊技球の発射を行いたい場合において上皿Ｐ１７に貯留された球が無くなる事態（球切れ）を回避し易くすることができる。特に、制限時間内に特定領域に遊技球を通過させることにより遊技者に特定の利益が付与される遊技が提供される場合において、遊技者が不足の不利益を受けることを避け易くすることができる。

【２２１７３】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、上側装飾ユニットＰ３０１４ａの化粧ユニットＰ３３０２に可動部として演出レバーＰ３３９０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に貸出ボタンを配設しても良い。

【２２１７４】

貸出ボタンを上下皿ユニットＰ１５の上面側ではなく化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２に配置することにより、上下皿ユニットＰ１５の上面側における余白のスペースを大きく確保でき、上皿Ｐ１７をより大きく構成することができる。

【２２１７５】

これにより、上皿Ｐ１７が小さい場合に発生し得る、貸出ボタンの一度の操作で払い出される球数が上皿Ｐ１７に収容しきらず、下皿５０に払い出されるという事態を避け易くすることができる。

【２２１７６】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、作業者が把持可能な把持手段Ｐ６３９０と、前側傾斜部Ｐ３５５とが構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側傾斜部Ｐ３５５の形成を省略するようにしても良い。この場合、パチンコ機Ｐ１０が誤ってデータカウンターＰＤｃに衝突する事態を避け易くすることができる。

【２２１７７】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、把持手段Ｐ６３９０が化粧ユニットＰ６３０２に固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の前後方向に延設される箇所

が、前後方向に伸縮動作可能に構成しても良い。この場合、組み付け作業時には前後方向に伸長させることで把持を容易とする一方で、組み付け作業後には縮小させることで、正面枠Ｐ６０１４を開放させた際に左隣のパチンコ機に把持手段Ｐ６３９０が衝突する可能性を低くすることができる。

【２２１７８】

なお、円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２の前後方向に延設される箇所の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、縮小方向または伸長方向の付勢力を生じる付勢バネが配設され、外力の付与が無ければ縮小状態または伸長状態で維持されるよう構成しても良いし、縮小状態にする方向または伸長状態にする方向（もしくは両方向）の駆動力を発生可能な駆動手段が配設され、その駆動力により、縮小状態または伸長状態での維持や、縮小状態と伸長状態との状態変化が可能となるように構成しても良い。

【２２１７９】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、円環形状部Ｐ６３９４が作業者からの荷重により回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円環形状部Ｐ６３９４を基準となる状態に復帰させる付勢バネを内蔵させ、作業者が手を離している場合には基準となる位相に復帰されるように構成しても良い。これにより、作業者が化粧ユニットＰ６３０２の組み付け作業または取り外し作業の一方のみ把持手段Ｐ６３９０を把持する場合であっても、正面視における意匠を安定させることができる。

【２２１８０】

なお、把持手段Ｐ６３９０の形状は、棒状でも良いし、板状でも良いし、半円状でも良いし、円環の一部の形状でも良い。内部が空洞な方が、作業者が掴み易いという利点がある。

【２２１８１】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、円環形状部Ｐ６３９４が回転動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２に回転不能に固定配置されても良い。この場合、正面枠Ｐ１４を開放させる際に把持手段Ｐ６３９０を取手として利用する際に、開放方向の力をかけやすくなり、作業者の作業負担を低減させることができる。

【２２１８２】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、円環形状部Ｐ６３９４が凹凸の少ない円環形状とされ、位相の違いにより正面視での意匠が変化することを回避している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、外周側に凹凸形状が構成されても良い。この場合、把持手段Ｐ６３９０を把持する作業者の手のひらに凹凸形状を食い込ませることができるので、把持手段Ｐ６３９０が滑りにくくすることができる。

【２２１８３】

凹凸形状の態様は何ら限定されるものではないが、例えば、凹部に指を掛けられる程度の寸法の凹凸形状であることが好ましい。その意味で、上限を５として複数の凹部が形成されることが好ましい。また、凹凸形状（凹形状または凸形状）の大きさについても、全てが同じ大きさというわけではなく、指の太さに対応させて大小異なる大きさとすることが好ましい。

【２２１８４】

円環形状部Ｐ６３９４及び円筒形状部Ｐ６３９３を形成する材料は、何ら限定されるものではないが、交換性の高い樹脂材料をベースとしながら、全体を樹脂材料とするのではなく、少なくとも一部に金属材料が形成されていると、剛性を向上させられるという利点がある。

【２２１８５】

この場合において、金属材料で形成される部分を円環状に構成すると、把持手段の剛性を全体的に向上させることができる。円環形状部Ｐ６３９４を金属材料から形成しても良

しい、円筒形状部Ｐ６３９３（の少なくとも一部）を金属材料から形成しても良い。また、金属材料から形成するとは、金属のみから形成されていることを指すものでは無く、一部でも金属材料が含まれていれば良い。その観点で、金属メッキが付されているだけでも良い。

【２２１８６】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、円筒形状部Ｐ６３９３がＬ字形状延設部Ｐ６３９２の上下方向延設部分に固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円筒形状部Ｐ６３９３が円柱状部Ｐ６３９１及びＬ字形状延設部Ｐ６３９２により構成されるＵ字状のラインに沿って移動可能に構成しても良い。即ち、正面枠Ｐ６０１４開放作業時にはＵ字の底部（Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２の上下方向延設部分）に配置させ、遊技可能状態とする場合には、Ｕ字状の前後方向直線部に膨出部が配置されるようにしても良い。この場合において、より上側に位置する円柱状部Ｐ６３９１に円筒形状部Ｐ６３９３が配置されるようにすると、遊技者の視界に円筒形状部Ｐ６３９３を入れ難くすることができる。

【２２１８７】

なお、円筒形状部Ｐ６３９３が円柱状部Ｐ６３９１に配置される場合において、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２を残存させる設計でも良いし、取外し可能に設計されても良い。即ち、Ｌ字形状延設部Ｐ６３９２については、作業時にのみ取り付けられ、遊技可能状態においては取り外されるように構成しても良い。

【２２１８８】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が前後方向にスライド移動されることでベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に組み付けされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が、左端部に配設される回転軸を中心に回転動作されるように構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２は回転軸を中心とする回転動作によりベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から離間することが可能とされ、その離間した状態において、作業者は、右端側の隙間から化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２とベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１との内部領域を確認できる。

【２２１８９】

この回転動作は、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の上側部に配設され上下方向に中心軸を有する円柱状金属部が、ベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ円柱状金属部が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部を有する軸支延設部に内嵌されることで、円柱状金属部を中心として実行される。

【２２１９０】

更に、この回転動作は、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の下側部に配設される軸孔形成金属板に穿設される軸孔部が、左側装飾ユニットＰ１４ｂの上側部において本体枠Ｐ１４ｄの前面側へ向けて延設形成される金属製の板部材から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンに外嵌され軸支されることにより、実行される。

【２２１９１】

化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付けにおいては、支持ピンに化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を上から乗せて軸孔部を嵌めつつ、円柱状金属部を嵌合凹部に内嵌させることで、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１に対して回転動作可能に支持される。

【２２１９２】

なお、円柱状金属部は、前扉取付金具Ｈ５８が軸支される回転軸線と同軸上に形成されても良いし、異なる軸上に形成されても良い。また、軸孔形成金属板の軸孔部が、前扉取付金具Ｈ５８が軸支される回転軸線と同軸上に形成されても良いし、異なる軸上に形成されても良い。

【２２１９３】

この場合において、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付け作業または化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を取り外す作業において、係止棒部材Ｐ３８０又は係止回転棒Ｐ３３８０がベースユニットＰ３０１，Ｐ５３０１から外れた場合であっても、左端側において化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が支持されていることから、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２を誤って落下させる事態を避け易くすることができる。

【２２１９４】

化粧ユニットＰ３３０２においては、演出レバーＰ３３９０が回転軸が配置される左端側から離れた側（右端側）に配設されていることで、演出レバーＰ３３９０を、化粧ユニットＰ３３０２の組み付けの際にベースユニットＰ３３０１側に近接させる回転軸とは遠い位置に位置させることができるので、演出レバーＰ３３９０がベースユニットＰ３３０１に衝突することを避けることができる。

【２２１９５】

上記第１６２実施形態から第１６７実施形態では、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の上面から前側傾斜部Ｐ３５５が張り出し、把持手段Ｐ６３９０が化粧ユニットＰ６３０２の右端側から板状部Ｐ３７１ｂの前方へ張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ６３０２の左端側から板状部Ｐ３７１ｂの後方へ指を差し込み可能な大きさで凹設される凹設部が構成されても良い。

【２２１９６】

この場合、作業者は、凹設部に指を掛けて、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２の組み付け作業および取り外し作業を行うことができる。張出部であると、ホールに設置されている状態において正面枠Ｐ１４，Ｐ６０１４を開放した時に左隣のパチンコ機に衝突する可能性から配置が限定されるところ（右側部が推奨される）、凹設部であれば、そのように限定されることはないため、作業時に指を掛ける位置を任意の位置に設定することができる。

【２２１９７】

この凹設部の形状は何ら限定されるものではないが、例えば、上側面または下側面が後方へ向かうほど上昇する方向に傾斜されている方が、作業者が指を掛けて下支えしている状態から化粧ユニットＰ３０２，Ｐ３３０２，Ｐ４３０２，Ｐ５３０２，Ｐ６３０２が滑り落ちることを防止し易くすることができる。

【２２１９８】

この凹設部の配置は、何ら限定されるものではないが、例えば、装飾構成部Ｐ３７０の構成を、外枠部Ｐ３７１ａ及び板状部Ｐ３７１ｂが縮小され、外枠部Ｐ３７１ａの外方において凹設部が配置されるようにしても良い。

【２２１９９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９が化粧ユニットＰ７３０２のベース部材Ｐ７３５０に一体形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９がベース部材Ｐ７３５０とは別体で構成され、ベース部材Ｐ７３５０に締結固定されるように構成されても良い。この場合、突設形成部Ｐ７３５９が破損した場合であっても、ベース部材Ｐ７３５０ごと交換することは必要なく、別体の突設形成部Ｐ７３５９のみを交換すれば良いので、交換を容易とすることができる。

【２２２００】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９がベース部材Ｐ７３５０の後方側寄りに位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９がベース部材Ｐ７３５０の前方寄りに位置するように構成しても良い。この場合、突設形成部Ｐ７３５９はベース部材Ｐ７３５０の内部深くに位置しており、作業者が誤って触れることができないようにすることができるので、突悦形成部Ｐ７３５９を安全のために面取りする工程等を省くことができ、製造の工数を削減することができる。

【２２２０１】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９及び凹設形成部Ｐ７３２１ｉが樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９及び凹設形成部Ｐ７３２１ｉの少なくとも一方を金属材料から形成しても良い。この場合、剛性の向上により突設形成部Ｐ７３５９及び凹設形成部Ｐ７３２１ｉが形状変形することを防止することができると共に、接触による破損を防止できることから、化粧ユニットＰ７３０２の作業工程を安定させることができる。

【２２２０２】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９が正面視で装飾構成部Ｐ３７０と重ならない位置（左側に離間した外方位置）に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視で装飾構成部Ｐ３７０と重なる位置に配設されても良い。この場合、装飾構成部Ｐ３７０が透過性材料から形成される部分を有しており後ろ側が透視される態様とされていれば、突設形成部Ｐ７３５９の状態を正面視で確認することができるので、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け前において突設形成部Ｐ７３５９の破損の有無を正面視で容易に確認することができる。

【２２２０３】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、第１円柱状突部Ｐ７３９３よりも第２円柱状突部Ｐ７３９７の方が太い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１円柱状突部Ｐ７３９３よりも第２円柱状突部Ｐ７３９７の方が細い構成としても良い。この場合、移動量が長くなる第１円柱状突部Ｐ７３９３が早期に破損することを防止することができる。また、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とを同じ太さで形成しても良い。この場合、支持力を均等に分散させることができる。

【２２２０４】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８が上面視で閉空間を構成するよう構成されており、化粧ユニットＰ７３０２の水平方向への移動が長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の前端部でせき止められる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の前端部が開放されており、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７の上下位置を変えずに前方側からスライド移動させることで第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８に進入させることができるよう構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の上下位置を変化させるという工程を省けるので、化粧ユニットＰ７３０２の脱着作業の工数を削減することができる。

【２２２０５】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動も、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動も、実行可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動、または、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対し

て開放された状態において化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に接近させる態様の移動、のいずれか一方が構成されている場合に、他方は実行不可能に規制されるように構成しても良い。この場合、正面枠Ｐ７０１４や化粧ユニットＰ７３０２の動作が不安定となることを避けることができ、不慣れな作業者でも楽に作業を行うことができる。

【２２２０６】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態で化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して取り付け可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、データカウンターＰＤｃの下方に長孔Ｐ７３３６又は下側受部Ｐ７３３８が配設される構成とし、正面枠Ｐ７０１４が内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態では化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して取り付け不可能に構成しても良い。この場合、作業を標準化し易くすることができるので、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して取り付けた後で正面枠Ｐ７０１４の裏側から板状部Ｐ３１４の間の領域を視認することを忘れることによる取り付け不良の発生を防止し易くすることができる。

【２２２０７】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０が正面枠Ｐ８０１４に配設されることにより遊技者側に近い位置から音を出力できる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカーユニットＰ９２０が内枠Ｈ１２に配設されるように構成しても良い。この場合、パチンコ機Ｐ８０１０におけるスピーカーユニットＰ９２０の前方に正面枠Ｐ８０１４の全前後幅分が配設されることとなるため、経路構成部Ｐ８５７０や動作ユニットＰ８５８０の配設領域を大きく確保することができ、設計自由度を向上させることができる。

【２２２０８】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７が形状固定の突部として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１円柱状突部Ｐ７３９３又は第２円柱状突部Ｐ７３９７の少なくとも一方が出没動作可能に構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２をスライド移動させる場合に第１円柱状突部Ｐ７３９３又は第２円柱状突部Ｐ７３９７とベースユニットＰ７３０１とが干渉することがあっても、第１円柱状突部Ｐ７３９３又は第２円柱状突部Ｐ７３９７を没方向へ移動させることにより干渉を回避させることができる。

【２２２０９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状により、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に対して取り付けられる場合に、直線方向に平行移動した後で、回転移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転移動した後で直線方向に平行移動されるように構成しても良い。この場合において、直線方向は正面枠Ｐ７０１４の前面に垂直な方向であってもよく、この場合、切替構成部Ｐ３２０を形状変形させる加工をすることなくそのまま流用することができる。

【２２２１０】

また、平行移動なしで、化粧ユニットＰ７３０２を回転移動させることのみでベースユニットＰ７３０１に対する取り付けが可能となるように長孔Ｐ７３３６及び下側受部Ｐ７３３８の形状を構成しても良い。これは、長孔Ｐ７３３６は後側領域Ｐ７３３６ｂのみで構成し、下側受部Ｐ７３３８を後端位置における真円形状の開口として構成し、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの上面前端の形状を化粧ユニットＰ７３０２と干渉しない位置まで凹設を深く構成することで可能である。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け作業の工数を削減することができる。

【２２２１１】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸上には無い場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１円柱状突部Ｐ７３９３と第２円柱状突部Ｐ７３９７とが同軸上に位置するように構成されても良い。この場合、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７における支持力を同一直線上で生じさせることができるので、化粧ユニットＰ７３０２を安定して支持することができる。更に、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７の双方が回転移動の軸として機能することから、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け時の姿勢の自由度を向上させることができる。

【２２２１２】

なお、長孔Ｐ７３３６（前側領域Ｐ７３３６ａのみ）の配置が下側受部Ｐ７３３８と上下方向視で重なる位置となるため、化粧ユニットＰ７３０２を真下に移動させるだけでは第２円柱状突部Ｐ７３９７が前側領域Ｐ７３３６ａと干渉することになるが、化粧ユニットＰ７３０２を水平方向に移動させることで第２円柱状突部Ｐ７３９７を長孔Ｐ７３３６と下側受部Ｐ７３３８との上下位置間に進入させた後で、化粧ユニットＰ７３０２を上下方向に移動させることで、第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７を、長孔Ｐ７３３６（前側領域Ｐ７３３６ａのみ）及び下側受部Ｐ７３３８に支持させることが可能となる。

【２２２１３】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２に第１円柱状突部Ｐ７３９３及び第２円柱状突部Ｐ７３９７が構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。凹凸嵌合が可能な組み合わせの構成があればよく、例えば、化粧ユニットＰ７３０２に凹部（又は開口）が形成され、ベースユニットＰ７３０２側に対応する突部が形成されても良い。

【２２２１４】

また、上下位置において、一方では化粧ユニットＰ７３０２に突部が形成されベースユニットＰ７３０１に凹部（又は開口）が形成され、他方では化粧ユニットＰ７３０２に凹部（又は開口、長孔形状または真円形状）が形成されベースユニットＰ７３０１に突部が形成されるように構成しても良い。特に下側位置における第２円柱状突部Ｐ７３０７の代わりに凹部（又は開口）を形成する場合、作業者が化粧ユニットＰ７３０２を支える下面から突出する形状部がある場合より化粧ユニットＰ７３０２を持ち易くなるため、作業負担を軽減させることができる。

【２２２１５】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、下側受部Ｐ７３３８が形成される上方覆設部Ｐ７３３３ｄが山形状に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上方覆設部Ｐ７３３３ｄの上面が水平面を形成するように構成しても良い。この場合、第２円柱状突部Ｐ７３９７が突設される下面を、上方覆設部Ｐ７３３３ｄにより面で支持することができる。

【２２２１６】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸としての第２円柱状突部Ｐ７３９７の形成方向（上下方向）が、正面枠Ｐ７０１４の回転軸の方向と平行である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２円柱状突部Ｐ７３９７の形成方向（上下方向）が上下方向に対して傾斜する方向でも良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２をベースユニットＰ７３０１に対して回転移動させる際に連動して正面枠Ｐ７０１４も移動してしまうことを回避できる。そのため、正面枠Ｐ７０１４が動かないように支えておかなくても、正面枠Ｐ７０１４の配置を維持した状態で化粧ユニットＰ７３０２を移動させ易くすることができるので、化粧ユニットＰ７３０２の脱着作業を行う際に、意図せず正面枠Ｐ７０１４が開放方向に動作してしまい、隣のパチンコ機と衝突する等の不足の事態を防止することができるので、脱着作業を容易とすることができる。

【２２２１７】

また、例えば、第２円柱状突部Ｐ７３９７の形成方向（上下方向）が上下方向に対して直交する方向でも良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２を回転移動させる方向と正面枠Ｐ７０１４の回転移動方向とが直交するため、化粧ユニットＰ７３０２を脱着させる際の荷重によって正面枠Ｐ７０１４が追従して移動することを防止することができる。

【２２２１８】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２は個別の駆動モータは備えておらず、作業者が移動させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、化粧ユニットＰ７３０２が個別の駆動モータにより駆動されるように構成にしてもよい。この場合に、化粧ユニットＰ７３０２を移動させる手段として、ステッピングモーターを備えてもよい。そして、ステッピングモーターにより化粧ユニットＰ７３０２の位置を移動させる演出を実行させても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の位置を移動させる契機として、例えば、正面枠Ｐ７０１４が開放されている状態において、所定の操作部（操作ユニットＰ１８０等）が操作された時にしても良い。

【２２２１９】

この場合、例えば取り外し作業の際に、化粧ユニットＰ７３０２を駆動により開始状態まで移動させておけると、作業者は開始状態まで化粧ユニットＰ７３０２を移動させる手間が省けるため、作業者の作業負担を低減させることができる。また、化粧ユニットＰ７３０２の駆動を演出動作に利用できるように構成しても良い。

【２２２２０】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、回転防止突部Ｐ７３８６及び突設係合部Ｐ７０１２ｇの形成態様が、正面枠Ｐ７０１４の開閉を阻害しない位置関係で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転防止突部Ｐ７３８６の前面が、右端部よりも左端部の方が前方へ張り出す態様で形成される傾斜面となるように形成され、正面枠Ｐ７０１４の開放中において回転防止突部Ｐ７３８６の前面が突設係合部Ｐ７０１２ｇと接触し得るよう構成しても良い。この場合、正面枠Ｐ７０１４の最大開放角度を規定することで、正面枠Ｐ７０１４が過度に開放して隣接するパチンコ機と接触することを防止することができる。

【２２２２１】

また、回転防止突部Ｐ７３８６が同様の形状とされる場合、化粧ユニットＰ７３０２がベースユニットＰ７３０１に対して半開き（不完全に固定されている状態）となっていても、正面枠Ｐ７０１４を開放方向に移動させて回転防止突部Ｐ７３８６を突設係合部Ｐ７０１２ｇに押し付けるようにすることで、化粧ユニットＰ７３０２の左端側をベースユニットＰ７３０１に押し付ける荷重を生じさせることができ、半開きの状態を解消することができる。

【２２２２２】

これにより、正面枠Ｐ７０１４の開放端側（右端側）に立って作業をする際に、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸（第２円柱状突部Ｐ７３９７）が化粧ユニットＰ７３０２の右端側に位置することも合わさって、化粧ユニットＰ７３０２の左端側（回転先端側）に力を伝えにくい状況があっても、正面枠Ｐ７０１４の開放端側を開放側に移動させることで生じる回転防止突部Ｐ７３８６を突設係合部Ｐ７０１２ｇに押し付ける荷重によって化粧ユニットＰ７３０２の左端側に大きな荷重を伝えやすくすることができる。

【２２２２３】

なお、化粧ユニットＰ７３０２の回転軸を正面枠Ｐ７０１４の左端側に配設するようにしても良い。この場合には、係止棒部材Ｐ３８０は、左側に形成される２本を省略し、右側に形成される側を利用する方が組み付け時の干渉を避け易い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の背面側の視認性が良くなるため、正面枠Ｐ７０１４の開放端側（右端側）に立って行う作業の作業負担を低減させることができる。

【２２２２４】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、突設形成部Ｐ７３５９の上下方向に突設される断面形状が途中で変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるもの

ではない。例えば、突設形成部Ｐ７３５９の断面形状が途中で変化しないように構成しても良い。この場合、上下延設部である水平張出部Ｐ７３２１ｋの形成を省略可能であって、凹設形成部Ｐ７３２１ｉの上方においてベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部を形成し、その板部がベース部材Ｐ７３５０の天面の上側に重なるように構成することによって、化粧ユニットＰ７３０２が上方へ移動することを防止することができる。

【２２２２５】

また、ベース部材Ｐ７３５０の天面の内、ベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部と重なる部分の形成を省略し、突設形成部Ｐ７３５９は、ベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部と上下方向で重なる位置に配置されるようにベース部材Ｐ７３５０の背面側から延設形成されても良い。この場合、ベース部材Ｐ７３５０の天面の後端よりも後方に突設形成部Ｐ７３５９が張り出すように構成されるため、化粧ユニットＰ７３０２のベースユニットＰ７３０１に対する上下位置がずれていた場合に早めに接触を生じさせることができ、位置のずれを作業者に早期に気付かせることができる。

【２２２２６】

また、この場合においてベースユニットＰ７３０１の上端部から前方に張り出す板部の上面と、その前方におけるベース部材Ｐ７３５０の天面の上面とを面一で合わせることもできるし、張り出す板部の前方において、ベース部材Ｐ７３５０の上面が他の部分よりも一段下がるように構成しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２を上方から視認する場合において、突設形成部Ｐ７３５９の形成位置の見当を付けやすくすることができる。

【２２２２７】

また、突設形成部Ｐ７３５９の上下長さは、凹設形成部Ｐ７３２１ｉの上下長さと同じ長さで構成しても良いし、異なる長さとしても良い。同じ長さで構成する場合には、接触時に荷重をバランスよく生じさせることができる。また、突設形成部Ｐ７３５９の方が凹設形成部Ｐ７３２１ｉよりも短く形成する場合には、突設形成部Ｐ７３５９による重量増加を最低限とすることができ、化粧ユニットＰ７３０２の取り付け作業を楽にすることができる。

【２２２２８】

また、突設形成部Ｐ７３５９を化粧ユニットＰ７３０２の上下方向幅のほぼ全域にわたるように構成しても良い。この場合、凹設形成部Ｐ７３２１ｉも同様に上下方向に長く形成することで、単位面積あたりの荷重を低減することができ、化粧ユニットＰ７３０２の前方への位置ずれをより強固に防止することができる。

【２２２２９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃにＬＥＤ等が配設される電飾基板が配設される一方で、分割前板部Ｐ７４８０は自ら発光するのではなく、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃのカバーとして機能する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分割前板部Ｐ７４８０に別個の電飾基板が配設され、ＬＥＤ発光による発光演出を実行可能に構成しても良い。

【２２２３０】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２が固定された状態において、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの前方に分割前板部Ｐ７４８０が固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分割前板部Ｐ７４８０が変位可能に構成しても良い。分割前板部Ｐ７４８０が上下方向に延びる回転軸を中心として回転移動することが可能に構成されている場合、前方が左右方向内側に入るように回転移動させることで、隣接するパチンコ機との接触を避け易くすることができる。

【２２２３１】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、分割前板部Ｐ７４８０が、持ち手と

して好適に利用可能とするために背面側に突起が少なく滑らかな平面（曲面）で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、分割前板部Ｐ７４８０の背面側から延設体が延設形成されても良い。

【２２２３２】

延設体は、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの開放空間に進入するように後方へ延設される第１延設部と、その第１延設部の先端側から外方（右方）へ向けて延設される第２延設部を備えるようにして、上面視Ｌ字形状で構成されてもいい。

【２２２３３】

更に、延設体に対応する構成として分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの右側壁部から分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの開放空間（内部側）へ向けて内部延設部が延設される。

【２２２３４】

内部延設部は、化粧ユニットＰ７３０２が開始状態から中間状態へ向けて移動される際には延設体と干渉しない配置および長さで形成されており、化粧ユニットＰ７３０２が中間状態から合体状態へ向けて移動された場合に、その移動方向において延設体と対向配置される配置および長さで形成される。

【２２２３５】

これにより、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間に隙間が生じる場合であっても、分割前板部Ｐ７４８０の背面側から連続的に形成される延設体と、分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃの内壁部から連続的に形成される内部延設部とが隙間を埋めるように対向配置されることによって、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間から異物が挿入されることを抑制することができる。なお、化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となった場合に内部延設部と延設体との間に若干の隙間が空くよう設計することで、内部延設部と延設体との間に荷重が生じることを抑制することができる。

【２２２３６】

なお、延設体は、分割前板部Ｐ７４８０に一体形成される樹脂部材であっても良いし、金属材料から形成される別部材が分割前板部Ｐ７４８０に締結固定されるものであっても良い。前者の場合、量産性を向上させることができる。後者の場合、十分な剛性や強度を確保することができ、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間から挿入された異物により破損することを防止することができる。

【２２２３７】

また、延設体は、分割前板部Ｐ７４８０の上下幅において分散配置されても良いし、分割前板部Ｐ７４８０の上下幅の略全域に亘って形成されても良い。前者の場合、延設体が形成されていない箇所を持ち手として利用することができるので、作業者の作業負担の低減を図りながら、隙間からの異物の進入を防止する効果を生じさせることができる。後者の場合、分割前板部Ｐ７４８０と分割右側装飾ユニットＰ７０１４ｃとの間から異物が挿入されることを分割前板部Ｐ７４８０の上下幅の全域で抑制することが可能となる。

【２２２３８】

この場合、延設体は装飾構成部Ｐ３７０の下縁よりも下側の位置にも形成される。この場合、装飾構成部Ｐ３７０を通して視認され得る位置を避けた進入経路で異物をパチンコ機に進入させることで、発覚を遅らせるような不正行為の発生を防止し易くすることができる。

【２２２３９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、端子部Ｐ７３２１ｎが上方から電気配線Ｐ７３９１ｃを受け入れるように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、端子部Ｐ７３２１ｎが斜め上方から電気配線Ｐ７３９１ｃを受け入れるように構成されても良いし、前方から電気配線Ｐ７３９１ｃを受け入れるように構成されても良い。この場合、端子部Ｐ７３２１ｎよりも上方において電気配線Ｐ７３９１ｃを収容するために必要となる空間の高さを低くすることができ、端子部Ｐ７３２１ｎの位置をより

正面枠Ｐ７０１４の上方側に寄せることができるので、正面枠Ｐ７０１４の上方側から電気配線Ｐ７３９１ｃの抜き差しを行う作業者の作業負担を下げることができる。

【２２２４０】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、端子部Ｐ７３２１ｎが配設される基板に対して、配線の束としての電気配線Ｐ７３９１ｃが接続されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、端子部Ｐ７３２１ｎが複数用意され、各端子部Ｐ７３２１ｎが別々の基板に配設され、各端子部Ｐ７３２１ｎに対応する電気配線が接続されるようにしても良い。各基板は、主制御装置Ｈ１１０と電気的に接続される基板と、音声ランプ制御装置Ｈ１１３と電気的に接続される基板とで構成しても良い。また、各基板に対して接続される電気配線は、挿入基板Ｐ７３９１ａを介する電気配線でも良いし、演出レバーＰ３３９０に一端が接続される電気配線の他端や、分割前板部Ｐ７４８０に電飾基板が配設される場合においてその電飾基板に一端が接続される電気配線の他端でも良い。

【２２２４１】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、電気配線Ｐ７３９１ｃにより化粧ユニットＰ７３０２と音声ランプ制御装置Ｈ１１３とを電気的に接続するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベースユニットＰ７３０１及び化粧ユニットＰ７３０２の対向面に雄雌の端子が配設され、合体状態にされることに基づいて電気的に接続されるように構成しても良い。この場合において、各端子は、位置が完全に固定されるものではなく、若干の変位が許容されるよう構成することで、ある程度の形状の誤差に対応することが可能に構成されても良い。これにより、端子の位置を回転軸側に寄せることが不要となり、端子位置の設計自由度を向上させることができる。例えば、端子を化粧ユニットＰ７３０２の回転先端側に配設しても、作業者の作業負担が増加することを避けることができる。

【２２２４２】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、ベースユニットＰ７３０１に動作可能な係止部材Ｐ７３２１ｍが配設されるよう構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電気配線の途中位置を支持しつつ動作可能な部材が化粧ユニットＰ７３０２に配設されても良い。この場合において、ベースユニットＰ７３０１と化粧ユニットＰ７３０２とが離れた場合にその間の位置に支持位置が留まるような動作を可能とすることで、電気配線が急激に伸ばされることを避けることができ、電気配線の断線を避けることができる。

【２２２４３】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、化粧ユニットＰ７３０２の内部の経路を通って挿入基板Ｐ７３９１ａに一端が接続された電気配線が案内され、その電気配線の他端が演出レバーＰ３３９０に接続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電気配線の他端は、分割前板部Ｐ７４８０に電飾基板が配設される場合においてその電飾基板に接続されるように構成しても良い。

【２２２４４】

この場合において、化粧ユニットＰ７３０２の開始状態または中間状態において、化粧ユニットＰ７３０２の前面の向く方向と、正面枠Ｐ７０１４の前面の向く方向とが異なるため、分割前板部Ｐ７４８０から化粧ユニットＰ７３０２の前面側へ向けて照射される光の方向と、電飾部Ｐ２９や報知手段としての操作ユニットＰ１８０から正面枠Ｐ７０１４の前面側へ向けて照射される光の方向とを異ならせることができる。これにより、作業者の立ち位置によって照射される光が見え難くなることを避けることができる。なお、作業者が正面枠Ｐ７０１４の右側から正面枠Ｐ７０１４の背面側を視認する位置に立って作業する場合、操作ユニットＰ１８０からの報知は、窓部Ｐ１４ｅの内側に配設されるガラスユニットＨ１６を裏側から透視することで作業者が視認することができる。

【２２２４５】

また、発光により報知される構成が、別の位置に配設されても良い。例えば、正面枠Ｐ７０１４の裏側に光を照射する構成を設けても良いし、正面枠Ｐ７０１４の上方に光を照

射する構成を設けても良い。この場合、作業者が光を視認し易くすることができる。また、化粧ユニットＰ７３０２の状態に関連する報知を作業者に視認させる箇所は一箇所でも良いし、複数箇所設けるようにしても良い。

【２２２４６】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態に加えて、ベースユニットＰ７３０１の前面側から出没可能なスイッチ部材が構成され、そのスイッチ部材は化粧ユニットＰ７３０２と前後方向で対向配置され、化粧ユニットＰ７３０２の合体状態において押し込まれることで化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていることを検出可能に構成しても良い。この検出に基づいて、分割前板部Ｐ７４８０又は電飾部Ｐ２９や報知手段としての操作ユニットＰ１８０の報知態様が切り替えられるように構成しても良い。

【２２２４７】

例えば、合体状態となっていない場合において、強烈な赤色発光を出力可能とすることで、何らかの異常が生じていることを作業者が把握し易くすることができ、化粧ユニットＰ７３０２を合体状態とする作業が不完全のまま終了することを防止し易くすることができる。

【２２２４８】

化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、パチンコ機の電源が入れられた場合の制御としては、種々の態様が例示される。例えば、電源が入れられた時に一定期間エラー報知を実行し、一定期間が経過したらエラー報知を停止するようにしても良い。この場合、エラー報知が何らかの誤検出であった場合において、正常に遊技を開始させることができる。

【２２２４９】

また、電源が入れられた時のみでなく、一定間隔で化粧ユニットＰ７３０２の状態を検知し、エラー報知を実行するように制御しても良い。この場合、遊技中に化粧ユニットＰ７３０２の状態が合体状態からずれた場合でも対応が可能である。

【２２２５０】

化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、パチンコ機の電源が入れられた場合の制御としては、種々の態様が例示される。例えば、エラー報知に代えて又は加えて、球の発射を不可能として、遊技すること自体を防止するようにしても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の状態切替が不正行為によるものである場合に、不正の利益の発生を食い止めやすくすることができる。

【２２２５１】

また、球の発射自体は可能として、遊技継続可能に制御しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の状態の検出が何らかの誤検出であって、合体状態とされても誤検出が解消されない場合に、遊技者の利益が不当に害されることを避けることができる。

【２２２５２】

優先調整制御が構成されている場合に、化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、演出レバーＰ３３９０が操作された場合に、スピーカーユニットＰ９２０が動作しないように制御しても良い。この場合、遊技者が演出レバーＰ３３９０を操作した場合に異常を発見し易くなり、異常の早期発見を図ることができる。

【２２２５３】

また、優先調整制御が構成されている場合に、化粧ユニットＰ７３０２が合体状態となっていない状態で、演出レバーＰ３３９０が操作された場合に、スピーカーユニットＰ９２０が動作可能に制御しても良い。この場合、化粧ユニットＰ７３０２の状態の検出が何らかの誤検出であって、合体状態とされても誤検出が解消されない場合に、遊技者の利益が不当に害されることを避けることができる。

【２２２５４】

なお、化粧ユニットＰ７３０２に電気的接続を要する構成が配設されていない場合は、挿入基板Ｐ７３９１ａの配設を省略できる。この場合、電気配線Ｐ７３９１ｃを付け外しする工程が無い分、化粧ユニットＰ７３０２を脱着させる作業を容易とすることができる

。なお、挿入基板Ｐ７３９１ａの配設の省略に伴って端子部Ｐ７３２１ｎの配設も省略しても良いし、端子部Ｐ７３２１ｎについては配設するようにしても良い。こうすることで、化粧ユニットＰ７３０２として複数のバリエーションが設けられる場合において、挿入基板Ｐ７３９１ａが配設されるパターンにも、挿入基板Ｐ７３９１ａが配設されないパターンにも、ベースユニットＰ７３０１を兼用することができる。

【２２２５５】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、内枠Ｈ１２に主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ７０１４の裏側に主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３が配設されるようにしても良い。この場合、主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示面とが対向配置されるため、正面枠Ｐ７０１４を開放させて、主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３に配設されるスイッチを操作した結果が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示されるような場合に、作業が円滑となる。

【２２２５６】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０がスピーカーユニットＰ９２０よりもパチンコ機Ｐ８０１０の左右方向外側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の配置は任意に設定可能であり、スピーカーユニットＰ９２０と同等か、スピーカーユニットＰ９２０よりもパチンコ機Ｐ８０１０の左右方向内側に配置されるようにしても良い。これにより、パチンコ機Ｐ８０１０の外観の設計自由度を向上させることができ、演出レバーＰ３３９０の配置位置による個性を持たせることができる。

【２２２５７】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、機能調整操作部Ｈ１９０の操作に対応して動作部Ｐ８５８３が動作される場合が構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部Ｈ１９０を押し込み続けている長さに対応して動作部Ｐ８５８３が動作されるようにしても良い。この場合、遊技者がより直感的な操作をすることが可能となる。

【２２２５８】

また、機能調整操作部Ｈ１９０の操作中ではなく機能調整操作部Ｈ１９０から手が離された操作終了後において動作部Ｐ８５８３が動作されるようにしても良い。この場合、音量調整途中であるにも関わらず、操作の度に動作部Ｐ８５８３が動作する煩わしさを解消することができる。

【２２２５９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０のスピーカーユニットＰ９２０に対する距離が操作ユニットＰ１８０よりも離れている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０のスピーカーユニットＰ９２０に対する距離が操作ユニットＰ１８０よりも近いように構成しても良いし、演出レバーＰ３３９０と操作ユニットＰ１８０とが、スピーカーユニットＰ９２０から同じ距離だけ離れているように構成しても良い。この場合、演出レバーＰ３３９０に対してもスピーカーユニットＰ９２０からの振動を伝達させ易くすることができる。

【２２２６０】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０がパチンコ機Ｐ８０１０の上側に配置され、操作ユニットＰ１８０及びスピーカーユニットＰ９２０がパチンコ機Ｐ８０１０の下側に配置されるというように、演出レバーＰ３３９０と操作ユニットＰ１８０及びスピーカーユニットＰ９２０とが離間している場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０がパチンコ機Ｐ８０１０の下側に配置される等して、演出レバーＰ３３９０と操作ユニットＰ１８０及びスピーカーユニットＰ９２０とが近接配置されても良い。この場合、遊技者はパチンコ機Ｐ８０１０の下側のみを操作すれば良いので、操作を容易とすることができる。

【２２２６１】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作を行った場合にスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作を実行していなくてもスピーカーユニットＰ９２０の振動が実行され得るように構成しても良い。スピーカーＰ３３２ａの振動と対応して振動するように構成しても良いし、スピーカーＰ３３２ａの振動とは独立したタイミングで振動し、異なる用途（エラー報知等）に利用されても良い。
【２２２６２】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０が補助ボタンＰ３３９１を備え、補助ボタンＰ３３９１の押し込み中には演出レバーＰ３３９０を操作してもスピーカーユニットＰ９２０の振動を生じさせない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、補助ボタンＰ３３９１を備えない、又は、補助ボタンＰ３３９１の押し込みによる機能（振動を停止させるか否か、又は、他の機能）を予め選択できるように構成しても良い。この場合、補助ボタンＰ３３９１が押し込まれた状態（遊技者が気づかずに触れている等）で固定されていることに遊技者が気づかず、そのまま演出レバーＰ３３９０の操作をしてもスピーカーユニットＰ９２０の振動が生じないために遊技者が故障ではないかと疑う事態を避けることができる。
【２２２６３】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０が傾倒方向に回転移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の回転軸は左右方向に延びるものに限らず、前後方向に延びる回転軸でも良いし、演出レバーＰ３３９０の移動態様を直線方向のスライド移動としても良い。この場合、演出レバーＰ３３９０の操作量を目視で把握し易くすることができ、遊技者が操作を再現し易くすることができる。
【２２２６４】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０が、前側先端の球状部または球状部に連結される棒状部の少なくとも一方に金属材料が利用されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０が樹脂材料のみから形成されても良い。この場合、量産性を向上させることができるので、パチンコ機Ｐ８０１０に予め交換部材を付属させることが容易となり、万が一破損しても対応を容易とすることができる。
【２２２６５】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、優先調整制御におけるスピーカーユニットＰ９２０の動作は、一定の振動数（１０［Ｈｚ］）で継続可能となるように設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカーユニットＰ９２０の動作の振動数が変化するようにしても良い。変化の態様は任意に設定可能であるが、例えば、演出レバーＰ３３９０の操作量が大きくなるにつれて（スピーカーユニットＰ９２０から出力される音量が大きくなるにつれて）、スピーカーユニットＰ９２０の動作の振動数が小さくなるように制御しても良い。この場合、小さい音であっても音の出力される回数を増やすことで聞こえ難いという事態を避けられるし、大きい音であっても音の出力される回数を減らすことでうるさすぎるという事態を避けられる。
【２２２６６】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入することで下側連通開口Ｐ８５７７の開口面積を小さくする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部Ｐ８５８３が退避している状態において下側連通開口Ｐ８５７７を塞ぐ動作をする開閉動作部を備え、動作部Ｐ８５８３が左右中央側に進入することで開閉動作部が退けられて、下側連通開口Ｐ８５７７の開口面積を大きくするようにしても良い。
【２２２６７】
上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、スピーカーユニットＰ９２０からの

出力が経路構成部Ｐ８５７０に進入する分と、スピーカーカバーＨ２７を通過する分とに分けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路構成部Ｐ８５７０の下側連通開口Ｐ８５７７とスピーカーユニットＰ９２０の前側部とを繋ぐトンネル状部が形成され、スピーカーユニットＰ９２０からの出力が経路構成部Ｐ８５７０に進入する分のみとなるようにしてもいい。これにより、スピーカーユニットＰ９２０から出力される空気圧を利用した操作ユニットＰ１８０の振動の調整を行い易くすることができる。なお、この場合、スピーカーＰ３３２ａから放出される音を遊技者に聞かせるようにすればよい。

【２２２６８】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、動作部Ｐ８５８３，９５９３の移動方向が一方向である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。途中で切り替えられる２方向の移動で構成されても良く、例えば、前後方向の移動と組み合わせられることにより、下側連通開口Ｐ８５７７とスピーカーユニットＰ９２０との間に進入するか退避されるかの別に加えて、スピーカーユニットＰ９２０からの離間幅が異なる場合を構成することができる。スピーカーユニットＰ９２０に近い場合には出力される空気圧をスピーカーユニットＰ９２０に近い位置で衝突させて音を拡散させ易くなり、スピーカーユニットＰ９２０からの離間幅が大きい場合には音の拡散を抑えて音を遠くまで飛ばし易くすることができる。

【２２２６９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、動作部Ｐ８５８３，９５９３の背面側形状が前後方向と垂直な平面形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下方向中央部よりも上下方向外方部の方が前方側に位置する傾斜面として構成しても良い。傾斜面によってスピーカーユニットＰ９２０から出力された空気が後方に跳ね返されることを回避でき、空気を効率的に前方側へ流すことができ、音量の減衰の程度を小さくすることができる。

【２２２７０】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、駆動モータＰ８５８１が動作部Ｐ８５８３を駆動させることのみに利用される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上皿Ｐ１７よりも下側に配置されているという位置関係を利用して、別個の駆動力伝達経路切替手段を介在させ、その駆動力伝達経路切替手段の状態変化により、発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段を駆動させる駆動源としても兼用可能に構成しても良い。これにより、音量調整後においても、駆動モータＰ８５８１が無駄となることを避けることができ、駆動装置を余分に配設する場合に比較して配置スペースを削減することができる。

【２２２７１】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作に対応してスピーカーユニットＰ９２０から出力される態様（音量等）は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３４９９参照）により制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカーユニットＰ９２０から出力される態様（音量等）が主制御装置Ｈ１１０により制御されるように構成しても良い。この場合、演出レバーＰ３３９０の操作からスピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されるまでの時間遅れを短くすることができる。

【２２２７２】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作が行われた場合に第３図柄表示装置Ｈ８１で音量に関わる表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、音量に関わる表示に加えて（又は、音量に関わる表示がされるよりも前に）、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側で動作する演出動作役物が動作制御されるようにしても良い。これにより、遊技者の注目力を第３図柄表示装置Ｈ８１に集めることができ、音量に関わる表示を視認させ易くすることができる。

【２２２７３】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作が行われた場合に第３図柄表示装置Ｈ８１で音量に関わる表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作実行後ではなく、遊技者が演出レバーＰ３３９０に触れた時点で表示が開始されるようにしても良い。即ち、現在の音量の把握したい場合、遊技者は演出レバーＰ３３９０に触れれば良い。

【２２２７４】

また、表示は演出レバーＰ３３９０の操作の実行後すぐに実行されるものに限らない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作量が一定時間維持されたことが検出された後で表示を実行するように制御しても良い。この場合、調整途中において音量が常に表示されることにより遊技者が煩わしく感じることを避けることができる。

【２２２７５】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作時に限ってスピーカーユニットＰ９２０が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作を止めた後においてもスピーカーユニットＰ９２０の動作が継続されるように制御し、別の操作部（例えば、補助ボタンＰ３３９１）を操作することでスピーカーユニットＰ９２０の動作が停止されるようにしても良い。この場合、音量の調整の途中であっても遊技者の手が空くので、音量の調整の途中に操作ユニットＰ１８０の操作を促す報知がされた場合でも問題なく操作ユニットＰ１８０の操作を行うことができるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【２２２７６】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作によるスピーカーユニットＰ９２０の動作制御が、任意のタイミングで実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作によるスピーカーユニットＰ９２０の動作制御が所定のモードにおいてのみ実行されるように構成しても良い。これにより、例えば、データカウンターＰＤｃを操作しようとした他の遊技者が誤って演出レバーＰ３３９０を触れた場合にスピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されることを、予めモードを変更しておくことにより防止することができる。

【２２２７７】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、補助ボタンＰ３３９１を操作した場合に、スピーカーユニットＰ９２０の動作はさせず、駆動モータＰ８５８１の駆動は実行可能とする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＰ８５８１の駆動も停止するようにしても良い。

【２２２７８】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、演出レバーＰ３３９０の操作に対応して、スピーカーユニットＰ９２０及びスピーカーＰ３３２ａの動作態様が変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出レバーＰ３３９０の操作によって動作態様が変化するのはスピーカーユニットＰ９２０のみであり、スピーカーＰ３３２ａの動作態様は演出レバーＰ３３９０の操作により変化されないように構成しても良い。操作ユニットＰ１８０の振動態様の調整を行う目的からすればスピーカーユニットＰ９２０の動作態様が変化されれば目的は十分達成されるためである。この場合、優先調整制御の最中において、並行して実行される演出の音声まで変化して、演出を十分に楽しめないという事態を避けることができる。なお、優先調整制御で確認した後で、機能調整操作部Ｈ１９０を操作すれば、スピーカーＰ３３２ａ及びスピーカーユニットＰ３３９０の動作態様が共に変化される。

【２２２７９】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、動作部Ｐ８５８３の動作に必要とされる期間だけ演出レバーＰ３３９０の操作から時間遅れしてスピーカーユニットＰ９２０の動作が実行されるよう制御されることで動作部Ｐ８５８３の動作検出を必要とせず、駆動モータＰ８５８１の故障等により動作部Ｐ８５８３が動作しない場合には下側連通開口Ｐ８５７７が開放されないためスピーカーユニットＰ９２０が動作しても操作ユニットＰ

１８０の振動がほとんど生じないことから遊技前の調整で遊技者に故障を気付かせることができ、遊技者は遊技開始前に遊技する台を変えることができるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＰ８５８１の駆動または動作部Ｐ８５８３の移動を検出し、その検出結果をスピーカーユニットＰ９２０の動作の実行有無に利用するように制御しても良い。この場合、駆動モータＰ８５８１の故障等により駆動モータＰ８５８１の駆動が実行されなかったり、動作部Ｐ８５８３が移動されなかったりすることを検出し、その検出結果に基づいてスピーカーユニットＰ９２０の動作を実行しないように制御させることができる。

【２２２８０】

上記第１６２実施形態から第１７０実施形態では、動作部Ｐ８５８３から張出板部Ｐ８５８４が前方に張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、張出板部Ｐ８５８４の構成を省略するようにしても良い。特に、被案内物体である動作部Ｐ９５９３と動作部Ｐ８５８３とが前後方向で重なる場合、動作部Ｐ９５９３及び動作部Ｐ８５８３の前後間隔が密となることによって撓みを抑制することができるため、張出板部Ｐ８５８４が無くても撓みの発生を抑制することができ、撓みに利用されて空気が減衰される程度を弱めることができ、遊技者に聞かせる音を大きくすることができる。

【２２２８１】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２２２８２】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２２２８３】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し

得る。
【２２２８４】
上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。
【２２２８５】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【２２２８６】
＜合体時に押進の動作がされる切替手段＞
特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な所定手段と、その所定手段に対応した動作が可能とされる動作手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定手段または前記動作手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記特定枠と前記所定枠とが近接されている場合よりも前記特定枠から前記所定枠が離間されている場合の方が、前記視認可能部が視認し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＡ１。
【２２２８７】
パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。
【２２２８８】
これに対し、遊技機ＰＡ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。
【２２２８９】
特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、所定手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、動作手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。
【２２２９０】
遊技機ＰＡ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＡ２。
【２２２９１】
遊技機ＰＡ２によれば、遊技機ＰＡ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。
【２２２９２】
遊技機ＰＡ１又はＰＡ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中

心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＡ３。
【２２２９３】
遊技機ＰＡ３によれば、遊技機ＰＡ１又はＰＡ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。
【２２２９４】
遊技機ＰＡ１からＰＡ３のいずれかにおいて、前記所定手段は、前記構成手段を前記所定枠から離間させる場合に動作されることを特徴とする遊技機ＰＡ４。
【２２２９５】
遊技機ＰＡ４によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ３のいずれかの奏する効果に加え、構成手段を所定枠から離間させる場合における動作対象としての所定手段が所定枠に配設されることが分かっているので、作業効率を向上させることができる。
【２２２９６】
遊技機ＰＡ１からＰＡ４のいずれかにおいて、前記所定手段は、前記取付状態から前記解除状態へ状態変化される場合に動作可能とされ、その動作中において少なくとも一部が外方から視認可能とされることを特徴とする遊技機ＰＡ５。
【２２２９７】
遊技機ＰＡ５によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ４のいずれかの奏する効果に加え、所定手段が外方から視認可能とされることから、その視認される箇所を目印として切替手段の状態を目視で把握することができる。
【２２２９８】
そのため、切替手段の状態の切り替えが完了していない場合に、切替不良となっていることを早期に発見することができ、切替不良による事故の発生を未然に防ぐことができる。また、切替手段の状態を確認するためにわざわざ遊技機を開放させることを必要としないので、切替手段の状態の切り替えが完了しているかの確認に要する時間を短縮することができる。
【２２２９９】
遊技機ＰＡ１からＰＡ５のいずれかにおいて、所定の操作手段により前記所定手段を操作することで前記切替手段の状態を切替可能に構成されており、前記所定枠に前記構成手段を取り付けた状態で前記所定の操作手段を所定方向に操作することにより前記構成手段の前記所定枠に対する位置が固定されることを特徴とする遊技機ＰＡ６。
【２２３００】
遊技機ＰＡ６によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ５のいずれかの奏する効果に加え、所定枠に対する構成手段の取り付けの際に、所定の操作手段の所定方向への操作を必要とすることにより、所定枠に対して構成手段を仮置き（すなわち、固定される位置において非固定の状態で配置）することができるので、所定枠に対して構成手段を取り付けては再度取り外して行う必要がある態様のメンテナンス（例えば、ＬＥＤから照射された光が実際にはどのように視認されるのかを確認しながら、電飾基板の配置を調整したり、光を反射させる部位の角度を調整したりする貸態様のメンテナンス）をしやすくすることができる。
【２２３０１】
遊技機ＰＡ１からＰＡ６のいずれかにおいて、前記切替手段は、所定の操作手段により操作される箇所を除いて、前記所定枠および前記構成手段により覆われることを特徴とする遊技機ＰＡ７。
【２２３０２】
遊技機ＰＡ７によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ６のいずれかの奏する効果に加え、切替手段に対する外部からの侵入を遮断することができるため、意図せず切替手段の状態が切り替えられる事態を未然に防ぐことができる。
【２２３０３】
遊技機ＰＡ１からＰＡ７のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記変化手段に押進さ

れる被押進手段を備え、前記切替手段は、前記構成手段が前記所定枠から離れている状態において前記被押進手段が視認可能とされ、前記被押進手段を除く箇所における前記所定手段および前記動作手段は視認不能に覆われることを特徴とする遊技機ＰＡ８。

【２２３０４】

遊技機ＰＡ８によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ７のいずれかの奏する効果に加え、被押進手段のみが視認可能とされることにより、変化手段を向かわせる対象を把握させやすくすることができるので、構成手段の所定枠への組み付け作業を容易とすることができる。

【２２３０５】

遊技機ＰＡ１からＰＡ８のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記動作手段を支持する閉空間を構成する支持手段を備え、前記支持手段が前記所定枠に締結固定されることを特徴とする遊技機ＰＡ９。

【２２３０６】

遊技機ＰＡ９によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ８のいずれかの奏する効果に加え、動作手段を支持する閉空間を構成する支持手段が所定枠に締結固定されることから、動作手段が構成手段側に外れる不具合を防止することができる。なお、支持手段は、ベース部材Ｐ３１０及びベースカバーＰ３２１でも良い。

【２２３０７】

遊技機ＰＡ１からＰＡ９のいずれかにおいて、前記変化手段は、複数構成されることを特徴とする遊技機ＰＡ１０。

【２２３０８】

遊技機ＰＡ１０によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ９のいずれかの奏する効果に加え、構成手段と切替手段との間で生じる力を複数位置で分散させることができるので、局所的に大きな力が生じる場合に比較して、変化手段の破損が生じる可能性を低くすることができる。

【２２３０９】

遊技機ＰＡ１からＰＡ１０のいずれかにおいて、前記動作手段は所定の平面と平行に動作されるように構成され、前記構成手段が前記所定枠に取り付けられる場合、前記構成手段は前記所定の平面と交差する方向に沿って前記所定枠に近づけられることを特徴とするＰＡ１１。

【２２３１０】

遊技機ＰＡ１１によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作方向が構成手段の移動方向と交差するため、同方向に移動される場合に比較して、構成手段の移動量を動作手段の移動量に効率的に変換させることができる。

【２２３１１】

遊技機ＰＡ１からＰＡ１１のいずれかにおいて、前記動作手段は、上下方向成分を含む方向に動作されることを特徴とする遊技機ＰＡ１２。

【２２３１２】

遊技機ＰＡ１２によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、重力を利用した動作手段の動作を生じさせることができる。

【２２３１３】

遊技機ＰＡ１からＰＡ１２のいずれかにおいて、前記動作手段は、取付状態における位置へ向けて動作する場合に下降する方向へ動作することを特徴とする遊技機ＰＡ１３。

【２２３１４】

遊技機ＰＡ１３によれば、遊技機ＰＡ１からＰＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、重力を利用した動作手段の動作により切替手段を取り付け状態にすることができるので、他の動力原に比較して、経年劣化の影響を受けにくくすることができる。

【２２３１５】

特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な第１動作可能手段と、その

第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段と、前側部から張り出す張出部と、を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記特定枠と前記所定枠とが近接されている場合よりも前記特定枠から前記所定枠が離間されている場合の方が、前記視認可能部が視認し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＢ１。

【２２３１６】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３１７】

これに対し、遊技機ＰＢ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３１８】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【２２３１９】

遊技機ＰＢ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＢ２。

【２２３２０】

遊技機ＰＢ２によれば、遊技機ＰＢ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【２２３２１】

遊技機ＰＢ１又はＰＢ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＢ３。

【２２３２２】

遊技機ＰＢ３によれば、遊技機ＰＢ１又はＰＢ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【２２３２３】

特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な所定手段と、その所定手段に対応した動作が可能とされる動作手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定手段また

は前記動作手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段と、前側部から張り出す張出部と、を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記所定枠が前記特定枠から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＣ１。

【２２３２４】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３２５】

これに対し、遊技機ＰＣ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３２６】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、所定手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、動作手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【２２３２７】

遊技機ＰＣ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＣ２。

【２２３２８】

遊技機ＰＣ２によれば、遊技機ＰＣ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【２２３２９】

遊技機ＰＣ１又はＰＣ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＣ３。

【２２３３０】

遊技機ＰＣ３によれば、遊技機ＰＣ１又はＰＣ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【２２３３１】

第１枠状体から離間する方向に移動可能な第２枠状体と、その第２枠状体に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記第２枠状体に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化

手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記第１枠状体と前記第２枠状体とが近接されている場合よりも前記第１枠状体から前記第２枠状体が離間されている場合の方が、前記視認可能部が視認し易いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＤ１。

【２２３３２】

パチンコ機等の遊技機において、所定の枠状体から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定の枠状体に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定の枠状体に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３３３】

これに対し、遊技機ＰＤ１によれば、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態のままで構成手段の第２枠状体に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３３４】

第１枠状体は、内枠Ｈ１２でも良く、第２枠状体は、正面枠Ｐ１４でも良く、その第２枠状体Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【２２３３５】

遊技機ＰＤ１において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＤ２。

【２２３３６】

遊技機ＰＤ２によれば、遊技機ＰＤ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により第２枠状体を第１枠状体から容易に離間させることができる。

【２２３３７】

遊技機ＰＤ１又はＰＤ２において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＤ３。

【２２３３８】

遊技機ＰＤ３によれば、遊技機ＰＤ１又はＰＤ２の奏する効果に加え、第２枠状体と第１枠状体との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【２２３３９】

特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記所定枠に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進

することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記所定枠が前記特定枠から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＥ１。

【２２３４０】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定枠に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３４１】

これに対し、遊技機ＰＥ１によれば、特定枠から所定枠を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、特定枠から所定枠を離間させた状態のままで構成手段の所定枠に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３４２】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【２２３４３】

遊技機ＰＥ１において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＥ２。

【２２３４４】

遊技機ＰＥ２によれば、遊技機ＰＥ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により所定枠を特定枠から容易に離間させることができる。

【２２３４５】

遊技機ＰＥ１又はＰＥ２において、前記所定枠は前記特定枠に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＥ３。

【２２３４６】

遊技機ＰＥ３によれば、遊技機ＰＥ１又はＰＥ２の奏する効果に加え、所定枠と特定枠との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【２２３４７】

第１枠状体から離間する方向に移動可能な第２枠状体と、その第２枠状体に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記第２枠状体に配設可能な所定手段と、その所定手段に対応した動作が可能とされる動作手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定手段または前記動作手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出

す張出部を備え、前記遊技機は、前記切替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記第２枠状体が前記第１枠状体から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＦ１。

【２２３４８】

パチンコ機等の遊技機において、所定の枠状体から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定の枠状体に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定の枠状体に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３４９】

これに対し、遊技機ＰＦ１によれば、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態のままで構成手段の第２枠状体に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３５０】

第１枠状体は、内枠Ｈ１２でも良く、第２枠状体は、正面枠Ｐ１４でも良く、その第２枠状体Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、所定手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、動作手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【２２３５１】

遊技機ＰＦ１において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＦ２。

【２２３５２】

遊技機ＰＦ２によれば、遊技機ＰＦ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により第２枠状体を第１枠状体から容易に離間させることができる。

【２２３５３】

遊技機ＰＦ１又はＰＦ２において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＦ３。

【２２３５４】

遊技機ＰＦ３によれば、遊技機ＰＦ１又はＰＦ２の奏する効果に加え、第２枠状体と第１枠状体との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【２２３５５】

第１枠状体から離間する方向に移動可能な第２枠状体と、その第２枠状体に脱着可能に構成される構成手段と、前記構成手段を脱着させる場合に取付状態から解除状態へ切替可能とされる切替手段と、を備え、前記切替手段は、前記第２枠状体に配設可能な第１動作可能手段と、その第１動作可能手段の動作に基づく動作が可能とされる第２動作可能手段と、を備え、前記構成手段は、前記第１動作可能手段または前記第２動作可能手段の少なくとも一方を押進することに基づいて前記切替手段の状態を変化させることが可能な変化手段を備え、前記構成手段は、前側部から張り出す張出部を備え、前記遊技機は、前記切

替手段の少なくとも一部を視認可能に構成される視認可能部を備え、前記第２枠状体が前記第１枠状体から離間する方向に移動することに基づいて前記視認可能部が視認し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＧ１。

【２２３５６】

パチンコ機等の遊技機において、所定の枠状体から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定の枠状体に対して構成手段が適切に組み付けられているかの判定が検出により実行されることから、構成手段を所定の枠状体に組み付けた状態で電源の投入を行う必要があるため、仮に構成手段が適切に組み付けられていなかった場合には再び電源を切ることが必要とされることから、作業工数が多く、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３５７】

これに対し、遊技機ＰＧ１によれば、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態において視認可能部が視認し易く構成されており、その視認可能部を通して切替手段の状態を把握可能となっていることから、第１枠状体から第２枠状体を離間させた状態のままで構成手段の第２枠状体に対する組み付け作業が完了したかどうかの確認を行うことができるので、確認作業に電源の投入を必要とせず、組み付け作業の作業工数を少なくすることができる。更に、前側部から張り出す張出部を把持することで構成手段の着脱作業の負担も下げることができるので、構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３５８】

第１枠状体は、内枠Ｈ１２でも良く、第２枠状体は、正面枠Ｐ１４でも良く、その第２枠状体Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、第１動作可能手段は、被操作部材Ｐ３２２でも良く、第２動作可能手段は、追従動作部材Ｐ３２４でも良く、変化手段は、係止棒部材Ｐ３８０でも良く、張出部は、前側傾斜部Ｐ３５５でも良く、視認可能部は、複数段形成部Ｐ３２１ｈでも良いし、板状部Ｐ３１４の間の領域でも良い。

【２２３５９】

遊技機ＰＧ１において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記張出部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＧ２。

【２２３６０】

遊技機ＰＧ２によれば、遊技機ＰＧ１の奏する効果に加え、張出部を把持して行う作業により第２枠状体を第１枠状体から容易に離間させることができる。

【２２３６１】

遊技機ＰＧ１又はＰＧ２において、前記第２枠状体は前記第１枠状体に対して所定の回転軸を中心に回転動作可能に支持されており、前記視認可能部は、前記所定の回転軸から離間した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＰＧ３。

【２２３６２】

遊技機ＰＧ３によれば、遊技機ＰＧ１又はＰＧ２の奏する効果に加え、第２枠状体と第１枠状体との離間幅を確保し易い位置としての回転軸から離間した位置に視認可能部が位置されることにより、視認可能部への視線を通り易くすることができる。

【２２３６３】

＜取付時に扉を開けさせる＞

特定枠と、その特定枠の左右方向一側において前記特定枠に対して回転動作可能に支持されており前記特定枠から離間する方向に移動可能な所定枠と、その所定枠に脱着可能に構成される構成手段と、を備え、前記構成手段は、前記所定枠が前記特定枠から離間した状態から前記構成手段が第１方向で移動された後に第２方向で移動されることに基づいて前記所定枠に対する第１位置に第１姿勢で固定されるよう構成され、前記所定枠が前記特定枠から離間していない状態から前記構成手段が第３方向で移動された後に第４方向で移

動されることに基づいて前記所定枠に対する前記第１位置に固定されるよう構成され、前記所定枠は、前記左右方向一側において張出形成される形成部を備え、前記構成手段は、前記形成部を受け入れ可能に構成される受入部を備え、前記第１方向での移動は、前記第１姿勢と異なる所定姿勢で実行され、前記第１方向で移動させることで前記構成手段を載置位置に載置可能であり、前記載置位置に載置した後に前記構成手段を前記第２方向で移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ１。

【２２３６４】

パチンコ機等の遊技機において、所定枠から脱着可能に構成される構成手段を備える遊技機がある（例えば、特開２０１９－２４５３８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、所定枠に対して構成手段が一方向（前後方向）に移動されることで組み付けられているところ、脱着作業において、所定枠の裏側を操作して係合を解除しながら所定枠の表側へ構成手段を引き抜く場合の作業は煩雑であり、また作業者が構成手段を掴んだ方の手を所定枠から大きく離間させる必要があり作業自体が困難となっていたことから、構成手段に対する作業を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２２３６５】

これに対し、遊技機ＰＰＢ１によれば、所定枠に対して構成手段を組み付ける際の構成手段の移動方向を第１方向から第２方向で変化させるように構成し、且つ、第１方向の移動は第２方向での移動に係る第１姿勢とは異なる所定姿勢とされることにより、同一方向に構成手段を移動させる場合に比較して構成手段に対する作業を好適とすることができる。

【２２３６６】

また、第１方向で移動させて載置位置に載置させないと第２方向での移動が制限される構成によって作業者の作業方法を指定しているところ、所定枠に対して構成手段を脱着させる途中において、構成手段を載置位置に載置させることができるので、構成手段から手を離すことが可能となり、作業負担を低減することができる。

【２２３６７】

なお、第１方向は、一定の方向でも良いし、途中で切り替えられる一連の方向でも良い。一連の方向の場合において、回転方向と直線方向とで切り替えられるものでも良く、その順序も任意に設定可能である。

【２２３６８】

なお、第１方向で移動させて載置位置に載置させないと第２方向での移動が制限されることで作業方法を制限する構成としては、例えば、第２方向で移動させる前に第１方向での移動で近接可能な所定部が接触していないと第２方向での移動が規制される構成でも良いし、第１方向での移動をさせずに第２方向での移動をさせる場合に形成部と受入部とが干渉する構成でも良い。

【２２３６９】

特定枠は、内枠Ｈ１２でも良く、所定枠は、正面枠Ｐ１４でも良く、その所定枠Ｐ１４に固定されるベースユニットＰ３０１でも良い。また、構成手段は、化粧ユニットＰ３０２，Ｐ７３０２でも良い。また、切替手段は、切替構成部Ｐ３２０でも良く、受入部は、突設形成部Ｐ７３５９でも良く、形成部は、凹設形成部Ｐ７３２１ｊや水平張出部Ｐ７３２１ｋでも良い。

【２２３７０】

構成手段は、載置位置において載置された状態で支持され、回転移動されることで対象物に対して脱着可能な重量物全般を含む。この場合において、構成手段としては、遊技者が視認可能に限られるものではなく、遊技者からは通常は視認されない箇所に配設されるものでも良い。また、遊技者が視認可能ではあっても、触れることができないように透明の遮蔽部材で前面側が覆われていても良い。この場合、遊技者が構成手段に触れることに基づく不具合を未然に防ぐことができる。構成手段としては、例えば、正面枠Ｐ７０１４側に固定されるタイプの構造における遊技盤Ｈ１３でも良いし、正面枠Ｐ７０１４に主制御装置Ｈ１１０や音声ランプ制御装置Ｈ１１３が配設される場合における裏パックユニッ

トＨ９４の裏パックＨ９２でも良い。
【２２３７１】
遊技機ＰＰＢ１において、前記所定姿勢において、前記載置位置側における前記所定枠と前記構成手段との離間の程度よりも前記形成部と前記受入部との離間の程度の方が大きいことを特徴とする遊技機ＰＰＢ２。
【２２３７２】
遊技機ＰＰＢ２によれば、遊技機ＰＰＢ１の奏する効果に加え、特定枠に対する所定枠の傾斜とは逆の傾斜となる所定姿勢で構成手段の取り付けが開始されることから、所定枠に正対する方向から取り付ける場合に比較して、所定枠の前側の領域を広く使って脱着作業を行うことができるので、作業負担を低減させることができる。
【２２３７３】
遊技機ＰＰＢ１又はＰＰＢ２において、前記第２方向および前記第４方向は、同一中心の円弧に沿う方向であって、少なくとも一部が重なるように構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ３。
【２２３７４】
遊技機ＰＰＢ３によれば、遊技機ＰＰＢ１又はＰＰＢ２の奏する効果に加え、第２方向での移動と第４方向での移動とが類似の移動として構成されるので、所定枠が特定枠から離間されているか否かに関わらず、構成手段を脱着させる作業を行う作業者の作業負担を低減させることができる。
【２２３７５】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ３のいずれかにおいて、前記構成手段は、前記第１位置から前記第２方向の反対方向に移動された後に前記第１方向の反対方向に移動されることに基づいて前記所定枠から取り外し可能に構成され、前記所定枠が前記特定枠から離間する場合において、前記所定枠が所定位置を通過すると前記構成手段の前記第２方向の反対方向への移動可能量が減少するよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ４。
【２２３７６】
遊技機ＰＰＢ４によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ３のいずれかの奏する効果に加え、所定枠が特定枠から極端に離間されると、構成手段を第１位置から十分に移動させることができず、所定枠から構成手段を取り外す作業が困難になる可能性があることから、作業者が所定枠の離間幅を調整するよう図ることができる。これにより、所定枠を特定枠から極端に離間させた場合等に隣設された遊技機と接触する事象の発生確率を下げることができる。
【２２３７７】
構成手段の第２方向の反対方向への移動可能量の減少を生じさせる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特定枠側の形状（ヒンジ形状）によるものでも良い。
【２２３７８】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ４のいずれかにおいて、前記構成手段が前記第２方向に移動可能な状態において、前記所定枠が前記構成手段に当接されるまで前記所定枠が前記特定枠から離間する方向に移動可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ５。
【２２３７９】
遊技機ＰＰＢ５によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ４のいずれかの奏する効果に加え、所定枠を一旦離間の終端まで移動させてから、所定枠を特定枠に対して近接させるという作業態様でも取り付け作業が可能となる。これにより、作業者の好みに合わせて複数通りの作業態様が可能となる。
【２２３８０】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ５のいずれかにおいて、前記第１方向は、下方向成分を含む方向とされることを特徴とする遊技機ＰＰＢ６。
【２２３８１】
遊技機ＰＰＢ６によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ５のいずれかの奏する効果に加え

、第１方向への移動に自重を使うことができるので、構成手段を所定枠に取り付ける作業の作業負担を低減させることができる。
【２２３８２】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ６のいずれかにおいて、前記構成手段は、前記所定姿勢において、前記第１方向の反対方向に移動可能とされることを特徴とする遊技機ＰＰＢ７。
【２２３８３】
遊技機ＰＰＢ７によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ６のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の姿勢から、構成手段の移動の可否を把握することができる。
【２２３８４】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ７のいずれかにおいて、前記構成手段は、前記所定姿勢とは異なる姿勢における前記第１方向の反対方向への移動が防止されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ８。
【２２３８５】
遊技機ＰＰＢ８によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ７のいずれかの奏する効果に加え、第２方向での移動中において構成手段が第１方向で位置ずれすることを防止することができる。
【２２３８６】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ８のいずれかにおいて、前記受入部および前記形成部は、前記構成手段の前記第２方向の移動の移動抵抗を生じさせ難いように構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ９。
【２２３８７】
遊技機ＰＰＢ９によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ８のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の移動が正常な場合において構成手段の移動抵抗が生じることを避け、作業者の作業負担を低減させることができる。
【２２３８８】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ９のいずれかにおいて、前記構成手段の前記受入部は、前記所定枠の前端部よりも後方側まで張り出すことを特徴とする遊技機ＰＰＢ１０。
【２２３８９】
遊技機ＰＰＢ１０によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ９のいずれかの奏する効果に加え、重なりが大きくなり、強度が増す。
【２２３９０】
なお、受入部と形成部とを構成する位置は、何ら限定されるものではない。例えば、左端部において上下方向に亘って形成される場合、重なり部により所定枠と構成手段との間の隙間を可能な限り小さくすることができ、不正具等の進入を防止できる。
【２２３９１】
遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ１０のいずれかにおいて、前記受入部および前記形成部は、前記所定枠および前記構成手段の左端側において前記構成手段の上下方向に亘って形成されることを特徴とする遊技機ＰＰＢ１１。
【２２３９２】
遊技機ＰＰＢ１１によれば、遊技機ＰＰＢ１からＰＰＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、受入部と形成部とを重ねる箇所が上下に亘っていることで、強度増加および不正具の進入の防止の作用を広範囲で生じさせることができる。
【２２３９３】
＜動作手段の動作力を操作手段に良好に伝達させる＞
遊技者が視認可能な視認手段と、所定の信号に基づいて往復動作可能な動作手段と、を備え、前記往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成され、前記往復動作に基づく振動の発生を前記視認手段を介して遊技者が知覚可能に構成され、前記動作手段の前記往復動作中に接近可能な所定領域における所定位置に変位手段が変位可能に構成され、前記所定位置に前記変位手段が位置している場合と前記所定位置に前記変位手段が位置していない場合とで、遊技者に聞かせることが可能な音が変化するように構成されるこ

とを特徴とする遊技機ＰＰＣ１。
【２２３９４】
パチンコ機等の遊技機において、往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００５－２１８７４４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、音量調整により動作手段の動作が変化されると、動作手段の動作に基づく力も関連して変化されてしまい、好みの音量に音量調整を行うと同時に動作に基づく力を好みの大きさとすることが困難であり、動作手段の動作を好適とさせる観点で改善の余地があるという問題点があった。
【２２３９５】
これに対し、遊技機ＰＰＣ１によれば、変位手段の変位を利用することにより、音量調整による動作手段の動作に基づく力の変化と、遊技者に聞かせることが可能な音の変化とが共に好適となるように調整することができる。従って、動作手段の動作を好適とすることができる。
【２２３９６】
遊技機ＰＰＣ１において、第１操作手段を備え、前記第１操作手段の操作に基づいて前記変位手段を前記所定位置へ向けて変位させる場合と、前記変位手段を前記所定位置へ向けて変位させない場合とを構成可能であることを特徴とする遊技機ＰＰＣ２。
【２２３９７】
遊技機ＰＰＣ２によれば、遊技機ＰＰＣ１の奏する効果に加え、遊技者の操作に基づいて変位手段を変位させることができる。
【２２３９８】
遊技機ＰＰＣ１又はＰＰＣ２において、前記動作手段から離間して配置される第２操作手段を備え、前記第２操作手段を操作することに伴い前記動作手段を動作させるよう構成され、前記第２操作手段の操作量に基づいて前記動作手段の動作に基づく力が変化されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ３。
【２２３９９】
遊技機ＰＰＣ３によれば、遊技機ＰＰＣ１又はＰＰＣ２の奏する効果に加え、異なる操作量で第２操作手段の操作を行うことで、様々な動作量で動作手段を動作させることができるので、変位手段の変位と動作手段の動作とを組み合わせて、動作手段の動作を好適な状態にさせることができる。
【２２４００】
更に、第２操作手段が離間されていることから、第２操作手段が動作手段の動作に基づく力の影響を受けることを避けることができるので、動作手段の動作により第２操作手段の動作が生じ、更に第２操作手段の動作により動作手段が動作するというループが生じる事態を避けることができる。
【２２４０１】
遊技機ＰＰＣ３において、前記変位手段の前記所定位置へ向けた所定方向での変位は、前記第２操作手段の操作に基づく所定条件の成立に基づいて所定態様で継続され得るよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ４。
【２２４０２】
遊技機ＰＰＣ４によれば、遊技機ＰＰＣ３の奏する効果に加え、第２操作手段の操作に基づいて変位手段の変位が継続されることから、遊技者の操作負担を低減させることができる。
【２２４０３】
遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ４のいずれかにおいて、前記視認手段の外方に配置されており前記操作手段に振動を伝達させる第１振動手段を備え、前記第１振動手段は、前記動作手段とは異なる態様の振動を生じさせるよう構成され、前記視認手段は、操作される前の第１位置と、操作したと認識される第２位置とを変位可能とされ、前記第１位置から前記第２位置への変位により、前記視認手段に伝達される前記第１振動手段の振動に基づく力が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ５。

【２２４０４】
遊技機ＰＰＣ５によれば、遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ４のいずれかの奏する効果に加え、第１振動手段によって、視認手段に対して動作手段の動作により伝達される力とは異なる振動を伝達させることができることに加え、この振動は視認手段の変位により変化されることから、視認手段を介して遊技者に伝達される態様のバリエーションを増やすことができる。
【２２４０５】
遊技機ＰＰＣ５において、前記第１振動手段と前記動作手段との間に空間が構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ６。
【２２４０６】
遊技機ＰＰＣ６によれば、遊技機ＰＰＣ５の奏する効果に加え、動作手段の動作に基づく力の第１振動手段への伝達を回避し易くすることができるし、その逆として、第１振動手段の振動に基づく力の動作手段への伝達を回避し易くすることができる。
【２２４０７】
遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ６のいずれかにおいて、前記動作手段の動作量に対応して前記変位手段が前記所定位置から退避される場合と、前記変位手段が前記所定位置側に戻り得る場合とを変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣ７。
【２２４０８】
遊技機ＰＰＣ７によれば、遊技機ＰＰＣ１からＰＰＣ６のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作量と変位手段の変位態様（所定位置から退避されるのか、所定位置側に戻るのか）とを対応させることができるので、変位手段を変位させるための操作の操作負担を低減させることができる。
【２２４０９】
遊技者が視認可能な視認手段と、所定の信号に基づいて往復動作可能な動作手段と、を備え、前記往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成され、前記往復動作に基づく振動の発生を前記視認手段を介して遊技者が知覚可能に構成され、前記動作手段の前記往復動作中に接近可能な所定領域における所定位置に変位手段が変位可能に構成され、前記所定領域は、前記動作手段の動作方向へ延びる第１領域と、その第１領域に交差する第２領域とを備え、前記第２領域の方が前記第１領域よりも視認手段側に位置しており、前記変位手段が前記第２領域側から前記第１領域側へ向けて変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＰＰＣＣ１。
【２２４１０】
パチンコ機等の遊技機において、往復動作に基づく音を遊技者に聞かせることが可能に構成される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開２００５－２１８７４４号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、音量調整により動作手段の動作が変化されると、動作手段の動作に基づく力も関連して変化されてしまい、好みの音量に音量調整を行うと同時に動作に基づく力を好みの大きさとすることが困難であり、動作手段の動作を好適とさせる観点で改善の余地があるという問題点があった。
【２２４１１】
これに対し、遊技機ＰＰＣＣ１によれば、視認手段側に位置する第２領域における空間を変位手段によって変化可能に構成されることから、音量調整に加えて、視認手段側への力の伝達態様を変化させることができることから、動作手段の動作を好適とすることができる。
【２２４１２】
遊技機ＰＡ１からＰＡ１３，ＰＢ１からＰＢ３，ＰＣ１からＰＣ３，ＰＤ１からＰＤ３，ＰＥ１からＰＥ３，ＰＦ１からＰＦ３，ＰＧ１からＰＧ３，ＰＰＢ１からＰＰＢ１１，ＰＰＣ１からＰＰＣ７，ＰＰＣＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＰＰＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示

が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２２４１３】

遊技機ＰＡ１からＰＡ１３，ＰＢ１からＰＢ３，ＰＣ１からＰＣ３，ＰＤ１からＰＤ３，ＰＥ１からＰＥ３，ＰＦ１からＰＦ３，ＰＧ１からＰＧ３，ＰＰＢ１からＰＰＢ１１，ＰＰＣ１からＰＰＣ７，ＰＰＣＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＰＰＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２２４１４】

遊技機ＰＡ１からＰＡ１３，ＰＢ１からＰＢ３，ＰＣ１からＰＣ３，ＰＤ１からＰＤ３，ＰＥ１からＰＥ３，ＰＦ１からＰＦ３，ＰＧ１からＰＧ３，ＰＰＢ１からＰＰＢ１１，ＰＰＣ１からＰＰＣ７，ＰＰＣＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＰＰＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２２４１５】

次いで、図３５６９から図３５８８を参照して、第１７１実施形態における遊技機（パチンコ機）について説明する。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２４１６】

まず、図３５６９から図３５７８を参照して、動作ユニット２００の概略構成について説明する。図３５６９は、動作ユニット２００の正面斜視図であり、図３５７０は、遊技盤１３及び動作ユニット２００の分解正面斜視図である。また、図３５７１から図３５７８は、動作ユニット２００の正面図である。なお、図３５６９から図３５７８では、背面ケース３００の背面に配設される第３図柄表示装置８１の図示が省略される。

【２２４１７】

ここで、図３５７１から図３５７４では、ベース部材４００が第１回転位置に回転された状態が、図３５７５から図３５７８では、ベース部材４００が第２回転位置に回転された状態が、それぞれ図示される。

【２２４１８】

この場合、図３５７１及び図３５７５では、表示面Ｑ５２３ａを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が近接位置に配置された状態が、図３５７２及び図３５７６では、表示面Ｑ５２３ａを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が離間位置に配置された状態が、それぞれ図示される。また、図３５７３及び図３５７７では、装飾面Ｑ５２３ｂを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が近接位置に配置された状態が、図３５７４及び

図３５７８では、装飾面Ｑ５２３ｂを正面へ向けた姿勢で液晶表示装置Ｑ５２３が離間位置に配置された状態が、それぞれ図示される。

【２２４１９】

図３５６９及び図３５７０に示すように、動作ユニット２００は、箱状に形成される背面ケース３００を備え、その背面ケース３００の内部空間に、スライドユニットＳＬが回転可能に収容される。

【２２４２０】

背面ケース３００は、正面視略矩形の底壁部３０１と、その底壁部３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部３０２とを備え、それら各壁部３０１，３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部３０１には、その中央に開口３０１ａが開口形成され、その開口３０１ａを通じて、底壁部３０１の背面に配設される第３図柄表示装置８１（図３４９１参照）が視認可能とされる。

【２２４２１】

スライドユニットＳＬは、背面ケース３００の底壁部３０１に回転可能に支持されるベース部材４００と、そのベース部材４００の正面側に配設されるスライド機構５００とを備える。スライド機構５００は、互いに近接または離間する方向へスライド変位可能に形成される一対の液晶表示装置Ｑ５２３を備える。なお、一対の液晶表示装置Ｑ５２３は、それらの変位（回転軸Ｑ５２３ｃを回転中心とする回転、及び、スライドレール５１０の伸縮に伴うスライド変位）の速度や変位のタイミング（変位の開始または変位の停止）が互いに同一となるように設定（制御）される。

【２２４２２】

なお、液晶表示装置Ｑ５２３の液晶装置Ｑ５４３や基板部材５４５は、電気的な導通が可能な導通可能体としての電気配線により音声ランプ制御装置１１３や電源装置１１５に接続される。この場合、液晶表示装置Ｑ５２３は、回転やスライド変位が可能な変位可能体として構成されるが、電気配線による接続経路の途中には、スリップリングが介設される。よって、液晶表示装置Ｑ５２３が３６０度以上回転されても、電気的信号の送受信や電力の供給が途切れることを回避できる。

【２２４２３】

なお、スリップリングは公知のもの（例えば、金属製の回転リングとその回転リングの外周に摺動可能に接続されるブラシとを備えたもの）が採用可能である。電気配線は、スリップリング（回転リング側）に電気的に接触する接触部としての金属ピンと、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置５４３側、基板部材Ｑ５４５側）の導電部分に電気的に接触する接触部としての金属ピンと、それら一側および他側の両金属ピンの間を導通させる導通部としての銅線（ワイヤ）とから構成される。

【２２４２４】

ベース部材４００は、第１回転位置とその第１回転位置から略９０°位相を異ならせた第２回転位置との間で回転可能に形成される。なお、第１回転位置では、液晶表示装置Ｑ５２３のスライド変位の方向が上下方向（鉛直方向）とされ（図３５７１から図３５７４参照）、第２回転位置では、液晶表示装置Ｑ５２３のスライド変位の方向が左右方向（水平方向）とされる（図３５７５から図３５７８参照）。

【２２４２５】

液晶表示装置Ｑ５２３は、図柄などの表示を行う液晶ディスプレイとして形成されると共に、回転可能に軸支され、その表示面Ｑ５２３ａを正面へ向けた姿勢（図３５７１、図３５７２、図３５７５及び図３５７６参照）と、表示面Ｑ５２３ａの背面側となる装飾面Ｑ５２３ｂを正面へ向けた姿勢（図３５７３、図３５７４、図３５７７及び図３５７８参照）とを形成可能とされる。

【２２４２６】

一対の液晶表示装置Ｑ５２３が互い近接する方向へスライド変位され、近接位置に配置されると、かかる一対の液晶表示装置Ｑ５２３が第３図柄表示装置８１の正面に配置されることで、第３図柄表示装置８１が視認不能に遮蔽される一方（図３５７１、図３５７３

、図３５７５及び図３５７７参照）、一対の液晶表示装置Ｑ５２３が互い離間する方向へスライド変位され、離間位置に配置されると、かかる一対の液晶表示装置Ｑ５２３が第３図柄表示装置８１の正面から上下または左右に退避されることで、第３図柄表示装置８１が視認可能とされる（図３５７２、図３５７４、図３５７６及び図３５７８参照）。

【２２４２７】

図３５７９から図３５８１を参照して、液晶表示装置Ｑ５２３の全体構成について説明する。図３５７９（ａ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の正面図であり、図３５７９（ｂ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の背面図である。図３５８０は、液晶表示装置Ｑ５２３の分解斜視正面図であり、図３５８１は、液晶表示装置Ｑ５２３の分解斜視背面図である。

【２２４２８】

図３５７９から図３５８１に示すように、液晶表示装置Ｑ５２３は、正面視横長矩形に形成されており、正面側（遊技者側）に配設される正面ケースＱ５４１と、その正面ケースＱ５４１の背面側を覆う背面ケースＱ５４２と、正面ケースＱ５４１及び背面ケースＱ５４２の対向間に配設される液晶装置Ｑ５４３と、その液晶装置Ｑ５４３の背面側に配設される基板部材Ｑ５４５と、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向間に介設される介設部材Ｑ５４４とを主に備えて形成される。

【２２４２９】

正面ケースＱ５４１は、背面側が開口する箱状に形成されると共に、その底面に矩形状に板厚方向に貫通形成される正面開口Ｑ５４１ａが形成される。正面ケースＱ５４１は、一面に開口する背面開口Ｑ５４１ｂ側から内側に液晶装置Ｑ５４３を配設可能に形成される。これにより、正面開口Ｑ５４１ａを通じて液晶装置Ｑ５４３を遊技者から視認可能にできる。

【２２４３０】

正面ケースＱ５４１は、左右の側面の内側に凹設される凹部Ｑ５４１ｃが上下に２箇所ずつ形成される。また、凹部Ｑ５４１ｃの凹設先端部分には、正面ケースＱ５４１の長手方向（図３５７９（ａ）左右方向）に貫通する貫通孔Ｑ５４１ｄが形成される。

【２２４３１】

さらに、正面ケースＱ５４１の長手方向一端側（図３５７９（ａ）左側）に形成される凹部Ｑ５４１ｃには、その凹設先端部分の背面開口Ｑ５４１ｂ側から正面開口Ｑ５４１ａ側に凹設される凹設部Ｑ５４１ｃ１が形成される。凹設部Ｑ５４１ｃ１は、後述する介設部材Ｑ５４４の係合部Ｑ５４４ｂを係合させる窪みである。

【２２４３２】

液晶装置Ｑ５４３は、図柄などの表示を行う液晶ディスプレイＱ５４３ａを正面（正面開口Ｑ５４１ａを通して遊技者から視認可能とされる面）に備える。また、液晶装置Ｑ５４３は、正面視横長矩形に形成され、その短手方向寸法が背面開口Ｑ５４１ｂの内側の短手方向寸法と略同一に設定されると共に、長手方向寸法が正面ケースＱ５４１の左右の凹部Ｑ５４１ｃの対向間の幅寸法と略同一に設定される。

【２２４３３】

よって、液晶装置Ｑ５４３は、正面ケースＱ５４１の内側に配設されると、その上下左右の側面が、正面ケースＱ５４１の内壁に当接した状態とされる。これにより、液晶装置Ｑ５４３を正面ケースＱ５４１に対して位置ずれし難くできる。

【２２４３４】

また、液晶装置Ｑ５４３は、背面（液晶ディスプレイＱ５４３ａの反対面）が金属材料の板部材から形成される背面部Ｑ５４３ｃで覆われる。背面部Ｑ５４３ｃは、電気的なノイズを遮断する（液晶装置Ｑ５４３が電気的ノイズの影響を受けることを低減する）ためのシールド部材であり、後述する基板部材５４５と導電部材Ｑ１０００（接続手段）により電気的に連結されている。これにより、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に帯電した静電気を導通可能体としての導電部材Ｑ１０００を介して基板部材Ｑ５４５へ逃がすことができる。

【２２４３５】

液晶装置Ｑ５４３は、その厚み寸法（図３５７９（ａ）紙面奥行方向の寸法）が正面ケースＱ５４１の内側部分の背面開口部Ｑ５４１ｂ側から正面開口部Ｑ５４１ａ側の距離寸法よりも小さい寸法に設定される。よって、液晶装置Ｑ５４３を正面ケースＱ５４１の内側に収容することができる。また、正面ケースＱ５４１には、短手方向一側（図３５７９（ａ）下側）の内側面に立設する立設部Ｑ５４１ｅが形成される。

【２２４３６】

立設部Ｑ５４１ｅは、正面ケースＱ５４１の長手方向略中央位置から部分的に突出して形成される。正面ケースＱ５４１の背面開口Ｑ５４１ｂ側の内側面と立設部Ｑ５４１ｅの側面との対向間の距離寸法は、液晶装置Ｑ５４３の厚み寸法と略同一に設定される。よって、正面ケースＱ５４１の内側に液晶装置Ｑ５４３を配設した状態では、立設部Ｑ５４１ｅの側面と液晶装置Ｑ５４３とが当接した状態とされる。

【２２４３７】

即ち、立設部Ｑ５４１ｅは、液晶装置Ｑ５４３の下端部と係合した状態とされる。これにより、液晶装置Ｑ５４３を正面ケースＱ５４１の内側に配置した状態では、液晶装置Ｑ５４３が正面ケースＱ５４１に対して前後方向（液晶装置Ｑ５４３が背面ケースＱ５４２から抜け出る方向）に位置ずれすることを抑制しやすくできる。

【２２４３８】

液晶ディスプレイＱ５４３ａは、正面視における形状が、正面ケースＱ５４１の開口Ｑ５４１ａと略同一の形状に形成され、その大きさが開口Ｑ５４１ａと略同一に設定される。これにより、正面ケースＱ５４１の開口Ｑ５４１ａを通じて、遊技者に液晶ディスプレイＱ５４３ａの全域を視認させることができる。

【２２４３９】

液晶装置Ｑ５４３は、長手方向の両端部に円形状に穿設される締結孔Ｑ５４３ｂを備える。締結孔Ｑ５４３ｂは、正面ケースＱ５４１の貫通孔Ｑ５４１ｄに挿通されたネジの先端が締結される孔であり、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態において締結孔Ｑ５４３ｂの軸が貫通孔Ｑ５４１ｄの軸と同一直線状に位置して形成される。これにより、正面ケースＱ５４１の内側に液晶装置Ｑ５４３を配設した状態で、貫通孔Ｑ５４１ｄを介して締結孔Ｑ５４３ｂにネジを締結することで、正面ケースＱ５４１に液晶装置Ｑ５４３を固定できる。

【２２４４０】

また、上述したように、貫通孔Ｑ５４１ｄは、凹部Ｑ５４１ｃの凹設先端部に形成されるので、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態においてネジの頭部を凹部Ｑ５４１ｃの内側に収容することができる。また、正面ケースＱ５４１の正面開口側Ｑ５４１ａ側には、凹部Ｑ５４１ｃの空間を覆う壁部が形成される。一方、凹部Ｑ５４１ｃの背面開口側Ｑ５４１ａ側には、凹部Ｑ５４１ｃと対向する位置に背面ケースＱ５４２が取着される。よって、正面ケースＱ５４１と液晶装置Ｑ５４３との締結部分を遊技者から視認し難くすることができる。

【２２４４１】

介設部材Ｑ５４４は、正面視横長矩形の板状に形成され、板厚方向（液晶装置Ｑ５４３側から基板部材Ｑ５４５側）に開口する複数の開口Ｑ５４４ａと、長手方向の一端から長手方向に突出される係合部Ｑ５４４ｂと、長手方向の他端に板厚方向に貫通形成される貫通孔Ｑ５４４ｃとを主に備えて形成される。

【２２４４２】

開口Ｑ５４４ａは、横長矩形状に開口され、その内壁が板厚方向に沿って形成される。本実施形態では、介設部材Ｑ５４４に４箇所形成される。また、開口Ｑ５４４ａは、長手方向の中間位置よりも長手方向一端側（図３５７９（ａ）左側）に複数形成され、それぞれが長手方向に異なる位置に形成される。

【２２４４３】

さらに、４箇所の開口Ｑ５４４ａは、介設部材Ｑ５４４の短手方向中央位置よりも短手方向一側（図３５７９（ａ）下側）に形成される。介設部材Ｑ５４４は、正面ケースＱ５

４１の正面視形状よりも一回り小さい外形に形成され、液晶装置Ｑ５４３の背面に配設される。よって、４つの開口Ｑ５４４ａは、液晶表示装置Ｑ５２３（正面ケースＱ５４１）の短手方向中央位置よりも短手方向の一側（図３５７９（ａ）下側）に位置される。

【２２４４４】

上述したように、液晶表示装置Ｑ５２３は、一対が背面ケース３００に対向して配設される（図３５７１参照）。よって、開口Ｑ５４４ａは、液晶表示装置Ｑ５２３の液晶ディスプレイ５４３ａを遊技者側に向けた状態（図３５７１及び図３５７５に示す状態）において、その対向する側に偏って配置される。

【２２４４５】

係合部Ｑ５４４ｂは、介設部材Ｑ５４４の長手方向の一端側（図３５７９（ａ）左側）の端面から長手方向に突出して形成されると共に、その突出先端面が、介設部材Ｑ５４４の短手両方向（図３５７９（ａ）上下方向）に屈曲される。即ち、係合部Ｑ５４４ｂは、正面視Ｔ字状に形成される。

【２２４４６】

係合部Ｑ５４４ｂは、その先端が凹設部Ｑ５４１ｃ１を介して、凹部Ｑ５４１ｃの内側に配設される。よって、介設部材Ｑ５４４の長手方向の一端側（係合部Ｑ５４４ｂ側）を正面ケースＱ５４１に対して短手方向の位置決めをすることができる。

【２２４４７】

貫通孔Ｑ５４４ｃは、板厚方向に円形状に貫通して形成される。貫通孔Ｑ５４４ｃは、その内径が、正面ケースＱ５４１の他端側（図３５７９（ａ）右側）の背面に円柱状に突出して形成される突起Ｑ５４１ｆの外径と略同一または突起Ｑ５４１ｆの外径よりも少し大きく設定される。また、貫通孔Ｑ５４４ｃと突起Ｑ５４１ｆとは、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態において同軸上に形成される。

【２２４４８】

よって、介設部材Ｑ５４４を液晶装置Ｑ５４３の背面に装着する際に、突起Ｑ５４１ｆを貫通孔Ｑ５４４ｃに挿入できる。その結果、介設部材Ｑ５４４の長手方向の他端側（貫通孔５５４ｃ側）を正面ケースＱ５４１に対して位置決めすることができる。

【２２４４９】

介設部材Ｑ５４４は、上述したように貫通孔Ｑ５４４ｃ及び係合部Ｑ５４４ｂにより、正面ケースＱ５４１に対して長手方向両側が位置決めされる。その結果、正面ケースＱ５４１に対して介設部材Ｑ５４４が動く（位置ずれする）ことを抑制できる。

【２２４５０】

基板部材Ｑ５４５は、正面視横長矩形の板状に形成されると共に、背面ケースＱ５４２の正面視形状よりも小さく形成される。基板部材Ｑ５４５は、背面ケースＱ５４２側の背面に背面ケースＱ５４２に向けて光を照射するＬＥＤを複数備えて形成される。これにより、後述する背面ケースＱ５４２を発光させることができる。

【２２４５１】

また、基板部材Ｑ５４５は、正面ケースＱ５４１側に突出する複数の突起Ｑ５４５ａ１（図３５８４参照）が形成される第１領域Ｑ５４５ａを備える。なお、第１領域Ｑ５４５ａについての詳しい説明は後述する。

【２２４５２】

なお、基板部材Ｑ５４５は、板厚方向に円形に開口する貫通孔が複数個形成されており、その貫通孔が介設部材Ｑ５４４から円柱状に突出する複数の突起に嵌ることで、介設部材Ｑ５４４に対して位置決めできる。

【２２４５３】

背面ケースＱ５４２は、正面視形状が正面ケースＱ５４１の正面視形状と略同一に形成されると共に、正面ケースＱ５４１の外形と略同一の大きさに形成される。また、背面ケースＱ５４２は、正面ケースＱ５４１側が開口する箱状に形成される。よって、正面ケースＱ５４１と背面ケースＱ５４２とを組み合わることで、正面ケースＱ５４１と背面ケースＱ５４２との対向間（内側）に液晶装置Ｑ５４３、介設部材Ｑ５４４及び基板部材Ｑ５

４５を配設できる。
【２２４５４】
次いで、図３５８２及び図３５８３を参照して導電部材Ｑ１０００について説明する。図３５８２は、液晶表示装置Ｑ５２３の分解図である。図３５８３（ａ）は、導電部材Ｑ１０００の斜視図であり、図３５８３（ｂ）は、導電部材Ｑ１０００の側面図であり、図３５８３（ｃ）は、図３５８３（ｂ）の矢印Ａ０１ｃ方向視における導電部材Ｑ１０００の正面図であり、図３５８３（ｄ）は、図３５８３（ｃ）のＡ０１ｄ－Ａ０１ｄ線における導電部材Ｑ１０００の断面図であり、図３５８３（ｅ）は、図３５８３（ｂ）のＡ０１ｅ－Ａ０１ｅ線における導電部材Ｑ１０００の断面図である。なお、図３５８２では、液晶装置Ｑ５４３と介設部材Ｑ５４４との間の部分で分解した状態が図示される。
【２２４５５】
図３５８２及び図３５８３に示すように、導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てた状態において、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内側に挿入され、正面部分（図３５８３（ａ）上側部分、第１当接部Ｑ１１００の端面）が液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃに当接（接触）されると共に、背面部分（図３５８３（ｂ）下側部分、第２当接部Ｑ１２００の端面）が基板部材Ｑ５４５の第１領域Ｑ５４５ａに当接（接触）される。
【２２４５６】
導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付け前の状態において、断面円形の円柱状に構成され、一方向（図３５８３（ｂ）上下方向、第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向）に長くされる。即ち、導電部材Ｑ１０００は、直径寸法よりも高さ寸法（一方向における寸法、即ち、軸方向における長さ寸法）が大きくされる。
【２２４５７】
導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付け前の状態において、一方向（図３５８３（ｂ）上下方向）に沿って同一の直径に構成され、その直径は、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａよりも小さくされる。即ち、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａは、正面視略矩形に構成され、その開口Ｑ５４４ａの短手方向における距離寸法よりも導電部材Ｑ１０００の直径が小さくされる。よって、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とは所定の距離が隔てられ、非接触とされる。
【２２４５８】
なお、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａは、正面視略正方形に構成されても良く、正面視略円形に構成されても良い。この場合も、同様に、導電部材Ｑ１０００の直径は、介設部材５５４の開口Ｑ５４４ａよりも小さくされる。即ち、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とは所定の距離が隔てられ、非接触とされる。
【２２４５９】
導電部材Ｑ１０００は、液晶装置Ｑ５４３（背面部５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域５４５ａ）に接触するための接触部としての第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と、それら第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の間に配設され両者を導通させる導通部としての中間部Ｑ１３００とを備え、それぞれ導電スポンジから構成される。本実施形態では、カーボンが含有されたポリウレタン樹脂を発泡させて成形された導電スポンジが採用される。但し、材質は任意であり、ポリウレタン樹脂に代えて、ポリエチレン樹脂、エチレンポロピレンゴムを採用し、これにカーボンを含有させて発泡させても良い。なお、第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００の各部を全て同じ材質としても良く、一部または全部が他と異なる材質としても良い。
【２２４６０】
第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００は、円板状に構成される一方、中間部

Ｑ１３００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と略同径の円柱状に構成され、これらの端面どうしが連結される。即ち、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）よりも中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）が大きくされる。

【２２４６１】

なお、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とを略同一の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）としても良い。但し、この場合には、中間部Ｑ１３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との相対変位に対する追従性）を確保し難くなる。

【２２４６２】

また、本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とが略同一の形状に構成される。但し、両者を異なる形状としても良い。

【２２４６３】

第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の剛性（弾性率、硬度）は、中間部Ｑ１３００よりも剛性（弾性率、硬度）が大きくされる。これにより、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００は、中間部Ｑ１３００よりも変形し難い特性に構成される。言い換えると、中間部Ｑ１３００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００よりも変形し易い特性に構成される。即ち、単位荷重に対する中間部Ｑ１３００の弾性変形量は、単位荷重に対する第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の弾性変形量よりも大きくなる。

【２２４６４】

なお、本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とが同一の材料から構成され、略同一の特性とされる。但し、両者を異なる材料から構成しても良い。

【２２４６５】

本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００との端面どうしが接着剤により接着されることで両者が連結される。接着剤は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００との間の導電性を確保するために、端面の一部の領域のみに塗布される（接着剤が塗布されていない領域が端面に確保される）。

【２２４６６】

なお、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）を２色成形（中間部Ｑ１３００を成形した後、その中間部Ｑ１３００を設置した金型により第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を成形するもの）により構成しても良い。これにより、接着剤を省略できる。

【２２４６７】

次いで、図３５８４を参照して、基板部材Ｑ５４５の第１領域Ｑ５４５ａについて詳しく説明する。図３５８４（ａ）は、基板部材Ｑ５４５の正面図であり、図３５８４（ｂ）は、図３５８４（ａ）のＣＬＸＩＶｂ－ＣＬＸＩＶｂ線における基板部材Ｑ５４５の断面図である。なお、図３５８４では、第１領域Ｑ５４５ａが、破線で図示される。また、図３５８４（ａ）では、配線Ｑ５４５ｇが破線で図示される。

【２２４６８】

図３５８４に示すように、基板部材Ｑ５４５は、非導電性の樹脂材料から板状体に形成される板部材Ｑ５４５ｃと、その板部材Ｑ５４５ｃの一面側に配設される導電性の金属材料から形成されるグランド部Ｑ５４５ｄと、そのグランド部Ｑ５４５ｄ及び板部材Ｑ５４５ｃの一面側を覆う態様で配設されると共に、非導電性の樹脂材料から形成される被覆部材Ｑ５４５ｅとを主に備えて形成される。

【２２４６９】

板部材Ｑ５４５ｃは、基板部材Ｑ５４５の骨格を形成する板材であり、基板部材Ｑ５４５の正面視矩形状に形成される。

【２２４７０】

グランド部Ｑ５４５ｄは、基板部材Ｑ５４５に載置される制御部品に電気を導通させる導電体である。なお、本実施形態におけるグランド部Ｑ５４５ｄは、第１領域Ｑ５４５ａの全域に形成される。また、基板部材Ｑ５４５は、被覆部材Ｑ５４５ｅと板部材Ｑ５４５ｃとの間に配設される共に、各グランド部Ｑ５４５ｄに連結される配線Ｑ５４５ｇを備えて形成される。

【２２４７１】

配線Ｑ５４５ｇは、金属材料から形成されると共に、基板部材Ｑ５４５に配設されるコネクタＱ５４５ｆに連結される。また、配線Ｑ５４５ｇは、コネクタＱ５４５ｆを介してパチンコ機１０のアース（図示せず）に連結（導通）される。よって、グランド部Ｑ５４５ｄに入力された電気は、配線Ｑ５４５ｇを介してパチンコ機１０のアースへ逃がすことができる。

【２２４７２】

被覆部材Ｑ５４５ｅは、グランド部Ｑ５４５ｄ及び板部材Ｑ５４５ｃの一面全域を覆う態様で配設される。これにより、グランド部Ｑ５４５ｄ及び配線Ｑ５４５ｇを導通する電気が他の部材（基板部材Ｑ５４５に配設されるチップ等）に放電することを抑制できる。

【２２４７３】

また、被覆部材Ｑ５４５ｅは、基板部材Ｑ５４５に配設される突起Ｑ５４５ａ１の周囲には形成されず、突起Ｑ５４５ａ１と所定の間隔を隔てた状態とされる。この場合、被覆部材Ｑ５４５ｅよりも後述する突起Ｑ５４５ａ１が突出される。これにより、導電部材Ｑ１０００とグランド部Ｑ５４５ｄとの当接（連結）を確保できる（図３５８４（ｂ）参照）。

【２２４７４】

なお、上述した板部材Ｑ５４５ｃ、グランド部Ｑ５４５ｄ及び被覆部材Ｑ５４５ｅは、図３５８４（ｂ）のみに図示して、他の図での図示が省略される。

【２２４７５】

第１領域Ｑ５４５ａは、液晶装置Ｑ５４３側に突出する複数の突起Ｑ５４５ａ１と、基板部材Ｑ５４５の板厚方向（図３５８４（ｂ）左右方向）に円形状に貫通する複数の貫通孔Ｑ５４５ａ２とを主に備えて形成される。

【２２４７６】

貫通孔Ｑ５４５ａ２は、第１領域Ｑ５４５ａに基板部材Ｑ５４５の長手方向および短手方向に複数個並んだ状態で形成される。本実施形態では、基板部材Ｑ５４５の長手方向に５個、基板部材Ｑ５４５の短手方向に４個並んだ状態で形成される。

【２２４７７】

なお、貫通孔Ｑ５４５ａ２には、基板部材Ｑ５４５の長手方向および短手方向に後述する突起Ｑ５４５ａ１が１箇所おきに内嵌される。よって、本実施形態では、板厚方向に貫通した状態（突起Ｑ５４５ａ１が内嵌されていない状態）の貫通孔Ｑ５４５ａ２は、基板部材Ｑ５４５長手方向に３箇所、短手方向に２箇所、形成される。

【２２４７８】

突起Ｑ５４５ａ１は、基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄにはんだ付けされたはんだにより形成されている。即ち、貫通孔Ｑ５４５ａ２への突起Ｑ５４５ａ１の配置は、基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄにはんだ付けすることにより行われる。

【２２４７９】

従って、基板部材Ｑ５４５に電子部品をはんだ付けする工程で突起Ｑ５４５ａ１を形成することができる。よって、突起Ｑ５４５ａ１を形成するための工程を別途設ける必要がなく、工程を兼用できるので、その分、工数を抑制して、製品コストを削減できる。また、グランド部Ｑ５４５ｄにはんだ付けされたはんだにより突起Ｑ５４５ａ１が形成されることで、その分、導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）とグランド部Ｑ５４５ｄとの当接面積を確保でき、液晶装置Ｑ５４３が帯電した際に、基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄを介して電荷を取り除きやすくできる。

【２２４８０】

突起Ｑ５４５ａ１は、貫通孔Ｑ５４５ａ２の内径と略同一の外径の円柱状に形成される。また、突起Ｑ５４５ａ１は、貫通孔Ｑ５４５ａ２の内側に内嵌した状態で配設され、液晶装置Ｑ５４３側の先端の外径が、径方向に膨出して形成されており、貫通孔Ｑ５４５ａ２から突出した状態とされる。

【２２４８１】

これにより、突起Ｑ５４５ａ１と基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄとを連結（当接した状態と）することができるので、突起Ｑ５４５ａ１に導通される電気を基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄ及び配線Ｑ５４５ｇを介してパチンコ機１０のアースに逃がす事ができる。

【２２４８２】

また、突起Ｑ５４５ａ１は、径方向に膨出した先端部分が、グランド部Ｑ５４５ｄの液晶装置Ｑ５４３側に当接すると共に、グランド部Ｑ５４５ｄに貫通する貫通孔Ｑ５４５ａ２の内縁部に基端部分の外周面が当接するので、突起Ｑ５４５ａ１とグランド部Ｑ５４５ｄとの当接面積を確保することができる。その結果、液晶装置Ｑ５４３に帯電する静電気を基板部材Ｑ５４５に逃がしやすくできる。

【２２４８３】

また、導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）を突起Ｑ５４５ａ１の形状に沿わせて変形させることができ、その分、液晶装置Ｑ５４３の一面側（背面部Ｑ５４３ｃ）および基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄに対して導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）が摺動することを抑制できる。

【２２４８４】

即ち、突起Ｑ５４５ａ１は、先端が基板部材Ｑ５４５から突出した状態とされるので、突起Ｑ５４５ａ１を導電部材Ｑ１０００の側面に食い込んだ状態（一方が他方に嵌り込んで凹凸嵌合した状態）を形成できる。従って、導電部材Ｑ１０００が、基板部材Ｑ５４５の正面（図３５８４（ｂ）の左側側面）と平行な方向（せん断方向）に位置ずれし難くすることができる。その結果、液晶装置Ｑ５４３に帯電する静電気を基板部材Ｑ５４５に逃がしやすくできる。

【２２４８５】

突起Ｑ５４５ａ１は、複数個ならんで形成される貫通孔Ｑ５４５ａ２に対して、１箇所置きに間隔を空けて配置される。即ち、突起Ｑ５４５ａ１は、貫通孔Ｑ５４５ａ２に対して千鳥状に配設される。

【２２４８６】

よって、複数の突起Ｑ５４５ａ１を利用して、導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）が基板部材Ｑ５４５に対して摺動することを抑制できると共に、液晶装置Ｑ５４３が帯電した電荷を取り除きやすくでき、且つ、貫通孔Ｑ５４５ａ２を利用して、突起と導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）との間に発生する熱を効率的に逃がすことができる。

【２２４８７】

即ち、導電部材Ｑ１０００は、静電気が流れることで、その電気により熱が蓄えられやすく、その熱により基板部材Ｑ５４５が壊れる恐れがあるところ、その熱を貫通孔Ｑ５４５ａ２を介して排出しやすくできるので、導電部材Ｑ１０００を冷却して基板部材Ｑ５４５が壊れることを抑制できる。

【２２４８８】

次いで、図３５８５及び図３５８６を参照して、導電部材Ｑ１０００の配置状態について説明する。図３５８５は、液晶表示装置Ｑ５２３の背面図である。図３５８６（ａ）は、図３５８５のＣＬＸＶＩａ－ＣＬＸＶＩａ線における液晶表示装置Ｑ５２３の断面図であり、図３５８６（ｂ）は、図３５８６（ａ）の範囲Ａ４ｂにおける液晶表示装置Ｑ５２３の拡大断面図である。なお、図３５８６では、理解を容易とするために、導電部材Ｑ１０００の変形状態（変形形状）が模式的に図示される。以下の各図においても同様である。

【２２４８９】
なお、図３５８５では、液晶表示装置Ｑ５２３の背面ケースＱ５４２及び基板部材Ｑ５４５が取り外された状態が図示され、図３５８６では、背面ケースＱ５４２及び基板部材Ｑ５４５が装着された状態が図示される。
【２２４９０】
図３５８５及び図３５８６に示すように、導電部材Ｑ１０００は、正面側（第１当接部Ｑ１１００（図３５８６（ａ）上側の端面））が液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃに当接した状態とされると共に、背面側（第２当接部Ｑ１２００側（図３５８６（ａ）下側の端面））が基板部材Ｑ５４５の第１領域Ｑ５４５ａ（図３５８４（ａ）参照）に当接した状態とされ、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向方向に圧縮された状態で配設される。
【２２４９１】
即ち、導電部材Ｑ１０００は、液晶表示装置Ｑ５２３に配設されていない状態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向の高さ（長さ）寸法Ｌ４（図３５８３（ｂ）参照）が、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間における距離寸法Ｌ５よりも大きな値に設定される（Ｌ５＜Ｌ４）。よって、液晶装置Ｑ５４３に基板部材Ｑ５４５を組み付けた状態では、導電部材Ｑ１０００が液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向方向に弾性的に圧縮変形される。
【２２４９２】
従って、導電部材Ｑ１０００の液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向方向（図３５８６（ａ）上下方向）への弾性回復力を利用して、導電部材Ｑ１０００を、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とに導電部材Ｑ１０００を当接した状態にできると共に、その当接状態を維持しやすくできる。
【２２４９３】
ここで、部品の寸法公差や組み立て公差、及び、製品コストの低減の観点から、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５に対する介設部材Ｑ５４４のがたつき（相対的な変位）を完全になくすことは現実的でない。そのため、遊技中、液晶表示装置Ｑ５２３の回転に伴う遠心力やスライド変位の始動・停止動作に伴う慣性力の影響を受けて、介設部材Ｑ５４４が液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５に対して相対的に変位される。かかる介設部材Ｑ５４４に導電部材Ｑ１０００が干渉していると、介設部材Ｑ５４４が変位した際に、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００又は第２当接部Ｑ１２００）が液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５に対して摺動してしまい、ノイズ効果にムラが生じる。そのため、液晶装置Ｑ５４３の誤動作、液晶表示の色ムラやドット欠け等の不具合が発生する。
【２２４９４】
これに対し、本実施形態では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に導電部材Ｑ１０００が挟持された状態（弾性的に圧縮変形された状態）において、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内縁（内面（側面））と導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）の外面（側面）との間に隙間を持たせることができるので、導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）が開口Ｑ５４４ａの内縁に拘束されることを抑制できる。これにより、導電部材Ｑ１０００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に対する追従性）を確保できる。
【２２４９５】
一方で、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内縁（内面（側面））と導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）の外面（側面）との間に隙間があると、その隙間の分、導電部材Ｑ１０００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に対して摺動する可能性が生じるところ、導電部材Ｑ１０００は、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接する第１当接部１１００及び第２当接部１２００が中間部Ｑ１３００よりも大きな剛性とされる（変形し難く構成される）ので、導電部材Ｑ１０００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５

４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に対して摺動することを抑制できる。

【２２４９６】

さらに、図３５８６（ｃ）に示すように、突起Ｑ５４５ａ１が基板部材Ｑ５４５（被覆部材Ｑ５４５ｅ）から突出した状態で配設されることにより、貫通孔Ｑ５４５ａ２の開口縁に導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）が当接することを抑制できる。即ち、突起Ｑ５４５ａ１により導電部材Ｑ１０００を持ち上げて、基板部材Ｑ５４５（貫通孔Ｑ５４５ａ２）と導電部材Ｑ１０００との間に空間を持たせることができるので、貫通孔Ｑ５４５ａ２が導電部材Ｑ１０００によって塞がれることを抑制できる。

【２２４９７】

これにより、基板部材Ｑ５４５と導電部材Ｑ１０００（第２当接部Ｑ１２００）との間の空間へ貫通孔Ｑ５４５ａ２から外気を流入させる、或いは、基板部材Ｑ５４５と導電部材Ｑ１０００との間の空間の空気を貫通孔Ｑ５４５ａ２から外部へ流出させることができる。即ち、空気の循環経路を確保（増加）して、導電部材Ｑ１０００及び基板部材Ｑ５４５を冷却しやすくできる。その結果、基板部材Ｑ５４５の破損を抑制できる。

【２２４９８】

次いで、図３５８７を参照して、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間隔が変化した場合の説明をする。図３５８７（ａ）から図３５８７（ｃ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の断面図である。

【２２４９９】

なお、図３５８７（ａ）から図３５８７（ｃ）は、図３５８６（ｂ）の断面図と対応する。また、図３５８７（ｂ）を通常状態（基準位置）として、図３５８７（ａ）及び図３５８７（ｃ）では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間隔が変化（増加または減少）した状態がそれぞれ図示される。

【２２５００】

ここで、上述したように、液晶表示装置Ｑ５２３は、変位（回転軸Ｑ５２３ｃを回転中心とする回転、及び、スライドレール５１０の伸縮に伴うスライド変位）可能に配設される（図３５７１～図３５７８参照）。その為、その変位の遠心力や慣性力により、液晶表示装置Ｑ５２３の内部の各部品の位置関係が変化する恐れがある。この場合、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間の距離が変化すると、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に介設される導電部材Ｑ１０００の当接状態が変化する虞があるという問題点があった。

【２２５０１】

これに対し、本実施形態では、図３５８７に示すように、導電部材Ｑ１０００は、弾性変形可能に構成され、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の間に弾性的に圧縮変形された状態で配設されているので、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持しやすくできる。

【２２５０２】

詳しく説明すると、図３５８７（ａ）に示すように、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間が近接して距離寸法Ｌ５（図３５８６参照）よりも小さい距離寸法とされる場合には、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）が液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向方向（図３５８７（ａ）上下方向）に弾性的に圧縮されることで、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持できる。

【２２５０３】

一方、図３５８７（ｃ）に示すように、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間が離間して距離寸法Ｌ５よりも大きくされる（但し、導電部材Ｑ１０００の寸法Ｌ４（図３５８３参照）よりも小さい距離寸法とされる）場合には、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）が液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向方向（図３５８７（ａ）上下方向）に弾性回復されることで、対向間の増加に追従でき、導電部材Ｑ１００

０と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持できる。
【２２５０４】
このように、導電部材Ｑ１０００は弾性変形可能に構成されるので、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５の対向間の距離が変化（増加または減少）した場合には、その変化に追従でき、導電部材Ｑ１０００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を維持できる。
【２２５０５】
次いで、図３５８８を参照して、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが水平方向（例えば、液晶表示装置Ｑ５２３の長手方向）に変化した場合（即ち、相対的に平行移動した場合）を説明する。図３５８８（ａ）から図３５８８（ｃ）は、液晶表示装置Ｑ５２３の断面図である。
【２２５０６】
なお、図３５８８（ａ）から図３５８８（ｃ）は、図３５８６（ａ）の断面図と対応する。また、図３５８８（ｂ）を通常（基準位置）として、図３５８８（ａ）では、液晶装置Ｑ５４３が基板部材Ｑ５４５に対して液晶表示装置Ｑ５２３の長手方向一側（図３５８８（ａ）右側）に変化した状態が、図３５８８（ｃ）では、液晶装置Ｑ５４３が、基板部材Ｑ５４５に対して液晶表示装置Ｑ５２３の長手方向他側（図３５８８（ｃ）左側）に変化した状態が図示される。
【２２５０７】
また、図３５８８（ａ）から図３５８８（ｃ）では、基板部材Ｑ５４５の長手方向における第１領域Ｑ５４５ａの中央位置に仮想線ＫＪ１が、導電部材Ｑ１０００の第１当接部Ｑ１１００における中央（軸心）位置に仮想線ＫＪ２が、それぞれ２点鎖線で図示される。
【２２５０８】
ここで、従来より、電気機器（動作手段、液晶装置Ｑ５４３）と、その電気機器の一面側に対向配置されると共にアース接続されたグランド部（グランド部Ｑ５４５ｄ）を有する基板（基板部材Ｑ５４５）と、その基板のグランド部に電気機器を電気的に接続する接続手段とを備えた遊技機が知られている。具体的には、電気機器は、液晶パネル（液晶ディスプレイＱ５４３ａ）の背面に金属板からなるシールド部材（背面部Ｑ５４３ｃ）が設けられた液晶表示装置として構成される。また、接続手段は、従来品では、弓形の板ばねとして構成され、基端が基板のグランド部に当接（電気的に接続）されると共に、弓形の凸面がシールド部材に当接（電気的に接続）される。接続手段は、基端が基板に固定される一方、弓形の凸面がシールド部材に押し付けられて、板ばねの弾性変形により当接が保たれた状態とされる。これにより、シールド部材に生じた静電気を、基板のグランド部を介してアースへ逃がすことができる。よって、例えば、遊技球の転動や液晶表示装置の変位に伴って発生した静電気によりシールド部材が帯電しても、基板のグランド部を介して電荷を取り除き、液晶表示の色ムラやドット欠け等の不具合の発生を抑制できる。
【２２５０９】
しかしながら、上述した従来の技術では、電気機器が変位されることで、或いは、他の演出部材の変位や遊技球の転動・衝突に伴う外力の入力による電気機器の振動により、シールド部材および基板が対向方向と直交する方向（水平方向）へ相対変位（平行移動）されると、接続手段の弓形の凸面がシールド部材に対して摺動され、接続手段またはその接続手段の当接対象が摩耗するという問題点があった。
【２２５１０】
これに対して、本実施形態によれば、導電部材Ｑ１０００は、液晶装置Ｑ５４３の一面（背面部Ｑ５４３ｃ）側と基板部材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄとの対向間に挟持されると共に、液晶装置Ｑ５４３または基板部材Ｑ５４５が対向方向と直交する方向（水平方向、図３５８８左右方向）へ相対変位（平行移動）された場合にその相対変位に伴ってせん断変形可能に構成されるので、導電部材Ｑ１０００の一側（第１当接部Ｑ１１００）及び他側（第２当接部Ｑ１２００）を、液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ及び基板部

材Ｑ５４５のグランド部Ｑ５４５ｄ（突起Ｑ５４５ａ１）のそれぞれに当接させた状態を維持できる。

【２２５１１】

即ち、導電部材Ｑ１０００（特に、本実施形態では、主に中間部Ｑ１３００）がせん断変形することで、その導電部材Ｑ１０００の一側（第１当接部Ｑ１１００）及び他側（第２当接部Ｑ１２００）が液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５に対して摺動する（位置ずれする）ことを抑制できる。その結果、導電部材Ｑ１０００又はその導電部材Ｑ１０００の当接対象（液晶装置Ｑ５４３又は基板部材Ｑ５４５）が摩耗することを抑制できる。

【２２５１２】

ここで、電気的に動作可能に構成される動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と、アース接続されたグランド部を有し動作手段と間隔を隔てて配設される基板（基板部材Ｑ５４５）とを備え、動作手段の導電部分を基板のグランド部に接続手段により電気的に接続する遊技機が知られている。特開２０１９－１８８２６０号公報には、弾性体の周りに布状の導電体（導電性の金属材料から構成される繊維体を編み込んだ無端帯状の導電布）を無端状に巻き付けて接続手段とする構成が開示される。

【２２５１３】

上記従来の技術では、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）とが水平方向（両者が対向する方向と直交する方向）に相対変位（平行移動）する場合に、その相対変位の方向が、導電体の巻き付け方向に沿う方向であれば、接続手段がせん断変形する（弾性体が略菱形に変形する）ことで、相対変位に追従可能であるが、相対変位の方向が、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向であると、接続手段がせん断変形し難くなる（導電体が弾性体の変形を阻害する）。そのため、相対変位に追従することが困難となり、摩耗が発生する。布状の導電体は、面外方向（折り目を付ける方向）には変形しやすい一方、面内方向の変形はし難いためである。

【２２５１４】

そこで、上記従来の技術では、導電体に「切り欠き」を設けることで、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向においても、相対変位に追従する（接続手段がせん断変形する）ようにしている。

【２２５１５】

しかしながら、このように、導電体に切り欠きを設ける構成では、その切り欠きのみで接続手段の対称性を十分に担保することは困難であった。そのため、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）とが相対変位する場合に、その相対変位の方向によって接続手段の変形性に差が生じ、ノイズ効果にムラが生じるという問題点があった。

【２２５１６】

特に、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）との相対変位が、両者の対向面の間隔を増減させる方向と、両者の対向面の角度を変化させる方向とが組み合わさったものであると、その相対変位に接続手段が追従できず、動作手段または基板と接続手段との間の接触状態が安定しない。即ち、切り欠きが設けられている側が対向間で圧縮されて弾性回復する場合と、切り欠きが設けられていない側が圧縮されて弾性回復する場合とで、接続手段の動的な変形態様（相対変位に対する追従性）に差が生じる。そのため、相対変位おいて、動作手段または基板と接続手段との間に部分的な隙間が断続的に発生し、接触圧や面積が変化することで、ノイズ効果のムラが顕著となる。

【２２５１７】

また、接続手段は、動作手段（液晶装置Ｑ５４３）と基板（基板部材Ｑ５４５）との相対変位に伴い、繰り返し変形されるものであるため、導電体に切り欠きが設けられていると、切り欠き部分に応力集中が生じやすく、耐久性の低下を招くという問題点があった。更に、導電体に切り欠きを設ける作業を必要となるだけでなく、切り欠きが設けられることで導電体が不整の形状となるため、導電体を弾性体に巻き付ける際の作業性が悪くなり、その分、生産コストが嵩むという問題点があった。

【２２５１８】

これに対し、本実施形態によれば、導電部材Ｑ１０００を単純な形状（円柱状）で構成することができ、切り欠きを設ける必要がない。

【２２５１９】

よって、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とがいずれの方向（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向間隔を増減させる方向、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが対向する方向と直交する方向（水平方向）、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との対向面の角度を変化させる方向（傾斜方向））に相対変位する場合であっても、その相対変位の方向により導電部材Ｑ１０００の変形性にアンバランスが生じることを抑制できる（導電部材Ｑ１０００の動的な変形態様が変形方向によって異なるものとなることを抑制できる）。

【２２５２０】

その結果、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）と導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００）との間の接触状態を安定させることができるので、それらの間の接触圧や接触面積が変化することを抑制できる。よって、遊技中（外乱による液晶表示装置Ｑ５２３の振動に伴い、又は、液晶表示装置Ｑ５２３の回転やスライド変位に伴い、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが相対変位する場合）にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。また、切り欠きを設ける必要がなく、単純な形状とできるので、導電部材Ｑ１０００の耐久性の向上を図ることができる。本実施形態では、中間部Ｑ１３００が円柱状とされ、長さ方向に沿って（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の間において）外形（直径）が略同一の大きさ（太さ）に構成されるので、中間部Ｑ１３００の一部に変形が集中することを抑制でき、その耐久性を高めることができる。

【２２５２１】

特に、本実施形態によれば、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が中間部Ｑ１３００よりも変形し難く（剛性が大きく）構成され、且つ、第１当接部Ｑ１１００から第２当接部Ｑ１２００までの間において中間部Ｑ１３００の外形（本実施形態では直径）が同じ大きさに構成されるので、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５とが相対変位する場合に、その相対変位に対する中間部Ｑ１３００の追従性（変形性）と、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性とを利用して、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。よって、遊技中にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【２２５２２】

即ち、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位（上記したように、向間隔を増減させる方向、水平方向または傾斜方向の内の一部または全部が組み合わされた相対変位）に対して、中間部Ｑ１３００が変形（追従）を担うことで、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）でき、且つ、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状を保持し易く（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ難く）できる。よって、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。

【２２５２３】

例えば、本実施形態とは逆に、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が中間部Ｑ１３００よりも変形し易く（剛性が小さく）構成されている場合には、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に対して、中間部Ｑ１３００が踏ん張ってしまい、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００が水平方向に位置ずれ（摺動）し易くなると共に、相対変位が傾斜方向の成分を含む場合に、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ、接触圧や面積が変化し易くなる。よって、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。

【２２５２４】
ここで、例えば、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）の横断面が正方形に構成される場合、２辺が対向する方向への相対変位と、対角方向（２辺が対向する方向と４５度位相を異ならせた方向）への相対変位とでは、導電部材Ｑ１０００が異なる変形性を有する（導電部材Ｑ１０００の変形性が方向性を有する）こととなる。
【２２５２５】
これに対し、本実施形態では、上述したように、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）をその長手方向に直交する仮想平面で切断した断面（横断面）の形状が略円形に構成されるので（図３５８３参照）、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）が方向性を有する（相対変位の方向によって変形性が異なる）ことをより確実に抑制できる。よって、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位の方向によらず、導電部材Ｑ１０００（特に、中間部Ｑ１３００）の変形性を一定として、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。
【２２５２６】
なお、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００、第２当接部Ｑ１２００及び中間部Ｑ１３００）の横断面の形状は、完全な円形である必要はなく、断面形状の一部に直線状の部分があっても良い。或いは、断面形状が多角形であっても良い。そのような場合でも、切り欠きを設ける必要がある従来品と比較して、導電部材Ｑ１０００が方向性を有することを十分に抑制できる。
【２２５２７】
ここで、導電部材Ｑ１０００の長手方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、円柱形状の軸方向、図３５８３（ｂ）上下方向）において、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）が、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）と同等または小さくされる場合には、中間部Ｑ１３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との相対変位に対する追従性）を確保し難くなる。また、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性を確保し難くなる。
【２２５２８】
これに対し、本実施形態によれば、導電部材Ｑ１０００の長手方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、円柱形状の軸方向、図３５８３（ｂ）上下方向）において、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）が、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）よりも大きくされる。
【２２５２９】
これにより、中間部Ｑ１３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との相対変位に対する追従性）の確保と、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性の確保との両立を図ることができる。その結果、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【２２５３０】
なお、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）は、中間部Ｑ１３００の外形寸法（本実施形態では直径、図３５８３（ｂ）左右方向寸法）よりも大きいことが好ましい。また、中間部Ｑ１３００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）の２倍以上であることが好ましく、３倍以上であることがより好ましい。一方、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の長さ寸法（図３５８３（ｂ）上下方向寸法）は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の外形寸法（本実施形態では直径、図３５８３（ｂ）左右方向寸法）よりも小さいことが好ましい。
【２２５３１】

なお、図３５８８（ｃ）に示す、液晶装置Ｑ５４３が基板部材Ｑ５４５に対して左方向（図３５８８（ｃ）左方向）に変化した場合は、図３５８８（ａ）に示す、液晶装置Ｑ５４３が基板部材Ｑ５４５に対して右方向（図３５８８（ｃ）右方向）に変化した場合と反対であるのみのため、その詳しい説明は省略する。

【２２５３２】

次いで、図３５８９を参照して、第１７２実施形態における導電部材Ｑ２０００について説明する。第１７１実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが略同一の外形形状（長さ寸法の異なる円柱状）に形成される場合を説明したが、第１７２実施形態における第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、中間部Ｑ１３００と異なる外形形状に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５３３】

図３５８９（ａ）は、第１７２実施形態における導電部材Ｑ２０００の側面図であり、図３５８９（ｂ）は、図３５８９（ａ）の矢印Ａ０２ｂ方向視における導電部材Ｑ２０００の正面図であり、図３５８９（ｃ）は、図３５８９（ｂ）のＡ０２ｃ－Ａ０２ｃ線における導電部材Ｑ２０００の断面図であり、図３５８９（ｄ）は、図３５８９（ａ）のＡ０２ｄ－Ａ０２ｄ線における導電部材Ｑ２０００の断面図である。

【２２５３４】

図３５８９に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ２０００は、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００が円錐台形状に形成される。なお、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【２２５３５】

第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、互いに逆向きの姿勢で中間部Ｑ１３００の両端に配設され、それぞれ小径側の端面が中間部Ｑ１３００の長手方向の端面に連結される。よって、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００は、大径側の端面が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接されるので、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００と液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との間の接触面積を大きくすることができる。

【２２５３６】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位（上記したように、向間隔を増減させる方向、水平方向または傾斜方向の内の一部または全部が組み合わされた相対変位）に対して、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ１２００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）できると共に、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の形状を保持し易く（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ難く）できる。即ち、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。その結果、遊技中にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【２２５３７】

本実施形態では、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の小径側の外形の大きさ（直径）が、中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）と略同一とされる。なお、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の小径側の外形の大きさ（直径）を中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）よりも大きくしても良く、小さくしても良い。

【２２５３８】

次いで、図３５９０を参照して、第１７３実施形態における導電部材Ｑ３０００について説明する。第１７１実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが略同一の外形形状（長さ寸法の異なる円柱状）に形成される場合を説明したが、第１７３実施形態における第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００

は、中間部Ｑ１３００と異なる外形形状に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５３９】

図３５９０（ａ）は、第１７３実施形態における導電部材Ｑ３０００の側面図であり、図３５９０（ｂ）は、図３５９０（ａ）の矢印Ａ０３ｂ方向視における導電部材Ｑ３０００の正面図であり、図３５９０（ｃ）は、図３５９０（ｂ）のＡ０３ｃ－Ａ０３ｃ線における導電部材Ｑ３０００の断面図であり、図３５９０（ｄ）は、図３５９０（ａ）のＡ０３ｄ－Ａ０３ｄ線における導電部材Ｑ３０００の断面図である。

【２２５４０】

図３５９０に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ３０００は、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００が円錐台形状に形成される。なお、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【２２５４１】

第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、互いに逆向きの姿勢で中間部Ｑ１３００の両端に配設され、それぞれ大径側の端面が中間部Ｑ１３００の長手方向の端面に連結される。よって、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００は、小径側の端面が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）又は基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接されるので、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００と液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との間の接触圧を大きくすることができる。

【２２５４２】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位（上記したように、向間隔を増減させる方向、水平方向または傾斜方向の内の一部または全部が組み合わされた相対変位）に対して、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ１２００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）できると共に、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００の形状を保持し易く（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に部分的な隙間が生じ難く）できる。即ち、第１当接部Ｑ２１００及び第２当接部Ｑ２２００が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。その結果、遊技中にノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【２２５４３】

本実施形態では、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の大径側の外形の大きさ（直径）が、中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）と略同一とされる。なお、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の小径側の外形の大きさ（直径）を中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）よりも大きくしても良く、小さくしても良い。

【２２５４４】

本実施形態では、第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の外形の大きさ（直径）が、中間部Ｑ１３００と連結される側から先端側までの全範囲で連続的に小さくなるように構成されたが、少なくとも第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００の先端側が先細形状（先端側（中間部Ｑ１３００から離れる側）に向かうに従って外形の大きさが徐々に小さくなる形状）となっていれば足りる。

【２２５４５】

次いで、図３５９１を参照して、第１７４実施形態における導電部材Ｑ４０００について説明する。第１７１実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが接着剤を用いた接着により連結される場合を説明したが、第１７４実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００は、中間部Ｑ４３００と非接着の状態で連結される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５４６】

図３５９１（ａ）は、第１７４実施形態における導電部材Ｑ４０００の側面図であり、図３５９１（ｂ）は、図３５９１（ａ）の矢印Ａ０７ｂ方向視における導電部材Ｑ４０００の正面図であり、図３５９１（ｃ）は、図３５９１（ｂ）のＡ０７ｃ－Ａ０７ｃ線における導電部材Ｑ４０００の断面図であり、図３５９１（ｄ）は、図３５９１（ｃ）のＡ０７ｄ－Ａ０７ｄ線における導電部材Ｑ４０００の断面図である。

【２２５４７】

図３５９１に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ４０００は、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の端面に断面略円形の凹部が凹設されると共に、中間部Ｑ４３００の端面から断面略円形の突部が突設され、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部に中間部Ｑ４３００の突部が挿通される。即ち、突部の外面（側面）が凹部の内面（側面）に取り囲まれる。なお、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【２２５４８】

本実施形態では、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の大きさ（内径）と中間部Ｑ４３００の突部の外形の大きさ（直径、外径）とが略同一とされる。よって、導電部材Ｑ４０００が組み立てられた状態（第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００に中間部Ｑ４３００が連結された状態）では、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外面（側面）に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の内面（側面）が当接される。

【２２５４９】

これにより、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００と中間部Ｑ４３００とを接着剤を使用しない非接着の状態で連結する（組み立てる）ことができる。よって、接着剤を不要とできる分、接着剤の材料費および接着の塗布工程や乾燥工程に要する工数を削減して、製品コストを低減することができる。

【２２５５０】

なお、導電部材Ｑ４０００は、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）と基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との間に圧縮された状態で挟持されるので、非接着の状態であっても、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００と中間部Ｑ４３００との連結が解除されることを抑制できる。

【２２５５１】

本実施形態では、中間部Ｑ４３００の端面に突部が突設される場合を説明したが、中間部Ｑ４３００の全体が、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の大きさ（内径）と略同一の外形の大きさ（直径、外径）の形状（例えば、円柱形状）であっても良い。即ち、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外面（側面）に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の内面（側面）が当接されていれば良い。中間部Ｑ４３００の突部の突設を省略できることで、その分、製造コストを削減できる。

【２２５５２】

なお、この場合には、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の大きさ（内径）は、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の外形の大きさ（直径、外径）の５０％以上の大きさであることが好ましく、７５％以上の大きさであることがより好ましい。中間部Ｑ４３００の変形性を適正に維持できるからである。

【２２５５３】

中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外形の形状は、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の凹部の内形の形状と異なる形状であっても良い。即ち、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ４１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ４２００側の端部の外面（側面）に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の内面（側面）が全周にわたっ

て当接している必要はなく、周方向の一部が当接されていれば足り、周方向に断続的に当接されていても良い。例えば、凹部の内形または端部の外形の一方が断面円形とされ、凹部の内形または端部の外形の他方が断面多角形とされ、両者の内面（側面）と外面（側面）とが周方向の一部で当接されるものであっても良い。

【２２５５４】

次いで、図３５９２を参照して、第１７５実施形態における導電部材Ｑ５０００について説明する。第１７１実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とが接着剤を用いた接着により連結される場合を説明したが、第１７５実施形態における第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００は、中間部Ｑ４３００と非接着の状態で連結される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５５５】

図３５９２（ａ）は、第１７５実施形態における導電部材Ｑ５０００の側面図であり、図３５９２（ｂ）は、図３５９２（ａ）の矢印Ａ０８ｂ方向視における導電部材Ｑ５０００の正面図であり、図３５９２（ｃ）は、図３５９２（ｂ）のＡ０８ｃ－Ａ０８ｃ線における導電部材Ｑ５０００の断面図であり、図３５９２（ｄ）は、図３５９２（ｃ）のＡ０８ｄ－Ａ０８ｄ線における導電部材Ｑ５０００の断面図である。

【２２５５６】

図３５９２に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ５０００は、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の端面に形成される断面略円形の凹部が貫通孔として構成される。よって、中間部Ｑ４３００の第１当接部Ｑ３１００側の端部および中間部Ｑ４３００の第２当接部Ｑ３２００側の端部が導電部材Ｑ５０００の先端側（正面側または背面側）から視認可能な状態で露出される。

【２２５５７】

これにより、導電部材Ｑ５０００の製造コストを低減できると共に、ノイズ効果にムラが生じることを抑制し易くできる。即ち、上記第１７４実施形態におけるように、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の凹部が有底の形状であると、中間部４３００の突部の突設寸法が凹部の凹設寸法よりも大きい場合、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の端面と中間部Ｑ４３００の端面との間に隙間が形成される。そのため、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に導電部材Ｑ４０００が追従する場合に、第１当接部Ｑ４１００及び第２当接部Ｑ４２００の端面と中間部Ｑ４３００の端面とが当接と離間とを繰り返し、ノイズ効果にムラが生じる。よって、凹部の深さ寸法と突部の突設寸法との寸法精度（公差）の要求が厳しくなり、その分、製造コストが嵩む。

【２２５５８】

これに対し、本実施形態によれば、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の凹部が貫通孔とされることで、突部の突設寸法の寸法精度（公差）を緩やかとできるので、その分、製造コストを低減できる。また、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に導電部材Ｑ５０００が追従する場合に、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の端面と中間部Ｑ４３００の端面とを当接（密着）した状態に維持し易くできるので、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【２２５５９】

ここで、実施形態では、中間部Ｑ４３００の突部の突設寸法は、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の凹部（貫通孔）の凹設寸法（貫通寸法、即ち、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の長さ寸法、図３５９２（ｃ）上下方向寸法）よりも小さくされる。よって、中間部Ｑ４３００の突部における端面は、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００の先端側（中間部Ｑ４３００と反対側）の端面まで到達されない。

【２２５６０】

そのため、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００のみが液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に当接され、中間部Ｑ

４３００は液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に非当接とされる。即ち、中間部Ｑ４３００は第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００を介して液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）と電気的に接続される。

【２２５６１】

これにより、例えば、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対して、特性が異なる２部材（第１当接部Ｑ５１００及び中間部Ｑ４３００）が同時に当接することを抑制できるので、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に導電部材Ｑ５０００が追従する場合に、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。即ち、第１当接部Ｑ５１００及び中間部Ｑ４３００とは、変形のし難さ（剛性）が異なると共に、変形のし難さを異ならせるために、含有されるカーボン量が異なるため、電気的な導通特性も異なる。そのため、そのような特定が異なる２部材が液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に同時に当接された状態で相対変位に追従すると、ノイズ効果にムラが生じる要因となる。

【２２５６２】

なお、第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００は、上述した第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【２２５６３】

次いで、図３５９３を参照して、第１７６実施形態における導電部材Ｑ６０００について説明する。第１７１実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ１３００とを導電部材Ｑ１０００が備える構成を説明したが、第１７６実施形態における導電部材Ｑ６０００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と中間部Ｑ６３００とに加え、外面部Ｑ６４００を更に備える。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５６４】

図３５９３（ａ）は、第１７６実施形態における導電部材Ｑ６０００の側面図であり、図３５９３（ｂ）は、図３５９３（ａ）の矢印Ａ０９ｂ方向視における導電部材Ｑ６０００の正面図であり、図３５９３（ｃ）は、図３５９３（ｂ）のＡ０９ｃ－Ａ０９ｃ線における導電部材Ｑ６０００の断面図であり、図３５９３（ｄ）は、図３５９３（ａ）のＡ０９ｄ－Ａ０９ｄ線における導電部材Ｑ６０００の断面図である。

【２２５６５】

図３５９３に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ６０００は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と、それら第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の間に配設され略円柱状に構成される中間部Ｑ６３００と、中間部Ｑ６３００の外面（側面）に配設される外面部Ｑ６４００とを備える。なお、中間部Ｑ６３００は、上述した中間部Ｑ１３００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【２２５６６】

中間部Ｑ６３００の外形の大きさ（直径）は、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の外形の大きさ（直径）よりも小さくされる。これにより、中間部Ｑ６３００の変形性（液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に対する追従性）と、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００の形状安定性との両立を図ることができる。その結果、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００と液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）及び基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制し易くできる。

【２２５６７】

外面部Ｑ６４００は、弾性変形が可能な材料から弾性部材として構成され、中間部Ｑ６３００の外面（側面）を全周にわたって取り囲んで配設される。外面部Ｑ６４００が絶縁材料により絶縁体として構成される。本実施形態では、外面部Ｑ６４００は、カーボンを含有しないポリウレタン樹脂を発泡させて成形されたスポンジが採用される。但し、材質

は任意であり、ポリウレタン樹脂に代えて、ポリエチレン樹脂、エチレンポロピレンゴムを採用し、カーボンを含有させずに発泡させても良い。また、ポリ塩化ビニルやフッ素樹脂、架橋ポリエチレン、天然ゴム・合成ゴムなどの非発泡体を採用しても良い。

【２２５６８】

なお、本実施形態では、外面部Ｑ６４００の外形の大きさ（直径）は、上述した中間部Ｑ１３００の外形の大きさ（直径）と同一に構成される。即ち、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付けられた状態では、外面部Ｑ６４００の少なくとも一部が中間部Ｑ６４００の外面（側面）と介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）との間に位置すると共に、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と外面部Ｑ６４００の少なくとも一部の外面（側面）とは所定の距離が隔てられ、非接触とされる。

【２２５６９】

これにより、中間部Ｑ６３００の外面（側面）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）に直接接触することを外面部Ｑ６４００により防ぎ、中間部Ｑ６３００が摩耗することを抑制できる。よって、導電部材Ｑ６０００（中間部Ｑ６３００）の耐久性を向上できる。また、外面部Ｑ６４００が弾性変形可能に構成されるので、中間部Ｑ６３００を保護しつつ、中間部Ｑ６３００の変形性を確保できる。

【２２５７０】

また、外面部Ｑ６４００の外形の大きさ（直径）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（内形）の大きさよりも小さくされることで、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と外面部Ｑ６４００の外面（側面）との間に隙間を持たせることができる。よって、その隙間の分、導電部材Ｑ６０００（外面部Ｑ６４００）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）に拘束されて変形し難くなることを抑制できる。

【２２５７１】

なお、本実施形態では、外面部Ｑ６４００が中間部Ｑ６３００よりも変形し易く（剛性が低く）構成される。これにより、中間部Ｑ６３００の変形性の確保と中間部Ｑ６３００の摩耗の抑制との両立を達成し易くできる。但し、外面部Ｑ６４００を中間部Ｑ６３００よりも変形し易く（剛性が低く）構成しても良い。外面部Ｑ６４００が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）との当接で摩耗することを抑制し易くできる。

【２２５７２】

外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）は適宜調整することができる。この場合、外面部Ｑ６４００の外面（側面）は、長さ方向（図３５９３（ａ）上下方向寸法）の少なくとも一部が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と対面可能とされていれば良く、長さ方向の全部が対面していても良い。

【２２５７３】

本実施形態では、外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）が中間部Ｑ６３００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）よりも短くされ、中間部Ｑ６３００の第１当接部Ｑ１１００側の端部および中間部Ｑ６３００の第２当接部Ｑ１２００側の端部において、中間部Ｑ６３００の外面（側面）の周りに外面部Ｑ６４００が配設されず、中間部Ｑ６３００の外面（側面）が露出されて構成される。これにより、外面部Ｑ６４００による中間部Ｑ６４００の保護（摩耗の抑制）を図りつつ、導電部材Ｑ６０００（中間部Ｑ６３００）の変形性を確保できる。

【２２５７４】

なお、外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）が中間部Ｑ６３００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）と略同一であっても良い。介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）が中間部Ｑ６４００に当接することを確実に抑制できる。

【２２５７５】

また、外面部Ｑ６４００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）が中間部Ｑ６３００の長さ寸法（導電部材Ｑ６０００の長手方向の寸法、図３５９３（ａ）上下方向寸法）よりも大きくされ、第１当接部Ｑ１１００又は第２当接部Ｑ１２００の少なくとも一方の外面（側面）の周りにも外面部Ｑ６４００が配設される構成であっても良い。第１当接部Ｑ１１００又は第２当接部Ｑ１２００の形状安定性を高めることができる。

【２２５７６】

また、中間部Ｑ６３００の第１当接部Ｑ１１００側の端部または中間部Ｑ６３００の第２当接部Ｑ１２００側の端部の一方のみにおいて、中間部Ｑ６３００の外面（側面）の周りに外面部Ｑ６４００が配設されず、中間部Ｑ６３００の外面（側面）が露出される構成であっても良い。

【２２５７７】

上述したように、外面部Ｑ６４００は、絶縁材料から絶縁体として構成される。これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位に伴い、外面部Ｑ６４００の外面（側面）が介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）に対して摺動することや接触と離間とを繰り返した場合でも、静電気の発生を抑制できる。その結果、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【２２５７８】

次いで、図３５９４を参照して、第１７７実施形態における液晶表示装置Ｑ７５２３について説明する。第１７１実施形態では、介設部材５５４（開口Ｑ５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とが離間される構成を説明したが、第１７７実施形態における介設部材Ｑ７５４４は、その開口Ｑ７５４４ａの内面（側面）が導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外面（側面）に当接される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５７９】

図３５９４は、第１７７実施形態における液晶表示装置Ｑ７５２３の断面図であり、図３５８６（ａ）に対応する。本実施形態における液晶表示装置Ｑ７５２３は、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａが導電部材Ｑ１０００の第１当接部Ｑ１１００に対応する位置に配設される。また、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａは、上述した介設部材５５４の開口５４４ａよりも小さな矩形状に形成され、その開口Ｑ７５４４ａの内形の大きさ（長手方向における距離寸法）が導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外形の大きさ（直径）が略同一又は若干小さく構成される。よって、介設部材Ｑ７５４４（開口Ｑ７５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部で当接される。

【２２５８０】

なお、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａは、正面視略正方形に構成されても良く、正面視略円形に構成されても良い。この場合も、同様に、介設部材Ｑ７５４４の開口Ｑ７５４４ａの内形の大きさ（２辺が対向する距離寸法または内径）は、導電部材Ｑ１０００（第１当接部Ｑ１１００）の外形の大きさ（直径）と略同一又は若干小さく構成される。即ち、介設部材Ｑ７５４４（開口Ｑ７５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ１０００の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部または周方向の全部で当接される。

【２２５８１】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が生じた場合に、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対する第１当接部Ｑ１１００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）でき、且つ、中間部Ｑ１３００が介設部材Ｑ７５４４（開口Ｑ７５４４ａ）の内面（側面）に拘束されることを回避して、その中間部Ｑ１３００の変形性を確保できる。その結果、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。

【２２５８２】

次いで、図３５９５を参照して、第１７８実施形態における導電部材Ｑ８０００について説明する。第１７１実施形態では、導電部材Ｑ１０００の全体が導電スポンジで構成さ

れる場合を説明したが、第１７８実施形態における導電部材Ｑ８０００は、その一部（外殻部Ｑ８５００）が樹脂材料から構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２５８３】

図３５９５（ａ）は、第１７８実施形態における導電部材Ｑ８０００の側面図であり、図３５９５（ｂ）は、図３５９５（ａ）の矢印Ａ１１ｃ方向視における導電部材Ｑ８０００の正面図であり、図３５９５（ｃ）は、図３５９５（ｂ）のＡ１１ｃ－Ａ１１ｃ線における導電部材Ｑ８０００の断面図である。図３５９５（ａ）、図３５９５（ｂ）及び図３５９５（ｃ）は、図３５８３（ｂ）、図３５８３（ｃ）及び図３５８３（ｄ）にそれぞれ対応する。なお、図３５９５（ｂ）では、介設部材８５４４が図示される。

【２２５８４】

図３５９５に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ８０００は、樹脂材料から構成される外殻部Ｑ８５００を備える。外殻部Ｑ８５００は、第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ１３００の長さ方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、図３５９５（ａ）上下方向）の一部を外側（外面側）から全周にわたって取り囲んだ状態で配設される。

【２２５８５】

本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００及び中間部ｑ１３００の外面（側面）と外殻部Ｑ８５００の内面（側面）とが少なくとも周方向の一部の領域において（又は全周にわたって）接着剤により接着される。但し、両者を非接着としても良い。この場合には、第１当接部Ｑ１１００及び中間部ｑ１３００の外面（側面）と外殻部Ｑ８５００の内面（側面）との一方に突部を、他方に凹部を、それぞれ形成し、それらが嵌合するようにすることが好ましい。

【２２５８６】

本実施形態における液晶表示装置（図示せず）は、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａが導電部材Ｑ８０００の第１当接部Ｑ１１００に対応する位置に配設される（図３５９５（ｂ）参照）。また、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａは、その開口Ｑ８５４４ａの内形の大きさ（短手方向における距離寸法、図３５９５（ｂ）上下方向寸法）が、導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外形の大きさ（直径）と略同一又は若干小さく構成される。よって、介設部材Ｑ８５４４（開口Ｑ８５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部で当接される。

【２２５８７】

なお、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａは、正面視略正方形に構成されても良く、正面視略円形に構成されても良い。この場合も、同様に、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内形の大きさ（２辺が対向する距離寸法または内径）は、導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外形の大きさ（直径）と略同一又は若干小さく構成される。即ち、介設部材Ｑ８５４４（開口Ｑ８５４４ａ）の内面（側面）と導電部材Ｑ８０００（外殻部Ｑ８５００）の外面（側面）とが周方向の少なくとも一部または周方向の全部で当接される。

【２２５８８】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が生じた場合に、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対する第１当接部Ｑ１１００の位置を保持し易く（水平方向に位置ずれ（摺動）し難く）でき、且つ、中間部Ｑ１３００が介設部材Ｑ８５４４（開口Ｑ８５４４ａ）の内面（側面）に拘束されることを回避して、その中間部Ｑ１３００の変形性を確保できる。その結果、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。

【２２５８９】

特に、本実施形態では、外殻部Ｑ８５００の外面（側面）には、その長さ方向（第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向、図３５９５（ａ）上下方向）に沿って延びる溝部Ｑ８５１０が凹設され、その溝部Ｑ８５１０に挿通可能（溝部Ｑ８５１０

の延びる方向（図３５９５（ａ）上下方向）に沿って変位可能）に構成される挿通部Ｑ８５４４ｄが、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内面（側面）から突設される。

【２２５９０】

これにより、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が生じた場合に、液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に対して導電部材Ｑ８０００（第１当接部Ｑ１１００）が相対変位（回転）することを抑制できる。その結果、ノイズ効果のムラが生じ易くなる。

【２２５９１】

なお、本実施形態では、溝部Ｑ８５１０ｄ（挿通部Ｑ８５４４ｄ）が対向する２箇所（位相を１８０度異ならせた位置）に形成（凹設おより突設）される。但し、形成位置は対向する位置に限定されない。また、形成個数は、１箇所でも良く、３箇所以上でも良い。

【２２５９２】

また、外殻部Ｑ８５００の外面（側面）に溝部Ｑ８５１０を、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内面（側面）に挿通部Ｑ８５４４ｄを、それぞれ形成したが、逆の配置とし、外殻部Ｑ８５００の外面（側面）に挿通部Ｑ８５４４ｄを、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内面（側面）に溝部Ｑ８５１０を、それぞれ形成しても良い。

【２２５９３】

ここで、上記第１７１実施形態では、導電部材Ｑ１０００が導電スポンジのみから構成され、比較的変形し易いため、作業者が手で把持し難い。そのため、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てる際に、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａに導電部材Ｑ１０００を組み付け難く、作業性が悪い。

【２２５９４】

これに対し、本実施形態における導電部材Ｑ８０００によれば、外殻部Ｑ８５００が樹脂材料から構成されるので、かかる外殻部Ｑ８５００の剛性を確保して、変形し難くできる。即ち、作業者が手で把持し易くできる。よって、液晶表示装置Ｑ５２３を組み立てる際に、介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａに導電部材Ｑ８０００を組み付ける際に、外殻部Ｑ８５００を利用することができる。即ち、外殻部Ｑ８５００を作業者が手で把持できる。これにより、導電部材Ｑ８０００を組み付け易くして、その作業性を向上できる。

【２２５９５】

なお、本実施形態では、外殻部Ｑ８５００の内面（側面）が第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ１３００の外面に当接（連結）されたが、外殻部Ｑ８５００の内面（側面）と中間部Ｑ１３００の外面（側面）との間の少なくとも一部（周方向の一部または長さ方向の一部）又は全部（周方向および長さ方向の全部）に隙間が形成されていても良い。隙間の分、中間部Ｑ１３００が拘束されることを抑制し、導電部材Ｑ８０００（中間部Ｑ１３００）の変形性を確保できる。その結果、ノイズ効果のムラを抑制できる。

【２２５９６】

本実施形態では、第１当接部Ｑ１１００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図３５９５（ｃ）上側の部分）が、外殻部Ｑ８５００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図３５９５（ｃ）上側の部分）よりも突出する（正面側に位置する）構成とされたが、逆でも良く、外殻部Ｑ８５００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図３５９５（ｃ）上側の部分）が、第１当接部Ｑ１１００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図３５９５（ｃ）上側の部分）よりも突出する（正面側に位置する）構成としても良い。

【２２５９７】

本実施形態では、外殻部Ｑ８５００を樹脂材料から構成したが、導電スポンジ（導電部材Ｑ１０００）よりも剛性の大きい（変形し難い）であれば、別の材料を採用しても良い。例えば、ゴム状弾性体や金属材料が例示される。なお、外殻部Ｑ８５００は、絶縁性の材料から構成されることが好ましい。よって、金属材料から外殻部Ｑ８５００を構成する場合には、その金属材料の表面（外面）をゴム状弾性体や樹脂材料などの絶縁性の材料で

被覆（コーティング）することが好ましい。
【２２５９８】
ここで、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内部（内面や背面）に、その開口Ｑ８５４４ａに外殻部Ｑ８５００を挿通（押し込み）して組み付ける際に外殻部Ｑ８５００の一部に当接して外殻部Ｑ８５００のそれ以上の挿通（押し込み）を規制する（外殻部Ｑ８５００の挿通位置（組み付け位置）を規定する）当接手段を設けて良い。当接手段としては、例えば、介設部材Ｑ８５４４の開口Ｑ８５４４ａの内部（内面や背面）に設けられ、外殻部Ｑ８５００の正面側の端面（液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃ側の部分、図３５９５（ｃ）上側の部分）に当接する部分が例示される。
【２２５９９】
次いで、図３５９６を参照して、第１７９実施形態における導電部材Ｑ９０００について説明する。第１７１実施形態では、導電部材Ｑ１０００の中間部Ｑ１３００が中実に構成される場合を説明したが、第１７９実施形態における導電部材Ｑ８０００の中間部Ｑ９３００は、凹部Ｑ９３１０を備えて構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２２６００】
図３５９６（ａ）は、第１７９実施形態における導電部材Ｑ９０００の斜視図であり、図３５９６（ｂ）は、導電部材Ｑ９０００の側面図であり、図３５９６（ｃ）は、図３５９６（ｂ）の矢印Ａ１２ｃ方向視における導電部材Ｑ９０００の正面図であり、図３５９６（ｄ）は、図３５９６（ｃ）のＡ１２ｄ－Ａ１２ｄ線における導電部材Ｑ９０００の断面図であり、図３５９６（ｅ）は、図３５９６（ｂ）のＡ１２ｅ－Ａ１２ｅ線における導電部材Ｑ９０００の断面図である。なお、図３５９５（ｂ）では、介設部材８５４４が図示される。
【２２６０１】
ここで、上述したように、導電部材Ｑ１０００（中間部Ｑ１３００）は、導電スポンジから構成されるため、気泡による空隙（隙間）を有し、この空隙（隙間）の分、変形性が向上されている。しかしながら、変形性に更なる改善の余地が要請される。
【２２６０２】
これに対し、本実施形態における導電部材Ｑ９０００によれば、図３５９６に示すように、中間部Ｑ９３００が空隙（隙間）として構成される凹部Ｑ９３１０を備え、この凹部Ｑ９３１０は、導電部材Ｑ９０００（中間部Ｑ９３００）の長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９６（ｄ）上下方向）に沿って延びるように形成される。これにより、凹部Ｑ９３１０の空隙（隙間）の分、導電部材Ｑ９０００（中間部Ｑ９３００）の変形性を向上できる。
【２２６０３】
本実施形態では、凹部Ｑ９３１０は、中間部Ｑ９３００の一側（第１当接部Ｑ１１００側）の端部（端面）から他側（第２当接部Ｑ１２００側）の端部（端面）まで長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９６（ｄ）上下方向）に沿って連続する空隙（隙間）として構成される。但し、凹部Ｑ９３１０が長さ方向に沿って断続的に構成される（長さ方向の一部で空隙（隙間）が非形成とされる）ものであっても良い。
【２２６０４】
本実施形態では、凹部Ｑ９３１０が長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９６（ｄ）上下方向）に沿って直線状に延びる場合を説明したが、非直線状に延びるものであっても良い。非直線状としては、例えば、矩形波状に凹凸を組み合わせた形状に屈曲して延びる形態や、鋸刃状に屈曲して延びるものや、螺旋（回転しながら回転面と垂直方向のある方向（長さ方向）へ移動（上昇または下降）する曲線）状に延びるものが例示される。
【２２６０５】
なお、中間部Ｑ９３００を複数の部材（導電スポンジ）を合体（結合）させて構成する

ようにしても良い。即ち、中間部Ｑ９３００の素材としての複数の部材を金型により成形する際または金型により成形した後に、それら各素材の一部または全部の外面（側面）に溝を凹設し、溝が凹設された外面を合わせ面（当接面）として、複数の素材を合体（連結）して中間部Ｑ９３００を構成しても良い。合わせ面（当接面）の溝が空隙（隙間）として残り、これを凹部Ｑ９３１０とすることができるので、金型では成形が困難な複雑な形状の凹部Ｑ９３１０を構成できる。

【２２６０６】

本実施形態では、凹部Ｑ９３１０の断面（横断面）が円形の空隙（隙間）として構成されたが、断面（横断面）形状は任意であり、断面矩形や断面楕円、これらが組み合わされた断面形状であっても良い。凹部Ｑ９３１０は、長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９６（ｄ）上下方向）に沿って一定の断面（横断面）形状である必要はなく、長さ方向に沿って変化しても良い。長さ方向の一部の断面（横断面）形状が他の部分と異なる断面（横断面）形状であっても良い。

【２２６０７】

本実施例では、凹部Ｑ９３１０の配設個数が４箇所とされるが、３箇所以下でも良く、５箇所以上でも良い。また、配設位置は任意である。

【２２６０８】

本実施形態では、凹部Ｑ９３１０の横断面（長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９６（ｄ）上下方向）に直交する仮想面で切断した断面、即ち、図３５９６（ｅ）に示す断面）における断面積は、その合計の断面積が、中間部Ｑ９３００の凹部Ｑ９３１０を除いた領域の断面積よりも小さくされる。これにより、空隙（隙間）が大きくなり過ぎることを抑制でき、その分、中間部Ｑ９３００の耐久性を確保できる。

【２２６０９】

例えば、凹部Ｑ９３１０の断面積の合計が大きい（例えば、中間部Ｑ９３００の凹部Ｑ９３１０を除いた領域の断面積の半分を超える）構成では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が過大となった場合に、中間部Ｑ９３００の変形態様が一部に屈曲した形状が発生する態様となり易い。そのため、その屈曲部分に応力集中が生じ、亀裂の発生により耐久性が低下する。

【２２６１０】

これに対し、凹部Ｑ９３１０の断面積の合計が小さい（例えば、中間部Ｑ９３００の凹部Ｑ９３１０を除いた領域の断面積の半分以下、より好ましくは、２５％以下となる）構成であれば、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が過大となった場合に、空隙（隙間）を埋めて、中実体として中間部Ｑ９３００が変形できる。これにより、中間部Ｑ９３００に屈曲した形状が発生することを抑制できる。その結果、応力集中の発生を抑制でき、耐久性を向上できる。

【２２６１１】

次いで、図３５９７を参照して、第１８０実施形態における導電部材Ｑ１００００について説明する。第１７９実施形態では、中間部Ｑ９３００の内部に空隙（隙間）が構成される場合を説明したが、第１８０実施形態における導電部材Ｑ１００００は、複数の中間部Ｑ１０３００の外面（側面）どうしの間に空隙（隙間）が構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２２６１２】

図３５９７（ａ）は、第１８０実施形態における導電部材Ｑ１００００の側面図であり、図３５９７（ｂ）は、図３５９７（ａ）の矢印Ａ１３ｂ方向視における導電部材Ｑ１００００の正面図であり、図３５９７（ｃ）は、図３５９７（ｂ）のＡ１３ｃ－Ａ１３ｃ線における導電部材Ｑ１００００の断面図であり、図３５９７（ｄ）は、図３５９７（ａ）のＡ１３ｄ－Ａ１３ｄ線における導電部材Ｑ１００００の断面図である。

【２２６１３】

図３５９７に示すように、本実施形態における導電部材Ｑ１００００は、複数（本実施

形態では７本）の中間部Ｑ１０３００を備える。なお、中間部Ｑ１０３００は、上述した中間部Ｑ１３００に対し、形状のみが異なり、他の構成（例えば、材質や製造方法）は同一とされる。

【２２６１４】

中間部Ｑ１０３００の外形の大きさ（直径）は、外面部Ｑ６４００の内形の大きさ（内径）よりも小さくされる。これにより、外面部Ｑ６４００の内面側（内部）には、複数の中間部Ｑ１０３００が束ねられた状態で合体（結合）して保持される。

【２２６１５】

なお、本実施形態では、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間に組み付けられて圧縮される前の状態（即ち、無負荷状態）において、外面部Ｑ６４００の内形の大きさ（内径）が、中間部Ｑ１０３００の外形の大きさ（直径）の略３倍に設定される。これにより、無負荷状態において、複数の中間部Ｑ１０３００及び外面部Ｑ６４００は、径方向に変形されず、それぞれ断面（横断面）形状が略円形および略円環形状の状態のまま隣接する部材と当接（接触）される。但し、外面部Ｑ６４００の内面側（内部）において、複数の中間部Ｑ１０３００が径方向に変形（圧縮）されていても良い。また、外面部Ｑ６４００の内面（側面）が径方向に変形（圧縮）されていても良い。

【２２６１６】

本実施形態における導電部材Ｑ１００００によれば、複数の中間部Ｑ１０３００の外面（側面）どうしの間、及び、中間部Ｑ１０３００と外面部Ｑ６４００との外面（側面）と内面（側面）との間に、それぞれ空隙（隙間）が形成される。これら空隙（隙間）は、導電部材Ｑ１００００（中間部Ｑ１０３００）の長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９７（ｃ）上下方向）に沿って延びるように形成される。これにより、空隙（隙間）の分、導電部材Ｑ１００００（中間部Ｑ１０３００）の変形性を向上できる。

【２２６１７】

本実施形態では、中間部Ｑ１０３００が円柱状（長さ方向（第１当接部Ｑ１１００と第２当接部Ｑ１２００とを結ぶ方向、図３５９７（ｃ）上下方向）に沿って直線状に延びる形状）に構成される場合を説明したが、非直線状に延びるものであっても良い。例えば、複数の中間部Ｑ１０３００が撚り合わせられていても良い。

【２２６１８】

本実施形態では、中間部Ｑ１０３００が断面（横断面）円形の円柱状に構成されたが、断面形状は任意であり、断面多角形や断面楕円、これらが組み合わされた断面形状であっても良い。但し、外面部Ｑ６４００は断面（横断面）円形（内面および外面がそれぞれ円形の断面円環状）に構成されることが好ましい。複数（本実施形態では７本）の中間部Ｑ１０３００が合体して構成される集合体の断面（横断面）形状（外形）を略円形として、その集合体の変形性が方向性を有する（相対変位の方向によって変形性が異なる）ことを抑制できる。これにより、上述しように、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。

【２２６１９】

本実施例では、中間部Ｑ１０３００の配設個数が７個とされるが、６個以下でも良く、８個以上でも良い。また、配設位置は任意である。

【２２６２０】

本実施形態では、複数の中間部Ｑ１０３００の外面（側面）どうしの間に空隙（隙間）を形成できるところ、中間部Ｑ１０３００は断面（横断面）が略円形の円柱状に構成されるので、液晶装置Ｑ５４３と基板部材Ｑ５４５との間の相対変位が過大となった場合でも、各中間部Ｑ１０３００の一部に屈曲した形状が発生することを抑制できる。即ち、屈曲部分に応力集中が生じて亀裂が発生することを抑制できる。その結果、耐久性を向上できる。

【２２６２１】

本実施形態では、各中間部Ｑ１０３００が同じ構成を説明したが、異なる構成（例えば、外形（形状、直径）が異なる、材質が異なる、導電率が異なるなど）でも良い。

【２２６２２】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。
【２２６２３】
上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。
【２２６２４】
例えば、第１７４実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び中間部Ｑ４３００の連結構造を、第１７３実施形態における第１当接部Ｑ３１００及び中間部Ｑ１３００の連結構造と置き換えて（適用して）、新たな実施形態としても良い。
【２２６２５】
同様に、例えば、第１７４実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び中間部Ｑ４３００の連結構造を、第１８０実施形態における第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ１０３００の連結構造と置き換えて（適用して）、新たな実施形態（複数の中間部Ｑ１０３０００の内の一部または全部の中間部Ｑ１０３００における端部（先端部分、図３５９７（ｃ）上側部分）が第１当接部Ｑ４１００の凹部に配設され、凹部に配設された１又は複数の中間部Ｑ１０３０００の端部の外面（側面）の内の一部または全部が、第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）の一部または全部と当接する連結構造）としても良い。
【２２６２６】
上記各実施形態では、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ５１００と第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００とが同一の構成とされる場合を説明したが、異なる構成（形状、材質、特性が異なるもの）でも良い。
【２２６２７】
上記１７６実施形態において、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ６０００を組み付けた状態において、外面部Ｑ６４００の外面（側面）と介設部材５４４の開口５４４ａの内面（側面）とは、外面部Ｑ６４００の外面（側面）における長さ方向および周方向の一部または全部が開口５４４ａの内面（側面）における一部または全部に当接していても良い（即ち、長さ方向および周方向の一部または全部において離間していても良い（両者の間に隙間を有していても良い）。なお、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との相対変位で想定され得る外力が導電部材Ｑ６０００に入力され、導電部材Ｑ６０００が変形された際に、少なくとも外面部Ｑ６４００の外面（側面）の一部が開口５４４ａの内面（側面）に当接する（当接する面積が増加する）ことが好ましい。導電部材Ｑ６０００の変位（水平方向への摺動）を抑制するストッパとして介設部材５４４を機能させることができ、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できるからである。
【２２６２８】
上記各実施形態において、液晶表示装置Ｑ５２３，Ｑ７５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を組み付けた状態において、導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００、第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００又は外面部Ｑ６４００の内の一部（１または複数））の外面（側面）の全周（周方向の全部）が、介設部材５４４～８５４４の開口５４４ａ～８５４４ａの内面（側面）に当接していても良い。これにより、導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を介設部材５４４～８５４４に組み付けた（開口５４４ａ～８５４４ａに保持させた）状態で、その介設部材５４４～８５４４を液晶表示装置Ｑ５２３，Ｑ７５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に組み付けることができるので、液晶表示装置Ｑ５２３の組み立て作業における作業性を向上できる。
【２２６２９】
上記各実施形態では、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～

Ｑ５２００の長さ寸法（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向における寸法）が、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法よりも小さくされたが、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の内の一方または両方の長さ寸法が、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法よりも大きくされても良い。液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の相対変位の変位量が比較的小さい場合（特に、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の間隔を増減させる方向（導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の長さ方向）への相対変位が支配的（即ち、水平方向には相対変位し難い）で、且つ、その変位量が比較的小さい場合）に当該構成（後者の構成）が有効となる。

【２２６３０】

上記各実施形態では、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向における寸法）が外形の大きさ（直径）よりも大きくされたが、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００の長さ寸法（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向における寸法）が外形の大きさ（直径）よりも小さくても良い。即ち、中間部Ｑ１３００～Ｑ１０３００が、長手方向に長い長尺の円柱状とされたが、厚み寸法が外形（直径）よりも小さい円板状に形成されても良い。液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の相対変位の変位量が比較的小さい場合（特に、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の間隔を増減させる方向（導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の長さ方向）への相対変位が支配的（即ち、水平方向には相対変位し難い）で、且つ、その変位量が比較的小さい場合）に当該構成（後者の構成）が有効となる。

【２２６３１】

上記各実施形態では、導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００が導電スポンジから構成される場合を説明したが、その一部を他の材質から構成しても良い。例えば、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の一方または両方を金属材料（例えば、鉄、銅、アルミニウムなど）から構成しても良い。第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００形状安定性を高めることができる。

【２２６３２】

上記各実施形態において、介設部材５４４～８５４４の開口５４４ａ～８５４４ａの形状（導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を組み付ける（挿通する）際の挿通方向視における正面視形状）は、任意である。例えば、矩形状（正方形、長方形、その他の多角形）、円形、楕円形、それらを組み合わせた形状（直線と曲線とが組わされた正面視形状）が例示される。

【２２６３３】

上記各実施形態において、第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の外形の大きさは、長さ方向（第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００及び第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００を結ぶ方向）において一定である（長さ方向に垂直な仮想平面で切断した断面形状が長さ方向のどの位置で切断しても略同一である）必要はなく、長さ方向の一部の外形の大きさが他の部分の外形の大きさと異なるものであっても良い。例えば、第１の部位とその第１の部位よりも外形の大きさが大きい第２の部位とが長さ方向に並設（又は繰り返し配設）される構成でも良い。

【２２６３４】

また、外形の大きさは、長さ方向に沿って連続的とされる（この一例として、第１７３実施形態における第１当接部Ｑ３１００及び第２当接部Ｑ３２００が例示される）必要はなく、不連続（断続的）であっても良い。例えば、外形の大きさが長さ方向に沿って変化する部位と外形の大きさが長さ方向において一定ある部位とが長さ方向に並設（又は繰り返し配設）される構成でも良い。

【２２６３５】

上記各実施形態では、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間に導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００を配設する（両者を電気的に接続する）場合を説明したが、例えば、

２枚の基板部材Ｑ５４５が向い合せで所定間隔を隔てて配設され、それら２枚の基板部材Ｑ５４５の間に配設される（２枚の基板部材Ｑ５４５ｎｏ第１領域５４５ａどうしを電気的に接続する）ものであっても良い。例えば、液晶表示装置５２３に２枚の基板部材Ｑ５４５を対向配置する必要がある場合に、上記各実施形態の場合と同様に、液晶表示装置５２３の変位（回転やスライド変位）に伴い２枚の基板部材Ｑ５４５が相対変位した場合でも、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。

【２２６３６】

上記第１７６実施形態では、中間部Ｑ６３００の長さ方向（長手方向、第１当接部Ｑ１１００及び第２当接部Ｑ１２００を結ぶ方向）の端部（第１当接部Ｑ１１００が接続される端部側および第２当接部Ｑ１２００が接続される端部側）の一部において外面が露出される（外面部Ｑ６４００が配設されない）場合を説明したが、中間部Ｑ６３００の長さ方向の端部の外面が露出されない（外面部Ｑ６４００が配設される）構成であっても良い。当該構成（後者の構成）によれば、液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間の相対変位し易い（変位量が大きい）場合でも、外面部Ｑ６４００による中間部Ｑ６３００の保護効果を高める（介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内面（側面）に中間部Ｑ６３００が直接当接して摩耗することを抑制する）ことができる。

【２２６３７】

なお、第１７４実施形態における第１当接部Ｑ４１００及び中間部Ｑ４３００の連結構造を、第１７６実施形態における第１当接部Ｑ１１００及び中間部Ｑ６３００の連結構造と置き換える場合には、中間部Ｑ６３００の長さ方向の端部（先端部分）に加え、外面部Ｑ６４００の長さ方向の端部（先端部分）も、第１当接部Ｑ４１００の凹部に配設される構成（凹部に配設された外面部Ｑ６４００の端部の外面（側面）の内の一部または全部が、第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）の一部または全部と当接する構成）としても良い。第１当接部Ｑ１１００と中間部Ｑ６３００及び外面部Ｑ６４００との接着剤による接着を不要として、その分、製品コストを低減できる。

【２２６３８】

この場合、外面部Ｑ６４００の端面（端部の先端面）よりも中間部Ｑ６３００の端部（先端部）を突出させ、中間部Ｑ６３００の長さ方向の端部（先端部分）の外面（側面）の内の一部または全部も、第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）の一部または全部と当接する構成としても良い。第１当接部Ｑ４１００の凹部の内形の大きさを、外面部Ｑ６４００の（端部（先端面）と中間部Ｑ６３００の端部（先端部）とで異なるものとする（側面どうしが当接する大きさとする）ことが好ましい。両者の当接による摩擦力を確保して、第１当接部Ｑ１１００から中間部Ｑ６３００及び外面部Ｑ６４００が脱落する（抜ける）ことを抑制できる。その結果、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ６０００を組み付けやすくできる。

【２２６３９】

当該構成は、第１８０実施形態においても同様である。即ち、第１当接部Ｑ４１００の凹部に外面部Ｑ６４００の端部（先端部）及び複数の中間部Ｑ１０３００の端部（先端部）を配設しても良い。外面部Ｑ６４００の端面（端部の先端面）よりも中間部Ｑ１０３００の端部（先端部）を突出させても良い。外面部Ｑ６４００の外面（側面）が第１当接部Ｑ４１００の凹部の内面（側面）に当接されるので、複数の中間部Ｑ１０３００が分離する（ばらける）ことを抑制し易くできる。よって、第１当接部Ｑ１１００から中間部Ｑ１０３００が脱落する（抜ける）ことを抑制できる。その結果、液晶表示装置Ｑ５２３（液晶装置Ｑ５４３及び基板部材Ｑ５４５との間）に導電部材Ｑ６０００を組み付けやすくできる。

【２２６４０】

上記第７１及び第１７５実施形態では、第１当接部Ｑ４１００，Ｑ５１００と中間部Ｑ４３００との間に接着剤を塗布しない（非接着により両者を連結する）構成を説明したが、両者の間（当接する部分どうしの間）の少なくとも一部または全部に接着剤を塗布しても良い。

【２２６４１】
上記第７３及び第１８０実施形態では、外面部Ｑ６４００の剛性が中間部Ｑ６３００，Ｑ１０３００の剛性よりも高い（変形し難い）構成とされたが、外面部Ｑ６４００の剛性が中間部Ｑ６３００，Ｑ１０３００の剛性よりも低い（変形し易い）構成としても良い。導電部材Ｑ６０００，Ｑ１００００（中間部Ｑ６３００，Ｑ１０３００）の変形性を確保できる。また、この場合でも、外面部Ｑ６４００により中間部Ｑ６３００の保護効果を確保できる（介設部材Ｑ５４４の開口Ｑ５４４ａの内面（側面）に中間部Ｑ６３００が直接当接して摩耗することを抑制する）ことができる。
【２２６４２】
上記各実施形態では、介設部材Ｑ５４４～Ｑ８５４４を正面ケースＱ５４１（液晶装置５４３側）に配設する構成を説明したが、介設部材Ｑ５４４～Ｑ８５４４を背面ケースＱ５４２（基板部材５４５側）に配設しても良い。
【２２６４３】
上記各実施形態で説明を省略したが、第２当接部Ｑ１２００～Ｑ５２００の端面（基板部材５４５（第１領域５４５ａ）に当接する側の部分）に、第１領域５４５ａの突起５４５ａ１が挿通（嵌合）可能な凹部を形成（凹設）しても良い。突起５４５ａ１が凹部に挿通（嵌合）されることにより、基板部材Ｑ５４５（第１領域Ｑ５４５ａ）に対する導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の位置ずれ（摺動）を抑制できる。
【２２６４４】
上記各実施形態では説明を省略したが、液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃから１又は複数の突起（突部）を突出させ、その突起を第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００の端面（液晶装置Ｑ５４３（背面部Ｑ５４３ｃ）に当接する側の部分）に食い込ませても良い。また、それら１又は複数の突起（突部）が挿通（嵌合）可能な凹部を第１当接部Ｑ１１００～Ｑ１５００の端面に形成（凹設）しても良い。凹部に突起（突部）が挿通（嵌合）されることにより、液晶装置Ｑ５４３（背面部５４３ｃ））に対する導電部材Ｑ１０００～Ｑ１００００の位置ずれ（摺動）を抑制できる。
【２２６４５】
なお、液晶装置Ｑ５４３の背面部Ｑ５４３ｃから突出させる突起（突部）の外形を、第１７５実施形態における第１当接部Ｑ５１００の凹部の内形と略同一の大きさ（即ち、挿通（嵌合）が可能な大きさ）としても良い。突起（突部）が第１当接部Ｑ５１００の凹部に挿通（嵌合）されることで、液晶装置Ｑ５４３（背面部５４３ｃ）に対する導電部材Ｑ５０００の位置ずれ（摺動）を抑制できる。
【２２６４６】
上記第１７５実施形態では、液晶装置５４３（背面部５４３ｃ）及び基板部材５４５（第１領域５４５ａ）に第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００がそれぞれ当接（接続）される一方、中間部Ｑ４３００は非当接（非接続）とされる場合を説明したが、液晶装置５４３（背面部５４３ｃ）及び基板部材５４５（第１領域５４５ａ）に第１当接部Ｑ５１００及び第２当接部Ｑ５２００と中間部Ｑ４３００とが当接（接続）されても良い。
【２２６４７】
上記各実施形態では、動作ユニット２００がスライドユニットＳＬを備え、スライドユニットＳＬに液晶表示装置Ｑ５２３が変位可能に配設される場合を説明したが、これに代えて、又は、これに加えて、変位可能体としての他の装置が配設されても良い。他の装置としては、例えば、前層側可動装置Ｋ４００が例示される。
【２２６４８】
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生

させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２２６４９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２２６５０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２２６５１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２２６５２】

＜導電部材Ｑ１０００：ノイズ効果にムラが生じることを抑制する＞

電気的に動作可能に構成される動作手段と、アース接続されたグランド部を有し前記動作手段と間隔を隔てて配設される基板と、前記動作手段の導電部分を前記基板のグランド部に電気的に接続する接続手段と、を備え、

前記動作手段と前記基板との間の相対的な変位に伴い、前記動作手段の導電部分および前記基板のグランド部に一側および他側が接続された状態で前記接続手段が弾性的に変形可能に構成され、

前記接続手段は、前記一側に配設される第１接続手段と、前記他側に配設される第２接続手段と、前記第１接続手段および前記第２接続手段の間に配設される第３接続手段と、を備え、

前記第１接続手段および前記第２接続手段は、前記第３接続手段よりも変形し難く（剛性が高く）構成されることを特徴とする遊技機Ｑ１。

【２２６５３】

電気的に動作可能に構成される動作手段と、アース接続されたグランド部を有し動作手段と間隔を隔てて配設される基板とを備え、動作手段の導電部分を基板のグランド部に接続手段により電気的に接続する遊技機が知られている。特開２０１９－１８８２６０号公報には、弾性体の周りに布状の導電体（導電性の金属材料から構成される繊維体を編み込んだ無端帯状の導電布）を無端状に巻き付けて接続手段とする構成が開示される。

【２２６５４】
上記従来の技術では、動作手段（液晶装置）と基板とが水平方向に相対変位する場合に、その相対変位の方向が、導電体の巻き付け方向に沿う方向であれば、接続手段がせん断変形する（弾性体が略菱形に変形する）ことで、相対変位に追従可能であるが、相対変位の方向が、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向であると、接続手段がせん断変形し難くなる（導電体が弾性体の変形を阻害する）。そのため、相対変位に追従することが困難となり、摩耗が発生する。布状の導電体は、面外方向（折り目を付ける方向）には変形しやすい一方、面内方向の変形はし難いためである。
【２２６５５】
そこで、上記従来の技術では、導電体に「切り欠き」を設けることで、導電体が巻き付けられている方向と直交する方向においても、相対変位に追従する（接続手段がせん断変形する）ようにしている。
【２２６５６】
しかしながら、このように、導電体に切り欠きを設ける構成では、その切り欠きのみで接続手段の対称性を十分に担保することは困難であった。そのため、動作手段（液晶装置）と基板とが相対変位する場合に、その相対変位の方向によって接続手段の変形性に差が生じ、ノイズ効果にムラが生じるという問題点があった。
【２２６５７】
特に、動作手段（液晶装置）と基板との相対変位が、両者の対向面の間隔を増減させる方向と、両者の対向面の角度を変化させる方向とが組み合わさったものであると、その相対変位に接続手段が追従できず、動作手段または基板と接続手段との間の接触状態が安定しない。即ち、切り欠きが設けられている側が対向間で圧縮されて弾性回復する場合と、切り欠きが設けられていない側が圧縮されて弾性回復する場合とで、接続手段の動的な変形態様（相対変位に対する追従性）に差が生じる。そのため、相対変位おいて、動作手段または基板と接続手段との間に部分的な隙間が断続的に発生し、接触圧や面積が変化することで、ノイズ効果のムラが顕著となる。
【２２６５８】
また、接続手段は、動作手段（液晶装置）と基板との相対変位に伴い、繰り返し変形されるものであるため、導電体に切り欠きが設けられていると、切り欠き部分に応力集中が生じやすく、耐久性の低下を招くという問題点があった。更に、導電体に切り欠きを設ける作業を必要となるだけでなく、切り欠きが設けられることで導電体が不整の形状となるため、導電体を弾性体に巻き付ける際の作業性が悪くなり、その分、生産コストが嵩むという問題点があった。
【２２６５９】
遊技機Ｑ１によれば、接続手段を単純な形状とできる。よって、動作手段（液晶装置）と基板とが相対変位する場合に、その相対変位の方向によって接続手段の変形性にアンバランスが生じることを抑制できる（接続手段の変形性が変形方向によって異なることを抑制できる）。その結果、動作手段または基板と接続手段との間の接触状態を安定させることができるので、接触圧や面積が変化することを抑制できる。よって、ノイズ効果のムラを抑制できる。また、切り欠きを設ける必要がなく、単純な形状とできるので、耐久性の向上を図ることができる。
【２２６６０】
特に、第１接続手段および第２接続手段が第３接続手段よりも変形し難く（剛性が大きく）構成されるので、動作手段と基板とが相対変位する場合に、その相対変位に対する第３接続手段の追従性（変形性）と第１接続手段および第２接続手段の形状安定性とを利用して、第１接続手段および第２接続手段が動作手段（導電部分）及び基板（グランド部）に当接（密着）した状態を維持し易くできる。
【２２６６１】
遊技機Ｑ１において、前記第３接続手段は、前記第１接続手段から前記第２接続手段までの間において外形が略同一の大きさに構成されることを特徴とする遊技機Ｑ２。

【２２６６２】
遊技機Ｑ２によれば、遊技機Ｑ１の奏する効果に加え、第３接続手段は、第１接続手段から第２接続手段までの間において外形が略同一の大きさに構成されるので、第３接続手段の変形性を安定させることができる。よって、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。また、中間部の一部に変形が集中することを抑制でき、その耐久性を高めることができる。
【２２６６３】
遊技機Ｑ１又はＱ２において、前記第３接続手段は、前記外形が略円形に構成されることを特徴とする遊技機Ｑ３。
【２２６６４】
なお、第３接続手段の外形とは、第３接続手段をその長手方向に直交する平面で切断した断面の形状を意味する。
【２２６６５】
遊技機Ｑ３によれば、遊技機Ｑ１又はＱ２の奏する効果に加え、第３接続手段は、外形が略円形に形成されるので、第３接続手段の変形性が方向性を有することを抑制できる。即ち、動作手段と基板との間の相対変位の方向によらず、接続手段の変形性を一定として、ノイズ効果にムラを生じ難くできる。
【２２６６６】
遊技機Ｑ１からＱ３のいずれかにおいて、前記第１接続手段と前記第２接続手段とを結ぶ方向における長さ寸法は、前記第３接続手段の長さ寸法が前記第１接続手段および前記第２接続手段の長さ寸法よりも大きくされることを特徴とする遊技機Ｑ４。
【２２６６７】
遊技機Ｑ４によれば、遊技機Ｑ１からＱ３のいずれかの奏する効果に加え、第１接続手段と第２接続手段とを結ぶ方向における長さ寸法は、第３接続手段の長さ寸法が第１接続手段および第２接続手段の長さ寸法よりも大きくされるので、第３接続手段の変形性（動作手段と基板との間の相対変位に対する追従性）と、第１接続手段および第２接続手段の形状安定性との両立を図ることができる。これにより、第１接続手段および第２接続手段と動作手段および基板との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【２２６６８】
遊技機Ｑ１からＱ４のいずれかにおいて、前記第３接続手段の前記外形は、前記第１接続手段および前記第２接続手段の最大の外形よりも小さくされることを特徴とする遊技機Ｑ５。
【２２６６９】
遊技機Ｑ５によれば、遊技機Ｑ１からＱ４のいずれかの奏する効果に加え、第３接続手段の外形は、第１接続手段および第２接続手段の最大の外形よりも小さくされるので、第３接続手段の変形性（動作手段と基板との間の相対変位に対する追従性）と、第１接続手段および第２接続手段の形状安定性との両立を図ることができる。これにより、第１接続手段および第２接続手段と動作手段および基板との当接状態を安定化でき、ノイズ効果にムラが生じることを抑制できる。
【２２６７０】
遊技機Ｑ１からＱ５のいずれかにおいて、前記第３接続手段の前記第１接続手段側の端部または前記第３接続手段の前記第２接続手段側の端部の少なくとも一方の外面に前記第１接続手段または前記第２接続手段の内面が当接されることを特徴とする遊技機Ｑ６。
【２２６７１】
遊技機Ｑ６によれば、遊技機Ｑ１からＱ５のいずれかの奏する効果に加え、第３接続手段の第１接続手段側の端部または第３接続手段の第２接続手段側の端部の少なくとも一方の外面に第１接続手段または第２接続手段の内面が当接されるので、第３接続手段と第１接続手段または第２接続手段との連結が解除されることを抑制できる。
【２２６７２】
遊技機Ｑ６において、前記第３接続手段の前記第１接続手段側の端部または前記第３接

続手段の前記第２接続手段側の端部の前記少なくとも一方の端面が露出されることを特徴とする遊技機Ｑ７。
【２２６７３】
遊技機Ｑ７によれば、遊技機Ｑ６の奏する効果に加え、第３接続手段の第１接続手段側の端部または第３接続手段の第２接続手段側の端部の少なくとも一方の端面が露出されるので、接続手段の製造を容易とできる。
【２２６７４】
遊技機Ｑ１からＱ７のいずれかにおいて、前記接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、前記動作手段側または前記基板側に配設される連結手段と、弾性変形可能な材料から構成され前記第３接続手段の外面に配設される外面手段と、を備え、前記外面手段の一部が前記第３接続手段と前記配設手段との間に位置することを特徴とする遊技機Ｑ８。
【２２６７５】
遊技機Ｑ８によれば、遊技機Ｑ１からＱ７のいずれかの奏する効果に加え、接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、動作手段側または基板側に配設される連結手段と、を備えるので、接続手段が動作手段と基板との間に挟まれているだけの状態であっても、接続手段の移動を配設手段により規制することができる。即ち、接続手段を動作手段と基板との間の所定位置に保持しておくことができる。
【２２６７６】
この場合、弾性変形可能な材料から構成され第３接続手段の外面に配設される外面手段を備え、外面手段の一部が第３接続手段と配設手段との間に位置するので、第３接続手段の外面が配設手段の内面に直接接触することを外面手段により防ぐことができる。これにより、第３接続手段の摩耗を抑制して、その耐久性を向上できる。
【２２６７７】
また、外面手段は、弾性変形が可能な材料から弾性部材として構成されるので、第３接続手段を配設手段から保護しつつ、第３接続手段の変形性を確保できる。
【２２６７８】
遊技機Ｑ８において、前記第３接続手段の前記第１接続手段側の端部または前記第３接続手段の前記第２接続手段側の端部の少なくとも一方において、前記第３接続手段の外面の周りに前記外面手段が配設されず、前記第３接続手段の外面が露出されていることを特徴とする遊技機Ｑ９。
【２２６７９】
遊技機Ｑ９によれば、遊技機Ｑ８の奏する効果に加え、第３接続手段の第１接続手段側の端部または第３接続手段の第２接続手段側の端部の少なくとも一方において、第３接続手段の外面の周りに外面手段が配設されず、第３接続手段の外面が露出されているので、第３接続手段の保護を図りつつ、第３接続手段の変形性を確保できる。
【２２６８０】
遊技機Ｑ８又はＱ９において、前記外面手段が絶縁材料から構成されていることを特徴とする遊技機Ｑ１０。
【２２６８１】
遊技機Ｑ１０によれば、遊技機Ｑ８又はＱ９の奏する効果に加え、前記外面手段が絶縁材料から構成されているので、外面手段が配設手段に対して摺動した場合や接触と離間とを繰り返した場合でも、静電気の発生を抑制できる。
【２２６８２】
遊技機Ｑ８からＱ１０のいずれかにおいて、前記外面手段の外形が前記配設手段の内形よりも小さくされていることを特徴とする遊技機Ｑ１１。
【２２６８３】
遊技機Ｑ１１によれば、遊技機Ｑ８からＱ１０のいずれかの奏する効果に加え、外面手段の外形が配設手段の内形よりも小さくされているので、外面手段の外面と配設手段の内面との間に隙間を持たせることができる。よって、その隙間の分、接続手段が配設手段に

より拘束されて変形し難くなることを抑制できる。
【２２６８４】
遊技機Ｑ１からＱ１１のいずれかにおいて、前記接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、前記動作手段側または前記基板側に配設される連結手段と、を備え、前記配設手段が前記第１接続手段または前記第２接続手段の少なくとも一方の一部を保持可能に構成されることを特徴とする遊技機Ｑ１２。
【２２６８５】
遊技機Ｑ１２によれば、遊技機Ｑ１からＱ１１のいずれかの奏する効果に加え、接続手段の一部の外側に配設される配設手段と、その配設手段が着脱可能に連結され、動作手段側または基板側に配設される連結手段と、を備え、配設手段が第１接続手段または第２接続手段の少なくとも一方の一部を保持可能に構成されるので、第１接続手段または第２接続手段の少なくとも一方を動作手段または基板に当接させた状態に維持しやすくできる。また、第３接続手段が配設部材に拘束されることを回避でき、第３接続手段の変形性を確保できる。
【２２６８６】
遊技機Ｑ１からＱ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｑ１３。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【２２６８７】
遊技機Ｑ１からＱ１２のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｑ１４。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【２２６８８】
遊技機Ｑ１からＱ１２ののいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｑ１５。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【２２６８９】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３５９８から図３６０７を参照し、第１８１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【２２６９０】

図３５９８は、第１８１実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３５９９は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図３６００は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３６０１は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３６０２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３６０３は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３６０４は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図３６０５は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図３６０６は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図３６０３では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【２２６９１】

また、以下の説明では、図３５９８に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３５９８に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３５９８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２２６９２】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２２６９３】

図３５９８～図３６０６に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【２２６９４】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図３５９８参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【２２６９５】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は枠状受部である外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【２２６９６】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【２２６９７】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右

方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。
【２２６９８】
　また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【２２６９９】
　内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３６０１参照）。
【２２７００】
　また、対象固定部である内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図３６０３及び図３６０４参照）が配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【２２７０１】
　なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。
【２２７０２】
　また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６０３参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図３６０３参照）を主に備えて形成される。
【２２７０３】
　さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図３６０２参照）。なお、枠状受部である内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。
【２２７０４】
　なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２

、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【２２７０５】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図３６７８参照）とを主に備えて形成される。

【２２７０６】

即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｈ１１２ａ２を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。

【２２７０７】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転動作物体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【２２７０８】

回転体Ｈ１１２ａ２に対しては、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第１弾性部材（左上側部材）と、発射レールＨ１１２ａ１から離間配置される場合（傾倒状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第２弾性部材（右下側部材）とが配設されており、これにより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させる際に発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収させ易くすることが可能とされる。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）の位置で第１弾性部材（左上側部材）に当接された後、第１弾性部材を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

【２２７０９】

この時、各当接（回転体Ｈ１１２ａ２の遊技球との当接、第１弾性部材との当接、第２弾性部材との当接）に対応する音（打音）が生じるが、その素材の違いに対応して、音に強弱が生じる。即ち、遊技球との当接の際に生じる音が大きく生じるため、遊技者に遊技球の打音を判別し易く構成することができる。

【２２７１０】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【２２７１１】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。

【２２７１２】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板

Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【２２７１３】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図３６０３に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【２２７１４】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図３６０３に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図３６０２に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【２２７１５】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【２２７１６】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図３６０５及び図３６０６に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【２２７１７】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図３６０４参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【２２７１８】

また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢

印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成される板状透過部であるガラスユニットＨ１６が配設される（図３５９８参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。

【２２７１９】

ガラスユニットＨ１６は、図３５９８及び図３６０２に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【２２７２０】

なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

【２２７２１】

また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３６０７参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【２２７２２】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図３５９８に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２２７２３】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２２７２４】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、

電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２２７２５】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図３６０７参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図３５９８に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【２２７２６】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図３５９９参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６０３参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【２２７２７】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【２２７２８】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【２２７２９】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【２２７３０】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【２２７３１】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に

下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【２２７３２】

即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【２２７３３】

上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【２２７３４】

この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６０３参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【２２７３５】

なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【２２７３６】

また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【２２７３７】

操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図３６０５参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【２２７３８】

球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ること

ができる。
【２２７３９】
機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。
【２２７４０】
機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。
【２２７４１】
また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。
【２２７４２】
なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【２２７４３】
球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。
【２２７４４】
下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。接触可能部である操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。
【２２７４５】
なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し

速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【２２７４６】

さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【２２７４７】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【２２７４８】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図３６０５参照）。

【２２７４９】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図３６０３参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６０３参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【２２７５０】

ファール球通路部Ｈ１４５（図３６０５参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【２２７５１】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図３６０６に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図３６０５参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【２２７５２】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【２２７５３】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２２７５４】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球

を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。

【２２７５５】

なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図３６０３参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【２２７５６】

また、図３６０３に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【２２７５７】

図３６０３に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。

【２２７５８】

ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【２２７５９】

なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【２２７６０】

遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図３５９８参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３６０３を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。

【２２７６１】

遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図３５９８参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより

、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２２７６２】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図３６０３の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。

【２２７６３】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２２７６４】

これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２２７６５】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２２７６６】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２２７６７】

外レールＨ６２の先端部（図３６０３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２２７６８】

遊技領域の正面視左側下部（図３６０３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図３６０７参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。

【２２７６９】

また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図

柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２２７７０】

尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２２７７１】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図３６０３参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【２２７７２】

大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｈ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。

【２２７７３】

このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

【２２７７４】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。

【２２７７５】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【２２７７６】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで

第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【２２７７７】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２２７７８】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【２２７７９】

球の第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過回数は、それぞれ、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示される。本実施形態では、保留球数が第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に表示されるように構成される。なお、保留球数を、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを２セット（第１入賞口Ｈ６４に対応するセット及び第２入賞口Ｈ６４０に対応するセット）用意し、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設し、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過に対応して点灯表示するものであっても良い。

【２２７８０】

また、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数は、それぞれ４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１入賞口Ｈ６４の球の通過に対する最大保留球数と、第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数とは、同一となるように設定しても良いし、異なるように設定しても良い。

【２２７８１】

第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する保留球数が０である場合において最後の変動演出が終了し、暫くすると、遊技説明等のために機種ごとに用意されている期間経過演出としてのデモンストレーション動画が表示される。このデモンストレーション動画は、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞の検出や、ハンドルＨ５１に遊技者が触れたことの検出がされた場合に解除される。

【２２７８２】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、実行条件演出としての第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表

示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【２２７８３】

なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。

【２２７８４】

また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【２２７８５】

また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。

【２２７８６】

本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。

【２２７８７】

なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【２２７８８】

また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【２２７８９】

なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配

設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【２２７９０】

第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｈ１１４（図３６０７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【２２７９１】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図３６０７参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【２２７９２】

なお、図柄列の態様は、横スクロールするものに限られるものではなく、種々の方向で設定可能である。例えば、表示制御装置Ｈ１１４（図３６０７参照）によって表示内容が制御されることにより、第３図柄表示装置Ｈ８１に左、中及び右の３つの図柄列が表示され、各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっていても良い。

【２２７９３】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【２２７９４】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２２７９５】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２２７９６】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中ま

たは時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【２２７９７】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２２７９８】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【２２７９９】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【２２８００】

可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６０７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。

【２２８０１】

一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６０７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【２２８０２】

また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【２２８０３】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【２２８０４】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【２２８０５】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【２２８０６】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２２８０７】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２２８０８】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【２２８０９】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２２８１０】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２２８１１】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【２２８１２】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図３６０３参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。

【２２８１３】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２２８１４】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【２２８１５】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【２２８１６】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【２２８１７】

また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さ

らに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【２２８１８】

なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【２２８１９】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【２２８２０】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【２２８２１】

なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【２２８２２】

また、上記第１８１実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【２２８２３】

例えば、上記第１８１実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【２２８２４】

図３５９９に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【２２８２５】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【２２８２６】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２２８２７】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【２２８２８】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図３６０７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホール（以下、単にホールとも称する）の島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。

【２２８２９】

また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モ

ータＨ２１６（図３６０７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２２８３０】

遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。

【２２８３１】

なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【２２８３２】

次に、図３６０７を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図３６０７は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【２２８３３】

主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。

【２２８３４】

なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【２２８３５】

ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【２２８３６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるよ

うに構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２２８３７】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【２２８３８】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【２２８３９】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【２２８４０】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０や、機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【２２８４１】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。

【２２８４２】

払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２２８４３】

払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成され

るバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【２２８４４】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。

【２２８４５】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための内部操作体である発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【２２８４６】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【２２８４７】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、駆動手段Ｈ７５０、モータ装置Ｐ７７１、及び、駆動モータＳ４４１が含まれる。

【２２８４８】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【２２８４９】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【２２８５０】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像の

ことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【２２８５１】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【２２８５２】

なお、図３６０７では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【２２８５３】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【２２８５４】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【２２８５５】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【２２８５６】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３６０７参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装

置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【２２８５７】
停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。
【２２８５８】
ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３６０７参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。
【２２８５９】
次いで、図３６０８から図３６３１を参照し、第１８２実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｓ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第１８１実施形態では、正面枠Ｈ１４が配設されるパチンコ機Ｈ１０について説明したが、第１８２実施形態では、正面枠Ｓ１４が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２２８６０】
また、以下の説明では、図３６０８に示す状態のパチンコ機Ｓ１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３６０８に示す状態のパチンコ機Ｓ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３６０８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｓ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【２２８６１】
また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｓ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｓ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｓ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｓ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【２２８６２】
パチンコ機Ｓ１０は、パチンコ機Ｈ１０で上述したのと同様に、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、を備え、更に、内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｓ１４を備えている。
【２２８６３】
図３６０８及び図３６０９は、第１８２実施形態におけるパチンコ機Ｓ１０の正面図である。パチンコ機Ｓ１０は、正面枠Ｓ１４の正面側におけるガラスユニットＨ１６よりも下側に配設される操作デバイスＳ３００を備える。
【２２８６４】

操作デバイスＳ３００は、動作部材Ｓ３１０を備えており、動作部材Ｓ３１０は、倒れた状態であって、操作デバイスＳ３００の奥側を隠す遮蔽状態（図３６０８）から、操作部を上昇させる方向に動作させた（起き上がった）状態であって、操作デバイスＳ３００の奥側を露出させる露出状態（図３６０９）に変化可能に構成される。

【２２８６５】

操作デバイスＳ３００は、遮蔽状態においては動作部材Ｓ３１０の操作を遊技者にさせることができ、露出状態においては動作部材Ｓ３１０の操作に加えて、操作デバイスＳ３００よりも奥側（後方側）に配設される操作を促される操作対象としての第２動作部材Ｓ３２０の操作を遊技者にさせることができるよう構成される。

【２２８６６】

これにより、遊技者に対して、片手操作だけでなく、両手操作をさせることができるため、操作態様が一態様になることを避けることができることから、操作デバイスＳ３００の操作に対する遊技者の集中力を増加させることができると共に、遊技に飽きさせることなく遊技を楽しませることができる。

【２２８６７】

操作デバイスＳ３００は、上述の操作ユニットＨ１８０と同様の用途を含む用途で構成されている。即ち、上述の操作ユニットＨ１８０と同様に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、動作部材Ｓ３１０からの入力を監視し、遊技者によって動作部材Ｓ３１０が操作されたことを検出した場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【２２８６８】

図３６１０は、上下皿ユニットＳ１５の正面図であり、図３６１１は、上下皿ユニットＳ１５の分解正面斜視図であり、図３６１２は、上下皿ユニットＳ１５の分解背面斜視図である。

【２２８６９】

上下皿ユニットＳ１５は、本体枠Ｈ１４ｄ（図３６０５参照）の下部正面側（矢印Ｆ方向側）に締結固定されるベース部材Ｈ５１０と、そのベース部材Ｈ５１０の正面側に配設される上皿形成部材Ｈ５２０及び操作ハンドルＨ５１と、ベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０の正面側に配設される下皿形成部材Ｓ５３０と、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｓ５３０の間に配設される操作デバイスＳ３００と、を主に備える。

【２２８７０】

ベース部材Ｈ５１０は、上下皿ユニットＳ１５を本体枠Ｈ１４ｄ（図３６０５参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するための部材であり、正面視において本体枠Ｈ１４ｄよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠Ｈ１４ｄよりも下方側に位置して配設される。

【２２８７１】

上皿形成部材Ｈ５２０は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿Ｈ１７を上下皿ユニットＳ１５の上部に形成するための部材であり、ベース部材Ｈ５１０の上方側の縁部に沿ってベース部材Ｈ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。

【２２８７２】

操作デバイスＳ３００は、上皿形成部材Ｈ５２０及び下皿形成部材Ｓ５３０の間に配設されると共に、遊技者に操作される動作部材Ｓ３１０を上皿形成部材Ｈ５２０の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。

【２２８７３】

下皿形成部材Ｓ５３０は、上下皿ユニットＳ１５の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材Ｈ５１０及び上皿形成部材Ｈ５２０を覆う位置に配設される。下皿形成部材Ｓ５３０は、左右方向に延びる板状の上面板部Ｓ５３１と、その上面板部Ｓ５３１の下側において凹設形成されており操作デバイスＳ３００が配設される下側凹部Ｓ５３２と、を備える。

【２２８７４】

上面板部Ｓ５３１は、非透過性の樹脂材料から形成されており、左右方向における下側凹部Ｓ５３２側の部分が、操作デバイスＳ３００の支持構造体Ｓ３４０の上側を覆う位置まで延びており、下側凹部Ｓ５３２の左右幅は正面視で支持構造体Ｓ３４０と重ならない範囲で設定される。これにより、支持構造体Ｓ３４０の上面側を上面板部Ｓ５３１で遮蔽することができると共に、下側凹部Ｓ５３２を通して支持構造体Ｓ３４０が視認されることを回避することができるので、遊技者が動作部材Ｓ３１０と支持構造体Ｓ３４０とを連続的に視認することを避けることができる。

【２２８７５】

また、下皿形成部材Ｓ５３０は、下皿Ｈ５０の貯留空間を形成する下皿構成ユニットＨ５５０と、その下皿構成ユニットＨ５５０に貯留された球を抜く球抜きユニットＨ５６０とを備える。

【２２８７６】

本体枠Ｈ１４ｄへのベース部材Ｈ５１０の配設は、ベース部材Ｈ５１０に上皿形成部材Ｈ５２０、下皿形成部材Ｓ５３０、操作デバイスＳ３００、及び、操作ハンドルＨ５１を配設し、上下皿ユニットＳ１５を組み立てた状態で取り付けられる。

【２２８７７】

図３６１３は、操作デバイスＳ３００の分解正面斜視図であり、図３６１４は、操作デバイスＳ３００の分解背面斜視図である。

【２２８７８】

操作デバイスＳ３００は、遊技者が操作可能な部材であって、回転動作可能に構成される回転移動物体である動作部材Ｓ３１０と、その動作部材Ｓ３１０の下側に配設され遊技者が操作可能に構成される第２動作部材Ｓ３２０と、動作部材Ｓ３１０に追従した動作が可能な追従動作部材Ｓ３３０と、動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０を支持可能に構成される支持構造体Ｓ３４０と、その支持構造体Ｓ３４０に内蔵されるトーションスプリングＳＳＰ１，ＳＳＰ２と、前後方向にスライド移動可能に支持構造体Ｓ３４０に内蔵されており、動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０の動作と対応した動作が可能に構成されるスライド体Ｓ３５０と、第２動作部材Ｓ３２０の支持部材Ｓ３２１及び支持構造体Ｓ３４０が締結固定される固定ベース装置Ｓ４００と、を備える。

【２２８７９】

動作部材Ｓ３１０は、回転中心として貫通形成される貫通孔Ｓ３１１と、その貫通孔Ｓ３１１の形成方向と平行な方向に円柱形状に延設される延設円柱部Ｓ３１２と、を備える。

【２２８８０】

第２動作部材Ｓ３２０は、支持部材Ｓ３２１と、その支持部材Ｓ３２１に配設される軸棒部Ｓ３２１ａを中心に回転移動可能に支持部材Ｓ３２１に支持される可動体Ｓ３２２と、その可動体Ｓ３２２の回動先端側に配設されており遊技者が操作可能に構成される操作部Ｓ３２３と、その操作部Ｓ３２３の反対側において可動体Ｓ３２２に形成される奥側端部Ｓ３２８と、を備える。

【２２８８１】

追従動作部材Ｓ３３０は、回転中心として貫通形成される貫通孔Ｓ３３１と、その貫通孔Ｓ３３１の形成方向と平行な方向に円柱形状に延設される延設円柱部Ｓ３３２と、を備える。

【２２８８２】

支持構造体Ｓ３４０は、左右に略対称配置される構造体によって左右一組で構成されて

おり、左右で細かな構成が異なる。まず、右側の支持構造体Ｓ３４０は、内側収容部Ｓ３４１と、仕切り板部Ｓ３４４と、外側蓋部Ｓ３４７と、を備えている。

【２２８８３】

内側収容部Ｓ３４１は、左右に配置される構造体において同様の構成を有しており、樹脂材料から形成される本体板部Ｓ３４１ａと、その本体板部Ｓ３４１ａに嵌合され動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０に対面する側の面から円柱状棒部が突出形成される金属製の第１円柱状部材Ｓ３４１ｂと、その第１円柱状部材Ｓ３４１ｂを中心とする円弧形状で本体板部Ｓ３４１ａに穿設される第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃと、本体板部Ｓ３４１ａに嵌合され動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０に対面する側の面から円柱状棒部が第１円柱状部材Ｓ３４１ｂと平行に延びるように突出形成される金属製の第２円柱状部材Ｓ３４１ｄと、その第２円柱状部材Ｓ３４１ｄを中心とする円弧形状で本体板部Ｓ３４１ａに穿設される第２円弧状穿設部Ｓ３４１ｅと、を備える。

【２２８８４】

組立時には、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂが動作部材Ｓ３１０の貫通孔Ｓ３１１に左右外側から挿通され、その挿通に伴って第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃに動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が挿通される。即ち、組立状態（図３６０８参照）において、動作部材Ｓ３１０は、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂを介して左右両側において支持構造体Ｓ３４０に回転動作可能に支持される。

【２２８８５】

組立時には、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄが追従動作部材Ｓ３３０の貫通孔Ｓ３３１に左右外側から挿通され、その挿通に伴って第２円弧状穿設部Ｓ３４１ｅに追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２が挿通される。即ち、組立状態（図３６０８参照）において、追従動作部材Ｓ３３０は、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄを介して左右両側において支持構造体Ｓ３４０に回転動作可能に支持される。

【２２８８６】

内側収容部Ｓ３４１からは、左右外側方向へ向けて一対の円柱状部Ｓ３４１ｆが突設形成される。内側収容部Ｓ３４１と仕切り板部Ｓ３４４との間にトーションスプリングＳＳＰ１，ＳＳＰ２が配設される。

【２２８８７】

仕切り板部Ｓ３４４は、内側収容部Ｓ３４１に左右外側方向から収容され得る形状で樹脂材料から形成される本体板部Ｓ３４４ａと、その本体板部Ｓ３４４ａに左右方向視で第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃと重なる形状で穿設される第１中間穿設部Ｓ３４４ｃと、本体板部Ｓ３４４ａに左右方向視で第２円弧状穿設部Ｓ３４１ｅと重なる形状で穿設される第２中間穿設部Ｓ３４４ｅと、本体板部Ｓ３４４ａに円柱状部Ｓ３４１ｆを内嵌可能に穿設される一対の貫通孔Ｓ３４４ｆと、その貫通孔Ｓ３４４ｆよりも後方において穿設される後方側円弧孔Ｓ３４４ｇと、を備える。

【２２８８８】

組立状態（図３６０８参照）において、仕切り板部Ｓ３４４は内側収容部Ｓ３４１の左右幅の略中央位置まで進入され、内側収容部Ｓ３４１に締結固定され、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２は第１中間穿設部Ｓ３４４ｃを通過し、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２は第２中間穿設部Ｓ３４４ｅを通過し、内側収容部Ｓ３４１の円柱状部Ｓ３４１ｆは貫通孔Ｓ３４４ｆを通過することで、それぞれ仕切り板部Ｓ３４４の左右反対側まで張り出して、スライド体Ｓ３５０に受け入れられる。

【２２８８９】

トーションスプリングＳＳＰ１は、内側収容部Ｓ３４１の左右外側（動作部材Ｓ３１０が位置する側の反対側）に張り出した第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの周囲に巻かれたねじりバネであって、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの上側に配置される一端は内側収容部Ｓ３４１の内壁に係合固定され、第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの下側に配置される他端は動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２の右面視反時計回り方向側に配置され、動作部材Ｓ３１０に対して右面視時計回り方向（動作部材Ｓ３１０を起立させる方向）の付勢力を生じる。

【２２８９０】
トーションスプリングＳＳＰ２は、内側収容部Ｓ３４１の左右外側（追従動作部材Ｓ３３０が位置する側の反対側）に張り出した第２円柱状部材Ｓ３４１ｄの周囲に巻かれたねじりバネであって、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄの下側に配置される一端は内側収容部Ｓ３４１の内壁に係合固定され、第２円柱状部材Ｓ３４１ｄの上側に配置される他端は追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２の右面視反時計回り方向側に配置され、追従動作部材Ｓ３３０に対して右面視時計回り方向（追従動作部材Ｓ３１０を前方側へ回転動作させる方向）の付勢力を生じる。
【２２８９１】
仕切り板部Ｓ３４４と外側蓋部Ｓ３４７との間にスライド体Ｓ３５０が配設される。スライド体Ｓ３５０は、樹脂材料からブロック形状で構成される構造物であって、前後方向に延びる本体部Ｓ３５１と、その本体部Ｓ３５１の前端において上方に突設形成される上方突設部Ｓ３５２と、その上方突設部Ｓ３５２の後方において一段低い高さで突設形成される低段部Ｓ３５３と、本体部Ｓ３５１において前後方向に延びる長孔形状で左右方向に穿設される一対の案内長孔Ｓ３５４と、その案内長孔Ｓ３５４よりも後方側において上下方向に延びる長孔形状で左右方向に穿設される後方側長孔Ｓ３５５と、を備える。
【２２８９２】
スライド体Ｓ３５０の案内長孔Ｓ３５４には、内側収容部Ｓ３４１の円柱状部Ｓ３４１ｆが挿通され、その円柱状部Ｓ３４１ｆの先端に形成される雌ネジ部に外側蓋部Ｓ３４７に挿通される締結ネジが螺入されることで外側蓋部Ｓ３４７が内側収容部Ｓ３４１の左右方向外側端部に締結固定される。その締結固定された状態において、スライド体Ｓ３５０は、左右方向への移動を対向配置される仕切り板部Ｓ３４４及び外側蓋部Ｓ３４７に規制され、円柱状部Ｓ３４１ｆが挿通される案内長孔Ｓ３５４の形成方向である前後方向への移動のみが許容される。
【２２８９３】
次に、左側の支持構造体Ｓ３４０は、内側収容部Ｓ３４１と、外側蓋部Ｓ３４７と、を備える一方、仕切り板部Ｓ３４４、トーションスプリングＳＳＰ１，ＳＳＰ２、スライド体Ｓ３５０の配設は省略される。
【２２８９４】
更に、左側の外側蓋部Ｓ３４７には、動作部材Ｓ３１０の操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器Ｓ３６０が配設される。動作部材Ｓ３１０が操作により回転動作されると、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値が操作量に対応して変化され、この抵抗値の変化が音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されることで、パチンコ機Ｓ１０は、動作部材Ｓ３１０が操作されている態様を判断可能に構成されている。
【２２８９５】
可変抵抗器Ｓ３６０は、外側蓋部Ｓ３４７の内側側面に固定されるベース部材Ｓ３６１と、そのベース部材Ｓ３６１に配設される抵抗軸Ｓ３６２と、その抵抗軸Ｓ３６２が一端側に嵌合され抵抗軸Ｓ３６２と一体的に回転動作される伝達アーム体Ｓ３６３と、を備える。
【２２８９６】
抵抗軸Ｓ３６２は左右方向に延びており、その回転中心軸線が第１円柱状部材Ｓ３４１ｂの中心軸線と一致するよう配置されており、伝達アーム体Ｓ３６３の他端に形成される受入孔Ｓ３６４には動作部材Ｓ３１０の左側の延設円柱部Ｓ３１２が嵌合される。これにより、動作部材Ｓ３１０が回転動作されると、その動作量に応じて、伝達アーム体Ｓ３６３及び抵抗軸Ｓ３６２が回転動作され、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値が変化される。
【２２８９７】
可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値は、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態において第１の基準値となるように設定されており、パチンコ機Ｓ１０は、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から押し込み操作された場合の第１の基準値からの抵抗値の変化から、動作部材Ｓ３１０の押し込み操作を判断可能に構成され（動作部材Ｓ３１０を押しボタンとして機能させることが可

能に構成され）、更に、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から露出状態側へ移動する操作がされた場合にも、第１の基準値からの抵抗値の変化によってその操作を判断可能に構成される。

【２２８９８】

図３６１５は、固定ベース装置Ｓ４００の分解正面斜視図であり、図３６１６は、固定ベース装置Ｓ４００の分解背面斜視図である。

【２２８９９】

固定ベース装置Ｓ４００は、ベース部材Ｈ５１０（図３６１１参照）の前面側に締結固定される固定ベースＳ４０１と、その固定ベースＳ４０１の骨格を形成するＬ字に折曲された金属板Ｓ４０２の右端側前面に締結固定される駆動伝達装置Ｓ４４０と、その駆動伝達装置Ｓ４４０よりも左側において金属板Ｓ４０２に締結固定される背面側構成部材Ｓ４７０と、を備える。

【２２９００】

背面側構成部材Ｓ４７０は、動作部材Ｓ３１０及び追従動作部材Ｓ３３０の後方下側を覆うことが可能となるように内周側が湾曲面から形成されており、第２動作部材Ｓ３２０の可動体Ｓ３２２を配置可能に貫通形成される貫通形成部Ｓ４７１を備える。

【２２９０１】

図３６１７は、駆動伝達装置Ｓ４４０の分解正面斜視図であり、図３６１８は、駆動伝達装置Ｓ４４０の分解背面斜視図であり、図３６１９は、駆動伝達装置Ｓ４４０の別方向からの分解正面斜視図である。

【２２９０２】

駆動伝達装置Ｓ４４０は、駆動軸に固定されたウォームギアＳ４４１ａを回転駆動させる駆動モータＳ４４１と、その駆動モータＳ４４１が締結固定され伝達機構を収容する領域の左側部を構成する左側支持体Ｓ４４２と、その左側支持体Ｓ４４２の右側面に保持される金属製の第１支柱Ｓ４４３と、その第１支柱Ｓ４４３の上方において左側支持体Ｓ４４２の右側面に保持される金属製の第２支柱Ｓ４４４と、伝達機構を収容する領域の右側部を構成する右側支持体Ｓ４５１と、を備える。

【２２９０３】

右側支持体Ｓ４５１は、断面Ｄ字形状の受入孔Ｓ４５１ａと、その受入孔Ｓ４５１ａの外周側に突設形成される緩衝突部Ｓ４５１ｂと、受入孔Ｓ４５１ａよりも上側において貫通形成される貫通孔Ｓ４５２と、を備える。

【２２９０４】

第１支柱Ｓ４４３は、円柱形状部材から構成されており、先端に断面Ｄ字形状に加工される被固定部Ｓ４４３ａを備える。その被固定部Ｓ４４３ａが右側支持体Ｓ４５１に形成される断面Ｄ字形状の受入孔Ｓ４５１ａに受け入れられることにより第１支柱Ｓ４４３は回転不能な状態で左側支持体Ｓ４４２と右側支持体Ｓ４５１に支持される。

【２２９０５】

被固定部Ｓ４４３ａの形成領域には第１支柱Ｓ４４３の軸線方向と直交する平面内において外周面に沿って溝Ｓ４４３ｂが形成される。その溝Ｓ４４３ｂは、右側支持体Ｓ４５１の受入孔Ｓ４５１ａに第１支柱Ｓ４４３が挿通された場合において、右側支持体Ｓ４５１の内側に位置するように形成され、この溝Ｓ４４３ｂに、受入孔Ｓ４５１ａの内周から突設形成される抜け止め突部が嵌まり込むことにより、溝Ｓ４４３ｂの左側への移動が右側支持体Ｓ４５１の抜け止め突部に規制されることになるので、第１支柱Ｓ４４３の軸方向の位置ずれを防止することができる。

【２２９０６】

また、駆動伝達装置Ｓ４４０は、駆動モータＳ４４１のウォームギアＳ４４１ａと歯合し第１支柱Ｓ４４３を回転中心とする回転が可能に第１支柱Ｓ４４３に支持される第１クラッチギアＳ４４５と、その第１クラッチギアＳ４４５と同軸で回転可能となるように第１支柱Ｓ４４３に支持される第２クラッチギアＳ４４６と、その第２クラッチギアＳ４４６と歯合し第２支柱Ｓ４４４を回転中心とする回転が可能に第２支柱Ｓ４４４に支持され

る伝達ギアＳ４４７と、を備える。
【２２９０７】
　また、駆動伝達装置Ｓ４４０は、右側支持体Ｓ４５１と第２クラッチギアＳ４４６との間に配設され第２クラッチギアＳ４４６を左側へ付勢する弾性力を生じるコイルスプリングＳＳＰ３と、右側支持体Ｓ４５１に形成される貫通孔Ｓ４５２を介して伝達ギアＳ４４７の中心軸に沿って回転を規制する断面形状（Ｄ字形状）で突設形成される支持柱部Ｓ４４７ａに外嵌連結され、支持柱部Ｓ４４７ａの先端に形成される雌ネジに螺入される締結ネジが挿通されることで伝達ギアＳ４４７に締結固定される動作アーム部材Ｓ４５５と、その動作アーム部材Ｓ４５５の端部から突設される被検出部Ｓ４５５ｂが検出溝を通ることで動作アーム部材Ｓ４５５の姿勢（位置）を検出可能に構成配置される第１検出センサＳＳＣ１と第２検出センサＳＳＣ２と、を備える。
【２２９０８】
　第２クラッチギアＳ４４６がコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力に抗して右側へ移動した場合、その移動は無制限に許容されるものではなく、右側支持体Ｓ４５１の緩衝突部Ｓ４５１ｂと当接する位置までで移動が制限される。
【２２９０９】
　緩衝突部Ｓ４５１ｂは、第２クラッチギアＳ４４６の回転先端側において円形状に延びる突条として形成されていることから、第２クラッチギアＳ４４６からの荷重が一点に集中することを回避し、面で受止めることにより、緩衝突部Ｓ４５１ｂが受ける圧力を低減させることができる。これにより、緩衝突部Ｓ４５１ｂの破損を防止することができる。
【２２９１０】
　図３６２０（ａ）は、矢印Ｌ方向視における駆動モータＳ４４１及び第１クラッチギアＳ４４５の右側面図であり、図３６２０（ｂ）は、矢印Ｒ方向視における第２クラッチギアＳ４４６、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の左側面図であり、図３６２０（ｃ）は、駆動モータＳ４４１、第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の正面図である。図３６２０（ｃ）では、伝達機構を収容する構造の境界として、左側支持体Ｓ４４２及び右側支持体Ｓ４５１の外側面が想像線で図示される。
【２２９１１】
　第１クラッチギアＳ４４５は、回転中心を中心とする円環形状で右側面から突設される環状突設部Ｓ４４５ａを備え、その環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端は、回転中心を中心とする放射線により区画される領域が、交互に凹凸形成される。
【２２９１２】
　第２クラッチギアＳ４４６は、左側面に第１クラッチギアＳ４４５の環状突設部Ｓ４４５ａと対応する形状で環状突設部Ｓ４４６ａが突設形成されており、形成される凹凸が環状突設部Ｓ４４５ａと逆転の関係とされることにより、環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端とが互いに滑らない態様で係合可能となるように構成される。
【２２９１３】
　即ち、環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが係合されている限りにおいて、第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが一体的に回転動作されるので、駆動モータＳ４４１が回転駆動されると、ウォームギアＳ４４１ａの回転量と対応する回転量で第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が回転され、第２クラッチギアＳ４４６と歯合している伝達ギアＳ４４７が回転されることにより、伝達ギアＳ４４７に締結固定されている動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作される。
【２２９１４】
　ここで、第１クラッチギアＳ４４５を図３６２０（ａ）において時計回り方向に回転させる方向であって、第２クラッチギアＳ４４６を図３６２０（ｂ）において反時計回り方向に回転させる方向であって、動作アーム部材Ｓ４５５を図３６２０（ｂ）において時計回り方向に回転させる方向（動作アーム部材Ｓ４５５の回転先端側が前側へ移動する方向

）を、駆動モータＳ４４１の正方向の回転駆動として説明し、その逆方向を駆動モータＳ４４１の逆方向の回転駆動として説明する。

【２２９１５】

図３６２１（ａ）及び図３６２１（ｂ）は、図３６２０（ｃ）の領域Ｚ５４ａにおける第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７の拡大図である。図３６２１（ａ）では、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合状態が図示され、図３６２１（ｂ）では、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合解除状態が図示される。

【２２９１６】

図３６２１（ａ）及び図３６２１（ｂ）を参照し、力の伝達を遮断する仕組みについて説明する。第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７を備える伝達機構において、第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７の全てが動作している間は、力の伝達は良好になされる。

【２２９１７】

一方で、第１クラッチギアＳ４４５、第２クラッチギアＳ４４６及び伝達ギアＳ４４７のいずれかが動作しない場合、力は良好に伝達されず、伝達機構の途中位置に過荷重をかける原因となり、対策なしでは破損の原因となる。本実施形態では、対策として、力の伝達が不良となった場合であっても、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合が解除されることにより、伝達機構の途中位置に過荷重がかかる事態を事前に回避するようにしている。

【２２９１８】

例えば、駆動モータＳ４４１が一方向（又は往復方向）への駆動継続中において、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作が停止されると、伝達ギアＳ４４７と歯合される第２クラッチギアＳ４４６の回転が停止されるところ、駆動モータＳ４４１の駆動による第１クラッチギアＳ４４５の回転による力は、環状突設部Ｓ４４５ａの直径方向に延びる傾斜面を介して方向変換され、第２クラッチギアＳ４４６を軸方向に移動させることとなり、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合が解除される。

【２２９１９】

この係合の解除は、環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凸部とが対向配置されることにより生じるものであり、この係合が解除された状態から更に駆動モータＳ４４１の駆動力で第１クラッチギアＳ４４５が回転されると、再び環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凹部とが対向配置される係合状態にコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力により戻される。この際、環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが衝突する音が生じる。

【２２９２０】

駆動モータＳ４４１の駆動が継続される限り、係合状態と係合解除状態とが交互に繰り返される。本実施形態では、環状突設部Ｓ４４５ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、環状突設部Ｓ４４６ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、直径方向視において山形状に形成されることから（図３６２１（ａ）参照）、第１クラッチギアＳ４４５の回転方向を問わず、係合状態と係合解除状態とを構成可能とされる。

【２２９２１】

また、例えば、駆動モータＳ４４１の回転停止中には、第１クラッチギアＳ４４５も同様に回転が停止されるところ、伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の一方向（又は往復方向）の回転動作が実行されることによる第２クラッチギアＳ４４６の回転による力は、環状突設部Ｓ４４５ａと当接される環状突設部Ｓ４４６ａの直径方向に延びる傾斜面を介して方向変換され、第２クラッチギアＳ４４６を軸方向に移動させることとなり、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の係合が解除される。

【２２９２２】

この係合の解除は、環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凸部とが対向配置されることにより生じるものであり（図３６２１（ｂ）参照）、この係合が解除された状態から更に伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作が実行されると、再び環状突設部Ｓ４４５ａの突設先端における凸部と環状突設部Ｓ４４６ａの突設先端における凹部とが対向配置される係合状態（図３６２１（ａ）参照）にコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力により戻される。この際、環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが衝突する音が生じる。

【２２９２３】

環状突設部Ｓ４４５ａ及び環状突設部Ｓ４４６ａは、円周上に亘って形成される３０個のギア歯をそれぞれ有している。即ち、歯が一個ずれることで１２度（３６０度／３０個）の角度ずれが生じる。即ち、第１クラッチギアＳ４４５又は第２クラッチギアＳ４４６が１２度回転動作されるごとに衝突音が生じることになる。この衝突音を遊技者に聞かせることにより、遊技者は第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の動作を予測することができる。

【２２９２４】

伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作は、遮蔽状態における動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させる操作を遊技者が行うことにより発生し得る。環状突設部Ｓ４４５ａと環状突設部Ｓ４４６ａとが衝突する音は、係合解除状態から係合状態に切り替えられる際に生じるものであり、この切り替えの回数は、動作部材Ｓ３１０の操作に対応したスライド体Ｓ３５０の移動に基づく動作アーム部材Ｓ４５５の回転角度に対応して変化されるため、衝突する音の聞こえ方（回数）は、動作部材Ｓ３１０の操作態様（操作量）に対応して変化される。

【２２９２５】

なお、環状突設部Ｓ４４５ａ，Ｓ４４６ａにおけるギア歯は等間隔に形成されているため、動作部材Ｓ３１０の操作量の大小は、聞こえる音の回数の多少と対応し、音の間隔は等間隔となる。

【２２９２６】

伝達ギアＳ４４７及び動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作が継続される限り、係合状態と係合解除状態とが交互に繰り返される。本実施形態では、環状突設部Ｓ４４５ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、環状突設部Ｓ４４６ａの各凸部の直径方向に延びる両傾斜面も、直径方向視において山形状に形成されることから（図３６２１（ａ）参照）、伝達ギアＳ４４７及び伝達ギアＳ４４７と歯合する第２クラッチギアＳ４４６の回転方向を問わず、係合状態と係合解除状態とを構成可能とされる。

【２２９２７】

図３６２２（ａ）、図３６２２（ｂ）及び図３６２２（ｃ）は、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の模式図である。図３６２２（ａ）、図３６２２（ｂ）及び図３６２２（ｃ）では、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の対応関係が模式的に図示されており、第１円柱部材Ｓ３４１ｂ及び第２円柱部材Ｓ３４１ｄの中心軸が黒点で図示されており、図３６２２（ａ）では、遮蔽状態（図３６０８参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図３６２２（ｃ）では、露出状態（図３６０９参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図３６２２（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態から露出状態へ状態変化される途中の状態が図示される。

【２２９２８】

スライド体Ｓ３５０は、後方側長孔Ｓ３５５を介して、動作アーム部材Ｓ４５５の回転先端から回転軸線と平行な方向に突設形成される突設柱部Ｓ４５５ａと連結されおり、動作アーム部材Ｓ４５５の回転動作と対応するスライド変位が可能に構成される（連動する）一方で、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２や追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２とは当接可能に構成されるのみであって連結されているわけではないので、連動

される場合と、非連動となる場合とを構成可能とされる。
【２２９２９】
例えば、図３６２２（ａ）に図示される状態から、駆動モータＳ４４１の駆動力により動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作され、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されると、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２は、トーションスプリングＳＳＰ１の付勢力によりスライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２の後面に当接されている（押し付けられている）ところ、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されることに伴って追従して回転移動され、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２は、スライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２に押進されるため、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されることに伴って回転移動される。
【２２９３０】
この場合において、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２はトーションスプリングＳＳＰ１の付勢力でスライド体Ｓ３５０に追従しているに過ぎないので、トーションスプリングＳＳＰ１の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態では、スライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されても動作部材Ｓ３１０は図３６２２（ａ）における状態で維持されることになる。トーションスプリングＳＳＰ１の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態としては、例えば、遊技者が遮蔽状態における動作部材Ｓ３１０の上面に手を置いている状態が想定される。
【２２９３１】
また、例えば、図３６２２（ｃ）に図示される状態から駆動モータＳ４４１の駆動力により動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作され、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されると、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２は、スライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２に押進されるため、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されることに伴って回転移動され、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２は、トーションスプリングＳＳＰ２の付勢力によりスライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２の前面に当接されている（押し付けられている）ところ、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されることに伴って追従して回転移動される。
【２２９３２】
この場合において、追従動作部材Ｓ３３０の延設円柱部Ｓ３３２はトーションスプリングＳＳＰ２の付勢力でスライド体Ｓ３５０に追従しているに過ぎないので、トーションスプリングＳＳＰ２の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態では、スライド体Ｓ３５０が後方へスライド移動されても追従動作部材Ｓ３３０は図３６２２（ｃ）における状態で維持されることになる。トーションスプリングＳＳＰ２の付勢力とは逆方向（紙面反時計回り方向）に付勢力を超える荷重がかけられている状態としては、例えば、遊技者が追従動作部材Ｓ３３０の動作軌跡に手を置いている状態が想定される。
【２２９３３】
また、例えば、図３６２２（ｂ）又は図３６２２（ｃ）に図示される状態において、駆動モータＳ４４１が停止された状態で動作部材Ｓ３１０が紙面反時計回り方向（前傾する方向）に回転動作されたとしても、動作部材Ｓ３１０の動作方向にスライド体Ｓ３５０が位置しないため、スライド体Ｓ３５０の位置は維持される。
【２２９３４】
また、例えば、図３６２２（ａ）に図示される状態から、動作部材Ｓ３１０が紙面時計回り方向（起き上がる方向）に回転動作された場合、延設円柱部Ｓ３１２の移動方向にスライド体Ｓ３５０の上方突設部Ｓ３５２が位置しているため、延設円柱部Ｓ３１２に押進されることでスライド体Ｓ３５０が前方へスライド移動されることになるため、動作部材Ｓ３１０、スライド体Ｓ３５０及び追従動作部材Ｓ３３０が連動される（図３６２２（ｂ）に図示される状態を経て図３６２２（ｃ）に図示される状態に至る）。
【２２９３５】

図３６２３は、操作デバイスＳ３００の側面図であり、図３６２４は、図３６１０のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線における操作デバイスＳ３００の模式断面図である。図３６２３及び図３６２４では、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態（図３６０８参照）が図示されており、図３６２４では、理解を容易とするために第２動作部材Ｓ３２０については矢印Ｌ方向視における側面図（外観図）が図示され、第２動作部材Ｓ３２０以外は断面形状が図示される。

【２２９３６】

図３６２５は、操作デバイスＳ３００の側面図であり、図３６２６及び図３６２７は、図３６１０のＸ５３ｍ－Ｘ５３ｍ線に対応する線における操作デバイスＳ３００の模式断面図である。図３６２６及び図３６２７では、理解を容易とするために第２動作部材Ｓ３２０については矢印Ｌ方向視における側面図（外観図）が図示され、第２動作部材Ｓ３２０以外は断面形状が図示される。

【２２９３７】

図３６２５、図３６２６及び図３６２７では、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態（図３６０９参照）が図示され、図３６２５及び図３６２６では、操作デバイスＳ３００の第２動作部材Ｓ３２０の待機状態が図示され、図３６２７では、待機状態から押し下げられた操作状態が図示される。

【２２９３８】

図３６２６に図示されるように、動作部材Ｓ３１０の回転先端側に形成される被操作部Ｓ３１４に遊技者が指をかけて、動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させるように操作した場合に、被操作部Ｓ３１４とは異なる位置における回転先端側に形成される近接部Ｓ３１６が内部操作体である第２動作部材Ｓ３２０に接近するように構成されているが、接触まではしないようになっているため、動作部材Ｓ３１０の移動量に関わらず、動作部材Ｓ３１０が第２動作部材Ｓ３２０に荷重を与えることが無いように構成される。

【２２９３９】

＜第２動作部材Ｓ３２０の動作部材Ｓ３１０に対する思想（位置関係）について＞

動作部材Ｓ３１０と第２動作部材Ｓ３２０とは、２段階操作での操作が可能となっている。この２段階の操作は、両手で行うことも、片手で行うことも、可能である方が、遊技を好適とし易い。

【２２９４０】

両手操作を想定する場合において、動作部材Ｓ３１０の被操作部Ｓ３１４と第２動作部材Ｓ３２０とが過度に接近している場合、被操作部Ｓ３１４に指をかけたままでの第２動作部材Ｓ３２０の操作がし難くなるため、被操作部Ｓ３１４と第２動作部材Ｓ３２０とを離間させて、第２動作部材Ｓ３２０にもう一方の手を近づけるための空間を確保することが好ましい。

【２２９４１】

本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の動作だけでなく、追従動作部材Ｓ３３０の動作によっても、第２動作部材Ｓ３２０の手前側における空間を空けるように構成しているため、空間を十分に確保することができる。

【２２９４２】

片手操作を想定する場合において、動作部材Ｓ３１０の操作をした流れで第２動作部材Ｓ３２０の操作ができた方が遊技者にとって良い（疲れない）ため、被操作部Ｓ３１４に触れた状態の手を第２動作部材Ｓ３２０に無理なく近づけられるように被操作部Ｓ３１４と第２動作部材Ｓ３２０との距離が短くなるように構成される。

【２２９４３】

即ち、動作部材Ｓ３１０の回転移動は、被操作部Ｓ３１４の反対側の端部を回転軸とするのではなく、左右方向視で被操作部Ｓ３１４と近接部Ｓ３１６との間の位置に形成される貫通孔Ｓ３１１（図３６１４参照）を中心とする回転移動が可能とされ、第２動作部材Ｓ３２０に近接する側の近接部Ｓ３１６は第２動作部材Ｓ３２０の可動体Ｓ３２２の後方側の窪みＳ３２２ａに進入される。

【２２９４４】
図３６２６に図示されるように、露出状態における動作部材Ｓ３１０の被操作部Ｓ３１４の下方に第２動作部材Ｓ３２０の操作部Ｓ３２３が位置されているため、遊技者は、被操作部Ｓ３１４に指を掛けた状態から重力方向に手を移動させることで第２動作部材Ｓ３２０に近づけることができ、第２動作部材Ｓ３２０に荷重をかけることができ、第２動作部材Ｓ３２０を待機状態から操作状態へ向けて移動させる操作を楽に行うことができる。
【２２９４５】
また、図３５１５に図示されているように、動作部材Ｓ３１０の被操作部Ｓ３１４から側面（内側周面）を伝って手を移動させた場合に手が当たる位置に待機状態における第２動作部材Ｓ３２０の操作部Ｓ３２３が配置されているため、第２動作部材Ｓ３２０を目視せずとも第２動作部材Ｓ３２０を容易に操作可能に構成される。
【２２９４６】
上述のような構成により、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作と、第２動作部材Ｓ３２０の操作と、を片手で行う場合も、両手で行う場合も、好適に遊技することができるように構成されている。そのため、遊技者は好みに合わせて片手操作、両手操作を選択できるようになっていることから、遊技を好適とすることができる。
【２２９４７】
第２動作部材Ｓ３２０の移動方向は、動作部材Ｓ３１０の貫通孔Ｓ３１１に形成される回転中心とは異なる軸棒部Ｓ３２１ａを中心として回転方向であって、第２動作部材Ｓ３２０を待機状態から操作状態へ向けて操作させる方向は下降させる方向であって、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ向けて移動させる方向である上昇方向とは異なる。
【２２９４８】
これにより、動作部材Ｓ３１０を操作する遊技者が誤って第２動作部材Ｓ３２０まで操作するという事態を避けることができ、２段階で操作を遊技者に行わせ易くすることができる。
【２２９４９】
＜第２動作部材Ｓ３２０の終端規制について＞
第２動作部材Ｓ３２０は、起き上がり方向（後転方向）の付勢力を生じるトーションスプリングにより付勢されており、前転方向の移動（待機状態から操作状態へ向けた移動）が底側ベースＳ４０３に傾斜面として形成される下規制面部Ｓ４０４と当接されるまでの移動量で制限され、後転方向の移動（操作状態から待機状態へ向けた移動）が背面側構成部材Ｓ４７０の貫通形成部Ｓ４７１の後方側に傾斜面として形成される上規制面部Ｓ４７２と当接されるまでの移動量で制限される。
【２２９５０】
可動体Ｓ３２２は、操作状態（図３６２７参照）において下規制面部Ｓ４０４と対向し、面で当接される下側対向面部Ｓ３２２ｂと、待機状態（図３６２６参照）において上規制面部Ｓ４７２と対向し、面で当接される上側対向面部Ｓ３２２ｃと、を備える。
【２２９５１】
下規制面部Ｓ４０４及び上規制面部Ｓ４７２は、軸棒部Ｓ３２１ａを中心とする回転移動の方向に沿う円に対して直角には交わらない。そのため、下規制面部Ｓ４０４又は上規制面部Ｓ４７２に第２動作部材Ｓ３２０が当接した場合に第２動作部材Ｓ３２０に付与される反力は、回転方向（周方向）のみではなく、回転軸に対して近接離間する方向（直径方向）にも生じる。これにより、軸棒部Ｓ３２１ａと可動体Ｓ３２２との間の摺動摩擦が増加され、可動体Ｓ３２２の制動の向上を図ることができる。
【２２９５２】
下規制面部Ｓ４０４と、上規制面部Ｓ４７２との、位置や角度の設計の違いは、目的として生じさせる作用が異なることに因る。
【２２９５３】
下規制面部Ｓ４０４は、上規制面部Ｓ４７２と比較して、回転中心としての軸棒部Ｓ３２１ａとの距離が短くされている。第２動作部材Ｓ３２０との干渉を避けるため、形成幅

は短く、動作部材Ｓ３２０の下側対向面部Ｓ３２２ｂの前側の端に引っかかる態様となっている。即ち、下規制面部Ｓ４０４は小面積で形成される。
【２２９５４】
これにより、回転軸に対して近接離間する方向（直径方向）に生じる力を局所的に大きくさせることができる。即ち、当接面積を小さくすることで、単位面積あたりの圧力を大とすることができるので、軸棒部Ｓ３２１ａに近接させる方向（押し付ける方向）の局所的な大荷重を生じさせることができ、回転軸との摺動摩擦を局所的に大きくさせることができる。
【２２９５５】
この場合、下規制面部Ｓ４０４が、遊技者により思い切り押し下げる方向の第２動作部材Ｓ３２０の操作が行われた際に荷重を受ける箇所であることに対し、大荷重への急激な制動を、軸棒部Ｓ３２１ａとの摩擦により生じさせることができる。
【２２９５６】
上規制面部Ｓ４７２は、下規制面部Ｓ４０４と比較して、回転中心としての軸棒部Ｓ３２１ａとの距離が長くされており、形成幅は幅広に形成されている。即ち、上規制面部Ｓ４７２は大面積で形成される。これにより、回転軸に対して近接離間する方向（直径方向）に生じる力を、広い範囲で分散した状態で生じさせることができる。
【２２９５７】
この場合、上規制面部Ｓ４７２が、トーションスプリングの付勢力により待機状態に戻る場合の第２動作部材Ｓ３２０を受け止める箇所であることに対し、第２動作部材Ｓ３２０がバウンド（跳ね戻り）する事態を好適に回避することができる。
【２２９５８】
図３６２８（ａ）は、図３６２６のＸ５５ａ－Ｘ５５ａ線における操作デバイスＳ３００の断面図であり、図３６２８（ｂ）は、図３６２７のＸ５５ｂ－Ｘ５５ｂ線における操作デバイスＳ３００の断面図である。
【２２９５９】
固定ベース装置Ｓ４００は、金属板Ｓ４０２の底板部の下側に締結固定される底側ベースＳ４０３と、その底側ベースＳ４０３の上面に上下方向に延びる回転軸線を中心に回転動作可能に支持されており操作により変位される回転検出部材Ｓ４１０と、その回転検出部材Ｓ４１０の位置を検出可能に配置される第３検出センサＳＳＣ３と、を備える。
【２２９６０】
回転検出部材Ｓ４１０は、樹脂材料から形成されており、第２動作部材Ｓ３２０の奥側端部Ｓ３２８と対向配置される対向部Ｓ４１１と、その対向部Ｓ４１１と一体的に形成され第３検出センサＳＳＣ３の検出溝に進入可能な板状に形成される被検出部Ｓ４１２と、対向部Ｓ４１１と被検出部Ｓ４１２とを連結しており底側ベースＳ４０３から突設される円柱形状の支持突部Ｓ４０３ａに遊嵌される環状の被支持部Ｓ４１３と、を備え、支持突部Ｓ４０３ａに巻かれる捩りバネであって対向部Ｓ４１１を前方側に付勢するトーションスプリングＳＳＰ４によって一方向に付勢される。
【２２９６１】
図３６２８（ａ）に図示されるように、第２動作部材Ｓ３２０が待機状態とされている場合、回転検出部材Ｓ４１０はトーションスプリングＳＳＰ４の付勢力により第２動作部材Ｓ３２０の奥側端部Ｓ３２８に対向する位置まで上面視（図３６２８（ａ）紙面）反時計回り方向に回転動作されており、奥側端部Ｓ３２８と対向部Ｓ４１１とは離間される（非接触とされる）。
【２２９６２】
そのため、第２動作部材Ｓ３２０に微小の変位（意図せず台枠に衝突する等の振動等）が生じても、奥側端部Ｓ３２８と対向部Ｓ４１１との離間幅に収まる程度の変位であれば、回転検出部材Ｓ４１０の変位が回避される。
【２２９６３】
奥側端部Ｓ３２８は、軸棒部Ｓ３２１ａよりも下側に配置されており、この上下関係は

待機状態（図３６２６参照）でも、操作状態（図３６２７参照）でも変わらないが、待機状態から操作状態への変位は、奥側端部Ｓ３２８が上方（重力方向の反対方向）へ変位される方向となるように構成される。これにより、奥側端部Ｓ３２８が対向部Ｓ４１１と近接する方向への移動が、重力により加速されることを回避することができ、対向部Ｓ４１１が大荷重を受ける事態を回避し易くすることができる。

【２２９６４】

第２動作部材Ｓ３２０が待機状態から操作状態に変化されると、図３６２８（ｂ）に図示されるように、第２動作部材Ｓ３２０の奥側端部Ｓ３２８に回転検出部材Ｓ４１０の対向部Ｓ４１１が押進されることで、トーションスプリングＳＳＰ４の付勢力に対抗して回転検出部材Ｓ４１０が上面視（図３６２８（ｂ）紙面）時計回り方向に回転動作され、被検出部Ｓ４１２が第３検出センサＳＳＣ３の検出溝に進入される。

【２２９６５】

このように、第２動作部材Ｓ３２０が待機状態であるか操作状態であるかが、第３検出センサＳＳＣ３の検出状態と対応するように構成される。

【２２９６６】

図３６２９（ａ）から図３６２９（ｅ）は、操作デバイスＳ３００及び第３図柄表示装置Ｈ８１を模式的に示す模式正面図であり、図３６２９（ｆ）は、演出実行タイミングＳＴ１０及び事前タイミングＳＴ１１～ＳＴ１３の関係を示す模式図である。

【２２９６７】

図３６３０（ａ）から図３６３０（ｄ）及び図３６３１（ａ）から図３６３１（ｅ）は、操作デバイスＳ３００及び第３図柄表示装置Ｈ８１を模式的に示す模式正面図である。図３６２９（ａ）から図３６２９（ｅ）、図３６３０（ａ）から図３６３０（ｄ）及び図３６３１（ａ）から図３６３１（ｅ）では、それぞれ、パチンコ機Ｓ１０で実行される演出態様の一例が時系列で図示される。

【２２９６８】

即ち、パチンコ機Ｓ１０では、図３６２９、図３６３０及び図３６３１に図示されるように、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として行われる抽選に基づいて実行される変動中において、操作デバイスＳ３００の操作を促す表示演出を第３図柄表示装置Ｈ８１によって実行可能に構成されている。

【２２９６９】

表示演出は種々のタイミングで実行可能とされるが、本実施形態では、変動期間の終盤（第３図柄の停止図柄が表示されるタイミングの前後）において抽選の当落に関わる報知がされる場合が例示される。なお、演出の実行されるタイミングはこれに限られるものではなく、種々の態様で設定可能である。例えば、変動期間における別のタイミングでも良いし（変動の先読み演出等）、変動期間以外のタイミング（大当たり遊技中（ラウンド昇格演出等）、でも良いし、その他のタイミングでも良い。

【２２９７０】

図３６２９（ａ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【２２９７１】

図３６２９（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「あけろ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態とするように促す指示表示と、がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【２２９７２】

図３６２９（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「ＯＫ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。

【２２９７３】

図３６２９（ｄ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「引け」の文字表示と、操作デ

バイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態と、が表示され、操作デバイスＳ３００の下側に円弧形状の枠内でタイマー表示がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。

【２２９７４】

図３６２９（ｅ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「スーパー大当たり」の文字表示がされ、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。なお、図示は省略するが、図３６２９（ｅ）に図示される表示態様となる前に、大当たりに対応した停止図柄が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される。

【２２９７５】

図３６２９（ｆ）では、演出実行タイミングＳＴ１０及び事前タイミングＳＴ１１～ＳＴ１３がタイミングチャート上に図示される。本実実施形態では、演出実行タイミングＳＴ１０が変動終了の５秒前であり、第１事前タイミングＳＴ１１が変動終了の１０秒前であり、第２事前タイミングＳＴ１２が変動終了の１５秒前であり、第３事前タイミングＳＴ１３が変動終了の２０秒前であるように設定される。

【２２９７６】

なお、演出実行タイミングＳＴ１０及び事前タイミングＳＴ１１～ＳＴ１３の時間的関係はこれに限られるものではなく、種々の態様で設定が可能とされる。例えば、事前タイミングＳＴ１３を変動終了の５０秒前に設定し、事前タイミングＳＴ１２を変動終了の４５秒前に設定し、事前タイミングＳＴ１１を変動終了の１０秒前に設定し、演出実行タイミングＳＴ１０を変動終了の２秒前に設定しても良い。この場合、操作デバイスＳ３００の駆動の発生タイミングの間隔を空けることができる。

【２２９７７】

図３６３０（ａ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【２２９７８】

図３６３０（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。

【２２９７９】

図３６３０（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「引け」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態と、が表示され、操作デバイスＳ３００の下側に円弧形状の枠内でタイマー表示がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。

【２２９８０】

図３６３０（ｄ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「スーパー大当たり」の文字表示がされ、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が露出状態とされる。なお、図示は省略するが、図３６３０（ｄ）に図示される表示態様となる前に、大当たりに対応した停止図柄が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される。

【２２９８１】

図３６３１（ａ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、縦スクロールして可変表示される第３図柄が変動中の図柄列（左、中、右）が表示されており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【２２９８２】

図３６３１（ｂ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「あけろ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態とするように促す指示表示と、がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。

【２２９８３】

図３６３１（ｃ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、三点リーダーの表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態が表示されており、操作デバイスＳ３００

は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。
【２２９８４】
図３６３１（ｄ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「押せ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態と、が表示され、操作デバイスＳ３００の下側に長方形状の枠内でタイマー表示がされており、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。
【２２９８５】
図３６３１（ｅ）では、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「チャレンジ大当たり」の文字表示がされ、操作デバイスＳ３００は動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされる。なお、図示は省略するが、図３６３１（ｅ）に図示される表示態様となる前に、大当たりに対応した停止図柄が第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される。
【２２９８６】
操作デバイスＳ３００の駆動制御について説明する。パチンコ機Ｓ１０では、操作デバイスＳ３００の駆動制御として、特に説明をする場合を除いて、動作部材Ｓ３１０の状況によらず常に駆動モータＳ４４１に逆方向の回転駆動が実行されており、この回転駆動は、動作アーム部材Ｓ４５５に対して２秒間隔で１０度ずつ回転させる第１継続態様で実行される。
【２２９８７】
なお、第１継続態様の制御としては、種々の態様が例示される。例えば、一定速度での回転動作が継続されるものでも良いし、０．５秒で１０度回転させ、１．５秒は停止させるという駆動態様（ＰＷＭ制御）が継続されるものでも良い。
【２２９８８】
動作アーム部材Ｓ４５５は略７０度程度の回転動作が許容されるよう構成されているので、何ら報知がされていないタイミングで遊技者が操作を行うことで動作部材Ｓ３１０が露出状態とされたとしても、第１継続態様での駆動が実行されることによって、１４秒程度放置しておくことで動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に復帰される。
【２２９８９】
動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に到達した後も駆動モータＳ４４１の駆動が継続されるが、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に到達した後は動作アーム部材Ｓ４５５及び伝達ギアＳ４４７が回転されないため、第１クラッチギアＳ４４５を介して伝達される駆動力は、第２クラッチギアＳ４４６が軸方向に移動され（図３６２１参照）、係合状態と係合解除状態とを繰り返す態様で消費される。
【２２９９０】
この際、コイルスプリングＳＳＰ３の付勢力によって第２クラッチギアＳ４４６が第１クラッチギアＳ４４５に押し付けられる際に衝突音が発生し、この衝突音は遊技者が聞くことができる程度の音量となるように設計される。
【２２９９１】
＜開放レバー演出あり：第１制御態様ＳＰ０１＞
図３６２９（ａ）から図３６２９（ｅ）を参照して、操作デバイスＳ３００に関する第１制御態様ＳＰ０１を説明する。本実施形態では、第１制御態様ＳＰ０１は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。
【２２９９２】
第１制御態様ＳＰ０１では、操作デバイスＳ３００の第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）を遊技者に促す強操作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）が実行されるが、その際は、動作部材Ｓ３１０を露出状態とさせ、第２動作部材Ｓ３２０の操作が可能となっていないと、第３図柄表示装置Ｈ８１における操作デバイスＳ３００に関する表示の内容と、実際の操作デバイスＳ３００の態様とにずれが生じる。
【２２９９３】
そのため、パチンコ機Ｓ１０では、第１制御態様ＳＰ０１を実行するにあたって、強操

作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）の表示演出を実行する演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）よりも前の第１事前タイミングＳＴ１１（図３６２９（ｆ）参照）において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出し、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するように構成される。

【２２９９４】

動作部材Ｓ３１０の状態は、被案内物体である動作アーム部材Ｓ４５５及びスライド体Ｓ３５０の配置により判断される。パチンコ機Ｓ１０の音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により動作アーム部材Ｓ４５５及びスライド体Ｓ３５０の配置を判断し、動作部材Ｓ３１０の状態を判断する。

【２２９９５】

即ち、第１検出センサＳＳＣ１に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されている場合（第１検出センサＳＳＣ１がオンとされ第２検出センサＳＳＣ２がオフとされている場合）、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態とされていると判断され（図３６２２（ａ）参照）、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されている場合（第１検出センサＳＳＣ１がオフとされ第２検出センサＳＳＣ２がオンとされている場合）、動作部材Ｓ３１０が露出状態とされていると判断される（図３６２２（ｃ）参照）。

【２２９９６】

パチンコ機Ｓ１０は、第１制御態様ＳＰ０１において、第１事前タイミングＳＴ１１（図３６２９（ｆ）参照）において動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断すると（図３６２９（ａ）参照）、開放させる報知（図３６２９（ｂ）参照）をする。その開放させる報知の終了のタイミングで開放されていなかったと判断したら、動作部材Ｓ３１０が露出状態に達したと判断されるまで、開放させる方向（正方向）で駆動モータＳ４４１の回転駆動を実行する。

【２２９９７】

そのため、開放させる報知（図３６２９（ｂ）参照）に対して遊技者が動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を行う場合にも、その操作を行わない場合にも、動作部材Ｓ３１０は露出状態へ向けて移動されることになる。

【２２９９８】

動作部材Ｓ３１０が露出状態に達したと判断される（第１検出センサＳＳＣ１がオフとされ第２検出センサＳＳＣ２がオンとされる）ことに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１では、「ＯＫ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態とが、確率で表示される（図３６２９（ｃ）参照）。実行条件演出としての「ＯＫ」の文字表示と、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０の露出状態とが、表示されない場合には、開放させる報知（図３６２９（ｂ）参照）が継続される。特に、本実施形態では、遊技者が動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を行わなかった場合に、「ＯＫ」の文字表示がされずに開放させる報知が継続され易くなるように構成される。

【２２９９９】

「ＯＫ」の文字表示は、通常は黒文字で表示されるが、これに限られるものではない。例えば、赤文字で表示される場合や、金文字で表示される場合があっても良い。この場合において、例えば、大当たりの期待度が、黒文字の場合に３０％、赤文字の場合に５０％、金文字の場合に８０％と変化されるように構成することで、表示に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、「ＯＫ」も文字表示は、通常はゴシック体で表示されるが、これに限られるものではない。例えば、明朝体で表示される場合や、草書体で表示される場合があっても良い。この場合において、例えば、大当たりの期待度が、ゴシック体の場合に３０％、明朝体の場合に５０％、草書体の場合に８０％と変化されるように構成することで、表示に対する遊技者の注目力を向上させることができる。そして、これらを組み合わせてもい良い。例えば、黒文字であっても草書体の場合は７０％だったり、ゴシック体であっても金文字の場合は７０％だったりという、組み合わせによって期待度が変化するように構成してもよい。この場合、金文字であって草書体での表示がされた場

合（９９％）に、遊技者の興趣を著しく高めることができる。
【２３０００】
その後、演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）の到達に基づいて強操作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）が実行され、タイマー表示による制限時間内に第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）が行われたと検出されると、第３図柄表示装置Ｈ８１において期間経過演出としての「スーパー大当たり」の文字表示がされる（図３６２９（ｅ）参照）。これにより、遊技者に対し、変動に係る抽選の結果が有利な大当たり（例えば、確変大当たり）であることを報知される。
【２３００１】
この場合において、タイマー表示による制限時間内に第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）についての操作検出期間が設定されており、その操作検出期間以上の操作が維持された場合に、第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作がされたと検出され、操作検出期間未満で操作が解除された場合には操作がされたと検出されないように制御されている。
【２３００２】
操作検出期間は、本実施形態では、１秒間に設定されており、操作検出期間未満で操作が解除された場合には、「スーパー大当たり」の文字表示ではなく、その他の表示（例えば、後述する「チャレンジ大当たり」の表示）がされるように制御される。
【２３００３】
なお、操作検出期間は、上述の長さに限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、０．１秒でも良いし、３秒を超える長さでも良い。または、１０分を超える長時間に設定されても良い。この場合、タイマー表示による制限時間内の操作では操作検出期間以上の長さの操作を行うことは不可能となるので、遊技者の操作態様に関わらず、「スーパー大当たり」の文字表示ではなく、その他の表示（例えば、後述する「チャレンジ大当たり」の表示）をさせることができる。
【２３００４】
操作検出期間の長さは固定でも良いし、場合によって変化され得るように構成されても良い。これにより、第２動作部材Ｓ３２０の操作に対する演出態様が場合によって変化されるよう構成することができる。即ち、操作検出期間が１秒間となっている場合には、第２動作部材Ｓ３２０を１秒間操作することで「スーパー大当たり」の文字表示をする一方で、操作検出期間が１０分を超える長時間に設定されている場合には、第２動作部材Ｓ３２０を同様に１秒間操作することでは「スーパー大当たり」の文字表示がされないようにすることができる。これにより、第２動作部材Ｓ３２０の操作結果に対する遊技者の興味を高めることができ、操作意欲を向上させることができる。
【２３００５】
なお、操作検出期間が変化する場合において、この変化の原因は種々の態様で設定可能である。例えば、時刻に対応して操作検出期間が変化するように構成しても良いし、第２動作部材Ｓ３２０の操作の検出の有無に対応して操作検出期間が変化するように構成しても良い。
【２３００６】
構造的には、上述した通り、開放させる報知に対し遊技者が動作部材Ｓ３１０を上昇させるように操作した場合、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２によりスライド体Ｓ３５０が前後移動され（図３６２２参照）、動作アーム部材Ｓ４５５が回転動作されることに伴い伝達ギアＳ４４７と歯合される第２クラッチギアＳ４４６に動作力が伝達されるが、駆動モータＳ４４１の駆動が実行されておらず第１クラッチギアＳ４４５の回転は実行されないため、第２クラッチギアＳ４４６の動作力は、第２クラッチギアＳ４４６が軸方向に移動され（図３６２１参照）、係合状態と係合解除状態とを繰り返す態様で消費される。
【２３００７】

この際、コイルスプリングＳＳＰ３の付勢力によって第２クラッチギアＳ４４６が第１クラッチギアＳ４４５に押し付けられる際に衝突音が発生し、この衝突音は遊技者が聞くことができる程度の音量となるように設計される。

【２３００８】

＜第１制御態様ＳＰ０１に含まれる、前段階での駆動制御の工夫＞

パチンコ機Ｓ１０は、第１制御態様ＳＰ０１において、第１事前タイミングＳＴ１１よりも前の第２事前タイミングＳＴ１２において、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するために、第２事前タイミングＳＴ１２よりも前の第３事前タイミングＳＴ１３において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出する（図３６２９（ｆ）参照）。

【２３００９】

即ち、パチンコ機Ｓ１０では、強操作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）の表示演出を実行する場合において、第１事前タイミングＳＴ１１において遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出を実行する関係上、第１事前タイミングＳＴ１１よりも前の第２事前タイミングＳＴ１２において動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態としておく方が好適であるため、第２事前タイミングＳＴ１２よりも前の第３事前タイミングＳＴ１３において動作部材Ｓ３１０の状態を判断し、必要に応じて第２事前タイミングＳＴ１２において駆動モータＳ４４１を駆動制御する（図３６２９（ｆ）参照）。

【２３０１０】

この場合において、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に達したと判断されるまで駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる準備駆動制御が行われる（図３６２９（ｆ）参照）。

【２３０１１】

一方で、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる必要はない（図３６２９（ｆ）参照）。

【２３０１２】

この第１制御態様ＳＰ０１によれば、動作部材Ｓ３１０が露出状態である場合に第３事前タイミングＳＴ１３（図３６２９（ｆ）参照）となると動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態側へ駆動されることから、遊技者は、動作部材Ｓ３１０に触れて露出状態としておくことで、動作部材Ｓ３１０の駆動動作が開始されたら強操作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）の表示演出が実行される前兆であると予想できてしまう可能性があり、第３事前タイミングＳＴ１３以降の表示演出の意外性が薄れてしまい、遊技者の注目を集め難くなる。

【２３０１３】

そこで、本実施形態では、第２制御態様ＳＰ０２として、第１制御態様ＳＰ０１に対して第２事前タイミングＳＴ１２における挙動が異なる場合が用意されている（図３６２９（ｆ）参照）。本実施形態では、第２制御態様ＳＰ０２は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。

【２３０１４】

即ち、図３６３０（ａ）から図３６３０（ｄ）に図示されるように、第２制御態様ＳＰ０２では、第３事前タイミングＳＴ１３（図３６２９（ｆ）参照）において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断した場合に（図３６３０（ｂ）参照）、第２事前タイミングＳＴ１２（図３６２９（ｆ）参照）において駆動モータＳ４４１の準備駆動制御は実行されず、第１継続態様の駆動のみが実行され、第１事前タイミングＳＴ１１（図３６２９（ｆ）参照）において駆動モータＳ４４１の正方向の駆動を実行されることで、動作部材Ｓ３１０を露出状態とさせて演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）を迎えることとなり

、強操作表示演出ＳＤ０１（図３６３０（ｃ）参照）の表示演出が実行される。
【２３０１５】
これにより、遊技者が、報知によらず動作部材Ｓ３１０に触れて頻繁に露出状態にさせるような遊技スタイルをとる場合であっても、必ずしも準備駆動制御が実行されるものではないことから、強操作表示演出ＳＤ０１（図３６３０（ｃ）参照）の表示演出が実行されるかどうかを把握し難くすることができ、意外性のある演出を実行することができる。
【２３０１６】
第３制御態様ＳＰ０３は、第１事前タイミングＳＴ１１（図３６２９（ｆ）参照）において開放させる報知が実行された場合において、その後で、操作デバイスＳ３００の第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）を遊技者に促す強操作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）を実行しない（演出を終了させる）態様で構成される。
【２３０１７】
第３制御態様ＳＰ０３は、大当たり抽選の結果が外れである場合の報知演出の一例である。本実施形態では、第３制御態様ＳＰ０３は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。
【２３０１８】
第２動作部材Ｓ３２０の操作が促されないことから、遊技者による動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させる操作の終了後において動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に復帰させる復帰駆動を実行すればよいが、操作後すぐに復帰駆動が開始されたのでは、強操作表示演出ＳＤ０１が実行されないことが表示演出の進行に先だって遊技者に把握させてしまうこととなり演出として改善の余地がある。そこで、簡便な改善案としては、強操作表示演出ＳＤ０１が実行されるタイミングが経過した後で動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に復帰させる方向（逆方向）に駆動モータＳ４４１を駆動するように復帰駆動を実行させても良い。
【２３０１９】
一方で、第１制御態様ＳＰ０１において強操作表示演出ＳＤ０１が実行されるタイミングで動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態へ向けて動作させようとする場合、そのタイミング以前に駆動モータＳ４４１の駆動を開始しておくことが好ましいため、その駆動音や、動作部材Ｓ３１０を遊技者が把持して動かないようにしている場合には第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の衝突音が、演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）以前に発生することとなり、演出の進行に先だって遊技者が演出の内容を予測できてしまう可能性が有る。
【２３０２０】
これに対し、本実施形態では、第３制御態様ＳＰ０３においても第１継続態様で駆動モータＳ４４１が駆動されることにより、駆動モータＳ４４１の駆動音や、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６の衝突音が生じたとしても、その音が、第１継続態様による音なのか、第３制御態様ＳＰ０３独特の駆動態様による音なのかを判別させ難くすることができるため、演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）以前に音が発生していても、演出の進行に先だって遊技者が演出の内容を予測できてしまうという事態を避け易くすることができる。従って、復帰駆動を、演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）以前から実行する制御を採用し易くすることができる。
【２３０２１】
更に、動作部材Ｓ３１０を操作した遊技者が動作部材Ｓ３１０に触れたまま露出状態で保持している場合、第１継続態様または復帰駆動による駆動モータＳ４４１の駆動力は、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が係合状態の場合に動作部材Ｓ３１０を介して遊技者に伝達され、この伝達される荷重は第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が係合解除状態となった場合に解消される（緩められる）。
【２３０２２】
即ち、動作部材Ｓ３１０に触れている遊技者に対して、間欠的に荷重を与えることができるため、遊技者に対して動作部材Ｓ３１０を操作している実感を与えることができ、動

作部材Ｓ３１０を操作する意欲を高めることができる。
【２３０２３】
＜閉鎖ボタン演出あり：第４制御態様ＳＰ１１＞
図３６３１（ａ）から図３６３１（ｅ）を参照して、操作デバイスＳ３００に関する第４制御態様ＳＰ１１を説明する。第４制御態様ＳＰ１１は、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行された、動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を促す表示に従わず、動作部材Ｓ３１０の操作をしなかった場合において実行が可能となるように構成される制御態様であって、途中までは第１制御態様ＳＰ０１と共通の態様で実行される。
【２３０２４】
即ち、演出の制御として、第４制御態様ＳＰ１１が実行される場合には、第１制御態様ＳＰ０１と並列で実行され、第１事前タイミングＳＴ１１を境に、第４制御態様ＳＰ１１が実行されるか、第１制御態様ＳＰ０１が実行されるかが、決定される（分岐される）。本実施形態では、第４制御態様ＳＰ１１は、抽選の結果が報知される時点の３０秒前を起点とする一連の制御として設定される。
【２３０２５】
まず、第４制御態様ＳＰ１１では、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０に対する押し込みの操作（下方へ押し込む操作）を遊技者に促す弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）が実行されるが、その際は、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態とさせ、動作部材Ｓ３１０の操作が可能となっていないと、第３図柄表示装置Ｈ８１における操作デバイスＳ３００に関する表示の内容と、実際の操作デバイスＳ３００の態様とにずれが生じる。
【２３０２６】
そのため、パチンコ機Ｓ１０では、弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）の表示演出を実行する演出実行タイミングＳＴ１０よりも前の第１事前タイミングＳＴ１１（図３６２９（ｆ）参照）において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出し、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するように構成される。
【２３０２７】
パチンコ機Ｓ１０は、第４制御態様ＳＰ１１において、第１事前タイミングＳＴ１１（図３６２９（ｆ）参照）へ向けて、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断する場合には特別な駆動制御は実行されない（第１継続態様の駆動が実行される）が、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断すると、閉鎖させる方向（逆方向）で、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に達したと判断されるまで駆動モータＳ４４１の回転駆動を実行する。
【２３０２８】
パチンコ機Ｓ１０は、第４制御態様ＳＰ１１において、第１事前タイミングＳＴ１１よりも前の第２事前タイミングＳＴ１２において、必要に応じて駆動モータＳ４４１を駆動制御するために、第２事前タイミングＳＴ１２よりも前の第３事前タイミングＳＴ１３において、動作部材Ｓ３１０の状態を検出する（図３６２９（ｆ）参照）。
【２３０２９】
即ち、パチンコ機Ｓ１０では、弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）の表示演出を実行する場合において、第１事前タイミングＳＴ１１において動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出（図３６３１（ｂ）参照）を実行する関係上、第２事前タイミングＳＴ１２において動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態としておく方が好適であるため、第３事前タイミングＳＴ１３において動作部材Ｓ３１０の状態を判断し、必要に応じて第２事前タイミングＳＴ１２において駆動モータＳ４４１を駆動制御する（図３６２９（ｆ）参照）。
【２３０３０】
この場合において、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が露出状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に達したと判断されるまで駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる準備駆動制御が行われる（

図３６２９（ｆ）参照）。
【２３０３１】
一方で、第３事前タイミングＳＴ１３において、第１検出センサＳＳＣ１及び第２検出センサＳＳＣ２の検出結果により、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態であると判断すると、第２事前タイミングＳＴ１２において、駆動モータＳ４４１を逆方向に駆動回転させる必要はない（図３６２９（ｆ）参照）。
【２３０３２】
この第４制御態様ＳＰ１１によれば、動作部材Ｓ３１０が露出状態である場合に第３事前タイミングＳＴ１３（図３６２９（ｆ）参照）となると動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態側へ駆動されるが、この駆動態様は第１制御態様ＳＰ０１と共通とされる。
【２３０３３】
従って、遊技者によって、動作部材Ｓ３１０が頻繁に露出状態とされたとしても、動作部材Ｓ３１０の駆動動作が開始された場合において、強操作表示演出ＳＤ０１（図３６３０（ｃ）参照）の表示演出が実行される前兆なのか弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）の表示演出が実行される前兆なのか判別できないようになっているため、第３事前タイミングＳＴ１３（図３６２９（ｆ）参照）以降の表示演出の意外性が薄れてしまい、遊技者の注目を集め難くなるという問題点を良好に解消している。
【２３０３４】
第４制御態様ＳＰ１１では、動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を促す表示が実行されたにも関わらず（図３６３１（ｂ）参照）、遊技者が動作部材Ｓ３１０の操作を実行しなかった場合には、動作部材Ｓ３１０の動作はされず（図３６３１（ｃ）参照）、第３図柄表示装置Ｈ８１における表示においても、遮蔽状態である動作部材Ｓ３１０が表示され続ける。
【２３０３５】
その後、演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）の到達に基づいて弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）が実行され、タイマー表示による制限時間内に動作部材Ｓ３１０に対する押し込みの操作を行うと、第３図柄表示装置Ｈ８１において「チャレンジ大当たり」の文字表示がされる（図３６３１（ｅ）参照）。
【２３０３６】
動作部材Ｓ３１０は、遮蔽状態において延設円柱部Ｓ３１２の後方側に隙間ができる形状で第１円弧状穿設部Ｓ３４１ｃ及び第１中間穿設部Ｓ３４４ｃが形成されていることから（図３６２２（ａ）参照）、遮蔽状態から前転方向に押し下げられる動作が許容される。この動作に対応して、可変抵抗器Ｓ３６０（図３６１３参照）の抵抗軸Ｓ３６２及び伝達アーム体Ｓ３６３は回転動作され、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値が変化される。
【２３０３７】
可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化態様が、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様として音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されると、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から押下げ操作されたと判断する。
【２３０３８】
なお、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化態様として、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様と特に説明したのは、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量だけから判断する場合と区別するためである。
【２３０３９】
即ち、動作部材Ｓ３１０の回転角度が同じであれば可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量が同じである場合、その抵抗値の変化からは、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作によるものなのか、露出状態から動作部材Ｓ３１０が荷重を与えられて前転方向へ動作されたことによるものなのかを、音声ランプ制御装置Ｈ１１３において判断することが困難となる。
【２３０４０】
従って、本実施形態では、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量（正負を特定）と、変

化前における可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値との両方が音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されるように構成し、これにより、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様として判断可能に構成している。

【２３０４１】

この動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態からの押下げ操作が、演出実行タイミングＳＴ１０（図３６２９（ｆ）参照）の到達に基づいて弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）が実行された場合におけるタイマー表示による制限時間内に実行されていると音声ランプ制御装置Ｈ１１３により判断されると、第３図柄表示装置Ｈ８１において「チャレンジ大当たり」の文字表示がされる（図３６３１（ｅ）参照）。

【２３０４２】

このように、第３図柄表示装置Ｈ８１において「チャレンジ大当たり」の文字表示がされる（図３６３１（ｅ）参照）ことにより、遊技者に対し、変動に係る抽選の結果が、有利な大当たり（例えば、確変大当たり）なのか、その有利な大当たりに比較して劣る大当たり（例えば、通常大当たり）なのかが、分からない態様で報知される。

【２３０４３】

即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行された、動作部材Ｓ３１０を露出状態へ向けて移動させる操作を促す表示に従わず、動作部材Ｓ３１０の操作をしなかったことの結果として、「チャレンジ大当たり」の文字表示がされるように構成することで、抽選の結果が有利なのか否かを知りたいと望む遊技者に対し、表示により示唆される操作態様に従って操作を行うことに対する意欲を高めることができ、動作部材Ｓ３１０を適切に操作させ易くすることができる。

【２３０４４】

これにより、動作部材Ｓ３１０が無視されて操作部材としての機能を果たさない事態や、動作部材Ｓ３１０の操作が、第３図柄表示装置Ｈ８１により示唆される態様とは異なる態様で実行される事態を、回避し易くすることができる。

【２３０４５】

上述したように、本実施形態では、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量（正負を特定）と、変化前における可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値との両方が音声ランプ制御装置Ｈ１１３に入力されるように構成し、これにより、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押下げ操作に対応する変化態様として判断可能に構成している。

【２３０４６】

そのため、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化量だけを検出する場合と異なり、誤操作によって演出進行が阻害されるという事態を避け易くすることができる。例えば、露出状態からの動作部材Ｓ３１０の前転方向の動作を、遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の押し込み操作による動作と区別することができる。

【２３０４７】

これにより、例えば、高信頼度の演出（図３６２９（ｃ）参照）が発生した状態から、操作の示唆が無いのにも関わらず動作部材Ｓ３１０が前転方向に操作されることで動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態に変化された場合に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３はその変化を判断することができ、強操作表示演出ＳＤ０１（図３６２９（ｄ）参照）を表示する第１制御態様ＳＰ０１から、弱操作表示演出ＳＤ０２（図３６３１（ｄ）参照）を表示する第４制御態様ＳＰ１１に、実行する表示演出を途中で変化させることができる。これにより、演出の不整合を避けることができる。

【２３０４８】

＜第２検出センサＳＳＣ２の検出に基づく制御態様について＞

操作デバイスＳ３００は、上述したように、遊技者に対して、片手操作だけでなく、両手操作をさせることができるため、操作態様が一態様になることを避けることができることから、操作デバイスＳ３００の操作に対する遊技者の集中力を増加させることができると共に、遊技に飽きさせることなく遊技を楽しませることができるよう構成されているが、これは、遊技者が操作デバイスＳ３００を意欲的に操作することを前提としている。

【２３０４９】
一方で、操作デバイスＳ３００の操作に対応するパチンコ機Ｓ１０の反応によっては、遊技者は、操作デバイスＳ３００の操作を意欲的に行わなくなる可能性がある。例えば、第１制御態様ＳＰ０１で動作される場合、動作部材Ｓ３１０の操作を行わなくても、駆動モータＳ４４１の駆動力により露出状態まで動作部材Ｓ３１０が動作されることを遊技者が把握した場合、動作部材Ｓ３１０の操作は行わずに第２動作部材Ｓ３２０の操作だけを行うようにするかもしれないし、動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される（第１検出センサＳＳＣ１がオフとされ第２検出センサＳＳＣ２がオンとされる）場合に同じような演出が発生するものであると、演出自体に遊技者が飽きてしまい、動作部材Ｓ３１０の操作をやめてしまう可能性が有る。
【２３０５０】
対策として、発生する演出に、大当たりの信頼度が高いもの（図３６２９（ｃ）参照）と、低いものとを用意し、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されることに基づいて、高信頼度の演出が発生するか、低信頼度の演出が発生するかの何れかとなる制御とすることもできる。
【２３０５１】
この場合、発生する演出により大当たりの信頼度が分かるため操作意欲を向上させることができる一方で、高信頼度の演出が発生しなかった場合に、変動中の抽選の大当たりを諦めてしまい、続く第２動作部材Ｓ３２０の操作を止めてしまう可能性が有るし、高信頼度の演出が発生しなかった場合に当落報知までの期間が虚無となることを嫌う遊技者に対しては、むしろ発生する演出を知りたくないと思わせてしまい、結果として、動作部材Ｓ３１０の操作を敢えて行わないという遊技を行わせることとなり、本末転倒である。
【２３０５２】
これに対し、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されることに基づいて、高信頼度の演出が発生するか（図３６２９（ｃ）参照）、演出が発生しないかの何れかが確率で選択されるよう制御している。この確率の設定は任意の数値で可能である。
【２３０５３】
演出が発生しない場合、変動中の抽選の大当たりの信頼度については報知されないことになるため、遊技者に対して、動作部材Ｓ３１０を操作した場合に高信頼度の演出が発生しなかったとしても、大当たりを諦めさせることなく、当落報知までの期間を楽しませることができる。
【２３０５４】
そのため、高信頼度の演出が発生する確率を５［％］程度に設定することで、動作部材Ｓ３１０の操作に基づいて演出が発生しないことがほとんどであり、稀に高信頼度の演出が発生することになることから、虚無な期間を生じさせることがなく、遊技者に対して楽しんで動作部材Ｓ３１０の操作を行わせることができる。
【２３０５５】
上述の第１８２実施形態では、第１制御態様ＳＰ０１、第２制御態様ＳＰ０２、第３制御態様ＳＰ０３、第４制御態様ＳＰ１１、に係る表示演出として、変動期間の終盤（第３図柄の停止図柄が表示されるタイミングの前後）において実行される場合を例示したが、表示演出の実行タイミングは、これに限られるものではない。
【２３０５６】
例えば、表示演出の実行タイミングは、変動期間における別のタイミングでも良い。この場合、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、疑似連続変動の演出を報知する停止図柄（特殊図柄Ａ、特殊図柄Ｂ）の表示が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作される

ことに基づいて、変動期間の途中で停止図柄（特殊図柄Ａ、特殊図柄Ｂ）が表示されても良い。

【２３０５７】

これにより、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作に基づいて必ず変動が停止される場合（当落報知がされる場合）に比較して、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作の後も変動が停止されずに演出が続く場合があることにより、報知に対する注目力を向上させることができる。

【２３０５８】

また、例えば、表示演出の実行タイミングは、大当たり遊技中のタイミングでも良い。この場合において、例えば、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、「次回ラッシュ確定表示」や「次回時短確定表示」が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、大当たり終了後の遊技状態が報知されても良い。大当たり終了後の遊技状態が報知されることにより、表示や、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作に遊技者の注目力を集めることができる。

【２３０５９】

また、大当たり遊技中のタイミングで報知される場合において、例えば、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、「ＭＡＸ大当たり」の表示が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、大当たりに複数のラウンド振分が有る機種における当選した大当たりのラウンド数（利益量）を示す報知がされても良い。当選した大当たりのラウンド数（利益量）が報知されることにより、表示や、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０の操作に遊技者の注目力を集めることができる。

【２３０６０】

また、例えば、表示演出の実行タイミングは、遊技者が遊技を行っていないタイミングでも良い。この場合において、例えば、「スーパー大当たり」や「チャレンジ大当たり」の文字表示の代わりに、「座ってください」等の遊技開始を促す表示が設定され、演出実行タイミングＳＴ１０において動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されることに基づいて、遊技開始を促す報知がされても良い。遊技が開始されていない状態であっても、動作部材Ｓ３１０又は第２動作部材Ｓ３２０が操作されたタイミングであれば、遊技者がパチンコ機Ｓ１０の目の前に存在するため、遊技開始を促す表示を遊技者に視認させ易いタイミングで実行することができる。

【２３０６１】

この場合において、表示演出は、不定期に開始されても良いし、時刻に対応して開始されても良いし、遊技者が動作部材Ｓ３１０に触れたこと、又は、動作部材Ｓ３１０を僅かでも動作させたことが検出された場合に開始されても良い。この場合において、表示演出の途中から開始させる場合があっても良い。例えば、動作部材Ｓ３１０を遊技者が触れたことが検出された場合に、駆動モータＳ４４１を正方向に回転駆動させ、動作部材Ｓ３１０を露出状態側へ移動させるようにしても良いし、第２検出センサＳＳＣ２での検出に基づいて「ＯＫ」の文字表示がされることで、遊技者の注目を第３図柄表示装置Ｈ８１に向けさせることができ、遊技の開始に貢献することができる。

【２３０６２】

遊技が開始されていない状態では、演出実行タイミングＳＴ１０よりも以前の動作部材Ｓ３１０の遊技者の操作を前提としていないので、操作が有効であることの報知は必要ないため、通常は第３図柄表示装置Ｈ８１で表示される「ＯＫ」の文字表示を表示しないように構成しても良い。このためには、遊技が開始されていない状態（例えば、ハンドルＨ５１が握られておらず、入賞検知もされておらず、抽選変動もされておらず、大当たり中でもない状態、等）では、「ＯＫ」の文字表示がされる確率がゼロに（または著しく低く）設定されるように構成すればよいため、遊技実行中における「ＯＫ」の文字表示がされる確率の制御を流用することで足りるので、パチンコ機Ｓ１０の製造コスト（制御設計に

かかるコストを含むコスト）の増加を防止することができる。
【２３０６３】
　また、例えば、表示演出の実行タイミングは、パチンコ機Ｓ１０の電源がオフされた状態から、電源がオンされた場合に、電源オンの直後から制御が開始されても良い。即ち、電源がオンされてから３０秒弱で第１事前タイミングＳＴ１１が到来した場合に、音声ランプ制御装置Ｈ１１３から動作許可の信号が出力され、即座に動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態側へ移動させるための駆動制御が駆動モータＳ４４１により実行可能とされるように制御されても良い。
【２３０６４】
　これにより、動作部材Ｓ３１０の演出を即座に実行させることができる。開店前の電源オフの状態において長時間停止されたままであると動作部材Ｓ３１０の動作支持部等に埃が溜まるなどして動作不良（固着）が生じる可能性が有るところ、電源オンの直後に初期動作として動作部材Ｓ３１０が動作されることにより、遊技者が遊技する時点において動作部材Ｓ３１０の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。
【２３０６５】
　即ち、事前に動作を実行させることで埃は取れて固着を解消することができるし、仮に動作不良が解消しないのであれば、遊技者が遊技を開始する前に稼働を停止して、遊技をさせないように図ることができる。この場合は、動作部材Ｓ３１０の遊技者の操作を前提としていないので、操作が有効であることの報知は必要ないため、通常は第３図柄表示装置Ｈ８１で表示される「ＯＫ」の文字表示を表示しないように構成しても良い。このためには、電源オンからの所定期間（例えば、１分間）は「ＯＫ」の文字表示がされる確率がゼロに（または著しく低く）設定されるように構成すればよいため、遊技実行中における「ＯＫ」の文字表示がされる確率の制御を流用することで足りるので、パチンコ機Ｓ１０の製造コスト（制御設計にかかるコストを含むコスト）の増加を防止することができる。
【２３０６６】
　なお、駆動モータＳ４４１の駆動は、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態側へ移動させるための一方向の駆動態様のみが実行されても良い。この場合、電源オンの後、動作部材Ｓ３１０は露出状態で維持されるため、ホール店員は遊技店の開店前に店内を巡回し、動作部材Ｓ３１０が露出状態であることを確認することで、動作不良が無いことを確認でき、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に押下げておくことで、開店前準備を済ますことができる。
【２３０６７】
　また、駆動モータＳ４４１の駆動は、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ移動させる一方向の駆動態様と、露出状態から遮蔽状態へ移動させる他方向の駆動態様とが交互に実行される往復態様で実行されても良いし、複数回往復する態様で駆動が実行されても良い。
【２３０６８】
　駆動モータＳ４４１の駆動態様が複数設定されている場合において、各駆動態様は、表示演出の実行タイミングとして設定される何れのタイミングで生じた表示演出に係る駆動モータＳ４４１の駆動においても、流用することができる。
【２３０６９】
　次いで、図３６３２及び図３６３３を参照し、第１８３実施形態におけるスライド体Ｓ２３５０について説明する。上記第１８２実施形態では、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態まで移動させた場合のスライド体Ｓ３５０の前後位置は毎回同じであり、そのスライド体Ｓ３５０と連動される動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に位置され、検出される場合を説明したが、第１８３実施形態では、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態まで移動させた場合のスライド体Ｓ２３５０の位置が固定されるものではなく、動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが第２検出センサＳＳＣ２に検出されない場合が発生し得るよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２３０７０】
　また、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０に対して、トーションスプリングＳＳＰ１とは逆の方向の付勢力（動作部材Ｓ３１０に対して右面視反時計回り方向（動作部材Ｓ３１０を倒す方向）の付勢力）が、トーションスプリング（図示せず）により付与される。
【２３０７１】
　図３６３２（ａ）、図３６３２（ｂ）、及び図３６３２（ｃ）は、第１８３実施形態における動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び駆動伝達装置Ｓ４４０の動作アーム部材Ｓ４５５の模式図である。
【２３０７２】
　図３６３２（ａ）、図３６３２（ｂ）、及び図３６３２（ｃ）では、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第１の移動態様（変位態様）で移動（変位）される場合における動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の対応関係が模式的に図示されており、図３６３２（ａ）では、遮蔽状態（図３６０８参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図３６３２（ｃ）では、露出状態（図３６０９参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図３６３２（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態から露出状態へ状態変化される途中の状態が図示される。
【２３０７３】
　図３６３２（ａ）、図３６３２（ｂ）、及び図３６３２（ｃ）に図示されるように、スライド体Ｓ２３５０は、第１８２実施形態で上述した円柱状部Ｓ３４１ｆに変位可能に支持される。スライド体Ｓ２３５０は、第１８２実施形態で上述したスライド体Ｓ３５０と同様の本体部Ｓ３５１と、上方突設部Ｓ３５２と、低段部Ｓ３５３と、後方側長孔Ｓ３５５と、を備える一方、一対の案内長孔Ｓ３５４が形状違い（上下幅が拡張された形状）の一対の案内長孔Ｓ２３５４に設計変更されている。
【２３０７４】
　更に、スライド体Ｓ２３５０は、上方突設部Ｓ３５２と低段部Ｓ３５３との間であって動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２と対向する位置に凹設形成される後側凹設部Ｓ２３５６と、本体部Ｓ３５１の前端下側部において切り欠き形成される前側切欠部Ｓ２３５７と、後方側長孔Ｓ３５５の前側面から凹設形成される受入凹部Ｓ２３５８と、後側凹設部Ｓ２３５６に内蔵される抵抗発生体Ｓ２３５９と、を備える。
【２３０７５】
　後側凹設部Ｓ２３５６は、低段部Ｓ３５３の前端側（上方突設部Ｓ３５２側）において下方に凹設形成される前端側凹部Ｓ２３５６ａと、その前端側凹部Ｓ２３５６ａの前側面と上方突設部Ｓ３５２の後側面（の下側部）を含む領域において前方へ凹設形成される進入凹部Ｓ２３５６ｂと、その進入凹部Ｓ２３５６ｂの前端から上下幅が特に上方に拡大されるように凹設形成される拡大凹部Ｓ２３５６ｃと、その拡大凹部Ｓ２３５６ｃの前側面から凹設形成される収容凹部Ｓ２３５６ｄと、を備える。
【２３０７６】
　進入凹部Ｓ２３５６ｂの上側部の位置は、図３６３２（ｂ）に図示される状態において、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２の上下中心を上側に超えない位置であれば良く、本実施形態では、延設円柱部Ｓ３１２の上下中心と一致する位置で設計される。
【２３０７７】
　これにより、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から露出状態へと変化される場合に、延設円柱部Ｓ３１２を介する荷重がスライド体Ｓ２３５０に対して前後方向で付与されることとなり、スライド体Ｓ２３５０は、スライド第Ｓ３５０の移動態様として上述した態様と同様に、前後方向にスライド移動する。
【２３０７８】
　前側切欠部Ｓ２３５７は、スライド体Ｓ２３５０の本体部Ｓ３５１の前端面から後方へ向けて矩形断面で切り欠かれる矩形切欠部Ｓ２３５７ａと、その矩形切欠部Ｓ２３５７ａの底面と面一の底面を有しており上面は後方へ向かうほど下降する斜面で形成されること

で後端部が鋭角に交差する鋭切欠部Ｓ２３５７ｂと、その鋭切欠部Ｓ２３５７ｂの上面と同様の斜面形状で矩形切欠部Ｓ２３５７ａの前端下部の直下に形成される下側斜面部Ｓ２３５７ｃと、を備える。スライド体Ｓ２３５０は、仕切り板部Ｓ３４４の大部分の構成を流用する仕切り板部Ｓ２３４４に移動を案内されている。

【２３０７９】

仕切り板部Ｓ２３４４は、既に上述した本体板部Ｓ３４４ａ、第１中間穿設部Ｓ３４４ｃ、第２中間穿設部Ｓ３４４ｅ、一対の貫通孔Ｓ３４４ｆ及び後方側円弧孔Ｓ３４４ｇを備え、更に、スライド体Ｓ２３５０と対向する左右側面からスライド体Ｓ２３５０側（左右方向側）へ向かって前側切欠き部Ｓ２３５７と対応する断面形状で突設形成される樹脂製の被衝突部Ｓ２３４５を備える。

【２３０８０】

即ち、被衝突部Ｓ２３４５は、突設方向の断面形状が矩形状で形成される本体部Ｓ２３４５ａと、その本体部Ｓ２３４５ａの底面と面一の底面を有しており上面は後方へ向かうほど下降する斜面で形成されることで後端部が鋭角に交差する鋭突設部Ｓ２３４５ｂと、を備える。

【２３０８１】

受入凹部Ｓ２３５８は、スライド体Ｓ２３５０が図３６３２（ｂ）に図示される前後位置に配置された状態において、突設柱部Ｓ４５５ａの移動軌跡を含むように右面視で円弧状に延びる形状の長形凹部が、鋭突設部Ｓ２３４５ｂの上下幅長さ分だけ下げられた位置に形成される。

【２３０８２】

抵抗発生体Ｓ２３５９は、延設円柱部Ｓ３１２に対して反力を返すことが可能となる位置に配設されており、延設円柱部Ｓ３１２と対向配置される当接部材Ｓ２３５９ａと、その当接部材Ｓ２３５９ａに固定されており収容凹部Ｓ２３５６ｄに収容されるコイルスプリングＳ２３５９ｂと、を備える。

【２３０８３】

コイルスプリングＳ２３５９ｂは当接部材Ｓ２３５９ａを後方に移動させる向きの付勢力を発生可能に構成されており、延設円柱部Ｓ３１２が離間配置されている場合において、この付勢力によって拡大凹部Ｓ２３５６ｃの内壁面に当接部材Ｓ２３５９ａが押し付けられる（図３６３２（ａ）参照）。

【２３０８４】

図３６３２（ｂ）及び図３６３２（ｃ）に図示されるように、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の第１の移動態様（変位態様）では、被衝突部Ｓ２３４５が、矩形切欠部Ｓ２３５７ａに進入し、前側切欠部Ｓ２３５７に収容される。

【２３０８５】

図３６３３（ａ）、図３６３３（ｂ）、及び図３６３３（ｃ）は、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の模式図である。

【２３０８６】

図３６３３（ａ）、図３６３３（ｂ）、及び図３６３３（ｃ）では、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動（変位）される場合における動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の対応関係が模式的に図示されており、図３６３３（ａ）では、遮蔽状態（図３６０８参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図３６３３（ｃ）では、露出状態（図３６０９参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示され、図３６３３（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態から露出状態へ状態変化される途中の状態が図示される。

【２３０８７】

スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の第２の移動態様（変位態様）では、被衝突部Ｓ２３４５が矩形切欠き部Ｓ２３５７ａに進入する第１の移動態様（変位態様

）とは異なり、鋭突設部Ｓ２３４５ｂにスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが乗り上げる。
【２３０８８】
即ち、被衝突部Ｓ２３４５の鋭突設部Ｓ２３４５ｂの上面をスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが滑り上昇されることになるので、スライド体Ｓ２３５０の移動は前後方向の平行移動では無く、上下方向の成分を有する方向の移動となる。
【２３０８９】
詳細には、鋭突設部Ｓ２３４５ｂにスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが当接するまでは、第１の移動態様（変位態様）と同様にスライド体Ｓ２３５０の案内長孔Ｓ２３５４が円柱状部Ｓ３４１ｆに下支えされる状態でスライド体Ｓ２３５０が前後方向に平行移動され、鋭突設部Ｓ２３４５ｂにスライド体Ｓ２３５０の下側斜面部Ｓ２３５７ｃが当接して乗り上げた後は鋭突設部Ｓ２３４５ｂの上側斜面に沿って斜めに平行移動される。
【２３０９０】
これにより、図３６３３（ｂ）に図示される進入凹部Ｓ２３５６ｂの上端部の上下位置が、動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２の中心よりも上側に位置することになるため、延設円柱部Ｓ３１２を介してスライド体Ｓ２３５０に伝達される荷重が、前後方向のみではなく、上下方向（上方向）の成分を含む方向でスライド体Ｓ２３５０に伝達される。
【２３０９１】
この荷重の伝達によりスライド体Ｓ２３５０は前方にも上方にも移動され得るが、被衝突部Ｓ２３４５の本体部Ｓ２３４５ａの後面がスライド体Ｓ２３５０に近接配置され、スライド体Ｓ２３５０の前方への移動を妨害するように作用する。
【２３０９２】
これにより、延設円柱部Ｓ３１２が前側へ回転移動した場合に、スライド体Ｓ２３５０は前方へ移動されず、スライド体Ｓ２３５０に許容される上下方向の変位中において延設円柱部Ｓ３１２が後側凹設部Ｓ２３５６に進入する。
【２３０９３】
即ち、延設円柱部Ｓ３１２が後側凹設部Ｓ２３５６に進入する前後長さの分だけ、スライド体Ｓ２３５０の前後移動量が小さくなるため、連動される動作アーム部材Ｓ４５５の回転角度も小さくなり、図３６３３（ｃ）に図示される動作部材Ｓ３１０の露出状態において、動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが第２検出センサＳＳＣ２に検出されないよう構成される。
【２３０９４】
上述したように、被案内物体であるスライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の第１の移動態様（変位態様）と第２の移動態様（変位態様）とが生じる原因は、案内長孔Ｓ２３５４の上下幅が拡大されていることから、スライド体Ｓ２３５０が前方へ移動する場合において、被衝突部Ｓ２３４５の鋭突設部Ｓ２３４５ｂが、スライド体Ｓ２３５０の矩形切欠部Ｓ２３５７ａの下底面と下側斜面部Ｓ２３５７ｃとの境界（前端角部）に対して、上側に位置する場合も、下側に位置する場合も生じ得るよう構成されていることに基づいている。
【２３０９５】
被衝突部Ｓ２３４５の鋭突設部Ｓ２３４５ｂが、スライド体Ｓ２３５０の矩形切欠部Ｓ２３５７ａの下底面と下側斜面部Ｓ２３５７ｃとの境界（前端角部）に対して、上側に位置するか、下側に位置するかには、スライド体Ｓ２３５０の位置や傾きが関わっているが、これには、動作部材Ｓ３１０を介した荷重の付与の経歴や、動作アーム部材Ｓ４５５からの駆動力の付与の経歴や、パチンコ機Ｓ１０自体の態様（傾きや振動）等、さまざまな要因が絡むことから、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５の変位態様としては、動作部材Ｓ３１０の操作速度に因ることなく、何れか（第１の移動態様（変位態様）又は第２の移動態様（変位態様））が偶然的（ランダム）に生じる。
【２３０９６】

スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第１の移動態様（変位態様）で移動される場合には、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態から露出状態へ変化する過程において、延設円柱部Ｓ３１２により常にスライド体Ｓ２３５０が押進される一方で、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動される場合には、スライド体Ｓ２３５０は途中から押進されなくなるため、対策なしでは、動作部材Ｓ３１０を操作する遊技者が動作部材Ｓ３１０を介して受ける反力の違いにより、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が何れの移動態様（変位態様）で移動（変位）しているのかを把握することが可能であり、そのように構成することで遊技者の動作部材Ｓ３１０に対する操作意欲を向上することができるという一面もある。

【２３０９７】

これに対し、本実施形態では、対策として、スライド体Ｓ２３５０を押進しなくなった後において、代わりに、抵抗発生体Ｓ２３５９の当接部材Ｓ２３５９ａが延設円柱部Ｓ３１２により押進されるよう構成される。

【２３０９８】

これにより、コイルスプリングＳ２３５９ｂの付勢力が延設円柱部Ｓ３１２を介して動作部材Ｓ３１０に伝達されることから、コイルスプリングＳ２３５９ｂの付勢力を適切に設定することにより、動作部材Ｓ３１０を操作する遊技者が動作部材Ｓ３１０を介して受ける反力の違いを小さくすることができ、操作感が変わることを回避し易くすることができる。

【２３０９９】

また、当接部材Ｓ２３５９ａの上下端部は、拡大凹部Ｓ２３５６ｃの上下面部と当接している。拡大凹部Ｓ２３５６ｃの上下面部は平滑面ではなく、鋸歯形状で形成されているため、当接部材Ｓ２３５９ａの左右変位に伴って当接部材Ｓ２３５９ａの上下端部が鋸歯形状と係合および係合解除するタイミングで音が生じる。この生じる音を適切に設定することにより、動作アーム部材Ｓ４５５の回転に基づいて第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６（図３６２１（ａ）参照）が係合状態と係合解除状態とで切り替えられる際に生じる音との違いを小さくすることができることから、操作感が変わることを回避し易くすることができる。

【２３１００】

なお、図３６３３（ｃ）に図示される状態から遊技者が動作部材Ｓ３１０に付与している荷重を解除すれば（手を離せば）、トーションスプリングの付勢力により動作部材Ｓ３１０が紙面反時計回り方向に回転され、延設円柱部Ｓ３１２は後側凹設部Ｓ２３５６から外に出るように変位される。

【２３１０１】

＜第２検出センサＳＳＣ２の検出に基づく制御態様について＞

上述の第１８２実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作を意欲的に行わせるために、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされ、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されることに基づいて、高信頼度の演出が発生するか、演出が発生しないかが、確率で選択されるよう制御する場合を説明した。

【２３１０２】

これに対し、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合において、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される場合と、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない場合とが生じ得るので、発生する演出として、大当たりの信頼度が高いものと、低いものとを用意しておけば、動作部材Ｓ３１０の操作により動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合に、高信頼度の演出が発生するか、低信頼度の演出が発生するか、演出が発生しないかの何れかとなるよう構成することができる。

【２３１０３】

この場合、発生する演出により大当たりの信頼度が分かるため操作意欲を向上させるこ

とができるし、高信頼度の演出が発生しなかった場合であっても、スライド体Ｓ２３５０の移動態様（変位態様）の違いに因り第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されなかったことが原因かもしれないと予想させることができるので、遊技者が変動中の抽選の大当たりを諦めてしまい、続く第２動作部材Ｓ３２０の操作を止めてしまうことを回避し易くすることができる。

【２３１０４】

そのため、高信頼度の演出が発生しなかった場合であっても、大当たりを諦めさせることなく、当落報知までの期間が虚無となることは無いため、動作部材Ｓ３１０の操作を敢えて行わないという遊技を選択させることを回避することができ、楽しんで遊技を行わせることができる。

【２３１０５】

＜操作中における追加の駆動態様＞

遊技者が、動作部材Ｓ３１０を操作し、露出状態に維持させている場合（図３６３３（ｃ）参照）における駆動モータＳ４４１（図３６１７参照）の制御の一態様について説明する。

【２３１０６】

この駆動態様では、駆動モータＳ４４１は、一定期間ごとに駆動方向が正逆で切り替えられるように制御される。即ち、駆動モータＳ４４１の駆動軸に固定されるウォームギアＳ４４１ａ、そのウォームギアＳ４４１ａに歯合される第１クラッチギアＳ４４５、その第１クラッチギアＳ４４５と堂珍で回転される第２クラッチギアＳ４４６、その第２クラッチギアＳ４４６に歯合される伝達ギアＳ４４７及びその伝達ギアＳ４４７に固定される動作アーム部材Ｓ４５５（図３６１７参照）を、繰り返し往復動作させる駆動態様である。

【２３１０７】

この駆動態様が継続される場合において、図３６３３（ｃ）に図示される状態、即ち、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない状態から、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される状態へと変化し得ることについて説明する。

【２３１０８】

上述したように、駆動モータＳ４４１の正方向の回転駆動により動作アーム部材Ｓ４５５が右面視反時計回り方向に回転移動され、駆動モータＳ４４１の逆方向の回転駆動により動作アーム部材Ｓ４５５が右面視時計回り方向に回転移動されるよう構成されている。図３６３３（ｃ）に図示される状態から、駆動モータＳ４４１が逆方向に回転駆動された場合、動作アーム部材Ｓ４５５に右面視時計回り方向の荷重が付与されるが、スライド体Ｓ２３５０の後方側長孔Ｓ３５５と連結される突設柱部Ｓ４５５ａの移動が妨害されることから、動作アーム部材Ｓ４５５は回転されない。駆動モータＳ４４１からの駆動力は第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが係合解除状態とされることで逃がされることになり（図３６２１（ｂ）参照）、これと対応した音が生じる。

【２３１０９】

一方で、図３６３３（ｃ）に図示される状態から、駆動モータＳ４４１が正方向に回転駆動された場合、動作アーム部材Ｓ４５５に右面視反時計回り方向の荷重が付与される。受入凹部Ｓ２３５８が動作アーム部材Ｓ４５５の突設柱部Ｓ４５５ａの移動軌跡を含む形状とされていることから、動作アーム部材Ｓ４５５が受入凹部Ｓ２３５８に進入する態様で終端位置まで回転移動可能となっている。動作アーム部材Ｓ４５５が終端位置まで回転移動されることで、第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される。

【２３１１０】

従って、本実施形態によれば、動作部材Ｓ３１０を露出状態にさせる方向に操作した場合において、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第１の移動態様（変位態様）で移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部

Ｓ４５５ｂが即座に検出される場合と、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない場合と、のみならず、スライド体Ｓ２３５０及び動作アーム部材Ｓ４５５が第２の移動態様（変位態様）で移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出されない状態の後で、駆動モータＳ４４１の駆動により動作アーム部材Ｓ４５５が移動されることで第２検出センサＳＳＣ２に動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂが検出される場合と、が発生し得る。

【２３１１１】

これにより、動作部材Ｓ３１０の操作直後に第２検出センサＳＳＣ２の検出結果に基づく演出が進行するか否かだけでなく、演出が進行しなかった場合であっても、遅れて（操作完了後に）演出が進行するかもしれないという期待感をもって遊技させることができる。これにより、遊技者の遊技に対する集中力を維持させることができる。

【２３１１２】

次いで、図３６３４から図３６３７を参照し、第１８４実施形態における操作デバイスＳ３３００について説明する。上記第１８２実施形態では、スライド体Ｓ３５０と連動される動作アーム部材Ｓ４５５は被検出部Ｓ４５５ｂが一体成形されており、動作部材Ｓ３１０が露出状態まで移動された場合に第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に位置され、検出される場合を説明したが、第１８４実施形態では、スライド体Ｓ３５０と連動される動作アーム部材Ｓ３４５５は被検出部Ｓ３４５５ｂが別体で相対移動可能に構成されており、被検出部Ｓ３４５５ｂの相対移動により、動作部材Ｓ３１０が露出状態まで移動された場合に第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に被検出部Ｓ３４５５ｂが位置されないことによって第２検出センサＳＳＣ２に検出されない場合が発生し得るよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２３１１３】

また、本実施形態では、動作部材Ｓ３１０に対して、トーションスプリングＳＳＰ１とは逆の方向の付勢力（動作部材Ｓ３１０に対して右面視反時計回り方向（動作部材Ｓ３１０を倒す方向）の付勢力）が、トーションスプリング（図示せず）により付与される。

【２３１１４】

図３６３４及び図３６３５は、第１８４実施形態における操作デバイスＳ３３００の右側面図であり、図３６３６は、操作デバイスＳ３３００の部分正面図である。図３６３４及び図３６３６では動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態が図示され、図３６３５では動作部材Ｓ３１０の露出状態が図示され、図３６３４では、干渉部材Ｓ３３８０が後方に下降傾斜して安定される第１姿勢とされている状態が図示され、図３６３５では、図３６３４に図示される状態から回転伝達部材Ｓ３３７０が１８０度回転され、干渉部材Ｓ３３８０が回転先端側を第１姿勢よりも上側に位置させる第２姿勢とされている状態が図示される。

【２３１１５】

図３６３４及び図３６３５に図示されるように、操作デバイスＳ３３００は、第１８２実施形態で上述した操作デバイスＳ３００に対して更に、上下方向に延びる回転軸を中心に回転可能に構成される回転伝達部材Ｓ３３７０と、その回転伝達部材Ｓ３３７０の回転に連動して左右方向に延びる回転軸を中心とする回転移動により姿勢変化する干渉部材Ｓ３３８０とを備える。

【２３１１６】

これら回転伝達部材Ｓ３３７０及び干渉部材Ｓ３３８０を動作可能に支持するために、第１８２実施形態で上述した支持構造体Ｓ３４０は、支持構造体Ｓ３３４０に設計変更されている。即ち、右側の支持構造体Ｓ３３４０は、第１８２実施形態で上述した内側収容部Ｓ３４１と、仕切り板部Ｓ３４４と、を備える一方、外側蓋部Ｓ３４７が形状違いの外側蓋部Ｓ３３４７に設計変更されている。

【２３１１７】

外側蓋部Ｓ３３４７は、主に樹脂材料から形成されており、下端部において開口形成さ

れる矩形穴Ｓ３３４７ａと、その矩形穴Ｓ３３４７ａの上方位置において右方へ張り出し形成される張出支持部Ｓ３３４７ｂと、矩形穴Ｓ３３４７ａよりも前側において下方へ延設される垂下延設部Ｓ３３４７ｃと、その垂下延設部Ｓ３３４７ｃに保持されており金属材料から円柱形状に形成される円柱部材Ｓ３３４７ｄと、を備える。

【２３１１８】

回転伝達部材Ｓ３３７０は、張出支持部Ｓ３３４７ｂに回転可能に支持される部材であって、円柱形状の金属材料から一部を削り取る加工により形成される部材であって、張出支持部Ｓ３３４７ｂに回転可能に支持される軸棒部Ｓ３３７１と、その軸棒部Ｓ３３７１と同心の円板形状から形成される円板状部Ｓ３３７２と、その円板上部Ｓ３３７２と同心であって軸方向視の断面形状が同一とされる伝達部Ｓ３３７３と、を備える。

【２３１１９】

回転伝達部材Ｓ３３７０は、軸棒部Ｓ３３７１が張出支持部Ｓ３３４７ｂに上下方向に穿設される貫通孔に下側から挿し通され、通過された上端側に脱落防止加工がされることにより、張出支持部Ｓ３３４７ｂからの脱落が防止される。

【２３１２０】

脱落防止加工としては種々の態様が例示されるが、例えば、直径方向からの荷重でつぶす態様で塑性変形させた場合に荷重の方向と交差する方向に張り出した部分を抜け止めとして利用するようにしても良いし、軸棒部Ｓ３３７１の直径方向に貫通孔を穿設し、その貫通孔に棒状部材を嵌合させ、その棒状部材を軸棒部Ｓ３３７１の外周よりも外側へ張り出させておくことにより抜け止めとして利用するようにしても良い。なお、本実施形態では、回転伝達部材Ｓ３３７０が金属材料であることを活用して、軸棒部Ｓ３３７１の先端部を張出支持部Ｓ３３４７ｂの貫通孔から脱落しない形状に塑性変形させる手段を採用している。

【２３１２１】

円板状部Ｓ３３７２は、上下位置が矩形穴Ｓ３３４７ａと重なるよう配設されており、回転先端（外周面）がスライド体Ｓ３５０の右側面と当接する直径で形成される。当接位置を介して円板状部Ｓ３３７２がスライド体Ｓ３５０と連動（摺動）されるよう構成されていることから、スライド体Ｓ３５０の前後移動に基づいて回転伝達部材Ｓ３３７０が回転動作される。

【２３１２２】

円板状部Ｓ３３７２の外周部には輪状のゴム部材が巻き付けられている。これにより、スライド体Ｓ３５０との間で滑りが抑制され、スライド体Ｓ３５０から円板状部Ｓ３３７２への動力の伝達を効率よく行うことができる。

【２３１２３】

この場合において、スライド体Ｓ３５０の前後移動の際に、スライド体Ｓ３５０は円板状部Ｓ３３７２との当接が解除される位置まで移動可能とされているため（図３６３５参照）、スライド体Ｓ３５０の移動量と円板状部Ｓ３３７２の回転移動量とは一対一で対応するものではなく、当接が解除された状態においては勢いが無くなるまで円板状部Ｓ３３７２の回転が継続され得る。そのため、スライド体Ｓ３５０の配置が同じであっても、回転伝達部材Ｓ３３７０の状態（位相）は同じであるとは限らないことになり、ランダム性を有する。

【２３１２４】

伝達部Ｓ３３７３の上面は、軸棒部Ｓ３３７１の中心軸線（回転軸線）と直交する平面に対して傾斜する平面でカットされた形状となっている。そのため、最も下側の位置に形成される下位置部Ｓ３３７３ａと、最も上側の位置に形成される上位置部Ｓ３３７３ｂとが反対側（１８０度ずれた位置）に形成される（図３６３６参照）。

【２３１２５】

干渉部材Ｓ３３８０は、円柱部材Ｓ３３４７ｄに回転移動可能に支持される部材であって、円柱部材Ｓ３３４７ｄが挿通される貫通孔が基端側に形成される棒状の本体部Ｓ３３８１と、その本体部Ｓ３３８１の途中位置から幅方向に延設されており延設先端において

回転伝達部材Ｓ３３７０側に突設される突設部を有する被支持部Ｓ３３８２と、本体部Ｓ３３８１の回転先端側から動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂ側（図３６３４紙面奥側）へ向けて延設される干渉延設部Ｓ３３８３と、を備える。

【２３１２６】

図３６３６に図示されるように、操作デバイスＳ３３００において動作部材Ｓ３１０に正面視で隠されない位置に動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂが位置される。そのため、上下皿ユニットＳ１５を透過性の樹脂材料から形成することにより、被検出部Ｓ３４５５ｂを遊技者が視認可能となるように構成することができる。そのため、被検出部Ｓ３４５５ｂの状態を知りたい場合に、遊技者は、被検出部Ｓ３４５５ｂに注目することで被検出部Ｓ３４５５ｂの状態（第１検出センサＳＳＣ１に検出されるか、第２検出センサＳＳＣ２に検出されるか、検出が生じないか）を把握することができるため、被検出部Ｓ３４５５ｂに遊技者の視線を集める状態を構成することができる。

【２３１２７】

図３６３７（ａ）及び図３６３７（ｂ）は、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０、回転伝達部材Ｓ３３７０、干渉部材Ｓ３３８０及び動作アーム部材Ｓ３４５５の模式図である。

【２３１２８】

図３６３７（ａ）及び図３６３７（ｂ）では、動作部材Ｓ３１０、追従動作部材Ｓ３３０、スライド体Ｓ３５０、回転伝達部材Ｓ３３７０、干渉部材Ｓ３３８０及び動作アーム部材Ｓ３４５５の対応関係が模式的に図示されており、図３６３７（ａ）では、遮蔽状態（図３６０８参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示されると共に干渉部材Ｓ３３８０が第１姿勢とされる状態が図示され、図３６３７（ｂ）では、露出状態（図３６０９参照）における動作部材Ｓ３１０の延設円柱部Ｓ３１２が図示されると共に干渉部材Ｓ３３８０が第２姿勢とされる状態が図示される。なお、理解を容易とするために、回転伝達部材Ｓ３３７０の軸棒部Ｓ３３７１における円板上部Ｓ３３７２よりも上方側へ延びる部分の図示が省略されている。

【２３１２９】

動作アーム部材Ｓ３４５５は、突設柱部Ｓ４５５ａが形成される変位体と、被検出部Ｓ３４５５ｂが形成される変位体とが別体で形成されており、これらが同心で相対的に回転移動可能（共通の回転軸線として第２支柱Ｓ４４４の中心軸を設定、図３６１７参照）に構成されており、トーションスプリングＳＳＰ３５により被検出部Ｓ３４５５ｂに対して右面視反時計回り方向の付勢力が付与されており、被検出部Ｓ３４５５ｂに何ら近接力が付与されていない場合には突設柱部Ｓ４５５ａとの位置関係が、動作アーム部材Ｓ４５５の被検出部Ｓ４５５ｂとして上述したものと同様となるように維持されるよう被検出部Ｓ３４５５ｂの回転移動の終端位置（付勢力により付勢される方向の回転移動の終端位置）が設定される形状で構成される。

【２３１３０】

干渉部材Ｓ３３８０の被支持部Ｓ３３８２は、先端の突設部が回転伝達部材Ｓ３３７０の伝達部Ｓ３３７３の上面に下支えされるよう配設される。伝達部Ｓ３３７３の上面は水平面に対して傾斜する平面なので、被支持部Ｓ３３８２が支持される高さが回転伝達部材Ｓ３３７０の回転に連動して変化されるので、回転伝達部材Ｓ３３７０の回転に連動して干渉部材Ｓ３３８０の姿勢が変化される。

【２３１３１】

干渉部材Ｓ３３８０は、第１姿勢では、動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂの移動軌跡（移動可能領域）から干渉延設部Ｓ３３８３が退避されており（図３６３７（ａ）参照）、第２姿勢では、動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂの移動軌跡（移動可能領域）に干渉延設部Ｓ３３８３が進入している。

【２３１３２】

干渉部材Ｓ３３８０が第１姿勢とされている場合には、動作アーム部材Ｓ３４５５は第１８２実施形態で上述した動作アーム部材Ｓ４５５と同様に形状が維持されたまま回転移

動（回転変位）される。一方で、干渉部材Ｓ３３８０が第２姿勢とされている場合には、動作アーム部材Ｓ３４５５の被検出部Ｓ３４５５ｂの移動が干渉延設部Ｓ３３８３に阻害され、被検出部Ｓ３４５５ｂが動作アーム部材Ｓ３４５５の突設柱部Ｓ４５５ａとの間の角度が小さくなる側に向かって突設柱部Ｓ４５５ａに対して相対変位される。即ち、被検出部Ｓ３４５５ｂの変位態様が変化される。

【２３１３３】

このように、第１８４実施形態では、スライド体Ｓ３５０を介する荷重伝達によって回転伝達部材Ｓ３３７０の回転動作が生じることに基づいて、被案内物体であるスライド体Ｓ３５０及び動作アーム部材Ｓ３４５５の移動態様（変位態様）が変化される。

【２３１３４】

これにより、動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合であっても、第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に被検出部Ｓ３４５５ｂが位置する場合（スライド体Ｓ３５０が前方へ移動される際に干渉部材Ｓ３３８０が第１姿勢（図３６３７（ａ）参照）側へ退避されることで被検出部Ｓ３４５５ｂの移動が干渉部材Ｓ３３８０に阻害されなかった場合）と、第２検出センサＳＳＣ２の検出溝に被検出部Ｓ３４５５ｂが位置しない場合（図３６３７（ｂ）参照）とが発生し得る。そのため、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ向けて移動させるという同一の操作が行われる場合において、異なる入力を発生させることが可能であって、演出態様のバリエーションを増やすことができる。

【２３１３５】

第１８４実施形態では、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態から露出状態へ向けて移動させる場合におけるスライド体Ｓ３５０の移動態様は、干渉部材Ｓ３３８０の状態に関わらず、同様とされるので、動作部材Ｓ３１０を介して遊技者が受ける反力は異なるものではない。

【２３１３６】

干渉部材Ｓ３３８０が被検出部Ｓ３４５５ｂの変位を阻害する際には、その分の抵抗力がスライド体Ｓ３５０を介して動作部材Ｓ３１０に伝達されることにはなるが、抵抗力を生じさせるトーションスプリングＳＳＰ３５の付勢力が、動作部材Ｓ３１０に（倒れる方向の）付勢力を与えるトーションスプリングにより生じる付勢力に比較して著しく小さくなるように構成されていることから、干渉部材Ｓ３３８０の態様に関わらず同様の操作感で動作部材Ｓ３１０の操作をさせることができる。

【２３１３７】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【２３１３８】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【２３１３９】

上記各実施形態では、球発射ユニットＨ１１２ａが、内枠Ｈ１２に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球発射ユニットＨ１１２ａが正面枠Ｓ１４に配設されても良い。この場合、正面枠Ｓ１４が開放された状態において遊技球の発射が生じることを防止することができる。

【２３１４０】

上記各実施形態では、操作デバイスＳ３００がパチンコ機Ｓ１０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作デバイスＳ３００を他のパチンコ機Ｋ１０，Ｈ１０，Ｐ１０，Ｐ６０１０，Ｐ７０１０，Ｐ８０１０に配設しても良いし、逆に、他のパチンコ機Ｋ１０，Ｈ１０，Ｐ１０，Ｐ６０１０，Ｐ７０１０，Ｐ８０１０の操作デバイスをパチンコ機Ｓ１０の操作デバイスＳ３００に代替しても良い。そもそも、代替が可能となるように、配置位置が同一となるように構成されている。

【２３１４１】
上記各実施形態では、操作デバイスＳ３００の操作に対応して第３図柄表示装置Ｈ８１の表示が変更される（更新される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表示の変更に加えて（又は代えて）、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に内蔵されるＬＥＤ等の発光手が発光制御されるようにしても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域とは異なる領域を使って、操作に対応する演出を実行することができ、遊技者の視認領域を広げることができる。
【２３１４２】
上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の形状を伝って変位した先の位置に第２動作部材Ｓ３２０が位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の形状を伝って手を移動させても第２動作部材Ｓ３２０に触れない程度に動作部材Ｓ３１０から第２動作部材Ｓ３２０が離間して配置されても良い。この場合、遊技者が誤って動作部材Ｓ３１０と第２動作部材Ｓ３２０との間に指を挟む事態を避けることができる。
【２３１４３】
上記各実施形態では、第２動作部材Ｓ３２０の操作のために動作部材Ｓ３１０を露出状態とする必要がある場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態からの下降動作により第２動作部材Ｓ３２０と当接可能に構成しても良い。この場合、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態で維持させながら、動作部材Ｓ３１０を押し込み方向に操作することで、動作部材Ｓ３１０を介して第２動作部材Ｓ３２０に荷重を与えることが可能であって、第２動作部材Ｓ３２０の操作を実行させることができる。この場合において、第２動作部材Ｓ３２０の動作範囲を適切に設定することにより、第２動作部材Ｓ３２０の動作に基づく第３検出センサＳＳＣ３による検出を実行させることができる。
【２３１４４】
上記各実施形態では、第２動作部材Ｓ３２０の動作に対応して回転検出部材Ｓ４１０が動作され、その回転検出部材Ｓ４１０が第３検出センサＳＳＣ３により検出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２動作部材Ｓ３２０に被検出部が形成され、その被検出部が検出溝に進入可能となる位置に別個の検出センサが配設されるようにしても良い。この場合、部材個数を削減させることができると共に、第２動作部材Ｓ３２０の微小な変位も検出し易くすることができるので、第２動作部材Ｓ３２０の振動による動作を利用した演出を実行し易くすることができる。
【２３１４５】
上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の回転軸と、第２動作部材Ｓ３２０の回転軸とが、同軸ではない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の回転軸と、第２動作部材Ｓ３２０の回転軸とが、同軸（同一直線上）となるように構成されても良い。この場合、操作方向を同一（同軸円状）とすることができるので、遊技者の操作難易度を下げることができ、操作負担を低減することができる。
【２３１４６】
上記各実施形態では、回転検出部材Ｓ４１０が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、金属材料から形成されるようにしても良いし、少なくとも対向部Ｓ４１１が金属材料から形成されても良い。この場合、第２動作部材Ｓ３２０からの荷重により破損が生じることを防止し易くすることができる。また、少なくとも被検出部Ｓ４１２を樹脂材料から形成することで、第３検出センサＳＳＣ３との衝突が生じたとしても、第３検出センサＳＳＣ３を破損させることを防止し易くすることができる。
【２３１４７】
上記各実施形態では、第１クラッチギアＳ４４５及び第２クラッチギアＳ４４６が、係合状態と係合解除状態とで切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、係合状態を常に維持可能に構成しても良い。この場合、駆動力の伝

達を安定させることができる。この場合において、第２クラッチギアＳ４４６を第１クラッチギアＳ４４５側に押し付ける方向の駆動力を生じる電磁ソレノイドを配設しても良い。この場合、電磁ソレノイドに印加する電流の調整によって、係合解除状態を構成する場合（電磁力弱）と、係合解除状態を構成しない場合（電磁力強）とを構成することができる。また、第２クラッチギアＳ４４６が伝達ギアＳ４４７との噛み合いが外れる位置まで第１クラッチギアＳ４４５から離間した場合であっても、再度第１クラッチギアＳ４４５に近接させる動作を生じさせ易くすることができる。

【２３１４８】

上記各実施形態では、第２クラッチギアＳ４４６が軸方向に変位することで第１クラッチギアＳ４４５と衝突する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２クラッチギアＳ４４６の右側から径方向外側へ向けてフランジ状の衝突部が形成され、その衝突部が、伝達ギアＳ４４７と衝突可能に構成されても良い。この場合、第２クラッチギアＳ４４６の衝突する箇所を複数位置とすることができるので、各衝突位置に生じる荷重を低減することができる。

【２３１４９】

更に、これに加えて、又は代えて、第２クラッチギアＳ４４６と左右方向で対向配置される突条状の突設部が左側支持体Ｓ４４２の内側面から右方に突設形成されており、第２クラッチギアＳ４４６がコイルスプリングＳＳＰ３の付勢力の方向に移動された場合に、左側支持体Ｓ４４２の突設部と衝突されるように構成しても良い。この場合、第２クラッチギアＳ４４６の衝突する箇所を複数位置とすることができるので、各衝突位置に生じる荷重を低減することができる。

【２３１５０】

この場合において、左側支持体Ｓ４４２の突設部は、左側支持体Ｓ４４２に一体形成されても良いし、別体の部材が配設されても良い。別体とする場合において、左側支持体Ｓ４４２自体や、伝達ギアＳ４４７の素材よりも硬い素材を選んでも良いし、柔らかい素材を選んでも良い。特に、柔らかい素材を選ぶようにすれば、衝突時において左側支持体Ｓ４４２に伝達される衝撃を緩和することができると同時に、これにより荷重が低減された状態で伝達ギアＳ４４７に当接させることができるので、衝突部位の破損を避けることができる。

【２３１５１】

また、第２クラッチギアＳ４４６からフランジ状に形成される衝突部が、位置のずれにより、伝達ギアＳ４４７に衝突しない場合には特に、生じる衝突音を小さく抑えることができるので、衝突音が常に大きい場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【２３１５２】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の動作に対応して第２検出センサＳＳＣ２において検出がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１検出センサＳＳＣ１と第２検出センサＳＳＣ２との間に追加の検出センサが配設され、その追加の検出センサにより検出がされた場合に、特定の演出を実行させるようにしても良い。この場合に、第２検出センサＳＳＣ２での検出が生じた場合に実行される演出と異なる演出が実行されても良いし、同じ演出が実行されても良い。

【２３１５３】

上記各実施形態では、第１継続態様の駆動が動作部材Ｓ３１０の操作態様に関わらず継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０を露出状態として第２動作部材Ｓ３２０を操作すると第１継続態様が停止されるようにしても良い。この場合、第２動作部材Ｓ３２０の操作のために動作部材Ｓ３１０を露出状態から移動しないように押さえておくという煩雑な操作を回避できると共に、その操作を回避できたことにより、第２動作部材Ｓ３２０を操作するために掴んだ遊技者の手が動作部材Ｓ３１０に挟まれる事態を避けることができる。

【２３１５４】

また、第１継続態様の停止は、動作部材Ｓ３１０の動作と第２動作部材Ｓ３２０の動作順序を条件としても良いし、条件としなくても良い。例えば、動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態において第２動作部材Ｓ３２０を操作可能に構成されている場合において、動作部材Ｓ３１０を遮蔽状態に維持しつつ第２動作部材Ｓ３２０を操作することにより、第１継続態様の駆動が停止されても良い。この場合、第１継続態様による音の発生を、動作部材Ｓ３１０の操作を要することなく止めることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【２３１５５】

上記各実施形態では、パチンコ機Ｓ１０が、演出実行タイミングＳＴ１０よりも前のタイミングであって、操作期間外の事前タイミングＳＴ１１，ＳＴ１２，ＳＴ１３における動作部材Ｓ３１０の状態を検出して制御に活用される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作期間外での動作部材Ｓ３１０の状態の検出による判断はしないように制御しても良い（そもそも検出をしないように構成しても良い）。この場合、操作期間外で操作して状態を変えておくことで操作期間が開始された後の演出態様を好みの態様にするという遊技が可能となるので、遊技者が遊技環境を自由にカスタマイズすることができ、遊技の自由度を向上させることができる。

【２３１５６】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作を行った場合に第３図柄表示装置Ｈ８１で「ＯＫ」の文字表示が特定の確率で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作タイミングに対応して表示が実行される確率が変わるようにしても良く、そのことを制限時間の表示と共に、報知しても良い。この場合、動作部材Ｓ３１０の操作に集中させることができる。

【２３１５７】

上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作に基づいて第３図柄表示装置Ｈ８１において「ＯＫ」の文字表示が確率でされ、その後の演出実行タイミングＳＴ１０の到達に基づいて強操作表示演出ＳＤ０１が実行され、タイマー表示による制限時間内に第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）が行われたと検出されると、第３図柄表示装置Ｈ８１において「スーパー大当たり」の文字表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各文字表示は、静止画として表示されても良いし、動画として表示されても良い。動画の場合、静止画に比較して識別し難くすることができるので、なんとかして識別しようとする遊技者の視線を集め易い。

【２３１５８】

動画としては、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域中または表示領域外を含む仮想の領域（表示領域の端から外へ移動する場合には表示領域からは消える）を文字表示が移動するように表示するように制御しても良いし、文字表示が移動するように表示された後で静止画同様に停止するように表示するように制御しても良い。

【２３１５９】

この場合において、一度停止した文字表示は、その停止の時間長さによらず再動作はしないように構成しても良い。この場合、文字表示の停止を識別し易くすることができる。また、停止の時間長さの長短によっては（例えば、０．５秒よりも短い期間の停止の場合には）、再動作が開始されて再度停止されるように構成しても良い。この場合、文字表示に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【２３１６０】

なお、動作部材Ｓ３１０の操作に基づいて第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示は「ＯＫ」の文字表示に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、次操作の存在を示唆する「ＮＥＸＴ」の文字表示でも良いし、遊技者に有利であることを示唆する「ＣＨＡＮＣＥ」の文字表示でも良いし、パチンコ機Ｓ１０に採用されたルールに基づいて特定の意味を遊技者に報知する「１」～「１３」等の数字でも良いし、文字表示ではなく、物語の登場キャラクター等を示す絵柄や、その他のイラストや模様でも良い。

【２３１６１】

なお、第２動作部材Ｓ３２０に対する押し込みの操作（レバーを引く方向の操作）が行われたと検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｈ８１において生じる表示は、「スーパー大当たり」の文字表示に限られるものではなく、種々の態様が例示される。

【２３１６２】

例えば、遊技機の特徴を含む文字表示でも良い。この場合において、動作部材Ｓ３１０が貝を模していることから、「貝全開ボーナス」の文字表示をしても良い。例えば、遊技により得られる利益（遊技価値）を報知するものでも良い。

【２３１６３】

また、例えば、遊技進行のベースを報知するものでも良い。この場合において、進行される遊技態様にかかる情報の報知が続いて表示されても良い。即ち、大当たり報知後に進行される遊技が「右打ち」を要求する場合（右打ち遊技状態となる場合）、「スーパー大当たり」の文字表示に続いて、「右打ち」の文字表示および右向き矢印が第３図柄表示装置Ｈ８１において表示されることで、遊技者は「右打ち」で遊技を行えばいいことを容易に把握することができる（右打ちの遊技状態であることを把握することができる）。

【２３１６４】

なお、進行される遊技態様にかかる情報の報知は、文字表示に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、変動演出として、複数の登場キャラクターをベースに展開される物語のあらすじを説明する動画やテキストが表示されても良いし、抽選変動から大当たり獲得までの流れを説明する動画やテキストが表示されても良い。

【２３１６５】

上記各実施形態では、第１事前タイミングＳＴ１１において遮蔽状態からの動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出が実行されるものであって、第１事前タイミングＳＴ１１から５秒経過することで演出実行タイミングＳＴ１０が到来し、演出実行タイミングＳＴ１０から５秒経過すると図柄が停止して、「スーパー大当たり」等の文字表示がされることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の操作を促す表示演出に沿って動作部材Ｓ３１０の操作が実行されたことに基づいて「ＯＫ」の文字表示が実行されてから、演出実行タイミングＳＴ１０が到来するまでの期間が可変となるように制御されても良い（同様に、図柄停止タイミングや、「スーパー大当たり」等の文字表示の実行タイミングも可変となるように制御されても良い）。この場合、操作デバイスＳ３００の駆動タイミングや、操作デバイスＳ３００の操作に基づく報知がされるタイミングを不定とすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるので、操作デバイスＳ３００への注目力を高い状態で維持させることができる。

【２３１６６】

上記各実施形態では、第１制御態様ＳＰ０１として制御の一例を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０を開放させる報知が実行されずに、正方向への駆動モータＳ４４１の回転駆動が実行される場合を構成可能としても良い。この場合、短い期間（細切れの期間）を操作演出に有効に利用することができる。

【２３１６７】

また、動作部材Ｓ３１０の押し込みを示唆する報知が単独で実行される制御を構成しても良いし、動作部材Ｓ３１０の状態に関わらず第２動作部材Ｓ３２０の操作を示唆する報知を表示して、デバイスと表示とのチグハグさで演出を実行しても良い。

【２３１６８】

上記各実施形態では、第２制御態様ＳＰ０２として、第１制御態様ＳＰ０１の制御に存在する動作部材Ｓ３１０を開放させる報知が用意されない制御態様を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１制御態様ＳＰ０１での制御を実行中において、動作部材Ｓ３１０の状態の検出に基づいて（即ち、露出状態であることの検出をもって）動作部材Ｓ３１０を開放させる報知がキャンセルされるように構成しても良い。この場合、第２制御態様ＳＰ０２を用意する必要をなくすことができるので、データ容量を有効利用することができる。

【２３１６９】

上記各実施形態では、第３制御態様ＳＰ０３として制御の一例を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作示唆の表示の直前に動作部材Ｓ３１０が露出状態とされた場合において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態となった上で押し込みが検出されることを演出の進行に必要とするのではなく、露出状態とされたことは第２検出センサＳＳＣ２での検出により判断させた上で、可変抵抗器Ｓ３６０の抵抗値の変化から動作部材Ｓ３１０の遮蔽状態からの押し込み操作の角度と同様の角度の操作があったことに基づいて、演出を進行させるようにしても良い。この場合、露出状態から遮蔽状態へ到達させた上での押し込み操作を要する場合に比較して、操作が間延びすることを防止することができる。

【２３１７０】

上記各実施形態では、常時駆動の第１継続態様は、操作量に対応せず、一定駆動である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作された後の動作部材Ｓ３１０が初期位置まで戻る時間を一定とする制御を構成しても良い。この場合、遮蔽状態からの操作量が大きいほど、駆動モータＳ４４１の駆動速度が大となり、動作部材Ｓ３１０を動かないように押さえておく場合に第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが係合状態と係合解除状態とを繰り返すことにより生じる音の密度（頻度）が大となることから、遊技者に感じさせる音の質感を大きく（強く）することができる。

【２３１７１】

これにより、動作部材Ｓ３１０の操作量と、遊技者に聞かせる音との対応のバランス感を向上させることができ、違和感なく遊技をさせることができる。即ち、少操作だと演出が進まない原因になり、過操作だと、デバイスに対して過荷重がかかってしまい、故障の原因となるばかりでなく、なにより遊技者が疲れることになるが、これらの原因は適切な操作量を遊技者が把握できていないことが原因であることが多い所、音により適切な操作量を把握させることにより、これらの問題点の早期解決を図ることができる。

【２３１７２】

上記各実施形態では、常時駆動の第１継続態様が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、常時ではなく、動作部材Ｓ３１０に遊技者が触れたことを検出した場合に駆動制御されるように構成しても良い。これにより、回転動作物体である第１クラッチギアＳ４４５と第２クラッチギアＳ４４６とが係合状態と係合解除状態とを繰り返すことにより生じる音の発生を、動作部材Ｓ３１０に遊技者が触れている期間に限定することができるので、常に音が鳴って故障かと疑われる事態を避けることができる。

【２３１７３】

上記第１８３実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被衝突部Ｓ２３４５が可動に構成され、駆動装置により動作されても良い。この場合、スライド体Ｓ２３５０の変位態様を駆動により変化させることが可能とされ、即ち、強演出が生じるか否かに基づいて、スライド体Ｓ２３５０の変位態様を切り替えるよう制御することができる。また、被衝突部Ｓ２３４５の動作が、第２動作部材Ｓ３２０の操作に基づいて実行されても良い。即ち、第２動作部材Ｓ３２０の操作がされたことが検出されたことに基づいて、被衝突部Ｓ２３４５が下降移動されるように駆動され、スライド体Ｓ２３５０の変位態様が、動作アーム部材Ｓ４５５が第２検出センサＳＳＣ２に検出されない態様とされても良い。

【２３１７４】

上記第１８３実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被衝突部Ｓ２３４５が金属材料から形成されても良い。この場合、被衝突部Ｓ２３４５が衝突により破損する等、形状が変化することを避け易い。また、被衝突部Ｓ２３４５の突設先端側が大きくなるように構成しても良い。この場合、突設先端側と衝突したスライド体Ｓ２３５０を突設基端側へ寄せることができるので、スライド体Ｓ２３５０の変位を安定させることができる。

【２３１７５】
上記第１８３実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５に当接して前方側へ変位したスライド体Ｓ２３５０は、同じ経路を戻るようにして後方側へ変位可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド体Ｓ２３５０を後方に吸引する機構および下方に送り出す機構を設け、空気圧や（電）磁力により、前方側への変位の経路とは異なる経路でスライド体Ｓ２３５０が後方へ復帰するように構成しても良い。この場合、好適にスライド体Ｓ２３５０の配置をリセットさせることができ、偶然性に任せる場合に比較して復帰がうまくいかないということを避けやすくすることができる。
【２３１７６】
上記第１８４実施形態では、円板状部Ｓ３３７２の滑りの抑制をゴム素材での摩擦により行ったが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形状で行っても良い。例えば、円板状部Ｓ３３７２の外周に沿って複数の凹凸形状が形成されることで、滑らかな形状に比較して滑りの発生を抑制できるようにしても良い。
【２３１７７】
上記第１８４実施形態では、円板状部Ｓ３３７２がスライド体Ｓ３５０と離間している場合にも回転可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド体Ｓ３５０との当接時にしか回転動作はしないが、一方向にしか回転しないようになっており、スライド体Ｓ３５０の位置と円板状部Ｓ３３７２の位置との関係がずれるように構成しても良い。この場合、回転伝達部材Ｓ３３７０が勢いよく回転することにより干渉部材Ｓ３３８０が高速動作する事態を避け易いので、他の箇所との衝突により干渉部材Ｓ３３８０が破損することを防止することができる。
【２３１７８】
上記第１８４実施形態では、上下皿ユニットＳ１５が透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下皿ユニットＳ１５を透過性の樹脂材料ではなく、非透過性の材料から形成することにより、動作アーム部材Ｓ３４５５の目視での視認を防止しても良い。この場合、目視で確認できなくすることで、演出に注目させられる。
【２３１７９】
上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の操作を回転移動により行わせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の操作はタッチ式での操作を可能としても良い。この場合において、動作部材Ｓ３１０が遮蔽状態となっていても、追従動作部材Ｓ３３０を押し下げることで第２動作部材Ｓ３２０への経路を確保でき、第２動作部材Ｓ３２０の操作をすることが可能とされる。
【２３１８０】
上記各実施形態では、動作部材Ｓ３１０の動作可能角度範囲内において、動作が規制されない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作部材Ｓ３１０の露出方向への移動を規制する規制部材（ロック部材）を構成しても良い。この場合、操作を示唆する期間外に移動の規制を行うことで、意図しないタイミングで遮蔽状態から動作部材Ｓ３１０が動かされることを回避できるので、動作部材Ｓ３１０の動作パターンを最小限に抑えることができ、採用する制御パターンの数を少なくすることができる。
【２３１８１】
上記各実施形態では、被衝突部Ｓ２３４５と、回転伝達部材Ｓ３３７０及び干渉部材Ｓ３３８０とを、別々に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被衝突部Ｓ２３４５と、回転伝達部材Ｓ３３７０及び干渉部材Ｓ３３８０とを、同時に採用しても良い。
【２３１８２】
上記各実施形態では、スライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０が形状固定の場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０が、付勢力で一体化されているものであって、荷重により分離可能に構成しても良い。この場合において、荷重を付与する動作部材が、駆動力によりスライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０

に近接離反する方向で動作するものであって、近接し当接により荷重が付与された場合に、付勢力での一体化の態様を変化（一部分離など）させることで、スライド体Ｓ３５０，Ｓ２３５０の変位態様が変化され、動作アーム部材Ｓ４５５，Ｓ３４５５の動作態様が変化され、第２検出センサＳＳＣ２の検出が生じるか否かが変わるように構成しても良い。

【２３１８３】

上記各実施形態において、音声ランプ制御装置Ｈ１１３での判断で実行されると説明された制御は、主制御装置Ｈ１１０で実行されても良い。また、主制御装置Ｈ１１０での判断で実行されると説明された制御は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３で実行されても良い。

【２３１８４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２３１８５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２３１８６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２３１８７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２３１８８】

＜第１操作手段を第２操作手段で隠したり露出させたりする構成＞

第１操作手段と、その第１操作手段の所定部を所定方向視で露出させる第１状態と当該第１状態よりも前記所定部を視認され難くさせる第２状態とで切り替え可能な第２操作手段と、を備え、前記第２操作手段の所定の操作量に対応した変位量で変位手段が変位され

るように構成され、前記変位手段が所定位置に位置したことを検出可能な検出手段と、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記変位手段に伝達させる伝達手段と、を備え、所定期間において前記第２操作手段を前記第２状態から前記第１状態へ切り替える態様で実行される所定操作に基づいて前記検出手段によって所定の検出がされた場合に第１の演出が実行可能に構成され、少なくとも前記第２操作手段が前記第１状態である場合において、前記第１操作手段に対して特定操作を行うことが可能に構成され、前記特定操作が所定期間継続して実行された場合に、前記第１の演出とは異なる第２の演出が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＳＡ１。

【２３１８９】

パチンコ機等の遊技機において、操作手段を隠す状態と露出させる状態とで開閉動作する可動蓋部材を備える遊技機がある（例えば、特開２０１２－４８９７０号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、操作手段を操作させる場合には可動蓋部材が操作手段を露出させる状態となるため、可動蓋部材が操作手段を隠す状態では、操作手段の操作が生じないことを遊技者が気づいてしまい、操作手段の操作を促す報知を効果的に行うことができず、操作手段を隠す状態と露出させる状態とを好適に構成する観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２３１９０】

これに対し、遊技機ＳＡ１によれば、第２状態から第１状態へ切り替える態様で実行される所定操作に基づいて検出手段によって所定の検出がされた場合に第１の演出が実行され、更に、第１操作手段に対する特定操作が所定期間継続して実行された場合に演出が第２の演出となるように構成されることから、第２操作手段が第１状態であるか第２状態であるかに関わらず、第１操作手段の操作に対する期待感を向上させることができる（第２操作手段が第２状態である場合であっても、第２操作手段を第２状態から第１状態へ切り替える態様の操作に基づく第１操作手段の操作が実行可能となっており、その操作が促されることに対する期待感を向上させることができる）。従って、操作手段を隠す状態と露出させる状態とを好適に構成することができる。

【２３１９１】

また、第１操作手段および第２操作手段を利用した一連の操作演出とすることで、単発の操作演出に比較して演出期間を長く用意することができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【２３１９２】

遊技機ＳＡ１において、少なくとも前記所定操作が実行されている場合において、前記伝達手段が遊技機の所定部と衝突することによる音を生じさせることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ２。

【２３１９３】

遊技機ＳＡ２によれば、遊技機ＳＡ１の奏する効果に加え、伝達手段と所定部との衝突に基づく音により、第２操作手段を操作している遊技者に対して操作している実感を生じさせることができ、更に、演出内容に関わらず（演出との関係における要否に関わらず）音を生じさせることにより、伝達手段により伝達される駆動手段の駆動力により第２操作手段を第２状態に切り替える制御が実行された場合に生じた音なのかどうかを遊技者に分かり難くさせることができるので、演出の展開を予想し難くすることができ、演出に集中させることができる。

【２３１９４】

遊技機ＳＡ１又はＳＡ２において、前記所定操作が実行されている場合における前記変位手段の変位態様が第１の変位態様または第２の変位態様で変化可能となるように構成され、前記変位手段が前記第１の変位態様で変位される場合に前記所定の検出がされ、前記変位手段が前記第２の変位態様で変位される場合に前記所定の検出がされないことを特徴とする遊技機ＳＡ３。

【２３１９５】

遊技機ＳＡ３によれば、遊技機ＳＡ１又はＳＡ２の奏する効果に加え、第２操作手段に

対する操作意欲を向上させることができる。即ち、第２操作手段に対して所定操作を実行した場合に検出手段に所定の検出がされることが確定している場合、実行される演出の態様により遊技者は何らかの情報を得ることが可能となるが、例えば、第１の演出が実行されたらほぼ大当たりであるが、第１の演出が実行されなかった場合に当該変動がほぼ外れとなるよう構成されている場合、第２操作手段を操作することによる利益よりも不利益（外れが報知されるよりも前にほぼ外れであると知ること）の方が大きく、第２操作手段の操作を行わないようになる可能性があるという問題点があった。

【２３１９６】

これに対し、遊技機ＳＡ３によれば、第２操作手段に対して所定操作を実行した場合に検出手段に所定の検出がされるかどうかは、変位手段の変位態様によって変化するため、所定の検出がされた場合に、第１の演出が実行されたらほぼ大当たりであるが、第１の演出が実行されなかった場合には当該変動がほぼ外れとなるよう構成されていたとしても、第１の演出が実行されないことが、所定の検出がされた結果なのか、変位手段の変位態様によるものなのか区別できないように構成することで、遊技者に対して大当たりの期待感を持ち続けさせることができる。そのため、遊技者が第２操作手段を操作することにより受ける不利益を低減することができ、第１の演出が実行されることを狙って第２操作手段を操作する意欲を向上させることができる。

【２３１９７】

遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかにおいて、前記第１の演出は、所定の表示を第１表示状態よりも識別し難くする第２表示状態とする状態を含む態様で実行され、前記第２の演出は、所定の操作の示唆を含み、前記第１表示状態とされた前記所定の表示に重ねて実行されることを特徴とする遊技機ＳＡ４。

【２３１９８】

遊技機ＳＡ４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ３のいずれかの奏する効果に加え、第２の演出の方が、所定の表示についての識別の難易度が第１の演出よりも高いように構成されることにより、遊技者が第２の演出の実行を望み易いようにでき、第２操作手段の操作を抑制する効果を高めることができる。

【２３１９９】

遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかにおいて、前記所定期間とは異なる演出期間において、前記第２操作手段が前記第２状態から前記第１状態に切り替わる態様の動作を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機ＳＡ５。

【２３２００】

遊技機ＳＡ５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ４のいずれかの奏する効果に加え、演出期間において所定の検出がされることを防止し、第２の演出を効率的に実行可能に構成できる。

【２３２０１】

遊技機ＳＡ１からＳＡ５のいずれかにおいて、前記駆動手段は、前記変位手段を変位させる駆動力を定期的に発生可能に制御されることを特徴とする遊技機ＳＡ６。

【２３２０２】

遊技機ＳＡ６によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２操作手段を第１状態にしたまま放置したとしても、第２操作手段を第２状態に戻す方向への駆動を駆動手段により定期的に生じさせることができ、演出に対する影響を最小限に抑えることができる。

【２３２０３】

遊技機ＳＡ１からＳＡ６のいずれかにおいて、付勢手段を有し、前記伝達手段は、前記付勢手段の付勢力に基づく所定角度での回転動作ごとに衝突音が生じるよう構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ７。

【２３２０４】

遊技機ＳＡ７によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ６のいずれかの奏する効果に加え、音により遊技者に異常を認識させることができる。

【２３２０５】
遊技機ＳＡ１からＳＡ７のいずれかにおいて、前記第２操作手段が前記第１状態とされ前記第１操作手段が操作された場合に、前記駆動手段の駆動が停止されることを特徴とする遊技機ＳＡ８。
【２３２０６】
遊技機ＳＡ８によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ７のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の駆動の停止によって変位手段の駆動力による変位を防止することで、第２操作手段が、第１操作手段を操作する遊技者の手に衝突することを避けることができる。
【２３２０７】
遊技機ＳＡ１からＳＡ８のいずれかにおいて、第１操作手段の操作方向は所定の回転動作方向であって、第２操作手段の操作方向と異なることを特徴とする遊技機ＳＡ９。
【２３２０８】
遊技機ＳＡ９によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ８のいずれかの奏する効果に加え、第１操作手段と第２操作手段とが連動することを避け易くすることができる。
【２３２０９】
遊技機ＳＡ１からＳＡ９のいずれかにおいて、前記所定の検出は、前記第２操作手段が前記第１状態とされた場合に実行され、前記第２操作手段が前記第２状態と前記第１状態との間の途中状態とされた場合には実行されないことを特徴とする遊技機ＳＡ１０。
【２３２１０】
遊技機ＳＡ１０によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ９のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段の操作量が十分でない場合にまで所定の検出がされることを避けることができ、開放操作を目的としない、例えば、第１操作手段の発光態様の確認のために隙間を空けるために視界を確保するための小さな操作でまで第１の演出が実行されることを回避することができるので、遊技者の遊技の自由度を高めることができる。
【２３２１１】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１０のいずれかにおいて、前記第２操作手段の操作は、正方向操作と、逆方向操作とが可能とされることを特徴とする遊技機ＳＡ１１。
【２３２１２】
遊技機ＳＡ１１によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段を操作手段として有効活用することができる。
【２３２１３】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１１のいずれかにおいて、前記第２操作手段の前記第２状態においても、前記第１操作手段を操作させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１２。
【２３２１４】
遊技機ＳＡ１２によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、操作態様のバリエーションを増やし、遊技者を飽きさせないようにすることができる。
【２３２１５】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１２のいずれかにおいて、前記第２操作手段が前記第２状態とされている場合において前記所定の検出が実行され得るように構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１３。
【２３２１６】
遊技機ＳＡ１３によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段が第２状態で維持されているにも関わらず第１の演出が実行されるという演出態様を構成でき、遊技者に違和感を与える演出を実行することで、遊技者の注目力を高めることができる。
【２３２１７】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１３のいずれかにおいて、前記第２操作手段は、所定の回転軸線を中心とした回転移動によって前記第１状態と前記第２状態とが切替可能とされ、前記第２操作手段の特定部は、前記第２操作手段が前記第２状態である場合よりも前記第２操作

手段が前記第１状態である場合の方が前記第１操作手段に対して離間され、前記特定部から前記第２操作手段の前記所定の回転軸方向視における外形線に沿って変位した位置に前記第１操作手段が位置されることを特徴とする遊技機ＳＡ１４。

【２３２１８】

遊技機ＳＡ１４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１３のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段を第２状態から第１状態へ切り替える態様で実行される所定操作の際に第１操作手段に触れてしまい、意図せず第１操作手段を操作する事態を避けることができ、両手を使った操作を促進することができると共に、第２操作手段の外形線を伝うことで第１操作手段の位置に手を移動させることができるので、目視で確認することなく、第２操作手段を操作した後の第１操作手段の操作が容易に行うことができるため、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【２３２１９】

遊技機ＳＡ１からＳＡ１４のいずれかにおいて、前記第１操作手段の前記特定操作に対応して動作される対応動作手段を備え、前記対応動作手段に対して所定方向の付勢力を生じる付勢手段と、前記対応動作手段が所定位置に位置したことを検出可能な第２検出手段と、を備え、前記付勢手段による付勢力が前記第１操作手段に伝達可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１５。

【２３２２０】

遊技機ＳＡ１５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１４のいずれかの奏する効果に加え、第１操作手段に触れてしまった程度の場合に第２検出手段による検出がされることを避けられるため、誤操作によって演出が進行される事態を防止することができる。

【２３２２１】

遊技機ＳＡ１からＳＡ１５のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記伝達手段を介して前記駆動手段の駆動力を前記変位手段に伝達させる伝達状態と、前記変位手段に駆動力を伝達させない非伝達状態とを構成可能であって、少なくとも前記所定操作が実行される場合において、前記伝達状態と前記非伝達状態とを交互に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１６。

【２３２２２】

遊技機ＳＡ１６によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１５のいずれかの奏する効果に加え、伝達状態が維持される場合には、所定操作を行う遊技者に対して駆動手段の負荷が第２操作手段を介して常時与えられることになり操作感が重すぎて遊技者を疲労させてしまう一方、非伝達状態が維持される場合には、操作感が軽すぎて操作しているという実感を遊技者に与えることができない。これに対し、所定操作を行う遊技者に対して程よい操作抵抗を与えることができる。

【２３２２３】

切り替えの態様（リズム）については、種々の態様が例示されるが、第２操作手段の操作態様に因らず一定となるように構成しても良い。この場合、第２操作手段の操作量が大きくなるほど伝達状態の割合が非伝達状態に比較して大きくなる（抵抗が重くなる）よう構成される場合に比較して、操作感を軽くすることができ、力の弱い遊技者でも操作が容易となるようにできる。

【２３２２４】

遊技機ＳＡ１からＳＡ１６のいずれかにおいて、前記第２操作手段が前記第１状態とされ駆動手段の駆動が実行されている場合において、前記第１操作手段が操作された場合、前記駆動手段の駆動が停止されることを特徴とする遊技機ＳＡ１７。

【２３２２５】

遊技機ＳＡ１７によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１６のいずれかの奏する効果に加え、第１操作手段の操作を行う場合において変位手段を介して第２操作手段に駆動力が伝達されていると、第２操作手段も操作を維持しながら第１操作手段の操作を行う必要が生じて操作が煩雑となり得るところ、駆動手段の駆動が停止されることにより、第１操作手段の操作に集中させることができる。

【２３２２６】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１７のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記変位中の少なくとも一部の期間において視認可能に構成されることと特徴とする遊技機ＳＡ１８。
【２３２２７】
遊技機ＳＡ１８によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１７のいずれかの奏する効果に加え、検出手段による検出に基づいて第１の演出が実行されるタイミングよりも前において、変位手段の変位を視認することで変位手段がこれから検出手段に検出されるか否かを把握することができるので、これから実行される演出をより早く知りたい遊技者に対して、変位手段の注目力を向上させることができる。
【２３２２８】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１８のいずれかにおいて、報知手段により所定の報知がされる期間外で前記所定操作が実行される場合において第１制御状態から前記駆動手段の駆動態様が変化される第２制御状態へと前記駆動手段の制御状態が切り替えられ、該状態の切り替えに伴って前記駆動手段の駆動態様が変化され、該変化に基づく所定の判断を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ１９。
【２３２２９】
遊技機ＳＡ１９によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１８のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知がされる期間外での操作によっても制御状態が切り替えられる構成とすることで、所定の報知がされる期間外においても第２操作手段の操作を行う意義を高めることができるので、第２操作手段に対する操作意欲を高めるタイミングを増やすことができる。
【２３２３０】
遊技機ＳＡ１からＳＡ１９のいずれかにおいて、前記検出手段による検出に基づいて、前記第２操作手段の操作についての判断がされ、その判断により、前記第２操作手段を前記第１状態側で操作させる第１の報知、又は、前記第２操作手段を前記第２状態側で操作させる第２の報知を実行可能とされることを特徴とする遊技機ＳＡ２０。
【２３２３１】
遊技機ＳＡ２０によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ１９のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第２操作手段を第１状態にしてしまった場合において、第２状態を経ての操作しかできないものとすると操作が間延びして操作意欲の減退につながることに対し、検出手段による検出に基づいて第２操作手段の操作についての判断がされることで、操作に必要となる態様を変化させることができ、これにより操作の間延びを防ぎ、報知外での第２操作手段の操作自体に意味があると遊技者に思わせることができるので、第２操作手段に対する操作意欲を向上させることができる。
【２３２３２】
遊技機ＳＡ１からＳＡ２０のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変位手段の変位中に前記変位手段に当接可能に構成される当接手段が前記変位手段を変位させる領域を構成する構成手段に固定されており、前記変位手段の進行方向に対して、前記変位手段が前記当接手段の一側に当接するか、前記当接手段の他側に当接するかで、前記変位手段の変位態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＡ２１。
【２３２３３】
遊技機ＳＡ２１によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２０のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様を異ならせる当接手段が、構成手段に固定配置されることから、構成手段が可動で構成される場合に比較して、構成手段の破損を避けることができ、耐久性を向上させることができるので、変位手段の変位態様を異ならせるという作用を長期にわたって生じさせ続けることができ、変位手段が所定位置に位置した結果として第１の演出を実行させる変位態様と、第１の演出を実行させない変位態様とを容易に実行させることができるので、第２操作手段の操作意欲を好適に維持させることができる。
【２３２３４】
遊技機ＳＡ１からＳＡ２１のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変位手段の変位中に前記変位手段に当接可能に構成される可動手段が前記変位手段を変位させる領域を構成

する構成手段に支持されており、前記変位手段と前記可動手段とが当接する場合における前記可動手段の動作態様に基づいて前記変位手段の変位態様を異ならせることができ、前記可動手段は、前記変位手段と当接する場合の動作と、前記変位手段と非当接である場合の動作とを構成可能とされることを特徴とする遊技機ＳＡ２２。

【２３２３５】

遊技機ＳＡ２２によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２１のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が可動手段に当接する場合の勢いが異なると、変位手段と非当接とされた場合において可動手段が惰性で動作する量も異なるため、第２操作手段の操作に対応して変位する変位手段の変位量が同じであっても、可動手段の状態までが同じとはならないので、可動手段の状態を予想させることを困難とさせることができ、変位手段が所定位置に位置した結果として第１の演出を実行させる変位態様と、第１の演出を実行させない変位態様とを生じさせることができるので、第２操作手段の操作意欲を好適に維持させることができる。

【２３２３６】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２２のいずれかにおいて、前記第２操作手段の操作量に対応して、前記駆動手段の駆動態様が変化されることを特徴とする遊技機ＳＡ２３。

【２３２３７】

遊技機ＳＡ２３によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２２のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の駆動による音を聞くことで、第２操作手段の操作を同じ操作量で行えているかの確認を行うことができるので、第２操作手段を目視せずとも、操作不足（操作量少）や、過操作（操作量過多）が生じていることを遊技者に気付かせることができ、適切な操作量で操作を行いたいと望む遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【２３２３８】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２３のいずれかにおいて、前記変位手段の前記検出手段による検出が前記所定操作の実行開始から遅れて生じることを特徴とする遊技機ＳＡ２４。

【２３２３９】

遊技機ＳＡ２４によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２３のいずれかの奏する効果に加え、第２の操作手段の所定操作から遅れて第１の演出が実行される場合があることから、所定操作を行った場合に第１の演出が実行されなかったとしても、遊技者の注目力を高い状態で維持することができる。

【２３２４０】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２４のいずれかにおいて、前記所定の検出がされる状態から、前記第２操作手段を前記所定操作における操作方向とは逆方向に所定量操作した場合においても前記所定の検出が可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＳＡ２５。

【２３２４１】

ここで、第２操作手段の状態を第１状態で維持しておく必要がある場合、第２操作手段のせいで遊技者の操作に不便が生じる場合がある。例えば、第１状態とする場合に第２操作手段が上方に張り出す構成の場合において、遊技者が腕を移動させる経路と第２操作手段が干渉すると、貸出ボタンの操作時に第２操作手段を避けた経路で腕を伸ばす必要が生じるため、不便に感じ、第２操作手段の操作自体を止める結果をもたらす可能性があり、改善の余地がある。

【２３２４２】

これに対し、遊技機ＳＡ２５によれば、遊技機ＳＡ１からＳＡ２４のいずれかの奏する効果に加え、第２操作手段を第２状態側へ移動させても所定の検出が可能とされることから、第１の演出の進行中であっても第２操作手段を第２状態側へ移動させることができるので、遊技者は、演出を楽しみながら、第２操作手段の位置を自由に調整することができ、不便さが解消される。これにより、第２操作手段の操作を好適とすることができ、遊技者の操作を促進させることができる。

【２３２４３】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであるこ

とを特徴とする遊技機ＳＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２３２４４】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＳＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２３２４５】

遊技機ＳＡ１からＳＡ２５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＳＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２３２４６】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３６３８から図３６４７を参照し、第１８５実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｈ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２３２４７】

図３６３８は、第１８５実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３６３９は、パチンコ機Ｈ１０の背面図であり、図３６４０は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３６４１は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を開放した状態で裏パックユニットＨ９４を内枠Ｈ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３６４２は、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｈ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｈ１０の正面斜視図であり、図３６４３は、正面枠Ｈ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｈ１０の正面図であり、図３６４４は、遊技盤Ｈ１３及び内枠Ｈ１２の分解正面斜視図であり、図３６４５は、正面枠Ｈ１４の分解正面斜視図であり、図３６４６は、正面枠Ｈ１４の分解背面斜視図である。なお、図３６４３では、発射位置送球ユニットＨ１７０から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球するための背面側開口Ｈ１７２が２点鎖線で図示される。

【２３２４８】

また、以下の説明では、図３６３８に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３６３８に示す状態のパチンコ機Ｈ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下

）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３６３８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｈ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２３２４９】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｈ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｈ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｈ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２３２５０】

図３６３８～図３６４６に示すように、パチンコ機Ｈ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、その内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｈ１４とを主に備えている。

【２３２５１】

外枠Ｈ１１には、内枠Ｈ１２を支持するために正面視（図３６３８参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＨ１８が取り付けられ、そのヒンジＨ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｈ１２が正面枠Ｈ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【２３２５２】

パチンコ機Ｈ１０は、外枠Ｈ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｈ１０において外枠Ｈ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｈ１１又は枠状受部である外枠Ｈ１１と同一の内形を有し、外枠Ｈ１１の内枠Ｈ１２支持構造（ヒンジＨ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【２３２５３】

外枠Ｈ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｈ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｈ１１ｂと、それら上方板Ｈ１１ａ及び下方板Ｈ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板Ｈ１１ｃ及び右方板Ｈ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【２３２５４】

なお、外枠Ｈ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｈ１１ａ，下方板Ｈ１１ｂ，左方板Ｈ１１ｃ，右方板Ｈ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【２３２５５】

また、本実施形態では、外枠Ｈ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｈ１１の正面視右側にヒンジＨ１８が取り付けられ、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＨ１８を外枠Ｈ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｈ１１に対して内枠Ｈ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【２３２５６】

内枠Ｈ１２は、外枠Ｈ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＨ１２ａと、その枠形成ユニットＨ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＨ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＨ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３６４１参照）。

【２３２５７】

また、内枠Ｈ１２には、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ｈ１３（図３６４３及び図３６４４参照）が脱着可能に配設される。この遊技盤Ｈ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【２３２５８】

なお、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｈ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｈ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ｈ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ｈ６０の正面と係合する（ベース板Ｈ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【２３２５９】

また、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａは、球を遊技盤Ｈ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４３参照）と、正面枠Ｈ１４（上下皿ユニットＨ１５）に球を送球する皿通路形成部材Ｈ１６０と（図３６４３参照）を主に備えて形成される。

【２３２６０】

さらに、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、正面枠Ｈ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＨ１９が取り付けられ、そのヒンジＨ１９が設けられた側を開閉の軸として開閉可能な部位である正面枠Ｈ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図３６４２参照）。なお、枠状受部である内枠Ｈ１２の施錠と正面枠Ｈ１４の施錠とは、枠形成ユニットＨ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｈ２０の鍵穴Ｈ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【２３２６１】

なお、ヒンジＨ１９による内枠Ｈ１２と正面枠Ｈ１４との開錠は、シリンダ錠Ｈ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｈ１２又は正面枠Ｈ１４を開放した後で、開放された内側から操作ユニットＨ１８０、機能調整操作部Ｈ１９０、操作ハンドルＨ５１、球抜きレバーＨ５２、球排出レバーＨ５４、又は、貸球操作部Ｈ４０等の正面枠Ｈ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【２３２６２】

球発射ユニットＨ１１２ａは、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｈ１３（内レールＨ６１及び外レールＨ６２）への球の送球方向に延設される発射レールＨ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体Ｈ１１２ａ２と、その回転体Ｈ１１２ａ２を回転させるための駆動モータＨ８５０（図３６７８参照）とを主に備えて形成される。

【２３２６３】

即ち、球発射ユニットＨ１１２ａは、回転可能な部位である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、動作可能な部位である。

【２３２６４】

また、回転体Ｈ１１２ａ２は、回転することで遊技球に駆動力を付与可能な部位であり、回転軸から偏心した位置に配設されるゴム部材Ｈ１１２ａ４を備える。ゴム部材Ｈ１１２ａ４は、発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に当接可能な部位であり、その当接（衝突）により変位可能な部位である球を発射可能に構成される。なお、ゴム部材Ｈ１１２ａ４は、弾性変形可能な弾性材料から形成される。これにより、ゴム部材Ｈ１１２ａが球に衝突した際の衝撃音を小さくできる。

【２３２６５】

球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への球の発射（送球）は、発射レールＨ１１２ａ１上に球が送球された後、回転体である回転体Ｈ１１２ａ２を回転させて発射レールＨ１１２ａ１上に送球された球に回転体Ｈ１１２ａ２のゴム部材Ｈ１１２ａ４を衝突させることで行われる。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、その回転速度を変更して、ゴム部材Ｈ１１２ａ４から球が受ける駆動力を変更することで、発射された球の到達位置を変更可能とされる。

【２３２６６】

回転体Ｈ１１２ａ２に対しては、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第１弾性部材（左上側部材）と、発射レールＨ１１２ａ１から離間配置される場合（傾倒状態）における回転体Ｈ１１２ａ２と当接可能な位置に配設される第２弾性部材（右下側部材）とが配設されており、これにより、回転体Ｈ１１２ａ２を回転させる際に発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収させ易くすることが可能とされる。なお、回転体Ｈ１１２ａ２は、発射レールＨ１１２ａ１に近接配置される場合（起き上がり状態）の位置で第１弾性部材（左上側部材）に当接された後、第１弾性部材を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

【２３２６７】

この時、各当接（回転体Ｈ１１２ａ２の遊技球との当接、第１弾性部材との当接、第２弾性部材との当接）に対応する音（打音）が生じるが、その素材の違いに対応して、音に強弱が生じる。即ち、遊技球との当接の際に生じる音が大きく生じるため、遊技者に遊技球の打音を判別し易く構成することができる。

【２３２６８】

なお、本実施形態では、回転する回転体Ｈ１１２ａ２により球発射ユニットＨ１１２ａから球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｈ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

【２３２６９】

なお、駆動モータＨ８５０は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータＨ８５０は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体Ｈ１１２ａ２を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。

【２３２７０】

また、球発射ユニットＨ１１２ａは、内枠Ｈ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｈ１０の演出装置としてベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｈ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＨ８６やベース板Ｈ６０に開口した開口部からベース板Ｈ６０の背面側に配設される発射レールＨ１１２ａ１上に球を送球して、その球を回転体Ｈ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側を球が通過するように構成しても良い。

【２３２７１】

皿通路形成部材Ｈ１６０は、図３６４３に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１と本体側下皿通路部Ｈ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｈ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向

）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｈ１３３から払い出された球は内枠Ｈ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｈ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｈ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【２３２７２】

なお、皿通路形成部材Ｈ１６０の下側部分には、図３６４３に示すように、本体側上皿通路部Ｈ１６１及び本体側下皿通路部Ｈ１６２からの球の流出を規制するシャッタＨ１６３が設けられている。シャッタＨ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４を開放した状態（図３６４２に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｈ１６１又は本体側下皿通路部Ｈ１６２に球が貯留されている状態で正面枠Ｈ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【２３２７３】

正面枠Ｈ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｈ１４ｄと、その本体枠Ｈ１４ｄに配設され、その本体枠Ｈ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＨ１４ａと、その上側装飾ユニットＨ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＨ１４ｂ及び右側装飾ユニットＨ１４ｃと、本体枠Ｈ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＨ１５と、本体枠Ｈ１４ｄを介して上下皿ユニットＨ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＨ１４０と、その通路形成ユニットＨ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＨ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｈ１２に回動可能に取り付けられている。

【２３２７４】

また、正面枠Ｈ１４の回動基端側には、図３６４５及び図３６４６に示すように、前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｈ５７，Ｈ５８（前扉取付金具Ｈ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｈ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｈ１２に係合することにより、内枠Ｈ１２に対して正面枠Ｈ１４が回動可能に支持される。

【２３２７５】

詳細には、前扉取付金具Ｈ５７は、内枠Ｈ１２の上側のヒンジＨ１９の下方位置において内枠Ｈ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｈ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｈ１２ｅ１（図３６４４参照）を有する軸支板部Ｈ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｈ５８は、内枠Ｈ１２の下側のヒンジＨ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＨ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【２３２７６】

また、正面枠Ｈ１４には、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅが形成され、その窓部Ｈ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｈ１４（本体枠Ｈ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成される板状透過部であるガラスユニットＨ１６が配設される（図Ｈ０１参照）。なお、パチンコ機Ｈ１０は、ガラスユニットＨ１６（窓部Ｈ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｈ１０の正面側から遊技盤Ｈ１３の正面が視認可能となっている。即ち、窓部Ｈ１４ｅは、遊技盤Ｈ１３の正面を視認可能とさせる部位であり、正面枠Ｈ１４は、窓部Ｈ１４ｅを介して遊技盤Ｈ１３を視認可能とさせる部位を有する部位である。

【２３２７７】

ガラスユニットＨ１６は、図３６３８及び図３６４２に示すように、窓部Ｈ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂと、これら透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＨ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【２３２７８】

なお、ガラスユニットＨ１６は、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｈ１０前方からガラスユニットＨ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。

【２３２７９】

また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｈ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｈ１１３（図３６４７参照）により２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＨ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＨ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＨ１６ａ，Ｈ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【２３２８０】

正面枠Ｈ１４（上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃ）において窓部Ｈ１４ｅの周囲には、図３６３８に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｈ２９～Ｈ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｈ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｈ３０には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２３２８１】

また、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに独立して配置される独立配置物体である電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２３２８２】

なお、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｈ２９～Ｈ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｈ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２３２８３】

上側装飾ユニットＨ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｈ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピー

カー組立体（音声出力装置Ｈ２２６（図３６４７参照））を覆うスピーカーカバーＨ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＨ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。窓部Ｈ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図３６３８に示すように、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＨ１５が配設される。

【２３２８４】

上皿Ｈ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｈ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｈ１７は、払出装置Ｈ１３３（図３６３９参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４３参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｈ１７に投入された球を発射位置送球ユニットＨ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＨ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＨ１７０により遊技球を球発射ユニットＨ１１２ａに送球可能とされる。

【２３２８５】

下皿Ｈ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｈ１７内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｈ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｈ５０に案内される球案内開口Ｈ５３が形成される。

【２３２８６】

下皿Ｈ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｈ５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＨ５２が設けられている。この球抜きレバーＨ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｈ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＨ５２の操作は、通常、下皿Ｈ５０の下方に下皿Ｈ５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【２３２８７】

なお、球抜きレバーＨ５２の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｈ１７と下皿Ｈ５０とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｈ５０を廃止して上皿Ｈ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【２３２８８】

また、下皿Ｈ５０から球を排出する球抜きレバーＨ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｈ５０に球が払い出されたことや下皿Ｈ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｈ５０からの球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｈ５０の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

【２３２８９】

特に、最近では、パチンコ機Ｈ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｈ５０から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｈ５０から球を排出する店舗では、下皿Ｈ５０から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｈ５０への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＨ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。

【２３２９０】
即ち、後述する主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｈ５０の球抜きレバーＨ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｈ５０に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＨ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｈ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。
【２３２９１】
上皿Ｈ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＨ１８０が設けられている。操作ユニットＨ１８０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＨ１８０は、振動または動作可能に構成される。
【２３２９２】
この操作ユニットＨ１８０には、上面側にボタン部Ｈ１８１が配設される。ボタン部Ｈ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４３参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。
【２３２９３】
なお、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７以外に下皿Ｈ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。
【２３２９４】
また、操作ユニットＨ１８０は、上皿Ｈ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＨ１４ａ、左側装飾ユニットＨ１４ｂ、右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｈ１７の手前側と別の操作ユニットＨ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＨ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。
【２３２９５】
操作ユニットＨ１８０の右側には、上下皿ユニットＨ１５の上面側に貸球操作部Ｈ４０（図３６４５参照）と機能調整操作部Ｈ１９０と、球排出レバーＨ５４とが配設されている。貸球操作部Ｈ４０には、度数表示部Ｈ４１と、球貸しボタンＨ４２と、返却ボタンＨ４３とが設けられている。パチンコ機Ｈ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｈ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｈ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。
【２３２９６】
球貸しボタンＨ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｈ１７に供給される。返却ボタンＨ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｈ１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｈ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｈ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【２３２９７】
機能調整操作部Ｈ１９０は、決定ボタンＨ１９１と、その決定ボタンＨ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５と備える。

【２３２９８】
機能調整操作部Ｈ１９０は、上側装飾ユニットＨ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＨ１４ａ，左側装飾ユニットＨ１４ｂ，右側装飾ユニットＨ１４ｃに配設される電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。
【２３２９９】
また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｈ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。
【２３３００】
なお、機能調整操作部Ｈ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｈ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【２３３０１】
球排出レバーＨ５４は、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＨ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｈ１７から発射位置送球ユニットＨ１７０に連通される通路を上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０（ファール球通路部Ｈ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｈ１７に貯留された球を下皿Ｈ５０に排出することができる。
【２３３０２】
下皿Ｈ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＨ５１が配設される。なお、操作ハンドルＨ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＨ５１の内部には、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＨ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＨ５１ｂと、回転移動物体である操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。接触可能部である操作ハンドルＨ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＨ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＨ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＨ５１ａおよび発射停止スイッチＨ５１ｂがオフとなっている。
【２３３０３】
なお、操作ハンドルＨ５１は、操作ユニットＨ１８０や機能調整操作部Ｈ１９０や貸球操作部Ｈ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｈ１３の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｈ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤Ｈ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。
【２３３０４】
さらに、操作ハンドルＨ５１を、上述した球排出レバーＨ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｈ５０からの球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｈ１３の正面への球の打ち出し

を許容する役割と球排出レバーＨ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｈ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｈ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｈ５０からの球の排出を規制できるので、下皿Ｈ５０に球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【２３３０５】

通路形成ユニットＨ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｈ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｈ１４１と、下皿Ｈ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｈ１４２と、ファール球通路部Ｈ１４５と、を有している。

【２３３０６】

通路形成ユニットＨ１４０の上側隅部（正面枠Ｈ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｈ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｈ１４３が仕切壁Ｈ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図３６４５参照）。

【２３３０７】

なお、前扉側上皿通路部Ｈ１４１の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側上皿通路部Ｈ１６１（図３６４３参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｈ１４２の通路入口には、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４３参照）が連通される。これにより、払出装置Ｈ１３３から送球される球は、上皿Ｈ１７又は下皿Ｈ５０に送球されることとなる。

【２３３０８】

ファール球通路部Ｈ１４５（図３６４５参照）は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿Ｈ５０に排出する通路を形成する部位である。

【２３３０９】

ファール球通路部Ｈ１４５には、図３６４６に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｈ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｈ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｈ１４５（図３６４５参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｈ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｈ１４５は、下皿Ｈ５０でなく、上皿Ｈ１７に接続され、ファール球が上皿Ｈ１７に排出される構成としても良い。

【２３３１０】

また、ファール球通路部Ｈ１４５は、遊技者が球排出レバーＨ５４を操作することにより上皿Ｈ１７から下皿Ｈ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【２３３１１】

発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７に貯留される球を１球ずつ球発射ユニットＨ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＨ１７０は、上皿Ｈ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｈ１７１と、その正面側開口Ｈ１７１から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口Ｈ１７２と、それら正面側開口Ｈ１７１から背面側開口Ｈ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２３３１２】

発射位置送球ユニットＨ１７０の切替手段は、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｈ１７から正面側開口Ｈ１７１に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＨ１７０の通路上にある球を背面側開口Ｈ１７２から球発射ユニットＨ１１２ａ（発射レールＨ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の

変位）に伴って１球ずつ球を背面側開口Ｈ１７２から排出することが可能となっている。
【２３３１３】
なお、背面側開口Ｈ１７２は、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図３６４３参照）。従って、球発射ユニットＨ１１２ａの発射レールＨ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＨ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。
【２３３１４】
また、図３６４３に示すように、背面側開口Ｈ１７２は、発射レールＨ１１２ａ１の球の送球方向における発射レールＨ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＨ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＨ１１２ａ１は一方側（回転体Ｈ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｈ１７２から発射レールＨ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｈ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｈ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。
【２３３１５】
図３６４３に示すように、遊技盤Ｈ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｈ６０に、球を案内可能な部位である多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ｈ６５は、光を透過可能に構成される。
【２３３１６】
ベース板Ｈ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｈ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ｈ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ｈ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【２３３１７】
なお、ベース板Ｈ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｈ６０の装飾性を確保することが好ましい。
【２３３１８】
遊技盤Ｈ１３の正面中央部分は、正面枠Ｈ１４の窓部Ｈ１４ｅ（図３６３８参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３６４３を参照して、遊技盤Ｈ１３の構成について説明する。
【２３３１９】
遊技盤Ｈ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｈ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｈ１３とガラスユニットＨ１６（図３６３８参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｈ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｈ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である

必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【２３３２０】
２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、球発射ユニットＨ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＨ６１の先端部分（図３６４３の左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。
【２３３２１】
戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。
【２３３２２】
これにより、遊技盤Ｈ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｈ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【２３３２３】
なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。
【２３３２４】
また、戻り球防止部材Ｈ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｈ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｈ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。
【２３３２５】
外レールＨ６２の先端部（図３６４３の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【２３３２６】
遊技領域の正面視左側下部（図３６４３の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、主制御装置Ｈ１１０（図３６４７参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｈ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｈ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｈ６４０へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂが作動するように構成されている。
【２３３２７】
また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｈ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｈ１０の各種遊技状態を示

唆することができる。
【２３３２８】
尚、本パチンコ機Ｈ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｈ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【２３３２９】
ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置Ｈ６５（図３６４３参照）が連続開放される最大回数）が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。
【２３３３０】
大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第３図柄表示装置Ｈ８１においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。
【２３３３１】
このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。
【２３３３２】
また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第３図柄表示装置Ｈ８１においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。
【２３３３３】
なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｈ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。
【２３３３４】
また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｈ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。
【２３３３５】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様が変更され、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２３３３６】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６４０ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【２３３３７】

球の第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過回数は、それぞれ、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示される。本実施形態では、保留球数が第３図柄表示装置Ｈ８１の一部に表示されるように構成される。なお、保留球数を、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを２セット（第１入賞口Ｈ６４に対応するセット及び第２入賞口Ｈ６４０に対応するセット）用意し、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設し、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の通過に対応して点灯表示するものであっても良い。

【２３３３８】

また、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数は、それぞれ４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１入賞口Ｈ６４の球の通過に対する最大保留球数と、第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する最大保留球数とは、同一となるように設定しても良いし、異なるように設定しても良い。

【２３３３９】

第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０の球の通過に対する保留球数が０である場合において最後の変動演出が終了し、暫くすると、遊技説明等のために機種ごとに用意されている期間経過演出としてのデモンストレーション動画が表示される。このデモンストレーション動画は、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞の検出や、ハンドルＨ５１に遊技者が触れたことの検出がされた場合に解除される。

【２３３４０】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＨ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、実行条件演出としての第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｈ８１と、スルーゲートＨ６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＨ８６が配設されている。

【２３３４１】
なお、センターフレームＨ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｈ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＨ８６は光を透過可能に構成される。
【２３３４２】
また、センターフレームＨ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＨ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。
【２３３４３】
また、センターフレームＨ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＨ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｈ６０の所定の領域に送球可能に構成される。
【２３３４４】
本実施形態では、ベース板Ｈ６０よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ｈ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板Ｈ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ｈ６０よりも背面側に配設される円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。
【２３３４５】
なお、センターフレームＨ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。
【２３３４６】
また、センターフレームＨ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。
【２３３４７】
なお、一対の立設部をセンターフレームＨ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｈ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。
【２３３４８】
第３図柄表示装置Ｈ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるもの

であり、表示制御装置Ｈ１１４（図３６４７参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【２３３４９】

第３図柄表示装置Ｈ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｈ８１は、主制御装置Ｈ１１０（図３６４７参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｈ８１を構成するようにしても良い。

【２３３５０】

なお、図柄列の態様は、横スクロールするものに限られるものではなく、種々の方向で設定可能である。例えば、表示制御装置Ｈ１１４（図３６４７参照）によって表示内容が制御されることにより、第３図柄表示装置Ｈ８１に左、中及び右の３つの図柄列が表示され、各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置Ｈ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっていても良い。

【２３３５１】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｈ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｈ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示される。

【２３３５２】

パチンコ機Ｈ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ｈ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２３３５３】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２３３５４】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動

役物Ｈ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。
【２３３５５】
スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の左右の領域において遊技盤Ｈ１３に組み付けられ、遊技盤Ｈ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【２３３５６】
球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｈ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＨ６７への球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。
【２３３５７】
また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。
【２３３５８】
可変表示装置ユニットＨ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｈ６４が配設されている。この第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６４７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａで示される。
【２３３５９】
一方、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ｈ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６４７参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。
【２３３６０】
また、第１入賞口Ｈ６４および第２入賞口Ｈ６４０は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。
【２３３６１】
第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ｈ６４０ａが付随されている。この電動役物Ｈ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６４０ａが閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２

図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【２３３６２】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｈ６４０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設され、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となった場合に第２入賞口Ｈ６４０の左右両側から球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｈ６４０に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｈ６４０の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｈ６４０ａ）が配設される。

【２３３６３】

また、電動役物Ｈ６４０ａは、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｈ６４０を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｈ６４０ａは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。

【２３３６４】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６４０ａが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｈ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２３３６５】

本実施形態におけるパチンコ機Ｈ１０は、遊技盤Ｈ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｈ１０は、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２３３６６】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｈ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｈ６４０を配設する構成（遊技盤Ｈ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【２３３６７】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方（矢印Ｌ方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２３３６８】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する被押進物体である電動役物Ｈ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の右方（矢印Ｒ方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）

、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２３３６９】

従って、パチンコ機Ｈ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【２３３７０】

第１入賞口Ｈ６４の下方には可変入賞装置Ｈ６５（図３６４３参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｈ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。即ち、スライド板Ｈ６５ｂは、特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖する位置において、流下する遊技球に当接可能な部位として構成される。従って、可変入賞装置Ｈ６５では、スライド板Ｈ６５ｂを閉鎖位置に配置することで、特定入賞口Ｈ６５ａに向かって流下する遊技球をスライド板Ｈ６５ｂに当接させて遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａに入賞することを規制できる。一方、スライド板Ｈ６５ｂを開放位置に配置することで、特定入賞口Ｈ６５ａに向かって流下する遊技球がスライド板Ｈ６５ｂに当接することを抑制して遊技球を特定入賞口Ｈ６５ａに入賞させることができる。

【２３３７１】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２３３７２】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｈ６５ａとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その特定入賞口Ｈ６５ａの開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｈ６５ａとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｈ６５ａは１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左方でも良い。

【２３３７３】

遊技盤Ｈ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｈ１４のガラスユニットＨ１６を介して視認することができる。

【２３３７４】

遊技盤Ｈ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｈ７１は、特定入賞口Ｈ６５ａの下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【２３３７５】
　また、遊技盤Ｈ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ｈ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＨ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｈ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＨ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。
【２３３７６】
　なお、本実施形態では、センターフレームＨ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＨ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。
【２３３７７】
　風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｈ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の中心と同軸で位置する円錐形状体として円盤部材の後方に張り出し形成された部位である円錐形状部と、その円盤部材の一部からベース板Ｈ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の衝突可能な部位である球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｈ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。
【２３３７８】
　また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。
【２３３７９】
　なお、遊技盤Ｈ１３は、ベース板Ｈ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＨ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｈ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。
【２３３８０】
　また、上記第１８５実施形態では、遊技盤Ｈ１３のベース板Ｈ６０に配設した風車に遊技領域を流下する力を付与する手段としての遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。
【２３３８１】
　例えば、上記第１８５実施形態における風車に置き換えて左側円環部材Ｇ７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０をベース板Ｈ６０に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材Ｇ

７１０、右側円環部材Ｇ７２０、アーム部Ｇ８１２、第１回転ベースＧ４１０、第１装飾ユニットＧ４２０，Ｇ６４２０、花弁側伝達部材Ｇ４３０、第２回転ベースＧ４６０、第２装飾ユニットＧ４８０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【２３３８２】

図３６３９に示すように、パチンコ機Ｈ１０の背面側には、制御基板ユニットＨ９０，Ｈ９１と、裏パックユニットＨ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＨ９０は、主基板（主制御装置Ｈ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｈ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｈ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＨ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｈ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｈ１１２）と電源基板（電源装置Ｈ１１５）とカードユニット接続基板Ｈ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【２３３８３】

裏パックユニットＨ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＨ９２と払出ユニットＨ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【２３３８４】

なお、主制御装置Ｈ１１０、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び表示制御装置Ｈ１１４、払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２、電源装置Ｈ１１５、カードユニット接続基板Ｈ１１６は、それぞれ基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４に収納されている。基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２３３８５】

また、基板ボックスＨ１００（主制御装置Ｈ１１０）及び基板ボックスＨ１０２（払出制御装置Ｈ１１１及び発射制御装置Ｈ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＨ１００，Ｈ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【２３３８６】

払出ユニットＨ９３は、裏パックユニットＨ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＨ１３０と、タンクＨ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＨ１３１と、タンクレールＨ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＨ１３２と、ケースレールＨ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＨ２１６（図３６４７参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｈ１３３とを備えている。タンクＨ１３０には、遊技ホール（以下、単にホールとも称する）の島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｈ１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＨ１３１には、当該タンクレールＨ１３１に振動を付加するためのバイブレータＨ１３４が取り付けられており、このバイブレータＨ１３４の振動によりタンクレールＨ１３１内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＨ１３４は、タンクレールＨ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｈ１７や下皿Ｈ５０に球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｈ１６０）や、上皿Ｈ１７から球発射ユニットＨ１１２ａに球を送球する送球通路（発射

位置送球ユニットＨ１７０）に配設しても良い。
【２３３８７】
　また、払出制御装置Ｈ１１１には状態復帰スイッチＨ１２０が設けられ、発射制御装置Ｈ１１２には可変抵抗器の操作つまみＨ１２１が設けられ、電源装置Ｈ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＨ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＨ１２０は、例えば、払出モータＨ２１６（図３６４７参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＨ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２は、パチンコ機Ｈ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【２３３８８】
　遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機Ｈ１０の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。
【２３３８９】
　なお、タンクＨ１３０に上述した球発射ユニットＨ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＨ１１２ａにより球を打ち出すことでタンクＨ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＨ１３０からタンクレールＨ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。
【２３３９０】
　次に、図３６４７を参照して、本パチンコ機Ｈ１０の電気的構成について説明する。図３６４７は、パチンコ機Ｈ１０の電気的構成を示すブロック図である。
【２３３９１】
　主制御装置Ｈ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｈ２０１が搭載されている。ＭＰＵＨ２０１には、該ＭＰＵＨ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｈ２０２と、そのＲＯＭＨ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｈ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｈ１１０では、ＭＰＵＨ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｈ１０の主要な処理を実行する。
【２３３９２】
　なお、払出制御装置Ｈ１１１や音声ランプ制御装置Ｈ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｈ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｈ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【２３３９３】
　ＲＡＭＨ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＨ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＨ２０３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【２３３９４】
　停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＨ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＨ２０３に記憶され

る情報に基づいて、パチンコ機Ｈ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＨ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＨ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＨ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｈ２５２からの停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２３３９５】

主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２０４を介して入出力ポートＨ２０５が接続されている。入出力ポートＨ２０５には、払出制御装置Ｈ１１１、音声ランプ制御装置Ｈ１１３、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｈ６５ａの被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＨ２０９が接続され、ＭＰＵＨ２０１は、入出力ポートＨ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【２３３９６】

なお、ソレノイドＨ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｈ１７へ球を送球するための払出装置Ｈ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【２３３９７】

入出力ポートＨ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＨ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＨ６７）、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｈ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｈ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＨ２０８、電源装置Ｈ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３が接続され、ＭＰＵＨ２０１は各種スイッチＨ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【２３３９８】

なお、各種スイッチＨ２０８は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における枠ボタンＨ２２（操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や、操作デバイスＳ３００の動作部材Ｓ３１０や、機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）を含む構成としても良い。

【２３３９９】

払出制御装置Ｈ１１１は、払出モータＨ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＨ２１１は、そのＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２１３とを有している。

【２３４００】

払出制御装置Ｈ１１１のＲＡＭＨ２１３は、主制御装置Ｈ１１０のＲＡＭＨ２０３と同様に、ＭＰＵＨ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＨ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＨ２１３は、パチンコ機Ｈ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｈ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＨ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１と同様、ＭＰＵＨ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視

回路Ｈ２５２から停電信号ＨＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＨＳＧ１がＭＰＵＨ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２３４０１】

払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２１４を介して入出力ポートＨ２１５が接続されている。入出力ポートＨ２１５には、主制御装置Ｈ１１０や払出モータＨ２１６、発射制御装置Ｈ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｈ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｈ１１１に接続されるが、主制御装置Ｈ１１０には接続されていない。

【２３４０２】

発射制御装置Ｈ１１２は、主制御装置Ｈ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＨ１１２ａを制御するものである。

【２３４０３】

球発射ユニットＨ１１２ａの回転体Ｈ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＨ５１に触れていることをタッチセンサＨ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための内部操作体である発射停止スイッチＨ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＨ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｈ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＨ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＨ１１２ａから内レールＨ６１及び外レールＨ６２の対向間に球が発射される。

【２３４０４】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｈ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｈ２９～Ｈ３３など）Ｈ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｈ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＨ２２１は、そのＭＰＵＨ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＨ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＨ２２３とを有している。

【２３４０５】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＨ２２４を介して入出力ポートＨ２２５が接続されている。入出力ポートＨ２２５には、主制御装置Ｈ１１０、表示制御装置Ｈ１１４、音声出力装置Ｈ２２６、ランプ表示装置Ｈ２２７、その他装置Ｈ２２８、ボタン部Ｈ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｈ２２８には、駆動モータＧ９１０、駆動モータＧ８４０、駆動手段Ｈ７５０、モータ装置Ｐ７７１、及び、駆動モータＳ４４１が含まれる。

【２３４０６】

なお、その他装置Ｈ２２８には、遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ｈ６４０ａを含む構成としても良い。

【２３４０７】

音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、主制御装置Ｈ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｈ１１４へ通知する。

【２３４０８】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、ボタン部Ｈ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｈ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｈ８１で表示されるス

テージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｈ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置Ｈ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｈ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｈ８１に各種の画像を表示する。

【２３４０９】

さらに、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｈ２９～Ｈ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【２３４１０】

なお、図３６４７では、操作ユニットＨ１８０のボタン部Ｈ１８１や機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５をまとめて枠ボタンＨ２２として図示している。

【２３４１１】

また、音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、表示制御装置Ｈ１１４から第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３では、表示制御装置Ｈ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｈ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｈ２２７の点灯および消灯を制御する。

【２３４１２】

表示制御装置Ｈ１１４は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３及び第３図柄表示装置Ｈ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｈ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｈ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｈ１１４は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｈ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｈ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｈ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示と音声出力装置Ｈ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【２３４１３】

なお、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＨ２２１が、各種スイッチＨ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｈ１１０における入出力ポートＨ２０５に接続される各種スイッチＨ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｈ１１３における入出力ポートＨ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｈ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【２３４１４】

電源装置Ｈ１１５は、パチンコ機Ｈ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｈ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｈ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３６４７参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３とを有している。電源部Ｈ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対

して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｈ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＨ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＨ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｈ１１０～Ｈ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【２３４１５】

停電監視回路Ｈ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｈ１１０のＭＰＵＨ２０１及び払出制御装置Ｈ１１１のＭＰＵＨ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＨＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｈ２５２は、電源部Ｈ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＨＳＧ１を主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１へ出力する。停電信号ＨＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｈ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｈ１１０及び払出制御装置Ｈ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【２３４１６】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｈ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＨ１２２（図３６４７参照）が押下された場合に、主制御装置Ｈ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｈ１１０は、パチンコ機Ｈ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＨＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｈ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｈ１１１に対して送信する。

【２３４１７】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３６４８から図３６５８を参照し、第１８６実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第１８１実施形態では、正面枠Ｈ１４が配設されるパチンコ機Ｈ１０について説明したが、第１８６実施形態では、正面枠Ｐ１４が配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２３４１８】

また、以下の説明では、図３６４８に示す状態のパチンコ機Ａ１０について、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３６４８に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３６４８参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２３４１９】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ａ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ａ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ａ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２３４２０】

図３６４８は、第１８６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図である。パチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ｈ１０で上述したのと同様に、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｈ１１と、その外枠Ｈ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｈ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｈ１２と、を備える。一方、パチンコ機Ａ１０は

、パチンコ機Ｈ１０で上述したのとは異なり、内枠Ｈ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｈ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｐ１４と、遊技盤Ａ１３とを備えている。

【２３４２１】

なお、上述したように、内枠Ｈ１２の枠形成ユニットＨ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ａ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｈ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ａ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｈ１２ａ２が配設される（図３６４４参照）。遊技盤Ａ１３は、左端支持部Ｈ１２ａ１にベース板Ａ６０の左側端部が挿入されつつ枠状取付部である内枠Ｈ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）における仮置き位置に押し込まれた後、盤面支持装置Ｈ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｈ１２ａ２がベース板Ａ６０の正面と係合する（ベース板Ａ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｈ１２の内側に固定される。

【２３４２２】

図３６４９は、遊技盤Ａ１３の正面図である。内枠Ｈ１２には、第１８５実施形態で上述したように、枠形成ユニットＨ１２ａと裏パックユニットＨ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｈ６３，Ｈ６４等を有する遊技盤Ａ１３が配設される。この遊技盤Ａ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【２３４２３】

図３６４９に示すように、遊技盤Ａ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ａ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車ＡＷＦの他、レール部材Ｈ６１，Ｈ６２、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ａ６５、スルーゲートＨ６７、可変表示装置ユニットＨ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｈ１２の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変入賞装置Ａ６５は、光を透過可能に構成される。

【２３４２４】

ベース板Ａ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ａ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｈ６３、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０、可変表示装置ユニットＨ８０は、ルータ加工によってベース板Ａ６０に形成された貫通穴に配設され、光透過可能部である遊技盤Ａ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【２３４２５】

なお、ベース板Ａ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ａ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ａ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【２３４２６】

遊技盤Ａ１３の正面中央部分は、正面枠Ｐ１４の窓部Ｐ１４ｅ（図３６４８参照）の一部を通じて内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３６４９を参照して、遊技盤Ａ１３の構成について説明する。

【２３４２７】

遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図３６４８参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ

樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２３４２８】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｈ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４３参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【２３４２９】

内レールＨ６１の先端部分（図３６４９の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（図３６４９の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２３４３０】

戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２３４３１】

これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２３４３２】

なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２３４３３】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２３４３４】

なお、上皿Ｈ１７で貯留される球としては、遊技者が供給する余り球や、払出装置Ｈ１３３の駆動により供給される球が想定される。例えば、遊技者が球貸しボタンＨ４２を操作することで、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得ることができるように構成されており、球貸しボタンＨ４２の一回の操作に対応して１００～２００個（１２５個等）の球が順に短時間で上皿Ｈ１７に供給されることが一般的である。

【２３４３５】

球の発射間隔が０．６秒よりも短くされない場合、１００～２００個の球が空になるまでに６０秒～１２０秒が経過することになり、払出装置Ｈ１３３の駆動は、少なくとも６０秒～１２０秒の間隔を空けて実行されることになるため、払出装置Ｈ１３３が常時駆動される場合に比較して、払出装置Ｈ１３３の駆動モータの発熱を抑えることができる。

【２３４３６】

なお、センターフレームＡ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ａ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ａ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＡ

８６は光を透過可能に構成される。
【２３４３７】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＨ８０が配設されている。また、可変表示装置ユニットＨ８０には、第３図柄表示装置Ｈ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＡ８６が配設されている。
【２３４３８】
なお、センターフレームＡ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｈ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｈ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ａ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＡ８６は光を透過可能に構成される。
【２３４３９】
また、センターフレームＡ８６の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｈ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側へ排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＡ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。
【２３４４０】
また、センターフレームＡ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＡ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ａ６０の所定の領域に送球可能に構成される。
【２３４４１】
本実施形態では、ベース板Ａ６０よりも正面側から流入した球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板Ａ６０よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。この場合において、ワープ通路が全範囲においてベース板Ａ６０よりも正面側に位置するようにワープ通路を構成しても良いし、ワープ通路が全範囲においてベース板Ａ６０よりも背面側に位置するようにワープ通路を構成しても良いし、ワープ通路が全範囲においてベース板Ａ６０の厚みの範囲内に位置するようにワープ通路を構成しても良い。また、ワープ通路が、ベース板Ａ６０よりも正面側の領域、ベース板Ａ６０よりも背面側の領域、又は、ベース板Ａ６０の厚みの範囲内における領域の、少なくとも２つの領域を通るように構成しても良い。例えば、ベース板Ａ６０よりも背面側を通る通路をベース板Ａ６０よりも背面側に配設される構造体（円環形成ユニットＧ７００、花弁動作装置Ｇ８００、又は、花回転ユニットＧ４００等）よりも背面側を通過するように構成して、当該構造体の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。
【２３４４２】
なお、センターフレームＡ８６には、ベース板Ａ６０の正面側に沿って遊技領域側に延設され遊技領域の背面側を区画する延設部Ａ８６ａに、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一又は複数の立設部Ａ８６ｂを形成して、立設部Ａ８６ｂにより少なくとも一部が区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームＡ８６に、遊技球が通過可能に構成される流下経路（立設部Ａ８６ｂにより少なくとも一部が区画される領域）を形成しても良い。
【２３４４３】
また、センターフレームＡ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、各立設部Ａ８６ｂの対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（各立設部Ａ８６ｂの延設方向）以外の方向の力成分を付与して、各立設部Ａ８６ｂの対向間を流下する遊技球における流下方

向の速度を低下するようにしても良い。即ち、各立設部Ａ８６ｂに形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。

【２３４４４】

これにより、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＨ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【２３４４５】

なお、立設部Ａ８６ｂをセンターフレームＡ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球を通過可能に構成される立設部Ａ８６ｂを有する部材をベース板Ａ６０に別途配設しても良い。この場合、立設部Ａ８６ｂによる遊技球の流下方向が、センターフレームＡ８６の形状により限定される事態を避けることができる。

【２３４４６】

また、遊技盤Ａ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車ＡＷＦ等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｈ８１を取り囲む態様でベース板Ａ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＡ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設される延設部Ａ８６ａを備え、その延設部Ａ８６ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する立設部Ａ８６ｂを複数備える。遊技盤Ａ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＡ８６の立設部Ａ８６ｂ、風車ＡＷＦ等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【２３４４７】

なお、本実施形態では、センターフレームＡ８６の一部が延設される方向が右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に設定されているが、上方側（矢印Ｕ方向）や下方側（矢印Ｄ方向）に延設されていても良く、その延設部Ａ８６ａに立設部Ａ８６ｂだけでなく、スルーゲートＨ６７や各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０を配置する構成としても良い。また、センターフレームＡ８６は、延設部Ａ８６ａや立設部Ａ８６ｂを備えない構成としても良い。

【２３４４８】

風車ＡＷＦは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる軸線を中心に回転可能に形成される。また、風車ＡＷＦは、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ａ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ａ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車ＡＷＦの回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ａ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（２以上）の方向に案内可能（振分可能）に形成される。

【２３４４９】

また、本実施形態における風車ＡＷＦは、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車ＡＷＦの回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【２３４５０】

なお、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に必ずしも風車ＡＷＦを備えている必要はなく風車ＡＷＦを備えない構成としても良い。また、センターフレームＡ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車ＡＷＦを配設して、風車ＡＷＦにより球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車ＡＷＦは、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能（振分可能）であれば形状、色、材質は限定されるものではない。例えば、風車ＡＷＦは、１球ずつ交互

に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車ＡＷＦに変えて、上述した戻り球防止部材Ａ６８を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【２３４５１】

図３６５０は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の正面斜視図であり、図３６５１は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図３６５０では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。

【２３４５２】

図３６５１に図示されるように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ３００が組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。

【２３４５３】

第１球流下構造体Ａ３００には、スルーゲートＨ６７が配設されており、第２球流下構造体Ａ６００には、第２入賞口Ｈ６４０及び可変入賞装置Ａ６５における特定入賞口Ｈ６５ａが配設されている。なお、スルーゲートＨ６７の配設位置は第１球流下構造体Ａ３００に限られるものではない。例えば、第２球流下構造体Ａ６００にスルーゲートＨ６７を配設するようにしても良い。この場合、スルーゲートＨ６７における球の検出と関連して開閉される第２入賞口Ｈ６４０とスルーゲートＨ６７とを同ユニット（第２球流下構造体Ａ６００）に収めることができる。

【２３４５４】

図３６５２（ａ）は、第１球流下構造体Ａ３００の正面斜視図であり、図３６５２（ｂ）は、第１球流下構造体Ａ３００の背面斜視図である。図３６５２（ｂ）には、組立状態において右方穿設部Ａ６０ａを構成する前側縁部が当接する位置に対応する形状線ＡＳ６０ａが想像線で図示される。

【２３４５５】

図３６５２（ａ）及び図３６５２（ｂ）に図示されるように、第１球流下構造体Ａ３００は、上流側にスルーゲートＨ６７が配設されており、スルーゲートＨ６７を通過した遊技球またはスルーゲートＨ６７を逸れた遊技球が内部を流下する。

【２３４５６】

図３６５３は、第１球流下構造体Ａ３００の分解正面斜視図であり、図３６５４は、第１球流下構造体Ａ３００の分解背面斜視図である。図３６５３及び図３６５４に図示されるように、第１球流下構造体Ａ３００は、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ３１０と、その背面側部材Ａ３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ３５０と、背面側部材Ａ３１０と正面側部材Ａ３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、を備える。

【２３４５７】

背面側部材Ａ３１０は、遊技球が流下する領域の背面側部を構成する板状部Ａ３１１と、その板状部Ａ３１１の左端部から正面側へ延設される第１延設部Ａ３２１と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第１延設部Ａ３２１の下端に連なるように設けられており右方へ向かうほど下降傾斜している第２延設部Ａ３２２と、板状部Ａ３１１の左端部から正面側へ延設される部分を有する板状部であって上端側が第２延設部Ａ３２２に連なるように設けられる第３延設部Ａ３２３と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第３延設部Ａ３２３の下端に連なるように設けられており右方へ向かうほど下降傾斜している第４延設部Ａ３２４と、第２延設部Ａ３２２と第４延設部Ａ３２４との上下間位置において板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部

であって板状部Ａ３１１の右端から左方へ向かうほど下降傾斜している第５延設部Ａ３２５と、板状部Ａ３１１の右端部から正面側へ延設される部分を有する板状部であって上端側が第５延設部Ａ３２５に連なるように設けられる第６延設部Ａ３２６と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第６延設部Ａ３２６の下端に連なるように設けられており左方へ向かうほど下降傾斜している第７延設部Ａ３２７と、板状部Ａ３１１から正面側へ延設される平面板状部であって第７延設部Ａ３２７の左端部に連なるように設けられており上下方向に延びる第８延設部Ａ３２８と、その第８延設部Ａ３２８と対向配置される位置において板状部Ａ３１１から正面側へ延設される屈曲板状部であって上端側が第４延設部Ａ３２４に連なるように設けられる第９延設部Ａ３２９と、を備える。

【２３４５８】

板状部Ａ３１１は、ベース板Ａ６０に螺入される締結ネジが前方から挿通可能な大きさで四隅に穿設される複数の第１ネジ挿通孔Ａ３１２と、その第１ネジ挿通孔Ａ３１２に合わせて設けられる突設部であってベース板Ａ６０の位置合わせ孔に受け入れられる突設部Ａ３１３と、下側の第１ネジ挿通孔Ａ３１２よりも上方位置において穿設されており正面側部材Ａ３５０に螺入される締結ネジが後方から挿通される複数の第２ネジ挿通孔Ａ３１４と、スルーゲートＨ６７が前後方向で挿通可能な矩形枠状に形成される枠状挿通孔Ａ３１５と、その枠状挿通孔Ａ３１５の左右外側において穿設されており正面側部材Ａ３５０に螺入される締結ネジが後方から挿通される複数の第３ネジ挿通孔Ａ３１６と、枠状挿通孔Ａ３１５の上縁から後方へ延設される棒状部であって延設先端下側にスルーゲートＨ６７の抜け止め防止用の爪が形成される抜け止め防止延設部Ａ３１７と、を備える。

【２３４５９】

板状部Ａ３１１は、前面がベース板Ａ６０の前面と平行となるように構成されており、正面枠Ｐ１４（図３６４８参照）が閉じられている状態において前面がガラスユニットＨ１６の後面に対して平行となるように構成されている。

【２３４６０】

第１延設部Ａ３２１は、上下方向に延びる形状が、鉛直方向に延びるものではなく、左方に張り出す湾曲形状から形成される。鉛直方向に延びる場合、流下する際の速度方向の左右方向成分が小さく過度に抑えられ、第２延設部Ａ３２２に着地した後の球の流下が滞る可能性が考えられるところ、第１延設部Ａ３２１は程よくカーブしていることから、第１延設部Ａ３２１に当たって流下する遊技球が流下する際の速度方向の左右方向成分を良好に反転させることができ（左向きから右向きに反転させることができ）、第２延設部Ａ３２２に沿って右方へ流下される際の流下を滑らかにさせることができる。

【２３４６１】

第２延設部Ａ３２２を流下した球の経路の折曲位置Ａ３０１においては第１球流下構造体Ａ３００の右端には壁部が構成されておらず、球の流下経路の右端部は外縁部材Ｈ７３（図３６４９参照）により構成される一方で、第４延設部Ａ３２４を流下した球の経路の折曲位置Ａ３０２においては外縁部材Ｈ７３ではなく第６延設部Ａ３２６が球の流下経路の右端部を形成する。

【２３４６２】

これにより、折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅を確保することができると共に、第１球流下構造体Ａ３００を流下する球の左右方向への移動幅が下方へ向かうほど小さくなるように構成して下端からの排出時における球の左右方向速度が大きい場合に比較して、排出後の球の左右方向への位置ずれを抑制することができ、第２球流下構造体Ａ６００への入球を良好とすることができる。

【２３４６３】

折曲位置Ａ３０１は、スルーゲートＨ６７を左に逸れて第２延設部Ａ３２２を流下した球に加えて、スルーゲートＨ６７を通過した後の球や、スルーゲートＨ６７を右に逸れて流下した球も通過する位置であり、これらの球が同時に到達する可能性があるところ、上述したように折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅を確保していることにより、合流した球の流下が滞る事態を回避することができる。

【２３４６４】
正面側部材Ａ３５０は、遊技球が流下する領域の正面側部を構成する板状部Ａ３５１と、その板状部Ａ３５１の上端位置から左右一対で後方に延設されスルーゲートＨ６７の前側部を受け入れ可能な幅を空けて形成される受入形成部Ａ３５２と、板状部Ａ３５１から後方に延設される湾曲板状部であって上端部が受入形成部Ａ３５２の左側部下側に連なるように構成されスルーゲートＨ６７を通過する遊技球を右方に案内可能な形状で形成される案内湾曲板部Ａ３５３と、背面側部材Ａ３１０に形成される平面板状の延設部である第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５及び第７延設部Ａ３２７と対応する位置（上面に上下方向で対向する位置）において同様の傾斜角度で延びる突条であって、上面側が後方に下降傾斜する傾斜面を形成する複数の上面傾斜突条部Ａ３５４と、板状部Ａ３５１の下側左右隅部から後方に突設される柱状部であって先端側に雌ネジが形成される複数の被締結部Ａ３５５と、板状部Ａ３５１から後方に延設される平面板状部であって右側の被締結部Ａ３５５に連なるように形成され左方へ向かうほど下降傾斜している流路外延設部Ａ３５６と、を備える。
【２３４６５】
板状部Ａ３５１は、後面がベース板Ａ６０の前面と平行となるように構成されており、正面枠Ｐ１４（図３６４８参照）が閉じられている状態において後面がガラスユニットＨ１６の後面に対して平行となるように構成されている。
【２３４６６】
板状部Ａ３１１と板状部Ａ３５１との間に形成される流下経路は、ベース板Ａ６０の前面と略平行な平面に沿って（多少の前後方向への変位は許容して）形成される。これにより、第１球流下構造体Ａ３００を流下中の球同士が正面視で重なる事態を防止できるので、一見で第１球流下構造体Ａ３００を流下している球の個数を把握することができる。
【２３４６７】
受入形成部Ａ３５２は、後方からスルーゲートＨ６７を受け入れる領域の左右両側において内側に雌ネジが形成される複数の被締結部Ａ３５２ａを備える。背面側部材Ａ３１０と正面側部材Ａ３５０との組立においては、スルーゲートＨ６７の前側半部を受入形成部Ａ３５２に受け入れさせた状態で後側半部が枠状挿通孔Ａ３１５に入るように背面側部材Ａ３１０と正面側部材Ａ３５０とを接近させてから、第３ネジ挿通孔Ａ３１６に挿通させた締結ネジを被締結部Ａ３５２ａに螺入させることで、背面側部材Ａ３１０に正面側部材Ａ３５０が締結固定されるように構成されている。
【２３４６８】
上面傾斜突条部Ａ３５４は、遊技球を上下方向に流下させる経路が折曲する箇所に形成されており、当該経路の形成幅に亘って形成されていることから上下方向に流下させる経路における遊技球の左右位置に関わらず遊技球が当接するよう構成され、到達した遊技球を上面の傾斜形状によって後方側に寄せた状態で左右方向へ流下させる。
【２３４６９】
上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に転動された遊技球は第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５又は第７延設部Ａ３２７に滑らかに着地後、当該着地した上面を転動する。第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５又は第７延設部Ａ３２７への着地は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成幅の内側に正面視で球が位置する状態においても生じ得るように上面傾斜突条部Ａ３５４の形成態様が設計されていることから、早期に球を第２延設部Ａ３２２、第４延設部Ａ３２４、第５延設部Ａ３２５又は第７延設部Ａ３２７に着地させることができ、左右方向への流下が遅延することを回避している。
【２３４７０】
上面傾斜突条部Ａ３５４は、背面側部材Ａ３１０には形成されておらず、正面側部材Ａ３５０にのみ形成されている。そのため、上面傾斜突条部Ａ３５４による作用は、後方側に球を寄せる作用のみが生じており、前方側への作用は生じない。従って、流下する球は、特に下方へ流下する球が左右方向に方向転換する位置において後方へのみ寄せられるた

め、球は第１球流下構造体Ａ３００の内部経路の後方側に寄る位置（板状部Ａ３１１の前面に当接する位置）を主に流下する。

【２３４７１】

ここで、球が当接した状態での流下が継続されると、球からの汚れの付着が継続されることで汚れが目に付くようになり、美観を損なうことになり、遊技者の興趣を損なう可能性がある。これに対し、本実施形態では、球の当接位置を上面傾斜突条部Ａ３５４の上面や、背面側部材Ａ３１０の板状部Ａ３１１という後方側の位置に寄せて、正面側部材Ａ３５０と球との当接を抑制して正面側部材Ａ３５０への球からの汚れの付着を抑制することで、遊技者に視認され易い正面側部材Ａ３５０における美観の低下を防止することができる。

【２３４７２】

背面側部材Ａ３１０は、前後方向が長辺となる長方形状の前側の角部が丸くされた断面形状で延びる複数の突条部であって十分な剛性を維持する形状の突条部が板状部Ａ３１１に一体で形成されている。即ち、背面側部材Ａ３１０は、球を流下させる方向に対して交差する方向に延びる複数の交差突条部Ａ３３１と、球を流下させる方向に延びる複数の流下突条部Ａ３３２と、球をＵターン（速度を反転）させる位置において形成される複数の反転突条部Ａ３３３と、を備える。

【２３４７３】

交差突条部Ａ３３１は、球を転動させる左右壁部や流下面部に対して垂直方向に延びている。これにより、正面視における球の流下方向の変化を抑制しながら、球の前後方向の変位を生じさせ、球の流下速度を減速させる。

【２３４７４】

流下突条部Ａ３３２は、上下方向に沿って流下する球の経路が左右方向側に折曲される位置に形成されており、球の前後方向の変位に加えて、左右方向側への流下方向の変化を同時に促進させるように構成されている。即ち、流下突条部Ａ３３２に当接した球は、前方に変位されることに加えて、流下突条部Ａ３３２の傾斜に沿って流下されるため、その後の左右方向側への流下を補助できる。

【２３４７５】

流下突条部Ａ３３２の形成位置は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成位置と対応している。即ち、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達する前に流下突条部Ａ３３２により事前に正面側に寄せられることにより、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置を正面側寄りにして、上面傾斜突条部Ａ３５４に対する球の転動距離を長くすることができ、球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【２３４７６】

換言すれば、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置が後側寄りである場合に傾斜面における球の転動が不十分であると、球が上下方向に跳ねてしまい球の流下が滞る可能性があるところ、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面で十分に球を転動させることができる構成であれば、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達した球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【２３４７７】

反転突条部Ａ３３３は、左右方向に沿って流下する球の経路が左右方向で反転される位置に形成されており、球の前後方向の変位に加えて、左右方向側への変位も生じさせるように構成されている。即ち、反転突条部Ａ３３３に当接した球は、前方に変位されることに加えて、反転突条部Ａ３３３の傾斜に沿って流下される。

【２３４７８】

反転突条部Ａ３３３の形成位置は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成位置と対応している。即ち、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達する前に反転突条部Ａ３３３により事前に正面側に寄せられることにより、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置を正面側寄りにして、上面傾斜突条部Ａ３５４に対する球の転動距離を長くすることができ、球が上下に跳ねる事態を回避することができる。

【２３４７９】
換言すれば、球の上面傾斜突条部Ａ３５４との当接位置が後側寄りである場合に傾斜面における球の転動が不十分であると、球が上下方向に跳ねてしまい球の流下が滞る可能性があるところ、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面で十分に球を転動させることができる構成であれば、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達した球が上下に跳ねる事態を回避することができる。
【２３４８０】
反転突条部Ａ３３３は、流下突条部Ａ３３２とは違い、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜ではなく第４延設部Ａ３２４または第５延設部Ａ３２５に沿って延びている。これにより、反転突条部Ａ３３３と当接した球の流下抵抗が必要以上に大きくなり、反転突条部Ａ３３３において球の流下遅延が生じることを回避することができる。
【２３４８１】
上述したように、背面側部材Ａ３１０には、上面傾斜突条部Ａ３５４に沿う傾斜で形成される流下突条部Ａ３３２と、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜には沿わない反転突条部Ａ３３３とが形成されており、それぞれ配置位置に特徴がある。
【２３４８２】
即ち、流下突条部Ａ３３２は、球が上方から下方へ流下した位置（高低差の大きな流下が生じる位置）に形成されているため到達した時点における球の流下速度の成分は左右方向成分に比較して下方向成分が大きくされる。そのため、流下突条部Ａ３３２においても上面傾斜突条部Ａ３５４と同方向の傾斜を持たせることで、球の流下速度の左右方向成分を徐々に増加させることができる。
【２３４８３】
一方、反転突条部Ａ３３３は球が左右方向から流下した位置（高低差の小さな流下が生じる位置）に形成されているため到達した時点における球の流下速度の成分は下方向成分に比較して左右方向成分が大きくされる上、反転突条部Ａ３３３で敢えて上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜方向に速度を付与せずとも、第３延設部Ａ３２３又は第６延設部Ａ３２６に衝突することにより上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜に合う左右方向の速度成分が付与される。
【２３４８４】
従って、第３延設部Ａ３２３又は第６延設部Ａ３２６に衝突するまでは余計な流下抵抗を生じさせないように第４延設部Ａ３２４または第５延設部Ａ３２５に沿って延びるよう構成されていても、第３延設部Ａ３２３又は第６延設部Ａ３２６に衝突することにより速度成分が左右方向で反転されて、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜に沿う流下を滑らかに生じさせることができる。
【２３４８５】
反転突条部Ａ３３３は、上面傾斜突条部Ａ３５４の上方に近接配置されているところ、上面傾斜突条部Ａ３５４が背面側部材Ａ３１０には形成されておらず正面側部材Ａ３５０にのみ形成されていることに対応して、正面側部材Ａ３５０には形成されておらず背面側部材Ａ３１０にのみ形成される。
【２３４８６】
即ち、第１球流下構造体Ａ３００を流下する球は、流下方向が左右反転する位置において反転突条部Ａ３３３により正面側へ寄せられることになるので、流下方向が左右反転する位置において球を目立たせ易く、球の流下経路の左右幅を遊技者に把握させ易くすることができる。
【２３４８７】
正面側部材Ａ３５０は、前後方向が長辺となる長方形状の後側の角部が丸くされた断面形状で延びる複数の突条部であって十分な剛性を維持する形状の突条部が板状部Ａ３５１に一体で形成されている。正面側部材Ａ３５０は、即ち、球を流下させる方向に対して交差する方向に延びる複数の交差突条部Ａ３７１と、球を流下させる方向に延びる複数の流下突条部Ａ３７２と、を備える。

【２３４８８】
交差突条部Ａ３７１は、球を転動させる左右壁部や流下面部に対して垂直方向に延びている。これにより、正面視における球の流下方向の変化を抑制しながら、球の前後方向の変位を生じさせ、球の流下速度を減速させる。
【２３４８９】
案内湾曲板部Ａ３５３の右上側に形成される交差突条部Ａ３７１は、上下方向が想定される球の流下経路に対して交差する左右方向に延びているが、他の交差突条部Ａ３７１と異なり、左側部に面取り形成された面取り部Ａ３７１ａを備える。
【２３４９０】
面取り部Ａ３７１ａは、スルーゲートＨ６７を通過して案内湾曲板部Ａ３５３を転動して流下した球を、滑らかに後方側に寄せるための形状部である。即ち、案内湾曲板部Ａ３５３の右上側に形成される交差突条部Ａ３７１は、上方から流下する球を前後方向に変位させる作用に加えて、案内湾曲板部Ａ３５３を転動して流下した球を滑らかに後方側に寄せる作用を生じさせる配置および形状とされる。
【２３４９１】
案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球は、交差突条部Ａ３７１の延びる方向に移動される過程において後方側に寄せられることにより、上下方向に沿って流下する球の前後位置と合う前後位置に位置される。
【２３４９２】
案内湾曲板部Ａ３５３を転動する球が正面側寄りの位置を流下した場合には面取り部Ａ３７１ａに当接することになるが、面取り部Ａ３７１ａの形状によって、球が左右方向で跳ね返る（跳ね戻る）事態が生じることを避けることができる。
【２３４９３】
案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球が面取り部Ａ３７１ａに当接した場合に面取り部Ａ３７１ａに沿って転動され前後方向への球の変位が生じると、交差突条部Ａ３７１と板状部Ａ３１１との間で球が複数回跳ね返り得る。この場合において、球の左右方向の速度成分を減速させることができ、球が左方に跳ね戻る事態をより回避し易くすることができる。
【２３４９４】
流下突条部Ａ３７２は、上下方向に沿って流下する球の経路が左右方向側に折曲される位置に形成されており、球の前後方向の変位に加えて、左右方向側への流下方向の変化を同時に促進させるように構成されている。即ち、流下突条部Ａ３７２に当接した球は、後方に変位されることに加えて、流下突条部Ａ３７２の傾斜に沿って流下されるため、その後の左右方向側への流下を補助できる。
【２３４９５】
流下突条部Ａ３７２の形成位置は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成位置と対応している。即ち、上面傾斜突条部Ａ３５４に到達する前に流下突条部Ａ３７２により事前に後面側に寄せられて、流下突条部Ａ３３２により事前に正面側に寄せられることにより、球が前後方向に蛇行するように変位されて、球の上下方向の速度成分を十分に減速させることができる。
【２３４９６】
背面側部材Ａ３１０において、ベース板Ａ６０との締結に用いる締結ネジが挿通される第１ネジ挿通孔Ａ３１２は形状線ＡＳ６０ａの外側に位置しており、正面側部材Ａ３５０との締結に用いる締結ネジが挿通される第２ネジ挿通孔Ａ３１４及び第３ネジ挿通孔Ａ３１６は形状線ＡＳ６０ａの内側に位置している。
【２３４９７】
これにより、ベース板Ａ６０に背面側部材Ａ３１０が締結固定された状態において、右方穿設部Ａ６０ａ（図３６５１参照）の内側にドライバーなどの工具を通して締結ネジを外すことにより、正面側部材Ａ３５０を背面側部材Ａ３１０に対して脱着することが可能となっている。

【２３４９８】
正面側部材Ａ３５０を背面側部材Ａ３１０から分離させた状態であれば第１球流下構造体Ａ３００の前方側が開放されるので、背面側部材Ａ３１０の板状部Ａ３１１や、流路を構成する各延設部Ａ３２１～Ａ３２９等に前側から触ることができるし、球が流路に位置する場合においてその球に触ることができる。従って、汚れが付着していた場合に汚れを拭き取ることができるし、球が滞留した場合に球の滞留を解消することができる。
【２３４９９】
図３６５５は、第１球流下構造体Ａ３００の正面図である。図３６５５では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ３５０の板状部Ａ３５１の図示が省略され、正面側部材Ａ３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、交差突条部Ａ３７１及び流下突条部Ａ３７２が想像線で図示される。
【２３５００】
図３６５５に図示されるように、案内湾曲板部Ａ３５３の右端部は、第２延設部Ａ３２２の右端部と重なる位置まで形成されており、スルーゲートＨ６７を通過して案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球が第２延設部Ａ３２２へ向けて流下することが防止（回避）されている。
【２３５０１】
これにより、第２延設部Ａ３２２を球が転動している最中に後続の球がスルーゲートＨ６７を通過した場合において、その後続の球が第２延設部Ａ３２２へ向けて流下して第２延設部Ａ３２２上で球の衝突が起きて、流下が阻害される事態を避けることができ、球の流下を円滑化することができる。
【２３５０２】
図３６５５に図示されるように、折曲位置Ａ３０１は、スルーゲートＨ６７を左に逸れて第２延設部Ａ３２２を流下する第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球、スルーゲートＨ６７を通過した球が流下する第２流下経路ＡＲ３０４を流下した球、スルーゲートＨ６７を右に逸れた球が流下する第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球、という３経路からの球が合流する位置であり、これらの球が同時に到達する可能性があるところ、上述したように折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅を確保していることにより、合流した球の流下が滞る事態を回避することができる。
【２３５０３】
第１球流下構造体Ａ３００に遊技球が流入した場合、その全ての球がスルーゲートＨ６７を通過するわけではなく、第２流下経路ＡＲ３０４を流下した球のみがスルーゲートＨ６７に検出される。従って、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となる頻度は共通とされるものではなく、第１球流下構造体Ａ３００に流入した球が第２流下経路ＡＲ３０４を通る頻度に対応して増減される。即ち、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態を実現させるスルーゲートＨ６７を通過する頻度に対応して増減される。
【２３５０４】
図３６５６は、図３６５５のＢ０１ｍ－Ｂ０１ｍ線における第１球流下構造体Ａ３００の断面図である。図３６５６では、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する際の球の位置が球の大きさに合わせた円形で図示される。
【２３５０５】
図３６５６に図示されるように、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する球は、流下突条部Ａ３３２に当接する第１当接位置ＡＰ３９１から流下突条部Ａ３３２との当接により前方へ変位され、上面傾斜突条部Ａ３５４と当接する第２当接位置ＡＰ３９２へ到達する。
【２３５０６】
第２当接位置ＡＰ３９２に着地し、上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に転動された遊技球は第２延設部Ａ３２２の上面に載置される載置位置ＡＰ３９３に滑らかに着地後、当該着地した上面を右方へ転動する。
【２３５０７】
図３６５６に図示される載置位置ＡＰ３９３の円形状が上面傾斜突条部Ａ３５４と重な

っていないことから明らかであるように、第２延設部Ａ３２２への着地は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成幅の内側に正面視で球が位置する状態においても生じ得るように上面傾斜突条部Ａ３５４の形成態様が設計されている。これにより、早期に球を第２延設部Ａ３２２に着地させることができ、左右方向への流下が遅延することを回避している。

【２３５０８】

なお、本実施形態では、第１当接位置ＡＰ３９１と載置位置ＡＰ３９３との間に配設されている流下突条部Ａ３３２が障害物となり、第１当接位置ＡＰ３９１に位置する球が鉛直落下して載置位置ＡＰ３９３に到達することを回避した構成となっている。換言すれば、流下突条部Ａ３３２が形成されていることにより、第１当接位置ＡＰ３９１に位置する球は第２当接位置ＡＰ３９２を経由して載置位置ＡＰ３９３に到達するよう流下する。

【２３５０９】

図３６５７は、図３６５５のＢ０２ｍ－Ｂ０２ｍ線における第１球流下構造体Ａ３００の断面図である。第５延設部Ａ３２５においても、第２延設部Ａ３２２について上述したと同様に、近接配置される流下突条部Ａ３３２により前方へ変位された球が上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に着地され、その後で上面傾斜突条部Ａ３５４の傾斜面に転動された遊技球が第５延設部Ａ３２５の上面を左方へ転動する。

【２３５１０】

第２延設部Ａ３２２の場合と同様、第５延設部Ａ３２５への着地は、上面傾斜突条部Ａ３５４の形成幅の内側に正面視で球が位置する状態においても生じ得るように上面傾斜突条部Ａ３５４の形成態様が設計されている。これにより、早期に球を第５延設部Ａ３２５に着地させることができ、左右方向への流下が遅延することを回避している。

【２３５１１】

図３６５８は、第１球流下構造体Ａ３００の正面図である。図３６５８では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ３５０の板状部Ａ３５１の図示が省略され、正面側部材Ａ３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、交差突条部Ａ３７１及び流下突条部Ａ３７２が想像線で図示される。

【２３５１２】

図３６５８では、流下する際の球の位置が球の大きさに合わせた円形で図示される。図３６５８に図示されるように、第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球は、第２延設部Ａ３２２の右端から零れ落ちる第１流下位置ＡＰ３９４を経由して流下され、第３流下経路ＡＲ３０５を流下する球は、左右位置にはばらつきがあるが、例えば、外縁部材Ｈ７３に当接する第２流下位置ＡＰ３９５を経由して流下される。

【２３５１３】

第１流下位置ＡＰ３９４を経由した球は流下突条部Ａ３７２に当接され、その後で流下突条部Ａ３３２及び上面傾斜突条部Ａ３５４に順番に当接し、想像線で図示するように各傾斜に沿って流下され、第５延設部Ａ３２５に着地した後は第５延設部Ａ３２５の上面の傾斜に沿って流下される。

【２３５１４】

第２流下位置ＡＰ３９５を経由した球は交差突条部Ａ３３１に当接され、その後で流下突条部Ａ３７２、流下突条部Ａ３３２及び上面傾斜突条部Ａ３５４に順番に当接し、想像線で図示するように各傾斜に沿って流下され、第５延設部Ａ３２５に着地した後は第５延設部Ａ３２５の上面の傾斜に沿って流下される。

【２３５１５】

図３６５８に図示されるように、折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅は、球の直径の２倍よりも長い寸法で設定されている。即ち、２球の遊技球が左右に並んだ状態で流下したとしても、折曲位置Ａ３０１での球詰まりが生じることを避けることができる。

【２３５１６】

加えて、流下突条部Ａ３７２の配置位置が３経路の合流が開始される位置よりも下方（第２延設部Ａ３２２の右端よりも下方）に設定されていることから、３経路から流下した球が流下突条部Ａ３７２、流下突条部Ａ３３２、上面傾斜突条部Ａ３５４の順で当接し、

各当接において左方へ向けて案内されることで、球を円滑に流下させることができ、球詰まりが生じることを避けることができる。

【２３５１７】

次いで、図３６５９を参照して、動作ユニットＤ２００の概略構成について説明する。図３６５９は、動作ユニットＤ２００の分解斜視正面図である。

【２３５１８】

図３６５９に示すように、動作ユニットＤ２００は、箱状に形成される背面ケースＤ３００を備え、その背面ケースＤ３００の内部空間に、上変位ユニットＤ６００、下変位ユニットＤ５００、導光ユニットＤ４００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。

【２３５１９】

背面ケースＤ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２とを備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）が視認可能とされる。

【２３５２０】

上変位ユニットＤ６００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｄ６１０と、そのベース手段Ｄ６１０に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｄ６５０とを少なくとも備え、上変位手段Ｄ６５０を背面ケースＤ３００の開口３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２３５２１】

下変位ユニットＤ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｄ５１０（図示しない）と、そのベース手段Ｄ５１０（図示しない）に対して相対変位可能に配設される下変位手段Ｄ５５０とを少なくとも備え、下変位手段Ｄ５５０を背面ケースの開口３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２３５２２】

導光ユニットＤ４００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側ベース手段Ｄ４１０と、正面視において背面ケースＤ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側ベース手段Ｄ４３０と、それら左側ベース手段Ｄ４１０及び右側ベース手段Ｄ４３０との間に介在される導光板Ｄ４５０とを主に備え、導光板Ｄ４５０に照射される光を正面側に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。

【２３５２３】

揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０とを備え、導光ユニットＤ４００の正面側に配設され、その導光ユニットＤ４００の導光板Ｄ４５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。

【２３５２４】

次いで、図３６６０から図３６６５を参照して、揺動ユニットＤ１００について説明する。

【２３５２５】

初めに、図３６６０から図３６６３を参照して、揺動ユニットＤ１００の全体構成について説明する。図３６６０は、揺動ユニットＤ１００の正面図であり、図３６６１は、揺動ユニットＤ１００の背面図であり、図３６６２及び図３６６３は、揺動ユニットＤ１００の分解正面斜視図である。なお、図３６６２は、ベース手段Ｄ１１０に対して上側揺動手段Ｄ１２０、上側動力付与手段Ｄ１４０、及び、上側カバー手段Ｄ１６０を分解した正面斜視図であり、図３６６３は、ベース手段Ｄ１１０に対して下側揺動手段Ｄ１３０、下

側動力付与手段Ｄ１５０、及び、下側カバー手段Ｄ１７０を分解した正面斜視図である。
【２３５２６】
なお、図３６６０では、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｈ１４ｅ（図３６４８参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ｈ１０の正面側からの揺動ユニットＤ１００の視認可能範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。なお、窓部Ｈ１４ｅは、上側装飾ユニットＨ１４ａと左側装飾ユニットＨ１４ｂと右側装飾ユニットＨ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とで構成される正面枠Ｈ１４が有する。
【２３５２７】
また、図３６６０では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示され、上下皿ユニットＨ１５が配設される下方側（矢印Ｄ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ４として図示される。
【２３５２８】
図３６６０から図３６６３に示すように、揺動ユニットＤ１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース手段Ｄ１１０と、そのベース手段Ｄ１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ１２０と、その上側揺動手段Ｄ１２０よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下側揺動手段Ｄ１３０と、それら上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０と、ベース手段Ｄ１１０の正面側に配設される上側カバー手段Ｄ１６０及び下側カバー手段Ｄ１７０とを主に備える。
【２３５２９】
なお、揺動ユニットＤ１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第１８６実施形態では、ベース手段Ｄ１１０と、そのベース手段Ｄ１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ１２０、下側揺動手段Ｄ１３０、上側動力付与手段Ｄ１４０、下側動力付与手段Ｄ１５０、上側カバー手段Ｄ１６０、下側カバー手段Ｄ１７０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。
【２３５３０】
ベース手段Ｄ１１０は、正面視（矢印Ｆ方向視）において門型に形成されるベース本体Ｄ１１１と、そのベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に立設される立設部Ｄ１１２とを主に備え、ベース本体Ｄ１１１と立設部Ｄ１１２とにより正面側が部分的に開口する略箱状に形成される。また、ベース手段Ｄ１１０は、ベース本体Ｄ１１１と立設部Ｄ１１２とが透明な樹脂材料から形成され、揺動ユニットＤ１００の背面側に配設される役物の光を透過可能に構成される。
【２３５３１】
ベース本体Ｄ１１１は、後述する上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０を配設するためのベースであり、それら上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。
【２３５３２】
また、ベース本体Ｄ１１１には、後述する上側動力付与手段Ｄ１４０の駆動力をベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に伝達する為の複数の挿通孔Ｄ１１１ａ～Ｄ１１１ｃと、後述する下側動力付与手段Ｄ１５０の駆動力をベー

ス本体Ｄ１１１の正面側および背面側に伝達するための複数の挿通孔Ｄ１１１ｄ～Ｄ１１１ｆとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。

【２３５３３】

立設部Ｄ１１２は、主に、ベース本体Ｄ１１１と後述する上側カバー手段Ｄ１６０及び下側カバー手段Ｄ１７０との間に空間を形成して、その空間に上側動力付与手段Ｄ１４０及び下側動力付与手段Ｄ１５０の一部、又は、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の一部を配設するための壁部であり、ベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の寸法で立設される。

【２３５３４】

上側動力付与手段Ｄ１４０は、電力が付与されることで軸部Ｄ１４１ｂが回転する駆動モータＤ１４１と、その駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに配設される駆動ギヤＤ１４２と、その駆動ギヤＤ１４２に歯合する歯を有する第１正面カムＤ１４３と、第１正面カムＤ１４３の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第１背面カムＤ１４４と、その第１背面カムＤ１４４に相対変位可能な状態で一端側が連結される連結手段Ｄ１４５と、その連結手段Ｄ１４５の他端側が相対変位可能な状態で連結される第２背面カムＤ１４６と、その第２背面カムＤ１４６の正面側（矢印Ｆ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第２正面カムＤ１４７とを主に備える。

【２３５３５】

駆動モータＤ１４１は、電力が付与される本体部Ｄ１４１ａと、その本体部Ｄ１４１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に突出され本体部Ｄ１４１ａに対して回転可能に構成される軸部Ｄ１４１ｂとを主に備え、本体部Ｄ１４１ａがベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定されると共に、軸部Ｄ１４１ｂがベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ａを介してベース本体Ｄ１１１の正面側に突出される。

【２３５３６】

駆動ギヤＤ１４２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形に形成されると共に、その周囲に歯を有するギヤである。駆動ギヤＤ１４２は、略円形に形成された中心部にベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出された駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが挿入されることでベース本体Ｄ１１１の正面側に配設される。

【２３５３７】

また、駆動ギヤＤ１４２は、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに対して相対回転しないように駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが勘合されており、駆動モータＤ１４１の駆動に伴って回転可能とされる。なお、第１８６実施形態では、駆動ギヤＤ１４２の中心部に駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが勘合されるが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに駆動ギヤＤ１４２を螺子により締結固定して、駆動モータの軸部Ｄ１４１ｂに対して駆動ギヤＤ１４２が相対回転しないように構成しても良い。

【２３５３８】

第１正面カムＤ１４３は、駆動ギヤＤ１４２の歯に歯合する歯を有するギヤ部Ｄ１４３ａと、そのギヤ部Ｄ１４３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されるカム部Ｄ１４３ｂとを備え、回転する回転体として構成される。なお、第１正面カムＤ１４３は、ギヤ部Ｄ１４３ａとカム部Ｄ１４３ｂとが一体の樹脂材料から形成される。また、ギヤ部Ｄ１４３ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｂの内側に軸支される被軸支部Ｄ１４３ａ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に備える。これにより、第１正面カムＤ１４３は、被軸支部Ｄ１４３ａ１（ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂ）を軸に回転可能とされる。

【２３５３９】

ギヤ部Ｄ１４３ａは、駆動ギヤＤ１４２の回転駆動力を第１正面カムＤ１４３に伝達するためのギヤであり、駆動ギヤＤ１４２と同じギヤ比に構成され、駆動ギヤＤ１４２（即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ）が１回転されることで第１正面カムＤ１４３が１回転するように構成される。

【２３５４０】

カム部Ｄ１４３ｂは、円板状に形成され背面側（矢印Ｂ方向側）がギヤ部Ｄ１４３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に連なる円板部Ｄ１４３ｂ１と、その円板部Ｄ１４３ｂ１の正面側から円柱状に突設される突設部Ｄ１４３ｂ２と、円板部Ｄ１４３ｂ１の外周面の一部から径方向外側に突設される板状の被検出部Ｄ１４３ｂ３とを備え、それら円板部Ｄ１４３ｂ１、突設部Ｄ１４３ｂ２、及び、被検出部Ｄ１４３ｂ３がギヤ部Ｄ１４３ａの回転に伴いギヤ部Ｄ１４３ａの回転軸を中心に回転可能に構成される。

【２３５４１】

円板部Ｄ１４３ｂ１は、ギヤ部Ｄ１４３ａよりも外径が大きい円板状に形成され、駆動ギヤＤ１４２及び第１正面カムＤ１４３をベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設した状態において、円板部Ｄ１４３ｂ１の一部が駆動ギヤＤ１４２の少なくとも一部の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。これにより、駆動ギヤＤ１４２及びギヤ部Ｄ１４３ａが歯幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に相対的に位置ずれすることを抑制して、駆動ギヤＤ１４２とギヤ部Ｄ１４３ａとの歯合が外れることを抑制できる。

【２３５４２】

突設部Ｄ１４３ｂ２は、第１正面カムＤ１４３に作用する駆動モータＤ１４１からの駆動力を後述する上側揺動手段Ｄ１２０に伝達する伝達部であり、後述する上側揺動手段Ｄ１２０に当接することで、上側揺動手段Ｄ１２０を変位させることが可能に構成される。突設部Ｄ１４３ｂ２は、ギヤ部Ｄ１４３ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、ギヤ部Ｄ１４３ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。

【２３５４３】

被検出部Ｄ１４３ｂ３は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設される検出手段Ｄ１１１ｇに検出される検出部であり、ギヤ部Ｄ１４３ａの回転に伴い被検出部Ｄ１４３ｂ３がベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の所定位置に配設される場合に、検出手段Ｄ１１１ｇから出射される光を遮ることが可能に構成される。即ち、ギヤ部Ｄ１４３ａが１回転する毎に、被検出部Ｄ１４３ｂ３を検出手段Ｄ１１１ｇに検出させることが可能に構成される。

【２３５４４】

第１背面カムＤ１４４は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１４４ａと、その円板部Ｄ１４４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１４４ｂとを備える。また、第１背面カムＤ１４４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の正面側（矢印Ｆ方向側）から挿通孔Ｄ１１１ｂの内側に挿入されベース本体Ｄ１１１の背面側に突出された第１正面カムＤ１４３の被軸支部Ｄ１４３ａ１に円板部Ｄ１４４ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第１背面カムＤ１４４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側に配設されると共に、第１正面カムＤ１４３の回転に伴って回転可能とされる。

【２３５４５】

突設部Ｄ１４４ｂは、第１背面カムＤ１４４に作用する駆動モータＤ１４１の駆動力を後述する連結手段Ｄ１４５に伝達する伝達部である。突設部Ｄ１４４ｂは、第１背面カムＤ１４４の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、第１背面カムＤ１４４の回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。

【２３５４６】

連結手段Ｄ１４５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において一方（左右方向）に長い棒状に形成され、その長手方向の両端に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される円形状の貫通孔Ｄ１４５ａ，Ｄ１４５ｂを備える。連結手段Ｄ１４５の貫通孔Ｄ１４５ａ，Ｄ１４５ｂは、第１背面カムＤ１４４の突設部Ｄ１４４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１４６の突設部Ｄ１４６ｂに相対回転可能な状態で連結される部分であり、円柱状に形成される突設部Ｄ１４４ｂ，Ｄ１４６ｂの外径よりも若干大きい内径に形成される。

【２３５４７】
連結手段Ｄ１４５は、第１背面カムＤ１４４の突設部Ｄ１４４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１４６の突設部Ｄ１４６ｂに相対回転可能な状態で連結されることで、第１背面カムＤ１４４に作用する駆動モータＤ１４１の駆動力を第１背面カムＤ１４４から第２背面カムＤ１４６に伝達可能とされる。
【２３５４８】
第２背面カムＤ１４６は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｃの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１４６ａと、その円板部Ｄ１４６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１４６ｂとを備える。また、第２背面カムＤ１４６は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側において、後述する第２正面カムＤ１４７の被軸支部Ｄ１４７ｃに円板部Ｄ１４６ａが螺子（図示しない）により締結固定され、第２正面カムＤ１４７と共に回転変位可能に構成される。
【２３５４９】
突設部Ｄ１４６ｂは、連結手段Ｄ１４５により第１背面カムＤ１４４から第２背面カムＤ１４６に駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される際に、その駆動力が伝達される被伝達部である。突設部Ｄ１４６ｂは、第１背面カムＤ１４４の突設部Ｄ１４４ｂと同様に、第２背面カムＤ１４６の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成される。また、突設部Ｄ１４４ｂと突設部Ｄ１４６ｂとは、それぞれが形成される第１背面カムＤ１４４及び第２背面カムＤ１４６の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成され、連結手段Ｄ１４５により連結される。これにより、第１背面カムＤ１４４と第２背面カムＤ１４６とは、駆動モータＤ１４１の駆動力が作用した際に同一の回転速度・回転量で回転可能とされる。
【２３５５０】
第２正面カムＤ１４７は、円板状に形成される円板部Ｄ１４７ａと、その円板部Ｄ１４７ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突設される突設部Ｄ１４７ｂと、円板部Ｄ１４７ａと同軸上の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される円柱状の被軸支部Ｄ１４７ｃとを備え、回転する回転体として構成される。
【２３５５１】
被軸支部Ｄ１４７ｃは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｃの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｃの内側に軸支される。また、挿通孔Ｄ１１１ｃからベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される被軸支部Ｄ１４７ｃの先端に第２背面カムＤ１４６の円板部Ｄ１４６ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第２正面カムＤ１４７は、第２背面カムＤ１４６と共に回転変位可能とされる。
【２３５５２】
円板部Ｄ１４７ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｃの内径よりも外径が大きい円板状に形成される。これにより、第２正面カムＤ１４７の円板部Ｄ１４７ａと、第２背面カムＤ１４６の円板部Ｄ１４６ａとの間にベース本体Ｄ１１１を挟んだ状態とすることができ、第２正面カムＤ１４７及び第２背面カムＤ１４６のベース本体Ｄ１１１からの脱落、及び、第２正面カムＤ１４７及び第２背面カムＤ１４６のベース本体Ｄ１１１に対する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の位置ずれを抑制できる。
【２３５５３】
突設部Ｄ１４７ｂは、第２正面カムＤ１４７に作用する駆動モータＤ１４１の駆動力を後述する上側揺動手段Ｄ１２０に伝達する伝達部であり、上側揺動手段Ｄ１２０に当接することで、上側揺動手段Ｄ１２０を変位させることが可能に構成される。突設部Ｄ１４７ｂは、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２と同様に、円板部Ｄ１４７ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、円板部Ｄ１４７ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変位可能に構成される。
【２３５５４】
また、第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂと第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１

４３ｂ２とは、それぞれが形成される第２正面カムＤ１４７及び第１正面カムＤ１４３の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成される。また、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とは、同一の回転速度・回転量で回転可能とされる第１背面カムＤ１４４と第２背面カムＤ１４６とにそれぞれ締結固定されるので、それら第１背面カムＤ１４４と第２背面カムＤ１４６同様に、同一の回転速度・回転量で変位可能とされる。

【２３５５５】

下側動力付与手段Ｄ１５０は、電力が付与されることで軸部Ｄ１５１ｂが回転する駆動モータＤ１５１と、その駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂに配設される駆動ギヤＤ１５２と、その駆動ギヤＤ１５２に歯合する歯を有する第１正面カムＤ１５３と、第１正面カムＤ１５３の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第１背面カムＤ１５４と、その第１背面カムＤ１５４に相対変位可能な状態で一端側が連結される連結手段Ｄ１５５と、その連結手段Ｄ１５５の他端側が相対変位可能な状態で連結される第２背面カムＤ１５６と、その第２背面カムＤ１５６の正面側（矢印Ｆ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定される第２正面カムＤ１５７とを主に備える。

【２３５５６】

駆動モータＤ１５１は、電力が付与される本体部Ｄ１５１ａと、その本体部Ｄ１５１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に突出され本体部Ｄ１５１ａに対して回転可能に構成される軸部Ｄ１５１ｂとを主に備え、本体部Ｄ１５１ａがベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定されると共に、軸部Ｄ１５１ｂがベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｄを介してベース本体Ｄ１１１の正面側に突出される。

【２３５５７】

駆動ギヤＤ１５２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において略円形に形成されると共に、その周囲に歯を有するギヤである。駆動ギヤＤ１５２は、略円形に形成された中心部にベース本体Ｄ１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出された駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂが挿入されることでベース本体Ｄ１１１の正面側に配設される。

【２３５５８】

また、駆動ギヤＤ１５２は、駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂに対して相対回転しないように駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂが勘合されており、駆動モータＤ１５１の駆動に伴って回転可能とされる。なお、第１８６実施形態では、駆動ギヤＤ１５２の中心部に駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂが勘合されるが、駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂに駆動ギヤＤ１５２を螺子により締結固定して、駆動モータの軸部Ｄ１５１ｂに対して駆動ギヤＤ１５２が相対回転しないように構成しても良い。

【２３５５９】

第１正面カムＤ１５３は、駆動ギヤＤ１５２の歯に歯合する歯を有するギヤ部Ｄ１５３ａと、そのギヤ部Ｄ１５３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に形成されるカム部Ｄ１５３ｂとを備え、回転する回転体として構成される。なお、第１正面カムＤ１５３は、ギヤ部Ｄ１５３ａとカム部Ｄ１５３ｂとが一体の樹脂材料から形成される。また、ギヤ部Ｄ１５３ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｅの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｅの内側に軸支される被軸支部Ｄ１５３ａ１を背面側（矢印Ｂ方向側）に備える。これにより、第１正面カムＤ１５３は、被軸支部Ｄ１５３ａ１（ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｅ）を軸に回転可能とされる。

【２３５６０】

ギヤ部Ｄ１５３ａは、駆動ギヤＤ１５２の回転駆動力を第１正面カムＤ１５３に伝達するためのギヤであり、駆動ギヤＤ１５２と同じギヤ比に構成され、駆動ギヤＤ１５２（即ち、駆動モータＤ１５１の軸部Ｄ１５１ｂ）が１回転されることで第１正面カムＤ１５３が１回転するように構成される。

【２３５６１】

カム部Ｄ１５３ｂは、円板状に形成され背面側（矢印Ｂ方向側）がギヤ部Ｄ１５３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に連なる円板部Ｄ１５３ｂ１と、その円板部Ｄ１５３ｂ１の正面

側から円柱状に突設される突設部Ｄ１５３ｂ２とを備え、それら円板部Ｄ１５３ｂ１、及び、突設部Ｄ１５３ｂ２がギヤ部Ｄ１５３ａの回転に伴いギヤ部Ｄ１５３ａの回転軸を中心に回転可能に構成される。

【２３５６２】

円板部Ｄ１５３ｂ１は、ギヤ部Ｄ１５３ａよりも外径が大きい円板状に形成され、駆動ギヤＤ１５２及び第１正面カムＤ１５３をベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設した状態において、円板部Ｄ１５３ｂ１の一部が駆動ギヤＤ１５２の少なくとも一部の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態とされる。これにより、駆動ギヤＤ１５２及びギヤ部Ｄ１５３ａが歯幅方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に相対的に位置ずれすることを抑制して、駆動ギヤＤ１５２とギヤ部Ｄ１５３ａとの歯合が外れることを抑制できる。

【２３５６３】

突設部Ｄ１５３ｂ２は、第１正面カムＤ１５３に作用する駆動モータＤ１５１からの駆動力を後述する下側揺動手段Ｄ１３０に伝達する伝達部であり、後述する下側揺動手段Ｄ１３０に当接することで、下側揺動手段Ｄ１３０を変位させることが可能に構成される。

【２３５６４】

突設部Ｄ１５３ｂ２は、ギヤ部Ｄ１５３ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、ギヤ部Ｄ１５３ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。

【２３５６５】

第１背面カムＤ１５４は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｅの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１５４ａと、その円板部Ｄ１５４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１５４ｂとを備える。また、第１背面カムＤ１５４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の正面側（矢印Ｆ方向側）から挿通孔Ｄ１１１ｅの内側に挿入されベース本体Ｄ１１１の背面側に突出された第１正面カムＤ１５３の被軸支部Ｄ１５３ａ１に円板部Ｄ１５４ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第１背面カムＤ１５４は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側に配設されると共に、第１正面カムＤ１５３の回転に伴って回転可能とされる。

【２３５６６】

突設部Ｄ１５４ｂは、第１背面カムＤ１５４に作用する駆動モータＤ１５１の駆動力を後述する連結手段Ｄ１５５に伝達する伝達部である。突設部Ｄ１５４ｂは、第１背面カムＤ１５４の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、第１背面カムＤ１５４の回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変化可能に構成される。

【２３５６７】

連結手段Ｄ１５５は、正面視（矢印Ｂ方向視）において一方（上下方向）に長い棒状に形成され、その長手方向の両端に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される円形状の貫通孔Ｄ１５５ａ，Ｄ１５５ｂを備える。連結手段Ｄ１５５の貫通孔Ｄ１５５ａ，Ｄ１５５ｂは、第１背面カムＤ１５４の突設部Ｄ１５４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１５６の突設部Ｄ１５６ｂに相対回転可能な状態で連結される部分であり、円柱状に形成される突設部Ｄ１５４ｂ，Ｄ１５６ｂの外径よりも若干大きい内径に形成される。

【２３５６８】

連結手段Ｄ１５５は、第１背面カムＤ１５４の突設部Ｄ１５４ｂ及び後述する第２背面カムＤ１５６の突設部Ｄ１５６ｂに相対回転可能な状態で連結されることで、第１背面カムＤ１５４に作用する駆動モータＤ１５１の駆動力を第１背面カムＤ１５４から第２背面カムＤ１５６に伝達可能とされる。

【２３５６９】

第２背面カムＤ１５６は、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｆの内径よりも大きい外径の円板状に形成される円板部Ｄ１５６ａと、その円板部Ｄ１５６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される突設部Ｄ１５６ｂとを備える。また、第２背面カムＤ１

５６は、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の背面側において、後述する第２正面カムＤ１５７の被軸支部Ｄ１５７ｃに円板部Ｄ１５６ａが螺子（図示しない）により締結固定され、第２正面カムＤ１５７と共に回転変位可能に構成される。

【２３５７０】

突設部Ｄ１５６ｂは、連結手段Ｄ１５５により第１背面カムＤ１５４から第２背面カムＤ１５６に駆動モータＤ１５１の駆動力が伝達される際に、その駆動力が伝達される被伝達部である。突設部Ｄ１５６ｂは、第１背面カムＤ１５４の突設部Ｄ１５４ｂと同様に、第２背面カムＤ１５６の回転軸に対して径方向に異なる位置に形成される。また、突設部Ｄ１５４ｂと突設部Ｄ１５６ｂとは、それぞれが形成される第１背面カムＤ１５４及び第２背面カムＤ１５６の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成され、連結手段Ｄ１５５により連結される。これにより、第１背面カムＤ１５４と第２背面カムＤ１５６とは、駆動モータＤ１５１の駆動力が作用した際に同一の回転速度・回転量で回転可能とされる。

【２３５７１】

第２正面カムＤ１５７は、円板状に形成される円板部Ｄ１５７ａと、その円板部Ｄ１５７ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突設される突設部Ｄ１５７ｂと、円板部Ｄ１５７ａと同軸上の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される円柱状の被軸支部Ｄ１５７ｃと、円板部Ｄ１５７ａの外周面の一部から径方向外側に突設される板状の被検出部Ｄ１５７ｄとを備え、回転する回転体として構成される。

【２３５７２】

被軸支部Ｄ１５７ｃは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｆの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成され挿通孔Ｄ１１１ｆの内側に軸支される。また、挿通孔Ｄ１１１ｆからベース本体Ｄ１１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される被軸支部Ｄ１５７ｃの先端に第２背面カムＤ１５６の円板部Ｄ１５６ａが螺子（図示しない）により締結固定される。これにより、第２正面カムＤ１５７は、第２背面カムＤ１５６と共に回転変位可能とされる。

【２３５７３】

円板部Ｄ１５７ａは、ベース本体Ｄ１１１の挿通孔Ｄ１１１ｆの内径よりも外径が大きい円板状に形成される。これにより、第２正面カムＤ１５７の円板部Ｄ１５７ａと、第２背面カムＤ１５６の円板部Ｄ１５６ａとの間にベース本体Ｄ１１１を挟んだ状態とすることができ、第２正面カムＤ１５７及び第２背面カムＤ１５６のベース本体Ｄ１１１からの脱落、及び、第２正面カムＤ１５７及び第２背面カムＤ１５６のベース本体Ｄ１１１に対する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の位置ずれを抑制できる。

【２３５７４】

突設部Ｄ１５７ｂは、第２正面カムＤ１５７に作用する駆動モータＤ１５１の駆動力を後述する下側揺動手段Ｄ１３０に伝達する伝達部であり、上側揺動手段Ｄ１２０に当接することで、上側揺動手段Ｄ１２０を変位させることが可能に構成される。突設部Ｄ１５７ｂは、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２と同様に、円板部Ｄ１５７ａの回転軸に対して径方向に異なる位置に形成され、円板部Ｄ１５７ａの回転に伴いベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対位置を変位可能に構成される。

【２３５７５】

また、第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂと第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２とは、それぞれが形成される第２正面カムＤ１５７及び第１正面カムＤ１５３の回転軸に対して同一距離、同一方向に離れた位置に形成される。また、第１正面カムＤ１５３と第２正面カムＤ１５７とは、同一の回転速度・回転量で回転可能とされる第１背面カムＤ１５４と第２背面カムＤ１５６とにそれぞれ締結固定されるので、それら第１背面カムＤ１５４と第２背面カムＤ１５６同様に、同一の回転速度・回転量で変位可能とされる。

【２３５７６】

被検出部Ｄ１５７ｄは、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に配設される検出

手段Ｄ１１１ｈに検出される検出部であり、駆動モータＤ１５１の駆動により被検出部Ｄ１５７ｄがベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）の所定位置に配設される場合に、検出手段Ｄ１１１ｈから出射される光を遮ることが可能に構成される。即ち、ギヤ部Ｄ１５３ａが１回転する毎に、被検出部Ｄ１５７ｄを検出手段Ｄ１１１ｈに検出させることが可能に構成される。

【２３５７７】

上側揺動手段Ｄ１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向に長い略半円形状に形成される。また、上側揺動手段Ｄ１２０は、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ１２１と、その変位手段Ｄ１２１の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）における外縁から突設される第１被軸支部Ｄ１２２と、変位手段Ｄ１２１の長手方向中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁から突設される第２被軸支部Ｄ１２３と、変位手段Ｄ１２１の長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）における外縁から突設される第３被軸支部Ｄ１２４とを主に備え、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【２３５７８】

変位手段Ｄ１２１は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置で変位する演出部材であり、その変位手段Ｄ１２１の変位により正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【２３５７９】

また、変位手段Ｄ１２１は、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１２１ａと、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂとを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ１２１の内部に備える。なお、第１８６実施形態では、反射部Ｄ１２１ａは、正面視（矢印Ｂ方向視）おいてセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）の内縁に沿う円弧状に形成され、光透過部Ｄ１２１ｂは、正面視において円弧状に形成される反射部Ｄ１２１ａの内側に形成される。

【２３５８０】

変位手段Ｄ１２１は、反射部Ｄ１２１ａにより、変位手段Ｄ１２１の外側から変位手段Ｄ１２１に向かって照射される光を遊技者側（即ち、正面側（矢印Ｆ方向側））に反射することで遊技者に変位手段Ｄ１２１を注目させやすくできる。また、変位手段Ｄ１２１を変位させた際には、反射部Ｄ１２１ａに反射される光の反射態様を変更することができるので、遊技者に変位手段Ｄ１２１の変位を注目させやすくできる。

【２３５８１】

また、変位手段Ｄ１２１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において円弧状に形成される反射部Ｄ１２１ａの内側に光透過部Ｄ１２１ｂを備えるので、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に変位手段Ｄ１２１を配設した場合に、光透過部Ｄ１２１ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を視認可能とされる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭くなることを抑制しつつ、演出可能な領域を増加させることができる。

【２３５８２】

なお、第１８６実施形態では、変位手段Ｄ１２１が反射部Ｄ１２１ａと、光透過部Ｄ１２１ｂとの両方を備えるが、どちらか一方のみで構成されるものであっても良い。例えば、変位手段Ｄ１２１は、光を反射可能な反射部Ｄ１２１ａのみで構成されるものであっても良い。この場合には、変位手段Ｄ１２１の内部に光照射手段（図示しない）を配設する必要がなくなるため、変位手段Ｄ１２１の構造を簡易にできる。

【２３５８３】

第１被軸支部Ｄ１２２は、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２から駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される被伝達部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において第１正面カムＤ１４３の少なくとも一部と重なる位置に配設され、第１正面カムＤ１４３の突設

部Ｄ１４３ｂ２が相対変位可能な状態で挿入される貫通孔Ｄ１２２ａを備える。
【２３５８４】
第１被軸支部Ｄ１２２は、貫通孔Ｄ１２２ａに挿入される突設部Ｄ１４３ｂ２が第１正面カムＤ１４３の回転によりベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１４１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１２２に伝達されベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位可能とされる。
【２３５８５】
第２被軸支部Ｄ１２３は、第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される被伝達部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において第２正面カムＤ１４７の少なくとも一部と重なる位置に配設され、第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂ画相対変位可能な状態で挿入される貫通孔Ｄ１２３ａを備える。
【２３５８６】
第２被軸支部Ｄ１２３は、貫通孔Ｄ１２３ａに挿入される突設部Ｄ１４７ｂが第２正面カムＤ１４７の回転によりベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１４１の駆動力が第２被軸支部Ｄ１２３に伝達されベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位可能とされる。
【２３５８７】
ここで、第１被軸支部Ｄ１２２の貫通孔Ｄ１２２ａと第２被軸支部Ｄ１２３の貫通孔Ｄ１２３ａとが正面視（矢印Ｂ方向視）において離間する距離は、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２と第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂとが正面視において離間する距離と同一に設定される。上述したように第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とは同一の回転速度・回転量で回転されるので、駆動モータＤ１４１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３に伝達されると、上側揺動手段Ｄ１２０は、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２と第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４７ｂとのベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対変位と同様に、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位される。
【２３５８８】
第３被軸支部Ｄ１２４は、変位手段Ｄ１２１の他端側（矢印Ｒ方向側）を支持するための被支持部であり、後述する上側カバー手段Ｄ１６０に一端が係止される上側バネＤ１８１の他端が係止可能な鉤状に形成される被係止部Ｄ１２４ａを備える。これにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７に連結される第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第３被軸支部Ｄ１２４を付勢して、変位手段Ｄ１２１の他端側（矢印Ｒ方向側）が振動等で勝手に（上側動力付与手段Ｄ１４０の駆動力が付与されていない状態で）揺れ動くことを抑制できる。
【２３５８９】
下側揺動手段Ｄ１３０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向に長い略半円弧形状に全体が形成される。下側揺動手段Ｄ１３０は、円弧状に形成される下面側の一部がセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ１３１と、その変位手段Ｄ１３１の長手方向一端側（矢印Ｌ方向側）における外縁から突設される第１被軸支部Ｄ１３２と、変位手段Ｄ１３１の長手方向他端側（矢印Ｒ方向側）における外縁から突設される第２被軸支部Ｄ１３３とを主に備え、突設部Ｄ１５３ｂ２，Ｄ１５７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。
【２３５９０】
変位手段Ｄ１３１は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置で変位する演出部材であり、その変位手段Ｄ１３１の変位により正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。
【２３５９１】
また、変位手段Ｄ１３１は、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１３１ａ

と、光を透過可能な光透過部Ｄ１３１ｂとを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ１３１の内部に備える。なお、第１８６実施形態では、反射部Ｄ１３１ａは、正面視（矢印Ｂ方向視）おいて変位手段Ｄ１３１の長手方向両端側の一部に形成され、光透過部Ｄ１３１ｂは、正面視において長手方向両端に形成される反射部Ｄ１３１ａの内側に形成される。

【２３５９２】

変位手段Ｄ１３１は、反射部Ｄ１３１ａにより、変位手段Ｄ１３１の外側から変位手段Ｄ１３１に向かって照射される光を遊技者側（即ち、正面側（矢印Ｆ方向側））に反射することで遊技者に変位手段Ｄ１３１を注目させやすくできる。また、変位手段Ｄ１３１を変位させた際には、反射部Ｄ１３１ａに反射される光の反射態様を変更することができるので、遊技者に変位手段Ｄ１３１の変位を注目させやすくできる。

【２３５９３】

また、変位手段Ｄ１３１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において長手方向両端に形成される反射部Ｄ１３１ａの内側に光透過部Ｄ１３１ｂを備えるので、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に変位手段Ｄ１３１を配設した場合に、光透過部Ｄ１３１ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を視認可能とされる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭くなることを抑制しつつ、演出可能な領域を増加させることができる。

【２３５９４】

なお、第１８６実施形態では、変位手段Ｄ１３１が反射部Ｄ１３１ａと、光透過部Ｄ１３１ｂとの両方を備えるが、どちらか一方のみで構成されるものであっても良い。例えば、変位手段Ｄ１３１は、光を反射可能な反射部Ｄ１３１ａのみで構成されるものであっても良い。この場合には、変位手段Ｄ１３１の内部に光照射手段（図示しない）を配設する必要がなくなるため、変位手段Ｄ１３１の構造を簡易にできる。

【２３５９５】

第１被軸支部Ｄ１３２は、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２及び第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂから駆動モータＤ１５１の駆動力が伝達される被伝達部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において第１正面カムＤ１５３及び第２正面カムＤ１５７の少なくとも一部と重なる位置に配設され、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２及び第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂが相対変位可能な状態で挿入される貫通孔Ｄ１３２ａ，Ｄ１３２ｂを備える。

【２３５９６】

第１被軸支部Ｄ１３２は、貫通孔Ｄ１３２ａに挿入される突設部Ｄ１５３ｂ２及び貫通孔Ｄ１３２ｂに挿入される突設部Ｄ１５７ｂが第１正面カムＤ１５３及び第２正面カムＤ１５７の回転によりベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１５１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１３２に伝達されベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位可能とされる。

【２３５９７】

ここで、第１被軸支部Ｄ１３２の貫通孔Ｄ１３２ａと第１被軸支部Ｄ１３２の貫通孔Ｄ１３２ｂとが正面視（矢印Ｂ方向視）において離間する距離は、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２と第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂとが正面視において離間する距離と同一に設定される。上述したように第１正面カムＤ１５３と第２正面カムＤ１５７とは同一の回転速度・回転量で回転されるので、駆動モータＤ１５１の駆動力が第１被軸支部Ｄ１３２に伝達されると、下側揺動手段Ｄ１３０は、第１正面カムＤ１５３の突設部Ｄ１５３ｂ２と第２正面カムＤ１５７の突設部Ｄ１５７ｂとのベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する相対変位と同様に、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して相対変位される。

【２３５９８】

第２被軸支部Ｄ１３３は、変位手段Ｄ１３１の他端側（矢印Ｒ方向側）を支持するための被支持部であり、後述する下側カバー手段Ｄ１７０に一端が係止される下側バネＤ１８

２の他端が係止可能な鉤状に形成される被係止部Ｄ１３３ａを備える。これにより、第１正面カムＤ１５３及び第２正面カムＤ１５７に連結される第１被軸支部Ｄ１３２に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第２被軸支部Ｄ１３３を付勢して、変位手段Ｄ１３１の他端側（矢印Ｒ方向側）が振動等で勝手に（下側動力付与手段Ｄ１５０の駆動力が付与されていない状態で）揺れ動くことを抑制できる。

【２３５９９】

上側カバー手段Ｄ１６０は、上側揺動手段Ｄ１２０の変位手段Ｄ１２１の上方側（矢印Ｕ方向側）の周囲を取り囲み、上側揺動手段Ｄ１２０の駆動機構（上側動力付与手段Ｄ１４０及び上側バネＤ１８１）を遊技者から視認させ難くするための部材であり、正面側（矢印Ｆ方向側）に凹凸状の装飾が形成される。

【２３６００】

また、上側カバー手段Ｄ１６０は、上側揺動手段Ｄ１２０の第１被軸支部Ｄ１２２側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１カバーＤ１６１と、上側揺動手段Ｄ１２０の第３被軸支部Ｄ１２４側（矢印Ｒ方向側）に配設される第２カバーＤ１６２とを備える。

【２３６０１】

第１カバーＤ１６１は、主に駆動ギヤＤ１４２及び第１正面カムＤ１４３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。これにより、遊技中にセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）に配設される装飾部材等が脱落した際に、その脱落した部品が上側揺動手段Ｄ１２０に駆動力を付与する部分（駆動ギヤＤ１４２及び第１正面カムＤ１４３）に衝突（干渉）することを抑制でき、上側揺動手段Ｄ１２０の駆動が停止してしまうことを抑制できる。

【２３６０２】

第２カバーＤ１６２は、上側揺動手段Ｄ１２０の第３被軸支部Ｄ１２４の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、ベース本体Ｄ１１１との間の空間に第３被軸支部Ｄ１２４を保持することが可能に構成される。これにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７に連結される第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第３被軸支部Ｄ１２４が前後方向に過大に揺れ動くことを抑制できる。

【２３６０３】

また、第２カバーＤ１６２は、第３被軸支部Ｄ１２４の被係止部Ｄ１２４ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に上側バネＤ１８１の一端側を係止可能な鉤状の被係止部Ｄ１６２ａを備える。これにより、駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達される第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３にから離れる位置に形成される第３被軸支部Ｄ１２４を上方側に付勢できるので、上側揺動手段Ｄ１２０を上方側に持ち上げる方向に変位させる際に駆動モータＤ１４１にかかる抵抗が大きくなることを抑制できる。

【２３６０４】

下側カバー手段Ｄ１７０は、下側揺動手段Ｄ１３０の変位手段Ｄ１３１の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側をベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）との間で取り囲み、下側揺動手段Ｄ１３０の駆動機構（下側動力付与手段Ｄ１５０及び下側バネＤ１８２）を遊技者から視認させ難くするための部材であり、正面側（矢印Ｆ方向側）の少なくとも一部に凹凸状の装飾が形成される。

【２３６０５】

また、下側カバー手段Ｄ１７０は、下側揺動手段Ｄ１３０の第１被軸支部Ｄ１３２側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１カバーＤ１７１と、下側揺動手段Ｄ１３０の第２被軸支部Ｄ１３３側（矢印Ｒ方向側）に配設される第２カバーＤ１７２とを備える。

【２３６０６】

第１カバーＤ１７１は、主に駆動ギヤＤ１５２及び第１正面カムＤ１５３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。これにより、遊技中にセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）に配設される装飾部材等が脱落した際に、その脱落した部品が下側揺動手段Ｄ１３０に駆動力を付与する部材（駆動ギヤＤ１５２及び第１正面カムＤ１５３）

に衝突（干渉）することを抑制でき、下側揺動手段Ｄ１３０の駆動が停止してしまうことを抑制できる。

【２３６０７】

第２カバーＤ１７２は、下側揺動手段Ｄ１３０の第２被軸支部Ｄ１３３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、ベース本体Ｄ１１１との間の空間に第２被軸支部Ｄ１３３を保持することが可能に構成される。これにより、第１正面カムＤ１５３に連結される第１被軸支部Ｄ１３２に比べて、ベース本体Ｄ１１１に対する変位の自由度の高い第２被軸支部Ｄ１３３が前後方向に過大に揺れ動くことを抑制できる。

【２３６０８】

また、第２カバーＤ１７２は、第２被軸支部Ｄ１３３の被係止部Ｄ１３３ａよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に下側バネＤ１８２の一端側を係止可能な鉤状の被係止部Ｄ１６２ａを備える。これにより、駆動モータＤ１５１の駆動力が伝達される第１被軸支部Ｄ１３２及び第２被軸支部Ｄ１３３にから離れる位置に形成される第３被軸支部Ｄ１３４を上方側に付勢できるので、下側揺動手段Ｄ１３０を上方側に持ち上げる方向に変位させる際に駆動モータＤ１５１にかかる抵抗が大きくなることを抑制できる。

【２３６０９】

次いで、図３６６４及び図３６６５を参照して、揺動ユニットＤ１００の変位の態様について説明する。なお、上側揺動手段Ｄ１２０と下側揺動手段Ｄ１３０とを変位させる構造については、略同一の構造であるため、以下の説明では、上側揺動手段Ｄ１２０の変位について説明し、下側揺動手段Ｄ１３０の変位についての説明は省略する。

【２３６１０】

図３６６４（ａ）、図３６６４（ｂ）、図３６６５（ａ）、及び、図３６６５（ｂ）は、揺動ユニットＤ１００を正面視した模式図である。なお、図３６６４（ａ）、図３６６４（ｂ）、図３６６５（ａ）、及び、図３６６５（ｂ）では、揺動ユニットＤ１００における上側揺動手段Ｄ１２０の遷移状態が順に図示される。

【２３６１１】

また、以下の説明では、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視上側（矢印Ｕ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第１位置（図３６６４（ａ）に示す位置）として説明し、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視右側（矢印Ｒ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第２位置（図３６６４（ｂ）に示す位置）として説明し、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視下側（矢印Ｄ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第３位置（図３６６５（ａ）に示す位置）として説明し、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転軸に対して正面視左側（矢印Ｌ方向側）に配設された状態における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転位置を第４位置（図３６６５（ｂ）に示す位置）として説明する。

【２３６１２】

図３６６４（ａ）に示すように、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置に配設した状態（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂがベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して上側（矢印Ｕ方向側）に配置された状態）では、それら第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに軸支される上側揺動手段Ｄ１２０（第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３）もベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して上側に配置される。

【２３６１３】

この場合、上側揺動手段Ｄ１２０の変位手段Ｄ１２１は、センターフレームＡ８６（図

３６４９参照）の内縁に対して上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁全体が略同等の隙間を有した状態とされると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１との正面視における重なり量が少なくされる。そのため、上側揺動手段Ｄ１２０に上側動力付与手段Ｄ１４０の駆動力を付与していない状態では、通常、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が第１位置に配設される。なお、第１正面カムＤ１４３の回転位置を検出する検出手段Ｄ１１１ｇ（図３６６２参照）は、第１位置における第１正面カムＤ１４３の被検出部Ｄ１４３ｂ３（図３６６２参照）を検出可能に構成される。

【２３６１４】

図３６６４（ａ）に示す状態から上側動力付与手段Ｄ１４０に駆動力が付与されると、図３６６４（ｂ）に示すように、駆動ギヤＤ１４２の回転により第１正面カムＤ１４３が第１位置から第４位置まで順に回転して再度第１位置まで回転されることで１回転される。第１正面カムＤ１４３が回転されることで、その第１正面カムＤ１４３の回転の駆動力が第１背面カムＤ１４４、連結手段Ｄ１４５、及び、第２背面カムＤ１４６を介して第２正面カムＤ１４７に伝達され、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とが一緒に回転される。

【２３６１５】

よって、図３６６４（ａ）、図３６６４（ｂ）、図３６６５（ａ）、及び、図３６６５（ｂ）に示すように、駆動ギヤＤ１４２の回転が継続されることで、上側揺動手段Ｄ１２０は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの移動態様と同様に、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対して回転の軌跡でスライド変位される。この場合、上述したように、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とは、同一の回転速度・回転量で回転可能とされるので、ベース本体Ｄ１１１（ベース手段Ｄ１１０）に対する第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの移動により、上側揺動手段Ｄ１２０をその姿勢を維持した状態で変位させることができる。

【２３６１６】

しかしながら、上側揺動手段Ｄ１２０の姿勢を維持した状態で、上側揺動手段Ｄ１２０を正面視において単に回転の軌跡でスライド変位させるだけでは、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様が一様（一定の軌跡に沿った動作を繰り返す）となるため、演出が単調になり、演出効果を十分に向上できないという問題点があった。

【２３６１７】

例えば、駆動手段からの駆動力を受けて、一定の軌跡に沿って変位手段が変位（往復動作、循環動作）される構造では、一定の軌跡に沿ってのみ変位するので、変位手段と他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）と衝突や干渉を考慮する必要がないので、簡素化できる。また、駆動手段の駆動力の増減することで、変位手段の変位の速度を変えた演出が可能ができる。一方で、変位手段が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるので、演出が単調になるという問題点がある。

【２３６１８】

なお、駆動手段からの駆動力を受けて、一定の軌跡に沿って変位手段が変位（往復動作、循環動作）される構造において、例えば、往復動作の終端まで変位手段を変位させず、途中で変位手段を反転させて始端に復帰させる態様としつつ、反転させる位置を都度変更することで、演出の単調さを抑制できる。しかしながら、この場合においても、変位手段は、一定の軌跡に沿った動作を繰り返す為、演出の単調さを十分に抑制できない。

【２３６１９】

これに対して、第１８６実施形態では、変位する上側揺動手段Ｄ１２０に駆動力を伝達する伝達経路（第１被軸支部Ｄ１２２及び第２被軸支部Ｄ１２３の貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａ）が、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く形成される変位手段Ｄ１２１の左右方向中央部よりも一方側（矢印Ｌ方向側）に形成され、変位手段Ｄ１２１の他方側（矢印Ｒ方向側）が上側バネＤ１８１により支えられる構造とされる。そのため、上側揺動手段Ｄ１２０の変位速度（駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度）に応じて、変位手

段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側を変位させやすくできる。
【２３６２０】
即ち、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｒ方向側）は、上側バネＤ１８１により付勢支持されるだけであるため、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の一方側（矢印Ｌ方向側）に作用する駆動力によって変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）を変位させた際に、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側に作用する遠心力を大きくさせやすくできる。
【２３６２１】
これにより、上側揺動手段Ｄ１２０を素早く変位させた際（即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを速い速度（以下、「回転速度Ａ」と称す）で回転させた際）には、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く形成される変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の撓みや、相対変位可能な状態で連結するために突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂと貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａとの間に設けられる隙間の分、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）を過剰に変位させることができる。
【２３６２２】
この場合、図３６６４（ａ）、図３６６４（ｂ）、図３６６５（ａ）、及び、図３６６５（ｂ）に示すように駆動ギヤＤ１４２の回転を継続させることで、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）に作用する遠心力の方向が変えられるので、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）をその遠心力により過剰に変位させた後には、上側バネＤ１８１の付勢力により、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）を更に変位させることができる。即ち、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）をぐらつかせやすくできる。
【２３６２３】
このように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させて、上側揺動手段Ｄ１２０を素早く変位させた際には、上側揺動手段Ｄ１２０に正面視において回転の軌跡でスライド変位させるだけでなく、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｌ方向側）にぐらつく変位をさせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上しやすくできる。
【２３６２４】
一方、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａよりも遅い速度（以下、「回転速度Ｂ」と称す）で回転させて、上側揺動手段Ｄ１２０を遅く変位させた際（即ち、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側（矢印Ｒ方向側）に作用する遠心力が上側バネＤ１８１の付勢力よりも小さくされる際）には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の他方側は、上側揺動手段Ｄ１２０を軸支する突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに準じた位置で安定して変位させることができる。
【２３６２５】
従って、第１８６実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの変位速度を変更することで、それら突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）に作用する駆動力の大きさを変更でき、それら突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を変更できる。
【２３６２６】
また、第１８６実施形態では、上側バネＤ１８１により変位手段Ｄ１２１に作用する付勢力の大きさを、変位手段Ｄ１２１の変位の態様に応じて変化させることができるので、変位手段Ｄ１２１の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。
【２３６２７】
従って、第１８６実施形態では、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２

１（上側揺動手段Ｄ１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３６２８】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。

【２３６２９】

なお、上記の説明では、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第４位置まで順に変位させる（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において反時計回りに回転させるものであっても良く、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【２３６３０】

これによれば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３６３１】

なお、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において時計回り又は反時計回りに回転させ続ける構成の場合には、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様の変化をさせ難くなるものの、正転および反転の制御を有する駆動モータを使用する必要がないため、揺動ユニットＤ１００の製造コストを低減できる。また、所定の回転量で軸部Ｄ１４１ｂを停止させる等の複雑な制御も必要なくなるので、駆動モータＤ１４１の制御に必要なコストも低減できる。

【２３６３２】

一方で、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を所定の回転量回転させて、停止した後、再度所定の回転量回転させて停止させるといった動作を、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７にさせる場合には、所定の回転量で軸部Ｄ１４１ｂを停止させる制御が必要となるため駆動モータＤ１４１の制御に必要なコストが増加するものの、上側揺動手段Ｄ１２０が駆動力を受ける態様を異ならせることができ、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様の変化を大きくできる。

【２３６３３】

また、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ１２０の変位に

よる演出効果を向上できる。
【２３６３４】
　また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。
【２３６３５】
　即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。
【２３６３６】
　これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。
【２３６３７】
　なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。
【２３６３８】
　また、例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させて（往路と復路とで回転速度を変更して）も良い。この場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を変化させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２３６３９】
　即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で同じ速度で繰り返し往復変位させる（往路と復路とで同じ回転速度に設定される）場合には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転の速度を制御する必要が無いので、駆動モータＤ１４１の制御に必要な制御コストを低減できるものの、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様が略同一となるため、変位手段の変位の態様の変化を大きくし難いという問題点がある。
【２３６４０】
　これに対し、第１位置から第２位置までの変位の回転速度と、第２位置から第１位置までの変位の回転速度とを変更（往路と復路とで回転速度を変更）することで、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２３６４１】
　なお、第１位置から第２位置までの変位の回転速度と、第２位置から第１位置までの変

位の回転速度とを変更（往路と復路とで回転速度を変更）する場合には、回転速度が速い側と回転速度が遅い側との関係をその変位途中や１往復動作後に反対の関係にしても良い。

【２３６４２】

さらに、例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。

【２３６４３】

なお、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御を簡素とできる。

【２３６４４】

即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とで回転量が異なることで、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の位相がずれることで、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様を変化させやすくできるものの、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の回転量を制御する必要がある。そのため、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御が複雑になる。

【２３６４５】

また、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とが往復動作の度に異なる変位区間に設定される場合には、上記した第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合における第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の位相のずれを所定回数の往復動作で戻すことができるものの、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を往復動作の度に異なる変位区間に設定する必要があるため、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御が複雑になる。

【２３６４６】

これに対し、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース本体Ｄ１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図３６６２参照）により、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御をすることができるので、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７の制御を簡素にできる。

【２３６４７】

次いで、図３６６６から図３６７６を参照し、第１８７実施形態における第１球流下構造体Ａ１３００について説明する。上記第１８６実施形態では、第１球流下構造体Ａ３００に流入した遊技球は全て第１球流下構造体Ａ３００の下端から排出される場合を説明したが、第１８７実施形態では、第１球流下構造体Ａ１３００に流入した遊技球が複数の経路に振り分けられるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２３６４８】

図３６６６は、第１８７実施形態における遊技盤Ａ１０１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図３６６６では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。

【２３６４９】
図３６６６に図示されるように、遊技盤Ａ１０１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ１３００が組み付けられ、その第１流下構造体Ａ１３００から遊技領域の外方（後方）に排出された球を流下させる排出経路の後側部を構成する樋構成部材Ａ１５１０が後方側から組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。
【２３６５０】
第１球流下構造体Ａ１３００には、スルーゲートＨ６７が配設されており、第２球流下構造体Ａ６００には、第２入賞口Ｈ６４０及び可変入賞装置Ａ６５における特定入賞口Ｈ６５ａが配設されている。
【２３６５１】
図３６６７（ａ）は、第１球流下構造体Ａ１３００の正面斜視図であり、図３６６７（ｂ）は、第１球流下構造体Ａ１３００の背面斜視図である。図３６６７（ｂ）には、組立状態において右方穿設部Ａ６０ａを構成する前側縁部が当接する位置に対応する形状線ＡＳ６０ａが想像線で図示される。
【２３６５２】
図３６６７（ａ）及び図３６６７（ｂ）に図示されるように、第１球流下構造体Ａ１３００は、上流側にスルーゲートＨ６７が配設されており、スルーゲートＨ６７を通過した遊技球またはスルーゲートＨ６７を逸れた遊技球が内部を流下する。
【２３６５３】
図３６６８は、第１球流下構造体Ａ１３００の分解正面斜視図であり、図３６６９は、第１球流下構造体Ａ１３００の分解背面斜視図である。図３６６８及び図３６６９に図示されるように、第１球流下構造体Ａ１３００は、遊技盤Ａ１０１３のベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ１３１０と、その背面側部材Ａ１３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ１３５０と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されており一般入賞口Ｈ６３を構成する入賞検出センサＡＳＣ１１と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に変位可能に収容されており遊技球の流下経路を振り分ける振分部材Ａ１３８０と、その振分部材Ａ１３８０を変位させることが可能に構成されており背面側部材Ａ１３１０の背面側に配設される変位伝達装置Ａ１４００と、その変位伝達装置Ａ１４００を背面側部材Ａ１３１０との間に収容する背面蓋部材Ａ１４８０と、を備える。
【２３６５４】
背面側部材Ａ１３１０において、ベース板Ａ６０との締結に用いる締結ネジが挿通される第１ネジ挿通孔Ａ３１２は形状線ＡＳ６０ａの外側に位置しており、正面側部材Ａ１３５０との締結に用いる締結ネジが挿通される第２ネジ挿通孔Ａ３１４及び第３ネジ挿通孔Ａ３１６は形状線ＡＳ６０ａの内側に位置している。
【２３６５５】
これにより、ベース板Ａ６０に背面側部材Ａ１３１０が締結固定された状態において、右方穿設部Ａ６０ａ（図３６５１参照）の内側にドライバーなどの工具を通して締結ネジを外すことにより、正面側部材Ａ１３５０を背面側部材Ａ１３１０に対して脱着することが可能となっている。
【２３６５６】
正面側部材Ａ１３５０を背面側部材Ａ１３１０から分離させた状態であれば第１球流下構造体Ａ１３００の前方側が開放されるので、背面側部材Ａ１３１０の板状部Ａ３１１や、その板状部Ａ３１１の手前側に形成される各延設部Ａ３２１等に前側から触ることがで

きるし、振分部材Ａ１３８０に前側から触ることができるし、球が流路に位置する場合においてその球に触ることができる。従って、汚れが付着していた場合に汚れを拭き取ることができるし、振分部材Ａ１３８０が動作不良を起こした場合に直すことができるし、球が滞留した場合に球の滞留を解消することができる。

【２３６５７】

背面側部材Ａ１３１０は、第８延設部Ａ３２８と対向配置され、第８延設部Ａ３２８と共に第１球流下構造体Ａ１３００から下方へ球を排出する経路を構成する第９延設部Ａ１３２９を備える。

【２３６５８】

背面側部材Ａ１３１０は、前後方向が長辺となる長方形状の前側の角部が丸くされた断面形状で延びる複数の突条部であって十分な剛性を維持する形状の突条部が板状部Ａ３１１に一体で形成されている。即ち、背面側部材Ａ１３１０は、複数の交差突条部Ａ３３１と、複数の流下突条部Ａ３３２と、第２延設部Ａ３２２の先端側から鉛直方向に延びる鉛直突条部Ａ１３３３と、を備える。

【２３６５９】

鉛直突条部Ａ１３３３は、第２延設部Ａ３２２の上面が右下がりに傾斜しているのに対して、直角に交差するのではなく、正面視で鋭角に交差するように鉛直方向に延びる。これにより、第１流下経路ＡＲ３０３を流下して鉛直突条部Ａ１３３３に当接した遊技球が受ける荷重（抵抗）は、第２延設部Ａ３２２の上面と平行な方向の成分と、第２延設部Ａ３２２に押し付けられる方向の成分とが生じるため、遊技球を効果的に減速させることができる。

【２３６６０】

背面側部材Ａ１３１０は、振分部材Ａ１３８０が退避される退避凹部Ａ１３４１と、板状部Ａ３１１の正面側に延設される板状部であって入賞検出センサＡＳＣ１１に流入する球が流下する経路を構成する経路構成部Ａ１３４２と、その経路構成部Ａ１３４２における経路と連通するように入賞検出センサＡＳＣ１１が収容される収容部Ａ１３４３と、経路構成部Ａ１３４２の下端から後方へ球を排出可能な排出孔Ａ１３４４と、を備える。

【２３６６１】

背面側部材Ａ１３１０は、回転部材Ａ１４１０の筒状部Ａ１４１１を回転可能に支持する支持柱部Ａ１３４６と、回転部材Ａ１４１０が収容される回転部材収容部Ａ１３４７と、ソレノイドＡ１４２０が収容されるソレノイド収容部Ａ１３４８と、を備える。

【２３６６２】

正面側部材Ａ１３５０は、板状部Ａ３５１と、その板状部Ａ３５１の背面側において内側に左右に延びる凹部Ａ１３６２が形成される横長突部Ａ１３６１と、入賞検出センサＡＳＣ１１の前側部および左側部を保持可能な形状で背面視矩形状で背面側に延設されるセンサ保持部Ａ１３６５と、を備える。

【２３６６３】

正面側部材Ａ１３５０は、球を流下させる方向に対して交差する方向に延びる複数の交差突条部Ａ３７１と、球を流下させる方向に延びる複数の流下突条部Ａ３７２と、正面視で正方形状の左側の角部が丸くされた断面形状で前後方向に延びる突部であって十分な剛性を維持する形状の対向突部Ａ１３７５と、を備える。

【２３６６４】

対向突部Ａ１３７５は、板状部Ａ３５１側において形成される大径形状部Ａ１３７５ａと、その大径形状部Ａ１３７５ａの後方に延びる小径形状部Ａ１３７５ｂと、を備えており、張出位置における振分部材Ａ１３８０の延設部Ａ１３８２と対向配置される。

【２３６６５】

即ち、対向突部Ａ１３７５は、張出位置における振分部材Ａ１３８０との間で、球を流下させる経路の経路幅を構成する。一方で、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合には、振分部材Ａ１３８０が退避凹部Ａ１３４１に埋没されることから、振分部材Ａ１３８０との間で経路幅を構成しない。

【２３６６６】
振分部材Ａ１３８０に衝突して流下した球は対向突部Ａ１３７５と振分部材Ａ１３８０との間を流下される。この場合において、振分部材Ａ１３８０と対向突部との間を流下する遊技球が双方に同時に当接することが無いように、球を案内可能な部位である対向突部Ａ１３７５の配置が設計されており、球が背面側部材Ａ１３１０の板状部Ａ３１１側を流下する場合には、球は大径形状部Ａ１３７５ａとは接触せず流下し、球が正面側部材Ａ１３５０の板状部Ａ３５１側を流下する場合には、球が大径形状部Ａ１３７５ａと接触して後方側に寄せられる。
【２３６６７】
この場合、流下する球の前後位置に関わらず、振分部材Ａ１３８０と衝突して折曲位置Ａ３０１側へ流下する球の前後位置を、背面側部材Ａ１３１０の板状部Ａ３１１側に寄せることができる。この前後位置は、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ振り分けられた球と同様の前後位置（それぞれ、板状部Ａ３１１と略平行な同一の平面における位置）とされる。
【２３６６８】
これにより、振分部材Ａ１３８０により振り分けられた直後における球の前後位置を略同一とすることができるので、振り分けられた方向によって遠近感により球の視認される大きさが変化することを避けることで球の流下が整って見えるように構成でき（球の流下が煩雑に視認されることを避けることができ）、併せて、球が入賞検出センサＡＳＣ１１側へ振り分けられたことを遊技者が気にする事態を避け易くすることができる。
【２３６６９】
振分部材Ａ１３８０は、上下方向の板厚をもって形成される基端部Ａ１３８１と、その基端部Ａ１３８１から右方へ向けて延設される延設部Ａ１３８２と、その延設部Ａ１３８２の先端形状と類似した正面視形状で基端部Ａ１３８１の前後両側から下方へ向けて張出形成された部位である一対の形成部Ａ１３８３と、延設部Ａ１３８２よりも正面側かつ基端部Ａ１３８１側において板状に延びる正面側板状部Ａ１３８４と、延設部Ａ１３８２よりも後方側に延びる後方延設部Ａ１３８５と、を備える。
【２３６７０】
振分部材Ａ１３８０は、光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、一見して振分部材Ａ１３８０の位置を把握し難くすることができ、球の流下に対する注目力を向上させることができる。また、後方から前方へ向けてＬＥＤ等の発光手段により光を照射することで、振分部材Ａ１３８０を通して光を視認させ、振分部材Ａ１３８０の動作に対応して光の視認態様を異ならせる演出作用を生じさせることができる。なお、振分部材Ａ１３８０を非透過性の材料から形成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の状況を把握し易くすることができ、割れや欠けに気付き易くすることができる。
【２３６７１】
変位伝達装置Ａ１４００は、回転動作可能に背面側部材Ａ１３１０に支持される回転部材Ａ１４１０と、背面側部材Ａ１３１０に固定配置され左右方向に伸縮動作されるソレノイドＡ１４２０と、下端部がソレノイドＡ１４２０のプランジャーに嵌合されると共に上端部が回転部材Ａ１４１０と係合される伝達可能化部材Ａ１４３０と、を備える。
【２３６７２】
回転部材Ａ１４１０は、背面側部材Ａ１３１０に支持される筒状部Ａ１４１１と、その筒状部Ａ１４１１の半径方向に沿って延びる延設腕部Ａ１４１２と、その延設腕部Ａ１４１２の途中位置から筒状部Ａ１４１１の中心軸に対して平行に突設される係合部Ａ１４１３と、を備える。
【２３６７３】
筒状部Ａ１４１１の中心軸は、板状部Ａ３１１の前面に対して直交する方向に延びるよう構成される。即ち、前後方向に延びる中心軸を中心に、回転部材Ａ１４１０は回転動作可能に構成される。
【２３６７４】

回転部材Ａ１４１０は、背面側部材Ａ１３１０の支持柱部Ａ１３４６に対して固定されるネジＡ１４６０のネジ頭により背面側部材Ａ１３１０からの脱落が防止される。即ち、ネジＡ１４６０が背面側部材Ａ１３１０に固定されている状態において、回転部材Ａ１４１０が抜け落ちる事態を避けることができる。

【２３６７５】

伝達可能化部材Ａ１４３０は、ソレノイドのプランジャーに嵌合される被嵌合部Ａ１４３１と、回転部材Ａ１４１０の係合部Ａ１４１３を受け入れる長孔が形成される受入部Ａ１４３７と、被嵌合部Ａ１４３１と受入部Ａ１４３７とを繋ぐ中間部Ａ１４３８と、を備え、それらが十分な剛性を有するように樹脂材料により一体的に成形される。

【２３６７６】

被嵌合部Ａ１４３１は、前後方向に突出される複数の案内突部Ａ１４３１ａを有しており、対向配置される背面側部材Ａ１３１０及び背面蓋部材Ａ１４８０との係合で姿勢が維持される。案内突部Ａ１４３１ａが複数構成されていることから、案内突部Ａ１４３１ａの何れか一箇所が破損した場合であっても、他の案内突部Ａ１４３１ａにより案内させることができる。

【２３６７７】

背面蓋部材Ａ１４８０は、複数の締結孔Ａ１４８１に挿通される締結ネジが背面側部材Ａ１３１０の第４ネジ挿通孔Ａ１３１８に螺入されることで背面側部材Ａ１３１０に締結固定されるよう構成されており、背面側部材Ａ１３１０の排出孔Ａ１３４４から後方へ流下された球を受け入れて流下させる経路を構成する流下溝形成部Ａ１４８２と、その流下溝形成部Ａ１４８２の下流側端部において球が通過可能な大きさで貫通しており樋構成部材Ａ１５１０（図３６６６参照）が形成する排出経路と連通される排出孔Ａ１４８３と、前面側において伝達可能化部材Ａ１４３０の案内突部Ａ１４３１ａを左右方向に案内するために左右方向に延びる突条状に形成される一対の突条部Ａ１４８４と、を備える。

【２３６７８】

図３６７０は、第１球流下構造体Ａ１３００の正面図である。図３６７０では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ１３５０の板状部Ａ３５１の図示が省略され、正面側部材Ａ１３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、及び交差突条部Ａ３７１が想像線で図示される。なお、正面側部材Ａ１３５０には正面側部材Ａ３５０で上述した流下突条部Ａ３７２は形成されていない。

【２３６７９】

第１球流下構造体Ａ１３００は、遊技盤Ａ１０１３のベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ１３１０と、その背面側部材Ａ１３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ１３５０と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に保持されており一般入賞口Ｈ６３を構成する入賞検出センサＡＳＣ１１と、背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間において張出位置と退避位置とで変位可能に収容されており遊技球の流下経路を振り分ける振分部材Ａ１３８０と、を備える。

【２３６８０】

振分部材Ａ１３８０は、上下方向の板厚をもって形成される基端部Ａ１３８１と、その基端部Ａ１３８１から右方へ向けて延設される延設部Ａ１３８２と、基端部Ａ１３８１の前後両端部から下方へ向けて張出形成される一対の形成部Ａ１３８３と、延設部Ａ１３８２よりも正面側かつ基端部Ａ１３８１側において板状に延びる正面側板状部Ａ１３８４と、延設部Ａ１３８２よりも後方側に延びる後方延設部Ａ１３８５と、を備える。

【２３６８１】

図３６７０に図示されるように、案内湾曲板部Ａ３５３の右端部は、振分部材Ａ１３８０の右端部と重なる位置まで形成されており、スルーゲートＨ６７を通過して案内湾曲板部Ａ３５３を転動した球が振分部材Ａ１３８０へ向けて流下することが防止（回避）され

ている。
【２３６８２】
これにより、振分部材Ａ１３８０上を球が転動している最中に後続の球がスルーゲートＨ６７を通過した場合において、その後続の球が振分部材Ａ１３８０へ向けて流下して振分部材Ａ１３８０上で球の衝突が起きて、流下が阻害される事態を避けることができ、球の流下を円滑化することができる。
【２３６８３】
更に、スルーゲートＨ６７を通過した後の球が振分部材Ａ１３８０へ向けて流下して振分部材Ａ１３８０に衝突する事態（左下方向の速度を有して流下（落下）する球が振分部材Ａ１３８０に右上側から衝突する事態）を回避することができるので、振分部材Ａ１３８０の設計自由度を向上させることができる。
【２３６８４】
即ち、左下方向への荷重が右上側から生じることを想定すれば、当該方向への厚みを増すことで球の荷重による破損の防止を図り振分部材Ａ１３８０を頑丈に構成する必要が生じ得るところ、この場合、材料が多く必要となりコスト増となるし、振分部材Ａ１３８０の重量が上がることから動作速度が遅くなる可能性も生じる。
【２３６８５】
これに対して、本実施形態では左下方向の速度を有して流下（落下）する球が振分部材Ａ１３８０に右上側から衝突する事態が回避されており、振分部材Ａ１３８０と接触する球は、概ねスルーゲートＨ６７の左側を流下して右方へ流れる球であり、その流下速度の方向は振分部材Ａ１３８０の延設方向（左右方向）に沿う（鋭角に交差する）ことから、振分部材Ａ１３８０を厚く構成することは不要とされる。これにより、材料コストを抑制し、振分部材Ａ１３８０の動作速度が遅くなる事態も避けることができる。
【２３６８６】
図３６７０に図示されるように、第１流下経路ＡＲ３０３に流入した球は、振分部材Ａ１３８０が張出位置に配置され折曲位置Ａ３０１側（右側）へ流下する場合と、振分部材Ａ１３８０が退避位置に配置され入賞検出センサＡＳＣ１１に流入する場合とで振り分けられる一方、振分部材Ａ１３８０に衝突しない第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球は、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する場合はなく、折曲位置Ａ３０１側へ流下される。
【２３６８７】
ここで、折曲位置Ａ３０１側へ流下した球は、その下流側において第２入賞口Ｈ６４０や、可変入賞装置Ｈ６５の特定入賞口Ｈ６５ａに入賞する可能性が有る領域を流下する。第２入賞口Ｈ６４０や、可変入賞装置Ｈ６５の特定入賞口Ｈ６５ａは、入賞検出センサＡＳＣ１１が構成する一般入賞口Ｈ６３に比較して、賞球以外の利益を得られるかどうか（例えば図柄の抽選）や、得られる賞球の多少という観点で、遊技者にとって有利な入賞口である。従って、折曲位置Ａ３０１側へ球が流下することを視認する遊技者の興趣の向上を図ることができる。
【２３６８８】
折曲位置Ａ３０１側へ流下した球は、第７延設部Ａ３２７を転動して振分部材Ａ１３８０の下方側を右から左へ向けて流下する。これにより、振分部材Ａ１３８０の動作に注目する遊技者の視界に、折曲位置Ａ３０１側を流下した球を進入させることができ、遊技者が球を見失う事態を避けることができる。
【２３６８９】
折曲位置Ａ３０１側には、交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１が配設されており、流下する球が交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１と当接することで前後方向に蛇行され、減速される。即ち、遊技者にとって有利な入賞口側へ流下する球の流下速度を減速させることで、遊技者が球を見失う事態を避けることができると共に、有利な入賞口に入球することを期待して球の流下に注目する時間を長引かせることができる。
【２３６９０】

折曲位置Ａ３０１側における上面傾斜突条部Ａ３５４の上方において、正面視において交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２の間に正面側部材Ａ１３５０からの突条部である交差突条部Ａ３７１等が位置されていない。

【２３６９１】

即ち、球と当接する突条部として、背面側部材Ａ１３１０に形成される交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２が連続的に形成されている。これにより、球が合流する位置であると共に、遊技者にとって有利な入賞口（第２入賞口Ｈ６４０や、可変入賞装置Ｈ６５の特定入賞口Ｈ６５ａ、図３６４９参照）へ向けて第１球流下構造体Ａ１３００から排出される直前の位置としての折曲位置Ａ３０１において、交差突条部Ａ３３１と流下突条部Ａ３３２とが連続的に形成される上下幅に亘って球が正面側に変位された状態での流下を維持し易くすることができ（球が後方に変位し難く構成することができ）るので、遊技者が球を見失う事態を避けることができると共に、有利な入賞口に入球し得る球を目立たせることができる。

【２３６９２】

入賞検出センサＡＳＣ１１は、遊技盤面における釘の状態や、流下する球の状況によって、右打ちされた球がスルーゲートＨ６７を通過し難い状況となっている場合を考慮して、スルーゲートＨ６７の左側に逸れて流下した球による賞球の払出を図ることで遊技者の不満を部分的に解消するために設けられている、換言すれば、おまけの賞球払出を行うものである。

【２３６９３】

しかし、例えば右打ちされた球がほとんどスルーゲートＨ６７の左側に逸れて流下するような状況となっている場合、右打ちされた球が入賞検出センサＡＳＣ１１に多量に入球してしまうと、おまけとしてではなく、主としての賞球払出の手段となり、設計時の想定から外れることになり、想定しない利益を遊技者が得る可能性もある。

【２３６９４】

これに対し、本実施形態では、入賞検出センサＡＳＣ１１の上流側に振分部材Ａ１３８０が配設されており、入賞検出センサＡＳＣ１１に多量に入球することを防止している。

【２３６９５】

振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する場合において第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球は折曲位置Ａ３０１側へ流下され、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合において第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球は入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流下されるところ、各流下経路は板状部Ａ３１１と略平行な平面に沿うように構成される。

【２３６９６】

図３６７０に図示されるように、折曲位置Ａ３０１は、スルーゲートＨ６７を左に逸れて第２延設部Ａ３２２を流下する第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球、スルーゲートＨ６７を通過した球が流下する第２流下経路ＡＲ３０４を流下した球、スルーゲートＨ６７を右に逸れた球が流下する第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球、という３経路からの球が合流する位置であり、これらの球が同時に到達する可能性があるところ、振分部材Ａ１３８０の配置によって一部の球は入賞検出センサＡＳＣ１１へ入球する（振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合に相当）。

【２３６９７】

そのため、振分部材Ａ１３８０による振分が生じない場合（上記第１８６実施形態の場合）に比較して、折曲位置Ａ３０１へ同時に到達する球の個数が少なくされることから、折曲位置Ａ３０１における領域の左右幅が短く設定される。これにより、第１球流下構造体Ａ１３００を配置するベース板Ａ６０の右方穿設部Ａ６０ａの開口寸法を変えることなく、入賞検出センサＡＳＣ１１及び入賞検出センサＡＳＣ１１を通過する球の流下経路の配置スペースを確保することができる。

【２３６９８】

図３６７１（ａ）及び図３６７１（ｂ）は、振分部材Ａ１３８０及び変位伝達装置Ａ１４００の正面図である。図３６７１（ａ）では、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置さ

れる状態が図示され、図３６７１（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置される状態が図示される。

【２３６９９】

第１球流下構造体Ａ１３００は、振分部材Ａ１３８０を変位させることが可能に構成されており背面側部材Ａ１３１０の背面側に配設される変位伝達装置Ａ１４００と、その変位伝達装置Ａ１４００を背面側部材Ａ１３１０との間に収容する背面蓋部材Ａ１４８０と、を備える。

【２３７００】

変位伝達装置Ａ１４００は、回転動作可能に背面側部材Ａ１３１０に支持される回転部材Ａ１４１０と、背面側部材Ａ１３１０に固定配置され左右方向に伸縮動作されるソレノイドＡ１４２０と、下端部がソレノイドＡ１４２０のプランジャーに嵌合されると共に上端部が回転部材Ａ１４１０と係合される伝達可能化部材Ａ１４３０と、を備える。

【２３７０１】

回転部材Ａ１４１０は、背面側部材Ａ１３１０に支持される筒状部Ａ１４１１と、その筒状部Ａ１４１１の半径方向に沿って延びる延設腕部Ａ１４１２と、その延設腕部Ａ１４１２の途中位置から延設方向と交差する方向に突設される係合突部Ａ１４１２ａと、延設腕部Ａ１４１２の途中位置から筒状部Ａ１４１１の中心軸に対して平行に突設される係合部Ａ１４１３と、を備える。

【２３７０２】

回転部材Ａ１４１０は、光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、回転部材Ａ１４１０の視認性を低下させることができ、振分部材Ａ１３８０の位置を把握し難くすることができるので、球の流下に対する注目力を向上させることができる。なお、回転部材Ａ１４１０を非透過性の材料から形成しても良い。この場合、回転部材Ａ１４１０の状況を把握し易くすることができ、割れや欠けに気付き易くすることができる。

【２３７０３】

また、板状部Ａ３１１の後方が視認可能な状況において、後方に配置される動作部材を光透過性の樹脂材料から形成することで、板状部Ａ３１１の後方に注目されることを避け、板状部Ａ３１１の手前側を流下する球に対する注目力を向上させることができる。

【２３７０４】

伝達可能化部材Ａ１４３０は、ソレノイドのプランジャーに嵌合される被嵌合部Ａ１４３１と、回転部材Ａ１４１０の係合部Ａ１４１３を受け入れる長孔が形成される受入部Ａ１４３７と、被嵌合部Ａ１４３１と受入部Ａ１４３７とを繋ぐ中間部Ａ１４３８と、を備え、それらが十分な剛性を有するように樹脂材料により一体的に成形される。

【２３７０５】

伝達可能化部材Ａ１４３０は、光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、伝達可能化部材Ａ１４３０の視認性を低下させることができ、振分部材Ａ１３８０の位置を把握し難くすることができるので、球の流下に対する注目力を向上させることができる。なお、伝達可能化部材Ａ１４３０を非透過性の材料から形成しても良い。この場合、伝達可能化部材Ａ１４３０の状況を把握し易くすることができ、割れや欠けに気付き易くすることができ、メンテナンスのタイミングを逃さないように図ることができる。

【２３７０６】

また、板状部Ａ３１１の後方が視認可能な状況において、後方に配置される動作部材を光透過性の樹脂材料から形成することで、板状部Ａ３１１の後方に注目されることを避け、板状部Ａ３１１の手前側を流下する球に対する注目力を向上させることができる。

【２３７０７】

振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置される状態ではソレノイドＡ１４２０が非励磁とされ、プランジャーを付勢するコイルスプリングの付勢力により振分部材Ａ１３８０の位置が維持されており、ソレノイドＡ１４２０が力を付与する手段として励磁されることで振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置され、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ遊技球が送球される状態を構成可能となる。

【２３７０８】
即ち、中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は折曲位置Ａ３０１側へ流下される態様と、中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流下される態様とを構成可能とされる。
【２３７０９】
図３６７１（ａ）及び図３６７１（ｂ）に図示されるように、ソレノイドＡ１４２０の励磁の切り替えに対応して、伝達可能化部材Ａ１４３０が左右方向にスライド移動され、回転部材Ａ１４１０が回転動作されることに基づいて振分部材Ａ１３８０が左右方向にスライド移動される。
【２３７１０】
振分部材Ａ１３８０は、正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２に正面側板状部Ａ１３８４が配置され、左右方向にスライド移動可能に案内される。そのため、回転部材Ａ１４１０が回転動作されることに基づいて振分部材Ａ１３８０が左右方向にスライド移動される場合において、正面側板状部Ａ１３８４の姿勢変化は抑制され、同じ姿勢で維持されるため、正面視における正面側板状部Ａ１３８４の外形が維持される。
【２３７１１】
これにより、手前側に位置しており視認性の良い正面側板状部Ａ１３８４の外形を視認しただけでは、振分部材Ａ１３８０が退避位置にあるのか、張出位置にあるのかを遊技者が把握することが困難に構成されているため、振分部材Ａ１３８０に対する注目力を向上させることができる。
【２３７１２】
振分部材Ａ１３８０は、正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２に正面側板状部Ａ１３８４が配置され、左右方向にスライド移動可能に案内される。そのため、振分部材Ａ１３８０の動作抵抗は、左右方向（前後方向と交差する方向）よりも前後方向の方が大きくされる。
【２３７１３】
そのため、遊技者がガラスユニットＨ１６を叩いた衝撃で前後方向の力が振分部材Ａ１３８０に付与された場合であっても、振分部材Ａ１３８０の位置が張出位置と退避位置とで変化されることを回避し易くすることができる。これにより、遊技中に遊技者がガラスユニットＨ１６を叩く事態が発生することを抑制し、ガラスユニットＨ１６が誤って割られる事態を回避することができる。
【２３７１４】
図３６７２（ａ）、図３６７２（ｂ）及び図３６７２（ｃ）は、ベース板Ａ６０及び第１球流下構造体Ａ１３００の部分背面図である。図３６７２（ａ）では、ベース板Ａ６０に第１球流下構造体Ａ１３００が配設された状態が図示され、図３６７２（ｂ）では、ベース板Ａ６０に第１球流下構造体Ａ１３００が配設された状態から背面蓋部材Ａ１４８０が取り外された状態が図示され、図３６７２（ｃ）では、ベース板Ａ６０に第１球流下構造体Ａ１３００が配設された状態から背面蓋部材Ａ１４８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外された状態が図示される。
【２３７１５】
図３６７２（ａ）及び図３６７２（ｂ）に図示されるように、背面蓋部材Ａ１４８０は、ベース板Ａ６０に背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０が固定されている状態で、背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０からの取り外し（分離）が可能に構成される。
【２３７１６】
背面側部材Ａ１３１０と背面蓋部材Ａ１４８０との間に変位伝達装置Ａ１４００が配設されており、開閉可能な部位である背面蓋部材Ａ１４８０が取り外されることで、変位伝達装置Ａ１４００の回転部材Ａ１４１０、ソレノイドＡ１４２０及び伝達可能化部材Ａ１

４３０が視認可能に露出される。
【２３７１７】
本実施形態では、背面蓋部材Ａ１４８０が光透過性の樹脂材料から形成されているため、背面蓋部材Ａ１４８０が取り外される前においても、変位伝達装置Ａ１４００を背面側から視認することが可能となっている。背面側部材Ａ１３１０の正面側に振分部材Ａ１３８０が配置されているが、背面蓋部材Ａ１４８０越し、又は、背面側部材Ａ１４８０を取り外した状態において、背面側から振分部材Ａ１３８０を視認することが可能となっている。
【２３７１８】
背面蓋部材Ａ１４８０は、背面側部材Ａ１３１０に締結固定されているため、締結ネジを緩めることにより背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０から容易に取り外す（分離させる）ことが可能である。
【２３７１９】
背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０に締結固定した状態であれば、内部に配設される変位伝達装置Ａ１４００が露出しておらず、他の可動部材と接触することを避けられるし、埃等の異物が変位伝達装置Ａ１４００に付着して動作不良を起こすことを避けられる。
【２３７２０】
伝達可能化部材Ａ１４３０が経年劣化で破損した場合等にメンテナンスを行う際には、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０から取り外すことで、伝達可能化部材Ａ１４３０を付け替えることが容易となる。即ち、伝達可能化部材Ａ１４３０を付け替えるメンテナンスにおいて、背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０をベース板Ａ６０から取り外す必要はない。
【２３７２１】
従って、ベース板Ａ６０の正面側に位置する背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０の配置を維持したままでメンテナンスを行うことができるので、遊技領域の状態を維持させ易くすることができる。
【２３７２２】
伝達可能化部材Ａ１４３０とソレノイドＡ１４２０との組み付けは、被嵌合部Ａ１４３１にソレノイドＡ１４２０のプランジャーの先端部が前後方向で嵌合されているに過ぎないので、図３６７２（ｂ）及び図３６７２（ｃ）に図示されるように、伝達可能化部材Ａ１４３０は、背面蓋部材Ａ１４８０が背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０から取り外されている（分離されている）状態において後方に抜き取ることで、容易に着脱可能に構成される。一方、背面蓋部材Ａ１４８０が背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０から取り外されている（分離されている）状態において、振分部材Ａ１３８０は回転部材Ａ１４１０がネジＡ１４６０により脱落を防止されていることに伴って、脱落が防止される。
【２３７２３】
伝達可能化部材Ａ１４３０の配置に対応して、ソレノイドＡ１４２０の駆動力による変位を振分部材Ａ１３８０に伝達させ得る伝達状態（図３６７２（ｂ）参照）と、その伝達状態から伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外されソレノイドＡ１４２０の駆動力による変位を振分部材Ａ１３８０に伝達させない非伝達状態（図３６７２（ｃ）参照）と、で変化可能とされる。
【２３７２４】
メンテナンスを行う場合、故障したソレノイドＡ１４２０又は破損した伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外した後（図３６７２（ｃ）参照）、新しいソレノイドＡ１４２０又は伝達可能化部材Ａ１４３０を正確に取り付ければ、再び伝達状態を構成させることができ（図３６７２（ｂ）参照）、ソレノイドＡ１４２０の駆動の実行に対応する変位を振分部材Ａ１３８０に生じさせることができる。
【２３７２５】

一方、故障したソレノイドＡ１４２０又は破損した伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外した後（図３６７２（ｃ）参照）、新しいソレノイドＡ１４２０又は伝達可能化部材Ａ１４３０を取り付けることなく背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０に固定することもできる。この場合、ソレノイドＡ１４２０の駆動力による動作は生じず、振分部材Ａ１３８０が張出位置のまま維持されるように構成することができる。この状態において、右打ちされた遊技球によってしか振分部材Ａ１３８０が動作されないことを除いて、ソレノイドＡ１４２０によって振分部材Ａ１３８０が動作される場合と同様の弾球遊技を行うことが可能である。

【２３７２６】

即ち、伝達可能化部材Ａ１４３０が破損した場合に、新しい伝達可能化部材Ａ１４３０が準備できなかったとしても、伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外した状態での遊技が可能に構成されているので、長期にわたって遊技が不可能な期間が継続される事態を回避し易くすることができる。

【２３７２７】

なお、伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外されている場合における振分部材Ａ１３８０の配置は、張出位置とすることも退避位置とすることも可能であるが、本実施形態では張出位置としている。これにより、入賞検出センサＡＳＣ１１への球の入球が振分部材Ａ１３８０によって防止されているので、右打ちされた球のほとんどがスルーゲートＨ６７を左側に逸れて第１流下経路ＡＲ３０３を流下する状況が生じたとしても、入賞検出センサＡＳＣ１１へ多量の入球が生じて想定外の利益を生じさせるという事態とはならないので、遊技の公平性を保つことができる。

【２３７２８】

図３６７３（ａ）、図３６７３（ｂ）及び図３６７３（ｃ）は、図３６７２（ｃ）のＢ０４ａ－Ｂ０４ａ線における遊技盤Ａ１０１３の断面図である。図３６７３（ａ）、図３６７３（ｂ）及び図３６７３（ｃ）では、樋構成部材Ａ１５１０、背面蓋部材Ａ１４８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外された状態が図示されており、図３６７３（ａ）では、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態が、図３６７３（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態が、図３６７３（ｃ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置から後方に変位された状態が図示される。

【２３７２９】

回転部材Ａ１４１０が背面側部材Ａ１３１０に支持される状態においてネジＡ１４６０により脱落を防止されているところ（図３６７２（ｃ）参照）、ネジＡ１４６０を取り外すことで、回転部材Ａ１４１０を背面側部材Ａ１３１０から取り外すことが可能となっている。

【２３７３０】

回転部材Ａ１４１０の先端部が振分部材Ａ１３８０の後方延設部Ａ１３８５に形成される受入凹部Ａ１３８５ａに回転部材Ａ１４１０の延設腕部Ａ１４１２が受け入れられていることから、回転部材Ａ１４１０が背面側部材Ａ１３１０に支持されている状態においては、振分部材Ａ１３８０の前後方向位置が適切な範囲に維持される。

【２３７３１】

一方、回転部材Ａ１４１０を取り外すために前後方向に移動させると、回転部材Ａ１４１０の移動に追従して振分部材Ａ１３８０も移動される。即ち、振分部材Ａ１３８０を退避位置に位置させるように回転部材Ａ１４１０を回転動作させた状態（図３６７３（ｂ）参照）から、回転部材Ａ１４１０を後方に移動させることで、回転部材Ａ１４１０を背面側部材Ａ１３１０から離間させることができる（図３６７３（ｃ）参照）。

【２３７３２】

この場合において、背面側部材Ａ１３１０には、回転部材収容部Ａ１３４７の壁面から内方側へ向けて突設される抜け止め用の防止突部Ａ１３４７ａが形成されており、この防止突部Ａ１３４７ａにより振分部材Ａ１３８０の後方への移動が規制される。これにより、振分部材Ａ１３８０が後方へ脱落することを防止することができ、振分部材Ａ１３８０

を背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に配設させたまま維持することができるため、振分部材Ａ１３８０を紛失する事態や、不用意に別部材に交換される事態を避けることができる。

【２３７３３】

図３６７４（ａ）は、振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の拡大正面図であり、図３６７４（ｂ）は、図３６７３（ａ）のＢ０５ｂ－Ｂ０５ｂ線における振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の部分断面図であり、図３６７５（ａ）は、振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の拡大正面図であり、図３６７５（ｂ）は、図３６７３（ｂ）のＢ０６ｂ－Ｂ０６ｂ線における振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の部分断面図である。

【２３７３４】

図３６７４（ａ）及び図３６７４（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態が図示され、図３６７５（ａ）及び図３６７５（ｂ）では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態が図示される。

【２３７３５】

振分部材Ａ１３８０は、正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２に正面側板状部Ａ１３８４が隙間を空けて受け入れられており（支持されており）、基端部Ａ１３８１側に形成される受入凹部Ａ１３８５ａに延設腕部Ａ１３１２が隙間を空けて受け入れられている（支持されている）。

【２３７３６】

即ち、延設腕部Ａ１３１２による支持は前後両側からではなく、後方のみの片持ちの支持であるが、前側においては凹部Ａ１３６２により支持されているので、緩い支持でありながらも、複数位置で支持されていることにより、振分部材Ａ１３８０の動作を安定させることができる。

【２３７３７】

ソレノイドＡ１４２０の駆動態様は、本実施形態では、電源が投入されてから一定動作で駆動される。即ち、０．２秒間の励磁と、１．８秒間の非励磁とが交互に切り替えられる態様で駆動される。

【２３７３８】

そのため、振分部材Ａ１３８０が退避位置に維持される時間が０．２秒間と短いため、一回の励磁に対応して最大で１球の遊技球が入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入し得る構成とされる。即ち、入賞検出センサＡＳＣ１１に間隔を空けずに連続で２球の遊技球が入球することが防止される。これにより、入賞検出センサＡＳＣ１１への過度な入賞が抑えられる。

【２３７３９】

また、球の発射間隔が０．６秒に設定されていることから、０．２秒間の励磁により振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態で入賞検出センサＡＳＣ１１側に球が流入した場合、球を連続で発射させていたとしても、発射間隔と励磁間隔との対応により、次に入賞検出センサＡＳＣ１１側に球が流入し得るのは６．０秒後（間の９球は入賞検出センサＡＳＣ１１に入球し得ない）となる。

【２３７４０】

これは振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態で球が第１流下経路ＡＲ３０３を流下した場合とされる。実際は、球が第１流下経路ＡＲ３０３を流下する状況ばかりではなく、第１流下経路ＡＲ３０３、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５にランダムに振り分けられるので、入賞検出センサＡＳＣ１１に球が流入する間隔は、更に長くなる。このように、入賞検出センサＡＳＣ１１への流入が稀に生じるように構成される。

【２３７４１】

第１球流下構造体Ａ１３００における球の流下は、第１流下経路ＡＲ３０３、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５のいずれの経路を流下するかで、時間が異な

る。
【２３７４２】
第１流下経路ＡＲ３０３を流下する時間は、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下する時間に比較して、概略発射間隔（約０．６秒）程度長くされており、第１流下経路ＡＲ３０３を流下した球の後続（直後）の球が第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下する場合、振分部材Ａ１３８０の右方の位置に同時に到達し、球同士が衝突され得る。
【２３７４３】
振分部材Ａ１３８０側から勢いよく球が流下すると、球同士の衝突により左方への跳ね戻りが生じ得て、振分部材Ａ１３８０上に球が位置する時間が通常より長くされ、振分部材Ａ１３８０が退避位置に変位するまで居座る事象が生じ得る。この場合、入賞検出センサＡＳＣ１１への入球が設計時の予測よりも多く生じる可能性があり、遊技の公平性を欠く可能性がある。
【２３７４４】
入賞検出センサＡＳＣ１１への入球は、遊技者にとっては有利に作用するものではないため、入賞検出センサＡＳＣ１１への入球が設計時の予測よりも多く生じることは、遊技者の興趣の向上を阻害する可能性があるため、改善の余地がある。
【２３７４５】
図３６７４（ａ）では、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する際の球の入球位置ＡＰ１３９７が球の大きさに合わせた円形で図示される。振分部材Ａ１３８０の上傾斜姿勢への姿勢変化は、図３６７４（ａ）に図示されるように、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する球が経由する入球位置ＡＰ１３９７に位置する球との当接により生じる。
【２３７４６】
図３６７４（ａ）に図示されるように、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流入する球が入球位置ＡＰ１３９７に位置する場合において振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ変位されると、形成部Ａ１３８３が球と当接することにより押し上げられ、振分部材Ａ１３８０の姿勢は、延設部Ａ１３８２の延設端部（右側端部）が上方側に位置する上傾斜姿勢とされる。
【２３７４７】
形成部Ａ１３８３は、延設部Ａ１３８２を超えるほどには長くは形成されていない。これにより、球が延設部Ａ１３８２の下面側に入り込む領域を広く確保でき、過度に球の流下を抑制することがないようにすることができる。また、球との接触が形成部Ａ１３８３とのみで生じるものではなく、延設部Ａ１３８２と当接するタイミングや、形成部Ａ１３８３と延設部Ａ１３８２との２点で当接するタイミングが生じ得ることで、荷重が一点に集中することを避けて振分部材Ａ１３８０の破損を防止するとともに、球の流下を効果的に減速させることができる。この場合において、振分部材Ａ１３８０の重心位置が形成部Ａ１３８３の形成される基端部Ａ１３８１側寄りに設定されることから、上傾斜姿勢を維持し易く構成することができる。
【２３７４８】
球と延設部Ａ１３８２及び形成部Ａ１３８３との接触は、入球位置ＡＰ１３９７に流入する球に対して振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ動作される場合を想定すると、延設部Ａ１３８２と球とが当接するタイミングから、延設部Ａ１３８２及び形成部Ａ１３８３が球と同時に当接するタイミングへ移り、そこから形成部Ａ１３８３と球とが当接するタイミングに移る。このように、球からの力が振分部材Ａ１３８０に付与される位置が順番に移っていくことから、振分部材Ａ１３８０に付与される力が溜まることなく、流されるように構成することができる。
【２３７４９】
この場合、姿勢変化前（図３６７４（ａ）において実線で図示）に比較して、張出位置における振分部材Ａ１３８０の上面を流下する球の流下速度を減速させることができる。これにより、例えば、振分部材Ａ１３８０の上面を転動した球が第３流下経路ＡＲ３０５

を流下する球と左右方向で衝突したような場合に、振分部材Ａ１３８０の上面を転動して流下した球が、左方に跳ね戻る事態を回避し易くすることができ、第３流下経路ＡＲ３０５を流下する球につられて下方へ流下させ易くすることができる。即ち、後続の球が振分部材Ａ１３８０の上面に留まる時間が長くなることを避けることができる。

【２３７５０】

これにより、入賞検出センサＡＳＣ１１側へ球が流入した直後に振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置し、次に退避位置に位置した場合において、後続の球が振分部材Ａ１３８０の下流側から跳ね戻されて連続で入賞検出センサＡＳＣ１１側に流入する事態を未然に防ぐことができる。

【２３７５１】

振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢にされると、姿勢変化前に比較して、延設部Ａ１３８２の延設先端の左右位置は左側へ変位するので、対向突部Ａ１３７５との間の経路幅が広げられる方向に変位される。これにより、折曲位置Ａ３０１側へ流下させる経路の経路幅が広くなり、遊技球を折曲位置Ａ３０１側へ流下させ易くすることができる。

【２３７５２】

また、振分部材Ａ１３８０は、張出位置において、延設部Ａ１３８２の延設先端（右端側）が下がる方向の下傾斜姿勢に姿勢変化が許容される。この場合、姿勢変化前（図３６７４（ａ）において実線で図示）に比較して、張出位置における振分部材Ａ１３８０の上面を流下する球の流下速度を加速させることができ、折曲位置Ａ３０１側へ速やかに流下させることができる。

【２３７５３】

また、振分部材Ａ１３８０は、張出位置における姿勢変化に加えて、張出位置における左右方向の変位が生じ得る。張出位置において、ソレノイドＡ１４２０のコイルスプリングの付勢力により配置が維持されるところ、振分部材Ａ１３８０に当接した球の重さのかかり方によっては球の重さに付勢力が負けて、振分部材Ａ１３８０が退避位置側へ変位される。この場合、振分部材Ａ１３８０と対向突部Ａ１３７５との間隔が広げられることになるので、球の流下経路の経路幅が広げられることになり、球を折曲位置Ａ３０１側へ流入させ易くすることができる。

【２３７５４】

上述したような振分部材Ａ１３８０の変位や姿勢変化は、振分部材Ａ１３８０が凹部Ａ１３６２や延設腕部Ａ１４１２に対して十分な隙間をもって支持されていることによる。凹部Ａ１３６２と正面側板状部Ａ１３８４との間には上下方向に合計１．０［ｍｍ］程度の隙間が形成されており、振分部材Ａ１３８０は上下方向に変位可能に支持されている。

【２３７５５】

更に、振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０が樹脂材料から形成されていることにより、回転部材Ａ１４１０と振分部材Ａ１３８０の後方延設部Ａ１３８５とが干渉するような場合でも、回転部材Ａ１４１０及び振分部材Ａ１３８０の弾性変形により、振分部材Ａ１３８０の変位や姿勢変化が阻害されることを避けることができる。

【２３７５６】

回転部材Ａ１４１０は、延設部Ａ１３８２よりも後方側に位置しており、少なくとも延設部Ａ１３８２よりも後方側に位置する箇所において球との当接を生じない。これにより、球との衝突によって回転部材Ａ１４１０が割れたり欠けたりする事態を避けることができる。

【２３７５７】

回転部材Ａ１４１０の延設腕部Ａ１４１２における支持先端部が正面視円形に膨出されている。その支持先端部は振分部材Ａ１３８０の受入凹部Ａ１３８５ａに位置しているところ、振分部材Ａ１３８０の上下変位や姿勢変化により受入凹部Ａ１３８５ａの内面と支持先端部における膨出部位との係合により、振分部材Ａ１３８０の上下動作や姿勢変化の動作抵抗を増加させることができる。

【２３７５８】

振分部材Ａ１３８０が上方に変位された場合には、案内湾曲板部Ａ３５３の下面との上下幅が狭まることから、球の流下経路における経路幅が狭められ、球の流下抵抗が増大される。例えば、振分部材Ａ１３８０の上面で球が跳ねた場合には、案内湾曲板部Ａ３５３と衝突し、流下速度が減速される。これは、振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされる場合でも同様である。

【２３７５９】

振分部材Ａ１３８０が下方に変位された場合には、案内湾曲板部Ａ３５３の下面との上下幅が広がることから、球の流下経路における経路幅が広げられ、球の流下抵抗が減少される。例えば、振分部材Ａ１３８０の上面で球が跳ねたとしても、案内湾曲板部Ａ３５３と衝突することを抑制し、流下速度の減速を抑制できる。これは、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされる場合でも同様である。振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされた場合、自重により姿勢は維持される。

【２３７６０】

振分部材Ａ１３８０は、下傾斜姿勢とされた場合であっても、上傾斜姿勢とされた場合であっても、ソレノイドＡ１４２０が励磁され退避位置へ変位される場合に、凹部Ａ１３６２に案内されて、元の姿勢に戻される（図Ｅ４（ａ）参照）。

【２３７６１】

図３６７６は、図３６７４（ｂ）のＢ０７ｍ－Ｂ０７ｍ線における振分部材Ａ１３８０及び回転部材Ａ１４１０の部分断面図である。

【２３７６２】

振分部材Ａ１３８０の後方延設部Ａ１３８５の延設先端と背面蓋部材Ａ１４８０との間には、回転部材収容部Ａ１３４７における前後方向の隙間Ａ１３４７ｂが形成され、振分部材Ａ１３８０の正面側板状部Ａ１３８４の前側端部と正面側部材Ａ１３５０の凹部Ａ１３６２との間にも同様の幅の前後方向の隙間が形成される。

【２３７６３】

そのため、振分部材Ａ１３８０は、前後方向への変位が可能に構成される。振分部材Ａ１３８０の前後方向への変位は、振分部材Ａ１３８０の停止中にも生じるが、特に、退避位置および張出位置の間の動作中において、振分部材Ａ１３８０に球から付与される荷重や、回転部材Ａ１４１０を介して付与される荷重の前後方向の偏りにより生じ易い。この場合において、振分部材Ａ１３８０と回転部材Ａ１４１０が一体で前後方向に変位される。前後両側で接触される場合に比較して前後位置は不定となるが、摩擦による抵抗を低減することができ、動作の応答性を良くすることができる。

【２３７６４】

また、球からの荷重により前後いずれかの側に変位され背面蓋部材Ａ１４８０又は凹部Ａ１３６２の何れか一方に接触した場合であっても、他方側に隙間が確保されていることから、球からの荷重が解除されれば振分部材Ａ１３８０は他方側へ変位され（戻され）、摩擦抵抗が過度に大きくなることを回避することができる。

【２３７６５】

このように、振分部材Ａ１３８０は、左右方向および上下方向への変位だけではなく、前後方向の変位も許容されるよう構成されており、３次元的な変位を生じさせることができる。これにより、振分部材Ａ１３８０に当接した球の流下方向が平面的な方向（板状部Ａ３１１の前面と平行な平面上の方向）ではなく前後方向の成分を有する方向であったとしても、当接時に振分部材Ａ１３８０が平面的な移動に加えて前後方向の成分も有する方向に変位することで、遊技球に対して与える抵抗を抑制させることができる。

【２３７６６】

振分部材Ａ１３８０は、ソレノイドＡ１４２０の励磁と非励磁とが切り替えられることにより、退避位置と張出位置とで変位するように動作される。

【２３７６７】

ソレノイドＡ１４２０の駆動態様は、本実施形態では、電源が投入されてから一定動作で駆動される。即ち、０．２秒間の励磁と、１．８秒間の非励磁とが交互に切り替えられ

る態様で駆動される。
【２３７６８】
振分部材Ａ１３８０は高頻度で動作されているので、同じ態様で第１流下経路ＡＲ３０３を流下する球が振分部材Ａ１３８０に衝突する場合であっても、振分部材Ａ１３８０の態様によって、球の衝突に基づく振分部材Ａ１３８０の動作態様が異なる。
【２３７６９】
例えば、振分部材Ａ１３８０が張出位置で停止している状態である場合、衝突可能な部位である延設部Ａ１３８２の上面に球が衝突することにより、振分部材Ａ１３８０は延設部Ａ１３８２の延設先端が傾倒する下傾斜姿勢とされる。
【２３７７０】
一方、振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ変位する途中の状態である場合、延設部Ａ１３８２の延設先端が球に衝突することになり、球からの重みにより振分部材Ａ１３８０が張出位置へ到達するタイミングが遅れた動作とされ、振分部材Ａ１３８０は延設部Ａ１３８２の延設先端が傾倒する下傾斜姿勢とされる。
【２３７７１】
どちらの場合も、振分部材Ａ１３８０が張出位置から退避位置へ変位されることにより、基端部Ａ１３８１が退避凹部Ａ１３４１に受け入れられることで元の姿勢に戻る。即ち、下傾斜姿勢から、延設先端が起き上がる方向に姿勢変化される。
【２３７７２】
このように、振分部材Ａ１３８０は、対向突部Ａ１３７５に対して近接離間する往復動作により姿勢を復帰させることができるので、振分部材Ａ１３８０の繰り返し動作を安定的に生じさせることができる。
【２３７７３】
なお、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する遊技球は、振分部材Ａ１３８０に衝突する場合も、衝突しない場合も生じ得る。振分部材Ａ１３８０に到達するまでに十分に減速された球は振分部材Ａ１３８０に衝突し得るが、例えば第１球流下構造体Ａ１３００への流入時の流下速度が高い場合等において十分に減速されないと、振分部材Ａ１３８０の上面に対して離間して右方へ流下（飛翔）するため、振分部材Ａ１３８０と衝突せずに流下し得る。
【２３７７４】
次いで、図３６７７から図３６７９を参照し、第１８８実施形態における第１球流下構造体Ａ２３００について説明する。上記第１８６実施形態では、第１球流下構造体Ａ３００に流入した遊技球は全て第１球流下構造体Ａ３００の下端から排出される場合を説明したが、第１８８実施形態では、第１球流下構造体Ａ２３００に流入した遊技球が複数の経路に振り分けられるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２３７７５】
図３６７７は、第１８８実施形態における第１球流下構造体Ａ２３００の正面図である。図３６７７では、球の流下経路の概要の説明のために、便宜上、正面側部材Ａ２３５０の板状部Ａ３５１及び支持装置Ａ２５２０の図示が省略され、正面側部材Ａ２３５０の案内湾曲板部Ａ３５３、上面傾斜突条部Ａ３５４、流路外延設部Ａ３５６、及び交差突条部Ａ３７１が想像線で図示される。
【２３７７６】
第１球流下構造体Ａ２３００は、上述の第１球流下構造体Ａ３００，Ａ１３００と同様に、遊技盤Ａ１０１３のベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして組み付けられる。
【２３７７７】
第１球流下構造体Ａ２３００は、ベース板Ａ６０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であって遊技球が流下する領域の背面側部を構成する背面側部材Ａ２３１０と、その背面側部材Ａ２３１０に締結固定される光透過性樹脂から形成される部材であっ

て遊技球が流下する領域の正面側部を構成する正面側部材Ａ２３５０と、背面側部材Ａ２３１０と正面側部材Ａ２３５０との間に保持されるスルーゲートＨ６７と、背面側部材Ａ２３１０に対して回転動作可能に収容されており遊技球の流下経路を振り分ける振分部材Ａ２３８０と、を備える。

【２３７７８】

本実施形態では、振分部材Ａ２３８０が左右へ延びる回転軸Ａ２３８０ａを中心に回転するよう構成されており、正面側部材Ａ２３５０は振分部材Ａ２３８０が回転した場合に干渉しないように、板状部Ａ３５１において振分部材Ａ２３８０の動作との干渉を避けるための開口部Ａ２３５７が形成される。次いで、振分部材Ａ２３８０の詳細構成について説明する。

【２３７７９】

図３６７８及び図３６７９は、図３６７７のＢ０９ｍ－Ｂ０９ｍ線における第１球流下構造体Ａ２３００の断面図である。図３６７８では、振分部材Ａ２３８０が案内湾曲板部Ａ３５３から離れる方向に回転動作（傾倒動作）した第１状態が図示され、図３６７９では、振分部材Ａ２３８０が案内湾曲板部Ａ３５３に接近する方向に回転動作（傾倒動作）した第２状態が図示される。

【２３７８０】

振分部材Ａ２３８０は開口部Ａ２３５７の前方に張り出して位置されており、振分部材Ａ２３８０と干渉する範囲においてガラスユニットＨ１６に貫通孔Ａ１６ｃが形成される。この貫通孔Ａ１６ｃを介した不正の防止のために、ガラスユニットＨ１６の前側に貫通孔の無い積層ガラスユニットＡ２０１６が配設される。積層ガラスユニットＡ２０１６は、ガラスユニットＨ１６の正面側において窓部Ｐ１４ｅ（図３６４８参照）を塞ぐように正面枠Ｐ１４に配設される。

【２３７８１】

振分部材Ａ２３８０は、第１状態においては案内湾曲板部Ａ３５３との間を右方（折曲位置Ａ３０１側）に流下する遊技球の流下経路の経路幅を構成し、第２状態においては案内湾曲板部Ａ３５３との間に到達した球が下方に流下する（落ちる）ことから、右方（折曲位置Ａ３０１側）に流下する遊技球の流下経路の経路幅を構成しない。

【２３７８２】

図３６７８及び図３６７９に図示されるように、振分部材Ａ２３８０は、軸方向（図３６７８紙面垂直方向）の幅寸法が遊技球の直径と略同等とされており回転軸Ａ２３８０ａを中心に回転可能に支持される部材であって、その回転軸Ａ２３８０ａと直交する方向に延びる本体部材Ａ２３８１と、その本体部材Ａ２３８１から円周方向に沿って両側に延設され略円板形状を形成する円板形成部Ａ２３８２と、その円板形成部Ａ２３８２の形成する円板形状の略１／４周部分において略扇状に凹設される凹設部Ａ２３８３と、本体部材Ａ２３８１の延設先端側から円板形成部Ａ２３８２の円の周面に沿って（円の接線方向と平行に）張り出し形成される球当接部Ａ２３８４と、を主に備え、図３６７８に示す第１状態において遊技球が凹設部Ａ２３８３に収容されることにより、遊技球の重さにより第２状態（図３６７９参照）まで後転動作する態様（重心バランス）で構成される。

【２３７８３】

振分部材Ａ２３８０は、重心ＡＧ１が図３６７８に図示する第１状態において回転軸Ａ２３８０ａの正面側下部に位置する。これにより、第１状態では、振分部材Ａ２３８０が前倒れしかけるところ、後述する支持装置Ａ２５２０に下支えされることにより、図３６７８に示す待機状態で姿勢が安定する。

【２３７８４】

凹設部Ａ２３８３は、図３６７８に示す第１状態において上下方向（鉛直方向）に沿って延びる上下側面Ａ２３８３ａと、前後方向（水平方向）に沿って延びる前後側面Ａ２３８３ｂと、を備える。凹設部Ａ２３８３は、球を調度１球受け入れ可能な寸法で構成される。

【２３７８５】

これにより、遊技球が凹設部Ａ２３８３に収容され、振分部材Ａ２３８０が後転動作し始めた後において、新たに別の遊技球が流入する事態を回避することができる。

【２３７８６】

球当接部Ａ２３８４は、回転軸Ａ２３８０ａ側の反対側において、張出方向と交差する断面形状が同一の円弧形状となるように凹設される延設凹部Ａ２３８４ａを備え、その延設凹部Ａ２３８４ａが左方（図３６７９紙面奥方向）へ向かうにつれて、下降傾斜する態様で形成される。このように傾斜面の方向を設定することにより、振分部材Ａ２３８０が第２状態（図３６７９参照）とされ延設凹部Ａ２３８４ａ上を右方へ向けて流下する遊技球の流下抵抗を増大させることができる。

【２３７８７】

延設凹部Ａ２３８４ａの曲率半径は、遊技球の半径と同等とされる。これにより、振分部材Ａ２３８０が第２状態とされ延設凹部Ａ２３８４ａに遊技球が配置される場合に遊技球を多点で支持することができ、延設凹部Ａ２３８４ａが遊技球をガイドする効果を向上させることができると共に、遊技球との擦れを面で生じさせることで流下抵抗を増大させることができる。

【２３７８８】

図３６７９に示すように、遊技球の重みで振分部材Ａ２３８０が後転動作した後の振分部材Ａ２３８０の第２状態では、球当接部Ａ２３８４の張出端部が背面側部材Ａ２３１０の側面に当接することにより後転方向の回転が止められる。図３６７９に示すように、振分部材Ａ２３８０の第２状態では、球の流下経路が球当接部Ａ２３８４に塞がれており、他の遊技球の流入を防止することができる。

【２３７８９】

球当接部Ａ２３８４は、第２状態において、第２延設部Ａ３２２の右側端部（図３６７７参照）よりも低い位置に配置されるので、第２延設部Ａ３２２を転動した遊技球を球当接部Ａ２３８４の上面にスムーズに乗せることができる。

【２３７９０】

球当接部Ａ２３８４は、上述した通り、第２状態において左方（図３６７９紙面奥方向）へ向かうほど下降傾斜する態様で構成されるので、球当接部Ａ２３８４の上面に乗った遊技球に対して左向きの力（摩擦力）を付与することができる。

【２３７９１】

図３６７９に示す状態から、遊技球が凹設部Ａ２３８３から離間して流下すると、振分部材Ａ２３８０の重心ＡＧ１を安定させる方向として振分部材Ａ２３８０が前転動作し、第１状態（図３６７８参照）に戻る。

【２３７９２】

振分部材Ａ２３８０の支持態様は、回転軸Ａ２３８０ａが、背面側部材Ａ２３１０の経路構成部Ａ１３４２において上下に延びるように形成される長孔Ａ２５１０に挿通されることで支持されると共に、下方に配設される支持装置Ａ２５２０に円板形成部Ａ２３８２が支持される。

【２３７９３】

支持装置Ａ２５２０は、正面側部材Ａ２３５０の板状部Ａ３５１から貫通孔Ａ１６ｃ側へ張り出すように延設される延設板部Ａ２３５８に配設されており、円板形成部Ａ２３８２に下方から当接する当接部材Ａ２５２１と、その当接部材Ａ２５２１に対して上向きの付勢力を与えるコイルスプリングＡ２５２２と、を備える。コイルスプリングＡ２５２２の付勢力により、回転軸Ａ２３８０ａは長孔Ａ２５１０の上端に当接された状態で維持され、回転動作可能に支持される（図３６７８参照）。

【２３７９４】

回転軸Ａ２３８０ａは、軸方向に若干の変位が可能となるクリアランスで長孔Ａ２５１０に支持されている。球当接部Ａ２３８４の延設凹部Ａ２３８４ａに球が乗った場合において、球の重みは、延設凹部Ａ２３８４ａの上面に対して、その傾斜によって、下方および右方かけられる。そのため、球の重みによって、振分部材Ａ２３８０は下方および右方

に変位される。
【２３７９５】
即ち、第２状態において延設凹部Ａ２３８４ａに乗った球の重みが、支持装置Ａ２５２０のコイルスプリングＡ２５２２の付勢力を上回ることで、振分部材Ａ２３８０が下方へ変位する（沈む）と共に、球の荷重により振分部材Ａ２３８０が右方へ変位される。
【２３７９６】
これにより、案内湾曲板部Ａ３５３との経路幅が変わり、球が右方へ通過される。即ち、本実施形態では、第２状態における延設凹部Ａ２３８４ａの右端側と案内湾曲板部Ａ３５３との上下幅が球の直径程度の長さに設計されており、振分部材Ａ２３８０が下方に変位される前の状態（図３６７９参照）では延設凹部Ａ２３８４ａの上面を転動する球に対して流下抵抗を生じさせ、減速させる。
【２３７９７】
ここから振分部材Ａ２３８０が下方に変位されることにより、案内湾曲板部Ａ３５３と擦れることもなくなるため、球を停止させることなく、右方への流下を継続させることが可能となる。
【２３７９８】
振分部材Ａ２３８０の下方への変位は、延設凹部Ａ２３８４ａに乗った球からの重みによるものなので、凹設部Ａ２３８３から球が離間した後においても生じ続ける。更に、延設凹部Ａ２３８４ａの上面を連続で球が転動する場合において、振分部材Ａ２３８０がコイルスプリングＡ２５２２の付勢力により上方へ変位される前であれば、延設凹部Ａ２３８４ａの上面を転動する球は案内湾曲板部Ａ３５３と擦れることなく右方へ通過することになるので、球の減速を抑制させることができる。
【２３７９９】
振分部材Ａ２３８０の軸方向の変位（クリアランス内での位置ずれ）は、延設凹部Ａ２３８４ａを転動する球の重みによって生じるものであるが、その程度についてはランダム性を有する。例えば、球の重みによってクリアランス内の右側端位置に位置され、その状態で振分部材Ａ２３８０の回転動作が実行される場合もあれば、クリアランス内の右端でバウンドして左側端位置に位置され、その状態で振分部材Ａ２３８０の回転動作が実行される場合もある。
【２３８００】
本実施形態では、振分部材Ａ２３８０が、軸方向においてクリアランス内で何れの位置にあっても（クリアランス内での軸方向の変位中においても）、延設凹部Ａ２３８４ａの上面を介して球を右方に流下させることができるし、第１状態と第２状態との間を回転動作可能に構成される。
【２３８０１】
次いで、図３６８０から図３６８２を参照して、第１８９実施形態における揺動ユニットＤ２１００について説明する。上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０が突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの２箇所で支持される場合について説明したが、第１８９実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂの１箇所で支持される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２３８０２】
初めに、図３６８０を参照して、第１８９実施形態における揺動ユニットＤ２１００の全体構成について説明する。図３６８０（ａ）は、第１８９実施形態における揺動ユニットＤ２１００を正面視した模式図であり、図３６８０（ｂ）は、図３６８０（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における揺動ユニットＤ２１００の模式断面図であり、図３６８０（ｃ）は、図３６８０（ａ）のＥ０１ｃ－Ｅ０１ｃ線における揺動ユニットＤ２１００の模式断面図である。なお、第１８９実施形態においては、第１８６実施形態における揺動ユニットＤ１００と同様に上側揺動手段Ｄ２１２０の下方側に下側揺動手段Ｄ１３０（図３６６１参照）が配設されても良いが、以下の説明では、下側揺動手段Ｄ１３０が配設されな

いものとして説明する。
【２３８０３】
　また、図３６８０（ａ）では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示される。
【２３８０４】
　図３６８０に示すように、第１８９実施形態における揺動ユニットＤ２１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース手段Ｄ２１１０と、そのベース手段Ｄ２１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ２１２０と、その上側揺動手段Ｄ２１２０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ２１４０とを主に備える。
【２３８０５】
　なお、揺動ユニットＤ２１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ２１２０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第１８９実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第１８９実施形態では、ベース手段Ｄ２１１０と、そのベース手段Ｄ２１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ２１２０、上側動力付与手段Ｄ２１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。
【２３８０６】
　ベース手段Ｄ２１１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース本体Ｄ２１１１と、そのベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）の２箇所から鉤状に突設される第１の規制部Ｄ２１１３と、その２箇所の第１の規制部よりも下方側においてベース本体Ｄ２１１１の正面側の２箇所から鉤状に突設される第２の規制部Ｄ２１１４と、その第２の規制部Ｄ２１１４のそれぞれの下方側に配設される付勢手段Ｄ２１８３とを主に備える。
【２３８０７】
　なお、第１８９実施形態においては、ベース手段Ｄ２１１０は、ベース本体Ｄ２１１１と、第１の規制部Ｄ２１１３と、第２の規制部Ｄ２１１４とが一体の透明な樹脂材料から形成されるが、ベース本体Ｄ２１１１と、第１の規制部Ｄ２１１３と、第２の規制部Ｄ２１１４とを、異なる部材から形成しても良い。例えば、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４は、後述するように上側揺動手段Ｄ２１２０の衝突箇所となるので、その剛性を高めるために、金属材料から形成しても良い。
【２３８０８】
　また、２箇所に形成される第１の規制部Ｄ２１１３のそれぞれの材料を異なる部材で形成しても良い。例えば、後述する第２正面カムＤ２１４７の回転方向によって、上側揺動手段Ｄ２１２０が当接しやすい側（ベース手段Ｄ２１１０に対する上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きい側）を金属材料から形成して、その剛性を確保しつつ、上側揺動手段Ｄ２１２０の当接しにくい側（ベース手段Ｄ２１１０に対する上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が小さい側）を樹脂材料から形成して、製造コストの削減を図るものであっても良い。
【２３８０９】
　ベース本体Ｄ２１１１は、後述する上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するためのベースであり、その上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。
【２３８１０】
　また、ベース本体Ｄ２１１１には、後述する上側動力付与手段Ｄ２１４０の駆動力を背

面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に伝達するための挿通孔Ｄ１１１ａ（図３６６２参照）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。

【２３８１１】

第１の規制部Ｄ２１１３は、ベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から立設される立設部Ｄ２１１３ａと、その立設部Ｄ２１１３ａの先端から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出する突出部Ｄ２１１３ｂとを備える。

【２３８１２】

また、第１の規制部Ｄ２１１３は、後述する上側揺動手段Ｄ２１２０が上側位置で暴れてセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）に衝突することを抑制する（即ち、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内する）ための変位規制部材であり、後述する第２正面カムＤ２１４７が第１位置（即ち、突設部Ｄ１４７ｂを回転軸の上側に配置した位置）に停止される際に、後述する上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１の上方側の一部を、第１の規制部Ｄ２１１３の突出部Ｄ２１１３ｂとベース本体Ｄ２１１１との対向間に収容可能な位置（即ち、正面視（矢印Ｂ方向視）において第１の規制部Ｄ２１１３の突出部Ｄ２１１３ｂが上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１と重なる位置）に形成されると共に、立設部Ｄ２１１１ａが上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１の上方側の外縁に沿う位置に形成される。これにより、第１８９実施形態における上側揺動手段Ｄ２１２０は、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配置される度に第１の規制部Ｄ２１１３に沿う所定の姿勢とされる。

【２３８１３】

第２の規制部Ｄ２１１４は、ベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）から立設される立設部Ｄ２１１４ａと、その立設部Ｄ２１１４ａの先端から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出する突出部Ｄ２１１４ｂとを備える。

【２３８１４】

また、第２の規制部Ｄ２１１４は、後述する第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに軸支される上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ１４７の回転により左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０がセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）に衝突することを抑制する（即ち、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内する）ための変位規制部材であり、後述する第２正面カムＤ２１４７が第１位置（即ち、突設部Ｄ１４７ｂを回転軸の上側に配置した位置）に停止される場合における上側揺動手段Ｄ２１２０の配設位置に対して、離れた位置（即ち、正面視（矢印Ｂ方向視）において第２の規制部Ｄ２１１４の突出部Ｄ２１１４ｂが上側揺動手段Ｄ２１２０の変位手段Ｄ１２１と重ならない位置）に形成される。

【２３８１５】

即ち、第１の規制部Ｄ２１１３は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成され、第２の規制部Ｄ２１１４は、上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成される。

【２３８１６】

付勢手段Ｄ２１８３は、弾性体Ｄ２１８３ａと、その弾性体Ｄ２１８３ａとベース本体Ｄ２１１１との間に配設され、ベース本体Ｄ２１１１に対して反力を作用させる弾性バネＤ２１８３ｂとを備え、第２正面カムＤ１４７の回転により上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａに衝突する位置に配設される。

【２３８１７】

また、付勢手段Ｄ２１８３は、第２正面カムＤ１４７の回転により上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０に上側揺動手段Ｄ２１２０に反力を付与するための部材であり、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａに衝突した際に、弾性バネＤ２１８３ｂを弾性変形させて弾性バネＤ２１８３ｂの反力を上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させることが可能に構成される。

【２３８１８】
弾性体Ｄ２１８３ａは、ゴム又はウレタンの弾性材料から板状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した上側揺動手段Ｄ２１２０を上面側に当接可能に構成される。弾性体Ｄ２１８３ａは、弾性材料から形成されことで、弾性体Ｄ２１８３ａに上側揺動手段Ｄ２１２０が衝突した際に、その衝突により上側揺動手段Ｄ２１２０に傷が形成されること抑制できる。
【２３８１９】
弾性バネＤ２１８３ｂは、金属材料から形成されるコイルスプリングであり、一端側が弾性体Ｄ２１８３ａの下面に連結されると共に、他端側がベース手段Ｄ２１１０に支持される。また、弾性バネＤ２１８３ｂは、弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやく設定される。これにより、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａに衝突した際には、弾性体Ｄ２１８３ａよりも先行して弾性バネＤ２１８３ｂを弾性変形させて、弾性バネＤ２１８３ｂの反力を上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させることが可能とされる。
【２３８２０】
上側動力付与手段Ｄ２１４０は、電力が付与されることで、軸部Ｄ１４１ｂが回転する駆動モータＤ１４１と、その駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに配設される第２正面カムＤ２１４７とを主に備える。
【２３８２１】
第２正面カムＤ２１４７は、円板状に形成される円板部Ｄ１４７ａと、その円板部Ｄ１４７ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突設される突設部Ｄ１４７ｂとを備え、回転する回転体として構成される。また、第２正面カムＤ２１４７は、円板部Ｄ１４７ａの中心部にベース本体Ｄ２１１１の正面側に突出された駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが挿入されることでベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）の正面側に配設される。
【２３８２２】
なお、第１８９実施形態における突設部Ｄ１４７ｂは、第２正面カムＤ２１４７の円板部Ｄ１４７ａが駆動モータＤ１４１により回転されることで、円板部Ｄ１４７ａの回転に伴いベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対する相対位置を変位可能に構成される。
【２３８２３】
上側揺動手段Ｄ２１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い略半円形状に形成される。また、上側揺動手段Ｄ２１２０は、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ１２１と、その変位手段Ｄ１２１の長手方向中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁から突設される第２被軸支部Ｄ１２３とを備え、突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。
【２３８２４】
第２被軸支部Ｄ１２３は、貫通孔Ｄ１２３ａに挿入される突設部Ｄ１４７ｂが第２正面カムＤ１４７の回転によりベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位されることで、駆動モータＤ１４１の駆動力が第２被軸支部Ｄ１２３に伝達されベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位可能とされる。
【２３８２５】
次いで、図３６８１及び図３６８２を参照して、揺動ユニットＤ２１００の変位態様について説明する。図３６８１及び図３６８２は、揺動ユニットＤ２１００を正面視した模式図である。なお、図３６８１及び図３６８２では、第２正面カムＤ２１４７を第１位置に配置した状態における上側揺動手段Ｄ２１２０が実線で図示され、第２正面カムＤ２１４７を第２位置に配置した状態における上側揺動手段Ｄ２１２０が２点鎖線で図示される。また、図３６８１では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ（即ち、第２正面カムＤ２１４７）を回転速度Ｂで回転させた場合における上側揺動手段Ｄ２１２０が図示され、図３６８２では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ（即ち、第２正面カムＤ２１４７

）を回転速度Ａで回転させた場合における上側揺動手段Ｄ２１２０が図示される。
【２３８２６】
図３６８１及び図３６８２に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転させた場合には、その軸部Ｄ１４１ｂが勘合される第２正面カムＤ２１４７が第１位置から第４位置まで順に回転して再度第１位置まで回転されることで１回転される。これにより、第２正面カムＤ２１４７の回転軸に対して偏心する位置に形成される突設部Ｄ１４７ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位される。この相対変位により、突設部Ｄ１４７ｂに連結される上側揺動手段Ｄ２１２０が、突設部Ｄ１４７ｂと共にベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位可能に構成される。
【２３８２７】
ここで、図３６８１に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、正面視（矢印Ｂ方向視）において上側揺動手段Ｄ２１２０の姿勢を維持した状態で、上側揺動手段Ｄ２１２０をスライド変位させることが可能とされる。この場合、上側揺動手段Ｄ２１２０は、正面視における突設部Ｄ１４７ｂと同様の回転の軌跡でスライド変位される。
【２３８２８】
即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を小さくできる。これにより、突設部Ｄ１４７ｂに対して所定の位置に上側揺動手段Ｄ２１２０を吊り下げた状態で、上側揺動手段Ｄ２１２０をベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位させることができる。
【２３８２９】
一方、図３６８２（ａ）及び図３６８２（ｂ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、正面視（矢印Ｂ方向視）において突設部Ｄ１４７ｂと同様の回転の軌跡で上側揺動手段Ｄ２１２０が変位されると共に、突設部Ｄ１４７ｂを軸に上側揺動手段Ｄ２１２０が回転される。
【２３８３０】
即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を大きくできる。この慣性力により、突設部Ｄ１４７ｂを軸に上側揺動手段Ｄ２１２０を回転させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０は、突設部Ｄ１４７ｂの回転に伴う回転の軌跡で上側揺動手段Ｄ２１２０をスライド変位しつつ、突設部Ｄ１４７ｂを軸に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にぐらつきつつ、ベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）に対して相対変位することが可能となる。
【２３８３１】
このように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させて、上側揺動手段Ｄ２１２０を素早く変位させた際には、上側揺動手段Ｄ２１２０に正面視（矢印Ｂ方向視）において回転の軌跡でスライド変位させるだけでなく、上側揺動手段Ｄ２１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向側）にぐらつかせる変位をさせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ１２０による演出効果を向上しやすくできる。
【２３８３２】
従って、第１８９実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度を変更することで、その突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）に作用する駆動力の大きさを変更でき、その突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ１２０）の変位の態様を変更できる。
【２３８３３】
また、第１８９実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される際に、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２

１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることにより、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を変更できるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。

【２３８３４】

従って、第１８９実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３８３５】

また、第１８９実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が受ける駆動力が小さい場合）には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されず、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が受ける駆動力が大きい場合）には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位可能に構成される。

【２３８３６】

ここで、例えば、第１８６実施形態における揺動ユニットＤ１００のように、上側揺動手段Ｄ１２０に上側バネＤ１８１が連結され、上側揺動手段Ｄ１２０に常に上側バネＤ１８１の反力が作用するものでは、上側揺動手段Ｄ１２０に上側バネＤ１８１の反力を確実に作用させることができるが、上側揺動手段Ｄ１２０に常に上側バネＤ１８１の反力が作用する状態となる為、上側揺動手段Ｄ１２０の変位の態様の変化をさせにくいという問題がある。

【２３８３７】

これに対し、第１８９実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けずに変位され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されることで、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させることが可能に構成される。

【２３８３８】

即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を変化させることで、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）からの反力を受けずに上側揺動手段Ｄ２１２０が変位される態様と、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）からの反力を受けて上側揺動手段Ｄ２１２０が変位される態様とを形成できる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様をより複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制でき、変位手段Ｄ１２１（上側揺動手段Ｄ２１２０）の変位による演出効果を向上できる。

【２３８３９】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度

）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ２１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ２１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。

【２３８４０】

また、第１８９実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転し続けた際に、上側揺動手段Ｄ２１２０が過剰に変位する場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させて、上側揺動手段Ｄ２１２０に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させることで上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様に変化を付与することができる。

【２３８４１】

この場合、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）の上側揺動手段Ｄ２１２０との当接面は、弾性バネＤ２１８３ｂが弾性変形されることで、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の回転方向に対して、傾斜する方向に回転される。これにより、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した後に、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により当接前の回転方向と反対方向に上側揺動手段Ｄ２１２０が変位することを抑制できる。従って、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した際に、上側揺動手段Ｄ２１２０をスムーズに変位させることができ、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位が一時的に停止して、上側揺動手段Ｄ２１２０を変位させることによる演出効果が一時的に低下することを抑制できる。

【２３８４２】

また、第２の規制部Ｄ２１１４は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接され、変位の態様が変化された上側揺動手段Ｄ２１２０が当接可能な位置（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度が速く回転される場合の上側揺動手段Ｄ２１２０の変位位置）に形成される。よって、第２の規制部Ｄ２１１４には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により変位の態様が変化された状態の上側揺動手段Ｄ２１２０を当接させることができる。これにより、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により、設定外の方向に変位することを抑制できる。

【２３８４３】

なお、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）は、上側揺動手段Ｄ２１２０が回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転される場合に、正面視（矢印Ｂ方向視）において上側揺動手段Ｄ２１２０の姿勢を維持した状態で突設部Ｄ１４７ｂ１の回転に伴う回転の軌跡でスライド変位される上側揺動手段Ｄ２１２０が非当接とされる位置に形成される。即ち、第１８９実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更する（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を変更する）ことで、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の弾性回復力が上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する場合と、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の弾性回復力が上側揺動手段Ｄ２１２０に作用しない場合とを切り替えることが可能とされる。その結果、第１８９実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様のバリエーションを付与することができ、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出効果を向上できる。

【２３８４４】

また、上記したように、第１の規制部Ｄ２１１３は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成され、第２の規制部Ｄ２１１４は、上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成される。

【２３８４５】

即ち、第２正面カムＤ２１４７を第１位置の前後の区間を移動させる場合における上側揺動手段Ｄ２１２０の変位領域では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３により案内可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させると共に第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第４位置の間で移動させる場合における上側揺動手段Ｄ２１２０の変位領域では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２の規制部Ｄ２１１４により案内可能に構成される。

【２３８４６】

そのため、第１８９実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３に案内された後、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２の規制部Ｄ２１１４に案内されるまでの間の領域において、上側揺動手段Ｄ２１２０の案内（規制）を解除して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の自由度を向上できる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３に案内された後、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２の規制部Ｄ２１１４に案内されるまでの間の領域において、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３８４７】

なお、上記の説明では、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に変位させる（即ち、第２正面カムＤ２１４７を正面視において時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において反時計回りに回転させるものであっても良く、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【２３８４８】

これによれば、第２正面カムＤ２１４７の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３８４９】

また、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３８５０】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【２３８５１】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【２３８５２】

これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【２３８５３】
なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第２正面カムＤ２１４７が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。
【２３８５４】
また、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させる（往路と復路とで回転速度を変更する）ことで、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２３８５５】
さらに、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ２１４７が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。
【２３８５６】
なお、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素とできる。
【２３８５７】
即ち、第２正面カムＤ２１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第２正面カムＤ２１４７の回転量を制御する必要がある。そのため、第２正面カムＤ２１４７の制御が複雑になる。
【２３８５８】
これに対し、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース本体Ｄ１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図３６６２参照）により、第２正面カムＤ２１４７の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第２正面カムＤ２１４７の制御をすることができるので、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素にできる。
【２３８５９】
また、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）をベース本体Ｄ２１１１に別途配設しても良い。この場合には、検出装置の検出があった（即ち、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内された）際に、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を遅くするように駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度を変更（制御）することで、上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂに作用する負荷が過大になり、それら上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂが破損すること、及び、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材が破損することを抑制できる。
【２３８６０】
なお、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出

可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）は、製造コストが嵩むため、配設しなくても良い。この場合には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）のばね定数を小さくして、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突した後に、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力が上側揺動手段Ｄ２１２０に過大に作用することを抑制することが好ましい。上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材が破損することを抑制できるからである。

【２３８６１】

また、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）をベース本体Ｄ２１１１に別途配設する場合には、その検出装置の検出がされた際に、所定の演出態様を第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）で報知するように構成しても良い。

【２３８６２】

これによれば、大当たりの期待度が高い抽選がされている場合や、大当たりした場合に上側揺動手段Ｄ２１２０を過大に変位させて、その変位を検出手段に検出させることで、複雑化された上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様と共に、第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）による演出を遊技者に認識させることができる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）による演出を利用して、遊技者に期待感を持たせることができる。

【２３８６３】

なお、第２の規制部Ｄ２１１４に上側揺動手段Ｄ２１２０が案内されていることを検出可能な検出装置（図示しない）、又は、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接された後の上側揺動手段Ｄ２１２０を検出可能な検出装置（図示しない）の検出がされた際に、所定の演出態様を第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカー（図示しない）で報知しなくても良い。この場合には、検出装置と第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカーとを関係づけた演出ができなくなるため、遊技の興趣を十分に向上できなくなるが、検出装置と第３図柄表示装置Ｈ８１やスピーカーとの演出とを対応させなくて良いので、それらの制御を簡易にできる。

【２３８６４】

次いで、図３６８３から図３６８６を参照して、第１９０実施形態における揺動ユニットＤ３１００について説明する。上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０が１つの構成体として形成される場合について説明したが、第１９０実施形態では、上側揺動手段Ｄ３１２０が２分割されて形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２３８６５】

初めに、図３６８３を参照して、第１９０実施形態における揺動ユニットＤ３１００の全体構成について説明する。図３６８３（ａ）は、第１９０実施形態における揺動ユニットＤ３１００を正面視した模式図であり、図３６８３（ｂ）は、図３６８３（ａ）のＥ０２ｂ－Ｅ０２ｂ線における揺動ユニットＤ３１００の模式断面図であり、図３６８３（ｃ）は、図３６８３（ａ）のＥ０２ｃ－Ｅ０２ｃ線における揺動ユニットＤ３１００の断面模式図である。なお、第１９０実施形態においては、第１８６実施形態における揺動ユニットＤ１００と同様に上側揺動手段Ｄ３１２０の下方側に下側揺動手段Ｄ１３０（図３６６１参照）が配設されても良いが、以下の説明では、下側揺動手段Ｄ１３０が配設されないものとして説明する。

【２３８６６】

また、図３６８３（ａ）では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ

方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示される。

【２３８６７】

図３６８３に示すように、第１９０実施形態における揺動ユニットＤ３１００は、正面視において門型に形成されるベース手段Ｄ３１１０と、そのベース手段Ｄ３１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ３１２０と、その上側揺動手段Ｄ３１２０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ３１４０とを主に備える。

【２３８６８】

なお、揺動ユニットＤ３１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ３１２０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第１９０実施形態では、上側揺動手段Ｄ３１２０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第１９０実施形態では、ベース手段Ｄ３１１０と、そのベース手段Ｄ３１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ３１２０、上側動力付与手段Ｄ３１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。

【２３８６９】

ベース手段Ｄ３１１０は、正面視において門型に形成されるベース本体Ｄ３１１１と、そのベース本体Ｄ３１１１の正面側に突設されるレール手段Ｄ３１１５と、そのレール手段Ｄ３１１５の正面側に覆設されるカバー部材Ｄ３１１６と、後述する上側揺動手段Ｄ３１２０の他方側（矢印Ｌ方向側）に配設される付勢手段Ｄ２１８３と、を主に備える。

【２３８７０】

なお、第１９０実施形態においては、ベース手段Ｄ３１１０は、ベース本体Ｄ３１１１と、レール手段Ｄ３１１５とが一体の樹脂材料から形成されるが、ベース本体Ｄ３１１１と、レール手段Ｄ３１１５とを、異なる部材から形成しても良い。例えば、レール手段Ｄ３１１５は、後述するように上側揺動手段Ｄ３１２０の摺動箇所となるので、剛性を高めるために、金属材料から形成しても良い。

【２３８７１】

ベース本体Ｄ３１１１は、後述する上側動力付与手段Ｄ３１４０を配設するためのベースであり、その上側動力付与手段Ｄ３１４０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。

【２３８７２】

また、ベース本体Ｄ３１１１には、後述する上側動力付与手段Ｄ３１４０の駆動力を背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に伝達するための挿通孔Ｄ１１１ａ，Ｄ１１１ｂ（図３６６２参照）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。

【２３８７３】

レール手段Ｄ３１１５は、ベース本体Ｄ３１１１の上方に形成される上側レールＤ３１１５ａと、その上側レールＤ３１１５ａと所定の間隔を隔てて並設される下側レールＤ３１１５ｂとを備え、それら上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間で、後述する上側揺動手段Ｄ３１２０の第２変位手段Ｄ３１２５を案内可能に構成される。

【２３８７４】

カバー部材Ｄ３１１６は、上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間に配設した上側揺動手段Ｄ３１２０の第２変位手段Ｄ３１２５が正面側に向かって脱落することを抑制する部材であり、上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間に第２変位手段Ｄ３１２５を配設した状態で、上側レールＤ３１１５ａの正面側端部に配設可能に構成される。なお、カバー部材Ｄ３１１６及び下側レールＤ３１１５ｂは

、それらカバー部材Ｄ３１１６及び下側レールＤ３１１５ｂの対向間に第２変位手段Ｄ３１２５が変位可能な空間を形成可能な大きさに形成される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５は、レール手段Ｄ３１１５に支持された状態で上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間を変位可能とされる。

【２３８７５】

上側動力付与手段Ｄ３１４０は、電力が付与されることで、軸部Ｄ１４１ｂが回転する駆動モータＤ１４１と、その駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂに配設される駆動ギヤＤ１４２と、その駆動ギヤＤ１４２に歯合する歯を有する第１正面カムＤ１４３とを主に備える。なお、第１９０実施形態における第１正面カムＤ１４３は、背面側のギヤ部Ｄ１４３ａに形成される被軸支部Ｄ１４３ａ１がベース本体Ｄ３１１１の挿通孔Ｄ１１１ｂ（図３６６２参照）に軸支され、駆動ギヤＤ１４２により駆動モータＤ１４１の駆動力が伝達されることで、被軸支部Ｄ１４３ａ１の軸を中心に回転可能に構成される。

【２３８７６】

上側揺動手段Ｄ３１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ３１１１の第１正面カムＤ１４３が配設される側（矢印Ｌ方向側）に配設される変位手段Ｄ３１２１と、その変位手段に相対変位可能に連結される第２変位手段Ｄ３１２５と、変位手段Ｄ３１２１の外縁から突設される第１被軸支部Ｄ１２２と、第２変位手段Ｄ３１２４の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁から突設される第１被案内手段Ｄ３１２６と、第２変位手段Ｄ３１２５の変位手段Ｄ３１２１が連結される側（矢印Ｌ方向側）と反対側（矢印Ｒ方向側）における外縁から突設される第２被案内手段Ｄ３１２７とを主に備え、突設部Ｄ１４３ｂ２から受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【２３８７７】

なお、第１９０実施形態における上側揺動手段Ｄ３１２０では、変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５の全体が正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向に長い略半円形状に形成され、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）の内縁に沿う位置に配設される。また、変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に配設され、その重なった状態で変位されることで、正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【２３８７８】

また、第１９０実施形態における変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５は、第１８６実施形態と同様に、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１２１ａと、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂとを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５のそれぞれの内部に備えて構成されるが、第１８６実施形態と同様に、反射部Ｄ１２１ａ、又は、光透過部Ｄ１２１ｂのどちらか一方のみで構成されるものであっても良い。

【２３８７９】

更に、変位手段Ｄ３１２１には、第２変位手段Ｄ３１２５を連結するための連結手段Ｄ３１２１ｃが形成され、第２変位手段Ｄ３１２５には、変位手段Ｄ３１２１の連結手段Ｄ３１２１ｃが連結される被連結手段Ｄ３１２５ａが形成される。

【２３８８０】

連結手段Ｄ３１２１ｃは、変位手段Ｄ３１２１の背面側の外縁から第２変位手段Ｄ３１２５側に向かって突出される突出部Ｄ３１２１ｃ１と、その突出部Ｄ３１２１ｃ１から正面側に突設される軸部Ｄ３１２１ｃ２と、その軸部Ｄ３１２１ｃ２の周囲において変位手段Ｄ３１２１の正面側を凹設した凹設部Ｄ３１２１ｃ３とを備える。

【２３８８１】

被連結手段Ｄ３１２５ａは、第２変位手段Ｄ３１２５の正面側の外縁から変位手段Ｄ３１２１側に向かって突出される突出部Ｄ３１２５ｂと、その突出部Ｄ３１２５ｂに形成される貫通孔に内嵌される被保持手段Ｄ３１２５ｃと、その被保持手段Ｄ３１２５ｃの周囲

において第２変位手段Ｄ３１２５の背面側を凹設した凹設部Ｄ３１２５ｄとを備える。
【２３８８２】
変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とは、変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が、第２変位手段Ｄ３１２５の被保持手段Ｄ３１２５ｃに挿通されることで、互いが相対変位可能な状態で連結される。なお、被保持手段Ｄ３１２５ｃは、軸部Ｄ３１２１ｃ２が相対回転可能な状態で挿入される円環状の内リングＤ３１２５ｃ１と、その内リングＤ３１２５ｃ１の外側に所定の距離を離して配設される外リングＤ３１２５ｃ２と、それら内リングＤ３１２５ｃ１と外リングＤ３１２５ｃ２との間に配設される弾性変形可能な弾性部材Ｄ３１２５ｃ３とから構成され、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を弾性変形させることで、外リングＤ３１２５ｃ２に対する内リングＤ３１２５ｃ１の相対位置を軸部Ｄ３１２１ｃ２と共に変位可能に構成される。
【２３８８３】
変位手段Ｄ３１２１の凹設部Ｄ３１２１ｃ３及び第２変位手段Ｄ３１２５の凹設部Ｄ３１２５ｄは、変位手段Ｄ３１２１の突出部Ｄ３１２１ｃ１及び第２変位手段Ｄ３１２５の突出部Ｄ３１２５ｂの突出先端側が、正面視における変位手段Ｄ３１２１の外縁および第２変位手段Ｄ３１２５の外縁に当接することを抑制する空間を形成する凹部であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の大きさで形成される。
【２３８８４】
第１被案内手段Ｄ３１２６は、第２変位手段Ｄ３１２５の外縁から突設される板状の突出部Ｄ３１２６ａと、その突出部Ｄ３１２６ａから背面側に向かってと突設される軸部Ｄ３１２６ｂと、その軸部Ｄ３１２６ｂに回転可能な状態で軸支される転動部材Ｄ３１２６ｃとを備え、転動部材Ｄ３１２６ｃがレール手段Ｄ３１１５の上側レールＤ３１１５ａと下側レールＤ３１１５ｂとの対向間に案内（転動）可能な状態で収容される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５は、変位手段Ｄ３１２１から駆動力が連結手段Ｄ３１２１ｃ及び被連結手段Ｄ３１２５ａを介して伝達されると、ベース本体Ｄ３１１１（ベース手段Ｄ３１１０）に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能とされる。
【２３８８５】
第２被案内手段Ｄ３１２７は、第２変位手段Ｄ３１２５が変位手段Ｄ３１２１から離れる方向（矢印Ｒ方向）に過剰に変位した際に、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させて、第２変位手段Ｄ３１２５の変位を抑えるための当接部分であり、変位手段Ｄ３１２１に連結される側（矢印Ｌ方向側）と反対側（矢印Ｒ方向側）に形成される。
【２３８８６】
次いで、図３６８４及び図３６８５を参照して、揺動ユニットＤ３１００の変位態様について説明する。図３６８４（ａ）及び図３６８４（ｂ）、図３６８５（ａ）及び図３６８５（ｂ）、図３６８６（ａ）及び図３６８６（ｂ）は、上側揺動手段Ｄ３１２０及び上側動力付与手段Ｄ３１４０の正面視における模式図である。なお、図３６８４及び図３６８５では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合の上側揺動手段Ｄ３１２０の遷移状態が図３６８４（ａ）、図３６８４（ｂ）、図３６８５（ａ）、図３６８５（ｂ）の順に図示され、図３６８６では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合の上側揺動手段Ｄ３１２０の遷移状態が図３６８６（ａ）、図３６８６（ｂ）の順に図示される。
【２３８８７】
また、図３６８４～図３６８５では、第１正面カムＤ１４３が第１位置に維持される状態における上側揺動手段Ｄ３１２０の第２変位手段Ｄ３１２５の変位手段Ｄ３１２１側の端部に沿ってその基準線がＤＫ１の符号を付して２点鎖線で図示される。
【２３８８８】
なお、以下の説明では、第１正面カムＤ１４３が正面視において反時計回りに回転される場合（即ち、第１正面カムＤ１４３が第１位置、第４位置、第３位置、第２位置の順で回転される場合）について説明する。

【２３８８９】
図３６８４～図３６８６に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂ（図３６８３（ａ）参照）を回転させた場合には、その軸部Ｄ１４１ｂが勘合される駆動ギヤＤ１４２（図３６８３（ａ）参照）が回転されることで、第１正面カムＤ１４３が回転される。これにより、第１正面カムＤ１４３の回転軸に対して偏心する位置に形成される突設部Ｄ１４３ｂ２が正面視においてベース本体Ｄ３１１１（図３６８３（ａ）参照）に対して相対変位される。この相対変位により、突設部Ｄ１４３ｂ２に連結される変位手段Ｄ３１２１が、突設部Ｄ１４３ｂ２と共にベース本体Ｄ３１１１に対して相対変位可能に構成される。また、変位手段Ｄ３１２１に作用する駆動力が、連結手段Ｄ３１２１ｃ及び被連結手段Ｄ３１２５ａを介して第２変位手段Ｄ３１２５に伝達され、第２変位手段Ｄ３１２５が変位手段Ｄ３１２１と共に変位するように構成される。
【２３８９０】
ここで、図３６８４及び図３６８５に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、ベース本体Ｄ３１１１（図３６８３（ａ）参照）に対する突設部Ｄ１４３ｂ２の変位に伴って、変位手段Ｄ３１２１が正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）及び上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位される。この場合、変位手段Ｄ３１２１の連結手段Ｄ３１２１ｃが第２変位手段Ｄ３１２５の被連結手段Ｄ３１２５ａに連結されるので、変位手段Ｄ３１２１は、突設部Ｄ１４３ｂ２を軸に突設部Ｄ１４３ｂ２に対して回転しつつ、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）及び上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位される。
【２３８９１】
また、第２変位手段Ｄ３１２５は、変位手段Ｄ３１２１の変位に伴って被連結手段Ｄ３１２５ａが左右方向に変位されることで、第１被案内手段Ｄ３１２６の転動部材Ｄ３１２６ｃがレール手段Ｄ３１１５（図３６８３（ｃ）参照）の下側レールＤ３１１５ｂ（図３６８３（ｃ）参照）上を転動して、基準位置ＤＫ１に対して左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位される。
【２３８９２】
なお、図３６８４及び図３６８５に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、第２変位手段Ｄ３１２５被保持手段Ｄ３１２５ｃに対する変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２の相対位置を維持できる（即ち、連結手段Ｄ３１２１ｃの軸部Ｄ３１２１ｃ２から作用される駆動力で、被保持手段Ｄ３１２５ｃの弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が弾性変形しない状態とされる）ので、正面視における変位手段Ｄ３１２１の外縁と第２変位手段Ｄ３１２５の外縁との間に所定の隙間を空けることができる。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５に変位手段Ｄ３１２１が当接して、第２変位手段Ｄ３１２５が変位手段Ｄ３１２１の変位方向に変位されることを抑制できる。
【２３８９３】
即ち、第１９０実施形態においては、第１正面カムＤ１４３の回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）の回転により、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との２部材に異なる変位をさせることができる。これにより、上側揺動手段Ｄ３１２０による演出効果を向上できる。
【２３８９４】
一方、図３６８６（ａ）及び図３５２３（ｂ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、連結手段Ｄ３１２１ｃの軸部Ｄ３１２１ｃ２から作用される駆動力により、被保持手段Ｄ３１２５ｃの弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が弾性変形される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５被保持手段Ｄ３１２５ｃに対する変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２の相対位置が変更され、正面視における変位手段Ｄ３１２１の外縁が第２変位手段Ｄ３１２５の外縁に当接可能とされる（即ち、変位手段Ｄ３１２１が第２変位手段Ｄ３１２５に近づく方向に変位される）。

【２３８９５】
第１９０実施形態においては、上記した変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との当接により、図３６８６（ｂ）に示すように、第２変位手段Ｄ３１２５を変位手段Ｄ３１２１の変位方向に変位させることが可能とされる。これにより、第１被案内手段Ｄ３１２６の転動部材Ｄ３１２６ｃがレール手段Ｄ３１１５（図３６８３（ｃ）参照）の下側レールＤ３１１５ｂ（図３６８３（ｃ）参照）上を転動する左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の変位だけでなく、変位手段Ｄ３１２１が当接することによる上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位を第２変位手段Ｄ３１２５に付与することができる。
【２３８９６】
即ち、第１９０実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更することにより、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との相対位置を近接または離間させることが可能に構成され、変位手段Ｄ３１２１が第２変位手段Ｄ３１２５に近接させる場合に、変位手段Ｄ３１２１を第２変位手段Ｄ３１２５に当接させることで、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが互いに作用し合った状態で変位させることができる。よって、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２３８９７】
また、第１９０実施形態では、変位手段Ｄ３１２１が当接することにより、第２変位手段Ｄ３１２５が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に過剰に変位される場合には、第２変位手段Ｄ３１２５を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることができる。この衝突により、第１９０実施形態では、第２変位手段Ｄ３１２５に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させて、第２変位手段Ｄ３１２５の変位の態様を複雑化することができる。
【２３８９８】
なお、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）の第２変位手段Ｄ２１２５との当接面は、弾性バネＤ２１８３ｂが弾性変形されることで、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の回転方向に対して、傾斜する方向に回転される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した後に、その反力により当接前の変位方向と反対方向に第２変位手段Ｄ２１２５が変位することを抑制できる。従って、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接した際に、第２変位手段Ｄ３１２５をスムーズに変位させることができ、第２変位手段Ｄ３１２５の変位が一時的に停止して、第２変位手段Ｄ３１２５を変位させることによる演出効果が一時的に低下することを抑制できる。
【２３８９９】
従って、第１９０実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２の変位速度を変更することで、その突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５に作用する駆動力の大きさを変更でき、その突設部Ｄ１４３ｂ２から受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５の変位の態様を変更できる。
【２３９００】
また、第１９０実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される際に、第２変位手段Ｄ３１２５を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることにより、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を変更できるので、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。
【２３９０１】
従って、第１９０実施形態では、突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１（上側揺

動手段Ｄ３１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５（上側揺動手段Ｄ３１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５（上側揺動手段Ｄ３１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９０２】

また、第１９０実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５が受ける駆動力が小さい場合）には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されず、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ２１４３の突設部Ｄ１４３ｂ２から変位手段Ｄ３１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５が受ける駆動力が大きい場合）には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位可能に構成される。

【２３９０３】

そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４３ｂ２を変位させる場合には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けずに変位され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４３ｂ２を変位させる場合には、第２変位手段Ｄ３１２５が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けて変位される。これにより、第２変位手段Ｄ３１２５の変位の態様を複雑化することができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９０４】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ３１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第１正面カムＤ１４３の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ３１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。

【２３９０５】

なお、上記の説明では、第１正面カムＤ１４３を第１位置、第４位置、第３位置、第２位置の順に変位させる（即ち、第１正面カムＤ１４３を正面視において半時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３を正面視において時計回りに回転させるものであっても良く、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【２３９０６】

これによれば、第１正面カムＤ１４３の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９０７】

また、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１

４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４３ｂ２から上側揺動手段Ｄ３１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９０８】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ１４３の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【２３９０９】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【２３９１０】

これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第１正面カムＤ２１４３の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ３１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【２３９１１】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第１正面カムＤ１４３が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。

【２３９１２】

また、例えば、第１正面カムＤ１４３を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させる（往路と復路とで回転速度を変更する）ことで、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様と、第１正面カムＤ１４３を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ３１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９１３】

さらに、例えば、第１正面カムＤ１４３を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。

【２３９１４】

なお、第１正面カムＤ１４３を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第１正面カムＤ１４３の制御を簡素とできる。

【２３９１５】

即ち、第１正面カムＤ１４３の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第１正面カムＤ１４３の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第１正面カムＤ１４３の回転量を制御する必要がある。そのため、第１正面カムＤ１４３の制御が複雑になる。

【２３９１６】

これに対し、第１正面カムＤ１４３を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第１正面カムＤ１４３を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に

設定することで、ベース本体Ｄ３１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図３６６２参照）により、第１正面カムＤ１４３の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第１正面カムＤ１４３の制御をすることができるので、第１正面カムＤ１４３の制御を簡素にできる。

【２３９１７】

次いで、図３６８７から図３６８９を参照して、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００について説明する。上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０に駆動力を伝達する第１正面カムＤ１４３、第２正面カムＤ１４７に上側揺動手段Ｄ１２０が支持（接続）される場合について説明したが、第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を伝達する第２正面カムＤ１４７に対して上側揺動手段Ｄ４１２０が非接続とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその説明は省略する。

【２３９１８】

初めに、図３６８７及び図３６８８を参照して、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００の全体構成について説明する。図３６８７（ａ）は、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００を正面視した模式図であり、図３６８７（ｂ）は、図３６８７（ａ）のＥ０３ｂ－Ｅ０３ｂ線における揺動ユニットＤ４１００の模式断面図であり、図３６８７（ｃ）は、図３６８７（ａ）のＥ０３ｃ－Ｅ０３ｃ線における揺動ユニットＤ４１００の模式断面図である。図３６８８（ａ）は、図３６８７（ａ）のＥ０４ａ－Ｅ０４ａ線における揺動ユニットＤ４１００の断面模式図であり、図３６８８（ｂ）及び図３６８８（ｃ）は、図３６８８（ａ）のＥ０４ｂ－Ｅ０４ｂ線における揺動ユニットＤ４１００の断面模式図である。

【２３９１９】

なお、第１９１実施形態においては、第１８６実施形態における揺動ユニットＤ１００と同様に上側揺動手段Ｄ４１２０の下方側に下側揺動手段Ｄ１３０（図３６６１参照）が配設されても良いが、以下の説明では、下側揺動手段Ｄ１３０が配設されないものとして説明する。また、図３６８８（ｂ）では、上側揺動手段Ｄ４１２０が変位される前の状態における揺動ユニットＤ４１００の断面が図示され、図３６８８（ｃ）では、上側揺動手段Ｄ４１２０が変位される途中の状態における揺動ユニットＤ４１００の断面が図示される。

【２３９２０】

また、図３６８７（ａ）では、上側装飾ユニットＨ１４ａが配設される上方側（矢印Ｕ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１として図示され、左側装飾ユニットＨ１４ｂが配設される左側（矢印Ｌ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２として図示され、右側装飾ユニットＨ１４ｃが配設される右側（矢印Ｒ方向側）における窓部Ｈ１４ｅの境界が右側視認可能範囲Ｈ１４ｅ３として図示される。

【２３９２１】

図３６８７及び図３６８８に示すように、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース手段Ｄ４１１０と、そのベース手段Ｄ４１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側揺動手段Ｄ４１２０と、その上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を付与する上側動力付与手段Ｄ２１４０とを主に備える。

【２３９２２】

なお、揺動ユニットＤ４１００は、窓部Ｈ１４ｅを介して視認された際に、少なくとも後述する上側揺動手段Ｄ４１２０の全域が視認可能とされる位置に配設される。また、第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内で変位可能に構成されており、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を遊技者に視認させることが可能とされる。そのため、第１９１実施形態では、ベース手段Ｄ４１１０と、そのベース手段Ｄ４１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ４１２０、上側動力付与手段Ｄ２１４０

）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設され、パチンコ機Ｈ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。

【２３９２３】

ベース手段Ｄ４１１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において門型に形成されるベース本体Ｄ３１１１と、そのベース本体Ｄ３１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８と、それら上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８のそれぞれの正面側に配設されるカバー部材Ｄ４１１６と、下側案内部Ｄ４１１８の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側端部に配設される付勢手段Ｄ２１８３と、を主に備える。

【２３９２４】

なお、第１９１実施形態においては、ベース手段Ｄ４１１０は、ベース本体Ｄ４１１１と、上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８とが一体の樹脂材料から形成されるが、ベース本体Ｄ４１１１と、上側案内部Ｄ４１１７と、下側案内部Ｄ４１１８とを、それぞれ異なる部材から形成しても良い。例えば、上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８は、後述するように上側揺動手段Ｄ４１２０の摺動箇所となるので、剛性を高めるために、金属材料から形成しても良い。

【２３９２５】

ベース本体Ｄ４１１１は、上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するためのベースであり、その上側動力付与手段Ｄ２１４０を配設するための螺子（図示しない）の締結孔が所定の箇所に形成される。

【２３９２６】

また、ベース本体Ｄ４１１１には、上側動力付与手段Ｄ２１４０の駆動力を背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に伝達するための挿通孔Ｄ１１１ａ（図３６６２参照）が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。

【２３９２７】

カバー部材Ｄ４１１６は、上側案内部Ｄ４１１７の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される上側カバーＤ４１１６ａと、２箇所の下側案内部Ｄ４１１８のそれぞれの正面側に配設される２枚の下側カバーＤ４１１６ｂとを備え、それら上側カバーＤ４１１６ａ及び下側カバーＤ４１１６ｂを後述する上側揺動手段Ｄ４１２０の正面側に重なる位置に配設することで、上側揺動手段Ｄ４１２０をベース手段Ｄ４１１０に配設することが可能に構成される。

【２３９２８】

上側案内部Ｄ４１１７は、上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に上側揺動手段Ｄ４１２０の上方側を保持するための空間を形成する側壁であり、上側揺動手段Ｄ４１２０の配設位置よりも上方に形成されると共に、上側揺動手段Ｄ４１２０の上端部（被案内手段Ｄ４１２８）よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に突出される。上側揺動手段Ｄ４１２０の上端側は、上側案内部Ｄ４１１７の下方側（矢印Ｄ方向側）に上側揺動手段Ｄ４１２０が配置された状態で、上側案内部Ｄ４１１７の正面側に上側カバーＤ４１１６ａが配設されることで、上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に収容される。

【２３９２９】

２箇所の下側案内部Ｄ４１１８は、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に上側揺動手段Ｄ４１２０の下方側を保持するための空間を形成する側壁であり、上側揺動手段Ｄ４１２０の配設位置よりも下方に形成されると共に、上側揺動手段Ｄ４１２０の下端部よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に突出される。上側揺動手段Ｄ４１２０の下端側は、下側案内部Ｄ４１１８の上方側（矢印Ｕ方向側）に上側揺動手段Ｄ４１２０が配置された状態で、下側案内部Ｄ４１１８の正面側に下側カバーＤ４１１６ｂが配設されることで、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に収容される。

【２３９３０】

上側揺動手段Ｄ４１２０は、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１

との間に収容され、下端側が下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に収容されることで、下側案内部Ｄ４１１８の上面に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に摺動可能とされる。

【２３９３１】

即ち、パチンコ機Ｈ１０は、前後方向に向かい合うベース本体Ｄ４１１１及び上側カバーＤ４１１６ａ又は下側カバ－Ｄ４１１６ｂを備え、それらベース本体Ｄ４１１１及び上側カバーＤ４１１６ａ又は下側カバ－Ｄ４１１６ｂの対向間を上側揺動手段Ｄ４１２０が変位可能に構成され、ベース本体Ｄ４１１１及び上側カバーＤ４１１６ａ又は下側カバ－Ｄ４１１６ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位が規制される。

【２３９３２】

これにより、遊技者が視認する方向の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に上側揺動手段Ｄ４１２０が揺れ動くことを抑制できると共に、上側揺動手段Ｄ４１２０が変位可能な領域を確保しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を遊技者に視認させやすい上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に上側揺動手段Ｄ４１２０を大きく変位させることができる。即ち、パチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の前後方向よりも、前後方向に直交する方向に広い演出領域を変位手段の変位のための領域として有効に活用できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させたことによる演出効果を向上しやすくできる。

【２３９３３】

なお、上側揺動手段Ｄ４１２０の上端側を収容する上側カバーＤ４１１６ａ及びベース本体Ｄ４１１１と、上側揺動手段Ｄ４１２０の下端側を収容する下側カバーＤ４１１６ｂ及びベース本体Ｄ４１１１とは、光透過性の樹脂材料から形成される。

【２３９３４】

従って、上側揺動手段Ｄ４１２０の正面側に配設される上側カバーＤ４１１６ａ及び下側カバーＤ４１１６ｂが光透過性の透明な材料から形成されるので、それら上側カバーＤ４１１６ａ及び下側カバーＤ４１１６ｂの背面側に配設される上側揺動手段Ｄ４１２０の視認可能領域を最大限確保することができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９３５】

また、上側揺動手段Ｄ４１２０の背面側に配設されるベース本体Ｄ４１１１（ベース手段Ｄ４１１０）が光透過性の透明な材料から形成されるので、ベース本体Ｄ４１１１の背面側を透過して視認することが可能とされる。よって、ベース本体Ｄ４１１１（即ち、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位機構部）によって、揺動ユニットＤ４１００の背面側の演出領域が小さくなることを抑制できる。

【２３９３６】

また、図３６８８（ｂ）、図３６８８（ｃ）に示すように、下側案内部Ｄ４１１８は、左左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かうに従って上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａと、少なくとも２箇所から上方側に向かって部分的に突出される凸部Ｄ４１１８ｂとを上面側に備える。傾斜面Ｄ４１１８ａは、下側案内部Ｄ４１１８に載置される上側揺動手段Ｄ４１２０を、その自重により上側揺動手段Ｄ４１２０を所定の位置に案内するための傾斜である。

【２３９３７】

ここで、上述したように上側揺動手段Ｄ４１２０は、その上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を伝達する第２正面カムＤ１４７に対して上側揺動手段Ｄ４１２０が非接続とされる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０が、パチンコ機Ｈ１０に入力される振動等により揺れ動きやすくなるという問題がある。

【２３９３８】

これに対し、第１９１実施形態では、第２正面カムＤ１４７から駆動力が伝達される前において傾斜面Ｄ４１１８ａにより上側揺動手段Ｄ４１２０を所定の位置（図３６８８（

ｂ）に示す位置）に維持できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を伝達する第２正面カムＤ１４７に対して上側揺動手段Ｄ４１２０が非接続とされる第１９１実施形態において、上側揺動手段Ｄ４１２０が揺れ動きやすくなることを抑制できる。

【２３９３９】

凸部Ｄ４１１８ｂは、上側揺動手段Ｄ４１２０に上側方向への駆動力を作用させる突起であり、図３６８８（ｃ）に示すように、上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向にスライド変位させた際に、上側揺動手段Ｄ４１２０の下端が乗り越える位置に形成される。これにより、上側揺動手段Ｄ４１２０に左右方向の変位だけでなく上下方向の変位をさせることができ、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させた際の演出効果を向上できる。

【２３９４０】

上側揺動手段Ｄ４１２０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い略半円形状に形成され、円弧状に形成される上面側（矢印Ｕ方向側）の一部がセンターフレームＡ８６（図３６４９参照）の内縁に沿う位置に配設される変位手段Ｄ４１２１と、その変位手段Ｄ４１２１の長手方向中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁の２箇所から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を空けて突設される被案内手段Ｄ４１２８と、変位手段Ｄ４１２１の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部における左右方向両側に配設される転動手段Ｄ４１２９とを備え、突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力の大きさに応じて、変位される態様を変更可能に構成される。

【２３９４１】

変位手段Ｄ４１２１は、パチンコ機Ｈ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に配設され、その第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側に重なった状態で変位されることで、正面視（矢印Ｂ方向視）における第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能な領域を変更可能とされる。

【２３９４２】

また、第１９０実施形態における変位手段Ｄ４１２１は、第１８６実施形態と同様に、光を反射可能な反射材料から形成される反射部Ｄ１２１ａ（図３６６０参照）と、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂ（図３６６０参照）とを少なくとも一部に備えると共に、光を出射可能な発光手段（図示しない）を変位手段Ｄ４１２１のそれぞれの内部に備えて構成されるが、第１８６実施形態と同様に、反射部Ｄ１２１ａ、又は、光透過部Ｄ１２１ｂのどちらか一方のみで構成されるものであっても良い。

【２３９４３】

被案内手段Ｄ４１２８は、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ４１１１に配設される第２正面カムＤ２１４７の回転軸よりも左側（矢印Ｌ方向側）に形成される左側案内部Ｄ４１２８ａと、正面視においてベース本体Ｄ４１１１に配設される第２正面カムＤ２１４７の回転軸よりも右側（矢印Ｒ方向側）に形成される右側案内部Ｄ４１２８ｂとを備える。

【２３９４４】

左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂは、それぞれの対向面に第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが当接されることで、第２正面カムＤ２１４７の回転の駆動力が伝達される部分であり、それらの対向間に突設部Ｄ１４７ｂが配設される。また、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂは、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの回転軌跡と重なる位置に形成される。

【２３９４５】

なお、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離は、突設部Ｄ１４７ｂの直径よりも大きい距離に形成され、第１９１実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂの直径の略３倍の距離に設定される。これにより、突設部Ｄ１４７ｂを左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂから離間させることが可能とされる。

【２３９４６】

転動手段Ｄ４１２９は、変位手段Ｄ４１２１に嵌合される軸部Ｄ４１２９ａと、その軸部Ｄ４１２９ａに相対回転可能な状態で配設される転動部材Ｄ４１２９ｂとを備える。転動手段Ｄ４１２９は、ベース本体Ｄ４１１１の下側案内部Ｄ４１１８の上面側に沿って上側揺動手段Ｄ４１２０が摺動する際に、転動部材Ｄ４１２９ｂを回転させることで、下側案内部Ｄ４１１８と上側揺動手段Ｄ４１２０との間に係る抵抗を少なくして、上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に摺動させやすくできる。

【２３９４７】

図３６８９を参照して、揺動ユニットＤ４１００の変位態様について説明する。図３６８９（ａ）及び図３６８９（ｂ）は、揺動ユニットＤ４１００の正面視における模式図である。なお、図３６８９（ａ）では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させた状態が図示され、図３６８９（ｂ）では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させて、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させた状態が図示される。

【２３９４８】

図３６８９（ａ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転軸に対して偏心する位置に形成される突設部Ｄ１４７ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ４１１１に対して相対変位される。この相対変位により、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに近づいて当接される。この当接により、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと共に右側（矢印Ｒ方向側）に変位される。

【２３９４９】

この場合には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて、上側揺動手段Ｄ４１２０を遅い速度で変位させているので、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する慣性力を小さくできる。そのため、第２正面カムＤ２１４７が第２位置に変位された後に、上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂが突設部Ｄ１４７ｂから離れて、更に右側（矢印Ｒ方向側）に変位することを抑制できる。

【２３９５０】

即ち、第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させた場合に、突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成される。

【２３９５１】

一方、図３６８９（ｂ）に示すように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、回転速度Ｂで回転させた場合と同様に、第２正面カムＤ２１４７の回転軸に対して変位する位置に形成される突設部Ｄ１４７ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース本体Ｄ４１１に対して相対変位される。この相対変位により、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが、上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに近づいて当接される。この当接により、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと共に右側（矢印Ｒ方向側）に変位される。

【２３９５２】

この場合、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させて、上側揺動手段Ｄ４１２０を速い速度で変位させているので、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、第２正面カムＤ２１４７が第２位置に変位された後に、上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂを突設部Ｄ１４７ｂから離間させて、上側揺動手段Ｄ４１２０を更に右側（矢印Ｒ方向側）に変位させることができる。

【２３９５３】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを第１位置から第

２位置に変位させる途中で上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させて、第２正面カムＤ２１４７を第２位置に変位させるまで、右側案内部Ｄ４１２８ｂに突設部Ｄ１４７ｂを当接させた状態で上側揺動手段Ｄ４１２０をスライド変位させる。そして、第２正面カムＤ２１４７が第２位置に到達した後には、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂを離間させて上側揺動手段Ｄ４１２０をスライド変位可能とされる。

【２３９５４】

なお、突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させている際には、上側揺動手段Ｄ４１２０は下側案内部Ｄ４１１８の傾斜面Ｄ４１１８ａを転動部材Ｄ４１２９ｂが転動して案内される。これにより、突設部Ｄ１４７ｂを上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させて上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させる場合において、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を開始させることができる。

【２３９５５】

即ち、上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けた後、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから離隔され第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化を阻害する方向とが存在する。そのため、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内していないと、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化を阻害する方向に変位する可能性がある。

【２３９５６】

これに対し、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を開始させることができる。

【２３９５７】

ここで、上記第１８９実施形態における揺動ユニットＤ２１００では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに軸支されるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位が基本的に突設部Ｄ１４７ｂの回転の軌跡に伴う変位の態様とされる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を複雑にし難いという問題があった。

【２３９５８】

これに対し、第１９１実施形態では、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと共に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるので、その非拘束とされる状態において、上側揺動手段Ｄ４１２０を突設部Ｄ１４７ｂの変位とは無関係に変位させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９５９】

また、図３６８７（ａ）に示すように、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配設される際には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ２１４７ｂが、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに対して離間する位置に配設される。これにより、駆動モータＤ１４１に駆動力を付与した際に、第２正面カムＤ２１４７の初期回転における回転速度を向上できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位初期における動作速度を速くでき、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることによる演出効果を向上できる。

【２３９６０】

即ち、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配設される際に、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ２１４７ｂが左側案内部Ｄ４１２８ａ又は右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面に当接した状態では、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることに必要な抵抗が第２正面カムＤ２１４７の初期回転時に作用する。そのため、第２正面カムＤ２１４７の初期回転における回転速度が低下し、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位初期における動作速度が遅くなり、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることによる演出効果が低下する恐れがある。

【２３９６１】

これに対し、第１９１実施形態では、第２正面カムＤ２１４７が第１位置に配設される際には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂが、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに対して離間する位置に配設され、第２正面カムＤ２１４７の初期回転では、突設部Ｄ１４７ｂを空転させる（左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させずに変位させる）ことができるので、その空転区間を利用して、ベース本体Ｄ４１１１に対する突設部Ｄ１４７ｂの相対変位速度を向上できる。これにより、突設部Ｄ１４７ｂを左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接させた際の上側揺動手段Ｄ４１２０の変位速度を速くできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることによる演出効果を向上できる。

【２３９６２】

なお、この場合、ベース本体Ｄ４１１１に対して相対変位される途中の突設部Ｄ１４７ｂが左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面に衝突することになるため、その衝突した際の衝撃音が遊技者に聞こえ、遊技者の興趣が低下するおそれがある。また、突設部Ｄ１４７ｂがその衝撃によって破損する恐れがある。

【２３９６３】

そのため、第１９１実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂの周囲、又は、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面側に弾性材料から形成される弾性部材を配設して、突設部Ｄ１４７ｂが左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向面に当接する衝撃を緩和しても良い。

【２３９６４】

なお、上記第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合に、第２正面カムＤ２１４７を第２位置に変位させるまで、右側案内部Ｄ４１２８ｂに突設部Ｄ１４７ｂを当接させた状態で上側揺動手段Ｄ４１２０をスライド変位させる場合について説明したが、第２正面カムＤ１４７が第２位置に変位されている途中で、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂを離間させて、即ち、上側揺動手段Ｄ１４２０を突設部Ｄ１４７ｂの変位よりも先行して、上側揺動手段Ｄ１４２０をスライド変位させても良い。例えば、突設部Ｄ１４７ｂが上側揺動手段Ｄ４１２０の右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接した衝撃で、突設部Ｄ１４７ｂよりも先行してスライド変位するように構成しても良い。

【２３９６５】

また、第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０の上面に形成される複数の凸部Ｄ４１１８ｂのうち、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に形成される凸部Ｄ４１１８ｂが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて第２正面カムＤ２１４７を第２位置または第４位置に変位させた場合における上側揺動手段Ｄ４１２０の転動部材Ｄ４１２９ｂの左右方向外側に隣り合う位置に形成される。

【２３９６６】

これにより、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い速度）で回転させて第２正面カムＤ２１４７を第２位置または第４位置に変位させた場合に、上側揺動手段Ｄ４１２０がその慣性力で左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位することを抑制できる。さらに、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させて第２正面カムＤ２１４７を第２位置または第４位置に変位させた場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０（転動部材Ｄ４１２９ｂ）に凸部Ｄ４１

１８ｂを乗り越えさせて変位させることができる。従って、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂで回転させる場合と、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａで回転させる場合とで、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を変更できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０による演出効果を向上しやすくできる。

【２３９６７】

従って、第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更して、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度を変更することで、その突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）に作用する駆動力の大きさを変更でき、その突設部Ｄ１４７ｂから受ける駆動力に大きさに応じて変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を変更できる。

【２３９６８】

また、第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される際に、上側揺動手段Ｄ４１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることにより、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を変更できるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。

【２３９６９】

従って、第１９１実施形態では、突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）に作用する駆動力の大きさを変更した際の上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化することで、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制できる。これにより、パチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の演出に合わせて、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を変更する（例えば、大当たり後には、軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を速くして変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を複雑にして、遊技者に与える興趣を大当たりと共に向上させる）ことで、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９７０】

また、第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が受ける駆動力が小さい場合）には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位されず、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が受ける駆動力が大きい場合）には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）と当接する位置まで変位可能に構成される。

【２３９７１】

そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けずに変位され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて突設部Ｄ１４７ｂを変位させる場合には、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）が弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を受けて変位される。これにより、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位の態様を複雑化することができる。その結果、変位手段Ｄ４１２１（上側揺動手段Ｄ４１２０）の変位による演出効果を向上できる。

【２３９７２】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させた場合には、その駆動速度が速くなることで上側揺動手段Ｄ４１２０の可動音が遊技者に聞こえる恐れがある。そのため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回

転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転させる場合（即ち、第２正面カムＤ２１４７の回転速度を速くした場合）には、パチンコ機Ｈ１０に配設したスピーカー（図示しない）から放音される遊技音を大きくして、上側揺動手段Ｄ４１２０の可動音が遊技者に聞こえることを抑制しても良い。

【２３９７３】

また、第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転した際に、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位する場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることができる。これにより、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに非案内側の左側案内部Ｄ４１２８ａ又は右側案内部Ｄ４１２８ｂが当接する場合に突設部Ｄ１４７ｂに作用する衝撃を緩和することができる。その結果、突設部Ｄ１４７ｂが破損することを抑制できる。

【２３９７４】

なお、上記の説明では、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に変位させる（即ち、第２正面カムＤ２１４７を正面視において時計回りに回転させる）場合について説明したが、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７を正面視において反時計回りに回転させるものであっても良く、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させるものであっても良い。

【２３９７５】

これによれば、第２正面カムＤ２１４７の変位の態様を適宜変更することができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様が一様になることを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９７６】

また、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転方向を反転させる際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する慣性力を大きくできる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を大きく変化させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２３９７７】

また、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされる。よって、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【２３９７８】

即ち、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転を一度停止させてから回転速度を切り替えて（設定しなおして）再度回転が開始されるものであっては、回転速度を切り替える度にその回転を停止する必要があるため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位が断続的になり、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果が低下する恐れがある。

【２３９７９】

これに対し、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度は、第２正面カムＤ２１４７の変位途中に変更可能とされるので、回転速度を変更する際に上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を継続させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果が低下することを抑制できる。

【２３９８０】

なお、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度は、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第４位置まで順に（時計回りで）変位させる場合に、１回転目を回転速度Ｂで回転させた後の２回転点目以降を回転速度Ａで回転させたり、第２正面カムＤ２１４７

が１回転される毎に回転速度を変更しても良い。
【２３９８１】
　また、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１位置から第２位置までの変位を回転速度Ｂで回転させた後、第２位置から第１位置までの変位を回転速度Ａで回転させる（往路と復路とで回転速度を変更する）ことで、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させたことによる上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様とを異ならせることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２３９８２】
　さらに、例えば、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ２１４７が１往復動作される毎に回転速度を変更しても良い。
【２３９８３】
　なお、第２正面カムＤ２１４７を第１位置と第２位置との間（所定の変位区間）で繰り返し往復変位させる場合には、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間が同一に設定される。これにより、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素とできる。
【２３９８４】
　即ち、第２正面カムＤ２１４７の往路と復路とが異なる変位区間に設定される場合には、第２正面カムＤ２１４７の回転量を検出するための検出手段を複数個配設してその回転位置を検出する、若しくは、駆動モータＤ１４１により第２正面カムＤ２１４７の回転量を制御する必要がある。そのため、第２正面カムＤ２１４７の制御が複雑になる。
【２３９８５】
　これに対し、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置に変位させる往路と、第２正面カムＤ２１４７を第２位置から第１位置に変位させる復路とで、その変位区間を同一に設定することで、ベース手段Ｄ１１１に配設した検出手段Ｄ１１１ｇ（図３６６２参照）により、第２正面カムＤ２１４７の位置検出を可能にできる。従って、１個の検出手段Ｄ１１１ｇにより、第２正面カムＤ２１４７の制御をすることができるので、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡素にできる。
【２３９８６】
　次いで、図３６９０を参照して、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００の変形例について説明する。図３６９０（ａ）及び図３６９０（ｂ）は、変形例における揺動ユニットＤ４１００の模式断面図である。なお、図３６９０（ａ）及び図３６９０（ｂ）に示す揺動ユニットＤ４１００の断面は、図３６８８（ａ）のＥ０４ｂ－Ｅ０４ｂ線における揺動ユニットＤ４１００の断面と対応する。
【２３９８７】
　まず、図３６９０（ａ）を参照して、図３６９０（ａ）に示す変形例について説明する。なお、図３６９０（ａ）では、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００の下側案内部Ｄ４１１８の構成が異なるのみであり、それ以外の構成は第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００と同一であるので、その詳しい説明は省略する。
【２３９８８】
　図３６９０（ａ）に示すように、本変形例では、下側案内部Ｄ４１１８は、左左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かうに従って上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａと、その傾斜面Ｄ４１１８ａに凹設される凹部Ｄ４１１８ｃと、その凹部Ｄ４１１８ｃの内側に収容される直動係合部Ｄ４１１８ｄと、その直動係合部Ｄ４１１８ｄを付勢する付勢バネＤ４１１８ｆとを備える。
【２３９８９】

凹部Ｄ４１１８ｃは、後述する直動係合部Ｄ４１１８ｄを上下方向に摺動可能な状態で保持する空間であり、直動係合部Ｄ４１１８ｄとの間に所定の隙間（直動係合部Ｄ４１１８ｄを摺動可能な隙間）を有する大きさに形成される。

【２３９９０】

直動係合部Ｄ４１１８ｄは、下側案内部Ｄ４１１８の上面を案内されて変位される上側揺動手段Ｄ４１２０の一方向の変位を規制するための部材であり、下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも上方に張り出す張出位置と、その張り出した位置から下方に退避して下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも下方に退避した退避位置との間で変位可能に構成される。

【２３９９１】

また、直動係合部Ｄ４１１８ｄは、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面側に乗りやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面側に向かって傾斜された形状に上面側が形成される。また、付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に位置する上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて左右方向中央側に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の直動係合部Ｄ４１１８ｄの側面に係合しやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面に対して略直交する方向に向かって延設される形状に側面側が形成される。

【２３９９２】

これら直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面側の形状と側面側の形状とにより、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を直動係合部Ｄ４１１８ｄが許容しやすく、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を直動係合部Ｄ４１１８ｄが規制しやすくされる。

【２３９９３】

付勢バネＤ４１１８ｆは、金属材料から形成されるコイルバネであり、凹部Ｄ４１１８ｃの内側に配設される。また、付勢バネＤ４１１８ｆは、直動係合部Ｄ４１１８ｄの下方側に配設され、下側案内部Ｄ４１１８に対して直動係合部Ｄ４１１８ｄを上方側（張出位置側）に付勢した状態で配設される。

【２３９９４】

以上のように形成される図３６９０（ａ）に示す変形例では、上記第１９１実施形態と同様に、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成される。

【２３９９５】

本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされ、回転係合部Ｄ４１１８ｅを退避位置に変位させつつ直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面を転動して上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位されたあと、上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて、付勢バネＤ４１１８ｆの反力により張出位置に変位した直動係合部Ｄ４１１８ｄを乗り越えて左右方向中央側に向けて変位することを抑制できる。なお、直動係合部Ｄ４１１８ｄに規制される上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向中央側に向けて変位させることで、上側揺動手段Ｄ４１２０に直動係合部Ｄ４１１８ｄを乗り越えさせることができる。

【２３９９６】
そのため、本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた後においても、第２正面カムＤ２１４７の回転に伴う変位を上側揺動手段Ｄ４１２０にさせることができる。従って、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた場合に、上側揺動手段Ｄ４１２０が暴れることを抑制できる。
【２３９９７】
また、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄの上面を転動しつつ下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄを乗り越えて下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを異なる態様にできる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２３９９８】
次いで、図３６９０（ｂ）を参照して、図３６９０（ｂ）に示す変形例について説明する。なお、図３６９０（ｂ）では、第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００の下側案内部Ｄ４１１８の構成が異なるのみであり、それ以外の構成は第１９１実施形態における揺動ユニットＤ４１００と同一であるので、その詳しい説明は省略する。
【２３９９９】
図３６９０（ｂ）に示すように、本変形例では、下側案内部Ｄ４１１８は、左左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かうに従って上方側（矢印Ｕ方向側）に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａと、その傾斜面Ｄ４１１８ａに凹設される凹部Ｄ４１１８ｃと、その凹部Ｄ４１１８ｃの内側に収容される回転係合部Ｄ４１１８ｅと、その回転係合部Ｄ４１１８ｅを付勢する付勢バネＤ４１１８ｆとを備える。
【２４０００】
凹部Ｄ４１１８ｃは、後述する回転係合部Ｄ４１１８ｅを回転可能な状態で保持する空間であり、回転係合部Ｄ４１１８ｅとの間に所定の隙間（回転係合部Ｄ４１１８ｅを回転させることが可能な隙間）を有する大きさに形成される。
【２４００１】
回転係合部Ｄ４１１８ｅは、下側案内部Ｄ４１１８の上面を案内されて変位される上側揺動手段Ｄ４１２０の一方向の変位を規制するための部材であり、下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも上方に張り出す張出位置と、その張り出した位置から下方に回転して退避し下側案内部Ｄ４１１８の上面よりも下方に退避した退避位置との間で回転可能に構成される。
【２４００２】
また、回転係合部Ｄ４１１８ｅは、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ４１２０が付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面側に乗りやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面側に向かって傾斜された形状に上面側が形成される。また、付勢手段Ｄ２１８３側（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側）に位置する上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて左右方向中央側に向けて変位される場合に、下側案内部Ｄ４１１８の上面を転動する転動部材Ｄ４１２９ｂが張出位置の回転係合部Ｄ４１１８ｅの側面に係合しやすい形状、即ち、下側案内部Ｄ４１１８の上面に対して略直交する方向に向かって延設される形状に側面側が形成される。
【２４００３】
これら回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面側の形状と側面側の形状とにより、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を回転係合部Ｄ４１１８ｅが許容しやすく、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位する場合には、その上側揺動手段Ｄ４１２０の変位

を回転係合部Ｄ４１１８ｅが規制しやすくされる。
【２４００４】
付勢バネＤ４１１８ｆは、金属材料から形成されるコイルバネであり、凹部Ｄ４１１８ｃの内側に配設される。また、付勢バネＤ４１１８ｆは、回転係合部Ｄ４１１８ｅの側方に配設され、下側案内部Ｄ４１１８に対して回転係合部Ｄ４１１８ｅを上方側（張出位置側）に付勢した状態で配設される。
【２４００５】
以上のように形成される図３６９０（ａ）に示す変形例では、上記第１９１実施形態と同様に、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成される。
【２４００６】
本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされ、回転係合部Ｄ４１１８ｅを退避位置に変位させつつ回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面を転動して上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位されたあと、上側揺動手段Ｄ４１２０が自重や慣性力等の力を受けて、付勢バネＤ４１１８ｆの反力により張出位置に変位した回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えて左右方向中央側に向けて変位することを抑制できる。なお、回転係合部Ｄ４１１８ｅに規制される上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０を左右方向中央側に向けて変位させることで、上側揺動手段Ｄ４１２０に回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えさせることができる。
【２４００７】
そのため、本変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた後においても、第２正面カムＤ２１４７の回転に伴う変位を上側揺動手段Ｄ４１２０にさせることができる。従って、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた場合に、上側揺動手段Ｄ４１２０が暴れることを抑制できる。
【２４００８】
また、上側揺動手段Ｄ４１２０が回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面を転動しつつ下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えて下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを異なる態様にできる。そのため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２４００９】
なお、図３６９０（ａ）及び図３６９０（ｂ）に示す変形例では、付勢バネＤ４１１８ｆの付勢力により直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅを張出位置側に付勢する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅに錘を配設して、その錘の自重により直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅを張出位置側に付勢しても良い。この場合、付勢バネＤ４１１８ｆの配設空間を不要とできるので、その分、下側案内部Ｄ４１１８の構造を簡易化できる。
【２４０１０】
また、図３６９０（ａ）及び図３６９０（ｂ）に示す変形例では、直動係合部Ｄ４１１８ｄ及び回転係合部Ｄ４１１８ｅが柱状に形成される場合について説明したが、必ずしも

これに限られるものではなく、張出位置において上側揺動手段Ｄ４１２０の変位を規制可能であれば、その形状は板状であっても、円形状であっても、扇状であっても良い。
【２４０１１】
さらに、図３６９０（ａ）及び図３６９０（ｂ）に示す変形例では、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央側に向かって上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する自重や慣性力等の力で、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位された際に、直動係合部Ｄ４１１８ｄ又は回転係合部Ｄ４１１８ｅにより一時的に上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向中央側に向かって変位されることを停止するものの、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する自重や慣性力等の力で上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ又は回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えるものであっても良い。
【２４０１２】
この場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する自重や慣性力等の力で上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ又は回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えさせるための付勢バネＤ４１１８ｆの付勢力等の設定が難しくなり、製造コストが高まる恐れがあるが、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの駆動力を上側揺動手段Ｄ４１２０に伝達しなくても上側揺動手段Ｄ４１２０を突設部Ｄ１４７ｂとの当接領域に変位させることが可能となるため、第２正面カムＤ２１４７が所定の区間を往復変位する際に、その変位区間を小さくできる。その結果、往復変位の間隔を早めることができ、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出効果を向上できる。
【２４０１３】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。
【２４０１４】
上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。
【２４０１５】
上記各実施形態では、折曲位置Ａ３０１へ向けた球の流下経路が板状部Ａ３１１の前面に対して平行な平面に沿った経路として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ａ３１１の前面側に後方へ向けた凹部が形成され、その凹部の下面に沿って流下する態様でも良い。
【２４０１６】
例えば、第２流下経路ＡＲ３０４や第３流下経路ＡＲ３０５を、後方にＵ字に曲がる流路として構成することで、球が鉛直下方に落下する場合に比較して折曲位置Ａ３０１に到達する球の上下方向速度を抑え、上下方向のバウンドが生じることを避ける。
【２４０１７】
上記各実施形態では、対向突部Ａ１３７５が正面側部材Ａ１３５０に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側部材Ａ１３１０から突設形成されても良い。この場合において、大径形状部Ａ１３７５ａが小径形状部Ａ１３７５ｂの正面側に位置するように形成することで、正面視における視認態様を変えずに、配設位置だけ変更することができる。
【２４０１８】
対向突部Ａ１３７５の形状は、直径が途中で変化するものでなく、同一断面の柱状部として構成しても良い。この場合、疲労が局所的に溜まることを避け、破損を防止し易くすることができる。なお、対向突部Ａ１３７５を複数形成することも可能である。
【２４０１９】
上記各実施形態では、対向突部Ａ１３７５が固定配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対向突部Ａ１３７５が動作可能に支持されても良い。この場合、衝突した球の流下態様のバリエーションを対向突部Ａ１３７５の動作態

様の違いによって増やすことができる。
【２４０２０】
例えば、対向突部Ａ１３７５がバネにより左側に付勢されている場合において、流下する球が対向突部Ａ１３７５に当接することで対向突部Ａ１３７５が右方へ変位され、振分部材Ａ１３８０との間の経路幅が広げられるように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の下流側における球の流下抵抗を下げることができ、球詰まりを防止することができる。
【２４０２１】
また、対向突部Ａ１３７５が左側終端位置に位置した場合において、振分部材Ａ１３８０との間の経路幅が球の直径と同等か、球の直径よりも短くなるように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０と対向突部Ａ１３７５との間を流下する球が振分部材Ａ１３８０と対向突部Ａ１３７５とに同時に当接する状態を構成することができるので、球の流下抵抗を増大させることができる。
【２４０２２】
対向突部Ａ１３７５が正面側部材Ａ１３５０及び背面側部材Ａ１３１０の双方とも別体で構成されても良い。この場合において、対向突部Ａ１３７５を金属材料から形成し、正面側部材Ａ１３５０及び背面側部材Ａ１３１０に嵌合状態で固定することで、安定的に固定できるとともに対向突部Ａ１３７５の耐久性を向上させることができる。
【２４０２３】
上記各実施形態では、経路構成部Ａ１３４２における流路が、板状部Ａ３１１の前面側に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路構成部Ａ１３４２における流路が、板状部Ａ３１１よりも後方を通るように構成しても良い。この場合、経路構成部Ａ１３４２における流路を流下する球よりも、折曲位置Ａ３０１へ流下する球の方が正面側を流下するようになるので、折曲位置Ａ３０１へ流下する球を視認させ易くすることができる。
【２４０２４】
振分部材Ａ１３８０が背面側部材Ａ１３１０の後方に折曲位置Ａ３０１への流下経路において交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１が複数形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１の形成を省略しても良い。この場合、折曲位置Ａ３０１へ球が到達するまでの時間を短縮化でき、スムーズな遊技を提供することができる。なお、折曲位置Ａ３０１への流下経路において交差突条部Ａ３３１及び交差突条部Ａ３７１の代わりに、対向突部Ａ１３７５を互い違いに複数配設するようにしても良い。
【２４０２５】
折曲位置Ａ３０１においては、上面傾斜突条部Ａ３５４が球を後方へ寄せる手段として機能する。上面傾斜突条部Ａ３５４の形成を省略すれば、交差突条部Ａ３３１や流下突条部Ａ３３２により生じた正面側への変位による前後位置で、遊技球を下流側へ流下させることができる。
【２４０２６】
上記各実施形態では、正面側部材Ａ１３５０が光透過性の樹脂材料から形成され全域に亘って後方が視認可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面側部材Ａ１３５０に他の箇所に比較して透過性が高い領域を構成する窓部や開口部が形成されても良い。これにより、振分部材Ａ１３８０等の遊技者に視認させる部分は視認性を高め、ソレノイドＡ１４２０等は隠すことができる。
【２４０２７】
上記各実施形態では、正面側部材Ａ１３５０が背面側部材Ａ１３１０に対して締結固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右片側に回転軸を構成するヒンジが設けられ、そのヒンジの回転軸を中心として開閉されるように構成しても良い。この場合、正面側部材Ａ１３５０を背面側部材Ａ１３１０から取り外すことなく、開放させた状態でメンテナンスを行うことができる。また、同様に、背面側部材

Ａ１３１０に対する背面蓋部材Ａ１４８０の開閉の回転軸を構成するヒンジが配設されても良い。更に、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０ではなくベース板Ａ６０に対して脱着可能に構成しても良い。

【２４０２８】

この場合において、正面側部材Ａ１３５０が背面側部材Ａ１３１０に対して半開きの状態となる可能性があるが、半開きの状態では遊技が不可能となるようにエラー報知をするように好悪性しても良いし、半開きの状態でも遊技が可能となるように構成しても良い。半開きの場合には、板状部Ａ３１１と板状部Ａ３５１との間隔が左右位置によって異なるので、球の流下抵抗を左右位置によって変化させることができる。

【２４０２９】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置され、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側に流入した球は必ず入賞検出センサＡＳＣ１１を通過する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路構成部Ａ１３４２において入賞検出センサＡＳＣ１１に入球するか、アウト口から排出されるかの振分けを付けても良い。または、振分を付けずに、入賞検出センサＡＳＣ１１の代わりにアウト口を構成しても良い。

【２４０３０】

この場合、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側への流入が遊技者に与える利益をより抑制させることができ、振分部材Ａ１３８０付近を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。例えば、遊技者は、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側への流入が多い場合には、遊技を止めるという選択をできる。

【２４０３１】

また、この場合において、経路構成部Ａ１３４２により形成される流路側へ流入した球を振分部材Ａ１３８０側（左側）へ動作させるための動作部材を駆動させる第２駆動手段が配設されても良い。例えば、入賞検出センサＡＳＣ１１の上流側における経路構成部Ａ１３４２の右側壁部の左面部が左方に動作可能とされ、その動作により球が振分部材Ａ１３８０側（左方）に移動されるよう構成しても良い。

【２４０３２】

この場合、第２駆動手段により、入球位置ＡＰ１３９７から遊技球が振分部材Ａ１３８０側へ向けて変位される場合と、入球位置ＡＰ１３９７から遊技球が振分部材Ａ１３８０側へ向けて変位されない場合とを構成することができるので、入球位置ＡＰ１３９７に遊技球が到達した場合において振分部材Ａ１３８０に生じる事象のバリエーションを増加させることができ、振分部材Ａ１３８０付近を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【２４０３３】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が姿勢変化可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０の姿勢が常に維持されるように精密に案内するように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の上面を転動する球の転動方向の傾斜を毎回同じとすることができ、球を整列して流し易くすることができる。

【２４０３４】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が案内湾曲板部Ａ３５３の下側に配設されており、振分部材Ａ１３８０に衝突する遊技球は第１流下経路ＡＲ３０３から流下した遊技球に限られる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内湾曲板部Ａ３５３が左方へ変位されるか、又は案内湾曲板部Ａ３５３の形成が省略され、第２流下経路ＡＲ３０４又は第３流下経路ＡＲ３０５を流下した球が振分部材Ａ１３８０に衝突し得るように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０に衝突して流下する球の流下態様のバリエーションを増やすことができる（例えば、振分部材Ａ１３８０の上面に沿って転動流下する態様や、上下方向に落下して振分部材Ａ１３８０に衝突した球が跳ね返る態様等を生じさせることができる）ので、振分部材Ａ１３８０及び振分部材Ａ１３

８０に衝突して流下する球に対する注目力を向上させることができる。
【２４０３５】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０において、形成部Ａ１３８３が延設部Ａ１３８２の先端形状と類似した正面視形状で基端部Ａ１３８１の下方へ向けて張出形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視での形状が矩形状とされても良いし、延設部Ａ１３８２側に角部を向けた三角形状とされても良いし、半円形状とされても良い。半円形状である場合において、その半円の円の中心が基端部Ａ１３８１の中央位置と一致されても良いし、基端部Ａ１３８１の端部（左端部）に位置しても良い。この場合において、基端部Ａ１３８１の下方に半円形状のみが形成されても良いし、基端部Ａ１３８１の上下に亘って円形状が構成されても良い。
【２４０３６】
形成部Ａ１３８３の、延設部Ａ１３８２に対して離間した部位において球と当接できるところ、その離間した部位が湾曲面を構成するようにしても良い。例えば、湾曲面としては、回転部材Ａ１４１０の回転軸方向視で円形であってもいい。この場合、形成部Ａ１３８３と衝突した球が点接触して球がバウンドしたり、バウンドせずに擦れによる力が付与されたりすることにより振分部材Ａ１３８０が動作される。球と形成部Ａ１３８３との当接態様の違いにより、振分部材Ａ１３８０の動作態様が変化され、バウンドされる場合よりも、擦れによる力の付与の方が、振分部材Ａ１３８０の動作量を大きく構成することができることから、振分部材Ａ１３８０の動作のバリエーションを増加させることができる。
【２４０３７】
また、例えば、湾曲面としては下面視で円形であっても良い。この場合、形成部Ａ１３８３と球とが当接した場合に、振分部材Ａ１３８０が球から付与される力が前後方向に逃されることで、振分部材Ａ１３８０の上下方向への移動が過度に生じることを抑制できる。
【２４０３８】
また、形成部Ａ１３８３は、前後方向の肉厚がどの位置も同じとされ延設部Ａ１３８２の延設される方向に沿って延びるように構成されても良いし、部位によって肉厚が異なるように構成しても良い。例えば、基端部Ａ１３８１の左端部の前後方向肉厚よりも、延設部Ａ１３８２に近い側の方が前後方向に薄くなるように構成しても良い。この場合、各形成部Ａ１３８３の前後面のうち基端部Ａ１３８１の前後方向中心側の面は、延設部Ａ１３８２の延設方向に対して傾斜する面として構成される。その傾斜に沿って延設される態様で、前後方向の肉厚がどの位置も同じとされる形状で形成部Ａ１３８３が形成されても良い。この場合、退避凹部Ａ１３４１の下面と当接して摩擦抵抗を生じる形成部Ａ１３８３の延設される方向が延設部Ａ１３８２の延設方向と傾斜されていることから、形成部Ａ１３８３が延設部Ａ１３８２の延設方向と平行に延設されている場合に比較して、延設部Ａ１３８２の動作時の抵抗が増大されるように構成することができる。このように、形成部Ａ１３８３の、延設部Ａ１３８２側の部位を、延設部Ａ１３８２の延設方向と平行ではなく、その延設方向と交差する方向に長く構成しても良い。
【２４０３９】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０において、形成部Ａ１３８３が基端部Ａ１３８１の前後両側から下方へ向けて張出形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ａ１３８３が、延設部Ａ１３８２から張出形成されても良いし、基端部Ａ１３８１から張出形成される部分と延設部Ａ１３８２から張出形成される部分とで構成されても良い。
【２４０４０】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の前後両側において形成部Ａ１３８３が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ａ１３８３が、正面側または背面側のいずれか一方に形成されても良い。この場合、前後両側に形成する場合に比較して、材料コストを低減することができる。

【２４０４１】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の下方から形成部Ａ１３８３が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、形成部Ａ１３８３が、上方または上下両側から張り出すように構成しても良い。この場合、この場合、上側の形成部Ａ１３８３に球が衝突することで、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢にされるため、上面を流下する球からの荷重を延設部Ａ１３８２が専ら受ける場合に比較して、延設部Ａ１３８２の破損を防止し易くすることができる。
【２４０４２】
上記各実施形態では、第２延設部Ａ３２２の上面が平面で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２延設部Ａ３２２の後方側から上面傾斜突条部Ａ３５４と前後逆転した傾斜面を有する可動部材が出没可能に構成されており、球が入球位置ＡＰ１３９７に流入していない場合は可動部材が板状部Ａ３１１の後方に没しており、球に作用しないが、振分部材Ａ１３８０が退避位置とされ、球が入球位置ＡＰ１３９７に流入すると可動部材が前方に進出するように変位されることで板状部Ａ３１１から前方に張り出して球に作用するよう構成しても良い。
【２４０４３】
この場合において、板状部Ａ３１１と平行な平面であって球の中心を通る平面上における球の外形と球の中心とを結ぶ長さ（半径）が転動半径となる場合（第２延設部Ａ３２２の上面に転動する場合）に比較して、板状部Ａ３１１と平行な平面であって球の中心を通らない一対の平面上における球の外形（前後に対向配置される、上面傾斜突条部Ａ３５４と、その上面傾斜突条部Ａ３５４と前後逆転した傾斜面との、上面に支持される位置を通る平面上の外形）と球の中心とを結ぶ長さが転動半径とされる転動を構成することで、球が第２延設部Ａ３２２と当接しない（離間した）状態で転動される。この場合、転動半径が短くされることで、流下速度を減速させることができる。
【２４０４４】
上記各実施形態では、張出位置に位置した振分部材Ａ１３８０の上面に球が当接することにより、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が振分部材Ａ１３８０の上面に当接した場合に球がバウンドし、そのバウンドに伴って振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされても良いし、球との当接により下傾斜姿勢とされる場合も上傾斜姿勢とされる場合も生じ得るように構成しても良い。
【２４０４５】
この場合、球の当接により振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされる場合には、後続の球が折曲位置Ａ３０１へ流下する場合の流下抵抗を増大させることができる。これにより、連続して球が折曲位置Ａ３０１へ流下される場合において、転動面を構成する振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされる場合と、上傾斜姿勢とされる場合とをランダムに構成することができるので、球の流下態様にばらつきを生じさせることができ、球の流下のバリエーションを増大させることができる。
【２４０４６】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が下傾斜姿勢とされた場合において、球が通過して振分部材Ａ１３８０から離間した後も下傾斜姿勢が維持され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされた場合において、延設腕部Ａ１４１２の係合突部Ａ１４１２ａが後方延設部Ａ１３８５の下面と当接し、後方延設部Ａ１３８５と延設腕部Ａ１４１２との間の摩擦力により、上傾斜姿勢が維持されるように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０の姿勢変化は、振分部材Ａ１３８０に当接した球が振分部材Ａ１３８０から離間した後も維持させることができる。
【２４０４７】
上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の正面側板状部Ａ１３８４が、延設部Ａ１３８２よりも小さい場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正

面視または上面視で延設部Ａ１３８２を覆う程に大きく形成されても良い。この場合、延設部Ａ１３８２の姿勢変化を正面視で把握し難くすることができる。この場合において、例えば、正面側板状部Ａ１３８４が円形で形成されても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０が姿勢変化しても正面側板状部Ａ１３８４の外形は変わらないので、振分部材Ａ１３８０の姿勢変化を目立たないように構成することができる。

【２４０４８】

この場合において、延設部Ａ１３８２の上面を流下する球に対して、正面側板状部Ａ１３８４が前後方向で当接する状況を構成することができるため、球との当接を複数位置で生じさせることにより摩擦抵抗を増大させ、球の流下速度を減速させることができる。また、正面側板状部Ａ１３８４により球を部分的に隠すことができ、球の流下方向を予測され難くすることができる。

【２４０４９】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置へ変位される途中で球と衝突する場合、変位速度が遅くなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球に衝突された振分部材Ａ１３８０が退避位置側へ戻る場合があるように構成しても良い。特に、折曲位置Ａ３０１において球詰まりが生じている場合には、振分部材Ａ１３８０が退避位置へ戻されることにより、球が入球検出センサＡＳＣ１１を通過して排出されることで、更なる球詰まりが生じることを避けることができる。

【２４０５０】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０が背面側部材Ａ１３１０の後方に脱落しない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０を背面側部材Ａ１３１０の後方に抜き取ることが可能に構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０において遊技球と衝突する延設部Ａ１３８２等が割れたり欠けたりした場合において、背面側部材Ａ１３１０に正面側部材Ａ１３５０を固定したままで、振分部材Ａ１３８０の交換を行うことができる。

【２４０５１】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０の動作が、変位伝達装置Ａ１４００のソレノイドＡ１４２０の駆動力（励磁、非励磁の切り替え）により生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ソレノイドに限らずモータの駆動力により動作が生じる構成でも良いし、磁力によって動作が生じる構成でも良いし、流下する球の勢い（荷重）によって動作が生じる構成でも良いし、コンプレッサーにより圧縮された空気の圧力により動作が生じる構成でも良く、力を付与する手段であれば何でも良く、各手段の組合せでも良い。

【２４０５２】

球の勢い（荷重）によって動作が生じる構成の一例を、振分部材Ａ２３８０で説明したが、これは球の勢い（荷重）によって動作が生じる構成が振分部材Ａ２３８０に限るものではない。振分部材Ａ１３８０を採用しながら、ソレノイドＡ１４２０の駆動力を利用せずに動作させること（ソレノイドＡ１４２０の配設を省略すること）は当然可能である。

【２４０５３】

例えば、ソレノイドＡ１４２０の配設が省略され、ソレノイドＡ１４２０に基づく荷重（付勢力や駆動力）が無い場合において、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置へ向けた変位は、振分部材Ａ１３８０の延設部Ａ１３８２に対して球が当接する場合に生じる荷重により生じ得る。延設部Ａ１３８２の上面が斜めに傾斜しており、球からの荷重が左向きに作用し得ることがその理由の一つである。

【２４０５４】

更に、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部を構成し、その延設部が板状部Ａ３５１に形成される左右方向に長い長孔を貫通した状態で遊技が可能に構成する。振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する場合に、経路構成部Ａ１３４２により構成される経路に流入する球が入球位置ＡＰ１３９７に位置した状態において、その入球位置ＡＰ１３９７に位置する球の右下面に、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部が当接されるよう

構成することで、球の荷重により延設部を右方向に変位させることができ、延設部と一体形成されている中間部Ａ１４３８が右方向に変位されることで振分部材Ａ１３８０の退避位置から張出位置への変位を生じさせることができる。

【２４０５５】

このように、振分部材Ａ１３８０の動作は、その動作方向に関わらず、当接による球からの荷重により生じさせることが可能である。上述では、張出位置から退避位置への動作については、振分部材Ａ１３８０に直接的に球が当接した場合を説明し、退避位置から張出位置への動作については、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部に当接した球が振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与する場合を説明したが、これに限られるものではない。

【２４０５６】

例えば、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作が、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部に当接した球が振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与することで生じても良い。この場合、例えば、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置される場合において中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部が板状部Ａ３５１の前方に張り出す位置を、経路構成部Ａ１３４２により構成される経路の内方ではなく、折曲位置Ａ３０１側へ流れる経路（外縁部材Ｈ７３により右側が区画される経路）の内方となるように設定する。これにより、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態において折曲位置Ａ３０１側へ流下する遊技球が中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部に左下面を当接させることで、左向き（退避位置側へ向く方向）の荷重を延設部に付与することができる。この荷重により、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作を生じさせることができる。

【２４０５７】

この中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部を振分部材Ａ１３８０が有する構成であれば、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作も、退避位置から張出位置への動作も、延設部に当接した球が振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与することにより生じさせることができる。

【２４０５８】

即ち、経路構成部Ａ１３４２の右側壁部に左右に貫通する切欠きが形成され、その切欠きを通って、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部が経路構成部Ａ１３４２の右側壁部の左側にも右側にも位置できるように構成することで、延設部は、経路構成部Ａ１３４２により形成される経路（入賞検出センサＡＳＣ１１に流入する経路）に流入する球とも、経路構成部Ａ１３４２の右側壁部の右側を折曲位置Ａ３０１側へ流下する球とも、当接可能とされる。

【２４０５９】

振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態では、経路構成部Ａ１３４２により形成される経路に流入する球から延設部が荷重を受け、その荷重による張出位置への動作が構成可能とされる。また、振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置する状態では、折曲位置Ａ３０１側へ流下する球から延設部が荷重を受け、その荷重による退避位置への動作が構成可能とされる。

【２４０６０】

なお、中間部Ａ１４３８から前方に延設する延設部の形状は、円柱状のピン形状でも良いし、正面視で湾曲した湾曲形状でも良いし、肉厚一定の平面板状でも良いし、肉厚が徐々に変化される板形状でも良いし、延設部Ａ１３８２の形状に倣った形状でも良いし、遊技球が衝突可能な部位を構成していれば特に限定されるものではない。

【２４０６１】

なお、延設部に対する球からの荷重が付与される度に振分部材Ａ１３８０が退避位置と張出位置とで変位されるようにしても良いし、球からの荷重が複数回付与されることで変位が生じるようにしても良い。例えば、突条部Ａ１４８４において上下方向に僅かに張り出す突設部を構成し、その突設部を案内突部Ａ１４３１ａが乗り越えることで変位が生じ

るように構成し、延設部に対して球からの荷重が付与される回数が１回だと案内突部Ａ１４３１ａを乗り越えないが、複数回だと案内突部Ａ１４３１ａを乗り越えるように構成することで、球からの荷重が複数回付与されることで振分部材Ａ１３８０の変位が生じるよう構成することができる。

【２４０６２】

この場合において、延設部に対する球からの荷重が１回だと、突条部Ａ１４８４から僅かに張り出す突設部と案内突部Ａ１４３１ａとが当接する位置までの変位に留まり、延設部に対する球からの荷重が複数回付与されることで突設部を案内突部Ａ１４３１ａが乗り越えて、退避位置または張出位置に到達する。即ち、振分部材Ａ１３８０の停止位置として、張出位置と退避位置との間の途中位置（突設部と案内突部Ａ１４３１ａとが当接する位置）を構成する。

【２４０６３】

また、例えば、振分部材Ａ１３８０の退避位置から張出位置への動作が、振分部材Ａ１３８０に直接的に球が当接することで生じても良い。この場合、例えば、第２延設部Ａ３２２に左右方向に長い溝部を上下方向で穿設し、その溝部を貫通する張出部を振分部材Ａ１３８０の基端部Ａ１３８１又は延設部Ａ１３８２の上面から張出形成し、その張出部が第２延設部Ａ３２２の上面を流下する球と当接可能な位置まで張り出すようにしても良い。これにより、振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置する状態において第２延設部Ａ３２２の上面を流下する球が張出部に当接し、球が流下する右方向の荷重が与えられることで、振分部材Ａ１３８０が退避位置から張出位置への動作を生じさせることができる。

【２４０６４】

この張出部を振分部材Ａ１３８０が有する構成であれば、振分部材Ａ１３８０の張出位置から退避位置への動作も、退避位置から張出位置への動作も、振分部材Ａ１３８０に直接的に当接した球からの荷重により生じるように構成することができる。この張出部を形成部Ａ１３８３として形成しても良く、この場合、基端部Ａ１３８１の真上位置において下方へ落下する球が形成部Ａ１３８１と当接可能となり、形成部Ａ１３８３に球から力が付与される場合における動作を生じさせることができる。

【２４０６５】

なお、振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与する延設部が、折曲位置Ａ３０１よりも上流側または入賞検出センサＡＳＣ１１よりも上流側、に位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０に間接的に荷重を付与する延設部が、入賞検出センサＡＳＣ１１よりも下流側に位置していたり、折曲位置Ａ３０１よりも下流側に配設される第２入賞口Ａ６４０や特定入賞口Ｈ６５ａ（図３６４９参照）に流入した球が流下する経路の内方に位置していたりしても良い。この場合、動作される振分部材Ａ１３８０と、振分部材Ａ１３８０の動作力を生じさせる球との距離を離すことができるので、意外性のある動作を生じさせることができる。

【２４０６６】

中間部Ａ１４３８は、前方に延設される延設部だけでなく、全体が板状部Ａ３１１よりも正面側に位置されても良い。この場合、球から当接可能な位置を延設部に限らないことから、中間部Ａ１４３８の特定の箇所に繰り返し荷重が付与される場合に比較して、中間部Ａ１４３８の耐久性を向上させることができる。

【２４０６７】

中間部Ａ１４３８（少なくとも手前側へ延設された延設部）が金属材料から形成されても良い。この場合、光透過性の振分部材Ａ１３８０とのコントラストで、視認態様を変化させることができる。中間部Ａ１４３８の延設部の視認性を良くすることで、折曲位置Ａ３０１へ向けて流下する球が延設部に衝突して流下態様が突然変化する場合に、その原因を遊技者が把握困難となることを避けることができる。これにより、流下態様が不正に変化されているという疑念を遊技者が抱く可能性を減らすことができる。

【２４０６８】

中間部Ａ１４３８における手前側へ延設された延設部は少なくとも上面が正面視で湾曲

形状（上向き突の円弧形状に形成）に形成されてもいい。これにより、球が延設部に当たると左右いずれかに負荷が逃げて、球が鉛直方向に跳ねる可能性を減らすことができる。

【２４０６９】

これにより、中間部Ａ１４３８の左右方向動作を生じさせ易くすることができる。中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が張出位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は折曲位置Ａ３０１側へ流下される態様と、中間部Ａ１４３８により振分部材Ａ１３８０が退避位置に位置された（または動作中である）場合において、第１流下経路ＡＲ３０３を流下する後続の球は入賞検出センサＡＳＣ１１側へ流下される態様との、切り替えを生じさせ易くすることができる。

【２４０７０】

上記各実施形態では、変位伝達装置Ａ１４００が背面側部材Ａ１３１０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位伝達装置Ａ１４００の伝達可能化部材Ａ１４３０が背面蓋部材Ａ１４８０に配設されても良い。この場合、背面蓋部材Ａ１４８０を取り外すと同時に伝達可能化部材Ａ１４３０をソレノイドＡ１４２０や回転部材Ａ１４１０から取り外すことができ、背面蓋部材Ａ１４８０を取付けると同時に伝達可能化部材Ａ１４３０をソレノイドＡ１４２０や回転部材Ａ１４１０に組み付けることができるので、メンテナンス性を向上させることができる。

【２４０７１】

上記各実施形態では、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０から分離させて伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外す場合において、振分部材Ａ１３８０の動作は停止されており振分部材Ａ１３８０の位置は維持されるため、対向突部Ａ１３７５と振分部材Ａ１３８０との間の経路幅が維持され、背面蓋部材Ａ１４８０を取付ければ遊技領域において遊技が可能な状態を構成可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０の動作中に背面蓋部材Ａ１４８０を分離させることができるよう構成される場合において、伝達可能化部材Ａ１４３０とは別で振分部材Ａ１３８０に対して力を付与する手段を設けておくことで、伝達可能化部材Ａ１４３０を取り外している最中においても振分部材Ａ１３８０の動作が継続されるようにしても良い。この場合、伝達可能化部材Ａ１４３０を再度取り付ける前の期間においても、振分部材Ａ１３８０の動作を継続させた状態での遊技を可能とすることができる。

【２４０７２】

なお、伝達可能化部材Ａ１４３０による力の伝達を代替する手段としては、予備としての別の駆動手段（駆動モータ等）でも良いし、圧縮した空気を供給可能なコンプレッサーでも良いし、所謂ぜんまい等の形状変化を基にして動作力を生じさせる装置でも良いし、振り子のように荷重のバランスによって往復運動をさせる装置でも良いし、力を付与する手段であれば何でも良い。

【２４０７３】

上記各実施形態では、伝達可能化部材Ａ１４３０が背面側部材Ａ１３１０と背面蓋部材Ａ１４８０との間に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、伝達可能化部材Ａ１４３０が背面側部材Ａ１３１０と正面側部材Ａ１３５０との間に配設されても良い。この場合、背面蓋部材Ａ１４８０を背面側部材Ａ１３１０及び正面側部材Ａ１３５０から外した場合において、振分部材Ａ１３８０が取り外されないのと同様に、伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外されることを防止することができる。これにより、伝達可能化部材Ａ１４３０が取り外された状態（付け忘れた状態）でメンテナンスが終了するという事態を未然に避けることができる。

【２４０７４】

上記各実施形態では、回転部材Ａ１４１０に対して、振分部材Ａ１３８０と伝達可能化部材Ａ１４３０とが別体で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転部材Ａ１４１０と、振分部材Ａ１３８０と伝達可能化部材Ａ１４３０とが一体的に構成され、各部位の相対変位は連結部分において撓みが生じることにより

破損が防止されるように構成しても良い。この場合、回転部材Ａ１４１０が正方向に回転動作する場合において振分部材Ａ１３８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が一の方向に変位され、回転部材Ａ１４１０が逆方向に回転動作する場合において振分部材Ａ１３８０及び伝達可能化部材Ａ１４３０が他の方向に変位される。これによれば、複数部材で構成される場合に比較して、組立工数を低減することができる。この場合において、樹脂材料から一体形成されても良いし、樹脂材料または金属材料の複数部材が一体的に固定され一体的に動作されるものでも良い。

【２４０７５】

上記各実施形態では、ソレノイドＡ１４２０が電源投入から一定動作で駆動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の流下に基づいて動作しても良い。この場合において球が流下していない時は駆動が停止されていても良いし、一定動作がされている途中に球の流下に基づく動作が差し込まれても良い。

【２４０７６】

例えば、スルーゲートＨ６７を球が流下した場合にソレノイドＡ１４２０が励磁されるように構成しても良いし、振分部材Ａ１３８０の姿勢変化（例えば、下傾斜姿勢への変化）を検出して、その検出によりソレノイドＡ１４２０を短時間かつ高頻度で励磁させても良い。励磁の時間が短時間とされることにより、球が経路構成部Ａ１３４２側に流入する事象の発生を抑制し、折曲位置Ａ３０１側へ球が流下し易い状況を構成し易くすることができる。

【２４０７７】

上記各実施形態では、折曲位置Ａ３０１において、連続的に形成される交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２が、それぞれ別の凸部として形成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２の間の領域が面で連結されても良い。即ち、平面が前方に張り出される態様となっていてもいい。この場合、交差突条部Ａ３３１及び流下突条部Ａ３３２の前面に球が転動する面を構成することができ、正面側へ変位させる作用をより確実に生じさせることができる。

【２４０７８】

上記各実施形態では、振分部材Ａ２３８０が左右方向に延びる回転軸を中心に回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向に延びる回転軸を中心に回転されても良い。この場合において、一回転以上の回転動作が可能に構成しても良い。これにより、球が到達した場合に振分部材Ａ２３８０が第１状態とされるか第２状態とされるかのランダム性を向上させることができる。

【２４０７９】

振分部材Ａ２３８０の回転軸Ａ２３８０ａが左右方向に延びる場合を説明したが、回転軸Ａ２３８０ａが前後方向に延びる態様でも良いし、上下方向に延びる態様でも良い。この場合において、回転動作する部材は、球を振り分け可能な部材であれば態様は限定されるものではなく、振分部材Ａ２３８０の向きを９０度変化させた態様でも良いし、振分部材Ａ１３８０の基端部Ａ１３８１側に回転軸が設けられるようにしても良い。この場合において、振分部材Ａ１３８０の姿勢は、球との当接が可能であれば限定されるものではなく、形成部Ａ１３８３が上下方向に張り出す姿勢でも良いし、形成部Ａ１３８３が前後方向に張り出す姿勢でも良い、その中間の姿勢（斜め）でも良い。

【２４０８０】

上記各実施形態では、振分部材Ａ１３８０又は振分部材Ａ２３８０のいずれか一方を配設したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、振分部材Ａ１３８０による振分の下流側において振分部材Ａ２３８０を配設しても良い。この場合において、振分部材Ａ２３８０の動作が中間部材を介して振分部材Ａ１３８０に伝達され、振分部材Ａ２３８０の動作中において振分部材Ａ１３８０が上傾斜姿勢とされ、その姿勢を維持するように構成しても良い。この場合、振分部材Ａ１３８０から球が離間した後においても、振分部材Ａ１３８０を上傾斜姿勢で維持させる場合を構成することができる。

【２４０８１】

上記各実施形態では、上面傾斜突条部Ａ３５４が正面側部材Ａ１３５０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面傾斜突条部Ａ３５４が背面側部材Ａ１３１０に形成されるようにしても良い。その他、正面側部材Ａ１３５０の背面から突設される形状部の後端側を背面側部材Ａ１３１０と連結させて、正面側部材Ａ１３５０とは別体で形成しても良い。この場合、正面側部材Ａ１３５０の背面を平坦面とすることができるので、正面視における球流下経路の視認性を向上させることができる。

【２４０８２】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、正面視（矢印Ｂ方向視）において直交する平面上を上側揺動手段Ｄ１２０が変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面視における方向と平行な平面上を上側揺動手段Ｄ１２０が変位するように揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００を配設しても良い。また、上記第１８９実施形態～第１９１実施形態では、第１８６実施形態における上側揺動手段Ｄ１２０を変形させた場合として説明したが、第１８６実施形態における下側揺動手段Ｄ１３０を上記第１８９実施形態～第１９１実施形態における揺動ユニットＤ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００のように変形させるものであっても良い。

【２４０８３】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０（変位手段Ｄ１２１，Ｄ３１２１，Ｄ４１２１及び第２変位手段Ｄ３１２５）の正面視における外形が略半円形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、その外形が矩形状や円形状に形成されるものであっても良い。

【２４０８４】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７により変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ボールねじ、ラック機構、スライドレール、ソレノイド等により所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される動作手段を上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に連結または衝突させて、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させても良い。即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、動作可能な部位であれば、どのような構造であっても良い。

【２４０８５】

この場合には、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７のように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを一方向に回転し続けることにより上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させること困難になるが、動作手段を一方向（例えば上下方向）に変位させることに必要な動作機構に限定できるので、動作手段を他方向（例えば左右方向）に変位させるための機構を不要にできるので、可動機構が他方向側に大型化することを抑制できる。そのため、他方向における他部材の配設スペースを確保しやすくできる。

【２４０８６】

なお、所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材を上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に連結または衝突させて、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させる場合には、所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材の変位方向と同様に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を直線的に変位させるだけでなく、第１８９実施形態における第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４、又は、第１９１実施形態における上側案内部Ｄ４１１７及び下側案内部Ｄ４１１８のように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０をその変位に合わせて案内しても良い。

【２４０８７】
この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を案内する案内部材を配設する分、その製造コストを低減することが難しくなるが、所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材の変位方向とは異なる方向に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２４０８８】
なお、上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、回転する第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７に形成される突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に駆動力を作用させる場合について説明したが、上記した所定の方向に直線的にスライド変位可能に構成される変位部材のように、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂは、変位手段に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。また、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、動作可能な部位であれば、どのような構造であっても良い。
【２４０８９】
上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、正面視略円形状に形成される場合について説明したが、これに限られるものではなく、例えば、リンク機構のように棒状に形成され一端が回転可能に軸支されると共に、他端が上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に連結されるものであっても良い。即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７は、回転可能な部位であれば、どのような構造であっても良い。
【２４０９０】
上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が収まる位置に揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００を配設することで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位を視認させやすくする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【２４０９１】
例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が第１位置に配設される状態において、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の上方側の少なくとも一部が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１の外側に位置し、その状態から第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が第２位置（又は、第３位置、第４位置）まで回転されることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の全体が窓部Ｈ１４ｅの内側に配置されるように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を配設する、又は、窓部Ｈ１４ｅの範囲を設定しても良い。
【２４０９２】
この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位途中に、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の少なくとも一部が遊技者から視認不能になるため、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の全体の変位を遊技者に視認させられなくなり、一時的に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の演出効果が低下する恐れがあるが、変位途中の上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の少なくとも一部を遊技者から視認不能にすることで、その視認不能な領域が視認可能とされた際の遊技者の興趣を高めやすくできる。
【２４０９３】
なお、上記した第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態のよう

に、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が常に視認可能とされるものでは、常に上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が視認されるため、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位した際の興趣が低下する恐れがあるが、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位を目で追わせやすくできるので、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が視認（注目）されなくなることを抑制できる。

【２４０９４】

また、例えば、第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が所定位置（例えば、第１位置）に配設され停止される状態においては、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１（窓部Ｈ１４ｅ）の外側に位置させ、その状態から第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が停止位置とは異なる所定位置（例えば、第２位置、第３位置、第４位置）まで回転させることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の全体が窓部Ｈ１４ｅの内側に配置されるように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を配設する、又は、窓部Ｈ１４ｅの範囲を設定しても良い。

【２４０９５】

この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の停止状態において上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の装飾を遊技者に視認させて遊技者の興味を持たせることができなくなるが、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を停止状態から変位させて遊技者に視認させた際に初めて上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の装飾を遊技者に視認させることができるので、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させた際の興趣を高めやすくできる。

【２４０９６】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内にベース手段Ｄ１１０，Ｄ２１１０，Ｄ３１１０，Ｄ４１１０と、そのベース手段Ｄ１１０，Ｄ２１１０，Ｄ３１１０，Ｄ４１１０に配設される各部材（上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０、上側動力付与手段Ｄ１４０，Ｄ２１４０，Ｄ３１４０，Ｄ４１４０）との少なくとも一部が窓部Ｈ１４ｅを介した視認領域内に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２４０９７】

例えば、窓部Ｈ１４ｅの上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１及び左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２の境界線の一部を窓部Ｈ１４ｅの内側に変形して（即ち、上側装飾ユニットＨ１４ａ及び左側装飾ユニットＨ１４ｂの正面視（矢印Ｂ方向視）における外形を変形して）、少なくとも上側動力付与手段Ｄ１４０，Ｄ２１４０，Ｄ３１４０，Ｄ４１４０が窓部Ｈ１４ｅの外側に配置されるようにしても良い。

【２４０９８】

これによれば、窓部Ｈ１４ｅの上側視認可能範囲Ｈ１４ｅ１及び左側視認可能範囲Ｈ１４ｅ２の境界線の一部を窓部Ｈ１４ｅの内側に変形する分、その視認可能な範囲が狭まり上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を遊技者に視認させ難くなる恐れがあるものの、上側動力付与手段Ｄ１４０，Ｄ２１４０，Ｄ３１４０，Ｄ４１４０を遊技者が視認することを抑制できるので、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が変位される態様を予測され難くして、遊技の興趣を高めることができる。

【２４０９９】

上記例示したように、窓部Ｈ１４ｅは、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が所定の変位領域で視認可能となるように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０等、所定の領域を視認可能とさせる部位であれば、どのような構成であっても良い。

【２４１００】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、ベース手段Ｄ１１１１が樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしも樹脂材料に限られるものではなく、例えば、木材から切り出して構成されるものであっても良い。

【２４１０１】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が、光を透過可能な光透過部Ｄ１２１ｂを有する樹脂材料から形成される場合について説明したが、光透過部Ｄ１２１ｂを有さない場合においては、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を金属材料から形成しても良い。

【２４１０２】

また、変位手段Ｄ１２１は、正面視（矢印Ｂ方向視）において円弧状に形成される反射部Ｄ１２１ａの内側に光透過部Ｄ１２１ｂを備えるので、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６４９参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に少なくとも一部が重なる位置に変位手段Ｄ１２１を配設した場合に、光透過部Ｄ１２１ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を視認可能とされる。その結果、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭くなることを抑制しつつ、演出可能な領域を増加させることができる。

【２４１０３】

なお、第１８６実施形態では、変位手段Ｄ１２１が反射部Ｄ１２１ａと、光透過部Ｄ１２１ｂとの両方を備えるが、どちらか一方のみで構成されるものであっても良い。例えば、変位手段Ｄ１２１は、光を反射可能な反射部Ｄ１２１ａのみで構成されるものであっても良い。この場合には、変位手段Ｄ１２１の内部に光照射手段（図示しない）を配設する必要がなくなるため、変位手段Ｄ１２１の構造を簡易にできる。

【２４１０４】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、窓部Ｈ１４ｅを正面枠１４が有する場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ｈ１０の背面側に配設される裏パックユニットＨ９４（図３６４１参照）に窓部Ｈ１４ｅが形成され、裏パックユニットＨ９４の正面側に配設される払出制御装置Ｈ１１１（図３６４１参照）を窓部Ｈ１４ｅを介してパチンコ機Ｈ１０の背面側から視認可能にしても良い。即ち、正面枠Ｈ１４は、所定の空間を介して所定の領域を視認可能とさせる部位を有する部位であればどのような構成であってもよい。

【２４１０５】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態に記載したように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７に軸支されて変位されるものであっても良いし、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、ボールねじ、ラック機構、スライドレール、リンク機構、ソレノイド等によりスライド変位可能に支持されるものであっても良い。即ち、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、変位可能な部位であれば、どのような構成であっても良い。

【２４１０６】

上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）をパチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の演出態様によって変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技者の好みにより遊技者が駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を選択できるように構成しても良い。例えば、パチンコ機Ｈ１０の正面枠Ｈ１４に配設される機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）の各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）で変位されるように変更（速く、又は、遅くするように調整）できる

ように構成しても良い。
【２４１０７】
即ち、上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）がパチンコ機Ｈ１０の制御によって変更されるものであって為、遊技者の意図とは関係なく上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様が変化される。そのため、遊技者の興趣を好適に向上することができないという問題点があった。
【２４１０８】
また、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、第３図柄表示装置Ｈ８１の正面側に少なくとも重なる位置に配設されるので、上記第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態のように、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）をパチンコ機Ｈ１０（図３６４８参照）の演出態様によって変更するものであると、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させた際に正面視における第３図柄表示装置Ｈ８１との重なり量が大きくなる。この場合において、第３図柄表示装置Ｈ８１の視認可能領域が狭まることを嫌う遊技者が一定数存在する。一方で、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０等の変位量が少ない（演出幅が小さい）ことを不服に感じる遊技者も一定数存在する。
【２４１０９】
そのため、上記したように、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）の各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）に選択（速く、又は、遅くするように調整）できることで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を変位させた際に、遊技の興趣が低下することを抑制できる。
【２４１１０】
また、機能調整操作部Ｈ１９０は、各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）が押しボタンとして構成され、押しボタンの操作回数によって、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更可能に構成されるので、押しボタンを複数回操作することが必要となるが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度の細かな設定を遊技者の所望する通りに設定できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。
【２４１１１】
なお、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）の各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更した際には、所定のタイミングで、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が切り替わるように制御される。
【２４１１２】
即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７が回転している途中や演出の途中で、その回転速度が切り替わってしまうと、演出によって第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が変わったのか、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）を操作したことによって、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が変わったのか遊技者に認識させ難くなり、遊技者に与える興趣が低下する恐れがある。
【２４１１３】
これに対し、所定のタイミング、即ち、大当たりの抽選結果が遊技者に示されたタイミングで、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度が機能

調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）の操作で変更された回転速度に切り替わるように制御されることで、抽選結果を演出で示している途中で回転速度が切り替わった場合には、その切り替わった要因が演出であることを遊技者に認識させることができる。その結果、遊技者に与える興趣が低下することを抑制できる。

【２４１１４】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）を操作することによって設定される駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度の下限は、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転が停止する状態（即ち、軸部Ｄ１４１ｂが回転しない状態）とされても良い。

【２４１１５】

また、上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０が上側バネＤ１８１に吊り下げ支持され、上記第１８９実施形態～第１９１実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転される場合に上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接可能に構成され、第１８６実施形態、及び、第１８９実施形態～第１９１実施形態における上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０は、上側バネＤ１８１及び弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により、その変位の態様を複雑にすることができる。

【２４１１６】

そのため、上記したように、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）を操作することで、遊技者が自身の好みに合う駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）に変更した場合に、その変更によって上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様を変えることができる。

【２４１１７】

即ち、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）を操作することで、遊技者が駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更した場合に、単に、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位速度・変位量を変えるだけでなく、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様を変えることができる。よって、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に遊技者の予想外の変位をさせることができる。その結果、機能調整操作部Ｈ１９０を操作することで、遊技者の興趣を高めることができる。

【２４１１８】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０（図３６４８参照）を操作することで、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が変位可能となるタイミングを遊技者が選択できるようにしても良い。例えば、大当たりしたタイミングや、大当たりの可能性が高い抽選状態を演出しているタイミングや、大当たりの抽選の確率が変更されたタイミング等、遊技者の好みに合ったタイミングで上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が変位可能となるように遊技者が設定を変更できるように構成しても良い。これにより、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位させた際の遊技者の興趣を高めることができる。

【２４１１９】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０は、各種ボタン（決定ボタンＨ１９１、及び、上下左右ボタンＨ１９２～Ｈ１９５）が押しボタンとして構成され、押しボタンの操作回数によって、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更可能に構成されるが、機能調整操作部Ｈ１９０を、押し込み量を計測可能な押しボタンに変更して、押しボタンの押し込み量に応じて、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変更しても良い。また、つま

み等の回転式やレバー等の直動式のボリュームスイッチに変えても良い。
【２４１２０】
この場合には、ボタンやスイッチの変位量によって駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度（即ち、第１正面カムＤ１４３又は第２正面カムＤ１４７，Ｄ２１４７の回転速度）を変えられるようになるため、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度の細かな設定はし難くなるものの、直感的に機能調整操作部Ｈ１９０を操作することが可能になるので、その操作を簡易に行えるようにできる。
【２４１２１】
また、機能調整操作部Ｈ１９０は、ＯＮ・ＯＦＦを切り替える切替ボタンとして構成されていても良い。この場合、機能調整操作部Ｈ１９０を操作する興味を遊技者に持たせ難くなる恐れがあるが、ＯＦＦ時には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転がＯＦＦされ、ＯＮ時には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度がランダムに変更されるように構成することで、ＯＮ時における上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の変位の態様の変化を予測困難としやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２４１２２】
上記第１８９実施形態～第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が過剰に変位された際に、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を弾性変形可能な付勢手段Ｄ２１８３に当接させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、付勢手段Ｄ２１８３に換えて、バネ、油圧、又は、空圧により力を吸収可能なダンパーを配設するものであっても良い。
【２４１２３】
上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０に駆動力を付与する第１正面カムＤ１４３及び第２正面カムＤ１４７が同一の回転速度・回転量で回転される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７とを別々の駆動モータにより駆動して、第１正面カムＤ１４３と第２正面カムＤ１４７との回転速度・回転量を異なるものとしても良い。なお、この場合には、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａ，Ｄ１３２ａ，Ｄ１３２ｂを溝状に形成して、その貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａ，Ｄ１３２ａ，Ｄ１３２ｂの内側を突設部Ｄ１２３ｂ２，Ｄ１４７ｂ，Ｄ１３３ｂ２，Ｄ１５７ｂが摺動可能に構成される。
【２４１２４】
上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における他端側（矢印Ｒ方向側）が上側バネＤ１８１及び下側バネＤ１８２により付勢される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上側バネＤ１８１及び下側バネＤ１８２に変えて、弾性変形可能な弾性部材により上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の左右方向における他端側を付勢力しても良い。
【２４１２５】
また、上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における他端側（矢印Ｒ方向側）が上側バネＤ１８１及び下側バネＤ１８２によりベース本体Ｄ１１１に吊り下げ支持される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１８９実施形態～第１９１実施形態における揺動ユニットＤ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００のように、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０から離れる位置に配設される弾性部材により、上側揺動手段Ｄ１２０及び下側揺動手段Ｄ１３０に付勢力を作用させるものであっても良い。
【２４１２６】
上記第１８６実施形態では、上側揺動手段Ｄ１２０に連結した上側バネＤ１８１により、上側揺動手段Ｄ１２０に上側バネＤ１８１の反力を作用させる場合について説明したが

、必ずしもこれに限られるものではなく、上記第１８９実施形態～第１９１実施形態のように、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０から離間する位置に付勢手段Ｄ２１８３を配設して、上側揺動手段Ｄ１２０が付勢手段Ｄ２１８３に当接した場合にのみ、上側揺動手段Ｄ１２０に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力を作用させるように構成しても良い。

【２４１２７】

上記第１８６実施形態および第１８９実施形態～第１９１実施形態では、揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００が上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３を備える場合について説明したが、上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３を備えていないものであっても良い。この場合、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が過剰に変位された際に上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３の反力を受けない分、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０や突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに加わる力が大きくなり、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０や突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが破損しやすくなるが、上側バネＤ１８１、又は、付勢手段Ｄ２１８３を配設しない分、揺動ユニットＤ１００，Ｄ２１００，Ｄ３１００，Ｄ４１００の製造コストを低減できる。

【２４１２８】

上記第１８９実施形態～第１９１実施形態では、付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂが付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやすく形成され、弾性体Ｄ２１８３ａに衝突する上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に弾性バネＤ２１８３ｂの反力を作用させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、弾性バネＤ２１８３ｂが弾性変形される反力と、弾性体Ｄ２１８３ａが弾性変形される反力とを上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に作用させるものであっても良い。

【２４１２９】

上記第１８９実施形態～第１９１実施形態では、付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂが付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやすく形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａが付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂよりも弾性変形しやすく形成されても良い。

【２４１３０】

この場合には、弾性体Ｄ２１８３ａの弾性材料が限定されるので、弾性体Ｄ２１８３ａの製造コストが増加する恐れがあるものの、弾性体Ｄ２１８３ａから上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に直接反力を作用させることができるので、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に反力を作用させやすくできる。

【２４１３１】

なお、第１８９実施形態のように、付勢手段Ｄ２１８３の弾性バネＤ２１８３ｂが付勢手段Ｄ２１８３の弾性体Ｄ２１８３ａよりも弾性変形しやすく形成される場合には、反力を作用させる弾性バネＤ２１８３ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０との間に弾性体Ｄ２１８３ａが介在するため、弾性バネＤ２１８３ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に反力が作用する間に、その反力が弾性体Ｄ２１８３ａに吸収されて、弾性バネＤ２１８３ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に反力が小さくなる恐れがあるが、弾性バネＤ２１８３ｂがコイルスプリング等の金属材料から形成されるので、その金属材料の旋回回数などで上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させる反力を調整しやすくできる。

【２４１３２】

上記第１８９実施形態～第１９１実施形態では、付勢手段Ｄ２１８３が、弾性体Ｄ２１８３ａと弾性バネＤ２１８３ｂとの２部材から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２４１３３】

例えば、付勢手段Ｄ２１８３は、コイルスプリング、板バネ、皿バネ、渦巻きバネなどの金属材料から形成される金属バネの１部材で構成されるものであっても良い。この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が当接される部分が金属材料となるため、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を付勢手段Ｄ２１８３に当接させた際に上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に傷がつく恐れがあるものの、付勢手段Ｄ２１８３を１部材で構成できる分、付勢手段Ｄ２１８３の製造コスト及び上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の組立コストを低減できる。

【２４１３４】

また、例えば、付勢手段Ｄ２１８３は、ゴムやウレタンなどの弾性材料から形成される弾性体の１部材で構成されるものであっても良い。この場合には、所定の反力を得るためにゴムやウレタンの材料が限定され、付勢手段Ｄ２１８３の製造コストが増加する恐れがあるものの、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０が当接される部分を弾性変形可能にできるため、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０を付勢手段Ｄ２１８３に当接させた際に上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に傷がつくことを抑制できる。また、付勢手段Ｄ２１８３を１部材で構成できる分、上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０の組立コストを低減できる。

【２４１３５】

なお、付勢手段Ｄ２１８３をゴムやウレタンなどの弾性材料から形成される弾性体の１部材で構成する場合には、その形状は、角型状に形成されても、所定の厚みを有する板状に形成されても、円柱状に形成されても良い。また、角柱状、円柱状、板状に形成される内部を中空状にしたり、角柱状、円柱状、板状に形成される外面の一部を凹設して、付勢手段Ｄ２１８３から上側揺動手段Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０に作用する反力を調整しても良い。

【２４１３６】

上記例示したように、上側バネＤ１８１及び付勢手段Ｄ２１８３は、当接する変位手段に反力を付与可能となるように、変位手段が当接される部位であれば、どのような構成であっても良い。

【２４１３７】

上記第１８９実施形態では、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの外径と略同一または若干大きい内径に形成した上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａに、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを挿入して上側揺動手段Ｄ２１２０を軸支する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上記第１９０実施形態において説明した弾性変形可能な弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を有する被保持手段Ｄ３１２５ｃを、貫通孔Ｄ１２３ａの内側に配設する、又は、突設部Ｄ１４７ｂの周囲に配設して、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が介在するように構成しても良い。

【２４１３８】

この場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの外径と略同一または若干大きい内径に形成した上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａに、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを挿入して上側揺動手段Ｄ２１２０を軸支するものに比べて、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を配設する分、その製造コストが嵩むことになるが、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転した際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する駆動力を弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の弾性変形により吸収できる。よって、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い速度）で回転した際に、上側揺動手段Ｄ２１２０に作用する慣性力を抑えることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０が過剰に変位することを抑制できる。

【２４１３９】

また、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の弾性変形により、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の相対位置を変更することができるので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位

の態様を変更できる。また、この場合には、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の反力を上側揺動手段Ｄ２１２０に作用させることができるので、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の反力によって上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１４０】

なお、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を配設せず、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に所定の空間を設けるように構成して、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の相対位置を変更するようにしても良い。

【２４１４１】

この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能とされるので、その非拘束とされる状態において、上側揺動手段Ｄ２１２０を突設部Ｄ１４７ｂの変位とは無関係に変位させることができる。よって、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１４２】

即ち、上記第１８６実施形態、及び、第１６３実施形態のように、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０に形成される貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａと突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂとの間の隙間がほとんどない形成されない場合には、貫通孔Ｄ１２２ａ，Ｄ１２３ａに突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂが衝突されないため、耐久性を向上できる。また、上記したように、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に弾性部材Ｄ３１２５ｃ３を備える必要がない分、部品点数を削減できる。

【２４１４３】

しかしながら、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の変位が突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂの変位に沿った動作態様とされる（即ち、突設部Ｄ１４３ｂ２，Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の相対位置がほとんど変わらない）ため、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の変位の態様が単調になりやすい。また、上側揺動手段Ｄ１２０，Ｄ２１２０の変位の態様が単調である為に、上側揺動手段Ｄ１２０、Ｄ２１２０の変位を案内するような第１の規制部Ｄ２１１３，第２の規制部Ｄ２１１４が不要となる。

【２４１４４】

これに対し、上記したように、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能とすることで、突設部Ｄ１４７ｂに対する上側揺動手段Ｄ２１２０の相対位置を変更することができる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を複雑化しやすくできる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１４５】

なお、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に所定の空間を設けるように構成して、上側揺動手段Ｄ２１２０を突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とした状態で変位可能とした場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が所定の領域外まで変位する恐れがある。この場合、上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂに作用する負荷が過大になり、それら上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂが破損する恐れがある。また、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位量が大きくなることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材が破損する恐れがある。

【２４１４６】
　これに対し、第１８９実施形態では、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４により、所定の領域外に変位しようとする上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能に構成される。従って、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ２１２０の貫通孔Ｄ１２３ａとの間に所定の空間を設けるように構成して、上側揺動手段Ｄ２１２０を突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とした状態で変位可能とした場合であっても、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４により所定の領域外に変位しようとする上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内して、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に当接して、上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材が破損することを抑制できる。
【２４１４７】
　また、第１８９実施形態では、第１の規制部Ｄ２１１３が、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず、上側揺動手段Ｄ２１２０を案内可能な位置に形成されるので、突設部Ｄ１４７ｂを上側揺動手段Ｄ２１２０に当接させて上側揺動手段Ｄ２１２０を変位させる場合において、第１の規制部Ｄ２１１３により上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を開始させることができる。
【２４１４８】
　即ち、上側揺動手段Ｄ２１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けた後、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから離隔され第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて上側揺動手段Ｄ２１２０が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化を阻害する方向とが存在する。そのため、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内していないと、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化を阻害する方向に変位する可能性がある。
【２４１４９】
　これに対し、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂから駆動力を受けている上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を開始させることができる。
【２４１５０】
　上記第１８９実施形態では、過剰に変位される上側揺動手段Ｄ２１２０を第２の規制部Ｄ２１１４よりも先に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させる場合について説明したが、過剰に変位される上側揺動手段Ｄ２１２０を第２の規制部Ｄ２１１４に当接させて上側揺動手段Ｄ２１２０の変位を規制した後、その上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させるべく、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させる方向に案内するように第２の規制部Ｄ２１１４が構成されても良い。
【２４１５１】
　この場合には、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）には、第２の規制部Ｄ２１１４に当接した後、第２の規制部Ｄ２１１４によって弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に向かって案内される上側揺動手段Ｄ２１２０を当接させることができる。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０に弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力が作用する態様を確実に形成できる。また、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に対する上側揺動手段Ｄ２１２０の当接位置を略同一箇所にできる。その結果、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）を無駄に大型化する必要が無くなり、付勢手段Ｄ２１８３の製造コストを低減できる。
【２４１５２】

なお、第１８９実施形態においては、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂが回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転される（即ち、第２正面カムＤ２１４７が比較的早い回転速度で回転される）場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０が弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接するように構成される。そのため、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂや上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材（例えば、センターフレームＡ８６と衝突すると破損する恐れがある。

【２４１５３】

これに対し、上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させる方向に案内するように第２の規制部Ｄ２１１４が構成されることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂや上側揺動手段Ｄ２１２０の周囲に配設される他の部材（例えば、センターフレームＡ８６と衝突することを抑制できる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０や突設部Ｄ１４７ｂ又は他の部材が破損することを抑制できる。

【２４１５４】

さらに、第２の規制部Ｄ２１１４により上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に案内して、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に当接させた後には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力により、上側揺動手段Ｄ２１２０を更に変位させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１５５】

しかしながら、この場合には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ２１２０が変位されることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が暴れる恐れがある。そのため、第２の規制部Ｄ２１１４により上側揺動手段Ｄ２１２０を弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に案内して、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に上側揺動手段Ｄ２１２０を当接させる場合には、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力が作用する方向に過剰に変位することを抑制するための第３の規制部材（図示しない）をベース本体Ｄ２１１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設することで、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で変位された上側揺動手段Ｄ２１２０の変位方向を変更しても良い。

【２４１５６】

上記第１８９実施形態では、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４に当接して案内される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでは、例えば、第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４をベース本体Ｄ２１１１に形成せず、上側揺動手段Ｄ２１２０が自由に変位するようにしても良い。

【２４１５７】

この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０が第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４に案内されなくなる分、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位可能範囲が大きくなる分、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例えば、センターフレームＡ８６）に衝突して、それら上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材が破損しやすくなる恐れがあるが、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位可能範囲を大きくして、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様の変化をより大きくできる。また第１の規制部Ｄ２１１３及び第２の規制部Ｄ２１１４をベース本体Ｄ２１１１に形成しない分、そのベース本体Ｄ２１１１（ベース手段Ｄ２１１０）の製造コストを低減できる。

【２４１５８】

上記第１９０実施形態では、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂの回転速度を変更することにより、変位手段Ｄ３１２１を第２変位手段Ｄ３１２５に当接させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが軸支され、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが常に当接されていても良い。

【２４１５９】
この場合には、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との相対位置（距離）が変わらないため、それらの変位の変化が小さくなるものの、変位手段Ｄ３１２１が第２変位手段Ｄ３１２５に離間した位置から衝突することが無くなるため、その衝突による変位手段Ｄ３１２１又は第２変位手段Ｄ３１２５の破損を抑制できる。
【２４１６０】
上記第１９０実施形態では、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位速度に関わらず上側揺動手段Ｄ２１２０を第１の規制部Ｄ２１１３が案内可能とされ、上側揺動手段Ｄ２１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に過剰に変位した場合に上側揺動手段Ｄ２１２０を第２の規制部Ｄ２１１４が案内可能とされる場合について説明したが、例えば、第１の規制部Ｄ２１１３と第２の規制部Ｄ２１１４が上側揺動手段Ｄ２１２０を常に案内可能に形成されていても良い。
【２４１６１】
この場合には、上側揺動手段Ｄ２１２０が過剰に変位することを第１の規制部Ｄ２１１３と第２の規制部Ｄ２１１４とで常に規制するので、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位可能範囲が狭まる恐れがあるが、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂや他の部材（例え、センターフレームＡ８６）に衝突して、それら上側揺動手段Ｄ２１２０、突設部Ｄ１４７ｂ、他の部材の破損を抑制できる。
【２４１６２】
なお、第１の規制部Ｄ２１１３と第２の規制部Ｄ２１１４が上側揺動手段Ｄ２１２０を常に案内可能にした場合に、上側揺動手段Ｄ２１２０が突設部Ｄ１４７ｂから離間する構造とすることで、上側揺動手段Ｄ２１２０が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるものの、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位の態様を変化させることが可能となり、上側揺動手段Ｄ２１２０の演出が単調となることを抑制して、上側揺動手段Ｄ２１２０の変位による演出効果を向上できる。
【２４１６３】
上記第１９０実施形態では、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との連結部に被保持手段Ｄ３１２５ｃが配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被保持手段Ｄ３１２５ｃを配設せず、被保持手段Ｄ３１２５ｃを配設していた貫通孔に変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が隙間を空けた状態で配設されるものであっても良い。
【２４１６４】
この場合には、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが非拘束とされるため、第２変位手段Ｄ３１２５の貫通孔の内面に変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が当接した際の衝撃が大きくなり変位手段Ｄ３１２１の軸部Ｄ３１２１ｃ２が破損しやすくなる恐れがあるが、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５とが互いに拘束されず自由に変位できるので、それぞれの変位の態様の変化を大きくできる。
【２４１６５】
上記第１９０実施形態では、被保持手段Ｄ３１２５ｃが、内リングＤ３１２５ｃ１と外リングＤ３１２５ｃ２と弾性部材Ｄ３１２５ｃ３とから構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被保持手段Ｄ３１２５ｃは、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３のみで構成されるものであっても、内リングＤ３１２５ｃ１又は外リングＤ３１２５ｃ２の一方と弾性部材Ｄ３１２５ｃ３とで構成されるものであっても良い。
【２４１６６】
上記第１９０実施形態では、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３が円環形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３は、内リングＤ３１２５ｃ１と外リングＤ３１２５ｃ２との間の一部を部分的に繋ぐように構成されていても良い。また、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３の厚みや幅が部分的に小さく又は大きく形成されるものであっても良い。
【２４１６７】

この場合には、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３（被保持手段Ｄ３１２５ｃ）への軸部Ｄ３１２１ｃ２の当接位置によって、弾性部材Ｄ３１２５ｃ３から作用する反力を変更できる。その結果、変位手段Ｄ３１２１と第２変位手段Ｄ３１２５との変位の態様を複雑化して変位軌跡の予想を困難にすることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１６８】

上記第１９１実施形態では、左側案内部Ｄ４１２８ａ及び右側案内部Ｄ４１２８ｂの対向間に第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂを配置することで、突設部Ｄ１４７ｂの変位によって上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側揺動手段Ｄ４１２０に右側案内部Ｄ４１２８ｂのみを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）にのみ変位されるように構成すると共に、下側案内部Ｄ４１１８の全域に傾斜面Ｄ４１１８ａを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により右側に変位された上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能な位置に戻るように構成しても良い。

【２４１６９】

この場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）に変位する態様と、左側（矢印Ｌ方向側）に変位する態様とを異ならせることができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１７０】

また、上側揺動手段Ｄ４１２０に右側案内部Ｄ４１２８ｂのみを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）にのみ変位されるように構成した場合においても、第１９１実施形態と同様に、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ｂ（回転速度Ａよりも遅い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能に構成され、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させた場合には、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂの変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向に変位された後、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂから隔離され、上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂに対して非拘束とされた状態で変位可能に構成される。

【２４１７１】

なお、上側揺動手段Ｄ４１２０に右側案内部Ｄ４１２８ｂのみを形成して、突設部Ｄ１４７ｂの変位により上側揺動手段Ｄ４１２０が右側（矢印Ｒ方向側）にのみ変位されるように構成した場合には、駆動モータＤ１４１の軸部Ｄ１４１ｂを回転速度Ａ（回転速度Ｂよりも速い回転速度）で回転させて、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態とされた後において、第２正面カムＤ２１４７の変位を継続させて、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態とされた後、上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻される間に、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）を少なくとも１回往復可能に構成されることが好ましい。

【２４１７２】

これによれば、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態において、第２正面カムＤ２１４７を第１位置から第２位置の間や第２位置から第４位置の間など（即ち、第２正面カムＤ２１４７が１回転しない所定の変位区間）を少なくとも１回往復させることで、上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻された際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０が駆動力を受ける（突設部Ｄ１４７ｂが右側案内部Ｄ４１２８ｂに当接する）タイミングを予測し難くして、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化できる。その結果、上側揺動手段Ｄ３１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ３１２０の

変位による演出効果を向上できる。
【２４１７３】
なお、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れる状態において、第２正面カムＤ２１４７を同じ方向に回転させ続けて、上側揺動手段Ｄ４１２０が傾斜面Ｄ４１１８ａの傾斜によって突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻された際に、突設部Ｄ１４７ｂから上側揺動手段Ｄ４１２０が駆動力を受ける状態とした場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を作用可能な領域外を突設部Ｄ１４７ｂが通過するため、その領域を通過時に上側揺動手段Ｄ４１２０が突設部Ｄ１４７ｂと当接可能となる位置に戻されると、すぐに上側揺動手段Ｄ４１２０を変位させることができなくなる恐れがある一方、第２正面カムＤ２１４７を同じ方向に回転させ続ける制御なので、第２正面カムＤ２１４７の制御を簡易にできる。
【２４１７４】
上記第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０は、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との間に収容され、下端側が下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との間に収容される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との一方、及び、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との一方をなくしても良い。
【２４１７５】
この場合においても、上側揺動手段Ｄ４１２０は、第２正面カムＤ２１４７の突設部Ｄ１４７ｂに軸支されているので、その軸支部分の負荷は大きくなるが、ベース手段Ｄ４１１０から脱落することはない。よって、上端側が上側カバーＤ４１１６ａとベース本体Ｄ４１１１との一方、及び、下側カバーＤ４１１６ｂとベース本体Ｄ４１１１との一方をなくせる分、製造コストを低減できる。
【２４１７６】
上記第１９１実施形態における変形例では、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ，回転係合部Ｄ４１１８ｅの上面を転動しつつ下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が直動係合部Ｄ４１１８ｄ，回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えて下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを異なる態様にする場合について説明したが、必ずしもこれに限れられるものではない、例えば、上側揺動手段Ｄ４１２０が下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位する変位の態様と、上側揺動手段Ｄ４１２０が下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向中央側に変位する変位の態様とを同じ変位の態様（直動係合部Ｄ４１１８ｄ，回転係合部Ｄ４１１８ｅを備えない構造）にしても良い。
【２４１７７】
この場合には、上側揺動手段Ｄ４１２０が下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向に転動する際に、その変位の態様の変化が少なくなるため、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位が単調になる恐れがあるものの、直動係合部Ｄ４１１８ｄや回転係合部Ｄ４１１８ｅを乗り越えなくて済むので、上側揺動手段Ｄ４１２０に作用する負荷を低減できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０が破損することを抑制できる。
【２４１７８】
上記第１９１実施形態では、上側揺動手段Ｄ４１２０の正面側に配設される上側カバーＤ４１１６ａと下側カバーＤ４１１６ｂとが光透過性材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上側カバーＤ４１１６ａと下側カバーＤ４１１６ｂとを光非透過性材料から形成しても良い。
【２４１７９】
この場合、光非透過性材料から形成されるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の視認可能領域が小さくなり、その分、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位に伴う迫力が小さくなるが、上側カバーＤ４１１６ａと下側カバーＤ４１１６ｂにより、上側揺動手段Ｄ４１２０の一部または全部を隠すと共に、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位に伴って上側揺動手段Ｄ４１２

０の一部または全部を露出させることができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位にともなう演出に変化を与えられる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１８０】

上記第１９１実施形態では、下側案内部Ｄ４１１８の上面側の一部が左右方向外側に向かって上方側に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａとして形成される場合について説明したが、下側案内部Ｄ４１１８の上面側の全域を左右方向外側に向かって上方側に傾斜する傾斜面Ｄ４１１８ａとして形成しても良い。

【２４１８１】

この場合には、凸部Ｄ４１１８ｂを超えて左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位された上側揺動手段Ｄ４１２０を、傾斜面Ｄ４１１８ａにより左右方向中央側に向けて変位させる形態と、突設部Ｄ１４７ｂにより上側揺動手段Ｄ４１２０に駆動力を付与して左右方向中央側に向けて変位させる形態とを形成でき、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化することができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１８２】

上記第１９１実施形態では、凸部Ｄ４１１８ｂよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側における下側案内部Ｄ４１１８の上面側が水平方向に延設される（傾斜されない）場合について説明したが、凸部Ｄ４１１８ｂよりも左右方向外側における下側案内部Ｄ４１１８の上面側が左右方向外側に向かって下方側（矢印Ｄ方向）に傾斜されても良い。

【２４１８３】

この場合には、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れて、凸部Ｄ４１１８ｂよりも左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に変位された上側揺動手段Ｄ４１２０を、下側案内部の上面の下降傾斜により、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に向けて案内することができる。よって、突設部Ｄ１４７ｂと上側揺動手段Ｄ４１２０とが離れて上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の自由度が高まる位置において、上側揺動手段Ｄ４１２０を案内することができるので、上側揺動手段Ｄ４１２０が左右方向の外側端部まで変位された際に、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突しなくなることを抑制できる。従って、上側揺動手段Ｄ４１２０を確実に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に衝突させることができ、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を確実に変化させることができる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１８４】

上記第１９１実施形態では、下側案内部Ｄ４１１８の上方に重なる位置に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下側案内部Ｄ４１１８から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に離れた位置に弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）を配設して、下側案内部Ｄ４１１８と弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）との間に隙間を形成しても良い。

【２４１８５】

この場合には、下側案内部Ｄ４１１８の上面を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側端部まで案内された上側揺動手段Ｄ４１２０の少なくとも一部を下側案内部Ｄ４１１８と弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）との間に形成される隙間に落下させることができる。これにより、弾性体Ｄ２１８３ａ（付勢手段Ｄ２１８３）に対する上側揺動手段Ｄ４１２０の衝突位置を、下側案内部Ｄ４１１８の上面を案内される上側揺動手段Ｄ４１２０の速度によって変更することができる。従って、弾性バネＤ２１８３ｂ（付勢手段Ｄ２１８３）の反力で上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を変化した際の上側揺動手段Ｄ４１２０の変位の態様を複雑化できる。その結果、上側揺動手段Ｄ４１２０の演出が単調になることを抑制して、上側揺動手段Ｄ４１２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４１８６】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２４１８７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２４１８８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２４１８９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２４１９０】

＜経路幅を構成する延設部を有する動作手段を備えるポイント＞

所定部から所定方向に延設される延設部と、前記所定部の両側において前記所定方向と交差する第１方向側へ向かって形成される第１形成部と、が形成されており、遊技球を遊技領域における一側または他側へ振り分ける態様で流下させる動作手段を有する第１手段を備え、前記延設部は、所定の構成部に対向配置される第１の状態において遊技球が前記一側へ流下される経路の所定の経路幅を前記所定の構成部との間で構成し、第２の状態において前記所定の経路幅を構成しないよう構成され、前記動作手段は、前記第１の状態において前記延設部が前記所定の構成部に接近した状態から、遊技球との当接により前記延設部が前記所定の構成部に対して離間する方向に動作可能に構成され、当該動作により前記所定の構成部との間の経路幅が変化可能に構成され、振り分けられた遊技球と前記第１形成部とが当接した場合における前記第１方向に沿った方向への変位を伴う所定動作が可能とされ、当該所定動作によって前記延設部の前記所定の構成部に対する相対的な位置が変化可能に構成され、当該変化中に前記経路を流下する遊技球の流下抵抗を増大可能に構

成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１。
【２４１９１】
パチンコ機等の遊技機において、流路に位置可能な個数を超える遊技球が滞留した場合において、超過分の遊技球を排出する排出流路を備える遊技機がある（例えば、特開２０１６－８７３０１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、超過分の遊技球が排出流路へ入球したことに基づいて滞留している遊技球が流路から排出開始されるところ、超過分の球が複数入球した場合等、流路への遊技球の入球態様によっては超過分の遊技球を排出する排出流路へ排出される遊技球の個数が想定以上に多くなる場合があるという問題点があった。
【２４１９２】
例えば、排出流路を流下する遊技球が検出され当該検出に基づいて追加の賞球の払出が実行される場合や、排出流路を流下する遊技球が１球の場合に正常な遊技が可能となる（パンクしない）場合には、排出流路へ排出される遊技球の個数が想定以上に多くなると、設計意図と異なる利益を遊技者に与える可能性があるため、遊技球の流下を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。
【２４１９３】
これに対し、遊技機ＡＡ１によれば、振分箇所に動作手段が配設され、その動作手段が遊技球を一側へ流下させる第１の状態では遊技球の一側への流下が促進される一方、遊技球が他側へ振り分けられた場合には遊技球と第１形成部との当接による所定動作が実行されることで、後続の遊技球が一側へ流下されるようにされ、当該所定動作中において後続の遊技球が一側へ向けて流下される場合には流下抵抗が増大されることにより、後続の遊技球が先行する遊技球に衝突して跳ね戻る事態を避けることができ、偶発的な他側への遊技球の連続した流下を回避することができる。これにより、遊技球の流下を好適とすることができる。
【２４１９４】
遊技機ＡＡ１において、前記第１方向に沿った前記所定動作に基づく変位は、前記第１形成部と遊技球とが離間した後において継続され得ることを特徴とする遊技機ＡＡ２。
【２４１９５】
遊技機ＡＡ２によれば、遊技機ＡＡ１の奏する効果に加え、他側へ振り分けられた遊技球と後続の遊技球とが間隔を空けて流下した場合であっても、遊技球の流下抵抗を増加させる作用を維持させることができる。
【２４１９６】
遊技機ＡＡ１又はＡＡ２において、前記動作手段は、動作力を付与する付与手段からの動作力による動作と、前記付与手段からの動作力によらない動作とが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ３。
【２４１９７】
遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１又はＡＡ２の奏する効果に加え、動作手段の動作として、付与手段による動作と、付与手段によらない動作（例えば、遊技球との当接による動作）とを生じさせることができるので、動作手段を、単なる振分のための手段としてではなく、遊技球の流下態様（例えば速度）を変化させる手段として利用することができ、動作手段付近を流下する遊技球に対する遊技者の興味を引き付けることができる。
【２４１９８】
遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、前記一側へ流下される遊技球が前記動作手段に特定態様で当接した場合において、前記動作手段は遊技球が有利領域の位置する前記一側へ案内され易い有利態様で動作されることを特徴とする遊技機ＡＡ４。
【２４１９９】
遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が動作手段に特定態様で当接した場合か否かによって、有利態様で動作されるか否かが変わるため、動作手段への遊技球の当接態様に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

【２４２００】
遊技機ＡＡ１からＡＡ４のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記延設部が前記所定の構成部に接近する動作において傾倒する傾倒方向に姿勢変化され、前記延設部が前記所定の構成部に対して離間する動作において前記傾倒方向の反対方向に姿勢変化されることを特徴とする遊技機ＡＡ５。
【２４２０１】
遊技機ＡＡ５によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ４のいずれかの奏する効果に加え、所定の構成部に対して近接離間する往復動作により姿勢を復帰させることができるので、繰り返しの動作を安定的に生じさせることができる。
【２４２０２】
遊技機ＡＡ１からＡＡ５のいずれかにおいて、前記第１手段は、前記所定部を支持し、回転動作可能に構成される回転動作部と、前記延設部よりも前方に位置する前方位置部とを備え、前記回転動作部の回転動作に基づいて前記延設部が動作されるよう構成され、当該動作の前後において前記前方位置部の正面視における外形が維持されることを特徴とする遊技機ＡＡ６。
【２４２０３】
遊技機ＡＡ６によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ５のいずれかの奏する効果に加え、延設部の動作前後において前方位置部の正面視における外形が維持されることから、一見して延設部が動作前の位置にあるのか動作後の位置にあるのかを把握し難くすることができる。これにより、延設部に対する注目力を向上させることができる。
【２４２０４】
遊技機ＡＡ６において、前記前方位置部は、前記延設部よりも前記所定方向に張り出すように延設形成される第２形成部を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ７。
【２４２０５】
遊技機ＡＡ７によれば、遊技機ＡＡ６の奏する効果に加え、第２形成部により延設部が隠されることにより、更に延設部の状態を把握し難くすることができ、延設部に対する注目力を向上させることができる。
【２４２０６】
遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかにおいて、前記延設部は、前記所定方向と交差する第２方向に変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＡ８。
【２４２０７】
遊技機ＡＡ８によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ７のいずれかの奏する効果に加え、延設部を３次元的に動作させることができるので、特定の方向にしか動作しない場合に比較して、当接した遊技球に対して与える抵抗を抑制することができる。
【２４２０８】
遊技機ＡＡ８において、前記第１手段は、前記所定部を支持し、回転動作可能に構成される回転動作部を備え、前記延設部が前記第２方向へ変位することに基づいて、前記回転動作部が前記第２方向へ変位されることを特徴とする遊技機ＡＡ９。
【２４２０９】
遊技機ＡＡ９によれば、遊技機ＡＡ８の奏する効果に加え、延設部と回転動作部が共に第２方向に変位されることにより、部材間での動作方向の違いに基づく抵抗が生じることを避けることができ、動作を良好とすることができる。
【２４２１０】
遊技機ＡＡ８又はＡＡ９において、前記動作手段は遊技球が有利領域の位置する前記一側へ案内され易い有利態様で動作可能とされ、前記有利態様の動作中において、前記動作手段の前記第２方向への変位が許容されることを特徴とする遊技機ＡＡ１０。
【２４２１１】
遊技機ＡＡ１０によれば、遊技機ＡＡ８又はＡＡ９の奏する効果に加え、有利態様の動作中において動作手段の第２方向への変位が許容されることから、有利態様の動作中において動作手段が特定の方向にしか動作しない場合に比較して、有利態様の動作中において

動作手段に当接した遊技球に対して与える抵抗を抑制することができる。
【２４２１２】
遊技機ＡＡ１からＡＡ１０のいずれかにおいて、前記第１形成部は、前記所定部の前方側に形成されることを特徴とする遊技機ＡＡ１１。
【２４２１３】
遊技機ＡＡ１１によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ１０のいずれかの奏する効果に加え、第１形成部が前後両側に形成される場合に比較して、材料コストを低減することができる。
【２４２１４】
遊技機ＡＡ１からＡＡ１１のいずれかにおいて、前記所定の構成部は、突設部であって、複数設けられており、前記各突設部は、前記延設部と接している遊技球に当接しない位置に設けられることを特徴とする遊技機ＡＡ１２。
【２４２１５】
遊技機ＡＡ１２によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ１１のいずれかの奏する効果に加え、延設部と所定の構成部との間に遊技球が挟まって流下が阻害される事態を未然に防ぎ、遊技球の流下を好適とすることができる。
【２４２１６】
遊技機ＡＡ１からＡＡ１２のいずれかにおいて、前記動作手段は、付与手段が動作している場合における動作と、前記付与手段が動作していない場合における動作とが可能に構成され、所定の入賞口への入球が検出されたことに基づいて付与手段が動作されるよう構成され、当該動作に基づいて所定位置に案内された遊技球が動作手段側へ向けて変位可能とされ、前記所定位置に案内された遊技球を前記動作手段側へ向けて変位させる動作力を生じる第２付与手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＡ１３。
【２４２１７】
遊技機ＡＡ１３によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ１２のいずれかの奏する効果に加え、第２付与手段により、所定位置から遊技球が動作手段側へ向けて変位される場合と、所定位置から遊技球が動作手段側へ向けて変位されない場合とを構成することができるので、所定位置に遊技球が到達した場合において動作手段に生じる事象のバリエーションを増加させることができ、動作手段付近を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【２４２１８】
＜揺動ユニットＤ１００を一例とする発明の概念について＞
偏心した位置に形成される作用部を有し、回転可能に構成される回転手段と、回転された前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位される変位手段と、弾性変形可能に構成され、前記弾性変形の反力を前記変位手段に付与可能に構成される弾性手段と、前記変位手段を視認可能とさせる窓部を有する視認可能手段と、を備え、前記回転手段の前記作用部から受ける駆動力の大きさに応じて前記変位手段が異なる態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＤ１。
【２４２１９】
回転手段を回転させ、その回転手段の駆動力により変位手段を変位させて演出を行うものがある。回転手段の回転を利用するので、変位手段の演出動作を比較的高速で繰り返し行うことができる。しかしながら、上述した従来の技術では、変位手段が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるので、演出が単調になるという問題点があった。
【２４２２０】
遊技機ＡＤ１によれば、回転手段の作用部から受ける駆動力の大きさに応じて変位手段が異なる態様で変位可能とされるので、回転手段の回転態様（強さ、速さ）を変化させることで、変位手段の変位の態様を変化させることができる。この場合、変位手段の変位の態様が変化されれば、その変化に応じて、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２２１】
遊技機ＡＤ１において、前記回転手段の前記作用部から駆動力を前記変位手段が受ける前は、前記変位手段と前記弾性手段とが非当接とされ、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値以下であると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位されず、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値を超えると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＤ２。
【２４２２２】
遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段の回転態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段からの反力を受けずに変位手段が変位される態様と、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様とを形成できる。よって、変位手段の変位の態様の変化をより大きくすることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【２４２２３】
遊技機ＡＤ２において、前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けると、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ３。
【２４２２４】
遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ２の奏する効果に加え、変位手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けると、回転手段の作用部から離隔され回転手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるので、変位手段を多様な方向へ変位可能とできる。即ち、回転手段の作用部が回転する方向とは無関係に変位手段を変位させることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【２４２２５】
遊技機ＡＤ１において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記案内手段は、前記変位手段が前記弾性手段に当接する方向へ前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ４。
【２４２２６】
遊技機ＡＤ４によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、案内手段は、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内可能に構成されるので、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様を確実に形成できる。
【２４２２７】
また、変位手段が弾性手段と当接する位置まで変位されるのは、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力が所定値を超える場合であり、変位手段の変位が比較的高速とされるため、変位手段が回転手段の作用部や他の手段と衝突すると破損する虞があるところ、この場合に、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内できることで、変位手段等の破損を抑制できる。
【２４２２８】
遊技機ＡＤ１において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記変位手段が変位可能とされる範囲において、前記範囲の一部の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内され、前記範囲の前記一部の領域とは異なる他の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内されないことを特徴とする遊技機ＡＤ５。
【２４２２９】
遊技機ＡＤ５によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、変位手段が変位可能とされる範囲において、範囲の一部の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内され、範囲の一部の領域とは異なる他の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内されないので、他の領域において変位手段の変位の態様の自由度を高めることができる。即ち、他

の領域においては、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとしやすくできる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２３０】

遊技機ＡＤ４又はＡＤ５において、前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ６。

【２４２３１】

遊技機ＡＤ６によれば、遊技機ＡＤ４又はＡＤ５の奏する効果に加え、案内手段は、回転手段の作用部から離隔され回転手段の作用部に対して非拘束とされた変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化（変化の自由度）が大きくなる構造において、変位手段や回転手段（作用部）が破損することを抑制できる。

【２４２３２】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段は、正方向への回転と前記正方向の逆となる逆方向への回転とを交互に繰り返すことが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ７。

【２４２３３】

遊技機ＡＤ７によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段は、正方向への回転と正方向の逆となる逆方向への回転とを交互に繰り返すことが可能に構成されるので、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の方向を反転させることができ、変位手段の変位の態様をより大きく変化させることができる。よって、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２３４】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段は、正方向と前記正方向の逆となる逆回転とに異なる回転速度で回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ８。

【２４２３５】

遊技機ＡＤ８によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段は、正方向と正方向の逆となる逆回転とに異なる回転速度で回転可能に構成されるので、回転手段が正方向に回転する際の変位手段の変位の態様と、回転手段が逆方向に回転する際の変位手段の変位の態様とを異ならせることができる。

【２４２３６】

遊技機ＡＤ７又はＡＤ８において、前記回転手段の前記正方向への回転と前記逆方向への回転とは略同一の回転量に設定され、前記回転量は１回転よりも小さい回転量に設定されることを特徴とする遊技機ＡＤ９。

【２４２３７】

遊技機ＡＤ９は、遊技機ＡＤ７又はＡＤ８の奏する効果に加え、回転手段の正方向への回転と逆方向への回転とは略同一の回転量に設定されるので、回転手段の回転の制御を簡素とできる。この場合、回転量が１回転よりも小さい回転量に設定されるので、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の変化が過大となることを抑制できる。よって、回転手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。

【２４２３８】

遊技機ＡＤ１において、前記弾性手段に当接した後に所定位置に変位された前記変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ１０。

【２４２３９】

遊技機ＡＤ１０によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、弾性手段に当接した後に所定位置に変位された変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えるので、変位手段の変位が過大となったことを検出手段により検出することができる。即ち、弾性手段と変位手段との当接は、回転手段の作用部から変位手段が比較的大きな駆動力を受けて変位手段の変位の速度が大きい場合に発生し、この場合、弾性手段から比較的大きな反力を受け

るため、変位手段が大きく跳ね返されると共にその変位方向が不定となりやすい。よって、変位手段が所定位置へ変位されたことを検出できれば、回転手段の回転を減速させることや停止させることができ、回転手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。

【２４２４０】

遊技機ＡＤ１０において、前記変位手段の前記所定位置への変位が前記検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ１１。

【２４２４１】

遊技機ＡＤ１１によれば、遊技機ＡＤ１０の奏する効果に加え、変位手段の所定位置への変位が検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えるので、変位手段の変位の態様に応じて遊技者に報知を行うことができる。例えば、変位手段が所定位置まで変位されるためには、比較的大きな駆動力を受け、且つ、弾性手段の反力で所定の方向に跳ね返されることが必要であるため、検出手段により検出されて報知される頻度が比較的少ない場合には、報知を利用して、遊技者に期待感を持たせることができる。

【２４２４２】

遊技機ＡＤ１において、複数の前記変位手段が配設され、前記複数の前記変位手段の内の一の前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されると、前記複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１２。

【２４２４３】

遊技機ＡＤ１２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、複数の変位手段の内の一の変位手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けて変位されると、複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されるので、一の変位手段と他の変位手段とを互いに作用させ合うことができる。よって、それら一および他の変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２４４】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段の前記作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、前記変位手段は、前記当接部から駆動力を受けて変位されることを特徴とする遊技機ＡＤ１３。

【２４２４５】

遊技機ＡＤ１３によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段の作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、変位手段は、当接部から駆動力を受けて変位されるので、当接部の弾性変形を利用して、変位手段の変位の態様を変化させることができる。即ち、回転手段の回転態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化させ、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２４６】

遊技機ＡＤ１において、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１４。

【２４２４７】

遊技機ＡＤ１４によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されるので、操作手段が操作される態様（タイミングや操作量など）を利用して、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。また、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。

【２４２４８】

遊技機ＡＤ１４において、前記操作手段は、操作量を増減可能に構成され、前記操作手

段の操作量の増減に応じて、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１５。

【２４２４９】

遊技機ＡＤ１５によれば、遊技機ＡＤ１４の奏する効果に加え、操作手段は、操作量を増減可能に構成され、操作手段の操作量の増減に応じて、回転手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されるので、変位手段の変位の大きさや変位手段の変位の変化の強さを遊技者が直感的に増減することができる。よって、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。

【２４２５０】

遊技機ＡＤ１において、前記遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、前記変位手段は、前記奥側手段および前記手前側手段の対向間を変位可能に構成され、前記奥側手段および前記手前側手段は、前記遊技機の前後方向への前記変位手段の変位を規制可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１６。

【２４２５１】

遊技機ＡＤ１６によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、変位手段は、奥側手段および手前側手段の対向間を変位可能に構成され、奥側手段および手前側手段は、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能に構成されるので、変位手段の変位が可能な領域を確保できる。即ち、遊技機の前後方向よりも前後方向に直交する方向に広い遊技領域を変位手段の変位のための領域として有効に活用できる。

【２４２５２】

遊技機ＡＤ１６において、前記手前側手段は、光透過性材料から構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１７。

【２４２５３】

遊技機ＡＤ１７によれば、遊技機ＡＤ１６の奏する効果に加え、手前側手段は、光透過性材料から構成されるので、手前側手段の背面側に位置する変位手段を遊技者に視認させることができる。よって、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能として変位手段の変位を安定化させつつ、変位手段の視認可能な領域が減ることを抑制して、変位手段の変位による演出効果を確保できる。

【２４２５４】

遊技機ＡＤ１において、前記回転手段は、第１位置から第２位置までの正方向への回転と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への回転とを行うことが可能に構成され、前記変位手段は、前記正方向へ回転された前記回転手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、前記回転手段の前記作用部から離隔可能に構成され、前記回転手段の前記作用部から前記変位手段が離隔された状態において、前記第１位置から前記第２位置までの正方向への回転と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への回転とを少なくとも１回ずつ前記回転手段が行うことが可能に構成される遊技機ＡＤ１８。

【２４２５５】

遊技機ＡＤ１８によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、回転手段は、第１位置から第２位置までの正方向への回転と、第２位置から第１位置までの逆方向への回転とを行うことが可能に構成され、変位手段は、正方向へ回転された回転手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、回転手段の作用部から離隔可能に構成されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２５６】

例えば、回転手段の回転が比較的遅い場合には、回転手段の作用部と変位手段とが一体的に第１位置と第２位置との間で変位される形態を形成し、回転手段の回転が比較的速い場合には、回転手段の作用部から変位手段とが一体的に第１位置と第２位置まで変位される過程において回転手段の作用部から変位手段が離隔し、回転手段が先行して第１位置へ復帰すると共に変位手段が遅れて第１位置へ向けて変位される形態とを形成できる。

【２４２５７】
この場合、回転手段の作用部から変位手段が離隔された状態において、第１位置から第２位置までの正方向への回転と、第２位置から第１位置までの逆方向への回転とを少なくとも１回ずつ回転手段が行うことが可能に構成されるので、回転手段の作用部から変位手段が駆動力を受けるタイミングを予測し難くできる。その結果、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。
【２４２５８】
遊技機ＡＤ４からＡＤ６のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記回転手段の前記作用部から離隔され前記回転手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けている前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ１９。
【２４２５９】
遊技機ＡＤ１９によれば、遊技機ＡＤ４からＡＤ６のいずれかの奏する効果に加え、案内手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。即ち、変位手段は、回転手段の作用部から駆動力を受けた後、回転手段の作用部から離隔され回転手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて変位手段が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化を阻害する方向とが存在する。よって、回転手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。
【２４２６０】
遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ２０。
【２４２６１】
遊技機ＡＤ２０によれば、遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されるので、変位手段の変位の変化が大きい場合でも、変位手段の自重を利用して、変位手段が案内手段により案内される状態を構成し易くできる。その結果、変位手段が弾性手段に当接される態様（弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様）を確実に形成できる。
【２４２６２】
遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９及びＡＤ２０のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段から離隔されていることを特徴とする遊技機ＡＤ２１。
【２４２６３】
遊技機ＡＤ２１によれば、遊技機ＡＤ４からＡＤ６及びＡＤ１９及びＡＤ２０のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段から離隔されているので、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分と弾性手段との間に形成される空隙（隙間、空間）を、変位手段を変位させるためのスペースとして利用できる。よって、その分、変位手段の変位の変化を大きくできる。特に、かかるスペースは、弾性手段に向けて変位される変位手段が弾性手段に当接される直前に形成されるので、変位手段が弾性手段へ当接するか否かに影響を与えることができる。その結果、変位手段の変位による演出効果を高めることができる。
【２４２６４】
遊技機ＡＤ１において、前記案内手段の所定領域に変位が案内された後の前記変位手段

が前記案内手段の前記所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＤ２２。

【２４２６５】

遊技機ＡＤ２２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、案内手段の所定領域に変位が案内された後の変位手段が案内手段の所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えるので、演出が単調となることを抑制できる。例えば、案内手段の所定領域を往路および復路として往復変位する場合、変位手段が往復変位を繰り返すのみとなり、演出が単調になる。これに対し、抑制手段を備えることで、案内手段の所定領域を往路として変位した変位手段が、案内手段の所定領域を復路とすることを抑制でき、例えば、変位手段を停止させる、変位手段の変位の方向を案内手段の所定領域とは異なる方向へ変化させる、抑制手段による影響を受けつつも変位手段が案内手段の所定領域を復路とするなどの態様を形成でき、その分、変位手段の変位の変化を大きくすることができる。

【２４２６６】

遊技機ＡＤ１において、前記変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が前記視認可能手段の前記窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＤ２３。

【２４２６７】

遊技機ＡＤ２３によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が視認可能手段の窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されるので、変位手段の変位による演出が単調となることを抑制できる。特に、変位手段の全部が窓部から視認可能な状態と、変位手段の全部が窓部から視認不能となる状態とを構成できる場合には、窓部への出現や窓部の外への消失により変位部材の動向（存在位置や変位の方向など）を把握し難くして、演出効果を高めることができる。

【２４２６８】

＜揺動ユニットＤ１００を一例とする発明の概念について＞

動作可能に構成される動作手段と、その動作手段から駆動力を受けて変位される変位手段と、弾性変形可能に構成され、前記弾性変形の反力を前記変位手段に付与可能に構成される弾性手段と、前記変位手段を視認可能とさせる窓部を有する視認可能手段と、を備え、前記動作手段から受ける駆動力の大きさに応じて前記変位手段が異なる態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＥ１。

【２４２６９】

動作手段を動作させ、その動作手段の駆動力により変位手段を変位させて演出を行うものがある。しかしながら、上述した従来の技術では、変位手段が一定の軌跡に沿った動作を繰り返すのみであるので、演出が単調になるという問題点があった。

【２４２７０】

遊技機ＡＥ１によれば、動作手段から受ける駆動力の大きさに応じて変位手段が異なる態様で変位可能とされるので、動作手段の動作態様（強さ、速さ）を変化させることで、変位手段の変位の態様を変化させることができる。この場合、変位手段の変位の態様が変化されれば、その変化に応じて、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２７１】

遊技機ＡＥ１において、前記動作手段は、偏心した位置に形成される作用部を備え、回転可能に構成され、前記動作手段は、回転された前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

【２４２７２】

遊技機ＡＥ２によれば、動作手段は、偏心した位置に形成される作用部を備え、回転可能に構成され、変位手段は、回転された前記回転手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されるので、回転手段の回転を利用するので、変位手段の演出動作を比較的高速で繰り

返し行うことができる。
【２４２７３】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段の前記作用部から駆動力を前記変位手段が受ける前は、前記変位手段と前記弾性手段とが非当接とされ、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値以下であると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位されず、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力が所定値を超えると、前記変位手段が前記弾性手段と当接する位置まで変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＥ３。
【２４２７４】
遊技機ＡＥ３によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、動作手段の動作態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段からの反力を受けずに変位手段が変位される態様と、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様とを形成できる。よって、変位手段の変位の態様の変化をより大きくすることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【２４２７５】
遊技機ＡＥ３において、前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けると、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ４。
【２４２７６】
遊技機ＡＥ４によれば、遊技機ＡＥ３の奏する効果に加え、変位手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けると、動作手段の作用部から離隔され動作手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるので、変位手段を多様な方向へ変位可能とできる。即ち、動作手段の作用部が動作する方向とは無関係に変位手段を変位させることができる。よって、変位手段の変位の態様をより複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。
【２４２７７】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記案内手段は、前記変位手段が前記弾性手段に当接する方向へ前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ５。
【２４２７８】
遊技機ＡＥ５によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、案内手段は、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内可能に構成されるので、弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様を確実に形成できる。
【２４２７９】
また、変位手段が弾性手段と当接する位置まで変位されるのは、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力が所定値を超える場合であり、変位手段の変位が比較的高速とされるため、変位手段が動作手段の作用部や他の手段と衝突すると破損する虞があるところ、この場合に、変位手段が弾性手段に当接する方向へ変位手段の変位を案内できることで、変位手段等の破損を抑制できる。
【２４２８０】
遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記変位手段の変位を案内可能に構成される案内手段を備え、前記変位手段が変位可能とされる範囲において、前記範囲の一部の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内され、前記範囲の前記一部の領域とは異なる他の領域では、前記変位手段の変位が前記案内手段により案内されないことを特徴とする遊技機ＡＥ６。
【２４２８１】
遊技機ＡＥ６によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段が変位可能とされる範囲において、範囲の一部の領域では、変位手段の変位が案内手段により案内され、範囲の一部の領域とは異なる他の領域では、変位手段の変位が案内手段により案

内されないので、他の領域において変位手段の変位の態様の自由度を高めることができる。即ち、他の領域においては、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとしやすくできる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２８２】

遊技機ＡＥ５又はＡＥ６において、前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ７。

【２４２８３】

遊技機ＡＥ７によれば、遊技機ＡＥ５又はＡＥ６の奏する効果に加え、案内手段は、動作手段の作用部から離隔され動作手段の作用部に対して非拘束とされた変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化（変化の自由度）が大きくなる構造において、変位手段や動作手段（作用部）が破損することを抑制できる。

【２４２８４】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段は、正方向への動作と前記正方向の逆となる逆方向への動作とを交互に繰り返すことが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ８。

【２４２８５】

遊技機ＡＥ８によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段は、正方向への動作と正方向の逆となる逆方向への動作とを交互に繰り返すことが可能に構成されるので、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の方向を反転させることができ、変位手段の変位の態様をより大きく変化させることができる。よって、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２８６】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段は、正方向と前記正方向の逆となる逆動作とに異なる動作速度で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ９。

【２４２８７】

遊技機ＡＥ９によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段は、正方向と正方向の逆となる逆動作とに異なる動作速度で動作可能に構成されるので、動作手段が正方向に動作する際の変位手段の変位の態様と、動作手段が逆方向に動作する際の変位手段の変位の態様とを異ならせることができる。

【２４２８８】

遊技機ＡＥ８又はＡＥ９において、前記動作手段の前記正方向への動作と前記逆方向への動作とは略同一の動作量に設定され、前記動作量は１動作よりも小さい動作量に設定されることを特徴とする遊技機ＡＥ１０。

【２４２８９】

遊技機ＡＥ１０は、遊技機ＡＥ８又はＡＥ９の奏する効果に加え、動作手段の正方向への動作と逆方向への動作とは略同一の動作量に設定されるので、動作手段の動作の制御を簡素とできる。この場合、動作量が１動作よりも小さい動作量に設定されるので、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の変化が過大となることを抑制できる。よって、動作手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。

【２４２９０】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記弾性手段に当接した後に所定位置に変位された前記変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ１１。

【２４２９１】

遊技機ＡＥ１１によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、弾性手段に当接した後に所定位置に変位された変位手段を検出可能に構成される検出手段を備えるので

、変位手段の変位が過大となったことを検出手段により検出することができる。即ち、弾性手段と変位手段との当接は、動作手段の作用部から変位手段が比較的大きな駆動力を受けて変位手段の変位の速度が大きい場合に発生し、この場合、弾性手段から比較的大きな反力を受けるため、変位手段が大きく跳ね返されると共にその変位方向が不定となりやすい。よって、変位手段が所定位置へ変位されたことを検出できれば、動作手段の動作を減速させることや停止させることができ、動作手段の作用部や変位手段の破損を抑制できる。

【２４２９２】

遊技機ＡＥ１１において、前記変位手段の前記所定位置への変位が前記検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ１２。

【２４２９３】

遊技機ＡＥ１２によれば、遊技機ＡＥ１１の奏する効果に加え、変位手段の所定位置への変位が検出手段により検出されたことを報知可能に構成される報知手段を備えるので、変位手段の変位の態様に応じて遊技者に報知を行うことができる。例えば、変位手段が所定位置まで変位されるためには、比較的大きな駆動力を受け、且つ、弾性手段の反力で所定の方向に跳ね返されることが必要であるため、検出手段により検出されて報知される頻度が比較的少ない場合には、報知を利用して、遊技者に期待感を持たせることができる。

【２４２９４】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、複数の前記変位手段が配設され、前記複数の前記変位手段の内の一の前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けて変位されると、前記複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１３。

【２４２９５】

遊技機ＡＥ１３によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、複数の変位手段の内の一の変位手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けて変位されると、複数の変位手段の内の他の前記変位手段に対して当接および離隔することが可能に構成されるので、一の変位手段と他の変位手段とを互いに作用させ合うことができる。よって、それら一および他の変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２９６】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段の前記作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、前記変位手段は、前記当接部から駆動力を受けて変位されることを特徴とする遊技機ＡＥ１４。

【２４２９７】

遊技機ＡＥ１４によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段の作用部は、弾性変形可能に構成され前記変位手段に当接可能に構成される当接部を備え、変位手段は、当接部から駆動力を受けて変位されるので、当接部の弾性変形を利用して、変位手段の変位の態様を変化させることができる。即ち、動作手段の動作態様（強さ、速さ）を変化させることで、弾性手段から変位手段に付与される反力の大きさも変化させ、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４２９８】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１５。

【２４２９９】

遊技機ＡＥ１５によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、遊技者が操作可能に構成される操作手段を備え、その操作手段が操作されると動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが変更可能に構成されるので、操作手段が操作される態様

（タイミングや操作量など）を利用して、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。また、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。

【２４３００】

遊技機ＡＥ１５において、前記操作手段は、操作量を増減可能に構成され、前記操作手段の操作量の増減に応じて、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１６。

【２４３０１】

遊技機ＡＥ１６によれば、遊技機ＡＥ１５の奏する効果に加え、操作手段は、操作量を増減可能に構成され、操作手段の操作量の増減に応じて、動作手段の作用部から変位手段が受ける駆動力の大きさが増減可能に構成されるので、変位手段の変位の大きさや変位手段の変位の変化の強さを遊技者が直感的に増減することができる。よって、操作手段を操作する遊技者の興趣を高めることができる。

【２４３０２】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、前記変位手段は、前記奥側手段および前記手前側手段の対向間を変位可能に構成され、前記奥側手段および前記手前側手段は、前記遊技機の前後方向への前記変位手段の変位を規制可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１７。

【２４３０３】

遊技機ＡＥ１７によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、遊技機の前後方向に向かい合う奥側手段および手前側手段を備え、変位手段は、奥側手段および手前側手段の対向間を変位可能に構成され、奥側手段および手前側手段は、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能に構成されるので、変位手段の変位が可能な領域を確保できる。即ち、遊技機の前後方向よりも前後方向に直交する方向に広い遊技領域を変位手段の変位のための領域として有効に活用できる。

【２４３０４】

遊技機ＡＥ１７において、前記手前側手段は、光透過性材料から構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ１８。

【２４３０５】

遊技機ＡＥ１８によれば、遊技機ＡＥ１７の奏する効果に加え、手前側手段は、光透過性材料から構成されるので、手前側手段の背面側に位置する変位手段を遊技者に視認させることができる。よって、遊技機の前後方向への変位手段の変位を規制可能として変位手段の変位を安定化させつつ、変位手段の視認可能な領域が減ることを抑制して、変位手段の変位による演出効果を確保できる。

【２４３０６】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記動作手段は、第１位置から第２位置までの正方向への動作と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への動作とを行うことが可能に構成され、前記変位手段は、前記正方向へ動作された前記動作手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、前記動作手段の前記作用部から離隔可能に構成され、前記動作手段の前記作用部から前記変位手段が離隔された状態において、前記第１位置から前記第２位置までの正方向への動作と、前記第２位置から前記第１位置までの逆方向への動作とを少なくとも１回ずつ前記動作手段が行うことが可能に構成される遊技機ＡＥ１９。

【２４３０７】

遊技機ＡＥ１９によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、動作手段は、第１位置から第２位置までの正方向への動作と、第２位置から第１位置までの逆方向への動作とを行うことが可能に構成され、変位手段は、正方向へ動作された動作手段の作用部から駆動力を受けて変位されて、動作手段の作用部から離隔可能に構成されるので、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。その結果、演出が単調となることを抑制できる。

【２４３０８】

例えば、動作手段の動作が比較的遅い場合には、動作手段の作用部と変位手段とが一体的に第１位置と第２位置との間で変位される形態を形成し、動作手段の動作が比較的速い場合には、動作手段の作用部から変位手段とが一体的に第１位置と第２位置まで変位される過程において動作手段の作用部から変位手段が離隔し、動作手段が先行して第１位置へ復帰すると共に変位手段が遅れて第１位置へ向けて変位される形態とを形成できる。

【２４３０９】

この場合、動作手段の作用部から変位手段が離隔された状態において、第１位置から第２位置までの正方向への動作と、第２位置から第１位置までの逆方向への動作とを少なくとも１回ずつ動作手段が行うことが可能に構成されるので、動作手段の作用部から変位手段が駆動力を受けるタイミングを予測し難くできる。その結果、変位手段の変位の態様を複雑化して予想困難なものとすることができる。

【２４３１０】

遊技機ＡＥ５からＡＥ７のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けた後、前記動作手段の前記作用部から離隔され前記動作手段の前記作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成され、前記案内手段は、前記動作手段の前記作用部から駆動力を受けている前記変位手段の変位を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２０。

【２４３１１】

遊技機ＡＥ２０によれば、遊技機ＡＥ５からＡＥ７のいずれかの奏する効果に加え、案内手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されるので、変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。即ち、変位手段は、動作手段の作用部から駆動力を受けた後、動作手段の作用部から離隔され動作手段の作用部に対して非拘束とされた状態で変位可能に構成されるところ、駆動力を受けて変位手段が変位を開始する際の進行方向には、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに適した方向と、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化を阻害する方向とが存在する。よって、動作手段の作用部から駆動力を受けている変位手段の変位を案内可能に構成されることで、非拘束とされた状態での変位手段の変位の変化をより大きくするのに好適な方向に向けて変位手段の変位を開始させることができる。

【２４３１２】

遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２１。

【２４３１３】

遊技機ＡＥ２１によれば、遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段へ向けて下降傾斜して構成されるので、変位手段の変位の変化が大きい場合でも、変位手段の自重を利用して、変位手段が案内手段により案内される状態を構成し易くできる。その結果、変位手段が弾性手段に当接される態様（弾性手段の反力を受けて変位手段が変位される態様）を確実に形成できる。

【２４３１４】

遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０及びＡＥ２１のいずれかにおいて、前記案内手段の内の前記弾性手段に近い側の部分は、前記弾性手段から離隔されていることを特徴とする遊技機ＡＥ２２。

【２４３１５】

遊技機ＡＥ２２によれば、遊技機ＡＥ５からＡＥ７及びＡＥ２０及びＡＥ２１のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分は、弾性手段から離隔されているので、案内手段の内の弾性手段に近い側の部分と弾性手段との間に形成される空隙（隙間、空間）を、変位手段を変位させるためのスペースとして利用できる。よって、その分、変位手段の変位の変化を大きくできる。特に、かかるスペースは、弾性手段に向

けて変位される変位手段が弾性手段に当接される直前に形成されるので、変位手段が弾性手段へ当接するか否かに影響を与えることができる。その結果、変位手段の変位による演出効果を高めることができる。

【２４３１６】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記案内手段の所定領域に変位が案内された後の前記変位手段が前記案内手段の前記所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＥ２３。

【２４３１７】

遊技機ＡＥ２３によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、案内手段の所定領域に変位が案内された後の変位手段が案内手段の所定領域に戻ることを抑制することが可能に構成される抑制手段を備えるので、演出が単調となることを抑制できる。例えば、案内手段の所定領域を往路および復路として往復変位する場合、変位手段が往復変位を繰り返すのみとなり、演出が単調になる。これに対し、抑制手段を備えることで、案内手段の所定領域を往路として変位した変位手段が、案内手段の所定領域を復路とすることを抑制でき、例えば、変位手段を停止させる、変位手段の変位の方向を案内手段の所定領域とは異なる方向へ変化させる、抑制手段による影響を受けつつも変位手段が案内手段の所定領域を復路とするなどの態様を形成でき、その分、変位手段の変位の変化を大きくすることができる。

【２４３１８】

遊技機ＡＥ１又はＡＥ２において、前記変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が前記視認可能手段の前記窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＥ２４。

【２４３１９】

遊技機ＡＥ２４によれば、遊技機ＡＥ１又はＡＥ２の奏する効果に加え、変位手段は、その変位手段の少なくとも一部が視認可能手段の窓部から視認不能となる位置まで変位可能に構成されるので、変位手段の変位による演出が単調となることを抑制できる。特に、変位手段の全部が窓部から視認可能な状態と、変位手段の全部が窓部から視認不能となる状態とを構成できる場合には、窓部への出現や窓部の外への消失により変位部材の動向（存在位置や変位の方向など）を把握し難くして、演出効果を高めることができる。

【２４３２０】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２４３２１】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２４３２２】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２４３２３】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３６９１から図３７０５を参照し、第１９２実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２４３２４】

図３６９１は、第１９２実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図３６９２は、遊技盤Ａ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４３２５】

なお、以下の説明では、図３６９１に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３６９１に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３６９１参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２４３２６】

遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図３６９１参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２４３２７】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｈ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４３参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【２４３２８】

内レールＨ６１の先端部分（図３６９２の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（図３６９２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２４３２９】

戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ａ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側か

ら外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２４３３０】

これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２４３３１】

なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２４３３２】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２４３３３】

尚、本パチンコ機Ａ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２４３３４】

本パチンコ機Ａ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ａ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ａ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２４３３５】

パチンコ機Ａ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ａ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２４３３６】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０

へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【２４３３７】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。
【２４３３８】
スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の右側の領域において第１球流下構造体Ａ３００に配設される態様で遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【２４３３９】
球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に左右対称に配設されている。
【２４３４０】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｈ８１の一部で行うようにしても良い。
【２４３４１】
また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。
【２４３４２】
また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。
【２４３４３】
スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６３９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。
【２４３４４】
なお、第２入賞口Ｈ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。
【２４３４５】
第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ａ６４０ａが付随されている。この電動役物Ａ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ

６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【２４３４６】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２４３４７】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６４０にあるような電動役物Ａ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【２４３４８】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ａ６４０ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２４３４９】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置Ｈ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ａ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２４３５０】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【２４３５１】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０とは異なり、遊技盤Ａ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【２４３５２】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ａ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止するこ

とができる。
【２４３５３】
なお、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ａ６４０ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。
【２４３５４】
電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。
【２４３５５】
また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ａ６４０ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。
【２４３５６】
電動役物Ａ６４０ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ａ６４０ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ａ６４０ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６４０への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。
【２４３５７】
逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ａ６４０ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ａ６４０ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６４０には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６４０に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。
【２４３５８】
この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ａ６４０ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。
【２４３５９】
即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。
【２４３６０】
また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ａ６４０ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）

と、電動役物Ａ６４０ａにおいて第２入賞口Ｈ６４０に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。

【２４３６１】

第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ａ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ａ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【２４３６２】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２４３６３】

抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、時短状態における第２入賞口Ｈ６４０への入賞に基づいて数回（例えば、１～１０回。時短状態の終了時における保留球数を含む。）の抽選を少ない球損で実行させることができる。第２入賞口Ｈ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【２４３６４】

なお、特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する契機を、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に位置する特定領域または非特定領域のうちの特定領域を通過することにするように構成しても良い。本実施形態では、特定領域を通過するか否かに対応する振り分けを内部制御により行っており、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に特定領域および非特定領域を構成することが不要とされている。即ち、抽選された大当たりに基づいて、特定入賞口Ｈ６５ａが特定領域を兼ねるタイミングが生じる場合が設定可能とされており、そのタイミングにおいて球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【２４３６５】

このように、本パチンコ機Ａ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【２４３６６】

また、特定入賞口Ｈ６５ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＨ８０の左方または右方や、上方でも良い。

【２４３６７】

遊技盤Ａ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。

【２４３６８】

なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図３６４７参照）には、駆動ソレノイドや駆動モータや、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＡ６４２等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＡ６４２等）を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図３６４７参照）には、検出センサ（入賞検出センサＡＳＣ６４及び入賞検出センサＡＳＣ６５）等が含まれる。

【２４３６９】

図３６９３は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図３６９３では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設される釘の図示が省略される。

【２４３７０】

図３６９３に図示されるように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ３００が組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。

【２４３７１】

図３６９４は、第２球流下構造体Ａ６００の正面斜視図であり、図３６９５は、第２球流下構造体Ａ６００の背面斜視図である。図３６９６は、第２球流下構造体Ａ６００の分解正面斜視図であり、図３６９７は、第２球流下構造体Ａ６００の分解背面斜視図であり、図３６９８は、第２球流下構造体Ａ６００の正面図である。

【２４３７２】

図３６９８では、説明の便宜上、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の図示が省略され、カバー部材Ａ６３０に締結固定される第１電飾基板Ａ６６０が実線で図示され、カバー部材Ａ６３０の構成であって流路側壁を構成する延設形成部Ａ６３２及び流路に対して凹凸形成される部位の形状が想像線で図示される。換言すれば、想像線により、球の通過経路の形状および凹凸が形成される部位が図示されている。

【２４３７３】

図３６９６及び図３６９７に図示されるように、第２球流下構造体Ａ６００は、ベース板Ａ６０の前面に締結固定されるベース部材Ａ６１０と、そのベース部材Ａ６１０の正面側に配置されベース部材Ａ６１０と共に球の流下経路を構成するカバー部材Ａ６３０と、ベース部材Ａ６１０の背面側から進退動作する開閉板Ａ６４１を有する電動役物Ａ６４０ａと、その電動役物Ａ６４０ａよりも右側に位置しておりベース板Ａ６０の背面側から進退動作する開閉板Ａ６５１を有する可変入賞装置Ａ６５と、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との前後間の位置においてカバー部材Ａ６３０に締結固定される第１電飾基板Ａ６６０と、ベース部材Ａ６１０の後面側に配設される第２電飾基板Ａ６７０と、その第２電飾基板Ａ６７０をベース部材Ａ６１０との前後間の位置に挟む位置に配設されベース部材Ａ６１０に締結固定されるカバー部材Ａ６８０と、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間に保持されており第２入賞口Ｈ６４０を構成する入賞検出センサＡＳＣ６４と、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間に保持されており特定入賞口Ｈ６５ａを構成する入賞検出センサＡＳＣ６５と、を備える。

【２４３７４】

ベース部材Ａ６１０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、背面側に突条状に形成される突条枠部Ａ６１１ａの内側において光拡散形状が形成される板状本体Ａ６１１と

、その板状本体Ａ６１１に穿設される案内開口Ａ６１２と、その案内開口Ａ６１２の正面側において開閉板Ａ６５１上を転動（流下）する球を減速させるよう板状本体Ａ６１１に凹設される複数の減速凹部Ａ６１３と、案内開口Ａ６１２よりも左下側において板状本体Ａ６１１に穿設される案内開口Ａ６１４と、その案内開口Ａ６１４の下側において案内開口Ａ６１４の長手方向に対して平行に延びる突条として形成される突設部Ａ６１５と、案内開口Ａ６１４の正面側において開閉板Ａ６４１上を転動（流下）する球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突部Ａ６１６と、開閉板Ａ６５１上を左方に案内された球を減速させるよう正面側に突設される複数の減速突部Ａ６１７と、案内開口Ａ６１４の上縁に沿って正面側に突設される傾斜突部Ａ６１８と、球を背面側へ案内可能に形成される複数の球案内部Ａ６２１と、を備える。

【２４３７５】

電動役物Ａ６４０ａは、案内開口Ａ６１４を通り前方に配置される張出状態（開放状態）において球を第２入賞口Ｈ６４０へ向けて案内可能な開閉板Ａ６４１と、その開閉板Ａ６４１を変位させるための駆動力を発生可能な駆動ソレノイドＡ６４２と、その駆動ソレノイドＡ６４２のプランジャー先端部Ａ６４２ａに嵌め合い固定される先端固定部材Ａ６４３と、その先端固定部材Ａ６４３の直線動作に対応して動作され開閉板Ａ６４１を動作させる中間リンク部材Ａ６４４と、を備える。

【２４３７６】

なお、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）に対応する開閉板Ａ６４１の状態を開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）とも称し、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）に対応する開閉板Ａ６４１の状態を開閉板Ａ６４１の閉鎖状態（退避状態）とも称する。

【２４３７７】

ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間に構成される流下経路において、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）である場合には、開閉板Ａ６４１近傍まで到達した球の流下経路が開閉板Ａ６４１の上面を第２入賞口Ｈ６４０側へ向けて左方側へ流下する経路とされ、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）である場合には、開閉板Ａ６４１近傍まで到達した球が開閉板Ａ６４１の上面に当接せずに正面側を落下して開閉板Ａ６４１よりも下方側を流下する流下経路を流下される。このように、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）であるか閉鎖状態（退避状態）であるかに対応して、球が流下される流下経路が異なるように構成される。

【２４３７８】

ベース部材Ａ６１０は、板状本体Ａ６１１の後方側の領域であって、突条枠部Ａ６１１ａの内方側において第２電飾基板Ａ６７０と前後方向で対向配置される領域に、シボ加工が形成されている。突条枠部Ａ６１１ａの内方側における領域は正面視において開閉板Ａ６４１と重ならない。従って、第２電飾基板Ａ６７０に配設されるＬＥＤから正面側へ向けて発光される光が開閉板Ａ６４１に遮蔽される事態は生じない。

【２４３７９】

一方で、第２電飾基板Ａ６７０の発光時には、シボ加工により光を拡散させることで板状本体Ａ６１１の透過性を落とすことができる。これにより、電動役物Ａ６４０ａの状態に関わらず開閉板Ａ６４１の視認性が変わらない場合に比較して、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）においては板状本体Ａ６１１における突条枠部Ａ６１１ａの内方側を介した開閉板Ａ６４１の視認性（遊技者側から見て斜め下方向視における視認性）を低下させることで、閉鎖状態となっていることを遊技者に把握させ易くすることができる。

【２４３８０】

第２電飾基板Ａ６７０からの光は、前方側へ向けて発光されることから、板状本体Ａ６１１における第２電飾基板Ａ６７０の前方側の範囲に照射され、その範囲に配設される減速突部Ａ６１６，Ａ６１７，Ａ６３６，Ａ６３７を通過して遊技者に視認される。

【２４３８１】

減速突部Ａ６１６，Ａ６１７，Ａ６３６，Ａ６３７の前後側端部が湾曲面を構成するこ

とから、通過する光を屈折または分散させることにより、光が広範囲に到達するように構成される。点光源から発光する光であっても、あたかも面から発光しているかのように視認させることができる。

【２４３８２】

シボ加工により拡散された光は、第２電飾基板Ａ６７０の真正面位置のみならず、ずれた位置にも透過される。即ち、シボ加工により拡散された光は、正面視において第２電飾基板Ａ６７０の下端よりも下側に位置する傾斜突部Ａ６１８に向けて進行し、傾斜突部Ａ６１８を明るく照らすように構成される。

【２４３８３】

また、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）においては、カバー部材Ａ６３０、開閉板Ａ６４１及び開閉板Ａ６４１の上面を転動する球に向けて、シボ加工により拡散された光を照射することができるので、面での発光として視認させることができ、光による演出効果を向上させることができる。

【２４３８４】

なお、第２電飾基板Ａ６７０を配設する代わりに、配設を省略して、より後方に配設される発光部からの光がシボ加工に照射される物としても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域の下縁および右縁がより右下側に広げられ、突条枠部Ａ６１１ａの内方側と表示領域とが前後で対向配置される場合、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示領域からの光が突条枠部Ａ６１１ａの内方側を通過することにより、減速突部Ａ６１６，Ａ６１７，Ａ６３６，Ａ６３７や傾斜突部Ａ６１８や開閉板Ａ６４１を光で照らすことができる。また、第２電飾基板Ａ６７０からの光に変わって、動作ユニットＤ２００に配設されるＬＥＤからの光が照射されても良い。

【２４３８５】

また、第２電飾基板Ａ６７０からの光の発光態様は、種々の態様で制御可能に構成される。例えば、複数のＬＥＤが一様に発光される態様でも良いし、左右に複数のＬＥＤが並べられており右端から発光され左隣のＬＥＤが順番に発光される態様でも良いし、その逆でも良いし、環状にＬＥＤが並べられており特定のＬＥＤから時計回りに順番に発光される態様でも良いし、その逆でも良い。また、発光色も、赤、青、緑など複数の色で切り替えられるように構成可能である。

【２４３８６】

この場合において、発光態様や発光色を、第２入賞口Ｈ６４０で球が検出されたことにより実行される抽選の結果（例えば、大当たり、リーチあり外れ、リーチなし外れ、ショートリーチ、ロングリーチ、それらの組合せ）と対応されることにより、遊技者は、第２電飾基板Ａ６７０の光を視認することで第２入賞口Ｈ６４０での球の検出による抽選の結果を予想することができので、第２電飾基板Ａ６７０の光に対する注目力を向上させることができる。

【２４３８７】

減速突部Ａ６１６は、案内開口Ａ６１４の長手方向と直角に交差する方向に長手方向が設定される正面視で長尺棒状の形状から形成されており、減速突部Ａ６１７は、球の流下経路に対して直角に交差する方向に長手方向が設定される正面視で長尺棒状の形状から形成されている。

【２４３８８】

減速突部Ａ６１６が当接するのは、案内開口Ａ６１４の長手方向と同方向に延びる幅長さを有する開閉板Ａ６４１上を転動（流下）する球なので、減速突部Ａ６１６についても、減速突部Ａ６１７と同様に、球の流下経路に対して直角に交差する方向に長手方向が設定されているといえる。

【２４３８９】

傾斜突部Ａ６１８は、略扇状の断面形状で形成されており、上下の厚み及び前方への張出長さが、左右位置がずれても一定とされる形状維持範囲Ａ６１８ａと、上下の厚み及び前方への張出長さが、案内開口Ａ６１４の右端側の位置（形状維持範囲Ａ６１８ａと接続

される位置）において最大に設定され、左方へ向かう程に徐々に短くなる形状とされる形状変化範囲Ａ６１８ｂと、を備える。

【２４３９０】

即ち、傾斜突部Ａ６１８の形状維持範囲Ａ６１８ａの前端部は、板状本体Ａ６１１の前側面に対して平行な平面内の直線方向に沿って延びる一方で、傾斜突部Ａ６１８の形状変化範囲Ａ６１８ｂの前端部は、板状本体Ａ６１１の前側面に対して平行な平面内の直線方向に沿って延びるものではなく、板状本体Ａ６１１の前側面に対して傾斜する平面内（左側ほど後方側に位置する平面内、換言すれば、板状本体Ａ６１１の前側面に対して平行な平面を上下方向に延びる軸中心に回転させたことで板状本体Ａ６１１の前側面に対して傾斜する平面内）の直線方向に延びる形状とされる。

【２４３９１】

この傾斜に合わせて形状変化範囲Ａ６１８ｂの上端部も案内開口Ａ６１４の長手方向に沿う直線に対して傾斜する（左側へ向かうほど案内開口Ａ６１４との間隔が短くなる態様で傾斜する）。そのため、傾斜突部Ａ６１８に球が当接する位置は左右位置が違っても同一というものではなく、形状維持範囲Ａ６１８ａに当接する球の部位よりも、形状変化範囲Ａ６１８ｂに当接する球の部位の方が、開閉板Ａ６４１に近い側の部位（下端部寄りの部位）とされる。

【２４３９２】

そのため、傾斜突部Ａ６１８により球が前方に寄せられる程度は、形状維持範囲Ａ６１８ａよりも、形状変化範囲Ａ６１８ｂ（の下流側）に向かう程に小さくされることになる。即ち、開閉板Ａ６４１上を前後に蛇行しながら蛇行する球に対する傾斜突部Ａ６１８の影響度合いは、形状維持範囲Ａ６１８ａに近い側、即ち形状変化範囲Ａ６１８ｂの右端側において最大となり、下流側へ向かう程に小さくされるため、球の蛇行の度合いを下流側へ向かうほどに激しくする流下態様を構成することができる。

【２４３９３】

なお、本実施形態では上述したように傾斜突部Ａ６１８の形状を設定したが、傾斜突部Ａ６１８の形状は上述した対応に限られるものではなく、種々の態様から選択することが可能である。正面視で長手方向が直線方向で想定される棒状部として形成されるばかりではなく、湾曲線（波形状）に沿って形成される突条形状としても良い。

【２４３９４】

例えば、傾斜突部Ａ６１８を左右反転させた形状としても良い。この場合、開閉板Ａ６４１の上面を転動する場合の球の蛇行の度合いを下流側へ向かう程に抑制させる流下態様を構成することができるので、第２入賞口Ｈ６４０へ球を滑らかに案内させることができる。

【２４３９５】

また、例えば、傾斜突部Ａ６１８が案内開口Ａ６１４の長手方向に沿って延びる態様ではなく、案内開口Ａ６１４の長手方向と交差する方向に延びる態様で形成されても良い。この場合において、傾斜突部Ａ６１８の右側部では球の中心よりも下側に当接する一方で、下流側における傾斜突部Ａ６１８の左側部では球の中心よりも上側に当接する態様で延設されても良い（即ち、減速突部Ａ６１６の中間部近傍と交差する態様）。この場合、下流側における球との当接により、球に対して下向きの力を与えることができ、開閉板Ａ６４１に対する球のバウンドを抑制させることができる。

【２４３９６】

これに対して傾斜突部Ａ６１８を左右反転させた形状としても良い。即ち、傾斜突部Ａ６１８の右側部では開閉板Ａ６４１の上面に当接する球の中心よりも上側に当接する一方で、下流側における傾斜突部Ａ６１８の左側部では球の中心よりも下側に当接する態様としても良い。

【２４３９７】

この場合、傾斜突部Ａ６１８の右端側の部位と開閉板Ａ６４１との上下間隔を長く確保することができるので、傾斜突部Ａ６１８により前方へ寄せられた球が開閉板Ａ６４１に

当接し難く構成し易い。更に、傾斜突部Ａ６１８の下面に対する法線が右下を向くことから、傾斜突部Ａ６１８の下面から球が受ける力は開閉板Ａ６４１の上面に押し付けられる方向となる。これにより、開閉板Ａ６４１上を転動する球を効率的に減速させることができると共に、開閉板Ａ６４１上における球のバウンドを効率的に抑制することができる。

【２４３９８】

カバー部材Ａ６３０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１と共に球の流下経路の前後側面を形成する板状本体Ａ６３１と、その板状本体Ａ６３１から背面側へ延設され球の流下経路を形成する延設形成部Ａ６３２と、ベース部材Ａ６１０の減速凹部Ａ６１３の前方位置に対応して板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成される複数の減速突部Ａ６３３と、ベース部材Ａ６１０に形成される案内開口Ａ６１４と突設部Ａ６１５との間の位置において板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成され、突設部Ａ６１５の長手方向に対して平行に延びる突条として形成される突条部Ａ６３５と、ベース部材Ａ６１０の減速突部Ａ６１６に対応して板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成される減速突部Ａ６３６と、ベース部材Ａ６１０の減速突部Ａ６１７に対応して板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成される複数の減速突部Ａ６３７と、を備える。

【２４３９９】

板状本体Ａ６３１は、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の前端部が進入可能となるように開閉板Ａ６４１の前方側において（非貫通）凹設形成される受入凹部Ａ６３１ａを備える。

【２４４００】

なお、受入凹部Ａ６３１ａは、本実施形態では、板状本体Ａ６３１の正面側に貼り付けられる装飾シートで塞がれることで非貫通とされる態様で構成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、受入凹部Ａ６３１ａが貫通形成されても良い。受入凹部Ａ６３１ａが貫通形成される場合、正面側から受入凹部Ａ６３１ａを通した後方側の視認性が良くなるため、開閉板Ａ６４１が損傷していることを気付かせ易くすることができる。これにより、メンテナンス時期が到来していることや、予期せぬ不具合（隙間からピアノ線等を進入させて開閉板Ａ６４１の干渉突部Ａ６４１ｂに無理な荷重をかけて無理に開放状態（張出状態）とさせる不正行為の発生等）が生じていることに、気づかせ易くすることができる。

【２４４０１】

延設形成部Ａ６３２は、後方側に開放形成されておりベース部材Ａ６１０と共同で球の流下経路を構成するものであって、球を後方に排出する排出経路を構成する排出路形成部Ａ６３２ａと、その排出路形成部Ａ６３２ａに形成される傾斜形成部Ａ６３２ｂと、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の正面側において球の流下経路を構成する主経路形成部Ａ６３２ｃと、その主経路形成部Ａ６３２ｃの内側において入賞検出センサＡＳＣ６５を保持可能な大きさで凹設される保持部Ａ６３２ｔと、入賞検出センサＡＳＣ６４を保持可能な大きさで凹設される保持部Ａ６３２ｕと、を備える。

【２４４０２】

傾斜形成部Ａ６３２ｂは、排出路形成部Ａ６３２ａの内側において、板状本体Ａ６３１から背面側に突設形成されベース部材Ａ６１０の上縁部を通して球を後方へ案内する傾斜面が後面に形成される。傾斜形成部Ａ６３２ｂにより、排出路形成部Ａ６３２ａに球が進入した場合に、跳ね戻ることを回避して、図示しない球排出路を通して遊技機外部に排出させ易くすることができる。

【２４４０３】

なお、傾斜形成部Ａ６３２ｂの形状は、排出路形成部Ａ６３２ａ以外の箇所にも流用されている。本実施形態では、少なくとも球案内部Ａ６２１の前方側においてカバー部材Ａ６３０の背面側から同様の形状（傾斜面形状）が形成されており、上下方向に流下する球の流下方向を後方側へ向けるように作用して球案内部Ａ６２１へ球を円滑に流下させることができる。

【２４４０４】
減速突部Ａ６３６は、減速突部Ａ６１６と互い違いになるように配置される。本実施形態では、配置の関係上、１本の突条として形成されている。なお、減速突部Ａ６３６を複数形成するようにしても良い。特に、開閉板Ａ６４１の左右幅が長くされる場合などは、減速突部Ａ６３６が複数形成され得る。
【２４４０５】
減速突部Ａ６３７は、減速突部Ａ６１７と互い違いになるように配置される。流下経路が一直線ではなく９０度方向を変えていることから、その流下経路における上流側位置と正面視で直角に交差し上下方向に沿う（傾斜する）縦長棒状の突部と、流下経路における下流側位置と正面視で直角に交差し左右方向に沿う（傾斜する）横長棒状の突部（正面視で傾斜突部Ａ６１８に対して平行な方向に延びる突部）とを備える。
【２４４０６】
電動役物Ａ６４０ａは、開閉板Ａ６４１、駆動ソレノイドＡ６４２、先端固定部材Ａ６４３及び中間リンク部材Ａ６４４を前方側から受け入れ可能となるように前方側が開放形成されておりベース部材Ａ６１０の背面側に締結固定される受入箱部材Ａ６４５と、開閉板Ａ６４１と干渉しない範囲（開閉板Ａ６４１の下側の範囲）において受入箱部材Ａ６４５の開放形成部分（開閉板収容部Ａ６４５ａよりも下側の部分）を閉塞するように受入箱部材Ａ６４５に締結固定される前カバー部材Ａ６４６と、を備える。受入箱部材Ａ６４５と前カバー部材Ａ６４６に、前後から挟まれることで駆動ソレノイドＡ６４２の位置が固定される。
【２４４０７】
受入箱部材Ａ６４５は、開閉板Ａ６４１が収容される開閉板収容部Ａ６４５ａが、開閉板Ａ６４１の形状に対応する断面形状で前後方向に凹設されていることで、開閉板Ａ６４１を前後方向で受入可能に構成され、開閉板Ａ６４１の変位中における姿勢変化を抑制可能に構成される。
【２４４０８】
受入箱部材Ａ６４５の開閉板収容部Ａ６４５ａは、その断面形状から、開閉板Ａ６４１を前傾方向に姿勢変化させる方向の荷重を受けた場合に、その姿勢変化を抑制する（復帰させる）。即ち、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の姿勢変化を抑制するための形状部がベース部材Ａ６１０側において形成されている。
【２４４０９】
このように構成することで、開閉板Ａ６４１の姿勢変化を抑制するという作用は生じさせつつ、カバー部材Ａ６３０に凹凸形状が形成される領域を狭めることができるので、カバー部材Ａ６３０を介して球の流下経路を視認する場合における流下経路の視認性を向上させることができる。
【２４４１０】
なお、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の姿勢変化を抑制するための構成として開閉板収容部Ａ６４５ａを設計したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の閉鎖状態（退避状態）においては後傾姿勢とさせ、開放状態（張出状態）に変化する際に前傾させるように開閉板収容部Ａ６４５ａを構成しても良い。
【２４４１１】
この場合、閉鎖状態（退避状態）では、開閉板Ａ６４１の動作先端部（対向部Ａ６４１ｃ）が傾斜突部Ａ６１８側に寄せられることで、傾斜突部Ａ６１８よりも下方側へ流下する球との衝突を避け易くすることができる。
【２４４１２】
更に、開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ変化させる動作における傾倒動作によって開閉板Ａ６４１と傾斜突部Ａ６１８との間隔が広げられるため、間隔が維持された状態で動作される場合に比較して、擦れの発生を抑制し、動作抵抗が増大する事態を未然に避けることができる。
【２４４１３】

仮に開閉板収容部Ａ６４５ａで開閉板Ａ６４１の傾倒を支持しきれない状況が生まれたとしても、開閉板Ａ６４１の干渉突部Ａ６４１ｂが受入凹部Ａ６３１ａに受け入れられることで開閉板Ａ６４１の過度な傾倒が抑制されるため、開閉板Ａ６４１の動作の再現性を高めることができる。

【２４４１４】

前カバー部材Ａ６４６は、中間リンク部材Ａ６４４の回転軸部Ａ６４４ｂを回転可能に支持する受入箱部材Ａ６４５の支持凹部に蓋（栓）をする脱落防止突部Ａ６４６ａを備える。

【２４４１５】

図３６９９（ａ）は、電動役物Ａ６４０ａの正面図であり、図３６９９（ｂ）は、図３６９９（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における電動役物Ａ６４０ａの斜視図である。矢印Ｂ１３ｂ方向は、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の転動面（上面）に対して垂直な方向（駆動ソレノイドＡ６４２の駆動方向ＡＤ６４ａに対して垂直な方向）として図示される。

【２４４１６】

図３６９９（ａ）及び図３６９９（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１、駆動ソレノイドＡ６４２、先端固定部材Ａ６４３及び中間リンク部材Ａ６４４が図示され、受入箱部材Ａ６４５及び前カバー部材Ａ６４６の図示は省略される。なお、図３６９９（ａ）及び図３６９９（ｂ）の説明では、図３６９６、図３６９７及び図３６９８を適宜参照する。

【２４４１７】

電動役物Ａ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板Ａ６４１の開閉動作により生じる。本実施形態では、駆動ソレノイドＡ６４２により、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の後側面と平行な方向（斜め左下方向）である駆動方向ＡＤ６４ａに直動変位される先端固定部材Ａ６４３の変位量に対応して中間リンク部材Ａ６４４が回転軸部Ａ６４４ｂを中心に回転動作され、その中間リンク部材Ａ６４４の回転動作に対応して開閉板Ａ６４１が前後方向と平行な方向である変位方向ＡＤ６４ｂに直動変位される。

【２４４１８】

即ち、駆動ソレノイドＡ６４２の変位と開閉板Ａ６４１の変位とは中間リンク部材Ａ６４４を介して対応しており、駆動ソレノイドＡ６４２の変位の方向である駆動方向ＡＤ６４ａと、開閉板Ａ６４１の変位方向ＡＤ６４ｂとは、図３６９９（ｂ）の紙面（矢印Ｂ１３ｂ方向視）において直角に交差する。

【２４４１９】

図３７００（ａ）及び図３７００（ｂ）は、図３６９９（ａ）の矢印Ｂ１３ｂ方向視における開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３の分解図である。図３７００（ａ）及び図３７００（ｂ）では、組立状態（図３６９９（ｂ）参照）において上下に重ねて配置される開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３について、説明の便宜上、重ならない位置まで前後方向にずらした状態で図示される。

【２４４２０】

図３７００（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３が図示され、図３７００（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４、駆動ソレノイドＡ６４２及び先端固定部材Ａ６４３が図示される。

【２４４２１】

開閉板Ａ６４１は、有色（本実施形態では黄色）不透明の樹脂材料から形成され、左方へ向けて下降傾斜する姿勢で配設される転動面形成部Ａ６４１ａと、その転動面形成部Ａ６４１ａの下流側端の前側端部において垂直方向上側へ向けて突設形成される干渉突部Ａ

６４１ｂと、その干渉突部Ａ６４１ｂよりも右側においてカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１に前後方向で対向配置され転動面形成部Ａ６４１ａの前側部として板状本体Ａ６３１の後面に対して非平行な方向に延びるように形成される対向部Ａ６４１ｃと、その対向部Ａ６４１ｃと干渉突部Ａ６４１ｂとの間において凹設方向の湾曲部として形成される凹設湾曲部Ａ６４１ｄと、転動面形成部Ａ６４１ａの上面から上方に略矩形状に突出形成される突出形成部Ａ６４１ｅと、その突出形成部Ａ６４１ｅの内側において下方側から左右に長い略矩形状で凹設形成される案内凹部Ａ６４１ｆと、転動面形成部Ａ６４１ａの上面に対して直角な方向に突設される一対の突設部Ａ６４１ｇと、を備える。

【２４４２２】

開閉板Ａ６４１は、動作方向（前後方向）と交差する方向（図３７００紙面左右方向）に沿って、幅広部（対向部Ａ６４１ｃが形成される部分）、幅狭部（凹設湾曲部Ａ６４１ｄが形成される部分）、幅広部（干渉突部Ａ６４１ｂが形成される部分）が順に構成される。これにより、開閉板Ａ６４１上を球が転動している場合に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）に切り替えられた場合において、球が開閉板Ａ６４１上から脱落する位置を凹設湾曲部Ａ６４１ｄ近傍に集めることができる。

【２４４２３】

これにより、突設部Ａ６１５の下方側における球案内部Ａ６２１として、左側の球案内部Ａ６２１に球が案内され易くすることができるため、右側の球案内部Ａ６２１については形成を省略しても問題なく遊技を行うことができる。

【２４４２４】

本実施形態では、開閉板Ａ６４１の上面を形成する転動面形成部Ａ６４１ａが平面形状を形成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。凹設湾曲部Ａ６４１ｄ近傍に球を集める目的からすると、凹設湾曲部Ａ６４１ｄを基準として、その左右側が所謂谷折りとなるように屈曲形成されても良い。この場合において、凹設湾曲部Ａ６４１ｄよりも左側（干渉突部Ａ６４１ｂが形成される側）の上面の傾斜については、左下へ延びる傾斜であることは維持する（右下へ延びる傾斜とまではしない）場合には、球の減速が過大となって入賞検出センサＡＳＣ６４への案内が阻害されることを防止できる。

【２４４２５】

本実施形態では、右側の球案内部Ａ６２１を敢えて形成することで、仮に左側の球案内部Ａ６２１で球詰まりが生じた場合であっても、右側の球案内部Ａ６２１から球を排出可能となっているので、開閉板Ａ６４１の下方側に球が滞留して、積み上がった球が開閉板Ａ６４１の動作に影響を与える（動作不良を生じさせる）事態を避けることができる。

【２４４２６】

突出形成部Ａ６４１ｅは、開閉板Ａ６４１の左右幅の中心位置に対して左右対称の略矩形状に形成される。突出形成部Ａ６４１ｅ及び一対の突設部Ａ６４１ｇは、開閉板収容部Ａ６４５ａの内側面と対向配置される部分であって、開閉板Ａ６４１に前傾方向や左右方向の姿勢変化が生じた場合であっても、開閉板収容部Ａ６４５ａとの当接により姿勢変化が抑制されるように作用する。

【２４４２７】

案内凹部Ａ６４１ｆは、中間リンク部材Ａ６４４の先端側突設部Ａ６４４ｃの直径よりも若干長い前後幅で形成される横長の溝状凹部である。この溝状凹部は、機能的には先端側突設部Ａ６４４ｃが移動する左右幅において形成されれば十分であるが、先端側突設部Ａ６４４ｃが移動し得る左右幅よりも左側に延長して形成されている。これにより、突出形成部Ａ６４１ｅの肉厚を均一とし樹脂成形の歩留まりを向上させると共に、開閉板Ａ６４１の軽量化を図ることができる。

【２４４２８】

中間リンク部材Ａ６４４は、図３７００（ａ）及び図３７００（ｂ）紙面（矢印Ｂ１３ｂ方向視）において略雫形状の本体部Ａ６４４ａと、その本体部Ａ６４４ａの表裏面から同一直線上において円柱形状で突設される一対の回転軸部Ａ６４４ｂと、その回転軸部Ａ６４４ｂを中心とする本体部Ａ６４４ａの回転先端側において表側に円柱形状で突設され

る先端側突設部Ａ６４４ｃと、その先端側突設部Ａ６４４ｃと回転軸部Ａ６４４ｂとを結ぶ直線から離れた位置において本体部Ａ６４４ａの裏側に円柱形状で突設される離間突設部Ａ６４４ｄと、を備える。

【２４４２９】

回転軸部Ａ６４４ｂは、受入箱部材Ａ６４５及び前カバー部材Ａ６４６に回転可能に支持され、先端側突設部Ａ６４４ｃは、開閉板Ａ６４１の案内凹部Ａ６４１ｆに受け入れられ、離間突設部Ａ６４４ｄは、先端固定部材Ａ６４３の受入凹部Ａ６４３ｂに受け入れられる。先端固定部材Ａ６４３が駆動方向ＡＤ６４ａに動作されることにより、中間リンク部材Ａ６４４が回転変位され、開閉板Ａ６４１が前後方向に変位される。

【２４４３０】

駆動ソレノイドＡ６４２は、プランジャー先端部Ａ６４２ａがコイルスプリングＡ６４２ｂにより付勢されており、プランジャー先端部Ａ６４２ａに先端固定部材Ａ６４３が嵌合固定されている。

【２４４３１】

先端固定部材Ａ６４３は、右端部においてプランジャー先端部Ａ６４２ａを前方側から受け入れ可能に縦長の溝形状で開放形成される溝状受入部Ａ６４３ａと、左端部において中間リンク部材Ａ６４４の離間突設部Ａ６４４ｄを前方側から受け入れ可能な大きさで前方側および上方側が開放形成される受入凹部Ａ６４３ｂと、を備える。

【２４４３２】

電動役物Ａ６４０ａの組立は、受入箱部材Ａ６４５に、先端固定部材Ａ６４３を固定した状態における駆動ソレノイドＡ６４２を配設した後で、先端側突設部Ａ６４４ｃを受け入れた状態の開閉板Ａ６４１を中間リンク部材Ａ６４４と共に受入箱部材Ａ６４５に配置して（この際に、離間突設部Ａ６４４ｄが先端固定部材Ａ６４３に受け入れられるように位置を調整して）、前カバー部材Ａ６４６を受入箱部材Ａ６４５に締結固定することで回転軸部Ａ６４４ｂを回転可能に支持する。

【２４４３３】

電動役物Ａ６４０ａの開閉動作について説明する。電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）では（図３７００（ａ）参照）、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされ、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力により先端固定部材Ａ６４３が変位可能範囲の左端側における付勢位置ＡＸ０１に付勢される。この状態において、中間リンク部材Ａ６４４の先端側突設部Ａ６４４ｃが回転軸部Ａ６４４ｂよりも後方側の後方位置ＡＹ０１に位置され、開閉板Ａ６４１が変位可能範囲の後端側に位置される。

【２４４３４】

これに対し、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では（図３７００（ｂ）参照）、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁され、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力を上回る駆動力により先端固定部材Ａ６４３が変位可能範囲の右端側における駆動位置ＡＸ０２に変位される。この状態において、中間リンク部材Ａ６４４の先端側突設部Ａ６４４ｃが回転軸部Ａ６４４ｂを中心として回転変位されることで回転軸部Ａ６４４ｂよりも前方側の前方位置ＡＹ０２に位置され、開閉板Ａ６４１が変位可能範囲の前端側に位置される。

【２４４３５】

駆動ソレノイドＡ６４２の励磁が解除される（非励磁にされる）と、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力により先端固定部材Ａ６４３が再び付勢位置ＡＸ０１に向けて変位され、閉鎖状態（退避状態）に戻る。このように、電動役物Ａ６４０ａの開閉動作は、駆動ソレノイドＡ６４２の励磁と非励磁とを切り替えることで実行可能とされる。

【２４４３６】

図３６９６、図３６９７及び図３６９８に戻って説明する。電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では、開閉板Ａ６４１がベース板Ａ６０の前面よりも前方側に張り出すことで、開閉板Ａ６４１の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第２入賞口Ｈ６４０へ入球可能となり、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板Ａ６４１がベース板Ａ６０の前面よりも後方側に退避され、遊技球を第２入賞口Ｈ６４０まで橋渡

しすることができなくなることで遊技球が第２入賞口Ｈ６４０に入球し難くなるように構成される。

【２４４３７】

なお、電動役物Ａ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物Ａ６４０ａの下方に第２入賞口Ｈ６４０が配置され、電動役物Ａ６４０ａが開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い（可変入賞装置Ａ６５のような構成としても良い）。即ち、電動役物Ａ６４０ａが開放状態の時は、開閉板がベース板Ａ６０の前面よりも後方に退避され、遊技球が第２入賞口Ｈ６４０側へ入球可能となり、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｈ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｈ６４０に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。

【２４４３８】

また、電動役物Ａ６４０ａの開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第２入賞口Ｈ６４０に案内され易く、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第２入賞口Ｈ６４０との間を塞ぐことで球が第２入賞口Ｈ６４０に入球し難くなるように構成することができる。

【２４４３９】

可変入賞装置Ａ６５は、案内開口Ａ６１２を通り前後方向に進退動作可能な可動板Ａ６５１と、その可動板Ａ６５１を駆動させる駆動ソレノイドＡ６５２と、開閉板Ａ６５１及びソレノイドＡ６５２を前方側から受け入れ可能となるように前方側が開放形成されておりベース部材Ａ６１０の背面側に締結固定される受入箱部材Ａ６５５と、開閉板Ａ６５１と干渉しない範囲（開閉板Ａ６５１の下側の範囲）において受入箱部材Ａ６５５の開放形成部を閉塞するように受入箱部材Ａ６５５に締結固定される前カバー部材Ａ６５６と、を備える。

【２４４４０】

開閉板Ａ６５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイドＡ６５２が非励磁の状態において前方側に張り出す可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が防止され、駆動ソレノイドＡ６５２が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が許容される。

【２４４４１】

開閉板Ａ６５１上を転動する球の流下経路の手前側には、カバー部材Ａ６３０の減速突部Ａ６３３が位置する。減速凹部Ａ６１３とは違い、減速突部Ａ６３３の上下幅は球の直径よりも小さくされる。これにより、開閉板Ａ６５１上を球が転動する場合に、球が減速突部Ａ６３３により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。

【２４４４２】

第１電飾基板Ａ６６０は、延設形成部Ａ６３２で縁取られる領域よりも下側の箇所において光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ａ６６１を有しており、カバー部材Ａ６３０に締結固定される。

【２４４４３】

図３７０１は、図３６９８のＢ１１ｍ－Ｂ１１ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図３７０２は、図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図３７０３は、図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図３７０４（ａ）及び図３７０４（ｂ）は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図である。

【２４４４４】
図３７０１及び図３７０２では、閉鎖状態（退避状態）とされた電動役物Ａ６４０ａが図示され、開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１の外形が想像線で図示される。図３７０３では、開放状態（張出状態）とされた電動役物Ａ６４０ａが図示される。図３７０４（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）とされており、図３７０４（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）とされている。
【２４４４５】
図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線は、延設形成部Ａ６３２により形成される流路幅の中央位置を通る平面を示すものであり、以下では、傾斜突部Ａ６１８に当接する直前において、この平面上を球の中心が通ると仮定して説明を行う。
【２４４４６】
図３７０１に図示されるように、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃは、閉鎖状態（退避状態）において、先端部（右側端部）がベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の前側面が位置する第１前後位置ＡＹ１１よりも前方に張り出している。これにより、対向部Ａ６４１ｃの前端部を左右方向に対して傾斜させながら、変位量が増大されることを回避している。
【２４４４７】
通常、電動役物の開閉板の前端部は第１前後位置ＡＹ１１よりも後方に退避される。開閉板の前端部がカバー部材Ａ６３０の後側面に対して平行な場合には、第１前後位置ＡＹ１１よりも後方側に退避される閉鎖状態（退避状態）における開閉板の前端部の位置と、開放状態（張出状態）において張り出す開閉板の前端部が位置する第２前後位置ＡＹ１２とは、左右位置が異なっても同一であって、開閉板は前後方向距離ＡＲ０１のストロークで変位される。
【２４４４８】
ただし、開閉板の前端部が平行な場合、張り出し動作時にカバー部材Ａ６３０との間で球を挟み込む事象が発生した場合において、その球が、開閉板が退避動作するまで停留し、球が滞留する事態が生じ得る。
【２４４４９】
この場合、開閉板に局所的に過大な負荷（例えば球の中心位置の若干下側に開閉板の先端が食い込むように球を挟んでいる場合、開閉板の先端部に下向きの負荷）がかかり破損する可能性がある。また、球が滞留した状態で開閉板の開放時間が徒過し、開閉板が開放状態（張出状態）に制御される期間において球が第２入賞口Ｈ６４０に適切に案内されない事態が生じ得るため、遊技者にとって不利益を生じる可能性がある。
【２４４５０】
これに対し、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃが板状本体Ａ６３１の後側面に対して非平行である延設方向ＡＤ６４ｃに延びる形状（互いの延長線が交差する形状）で形成していることで、挟まった球に対して対向部Ａ６４１ｃから加えられる荷重が、前後方向の成分のみではなく、前後方向に対して傾斜した方向（延設方向ＡＤ６４ｃと直角に交差する方向）の成分も有するため、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が挟まった場合であっても、球をスムーズに下流側に流すことができ、球の停留を早期に解除することができる。
【２４４５１】
この作用を促進させる目的から、図３７０１紙面上に図示されるように、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前方側（正面視で重なる範囲）の板状本体Ａ６３１の後側面における減速突部Ａ６３６等の凹凸部の形成が省略される。即ち、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前方側（正面視で重なる範囲、図３７０１紙面上の範囲）においては、板状本体Ａ６３１の後側面を平滑な面として形成し、球の流下抵抗を低減させるように構成される。
【２４４５２】
これは、図３７０２紙面上に図示されるように、傾斜突部Ａ６１８の前方側（正面視で

重なる範囲）の板状本体Ａ６３１の後側面においても、同様であり、減速突部Ａ６３６等の凹凸部の形成が省略される。即ち、開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前方側（正面視で重なる範囲、図３７０１紙面上の範囲）においては、板状本体Ａ６３１の後側面を平滑な面として形成し、球の流下抵抗を低減させるように構成される。

【２４４５３】

特に、傾斜突部Ａ６１８に対して上側（開閉板Ａ６４１が配設される側とは反対側）にずれた位置において減速突部Ａ６３６が形成されていることから（図３６９８参照、図３７０２において想像線で図示）、傾斜突部Ａ６１８に当接して傾斜突部Ａ６１８を球の中心が下方に通り過ぎる態様で左方に流された球については球の流下抵抗を低減させる一方で、傾斜突部Ａ６１８に当接した後で開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１の上面を転動することで傾斜突部Ａ６１８の上側に球の中心が位置する態様で流下する球については減速突部Ａ６３６により球を減速させることでイレギュラー入賞の発生の抑制を図ることができる。

【２４４５４】

この球の減速は、傾斜突部Ａ６１８と重なる位置において減速突部Ａ６１６が形成されていることによっても実現される。減速突部Ａ６１６は、傾斜突部Ａ６１８の形状維持範囲Ａ６１８ａにおける前方への突設長さと同程度（若干超える長さ）の突設長さで形成されているため、傾斜突部Ａ６１８と当接した後で開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１の上面を転動する球に当接し得る。

【２４４５５】

また、入賞検出センサＡＳＣ６４に近づく程（即ち、下流側へ向かう程）傾斜突部Ａ６１８の突設長さが短くされる一方で、複数の減速突部Ａ６１６は、上流側か下流側かに因らず同様の突設長さで突設されているので、減速突部Ａ６１６の球との干渉の度合いは、下流側ほど強くなる。

【２４４５６】

即ち、開閉板Ａ６４１の上面を転動する球の前後位置は傾斜突部Ａ６１８と当接する範囲において傾斜突部Ａ６１８により前方側に寄せられるところ、上流側（図３７０２右側）の減速突部Ａ６１６と当接する場合には、減速突部Ａ６１６と傾斜突部Ａ６１８とが重なっている関係で減速突部Ａ６１６の突設先端における前後幅ＡＷ０１と球とが当接する事象が生じるに過ぎない一方で、下流側（図３７０２左側）の減速突部Ａ６１６と当接する場合には傾斜突部Ａ６１８との重なりが生じていない関係で減速突部Ａ６１６の前後幅ＡＷ０２（突設長さ全体）が球との当接が生じる範囲となる。

【２４４５７】

このように、開閉板Ａ６４１の転動面（上面）を傾斜突部Ａ６１８、減速突部Ａ６１６及び減速突部Ａ６３６に当接しながら流下する球を減速させる作用は、上流側ではほどほどとし、下流側ほど強くなるように構成されており、球の速度を徐々に落とすことが可能となっており、イレギュラー入賞の発生の抑制を図ることができる。

【２４４５８】

更に、上流側において球同士の衝突が生じて高速で弾き飛ばされた球と減速突部Ａ６１６とが衝突する場合であっても、上流側における減速度合を小さく設定することで、高速な球を急激に減速させることによる破損が生じることを避け易くすることができる。これにより、イレギュラー入賞の発生の抑制を、長期にわたり実現させることができる。

【２４４５９】

ここで、開閉板Ａ６４１の前端部を傾斜させる場合に生じる課題について例示する。開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃを板状本体Ａ６３１に対して非平行とする場合、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの前端部（右端部）を第１前後位置ＡＹ１１よりも後ろに位置させるようにすると（図３７０１において想像線で図示）、開閉板の前端部を板状本体Ａ６３１に対して平行とする場合と同様に、板状本体Ａ６１１の手前側を流下する球と開閉板Ａ６４１との衝突を避けられる。

【２４４６０】

一方で、開放状態（張出状態）においては前端部における凹設湾曲部Ａ６４１ｄ（板状本体Ａ６３１との間隔が最も長い側）を十分に張り出させることで、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との前後隙間からの球の零れが生じないようにする必要から、開閉板の前端部が板状本体Ａ６３１に対して平行とされる場合のストローク（前後方向距離ＡＲ０１）よりも、開閉板Ａ６４１の動作に必要なストローク（前後方向距離ＡＲ０２）が長く必要となる。

【２４４６１】

即ち、閉鎖状態（退避状態）においてベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の前面よりも後方側に退避させる前端部の位置は、傾斜による張出側（対向部Ａ６４１ｃの右端側）で設定し、開放状態（張出状態）において張り出した前端部の位置は傾斜による奥側（凹設湾曲部Ａ６４１ｄ）で設定する必要があるので、前端部が平行な場合に比較して、開閉板Ａ６４１の開閉動作に必要となる変位量が、傾斜部分の前後長さの分だけ増加される。

【２４４６２】

開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなると、駆動装置からリンク機構を介して動作させる構造を流用することができず、構造の変更が要求されるため、設計変更にコストがかかる。

【２４４６３】

例えば、駆動ソレノイドＡ６４２の可動幅は同じものを流用し、中間リンク部材Ａ６４４の形状を変える場合、開閉板Ａ６４１と連結される側の腕長さ（回転軸部Ａ６４４ｂと先端側突設部Ａ６４４ｃとの間の距離、図３７００（ａ）参照）が長くされるので、駆動ソレノイドＡ６４２側が受ける負荷が大きくなる。即ち、開閉板Ａ６４１側から中間リンク部材Ａ６４４を介して駆動ソレノイドＡ６４２に伝達される負荷が大となり、駆動ソレノイドＡ６４２に過大な負荷が生じ得るし、同様に、開閉板Ａ６４１を駆動させるために必要な駆動力も増加される。

【２４４６４】

加えて、イレギュラー入賞を避ける観点から、閉鎖状態（退避状態）と開放状態（張出状態）とを切り替える速度（開閉速度）が従来通りに高速であることが必要とされるので、開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなることで更なる高速化が求められ、駆動ソレノイドＡ６４２にかけられる負荷が増大され、場合によってはソレノイドの大型化（高性能化）が求められる事態となり、コスト増を避けられなくなるという問題が生じる。

【２４４６５】

これに対し、本実施形態では、図３７０１に図示されるように、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃを板状本体Ａ６１１の前側面よりも（第１前後位置ＡＹ１１よりも）前方に若干張り出させることで、開閉板Ａ６４１の変位量の増加分を相殺させることができる。

【２４４６６】

即ち、動作ストロークの増加分を相殺させるために十分な距離を測定し、その距離（前後方向距離ＡＲ０２と前後方向距離ＡＲ０１との差である距離）だけ、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の先端部のうち前端側（対向部Ａ６４１ｃの右端側）を第１前後位置ＡＹ１１よりも前側に張り出した位置とすることで、開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなることを回避できる。動作ストロークが長くなることを回避できれば、ソレノイドの大型化（高性能化）をする必要は無く、従来通りの駆動機構を利用でき、製造コストを低減することができる。

【２４４６７】

一方で、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の先端部のうち、第１前後位置ＡＹ１１よりも前方に位置する範囲と、第１前後位置ＡＹ１１よりも後方に位置する範囲とが形成され得ることになり、第１前後位置ＡＹ１１よりも前方に位置する範囲と正面視で重なる位置を球が上下方向に流れる場合、球が閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１の先端部に衝突し、破損を早める可能性がある。即ち、開閉板Ａ６４１が張り出し

て、上面視で露出している場合、そのままでは当然に球が衝突し得るため破損が早まる。
【２４４６８】
これに対し、図３７０２に図示されるように、開閉板Ａ６４１の上方において張出形成される傾斜突部Ａ６１８が、開閉板Ａ６４１が板状本体Ａ６１１の前側面（第１前後位置ＡＹ１１）よりも前方に張り出した部分と矢印Ｂ１３ｂ方向視で重なるように形成される。これにより、傾斜突部Ａ６１８が庇のように作用するので、開閉板Ａ６４１の真上から落下する球は傾斜突部Ａ６１８に弾かれて、開閉板Ａ６４１との衝突が抑制される。
【２４４６９】
即ち、球の開閉板Ａ６４１への衝突を避けるための傾斜突部Ａ６１８を設けた。目的から、傾斜突部Ａ６１８の形状は開閉板Ａ６４１の先端部の張出部分の形状に対応した形状（矢印Ｂ１３ｂ方向視で重なる形状）とされる。これにより、傾斜突部Ａ６１８が球の下方への流下を阻害することもなく（傾斜突部Ａ６１８を形成していなくても開閉板Ａ６４１が当接する箇所（矢印Ｂ１３ｂ方向視で開閉板Ａ６４１と重なる範囲）であるため）、傾斜突部Ａ６１８により開閉板Ａ６４１を好適に球の衝突から防御することができる。
【２４４７０】
また、減速突部Ａ６１７及び減速突部Ａ６３７により蛇行される球が衝突する位置（形状変化範囲Ａ６１８ｂの形状維持範囲Ａ６１８ａ側の位置）においては、球との衝突が頻繁に生じ得ることから張出長さが大きくされており、一方で、形状変化範囲Ａ６１８ｂの形状維持範囲Ａ６１８ａ側とは反対側（左に逸れた位置）においては、開閉板Ａ６４１の閉鎖状態（退避状態）においては、減速突部Ａ６３７に衝突して大きく左方へ弾かれた球が生じた場合に衝突し得る程度であり、発生が稀なので、張り出し長さが抑えられている。即ち、傾斜突部Ａ６１８の形状は、球が衝突するか否か、その程度（頻度）を考慮して位置や形状が設計されているともいえる。
【２４４７１】
このように、本実施形態では、庇として作用する傾斜突部Ａ６１８を設けることで開閉動作される部材である開閉板Ａ６４１の動作ストロークが長くなることを回避でき、駆動ソレノイドＡ６４２の大型化が必要となる事態を避けることができる。
【２４４７２】
傾斜突部Ａ６１８は、上述のように開閉板Ａ６４１に対する球の衝突を防止するという目的以外にも、遊技において有効活用される。例えば、傾斜突部Ａ６１８は第２電飾基板Ａ６７０からの光の通り道となっており、傾斜突部Ａ６１８を介して光を視認させる演出を実行可能とされる。
【２４４７３】
上述したように、第２電飾基板Ａ６７０からの光は、板状本体Ａ６１１のシボ加工により拡散され、傾斜突部Ａ６１８に向けて進行し、傾斜突部Ａ６１８が明るく照らされる。これにより、庇として作用する傾斜突部Ａ６１８に球が高頻度で衝突することで汚れが付着したり擦り傷が増えたりした場合であっても、遊技者に「右打ち」をさせて第２球流下構造体Ａ６００が注目されるタイミングにおいて傾斜突部Ａ６１８が眩しく照らされるよう発光を制御することで細部（汚れや擦り傷など）を視認し難くすることで、傾斜突部Ａ６１８の見映えが悪くなることを避けることができる。
【２４４７４】
また、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）において、開閉板Ａ６４１の上面を転動する球は傾斜突部Ａ６１８の正面側に重なる位置を流下するため、傾斜突部Ａ６１８を透過した光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）は、球が開閉板Ａ６４１の上面に到達していない状況においては一定である一方で、球が開閉板Ａ６４１の上面に到達している状況においては球の変位に伴って変化される。即ち、球により光が遮蔽される範囲（領域）が球の変位に伴って変化される。
【２４４７５】
換言すれば、開閉板Ａ６４１の上面を球が転動しているのか否かを、傾斜突部Ａ６１８を透過した光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）が変化しているか否かにより把

握することができる。従って、球を凝視して球の位置を逐一確認する手間をかけずとも、傾斜突部Ａ６１８を透過した光の視認態様の変化が生じたことを視認できれば、球が開閉板Ａ６４１と当接する位置に到達し流下していることを把握することができるので、ガラスユニットＨ１６に顔を接近させて球を凝視せずとも、遊技者は楽な姿勢で遊技を楽しむことができる。

【２４４７６】

「右打ち」遊技中における遊技者の心配事の主なものとして、球の発射不良が生じていないか、発射力調整が適切となっているか等が挙げられるが、傾斜突部Ａ６１８近辺を視認して光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）が変化したことが確認できれば、球の発射は良好に実施されており、発射力も適切であることが把握できるので、この両方について心配無く遊技を継続することができる。

【２４４７７】

一方で、傾斜突部Ａ６１８近辺を視認して光が正面視で視認（透過）される範囲（領域）が変化しないことを把握できれば、球の発射不良が生じているか、発射力調整が不適切となっているか、少なくともいずれかの不良が生じていることを遊技者に予想させることができ、問題の解決を図るように促すことができる。そのため、遊技者は、遊技態様が不良のまま「右打ち」の時間を徒過することを避け易くなり、遊技者が予想外の不利益を受ける可能性を低くすることができる。

【２４４７８】

図３７０４（ａ）及び図３７０４（ｂ）に図示されるように、傾斜突部Ａ６１８と開閉板Ａ６４１との間には開閉板Ａ６４１の動作を阻害しない程度の隙間が開閉板Ａ６４１の幅方向（開閉板Ａ６４１の動作方向と交差する方向）に沿って形成されており、その隙間は、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）でも閉鎖状態（退避状態）でも球の直径よりも小さくされる。これにより、球が開閉板Ａ６４１と傾斜突部Ａ６１８との間に挟まって動作不良を生じる事態を回避することができる。

【２４４７９】

図３７０４（ａ）に図示されるように、上流側において前後側から形成される減速突部Ａ６１７及び減速突部Ａ６３７が形成されており、球は衝突しながら流下されることから、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の前方側に到達するまでにおいて球は蛇行しながら流下する。

【２４４８０】

開閉板Ａ６４１の前端部がベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１の前側面よりも前方に張り出す一方で、その上方側が開閉動作される部材の一部を覆う部位としての傾斜突部Ａ６１８により覆われていることから、流下する球は傾斜突部Ａ６１８に衝突し、開閉板Ａ６４１への衝突が防止される。

【２４４８１】

傾斜突部Ａ６１８は開閉板Ａ６４１の上方側に配設されており、下方側には配設されていない。このように配設しても、下方から球が衝突する可能性は低く、又、仮に球が跳ね戻って下方側から開閉板Ａ６４１に衝突した場合であっても重力により球の勢いが落とされているため開閉板Ａ６４１に与える力が抑えられるため、開閉板Ａ６４１の破損防止として十分に作用させることができる。

【２４４８２】

傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の下方側には配設されていないことにより、球の蛇行する流下経路ＡＦＬ６１をコンパクトに形成することができること、及び減速突部Ａ６３７の配置位置によって開閉板Ａ６４１よりも上流側における球の流下経路を変化可能であることについて以下で説明する。

【２４４８３】

図３７０５は、図３７０４（ａ）の範囲Ｂ１５ｍにおける第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図である。図３７０５では、流下する球の位置の一例が想像線で図示されており、仮定として配設される傾斜突部Ａ６１８ｆの外形が想像線で図示される。

【２４４８４】
仮に、開閉板Ａ６４１の下方側に、傾斜突部Ａ６１８ｆを上下反転した形状の傾斜突部Ａ６１８ｆが形成される場合、流下経路ＡＦＬ６１での流下とすると、球が流下する領域の幅が狭まることで球詰まりが懸念され、流下経路ＡＦＬ６１ｆとする必要が生じ、突設部Ａ６１５や突条部Ａ６３５の上下位置が下方側に下げられることになり、同様の蛇行感で球を流下させるために、開閉板Ａ６４１の下方における延設形成部Ａ６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃの下縁を下げる必要が生じる。即ち、開閉板Ａ６４１の下流側に必要となるスペースを拡大する必要が生じる。
【２４４８５】
これに対し、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の下方側には形成されていないことで、開閉板Ａ６４１の下方側において球が流下可能な領域を十分に確保することができ、球をベース部材Ａ６１０側に寄せる上下位置を上側に寄せることができ、同様の蛇行感（前後変位の頻度）で球を流下させる場合であっても、開閉板Ａ６４１の下方側に必要となる上下幅を短くすることができるので、電動役物Ａ６４０ａをより下方側に配置させることができる。これにより、電動役物Ａ６４０ａの配置の設計自由度を向上させることができる。
【２４４８６】
突設部Ａ６１５や突条部Ａ６３５は、開閉板Ａ６４１の下方側の領域の左右幅に亘って形成される。これにより、球が開閉板Ａ６４１の下方における主経路形成部Ａ６３２ｃの下縁（底面）に着地する左右位置に関わらず、跳ね戻り球に対して突設部Ａ６１５又は突条部Ａ６３５のいずれかを当接させることができ、跳ね戻り球の到達位置（高さ）を抑制することができる。これにより、跳ね戻り球と開閉板Ａ６４１との衝突が生じる可能性を低くすることができる。
【２４４８７】
突設部Ａ６１５は当接した球を前方側へ変位させる態様で流下させ、突条部Ａ６３５は当接した球を後方側へ変位させる態様で流下させる。開閉板Ａ６４１の下流側において球が突設部Ａ６１５又は突条部Ａ６３５の少なくとも一方と当接するよう構成することにより、球が鉛直方向に自由落下して減速が不十分な状態で延設形成部Ａ６３２に衝突する事態を避けることができる。これにより、延設形成部Ａ６３２が球との衝突で割れる事態を回避することができる。
【２４４８８】
また、減速突部Ａ６３７の配置を調整することで、球の流下経路を良好としても良い。例えば、減速突部Ａ６３７の上下位置を上流側の減速突部Ａ６１７側に寄せる（上側に移動させる）ことで、傾斜突部Ａ６１８と減速突部Ａ６１７との間の間隔を広げることができ、傾斜突部Ａ６１８に当接して跳ね返った球が減速突部Ａ６１７に衝突する事態を少なくでき、更に、傾斜突部Ａ６１８に当接した後の球が傾斜突部Ａ６１８の前方を流下する際の球の前後位置が後方寄りになることを避け易くすることができる。これにより、流下する球を閉鎖状態（退避状態）の開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃから離すことができ、開閉板Ａ６４１と球との衝突を避けることができる。
【２４４８９】
例えば、減速突部Ａ６３７の形成を省略しても良い。この場合、減速突部Ａ６３７に当接した球が傾斜突部Ａ６１８に向けて跳ね返る事態を回避できる。即ち、開閉板Ａ６４１の手前側を流下する球をカバー部材Ａ６３０に擦れる態様で流下させることにより、流下する球を開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃに接近させないようにすることができ、球が開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃと当接する事態を避けることができる。
【２４４９０】
また、カバー部材Ａ６３０において突条部Ａ６３５を板状本体Ａ６３１とは別の部材から構成し、板状本体Ａ６３１に嵌合により固定させるように構成し、その配置（球の当接位置）を調整できるように構成しても良い。
【２４４９１】

この場合、パチンコ機Ａ１０の設置態様が変化した場合における球の流下態様の調整を行い易くすることができる。これは、パチンコ機Ａ１０は、遊技ホールにおいて配置が入れ替えられることが通常であるところ、その入れ替えにより設置角度（寝かせの度合い）が変化する場合があることへの対策である。

【２４４９２】

即ち、設計時の設置角度では突条部Ａ６３５に当接して跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突しないとしても、遊技ホールにおいて設置角度が変化されると、突条部Ａ６３５に当接して跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突するという事態が生じ得るため、突条部Ａ６３５の位置（上下位置）を遊技ホール側で調整できるように構成することで、開閉板Ａ６４１への球の衝突を抑制できるように構成することを目的とする。

【２４４９３】

遊技ホールにおいては、突条部Ａ６３５の配置を調整可能な範囲で自由に調整でき、跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に当たらない程度に突条部Ａ６３５の位置を開閉板Ａ６４１から離間する側（下方側）に変位させたり、突設部Ａ６１５との間における経路幅が狭まりすぎないように開閉板Ａ６４１に近接させる側（上方側）に変位させたりと、調整することができる。

【２４４９４】

即ち、遊技ホールでは、突条部Ａ６３５で跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突する頻度と、突条部Ａ６３５と突設部Ａ６１５との間の球の通り易さとのバランスを考慮した調整が可能とされる。

【２４４９５】

また、調整可能に構成する対象は、突条部Ａ６３５のみに限られない。例えば、突設部Ａ６１５についても同様に、板状本体Ａ６１１とは別の部材から構成し、板状本体Ａ６１１に形成される凹部に嵌合により固定させるように構成し、その配置（球の当接位置）を調整できるように構成しても良い。

【２４４９６】

突設部Ａ６１５の態様は長手方向が設定される突条形状に限るものではなく、正面視円形となる態様（例えば、鋲、画鋲形状、リベット状部材）の複数の部材をそれぞれ嵌合により固定しても良い。嵌合の態様は、単純な凹凸嵌合でも良いし、凹凸形成部に互いに螺旋形状が形成され直動や回転動作によって嵌合される態様でも良い。互いに螺旋形状が形成される場合には、回転により板状本体Ａ６１１に突設部Ａ６１５を挿入させることになるが、その回転の度合いにより板状本体Ａ６１１からの突設部Ａ６１５の張出長さを変化させることができる。この場合において、板状本体Ａ６１１からの張出長さは、０（張り出さない）から調整可能となっており、パチンコ機Ａ１０の寝かせ度合に対する対応が容易となる。

【２４４９７】

これにより、突設部Ａ６１５の正面側を流下する球の流下態様を調整することができる。この場合において、突設部Ａ６１５の先端の形状は、上述のような山形の断面形状でも良いし、先端側に板状本体Ａ６１１の前側面と平行な平坦面が形成される形状でも良い。平坦面が形成される場合において、その平坦面の外縁が突設部Ａ６１５の軸心から外側に張り出す態様でも良い。この場合、球との衝突位置を上下左右に広げることができる。

【２４４９８】

また、芯側において詰まった態様でも良いし、部分的に中空とされる態様でも良い。中空とされる場合には、板状本体Ａ６１１側の凹部の形状が若干小さく（狭く）形成された場合であっても、中空部分が押しつぶされることで対応が可能となるので、板状本体Ａ６１１や突設部Ａ６１５の形状寸法の精度が低くても、嵌合により破損する事態を避け易い。

【２４４９９】

なお、上述した突設部Ａ６１５の態様（正面視円形となる態様）は、突設部Ａ６１５に限らず、他の部位に採用しても良い。例えば、減速突部Ａ６１７に採用しても良い。この

場合、傾斜突部Ａ６１８の態様の変化（先端の破損や、脱落による形状の変化等）が生じたとしても、それに対応して減速突部Ａ６１７の張出長さを変化させることにより、減速突部Ａ６１７側から傾斜突部Ａ６１８を経て開閉板Ａ６４１近傍に到達する球の流下態様を、開閉板Ａ６４１への衝突が生じ難い態様に調整することができる。

【２４５００】

また、上述した突設部Ａ６１５の態様（正面視円形となる態様）を、突設部Ａ６１５及び減速突部Ａ６１７の両方に採用しても良いし、いずれか一方に採用するようにしても良い。いずれか一方の調整ができれば、開閉板Ａ６４１への球の衝突を幾分かは抑制できるし、両方の調整が可能に構成される場合に比較してメンテナンスに要する時間を短縮できることから、メンテナンスを容易とすることができる。

【２４５０１】

特に、突設部Ａ６１５について言えば、突条部Ａ６３５の調整により球の流下態様を十分調整可能であり、傾斜突部Ａ６１８から離間する位置でもあることから、突設部Ａ６１５は上述した態様（正面視円形となる態様）とはせず、減速突部Ａ６１７のみに上述した態様（正面視円形となる態様）を採用しても良い。

【２４５０２】

図３７０４に戻って説明する。図３７０４（ｂ）に図示されるように、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では、球は、傾斜突部Ａ６１８に当接し、開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの転動面（上面）に当接した後、その転動面上を転動面形成部Ａ６４１ａの正面視における傾斜に沿う方向（図３７０４（ｂ）の紙面手前側へ向かう方向）へ流下する。

【２４５０３】

図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線が傾斜突部Ａ６１８の形状維持範囲Ａ６１８ａではなく形状変化範囲Ａ６１８ｂ内に位置することから、球は板状本体Ａ６１１の前側面に対して傾斜する範囲における傾斜突部Ａ６１８の前端部と当接する。そのため、傾斜突部Ａ６１８に当接した球が傾斜突部Ａ６１８から受ける反力は、形状変化範囲Ａ６１８ｂにおいて傾斜突部Ａ６１８に直角に交差する方向（傾斜する範囲と直角に交差する方向、即ち、図３７０１に図示される延設方向ＡＤ６４ｃに対して直角に交差する方向）へ向くことになるので、前方側へ向く成分だけではなく、左方側（図３７０４（ｂ）の紙面手前側）へ向く成分を有する。即ち、傾斜突部Ａ６１８に当接した球に対して、初速として左方側へ向く成分の速度を付加することができる。

【２４５０４】

これにより、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において前後方向に蛇行する球は、前後方向の速度成分のみではなく、左方側へ向く速度成分も有する。このように、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が挟まる前から予め左方側へ向く速度成分を有していることにより、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が挟まる場合であっても、当接により球に付与される速度成分が互いに反していないため、球をスムーズに下流側に流すことができ、球の停留が発生することを抑制することができる。

【２４５０５】

また、これにより、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において、球が開閉板Ａ６４１上で跳ねたり停留したりする事態を避け易くすることができ、球の開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの転動面上における流下を滑らかにすることができる。

【２４５０６】

また、これにより、開閉板Ａ６４１の変位方向と交差する方向（厚み方向）に球から与えられる負荷を抑制することができ、開閉板Ａ６４１の破損防止を図ることができる。即ち、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）において、開閉板Ａ６４１の上面に球が衝突した場合には球が跳ね得るところ、流下する球の速度のベクトルを予め開閉板Ａ６４１の上面に対して垂直な方向（開閉板Ａ６４１の動作方向に対して垂直な方向）以外の方向（開閉板Ａ６４１の転動面に対して傾斜する方向）に向けさせることにより、球の跳ねを抑制することができる。

【２４５０７】
遊技領域における前後方向幅は、ベース板Ａ６０（図３６９３参照）とガラスユニットＨ１６（図３６９１参照）との間隔（約１９ｍｍ）に限定され、開閉板Ａ６４１の転動面に対して設定可能な傾斜角度（鋭角の程度）に限界があるところ、左右方向への傾斜を含めることで、前後方向幅よりも長い傾斜面を構成することができ、より小さな傾斜角度を設定することで、流下する球の速度ベクトルと、開閉板Ａ６４１の転動面との間の角度を、より小さく設定することができる。
【２４５０８】
これにより、球から開閉板Ａ６４１に与えられる負荷の開閉板Ａ６４１の板厚方向の方向成分をより小さくすることができるので、開閉板Ａ６４１が板厚方向に折れる態様の破損を防止し易くすることができる。
【２４５０９】
傾斜突部Ａ６１８の形状変化範囲Ａ６１８ｂの前端部が傾斜形成されることにより、傾斜突部Ａ６１８に衝突した球に対して、前後方向だけではなく、左右方向成分を有する荷重を付与することができるので、傾斜突部Ａ６１８に対して上下方向で流下する球や開閉板Ａ６４１の延設方向（左右幅方向）に対して鋭角の方向で流下する球に限らず、開閉板Ａ６４１の延設方向に対して直角の方向で流下（図３７０４（ａ）紙面上における流下、即ち、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線上における流下）する球であっても、球の速度を転動下流側へ向けた速度に直すことができる。
【２４５１０】
これにより、傾斜突部Ａ６１８の上流側の流下経路の設計自由度を向上させることができる。即ち、傾斜突部Ａ６１８の上流側の流下経路を鉛直方向に沿う経路ではなく、右方に逸れるＳ字の経路として構成したとしても、球が右方へ逸れて落下する事態が生じる可能性を、傾斜突部Ａ６１８との衝突により球に与えられる左右方向左向きの荷重によって低くすることができる。即ち、傾斜突部Ａ６１８との衝突により球に左右方向の速度が付与されることで、傾斜突部Ａ６１８に向かって流下する球の方向を鉛直方向に沿う方向とすることを不要とし、球の流下経路の設計自由度を向上させることができる。
【２４５１１】
傾斜突部Ａ６１８は開閉板Ａ６４１の代わりに球との衝突を受ける部分であるが、球からの勢いが大きい場合には破損が早まる。これに対し、本実施形態では、球を上下方向に一直線に落下させるのではなく、流下経路を蛇行（湾曲、屈曲）させていることにより球の流下速度を落とすことができ、衝突による傾斜突部Ａ６１８の破損を防止することができる。
【２４５１２】
このように、傾斜突部Ａ６１８に当接する前において予め球の流下速度を低下させることにより、傾斜突部Ａ６１８を過度に分厚くすることを不要にできるので、球の流下経路が限定されることを避けることができる。
【２４５１３】
球の流下経路の蛇行は、減速突部Ａ６１７や減速突部Ａ６３７等による前後方向の蛇行のみならず、主経路形成部Ａ６３２ｃの形成態様により、左右方向にも蛇行されている。傾斜突部Ａ６１８へ向けてＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に沿って流下する球が、開閉板Ａ６４１へ向けて鉛直方向に落とされるのではなく、開閉板Ａ６４１の上面に対して垂直に交差する方向（図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に沿う方向）で流下されるように構成されており、若干左右方向右側に戻されてから開閉板Ａ６４１に到達し得る流下経路（略Ｓ字の経路）として設定されていることで、球の跳ねを抑えられ、円滑な流下を実現し、遊技球の第２入賞口Ｈ６４０へ詰まりなく入賞させることができる。
【２４５１４】
即ち、球の流下経路を、球が左右方向に流下するよう設計することで、球が縦に積まれて傾斜突部Ａ６１８及び開閉板Ａ６４１が受ける荷重（球の重力方向の荷重）が過大となるタイミングを減らすことができ、傾斜突部Ａ６１８や開閉板Ａ６４１が破損する事態を

回避することができる。
【２４５１５】
　また、単に球を左右方向に勢いよく流下させるだけでは、球同士の衝突により左右方向に跳ね飛ばされた場合にイレギュラー入賞を抑制し難い（開閉板Ａ６４１が退避しているにもかかわらず跳ね飛ばされて飛翔した球が第２入賞口Ｈ６４０に入賞するイレギュラー入賞を想定、干渉突部Ａ６４１ｂの形成が省略される場合には球がイレギュラー入賞し得る）。これに対し、左方側へ流下する経路を主としながら、傾斜突部Ａ６１８の上流側において左右方向右側に戻される流下経路（Ｓ字の経路）で経路を構成することで、球を左右方向に揺動させることで、球の左方側向きの勢いが過大となることを抑制してイレギュラー入賞の元となる球の飛翔を避け易くすることができる。
【２４５１６】
　なお、球の左右方向の速度が過大となることを抑制する目的としては、途中位置で複数回真下に流下させる階段状の流下経路を構成しても良いが、左右方向右側に戻される流下経路（Ｓ字の経路）とすることで、落下後着地時の球の勢いを左右方向に逃がすことができ、球の縦跳ねを抑制することができる。これにより、落下後着地時に球が暴れて、開閉板Ａ６４１の上面と、当該上面と対向配置され流下経路の天井面を構成する部分における延設形成部Ａ６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃとの間で球が複数回衝突して球の流下抵抗が増大する事態を避けることができ、球の流下を滑らかにさせることができる。
【２４５１７】
　このような設計の関係上、傾斜突部Ａ６１８に２球が同時に到達するような場合には、先行する球（下側の球）に対して後続の球（上側の球）の方が左側に位置することになり、先行する球に対して後続の球から付与される荷重の向きは入賞検出センサＡＳＣ６４から離間する向きとされる。
【２４５１８】
　そのため、開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）とされている場合には先行する球は後続の球からの荷重により右下方向へ跳ね飛ばされ得るし、後続の球も先行する球に続いて流下する。また、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされている場合には、先行する球が開閉板Ａ６４１上に当接しながら後続の球からの荷重で右方に退けられたり、開閉板Ａ６４１に当接する前において傾斜突部Ａ６１８の前上面を滑って右方に退けられることで、開閉板Ａ６４１の右下に配置される球案内部Ａ６２１に入球されたりする。
【２４５１９】
　そのため、本実施形態においては、２球の球が傾斜突部Ａ６１８に同時に到達するような発射態様を避けることが好ましい。またこれにより、２球の球が略同時に（間髪入れずに連続で）第２入賞口Ｈ６４０に入球する事態を防止することができる。これにより、例えば、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）で維持される間における規定個数目（例えば１０個目）に２球の球が略同時に入球することで生じる過入賞（オーバー入賞またはオーバーフロー）の発生を避け易くすることができる。
【２４５２０】
　このように、球の流下は、傾斜突部Ａ６１８よりも上流側では減速突部Ａ６１７や減速突部Ａ６３７等と当接して流下する図３７０４（ａ）に図示されるＳ字経路であり、傾斜突部Ａ６１８と当接した後は、傾斜突部Ａ６１８の形状変化範囲Ａ６１８ｂの前端部の傾斜によって、図３７０４（ａ）に図示されるＳ字経路とも開閉板Ａ６４１上面とも平行ではない方向（それらの間の角度とされる平面に沿う方向）に流下する。この流下は、入賞検出センサＡＳＣ６４側へ向く方向であり、球の流下を円滑とすることができる。
【２４５２１】
　図３７０３に図示されるように、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において球が開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の転動面を下流側端部まで案内された場合、減速突部Ａ６１６及び減速突部Ａ６３６により蛇行されることにより転動経路ＡＦＬ６３で流下し、その球は入賞検出センサＡＳＣ６４を通過する。
【２４５２２】

開閉板Ａ６４１の干渉突部Ａ６４１ｂは、開放状態（張出状態）においてカバー部材Ａ６３０の受入凹部Ａ６３１ａに受け入れられる。干渉突部Ａ６４１ｂは転動面形成部Ａ６４１ａにより形成される転動面よりも上方へ向けて突設形成されているため、受入凹部Ａ６３１ａに収まり切る（後端面が板状本体Ａ６３１の後側面よりも前方側に位置される）方が、球の通過経路の幅（前後幅）を確保し易いという点では有利である。

【２４５２３】

これに対し、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）において、干渉突部Ａ６４１ｂは、カバー部材Ａ６３０の受入凹部Ａ６３１ａに収まり切らず、板状本体Ａ６３１の後側面よりも後方側にはみ出すように形成される。そのため、球が案内される通路である転動経路ＡＦＬ６３を流下する球は、干渉突部Ａ６４１ｂの作用で後方側に寄せられることで、入賞検出センサＡＳＣ６４の中心側に案内され、滑らかに流下される。

【２４５２４】

一方、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において球が開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の転動面を下流側端部まで案内される前において開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に切り替えられた場合において、球の中心が干渉突部Ａ６４１ｂの上先端部に対して入賞検出センサＡＳＣ６４側に位置する場合、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に切り替えられる過程において干渉突部Ａ６４１ｂにより球が入賞検出センサＡＳＣ６４側に押し込まれる。干渉突部Ａ６４１ｂは入賞検出センサＡＳＣ６４の中心側に張り出していることから（図３７０２参照）、入賞検出センサＡＳＣ６４側に案内された球が逆流することを防止することができる。

【２４５２５】

一方、球の中心が干渉突部Ａ６４１ｂの上先端部に対して入賞検出センサＡＳＣ６４の反対側に位置する場合、球は入賞検出センサＡＳＣ６４の手前側（図３７０２の紙面右側）において落下し、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過せず、下方へ流下（落下）する。

【２４５２６】

特に、干渉突部Ａ６４１ｂの真後ろに球の中心が位置している（球が干渉突部Ａ６４１ｂと十分に近接している）場合には、後方へ変位する干渉突部Ａ６４１ｂに当接した球が押し上げられる場合がある。この場合、閉鎖動作期間中において延設形成部Ａ６３２と干渉突部Ａ６４１ｂとの間に球が挟まることで開閉板Ａ６４１の動作が阻害され、球が挟み込まれた状態が維持されると、次の開放動作により開閉板Ａ６４１の上面を球が流れることで遊技を継続できる可能性はあるものの、次の開放動作が生じるまでは球が挟まれた状態が維持されることとなり、次の開放動作が一定期間生じない場合（例えば、時短における最後の開閉動作で球が挟まれた場合）には、球排出エラーが実行され、遊技者を驚かす事態となる。

【２４５２７】

このような事態を起こさないために、開放動作を、球を入賞検出センサＡＳＣ６４まで案内可能な長さの長開放と、その長開放よりも短い短開放との組合せで実行し、長開放の後に短開放が必ず生じるように設定する（長開放で開放動作が終了される場合が無いように設定する）ことで、一回の開放動作の中で球挟みを解除できるように構成しても良いが、制御が複雑となるし、駆動ソレノイドＡ６４２の劣化を早める可能性も考えられる。

【２４５２８】

これに対し、本実施形態では、干渉突部Ａ６４１ｂの上方において延設形成部Ａ６３２の空間形成部Ａ６３２ｅが上に突の形状で湾曲形成されていることから（図３６９８参照）、空間形成部Ａ６３２ｅにより球が進入可能な空間が形成されているので、延設形成部Ａ６３２と干渉突部Ａ６４１ｂとの間に球が挟まることで開閉板Ａ６４１の動作が阻害されたり、球詰まりが生じたりする事態を回避することができる（空間形成部Ａ６３２ｅに球を逃がすことで開閉板Ａ６４１の動作を良好にさせることができる）。

【２４５２９】

上述のように、傾斜突部Ａ６１８に当接した後において球が開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の転動面を下流側端部まで案内される前において開閉板Ａ６４１が開放状態

（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に切り替えられた場合において、入賞検出センサＡＳＣ６４に到達せずに（図３７０２の紙面右側の位置を）落下し、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過せず、下方へ流下（落下）する球は、干渉突部Ａ６４１ｂの右側面に沿って凹設湾曲部Ａ６４１ｄの前方側を流下する。ここで、凹設湾曲部Ａ６４１ｄがカバー部材Ａ６３０との間隔が広くなる側に凹設形成されているため、球が開閉板Ａ６４１とカバー部材Ａ６３０との間をスムーズに流下（落下）されることとなり、球詰まり等の不具合が生じる可能性を減らすことができる。

【２４５３０】

入賞検出センサＡＳＣ６４の開口方向は、重力方向に沿う上下方向としても良いし、開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの幅方向（開閉板Ａ６４１の上面を転動する球の正面視における流下方向、本実施形態では駆動方向ＡＤ６４ａ（図３６９９（ａ）参照）と同じ方向）に平行な方向としても良い。前者の場合、球の自重を効率的に使えることで入賞検出センサＡＳＣ６４において球詰まりが生じることを回避し易く、後者の場合、開閉板Ａ６４１上を転動する球の勢いを活用することで入賞検出センサＡＳＣ６４へ滑らかに球を入球させることができる。

【２４５３１】

これに対し、本実施形態では、入賞検出センサＡＳＣ６４の開口方向が、開閉板Ａ６４１の上面が延びる方向（開閉板Ａ６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの幅方向（開閉板Ａ６４１の上面を転動する球の正面視における流下方向））に対して平行な方向よりも、斜め上向きとなる方向（交差する方向、正面視において反時計回り側にずれた方向）とする姿勢で配設される。換言すれば、開閉板Ａ６４１の上面と入賞検出センサＡＳＣ６４の開閉板Ａ６４１側の面とのなす角度が９０度（上述の方向どうしが平行な場合）よりも若干大きくなるように入賞検出センサＡＳＣ６４の姿勢が設定される。

【２４５３２】

これにより、仮に開閉板Ａ６４１上で球が跳ねたとしても、その球の跳ねが収まるまで待つことなく入賞検出センサＡＳＣ６４への入球を生じさせることができる。また、開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）へ向けて動作する場合の干渉突部Ａ６４１ｂからの作用をうけて球が入賞検出センサＡＳＣ６４側に押し込まれた場合に球が入賞検出センサＡＳＣ６４の開口部側の壁と干渉突部Ａ６４１ｂとの間に挟まって開閉板Ａ６４１の動きが悪くなる事態を未然に防ぐ効果も期待できる。

【２４５３３】

開閉板Ａ６４１上における球の流下方向よりも、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の流下方向の方が上下方向寄り（水平方向に対する角度が大きい）となっている。そのため、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の方が素早く流れるため、連球で入賞検出センサＡＳＣ６４に到達した球同士の間隔が詰まることを避けることができ、球同士が球付きして入球阻害される事態を避けることができる。

【２４５３４】

干渉突部Ａ６４１ｂに当接した球が押し上げられても、流路上側に空間形成部Ａ６３２ｅが形成されていることで、干渉突部Ａ６４１ｂと主経路形成部Ａ６３２ｃとの間における球詰まりが抑制される。これにより、干渉突部Ａ６４１ｂにより球が押し上げられた際に、その球を空間形成部Ａ６３２ｅに進入させた後で速やかに下方へ落下させる態様で流下させることができる。

【２４５３５】

干渉突部Ａ６４１ｂは、傾斜突部Ａ６１８の形成が省略される箇所に位置しているため、傾斜突部Ａ６１８が形成される場合であっても、閉鎖状態（退避状態）において十分に奥側（後方側）まで移動できる。即ち、傾斜突部Ａ６１８の形成態様に関わらず、傾斜突部Ａ６１８に対して干渉突部Ａ６４１ｂが衝突することは無いので、傾斜突部Ａ６１８が形成される状況下において従来通りの動作距離で開閉板Ａ６４１を動作させる場合であっても、干渉突部Ａ６４１ｂが傾斜突部Ａ６１８に衝突する事態を避けることができる。

【２４５３６】

球は開閉板Ａ６４１上の転動経路ＡＦＬ６３を約１秒で入賞検出センサＡＳＣ６４に到達、通過可能な構成である。本実施形態では、開閉板Ａ６４１の開放時間が１秒間とされる開閉動作が可能に設定されており、この開閉動作によれば、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される場合において入賞検出センサＡＳＣ６４に案内される球の個数を１球に限定することができる。

【２４５３７】

開閉板Ａ６４１を動作させるための抽選を実行させるためのスルーゲートＨ６７（図３６９２参照）に球が通過する場合と、通過しない場合とは、球の発射強度によらずランダムに生じるものとしても良いが、本実施形態では、球の発射強度を特定の発射強度に合わせてもスルーゲートＨ６７を通過するか否かが確定されるわけではない場合と、特定の球の発射強度であれば必ずスルーゲートＨ６７を通過する場合と、が設定可能に構成される。

【２４５３８】

前者は、例えば、センターフレームＡ８６の延設部Ａ８６ａの下縁とスルーゲートＨ６７との上下間に釘が配設され、その釘が調整可能とされる場合が挙げられる。この場合、特定の発射強度で球を発射しても、釘の状態次第で、スルーゲートＨ６７に球が向かうか、スルーゲートＨ６７を球が逸れるかは、変わる。後者は、例えば、センターフレームＡ８６の延設部Ａ８６ａの下縁とスルーゲートＨ６７との上下間に釘が配設されない場合が挙げられ、特定の球の発射強度であれば必ずスルーゲートＨ６７を通過させる状況を構成させることができる。

【２４５３９】

前者の場合、スルーゲートＨ６７に球を通過させるために発射強度を常に一定に保つ必要がないため、遊技者が発射強度の維持に感じる疲労感を低減させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【２４５４０】

一方後者の場合、発射強度を一定に保ちさえすれば、スルーゲートＨ６７に安定的に球を通過させることができ、開閉板Ａ６４１の開放動作を実行させることができるので、右打ち中の球減りを最小限に抑えることができ、遊技における利益効率を高めることができるので、遊技者の満足感を高めることができる。

【２４５４１】

本実施形態では、球を最大強度で発射した場合において、返しゴムＨ６９で勢いを抑えられた球が立設部Ａ８６ｂの間を流下した後（図３６４９参照）、右寄りの流下経路でスルーゲートＨ６７を通過して第２流下経路ＡＲ３０４で流下する（図３６５５参照）。一方で、球の発射強度が最大強度よりも弱い中間強度とされると、左寄りの流下経路でスルーゲートＨ６７を通過せず第１流下経路ＡＲ３０３で流下する（図３６５５参照）。

【２４５４２】

上述したように開閉板Ａ６４１の前方において対向されるカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の後側面は平滑に形成されており、視認性が良いので、遊技者は開閉板Ａ６４１の動作状態を容易に把握できる。そのため、開閉板Ａ６４１はスルーゲートＨ６７を球が通過することにより生じる抽選に基づいて開放動作が実行されるので、開閉板Ａ６４１が開放動作されていることを把握することで、スルーゲートＨ６７に球を通過させるための発射強度で発射ができているかを確認することができる。

【２４５４３】

従って、球の発射強度が適切かを確認するために複数箇所を視認しなければいけない場合に比較して、遊技のストレスを低減させることができる。

【２４５４４】

スルーゲートＨ６７で球の通過が検出された際に生じる抽選の変動期間は、種々の態様で設定可能だが、一例として、スルーゲートＨ６７を通過した球が開閉板Ａ６４１に到達するまでに経過する期間（約４秒間）で設定される。

【２４５４５】

これにより、スルーゲートＨ６７で球の通過が検出された際に生じる抽選の変動期間の終了に伴い開閉板Ａ６４１が開放動作された直後に、当該変動を実行させるようにスルーゲートＨ６７を通過した球を開閉板Ａ６４１に到達させることができるので、開閉板Ａ６４１上の球が入賞検出センサＡＳＣ６４に到達するまでに転動する期間と、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される期間との差が僅か（差が無い）である場合であっても、球を入賞検出センサＡＳＣ６４に案内させることが可能となる。

【２４５４６】

なお、球間隔を上流側で広げられれば（連球の可能性を排除できれば）、開閉板Ａ６４１の開放時間は１．６秒（開閉板Ａ６４１上を球が転動しきるのに要する時間（約１秒）に球の発射間隔（例えば０．６秒）を追加した長さ）まで長くしても良い。これにより、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）へ向けて動作を開始するタイミングと、球が開閉板Ａ６４１に到達するタイミングとが多少ずれても（約０．６秒以内）、入賞検出センサＡＳＣ６４に球を案内させることができ、且つ、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを回避することができる。

【２４５４７】

なお、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを許容する場合は、開閉板Ａ６４１の開放時間が１．０秒や１．６秒に限定される必要はなく、更に長い期間を設定しても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４への球の案内をより高頻度で生じさせることができ、時短遊技を速やかに進行させることができる。

【２４５４８】

なお、上述の場合においては、入賞検出センサＡＳＣ６４に設定される規定個数（開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される場合における入賞個数の上限、例えば１０個）が２個以上である前提で説明したが、入賞検出センサＡＳＣ６４の規定個数を１個に設定する場合は、球が入賞検出センサＡＳＣ６４を通過したことが検出されたことに基づいて開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）へ変位させることができるので、開閉板Ａ６４１の開放時間の設定の自由度を高くすることができる。例えば、開閉板Ａ６４１の開放時間を５．０秒に設定したとしても、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを回避することができる。

【２４５４９】

この場合において、入賞検出センサＡＳＣ６４の配置位置を開閉板Ａ６４１側に寄せる（近接させる）ことで、開閉板Ａ６４１を通過した後の球の入賞検出センサＡＳＣ６４に検出されるまでの期間を短くすることができるので、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することをより回避し易くできる。

【２４５５０】

または、２箇所の減速突部Ａ６１７の間に配置される減速突部Ａ６３７の位置において別の球通過検出センサを配設し、その球通過検出センサによる検出から特定の期間経過後に開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）に変位させるように制御しても良い。

【２４５５１】

即ち、球通過検出センサから入賞検出センサＡＳＣ６４までは樹脂製の減速突部Ａ６１６，Ａ６３６が配設されるのみであり、開閉板Ａ６４１上を転動する球の流下態様（減速の態様）は大きくは変化されない（台の傾斜（寝かせ）による若干の変化に留まる）と予測することができ、球通過検出センサを通過した球が入賞検出センサＡＳＣ６４を通過するタイミングを予測することが可能となる。その予測タイミングで開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）に変位させるように制御すれば、入賞検出センサＡＳＣ６４で球が検出される直前から開閉板Ａ６４１の閉鎖動作を実行させることができるので、一度の開放動作で複数球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することをより回避し易くできる。

【２４５５２】

次いで、図３７０６を参照して、動作ユニットＤ２００の概略構成について説明する。図３７０６は、動作ユニットＤ２００の分解斜視正面図である。

【２４５５３】

図３７０６に示すように、動作ユニットＤ２００は、箱状に形成される背面ケースＤ３００を備え、その背面ケースＤ３００の内部空間に、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光ユニットＤ４００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。

【２４５５４】

背面ケースＤ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２と、を備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照）が視認可能とされる。

【２４５５５】

上変位ユニットＥ１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｅ３００と、を少なくとも備え、上変位手段Ｅ３００を背面ケースＤ３００の開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２４５５６】

下変位ユニットＥ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０に対して相対変位可能に配設される回転手段Ｅ５５０と、を少なくとも備え、回転手段Ｅ５５０を背面ケースの開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２４５５７】

導光ユニットＤ４００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される左側ベース手段Ｄ４１０と、正面視において背面ケースＤ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される右側ベース手段Ｄ４３０と、それら左側ベース手段Ｄ４１０及び右側ベース手段Ｄ４３０との間に介在される導光板Ｄ４５０と、を主に備え、導光板Ｄ４５０に照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。

【２４５５８】

揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０と、を備え、導光ユニットＤ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その導光ユニットＤ４００の導光板Ｄ４５０の正面側に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。

【２４５５９】

次いで、図３７０７から図３７２８を参照して、上変位ユニットＥ１００について説明する。

【２４５６０】

まず、図３７０７から図３７１０を参照して、上変位ユニットＥ１００の全体構成について説明する。図３７０７は、上変位ユニットＥ１００の正面図であり、図３７０８は、上変位ユニットＥ１００の背面図であり、図３７０９は、上変位ユニットＥ１００の分解正面斜視図であり、図３７１０は、上変位ユニットＥ１００の分解背面斜視図である。

【２４５６１】

なお、図３７０７では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２４５６２】

図３７０７から図３７１０に示すように、上変位ユニットＥ１００は、背面ケースＤ３

００の底壁部Ｄ３０１（図３７０６参照）に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ３００と、ベース手段Ｅ２００の正面側に配設され、上変位手段Ｅ３００の変位を規制する変位規制手段Ｅ４００と、を主に備え、ベース手段Ｅ２００から上変位手段Ｅ３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）を窓部Ｐ１４ｅの範囲内で変位可能とされる。

【２４５６３】

次いで、図３７１１から図３７１４を参照して、ベース手段Ｅ２００の全体構成について詳しく説明する。図３７１１は、ベース手段Ｅ２００の分解斜視正面図であり、図３７１２は、ベース手段Ｅ２００の分解斜視背面図であり、図３７１３は、ベース手段Ｅ２００の正面図であり、図３７１４は、ベース手段Ｅ２００の背面図である。なお、図３７１３では、第３ベースＥ２６０が透明視して図示され、図３７１４では、第２ベースＥ２２０が透明視して図示され、スプリングＥＳＰ１の外形のみが破線で図示される。

【２４５６４】

図３７１１から図３７１４に示すように、ベース手段Ｅ２００は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の板状に形成される第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ２２０と、その第２ベースＥ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、その駆動手段Ｅ２３０の一部と正面側に重なる位置で第２ベースＥ２２０の正面側に回転変位可能な状態で配設される第１リンクＥ２４０と、第１リンクＥ２４０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第３ベースＥ２６０と、第２ベースＥ２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２リンクＥ２７０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の背面側に配設される第２伝達手段Ｅ２８０と、第２ベースＥ２２０を介して第２伝達手段Ｅ２８０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置（図３７１３に示す位置）と下降位置（図３７１６（ａ）に示す位置）との間で変位可能に構成される。

【２４５６５】

なお、以下の説明では、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）が配設される位置を第１伝達手段Ｅ２５０の配設位置と同様に「上昇位置」及び「下降位置」と称して説明する。即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に上昇位置に配置され、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に配置される場合には、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に下降位置に配置される。

【２４５６６】

第１ベースＥ２１０は、後述する上変位手段Ｅ３００の一部が接続されるベースであり、後述する上変位手段Ｅ３００の第１従動体Ｅ３４１に形成される基端側被軸支部Ｅ３４１ａ（図３７２１（ｂ）参照）を軸支する軸支部Ｅ２１１と、第１従動体Ｅ３４１に形成されるピン部Ｅ３４１ｃ（図３７２１（ｂ）参照）を案内するための案内溝Ｅ２１２と、を備える。

【２４５６７】

また、第１ベースＥ２１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が、図３７０７から図３７１０に示す上昇位置に配置される上変位手段Ｅ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる大きさに形成される。これにより、後述する上変位手段Ｅ３００（図３７０７から図３７１０参照）が、背面側に向かって揺れ動くことを第１ベースＥ２１０により抑制できる。

【２４５６８】
なお、第１ベースＥ２１０は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７０６参照）に形成される開口Ｄ３０１ａと重ならない大きさに形成され、底壁部Ｄ３０１の開口Ｄ３０１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される。これにより、後述する上変位手段Ｅ３００が第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置された状態において、開口Ｄ３０１ａの内側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照）を遊技者に視認させることができる。従って、上変位手段Ｅ３００が第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置された状態においては、第３図柄表示装置Ｈ８１を注目させて、上変位手段Ｅ３００が注視されることを抑制できる。
【２４５６９】
第２ベースＥ２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ２８０、及び、係合部材Ｅ２９０が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ２２１と、その本体部材Ｅ２２１に配設され後述する第１伝達手段Ｅ２５０を案内する金属製の案内棒Ｅ２２２と、その案内棒Ｅ２２２に案内された第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０が案内棒Ｅ２２２に案内されて下降側の端部まで変位された際に第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４が所定位置に回転されたことを検出する第２検出手段Ｅ２２５と、を主に備える。
【２４５７０】
なお、第２ベースＥ２２０は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７０６参照）に形成される開口Ｄ３０１ａと重ならない大きさに形成され、底壁部Ｄ３０１の開口Ｄ３０１ａの右方側（矢印Ｒ方向側）に配設される。これにより、上変位手段Ｅ３００が第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配置された状態において、開口Ｄ３０１ａの内側に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照）を遊技者に視認させることができる。
【２４５７１】
本体部材Ｅ２２１は、その本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３、回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、及び、係合部材Ｅ２９０を軸支するために本体部材Ｅ２２１の正面側から円柱状に突設される各軸支部Ｅ２２１ａ～Ｅ２２１ｅと、回転体Ｅ２３４を軸支する軸支部Ｅ２２１ｃを中心に直径の異なる２種類の円環状に形成され、本体部材Ｅ２２１の正面側から立設される案内壁Ｅ２２１ｆ，Ｅ２２１ｇと、本体部材Ｅ２２１に配設される案内棒Ｅ２２２を係止するために本体部材Ｅ２２１の上端と下端とに形成される係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉと、本体部材Ｅ２２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０を軸支するために本体部材Ｅ２２１の背面側から突設される軸支部Ｅ２２１ｊと、第２伝達手段Ｅ２８０を案内するために本体部材Ｅ２２１の背面側の４か所から突設されるピン部Ｅ２２１ｋと、本体部材Ｅ２２１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される複数の開口部Ｅ２２１ｐ～Ｅ２２１ｓと、を主に備える。
【２４５７２】
軸支部Ｅ２２１ａ，Ｅ２２１ｂは、後述する駆動手段Ｅ２３０の従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３を軸支する軸であり、従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２３２ａ，Ｅ２３３ａの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ａ，Ｅ２２１ｂには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３が軸支部Ｅ２２１ａ，Ｅ２２１ｂから脱落することが抑制される。
【２４５７３】
軸支部Ｅ２２１ｃは、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４を軸支する軸であり、回転体Ｅ２３４の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２３４ａの内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｃには、突設先端部に螺子を締結可能

なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、回転体Ｅ２３４が軸支部Ｅ２２１ｃから脱落することが抑制される。

【２４５７４】

軸支部Ｅ２２１ｄは、後述する第１リンクＥ２４０を軸支する軸であり、第１リンクＥ２４０の一端側の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２４１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｄには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、第１リンクＥ２４０が軸支部Ｅ２２１ｄから脱落することが抑制される。

【２４５７５】

軸支部Ｅ２２１ｅは、後述する係合部材Ｅ２９０を軸支する軸であり、係合部材Ｅ２９０の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２９１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｅには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、係合部材Ｅ２９０が軸支部Ｅ２２１ｅから脱落することが抑制される。

【２４５７６】

案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆは、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４が撓むことを防止する目的で形成される壁部であり、後述する回転体Ｅ２３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に形成される第１壁部Ｅ２３４ｂ及び第２壁部Ｅ２３４ｃに内嵌可能な直径の円環状に形成される。

【２４５７７】

また、案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆの対向間には、第２検出手段Ｅ２２５が配設される。これにより、案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆの対向間を変位する回転体Ｅ２３４の第１壁部Ｅ２３４ｂを第２検出手段Ｅ２２５により検出することが可能とされる。なお、第１壁部Ｅ２３４ｂには、その一部を切り欠いた非検出部Ｅ２３４ｂ１（図３７１４参照）が形成される。これにより、所定の回転位置（非検出部Ｅ２３４ｂ１が第２検出手段Ｅ２２５の間に配置される位置）において、第２検出手段Ｅ２２５による第１壁部Ｅ２３４ｂの検出がされなくなることで、回転体Ｅ２３４の回転位置を検出することが可能とされる。

【２４５７８】

係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉは、案内棒Ｅ２２２を位置決めして係止するものであり、案内棒Ｅ２２２の下端と上端とに対応する位置に形成される。また、係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉは、後方（矢印Ｂ方向）と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）とに案内棒Ｅ２２２が移動することを規制可能に構成される。なお、案内棒Ｅ２２２の正面側（矢印Ｆ方向側）への移動の規制は、第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第３ベースＥ２６０により規制される。これにより、案内棒Ｅ２２２は、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間に移動が規制された状態で配設される。

【２４５７９】

軸支部Ｅ２２１ｊは、後述する第２リンクＥ２７０を軸支する軸であり、第２リンクＥ２７０の回転軸に貫通形成される被軸支部Ｅ２７１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ２２１ｊには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、第２リンクＥ２７０が軸支部Ｅ２２１ｊから脱落することが抑制される。

【２４５８０】

ピン部Ｅ２２１ｋは、後述する第２伝達手段Ｅ２８０の変位方向を規定する突起であり、第２伝達手段Ｅ２８０の下側伝達部材Ｅ２８１及び上側伝達部材Ｅ２８３のそれぞれに２箇所ずつ形成される摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａに挿入可能な直径の円柱状に形成される。これにより、第２伝達手段Ｅ２８０に駆動力が伝達されて変位する際には、摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａの内面にピン部Ｅ２２１ｋが当接することで、第２伝達手段Ｅ２８０の変位方向が規定される。

【２４５８１】

開口部Ｅ２２１ｐは、後述する第２リンクＥ２７０の一端側に形成されるピン部Ｅ２７２を、本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される回転体Ｅ２３４に本体部材Ｅ２２１を介して接続するための開口であり、軸支部Ｅ２２１ｊを中心とする湾曲形状に開口される。これにより、第２リンクＥ２７０が軸支部Ｅ２２１ｊを中心に回転した際に、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が干渉することを抑制できる。

【２４５８２】

開口部Ｅ２２１ｑは、後述する第２リンクＥ２７０の他端側に突設されるピン部Ｅ２７３を本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）から係止して、第２リンクＥ２７０の他端側が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって撓まないようにするための開口であり、軸支部Ｅ２２１ｊを中心とする湾曲形状に開口される。これにより、第２リンクＥ２７０が軸支部Ｅ２２１ｊを中心に回転した際に、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７３が干渉することを抑制できる。

【２４５８３】

開口部Ｅ２２１ｒは、後述する第１伝達手段Ｅ２５０の摺動溝Ｅ２５１ａの内側に挿入された第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２の突設先端部に螺子を締結するための開口であり、第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２の変位軌跡の一部と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成される。

【２４５８４】

開口部Ｅ２２１ｓは、後述する第２伝達手段Ｅ２８０の上側伝達部材Ｅ２８３に形成されるピン部Ｅ２８３ｂを、本体部材Ｅ２２１を介して本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される係合部材Ｅ２９０に接続するための開口であり、上側伝達部材Ｅ２８３の変位方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿う溝状に開口される。これにより、上側伝達部材Ｅ２８３が変位した際に、上側伝達部材Ｅ２８３のピン部Ｅ２８３ｂが干渉することを抑制できる。

【２４５８５】

案内棒Ｅ２２２は、後述する第１伝達手段Ｅ２５０を案内するためのガイド棒であり、金属製の材料から円柱状に形成される。また、案内棒Ｅ２２２は、上述したように本体部材Ｅ２２１の係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉに上端と下端とが係止された状態で、第２ベースＥ２２０に第３ベースＥ２６０が組み付けられることで、軸を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向けた状態で第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間に配設される。

【２４５８６】

第１検出手段Ｅ２２３は、後述する第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置されている場合に第１伝達手段Ｅ２５０の検出片Ｅ２５１ｅを検出するセンサであり、正面視において上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の検出片Ｅ２５１ｅと重なる位置に配設される。

【２４５８７】

弾性体Ｅ２２４は、後述する第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位した際に第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する部分であり、正面視において第１伝達手段Ｅ２５０の背面側突設部Ｅ２５１ｄと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。また、弾性体Ｅ２２４は、ゴム状の弾性材料から形成される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０の背面側突設部Ｅ２５１ｄが弾性体Ｅ２２４に当接した際の衝撃を吸収できる。その結果、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に素早く変位させることができると共に、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に変位して背面側突設部Ｅ２５１ｄが弾性体Ｅ２２４に当接した際の衝突音を小さくできる。

【２４５８８】

第２検出手段Ｅ２２５は、上述したように回転体Ｅ２３４を検出するセンサであり、本体部材Ｅ２２１の案内壁Ｅ２２１ｇ，Ｅ２２１ｆの対向間に配設される。なお、上述したように第２検出手段Ｅ２２５は、第１壁部Ｅ２３４ｂの非検出部Ｅ２３４ｂ１によって、回転体Ｅ２３４が非検出とされる場合に回転体Ｅ２３４の回転位置を検知することが可能

に構成される。
【２４５８９】
ここで、第１９２実施形態では、回転体Ｅ２３４が第２検出手段Ｅ２２５に非検出とされる回転位置において、回転体Ｅ２３４の回転によって変位される第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される。上記したように、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の検出片Ｅ２５１ｅを第１検出手段Ｅ２２３により検出できる。従って、回転体Ｅ２３４の回転位置を第２検出手段Ｅ２２５により検知して、第１伝達手段Ｅ２５０の変位位置を第１検出手段Ｅ２２３により検知できるので、回転体Ｅ２３４から第１伝達手段Ｅ２５０に駆動力が伝達される経路における部品の破損を第１検出手段Ｅ２２３と第２検出手段Ｅ２２５とで検知することができる。
【２４５９０】
駆動手段Ｅ２３０は、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により回転するギヤ列であり、第３ベースＥ２６０を介して第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される駆動モータＥＭ１の軸に軸支される駆動ギヤＥ２３１と、その駆動ギヤＥ２３１に歯合する従動ギヤＥ２３２と、その従動ギヤＥ２３２に歯合する従動ギヤＥ２３３と、従動ギヤＥ２３３に歯合するギヤ歯を有する回転体Ｅ２３４とから構成され、駆動モータＥＭ１の駆動力により回転体Ｅ２３４を回転可能とされる。
【２４５９１】
回転体Ｅ２３４は、正面視において円形状に形成される中心部に第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｃが挿入される被軸支部Ｅ２３４ａを備え、駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されて軸支部Ｅ２２１ｃを軸に回転することにより駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０及び第２リンクＥ２７０に伝達可能に構成される。また、回転体Ｅ２３４は、背面側（矢印Ｂ方向側）から回転軸を中心に略円環状に立設される第１壁部Ｅ２３４ｂと、その第１壁部Ｅ２３４ｂよりも直径の大きい略円環状に形成される第２壁部Ｅ２３４ｃと、その第２壁部Ｅ２３４ｃよりも直径の大きい略円環状に形成される第３壁部Ｅ２３４ｄと、回転軸とは径方向に異なる位置において正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される当接部Ｅ２３４ｆと、を主に備える。
【２４５９２】
第１壁部Ｅ２３４ｂは、第２ベースＥ２２０に形成される案内壁Ｅ２２１ｆの直径よりも大きい直径の円環状に形成され、回転体Ｅ２３４が第２ベースＥ２２０に配設された際に案内壁Ｅ２２１ｆを内嵌する状態で配設される。これにより、回転体Ｅ２３４が径方向に撓む際には、第１壁部Ｅ２３４ｂの内面を案内壁Ｅ２２１ｆの外面に当接させて回転体Ｅ２３４が撓むことを抑制できる。
【２４５９３】
第２壁部Ｅ２３４ｃは、第２ベースＥ２２０に形成される案内壁Ｅ２２１ｇの直径よりも大きい直径の円環状に形成され、回転体Ｅ２３４が第２ベースＥ２２０に配設された際に案内壁Ｅ２２１ｇを内嵌する状態で配設される。これにより、回転体Ｅ２３４が径方向に撓む際には、第２壁部Ｅ２３４ｃの内面を案内壁Ｅ２２１ｇの外面に当接させて回転体Ｅ２３４が撓むことを抑制できる。
【２４５９４】
第３壁部Ｅ２３４ｄは、第２壁部Ｅ２３４ｃとの対向間に第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２を案内する案内溝Ｅ２３４ｅを形成するための壁部であり、第２壁部Ｅ２３４ｃの外面と所定の間隔を隔てた略円環状に形成される。
【２４５９５】
また、第２壁部Ｅ２３４ｃには、円環状に形成される一部の外周面に沿って径方向外側に拡径される拡径部Ｅ２３４ｃ１が形成され、第３壁部Ｅ２３４ｄの一部は、第２壁部Ｅ２３４ｃの拡径部Ｅ２３４ｃ１の形成位置に伴って径方向外側に拡径される。これにより、第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間で形成される案内溝Ｅ２３４ｅには、拡径部Ｅ２３４ｃ１以外の領域における第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄと

の対向間で形成される第１案内部Ｅ２３４ｅ１と、拡径部Ｅ２３４ｃ１の領域における第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間で形成され第１案内部Ｅ２３４ｅ１よりも径方向外側に位置する第２案内部Ｅ２３４ｅ２とが構成される。

【２４５９６】

案内溝Ｅ２３４ｅは、第１案内部Ｅ２３４ｅ１と第２案内部Ｅ２３４ｅ２との回転体Ｅ２３４の回転軸からの距離の違いにより、案内溝Ｅ２３４ｅに案内される第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２を変位させることができる。即ち、第１９２実施形態では、回転体Ｅ２３４を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を第２リンクＥ２７０に伝達して、第２リンクＥ２７０を変位させることができる。

【２４５９７】

当接部Ｅ２３４ｆは、第１リンクＥ２４０に当接することで、第１リンクＥ２４０に駆動力を伝達する伝達部であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において、第１リンクＥ２４０と重なる位置まで回転体Ｅ２３４の正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される。

【２４５９８】

また、当接部Ｅ２３４ｆは、回転体Ｅ２３４の回転軸とは異なる位置に形成され、回転体Ｅ２３４の回転に伴って第１リンクＥ２４０に対して相対変位可能とされる。この相対変位により、回転体Ｅ２３４を回転させた際に第１リンクＥ２４０に回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを当接させることが可能とされ、その当接により回転体Ｅ２３４を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０に伝達可能して、第１リンクＥ２４０を変位させることができる。

【２４５９９】

第１リンクＥ２４０は、正面視において一方側が長い矩形状に形成され、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆよりも上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される。また、第１リンクＥ２４０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において長手方向一端側の端部と長手方向他端側の端部との間に、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが位置する状態で配設される。これにより、回転体Ｅ２３４を回転させた際に、第１リンクＥ２４０の下方側の側面に回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを当接させて、回転体Ｅ２３４を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０に伝達して、第１リンクＥ２４０の他端側を上方側に向けて持ち上げることができる。

【２４６００】

また、第１リンクＥ２４０は、長手方向の一端側において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される被軸支部Ｅ２４１と、長手方向の他端側において背面側に向かって突設されるピン部Ｅ２４２と、を備え、第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｄが被軸支部Ｅ２４１に挿入され軸支されることにより、軸支部Ｅ２２１ｄを軸にピン部Ｅ２４２を変位可能とされる。

【２４６０１】

ピン部Ｅ２４２は、第１伝達手段Ｅ２５０の摺動溝Ｅ２５１ａの内側に案内される突起であり、摺動溝Ｅ２５１ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成され、摺動溝Ｅ２５１ａの内側を摺動可能に構成される。これにより、第１リンクＥ２４０が第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｄを軸に回転される際には、ピン部Ｅ２４２を介して第１伝達手段Ｅ２５０に駆動モータＥＭ１の駆動力を伝達できる。

【２４６０２】

第１伝達手段Ｅ２５０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される矩形状の摺動体Ｅ２５１と、その摺動体Ｅ２５１の上端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第１ベースＥ２１０側（矢印Ｌ方向）に突設される伝達部Ｅ２５２と、を備え、正面視における全体形状が略Ｌ字状に形成される。

【２４６０３】

摺動体Ｅ２５１は、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間において、第２ベースＥ２２０の案内棒Ｅ２２２に沿って摺動される部分であり、正面視において第２ベースＥ２２０及び第３ベースＥ２６０よりも小さく形成される。

【２４６０４】
　また、摺動体Ｅ２５１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に開口される摺動溝Ｅ２５１ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部から正面側に向かって突設される正面側突設部Ｅ２５１ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する開口部Ｅ２５１ｃと、背面側の一部から背面側に向かって突設される背面側突設部Ｅ２５１ｄと、正面視において上端側の右側側面から突設される検出片Ｅ２５１ｅと、背面側突設部Ｅ２５１ｄよりも上方側で背面側の一部から背面側に向かって突設される被係合部Ｅ２５１ｆと、を備える。
【２４６０５】
　摺動溝Ｅ２５１ａは、第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２が挿入される溝であり、第１リンクＥ２４０が第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｄを軸に回転した際に、その回転の軌跡で上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）とに変位するピン部Ｅ２４２の左右方向における変位を吸収可能な長さの溝状に形成される。これにより、ピン部Ｅ２４２を介して第１伝達手段Ｅ２５０に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達された際に、第１伝達手段Ｅ２５０を左右方向に変化させず上下方向にのみ変位させることができる。なお、第１伝達手段Ｅ２５０は、駆動モータＥＭ１の駆動力により第１リンクＥ２４０の他端側が持ち上げられることで、第１リンクＥ２４０の他端側と共に上方側に持ち上げられるように構成される。
【２４６０６】
　正面側突設部Ｅ２５１ｂは、正面視における外形が第１伝達手段Ｅ２５０の変位方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に沿う方向に長い矩形状に形成される。また、正面側突設部Ｅ２５１ｂは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位する際に、後述する変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃ（図３７１８及び図３７１９参照）に下端側の側面を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の下方側への変位を規制する部分であり、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃが後述する第１位置（図３７１９（ａ）参照）に配設される場合における当接部Ｅ４４２ｃと上下方向に重なる位置に形成される。
【２４６０７】
　なお、後述する変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃは、図３７１９（ａ）に示す第１位置と図３７１９（ｂ）に示す第２位置との間で変位可能に構成されており、変位規制手段Ｅ４００が第２位置に配設される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位する際に、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃに当接しない大きさに正面側突設部Ｅ２５１ｂが形成される。従って、第１９２実施形態では、当接部Ｅ４４２ｃの配置を第１位置と第２位置とに切り替えることで、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向かって変位させた場合の第１伝達手段Ｅ２５０の変位距離を変更できる。
【２４６０８】
　開口部Ｅ２５１ｃは、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に配設される案内棒Ｅ２２２が挿通される空間であり、案内棒Ｅ２２２の直径よりも大きい開口幅に設定される。第１伝達手段Ｅ２５０は、開口部Ｅ２５１ｃに案内棒Ｅ２２２が挿通された状態で第２ベースＥ２２０に配設されることにより、第１伝達手段Ｅ２５０を案内棒Ｅ２２２の軸方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に沿って変位させることができる。なお、第１伝達手段Ｅ２５０は、開口部Ｅ２５１ｃに案内棒Ｅ２２２が挿通された状態で、案内棒Ｅ２２２が第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に配設されることにより、案内棒Ｅ２２２と共に第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１（即ち、第２ベースＥ２２０）に配設される。
【２４６０９】
　背面側突設部Ｅ２５１ｄは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に変位する際に上述したように正面側突設部Ｅ２５１ｂと変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃとの当接が解除されて（若しくは当接せず）、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置に変位させた場合に、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に配設される弾性体Ｅ２２４に当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の下降位置よりも下方側への変位を規制する部分で

あり、弾性体Ｅ２２４と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。
【２４６１０】
即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合において、正面側突設部Ｅ２５１ｂと変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃとの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における離間距離よりも、背面側突設部Ｅ２５１ｄと弾性体Ｅ２２４との上下方向における離間距離が大きく形成される。従って、第１９２実施形態では、正面側突設部Ｅ２５１ｂに変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃを当接させるか否かで、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向かって変位させた際の第１伝達手段Ｅ２５０の変位距離を変更できる。
【２４６１１】
検出片Ｅ２５１ｅは、上述したように、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配設される場合に第１検出手段Ｅ２２３に検出されるセンサであり、第１検出手段Ｅ２２３のセンサ光の投光部と受光部との間を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な板状に形成される。
【２４６１２】
被係合部Ｅ２５１ｆは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合に、後述する係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３に下面側の側面を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位することを規制する部分であり、係合部材Ｅ２９０が後述する係合位置（図３７１３及び図３７１４に示す位置）に配置される場合おける係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３と正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。
【２４６１３】
なお、後述する係合部材Ｅ２９０は、図３７１３及び図３７１４に示す係合位置と、図３７１５（ａ）及び図３７１５（ｂ）に示す非係合位置との間で変位可能に構成されており、係合部材Ｅ２９０が非係合位置に配置される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位可能とされる。
【２４６１４】
なお、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際には、回転体Ｅ２３４と第１リンクＥ２４０とが離間する状態とされ駆動モータＥＭ１の駆動の伝達が解除される。従って、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際には、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００がその自重で変位（即ち、落下）するように構成される。即ち、第１９２実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００を上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって運ぶ際に、駆動モータＥＭ１の駆動力が作用するように構成される。
【２４６１５】
また、第１伝達手段Ｅ２５０には、第２ベースＥ２２０の上端側に接続されたスプリングＥＳＰ１が接続され、そのスプリングＥＳＰ１により第２ベースＥ２２０の上方側に向かう付勢力が作用される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００を上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって運ぶ際に、駆動モータＥＭ１の駆動力を補助することができる。なお、スプリングＥＳＰ１の付勢力は、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００の自重で第１伝達手段Ｅ２５０が下方へ向けて変位する際の力よりも弱く設定される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向けて変位する際に、その第１伝達手段Ｅ２５０の変位がスプリングＥＳＰ１の付勢力により途中で停止することを抑制できる。
【２４６１６】
伝達部Ｅ２５２は、第１伝達手段Ｅ２５０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を後述する上変位手段Ｅ３００に伝達するために上変位手段Ｅ３００に連結される部分であり、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間から窓部Ｐ１４ｅの内側に向かって張り出す板状に形成される。なお、伝達部Ｅ２５２は、上変位手段Ｅ３００の背面側（

矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配置されており、上変位手段Ｅ３００の背面側（即ち、駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成されるピン部Ｅ３１３）に連結される。これにより、遊技者に駆動力の伝達機構がパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認されることを抑制でき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２４６１７】

また、伝達部Ｅ２５２は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に形成される摺動溝Ｅ２５２ａを備え、その摺動溝Ｅ２５２ａに上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成されるピン部Ｅ３１３が摺動溝Ｅ２５２ａの内面を摺動可能な状態で挿入され、第１伝達手段Ｅ２５０と上変位手段Ｅ３００とが接続される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位させることに伴って、伝達部Ｅ２５２を介して駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００に伝達できる。

【２４６１８】

第３ベースＥ２６０は、正面視において第２ベースＥ２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との端部には、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅの内側の領域に突出されると共に、摺動体Ｅ２５１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って伝達部Ｅ２５２を窓部Ｐ１４ｅの内側の領域で上下方向に変位可能とされる。

【２４６１９】

また、第３ベースＥ２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に矩形状に開口される開口Ｅ２６４と、軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２の下方側に配設される弾性体Ｅ２６６と、を主に備える。

【２４６２０】

軸部Ｅ２６１は、後述する上変位手段Ｅ３００の姿勢規定手段Ｅ３３０に形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１を軸支する軸であり、姿勢規定手段Ｅ３３０の一端側の回転軸に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸部Ｅ２６１には、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴にカラー（図示しない）を介した螺子を締結することで、上変位手段Ｅ３００の姿勢規定手段Ｅ３３０が軸部Ｅ２６１から脱落することが抑制される。

【２４６２１】

軸部Ｅ２６２は、後述する上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成される基端側被軸支部Ｅ３１１を軸支する軸であり、駆動力伝達手段Ｅ３１０の一端側の回転軸に貫通形成される基端側被軸支部Ｅ３１１の内径よりも若干小さい外径の円柱状に形成される。また、軸部Ｅ２６２には、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴にカラー（図示しない）を介した螺子を締結することで、上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０が軸部Ｅ２６２から脱落することが抑制される。

【２４６２２】

挿通孔Ｅ２６３は、第３ベースＥ２６０の正面に配設される駆動モータＥＭ１の軸を第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出させるための開口であり、駆動モータＥＭ１の軸の直径よりも大きい直径の内径の開口に設定される。なお、駆動モータＥＭ１の軸が接続される駆動ギヤＥ２３１は、駆動モータＥＭ１が第３ベースＥ２６０に配設されることにより、第３ベースＥ２６０側に配設される。

【２４６２３】

開口Ｅ２６４は、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃを第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出させて、当接部Ｅ４４２ｃを第３ベースＥ２６０の背面側に配設される第１伝達手段Ｅ２

５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂに当接可能にするための開口であり、正面視における当接部Ｅ４４２ｃよりも大きい開口に形成される。

【２４６２４】

なお、後述するように変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃは、第１位置（図３７１９（ａ）参照）と第２位置（図３７１９（ｂ）参照））との間で変位可能に構成される。そのため、開口Ｅ２６４は、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃを第１位置と第２位置との間で変位させた際に、その当接部Ｅ４４２ｃが開口Ｅ２６４の内縁に当接しない大きさに形成される。即ち、開口Ｅ２６４は、正面視において、変位規制手段Ｅ４００の当接部Ｅ４４２ｃの変位軌跡よりも大きい開口に形成される。

【２４６２５】

弾性体Ｅ２６６は、後述する上変位手段Ｅ３００が上昇位置から下降位置に変位（落下）した際に、上変位手段Ｅ３００の駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転を規制する部分であり、正面視において駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転軌跡上に配設される。また、弾性体Ｅ２６６は、ゴム状の弾性材料から形成される。これにより、駆動力伝達手段Ｅ３１０が弾性体Ｅ２６６に当接した際の衝撃を吸収できる。その結果、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に素早く変位（落下）させることができると共に、上変位手段Ｅ３００が下降位置に変位して駆動力伝達手段Ｅ３１０が弾性体Ｅ２６６に当接した際の衝突音を小さくできる。

【２４６２６】

なお、上述したように、第１９２実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に変位（落下）させた場合に、第１伝達手段Ｅ２５０の背面側突設部Ｅ２５１ｄを第２ベースＥ２４４に配設される弾性体Ｅ２２４に当接させられるように構成される。従って、第１９２実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に変位（落下）させた場合に、弾性体Ｅ２２４と弾性体Ｅ２６６との２箇所に当接させることができる。そのため、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００を落下させた際の衝撃を分散して、その衝撃を和らげることができる。

【２４６２７】

第２リンクＥ２７０は、正面視において一方が長い矩形状に形成される。また、第２リンクＥ２７０は、長手方向における略中央部に円形状に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｅ２７１と、長手方向の一方側の端部において正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突設されるピン部Ｅ２７２と、長手方向の他端側の端部において正面側に向かって突設されるピン部Ｅ２７３と、を備える。

【２４６２８】

被軸支部Ｅ２７１は、第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｊに軸支される部分であり、軸支部Ｅ２２１ｊの外径よりも大きい内径の円環状に形成される。なお、第２リンクＥ２７０は、被軸支部Ｅ２７１が第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｊに軸支されることで、第２ベースＥ２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において軸支部Ｅ２２１ｊを軸に回転可能とされる。

【２４６２９】

ピン部Ｅ２７２は、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される開口部Ｅ２２１ｐを介して、回転体Ｅ２３４の背面側（矢印Ｂ方向側）において第２壁部Ｅ２３４ｃと第３壁部Ｅ２３４ｄとの対向間により形成される案内溝Ｅ２３４ｅに挿入される部分であり、案内溝Ｅ２３４ｅの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。

【２４６３０】

なお、上記したように、案内溝Ｅ２３４ｅは、回転体Ｅ２３４の回転軸からの径方向における距離が異なる第１案内部Ｅ２３４ｅ１と、第２案内部Ｅ２３４ｅ２と、を備えており、この回転軸からの距離の違いにより、案内溝Ｅ２３４ｅに案内される第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２を変位させることが可能に構成される。第２リンクＥ２７０は、案内溝Ｅ２３４ｅによりピン部Ｅ２７２が変位されることによって、軸支される軸支部Ｅ２

２１ｊを軸に回転変位される。
【２４６３１】
ピン部Ｅ２７３は、後述する第２伝達手段Ｅ２８０の下側伝達部材Ｅ２８１に接続される部分であり、下側伝達部材Ｅ２８１の連結溝Ｅ２８１ｂに挿通可能な円柱状に形成される。第２リンクＥ２７０は、ピン部Ｅ２７３が第２伝達手段Ｅ２８０の下側伝達部材Ｅ２８１に接続されることで、第２リンクＥ２７０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を第２伝達手段Ｅ２８０に伝達して、第２伝達手段Ｅ２８０を変位させることができる。
【２４６３２】
第２伝達手段Ｅ２８０は、第２ベースＥ２２０の下方側の端部において背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される下側伝達部材Ｅ２８１と、第２ベースＥ２２０の上方側の端部において背面側に配設される上側伝達部材Ｅ２８３と、それら下側伝達部材Ｅ２８１及び上側伝達部材Ｅ２８３を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する連結部材Ｅ２８２と、を主に備える。
【２４６３３】
下側伝達部材Ｅ２８１は、上述したように第２リンクＥ２７０から駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達される部材であり、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７３が連結される連結溝Ｅ２８１ｂと、第２リンクＥ２７０から伝達される駆動力により変位される際に下側伝達部材Ｅ２８１を規定の方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に案内するための摺動溝Ｅ２８１ａと、を備える。
【２４６３４】
また、下側伝達部材Ｅ２８１は、連結部材Ｅ２８２を介して上側伝達部材Ｅ２８３に連結される。これにより、第２伝達手段Ｅ２８０を介して下側伝達部材Ｅ２８１に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されると、下側伝達部材Ｅ２８１と共に連結部材Ｅ２８２及び上側伝達部材Ｅ２８３を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位させることができる。
【２４６３５】
上側伝達部材Ｅ２８３は、上述したように第２リンクＥ２７０から下側伝達部材Ｅ２８１に伝達される駆動力により変位される際に上側伝達部材Ｅ２８３を規定の方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に案内するための摺動溝Ｅ２８３ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）から突設され第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される開口部Ｅ２２１ｓを介して本体部材Ｅ２２１の正面側に突出可能なピン部Ｅ２８３ｂと、を備える。
【２４６３６】
ピン部Ｅ２８３ｂは、後述する係合部材Ｅ２９０の被連結部Ｅ２９２に挿入される部位であり、被連結部Ｅ２９２の溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。ピン部Ｅ２８３ｂにより、上側伝達部材Ｅ２８３と係合部材Ｅ２９０とが接続されることで、第２伝達手段Ｅ２８０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を係合部材Ｅ２９０に伝達して、係合部材Ｅ２９０を変位させることができる。
【２４６３７】
係合部材Ｅ２９０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に貫通形成され第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｅが挿入される被軸支部Ｅ２９１と、前後方向に円形状に貫通形成され上側伝達部材Ｅ２８３のピン部Ｅ２８３ｂが挿入される被連結部Ｅ２９２と、第１伝達手段Ｅ２５０側（矢印Ｌ方向側）に向かって突設される係合部Ｅ２９３と、を主に備える。
【２４６３８】
なお、係合部材Ｅ２９０は、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｅを軸に回転可能な状態で配設され、被連結部Ｅ２９２に連結されるピン部Ｅ２８３ｂを介して第２伝達手段Ｅ２８０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることで、軸支部Ｅ２２１ｅを軸に回転される。この回転により、係合部材Ｅ２９０を係合位置（図３７１３及び図３７１４に示す位置）と非係合位置（図３７１４（ａ）及び図３７１４（ｂ）に示す位置）との間で変位させることが可能とされる。
【２４６３９】

係合部Ｅ２９３は、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置される場合において、上昇位置に配置される第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆの下面に当接される部位であり、被係合部Ｅ２５１ｆの下方側に重なる位置まで突設される。一方、係合部材Ｅ２９０が非係合位置に配置される場合においては、上昇位置に配置される第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆの下方側に重ならない位置に退避可能な大きさに設定される。

【２４６４０】

これにより、第１９２実施形態では、係合部材Ｅ２９０を係合位置に配置した状態から、係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位させることで、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方位置に向けて変位可能に構成される。

【２４６４１】

なお、係合部材Ｅ２９０は、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が回転体Ｅ２３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される案内溝Ｅ２３４ｅの第１案内部Ｅ２３４ｅ１（回転体Ｅ２３４の回転軸からの距離が短い側）に配置される場合に非係合位置に配置され、ピン部Ｅ２７２が案内溝Ｅ２３４ｅの第２案内部Ｅ２３４ｅ２（回転体Ｅ２３４の回転軸からの距離が遠い側）に配置される場合に係合位置に配置される。

【２４６４２】

次いで、図３７１３から図３７１７を参照して、ベース手段Ｅ２００の変位態様について説明する。図３７１５（ａ）、図３７１６（ａ）、及び、図３７１７（ａ）は、ベース手段Ｅ２００の正面図であり、図３７１５（ｂ）、図３７１６（ｂ）、及び、図３７１７（ｂ）は、ベース手段Ｅ２００の背面図である。

【２４６４３】

図３７１５（ａ）、図３７１６（ａ）、及び、図３７１７（ａ）では、図３７１３と同様に、第３ベースＥ２６０が透明視して図示され、図３７１５（ｂ）、図３７１６（ｂ）、及び、図３７１７（ｂ）では、図３７１４と同様に、第２ベースＥ２２０が透明視して図示される。

【２４６４４】

また、図３７１３から図３７１７では、図３７１３、図３７１５（ａ）、図３７１６（ａ）、図３７１７（ａ）の順に、正面視におけるベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて遷移した状態が図示され、図３７１４、図３７１５（ｂ）、図３７１６（ｂ）、図３７１７（ｂ）の順に、背面視におけるベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて遷移した状態が図示される。

【２４６４５】

なお、図３７１３及び図３７１４では、回転体Ｅ２３４が軸支部Ｅ２２１ｃを軸に正面視左回りに回転される状態において回転体Ｅ２３４の案内溝Ｅ２３４ｅを摺動する第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第１案内部Ｅ２３４ｅ１から第２案内部Ｅ２３４ｅ２に遷移した状態が図示され、図３７１５（ａ）及び図３７１５（ｂ）では、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２から第１案内部Ｅ２３４ｅ１に遷移した状態が図示され、図３７１６（ａ）及び図３７１６（ｂ）、図３７１７（ａ）及び図３７１７（ｂ）では、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２では、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第１案内部Ｅ２３４ｅ１に案内されている途中の状態が図示される。以下の説明では、図３７１３及び図３７１４に示す、回転体Ｅ２３４の回転位置を第１回転位置と称し、図３７１５（ａ）及び図３７１５（ｂ）に示す回転体Ｅ２３４の回転位置を第２回転位置と称して説明する。

【２４６４６】

図３７１３及び５６３に示すように、回転体Ｅ２３４が正面視において右回りに回転され、第１回転位置に配置される場合には、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の側面に下方側（矢印Ｄ方向側）から当接することにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｄを軸に第１リンクＥ２４０が回転され、駆動モータＥＭ１の駆動力により第１リンクＥ２４０のピン部Ｅ２４２が上方側に持ち上げられる。これにより、第１リンクＥ２４０に接続される第１伝達手段Ｅ２５０が上

昇位置に配置される。
【２４６４７】
回転体Ｅ２３４が第１回転位置に配置される場合には、第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２に案内されるので、上述したように係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置される。従って、回転体Ｅ２３４が第１回転位置に配置される場合には、係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３と第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆとが係合して、第１伝達手段Ｅ２５０の上昇位置から下降位置への変位が規制される。即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に維持される。
【２４６４８】
次いで、図３７１５（ａ）及び図３７１５（ｂ）を参照して、図３７１３及び図３７１４に示す第１回転位から第２回転位置に回転体Ｅ２３４を回転した場合について説明する。
【２４６４９】
上記したように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転された場合には、その回転体Ｅ２３４によって案内される第２リンクＥ２７０のピン部Ｅ２７２が第２案内部Ｅ２３４ｅ２から第１案内部Ｅ２３４ｅ１に受け入れられる。これにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｊを軸として第２リンクＥ２７０が回転される。この第２リンクＥ２７０の回転により、第２リンクＥ２７０の他端側に形成されるピン部Ｅ２７３が下方側（矢印Ｄ方向側）に押し下げられ、ピン部Ｅ２７３が接続される第２伝達手段Ｅ２８０が下方側に変位される。
【２４６５０】
そして、第２伝達手段Ｅ２８０が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位することにより、第２伝達手段Ｅ２８０の上側伝達部材Ｅ２８３に形成されるピン部Ｅ２８３ｂが下方側に押し下げされ、ピン部Ｅ２８３ｂが接続される係合部材Ｅ２９０の被連結部Ｅ２９２が下方側に変位される。これにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｅを軸として係合部材Ｅ２９０が係合位置から非係合位置に回転される。
【２４６５１】
この場合、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置まで持ち上げた回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆは、回転体Ｅ２３４が第１回転位置から第２回転位置まで回転されたことで、第１リンクＥ２４０の下面から離れて、回転体Ｅ２３４の回転軸（軸支部Ｅ２２１ｃ）の下方側に配置される。
【２４６５２】
従って、回転体Ｅ２３４が第１回転位置から第２回転位置まで回転されて、係合部材Ｅ２９０が非係合位置に配置されると、図３７１６（ａ）及び図３７１６（ｂ）に示すように、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置に支える部材が無いため、第１伝達手段Ｅ２５０及び第１リンクＥ２４０及び後述する上変位手段Ｅ３００がその自重により下降位置に向かって落下される。
【２４６５３】
なお、上昇位置から下降位置に向かって落下した第１伝達手段Ｅ２５０は、図３７１６（ａ）、図３７１６（ｂ）、図３７１７（ａ）、図３７１７（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４を継続して回転させることで、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に再び当接させて、駆動モータＥＭ１の駆動力を第１伝達手段Ｅ２５０に伝達可能な状態にできる。これにより、第２ベースＥ２２０の本体部材Ｅ２２１に形成される軸支部Ｅ２２１ｄを軸に第１リンクＥ２４０を回転させて、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置に向かって持ち上げることができる。そして、回転体Ｅ２３４を第１回転位置まで回転させることで、図３７１３及び５６３に示す、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制された状態を形成できる。
【２４６５４】
即ち、第１９２実施形態では、回転体Ｅ２３４の一方向の回転により、第１伝達手段Ｅ２５０の上昇位置から下降位置への変位と、第１伝達手段Ｅ２５０の下降位置から上昇位

置への変位とをさせることができる。そのため、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に変位させるための回転体Ｅ２３４の回転方向と、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置から上昇位置に変位させるための回転体Ｅ２３４の回転方向とを切り替える必要が無くなるので、回転体Ｅ２３４を回転させる駆動モータＥＭ１の制御を簡易にできる。

【２４６５５】

次いで、図３７１８から図３７２０を参照して、変位規制手段Ｅ４００について説明する。初めに、図３７１８及び図３７１９を参照して、変位規制手段Ｅ４００の全体構成について説明する。

【２４６５６】

なお、図３７１８（ａ）は、変位規制手段Ｅ４００の分解斜視正面図であり、図３７１８（ｂ）は、変位規制手段Ｅ４００の分解斜視背面図であり、図３７１９（ａ）及び図３７１９（ｂ）は、変位規制手段Ｅ４００の背面図である。

【２４６５７】

なお、図３７１９（ａ）では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第１位置に配置した状態が図示され、図３７１９（ｂ）では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に配置した状態が図示される。

【２４６５８】

図３７１８及び図３７１９に示すように、変位規制手段Ｅ４００は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される保持部材Ｅ４１０と、その保持部材Ｅ４１０に配設される駆動手段Ｅ４２０と、保持部材Ｅ４１０に軸支され駆動手段Ｅ４２０の駆動力により従動する従動手段Ｅ４３０と、保持部材Ｅ４１０に軸支され従動手段Ｅ４３０の回転に伴って変位する変位手段Ｅ４４０と、を主に備える。

【２４６５９】

保持部材Ｅ４１０は、後述する駆動手段Ｅ４２０、従動手段Ｅ４３０、及び、変位手段Ｅ４４０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、上述したベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０（図３７１２参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に固定される部材であり、駆動手段Ｅ４２０、従動手段Ｅ４３０、及び、変位手段Ｅ４４０を正面側から覆設可能な大きさに形成される。

【２４６６０】

また、保持部材Ｅ４１０には、正面視における外縁に複数の挿通孔Ｅ４１１と、背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突設される軸支部Ｅ４１２と、背面側において円形状に凹設される凹部Ｅ４１３と、が形成される。

【２４６６１】

複数の挿通孔Ｅ４１１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０（図３７１２参照）に固定するための螺子（図示しない）の先端を挿通させるための孔であり、螺子の先端よりも大きい開口に設定されると共に、後述する駆動手段Ｅ４２０、従動手段Ｅ４３０、及び、変位手段Ｅ４４０と正面視において重ならない位置に形成される。

【２４６６２】

軸支部Ｅ４１２は、後述する従動手段Ｅ４３０の被軸支部Ｅ４３１に挿入され、従動手段Ｅ４３０を軸支する軸であり、従動手段Ｅ４３０の被軸支部Ｅ４３１の直径よりも若干小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ４１２には、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、従動手段Ｅ４３０が軸支部Ｅ４１２から脱落することが抑制される。

【２４６６３】

凹部Ｅ４１３は、後述する変位手段Ｅ４４０の軸部材Ｅ４４１の正面側（矢印Ｆ方向側）が挿入される孔であり、軸部材Ｅ４４１の直径よりも大きい内径に設定される。なお、保持部材Ｅ４１０がベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０（図３７１２参照）の正面側に固定された状態において、凹部Ｅ４１３と対向する位置の第３ベースＥ２６０には、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円形状に凹設される凹部Ｅ２６５（図３７１１参照）

が形成される。これにより、後述する変位手段Ｅ４４０の軸部材Ｅ４４１の正面側と背面側とを凹部Ｅ４１３と凹部Ｅ２６５とで保持することが可能に構成される。

【２４６６４】

駆動手段Ｅ４２０は、本体部Ｅ４２１ａに電力が付与されることにより軸部Ｅ４２１ｂを本体部Ｅ４２１ａの内側に引き込み可能に構成されるソレノイドＥ４２１と、そのソレノイドＥ４２１の軸部Ｅ４２１ｂの先端に配設される駆動部材Ｅ４２２と、を備える。

【２４６６５】

ソレノイドＥ４２１は、軸部Ｅ４２１ｂを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な状態で配設され、本体部Ｅ４２１ａに電力を付与することで、軸部Ｅ４２１ｂの周囲に配設したバネ（図示しない）の付勢力により本体部Ｅ４２１ａの下方側に張り出した軸部Ｅ４２１ｂを上方側に変位させて本体部Ｅ４２１ａの内側に引き込み可能に構成される。

【２４６６６】

駆動部材Ｅ４２２は、本体部Ｅ４２１ａから張り出す軸部Ｅ４２１ｂの先端に配設され、軸部Ｅ４２１ｂの変位に伴って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能に構成される。また、駆動部材Ｅ４２２は、後述する従動手段Ｅ４３０のピン部Ｅ４３２を接続可能な連結溝Ｅ４２２ａを備え、その連結溝Ｅ４２２ａを介して、ソレノイドＥ４２１の駆動力を従動手段Ｅ４３０に伝達可能に構成される。

【２４６６７】

従動手段Ｅ４３０は、正面視略Ｌ字状に形成され、その略Ｌ字状に屈曲される部分に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する被軸支部Ｅ４３１と、略Ｌ字状に形成される短手側において背面に向かって突出されるピン部Ｅ４３２と、略Ｌ字状に形成される長手側において背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出されるピン部Ｅ４３３と、を主に備える。

【２４６６８】

被軸支部Ｅ４３１は、保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２に軸支される部位であり、軸支部Ｅ４１２の外径よりも大きい内径の円形状に形成される。なお、従動手段Ｅ４３０は、被軸支部Ｅ４３１が保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２に軸支されることで、保持部材Ｅ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）において軸支部Ｅ４１２を軸に回転可能とされる。

【２４６６９】

ピン部Ｅ４３２は、従動手段Ｅ４３０を駆動部材Ｅ４２２に接続するための部位であり、駆動部材Ｅ４２２に形成される連結溝Ｅ４２２ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成され連結溝Ｅ４２２ａの内側に配設される。これにより、駆動部材Ｅ４２２の変位に伴ってピン部Ｅ４３２を変位させて、保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２を軸に従動手段Ｅ４３０を回転させることができる。

【２４６７０】

ピン部Ｅ４３３は、従動手段Ｅ４３０を後述する変位手段Ｅ４４０に接続するための部位であり、後述する変位手段Ｅ４４０の回転部材Ｅ４４２に形成される案内溝Ｅ４４２ｂの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成され案内溝Ｅ４４２ｂの内側に配設される。これにより、駆動部材Ｅ４２２を介して従動手段Ｅ４３０に作用するソレノイドＥ４２１の駆動力を変位手段Ｅ４４０に伝達することが可能とされる。

【２４６７１】

変位手段Ｅ４４０は、円柱状に形成される金属製の軸部材Ｅ４４１と、その軸部材Ｅ４４１が挿通される回転部材Ｅ４４２と、を備え、軸部材Ｅ４４１の軸が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けて配設されると共に、その軸部材Ｅ４４１の両端が保持部材Ｅ４１０の凹部Ｅ４１３、及び、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される凹部Ｅ２６５（図３７１１参照）に保持され、回転部材Ｅ４４２が軸部材Ｅ４４１を軸に回転可能な状態で軸支される。

【２４６７２】

回転部材Ｅ４４２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い棒状に形成され、上端側の端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通された貫通孔Ｅ４４２ａに軸部材Ｅ４４１が挿通されることで、その軸部材Ｅ４４１を軸に下端側を回転

させることが可能に構成される。また、回転部材Ｅ４４２は、正面視における長手方向に沿って溝状に貫通される案内溝Ｅ４４２ｂと、下端側の背面において背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出する当接部Ｅ４４２ｃと、を備える。

【２４６７３】

案内溝Ｅ４４２ｂは、従動手段Ｅ４３０のピン部Ｅ４３３が挿入される溝であり、保持部材Ｅ４１０の軸支部Ｅ４１２を軸に従動手段Ｅ４３０が回転した際に、その回転の軌跡で上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）とに変位するピン部Ｅ４３３の上下方向における変位を吸収可能な長さの溝状に形成される。これにより、ピン部Ｅ４３３を介して変位手段Ｅ４４０にソレノイドＥ４２１の駆動力が伝達された際に、軸部材Ｅ４４１に軸支される回転部材Ｅ４４２の下端側（矢印Ｂ方向側（当接部Ｅ４４２ｃ側））を左右方向に変位させることができる。

【２４６７４】

当接部Ｅ４４２ｃは、上述したベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂが当接可能に構成される部位であり、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に貫通形成される開口Ｅ２６４に対応する位置に形成されると共に、その開口Ｅ２６４を挿通して第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置まで背面側に向かって突設される。

【２４６７５】

なお、上記したように、当接部Ｅ４４２ｃが形成される回転部材Ｅ４４２の下端側は、回転部材Ｅ４４２の回転により左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に回転可能に形成される。この回転により、第１９２実施形態では、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂと正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる第１位置（図３７１９（ａ）に示す位置）と、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂと正面視において上下方向に重ならない第２位置（図３７１９（ｂ）に示す位置）とに回転部材Ｅ４４２を変位させることができる。言い換えると、第１９２実施形態では、回転部材Ｅ４４２を回転させることで、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂに当接可能な第１位置と、当接部Ｅ４４２ｃが第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂに当接不能な第２位置とに回転部材Ｅ４４２を変位させることができる。

【２４６７６】

次いで、図３７２０（ａ）及び図３７２０（ｂ）を参照して、回転部材Ｅ４４２が第１位置および第２位置のそれぞれに配設される場合に、ベース手段Ｅ２００の回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置に変位させた際の第１伝達手段Ｅ２５０の変位態様について説明する。

【２４６７７】

図３７２０（ａ）及び図３７２０（ｂ）は、ベース手段Ｅ２００の正面図である。なお、図３７２０（ａ）及び図３７２０（ｂ）では、図３７１３におけるベース手段Ｅ２００の正面図と同様に、第３ベースＥ２６０が透明視して図示される。また、図３７２０（ａ）では、第１位置に配置される回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示され、図３７２０（ｂ）では、第２位置に配置される回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。

【２４６７８】

図３７２０（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されて係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位されることにより第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）されると、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が第１位置に配設される回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃに当接され下降位置までの変位（落下）が規制される。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置と下降位置との間の途中位置（なお、以下の説明では、図３７２０（ａ）に示す途中位置に停止した第１伝達手段Ｅ２５０の位置を「中間位置」と称す）で停止するように構成される。

【２４６７９】
一方、図３７２０（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されて係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位されることにより第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）されると、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃに当接せず第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置まで変位される。
【２４６８０】
即ち、第１９２実施形態では、回転部材Ｅ４４２を第１位置と第２位置との間で変位させること、即ち、変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０に当接させる位置と当接させない位置との間で回転部材Ｅ４４２を変位させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更することが可能に構成される。
【２４６８１】
ここで、第１９２実施形態では、第１位置と第２位置との間で変位する回転部材Ｅ４４２に上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更する場合について説明したが、第１伝達手段Ｅ２５０に変位する変位部材を設け、その変位部材を第１伝達手段Ｅ２５０の落下中に第２ベースＥ２２０に当接させることでも第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更できる。
【２４６８２】
しかしながらこの場合には、第１伝達手段Ｅ２５０に変位部材を設ける分、第１伝達手段Ｅ２５０の自重が重くなる。そのため、第１伝達手段Ｅ２５０を変位（落下）途中で停止した場合の衝撃が大きくなる。従って、第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する部分を大型化する必要があると共に、第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制した場合の衝撃音が大きくなる恐れがある。
【２４６８３】
これに対し、第１９２実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０に、第３ベースＥ２６０に配設した回転部材Ｅ４４２を当接させることで、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）態様を変更することができるので、回転部材Ｅ４４２を大型化する必要が無くなると共に、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制した場合の衝撃音が大きくなることを抑制できる。
【２４６８４】
次いで、図３７２１から図３７２３を参照して、上変位手段Ｅ３００について説明する。図３７２１（ａ）は、上変位手段Ｅ３００の正面図であり、図３７２１（ｂ）は、上変位手段Ｅ３００の背面図であり、図３７２２は、上変位手段Ｅ３００の分解斜視正面図であり、図３７２３は、上変位手段Ｅ３００の分解斜視背面図である。
【２４６８５】
図３７２１から図３７２３に示すように、上変位手段Ｅ３００は、棒状に形成される駆動力伝達手段Ｅ３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続される変位手段Ｅ３２０と、その変位手段Ｅ３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０と、変位手段Ｅ３２０の背面側において正面視左側（矢印Ｌ方向側）に接続される従動装飾手段Ｅ３４０と、を主に備える。
【２４６８６】
駆動力伝達手段Ｅ３１０は、上述したベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０に伝達される駆動力を後述する変位手段Ｅ３２０に伝達するための部材であり、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される基端側被軸支部Ｅ３１１と、長手方向の他端側に前後方向に貫通形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２と、長手方向の略中間位置における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ３１３と、を備える。
【２４６８７】
基端側被軸支部Ｅ３１１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される軸

部Ｅ２６１に軸支される部位であり、軸部Ｅ２６１の外径よりも大きい内径の円形状に開口される。なお、駆動力伝達手段Ｅ３１０は、基端側被軸支部Ｅ３１１が、第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１に軸支されることで、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）において軸部Ｅ２６１を軸に回転可能とされる。

【２４６８８】

伝達側被軸支部Ｅ３１２は、後述する変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ａが挿入される部位であり、軸支部Ｅ３２１ａの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。これにより、後述するピン部Ｅ３１３により第１伝達手段Ｅ２５０を介して駆動力伝達手段Ｅ３１０に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達され、駆動力伝達手段Ｅ３１０が軸部Ｅ２６１を軸に回転される際に、駆動力伝達手段Ｅ３１０を介して変位手段Ｅ３２０に駆動モータＥＭ１の駆動力を伝達できる。

【２４６８９】

なお、伝達側被軸支部Ｅ３１２は、駆動力伝達手段Ｅ３１０が第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１を軸に回転されることで、軸部Ｅ２６１を中心とする円弧の軌跡で変位され、内側に挿入されるベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ａを軸部Ｅ２６１を中心とする円弧の軌跡で変位させることができる。

【２４６９０】

ピン部Ｅ３１３は、ベース手段Ｅ２００の第１伝達手段Ｅ２５０に形成される摺動溝Ｅ２５２ａ（図３７１１参照）に挿入される部位であり、摺動溝Ｅ２５２ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３１３には、背面側（矢印Ｂ方向側）の突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴に螺子を締結することで、ピン部Ｅ３１３が摺動溝Ｅ２５２ａから抜け出ることを抑制できる。

【２４６９１】

なお、駆動力伝達手段Ｅ３１０は、ピン部Ｅ３１３に第１伝達手段Ｅ２５０の摺動溝Ｅ２５２ａが接続されることにより、第１伝達手段Ｅ２５０から駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達され第１伝達手段Ｅ２５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１を軸に回転変位される。

【２４６９２】

変位手段Ｅ３２０は、その変位手段Ｅ３２０を変位させる駆動力が伝達されるベース体Ｅ３２１と、そのベース体Ｅ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。

【２４６９３】

ベース体Ｅ３２１は、正面視において略菱形状の板から形成される。また、ベース体Ｅ３２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の３箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ３２１ａ～Ｅ３２１ｃと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、を備える。

【２４６９４】

また、ベース体Ｅ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）には、ＬＥＤからなる発光手段Ｅ３２１ｈ１を複数個備える基板Ｅ３２１ｈが配設される。これにより、ベース体Ｅ３２１の正面側に配設される第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４を介して、正面側に光を照射することが可能に構成される。

【２４６９５】

軸支部Ｅ３２１ａは、上述した駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２に挿入される部位であり、伝達側被軸支部Ｅ３１２の直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ３２１ａには、突設先端部にカラー（図示しない）を挿通した螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴により、伝達側被軸支部Ｅ３１２を挿通した状態の軸支部Ｅ３２１ａの突設先端部にカラーを固定することで軸支部Ｅ３

２１ａが伝達側被軸支部Ｅ３１２から抜け出ることを抑制できる。
【２４６９６】
軸支部Ｅ３２１ｂは、後述する姿勢規定手段Ｅ３３０に形成される変位側被軸支部Ｅ３３２が挿入される部位であり、変位側被軸支部Ｅ３３２の直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ３２１ｂには、突設先端部にカラー（図示しない）を挿入した螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴により、変位側被軸支部Ｅ３３２を挿通した状態の軸支部Ｅ３２１ｂの突設先端部にカラーを固定することで、軸支部Ｅ３２１ｂが変位側被軸支部Ｅ３３２から抜け出ることを抑制できる。
【２４６９７】
軸支部Ｅ３２１ｃは、後述する従動装飾手段Ｅ３４０の第２従動体Ｅ３４２及び第３従動体Ｅ３４３に同軸上に形成される被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａに挿入される部位であり、被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａの直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、軸支部Ｅ３２１ｃには、突設先端部にカラー（図示しない）を挿入した螺子を締結可能なネジ穴が形成される。このネジ穴により、被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａを挿通した状態の軸支部Ｅ３２１ｃの突設先端部にカラーを固定することで、軸支部Ｅ３２１ｂが被軸支部Ｅ３４２ｂ及び被軸支部Ｅ３４３ａから抜け出ることを抑制できる。
【２４６９８】
変位規制部Ｅ３２１ｄは、後述する従動装飾手段Ｅ３４０の第３従動体Ｅ３４３に当接して第３従動体Ｅ３４３の姿勢を規定する部位であり、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において、軸支部Ｅ３２１ｃに軸支される第３従動体Ｅ３４３に当接可能な位置まで背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される。
【２４６９９】
摺動溝Ｅ３２１ｅは、後述する第２装飾体Ｅ３２３に形成されるピン部Ｅ３２３ａが挿通される開口であり、その溝幅がピン部Ｅ３２３ａの直径よりも小さく設定される。また、摺動溝Ｅ３２１ｅに挿通されるピン部Ｅ３２３ａは、突設先端部をベース体Ｅ３２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される姿勢規定手段Ｅ３３０の案内溝Ｅ３３３に挿入可能な長さに形成される。これにより、ベース体Ｅ３２１に対する姿勢規定手段Ｅ３３０の姿勢変化に伴って、第２装飾体Ｅ３２３をベース体Ｅ３２１に対して相対変位可能とされる。
【２４７００】
第１装飾体Ｅ３２２は、ベース体Ｅ３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に装飾を形成するための部材であり、正面視におけるベース体Ｅ３２１の外形よりも若干大きく形成される板状に形成され、ベース体Ｅ３２１の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子によりベース体Ｅ３２１の正面側に固定される。また、第１装飾体Ｅ３２２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２２ａと、を備える。
【２４７０１】
摺動溝Ｅ３２２ａは、後述する第３装飾体Ｅ３２４に形成されるピン部Ｅ３２４ａが挿通される開口であり、その溝幅がピン部Ｅ３２４ａの直径よりも小さく設定される。これにより、第１装飾体Ｅ３２２を介して第１装飾体Ｅ３２２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２装飾体Ｅ３２３に第３装飾体Ｅ３２４を固定すると共に、ベース体Ｅ３２１に対する第２装飾体Ｅ３２３の相対変位に伴って第３装飾体Ｅ３２４をベース体Ｅ３２１（ベース体Ｅ３２１に固定される第１装飾体Ｅ３２２）に対して相対変位させることができる。
【２４７０２】
第２装飾体Ｅ３２３は、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間に形成される空間に配設可能な板状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に円柱状に突出されるピン部Ｅ３２３ａを備える。
【２４７０３】
ピン部Ｅ３２３ａは、ベース体Ｅ３２１に形成される摺動溝Ｅ３２１ｅと、ベース体Ｅ

３２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される姿勢規定手段Ｅ３３０に形成される案内溝Ｅ３３３とに挿通され、それら摺動溝Ｅ３２１ｅ及び案内溝Ｅ３３３に案内される部位であり、摺動溝Ｅ３２１ｅ及び案内溝Ｅ３３３の溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。第２装飾体Ｅ３２３は、後述する姿勢規定手段Ｅ３３０のベース体Ｅ３２１に対する姿勢変化に伴って、ピン部Ｅ３２３ａが摺動溝Ｅ３２１ｅ及び案内溝Ｅ３３３に案内されることで、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の対向間の内側の空間と外側の空間との間で変位可能に構成される。

【２４７０４】

第３装飾体Ｅ３２４は、正面視において第１装飾体Ｅ３２２よりも小さい正面視形状の板状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から背面側に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ３２４ａを備える。

【２４７０５】

ピン部Ｅ３２４ａは、第１装飾体Ｅ３２２に形成される摺動溝Ｅ３２２ａに挿通され、摺動溝Ｅ３２２ａに案内される部位であり、摺動溝Ｅ３２２ａの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３２４ａは、第２装飾体Ｅ３２３の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通した螺子を締結可能な締結孔が形成され、摺動溝Ｅ３２２ａに挿通した状態で第２装飾体Ｅ３２３に締結固定される。これにより、第１装飾体Ｅ３２２を間に介した状態で第２装飾体Ｅ３２３と第３装飾体Ｅ３２４とを締結固定できると共に、第２装飾体Ｅ３２３のベース体Ｅ３２１に対する相対変位に伴って第３装飾体Ｅ３２４をベース体Ｅ３２１（即ち、ベース体Ｅ３２１に固定される第１装飾体Ｅ３２２ｂ）に対して相対変位させることができる。

【２４７０６】

なお、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４は、光を透過可能な材料から形成される透過部と、光と透過しない材料から形成される非透過部とを組み合わせて構成される。これにより、ベース体Ｅ３２１に配設される基板Ｅ３２１ｈの発光手段Ｅ３２１ｈ１から照射される光をそれら第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４の透過部を透過させて遊技者側に出射することができる。

【２４７０７】

また、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、第３装飾体Ｅ３２４の非透過部は、光を反射可能に構成されており、上変位ユニットＥ１００の外部から変位手段Ｅ３２０に向けて照射される光の少なくとも一部を遊技者側に向けて反射可能に構成される。

【２４７０８】

姿勢規定手段Ｅ３３０は、ベース手段Ｅ２００に対する変位手段Ｅ３２０の姿勢を規定するための部材であり、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１と、長手方向の他端側に前後方向に貫通形成される変位側被軸支部Ｅ３３２と、前後方向に貫通形成され、正面視において略Ｌ字状の開口に形成される案内溝Ｅ３３３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から略角柱状に突出される変位規制部Ｅ３３４と、を主に備える。

【２４７０９】

ベース側被軸支部Ｅ３３１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される軸部Ｅ２６２に軸支される部位であり、軸部Ｅ２６２の外径よりも大きい内径の円形状に開口される。なお、姿勢規定手段Ｅ３３０は、ベース側被軸支部Ｅ３３１が、第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６２に軸支されることで、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）において軸部Ｅ２６２を軸に回転可能とされる。

【２４７１０】

変位側被軸支部Ｅ３３２は、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ｂが軸支される部位であり、軸支部Ｅ３２１ｂの外径よりも大きい内径の円形状で凹設される。なお、変位側被軸支部Ｅ３３２は、姿勢規定手段Ｅ３３０が第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６２を軸に回転されることで、軸部Ｅ２６２を中心とする円弧の軌跡で変位される。これにより、変位側被軸支部Ｅ３３２に挿入されるベース体Ｅ３２１の軸支

部Ｅ３２１ｂが軸部Ｅ２６２を中心とする円弧の軌跡で変位される。
【２４７１１】
ここで、上記したように、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１は、駆動力伝達手段Ｅ３１０の伝達側被軸支部Ｅ３１２がベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ａに接続され、軸支部Ｅ３２１ａが第３ベースＥ２６０の軸部Ｅ２６１を中心とする円弧の軌跡で変位されるので、軸支部Ｅ３２１ａと軸支部Ｅ３２１ｂとの相対位置により変位手段Ｅ３２０の正面視における姿勢が規定される。
【２４７１２】
案内溝Ｅ３３３は、変位手段Ｅ３２０の第２装飾体Ｅ３２３のピン部Ｅ３２３ａの突設先端が挿入される溝であり、ピン部Ｅ３２３ａの直径よりも小さい溝幅で形成される。なお、第２装飾体Ｅ３２３のピン部Ｅ３２３ａは、姿勢規定手段Ｅ３３０の案内溝Ｅ３３３に挿入されることにより、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に対して姿勢規定手段Ｅ３３０が変位した際に案内溝Ｅ３３３の内壁によって駆動力が伝達され、ベース体Ｅ３２１に形成される摺動溝Ｅ３２１ｅの長手方向に沿って変位される。
【２４７１３】
変位規制部Ｅ３３４は、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に変位された際に、変位手段Ｅ３２０が更に下降へ変位することを規制するための部位であり、変位手段Ｅ３２０が下降位置に配置される際の駆動力伝達手段Ｅ３１０の上面側に当接可能な位置に形成される。即ち、変位手段Ｅ３２０が下降位置まで変位された際には、姿勢規定手段Ｅ３３０が駆動力伝達手段Ｅ３１０の上方に載置された状態とされる（図３７２４（ｂ）参照）。これにより、姿勢規定手段Ｅ３３０の回転を規制して変位手段Ｅ３２０が下降位置から下方に変位することを抑制できる。
【２４７１４】
従動装飾手段Ｅ３４０は、上述した駆動力伝達手段Ｅ３１０により変位手段Ｅ３２０がベース手段Ｅ２００に対して相対変位される際に、その相対変位により変位される部材であり、ベース手段Ｅ２００の第１ベースＥ２１０に一端が連結される第１従動体Ｅ３４１と、一端が第１従動体Ｅ３４１の他端に連結されると共に他端が変位手段Ｅ３２０に連結される第２従動体Ｅ３４２と、第２従動体Ｅ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）に接続され第２従動体Ｅ３４２に対して相対変位可能とされる第３従動体Ｅ３４３と、を主に備える。
【２４７１５】
第１従動体Ｅ３４１は、正面視において一方向に長い棒状に形成され、長手方向における一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される基端側被軸支部Ｅ３４１ａと、長手方向における他端側に前後方向に貫通して形成される連結側被軸支部Ｅ３４１ｂと、長手方向における略中間位置から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突設されるピン部Ｅ３４１ｃと、を主に備える。
【２４７１６】
基端側被軸支部Ｅ３４１ａは、ベース手段Ｅ２００の第１ベースＥ２１０に形成される軸支部Ｅ２１１に軸支される部位であり、軸支部Ｅ２１１の外径よりも大きい内径の円形状に開口される。なお、第１従動体Ｅ３４１は、基端側被軸支部Ｅ３４１ａが、第１ベースＥ２１０の軸支部Ｅ２１１に軸支されることで、第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）において軸支部Ｅ２１１を軸に回転可能とされる。
【２４７１７】
連結側被軸支部Ｅ３４１ｂは、後述する第２従動体Ｅ３４２に形成される軸支部Ｅ３４２ａに軸支される部位であり、軸支部Ｅ３４２ａの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。
【２４７１８】
ピン部Ｅ３４１ｃは、ベース手段Ｅ２００の第１ベースＥ２１０に形成される案内溝Ｅ２１２に挿入される部位であり、案内溝Ｅ２１２の溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３４１ｃには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成され

、カラー（図示しない）を介した螺子がネジ穴に締結される。
【２４７１９】
第１従動体Ｅ３４１は、ピン部Ｅ３４１ｃが案内溝Ｅ２１２に挿通され第１ベースＥ２１０に配設されることで、第１ベースＥ２１０に対する回転範囲が規定されると共に、第１ベースＥ２１０に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって撓むことが抑制される。
【２４７２０】
第２従動体Ｅ３４２は、正面視において一方側に長い棒状に形成され、長手方向における一端側における背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される軸支部Ｅ３４２ａと、長手方向の他端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される被軸支部Ｅ３４２ｂと、長手方向における一端側と他端側の間の位置において背面側に円柱状に突出されるピン部Ｅ３４２ｃと、を備える。
【２４７２１】
軸支部Ｅ３４２ａは、第１従動体Ｅ３４１に形成される連結側被軸支部Ｅ３４１ｂに挿通される部位であり、連結側被軸支部Ｅ３４１ｂの内径よりも小さい直径の円柱状に形成される。第２従動体Ｅ３４２は、軸支部Ｅ３４２ａが第１従動体Ｅ３４１の連結側被軸支部Ｅ３４１ｂに挿入されることで、第１従動体Ｅ３４１に対して相対変位可能な状態で第１従動体Ｅ３４１に接続される。
【２４７２２】
被軸支部Ｅ３４２ｂは、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ｃが挿入される部位であり、軸支部Ｅ３２１ｃの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。第２従動体Ｅ３４２は、ベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ｃが被軸支部Ｅ３４２ｂに挿入されることで、ベース体Ｅ３２１に対して相対変位可能な状態でベース体Ｅ３２１に接続される。
【２４７２３】
ピン部Ｅ３４２ｃは、後述する第３従動体Ｅ３４３に形成される摺動溝Ｅ３４３ｂに挿入される部位であり、摺動溝Ｅ３４３ｂの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。また、ピン部Ｅ３４２ｃには、突設先端部に螺子を締結可能なネジ穴が形成され、カラー（図示しない）を介した螺子がネジ穴に締結される。
【２４７２４】
第３従動体Ｅ３４３は、第２従動体Ｅ３４２の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置と、重ならない位置との間で変位する部材であり、正面視において第２従動体Ｅ３４２の外形よりも小さい外形に形成される。また、第３従動体Ｅ３４３は、一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される被軸支部Ｅ３４３ａと、その被軸支部Ｅ３４３ａよりも他端側に溝状に開口される摺動溝Ｅ３４３ｂと、を備える。
【２４７２５】
被軸支部Ｅ３４３ａは、変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される軸支部Ｅ３２１ａが挿入される部位であり、軸支部Ｅ３２１ａの外径よりも大きい内径の円形状に開口される。第３従動体Ｅ３４３は、ベース体Ｅ３２１の軸支部Ｅ３２１ｃが被軸支部Ｅ３４３ａに挿入されることで、ベース体Ｅ３２１に対して相対変位可能な状態でベース体Ｅ３２１に接続される。
【２４７２６】
摺動溝Ｅ３４３ｂは、第２従動体Ｅ３４２に形成されるピン部Ｅ３４２ｃが挿入される部位であり、ピン部Ｅ３４２ｃの外径よりも大きい溝幅に形成されると共に、被軸支部Ｅ３４３ａの中心を軸に湾曲した円弧形状に延設される。これにより、第３従動体Ｅ３４３は、軸支部Ｅ３２１ａを軸に第２従動体Ｅ３４２に対して相対回転可能とされる。
【２４７２７】
なお、第３従動体Ｅ３４３は、その自重により第２従動体Ｅ３４２に対して軸支部Ｅ３２１ａを軸に下方側に向けて回転して、その外縁が変位手段Ｅ３２０のベース体Ｅ３２１に形成される変位規制部Ｅ３２１ｄに当接されることにより、第２従動体Ｅ３４２に対する相対位置が決定される。

【２４７２８】
次いで、図３７２４及び図３７２５を参照して、上変位手段Ｅ３００の変位態様について説明する。図３７２４（ａ）及び図３７２４（ｂ）は、上変位手段Ｅ３００の背面図であり、図３７２５（ａ）及び図３７２５（ｂ）は、上変位ユニットＥ１００の正面図である。
【２４７２９】
なお、図３７２４（ａ）及び図３７２５（ａ）では、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される場合における上変位手段Ｅ３００及び上変位ユニットＥ１００が図示され、図３７２４（ｂ）及び図３７２５（ｂ）では、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に配置される場合における上変位手段Ｅ３００及び上変位ユニットＥ１００が図示される。また、以下の説明では、第１伝達手段Ｅ２５０における配置と同様に、図３７０７に示す上変位手段Ｅ３００及び変位手段Ｅ３２０の配置を上昇位置と称し、図３７２４（ａ）及び図３７２５（ａ）に示す上変位手段Ｅ３００及び変位手段Ｅ３２０の配置を中間位置と称し、図３７２４（ｂ）及び図３７２５（ｂ）に示す上変位手段Ｅ３００及び変位手段Ｅ３２０の配置を下降位置と称して説明する。
【２４７３０】
図３７２４及び図３７２５に示すように、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置から下方に向かって変位され中間位置や下降位置に配置される場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２に形成される摺動溝Ｅ２５２ａ（図３７２０（ａ）参照）に挿入される駆動力伝達手段Ｅ３１０のピン部Ｅ３１３が摺動溝Ｅ２５２ａと共に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位することにより、駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転位置が決定される。この駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転に伴い駆動力伝達手段Ｅ３１０の伝達側被軸支部Ｅ３１２に挿入される軸支部Ｅ３２１ａが変位され、その軸支部Ｅ３２１ａを備える変位手段Ｅ３２０が対応する位置に変位される。
【２４７３１】
なお、変位手段Ｅ３２０には、上述した駆動力伝達手段Ｅ３１０だけでなく、姿勢規定手段Ｅ３３０が接続される。そのため、駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転に伴って変位手段Ｅ３２０が変位された際に、姿勢規定手段Ｅ３３０により変位手段Ｅ３２０の姿勢が規定される。
【２４７３２】
また、変位手段Ｅ３２０の第２装飾体Ｅ３２３及び第３装飾体Ｅ３２４は、上述したように第２装飾体Ｅ３２３のピン部Ｅ３２３ａが、ベース体Ｅ３２１に形成される摺動溝Ｅ３２１ｅと、姿勢規定手段Ｅ３３０に形成される案内溝Ｅ３３３とに案内され、姿勢規定手段Ｅ３３０のベース体Ｅ３２１に対する姿勢変化に伴って、ベース体Ｅ３２１及び第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位される。
【２４７３３】
これにより、図３７０７及び図３７２５に示すように、上昇位置、中間位置、下降位置の各位置において、変位手段Ｅ３２０の正面視形状を変化させることができる。この変位手段Ｅ３２０の正面視形状の変化により、第１９２実施形態では、変位する変位手段Ｅ３２０に着目させることができる。また、この場合には、変位手段Ｅ３２０の正面視形状の変化により、ベース体Ｅ３２１に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１から照射される光の出射態様を変更できるので、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４を介して視認できる発光手段Ｅ３２１ｈ１の光の発光態様を変えることができる。その結果、変位する変位手段Ｅ３２０に着目させやすくできる。
【２４７３４】
また、従動装飾手段Ｅ３４０は、駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転による変位手段Ｅ３２０の変位に伴い、変位手段Ｅ３２０と第１ベースＥ２１０とを連結する第１従動体Ｅ３４１及び第２従動体Ｅ３４２が相対変位される。
【２４７３５】
このように、上変位手段Ｅ３００は、第１伝達手段Ｅ２５０が変位されることにより、

変位手段Ｅ３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転の軌跡で変位しつつ、その変位手段Ｅ３２０の変位に伴い変位手段Ｅ３２０に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０及び従動装飾手段Ｅ３４０の変位手段Ｅ３２０に対する姿勢が変化されることで、正面視における視認可能な範囲を拡大しつつ変位手段Ｅ３２０を下降位置に変位することができる。

【２４７３６】

また、第１９２実施形態では、変位手段Ｅ３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０の回転の軌跡で変位するため、第１伝達手段Ｅ２５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って変位手段Ｅ３２０を上下方向に変位させるだけでなく、変位手段Ｅ３２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にも変位させることができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅ内での変位手段Ｅ３２０の変位量を大きくすることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【２４７３７】

次いで、図３７２６から図３７２８を参照して、上変位ユニットＥ１００の変位態様について説明する。図３７２６（ａ）及び図３７２６（ｂ）は、正面視における上変位ユニットＥ１００の模式図であり、図３７２７（ａ）及び図３７２７（ｂ）は、正面視における上変位ユニットＥ１００の模式図であり、図３７２８（ａ）及び図３７２８（ｂ）は、正面視における上変位ユニットＥ１００の模式図である。

【２４７３８】

なお、図３７２６から図３７２８では、変位手段Ｅ３２０を外形のみ破線で図示すると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、係合部材Ｅ２９０、及び、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。

【２４７３９】

また、図３７２６及び図３７２７では、図３７２６（ａ）に示す回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態から図３７２６（ｂ）、図３７２７（ａ）又は図３７２７（ｂ）の順に回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた状態が図示され、図３７２８では、図３７２８（ａ）に示す回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態から回転体Ｅ２３４を正面視右回りに回転させた状態が図３７２８（ｂ）に図示される。なお、図３７２７（ａ）では、変位手段Ｅ４４０の当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置された状態が図示され、図３７２７（ｂ）では、変位手段Ｅ４４０の当接部Ｅ４４２ｃが第２位置に配置された状態が図示される。

【２４７４０】

図３７２６に示すように、回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた場合には、図３７２６（ａ）に示す第１回転位置から図３７２６（ｂ）に示す第２回転位置まで回転体Ｅ２３４を回転させる直前まで係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に上昇位置に規制される。

【２４７４１】

また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることで、第１リンクＥ２４０の変位も規制されるため、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置に回転させた際に、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面から離間させることができる。

【２４７４２】

次に、図３７２６（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、上述したように、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間され、駆動モータＥＭ１の駆動力が非伝達とされるので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位

置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。即ち、第１９２実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０、上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向けて落下させることが可能に構成される。

【２４７４３】

次に、図３７２７を参照して、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転させて、駆動モータＥＭ１の駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００に非伝達とした後、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）させた場合について説明する。

【２４７４４】

図３７２７（ａ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに当接することで、第１伝達手段Ｅ２５０の落下が規制され、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も中間位置に配置される。

【２４７４５】

一方、図３７２７（ｂ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第２位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに非当接とされる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで落下させることが可能となり、第１伝達手段が下降位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も下降位置に配置される。

【２４７４６】

なお、回転部材Ｅ４４２は、第１伝達手段Ｅ２５０の変位方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に対して直交する方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に当接部Ｅ４４２ｃを変位可能に構成されるので、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで変位（落下）させる場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃで規制（停止）することなく上昇位置から下降位置まで変位させるだけでなく、図３７２７（ａ）に示すように中間位置で停止させてから、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第１位置から第２位置に変位させて、再度、第１伝達手段Ｅ２５０を変位（落下）させて下降位置まで変位（落下）させても良い。

【２４７４７】

また、第１９２実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を持ち上げるための当接部Ｅ２３４ｆを有する回転体Ｅ２３４が円板状に形成されるため、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０から離間させて、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）させた場合に、回転体Ｅ２３４の正面側の領域を第１リンクＥ２４０に変位させることができる。

【２４７４８】

これにより、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０から離間した状態において、第１リンクが前後に揺れ動くことを回転体Ｅ２３４により抑制できる。その結果、第１リンクＥ２４０と当接部Ｅ２３４ｆとの当接が困難になったり、第１リンクＥ２４０と第１伝達手段Ｅ２５０との接続が解除されたりする不具合を抑制できる。

【２４７４９】

以上、上記したように第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転体Ｅ２３４を回転させることで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げると共に、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げた後、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２

３４ｆを第１リンクＥ２４０から離間させることで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を自重で変位（落下）させることができる。

【２４７５０】

従って、第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）される態様（速度）と、変位手段Ｅ３２０が下降位置側から上昇位置に向かって変位される（持ち上げられる）態様とを、異なる態様にすることができる。その結果、変位手段Ｅ３２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４７５１】

また、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位する態様を自重による落下を利用する態様にできるので、変位手段Ｅ３２０の動作を素早くして、その変位手段Ｅ３２０の動作に特徴を持たせることができる。

【２４７５２】

しかしながら、変位手段Ｅ３２０が上昇位置へ向かう態様と、変位手段Ｅ３２０が下降位置に向かう態様とを異なる態様にした（即ち、変位手段Ｅ３２０が上昇位置と下降位置との往復動作を繰り返す）だけでは、その変位手段Ｅ３２０を繰り返し視認した遊技者にとっては、自重による落下と駆動モータＥＭ１による上昇とを繰り返すのみであり、演出が単調になるという問題点がある。

【２４７５３】

これに対し、第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の距離を変更することができる。

【２４７５４】

即ち、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの影響を受ける（当接する）態様（第１状態と）、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの影響を受けず（当接せず）に変位（落下）される態様（第２状態）とを構成でき、第１伝達手段Ｅ２５０，第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位態様を切り替えることができる。よって、第１伝達手段Ｅ２５０，第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の態様を複数とできる。これにより、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する態様を変更する（即ち、複数の変位態様を持たす）ことができるので、その分、変位手段Ｅ３２０の演出に変化を与えられる。その結果、変位手段Ｅ３２０の演出が単調になることを抑制できる。

【２４７５５】

また、第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００では、変位手段Ｅ３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の発光態様が、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する態様と、下降位置から上昇位置に向かって変位する（持ち上げられる）態様とが異なって形成される。詳しく説明すると、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）する場合には、発光手段Ｅ３２１ｈ１から光が照射される一方、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が下降位置から上昇位置に向かって変位する（持ち上げられる）場合には、発光手段Ｅ３２１ｈ１から光が非照射とされる。

【２４７５６】

これにより、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が落下する態様を遊技者に注目させることができると共に、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が持ち上げられる態様が遊技者に注目されることを抑制できる。これにより、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００の上昇位置からの変位（落下）態様の変化に注視させやすくできる。

【２４７５７】
なお、発光手段Ｅ３２１ｈ１から光を照射する場合には、変位手段Ｅ３２０から出射される光の色を変更することで大当たりの期待度を変更して、変位手段Ｅ３２０に注目させやすくしても良い。また、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から中間位置まで変位（落下）する態様と、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置まで変位（落下）とで、変位手段Ｅ３２０から出射される光の色を変更しても良い。
【２４７５８】
次いで、図３７２８を参照して、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視において右回りに回転させた場合について説明する。図３７２８に示すように、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視において右回りに回転させた場合には、第１回転位置から回転し始めた直後に係合部材Ｅ２９０を係合位置から非係合位置に変位させることができる。これにより、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０から離間し始める前に第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下降位置に向けて変位させることができる。そのため、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視において右回りに回転させた場合には、第１リンクＥ２４０の下面を回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆに当接させた状態で変位させることができる。その結果、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆの変位に伴って、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置から下降位置に向けて変位させることができる。
【２４７５９】
従って、第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転体Ｅ２３４の回転方向を変更することで、上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）態様を変更することができる。その結果、上変位手段Ｅ３００の変位による演出効果を向上できる。
【２４７６０】
なお、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００が上昇位置から中間位置または下降位置に変位（落下）した後、即ち、図３７２７（ａ）または図３７２７（ｂ）に示す位置に回転体Ｅ２３４が回転された後は、回転体Ｅ２３４を正面視において左回りに回転させて第１回転位置まで回転させることで、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させて第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置に向けて持ち上げて（変位させて）、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００を上昇位置に配置することができる。
【２４７６１】
この場合、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離れた状態から当接部Ｅ２３４ｆを変位させて、第１リンクＥ２４０の下面に勢いをつけた状態で当接部Ｅ２３４ｆを当接させることができるので、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００に駆動モータＥＭ１の駆動力を付与しやすくできる。
【２４７６２】
また、正面視において、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆの変位方向に対する第１リンクＥ２４０の下面の延設方向は、第１リンクＥ２４０が上昇位置に持ち上げられるほど平行とされる。これにより、第１リンクＥ２４０の下面に当接部Ｅ２３４ｆを当接させた変位初期では、当接部Ｅ２３４ｆを変位する勢いで第１リンクＥ２４０を変位しやすくして、変位終端では、第１リンクＥ２４０から作用する第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ３００の荷重により当接部Ｅ２３４ｆの変位が停止してしまうことを抑制できる。
【２４７６３】
次いで、図３７２９から図３７３２を参照して、下変位ユニットＥ５００について説明する。図３７２９は、下変位ユニットＥ５００の正面図であり、図３７３０は、下変位ユニットＥ５００の分解正面斜視図であり、図３７３１は、下変位ユニットＥ５００の分解背面斜視図であり、図３７３２は、下変位ユニットＥ５００の正面図である。なお、図３７２９では、回転手段Ｅ５５０が退避位置に配置された状態が図示され、図３７３２では

、回転手段Ｅ５５０が張出位置に配置された状態が図示される。
【２４７６４】
図３７２９から図３７３２に示すように、下変位ユニットＥ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７０６参照）に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ５２０と、その駆動手段Ｅ５２０の一部に接続される変位手段Ｅ５３０と、その変位手段Ｅ５３０の背面およびベース手段Ｅ５１０の正面に接続される従動手段Ｅ５４０と、変位手段Ｅ５３０の正面側に配設される回転手段Ｅ５５０と、を主に備える。
【２４７６５】
ベース手段Ｅ５１０は、正面視略Ｌ字状に形成され、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７０６参照）の正面に固定される第１ベースＥ５１１と、その第１ベースＥ５１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に第１ベースＥ５１１との間に所定の間隔を隔てた状態で配設される第２ベースＥ５１２及び第３ベースＥ５１３と、を備える。
【２４７６６】
第１ベースＥ５１１は、後述する駆動手段Ｅ５２０、変位手段Ｅ５３０、及び、従動手段Ｅ５４０が変位可能な状態で配設されるベースであり、それら駆動手段Ｅ５２０、変位手段Ｅ５３０、及び、従動手段Ｅ５４０を軸支するために正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円柱状に突設される軸部Ｅ５１１ａ～Ｅ５１１ｅと、溝状に開口される案内溝Ｅ５１１ｆとを備える。
【２４７６７】
第２ベースＥ５１２は、駆動手段Ｅ５２０に駆動力を付与する駆動モータＥＭ２が配設される板部材であり、駆動モータＥＭ２の軸部を挿通させるための貫通孔Ｅ５１２ａを備える。
【２４７６８】
第３ベースＥ５１３は、第１ベースＥ５１１の正面から突設され変位手段Ｅ５３０を支持する軸部Ｅ５１１ｄの突設先端部を挿入するための凹部Ｅ５１３ａを背面側（矢印Ｂ方向側）に備える。これにより、軸部Ｅ５１１ｄに変位手段Ｅ５３０が支持された状態で第３ベースＥ５１３を第１ベースＥ５１１に配設することで、軸部Ｅ５１１ｄが第１ベースＥ５１１側の基端から変位手段Ｅ５３０の重さで折れ曲がることを抑制できる。
【２４７６９】
駆動手段Ｅ５２０は、第２ベースＥ５１２に配設される駆動モータＥＭ２の駆動力を伝達するためのギヤ列であり、駆動モータＥＭ２の軸に固定される駆動ギヤＥ５２１と、その駆動ギヤＥ５２１に歯合する従動ギヤＥ５２２と、その従動ギヤＥ５２２に歯合する従動ギヤＥ５２３と、その従動ギヤＥ５２３に歯合する歯を有し従動ギヤＥ５２３の回転に伴って変位手段Ｅ５３０に駆動力を伝達可能な回転体Ｅ５２４と、を備える。
【２４７７０】
なお、従動ギヤＥ５２２は、第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ａに軸支され、従動ギヤＥ５２３は、第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｂに軸支され、回転体Ｅ５２４は、第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｃに軸支され、それぞれの軸部Ｅ５１１ａ～Ｅ５１１ｃを軸に回転可能とされる。
【２４７７１】
また、回転体Ｅ５２４は、回転軸（軸部Ｅ５１１ｃが挿入される部分）とは径方向に異なる位置に正面側（矢印Ｆ方向側）に円柱状に突設されるピン部Ｅ５２４ａを備え、そのピン部Ｅ５２４ａが変位手段Ｅ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される。これにより、回転体Ｅ５２４は、軸部Ｅ５１１ｃを軸に回転した際にピン部Ｅ５２４ａを変位させることにより、変位手段Ｅ５３０に駆動モータＥＭ２の駆動力を伝達して、変位手段Ｅ５３０を変位させることができる。
【２４７７２】
変位手段Ｅ５３０は、円形状に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される被軸支部Ｅ５３１と、背面側（矢印Ｂ方向側）に溝状に凹設される案内溝Ｅ５３２と、後述する回転手

段Ｅ５５０を回転可能な状態で軸支する軸部Ｅ５３３と、背面側の２箇所から円柱状に突出され後述する第２リンク体Ｅ５４２が接続される軸部Ｅ５３４，Ｅ５３５と、を主に備える。

【２４７７３】

変位手段Ｅ５３０は、被軸支部Ｅ５３１が第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｄに軸支されると共に、案内溝Ｅ５３２に回転体Ｅ５２４のピン部Ｅ５２４ａが挿入される。これにより、変位手段Ｅ５３０は、駆動モータＥＭ２の駆動力により回転体Ｅ５２４が変位されることで、ピン部Ｅ５２４ａから駆動力が伝達されて軸部Ｅ５１１ｄを軸に回転される。

【２４７７４】

この変位手段Ｅ５３０の変位により、第１９２実施形態における下変位ユニットＥ５００では、変位手段Ｅ５３０に配設される回転手段Ｅ５５０を図３７３２に示す張出位置と、図３７２９に示す退避位置との間で変位させることができる。

【２４７７５】

なお、変位手段Ｅ５３０に配設される回転手段Ｅ５５０は、変位手段Ｅ５３０に配設される駆動モータ（図示しない）により、軸部Ｅ５３３を軸に回転可能に構成される。よって、下変位ユニットＥ５００は、回転手段Ｅ５５０を張出位置に配置した状態で回転手段Ｅ５５０を回転させることで、回転手段Ｅ５５０に遊技者の視線を注目させることができる。

【２４７７６】

また、回転手段Ｅ５５０には、複数のＬＥＤを有する基板が配設されており、ＬＥＤから出射される光を回転手段Ｅ５５０の透過領域を介して正面側に出射可能とされる。下変位ユニットＥ５００では、回転手段Ｅ５５０から光を出射しつつ回転手段Ｅ５５０を回転させることで、回転手段Ｅ５５０に着目されることが可能とされる。

【２４７７７】

従動手段Ｅ５４０は、一端が第１ベースＥ５１１の正面側（矢印Ｆ方向側）に接続される第１リンク体Ｅ５４１と、その第１リンク体Ｅ５４１の他端に一端が接続され他端が変位手段Ｅ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される第２リンク体Ｅ５４２とを備える。

【２４７７８】

第１リンク体Ｅ５４１は、一端側に円形状に開口され第１ベースＥ５１１の軸部Ｅ５１１ｅが挿入される被軸支部Ｅ５４１ａと、他端側の正面に円柱状に突設される連結軸Ｅ５４１ｂと、一端と他端との略中間位置から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突設され第１ベースＥ５１１の案内溝Ｅ５１１ｆに挿入される被案内部Ｅ５４１ｃと、を備える。

【２４７７９】

第２リンク体Ｅ５４２は、一端側に円形状に開口され第１リンク体Ｅ５４１の連結軸Ｅ５４１ｂが挿入される被軸支部Ｅ５４２ａと、他端側に円形状に開口され変位手段Ｅ５３０の軸部Ｅ５３４が挿入される被軸支部Ｅ５４２ｂと、その被軸支部Ｅ５４２ｂを中心とする湾曲した溝状に開口され、変位手段Ｅ５３０の軸部Ｅ５３５が挿入される案内溝Ｅ５４２ｃと、を備える。

【２４７８０】

よって、下変位ユニットＥ５００は、従動手段Ｅ５４０により第１ベースＥ５１１に軸支される被軸支部Ｅ５３１と異なる位置で変位手段Ｅ５３０を第１ベースＥ５１１に接続できるので、変位手段Ｅ５３０が張出位置に配置される際に第１ベースＥ５１１に対して変位手段Ｅ５３０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを従動手段Ｅ５４０により抑制できる。従って、張出位置において回転手段Ｅ５５０を回転させた際に、変位手段Ｅ５３０と共に回転手段Ｅ５５０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に揺れ動くことを抑制できる。その結果、回転手段Ｅ５５０の回転を遊技者に視認させやすくできる。

【２４７８１】

次いで、図３７３３を参照し、第１９３実施形態における第２球流下構造体Ａ２６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が左右方向に長い突部として形成される場合を説明したが、第１９３実施形態では、球の流下経路に沿って上流側突部Ａ２６１８が形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４７８２】

図３７３３は、図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９３実施形態における第２球流下構造体Ａ２６００の部分正面図である。

【２４７８３】

第２球流下構造体Ａ２６００は、球の流下経路に対応して湾曲（屈曲）しながら延びる形状で前方側に突出形成される突条としての上流側突部Ａ２６１８を備えており、代わりに傾斜突部Ａ６１８の形成が省略される。

【２４７８４】

上流側突部Ａ２６１８は、減速突部Ａ６１６と同程度の長さで前方へ向けて突設されており、予め球を開閉板Ａ６４１から離れる側（前方側）に寄せることができる。

【２４７８５】

即ち、落下する球に衝突して（せき止めて）方向を変えるのではなく、流下する球を開閉板Ａ６４１と衝突しない側（前方側）に位置させながら案内可能に構成される。これにより、球との衝突を抑制できるので、衝突により上流側突部Ａ２６１８が破損することを回避し易くすることができ、耐久性を向上させることができる。

【２４７８６】

開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃの全体を覆う（上面視で漏れなく重なる）形状ではないが、球が開閉板Ａ６４１と衝突することを避けるために必要十分な位置において突設形成されている。そのため、開閉板Ａ６４１を覆っていない位置（例えば、上流側突部Ａ２６１８と減速突部Ａ６１６との左右間位置）において上面視または斜め下方向視で、閉鎖状態（退避状態）において開閉板Ａ６４１の前端部（第１前後位置ＡＹ１１（図３７０２参照）よりも前方側に張り出す部位）が露出されるため、開閉板Ａ６４１の視認性を向上させることができる。

【２４７８７】

次いで、図３７３４を参照し、第１９４実施形態における第２球流下構造体Ａ３６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が形状固定の突部として形成される場合を説明したが、第１９４実施形態では、当接張出部Ａ３６１８が弾性変形により球を跳ね飛ばす態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４７８８】

図３７３４（ａ）及び図３７３４（ｂ）は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第１９４実施形態における第２球流下構造体Ａ３６００の部分断面図である。図３７３４（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）とされ、図３７３４（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）とされる。

【２４７８９】

第２球流下構造体Ａ３６００は、当接した球からの荷重により弾性変形可能に構成され弾性変形（弾性回復）に基づく荷重により球を変位させる当接張出部Ａ３６１８を備えており、代わりに傾斜突部Ａ６１８の形成が省略される。

【２４７９０】

当接張出部Ａ３６１８は、金属材料の薄板から形成されており、ベース部材Ａ６１０と受入箱部材Ａ６４５との間に挟み込まれる態様で支持される板状基部Ａ３６１８ａと、その板状基部Ａ３６１８ａの下端部から折曲され断面形状が逆Ｕ字のハーフパイプ形状とされる湾曲当接部Ａ３６１８ｂとを備え、略「ｈ」形状の断面で形成される。

【２４７９１】

当接張出部Ａ３６１８は、弾性変形されていない状態（図３７３４（ｂ）参照）におい

て傾斜突部Ａ６１８と同様の張出態様で前方へ向けて張り出している。金属材料から形成される別部材として構成することで、耐久性を向上させることができる。

【２４７９２】

また、当接張出部Ａ３６１８は、ベース部材Ａ６１０に対して着脱可能に構成されていることから、破損した場合には当接張出部Ａ３６１８のみを交換すれば足りるので、敢えて金属材料ではなく、光透過性（又は非透過性の）樹脂材料から構成するようにしても良い。この場合、材料コストを抑えることができる。

【２４７９３】

また、当接張出部Ａ３６１８の材料を、弾性係数が極端に高い材料（例えば、ゴム状の材料）を選定しても良い。この場合、球の前方への反発度合を高くすることができるので、当接張出部Ａ３６１８に必要とされる張出代を短くすることができ、開閉板Ａ６４１の先端よりも後方側までの張出で足りるようにできる。

【２４７９４】

当接張出部Ａ３６１８は、閉鎖状態（退避状態）の開閉板Ａ６４１の手前側を球が落下する場合において、その球との当接により球から受ける荷重により湾曲当接部Ａ３６１８ｂが弾性変形された場合に、開閉板Ａ６４１に球が当接しない状態（図３７３４（ａ）参照）の間に湾曲当接部Ａ３６１８ｂが弾性回復し、その弾性回復により球が開閉板Ａ６４１から離れる側（前方側）に変位される。これにより、球が開閉板Ａ６４１と衝突する事態を回避することができる。

【２４７９５】

即ち、湾曲当接部Ａ３６１８ｂの弾性回復時の弾性力により球を前方側に変位させる（跳ねさせる）ことで、開閉板Ａ６４１と球との当接を回避するものである。図３７３４（ａ）に図示されるように、湾曲当接部Ａ３６１８ｂの前方への張出先端部が、開閉板Ａ６４１の張出先端部よりも後方側に位置する場合を許容している。これにより、傾斜突部Ａ６１８のように形状が固定される場合に比較して、球の流下経路の経路幅（前後幅）を状況に応じて拡大させることができる分、球の流下抵抗が増大され難くすることができる。

【２４７９６】

湾曲当接部Ａ３６１８ｂに当接した後で開閉板Ａ６４１から離れる側（前方側）に変位された球は板状本体Ａ６３１の後側面に衝突するため、何ら対策なしでは、板状本体Ａ６３１で跳ね返った球が開閉板Ａ６４１に衝突する可能性がある。これに対し、本実施形態では、開閉板Ａ６４１の前方位置において板状本体Ａ６３１に球のバウンドに影響を与える補助シートＡ３６３８が貼り付けられている。

【２４７９７】

補助シートＡ３６３８は、球のバウンドを抑制し、且つ、滑りを良くする材質のものが選定される。これにより、板状本体Ａ６３１に衝突した球の跳ね返り量を低減することで、球が開閉板Ａ６４１と衝突する事態を回避し易くすることができると共に、開閉板Ａ６４１の先端側と補助シートＡ３６３８との間に球が挟まった場合であっても、球の滑り抵抗を低減することにより、対向部Ａ６４１ｃの傾斜に沿って球を下流側に流すことができ、球が開閉板Ａ６４１と補助シートＡ３６３８との間に挟まって停留する事態を避けることができる。

【２４７９８】

次いで、図３７３５を参照し、第１９５実施形態における第２球流下構造体Ａ４６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８の右端側の上下厚さが左右に亘って一定とされる場合を説明したが、第１９５実施形態では、傾斜突部Ａ６１８の右端側において上下方向の厚みが拡大される領域を有する態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４７９９】

図３７３５は、図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９５実施形態における第２球流下構造体Ａ４６００の部分正面図である。第２球流下構造体Ａ４６００は、上述した傾斜突部Ａ６１８と同様に形状維持範囲Ａ６１８ａ及び形状変化範囲Ａ６１８

ｂを有する傾斜突部Ａ４６１８を備える。
【２４８００】
傾斜突部Ａ４６１８は、形状維持範囲Ａ６１８ａと、形状変化範囲Ａ６１８ｂとを備え、傾斜突部Ａ４６１８が延びる方向であって開閉板Ａ６４１の上面に対して平行な方向に対して垂直な方向に向けて形状維持範囲Ａ６１８ａの右端部上面から上方へ向けて突設される案内突部Ａ４６１８ｃを備える。
【２４８０１】
即ち、傾斜突部Ａ４６１８は、正面視略Ｌ字形状で形成される。これにより、球の傾斜突部Ａ４６１８に対する到達位置が、球同士の衝突等によりイレギュラーな力が作用して右方側（形状維持範囲Ａ６１８ａ側）寄りとなる位置を流下する場合において、その球に対向する側（右側）から案内突部Ａ４６１８ｃが当接し、球に対して、開閉板Ａ６４１により球が案内される側向き（左側向き）の荷重を付与することで、球に対して左側向きの速度を生じさせることができ、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされる場合において、開閉板Ａ６４１が球を案内する側（左方側）への球の流下（移動）を円滑とすることができる。
【２４８０２】
これにより、球が傾斜突部Ａ４６１８に当接した後で右側に逸れて開閉板Ａ６４１の右方に脱落することで入賞検出センサＡＳＣ６４に案内されない状況が生じることを防止し、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされる場合における球の入賞検出センサＡＳＣ６４への案内を良好とさせることができる。
【２４８０３】
即ち、開閉板Ａ６４１の上面の傾斜に頼らずとも、案内突部Ａ４６１８ｃとの当接により球に対して左側向きの速度を与えることができるので、開閉板Ａ６４１に当接して初めて開閉板Ａ６４１の上面の傾斜により左側向きの速度が与えられる場合に比較して、開閉板Ａ６４１の上面における球の流下を滑らかとすることができ、開閉板Ａ６４１上で球が滞留したり停留したりする事態を避け易い。
【２４８０４】
また、閉鎖状態（退避状態）の開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に球が位置する場合に開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）へ向けて変位され、球が開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間に挟まれる場合においても、挟まれる場合における球の位置が案内突部Ａ４６１８ｃによって左側寄りの位置とされることにより、開閉板Ａ６４１と板状本体Ａ６３１との間隔が長い側で球が挟まれるようにすることができる。これにより、球を挟んだ際に開閉板Ａ６４１が受ける力（電動役物Ａ６４０ａの内部構成が受ける負荷）を低減させることができ、開閉板Ａ６４１（電動役物Ａ６４０ａ）の耐久性を向上させることができる。
【２４８０５】
なお、上述したように案内突部Ａ４６１８ｃは入賞検出センサＡＳＣ６４側への球の流下速度を加速させるように機能するが、場合によってはこれが過度に作用して、球の勢いがつきすぎて、入賞検出センサＡＳＣ６４への誤入球が頻発する状況が生じる可能性がある。この対策として、開閉板Ａ６４１の開放状態（張出状態）における姿勢を変化可能に構成しても良い。
【２４８０６】
例えば、閉鎖状態（退避状態）における姿勢に比較して、開放状態（張出状態）における姿勢を、起き上がり方向に角度を付けた姿勢（動作先端側が傾斜突部Ａ４６１８側に接近する側に変位された姿勢であって、カバー部材Ａ６３０からは離間される側に変位された姿勢）とすることが可能に構成しても良い。
【２４８０７】
この場合、開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１の上面に乗った球は、開閉板Ａ６４１の傾斜により後方側へ寄せられることになるので、球はベース部材Ａ６１０の前側面に擦れながら開閉板Ａ６４１上を転動され、減速突部Ａ６１６による減速の程度が大きくさ

れる。これにより、球の流下速度が過大とあることを防止することができる。
【２４８０８】
次いで、図３７３６から図３７３８を参照し、第１９６実施形態における第２球流下構造体Ａ５６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が単体で傾斜面を構成される場合を説明したが、第１９６実施形態では、傾斜突部Ａ５６１８と開閉板Ａ５６４１が共同で傾斜面を構成する場合がある態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２４８０９】
図３７３６は、図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９６実施形態における第２球流下構造体Ａ５６００の部分正面図である。
【２４８１０】
第２球流下構造体Ａ５６００は、上述した傾斜突部Ａ６１８と同様に形状維持範囲Ａ６１８ａを有すると共に形状変化範囲Ａ６１８ｂの一部を有する傾斜突部Ａ５６１８を備え、電動役物Ａ６４０ａが、上述した開閉板Ａ６４１の代わりに、開閉板Ａ６４１の構成に加えて転動面形成部Ａ６４１ａの上面から転動面形成部Ａ６４１ａの上面に対して垂直な方向に突設される対応突部Ａ５６４１ｍを有する開閉板Ａ５６４１を備える。
【２４８１１】
図３７３７及び図３７３８は、図３７３６のＢ１７ｍ－Ｂ１７ｍ線における第２球流下構造体Ａ５６００の部分断面図である。図３７３７では、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）が図示され、図３７３８では、電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）が図示される。
【２４８１２】
図３７３８に図示されるように、傾斜突部Ａ５６１８は、形状変化範囲Ａ６１８ｂにおいて前方から凹設形成される凹設部Ａ５６１８ｃを備えており、図３７３７に図示されるように、対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃに受け入れられるように構成されている。
【２４８１３】
対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃに受け入れられた状態において、傾斜突部Ａ６１８で上述した形状変化範囲Ａ６１８ｂの前側部の傾斜と同様の形状となるように対応突部Ａ５６４１ｍの前側部の形状が設計される。
【２４８１４】
即ち、電動役物Ａ６４０ａの閉鎖状態（退避状態）では、形状変化範囲Ａ６１８ｂと対応突部Ａ５６４１ｍの前側部とが同様の傾斜を構成する。
【２４８１５】
対応突部Ａ５６４１ｍは、傾斜突部Ａ５６１８に当接する直前における球の中心位置（図３７０４紙面上の位置）よりも左側において形成されている。これにより、傾斜突部Ａ５６１８に対する当接開始時においては、球は傾斜突部Ａ５６１８と当接し、対応突部Ａ５６４１ｍとは当接しない。これにより、対応突部Ａ５６４１ｍが球との衝突により破損する事態を回避することができる。
【２４８１６】
電動役物Ａ６４０ａの開放状態（張出状態）では、開閉板Ａ５６４１の上面において球を蛇行させる経路において、対応突部Ａ５６４１ｍの後側部と当接した球の流下位置が後ろ側に寄せられる一方で、凹設部Ａ５６１８ｃが形成されていることにより球の流下経路の前後幅が確保される。
【２４８１７】
これにより、右側の減速突部Ａ６１６との当接の時点から、減速突部Ａ６１６の前後幅ＡＷ０２（突設長さ全体）を球との当接が生じる範囲とすることができる。これにより、傾斜突部Ａ６１８として上述したように傾斜突部Ａ６１８が形状変化しない（傾斜突部Ａ５６１８のように開閉板Ａ５６４１の動作に基づいて球と当接可能な箇所（前面側）の形状が変化するようなことはない）場合に比較して、減速突部Ａ６１６による球の減速の作

用を増大させることができる。
【２４８１８】
なお、説明の便宜上、対応突部Ａ５６４１ｍの大きさを凹設部Ａ５６１８ｃに調度おさまる形状で構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設部Ａ５６１８ｃが対応突部Ａ５６４１ｍに比較して十分に大きな形状で構成されても良い。即ち、凹設部Ａ５６１８ｃと対応突部Ａ５６４１ｍとの間に十分な隙間が形成されるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ５６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）へ変化される際に対応突部Ａ５６４１ｍと凹設部Ａ５６１８ｃとの間で摩擦が生じて開閉板Ａ５６４１の動作が減速されることを回避することができる。
【２４８１９】
また、開閉板Ａ５６４１が閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ変化される場合の動作速度についても、同じことが言える。即ち、対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃの形成されるベース部材Ａ６１０から離間する側へ動作する場合の動作速度を高速化させることができ、開閉板Ａ５６４１の開放動作をスムーズにさせることができる。
【２４８２０】
次いで、図３７３９を参照し、第１９７実施形態における第２球流下構造体Ａ６６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が片面側のみに構成される場合を説明したが、第１９７実施形態では、傾斜突部Ａ６１８及び下側傾斜突部Ａ６６１８が上下両面側に配設される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２４８２１】
図３７３９は、図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第１９７実施形態における第２球流下構造体Ａ６６００の部分正面図である。
【２４８２２】
第２球流下構造体Ａ６６００は、傾斜突部Ａ６１８を備えると共に、その傾斜突部Ａ６１８の形状を上下反転させた下側傾斜突部Ａ６６１８が開閉板Ａ６４１を挟んで傾斜突部Ａ６１８の反対側に形成される。
【２４８２３】
下側傾斜突部Ａ６６１８は、傾斜突部Ａ６１８の下面が案内開口Ａ６１４の上縁下面と面一となる形状であることに対応し、上面が案内開口Ａ６１４の下縁上面と面一となる形状とされる。
【２４８２４】
下側傾斜突部Ａ６６１８が形成されていることで、開閉板Ａ６４１の下方に流れた球が跳ね戻った場合であっても、閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１の前端部は下側傾斜突部Ａ６６１８により下側から覆われているため、球が下方側から衝突することを防止することができる。即ち、跳ね戻った球が開閉板Ａ６４１の高さまで到達し得る場合であっても、球が開閉板Ａ６４１に衝突する事態の発生を回避することができる。
【２４８２５】
従って、跳ね戻った球が開閉板Ａ６４１に到達しないように余裕をもって流下領域の大きさ（前後幅や上下幅）を設計する場合に比較して、開閉板Ａ６４１の下側における流下領域の上下幅を抑制することができるため、結果として、開閉板Ａ６４１（電動役物Ａ６４０ａ）の配置を下方に寄せることができ、配置の自由度を向上させることができる。
【２４８２６】
開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃが、上側は傾斜突部Ａ６１８によって、下側は下側傾斜突部Ａ６６１８によって、球との衝突を回避するように構成されているため、球が何れの方向から開閉板Ａ６４１側に近づく場合であっても、閉鎖状態（退避状態）における開閉板Ａ６４１の対向部Ａ６４１ｃと球との衝突を避けることができる。
【２４８２７】
なお、開閉板Ａ６４１の右方には突部が形成されていないが、傾斜突部Ａ６１８と下側

傾斜突部Ａ６６１８との間隔が十分に短いことから、球が間に入り込むことを防ぐことができ、右方から開閉板Ａ６４１に近づく球と開閉板Ａ６４１との衝突も避けることができる。

【２４８２８】

次いで、図３７４０及び図３７４１を参照し、第１９８実施形態における第２球流下構造体Ａ７６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１よりも上方に配設される場合を説明したが、第１９８実施形態では、予備当接部Ａ７６３８が開閉板Ａ７６４１と同等の上下位置に配設される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４８２９】

図３７４０は、図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第１９８実施形態における第２球流下構造体Ａ７６００の部分断面図であり、図３７４１（ａ）及び図３７４１（ｂ）は、図３７４０のＢ１８ａ－Ｂ１８ａ線における第２球流下構造体Ａ７６００の部分断面図である。図３７４０のＢ１８ａ－Ｂ１８ａ線が示す断面は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線が示す断面に対応する。即ち、開閉板Ａ６４１，Ａ７６４１における同一の左右位置での断面とされる。図３７４１（ａ）では、電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）とされ、図３７４１（ｂ）では、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）とされる。

【２４８３０】

第２球流下構造体Ａ７６００は、傾斜突部Ａ６１８の形成が省略されており、上述したカバー部材Ａ６３０の代わりに、カバー部材Ａ６３０の有する構成に加えて、開閉板Ａ７６４１に当接する前に予め球を当接させる予備当接部Ａ７６３８が形成されるカバー部材Ａ７６３０を備える。

【２４８３１】

予備当接部Ａ７６３８は、カバー部材Ａ７６３０の板状本体Ａ６３１の後側面から後方へ向けてベース部材Ａ６１０の近傍まで複数の板形状で延設されている。その予備当接部Ａ７６３８との干渉を避ける位置において、開閉板Ａ７６４１は、予備当接部Ａ７６３８を受け入れ可能な大きさの切欠き部Ａ７６４１ｎを備える。開閉板Ａ７６４１は、切欠き部Ａ７６４１ｎを備える以外は、上述した開閉板Ａ６４１と同様の構成を備える。

【２４８３２】

予備当接部Ａ７６３８の配設位置は、上面が、開閉板Ａ７６４１の転動面形成部Ａ６４１ａの上面と面一となる位置に設定される。これにより、転動面が転動面形成部Ａ６４１ａの上面と予備当接部Ａ７６３８の上面とによって形成される場合において、上面の高さがずれている場合に比較して、球を滑らかに転動させることができる。

【２４８３３】

予備当接部Ａ７６３８の延設位置は、いずれかの予備当接部Ａ７６３８の板厚（左右幅）の内側に、予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１により形成される転動面に当接開始される当接位置（図３７０４に想像線で図示される球の下端部の位置）が含まれる態様で形成されている。これにより、予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１により形成される転動面に到達し流下される球の予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１との当接開始時においては、球はまず予備当接部Ａ７６３８と当接し、その前に開閉板Ａ７６４１の対向部Ａ６４１ｃと当接することが防止される。これにより、傾斜突部Ａ６１８の形成を省略しても、開閉板Ａ７６４１の対向部Ａ６４１ｃに球が衝突して破損する事態を回避することができる。

【２４８３４】

傾斜突部Ａ６１８の形成が省略されることにより、開閉板Ａ７６４１よりも上流側における流下経路の設計自由度を向上させることができる。即ち、ベース部材Ａ６１０に球が当接している状態において予備当接部Ａ７６３８及び開閉板Ａ７６４１により形成される転動面に球が到達する場合を構成することができる。

【２４８３５】

予備当接部Ａ７６３８の形状の設計は種々の態様で実現可能とされるが、本実施形態では予備当接部Ａ７６３８は、剛性を維持するのに十分な左右方向の厚み寸法（開閉板Ａ７６４１の厚み程度の寸法）を有し、上下方向の幅寸法が開閉板Ａ７６４１の厚みの４倍程度の長さで設計される。これにより、十分な強度を付与することができ、球の衝突による破損を防止することができる。

【２４８３６】

一方で、開閉板Ａ７６４１は厚みを増すことはしておらず、むしろ切欠き部Ａ７６４１ｎにより、開閉板Ａ６４１に比較して軽量化されている。そのため、駆動ソレノイドＡ６４２を流用した場合であっても、開閉動作速度を向上させることができる。

【２４８３７】

予備当接部Ａ７６３８はカバー部材Ａ７６３０に対して片持ちで支持される態様とされるところ、延設先端側が開閉板Ａ７６４１の切欠き部Ａ７６４１ｎと接している。そのため、球との衝突時に予備当接部Ａ７６３８の延設先端側が左右に変位して予備当接部Ａ７６３８が撓み変形する事態を回避し易くすることができる。

【２４８３８】

なお、説明の便宜上、予備当接部Ａ７６３８の左右方向の厚み寸法を切欠き部Ａ７６４１ｎに調度おさまる形状で構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切欠き部Ａ７６４１ｎが予備当接部Ａ７６３８に比較して十分に大きな形状で構成されても良い。即ち、切欠き部Ａ７６４１ｎと予備当接部Ａ７６３８との間に十分な隙間が形成されるようにしても良い。

【２４８３９】

この場合、開閉板Ａ７６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）へ変化される際に切欠き部Ａ７６４１ｎと予備当接部Ａ７６３８との間で摩擦が生じて開閉板Ａ７６４１の動作が減速されることを回避することができる。

【２４８４０】

また、開閉板Ａ７６４１が閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ変化される場合の動作速度についても、同じことが言える。即ち、開閉板Ａ７６４１の切欠き部Ａ７６４１ｎと予備当接部Ａ７６３８（の形成されるカバー部材Ａ７６３０）とが接近する側へ開閉板Ａ７６４１が動作する場合の動作速度を高速化させることができ、開閉板Ａ７６４１の開放動作をスムーズにさせることができる。

【２４８４１】

なお、予備当接部Ａ７６３８の剛性についての設計は、上述のように十分な剛性を維持する（略非変形とする）場合に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、予備当接部Ａ７６３８が、少なくとも一部において柔軟性（クッション性）の高い材料から形成されても良い。

【２４８４２】

即ち、少なくとも上面側において柔軟性（クッション性）の高い材料から形成されるようにしておけば、予備当接部Ａ７６３８に当接開始された球の勢いが予備当接部Ａ７６３８を構成する材料の変形により低減されるので、その後で球から開閉板Ａ７６４１に当接により伝達される荷重を低減させることができる。

【２４８４３】

次いで、図３７４２を参照し、第１９９実施形態における第２球流下構造体Ａ８６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８がベース部材Ａ６１０から僅かに張り出す場合を説明したが、第１９９実施形態では、傾斜延設部Ａ８６１８がカバー部材Ａ６３０付近まで張り出す態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４８４４】

図３７４２は、図３６９８のＢ１２ｍ－Ｂ１２ｍ線に対応する線における第１９９実施形態における第２球流下構造体Ａ８６００の部分断面図である。

【２４８４５】

第２球流下構造体Ａ８６００は、傾斜突部Ａ６１８の代わりに、右側の減速突部Ａ６１６の右方側において、正面視における傾斜突部Ａ６１８の外形形状で、カバー部材Ａ６３０近傍まで前方へ向けて延設される傾斜延設部Ａ８６１８を備える。

【２４８４６】

傾斜延設部Ａ８６１８は、換言すれば、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０との間における球の通過領域の幅方向（前後方向）に亘って形成されるものであり、傾斜延設部Ａ８６１８とカバー部材Ａ６３０との隙間（前後隙間）における球の通過を防止する。

【２４８４７】

傾斜延設部Ａ８６１８は、前後に延びる板状部であって、その上面が、開閉板Ａ６４１の上面と平行となる傾斜面として形成される。傾斜延設部Ａ８６１８に球が到達した場合、傾斜延設部Ａ８６１８の傾斜に沿って左方へ流れた球が傾斜延設部Ａ８６１８から脱落する場合に、開閉板Ａ６４１が開放状態となっていれば、その脱落した球は開閉板Ａ６４１の上面を転動する。

【２４８４８】

この場合における球の開閉板Ａ６４１上における転動開始位置は、傾斜延設部Ａ８６１８から脱落した位置（左側の位置）とされるため、開閉板６４１の対向部Ａ６４１ｃとして最も前方に張り出している右端部に球が衝突することが傾斜延設部Ａ８６１８により防止される。これにより、開閉板Ａ６４１の破損を防止することができる。

【２４８４９】

傾斜延設部Ａ８６１８の上面の水平線に対する傾斜角度が、開閉板Ａ６４１の上面の水平線に対する傾斜角度と同様に設定されており、開閉板Ａ６４１に球が到達する前において、開閉板Ａ６４１上を転動される場合の加速度と同様の加速度を球に付与することができる。これにより、球の流下を滑らかにすることができる。

【２４８５０】

傾斜延設部Ａ８６１８は、板状本体Ａ６１１と同様に光透過性の樹脂材料により形成されているため、傾斜延設部Ａ８６１８と重なっている状態でも開閉板Ａ６４１を視認することが可能となっているが、遊技が繰り返されるに従って、球の衝突による擦れ跡が傾斜延設部Ａ８６１８の上面に増えることで、視認性が低下する。また、擦れ跡が過度に増加した場合には、傾斜延設部Ａ８６１８に疲労が蓄積し、破損する可能性があり、更に遊技を繰り返すと開閉板Ａ６４１を破損させる可能性が有る。

【２４８５１】

本実施形態では、傾斜延設部Ａ８６１８の擦れ跡の形成度合が過度に増えた場合に開閉板Ａ６４１の視認性を敢えて低下させることで、開閉板Ａ６４１の動作状態の把握をし難くし、遊技者が遊技の継続を断念するように仕向けることができるように構成している。これにより、遊技中において傾斜延設部Ａ８６１８が破損する事態の発生を回避し易くしている。

【２４８５２】

また、傾斜延設部Ａ８６１８のように正面視で視認可能な位置で擦れ跡の形成度合を確認できるようにすることで、ホール店員はメンテナンス時期を容易に把握することができる。そのため、傾斜延設部Ａ８６１８が破損する前の取り替えを促進させることができる。

【２４８５３】

次いで、図３７４３から図３７４５を参照し、第２００実施形態における第２球流下構造体Ａ９６００について説明する。上記第１９２実施形態では、傾斜突部Ａ６１８と開閉板Ａ６４１とが非当接とされる場合を説明したが、第２００実施形態では、当接張出部Ａ３６１８と開閉板Ａ９６４１とが当接される態様で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２４８５４】

図３７４３（ａ）及び図３７４３（ｂ）は、図３６９８のＢ１４ａ－Ｂ１４ａ線に対応する線における第２００実施形態における第２球流下構造体Ａ９６００の部分断面図であ

り、図３７４４は、図３６９８の範囲Ｂ１６ｍに対応する範囲における第２球流下構造体Ａ９６００の部分正面図であり、図３７４５は、図３７４４のＢ１９ｍ－Ｂ１９ｍ線における第２球流下構造体Ａ９６００の部分断面図である。

【２４８５５】

図３７４３（ａ）では、開閉板Ａ９６４１の閉鎖状態（退避状態）が図示され、図３７４３（ｂ）、図３７４４及び図３７４５では、開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）が図示される。

【２４８５６】

第２球流下構造体Ａ９６００は、上述した当接張出部Ａ３６１８がベース部材Ａ９６１０に備えられており、開閉板Ａ９６４１を備える。開閉板Ａ９６４１は、左右幅の略中間位置において、干渉突部Ａ６４１ｂと同様に上方に突設される上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと、その上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの下流側に形成されており通過した球を順傾斜底面部Ａ９６３２ｇへ向けて流下させる空隙部Ａ９６４１ｄと、当接張出部Ａ３６１８の湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合され得る被嵌合突部Ａ９６４１ｐと、を備える。被嵌合突部Ａ９６４１ｐは、樹脂材料から一体成形されている。

【２４８５７】

ベース部材Ａ９６１０は、当接張出部Ａ３６１８の端部において上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと対向配置される位置に形成される対向凹部Ａ９６２２と、調整可能部材Ａ９６３５を調整可能に支持する調整支持部Ａ９６２５と、を備える。

【２４８５８】

対向凹部Ａ９６２２は、正面視において上流側干渉突部Ａ９６４１ｂを内側に位置させる大きさで形成される。これにより、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの移動幅がベース部材Ａ９６１０の板状本体Ａ６１１の前側面よりも前方の範囲に制限されることを避けることができる（上流側干渉突部Ａ９６４１ｂを対向凹部Ａ９６２２に進入させることで板状本体Ａ６１１の前側面との当接が回避される）。

【２４８５９】

対向凹部Ａ９６２２は、球の直径よりも小さな左右幅で形成される。これにより、球が対向凹部Ａ９６２２に嵌り込み、開閉板Ａ９６４１の後退動作（閉鎖方向への動作）が球との当接により阻害される事態が生じることを避けることができる。

【２４８６０】

ベース部材Ａ９６１０の前方にはカバー部材Ａ９６３０が対向配置される。カバー部材Ａ９６３０は、ベース部材Ａ９６１０の調整支持部Ａ９６２５に支持される調整可能部材Ａ９６３５と、その調整可能部材Ａ９６３５の前側位置において板状本体Ａ６３１に形成される開口部Ａ９６３１ｂと、その開口部Ａ９６３１ｂを閉塞可能な態様で脱着可能に構成される透明蓋部材Ａ９６３８と、を備える。

【２４８６１】

カバー部材Ａ９６３０に形成される減速突部Ａ６３６は、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと正面視で重ならない位置まで、下端部の位置が挙げられる。即ち、長手方向の寸法が若干短い態様で構成される。この場合における下端部の位置は、開閉板Ａ９６４１の上面を転動する球の中心の高さよりも高くされており、開閉板Ａ９６４１の上面に当接している限りにおいて球の前端部位が減速突部Ａ６３６と当接することが回避される。一方で、球が開閉板Ａ９６４１の上面において跳ねるような場合には、球の前端部位が減速突部Ａ６３６と当接される。

【２４８６２】

即ち、減速突部Ａ６３６は、開閉板Ａ９６４１に当接しながら転動する球には作用せず（減速させず）、開閉板Ａ９６４１の上面において跳ねる球には作用する（減速させる）ように機能する。

【２４８６３】

パチンコ機Ａ１０の設置状態における傾斜（寝かせ）の程度が一定ではないことや、遊技領域に発射された球がある程度ランダムな経路を通り開閉板Ａ９６４１に到達するとい

う事情もあり、開閉板Ａ９６４１に到達する場合における球の位置や速度にはバラつきがあり、開閉板Ａ９６４１に到達した後の流下態様も変化し得る。

【２４８６４】

開閉板Ａ９６４１に到達した球が空隙部Ａ９６４１ｄの上方を飛び越えて入賞検出センサＡＳＣ６４に入賞する事態が頻繁に生じる事態を避けることが好ましい場合において、全ての球の流下速度を抑制してしまうと、球の流下の勢い自体が低減され見映えが悪くなるし、遊技自体が緩慢になり遊技者に飽きられ易くなる可能性が有る。

【２４８６５】

本実施形態では、開閉板Ａ９６４１に当接しながら転動する球には作用せず（減速させず）、開閉板Ａ９６４１の上面に対して浮き上がっている球には作用する（減速させる）ように減速突部Ａ６３６を機能させることで、空隙部Ａ９６４１ｄの上方を飛び越える可能性が高い球についてのみ球の速度を抑制するようになっており、開閉板Ａ９６４１の上面を転動する球の勢いまでも低減させる場合に比較して、球の勢いを高く維持させることができるので、球に注目する遊技者の興趣の向上を好適に図ることができ、次々に到達する球に注目させることで遊技者を遊技に集中させることができる。

【２４８６６】

調整可能部材Ａ９６３５は、光透過性の樹脂材料から形成されており、後端部が調整支持部Ａ９６２５に支持され前後方向に延びる支持腕部Ａ９６３５ａと、その支持腕部Ａ９６３５ａの前端部に固定され後端側の形状が突条部Ａ６３５と同様の形状となるように構成される被支持突部Ａ９６３５ｂと、を備え、略Ｌ字形状（図３７４５参照）の部材として構成される。調整可能部材Ａ９６３５が透過性の部材として構成されることにより、開閉板Ａ９６４１の下流側を流下する球が調整可能部材Ａ９６３５と重なる場合にも、球の視認性が低下することを避けることができる。

【２４８６７】

支持腕部Ａ９６３５ａは、通常は調整支持部Ａ９６２５に支持されることで変位不能に固定される。一方、調整支持部Ａ９６２５による支持腕部Ａ９６３５ａの保持力を超える力を調整可能部材Ａ９６３５に付加することで、長孔状に形成される調整支持部Ａ９６２５の長手方向（正面視で被支持突部Ａ９６３５ｂの延びる方向に対して直角に交差する方向）に沿って支持腕部Ａ９６３５ａの位置を変化させることができ、これにより被支持突部Ａ９６３５ｂの上下位置を変化させることができる。これにより、開閉板Ａ９６４１と被支持突部Ａ９６３５ｂとの間隔（上下間隔）を変化させることができ、被支持突部Ａ９６３５ｂに当接した球の開閉板Ａ９６４１との衝突し易さ（衝突頻度）を変化させることができる。

【２４８６８】

メンテナンス等において、調整可能部材Ａ９６３５の配置を調整する際には、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外すことにより、カバー部材Ａ９６３０をベース部材Ａ９６１０に取り付けた状態において開口部Ａ９６３１ｂを通して調整可能部材Ａ９６３５に力を加えることができる。これにより、メンテナンス作業の効率を向上させることができる。

【２４８６９】

被支持突部Ａ９６３５ｂが調整可能部材Ａ９６３５の一部としてベース部材Ａ９６１０に支持されているため、被支持突部Ａ９６４５ｂが透明蓋部材Ａ９６３８の後方に位置する位置関係において、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外して調整可能部材Ａ９６３５の位置を調整したり、破損している場合には代用品と取り替えたりすることが容易にできる。

【２４８７０】

即ち、上述の第１９２実施形態のようにカバー部材Ａ６３０に突条部Ａ６３５が形成される場合には、突条部Ａ６３５が破損したらカバー部材Ａ６３０自体を取り替える必要があったところ、本実施形態によれば、調整可能部材Ａ９６３５のメンテナンスを行えば十分であり、カバー部材Ａ９６３０や透明蓋部材Ａ９６３８については、調整可能部材Ａ９６３５が破損した場合であっても繰り返し流用することが可能となる。これにより、メンテナンスに要する工数を低減することができ、部材の取り替えも含めたランニングコスト

を低減することができる。
【２４８７１】
透明蓋部材Ａ９６３８は、後方側が視認可能となるように光透過性を有するよう構成されていればよく、素材は種々の態様が例示される。即ち、素材は樹脂材料でも良いし、ガラス材料でも良いし、その他の材料でも良い。
【２４８７２】
表面成形の態様についても種々の態様が例示される。例えば、前後面が平滑面とされた態様でも良いし、前後いずれかの面に凹凸が形成され光が照射された場合に図形が浮かび上がる態様（所謂イルミネーションプレート）に構成されていても良いし、小さな（球の直径よりも小さな）貫通孔が形成された態様でも良いし、これらの組合せでも良い。
【２４８７３】
透明蓋部材Ａ９６３８がカバー部材Ａ９６３０に取り付けられた状態において、被支持突部Ａ９６３５ｂの前端部は、透明蓋部材Ａ９６３８に対して非当接とされる（若干の間隔が空けられる）。これにより、調整可能部材Ａ９６３５の配置の調整を実行した後で開口部Ａ９６３１ｂを閉塞する態様で透明蓋部材Ａ９６３８をカバー部材Ａ９６３０に取り付けた場合において、透明蓋部材Ａ９６３８との当接により調整可能部材Ａ９６３５の調整がずれる事態を避けることができる。
【２４８７４】
なお、被嵌合突部Ａ９６４１ｐを棒状金属部材から構成し、開閉板Ａ９６４１に嵌合により固定しても良い。この場合、被嵌合突部Ａ９６４１ｐが割れたり欠けたりすることを防止でき、耐久性を向上させることができる。
【２４８７５】
開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）とされると、被嵌合突部Ａ９６４１ｐが湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合されることで、開閉板Ａ９６４１の停止位置が安定される。これにより、動作停止直後に勢いを逃がすことができずにバタつく変位態様を抑制することができ、開閉板Ａ９６４１の開閉動作の間隔を短く設定しても動作不良を生じさせないようにすることができる。
【２４８７６】
球が湾曲当接部Ａ３６１８ｂに当接することによりＵ字部分が前後方向で押しつぶされると（図３７３４（ａ）参照）、湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合されている被嵌合突部Ａ９６４１ｐが、開閉板Ａ９６４１のがたつきの範囲内で押し下げられることで、嵌合が外れる。即ち、当接張出部Ａ３６１８から離間する側に開閉板Ａ９６４１が傾倒変位（回転動作）して、嵌合が外れる。
【２４８７７】
当接張出部Ａ３６１８と開閉板Ａ９６４１との間（上下間）には開閉板Ａ９６４１の動作を阻害しない程度の隙間が開閉板Ａ９６４１の幅方向（開閉板Ａ９６４１の動作方向と交差する方向）に沿って形成されており、その隙間は、開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）でも閉鎖状態（退避状態）でも球の直径よりも小さくされるところ、当接張出部Ａ３６１８から離間する側に開閉板Ａ９６４１が傾倒変位（回転動作）した場合における隙間も、同様に球の直径よりも小さくされる。これにより、球が開閉板Ａ９６４１と当接張出部Ａ３６１８との間に挟まって動作不良を生じる事態を回避することができる。
【２４８７８】
本実施形態では、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁されても、被嵌合突部Ａ９６４１ｐが当接張出部Ａ３６１８に嵌合されている間は閉鎖状態（退避状態）で維持される。球が当接張出部Ａ３６１８に当接し、被嵌合突部Ａ９６４１ｐの嵌合が外れることで、開放状態（張出状態）へ向けての動作が開始される。これにより、球の到達と開閉板Ａ９６４１の動作とを連続的に生じさせることができ、遊技者の興趣を高めることができる。
【２４８７９】
この場合、球の到達タイミングと開閉板Ａ９６４１の動作タイミングとが対応する。即ち、開閉板Ａ９６４１の前方位置（板状本体Ａ６３１との間の位置）に球が存在しない状

態で開閉板Ａ９６４１の動作が開始され（図３７４３（ａ）参照）、動作後において球が開閉板Ａ９６４１の上面に位置されるので（図３７４３（ｂ）参照）、球が開閉板Ａ９６４１と板状本体Ａ６３１との間に挟まる事態を避けることができる。

【２４８８０】

これは、球が当接張出部Ａ３６１８と当接する際に、球の中心よりも下側において当接張出部Ａ３６１８が球に当接することから、球に与えられる荷重が、当接位置における球の外形に対する接線と垂直な方向、即ち、前方成分だけでなく上方成分も有する方向とされることによっても促進される。即ち、重力方向とは逆方向の成分を有することで、球の流下を遅らせる方向の荷重が球に対して与えられることから、開閉板Ａ９６４１が開放動作される前に球が急速に落下して開閉板Ａ９６４１と板状本体Ａ６３１との間に挟まる事態の発生を避けることができる。

【２４８８１】

ベース部材Ａ９６１０とカバー部材Ａ９６３０との間に構成される流下経路において、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされ、開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）とされている場合に当接張出部Ａ３６１８に到達し当接した球は、開閉板Ａ９６４１の上面を転動されることなく、開閉板Ａ９６４１の対向部Ａ６４１ｃの動作方向で対向部Ａ６４１ｃに対向する位置（対向部Ａ６４１ｃの前方側）を流下し、延設形成部Ａ９６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃとして形成される逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの上面を転動する。

【２４８８２】

逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒは、右方側へ向けて下がる傾斜面として形成されており、到達した球が右側の球案内部Ａ６２１として構成される不利側流入口Ａ９６２１ａを通過して遊技領域から排出される。

【２４８８３】

本実施形態では、球案内部Ａ６２１は、流入した球に基づいて遊技者が得られる利益に図柄の抽選が含まれない不利側流入口Ａ９６２１ａと、その不利側流入口Ａ９６２１ａよりも遊技者が得られる利益が大きく設定される流入口であって、流入した球に基づいて遊技者が得られる利益に図柄の抽選が含まれる有利側流入口Ａ９６２１ｂと、を備える。

【２４８８４】

なお、不利側流入口Ａ９６２１ａと有利側流入口Ａ９６２１ｂとの構成は、種々の態様が例示される。例えば、不利側流入口Ａ９６２１ａに流入した球を検出可能な検出センサや、有利側流入口Ａ９６２１ｂに流入した球を検出可能な検出センサが、それぞれ配設されるように構成しても良いし、検出センサを配設しない流入口を設けても良い。

【２４８８５】

また、不利側流入口Ａ９６２１ａと有利側流入口Ａ９６２１ｂとの優劣は、抽選の獲得以外で設定されるようにしても良い。例えば、不利側流入口Ａ９６２１ａも有利側流入口Ａ９６２１ｂも、流入した球に基づいて遊技者が得られる利益に図柄の抽選が含まれない（又は、含まれる）ことは共通とされる一方で、不利側流入口Ａ９６２１ａに球が流入した場合に遊技者に払い出される払出球よりも、有利側流入口Ａ９６２１ｂに球が流入した場合に遊技者に払い出される払出球の方が多くなるように設定しても良い。

【２４８８６】

ベース部材Ａ９６１０とカバー部材Ａ９６３０との間に構成される流下経路において、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁されており、球が当接張出部Ａ３６１８に球が当接した場合において、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）へ向けて動作された場合には、その球は開閉板Ａ９６４１の上面を転動して、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの下流側に形成される空隙部Ａ９６４１ｄを流下して、延設形成部Ａ９６３２の主経路形成部Ａ６３２ｃとして形成される順傾斜底面部Ａ９６３２ｇの上面を転動する。このように、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）であるか閉鎖状態（退避状態）であるかに対応して、球が流下される流下経路が異なるように構成される。

【２４８８７】

空隙部Ａ９６４１ｄは、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂと干渉突部Ａ６４１ｂとの間にお

いて、球の直径よりも大きな左右幅の矩形状で後方側へ向けて凹設形成されており、開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）においてカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間の間隔が球の直径よりも大きな寸法で構成される。

【２４８８８】

順傾斜底面部Ａ９６３２ｇは、左方側へ向けて下がる傾斜面として形成されており、到達した球が左側の球案内部Ａ６２１として構成される有利側流入口Ａ９６２１ｂを通過して遊技領域から排出される。

【２４８８９】

これにより、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされる場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球により遊技者が得られる利益よりも、駆動ソレノイドＡ６４２が励磁されている場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球により遊技者が得られる利益の方が大きくなるように構成される。

【２４８９０】

空隙部Ａ９６４１ｄを流下した球は、開閉板Ａ９６４１よりも下流側に配置される突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂに当接しながら流下し、有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内される。

【２４８９１】

なお、本実施形態では、有利側流入口Ａ９６２１ｂに全ての球が案内されるのではなく、一部の球は突設部Ａ６１５の左端から逸れて第２球流下構造体Ａ９６００から排出され、アウト口Ｈ７１（図３６９２参照）を通り遊技領域から排出されるよう構成されるが、空隙部Ａ９６４１ｄを流下した全ての球が有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内されるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の空隙部Ａ９６４１ｄの注目力をより向上させることができる。

【２４８９２】

突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂに衝突した際、球は跳ね返りにより流下方向が切り替えられることになるが、上向きに跳ね返る場合において開閉板Ａ９６４１の下面（裏面）に衝突し得る。これは、より上方位置にある被支持突部Ａ９６３５ｂに衝突した球において、より生じ易い。

【２４８９３】

これに対し、開閉板Ａ９６４１の空隙部Ａ９６４１ｄの動作方向側端部（前側端部）および幅方向側端部（左右側端部）において下面側が面取り形成されていることから、衝突した球が開閉板Ａ９６４１の上方側に戻されることなく、再度下方へ戻され、有利側流入口Ａ９６２１ｂへ向けて流下されることとなる。これにより、突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂが形成されている状況下においても、球の有利側流入口Ａ９６２１ｂへの案内を良好に生じさせることができる。

【２４８９４】

なお、順傾斜底面部Ａ９６３２ｇの上方位置において突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂが形成される一方、逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの上方位置においては突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂの形成が省略されるように構成することも可能である。

【２４８９５】

この場合、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされる場合に当接張出部Ａ３６１８に到達して当接した場合の球が、突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂに当接して跳ね返ること自体を避けることができ、跳ね返った球が開閉板Ａ９６４１の対向部Ａ６４１ｃに衝突することによる開閉板Ａ９６４１の破損を避けることができる。

【２４８９６】

また、突設部Ａ６１５や突条部Ａ６３５に当接して跳ね返った球が後続の球と衝突し、その衝突により球同士が弾け飛ぶことにより、球が有利側流入口Ａ９６２１ｂ側に案内されるイレギュラー入賞を避けることができる。

【２４８９７】

更に、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされる場合に当接張出部Ａ３６１８に到達し

て当接した場合の球が、突設部Ａ６１５や被支持突部Ａ９６３５ｂと当接する態様で左下傾斜に沿って転動することで、逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの左端を過ぎて順傾斜底面部Ａ９６３２ｇに到達する事態を避けることができる。これにより、駆動ソレノイドＡ６４２が非励磁とされ、開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）で維持される場合において、球が有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内されるイレギュラー入賞を避けることができる。

【２４８９８】

開閉板Ａ９６４１は、後端側において棒状に形成される支持棒状部Ａ９６４１ｊと、その支持棒状部Ａ９６４１ｊに回転動作可能に支持される回転動作部Ａ９６４１ｒの回転先端側に配設される質量部Ａ９６４１ｑと、を備える。

【２４８９９】

質量部Ａ９６４１ｑは、開閉板Ａ９６４１の閉鎖状態（退避状態）において動作範囲の下端に位置し（図３７４３（ａ）参照）、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）へ動作されると回転動作部Ａ９６４１ｒが回転動作されることに伴い上方側へ変位される（図３７４３（ｂ）参照）。

【２４９００】

開閉板Ａ９６４１の開放状態（張出状態）において、質量部Ａ９６４１ｑは自重により動作範囲の下端へ向けて付勢される。即ち、開閉板Ａ９６４１の質量部Ａ９６４１ｑの自重が、開閉板Ａ９６４１を閉鎖状態（退避状態）側へ動作させる方向に作用する。

【２４９０１】

質量部Ａ９６４１ｑは、開閉板Ａ９６４１の退避位置よりも後方側（奥側）に位置されており、流下する球が衝突しない配置とされている。そのため、球との衝突により質量部Ａ９６４１ｇの破損が生じることを回避することができ、質量部Ａ９６４１ｑによる付勢を長期にわたり生じさせることができる。

【２４９０２】

本実施形態では、駆動ソレノイドＡ６４２の制御が、励磁と非励磁との切り替えではなく、強励磁状態と弱励磁状態とで切り替えられる。強励磁状態では、開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）から開放状態（張出状態）へ向けて動作され、開放状態（張出状態）で維持される。一方、弱励磁状態では、コイルスプリングＡ６４２ｂの付勢力と質量部Ａ９６４１ｑの自重による荷重との合力よりも励磁による電磁力の方が若干低い程度となるように制御される。そのため、弱励磁状態とされた場合に、開閉板Ａ９６４１は開放状態（張出状態）から即座に動作するのではなく、閉鎖状態（退避状態）へ向けてゆっくりと動作する。

【２４９０３】

この場合において、支持棒状部Ａ９６４１ｊに支持される質量部Ａ９６４１ｑの変位の方向（向き）は、閉鎖状態（退避状態）への動作開始時の方が、閉鎖状態（退避状態）到達時よりも、鉛直方向寄りとされるので、閉鎖状態（退避状態）に近づく程、質量部Ａ９６４１ｑの自重の影響が小さくなり、開閉板Ａ９６４１の（前後方向）動作の動作速度が遅くなる。

【２４９０４】

開閉板Ａ９６４１は、干渉突部Ａ６４１ｂと同様の形状で、左右幅の略中間位置において上方に突設される上流側干渉突部Ａ９６４１ｂを備える。開閉板Ａ９６４１が閉鎖状態（退避状態）へ向けてゆっくりと動作する場合において、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの後方側に球が位置すると、球からの荷重が開閉板Ａ９６４１を動作させる力に対抗して、開閉板Ａ９６４１の動作を阻害し、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）まで開けられる。

【２４９０５】

そのため、開閉板Ａ９６４１が弱励磁状態に切り替えられた場合であっても、球を絶え間なく開閉板Ａ９６４１の上面に到達させることにより、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）とされる期間を引き延ばすことができる。即ち、開閉板Ａ９６４１へ向けて短い間隔で球を発射することで、開閉板Ａ９６４１に多くの球を案内させる可能性が高まる

ことから、球を一発ずつ発射する単発打ちよりも、球を打ちっぱなしにする遊技を遊技者に実行させるように仕向けることができる。これにより、遊技者が球を変則的に発射する遊技を抑制することができる。

【２４９０６】

上流側干渉突部Ａ９６４１ｂは、開閉板Ａ９６４１に当接して転動する球に対向される位置に形成される傾斜面部（動作方向に対して傾斜する面）である上流側受部Ａ９６４１ｂ１と、開閉板Ａ９６４１を転動した球（下流側の球）に対向される位置に形成される平面部（動作方向に沿う面部）である逆流防止部Ａ９６４１ｂ２と、を備える。

【２４９０７】

上流側受部Ａ９６４１ｂ１は、開閉板Ａ９６４１の動作方向に対して傾斜する面であるため、球からの荷重を受けた場合に、その荷重により開閉板Ａ９６４１が動作され易いように構成される。動作され易い方向は傾斜の向きに対応しており、この傾斜の向きは任意に設定可能である。本実施形態では、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）側へ向けて動作され易いようにする傾斜が形成される。

【２４９０８】

一方で、逆流防止部Ａ９６４１ｂ２は、上流側受部Ａ９６４１ｂ１よりも下流側に形成され開閉板Ａ９６４１の動作方向に沿う方向に延設される部分（本実施形態では平面部）なので、球からの荷重は開閉板Ａ９６４１の動作方向と直交する方向に生じるため、球からの荷重を受けたとしても、その荷重による開閉板Ａ９６４１の動作（例えば、開放状態（張出状態）側へ向けた動作）が生じ難い。

【２４９０９】

これにより、空隙部Ａ９６４１ｄ側に流下した球が逆流して上流側干渉突部Ａ９６４１ｂ側に接近して衝突する事象が生じたとしても、逆流防止部Ａ９６４１ｂ２に対して球から与えられる荷重により開閉板Ａ９６４１が押し開けられる事態を避け易くすることができる。なお、逆流防止部Ａ９６４１ｂ２は平面部に限られるものではなく、例えば、湾曲面でも良いし、棒状部の一部でも良いし、階段状（段付き棒状）に形成される部分でも良い。

【２４９１０】

開放状態（張出状態）の開閉板Ａ９６４１の上面を転動する球が、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂの後面側を通過する場合において、通常の速度で流下する球は空隙部Ａ９６４１ｄを通り有利側流入口Ａ９６２１ｂに案内される態様で流下する一方で、通常の速度を超える速度（例えば、最大速度）で流下する球は空隙部Ａ９６４１ｄの上側を左方に通過し（飛び越え）、上流側干渉突部Ａ９６４１ｂからの距離が空隙部Ａ９６４１ｄの下方領域よりも長い（離れた）位置に配設される第２入賞口Ｈ６４０を通過する。

【２４９１１】

即ち、開閉板Ａ９６４１に到達した球の流下経路が、球の流下する速度に対応して複数態様生じ得るため、開閉板Ａ９６４１が開放状態（張出状態）であれば到達した球の流下経路が一様とされる場合に比較して、開閉板Ａ９６４１に到達した球に対する注目力を向上させることができる。

【２４９１２】

透明蓋部材Ａ９６３８は、左側の縁部が入賞検出センサＡＳＣ６４の近傍に位置し、左下側の角部が有利側流入口Ａ９６２１ｂよりも下方に位置することで、有利側流入口Ａ９６２１ｂの正面側を塞ぐ構成とされる。これにより、有利側流入口Ａ９６２１ｂに球詰まりが生じて、球が積み重なって開閉板Ａ９６４１に当接し、動作に影響を与える事態が生じても、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外すことで球の滞留を解除して、開閉板Ａ９６４１の動作不良を容易に解消することができる。

【２４９１３】

なお、右側の不利側流入口Ａ９６２１ａにおいては、その真上位置に開閉板Ａ９６４１が位置しないことから、球の滞留により開閉板Ａ９６４１に影響を与える可能性が低いことを考慮して、正面視における透明蓋部材Ａ９６３８の外方に位置させた。これにより、

透明蓋部材Ａ９６３８の小形化を図ることができる。
【２４９１４】
　また、透明蓋部材Ａ９６３８は、開閉板Ａ９６４１の正面側を塞ぐ大きさで形成される。これにより、開閉板Ａ９６４１の前側端部と透明蓋部材Ａ９６３８との間で球が挟まれた場合であっても、透明蓋部材Ａ９６３８を取り外すことで球の挟まりを解消できる。
【２４９１５】
　次いで、図３７４６から図３７４９を参照して、第２０１実施形態における上変位ユニットＥ２１００について説明する。上記第１９２実施形態では、変位手段Ｅ３２０の姿勢が規定された状態で、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から中間位置または下降位置に変位（落下）される場合について説明したが、第２０１実施形態では、変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から中間位置または下降位置に変位（落下）した際にその姿勢を変更可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２４９１６】
　初めに、図３７４６を参照して、第２０１実施形態における上変位手段Ｅ２３００の全体構成について説明する。図３７４６は、第２０１実施形態における上変位手段Ｅ２３００の分解斜視図である。
【２４９１７】
　図３７４６に示すように、第２０１実施形態における上変位手段Ｅ２３００は、棒状に形成される駆動力伝達手段Ｅ３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続される変位手段Ｅ２３２０と、その変位手段Ｅ２３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側に接続される姿勢規定手段Ｅ２３３０と、変位手段Ｅ２３２０の背面側において正面視左側（矢印Ｌ方向側）に接続される従動装飾手段Ｅ３４０と、を主に備える。
【２４９１８】
　変位手段Ｅ２３２０は、駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続され、駆動力伝達手段Ｅ３１０を介して駆動力を第１伝達手段Ｅ２５０との間で伝達可能なベース体Ｅ２３２１と、そのベース体Ｅ２３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ２３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ２３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。
【２４９１９】
　ベース体Ｅ２３２１は、正面視において略菱形状の板から形成される。また、ベース体Ｅ２３２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ３２１ａ，Ｅ３２１ｃと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、背面側に溝状に凹設される揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆと、を備える。
【２４９２０】
　揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆは、後述する姿勢規定手段Ｅ２３３０に形成される揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が挿入される溝であり、姿勢規定手段Ｅ２３３０の外形よりも大きい溝幅で形成される。また、揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆは、軸支部Ｅ３２１ａの中心を軸とする湾曲状に形成される。
【２４９２１】
　姿勢規定手段Ｅ２３３０は、ベース手段Ｅ２００（図３７１３参照）に対する変位手段Ｅ２３２０の姿勢を規定するための部材であり、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１と、長手方向の他端側に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円柱状に突設される揺動用ピン支持部Ｅ２３３５と、前後方向に貫通形成され、正面視において略Ｌ字状の開口に形成される案内溝Ｅ３３３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から略角柱状に突出される変位規制部Ｅ３３４と、を備える。
【２４９２２】

揺動用ピン支持部Ｅ２３３５は、変位手段Ｅ２３２０のベース体Ｅ２３２１に形成される揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆに挿入されて、ベース体Ｅ２３２１に接続される部位であり、揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの溝幅よりも小さい直径の円柱状に形成される。これにより、第２０１実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、揺動用ピン支持部Ｅ２３３５に揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動させることで、駆動力伝達手段Ｅ３１０の位置を変更しなくても、変位手段Ｅ２３２０のベース体Ｅ２３２１の姿勢をベース手段Ｅ２００に対して変更可能とされる。

【２４９２３】

なお、揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆは、駆動力伝達手段Ｅ３１０の変位が停止された状態において、変位手段Ｅ２３２０の自重により揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの一方側に揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が維持されるように形成される。これにより、パチンコ機Ａ１０の外側から加わる外力により、変位手段Ｅ２３２０のベース体Ｅ２３２１がベース手段Ｅ２００に対してその姿勢を変更してしまうことを抑制できる。

【２４９２４】

次いで、図３７４７から図３７４９を参照して、第２０１実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位について説明する。図３７４７（ａ）及び図３７４７（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００を正面視した模式図であり、図３７４８（ａ）及び図３７４８（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００を正面視した模式図であり、図３７４９（ａ）及び図３７４９（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００を正面視した模式図である。

【２４９２５】

なお、図３７４７から図３７４９では、変位手段Ｅ２３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆが破線で図示されると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、係合部材Ｅ２９０、及び、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。また、図３７４７から図３７４９では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２４９２６】

また、図３７４７（ａ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態が図示され、図３７４７（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視左回りに第２回転位置まで回転した状態が図示され、図３７４８（ａ）及び図３７４８（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を正面視左回りで第２回転位置まで回転させた後、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置まで落下した後の状態が順に図示され、図３７４９（ａ）及び図３７４９（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を正面視左回りで第２回転位置まで回転させた後、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置まで落下した後の状態が順に図示される。

【２４９２７】

図３７４７に示すように、回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた場合には、図３７４７（ａ）に示す第１回転位置から図３７４７（ｂ）に示す第２回転位置まで回転体Ｅ２３４を回転させる直前まで係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００も同様に上昇位置に規制される。

【２４９２８】

また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることで、第１リンクＥ２４０の変位も規制されるため、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置に回転させた際に、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面から離間させることができる。

【２４９２９】
次に、図３７４７（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、上述したように、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間され、駆動モータＥＭ１の駆動力が非伝達とされるので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。

【２４９３０】
次に、図３７４８を参照して、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転させて、駆動モータＥＭ１の駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００に非伝達とした後、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００を上昇位置から中間位置に変位（落下）させた場合について説明する。

【２４９３１】
図３７４８（ａ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに当接することで、第１伝達手段Ｅ２５０の落下が規制され、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）も中間位置に配置される。

【２４９３２】
この場合、図３７４８（ｂ）に示すように、上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）が中間位置まで変位（落下）した衝撃により、変位手段Ｅ３２０に作用する慣性力で揺動用ピン支持部Ｅ２３３５に変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動させることができる。これにより、中間位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０の姿勢をベース手段Ｅ２００に対して変更することができる。

【２４９３３】
なお、図３７４８（ｂ）に示すように中間位置までの変位（落下）の慣性力によりベース手段Ｅ２００に対する姿勢が変更された変位手段Ｅ２３２０は、その自重により、図３７４８（ａ）に示す姿勢（即ち、中間位置に配置された姿勢）に戻され、その姿勢を維持することができる。

【２４９３４】
次に、図３７４９を参照して、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転させて、駆動モータＥＭ１の駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００に非伝達とした後、それら第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００を上昇位置から下降位置に変位（落下）させた場合について説明する。

【２４９３５】
図３７４９（ａ）に示すように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃが第２位置に配置される場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに非当接とされる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで落下させることが可能となり、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に配置される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０と共に落下する第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）も下降位置に変位（落下）される。

【２４９３６】
この場合、図３７４９（ｂ）に示すように、上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）を下降位置まで変位（落下）させた衝撃により、変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力で揺動用ピン支持部Ｅ２３３５に変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側

を摺動させることができる。これにより、下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０の姿勢をベース手段Ｅ２００に対して変更することができる。

【２４９３７】

なお、図３７４９（ｂ）に示すように中間位置までの変位（落下）の慣性力によりベース手段Ｅ２００に対する姿勢が変更された変位手段Ｅ２３２０は、その自重により、図３７４９（ａ）に示す姿勢（即ち、中間位置に配置された姿勢）に戻され、その姿勢を維持することができる。

【２４９３８】

従って、第２０１実施形態では、上記した第１９２実施形態のように、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）位置を変えるだけでなく、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更できるので、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４９３９】

即ち、上記第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の距離が変更されるだけであるので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の変位の態様を十分に変更できないという問題点があった。

【２４９４０】

これに対し、第２０１実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制または許容することで、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００（変位手段Ｅ３２０）の変位（落下）の距離を変更するだけでなく、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更できるので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位の態様を変更しやすくできる。その結果、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４９４１】

また、第２０１実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、当接部Ｅ４４２ｃにより第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）を規制して、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域の中央側に向けて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができる。そのため、変位手段Ｅ２３２０の変位に着目させやすくでき、限られたスペース（窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域）を有効に活用できる。

【２４９４２】

さらに、第２０１実施形態においては、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、変位手段Ｅ２３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の光の発光色および発光箇所が変更される。これにより、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）時に変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。その結果、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出効果を向上できる。

【２４９４３】

次いで、図３７５０から図３７５２を参照して、第２０２実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位態様について説明する。上記第２０１実施形態では、上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）が変位（落下）した際の慣性力を利用して変位（落下）後の変位手段Ｅ３２２０の姿勢を変化させる場合について説明したが、第２０２実施形態では、上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０を他の役物（第２０２実施形態では、下変位ユニットＥ５００）に衝突させて変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変化させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２４９４４】
図３７５０（ａ）及び図３７５０（ｂ）は、第２０２実施形態における上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ５００を正面視した模式図であり、図３７５１（ａ）及び図３７５１（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ５００を正面視した模式図であり、図３７５２（ａ）及び図３７５２（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ５００を正面視した模式図である。
【２４９４５】
なお、図３７５０から図３７５２では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。また、図３７５０から図３７５２では、変位手段Ｅ２３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆを破線で図示すると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、係合部材Ｅ２９０、及び、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃの外形が破線で図示される。
【２４９４６】
さらに、図３７５０（ａ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置に配置した状態が図示され、図３７５０（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から正面視左回りに第２回転位置まで回転した状態が図示され、図３７５１（ａ）及び図３７５１（ｂ）では、回転体Ｅ２３４を正面視左回りで第２回転位置まで回転させた後、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置まで落下する状態が順に図示され、図３７５２（ａ）及び図３７５２（ｂ）では、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置から下降位置まで落下する状態が順に図示される。
【２４９４７】
図３７５０から図３７５２に示すように、下変位ユニットＥ５００は、張出位置に配設されることで、回転手段Ｅ５５０が窓部Ｐ１４ｅの下方側から変位して窓部Ｐ１４ｅの内側に配置される。なお、張出位置において下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０は、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設されると共に、正面視における変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡と重なる位置に配設される。これにより、第２０２実施形態では、下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０が張出位置に配置される状態において、上変位ユニットの変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から下方に向かって変位（落下）させた場合に、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させることができる。以下では、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接について詳しく説明する。
【２４９４８】
まず、図３７５０に示すように、回転体Ｅ２３４を正面視左回りに回転させた場合には、図３７５０（ａ）に示す第１回転位置から図３７５０（ｂ）に示す第２回転位置まで回転体Ｅ２３４を回転させる直前まで係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ２３００も同様に上昇位置に規制される。
【２４９４９】
そして、図３７５０（ｂ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、上述したように、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間しているので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い上変位手段Ｅ２３００の変位手

段Ｅ２３２０も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。
【２４９５０】
次に、図３７５１を参照して、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から中間位置に変位（落下）させた場合について説明する。なお、第２０２実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、ベース体Ｅ２３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される基板Ｅ３２１ｈ（図３７２２参照）の発光手段Ｅ３２１ｈ１の光が正面側だけでなく、下方側にも向けて出射可能に構成される。図３７５１では、変位手段Ｅ２３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１が鎖線で図示されると共に、発光手段Ｅ３２１ｈ１から下方に向けて出射される光の方向が２点鎖線の矢印で図示される。
【２４９５１】
図３７５１（ａ）に示すように、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から中間位置に変位（落下）させた場合には、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面が当接部Ｅ４４２ｃに当接する直前（即ち、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置まで変位（落下）する直前）に、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０を、張出位置に配設される下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０の上方側に当接させることができる。
【２４９５２】
この当接により、図３７５１（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０の外縁に沿って転動しつつ中間位置に向かって変位（落下）することで、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変化される。この変位手段Ｅ２３２０の姿勢変化により、第１伝達手段Ｅ２５０の中間位置への変位（落下）を継続させて、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面を当接部Ｅ４４２ｃに当接させることができる。その結果、第１伝達手段Ｅ２５０の変位が中間位置で停止され、図３７５１（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変化された状態で変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）が規制される。
【２４９５３】
また、第２０２実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の上方側に当接させて、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域の中央側に向けて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができる。よって、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０の影響を受けずに落下するたする態様では、変位手段Ｅ２３２０が下降位置まで落下する態様となりがちであるのに対し、途中で回転手段Ｅ５５０に当接される態様では、窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域における幅方向中央側へ変位手段Ｅ２３２０が変位可能とされるので、変位手段Ｅ２３２０の変位に着目させやすくできる。その結果、限られたスペース（窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域）を有効に活用できる。
【２４９５４】
なお、第２０２実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、図３７５１（ａ）及び図３７５１（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変化されることで、発光手段Ｅ３２１ｈ１から下方に向けて出射される光の向きが下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０に向けられる。これにより、第２０２実施形態では、下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０の外面を上変位ユニットＥ１００の発光手段Ｅ３２１ｈ１の光により明るくしやすくできる。その結果、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを合わせた変位を遊技者に視認させやすくでき、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させることによる演出効果を向上できる。
【２４９５５】
次に、図３７５２を参照して、図３７５１（ｂ）に示す中間位置に第１伝達手段Ｅ２５０が配置された状態から、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂの下面と回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃとの当接を解除して、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで変位（落下）させる場合について説明する。

【２４９５６】
図３７５２に示すように、第２０２実施形態では、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に変位させて、回転部材Ｅ４４２を第１伝達手段Ｅ２５０の中間位置から下降位置への変位を許容した後、回転手段Ｅ５５０を正面視右回りに回転させることで、回転手段Ｅ５５０の上方側に当接する変位手段Ｅ２３２０を変位させて、変位手段Ｅ５３０の姿勢を変更させた状態で変位手段Ｅ５３０を下降位置まで落下させることができる。
【２４９５７】
即ち、第２０２実施形態では、図３７５２（ａ）に示すように、張出位置の回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させて変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更するため、第１伝達手段Ｅ２５０が中間位置に配置される場合に、変位手段Ｅ２３２０の一部が回転手段Ｅ５５０に載置された状態とされる。
【２４９５８】
そのため、回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に変位させて、回転部材Ｅ４４２を第１伝達手段Ｅ２５０の中間位置から下降位置への変位を許容したとしても、変位手段Ｅ２３２０を下降位置に向けて変位（落下）させることが困難とされる。
【２４９５９】
これに対し、第２０２実施形態では、回転手段Ｅ５５０を回転させることで、その回転手段Ｅ５５０に載置された変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の回転に合わせて左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させることができる。これにより、回転手段Ｅ５５０の上方側に変位手段Ｅ２３２０が載置された状態を解除して、変位手段Ｅ２３２０を下降位置に向けて変位（落下）させることができる。その結果、変位手段Ｅ２３２０に接続される第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置まで変位させることができる。
【２４９６０】
従って、第２０２実施形態では、回転手段Ｅ５５０の回転に合わせて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができるので、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを一体的に変位させることができる。そのため、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０とを合わせた変位を遊技者に視認させることができ、それらの変位による演出効果を向上できる。
【２４９６１】
次いで、図３７５３から図３７５７を参照して、第２０３実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位について説明する。上記第２０２実施形態では、張出位置における下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０に、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０が必ず当接する場合について説明したが、第２０３実施形態では、張出位置における下変位ユニットＥ３５００の回転体Ｅ３５５０に、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０を当接させる態様と、当接させない態様とを形成する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２４９６２】
初めに、図３７５３及び図３７５４を参照して、第２０３実施形態における下変位ユニットＥ４５００について説明する。図３７５３（ａ）は、第２０３実施形態における下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図であり、図３７５３（ｂ）は、回転手段Ｅ４５５０を正面視した模式図であり、図３７５３（ｃ）は、回転手段Ｅ４５５０を上面視した模式図であり、図３７５４（ａ）及び図３７５４（ｃ）は、図３７５３（ａ）のＥ０５ａ－Ｅ０５ａ線における下変位ユニットＥ４５００の断面模式図であり、図３７５４（ｂ）及び図３７５４（ｄ）は、回転手段Ｅ４５５０を上面視した模式図である。
【２４９６３】
なお、図３７５４（ａ）及び図３７５４（ｃ）では、変位手段Ｅ２３２０の変位を許容する許容回転位置に回転手段Ｅ４５５０が配設された状態が図示され、図３７５４（ｂ）及び図３７５４（ｄ）では、変位手段Ｅ２３２０の変位を規制する規制回転位置に回転手段Ｅ４５５０が配設された状態が図示される。
【２４９６４】

図３７５３及び図３７５４に示すように、第２０３実施形態における下変位ユニットＥ４５００は、ベース手段Ｅ５１０と、駆動手段Ｅ５２０と、変位手段Ｅ５３０と、従動手段Ｅ５４０と、変位手段Ｅ５３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ４５６０と、その駆動手段Ｅ４５６０の上方側に接続される回転手段Ｅ４５５０と、を主に備える。

【２４９６５】

駆動手段Ｅ４５６０は、一方向（第２０３実施形態では、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））に軸を変位可能なソレノイドＥ４５６１と、そのソレノイドＥ４５６１の軸の先端に配設される連結手段Ｅ４５６２と、それらソレノイドＥ４５６１及び連結手段Ｅ４５６２が収容されると共に、変位手段Ｅ５３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に締結されるケース体Ｅ４５６３と、を主に備える。

【２４９６６】

連結手段Ｅ４５６２は、ソレノイドＥ４５６１の駆動力を後述する回転手段Ｅ４５５０に伝達するために回転手段Ｅ４５５０と接続される部材であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通され前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に溝状に開口される摺動溝Ｅ４５６２ａを備える。

【２４９６７】

ケース体Ｅ４５６３は、ソレノイドＥ４５６１及び連結手段Ｅ４５６２を収容可能な箱状に形成され、上面に下方側（矢印Ｄ方向）に向けて円形状に凹設される被軸支部Ｅ４５６３ａを備える。また、ケース体Ｅ４５６３の上面には、後述する回転手段Ｅ４５５０の摺動ピンＥ４５５３を連結手段Ｅ４５６２に接続するための開口（図示しない）が形成される。下変位ユニットＥ４５００では、ケース体Ｅ４５６３の上面に形成される開口（図示しない）を介して、ケース体Ｅ４５６３の内外に配設される連結手段Ｅ４５６２と回転手段Ｅ４５５０とを接続できる。

【２４９６８】

回転手段Ｅ４５５０は、上面視略円形の円盤状に形成される本体部Ｅ４５５１と、その本体部Ｅ４５５１の中心に配設される回転軸Ｅ４５５２と、回転軸Ｅ４５５２とは径方向に異なる位置に配設される摺動ピンＥ４５５３と、を主に備え、回転軸Ｅ４５５２がケース体Ｅ４５６３の被軸支部Ｅ４５６３ａに回転可能な状態で軸支されると共に、摺動ピンＥ４５５３が連結手段Ｅ４５６２の摺動溝Ｅ４５６２ａの内側に配設される。

【２４９６９】

よって、回転手段Ｅ４５５０は、ソレノイドＥ４５６１に電力が付与されてソレノイドＥ４５６１の軸が連結手段Ｅ４５６２と共に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位されることで連結手段Ｅ４５６２に接続される摺動ピンＥ４５５３が変位され、回転軸Ｅ４５５２を軸に回転される。

【２４９７０】

また、回転手段Ｅ４５５０の本体部Ｅ４５５１は、外周側の一部を径方向内側に向かって切り欠いて形成された切り欠き部Ｅ４５５１ａを備えており、ソレノイドＥ４５６１の駆動力により回転手段Ｅ４５５０を回転させることで、切り欠き部Ｅ４５５１ａの位置を変更可能とされる。

【２４９７１】

なお、回転手段Ｅ４５５０は、図３７５４（ａ）に示すようにソレノイドＥ４５６１の軸が張り出され許容回転位置に配置される場合に、切り欠き部Ｅ４５５１ａの内側の空間が回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置され、図３７５４（ｂ）に示すようにソレノイドＥ４５６１の軸が引き込まれ規制回転位置に配設される場合に、切り欠き部Ｅ４５５１ａの内側の空間が回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避される。

【２４９７２】

次いで、図３７５５から図３７５７を参照して、第２０３実施形態における上変位ユニットＥ２１００の変位態様について説明する。なお、第２０３実施形態おける上変位ユニ

ットＥ２１００では、第３ベースＥ２６０から変位規制手段Ｅ４００が取り外され、上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）及び第１伝達手段Ｅ２５０は、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に載置されることにより中間位置に維持されるように構成される。

【２４９７３】

図３７５５（ａ）及び図３７５５（ｂ）は、第２０３実施形態における上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図であり、図３７５６（ａ）は、回転手段Ｅ４５５０及び変位手段Ｅ２３２０を上面視した模式図であり、図３７５６（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図であり、図３７５７（ａ）は、回転手段Ｅ４５５０及び変位手段Ｅ２３２０を上面視した模式図であり、図３７５７（ｂ）は、上変位ユニットＥ２１００及び下変位ユニットＥ４５００を正面視した模式図である。

【２４９７４】

なお、図３７５５（ａ）、図３７５５（ｂ）、図３７５６（ｂ）及び図３７５７（ｂ）では、変位手段Ｅ２３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆを破線で図示すると共に、第３ベースＥ２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示される。

【２４９７５】

また、図３７５５（ａ）、図３７５５（ｂ）、図３７５６（ｂ）及び図３７５７（ｂ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２４９７６】

図３７５５から図３７５７に示すように、下変位ユニットＥ４５００は、上記第２０２実施形態における下変位ユニットＥ５００と同様に、張出位置に配設されることで、回転手段Ｅ４５５０が窓部Ｐ１４ｅの外側から窓部Ｐ１４ｅの内側に配置される。なお、張出位置において下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０は、上変位ユニットＥ２１００の変位手段Ｅ２３２０と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設されると共に、正面視における変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡と重なる位置に配設される。これにより、第２０３実施形態では、下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０が張出位置に配置される状態において、上変位ユニットの変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から下方に向かって変位（落下）させた場合に、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させることができる。以下では、張出位置に回転手段Ｅ４５５０が配置される場合における変位手段Ｅ２３２０の変位態様について詳しく説明する。

【２４９７７】

まず、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第１９２実施形態、第２０１実施形態、第２０２実施形態における上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ２３００も同様に上昇位置に規制される。

【２４９７８】

そして、図３７５５（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間しているので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の自重によ

り第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させて、図３７５５（ｂ）に示すように、正面視において下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０の上方に隣り合う位置まで落下させることができる。

【２４９７９】

次に、図３７５６及び図３７５７を参照して、正面視において下変位ユニットＥ４５００の回転手段Ｅ４５５０の上方に隣り合う位置（図３７５５（ｂ）に示す位置）まで変位（落下）させた際に、回転手段Ｅ４５５０が規制回転位置または許容回転位置に配設される場合について説明する。

【２４９８０】

図３７５６に示すように、回転手段Ｅ４５５０が張出位置、且つ、規制回転位置に配置される場合には、回転手段Ｅ４５５０の切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間が回転軸Ｅ４５５２よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避され、回転手段Ｅ４５５０の上面が変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡上に配置される。

【２４９８１】

これにより、上昇位置から下降する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の上面に当接される。この当接により、図３７５６（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の上面に沿って転動することで、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変化させることができる。また、第２０３実施形態では、姿勢変化した変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ４５５０の上面に載置することで、第１伝達手段Ｅ２５０及び上変位手段Ｅ２３００（変位手段Ｅ２３２０）を中間位置に維持することができる。

【２４９８２】

また、第２０３実施形態における上変位ユニットＥ２１００では、変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ４５５０の上方側に当接させて、変位（落下）時における変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更した際に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域の中央側に向けて変位手段Ｅ２３２０を変位させることができる。よって、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の影響を受けずに落下するたする態様では、変位手段Ｅ２３２０が下降位置まで落下する態様となりがちであるのに対し、途中で回転手段Ｅ４５５０に当接される態様では、窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域における幅方向中央側へ変位手段Ｅ２３２０が変位可能とされるので、変位手段Ｅ２３２０の変位に着目させやすくできる。その結果、限られたスペース（窓部Ｐ１４ｅから視認可能な領域）を有効に活用できる。

【２４９８３】

一方、図３７５７に示すように、回転手段Ｅ４５５０が張出位置、且つ、許容回転位置に配置される場合には、回転手段Ｅ４５５０の切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間が回転軸Ｅ４５５２と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配設され、切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間が変位手段Ｅ２３２０の回転軌跡上に配置される。

【２４９８４】

これにより、上昇位置から下降する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０の切り欠き部Ｅ４５５１ａにより形成される空間を通過して下降位置まで落下させることができる。

【２４９８５】

従って、第２０３実施形態では、回転手段Ｅ４５５０が張出位置に配置される状態において、回転手段Ｅ４５５０を回転させることで、上昇位置から変位する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接されるか否かを変更することができる。

【２４９８６】

このように、第２０３実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域に配置され

る張出位置の回転手段Ｅ４５５０に、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が当接可能に構成されるので、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接されるか否かの動向に着目させることができる。

【２４９８７】

また、第２０３実施形態では、張出位置に配設した回転手段Ｅ４５５０を回転させて、切り欠き部Ｅ４５５１ａを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることで、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接する態様と、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接しない態様とに切り替えることができるので、正面側（矢印Ｆ方向側）から窓部Ｐ１４ｅを介して回転手段Ｅ４５５０を視認する遊技者に対し、回転手段Ｅ４５５０の状態（回転位置）を把握させにくくできる。即ち、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接可能な状態であるか否かを把握させにくくできる。

【２４９８８】

なお、第２０３実施形態では、回転手段Ｅ４５５０は円板状に形成され回転軸を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向けて配置されるので、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接する態様と、回転手段Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接しない態様とに切り替えた際に、正面視における回転手段Ｅ４５５０の外形の変化量を少なくできる。その結果、正面側（矢印Ｆ方向側）から窓部Ｐ１４ｅを介して回転手段Ｅ４５５０を視認する遊技者に対し、回転手段Ｅ４５５０の状態（回転位置）を把握させにくくできる。

【２４９８９】

さらに、第２０３実施形態では、直動可能な軸を有するソレノイドＥ４５６１と、変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が当接される回転手段Ｅ４５５０とが、ソレノイドＥ４５６１の軸に接続された連結手段Ｅ４５６２の摺動溝Ｅ４５６２ａに回転手段Ｅ４５５０に形成された摺動ピンＥ４５５３が挿通され、その挿通方向が鉛直方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とされるので、変位手段Ｅ２３２０が変位（落下）して回転手段Ｅ４５５０に当接した場合に、その当接した衝撃や変位手段Ｅ２３２０の荷重が連結手段Ｅ４５６２に作用することを抑制できる。その結果、連結手段Ｅ４５６２及びソレノイドＥ４５６１が破損や故障することを抑制できる。

【２４９９０】

なお、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接された際に、回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２が破損しないように、被軸支部Ｅ４５６３ａの底部に弾性体を配設しても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接した際に、被軸支部Ｅ４５６３ａに配設した弾性体を弾性変形させることで、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接した衝撃を吸収できる。その結果、回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２が破損することを抑制できる。

【２４９９１】

次いで、図３７５８から図３７６１を参照して、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００について説明する。上記第２０１実施形態では、変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変更するために、第１伝達手段Ｅ２５０を回転部材Ｅ４４２の当接部Ｅ４４２ｃに当接させる場合について説明したが、第２０４実施形態では、変位手段Ｅ５３２０を変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａに当接させて、変位手段Ｅ５３２０の姿勢を変更する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【２４９９２】

初めに、図３７５８を参照して、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００の全体構成について説明する。図３７５８（ａ）は、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図３７５８（ｂ）は、図３７５８（ａ）のＥ０６ｂ－Ｅ０６ｂ線における上変位ユニットＥ５１００の断面模式図である。なお、図３７５８（ａ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４

（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。
【２４９９３】
図３７５８に示すように、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００は、ベース手段Ｅ５２００と、そのベース手段Ｅ５２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ５２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ５３００と、を主に備え、ベース手段Ｅ５２００から上変位手段Ｅ５３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ５３００を窓部Ｐ１４ｅの範囲内と範囲外とで変位可能とされる。
【２４９９４】
第２０４実施形態における上変位手段Ｅ５３００は、駆動力伝達手段Ｅ３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続される変位手段Ｅ５３２０と、その変位手段Ｅ５３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側に接続される姿勢規定手段Ｅ２３３０と、を主に備える。
【２４９９５】
変位手段Ｅ５３２０は、駆動力伝達手段Ｅ３１０が接続され、駆動力伝達手段Ｅ３１０を介して駆動力を第１伝達手段Ｅ２５０との間で伝達可能なベース体Ｅ５２３１と、そのベース体Ｅ５３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ５３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ５３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。
【２４９９６】
ベース体Ｅ５３２１は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成され、正面視において右側（矢印Ｒ方向側）の一部が窓部Ｐ１４ｅの外側の領域に配設されると共にベース手段Ｅ２００（第３ベースＥ２６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。また、ベース体Ｅ５３２１は、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０の正面側に重なる領域において背面側（矢印Ｂ方向側）に円柱状に突出される当接ピン部Ｅ５３２１ｇを備えると共に、上記第２０１実施形態におけるベース体Ｅ２３２１と同様に、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ３２１ａ，Ｅ３２１ｃと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、背面側に溝状に凹設される揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆと、を備える。
【２４９９７】
当接ピン部Ｅ５３２１ｇは、後述するベース手段Ｅ５２００の第２ベースＥ５２２０に配設される変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａに当接して、変位手段Ｅ５３２０の変位方向を変更する部分であり、正面視において窓部Ｐ１４ｅの外側の領域に形成されると共に、第３ベースＥ５２６０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。
【２４９９８】
また、当接ピン部Ｅ５３２１ｇは、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端部に周方向沿って凹設される溝部Ｅ５３２１ｇ１を備える。溝部Ｅ５３２１ｇ１は、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した際に、被当接部Ｅ５２２６ａに形成される凸部Ｅ５２２６ａ１が挿入される部分であり、凸部Ｅ５２２６ａ１に対応する凹設形状に形成される。
【２４９９９】
ベース手段Ｅ５２００は、第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ５２２０と、その第２ベースＥ５２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、第１リンクＥ２４０と、第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ５２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ５２２０の正面側に

配設される第３ベースＥ５２６０と、第２ベースＥ５２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２伝達手段Ｅ２８０と、係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ５２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位可能に構成される。

【２５０００】

第２ベースＥ５２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ２８０、及び、係合部材Ｅ２９０が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ５２２１と、その本体部材Ｅ５２２１に配設され後述する第１伝達手段Ｅ２５０を案内する金属製の案内棒Ｅ２２２と、その案内棒Ｅ２２２に案内された第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０が案内棒Ｅ２２２に案内されて下降側の端部まで変位された際に第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、後述する駆動手段Ｅ２３０の回転体が所定位置に回転されたことを演出する第２検出手段Ｅ２２５と、第２ベースＥ５２２０に開口された貫通孔を介して第２ベースＥ５２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）と正面側（矢印Ｆ方向側）とに亘って配設される変位付与手段Ｅ５２２６と、を備える。

【２５００１】

変位付与手段Ｅ５２２６は、第３ベースＥ５２６０正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置で変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇと当接することで、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を変化させる部材であり、正面において、当接ピン部Ｅ５３２１ｇと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設される。

【２５００２】

また、変位付与手段Ｅ５２２６は、当接ピン部Ｅ５３２１ｇに当接する被当接部Ｅ５２２６ａと、その被当接部Ｅ５２２６ａに接続され、被当接部Ｅ５２２６ａを変位させることが可能に構成されるソレノイドＥ５２２６ｂと、を備える。

【２５００３】

ソレノイドＥ５２２６ｂは、被当接部Ｅ５２２６ａに接続される軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることが可能な状態で配置され、第２ベースＥ５２２０の本体部材Ｅ５２２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。また、ソレノイドＥ５２２６ｂは、その前後方向に変位可能な軸が本体部材Ｅ５２２１の貫通孔を介して本体部材Ｅ５２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その本体部材Ｅ５２２１の正面側に配設されるソレノイドＥ５２２６ｂの軸が第３ベースＥ５２６０よりも正面側に突出可能に構成される。これにより、ソレノイドＥ５２２６ｂの軸を変位させることで、ソレノイドＥ５２２６ｂの軸に接続される被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の正面側に突出させることが可能とされる。

【２５００４】

被当接部Ｅ５２２６ａは、正面視円形状の円板状に形成されると共に、その中心がソレノイドＥ５２２６ｂの軸に対して回転可能な状態でソレノイドＥ５２２６ｂの軸に連結される。また、被当接部Ｅ５２２６ａには、円板状に形成される外周面において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の一部の領域から径方向外側に向かって突出すると共に周方向に一周連続する凸部Ｅ５２２６ａ１が形成される。

【２５００５】

凸部Ｅ５２２６ａ１は、被当接部Ｅ５２２６ａに当接する当接ピン部Ｅ５３２１ｇを案内する突起であり、当接ピン部Ｅ５３２１ｇに形成される溝部Ｅ５３２１ｇ１の内側に挿入可能な大きさに形成される。また、凸部Ｅ５２２６ａ１は、被当接部Ｅ５２２６ａの外周面を周方向に一周する間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に波状に湾曲して形成される。これにより、被当接部Ｅ５２２６ａに当接して被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に沿って変位する当接ピン部Ｅ５３２１ｇを凸部Ｅ５２２６ａ１に沿って前後方向に変位させることができる。

【２５００６】

第３ベースＥ５２６０は、正面視において第２ベースＥ５２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ５２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ５２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ５２２０と第３ベースＥ５２６０との端部には、第２ベースＥ５２２０と第３ベースＥ５２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅの内側の領域に突出されると共に、摺動体Ｅ２５１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って伝達部Ｅ２５２を窓部Ｐ１４ｅの内側の領域で上下方向に変位可能とされる。

【２５００７】

また、第３ベースＥ５２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に円形状に開口される貫通孔Ｅ５２６５と、正面側の側面に配設され変位手段Ｅ５２６３を検出可能な検出手段Ｅ５２６７と主に備える。

【２５００８】

貫通孔Ｅ５２６５は、第２ベースＥ５２２０に配設される変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）と背面側（矢印Ｂ方向側）との間で変位させるための開口であり、正面視において被当接部Ｅ５２２６ａの外形よりも大きい内径に形成される。

【２５００９】

検出手段Ｅ５２６７は、変位手段Ｅ５３２０が所定位置に変位したことを検出可能な検出装置であり、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ５３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が所定の姿勢に変位された場合に変位手段Ｅ５３２０を検出可能に構成される。

【２５０１０】

次いで、図３７５９から図３７６１を参照して、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００の変位態様について説明する。なお、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、変位手段Ｅ５３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際に、中間位置でその姿勢を変化するか否かを変更できる。

【２５０１１】

図３７５９（ａ）及び図３７５９（ｂ）は、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図３７６０（ａ）は、上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図３７６０（ｂ）は、上変位ユニットＥ５１００を側面視した模式図であり、図３７６１（ａ）は、上変位ユニットＥ５１００を正面視した模式図であり、図３７６１（ｂ）は、上変位ユニットＥ５１００を側面視した模式図である。

【２５０１２】

なお、図３７５９（ａ）、図３７５９（ｂ）、図３７６０（ａ）及び図３７６１（ａ）では、変位手段Ｅ５３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆ、当接ピン部Ｅ５３２１ｇを破線で図示すると共に、第３ベースＥ５２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示され、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２５０１３】

また、図３７６０（ａ）及び図３７６１（ｂ）では、被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出した状態が図示され、図３７６１（ａ）及び図３７６１（ｂ）では、被当接部Ｅ５２２６ａを第３ベースＥ５２６０の背面側（矢

印Ｂ方向側）に退避した状態が図示される。
【２５０１４】
初めに、第２０４実施形態の上変位ユニットＥ５１００において、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第１９２実施形態、第２０１実施形態～第２０３実施形態における上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ５３００も同様に上昇位置に規制される。
【２５０１５】
そして、図３７５９（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４が第２回転位置まで回転されると、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０が非係合位置に変位される。これにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動が許容される。この場合、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離間しているので、第１伝達手段Ｅ２５０に接続される上変位手段Ｅ５３００の自重により第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させることができる。この第１伝達手段Ｅ２５０の落下に伴い上変位手段Ｅ５３００の変位手段Ｅ５３２０も同様に上昇位置から下方に向けて変位（落下）させて、図３７５９（ｂ）に示すように、正面視において、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２６５ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に隣り合う位置まで変位（落下）させることができる。
【２５０１６】
次に、図３７６０及び図３７６１を参照して、正面視において変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２６５ａと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に隣り合う位置（図３７５９（ｂ）に示す位置）よりも下方側における変位手段Ｅ５３２０の変位ついて説明する。
【２５０１７】
図３７６０に示すように、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａが第３ベースＥ５２６０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す位置に配置される場合には、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接される。これにより、図３７６０（ａ）に示すように、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接させつつ変位させることができる。従って、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側の変位が規制されるため、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ５３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される。その結果、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。
【２５０１８】
即ち、上記第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００のように、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ３２０を中間位置で停止させるものである場合には、中間位置から再度落下を開始するまでのタイミングの自由度を向上できるものの、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の変位の態様を十分に変更できないため、変位手段Ｅ３２０の演出効果が低下するという問題点があった。
【２５０１９】
これに対し、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０を中間位置で姿勢を変化させることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を複雑化して、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。
【２５０２０】
なお、第３ベースＥ５２６０に配設される検出手段Ｅ５２６７は、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接され、その姿勢が変化

された変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配置される。これにより、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化されているか否かを検出して、ソレノイドの動作不良を検出できる。

【２５０２１】

また、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される場合には、上述したように当接ピン部Ｅ５３２１ｇの溝部Ｅ５３２１ｇ１に被当接部Ｅ５２２６ａの凸部Ｅ５２２６ａ１が挿入され、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが凸部Ｅ５２２６ａ１に沿って前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位される。そのため、正面視における変位手段Ｅ５３２０の姿勢変化に伴い変位手段Ｅ５３２０を前後方向に変位させることができる。これにより、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出効果を高めることができる。

【２５０２２】

即ち、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０がその視認可能とされる平面に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）又は上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にしか変位されないものであると、変位手段Ｅ５３２０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位しない分、変位手段Ｅ５３２０を変位させるために必要な前後方向のスペースを省スペース化できるものの、左右方向および上下方向に沿う方向の平面上に変位手段Ｅ５３２０の変位方向が限定されるため、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）による演出効果を十分に高めることができないという問題がある。

【２５０２３】

これに対し、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、上昇位置から下方（矢印Ｄ方向）に向けて変位する変位手段Ｅ５３２０が窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる中間位置において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能に構成されるので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域における前後方向の空間を活用できる。よって、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出効果を高めることができる。

【２５０２４】

また、変位手段Ｅ５３２０が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位される場合には、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に沿って変位するため、変位手段Ｅ５３２０を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位させることができる。即ち、第２０４実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域において、変位手段Ｅ５３２０を前後方向と左右方向とに変位させることができる。これにより、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ５２２６ａに当接された際に、変位手段Ｅ５３２０がどの方向に変位するかの動向について着目させやすくできる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出の効果を高めることができる。

【２５０２５】

なお、被当接部Ｅ５２６５ａは、ソレノイドＥ５２６６ｂの軸に対して回転可能な状態で配設されるので、被当接部Ｅ５２２６ａが当接する度に被当接部Ｅ５２２６ａの回転位置を変更できる。よって、被当接部Ｅ５２２６ａの凸部Ｅ５２２６ａ１が当接ピン部Ｅ５３２１ｇの溝部Ｅ５３２１ｇ１に挿入される前後位置を、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接する度に変更できる。これにより、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した際の変位手段Ｅ５３２０の変位態様を複雑化できる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）を視認する遊技者が飽きることを抑制できる。

【２５０２６】

一方、図３７６１に示すように、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａが第３ベースＥ５２６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避する位置に配置される場合には、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接せず、被当接部Ｅ５２２６ａの正面側（矢印Ｆ方向側）を通過する。

【２５０２７】

従って、第２０４実施形態では、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａが第３ベースＥ５２６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に退避する位置に配置される場合に、上昇位置から変位する変位手段Ｅ５３２０が中間位置でその姿勢を変化することなく下降位置まで変位させることができる。

【２５０２８】

即ち、第２０４実施形態では、変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａの配置により、変位手段Ｅ５３２０を上昇位置から変位させた際に、下降位置まで姿勢変化することなく変位（落下）させるか、中間位置で姿勢を変化させてから下降位置まで変位（落下）させるかを切り替えることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の上昇位置からの変位態様が一義的になることを抑制できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位に遊技者が飽きることを抑制できる。

【２５０２９】

また、第２０４実施形態では、変位手段Ｅ５３２０が当接して、その姿勢を変化させる被当接部Ｅ５２２６ａが、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域外となる位置の第２ベースＥ５２２０に配設される。従って、第２０４実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域外で、被当接部Ｅ５２２６ａに変位手段Ｅ５３２０が当接する態様と、被当接部Ｅ５２２６ａに変位手段Ｅ５３２０が当接しない態様とを切り替えることができ、被当接部Ｅ５２２６ａに変位手段Ｅ５３２０を当接させた際の変位手段Ｅ５３２０の姿勢変化に着目させやすくできる。

【２５０３０】

なお、第２０４実施形態における上変位ユニットＥ５１００では、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接する被当接部Ｅ５２２６ａを前後方向に変位させたが、上変位手段Ｅ５３００に配設される当接ピン部Ｅ５３２１ｇを前後方向に変位させて、第２ベースＥ５２２０又は第３ベースＥ５２６０に固定される被当接部Ｅ５２２６ａに当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接する態様と当接しない態様とに切り替えるものであっても良い。

【２５０３１】

次いで、図３７６２から図３７６４を参照して、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００について説明する。上記第２０４実施形態では、変位手段Ｅ５３２０を当接させる変位付与手段Ｅ５２２６の被当接部Ｅ５２２６ａを、第３ベースＥ５２６０に対して前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させる場合について説明したが、第２０５実施形態では、変位手段Ｅ５３２０を当接させる変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａを、第３ベースＥ６２６０に対して回転させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【２５０３２】

初めに、図３７６２を参照して、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００の全体構成について説明する。図３７６２（ａ）は、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００を正面視した模式図であり、図３７６２（ｂ）は、図３７６２（ａ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における上変位ユニットＥ６１００の断面模式図である。なお、図３７６２（ａ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２５０３３】

図３７６２に示すように、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００は、ベース手段Ｅ６２００と、そのベース手段Ｅ６２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ６２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ５３００と、を主に備え、ベース手段Ｅ６２００から上変位手段Ｅ５３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ５３００を窓部Ｐ１４ｅの範囲内と範囲外とで変位可能とされる。

【２５０３４】

第２０５実施形態におけるベース手段Ｅ６２００は、第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ６２２０と、その第２ベースＥ６２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、第１リンクＥ２４０と、第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ６２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ６２２０の正面側に配設される第３ベースＥ６２６０と、第２ベースＥ６２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２伝達手段Ｅ２８０と、係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ６２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位可能に構成される。

【２５０３５】

第２ベースＥ６２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ２８０、及び、係合部材Ｅ２９０が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ６２２１と、その本体部材Ｅ６２２１に配設される金属製の案内棒Ｅ２２２と、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、駆動手段Ｅ２３０の回転体Ｅ２３４が所定位置に回転されたことを検出する第２検出手段Ｅ２２５と、第２ベースＥ６２２０に開口された貫通孔を介して第２ベースＥ６２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）と正面側（矢印Ｆ方向側）とに亘って配設される変位付与手段Ｅ６２２６と、を備える。

【２５０３６】

変位付与手段Ｅ６２２６は、第３ベースＥ６２６０正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置で変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇと当接することで、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を変化させる部材であり、正面において、当接ピン部Ｅ５３２１ｇと上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に配設される。

【２５０３７】

また、変位付与手段Ｅ６２２６は、板状に形成され、当接ピン部Ｅ５３２１ｇに当接する被当接部Ｅ６２２６ａと、その被当接部Ｅ６２２６ａを嵌合され、第２ベースＥ６２２０に回転可能な状態で軸支される軸支部Ｅ６２２６ｃと、その軸支部Ｅ６２２６ｃを回転させるための駆動力を発生させる駆動モータＥＭ２と、その駆動モータＥＭ２の軸および軸支部Ｅ６２２６ｃに配設され、駆動モータＥＭ２の駆動力を軸支部Ｅ６２２６ｃに伝達するギヤ列Ｅ６２２６ｄと、を主に備える。

【２５０３８】

第２０５実施形態における被当接部Ｅ６２２６ａは、一方向に長い矩形の板状に形成され、長手方向の一側に軸支部Ｅ６２２６ｃが勘合される。また、被当接部Ｅ６２２６ａに嵌合される軸支部Ｅ６２２６ｃは、円柱状に形成され、軸を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた姿勢で配設される。これにより、被当接部Ｅ６２２６ａは、軸支部Ｅ６２２６ｃが回転されることにより、第３ベースＥ６２６０の正面に沿って変位される。

【２５０３９】

また、軸支部Ｅ６２２６ｃは、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡と異なる位置に配設され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において当接ピン部Ｅ５３２１ｇの右側（矢印Ｒ方向側）にずれた位置に配設される。これにより、軸支部Ｅ６２２６ｃの回転に伴って被当接部Ｅ６２２６ａを回転させた際に、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡と異なる位置と、重なる位置とに被当接部Ｅ６２２６ａを変位させることができる。

【２５０４０】

第３ベースＥ６２６０は、正面視において第２ベースＥ６２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ６２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ６２２０の正面側（矢印Ｆ

方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ６２２０と第３ベースＥ６２６０との端部には、第２ベースＥ６２２０と第３ベースＥ６２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅの内側の領域に突出されると共に、摺動体Ｅ２５１の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って伝達部Ｅ２５２を窓部Ｐ１４ｅの内側の領域で上下方向に変位可能とされる。

【２５０４１】

また、第３ベースＥ６２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に円形状に開口される貫通孔Ｅ６２６５と、正面側の側面に配設され変位手段Ｅ５２３０を検出可能な検出手段Ｅ５２６７と主に備える。

【２５０４２】

貫通孔Ｅ６２６５は、第２ベースＥ６２２０に配設される変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａに嵌合され第２ベースＥ６２２０に軸支される軸支部Ｅ６２２６ｃの先端を第３ベースＥ５２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出させるための開口であり、正面視において軸支部Ｅ６２２６ｃの直径よりも大きい内径に形成される。

【２５０４３】

検出手段Ｅ６２６７は、変位手段Ｅ５３２０が所定位置に変位したことを検出可能な検出装置であり、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ５３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が所定の姿勢に変位された場合に変位手段Ｅ５３２０を検出可能に構成される。

【２５０４４】

次いで、図３７６３及び図３７６４を参照して、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００の変位態様について説明する。なお、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００では、変位手段Ｅ５３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位される際に、中間位置でその姿勢を変化するか否かを変更できる。

【２５０４５】

図３７６３（ａ）及び図３７６３（ｂ）は、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００を正面視した模式図であり、図３７６４（ａ）及び図３７６４（ｂ）は、上変位ユニットＥ６１００を正面視した模式図である。

【２５０４６】

なお、図３７６３及び図３７６４では、変位手段Ｅ５３２０についての外形および揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆ、当接ピン部Ｅ５３２１ｇを破線で図示すると共に、第３ベースＥ６２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示され、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２５０４７】

また、図３７６４では、正面視における被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に近づく方向（左右方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置された状態が図示され、図３７６４では、正面視における被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に近づく方向（上下方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置された状態が図示される。

【２５０４８】

初めに、第２０５実施形態の上変位ユニットＥ６１００において、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第１９２実施形態、第２０１実施形態～第２０４実施形態における上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００，Ｅ４１００

，Ｅ５１００と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ５３００も同様に上昇位置に規制される。

【２５０４９】

そして、図３７６３（ａ）及び図３７６４（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転して、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位させることにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動を許容して、変位手段Ｅ５３２０を中間位置に向けて変位（落下）させることができる。

【２５０５０】

次に、図３７６３（ｂ）及び図３７６４（ｂ）を参照して、被当接部Ｅ６２２６ａの回転位置の違いによる、変位手段Ｅ５３２０の中間位置よりも下方側における変位態様（姿勢変化）について説明する。

【２５０５１】

図３７６３（ｂ）に示すように、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に近づく方向（左右方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合には、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡上に被当接部Ｅ６２２６ａが配置されるため、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接される。これにより、図３７６３（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に沿って変位させることができる。従って、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側の変位が規制されるため、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される。その結果、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【２５０５２】

即ち、上記第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００のように、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ３２０を中間位置で停止させるものである場合には、中間位置から再度落下を開始するまでのタイミングの自由度を向上できるものの、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ３２０の変位の態様を十分に変更できないため、変位手段Ｅ３２０の演出効果が低下するという問題点があった。

【２５０５３】

これに対し、第２０５実施形態における上変位ユニットＥ６１００では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域において、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０を中間位置で姿勢を変化させることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位（落下）態様を複雑化して、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【２５０５４】

また、第２０５実施形態では、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に当接させて変位手段Ｅ５３２０の姿勢を変化させた後、当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に沿って変位させることができる。即ち、変位手段Ｅ５３２０を被当接部Ｅ６２２６ａの当接面の下降傾斜に沿って変位（落下）させることができるので、下降傾斜に応じた複雑な変位態様で変位手段Ｅ５３２０を変位させることができ、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出の効果を高めることができる。また、変位手段Ｅ５３２０を変位させるアクチュエータ等の駆動源を不要として、部品コストを低減できる。

【２５０５５】

図３７６３（ｂ）に示すように、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に近づく方向（左右方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される

場合には、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡上に被当接部Ｅ６２２６ａが配置されるため、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接される。これにより、図３７６３（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇを被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に沿って変位させることができる。従って、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側の変位が規制されるため、姿勢規定手段Ｅ２３３０の揺動用ピン支持部Ｅ２３３５が変位手段Ｅ３２０の揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆの内側を摺動して、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化される。その結果、変位手段Ｅ５３２０の演出効果を高めることができる。

【２５０５６】

なお、第２０５実施形態における検出手段Ｅ６２６７は、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａの外面（上面）に当接され、その変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化された場合に、変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配置される。これにより、第２０５実施形態では、変位手段Ｅ５３２０が検出手段Ｅ６２６７に検出された場合に、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に対して交わる角度を鈍角にすることで、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化されることを抑制できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化することで、変位手段Ｅ５３２０及びベース手段Ｅ６２００や他の構造体が破損することを抑制できる。

【２５０５７】

即ち、変位手段Ｅ５３２０は、その自重を利用して上昇位置から変位させるものであるため、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後のばらつきが大きくなる。この当接後の変位手段Ｅ５３２０の変位態様のばらつきは、被当接部Ｅ６２２６ａへの当接が繰り返されることによる部品の経年劣化等により、更に大きくなる。変位手段Ｅ５３２０の変位が過大となった場合には、変位手段Ｅ５３２０が他の構造体と衝突して、変位手段Ｅ５３２０及びベース手段Ｅ６２００や他の構造体が破損する恐れがある。

【２５０５８】

これに対し、第２０５実施形態では、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化する場合に、その変位手段Ｅ５３２０を検出手段Ｅ６２６７で検出可能に構成されると共に、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が所定の範囲内で変化する場合に、その変位手段Ｅ５３２０が検出手段Ｅ６２６７に非検出とされるので、被当接部Ｅ６２２６ａに当接した変位手段Ｅ５３２０に異常が生じたことを検出できると共に、その検出結果に応じて、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接する態様を変更できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位が過大となることを抑制して、変位手段Ｅ５３２０及びベース手段Ｅ６２００や他の構造体が破損することを抑制できる。

【２５０５９】

一方、図３７６４（ｂ）に示すように、被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に近づく方向（上下方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合には、正面視における変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇの変位軌跡の外側に被当接部Ｅ６２２６ａが配置される為、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接せず変位（落下）する。

【２５０６０】

従って、第２０５実施形態では、変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａの長手方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に近づく方向（上下方向に対して長手方向が鋭角に交わる向き）に配置される場合に、上昇位置から変位する変位手段Ｅ５３２０が中間位置でその姿勢を変化することなく下降位置まで変位させることができる。

【２５０６１】

即ち、第２０５実施形態では、変位付与手段Ｅ６２２６の被当接部Ｅ６２２６ａの配置により、変位手段Ｅ５２３０を上昇位置から変位させた際に、下降位置まで姿勢変化することなく変位（落下）させるか、中間位置で姿勢を変化させてから下降位置まで変位（落下）させるかを切り替えることができる。その結果、変位手段Ｅ５２３０の上昇位置から

の変位態様が一義的になることを抑制できる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位に遊技者が飽きることを抑制できる。

【２５０６２】

次いで、図３７６５から図３７６８を参照して、第２０６実施形態における上変位ユニットＥ７１００について説明する。上記第１９２実施形態では、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降する際の変位軌跡と、変位手段Ｅ３２０が下降または中間位置から持ち上げられる際の変位軌跡とが同じ軌跡で変位する場合について説明したが、第２０６実施形態では、変位手段Ｅ７３２０が上昇位置から下降する際の変位軌跡と、変位手段Ｅ７３２０が下降または中間位置から持ち上げられる際の変位軌跡とが異なる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。

【２５０６３】

初めに、図３７６５を参照して、第２０６実施形態における上変位ユニットＥ７１００の全体構成について説明する。図３７６５（ａ）は、第２０６実施形態における上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図であり、図３７６５（ｂ）は、図３７６５（ａ）のＥ０８ｂ－Ｅ０８ｂ線における上変位ユニットＥ７１００の断面模式図である。図３７６６（ａ）は、上変位ユニットＥ７１００を背面視した模式図であり、図３７６６（ｂ）及び図３７６６（ｃ）は、図３７６６（ａ）のＥ０９ｂ－Ｅ０９ｂ線における上変位ユニットＥ７１００の断面模式図である。なお、図３７６５（ａ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２５０６４】

図３７６５に示すように、第２０６実施形態における上変位ユニットＥ７１００は、ベース手段Ｅ７２００と、そのベース手段Ｅ７２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ７２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ７３００と、ベース手段Ｅ７２００の正面側に配設され、上変位手段Ｅ７３００の変位を規制する変位規制手段Ｅ４００と、を主に備え、ベース手段Ｅ７２００から上変位手段Ｅ７３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域で上変位手段Ｅ７３００の変位手段Ｅ７３２０を変位（落下）可能に構成される。

【２５０６５】

ベース手段Ｅ７２００は、第１ベースＥ２１０と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、上端（矢印Ｕ方向側の端部）が第１ベースＥ２１０の一端（矢印Ｒ方向側の端部）に連結される第２ベースＥ７２２０と、その第２ベースＥ７２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ２３０と、第１リンクＥ２４０と、第１伝達手段Ｅ２５０と、第２ベースＥ７２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０を収容した状態で第２ベースＥ７２２０の正面側に配設される第３ベースＥ７２６０と、第２ベースＥ７２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２伝達手段Ｅ７２８０と、係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ７２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置と下降位置との間で変位可能に構成される。

【２５０６６】

第２ベースＥ７２２０は、駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、第２リンクＥ２７０、第２伝達手段Ｅ７２８０、係合部材Ｅ２９０、及び、経路変更部材Ｅ７２９５が変位可能な状態で配設される本体部材Ｅ７２２１と、その本体部材Ｅ７２２１に配設される案内棒Ｅ２２２と、その案内棒Ｅ２２２に案内された第１伝達手段Ｅ２５０が上昇側の端部（上昇位置）に配設されたことを検出する第１検出手段Ｅ２２３と、第１伝達手段Ｅ２５０に当接して第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制する弾性体Ｅ２２４と、回転体Ｅ２３４が所定位置に回転されたことを検出する第２検出手段Ｅ２２５と、を備える。

【２５０６７】
本体部材Ｅ７２２１は、軸支部Ｅ２２１ａ～Ｅ２２１ｅと、軸支部Ｅ２２１ｃを中心に直径の異なる２種類の円環状に形成され、本体部材Ｅ２２１の正面側（矢印Ｆ方向側）から立設される案内壁Ｅ２２１ｆ，Ｅ２２１ｇと、本体部材Ｅ２２１の上端と下端とに形成される係止部Ｅ２２１ｈ，Ｅ２２１ｉと、本体部材Ｅ２２１の背面側（矢印Ｂ方向側）から突設される軸支部Ｅ２２１ｊと、本体部材Ｅ２２１の背面側の６か所から突設されるピン部Ｅ２２１ｋ，Ｅ７２２１ｋと、本体部材Ｅ２２１の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される複数の開口部Ｅ２２１ｐ～Ｅ２２１ｓと、を主に備える。
【２５０６８】
ピン部Ｅ７２２１ｋは、後述する第２伝達手段Ｅ７２８０の変位方向を規定する突起であり、第２伝達手段Ｅ７２８０の下側伝達部材Ｅ２８１、上側伝達部材Ｅ２８３、中間伝達部材Ｅ７２８４のそれぞれに２箇所ずつ形成される摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａ，Ｅ２８４ａに挿入可能な直径の円柱状に形成される。これにより、第２伝達手段Ｅ２８０に駆動力が伝達されて変位する際には、摺動溝Ｅ２８１ａ，Ｅ２８３ａ，Ｅ７２８４ａの内面にピン部Ｅ２２１ｋ，Ｅ７２２１ｋが当接することで、第２伝達手段Ｅ７２８０の変位方向が規定される。
【２５０６９】
第３ベースＥ７２６０は、正面視において第２ベースＥ７２２０と略同一の外形に形成され、第２ベースＥ７２２０との対向間に駆動手段Ｅ２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ２５０の一部を収容した状態で第２ベースＥ７２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。また、正面視において窓部Ｐ１４ｅ側（矢印Ｌ方向側）の第２ベースＥ７２２０と第３ベースＥ７２６０との端部には、第２ベースＥ７２２０と第３ベースＥ７２６０との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間が形成されており、その所定の空間を介して第１伝達手段Ｅ２５０の伝達部Ｅ２５２が窓部Ｐ１４ｅ側に突出されると共に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能とされる。
【２５０７０】
また、第３ベースＥ７２６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）の側面から正面側に向かって円柱状に突設される２箇所の軸部Ｅ２６１，Ｅ２６２と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口される挿通孔Ｅ２６３と、前後方向に矩形状に開口される開口Ｅ２６４と、正面側に立設されると共に湾曲しつつ上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される２箇所の湾曲壁Ｅ７２６８ａ，Ｅ７２６８ｂと、その２箇所の湾曲壁Ｅ７２６８ａ，Ｅ７２６８ｂと左右方向に所定の間隔を隔てる位置に立設される対向壁Ｅ７２６８ｃと、湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間の上端部において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される開口部Ｅ７２６８ｄと、正面視において後述する上変位手段Ｅ７３００の駆動力伝達手段Ｅ７３１０と隣り合う位置に配設される姿勢維持手段Ｅ７２６９と、を主に備える。
【２５０７１】
湾曲壁Ｅ７２６８ａ，Ｅ７２６８ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃは、後述する変位手段Ｅ７３２０を中間位置または下降位置から上昇位置まで変位させる際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａを案内するための壁部であり、変位手段Ｅ７３２０から突出される軸支部Ｅ７３２１ａに当接可能な高さで正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設される。
【２５０７２】
姿勢維持手段Ｅ７２６９は、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に変位された際に、後述する駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂに当接して、変位手段Ｅ７３２０の姿勢を維持する為の部位であり、上昇位置に配置される駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂが当接可能な位置に配置される。
【２５０７３】
上変位手段Ｅ７３００は、棒状に形成される駆動力伝達手段Ｅ７３１０と、その駆動力伝達手段Ｅ７３１０が接続される変位手段Ｅ７３２０と、その変位手段Ｅ７３２０の背面側（矢印Ｂ方向側）において正面視右側（矢印Ｒ方向側）に接続される姿勢規定手段Ｅ７

３３０と、を主に備える。
【２５０７４】
駆動力伝達手段Ｅ７３１０は、第１伝達手段Ｅ２５０を下降位置から上昇位置に持ち上げる際に、第１伝達手段Ｅ２５０に伝達される駆動モータＥＭ１の駆動力を変位手段Ｅ７３２０に伝達するための部材であり、第３ベースＥ７２６０に接続される第１部材Ｅ７３１０ａと、変位手段Ｅ７３２０に接続される第２部材Ｅ７３１０ｂとの２部材から形成される。
【２５０７５】
第１部材Ｅ７３１０ａは、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される基端側被軸支部Ｅ３１１と、長手方向の略中間位置における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ３１３と、を備える。
【２５０７６】
第２部材Ｅ７３１０ｂは、長手方向の一端側に前後方向に貫通形成されピン部Ｅ３１３が挿通される貫通孔Ｅ７３１０ｂ１と、長手方向の他端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２と、他端側に形成される貫通孔を軸に径方向外側に突出される被当接部Ｅ７３１０ｂ２と、を主に備え、第１部材Ｅ７３１０ａのピン部Ｅ３１３が貫通孔Ｅ７３１０ｂ１に回転可能な状態で挿通されることで、第１部材Ｅ７３１０ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される。
【２５０７７】
被当接部Ｅ７３１０ｂ２は、上述した姿勢維持手段Ｅ７２６９に当接する部分である。駆動力伝達手段Ｅ７３１０は、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置または中間位置から上昇位置に変位された際に、被当接部Ｅ７３１０ｂ２を姿勢維持手段Ｅ７２６８の外面に当接させることで、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂをピン部Ｅ３１３を軸に回転させて、その姿勢を維持することが可能に構成される。
【２５０７８】
変位手段Ｅ７３２０は、その変位手段Ｅ７３２０を変位させる駆動力が伝達されるベース体Ｅ７３２１と、そのベース体Ｅ７３２１の正面側（矢印Ｆ方向側）にベース体Ｅ７３２１の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される第１装飾体Ｅ３２２と、その第１装飾体Ｅ３２２に対して相対変位可能に配設され、ベース体Ｅ７３２１及び第１装飾体Ｅ３２２の間の空間に配設される第２装飾体Ｅ３２３と、その第２装飾体Ｅ３２３と共に変位可能な状態で第１装飾体Ｅ３２２の正面側に配設される第３装飾体Ｅ３２４と、を主に備える。
【２５０７９】
ベース体Ｅ７３２１は、正面視において略菱形状の板から形成される。また、ベース体Ｅ７３２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の２箇所から円柱状に突出する軸支部Ｅ７３２１ａ，Ｅ３２１ｂと、背面側の１箇所から略角柱状に突出する変位規制部Ｅ３２１ｄと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って長い溝状に開口される摺動溝Ｅ３２１ｅと、を備える。
【２５０８０】
軸支部Ｅ７３２１ａは、駆動力伝達手段Ｅ３１０に形成される伝達側被軸支部Ｅ３１２に挿入される部位であり、伝達側被軸支部Ｅ３１２の直径よりも小さい直径の円柱状に形成される。なお、第２０６実施形態における軸支部Ｅ７３２１ａは、背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される距離が第１９２実施形態における軸支部Ｅ３２１ａよりも大きく設定され、その突出先端が、第３ベースＥ７２６０に形成される湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃに当接可能とされる。これにより、第２０６実施形態では、変位手段Ｅ７３２０を下降位置または中間位置から上昇位置に変位させる際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａを湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃにより案内して、変位手段Ｅ７３２０を第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域（即ち、正面視における窓部Ｐ１４ｅの外側の領域）を通過させることができる。

【２５０８１】
姿勢規定手段Ｅ７３３０は、ベース手段Ｅ７２００に対する変位手段Ｅ７３２０の姿勢を規定するための部材であり、第３ベースＥ７２６０に接続される第１部材Ｅ７３３０ａと、変位手段Ｅ７３２０に接続される第２部材Ｅ７３３０ｂとの２部材から形成される。
【２５０８２】
第１部材Ｅ７３３０ａは、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されるベース側被軸支部Ｅ３３１と、長手方向の略中間位置における背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出されるピン部Ｅ７３３０ａ１と、を備える。
【２５０８３】
第２部材Ｅ７３３０ｂは、長手方向の一端側に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成されピン部Ｅ７３３０ａ１が挿通される貫通孔Ｅ７３３０ｂ１と、長手方向の他端側に前後方向に貫通形成される変位側被軸支部Ｅ３３２と、前後方向に貫通形成され、正面視において略Ｌ字状の開口に形成される案内溝Ｅ３３３と、背面側（矢印Ｂ方向側）から略角柱状に突出される変位規制部Ｅ３３４と、を主に備え、第１部材Ｅ７３３０ａのピン部Ｅ７３３０ａ１が貫通孔Ｅ７３３０ｂ１に回転可能な状態で挿通されることで、第１部材Ｅ７３３０ａの背面側に接続される。
【２５０８４】
第２伝達手段Ｅ７２８０は、第２ベースＥ７２２０の下方側の端部において背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される下側伝達部材Ｅ２８１と、第２ベースＥ７２２０の上方側の端部において背面側に配設される上側伝達部材Ｅ２８３と、それら下側伝達部材Ｅ２８１及び上側伝達部材Ｅ２８３を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する連結部材Ｅ２８２と、連結部材Ｅ２８２の上下方向略中間位置に連結され左右方向に延設される第２連結部材Ｅ７２８５と、その第２連結部材Ｅ７２８５に連結される中間伝達部材Ｅ７２８４と、を主に備え、第２伝達手段Ｅ７２８０を介して下側伝達部材Ｅ２８１に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達された際に、下側伝達部材Ｅ２８１と共に上側伝達部材Ｅ２８３及び中間伝達部材Ｅ７２８４を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位させることが可能に構成される。
【２５０８５】
中間伝達部材Ｅ７２８４は、第２リンク部材Ｅ７２７０から下側伝達部材Ｅ２８１に伝達される駆動力により変位される際に規定の方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に案内するための摺動溝Ｅ７２８４ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）から突設され第２ベースＥ７２２０の正面側に突設される突設部Ｅ７２８４ｂと、を備える。
【２５０８６】
突設部Ｅ７２８４ｂは、第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０に挟まれて軸支される経路変更部材Ｅ７２９５に接続される部位であり、溝状に開口される接続溝Ｅ７２８４ｂ１が形成される。第２伝達手段Ｅ７２８０は、突設部Ｅ７２８４ｂが接続溝Ｅ７２８４ｂ１を介して経路変更部材Ｅ７２９５に接続されることで、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位した際に、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させることが可能とされる。
【２５０８７】
経路変更部材Ｅ７２９５は、第３ベースＥ７２６０に形成される開口部Ｅ７２６８ｄを介して第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に一部を突出させることで、上昇位置から下方に向かって変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を通過することを規制する部材であり、開口部Ｅ７２６８ｄを挿通可能な規制部Ｅ７２９５ａと、その規制部Ｅ７２９５ａを変位させるために第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０に軸支される被軸支部Ｅ７２９５ｂと、中間伝達部材Ｅ７２８４の接続溝Ｅ７２８４ｂ１の内側に接続される接続ピンＥ７２９５ｃと、を備える。
【２５０８８】
図３７６６（ｂ）に示すように、中間伝達部材Ｅ７２８４（第２伝達手段Ｅ７２８０）が上方に配置される場合には、第３ベースＥ７２６０の開口部Ｅ７２６８ｄを介して規制部Ｅ７２９５ａが背面側（矢印Ｂ方向側）に変位され、第３ベースＥ７２６０の正面側（

矢印Ｆ方向側）から規制部Ｅ７２９５ａが退避する状態とされる。一方、図３７６６（ｃ）に示すように、中間伝達部材Ｅ７２８４（第２伝達手段Ｅ７２８０）が下方に配置される場合には、第３ベースＥ７２６０の開口部Ｅ７２６８ｄを介して規制部Ｅ７２９５ａが正面側に変位され、第３ベースＥ７２６０の正面側に規制部Ｅ７２９５ａが張り出す状態とされる。

【２５０８９】

これにより、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させて、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させた際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を通過することを規制することができる。

【２５０９０】

次いで、図３７６７から図３７６９を参照して、第２０６実施形態における上変位ユニットＥ７１００の変位態様について説明する。なお、第２０６実施形態における上変位ユニットＥ７１００では、上昇位置から下降位置に向かって変位する場合の変位手段Ｅ７３２０の変位軌跡と、下降位置から上昇位置に向かって変位する場合の変位手段Ｅ７３２０の変位軌跡とを異ならせることができる。

【２５０９１】

図３７６７（ａ）及び図３７６７（ｂ）は、上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図であり、図３７６８（ａ）及び図３７６８（ｂ）は、上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図であり、図３７６９（ａ）及び図３７６９（ｂ）は、上変位ユニットＥ７１００を正面視した模式図である。

【２５０９２】

なお、図３７６７から図３７６９では、変位手段Ｅ７３２０の外形を破線で図示すると共に、第３ベースＥ７２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる回転体Ｅ２３４、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、係合部材Ｅ２９０の外形が破線で図示され、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。

【２５０９３】

また、図３７６７（ａ）及び図３７６７（ｂ）では、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置から中間位置に変位させた場合の遷移状態が順に図示され、図３７６８（ａ）及び図３７６８（ｂ）では、変位手段Ｅ７３２０を中間位置から上昇位置に変位させた場合の遷移状態が順に図示され、図３７６９（ａ）及び図３７６９（ｂ）では、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置から下降位置に変位させた場合の遷移状態が順に図示される。

【２５０９４】

初めに、第２０６実施形態の上変位ユニットＥ７１００において、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる場合には、上記第１９２実施形態～第２０５実施形態と同様に、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配置されるため、第１伝達手段Ｅ２５０の被係合部Ｅ２５１ｆに係合部材Ｅ２９０が係合して第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制される。そして、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に規制されることに伴い、第１伝達手段Ｅ２５０が接続される上変位手段Ｅ７３００も同様に上昇位置に規制される。

【２５０９５】

次に、図３７６７（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転して、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位することにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動を許容して、変位手段Ｅ７３２０を中間位置まで変位（落下）させた場合には、その姿勢を維持した状態で変位手段Ｅ７３２０を自重で変位（落下）させ、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域を変位手段Ｅ７３２０に変位させることができる。

【２５０９６】

図３７６７（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ７３２０は、中間位置でその変位が停止されると、変位手段Ｅ７３２０の自重および中間位置まで変位（落下）した慣性力により、駆動力伝達手段Ｅ７３１０及び姿勢規定手段Ｅ７３３０の第２部材Ｅ７３１０ｂ、Ｅ７３３０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａに対して回転される。これにより、第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａの下方側に第２部材Ｅ７３１０ｂ，Ｅ７３３０ｂが垂下した状態とされ、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａの下方に重なる位置に配置される。

【２５０９７】

次に、図３７６８（ａ）及び図３７６８（ｂ）に示すように、図３７６７（ｂ）に示す中間位置から上昇位置に第１伝達手段Ｅ２５０を変位させた場合には、第１伝達手段Ｅ２５０の変位により、駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態で上方に持ち上げられる。これにより、第２部材Ｅ７３１０ｂに接続される変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａの下面側に当接され、その当接により、第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０側（窓部Ｐ１４ｅの外側）に変位手段Ｅ７３２０が案内されつつ上昇される。

【２５０９８】

なお、第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態の第２部材Ｅ７３１０ｂは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で被当接部Ｅ７３１０ｂ２の側面に姿勢維持手段Ｅ７２６９が当接される。また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間を変位する変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側から対向間の外側に突出される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂを回転させることができる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、変位手段Ｅ７３２０を所定の姿勢に戻して、変位手段Ｅ７３２０を第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配置できる。

【２５０９９】

一方、図３７６９（ａ）に示すように、回転体Ｅ２３４を第２回転位置まで回転して、回転体Ｅ２３４の回転に伴い係合部材Ｅ２９０を非係合位置に変位させることにより、上昇位置に配置された第１伝達手段Ｅ２５０の下方（矢印Ｄ方向）への移動を許容して、変位手段Ｅ７３２０を下降位置まで変位（落下）させた場合には、その姿勢を維持した状態で変位手段Ｅ７３２０を自重で変位（落下）させ、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域を変位手段Ｅ７３２０に変位させることができる。

【２５１００】

図３７６９（ｂ）に示すように、変位手段Ｅ７３２０は、下降位置でその変位が停止されると、変位手段Ｅ７３２０の自重および下降位置まで変位（落下）した慣性力により、駆動力伝達手段Ｅ７３１０及び姿勢規定手段Ｅ７３３０の第２部材Ｅ７３１０ｂ、Ｅ７３３０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａに対して回転される。これにより、第１部材Ｅ７３１０ａ、Ｅ７３３０ａの下方側に第２部材Ｅ７３１０ｂ，Ｅ７３３０ｂが垂下した状態とされ、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの下方に重なる位置に配置される。

【２５１０１】

図３７６９（ｂ）に示す下降位置から上昇位置に第１伝達手段Ｅ２５０を変位させる場合には、中間位置から上昇位置に第１伝達手段Ｅ２５０を変位させる場合と同様に、駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂが第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態で上方に持ち上げられる。これにより、第２部材Ｅ７３１０ｂに接続される変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの下面側に当接され、その当接により、第２ベースＥ７２２０及び第３ベースＥ７２６０側（窓部Ｐ１４ｅの外側）に変位手段Ｅ７３２０が案内されつつ上昇される。

【２５１０２】

なお、第１部材Ｅ７３１０ａに垂下された状態の第２部材Ｅ７３１０ｂは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で被当接部Ｅ７３１０ｂ２の側面に姿勢維持手段Ｅ７２６９が当接される。また、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間を変位する変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側から対向間の外側に突出される。よって、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に到達する手前で、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂを回転させることができる。これにより、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置に配置される場合には、変位手段Ｅ７３２０を所定の姿勢に戻して、変位手段Ｅ７３２０を第１ベースＥ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配置できる。

【２５１０３】

即ち、第２０６実施形態では、変位手段Ｅ７３２０が上昇位置から下方に向けて変位（落下）する経路と、下降位置または中間位置から上方に向けて変位する（持ち上げる）経路とが異なるように構成されるので、変位手段Ｅ７３２０が自重により落下する経路は、遊技者から視認しやすい位置にできる一方、変位手段Ｅ７３２０を持ち上げる経路は、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の端に寄せて、変位手段Ｅ７３２０を目立たせなくする（変位手段Ｅ７３２０の持ち上げを気づかれ難くすると共に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域内での他の演出を遊技者に視認させる）ことができる。

【２５１０４】

ここで、上記第１９２実施形態における上変位ユニットＥ１００にように、変位手段Ｅ３２０が常に窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な所定の領域を変位されるものでは、変位手段Ｅ３２０の位置を遊技者に認識させやすくできるものの、常に変位手段Ｅ３２０が所定の領域を変位するので、上昇位置に向けて変位する変位手段Ｅ３２０が注目されたり、上昇位置に向けて変位手段Ｅ３２０を変位させる際に他の構造体（例えば、下変位ユニットＥ５００）を視認可能な領域に配設することができなくなるという問題がある。

【２５１０５】

これに対し、第２０６実施形態では、上昇位置に向けて変位される変位手段Ｅ７３２０を案内可能に構成される第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとを備え、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの少なくとも一部が円弧上に湾曲して構成されるので、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの湾曲を利用して変位手段Ｅ７３２０を所定の領域（窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外）にスムーズに案内することができる。また、所定の領域（窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外）に変位手段Ｅ７３２０を案内することで、変位手段Ｅ７３２０が他の構造体（例えば、下変位ユニットＥ５００）との干渉することを避けつつ変位手段Ｅ７３２０を上昇させることができる。よって、他の構造体を配設するための領域を確保しやすくできる。

【２５１０６】

更に、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂの湾曲を利用して、変位手段Ｅ７３２０を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外に案内できる（変位手段Ｅ７３２０が上昇されるに従いパチンコ機Ａ１０の左右方向中央側か左右方向外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内できる）ので、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外縁側または窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内することができる。よって、上昇位置に向けて変位する変位手段Ｅ７３２０を目立たせなくできる。

【２５１０７】

また、対向壁Ｅ７２６８ｃには、上昇側の端部に窓部Ｐ１４ｅ側（パチンコ機Ａ１０の左右方向中央側）に向かって円弧上に湾曲する湾曲部Ｅ７２６８ｃ１が形成される。これにより、案内初期側（上昇動作の開始側）において窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域外に案内した変位手段Ｅ７３２０を、変位手段Ｅ７３２０の案内終端側（上昇動作の終了側）で、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の中央側へ変位手段Ｅ７３２０を案内しやすくできる。よって、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０に着目させやす

くできる。
【２５１０８】
即ち、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外縁側または窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内することができる一方、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を上方側に超えて変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の中央側へ変位手段Ｅ７３２０を案内することができる。よって、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０の演出に着目させやすくできる。
【２５１０９】
なお、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内して、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に向けて変位させる（持ち上げる）ことで、変位手段Ｅ７３２０が視認不能な状態で上昇されるので、その上昇時に変位手段Ｅ７３２０を隠すために張り出す変位ユニット等を別途備える必要がなくなり、その上昇時に変位手段Ｅ７３２０を隠すための構造を簡素化することができる。
【２５１１０】
また、対向壁Ｅ７２６８ｃの湾曲部Ｅ７２６８ｃ１は、少なくとも一部が第１湾曲壁Ｅ７２６８ａの上方側に連なる（隣り合う）位置に配設されるので、変位手段Ｅ７３２０を案内するための構造（第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ、対向壁Ｅ７２６８ｃ）が大型化することを抑制して他の構造体を配設するスペースを確保しつつ、変位手段Ｅ７３２０を案内初期側（上昇動作の開始側）では目立たせなくさせ、案内終端側（上昇動作の終了側）で着目させやすくできる。
【２５１１１】
また、第２０６実施形態では、正面視において第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側に経路変更部材Ｅ７２９５の規制部Ｅ７２９５ａが配設される。そのため、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に配置した後、変位手段Ｅ７３２０に変位（落下）動作をさせた際に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間に侵入して、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外を変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）することを抑制できる。
【２５１１２】
従って、第２０６実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外を通過させて上昇位置まで変位手段Ｅ７３２０を上昇させた後に、その上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ７３２０がその上昇時の経路を反対方向に変位（落下）することを抑制できる。よって、変位手段Ｅ７３２０を上昇させる経路から落下の経路へ変位手段Ｅ７３２０を確実に移行させることがでる。その結果、変位手段Ｅ７３２０の動作の信頼性を向上できる。
【２５１１３】
次いで、図３７７０及び図３７７２を参照して、第２０７実施形態における上変位ユニットＥ８１００について説明する。上記第２０１実施形態では、上変位手段Ｅ２３００の変位手段Ｅ２３２０が上昇位置から下方に向けて変位（落下）される場合について説明したが、第２０７実施形態では、上昇位置または第２上昇位置から下方に向けて変位（落下）される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２５１１４】
初めに、図３７７０を参照して、第２０７実施形態における上変位ユニットＥ８１００の全体構成について説明する。図３７７０（ａ）及び図３７７０（ｂ）は、第２０７実施形態における上変位ユニットＥ８１００を正面視した模式図であり、図３７７１（ａ）及

び図３７７１（ｂ）は、変位規制手段Ｅ８４００の背面図である。
【２５１１５】
なお、図３７７０（ａ）及び図３７７０（ｂ）では、上側装飾ユニットＰ１４ａと左側装飾ユニットＰ１４ｂと右側装飾ユニットＰ１４ｃと上下皿ユニットＨ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｐ１４ｅ（図３６９１参照）の範囲（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）を介して視認可能な範囲）が２点鎖線で模式的に図示される。また、図３７７１（ａ）では、変位規制手段Ｅ８４００の回転部材Ｅ８４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第１位置に配置した状態が図示され、図３７７１（ｂ）では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ８４４２に形成される当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に配置した状態が図示される。
【２５１１６】
図３７７０に示すように、第２０７実施形態における上変位ユニットＥ８１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７０６参照）に配設されるベース手段Ｅ８２００と、そのベース手段Ｅ８２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、ベース手段Ｅ８２００に対して相対変位可能とされる上変位手段Ｅ２３００と、ベース手段Ｅ８２００の正面側に配設され、上変位手段Ｅ２３００の変位を規制する変位規制手段Ｅ８４００と、を主に備え、ベース手段Ｅ８２００から上変位手段Ｅ２３００に駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されることにより、上変位手段Ｅ２３００を窓部Ｐ１４ｅの範囲内で変位可能とされる。
【２５１１７】
ベース手段Ｅ８２００は、第１ベースＥ２１０と、第２ベースＥ２２０と、その第２ベースＥ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段Ｅ８２３０と、その駆動手段Ｅ８２３０の一部と正面側に重なる位置で第２ベースＥ２２０の正面側に回転変位可能な状態で配設される第１リンクＥ２４０と、第１リンクＥ２４０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第１伝達手段Ｅ８２５０と、第２ベースＥ２２０との対向間に駆動手段Ｅ８２３０、第１リンクＥ２４０、及び、第１伝達手段Ｅ８２５０を収容した状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される第３ベースＥ２６０と、第２ベースＥ２２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２リンクＥ２７０と、第２リンクＥ２７０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の背面側に配設される第２伝達手段Ｅ２８０と、第２ベースＥ２２０を介して第２伝達手段Ｅ２８０に接続された状態で第２ベースＥ２２０の正面側に配設される係合部材Ｅ２９０と、を主に備え、第３ベースＥ２６０の正面側に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置（図３７７０（ａ）に示す位置）又は第２上昇位置（図３７７０（ｂ）に示す位置）と、中間位置または下降位置との間で変位可能に構成される。
【２５１１８】
駆動手段Ｅ８２３０は、第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動モータＥＭ１の駆動力により回転するギヤ列であり、駆動ギヤＥ２３１と、従動ギヤＥ２３２，Ｅ２３３と、従動ギヤＥ２３３に歯合するギヤ歯を有する回転体Ｅ８２３４とから構成され、駆動モータＥＭ１の駆動力により回転体Ｅ２３４を回転可能とされる。
【２５１１９】
回転体Ｅ８２３４は、正面視において円形状に形成される中心部に第２ベースＥ２２０の軸支部Ｅ２２１ｃが挿入される被軸支部Ｅ２３４ａを備え、駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達されて軸支部Ｅ２２１ｃを軸に回転することにより駆動モータＥＭ１の駆動力を第１リンクＥ２４０及び第２リンクＥ２７０に伝達可能に構成される。また、回転体Ｅ８２３４は、当接部Ｅ８２３４ｆの回転軸からの径方向における離間距離を変更可能に構成される。なお、当接部Ｅ８２３４ｆの回転軸からの径方向における離間距離を変更する構成については後述する。
【２５１２０】
第１伝達手段Ｅ８２５０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される矩形状の摺動体Ｅ８２５１と、その摺動体Ｅ８２５１の上端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において第

１ベースＥ２１０側（矢印Ｌ方向）に突設される伝達部Ｅ２５２と、を備え、正面視における全体形状が略Ｌ字状に形成される。

【２５１２１】

摺動体Ｅ８２５１は、第２ベースＥ２２０と第３ベースＥ２６０との対向間において、第２ベースＥ２２０の案内棒Ｅ２２２に沿って摺動される部分であり、正面視において第２ベースＥ２２０及び第３ベースＥ２６０よりも小さく形成される。

【２５１２２】

また、摺動体Ｅ８２５１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い溝状に開口される摺動溝Ｅ２５１ａと、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部から正面側に向かって突設される正面側突設部Ｅ２５１ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に開口する開口部Ｅ２５１ｃと、背面側の一部から背面側に向かって突設される背面側突設部Ｅ２５１ｄと、正面視において上端側の右側側面から突設される検出片Ｅ２５１ｅと、背面側突設部Ｅ２５１ｄよりも上方側で背面側の一部から背面側に向かって突設される被係合部Ｅ２５１ｆと、その被係合部Ｅ２５１ｆの上方に第２被係合部Ｅ８２５１ｇと、を備える。

【２５１２３】

第２被係合部Ｅ８２５１ｇは、第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置よりも低い第２上昇位置に配置される場合に、係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３に下面側の側面が当接されることで、第１伝達手段Ｅ２５０を第２上昇位置に規制する部位であり、係合部材Ｅ２９０が係合位置に配設される場合おける係合部材Ｅ２９０の係合部Ｅ２９３と正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に重なる位置に形成される。

【２５１２４】

変位規制手段Ｅ８４００は、図３７７１に示すように、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される保持部材Ｅ８４１０と、その保持部材Ｅ８４１０に軸支される変位手段Ｅ８４４０と、保持部材Ｅ８４１０に軸支されると共に両端のそれぞれが保持部材Ｅ８４１０及び変位手段Ｅ８４４０に係止されるねじりコイルバネＥ８４５０とを主に備える。

【２５１２５】

保持部材Ｅ８４１０は、後述する変位手段Ｅ８４４０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、ベース手段Ｅ８２００の第３ベースＥ２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に固定される部材であり、変位手段Ｅ８４４０を正面側から覆設可能な大きさに形成される。

【２５１２６】

また、保持部材Ｅ８４１０には、正面視（矢印Ｂ方向視）における外縁に複数の挿通孔Ｅ４１１と、背面側（矢印Ｂ方向側）において円形状に凹設される凹部Ｅ４１３と、背面側から円柱状に突設されるバネ支持部Ｅ８４１４とが形成され、凹部Ｅ４１３に変位手段Ｅ８４４０が軸支され、バネ支持部Ｅ８４１４にねじりコイルバネＥ８４５０のコイル中心が軸支される。

【２５１２７】

変位手段Ｅ８４４０は、円柱状に形成される金属製の軸部材Ｅ４４１と、その軸部材Ｅ４４１が挿通される回転部材Ｅ８４４２と、を備え、軸部材Ｅ４４１の軸が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けて配設されると共に、その軸部材Ｅ４４１の両端が保持部材Ｅ８４１０の凹部Ｅ４１３、及び、ベース手段Ｅ２００の第３ベースＥ２６０に形成される凹部Ｅ２６５（図３７１１参照）に保持され、回転部材Ｅ８４４２が軸部材Ｅ４４１を軸に回転可能な状態で軸支される。

【２５１２８】

回転部材Ｅ８４４２は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い棒状に形成され、上端側の端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通された貫通孔Ｅ４４２ａに軸部材Ｅ４４１が挿通されることで、その軸部材Ｅ４４１を軸に下端側を回転させることが可能に構成される。また、回転部材Ｅ８４４２は、下端側の背面において背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって膨出する当接部Ｅ４４２ｃと、を備える。

【２５１２９】
なお、回転部材Ｅ８４４２は、ねじりコイルバネＥ８４５０の付勢力により当接部Ｅ４４２ｃが第１位置に配置されると共に、その第１位置において当接部Ｅ４４２ｃが回転軸（軸部材Ｅ４４１）に対して左側（矢印Ｌ方向側）にずれた位置に配置されるように構成される。
【２５１３０】
これにより、第１位置に配置された回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃの上面に、上昇位置から下降位置に向かう第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂが当接した場合に、その当接による衝撃で、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第２位置に向かって変位させることが可能となる。即ち、第２０７実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０が変位（落下）する力を利用して回転部材Ｅ８４４２を回転させることができる。
【２５１３１】
また、この場合、回転部材Ｅ８４４２は、コイルバネＥ８４５０により付勢されているので、第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂが当接部Ｅ４４２ｃに当接した衝撃をコイルバネＥ８４５０により緩和できる。その結果、第１伝達手段Ｅ２５０及び回転部材Ｅ８４４２の破損を抑制できる。
【２５１３２】
次いで、第２０７実施形態における上変位ユニットＥ８１００の変位について説明する。第２０７実施形態では、図３７７０（ａ）に示すように、回転体Ｅ８２３４の当接部Ｅ８２３４ｆが、図３７７０（ｂ）に示す状態の当接部Ｅ８２３４ｆに比べて径方向外側に配置される場合に、当接部Ｅ８２３４ｆが当接することで持ち上げられる第１リンクＥ２４０を上方側に変位させることができるので、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置まで持ち上げて係合部材Ｅ２９０と被係合部Ｅ２５１ｆとを係合させることにより上昇位置に維持することができる。
【２５１３３】
一方、図３７７０（ｂ）に示すように、回転体Ｅ８２３４の当接部Ｅ８２３４ｆが、図３７７０（ａ）に示す状態の当接部Ｅ８２３４ｆに比べて径方向内側に配置される場合には、当接部Ｅ８２３４ｆが当接することで持ち上げられる第１リンクＥ２４０を上方側に変位させることができなくなるため、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置よりも低い第２上昇位置までしか上昇させることができなくなる。この場合、係合部材Ｅ２９０が第２被係合部Ｅ８２５１ｇに係合することより、第１伝達手段Ｅ２５０が第２上昇位置に維持される。
【２５１３４】
従って、第２０７実施形態では、回転体Ｅ８２３４に対する当接部Ｅ８２３４ｆの配置を変更することで、第１伝達手段Ｅ８２５０の変位（落下）開始位置を変更することができ、第１伝達手段Ｅ８２５０に接続される上変位手段Ｅ２３００の変位（落下）開始位置を変更できる。
【２５１３５】
これにより、第２０７実施形態では、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させる場合に、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更することで、変位手段Ｅ２３２０を変位（落下）させて中間位置または下降位置に変位させた際に変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力を変更できる。これにより、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させた際の変位手段Ｅ２３２０の変位態様が一様になることを抑制できる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。
【２５１３６】
即ち、上記第２０１実施形態における上変位ユニットＥ２１００のように、回転体Ｅ２３４の回転速度に関わらず回転体Ｅ２３４を第１回転位置まで回転させた際に、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置が上昇位置の一か所に限定される場合には、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させて中間位置または下降位置で変位手段Ｅ２３２０の姿勢を変化させる際に、変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力が変わらず、変

位手段Ｅ２３２０が中間位置または下降位置で同様に姿勢を変化することになる。そのため、上記第２０１実施形態では、変位手段Ｅ２３２０を変位（落下）開始位置まで持ち上げる構造を簡易にできるものの、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）のバリエーションを付与することができないという問題があった。

【２５１３７】

これに対し、第２０７実施形態における上変位ユニットＥ８１００では、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更することで、変位手段Ｅ２３２０が変位（落下）する距離を変更できるので、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させた際の変位手段Ｅ２３２０に作用する慣性力を変更できる。従って、変位手段Ｅ２３２０を中間位置または下降位置に変位させた際の変位手段Ｅ２３２０の姿勢の変化にバリエーションを付与することができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。

【２５１３８】

また、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更できるので、中間位置または下降位置から上方に変位される変位手段Ｅ２３２０がどの位置まで変位される（持ち上げられる）かに着目させることができる。その結果、変位手段Ｅ２３２０の変位による演出の効果を高めることができる。

【２５１３９】

さらに、第２０７実施形態では、上述したように、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃに第１伝達手段Ｅ２５０の正面側突設部Ｅ２５１ｂを当接させた衝撃で、回転部材Ｅ８４４２を回転させることが可能に構成されると共に、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更可能に構成される。よって、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）開始位置を変更することで、変位手段Ｅ２３２０を中間位置まで変位（落下）させた際に第１伝達手段Ｅ２５０から回転部材Ｅ８４４２に作用する力（衝撃）を変更することができる。

【２５１４０】

これにより、第２０７実施形態では、第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置から変位（落下）させた場合に、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃに作用する力（衝撃）を大きくして、当接部Ｅ４４２ｃを第２位置まで変位させることができると共に、第１伝達手段Ｅ２５０を第２上昇位置から変位（落下）させた場合に、回転部材Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃに作用する力（衝撃）を小さくして、当接部Ｅ４４２ｃを第１位置と第２位置との間で停止させることができる。

【２５１４１】

即ち、第２０７実施形態では、回転部材Ｅ８４４２を変位させるために回転部材Ｅ８４４２に駆動力を付与するためのソレノイドを別途配設しなくても、第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更することで、第１伝達手段Ｅ２５０の落下位置を変更することができる。

【２５１４２】

従って、第２０７実施形態では、上記した第１９２実施形態のように、回転部材Ｅ８４４２に駆動力を付与するためのソレノイドＥ４２１を備える必要が無くなるので、その分、その制御を簡易にできると共に、製造コストを低減できる。

【２５１４３】

次いで、図３７７２を参照して、回転体Ｅ８２３４の当接部Ｅ８２３４ｆの配置を変更する構造について詳しく説明する。図３７７２（ａ）及び図３７７２（ｃ）は、回転体Ｅ８２３４を正面視した模式図であり、図３７７２（ｂ）は、図３７７２（ａ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における回転体Ｅ８２３４の断面模式図であり、図３７７２（ｄ）は、図３７７２（ｃ）のＥ１０ｄ－Ｅ１０ｄ線における回転体Ｅ８２３４の断面模式図である。

【２５１４４】

図３７７２に示すように、第２０７実施形態における回転体Ｅ８２３４は、回転体Ｅ８２３４の径方向外側から内側に向かう溝状に凹設される摺動溝Ｅ８２３４ｉと、その摺動溝Ｅ８２３４ｉの内側に配置され、摺動溝Ｅ８２３４ｉを摺動可能な状態で配設される摺

動体Ｅ８２３４ｇと、その摺動体Ｅ８２３４ｇに配設される当接部Ｅ８２３４ｆと、摺動溝Ｅ８２３４ｉの内側に突出部Ｅ８２３４ｈ１を突出させて摺動体Ｅ８２３４ｇに係合可能に構成される係合部材Ｅ８２３４ｈと、を主に備えて形成される。なお、回転体Ｅ８２３４は、付勢ばねにより摺動体Ｅ８２３４ｇが径方向内側に付勢されて配設され、回転体Ｅ８２３４を回転した際の遠心力により摺動体Ｅ８２３４ｇを付勢ばねの付勢力に反して径方向外側に摺動させて、係合部材Ｅ８２３４ｈに係合させることにより、摺動体Ｅ８２３４ｇに配設される当接部Ｅ８２３４ｆを径方向外側の位置に維持できるように構成される。

【２５１４５】

即ち、第２０７実施形態における回転体Ｅ８２３４では、回転体Ｅ８２３４の回転速度を変更することで、摺動体Ｅ８２３４ｇに作用する遠心力を変更して当接部Ｅ８２３４ｆを径方向位置を変更できるように構成される。従って、第２０７実施形態では、当接部Ｅ８２３４ｆの径方向位置を変更するための駆動手段を駆動モータＥＭ１以外に備える必要がないので、上変位ユニットＥ８１００の制御を簡易にできる。

【２５１４６】

なお、係合部材Ｅ８２３４ｈに係合されて径方向外側に維持される摺動体Ｅ８２３４ｇは、所定の回転位置で、係合部材Ｅ８２３４ｈの当接部Ｅ８２３４ｈ２を第３ベースＥ２６０の背面に当接させることで、突出部Ｅ８２３４ｈ１を摺動溝Ｅ８２３４ｉから退避させることで、係合部材Ｅ８２３４ｈと摺動体Ｅ８２３４ｇとの係合を解除して、当接部Ｅ８２３４ｆを径方向内側の位置に戻すことが可能に構成される。

【２５１４７】

即ち、第２０７実施形態では、回転体Ｅ８２３４を１回転させる毎に、回転体Ｅ２３４の回転速度を変更することで、当接部Ｅ８２３４ｆの径方向位置を変更することができる。そのため、当接部Ｅ８２３４ｆの径方向位置を変更するために、回転体Ｅ８２３４の回転を停止する必要がないので、変位手段Ｅ２３２０の変位を連続させつつ、変位手段Ｅ２３２０の変位態様を変更することができる。その結果、変位手段Ｅ２３２０を変位させることにより演出効果を向上しやすくできる。

【２５１４８】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【２５１４９】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【２５１５０】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、開閉板Ａ６４１の左端部において凹設湾曲部Ａ６４１ｄの左縁を構成するように前側へ延設される先端部から干渉突部Ａ６４１ｂが形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設湾曲部Ａ６４１ｄの左縁を構成する延設部および干渉突部Ａ６４１ｂの形成を省略しても良い（即ち、開閉板Ａ６４１の前端部が対向部Ａ６４１ｃの傾斜角度で開閉板Ａ６４１の左端まで形成されるようにしても良い）。この場合、開閉板Ａ６４１の左端を通過する間際の球がある場合に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）へ状態変化した場合において、球が干渉突部Ａ６４１ｂに当接されることはなく、入賞検出センサＡＳＣ６４に滑り込ませることができる。これにより、入賞検出センサＡＳＣ６４への入賞可能性を高めることができる。

【２５１５１】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、干渉突部Ａ６４１ｂにより荷重を与えられ、開閉板Ａ６４１から脱落して落下した球は、落下後に、球案内部Ａ６２１に案内され、遊技機外部に排出される。球案内部Ａ６２１

がアウト口Ｈ７１と同様の機能を有するように構成されても良いし、球案内部Ａ６２１が一般入賞口Ｈ６３と同様の機能を有するように構成されても良い。他に、球案内部Ａ６２１が第１入賞口Ｈ６４と同様の機能を有しても良いし、第２入賞口Ｈ６４０と同様の機能を有しても良いし、特定入賞口Ｈ６５ａと同様の機能を有しても良い。球案内部Ａ６２１が一般入賞口Ｈ６３と同様の機能を有するように構成される場合には、球が球案内部Ａ６２１を通過することに基づいて一定個数の球が上皿Ｐ１７に払い出されるため、球が開閉板Ａ６４１から脱落した場合であっても、遊技者は球が増える期待感を持って球を見守ることができる。

【２５１５２】

各球案内部Ａ６２１の機能が別々に設定されても良い。この場合において、左端の球案内部Ａ６２１の機能に対応するように入賞検出センサＡＳＣ６４の制御が構成される。入賞検出センサＡＳＣ６４がアウト口Ｈ７１と同様の機能を有するように構成し、開閉板Ａ６４１の下方側に位置する球案内部Ａ６２１が第２入賞口Ｈ６４０と同様の機能を有するように構成する場合には、開閉板Ａ６４１の開閉の対応が逆転される。即ち、前方に張り出す状態が閉鎖状態となり、後方に退避する状態が開放状態となる。この場合には、駆動ソレノイドＡ６４２の励磁により先端固定部材Ａ６４３が変位される向きについても反転させた方が好ましい。

【２５１５３】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０とが同様に光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ａ６１０とカバー部材Ａ６３０とが、異なる素材から構成されても良い。

【２５１５４】

この場合において、選定する素材としては何ら限定されるものではないが、通常は、樹脂材料や、金属材料や、ガラス材料からそれぞれ選定される。この場合において、異なる素材としては、樹脂同士、金属同士、ガラス同士を除外する意図ではなく、異なる組成の樹脂同士、異なる金属同士（鉄と銅等）、異なる組成のガラス同士である場合も含む。

【２５１５５】

特に、カバー部材Ａ６３０の方がベース部材Ａ６１０よりも光透過性の良好な素材とすることで、カバー部材Ａ６３０とベース部材Ａ６１０との間を流下する球の視認性を向上させることができる。

【２５１５６】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８と突条部Ａ６３５とが同様に光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８と突条部Ａ６３５とが、異なる素材から構成されても良い。

【２５１５７】

この場合において、選定する素材としては何ら限定されるものではないが、通常は、樹脂材料や、金属材料や、ガラス材料からそれぞれ選定される。この場合において、異なる素材としては、樹脂同士、金属同士、ガラス同士を除外する意図ではなく、異なる組成の樹脂同士、異なる金属同士（鉄と銅等）、異なる組成のガラス同士である場合も含む。

【２５１５８】

この場合において、例えば、傾斜突部Ａ６１８を光透過性の樹脂材料とし、突条部Ａ６３５を金属材料の別部材が嵌合固定される態様とすることで、傾斜突部Ａ６１８により開閉板Ａ６４１が視認し難くなる事態を回避することができると共に、突条部Ａ６３５の耐久性を向上して開閉板Ａ６４１の下流側における球の流下を安定させることができる。

【２５１５９】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、ベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１に、開閉板Ａ６４１が出退変位可能な案内開口Ａ６１４が形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば

、ベース部材Ａ６１０において、開閉板Ａ６４１の上流側を構成する第１部材と、開閉板Ａ６４１の下流側を構成する第２部材とを、別々に構成しても良いし、その場合において、第１部材と第２部材とを同一の素材から構成しても良いし、異なる素材から構成しても良い。

【２５１６０】

この場合において、選定する素材としては何ら限定されるものではないが、通常は、樹脂材料や、金属材料や、ガラス材料からそれぞれ選定される。この場合において、異なる素材としては、樹脂同士、金属同士、ガラス同士を除外する意図ではなく、異なる組成の樹脂同士、異なる金属同士（鉄と銅等）、異なる組成のガラス同士である場合も含む。

【２５１６１】

この場合において、第２部材と開閉板Ａ６４１とが一体的に第１部材に対して着脱可能に構成されても良い。この場合、開閉板Ａ６４１が破損する程に使用年数が経過している場合において突設部Ａ６１５が同様に破損しているような場合において、第２部材と開閉板Ａ６４１とを一体的に取り替えることで修理を済ませることができるので、メンテナンスの工数を削減することができる。カバー部材Ａ６３０に（開閉可能な）窓部が形成される場合には、この取り替えが窓部を通して可能となるので、更にメンテナンスの工数を削減できる。

【２５１６２】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の左右幅方向の一部と上面視で重なる位置に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８が開閉板Ａ６４１の左右幅全体と重なる位置に配設されても良い。この場合、開閉板Ａ６４１の真上側から球が落下して開閉板Ａ６４１に到達する態様で開閉板Ａ６４１の上方側の流下経路を形成する場合であっても、開閉板Ａ６４１が球との衝突により破損する事態を避け易くすることができる。また、開閉板Ａ６４１が前後スライド動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の動作方向は左右スライドでも良いし、スライド移動ではなく回転動作とされても良い。この場合において、傾斜突部Ａ６１８の配設位置や構成は、開閉板Ａ６４１の動作態様に対応して調整される。

【２５１６３】

例えば、開閉板Ａ６４１の変位態様が回転動作であって、その動作方向が、前後方向に沿う回転軸を中心とした円弧に沿う方向である場合、傾斜突部Ａ６１８は、開閉板Ａ６４１の動作軌跡となる回転軸を中心とした円形状の外方において開閉板Ａ６４１から球を離間させる側に跳ね返す形状とすればよい。即ち、回転軸から離れた側においては球を跳ね返す傾斜形状とされ、回転軸に対向する側においては開閉板Ａ６４１の動作軌跡に沿う形状で構成することで、開閉板Ａ６４１により近い位置において傾斜突部Ａ６１８を配設することができる。

【２５１６４】

また、例えば、開閉板Ａ６４１の変位態様が回転動作であって、その動作方向が、左右方向に沿う回転軸を中心とした円弧に沿う方向である場合（起立状態で閉鎖状態、傾倒状態で開放状態となる場合）、球が開閉板Ａ６４１へ向けて流下する左右位置における閉鎖状態における開閉板Ａ６４１の前側への張出代程度の張出長さで傾斜突部Ａ６１８を板状本体Ａ６１１から張出形成することで、傾斜突部Ａ６１８により開閉板Ａ６４１への球の衝突を回避させることができる。

【２５１６５】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、後方に動作する干渉突部Ａ６４１ｂに押し上げられた球が開閉板Ａ６４１から脱落して落下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、押し上げられた球が開閉板Ａ６４１上に残って、次の開放動作で再び案内されるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６４１による球の案内効率を向上させることができる。

【２５１６６】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８の傾斜によって球に対して入賞検出センサＡＳＣ６４側への初速が付与される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８の前面側の傾斜が左右反転され、球に対して入賞検出センサＡＳＣ６４とは反対側への初速が付与されるようにしても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４へ向けた球の左右方向の勢いが過大となることを抑制して、入賞検出センサＡＳＣ６４へのイレギュラー入賞を防止し易くすることができる。
【２５１６７】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８に当接した球が開閉板Ａ６４１上を転動する過程で、球が傾斜突部Ａ６１８と当接しなくなるように傾斜突部Ａ６１８の張出長さが徐々に減少する態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８の張出長さが下流側においても十分長く維持され、開閉板Ａ６４１上を転動する球が傾斜突部Ａ６１８に当接し続けるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６４１上を転動する球の前後位置を前方側に寄せ続けることができるので、球の視認性を向上させ続けることができる。
【２５１６８】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、開閉板Ａ６４１の上面と傾斜突部Ａ６１８との間の隙間が球の直径よりも小さな寸法で構成され、球が間に挟まらないようにしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の上面と傾斜突部Ａ６１８との間の隙間が大きくされ、球が開閉板Ａ６４１の上面および傾斜突部Ａ６１８の下面と当接する場合が生じ得るように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６４１の上面に対する球の縦跳ねを早期に抑え、球の開閉板Ａ６４１の上面における転動を良好とすることができ、開閉板Ａ６４１の厚み方向へのせん断力を抑制することで開閉板Ａ６４１の折れ損を抑制し、開閉板Ａ６４１の耐久性を向上することができる。
【２５１６９】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、開放状態（張出状態）において干渉突部Ａ６４１ｂがカバー部材Ａ６３０の受入凹部Ａ６３１ａに収まり切らない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、干渉突部Ａ６４１ｂが受入凹部Ａ６３１ａに収まりきるように構成しても良い。この場合、開放状態（張出状態）において干渉突部Ａ６４１ｂの後方側を案内される球が干渉突部Ａ６４１ｂに当接せずにカバー部材Ａ６３０の背面に沿って滑らかに流下させることができるので、球の流下速度を向上させることができる。
【２５１７０】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、凹設湾曲部Ａ６４１ｄ（の最深部）が開閉板Ａ６４１の左端側に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設湾曲部Ａ６４１ｄ（の最深部）が開閉板Ａ６４１の左右中央側に配置されても良い。この場合、開閉板Ａ６４１上を球が転動している際に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）とされた場合における球の脱落位置（落下位置）を、開閉板Ａ６４１の左側端部（干渉突部Ａ６４１ｂ近傍）よりも右側寄りに変位させることができる。そのため、入賞検出センサＡＳＣ６４に案内される球の流れる位置と、入賞検出センサＡＳＣ６４に案内されずに脱落する球の流れる位置とを、左右距離をより離すことができるので、球の流下位置の判別が容易となる。
【２５１７１】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、凹設湾曲部Ａ６４１ｄが傾斜突部Ａ６１８の形成範囲から外れた位置（左側にずれた位置）に形成されており、閉鎖状態（退避状態）において上面視でベース部材６１０の板状本体Ａ６１１よりも後方側に退避される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるもの

ではない。例えば、凹設湾曲部Ａ６４１ｄが傾斜突部Ａ６１８の形成範囲から外れた位置に形成されており、閉鎖状態（退避状態）においてもベース部材６１０の板状本体Ａ６１１よりも後方側に退避されない（若干前方に張り出している）ように構成しても良い。この場合、開放状態（張出状態）における凹設湾曲部Ａ６４１ｄとカバー部材Ａ６３０との前後隙間を縮めることができるので、その前後隙間から球が脱落する事態を回避し易くすることができる。

【２５１７２】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０に対して脱着可能なベース部材Ａ６１０に配設され、開閉板Ａ６４１については、ベース部材Ａ６１０に締結固定される受入箱部材Ａ６４５と、その受入箱部材Ａ６４５に締結固定される前カバー部材Ａ６４６との間に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ａ６１０に、開閉板Ａ６４１が直接的に支持される態様でも良い。例えば、前カバー部材Ａ６４６が、別部材としてではなく、ベース部材Ａ６１０の背面側に一体的に樹脂形成される態様となっていても良い。この場合、傾斜突部Ａ６１８が形成されるベース部材Ａ６１０をベース板Ａ６０に対して脱着させることで、ベース板Ａ６０に対して開閉板Ａ６４１も一体的に脱着させることができる。

【２５１７３】

この場合において、前カバー部材Ａ６４６と受入箱部材Ａ６４５との間に中間リンク部材Ａ６４４の回転軸部Ａ６４４ｂを支持する態様ではなく、回転軸部Ａ６４４ｂが前カバー部材Ａ６４６のみに支持される態様としても良い。

【２５１７４】

即ち、前カバー部材Ａ６４６（ベース部材Ａ６１０）側に開閉板Ａ６４１、中間リンク部材Ａ６４４が配設（支持）されるものとし、駆動ソレノイドＡ６４２、先端固定部材Ａ６４３が受入箱部材Ａ６４５側に配設（支持）されるものとすることで、駆動ソレノイドＡ６４２を交換する目的で受入箱部材Ａ６４５をベース部材Ａ６１０から取り外した場合であっても開閉板Ａ６４１がベース部材Ａ６１０側に留まるようにすることができるので、駆動ソレノイドＡ６４２を交換するために分解したような場合において開閉板Ａ６４１が紛失する事態を避けることができる。

【２５１７５】

なお、回転軸部Ａ６４４ｂが前カバー部材Ａ６４６のみに支持される態様としては種々の態様が例示される。例えば、前カバー部材Ａ６４６から一対の回転軸部Ａ６４４ｂの配設位置に対応した位置において一対のＣ字状の爪状部が形成され、その爪状部の開放側から回転軸部Ａ６４４ｂを嵌め込むことで、一対の爪状部に中間リンク部材Ａ６４４が回転動作可能に支持されるように構成しても良い。また、中間リンク部材Ａ６４４の内部に小型のスプリングが内包され回転軸部Ａ６４４ｂが伸縮可能に構成される場合には、爪状部はＣ字状のように開放側を形成する形状に限らず、一対の環状部として構成しても良い。一対の回転軸部Ａ６４４ｂをコイルスプリングの弾性力に抗して縮ませた状態で一対の環状部の間に配置させ、その状態で回転軸部Ａ６４４ｂを伸ばさせることで、一対の環状部に回転軸部Ａ６４４ｂを挿通させることができ、中間リンク部材Ａ６４４を回転可能に支持させることができる。

【２５１７６】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、開閉動作制御として、開閉板Ａ６４１の開放時間を制御することで、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持される場合において入賞検出センサＡＳＣ６４に案内される球の個数を１球に限定する場合を説明したが、必ずしもこれに限るものではない。例えば、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）に変化されてから入賞検出センサＡＳＣ６４を規定個数（１個または２～１０個）の球が通過したことを検出した場合に開閉板Ａ６４１を閉鎖状態（退避状態）へ変位させるように動作制御することで、案内される球の個数を限定するようにしても良い。

【２５１７７】
特に、開閉板Ａ６４１上における球の流下の角度（流下方向）よりも、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の流下の角度（流下方向）の方が、水平面に対する角度が大きい（上下方向寄りの方向とされる）ことで、入賞検出センサＡＳＣ６４近傍における球間隔を広げることができるので、規定個数を超える球を案内する事態を好適に防ぐことができる。
【２５１７８】
スルーゲートＨ６７を通過した球が開閉板Ａ６４１に到達するまでに経過する期間がある程度の長さ（約４秒間）である場合を説明したが、球の流下態様によって経過する期間は変化し易い。その変化の度合いは、到達するまでに経過する期間が長いほど大きくなり易い（球の到達タイミングと開閉板Ａ６４１の開放タイミングとがずれ易い）。これに対し、スルーゲートＨ６７と開閉板Ａ６４１との間隔を短く設定しても良い。例えば、傾斜突部Ａ６１８の近傍（真上）にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７の通過から開閉板Ａ６４１に球が到達するまでの期間を短く（約０．１秒程度に）することができる。
【２５１７９】
この場合、スルーゲートＨ６７で球の通過が検出された際に生じる抽選の変動期間を０．１秒程度に設定しておけば、球が開閉板Ａ６４１近傍に到達したタイミングに合わせて開閉板Ａ６４１を開放動作させることができるので、球を安定的に入賞検出センサＡＳＣ６４に案内させることができる。
【２５１８０】
この場合、普通図柄の保留個数を１個以上に設定すると、保留個数が残っていない場合には、球が開閉板Ａ６４１近傍に到達したタイミングに合わせて開閉板Ａ６４１が開放動作される一方で、保留個数が残っている場合には、スルーゲートＨ６７を通過しても即座に抽選変動が開始されないことから、球が開閉板Ａ６４１近傍に到達したタイミングで開閉板Ａ６４１が開放動作されるわけではないように構成できるため、開閉板Ａ６４１付近を流下する球に対する注目力を向上させることができる。
【２５１８１】
一方で、普通図柄の保留個数を０個に設定することで、抽選の変動の開始タイミングと、球がスルーゲートＨ６７を通過するタイミングとがずれる事態を排除できるので、遊技の快適性を上げることができる。
【２５１８２】
開閉動作制御では、球の検出に対応して開閉動作を実行する場合を説明したが、開閉に至らない、中間動作も実行可能に構成しても良い。例えば、開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に到達した直後に、開放状態（張出状態）側へ向けた動作であって開放状態（張出状態）までは至らない励磁長さの中間動作制御を実行可能にしてもよい。即ち、中間動作制御では、開放状態（張出状態）までは至らない位置まで張り出した後で退避する動作が瞬間的に生じる。
【２５１８３】
この中間動作制御は、毎回の開閉動作に付随するようにしても良いし、一部の開閉動作に付随するようにしても良い。
【２５１８４】
一部の開閉動作に付随する場合、開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）とされた直後に傾斜突部Ａ６１８から若干はみ出すことから、開閉板Ａ６４１付近を視認する遊技者は、中間動作が実行されたことを視認により把握し易い。
【２５１８５】
中間動作が実行されることを、遊技者が得られる利益と関連付けても良いし、何ら関連無く付随させて実行させても良い。
【２５１８６】
これにより、球を一定の強度かつ一定の間隔で発射させている場合であっても、開閉板

Ａ６４１の動作が一定とはならないようにできるので、遊技が緩慢となることを避け、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【２５１８７】

また、開放状態（張出状態）における開閉板Ａ６４１に球が乗る場合、その球の重さにより先端側が下降変位されることになるが、閉鎖状態（退避状態）に戻される（中間リンク部材Ａ６４４の離間突設部Ａ６４４ｄが開閉板Ａ６４１の案内凹部Ａ６４１ｆの後側面を後方へ押進する）だけでは前傾の姿勢が戻らないため、次に開放状態（張出状態）とされる動作において姿勢変化をさせながら張出動作をすることになり、動作抵抗が高くなる。

【２５１８８】

これに対し、中間動作により、中間リンク部材Ａ６４４の離間突設部Ａ６４４ｄが開閉板Ａ６４１の案内凹部Ａ６４１ｆの前側面を前方へ押進する過程で押し上げ、開閉板Ａ６４１の前傾姿勢を戻して水平姿勢側に起こすことができる。従って、次に開放状態（張出状態）へ向けた動作が実行される場合の動作抵抗を低減させることができる。

【２５１８９】

また、開閉板Ａ６４１の閉鎖動作を、制御によるものではなく、通過する球により規制部材が変位されることによる動作として構成しても良い。即ち、開放状態（張出状態）において干渉突部Ａ６４１ｂの戻りを防止する位置に規制部材が位置されており、規制部材が変位されるまでは開放状態（張出状態）が維持されるように構成しておき、開閉板Ａ６４１上を転動する球が規制部材に当接可能とされ、その当接する球が干渉突部Ａ６４１ｂの後面側を入賞検出センサＡＳＣ６４側へ通過する際に規制部材が球に当接されることで変位され、その規制部材による干渉突部Ａ６４１ｂの戻りの防止が解除されるようにしても良い。この場合、開放状態（張出状態）になるタイミングと球が到達するタイミングとのずれがあっても、開放状態（張出状態）の開閉板Ａ６４１により、少なくとも１球の球を入賞検出センサＡＳＣ６４に入球させた上で開閉板Ａ６４１の閉鎖動作を実行させることができる。

【２５１９０】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、開閉板Ａ６４１の上面が上流側から下流側に亘って同一平面で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の上面が所定位置で屈曲されるようにしても良く、一例として、凹設湾曲部Ａ６４１ｄが形成される部位の水平面に対する傾斜角度が、対向部Ａ６４１ｃの水平面に対する傾斜角度よりも大きく設定されることで、凹設湾曲部Ａ６４１ｄよりも下流側が対向部Ａ６４１ｃに対して折れ曲がる（屈曲される）ように構成しても良い。

【２５１９１】

この場合、開閉板Ａ６４１上における球の流下の角度（流下方向）と、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の球の流下の角度（流下方向）との間において、中間の角度（流下方向）を凹設湾曲部Ａ６４１ｄよりも下流側の屈曲された範囲の上面で構成することができるので、局所的な球の流下方向の変化を小さくし、段階的に生じさせることができるので、球を滑らかに流下させ易くすることができる。

【２５１９２】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９２実施形態）では、駆動ソレノイドＡ６４２の駆動力により開閉板Ａ６４１が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の勢いを利用した動作が可能に構成されても良い。例えば、駆動ソレノイドＡ６４２からケースやコイルが取り外れ、プランジャーについては流用するように構成し、排出路形成部Ａ６３２ａに案内され流下された球の流下通路をプランジャーに位置に対応させて構成し、その流下通路に対してプランジャーが進退可能となるように保持されても良い。

【２５１９３】

プランジャーの後端部には流下通路を流下する球からの荷重を受ける傾斜面が形成され

ている。その傾斜面は球が到達する前においては流下通路内に位置しており、球の通過を妨げる。傾斜面が球から荷重を受けると、傾斜面がプランジャーごと変位され、球が通過可能な位置まで退避されることにより、球は流下通路を流下可能となる。

【２５１９４】

この場合において、到達した球から傾斜面が荷重を受けることによりプランジャー先端部Ａ６４２ａがコイルスプリングＡ６４２ｂを縮める方向（右方向）に変位されるように構成することで、球からの荷重により開閉板Ａ６４１を開放状態（張出状態）側へ変位させることができる。

【２５１９５】

この場合において、開閉板Ａ６４１の動作速度は、傾斜面の設計次第で調整が可能とされる。開閉板Ａ６４１の開放状態から閉鎖状態への変位は、上述の規制部材で防止されても良いし、傾斜面の角度の調整により球が傾斜面と当接する期間を引き延ばすことで防止されるようにしても良い。

【２５１９６】

前者の場合には、上述のように、球が開閉板Ａ６４１上を転動することで規制部材による防止が解除され開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）に変位される。後者の場合は、球が傾斜面に当接して停留する間は開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持されることになるので開閉板Ａ６４１の開放維持期間が一様になり動作の予測がされ易くなることで遊技者が「単発打ち」を行うモチベーションが高くなる可能性があるが、排出路形成部Ａ６３２ａに後続球が流入して傾斜面に与える荷重が増大する（複数球の重さがかけられる）場合には、傾斜面が変位される期間が短くされ、開放維持期間が短くなる。これにより、開閉板Ａ６４１の開放維持期間が完全に一様である場合に比較して、「単発打ち」を行うモチベーションを低減させ、遊技者に対して「打ちっぱなし」の遊技を促進させることができる。

【２５１９７】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９３実施形態）では、上流側突部Ａ２６１８が１本の突条から形成される場合を説明したが、並んで形成される２本の突条から形成され、その間の溝に球の後端部が受け入れられ案内される構成でも良い。この場合、上流側突部Ａ２６１８により、球を前方側に寄せる作用に加えて、球の流下を溝間位置で案内することができ、球の流下を安定させることができる。

【２５１９８】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９３実施形態）では、上流側突部Ａ２６１８が開閉板Ａ６４１の近傍まで形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６４１の上面と上流側突部Ａ２６１８の下端との間隔が正面視で球の直径を超える長さで空くように構成しても良い。この場合、上流側突部Ａ２６１８によって予め球を前方側に寄せていることから、途中で上流側突部Ａ２６１８の形成が省略されたとしても球が開閉板Ａ６４１と衝突することを回避する作用は維持しつつ、開閉板Ａ６４１の上面を球が転動される場合において球が上流側突部Ａ２６１８に当接することを避けることができる。これにより、開閉板Ａ６４１に球が到達した時点では球は前後に跳ねることができるので、前後方向の空間が狭い場合に比較して上下方向へ球跳ねする度合（高さ）を抑制することができるので、球の開閉板Ａ６４１上での縦方向の跳ねがおさまるまでの期間を短縮することができる。

【２５１９９】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９４実施形態）では、当接張出部Ａ３６１８を着脱可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接張出部Ａ３６１８を前方へ押し出す押進力が作用され、張出代を検出可能となっており、球との衝突で削れて張出代が短くなった場合に、それを相殺する態様で押進力により当接張出部Ａ３６１８の張出代が補完されるように構成しても良い。

【２５２００】

ここで、押進力による当接張出部Ａ３６１８の変位量を検出可能となっており、変位量が規定値を超えると（張出先端の削れが過度となると）、外部に報知可能に構成されても良い。これにより、当接張出部Ａ３６１８の交換や、確認のためのメンテナンスを行わせることができ、開閉板Ａ６４１が球と衝突して破損する事態を未然に防ぐことができる。

【２５２０１】

報知後において遊技可能に構成しても、遊技不可能に構成しても良い。遊技可能とした場合、開閉板Ａ６４１が破損するおそれがあるが、当接張出部Ａ３６１８のメンテナンスの際に同時に確認させることができ、開閉板Ａ６４１が破損した状態が長期間放置される事態は回避できる。

【２５２０２】

押進力は、種々の態様が例示される。例えば、バネ部材による付勢力でも良いし、磁力を用いた構成でも良いし、モーターやソレノイド等による駆動力でも良い。また、動作の方向は前後方向に限るものではなく、左右方向でも良いし、上下方向でも良いし、斜め方向でも良いし、複数の方向の組合せでも良い。

【２５２０３】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９４実施形態）では、球のバウンドを抑制する補助シートＡ３６３８が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球のバウンドを抑制する塗料（例えば錆止めの塗料等）を塗布しても良いし、板状本体Ａ６３１の背側面を傾斜面（法線が下方向側を向く傾斜面）で構成しバウンドした球が下方に跳ねるように構成しても良い。また、これらの位置（範囲）は、開閉板Ａ６４１の前方側の位置に限らず、開閉板Ａ６４１の下方側における球の流下領域を構成する各面（底面等）に設定しても良い。これにより、球のバウンドを抑制し、跳ねた球が開閉板Ａ６４１に衝突する事態を避け易くすることができる。

【２５２０４】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９５実施形態）では、傾斜突部Ａ４６１８が案内突部Ａ４６１８ｃを有する態様で樹脂材料から一体成形される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、先端において直角方向に張り出す同形状の釘部材を着脱可能に構成しても良い。即ち、釘が横向きで嵌合され得る凹部がベース部材Ａ６１０に形成されても良い。これにより、スペアの釘部材を流用することができる。

【２５２０５】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９５実施形態）では、案内突部Ａ４６１８ｃが傾斜突部Ａ４６１８の上側に張り出す場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下方に張り出すＬ字形状とされても良い。この場合、傾斜突部Ａ４６１８に当接した後で右側へ流下した球がバウンドして跳ね戻った場合であっても、案内突部Ａ４６１８ｃにより球が開閉板Ａ６４１と衝突する事態を避けることができる。

【２５２０６】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９６実施形態）では、傾斜突部Ａ５６１８の凹設部Ａ５６１８ｃに対して、閉鎖状態（退避状態）においては開閉板Ａ５６４１の対応突部Ａ５６４１ｍが進入する一方で、開放状態（張出状態）においては開閉板Ａ５６４１の対応突部Ａ５６４１ｍが進入せずに空間が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対応突部Ａ５６４１ｍとは別の突部であって同様の形状の第２対応突部が対応突部Ａ５６４１ｍよりも後方側において開閉板Ａ５６４１の上方に突設形成されており、閉鎖状態（退避状態）においては開閉板Ａ５６４１の対応突部Ａ５６４１ｍが凹設部Ａ５６１８ｃに進入する一方で、開放状態（張出状態）においては開閉板Ａ５６４１の第２対応突部が凹設部Ａ５６１８ｃに進入するように凹設部Ａ５６１８ｃが後方側にも開放されても良い。この場合、開放状態（張出状態）においては、凹設部Ａ５６１８ｃが第２対応突部により埋められることから、流下する球の蛇行の程度を小さくすることができる。

【２５２０７】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９７実施形態）では、傾斜突部Ａ６１８と下側傾斜突部Ａ６６１８とが分離配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜突部Ａ６１８と下側傾斜突部Ａ６６１８との右端側同士を繋ぐ突条が、同様の突設長さで形成されることにより、正面視コ字状に屈曲される突条として構成しても良い。この場合、傾斜突部Ａ６１８及び下側傾斜突部Ａ６６１８をより丈夫にすることができ、耐久性を向上させることができると共に、開閉板Ａ６４１の三方向において球の接近を防止できるので、開閉板Ａ６４１が球に衝突して破損する事態を防止し易くすることができる。
【２５２０８】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９８実施形態）では、予備当接部Ａ７６３８がカバー部材Ａ７６３０に形成されたが、これに限られるものではなく、ベース部材Ａ６１０から形成されても良い。例えば、前方に延設され、その延設先端から上方に延設されるＬ字形状で構成すれば、開閉板Ａ７６４１の開閉動作を阻害することなく、上方への延設先端側が切欠き部Ａ７６４１ｎに受け入れられる態様を構成することができる。
【２５２０９】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９８実施形態）では、予備当接部Ａ７６３８は、上面が、開閉板Ａ７６４１の上面と平行とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、後端側寄りで球が着地する位置において開閉板Ａ７６４１よりも上側に位置し、前方側へ向かうほど下降傾斜する傾斜面として形成しても良い。この場合において、前方側の位置が開閉板Ａ７６４１の上面よりも下側に位置しても良い。この場合、予備当接部Ａ７６３８の上面が多少削れても、開閉板Ａ７６４１よりも上方に張り出す状態を長く維持させることができ、球が予備当接部Ａ７６３８の前に開閉板Ａ７６４１に衝突する事態を避けることができる。また、予備当接部Ａ７６３８に乗った後の球を開閉板Ａ７６４１から離れる側（前方側）に寄せながら流すことができるので、球が開閉板Ａ７６４１に当たり難くすることができる。
【２５２１０】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９８実施形態）では、開閉板Ａ７６４１が樹脂材料のみにより形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ７６４１において切欠き部Ａ７６４１ｎが形成されることで幅が細くされる箇所において補強用の金属棒が前後方向に差し入れられて内包可能に構成しても良い。これにより、対向部Ａ６４１ｃ後方側における開閉板Ａ７６４１の強度を向上させることができる。なお、補強用の金属棒は、切欠き部Ａ７６４１ｎの有無に関わらず差し入れることが可能であり、これにより開閉板Ａ７６４１の強度を向上させることができる。
【２５２１１】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９８実施形態）では、開閉板Ａ７６４１が一定の板厚で形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切欠き部Ａ７６４１ｎが形成される対向部Ａ６４１ｃ側において、板厚を増厚しても良い。これにより、切欠き部Ａ７６４１ｎが形成されることによる強度低下を緩和することができる。なお、板厚の増厚は、切欠き部Ａ７６４１ｎの有無に関わらず可能であり、これにより、対向部Ａ６４１ｃと球との衝突が生じたとしても（例えば、傾斜突部Ａ６１８が破損した場合や、予備当接部Ａ７６３８が破損した場合等）、対向部Ａ６４１ｃが増厚により強度が増していることから、対向部Ａ６４１ｃが破損する事態を避け易くすることができる。
【２５２１２】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９８実施形態）では、開閉板Ａ７６４１が一体成形され前後方向に直線動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ７６４１は、切欠き部Ａ７６４１ｎが

形成される前側部と、その前側部を支持する後側部とで構成され、前側部が後側部に対して左右幅の略中央位置において前後方向に延びる回転軸を中心に回転動作可能に構成されても良い。

【２５２１３】

この場合、例えば、閉鎖状態（退避状態）においては対向部Ａ６４１ｃ側が下側となり、開放状態（張出状態）においては対向部Ａ６４１ｃ側が上側となるように、前後のスライド移動に伴って回転動作が生じるように構成することができる。

【２５２１４】

一例として、予備当接部Ａ７６３８が、開閉板Ａ７６４１の前側部の回転軸を中心とする円弧形状断面で後方に延設される場合、開閉板Ａ７６４１の切欠き部Ａ７６４１ｎが予備当接部Ａ７６３８を受け入れる態様とされ、予備当接部Ａ７６３８により前側部の回転動作が案内される。

【２５２１５】

その湾曲板形状の予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面から、開閉板Ａ７６４１の下面を支持する突部が形成されることで開閉板Ａ７６４１の前後位置における前側部の姿勢が設定される。

【２５２１６】

この場合において、開放状態（張出状態）では予備当接部Ａ７６３８の上面に対して開閉板Ａ７６４１の上面が平行な姿勢にできる位置に予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面から下支えのための第１突部が形成され、閉鎖状態（退避状態）では開放状態（張出状態）から正面視時計回りに３０度回転された姿勢にできる位置（第１突部よりも下側の位置）に予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面から下支えのための第２突部が形成され、第１突部と第２突部との間が滑らかに突条で繋がれる。即ち、予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面には、第１突部と第２突部とを繋ぐように、上下位置が前方へ向かうにつれて上方へ変位する態様で斜め又は曲線方向に延びる突条が形成される。

【２５２１７】

これにより、開閉板Ａ７６４１が前後方向へスライド動作されることに伴い、予備当接部Ａ７６３８の板厚方向側の外側面の突条に沿って開閉板Ａ７６４１の前側部が回転動作される。即ち、開閉板Ａ７６４１の重心位置は前後方向に延びる回転軸よりも対向部Ａ６４１ｃ側（干渉突部Ａ６４１ｂの反対側）に位置している。

【２５２１８】

この場合、開閉板Ａ７６４１の閉鎖動作時において、退避しきる前から、開閉板Ａ７６４１の左端部が入賞検出センサＡＳＣ６４の開口を狭めるように上方へ向けて回転動作されるため、イレギュラー入賞を抑制し易くすることができる。

【２５２１９】

なお、開閉板Ａ７６４１の前後位置を開放状態（張出状態）の位置で維持したまま、予備当接部Ａ７６３８が前後に移動されることで、開閉板Ａ７６４１の回転動作が生じるように構成しても良い。

【２５２２０】

この場合において、前後に移動される予備当接部Ａ７６３８は、コイルスプリング等の付勢力により開閉板Ａ７６４１の前方側に離間する位置へ付勢されており、専用の駆動ソレノイドが励磁されることで付勢力に抗して後方へ動作されることで予備当接部Ａ７６３８が開閉板Ａ７６４１と当接する位置へ変位され、励磁状態を切り替える（強弱を切り替える）ことで開閉板Ａ７６４１との当接を維持したまま前後動作されるように構成されても良い。

【２５２２１】

専用の駆動ソレノイドについて、パチンコ機の電源がオンの状態において励磁状態で維持され、パチンコ機の電源がオフとなると非励磁とされるよう構成しても良い。この場合、パチンコ機の電源がオフされた場合に、予備当接部Ａ７６３８が付勢力により変位され、開閉板Ａ７６４１と予備当接部Ａ７６３８とが非当接となることに伴って、開閉板Ａ７

６４１に自重に因る回転動作（開放状態から正面視時計回りに３０度回転された姿勢となる動作）を生じさせることができる。これにより、パチンコ機の電源がオフとなった場合において、開閉板Ａ７６４１上を転動する球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入球することを防止することができ、遊技が誤って継続されることを防ぐことができる。

【２５２２２】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９９実施形態）では、傾斜延設部Ａ８６１８の上面の傾斜角度が開閉板Ａ６４１の上面の傾斜角度と同じ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、傾斜延設部Ａ８６１８の上面の傾斜角度は、開閉板Ａ６４１の上面の傾斜角度よりも水平寄り（傾斜角度小）でも良い。この場合、傾斜延設部Ａ８６１８上に乗ってから球が脱落するまでの期間を延ばすことができ、球が到達した時に開閉板Ａ６４１が閉鎖状態（退避状態）であった場合に、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）に変化されるのを期待させる期間を引き延ばすことができるので、開閉板Ａ６４１近傍に対する注目力を向上させることができる。

【２５２２３】

また、傾斜延設部Ａ８６１８の上面の傾斜角度は、開閉板Ａ６４１の上面の傾斜角度よりも鉛直寄り（傾斜角度大）でも良い。この場合、傾斜延設部Ａ８６１８上に乗ってから球が脱落するまでの期間を短くすることができるので、傾斜延設部Ａ８６１８上に球が滞在している間に後追いの球が到達し、球付きが生じる可能性を低くすることができる。これにより、球付きに基づく球詰まりや、弾き飛ばされた球がイレギュラー入賞する事態を避けることができ、球の流下を適切に生じさせることができる。

【２５２２４】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第１９９実施形態）では、傾斜延設部Ａ８６１８に擦れ跡が増加される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、時間経過等によって擦れ跡が修復される材料により形成されても良い。また、内部に修復用の材料（液体状で保存可能であって条件によって硬化する材料（液状のり、光硬化樹脂または熱硬化樹脂等））が内包されており、擦れが過度になった場合に内部から修復用の材料が漏れ出して擦れ跡を修復するように構成しても良い。この場合、メンテナンス間隔を長引かせることができる。

【２５２２５】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、開閉板Ａ９６４１から被嵌合突部Ａ９６４１ｐが突設形成され、当接張出部Ａ３６１８の湾曲当接部Ａ３６１８ｂの内側に嵌合される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、湾曲当接部Ａ３６１８ｂが上下逆のＵ字形状で形成され、その下端部が進入可能とされる凹部が開閉板Ａ９６４１の上面に形成されても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の上方に球と衝突する干渉部を形成しなくて済むので、開閉板Ａ９６４１から球に与える影響を減らすことができる。

【２５２２６】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、中間リンク部材Ａ６４４の回転動作に伴って開閉板Ａ９６４１が前後動作するように互いに連動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ９６４１が中間リンク部材Ａ６４４に固定され、回転変位される中間リンク部材Ａ６４４に開閉板Ａ９６４１が一体的に回転変位されることで、開閉動作が生じるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の開閉動作は、左端側を回転の中心として右端側が前後方向に回転移動される態様とされるため、対向部Ａ６４１ｃのカバー部材Ａ９６３０に対する傾斜角度が一定ではなく、徐々に大きくなる態様で球を挟み込むことができるので、球が挟み込まれた場合であっても、挟み込み当初は挟み込む荷重が小さく、球が停留する前に球を滑らせることができるので、下流側への球の案内を生じさせ易くすることができる。なお、この場合において、閉鎖状態における開閉板Ａ９６４１の対向部Ａ６４１ｃとカバー部材Ａ９６３０に対する態様は、傾斜しても良いし、略平行となっても良い。略平行とされる場合、略平行を過ぎて逆傾斜（右側ほど広くなる傾斜態様）とされる場合

に比較して、挟み込まれた球が逆流される側（右方側）に案内される事態を避け易くすることができる。

【２５２２７】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５の態様を調整することで球の跳ね返りの調整をする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、代わりに又は併せて、開閉板Ａ９６４１の下流側に位置する順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの一部を前後に出退可能にし、退避状態において球を素通りさせるように構成することで、球の跳ね返りを減らすことで開閉板Ａ９６４１と球との衝突を抑制できると共に、順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒが全球を跳ね返らせる場合に比較して順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒの破損を減らすこともできる。

【２５２２８】

また例えば、代わりに又は併せて、開閉板Ａ９６４１の下側に下側傾斜突部Ａ６６１８を配設するようにしても良い。この場合、開閉板Ａ９６４１の前側を下方へ素通りしてから跳ね返った球が開閉板Ａ９６４１に衝突する前に、下側傾斜突部Ａ６６１８に衝突させて跳ね戻すことができるので、球と開閉板Ａ９６４１との衝突を回避することができる。

【２５２２９】

即ち、調整可能部材Ａ９６３５での調整に因らずとも（極端に言えば、調整可能部材Ａ９６３５を省略しても）、下方へ通過した後の跳ね返り球が開閉板Ａ９６４１と衝突する事態や、順傾斜底面部Ａ９６３２ｇや逆傾斜底面部Ａ９６３２ｒが球との衝突により破損する事態を避け易くすることができる。

【２５２３０】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５が光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整可能部材Ａ９６３５が金属材料から形成され、非透過性とされても良い。調整可能部材Ａ９６３５が金属材料から形成されることで、樹脂特有の脆弱さを解消でき、調整可能部材Ａ９６３５の耐久性を向上させることができる。これにより、調整可能部材Ａ９６３５が調整による繰り返し負荷を受ける箇所であったとしても、早期に破損する事態を避け易くすることができる。

【２５２３１】

なお、球の視認性に関しては、調整可能部材Ａ９６３５の配置が開閉板Ａ９６４１の下流側に位置することや、第２電飾基板Ａ６７０からの光の視認態様の変化により開閉板Ａ９６４１上を球が転動しているか否かについて認識可能に構成されていることから、球の視認性が低下しても遊技継続を妨げる程の問題にはならない。

【２５２３２】

更に、電飾基板Ａ６７０等からの光が金属製の調整可能部材Ａ９６３５で反射されることにより、光演出の演出効果を向上させることができる。調整可能部材Ａ９６３５に球が当接する場合には、球により電飾基板Ａ６７０等からの光が被支持突部Ａ９６３５ｂへ到達することが妨げられ、若干暗く視認される。そのため、遊技者は光の視認態様に注目することで、調整可能部材Ａ９６３５と当接する位置を球が流下していることを把握することができる。

【２５２３３】

上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、Ｌ字状の部材から構成される調整可能部材Ａ９６３５が、被支持突部Ａ９６３５ｂがカバー部材Ａ９６３０側に近接配置され当接した球をカバー部材Ａ９６３０から離間する方向に流下させる一方で、支持腕部Ａ９６３５ａはベース部材Ａ９６１０に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整可能部材Ａ９６３５は、支持腕部Ａ９６３５ａの形成が省略され、被支持突部Ａ９６３５ｂの前側面から前方へ向けて嵌合突部が突設され、その嵌合突部を受け入れ固定可能な嵌合凹部がカバー部材Ａ９６３０の後側面に複数形成され、嵌合突部が受け入れられる嵌合凹部を入れ替えるこ

とにより被支持突部Ａ９６３５ｂの位置を調整するように構成しても良い。
【２５２３４】
この場合、支持腕部Ａ９６３５ａを利用する場合に生じた球との衝突により調整可能部材Ａ９６３５が破損する事態を避けることができ被支持突部Ａ９６３５ｂの耐用年数を長期化することができると共に、支持腕部Ａ９６３５ａが球の流下を阻害することを回避することができるので球の流下態様の設計自由度を向上させることができる。
【２５２３５】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５がＬ字状の部材から構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、Ｔ字状（支持腕部Ａ９６３５ａの先端に被支持突部Ａ９６３５ｂの中央部が位置する構成）の部材から構成しても良いし、コ字状（支持腕部Ａ９６３５ａが一対で構成され被支持突部Ａ９６３５ｂの両端部にそれぞれ位置する構成）の部材から構成しても良い。
【２５２３６】
また、被支持突部Ａ９６３５ｂは、正面視で長手方向を有する形状で特定したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視で特定の長手方向を有さない形状（正方形、正三角形、円形など）で構成しても良い。この場合、上下方向への調整だけでなく、左右方向の位置調整によっても、衝突した球の跳ね返りに影響を与えやすくなる。
【２５２３７】
この場合において、調整可能部材Ａ９６３５の調整の態様を、スライド移動に対して、支持腕部Ａ９６３５ａの後端部を基点とした首振り（傾倒回動、起き上がり回動、左右首振り）で構成可能とすることで、支持腕部Ａ９６３５ａを支持する部分（調整支持部Ａ９６２５）の形状が複雑化することを避けることができる。
【２５２３８】
更にこの場合において、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部が平面形状とされていることに対して、首振りの基点を中心とした球体の一部に沿った湾曲面形状としても良い。これにより、調整可能部材Ａ９６３５の調整を行った際に支持腕部Ａ９６３５ａの前端部がカバー部材Ａ９６３０の後端部と接触することを避けることができ、任意の首振り角度で調整することができる。
【２５２３９】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、調整可能部材Ａ９６３５が支持腕部Ａ９６３５ａの後端部を支点として片持ち支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部がカバー部材Ａ９６３０と当接可能に構成しても良い。例えば、調整可能部材Ａ９６３５が下寄りの位置に配置されている場合には支持腕部Ａ９６３５ａの前端部とカバー部材Ａ９６３０との間に隙間が空く寸法で構成する一方で、調整可能部材Ａ９６３５が上寄りの位置に配置される場合においてカバー部材Ａ９６３０との間に補助シートＡ３６３８を介在させることで、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部とカバー部材Ａ９６３０との間の隙間が埋まるように構成することで、支持腕部Ａ９６３５ａの前端部が補助シートＡ３６３８を介してカバー部材Ａ９６３０から力（支持力）を受けるよう構成することができる。これにより、調整可能部材Ａ９６３５の支持態様を、前後端部で支持力を生じさせる態様（両持ち）とすることができ、調整可能部材Ａ９６３５の調整が球との衝突でずれる事態を避け易くすることができる。
【２５２４０】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、単一の調整可能部材Ａ９６３５が、開閉板Ａ９６４１の下側（下流側）において配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数の調整可能部材Ａ９６３５が開閉板Ａ９６４１の下側（下流側）に配設されるようにしても良い。この場合、各調整可能部材Ａ９６３５の位置を個別に調整することにより、開閉板Ａ９６４１の下流側位置における球の跳ね返りの態様を細かく調整することができる。

【２５２４１】
上記各実施形態（第１９２実施形態～第２００実施形態、特に第２００実施形態）では、開口部Ａ９６３１ｂを通して調整可能部材Ａ９６３５を着脱可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開口部Ａ９６３１ｂを通して開閉板Ａ９６４１を抜き差し可能に構成しても良い。この場合において、板状本体Ａ６３１が、カバー部材Ａ９６３０との間で流路を構成する上流側部と、開閉板Ａ９６４１を支持する下流側部とに分けられ、その下流側部が開閉板Ａ９６４１と共に開口部Ａ９６３１ｂを通して抜き差し可能に構成されても良い。これにより、開閉板Ａ９６４１が破損した場合における交換作業の工数を低減させることができる。
【２５２４２】
上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、弾性体Ｅ２２４がゴムから形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置に変位して背面側突設部Ｅ２５１ｄが衝突する衝撃を吸収できるものであれば何でも良く、例えば、スプリングやウレタン等の弾性材料から形成しても良い。
【２５２４３】
上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の落下時と持ち上げ時とで、それら変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の発光態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、往復変位可能な部材である変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０にスピーカーや液晶装置を配設して、の落下時と持ち上げ時とで音声や表示を変更して、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の演出態様を変更するものであっても良い。
【２５２４４】
上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照）の正面側に重なる位置で変位する場合について説明したが、正面視において第３図柄表示装置Ｈ８１と重ならない領域で変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が変位するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される表示内容に合わせた変位を変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０にさせることで、第３図柄表示装置Ｈ８１と変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０とによる演出領域を大きくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。
【２５２４５】
上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、第２ベースＥ２２０と第１伝達手段Ｅ２５０との間に介在されるスプリングＥＳＰ１の付勢力が、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が自重で上昇位置から下降位置に向かう力よりも小さく形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が上昇位置から下降位置に向かう途中でスプリングＥＳＰ１の付勢力の方が大きくなるように構成しても良い。この場合には、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が上昇位置から下降位置に向かう途中でスプリングの付勢力により引き上げ、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の自重と釣り合う位置で、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００をぐらつかせることができる。
【２５２４６】
上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）から形成して、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が上昇位置から下降位置

に向かって変位する際に、それらの部材を相対変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、１の部材から形成するものであっても良い。

【２５２４７】

また、上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）が、落下に伴って相対変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）を相対変位させるための駆動手段（モータ又はソレノイド）を別途配設して、その駆動手段の駆動力により複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）を相対変位させても良い。

【２５２４８】

この場合には、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位に関係なく、複数の部材（ベース体Ｅ３２１，Ｅ２３２１、第１装飾体Ｅ３２２、第２装飾体Ｅ３２３、及び、第３装飾体Ｅ３２４）を相対変位させて、正面視における変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の態様を変更できるので、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を変位させる際の、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の態様（外形）にも着目させやすくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２５２４９】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の落下時と持ち上げ時とで、それら変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に配設される発光手段Ｅ３２１ｈ１の発光態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０にスピーカーや液晶装置を配設して、の落下時と持ち上げ時とで音声や表示を変更して、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の演出態様を変更するものであっても良い。

【２５２５０】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０３実施形態では、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００に従動手段Ｅ５４０を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、従動手段Ｅ５４０を配設しないものであっても良い。また、例えば、従動手段Ｅ５４０に変わってゴム状の弾性体やスプリングを配設し、それら弾性体やスプリングにより変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０の一端側を吊り下げ支持するものであっても良い。

【２５２５１】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４が正面視円形状に形成される場合について説明したが、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４は、第１リンクＥ２４０のように一方に長い矩形状に形成されても良い。

【２５２５２】

また、上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０に当接させることで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げる場合について説明したが、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げる機構は何でも良く、例えば、空気圧を第１リンクＥ２４０に作用させて第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、上変位手段Ｅ３００を上昇位置に持ち上げるものであっても良い。

【２５２５３】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４を正面視左回りに回転し続けて、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５

３２０，Ｅ７３２０を上昇位置に持ち上げつつ、その上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転体Ｅ２３４、Ｅ８２３４を第１回転位置と第２回転位置との間で正面視左回り、又は、正面視右回りに往復変位させて変位手段Ｅ３２０を変位させるものであっても良い。

【２５２５４】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０，Ｅ７３１０に接続され、駆動力伝達手段Ｅ３１０から駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上下動する第１伝達手段Ｅ２５０に変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を直接接続して、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を変位させるものであっても良い。なお、この場合には、第１伝達手段Ｅ２５０に歯面を形成して、ギヤの回転により第１伝達手段Ｅ２５０を上下方向に変位させても良い。

【２５２５５】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が駆動力伝達手段Ｅ３１０，Ｅ７３１０に接続されて、略円弧状の軌跡で上昇位置から下降位置に落下される場合について説明したが、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０は、上記した第１伝達手段Ｅ２５０に直接に接続される構造のように、変位可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【２５２５６】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させることにより駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０に伝達する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１伝達手段Ｅ２５０に当接させて駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００に伝達するものであっても良いし、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００に当接させて駆動モータＥＭ１の駆動力を上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００に伝達するものであっても良い。

【２５２５７】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、第１リンクＥ２４０が、それぞれ直動又は回転される場合について説明したが、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、及び、第１リンクＥ２４０は、駆動モータＥＭ１の駆動力を受けて、又は、自重により、変位可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【２５２５８】

上記第１９２実施形態、第２０１実施形態、第２０２実施形態、第２０６実施形態、及び、第２０７実施形態では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２，Ｅ８４４２を回転させて、回転部材Ｅ４４２，Ｅ８４４２の当接部Ｅ４４２ｃを第１位置および第２位置の間で変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部Ｅ４４２ｃを駆動手段Ｅ４２０の駆動力により第１位置および第２位置の間でスライド変位するように構成しても良い。また、当接部Ｅ４４２ｃの変位方向は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に限られるものではなく、例えば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）であっても良い。即ち、当接部Ｅ４４２ｃは、上昇位置から変位（落下）する第１伝達手段Ｅ２５０の少なくとも一部に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【２５２５９】

上記第１９２実施形態では、変位規制手段Ｅ４００の回転部材Ｅ４４２を一か所に配設

する、即ち、第１伝達手段Ｅ２５０の変位を中間位置のみで規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転部材Ｅ４４２を第１伝達手段Ｅ２５０の変位軌跡上に複数個配設して、中間位置以外で第１伝達手段Ｅ２５０の変位を規制するように構成しても良い。この場合、複数の回転部材Ｅ４４２のそれぞれの制御が必要となる為、その制御が複雑になるという問題があるものの、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００の変位態様を複数形成することができるので、変位手段Ｅ３２０の上昇位置からの落下による演出効果を向上できる。

【２５２６０】

なお、この場合には、複数の回転部材Ｅ４４２の変位方向や大きさを変更して、第１伝達手段Ｅ２５０がそれぞれの回転部材Ｅ４４２に当接した際の影響が異なる様に構成することで、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０及び上変位手段Ｅ３００の変位態様にバリエーションを付与して、変位手段Ｅ３２０の上昇位置からの落下による演出効果を向上できる。

【２５２６１】

上記第１９２実施形態では、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲が変位手段Ｅ３２０の変位（落下）範囲に設定され、変位手段Ｅ３２０に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０および駆動力伝達手段Ｅ３１０の一部が窓部Ｐ１４ｅの外側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変位手段Ｅ３２０に接続される姿勢規定手段Ｅ３３０および駆動力伝達手段Ｅ３１０の全部が視認可能となるように窓部Ｐ１４ｅの視認可能範囲を設定、又は、上変位手段Ｅ３００を構成しても良い。また、窓部Ｐ１４ｅの視認可能な範囲内に上変位ユニットＥ１００の全体が収まる様に窓部Ｐ１４ｅの視認可能範囲を設定、又は、上変位ユニットＥ１００を構成しても良い。

【２５２６２】

また、窓部Ｐ１４ｅの視認可能範囲を変更した場合には、変位手段Ｅ３２０が上昇位置から下降位置に向かって変位（落下）される際に、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から中央側に向けて変位手段Ｅ３２０が変位するように構成しても良い。この場合には、変位手段Ｅ３２０を上昇位置から下降位置に変位（落下）した場合に、変位手段Ｅ３２０を遊技者に注目させやすくできる。即ち、上昇位置では、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲の外側に変位手段Ｅ３２０を配置して遊技者に注目させにくくすると共に、下降位置に向かって変位（落下）した場合に変位手段Ｅ３２０を注目させやすくできる。従って、窓部Ｐ１４ｅによる視認可能範囲のスペースを有効に活用できる。

【２５２６３】

なお、上記例示したように、窓部Ｐ１４ｅは、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が上昇位置から下方に向けて変位（落下）する態様が視認可能となるように、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位（落下）を視認させる部位であれば、どのような構成であっても良い。また、窓部Ｐ１４ｅを構成する正面枠Ｐ１４（図３６９１参照）は、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位（落下）を視認させる部位を有する部位であれば、どのような構成であっても良い。

【２５２６４】

上記第１９２実施形態では、正面視において、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆの変位方向に対する第１リンクＥ２４０の下面の延設方向が、第１リンクＥ２４０が上昇位置に持ち上げられるほど平行とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１リンクＥ２４０が上昇位置に持ち上げられるほど直交する方向に設定されていても良い。この場合には、第１リンクＥ２４０の下面に当接部Ｅ２３４ｆを当接させた変位初期における当接部Ｅ２３４ｆと第１リンクＥ２４０との当接による衝撃を小さくできると共に、変位終端において当接部Ｅ２３４ｆから第１リンクＥ２４０に作用する駆動力を大きくでき、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００の上昇時の変位速度を速くできる。

【２５２６５】
上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位態様がパチンコ機Ａ１０の演出によって切り替えられる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ａ１０に配設される機能調整操作部Ｈ１９０（図３６９１参照）等を遊技者が操作することで、遊技者の好みや遊技者の事情に適した変位態様で変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が変位するように構成（即ち、遊技者の操作により変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０の変位態様が変更されるように構成）しても良い。
【２５２６６】
上記第２０１実施形態～第２０５実施形態、及び、第２０７実施形態では、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０に形成した揺動用摺動溝Ｅ２３２１ｆと、姿勢規定手段Ｅ２３３０に形成した揺動用ピン支持部Ｅ２３３５とを接続することで、上昇位置から下降させて中間位置または下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢を変化させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【２５２６７】
例えば、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と姿勢規定手段Ｅ２３３０とを弾性体（例えば、コイルスプリング、板バネ、ゴム、ウレタン等）により接続して、その弾性体が弾性変形する分、変位手段が姿勢規定手段Ｅ２３３０から離れることで、上昇位置から下降させて中間位置または下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢を変化させるものであっても良い。この場合には、弾性体を配設する分の製造コストが増加するものの、弾性体の弾性回復力により慣性力が作用していない変位手段Ｅ２３２０の姿勢を所定の姿勢に維持することができる。その結果、パチンコ機Ａ１０の外側に加わる衝撃で変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢が変位されて、その変位された姿勢で維持されることを抑制できる。
【２５２６８】
また、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と姿勢規定手段Ｅ２３３０とを弾性体により接続するだけでなく、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と駆動力伝達手段Ｅ３１０とを弾性体により接続しても良い。即ち、駆動モータＥＭ１の駆動力を変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０に伝達する駆動力伝達手段Ｅ３１０との間に弾性体を配設しても良い。
【２５２６９】
この場合には、弾性体を配設する分の製造コストが増加するものの、上昇位置から下降させて中間位置または下降位置に変位（落下）した変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の姿勢が変化する態様の自由度を向上できる。その結果、遊技者が注目する領域としての窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な範囲で変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０の演出効果を向上できる。また、駆動力が伝達される部分に弾性体が配設されることで、駆動力が伝達される際に係る余計な力を弾性体により吸収できる。そのため、変位手段Ｅ２３２０，Ｅ５３２０と駆動力伝達手段Ｅ３１０との接続部が破損することを抑制できる。
【２５２７０】
上記第２０２実施形態では、変位手段Ｅ２３２０が下変位ユニットＥ５００の回転手段Ｅ５５０に当接して変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更される場合に、変位手段Ｅ２３２０から出射される光の向きを回転手段Ｅ５５０に向ける場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更される場合に、変位手段Ｅ２３２０から出射される光をオフすると共に回転手段Ｅ５５０から出射される光を変位手段Ｅ２３２０に照射して、変位手段Ｅ２３２０に着目させるものであっても良い。
【２５２７１】
上記第２０２実施形態では、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させた後、変位手段Ｅ５３０に配設した駆動モータ（図示しない）の駆動力を回転手段Ｅ５５０に付与して回転手段Ｅ５５０を回転させることで、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０と

を一体的に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。
【２５２７２】
例えば、回転手段Ｅ５５０を外力により回転可能に構成して、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接した際に、変位手段Ｅ５３０に配設した駆動モータ（図示しない）の駆動力を回転手段Ｅ５５０に付与しなくても変位手段Ｅ２３２０の自重により回転手段Ｅ５５０が回転するように構成しても良い。
【２５２７３】
この場合には、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域において、上昇位置から自重により変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０に当接することに伴い変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０とを一体的に変位させることができるので、変位手段Ｅ２３２０が中間位置で留まることなく、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０との一体的な変位を開始できる。その結果、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０との一体動作による演出効果を向上できる。
【２５２７４】
また、例えば、回転手段Ｅ５５０を回転させなくても、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０がその回転手段Ｅ５５０の外縁に沿って摺動して下降位置まで変位（落下）する、又は、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０が上方側に跳ね返ることでその姿勢を変更して下降位置まで変位（落下）するように構成しても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０を下降位置まで落下させるために、回転手段Ｅ５５０の回転構造を不要とできるので、その下変位ユニットＥ５００の構造を簡易化できる。
【２５２７５】
上記第２０２実施形態では、回転手段Ｅ５５０に変位手段Ｅ２３２０を当接させた後、回転手段Ｅ５５０と変位手段Ｅ２３２０とを一体的に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転手段Ｅ５５０の外周面に凹凸を形成して、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０と一緒に変位させると共に、回転手段Ｅ５５０に当接した変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の外周面に形成した凹凸により径方向外側に向けて摺動するように構成しても良い。即ち、回転手段Ｅ５５０の外周面形状により、下降位置に向けて変位する変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０の径方向外側に向けて変位させても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０と回転手段Ｅ５５０とを一体的に変位させつつ、変位手段Ｅ２３２０を回転手段Ｅ５５０に対して相対変位させることができるので、変位手段Ｅ２３２０の変位態様にバリエーションを付加することができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域において、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。
【２５２７６】
上記第２０２実施形態では、第２位置に配置した当接部Ｅ４４２ｃに第１伝達手段Ｅ２５０を当接させて、変位手段Ｅ２３２０を中間位置に保持する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、当接部Ｅ４４２ｃを備えないもの、即ち、変位規制手段Ｅ４００を備えないものであっても良い。この場合には、変位手段Ｅ２３２０を張出位置に配置された回転手段Ｅ５５０に当接させた際に、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ５５０の外周面に載置されることで、変位手段Ｅ２３２０が中間位置に保持されるように構成しても良い。
【２５２７７】
上記第２０２実施形態、及び、第２０３実施形態では、下変位ユニットＥ５００または下変位ユニットＥ４５００のどちらか一方を上変位ユニットＥ２１００の下方に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、上変位ユニットＥ２１００の下方に下変位ユニットＥ５００と下変位ユニットＥ４５００との両方を配設して、それぞれの回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０が張出位置において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設されるように構成しても良い。
【２５２７８】
また、この場合には、上昇位置から下方に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０

が回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０のどちらか一方に当接するように構成しても良いし、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０の両方に当接するように構成しても良い。これよれば、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０のどちらに当接するかにより、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）態様を変更することができるので、変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）にバリエーションを付与することができる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域における変位手段Ｅ２３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。

【２５２７９】

上記第２０２実施形態および第２０３実施形態では、回転可能に構成される回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０に上昇位置から下方に向けて変位される変位手段Ｅ２３２０が当接される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、例えば、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０をスライド変位するように構成しても良い。また、この場合における回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０のスライド変位方向は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に限られるものではなく、例えば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）であっても良い。即ち、回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０は、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０の少なくとも一部に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【２５２８０】

また、上記第２０２実施形態および第２０３実施形態では、張出位置に配置された回転手段Ｅ５５０，Ｅ４５５０に変位手段Ｅ２３２０が当接した際に変位手段Ｅ２３２０の姿勢が変更される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、上記第１９２実施形態おける変位手段Ｅ３２０のように、姿勢を変更せず、その当接位置（中間位置）で変位手段Ｅ２３２０が停止するように構成しても良い。

【２５２８１】

上記第２０３実施形態では、回転手段Ｅ４５５０が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って配設される回転軸Ｅ４５５２を軸に回転されることで、変位手段Ｅ２３２０の下降位置までの変位（落下）を許容するか否かを切り替える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転手段Ｅ４５５０の回転軸Ｅ４５５２を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に沿って配設するものであっても良い。

【２５２８２】

また、例えば、変位手段Ｅ２３２０の変位軌跡と重なる位置と重ならない位置とで一方向（例えば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））に回転手段Ｅ４５５０がスライド変位されることで、変位手段Ｅ２３２０の下降位置までの変位（落下）を許容するか否かを切り替えるものであっても良い。この場合、回転手段Ｅ４５５０を前後方向にスライド変位可能に構成し、回転手段Ｅ４５５０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される際に、変位手段Ｅ２３２０に回転手段Ｅ４５５０が当接しない態様とすることで、回転手段Ｅ４５５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域を変位手段Ｅ２３２０に変位（落下）させることができる。そのため、窓部Ｐ１４ｅを介して回転手段Ｅ４５５０を視認する遊技者に対し、回転手段Ｅ４５５０の状態（スライド位置）を把握させにくくできる。即ち、変位手段Ｅ２３２０が回転手段Ｅ４５５０に当接可能な状態であるか否かを把握させにくくできる。

【２５２８３】

なお、回転手段Ｅ４５５０を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位可能に構成し、回転手段Ｅ４５５０が背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される際に、変位手段Ｅ２３２０に回転手段Ｅ４５５０が当接しない態様とした場合には、駆動手段Ｅ４５６０を介して回転手段Ｅ４５５０が配設される変位手段Ｅ５３０よりも背面側に回転手段Ｅ４５５０をスライド変位可能として、回転手段Ｅ４５５０の位置を変位手段Ｅ５３０の位置と対比することで、回転手段Ｅ４５５０の状態を遊技者に把握させやすくしても良い。また、変位手段Ｅ５３０の背面側に回転手段Ｅ４５５０が隠れる（視認不能となる）場合には、変位手段Ｅ５３０を光透過性材料から形成して、変位手段Ｅ５３０の背面側に配置される回転手段Ｅ４５５０を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能として、回転手段Ｅ４５５０の状態を遊技者に把握させやすくしても良い。

【２５２８４】

上記第２０３実施形態では、駆動手段Ｅ４５６０を介して回転手段Ｅ４５５０が配設される変位手段Ｅ５３０の上方側に回転手段Ｅ４５５０が配設され、回転手段Ｅ４５５０の略全域が視認可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２５２８５】

例えば、変位手段Ｅ５３０に形成した開口内を回転手段Ｅ４５５０が回転変位するように構成して、回転手段Ｅ４５５０の一部が変位手段Ｅ５３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に隠れる（視認不能となる）ように構成しても良い。なお、この場合には、駆動手段も変位手段Ｅ５３０の背面側に配設して、正面側（矢印Ｆ方向側）から回転手段Ｅ４５５０の駆動機構が視認されにくくすることが好ましい。

【２５２８６】

上記第２０４実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した後、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａの外周面に当接しつつ変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ５２２６ａに当接した衝撃で、当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側が上方側に向けて跳ね返る様に変位手段Ｅ５３２０を構成しても良い。

【２５２８７】

この場合には、当接ピン部Ｅ５３２１ｇの溝部Ｅ５３２１ｇ１の内側の一部に被当接部Ｅ５２２６ａの凸部Ｅ５２２６ａ１を当接させることで、上方側（矢印Ｕ方向側）に向けて跳ね返る当接ピン部Ｅ５３２１ｇが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位するように構成することで、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側を中間位置で上方側に向けて変位させつつ、変位手段Ｅ５３２０を前後方向に変位させることができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０の変位態様を複雑にでき、変位手段Ｅ５３２０の変位による演出効果を高めることができる。

【２５２８８】

上記第２０４実施形態および第２０５実施形態では、姿勢が変化された変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７を配置する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の姿勢が変化されない場合に、その変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７を配設するものであっても良い。

【２５２８９】

即ち、検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７は、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０のうち、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに当接した変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配設されるか、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに当接しない変位手段Ｅ５３２０を検出可能な位置に配設されるかのどちらか一方であれば良い。また、検出手段Ｅ５２６７，Ｅ６２６７を配設せず、部品点数を削減して、製造コストを低減するものであっても良い。

【２５２９０】

上記第２０４実施形態および第２０５実施形態では、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側に被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａを配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の内側に被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａの少なくとも一部が突出する（視認可能となる）位置に被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａを配設しても良い。この場合には、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａを遊技者が視認可能となるので、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａの変位に着目させることができる。

【２５２９１】

また、第２０５実施形態において、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の内側に被当接部Ｅ６２２６ａを配設する場合には、変位手段Ｅ５３２０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させ始めた後に、被当接部Ｅ６２２６ａを変位するように構成しても良い。

この場合には、変位手段Ｅ５３２０が中間位置に到達するまでに、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ６２２６ａに当接するか否かを遊技者が判断できなくなる為、変位手段Ｅ５３２０を変位（落下）させることによる演出の効果を向上できる。

【２５２９２】

なお、変位手段Ｅ５３２０を上昇位置から下方に向けて変位（落下）させ始めた後に、被当接部Ｅ６２２６ａを変位するように構成する場合には、変位途中の被当接部Ｅ６２２６ａに変位手段Ｅ５３２０が当接するように構成しても良い。この場合には、被当接部Ｅ６２２６ａに当接するタイミングのばらつきにより、変位手段Ｅ５３２０の姿勢変化の態様にばらつきを付与することができる。その結果、変位手段Ｅ５３２０を変位（落下）させることによる演出の効果を向上できる。

【２５２９３】

上記第２０４実施形態および第２０５実施形態では、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａに変位手段Ｅ５３２０の下面が当接するように構成しても良い。即ち、被当接部Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａは、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ２３２０の少なくとも一部に当接可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【２５２９４】

上記第２０５実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に当接しつつ変位する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した衝撃で、当接ピン部Ｅ５３２１ｇ側が上方側に向けて跳ね返る様に変位手段Ｅ５３２０を構成しても良い。

【２５２９５】

また、上記第２０５実施形態では、上昇位置から下降位置に向けて変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接した後、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる範囲において、変位手段Ｅ５３２０がその視認可能とされる平面に沿って左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）又は上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接ピン部Ｅ５３２１ｇが当接される被当接部Ｅ６２２６ａの当接面に凹凸を形成して、その凹凸により当接ピン部Ｅ５３２１ｇを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に案内して、変位手段Ｅ５３２０が左右方向または上下方向だけでなく前後方向にも変位するように構成しても良い。

【２５２９６】

上記第２０５実施形態では、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０が中間位置においてその姿勢が過剰に変化されると検出手段Ｅ６２６７に検出されるように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものはない。例えば、上記第２０４実施形態における検出手段Ｅ５２６７のように、姿勢が変化される変位手段Ｅ５３２０を全て検出可能な位置に変位手段Ｅ５３２０を配設しても良い。

【２５２９７】

また、上記第２０５実施形態では、上昇位置から変位（落下）する変位手段Ｅ５３２０が中間位置においてその姿勢が過剰に変化されると検出手段Ｅ６２６７に検出されたことをパチンコ機Ａ１０が検知可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、検出手段Ｅ６２６７に所定時間の検出があった場合にパチンコ機Ａ１０が検知可能に構成したり、所定時間（変位回数）の間に、所定の回数の検出がされた場合に、パチンコ機Ａ１０が検知可能に構成して、それらの検知があった場合に、被当接部Ｅ６２２６ａを変位させて、変位手段Ｅ５３２０の姿勢が過剰に変化されることを抑制するように構成しても良い。これによれば、検出精度を向上できるので、誤検出による影響を抑制できる。

【２５２９８】
上記第２０５実施形態では、被当接部Ｅ６２２６ａに当接した変位手段Ｅ５３２０に異常が生じたことを検出した場合に、変位手段Ｅ５３２０の当接ピン部Ｅ５３２１ｇが被当接部Ｅ６２２６ａに当接する態様を変更する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、パチンコ機Ａ１０の第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照）やスピーカー（図示しない）よりエラー（異常）を報知するようにしても良い。また、例えば、変位手段Ｅ５３２０が被当接部Ｅ６２２６ａに当接しない位置に被当接部Ｅ６２２６ａを変位させても良い。
【２５２９９】
上記第２０６実施形態では、正面視において第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び対向壁Ｅ７２６８ｃの対向間の上方側に規制部Ｅ７２９５ａが突出するように、経路変更部材Ｅ７２９５を配設する場合について説明したが、経路変更部材Ｅ７２９５を配設せず、上昇位置に配置される変位手段Ｅ７３２０が上昇の経路を反対方向に変位（落下）することを許容しても良い。この場合には、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）の態様にバリエーションを付与することができるので、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）による演出効果を向上できる。
【２５３００】
上記第２０６実施形態では、経路変更部材Ｅ７２９５が、第２伝達手段Ｅ７２８０の変位に連動する（即ち、回転体Ｅ２３４の回転に連動する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させる駆動源（例えば、ソレノイド）を別途備えて、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させるタイミングの自由度を向上するものであっても良い。また、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間から軸支部Ｅ７３２１ａが上方側に抜け出る方向には経路変更部材Ｅ７２９５が変位可能に構成され、上方側から侵入する方向には経路変更部材Ｅ７２９５が変位不能に構成されていても良い。
【２５３０１】
また、例えば、自重により経路変更部材Ｅ７２９５の規制部Ｅ７２９５ａが第３ベースＥ７２６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出するように構成すると共に、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を上方側に向かう軸支部Ｅ７３２１ａが当接することにより規制部Ｅ７２９５ａが第３ベースＥ７２６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に退避するように構成して、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に上方側から軸支部Ｅ７３２１ａが侵入しようとする場合にその侵入を規制するように経路変更部材Ｅ７２９５を構成しても良い。この場合には、経路変更部材Ｅ７２９５を変位させるための駆動源を備える必要がない上に、経路変更部材Ｅ７２９５を所定のタイミングで変位させるための制御も必要なくなるので、経路変更部材Ｅ７２９５の構造を簡易化できる。なお、この場合には、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に上方側から軸支部Ｅ７３２１ａが侵入しようとする軸支部Ｅ７３２１ａの変位（落下）速度により、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に侵入するか否かを切り替えられるようにしても良い。
【２５３０２】
上記第２０６実施形態では、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ、対向壁Ｅ７２６８ｃが、上昇位置に向かって変位される変位手段Ｅ７３２０を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域外に案内するように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ、第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂ、対向壁Ｅ７２６８ｃにより、上昇位置に向かって変位される変位手段を窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能とされる領域内で所定の変位をするように構成しても良い。
【２５３０３】
例えば、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間で形成される案内通路を波状に形成して、上昇位置に向かって変位される変位手

段Ｅ７３２０が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に揺れ動くようにしても良い。
【２５３０４】
　また、例えば、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間で形成される案内通路を直線状に形成して、変位手段Ｅ７３２０が最短距離を通って上昇位置に向かって案内されるように構成しても良い。この場合、上昇位置に向かって案内される変位手段Ｅ７３２０による演出をできなくなる上に、変位手段Ｅ７３２０を窓部Ｐ１４ｅを介した視認領域外に案内することも困難になるが、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間で形成される案内通路の構造を簡素化できる。
【２５３０５】
　上記第２０６実施形態では、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間を変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが案内される領域で、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域の外側へ変位手段Ｅ７３２０を案内して、変位手段Ｅ７３２０の上昇時に変位手段Ｅ７３２０を隠す（視認不能とする）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【２５３０６】
　例えば、上記第１９２実施形態における変位手段Ｅ３２０のように略同一の軌跡で下降および上昇する変位手段Ｅ３２０である場合には、その変位手段Ｅ３２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出し変位可能な変位ユニットを別途備え、その変位ユニットにより変位手段Ｅ３２０の上昇時にのみ変位手段Ｅ３２０を遊技者から視認不能としても良い。また、変位ユニットに限らず、光を非透過な固定部材により上昇時にのみ変位手段Ｅ３２０を遊技者から視認不能としても良い。
【２５３０７】
　また、例えば、上記第１９２実施形態における変位手段Ｅ３２０のように略同一の軌跡で下降および上昇する変位手段Ｅ３２０である場合には、その変位手段Ｅ３２０（上変位ユニットＥ１００）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される導光ユニットＤ４００の導光板Ｄ４５０に光を照射する（導光板Ｄ４５０を表示させる）ことにより、上昇する変位手段Ｅ３２０を遊技者から視認しにくくしても良い。
【２５３０８】
　上記第２０７実施形態では、回転体Ｅ８２３４の回転速度により、変位手段Ｅ２３２０が持ち上げられる位置を上昇位置または第２上昇位置の２箇所のどちらかに変更する場合について説明したが必ずしも２箇所に限られるものではなく、変位手段Ｅ２３２０が持ち上げられる位置を３箇所以上に変更できるように構成しても良く、又、変位手段Ｅ２３２０が持ち上げられる位置を連続的に形成しても良い。
【２５３０９】
　また、上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面に当接した状態で回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４が第１回転位置まで回転されることで、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げられる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【２５３１０】
　例えば、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させた衝撃により第１リンクＥ２４０が回転（変位）可能となるように、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の重量を軽く形成して、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４が第１回転位置まで回転するよりも先行して、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０が上昇位置側に持ち上がる方向に変位するように（即ち、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに対して先行して第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００が変位可能となるように）構成しても良い。

【２５３１１】
この場合、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０を上昇位置よりも上方側に変位可能に構成して、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更できるように構成することで、上記第２０７実施形態における回転体Ｅ８２３４のような、当接部Ｅ８２３４ｆの配置を変更する構造を不要にできる。その結果、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の構造（即ち、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０の持ち上げ構造）を簡易できる。

【２５３１２】
また、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００、第１伝達手段Ｅ２５０、第１リンクＥ２４０の変位可能な範囲を大きくできる。即ち、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆと第１リンクＥ２４０とが常に当接（接続）されている場合には、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の変位可能な範囲が、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの変位に伴う変位範囲に限定される。これに対し、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに対して先行して第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００を変位可能に構成した場合には、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに対して第１リンクＥ２４０を離すことができるので、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の変位可能な範囲が、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの変位に伴う変位範囲に限定されない。そのため、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の変位可能な範囲を大きくできる。

【２５３１３】
また、上記第２０６実施形態においては、変位（落下）開始位置が変更されることに伴い、上変位手段Ｅ７３００の駆動力伝達手段Ｅ７３１０の被当接部Ｅ７３１０ｂ２を姿勢維持手段Ｅ７２６８に当接させて上変位手段Ｅ７３００が所定の姿勢に戻されるところ、上変位手段Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更可能に構成されることで、変位（落下）開始における変位手段Ｅ７３２０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）位置を変更できる。これにより、第２０６実施形態では、変位（落下）開始位置を変更することで、その変位軌跡（落下経路）を異ならせる。

【２５３１４】
そのため、上記第２０６実施形態における変位（落下）開始位置を変更する場合には、窓部Ｐ１４ｅを介して視認される領域において、変位手段Ｅ７３２０を変位（落下）させた際の演出を向上できる。即ち、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置が変わっても、変位軌跡（落下経路）が変わらないものでは、同じ経路において上昇と下降が繰り返されるのみであるので、演出が単調となるところ、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置の変更に伴いその変位軌跡（落下経路）を異ならせることで、異なる経路で変位手段Ｅ７３２０を下降させることができるので、変位手段Ｅ７３２０の演出を向上できる。

【２５３１５】
被当接部Ｅ７３１０ｂ２は、上述した姿勢維持手段Ｅ７２６９に当接する部分である。駆動力伝達手段Ｅ７３１０は、第１伝達手段Ｅ２５０が下降位置または中間位置から上昇位置に変位された際に、被当接部Ｅ７３１０ｂ２を姿勢維持手段Ｅ７２６８の外面に当接させることで、第１部材Ｅ７３１０ａに対して第２部材Ｅ７３１０ｂをピン部Ｅ３１３を軸に回転させて、その姿勢を維持することが可能に構成される。

【２５３１６】
また、上記第２０６実施形態において、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクの下面に衝突

させる衝撃力）を変更することで、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置を変更する場合には、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度が遅くされる際に、第２部材Ｅ７３１０ｂに接続される変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａが第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間から抜け出ることを抑制して、第１湾曲壁Ｅ７２６８ａ及び第２湾曲壁Ｅ７２６８ｂと対向壁Ｅ７２６８ｃとの対向間に沿って軸支部Ｅ７３２１ａを落下させて、変位手段Ｅ７３２０を変位（落下）させることができる。これにより、回転体Ｅ２３４の回転速度が所定よりも遅くされる場合に、窓部Ｐ１４ｅを介して変位手段Ｅ７３２０が視認可能となる位置に張り出すことを抑制できる。

【２５３１７】

従って、上昇位置から変位手段が自重により変位（落下）される場合には、当接部Ｅ２３４ｆから駆動力を付与されて変位手段Ｅ７３２０が上昇される経路とは異なる経路を変位手段Ｅ７３２０が落下されるので、遊技者から視て広い範囲に亘って変位手段Ｅ７３２０を変位（落下、上昇）させることができる。よって、窓部から視認可能な領域を有効に活用して演出を行うことができる。

【２５３１８】

一方で、上昇位置よりも低い位置から変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）される場合には、当接部Ｅ２３４ｆから駆動力を付与されて変位手段Ｅ７３２０が上昇される経路を変位手段Ｅ７３２０が落下されるので、当接部Ｅ２３４ｆから駆動力を付与可能な位置に変位手段Ｅ７３２０を速やかに復帰させることができる。よって、次の演出を行う（変位手段Ｅ７３２０を上昇位置まで上昇させる）までの待機時間を減らすことができる。

【２５３１９】

よって、上記第２０６実施形態においては、回転体Ｅ２３４の当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更して、変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）開始位置を変更する場合に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な領域内で変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）する経路を変更すると共に、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な範囲外で変位手段Ｅ７３２０が変位（落下）する経路を回転体Ｅ２３４の回転速度に応じて形成できる。その結果、窓部Ｐ１４ｅを介して視認可能な範囲内で変位手段Ｅ７３２０の変位（落下）経路が変更される場合にのみ、変位手段Ｅ７３２０を遊技者に注目させやすくできる。その結果、変位手段Ｅ７３２０の演出効果を向上できる。

【２５３２０】

また、上昇位置から変位手段Ｅ７３２０が自重により変位（落下）される経路と、上昇位置よりも低い位置から変位手段Ｅ７３２０が自重により変位（落下）される経路とが異なる経路とされるので、変位手段Ｅ７３２０の上昇位置（落下を開始する位置、即ち、上昇位置）が異なることを遊技者に把握させやすくできる。即ち、変位手段Ｅ７３２０の上昇位置を見逃した場合でも、変位手段Ｅ７３２０の落下の経路を確認することで、変位手段Ｅ７３２０の上昇位置（上昇位置まで到達したのか否か）を遊技者に把握させることができる。

【２５３２１】

また、上昇位置が高い位置となる（即ち、当接部Ｅ２３４ｆから付与される駆動力が大きい）変位手段Ｅ７３２０ほど、変位手段Ｅ７３２０が上昇される経路から遊技機幅方向に遠い位置となる経路を落下されるので、変位手段Ｅ７３２０の落下の経路と上昇位置との関係を遊技者に把握させやすくできる。例えば、上昇位置（付与される駆動力）が高い（大きい）ほど付与される遊技価値が高いことを示唆する演出を行う場合には、上昇位置だけでなく、落下の経路も遊技者に着目させることができる。

【２５３２２】

なお、上記したように回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、上変位手段Ｅ３０

０，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更できるように構成する場合には、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに作用する力が大きくなる為、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが破損する、又、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを当接させた際の衝撃音が大きくなるという問題がある。

【２５３２３】

そのため、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させる速度（即ち、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクの下面に衝突させる衝撃力）を変更することで、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００及び第１伝達手段Ｅ２５０の変位（落下）開始位置を変更できるように構成する場合には、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの周囲（特に、第１リンクＥ２４０との当接部）にゴムやスプリング等から構成され弾性変形可能な弾性体を配設することが好ましい。これによれば、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０に当接させた際の衝撃を吸収できる。その結果、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆ及び第１リンクＥ２４０が破損すること、及び、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを当接させた際の衝撃音が大きくなることを抑制できる。

【２５３２４】

特に、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接させて第１リンクＥ２４０を持ち上げる場合には、当接部Ｅ２３４ｆが第１リンクＥ２４０の下面から離れた状態から当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを変位させて、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆを第１リンクＥ２４０の下面に当接するので、その当接時の衝撃が大きくなり当接部Ｅ２３４ｆ及び第１リンクＥ２４０が破損する恐れがある。これに対し、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆの周囲（特に、第１リンクＥ２４０との当接部）にゴムやスプリング等から構成され弾性変形可能な弾性体を配設することで、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆに勢いを与えた状態で第１リンクにＥ２４０の下面に当接させたとしても、当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆ及び第１リンクＥ２４０が破損することを抑制できる。

【２５３２５】

また、上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げられた変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０が、それら上昇位置または第１上昇位置に保持される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げた変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を保持せずに落下させる（即ち、係合部材Ｅ２９０を備えない）ものであっても良い。この場合、回転体Ｅ２３４を第１回転位置から第２回転位置まで回転させる際に、第１リンクＥ２４０の下面から離れる回転速度で回転させることで、上昇位置または第１上昇位置に持ち上げられた変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０を自重により落下する変位態様で変位させることができる。

【２５３２６】

記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に回転する回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４により駆動モータＥＭ１の駆動力が伝達される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ソレノイドの駆動により直線動作するスライド体によりソレノイドの駆動力が第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に伝達されるように構成しても良い。即ち、回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４は、変位手段Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０に駆動力を付与可能な部位であればどのような構成であっても良い。

【２５３２７】

上記第１９２実施形態、及び、第２０１実施形態～第２０７実施形態では、第１リンクＥ２４０の下面から回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが離

間可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１リンクＥ２４０に回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４の当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆが接続されるものであっても良い。この場合には、第１リンクＥ２４０と当接部Ｅ２３４ｆ，Ｅ８２３４ｆとの接続部の間に弾性体を配設して、その弾性体の弾性変形により第１リンクＥ２４０が回転体Ｅ２３４，Ｅ８２３４に対して相対変位可能に構成することで、第１リンクＥ２４０、第１伝達手段Ｅ２５０、上変位手段Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００の上昇位置を変更できる。

【２５３２８】

上記第２０６実施形態では、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に持ち上げる場合に、変位手段Ｅ７３２０の軸支部Ｅ７３２１ａを湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃにより案内する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上昇位置に持ち上げる際に変位手段Ｅ７３２０を案内できるものなら何でも良い。

【２５３２９】

例えば、第３ベースＥ７２６０に配設した磁石の磁力により、変位手段Ｅ７３２０を案内するものであっても良い。この場合、磁石を駆動手段により変位可能とすることで、変位手段Ｅ７３２０を上昇位置に持ち上げる場合の変位手段Ｅ７３２０の軌跡を変更できる。

【２５３３０】

また、変位手段Ｅ７３２０に接続される駆動力伝達手段Ｅ７３１０の第２部材Ｅ７３１０ｂを、第３ベース７２６０の湾曲壁Ｅ７２６６ａ，Ｅ７２６６ｂ及び対向壁Ｅ７２６８ｃにより案内して、変位手段Ｅ７３２０を所定の位置に案内しつつ上昇位置に持ち上げるものであっても良い。

【２５３３１】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２５３３２】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２５３３３】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の

変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２５３３４】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２５３３５】

＜動作手段の片側だけを覆う手段を設けるポイント＞

遊技球が流下する所定の遊技領域と、その所定の遊技領域を流下した遊技球が入球可能な入球領域と、その入球領域の上流側における所定通路を前記所定の遊技領域へ向けて発射された遊技球が通過される場合の第１状態と前記所定通路を前記所定の遊技領域からの遊技球が通過されない場合の第２状態とで変化可能な変化手段と、を備える遊技機において、前記所定通路の少なくとも一部を構成する第１配設手段側に配設される所定手段と、前記所定通路を挟んで前記第１配設手段と対向配置される第２配設手段と、を備え、前記変化手段は、前記所定手段に対向配置される対向部と、その対向部よりも前記入球領域側の位置に形成される形成部と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【２５３３６】

パチンコ機等の遊技機において、開閉動作される変位手段によって遊技球の流下態様を変化させる遊技機がある（例えば、特開２０１６－８７３０１号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、経年劣化によって変位手段が十分に退避されない状態で止まることがあり、その状態で球が案内された場合に、変位手段の先端に球が過大な荷重を与え、先端部の破損を生じるという問題点があった。先端部が破損すると、変位手段の開閉動作により予定されていた球の流下態様を実現できなくなる可能性がある。即ち、遊技球の流下態様を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

【２５３３７】

これに対し、遊技機ＡＢ１によれば、所定手段の当接手段が、その当接手段に当接した遊技球が対向部に当接しない場合には、対向部が遊技球から荷重を受けることを避けることができ、破損を抑制することができる。従って、遊技球の流下態様を好適とすることができる。

【２５３３８】

遊技機ＡＢ１において、前記対向部は、前記第２配設手段に対向配置される所定部を備え、前記所定部は、少なくとも前記第１状態において、前記第２配設手段の延設方向に対して傾斜する方向に延設されることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

【２５３３９】

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、変化手段が第２配設手段に対して平行に形成される場合に比較して、変化手段の先端部と球とが衝突し易い箇所（張出し度合が大きい箇所）を限定することができる。

【２５３４０】

遊技機ＡＢ２において、前記所定手段は、前記所定の遊技領域からの遊技球が当接可能な当接手段を備え、その当接手段に当接した遊技球を前記所定部に当接させないよう構成され、前記当接手段が前記対向部に対応する態様で形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

【２５３４１】

遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ２の奏する効果に加え、所定手段の当接手段が、変化手段の対向部に対応する態様で形成され、当接した遊技球を変位手段の所定部に当接させないように構成されていることから、変位手段と球との衝突を防止するために必要となる変位手段の動作ストロークの増大を避けることができるため、変位手段に当接して流下

する球の流下態様を好適とすることができる。
【２５３４２】
遊技機ＡＢ３において、前記当接手段に当接した遊技球に対して、前記所定通路の開口側への負荷が付与され得るように構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ４。
【２５３４３】
遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ３の奏する効果に加え、当接手段に当接した遊技球の流下を滑らかにすることができる。
【２５３４４】
遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかにおいて、前記形成部は、前記第１状態において、遊技球に対して、前記第２状態への変化で移動する方向側への荷重を付与し、前記入球領域側に案内する場合を構成可能な形状から形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ５。
【２５３４５】
遊技機ＡＢ５によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ４のいずれかの奏する効果に加え、第１状態において形成部と当接する球の流下態様に対する注目力を向上させることができ、変化手段に当接して移動する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【２５３４６】
遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかにおいて、前記対向部と前記形成部とが一体形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ６。
【２５３４７】
遊技機ＡＢ６によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ５のいずれかの奏する効果に加え、変化手段を簡易に形成でき、対向部および形成部の形状の維持を容易とすることができる。
【２５３４８】
遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかにおいて、前記所定手段が、（第２状態における）対向部を覆う形状から形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ７。
【２５３４９】
遊技機ＡＢ７によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ６のいずれかの奏する効果に加え、所定手段を遊技球との衝突を避けるために必要十分とすることで、所定手段が遊技球の流下に与える影響を小さくすることができる。
【２５３５０】
遊技機ＡＢ１からＡＢ７のいずれかにおいて、遊技球が変化手段に到達し、変化手段が動作された場合に、遊技球が所定通路を流下するように案内されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ８。
【２５３５１】
遊技機ＡＢ８によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ７のいずれかの奏する効果に加え、変化手段の動作期間を遊技球が所定通路を流下するのに調度良い期間とすることで、複数球の遊技球が一度に通過することを抑制することができる。
【２５３５２】
遊技機ＡＢ１からＡＢ８のいずれかにおいて、前記形成部は、前記所定通路を遊技球が通過した後で前記変化手段が前記第２状態に変化された場合に、前記所定通路を遊技球が通過不能に塞ぐように構成されることを特徴とする遊技機ＡＢ９。
【２５３５３】
遊技機ＡＢ９によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ８のいずれかの奏する効果に加え、形成部により遊技球の逆流を防止することができるので、遊技球の流下を好適とすることができる。
【２５３５４】
遊技機ＡＢ１からＡＢ９のいずれかにおいて、前記形成部は、前記第１状態において、遊技球に対して、前記第２状態への変化で移動する方向側への荷重を与えるよう構成され、前記所定通路に遊技球が位置する場合において前記変化手段が前記第２状態へ変化された場合に、当該遊技球を前記入球領域側とは反対側へ案内する場合を構成可能な形状から形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１０。

【２５３５５】
遊技機ＡＢ１０によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ９のいずれかの奏する効果に加え、所定通路に位置する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【２５３５６】
遊技機ＡＢ１からＡＢ１０のいずれかにおいて、前記第２配設手段は、前記変化手段に対向する領域が、滑らかに形成されることを特徴とする遊技機ＡＢ１１。
【２５３５７】
遊技機ＡＢ１１によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１０のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に対向する第２配設手段の領域に当接する遊技球の滑りを良くすることができる。
【２５３５８】
遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかにおいて、前記第２配設手段は、前記変化手段に対向する領域が、反発を抑制する態様とされることを特徴とする遊技機ＡＢ１２。
【２５３５９】
遊技機ＡＢ１２によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ１１のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に対向する第２配設手段の領域に当接する遊技球が反発することを抑制し、遊技球が変化手段側に跳ね戻って衝突する事態を避け易くすることができる。
【２５３６０】
＜上変位ユニットＥ１００，Ｅ２１００，Ｅ５１００，Ｅ６１００，Ｅ７１００，Ｅ８１００を一例とする発明の概念について＞＞
所定位置から自重により落下可能に構成される変位手段と、前記所定位置から自重により落下される前記変位手段の一部に当接可能に構成される当接手段と、前記変位手段の一部に駆動力を付与して前記変位手段を前記所定位置まで上昇させる駆動手段と、前記変位手段を遊技機前方から視認可能に構成される窓部を有する視認可能手段と、を備え、自重により落下される前記変位手段の一部が前記当接手段に当接される第１状態と、自重により落下される前記変位手段が前記当接手段に当接されず、前記第１状態において前記変位手段の一部が前記当接手段に当接される位置よりも下方へ前記変位手段が前記窓部から視認可能な領域を自重により落下される第２状態と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機ＦＦ１。
【２５３６１】
所定位置から変位手段を自重により落下させて演出を行う遊技機が知られている（特開２０１３－１８０１４２号公報）。落下した変位手段は、駆動手段により所定位置まで上昇される。この遊技機によれば、自重による落下を利用することで、変位手段の動作を特徴的なもの（所定位置からストンと落ちる態様）とすることができる。しかしながら、上述した従来の技術では、繰り返し視認した遊技者にとっては、自重による落下と上昇とを繰り返すのみであり、演出が単調となるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、変位手段の落下の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【２５３６２】
遊技機ＦＦ１によれば、当接手段の影響を受けずに落下される態様（第２状態）と、途中で当接手段に当接される態様（第１状態）とを構成でき、変位手段の落下の態様を切り替えることができる。よって、落下の態様を複数とでき、その分、演出に変化を与えられる。従って、単調な演出となることを抑制できる。
【２５３６３】
遊技機ＦＦ１において、前記変位手段が自重により落下される経路と、前記駆動手段から付与された駆動力により前記変位手段が前記所定位置へ向けて上昇される経路とが異なることを特徴とする遊技機ＦＦ２。
【２５３６４】
遊技機ＦＦ２によれば、遊技機ＦＦ１記載の遊技機の奏する効果に加え、自重により落下する経路と上昇する経路とを異ならせることができる。よって、同じ経路で落下および

上昇を繰り返す場合と比較して、変位手段の変位（落下および上昇）に変化を持たせることができる。従って、単調な演出となることを抑制できる。

【２５３６５】

遊技機ＦＦ２において、前記落下される経路では、前記上昇される経路を上昇される前記変位手段と比較して、前記窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央に近い側を前記変位手段が落下可能とされることを特徴とする遊技機ＦＦ３。

【２５３６６】

遊技機ＦＦ３によれば、遊技機ＦＦ２の奏する効果に加え、落下される経路では、上昇される経路を上昇される前記変位手段と比較して、窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央に近い側を変位手段が落下可能とされるので、変位手段を落下させる際には、その変位手段を遊技者から視認し易くできる一方、変位手段を上昇させる際には、窓部から視認可能な領域の脇にその変位手段を寄せて目立たなくする（上昇を遊技者に気づき難くすると共に、窓部から視認可能な領域における他の構成による演出（例えば、液晶表示装置による演出）の邪魔をさせない）ことができる。よって、限られたスペース（窓部から視認可能な領域）を有効に活用して、変位手段と他の構成との協働による演出を、効果的に行うことができる。

【２５３６７】

遊技機ＦＦ２又は３において、自重により落下され前記当接手段に一部が当接された前記変位手段が、前記窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央側へ向けて変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ４。

【２５３６８】

遊技機ＦＦ４によれば、遊技機ＦＦ２又は３記載の遊技機の奏する効果に加え、当接手段の影響を受けずに落下される態様（第２状態）では、落下のみの態様となりがちであるのに対し、途中で当接手段に当接される態様（第１状態）では、窓部から視認可能な領域における遊技機幅方向中央側へ変位手段が変位可能とされるので、かかる変位手段を着目させやすくできる。限られたスペース（窓部から視認可能な領域）を有効に活用できる。

【２５３６９】

遊技機ＦＦ２からＦＦ４のいずれかにおいて、前記変位手段は、発光可能に構成される発光手段を備えることを特徴とする遊技機ＦＦ５。

【２５３７０】

遊技機ＦＦ５によれば、遊技機ＦＦ２からＦＦ４のいずれかの奏する効果に加え、変位手段は、発光可能に構成される発光手段を備えるので、発光手段の発光を利用して演出を行うことができる。よって、単調な演出となることを抑制できる。

【２５３７１】

遊技機ＦＦ５において、前記変位手段は、前記落下される経路における発光態様と前記上昇される経路における発光態様とが異なる態様とされることを特徴とする遊技機ＦＦ６。

【２５３７２】

遊技機ＦＦ６によれば、遊技機ＦＦ５の奏する効果に加え、変位手段は、落下される経路における発光態様と上昇される経路における発光態様とが異なる態様とされるので、例えば、変位手段を落下させる際に発光手段を発光させることで、変位手段を遊技者から視認し易くできる一方、変位手段を上昇させる際に発光手段を非発光（消灯）とすることで、その変位手段を目立たなくする（上昇を遊技者に気づき難くする）ことができる。よって、演出効果を高めることができる。

【２５３７３】

遊技機ＦＦ１からＦＦ６のいずれかにおいて、前記当接手段を弾性支持する弾性支持手段を備え、前記当接手段は、前記変位手段が当接された際に前記弾性支持手段を変形させる方向に変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ７。

【２５３７４】

遊技機ＦＦ７によれば、遊技機ＦＦ１からＦＦ６のいずれかの奏する効果に加え、当接

手段を弾性支持する弾性支持手段を備え、当接手段は、変位手段が当接された際に弾性支持手段を変形させる方向に変位可能に構成されるので、自重により落下される変位手段が当接手段に当接（衝突）された際の衝撃を緩衝させることができる。その結果、変位手段および当接手段の破損を抑制できる。

【２５３７５】

遊技機ＦＦ７において、前記当接手段は、一端側の被軸支部が回転可能に軸支されると共に、自重により落下される前記変位手段が他端側の被当接部の上面に当接可能に構成され、前記当接手段が静止された状態では、前記被当接部の上面が前記被軸支部よりも重力方向下方に位置されると共に、前記被当接部の上面と前記被軸支部とが重力方向と直交する方向に離隔されていることを特徴とする遊技機ＦＦ８。

【２５３７６】

遊技機ＦＦ８によれば、遊技機ＦＦ７の奏する効果に加え、当接手段は、一端側の被軸支部が回転可能に軸支されると共に、自重により落下される変位手段が他端側の被当接部の上面に当接可能に構成され、当接手段が静止された状態では、被当接部の上面が被軸支部よりも重力方向下方に位置されると共に、被当接部の上面と被軸支部とが重力方向と直交する方向に離隔されているので、自重により落下される変位手段が被当接部に当接（衝突）されると、軸支部を回転中心として当接手段を回転させることができる。これにより、衝撃を緩衝させて、変位手段および当接手段の破損を抑制できる。

【２５３７７】

この場合、例えば、重力方向にスライド変位可能とされた当接手段を弾性支持手段により弾性支持する構造であっても、自重により落下される変位手段が当接手段に当接（衝突）された際の衝撃を緩衝させることができる。しかし、当接後は、変位手段が当接手段に載置（保持）された状態となる。そのため、変位手段を当接手段から落下させるために、変位手段を押圧することや、当接手段を傾斜させることが必要となり、その駆動力を付与するための駆動源（アクチュエータ）が別途必要となる。

【２５３７８】

これに対し、当該遊技機によれば、変位手段が当接された際の当接手段の回転に伴い、被当接部の上面が下降傾斜されることで、或いは、弾性支持手段の弾性回復力で当接手段が反対方向へ回転される際の慣性力で、被当接部の上面から変位手段を落下させることができる。これにより、変位手段を当接手段から落下させるための駆動源（アクチュエータ）を不要とできる。

【２５３７９】

遊技機ＦＦ１からＦＦ８のいずれかにおいて、自重により落下される前記変位手段の一部に当接可能に構成され前記窓部から視認可能な領域に配設される配設手段を備え、前記配設手段は、当接された前記変位手段の重さで回転可能に構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ９。

【２５３８０】

遊技機ＦＦ９によれば、遊技機ＦＦ１からＦＦ８のいずれかにおいて、自重により落下される変位手段の一部に当接可能に構成され窓部から視認可能な領域に配設される配設手段を備え、配設手段は、当接された変位手段の重さで回転可能に構成されるので、配設手段が回転されると共に、その回転に伴って変位手段が落下され、両者を一体的に変位（回転および落下）させることができる。よって、演出効果を高めることができる。

【２５３８１】

遊技機ＦＦ１からＦＦ９のいずれかにおいて、前記所定位置へ向けて上昇される前記変位手段を案内可能に構成される案内手段を備え、前記案内手段は、少なくとも一部が円弧状に湾曲して構成されることを特徴とする遊技機ＦＦ１０。

【２５３８２】

遊技機ＦＦ１０によれば、遊技機ＦＦ１からＦＦ９のいずれかの奏する効果に加え、所定位置へ向けて上昇される変位手段を案内可能に構成される案内手段を備え、案内手段は、少なくとも一部が円弧状に湾曲して構成されるので、円弧状の湾曲を利用して変位手段

をスムーズに案内することができる。また、円弧状の湾曲に沿って変位手段が案内されることで、他の構造体との干渉を避けつつ変位手段を上昇させることができる。よって、他の構造体を配設するための領域を確保し易くできる。

【２５３８３】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２５３８４】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２５３８５】

遊技機ＡＡ１からＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１からＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２５３８６】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３７７３から図３７８１を参照し、第２０８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２５３８７】

図３７７３は、第２０８実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図３７７４は、遊技盤Ａ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２５３８８】

なお、以下の説明では、図３７７３に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３７７３に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。

さらに、図中（例えば、図３７７３参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２５３８９】

遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図３７７３参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２５３９０】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｈ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４３参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【２５３９１】

内レールＨ６１の先端部分（図３７７４の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（図３７７４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２５３９２】

戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ａ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２５３９３】

これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２５３９４】

なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２５３９５】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２５３９６】

尚、本パチンコ機Ａ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２５３９７】

本パチンコ機Ａ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ａ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ａ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２５３９８】

パチンコ機Ａ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ａ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２５３９９】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２５４００】

なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【２５４０１】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の右側の領域において第１球流下構造体Ａ３００に配設される態様で遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２５４０２】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に左右対称に配設されている。

【２５４０３】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ

，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｈ８１の一部で行うようにしても良い。

【２５４０４】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。

【２５４０５】

また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【２５４０６】

スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６３９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【２５４０７】

なお、第２入賞口Ｈ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【２５４０８】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ａ６４０ａが付随されている。この電動役物Ａ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【２５４０９】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２５４１０】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６４０にあるような電動役物Ａ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【２５４１１】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ａ６４０ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２５４１２】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置Ｈ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ａ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２５４１３】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【２５４１４】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０とは異なり、遊技盤Ａ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【２５４１５】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ａ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【２５４１６】

なお、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ａ６４０ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。

【２５４１７】

電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。

【２５４１８】

また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ａ６４０ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。

【２５４１９】

電動役物Ａ６４０ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ａ６４０ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ａ６４０ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６４０への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。

【２５４２０】
逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ａ６４０ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ａ６４０ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６４０には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６４０に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。
【２５４２１】
この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ａ６４０ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。
【２５４２２】
即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。
【２５４２３】
また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ａ６４０ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）と、電動役物Ａ６４０ａにおいて第２入賞口Ｈ６４０に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。
【２５４２４】
第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ａ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ａ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【２５４２５】
この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【２５４２６】
抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、時短状態における第２入賞口Ｈ６４０への入賞に基づいて数回（例えば、１

～１０回。時短状態の終了時における保留球数を含む。）の抽選を少ない球損で実行させることができる。第２入賞口Ｈ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【２５４２７】

なお、特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する契機を、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に位置する特定領域または非特定領域のうちの特定領域を通過することにするように構成しても良い。本実施形態では、特定領域を通過するか否かに対応する振り分けを内部制御により行っており、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に特定領域および非特定領域を構成することが不要とされている。即ち、抽選された大当たりに基づいて、特定入賞口Ｈ６５ａが特定領域を兼ねるタイミングが生じる場合が設定可能とされており、そのタイミングにおいて球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【２５４２８】

このように、本パチンコ機Ａ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【２５４２９】

また、特定入賞口Ｈ６５ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＨ８０の左方または右方や、上方でも良い。

【２５４３０】

遊技盤Ａ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。

【２５４３１】

なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図３６４７参照）には、駆動ソレノイドや駆動モータや、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＡ６４２等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＡ６４２等）を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図３６４７参照）には、検出センサ（入賞検出センサＡＳＣ６４及び入賞検出センサＡＳＣ６５）等が含まれる。

【２５４３２】

次いで、図３７７５を参照して、動作ユニットＤ２００の概略構成について説明する。図３７７５は、動作ユニットＤ２００の分解斜視正面図である。

【２５４３３】

図３７７５に示すように、動作ユニットＤ２００は、箱状に形成される背面ケースＤ３００を備え、その背面ケースＤ３００の内部空間に、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光板ユニットＦ１００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。

【２５４３４】

背面ケースＤ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２と、を備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、

底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照）が視認可能とされる。

【２５４３５】

上変位ユニットＥ１００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｅ３００と、を少なくとも備え、上変位手段Ｅ３００を背面ケースＤ３００の開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２５４３６】

下変位ユニットＥ５００は、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０に対して相対変位可能に配設される回転手段Ｅ５５０と、を少なくとも備え、回転手段Ｅ５５０を背面ケースの開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｈ８１（図３６９２参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２５４３７】

導光板ユニットＦ１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される他側ベース手段Ｆ３００と、正面視において背面ケースＤ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される一側ベース手段Ｆ２００と、それら一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、を主に備え、導光板Ｆ４００に照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。

【２５４３８】

揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０と、を備え、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その導光ユニットＦ４００の導光板Ｆ４００の正面側に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。

【２５４３９】

次いで、図３７７６から図３７８１を参照して、導光板ユニットＦ１００について説明する。

【２５４４０】

まず、図３７７６及び図３７７７を参照して、導光板ユニットＦ１００の全体構成について説明する。図３７７６（ａ）は、導光板ユニットＦ１００の正面図であり、図３７７６（ｂ）は、導光板ユニットＦ１００の背面図である。図３７７７は、導光板ユニットＦ１００の分解斜視正面図である。

【２５４４１】

図３７７６及び図３７７７に示すように、導光板ユニットＦ１００は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離を隔てて一対配設される一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００と、それら一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に導光板Ｆ４００を挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００と、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される一側反射手段Ｆ７００及び他側反射手段Ｆ８００と、を主に備える。

【２５４４２】

一側ベース手段Ｆ２００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００（図３７７５参照）の右側（矢印Ｒ方向側）に位置すると共に、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７７５参照）に配設される上変位ユニットＥ１００の正面側（矢印Ｆ方向

側）に重なる状態で配設される。
【２５４４３】
　また、一側ベース手段Ｆ２００には、後述する導光板Ｆ４００に向けて光を照射可能な発光手段Ｆ２２１を有する導光板側照射用基板Ｆ２２０（図３７７８参照）が配設される。これにより、導光板ユニットＦ１００は、導光板Ｆ４００による光の演出が可能とされる。なお、一側ベース手段Ｆ２００についての詳しい説明は後述する。
【２５４４４】
　他側ベース手段Ｆ３００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースＤ３００（図３７７５参照）の左側（矢印Ｌ方向側）に位置すると共に、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１（図３７７５参照）に配設される下変位ユニットＥ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設される。なお、他側ベース手段Ｆ３００についての詳しい説明は後述する。
【２５４４５】
　導光板Ｆ４００は、一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する略矩形の板状に形成される。また、導光板Ｆ４００は、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端部が一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の正面側に重なる大きさに形成される。
【２５４４６】
　また、導光板Ｆ４００には、一側ベース手段Ｆ２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両端２箇所に開口される開口部Ｆ４０１と、他側ベース手段Ｆ３００の正面側に重なる位置において上下方向の両端の２箇所に開口される開口部Ｆ４０２と、レーザー加工等により導光板Ｆ４００の内部に粗面加工される反射部Ｆ４１０と、が形成される。なお、導光板Ｆ４００は、略矩形に形成されるので、切り出す際の加工コストを低減できると共に、反射部Ｆ４１０を形成する際の位置決めをしやすくでき、反射部Ｆ４１０の形成位置の公差を小さくできる。
【２５４４７】
　反射部Ｆ４１０は、導光板Ｆ４００の正面視（矢印Ｂ方向視）における全域に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、導光板Ｆ４００の内部に入射される光は、反射部Ｆ４１０の荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、導光板Ｆ４００に形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。
【２５４４８】
　一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００は、それぞれ一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う化粧板であり、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００と正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の板状に形成される。また、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００は、光透過性の樹脂材料から形成され、後述する一側ベース手段Ｆ２００に配設される導光板側照射用基板Ｆ２３０（発光手段Ｆ２３１）及び他側反射手段Ｆ８００に配設される基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から出射される光を透過可能に構成される。これにより、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００の正面側から光を出射させることができ、正面視において導光板Ｆ４００の外側の領域に光による演出をさせることができる。その結果、正面視における光の演出領域を拡大できる。
【２５４４９】
　なお、第２０８実施形態では、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される揺動ユニットＤ１００のベース手段Ｄ１１０（図３７７５参照）が光透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０（図３７７５参照）が光透過性の樹脂材料から形成されるので、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６０

０の正面側から出射される光を、揺動ユニットＤ１００及び遊技盤Ａ１３を介して遊技者に視認させることができる。
【２５４５０】
一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００には、一側カバー手段Ｆ５００の１箇所に開口Ｆ５１０が形成され、他側カバー手段Ｆ６００に３箇所に開口Ｆ６１０，Ｆ６２０，Ｆ６３０が形成される。
【２５４５１】
一側カバー手段Ｆ５００の開口Ｆ５１０は、一側ベース手段Ｆ２００に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の熱を逃がすための開口であり、発光手段Ｆ２２１が配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿う矩形の開口に形成される。これにより、発光手段Ｆ２２１の発光に伴い導光板側照射用基板Ｆ２２０の熱が高くなりすぎることを抑制して、導光板側照射用基板Ｆ２２０が熱で破損すること、及び、導光板Ｆ４００が熱で撓む（又は、発光手段Ｆ２２１の光が照射される導光板Ｆ４００の光照射面が焼ける）ことを抑制できる。
【２５４５２】
他側カバー手段Ｆ６００の開口Ｆ６１０は、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される揺動ユニットＤ１００（図３７７５参照）の駆動モータＤ１４１の一部を受け入れる部分であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において駆動モータＤ１４１と重なる領域に形成される。駆動モータＤ１４１の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部を他側カバー手段Ｆ６００の開口Ｆ６１０に受け入れることにより、導光板ユニットＦ１００と揺動ユニットＤ１００とを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に近づけた状態で配設できる。
【２５４５３】
開口Ｆ６２０は、他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０に接続される電気配線を挿通するための開口であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において基板部材Ｆ８２０に電気配線を接続するためのコネクタと対応する位置に開口される。
【２５４５４】
開口Ｆ６３０は、導光板ユニットＦ１００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される下変位ユニットＥ５００（図３７７５参照）の回転手段Ｅ５５０を回転させる駆動モータ（図示しない）及び変位手段Ｅ５３０を変位させる駆動モータＥＭ２に電気配線を接続するための開口であり、下変位ユニットＥ５００のベース手段Ｅ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に開口される。
【２５４５５】
一側反射手段Ｆ７００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、後述する一側ベース手段Ｆ２００の背面側（矢印Ｂ方向側）に沿って配設される反射部材Ｆ７１０と、正面視において他側ベース手段Ｆ３００側の反射部材Ｆ７１０の側面に配設される内側化粧部材Ｆ７２０と、を主に備える。
【２５４５６】
反射部材Ｆ７１０は、光の反射率が高い（第２０８実施形態では、白色の）非透過性の樹脂材料から形成され、後述する一側ベース手段Ｆ２００に配設される発光手段Ｅ２２１の光を反射可能とされる。また、反射部材Ｆ７１０には、螺子を挿通するための挿通孔（図示しない）が複数個形成され、反射部材Ｆ７１０（一側反射手段Ｆ７００）は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される上変位ユニットＥ１００（図３７７５参照）に挿通孔を介して締結固定される。即ち、反射部材Ｆ７１０は、一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、導光板Ｆ４００、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００から形成されるユニットとは異なる位置で背面ケースＤ３００に固定される。
【２５４５７】
内側化粧部材Ｆ７２０は、左右方向視（矢印Ｌ－Ｒ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、板の側面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた姿勢で反射部材Ｆ７１０に配設される。また、内側化粧部材Ｆ７２０は、光透過性の樹

脂材料から形成され、組み立て状態において導光板Ｆ４００及び一側ベース手段Ｆ２００の背面側（矢印Ｂ方向側）に位置すると共に、左右方向において後述する一側ベース手段Ｆ２００の背面側発光手段Ｆ２２１ｂと重なる位置に配設される。これにより、背面側発光手段Ｆ２２１ｂの光が内側化粧部材Ｆ７２０を介して出射され、導光板Ｆ４００の背面側の空間が明るくされる。

【２５４５８】

他側反射手段Ｆ８００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、後述する他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に沿って配設される反射部材Ｆ８１０と、その反射部材Ｆ８１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され基板部材Ｆ８２０と、を主に備える。

【２５４５９】

反射部材Ｆ８１０は、光の反射率が高い（第２０８実施形態では、白色の）非透過性の樹脂材料から形成され、後述する基板部材Ｆ８２０から出射される光を反射可能とされる。また、反射部材Ｆ８１０には、螺子を挿通するための挿通孔（図示しない）が複数個形成され、反射部材Ｆ８１０（他側反射手段Ｆ８００）は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される上変位ユニットＥ１００及び下変位ユニットＥ５００（図３７７５参照）に挿通孔を介して締結固定される。即ち、反射部材Ｆ８１０は、一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、導光板Ｆ４００、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００から形成されるユニットとは異なる位置で背面ケースＤ３００に固定される。

【２５４６０】

基板部材Ｆ８２０は、光を出射可能なＬＥＤから形成される発光手段Ｆ８２１を正面側（矢印Ｆ方向側）に複数個備え、発光手段Ｆ８２１から出射される光を正面側に向けて出射可能に構成される。これにより、他側反射手段Ｆ８００の正面側に配設される他側ベース手段Ｆ３００及び他側カバー手段Ｆ６００を介して正面側に光を出射できる。また、基板部材Ｆ８２０の光出射側（正面側）と反対側（矢印Ｂ方向側）には、反射部材Ｆ８１０が配設されるので、基板部材Ｆ８２０から出射された光が他側ベース手段Ｆ３００により反射部材Ｆ８１０側に反射しとしても、その光を反射部材Ｆ８１０により再び反射して他側ベース手段Ｆ３００側に向かわせることができる。その結果、他側ベース手段Ｆ３００の正面側から出射される光の光量を確保できる。

【２５４６１】

なお、上記したように、第２０８実施形態では、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される揺動ユニットＤ１００のベース手段Ｄ１１０（図３７７５参照）が光透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０（図３７７５参照）が光透過性の樹脂材料から形成されるので、一側カバー手段Ｆ５００及び他側カバー手段Ｆ６００の正面側から出射される光を、揺動ユニットＤ１００及び遊技盤Ａ１３を介して遊技者に視認させることができる。

【２５４６２】

次いで、図３７７８から図３７８０を参照して、一側ベース手段Ｆ２００について説明する。図３７７８（ａ）は、一側ベース手段Ｆ２００の正面図であり、図３７７８（ｂ）は、一側ベース手段Ｆ２００の背面図であり、図３７７８（ｃ）は、図３７７８（ａ）のＥ１１ｃ－Ｅ１１ｃ線における一側ベース手段Ｆ２００の断面図である。図３７７９（ａ）は、他側ベース手段Ｆ３００の正面図であり、図３７７９（ｂ）は、他側ベース手段Ｆ３００の背面図であり、図３７７９（ｃ）は、図３７７９（ａ）の矢印Ｅ１２ｃ方向視における他側ベース手段Ｆ３００の側面図である。図３７８０（ａ）は、図３７７６（ａ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における導光板ユニットＦ１００の断面模式図であり、図３７８０（ｂ）は、図３７７６のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における導光板ユニットＦ１００の断面模式図である。なお、図３７８０（ａ）では、導光板ユニットＦ１００の下方側に配設される背面側発光手段Ｆ２１１ｂ、及び、導光板Ｆ４００の内部に形成される反射部Ｆ４１０が破線で図示される。

【２５４６３】

図３７７８及び図３７８０（ａ）に示すように、一側ベース手段Ｆ２００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース板Ｆ２１０と、そのベース板Ｆ２１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される２枚の導光板側照射用基板Ｆ２２０及び導光板側照射用基板Ｆ２３０と、導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿ってベース板Ｆ２１０の正面側に配設される拡散手段Ｆ２４０と、を主に備える。

【２５４６４】

ベース板Ｆ２１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に光透過性の樹脂材料から形成される。また、ベース板Ｆ２１０には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の略中央部に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に沿って背面側（矢印Ｂ方向）に向かって凹設される凹溝Ｆ２１１が形成され、凹溝Ｆ２１１の右側（矢印Ｒ方向側）の領域に導光板側照射用基板Ｆ２３０の配設領域となる基板配設部Ｆ２１２と、凹溝Ｆ２１１の左側（矢印Ｌ方向側）の領域に導光板Ｆ４００の配設領域となる導光板配設部Ｆ２１３と、が形成される。

【２５４６５】

凹溝Ｆ２１１は、後述する導光板側照射用基板Ｆ２２０が挿入される溝であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において導光板側照射用基板Ｆ２２０よりも長く凹設される。また、凹溝Ｆ２１１の背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設距離は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における寸法よりも小さく設定される。これにより、導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）がベース板Ｆ２１０から突出した状態（即ち、導光板配設部Ｆ２１３よりも導光板側照射用基板Ｆ２２０が正面側に突出した状態）で配設される。

【２５４６６】

基板配設部Ｆ２１２は、導光板側照射用基板Ｆ２３０を配設するための領域であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板側照射用基板Ｆ２３０よりも大きい外形に形成される。また、基板配設部Ｆ２１２は、正面視において凹溝Ｆ２１１が形成される側（矢印Ｌ方向側）と反対側（矢印Ｒ方向側）が背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２（図３７７５参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる（載置可能な）位置に配設され、外壁部Ｄ３０２に締結される螺子を挿通する挿通孔Ｆ２１２ａが上下の２箇所に形成される。これにより、導光板ユニットＦ１００の一側ベース手段Ｆ２００側（矢印Ｒ方向側）は、背面ケースＤ３００に直接固定される。

【２５４６７】

ここで、背面ケースＤ３００（図３７７５参照）には、複数のユニット（上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光板ユニットＦ１００、及び、揺動ユニットＤ１００が配設される。そのため、背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１から正面側（矢印Ｆ方向側）に離れる位置に配設されるユニット程、配設位置の位置ずれが大きくなりやすいという問題があった。

【２５４６８】

これに対し、第２０８実施形態では、上変位ユニットＥ１００及び下変位ユニットＥ５００（図３７７５参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に直接締結できるので、背面ケースＤ３００に対する位置ずれを最小限に抑えることができる。

【２５４６９】

なお、導光板ユニットＦ１００は、導光板Ｆ４００に照射した光により表示される模様（絵柄）や図柄などを、背面ケースＤ３００に配設される第３図柄表示装置Ｈ８１（図３７７４参照）の表示（又は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される上変位ユニットＥ１００や下変位ユニットＥ５００）と合わせて視認させる演出を有する。そのため、導光板ユニットＦ１００の背面ケースＤ３００に対する位置ずれを抑えることで、導光板Ｆ４００に表示される絵柄や図柄と、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示を合わせやすくできる。その結果、導光板Ｆ４００による演出効果を向上しやすくできる。

【２５４７０】

導光板配設部Ｆ２１３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板Ｆ４００の右側（矢印Ｒ方向側）端部を配設するための領域であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板Ｆ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法よりも大きい外形に形成され、導光板Ｆ４００の右側端部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。また、導光板配設部Ｆ２１３には、正面側に向かって円柱状に突出される突出部Ｆ２１３ａが上下の２箇所に形成され、この突出部Ｆ２１３ａが導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０１に挿入され、導光板Ｆ４００が位置決めされた状態で配設される。

【２５４７１】

なお、突出部Ｆ２１３ａの先端には、一側カバー手段Ｆ５００を挿通した螺子が締結されるネジ穴が形成される。導光板Ｆ４００は、導光板配設部Ｆ２１３に配設された状態で、一側ベース手段Ｆ２００の正面側（矢印Ｆ方向側）に一側カバー手段Ｆ５００が配設されることで、一側ベース手段Ｆ２００と一側カバー手段Ｆ５００との対向間から抜け出ることを抑制された状態で一側ベース手段Ｆ２００に配設される。

【２５４７２】

導光板側照射用基板Ｆ２２０は、導光板Ｆ４００に演出をさせるための光を出射する発光手段Ｆ２２１を複数個備える基板であり、左右方向視（矢印Ｌ－Ｒ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されると共に導光板配設部Ｆ２１３側（矢印Ｌ方向側）にＬＥＤから形成される発光手段Ｆ２２１が複数個配設される。また、導光板側照射用基板Ｆ２２０は、ベース板Ｅ２１０の凹溝Ｆ２１１に背面側（矢印Ｂ方向側）の一部が挿入されることで、ベース板Ｆ２１０に対し位置決めしつつ配設される。

【２５４７３】

なお、複数の発光手段Ｆ２２１は、図３７７８（ｃ）に示すように導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔で配設される正面側発光手段Ｆ２２１ａと、それら正面側発光手段Ｆ２２１ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側）で上下方向に所定の間隔で配設される背面側発光手段Ｆ２２１ｂと、を備える。

【２５４７４】

正面側発光手段Ｆ２２１ａは、主に導光板Ｆ４００の側端面から導光板Ｆ４００の内部に入射される光を出射するＬＥＤであり、光の出射方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において導光板Ｆ４００と重なる位置に配設される。即ち、正面側発光手段Ｆ２２１ａは、導光板Ｆ４００が介設される導光板配設部Ｆ２１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）、即ち、凹溝Ｆ２１１の外側に配設される。

【２５４７５】

背面側発光手段Ｆ２２１ｂは、主に導光板Ｆ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間を明るくするための光を出射するためのＬＥＤであり、光の出射方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において一側反射手段Ｆ７００の内側化粧部材Ｆ７２０と重なる位置に配設される。上記したように、内側化粧部材Ｆ７２０は光透過性の樹脂材料から形成されるので、背面側発光手段Ｆ２２１ｂから光が出射されると、その光が内側化粧部材Ｆ７２０を透過して導光板Ｆ４００の背面側の空間に出射される。

【２５４７６】

なお、背面側発光手段Ｆ２２１ｂから出射される光は、全て導光板Ｆ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）の空間に出射されるものではなく、一部が導光板Ｆ４００の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の側面から導光板Ｆ４００に入射されるものであっても良い。この場合、正面側発光手段Ｆ２２１ａから光が出射されて導光板Ｆ４００に模様や図柄が表示される場合と、背面側発光手段Ｆ２２１ｂから光が出射されて導光板Ｆ４００に模様や図柄が表示される場合とで、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄の明るさを変更することができる。そのため、導光板Ｆ４００に演出のバリエーションを付加することができ、導光板Ｆ４００による演出効果を向上できる。

【２５４７７】

導光板側照射用基板Ｆ２３０は、一側カバー手段Ｆ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）か

ら光を出射させるための発光手段Ｆ２３１を複数個備える基板であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されると共に正面側にＬＥＤから形成される発光手段Ｆ２３１が複数個配設される。また、導光板側照射用基板Ｆ２３０は、基板配設部Ｆ２１２の正面側に配設される。

【２５４７８】

なお、上記したように一側カバー手段Ｆ５００は、光透過性の樹脂材料から形成されるので、導光板側照射用基板Ｆ２３０の発光手段Ｆ２３１から光が出射されると、その光が一側カバー手段Ｆ５００を透過して一側カバー手段Ｆ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）から（即ち、パチンコ機Ａ１０の正面側に）出射される。

【２５４７９】

また、導光板側照射用基板Ｆ２３０が配設される基板配設部Ｆ２１２の背面側（矢印Ｂ方向側）には、一側反射手段Ｆ７００の反射部材Ｆ７１０の一部が配設される（図３７７７参照）ので、導光板側照射用基板Ｆ２３０から出射された光が一側カバー手段Ｆ５００により基板配設部Ｆ２１２（反射部材Ｆ７１０）側に反射したとしても、その光を反射部材Ｆ７１０により再び反射して一側カバー手段Ｆ５００側に向かわせることができる。その結果、一側カバー手段Ｆ５００の正面側から出射される光の光量を確保できる。

【２５４８０】

拡散手段Ｆ２４０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に拡散して、導光板Ｆ４００の上下方向における側面全体から光が入射可能にするための部材であり、光透過性の樹脂材料から形成される。また、拡散手段Ｆ２４０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長く形成され、導光板側照射用基板Ｆ２２０の発光手段Ｆ２２１（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）の光照射側（矢印Ｌ方向側）に配設される。即ち、拡散手段Ｆ２４０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板側照射用基板Ｆ２２０と導光板Ｆ４００との間に配設される。

【２５４８１】

また、拡散手段Ｆ２４０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に拡散するために、発光手段Ｆ２２１（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）側（矢印Ｒ方向側）の側面が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる平坦面に形成され、導光板Ｆ４００側（矢印Ｌ方向側）の側面が半円弧に形成される拡散部Ｆ２４１を上下方向に連続した形状に形成される。なお、拡散部Ｆ２４１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応する位置に１ずつ形成される。

【２５４８２】

なお、第２０８実施形態では、拡散手段Ｆ２４０を配設して正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光が導光板Ｆ４００の全体に照射されるように構成しているが、拡散手段Ｆ２４０を配設せず、正面側発光手段Ｆ２２１ａの配設個数を多くして（配設間隔を小さくして）正面側発光手段Ｆ２２１ａから出射される光が導光板Ｆ４００の全体に照射されるようにしても良い。

【２５４８３】

次いで、図３７７９及び図３７８０（ｂ）を参照して、他側ベース手段Ｆ３００について説明する。図３７７９及び図３７８０（ｂ）に示すように、他側ベース手段Ｆ３００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成されるベース板Ｆ３１０と、そのベース板Ｆ３１０の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に配設される内側化粧部材Ｆ３２０と、を主に備える。

【２５４８４】

ベース板Ｆ３１０は、光透過性の樹脂材料から形成される。また、ベース板Ｆ３１０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において略中央部に左側の領域および右側の領域を区画するための段差を形成する段差部Ｆ３１１と、段差部Ｆ３１１の左側（矢印Ｌ方向側）の領域に他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から照射される光を

正面側に透過する透過部Ｆ３１２と、段差部Ｆ３１１の右側（矢印Ｒ方向側）の領域に導光板Ｆ４００の配設領域となる導光板配設部Ｆ３１３と、が形成される。

【２５４８５】

段差部Ｆ３１１は、透過部Ｆ３１２と、導光板配設部Ｆ３１３とを区画するための壁であり、この段差部Ｆ３１１により透過部Ｆ３１２側よりも導光板配設部Ｆ３１３側が正面側（矢印Ｆ方向側）に形成される。

【２５４８６】

なお、図３７８０（ｂ）に示すように、他側ベース手段Ｆ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される他側カバー手段Ｆ６００にも、ベース板Ｆ３１０の段差部Ｆ３１１と対応する位置に段差部Ｆ６４０が形成されると共に、その段差部Ｆ６４０の導光板Ｆ４００側の側面に非透過性の樹脂材料から形成される黒色のフィルムＦ６４１が配設される。これにより、他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から照射され透過部Ｆ３１２を透過する光が導光板Ｆ４００に入射することを抑制できると共に、一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射され導光板Ｆ４００を透過する光が透過部Ｆ３１２側に入射することを抑制できる。

【２５４８７】

透過部Ｆ３１２は、上述したように他側反射手段Ｆ８００の基板部材Ｆ８２０（発光手段Ｆ８２１）から照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に透過する領域であり、他側反射手段Ｆ８００の正面側に重なる位置に形成される。また、透過部Ｆ３１２には、他側カバー手段Ｆ６００を挿通した螺子が締結されるネジ穴を先端側に有する円柱状の突起Ｆ３１２ａが正面側の複数個所に形成される。

【２５４８８】

導光板配設部Ｆ３１３は、正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板Ｆ４００の左側（矢印Ｌ方向側）端部を配設するための領域であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板Ｆ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法よりも大きい外形に形成され、導光板Ｆ４００の左側端部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。また、導光板配設部Ｆ３１３には、正面側に向かって円柱状に突出される突出部Ｆ３１３ａが上下の２箇所に形成され、この突出部Ｆ２１３ａが導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０２に挿入され、導光板Ｆ４００が位置決めされた状態で配設される。

【２５４８９】

なお、突出部Ｆ３１３ａの先端には、他側カバー手段Ｆ６００を挿通した螺子が締結されるネジ穴が形成される。導光板Ｆ４００は、導光板配設部Ｆ３１３に配設された状態で、他側ベース手段Ｆ３００の正面側（矢印Ｆ方向側）に他側カバー手段Ｆ６００が配設されることで、他側ベース手段Ｆ３００と他側カバー手段Ｆ６００との対向間から抜け出ることを抑制された状態で他側ベース手段Ｆ３００に配設される。

【２５４９０】

内側化粧部材Ｆ３２０は、左右方向視（矢印Ｌ－Ｒ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、板の側面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた姿勢でベース板Ｆ３１０に配設される。また、内側化粧部材Ｆ３２０は、光透過性の樹脂材料から形成され、組み立て状態において導光板Ｆ４００及び他側ベース手段Ｆ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に位置すると共に、左右方向において一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（図３７８０（ａ）参照）と重なる位置に配設される。これにより、導光板側照射用基板Ｆ２２０の発光手段Ｆ２２１（背面側発光手段Ｆ２２１ｂ）から出射され、一側反射手段Ｆ７００の内側化粧部材Ｆ７２０（図３７８０（ａ）参照）を透過した光を、内側化粧部材Ｆ３２０に照射できる。その結果、導光板Ｆ４００の背面側の空間を明るくできる。

【２５４９１】

次いで、図３７８１を参照して、導光板ユニットＦ１００の組み付け態様について説明する。図３７８１（ａ）は、導光板ユニットＦ１００の正面図であり、図３７８１（ｂ）は、図３７８１（ａ）のＥ１３ｂ－Ｅ１３ｂ線における導光板ユニットＦ１００の断面図

であり、図３７８１（ｃ）は、図３７８１（ｂ）のＥ１３ｃ－Ｅ１３Ｃ線における導光板ユニットＦ１００の断面図である。

【２５４９２】

なお、図３７８１（ａ）から図３７８１（ｃ）では、一側反射手段Ｆ７００及び他側反射手段Ｆ８００が取り外された状態で図示されると共に、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００が透明視されて図示される。

【２５４９３】

図３７８１（ａ）から図３７８１（ｃ）に示すように、導光板Ｆ４００に形成される開口部Ｆ４０１は、内側に挿入される一側ベース手段Ｆ２００の突出部Ｆ２１３ａと正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の円形状に形成される。一方、導光板Ｆ４００に形成される開口部Ｆ４０２は、内側に挿入される他側ベース手段Ｆ３００の突出部Ｆ３１３ａが正面視において円形状に形成されるのに対して、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い長孔に形成される。

【２５４９４】

よって、第２０８実施形態における導光板ユニットＦ１００では、一側ベース手段Ｆ２００に対しての導光板Ｆ４００の相対変位が突出部Ｆ２１３ａにより規制され、他側ベース手段Ｆ３００に対しての導光板Ｆ４００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における相対変位が許容される。即ち、導光板ユニットＦ１００は、背面ケースＤ３００に配設されていない状態において、他側ベース手段Ｆ３００に対して導光板Ｆ４００を一側ベース手段Ｆ２００と共に相対変位させることで、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を変更できる（導光板ユニットＦ１００の左右方向における寸法を変更できる）。

【２５４９５】

ここで、背面ケースＤ３００（図３７７５参照）に、複数のユニット（上変位ユニットＥ１００や下変位ユニットＥ５００）を配設するものでは、背面ケースＤ３００に配設したユニットの荷重や、ユニットを背面ケースＤ３００に螺子で締結した際の締結力等により、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の間隔が変更される恐れがある。この場合、第２０８実施形態では、導光板ユニットＦ１００が、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２の左右方向両側に配設される為、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に配設できなくなる恐れがある。

【２５４９６】

これに対し、第２０８実施形態では、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離を変更できるので、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２の左右方向における対向間の間隔が変更された場合でも、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を調整することで、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に配設することができる。

【２５４９７】

なお、第２０８実施形態では、他側ベース手段Ｆ３００に対して導光板Ｆ４００を一側ベース手段Ｆ２００と共に相対変位させることで、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離を変更できるので、導光板Ｆ４００が反射部Ｆ４１０を形成した際の熱等により撓んで左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が小さくされる際に、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を変更することで、導光板ユニットＦ１００の左右方向における寸法を維持することができる。その結果、導光板Ｆ４００が撓んだ場合にも、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００に安定して配設することができる。

【２５４９８】

また、第２０８実施形態では、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離を変更する際に、他側ベース手段Ｆ３００に対して導光板Ｆ４００を相対変位させ、導光板Ｆ４００に模様や図柄を表示させるための光が入射される一側ベース手段Ｆ２００に対する導光板Ｆ４００の相対位置を維持

することができるので、一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の左右方向における対向間の距離を変更した際に、導光板Ｆ４００の模様や図柄の表示態様が変更されることを抑制できる。

【２５４９９】

次いで、図３７８２及び図３７８３を参照して、第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００について説明する。上記第２０８実施形態では、導光板ユニットＦ１００が背面ケースＤ３００に配設される場合について説明したが、第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が、内枠Ｈ１２に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５５００】

図３７８２（ａ）は、第２０９実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図３７８２（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図３７８２（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図である。図３７８３は、導光板ユニットＦ２１００、遊技盤Ａ１３、内枠Ｈ１２、及び、外枠Ｈ１１の分解正面斜視図である。

【２５５０１】

図３７８２及び図３７８３に示すように、第２０９実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ２１００が配設される。また、導光板ユニットＦ２１００は、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３の正面側に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）が外枠Ｈ１１の内側に位置し内枠Ｈ１２の正面側に配置される。

【２５５０２】

第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に導光板Ｆ４００を挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ２５００及び他側カバー手段Ｆ２６００と、を主に備える。

【２５５０３】

一側ベース手段Ｆ２２００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において内枠Ｈ１２の上端側と重なる状態で配設される。また、一側ベース手段Ｆ２２００は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるベース板Ｆ２２１０と、そのベース板Ｆ２２１０の内側に空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、を主に備える。

【２５５０４】

ベース板Ｆ２２１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に非透過性の材料から形成される。また、ベース板Ｆ２２１０には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の略中央部に左右方向に沿って背面側（矢印Ｂ方向）に向かって凹設される凹溝Ｆ２１１が形成され、凹溝Ｆ２１１に導光板側照射用基板Ｆ２２０が挿入される。

【２５５０５】

一側カバー手段Ｆ２５００は、一側ベース手段Ｆ２２００の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆うカバー板であり、一側ベース手段Ｆ２２００の正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の板状に形成される。また、一側カバー手段Ｆ２５００は、光非透過性の樹脂材料から形成される。第２０９実施形態では、上述したように、一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００が光非透過性の樹脂材料から形成されるので、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００に囲われる導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が導光板Ｆ４００以外に入射することを抑制

できる。なお、第２０９実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第２０８実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【２５５０６】

他側ベース手段Ｆ２３００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において内枠Ｈ１２の下端側に重なる状態で（内枠Ｈ１２に配設される遊技盤Ａ１３よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に）配設され、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の板状に形成されるベース板Ｆ２３１０を備える。

【２５５０７】

ベース板Ｆ２３１０は、正面視（矢印Ｂ方向視）において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に非透過性の材料から形成される。また、ベース板Ｆ２２１０は、左右方向視における断面が略コ字状に形成され、導光板Ｆ４００の下端側の背面と下面とを取り囲んだ状態で配設される。

【２５５０８】

他側カバー手段Ｆ２６００は、他側ベース手段Ｆ２３００の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆うカバー板であり、他側ベース手段Ｆ２３００の正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が略同一の板状に形成される。また、他側カバー手段Ｆ２６００は、光非透過性の樹脂材料から形成される。第２０９実施形態では、上述したように、他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００が光非透過性の樹脂材料から形成されるので、導光板Ｆ４００の下端側から出射される導光板Ｆ４００を透過した光を、他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００により反射して導光板Ｆ４００の内側に入射させることができる。これにより、導光板Ｆ４００の光の光量を確保できる。

【２５５０９】

なお、第２０９実施形態における一側ベース手段Ｆ２２００のベース板Ｆ２２１０及び他側ベース手段Ｆ２３００のベース板Ｆ２３１０には、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に螺子止めするための螺子を挿通する挿通孔を有する突出部（図示しない）が正面視（矢印Ｂ方向視）における外縁部に形成される。導光板ユニットＦ２１００は、ベース板Ｆ２２１０，Ｆ２３１０が内枠Ｈ１２に螺子止めされることで内枠Ｈ１２に配設される。

【２５５１０】

以上のように構成される第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００によれば、導光板ユニットＦ２１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ２１００を交換しやすくできる。

【２５５１１】

ここで、導光板Ｆ４００は、導光板Ｆ４００に形成した傷（反射部Ｆ４１０）により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ４００に新たな傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、導光板Ｆ４００を交換する必要が生じる。

【２５５１２】

また、導光板Ｆ４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ４００に交換する必要が生じる。

【２５５１３】

これらの場合、上記第２０８実施形態のように、導光板ユニットＦ１００が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）の交換に手間がかかるという問題があった。

【２５５１４】
　これに対し、第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すことなく導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）を交換することができる。詳しくは、図３６４２に示すように正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後、内枠Ｈ１２の正面側から導光板ユニットＦ２１００に挿入される螺子を取り外すことで、内枠Ｈ１２から導光板ユニットＦ２１００を取り外すことができる。なお、取付時には、上記の逆の手順、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した状態で、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２の正面側に螺子止めし、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖することで、導光板ユニットＦ２１００を配設することができる。
【２５５１５】
　従って、第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）の交換作業を簡易にできる。
【２５５１６】
　また、第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００では、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更に伴って導光板Ｆ４００の表示を変更する場合に、導光板ユニットＦ２１００を交換し、導光板Ｆ４００と共にその導光板Ｆ４００に入射する光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）も変更できる。そのため、導光板Ｆ４００の変更（即ち、模様や図柄の変更）に伴って導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を変更できるので、交換後の導光板Ｆ４００に適した光の入射位置に設定した導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を搭載することができる。その結果、導光板ユニットＦ２１００の交換後に導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。
【２５５１７】
　なお、第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設するので、内枠Ｈ１２を外枠Ｈ１１に対して開放する場合には、内枠Ｈ１２と共に導光板ユニットＦ２１００を外枠Ｈ１１に対して相対変位させることが可能となる。
【２５５１８】
　また、第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が内枠Ｈ１２の正面側に配設され、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３の正面側に配設されるので、遊技盤Ａ１３に不正がされることを抑制できる。即ち、第２０９実施形態では、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放したとしても、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも正面視における外形が大きく形成される導光板Ｆ４００により遊技盤Ａ１３の遊技領域を覆った状態を維持できる。そのため、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して無理やり開放された場合に、遊技盤Ａ１３の遊技領域にアクセス可能な状態となることを抑制できる。その結果、遊技盤Ａ１３に不正がされることを抑制できる。
【２５５１９】
　なお、導光板Ｆ４００は、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも大きく形成されるものでなく、遊技領域の外形と略同一の大きさに形成され、遊技領域の正面側に重なるものであっても良い。
【２５５２０】
　また、第２０９実施形態では、図３７８２（ｂ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００がガラスユニットＨ１６よりも大きく形成され、発光手段Ｆ２２１及び導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。
【２５５２１】

従って、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が、即ち、導光板Ｆ４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。

【２５５２２】

次いで、図３７８４を参照して、第２１０実施形態における導光板ユニットＦ３１００について説明する。上記第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設する場合について説明したが、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ３１００を正面枠Ｐ１４に配設する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５５２３】

図３７８４（ａ）は、第２１０実施形態における正面枠Ｐ１４及び導光板ユニットＦ３１００の背面斜視図であり、図３７８４（ｂ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図３７８４（ｃ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図３７８４（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応し、図３７８４（ｃ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線における断面と対応する。

【２５５２４】

図３７８４に示すように、第２１０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板ユニットＦ２１００が配設される。なお、第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００が前後反転した向きで配設されるだけであり、その他の構造は第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同一であるので、その詳しい説明は省略する。

【２５５２５】

第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、一側ベース手段Ｆ２２００のベース板Ｆ２２１０及び他側ベース手段Ｆ２３００のベース板Ｆ２３１０に形成される挿通孔（図示しない）に螺子を挿通すると共に、その螺子を正面枠Ｐ１４の背面に締結することで、正面枠Ｐ１４に締結固定される。なお、第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００は、正面枠Ｐ１４に配設されるガラスユニットＨ１６よりも正面視（矢印Ｂ方向視）おける外形が大きく形成され、正面視においてガラスユニットＨ１６の外側（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）外側）の領域に一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００が配設される。

【２５５２６】

なお、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した場合には、正面枠Ｐ１４と共に導光板ユニットＦ２１００を、遊技盤Ａ１３、内枠Ｈ１２、及び、外枠Ｈ１１に対して相対変位させることが可能となる。

【２５５２７】

以上のように構成される、第２１０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０によれば、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ２１００を交換しやすくできる。

【２５５２８】

ここで、導光板Ｆ４００は、導光板Ｆ４００に形成した傷により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ４００に傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、新しい導光板Ｆ４００に交換する必要がある。

【２５５２９】

また、導光板Ｆ４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（

スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ４００に交換する必要が生じる。

【２５５３０】

これらの場合、上記第２０８実施形態のように、導光板ユニットＦ１００が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、導光板ユニットＦ１００を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００を交換に手間がかかるという問題があった。

【２５５３１】

これに対し、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３を取り外すことなく導光板ユニットＦ２１００を交換することができる。詳しくは、図３６４２に示すように、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）から導光板ユニットＦ２１００に挿入される螺子を取り外すことで、正面枠Ｐ１４から導光板ユニットＦ２１００を取り外すことができる。なお、取付時には、上記の逆の手順、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した状態で、導光板ユニットＦ２１００を正面枠Ｐ１４の背面側に螺子止めし、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖することで、導光板ユニットＦ２１００を配設することができる。

【２５５３２】

従って、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）０を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板ユニットＦ２１００（導光板Ｆ４００）の交換作業を簡易にできる。

【２５５３３】

また、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まった場合に、球詰まりを解消する作業を簡易に行うことができる。

【２５５３４】

ここで、上記第２０９実施形態のように、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するために導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設した場合には、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側を開放する必要がある。即ち、遊技盤Ａ１３の正面側に作業者の手を入れるための空間を形成する必要がある。

【２５５３５】

これに対し、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放することで、正面枠Ｐ１４と共に導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して相対変位させることができる。そのため、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から移動させる作業を不要とできるので、その分、遊技者の作業（球詰まりを解消する作業）を簡易にできる。

【２５５３６】

また、第２１０実施形態では、図３７８４（ｂ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００がガラスユニットＨ１６よりも大きく形成され、発光手段Ｆ２２１及び導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。

【２５５３７】

従って、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が、即ち、導光板Ｆ４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。

【２５５３８】

さらに、第２１０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設され、導光板Ｆ４００の外縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置に正面枠Ｐ１４及びガラスユニットＨ１６の外縁部材が位置するので、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が正面側に漏れ出ることを、正面枠Ｐ１４及びガラスユニットＨ１６の外縁部材により抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制しやすくできる。

【２５５３９】

次いで、図３７８５を参照して、第２１１実施形態における導光板ユニットＦ２１００について説明する。上記第２１０実施形態では、導光板Ｆ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）にガラスユニットＨ１６が配設する場合について説明したが、第２１１実施形態では、導光板Ｆ４００の正面側のガラスユニットＨ１６が取り外される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５５４０】

図３７８５（ａ）は、第２１１実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図３７８５（ｂ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図３７８５（ａ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応し、図３７８４（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線における断面と対応する。

【２５５４１】

図３７８５に示すように、第２１１実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板ユニットＦ２１００が配設されると共に、正面枠Ｐ１４へのガラスユニットＨ１６の取り付けが省略される。なお、第２１１実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、第２１１実施形態と同様に、第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００が前後反転した向きで配設され、その他の構造は第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同一である。

【２５５４２】

第２１１実施形態では、ガラスユニットＨ１６の取り付けが省略されるため、図３７８５（ｂ）に示すように、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面側（矢印Ｆ方向側）において導光板ユニットＦ２１００が最も正面側に配設される。即ち、導光板Ｆ４００がガラスユニットＨ１６を兼用する構成とされる。

【２５５４３】

なお、第２１１実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した場合には、正面枠Ｐ１４と共に導光板ユニットＦ２１００を、遊技盤Ａ１３、内枠Ｈ１２、及び、外枠Ｈ１１に対して相対変位させることが可能となる。

【２５５４４】

以上のように構成される、第２１１実施形態におけるパチンコ機Ａ１０によれば、第２０９実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の奏する効果に加え、導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００にガラスユニットＨ１６の役割を兼用させることができるので、ガラスユニットＨ１６を配設しない分、第２１０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０に比べて、正面枠Ｐ１４の組み立てを簡易にできる。

【２５５４５】

また、第２１１実施形態では、導光板Ｆ４００よりも正面側（矢印Ｆ方向側）にガラス

ユニットＨ１６が配設されない、即ち、導光板Ｆ４００に表示される光の模様や図柄を遊技者に直接視認させることができるので、導光板Ｆ４００に表示される光の模様や図柄がガラスユニットＨ１６によって反射されることを抑制できる。そのため、第２１１実施形態では、導光板Ｆ４００に表示される光も模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５５４６】

なお、第２１１実施形態では、導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００にガラスユニットＨ１６の役割を兼用させるので、導光板Ｆ４００の厚みを厚くして導光板Ｆ４００の強度を高めても良い。この場合、導光板Ｆ４００の厚みを厚くした分、反射部Ｆ４１０の形成領域の前後幅を大きくできるので、例えば、反射部Ｆ４１０を前後に２分割しても良い。

【２５５４７】

また、第２１１実施形態では、図３７８５（ａ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。

【２５５４８】

従って、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が、即ち、導光板Ｆ４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側に出射される光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制できる。

【２５５４９】

さらに、第２１１実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設され、導光板Ｆ４００の外縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置に正面枠Ｐ１４が位置するので、導光板Ｆ４００を透過して導光板Ｆ４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が正面側に漏れ出ることを、正面枠Ｐ１４により抑制できる。その結果、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制しやすくできる。

【２５５５０】

次いで、図３７８６を参照して、第２１２実施形態における導光板ユニットＦ５１００について説明する。上記第２１１実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される場合について説明したが、第２１２実施形態では、導光板ユニットＦ５１００が正面枠Ｐ１４の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５５５１】

図３７８６（ａ）は、第２１２実施形態における導光板ユニットＦ５１００の正面図であり、図３７８６（ｂ）は、図３７８６（ａ）のＥ１５ｂ－Ｅ１５ｂ線における導光板ユニットＦ５１００の断面模式図であり、図３７８６（ｃ）は、図３７８６（ａ）のＥ１５ｃ－Ｅ１５ｃ線における導光板ユニットＦ５１００の断面模式図である。

【２５５５２】

図３７８６に示すように、第２１２実施形態における導光板ユニットＦ５１００は、一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の外側に導光板Ｆ５４００と、を主に備えて形成される。

【２５５５３】

第２１２実施形態における導光板Ｆ５４００は、平坦な板状に形成されると共に遊技盤Ａ１３（図３７７５参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設される導光部Ｆ５４２０と、その導光部の周囲に形成される装飾カバー部Ｆ５４３０とを、主に備える。

【２５５５４】

導光部Ｆ５４２０は、一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の内側の空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、レーザー加工等により内部に粗面加工される反射部Ｆ４１０が形成される。

【２５５５５】

また、導光部Ｆ５４２０は、導光板側照射用基板Ｆ２２０の発光手段Ｆ２２１から出射される光と重なる位置、即ち、発光手段Ｆ２２１の光の出射方向側に配設され、後述する装飾カバー部Ｆ５４３０との連結部分における側端面から発光手段Ｆ２２１の光を入射可能に構成される。なお、第２１２実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第２０８実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【２５５５６】

装飾カバー部Ｆ５４３０は、正面枠Ｐ１４（図３７７３参照）の上側装飾ユニットＰ１４ａと、その上側装飾ユニットＰ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＰ１４ｂ及び右側装飾ユニットＰ１４ｃと、の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる大きさに形成され、それら上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、及び、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面側の化粧面として形成される。そのため、装飾カバー部Ｆ５４３０は、上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、及び、右側装飾ユニットＰ１４ｃの正面側に沿った凹凸形状に透明の樹脂材料から形成される。

【２５５５７】

以上のように構成される、第２１２実施形態におけるパチンコ機Ａ１０によれば、導光板Ｆ５４００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ５１００を交換しやすくできる。

【２５５５８】

ここで、導光板Ｆ５４００は、導光板Ｆ５４００に形成した傷により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ５４００に傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、新しい導光板Ｆ５４００に交換する必要がある。

【２５５５９】

また、導光板Ｆ５４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ５４００に交換する必要が生じる。

【２５５６０】

これらの場合、上記第２０８実施形態のように、導光板ユニットＦ１００が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、導光板ユニットＦ１００を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００を交換に手間がかかるという問題があった。

【２５５６１】

これに対し、第２１２実施形態では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３を取り外すことなく導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換することができる。

【２５５６２】

従って、第２１２実施形態では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及

び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）の交換作業を簡易にできる。

【２５５６３】

また、第２１２実施形態では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）が正面枠Ｐ１４の正面側に配設されるので、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換する際に、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放しなくても良い。そのため、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）の交換作業を簡易にできる。

【２５５６４】

また、第２１２実施形態における導光板ユニットＦ５１００では、導光板ユニットＦ５１００（導光板Ｆ５４００）を交換する際に、模様や図柄が表示される導光部Ｆ５４２０と共に、正面枠Ｐ１４のカバー手段を変更することができる。パチンコ機Ａ１０の仕様を変更する際に、正面枠Ｐ１４の化粧面を別途交換する作業を省くことができる。その結果、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更する際の作業を簡易にできる。

【２５５６５】

さらに、第２１２実施形態における導光板ユニットＦ５１００では、導光部Ｆ５４２０と一体に形成される装飾カバー部Ｆ５４３０が光透過性の樹脂材料から形成されるので、導光部Ｆ５４２０の端部から入射する発光手段Ｆ２２１の光を装飾カバー部Ｆ５４３０に透過させて、装飾カバー部Ｆ５４３０全体を発光させることができる。即ち、導光部Ｆ５４２０に模様や図柄を表示させる発光と、装飾カバー部Ｆ５４３０全体の発光とを、発光手段Ｆ２２１で兼用することができる。よって、導光部Ｆ５４２０の発光手段Ｆ２２１と、装飾カバー部Ｆ５４３０の発光手段Ｆ２２１とを別々備える必要が無くなるので、その分、製品コストを低減することができる。

【２５５６６】

次いで、図３７８７を参照して、第２１３実施形態における導光板ユニットＦ６１００について説明する。上記第２０９実施形態では、導光板Ｆ４００と導光板側照射用基板Ｆ２２０とが組み合わされたユニットとして構成される場合について説明したが、第２１３実施形態では、導光板Ｆ６４００と、導光板側照射用基板Ｆ２２０とが別のユニットとして構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５５６７】

図３７８７（ａ）及び図３７８７（ｂ）は、第２１３実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図３７８７（ａ）及び図３７８７（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応する。また、図３７８７（ａ）では、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態が図示され、図３７８７（ｂ）では、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に開放された状態が図示される。

【２５５６８】

図３７８７（ａ）及び図３７８７（ｂ）に示すように、第２１３実施形態では、導光板ユニットＦ６１００が、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ６１００Ａと、その光照射ユニットＦ６１００Ａから照射される光を入射可能に構成される導光板Ｆ６４００とがそれぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とに配設される。即ち、光照射ユニットＦ６１００Ａと導光板Ｆ５４００とが別のユニットとして構成され、異なるユニット（正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２と）に配設される。

【２５５６９】

第２１３実施形態における光照射ユニットＦ６１００Ａは、一側ベース手段Ｆ２２００と、一側カバー手段Ｆ２５００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の間の空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、を備えて構成され、一側ベース手段Ｆ２２００が内枠Ｈ１２に螺子により締結固定されることで内枠Ｈ１２に配設される。

【２５５７０】
なお、第２１３実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２の正面（後述する導光板Ｆ６４００の正面）に対して斜めに傾斜した状態で配設され、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を、一側カバー手段Ｆ２５００と一側ベース手段Ｆ２２００との間の空間を介して正面側下方に向けて出射可能に構成される。また、第２１３実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第２０８実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。
【２５５７１】
導光板Ｆ６４００は、一側ベース手段Ｆ２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で正面枠Ｐ１４（ガラスユニットＨ１６の外縁部）に螺子により締結固定される。また、導光板Ｆ６４００は、上端側（導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を入射する側）の端部が上端側に向かって背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側に板厚が小さくされ、上端部に傾斜した傾斜面Ｆ６４０３が形成される。
【２５５７２】
傾斜面Ｆ６４０３は、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が入射される面であり、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光の照射方向に対して略直交する平坦面に形成され、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態（図３７８７（ａ）に示す状態）において、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光の照射領域に配設される。
【２５５７３】
以上のように構成される第２１３実施形態における導光板ユニットＦ６１００によれば、導光板Ｆ６４００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）の正面枠Ｐ１４側に配設され、導光板Ｆ６４００を正面枠Ｐ１４と共に内枠Ｈ１２に対して相対変位させることができるので、導光板ユニットＦ２１００を交換しやすくできる。
【２５５７４】
ここで、導光板Ｆ６４００は、導光板Ｆ６４００に形成した傷により光を乱反射させることで、所定の模様や図柄を遊技者に視認させることが可能に構成される。そのため、導光板Ｆ６４００に傷や撓み等が発生すると、その傷や撓みにより遊技者に所定の模様や図柄を正しく認識させることができなくなる恐れがあるため、新しい導光板Ｆ６４００に交換する必要がある。
【２５５７５】
また、導光板Ｆ６４００に傷や撓みが発生しなくても、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）する場合に、異なる模様や図柄を表示する新しい導光板Ｆ６４００に交換する必要が生じる。
【２５５７６】
これらの場合、上記第２０８実施形態のように、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）が遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるものでは、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外した上で、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要が生じる。そのため、導光板ユニットＦ１００（導光板Ｆ４００）の交換に手間がかかるという問題があった。
【２５５７７】
これに対し、第２１３実施形態では、導光板Ｆ６４００が、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３を取り外すことなく導光板Ｆ６４００を交換することができる。詳しくは、図３６４２に示すように、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方

向側）から導光板Ｆ６４００を取り外すことができる。なお、取付時には、上記の逆の手順、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した状態で、導光板Ｆ６４００を正面枠Ｐ１４の背面側に螺子止めし、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖することで、導光板Ｆ６４００を配設することができる。

【２５５７８】

従って、第２１３実施形態では、導光板Ｆ６４００を交換する際に、内枠Ｈ１２から遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００を取り外すこと、及び、動作ユニットＤ２００の背面ケースＤ３００からベース板Ａ６０を取り外す（動作ユニットＤ２００を分解する）必要がないので、その分、導光板Ｆ６４００の交換作業を簡易にできる。

【２５５７９】

また、この場合、第２１３実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、光照射ユニットＦ６１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）をパチンコ機Ａ１０（内枠Ｈ１２）から取り外すことなく、導光板Ｆ６４００のみ交換することができ、上記第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、光照射ユニットＦ６１００Ａ（一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、導光板側照射用基板Ｆ２２０）を交換する必要がないので、導光板Ｆ６４００を交換する際の部品コストを低減しつつ、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に対応できる。また、導光板側照射用基板Ｆ２２０に電力を供給するための配線等を繋ぎ直す必要もないので、導光板Ｆ６４００を交換する際の作業性を向上できる。

【２５５８０】

また、第２１３実施形態では、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ６４００との間に遊技球が詰まった場合に、球詰まりを解消する作業を簡易に行うことができる。

【２５５８１】

ここで、上記第２０９実施形態のように、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するために導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設した場合には、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側を開放する必要がある。即ち、遊技盤Ａ１３の正面側に作業者の手を入れるための空間を形成する必要がある。

【２５５８２】

これに対し、第２１３実施形態では、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放することで、正面枠Ｐ１４と共に導光板Ｆ６４００を遊技盤Ａ１３に対して相対変位させることができる。そのため、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後に、導光板Ｆ６４００を遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から移動させる作業を不要とできるので、その分、遊技者の作業（球詰まりを解消する作業）を簡易にできる。

【２５５８３】

さらに、第２１３実施形態では、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２側に配設される、即ち、導光板側照射用基板Ｆ２２０を制御する基板ボックスＨ１００～Ｈ１０４が配設される内枠Ｈ１２に光照射ユニットＦ６１００Ａが配設されるので、光照射ユニットＦ６１００Ａ（導光板側照射用基板Ｆ２２０）に接続する配線を短くできる。

【２５５８４】

即ち、内枠Ｈ１２に対して相対変位する正面枠Ｐ１４に光照射ユニットＦ６１００Ａが配設される場合には、その相対変位を許容する長さの配線が必要になるところ、第２１３実施形態における光照射ユニットＦ６１００Ａでは、相対変位を許容する長さの配線を不要とできる。その結果、配線を長くしたことにより配線が外枠Ｈ１１又は内枠Ｈ１２と正面枠Ｐ１４との間に挟まることを抑制できると共に、配線を短くできる分、製造コストを

低減できる。
【２５５８５】
　また、第２１３実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させることができる。よって、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、作業者に発光手段Ｆ２２１の光を直接視認させることが可能とされる。
【２５５８６】
　即ち、上記第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００とベース手段（一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側ベース手段Ｆ２３００、他側カバー手段Ｆ２６００）とがユニットとして構成されるものでは、一側ベース手段Ｆ２２００に配設される発光手段Ｆ２２１の光を直接視認するためには、導光板ユニットＦ２１００を分割（分解）する必要がある。そのため、導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００とベース手段（一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側ベース手段Ｆ２３００、他側カバー手段Ｆ２６００）とがユニットとして構成されるものでは、発光手段Ｆ２２１と導光板Ｆ４００との配置のずれを抑制できるものの、発光手段Ｆ２２１の光により作業者にパチンコ機Ａ１０の異常を報知することは困難であった。
【２５５８７】
　これに対し、第２１３実施形態では、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放したことに伴い発光手段Ｆ２２１に所定の発光をさせることで、作業者が光照射ユニットＦ６１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）を内枠Ｈ１２から取り外さなくても、作業者にパチンコ機Ａ１０の状態を報知することが可能とされる。
【２５５８８】
　なお、発行手段Ｆ２２１にさせる所定の発光とは、例えば、複数の発光手段Ｆ２２１の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせであり、これらの組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常の内容を作業者に報知することができる。
【２５５８９】
　また、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させることができるので、導光板Ｆ６４００の光入射面に作業者がアクセス可能となる。その結果、導光板Ｆ６４００の光入射面の清掃を簡易にでき、導光板Ｆ６４００への光の入射量を維持することができる。
【２５５９０】
　さらに、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させられるので、導光板Ｆ６４００の交換時には、導光板Ｆ６４００のみの交換作業を行いやすくできる。
【２５５９１】
　また、第２１３実施形態では、図３７８７（ａ）に示すように、正面視（矢印Ｂ方向視）において導光板ユニットＦ６１００の導光板Ｆ６４００がガラスユニットＨ１６よりも大きく形成され、発光手段Ｆ２２１及び導光板Ｆ６４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。
【２５５９２】
　従って、導光板Ｆ６４００を透過して導光板Ｆ６４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光、即ち、導光板Ｆ６４００の反射部Ｆ４１０で反射されず正面側（矢印Ｆ方向側）に出射される光が、遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、導光板Ｆ６４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目

されにくくなることを抑制できる。
【２５５９３】
さらに、第２１３実施形態では、導光板Ｆ６４００の外縁部がガラスユニットＨ１６の外縁部材に締結され、導光板Ｆ６４００の外縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置にガラスユニットＨ１６の外縁部材が位置するので、導光板Ｆ６４００を透過して導光板Ｆ６４００の外縁部から漏れ出る光や、導光板Ｆ６４００と発光手段Ｆ２２１との間から漏れ出る光が正面側に漏れ出ることを、ガラスユニットＨ１６の外縁部材により抑制できる。その結果、導光板Ｆ６４００に表示される模様や図柄が遊技者に注目されにくくなることを抑制しやすくできる。
【２５５９４】
次いで、図３７８８及び図３７８９を参照して、第２１４実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１および導光板ユニットＦ２１００について説明する。上記第２１０実施形態では、導光板Ｆ４００を介して視認される第３図柄表示装置Ｈ８１が背面ケースＤ３００に固定される場合について説明したが、第２１４実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１は、背面ケースＤ３００に対して変位可能に構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２５５９５】
図３７８８は、第２１４実施形態における動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。図３７８９（ａ）及び図３７８９（ｂ）は、パチンコ機Ａ１０の断面模式図である。なお、図３７８９（ａ）及び図３７８９（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線における断面と対応する。
【２５５９６】
また、第２１４実施形態における導光板ユニットＦ２１００は、上記第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同様、正面枠Ｐ１４に配設されるものであるため、その詳しい説明は省略する。
【２５５９７】
図３７８８に示すように、第２１４実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１は、背面ケースＤ３００に配設される２個のソレノイドＦ７３０３を介して背面ケースＤ３００の底壁部Ｄ３０１に配設される。
【２５５９８】
ソレノイドＦ７３０３は、電力が付与される本体部Ｆ７３０３ａと、その本体部Ｆ７３０３ａの内側に変位可能な状態で配設される軸部Ｆ７３０３ｂと、を備え、軸部Ｆ７３０３ｂを前後方向に変位可能な状態で本体部Ｆ７３０３ａが背面ケースＤ３００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。
【２５５９９】
なお、第３図柄表示装置Ｈ８１は、軸部Ｆ７３０３ｂの先端側に配設され、軸部Ｆ７３０ｂの前後方向の変位に合わせて、背面ケースＤ３００に対して前後方向に変位可能とされる。
【２５６００】
以上のように構成される第２１４実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１を導光板Ｆ４００に近づけることができるので、第３図柄表示装置Ｈ８１と導光板Ｆ４００とを合わせた表示を遊技者に正しく認識させることができる。
【２５６０１】
ここで、上記第２１０実施形態および本実施形態の第２１４実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板ユニットＦ２１００を、遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設して、導光板ユニットＦ２１００の交換作業を簡易にしたものでは、第２０８実施形態における導光板ユニットＦ１００に比べて導光板Ｆ４００の配設位置が第３図柄表示装置Ｈ８１から離間する。
【２５６０２】
そのため、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示

される図柄や模様とを合わせて視認させる場合に、遊技者の視点（高さ）の違いによって、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とのずれる量が大きくなりやすい。そのため、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とが正しく合わさった態様で遊技者に視認させることが困難になるという問題がある。

【２５６０３】

これに対し、第２１４実施形態では、第３図柄表示装置Ｈ８１を前後方向に変位可能に構成されるので、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを合わせて視認させる場合に、第３図柄表示装置Ｈ８１を図３７８９（ｂ）に示すように正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出させることで第３図柄表示装置Ｈ８１を導光板Ｆ４００に近づけることができる。即ち、第２１４実施形態では、導光板Ｆ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される対象物（第３図柄表示装置Ｈ８１）を変位させることで、導光板Ｆ４００を介して視認される対象物（第３図柄表示装置Ｈ８１）と導光板Ｆ４００との前後方向の距離を変更する（近づける）ことができる。これにより、第２１４実施形態では、導光板ユニットＦ２１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される場合であっても、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを正しく合わせた態様で遊技者に視認させやすくできる。

【２５６０４】

次いで、図３７９０を参照して、第２１５実施形態における導光板ユニットＦ８１００について説明する。上記第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００に１枚の導光板Ｆ４００を配設する場合について説明したが、第２１５実施形態では、複数枚（２枚）の導光板（第１導光板Ｆ８４００Ａ，第２導光板Ｆ８４００Ｂ）が配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５６０５】

図３７９０（ａ）及び図３７９０（ｂ）は、第２１５実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図３７９０（ａ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応し、図３７９０（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応する。

【２５６０６】

図３７９０に示すように、第２１５実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ８１００が配設される。また、導光板ユニットＦ８１００は、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂが遊技盤Ａ１３の正面側に重なる状態で配設されると共に、それら第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂを保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）が外枠Ｈ１１の内側に配置される。

【２５６０７】

第２０９実施形態における導光板ユニットＦ８１００は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に介在される第１導光板Ｆ８４００Ａと、その第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に接続される第２導光板Ｆ８４００Ｂと、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に第１導光板Ｆ８４００Ａを挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ２５００及び他側カバー手段Ｆ２６００と、を主に備える。

【２５６０８】

なお、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂを保持する保持部材（一側

ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）は、上記第２０９実施形態における一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００と同一であるためその詳しい説明は省略する。

【２５６０９】

第１導光板Ｆ８４００Ａは、一側ベース手段Ｆ２２００の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。

【２５６１０】

また、第１導光板Ｆ８４００Ａには、一側ベース手段Ｆ２２００側（矢印Ｕ方向側）及び他側ベース手段Ｆ２３００側（矢印Ｄ方向側）の端部に後述する第２導光板Ｆ８４００Ｂを挿通した螺子を締結するための雌ねじ（図示しない）が形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に第２導光板Ｆ８４００Ｂを配設することが可能とされる。さらに、第１導光板Ｆ８４００Ａには、レーザー加工等により第１導光板Ｆ８４００Ａの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ａが形成される。

【２５６１１】

反射部Ｆ８４１０Ａは、第１導光板Ｆ８４００Ａの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第１導光板Ｆ８４００Ａに入射される光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第１導光板Ｆ８４００Ａの内部に入射される光は、第１導光板Ｆ８４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域を透過して、第１導光板Ｆ８４００Ａの下方側（の領域）で反射部Ｆ８４１０Ａの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【２５６１２】

第２導光板Ｆ８４００Ｂは、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射された一部の光を入射させて透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。

【２５６１３】

また、第２導光板Ｆ８４００Ｂは、一側ベース手段Ｆ２２００側（矢印Ｕ方向側）及び他側ベース手段Ｆ２３００側（矢印Ｄ方向側）の端部に所定の厚みを有する（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みが大きくされた）当接部Ｆ８４２０Ｂを備える。第２導光板Ｆ８４００Ｂは、当接部Ｆ８４２０Ｂを第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に当接されると共に、当接部Ｆ８４２０Ｂに形成される挿通孔に挿通した螺子が第１導光板Ｆ８４００Ａに締結される。これにより、第２導光板Ｆ８４００Ｂは、正面視（矢印Ｂ方向視）における略中央部（当接部Ｆ８４２０Ｂ以外の領域）において、第１導光板Ｆ８４００Ａとの間に所定の隙間を有した状態で第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側に配設される。なお、第２導光板Ｆ８４００Ｂには、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する一部の光が第１導光板Ｆ８４００Ａに当接する当接部Ｆ８４２０Ｂを介して入射するように構成される。

【２５６１４】

第２導光板Ｆ８４００Ｂには、レーザー加工等により第２導光板Ｆ８４００Ｂの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ｂが形成される。反射部Ｆ８４１０Ｂは、第２導光板Ｆ８４００Ｂの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第１導光板Ｆ８４００Ａから光が入射される当接部Ｆ８４２０Ｂが形成される上方側（矢印Ｕ方向側）に模様や図柄等の形状で加

工される。これにより、第２導光板Ｆ８４００Ｂの内部に入射される光は、第２導光板Ｆ８４００Ｂの上方側の領域で反射部Ｆ８４１０Ｂの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【２５６１５】

なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂに形成される反射部Ｆ８４１０Ｂとは、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向に異なる（重ならない）位置に形成される。即ち、第２１５実施形態における導光板ユニットＦ８１００では、正面視において上方側（矢印Ｕ方向側）の模様や図柄が第２導光板Ｆ８４００Ｂの反射部Ｆ８４１０Ｂにより形成され、正面視において下方側（矢印Ｄ方向側）の模様や図柄が第１導光板Ｆ８４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される。

【２５６１６】

以上のように構成される第２１５実施形態における導光板ユニットＦ８１００によれば、上記第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同様に、導光板ユニットＦ８１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ８１００を交換しやすくできる。

【２５６１７】

しかしながら、第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設して、導光板Ｆ４００と遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０との間に遊技球が流下する遊技領域を形成するものでは、導光板Ｆ４００に流下する遊技球が導光板Ｆ４００に当接可能となるため、その当接により導光板Ｆ４００に傷が形成される恐れがある。特に、遊技盤Ａ１３に配設される釘や風車等により球の流れが不均一になる遊技領域の下方側（矢印Ｄ方向側）では、導光板Ｆ４００に遊技球が当接しやすく、その当接の傷により導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に正しく認識させられなくなる可能性がある。

【２５６１８】

これに対し、第２１５実施形態における導光板ユニットＦ８１００では、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの２枚の導光板から形成されるので、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１導光板Ｆ８４００Ａに遊技領域を流下する遊技球が当接することを抑制できる。そのため、遊技領域を流下する遊技球により、第１導光板Ｆ８４００Ａに表示される模様や図柄の態様が認識されにくくなることを抑制できる。

【２５６１９】

一方、第２導光板Ｆ８４００Ｂは、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する一部の光が入射可能に構成されるため、当接部Ｆ８４２０Ｂから入射された光が、第２導光板Ｆ８４００Ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の領域（第１導光板Ｆ８４００Ａに反射部Ｆ８４１０Ａが形成される領域）まで透過しにくくされる。そのため、遊技領域の下方側の領域において、遊技領域を流下する遊技球により第２導光板Ｆ８４００Ｂに傷が形成されたとしても、その傷により反射される光の量を少なくできる。従って、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ８４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示が、第２導光板Ｆ８４００Ｂに形成される傷により正しく視認されにくくなることを抑制できる。

【２５６２０】

また、第２１５実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａが、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）の領域にのみ形成されるので、第１導光板Ｆ８４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域で第１導光板Ｆ８４００Ａの外方に光が抜け出ることを抑制できる。その結果、第２１５実施形態では、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ８４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示を遊技者に視認させやすくできる。

【２５６２１】

さらに、第２導光板Ｆ８４００Ｂには、第１導光板Ｆ８４００Ａを透過する一部の光が入射可能に構成されるので、第２導光板Ｆ８４００Ｂに光を入射させるための発光手段Ｆ２２１を第１導光板Ｆ８４００Ａ側以外（即ち、第２導光板Ｆ８４００側）に備える必要が無くなる。その結果、導光板ユニットＦ８１００の製品コストを低減できる。

【２５６２２】

また、第１導光板Ｆ８４００Ａと第２導光板Ｆ８４００Ｂとは、正面視（矢印Ｂ方向視）における略中央部（当接部Ｆ８４２０Ｂ以外の領域）において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で第１導光板Ｆ８４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるので、第１導光板Ｆ８４００Ａ又は第２導光板Ｆ８４００Ｂが撓んだ際に擦れて、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂに傷が形成されることを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５６２３】

また、正面視（矢印Ｂ方向視）における略中央部（当接部Ｆ８４２０Ｂ以外の領域）において、第１導光板Ｆ８４００Ａと第２導光板Ｆ８４００Ｂとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で配設されるので、正面視において、第１導光板Ｆ８４００Ａに表示される模様や図柄と、第２導光板Ｆ８４００Ｂに表示される模様や図柄とを合わせて視認させた際に、それらの表示を立体的に視認させることができる。その結果、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの表示による遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２５６２４】

さらに、第２１５実施形態における第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂは、第２導光板Ｆ８４００Ｂの当接部Ｆ８４２０Ｂにより正面視における外縁部が当接した状態（隙間が無い状態）とされるので、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの対向間に埃やごみが入り込むことを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂの対向面が汚れることを抑制でき、それら対向面の清掃が困難になることを抑制できる。

【２５６２５】

なお、第２１５実施形態では、第２導光板Ｆ８４００Ｂに形成される傷の量が増えて、第２導光板Ｆ８４００Ｂを交換する必要が生じた場合には、導光板ユニットＦ８１００をユニットで交換するだけでなく、内枠Ｈ１２から導光板ユニットＦ８１００を取り外した後で、第１導光板Ｆ８４００Ａから第２導光板Ｆ８４００Ｂを取り外して第２導光板Ｆ８４００Ｂのみを交換しても良い。

【２５６２６】

次いで、図３７９１を参照して、第２１６実施形態における導光板ユニットＦ９１００について説明する。上記第２１５実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ及び第２導光板Ｆ８４００Ｂと導光板側照射用基板Ｆ２３０とが組み合わされたユニットとして構成される場合について説明したが、第２１５実施形態では、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂと、導光板側照射用基板Ｆ２２０とが別のユニットとして構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５６２７】

図３７９１（ａ）及び図３７９１（ｂ）は、第２１６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図３７９１（ａ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応し、図３７９１（ｂ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｃ－Ｅ１４ｃ線におけるパチンコ機Ａ１０の断面と対応する。

【２５６２８】

図３７９１に示すように、第２１６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ９１００が配設される。また、導光板ユニットＦ９１００は、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を

有する光照射ユニットＦ９１００Ａと、その光照射ユニットＦ９１００Ａから照射される光を入射可能に構成される第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとが、それぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とに配設される。即ち、光照射ユニットＦ９１００Ａと、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとが別のユニットとして構成され、異なるユニット（正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２と）に配設される。

【２５６２９】

第２１６実施形態における光照射ユニットＦ９１００Ａは、一側ベース手段Ｆ２２００と、一側カバー手段Ｆ２５００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００の間の空間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、を備えて構成され、一側ベース手段Ｆ２２００が正面枠Ｐ１４に螺子により締結固定されることで正面枠Ｐ１４に配設される。

【２５６３０】

なお、第２１６実施形態では、光照射ユニットＦ９１００Ａが、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面、即ち、背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて出射可能に正面枠Ｐ１４に配設される。なお、第２１６実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第２０８実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【２５６３１】

第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を空けた状態で配設されると共に、外縁側に保持部材Ｆ９４００Ｃを有し、その保持部材Ｆ９４００Ｃにより１のユニットとして構成される。また、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは、保持部材Ｆ９４００Ｃが内枠Ｈ１２に螺子により締結されることで、内枠Ｈ１２に固定される。

【２５６３２】

第１導光板Ｆ９４００Ａは、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。

【２５６３３】

また、第１導光板Ｆ９４００Ａには、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が照射される領域（上方側（矢印Ｕ方向側）端部）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって先細り形状に凹設される入射部Ｆ９４３０Ａが形成される。この入射部Ｆ９４３０Ａの傾斜により、第１導光板Ｆ９４００Ａの正面に対して略直交する方向から照射される光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の光を、上下方向に反射して第１導光板Ｆ９４００Ａの内部に入射させると共に第１導光板Ｆ９４００Ａの内部を上下方向に向けて透過させることができる。

【２５６３４】

さらに、第１導光板Ｆ９４００Ａには、レーザー加工等により第１導光板Ｆ９４００Ａの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ａが形成される。反射部Ｆ８４１０Ａは、第１導光板Ｆ９４００Ａの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第１導光板Ｆ９４００Ａに入射される光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第１導光板Ｆ９４００Ａの内部に入射される光は、第１導光板Ｆ９４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域を透過して、第１導光板Ｆ９４００Ａの下方側の領域で反射部Ｆ８４１０Ａの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ８４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。

【２５６３５】
第２導光板Ｆ９４００Ｂは、第１導光板Ｆ９４００Ａ（入射部Ｆ９４３０Ａ）を透過して第２導光板Ｆ９４００Ｂまで照射された光（即ち、第１導光板Ｆ９４００Ａの内部を上下方向に進まなかった光）を入射させて透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成され、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設される。
【２５６３６】
また、第２導光板Ｆ９４００Ｂには、第１導光板Ｆ９４００Ａと同様に、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が照射される領域（上方側（矢印Ｕ方向側）端部）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって先細り形状に凹設される入射部Ｆ９４３０Ｂが形成される。この入射部Ｆ９４３０Ｂの傾斜により、第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面に対して略直交する方向から照射される光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の光を、上下方向に反射して第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部に入射させると共に第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部を上下方向に向けて透過させることができる。
【２５６３７】
第２導光板Ｆ９４００Ｂには、レーザー加工等により第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部に粗面加工される反射部Ｆ８４１０Ｂが形成される。反射部Ｆ８４１０Ｂは、第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面視（矢印Ｂ方向視）において、第２導光板Ｆ９４００Ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域に模様や図柄等の形状で加工される。これにより、第２導光板Ｆ９４００Ｂの内部に入射される光は、第２導光板Ｆ９４００Ｂの上方側の領域で反射部Ｆ８４１０Ｂの荒面により乱反射されてパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ９４００Ａに形成される図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。
【２５６３８】
なお、第１導光板Ｆ９４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａと、第２導光板Ｆ９４００Ｂに形成される反射部Ｆ８４１０Ｂとは、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向に異なる（重ならない）位置に形成される。即ち、第２１６実施形態における導光板ユニットＦ９１００では、正面視において上方側（矢印Ｕ方向側）の模様や図柄が第２導光板Ｆ９４００Ｂの反射部Ｆ８４１０Ｂにより形成され、正面視において下方側（矢印Ｄ方向側）の模様や図柄が第１導光板Ｆ９４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される。
【２５６３９】
以上のように構成される第２１６実施形態における導光板ユニットＦ９１００によれば、上記第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００と同様に、導光板ユニットＦ９１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるので、導光板ユニットＦ９１００を交換しやすくできる。
【２５６４０】
しかしながら、第２０９実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設して、導光板Ｆ４００と遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０との間に遊技球が流下する遊技領域を形成するものでは、導光板Ｆ４００に流下する遊技球が導光板Ｆ４００に当接可能となるため、その当接により導光板Ｆ４００に傷が形成される恐れがある。特に、遊技盤Ａ１３に配設される釘や風車等により球の流れが不均一になる遊技領域の下方側（矢印Ｄ方向側）では、導光板Ｆ４００に遊技球が当接しやすく、その当接の傷により導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に正しく認識させられなくなる可能性がある。
【２５６４１】
これに対し、第２１６実施形態における導光板ユニットＦ９１００では、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの２枚の導光板から形成されるので、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される第１導光板Ｆ９４００Ａに遊技領域を流下する遊技球が当接す

ることを抑制できる。そのため、遊技領域を流下する遊技球により、第１導光板Ｆ９４００Ａに表示される模様や図柄の態様が認識されにくくなることを抑制できる。

【２５６４２】

一方、第２導光板Ｆ９４００Ｂは、第１導光板Ｆ９４００Ａ（入射部Ｆ９４３０Ａ）を透過して第２導光板Ｆ９４００Ｂまで照射された光（即ち、第１導光板Ｆ９４００Ａの内部を上下方向に進まなかった光）を入射可能に構成されるため、入射部Ｆ９４３０Ｂから入射された光が、第２導光板Ｆ９４００Ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）の領域（第１導光板Ｆ９４００Ａに反射部Ｆ８４１０Ａが形成される領域）まで透過しにくくされる。そのため、遊技領域の下方側の領域において、遊技領域を流下する遊技球により第２導光板Ｆ９４００Ｂに傷が形成されたとしても、その傷により反射される光の量を少なくできる。従って、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ９４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示が、第２導光板Ｆ９４００Ｂに形成される傷により正しく視認されにくくなることを抑制できる。

【２５６４３】

また、第２１６実施形態では、第１導光板Ｆ９４００Ａに形成される反射部Ｆ８４１０Ａが、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から離れた下方側（矢印Ｄ方向側）の領域にのみ形成されるので、第１導光板Ｆ９４００Ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の領域で第１導光板Ｆ９４００Ａの外方に光が抜け出ることを抑制できる。その結果、第２１６実施形態では、遊技領域の下方側の領域において、第１導光板Ｆ９４００Ａの反射部Ｆ８４１０Ａにより形成される図柄や模様の表示を遊技者に視認させやすくできる。

【２５６４４】

さらに、第２導光板Ｆ９４００Ｂには、第１導光板Ｆ９４００Ａを透過する一部の光が入射可能に構成されるので、第２導光板Ｆ９４００Ｂに光を入射させるための発光手段Ｆ２２１を第１導光板Ｆ９４００Ａ側以外（即ち、第２導光板Ｆ９４００側）に備える必要が無くなる。その結果、導光板ユニットＦ９１００の製品コストを低減できる。

【２５６４５】

さらに、第１導光板Ｆ９４００Ａと第２導光板Ｆ９４００Ｂとは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で第１導光板Ｆ９４００Ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ又は第２導光板Ｆ９４００Ｂが撓んだ際に擦れて、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに傷が形成されることを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５６４６】

また、第１導光板Ｆ９４００Ａと第２導光板Ｆ９４００Ｂとが前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の隙間を有した状態で配設されるので、正面視において、第１導光板Ｆ８４００Ａに表示される模様や図柄と、第２導光板Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄とを合わせて視認させた際に、それらの表示を立体的に視認させることができる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの表示による遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２５６４７】

さらに、第２１６実施形態における第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは、外縁部に配設される外縁部材により、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２号項番Ｆ９４０の外縁部が塞がれるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの対向間に埃やごみが入り込むことを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの対向面が汚れることを抑制でき、それら対向面の清掃が困難になることを抑制できる。

【２５６４８】

さらに、第２１６実施形態では、上記第２１３実施形態における導光板ユニットＦ６１００と同様に、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂと光照射ユニットＦ９１００Ａとが別のユニットとして構成されので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光

板Ｆ９４００Ｂのみ交換することができ、上記第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、一側ベース手段Ｆ２２００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、導光板側照射用基板Ｆ２２０を交換する必要がないので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを交換する際の部品コストを低減できる。また、導光板側照射用基板Ｆ２２０に電力を供給するための配線等を繋ぎ直す必要もないので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを交換する際の作業性を向上できる。

【２５６４９】

また、第２１６実施形態における導光板ユニットＦ９１００によれば、光照射ユニットＦ９１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）から入射させることができるので、光照射ユニットＦ９１００Ａ（導光板側照射用基板Ｆ２２０）を、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの側端面側（上方側（矢印Ｕ方向側））に配設しなくても良くなる（即ち、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）の配設位置の自由度を高められる）。そのため、正面視（矢印Ｂ方向視）における導光板ユニットＦ９１００の光透過領域を確保しつつ、正面視における導光板ユニットＦ９１００の外形を小さくすることができる。また、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側のスペースを有効利用できると共に、１の導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を前後方向に重なるの第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに入射させることができる。

【２５６５０】

なお、第２１６実施形態では、光照射ユニットＦ９１００Ａが正面枠Ｐ１４に配設され、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが内枠Ｈ１２に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２および外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂから離間させることができる。よって、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、作業者に発光手段Ｆ２２１の光を直接視認させることが可能とされる。

【２５６５１】

この場合、第２１６実施形態では、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放したことに伴い発光手段Ｆ２２１に所定の発光をさせることで、作業者が光照射ユニットＦ９１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）を内枠Ｈ１２から取り外さなくても、作業者にパチンコ機Ａ１０の状態を報知することが可能とされる。例えば、複数の発光手段Ｆ２２１の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常を作業者に報知することができる。

【２５６５２】

また、第２１６実施形態では、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放された際の発光手段Ｆ２２１の光出射方向が背面側（矢印Ｂ方向側）に設定されるので、発光手段Ｆ２２１の光が遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、遊技者にパチンコ機Ａ１０の状態が悟られることを抑制できる。

【２５６５３】

さらに、光照射ユニットＦ９１００Ａが正面枠Ｐ１４に配設され、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが内枠Ｈ１２に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを発光手段Ｆ２２１から離間させることができるので、第１導光板Ｆ９４００Ａの光入射面に作業者がアクセス可能となる。その結果、第１導光板Ｆ９４００Ａの光入射面の清掃を簡易にでき、第１導光板Ｆ９４００Ａへの光の入射量を維持することができる。

【２５６５４】

また、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂを発光手段Ｆ２２１から離間させられるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４

００Ｂの交換時には、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂのみの交換作業を行いやすくできる。

【２５６５５】

なお、Ｊ０９実施形態では、光照射ユニットＦ９１００Ａが正面枠Ｐ１４に配設され、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが内枠Ｈ１２に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面側に第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂが配設された状態を維持できる。第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂは遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも正面視における外形が大きく形成されるので、正面枠Ｐ１４が内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して無理やり開放された場合に、遊技盤Ａ１３の遊技領域にアクセス可能な状態となることを第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂにより抑制できる。その結果、遊技盤Ａ１３に不正がされることを抑制できる。

【２５６５６】

次いで、図３７９２から図３７９５を参照して、第２１７実施形態における導光板ユニットＦ１０１００について説明する。上記第２０９実施形態では、導光板Ｆ４００の交換時に導光板ユニットＦ２１００ごと（一式のユニットで）交換する場合について説明したが、第２１７実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換時に、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂのみ交換可能にされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５６５７】

図３７９２は、第２１７実施形態における正面枠Ｐ１４と導光板ユニットＦ１０１００との分解背面斜視図である。図３７９３は、導光板ユニットＦ１０１００の分解正面斜視図である。図３７９４（ａ）は、導光板ユニットＦ１０１００の正面図であり、図３７９４（ｂ）は、図３７９４（ａ）のＥ１６ｂ－Ｅ１６ｂ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図であり、図３７９４（ｃ）は、図３７９４（ａ）のＥ１６ｃ－Ｅ１６ｃ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図である。図３７９５（ａ）は、導光板ユニットＦ１０１００の正面図であり、図３７９５（ｂ）は、図３７９５（ａ）のＥ１７ｂ－Ｅ１７ｂ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図であり、図３７９５（ｃ）は、図３７９５（ａ）のＥ１７ｃ－Ｅ１７ｃ線における導光板ユニットＦ１０１００の断面模式図である。なお、図３７９４では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に配設された状態が図示され、図３７９５では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０から取り外される途中の状態が図示される。

【２５６５８】

図３７９２及び図３７９３に示すように、第２１７実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板ユニットＦ１０１００が配設される。また、導光板ユニットＦ１０１００は、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ１０４００を保持する保持部材（ベース手段Ｆ１０１１０、カバー手段Ｆ１０１２０）が正面枠Ｐ１４に配設される。

【２５６５９】

第２１７実施形態における導光板ユニットＦ１０１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されるベース手段Ｆ１０１１０と、そのベース手段Ｆ１０１１０と正面視における外形が略同一に形成されベース手段Ｆ１０１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるカバー手段Ｆ１０１２０と、それらベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に介在される第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂと、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、ベース手段Ｆ１０１１０の正面側

に変位可能な状態で配設される変位部材Ｆ１０１３０と、を主に備える。
【２５６６０】
ベース手段Ｆ１０１１０は、第１開口部Ｆ１０１１１ａ及び第２開口部Ｆ１０１１１ｂを有し導光板ユニットＦ１０１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面を形成する板状の背面部Ｆ１０１１１と、背面部Ｆ１０１１１の外縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される外縁部Ｆ１０１１２と、背面部Ｆ１０１１１の第１開口部Ｆ１０１１１ａの縁部から正面側に向かって立設される第１立設部Ｆ１０１１３と、背面部Ｆ１０１１１の第２開口部Ｆ１０１１１ｂの縁部から正面側に向かって立設される第２立設部Ｆ１０１１４と、背面部Ｆ１０１１１の正面側から円柱状に突出される軸支部Ｆ１０１１５と、を主に備え、全体が光非透過性の樹脂材料から形成される。
【２５６６１】
背面部Ｆ１０１１１は、導光板ユニットＦ１０１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面となる部分であり、正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が正面枠Ｐ１４よりも小さく形成される。また、背面部Ｆ１０１１１には、後述する第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを介して背面側を視認可能とするための第１開口部Ｆ１０１１１ａと、その第１開口部Ｆ１０１１１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）に開口され、遊技球の通過経路を形成する第２開口部Ｆ１０１１１ｂとが形成される。
【２５６６２】
第１開口部Ｆ１０１１１ａは、導光板ユニットＦ１０１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４のガラスユニットＨ１６及び遊技盤Ａ１３と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設された第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの外形よりも小さく形成される。
【２５６６３】
第２開口部Ｆ１０１１１ｂは、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態において、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）に連通される開口であり、本体側下皿通路部Ｈ１６２の開口と略同一の大きさの開口に形成される。
【２５６６４】
外縁部Ｆ１０１１２は、導光板ユニットＦ１０１００の前後方向における厚みを確保するための壁部であり、正面視（矢印Ｂ方向視）において右方側（矢印Ｒ方向側）の外縁を除く上方側（矢印Ｕ方向側）、下方側（矢印Ｄ方向側）、左方側（矢印Ｌ方向側）の３方向の背面部Ｆ１０１１１の外縁に形成される。
【２５６６５】
第１立設部Ｆ１０１１３は、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設位置を位置決めするための壁部であり、第１開口部Ｆ１０１１１ａの縁部と所定の間隔を隔てた外側に第１開口部Ｆ１０１１１ａの縁部に沿って立設される。なお、第１立設部Ｆ１０１１３は、外縁部Ｆ１０１１２と同様に、正面視（矢印Ｂ方向視）において右方側（矢印Ｒ方向側）を除く上方側、下方側（矢印Ｄ方向側）、左方側（矢印Ｌ方向側）の３方向の背面部Ｆ１０１１１の外縁に形成される。
【２５６６６】
また、導光板側照射用基板Ｆ２２０は、ベース手段Ｆ１０１１０の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁部Ｆ１０１１２と上方側の第１立設部Ｆ１０１１３との間に、発光手段Ｆ２２１を下方側（矢印Ｄ方向側）に配設した状態で配設され、第１開口部Ｆ１０１１１ａの上方側から下方側に向けて光を出射可能とされる。なお、上方側の第１立設部Ｆ１０１１３は、下方側、及び、左方側（矢印Ｌ方向側）の第１立設部Ｆ１０１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が小さく設定され、後述するカバー手段Ｆ１０１２０との間に所定の隙間が形成される。この上方側の第１立設部Ｆ１０１１３とカバー手段Ｆ１０１２０との隙間を介して導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの上端面に照射される。なお

、第２１７実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第２０８実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【２５６６７】

第２立設部Ｆ１０１１４は、第２開口部Ｆ１０１１１ｂを介して内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）から送球される遊技球を正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）まで送球する通路であり、第２開口部Ｆ１０１１１ｂの縁部から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設され、少なくとも下方側（矢印Ｄ方向側）の第２立設部Ｆ１０１１４がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設される。

【２５６６８】

軸支部Ｆ１０１１５は、後述する変位部材Ｆ１０１３０を軸支する部分であり、変位部材Ｆ１０１３０に形成される被軸支部Ｆ１０１３１の内径よりも小さい直径の円柱状に形成される。

【２５６６９】

カバー手段Ｆ１０１２０は、導光板ユニットＦ１０１００の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する板状の正面部Ｆ１０１２１を備え、光非透過性の樹脂材料から形成される。また、カバー手段Ｆ１０１２０の正面部Ｆ１０１２１には、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース手段Ｆ１０１１０の第１開口部Ｆ１０１１１ａと対応する位置に開口される第１開口部Ｆ１０１２１ａと、ベース手段Ｆ１０１１０の第２開口部Ｆ１０１１１ｂと対応する位置に開口される第２開口部Ｆ１０１２１ｂとが形成される。

【２５６７０】

第１開口部Ｆ１０１２１ａは、ベース手段Ｆ１０１１０の第１開口部Ｆ１０１１１ａと共に、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の対向間に配設される第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを介して背面側（矢印Ｂ方向側）を視認可能とするための開口であり、ベース手段Ｆ１０１１０の第１開口部Ｆ１０１１１ａと略同一の大きさの開口に形成される。

【２５６７１】

第２開口部Ｆ１０１２１ｂは、導光板ユニットＦ１０１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４に形成される払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）に連通される開口であり、払出球受口部Ｈ１４３の開口と略同一の大きさの開口に形成される。また、第２開口部Ｆ１０１２１ｂの縁部には、ベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４が当接されており、これにより、本体側下皿通路部Ｈ１６２から第２開口部Ｆ１１１２１ｂに送球される遊技球をカバー手段Ｆ１１１２０側（即ち、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３）に送球できる。

【２５６７２】

第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂは、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成される。また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂは、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設された状態で第１立設部Ｆ１０１１３の内側に収容される大きさに形成される。

【２５６７３】

また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂには、レーザー加工等により導光板Ｆ４００の内部に粗面加工される第１反射部Ｆ１０４１０Ａ及び第２反射部Ｆ１０４１０Ｂが形成される。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの内部に入射される光は、第１反射部Ｆ１０４１０Ａ及び第２反射部Ｆ１０４１０Ｂの荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂに形成される模様や図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複

数個の）模様または図柄であっても良い。また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂに形成される模様や図柄は、異なる模様または図柄でなくても良く、同じ模様または図柄であっても良い。

【２５６７４】

変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））と他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））とを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能に構成される部材であり、ベース手段Ｆ１０１１０に軸支されるための被軸支部Ｆ１０１３１が左右方向の略中央部に形成される。これにより、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向の一端側が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位されると他端側が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位されると共に、左右方向の一端側が上方側に変位されると他端側が下方側に変位される。

【２５６７５】

また、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態（図３７９５に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４の内側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１０１１１ｂの内側の領域）に位置すると共に、他端側がベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３に形成される切り欠き部Ｆ１０１１３ａを介して第１立設部Ｆ１０１１３の内側の領域（第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが配設される領域）に突出するように構成される。

【２５６７６】

一方、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態（図３７９４に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４の内側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１０１１１ｂの内側の領域）から退避されると共に、他端側が第１立設部Ｆ１０１１３の内側の領域（第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが配設される領域）から退避されるように構成される。

【２５６７７】

なお、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態において、ベース手段Ｆ１０１１０の第２立設部Ｆ１０１１４の内側の領域を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に分断可能な正面視形状に形成される遮断部Ｆ１０１３２を一端側に備える。これにより、変位部材Ｆ１０１３０の一端側が下方側に変位された状態では、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）から送球される遊技球が導光板ユニットＦ１０１００を通過することを規制することが可能とされる。

【２５６７８】

また、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態において、切り欠き部Ｆ１０１１３ａを介して第１立設部Ｆ１０１１３の内側に突出するように、上方側に膨出する膨出部Ｆ１０１３３を他端側に備える。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に配設される場合には、それら第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂに膨出部Ｆ１０１３３を当接させて、変位部材Ｆ１０１３０の他端側を下方に押し下げることが可能とされる。

【２５６７９】

即ち、第２１７実施形態における導光板ユニットＦ１０１００では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外すことで、内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の送球を遮断部Ｆ１０１３２により規制することが可能に構成される。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが取り外された状態、即

ち、正しい遊技状態とされていない状態で、遊技球が所定の遊技領域まで打ち出されて遊技が開始されることを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの取り付け忘れを防止できる。

【２５６８０】

なお、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態（図３７９５に示す状態）に付勢する付勢手段（第２１７実施形態では、ねじりバネ（図示しない））を備え、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０から取り外された状態では、一端側が下方側に変位され他端側が上方側に変位された状態が維持されるように構成される。

【２５６８１】

また、変位部材Ｆ１０１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位され他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態に付勢する付勢手段（図示しない）を備えるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に配設された状態では、他端側を第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂに当接させて、第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂを導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）に近づけることができる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂに光を入射させやすくして、第１導光板Ｆ１０４００Ａ又は第２導光板Ｆ１０４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５６８２】

以上のように構成される第２１７実施形態における導光板ユニットＦ１０１００によれば、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設領域を大きくできる。

【２５６８３】

即ち、上記第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）を、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）を避けて形成するものでは、その分、保持部材の配設位置が限定され、その保持部材の配設位置に合わせて導光板Ｆ４００の外形を小さくする必要が生じる。

【２５６８４】

これに対し、第２１７実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）を避けてベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０を形成する必要が無くなる。よって、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０に合わせて第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの外形を小さく調整する必要が無くなる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設領域を大きくできる。

【２５６８５】

また、第２１７実施形態における導光板ユニットＦ１０１００では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０（発光手段Ｆ２２１）を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの取り外し、及び、取り付けができるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換作業を容易に行うことがで

きる。
【２５６８６】
即ち、第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を交換する際に、導光板ユニットＦ２１００を正面枠Ｐ１４から取り外す必要が生じるものでは、ユニットでの交換が必要となるため、交換対象（導光板ユニットＦ２１００）が重くなりやすく、交換作業性が悪いという問題がある。
【２５６８７】
これに対し、第２１７実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを保持するベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０（発光手段Ｆ２２１）を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの取り外し、及び、取り付けができるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂのみ取り外すことができる。そのため、交換対象（第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ）を軽くでき、交換作業を容易にできる。
【２５６８８】
また、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０（発光手段Ｆ２２１）を交換する必要がないので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを交換する際の部品コストを低減しつつ、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に対応できる。
【２５６８９】
なお、第２１７実施形態における第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂは、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３及び外縁部Ｆ１０１１２が非形成とされる正面視右側（矢印Ｒ方向側）にスライド変位させることで、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の対向間から取り外すことが可能とされる。
【２５６９０】
これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外す際には、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放しなくても、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２との間に作業者の手が入る隙間分、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して開放すれば第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライドさせて取り外すことができる。よって、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを交換する際に必要なスペースを小さくすることができ、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換作業性を向上できる。
【２５６９１】
また、第２１７実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが２つ（複数）の導光板を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並べて配設することで、１枚の模様や図柄を表示するので、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとの配置を入れ替えることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂへの傷の付き具合を均等にできる。
【２５６９２】
即ち、一般的にパチンコ機Ａ１０の遊技方法として、遊技領域の左方側（矢印Ｌ方向側）の領域に遊技球を流下させる（打ち出す）左打ち遊技と、遊技領域の右方側（矢印Ｒ方向側）の領域に遊技球を流下させる（打ち出す）右打ち遊技とがある。そのため、遊技機の仕様上どちらか一方の遊技が多い（打ち出される遊技球の数が多い）場合には、導光板の一方に遊技球が流下することによる傷が多く形成され、導光板の交換が早期に必要となってしまう恐れがある。
【２５６９３】
これに対し、第２１７実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとの配置を入れ替えることができるので、一方に配設される導光板の傷が他方に配設される導光板の傷に比べて増加した場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板

Ｆ１０４００Ｂとの配置を入れ替えることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂへの傷の付き具合を均等にできる。これにより、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの交換タイミングを遅くすることができる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂにかかるコストを低下できる。

【２５６９４】

なお、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとを入れ替えて使用する場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとにより合わせて表示される模様や図柄、上下左右対称である表示が好ましい。これによれば、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとを左右で入れ替えた場合に、上下反転すれば、入れ替え前と同様の表示を行うことができるからである。または、第１導光板Ｆ１０４００Ａと第２導光板Ｆ１０４００Ｂとにそれぞれ単独で同様の表示がされるように形成して、左右を入れ替えた場合に同様の表示がされるようにしても良い。

【２５６９５】

次いで、図３７９６から図３７９８を参照して、第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００について説明する。上記第２１７実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位して着脱する場合について説明したが、第２１８実施形態では、導光板Ｆ１１４００を背面側（矢印Ｂ方向）側に変位させて着脱する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５６９６】

図３７９６は、第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００の分解正面斜視図である。図３７９７（ａ）は、導光板ユニットＦ１１１００の背面図であり、図３７９７（ｂ）は、図３７９７（ａ）のＥ１８ｂ－Ｅ１８ｂ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図であり、図３７９７（ｃ）は、図３７９７（ａ）のＥ１８ｃ－Ｅ１８ｃ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図である。図３７９８（ａ）は、導光板ユニットＦ１１１００の背面図であり、図３７９８（ｂ）は、図３７９８（ａ）のＥ１９ｂ－Ｅ１９ｂ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図であり、図３７９８（ｃ）は、図３７９８（ａ）のＥ１９ｃ－Ｅ１９ｃ線における導光板ユニットＦ１１１００の断面模式図である。なお、図３７９７では、導光板Ｆ１１４００が配設された状態が図示され、図３７９８では、導光板Ｆ１１４００が取り外される途中の状態が図示される。

【２５６９７】

図３７９６から図３７９８に示すように、第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成されるベース手段Ｆ１１１１０と、そのベース手段Ｆ１１１１０と正面視における外形が略同一に形成されベース手段Ｆ１０１１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設されるカバー手段Ｆ１１１２０と、それらベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０の間に介在される導光板Ｆ１１４００と、ベース手段Ｆ１０１１０及びカバー手段Ｆ１０１２０の間に配設される導光板側照射用基板Ｆ２２０と、ベース手段Ｆ１１１１０の正面側に変位可能な状態で配設される変位部材Ｆ１１１３０と、を主に備える。

【２５６９８】

なお、第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００は、第２１７実施形態における導光板ユニットＦ１０１００と同様、正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。また、導光板ユニットＦ１１１００は、導光板Ｆ１１４００が遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ１１４００を保持する保持部材（ベース手段Ｆ１１１１０、カバー手段Ｆ１１１２０）が正面枠Ｐ１４に配設される。

【２５６９９】

ベース手段Ｆ１１１１０は、第１開口部Ｆ１１１１１ａ及び第２開口部Ｆ１１１１１ｂを有し、導光板ユニットＦ１１１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面を形成する板状の

背面部Ｆ１１１１１と、背面部Ｆ１１１１１の外縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される外縁部Ｆ１１１１２と、背面部Ｆ１１１１１の第１開口部Ｆ１１１１１ａの縁部から正面側に向かって立設される第１立設部Ｆ１１１１３と、背面部Ｆ１１１１１の第２開口部Ｆ１１１１１ｂの縁部から正面側に向かって立設される第２立設部Ｆ１１１１４と、後述する変位部材Ｆ１１１３０の回転軸が挿通される貫通孔Ｆ１１１１６と、を主に備え、全体が光非透過性の樹脂材料から形成される。

【２５７００】

背面部Ｆ１１１１１は、導光板ユニットＦ１１１００の背面側（矢印Ｂ方向側）の側面となる部分であり、正面視（矢印Ｂ方向視）における外形が正面枠Ｐ１４よりも小さく形成される。また、背面部Ｆ１１１１１には、後述する導光板Ｆ１１４００を介して背面側を視認可能とするための第１開口部Ｆ１１１１１ａと、その第１開口部Ｆ１１１１１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）に開口され、遊技球の通過経路を形成する第２開口部Ｆ１１１１１ｂとが形成される。

【２５７０１】

第１開口部Ｆ１１１１１ａは、導光板ユニットＦ１１１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４のガラスユニットＨ１６及び遊技盤Ａ１３と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成されると共に、導光板Ｆ１１４００の外形よりも大きく形成される。

【２５７０２】

第２開口部Ｆ１１１１１ｂは、正面枠Ｐ１４が外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して閉鎖された状態において、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）に連通される開口であり、本体側下皿通路部Ｈ１６２の開口と略同一の大きさの開口に形成される。

【２５７０３】

外縁部Ｆ１１１１２は、導光板ユニットＦ１１１００の前後方向における厚みを確保するための壁部であり、背面部Ｆ１１１１１の外縁に沿って立設され、立設先端側がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接される。

【２５７０４】

第１立設部Ｆ１１１１３は、導光板Ｆ１１４００の配設位置を位置決めするための壁部であり、第１開口部Ｆ１１１１１ａの縁部に沿って立設され、立設先端側がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接される。

【２５７０５】

また、導光板側照射用基板Ｆ２２０は、ベース手段Ｆ１１１１０の上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁部Ｆ１１１１２と上方側の第１立設部Ｆ１１１１３との間に、発光手段Ｆ２２１を下方側（矢印Ｄ方向側）に配設した状態で配設され、第１開口部Ｆ１１１１１ａの上方側から下方側に向けて光を出射可能とされる。なお、上方側の第１立設部Ｆ１１１１３は、下方側、及び、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の第１立設部Ｆ１１１１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）への立設距離が小さく設定され、後述するカバー手段Ｆ１１１２０との間に所定の隙間が形成される。この上方側の第１立設部Ｆ１１１１３とカバー手段Ｆ１１１２０との隙間を介して導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が導光板Ｆ１１４００の上端面に照射される。なお、第２１８実施形態における導光板側照射用基板Ｆ２２０では、発光手段Ｆ２２１が第２０８実施形態における正面側発光手段Ｆ２２１ａと対応するＬＥＤのみ備える。

【２５７０６】

更に、ベース手段Ｆ１１１１０の上方側（矢印Ｕ方向側）の第１立設部Ｆ１１１１３には、後述するカバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１に対して、導光板Ｆ１１４００の厚み分の距離を隔てた背面側（矢印Ｂ方向側）から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突出される規制壁Ｆ１１１１３ｂが形成される。これにより、導光板Ｆ１１４００が、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１の背面側に当接された状態において、導光板Ｆ１１４００の上端側が背面側に移動することを規制できる。

【２５７０７】
第２立設部Ｆ１１１１４は、第２開口部Ｆ１１１１１ｂを介して内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）から送球される遊技球を正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）まで送球する通路であり、第２開口部Ｆ１１１１１ｂの縁部から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設され、少なくとも下方側（矢印Ｄ方向側）の第２立設部Ｆ１１１１４がカバー手段Ｆ１１１２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設される。
【２５７０８】
貫通孔Ｆ１１１１６は、後述する変位部材Ｆ１１１３０を変位させるためのレバー軸Ｆ１１１４２が挿通される部分であり、レバー軸Ｆ１１１４２の直径よりの大きい直径の円形状に形成される。
【２５７０９】
カバー手段Ｆ１１１２０は、導光板ユニットＦ１１１００の正面側（矢印Ｆ方向側）の側面を形成する板状の正面部Ｆ１１１２１を備え、光非透過性の樹脂材料から形成される。また、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１には、正面視（矢印Ｂ方向視）においてベース手段Ｆ１１１１０の第１開口部Ｆ１１１１１ａと対応する位置に開口される第１開口部Ｆ１１１２１ａと、ベース手段Ｆ１１１１０の第２開口部Ｆ１１１１１ｂと対応する位置に開口される第２開口部Ｆ１１１２１ｂとが形成される。
【２５７１０】
第１開口部Ｆ１１１２１ａは、ベース手段Ｆ１１１１０の第１開口部Ｆ１１１１０ａと共に、ベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０の対向間に配設される導光板Ｆ１１４００を介して背面側（矢印Ｂ方向側）を視認可能とするための開口であり、ベース手段Ｆ１１１１０の第１開口部Ｆ１１１１０ａ及び導光板Ｆ１１４００の外形よりも小さい大きさの開口に形成され、導光板Ｆ１１４００が正面側（矢印Ｆ方向側）に抜け出ることが抑制される。
【２５７１１】
第２開口部Ｆ１１１２１ｂは、導光板ユニットＦ１１１００が正面枠Ｐ１４に配設された状態において、正面枠Ｐ１４に形成される払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）に連通される開口であり、払出球受口部Ｈ１４３の開口と略同一の大きさの開口に形成される。また、第２開口部Ｆ１１１２１ｂの縁部には、ベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４が当接されており、これにより、本体側下皿通路部Ｈ１６２から第２開口部Ｆ１１１２１ｂに送球される遊技球をカバー手段Ｆ１１１２０側（即ち、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３）に送球できる。
【２５７１２】
導光板Ｆ１１４００は、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光を透過すると共に、その透過される光を所定の模様や図柄を形成する位置で正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射する部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から所定の厚みを有する板状に形成される。また、導光板Ｆ１１４００は、板面を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に向けた状態で配設されると共に、第１立設部Ｆ１１１１３の内側に収容される大きさに形成される。
【２５７１３】
また、導光板Ｆ１１４００には、レーザー加工等により導光板Ｆ４００の内部に粗面加工される反射部Ｆ１１４１０が形成される。これにより、導光板Ｆ１１４００の内部に入射される光は、反射部Ｆ１１４１０の荒面により乱反射してパチンコ機Ａ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から出射される。なお、導光板Ｆ１１４００に形成される模様や図柄は、一続き（即ち、１個）の模様または図柄でなくても良く、断続的な（即ち、複数個の）模様または図柄であっても良い。
【２５７１４】
変位部材Ｆ１１１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能に構成される部材であり、後述するレバ

ー部材Ｆ１１１４０のレバー軸Ｆ１１１４２が挿入される被軸支部Ｆ１１１３１が他端側（右方側（矢印Ｒ方向側））に形成される。変位部材Ｆ１１１３０は、レバー部材Ｆ１１１４０が回転されることで、一端側を上下方向に変位可能に構成される。

【２５７１５】

レバー部材Ｆ１１１４０は、作業者が把持して操作可能な操作部Ｆ１１１４１と、その操作部Ｆ１１１４１から正面側（矢印Ｆ方向側）に円柱状に突出されるレバー軸Ｆ１１１４２と、を備え、レバー軸Ｆ１１１４２がベース手段Ｆ１１１１０の貫通孔Ｆ１１１１６を背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通して変位部材Ｆ１１１３０の被軸支部Ｆ１１１３１に嵌合される。よって、ベース手段Ｆ１１１１０の背面側に配設される操作部Ｆ１１１４１を回転操作することで、変位部材Ｆ１１１３０を回転変位させることが可能とされる。

【２５７１６】

なお、変位部材Ｆ１１１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態（図３７９８に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４に形成される開口Ｆ１１１１４ａを介して第２立設部Ｆ１１１１４の内側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１１１１１ｂの内側の領域）に位置すると共に、一端側が第１立設部Ｆ１１１１３の外側の領域（正面視において導光板Ｆ１１４００が配設される領域の外側）に位置するように構成される。

【２５７１７】

一方で、変位部材Ｆ１１１３０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態（図３７９７に示す状態）において、一端側がベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４の外側の領域（正面視（矢印Ｂ方向視）における第２開口部Ｆ１１１１１ｂの外側の領域）に位置すると共に、一端側が第１立設部Ｆ１１１１３に形成される切り欠きＦ１１１１３ａを介して第１立設部Ｆ１１１１３の内側の領域（正面視において導光板Ｆ１１４００が配設される領域）に位置するように構成される。

【２５７１８】

なお、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））には、一端側が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態において、ベース手段Ｆ１１１１０の第２立設部Ｆ１１１１４の内側の領域を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に分断可能な正面視形状に形成される遮断部Ｆ１１１３２が形成される。これにより、変位部材Ｆ１１１３０の一端側が下方側に変位された状態では、内枠Ｈ１２に形成される本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）から送球される遊技球が導光板ユニットＦ１１１００を通過することを規制することが可能とされる。

【２５７１９】

よって、第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００では、導光板Ｆ１１４００が取り外し可能な状態（レバー部材Ｆ１１１４０が回転され変位部材Ｆ１１１３０の一端側が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態）とされた場合に、内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の送球を遮断部Ｆ１１１３２により規制できる。これにより、導光板Ｆ１１４００が取り外される状態、即ち、正しい遊技状態とされていない状態で、遊技球が所定の遊技領域まで打ち出されて遊技が開始されることを抑制できる。

【２５７２０】

また、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））の遮断部Ｆ１１１３２は、一端側が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態において、切り欠き部Ｆ１１１１３ａを介して第１立設部Ｆ１１１１３の内側に突出するように構成される。なお、遮断部Ｆ１１１３２は、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１に対して、導光板Ｆ１１４００の厚み分の距離を隔てた背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される。これにより、導光板Ｆ１１４００が、カバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１の背面側に当接された状態において、遮断部Ｆ１１１３２により、導光板Ｆ１１４００の下端側の背面側への移動を規制することができる。

【２５７２１】
上述したように、導光板Ｆ１１４００は、正面側（矢印Ｆ方向側）への移動がカバー手段Ｆ１１１２０により規制され、上端側の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動がベース手段Ｆ１１１１０の規制壁Ｆ１１１１３ｂにより規制され、下端側の背面側への移行が変位部材Ｆ１１１３０の遮断部Ｆ１１１３２により規制される。従って、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位された状態では、導光板Ｆ１１４００の移動を規制できる。
【２５７２２】
なお、導光板Ｆ１１４００を交換する際には、図３７９８に示すように、レバー部材Ｆ１１１４０を操作して、変位部材Ｆ１１１３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一端側（左方側（矢印Ｌ方向側））を下方側（矢印Ｄ方向側）に変位させて、導光板Ｆ１１４００の下端側の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動を許容した後で、導光板Ｆ１１４００の下端側を背面側へ移動させつつ、導光板Ｆ１１４００の上端側をカバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１とベース手段Ｆ１１１１０の規制壁Ｆ１１１１３ｂとの間から引き抜くことで、導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０から取り外すことができる。
【２５７２３】
また、導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に取り付ける場合には、上記の反対の手順で導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に配設すると共に、レバー部材Ｆ１１１４０を操作して変位部材Ｆ１１１３０を導光板Ｆ１１４００に係合させることで、導光板Ｆ１１４００をベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に取り付けられる。従って、第２１８実施形態では、レバー部材Ｆ１１１４０の操作により導光板Ｆ１１４００に変位部材Ｆ１１１３０を係合させることができるので、作業者の導光板Ｆ１１４００の交換作業性を向上できる。
【２５７２４】
以上のように構成される第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００によれば、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、導光板Ｆ１１４００の配設領域を大きくできる。
【２５７２５】
即ち、上記第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）を、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）を避けて形成するものでは、その分、保持部材の配設位置が限定され、その保持部材の配設位置に合わせて導光板Ｆ４００の外形を小さくする必要が生じる。
【２５７２６】
これに対し、第２１８実施形態では、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に内枠Ｈ１２から正面枠Ｐ１４への遊技球の通路が形成されるので、正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）を避けてベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０を形成する必要が無くなる。よって、ベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０に合わせて導光板Ｆ１１４００の外形を小さく調整する必要が無くなる。その結果、導光板Ｆ１１４００の配設領域を大きくできる。
【２５７２７】
また、第２１８実施形態における導光板ユニットＦ１１１００では、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、導光板Ｆ１１４００の取り外し、及び、取り付けができるので、導光板Ｆ１１４００の交換作業を容易に行うことができる。

【２５７２８】
即ち、第２１０実施形態における導光板ユニットＦ２１００のように、導光板Ｆ４００を交換する際に、導光板ユニットＦ２１００を正面枠Ｐ１４から取り外す必要が生じるものでは、ユニットでの交換が必要となるため、交換対象（導光板ユニットＦ２１００）が重くなりやすく、交換作業性が悪いという問題がある。
【２５７２９】
これに対し、第２１８実施形態では、導光板Ｆ１１４００を保持するベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０（発光手段Ｆ２２１）を正面枠Ｐ１４に配設した状態で、導光板Ｆ１１４００の取り外し、及び、取り付けができるので、導光板Ｆ１１４００のみ取り外すことができる。そのため、交換対象（導光板Ｆ１１４００）を軽くでき、交換作業を容易にできる。
【２５７３０】
また、ベース手段Ｆ１１１１０及びカバー手段Ｆ１１１２０（発光手段Ｆ２２１）を交換する必要がないので、導光板Ｆ１１４００を交換する際の部品コストを低減しつつ、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に対応できる。
【２５７３１】
なお、第２１８実施形態では、導光板Ｆ１１４００を交換する際に、上述したように、導光板Ｆ１１４００の下端側の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動を許容した後で、導光板Ｆ１１４００の下端側を背面側へ移動させつつ、導光板Ｆ１１４００の上端側をカバー手段Ｆ１１１２０の正面部Ｆ１１１２１とベース手段Ｆ１１１１０の規制壁Ｆ１１１１３ｂとの間から引き抜く、即ち、正面枠Ｐ１４の背面側へ導光板Ｆ１１４００を傾倒させる必要があるので、導光板Ｆ１１４００を取り外す際には、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放することを必須な作業にできる。そのため、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放する分、作業性が悪くなるものの、不正に導光板Ｆ１１４００が取り外されることを抑制できる。
【２５７３２】
次いで、図３７９９を参照して、第２１９実施形態における導光板ユニットＦ１２１００について説明する。上記第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００を変位させるための駆動源が配設されない場合について説明したが、第２１９実施形態では、導光板ユニットＦ１２１００に振動モータＦ１２９００を配設する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２５７３３】
図３７９９（ａ）は、第２１９実施形態における導光板ユニットＦ１２１００の正面図であり、図３７９９（ｂ）は、導光板ユニットＦ１２１００、遊技盤Ａ１３、及び、外枠Ｈ１１の分解正面斜視図である。なお、図３７９９（ａ）では、一側カバー手段Ｆ２５００が取り外された状態の導光板ユニットＦ１２１００が図示される。
【２５７３４】
図３７９９に示すように、第２１９実施形態におけるパチンコ機Ａ１０は、内枠Ｈ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板ユニットＦ１２１００が配設される。また、導光板ユニットＦ１２１００は、導光板Ｆ４００が遊技盤Ａ１３の正面側に重なる状態で配設されると共に、導光板Ｆ４００を保持する保持部材（一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、及び、他側カバー手段Ｆ２６００）が外枠Ｈ１１の内側に配置される。
【２５７３５】
導光板ユニットＦ１２１００は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の間隔を隔てて配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００と、それら一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側（矢印Ｆ方向側）に一部が重なる状態で一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に介在さ

れる導光板Ｆ４００と、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００の間に導光板Ｆ４００を挟持した状態で、一側ベース手段Ｆ２２００及び他側ベース手段Ｆ２３００のそれぞれの正面側に配設される一側カバー手段Ｆ２５００及び他側カバー手段Ｆ２６００と、一側ベース手段Ｆ２２００に配設される振動モータＦ１２９００と、を主に備える。

【２５７３６】

振動モータＦ１２９００は、電力を付与するための配線が接続される本体部Ｆ１２９１０と、その本体部Ｆ１２９１０に対して回転可能な状態で配設される回転軸Ｆ１２９２０と、その回転軸Ｆ１２９２０の回転軸の偏心した位置に配設される錘Ｆ１２９３０と、を主に備えて構成され、回転軸Ｆ１２９２０と共に錘Ｆ１２９３０を回転させることで、錘Ｆ１２９３０の偏心により本体部Ｆ１２９１０に振動を付与することが可能とされる。

【２５７３７】

また、振動モータＦ１２９００は、本体部Ｆ１２９１０が一側ベース手段Ｆ２２００に配設されており、回転軸Ｆ１２９２０と共に錘Ｆ１２９３０を回転させることで、一側ベース手段Ｆ２２００及びその一側ベース手段Ｆ２２００に配設される導光板Ｆ４００を振動させることができる。

【２５７３８】

なお、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０の始動は、他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００に配設されるスイッチＦ１２９４０をＯＮする（背面側に向かって押し込む）ことで行わる様に構成される。よって、第２１９実施形態では、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した後で、作業者がスイッチＦ１２９４０を操作（ＯＮに）することにより、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０を任意のタイミングで回転させる（導光板Ｆ４００に振動を付与する）ことが可能に構成される。

【２５７３９】

以上のように構成される導光板ユニットＦ１２１００では、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００がとの間に遊技球が詰まった場合に、球詰まりを解消する作業を簡易に行うことができる。

【２５７４０】

ここで、上記第２０９実施形態のように、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配設するために導光板ユニットＦ２１００を内枠Ｈ１２に配設した場合には、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、導光板ユニットＦ２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側を開放する必要がある。即ち、遊技盤Ａ１３の正面側に作業者の手を入れるための空間を形成する必要がある。

【２５７４１】

これに対し、第２１９実施形態における導光板ユニットＦ１２１００では、振動モータＦ１２９００により導光板Ｆ４００を振動させることができるので、遊技盤Ａ１３と導光板Ｆ４００との間に遊技球の球詰まりが発生した際に、振動モータＦ１２９００により導光板Ｆ４００を振動させて（振動モータＦ１２９００の振動を導光板Ｆ４００に伝達して）、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に詰まった球を動かす（揺らす）ことで、球詰まりを解消することができる。よって、上記したように、導光板ユニットＦ１２１００を遊技盤Ａ１３に対して移動させ、遊技盤Ａ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）を開放することなく遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間の球詰まりを解消することができる。その結果、遊技者の作業（球詰まりを解消する作業）を簡易にできる。

【２５７４２】

なお、この場合、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチＦ１２９４０を介して作業者の手にも伝達することができるので、振動モータＦ１２９００が駆動してることをスイッチＦ１２９４０を操作する作業者にも認識させることができる。即ち、振動モータＦ１

２９００の振動をスイッチがＯＮされたことを認識させるための駆動源として利用できる。その結果、部品コストを削減できる。

【２５７４３】

次いで、図３８００を参照して、第２２０実施形態における導光板ユニットＦ１３１００について説明する。上記第２１３実施形態では、導光板ユニットＦ６１００の発光手段Ｆ２２１が正面枠Ｐ１４の正面側から視認されない場合について説明したが、第２２０実施形態では、導光板ユニットＦ６１００の発光手段Ｆ２２１が正面枠Ｐ１４を介して視認される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２５７４４】

図３８００（ａ）は、第２２０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の断面模式図であり、図３８００（ｂ）は、発光手段Ｆ２２１の光の照射方向と反対方向視における光照射ユニットＦ６１００Ａの側面図である。なお、図３８００（ａ）は、図３７８２（ａ）のＥ１４ｂ－Ｅ１４ｂ線における断面と対応する。また、図３８００（ｂ）では、導光板Ｆ６４００が透明視して図示されると共に外形が破線で表示される。

【２５７４５】

図３８００（ａ）に示すように、第２２０実施形態では、上記第２１３実施形態における導光板ユニットＦ６１００と同様に、光を出射する導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を有する光照射ユニットＦ６１００Ａと、その光照射ユニットＦ６１００Ａから照射される光を入射可能に構成される導光板Ｆ６４００とがそれぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２とに配設される。即ち、光照射ユニットＦ６１００Ａと導光板Ｆ５４００とが別のユニットとして構成され、異なるユニット（正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２と）に配設される。

【２５７４６】

また、図３８００（ｂ）に示すように、光照射ユニットＦ６１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０には、複数（第２２０実施形態では５個）の発光手段Ｆ２２１（以下の説明では、図３８００（ｂ）の左側には配設される発光手段Ｆ２２１から順に発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇと称す）が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の間隔を開けて配設される。なお、所定の間隔とは、均一の間隔であってもよく、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄に合わせた不均一の間隔であっても良い。

【２５７４７】

さらに、第２２０実施形態における正面枠Ｐ１４には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の貫通孔Ｐ１３０１４ｙが形成される。第２２０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の正面側から貫通孔Ｐ１３０１４ｙを介して導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）を視認することで、発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇから出射される光を導光板Ｆ６４００の反射部Ｆ４１０を介すことなく光を視認可能に構成される。即ち、第２２０実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、正面枠Ｐ１４の貫通孔Ｐ１３０１４ｙを介して正面枠Ｐ１４の正面側に発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇの光を照射可能に構成される。

【２５７４８】

また、複数の貫通孔Ｐ１３０１４ｙは、光照射ユニットＦ６１００Ａの導光板側照射用基板Ｆ２２０に配設される複数の発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇと対応する位置に形成される。これにより、それぞれの貫通孔Ｐ１３０１４ｙからそれぞれの発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇの光を視認可能とされる。これにより、複数の発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇのうちどの発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇが点灯しているのかを、遊技者または作業者に認識させやすくできる。

【２５７４９】

さらに、図３８００（ｂ）に示すように、複数の発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇのうち一部の発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆの光照射側には、導光板Ｆ６４００の上端側が重なる状態で配設される。これにより、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆから出射された

光は、導光板Ｆ６４００に入射され導光板Ｆ６４００を透過し導光板Ｆ６４００から正面側に出射されて視認可能とされる。即ち、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆから出射された光は、導光板Ｆ６４００を介して視認可能とされる。そのため、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆの光は、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇの光の照射方向に対して異なる方向に照射される。よって、第２２０実施形態では、パチンコ機Ａ１０を正面視する位置（高さ）によって、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆと、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇとのそれぞれの光の視認のされやすさを変更できる。

【２５７５０】

また、第２２０実施形態では、第２１３実施形態における正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際と同様に、作業者が光照射ユニットＦ６１００Ａ（発光手段Ｆ２２１）を内枠Ｈ１２から取り外さなくても、作業者にパチンコ機Ａ１０の状態を報知することが可能とされる。例えば、複数の発光手段Ｆ２２１の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常を作業者に報知することができる。

【２５７５１】

この場合、第２２０実施形態では、上記したように発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆと、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇとのそれぞれの光の視認のされやすさを変更できるので、例えば、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇは異常を作業者に気付かせるための報知手段として使用しつつ、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆは発光態様の組み合わせにより異常の内容を作業者に知らせる手段として使用したり、又は、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇは異常を作業者に気付かせるための報知手段として使用しつつ、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆは遊技者に異常を気付かせるための報知手段として使用する等、発光手段Ｆ２２１ｄ～Ｆ２２１ｆと、発光手段Ｆ２２１ｃ，Ｆ２２１ｇとで、異なる役割を持たせることができる。

【２５７５２】

また、光照射ユニットＦ６１００Ａが内枠Ｈ１２に配設され、導光板Ｆ６４００が正面枠Ｐ１４に配設されるので、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させることができるので、導光板Ｆ６４００の光入射面に作業者がアクセス可能となる。その結果、導光板Ｆ６４００の光入射面の清掃を簡易にでき、導光板Ｆ６４００への光の入射量を維持することができる。

【２５７５３】

さらに、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した際に、発光手段Ｆ２２１の光照射側に位置していた導光板Ｆ６４００を発光手段Ｆ２２１から離間させられるので、導光板Ｆ６４００の交換時には、導光板Ｆ６４００のみの交換作業を行いやすくできる。

【２５７５４】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【２５７５５】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【２５７５６】

上記第２０８実施形態では、一側ベース手段Ｆ２００に導光板Ｆ４００に入射可能な光

を出射可能な導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、他側ベース手段Ｆ３００にも導光板Ｆ４００に入射可能な光を出射可能な発光手段を有する基板を配設して、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両側（一方向以外の他方向側）から導光板Ｆ４００に光を入射させるように構成しても良い。

【２５７５７】

上記第２０８実施形態では、導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０２が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長く形成され、他側ベース手段Ｆ３００に対しての導光板Ｆ４００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における相対変位が許容される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００の開口部Ｆ４０２を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にも大きく形成して、他側ベース手段Ｆ３００に対しての導光板Ｆ４００の上下方向における相対変位を許容するように構成しても良い。

【２５７５８】

また、上記第Ｊ０１では、他側ベース手段Ｆ３００に対する導光板Ｆ４００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の相対変位を許容することで、導光板ユニットＦ１００を背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２に配設しやすくする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、背面ケースＤ３００の外壁部Ｄ３０２に対して他側ベース手段Ｆ３００又は一側ベース手段Ｆ２００の相対変位を許容しても良い。即ち、導光板ユニットＦ１００が背面ケースＤ３００に対して取付位置を変更可能に構成しても良い。

【２５７５９】

上記第２０８実施形態では、導光板ユニットＦ１００が導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）以外に複数の基板（導光板側照射用基板Ｆ２３０、基板部材Ｆ８２０）を備える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２０９実施形態から第２１９実施形態のように、導光板側照射用基板Ｆ２２０（正面側発光手段Ｆ２２１ａ）のみを備えるものであっても良い。なお、この場合には、一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、一側カバー手段Ｆ５００、他側カバー手段Ｆ６００を光非透過性の材料から形成しても良い。

【２５７６０】

また、上記第２０８実施形態、第２０９実施形態～第２１９実施形態では、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）が、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに向けて光を照射する場合について説明したが、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、光を発光可能に構成される部位であればよく、発光された光の全てが導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに入射されるものでなくても良い。即ち、一部の光が導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの外側の領域に出射されるものであっても良い。

【２５７６１】

上記第２０８実施形態、及び、第２０９実施形態～第２１９実施形態では、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが光透過性の樹脂材料から形成される場合について説明したが、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、プラスチック、アクリル、レジン等、入射された光を透過して所定の方向へ向けて出射可能な部位であれば何でも良く、樹脂材料でなくてもよい。

【２５７６２】
　また、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、光を透過可能に構成されるものであれば、色付きの透明板であっても良い。
【２５７６３】
　上記第２０９実施形態～第２１１実施形態、及び、第２１３実施形態～第２２０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００が遊技盤Ａ１３よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置するものであれば、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００の配設対象を変更してもよい。例えば、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を外枠Ｈ１１に配設しても良く、遊技盤Ａ１３の正面側に配設しても良い。
【２５７６４】
　なお、遊技盤Ａ１３の正面側に導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を配設する場合には導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を遊技盤Ａ１３に配設した状態でユニット化できるので、パチンコ機Ａ１０（外枠Ｈ１１、内枠Ｈ１２、遊技盤Ａ１３、及び、正面枠Ｐ１４）を組み立てる際に、組み付けが必要なユニット（導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００）を減らすことができる。そのため、パチンコ機Ａ１０の組み立て作業性を向上できる。
【２５７６５】
　また、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更する際には、ユニット化した導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と遊技盤Ａ１３とを、内枠Ｈ１２から取り外して、別の導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と別の遊技盤Ａ１３とをユニット化したものを内枠Ｈ１２に取り付ければ、パチンコ機Ａ１０の仕様を変更することが可能となる。そのため、パチンコ機Ａ１０の仕様変更を簡易に行うことができる。
【２５７６６】
　上記第２０９実施形態～第２１１実施形態、及び、第２１３実施形態～第２２０実施形態では、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４に螺子で固定する場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではない。例えば、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４とのそれぞれに係合部および被係合部を形成して、係合部を被係合部に係合させて導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４に係合させても良い。この場合、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００と内枠Ｈ１２又は正面枠Ｐ１４との係合を解除した状態で、導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００を遊技盤Ａ１３に対して変位（スライド又は回転）可能に構成しても良い。
【２５７６７】
　上記第２０９実施形態～第２１１実施形態、及び、第２１３実施形態～第２２０実施形態では、一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５

００、他側カバー手段Ｆ２７００、ベース手段Ｆ１０１１０，Ｆ１１１１０、及び、カバー手段Ｆ１０１２０，Ｆ１１１２０が光非透過性の材料から形成される場合について説明したが、上記第２０８実施形態における一側ベース手段Ｆ２００、他側ベース手段Ｆ３００、一側カバー手段Ｆ５００、及び、他側カバー手段Ｆ６００のように、光透過性の材料から形成して、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が一側ベース手段Ｆ２２００、他側ベース手段Ｆ２３００、一側カバー手段Ｆ２５００、他側カバー手段Ｆ２７００、ベース手段Ｆ１０１１０，Ｆ１１１１０、及び、カバー手段Ｆ１０１２０，Ｆ１１１２０を透過して導光板ユニットＦ２１００，Ｆ６１００，Ｆ８１００，Ｆ９１００，Ｆ１０１００，Ｆ１１１００，Ｆ１２１００の正面側や背面側から出射されるようにしても良い。

【２５７６８】

上記第２０９実施形態～第２２０実施形態では、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに直接入射される場合について説明したが、上記第２０８実施形態における導光板ユニットＦ１００のように、導光板側照射用基板Ｆ２２０に沿って拡散手段Ｆ２４０を配設して、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から出射される光が拡散した後で、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに入射されるように構成しても良い。

【２５７６９】

上記第２０９実施形態では、導光板ユニットＦ２１００の導光板Ｆ４００の正面視における外形が遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも大きく形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形と略同一の外形に形成されていても良い、又、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも小さい外形に形成されていても良い。

【２５７７０】

なお、遊技盤Ａ１３の遊技領域の外形よりも小さい外形の導光板Ｆ４００に形成される場合には、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面側が、導光板Ｆ４００に塞がれた領域と塞がれていない領域とを形成でき、それらの領域の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の対向間の間隔の違いにより、遊技領域を流下する遊技球に前後方向の動きを付与することができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に遊技者の視線を集めやすくできると共に、導光板Ｆ４００を小さくして導光板Ｆ４００の部品コストを低減できる。

【２５７７１】

上記第２０８実施形態、及び、上記第２０９実施形態～第２２０実施形態では、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが正面視（矢印Ｂ方向視）において略矩形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの形状は何でも良い。例えば、遊技盤Ａ１３の遊技領域の正面視形状に合わせて、上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁を円弧状に形成しても良い。

【２５７７２】

この場合に、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの上端側から光を入射することで、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに光が入射される際の屈折を利用して、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ

８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの中央部に発光手段Ｆ２２１の光を集めやすくできる。一方、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの下方側から光を入射させた場合には、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの内部を上端側に向かって進み、その光を上端側の外縁（他側ベース手段Ｆ３００，Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ６００，Ｆ５６００）で反射させた際に、その反射光を導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの中央部に向けて進ませ、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの中央部に発光手段Ｆ２２１の光を集めやすくできる。その結果、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５７７３】

また、上記第２２０実施形態においては、振動モータＦ１２９００が配設される上方側（矢印Ｕ方向側）の導光板Ｆ４００の外縁を円弧状に形成することで、正面視（矢印Ｂ方向視における導光板Ｆ４００の中央部に振動モータＦ１２９００から伝達される振動を伝達しやすくできる。その結果、導光板Ｆ４００の全体を振動させやすくして、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との対向間に詰まった遊技球の球詰まりを解消しやすくできる。

【２５７７４】

なお、この場合、円弧状に形成した導光板Ｆ４００の上端側の側面を、振動モータＦ１２９００が配設される一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００に当接させることが好ましい。これによれば、振動モータＦ１２９００から一側ベース手段Ｆ２２００及び一側カバー手段Ｆ２５００に伝わる振動を、導光板Ｆ４００の上端側に伝えやすくできるからである。

【２５７７５】

なお、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、上端側が円弧状に形成されるものだけでなく、円弧に近い形状であれば上述した効果と同様の効果を得ることができる。そのため、例えば、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの上端側を台形形状に形成しても良く、また、鋸歯形状や波形状に形成しても良い。

【２５７７６】

また、導光板Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ、及び、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂは、上端側が円弧状に形成されるものだけでなく、正面視における外周縁の少なくとも一部または全部が円弧状や、台形形状、鋸歯形状、波形状に形成されるものであっても良い。

【２５７７７】

上記第２０９実施形態～第２１１実施形態及び、第２１３実施形態では、正面視（矢印Ｂ方向視）において、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００の外縁部の一部または全部が正面視において視認可能とされるもの（正面枠Ｐ１４と重ならない位置に配設されるもの）であっても

良い。この場合には、正面視における正面枠Ｐ１４の枠幅をあえて大きくする必要が無くなるので、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００を大きくできると共に、導光板Ｆ４００，Ｆ６４００の正面視における外形にバリエーションを付与することができる。

【２５７７８】

上記第２０９実施形態～第２１１実施形態では、発光手段Ｆ２２１が配設される導光板Ｆ４００の一側と反対側の他側に他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、発光手段Ｆ２２１が配設される側と異なる導光板Ｆ４００の外周面を非光透過性のテープの貼付するものであっても良い。これによれば、導光板Ｆ４００の側端面から発光手段Ｆ２２１の光が抜け出ることを抑制して、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５７７９】

上記第２０９実施形態～第２１１実施形態では、正面視において導光板Ｆ４００の外縁部が正面枠Ｐ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる場合について説明したが、必ずしもこれに限れられるものではなく、例えば、正面枠Ｐ１４の正面における枠幅を小さく（窓部Ｈ１４ｅの領域を大きく）して、導光板Ｆ４００の演出領域（模様や図柄の表示領域）を大きくすると共に、遊技盤Ａ１３の視認可能な領域を大きくしても良い。この場合には、正面視における導光板Ｆ４００及び遊技盤Ａ１３の演出領域を大きくできるので、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２５７８０】

上記第２１２実施形態では、導光部Ｆ５４２０と装飾カバー部Ｆ５４３０とを光透過性の樹脂材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光部Ｆ５４２０と装飾カバー部Ｆ５４３０とで樹脂材料を変更して、装飾カバー部Ｆ５４３０を光非透過性の樹脂材料から形成しても良い。この場合には、導光部Ｆ５４２０に入射される発光手段Ｆ２２１の光が、装飾カバー部Ｆ５４３０に分散しなくなるので、発光手段Ｆ２２１から出射される光の光量を多くしなくても、導光部Ｆ５４２０に表示される模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。

【２５７８１】

上記第２１３実施形態では、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を正面側下方の斜めに向けて出射する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上記第２０８実施形態、第２０９実施形態～第２１２実施形態における導光板ユニットＦ１００，Ｆ２１００のように、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）から照射される光を導光板Ｆ４００の正面と平行な方向に向けて出射するように構成しても良い。

【２５７８２】

上記第２１４実施形態では、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様と、第３図柄表示装置Ｈ８１に表示される図柄や模様とを合わせて視認させる場合について説明したが、導光板Ｆ４００に表示させる図柄や模様を背面ケースＤ３００に配設される役物と合わせて視認させるものであっても良い。この場合、背面ケースＤ３００に配設される役物を上記第２１４実施形態における第３図柄表示装置Ｈ８１のように前後方向に変位可能に構成することが好ましい。

【２５７８３】

また、上記第２１４実施形態では、導光板Ｆ４００に図柄や模様を表示させる前に、第３図柄表示装置Ｈ８１を導光板Ｆ４００側（正面側（矢印Ｆ方向側））に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００に表示される模様や図柄と第３図柄表示装置Ｈ８１の表示とを合わせて視認させている際、即ち、導光板Ｆ４００に模様や図柄を表示している間に、第３図柄表示装置Ｈ８１を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に繰り返し変位させるものであっても良い。また、第３図柄表示装置Ｈ８１の左右方向の一方側または他方側を正面側に変位させるものであっても良い。

【２５７８４】

上記第２１５実施形態、及び第２１６実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａに光を照射する発光手段Ｆ２２１のみ配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａに光を照射する発光手段Ｆ２２１と、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂに光を照射する発光手段Ｆ２２１とをそれぞれ備えるものであっても良い。この場合には、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａに表示される模様や図柄の色と、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂに表示される模様や図柄の色とを異なるものにしたり、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとに表示される模様や図柄をそれぞれ異なるタイミングで表示したりできる。その結果、発光手段Ｆ２２１の制御が複雑になるものの、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの表示による演出効果を向上できる。

【２５７８５】

上記第２１５実施形態、及び、第２１６実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの２枚の導光板を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、３枚の導光板を前後方向に重ねて配設するものであっても良い。なお、この場合、３枚の導光板の前後方向の間隔は、所定の隙間を空けて配設されるものであっても、当接した状態で配設されるものであっても、一方側の２枚が隙間を空けて配設され他方側の２枚が当接した状態で配設されるものであっても良い。

【２５７８６】

また、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの間に、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとは光の透過率の異なる別の透明材料（例えば、ガラスや液体等）を挟んだ状態で第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとを配設しても良い。

【２５７８７】

上記第２１５実施形態、及び、第２１６実施形態では、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとの２枚の導光板の間に隙間が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとが当接した状態で配設され、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ（又は、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ）を透過する光が第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ（又は、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ）に入射され可能とされるものであっても良い。しかしながら、この場合には、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂとを透過する光が互いの導光板に入射可能となるので、光が分散し、所定の位置での発光量を得られない可能性があるものの、第１導光板Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａと、第２導光板Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂの全体を均一に発光できる。

【２５７８８】

上記第２１６実施形態では、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）に導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設するものであってもよく、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側と背面側とに、導光板側照射用基板Ｆ２２０（発光手段Ｆ２２１）を配設するものであっても良い。

【２５７８９】

また、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの側端面からも光を入射差させるための発光手段Ｆ２２１を別途備えるものであっても良い。この場合には、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂの正面側と側端面との２面から光を入射させることができるので、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂに表示され

る模様や図柄を遊技者に視認させやすくできる。
【２５７９０】
上記第２１７実施形態では、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライド変位させる場合について説明したが、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放する際の遠心力で第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂがスライド変位しないように、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面において第２導光板Ｆ１０４００Ｂと隣り合う位置から上方側（矢印Ｕ方向側）に突出する突出部を形成しても良い。この場合、第２導光板Ｆ１０４００Ｂが左右方向の遠心力で変位する際に第２導光板Ｆ１０４００Ｂを突出部に当接させることで、第２導光板Ｆ１０４００Ｂの所定以上の変位を規制できる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設位置が位置ずれすることを抑制でき、適切な位置で第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの模様や図柄の表示を遊技者に視認させることができる。
【２５７９１】
この場合において、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外す場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向にスライド変位して第２導光板Ｆ１０４００Ｂを突出部に当接させた後、上方側に第２導光板Ｆ１０４００Ｂを持ち上げる（突出部を乗り越えさせる）ことで、第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外すことができる。
【２５７９２】
なお、突出部の乗り越え高さは、左右方向へのスライド変位前の第２導光板Ｆ１０４００Ｂと突出部との左右方向における隙間よりも大きく設定されることが好ましい。これによれば、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの左右方向の配置の位置ずれを少なくできると共に、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂが不用意に脱落することを突出部により抑制しやすくできるからである。
【２５７９３】
上記第２１７実施形態では、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位させるものであっても良い。
【２５７９４】
この場合、上方側に向けて第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライド変位させることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外し可能な構成とすることで、第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面を第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの載置面とすることができるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの着脱作業を簡易にできる。
【２５７９５】
上記第２１７実施形態では、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを正面枠Ｐ１４の右側（矢印Ｒ方向側）、即ち、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して開放した側（正面枠Ｐ１４の回転軸と反対側）にスライド変位させる場合について説明したが、ベース手段Ｆ１０１１０の第１立設部Ｆ１０１１３の下方側の内面に沿って、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを正面枠Ｐ１４の左側（矢印Ｌ方向側、正面枠Ｐ１４の回転軸側）にスライド変位させることで、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを取り外し可能に構成されるものであっても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂをスライド変位させるための領域を確保するために、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対して大きく開放することが必須となる。そのため、正面枠Ｐ１４を外枠Ｈ１１及び内枠Ｈ１２に対し

て大きく開放する分、作業性が悪くなるものの、不正に導光板Ｆ１１４００が取り外されることを抑制できる。

【２５７９６】

また、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に転動させて、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを着脱可能に構成しても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを着脱する際に、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの姿勢を変更できるので、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設途中で、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂを正しく配設したと作業者勘違いしてしまうことを抑制できる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂの配設作業の間違いを防止できる。

【２５７９７】

上記第２１７実施形態および、第２１８実施形態では、内枠Ｈ１２の本体側下皿通路部Ｈ１６２（図３６４４参照）から正面枠Ｐ１４の払出球受口部Ｈ１４３（図３６４４参照）の間の通路を導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の通路を導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に形成するものであっても良い。例えば、正面枠Ｐ１４の発射位置送球ユニットＨ１７０（図３６４２参照）から内枠Ｈ１２の球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４２参照）の間の通路を導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に形成しても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外された状態とされた際に、変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０により球発射ユニットＨ１１２ａへの球の送球を規制できる。そのため、上皿Ｈ１７に遊技球が一定数貯留されていたとしても、遊技が開始されることを抑制した状態（遊技球が所定の遊技領域まで打ち出されない状態）を導光板Ｆ１１４００が取り外されたタイミングで形成できる。

【２５７９８】

上記第２１７実施形態、及び、第２１８実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されると、球発射ユニットＨ１１２ａへの遊技球の送球を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されると、球発射ユニットＨ１１２ａから遊技盤Ａ１３の遊技領域への遊技球の送球通路を塞ぐ位置に変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０を変位させるものであっても良い。これによれば、球発射ユニットＨ１１２ａから打ち出される遊技球の送球を規制することができるので、遊技が正常に行われていないことを遊技者または作業者に早いタイミングで認識させやすくできる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを抑制しやすくできる。

【２５７９９】

また、この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを抑制するために（遊技球の送球を規制するために）、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００に球通路を形成する必要がないので、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００の構造を簡素にできる。その結果、部品コストを低減できる。

【２５８００】

上記第２１７実施形態、及び、第２１８実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されると、球発射ユニットＨ１１２ａへの遊技球の送球を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技領域を遊技球が正常に流下できなくなり、遊技者および作業者に第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを認識させられるものであれば、何でも良い。

【２５８０１】

例えば、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の正面側に配設されるガラスユニットＨ１６との前後方向における対向間を少なくとも遊技球の直径よりも大きくして、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外された状態で遊技領域を遊技球が流下しようとした場合に、遊技領域とガラスユニットＨ１６との対向間の空間（遊技領域の正面側）に遊技球を落下させるものであっても良い。この場合、遊技球が遊技領域の正面側に落下するので、遊技が正常に行われていないことを遊技者または作業者に早いタイミングで認識させやすくできる。その結果、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを抑制しやすくできる。

【２５８０２】

なお、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の正面側に配設されるガラスユニットＨ１６との前後方向における対向間の距離は、必ずしも遊技球の直径よりも大きくする必要があるものではなく、遊技球が遊技領域を正常に流下しなくなる距離であれば、遊技球の直径よりも小さくても良い。この場合、遊技領域の正面側を遊技球が落下するスペースがなくなるため、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００の取り付け忘れを遊技者または作業者に早いタイミングで認識させ難くなるものの、前後方向の幅を小さくできるので、パチンコ機Ａ１０が大型化する（正面側に張り出す）ことを抑制できる。

【２５８０３】

上記第２１７実施形態、及び、第２１８実施形態では、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されることに連動して変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０を変位させることで、遊技球の正常な打ち出し及び流下を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限れるものではなく、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００が取り外されたことを検出するセンサ装置を備え、そのセンサ装置の検出により、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動を停止しても良い。この場合には、第１導光板Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ１０４００Ｂ、導光板Ｆ１１４００に連動する変位部材Ｆ１０１３０，Ｆ１１１３０を不要とできるので、機械的な接続をなくすことができ、構造を簡易にできる。

【２５８０４】

上記第２１７実施形態、及び、第２１８実施形態では、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００を正面枠Ｐ１４に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、外枠Ｈ１１、内枠Ｈ１２、又は、遊技盤Ａ１３の正面側に配設するものであっても良い。なお、この場合には、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ１１４００との間の球詰まりを解消しやすくするために、導光板ユニットＦ１０１００，Ｆ１１１００を外枠Ｈ１１、内枠Ｈ１２、又は、遊技盤Ａ１３に対して、相対変位可能に配設することが好ましい。

【２５８０５】

上記第２１３実施形態、第２１６実施形態～第２１８実施形態、及び、第２２０実施形態では、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂのみを交換可能に構成される場合について説明したが、上記第２１３実施形態、第２１６実施形態～第２１８実施形態、及び、第２２０実施形態では、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの取り付け時にそれら導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの前後を間違えた場合に取り付けられない構造として、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの配設間違いを抑制しても良い。

【２５８０６】

なお、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂを間違えて取り付けられない構造としては、

例えば、正面視における導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの形状を左右で非対称な形状とすることが好ましい。

【２５８０７】

上記第２１３実施形態、第２１６実施形態～第２１８実施形態、及び、第２２０実施形態では、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂのみを交換可能に構成される場合について説明したが、上記第２１３実施形態、第２１６実施形態～第２１８実施形態、及び、第２２０実施形態では、パチンコ機Ａ１０の仕様の変更（スペックやモデルの異なるパチンコ機Ａ１０に変更）に合わせて（交換後の導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの表示に合わせて）、発光手段Ｆ２２１の配設位置を変更可能に構成しても良い。

【２５８０８】

これによれば、交換後の導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの表示に合わせて、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの適した位置から発光手段Ｆ２２１の光を導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂに入射させることができる。その結果、交換後の導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの表示を遊技者に視認させやすくできる。

【２５８０９】

なお、発光手段Ｆ２２１の配設位置を変更可能にする構造としては、案内レールに発光手段Ｆ２２１が配設され、その案内レール上を発光手段Ｆ２２１が変位可能とされる構造であったり、直動変位可能なソレノイドが発光手段Ｆ２２１に接続され、そのソレノイドの駆動により発光手段Ｆ２２１が変位可能とされる構造であったり、発光手段Ｆ２２１が軸支された状態で配設され、その軸を中心に発光手段Ｆ２２１が変位（回動）可能とされる構造が例示される。

【２５８１０】

また、発光手段Ｆ２２１を変位可能とする場合には、発光手段Ｆ２２１を導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂの取り外す際に発光手段Ｆ２２１の変位が必須となる構成にしても良い。これによれば、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂを取り外す際の作業の手間は増えるものの、導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが脱落した場合に、発光手段Ｆ２２１を変位させることができるので、発光手段Ｆ２２１を作業者に認識させやすくして、発光手段Ｆ２２１を導光板Ｆ６４００，Ｆ１１４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂが脱落したことを作業者に認識させやすくできる。

【２５８１１】

上記第２１９実施形態では、偏心する位置に配設される錘を回転させることで振動を発生させる振動モータＦ１２９００により、導光板Ｆ４００に振動を付与する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、導光板Ｆ４００に振動を付与（導光板Ｆ４００を変位させられる）ものであれば何でも良い。例えば、導光板Ｆ４００に当接するソレノイドを配設して、ソレノイドを駆動させることで、導光板Ｆ４００に振動を付与するものであっても良く。また、導光板Ｆ４００が共振可能な高さの音をスピーカーから発生させることで、導光板Ｆ４００を振動させるものであっても良い。

【２５８１２】

上記第２１９実施形態では、スイッチＦ１２９４０が前後方向に押し込み操作可能に構

成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、スイッチＦ１２９４０を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ）に押し込み操作可能な状態で配設するものであっても良い。

【２５８１３】

この場合には、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖した際に、正面枠Ｐ１４配線等を挟み込みにより間違ってスイッチＦ１２９４０が押されることが抑制できる。即ち、正面枠Ｐ１４は内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して前後方向に開閉するため、前後方向に変位可能なスイッチＦ１２９４０であると、正面枠Ｐ１４を内枠Ｈ１２及び外枠Ｈ１１に対して閉鎖した際に、正面枠Ｐ１４に接続される配線等を挟み込んだ際に、その配線によりスイッチＦ１２９４０が押し込まれる（ＯＮされる）恐れがあるところ、上下方向にスイッチを押し込み操作可能に配設することで、配線によりスイッチＦ１２９４０が間違って押し込まれることを抑制できる。

【２５８１４】

上記第２１９実施形態では、スイッチＦ１２９４０を作業者が操作（ＯＮ）することで、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０が回転される（導光板Ｆ４００に振動を付与する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、所定のタイミングで振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０を回転させる（即ち、導光板Ｆ４００を振動させる）ものであっても良い。

【２５８１５】

例えば、所定期間において遊技領域へ発射した遊技球の検出数に対して、遊技領域から回収した遊技球の検出数が少ない場合に、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まっていると判断して、所定のタイミングで振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０を回転させるものであっても良い。この場合には、作業者がスイッチＦ１２９４０を押し込む操作を不要とできるので、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まった際に作業者を呼び出す必要が無くなり、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２５８１６】

また、例えば、遊技中は所定の振動を導光板Ｆ４００に付与するように制御して、常に遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まることを抑制しても良い。この場合には、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まることを抑制できるので、球詰まりにより遊技が一時的に停止することを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。なお、この場合には、スイッチＦ１２９４０を作業者が操作（ＯＮ）することで、振動モータＦ１２９００の駆動を停止するできるようにすることで、パチンコ機Ａ１０の点検時や部品の交換時などに、導光板Ｆ４００が振動することを抑制できる。

【２５８１７】

さらに、特定のタイミング、例えば、一定時間の遊技が継続された場合や、所定の球数が発射された場合や、特定の遊技状態に切り替わる場合に、振動モータＦ１２９００を所定時間駆動させるものであっても良い。この場合には、特定のタイミングで、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間の遊技球の詰まりを解消できるので、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間に遊技球が詰まることにより、従業員（作業者）が遊技者に呼び出される回数を減らすことができる。

【２５８１８】

また、上記第２１９実施形態では、スイッチＦ１２９４０を作業者が操作（ＯＮ）することで、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０が回転される（導光板Ｆ４００に振動を付与する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技者が操作可能な位置にあるスイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図３７７３参照））を操作することで、振動モータＦ１２９００の回転軸Ｆ１２９２０が回転されるように構成しても良い。

【２５８１９】

この場合には、遊技盤Ａ１３のベース板Ａ６０と導光板Ｆ４００との間の球詰まりが発生した際に、遊技者が作業者を呼ぶことなく球詰まりを解消することができるので、遊技が一時的に停止したり、作業者を呼び出す必要をなくすことができる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２５８２０】

また、この場合には、振動モータＦ１２９００の振動が正面枠Ｐ１４を介して、遊技者の手に伝達されるように構成されることが好ましい。これによれば、振動モータＦ１２９００が駆動してることをスイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図３７７３参照））を操作する遊技者にも認識させることができる。即ち、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチがＯＮされたことを認識させるための駆動源として利用できる。その結果、部品コストを削減できる。

【２５８２１】

なお、スイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図３７７３参照））を振動させる駆動源を別途備え、その駆動源を振動モータＦ１２９００の駆動に合わせて駆動させるように構成しても良い。この場合には、制御が増えて複雑になるものの、スイッチ（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０（図３７７３参照））を確実に振動させることができ、振動モータＦ１２９００が振動していることを遊技者に認識させやすくできる。

【２５８２２】

上記第２１９実施形態では、振動モータＦ１２９００の振動をスイッチＦ１２９４０を介して作業者の手にも伝達する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、導光板Ｆ４００と他側ベース手段Ｆ２３００及び他側カバー手段Ｆ２６００との間にゴム等の弾性部材を挟んで、スイッチＦ１２９４０に振動が伝達されないようにしても良い。この場合、スイッチＦ１２９４０を介して作業者の手に振動を伝達することができなくなるものの、スイッチＦ１２９４０が振動することを抑制できるので、スイッチＦ１２９４０がその振動で破損することを抑制できる。

【２５８２３】

また、例えば、スイッチＦ１２９４０だけでなく、正面枠Ｐ１４、遊技盤Ａ１３、動作ユニットＤ２００、外枠Ｈ１１、及び、内枠Ｈ１２等に振動モータＦ１２９００の振動が伝達されるように構成しても良い。この場合には、振動モータＦ１２９００の振動により遊技者の視認可能な範囲を振動させることで、その振動による演出をすることができる。

【２５８２４】

上記第２１３実施形態、第２１６実施形態、及び、第２２０実施形態では、複数の発光手段Ｆ２２１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の異常を作業者に報知する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機Ａ１０の遊技状態を、複数の発光手段Ｆ２２１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより遊技者に報知する手段として使用しても良い。

【２５８２５】

例えば、大当たりになった場合にその大当たりの内容（ラウンド数）を表示したり、又、大当たりになった場合にその大当たり特有の発光色の組み合わせで大当たりを遊技者に報知する表示をしたりしても良い。また、例えば、現在の遊技状態が確変状態か通常状態かを表示したり、第１入賞口Ｈ６４、第２入賞口Ｈ６４０に入賞した球数等を表示したりしても良い。このように、上記第２１３実施形態、第２１６実施形態、及び、第２２０実施形態では、１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇ）の発光・消灯の組み合わせや、発光色の組み合わせにより、パチンコ機Ａ１０の情報を細かく報知することができるので、パチンコ機Ａ１０の情報を作業者に正しく認識させることができる。

【２５８２６】

また、１の発光手段Ｆ２２１（発光手段Ｆ２２１ｃ～Ｆ２２１ｇのいずれか）の点滅態様（点滅速度）を変更して、その１の発光手段Ｆ２２１の点滅態様（点滅速度）の違いによりパチンコ機Ａ１０の情報を細かく報知するものであっても良い。なお、この場合、１

の発光手段Ｆ２２１に限らず、複数の発光手段Ｆ２２１の点滅態様（点滅速度）の組み合わせによりパチンコ機Ａ１０の情報を報知しても良く、また、点滅だけでなく点灯する発光手段手段Ｆ２２１があっても良い。なお、発光手段の点滅速度を変更するとは、点灯及び消灯を繰り返す点滅動作において、点灯した際の点灯時間、及び、消灯した際の消灯時間の長さを変更することである。

【２５８２７】

上記第２１３実施形態、第２１６実施形態、及び、第２２０実施形態では、光照射ユニットＦ６１００Ａ，Ｆ９１００Ａと、導光板Ｆ６４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとが、それぞれ正面枠Ｐ１４と内枠Ｈ１２の一方ずつに配設される場合について説明したが、光照射ユニットＦ６１００Ａ，Ｆ９１００Ａと、導光板Ｆ６４００、第１導光板Ｆ９４００Ａ及び第２導光板Ｆ９４００Ｂとの両方が、正面枠Ｐ１４又は内枠Ｈ１２に配設されるものであっても良い。

【２５８２８】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２５８２９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２５８３０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２５８３１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２５８３２】

＜導光板ユニットＦ２１００を一例とするとする発明の概念について＞
光を発光可能に構成される発光手段と、その発光手段が発光した光が入射可能な位置に配設され、入射され内部を透過された光が所定の方向へ向けて出射されるように光透過性材料から構成される板状の光透過手段と、正面側に遊技領域が構成される遊技盤と、その遊技盤が配設される被配設手段と、その被配設手段に開閉可能に配設される正面側手段と、を備え、前記発光手段は、前記被配設手段または前記正面側手段に配設され、前記光透過手段は、前記被配設手段または前記正面側手段に配設され、少なくとも前記光透過手段が、前記遊技盤により構成される前記遊技領域よりも正面側に位置されることを特徴とする遊技機ＡＰ１。
【２５８３３】
光を発光可能に構成される発光手段と、その発光手段が発光した光が入射可能な位置に配設され、入射され内部を透過された光が所定の方向へ向けて出射されるように光透過性材料から構成される板状の光透過手段と、正面側に遊技領域が構成される遊技盤と、その遊技盤が配設される被配設手段と、その被配設手段に開閉可能に配設される正面側手段と、を備えた遊技機が知られている。
【２５８３４】
ここで、昨今、製品コストを低減する観点から、モデルチェンジやスペック変更を行う場合、既存の遊技機に対し、必要な構成要素のみを新規に設計し、残りの構成要素を流用することが要請される。この場合、新規に設計した構成要素を取り換えることになるが、発光手段および光透過手段とからなる構成要素を取り換える場合、従来の遊技機では、かかる構成要素（発光手段および光透過手段）が遊技盤よりも背面側に配設さているため、遊技盤を内枠から取り外さなければ、かかる構成要素を取り外すことができない。そのため、交換に要する工数が嵩むという問題点があった。
【２５８３５】
遊技機ＡＰ１によれば、少なくとも光透過手段が、遊技盤により構成される前記遊技領域よりも正面側に位置されるので、正面側手段を開放すれば、遊技盤を被配設手段に取り付けたままであっても、少なくとも光透過手段を被配設手段または正面側手段から取り外すことができる。よって、遊技盤を被配設手段から取り外すことを不要とできる分、光透過手段の取り外し易くできる。その結果、モデルチェンジやスペック変更に伴う光透過手段の交換に要する工数を低減できる。
【２５８３６】
遊技機ＡＰ１において、複数の前記光透過手段を備え、それら複数の前記光透過手段が遊技機前後方向に並設されていることを特徴とする遊技機ＡＰ２。
【２５８３７】
遊技機ＡＰ２によれば、遊技機ＡＰ１の奏する効果に加え、複数の光透過手段を備えるので、光透過手段による演出（光透過手段から出射される光による表示）の態様を複数形成できる。また、それら複数の光透過手段が遊技機前後方向に並設されているので、光透過手段を視た遊技者に対し、複数の演出（光透過手段から出射される光による表示）を遊技機前後方向に重ねた状態で視認させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。
【２５８３８】
また、光透過手段が遊技機前後方向に並設されているので、遊技領域を流下する遊技球を、遊技盤に最も近い側に配置される光透過手段（以下「背面側の光透過手段」）に衝突させ、他の光透過手段に傷が付くことを抑制できる。よって、例えば、主な演出（光透過手段から出射される光による表示）は、他の光透過手段により行い、背面側の光透過手段では、演出（光透過手段から出射される光による表示）を行わない、又は、補助的な演出のみを行うようにすることができ、これにより、演出効果を高めることができる。
【２５８３９】
遊技機ＡＰ１又はＡ２において、前記被配設部材または前記正面側手段に配設され、振動可能に構成される振動手段を備え、前記振動手段の振動が前記光透過手段に伝達可能に

構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ３。
【２５８４０】
遊技機ＡＰ３によれば、遊技機ＡＰ１又はＡ２の奏する効果に加え、被配設部材または正面側手段に配設され、振動可能に構成される振動手段を備え、振動手段の振動が光透過手段に伝達可能に構成されるので、遊技盤と光透過手段との間で遊技球の詰まりが発生した場合に、光透過手段を振動させ遊技球の詰まりを解消することができる。
【２５８４１】
遊技機ＡＰ３において、前記遊技盤よりも背面側に配設される液晶表示装置と、その液晶表示装置を前記遊技盤に近接する方向および離隔する方向へ変位させる変位手段と、前記遊技盤の背面側を変位可能に構成される可動役物と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＰ４。
【２５８４２】
ここで、光透過手段を遊技盤よりも正面側に配設する構成では、光透過手段の取り外しを容易とできる。しかしながら、光透過手段と液晶表示装置との間隔が大きくなるため、光透過手段を通して液晶表示装置の表示を遊技者が視認する場合に、両者の表示のずれを遊技者が感じ易くなる。液晶表示装置を遊技盤の背面側に近づければ、光透過手段と液晶表示装置との間での表示のずれは抑制できるが、遊技盤と液晶表示との間隔が小さくなる分、可動役物が変位するための空間を確保できなくなる。
【２５８４３】
これに対し、遊技機ＡＰ４によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、遊技盤よりも背面側に配設される液晶表示装置と、その液晶表示装置を遊技盤に近接する方向および離隔する方向へ変位させる変位手段と、を備えるので、変位手段により液晶表示装置を遊技盤に近接させることで、光透過手段の表示（光透過手段から出射される光による表示）と液晶表示装置の表示とのずれを遊技者が感じることを抑制できる。一方、変位手段により液晶表示装置を遊技盤から離隔させることで、光透過手段と液晶表示装置との間の間隔を大きくして、可動役物が変位するための空間を確保することができる。
【２５８４４】
遊技機ＡＰ３において、光透過材料から構成される装飾手段を備え、前記装飾手段が前記光透過手段の外縁側に一体に連結され、前記光透過手段に前記装飾手段が連結されて構成される連結体が遊技機の最も正面側に配設されることを特徴とする遊技機ＡＰ５。
【２５８４５】
遊技機ＡＰ５によれば、光透過材料から構成される装飾手段を備え、装飾手段が前記光透過手段の外縁側に一体に連結されるので、光透過手段と装飾手段とを１の金型により同時に成型することができる。よって、これら光透過手段と装飾手段とを別々に成型する場合と比較して、製造コストを低減できる。
【２５８４６】
また、光透過手段に装飾手段が連結されて構成される連結体が遊技機の最も正面側に配設されるので、他の構造体や部品を取り付けたまま、連結体を取り外すことができる。よって、他の構造体や部品を取り外すことを不要とできる分、光透過手段（連結体）の取り外しに要する工数を低減できる。また、連結体を取り外すことで、光透過手段と装飾手段との両者を同時に取り外すことができる。その結果、モデルチェンジやスペック変更に伴う光透過手段および装飾手段の交換に要する工数を低減できる。
【２５８４７】
更に、装飾手段が光透過手段に一体に連結されていることで、発光手段から発光され光透過手段に入射された光を装飾手段の内部へ透過させ、装飾手段からも光を出射させることができる。よって、発光手段を兼用できるので、その分、部品コストを低減できる。
【２５８４８】
遊技機ＡＰ５において、前記装飾手段は、前記光透過手段よりも正面側に突出されると共に、背面が凹んだ断面形状に構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ６。
【２５８４９】

遊技機ＡＰ６によれば、遊技機ＡＰ５の奏する効果に加え、装飾手段は、光透過手段よりも正面側に突出されるので、装飾手段を遊技者に近づけて、装飾の効果を高めることができる。また、装飾手段は、背面が凹んだ断面形状に構成されるので、その凹んだ部分に形成される空間を、発光手段を収容するための空間として利用することができる。よって、スペース効率を高め、全体を小型化できる。また、発光手段を配設する位置の自由度を高め、光透過手段および装飾手段に光を入射させるのに適した位置に発光手段を配設し易くできる。

【２５８５０】

遊技機ＡＰ３において、前記光透過手段は、遊技機幅方向の一方側に配設される第１光透過手段と、遊技機幅方向の他方側に配設される第２光透過手段とを備え、それら第１光透過手段および第２光透過手段が遊技機幅方向に並設されることを特徴とする遊技機ＡＰ７。

【２５８５１】

遊技機ＡＰ７によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、光透過手段は、遊技機幅方向の一方側に配設される第１光透過手段と、遊技機幅方向の他方側に配設される第２光透過手段とを備えるので、遊技領域を流下する遊技球との衝突により光透過手段に傷が付いた際に、光透過手段の全体を新品に交換することを不要とできる。即ち、第１光透過手段または第２光透過手段の内のどちらかのみを新品に交換することができる。よって、維持コストを低減できる。

【２５８５２】

特に、第１光透過手段および第２光透過手段が遊技機幅方向に並設されるので、両者の傷の発生具合が同程度となることを抑制できる。即ち、遊技領域には、その略中央にセンターフレームが配設され、遊技球の流下経路は、センターフレームの左側を流下する左打ち経路と、センターフレームの右側を流下する右打ち経路とに大別される。そのため、例えば、左打ち（右打ち）の頻度が高い機種では、遊技機幅方向の左側（右側）で傷が発生し易くなり、また、例えば、通路の凹凸や釘の配置によって、左打ち経路（右打ち経路）において遊技球が暴れやすい場合には、遊技機幅方向の左側（右側）で傷が発生し易くなる。よって、第１光透過手段および第２光透過手段を遊技機幅方向に並設する構成が有効となる。

【２５８５３】

なお、第１光透過手段または第２光透過手段の内のどちらかに傷が発生した場合、その傷が発生したものを新品に交換せず、他方（傷の発生が少ない方）と入れ替えても良い。これによっても、維持コストを低減できる。

【２５８５４】

遊技機ＡＰ３において、前記発光手段が前記被配設手段または前記正面側手段に配設された状態において、前記光透過手段が前記被配設手段または前記正面側手段から取り外し可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ８。

【２５８５５】

遊技機ＡＰ８によれば、遊技機ＡＰ３の奏する効果に加え、発光手段が被配設手段または正面側手段に配設された状態において、光透過手段が被配設手段または正面側手段から取り外し可能に構成されるので、モデルチェンジやスペック変更に効率よく対応できる。即ち、発光手段および光透過手段による演出は、光透過手段に入射され内部を透過された光が所定の方向へ向けて出射され際の出射態様（即ち、遊技者に視認される表示）を変更できれば良く、発光手段を変更する必要がない。よって、発光手段が被配設手段または正面側手段に配設された状態において、光透過手段が被配設手段または正面側手段から取り外し可能に構成される構成が有効となる。

【２５８５６】

遊技機ＡＰ２において、複数の前記光透過手段の内の一の前記光透過手段を通過した光が他の前記光透過手段に入射されるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＰ９。

【２５８５７】

遊技機ＡＰ９によれば、遊技機ＡＰ２の奏する効果に加え、複数の光透過手段の内の一の光透過手段を通過した光が他の光透過手段に入射されるように構成されるので、複数の光透過手段と同数の発光手段を設ける必要がなく、複数の光透過手段に対して発光手段を兼用することができる。よって、その分、部品コストを低減できる。

【２５８５８】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２５８５９】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２５８６０】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２５８６１】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３８０１から図３８３２を参照し、第２２１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｊ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２５８６２】

図３８０１は、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図３８０２は、パチンコ機Ｊ１０の背面図であり、図３８０３は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図３８０４は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放した状態で裏パックユニットＪ９４を内枠Ｊ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図３８０５は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｊ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図３８０６は、正面枠Ｊ１４を取り外した状

態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図３８０７は、遊技盤Ｊ１３及び内枠Ｊ１２の分解正面斜視図であり、図３８０８は、正面枠Ｊ１４の分解正面斜視図であり、図３８０９は、正面枠Ｊ１４の分解背面斜視図である。なお、図３８０６では、発射位置送球ユニットＪ１７０から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｊ１７２が２点鎖線で図示される。

【２５８６３】

また、以下の説明では、図３８０１に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３８０１に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３８０１参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｊ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２５８６４】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｊ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｊ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【２５８６５】

図３８０１から図３８０９に示すように、パチンコ機Ｊ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｊ１１と、その外枠Ｊ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｊ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｊ１２と、パチンコ機Ｊ１０（遊技機）の正面を構成する部位（上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃ、及び、下装飾ユニットＪ１５）を有する部位であり、内枠Ｊ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｊ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｊ１４とを主に備えている。なお、正面枠Ｊ１４は、内枠Ｊ１２に対して閉鎖された状態で、内枠Ｊ１２が外枠Ｊ１１に対して開閉されることで、内枠Ｊ１２と共に外枠Ｊ１１に対して開閉されるように構成される。即ち、外枠Ｊ１１は、パチンコ機Ｊ１０（遊技機）の正面を構成する部位（上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃ、及び、下装飾ユニットＪ１５）を有する部位（正面枠Ｊ１４）が開閉可能に取り付けられる部位として構成される。

【２５８６６】

外枠Ｊ１１には、内枠Ｊ１２を支持するために正面視（図３８０１参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＪ１８が取り付けられ、そのヒンジＪ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｊ１２が正面枠Ｊ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【２５８６７】

パチンコ機Ｊ１０は、外枠Ｊ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｊ１０において外枠Ｊ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｊ１１又は外枠Ｊ１１と同一の内形を有し、外枠Ｊ１１の内枠Ｊ１２支持構造（ヒンジＪ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【２５８６８】

外枠Ｊ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｊ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｊ１１ｂと、それら上方板Ｊ１１ａ及び下方板Ｊ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する左方板Ｊ１１ｃ及び右方板Ｊ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【２５８６９】

なお、外枠Ｊ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｊ１１ａ，下方板Ｊ１１ｂ，左方板Ｊ１１ｃ，右方板Ｊ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【２５８７０】
　また、本実施形態では、外枠Ｊ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｊ１１の正面視右側にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＪ１８を外枠Ｊ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【２５８７１】
　内枠Ｊ１２は、外枠Ｊ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＪ１２ａと、その枠形成ユニットＪ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＪ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＪ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３８０４参照）。
【２５８７２】
　また、内枠Ｊ１２には、枠形成ユニットＪ１２ａと裏パックユニットＪ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｊ６３，Ｊ６４等を有し、遊技球が流下可能とされる領域を構成する部位となる遊技盤Ｊ１３（図３８０６及び図３８０７参照）が配設される。この遊技盤Ｊ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【２５８７３】
　なお、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｊ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｊ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｊ１３は、左端支持部Ｊ１２ａ１にベース板Ｊ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｊ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｊ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｊ１２ａ２がベース板Ｊ６０の正面と係合する（ベース板Ｊ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｊ１２の内側に固定される。
【２５８７４】
　また、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａは、遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＪ１１２ａ（図３８０６参照）と、正面枠Ｊ１４（上下皿ユニットＪ１５）に遊技球を送球する皿通路形成部材Ｊ１６０と（図３８０６参照）を主に備えて形成される。
【２５８７５】
　さらに、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、正面枠Ｊ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＪ１９が取り付けられ、そのヒンジＪ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｊ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図３８０５参照）。なお、内枠Ｊ１２の施錠と正面枠Ｊ１４の施錠とは、枠形成ユニットＪ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１に専用の鍵を差し込んで所定（鍵を回動させる）の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。また、内枠Ｊ１２の背面側には、その内枠Ｊ１２を外枠Ｊ１１に係合させるための係合部（図示しない）が配設され、内枠Ｊ１２を外枠Ｊ１１に施錠可能とされる。内枠Ｊ１２の係合部は、シリンダ錠Ｊ２０に差し込まれた鍵により操作可能に設けられる部位として構成されており、シリンダ錠Ｊ２０に差し込まれた鍵が回動されることで、外枠Ｊ１１に対する係合を解除することが可能に構成される。内枠Ｊ１２と正面枠Ｊ１４とを施錠するための係合部（図示しない）及び内枠Ｊ１２と外枠Ｊ１１とを施錠するための係合部（図示しない）は、内枠Ｊ１２及び正面枠Ｊ１４が外枠Ｊ１１の閉鎖位置に配設された状態（図３８０１に示す状態）において、外枠Ｊ１１の内部空間に配設される。即ち、外枠Ｊ１１が、内枠Ｊ１２と正面枠Ｊ１４とを施錠するための係合部および内枠Ｊ１

２と外枠Ｊ１１とを施錠するための係合部の少なくとも一部を覆う部位として構成され、それら係合部に不正がされにくく構成される。

【２５８７６】

なお、ヒンジＪ１９による内枠Ｊ１２と正面枠Ｊ１４との開錠は、シリンダ錠Ｊ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｊ１２又は正面枠Ｊ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【２５８７７】

球発射ユニットＪ１１２ａは、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される遊技球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｊ１３（内レールＪ６１及び外レールＪ６２）への遊技球の送球方向に延設される発射レールＪ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転して当接可能に形成される回転体Ｊ１１２ａ２と、その回転体Ｊ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２５８７８】

即ち、球発射ユニットＪ１１２ａは、遊技球を送球可能に構成される部位であり、変位可能に構成される回転体Ｊ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｊ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。なお、正面枠Ｊ１４及び内枠Ｊ１２は、遊技球を送球可能に構成される部位として構成される球発射ユニットＪ１１２ａを収容可能な部位として構成され、正面枠Ｊ１４を内枠Ｊ１２に対して閉鎖することで、正面枠Ｊ１４及び内枠Ｊ１２の内側に球発射ユニットＪ１１２ａを収容可能とされる。

【２５８７９】

球発射ユニットＪ１１２ａから遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への遊技球の発射（送球）は、発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球が送球された後、回転体Ｊ１１２ａ２を回転させて発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転体Ｊ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【２５８８０】

なお、本実施形態では、動作力を発生可能に構成され、回転する回転体Ｊ１１２ａ２により球発射ユニットＪ１１２ａから遊技球が発射（送球）されるが、遊技球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｊ１１２ａ２）に限られるものではなく、遊技球に所定の作用をさせる部位であれは何でも良い。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて遊技球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。

【２５８８１】

また、球発射ユニットＪ１１２ａは、内枠Ｊ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｊ１０の演出装置としてベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｊ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＪ８６やベース板Ｊ６０に開口した開口部からベース板Ｊ６０の背面側に配設される発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球を送球して、その遊技球を回転体Ｊ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するように構成しても良い。

【２５８８２】

皿通路形成部材Ｊ１６０は、図３８０６に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１と本

体側下皿通路部Ｊ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｊ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｊ１３３から払い出された球は内枠Ｊ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｊ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｊ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【２５８８３】

なお、皿通路形成部材Ｊ１６０の下側部分には、図３８０６に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２からの遊技球の流出を規制するシャッタＪ１６３が設けられている。シャッタＪ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を開放した状態（図３８０５に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｊ１６１又は本体側下皿通路部Ｊ１６２に遊技球が貯留されている状態で正面枠Ｊ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【２５８８４】

正面枠Ｊ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｊ１４ｄと、その本体枠Ｊ１４ｄに配設され、その本体枠Ｊ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＪ１４ａと、その上側装飾ユニットＪ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＪ１４ｂ及び右側装飾ユニットＪ１４ｃと、本体枠Ｊ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＪ１５と、本体枠Ｊ１４ｄを介して上下皿ユニットＪ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＪ１４０と、その通路形成ユニットＪ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＪ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｊ１２に回動可能に取り付けられている。これら上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃ、及び、下装飾ユニットＪ１５は、パチンコ機Ｊ１０（遊技機）の正面を構成する部位であり、所定の装飾が施され、その装飾が遊技者に視認可能とされる。

【２５８８５】

また、正面枠Ｊ１４の回動基端側には、図３８０８及び図３８０９に示すように、前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８（前扉取付金具Ｊ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｊ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｊ１２に係合することにより、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４が回動可能に支持される。

【２５８８６】

詳細には、前扉取付金具Ｊ５７は、内枠Ｊ１２の上側のヒンジＪ１９の下方位置において内枠Ｊ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｊ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｊ１２ｅ１（図３８０７参照）を有する軸支板部Ｊ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｊ５８は、内枠Ｊ１２の下側のヒンジＪ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＪ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【２５８８７】

また、正面枠Ｊ１４には、上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｊ１４ｅが形成され、その窓部Ｊ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｊ１４（本体枠Ｊ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＪ１６が配設される（図３８０１参照）。なお、パチンコ機Ｊ１０は、ガラスユニットＪ１６（窓部Ｊ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技盤Ｊ１３の正

面が視認可能となっている。即ち、窓部Ｊ１４ｅは、遊技盤Ｊ１３の正面を視認可能とさせる部位であり、正面枠Ｊ１４は、窓部Ｊ１４ｅを介して遊技盤Ｊ１３を視認可能とさせる部位を有する部位である。即ち、窓部Ｊ１４Ｊは、遊技盤Ｊ１３の遊技領域を流下する遊技球を視認可能な部位とされる。

【２５８８８】

ガラスユニットＪ１６は、図３８０１及び図３８０５に示すように、窓部Ｊ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂと、これら透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＪ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【２５８８９】

なお、ガラスユニットＪ１６は、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｊ１０前方からガラスユニットＪ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。即ち、ガラスユニットＪ１６は、光透過性材料から構成される部位であり、光を透過して遊技盤を視認可能に構成されるものであれば、その色は無色であっても有色であっても良い。

【２５８９０】

また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｊ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図３８１０参照）により２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＪ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＪ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【２５８９１】

第３図柄表示装置Ｊ８１を視認可能な開口部を有する正面枠Ｊ１４（上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃ）において窓部Ｊ１４ｅの周囲には、図３８０１に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｊ２９～Ｊ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｊ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｊ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２５８９２】

また、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２５８９３】

なお、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｊ２９～Ｊ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｊ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、

電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２５８９４】

上側装飾ユニットＪ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｊ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｊ２２６（図３８１０参照））を覆うスピーカーカバーＪ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＪ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【２５８９５】

窓部Ｊ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図３８０１に示すように、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＪ１５が配設される。

【２５８９６】

上皿Ｊ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｊ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｊ１７は、払出装置Ｊ１３３（図３８０２参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＪ１１２ａ（図３８０６参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｊ１７に投入された遊技球を発射位置送球ユニットＪ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＪ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。

【２５８９７】

下皿Ｊ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｊ１７内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｊ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｊ５０に案内される球案内開口Ｊ５３が形成される。

【２５８９８】

下皿Ｊ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｊ５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＪ５２が設けられている。この球抜きレバーＪ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｊ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＪ５２の操作は、通常、下皿Ｊ５０の下方に下皿Ｊ５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【２５８９９】

なお、球抜きレバーＪ５２の操作により、千両箱に遊技球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に遊技球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とに分けて複数箇所に遊技球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｊ５０を廃止して上皿Ｊ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【２５９００】

また、下皿Ｊ５０から遊技球を排出する球抜きレバーＪ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｊ５０に遊技球が払い出されたことや下皿Ｊ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｊ５０の貯留領域に遊技球が溢れることを抑制できる。

【２５９０１】

特に、最近では、パチンコ機Ｊ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｊ５０から排出される遊技球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗では、下皿Ｊ５０から遊技球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｊ５０への遊技球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＪ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。

【２５９０２】

即ち、後述する主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｊ５０の球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｊ５０に払い出される遊技球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｊ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【２５９０３】

上皿Ｊ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＪ１８０が設けられている。操作ユニットＪ１８０は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＪ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【２５９０４】

この操作ユニットＪ１８０には、上面側にボタン部Ｊ１８１が配設される。ボタン部Ｊ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１（図３８０６参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【２５９０５】

なお、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７以外に下皿Ｊ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【２５９０６】

また、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｊ１７の手前側と別の操作ユニットＪ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＪ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【２５９０７】

操作ユニットＪ１８０の右側には、上下皿ユニットＪ１５の上面側に貸球操作部Ｊ４０（図３８０８参照）と機能調整操作部Ｊ１９０と、球排出レバーＪ５４とが配設されている。貸球操作部Ｊ４０には、度数表示部Ｊ４１と、球貸しボタンＪ４２と、返却ボタンＪ４３とが設けられている。パチンコ機Ｊ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｊ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｊ４１は、所定の情報（カード等の残額情報）を認識させることが可能な部位であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【２５９０８】

球貸しボタンＪ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｊ１７に供給される。返却ボタンＪ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｊ１７に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｊ４０が不要とな

るが、この場合には、貸球操作部Ｊ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【２５９０９】

機能調整操作部Ｊ１９０は、決定ボタンＪ１９１と、その決定ボタンＪ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５と備える。

【２５９１０】

機能調整操作部Ｊ１９０は、上側装飾ユニットＪ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設される電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【２５９１１】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｊ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【２５９１２】

なお、機能調整操作部Ｊ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｊ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【２５９１３】

球排出レバーＪ５４は、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＪ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に連通される通路であって遊技球を流入させることが可能に構成される通路を上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０（ファール球通路部Ｊ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に排出することができる。

【２５９１４】

下皿Ｊ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＪ５１が配設される。なお、操作ハンドルＪ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＪ５１の内部には、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＪ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＪ５１ｂと、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＪ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＪ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＪ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＪ５１ａおよび発射停止スイッチＪ５１ｂがオフとなっている。

【２５９１５】

なお、操作ハンドルＪ５１は、操作ユニットＪ１８０や機能調整操作部Ｊ１９０や貸球操作部Ｊ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可

変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｊ１３の正面へ遊技球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｊ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で変位動作可能に構成される遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【２５９１６】

さらに、操作ハンドルＪ５１を、上述した球排出レバーＪ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｊ１３の正面への遊技球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＪ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｊ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｊ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を規制できるので、下皿Ｊ５０に遊技球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【２５９１７】

通路形成ユニットＪ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｊ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｊ１４１と、下皿Ｊ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｊ１４２と、ファール球通路部Ｊ１４５と、を有している。

【２５９１８】

通路形成ユニットＪ１４０の上側隅部（正面枠Ｊ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｊ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｊ１４３が仕切壁Ｊ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図３８０８参照）。

【２５９１９】

なお、前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側上皿通路部Ｊ１６１（図３８０６参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側下皿通路部Ｊ１６２（図３８０６参照）が連通される。これにより、払出装置Ｊ１３３から送球される球は、上皿Ｊ１７又は下皿Ｊ５０に送球されることとなる。

【２５９２０】

ファール球通路部Ｊ１４５（図３８０８参照）は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球をファール球として下皿Ｊ５０に排出する通路を形成する部位である。

【２５９２１】

ファール球通路部Ｊ１４５には、図３８０９に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｊ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｊ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｊ１４５（図３８０８参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｊ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｊ１４５は、下皿Ｊ５０でなく、上皿Ｊ１７に接続され、ファール球が上皿Ｊ１７に排出される構成としても良い。

【２５９２２】

また、遊技球が案内されるファール球通路部Ｊ１４５は、遊技者が球排出レバーＪ５４を操作することにより上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【２５９２３】

発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７に貯留される遊技球を１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｊ１７１と、その正面側開口Ｊ１７１から流入した遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）から排出可能な背面側開口Ｊ１７２と、それら正面側開口Ｊ１７１から背面側開口Ｊ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２５９２４】
発射位置送球ユニットＪ１７０の切替手段は、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＪ１７０の通路上にある遊技球を背面側開口Ｊ１７２から球発射ユニットＪ１１２ａ（発射レールＪ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ遊技球を背面側開口Ｊ１７２から排出することが可能となっている。
【２５９２５】
なお、背面側開口Ｊ１７２は、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図３８０６参照）。従って、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＪ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。
【２５９２６】
また、図３８０６に示すように、背面側開口Ｊ１７２は、発射レールＪ１１２ａ１の遊技球の送球方向における発射レールＪ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１上に送球される球は、遊技球が通過する経路を構成する発射レールＪ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＪ１１２ａ１は一方側（回転体Ｊ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｊ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｊ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。
【２５９２７】
図３８０６に示すように、遊技盤Ｊ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、電動役物Ｊ７０、特定入賞口Ｊ６５、可変入賞役物Ｊ６５ａ、スルーゲートＪ６７、可変表示装置ユニットＪ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内部に第３図柄表示装置Ｊ８１が配設される内枠Ｊ１２の裏面側に取り付けられる。なお、遊技球が入球可能に構成される部位である一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５等の入賞口を有するベース板は、光を透過可能に構成され、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したＬＥＤの光を正面側（矢印Ｆ方向側）に出射可能とされる。また、図３８０６に示す一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５等の入賞口に連なる通路上には、遊技球を検出可能な部位であるセンサ装置（図示しない）が配設され、そのセンサ装置により各入賞口に遊技球が流入したことをパチンコ機Ｊ１０が検出可能とされる。なお、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５に流入した遊技球が各センサ装置に検出されることにより、１個から１５個の球が賞球として遊技者に与えられたり、大当たり抽選が開始されるように構成される。また、図３８０６に示す一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５の正面側における少なくとも一部は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、少なくとも一部の領域で一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５を通過して各センサ装置に向かう遊技球を視認可能な部位として構成され、各センサ装置に遊技球が検出されたことを遊技者に認識させることが可能とされる。また、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５を通過する遊技球を視認可能とするために、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５のそれぞれの背面側に、所定の発光態様とすることが可能な部位として構成される（光を出射可能な）ＬＥＤ基板を配設しても良い。
【２５９２８】

ベース板Ｊ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、可変表示装置ユニットＪ８０は、ルータ加工によってベース板Ｊ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【２５９２９】

なお、ベース板Ｊ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｊ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【２５９３０】

遊技盤Ｊ１３の正面中央部分は、正面枠Ｊ１４の窓部Ｊ１４ｅ（図３８０１参照）の一部を通じて内枠Ｊ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３８０６を参照して、遊技盤Ｊ１３の構成について説明する。

【２５９３１】

遊技盤Ｊ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＪ６２が植立され、その外レールＪ６２の内側位置には外レールＪ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＪ６１が植立される。この内レールＪ６１と外レールＪ６２とにより遊技盤Ｊ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｊ１３とガラスユニットＪ１６（図３８０１参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｊ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位である２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｊ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２５９３２】

外縁部材Ｊ７３は、光非透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ｊ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子により遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）に締結固定される。外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３の遊技領域と非遊技領域とを区画する部材であり、遊技領域の外縁に沿って配設される。なお、外縁部材Ｊ７３は、後述する返しゴムＪ６９が配設される部分（外レールＪ６２の先端部（図３８０６の右上部）、球の最大飛翔部分に対応する位置）が遊技者に視認可能とされる部位とされ、返しゴムＪ６９に衝突する遊技球の流下が視認可能とされる。また、外縁部材Ｊ７３は、螺子により固定される部位が非遊技領域の視認不能とされる領域（窓部Ｊ１４ｅの外側）に設定され、遊技盤Ｊ１３と外縁部材Ｊ７３とを締結固定を行う部位となる螺子が遊技者から視認不能とされる。

【２５９３３】

また、外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３側に向かって突設される部位である突部（図示しない）を備えると共に、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される部位である凹部を備える。外縁部材Ｊ７３を遊技盤Ｊ１３に配設する際には、ベース板Ｊ６０の凹部に外縁部材Ｊ７３の凹部を挿入することで、遊技盤Ｊ１３に対する外縁部材Ｊ７３の位置ずれを抑制できる。これにより、外縁部材Ｊ７３により区画される遊技領域の大きさにばらつきが生じることを抑制できる。

【２５９３４】

２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２は、遊技球が送球される領域を形成するものであり、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された遊技球を第３図柄表示装置Ｊ８１の左方において形成される領域を通過させて遊技盤Ｊ１３（遊技領域）の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案

内するために設けられたものである。即ち、遊技盤Ｊ１３の遊技領域は、遊技球が送球される領域を形成するレール部材Ｊ６１，Ｊ６２の通路に連なる領域として構成される。なお、内レールＪ６１の先端部分（図３８０６の左上部）には戻り球防止部材Ｊ６８が取り付けられる。

【２５９３５】

戻り球防止部材Ｊ６８は、遊技球が送球される領域を形成するレール部材Ｊ６１，Ｊ６２の通路から遊技領域に送球される遊技球に当接可能な部位であり、内レールＪ６１側から外レールＪ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＪ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｊ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＪ６２に近づく方向に付勢される。

【２５９３６】

これにより、遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで変位可能に構成される戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｊ６８を超える位置（遊技盤Ｊ１３の上方側）に遊技球が案内され当該遊技球の当接可能に構成される部位が戻り球防止部材Ｊ６８から離れた際に戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２５９３７】

なお、戻り球防止部材Ｊ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２側に付勢する構成としても良い。

【２５９３８】

また、戻り球防止部材Ｊ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｊ１３の上部への遊技球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２５９３９】

外レールＪ６２の先端部（図３８０６の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＪ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＪ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２５９４０】

遊技領域の正面視左側下部（図３８０６の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、主制御装置Ｊ１１０（図３８１０参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｊ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｊ６６へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｊ６６へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂが作動するように構成されている。

【２５９４１】

また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｊ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され

、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｊ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２５９４２】

尚、本パチンコ機Ｊ１０では、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｊ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２５９４３】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【２５９４４】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｊ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【２５９４５】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｊ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【２５９４６】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｊ７０が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｊ７０が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２５９４７】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｊ７０を開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【２５９４８】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｊ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＪ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＪ８０には、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｊ８１と、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＪ８０には、第３図柄表示装置Ｊ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＪ８６が配設されている。

【２５９４９】
なお、センターフレームＪ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｊ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＪ８６は光を透過可能に構成される。

【２５９５０】
また、センターフレームＪ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｊ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＪ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。

【２５９５１】
また、センターフレームＪ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＪ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｊ６０の所定の領域に送球可能に構成される。なお、本実施形態では、ベース板Ｊ６０よりも背面側を通る通路がセンターフレームＪ８６のワープ通路に連通される。

【２５９５２】
なお、センターフレームＪ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【２５９５３】
また、センターフレームＪ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【２５９５４】
なお、一対の立設部をセンターフレームＪ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｊ６０に別途配

設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

【２５９５５】

第３図柄表示装置Ｊ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｊ１１４（図３８１０参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｊ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｊ８１は、後述する上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０、又は、一対の背面側通路ユニットＪ２６０に配設され、その上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０、又は、一対の背面側通路ユニットＪ２６０の変位に伴って第３図柄表示装置Ｊ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【２５９５６】

また、第２２１実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲（上方、又は、下方）に退避位置における上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が配置され、それら上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が張出位置に変位されると上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の演出を上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、及び、下変位ユニットＪ２３０と共に遊技者に視認させることができる。

【２５９５７】

第３図柄表示装置Ｊ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｊ８１は、主制御装置Ｊ１１０（図３８１０参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１は、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｊ８１を構成するようにしても良い。

【２５９５８】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＪ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｊ１０では、球がスルーゲートＪ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示される。

【２５９５９】

パチンコ機Ｊ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｊ６６に付随された電動役物Ｊ７０が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２５９６０】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２５９６１】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【２５９６２】

スルーゲートＪ６７は、可変表示装置ユニットＪ８０の左右の領域において遊技盤Ｊ１３に組み付けられ、遊技盤Ｊ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＪ６７を遊技球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２５９６３】

球のスルーゲートＪ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｊ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【２５９６４】

また、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＪ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【２５９６５】

可変表示装置ユニットＪ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｊ６４が配設されている。この第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図３８１０参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａで示される。

【２５９６６】

一方、第１入賞口Ｊ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｊ６６が配設されている。この第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図３８１０参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂで示される。

【２５９６７】

また、第１入賞口Ｊ６４および第２入賞口Ｊ６６は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【２５９６８】

第２入賞口Ｊ６６には電動役物Ｊ７０が付随されている。この電動役物Ｊ７０は開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｊ７０が閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態となる。

【２５９６９】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｊ６６の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する一対の羽部材Ｊ６７１（電動役物Ｊ７０）が配設され、電動役物Ｊ７０が開放状態となった場合に第２入賞口Ｊ６６の左右両側から遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入賞可能に構成されるが、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｊ６６の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｊ７０）が配設される。

【２５９７０】

また、電動役物Ｊ７０は、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｊ６６を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｊ７０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。この場合には、電動役物Ｊ７０を変位させた際に必要となる変位スペースを前後方向とし、上下方向に変位スペースを不要とできるので、電動役物Ｊ７０を上下方向に小型化することができる。

【２５９７１】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｊ７０が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２５９７２】

本実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０は、遊技盤Ｊ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｊ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｊ６６を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｊ１０は、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２５９７３】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大

当たりとなる確率が、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｊ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｊ６６を配設する構成（遊技盤Ｊ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【２５９７４】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｊ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｊ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｊ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２５９７５】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＪ６７に遊技球を通過させることで、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放状態となりやすく、第２入賞口Ｊ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｊ６６へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＪ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｊ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２５９７６】

従って、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【２５９７７】

第１入賞口Ｊ６４の下方には、遊技球を誘導可能に構成される部位の特定入賞口Ｊ６５（図３８０６参照）が配設されており、その略中央部分に可変入賞役物Ｊ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｊ１０においては、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には特定入賞口Ｊ６５を閉鎖している可変入賞役物Ｊ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）変位して特定入賞口Ｊ６５を開放する。これにより、可変入賞役物Ｊ６５ａの上流側における遊技球が流下される領域を、遊技領域の上方側に発射した遊技球を流下させて、その遊技球を可変入賞役物Ｊ６５ａまで流下させることで、遊技球を送球することが可能な領域である特定入賞口Ｊ６５に遊技球を流入させることが可能とされる。なお、図３８０６に示す可変入賞役物Ｊ６５ａは、遊技盤Ｊ１３の盤面に沿う方向に直動する動作力を発生可能な部位であるソレノイドと、そのソレノイドの動作方向を前後方向に変換して可変入賞役物Ｊ６５ａに伝達するために回動可能に構成される部位である回転体とを、遊技領域の背面側に備え、ソレノイドの動作力が回転体を介して伝達されることで、遊技領域の正面側に張り出した状態と遊技領域の背面側に退避した状態とに動作可能な部位として構成される。

【２５９７８】

この可変入賞役物Ｊ６５ａは、所定時間が経過すると特定入賞口Ｊ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物Ｊ６５ａを変位し特定入賞口Ｊ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２５９７９】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｊ６５とは

別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｊ６５が所定時間開放され、その特定入賞口Ｊ６５の開放中に、球が特定入賞口Ｊ６５内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｊ６５とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｊ６５は１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｊ６４の下方右側や、第１入賞口Ｊ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の左方でも良い。

【２５９８０】

更に、可変する可変入賞役物Ｊ６５ａにより、大当たり時に特定入賞口Ｊ６５までの遊技球の送球路を構成するものであっても良い。この場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａが遊技球を転動可能に構成される部位の転動面を上面側に備え、変位可能な部位として構成される可変入賞役物Ｊ６５ａが上面側の転動面を大当たり時に遊技領域側に張り出すようにすることが好ましい。即ち、遊技領域の正面側と背面側とに変位可能な可変入賞役物Ｊ６５ａ（図３８０６参照）を配設すると共にその可変入賞役物Ｊ６５ａの左右方向に隣り合う位置に特定入賞口Ｊ６５の流入口を配設して、可変入賞役物Ｊ６５ａを遊技領域の正面側に張り出させることで、可変入賞役物Ｊ６５ａの上面側が可変入賞役物Ｊ６５ａの上流側から流下する遊技球に対して下方側から当接可能な部位となり、可変入賞役物Ｊ６５ａの上流側から流下する遊技球を可変入賞役物Ｊ６５ａの上面側を転動させて特定入賞口Ｊ６５に流入可能とされる一方、可変入賞役物Ｊ６５ａを遊技領域の背面側に退避させることで、可変入賞役物Ｊ６５ａの上流側から流下する遊技球が可変入賞役物Ｊ６５ａの正面側を下方に流下して特定入賞口Ｊ６５に流入不能となるように構成することが好ましい。また、この場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａを遊技領域の背面側に退避させている状態で遊技球が特定入賞口Ｊ６５に流入しないように（流入を確実に抑制するために）、可変入賞役物Ｊ６５ａの変位に伴って位置を変更可能に構成される部位として構成される突起を可変入賞役物Ｊ６５ａの正面側外縁部に配設し、その突起が可変入賞役物Ｊ６５ａを遊技領域の背面側に退避させている状態で特定入賞口ｅＪ６５を塞ぐ位置に変位するように構成して、特定入賞口Ｊ６５に遊技球が流入しないように構成することが好ましい。

【２５９８１】

遊技盤Ｊ１３の下側における右隅部には、パチンコ機Ｊ１０の情報を認識させることが可能な部位である証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認することができる。

【２５９８２】

遊技盤Ｊ１３には、遊技球を入球可能に構成される部位のアウト口Ｊ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６にも入賞しなかった球は、アウト口Ｊ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｊ７１は、特定入賞口Ｊ６５の下方（矢印Ｄ方向側）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に配設される。

【２５９８３】

また、遊技盤Ｊ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｊ８１を取り囲む態様でベース板Ｊ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＪ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｊ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＪ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【２５９８４】

なお、本実施形態では、センターフレームＪ８６の一部が延設される方向が上方側（矢

印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＪ６７や各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６を配置する構成としても良い。また、センターフレームＪ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【２５９８５】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｊ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｊ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｊ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した遊技球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【２５９８６】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【２５９８７】

なお、遊技盤Ｊ１３は、ベース板Ｊ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＪ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に遊技球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に遊技球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｊ６８を配設して、遊技領域を流下する遊技球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【２５９８８】

また、上記第２２１実施形態では、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【２５９８９】

例えば、上記第２２１実施形態における風車に置き換えて上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０をベース板Ｊ６０に配設するように構成して、それら回転する上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【２５９９０】

図３８０２に示すように、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、制御基板ユニットＪ９０，Ｊ９１と、裏パックユニットＪ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＪ９０は、主基板（主制御装置Ｊ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｊ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｊ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＪ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｊ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｊ１１２）と電源基板（電源装置Ｊ１１５）とカードユニット接続基板Ｊ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【２５９９１】

裏パックユニットＪ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＪ９２と払出ユニットＪ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコン

としてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【２５９９２】

なお、主制御装置Ｊ１１０、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び表示制御装置Ｊ１１４、払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２、電源装置Ｊ１１５、カードユニット接続基板Ｊ１１６は、それぞれ基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４に収納されている。基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２５９９３】

また、基板ボックスＪ１００（主制御装置Ｊ１１０）及び基板ボックスＪ１０２（払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【２５９９４】

払出ユニットＪ９３は、裏パックユニットＪ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＪ１３０と、タンクＪ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＪ１３１と、タンクレールＪ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＪ１３２と、ケースレールＪ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＪ２１６（図３８１０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｊ１３３とを備えている。タンクＪ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｊ１３３により必要個数の遊技球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＪ１３１には、当該タンクレールＪ１３１に振動を付加するためのバイブレータＪ１３４が取り付けられており、このバイブレータＪ１３４の振動によりタンクレールＪ１３１内に遊技球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＪ１３４は、タンクレールＪ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｊ１７や下皿Ｊ５０に遊技球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｊ１６０）や、上皿Ｊ１７から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＪ１７０）に配設しても良い。

【２５９９５】

また、払出制御装置Ｊ１１１には状態復帰スイッチＪ１２０が設けられ、発射制御装置Ｊ１１２には可変抵抗器の操作つまみＪ１２１が設けられ、電源装置Ｊ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＪ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＪ１２０は、例えば、払出モータＪ２１６（図３８１０参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＪ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２は、パチンコ機Ｊ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２５９９６】

なお、タンクＪ１３０に上述した球発射ユニットＪ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技球を打ち出すことでタンクＪ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＪ１３０からタンクレールＪ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【２５９９７】
次に、図３８１０を参照して、本パチンコ機Ｊ１０の電気的構成について説明する。図３８１０は、パチンコ機Ｊ１０の電気的構成を示すブロック図である。
【２５９９８】
主制御装置Ｊ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｊ２０１が搭載されている。ＭＰＵＪ２０１には、該ＭＰＵＪ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｊ２０２と、そのＲＯＭＪ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｊ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｊ１１０では、ＭＰＵＪ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｊ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｊ１０の主要な処理を実行する。
【２５９９９】
なお、払出制御装置Ｊ１１１や音声ランプ制御装置Ｊ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｊ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｊ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【２６０００】
ＲＡＭＪ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＪ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＪ２０３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【２６００１】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＪ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＪ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｊ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＪ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＪ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＪ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｊ２５２からの停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【２６００２】
主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２０４を介して入出力ポートＪ２０５が接続されている。入出力ポートＪ２０５には、払出制御装置Ｊ１１１、音声ランプ制御装置Ｊ１１３、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｊ６５の開閉板の下辺を軸として正面側（矢印Ｆ方向側）に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＪ２０９が接続され、ＭＰＵＪ２０１は、入出力ポートＪ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【２６００３】
なお、ソレノイドＪ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｊ１７へ遊技球を送球するため

の払出装置Ｊ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。
【２６００４】
入出力ポートＪ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＪ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＪ６７）、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｊ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｊ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＪ２０８、電源装置Ｊ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３が接続され、ＭＰＵＪ２０１は各種スイッチＪ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【２６００５】
なお、各種スイッチＪ２０８は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における枠ボタンＪ２２（操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）を含む構成としても良い。
【２６００６】
払出制御装置Ｊ１１１は、払出モータＪ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＪ２１１は、そのＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２１３とを有している。
【２６００７】
払出制御装置Ｊ１１１のＲＡＭＪ２１３は、主制御装置Ｊ１１０のＲＡＭＪ２０３と同様に、ＭＰＵＪ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＪ２１３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１と同様、ＭＰＵＪ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｊ２５２から停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【２６００８】
払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２１４を介して入出力ポートＪ２１５が接続されている。入出力ポートＪ２１５には、主制御装置Ｊ１１０や払出モータＪ２１６、発射制御装置Ｊ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｊ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｊ１１１に接続されるが、主制御装置Ｊ１１０には接続されていない。
【２６００９】
発射制御装置Ｊ１１２は、主制御装置Ｊ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＪ１１２ａを制御するものである。
【２６０１０】
球発射ユニットＪ１１２ａの回転体Ｊ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＪ５１に触れていることをタッチセンサＪ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＪ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた速度で回

転体Ｊ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＪ１１２ａから遊技球が通過する経路を構成する内レールＪ６１及び外レールＪ６２の対向間に遊技球が発射される。

【２６０１１】

音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｊ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｊ２９～Ｊ３３など）Ｊ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｊ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＪ２２１は、そのＭＰＵＪ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２２３とを有している。

【２６０１２】

音声ランプ制御装置Ｊ１１３のＭＰＵＪ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２２４を介して入出力ポートＪ２２５が接続されている。入出力ポートＪ２２５には、主制御装置Ｊ１１０、表示制御装置Ｊ１１４、音声出力装置Ｊ２２６、ランプ表示装置Ｊ２２７、その他装置Ｊ２２８、ボタン部Ｊ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｊ２２８には、上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０を駆動する駆動手段（モータ、図示しない）、駆動モータＹ４５０（モータ本体Ｙ４５１）、ソレノイドＹ１１４５５、又は、駆動モータＹ１７３２１が含まれる。

【２６０１３】

なお、その他装置Ｊ２２８には、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０や、モーター装置Ｙ６１５０、ソレノイドＹ７１５０、出没動作装置Ｙ８１６０、駆動装置Ｙ９１４０、出没動作装置Ｙ１９１６０、又は、球受け回転体Ｙ１９１８０の駆動源を含む構成としても良い。

【２６０１４】

音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、主制御装置Ｊ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｊ１１４へ通知する。

【２６０１５】

また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、ボタン部Ｊ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｊ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｊ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｊ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側（矢印Ｂ方向側）に表示される画像のことである。表示制御装置Ｊ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｊ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｊ８１に各種の画像を表示する。

【２６０１６】

さらに、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、機能調整操作部Ｊ１９０（決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｊ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｊ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【２６０１７】
なお、図３８１０では、操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５をまとめて枠ボタンＪ２２として図示している。
【２６０１８】
また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、表示制御装置Ｊ１１４から第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３では、表示制御装置Ｊ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｊ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｊ２２７の点灯および消灯を制御する。
【２６０１９】
表示制御装置Ｊ１１４は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び第３図柄表示装置Ｊ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｊ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｊ１１４は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｊ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｊ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示と音声出力装置Ｊ２２６からの音声出力とをあわせることができる。
【２６０２０】
なお、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８が、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＪ２２１が、各種スイッチＪ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。
【２６０２１】
電源装置Ｊ１１５は、パチンコ機Ｊ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｊ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｊ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図３８１０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３とを有している。電源部Ｊ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｊ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＪ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＪ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して必要な電圧を供給する。
【２６０２２】
停電監視回路Ｊ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１及び払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＪＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｊ２５２は、電源部Ｊ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＪＳＧ１を主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１へ出力する。停電信号ＪＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｊ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボル

トの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【２６０２３】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図３８１０参照）が押下された場合に、主制御装置Ｊ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｊ１１０は、パチンコ機Ｊ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｊ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｊ１１１に対して送信する。

【２６０２４】

次いで、図３８１１から図３８１３を参照して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される動作ユニットＪ２００の概略構成について説明する。図３８１１は、内方側に表示領域を有する遊技盤Ｊ１３及び動作ユニットＪ２００の正面図であり、図３８１２は、遊技盤Ｊ１３及び動作ユニットＪ２００の分解正面斜視図であり、図３８１３は、動作ユニットＪ２００の分解正面斜視図である。

【２６０２５】

図３８１３に示すように、動作ユニットＪ２００は、箱状に形成される背面ケースＪ３００を備え、その背面ケースＪ３００の内部空間に上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、一対の揺動ユニットＪ２４０、及び、一対の背面側通路ユニットＪ２６０が収容される。

【２６０２６】

背面ケースＪ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｊ３０１と、その底壁部Ｊ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｊ３０２と、を備え、それら各壁部Ｊ３０１，Ｊ３０２により一面側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放された箱状に形成される。底壁部Ｊ３０１には、その中央に正面視矩形の開口部Ｊ３０１ａが開口形成され、その開口部Ｊ３０１ａを通じて、底壁部Ｊ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｊ８１（図３８１１参照）が視認可能とされる。

【２６０２７】

上下スライドユニットＪ２１０は、背面ケースＪ３００の底壁部Ｊ３０１のうちの開口部Ｊ３０１ａの左右両側に配設される一対のベース手段Ｊ２１１と、その一対のベース手段Ｊ２１１に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能に配設されるスライド手段Ｊ２１２と、を少なくとも備え、スライド手段Ｊ２１２を背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａの上側から下側に亘って変位可能（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１（図３８１１参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域を上側から下側に亘って通過可能）に構成される。

【２６０２８】

上変位ユニットＪ２２０は、背面ケースＪ３００の底壁部Ｊ３０１のうちの開口部Ｊ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｊ２２１と、そのベース手段Ｊ２２１に対して相対変位可能な状態でベース手段Ｊ２２１に配設される一対の回転手段Ｊ２２２と、を少なくとも備える。上変位ユニットＪ２２０は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設される一対の回転手段Ｊ２２２が背面ケースＪ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部に配置された軸を中心に対称に回転可能に構成され、背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａの上側縁部に沿う位置に一対の回転手段Ｊ２２２を配置した状態から一対の回転手段Ｊ２２２の左右両端を背面ケースＪ３００の中央部に向けて変位させることが可能とされる。なお、一対の回転手段Ｊ２２２の左右両端を背面ケースＪ３００の中央部に変位させた状態では、回転手段Ｊ２２２の一部が背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる状態とされる。

【２６０２９】

下変位ユニットＪ２３０は、背面ケースＪ３００の底壁部Ｊ３０１のうちの開口部Ｊ３

０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｊ２３１と、そのベース手段Ｊ２３１に対して上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能な状態でベース手段Ｊ２３１に配設されるスライド手段Ｊ２３２と、を少なくとも備え、スライド手段Ｊ２３２を背面ケースＪ３００の開口部Ｊ３０１ａの下側から開口部Ｊ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２６０３０】

一対の揺動ユニットＪ２４０は、背面ケースＪ３００の外壁部Ｊ３０２に配設されるベース手段Ｊ２４１と、そのベース手段Ｊ２４１に対して相対変位可能に配設される揺動手段Ｊ２４２と、を少なくとも備え、上変位ユニットＪ２２０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。また、一対の揺動ユニットＪ２４０の揺動手段Ｊ２４２は、上変位ユニットＪ２２０の回転手段Ｊ２２２の変位に伴って変位可能に構成されており、上変位ユニットＪ２２０の一部の変位領域に重なる位置に配設される。これにより、上変位ユニットＪ２２０の回転手段Ｊ２２２の変位に連動して、揺動手段Ｊ２４２を変位可能とされる。

【２６０３１】

一対の背面側通路ユニットＪ２６０は、球が通過可能な中空状の通路部Ｊ２６１を備え、その通路部Ｊ２６１の一端が遊技盤Ｊ１３に形成される入球口Ｊ７５に連通されると共に、通路部Ｊ２６１の他端が遊技盤Ｊ１３のセンターフレームＪ８６に形成されるワープ通路の受入口に連通される。これにより、遊技盤Ｊ１３の入球口Ｊ７５に入球した遊技球を通路部Ｊ２６１を介してセンターフレームＪ８６のワープ通路に入球させて、遊技盤Ｊ１３の第１入賞口Ｊ６４側から排出可能とされる。即ち、センターフレームＪ８６から離れた位置の遊技領域を流下する遊技球をセンターフレームＪ８６のワープ通路に入球させることができる。

【２６０３２】

次いで、図３８１４から図３８２６を参照して、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５が形成される入球口ユニットＪ４００について説明する。

【２６０３３】

まず、図３８１４を参照して、入球口ユニットＪ４００の配設態様について説明する。図３８１４は、遊技盤Ｊ１３の分解正面斜視図である。なお、図３８１４では、遊技盤Ｊ１３から入球口ユニットＪ４００のみを取り外した（分解した）状態が図示される。

【２６０３４】

図３８１４に示すように、入球口ユニットＪ４００は、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に形成される開口に背面側（矢印Ｂ方向側）の一部が挿入された状態で、遊技盤Ｊ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｊ６０に締結固定されることで遊技盤Ｊ１３に配設される。

【２６０３５】

次に、図３８１５及び図３８１６を参照して、入球口ユニットＪ４００の全体構成について説明する。図３８１５（ａ）は、入球口ユニットＪ４００の正面図であり、図３８１５（ｂ）は、入球口ユニットＪ４００の側面図であり、図３８１５（ｃ）は、入球口ユニットＪ４００の背面図である。図３８１６（ａ）は、入球口ユニットＪ４００の分解正面斜視図であり、図３８１６（ｂ）は、入球口ユニットＪ４００の分解背面斜視図である。

【２６０３６】

図３８１５及び図３８１６に示すように、入球口ユニットＪ４００は、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５が形成される化粧側ユニットＪ６００と、その化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６から入球した遊技球の通路が形成される通路ユニットＪ５００と、化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設され、特定入賞口Ｊ６５を開閉するための可変入賞役物Ｊ６５ａを有する特定入賞ユニットＪ７００と、を主に備えて構成される。

【２６０３７】

入球口ユニットＪ４００は、化粧側ユニットＪ６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変

入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ４００は、化粧側ユニットＪ６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【２６０３８】

次いで、図３８１７及び図３８１８を参照して、化粧側ユニットＪ６００について説明する。図３８１７（ａ）は、化粧側ユニットＪ６００の分解正面斜視図であり、図３８１７（ｂ）は、化粧側ユニットＪ６００の分解背面斜視図である。図３８１８（ａ）及び図３８１８（ｂ）は、化粧側ユニットＪ６００の背面図である。なお、図３８１８（ａ）及び図３８１８（ｂ）では、背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の外形が破線で図示され、図３８１８（ａ）では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態（縮小状態）となり、遊技球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しにくい状態とされた状態が図示され、図３８１８（ｂ）では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態（拡大状態）となり、遊技球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態とされた状態が図示される。

【２６０３９】

図３８１７及び図３８１８に示すように、化粧側ユニットＪ６００は、遊技盤Ｊ１３（図３８０６参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）と、を主に備えて構成される。

【２６０４０】

背面ベース部材Ｊ６１０は、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０（図３８０６参照）の正面に沿って配設される板状の部材であり、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、背面ベース部材Ｊ６１０には、前後方向に開口される第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１が形成される。また、背面ベース部材Ｊ６１０には、第１入賞口Ｊ６４に入球する遊技球を受け取るために第１入賞口Ｊ６４の上方側（矢印Ｕ方向側）を除く周囲を取り囲む受取部Ｊ６４ａが正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出し形成され、第２入賞口Ｊ６６の左右両側に後述する電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の回転軸Ｊ６７２の一端を受け入れる軸支部Ｊ６１１が正面側に凹設されると共に、特定入賞口Ｊ６５の左右両側に後述する可変入賞役物Ｊ６５ａの回転軸Ｊ７２５の正面側の一部を受け入れるための軸受部Ｊ６１２が背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設される。

【２６０４１】

なお、化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００は、背面ベース部材Ｊ６１０の背面側から円柱状に突設される複数の突設部Ｊ６１３の先端に螺子を締結することで、化粧側ユニットＪ６００の背面側に締結可能とされる。

【２６０４２】

正面ベース部材Ｊ６２０は、背面ベース部材Ｊ６１０の正面と所定の間隔を維持した状態で配設される板状の部材であり、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、正面ベース部材Ｊ６２０は、正面視における外形が背面ベース部材Ｊ６１０よりも若干小さく形成され、少なくとも背面ベース部材Ｊ６１０に形成される受取部Ｊ６４ａ（第１入賞

口Ｊ６４）と重ならない外形に形成される。また、正面ベース部材Ｊ６２０は、背面ベース部材Ｊ６１０の第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる外形に形成され、正面ベース部材Ｊ６２０と背面ベース部材Ｊ６１０との対向間を流下する遊技球を第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５に入球させることが可能に構成される。

【２６０４３】

また、正面ベース部材Ｊ６２０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、後述する電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の回転軸Ｊ６７２の他端を受け入れる軸支部Ｊ６２１が円環状に立設されると共に、背面ベース部材Ｊ６１０と所定の間隔を隔てた状態に維持する為の複数の壁部Ｊ６２２が形成される。なお、正面ベース部材Ｊ６２０と背面ベース部材Ｊ６１０とは、背面ベース部材Ｊ６１０を挿通した螺子を壁部Ｊ６２２に締結することで一体のユニットに組み合わされる。

【２６０４４】

電動役物Ｊ７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ６７１と、それら一対の羽部材Ｊ６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【２６０４５】

一対の羽部材Ｊ６７１は、電動役物Ｊ７０が開放状態（図３８１８（ｂ）に示す状態）とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ６７１ａと称し、転動面Ｊ６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ６７１ｂと称して説明する。

【２６０４６】

なお、一対の羽部材Ｊ６７１は、変位可能に構成される部位であり、転動面Ｊ６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能（上方側（矢印Ｕ方向側）から転動面Ｊ６７１ａを視認した際に視認可能となる転動面Ｊ６７１ａの大きさを左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に増減させることが可能）に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ６７１ａに当接させ（拾わせ）、転動面Ｊ６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。即ち、転動面Ｊ６７１ａは、開放状態において遊技球を転動可能に構成される部位となり、閉鎖状態では遊技球を転動可能な領域が減少される。

【２６０４７】

一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態とされ上面視における転動面Ｊ６７１ａが拡大された状態では、遊技領域（入球口ユニットＪ４００の上流側）を流下する遊技球が一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに流下することが可能とされ、一対の羽部材Ｊ６７１が閉鎖状態とされ上面視における転動面Ｊ６７１ａが縮小された状態では、遊技領域（入球口ユニットＪ４００の上流側）を流下する遊技球が一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに流下することが不能とされる。これにより、閉鎖状態において、第２入賞口Ｊ６６へ遊技球が入球しない態様を形成できる。

【２６０４８】

また、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａは、開放状態における上面視において、略長方形状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）及び正面側（矢印Ｆ方向側）の端部の稜線が遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面に平行に配設されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側の端部の稜線および左右方向内側の稜線が遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面に対して直交（転動面Ｊ６７１ａを転動する遊技球の転動方向に対して直交）する方向とされ、転動面Ｊ６７１ａの面積と強度とが確保される。

【２６０４９】
　また、羽部材Ｊ６７１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の側面から第２入賞口Ｊ６６側に突設される突設部Ｊ６７１ｃと、転動面Ｊ６７１ａの背面側の縁部から突出される突出部Ｊ６７１ｄと、閉鎖状態における羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側、回転軸Ｊ６７２側）から下方に向けて突出する底壁形成部Ｊ６７１ｅと、を備える。
【２６０５０】
　突設部Ｊ６７１ｃは、後述する通路ユニットＪ５００の駆動部Ｊ５７２ｃが当接され、その駆動部Ｊ５７２ｃの変位によって通路ユニットＪ５００に配設されるソレノイドＪ５６０の駆動力が伝達される部位であり、背面ベース部材Ｊ６１０を超えて一部が通路ユニットＪ５００に到達する突設距離に設定される。なお、羽部材Ｊ６７１は、通路ユニットＪ５００のソレノイドＪ５６０の駆動力が駆動部Ｊ５７２ｃを介して伝達され、突設部Ｊ６７１ｃが変位されることで、回転軸Ｊ６７２を中心に回転変位可能とされる。
【２６０５１】
　突出部Ｊ６７１ｄは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされた際に、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを抑制する部位であり、閉鎖状態における正面視において第２入賞口Ｊ６６と重なる位置に形成されると共に、一対の羽部材Ｊ６７１の互いの突出部Ｊ６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される。これにより、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、遊技球が第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下していたとしても、その遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを突出部Ｊ６７１ｄにより抑制することができる。その結果、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を閉鎖状態とした際に、遊技球が不用意に第２入賞口Ｊ６６に入球することを抑制できる。
【２６０５２】
　また、突出部Ｊ６７１ｄは、転動面Ｊ６７１ａから突出するに従って、正面側（矢印Ｆ方向側）が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって傾斜する三角形状に形成される。これにより、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放状態から閉鎖状態とした際に、一対の羽部材Ｊ６７１の突出部Ｊ６７１ｄの間に第２入賞口Ｊ６６に入球しようとする遊技球が挟まった場合に、その遊技球が突出部Ｊ６７１ｄの間に挟持されてしまうことを抑制できる。これにより、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態と閉鎖状態との途中位置で維持されてしまうことを抑制でき、確実に閉鎖状態を形成できる。
【２６０５３】
　なお、第２２１実施形態では、閉鎖状態において一対の羽部材Ｊ６７１の互いの突出部Ｊ６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球の直径と同等または大きく設定しても良い。この場合には、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球する可能性を残すことができるので、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態から閉鎖状態とされる位置まで変位する間、第２入賞口Ｊ６６付近を流下する遊技球に注目させることができる。
【２６０５４】
　また、第２２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の両方に突出部Ｊ６７１ｄを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の羽部材Ｊ６７１の一方のみに突出部Ｊ６７１ｄを形成するものであっても、一対の羽部材Ｊ６７１の一方と他方とで突出部Ｊ６７１ｄの突出距離や外形を異ならせて形成するものであっても良い。
【２６０５５】
　底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされる場合に、第２入賞口Ｊ６６に流入する遊技球の転動面（第２入賞口Ｊ６６の底壁）となる部位であり、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされる際の正面視

において、第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部と重なる位置に形成される。

【２６０５６】

また、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際の上面側が、第２入賞口Ｊ６６に向かって下降傾斜する形状とされ、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）まで流下した遊技球の転動方向を第２入賞口Ｊ６６側に変更することが可能とされる。

【２６０５７】

さらに、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際に、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）となる位置に形成され、転動面Ｊ６７１ａとの間に段差を有する。これにより、一対の羽部材Ｊ６７１の一方側の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）まで流下した遊技球が、一対の羽部材Ｊ６７１の他方側の転動面Ｊ６７１ａに乗り上げることを抑制できる。その結果、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際には、第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）まで流下した遊技球を速やかに第２入賞口Ｊ６６に入球することが可能とされる。

【２６０５８】

一方、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際には、一対の羽部材Ｊ６７１と共に変位されることで、第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に回転変位される。これにより、第２２１実施形態における入球口ユニットＪ４００では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際に、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を遊技球が通過したとしても、その球が第２入賞口Ｊ６６に入球されることを抑制できる。

【２６０５９】

なお、第２２１実施形態における電動役物Ｊ７０では、一対の羽部材Ｊ６７１の両方に底壁形成部Ｊ６７１ｅを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の羽部材Ｊ６７１の一方のみに底壁形成部Ｊ６７１ｅを形成するものであっても、一対の羽部材Ｊ６７１の一方と他方とで底壁形成部Ｊ６７１ｅの大きさを異ならせて形成するものであっても良い。

【２６０６０】

次いで、図３８１９から図３８２３を参照して、通路ユニットＪ５００について説明する。図３８１９（ａ）は、通路ユニットＪ５００の正面図であり、図３８１９（ｂ）は、通路ユニットＪ５００の背面図であり、図３８１９（ｃ）は、通路ユニットＪ５００の側面図である。図３８２０（ａ）は、通路ユニットＪ５００の分解正面斜視図であり、図３８２０（ｂ）は、通路ユニットＪ５００の分解背面斜視図である。図３８２１（ａ）は、図３８１９（ｃ）のＮ０１ａ－Ｎ０１ａ線における通路ユニットＪ５００の断面図であり、図３８２１（ｂ）は、図３８１９（ｃ）のＮ０１ｂ－Ｎ０１ｂ線における通路ユニットＪ５００の断面図である。図３８２２（ａ）は、図３８１９（ａ）のＮ０２ａ－Ｎ０２ａ線における通路ユニットＪ５００の断面図であり、図３８２２（ｂ）は、図３８１９（ａ）のＮ０２ｂ－Ｎ０２ｂ線における通路ユニットＪ５００の断面図である。

【２６０６１】

図３８１９から図３８２２に示すように、通路ユニットＪ５００は、化粧側ユニットＪ６００の第１入賞口Ｊ６４（図３８１７参照）に連通される受取部Ｊ５１１を有し、化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０（図３８１７参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う位置に配設される第１通路部材Ｊ５１０と、その第１通路部材Ｊ５１０の背面側を覆う態様で第１通路部材Ｊ５１０の背面側に配設される第２通路部材Ｊ５２０と、第２通路部材Ｊ５２０に形成される各通路に連通する態様で第２通路部材Ｊ５２０の背

面側に配設される第３通路部材Ｊ５３０と、その第３通路部材Ｊ５３０の背面側を覆う態様で第３通路部材Ｊ５３０の背面側に配設される第４通路部材Ｊ５４０と、第３通路部材Ｊ５３０及び第４通路部材Ｊ５４０の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第５通路部材Ｊ５５０と、を主に備え、それら第１通路部材Ｊ５１０～第５通路部材Ｊ５５０を組み合わせることで第１入賞口Ｊ６４、及び、第２入賞口Ｊ６６に入球した遊技球が通過する各通路が形成される。

【２６０６２】

また、通路ユニットＪ５００は、第５通路部材Ｊ５５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるソレノイドＪ５６０と、そのソレノイドＪ５６０に接続され、第２通路部材Ｊ５２０の内側に配設される駆動力伝達手段Ｊ５７０と、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０の対向間に回転変位可能な状態で配設される振分手段Ｊ５８０と、第２通路部材Ｊ５２０及び第３通路部材Ｊ５３０に挟持される基板部材Ｊ５９０と、を備える。

【２６０６３】

第１通路部材Ｊ５１０は、正面視において最上方となる位置を中央として左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に広がる略ハ字状に形成されると共に、正面視における外縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に壁が立設され、背面側が開放した箱状に形成される。なお、第１通路部材Ｊ５１０の正面視における外縁の背面側への立設距離は、遊技球の直径よりも大きく形成され、第１通路部材Ｊ５１０の内側を遊技球が通過可能とされる。

【２６０６４】

また、第１通路部材Ｊ５１０には、正面視において最上方となる中央位置に切り欠き形成される受取部Ｊ５１１と、その受取部Ｊ５１１の下方において背面側（矢印Ｂ方向側）に円環状に突設される軸受部Ｊ５１２と、が形成される。

【２６０６５】

受取部Ｊ５１１は、通路ユニットＪ５００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧側ユニットＪ６００の第１入賞口Ｊ６４（図３８１７（ｂ）参照）に連通する位置に形成され、第１入賞口Ｊ６４を介して遊技盤Ｊ１３の正面よりも背面側（遊技領域の背面側）に送球される遊技球を第１通路部材Ｊ５１０の内側に流入可能とされる。なお、受取部Ｊ５１１は、第１通路部材Ｊ５１０の上方側端部も切り欠いて形成されており、第１通路部材Ｊ５１０の正面側かつ上方側（矢印Ｕ方向側）から遊技球を第１通路部材Ｊ５１０の内側に流入可能とされる。

【２６０６６】

軸受部Ｊ５１２は、後述する振分手段Ｊ５８０の回転軸Ｊ５８２の正面側（矢印Ｆ方向側）を一端を回転可能な状態で軸支する部位であり、円環状に形成される内径が回転軸Ｊ５８２の外径と略同一、若しくは、若干大きく形成される。なお、振分手段Ｊ５８０は、回転部材Ｊ５８１により遊技球を左右両側に一球ずつ振り分けることが可能に構成されており、これにより、通路ユニットＪ５００は、受取部Ｊ５１１から流入した遊技球を１球ずつ第１通路部材Ｊ５１０の左右両側に流下させることが可能とされる。

【２６０６７】

第２通路部材Ｊ５２０は、正面視において第１通路部材Ｊ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる板状に形成される覆設部Ｊ５２１と、その覆設部Ｊ５２１の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成され、正面視略ハ字状に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に広がる形状に形成された第１通路部材Ｊ５１０の間の空間に突設される収容部Ｊ５２２と、覆設部Ｊ５２１の左右方向両側に配設される検出装置Ｊ５２３と、覆設部Ｊ５２１の背面側において第２通路部材の最上方に配設される磁石Ｊ５２４と、を備える。

【２６０６８】

覆設部Ｊ５２１は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放された第１通路部材Ｊ５１０の背面側を覆う部位であり、正面視おける第１通路部材Ｊ５１０と同様に中央から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に広がる略ハ字状に形成される。第１通路部材Ｊ５１０は、第２通路部材Ｊ５２０の覆設部Ｊ５２１に背面側が覆設されることで、その内側に囲われた通路（以下、第１通路ＴＪ１と称す）が形成される。

【２６０６９】
なお、第１通路ＴＪ１は、第１通路部材Ｊ５１０の中央部（受取部Ｊ５１１）から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に２通路形成されるが、それら第１通路ＴＪ１の２通路においては、左右で対称形状に形成されるので、以下の説明では、第１通路ＴＪ１の２通路のうちの一方側の通路のみを説明して他方側の通路の説明は省略する。
【２６０７０】
また、覆設部Ｊ５２１には、後述する振分手段Ｊ５８０の回転軸Ｊ５８２と対応する位置において正面側（矢印Ｆ方向側）に円環状に突設される軸受部Ｊ５２１ａと、左右の両端部に前後方向に開口する第１開口部Ｊ５２１ｂと、それら第１開口部Ｊ５１２ｂ（検出装置Ｊ５２３）よりも内側おいて前後方向に開口する第２開口部Ｊ５１２ｃと、が形成される。
【２６０７１】
軸受部Ｊ５２１ａは、後述する振分手段Ｊ５８０の回転軸Ｊ５８２の背面側（矢印Ｂ方向側）の一端を回転可能な状態で軸支する部位であり、円環状に形成される内径が回転軸Ｊ５８２の外径と略同一、若しくは、若干大きく形成される。
【２６０７２】
第１開口部Ｊ５２１ｂは、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０により形成される第１通路ＴＪ１の下流側端部と重なる位置に形成される開口であり、遊技球の直径よりも大きく開口される。これにより、第１通路ＴＪ１を最下流まで流下した遊技球を第１開口部Ｊ５２１ｂを介して第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第３通路部材Ｊ５３０）に送球可能とされる。
【２６０７３】
第２開口部Ｊ５２１ｃは、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０により形成される第１通路ＴＪ１の略中間位置に形成される開口であり、遊技球の直径よりも大きく開口される。これにより、第１通路ＴＪ１を通過途中の遊技球を第２開口部Ｊ５２１ｃを介して第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第３通路部材Ｊ５３０）に送球可能とされる。
【２６０７４】
なお、正面視において第１開口部Ｊ５２１ｂと第２開口部Ｊ５２１ｃとの間には、第１通路ＴＪ１の通路途中に検出装置Ｊ５２３が配設される。検出装置Ｊ５２３は、遊技球が通過可能な大きさで開口形成される検出孔を備え、その検出孔を遊技球が通過することで遊技球を検出することが可能な装置である。
【２６０７５】
従って、第２２１実施形態では、第１通路ＴＪ１を通過する遊技球が最下流まで流下されず第１通路ＴＪ１の途中位置から第２開口部Ｊ５２１ｃを介して第３通路部材Ｊ５３０に送球される場合には、その遊技球が検出装置Ｊ５２３に非検出とされ（即ち、アウト球として扱われ）、第１通路ＴＪ１を通過する遊技球が最下流まで流下され第１開口部Ｊ５２１ｂを介して第３通路部材Ｊ５３０に送球される場合には、その遊技球が検出装置Ｊ５２３に検出される（即ち、入賞球として扱われる）。なお、第２２１実施形態では、第１通路ＴＪ１の途中位置における背面側（矢印Ｂ方向側）の側面に第２開口部Ｊ５２１ｃが形成されるので、第１通路ＴＪ１を通過する通常の遊技球は、第２開口部Ｊ５２１ｃを超えて最下流まで流下され、第１開口部Ｊ５２１ｂから第３通路部材Ｊ５３０に送球される（即ち、入賞球として扱われる）。
【２６０７６】
収容部Ｊ５２２は、第２入賞口Ｊ６６を開閉する電動役物Ｊ７０にソレノイドＪ５６０の駆動力を伝達するための駆動力伝達手段Ｊ５７０を収容すると共に、その収容空間が第２入賞口Ｊ６６に連通される部位であり、前後方向に開口する箱状に形成され、その開口した空間が化粧側ユニットＪ６００の第２入賞口Ｊ６６と対応する位置に配設される。
【２６０７７】
また、収容部Ｊ５２２の底面には、上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって立設され、立設された上端が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって下降傾斜する転動部Ｊ５２２ａが形成さ

れる。これにより、第２入賞口Ｊ６６に入球した遊技球を転動部Ｊ５２２ａを転動させて第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第５通路部材Ｊ５５０）に送球できる。なお収容部Ｊ５２２の内側に収容される駆動力伝達手段Ｊ５７０は、転動部Ｊ５２２ａを転動する遊技球と干渉しない正面視略門型の形状に形成され、その門型に形成される駆動力伝達手段Ｊ５７０の内側を通過させて遊技球を第２通路部材Ｊ５２０の背面側（第５通路部材Ｊ５５０）に送球可能とされる。

【２６０７８】

第３通路部材Ｊ５３０は、主に第２通路部材Ｊ５２０の各開口（第１開口部Ｊ５２１ｂ及び第２開口部Ｊ５２１ｃ）から送球される遊技球を第４通路部材Ｊ５４０に送球するための中間部材であり、第１開口部Ｊ５２１ｂと対応する位置において前後方向に管状に延びる第１連通部Ｊ５３１と、第２開口部Ｊ５２１ｃと対応する位置において前後方向に管状に延びる第２連通部Ｊ５３２と、を主に備えて形成される。

【２６０７９】

第１連通部Ｊ５３１及び第２連通部Ｊ５３２は、上述したように第２通路部材Ｊ５２０の第１開口部Ｊ５２１ｂ及び第２開口部Ｊ５２１ｃから送球される遊技球を第４通路部材Ｊ５４０に送球するための通路を形成する部位であり、それぞれの内部空間における底面が下降傾斜して形成される。これにより、第１連通部Ｊ５３１及び第２連通部Ｊ５３２のそれぞれの内部空間に第１通路ＴＪ１に連通する遊技球の通路が形成される。なお、以下の説明では、第１通路ＴＪ１から第１開口部Ｊ５２１ｂを介して送球される遊技球が通過する通路（第１連通部Ｊ５３１の内側）を第２通路ＴＪ２、第１通路ＴＪ１から第２開口部Ｊ５２３ｃを介して送球される遊技球が通過する通路（第２連通部Ｊ５３２の内側）を第３通路ＴＪ３と称して説明する。

【２６０８０】

第４通路部材Ｊ５４０は、第２通路ＴＪ２及び第３通路ＴＪ３から送球される遊技球を受け取ると共に、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部材であり、第４通路部材Ｊ５４０の背面側を覆設可能な大きさに形成されると共に、第３通路部材Ｊ５３０の第１連通部Ｊ５３１及び第２連通部Ｊ５３２よりも下方に延びた外形に形成される。また、第４通路部材Ｊ５４０は、正面視における外縁に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって壁が立設され、正面側が開放した箱状に形成される。これにより、第３通路部材Ｊ５３０と第４通路部材Ｊ５４０との間に遊技球が通過可能な通路が形成される。なお、以下の説明では、第３通路部材Ｊ５３０と第４通路部材Ｊ５４０との間に形成される遊技球の通路を第４通路と称して説明する。

【２６０８１】

また、第４通路部材Ｊ５４０は、下端側の縁部が開放されており、これにより、第４通路を通過する遊技球を下方側（矢印Ｄ方向側）から入球口ユニットＪ４００の外方に排出して、入球口ユニットＪ４００の下方側に配設される球回収通路（図示しない）に送球することができる。なお、球回収通路は、パチンコ機Ｊ１０の外方に遊技球を排出する（店舗に遊技球を回収する）ための通路である。

【２６０８２】

従って、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、第１通路ＴＪ１から第２通路ＴＪ２又は第３通路ＴＪ３を通過して第４通路ＴＪ４に遊技球が送球された後、パチンコ機Ｊ１０の外方に遊技球が排出されて店舗に回収される。なお、店舗に回収された遊技球は、清掃等、所定の処置が遊技球にされた後、店舗の球送り装置を介して再度パチンコ機Ｊ１０に送球され、遊技球として使用される。

【２６０８３】

第５通路部材Ｊ５５０は、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の転動部Ｊ５２２ａを転動して第５通路部材Ｊ５５０に送球される遊技球の流下方向を変更しつつ、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部材であり、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の背面側に重なる位置

に配設されると共に、転動部Ｊ５２２ａを転動する遊技球が送球される正面側（矢印Ｆ方向側）の一部に背面側に向かって切り欠かれた切欠部Ｊ５５１を有する。

【２６０８４】

切欠部Ｊ５５１は、第２通路部材Ｊ５２０から送球される遊技球を第５通路部材Ｊ５５０の下方に送球するための切り欠きであり、遊技球の直径よりも大きく切り欠かれる。なお、切欠部Ｊ５５１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において後述する特定入賞ユニットＪ７００に形成される送球部Ｊ７３３と対応する位置に形成される。これにより、第２２１実施形態では、切欠部Ｊ５５１を通過する遊技球を、特定入賞ユニットＪ７００の送球部Ｊ７３３を介して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に送球できる。

【２６０８５】

ソレノイドＪ５６０は、本体部Ｊ５６１と、その本体部Ｊ５６１に進退可能な状態で配設される軸部Ｊ５６２と有し、本体部Ｊ５６１に電力を付与する状態と電力を付与しない状態とに切り替えることで、軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して退避させたり（本体部Ｊ５６１の内側に収容したり）、軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して進出させたり（本体部Ｊ５６１の内側から突出させたり）する動作を可能に構成される部位であり、軸部Ｊ５６２の変位方向を前後方向に向けた状態で、本体部Ｊ５６１が第５通路部材Ｊ５５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。

【２６０８６】

駆動力伝達手段Ｊ５７０は、ソレノイドＪ５６０の駆動力を受けて変位されるものであり、ソレノイドＪ５６０の軸部Ｊ５６２に連結される第１伝達部材Ｊ５７１と、その第１伝達部材Ｊ５７１に相対変位可能に接続される第２伝達部材Ｊ５７２と、を備える。

【２６０８７】

第１伝達部材Ｊ５７１は、上面視において正面側（矢印Ｆ方向側）が開放される略コ字状に形成されており、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される連結部Ｊ５７１ａと、その連結部Ｊ５７１ａの左右両端から正面側に突設される２本の第１突起Ｊ５７１ｂと、を主に備えて形成される。

【２６０８８】

第１伝達部材Ｊ５７１は、連結部Ｊ５７１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の内面側における左右方向の対向間寸法よりも小さく形成される。これにより、第１伝達部材Ｊ５７１を収容部Ｊ５２２の内側に収容配置することができる。

【２６０８９】

また、連結部Ｊ５７１ａには、上方側（矢印Ｕ方向側）から切り欠いて形成される溝が形成される。第１伝達部材Ｊ５７１は、連結部Ｊ５７１ａに形成される溝にソレノイドＪ５６０の軸部Ｊ５６２の先端側が挿入されることで、ソレノイドＪ５６０の軸部Ｊ５６２と連結され、軸部Ｊ５６２の前後方向に移動に伴って、前後方向に変位可能とされる。

【２６０９０】

第１突起Ｊ５７１ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に貫通形成される係合孔Ｊ５７１ｂ１を備える。係合孔Ｊ５７１ｂ１は、前後方向に長い長穴状に形成され、その内側を後述する第２伝達部材Ｊ５７２の突起Ｊ５７２ｂが摺動可能とされる。

【２６０９１】

第２伝達部材Ｊ５７２は、側面視略Ｌ字に形成される一対の板状体を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の幅を隔てて並設すると共に、それら一対の板状体の上方側（矢印Ｕ方向側）の一端を連結部により連結することで１の部材として形成される。なお、第２伝達部材Ｊ５７２を形成する一対の板状体の対向間における間隔は、遊技球の直径よりも大きく設定される。これにより、第２伝達部材Ｊ５７２の内側（一対の板状体の対向間）に遊技球を通過させることができる。

【２６０９２】

また、第２伝達部材Ｊ５７２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅寸法（一対の板

状体の外側面の対向間寸法）は、第１伝達部材Ｊ５７１の一対の第１突起Ｊ５７１ｂの対向間寸法よりも小さく設定される。これにより、第２伝達部材Ｊ５７２を、第１伝達部材Ｊ５７１の第１突起Ｊ５７１ｂの対向間に配置できる。

【２６０９３】

第２伝達部材Ｊ５７２は、側面視略Ｌ字の屈曲部分から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側に突出する回転軸Ｊ５７２ａと、側面視略Ｌ字の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から左右方向両側に突出する突起Ｊ５７２ｂと、側面視略Ｌ字の下方側（矢印Ｄ方向側）の先端に凹設される駆動部Ｊ５７２ｃと、を主に備える。

【２６０９４】

回転軸Ｊ５７２ａは、第２伝達部材Ｊ５７２の左右両外側に突出形成されており、その突出先端面同士の離間した距離寸法が、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅寸法と略同一に設定される。また、回転軸Ｊ５７２ａの突出寸法は、第２通路部材Ｊ５２０の収容部Ｊ５２２の左右方向における厚み寸法よりも大きく設定される。なお、回転軸Ｊ５７２ａは、第２通路部材Ｊ５２０と第３通路部材Ｊ５３０とを組付ける際に、それら第２通路部材Ｊ５２０と第３通路部材Ｊ５３０との間に回転可能な状態で挟持される。

【２６０９５】

突起Ｊ５７２ｂは、第２伝達部材Ｊ５７２の左右両外側に突出形成されており、その突出部を第１伝達部材Ｊ５７１の第１突起Ｊ５７１ｂに形成される係合孔Ｊ５７１ｂ１に挿入可能な大きさで形成される。第１伝達部材Ｊ５７１と第２伝達部材Ｊ５７２とは、突起Ｊ５７２ｂを第１突起Ｊ５７１ｂの係合孔Ｊ５７１ｂ１に挿入することで、相対変位可能な状態で連結される。

【２６０９６】

なお、第１伝達部材Ｊ５７１と第２伝達部材Ｊ５７２との連結は、第１伝達部材Ｊ５７１の一対の第１突起Ｊ５７１ｂを左右に弾性変形させて、一対の第１突起Ｊ５７１ｂの対向間を広げることで行うことができる。

【２６０９７】

駆動部Ｊ５７２ｃは、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設して形成される。駆動部Ｊ５７２ｃは、電動役物Ｊ７０の突設部Ｊ６７１ｃの外形よりも大きく凹設され、入球口ユニットＪ４００が組み立てられた状態では、突設部Ｊ６７１ｃの先端が駆動部Ｊ５７２ｃの内側に収容される。これにより、駆動部Ｊ５７２ｃの変位に伴って電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を閉鎖状態と開放状態とに変位させることができる。

【２６０９８】

振分手段Ｊ５８０は、第１通路部材Ｊ５１０及び第２通路部材Ｊ５２０により形成される第１通路ＴＪ１を通過する遊技球に当接可能な位置に配設される回転部材Ｊ５８１と、その回転部材Ｊ５８１に挿通され回転部材Ｊ５８１を回転可能な状態で軸支する回転軸Ｊ５８２と、回転部材Ｊ５８１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される磁石Ｊ５８３とを主に備える。

【２６０９９】

回転部材Ｊ５８１は、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１から第１通路部材Ｊ５１０と第２通路部材Ｊ５２０との間に流入した遊技球を左右に延設される２本の第１通路ＴＪ１に交互に振り分ける部材であり、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１の下方側（矢印Ｄ方向側）に隣り合う位置に配設される。

【２６１００】

また、回転部材Ｊ５８１は、正面視において半円状に形成され、第２通路部材Ｊ５２０に形成される凹部に収容される背面部Ｊ５８１ａと、その背面部Ｊ５８１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に突設され、正面視において略Ｔ字状に形成される振分部Ｊ５８１ｂとを備える。

【２６１０１】

背面部Ｊ５８１ａは、第２通路部材Ｊ５２０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される磁石Ｊ５２４の磁力を受けて回転部材Ｊ５８１を一方または他方側に回転した状態に維持する為の部分であり、磁石Ｊ５２４に互いの磁力が反発する状態で磁石Ｊ５８３が配設される。

【２６１０２】

振分部Ｊ５８１ｂは、正面視略Ｔ字の短辺側を下方に位置させ、長辺を上方に向けた姿勢（上下反対のＴ字状態）で配設される。また、振分部Ｊ５８１ｂは、長辺を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側（例えば、左側）に傾けることで、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１から流入する遊技球を正面視略Ｔ字状に形成されることにより形成される２箇所の略Ｌ字状の他方側（例えば、右側）の領域に受け入れ可能とされ、長辺を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の他方側（例えば、右側）に傾けることで、第１通路部材Ｊ５１０の受取部Ｊ５１１から流入する遊技球を２箇所の略Ｌ字状の一方側（例えば、左側）の領域に受け入れ可能とされる。

【２６１０３】

なお、回転部材Ｊ５８１は、振分部Ｊ５８１ｂの略Ｌ字状に形成される領域に受け入れた遊技球の荷重により回転可能とされ、振分部Ｊ５８１ｂの他方側（例えば、右側）の領域に遊技球を受け入れた場合には、一方側（例えば、左側）に傾いた長辺を他方側（例えば、右側）に傾ける方向に回転部材Ｊ５８１を回転させることが可能とされ、振分部Ｊ５８１ｂの一方側（例えば、左側）の領域に遊技球を受け入れた場合には、他方側（例えば、右側）に傾いた長辺を一方側（例えば、左側）に傾ける方向に回転部材Ｊ５８１を回転させることが可能とされる。これにより、遊技球を２本の第１通路ＴＪ１に交互に送球することが可能とされる。

【２６１０４】

基板部材Ｊ５９０は、ＬＥＤ等により構成され光を照射可能な光照射手段Ｊ５９１が複数配設される基板であり、光照射手段Ｊ５９１が下方側（矢印Ｄ方向側）及び正面側（矢印Ｆ方向側）に光を出射可能な状態で配設される。これにより、基板部材Ｊ５９０の光照射手段Ｊ５９１から光を出射した際には、通路ユニットＪ５００の下方に配設される特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００の正面側に配設される化粧側ユニットＪ６００の電動役物Ｊ７０に光を照射する（明るくする）ことができる。

【２６１０５】

なお、化粧側ユニットＪ６００の電動役物Ｊ７０に光を照射する光照射手段Ｊ５９１は、閉鎖状態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）と背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される。即ち、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態では、光照射手段Ｊ５９１から出射される光が電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を介して視認される。これにより、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされるか開放状態とされるかにより、光照射手段Ｊ５９１から出射された光を異なる態様で遊技者で視認させることができる。

【２６１０６】

次いで、図３８２３から図３８２５を参照して、特定入賞ユニットＪ７００について説明する。図３８２３（ａ）は、特定入賞ユニットＪ７００の正面図であり、図３８２３（ｂ）は、特定入賞ユニットＪ７００の背面図であり、図３８２３（ｃ）は、特定入賞ユニットＪ７００の上面図である。図３８２４（ａ）は、特定入賞ユニットＪ７００の分解正面斜視図であり、図３８２４（ｂ）は、特定入賞ユニットＪ７００の分解正面背面斜視図である。図３８２５（ａ）は、図３８２３（ａ）のＮ０３ａ－Ｎ０３ａ線における特定入賞ユニットＪ７００の断面図であり、図３８２５（ｂ）は、特定入賞ユニットＪ７００の正面図であり、図３８２５（ｃ）は、図３８２５（ｂ）のＮ０３ｃ－Ｎ０３ｃ線における特定入賞ユニットＪ７００の断面図である。

【２６１０７】

図３８１５から図３８２５に示すように、特定入賞ユニットＪ７００は、遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放する箱状に形成される入球部材Ｊ７１０と、その入球部材

Ｊ７１０の開放部分を覆う板状の可変入賞役物Ｊ６５ａと、入球部材Ｊ７１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路部材Ｊ７３０と、その通路部材Ｊ７３０の背面側に配設されるソレノイドＪ７４０と、そのソレノイドＪ７４０に接続され、入球部材Ｊ７１０及び通路部材Ｊ７３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一端側に形成される空間に変位可能な状態で配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０と、を主に備える。

【２６１０８】

入球部材Ｊ７１０は、正面視横長矩形の略箱形状に形成される本体部Ｊ７１１と、その箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の左方側の壁部の外側において前後方向に貫通形成される挿通孔Ｊ７１２と、箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部に貫通形成される流入口Ｊ７１３と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。

【２６１０９】

本体部Ｊ７１１は、上述した化粧側ユニットＪ６００の特定入賞口Ｊ６５に入球される遊技球が送球される部位であり、箱形状の内側部分に遊技球を受け入れ（送球）可能な大きさに形成されると共に、箱形状の内側部分の下面を遊技球が転動可能に形成され、特定入賞口Ｊ６５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。なお、以下の説明では、本体部Ｊ７１１の遊技球が転動する面を転動面Ｊ７１５と称して説明する。

【２６１１０】

また、本体部Ｊ７１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法は、閉鎖および開放状態における電動役物Ｊ７０の左右方向における寸法よりも大きく形成される。これにより、電動役物Ｊ７０の羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂに衝突した遊技球を、特定入賞口Ｊ６５を介して入球部材Ｊ７１０（本体部Ｊ７１１）の内側に流入させることができる。

【２６１１１】

転動面Ｊ７１５は、本体部Ｊ７１１の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される２箇所の流入口Ｊ７１３に遊技球を転動させるための傾斜面であり、２箇所の流入口Ｊ７１３の間の領域における転動面Ｊ７１５が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の略中央位置から２箇所の流入口Ｊ７１３に向かって下降傾斜される。一方、２箇所の流入口Ｊ７１３の左右方向外側の領域における転動面Ｊ７１５は、左右方向の外側端部から流入口Ｊ７１３に向かって下降傾斜される。これにより、本体部Ｊ７１１に流入した遊技球を速やかに流入口Ｊ７１３に流入させることができる。

【２６１１２】

なお、入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３の背面側（矢印Ｂ方向側）には、遊技球の通過を検出可能な検出装置Ｊ７１６が配設される。検出装置Ｊ７１６は、遊技球が通過可能な大きさで開口形成される検出孔を備え、その検出孔を遊技球が通過することで遊技球を検出することが可能な装置である。従って、特定入賞口Ｊ６５から遊技球が入球部材Ｊ７１０（本体部Ｊ７１１）に流入して流入口Ｊ７１３から通路部材Ｊ７３０に排出される際に、その遊技球の通過を検出装置Ｊ７１６により検出し、その検出に伴い所定の制御を行う（パチンコ機Ｊ１０に所定の動作をさせる）ことが可能とされる。なお、所定の制御とは、例えば、遊技者に所定の球数の遊技球を付与し（払い出し）たり、所定の役物を動作させたり、第３図柄表示装置Ｊ８１に所定の表示をすることである。

【２６１１３】

挿通孔Ｊ７１２は、後述する通路部材Ｊ７３０に配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０の一部を可変入賞役物Ｊ６５ａ側に挿通させるための開口であり、通路部材Ｊ７３０に配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０と対応する位置に形成される。

【２６１１４】

可変入賞役物Ｊ６５ａは、正面視横長矩形の板状体に形成される本体部Ｊ７２１と、その本体部Ｊ７２１の長手方向両外側に円筒状に凹設される軸部Ｊ７２２と、本体部Ｊ７２１の長手方向の一方の端部から入球部材Ｊ７１０側に突出する突起Ｊ７２３と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。

【２６１１５】
なお、可変入賞役物Ｊ６５ａは、本体部Ｊ７２１の板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面と略平行に配置することで特定入賞口Ｊ６５を閉鎖可能とされ、本体部Ｊ７２１を板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に対して直交する方向に傾けることで特定入賞口Ｊ６５を開放可能とされる。以下の説明は、可変入賞役物Ｊ６５ａが特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する状態を閉鎖状態と称し、可変入賞役物Ｊ６５ａが特定入賞口Ｊ６５を開放する状態を開放状態と称して説明する。
【２６１１６】
本体部Ｊ７２１は、可変入賞役物Ｊ６５ａが閉鎖状態において、特定入賞口Ｊ６５へ遊技球が流入することを塞ぐことが可能な大きさに形成されると共に、上述した化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０に形成される特定入賞口Ｊ６５の内縁形状よりも若干小さい矩形状に形成される。
【２６１１７】
軸部Ｊ７２２は、可変入賞役物Ｊ６５ａが特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する閉鎖状態において、本体部Ｊ７２１の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成されると共に、長手方向の両端のそれぞれが同軸上に設定される。また、軸部Ｊ７２２には、入球部材Ｊ７１０の本体部Ｊ７１１に軸支される回転軸Ｊ７２５が回転可能な状態で挿入される。これにより、可変入賞役物Ｊ６５ａは、入球部材Ｊ７１０に対して軸部Ｊ７２２（回転軸Ｊ７２５）を中心に回転変位可能な状態で入球部材Ｊ７１０に配設される。
【２６１１８】
突起Ｊ７２３は、入球部材Ｊ７１０の挿通孔Ｊ７１２に配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０に当接され、駆動力伝達手段Ｊ７５０から駆動力が伝達される部位であり、可変入賞役物Ｊ６５ａが閉鎖状態において、駆動力伝達手段Ｊ７５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置となる本体部Ｊ７２１の左方側端部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出して形成される。
【２６１１９】
通路部材Ｊ７３０は、入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３を通過する遊技球を受け取ると共に、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部材であり、入球部材Ｊ７１０の背面側を覆設可能な大きさに形成される。
【２６１２０】
また、通路部材Ｊ７３０は、左方側の端部に前後方向に開口される開口部Ｊ７３１と、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３と対応する位置において正面側および下方側（矢印Ｄ方向側）を凹ませた形状とされる凹設部Ｊ７３２と、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中間位置において、正面側から背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて凹設される送球部Ｊ７３３と、を備える。
【２６１２１】
開口部Ｊ７３１は、後述する駆動力伝達手段Ｊ７５０が配設される空間である。また、開口部Ｊ７３１の縁部には、後述する駆動力伝達手段Ｊ７５０の第２伝達手段Ｊ７５２を軸支するための被軸支部が凹設されており、この被軸支部に第２伝達手段Ｊ７５２の回転軸（第１突出部Ｊ７５２ａ）を受け入れた状態で通路部材Ｊ７３０を入球部材Ｊ７１０に配設することで、第２伝達手段Ｊ７５２を回転可能な状態で通路部材Ｊ７３０に軸支できる。
【２６１２２】
凹設部Ｊ７３２は、入球部材Ｊ７１０の流入口Ｊ７１３を通過して通路部材Ｊ７３０に送球された遊技球の流下方向を変更して、遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に遊技球を送球するための部位であり、遊技球の直径よりも大きい凹設寸法で、正面側（矢印Ｆ方向側）及び下方側（矢印Ｄ方向側）の２方向が開放する形状とされる。
【２６１２３】

送球部Ｊ７３３は、特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される通路ユニットＪ５００の第５通路部材Ｊ５５０から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって送球される遊技球を上方側から下方側に通過させるための通路となる凹みであり、遊技球の直径よりも大きい凹設寸法に設定される。これにより、第２２１実施形態では、通路ユニットＪ５００の切欠部Ｊ５５１を通過する遊技球を、特定入賞ユニットＪ７００の送球部Ｊ７３３を介して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）下方に配設される球回収通路（図示しない）に送球できる。

【２６１２４】

なお、送球部Ｊ７３３の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）略中間位置には、遊技球の通過を検出可能な検出装置Ｊ７３５が配設される。検出装置Ｊ７３５は、遊技球が通過可能な大きさで開口形成される検出孔を備え、その検出孔を遊技球が通過することで遊技球を検出することが可能な装置である。従って、送球部Ｊ７３３から遊技球が排出される際に、その遊技球の通過を検出装置Ｊ７３５により検出し、その検出に伴い所定の制御（パチンコ機Ｊ１０に所定の動作をさせる）ことが可能とされる。なお、所定の制御とは、例えば、遊技者に所定の球数の遊技球を付与し（払い出し）たり、大当たりの抽選をしたり、所定の役物を動作させたり、第３図柄表示装置Ｊ８１に所定の表示をすることである。

【２６１２５】

ソレノイドＪ７４０は、本体部Ｊ７４１と、その本体部Ｊ７４１に進退可能な状態で配設される軸部Ｊ７４２とを有し、本体部Ｊ７４１に電力を付与する状態と電力を付与しない状態とに切り替えることで、軸部Ｊ７４２を本体部Ｊ７４１に対して退避させたり（本体部Ｊ７４１の内側に退避させたり）、軸部Ｊ７４２を本体部Ｊ７４１に対して進出させたり（本体部Ｊ７４１の内側から突出させたり）する動作を可能に構成される部位であり、軸部Ｊ７４２の変位方向を前後方向に向けた状態で、本体部Ｊ７４１が通路部材Ｊ７３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。

【２６１２６】

なお、ソレノイドＪ７４０は、軸部Ｊ７４２の周囲にコイルばねから形成される付勢手段が配設され、軸部Ｊ７４２が本体部Ｊ７４１に対して進出する方向に常に付勢される。これにより、本体部Ｊ７４１への電力を付与しない状態とした場合に、軸部Ｊ７４２を本体部Ｊ７１１から張り出した状態に維持できる。

【２６１２７】

駆動力伝達手段Ｊ７５０は、ソレノイドＪ７４０の駆動力を受けて変位されるものであり、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２に連結される第１伝達手段Ｊ７５１と、その第１伝達手段Ｊ７５１に相対変位可能に接続される第２伝達手段Ｊ７５２と、を主に備える。

【２６１２８】

第１伝達手段Ｊ７５１は、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２の進退方向（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））と直交する平面を有する板状に形成され連結部Ｊ７５１ａと、その連結部Ｊ７５１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される突設部Ｊ７５１ｂとを備え、光透過性の樹脂材料から形成される。

【２６１２９】

第１伝達手段Ｊ７５１の連結部Ｊ７５１ａには、上方側（矢印Ｕ方向側）から切り欠かれる溝が形成され、その溝にソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２の先端側が挿入され、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２が連結される。これにより、第１伝達手段Ｊ７５１は、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２の前後方向の移動に伴って、前後方向に変位可能とされる。

【２６１３０】

第１伝達手段Ｊ７５１の突設部Ｊ７５１ｂには、正面側（矢印Ｆ方向側）の先端部に下方側（矢印Ｄ方向側）を凹設して形成される凹溝が形成され、その凹溝に後述する第２伝達手段Ｊ７５２の第２突出部Ｊ７５２ｂを係合させることが可能とされる。これにより、第１伝達手段Ｊ７５１がソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２により前後方向に変位された場合に、その駆動力を第２伝達手段Ｊ７５２に伝達可能とされる。

【２６１３１】
第２伝達手段Ｊ７５２は、側面視略Ｔ字の板状に形成され、略Ｔ字に形成される短辺側の両端から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に円柱状に突出する第１突出部Ｊ７５２ａ，第２突出部Ｊ７５２ｂが形成される。
【２６１３２】
第１突出部Ｊ７５２ａは、第２伝達手段Ｊ７５２の回転軸となる部分であり、上述したように、通路部材Ｊ７３０の開口部Ｊ７３１に凹設される被軸支部に受け入れることが可能な大きさに形成される。第２伝達手段Ｊ７５２は、第１突出部Ｊ７５２ａが通路部材の被軸支部に受け入れられた状態で、通路部材Ｊ７３０と入球部材Ｊ７１０とが組み合わせられることで、通路部材Ｊ７３０及び入球部材Ｊ７１０に対して相対変位（回転）可能な状態で軸支される。
【２６１３３】
第２突出部Ｊ７５２ｂは、第１伝達手段Ｊ７５１から駆動力が伝達される部位であり、上述したように、第１伝達手段Ｊ７５１の突設部Ｊ７５１ｂに形成される凹溝に係合させる（受け入れる）ことが可能な大きさに形成される。第２伝達手段Ｊ７５２は、第１伝達手段Ｊ７５１が前後方向に変位されることに伴って、第２突出部Ｊ７５２ｂが前後方向に変位されることで、第１突出部Ｊ７５２ａを中心に回転変位可能とされる。
【２６１３４】
なお、第２伝達手段Ｊ７５２の側面視略Ｔ字に形成される長辺側は、先端側が入球部材Ｊ７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて延設されており、長辺側の先端部が入球部材Ｊ７１０の正面側に配設される可変入賞役物Ｊ６５ａの突起Ｊ７２３に当接可能とされる。なお、以下の説明では、第２伝達手段Ｊ７５２の突起Ｊ７２３との当接部位（長辺側の先端部）を当接部Ｊ７５２ｃと称して説明する。
【２６１３５】
次いで、図３８２５を参照して、特定入賞ユニットＪ７００の変位について説明する。
【２６１３６】
図３８２５（ａ）に示すように、ソレノイドＪ７４０の本体部Ｊ７４１へ電力が付与されていない状態とされ、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２が本体部Ｊ７４１から突出した状態とされる場合には、軸部Ｊ７４２と共に前後方向に変位する第１伝達手段Ｊ７５１により第２伝達手段Ｊ７５２の第２突出部Ｊ７５２ｂが正面側（矢印Ｆ方向側）に押し出される。これにより、第２伝達手段Ｊ７５２の当接部Ｊ７５２ｃが第１突出部Ｊ７５２ａを中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に回転変位されるので、その当接部Ｊ７５２ｃが当接される可変入賞役物Ｊ６５ａの突起Ｊ７２３が下方側に変位され、可変入賞役物Ｊ６５ａが閉鎖状態とされる。
【２６１３７】
一方、図３８２５（ｂ）、及び図３８２５（ｃ）に示すように、ソレノイドＪ７４０の本体部Ｊ７４１へ電力が付与され、ソレノイドＪ７４０の軸部Ｊ７４２が本体部Ｊ７４１の内側に退避した状態とされる場合には、軸部Ｊ７４２と共に前後方向に変位する第１伝達手段Ｊ７５１により第２伝達手段Ｊ７５２の第２突出部Ｊ７５２ｂが背面側（矢印Ｂ方向側）に変位される。これにより、第２伝達手段Ｊ７５２の当接部Ｊ７５２ｃが第１突出部Ｊ７５２ａを中心に上方側（矢印Ｕ方向側）に回転変位されるので、その当接部Ｊ７５２ｃが当接される可変入賞役物Ｊ６５ａの突起Ｊ７２３が上方側に変位され、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされる。
【２６１３８】
なお、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされ、本体部Ｊ７２１を板面が遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に対して直交する方向に傾けられた状態では、本体部Ｊ７２１が遊技領域内に張り出されると共に、本体部Ｊ７２１の板面（上面側の面）が背面側（特定入賞口Ｊ６５側）に向かって下降傾斜した状態とされる。これにより、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされた場合には、特定入賞口Ｊ６５の上流側の遊技領域を流下する遊技球を本体部Ｊ７２１の上面側の面で受け取ると共に、特定入賞口Ｊ６５に入球させること

ができる。従って、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされ、特定入賞口Ｊ６５が開放された場合には、特定入賞口Ｊ６５の上流側を流下する遊技球をスムーズに特定入賞口Ｊ６５に入球させることができる。

【２６１３９】

また、第２２１実施形態における可変入賞役物Ｊ６５ａでは、本体部Ｊ７２１が板状に形成されるので、その上流側の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の暴れの態様によっては、開放状態とされる可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１の上面側に送球された球をそのまま左右方向に転動させて本体部Ｊ７２１の左右方向両端から落下させることが可能とされるが、本体部Ｊ７２１を遊技球を受け入れ可能な大きさの箱状に形成して、開放状態とされる可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１に送球された遊技球が本体部Ｊ７２１の左右両端部から落下しないように構成しても良い。

【２６１４０】

次いで、図３８２６及び図３８２７を参照して、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５への遊技球の入球態様について説明する。図３８２６（ａ）及び図３８２６（ｂ）は、入球口ユニットＪ４００の正面図である。図３８２７（ａ）は、図３８２６（ａ）のＮ０４ａ－Ｎ０４ａ線における入球口ユニットＪ４００の断面図であり、図３８２７（ｂ）は、図３８２６（ｂ）のＮ０４ｂ－Ｎ０４ｂ線における入球口ユニットＪ４００の断面図である。なお、図３８２６及び図３８２７では、入球口ユニットＪ４００を流下する遊技球の流下経路が２点鎖線の矢印で一例として図示される。

【２６１４１】

まず、第２入賞口Ｊ６６を開閉する電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）、及び、特定入賞口Ｊ６５を開閉する可変入賞役物Ｊ６５ａの開放タイミングについて説明する。

【２６１４２】

上記したように、可変入賞役物Ｊ６５ａは、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなった場合に、遊技球を特定入賞口Ｊ６５に入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態とするために、通常時には特定入賞口Ｊ６５を閉鎖している可変入賞役物Ｊ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過する）、或いは、所定数（例えば、１０球）の球が入賞する）まで特定入賞口Ｊ６５を開放する。

【２６１４３】

なお、可変入賞役物Ｊ６５ａは、所定時間が経過する、或いは、所定球数の球が入球すると特定入賞口Ｊ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物Ｊ６５ａを変位し特定入賞口Ｊ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開閉動作は、大当たりの抽選に基づいた所定回数（例えば、１５回）繰り返し可能にされ、所定回数の開閉動作（特別遊技状態）が終わった後は、特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する閉鎖状態に維持される。

【２６１４４】

一方、電動役物Ｊ７０は、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態とされる。

【２６１４５】

そのため、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなり特別遊技状態とされる際に、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となった場合には、図３８２６（ａ）及び図３８２７（ａ）に示すように、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）、及び、可変入賞役物Ｊ６５ａの両方が開放状態とされることがある。

【２６１４６】

この場合、図３８２６（ａ）に示すように、入球口ユニットＪ４００を流下する遊技球が電動役物Ｊ７０に拾われてしまうと、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａにより

、球が第２入賞口Ｊ６６に案内される。
【２６１４７】
ここで、上記したように、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、可変入賞役物Ｊ６５ａの１回の開放動作は、所定時間の経過により閉鎖可能に構成されるため、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、入球口ユニットＪ４００を流下する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に案内され過ぎてしまうと、特定入賞口Ｊ６５に所定数の球数を入球させる前に、可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開放動作が終わってしまい、特定入賞口Ｊ６５への入球により払い出される球の数が少なくなってしまうという問題がある。
【２６１４８】
また、例え、所定球数の球数の入球をできたとしても、一部の球が第２入賞口Ｊ６６に入球される分、特定入賞口Ｊ６５へ所定球数の球数を入球させる時間が長くなり、特別遊技状態（大当たり）としている時間が間延びして、遊技者の興趣が低下するという問題点がある。
【２６１４９】
これに対し、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、一対の羽部材Ｊ６７１に第２入賞口Ｊ６６へ遊技球を流入させるための底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が形成され、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が第２入賞口Ｊ６６から離れることで、第２入賞口Ｊ６６の底壁が非形成とされるので、図３８２６（ａ）及び図３８２７（ａ）に示すように、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球が拾われたとしても、図３８２６（ｂ）及び図３８２７（ｂ）に示すように、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過する遊技球を、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過させて特定入賞口Ｊ６５に案内する（開放状態の可変入賞役物Ｊ６５ａに受け取られる）ことができる。
【２６１５０】
これにより、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【２６１５１】
なお、特定入賞口Ｊ６５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における幅は、開放状態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の左右方向における幅よりも大きく形成される。また、入球口ユニットＪ４００には、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向外側から下方側（矢印Ｄ方向側）に遊技球を流下可能な経路が形成される（即ち、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向両外側に遊技球の直径よりも大きい空間が形成される）。
【２６１５２】
これらにより、第２２１実施形態では、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、変位される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の変位に不具合が発生し、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態に維持（若しくは、開放状態を形成する時間が長く）された場合においても、遊技領域を流下する遊技球の一部（開放状態とされる一対の羽部材Ｊ６７１に拾われない遊技球）を特定入賞口Ｊ６５に案内可能とされる。そのため、第２２１実施形態では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開閉動作に不具合が出た場合にも、特定入賞口Ｊ６５へ所定球数の球数を入球させることが可能となり、遊技者に不利益が発生することを抑制できる。

【２６１５３】
なお、電動役物Ｊ７０が閉鎖状態とされる際には、一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から下方側（矢印Ｄ方向側）に遊技球を流下可能な経路の大きさ（即ち、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の左右方向両外側の空間）が、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態とされる際よりも大きくされる。そのため、一対の羽部材Ｊ６７１の上流側を流下する遊技球は、閉鎖状態の一対の羽部材Ｊ６７１の左右両側を流下して、特定入賞口Ｊ６５又はアウト口Ｊ７１に入球可能とされる。
【２６１５４】
従って、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態においては、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を閉鎖状態に維持する方が、特定入賞口Ｊ６５に遊技球を入球しやすくできる。
【２６１５５】
また、電動役物Ｊ７０が閉鎖状態とされる際には、上記したように、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに形成される突出部Ｊ６７１ｄの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離が遊技球の直径よりも小さくされ、それら突出部Ｊ６７１ｄが第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配置されるので、閉鎖状態において一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を流下する遊技球が第２入球口に入球することを確実に抑制できる。
【２６１５６】
その結果、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制しやすくできる。
【２６１５７】
なお、第２２１実施形態における突出部Ｊ６７１ｄは、一対の羽部材Ｊ６７１が閉鎖状態とされる位置まで変位された位置で、一対の羽部材Ｊ６７１同士の突出部Ｊ６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さくされる。即ち、第２２１実施形態における突出部Ｊ６７１ｄは、開放状態から閉鎖状態に移行途中の状態時において、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球可能とされる。従って、閉鎖状態への移行が完全に終わるまでは、一対の羽部材Ｊ６７１に拾われた遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球するか、第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される入球口（特定入賞口Ｊ６５又はアウト口Ｊ７１）に入球するか遊技者に認識されにくくできる。その結果、電動役物Ｊ７０に注目させやすくでき、遊技者の興趣を向上できる。
【２６１５８】
また、第２２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１に第２入賞口Ｊ６６へ遊技球を流入させるための底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が形成され、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が第２入賞口Ｊ６６から離れることで、第２入賞口Ｊ６６の底壁が非形成とされる構成とすることで、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置することができる。
【２６１５９】
即ち、第２入賞口Ｊ６６の底壁が一対の羽部材Ｊ６７１に非形成とされ、特定入賞口Ｊ６５の底壁が化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０に形成されるものでは、第２入賞口Ｊ６６の下方に常に底壁が位置する構成とされる。そのため、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）を配置する構成とした場合に、特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）に第２入賞口Ｊ６６の底壁が形成される。
【２６１６０】

この場合、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置してしまうと、特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）に配置される第２入賞口Ｊ６６の底壁が邪魔となる。そのため、第２入賞口Ｊ６６の底壁の下方側（矢印Ｄ方向側）における特定入賞口Ｊ６５の一部が無駄な領域となり、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の流入が不安定となる。よって、第２入賞口Ｊ６６の底壁が一対の羽部材Ｊ６７１に非形成とされ、特定入賞口Ｊ６５の底壁が化粧側ユニットＪ６００の背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０に形成される従来の遊技機では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置する、即ち、入球口ユニットＪ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）寸法を小さくすることが困難となっていた。

【２６１６１】

これに対し、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、上述したように、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球が拾われた場合に、その遊技球を閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過させて特定入賞口Ｊ６５に案内することができるので、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置した場合に、第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）において特定入賞口Ｊ６５に無駄な領域（遊技球が流入しない領域）が形成されることを抑制できる。その結果、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）とを近づけて配置する、即ち、入球口ユニットＪ４００の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）寸法を小さくしたとしても、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の流入を安定させることができる。また、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０）との配設に必要とされる上下方向のスペースを低減できるので、その分、他の手段を配設するためのスペースを確保できる。その結果、遊技領域におけるレイアウトの自由度を向上できる。

【２６１６２】

次いで、図３８２８及び図３８２９を参照して、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放した場合に電動役物（一対の羽部材Ｊ６７１）に拾われる球の流下について説明する。

【２６１６３】

図３８２８（ａ）から図３８２８（ｃ）は、正面視における入球口ユニットＪ４００を部分的に拡大した部分拡大図であり、図３８２９（ａ）から図３８２９（ｃ）は、正面視における入球口ユニットＪ４００を部分的に拡大した部分拡大図である。なお、図３８２８及び図３８２９では、入球口ユニットＪ４００の正面ベース部材Ｊ６２０が透明視された状態で図示される。

【２６１６４】

また、図３８２８（ａ）から図３８２８（ｃ）では、パチンコ機Ｊ１０の特別遊技状態（大当たり）が終了した後、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされ電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開放状態が通常中と比較して長い時間開放される（即ち、電動役物Ｊ７０が開放状態に維持される）場合が図示される。一方、図３８２９（ａ）から図３８２９（ｃ）では、開放状態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖する際の遷移状態が順に図示され、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖するタイミングで電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に拾われた球の流下態様が図示される。なお、図３８２９（ａ）から図３８２９（ｃ）は、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされる場合に限られるものではなく、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開放状態が確変中や時短中と比較して短い時間とされる通常中や特別遊技状態（大当たり）中に、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放して閉鎖する態様も含むものである。

【２６１６５】

図３８２８（ａ）から図３８２８（ｃ）に示すように、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされ電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の開放状態が通常中と比較して長い時間開放される場合に、その開放状態の電動役物Ｊ７０に拾われた（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ上に送球された）球は、転動面Ｊ６７１ａを転動することで第２入賞口Ｊ６６側に送球される（図３８２８（ａ）及び図３８２８（ｂ）参照）。

【２６１６６】

電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が開放状態に維持されている場合には一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅにより第２入賞口Ｊ６６の底壁が形成された状態が維持されるので、転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）まで流下した遊技球は、図３８２８（ｂ）に示すように、底壁形成部Ｊ６７１ｅを転動して第２入賞口Ｊ６６に入球され、化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される通路ユニットＪ５００の収容部Ｊ５２２（転動部Ｊ５２２ａ）に送球される。

【２６１６７】

この場合、転動面Ｊ５６７１ａを転動する遊技球の荷重が転動面Ｊ６７１ａに作用する状態にでき、遊技球の荷重が一対の羽部材Ｊ６７１を開放状態とする方向（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを離間させる方向）に作用するので、開放状態とした際の一対の羽部材Ｊ６７１を開放状態に維持する際に必要なソレノイドＪ５６０の動作力（本体部Ｊ５６１に電力を付与して（本体部Ｊ５６１を励磁させて）軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１の内側に引き込む力）を小さくできる。よって、ソレノイドＪ５６０（本体部Ｊ５６１）の小型化を図ることができる。

【２６１６８】

一方、図３８２９（ａ）から図３８２９（ｃ）に示すように、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖するタイミングで電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球が拾われた場合や、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖するタイミングで一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ上を遊技球が転動している場合には、遊技球が一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６側に送球されると共に、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）が閉鎖状態に変位する（一対の羽部材Ｊ６７１が回転する）ことに伴い転動面Ｊ６７１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における傾斜角度が変わることで、一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅ側に遊技球が案内されやすくなる。

【２６１６９】

この場合、図３８２９（ｂ）に示すように、開放状態において第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成していた一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅが第２入賞口Ｊ６６から下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて離間されるので、一対の羽部材Ｊ６７１の回転に伴い底壁形成部Ｊ６７１ｅから第２入賞口Ｊ６６への連通が解除される。そのため、底壁形成部Ｊ６７１ｅの球転動面が第２入賞口Ｊ６６の下縁よりも下方側に変位した後に底壁形成部Ｊ６７１ｅに送球される球は、第２入賞口Ｊ６６に入球不能とされ、底壁形成部Ｊ６７１ｅの球転動面に載置された状態とされ、底壁形成部Ｊ６７１ｅの下方側への移動（一対の羽部材Ｊ６７１の回転変位）に伴って下方側に変位される。

【２６１７０】

そして、底壁形成部Ｊ６７１ｅに載置される遊技球の荷重が底壁形成部Ｊ６７１ｅに作用する状態にでき、遊技球の荷重が一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする方向（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ同士を近づける方向）に作用するので、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に必要なソレノイドＪ５６０の動作力（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）を小さくできる。よって、ソレノイドＪ５６０（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネ）の小型化を図ることができる。

【２６１７１】

また、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に、底壁形成部Ｊ６７１ｅに送球され

る遊技球の態様を、転動面Ｊ６７１ａと底壁形成部Ｊ６７１ｅとの段差により浮いた状態（落下する態様）で底壁形成部Ｊ６７１ｅに送球することができる。これにより、底壁形成部Ｊ６７１ｅに遊技球の荷重を作用させやすくできる。その結果、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に必要なソレノイドＪ５６０の動作力（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）を小さくできる。よって、ソレノイドＪ５６０（軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネ）の小型化を図ることができる。

【２６１７２】

なお、上記したように、底壁形成部Ｊ６７１ｅは、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに拾われて、転動面Ｊ６７１ａを流下した遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球可能となる領域（第２入賞口Ｊ６６に流入する遊技球の転動面となる領域）に形成されており、一対の羽部材Ｊ６７１を開放状態から閉鎖状態に変位させた際に、底壁形成部Ｊ６７１ｅを転動する遊技球を第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５またはアウト口Ｊ７１に速やかに案内することができる。

【２６１７３】

従って、第２２１実施形態における一対の羽部材Ｊ６７１では、上記したように、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａを遊技球が転動する（転動面Ｊ６７１ａに遊技球が当接する）場合と、一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅを遊技球が転動する（底壁形成部Ｊ６７１ｅに遊技球が当接する）場合とで（一対の羽部材Ｊ６７１への遊技球の当接位置に応じて）、転動する遊技球から一対の羽部材Ｊ６７１に作用される力の向きが開放状態に変位する方向と、閉鎖状態に変位する方向とに変化可能に構成されるので、遊技球の重さを一対の羽部材Ｊ６７１のそれぞれの変位（開放状態から閉鎖状態への変位、閉鎖状態から開放状態への変位）に利用することができる。

【２６１７４】

また、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態から閉鎖状態への遷移途中において、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の外側を流下する遊技球が羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂに当接可能とされる。この場合、羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂに遊技球が当接する衝撃により羽部材Ｊ６７１に作用する力が一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖する（一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａ同士を近づける方向）に作用するので、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態に変位させやすくできる。

【２６１７５】

図３８２９（ｃ）に示すように、一対の羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅに載置された球は、一対の羽部材Ｊ６７１の回転に伴い底壁形成部Ｊ６７１ｅの対向間の寸法が最終的に球の直径よりも大きくなることで、底壁形成部Ｊ６７１ｅから落下して、第２入賞口Ｊ６６（一対の羽部材Ｊ６７１）の下方側（矢印Ｄ方向側）に流下される。

【２６１７６】

従って、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放状態とする場合に遊技球を第２入賞口Ｊ６６に送球できると共に、電動役物Ｊ７０を開放状態から閉鎖状態に変位させる場合に、開放から閉鎖の途中位置における早いタイミングで第２入賞口Ｊ６６に遊技球が送球されない状態を形成できる。そのため、第２２１実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、第２入賞口Ｊ６６への不用意な球の入球を防止できる。その結果、遊技時間が間延びすることを抑制できる。

【２６１７７】

次いで、図３８３０から図３８３２を参照して、遊技盤Ｊ１３の遊技領域の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される化粧部材Ｊ８００，Ｊ９００について説明する。

【２６１７８】

図３８３０は、遊技盤Ｊ１３の正面図であり、図３８３１は、遊技盤Ｊ１３の分解正面斜視図である。図３８３２（ａ）は、センターフレームＪ８６の正面図であり、図３８３２（ｂ）は、図３８３２（ａ）のＮ０５ｂ－Ｎ０５ｂ線におけるセンターフレームＪ８６の断面図である。なお、図３８３１では、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０からセンターフ

レームＪ８６、及び、スルーゲートＪ６７を有する一対のスルーユニットＪ７４が分解されると共に、それらセンターフレームＪ８６及びスルーユニットＪ７４から化粧部材Ｊ８００，Ｊ９００が分解された状態で図示される。

【２６１７９】

図３８３０から図３８３２に示すように、遊技盤Ｊ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、スルーユニットＪ７４等を組み付けて構成される。

【２６１８０】

そのため、ベース板Ｊ６０には、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）を挿入する複数の貫通孔（図示しない）や、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２を締結する複数のネジ穴（図示しない）が形成されると共に、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、及び、スルーユニットＪ７４の配設箇所に、それら入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、及び、スルーユニットＪ７４と対応する形状の開口が形成され、それらの開口に入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ８６、及び、スルーユニットＪ７４のそれぞれの一部が正面側（矢印Ｆ方向側）から挿入された状態で締結固定される。

【２６１８１】

センターフレームＪ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｊ８１側（ベース板Ｊ６０の中央開口部の内側）に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される正面側立設部Ｊ８６ａと、その正面側立設部Ｊ８６ａとは反対側（背面側（矢印Ｂ方向側）に張り出して形成される背面側立設部Ｊ８６ｂと、それら正面側立設部Ｊ８６ａ及び背面側立設部Ｊ８６ｂの間から、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に沿って張り出す張出部Ｊ８６ｃと、を主に備えて構成される。

【２６１８２】

また、張出部Ｊ８６ｃは、ベース板Ｊ６０に対するセンターフレームＪ８６の前後方向位置を位置決めするための部材であり、少なくとも一部がベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる大きさに設定される。これにより、センターフレームＪ８６をベース板Ｊ６０の正面側から配設した際に、張出部Ｊ８６ｃがベース板Ｊ６０の正面に引っ掛かることで、ベース板Ｊ６０に対するセンターフレームＪ８６の前後位置を位置決めできる。

【２６１８３】

また、張出部Ｊ８６ｃの一部には、正面側立設部Ｊ８６ａからベース板Ｊ６０の正面に沿って遊技球の直径よりも大きい距離で張り出され、その張り出された正面側を遊技球が流下可能とされる流下領域Ｊ８６ｃ１が形成される。なお、第２２１実施形態では、流下領域Ｊ８６ｃ１がセンターフレームＪ８６の左右両外側の２箇所に形成される。

【２６１８４】

流下領域Ｊ８６ｃ１には、正面側（矢印Ｆ方向側）に突出する凸部Ｊ８６ｃ２と、その凸部Ｊ８６ｃ２のよりも外側から正面側に突出する区画壁Ｊ８６ｃ３とが形成され、凸部Ｊ８６ｃ２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側（凸部Ｊ８６ｃ２と正面側立設部Ｊ８６ａとの間、凸部Ｊ８６ｃ２と区画壁Ｊ８６ｃ３又は外縁部材Ｊ７３との間）を遊技球が流下可能とされる。なお、区画壁Ｊ８６ｃ３は、遊技領域を区画可能な壁部であり、遊技領域を区画する外縁部材Ｊ７３に上端側の一端が連なる位置に形成される。

【２６１８５】

遊技盤Ｊ１３では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２により遊技領域の上方に打ち出された遊技球を所定の流下方向に向けて案内する壁部が形成されるので、それら正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２の下流側に配設される化粧部材Ｊ８００に送球される遊技球を所定の領域を通過させやすくできる。従って、正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び

、凸部Ｊ８６ｃ２の下流側に配設される化粧部材Ｊ８００の剛性の高い部分を遊技球が通過するように正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２を形成することで、下流側の化粧部材Ｊ８００が遊技球との当接により破損することを抑制できると共に、後述する化粧部材Ｊ８００の形状の自由度を向上できる。

【２６１８６】

なお、化粧部材Ｊ８００の所定の領域に遊技球を案内可能な壁部（センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、及び、凸部Ｊ８６ｃ２）は、化粧部材Ｊ８００とは別体で形成されるので、化粧部材Ｊ８００とは異なる材質で形成して壁部の剛性を高めやすくできる。

【２６１８７】

化粧部材Ｊ８００は、遊技盤Ｊ１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、第２２１実施形態における化粧部材Ｊ８００は、流下領域Ｊ８６ｃ１の正面側に重なる位置に配設されると共に、その背面側（流下領域Ｊ８６ｃ１と化粧部材Ｊ８００との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６１８８】

従って、正面部Ｊ８５０の化粧面となる正面よりも背面側（矢印Ｂ方向側）を遊技球が通過するので、通過する遊技球が化粧面に当接することを抑制できる。その結果、化粧部材Ｊ８００の化粧面が摩耗することを抑制できる。また、正面部Ｊ８５０の背面側を遊技球が通過するので、流下する遊技球を遊技者から一時的に視認されにくくできる。その結果、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２６１８９】

さらに、化粧部材Ｊ８００は、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ８５０が正面視においてセンターフレームＪ８６の外側から内側に亘って延設され正面視三日月状に形成されると共に、そのセンターフレームＪ８６の外側および内側の位置にセンターフレームＪ８６の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子ＮＪ（図３８３２（ｂ）参照）を螺入可能な雌ねじ部を有する被締結部Ｊ８１０が形成される。被締結部Ｊ８１０は、螺子ＮＪにより固定される部位であり、これら被締結部Ｊ８１０に締結固定を行う部位である螺子ＮＪをセンターフレームＪ８６の背面側から挿通して締結することにより、センターフレームＪ８６の内側および外側の位置でセンターフレームＪ８６に化粧部材Ｊ８００を締結固定できる。

【２６１９０】

具体的には、化粧部材Ｊ８００のセンターフレームＪ８６との被締結部Ｊ８１０は、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａよりも内側、及び、センターフレームＪ８６の区画壁Ｊ８６ｃ３よりも外側に形成される。即ち、遊技球が流下可能な凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間の外側に螺子ＮＪの被締結部Ｊ８１０が形成される。これにより、第２２１実施形態では、被締結部Ｊ８１０に遊技球が衝突して被締結部Ｊ８１０が破損することを抑制できる。

【２６１９１】

即ち、遊技球が流下可能な位置、例えば、遊技球が流下可能な凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間に被締結部Ｊ８１０を形成すると、それら対向間を流下する遊技球が螺子ＮＪの被締結部Ｊ８１０に衝突可能とされる。そのため、流下する遊技球が衝突する衝撃により被締結部Ｊ８１０が破損し、化粧部材Ｊ８００が脱落する恐れがある。

【２６１９２】

これに対し、第２２１実施形態では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａよりも内側、及び、センターフレームＪ８６の区画壁Ｊ８６ｃ３よりも外側に被締結部Ｊ８１０が形成されるので、遊技球が流下可能な凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間を流下する遊技球が被締結部Ｊ８１０に直接当接するこ

とを抑制できる。よって、螺子ＮＪの軸力が作用されて被締結部Ｊ８１０に内部応力が発生した状態とされていても、被締結部Ｊ８１０が破損することを低減できる（化粧部材Ｊ８００がセンターフレームＪ８６から脱落することを抑制できる）。また、被締結部Ｊ８１０の強度を確保するために、被締結部Ｊ８１０を大型化（厚肉化）させる必要がなく、非遊技領域のスペースを小さくできるので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。

【２６１９３】

また、正面部Ｊ８５０は、遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成されるので、化粧部材Ｊ８００（正面部Ｊ８５０）の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を視認可能部に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることができ、興趣の向上を図ることができる。この場合、正面部Ｊ８５０は、遊技盤Ｊ１３（センターフレームＪ８６）に対して螺子ＮＪによる締結固定が行われていないので、遊技球が衝突（当接）された際に正面部Ｊ８５０を変形させやすくでき、かかる正面部Ｊ８５０が破損することを低減できる。

【２６１９４】

また、化粧部材Ｊ８００は、正面部Ｊ８５０が流下領域Ｊ８６ｃ１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側に当接可能（即ち、正面部Ｊ８５０の背面が遊技球の流下方向と平行に配設される）とされ、正面部Ｊ８５０の背面に当接する遊技球の衝撃が、正面部Ｊ８５０を正面側（矢印Ｆ方向側）に折り曲げる方向、即ち、被締結部Ｊ８１０に螺子止めした螺子ＮＪを引き出す又は螺子ＮＪを傾斜させる方向に作用するので、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ８００がセンターフレームＪ８６から脱落することを抑制できる。

【２６１９５】

また、被締結部Ｊ８１０がセンターフレームＪ８６に締結固定された状態において、正面部Ｊ８５０は、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、区画壁Ｊ８６ｃ３との間に所定の隙間を設けて配設される。これにより、凸部Ｊ８６ｃ２と、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ８６ｃ３との対向間を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に、螺子ＮＪによる締結がされていない正面部Ｊ８５０を背面側の隙間の分、一時的に変形させやすくできる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制できる。

【２６１９６】

なお、正面部Ｊ８５０とセンターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ８６ｃ２、区画壁Ｊ８６ｃ３との間の隙間は、遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に正面部Ｊ８５０に力が加わりやすい前後方向に形成されるので、正面部Ｊ８５０の背面側に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【２６１９７】

また、正面部Ｊ８５０には、背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う領域だけでなく、遊技盤Ｊ１３の正面と平行な方向（前後方向と直交する方向）に隣り合う領域（即ち、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））にも所定の隙間が形成される。これにより、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の正面視における縁部に当接した際に、正面部Ｊ８５０の遊技盤Ｊ１３の正面と平行な方向への一時的な変形を許容できる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【２６１９８】

さらに、正面部Ｊ８５０と被締結部Ｊ８１０とは一体の樹脂材料から連なって形成される。これにより、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接して正面部Ｊ８５０が一時的に変形する際に、化粧部材Ｊ８００の一部に応力が集中することを抑制できる。その結果、遊技球が正面部Ｊ８５０に衝突することによる化粧部材Ｊ８００の破損を抑制できる。

【２６１９９】
次に、センターフレームＪ８６の下方に配設されるスルーユニットＪ７４及び化粧部材Ｊ９００について説明する。スルーユニットＪ７４は、ベース板Ｊ６０の正面に沿って一部が遊技領域に配設される板状の正面部Ｊ７４ａと、その正面部Ｊ７４ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に立設される区画壁Ｊ７４ｂとを主に備え、区画壁Ｊ７４ｂよりも内側領域（センターフレームＪ８６側）における正面部Ｊ７４ａにスルーゲートＪ６７、及び、センターフレームＪ８６に形成されるワープ通路に連なる通路の遊技球の入球口Ｊ７５が配設される。なお、区画壁Ｊ７４ｂは、遊技領域を区画可能な壁部であり、遊技領域を区画するセンターフレームＪ８６の区画壁Ｊ８６ｃ３の下端側に上端側が連なる位置に形成される。

【２６２００】
そのため、遊技球の通過を検出可能なスルーゲートＪ６７には、そのスルーゲートＪ６７よりも上流側に配設した化粧部材Ｊ８００の正面部Ｊ８５０に当接した遊技球（正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を通過した遊技球）が通過（到達）するように構成されるので、スルーゲートＪ６７を通過する遊技球の速度を正面部Ｊ８５０により低下させることができる。そのため、スルーゲートＪ６７を通過させることによる遊技球の検出をしやすくできると共に、スルーゲートＪ６７が破損することを抑制できる。

【２６２０１】
特に、遊技盤Ｊ１３に形成される遊技領域の右側の領域は、遊技球の発射強度が最大とされる遊技球が流下可能とされるため、遊技領域の左側の領域に比べて遊技球の流下速度が速くされる。そのため、化粧部材Ｊ８００の正面部Ｊ８５０に当接した遊技球（正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を通過した遊技球）が通過（到達）するように構成することで、遊技盤Ｊ１３に形成される遊技領域の右側の領域を流下する遊技球であっても、スルーゲートＪ６７を通過させた際の遊技球の検出をさせやすくできると共に、スルーゲートＪ６７が破損することを抑制しやすくできる。

【２６２０２】
なお、第２２１実施形態では、スルーゲートＪ６７を備えるスルーユニットＪ７４が化粧部材Ｊ８００よりも下流側に配設される構造であるが、必ずしもこれに限られるものではなく、スルーユニットＪ７４が化粧部材Ｊ８００よりも上流側に配設される構造とされ、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６に入球される遊技球の流下速度を遅くして、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６に遊技球を入球しやすくするものであっても良い。

【２６２０３】
化粧部材Ｊ９００は、遊技盤Ｊ１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有し光透過性の樹脂材料から形成される。また、第２２１実施形態における化粧部材Ｊ９００は、スルーユニットＪ７４の正面部Ｊ７４ａの正面側に重なる位置に形成されると共に、その背面側（正面部Ｊ７４ａと化粧部材Ｊ９００との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６２０４】
さらに、化粧部材Ｊ９００は、正面視において区画壁Ｊ７４ｂを跨ぐ大きさに形成されると共に、区画壁Ｊ７４ｂにより区画される遊技領域の外側の位置にスルーユニットＪ７４の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿通される螺子ＮＪ（図示しない）を螺入可能な雌ねじ部を有する被締結部Ｊ９１０が形成されると共に、区画壁Ｊ７４ｂにより区画される遊技領域の内側の位置にスルーゲートＪ６７を覆設しスルーゲートＪ６７の左右両側に係合する覆設部Ｊ９２０が形成される。化粧部材Ｊ９００は、被締結部Ｊ９１０にスルーユニットＪ７４の背面側から挿通される螺子ＮＪを締結すると共に、覆設部Ｊ９２０の内側にスルーゲートＪ６７を係合させることにより、スルーユニットＪ７４の区画壁Ｊ７４ｂを跨ぐ位置でスルーユニットＪ７４に配設される。

【２６２０５】

そのため、第２２１実施形態における化粧部材Ｊ９００では、螺子ＮＪが締結される被締結部Ｊ９１０を遊技球が流下可能な流下領域の外側で締結できるので、流下領域を流下する遊技球が被締結部Ｊ９１０に直接当接することを抑制できる。その結果、被締結部Ｊ９１０が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ９００がベース板Ｊ６０から脱落することを抑制できる。

【２６２０６】

次いで、図３８３３から図３８３５を参照して、第２２２実施形態における入球口ユニットＪ２４００について説明する。上記第２２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａが平坦に形成される場合について説明したが、第２２２実施形態では、一対の羽部材Ｊ２６７１の第１転動面と第２転動面との間に段差が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６２０７】

図３８３３（ａ）は、第２２２実施形態における羽部材Ｊ２６７１の正面図であり、図３８３３（ｂ）は、図３８３３（ａ）の矢印Ｎ０６ｂ方向視における羽部材Ｊ２６７１の側面図であり、図３８３３（ｃ）は、図３８３３（ｂ）のＮ０６ｃ－Ｎ０６ｃ線における羽部材Ｊ２６７１の断面図である。図３８３４（ａ）及び図３８３４（ｂ）は、入球口ユニットＪ２４００の正面図である。図３８３５（ａ）及び図３８３５（ｂ）は、入球口ユニットＪ２４００の正面図である。

【２６２０８】

初めに、第２２２実施形態における入球口ユニットＪ２４００は、化粧側ユニットＪ２６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ２６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ２４００は、化粧側ユニットＪ２６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【２６２０９】

また、化粧側ユニットＪ２６００は、遊技盤Ｊ１３（図３８０６参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）と、を主に備えて構成される。

【２６２１０】

次に、図３８３３（ａ）から図３８３３（ｃ）を参照して、第２２２実施形態における電動役物Ｊ２０７０）羽部材Ｊ２６７１について説明する。なお、図３８３３（ａ）から図３８３３（ｃ）では、一対の配置される羽部材Ｊ２６７１のうち一方（右側）に配置される羽部材Ｊ２６７１のみが図示される。

【２６２１１】

図３８３３に示すように、第２２２実施形態における電動役物Ｊ２０７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ２６７１と、それら一対の羽部材Ｊ２６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ２６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【２６２１２】

一対の羽部材Ｊ２６７１は、電動役物Ｊ２０７０が開放状態（図３８３４（ｂ）に示す

状態）とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ２６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ２６７１ａと称し、転動面Ｊ２６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ６７１ｂと称して説明する。

【２６２１３】

なお、一対の羽部材Ｊ２６７１は、転動面Ｊ２６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ２６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ２６７１ａに当接させ、転動面Ｊ２６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。

【２６２１４】

また、羽部材Ｊ２６７１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の側面から第２入賞口Ｊ６６側に突設される突設部Ｊ６７１ｃと、転動面Ｊ２６７１ａの背面側の縁部から突設される突出部Ｊ６７１ｄと、閉鎖状態における羽部材Ｊ２６７１の外側面Ｊ６７１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側、回転軸Ｊ６７２側）から下方に向けて突出する底壁形成部Ｊ６７１ｅと、を備える。

【２６２１５】

第２２２実施形態における転動面Ｊ２６７１ａは、回転軸Ｊ６７２から離間される側の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１が、その先端側転動面Ｊ２６７１ａ１よりも回転軸Ｊ６７２に近接する側の基端側転動面Ｊ２６７１ａ２よりも一段高く形成され、それら先端側転動面Ｊ２６７１ａ１と基端側転動面Ｊ２６７１ａ２との間に段差部Ｊ２６７１ａ３が形成される。

【２６２１６】

また、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１は、閉鎖状態において第２入賞口Ｊ６６の開口縁部よりも正面視において内側に位置すると共に、一対の羽部材Ｊ２６７１の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１の対向間における寸法が遊技球の直径よりも小さくなる大きさに設定される。一方、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２は、閉鎖状態において、第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の開口縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する大きさに設定される。

【２６２１７】

これにより、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態とされる際に、電動役物Ｊ２０７０を開放状態とした際の遊技球の入球口（第２入賞口Ｊ６６）を遊技者に視認させることができると共に、一対の羽部材Ｊ２６７１の上方から一対の羽部材Ｊ２６７１に遊技球が流入することを抑制できる。そのため、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ２６７１の対向間の上方に第１入賞口Ｊ６４を配設しなくても、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ２６７１の対向間に遊技球が流入することを抑制できる。従って、第１入賞口Ｊ６４の配置の自由度を向上することができる。

【２６２１８】

また、第２２２実施形態における羽部材Ｊ２６７１には、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２から外側面Ｊ６７１ｂに亘って開口する開口部Ｊ２６７１ｆが形成される。開口部Ｊ２６７１ｆは、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２側の開口縁部が段差部Ｊ２６７１ａ３に連なる位置に設定されると共に、遊技球の直径よりも大きい内面形状とされる。また、開口部Ｊ２６７１ｆは、正面視において回転軸Ｊ６７２を中心とする円弧状に湾曲される。

【２６２１９】

次いで、第２２１実施形態における電動役物Ｊ２０７０を開閉した場合について説明する。

【２６２２０】

図３８３３（ａ）に示すように、パチンコ機Ｊ１０が通常状態とされ、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態に維持される場合には、上記したように、一対の羽部材Ｊ２６７１の基端側転動面Ｊ２６７１ａ２が第２入賞口Ｊ６６の左右両側の開口縁部の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、一対の羽部材Ｊ２６７１の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１の互いの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定されるので、第２入賞口Ｊ６６の左右両外側および上方からの遊技球の流入は不可能とされる。

【２６２２１】

なお、一対の羽部材Ｊ２６７１には、開口部Ｊ２６７１ｆが形成されるが、一対の羽部材Ｊ２６７１が閉鎖状態において開口部Ｊ２６７１ｆは、第２入賞口Ｊ６６から離間すると共に下方側（矢印Ｄ方向側）に延びる通路として形成されるので、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ２６７１の外側面Ｊ６７１ｂ側から遊技球が開口部Ｊ２６７１ｆに偶然流入したとしても、その球が第２入賞口Ｊ６６まで転動することを抑制できる。

【２６２２２】

一方、図３８３３（ｂ）に示すように、パチンコ機Ｊ１０が確変中や時短中とされ電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）の開放状態が通常中と比較して長い時間開放される（即ち、電動役物Ｊ２０７０が開放状態に維持される）場合には、一対の羽部材Ｊ２６７１の先端側転動面Ｊ２６７１ａ１により流下する遊技球を拾い、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１を転動させると共に、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１と基端側転動面Ｊ２６７１ａ２との間の段差部Ｊ２６７１ａ３の分、転動面Ｊ２６７１ａから遊技球を浮かして基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球できる。この段差部Ｊ２６７１ａ３により遊技球を浮かした状態で基端側転動面Ｊ２６７１ａ２側に送球することで、転動面Ｊ２６７１ａを転動する球が基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に形成された開口部Ｊ２６７１ｆに流入することを抑制できる。

【２６２２３】

従って、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が開放状態に維持される場合には、先端側転動面Ｊ２６７１ａ１により拾った遊技球を基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球して、基端側転動面Ｊ２６７１ａ２により第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技球を転動させることで、遊技領域を流下する遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させることが可能とされる。

【２６２２４】

次に、図３８３４（ａ）及び図３８３４（ｂ）を参照して、一対の羽部材Ｊ２６７１が遊技領域を流下する遊技球を受け取ったタイミングで、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が開放状態から閉鎖状態に変位される場合について説明する。

【２６２２５】

図３８３４（ａ）及び図３８３４（ｂ）に示すように、一対の羽部材Ｊ２６７１に受け取られた（拾われた）遊技球が基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球される前のタイミングで電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態に向けて変位する場合には、一対の羽部材Ｊ２６７１が回転変位されることに伴い一対の羽部材Ｊ２６７１に形成される開口部Ｊ２６７１ｆが基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に到達前の遊技球の送球軌跡上に張り出される。そのため、一対の羽部材Ｊ２６７１に受け取られた（拾われた）遊技球が基端側転動面Ｊ２６７１ａ２に送球される前のタイミングで電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）が閉鎖状態に向けて変位する場合には、遊技球が開口部Ｊ２６７１ｆに受け入れらると共に、開口部Ｊ２６７１ｆの内側を流下することで、一対の羽部材Ｊ２６７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から排出できる。

【２６２２６】

これにより、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）を閉鎖状態に変位させた場合に、一対の羽部材Ｊ２６７１に受け取られていた遊技球を転動面Ｊ２６７１ａの途中位置から速やかに一対の羽部材Ｊ２６７１の対向間の外側に排出できるので、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）を閉鎖状態に変位させた後、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球することを抑制しやすくできる。

【２６２２７】
ここで、第２２１実施形態における電動役物Ｊ７０のように、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）を開放状態とする場合に、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａに拾われた遊技球を底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部からしか排出できない構成では、第２２２実施形態における電動役物Ｊ２０７０のように転動面Ｊ２６７１ａに開口部Ｊ２６７１ｆが形成されない分、開放状態とした場合に転動面Ｊ６７１ａを転動する遊技球（転動面Ｊ６７１ａに拾われた遊技球）を確実に第２入賞口Ｊ６６に入球させることができるものの、閉鎖状態とした場合における遊技球の流下のバリエーションが少なくなる（底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部から流下する流下態様しかなくなる）という問題点がある。
【２６２２８】
これに対し、第２２２実施形態における電動役物Ｊ２０７０では、開放状態から閉鎖状態とするタイミングで転動面Ｊ２６７１ａを転動する遊技球、又は、開放状態から閉鎖状態とするタイミングで一対の羽部材Ｊ２６７２に拾われた遊技球を、転動面Ｊ２６７１ａの底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部以外、即ち、開口部Ｊ２６７１ｆからも流下させて、その流下させた遊技球を第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される特定入賞口Ｊ６５に入球させることが可能となる。そのため、電動役物Ｊ２０７０を閉鎖状態とした場合における遊技球の流下のバリエーションを増やして、電動役物Ｊ２０７０（一対の羽部材Ｊ２６７１）の動作に着目させやすくできる。
【２６２２９】
次いで、図３８３６及び図３８３７を参照して、第２２３実施形態における入球口ユニットＪ３４００について説明する。上記第２２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部の一部に突出部Ｊ６７１ｄに形成する場合について説明したが、第２２３実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の転動面Ｊ３６７１ａの背面側縁部の全域に突出部Ｊ３６７１ｄが形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２６２３０】
図３８３６（ａ）は、第２２３実施形態における入球口ユニットＪ３４００の正面図であり、図３８３６（ｂ）は、図３８３６（ａ）のＮ０７ｂ－Ｎ０７ｂ線における入球口ユニットＪ３４００の断面図であり、図３８３７（ａ）は、入球口ユニットＪ３４００の正面図であり、図３８３７（ｂ）は、図３８３７（ａ）のＮ０８ｂ－Ｎ０８ｂ線における入球口ユニットＪ３４００の断面図である。なお、図３８３６（ａ）及び図３８３７（ａ）では、入球口ユニットＪ３４００の正面ベース部材Ｊ６２０が透明視された状態で図示される。
【２６２３１】
初めに、第２２３実施形態における入球口ユニットＪ３４００は、化粧側ユニットＪ３６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ３６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ３４００は、化粧側ユニットＪ３６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。
【２６２３２】
また、化粧側ユニットＪ３６００は、遊技盤Ｊ１３（図３８０６参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら

背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）と、を主に備えて構成される。

【２６２３３】

次に、図３８３６及び図３８３７に示すように、第２２３実施形態における電動役物Ｊ３０７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ３６７１と、それら一対の羽部材Ｊ３６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ３６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【２６２３４】

一対の羽部材Ｊ３６７１は、電動役物Ｊ３０７０が開放状態（図３８３６（ａ）に示す状態）とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ３６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ３６７１ａと称し、転動面Ｊ３６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ６７１ｂと称して説明する。

【２６２３５】

なお、一対の羽部材Ｊ３６７１は、転動面Ｊ３６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ３６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ６７１ｂに当接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ３６７１ａに当接させ、転動面Ｊ３６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。

【２６２３６】

また、一対の羽部材Ｊ３６７１は、背面側（矢印Ｂ方向側）の側面から第２入賞口Ｊ６６側に突設される突設部Ｊ６７１ｃと、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部に沿って突設される突出部Ｊ３６７１ｄと、閉鎖状態における羽部材Ｊ３６７１の外側面Ｊ６７１ｂの下方側（矢印Ｄ方向側、回転軸Ｊ６７２側）から下方に向けて突出する底壁形成部Ｊ６７１ｅと、を備える。

【２６２３７】

突出部Ｊ３６７１ｄは、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が閉鎖状態とされた際に、一対の羽部材Ｊ３６７１の対向間を通過する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを抑制する部位であり、閉鎖状態における正面視において第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の内縁と重なる位置に形成されると共に、一対の羽部材Ｊ３６７１の互いの突出部Ｊ３６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される。これにより、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、遊技球が第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下していたとしても、その遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを突出部Ｊ３６７１ｄにより抑制することができる。

【２６２３８】

なお、第２２３実施形態における突出部Ｊ３６７１ｄは、一対の羽部材Ｊ３６７１が開放状態から閉鎖状態に移行したタイミングで、一対の羽部材Ｊ３６７１同士の突出部Ｊ３６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さくされる。即ち、第２２３実施形態における突出部Ｊ３６７１ｄは、開放状態から閉鎖状態に移行途中の状態時において、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球不能とされる。

【２６２３９】

従って、閉鎖状態へ移行が開始されたタイミングで一対の羽部材Ｊ３６７１に拾われた遊技球や、閉鎖状態へ移行が開始されたタイミングで転動面Ｊ３６７１ａ上を転動している遊技球を第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される入球口（特定入賞口Ｊ６５又はアウト口Ｊ７１）に案内できるので、特別遊技状態（大当たり）の間隔が電動役物Ｊ３０７０の

開閉動作により間延びすることを抑制できる。また、閉鎖状態へ移行が開始されたタイミングで第２入賞口Ｊ６６への入球を抑制できるので、パチンコ機Ｊ１０の不正を監視する制御を簡易にできる（閉鎖状態への移行制御をしたタイミングで、不正な入球を監視する制御を開始しても不具合が発生しない）。

【２６２４０】

また、第２２３実施形態における突出部Ｊ３６７１ｄは、図３８３７（ｂ）に示すように、開放状態における一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側から内側（第２入賞口Ｊ６６側）に向かうにつれて、前後方向の厚みが厚くなるように形成される。これにより、開放状態において、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向内側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅（図３８３７（ｂ）の距離Ｊａ）が、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向外側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅（図３８３７（ｂ）の距離Ｊｂ）よりも小さくされる、即ち、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が第２入賞口Ｊ６６に向かって狭くされる（Ｊａ＜Ｊｂ）。

【２６２４１】

ここで、上記第２２１実施形態における一対の羽部材Ｊ６７１のように転動面Ｊ６７１ａの一部に突出部Ｊ６７１ｄが形成され、突出部Ｊ６７１ｄを超えて転動した位置において転動領域が大きくされるものや、転動面Ｊ６７１ａの転動途中に突出部Ｊ６７１ｄに当接可能となるものでは、突出部Ｊ６７１ｄを超えた後に遊技球が前後方向に暴れる可能性や、突出部Ｊ６７１ｄに当接した衝撃で遊技球が前後方向に暴れる可能性がある。そのため、転動面Ｊ６７１ａから第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球が暴れて、底壁形成部Ｊ６７１ｅから第２入賞口Ｊ６６にスムーズに遊技球を入球させることができないという問題点があった。

【２６２４２】

これに対し、第２２３実施形態における一対の羽部材Ｊ３６７１では、転動面Ｊ３６７１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の全域に亘って突出部Ｊ３６７１ｄが形成され、転動面Ｊ３６７１ａを転動する遊技球が常に突出部Ｊ３６７１ｄに当接可能とされるので、開放状態において一対の羽部材Ｊ３６７１に受け取られた遊技球が、一対の羽部材Ｊ３６７１の転動面Ｊ３６７１ａを第２入賞口Ｊ６６に向かって流下する際に、所定の転動位置に向けて流下させやすくできる。従って、一対の羽部材Ｊ３６７１から第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させやすくできる。

【２６２４３】

なお、第２２３実施形態では、閉鎖状態において一対の羽部材Ｊ３６７１の互いの突出部Ｊ３６７１ｄの対向間の距離が遊技球の直径よりも小さく設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球の直径と同等または大きく設定しても良い。この場合には、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が閉鎖状態に変位されたタイミングにおいて、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置を流下する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球する可能性を残すことができるので、電動役物Ｊ３０７０（一対の羽部材Ｊ３６７１）が開放状態から閉鎖状態とされる位置まで変位する間、第２入賞口Ｊ６６付近を流下する遊技球に注目させることができる。

【２６２４４】

また、第２２３実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の両方に突出部Ｊ３６７１ｄを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一対の羽部材Ｊ３６７１の一方のみに突出部Ｊ３６７１ｄを形成するものであっても、一対の羽部材Ｊ３６７１の一方と他方とで突出部Ｊ３６７１ｄの突出距離や外形を異ならせて形成するものであっても良い。

【２６２４５】

次いで、図３８３８を参照して、第２２４実施形態における入球口ユニットＪ４４００について説明する。上記第２２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の外側面Ｊ６７１ｂが遊技盤面（背面ベース部材Ｊ６１０の正面）に対して直交する前後方向に立設される

場合について説明したが、第２２４実施形態では、一対の羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂが遊技盤面（背面ベース部材Ｊ６１０の正面）に対して傾斜する方向に延設される。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６２４６】

図３８３８（ａ）は、第２２４実施形態における電動役物Ｊ４０７０の正面図であり、図３８３８（ｂ）は、図３８３８（ａ）のＮ０９ｂ－Ｎ０９ｂ線における電動役物Ｊ４０７０の断面図であり、図３８３８（ｃ）は、入球口ユニットＪ４４００の正面図である。なお、図３８３８（ｃ）では、入球口ユニットＪ４４００の正面ベース部材Ｊ６２０が透明視された状態で図示される。

【２６２４７】

初めに、第２２４実施形態における入球口ユニットＪ４４００は、化粧側ユニットＪ４６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ４６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ４４００は、化粧側ユニットＪ４６００、特定入賞ユニットＪ７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【２６２４８】

また、化粧側ユニットＪ４６００は、遊技盤Ｊ１３（図３８０６参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）と、を主に備えて構成される。

【２６２４９】

次に、図３８３８（ａ）及び図３８３８（ｂ）を参照して、第２２４実施形態における電動役物Ｊ４０７０）羽部材Ｊ４６７１について説明する。なお、図３８３８（ａ）及び図３８３８（ｂ）では、一対の配置される羽部材Ｊ４６７１のうち一方（右側）に配置される羽部材Ｊ４６７１のみが図示される。

【２６２５０】

図３８３８（ａ）及び図３８３８（ｂ）に示すように、第２２４実施形態における電動役物Ｊ４０７０は、光透過性の樹脂材料から正面視略半月状に形成され前後方向に所定の厚みを有する一対の羽部材Ｊ４６７１と、それら一対の羽部材Ｊ４６７１に相対変位（回転）可能な状態で挿通され一対の羽部材Ｊ４６７１のそれぞれの回転中心となる金属製の回転軸Ｊ６７２と、を主に備えて構成される。

【２６２５１】

一対の羽部材Ｊ４６７１は、電動役物Ｊ４０７０が開放状態とされる場合に、正面視略半月状に形成された平坦面により遊技球を第２入賞口Ｊ６６に案内する部材であり、以下の説明では、羽部材Ｊ４６７１の平坦面側の面を転動面Ｊ６７１ａと称し、転動面Ｊ６７１ａと反対側の湾曲面を外側面Ｊ４６７１ｂと称して説明する。

【２６２５２】

なお、一対の羽部材Ｊ４６７１は、転動面Ｊ６７１ａを正面視において第２入賞口Ｊ６６側に向けた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ６７１ａの上端側を正面視において第２入賞口Ｊ６６から離間させた状態（開放状態）との間で回転変位させることで、第２入賞口Ｊ６６に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂに当

接させて遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入球することを規制し、開放状態では第２入賞口Ｊ６６に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ６７１ａに当接させ、転動面Ｊ６７１ａを転動させることで第２入賞口Ｊ６６に入賞させやすくできる。

【２６２５３】

第２２４実施形態における外側面Ｊ４６７１ｂは、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって正面視湾曲状に形成される中央側に傾斜される。即ち、羽部材Ｊ４６７１の回転軸Ｊ６７２の軸方向に対して傾斜する形状とされる。

【２６２５４】

これにより、第２２４実施形態における入球口ユニットＪ４４００では、図３８３８（ｂ）に示すように、閉鎖状態から開放状態に変位する途中の電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の外側面Ｊ４６７１ｂに遊技領域を流下する遊技球が衝突した場合に、その遊技球を電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５に向けて送球する（跳ね飛ばす）と共に、その遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂの傾斜により遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に近づく背面側（矢印Ｂ方向側）を流下させることができる。

【２６２５５】

ここで、上記第２２１実施形態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）のように、外側面Ｊ６７１ｂが回転軸Ｊ６７２の軸方向と平行に形成される場合には、閉鎖状態から開放状態に変位する途中の電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の外側面Ｊ６７１ｂに遊技領域を流下する遊技球が衝突すると、その遊技球を電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の外側面Ｊ６７１ｂにより跳ね飛ばした際に、その遊技球の流下が不安定（前後方向に揺れ動いたり、所定の領域外まで跳ね飛んでしまう）恐れがある。

【２６２５６】

これに対し、第２２４実施形態では、外側面Ｊ４６７１ｂが回転軸Ｊ６７２の軸方向に対いて傾斜して形成されるので、閉鎖状態から開放状態に変位する途中の電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を跳ね飛ばす際に、その遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂの傾斜により遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に近づく方向に送球できる。これにより、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させることができ、遊技球が所定の領域外（特定入賞口Ｊ６５の外側）まで跳ね飛んでしまうことを抑制できる。

【２６２５７】

また、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を外側面Ｊ４６７１ｂの傾斜により遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に近づく方向に送球できるので、開放状態の特定入賞口Ｊ６５の開放面（化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０側）に遊技球を近づけることができる（即ち、開放状態の可変入賞役物Ｊ６５ａの回転基端側に遊技球を送球することができる）ので、開放状態に変位する電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）の外側面Ｊ４６７１ｂに当接した（跳ね飛ばされた）遊技球を特定入賞口Ｊ６５に受け入れやすく（入球させやすく）できる。

【２６２５８】

なお、第２２４実施形態における外側面Ｊ４６７１ｂでは、一対の羽部材Ｊ４６７１の成形性を確保するために平坦面として形成されるが、遊技球が当接した際に羽部材Ｊ４６７１に作用する負荷が一か所に集中しないように、外側面Ｊ４６７１ｂの一面を全体的に内側に向かって凹む湾曲状に形成して、遊技球が当接した際に羽部材Ｊ４６７１に作用する負荷を分散できるようにしても良い。

【２６２５９】

次いで、図３８３９を参照して、第２２５実施形態における入球口ユニットＪ５４００について説明する。上記第２２１実施形態では、電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）により第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成する場合について説明したが、第２２５実施形態では、可変入賞役物Ｊ６５ａにより第２入賞口Ｊ６６の底壁が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその

詳しい説明を省略する。
【２６２６０】
図３８３９（ａ）は、第２２５実施形態における入球口ユニットＪ５４００の正面図であり、図３８３９（ｂ）は、図３８３９（ａ）のＮ１０ｂ－Ｎ１０ｂ線における入球口ユニットＪ５４００の断面図である。
【２６２６１】
初めに、第２２５実施形態における入球口ユニットＪ５４００は、化粧側ユニットＪ５６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ５７００が化粧側ユニットＪ５６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ５７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ５６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ５４００は、化粧側ユニットＪ５６００、特定入賞ユニットＪ５７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。
【２６２６２】
また、化粧側ユニットＪ５６００は、遊技盤Ｊ１３（図３８０６参照）の遊技領域を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５、及び、アウト口Ｊ７１）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）と、を主に備えて構成される。
【２６２６３】
なお、第２２５実施形態における電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）は、第２２１実施形態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）から底壁形成部Ｊ６７１ｅを非形成としたものであり、それ以外の構成については第２２１実施形態における電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）と同一であるので、その詳しい説明は省略する。
【２６２６４】
一方、第２２５実施形態における可変入賞役物Ｊ５０６５ａを備える特定入賞ユニットＪ５７００は、第２２１実施形態における特定入賞ユニットＪ７００に対して、可変入賞役物Ｊ５０６５ａの形状が異なるだけであり、それ以外の構成について第２２１実施形態における特定入賞ユニットＪ７００と同一であるので、可変入賞役物Ｊ５０６５ａ以外について詳しい説明は省略する。
【２６２６５】
第２２４実施形態おける可変入賞役物Ｊ５０６５ａは、図３８３９（ｂ）に示すように、正面視横長矩形の板状体に形成される本体部Ｊ７２１と、その本体部Ｊ７２１の長手方向両外側に円筒状に凹設される軸部Ｊ７２２と、本体部Ｊ７２１の長手方向の一方の端部から入球部材Ｊ７１０側に突出する突起Ｊ７２３と、本体部Ｊ７２１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）中央部における上端縁の一部から正面側（矢印Ｆ方向側）に突設される底壁形成部Ｊ５７２４と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。
【２６２６６】
なお、可変入賞役物Ｊ５０６５ａは、本体部Ｊ７２１の板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面と略平行に配置することで特定入賞口Ｊ６５を閉鎖可能とされ、本体部Ｊ７２１を板面を遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に対して直交する方に傾けることで特定入賞口Ｊ６５を開放可能とされる。以下の説明は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが特定入賞口Ｊ６５を閉鎖する状態を閉鎖状態と称し、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが特定入賞口Ｊ６５を開放する状態を開放状態と称して説明する。
【２６２６７】

底壁形成部Ｊ５７２４は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされる場合に、第２入賞口Ｊ６６に流入する遊技球の転動面（第２入賞口Ｊ６６の底壁）となる部位であり、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされる際の正面視において、第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）の縁部と重なる位置に形成される。

【２６２６８】

また、底壁形成部Ｊ５７２４は、電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）が開放状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底面を形成する際の上面側が、第２入賞口Ｊ６６に向かって下降傾斜する形状とされ、開放状態における一対の羽部材Ｊ５６７１の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側から第２入賞口Ｊ６６の手前まで流下した遊技球の転動方向を第２入賞口Ｊ６６側に変更することが可能とされる。

【２６２６９】

さらに、底壁形成部Ｊ５７２４は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされ第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成する際に、開放状態における電動役物（一対の羽部材Ｊ５６７１）の転動面Ｊ６７１ａよりも下方側（矢印Ｄ方向側）となる位置に形成され、転動面Ｊ６７１ａとの間に段差を有する。これにより、一対の羽部材Ｊ５６７１の一方側の転動面Ｊ６７１ａを転動して第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ５７２４）まで流下した遊技球が、一対の羽部材Ｊ５６７１の他方側の転動面Ｊ６７１ａに乗り上げることを抑制できる。その結果、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが閉鎖状態とされた状態とされ、底壁形成部Ｊ５７２４が第２入賞口Ｊ６６の底壁を形成する際には、電動役物Ｊ５０７０（一対の羽部材Ｊ５６７１）が開放状態とされ、第２入賞口Ｊ６６の正面側（底壁形成部Ｊ５７２４）まで流下した遊技球を速やかに第２入賞口Ｊ６６に入球することが可能とされる。

【２６２７０】

一方、第２２５実施形態における底壁形成部Ｊ５７２４は、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際には、可変入賞役物Ｊ５０６５ａと共に変位されることで、第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）下方に回転変位される。これにより、第２２５実施形態における入球口ユニットＪ５４００では、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際に、一対の羽部材Ｊ５６７１の対向間に遊技球が送球されたしても、その球が第２入賞口Ｊ６６に入球されることを抑制できる。

【２６２７１】

以上のように構成される第２２５実施形態における入球口ユニットＪ５４００では、上記したように、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際に、第２入賞口Ｊ６６の底壁を非形成として、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球することを抑制できるので、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる特別遊技状態（大当たり中）に、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり電動役物Ｊ５０７０が一時的に開放状態（拡大状態）となり、遊技領域を流下する遊技球が電動役物Ｊ５０７０に拾われたとしても、その遊技球を一対の羽部材Ｊ５６７１の対向間（第２入賞口Ｊ６６の正面側（矢印Ｆ方向側））を通過させて、特定入賞口Ｊ６５に入球させることができる。

【２６２７２】

これにより、第２２５実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ５０６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ５０７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ５０７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２６２７３】

また、第２２５実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される可変入賞役物Ｊ５０６５ａに第２入賞口Ｊ６６へ遊技球を流入させるための底壁（底壁形成部Ｊ５７２４）が形成され、可変入賞役物Ｊ５０６５ａが開放状態とされる際に

、底壁（底壁形成部Ｊ５７２４）が第２入賞口Ｊ６６から離れることで、第２入賞口Ｊ６６の底壁が非形成とされる構成とすることで、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ５０６５ａ）と第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ５０７０）とを近づけて配置することができる。

【２６２７４】

次いで、図３８４０及び図３８４１を参照して、第２２６実施形態における電動役物Ｊ６０７０について説明する。上記第２２１実施形態では、電動役物Ｊ７０が一対の羽部材Ｊ６７１で構成され、第２入賞口Ｊ６６に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から遊技球が入球可能とされる場合について説明したが、第２２６実施形態では、電動役物Ｊ６０７０が１の羽部材Ｊ６７１で構成され、第２入賞口Ｊ６６に左右方向の一方側から遊技球が入球可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６２７５】

図３８４０は、第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３の正面図であり、図３８４１（ａ）及び図３８４１（ｂ）は、図３８４０の範囲Ｎ１１ａにおける遊技盤Ｊ６０１３の部分拡大正面図である。

【２６２７６】

図３８４０に示すように、第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、「左打ち」側の流路（遊技盤Ｊ６０１３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部）に第１入賞口Ｊ６４が配設され、「右打ち」側の流路（遊技盤Ｊ６０１３の右方側（矢印Ｒ方向側））に第２入賞口Ｊ６６が配設される。

【２６２７７】

この構成では、通常中においては、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ６０７０が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｊ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｊ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｊ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利とされる。

【２６２７８】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＪ６７に遊技球を通過させることで、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ６０７０が開放状態となりやすく、第２入賞口Ｊ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｊ６６へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＪ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｊ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利とされる。

【２６２７９】

従って、第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変更させることが可能とされる。

【２６２８０】

以上のように構成される第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、第２入賞口Ｊ６６及び特定入賞口Ｊ６５が形成される化粧側ユニットＪ６６００と、その化粧側ユニットＪ６６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設され、第２入賞口Ｊ６６から入球した遊技球の通路が形成される通路ユニットＪ５００と、化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設され、特定入賞口Ｊ６５を開閉するための可変入賞役物Ｊ６５ａを有する特定入賞ユニットＪ７００と、を主に備えて構成される。

【２６２８１】

化粧側ユニットＪ６６００は、遊技盤Ｊ６０１３の可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を流下した遊技球を入球させて遊技盤Ｊ６０１３の正面よりも（遊技領域の）背面側（矢印Ｂ方向側）に送球可能な複数の開口（第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５）が形成される背面ベース部材Ｊ６１０と、その背面ベース部材Ｊ６１０の正面側（

矢印Ｆ方向側）に所定の間隔を隔てて配設され、背面ベース部材Ｊ６１０との対向間に遊技球を流下可能な空間を形成する正面ベース部材Ｊ６２０と、それら背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間に回転可能な状態で配設される電動役物Ｊ６０７０（羽部材Ｊ６６７１）と、を主に備えて構成される。なお、図３８４０及び図３８４１では、正面側に配設される正面ベース部材Ｊ６２０を透明視した状態で図示される。

【２６２８２】

電動役物Ｊ６０７０は、上記第２２１実施形態における一対の羽部材Ｊ６７１から構成される電動役物Ｊ７０から、一方（左方側）の羽部材Ｊ６７１を削除し、他方（右方側）の羽部材Ｊ６７１（羽部材Ｊ６６７１）を残したものであるので、電動役物Ｊ６０７０の構造についての詳しい説明は省略する。

【２６２８３】

なお、第２２６実施形態においては、第２入賞口Ｊ６６の上流側に電動役物Ｊ６０７０（羽部材Ｊ６７１）に連なる送球通路Ｊ６０６６ａを備え、電動役物Ｊ６０７０が開放状態（図３８４１（ｂ）に示す状態）とされる場合に、転動面Ｊ６７１ａ及び底壁形成部Ｊ６７１ｅが送球通路Ｊ６０６６ａに連なる（送球通路Ｊ６０６６ａへの遊技球の流入口の底壁が底壁形成部Ｊ６７１ｅにより形成された）状態とされ、電動役物Ｊ６０７０が閉鎖状態（図３８４１（ａ）に示す状態）とされる場合に、転動面Ｊ６７１ａが送球通路Ｊ６０６６ａへの流入口を塞ぐ位置に配設されると共に底壁形成部Ｊ６７１ｅが送球通路Ｊ６０６６ａから離間される。

【２６２８４】

よって、第２２６実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、羽部材Ｊ６６７１に送球通路Ｊ６０６６ａに遊技球を流入させるための流入口の底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が形成され、電動役物Ｊ６０７０（一対の羽部材Ｊ６６７１）が閉鎖状態とされる際に、底壁（底壁形成部Ｊ６７１ｅ）が送球通路Ｊ６０６６ａの流入口から離れることで、送球通路Ｊ６０６６ａの流入口の底壁が非形成とされるので、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる電動役物Ｊ６０７０（羽部材Ｊ６６７１）に遊技球が拾われたとしても、図３８４１（ａ）に示すように閉鎖状態における羽部材Ｊ６６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅと送球通路Ｊ６０６６ａの流入口との間を通過させて、特定入賞口Ｊ６５に案内することができる。

【２６２８５】

これにより、第２２６実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ６０７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ６０７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２６２８６】

以上のように構成される第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３では、上記第２２１実施形態における遊技盤Ｊ１３に比べて、遊技領域から特定入賞口Ｊ６５に入球可能な領域を拡大できる。

【２６２８７】

即ち、上記第２２１実施形態における遊技盤Ｊ１３のように、一対の羽部材Ｊ６７１を備える構造では、１の羽部材Ｊ６７１を備える構造に比べて、開放状態とした際の遊技領域を流下する遊技球を拾うことが可能な転動面Ｊ６７１ａの領域を拡大できるので、電動役物Ｊ７０（入球口ユニットＪ４００）の上流側を流下する遊技球の流下可能領域を大きくしても、開放状態の羽部材Ｊ６７１に球を拾わせることが可能となる。そのため、遊技領域の全体を有効に活用できるものの、一対の羽部材Ｊ６７１を備える構造では、一対の羽部材Ｊ６７１を閉鎖状態とする際に、一対の羽部材Ｊ６７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５に遊技球を入球可能とする必要があるので、特定入賞口Ｊ

６５の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における端部を一対の羽部材Ｊ６７１よりも外側に配置する必要があり、特定入賞口Ｊ６５の左右方向における配設範囲が拡大するという問題点があった。

【２６２８８】

これに対し、第２２６実施形態では、電動役物Ｊ６０７０が１の羽部材Ｊ６７１（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側（右側）に開放する羽部材Ｊ６７１）により構成されるので、左右方向における羽部材Ｊ６７１の他方側（左側）の遊技領域に遊技球が流下しない構造に出来るので、羽部材Ｊ６７１の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される特定入賞口Ｊ６５の左右方向における両端を羽部材Ｊ６７１の外側に配置する必要が無くなり、特に、他方側端部を羽部材Ｊ６７１よりも他方側に配設する必要が無くなる。その結果、特定入賞口Ｊ６５の左右方向における配設範囲を小さくできる。

【２６２８９】

また、特定入賞口Ｊ６５の他方側端部を羽部材Ｊ６７１よりも他方側に配設する必要が無くなるので、特定入賞口Ｊ６５を羽部材Ｊ６７１よりも一方側に配設することで、特定入賞口Ｊ６５に流下可能とされる遊技領域の範囲を拡大できる。

【２６２９０】

次いで、図３８４２を参照して、第２２７実施形態における入球口ユニットＪ７４００について説明する。上記第２２６実施形態では、羽部材Ｊ６７１が前後方向に延びる回転軸Ｊ６７２を中心に回転可能に構成される場合について説明したが、第２２７実施形態では、羽部材Ｊ７６７１が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる回転軸を中心に回転可能に構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６２９１】

図３８４２（ａ）及び図３８４２（ｂ）は、第２２７実施形態における遊技盤Ｊ７０１３の正面図であり、図３８４２（ｃ）は、図３８４２（ａ）のＮ１２ｃ－Ｎ１２ｃ線における遊技盤Ｊ７０１３の断面図であり、図３８４２（ｄ）は、図３８４２（ｂ）のＮ１２ｄ－Ｎ１２ｄ線における遊技盤Ｊ７０１３の断面図である。

【２６２９２】

図３８４２（ａ）から図３８４２（ｄ）に示すように、第２２７実施形態における入球口ユニットＪ７４００は、第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３の電動役物Ｊ６０７０を電動役物Ｊ７０７０に変更した構成とされると共に、送球通路Ｊ６０６６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）の空間に連なる分岐通路Ｊ６０６６ａ１の流入口が形成され、それら以外の構成については第２２６実施形態における遊技盤Ｊ６０１３と同一であるので、それらの詳しい説明は省略する。なお、第２２７実施形態における電動役物Ｊ７０７０は、第２２１実施形態～第２２６実施形態における電動役物Ｊ６０，Ｊ２０６０，Ｊ３０７０，Ｊ４０７０，Ｊ５０７０，Ｊ６０７０（前後方向に延びる回転軸Ｊ６７２を中心に回転可能に構成される羽部材Ｊ３７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１）と同様に、ソレノイドＪ５６０の動作力（本体部Ｊ５６１に電力を付与して（本体部Ｊ５６１を励磁させて）軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１の内側に引き込む力、又は、軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）が回転軸Ｊ５７２ａを中心として回転動作する第２伝達部材Ｊ５７２を介して伝達され、閉鎖状態と開放状態とに変位される。

【２６２９３】

第２２７実施形態における電動役物Ｊ７０７０は、光透過性の樹脂材料から上面視扇型状に形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の厚みを有する羽部材Ｊ７６７１と、その羽部材Ｊ７６７１の回転中心となる金属製の回転軸Ｊ７６７２と、を主に備えて構成される。

【２６２９４】

羽部材Ｊ７６７１は、上面視扇型状の湾曲面の軸に回転軸Ｊ７６７２が配設され、上下

方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延びる回転軸Ｊ７６７２を中心に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に回転変位可能に構成される。また、羽部材Ｊ７６７１は、上面視扇型状に形成される上面側が一方の直線部（以下、一方側端部Ｊ７６７１ｇと称す）から他方の直線部（以下、他方側端部Ｊ７６７１ｈ）に向かってスロープ状に上昇傾斜され、底面側が回転軸Ｊ７６７２と直交する方向に平坦に形成される。なお、以下の説明では、上昇傾斜される上面側を転動面Ｊ７６７１ａと称す。

【２６２９５】

転動面Ｊ７６７１ａは、その上面を遊技球が転動可能に構成される面であり、回転軸Ｊ７６７２を中心とする径方向外側への距離が球の直径よりも大きく設定される。また、転動面Ｊ７６７１ａは、回転軸Ｊ７６７２を中心とする径方向において略中央部が下方側（矢印Ｄ方向側）に凹む方向に若干湾曲して形成され、転動面Ｊ７６７１ａを転動する遊技球を上面視扇形状に形成された他方側端部Ｊ７６７１ｈから一方側端部Ｊ７６７１ｇに向けて流下可能とされる。

【２６２９６】

また、羽部材Ｊ７６７１には、他方側端部Ｊ７６７１ｈの回転軸Ｊ７６７２を挟んで反対側に、径方向外側に突出する凸部Ｊ７６７１ｉを備える。凸部Ｊ７６７１ｉは、転動面Ｊ７６７１ａを他方側端部Ｊ７６７１ｈから一方側端部Ｊ７６７１ｇに転動して、一端側端部から排出される球がと当接する部分であり、上面視において回転軸Ｊ７６７２から離間するに従って一方側端部Ｊ７６７１ｇ側に大きく（厚みを有する）形状とされる。

【２６２９７】

なお、羽部材Ｊ７６７１は、転動面Ｊ７６７１ａを正面視において送球通路Ｊ６０６６ａの遊技球の流入口の内側に受け入れた状態（閉鎖状態）と、転動面Ｊ７６７１ａを正面視において送球通路Ｊ６０６６ａの遊技球の流入口の外側に張り出した状態（開放状態）との間で回転変位させることで、送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に遊技球を入球可能な状態と入球不可能な状態とに切り替え可能に構成され、閉鎖状態では送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に向かって遊技領域を流下する遊技球を他方側端部Ｊ７６７１ｈに当接させて遊技球が送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に入球することを規制し、開放状態では送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に向かって遊技領域を流下する遊技球を転動面Ｊ７６７１ａに当接させ、転動面Ｊ７６７１ａを転動させることで送球通路Ｊ６０６６ａの流入口に流入させやすくできる。

【２６２９８】

また、送球通路Ｊ６０６６ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に特定入賞口Ｊ６５の上方側（矢印Ｕ方向側）の空間に連なる分岐通路Ｊ６０６６ａ１の流入口は、閉鎖状態における羽部材Ｊ７６７１の背面側に重なる位置に形成され、閉鎖状態における羽部材Ｊ７６７１の転動面Ｊ７６７１ａが分岐通路Ｊ６０６６ａ１の流入口の底面とされる。

【２６２９９】

以上のように構成される第２２７実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、羽部材Ｊ７６７１の他方側端部Ｊ７６７１ｈの回転軸Ｊ７６７２を挟んで反対側に、一方側端部Ｊ７６７１ｇから排出される遊技球が当接可能な凸部Ｊ７６７１ｉを備えるので、電動役物Ｊ７０７０（羽部材Ｊ７６７１）を開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで遊技球が転動面Ｊ７６７１ａに拾われた場合や、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａ上を遊技球が転動している場合に、それらの遊技球が凸部Ｊ７６７１ｉに当接することで、その当接により羽部材Ｊ７６７１に作用する力を羽部材Ｊ７６７１が閉鎖状態に変位する方向に作用させることができる。これにより、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで複数の球が連なって羽部材Ｊ７６７１の転動面Ｊ７６７１ａに送球される場合に、１球目に転動面Ｊ７６７１ａに拾われた球が凸部Ｊ７６７１ｉに当接することで羽部材Ｊ７６７１を閉鎖状態に素早く変位させて、２球目以降の球が転動面Ｊ７６７１ａに拾われることを抑制できる。その結果、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで複数の球が送球通路Ｊ６０６６ａに入球されることを抑制できる。

【２６３００】

これにより、第２２７実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０では、特定入賞口Ｊ６５（可変入賞役物Ｊ６５ａ）の上流側に第２入賞口Ｊ６６（電動役物Ｊ７０７０）を配置する構成であっても、特別遊技状態中に電動役物Ｊ６０７０が開放状態とされることにより、特定入賞口Ｊ６５へ入球する遊技球の球数が減少すること、及び、特定入賞口Ｊ６５へ所定数の球数を入球させるための時間が長くなることを抑制できる。その結果、遊技者が不利になること、及び、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２６３０１】

また、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａに拾われた遊技球、又は、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａ上を転動している遊技球が凸部Ｊ７６７１ｉに当接して羽部材Ｊ７６７１が閉鎖状態に素早く変位することにより、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａに拾われた遊技球、又は、開放状態から閉鎖状態に変位させるタイミングで転動面Ｊ７６７１ａ上を転動している遊技球は、閉鎖状態における羽部材Ｊ７６７１の転動面Ｊ７６７１ａから分岐通路Ｊ６０６６ａ１に流入される。これにより、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる羽部材Ｊ７６７１に遊技球が拾われたとしても、送球通路Ｊ６０６６ａに流入した遊技球を分岐通路Ｊ６０６６ａ１に流入させて特定入賞口Ｊ６５に案内する（開放状態の可変入賞役物Ｊ６５ａに受け取らせる）ことができる。

【２６３０２】

なお、第２２７実施形態では、羽部材Ｊ７６７１の回転軸Ｊ６７２を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に配設して、羽部材Ｊ７６７１を水平方向に変位させることができるので、羽部材Ｊ７６７１を変位させた際に上下方向への変位スペースが必要になることを抑制できる。

【２６３０３】

即ち、上記第２２１実施形態における羽部材Ｊ６７１のように、羽部材Ｊ６７１の回転軸Ｊ６７２を前後方向に配設するものでは、羽部材Ｊ６７１を遊技盤Ｊ１３の盤面に沿って変位させることができるので、前後方向にその変位スペースを確保する必要が無くなるものの、羽部材Ｊ６７１を起立させた閉鎖状態と傾斜させた開放状態との間で変位させるので、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位スペースが必要になる。

【２６３０４】

これに対し、第２２７実施形態における羽部材Ｊ７６７１では、送球通路Ｊ６０６６ａの内側に羽部材Ｊ７６７１を受け入れた状態（閉鎖状態）と、送球通路Ｊ６０６６ａの外側に羽部材Ｊ７６７１（転動面Ｊ７６７１ａを）を張り出した状態（開放状態）に変位させた際に、羽部材Ｊ７６７１を水平方向に変位させることができるので、羽部材Ｊ７６７１を変位させた際に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）への変位スペースが必要になることを抑制できる。

【２６３０５】

次いで、図３８４３を参照して第２２８実施形態における入球口ユニットＪ８４００について説明する。上記第２２１実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を流下した遊技球が特定入賞口Ｊ６５の内側に配設される特定入賞ユニットＪ７００の挿通孔Ｊ７１２に流入される場合について説明したが、第２２８実施形態では、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を流下した遊技球が別の入球口（特別流入口Ｊ８７１４）に流入する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３０６】

図３８４３は、第２２８実施形態における入球口ユニットＪ８４００の正面図である。なお、図３８４３では、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベース部材Ｊ６２０が透明視して図示される。

【２６３０７】

初めに、第２２８実施形態における入球口ユニットＪ８４００は、化粧側ユニットＪ６００の特定入賞口Ｊ６５の内側に可変入賞役物Ｊ６５ａが配設されるように特定入賞ユニットＪ８７００が化粧側ユニットＪ６００の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、その特定入賞ユニットＪ８７００の上方側（矢印Ｕ方向側）及び背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる態様で通路ユニットＪ５００が化粧側ユニットＪ６００の背面側に配設される。なお、入球口ユニットＪ８４００は、化粧側ユニットＪ６００、特定入賞ユニットＪ８７００、及び、通路ユニットＪ５００が組み合わされた状態で、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から配設され、螺子によりベース板Ｊ６０に締結（固定）される。

【２６３０８】

特定入賞ユニットＪ８７００は、遊技者側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放する箱状に形成される入球部材Ｊ８７１０と、その入球部材Ｊ８７１０の開放部分を覆う板状の可変入賞役物Ｊ６５ａと、入球部材Ｊ８７１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路部材Ｊ７３０と、その通路部材Ｊ７３０の背面側に配設されるソレノイドＪ７４０と、そのソレノイドＪ７４０に接続され、入球部材Ｊ８７１０及び通路部材Ｊ７３０の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）一端側に形成される空間に変位可能な状態で配設される駆動力伝達手段Ｊ７５０と、を主に備える。

【２６３０９】

入球部材Ｊ８７１０は、正面視横長矩形の略箱形状に形成される本体部Ｊ７１１と、その箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の左方側の壁部の外側において前後方向に貫通形成される挿通孔Ｊ７１２と、箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部に貫通形成される２箇所の流入口Ｊ７１３と、箱形状に形成される本体部Ｊ７１１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部の背面側の壁部に貫通形成される特別流入口Ｊ８７１４と、を主に備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。

【２６３１０】

特別流入口Ｊ８７１４は、正面視において第２入賞口Ｊ６６の下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる位置、即ち、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の下方側に重なる位置に形成される。また、特別流入口Ｊ８７１４は、正面視において２の流入口Ｊ７１３よりも高い位置に形成されると共に、所定距離離れた位置に形成される２の流入口Ｊ７１３の間に形成される。これらにより、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間を通過した遊技球を特別流入口Ｊ８７１４に流入させることができると共に、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の外側を流下する遊技球を流入口Ｊ７１３に流入させることができる。即ち、一対の羽部材Ｊ６７１の対向間の間を流下して下方側に払い出される遊技球があった場合に、その遊技球を別の流入口（特別流入口Ｊ８７１４）に流入させて、別の付加価値を付与することができる。

【２６３１１】

なお、別の付加価値とは、例えば、特別遊技状態とした後（大当たり後）のパチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変か、時短か）を決定するための状態決定装置として機能させても良い。詳しく説明すると、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態（大当たり中）において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり瞬間的に電動役物Ｊ７０（羽部材Ｊ６７１）が開放状態とされる際に、電動役物Ｊ７０の付近を流下する球が羽部材Ｊ６７１に偶然拾われた場合に、その遊技球を特別流入口Ｊ８７１４に遊技球を入球させ、その入球の契機として特別遊技状態とした後のパチンコ機Ｊ１０の遊技状態を確変状態に移行させても良い。

【２６３１２】

この場合には、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となったタイミングで瞬間的に開放状態となる電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）に遊技球を拾わせることができるか否かで、特別遊技状態とした後（大当たり後）のパチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変か、時短か）を変更できるので、特別遊技状態中（大当たり中）の遊技球の流下および電動役物Ｊ７０の変位に注目させやすくできる。その結果、特別遊技状態中（大当たり中）の遊技者の興趣を向上できる。

【２６３１３】

次いで、図３８４４から図３８４６を参照して、第２２９実施形態における遊技盤Ｊ９０１３について説明する。上記第２２１実施形態では、化粧部材Ｊ８００がセンターフレームＪ８６に配設され、センターフレームＪ８６を介してベース板Ｊ６０に配設される場合について説明したが、第２２９実施形態では、化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ８０６０に直接配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３１４】

図３８４４は、第２２９実施形態における遊技盤Ｊ９０１３の正面図であり、図３８４５は、遊技盤Ｊ９０１３の分解正面斜視図である。図３８４６（ａ）は、図３８４４のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面図であり、図３８４６（ｂ）は、図３８４４のＮ１３ｂ－Ｎ１３ｂ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面図である。なお、図３８４５では、遊技盤Ｊ９０１３のベース板Ｊ９０６０からセンターフレームＪ８６、及び、化粧部材Ｊ９８００が分解された状態が図示される。

【２６３１５】

図３８４４から図３８４６に示すように、第２２９実施形態における遊技盤Ｊ９０１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ９０６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、スルーユニットＪ７４等を組み付けて構成される。

【２６３１６】

そのため、ベース板Ｊ９０６０には、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）を挿入する複数の貫通孔（図示しない）や、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２を締結する複数のネジ穴（図示しない）が形成されると共に、入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、及び、スルーユニットＪ７４の配設箇所に、それら入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、及び、スルーユニットＪ７４と対応する形状の開口が形成され、それらの開口に入球口ユニットＪ４００、センターフレームＪ９０８６、及び、スルーユニットＪ７４のそれぞれの一部が正面側（矢印Ｆ方向側）から挿入された状態で締結固定される。

【２６３１７】

第２２９実施形態におけるセンターフレームＪ９０８６は、第２２１実施形態におけるセンターフレームＪ８６の張出部Ｊ８６ｃに形成された流下領域Ｊ８６ｃ１が非形成とされる点で第２２１実施形態におけるセンターフレームＪ８６と異なり、その他の構成は第２２１実施形態におけるセンターフレームＪ８６と同一であり、第２２１実施形態におけるセンターフレームＪ８６と同様に正面側立設部Ｊ８６ａ、背面側立設部Ｊ８６ｂ、及び、張出部Ｊ８６ｃを備える。

【２６３１８】

一方、センターフレームＪ９０８６が配設されるベース板Ｊ９０６０には、第２２１実施形態において、センターフレームＪ８６の流下領域Ｊ８６ｃ１が正面側（矢印Ｆ方向側）に配設された配設領域に、正面側に突出する凸部Ｊ９０６０ａと、その凸部Ｊ９０６０ａよりも外側から正面側に突出する区画壁Ｊ９０６０ｂが形成され、凸部Ｊ９０６０ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間）を遊技球が流下可能とされる。なお、区画壁Ｊ９０６０ｂは、遊技領域を区画可能な壁部であり、遊技領域を区画する外縁部材Ｊ７３に上端側の一端が連なる位置に形成される。

【２６３１９】

遊技盤Ｊ９０１３では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂにより遊技領域の上方に打ち出された遊技球を所定の流下方向に向けて案内する壁部が形成されるので、それら正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ９０６０ａ、及び、区画壁Ｊ９０６０ｂの下流側に配設される化粧部材Ｊ９８００に送球される遊技球を所定の領域を通過させやすくできる。従って、正

面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ９０６０ａ、及び、区画壁Ｊ９０６０ｂの下流側に配設される化粧部材Ｊ９８００の剛性の高い部分を遊技球が通過するように正面側立設部Ｊ８６ａ、凸部Ｊ９０６０ａ、及び、区画壁Ｊ９０６０ｂを形成することで、下流側の化粧部材Ｊ９８００が遊技球との当接により破損することを抑制できると共に、後述する化粧部材Ｊ９８００の形状の自由度を向上できる。

【２６３２０】

なお、化粧部材Ｊ９８００の所定の領域に遊技球を案内可能な壁部（センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂ）は、化粧部材Ｊ９８００とは別体で形成されるので、化粧部材Ｊ９８００とは異なる材質で形成して壁部の剛性を高めやすくできる。

【２６３２１】

化粧部材Ｊ９８００は、遊技盤Ｊ９０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ９０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、第２２９実施形態における化粧部材Ｊ９８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に正面部Ｊ８５０が配設されると共に、その背面側（化粧部材Ｊ９８００とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６３２２】

従って、正面部Ｊ８５０の化粧面となる正面よりも背面側（矢印Ｂ方向側）を遊技球が通過するので、通過する遊技球が化粧面に当接することを抑制できる。その結果、化粧部材Ｊ９８００の化粧面が摩耗することを抑制できる。また、正面部Ｊ８５０の背面側を遊技球が通過するので、流下する遊技球を遊技者から一時的に視認されにくくできる。その結果、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２６３２３】

さらに、化粧部材Ｊ９８００は、正面部Ｊ８５０が正面視において区画壁Ｊ９０６０ｂにより区画された遊技領域の外側からセンターフレームＪ９０８６の内側に亘って延設される正面視三日月状に形成され、区画壁Ｊ９０６０ｂにより区画された遊技領域の外側の位置に螺子ＮＪの先端部（雄ネジ部）を挿通可能な複数（第２２９実施形態では２箇所）の開口を有する固定部Ｊ９８２０を備える。

【２６３２４】

固定部Ｊ９８２０は、化粧部材Ｊ９８００のベース板Ｊ９０６０に固定される部位であり、ベース板Ｊ９０６０に形成される螺子孔と対応する位置に螺子ＮＪの先端を挿通可能な開口を備える。また、固定部Ｊ９８２０は、正面視三日月状に形成される化粧面よりも、背面側（ベース板Ｊ９０６０側）に一段低い位置に形成され、正面視三日月状に形成される正面部Ｊ８５０がベース板Ｊ９０６０の正面から所定距離（少なくとも遊技球の直径分）離間した状態で配設される。

【２６３２５】

これにより、化粧部材Ｊ９８００の正面側（矢印Ｆ方向側）から固定部Ｊ９８２０の開口を挿通した螺子ＮＪをベース板Ｊ９０６０に締結することで、化粧部材Ｊ９８００をベース板Ｊ９０６０に配設できると共に、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に遊技領域を流下する遊技球を通過させることが可能とされる。

【２６３２６】

よって、第２２９実施形態では、遊技盤Ｊ９０１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から固定部Ｊ９８２０に螺子ＮＪを挿通すると共に、ベース板Ｊ９０６０の正面に螺子ＮＪを螺合することができる、即ち、化粧部材Ｊ９８００を遊技盤Ｊ９０１３の正面側から配設できるので、その着脱誓を向上できる。その結果、化粧部材Ｊ９８００が破損した際や脱落した際に、（新しい）化粧部材Ｊ９８００の配設作業を簡易にできる。

【２６３２７】

なお、化粧部材Ｊ９８００の固定部Ｊ９８２０は、正面視において三日月状に形成され

る正面部Ｊ８５０よりも外側に形成され、少なくとも固定部Ｊ９８２０に挿通される螺子ＮＪが、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認可能とされる視認可能領域（第３図柄表示装置Ｊ８１を視認可能な窓部Ｊ１４ｅ（上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域））の外側に配設される。これにより、化粧部材Ｊ９８００を配設するための螺子ＮＪが遊技者に視認されることを正面枠Ｊ１４により抑制できるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２６３２８】

また、固定部Ｊ９８２０は、正面視において正面部Ｊ８５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法よりも小さい外形に形成される。これにより、固定部Ｊ９８２０を視認領域外に配設するために、窓部Ｊ１４ｅによる視認可能範囲を小さくする必要が無くなると共に、固定部Ｊ９８２０を備える化粧部材Ｊ９８００を製造する際の製造コストを抑えることができる。

【２６３２９】

さらに、第２２９実施形態では、化粧部材Ｊ９８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定するために螺子を挿通する固定部Ｊ９８２０が遊技領域の外側に形成され、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、螺子ＮＪを締結するための固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３３０】

即ち、遊技球が流下可能な位置、例えば、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間に固定部Ｊ９８２０を形成すると、それら対向間を流下する遊技球が螺子ＮＪを締結する固定部Ｊ９８２０に衝突可能とされる。そのため、流下する遊技球が衝突する衝撃により固定部Ｊ９８２０が破損し、化粧部材Ｊ９８００が脱落する恐れがある。

【２６３３１】

これに対し、第２２９実施形態では、遊技領域を区画するベース板Ｊ９０６０の区画壁Ｊ９０６０ｂよりも外側に固定部Ｊ９８２０が形成されるので、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。よって、螺子ＮＪの軸力が作用されて固定部Ｊ９８２０に内部応力が発生した状態とされていても、固定部Ｊ９８２０が破損することを低減できる（化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる）。また、固定部Ｊ９８２０の強度を確保するために、固定部Ｊ９８２０を大型化（厚肉化）させる必要がなく、非遊技領域のスペースを小さくできるので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。

【２６３３２】

また、正面部Ｊ８５０は、遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成されるので、化粧部材Ｊ８００（正面部Ｊ８５０）の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を視認可能部に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることができ、興趣の向上を図ることができる。この場合、正面部Ｊ８５０は、遊技盤Ｊ１３（センターフレームＪ８６）に対して螺子ＮＪによる締結固定が行われていないので、遊技球が衝突（当接）された際に正面部Ｊ８５０を変形させやすくでき、かかる正面部Ｊ８５０が破損することを低減できる。

【２６３３３】

また、化粧部材Ｊ９８００は、正面部Ｊ８５０が凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ

方向側）を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側に当接可能（即ち、正面部Ｊ８５０の背面が遊技球の流下方向と平行に配設される）とされ、正面部Ｊ８５０の背面に当接する遊技球の衝撃が、正面部Ｊ８５０を正面側に折り曲げる方向、即ち、固定部Ｊ９８２０を挿通して螺子止めした螺子ＮＪを引き出す又は螺子ＮＪを傾斜させる方向に作用するので、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ９８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ９８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３３４】

また、固定部Ｊ９８２０がベース板Ｊ９０６０に締結固定された状態において、正面部Ｊ８５０は、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂの間に所定の隙間を設けて配設される。これにより、凸部Ｊ９０６０ａと、正面側立設部Ｊ８６ａ又は区画壁Ｊ９０６０ｂとの対向間を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に、螺子ＮＪによる締結がされていない正面部Ｊ８５０を背面側の隙間の分、一時的に変形させやすくできる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制できる。

【２６３３５】

なお、正面部Ｊ８５０とセンターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａ、及び、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂとの間の隙間は、遊技球が正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に正面部Ｊ８５０に力が加わりやすい前後方向に形成されるので、正面部Ｊ８５０の背面側に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【２６３３６】

また、正面部Ｊ８５０には、背面側（矢印Ｂ方向側）に隣り合う領域だけでなく、遊技盤Ｊ９０１３の正面と平行な方向（前後方向と直交する方向）に隣り合う領域（即ち、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））にも所定の隙間が形成される。これにより、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ８５０の正面視における縁部に当接した際に、正面部Ｊ８５０の遊技盤Ｊ９０１３の正面と平行な方向への一時的な変形を許容できる。その結果、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制しやすくできる。

【２６３３７】

さらに、正面部Ｊ８５０と固定部Ｊ９８２０とは一体の樹脂材料から連なって形成される。これにより、正面部Ｊ８５０に遊技球が当接して正面部Ｊ８５０が一時的に変形する際に、化粧部材Ｊ９８００の一部に応力が集中することを抑制できる。その結果、遊技球が正面部Ｊ８５０に衝突することによる化粧部材Ｊ９８００の破損を抑制できる。

【２６３３８】

なお、この場合、正面部Ｊ８５０と固定部Ｊ９８２０とは、板状に形成される厚みが略同一の寸法で形成されることが好ましく、これによれば、正面部Ｊ９８５０と固定部Ｊ９８２０と（化粧部材Ｊ９８００）の成形性を確保することができると共に、正面部Ｊ８５０に遊技球が衝突した際の応力を分散しやすくできる。

【２６３３９】

また、第２２９実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の背面側（矢印Ｂ方向側）であって、正面視において遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間に対応する領域に、弾性変形可能なゴム状の部材から形成される弾性体Ｊ９８３０が配設される。

【２６３４０】

これにより、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が化粧部材Ｊ９８００に当接した際に、その弾性体Ｊ９８３０を弾性変形させ

ることで、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０に衝撃が伝わることを抑制できる。その結果、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０が弾性変形することを抑制できると共に、化粧部材Ｊ９８００の固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制できる。

【２６３４１】

また、弾性体Ｊ９８３０に流下する遊技球が衝突した際には、弾性体Ｊ９８３０を変形させることにより遊技球の流下速度を遅くすることができるので、化粧部材Ｊ９８００の下流側に流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできる（目で追わせやすくできる）。

【２６３４２】

なお、弾性体Ｊ９８３０は、板状（シート状）に形成され、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球との当接面が平坦面とされる。これにより、弾性体Ｊ９８３０の製造コストを安価にできると共に、弾性体Ｊ９８３０に当接した遊技球の流下方向が著しく変更されたり、弾性体Ｊ９８３０に衝突した遊技球の衝撃が大きくなることを抑制できる。

【２６３４３】

また、弾性体Ｊ９８３０は、平坦面に形成される正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に、板状に形成される板面を接着（両面テープや接着材）により貼付される。そのため、螺子で固定される場合に比べて、遊技球が当接可能とされる面を確保しやすくできる。従って、弾性体Ｊ９８３０の配設作業を簡易にできる。また、遊技球が弾性体Ｊ９８３０に当接する際には、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０の背面側に押し付けられるので、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０から脱落することを抑制できる。

【２６３４４】

ここで、第２２９実施形態では、正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に弾性体Ｊ９８３０を配設する場合について説明したが、弾性体Ｊ９８３０を備えず、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０に直接当接するようにしても良い。この場合には、弾性体Ｊ９８３０を備えない分、コストの低減を図れるとと共に、正面部Ｊ９８５０に当接した遊技球の流下速度への影響を少なくできる。

【２６３４５】

また、正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に弾性体Ｊ９８３０を備えない場合には、弾性体Ｊ９８３０を備えない分、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を通過する遊技球が正面部Ｊ９８５０に当接した際に、化粧部材Ｊ９８００の固定部Ｊ９８２０が破損する可能性が高くなるので、固定部Ｊ９８２０を正面部Ｊ９８５０よりも硬い樹脂材料または金属材料で構成しても良い。また、正面部Ｊ９８５０に遊技球が直接当接することによる摩耗を低減するために、化粧部材Ｊ９８００の全体を比較的硬質な樹脂材料や金属材料で構成しても良い。

【２６３４６】

更に、正面部Ｊ９８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）の形状が直線状（平坦面）に形成される場合に比べてその成形性は悪くなるが、正面部Ｊ９８５０の背面側の形状を遊技球の直径よりも大きい湾曲状に凹設して、遊技球との当接領域を増加させることで、遊技球が正面部Ｊ９８５０の背面側に当接した際の衝撃を分散しやすくしても良い。また、この場合には、正面部Ｊ９８５０の背面側に凹設した湾曲面に沿って流下させることができるので、正面部Ｊ９８５０の背面側に当接した遊技球を速やかに下流側に案内できる。

【２６３４７】

なお、第２２９実施形態では、正面視において遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間に対応する領域に弾性体Ｊ９８３０を配設

する場合について説明したが、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）全域に弾性体Ｊ９８３０を配設すると共に、化粧部材Ｊ９８００をベース板Ｊ９０６０に配設する際に、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとを弾性体Ｊ９８３０に食い込ませ（弾性体Ｊ９８３０を弾性変形させ）た状態としても良い。

【２６３４８】

次いで、図３８４７を参照して、第２３０実施形態における化粧部材Ｊ１０８００について説明する。上記第２２９実施形態では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、正面部Ｊ８５０の背面側（弾性体Ｊ９８３０）に当接可能とされる場合について説明したが、第２３０実施形態では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、正面部Ｊ１０８５０の上端側の側面に当接可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３４９】

図３８４７（ａ）及び図３８４７（ｂ）は、第２３０実施形態における遊技盤Ｊ１００１３の断面図である。なお、図３８４７（ａ）は、図３８４４のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面と対応し、図３８４７（ｂ）は、図３８４４の図３５７ｂ－図２３ｂ線における遊技盤Ｊ９０１３の断面と対応する。

【２６３５０】

図３８４７に示すように、第２３０実施形態における遊技盤Ｊ１００１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１０８００は、遊技盤Ｊ１００１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１００１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１０８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１０８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１０８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１０８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６３５１】

第２３０実施形態における正面部Ｊ１０８５０は、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間と対応する領域において、少なくとも遊技球の半径分以上の厚みを有する距離で突出形成される突出部Ｊ１０８５１を備える。

【２６３５２】

また、突出部Ｊ１０８５１の背面側（矢印Ｂ方向側）とベース板Ｊ９０６０の正面側（矢印Ｆ方向側）までの対向間の距離は少なくとも遊技球の直径よりも大きく設定され、突出部Ｊ１０８５１とベース板Ｊ９０６０の対向間に遊技球を通過可能とされる。

【２６３５３】

以上のように構成される第２３０実施形態の化粧部材Ｊ１０８００によれば、突出部Ｊ１０８５１が遊技球の半径よりも大きい前後方向の厚みで形成されるので、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、正面側の領域を流下する場合に、その遊技球の下端に位置する部分を突出部Ｊ１０８５１の上面に当接させることができる。

【２６３５４】

なお、突出部Ｊ１０８５１の上面は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに従って下降傾斜しており、突出部Ｊ１０８５１の上部に送球された遊技球が背面側に向かって自転可能とされる。これにより、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６

の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の正面側の領域を流下する遊技球の流下を一時的に停滞させることができる。

【２６３５５】

一方で、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、背面側（矢印Ｂ方向側）の領域を流下する場合には、その遊技球が突出部Ｊ１０８５１の少なくとも上面側に当接することなく、突出部Ｊ１０８５１の背面側とベース板Ｊ９０６０の正面側（矢印Ｆ方向側）との間を通過させることができる。

【２６３５６】

従って、第２３０実施形態における化粧部材Ｊ１０８００では、遊技球が突出部Ｊ１０８５１の上面に当接可能とされる分、その突出部Ｊ１０８５１に遊技球が当接した際の衝撃が、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ１０８００に作用することになり、化粧部材Ｊ１０８００がベース板Ｊ１０６００から脱落しやすくなるものの、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球の前後方向の流下位置により、その遊技球が突出部Ｊ１０８５１の上面に当接するか否かの『ばらつき』を発生させ、その『ばらつき』により、遊技球の流下に不均一性を出すことができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に注目させやすくできる。

【２６３５７】

なお、第２３０実施形態の化粧部材Ｊ１０８００では、第２２９実施形態における化粧部材Ｊ９８００と同様に、化粧部材Ｊ１０８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定するために螺子を挿通する固定部Ｊ９８２０が遊技領域の外側に形成され、遊技球が流下可能な凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が、螺子ＮＪを締結するための固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。その結果、正面部Ｊ１０８５０の突出部Ｊ１０８５１の上面側に遊技球を当接可能とする構成とする場合であっても、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１０８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３５８】

次いで、図３８４８を参照して第２３１実施形態における化粧部材Ｊ１１８００について説明する。上記Ｌ０９実施形態では、正面部Ｊ８５０が正面視三日月状に形成される場合について説明したが、第２３１実施形態では、正面部Ｊ１１８５０が正面視において先細りする湾曲形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３５９】

図３８４８（ａ）は、第２３１実施形態における遊技盤Ｊ１１０１３を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、図３８４８（ｂ）は、図３８４８（ａ）のＮ１４ｂ－Ｎ１４ｂ線における遊技盤Ｊ１１０１３の断面図である。

【２６３６０】

図３８４８に示すように、第２３１実施形態における遊技盤Ｊ１１０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１１８００は、遊技盤Ｊ１１０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１１０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１１８５０を有し、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１１８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１１８

５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１１８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６３６１】

第２３１実施形態における正面部Ｊ１１８５０は、正面視において遊技領域の中央側に向かうに従って先細りする湾曲形状に形成されると共に、前後方向における厚みが遊技領域の中央側に向かうに従って小さくされる。なお、正面部Ｊ１１８５０の前後方向における厚みの変化は背面側（矢印Ｂ方向側）を傾斜させることにより形成され、正面部Ｊ１１８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間は、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の方が狭くされる。即ち、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域を流下する遊技球の方が、正面部Ｊ１１８５０の背面側に当接しやすくされる。

【２６３６２】

以上のように構成される第２３１実施形態の化粧部材Ｊ１１８００によれば、正面部Ｊ１１８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間が、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の方が狭くされるので、正面視において凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を通過する遊技球を正面部Ｊ１１８５０の上面側または背面側（矢印Ｂ方向側）に当接させて、遊技球を一時的に停滞させやすくできる。

【２６３６３】

一方で、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間を通過する遊技球は、正面部Ｊ１１８５０に当接しにくくされるので、停滞することなく流下させやすくできる。

【２６３６４】

従って、第２３１実施形態における化粧部材Ｊ１１８００では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域、又は、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域のどちらを遊技球が流下するかにより、その遊技球が正面部Ｊ１１８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接するか否かの『ばらつき』を発生させ、その『ばらつき』により、遊技球の流下に不均一性を出すことができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に注目させやすくできる。

【２６３６５】

また、化粧部材Ｊ１１８００によれば、化粧部材Ｊ１１８００（正面部Ｊ１１８５０）のうち正面視において中央側の領域（固定部Ｊ９８２０から離間する側の領域）に配設される部位（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位）の幅および厚みが小さくされるので、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域を通過する遊技球が、化粧部材Ｊ１１８００の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接しにくくできる。これにより、固定部Ｊ９８２０から離間する領域に遊技球が衝突することにより、固定部Ｊ９８２０に衝撃が伝達される回数を少なくできる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１１８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３６６】

さらに、化粧部材Ｊ１１８００のうち正面視において中央側の領域（固定部Ｊ９８２０から離間する側の領域）に配設される部位（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域の正面側に配設される部位）の幅および厚みが小さくされ、その部位の剛性を低くして弾性変形させやすくできるので、正面視において中央側の領域（凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域）を通過する遊技球が正面部Ｊ１１８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際には、その当接により化粧部材Ｊ１１８００に作用する力を正面部Ｊ１１８５０を

弾性変形させることで吸収しやすくできる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１１８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３６７】

次いで、図３８４９を参照して第２３２実施形態における化粧部材Ｊ１２８００について説明する。上記第２２９実施形態では、正面部Ｊ８５０が正面視三日月状に形成される場合について説明したが、第２３２実施形態では、正面部Ｊ１１８５０が正面視において先太りする湾曲形状に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３６８】

図３８４９（ａ）は、第２３２実施形態における遊技盤Ｊ１２０１３を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、図３８４９（ｂ）は、図３８４９（ａ）のＮ１５ｂ－Ｎ１５ｂ線における遊技盤Ｊ１２０１３の断面図である。

【２６３６９】

図３８４９に示すように、第２３２実施形態における遊技盤Ｊ１２０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１２８００は、遊技盤Ｊ１２０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１２０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１２８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１２８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１２８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１２８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６３７０】

第２３２実施形態における正面部Ｊ１２８５０は、正面視において遊技領域の外側（固定部Ｊ９８２０）に向かうに従って先細りする（遊技領域の中央側に向かうに従って先太りする）湾曲形状に形成されると共に、前後方向における厚みが遊技領域の外側に向かうに従って小さく（遊技領域の中央側に向かうに従って大きく）される。なお、正面部Ｊ１２８５０の前後方向における厚みの変化は背面側（矢印Ｂ方向側）を傾斜させることにより形成され、正面部Ｊ１２８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間は、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の方が広くされる。即ち、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域を流下する遊技球の方が、正面部Ｊ１１８５０の背面側に当接しやすくされる。

【２６３７１】

以上のように構成される第２３２実施形態の化粧部材Ｊ１２８００によれば、正面部Ｊ１２８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間が、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域に比べて、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域の方が狭くされるので、正面視において凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間を通過する遊技球を正面部Ｊ１２８５０の上面側または背面側（矢印Ｂ方向側）に当接させて、遊技球を一時的に停滞させやすくできる。

【２６３７２】

一方で、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を通過する遊技球は、正面部Ｊ１２８５０に当接しにくくされるので、停滞することなく流下させやすくできる。

【２６３７３】

従って、第２３２実施形態における化粧部材Ｊ１２８００では、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域、又は、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域のどちらを遊技球が流下するか

により、その遊技球が正面部Ｊ１１８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接するか否かの『ばらつき』を発生させ、その『ばらつき』により、遊技球の流下に不均一性を出すことができる。その結果、遊技領域を流下する遊技球に注目させやすくできる。

【２６３７４】

また、化粧部材Ｊ１２８００によれば、化粧部材Ｊ１２８００（正面部Ｊ１２８５０）のうち正面視において遊技領域の外側の領域（固定部Ｊ９８２０側の領域）に配設される部位（凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域の正面側に配設される部位）の幅および厚みが小さくされるので、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間の領域、又は、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間の領域を通過する遊技球が、正面部Ｊ１２８５０の上面側または背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した際に、化粧部材Ｊ１２８００の正面部Ｊ１２８５０を固定部Ｊ９８２０に対して弾性変形させやすくできる。これにより、遊技球が正面部Ｊ１２８５０の上面側または背面側に当接した際の衝撃が、固定部Ｊ９８２０側まで伝わることを抑制できる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１２８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３７５】

次いで、図３８５０を参照して第２３３実施形態における化粧部材Ｊ１３８００について説明する。上記第２２１実施形態では、被締結部Ｊ８１０が遊技領域の内側または外側に形成される場合について説明したが、第２３３実施形態では、被締結部Ｊ８１０が遊技領域の内側に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３７６】

図３８５０（ａ）は、第２３３実施形態における遊技盤Ｊ１３０１３を部分的に拡大した部分拡大正面図であり、図３８５０（ｂ）は、図３８５０（ａ）のＮ１６ｂ－Ｎ１６ｂ線における遊技盤Ｊ１３０１３の断面図である。

【２６３７７】

図３８５０に示すように、第２３３実施形態における遊技盤Ｊ１３０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１３８００は、遊技盤Ｊ１３０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１３０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１３８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１３８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１３８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１３８５０とベース板Ｊ９０６０との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６３７８】

第２３３実施形態における化粧部材Ｊ１３８００は、正面部Ｊ１３８５０が正面視において略三日月状の湾曲形状に形成されると共に、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａと対応する位置において、正面部Ｊ１３８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）から突出され、その突出先端部に螺子ＮＪを螺入可能な雌ねじ部を有する被締結部Ｊ８１０を備える。

【２６３７９】

一方、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出形成される被締結部Ｊ８１０を受け入れ可能に被締結部Ｊ８１０の外縁形状と略同一の内縁形状で凹設される凹部Ｊ１３０６０ａ１を備える。これにより、化粧部材Ｊ１３８００を遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設する際に、遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）に対する位置決めをすることができる。従って、化粧部材Ｊ１３８００を遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側に配設する際の作業性を向上できる。また、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ１３８

５０に衝突（当接）された際の荷重を被締結部Ｊ８１０及び凹部Ｊ１３０６０ａ１により受け止めることができ、被締結部Ｊ８１０の破損を抑制できる。

【２６３８０】

また、凹部Ｊ１３０６０ａ１には、凹設底面に被締結部Ｊ８１０に螺入される螺子ＮＪの先端部（雄ネジ部）を挿通可能な貫通孔が開口される。これにより、遊技盤Ｊ１３０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置決めして配設された化粧部材Ｊ１３８００と、ベース板Ｊ９０６０とを螺子ＮＪにより締結固定できる。

【２６３８１】

以上のように構成される第２３３実施形態の遊技盤Ｊ１３０１３によれば、凸部Ｊ９０６０ａにより遊技領域の内側（凸部Ｊ９０６０ａ及びセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａの間の領域と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３の間の領域との間の領域（正面視における凸部Ｊ９０６０ａの内側の領域））に遊技球が通過しない非遊技領域を形成できると共に、その遊技領域の内側に形成される非遊技領域を利用して化粧部材Ｊ１３８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定することができるので、化粧部材Ｊ１３８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部が目立つことを抑制できる。

【２６３８２】

また、化粧部材Ｊ１３８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部を遊技球が通過しない非遊技領域に形成することができるので、流下領域を流下する遊技球が被締結部Ｊ８１０に直接当接することを抑制できる。その結果、被締結部Ｊ８１０が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１３８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３８３】

次いで、図３８５１（ａ）を参照して第２３４実施形態における化粧部材Ｊ１４８００について説明する。上記第２３３実施形態では、化粧部材Ｊ１３８００とベース板Ｊ９０６０とが螺子ＮＪにより締結固定される場合について説明したが、第２３４実施形態では、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とが係止される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３８４】

図３８５１（ａ）は、第２３４実施形態における遊技盤Ｊ１４０１３の断面図である。なお、図３８５１（ａ）の断面は、図３８５０（ａ）のＮ１６ｂ－Ｎ１６ｂ線における遊技盤Ｊ１３０１３の断面と対応する。

【２６３８５】

図３８５１（ａ）に示すように、第２３４実施形態における遊技盤Ｊ１４０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１４８００は、遊技盤Ｊ１４０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１４０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１４８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。また、化粧部材Ｊ１４８００は、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａにより複数の流下経路が形成される領域の正面側に重なる位置に、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１４８５０が配設されると共に、その背面側（正面部Ｊ１３８５０と遊技盤との対向間）を遊技球が通過可能とされる。

【２６３８６】

第２３４実施形態における化粧部材Ｊ１４８００は、正面部Ｊ１４８５０が正面視において略三日月状の湾曲形状に形成されると共に、ベース板Ｊ９０６０に形成される凸部Ｊ９０６０ａと対応する位置において、正面部Ｊ１４８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）から突出される部位の突出部Ｊ１４８５１を備える。また、突出部Ｊ１４８５１には、突出先端部に鉤状に形成され所定の間隔を隔てて配設される一対の係合部Ｊ１４８５２ａが形成される。

【２６３８７】

一方、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａは、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出形成される突出部Ｊ１４８５１を受け入れ可能に突出部Ｊ１４８５１の外縁形状と略同一の内縁形状に凹設される部位の凹部Ｊ１３０６０ａ１を備える。これにより、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設する際に、遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）に対する位置決めをすることができる。従って、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側に配設する際の作業性を向上できる。また、遊技領域を流下する遊技球が正面部Ｊ１４８５０に衝突（当接）された際の荷重を突出部Ｊ１４８５１及び凹部Ｊ１３０６０ａ１により受け止めることができる。

【２６３８８】

また、凹部Ｊ１３０６０ａ１の凹設底面には、化粧部材Ｊ１４８００の突出部Ｊ１４８５１の先端部に形成される一対の係合部Ｊ１４８５２を挿通可能な貫通孔が開口される。この貫通孔に係合部Ｊ１４８５２を弾性変形させつつ挿入すると共に、係合部Ｊ１４８５２の鉤状部位をベース板Ｊ９０６０の背面に係合させることで、遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置決めして配設された化粧部材Ｊ１４８００と、ベース板Ｊ９０６０とを係合固定できる。

【２６３８９】

以上のように構成される第２３４実施形態の遊技盤Ｊ１４０１３によれば、凸部Ｊ９０６０ａにより遊技領域の内側（凸部Ｊ９０６０ａ及びセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａの間の領域と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３の間の領域との間の領域（正面視における凸部Ｊ９０６０ａの内側の領域））に遊技球が通過しない非遊技領域を形成できると共に、その遊技領域の内側に形成される非遊技領域を利用して化粧部材Ｊ１４８００をベース板Ｊ９０６０に係合させて固定することができるので、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部（係合部Ｊ１４８５２ａ）が目立つことを抑制できる。

【２６３９０】

また、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する固定部（係合部Ｊ１４８５２ａ）を遊技球が通過しない非遊技領域に形成することができるので、流下領域を流下する遊技球が突出部Ｊ１４８５１（係合部Ｊ１４８５２ａ）に直接当接することを抑制できる。その結果、係合部Ｊ１４８５２ａが破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１４８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６３９１】

さらに、第２３４実施形態における化粧部材Ｊ１４８００では、凹部Ｊ１３０６０ａ１に受け入れられることで位置決めされる突出部Ｊ１４８５１に係合部Ｊ１４８５２ａが形成され、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置決めして配設する作業により、係合部Ｊ１４８５２ａをベース板Ｊ９０６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に係合（固定）させることができるので、その配設作業の後に、化粧部材Ｊ１４８００とベース板Ｊ９０６０とを固定する作業を不要とできる。その結果、化粧部材Ｊ１４８００を遊技盤Ｊ１４０１３（ベース板Ｊ９０６０）に配設する作業性を向上できる。

【２６３９２】

次いで、図３８５１（ｂ）を参照して第２３５実施形態における化粧部材Ｊ１５８００について説明する。上記第２２９実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）を遊技球が流下可能とする場合について説明したが、第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ１５８００の正面部Ｊ１５８５０の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が流下可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２６３９３】

図３８５１（ｂ）は、第２３５実施形態における遊技盤Ｊ１５０１３の断面図である。なお、図３８５１（ａ）の断面は、図３８４４のＮ１３ａ－Ｎ１３ａ線における遊技盤Ｊ

９０１３の断面と対応する。
【２６３９４】
図３８５１（ｂ）に示すように、第２３５実施形態における遊技盤Ｊ１５０１３において、ベース板Ｊ９０６０に配設される化粧部材Ｊ１５８００は、遊技盤Ｊ１５０１３の最も正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、遊技盤Ｊ１５０１３の正面側の化粧となる（即ち、遊技領域に配設される）部位であり、正面側に凹凸からなる装飾を有する正面部Ｊ１５８５０を備え、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。なお、第２３５実施形態における化粧部材Ｊ１５８００は、窓部Ｊ１４ｅを介して視認可能とされる部位の正面部Ｊ１５８５０の正面側を遊技球が通過可能に構成される。
【２６３９５】
従って、正面部Ｊ１５８５０の化粧面となる正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するので、通過する遊技球が化粧面に当接する為、その当接により化粧部材Ｊ１５８００の化粧面が摩耗しやすくなるものの、流下する遊技球を遊技者に目で追わせやすくできるので、遊技球が遊技盤Ｊ１５０１３に形成される入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ入球する態様を遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。
【２６３９６】
なお、この場合には、正面部Ｊ１５８５０の化粧面となる正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するので化粧部材Ｊ１５８００を光非透過性の樹脂材料から形成して、正面部Ｊ１５８５０の装飾を遊技者に視認させやすくしても良い。
【２６３９７】
また、化粧部材Ｊ１５８００の正面部Ｊ１５８５０は、遊技盤Ｊ１３の正面形状に沿った蛇腹状に形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて凹状に形成される空間に、遊技盤Ｊ１３の正面側に形成される凸部Ｊ９０６０ａ、区画壁Ｊ９０６０ｂ、正面側立設部Ｊ８６ａのそれぞれが挿入された状態で配設され、少なくとも凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する面と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面とに正面部Ｊ１５８５０の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部が当接した状態で配設される。
【２６３９８】
さらに、正面部Ｊ１５８５０は、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて凹状に形成される空間が遊技球を挿通可能な大きさに設定され、凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する位置において正面部Ｊ１５８５０により形成される空間と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する位置において正面部Ｊ１５８５０により形成される空間とに遊技領域を流下する遊技球を通過させることができる。これにより、凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する面と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面との間に配設される正面部Ｊ１５８５０の正面側を遊技球が通過可能とされる。
【２６３９９】
なお、化粧部材Ｊ１５８００の固定部Ｊ９８２０は、正面部Ｊ１５８５０よりも外側に形成され、少なくとも固定部Ｊ９８２０に挿通される螺子ＮＪが、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認可能とされる視認可能領域（窓部Ｊ１４ｅ（上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域））の外側に配設される。これにより、化粧部材Ｊ１５８００を配設するための螺子ＮＪが遊技者に視認されることを正面枠Ｊ１４により抑制できるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【２６４００】
また、固定部Ｊ９８２０は、正面視において正面部Ｊ１５８５０の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法よりも小さい外形に形成される。これにより、固定部Ｊ９８２０を視認領域外に配設するために、窓部Ｊ１４ｅによる視認可能範囲を小さくする必要が無くなると共に、固定部Ｊ９８２０を備える化粧部材Ｊ１５

８００を製造する際の製造コストを抑えることができる。
【２６４０１】
さらに、化粧部材Ｊ１５８００をベース板Ｊ９０６０に締結固定するために螺子を挿通する固定部Ｊ９８２０が遊技領域の外側に形成され、凸部Ｊ９０６０ａ及び正面側立設部Ｊ８６ａが対向する面と、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面との間に配設される正面部Ｊ１５８５０の正面側（矢印Ｆ方向側）を流下する遊技球が、螺子ＮＪを締結するための固定部Ｊ９８２０に直接当接することを抑制できる。その結果、固定部Ｊ９８２０又はベース板Ｊ９０６０側の雌ねじ部が破損することを抑制して、化粧部材Ｊ１５８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【２６４０２】
また、化粧部材Ｊ１５８００は、正面部Ｊ１５８５０が凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設され、正面部Ｊ１５８５０の正面側を流下する遊技球が正面部Ｊ１５８５０の正面側に当接可能（即ち、正面部Ｊ１５８５０の正面が遊技球の流下方向と平行に配設される）とされ、正面部Ｊ１５８５０の正面に当接する遊技球の衝撃が、正面部Ｊ１５８５０を背面側（矢印Ｂ方向側）に折り曲げる方向、即ち、固定部Ｊ９８２０を挿通して螺子止めした螺子ＮＪを引き出す又は螺子ＮＪを傾斜させる方向に作用するので、螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ１５８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ１５８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【２６４０３】
以上のように構成される第２３５実施形態に遊技盤Ｊ１５０１３によれば、遊技盤Ｊ１５０１３の正面側（矢印Ｆ方向側）において遊技球の流路の一部を構成する正面部Ｊ１５８５０に背面側（矢印Ｂ方向側）の凸部Ｊ９０６０ａ、区画壁Ｊ９０６０ｂ、正面側立設部Ｊ８６ａが当接した状態とされるので、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂが対向する面との間に配設される正面部Ｊ１５８５０の正面側を流下する遊技球が、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂに沿って配設される領域の正面部Ｊ１５８５０に衝突した際に、その領域の正面部Ｊ１５８５０が傾倒することを抑制できる。その結果、遊技球の流下を安定させることができる。
【２６４０４】
また、上記したように、凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂに沿って配設される領域の正面部Ｊ１５８５０が傾倒することを抑制できるので、固定部Ｊ９８２０を挿通してベース板Ｊ９０６０に締結される螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ１５８００に作用することを抑制しやすくできる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ１５８００がベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。
【２６４０５】
また、第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ１５８００を遊技盤Ｊ１５０１３（ベース板Ｊ９０６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設する際に、遊技盤Ｊ１５０１３の凸部Ｊ９０６０ａ、区画壁Ｊ９０６０ｂ、正面側立設部Ｊ８６ａを蛇腹状に形成される正面部Ｊ１５８５０の間の空間に受け入れることで、遊技盤Ｊ１５０１３（ベース板Ｊ９０６０）に対する化粧部材Ｊ１５８００の位置決めをすることができる。その結果、化粧部材Ｊ１５８００を遊技盤Ｊ１５０１３（ベース板Ｊ９０６０）に配設する作業性を向上できる。
【２６４０６】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。
【２６４０７】
上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合

わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【２６４０８】

上記第２２１実施形態から第２２８実施形態では、可変入賞役物Ｊ６５ａが光透過性の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、可変入賞役物Ｊ６５ａを光非透過性の樹脂材料から形成しても、アルミ等の金属製の材料から形成しても良い。

【２６４０９】

上記第２２１実施形態から第２２５実施形態、及び、第２２８実施形態では、第２入賞口Ｊ６６の上方側に第１入賞口Ｊ６４が配設され、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が閉鎖状態とされた場合に、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間の上方側に配設される受取部Ｊ６４ａにより、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間の上方側から一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間に遊技球が流入することを抑制できる（第１入賞口Ｊ６４に入球させる）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、第２入賞口Ｊ６６の上方側に背面ベース部材Ｊ６１０の正面側に突出する突部を形成して、その凸部により閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間に遊技球が入球しないようにしても良い。

【２６４１０】

また、第２入賞口Ｊ６６の上方側に配設される第１入賞口Ｊ６４及び受取部Ｊ６４ａを非形成として、閉鎖状態における一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間の上方側から一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の対向間に遊技球が流入するようにしても良い。この場合には、一対の羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とした場合に、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球する可能性を残すことができる。

【２６４１１】

上記第２２１実施形態から第２２８実施形態では、可変入賞役物Ｊ６５ａが開放状態とされた場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１の上面側の傾斜により、特定入賞口Ｊ６５の正面側に送球される遊技球を特定入賞口Ｊ６５にスムーズに入球させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２６４１２】

例えば、開放状態において、可変入賞役物Ｊ６５ａの本体部Ｊ７２１の上面側を水平に維持し、本体部Ｊ７２１の上面側に送球される遊技球（特定入賞口Ｊ６５の正面側に送球される遊技球）が、その上流側の前後方向の暴れの態様により、特定入賞口Ｊ６５に偶然入球されるようにして、可変入賞役物Ｊ６５ａに送球される遊技球に着目させやすくしても良い。

【２６４１３】

また、可変入賞役物Ｊ６５ａを非形成として、特定入賞口Ｊ６５の正面側に送球される遊技球が、その上流側の前後方向の暴れの態様により、特定入賞口Ｊ６５に偶然入球されるようにしても良い。

【２６４１４】

この場合、特定入賞口Ｊ６５の上流側に配設される羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の送球を案内する案内部を形成して、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が閉鎖状態とされる際に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に拾われた球が、案内部によって特定入賞口Ｊ６５に入球するようにしても良い。これによれば、閉鎖状態とされる羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１

，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に遊技球が拾われることによる特典を大きくできるので、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の変位を遊技者が注目しやすくなり、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２６４１５】

上記第２２１実施形態から第２２８実施形態では、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を張り出すことで羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を閉鎖状態とし、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を引き込むことで、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を開放状態とする場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を張り出すことで羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を開放状態とし、ソレノイドＪ５６０の本体部Ｊ５６１に対して軸部Ｊ５６２を引き込むことで、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を閉鎖状態としても良い。

【２６４１６】

また、上記第２２１実施形態から上記第２２８実施形態では、ソレノイドＪ５６０の動作力（本体部Ｊ５６１に電力を付与して（本体部Ｊ５６１を励磁させて）軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１の内側に引き込む力、又は、軸部Ｊ５６２の周囲に配設したバネにより軸部Ｊ５６２を本体部Ｊ５６１に対して張り出させる力）により、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を変位させる場合について説明したが、その動作力をモータに変更して開放状態と閉鎖状態との間の位置でも羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を停止可能とする、又は、ソレノイドやモータなどの駆動力を発生させる手段を備えず遊技球の重さを受けることにより羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が動作するように構成して開放状態および閉鎖状態との間を普遍的に羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が動作するようにしても良い。これらの場合には、羽部材Ｊ６７１に当接する遊技球の流下態様を複数形成しやすくできるので、遊技者の興趣を高めやすくできる。また、遊技球を部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に当接させせるものではなく、他の変位手段を当接させることにより羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を動作させるものであっても良い。この場合には、他の変位手段に合わせて羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１を動作させることができるので、その動作タイミングを制御しやすくできる。

【２６４１７】

上記第２２１実施形態から第２２５実施形態および第２２８実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が突出部Ｊ６７１ｄ，Ｊ３６７１ｄを備える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、突出部Ｊ６７１ｄ，Ｊ３６７１ｄを非形成として、電動役物Ｊ７０，Ｊ２０７０，Ｊ３０７０，Ｊ４０７０，Ｊ５０７０を閉鎖状態とした場合に、第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球する可能性を残すことができるものであっても良い。

【２６４１８】

上記第２２１実施形態から第２２５実施形態および第２２８実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１に備えた突出部Ｊ６７１ｄ，Ｊ３６７１ｄにより、閉鎖状態において第２入賞口Ｊ６６に遊技球が流入することを抑制する場合荷ついて説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とした場合に第２入賞口Ｊ６６を閉鎖できるものであれば何でも良い。

【２６４１９】
例えば、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の変位に連動（当接）して変位可能とされ、第２入賞口Ｊ６６の正面側に重なる位置と重ならない位置との間で変位する変位部材を遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）に配設すると共に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を開放状態とする場合に変位部材が第２入賞口Ｊ６６の正面側に重ならない位置に変位されると共に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とする場合に変位部材が第２入賞口Ｊ６６の正面側に重なる位置に変位されることで、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１を閉鎖状態とした場合に第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入球することを抑制するものであっても良い。

【２６４２０】
上記第２２１実施形態から第２２８実施形態では、開放状態における羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の左右方向外側に遊技球の直径よりも大きい空間が形成され、開放状態における羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の左右方向外側から遊技球が下方に流下可能に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が開放状態とされる際に、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の上流側を流下する遊技球が全て羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に拾われるように、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の左右方向外側の空間を遊技球の直径よりも小さくしても良い。

【２６４２１】
この場合には、開放状態に維持される羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の上流側の遊技領域を流下する全ての遊技球を羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に受け取られせて第２入賞口Ｊ６６に入球させることができるので、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１が開放状態において、その下流に配設されるアウト口Ｊ７１に遊技球が流下することを抑制できるので、遊技球の入球に伴う賞球が無いアウト口Ｊ７１に遊技球が入球することを抑制できる。その結果、遊技者にとって有利な状態とできるので、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２６４２２】
また、開放状態に維持される羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の上流側の遊技領域を流下する全ての遊技球を羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に受け取られせて第２入賞口Ｊ６６に入球させることができるので、特定入賞口Ｊ６５が開放される特別遊技状態において、スルーゲートＪ６７を遊技球が通過することで行われる第２図柄の変動表示が「〇」となり、瞬間的に開放状態とされる羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に遊技球が拾われて、特定入賞口Ｊ６５に遊技球が送球される態様を作りやすくできる。その結果、特定入賞口Ｊ６５への遊技球の複数の入球態様（入球可能な経路）を遊技者に見せやすくできるので、遊技者の興趣を高めることができる。

【２６４２３】
上記第２２１実施形態から第２２８実施形態では、第２入賞口Ｊ６６と、その第２入賞口Ｊ６６の下流側に配設される特定入賞口Ｊ６５とを開放する開放動作がそれぞれ別の駆動源によって制御され、それぞれの開放動作が連動しない場合について説明したが、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の開放に伴って、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１

，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１の一部、又は、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１に連動する変位部材によって、特定入賞口Ｊ６５の入球口を塞ぐようにしても良い。

【２６４２４】

上記第２２１実施形態から第２２６実施形態、及び、第２２８実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の回転軸Ｊ６７２の軸方向を前後方向に向けて配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２６４２５】

例えば、回転軸Ｊ６７２を左右方向に向けて配設し、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が前後方向に回転変位するように構成しても良い。この場合には、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１が左右方向に回転変位しない分、正面視における羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の配設に必要なスペースを小さくできる。よって、その分、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１の下方側に配設される特定入賞口Ｊ６５の左右方向における配設範囲を小さくできる。

【２６４２６】

上記第２２１実施形態から第２２６実施形態では、羽部材Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１の転動面Ｊ６７１ａ，Ｊ２６７１ａ，Ｊ３６７１ａと、底壁形成部Ｊ６７１ｅとの間に段差を形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底壁形成部Ｊ６７１ｅを転動面Ｊ６７１ａ，Ｊ２６７１ａ，Ｊ３６７１ａと一続きの（段差のない）転動面として形成しても良い。

【２６４２７】

上記第２２２実施形態では、開放状態から閉鎖状態とするタイミングで転動面Ｊ２６７１ａを転動する遊技球を、転動面Ｊ２６７１ａの底壁形成部Ｊ６７１ｅ側の端部以外、即ち、開口部Ｊ２６７１ｆからも流下させる場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、転動面Ｊ２６７１ａの途中位置から遊技球を落下可能とされる構造であれば他の構成であっても良い。

【２６４２８】

例えば、化粧側ユニットＪ６００の正面ベース部材Ｊ６２０と一対の羽部材Ｊ６７１との前後方向における対向間の距離を遊技球の直径よりも大きく設定して、開放状態における一対の羽部材Ｊ６７１の正面側から遊技球が流下可能としても良い。なお、この場合には、一対の羽部材Ｊ６７１が開放状態に維持されたとしても、転動面Ｊ６７１ａを転動する遊技球が羽部材Ｊ６７１の正面側から落下する恐れがあるものの、羽部材Ｊ６７１の正面側から流下する遊技球の流下位置が限定されることを抑制できるので、電動役物Ｊ７０を閉鎖状態とした場合における遊技球の流下のバリエーションを増やして、電動役物Ｊ７０（一対の羽部材Ｊ６７１）の動作に着目させやすくできる。

【２６４２９】

上記第２２２実施形態では、羽部材Ｊ２６７１の１箇所に開口部Ｊ２６７１ｆを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、羽部材Ｊ２６７１の２箇所以上に開口部Ｊ２６７１ｆを形成しても良い。また、開口部Ｊ２６７１ｆは、一対の羽部材Ｊ２６７１のそれぞれに対称となる位置に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでは、一方側の羽部材Ｊ２６７１に形成される開口部Ｊ２６７１ｆと、他方側の羽部材Ｊ２６７１に形成される開口部Ｊ２６７１ｆとが非対称となる一に形成されるものであっても良い。

【２６４３０】

上記第２２３実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向内側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が、一対の羽部材Ｊ３６７１の左右方向外側における転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅よりも小さくされる、即ち、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が第２入賞口Ｊ６６に向かって狭くされる場合について説明したが、必ずしもこれに限

られるものではなく、例えば、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅が第２入賞口Ｊ６６に向かって広くされても良い。

【２６４３１】

この場合には、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向における幅が下流側に向かって広くされる分、転動面Ｊ３６７１ａを転動する遊技球が第２入賞口Ｊ６６に向かうほど前後方向に暴れやすくなるものの、この前後方向の暴れを利用して、第２入賞口Ｊ６６の正面側に開口する孔から遊技球を排出することで、遊技球の流下に不均一性を持たせるようにしても良い。この場合には、転動面Ｊ３６７１ａを転動する遊技球に注目させやすくできる。

【２６４３２】

また、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向における幅を均一に形成しても良い。この場合には、第２２３実施形態における羽部材Ｊ３６７１のように、転動面Ｊ３６７１ａの前後方向の幅を減少させることによる遊技球の所定位置への案内ができなくなるものの、羽部材Ｊ３６７１の前後方向の厚みを均一にできるので、羽部材Ｊ３６７１の成形性を確保できる。

【２６４３３】

上記第２２３実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の転動面Ｊ３６７１ａの前後方向における幅を、突出部Ｊ３６７１ｄにより開放状態において左右方向の両端で異ならせる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、一対の羽部材Ｊ３６７１の前後に配設され、一対の羽部材Ｊ３６７１を軸支する背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０の前後方向の厚みを左右の位置で変更、若しくは、背面ベース部材Ｊ６１０又は正面ベース部材Ｊ６２０の対向する壁面を傾斜させ、背面ベース部材Ｊ６１０及び正面ベース部材Ｊ６２０の対向間の間隔を左右の位置で異ならせることで、一対の羽部材Ｊ３６７１を実質的に転動可能な転動面の幅を開放状態において左右方向の両端で異ならせても良い。

【２６４３４】

この場合も、第２２３実施形態における一対の羽部材Ｊ３６７１と同様に、転動面Ｊ３６７１ａを第２入賞口Ｊ６６に向かって流下する遊技球を所定の転動位置に向けて流下させやすくできる。従って、一対の羽部材Ｊ３６７１から第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させやすくできる。

【２６４３５】

また、上記第２２３実施形態では、一対の羽部材Ｊ３６７１の突出部Ｊ３６７１ｄを、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部の全域に亘って形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、例えば、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部の途中位置（例えば、転動面Ｊ３６７１ａの背面側の縁部の中間位置）から転動面Ｊ３６７１ａの中央側端部まで延設して形成するものであっても良い。これによれば、転動面Ｊ３６７１ａの突出部Ｊ３６７１ｄが形成されない領域の転動面Ｊ３６７１ａの範囲を、突出部Ｊ３６７１ｄが形成される領域の転動面Ｊ３６７１ａの範囲に比べて大きくできるので、一対の羽部材Ｊ３６７１を開放状態とした場合に、転動面Ｊ３６７１ａの突出部Ｊ３６７１ｄが形成されない先端側（回転軸Ｊ６７２から離間する側）に遊技領域を流下する遊技球を拾わせやすくできる。

【２６４３６】

一方で、転動面Ｊ３６７１ａの突出部Ｊ３６７１ｄが形成される基端側（回転軸Ｊ６７２に近接する側）の転動面Ｊ３６７１ｅの前後方向の幅の変化により、転動面Ｊ３６７１ａを流下する遊技球を所定の転動位置に向けて流下させやすくできる。従って、一対の羽部材Ｊ３６７１から第２入賞口Ｊ６６の底壁となる底壁形成部Ｊ６７１ｅに流下した遊技球を第２入賞口Ｊ６６に入球させやすくできる。

【２６４３７】

上記第２２４実施形態では、一対の羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂを回転軸に対して傾斜させて、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させる場合について説明したが、必ずしもこれに限

られるものではなく、例えば、正面ベース部材Ｊ６２０の（正面視において一対の羽部材Ｊ４６７１の変位する領域の）背面側を遊技盤Ｊ１３の正面に対して傾斜させて、その正面ベース部材Ｊ６２０の背面側に羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を当接させることで、羽部材Ｊ４６７１の外側面Ｊ４６７１ｂに当接して跳ね飛ばされる遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させても良い。

【２６４３８】

この場合も、第２２４実施形態における電動役物Ｊ４０７０（一対の羽部材Ｊ４６７１）と同様に、外側面Ｊ４６７１ｂに当接した遊技球を化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０に沿って流下させて、遊技球が所定の領域外（特定入賞口Ｊ６５の外側）まで跳ね飛んでしまうことを抑制できると共に、開放状態の特定入賞口Ｊ６５の開放面（化粧側ユニットＪ４６００の背面ベース部材Ｊ６１０側）に遊技球を近づけて、遊技球を特定入賞口Ｊ６５に受け入れやすく（入球させやすく）できる。

【２６４３９】

上記第２２４実施形態では、開放状態における１の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａの上方側から流下する遊技球が転動面Ｊ６７１ａに受け取られる、即ち、羽部材Ｊ６７１の上流側の経路が上下方向に延設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、開放状態の１の羽部材Ｊ６７１の転動面Ｊ６７１ａと隣り合う位置に左右方向に延設される壁部や送球経路を配設して、開放状態における１の羽部材Ｊ６７１の左右方向外側から流下する遊技球が転動面Ｊ６７１ａに受け取られるように構成しても良い。この場合、遊技球が転動面Ｊ６７１ａに受け取られた場合に、遊技球から羽部材Ｊ６７１に係る上下方向の荷重を少なくできるので、羽部材Ｊ６７１の底壁形成部Ｊ６７１ｅに加わる上下方向の力が大きくなり、羽部材Ｊ６７１が遊技球から加えられる力で閉鎖状態に変位しようとすることを抑制できる。

【２６４４０】

また、遊技球が左右方向に転動する経路を形成することで、その分、上下方向に延びる経路を少なくして、経路の形成に必要な上下方向の寸法を小さくできる。その結果、遊技盤Ｊ１３が上下方向に大きくなることを抑制できる。

【２６４４１】

上記第２２９実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０の背面側に弾性体Ｊ９８３０を備えず、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０に直接当接させて、遊技球の流下速度への影響を少なくする（即ち、正面部Ｊ９８５０の背面側を平坦面に形成する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ９８５０の背面側に遊技球の流下方向と交差する方向に延設される突起や溝を形成して、正面部Ｊ９８５０の背面側（突起）に当接する遊技球の流下速度を遅くするものであっても良く、又は、正面部Ｊ９８５０の背面側に遊技球の流下方向に沿って延設される突起や溝を形成して、正面部Ｊ９８５０の背面側（突起）に当接する遊技球の流下方向を変更するものであっても良い。

【２６４４２】

また、上記第２２９実施形態では、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０の背面側に弾性体Ｊ９８３０を備えない場合に、正面部Ｊ９８５０の背面側の形状を遊技球の直径よりも大きい湾曲状に凹設する場合について説明したが、凹設部分を遊技球の流下方向に延設しても良いし、凹設部分を部分的（即ち、球状）にしても良い。なお、球状にした場合には、遊技球が当接する際の当接面を増やすことができるので、遊技球が正面部Ｊ９８５０の背面側に当接した際の衝撃を分散させやすくできる。

【２６４４３】

また、化粧部材Ｊ９８００の正面部Ｊ９８５０の背面側に弾性体Ｊ９８３０を備えない場合には、正面部Ｊ９８５０の背面側の形状を湾曲状に突設させても良い。この場合には

、遊技球が当接した際の衝撃をその湾曲の接線方向に分散しやすくできるので、正面部Ｊ９８５０の破損を抑制できる。

【２６４４４】

上記第２２９実施形態では、弾性体Ｊ９８３０を正面部Ｊ９８５０の背面側に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ９８５０の上端を覆設する態様、即ち、正面部Ｊ９８５０の上端側および背面側に亘って弾性体Ｊ９８３０を配設しても良い。この場合、正面部Ｊ９８５０の上端側に弾性体Ｊ９８３０の一部が係合した（引っ掛かりがある）状態とできるので、凸部Ｊ９０６０ａとセンターフレームＪ９０８６の正面側立設部Ｊ８６ａとの間、及び、凸部Ｊ９０６０ａと区画壁Ｊ９０６０ｂ又は外縁部材Ｊ７３との間を流下する遊技球が弾性体Ｊ９８３０に当接して、弾性体Ｊ９８３０が下方に引っ張られたとしても、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０から脱落することを抑制できる。

【２６４４５】

また、正面部Ｊ９８５０の上方側に弾性体Ｊ９８３０の一部が突出され、その弾性体Ｊ９８３０の少なくとも一部が正面側から直接視認可能とされるので、弾性体Ｊ９８３０が正面部Ｊ９８５０に配設されているか（脱落していないか）を確認しやすくできる。

【２６４４６】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３４実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側に所定の隙間が形成される場合について説明したが、背面側にセンターフレームＪ８６及びベース板Ｊ９０６０の一部が当接した状態で配設して、背面側を流下する遊技球が当接した際に正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０をセンターフレームＪ８６又はベース板Ｊ９０６０に支持させて、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の一時的な変形を抑えるようにして、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の視認性を向上しても良い。

【２６４４７】

なお、この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の正面側への変形は拘束されていない、即ち、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の正面側には他の部材が非当接とされ正面側に空間が形成されるので、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側を流下する遊技球が、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０に当接した際に、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０がセンターフレームＪ８６又はベース板Ｊ９０６０に当接されていない正面側へ一度変形可能となる。

【２６４４８】

これにより、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０に遊技球が当接することによる正面部Ｊ８５０の破損を抑制すると共に、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の一時的な変形を抑えて正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の視認性を向上できる。

【２６４４９】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と、被締結部Ｊ８１０及び固定部Ｊ９８２０とが一体の樹脂材料から形成され、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，

Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０に遊技球が当接することによる応力が一部に周出することを抑制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０を（弾性）変形しやすい又は変形しにくい材料から形成し、被締結部Ｊ８１０及び固定部Ｊ９８２０を螺子ＮＪの締結による内部応力で破損しないように剛性の高い材料から形成する、即ち、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と、被締結部Ｊ８１０及び固定部Ｊ９８２０とをそれぞれに必要な変形性に適した別材料から形成して連結しても良い。

【２６４５０】

また、上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００が、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と、被締結部Ｊ８１０又は固定部Ｊ９８２０とから形成される場合について形成したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０、若しくは、被締結部Ｊ８１０又は固定部Ｊ９８２０に、別の部材（例えば、破損防止を目的とした金属材料や装飾を目的としたシール部材）を更に備える構造としても良い。

【２６４５１】

上記第２２９実施形態から第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００が板状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と固定部Ｊ９８２０とを略箱状（即ち、内部に空間を有する形状）に形成して、その剛性を高め、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の破損を防止するものであっても良い。

【２６４５２】

なお、この場合には、内部に空間を有する形状することで、中実状に形成される場合に比べて、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００を成形した際の成形収縮による影響を少なくできるので、その成形性を確保できる。また、この場合には、成形性を確保するために、箱状に形成される化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の各壁部の厚みを一定にすることが好ましい。

【２６４５３】

また、この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０と固定部Ｊ９８２０とを略箱状（即ち、内部に空間を有する形状）に形成した内部に遊技球が通過可能に構成することで、遊技球が正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の正面よりも背面側であって、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の背面よりも正面側を通過可能とされる。これによれば、化粧面となる正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０が遊技球との当接により摩耗することを抑制できると共に、背面側の剛性を確保することができる。

【２６４５４】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５

０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０が、正面視において三日月状、先細り形状、又は、先太り形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０を一端側から他端側に亘って一定の幅で形成される矩形状、又は、湾曲状に形成して、その成形性を確保しても良い。

【２６４５５】

また、一端側から他端側にかけて幅の広い部分と、幅の狭い部分とを交互に現出させて、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０に遊技球が当接した際に幅の狭い部分にその応力が集中するように、即ち、遊技球が当接した際に変形しやすい箇所を形成しても良い。この場合には、遊技球が当接した際の変形箇所を特定しやすくできるので、その変形の変形量を限定することで正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の破損を防止することができる。そのため、遊技球が当接した際における正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の破損を防止しやすくできる。

【２６４５６】

上記第２２２実施形態から第２３５実施形態では、正面視において正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の上下方向および左右方向における寸法よりも小さい外形に固定部Ｊ９８２０が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面視において正面部Ｊ８５０の上下方向および左右方向における寸法よりも大きい外形に固定部Ｊ９８２０を形成すると共に、その固定部Ｊ９８２０の大半（半分以上）を窓部Ｊ１４ｅによる視認可能範囲の外側に配設する構成としても良い。この場合には、固定部Ｊ９８２０を挿通する螺子ＮＪの締結箇所を増加させる、又は、離間させることができるので、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００をベース板Ｊ９０６０に締結するための締結力を確保しやすくできる。

【２６４５７】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａと、センターフレームＪ８６の凸部Ｊ８６ｃ２及び凸部Ｊ８６ｃ２、又は、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂにより、遊技領域の上方に打ち出された遊技球を下方に向けて案内する経路として形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、遊技領域の上方に打ち出された遊技球を右側（被締結部Ｊ８１０、又は、固定部Ｊ９８２０側）に向けて案内する経路として形成しても良い。

【２６４５８】

この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０に遊技球が当接することにより、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００を締結固定する螺子ＮＪを軸回りに回転させる（緩ませる）方向の力が化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００に作用することを抑制できる。その結果、螺子ＮＪが脱落して、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００がセンターフレームＪ８６又はベース板Ｊ９０６０から脱落することを抑制できる。

【２６４５９】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、センターフレームＪ８６の正面側立設部Ｊ８６ａと、センターフレームＪ８６の凸部Ｊ８６ｃ２及び凸部Ｊ８６ｃ２、又は、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂにより、遊技領域の上方に打ち出された遊技球を所定の流下方向に向けて案内する壁部が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、

センターフレームＪ８６の凸部Ｊ８６ｃ２及び凸部Ｊ８６ｃ２、又は、ベース板Ｊ９０６０の凸部Ｊ９０６０ａ及び区画壁Ｊ９０６０ｂを非形成として、遊技領域の上方に打ち出された遊技球が比較的自由な方向に流下可能に構成されるものであっても良い。

【２６４６０】

この場合には、遊技領域の上方に打ち出された遊技領域の流下経路（態様）が限定されなくなり、複数の流下経路（態様）を形成できるので、遊技者に遊技球を目で追わせにくくできる。その結果、遊技者に遊技領域の上方に打ち出された遊技球が流下する領域を注目させやすくできる。

【２６４６１】

また、遊技領域の上方に打ち出された遊技領域の流下経路（態様）を複数形態できるので、下流側に配設される化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００への遊技球の当接態様も複数形成できる。従って、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の下流側に流下する遊技球の流下のバリエーションを多くすることができる。その結果、遊技球の流下態様に興趣をもたせることができる。

【２６４６２】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３４実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００を光透過性の材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００を光非透過性の材料から形成しても良い。

【２６４６３】

この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側を通過する遊技球が、正面部Ｊ８５０を透過して視認されることを抑制できる（正面視において正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０に重なる領域の遊技球を隠すことができる）ので、流下する遊技球を遊技者から視認されにくくしやすくできる。その結果、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２６４６４】

なお、この場合には、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の流下方向における幅寸法を遊技球の直径よりも大きくすることで、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０の背面側を通過する遊技球が遊技者に視認されることを確実に抑制できる。これによれば、流下する遊技球を一時的に遊技者から視認されになくできるので、流下する遊技球を目で追う遊技者の興趣を高めやすくできる。

【２６４６５】

上記第２２９実施形態から第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の固定部Ｊ９８２０をベース板Ｊ９０６０の正面側から螺子ＮＪにより締結固定可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限れるものではなく、正面側から不正に化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の固定部Ｊ９８２０が取り外されることを抑制するために、ベース板Ｊ９０６０の背面側からベース板Ｊ９０６０に挿通した螺子を化粧部材Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の背面側に形成される被締結部に螺合させるものであっても良い。

【２６４６６】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００が遊技盤Ｊ１３，Ｊ９０１３，Ｊ１００１３，Ｊ１１０１３，

Ｊ１２０１３，Ｊ１３０１３，Ｊ１４０１３，Ｊ１５０１３の最も正面側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の化粧面の正面側が視認可能とされれば、例えば、固定部Ｊ９８２０の正面側に別の部材を配設して、固定部Ｊ９８２０をベース板Ｊ９０６０に固定したり、固定部Ｊ９８２０を別部材で視認不能としたり、螺子ＮＪが不正に取り外されることを抑制しても良い。

【２６４６７】

上記第２２１実施形態、及び、第２２９実施形態から第２３５実施形態では、遊技球の通過を検出可能なスルーゲートＪ６７が、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００よりも下流側に配設され、スルーゲートＪ６７を通過させることによる遊技球の検出をしやすくする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、スルーゲートＪ６７を、遊技球の当接により変位する物理的な検出装置に変更して、遊技球の通過に伴って確実に遊技球を検出できるものにしても良い。また、化粧部材Ｊ９００のように、化粧部材Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００の正面部Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０の背面側にスルーゲートＪ６７を配設するものであっても良い。

【２６４６８】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２６４６９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２６４７０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機と

スロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２６４７１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２６４７２】

＜電動役物Ｊ７０（羽部材Ｊ６７１）を一例とするとする発明の概念について＞

遊技球が入球可能に構成される第１入球手段と、その第１入球手段よりも遊技領域における下流側に位置し、遊技球が入球可能に構成される第２入球手段と、遊技球を転動させることが可能に構成される転動面を有し、軸を中心とした所定の回転動作が行われることで、鉛直方向上方から前記転動面を視認した際に視認可能となる前記転動面の大きさを前記軸と直交する方向における変位により増減させることが可能に構成される変位手段と、前記回転動作のための動作力を発生可能に構成される動作手段と、を備え、前記変位手段が所定位置に変位された状態では、前記変位手段の前記転動面から流下された遊技球が前記第１入球手段に入球され、前記所定位置に変位された前記変位手段の前記転動面を遊技球が転動している最中に前記回転動作が行われ、前記視認可能となる前記転動面の大きさが減少されると、前記転動面を転動していた遊技球が前記転動面から流下されて前記第２入球手段に入球することが可能とされることを特徴とする遊技機ＡＪ１。

【２６４７３】

遊技球が入球可能に構成される第１入球手段と、その第１入球手段よりも遊技領域における下流側に位置し、遊技球が入球可能に構成される第２入球手段と、変位可能に構成される変位手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１７－０１２４６３号公報）。この遊技機によれば、変位手段（電チュー）が開放されると、変位手段により拾われた遊技球が第１入球手段に入球可能とされる。

【２６４７４】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、変位手段（電チュー）の真下となる領域には遊技球が流下されないため、第２入球手段（アタッカー）の幅方向中央の領域が無駄となる。変位手段（電チュー）と第２入球手段（アタッカー）とを上下方向に大きく離隔させれば、入賞手段の幅方向中央の領域も有効に活用できるが、上下方向のスペースが嵩み、その分、他の手段を配設するためのスペースが減少する。即ち、遊技領域におけるレイアウトの自由度が低下する。

【２６４７５】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、上下方向に必要とされるスペースを低減して、レイアウトの自由度を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

【２６４７６】

遊技機ＡＪ１によれば、変位手段が所定位置に変位された状態では、変位手段の転動面から流下された遊技球が第１入球手段に入球される。この場合、所定位置に変位された変位手段の転動面を遊技球が転動している最中に回転動作が行われ、視認可能となる転動面の大きさが減少されると、転動面を転動していた遊技球が転動面から流下されて第２入球手段に入球することが可能とされるので、変位手段の真下となる領域に遊技球を流下させることができる。よって、第２入球手段（アタッカー）の幅方向中央の領域も有効に活用できる。即ち、変位手段（電チュー）と第２入球手段（アタッカー）との上下方向の間隔を狭くでき、これら変位手段と入賞手段との配設に必要とされる上下方向のスペースを低減できるので、その分、他の手段を配設するためのスペースを確保できる。その結果、遊技領域におけるレイアウトの自由度を向上できる。

【２６４７７】

遊技機ＡＪ１において、前記変位手段が前記所定位置に変位された状態では、前記遊技領域の所定領域を流下する遊技球が前記所定領域から前記変位手段の転動面に流下することが可能とされ、前記視認可能となる前記転動面の大きさが最小となる位置に前記変位手

段が変位された状態では、前記所定領域を流下する遊技球が前記所定領域から前記変位手段の転動面に流下することが不能とされることを特徴とする遊技機ＡＪ２。

【２６４７８】

遊技機ＡＪ２によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に変位された状態では、遊技領域の所定領域を流下する遊技球が所定領域から変位手段の転動面に流下することが可能とされ、視認可能となる転動面の大きさが最小となる位置に変位手段が変位された状態では、所定領域を流下する遊技球が所定領域から変位手段の転動面に流下することが不能とされるので、視認可能となる転動面の大きさが最小となる位置に変位手段を変位させることで、第１入球手段に遊技球が入球されない態様を確実に形成できる。

【２６４７９】

遊技機ＡＪ２において、前記変位手段に当接される遊技球の当接位置に応じて、前記当接されている遊技球から前記変位手段に作用される力の向きが変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＪ３。

【２６４８０】

遊技機ＡＪ３によれば、遊技機ＡＪ２の奏する効果に加え、変位手段に当接される遊技球の当接位置に応じて、当接されている遊技球から変位手段に作用される力の向きが変化可能に構成されるので、遊技球の重さを変位手段の変位に利用することができる。

【２６４８１】

例えば、変位手段に当接される遊技球の当接位置が軸よりも一側となる場合には、遊技球から変位手段を作用される力の向きを、変位手段を開放させる方向（視認される転動面の大きさが増加される変位の方向）とできるので、変位手段が不用意に閉鎖されることを抑制できる。

【２６４８２】

一方、変位手段に当接される遊技球の当接位置が軸よりも他側となる場合には、遊技球から変位手段を作用される力の向きを、変位手段を閉鎖させる方向（視認される転動面の大きさが減少される変位の方向）とできるので、遊技球を第２入球手段に入球させやすくできる。即ち、転動面を転動している遊技球を、第１入球手段に入球する方向ではなく、第２入球手段に入球する方向へ向けて転動面から流下させることができる。

【２６４８３】

遊技機ＡＪ１において、前記第２入球手段に入球された遊技球を検出可能に構成される第１検出手段および第２検出手段を備え、前記変位手段の前記転動面から流下されて前記第２入球手段に入球された遊技球は、前記変位手段の前記転動面を経ずに前記第２入球手段に入球された遊技球よりも第１検出手段に検出され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＡＪ４。

【２６４８４】

遊技機ＡＪ４によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、第２入球手段に入球された遊技球を検出可能に構成される第１検出手段および第２検出手段を備え、変位手段の転動面から流下されて第２入球手段に入球された遊技球は、変位手段の転動面を経ずに第２入球手段に入球された遊技球よりも第１検出手段に検出され易くなるように構成されているので、第２入球手段に入球するまでに遊技球が辿った経路の違いを検出することができる。よって、経路の違いに応じて制御を異ならせることができる。

【２６４８５】

遊技機ＡＪ４において、前記第１検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態が、前記第２検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態よりも遊技者に有利なものとされることを特徴とする遊技機ＡＪ５。

【２６４８６】

遊技機ＡＪ５によれば、遊技機ＡＪ４の奏する効果に加え、第１検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態が、第２検出手段により遊技球が検出された場合の遊技状態よりも遊技者に有利なものとされるので、遊技球がどの経路を辿って第２入球手段に入球

されるかを遊技者に着目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。
【２６４８７】
遊技機ＡＪ５において、前記第１検出手段は、正面視において前記変位手段の鉛直方向下方となる位置に配設され、前記第２検出手段は、前記第１検出手段から正面視において遊技機幅方向に離隔した位置に配設されることを特徴とする遊技機ＡＪ６。
【２６４８８】
遊技機ＡＪ６によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、第１検出手段は、正面視において変位手段の鉛直方向下方となる位置に配設され、第２検出手段は、第１検出手段から正面視において遊技機幅方向に離隔した位置に配設されるので、変位手段の転動面から流下されて第２入球手段に入球された遊技球を第１検出手段に、変位手段の転動面を経ずに第２入球手段に入球された遊技球を第２検出手段に、それぞれ検出される態様をより確実に形成できる。また、変位手段と第２入球手段との上下方向の間隔を狭くできる。
【２６４８９】
遊技機ＡＪ１において、前記所定位置に変位された前記変位手段の前記転動面を遊技球が転動している最中に前記回転動作が行われ、前記視認可能となる前記転動面の大きさが減少される場合に、前記転動面を転動していた遊技球が前記転動面の第１位置から流下されて前記第２入球手段に入球する態様と、前記転動面を転動していた遊技球が前記転動面の第１位置とは異なる第２位置から流下されて前記第２入球手段に入球する態様とを形成可能とされることを特徴とする遊技機ＡＪ７。
【２６４９０】
遊技機ＡＪ７によれば、遊技機ＡＪ１の奏する効果に加え、所定位置に変位された変位手段の転動面を遊技球が転動している最中に回転動作が行われ、視認可能となる転動面の大きさが減少される場合に、転動面を転動していた遊技球が転動面の第１位置から流下されて第２入球手段に入球する態様と、転動面を転動していた遊技球が転動面の第１位置とは異なる第２位置から流下されて第２入球手段に入球する態様とを形成可能とされるので、第２入球手段へ遊技球が入球される態様のバリエーションを増やすことができる。その結果、例えば、第２入球手段に複数の検出手段が配設される場合に、いずれの検出手段に検出されるかを変位手段の変位のタイミング（即ち、第１位置から流下されるか、第２位置から流下されるか）に応じて異ならせることができる。
【２６４９１】
＜化粧部材Ｊ８００を一例とするとする発明の概念について＞
遊技球が流下可能とされる遊技領域および遊技球が流下不能とされる非遊技領域がそれぞれ正面側に形成される遊技盤と、前記遊技盤の正面側に配設される配設体と、を備え、前記配設体は、正面視において前記遊技領域に重なる位置に配設され、遊技者から視認可能とされる視認可能部と、前記非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される固定部と、を備え、前記視認可能部は、前記遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成され、前記視認可能部において前記遊技盤に対するねじ部材による締結固定が行われていないことを特徴とする遊技機ＢＪ１。
【２６４９２】
正面視において遊技領域に重なる位置に配設体を配設し、その配設体を装飾として利用する遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０２１－１２００５７号公報）。ここで、本願出願人は、配設体の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を配設体に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることで、興趣の向上を図る構造に想到した（本願出願時において未公知）。配設体は、遊技盤の正面側にねじ部材により締結固定される。これにより、配設体を遊技盤に配設するための構造を簡素化して、製造コストを低減できる。
【２６４９３】
しかしながら、このように、配設体をねじ部材により遊技盤に締結固定する構造では、ねじ部材の軸力が作用されることで、配設体のねじ部材により締結固定されている部分（以下「固定部」と称す）が、内部応力が発生した状態とされる。そのため、遊技領域を流

下する遊技球が固定部に衝突（当接）されると、固定部が破損されやすい。一方で、固定部の強度を確保するために、固定部を大型化（厚肉化）すると、その分、遊技領域のスペースが減少される。

【２６４９４】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、配設体が遊技盤にねじ部材により締結固定される構造において、遊技球の衝突による配設体の破損を低減しつつ、遊技領域のスペースを確保できる遊技機を提供することを目的とする。

【２６４９５】

遊技機ＢＪ１によれば、配設体は、正面視において遊技領域に重なる位置に配設され、遊技者から視認可能とされる視認可能部と、その視認可能部に連結され、非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される固定部と、を備えるので、遊技領域を流下する遊技球が固定部に衝突（当接）することを回避できる。よって、ねじ部材の軸力が作用されて固定部に内部応力が発生した状態とされていても、かかる固定部が破損することを低減できる。また、固定部の強度を確保するために、固定部を大型化（厚肉化）させる必要がなく、非遊技領域のスペースを小さくできるので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。

【２６４９６】

また、視認可能部は、遊技領域を流下する遊技球が当接可能に構成されるので、配設体（視認可能部）の外観を装飾として遊技者に視認させるだけでなく、遊技領域を流下する遊技球を視認可能部に衝突（当接）させて、遊技球の流下態様を変化させることができ、興趣の向上を図ることができる。この場合、視認可能部は、遊技盤に対してねじ部材による締結固定が行われていないので、遊技球が衝突（当接）された際に視認可能部を変形させやすくでき、かかる視認可能部が破損することを低減できる。

【２６４９７】

遊技機ＢＪ１において、前記遊技盤を視認可能とするための開口を有し、光非透過性材料から構成される枠部材と、その枠部材の前記開口に配設され光透過性材料から構成される透過部材と、を備え、前記固定部の少なくとも前記非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される部分は、正面視において前記枠部材と重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機ＢＪ２。

【２６４９８】

遊技機ＢＪ２によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、固定部の少なくとも非遊技領域の正面側にねじ部材により締結固定される部分は、正面視において枠部材と重なる位置に配設され、枠部材は光非透過性材料から構成されるので、ねじ部材やそのねじ部材により締結固定される部分が遊技者に視認されることを低減できる。

【２６４９９】

遊技機ＢＪ２において、前記固定部の背面または前記遊技盤の非遊技領域の正面の一方には、突部が突設され、前記固定部の背面または前記遊技盤の非遊技領域の正面の他方には、前記突部が嵌合可能に構成される凹部が凹設されることを特徴とする遊技機ＢＪ３。

【２６５００】

遊技機ＢＪ３によれば、遊技機ＢＪ２の奏する効果に加え、固定部の背面または遊技盤の非遊技領域の正面の一方には、突部が突設され、固定部の背面または遊技盤の非遊技領域の正面の他方には、突部が嵌合可能に構成される凹部が凹設されるので、それら突部と凹部との嵌合により、固定部を遊技盤の非遊技領域の正面側に位置決めすることができ、締結固定する際の作業性を向上できる。また、遊技領域を流下する遊技球が視認可能部に衝突（当接）された際の荷重を突部および凹部により受け止めることができるので、ねじ部材による締結が緩むことを低減できる。

【２６５０１】

遊技機ＢＪ１において、前記視認可能部の背面または前記遊技盤の遊技領域の正面の一方には、弾性変形可能に構成される弾性爪が突設され、前記視認可能部の背面または前記遊技盤の遊技領域の正面の他方には、前記弾性爪が係合可能に構成される被係合部が形成

されることを特徴とする遊技機ＢＪ４。
【２６５０２】
遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ１の奏する効果に加え、視認可能部の背面または遊技盤の遊技領域の正面の一方には、弾性変形可能に構成される弾性爪が突設され、視認可能部の背面または遊技盤の遊技領域の正面の他方には、弾性爪が係合可能に構成される被係合部が形成されるので、弾性爪と被係合部との係合を利用して、視認可能部が変形可能な範囲を規定できる。よって、遊技領域を流下する遊技球が視認可能部に衝突（当接）された際に視認可能部の変形が過大となることを低減でき、視認可能部が破損することを低減できる。
【２６５０３】
一方で、弾性爪と被係合部との係合であるので、遊技領域を流下する遊技球が衝突（当接）した際には、弾性爪の弾性変形を利用して、遊技球の衝突による荷重を吸収することができる。その結果、視認可能部の破損を低減できる。また、視認可能部の強度を確保するために、視認可能部を大型化（厚肉化）する必要がないので、その分、遊技領域のスペースを確保できる。
【２６５０４】
遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかにおいて、前記非遊技領域は、前記遊技領域に周囲が取り囲まれた領域として構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ５。
【２６５０５】
遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかの奏する効果に加え、非遊技領域は、遊技領域に周囲が取り囲まれた領域として構成されているので、配設部材における視認可能部の設計の自由度を向上できる。即ち、非遊技領域が、その一側のみが遊技領域に接する領域として構成される場合には、非遊技領域に締結固定される固定部から一側の遊技領域へ向けて視認可能部を延設する態様に限定されるが、非遊技領域が、遊技領域に周囲が取り囲まれた領域として構成されている場合には、例えば、非遊技領域に締結固定される固定部から一側の遊技領域および一側と反対側の他側の遊技領域のそれぞれへ向けて視認可能部を延設させることができる。
【２６５０６】
遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかにおいて、前記配設部材は、前記視認可能部と前記固定部とが樹脂材料から一体に構成されることを特徴とする遊技機ＢＪ６。
【２６５０７】
遊技機ＢＪ６によれば、遊技機ＢＪ１からＢＢ４のいずれかの奏する効果に加え、配設部材は、視認可能部と固定部とが樹脂材料から一体に構成されるので、製品コストを低減できる。また、配設部材の全体としての変形性を確保できるので、遊技領域を流下する遊技球が視認可能部に衝突（当接）された際の視認可能部および固定部の破損を低減できる。
【２６５０８】
遊技機ＢＪ６において、前記配設部材の視認可能部の外面に配設され、ゴム材料から構成されるゴム部材を備えることを特徴とする遊技機ＢＪ７。
【２６５０９】
遊技機ＢＪ７によれば、遊技機ＢＪ６の奏する効果に加え、配設部材の視認可能部の外面に配設され、ゴム材料から構成されるゴム部材を備えるので、遊技領域を流下する遊技球が衝突（当接）した際には、ゴム部材の弾性変形を利用して、遊技球の衝突による荷重を吸収することができる。その結果、視認可能部の破損を低減できる。
【２６５１０】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操

作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２６５１１】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２６５１２】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２６５１３】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３８５２から図３８７２を参照し、第２３６実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ａ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２６５１４】

図３８５２は、第２３６実施形態におけるパチンコ機Ａ１０の正面図であり、図３８５３は、遊技盤Ａ１３の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２６５１５】

なお、以下の説明では、図３８５２に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３８５２に示す状態のパチンコ機Ａ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３８５２参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ａ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【２６５１６】

遊技盤Ａ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ａ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ａ１３とガラスユニットＨ１６（図３８５２参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより

、遊技盤Ａ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ａ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２６５１７】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｐ１７に貯留され、球発射ユニットＨ１１２ａへ案内された後で、球発射ユニットＨ１１２ａ（図３６４３参照）から発射された球を遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【２６５１８】

内レールＨ６１の先端部分（Ａ０１の左上部）には戻り球防止部材Ａ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（Ａ０１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２６５１９】

戻り球防止部材Ａ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ａ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ａ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２６５２０】

これにより、遊技盤Ａ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ａ６８を超える位置（遊技盤Ａ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２６５２１】

なお、戻り球防止部材Ａ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ａ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２６５２２】

また、戻り球防止部材Ａ６８は、後述する風車ＡＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ａ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ａ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２６５２３】

尚、本パチンコ機Ａ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２６５２４】
本パチンコ機Ａ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ａ６４０ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ａ６４０ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【２６５２５】
パチンコ機Ａ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６４０に付随された電動役物Ａ６４０ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【２６５２６】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【２６５２７】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ａ６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。
【２６５２８】
スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＨ８０の右側の領域において第１球流下構造体Ａ３００に配設される態様で遊技盤Ａ１３に組み付けられ、遊技盤Ａ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【２６５２９】
球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｈ８１の下方に左右対称に配設されている。
【２６５３０】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｈ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｈ８１の一部で行うようにしても良い。
【２６５３１】
また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。
【２６５３２】

また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＨ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＨ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【２６５３３】

スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６４０が配設されている。この第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞すると遊技盤Ａ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｈ１１０（図３６３９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【２６５３４】

なお、第２入賞口Ｈ６４０の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【２６５３５】

第２入賞口Ｈ６４０には電動役物Ａ６４０ａが付随されている。この電動役物Ａ６４０ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６４０へ入賞しやすい状態となる。

【２６５３６】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ａ６４０ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ａ６４０ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２６５３７】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６４０にあるような電動役物Ａ６４０ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【２６５３８】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しづらいので、電動役物Ａ６４０ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＨ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２６５３９】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６４０に付随する電動役物Ａ６４０ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６４０に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６４０へ向けて、可変表示装置Ｈ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ａ６４０ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６４０への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２６５４０】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０へ球が入賞した場合に大当たりとなる

確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【２６５４１】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０とは異なり、遊技盤Ａ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６４０を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【２６５４２】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ａ１０は、パチンコ機Ａ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【２６５４３】

なお、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ａ６４０ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。

【２６５４４】

電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ａ６４０ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。

【２６５４５】

また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６４０に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ａ６４０ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。

【２６５４６】

電動役物Ａ６４０ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ａ６４０ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ａ６４０ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６４０への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。

【２６５４７】

逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ａ６４０ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ａ６４０ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ａ６４０ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６４０には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６４０に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。

【２６５４８】
この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ａ６４０ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。
【２６５４９】
即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。
【２６５５０】
また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ａ６４０ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）と、電動役物Ａ６４０ａにおいて第２入賞口Ｈ６４０に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。
【２６５５１】
第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ａ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ａ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６４０への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｈ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。
【２６５５２】
この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【２６５５３】
図３８５４は、第１の大当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２の状態と、入賞検出センサＡＳＣ６５の出力との計時変化を示した図であり、図３８５５は、第２の大当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２の状態と、入賞検出センサＡＳＣ６５の出力との計時変化を示した図である。なお、入賞検出センサＡＳＣ６５の図において、ＯＮのパルスは、特定入賞口Ｈ６５ａを１個の遊技球が通過したことが検出されたことを意味する。
【２６５５４】
入賞検出センサＡＳＣ６５は、操作ハンドルＨ５１の操作により発射（変位）される遊技球が貫通口を通過した際に検出する近接センサから構成される。即ち、貫通口の内側に検出用の検出光が照射されており、貫通口の内側に遊技球の中心が位置した場合において、その遊技球の半径最大位置における表面部位で反射した検出光を受光部で受光すること

で、遊技球の通過を検出する。
【２６５５５】
操作ハンドルＨ５１の操作により発射（変位）される遊技球は、一般的には金属製のため、錆などが無ければ、検出光は遊技球の表面で良好に反射して、遊技球の通過を良好に検出することができる。
【２６５５６】
ＭＰＵＨ２０１（図３６４７参照）は、大当たりと判定した場合には、特図変動表示（図柄変動演出）の終了後に、選定された大当たり種別の大当たり遊技の制御を開始する。以下、大当たり遊技が付与される場合に行われる開閉板Ａ６５１の作動制御の一例について説明する。
【２６５５７】
本実施形態におけるパチンコ機Ａ１０では、大当たり種別に対応して、開閉板Ａ６５１の作動制御が異なるように構成される。即ち、大当たり種別が大当たりＡ（１５Ｒ時短無し通常大当たりに相当）の場合には開閉板Ａ６５１が第１の大当たり作動パターンで作動制御され、大当たり種別が大当たりＢ（１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たりに相当）の場合には開閉板Ａ６５１が第２の大当たり作動パターンで制御される。以下、詳細を説明する。
【２６５５８】
図３８５４に図示されるように、大当たり種別が大当たりＡの場合には、第１の大当たり作動パターンに基づいて開閉板Ａ６５１が動作するようＭＰＵＨ２０１（図３６４７参照）が駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。ＭＰＵＨ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。
【２６５５９】
すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。
【２６５６０】
そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。
【２６５６１】
図３８５４では、上述した所謂「右打ち」で遊技球を発射し続ける場合に、入賞検出センサＡＳＣ６５で検出される遊技球の通過態様の一例が図示されており、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が９球（規定個数未満）であったため、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間で開閉板Ａ６５１が閉鎖された場合が図示されている。
【２６５６２】
図３８５４に図示される状況とは異なり、ラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が１０個以上（規定個数以上）となった場合には、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間を待たずに（より早く）開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）に変位される。
【２６５６３】
１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に

保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１の経過後に、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【２６５６４】

２ラウンド目では、１ラウンド目の開始と同様に、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。

【２６５６５】

そして、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。

【２６５６６】

以降は同様に、各ラウンド遊技Ｒの間にラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１を挟んで３ラウンド目～最大１５ラウンド目のラウンド遊技Ｒが繰り返されて、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）および開放状態（退避状態）の間で変位し、特定入賞口Ｈ６５ａを開閉するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御される。

【２６５６７】

各ラウンド遊技Ｒの間隔がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で共通とされていることで、遊技者は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となってから退避状態（開放状態）となるタイミングを予測しやすい。即ち、ラウンド遊技Ｒの間隔として、例えば３０秒間など極端に長い期間が生じ得る場合には、球を打ちっぱなしで遊技している場合に３０秒間のインターバル期間であることに気づくまでの発射球がもれなくアウト球となる可能性があり、慎重に遊技を進めざるを得ないが、各ラウンド遊技Ｒの間隔がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で共通とされていれば、そのような損球（アウト球）の発生を抑制できるので、遊技者は、大当たり遊技を安心して進行させることができる。

【２６５６８】

そして、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１およびエンディング時間ＥＤ（１１秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御され、当該時間の経過に伴って大当たり遊技が終了する。

【２６５６９】

図３８５５に図示されるように、大当たり種別が大当たりＢの場合には、第２の大当たり作動パターンに基づいて開閉板Ａ６５１が動作するようＭＰＵＨ２０１（図３６４７参照）が駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。本実施形態では、大当たりＢは、大当たりＡよりも遊技者にとって有利（大当たり遊技の終了後に時短が有る大当たり）となる大当たり種別が選定される。記憶された複数の態様から制御態様を選択可能なＭＰＵＨ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、タイマ手段（図示せず）が所定のオープニング時間ＯＰ（１０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、オープニング時間ＯＰの経過後に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【２６５７０】

すなわち、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。

【２６５７１】

第２の大当たり作動パターンでは、開閉板Ａ６５１の長時間動作において、規定個数よりも少ない個数として設定される予備個数（本実施形態では、７個）の遊技球が入賞検出

センサＡＳＣ６５で検出された場合に、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）とされ、短時間（本実施形態では、０．５秒間）経過後に、再び開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる。

【２６５７２】

この開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認することで、遊技者は、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミング（ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に入るタイミング）となることを予測することができるので、球の発射操作を工夫すること（例えば、タイミング良く球の発射を停止させること）により、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態となっている期間に開閉板Ａ６５１に到達してしまい特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。

【２６５７３】

遊技者は、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認したのと同時に発射を停止することで、規定個数の入賞に必要な残り３球以降の発射を抑制することができ、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に球が到達することを抑制できる。特に、発射された球が開閉板Ａ６５１に到達するまでにかかる期間が２．０秒である場合、その間に発射される球は３球であり、調度良い。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１が経過して開閉板Ａ６５１が開放状態となったことを確認してから球の発射を再開するように操作することで、特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。

【２６５７４】

なお、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖が生じた場合に、「発射停止」との内容を複数態様で光を照射可能な手段である第３図柄表示装置Ｈ８１で表示したり、音声出力装置Ｈ２２６で音声出力したり、ランプ表示装置Ｈ２２７で警告色（例えば、赤色や、黄色と黒色の縞模様）を点灯したり、させることで、遊技球の発射の停止を促す報知を実行しても良い。これにより、遊技者が気づかずに発射を継続し、不測の不利益が生じることを避けることができる。

【２６５７５】

そして、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数（本実施形態では１０個）のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。

【２６５７６】

図３８５５では、上述した所謂「右打ち」で遊技球を発射し続ける場合に、入賞検出センサＡＳＣ６５で検出される遊技球の通過態様の一例が図示されており、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が９球（規定個数未満）であったため、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間で開閉板Ａ６５１が閉鎖された場合が図示されている。

【２６５７７】

図３８５５に図示される状況とは異なり、ラウンド遊技Ｒにおいて入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された遊技球が１０個以上（規定個数以上）となった場合には、第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間を待たずに（より早く）開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）に変位される。

【２６５７８】

１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段は、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御し、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１の経過後に、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒを開始する。

【２６５７９】

２ラウンド目では、１ラウンド目の開始と同様に、第１の作動時間Ｔ１（最大３０秒）をタイマ手段で計測を開始すると共に往復変位可能な部材である開閉板Ａ６５１を閉鎖状

態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に長時間動作を行わせる。

【２６５８０】

そして、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいてラウンド終了条件（ラウンド遊技時間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の経過または規定個数のパチンコ球の入賞）が満たされた場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了する。

【２６５８１】

以降は同様に、各ラウンド遊技Ｒの間にラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１を挟んで３ラウンド目～最大１５ラウンド目のラウンド遊技Ｒが繰り返されて、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）および開放状態（退避状態）の間で変位し、特定入賞口Ｈ６５ａを開閉するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御される。

【２６５８２】

そして、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒが終了すると、タイマ手段がラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１およびエンディング時間ＥＤ（１１秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態に保持するよう駆動ソレノイドＡ６５２が駆動制御され、当該時間の経過に伴って大当たり遊技が終了する。

【２６５８３】

抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、時短状態における第２入賞口Ｈ６４０への入賞に基づいて数回（例えば、１～１０回。時短状態の終了時における保留球数を含む。）の抽選を少ない球損で実行させることができる。第２入賞口Ｈ６４０に遊技球が入賞すると、約１／２の確率で小当たりが発生し、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおいて小当たりに対応したＬＥＤが点灯する。この小当たりにより、特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放され、その開放中に、球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【２６５８４】

なお、特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する契機を、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に位置する特定領域または非特定領域のうちの特定領域を通過することにするように構成しても良い。本実施形態では、特定領域を通過するか否かに対応する振り分けを内部制御により行っており、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に特定領域および非特定領域を構成することが不要とされている。即ち、抽選された大当たりに基づいて、特定入賞口Ｈ６５ａが特定領域を兼ねるタイミングが生じる場合が設定可能とされており、そのタイミングにおいて球が特定入賞口Ｈ６５ａ内へ入賞することを契機として特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。

【２６５８５】

本パチンコ機Ａ１０では、上述した通り、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ａ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで大当たりではない（外れである）と判定された場合には、小当たりと判定される場合が含まれ、小当たりと判定した場合はその小当たり種別の判定も行う。

【２６５８６】

小当たりでは、特定入賞口Ｈ６５ａが短時間開放されるように開閉板Ａ６５１が動作される。具体的には、特定入賞口Ｈ６５ａを開放させる期間が１．８秒間を超えない態様の動作とされる。小当たりの動作は、一回の開放動作に限られるものではなく、複数回の連続開放動作であっても良く、この場合には複数回の開放期間の合計が１．８秒間を超えない態様であれば良いとされる。

【２６５８７】
判定される小当たり種別としては、短開放の小当たりＡと、複数開放の小当たりＢとが、少なくとも用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、小当たりである場合はその小当たり種別に応じた図柄が示される。
【２６５８８】
小当たり種別に対応して、開閉板Ａ６５１の作動制御が異なるように構成される。即ち、小当たり種別が小当たりＡの場合には開閉板Ａ６５１が１．８秒間開放された後で閉鎖される作動パターン（短開放小当たり作動パターン）で制御され、小当たり種別が小当たりＢの場合には開閉板Ａ６５１が第１の小当たり作動パターンで制御される。以下、詳細を説明する。
【２６５８９】
図３８５６は、第１の小当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２の状態の計時変化を示した図である。図３８５６に図示されるように、小当たり種別が小当たりＢの場合には、第１の小当たり作動パターンに基づいて開閉板Ａ６５１が動作するようＭＰＵＨ２０１（図３６４７参照）が駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。ＭＰＵＨ２０１は、特図変動表示（図柄変動演出）が終了すると、小当たりＢに設定された動作制御を開始する。
【２６５９０】
すなわち、タイマ手段で時間経過の計測を開始すると共に開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に第１の作動時間（０．５秒）での短時間動作を行わせる。
【２６５９１】
タイマ手段により第１の作動時間（０．５秒）が経過した場合に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。この駆動制御は、第１の閉鎖時間（１．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持する態様とされる。
【２６５９２】
その後、タイマ手段により第１の閉鎖時間（１．０秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から１．５秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に第２の作動時間（０．５秒）での短時間動作を行わせる。
【２６５９３】
タイマ手段により第２の作動時間（０．５秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から２．０秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御する。この駆動制御は、第２の閉鎖時間（１．０秒）が経過するまで開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）に保持する態様とされる。
【２６５９４】
その後、タイマ手段により第２の閉鎖時間（１．０秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から３．０秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）から開放状態（退避状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを開放するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、開閉板Ａ６５１に第３の作動時間（０．５秒）での短時間動作を行わせる。
【２６５９５】
タイマ手段により第３の作動時間（０．５秒）が経過した場合（小当たり動作の開始から３．５秒が経過した場合）に、開閉板Ａ６５１を閉鎖状態（張出状態）へ変位させて特定入賞口Ｈ６５ａを閉鎖するよう駆動ソレノイドＡ６５２を駆動制御して、第１の小当た

り作動パターンでの動作が終了する。
【２６５９６】
図３８５６に図示されるように、小当たりでは、短時間ながら開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされるので、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が許容される。そして、大当たりにおけるラウンド遊技Ｒの場合と同様に、規定個数（本実施形態では１０個）の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入球された場合には、小当たりの作動パターンの途中であっても開閉板Ａ６５１は閉鎖状態（張出状態）に変位され、小当たりは終了する。
【２６５９７】
但し、第１の小当たり作動パターンでは、作動パターンの開始から終了までの期間が３．５秒と短く、この間に規定個数（本実施形態では１０個）の球の発射を行うことができない（球が最短の間隔（０．６秒間隔）で発射される仮定で発射可能な球数よりも規定個数の方が多い）ため、第１の小当たり作動パターン中に規定個数の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入球する可能性は低く、ほとんどの場合、第１の小当たり作動パターンの途中で小当たりが終了する事態は生じない。
【２６５９８】
なお、上述した小当たりの作動パターンは一例であり、種々の態様で設定することが可能である。例えば、第１～第３の作動時間を同じ期間（０．５秒）として説明したが、必ずしも同じ期間とする必要はなく、それぞれ別の期間として設定しても良い。また、例えば、第１，２の閉鎖時間を同じ期間（１．０秒）として説明したが、必ずしも同じ期間とする必要はなく、それぞれ別の期間として設定しても良い。また、例えば、作動時間は第１～第３に限定されるものではなく、更に多くの回数（例えば、１５回）で設定することも可能であり、この場合において、閉鎖時間の長さ次第で、小当たり遊技の終了までに規定個数の球の発射が可能とされる場合があり、規定個数の入賞が可能となる場合がある。
【２６５９９】
このように、本パチンコ機Ａ１０では、右打ち遊技において、第２入賞口Ｈ６４０へ遊技球が入球すると約１／２の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約１／３１９）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。
【２６６００】
また、特定入賞口Ｈ６５ａの個数は限定されるものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｈ６４の右方に限らず、例えば、第１入賞口Ｈ６４の下方右側や、第１入賞口Ｈ６４の下方左側や、可変表示装置ユニットＨ８０の左方または右方や、上方でも良い。
【２６６０１】
遊技盤Ａ１３には、アウト口Ｈ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。
【２６６０２】
なお、本実施形態におけるその他装置Ｈ２２８（図３６４７参照）には、駆動ソレノイドや駆動モータや、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａを駆動させる駆動ソレノイドＡ６４２等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置Ｈ２２８には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニットＨ１１２ａの駆動モータ（図示せず）や、第２入賞口Ｈ６４０の電動役物Ａ６４０ａの駆動源等（駆動ソレノイドＡ６４２等）や、駆動ソレノイドＡ６５２や、駆動ギアＡ１１６５４，Ａ１２６５４を駆動させる駆動モータや、回転風車部材Ａ１３６９０を回転駆動させる駆動源等を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチＨ２０８（図３６４７参照）には、検出センサ（入賞検出センサＡＳＣ６４及び入賞検出センサＡＳＣ６５）等が含まれる。
【２６６０３】
図３８５７は、遊技盤Ａ１３及び動作ユニットＤ２００の分解正面斜視図である。なお、図３８５７では、風車ＡＷＦ及び球の流下経路を形成するためにベース板Ａ６０に植設

される釘の図示が省略される。
【２６６０４】
図３８５７に図示されるように、遊技盤Ａ１３は、ベース板Ａ６０に対して、センターフレームＡ８６よりも右方において穿設される右方穿設部Ａ６０ａを前方から塞ぐようにして第１球流下構造体Ａ３００が組み付けられ、センターフレームＡ８６よりも下方において穿設される下方穿設部Ａ６０ｂを前方から塞ぐようにして第２球流下構造体Ａ６００が組み付けられる。
【２６６０５】
図３８５８は、第２球流下構造体Ａ６００の正面斜視図であり、図３８５９は、第２球流下構造体Ａ６００の背面斜視図である。図３８６０は、第２球流下構造体Ａ６００の分解正面斜視図であり、図３８６１は、第２球流下構造体Ａ６００の分解背面斜視図であり、図３８６２は、第２球流下構造体Ａ６００の正面図である。なお、以下の説明では、第２球流下構造体Ａ６００の説明について、図３６９４から図３６９８を適宜参照する。
【２６６０６】
図３８５８に図示されるように、カバー部材Ａ６３０の前面には、「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明で形成されたシールが貼り付けられる。この「ＢＯＮＵＳ」との意匠は、有色（本実施形態では緑色）半透明で視認されるように構成され、流下領域ＡＲ６５の前方側に位置しており、「ＢＯＮＵＳ」との意匠に対する遊技者の注目力は高めることができる。本実施形態では、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の色は、開閉板Ａ６５１（赤色）とのコントラストが強くなる色で選定したが、必ずしもこれに限られるものではなく、黄色でも、青色でも良い。
【２６６０７】
上述は、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の利点であるが、逆に、「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明の目隠しとして作用して、流下領域ＡＲ６５を流下する球が若干視認し難くなる可能性がある。本実施形態では、流下する球を見逃さないように種々の工夫が採用されているが、詳細は後述する。なお、カバー部材Ａ６３０に形成される意匠は、上述のものに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、パチンコ機Ａ１０のタイトルロゴでも良いし、特定の数字でも良いし、模様でも良いし、イラストでも良い。
【２６６０８】
図３８６２では、説明の便宜上、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の図示が省略され、カバー部材Ａ６３０に締結固定される第１電飾基板Ａ６６０が実線で図示される。カバー部材Ａ６３０について、まず、カバー部材Ａ６３０の構成であって正面視における外形が想像線で図示される。また、カバー部材Ａ６３０の構成であって流路側壁を構成する延設形成部Ａ６３２及び流路に対して凹凸形成される部位の形状が想像線で図示される。換言すれば、想像線により、球の通過経路の形状および凹凸が形成される部位が図示されている。
【２６６０９】
可変入賞装置Ａ６５は、案内開口Ａ６１２を通り前後方向に進退動作可能な開閉板Ａ６５１と、その開閉板Ａ６５１を駆動させる駆動ソレノイドＡ６５２と、開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２を前方側から受け入れ可能となるように前方側が開放形成されておりベース部材Ａ６１０の背面側に締結固定される受入箱部材Ａ６５５と、開閉板Ａ６５１と干渉しない範囲（開閉板Ａ６５１の下側の範囲）において受入箱部材Ａ６５５の開放形成部を閉塞するように受入箱部材Ａ６５５に締結固定される前カバー部材Ａ６５６と、を備える（図３８６０参照）。
【２６６１０】
開閉板Ａ６５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成され、駆動ソレノイドＡ６５２が非励磁の状態において、駆動ソレノイドＡ６５２のプランジャーが付勢バネ（図示せず）により一方向に付勢されることに基づいて前方側に張り出す可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）と、駆動ソレノイドＡ６５２が励磁された状態において後方に退避する退避状態（開放状態）とを構成可能とされる。可変入賞装置Ａ６５の

張出状態（閉鎖状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が抑制され、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）では、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が許容される。

【２６６１１】

開閉板Ａ６５１上を転動する球の流下経路の手前側には、カバー部材Ａ６３０の減速突部Ａ６３３が位置する。減速凹部Ａ６１３とは違い、減速突部Ａ６３３の上下幅は球の直径よりも小さくされる。これにより、開閉板Ａ６５１上を球が転動する場合に、球が減速突部Ａ６３３により隠されて（見え難くされて）、遊技者が球の位置を把握できなくなる事態を避けることができる。

【２６６１２】

第１電飾基板Ａ６６０は、延設形成部Ａ６３２で縁取られる領域よりも下側の箇所において光を照射可能なＬＥＤ等の複数の発光部Ａ６６１を有しており、カバー部材Ａ６３０に締結固定される。

【２６６１３】

第１電飾基板Ａ６６０の発光部Ａ６６１は、それぞれ発光される光の方向が異なる第１発光部Ａ６６２、第２発光部Ａ６６３、第３発光部Ａ６６４を備える。第１発光部Ａ６６２は、第１電飾基板Ａ６６０の板面に垂直な方向（前側方向）に向けた光を発光する。

【２６６１４】

第２発光部Ａ６６３は、正面視で開閉板Ａ６５１の右側に配設されている。詳述すると、第２発光部Ａ６６３は、開閉板Ａ６５１の下側を流下する球の流下領域ＡＲ６５よりも右側に配設されている。

【２６６１５】

第２発光部Ａ６６３は、第１電飾基板Ａ６６０の板面に平行な方向であって、且つ、左側方向に向けた光を発光する。これにより、開閉板Ａ６５１の下側の領域を流下する球に光を照射可能となっている。

【２６６１６】

第３発光部Ａ６６４は、正面視で開閉板Ａ６５１の下側に配設されている。詳述すると、第３発光部Ａ６６４は、開閉板Ａ６５１の下側を流下する球の流下領域ＡＲ６５よりも下側に配設されている。

【２６６１７】

第３発光部Ａ６６４は、第１電飾基板Ａ６６０の板面に平行な方向であって、且つ、左上側方向に向けた方向に中心軸（最も明るい部分）が向けられる光を発光する。第３発光部Ａ６６４は、開閉板Ａ６５１の下側の領域を流下する球に光を照射可能となっており、且つ、開閉板Ａ６５１側に光を照射可能となっている。更に、第３発光部Ａ６６４は、開閉板Ａ６５１よりも上方側に位置するカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１における照射領域ＡＲ６３１に光を照射可能となっているが、詳細は後述する。

【２６６１８】

このように構成されていることから、発光部Ａ６６１の構成は、第２発光部Ａ６６３の光と、第３発光部Ａ６６４の光とが、正面視で交差する態様で構成される。

【２６６１９】

第３発光部Ａ６６４の光は、ＬＥＤから発せられる光の中心軸（最も明るい部分）から前後側に広がった位置の光（少し暗くなる部分）が直進した位置には、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の照射領域ＡＲ６３１が形成される。

【２６６２０】

流下領域ＡＲ６５を球が流下する場合には、第３発光部Ａ６６４の光が球に反射されることの影響で、照射領域ＡＲ６３１への光の届き方が変化される。この場合、流下領域ＡＲ６５における球自体が見え難くなっても、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化が視認可能であれば、その変化を遊技者は把握することによって、入賞が予定される球の挙動を把握することができる。

【２６６２１】

板状本体Ａ６３１の縁部には、リブ部Ａ６３１ｂが後方側に張出形成される（図３８５

９参照）。リブ部Ａ６３１ｂにより、角度的に第２球流下構造体Ａ６００から外れる（左上方向に抜ける）方向に進行する光の少なくとも一部が板状本体Ａ６３１側に反射されることで、板状本体Ａ６３１に照射される光の光量を増加させることができる。

【２６６２２】

図３８６３（ａ）及び図３８６３（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における可変入賞装置Ａ６５の模式図である。図３８６３（ａ）及び図３８６３（ｂ）では、可変入賞装置Ａ６５の内、可動部としての開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２が図示され、受入箱部材Ａ６５５及び前カバー部材Ａ６５６の図示が省略される。また、流下領域ＡＲ６５を構成するベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１とが想像線で図示される。

【２６６２３】

開閉板Ａ６５１は、有色（本実施形態では赤色）不透明の樹脂材料から形成される。図３８６３（ａ）では、駆動ソレノイドＡ６５２が非励磁の状態において、駆動ソレノイドＡ６５２のプランジャーが付勢バネ（図示せず）により一方向に付勢されることに基づいて開閉板Ａ６５１が前方側（流下領域ＡＲ６５側）に張り出した可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）が図示され、図３８６３（ｂ）では、駆動ソレノイドＡ６５２が励磁された状態において開閉板Ａ６５１が前方側（流下領域ＡＲ６５側）から後方に退避した退避状態（開放状態）が図示される。

【２６６２４】

可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、開閉板Ａ６５１よりも上流側から流下する球が流下領域ＡＲ６５に流入することが防止され、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）では、開閉板Ａ６５１よりも上流側から流下する球が流下領域ＡＲ６５に流入することが許容される。

【２６６２５】

図３８６３（ａ）に図示されるように、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、開閉板Ａ６５１の前端部とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間が塞がれるものではなく、球の半径よりも短い前後方向の隙間が生じるように構成される。これにより、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において球が流下領域ＡＲ６５に流入する事態を回避しつつ、開閉板Ａ６５１がカバー部材Ａ６３０と衝突して破損する事態を回避することができる。

【２６６２６】

開閉板Ａ６５１は、上面（転動面）の大部分が平滑面として構成され、左右中央側の前端部に山状に突出される突出部Ａ６５１ａが形成される。突出部Ａ６５１ａは、ベース部材Ａ６１０の減速凹部Ａ６１３と前後方向で対応する位置に形成されており、開閉板Ａ６５１の上面を転動する球の下半部側と当接することで、その球を後方側（減速凹部Ａ６１３側）に寄せるように作用する。

【２６６２７】

即ち、開閉板Ａ６５１の上面を左右方向の傾斜に沿って転動する球は、突出部Ａ６５１ａが形成されている左右位置において、ベース部材Ａ６１０側（後方側）の位置（極端な場合はベース部材Ａ６１０に当接する位置）を流下する。

【２６６２８】

これにより、球の重みが開閉板Ａ６５１に加えられる位置を開閉板Ａ６５１の支持根元側（後方側）の位置とすることができ、球の重みによる開閉板Ａ６５１の前傾変位を生じ難くすることができる。

【２６６２９】

開閉板Ａ６５１は張出状態（閉鎖状態）において後端側で片持ち支持されているため、上面に乗る球の位置が前側寄りであるほど開閉板Ａ６５１が前傾変位され易く、前傾変位が過大となると開閉板Ａ６５１の前端部とカバー部材Ａ６３０との前後隙間が広がって、隙間に球がはまり込む事態が生じる可能性があり、球の流下が阻害され得る。

【２６６３０】

これに対し、突出部Ａ６５１ａによって球が後方側に寄せられることにより、開閉板Ａ６５１に乗っている球の位置が前側寄りとなる状況の発生を抑えることができ、開閉板Ａ６５１の前傾変位の発生を抑えることができる。なお、突出部Ａ６５１ａの形成箇所は、一箇所である必要はなく、複数箇所に設けるようにしても良い。

【２６６３１】

図３８６４（ａ）及び図３８６４（ｂ）は、図３８６２のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図であり、図３８６５及び図３８６６は、図３８６２の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体Ａ６００の部分正面拡大図である。

【２６６３２】

図３８６４（ａ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側に向けて前方に張り出した張出状態（閉鎖状態）が図示され、図３８６４（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側から後方に退避した退避状態（開放状態）が図示される。図３８６４では、一部破断され、リブ部Ａ６３１ｂが視認可能とされる。

【２６６３３】

図３８６５では、図３８６４（ａ）と同様に、開閉板Ａ６５１が前方領域側に向けて前方に張り出した状態が図示され、図３８６６では、図３８６４（ｂ）と同様に、開閉板Ａ６５１が、前方領域から後方に退避した状態が図示される。

【２６６３４】

遊技者がパチンコ機Ａ１０を遊技する場合、ガラスユニットＨ１６の中央部と正対する位置に遊技者の目が位置することが通常である。そのため、遊技盤Ａ１３の下側部に位置する遊技者が注目する領域である流下領域ＡＲ６５を見る場合、遊技者は、斜め下方向に目線を向ける態様で視認することになる。図３８６４（ａ）及び図３８６４（ｂ）では、流下領域ＡＲ６５を見る場合の遊技者の目および目線が模式的に図示されている（遊技者目線の方向視を示す矢印ＡＥＤ６５は水平に対して斜め下方向に略４５度傾斜した方向として図示される）。

【２６６３５】

矢印ＡＥＤ６５は、開閉板Ａ６５１の移動方向（前後方向）に対して互いに傾斜する態様で交差する。即ち、矢印ＡＥＤ６５方向の目線で流下領域ＡＲ６５を視認している場合において、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）から張出状態（閉鎖状態）へ向けて移動する場合、開閉板Ａ６５１は遊技者の視界の内方に入り込む態様で張り出すように移動する。これにより、退避状態（開放状態）と張出状態（閉鎖状態）との変化を、遊技者に把握させ易くすることができる。

【２６６３６】

第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）は、特に説明しない限り、開閉板Ａ６５１の状態の変化に因らず、継続して発光されるように制御される。これにより、流下領域ＡＲ６５の前面側は、ＬＥＤの中心軸から離れた方向の光により淡く照らされた状態とされる。

【２６６３７】

即ち、第３発光部Ａ６６４を例にすれば、ＬＥＤの中心軸の方向（図３８６２において矢印線で図示される方向）を中心として放射状に広がる範囲であって、照射領域ＡＲ６３１を終端部とする領域において、カバー部材Ａ６３０に光が照射され得る。

【２６６３８】

第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸に近い光は、開閉板Ａ６５１に照射され得る態様で進行するが、開閉板Ａ６５１への照射態様が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となっているか、退避状態（開放状態）となっているかで、異なる。

【２６６３９】

開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸に近い光ＡＬＣ１は開閉板Ａ６５１の下面に照射された後、反射され、流下領域ＡＲ６５の下部における流下底面Ａ６３２ｆに照射される。

【２６６４０】
これにより、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、最も明るい光ＡＬＣ１が開閉板Ａ６５１で反射されることから、開閉板Ａ６５１の上側から視認する遊技者にとっては、眩しさが緩和され、流下領域ＡＲ６５を視認し易くなる。更に、流下領域ＡＲ６５の下部における主経路形成部Ａ６３２ｃの流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされることから、開閉板Ａ６５１の影で暗くなりがちな流下領域ＡＲ６５の視認性を向上させることができる。
【２６６４１】
開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸から少し離れた光ＡＬＣ２が開閉板Ａ６５１の前端部に照射され、その前端部の明るさが強められる。更に、光ＡＬＣ２が開閉板Ａ６５１の前端部で反射されることで、斜め上方向の進行方向は維持しながら若干水平寄りに角度修正されて進行する。換言すれば、第１電飾基板Ａ６６０は、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光が張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１の前端部に到達可能となるようカバー部材Ａ６３０に固定配置される。
【２６６４２】
開閉板Ａ６５１の端部に反射された場合の光ＡＬＣ２は、カバー部材Ａ６３０の照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに照射される。即ち、図３８６３（ａ）で上述したように、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間が閉塞されるものではなく、張出状態（閉鎖状態）においても隙間が確保されていることから、この隙間を抜けた光ＡＬＣ２が照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに照射される。
【２６６４３】
このように、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、光ＡＬＣ１により流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第１領域ＡＲ６３１ａが照らされる状況が、視認可能とされる。
【２６６４４】
光ＡＬＣ１と光ＡＬＣ２との間（中心軸からの離れ具合が間）の光は、図３８６４（ａ）に図示される光ＡＬＣ１と光ＡＬＣ２との間の範囲（角度範囲）で開閉板Ａ６５１により屈折され、前方側へ進行するため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合において、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）である場合に比較して、光ＡＬＣ２の到達する第１領域ＡＲ６３１ａから光ＡＬＣ１が到達する流下底面Ａ６３２ｆまでに亘る領域において、カバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１が明るくされる。
【２６６４５】
即ち、光ＡＬＣ２により明るくされる領域は第１領域ＡＲ６３１ａだけではなく、開閉板Ａ６５１が近接離反する正面側の領域や、当該領域を含む第１領域ＡＲ６３１ａと流下底面Ａ６３２ｆとの間の領域においても板状本体Ａ６３１が明るくされる。板状本体Ａ６３１を明るくする上述の光を、遊技者は板状本体Ａ６３１を介して視認可能となっている。換言すれば、板状本体Ａ６３１を明るくする上述の光は、板状本体Ａ６３１で全反射して後方に進行するといったものではなく、少なくとも一部は板状本体Ａ６３１を透過して前方側へ進行するよう構成される。なお、板状本体Ａ６３１で全反射する場合を構成可能（例えば、板状本体Ａ６３１の態様を変更可能に構成することで実現可能）としても良い。
【２６６４６】
開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸に近い光ＡＬＣ１は、開閉板Ａ６５１の上方側に位置する主経路形成部Ａ６３２ｃの流下天面Ａ６３２ｇに照射される。流下天面Ａ６３２ｇを透過した光は、カバー部材Ａ６３０のリブ部Ａ６３１ｂに到達し、反射される。
【２６６４７】
これにより、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、最も明るい光ＡＬＣ１によって、開閉板Ａ６５１よりも上方側（遊技者の目が位置する側）が明るく照

らされる。
【２６６４８】
開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、中心軸から少し離れた光ＡＬＣ２は、開閉板Ａ６５１に反射されることなく斜め上方向に進行し、カバー部材Ａ６３０の照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂに照射される。第２領域ＡＲ６３１ｂは、第１領域ＡＲ６３１ａよりも第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）から遠い位置（上方位置）である。
【２６６４９】
このように、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、光ＡＬＣ１により流下天面Ａ６３２ｇ及びカバー部材Ａ６３０のリブ部Ａ６３１ｂが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第２領域ＡＲ６３１ｂが照らされる状況が、視認可能とされる。
【２６６５０】
本実施形態では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）なのか、退避状態（開放状態）なのかを知りたい場合に、遊技者は、照射領域ＡＲ６３１を視認し、第１領域ＡＲ６３１ａが明るくなっているか、第２領域ＡＲ６３２ｂが明るくなっているかを視認すれば足りる。
【２６６５１】
即ち、開閉板Ａ６５１自体を視認する必要が無くなる。遊技者が注目する領域である照射領域ＡＲ６３１は、開閉板Ａ６５１よりも手前側（遊技者側）に位置しているので、開閉板Ａ６５１自体を視認しないと開閉板Ａ６５１の状態を知ることができない場合に比較して、開閉板Ａ６５１の状態の把握が容易であり、遊技の快適さを向上させることができる。
【２６６５２】
発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が到達する照射領域ＡＲ６３１は、正面視において、遊技球が流下する経路（延設形成部Ａ６３２により区画される通路）とは重ならない位置に形成される。
【２６６５３】
そのため、照射領域ＡＲ６３１への光の照射態様と、経路を流下する遊技球の視認態様とを、独立させることができる。
【２６６５４】
即ち、従来のパチンコ機のように、遊技球が流下する経路の背面側にＬＥＤを配置し、前方へ向けて光照射する態様では、照射光の強度が大きすぎると、カバー部材Ａ６３０が明るくなりすぎて、眩しすぎて正面視で注視できず、その奥に形成される遊技球の流下経路を視認することも困難となる場合があった。これに対し、本実施形態では、遊技球が流下する経路が照射領域ＡＲ６３１と正面視で重ならないため、照射領域ＡＲ６３１への照射光の強度が大きくなっても、遊技球の流下経路を視認する際に問題が生じるものではない。そのため、照射領域ＡＲ６３１への光の照射態様の自由度の向上と、遊技球の流下経路の視認性の確保との両立を図ることができる。
【２６６５５】
照射領域ＡＲ６３１における形状が平滑面で形成されるように構成してもいいし（図３８５８参照）、照射領域ＡＲ６３１における態様は、凹凸を有する模様を形成しても良いし、文字などを刻印し装飾を施しても良いし、キャラクター等が描かれたシールを貼り付けて装飾を施しても良いし、その他種々の態様が例示される。
【２６６５６】
本実施形態では、第１領域ＡＲ６３１ａに動作の停止を示唆可能な「正方形」の図形の刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに、頂点が左右両側へ向く態様により左右への「開放」を示唆可能な「菱形」の図形の刻印がされる。これにより、照射領域ＡＲ６３１を視認した遊技者が、第１領域ＡＲ６３１ａ又は第２領域ＡＲ６３１ｂの明るさの程度の違いを把握し（光ＡＬＣ２が到達している側を把握し）、明るくなっている側における刻印を確認することで、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）であるか、開放状態（退避状態）

であるかを、直感的に判断することができるように構成される。
【２６６５７】
これにより、大当たり種別によって、大当たり遊技の制御が開始されてから実際に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となるまでに経過する時間に違いがある場合（大当たり種別によってオープニング時間ＯＰの長さに違いがある場合）であっても、照射領域ＡＲ６３１を視認すれば開閉板Ａ６５１の動作タイミングが一目瞭然で判別できるため、球発射のための操作ハンドルＨ５１の操作を適切に行うことが可能となる。
【２６６５８】
これは、大当たり遊技の制御が開始され、第３図柄表示装置Ｈ８１により「右打ち」の表示がされても、それと同時に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に制御されるとは限らず、「右打ち」の表示がされると同時に操作を促される操作対象としての操作ハンドルＨ５１を操作すると何球目かまでの発射球は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）を維持する状態において開閉板Ａ６５１に到達してしまい、流下領域ＡＲ６５に流入し得ずに開閉板Ａ６５１の上面を通過して、アウト口Ｈ７１に案内され得るといった遊技者にとっての不利益が生じる場合があることへの対策として機能する。
【２６６５９】
即ち、このように構成することで、カバー部材Ａ６３０に半透明のデザイン（例えば、「ＢＯＮＵＳ」との意匠）が形成され、流下領域ＡＲ６５及び開閉板Ａ６５１の視認性が低下される場合であっても、照射領域ＡＲ６３１を視認することで開閉板Ａ６５１の状態が把握できるため、遊技者の遊技ストレスを緩和することができる。
【２６６６０】
なお、第３図柄表示装置Ｈ８１による「右打ち」の表示は、大当たり遊技の制御が開始されてから終了まで常に表示されるようにしても良いし、表示させる場合と表示させない場合とを切り替えても良い。前者の場合には、大当たり遊技中であるか否かを第３図柄表示装置Ｈ８１の表示により把握し易い。
【２６６６１】
後者の場合としては、例えば、ラウンド遊技Ｒ中においては「右打ち」の表示をさせ、ラウンド間インターバル期間においては「右打ち」の表示を非表示とするようにしても良い。即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合に操作ハンドルＨ５１の操作を促す表示をする一方で、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合にその表示を非表示とさせるように制御しても良い。
【２６６６２】
この場合、開閉板Ａ６５１の状態の変化について第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様から把握することができるので、操作ハンドルＨ５１を操作すべきタイミングや、操作を止めるべきタイミングについて、遊技者は容易に把握することができるので、遊技ストレスを低減することができる。
【２６６６３】
なお、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるのがラウンド間インターバル期間に限らない場合（例えば、第２の大当たり作動パターン（図３８５５参照））には、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる各場合において「右打ち」の表示を非表示にするようにしても良いし、非表示にする場合と表示を維持する場合とを混在させるようにしても良い。全ての張出状態（閉鎖状態）となる場合において「右打ち」の表示を非表示にすれば、遊技者は開閉板Ａ６５１の状態を把握し易くなる。一方で、極めて短時間の張出状態（閉鎖状態）が生じる場合を把握できたところで、発射した球が到達するころには張出状態（閉鎖状態）から退避状態（開放状態）に変化しているし、遊技者に違和感を与えるだけだとして、特定の場合には「右打ち」の表示を継続するようにしても良い。
【２６６６４】
第１領域ＡＲ６３１ａ又は第２領域ＡＲ６３１ｂの明るさの程度の変化は、開閉板Ａ６５１の動作制御のパターンの変化に対応して変化される。例えば、第１の大当たり作動パターン（図３８５４参照）で開閉板Ａ６５１が動作制御されている場合には、第２領域Ａ

Ｒ６３１ｂが明るい状態が長く（最大３０秒間）維持される一方で、第１の小当たり作動パターン（図３８５６参照）で開閉板Ａ６５１が動作制御されている場合には、第２領域ＡＲ６３１ｂが明るい状態が短時間（０．５秒間）しか維持されない。

【２６６６５】

そのため、遊技者は、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化のパターンから、開閉板Ａ６５１の動作が、長期間開放動作であって多数の入球を望める態様の動作なのか、短期間開放動作であってあまり入球を望めない態様の動作なのかを、開閉板Ａ６５１を直接視認することをせずとも、把握することができる。

【２６６６６】

本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１の近傍に、表示装置Ａ６３８が配設される。表示装置Ａ６３８は、２桁の７セグランプにより構成される表示部Ａ６３８ａと、複数の受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）（図３８６１参照）と、その受光素子Ａ６３８ｂにおける受光態様から表示部Ａ６３８ａに表示する態様を決定する制御部（不図示）と、を備えている。制御部（不図示）により決定される態様は表示の種類であり、表示の明るさは表示装置Ａ６３８に流される電流により決定される。

【２６６６７】

板状本体Ａ６３１には、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において光ＡＬＣ２を受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）へ向けて反射させる第１反射部Ａ６３１ｆ（下方位置）と、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）において光ＡＬＣ２を受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）へ向けて反射させる第２反射部Ａ６３１ｇ（上方位置）とが形成される（図３８６１参照）。

【２６６６８】

第１反射部Ａ６３１ｆ及び第２反射部Ａ６３１ｇは、いずれも板状本体Ａ６３１の後方に張り出す張出部の下面側に鍍金蒸着により形成されており、その張出部の下面側が、板状本体Ａ６３１の背面で反射した光を受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）へ向けて進行させるように反射させる形状から形成される。

【２６６６９】

第１反射部Ａ６３１ｆは、第１領域ＡＲ６３１ａに対応する位置の後方側に張出形成されており、第２反射部Ａ６３１ｇは、第２領域ＡＲ６３１ｂに対応する位置の後方側に張出形成されている。照射領域ＡＲ６３１において第１領域ＡＲ６３１ａが明るく視認される場合に、第１反射部Ａ６３１ｆで光が反射され、第１受光部Ａ６３８ｃに受光される。一方、照射領域ＡＲ６３１において第２領域ＡＲ６３１ｂが明るく視認される場合に、第２反射部Ａ６３１ｇで光が反射され、第２受光部Ａ６３８ｄに受光される。

【２６６７０】

表示部Ａ６３８ａにおける表示態様は、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）における光の受光態様に対応して、切り替えられる。受光態様としては、光のパルス長さ、点滅の周期（デューティ比）、受光位置の変化（選択、組合せ）、等が例示される。

【２６６７１】

受光位置の変化は、可変入賞装置Ａ６５の動作状態（閉鎖状態または開放状態）に対応しているため、表示装置Ａ６３８の表示が可変入賞装置Ａ６５の動作状態に直接的に関連していることから、表示装置Ａ６３８の表示に対する遊技者の注目力の向上を図ることができる。

【２６６７２】

これが照射領域ＡＲ６３１における光と合わせて視認されることで、よりカバー部材Ａ６３０（開閉板Ａ６５１よりも前方側）への注目力を向上させることができるようになっている。

【２６６７３】

本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化（直接的に視認される光の視認態様の変化）によっても、可変入賞装置Ａ６５の動作状態の把握は可能になってい

るが、実際の遊技においては、パチンコ機Ａ１０に備えられる照射装置からの照射光のみならず、遊技ホールの店内照明もガラスユニットＨ１６（図３８５２参照）に反射され、視認されるため、開閉板Ａ６５１の位置に対応した照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化を遊技者が認識し難い場合が生じ得る。

【２６６７４】

これに対し、本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１に加えて、表示装置Ａ６３８における表示態様が、可変入賞装置Ａ６５の動作状態の変化により切り替えられるように構成した。これにより、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化を遊技者が認識し難い場合であっても、複数態様で光を照射可能な手段である表示装置Ａ６３８の表示態様を視認することで、可変入賞装置Ａ６５の動作状態を遊技者が把握し易いように構成することができる。

【２６６７５】

図３８６７（ａ）、図３８６７（ｂ）、図３８６７（ｃ）、図３８６７（ｄ）、図３８６７（ｅ）、図３８６７（ｆ）及び図３８６７（ｇ）は、表示部Ａ６３８ａの正面図である。図３８６７（ａ）では、７セグランプの全て消灯している状態が図示され、図３８６７（ｂ）から図３８６７（ｇ）では、７セグランプの点灯している箇所が塗りつぶして図示される。

【２６６７６】

表示部Ａ６３８ａにおける表示は、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）において光が受光される位置や、受光される光の態様に対応した表示（報知）のバリエーションを設定することができるが、全てにおいて異ならせる必要はなく、予め設定することができる。

【２６６７７】

本実施形態では、受光される光のパルス幅が１［ｍｓｅｃ］未満の場合には、光の受光が第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）でされるか、第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）でされるかに関わらず、同じ態様の表示がされる。

【２６６７８】

即ち、本実施形態では、１［μｓｅｃ］のパルス幅の光が検出された場合に「３」（図３８６７（ｂ）参照）と表示され、１０［μｓｅｃ］のパルス幅の光が検出された場合に「２」（図３８６７（ｃ）参照）と表示され、１００［μｓｅｃ］のパルス幅の光が検出された場合に「１」（図３８６７（ｄ）参照）と表示される。

【２６６７９】

これにより、可変入賞装置Ａ６５が閉鎖状態か開放状態かに関わらず、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から発光させるパルス幅の設定次第で、閉鎖状態や開放状態からの切り替えタイミングが近いことをカウントダウンで報知することができる。

【２６６８０】

即ち、ラウンド間インターバル期間が２秒間である場合において、ラウンド間インターバル期間の開始から０．５秒後に１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、ラウンド間インターバル期間の開始から１．０秒後に１０［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、ラウンド間インターバル期間の開始から１．５秒後に１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させるようにすることで、０．５秒間隔でカウントダウンする態様の報知を行うことができ、これにより遊技者がラウンド間インターバル期間の終了タイミング（次のラウンド遊技の開始タイミング）を把握し易くすることができる。

【２６６８１】

また、ラウンド遊技における規定個数が１０個である場合において、入賞検出センサＡＳＣ６５で７個目の入賞が検出された場合に１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、入賞検出センサＡＳＣ６５で８個目の入賞が検出された場合に１０［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させ、入賞検出センサＡＳＣ６５で９個目の入賞が検出された場合に１００［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射を実行させるようにすることで、規定入賞個数までカウントダウンされる態様の報知を行うことができ、これにより遊技者がラウンド遊技の終了タイミングを把握し易くすることができ、操作ハンドルＨ５１の操作を切り替え

るタイミング（例えば、球の発射を停止するタイミング（継続して球を発射させる期間の終了時期）や、球の発射態様を「打ちっぱなし」から「単発打ち」に変えるタイミング（継続して球を発射させる期間の終了時期）、等）を把握し易くすることができる。

【２６６８２】

一方、本実施形態では、受光される光のパルス幅が約１［ｍｓｅｃ］の場合には、光の受光が第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）でされるか、第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）でされるかによって、表示態様が異なる。

【２６６８３】

即ち、約１［ｍｓｅｃ］のパルス幅の光を検出した場合には、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第１受光部Ａ６３８ｃ（下側）での検出であれば、閉鎖を意味する英単語「ＣＬＯＳＥ」の２文字目までを表現した「ＣＬ」（図３８６７（ｅ）参照）が表示部Ａ６３８ａに表示され、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）の第２受光部Ａ６３８ｄ（上側）での検出であれば、開放を意味する英単語「ＯＰＥＮ」の２文字目までを表現した「ＯＰ」（図３８６７（ｆ）参照）が表示部Ａ６３８ａに表示される。

【２６６８４】

そのため、本実施形態では、ラウンド間インターバル期間の開始直後や、ラウンド遊技の開始直後から発光態様が切り替えられるまでは、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から発光させる光のパルス幅が約１［ｍｓｅｃ］とされる。これにより、表示部Ａ６３８ａにおいて「ＣＬ」又は「ＯＰ」の表示がされ、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して可変入賞装置Ａ６５が閉鎖状態となっているか開放状態となっているかを把握させ易くすることができる。

【２６６８５】

上述の制御は、例えば第２の大当たり作動パターン（図３８５５参照）で実行されると、入賞検出センサＡＳＣ６５で７個目の入賞が検出された場合において、１［μｓｅｃ］のパルス幅の光照射が実行されることで表示装置Ａ６３８の表示部Ａ６３８ａに「３」と表示されるのと同時期に、開閉板Ａ６５１が一瞬（０．５秒間）だけ張出状態（閉鎖状態）に切り替えられることから、表示と動作とを駆使して遊技者の注目力を向上させることができる。

【２６６８６】

上述の制御は、例えば第１の小当たり作動パターン（図３８５６参照）で実行されると、表示部Ａ６３８ａでは、０．５～１．０秒間隔で「ＣＬ」と「ＯＰ」との表示が切り替えられる。これにより、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して、可変入賞装置Ａ６５で実行される動作が大当たり遊技に関する動作ではなく、小当たりに関する動作であることを把握させ易くすることができる。

【２６６８７】

退避状態（開放状態）の可変入賞装置Ａ６５に球が流下する場合、球が光を遮ることで発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）に到達しない期間が生じるが、この期間（受光しない期間）を検出した場合に表示部Ａ６３８ａにおける表示が切り替えられるように構成される。

【２６６８８】

即ち、可変入賞装置Ａ６５の退避状態（開放状態）において、直前に受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）に受光された光のパルス幅に関わらず（「ＯＰ」と表示されているか、「３」等の数字が表示されているかに関わらず）、受光しない期間が予め設定された検出期間（本実施形態では、１０［ｍｓｅｃ］）を超える場合、入賞を意味する英単語「ＩＮ」（図３８６７（ｇ）参照）が表示部Ａ６３８ａに表示される。これにより、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して、遊技球の入賞が生じることを、遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出されるよりも前に把握させることができる。

【２６６８９】

通常の流下態様で流下する遊技球が光を遮蔽する期間（例えば、約２００［ｍｓｅｃ］）を想定する場合に、光が１０［ｍｓｅｃ］の間遮蔽されて「ＩＮ」と表示部Ａ６３８ａ

で表示されてから、暫くは（例えば、１９０［ｍｓｅｃ］の間）依然として光が遮蔽されて受光素子Ａ６３８ｂで受光されない期間が継続され、この期間において「ＩＮ」の表示が継続されるが、その遊技球が光を遮蔽する期間が経過して、遊技球が光の経路から外れる（通り過ぎる）と、再び受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が受光され、その場合のパルス幅に対応した表示に表示部Ａ６３８ａの表示が切り替えられる。

【２６６９０】

従って、表示部Ａ６３８ａの表示は遊技球が光を遮る度に切り替えられるので、遊技者は表示部Ａ６３８ａの表示を視認することで、遊技球の入賞のリズム（テンポ）を、入賞検出センサＡＳＣ６５で検出されるよりも前に知ることができる。

【２６６９１】

即ち、表示部Ａ６３８ａの表示がテンポよく切り替わっている場合は、テンポよく入賞が生じる場合であって、大当たり遊技が球詰まりなく良好に進んでいることを遊技者に把握させることができる。一方、表示部Ａ６３８ａの表示が「ＩＮ」のまま数秒間切り替わらないなど、表示の切り替わりのテンポが悪い場合は、球の流下に球詰まり等の何らかの問題が生じる可能性を予想させることができ、その問題の早期発見を図ることができる。これにより、遊技者が不測の不利益を受けることを避け易くすることができる。

【２６６９２】

なお、「ＩＮ」の表示が継続される期間は、上述の態様に限られるものではない。例えば、「ＩＮ」との表示がされた後、入賞検出センサＡＳＣ６５で球が検出されるまでは当該表示で維持され、入賞検出センサＡＳＣ６５で球が検出されることに基づいて、表示部Ａ６３８ａの表示が、受光素子Ａ６３８ｂ（フォトセンサ）で受光された光のパルス幅に対応した表示に切り替えられるようにしても良い。この場合、球が光を遮蔽する位置で止まる場合に限られず、球詰まり等の問題を発見し易くすることができる。

【２６６９３】

可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）では、遊技者目線において開閉板Ａ６５１により視界が部分的に遮られるため、オーバー入賞となる遊技球の入球の発生に気付きにくい場合があるが、その遊技球によって発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が遮られ、表示部Ａ６３８ａに「ＩＮ」との表示がされることで、遊技者にオーバー入賞の発生を気付かせ易くすることができる。

【２６６９４】

可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が遮られる態様として、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球により遮られる場合（オーバー入賞）と、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球により遮られる場合とが想定されるが、光が右下から左上へ斜めに進行する関係上、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってからすぐに光を遮ることになる一方で、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってから若干の時間を空けて光を遮ることになる。

【２６６９５】

これを考慮して、本実施形態では、可変入賞装置Ａ６５が張出状態（閉鎖状態）に変化されてから１．０秒未満で光が１０［ｍｓｅｃ］の間遮蔽された場合には表示部Ａ６３８ａに「ＩＮ」と表示する一方で、光が１０［ｍｓｅｃ］の間遮蔽されたのが可変入賞装置Ａ６５が張出状態（閉鎖状態）に変化されてから１．０秒以上経過した後の場合には表示部Ａ６３８ａの表示は、零れることを意味するＳｐｉｌｌの２文字目までを採用して「ＳＰ」と表示する。

【２６６９６】

なお、説明の便宜上、表示部Ａ６３８ａを７セグランプで構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、７セグランプを発展させた１６セグランプで構成しても良いし、導光板を積層した構造として受光態様の違いにより導光させる導光板を切り替えることで視認させる図形を切り替えるものとしても良い。

【２６６９７】
なお、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の構成は、光を検出光として利用する関係上、ＬＥＤに限られず、種々の光源から選択が可能となっている。発光色についても、白色光に限られることなく、目的に合わせて選択可能である。
【２６６９８】
なお、表示部Ａ６３８ａにおける表示は、可変入賞装置Ａ６５が退避状態（開放状態）とされてから暫くは（少なくとも６球目の入賞までは）「ＯＰ」で維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５で入球が検出される度に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を１０［ｍｓｅｃ］だけ消灯するように制御することで、入球の検出の度に表示部Ａ６３８ａの表示が一時的に「ＩＮ」に切り替えられるように構成しても良い。この場合、入賞の発生を遊技者に容易に把握させることができる。
【２６６９９】
第２発光部Ａ６６３の光は、左方向に進行する光であって、主経路形成部Ａ６３２ｃの流下側面Ａ６３２ｊに照射される。流下領域ＡＲ６５に球が無い場合には第２発光部Ａ６６３の光が流下側面Ａ６３２ｊへ照射される一方、流下領域ＡＲ６５に球が流入した場合、その球により光が反射され右方に進行されることで、第２発光部Ａ６６３からの光が流下側面Ａ６３２ｊに照射されないタイミングが生じる。
【２６７００】
そのため、遊技者は流下側面Ａ６３２ｊに注目し、その視認態様の変化を把握することで、流下領域ＡＲ６５における球の有無を容易に把握することができる。流下し続ける球自体に注目しないといけない場合に比較して疲労感を低減させることができ、更に、球が存在し得る流下領域ＡＲ６５全体を視認しないといけない場合に比較して流下側面Ａ６３２ｊという狭い範囲のみを視認すれば良いので、遊技を快適とすることができる。
【２６７０１】
なお、大当たり制御は、大当たり種別ごとに大当たり作動パターンが設定される場合に限られるものではない。例えば、ラウンド遊技Ｒごとに、大当たり作動パターンを設定することが可能である。即ち、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒは第１の大当たり作動パターン、２ラウンド目のラウンド遊技Ｒは第２の大当たり作動パターン、３ラウンド目のラウンド遊技Ｒは第１の大当たり作動パターンというように、異なる大当たり作動パターンが組み合わされた態様で大当たり遊技を進行させることも可能である。
【２６７０２】
図３８６８は、図３８６２のＢ３２ｍ－Ｂ３２ｍ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面図である。図３８６８では、張出状態（閉鎖状態）へ向けた変位途中の開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まった状態が図示される。
【２６７０３】
開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる位置は開閉板Ａ６５１の右端部近傍になるので、図３８６８の印象とは異なり、第３発光部Ａ６６４の光の進行経路（図３８６２参照）を当該遊技球が遮ることは無い。
【２６７０４】
開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１との間に挟まれた球はその位置で維持されるものではなく、開閉板Ａ６５１の先端部がカバー部材Ａ６３０に対して傾斜している（右端が最も開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との隙間が狭く、左方にずれる程隙間が大きくなる態様の傾斜、左方側ほど後方側に位置する傾斜、図３８６３参照）ことから左方に徐々に押しやられ、それに伴い開閉板Ａ６５１は張出状態（閉鎖状態）側へ徐々に移動する。
【２６７０５】
左方に押しやられた球は、突出部Ａ６５１ａまで到達すると突出部Ａ６５１ａの下側の凹部に入り込み、急激に下方に押しやられる。このような構造から、挟まれた球が突出部

Ａ６５１ａよりも左方へ移動することが回避される。
【２６７０６】
図３８６８に図示される状態では、第３発光部Ａ６６４の光の視認態様が、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）とも、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）とも異なる。以下で詳細に説明する。
【２６７０７】
即ち、上述した通り、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ１は、開閉板Ａ６５１の上方側に位置する主経路形成部Ａ６３２ｃの流下天面Ａ６３２ｇに照射される。これにより、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、最も明るい光ＡＬＣ１によって、開閉板Ａ６５１よりも上方側（遊技者の目が位置する側）が明るく照らされる。
【２６７０８】
更に、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ２は、開閉板Ａ６５１に反射されることなく斜め上方向に進行し、カバー部材Ａ６３０の照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂに照射される。
【２６７０９】
このように、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では、光ＡＬＣ１により流下天面Ａ６３２ｇが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第２領域ＡＲ６３１ｂが照らされる状況が、視認可能とされる。
【２６７１０】
一方、上述した通り、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ１は開閉板Ａ６５１の下面に照射された後、反射され、流下領域ＡＲ６５の下部における流下底面Ａ６３２ｆに照射される。流下領域ＡＲ６５の下部における主経路形成部Ａ６３２ｃの流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされることから、開閉板Ａ６５１の影で暗くなりがちな流下領域ＡＲ６５の視認性を向上させることができる。
【２６７１１】
更に、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光の内、光ＡＬＣ２が開閉板Ａ６５１の前端部に照射され、その前端部に反射されることで、照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに照射される。
【２６７１２】
このように、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では、光ＡＬＣ１により流下底面Ａ６３２ｆが明るく照らされると共に、光ＡＬＣ２により第１領域ＡＲ６３１ａが照らされる状況が、視認可能とされる。
【２６７１３】
そのため、本実施形態では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）なのか、退避状態（開放状態）なのかを知りたい場合に、遊技者は、照射領域ＡＲ６３１を視認し、第１領域ＡＲ６３１ａが明るくなっているか、第２領域ＡＲ６３２ｂが明るくなっているかを視認するか、又は、主経路形成部Ａ６３２ｃを視認して、流下底面Ａ６３２ｆが明るくなっているか、流下天面Ａ６３２ｇが明るくなっているか、を確認すれば基本的には十分である。この場合、開閉板Ａ６５１自体を視認せずとも開閉板Ａ６５１の状態を把握することができ、遊技の快適さを向上させることができる。
【２６７１４】
これに対して、図３８６８に図示される状態では、照射領域ＡＲ６３１の視認態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）における視認態様と同じように光ＡＬＣ２により第２領域ＡＲ６３１ｂが照らされているが、後方側寄りに照射される光ＡＬＣ１が開閉板Ａ６５１に反射され、主経路形成部Ａ６３２ｃの流下底面Ａ６３２ｆに照射されていることから、主経路形成部Ａ６３２ｃの視認態様は、流下天面Ａ６３２ｇだけではなく、流下底面Ａ６３２ｆも明るく視認されるものであり、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に

おける視認態様とは異なる。
【２６７１５】
換言すれば、図３８６８に図示される状態では、主経路形成部Ａ６３２ｃの視認態様として、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）において明るく視認される流下天面Ａ６３２ｇと、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において明るく視認される流下底面Ａ６３２ｆとの双方を明るく視認させることができる。これにより遊技者に違和感を与えることができ、開閉板Ａ６５１への注目力を一時的に向上させることができる。
【２６７１６】
図３８６８に図示される、開閉板Ａ６５１がカバー部材Ａ６３０との間に球を挟むことにより途中位置で停止する状況については、遊技者の好みによって、知りたい場合と、知りたくない場合とがある。
【２６７１７】
開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まったことを知りたい遊技者は、主経路形成部Ａ６３２ｃに注目して遊技を行うことで、主経路形成部Ａ６３２ｃの視認態様の違いから、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まったことに気付くことができる。
【２６７１８】
一方、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まったことを知りたくない遊技者は照射領域ＡＲ６３１に注目して遊技を行うことで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の違いから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となっているか張出状態（閉鎖状態）となっているかのみを認識できる。
【２６７１９】
第３発光部Ａ６６４の光について、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）から張出状態（閉鎖状態）へ移動する場合における途中位置に位置する場合に、照射領域ＡＲ６３１では視認態様が開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）における態様から依然として変化されていない一方で、主経路形成部Ａ６３２ｃでは視認態様の変化の途中である（流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの双方が明るく視認される）ことから分かる通り、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化と、主経路形成部Ａ６３２ｃ内側における視認態様の変化とが、生じるタイミングが異なる。
【２６７２０】
また、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化は開閉板Ａ６５１により特定の光の進行方向が切り替えられることによる切替態様であるのに対して、主経路形成部Ａ６３２ｃにおける視認態様の変化は開閉板Ａ６５１により複数方向に進行する光の向きが変化されることによる変化態様であるという違いがある。
【２６７２１】
換言すれば、主経路形成部Ａ６３２ｃにおける視認態様は、流下天面Ａ６３２ｇが明るい状態と流下底面Ａ６３２ｆが明るい状態という２状態で切り替えられるものではなく、それに流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの両方共が明るい状態を加えた３状態で変更される。
【２６７２２】
流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの両方共が明るい状態を視認したタイミングは、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）と張出状態（閉鎖状態）との間で変位する動作を実行中のタイミングである。即ち、主経路形成部Ａ６３２ｃを視認することで、開閉板Ａ６５１が動作中である時点を把握することができる。
【２６７２３】
更に、流下天面Ａ６３２ｇ及び流下底面Ａ６３２ｆの両方共が明るい状態が継続される期間が短い場合には開閉板Ａ６５１が平常通り動作していることを確認できる一方で、両方共が明るい状態が継続される期間が長い場合には何らかの異常（開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まり開閉板Ａ６５１の動作が阻害されている状況や、開閉板Ａ６５１の予期せぬ動作異常）に早期に気付くことができ、不測の不利益を早期に解消

することができる。
【２６７２４】
なお、この３状態での変更を視認しても、開閉板Ａ６５１が動作中である時点を把握することができるに留まり、開閉板Ａ６５１の動作方向まで把握できるわけではない。動作方向については、主経路形成部Ａ６３２ｃにおける３状態の変更態様の視認から、違和感や注目する事情があった場合に開閉板Ａ６５１に注目するように仕向け、開閉板Ａ６５１を視認した場合に、直接把握させることとなる。このように構成することで、かえって、開閉板Ａ６５１を直接視認する意欲を向上させることができる。
【２６７２５】
図３８６９は、図３８６２の範囲Ｂ３３ｍにおける第２球流下構造体Ａ６００の部分正面拡大図であり、図３８７０（ａ）及び図３８７０（ｂ）は、図３８６９のＢ３６ａ－Ｂ３６ａ線における第２球流下構造体Ａ６００の部分断面拡大図である。
【２６７２６】
図３８６９、図３８７０（ａ）及び図３８７０（ｂ）では、遊技者に操作ハンドルＨ５１（図３８５２参照）が回転操作され、右打ちの態様で発射された遊技球ＡＢＬ１が図示される。また、図３８６９、図３８７０（ａ）及び図３８７０（ｂ）では、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）が図示される。
【２６７２７】
流下領域ＡＲ６５に流入した遊技球ＡＢＬ１は、第３発光部Ａ６６４（及び第２発光部Ａ６６３）の光が照射される経路で流下する。第３発光部Ａ６６４の光は、光源と遊技球ＡＢＬ１との間の距離が短いことから、ＬＥＤの中心軸から離れた光が前方位置に寄る前に反射されるため、ほとんどが下方側へ反射される。
【２６７２８】
そのため、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した場合、その流入した遊技球ＡＢＬ１によって光が反射される場合には光が照射領域ＡＲ６３１まで到達しないため、照射領域ＡＲ６３１における光の見え方が変化される。換言すれば、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化によって、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した可能性を把握することができる。
【２６７２９】
これにより、開閉板Ａ６５１で一部が遮蔽されることから遊技者目線で見え難くなり易い流下領域ＡＲ６５において、遊技球ＡＢＬ１が流下している可能性について、照射領域ＡＲ６３１を視認することで把握することができるので、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。
【２６７３０】
開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合に流下領域ＡＲ６５を遊技球ＡＢＬ１が流下する状況としては、例えば、規定個数の入賞検出により開閉板Ａ６５１が閉鎖動作される前に超過分の遊技球ＡＢＬ１が流入する場合（所謂「オーバー入賞」等）や、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持される期間が極端に短い場合（小当たり遊技における開閉動作等）が例示される。
【２６７３１】
上記例示された場合において、流下領域ＡＲ６５への入球は入賞検出センサＡＳＣ６５によって検出されることになるが、その検出を報知するよう制御される場合もあれば、報知しないよう制御される場合もある。そのいずれの場合であっても、本実施形態によれば、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化によって、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した可能性を遊技者に把握させることができる。
【２６７３２】
更に、入賞検出センサＡＳＣ６５による検出が報知される場合であっても、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化は入賞検出センサＡＳＣ６５よりも上流側を遊技球ＡＢＬ１が流下している時点で生じるため、入賞検出センサＡＳＣ６５による検出の報知がされるよりも早く（報知を待たずに）、流下領域ＡＲ６５に遊技球ＡＢＬ１が流入した可能性を把

握することができるので、照射領域ＡＲ６３１に対する注目力を向上させることができる。

【２６７３３】

図３８７０（ｂ）に図示されるように、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の上面を転動する場合の遊技球ＡＢＬ１による第３発光部Ａ６６４の光の反射は、照射領域ＡＲ６３１に到達する光が途切れることは遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５に流入する場合と同じである。

【２６７３４】

そのため、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化からは、流下領域ＡＲ６５を遊技球ＡＢＬ１が流下していることが確かめられるのではなく、遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５を流下しているか、又は、遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動しているか、把握できるに過ぎない。

【２６７３５】

ここで、遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５を流下しているか、遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動しているかによって、遊技球ＡＢＬ１で反射された光がカバー部材Ａ６３０に照射される位置が異なる。

【２６７３６】

即ち、開閉板Ａ６５１の上面を転動している遊技球ＡＢＬ１で第３発光部Ａ６６４の光が反射される場合、開閉板Ａ６５１の前端部で反射され前方に寄せられた光ＡＬＣ２が遊技球ＡＢＬ１に反射されることになるので、遊技球ＡＢＬ１で反射された光は、遊技球ＡＢＬ１の前方位置に照射される。

【２６７３７】

そのため、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が生じている場合において、開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０が明るく照らされていることを視認することで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が、遊技球ＡＢＬ１が流下領域ＡＲ６５に流入したことではなく、遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動していることにより生じたことを、遊技者が把握可能となっている。なお、これに加えて、又は、これとは別で、第３図柄表示装置Ｈ８１において、「開閉板Ａ６５１の前方が光ったらチャンス」など、注意を促す報知を実行しても良い。

【２６７３８】

遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎる場合、その球はアウト球となり易く、遊技者は賞球を得られない。しかし、本実施形態では、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化と、開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０の明るさの変化とを視認することによって、遊技者はアウト球の発生タイミングを把握することができる。

【２６７３９】

即ち、開閉板Ａ６５１よりも前方側の領域を視認することでアウト球の発生タイミングを把握することができるので、開閉板Ａ６５１（カバー部材Ａ６３０の後方に位置しておりカバー部材Ａ６３０よりも視認性が悪い箇所）に注目しなければならない場合に比較して、遊技者の遊技ストレスを低減することができる。

【２６７４０】

遊技者の遊技ストレスを低減できる制御態様の一例として、例えば、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル長さに、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）と、それより短いラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）とがあり、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１であれば張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１上を右端から左端まで球が渡り切る事態が生じ得る一方で、ラウンド間第２インターバル期間の場合には球が開閉板Ａ６５１の左右中間位置に到達するや否や開放される事態が生じ得るのみであり、球が渡り切る事態は生じ得ないように構成される場合、ラウンド間第２インターバル期間の閉鎖が生じる場合において、球の前方への反射が目立たない。

【２６７４１】

この場合において、上述のようにラウンド遊技の間をラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）で統一するものではなく、例えば、少なくとも数パーセントの確率で、有利な大当たり（例えば、時短有大当たりに相当し、大当たりＢ、第２の大当たり作動パターンとして上述したもの）ではラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で構成し、不利な大当たり（例えば、時短無し大当たりに相当し、大当たりＡ、第１の大当たり作動パターンとして上述したもの）ではラウンド間第２インターバル期間で構成するようにしても良い。この場合、球を「打ちっぱなし」で発射する場合に、開閉板Ａ６５１上を転動する球に第３発光部Ａ６６４の光が反射して前方が照らされる態様（長さ）の違いから、その大当たりが有利な大当たりか、不利な大当たりかを、遊技者に把握させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎ、アウト球になり易い球が発生したとしても、その残念感を緩和させることができる。

【２６７４２】

特に、本実施形態では、第３発光部Ａ６６４の光が球で反射して前方が照らされる場合に明るくなる位置が、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｎ」の内、左端の縦棒を除く「Ｖ」の部位になるように、第３発光部Ａ６６４の配置および出射方向が構成されるため、遊技者に対して、有利な事態が生じていることを把握させ易い。

【２６７４３】

また、ラウンド間のインターバル期間の長短により開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎるアウト球が生じる頻度が異なることで、球を「打ちっぱなし」とするよりも、意図的に発射を止める（例えば、規定個数の入賞により開閉板Ａ６５１が閉鎖するタイミングを予測し、そのタイミングから開閉板Ａ６５１に球が到達するまでの期間を逆算して、発射を止める「インターバル止め」）ことでアウト球を減らせる可能性があることから、球の発射操作を漫然と行わせるのではなく、球の発射操作の調整に意欲的に参加させることができ、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５における球の流下状況に対する注目力を向上させることができる。

【２６７４４】

また、例えば、複数個ある第３発光部Ａ６６４の内、点灯するＬＥＤが、大当たりの種別に対応して異なるように構成されることで、開閉板Ａ６５１上を転動する球により前方へ反射される光により照らされる態様が異なるように構成しても良い。

【２６７４５】

即ち、有利な大当たり（例えば、時短有大当たり）では、第３発光部Ａ６６４のうち少なくとも右上側のＬＥＤが発光することで、球により前方へ反射される光により照らされる位置に、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｎ」の内、左端の縦棒を除く「Ｖ」が位置するように構成される。

【２６７４６】

一方、不利な大当たり（例えば、時短無し大当たり）では、第３発光部Ａ６６４のうち右上側のＬＥＤは発光せず、左下側のＬＥＤのみが発光することで、球により前方へ反射される光により照らされる位置には「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｏ」が位置する。

【２６７４７】

このように、大当たり種別の違いに対応して、開閉板Ａ６５１上を転動する球に第３発光部Ａ６６４の光が反射して前方が照らされる場合に明るくなる部位が異なることから、その明るくなる部位を視認することで実行されている大当たりの大当たり種別を把握することができる。そのため、開閉板Ａ６５１上を転動する球、及び、その球に反射される光により明るくされる部位に対する注目力を向上させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎ、アウト球になり易い球が発生したとしても、その残念感を緩和させることができる。

【２６７４８】

例えば、特別遊技状態において、開閉板Ａ６５１が複数ラウンドに亘って開閉動作された場合に、アウト球の発生タイミング（テンポ等）を知ることで、遊技者は、球の発射態様を工夫することができる。例えば、「打ちっぱなし」の発射態様ではなく、アウト球の

発生タイミングに合わせて球の発射を一時的に停止する発射態様とすることで、アウト球の発生を抑制するように図ることができる。

【２６７４９】

尚且つ、発射態様の工夫によって遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動する事態の発生を抑制できた場合、開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０の明るさの変化が生じないことにより、アウト球の発生が抑制できたことを遊技者が確認することができる。

【２６７５０】

一方で、発射態様の工夫によっても遊技球ＡＢＬ１が開閉板Ａ６５１の上面を転動する事態の発生を抑制できなかった場合には、依然として開閉板Ａ６５１（を転動する遊技球ＡＢＬ１）の前方位置におけるカバー部材Ａ６３０の明るさの変化が生じることによって、アウト球の発生が抑制できていないことを遊技者が確認でき、遊技者は工夫の仕方を早期に調整することができる。

【２６７５１】

これにより、カバー部材Ａ６３０の明るさの変化に注目し、発射態様を工夫した遊技者が早期にアウト球の発生を抑制できるように図ることで、遊技者の遊技への積極的な参加を促すことができる。

【２６７５２】

遊技者が「打ちっぱなし」で発射を行うか、定期的に発射を停止させる発射を行うかに関わらず、問題なく球が「右打ち」で発射できていれば、第３発光部Ａ６６４の光が球により反射されることで、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が頻繁に生じる。そのため、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が頻繁に生じることで、遊技者は流下領域ＡＲ６５へ向けた球の発射が問題なく実行できていることを確認することができる。

【２６７５３】

一方で、球の発射を実行させるために操作ハンドルＨ５１を回転動作させているのにも関わらず、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が長期間生じない場合、第３発光部Ａ６６４の光が球により反射されていないのであるから、何らかの問題が生じていることを把握することができる。

【２６７５４】

何らかの問題とは、例えば、球発射ユニットＨ１１２ａにおける球詰まり（上皿Ｐ１７からの供給不良、又は、２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２に複数球が残存することにより球が遊技領域まで飛ばない発射不良）や、球発射ユニットＨ１１２ａの動作力低下による発射不良（操作ハンドルＨ５１を最大まで回転動作させても「右打ち」態様の発射ができず左側領域までしか飛ばない状況等）や、流下領域ＡＲ６５よりも上流側における球詰まり（所謂「ぶどう」の形成による球の滞留）や、入賞検出センサＡＳＣ１１（図３６７０参照）や排出路形成部Ａ６３２ａ（図３８６２参照）により一部が形成される排出口に例示される流下領域ＡＲ６５よりも上流側に形成される排出経路への球流入頻度が極端に増大されている状況、等が想定される。

【２６７５５】

いずれの場合であっても、対策なしでは遊技者の不利益が大きいものであるところ、遊技者は、ホール店員を呼び出すことで問題の解決を図ることができる。ホール店員の呼び出しで問題の解決を図ることができない場合であっても、遊技者は、同一のパチンコ機Ａ１０での遊技継続を止めるという選択を早期に行うことで、不利益を最小化することができる。これにより、遊技者の利益の最大化を図ることができる。

【２６７５６】

図３８７１及び図３８７２は、第１の大当たり作動パターンにおける開閉板Ａ６５１の状態と、第３発光部Ａ６６４の出力と、入賞検出センサＡＳＣ６５の出力との計時変化を示した図である。

【２６７５７】

なお、第３発光部Ａ６６４の図において、ＯＮ１は、白色光で発光される状態を意味し

、ＯＮ２は、青色光で発光される状態を意味し、ＯＮ３は、赤色光で発光される状態を意味し、ＯＦＦは、黄色光で発光される状態を意味する。また、入賞検出センサＡＳＣ６５の図において、ＯＮのパルスは、特定入賞口Ｈ６５ａを１個の遊技球が通過したことが検出されたことを意味する。

【２６７５８】

図３８７１では、第３発光部Ａ６６４の第１発光制御における発光例１が図示され、図３８７２では、第３発光部Ａ６６４の第１発光制御における発光例２が図示される。図３８７１及び図３８７２では、入賞検出センサＡＳＣ６５における検出態様が異なり、この検出態様の違いにより第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される。

【２６７５９】

第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる場合において発光制御されるが、その発光色は一定ではなく、時間経過や、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球に対応して変化される。また、特定の発光色の変化の順番（本実施形態では、黄色から白色）を視認することで、ラウンド遊技Ｒの開始時点や、ラウンド遊技Ｒにおける開閉板Ａ６５１の動作タイミングを把握することができるように構成される。

【２６７６０】

図３８７１に図示されるように、入賞検出センサＡＳＣ６５に球が入球しない状況において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）の内、第３発光部Ａ６６４は、開放開始から２０秒間は白色光で発光され、その後の５秒間は青色光で発光され、その後の５秒間は赤色光で発光されるよう、第３発光部Ａ６６４の発光色が制御される。

【２６７６１】

即ち、遊技者が球の発射操作を行っていなくても、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する場合における第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化され、その変化から開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）となってからの経過時間を、ある程度把握することができる。特に、第１の作動時間Ｔ１の終盤において発光色の変化が頻繁（５秒間隔）に生じるよう制御されることにより、球の入球によらず開閉板Ａ６５１が閉鎖動作されるタイミングを遊技者が把握し易くされる。これにより、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行うことを望む遊技者にとって、時間切れの目安が分かり易くなることから、大当たり遊技において規定個数の入球を逃す事態を避け易くすることができる。

【２６７６２】

なお、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行う場合、大当たり遊技の時間効率が下がり、そのような遊技を行う動機は生じないと考えることもできるが、実はそうではなく、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行うことは、稀なことではなく遊技者の好みによって通常に行われる。

【２６７６３】

例えば、大当たり遊技において第３図柄表示装置Ｈ８１で長尺の（例えば、５分程度の）アニメーションが表示（されたり、音響装置から音（楽曲、曲）が流されたり）される場合、そのアニメーションが途中であっても大当たり遊技が終了すればアニメーションは終了され、大当たり遊技終了後の遊技態様に対応した表示がされるのが通常である。そのため、アニメーションを最後まで見たいと望む遊技者にとっては、大当たり遊技状態をなるべく長く維持するために、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行いたいと考えることが通常である。ここでは理由の一例を説明したが、他にも無数に動機はある。

【２６７６４】

図３８７２に図示されるように、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）において、第３発光部Ａ６６４は、入

賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球された場合に白色光で発光されていた場合には青色光に変化され、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球された場合に青色光で発光されていた場合には赤色光に変化されるよう、第３発光部Ａ６６４の発光色が制御される。

【２６７６５】

換言すれば、第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間において、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２０秒を経過するよりも前である場合には、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングで白色光から青色光に変化される。

【２６７６６】

一方、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２０秒を経過した後であれば、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球されたタイミングでの発光色の変化はされない。

【２６７６７】

また、第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間において、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２５秒を経過するよりも前である場合には、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングで青色光から赤色光に変化される。

【２６７６８】

一方、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングが、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされてから２５秒を経過した後であれば、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球されたタイミングでの発光色の変化はされない。

【２６７６９】

これにより、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）となった場合に特定入賞口Ｈ６５ａに入球させるように球を発射させる遊技者は、第３発光部Ａ６６４の光の発光色の変化を視認することで、規定個数の入球により開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）に変化するタイミングを予測し易い。そのため、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）の場合に球が開閉板Ａ６５１に到達するタイミングでは発射を停止する遊技態様（所謂「止め打ち」）を行い易くすることができる。

【２６７７０】

このように、第３発光部Ａ６６４は、第１発光制御において、発光色が白色から青色に変化される条件および発光色が青色から赤色に変化される条件として、時間経過と、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球個数とが、それぞれ設定されており、いずれか早く条件を満足した段階で発光色の変化が生じるように制御される。

【２６７７１】

なお、第３発光部Ａ６６４の発光態様の変化は、色の変化に限るものではなく、種々の態様が例示される。例えば、発光の強弱の変化を設定しても良いし、点灯点滅パターンの変化を設定しても良いし、これらの変化の組合せでも良い。

【２６７７２】

なお、第１発光制御では、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされている場合において第３発光部Ａ６６４の発光が継続されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる間においては第３発光部Ａ６６４が消灯されており、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）から閉鎖状態（張出状態）に変化される直前や直後に第３発光部Ａ６６４が発光されるように制御しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）へ変化されたことが、第３発光部Ａ６６４の発光態様の変化から把握し易くされる。

【２６７７３】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）で維持される期間において、開

閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる時点では第３発光部Ａ６６４が発光される一方で、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）から閉鎖状態（張出状態）に変化されるよりも前に第３発光部Ａ６６４が消灯されるように制御しても良い。この場合、光を視認するだけでは開閉板Ａ６５１の状態の変化を把握できないように構成することができ、開閉板Ａ６５１への注目力を向上させることができる。

【２６７７４】

本実施形態では、開閉板Ａ６５１の開閉動作が、大当たり又は小当たりに限らず、特定の場合においても実行されるよう制御される。この場合の開閉動作は、基本的には、第１の小当たり作動パターンとされ、開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても、多量の球の入球にはつながらないよう構成される。

【２６７７５】

特定の場合としては、例えば、パチンコ機Ａ１０が通常状態である場合におけるリアルタイムクロックにより設定される特定の時点でも良いし、いずれの図柄も変動されていないような客待ち状態（遊技者による遊技を待っている状態であって、例えば、デモ演出が実行されている状況）の開始から所定期間が経過した場合でも良い。

【２６７７６】

なお、この場合における開閉板Ａ６５１の動作制御は、短時間開放に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１の大当たり作動パターンの特定のラウンドにおける動作態様が実行されるものでも良い。

【２６７７７】

特定の場合において、開閉板Ａ６５１の動作について、報知をする場合もあれば、報知しない場合もある。そのため、報知がされない場合には、開閉板Ａ６５１の動作について遊技者が気づかない場合もあるが、表示装置Ａ６３８には開閉板Ａ６５１の配置に対応した態様における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の受光に基づく表示がされるため、遊技者は、表示装置Ａ６３８を視界に収めておくことで、特定の場合に開閉板Ａ６５１が開閉動作したことを、見逃さずにおける。このような事情から、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光は、大当たり遊技状態に限らず、通常状態においても発光を継続される。

【２６７７８】

表示装置Ａ６３８における表示部Ａ６３８ａの配置は、正面視で開閉板Ａ６５１と重ならない位置に設定され（図３８６２参照）、可変表示装置ユニットＨ８０やセンターフレームＡ８６の周囲範囲の近傍とされる。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１に注目しすぎることで開閉板Ａ６５１の状態変化のタイミングを見逃し、開閉板Ａ６５１に注目しすぎることで第３図柄表示装置Ｈ８１の演出を見逃すといった、遊技において両立が難しい事項を解決することができる。

【２６７７９】

即ち、遊技者は、第３図柄表示装置Ｈ８１の表示に注目しながら、その視界の隅に表示部Ａ６３８ａを収めることで、開閉板Ａ６５１の状態を把握することができるので、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行される演出を見逃すことも、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替えられるタイミングを逃すことも、無いようにすることができる。

【２６７８０】

なお、本実施形態では、正面視だけではなく、開閉板Ａ６５１側を見下ろす目線の方向としての矢印ＡＥＤ６５の方向視においても、表示装置Ａ６３８における表示部Ａ６３８ａの配置と開閉板Ａ６５１とが重ならない位置に設定される。そのため、表示装置Ａ６３８と開閉板Ａ６５１とが重なる場合のように、表示装置Ａ６３８が邪魔をして開閉板Ａ６５１が見え難くなる（視認性が低下する）事態を避けることができる。このような配置から、遊技者は、第３図柄表示装置Ｈ８１を視認しながら視界の端に表示部Ａ６３８ａを収めるという遊技態様を選ぶことも、開閉板Ａ６５１に注目するという遊技態様を選ぶこともでき、そのいずれを選んだ場合であっても、開閉板Ａ６５１の状態を把握することが可能となる。

【２６７８１】
以上、詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。即ち、開閉板Ａ６５１の状態について、表示装置Ａ６３８を視認することで把握することが可能となるため、開閉板Ａ６５１の視認性が悪い場合であっても、遊技に支障を生じさせないようにすることができる。
【２６７８２】
また、表示装置Ａ６３８の視認態様は、開閉板Ａ６５１の状態と連動して変化されるため、表示装置Ａ６３８を視認することで、開閉板Ａ６５１が実際に開閉動作されたことを把握することができるため、開閉板Ａ６５１が開放される前に「右打ち」と報知される場合等に報知に従い球を発射しても開閉板Ａ６５１に到達する時点では開閉板Ａ６５１がまだ閉鎖状態を続けている場合等に想定される、遊技球の無駄打ちを抑制することが可能となる。
【２６７８３】
また、表示装置Ａ６３８の視認態様は、球により発光部Ａ６６１の光が遮蔽されることによっても変化されるため、表示装置Ａ６３８を視認することで、球が開閉板Ａ６５１の近傍を流下していることを把握することができる。
【２６７８４】
また、第３発光部Ａ６６４の光が開閉板Ａ６５１と交差するように照射されることにより、遊技者目線で過度にまぶしくなることを避けつつ、開閉板Ａ６５１の下方における流下領域ＡＲ６５の明るさを確保することができる。
【２６７８５】
また、表示装置Ａ６３８は７セグランプにより構成される表示部Ａ６３８ａを備えており、受光の態様に応じて様々な表示が可能となるように構成されているため、表示部Ａ６３８ａの注目力を向上させることができる。
【２６７８６】
また、表示装置Ａ６３８に受光される光は、開閉板Ａ６５１の動作軌跡を通過し得る態様で進行しており、開閉板Ａ６５１の配置に応じて、表示装置Ａ６３８への光の到達態様が変わるように構成されているため、表示装置Ａ６３８における表示の態様から、開閉板Ａ６５１の動作タイミングのみならず、動作が良好に生じているかについても把握することができる。
【２６７８７】
また、表示装置Ａ６３８に受光される前位置において球が光を遮蔽する場合に、その光を前方側へ反射させることで、球を利用した光演出を実行することができる。これにより、球の流下経路の前方側を明るく照らし、演出効果を向上させることができる。
【２６７８８】
また、ラウンド遊技において発光部Ａ６６１の光の色を変化させる制御により、ラウンド遊技の残り時間が計りやすくなり、ラウンド遊技における球損の発生を抑制することができる。
【２６７８９】
次いで、図３８７３を参照し、第２３７実施形態における第２球流下構造体Ａ１０６００について説明する。上記第２３６実施形態では、開閉板Ａ６５１の上面が平滑面で形成される場合を説明したが、第２３７実施形態では、上面および下面に段差が形成される態様で開閉板Ａ１０６５１が形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２６７９０】
図３８７３は、図３８６２の範囲Ｂ３３ｍに対応する範囲における第２３７実施形態における第２球流下構造体Ａ１０６００の部分正面図である。
【２６７９１】
第２球流下構造体Ａ１０６００は、開閉板Ａ６５１の代わりに、開閉板Ａ１０６５１が前後方向にスライド移動（開閉動作）される。開閉板Ａ１０６５１は、上下面が平滑面と

して形成されるのではなく、階段状に形成される。
【２６７９２】
即ち、開閉板Ａ１０６５１は、正面視で階段状に形成される本体部Ａ１０６５１ａと、その本体部Ａ１０６５１ａの左右端部から下方側（複数態様で光を照射可能な手段である発光部Ａ６６１が形成される側）にリブ状に突設される案内リブ部Ａ１０６５１ｂと、を備える。
【２６７９３】
開閉板Ａ１０６５１が階段状に形成されることに伴って、ベース部材Ａ１０６１０前側から開閉板Ａ１０６５１を出没可能に形成される案内開口Ａ１０６１２の形状も、案内開口Ａ６１２とは異なるようにされており、長方形を複数回屈曲させた態様の形状から形成される。
【２６７９４】
案内リブ部Ａ１０６５１ｂにより、開閉板Ａ１０６５１の本体部Ａ１０６５１ａの全体において案内開口Ａ１０６１２の下面との間に隙間を生じさせることができ、開閉板Ａ１０６５１の下面全体が案内開口Ａ１０６１２の下面と接触する場合に比較して、動作抵抗（摩擦抵抗）を低減させることができる。
【２６７９５】
開閉板Ａ１０６５１の上面が階段状に形成されることにより、上面を転動（流下する）球に対して上下方向の跳ね返りを複数回生じさせることになり、上面が平滑面とされる場合に比較して、球の流下速度の減速度合を増大させることができる。これにより、開閉板Ａ１０６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる間（例えば、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒））に、球が開閉板Ａ１０６５１の右端から左端まで渡りきり、球が特定入賞口Ｈ６５ａに流入されずにアウト口Ｈ７１から排出されるという事態の発生を抑制することができる。
【２６７９６】
開閉板Ａ１０６５１の上面は、発光部Ａ６６１（特に、第２発光部Ａ６６３）側とは反対側なので、形状により発光部Ａ６６１の光の反射に影響することが無い。そのため、球の流下態様を好適にする目的に特化した自由な形状設計をすることができる。
【２６７９７】
開閉板Ａ１０６５１の下面は、板厚が一定となるように上面に沿った形状とすることが成形には好適だが、その他の形状を採用することも可能である。例えば、本体部Ａ１０６５１ａの下面が平坦面で形成されても良いし、階段状に対応しない凹凸形状とされても良いし、靴底のラバーなどで公知の溝形状が形成されるようにしても良い。
【２６７９８】
任意の形状により、到達した光が反射された場合に、反射光が、強く光って見えるように工夫することができる。例えば、案内リブ部Ａ１０６５１ｂのように下方に突出される突部が、開閉板Ａ１０６５１の前側先端にも形成されることで、開閉板Ａ６５１のようにリブの無い形状であれば先端部に当たった後の光が上方へ抜け易い所、リブによって光が下方側に反射される度合いが大きくなり、流下領域ＡＲ６５を明るく照らすことができ、流下領域ＡＲ６５の視認性を向上させることができる。
【２６７９９】
なお、開閉板Ａ１０６５１の左端側における流下領域ＡＲ６５の上下幅が球の直径以下になる場合であっても、開閉板Ａ６５１と同様に、開閉板Ａ１０６５１の前端部がカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１に対して傾斜しているため、カバー部材Ａ６３０と開閉板Ａ１０６５１との間に球が挟まった場合であっても、開閉板Ａ１０６５１の前端部の傾斜により球が左方側に追いやられ、特定入賞口Ｈ６５ａに流入されるため、球詰まりにより張出状態（閉鎖状態）に切り替えられないといった不具合が生じないよう構成することができる。
【２６８００】
次いで、図３８７４及び図３８７５を参照し、第２３８実施形態における第２球流下構

造体Ａ１１６００について説明する。上記第２３６実施形態では、開閉板Ａ６５１が不透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、第２３８実施形態では、開閉板Ａ１１６５１が光を透過可能に形成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２６８０１】

図３８７４（ａ）、図３８７４（ｂ）、図３８７５（ａ）及び図３８７５（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第２３８実施形態における可変入賞装置Ａ１１０６５の模式図である。図３８７４（ａ）、図３８７４（ｂ）、図３８７５（ａ）及び図３８７５（ｂ）では、可変入賞装置Ａ１１０６５の内、可動部としての開閉板Ａ１１６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２と、疑似開閉板Ａ１１６５３及び駆動ギアＡ１１６５４と、が図示され、受入箱部材Ａ６５５及び前カバー部材Ａ６５６の図示が省略される。また、流下領域ＡＲ６５を構成するベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１とが想像線で図示される。

【２６８０２】

図３８７４（ａ）では、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）とされる状態が図示され、図３８７４（ｂ）では、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）とされる状態が図示され、図３８７５（ａ）では、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）とされる状態が図示され、図３８７５（ｂ）では、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）とされる状態が図示される。基本的には、開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３は、これらの４種類の状態を切替制御される。

【２６８０３】

可変入賞装置Ａ１１０６５は、可動部として、開閉板Ａ１１６５１と、疑似開閉板Ａ１１６５３と、を備える。疑似開閉板Ａ１１６５３は、駆動モータ（図示せず）の回転軸に固定された駆動ギアＡ１１６５４に歯合されるラックギアＡ１１６５３ａを備え、駆動ギアＡ１１６５４が回転駆動されることに基づいて、張出状態（前位置状態）と、退避状態（後位置状態）とで、前後移動される。

【２６８０４】

開閉板Ａ１１６５１は、開閉板Ａ６５１（図３８６１参照）と同じ形状で、光透過性の樹脂材料から形成される。一方、疑似開閉板Ａ１１６５３は、不透明の樹脂材料（又は金属材料）から形成される。

【２６８０５】

ベース部材Ａ６１０の案内開口Ａ６１２の形状は、疑似開閉板Ａ１１６５３と干渉しない程度の領域を上側に追加で設けるように、形状が変形される。即ち、開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３は、共通の案内開口Ａ６１２を通って出没動作される。開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３は、それぞれ独立で変位することも、同じタイミングで変位することも可能に制御される。

【２６８０６】

疑似開閉板Ａ１１６５３の移動は、駆動ギアＡ１１６５４を回転動作させる駆動モータ（図示せず）の駆動速度を異ならせることで、複数態様の速度で実行可能とされる。即ち、駆動モータの駆動速度を高速とすることで、開閉板Ａ１１６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様程度の高速移動をさせたり、駆動モータの駆動速度を低速（ゆっくり）とすることで、開閉板Ａ１１６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様よりも遅い移動速度で移動させたり、することができる。

【２６８０７】

疑似開閉板Ａ１１６５３の右端は、開閉板Ａ１１６５１の突出部Ａ６５１ａの左端に位置するように形成されており、疑似開閉板Ａ１１６５３と開閉板Ａ１１６５１とが共に張出状態である場合（図３８７４（ａ）参照）に、上流側（図面右側）から流下して開閉板

Ａ１１６５１の上面を転動する球が、滑らかに乗り上げることが可能な形状となっている。これにより、疑似開閉板Ａ１１６５３と開閉板Ａ１１６５１とが共に張出状態である場合においても、上流側から流下して開閉板Ａ１１６５１の上面を転動した球を開閉板Ａ１１６５１の左端まで渡り切らせることが可能に構成される。

【２６８０８】

流下領域ＡＲ６５の左右幅に対して、右側において疑似開閉板Ａ１１６５３が途切れている（隙間がある）ので、疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）となっていたとしても、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）であれば上流側から流下した遊技球は流下領域ＡＲ６５に流入可能とされる。即ち、流下領域ＡＲ６５への球の流入の切り替え（開閉）の機能は、本実施形態においても開閉板Ａ１１６５１が担う。

【２６８０９】

一方で、開閉板Ａ１１６５１の状態が同じであっても、照射領域ＡＲ６３１（図３８６５及び図３８６６参照）における光の視認態様が変わり得る。本実施形態では、開閉板Ａ１１６５１が光透過性の樹脂材料から形成され、ほとんどの光が透過するため、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）であろうが、退避状態（開放状態）であろうが、第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂ（図３８６６参照）に照射され、変わらない。

【２６８１０】

一方、疑似開閉板Ａ１１６５３は不透明の材料から形成されていることから、疑似開閉板Ａ１１６５３の退避状態（後位置状態）では第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂ（図３８６６参照）に照射され、疑似開閉板Ａ１１６５３の張出状態（前位置状態）では第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａ（図３８６５参照）に照射されるというように、疑似開閉板Ａ１１６５３の状態（前後方向における位置）と、照射領域ＡＲ６３１において光が照射される位置との関係が、開閉板Ａ６５１で上述した関係と同様となる。

【２６８１１】

そのため、開閉板Ａ１１６５１の前後動作と連動して（同時に）疑似開閉板Ａ１１６５３が前後動作するように制御する場合（即ち、図３８７４（ａ）に図示される状態と、図３８７５（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）、開閉板Ａ１１６５１の開閉動作に基づく照射領域ＡＲ６３１（図３８６５及び図３８６６参照）における光の視認態様の変化が、開閉板Ａ６５１で上述したのと同様の態様で生じることになる。

【２６８１２】

これに対し、開閉板Ａ１１６５１の動作と、疑似開閉板Ａ１１６５３の動作とを、異なる態様で実行させる制御を行う場合、開閉板Ａ６５１で上述した態様とは異なる態様で、照射領域ＡＲ６３１（図３８６５及び図３８６６参照）における光の視認態様の変化を生じさせることができる。

【２６８１３】

例えば、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）の場合に疑似開閉板Ａ１１６５３が張出状態（前位置状態）にされた場合（図３８７４（ｂ）参照）、疑似開閉板Ａ１１６５３によって光が反射されることとなり、第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａ（図３８６５参照）に照射される。そのため、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）であるにもかかわらず、照射領域ＡＲ６３１において第１領域ＡＲ６３１ａが明るく視認されるという、開閉板Ａ６５１で上述した態様とは異なる態様を生じさせる。

【２６８１４】

また、例えば、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合に疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）にされた場合（図３８７５（ａ）参照）、開閉板Ａ１１６５１によっては光の反射はほとんど生じず、大部分の光が透過されることとなり、第３発光部Ａ６６４の光は照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂ（図３８６６参照）に照射される。そのため、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）であるにもかかわら

ず、照射領域ＡＲ６３１において第２領域ＡＲ６３１ｂが明るく視認されるという、開閉板Ａ６５１で上述した態様とは異なる態様を生じさせる。

【２６８１５】

このような構成において、開閉板Ａ１１６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３を、同じ態様で前後に連動させる制御態様（図３８７４（ａ）に図示される状態と、図３８７５（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）と、異なる態様で動作させる制御態様（図３８７４（ａ）、図３８７４（ｂ）、図３８７５（ａ）及び図３８７５（ｂ）で図示される状況のいずれもが生じ得るように制御する場合）とを、相互に切替可能に構成することで、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化から開閉板Ａ１１６５１の状態を把握できる状況と、開閉板Ａ１１６５１の状態を把握できない状況と、を切り替え可能とすることができる。これにより、意外性のある遊技態様を実現することができる。

【２６８１６】

また、ここで説明した、開閉板Ａ１１６５１の開閉動作と、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化とが同期しない場合を活用して、発展的な演出を行うことができる。

【２６８１７】

開閉板Ａ１１６５１の開閉動作は、それが駆動ソレノイドＡ６５２により実行されていることから想像が容易なように、前後位置を往復する高速移動のみが許容される。ここにおいて、低速での動作態様は想定されていない。開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動している場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化（第１領域ＡＲ６３１ａが明るい視認態様と第２領域ＡＲ６３１ｂが明るい視認態様との変化）も開閉板Ａ１１６５１の動作速度と同様に高速で生じ、これらは相互に関連する。即ち、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化から、遊技者は開閉板Ａ１１６５１の動作態様を把握することが可能となっている。

【２６８１８】

一方、上述したように、開閉板Ａ１１６５１の動作態様と疑似開閉板Ａ１１６５３の動作態様とが異なる場合、実際には照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化と開閉板Ａ１１６５１の状態の変化とは合致しないが、遊技者はそれに気づかないことがある。即ち、実際の開閉板Ａ１１６５１の動作とは無関係に、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化に沿って開閉板Ａ１１６５１が動作していると遊技者に錯覚させることができる。

【２６８１９】

例えば、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される状態で、疑似開閉板Ａ１１６５３が第１の大当たり作動パターン（又は、第２の大当たり作動パターン、第１の小当たり作動パターン）で動作されると、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化が生じることから、開閉板Ａ１１６５１が特定の作動パターンで動作したかのように遊技者に錯覚させることができる。これにより、実際には大当たりや小当たりが実行されていないのにも関わらず、大当たりや小当たりが実行されているかのように錯覚させ、球の発射を促進させると共に、開閉板Ａ１１６５１に対する注目力を向上させることができる。

【２６８２０】

また、一時的に疑似開閉板Ａ１１６５３の動作を低速で行うと、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化も低速で生じることになるので、開閉板Ａ１１６５１自体の動作は高速動作のみが想定される構成のままで、あたかも開閉板Ａ１１６５１が低速で動作しているかのように遊技者に錯覚させることができる。

【２６８２１】

例えば、開閉板Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）とされ疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）とされている状況から、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）に即座に変位されると共に、同じタイミングで動作開始した疑似開閉板Ａ１１６５３は低速で張出状態（前位置状態）へ向けて変位された場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化は、開閉板Ａ１１６５１の変位開始タイミングから低速で生じることにな

る。この場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化から、遊技者は、開閉板Ａ１１６５１が低速で変位していると錯覚し得る。

【２６８２２】

開閉板Ａ１１６５１が低速で動作する状況は、一例としては、球挟みが生じた場合に生じ得る（図３８６８参照）。即ち、駆動ソレノイドＡ６５２による開閉板Ａ１１６５１の動作が高速であっても、球が開閉板Ａ１１６５１とカバー部材Ａ６３０との間に挟まることにより開閉板Ａ１１６５１の動作の抵抗が大きくなり、開閉板Ａ１１６５１が球を退けながら張出状態（閉鎖状態）まで移動する際に、動作速度が低速となり得る。

【２６８２３】

張出状態（閉鎖状態）へ向けて動作する開閉板Ａ１１６５１とカバー部材Ａ６３０との間に球が挟まる状況としては、例えば、ラウンド遊技において規定個数（例えば、１０個）の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入賞したことにより開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）へ向けて動作する場合に超過入球（１１個目以降の入球）の球が流入する場合を想定することができる（所謂「オーバー入賞」）。

【２６８２４】

即ち、疑似開閉板Ａ１１６５３を低速で張出状態（前位置状態）へ向けて動作させる制御を一時的に実行することで、照射領域ＡＲ６３１において低速の視認態様の変化を生じさせることができ、照射領域ＡＲ６３１を視認した遊技者がオーバー入賞を錯覚するように仕向けることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【２６８２５】

可変入賞装置Ａ１１０６５の動作制御としては、可変入賞装置Ａ６５について上述した通り、大当たりの作動パターン（長開放動作、図３８５４、図３８５５参照）と、小当たりの作動パターン（短開放動作、図３８５６参照）とを実行可能に構成される。

【２６８２６】

開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動している場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化（第１領域ＡＲ６３１ａが明るい視認態様と第２領域ＡＲ６３１ｂが明るい視認態様との変化）も開閉板Ａ１１６５１の動作態様と同様の間隔で生じ、これらは相互に関連する。即ち、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化が、長期間（例えば、ラウンド遊技Ｒに想定される最大３０秒間など）維持される態様を含む変化なのであれば、遊技者は開閉板Ａ１１６５１が大当たりの作動パターンで動作していると照射領域ＡＲ６３１を視認することで予測でき、短期間（例えば、１秒間を超えない期間）維持される態様のみで構成される変化なのであれば、遊技者は開閉板Ａ１１６５１が小当たりの作動パターンで動作していると照射領域ＡＲ６３１を視認することで予測できる。

【２６８２７】

例えば、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機として行われる抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）が行われるところ、大当たりではなかった場合に、特定の場合に必ず小当たりと判定されるよう構成しても良い。例えば、所謂「激熱リーチ」において、大当たり又は小当たりのいずれかに判定されるように構成する場合が想定される。

【２６８２８】

この場合において、開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動している場合には、抽選に伴う変動終了時点において必ず照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化が生じ、その視認態様の変化の種類で、大当たりと判定されたか、小当たりと判定されたかを把握することが可能である。

【２６８２９】

一方で、大当たりと判定された場合において、開閉板Ａ１１６５１が第１の大当たり作動パターン（図３８５４参照）で動作開始された一方で、その動作開始時点から疑似開閉板Ａ１１６５３は第１の小当たり作動パターン（図３８５６参照）で動作され、少し間を空けて退避状態（後位置状態）へ向けて動作するように制御することもできる。

【２６８３０】
この場合、照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化は疑似開閉板Ａ１１６５３の動作態様に対応した変化として視認されるため、疑似開閉板Ａ１１６５３が第１の小当たり作動パターンで動作されている間において抽選結果が小当たりであったと遊技者に錯覚させることができる。その後、疑似開閉板Ａ１１６５３が退避状態（後位置状態）へ動作されることで、実際は抽選結果が大当たりであったことに気付かせることで、遊技者の気持ちをより高揚させることができ、興趣の向上を図ることができる。
【２６８３１】
本実施形態では、開閉板Ａ１１６５１が光透過性の樹脂材料から形成されているため、開閉板Ａ１１６５１が張出状態（閉鎖状態）と退避状態（開放状態）とで切り替えられた場合に第３発光部Ａ６６４の光の進行方向が変化されることはなく（透過されるため）、表示装置Ａ６３８の表示態様を「ＣＬ」とはせず、「ＯＰ」で維持させることができる。
【２６８３２】
即ち、開閉板Ａ１１６５１が動作されている期間においては、第３発光部Ａ６６４の発光態様次第で、常時「ＯＰ」との表示を実行させることができ、遊技者に対して打ちっぱなしの操作を継続させ易くすることができる。
【２６８３３】
例えば、大当たり遊技の開始から最終ラウンドの直前のラウンドまでは開閉板Ａ１１６５１のみ開閉動作させ、疑似開閉板Ａ１１６５３については退避状態（開放状態）の位置に維持し、一方で、最終ラウンドでは、疑似開閉板Ａ１１６５３も開閉動作させ、ラウンド遊技の終了に伴い疑似開閉板Ａ１１６５３及び開閉板Ａ１１６５１を張出状態（閉鎖状態）とするように制御するようにすることで、ラウンド遊技中か、インターバル期間かに関わらず、「ＯＰ」の表示を実行させることができ、エンディング時間ＥＤとなることで「ＣＬ」に表示を切り替える態様とすることができる。
【２６８３４】
次いで、図３８７６及び図３８７７を参照し、第２３９実施形態における第２球流下構造体Ａ１２６００について説明する。上記第２３６実施形態では、流下領域ＡＲ６５の上側が単一の開閉板Ａ６５１で開閉される場合を説明したが、第２３９実施形態では、流下領域ＡＲ６５の上側が開閉板Ａ６５１のみではなく、複数の部材によって開閉可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２６８３５】
図３８７６（ａ）、図３８７６（ｂ）、図３８７７（ａ）及び図３８７７（ｂ）は、図３８６２の矢印Ｂ３１ｍ方向視における第２３９実施形態における可変入賞装置Ａ１２０６５の模式図である。図３８７６（ａ）、図３８７６（ｂ）、図３８７７（ａ）及び図３８７７（ｂ）では、可変入賞装置Ａ１２０６５の内、可動部としての開閉板Ａ６５１及び駆動ソレノイドＡ６５２と、第２開閉板Ａ１２６５３及び駆動ギアＡ１２６５４と、が図示され、受入箱部材Ａ６５５及び前カバー部材Ａ６５６の図示が省略される。また、流下領域ＡＲ６５を構成するベース部材Ａ６１０の板状本体Ａ６１１とカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１とが想像線で図示される。
【２６８３６】
図３８７６（ａ）では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる状態が図示され、図３８７６（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる状態が図示され、図３８７７（ａ）では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる状態が図示され、図３８７７（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる状態が図示される。基本的には、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、これらの４種類の状態を切替制御される。
【２６８３７】

可変入賞装置Ａ１２０６５は、可動部として、開閉板Ａ６５１と、第２開閉板Ａ１２６５３と、を備える。第２開閉板Ａ１２６５３は、駆動モータ（図示せず）の回転軸に固定された駆動ギアＡ１２６５４に歯合されるラックギアＡ１２６５３ａを備え、駆動ギアＡ１２６５４が回転駆動されることに基づいて、張出状態（閉鎖状態）と、退避状態（開放状態）とで、前後移動される。

【２６８３８】

第２開閉板Ａ１２６５３は、不透明の樹脂材料（又は金属材料）から形成されており、開閉板Ａ６５１（本実施形態では赤色）とは、異なる色（本実施形態では黄色）で構成される。

【２６８３９】

ベース部材Ａ６１０の案内開口Ａ６１２の形状は、第２開閉板Ａ１２６５３と干渉しない程度の領域を上側に追加で設けるように、形状が変形される。即ち、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、共通の案内開口Ａ６１２を通って出没動作される。開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、それぞれ独立で変位することも、同じタイミングで変位することも可能に制御される。

【２６８４０】

開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３は、それぞれ独立で変位することも、同じタイミングで変位することも可能に制御される。

【２６８４１】

第２開閉板Ａ１２６５３の移動速度は、駆動モータ（図示せず）の駆動速度を制御することでバリエーションを持たせることも可能だが、開閉板Ａ６５１の動作速度と対応させるために、駆動ソレノイドＡ６５２の動作による開閉板Ａ６５１の動作速度と同程度の一定速度となるように設定される。

【２６８４２】

なお、駆動ギアＡ１２６５４を回転動作させる駆動モータ（図示せず）の駆動速度を場合によって異ならせるようにしても良い。例えば、第１の場合では、駆動モータの駆動速度を高速とすることで、開閉板Ａ６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様程度の高速移動を第２開閉板Ａ１２６５３にさせ、第２の場合では、駆動モータの駆動速度を低速（ゆっくり）とすることで、開閉板Ａ６５１の駆動ソレノイドＡ６５２による動作態様よりも遅い移動速度で第２開閉板Ａ１２６５３を移動させるという、制御を行うことが可能となる。

【２６８４３】

第２開閉板Ａ１２６５３は、ベース部材Ａ６１０の正面側に張り出す部位が板形状で形成され、開閉板Ａ６５１の上側に位置する。当該板形状の部位は、右端部が、開閉板Ａ６５１の右端の上面側と当接する上下位置で配設されており、開閉板Ａ６５１の途中位置で上方に突出される突出部Ａ６５１ａと下面とが当接する傾斜角度で形成される。

【２６８４４】

即ち、第２開閉板Ａ１２６５３は、正面視における左下がりの傾斜角度（第２開閉板Ａ１２６５３の上面と水平面との成す角度）が、開閉板Ａ６５１よりも小さい。従って、球が開閉板Ａ６５１上を転動する場合よりも、球が第２開閉板Ａ１２６５３上を転動する場合の方が、球の減速の度合いが大きくなる。

【２６８４５】

これにより、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（図３８５４参照）における球の転動態様が変化する。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１の開始直後に開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３の上面における転動を開始することが同じであっても、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１中に球が開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３の上面を左方に通り過ぎてしまう場合と、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１中に球が開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３の上面に留まり次のラウンド遊技Ｒで流下領域ＡＲ６５に流入される場合と、を混在させることができる。

【２６８４６】

第２開閉板Ａ１２６５３の形状は、左右幅が開閉板Ａ６５１と同様の長さとされており、流下領域ＡＲ６５の開閉は、開閉板Ａ６５１と第２開閉板Ａ１２６５３との関係により決まる。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる場合は、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３により流下領域ＡＲ６５には球が流入しないように閉鎖される（図３８７６（ａ）参照）。

【２６８４７】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされる場合は、第２開閉板Ａ１２６５３により流下領域ＡＲ６５には球が流入しないように閉鎖される（図３８７６（ｂ）参照）。

【２６８４８】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる場合は、開閉板Ａ６５１により流下領域ＡＲ６５に球が流入しないように閉鎖される（図３８７７（ａ）参照）。

【２６８４９】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ第２開閉板Ａ１２６５３が退避状態（開放状態）とされる場合は、開閉板Ａ６５１にも第２開閉板Ａ１２６５３にも妨げられることなく、流下領域ＡＲ６５への球の流入が許容される（図３８７７（ｂ）参照）。

【２６８５０】

即ち、図３８７６（ａ）、図３８７６（ｂ）及び図３８７７（ａ）では、流下領域ＡＲ６５へ球が流入しないように閉鎖される状態が図示されており、図３８７７（ｂ）では、流下領域ＡＲ６５への球の流入が許容される状態が図示される。

【２６８５１】

このような構成において、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３を、異なる態様で動作させる第３１制御態様（図３８７７（ａ）に図示される状態と、図３８７７（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）と、同じ態様で前後に連動させる第３２制御態様（図３８７６（ａ）に図示される状態と、図３８７７（ｂ）に図示される状態とで切り替わるように制御する場合）と、を相互に切替可能に構成することで、球が可変入賞装置Ａ１２０６５に流入せずに零れる態様を変化させることができる。以下、詳細に説明する。

【２６８５２】

大当たり遊技において、基本的には第３１制御態様での動作制御を繰り返せば、第１の大当たり作動パターン（図３８５４参照）と同様、ラウンド遊技Ｒを繰り返し実行することができる。

【２６８５３】

これに加えて、特定のラウンド間インターバルでは開閉板Ａ６５１の動作に連動して第２開閉板Ａ１２６５３が動作するように制御すると（図３８７６（ａ）参照）、当該ラウンド間インターバルで流下領域ＡＲ６５の上方を流下（転動）する球は、開閉板Ａ６５１の上面ではなく第２開閉板Ａ１２６５３の上面を流下（転動）することになるので、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する場合よりも減速の度合いが大きくされる。

【２６８５４】

そのため、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１が、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する場合に球が右端から左端まで渡り切る（零れる）長さであった場合に、第２開閉板Ａ１２６５３の上面を流下（転動）する場合には球が渡り切らない（零れない）態様を構成できる。

【２６８５５】

即ち、特定のラウンド間インターバルがラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で実行されたとしても、第２開閉板Ａ１２６５３の上面を転動する球が右端から左端まで渡り切らずに、次の開放により流下領域ＡＲ６５に流入される状況を構成できるので、ラウンド間インターバルにおける球の流下に対する注目力を向上させることができる。

【２６８５６】
上面を流下（転動）する球の減速の度合いの違いは、開閉板Ａ６５１か第２開閉板Ａ１２６５３かの違いで生じるところ、開閉板Ａ６５１と第２開閉板Ａ１２６５３とは視覚的な特徴（本実施形態では、色の違い）で識別可能なので、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１（及び第２開閉板Ａ１２６５３）に対する注目力を向上させることができる。
【２６８５７】
次いで、図３８７８及び図３８７９を参照し、第２４０実施形態における第２球流下構造体Ａ１３６００について説明する。上記第２３６実施形態では、カバー部材Ａ６３０の前面に形成される半透明の意匠が目隠しとして作用して流下領域ＡＲ６５の視認性に影響を与える場合を説明したが、第２４０実施形態では、カバー部材Ａ１３６３０の前面の一部に反射膜（錫や銀の鍍金や蒸着によって形成）を薄く形成して所謂マジックミラーとして作用させることで状況に応じて目隠しの度合いを変化可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２６８５８】
図３８７８は、第２４０実施形態における第２球流下構造体Ａ１３６００の正面図である。
【２６８５９】
カバー部材Ａ１３６３０は、形状は上述したカバー部材Ａ６３０と同様であり、板状本体Ａ６３１の正面側における、正面視で開閉板Ａ６５１の下方側の領域に反射膜Ａ１３６３８が形成される。反射膜Ａ１３６３８は、マジックミラーとして作用するよう、薄く形成される。
【２６８６０】
所謂マジックミラーは、他の技術分野では従来からよく知られた技術であって、入射した光の一部を反射し、一部を透過させるものである。これを、例えば明るい部屋と暗い部屋との間に置くと、明るい部屋側からの光の一部が反射することにより、明るい部屋側からは鏡に見え、当該光の一部が透過することにより暗い部屋側からは半透明な窓に見えるように作用する。
【２６８６１】
遊技中、第２球流下構造体Ａ１３６００側には、店内照明からの光や、パチンコ機Ａ１０の正面枠Ｐ１４に配設される電飾部Ｐ３１（図３８５２参照）からの光などが照射されることになり、特に発光部Ａ６６１からの発光が無い場合には、第２球流下構造体Ａ１３６００を視認する遊技者の視線は、明るい側から暗い側へ進むことになるので、反射膜Ａ１３６３８が鏡として視認される。
【２６８６２】
反射膜Ａ１３６３８が鏡として視認される場合には、半透明に視認される場合とは異なり、流下領域ＡＲ６５をそもそも視認できないようにすることができ、流下領域ＡＲ６５が見えにくいという苦情を出させないようにすることができる。この場合、後方側の流路等が透けて見える場合に比較して、カバー部材Ａ１３６３０に「ＢＯＮＵＳ」等の意匠（図３８５８参照）が形成される場合に、その意匠の視認性を向上させることができる。
【２６８６３】
流下領域ＡＲ６５における球の流下を視認させるタイミングでは、発光部Ａ６６１のＬＥＤを強発光させて、反射膜Ａ１３６３８を透過させることで、流下領域ＡＲ６５を流下する球を遊技者に視認させることができる。
【２６８６４】
特定の場合において、第３発光部Ａ６６４からの光の明るさが十分に強く（店内照明からの光や電飾部Ｐ３１の光よりも強く）なるよう制御されると、第２球流下構造体Ａ１３６００を視認する遊技者の視線は、暗い側から明るい側へ進むことになるので、反射膜Ａ１３６３８が半透明な窓として視認される。
【２６８６５】

なお、この条件を満たす制御としては、例えば、第３発光部Ａ６６４の光の発光が強くなる態様で制御するようにしても良いし、店内照明からの光が抑えられるように制御しても良いし、電飾部Ｐ３１の光の強さが抑えられる（又は消灯される）ように制御しても良いし、これらを組み合わせても良い。

【２６８６６】

特定の場合とは、例えば、大当たり中に第３発光部Ａ６６４からの光の明るさが十分に強くなるよう制御される場合や、他にも、例えば、正面視における第３発光部Ａ６６４の光の明るさは、店内照明からの光や電飾部Ｐ３１の光よりも強く視認されるという点で不十分であったとしても、大当たり中に流下領域ＡＲ６５に流入した球に反射した光がカバー部材Ａ１３６３０に向けて（前方側に向けて）照射された場合に（図３８７０（ｂ）参照）、その照射部位において光の明るさが十分に強くなる場合が、想定される。

【２６８６７】

この場合、球の前方部位を中心とする円形の透過領域が反射膜Ａ１３６３８の内部において視認可能とされる。そのため、球の流下に伴って、円形の透過領域も変位するため、透過領域を視認することで、流下する球の位置を把握することができる。即ち、球が実際に流下する位置よりも手前側に位置するカバー部材Ａ１３６３０を視認することで、流下する球の位置を把握することができる。

【２６８６８】

これにより、カバー部材Ａ１３６３０の後方側に位置する球自体を視認する必要がある場合に比較して、球の位置の把握を容易とすることができ、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。

【２６８６９】

反射膜Ａ１３６３８が鏡として視認される場合と、半透明な窓として視認される場合との切り替えは、任意に設定が可能であるが、例えば、流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定されない場合の少なくとも一部の場合において反射膜Ａ１３６３８を鏡として視認させる制御を行い、流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定される場合の少なくとも一部の場合において反射膜Ａ１３６３８を窓として視認させる制御を行うようにしても良い。

【２６８７０】

流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定される場合としては、大当たり遊技におけるラウンド遊技中や、開始から終了までの期間が長い作動パターンの小当たり遊技（例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で０．１２秒間維持される態様が１５回繰り返される動作態様であって、退避状態（開放状態）間の張出状態（閉鎖状態）が１秒間である場合、小当たり遊技は開始から終了まで１５秒程度経過する）中等が想定される。

【２６８７１】

流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定されない場合としては、通常中、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル中、オープニング時間ＯＰ、エンディング時間ＥＤ、開始から終了までの期間が短い小当たり遊技（例えば、第１の小当たり作動パターン、図３８５６）中等が想定される。

【２６８７２】

第２球流下構造体Ａ１３６００は、カバー部材Ａ１３６３０の正面側に回転可能に配設される回転風車部材Ａ１３６９０を備える。回転風車部材Ａ１３６９０は、前後方向に延びる駆動軸部（図示せず）に支持され、その駆動軸部を中心とする回転動作が可能とされる。

【２６８７３】

図３８７９（ａ）は、回転風車部材Ａ１３６９０の正面図であり、図３８７９（ｂ）は、図３８７９（ａ）の矢印Ｂ４０ｂ方向視における回転風車部材Ａ１３６９０の側面図であり、図３８７９（ｃ）は、図３８７９（ｂ）の矢印Ｂ４０ｃ方向視における回転風車部材Ａ１３６９０の背面図である。

【２６８７４】

回転風車部材Ａ１３６９０は、回転軸部に支持される被支持円環部Ａ１３６９１と、そ

の被支持円環部Ａ１３６９１と同心円の環状に形成される外形円環部Ａ１３６９２と、被支持円環部Ａ１３６９１及び外形円環部Ａ１３６９２の間を連結する複数の棒状部Ａ１３６９３と、を備え、動作時の変形を抑制するのに十分な剛性を維持する構成とされる。

【２６８７５】

回転風車部材Ａ１３６９０は、少なくとも棒状部Ａ１３６９３の表面に反射膜（錫や銀の鍍金や蒸着によって形成）が薄く形成され、所謂マジックミラーとして作用し得る。更に、複数の棒状部Ａ１３６９３の背面側には、それぞれ異なる態様の模様または図形が形成される。本実施形態では、菱形の図形が、各棒状部Ａ１３６９３において異なる個数で形成される。

【２６８７６】

これら棒状部Ａ１３６９３の背面側に形成される模様または図形は、棒状部Ａ１３６９３が鏡として視認される場合には遊技者に視認されず、棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認される場合には遊技者が視認可能とされる。

【２６８７７】

回転風車部材Ａ１３６９０は、駆動軸部（図示せず）が高速回転制御可能に構成され、棒状部Ａ１３６９３が遊技者目線で鏡に見える状態で高速回転が継続されてから停止される。

【２６８７８】

回転風車部材Ａ１３６９０の停止姿勢は、いずれかの棒状部Ａ１３６９３の位置が、開閉板Ａ６５１の上面を転動する球の前方位置となる４種類の姿勢から選択される。回転風車部材Ａ１３６９０が鏡として視認される状況において回転風車部材Ａ１３６９０の姿勢を判別できない程度の速度で高速回転される。

【２６８７９】

回転風車部材Ａ１３６９０の制御は、大当たり遊技が実行されていない場合には停止されることなく動作が継続されており、大当たり遊技の開始に基づき１ラウンド目のラウンド遊技Ｒが開始された後に停止される。

【２６８８０】

回転風車部材Ａ１３６９０は、開閉板Ａ６５１上を通る球に第３発光部Ａ６６４の光が反射された場合に（図３８７０（ｂ）参照）、球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３に光が照射されることでその棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認される。この場合において、回転風車部材Ａ１３６９０の停止位置の違いに対応して、視認される態様が異なる。

【２６８８１】

本実施形態では、菱形形状の模様の個数が異なる。複数の棒状部Ａ１３６９３の内、第１棒状部Ａ１３６９３ａには菱形形状の模様が４個形成され、第２棒状部Ａ１３６９３ｂには菱形形状の模様が２個形成され、第３棒状部Ａ１３６９３ｃには菱形形状の模様が１個形成され、第４棒状部Ａ１３６９３ｄには菱形形状の模様が形成されていない。

【２６８８２】

本実施形態では、棒状部Ａ１３６９３の停止姿勢が、抽選の結果や大当たり遊技で得られる利益の違いに対応するように制御される。

【２６８８３】

例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第１棒状部Ａ１３６９３ａである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が４個視認可能とされるのは、保留内に大当たりが存在する場合に対応する。

【２６８８４】

また、例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第２棒状部Ａ１３６９３ｂである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が２個視認可能とされるのは、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利となる場合（例えば、時短）に対応する。

【２６８８５】
　また、例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第３棒状部Ａ１３６９３ｃである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が１個視認可能とされるのは、大当たり遊技が最大ラウンドの大当たりである場合に対応する。
【２６８８６】
　また、例えば、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３が第４棒状部Ａ１３６９３ｄである場合、即ち、球で反射される光により棒状部Ａ１３６９３が半透明の窓として視認された場合に菱形形状の模様が視認されないのは、保留内に大当たりが存在する場合でも、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利となる場合（例えば、時短）でも、大当たり遊技が最大ラウンドの大当たりでも、無い場合に対応する。
【２６８８７】
　このように、開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止している棒状部Ａ１３６９３を視認することで、これから実行される遊技態様の一部を把握できるよう構成される。そのため、開閉板Ａ６５１の上面側の領域および開閉板Ａ６５１の上面を転動する球に対する遊技者の注目力を向上させることができる。
【２６８８８】
　なお、条件が重なった場合には、優先とされる側が開閉板Ａ６５１上を通る球の前方位置に停止する姿勢とされる。本実施形態では、第１棒状部Ａ１３６９３ａが第２棒状部Ａ１３６９３ｂより優先され、第２棒状部Ａ１３６９３ｂが第３棒状部Ａ１３６９３ｃより優先され、第３棒状部Ａ１３６９３ｃが第４棒状部Ａ１３６９３ｄより優先される。
【２６８８９】
　そのため、例えば、棒状部Ａ１３６９３を通して菱形形状が４個視認された場合には、保留内に大当たりがあるという条件以外の、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利となる場合（例えば、時短）とか、大当たり遊技が最大ラウンドの大当たりであるといった事項が排除されるのではないため、遊技者は、共に条件が成立している可能性を期待することができる。これにより、棒状部Ａ１３６９３を通して視認される内容の価値を高めることができ、開閉板Ａ６５１の上面側の領域および開閉板Ａ６５１の上面を転動する球に対する遊技者の注目力を更に向上させることができる。
【２６８９０】
　開閉板Ａ６５１の上面を球が転動するのはインターバル期間であり、インターバル期間に開閉板Ａ６５１上を転動（流下）する球は流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下されることが多く、通常は注目力が低下され易いところ、本実施形態によれば、インターバル期間に開閉板Ａ６５１上を球が転動（流下）する場合における棒状部Ａ１３６９３への注目力を向上させることができ、球が流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下されることに対する残念感を緩和させることができる。
【２６８９１】
　棒状部Ａ１３６９３は開閉板Ａ６５１の突出部Ａ６５１ａよりも左側において位置されるところ、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる場合には、球の前方に棒状部Ａ１３６９３が位置する状況が生じないので、棒状部Ａ１３６９３は鏡として視認されることになり、棒状部Ａ１３６９３を通して菱形形状を視認させることは無い。
【２６８９２】
　本実施形態では、第２の大当たり作動パターン（図３８５５参照）で説明した場合等、インターバル期間に開閉板Ａ６５１に到達する球の発生を抑制させるような遊技態様で遊技することは可能である。しかし、この場合、棒状部Ａ１３６９３は終始鏡として視認され、回転風車部材Ａ１３６９０の停止姿勢から把握できる、抽選の結果や大当たり遊技で得られる利益の違いに対応した事項について、遊技者は把握することができない。
【２６８９３】
　一方で、流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下する球が生じるように敢えて球を発射する（無駄打ちする）ようにすると、インターバル期間において張出状態（閉鎖状態

）の開閉板Ａ６５１上に球を流下（転動）させることができ、その球に反射される光によって、その球の前方に位置する棒状部Ａ１３６９３が窓として視認される。このように、本実施形態によれば、流下領域ＡＲ６５に流入されずに下流に流下する球が生じる発射態様（例えば、大当たり遊技において「打ちっぱなし」の発射態様を継続してインターバル期間においても球を開閉板Ａ６５１に到達させる発射態様）での遊技を促すことができる。

【２６８９４】

次いで、図３８８０及び図３８８１を参照し、第２４１実施形態における第２球流下構造体Ａ１４６００について説明する。上記第２３６実施形態では、カバー部材Ａ６３０の前面に形成される半透明の意匠が目隠しとして作用して流下領域ＡＲ６５の視認性に影響を与える場合を説明したが、第２４１実施形態では、カバー部材Ａ１４６３０に導光板Ａ１４６３８が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２６８９５】

図３８８０は、第２４１実施形態における第２球流下構造体Ａ１４６００の正面図である。図３８８１（ａ）及び図３８８１（ｂ）は、図３８８０のＢ４３ａ－Ｂ４３ａ線における第２球流下構造体Ａ１４６００の部分断面図である。

【２６８９６】

図３８８１（ａ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側に向けて前方に張り出した張出状態（閉鎖状態）が図示され、図３８８１（ｂ）では、開閉板Ａ６５１が、流下領域ＡＲ６５側から後方に退避した退避状態（開放状態）が図示される。

【２６８９７】

図３８８１（ａ）及び図３８８１（ｂ）では、流下領域ＡＲ６５を見る場合の遊技者の目および目線が模式的に図示されている（矢印ＡＥＤ６５方向は水平に対して斜め下方向に略４５度傾斜した方向として図示される）。

【２６８９８】

カバー部材Ａ１４６３０は、上述したカバー部材Ａ６３０の備える構成に加え（又は代えて）、流下領域ＡＲ６５の前側面を構成する板状本体Ａ１４６３１と、その板状本体Ａ１４６３１に配設される導光板Ａ１４６３８と、その導光板Ａ１４６３８の端部側へ向けて光を照射するＬＥＤ等の発光手段Ａ１４６３９ａを備える基板Ａ１４６３９と、を備える。

【２６８９９】

板状本体Ａ１４６３１には、正面視における導光板Ａ１４６３８の外形形状（本実施形態では矩形状）で前面側から凹設される配設凹部Ａ１４６３１ｄが形成される。その配設凹部Ａ１４６３１ｄに導光板Ａ１４６３８が前方側から収容され、その前面側に「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明で形成されたシールが貼り付けられることで、導光板Ａ１４６３８が板状本体Ａ１４６３１に保持される。

【２６９００】

なお、導光板Ａ１４６３８の保持態様はこれに限られるにものではなく、例えば、導光板Ａ１４６３８の隅部にネジの挿通孔が形成されておりその挿通孔に挿通されるネジにより板状本体Ａ１４６３１に締結固定されるように構成しても良いし、導光板Ａ１４６３８を保持する爪部が板状本体Ａ１４６３１に形成され爪部の弾性力で導光板Ａ１４６３８を爪部と板状本体Ａ１４６３１との間に挟持するようにしても良いし、導光板Ａ１４６３８を支持するレールが板状本体Ａ１４６３１に配設され、そのレールに沿って導光板Ａ１４６３８を差し込むことで導光板Ａ１４６３８が板状本体Ａ１４６３１に保持されるように構成しても良い。

【２６９０１】

板状本体Ａ１４６３１には、導光板Ａ１４６３８の上方側における隙間部分に基板Ａ１４６３９が収容および固定され、発光手段Ａ１４６３９ａからの光が導光板Ａ１４６３８の端部に照射される位置に位置決めされる。

【２６９０２】
基板Ａ１４６３９は、前端部がカバー部材Ａ１４６３０の前端部と一致する前後位置で配設され、第３発光部Ａ６６４の光を遮蔽しない位置に配設される（図３８８０参照）。これにより、基板Ａ１４６３９を配設した場合であっても、上述したような第３発光部Ａ６６４の光により視認される視認態様が、基板Ａ１４６３９によって阻害されることは防止される。
【２６９０３】
基板Ａ１４６３９は、流下領域ＡＲ６５から離間した位置において、左右方向に延びており、下面側（導光板Ａ１４６３８に対向する側）において複数の発光手段Ａ１４６３９ａが左右方向に間隔を空けて並べて配置される。即ち、複数の発光手段Ａ１４６３９ａからの光は、それぞれ、基板Ａ１４６３９の異なる左右位置から下向きで導光板Ａ１４６３８の端部に照射される。
【２６９０４】
基板Ａ１４６３９は、流下領域ＡＲ６５の近傍ではなく、流下領域ＡＲ６５から離間した位置に配設される。これにより、遊技者が正面視で視認する場合ばかりでなく矢印ＡＥＤ６５の方向視で視認する場合であっても、基板Ａ１４６３９が遊技者の視界に入ることを避けることができ、基板Ａ１４６３９により流下領域ＡＲ６５への視界が遮られることを避けることができる。
【２６９０５】
遊技者が注目する領域を有する導光板Ａ１４６３８には、発光手段Ａ１４６３９ａからの光が到達した場合に前方側へ向けて拡散させる切欠き（溝部）が複数箇所において形成されており、発光手段Ａ１４６３９ａから光が照射される場合に、導光板Ａ１４６３８の前面側には特定の形状が光により描かれているように視認される。
【２６９０６】
各切欠き（溝部）は、光により描かれる上述の特定の形状に対応して、導光板Ａ１４６３８の少なくとも一部（あるいは全域）に形成されているところ、各切欠き（溝部）では、左右位置が対応（合致）した発光手段Ａ１４６３９ａからの光が到達する。即ち、発光させる発光手段Ａ１４６３９ａを異ならせると、導光板Ａ１４６３８において描かれる形状を異ならせることができる。端的に言えば、複数の発光手段Ａ１４６３９ａの一部のＬＥＤを発光させることで、上述の特定の形状の一部を光らせることが可能となる。
【２６９０７】
本実施形態では、発光手段Ａ１４６３９ａの内、左側に配置される複数の左側発光部Ａ１４６３９ｂからの光が照射された場合、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部（「Ｎ」の内の左端の「Ｉ」を抜いて「Ｖ」と視認可能な部分）に合う形状が上述の特定の形状の一部として光により描かれる。
【２６９０８】
一方、発光手段Ａ１４６３９ａの内、右側に配置される複数の右側発光部Ａ１４６３９ｃからの光が照射された場合、正面視で開閉板Ａ６５１と重なる範囲（突出部Ａ６５１ａよりも右側において右上傾斜する直線形状に沿う範囲）が上述の特定の形状の一部として光により描かれる。
【２６９０９】
これにより、左側発光部Ａ１４６３９ｂ及び右側発光部Ａ１４６３９ｃの両方が発光される場合には、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部（「Ｖ」と視認可能な部分）と開閉板Ａ６５１と重なる範囲の両方が光により描かれる態様で視認される。
【２６９１０】
また、左側発光部Ａ１４６３９ｂが発光され右側発光部Ａ１４６３９ｃは消灯される場合には、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部（「Ｖ」と視認可能な部分）のみが光により描かれる態様で視認され、開閉板Ａ６５１と重なる範囲においては上述の特定の形状に対応する光は視認されない。
【２６９１１】

この場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する遊技球ＡＢＬ１と正面視で重なる範囲において上述の特定の形状が光により描かれる態様で視認される。

【２６９１２】

そのため、開閉板Ａ６５１を張出状態（閉鎖状態）とした場合において左側発光部Ａ１４６３９ｂを発光させると、導光板Ａ１４６３８に光により描かれる態様で視認される上述の特定の形状により、その光と重なる位置を流下する遊技球ＡＢＬ１の視認性を低下させることができ、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する遊技球の流下に注目させることを避けることができる。

【２６９１３】

また、右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光され左側発光部Ａ１４６３９ｂは消灯される場合には、開閉板Ａ６５１と重なる範囲のみが光により描かれる態様で視認され、「ＢＯＮＵＳ」との意匠の一部においては上述の特定の形状に対応する光は視認されない。

【２６９１４】

この場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において開閉板Ａ６５１の上面側または下面側を流下（転動）する遊技球ＡＢＬ１と正面視で重なる範囲においては、上述の特定の形状の光は視認されず、遊技球ＡＢＬ１の進入が防止される位置としての正面視で開閉板Ａ６５１と重なる範囲において上述の特定の形状が光により描かれる態様で視認される。

【２６９１５】

そのため、開閉板Ａ６５１を張出状態（閉鎖状態）とした場合において右側発光部Ａ１４６３９ｃを発光させると、導光板Ａ１４６３８に光により描かれる態様で視認される上述の特定の形状は、流下する遊技球ＡＢＬ１と重なるものではないため、遊技球ＡＢＬ１の視認性を直接的に低下させるようには作用しない。加えて、上述の特定の形状は、遊技球が流下する状況において遊技球に隠される位置関係にあるものでもないので、遊技球が流下する状況においても上述の特定の形状の視認性が低下する事態を避けることができ、上述の特定の形状における視認態様の変化を遊技者が見逃す事態を避けることができる。

【２６９１６】

一方で、開閉板Ａ６５１と重なる範囲（開閉板Ａ６５１の形状に合う範囲）が光により明るくされることで、流下する遊技球ＡＢＬ１が位置する開閉板Ａ６５１の上面側または下面側の範囲が相対的に暗く視認されるため、遊技球ＡＢＬ１の視認性が間接的に低下され得る。

【２６９１７】

更に、右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光される場合には、上述の特定の形状が光により描かれる位置が開閉板Ａ６５１の先端側に近接する範囲であることから、開閉板Ａ６５１に対する注目力を向上させることができる。

【２６９１８】

換言すれば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされることに対応して右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光されるように制御される場合、右側発光部Ａ１４６３９ｃの光により導光板Ａ１４６３８で視認される上述の特定の形状の光の有無を視認すれば開閉板Ａ６５１の状態の変化を把握できるため、開閉板Ａ６５１自体を直接視認しなければならない場合に比較して、開閉板Ａ６５１の状態の把握（張出状態の位置にあるか退避状態の位置にあるかの把握）を容易とすることができる。

【２６９１９】

ここで、導光板Ａ１４６３８の各切欠き（溝部）を介して拡散される光は主に正面側に進行するように設計されており、開閉板Ａ６５１を直接照らすようには設計されていないが、遊技者目線（例えば、正面視）では、導光板Ａ１４６３８が開閉板Ａ６５１の前端部の手前側において重なって視認されることから、右側発光部Ａ１４６３９ｃの光により導光板Ａ１４６３８を介して視認される上述の特定の形状により、あたかも開閉板Ａ６５１の前端部が発光しているかのように視認させることができる。

【２６９２０】
これにより、開閉板Ａ６５１にＬＥＤを積むことなく、開閉板Ａ６５１が発光しているかのように視認させることができるため、開閉板Ａ６５１の開閉を演出として利用することができ、開閉板Ａ６５１による演出効果を向上させることができる。なお、開閉板Ａ６５１にＬＥＤを配設するように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の重量は増すため、動作速度を維持するためには駆動ソレノイドＡ６５２を改めて選定する必要が生じるかもしれないが、発光演出の演出効果の向上を図ることができる可能性がある。
【２６９２１】
導光板Ａ１４６３８は、カバー部材Ａ１４６３０の前方側に配設されており、流下領域ＡＲ６５側には露出していないため、導光板Ａ１４６３８に遊技球ＡＢＬ１が衝突することは防止される。これにより、導光板Ａ１４６３８が遊技球ＡＢＬ１の衝突により破損することを防止することができる。更に、遊技球ＡＢＬ１の衝突により位置ずれ（振動）することを避けることができるため、複数態様で光を照射可能な手段である発光手段Ａ１４６３９ａと導光板Ａ１４６３８との位置関係がずれて光が導光板Ａ１４６３８の端部に良好に入射しないという事態の発生を避けられる。
【２６９２２】
上述した説明では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となることに対応して発光手段Ａ１４６３９ａが発光されることを想定している。また、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされると、発光手段Ａ１４６３９ａが消灯されることを想定しているが、必ずしもこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。
【２６９２３】
例えば、開閉板Ａ６５１に対する発光手段Ａ１４６３９ａの発光、消灯の制御は逆でも良い。即ち、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に発光手段Ａ１４６３９ａを消灯し、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）された場合に発光手段Ａ１４６３９ａを発光させるように制御しても良い。また、視認態様の変化を認識させることができれば良いため、発光と消灯というオン、オフに係る制御に寄らず、例えば、強度の変化や、色の変化が、開閉板Ａ６５１の状態の変化に対応して生じるように構成しても良い。
【２６９２４】
遊技者が把握可能な程度に対応づけられていれば、開閉板Ａ６５１を直接視認せずとも、発光手段Ａ１４６３９ａの光による視認態様を視認することにより開閉板Ａ６５１の状態を遊技者が把握することが可能である。
【２６９２５】
この場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａに流入可能な場合に流下領域ＡＲ６５の前方側を明るく視認させることができるので、遊技者が利益（例えば、賞球）を得やすい場合において流下領域ＡＲ６５が明るく視認されることとなる。これにより、遊技者は、利益を得やすい状態か、否かを、流下領域ＡＲ６５の視認態様（例えば、明るさ）の違いにより把握し易くなる。
【２６９２６】
また、開閉板Ａ６５１の状態変化と一対一で対応する場合ばかりではなく、開閉板Ａ６５１の状態が変化しても発光手段Ａ１４６３９ａの発光（又は消灯）が継続されるように構成しても良い。
【２６９２７】
例えば、短時間開放を連続で行うような開放態様（例えば、第１の小当たり作動パターン（図３８５６参照））においては、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）または退避状態（開放状態）で維持される期間が極端に短いため、発光と消灯とを対応して切り替える場合、チカチカと明滅する印象を遊技者に持たせ、故障を心配させる可能性があることから、開閉板Ａ６５１における切替動作が継続される間（第１の小当たり作動パターンの終了まで）発光手段Ａ１４６３９ａの発光（又は消灯）が継続されるように構成することで、開閉板Ａ６５１が動作中か、動作が終了したかの判断を容易にさせることができる。
【２６９２８】

また、例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）から張出状態（閉鎖状態）に変化されるよりも前において発光手段Ａ１４６３９ａの発光を開始させても良い。この場合において、発光手段Ａ１４６３９ａの光の視認される態様（例えば、強度、照度、輝度、光の色、それらの組合せ）を、開閉板Ａ６５１の動作前と、開閉板Ａ６５１の動作後とで異なるように制御しても良い。

【２６９２９】

例えば、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）にある場合において発光手段Ａ１４６３９ａから光が照射されることで導光板Ａ１４６３８が面で発光されるため、後方を流下する遊技球ＡＢＬ１の視認性が低下する可能性があるが、この場合の光の強度を弱くすることで視認性の低下の程度を抑えることができると共に、遊技者は、導光板Ａ１４６３８が面で発光していることを視認することで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられるタイミングが近いことを把握することが可能となる。

【２６９３０】

この場合において、例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５において特定の個数（例えば、ラウンド遊技Ｒにおける規定個数（１０個）未満の特定の個数（例えば、８個））の入球が検出された場合に導光板Ａ１４６３８が面で発光するように制御すれば、遊技者は、そのラウンド遊技Ｒにおいて入球可能な数が残りわずかであることを把握できるので、球の発射操作を一時的に止めたり、球の発射間隔を延ばしたりという遊技をタイミング良く行い易くなる。

【２６９３１】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられた後（動作後）において発光手段Ａ１４６３９ａからの光の強度を強くすることで、開閉板Ａ６５１の状態が変化したことを把握させ易くすることができると共に、導光板Ａ１４６３８を介する光に注目させることで、その後方側に位置し、インターバル期間に開閉板Ａ６５１の上面を転動して特定入賞口Ｈ６５ａから逸れやすい（アウト球となり易い）遊技球に対する注目力を下げることができる。

【２６９３２】

なお、上述の説明では、発光手段Ａ１４６３９ａの内、特定の形状として、左側発光部Ａ１４６３９ｂの光により視認される形状と、右側発光部Ａ１４６３９ｃの光により視認される形状とが、それぞれ一態様ずつであるとして説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、複数の右側発光部Ａ１４６３９ｃの全てが発光される場合に上述した態様（特定の線に沿った形状）が視認される一方で、複数の右側発光部Ａ１４６３９ｃの内、一つとばしでＬＥＤが発光され、その発光されるＬＥＤの間のＬＥＤは消灯される場合には線が途切れてドット状に視認されるように構成することが可能である。

【２６９３３】

なお、このように光が到達し得る位置の形状を共通とする場合に限らず（即ち、直線形状の全てが光れば直線形状の光として視認され、直線形状の一部が途切れればドット状で視認される場合に限らず）、右側発光部Ａ１４６３９ｃを構成するＬＥＤにおいて、開閉板Ａ６５１の前方位置において拡散されるものと、開閉板Ａ６５１の前方位置とは異なる位置（例えば、開閉板Ａ６５１の前方位置よりも上側の位置）において拡散されるものとが含まれるように構成しても良い。

【２６９３４】

この場合、開閉板Ａ６５１の動作に対応させてＬＥＤを発光消灯で切り替える態様ではなく、開閉板Ａ６５１の動作に対応させて発光させるＬＥＤを切り替えることによっても導光板Ａ１４６３８における光の視認態様を変化させることができ、開閉板Ａ６５１の動作が実行されたことの把握を遊技者に容易にさせることができると共に、光による演出を間欠的にではなく、連続的に生じさせることができることにより演出効果の向上を図ることができる。

【２６９３５】

また、例えば、複数の左側発光部Ａ１４６３９ｂの全てのＬＥＤが発光されることで「

ＢＯＮＵＳ」の意匠の一部（「Ｖ」）の形状に沿って光が視認される一方で、複数の左側発光部Ａ１４６３９ｂの内、一部のＬＥＤを発光させないようにすることで、意匠として視認される枠（「Ｖ」のデザイン）の全てが明るくされず、一部しか明るくされない態様を構成することができる。

【２６９３６】

これにより、遊技者にとって有利であることを報知する場合には、左側発光部Ａ１４６３９ｂの全てのＬＥＤを発光させて「Ｖ」全体を明るくさせて遊技者の興趣の向上を図る一方で、遊技者にとって不利であることを報知する場合において、左側発光部Ａ１４６３９ｂの一部のＬＥＤを時間差で発光させることで「Ｖ」の一部から徐々に光が拡大する（例えば、上端から下側へ向けて順番に明るくなる）が「Ｖ」の下端までは明るくならない（「Ｖ」が完全には明るくならない）態様を視認させるように構成することで、不利であることを遊技者に把握させることができる。

【２６９３７】

この場合、同じように不利であることを報知する場合において「Ｖ」が全く明るくされないという状況に比較して、「Ｖ」が明るくなるかもしれないと遊技者に期待させる時間を作ることができ、遊技者の興趣を一時的にでも向上させることができる。

【２６９３８】

また、導光板Ａ１４６３８において視認される態様は、発光手段Ａ１４６３９ａの光のみによるものである必要はなく種々の対応が例示される。例えば、図３８８０に図示されるように、第３発光部Ａ６６４の光が正面視で導光板Ａ１４６３８と重なる範囲を通過するところ、発光手段Ａ１４６３９ａを発光させる際に、第３発光部Ａ６６４を発光させる場合と、第３発光部Ａ６６４を発光させない場合とで、導光板Ａ１４６３８の視認態様（例えば、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の「Ｎ」の内の「Ｖ」と視認される箇所の視認態様）を異ならせることができる。

【２６９３９】

即ち、例えば、第３発光部Ａ６６４が発光される場合には、第３発光部Ａ６６４の光が導光板Ａ１４６３８の後面を淡く面発光させることで、第３発光部Ａ６６４の光の色が背景色として視認される。背景色が無色（又は固定の色合い）である場合に比較して、光の色の関係を工夫する（例えば、互いに補色となるように構成する）ことで、第３発光部Ａ６６４の光と発光手段Ａ１４６３９ａの光とのコントラストを調整することができ、導光板Ａ１４６３８の意匠を効果的に注目させることができる。

【２６９４０】

また、コントラストの強い色の関係となる場合と、コントラストの弱い色の関係となる場合とを切り替え可能とすれば、導光板Ａ１４６３８の意匠と背景色との区別をし難い場合を構成することもできるため、導光板Ａ１４６３８の意匠に注目させる場合と、注目させ難い場合とを切り替えることができる。

【２６９４１】

次いで、図３８８２及び図３８８３を参照し、第２４２実施形態における第２球流下構造体Ａ１５６００について説明する。上記第２３６実施形態では、受光素子Ａ６３８ｂへの光の受光態様に基づいて、表示装置Ａ６３８により７セグランプによる表示を視認させる制御を行う場合、即ち、受光素子Ａ６３８ｂへの受光に基づいて表示態様が制御される場合を説明したが、第２４２実施形態では、表示装置Ａ１５６９０により、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を導光させて遊技者に直接視認させる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２６９４２】

図３８８２（ａ）は、第２４２実施形態における表示装置Ａ１５６９０の正面図であり、図３８８２（ｂ）は、図３８８２（ａ）の矢印Ｂ５０ｂ方向視における表示装置Ａ１５６９０の側面図である。なお、図３８８２（ｂ）では、表示装置Ａ１５６９０が嵌合される貫通孔が形成された板状本体Ａ６３１を有するカバー部材Ａ１５６３０の配置が想像線で図示される。また、図３８８２（ｂ）では、開閉板Ａ６５１の退避状態における中心軸

ＡＬＣＣの光の進行経路と、開閉板Ａ６５１の張出状態における光ＡＬＣ２の進行経路とが、模式的に図示されている。図示される中心軸ＡＬＣＣの光と、光ＡＬＣ２とは、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に同時に入射されるものではないが、理解を容易とするために同図内に図示される。

【２６９４３】

表示装置Ａ１５６９０は、上述した表示装置Ａ６３８と同様の位置に表示面が配置されるように板状本体Ａ６３１に配設されるものであって、複数の開口部を有する箱形状の筐体部Ａ１５６９１と、その筐体部Ａ１５６９１の正面側の開口部Ａ１５６９１ａを閉塞するように配設される透明板Ａ１５６９２と、筐体部Ａ１５６９１の右側面に形成される複数の開口部の内、前方側の開口部Ａ１５６９１ｂに対応する前後位置で配設される前側導光板Ａ１５６９３と、筐体部Ａ１５６９１の右側面に形成される複数の開口部の内、後方側の開口部Ａ１５６９１ｃに対応する前後位置で配設される後側導光板Ａ１５６９４と、を備える。

【２６９４４】

前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４は、端部から入射された光の進行方向を正面側に切り替える（屈折させる）切り欠き部がレーザー加工によって刻まれており、その形状が異なるように構成されることで、導光された場合の見た目が異なる導光板として構成される。即ち、筐体部Ａ１５６９１の内部には、複数の導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が層状に配設される。

【２６９４５】

カバー部材Ａ１５６３０は、上述したカバー部材Ａ６３０と同様に、板状本体Ａ６３１に第１電飾基板Ａ６６０が配設されており、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が入射され導光される導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が切り替えられることで、透明板Ａ１５６９２を通して視認される見た目（光の形状）が変化される。

【２６９４６】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が前側導光板Ａ１５６９３に導光されるか、後側導光板Ａ１５６９４に導光されるかは、開閉板Ａ６５１の変位に基づいて切り替えが行われる。即ち、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合に前側導光板Ａ１５６９３に導光可能とされ、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となる場合に後側導光板Ａ１５６９４に導光可能とされる。

【２６９４７】

開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合は、第３発光部Ａ６６４からの光は、ＬＥＤから発せられる光の中心軸ＡＬＣＣ（最も明るい部分）が第１電飾基板Ａ６６０の前面と平行に延びるところ、その中心軸ＡＬＣＣの光は、開口部Ａ１５６９１ｃの上下長さの全体に光を均一に行き渡らせるように拡散させる形状（例えば、レンズ形状に例示される曲面形状）で形成される光透過部（不図示）で屈折され、開口部Ａ１５６９１ｃに到達する。

【２６９４８】

開口部Ａ１５６９１ｃと対向する位置に上下に延びる樹脂部材Ａ１５６９８ａ，Ａ１５６９８ｂが複数連続して配設される。樹脂部材Ａ１５６９８ａ，Ａ１５６９８ｂのうち、第３発光部Ａ６６４に近い側の第１樹脂部材Ａ１５６９８ａの左右側の形状は、光が到達する位置に対応して、光の傾きを左右方向へ延びる平行光に切り替える形状でカットされる。そのため、第１樹脂部材Ａ１５６９８ａを通過した第３発光部Ａ６６４の光は平行光の態様で左右方向（左方向）に進行される。

【２６９４９】

なお、第１樹脂部材Ａ１５６９８ａの左右側の形状は、上述した態様に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、左右方向の光のみを透過させ、その他の方向の光を遮断する偏向フィルムとしての作用を生じる加工がされてもいい。この場合も、通過した光の方向を左右方向に限定することができる。

【２６９５０】

樹脂部材Ａ１５６９８ａ，Ａ１５６９８ｂのうち、第３発光部Ａ６６４から遠い側の第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂの、第１樹脂部材Ａ１５６９８ａ側の形状は光が進行する直線と直交する平面形状とされ、その反対側の形状は、シリンドリカルレンズが上下に並んだ形状とされる。これにより、第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂに入射した平行光としての第３発光部Ａ６６４の光はシリンドリカルレンズにより散乱され、開口部Ａ１５６９１ｃを通過する。第１樹脂部材Ａ１５６９８ａに均一に光が入射され、その光が第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂにより散乱されることにより、後側導光板Ａ１５６９４の上下に渡って均一でムラのない態様で光を入射させることができる。

【２６９５１】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合は、第３発光部Ａ６６４からの光ＡＬＣ２は、第１反射部Ａ６３１ｆ（図３８６１参照）に反射されることになるが、本実施形態における第１反射部Ａ６３１ｆの形状は、開口部Ａ１５６９１ｂの上下長さの全体に光を行き渡らせるように拡散させる形状（例えば、レンズ形状に例示される曲面形状）とされる。即ち、第３発光部Ａ６６４からの光は、光ＡＬＣ２が第１反射部Ａ６３１ｆに反射され、その反射された光が開口部Ａ１５６９１ｂの上下長さに亘り到達する。

【２６９５２】

なお、開口部Ａ１５６９１ｂの前後位置は、第１反射部Ａ６３１ｆ（下方位置）に限らず、第２反射部Ａ６３１ｇ（上方位置）とも同じである。つまり、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）において第２反射部Ａ６３１ｇを介した光が到達され得るとも考えられるが、第２反射部Ａ６３１ｇの形状は、レンズ形状とはされておらず、開口部Ａ１５６９１ｂ全域へ光を到達させるようにはされていない。

【２６９５３】

開口部Ａ１５６９１ｂと対向する位置においても、開口部Ａ１５６９１ｃと同様に、上述した第１樹脂部材Ａ１５６９８ａ及び第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂが、開口部Ａ１５６９１ｃに関して上述した態様と同様の態様（順番）で並べられる。

【２６９５４】

これにより、この第１樹脂部材Ａ１５６９８ａに入射した光が、左右方向に進行する平行光とされた後、第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂに形成されるシリンドリカルレンズにより散乱され、開口部Ａ１５６９１ｂを通過する。

【２６９５５】

即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）か、張出状態（閉鎖状態）か、によって、開口部Ａ１５６９１ｃに光が到達するか、開口部Ａ１５６９１ｂに光が到達するかが、変わる。

【２６９５６】

各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃには、入射面（エッジ）を対向配置させる位置関係で、対応する前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４がそれぞれ配設される。

【２６９５７】

開口部Ａ１５６９１ｂ又は開口部Ａ１５６９１ｃを第３発光部Ａ６６４の光が通過した場合に、対応する前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に光が導光され、その光が導光された前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状（開閉板Ａ６５１の状態に対応させた形状）の光が、透明板Ａ１５６９２を通して視認可能とされる。

【２６９５８】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に異なる加工（異なる形状の光が視認される加工）が施されていることから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）か、張出状態（閉鎖状態）か、によって、透明板Ａ１５６９２を通して視認される形状が変化される。

【２６９５９】

本実施形態によれば、受光に基づく制御ではなく、受光される光の受光位置の違いによって視認態様が変わる。即ち、視認態様の変化に、受光素子Ａ６３８ｂは不要となるので

、受光素子Ａ６３８ｂを構成するコストや、受光素子Ａ６３８ｂの受光態様に基づいて表示を切り替える構成全体のコスト（装置設計、装置形成、制御設計等に要するコスト）を削減することができる。

【２６９６０】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が遊技球の流下領域ＡＲ６５に進入していることから、光が遊技球に遮られ得ることは、受光素子Ａ６３８ｂを利用する場合と変わらない。即ち、光の経路上に遊技球が進入し、光が反射され進行方向が変えられると、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射されなくなり、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で視認されていた光の形状が一時的に視認されなくなる。逆に言えば、遊技者は、透明板Ａ１５６９２を通して視認される各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の視認態様が変わることから、遊技球の流下について把握することができる。

【２６９６１】

ここで、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル期間として、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）と、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）とが想定される場合について説明する。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１であれば張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１上を右端から左端まで球が渡り切る事態が生じ得る一方で、ラウンド間第２インターバル期間の場合には球が開閉板Ａ６５１の左右中間位置に到達するや否や開放される事態が生じ得るのみであり、球が渡り切る事態は生じ得ないように構成されており、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が開閉板Ａ６５１の略中心位置に照射されていることから、インターバル期間において遊技球が光を遮蔽する事態が生じるのはラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）の場合に限定され、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）の場合には遊技球が光を遮蔽する事態が生じる前にインターバル期間が終了し、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる。ラウンド間インターバル期間は固定とする必要はなく、例えば大当たり種別ごとに種々のパターンを設定できる。即ち、１ラウンド目と２ラウンド目との間はラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１とされ、２ラウンド目と３ラウンド目との間はラウンド間第２インターバル期間とされる場合もあり、その他のラウンド間も予め設定される場合において、統一の必要はない。

【２６９６２】

この場合において、有利な大当たり（例えば、時短有大当たり）ではラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１で構成し、不利な大当たり（例えば、時短無し大当たり）ではラウンド間第２インターバル期間で構成することで、球を「打ちっぱなし」で発射する場合に、開閉板Ａ６５１上を転動する球に第３発光部Ａ６６４の光が遮蔽されることに伴う各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への入射態様の変化（開口部Ａ１５６９１ｂを第３発光部Ａ６６４の光が通過可能とされる場合において、前側導光板Ａ１５６９３への光の入射が球の遮蔽により瞬間的に途切れるようになること）から、その大当たりが有利な大当たりか、不利な大当たりかを、遊技者に把握させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の上面を転動して、開閉板Ａ６５１の左方へ通り過ぎ、アウト球になり易い球が発生したとしても、その残念感を緩和させることができる。

【２６９６３】

また、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様が前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａに基づく態様に切り替わってから、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）よりも長いラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）を経過しているのにも関わらず、透明板Ａ１５６９２を通して点滅態様で視認される場合に、遊技者は、大当たり遊技が既に終了していること、及び開閉板Ａ６５１へ向けた球の発射を継続していることに気づくことができる。透明板Ａ１５６９２を通して前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａが点滅態様で視認される状況がエンディング時間ＥＤの開始後に生じた場合が想定され、このとき開閉板Ａ６５１に到達した遊技球は特定入賞口Ｈ６５ａには流入せず、開閉板Ａ６５１の左端を左方向に流下して、アウト口Ｈ７１から排出され得る。これにより、遊技者に対して球の発射操作を改める（大当たり遊技終了後の、適切な操作に変

える）ように仕向けることができ、不要な球損の発生を防止することができる。
【２６９６４】
第３発光部Ａ６６４の光が開口部Ａ１５６９１ｃを通過可能とされる場合において、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、遊技球が流下領域ＡＲ６５を流下する場合、その流下する遊技球が第３発光部Ａ６６４の光を遮蔽し、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れる。
【２６９６５】
開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから遊技球による光の遮蔽が発生するまでが短いほど、特定入賞口Ｈ６５ａへの遊技球の流入が早いタイミングで生じることとなり、遊技効率の面で遊技者にとって得がある。
【２６９６６】
ラウンド間第２インターバル期間（最大でも開閉板Ａ６５１の略中央位置までしか遊技球が到達しない期間）から開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる直前において、開閉板Ａ６５１の上面に遊技球がある場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされるや否や、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れることとなる（開閉板Ａ６５１の上面に遊技球がない場合には開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから遊技球が流下領域ＡＲ６５に到達するまで光の途切れが生じない）。このように開閉板Ａ６５１の開放直後に光の途切れが生じる場合が最速の入球タイミングであり、遊技者は、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされた直後に光の途切れが生じ、後側導光板Ａ１５６９４で視認される形状の光が点滅態様で視認された場合に、良好に入賞していることを把握することができる。
【２６９６７】
これにより、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様が、前側導光板Ａ１５６９３による態様と後側導光板Ａ１５６９４による態様とで切り替えられるタイミングにおける各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の視認態様への注目力を向上させることができる。
【２６９６８】
なお、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、後側導光板Ａ１５６９４へ光が入射され、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認され得る状態に切り替えられてから、その形状の光がいつまでたっても点滅態様で視認されない場合、開閉板Ａ６５１側へ球を案内できていない可能性がある。即ち、球の発射不良や、球の発射強度が不適切となっている（「右打ち」に必要な強度よりも弱い）等、何らかの不適切な状況が生じている可能性があるところ、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光がいつまでたっても点滅態様とならないことを視認させることで、何らかの適切でない状況が生じていることに遊技者が気づくように仕向けることができる。
【２６９６９】
そのため、大当たり遊技において、開閉板Ａ６５１や、開閉板Ａ６５１への球の経路（右打ち経路）に目を配らずとも、第３図柄表示装置Ｈ８１に注目する視界に表示装置Ａ１５６９０が収まるようにしておけば、球の発射不良や、球の発射強度が不適切となっている事態に気づくことができるので、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行される演出を見逃すことなく、更に、ラウンド遊技において予定される賞球個数を取り逃すこともないようにすることができる。
【２６９７０】
各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様が開閉板Ａ６５１の状態に対応することから、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様の把握により、開閉板Ａ６５１の動作態様について把握（予想）することが可能となる。本実施形態では、大当たり種別が大当たりＡの場合には、ラウンド遊技の進行中において後側導光板Ａ１５６９４に形成される形状の光が視認され続ける一方で、大当たりＢの場合には、ラウンド遊技の進行中における特定のタイミング（７球目の入賞時）において開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖されるため、後側導光板Ａ１５６９４に形成される形状の光が視認され続ける間におい

て瞬間的に前側導光板Ａ１５６９３に形成される形状の光が視認されるタイミングが生じるという違いにより、大当たり種別について判別することが可能である。このように、開閉板Ａ６５１が動作される大当たり遊技の大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）についても透明板Ａ１５６９２を通した視認態様により把握が可能となっており、遊技者の注目力の向上を図ることができる。

【２６９７１】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様が開閉板Ａ６５１の状態に対応することから、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様の把握により、開閉板Ａ６５１の動作態様について把握することが可能となる。張出状態（閉鎖状態）へ向けた変位途中の開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まった状態（図３８６８参照、カバー部材Ａ１５６３０はカバー部材Ａ６３０に対応）についても把握することが可能である。

【２６９７２】

変位途中の開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まった状態（図３８６８参照）では、発光部Ａ６６１の前後位置よりも後方側に開閉板Ａ６５１が位置されるため、開閉板Ａ６５１が中心軸ＡＬＣＣと重なることはなく、中心軸ＡＬＣＣの光は表示装置Ａ１５６９０まで到達する。即ち、開閉板Ａ６５１を制御させる態様は、開閉板Ａ６５１を張出状態（閉鎖状態）へ動作させるタイミングになっていても、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様から変化されない。

【２６９７３】

ここで、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況としては、ラウンド遊技終了時の開閉板Ａ６５１の閉鎖動作に伴う場合や、小当たり遊技で生じる短開放における開閉板Ａ６５１の閉鎖動作に伴う場合等、開閉板Ａ６５１の閉鎖動作に伴う場合が想定されるが、ラウンド遊技終了時の場合には、それが最終ラウンドでなければ、次回ラウンド遊技の開始によって開閉板Ａ６５１が開放動作されることで解消されるし、最終ラウンドであったり、小当たり遊技で生じる短開放であったりする場合（次回開放が予定されていない場合）においても、開閉板Ａ６５１の前端部の傾斜形状や突出部Ａ６５１ａの形状と板状本体Ａ６３１の形状との関係により解消され得るものであり、ことさらに警告等をして遊技者に知らせる必要があるものではない場合が多い。

【２６９７４】

一方で、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況としては、例えば、ラウンド遊技において規定個数（例えば、１０個）の球が特定入賞口Ｈ６５ａに入賞したことにより開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）へ向けて動作する場合に超過入球（１１個目以降の入球）の球が流入する場合に一時的に挟まり、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるのが遅れる場合を想定することができる（所謂「オーバー入賞」）ため、これを知っている遊技者に対しては、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況の発生を知らせることにより、追加の利益（賞球の払い出し）を得られたことを把握させることができ、興趣の向上を図ることができる。

【２６９７５】

本実施形態では、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを第３発光部Ａ６６４の光が通過可能とされる場合において、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１との間に遊技球が挟まる状況が生じた場合に、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様から変化されないことから、実際にはラウンド間インターバル期間に移行されているにも関わらず、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認される状況が継続される。ラウンド間インターバル期間において球の挟みが解消され（球が下方へ抜けて）、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合であっても、ラウン

ド間インターバル期間が延長されるわけではないので、球を挟んで途中位置で停止していた期間の分、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間が短くされる（ラウンド間インターバル期間未満とされる）。

【２６９７６】

これにより、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる期間を短くすることができ、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認される期間が短縮されることで、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を目立たせず、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光の印象を強め、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）であることを印象付けることができる。

【２６９７７】

また、ラウンド間インターバル期間において球の挟みが解消されなかった場合には、遊技球が挟まる状況が生じたラウンド間インターバルと、その直前のラウンド遊技中と、当該ラウンド間インターバルの直後のラウンド遊技中において各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に対する光の入射態様は開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様で維持される。この場合、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様がラウンド間インターバルにおいて変化されないことで、実際は複数のラウンド遊技が実行されているにも関わらず、一つのラウンド遊技として継続されているかのように遊技者に錯覚させることができる。

【２６９７８】

これにより、遊技者に対して、一つのラウンド遊技が長く継続され、その分、賞球個数も多くなることが見込める遊技機であると思わせることができることから、興趣の向上を図ることができるし、オーバー入賞の発生が見込めることから、実際にも賞球個数が多くなるという状況を生じさせることができる。このように、開閉板Ａ６５１が動作される場合における球かみの発生についても透明板Ａ１５６９２を通した視認態様により把握が可能となっており、遊技者の注目力の向上を図ることができる。

【２６９７９】

視認される光の視認される明るさが、前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に対応して変化される場合、どの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が光っているのかを遊技者に把握させ易くなる。本実施形態では、前側導光板Ａ１５６９３に導光される光は、中心軸ＡＬＣＣから少し離れた光ＡＬＣ２であり、開口部Ａ１５６９１ｂを通過する一方で、後側導光板Ａ１５６９４に導光される光は、ＬＥＤから発せられる光の中心軸ＡＬＣＣ（最も明るい部分）部分に対応しており、開口部Ａ１５６９１ｃを通過する。このように、導光される導光板ごとに、到達する光の明るさが異なる。

【２６９８０】

これにより、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）は一定で維持されたままでも、前側導光板Ａ１５６９３で視認される光の明るさと、後側導光板Ａ１５６９４で視認される光の明るさとを、異ならせることができる。これにより、遊技者は、透明板Ａ１５６９２を通して視認される光の明るさの違いを把握することで、光が入射され光っているのが前側導光板Ａ１５６９３なのか、後側導光板Ａ１５６９４なのかを把握することができるようになり、そこから開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）なのか、退避状態（開放状態）なのかを容易に把握することができるため、透明板Ａ１５６９２を通して視認される光の形状の内容まで視認しないと開閉板Ａ６５１の状態を把握できない場合に比較して、遊技ストレスを低減することができる。特に、前側導光板Ａ１５６９３で視認される光は暗めに、後側導光板Ａ１５６９４で視認される光は明るく視認されることから、遠近と明暗とのバランスをよくすることができ、光を視認した遊技者の眼精疲労を低減することができる。

【２６９８１】

また、透明板Ａ１５６９２を通して視認される前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４の前後関係は、開閉板Ａ６５１の前後関係と対応しているため、透明板Ａ１

５６９２を通した視認態様から、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）として前方側に位置するのか（前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａの光が視認される）、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）として後方側に位置するのか（後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が視認される）を把握しやすい。

【２６９８２】

前側導光板Ａ１５６９３に光が導光されているのか、後側導光板Ａ１５６９４に光が導光されているのかは、正面視では距離感が定まらず判別し難いが、視線を少し斜めにすれば、前後の奥行きを把握することができ、形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａに関わらず、光が視認される前後方向の位置から、いずれの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に導光されているのかを把握することができる。

【２６９８３】

視認される光の視認される色が、層に対応して変化される場合、どの層が光っているのかを遊技者に把握させ易くなる。本実施形態では、前側導光板Ａ１５６９３に導光される光は開口部Ａ１５６９１ｂを通過し、後側導光板Ａ１５６９４に導光される光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過するというように、導光される導光板ごとに異なる開口部を光が通過する態様となっている。

【２６９８４】

各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを色付きのフィルムで覆うことで、導光される光の色を第３発光部Ａ６６４の光の色から変化させることができる。本実施形態では、開口部Ａ１５６９１ｂは青色のフィルムで覆われ、開口部Ａ１５６９１ｃは黄色のフィルムで覆われる。

【２６９８５】

これにより、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の色は一定（例えば、白色光）で維持させたままでも、前側導光板Ａ１５６９３で視認される光の色（本実施形態では青色）と、後側導光板Ａ１５６９４で視認される光の色（本実施形態では黄色）とを、異ならせることができる。

【２６９８６】

なお、視認される光の色を変化させるフィルムは、１色に限定されるものではなく、複数色のフィルムの組合せでも良い。また、電圧付加によってフィルムが動作され、透過させる光の色を変更可能に構成するようにしても良い。また、視認される光の色の変化は、フィルムに限定されるものではない。例えば、発光色自体を変えても良い。

【２６９８７】

即ち、導光される光の色は、上述のフィルムを取り払って、第３発光部Ａ６６４の光の色が切り替えられる制御によって変わる構成としても良いし、上述のフィルムを採用して、フィルムの通過により光の色が変わる構成としてもいい。

【２６９８８】

表示装置Ａ１５６９０は、開口部Ａ１５６９１ｂを開閉する態様で、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が開口部Ａ１５６９１ｂを通過する場合と、光が開口部Ａ１５６９１ｂを通過しないように遮蔽する場合と、を切り替える動作が可能とされる前側切替部材Ａ１５６９５を備える。

【２６９８９】

表示装置Ａ１５６９０は、開口部Ａ１５６９１ｃを開閉する態様で、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が開口部Ａ１５６９１ｃを通過する場合と、光が開口部Ａ１５６９１ｃを通過しないように遮蔽する場合と、を切り替える動作が可能とされる後側切替部材Ａ１５６９６を備える。

【２６９９０】

表示装置Ａ１５６９０は、前側切替部材Ａ１５６９５を前後にスライド移動させる態様で切り替え動作させる前側駆動モーター（不図示）と、後側切替部材Ａ１５６９６を前後にスライド移動させる態様で切り替え動作させる後側駆動モーター（不図示）と、を備えており、電圧の付加のかけ方によって、前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１

５６９６を独立動作させることができる。
【２６９９１】
表示装置Ａ１５６９０は、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の動作を案内する案内部Ａ１５６９７（レール状部）を備える。各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６は、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃから退避した位置では案内部Ａ１５６９７から外れており、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃが形成される筐体部Ａ１５６９１の壁面から若干離れており、姿勢も不定となっている。
【２６９９２】
一方、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６は、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを閉鎖するように各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃに接近する方向で動作されると、案内部Ａ１５６９７に案内されるようになっており、この案内される状態においては各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃが形成される筐体部Ａ１５６９１の壁面と対向配置される各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の側面（左側面）とが面当接されることで、筐体部Ａ１５６９１の壁面に沿う態様で姿勢が安定される。
【２６９９３】
これにより、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６が光を遮る態様で動作された場合に、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃと各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６との間に隙間が発生することを案内部Ａ１５６９７により避けることができ、確実な遮光を図ることができる。
【２６９９４】
各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃと各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６との間に隙間が発生しておらず、遮光されると、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光は各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に導光されることはなく、透明板Ａ１５６９２を通して各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４を介した光が視認されることが防止される。
【２６９９５】
これにより、本実施形態では、透明板Ａ１５６９２を通して発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認され得る状態と、透明板Ａ１５６９２を通して発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認され得ない状態とが、切り替え可能に構成されており、光の視認の可否による報知を行うことが可能となっている。
【２６９９６】
例えば、通常状態では各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６により各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを閉塞し、遮光することで（前後閉鎖制御）、透明板Ａ１５６９２を通して光が視認されないように構成する一方で、大当たり遊技状態では各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６を各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃから退避させて、光の通過を許容することにより（前後開放制御）、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の発光は継続したままで、通常状態と、大当たり遊技状態との、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様（特に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認されるか否か）を異ならせることができる。これにより、表示装置Ａ１５６９０に対する注目力を更に向上させることができる。
【２６９９７】
本実施形態では、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６を制御する態様として、通常状態において、開口部Ａ１５６９１ｂは前側切替部材Ａ１５６９５を退避させて光の通過を許容する一方で、開口部Ａ１５６９１ｃは後側切替部材Ａ１５６９６により閉塞されることで遮光される状態とする、基本切替制御が採用されている。
【２６９９８】
この基本切替制御の場合、通常状態において、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）に対応する態様で、透明板Ａ１５６９２を通して形状Ａ１５６９３ａを描く態様で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認されるため、大当たり遊技が開始される前から遊技者の注目力を集めることができるとともに、大当たり遊技が開始された場合におい

て透明板Ａ１５６９２の視認態様が変化されていることに遊技者が気づかずに過ごすという事態を避けやすい。

【２６９９９】

更に、大当たり遊技の開始後において透明板Ａ１５６９２の視認態様が変化した場合に、透明板Ａ１５６９２の視認態様の変化が意味する内容（開閉板Ａ６５１の状態を示していること）を遊技者が容易に把握することができ、透明板Ａ１５６９２に対する注目力をさらに向上させることができる。

【２７０００】

また、この場合において、小当たり遊技は通常状態の一態様であることから、第１の小当たり作動パターン（図３８５６参照）のように、開閉板Ａ６５１の開放状態が極めて短時間で終了され、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから発射操作を行ったとしても入賞が期待できない場合にまで、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する態様で、透明板Ａ１５６９２を通して形状Ａ１５６９４ａを描く態様で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が視認されることを避けることができる。

【２７００１】

即ち、小当たり遊技において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされたとしても、開口部Ａ１５６９１ｃは後側切替部材Ａ１５６９６により閉塞されることで遮光されているため、後側導光板Ａ１５６９４には光が入射されず、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様は、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光に限定される。詳述すれば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）である場合には前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認され、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）である場合には後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認されないことから、第１の小当たり作動パターンのように短い間隔で開閉動作がされることに対応して、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が点滅態様で視認されることになり、遊技者に対しては、あたかも開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持されているかのように思わせることができる。

【２７００２】

特に、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）が極めて短時間である場合、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光の残像が消える前に再び開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ、前側導光板Ａ１５６９３に光が入射されるため、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）とされている場合にも前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認可能とされ、当該光を継続して視認させることができる。

【２７００３】

これにより、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応する後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認された場合に条件反射的に球の発射操作を行うような遊技者に対して、不利益が生じること（球を発射しても開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）を維持している間には開閉板Ａ６５１に到達しえないものであり、アウト球が生じること）を防止することができる。

【２７００４】

図３８８３（ａ）は、前側導光板Ａ１５６９３の正面図であり、図３８８３（ｂ）は、後側導光板Ａ１５６９４の正面図である。図３８８３（ａ）では、前側導光板Ａ１５６９３に側方から光が導光された場合に視認される形状Ａ１５６９３ａが図示され、図３８８３（ｂ）では、後側導光板Ａ１５６９４に側方から光が導光された場合に視認される形状Ａ１５６９４ａが図示される。

【２７００５】

図３８８３（ａ）に図示されるように、前側導光板Ａ１５６９３には、光が導光された場合に、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１を矢印ＡＥＤ６５方向視（図３８６４参照）で視認した場合の模式的な形状と共に、「閉鎖」との文字が、導光された光に

より視認可能となる形状Ａ１５６９３ａで加工が施されている。
【２７００６】
図３８８３（ｂ）に図示されるように、後側導光板Ａ１５６９４には、光が導光された場合に、退避状態（開放状態）における開閉板Ａ６５１の近傍を矢印ＡＥＤ６５方向視（図３８６４参照）で視認した場合の模式的な形状と、「開放」との文字と共に、開閉板Ａ６５１が退避したことで通過可能となる領域に落下（流下）する遊技球を示す図形が、導光された光により視認可能となる形状Ａ１５６９４ａで加工が施されている。
【２７００７】
このうち、遊技球を示す図形は、円と矢印とからなり、異なる上下位置のものが、異なる左右位置に視認可能とされる。円と矢印とからなら各図形は、開閉板Ａ６５１の手前側において上流から下流へ向けて流下する遊技球の、異なる位置における流下方向を模式的に示すものであり、図形を視認した遊技者に対して、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａ（図３８６６参照）へ向けて流下することを想起させるものである。
【２７００８】
本実施形態では後側導光板Ａ１５６９４に対して右側から光が照射されるよう構成されており、上下幅の全てに亘って光が照射される場合には、図３８８３（ｂ）に図示される形状の全てが光により視認される一方で、上下幅の限られた位置（領域）に光が照射される場合には、その光が照射される上下幅に限って図３８８３（ｂ）に図示される形状が光により視認され、その他の上下位置では形状が光らないため光による形状が視認されない。
【２７００９】
後側切替部材Ａ１５６９６には、開口部Ａ１５６９１ｃを上下幅に亘って閉塞可能な閉塞部Ａ１５６９６ａと、その閉塞部Ａ１５６９６ａに連設されており、上下位置の異なる開口部が前後に位置ずれして形成される開口形成部Ａ１５６９６ｂと、その開口形成部Ａ１５６９６ｂの上下縁部から後方に延設されており案内部Ａ１５６９７に案内されることで後側切替部材Ａ１５６９６の変位方向を維持させる延設部Ａ１５６９６ｃと、が形成される。
【２７０１０】
本実施形態で採用される基本切替制御において、通常状態では、開口部Ａ１５６９１ｃを閉塞する位置に閉塞部Ａ１５６９６ａが位置される。また、基本切替制御において、大当たり遊技状態（オープニング時間ＯＰの開始からエンディング時間ＥＤの終了まで）においては、前側切替部材Ａ１５６９５は開口部Ａ１５６９１ｂから退避する位置に維持され、後側切替部材Ａ１５６９６は開口部Ａ１５６９１ｃから退避する位置に変位される。
【２７０１１】
更に、開口形成部Ａ１５６９６ｂの説明と共に、後側切替部材Ａ１５６９６の制御において、オプションとして、各ラウンド遊技に個別に採用の有無を選択可能な、ラウンド中特殊切替制御について説明する。
【２７０１２】
開口形成部Ａ１５６９６ｂには、前側寄りの位置において上側の領域に上側開口部Ａ１５６９６ｕが開口形成され、前後中間の位置において上側開口部Ａ１５６９６ｕよりも下側に中側開口部Ａ１５６９６ｍが開口形成され、後側寄りの位置において下側の領域に下側開口部Ａ１５６９６ｄが開口形成される。
【２７０１３】
開口形成部Ａ１５６９６ｂが開口部Ａ１５６９１ｃと対向配置されている場合、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光が、上側開口部Ａ１５６９６ｕを通過した光、中側開口部Ａ１５６９６ｍを通過した光または下側開口部Ａ１５６９６ｄを通過した光の何れかとなるように構成される。
【２７０１４】
即ち、上側開口部Ａ１５６９６ｕが開口部Ａ１５６９１ｃ（の中心線）と対向配置され

る場合、上側開口部Ａ１５６９６ｕを通過した光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過して後側導光板Ａ１５６９４に入射される一方で、中側開口部Ａ１５６９６ｍ又は下側開口部Ａ１５６９６ｄには光が通過されず、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光は上側開口部Ａ１５６９６ｕを通過した光に限定される。

【２７０１５】

その状態から後側切替部材Ａ１５６９６が前方に変位され、中側開口部Ａ１５６９６ｍが開口部Ａ１５６９１ｃ（の中心線）と対向配置される場合、中側開口部Ａ１５６９６ｍを通過した光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過して後側導光板Ａ１５６９４に入射される一方で、上側開口部Ａ１５６９６ｕ又は下側開口部Ａ１５６９６ｄには光が通過されず、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光は中側開口部Ａ１５６９６ｍを通過した光に限定される。

【２７０１６】

更にその状態から後側切替部材Ａ１５６９６が前方に変位され、下側開口部Ａ１５６９６ｄが開口部Ａ１５６９１ｃ（の中心線）と対向配置される場合、下側開口部Ａ１５６９６ｄを通過した光は開口部Ａ１５６９１ｃを通過して後側導光板Ａ１５６９４に入射される一方で、上側開口部Ａ１５６９６ｕ又は中側開口部Ａ１５６９６ｍには光が通過されず、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光は下側開口部Ａ１５６９６ｄを通過した光に限定される。

【２７０１７】

図３８８３（ｂ）において、高さ範囲ＡＨ１は、上側開口部Ａ１５６９６ｕを光が通過した場合に光の形状が視認される高さ範囲を示しており、高さ範囲ＡＨ２は、中側開口部Ａ１５６９６ｍを光が通過した場合に光の形状が視認される高さ範囲を示しており、高さ範囲ＡＨ３は、下側開口部Ａ１５６９６ｄを光が通過した場合に光の形状が視認される高さ範囲を示している。

【２７０１８】

即ち、本実施形態によれば、後側切替部材Ａ１５６９６が前方へ向けて変位される場合に、後側導光板Ａ１５６９４に光が入射される高さ範囲が、高さ範囲ＡＨ１、高さ範囲ＡＨ２、高さ範囲ＡＨ３の順に連続的に変化される。各高さ範囲ＡＨ１～ＡＨ３には、遊技球を示す図形としての円と矢印が視認可能となるように形成されており、これらの形状が光により連続的に視認されることで、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が下流方向に流下される状況を遊技者に想起させることができる。

【２７０１９】

即ち、可変入賞装置Ａ６５において開閉板Ａ６５１が開放されており、開放状態の可変入賞装置Ａ６５の特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて遊技球を流下させる（発射する）タイミングであることを、表示装置Ａ１５６９０を視認した遊技者に気付かせることができ、遊技者に迷いなく発射操作を行わせることができる。

【２７０２０】

また、後側導光板Ａ１５６９４に光が入射される高さ範囲が、高さ範囲ＡＨ１、高さ範囲ＡＨ２、高さ範囲ＡＨ３の順に連続的に変化されるタイミングについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、入賞個数と対応させることで、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態へ変位されるまでの期間について報知することができる。

【２７０２１】

例えば、ラウンド中特殊切替制御では、後側切替部材Ａ１５６９６が、大当たり遊技のラウンド遊技において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされてから３球目の入賞までは高さ範囲ＡＨ１に光が入射される位置に、４球目の入賞検出から６球目の入賞までは高さ範囲ＡＨ２に光が入射される位置に、７球目の入賞検出から１０球目（規定個数目）の入賞までは高さ範囲ＡＨ３に光が入射される位置に、ラウンド間インターバル期間において次のラウンド遊技の準備として高さ範囲ＡＨ１に光が入射される位置に、順次変位させるように制御することで、後側導光板Ａ１５６９４を介して視認される光の態様によって、あと何球入賞させることで開閉板Ａ６５１が閉鎖状態に変位されるかについて予測

させることができる。
【２７０２２】
即ち、操作ハンドルＨ５１を操作させ遊技球を発射させる期間について報知しており、遊技者は、後側導光板Ａ１５６９４を介して視認される光の態様によって操作ハンドルＨ５１を操作するべき期間について把握することができる。
【２７０２３】
この７球目の入賞検出のタイミングは、第２の大当たり作動パターンについて上述したように、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態となっている期間に開閉板Ａ６５１に到達してしまい特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制するために球の発射を停止するタイミングに相当するところ、高さ範囲ＡＨ３に光が入射されることによる光の形状を視認した遊技者に対して、発射操作を停止するタイミングであることを報知することができる。
【２７０２４】
この場合において、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に光が入射されている場合の態様は、遊技者に対して球の発射操作を継続させることを促す報知（発射操作により発射すれば遊技球が開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）への切り替え前に流下領域ＡＲ６５に流入し得るタイミングである場合の報知）としての意味合いがあり、高さ範囲ＡＨ３に光が入射されている場合の態様は、遊技者に対して球の発射操作を停止させることを促す報知としての意味合いがあると、遊技者に把握されるようになる。
【２７０２５】
このように、本実施形態では、ラウンド中特殊切替制御を採用する場合には、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）を維持している場合において、後側切替部材Ａ１５６９６を変位させることによって、表示装置Ａ１５６９０に視認される図形（視認態様）を変化させることができる。なお、ラウンド中特殊切替制御は、ラウンド遊技ごとに個別に採用の有無を選択可能となっており、例えば、全てのラウンド遊技でラウンド中特殊切替制御を実行するようにしても良いし、全てのラウンド遊技でラウンド中特殊切替制御を実行しないようにしても良い。
【２７０２６】
なお、前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４には、光が導光された場合に、開閉板Ａ６５１の形状と、文字とが、視認可能となるように形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの加工が施され、後側導光板Ａ１５６９４には、光が導光された場合に、遊技球を示す図形が、視認可能となるように形状Ａ１５６９４ａの加工が施されているが、各形状や文字は、一体不可分とされるものではなく、各形状や文字の採用する組み合わせを変えることは可能である（形状だけでも良いし、文字だけでも良いし、一部の形状だけでも良い）。また、開閉板Ａ６５１自体の形状に限らず、開閉板Ａ６５１の視認される形状や配置に対応させた２種類の形状またはマークを各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に形成するようにしても良い。
【２７０２７】
また、文字の配置は、上述した態様に限らず、種々の態様が例示される。例えば、前側導光板Ａ１５６９３と後側導光板Ａ１５６９４とで、同じ位置に同じ文字を形成するようにしても良い。即ち、図３８８３（ｂ）で図示されるように後側導光板Ａ１５６９４において「開放」との文字が形成される位置に「閉鎖」との文字を形成し、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に収まる各位置において「開放」との文字をそれぞれ形成するようにしても良い。
【２７０２８】
この場合、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に光が入射される場合には「開放」との文字が光により描かれる一方で、高さ範囲ＡＨ３に光が入射される場合には「閉鎖」との文字が光により描かれる。
【２７０２９】
高さ範囲ＡＨ３に光が入射される場合には、実際には開閉板Ａ６５１は退避状態（開放状態）にあり、「閉鎖」との文字が意味する態様とは異なるが、「開放」との文字を光らせる際には光を点灯状態で維持する一方で、「閉鎖」との文字を光らせる際には光を点滅

させれば、「閉鎖」されるタイミングが近い状況であることを遊技者は理解できるため、遊技に支障が出る場合は少ない。

【２７０３０】

実際に開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に変位されると、光の入射が後側導光板Ａ１５６９４から前側導光板Ａ１５６９３に切り替わるが、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で「閉鎖」との文字が形成される位置が同一とされるため、高さ範囲ＡＨ３への光の入射により視認される「閉鎖」と、前側導光板Ａ１５６９３への光の入射により視認される「閉鎖」とが、連続的に視認されることとなり、それらは形状にずれが無いので、光の残像が生じても、判別し難くなるということはない。そのため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に変位される場合に光の残像が生じることを避けるための対策を省略しても、遊技者の印象に与える影響を少なくすることができる。

【２７０３１】

本実施形態では、開閉板Ａ６５１の開閉動作が、大当たり又は小当たりに限らず、特定の場合においても実行されるよう制御される。この場合の開閉動作は、基本的には、第１の小当たり作動パターンとされ、開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても、多量の球の入球にはつながらないよう構成される。

【２７０３２】

特定の場合としては、例えば、パチンコ機Ａ１０が通常状態である場合におけるリアルタイムクロックにより設定される特定の時点でも良いし、いずれの図柄も変動されていないような客待ち状態（遊技者による遊技を待っている状態であって、例えば、デモ演出が実行されている状況）の開始から所定期間が経過した場合でも良い。

【２７０３３】

なお、この場合における開閉板Ａ６５１の動作制御は、短時間開放に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１の大当たり作動パターンの特定のラウンドにおける動作態様が実行されるものでも良い。

【２７０３４】

特定の場合において、開閉板Ａ６５１の動作について、第３図柄表示装置Ｈ８１、音声出力装置Ｈ２２６又はランプ表示装置Ｈ２２７の少なくとも一つの装置によって報知をする場合もあれば、報知しない場合もある。そのため、報知がされない場合には、開閉板Ａ６５１の動作について遊技者が気づかない場合もあるが、表示装置Ａ１５６９０には開閉板Ａ６５１の配置に対応した態様における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の受光に基づく表示がされるため、遊技者は、表示装置Ａ１５６９０を視界に収めておくことで、特定の場合に開閉板Ａ６５１が開閉動作したことを、見逃さずにおける。

【２７０３５】

このような事情から、本実施形態では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光は、大当たり遊技状態に限らず、通常状態においても一定の明るさで発光を継続される基本発光制御が採用される。

【２７０３６】

特定の場合において開閉板Ａ６５１が動作されるように制御する場合の追加の効果として、不慣れな遊技者に対して、大当たり遊技において遊技球を発射する位置を事前に報知できることがあげられる。

【２７０３７】

本実施形態では、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の制御として基本切替制御を採用しているため、特定の場合において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされた場合に、後側導光板Ａ１５６９４に対する光は遮蔽されるが、前側導光板Ａ１５６９３への入射も断続的となり、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様に変化（点滅態様）を生じさせることができ、遊技者の目を引くことができる。即ち、透明板Ａ１５６９２に対する注目力を向上させることができる。

【２７０３８】

なお、各切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の通常状態における制御は、基本切替制

御の態様に限られるものではなく、種々の態様を採用可能である。例えば、通常状態においては前後開放制御を採用し、大当たり遊技状態においては基本切替制御の態様（前後開放制御）を流用する場合には、特定の場合において開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）から退避状態（開放状態）に変化された場合、後側導光板Ａ１５６９４に対して右側から光が照射され、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて流下することを想起させる図形が光により視認可能とされるように構成されている。そのため、図形を視認した遊技者に対して、遊技球を発射する位置として開閉板Ａ６５１があることを理解させることができる。

【２７０３９】

一方で、開閉板Ａ６５１の変位は退避状態（開放状態）で長時間維持されるものではなく、短時間で張出状態（閉鎖状態）に戻る場合、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射は短時間で途切れ、遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて流下することを想起させる図形も短時間で消えるため、遊技者が誤って開閉板Ａ６５１側へ向けた遊技球の発射を行う事態を防止することができる。

【２７０４０】

実際に大当たり遊技状態となり、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされた場合には、退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１の手前側を遊技球が特定入賞口Ｈ６５ａへ向けて流下することを想起させる図形が光により視認可能とされる状態が継続されることになるので、遊技者は、迷うことなく開閉板Ａ６５１側へ向けた遊技球の発射（右打ち）を行うことができる。

【２７０４１】

これにより、大当たり遊技が開始される前から遊技球を発射するべき箇所について報知できるため、遊技者が遊技に不慣れであっても、大当たり遊技の開始後において遊技者がどこに発射していいか分からずに不利益（例えば、ラウンド遊技中に発射ができず、賞球の払い出しを逃す等）を生じる事態を避けることができる。

【２７０４２】

各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４は、光による形状として視認される大きさが、開閉板Ａ６５１の大きさとは異なるように構成される。本実施形態では、大きさの違いが判別可能な程度に小さく表示することで、光による形状が開閉板Ａ６５１の形状を模したものであっても、実際の開閉板Ａ６５１（実物）と見間違えることを防止することができる。これにより、遊技球を発射して狙う位置を間違える（表示されている位置を狙って発射する）ことを避けることができる。

【２７０４３】

なお、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４において光により視認される形状は、上述した大きさに限られるものではない。例えば、光により視認される形状が開閉板Ａ６５１よりも大きい形状として形成可能となるように、筐体部Ａ１５６９１や各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の大きさや、配置を設計しても良い。この場合、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４により視認される形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの視認性を高め、遠くからでも視認できるようになることから、光の形状に対する注目力を向上させることができる。

【２７０４４】

また、大きさの設定は、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で共通で設定させる必要はなく、異ならせても良い。例えば、前側導光板Ａ１５６９３で光により視認される形状だけ開閉板Ａ６５１よりも大きいものとする場合、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で光が入射される側が切り替わった際に、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替わったタイミングよりも、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替わったタイミングを強調することができる。同様に、後側導光板Ａ１５６９４で光により視認される形状だけ開閉板Ａ６５１よりも大きいものとすることもできる。

【２７０４５】

また、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で光により視認される形状を開閉板Ａ６５

１の大きさと同じ大きさとしても良い。この場合、光による形状が開閉板Ａ６５１のことを意味していることが、より分かりやすくなる。光による形状と開閉板Ａ６５１とを見間違える事態については、入射させる光を点滅させることや、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４自体を前後方向に延びる軸を中心として回転動作させて視認される光の形状を回転動作させることにより、開閉板Ａ６５１の視認態様として想定される態様とは異なる態様で視認させることで、そのような事態の発生を防止することができる。

【２７０４６】

以上、詳述した実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。即ち、表示装置Ａ１５６９０の視認態様は、光が到達される位置に対応して変化されるよう構成されており、開閉板Ａ６５１の状態が変化されることに応じて変化される。これにより、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、開閉板Ａ６５１の状態の変化について把握することができる。

【２７０４７】

また、表示装置Ａ１５６９０への光の到達態様は、開閉板Ａ６５１近傍を流下する球に光が反射されることにより変化するため、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、流下領域ＡＲ６５の球の流下について把握することができる。

【２７０４８】

また、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされていること、及び、球が開閉板Ａ６５１近傍を流下していること、を同時に把握することができるため、無駄球を発射していることを早期に把握させることができ、遊技者の不利益を最小限に抑えることができる。

【２７０４９】

また、表示装置Ａ１５６９０を視認することで、開閉板Ａ６５１近傍に球が発射されていないことに気づくことができるため、球の発射不良が生じていることに早期に気づくように仕向けることができる。

【２７０５０】

また、表示装置Ａ１５６９０において、前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａの光が視認される長さが若干短くなる場合や、カットされる（無くなる）場合、それを視認することで、開閉板Ａ６５１と板状本体Ａ６３１との間で球が挟まったことを把握することができる。

【２７０５１】

また、表示装置Ａ１５６９０において視認される形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が、明るさに違いがあるように構成されるため、光の形状まで視認せずとも、いずれの形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が視認されているのかを把握しやすくすることができる。

【２７０５２】

また、表示装置Ａ１５６９０において視認される光の形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａは、開閉板Ａ６５１の配置に対応したものとなっており、遊技者は、表示装置Ａ１５６９０を視認することで直感的に開閉板Ａ６５１の状態を把握することができる。

【２７０５３】

また、表示装置Ａ１５６９０における光の到達位置ごとに、光の通過を遮蔽可能な切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６が配設されており、切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の位置の切り替えにより、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射の有無を切り替えることができる。これにより、表示装置Ａ１５６９０で視認される態様から、開閉板Ａ６５１の状態を把握不能（または把握が不完全）となる状況を構成することができる。

【２７０５４】

また、切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の制御として基本切替制御が採用されており、通常状態において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に変位されたとしても、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が防止されることにより、形状Ａ１５６９４ａの光が視認されないため、表示装置Ａ１５６９０を視認した遊技者が誤って球を発射することを

避けることができる。
【２７０５５】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。
【２７０５６】
上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。
【２７０５７】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、いずれの入賞口Ｈ６３，Ｈ６４，Ｈ６５ａ，Ｈ６４０にも入賞しなかった球は、アウト口Ｈ７１を通って図示しない球排出路へと案内され、パチンコ機Ａ１０の外部に排出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アウト口Ｈ７１を通って遊技領域から排出された遊技球が再び球発射ユニットＨ１１２ａに発射される位置に案内されるようにパチンコ機Ａ１０内部に案内経路が形成されることで、遊技球をパチンコ機Ａ１０内部で循環可能とし、遊技球がパチンコ機Ａ１０の内部に封入されるようにしても良い。
【２７０５８】
この場合、遊技球をパチンコ機Ａ１０専用で利用でき、他の機械との関連を考慮する必要が無いので、パチンコ機Ａ１０の演出に最適化した遊技球とすることができる。例えば、遊技球の表面を赤色とすることで、光の反射により「ＢＯＮＵＳ」の「Ｎ」における「Ｖ」部分に光が到達された場合の色味を、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から照射される光の色に関わらず赤っぽくすることができ、「Ｖ」部分に光が到達された場合の印象がばらつくこと（照射される光の色によって変わること）を避けることができる。
【２７０５９】
また、例えば、遊技球の表面を黒色とすることで、表面で光を効率的に吸収でき、遊技球が発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を遮るように位置した場合において、遊技球で反射された光が繰り返しの反射により意図せず表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達することを避け易くすることができる。
【２７０６０】
また、例えば、光透過性であって熱硬化性の樹脂材料に金属の粒子を混ぜたものを球形状に硬化させ遊技球として構成することで、部分的に透明な遊技球を構成することができ、金属の粒子が混ぜられていることから、表面に位置する金属粒子により問題なく検出することができる。これにより、透明性と、検出性を両立した遊技球とすることができる。この場合、遊技球により光が遮蔽される度合いを低減することができるので、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の照射範囲に遊技球が位置される場合において遊技球の反射により光が反射される程度を低減することができ、遊技球の透明部分を透過した光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達可能とすることができる。
【２７０６１】
また、例えば、遊技球を通常の大きさ（直径１１［ｍｍ］）よりも小さく構成し（例えば、１［ｍｍ］）、入賞検出センサＡＳＣ６４のサイズも遊技球の大きさに合わせた大きさとする（サイズを小さくする）一方で、その他の構成については元の大きさで構成する場合、遊技球の大きさが発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を遮蔽可能なほどには大きくないので、遊技球の流下の影響で光が遮蔽され、光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達されないという状況が生じないようにすることができる。これにより、遊技球の流下に関わらず、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に常時光が到達される構成とすることもできる。このように、遊技球を、パチンコ機Ａ１０の演出に最適化した態様で構成することができる。
【２７０６２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、遊技領域を流下する遊技媒体として遊技球を利用する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、コインやビーズ、円柱形状部材であっても、自然と転がる形状となっているので問題なく遊技媒体として利用できる。

【２７０６３】

また、周囲が円形（球形状）となっているものに限定されるものではなく、釘によって姿勢を変化されながら下方へ流下可能な形状であれば、様々な形状の部材を利用できる。例えば、遊技領域の前後幅よりも若干前後幅の短い板状部材であって板面方向視で正５角形の形状に形成される部材や、星形状に形成される部材を遊技媒体として利用しても良い。

【２７０６４】

また、遊技領域を左右に変位しながら流下する場合に限らず、遊技媒体が一直線に変位するように流下する構成としても良い。この場合、釘による左右振分を必要とせず、遊技領域の構成を単純化することができる。

【２７０６５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）がＬＥＤ等から構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）は、白色ＬＥＤでも良いし、３色ＬＥＤでも良いし、アセチレンランプでも良いし、白熱電球でも良いし、蛍光灯でも良いし、アーク灯でも良いし、無電極放電灯でも良いし、ＨＩＤランプでも良いし、低圧放電灯でも良いし、冷陰極型蛍光管でも良いし、外部電極型蛍光管でも良いし、エレクトロルミネセンスライトでも良いし、レーザー光線でも良いし、放射光でも良い。

【２７０６６】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）は一定で維持される場合（基本発光制御）を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１を介する制御により状況に応じて変更されるように構成しても良い。光の明るさ（照射態様）の変更は、モーター音等の異音の発生が生じるものでもなく、また、変更幅を小刻みとすることができるため、変更が実行されたことを遊技者に意識させないように構成することが可能となる。

【２７０６７】

例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が、開閉板Ａ６５１が開閉動作されない通常状態と、小当たり遊技の態様で動作される状態と、大当たり遊技状態とで、変化可能に構成されても良い（変化発光制御）。この場合において、異なる状態に対応して発光態様も異なる必要があるというものではなく、任意に制御が可能とされる。

【２７０６８】

また、例えば、通常状態における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が一定ではなく、定期的または不定期（ランダム）に明から暗へ、暗から明へ、徐々に変化される態様で変化されるようにしても良い（ループ発光制御）。これにより、光の明るさが一定である場合に比較して、視認される光の態様に変化を与えることができ、光の演出効果を向上させることができる。

【２７０６９】

例えば、音声ランプ制御装置Ｈ１１３のＭＰＵＨ２２１を介する制御により、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）を、後側導光板Ａ１５６９４に入射される中心軸ＡＬＣＣの光の明るさは透明板Ａ１５６９２を介して視認可能とされる一方で、前側導光板Ａ１５６９３に入射される光ＡＬＣ２の明るさは透明板Ａ１５６９２を介して視認されない程度の明るさ（片側非視認態様、基本発光制御よりも暗い発光

状態）となるように制御するようにしても良い。
【２７０７０】
なお、片側非視認態様は、独立した発光状態である必要はなく、変化発光制御や、ループ発光制御において生じ得る明るさの状態の一態様であっても良い。即ち、変化発光制御や、ループ発光制御においても、その変化の過程（明るさの弱い状態）で、一時的に片側非視認態様となり得る。
【２７０７１】
また、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）は、上述の基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御および片側非視認態様が、状況に応じて切り替えられるように構成してもよい。これにより、発光演出がワンパターンとなることを防ぎ、発光演出の演出効果の向上を図ることができる。
【２７０７２】
片側非視認態様とされる場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となり前側導光板Ａ１５６９３に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が入射しても、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認されることはないため、開閉板Ａ６５１の開閉動作が生じる場合における透明板Ａ１５６９２を介して視認されるのは、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光に限定される。これにより、開閉板Ａ６５１が特定の開閉動作を実行している場合において、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様から、遊技者に好適な操作態様を勘違いさせることを避けることができる。
【２７０７３】
ここで、特定の開閉動作としては、流下領域ＡＲ６５への球の流入が想定される場合として説明した、小当たり遊技における動作が一例として挙げられる。小当たり遊技の開閉動作は、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる期間の合計が１．８秒に収まっていればよく、退避状態（開放状態）で０．１２秒間維持される態様が１５回繰り返される動作態様としてもよい。
【２７０７４】
且つ、この小当たり遊技の開放動作では、入賞検出センサＡＳＣ６５に規定個数（１０個）の入賞が可能とされることが好ましいとされることが多いため、発射間隔（最短０．６秒）で１０球を発射させるために必要となる６．０秒以上の動作期間が要求されるものであり、必然的に、繰り返される開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）の間における開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）が、退避状態（開放状態）とされる期間よりも長くなる。
【２７０７５】
開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる期間は、開閉板Ａ６５１の上面を流下（転動）する場合に球が右端から左端まで渡り切る（零れる）ことを避けられる期間であればよく、開閉板Ａ６５１であれば１．０秒間でもよい。この場合、小当たり遊技の開閉動作は最長で１５．８秒（＝（０．１２＋１）×１４＋０．１２、即ち、１回目の開放開始から１５回目の開放終了までの期間）となるため、開閉板Ａ６５１が開閉動作を開始したことに気づかずに発射開始が遅れたとしても、規定個数（１０個）の球を入賞させ易い期間として設定することができる。
【２７０７６】
開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる期間よりも開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる期間の方が長くされるため、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様が開閉板Ａ６５１の動作と純粋に対応して切り替えられると、それを視認した遊技者は、開閉板Ａ６５１が主に張出状態（閉鎖状態）とされ、特定入賞口Ｈ６５への入賞が期待できない期間であると勘違いし、発射操作を実行しない可能性があり、遊技者の不利益につながる。
【２７０７７】
これに対し、開閉板Ａ６５１の開閉動作が生じる場合における透明板Ａ１５６９２を介

した視認態様が、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光に限定されることにより、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様から開閉板Ａ６５１が主に張出状態（閉鎖状態）とされるとの勘違いが生じることを避けることができる。

【２７０７８】

特に、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）が短時間であれば、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光の残像が後側導光板Ａ１５６９４への光の入射がされていない状態でも残り、その残像が消える前に再び開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ、後側導光板Ａ１５６９４に光が入射されるため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされている場合にも後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が視認可能とされ、当該光を継続して視認させることができる。

【２７０７９】

これにより、普段は開閉板Ａ６５１の動作態様と関連して視認態様が切り替わる透明板Ａ１５６９２を通した視認態様について、開閉板Ａ６５１の動作態様とずれた態様で視認させることができる。簡潔にいえば、開閉板Ａ６５１が実際には退避状態（開放状態）が０．１２秒間維持される態様が１５回繰り返される動作態様で動作しているのに、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様は、開閉板Ａ６５１が最長１５．８秒間で退避状態（開放状態）に維持されているように視認され、あたかもラウンド遊技が実行されているかのように遊技者に感じさせることができるので、透明板Ａ１５６９２に注目している遊技者に対して特定入賞口Ａ６５ａへ向けた球の発射を促すことができる。

【２７０８０】

これにより、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）に対応する前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認された場合に条件反射的に球の発射操作を停止するような遊技者に対して、不利益が生じること（特定入賞口Ｈ６５への入賞が想定される期間であるにも関わらず、球の発射をせずに、得られたはずの賞球を逃すこと）を防止することができる。

【２７０８１】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を片側非視認態様に制御する場合において、いつ発光態様を他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）から片側非視認態様に変化させ、いつ片側非視認態様から他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）に変化させる（戻す）かは、種々の態様が例示される。

【２７０８２】

例えば、他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）から片側非視認態様に変化させるタイミングは、小当たり遊技における開放動作の開始時でも良いし、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６４０へ入賞があったことを契機とする抽選の結果が小当たりであると判定された時点でも良い。

【２７０８３】

また、当該タイミングは、小当たり遊技における開放動作が開始されてから、何度か開閉板Ａ６５１の開閉が繰り返された後でも良い。即ち、小当たり遊技における開放動作の開始から３秒経過した時点で片側非視認態様とする場合、当該３秒間においては、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様は、開閉板Ａ６５１の動作態様に対応して各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光で切り替えられることから、それを視認した遊技者にとっては、これが流下領域ＡＲ６５への多量の球の流入が想定される小当たり遊技なのか、小当たりＡや小当たりＢとして説明した開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても多量の球の入球にはつながらない小当たり遊技なのか、判別し難い。そのため、球の発射をためらわせることができる。

【２７０８４】

そこから、小当たり遊技における開放動作の開始から３秒経過して片側非視認態様とされると、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様が後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光で維持されることから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持されて

いると遊技者に感じさせることができ、遊技者は特定入賞口Ａ６５ａへ向けた球の発射を迷いなく実行することができる。

【２７０８５】

これにより、開閉板Ａ６５１の小当たり遊技における開放動作の開始時と、遊技者が迷いなく球を発射開始する時点とを、敢えてずらす（遅らせる）ことができる。これにより、例えば、小当たり遊技の開放動作の開始から１２秒経過後に片側非視認態様に切り替える場合（小当たり遊技の継続時間の終点までが、球を０．６秒間隔で１０球発射するために必要な６秒未満である場合）等、小当たり遊技の継続時間内に規定個数の入賞を生じさせない場合を構成することも可能となるため、開閉板Ａ６５１の動作態様が変わらない場合でも、遊技者が獲得する賞球個数の多少が生じる場合を構成することができる。

【２７０８６】

また、例えば、片側非視認態様から他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）に変化させるタイミングは、規定個数の入賞により小当たり動作が終了した時でも良いし、小当たり遊技における開放動作の最大継続時間（例えば、上述の１５．８秒）としても良い。後者の場合、小当たり動作の終了後に、その小当たり動作中の特定入賞口Ｈ６５ａへの入賞に基づく大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技の開始を小当たり遊技の開始から１５．８秒経過後に設定させることで、大当たり遊技中における開閉板Ａ６５１の開閉動作時には、開閉板Ａ６５１の状態に対応して前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光または後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光が透明板Ａ１５６９２を介して視認されるように構成することができる。

【２７０８７】

また、例えば、片側非視認態様から他の態様（基本発光制御、変化発光制御、ループ発光制御等）に変化させるタイミングは、入賞個数が規定個数に近くなり（例えば、７球目の入賞が検出され）小当たり動作の終了が近づいた時でも良いし、小当たり遊技における開放動作の最大継続時間（例えば、上述の１５．８秒）が近づいた時（例えば、小当たり遊技の開始から１０秒が経過した時）としても良い。この場合、小当たり遊技の終了前から、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を視認させることができるので、形状Ａ１５６９３ａに光を視認した遊技者に対して、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態に切り替えられるタイミングが近いことを把握させることができる。

【２７０８８】

このように小当たり動作において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の明るさを変化させる制御を搭載する場合、光の明るさの変化が生じるタイミングが開閉板Ａ６５１の動作開始時よりも早いと、光の明るさの変化を視認した遊技者が小当たり動作の発生を予測できてしまい、本来の遊技性と反する（小当たり動作の発生を報知する前に把握される）可能性があり、光の明るさの変化を生じさせるタイミングが開閉板Ａ６５１の動作開始と同時か、動作開始後に制限される結果を招く。

【２７０８９】

これに対して、通常状態における発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光の明るさ（照射態様）が定期的または不定期（ランダム）に変化される態様（ループ発光制御）で制御される場合、小当たり遊技に対応して片側非視認態様に変化したのか、不定期（ランダム）に変化される態様の一部として片側非視認態様に変化したのか、判別できなくすることができる。即ち、小当たり遊技に対応して片側非視認態様に変化していたとしても、その変化を通常時の発光態様の変化でカモフラージュすることができるので、光の明るさの変化を生じさせるタイミングが制限される事態を避けることができ、任意のタイミング（例えば、開閉板Ａ６５１の開閉動作が開始されるよりも早いタイミング）で発光態様を変化させるように制御することができる。

【２７０９０】

なお、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の発光態様を片側非視認態様とする制御に代わって、前側切替部材Ａ１５６９５を変位させ開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）

させる制御を実行しても良い。当該制御における前側切替部材Ａ１５６９５の動作タイミングについても、片側非視認態様についての切り替えタイミングとして上述した態様を流用することが可能である。この場合であっても、前側導光板Ａ１５６９３への発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の入射を防止することができ、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が透明板Ａ１５６９２を介して視認されることを避けることができ、上述したのと同様の効果を生じさせることができる。

【２７０９１】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、正面視で開閉板Ａ６５１の下方側の領域にマジックミラーとして作用するよう薄く形成される反射膜Ａ１３６３８が形成される場合を説明したが、当該反射膜Ａ１３６３８を他の実施形態におけるカバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０に形成することも可能である。また、その形成位置は、開閉板Ａ６５１の下方側の領域に限定されるものではなく、カバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の前面全体に形成するようにしても良い。

【２７０９２】

少なくとも発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）から表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０までの間に亘って反射膜Ａ１３６３８を形成することで、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光がカバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１，Ａ１４６３１を透過する（流下領域ＡＲ６５側から手前側へ透過する）割合を減少させることができ、流下領域ＡＲ６５内を進行する光の減衰を抑えることができるので、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が暗い場合であっても、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０へ進行する光の光量を確保することが可能となる。

【２７０９３】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が（カバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の手前側における明るさよりも）暗い場合（例えば、片側非視認態様）、反射膜Ａ１３６３８が鏡のように視認され、流下領域ＡＲ６５を見え難くすることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の状態の判別のために遊技者が流下領域ＡＲ６５を視認していた場合、その遊技者の視線を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０側に移行させることができる。

【２７０９４】

一方、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が（カバー部材Ａ６３０，Ａ１４６３０，Ａ１５６３０の手前側における明るさよりも）明るい場合、反射膜Ａ１３６３８はガラスのように透明に視認され、流下領域ＡＲ６５の視認性は確保される。このように、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が十分に明るい場合には、光と共に流下領域ＡＲ６５を視認させることで、流下領域ＡＲ６５内を流下する球を利用した演出（例えば、光を反射させることを利用した演出）の演出効果を向上させることができる。

【２７０９５】

即ち、片側非視認態様を利用する状況としては、上述の通り、開閉板Ａ６５１の開閉動作の態様が球の入球を想定している場合なのか否かが遊技者目線で把握し難い可能性がある小当たり遊技の実行時が想定されるところ、表示装置Ａ１５６９０の視認態様を変更したとしても、開閉板Ａ６５１を遊技者が直接視認した場合には、球の入球を想定している場合なのか否かが遊技者目線で把握し難いという状況は依然として生じ得る。この状況を解消する一つの手段は開閉板Ａ６５１を視認できなくすることであり、その具体的な方法として反射膜Ａ１３６３８を利用する態様を説明した。

【２７０９６】

開閉板Ａ６５１を視認できなくする手法は、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５を視認できなくても遊技者に損がない場合には遊技者の不満にはつながらないが、例えば、大当たり遊技においてラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）が採用され得る場合のように、打ちっぱなしでは球損（即ち、張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１の上面を右端から左端へ通過して流下領域ＡＲ６５に流入しない球）が生じる場合には、遊

技者は、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５の状況を確認して、球の発射を停止するタイミングや再開するタイミングを調整する場合があり、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５を視認できないと遊技者が不満に思う場合がある。

【２７０９７】

上述のように反射膜Ａ１３６３８を利用した態様であれば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を明るくすれば、反射膜Ａ１３６３８はガラスのように透明に視認され、流下領域ＡＲ６５の視認性は確保されるため、遊技者が開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５を視認できないと不満が生じる可能性がある状況においては、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が明るい態様で制御することで、反射膜Ａ１３６３８を介した視認態様を状況に合わせたものとすることができ、遊技者の不満を解消することができる。

【２７０９８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、後側導光板Ａ１５６９４に中心軸ＡＬＣＣの光が照射されるように発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の前後位置が設定され、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が第１電飾基盤Ａ６６０の板状部の前方側に位置されることで光ＡＬＣ２が前方側に張り出した開閉板Ａ６５１の前端部に届く場合を説明したが、必ずしもこれに限定されるものではない。

【２７０９９】

例えば、開閉板Ａ６５１に照射され進行方向が変化されて前側導光板Ａ１５６９３に入射されるのが中心軸ＡＬＣＣの光となるように発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の前後位置が設定され、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が第１電飾基盤Ａ６６０の板状部の後方側に位置されることで光ＡＬＣ２が後方側に寄る方向で進行し、後側導光板Ａ１５６９４に入射されるように構成しても良い。

【２７１００】

この場合、前側導光板Ａ１５６９３に入射される光の方が、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光よりも明るくされる。そのため、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光は明るい上に遊技者に近い位置（前側位置）で視認されることから明るさが際立ち、後側導光板Ａ１５６９４に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９４ａの光は暗い上に遊技者から遠い位置（後側位置）で視認されることから暗さが際立つため、透明板Ａ１５６９２を通して視認される形状が切り替わったことを明るさの違いから把握させやすくすることができる。また、前側導光板Ａ１５６９３に入射される光を照射するＬＥＤと、後側導光板Ａ１５６９４に入射される光を照射するＬＥＤとを、別々のＬＥＤ（別位置に配置されるＬＥＤ）から構成しても良い。この場合、それぞれのＬＥＤの発光強度を別々に制御すればよいので、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４で視認される光の態様を調整することが容易となる。

【２７１０１】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、大当たり遊技における発光部Ａ６６１の発光態様について、点灯状態が継続される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発光部Ａ６６１の発光態様は、所定条件の成立により発光態様が切り替わる態様でも良いし、点滅が継続される態様でも良い。

【２７１０２】

所定条件の成立としては、例えば、ラウンド間インターバルとラウンドとの切り替えや、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球の検出が想定され、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球の検出により点灯（消灯）状態が消灯（点灯）状態に切り替えられたり、発光強度が強く（弱く）なるように切り替えられたりしても良い。

【２７１０３】

また、点滅が継続される態様において所定条件が成立した場合に、その点滅の態様が変化されるようにしても良い。点滅の態様の変化としては、点滅の切り替えのテンポの変化（例えば、高速化、低速化）や、パターンの変化（例えば、点滅の長さが一定間隔であっ

たものを、点灯長さが消灯長さの２倍となるパターンに変化させる）でも良い。
【２７１０４】
この場合、発光部Ａ６６１の発光態様または照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化により、入球の状況を把握させることができる。
【２７１０５】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第３発光部Ａ６６４の発光態様が特定入賞口Ｈ６５ａへの入球に関連して変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【２７１０６】
例えば、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球態様に関わらず発光例１の発光態様となるように制御しても良い。この場合、第３発光部Ａ６６４の光が白色で視認される間は、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされるまでに余裕があることが把握でき、遊技者は余裕をもって球を発射させることができる。
【２７１０７】
また、例えば、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球に基づく発光態様は発光例２で変化するように制御する一方で、特定入賞口Ｈ６５ａへの入球が無かった場合には白色の光での発光が継続されるよう制御しても良い（発光例１の変化は生じないように制御しても良い）。この場合、発光色により特定入賞口Ｈ６５ａへの入球個数をある程度把握することができるので、発光例１のように時間経過でも発光色が変化する場合に、発光色の変化が入球個数の条件の成立により生じたと勘違いして、遊技者が球の発射を抑えてしまう事態を避けることができる。
【２７１０８】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される場合として、入賞検出センサＡＳＣ６５で入球が検出された場合に、光を１０［ｍｓｅｃ］だけ消灯させるように制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光を２００［ｍｓｅｃ］だけ消灯させるようにしてもいい。この場合、流下領域ＡＲ６５を流下している球が直接的に光を遮蔽した場合と同様の変化を生じさせることができるため、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０へ光を入射させるＬＥＤの配置位置として、光の経路が流下領域ＡＲ６５内を通らない態様を採用（又は追加）しても良くなる。
【２７１０９】
また、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される場合として、入賞検出センサＡＳＣ６５で入球が検出された場合に発光色を変える場合として、ラウンド遊技において５球目の入球タイミングで発光色を変化させると説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。発光色を変化させるタイミングは任意に設定可能であり、例えば、１球目の入球タイミングで発光色を変化させても良いし、入球検出の度に発光色を順に変化させても良いし、特定の入球個数目の検出で発光色を変化させても良いし、確率で、発光色が変化するように制御しても良い。
【２７１１０】
ここで、球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された場合に、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される制御とする場合、開閉板Ａ６５１の上面に位置する球が入賞検出センサＡＳＣ６５の鉛直上方位置に近いほど、球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出されるまでの期間が短くなる。当該球は、開閉板Ａ６５１の開放状態への動作タイミングがもう少し遅かったら開閉板Ａ６５１の左端から零れてアウト球となる可能性があった球として遊技者に認識されるため、開閉板Ａ６５１が開放状態とされた直後に第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化された場合には、最速で球が入賞検出センサＡＳＣ６５に流入したことの喜びと、間一髪で球がアウト球とはならなかったことの喜びという、二重の喜びを遊技者に感じさせることができる。
【２７１１１】
また、上述の態様に代えて（又は加えて）、球が入賞検出センサＡＳＣ６４で検出され

た場合に、第３発光部Ａ６６４の発光態様が変化される制御とするようにしても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の閉鎖状態（張出状態）において開閉板Ａ６５１上を遊技球が左方へ通過したことが、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様から把握できた場合であっても、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となった後で透明板Ａ１５６９２を介した光の視認態様が変化された場合に、開閉板Ａ６５１上を左方へ通過した球が入賞検出センサＡＳＣ６４に入賞した場合を想起することができ、球損の個数を遊技者に分かり難くすることができる。即ち、開閉板Ａ６５１上を左方へ通過した球のいくつかは入賞検出センサＡＳＣ６４に入賞したと感じさせることで、左方へ通過したすべての球がアウト球となった場合に比べれば良い状況であると感じさせることができ、遊技を継続させることができる。

【２７１１２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第３発光部Ａ６６４が開閉板Ａ６５１の右下側に配置され、開閉板Ａ６５１の左上方向に進行する光が正面視で開閉板Ａ６５１の左上側に位置する照射領域ＡＲ６３１に到達し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２７１１３】

例えば、流下領域ＡＲ６５の下方側に上側へ向けて発光する発光部を配設しても良いし、流下領域ＡＲ６５の後方側に前方かつ斜め上方向へ向けて発光する発光部を配設しても良い。この場合においても、発光部からの光を開閉板Ａ６５１の先端部に当てることが可能であり、正面視で開閉板Ａ６５１の上側に照射領域を形成させることができ、照射領域における視認態様の変化によって開閉板Ａ６５１の状態や開閉板Ａ６５１の近傍を流下する球の有無について把握させることができる。

【２７１１４】

発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が右下から左上へ斜めに進行する場合、可変入賞装置Ａ６５の張出状態（閉鎖状態）において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が遮られる態様として、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球により遮られる場合（オーバー入賞）と、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球により遮られる場合とが想定されるが、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってからすぐに光を遮ることになる一方で、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球は張出状態（閉鎖状態）となってから若干の時間を空けて光を遮ることになることから、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となってから光が遮られるまでの期間を、開閉板Ａ６５１の上側に位置する球により光が遮蔽されたのか、開閉板Ａ６５１の下側に位置する球により光が遮蔽されたのかの目安とすることができる場合を説明した。

【２７１１５】

これに対し、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が真下から上方へ進行する態様の場合（特に、中心軸ＡＬＣＣの進行方向が、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の上面や、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の下面と対向配置される主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面と、直角に交差する場合）、上述の目安とするという作用は失われるものの、球により光が遮蔽される期間を短縮することができ、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が到達される位置に配設される表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０における視認態様が変化される（光が到達しない場合の視認態様に変化される）期間を短縮することができ、視認態様の変化から光を遮蔽した球の個数を正確に把握することが容易となる。

【２７１１６】

なお、受光素子Ａ６３８ｂや開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの配設位置は本体の右側部に限定されるものではなく、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の進行方向、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０への到達する際の光の進行方向に合わせて変更可能である。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の進行方向が上下方向上向きである場合には、受光素子Ａ６３８ｂや開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを本体の下側部に設けることで、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０までの光の経路を最短とす

ることができる。
【２７１１７】
上述の発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が真下から上方へ進行する態様の場合には、開閉板Ａ６５１の上面の形状と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面の形状とを異ならせることで、光を遮蔽した球が開閉板Ａ６５１の上面側を流下しているか、下面側を流下しているかの把握に役立つ場合がある。例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が通過する左右位置において開閉板Ａ６５１の傾斜角度が緩くなる（即ち、開閉板Ａ６５１の正面視の形状が中心の角度が鈍角のＶ字形状とされる）ように構成した場合、開閉板Ａ６５１上で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を遮蔽する球は、開閉板Ａ６５１の形状により流下速度が減速される一方で、開閉板Ａ６５１の下面側を流下する球はそのような減速の作用が生じないことから、光が遮蔽される期間に長短の違いが生じ、光が遮蔽される期間が長い場合には開閉板Ａ６５１の上面側を流下している球の作用であり、光が遮蔽される期間が短い場合には開閉板Ａ６５１の下面側を流下している球の作用であるという目安として把握させることができる。
【２７１１８】
なお、開閉板Ａ６５１の上面の形状と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面の形状とが同じであっても（例えば、両方とも平面）、これらが非平行（傾斜角度違い）とされることで、開閉板Ａ６５１上を転動する球の流速と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面を転動する球の流速とを異ならせることができるため、形状を異ならせた場合と同様に、光を遮蔽している球が開閉板Ａ６５１の上下どちらの位置を流下しているかの目安とすることができる。なお、開閉板Ａ６５１の上面の形状と、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面の形状とを異ならせる設計（又は、非平行とする設計）は、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の進行方向と関係なく採用しても良い。
【２７１１９】
また、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）は、光が略左右方向（若干傾斜した方向）に進行する態様（特に、中心軸ＡＬＣＣの進行方向が、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の下面と、当該開閉板Ａ６５１の下面と対向配置される主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面との間における球の流下軌跡内を通過する方向とされる態様）としても良い。この場合は、例えば、開閉板Ａ６５１の右端から、張出状態において光が照射される位置としての延設部を下方に延設することで（正面視略Ｌ字（又は反Ｌ字）形状）、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では当該延設部に光が照射されず、張出状態（閉鎖状態）では当該延設部に光が照射され、進行方向が変化される構成とすることができる。
【２７１２０】
開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされ当該延設部に照射されなかった場合の中心軸ＡＬＣＣの光が後側導光板Ａ１５６９４に入射し、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ当該延設部に照射され進行方向が変化された光ＡＬＣ２が前側導光板Ａ１５６９３に入射する態様で、表示装置Ａ１５６９０を配設すれば、開閉板Ａ６５１の状態の変化に対応させて、透明板Ａ１５６９２を通して視認される視認態様を変化させることができる。
【２７１２１】
この場合、主経路形成部Ａ６３２ｃによる流下面上に球がある状況では常に球により光が遮蔽され、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が到達される位置に配設される表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０における視認態様が変化される（光が到達しない場合の視認態様に変化される）期間が長期化される。この場合、視認態様の変化から球の個数を正確に把握することは難しいが、流下領域ＡＲ６５における球の位置に関わらず視認態様が変化されるため、流下領域ＡＲ６５に球が流入したことについて最速で知覚することができる。また、流下領域ＡＲ６５から全ての球が排出された時点で視認態様が変化される（戻る）ため、前側導光板Ａ１５６９３に光が入射可能な状況においてラウンド遊技が終了したにも関わらず、前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａが視認されない場合

には流下領域ＡＲ６５に球が残っている場合が想定され、遊技者のオーバー入賞に対する期待感を高めることができる。

【２７１２２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第１領域ＡＲ６３１ａに「正方形」の図形の刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「菱形」の図形の刻印がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１領域ＡＲ６３１ａに「閉鎖」との刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「開放」との刻印がされでも良い。また、第１領域ＡＲ６３１ａに「確変」との刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「時短？」との刻印をすることで、照射領域ＡＲ６３１を視認した場合に大当たり遊技終了後の遊技状態を示唆するように構成しても良い。

【２７１２３】

例えば、大当たり遊技終了後に確変となる大当たり種別では大当たり遊技におけるラウンド間インターバルがラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）で制御される一方、大当たり遊技終了後に時短となる大当たり種別では大当たり遊技におけるラウンド間インターバルが短時間（０．５秒）で制御されるようにすることで、第１領域ＡＲ６３１ａが明るく視認される時間の長さを変化させ、その変化によって大当たり遊技終了後の遊技状態が示唆されることから、照射領域ＡＲ６３１に対する注目力を向上させることができる。

【２７１２４】

なお、照射領域ＡＲ６３１の態様が、第２３６実施形態と、その他の実施形態とで異なるが、これらは相反するものではなく、互いに流用が可能に構成される。また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０についても、それぞれ記載された第２３６実施形態や第２４２実施形態に専用のものではなく、他の実施形態で採用することは何ら制限されるものではない。

【２７１２５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、後側導光板Ａ１５６９４において「開放」との文字が形成される位置に「閉鎖」との文字を形成し、高さ範囲ＡＨ１，ＡＨ２に収まる各位置において「開放」との文字をそれぞれ形成することも可能であることを説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側導光板Ａ１５６９３も後側導光板Ａ１５６９４と同様の範囲に高さ範囲ＡＨ１～ＡＨ３が設定され、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４における高さ範囲ＡＨ１の同様の位置に「開放」との文字が視認可能となる形状でそれぞれ加工が施され、高さ範囲ＡＨ２の同様の位置に「閉鎖」との文字が視認可能となる形状でそれぞれ加工が施され、高さ範囲ＡＨ３には「開放」との文字も「閉鎖」との文字も視認されない形状で構成されるようにしても良い。

【２７１２６】

この場合において、前側切替部材Ａ１５６９５の配置箇所にも、後側切替部材Ａ１５６９６を配置させることで、前側導光板Ａ１５６９３に対する光の入射についても、高さ範囲ＡＨ１～ＡＨ３のいずれかの範囲に限定した態様が可能となる。

【２７１２７】

この場合、高さ範囲ＡＨ１に光が入射される場合には「開放」との文字が光により描かれる一方で、高さ範囲ＡＨ２に光が入射される場合には「閉鎖」との文字が光により描かれる。そのため、前後一対で配置される後側切替部材Ａ１５６９６を変位させることにより、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射が高さ範囲ＡＨ１に限定されるようにすることで、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を開閉板Ａ６５１の状態に関わらず「開放」との文字とすることができるし、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射が高さ範囲ＡＨ２に限定されるようにすることで、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を開閉板Ａ６５１の状態に関わらず「閉鎖」との文字とすることができる。

【２７１２８】

例えば、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル期間が、ラウンド間第２インターバル期間（１．０秒）で統一されている場合には、ラウンド間インターバル期間において遊技球が開閉板Ａ６５１上に到達する場合の球損が生じ難い構成となっているため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるタイミングに合わせて球の発射を停止させることによる利点は少ない。そこで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となっても敢えて「閉鎖」ではなく「開放」との文字を視認させることで、球の発射の停止を促すことを避けることができ、遊技者に「打ちっぱなし」の発射態様を維持させることができ、遊技ストレスの低減を図ることができる。

【２７１２９】

なお、前側切替部材Ａ１５６９５を変位させ開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御を実行することによっても、同様の効果を生じさせることができる。例えば、１ラウンド目のラウンド遊技中に開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御により、以降のラウンド間インターバル期間において前側導光板Ａ１５６９３に光が入射されなくなることで、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射による視認態様が目に残るためである。この作用は、上述した片側非視認態様でも同様に生じるが、開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御の利点の一つは、発光強度が限定されないことにある。即ち、大当たり遊技直前における小当たり遊技中ならばまだしも、その小当たり遊技において特定入賞口Ｈ６５で入賞が検出されたことに基づいて大当たり遊技が開始される場合もあり、大当たり遊技では発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を最大限明るく発光させて遊技者の興趣の向上を図りたいところ、片側非視認態様ではこれが制限されるため、設計の自由度が下がる。一方で、前側切替部材Ａ１５６９５を変位させ開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）させる制御では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の明るさが制限されることがないため、大当たり遊技において最大限明るく発光させて遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【２７１３０】

また、例えば、大当たり遊技におけるラウンド間インターバル期間が、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１（２．０秒）の場合には、ラウンド間インターバル期間において遊技球が開閉板Ａ６５１上に到達する場合の球損が生じ得るため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となるタイミングに合わせて球の発射を停止させることによる利点がある。そこで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合には「閉鎖」との文字を視認させることで、球の発射の停止を促すことができ、集中した状態で遊技を行わせることができる。

【２７１３１】

なお、光の入射態様は、大当たり遊技中において常に同じ状態としても良いし、途中で変化されるように構成しても良い。例えば、残りのラウンド遊技が少なくなったタイミング（例えば、残り３ラウンドで終了のタイミング）において、前側導光板Ａ１５６９３には高さ範囲ＡＨ１ではなく高さ範囲ＡＨ２において光が入射されるように、前後一対で配置される後側切替部材Ａ１５６９６の少なくとも一方を変位させることにより、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様が「閉鎖」に切り替えられるようにすることができる。

【２７１３２】

これにより、遊技者に対して、大当たり遊技がもうすぐ終了することを報知することができ、これを視認した遊技者は、大当たり遊技の終了に合わせて遊技球の発射を停止させることで損球を発生させないようにするための準備を行うことが可能となる。

【２７１３３】

開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様が「閉鎖」に切り替えられるようにすることは、大当たりＢの場合において、ラウンド遊技の進行中における特定のタイミング（７球目の入賞時）において開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖される場合に、特に必要となる。後側導光板Ａ１５６９４に形成される形状の光が視認され続ける間において瞬間的に前側導光板Ａ１５６９３に形成される形

状の光が視認されるタイミングが生じるという違いにより、大当たり種別について判別することが可能とされるためである。

【２７１３４】

少なくとも、ラウンド遊技の進行中における特定のタイミング（７球目の入賞時）においては前側切替部材Ａ１５６９５を開口部Ａ１５６９１ｂから退避する位置に位置させることで（最も容易には、ラウンド遊技において開口部Ａ１５６９１ｂから退避する位置に維持させることで）、開閉板Ａ６５１が動作される大当たり遊技の大当たり種別（大当たりＡ，Ｂ）について透明板Ａ１５６９２を通した視認態様により把握が可能となり、遊技者の注目力の向上を図ることができる。

【２７１３５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１及びカバー部材Ａ６３０に光を照射可能な発光部Ａ６６１が可変入賞装置Ａ６５に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ１４の電飾部Ｐ３１から後方側へ照射され、ガラスユニットＨ１６を通過して可変入賞装置Ａ６５に到達する光が、開閉板Ａ６５１及びカバー部材Ａ６３０に照射されるようにしても良い。

【２７１３６】

可変入賞装置Ａ６５に発光部Ａ６６１が配設される場合のように、ガラスユニットＨ１６よりも後方側からの光照射の場合、光の照射態様が、正面枠Ｐ１４よりも前方側の領域における物体の動きの影響（例えば、遊技者により光が遮られる影響）を受け難いため、開閉板Ａ６５１と発光部Ａ６６１の光との対応関係を良好に保ち易くすることができる。一方で、発光部Ａ６６１の配設位置が限定されるため、設計自由度が低くなる場合がある。

【２７１３７】

これに対し、電飾部Ｐ３１に例示されるように、正面枠Ｐ１４の前方側の領域に光源を配置する場合には、光源を配設させる領域が限定されず、設計自由度を向上させることができる。

【２７１３８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が開閉板Ａ６５１に完全に遮られる（反射される）のではなく、一部は表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０側に通過して、入射され、遊技者に視認される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２７１３９】

例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が、遊技者目線において、開閉板Ａ６５１に完全に遮られ（反射され）ることで、開閉板Ａ６５１の遊技者目線の手前側（上方側）において遊技者に視認されないように構成しても良い。

【２７１４０】

この場合において、開閉板Ａ６５１にＬＥＤ等から構成される発光部を配設し、その発光部の光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射されるよう構成することで、その発光部の光を遊技者に視認させることができる。例えば、開閉板Ａ６５１に配設された発光部が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合にその発光部からの光が開口部Ａ１５６９１ｂに入射される態様で配設されることで、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合は発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射され、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合は開閉板Ａ６５１の発光部の光が前側導光板Ａ１５６９３に入射される構成とすることができる。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を開口部Ａ１５６９１ｂに導いて利用する場合に比較して、入射させる光の強度の自由度を向上させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の変位に基づく透明板Ａ１５６９２を介した視認態様の変化を生じさせることができる。

【２７１４１】

また、この場合において、例えば、開閉板Ａ６５１に配設された発光部が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合にその発光部からの光が開口部Ａ１５６９１ｃに入射される態様で配設されることで、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合は発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射され、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合は開閉板Ａ６５１の発光部の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射される構成とすることができる。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が開口部Ａ１５６９１ｃに入射されない一方で開閉板Ａ６５１の発光部の光が後側導光板Ａ１５６９４に入射され、開閉板Ａ６５１の発光部の光が開口部Ａ１５６９１ｂに入射されない一方で発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が前側導光板Ａ１５６９３に入射される。このようにして、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の双方に光を入射させる状況を構成可能であって、光を入射させる態様の自由度を向上させることができる。これにより、開閉板Ａ６５１の変位に基づく透明板Ａ１５６９２を介した視認態様の変化を生じさせることができる。

【２７１４２】

なお、このままでは各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４とも発光され、どちらが光っているのかの判別が困難となるが、視認させたい態様に応じて、前側切替部材Ａ１５６９５や後側切替部材Ａ１５６９６を動作制御することで、いずれかの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４における表示を視認させるように構成することができる。

【２７１４３】

また、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に入射される光源が共通である場合と異なり、消灯により光の入射を中断する場合に、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４双方ではなく、いずれかを選択した制御とすることができる。これにより、光を入射させる態様の自由度を向上させることができる。

【２７１４４】

また、光透過性の開閉板Ａ１１６５１と、不透明の材料から形成される疑似開閉板Ａ１１６５３とを利用する場合において、疑似開閉板Ａ１１６５３側に発光部を設けることで、これらが一体で動作する場合において、当該発光部の光を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射させることもできるし、疑似開閉板Ａ１１６５３は退避状態（開放状態）とされ、開閉板Ａ１１６５１のみが張出状態（閉鎖状態）とされた場合において、固定の発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光を入射させることもできる。

【２７１４５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１の上下方向の一方の側（上側）に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が配設され、他方の側（下側）に発光部Ａ６６１が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１に対して表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が下側に配設され、発光部Ａ６６１が上側に配設されるようにして、光を下方向きに照射させるようにしても良い。この場合、光源近傍の光が遊技者の目に入り難くすることができるので、眩しさが抑えられる。

【２７１４６】

また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが開閉板Ａ６５１に対して同じ側に配設されるようにしても良い。即ち、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが開閉板Ａ６５１に対する上側または下側に配設されるようにしても良い。即ち、発光部Ａ６６１の光が張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１で反射された場合に到達する位置に第１受光部Ａ６３８ｃや開口部Ａ１５６９１ｂが配設され、発光部Ａ６６１の光が退避状態（開放状態）における開閉板Ａ６５１で反射された場合に到達する位置に第２受光部Ａ６３８ｄや開口部Ａ１５６９１ｃが配設されるように構成することで、表示態様を流用することが可能となる。

【２７１４７】

この場合、開閉板Ａ６５１の両側に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが位置する場合と違い、開閉板Ａ６５１の前方側におけるカバー部材Ａ６３０との間の

隙間に光を通す必要がなく、開閉板Ａ６５１で反射させた光を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射させるように構成すれば良いので、設計の自由度を向上させることができる。即ち、開閉板Ａ６５１とカバー部材Ａ６３０との間の隙間が生じないように構成したり、発光部Ａ６６１の配置をより後方側にしたりすることも可能となる。

【２７１４８】

また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と発光部Ａ６６１とが開閉板Ａ６５１の下側に配設される場合において、発光部Ａ６６１から照射された光は、開閉板Ａ６５１よりも下側を流下する球による影響は受ける（光が受光素子Ａ６３８ｂに受光されない状態が構成される）一方で、開閉板Ａ６５１の下面で反射された光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射される仕組み上、開閉板Ａ６５１の上面側を流下する球による影響を受けないように構成される。

【２７１４９】

これにより、開閉板Ａ６５１の下面側を流下する球（オーバー入賞を生じさせる球）が生じた場合には表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が切り替えられる一方（「ＩＮ」と表示される一方）、開閉板Ａ６５１の上面側を流下する球が生じたことによっては表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が切り替えられないように構成することができる。

【２７１５０】

なお、理解を容易とするために表示部Ａ６３８ａの近傍に受光素子Ａ６３８ｂが配置される場合を説明したが、当然、これらの構成は離間配置するように構成しても良い。即ち、受光素子Ａ６３８ｂと表示部Ａ６３８ａとが離間配置されても良い。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の照射方向（放射状に広がる光の到達範囲）に配置させることが好ましい受光素子Ａ６３８ｂの配置に表示部Ａ６３８ａの配置が限定されることを避けることができ、表示部Ａ６３８ａの位置の自由度を向上させることができる。

【２７１５１】

例えば、受光素子Ａ６３８ｂを、流下領域ＡＲ６５の近傍（例えば、流下領域ＡＲ６５側に張り出す位置）に配設するようにしても良い。この場合、受光素子Ａ６３８ｂに到達するまでの光の経路を短くすることができ、光の減衰や角度ずれによる受光エラーを避け易くすることができる。

【２７１５２】

表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１との関係が斜め位置の関係となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視において、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１の真上に位置しても良いし、真下に位置しても良いし、真左に位置しても良いし、真右に位置しても良い。いずれの場合であっても、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と開閉板Ａ６５１とを独立して視認可能であり、一方が他方を隠すという事態が生じないように構成することができる。

【２７１５３】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、照射領域ＡＲ６３１が開閉板Ａ６５１とは正面視で離間した位置に視認される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の先端部や第３発光部Ａ６６４の光が到達する部位の形状を、反射光が開閉板Ａ６５１の前方や流下領域ＡＲ６５の前方に向かうように構成することで、正面視において照射領域ＡＲ６３１（第１領域ＡＲ６３１ａと第２領域ＡＲ６３１ｂとを含む領域）の少なくとも一部が開閉板Ａ６５１と重なったり流下領域ＡＲ６５と重なったりといった構成とすることができる。

【２７１５４】

この場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化と開閉板Ａ６５１の状態の変化とを同時に視界に入れ易くなり、目線を動かす必要が無いので、遊技負担の低減を図ることができる。特に、開閉板Ａ６５１に反射した光が前方へ向かう場合、正面視において張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の先端部（前端部）を極めて明るく視認させることができ、開閉板Ａ６５１の状態の識別を容易とさせることができる。

【２７１５５】

これは、ベース部材Ａ６１０の後方側に発光部（ＬＥＤ等）を配置して前方へ光を出射する態様では、開閉板Ａ６５１の先端部に光が届かないために困難な作用であって、第３発光部Ａ６６４のように発光部の配置を工夫したことで好適に生じた効果である。

【２７１５６】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１の上面を転動する球がカバー部材Ａ６３０側に寄る前後位置に位置することで第３発光部Ａ６６４の光が球に反射する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の上面を転動する球がカバー部材Ａ６３０から離れてベース部材Ａ６１０側に寄る前後位置に位置することで第３発光部Ａ６６４の光が球に反射せずに照射領域ＡＲ６３１に到達するよう構成しても良い。

【２７１５７】

これは、例えば、突出部Ａ６５１ａが開閉板Ａ６５１の先端部に一箇所ではなく、間隔を空けずに複数箇所に配設されることにより、実現可能である。球は突出部Ａ６５１ａにより絶えずベース部材Ａ６１０側に寄せられることとなり、開閉板Ａ６５１の先端部よりもカバー部材Ａ６３０側に移動することが回避される。この場合、インターバルにおいて開閉板Ａ６５１の上面を左方へ通過する球（特定入賞口Ｈ６５ａに流入しない球）によって照射領域ＡＲ６３１の視認態様が変化されることを避けることができ、照射領域ＡＲ６３１の視認態様に変化を生じさせるのは、開閉板Ａ６５１の開閉と、特定入賞口Ｈ６５ａに流入し得る球のみとさせることができるので、照射領域ＡＲ６３１の視認態様から得られる情報をシンプルにすることができ、遊技負担を低減させることができる。

【２７１５８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１に突出部Ａ６５１ａを設け、球の重みによる開閉板Ａ６５１の前傾変位を生じ難くする場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球の重みにより開閉板Ａ６５１が前傾変位し得るように構成しても良い。

【２７１５９】

この場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）において開閉板Ａ６５１に照射され表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に到達する光ＡＬＣ２の進行方向が、開閉板Ａ６５１の前傾変位により変化された場合に、表示装置Ａ６３８の第１受光部Ａ６３８ｃや表示装置Ａ１５６９０の開口部Ａ１５６９１ｂに入射されない（位置ずれさせる）ように構成することで、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられた場合に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の視認態様が変化され、遊技者は開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられたことに気づくことができる。

【２７１６０】

この変化は、光が球に反射されることによるものではなく、開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられることにより生じるものであり、開閉板Ａ６５１の左右長さの内のいずれの位置に球があるかに関わらない。これにより、開閉板Ａ６５１に球の重みがかけられたことに気づいた遊技者は、球が開閉板Ａ６５１の左端から零れる前（球の重みがかけられなくなり表示態様が元に戻る前）に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に変化されれば、開閉板Ａ６５１に重みをかけていた遊技球がそのまま流下領域ＡＲ６５に流入されることから、早急に開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）へ変化することを期待するため、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に注目することになる。これにより、第３図柄表示装置Ｈ８１で実行される演出に注目しながら表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０については視界の隅に収めるといった遊技態様で遊技を行う遊技者に対して、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０への注目力を向上させることができる。

【２７１６１】

なお、開閉板Ａ６５１の前傾変位による光ＡＬＣ２の進行方向のずれは、前方側への位置ずれであるため、表示装置Ａ１５６９０の前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に検出部が配設される場合であっても、前側切替部材Ａ１５６９５は退避位置において開口部Ａ１５６９１ｂの後方側に位置するため、進行方向がずれた光ＡＬＣ２が検出部に照射され

る事態は生じないため、当該検出部と、開閉板Ａ６５１が球の重みにより前傾変位し得る態様とは、問題なく同時に採用することが可能である。

【２７１６２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態、特に第２３８実施形態）では、照射領域ＡＲ６３１の視認態様が開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）で維持される場合にも変化され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２発光部Ａ６６３からの光照射により、カバー部材Ａ６３０に、矢印ＡＥＤ６５方向視において張出状態（閉鎖状態）の開閉板が視認される態様のホログラムを生じさせるよう構成しても良い。

【２７１６３】

この場合、矢印ＡＥＤ６５方向視でカバー部材Ａ６３０を通して流下領域ＡＲ６５を視認している遊技者に対して、実際には開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が退避状態（開放状態）であるにも関わらず、張出状態（閉鎖状態）となっているかのように錯覚させることができ、大当たり遊技において球発射の操作を促すタイミングを第２発光部Ａ６６３の発光の制御によって変化させることができる。

【２７１６４】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、カバー部材Ａ６３０が光透過性の樹脂材料から形成されており、入賞検出センサＡＳＣ６５が視認可能となっている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、非透過性の遮蔽部材が配設されることで、入賞検出センサＡＳＣ６５が視認不能となっていても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４についても同様に視認不能となる。

【２７１６５】

この場合、例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５がどの位置にあるのかを判別できないことから、入賞検出センサＡＳＣ６５における検出を不正に生じさせることで不正の利益を受けようとする不正行為（例えば、「糸付き球」を利用した不正行為）をされ難くすることができる。

【２７１６６】

なお、遮蔽部材としては、種々の態様が例示される。例えば、カバー部材Ａ６３０を非透過性の材料で構成するようにしても良いし、カバー部材Ａ６３０に非透過性の塗料を部分的に塗ることで遮蔽するようにしても良いし、カバー部材Ａ６３０に非透過性のシート部材を貼り付けるようにしても良い。種々の態様から、透過させる範囲と、非透過とさせる範囲とを、任意に選定することが可能とされる。

【２７１６７】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第１電飾基板Ａ６６０及び表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０がカバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１電飾基板Ａ６６０及び表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０がベース部材Ａ６１０側に配設されても良い。この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の配置のためのスペースをカバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０に確保する必要が無いので、カバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０に施すデザインの設計自由度を向上させることができる。

【２７１６８】

また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１よりも下方に配設され、矢印ＡＥＤ６５方向視などの遊技者目線で、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と退避状態（開放状態）の開閉板Ａ６５１とは重ならないが、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の少なくとも一部が張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１により隠される場合を構成しても良い。

【２７１６９】

この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示は開閉板Ａ６５１の状態の違いに対応して変化されることは、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が開閉板Ａ６５１に隠されな

い場合と同じとしながら、開閉板Ａ６５１の状態の切り替えが、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が視認される場合（開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に相当）と、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が少なくとも一部において張出状態（閉鎖状態）の開閉板Ａ６５１に隠される場合とで、切り替えられることから、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示を視認していたら表示に重なる位置に開閉板Ａ６５１が張り出してくることをもって状態の切り替えを把握させるという視認態様を実現できる。

【２７１７０】

この場合には、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）において流下領域ＡＲ６５に流入する遊技球により表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示が隠される場合が生じ得るため、表示の視認性が低下する可能性があるという問題点が生じ得る。一方で、遊技球により隠される範囲は表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の一部に過ぎないことに加え、遊技球はその場にとどまることはなく、流下により表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と重なる位置から去るため、遊技に支障が生じるほどの問題点となるかどうかは状況による。

【２７１７１】

また、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の配置は、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０で説明した位置に限らず、種々の態様が例示される。例えば、開閉板Ａ６５１の上方位置において開閉板Ａ６５１の左右幅よりも長い左右幅の表示を実行可能に構成されても良いし、開閉板Ａ６５１を部分的に囲む態様（例えば、下方側および右方側を囲む態様）の表示を実行可能に構成しても良い。この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の表示の変化を視認するために注目すれば良い箇所を広範囲に設けることができるので、遊技者の遊技態様を過度に制限することがなく、同じ箇所ばかり注目していないといけない場合に比較して、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。

【２７１７２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０において表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向が正面側を向く場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。表示方向は想定される遊技の態様に基づいて任意に設定可能であり、例えば、矢印ＡＥＤ６５に対向する方向を向くように、斜め上側に傾斜する表示方向とされても良い。この場合、矢印ＡＥＤ６５の方向視で開閉板Ａ６５１側を視認する遊技者に対して表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を介して視認される表示（形状）の視認性を向上させることができ、更に、矢印ＡＥＤ６５の方向と開閉板Ａ６５１の変位方向が交差することから矢印ＡＥＤ６５の方向視における開閉板Ａ６５１の変位の判別を容易とすることができる。

【２７１７３】

この場合、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を介して視認される表示（形状）と開閉板Ａ６５１とを同時に視界に収めた遊技者に対して、当該表示（形状）と開閉板Ａ６５１の状態変化とが同時に生じていることを視認させやすくすることができ、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を介して視認される表示（形状）と開閉板Ａ６５１との間に関係があることに気づきやすくすることができる。

【２７１７４】

また、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向を変更可能に構成しても良い。この場合において、機能調整操作部Ｈ１９０の操作により表示方向の調整を実行可能となるように構成すれば、遊技者は、自分の遊技スタイルに合わせて表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向を見易い方向（または敢えて見難い方向）に変更でき、遊技ストレスを低減することができる。

【２７１７５】

また、近接センサ、磁器センサ、モーションセンサやサーモセンサ等のセンサを搭載し、そのセンサにより遊技者の顔の位置や目線を検出（推測）し、その検出（推測）結果に対応させて表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２の表示方向が変更される制御が実行可能となるように構成しても良い。この場合において、表示方向が変更される制御を実行するか否か、実行する場合において表示方向を遊技者が見やすい方向とするか見難い方向

とするか等の選択ができるように構成することで、遊技ストレスを低減することができる。

【２７１７６】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、可変表示装置ユニットＨ８０やセンターフレームＡ８６の周囲範囲の近傍に小型の表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、少なくとも開閉板Ａ６５１よりも大きいサイズで表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２が構成されるようにしても良い。

【２７１７７】

この場合、サイズ変更に合わせて視認させる表示態様を大型化する（表示部Ａ６３８ａを大型化する、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４を大型化する）ことができるので、表示部Ａ６３８ａ又は透明板Ａ１５６９２を通して視認される形状の識別性を向上させることができる。

【２７１７８】

なお、この場合、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の上下に渡って光を到達させるために、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を構成するＬＥＤを増やしたり、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の光量を増大させたりする設計変更をする方が、例えば透明板Ａ１５６９２を通して視認させる形状を明確に視認させることができる。

【２７１７９】

例えば、カバー部材Ａ６３０，Ａ１５６３０の板状本体Ａ６３１が、センターフレームＡ８６の右下縁部よりも左上方向に延設されるように構成し、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０を可変表示装置ユニットＨ８０やセンターフレームＡ８６の周囲範囲の内側に配置するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｈ８１に注目している遊技者の視界に表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０が収まりやすくすることができる。

【２７１８０】

なお、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの距離が離れるほど十分な光を到達させることは難しくなるが、流下領域ＡＲ６５を通過した光が入射可能な位置に光ファイバーの一端を配設し、その光ファイバーの他端から出射された光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射可能となるように光ファイバーの他端を表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に近接配置させることにより、距離が離れていても光の減衰を抑えて光を進行、伝送させることができる。

【２７１８１】

または、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を検知する検知部を、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）で流下領域ＡＲ６５外に進行する位置と、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）で流下領域ＡＲ６５外に進行する位置とに該当する位置としての流下領域ＡＲ６５の近傍位置にそれぞれ配置し、その検知部における光の検出態様に応じて光を出射するように制御されるＬＥＤからの光が表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に入射可能となるように当該ＬＥＤを表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０に近接配置（第１樹脂部材Ａ１５６９８ａ及び第２樹脂部材Ａ１５６９８ｂを挟んで開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの反対側の位置に配置）させるようにしても良い。この場合も同様に、当該ＬＥＤからの光の出射態様を開閉板Ａ６５１の状態の違いに対応させたものとすることができる。

【２７１８２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１と関連して動作される部材）が前後方向にスライド移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１と関連して動作される部材）の移動態様は、少なくとも一つにおいて、回転移動でも良いし（この場合の回転軸の方向は、横方向でも縦方向でも斜め方向でも良い）、スライド移動と回転移動とを組み合わせた態様の移動でも良い。

【２７１８３】

上述した第２４１実施形態では、開閉板Ａ６５１の先端部（前端部）が近接離反する位置において導光板Ａ１４６３８を配設し、光を視認させる態様を説明したが、例えば、開閉板が回転移動により開口部を開閉させる態様である場合（例えば、矩形の開閉板の下辺から左右両側に回転軸が延設され、左右方向に延びる回転軸で前傾姿勢と起立姿勢との間を回転移動され、前後方向に開口される開口部が開閉板の前傾姿勢において開放され、起立姿勢において開口部が閉鎖される態様の場合）に、開閉板の開閉先端部が開口部と近接離反する側（開口部の上縁側）において開口部の縁部に沿って発光部が複数配設されるようにしても良い。

【２７１８４】

この場合において、開閉板の回転先端部よりも上側の位置に発光部を配設した場合、開閉板が傾倒姿勢であるか起立姿勢であるかに関わらず、発光部への視界が開閉板に遮蔽されることを避けることができ、発光部による演出効果を向上させることができる。

【２７１８５】

また、この場合において、開閉板の後方側（起立姿勢において開閉板と正面視で重なる位置、例えば、正面視において開口部の内方側）に発光部を配設してもよい。この場合、開閉板が傾倒姿勢である場合には、発光部への視界が開閉板に遮蔽されることを避ける一方で、開閉板が起立姿勢である場合には、発光部への視界を開閉板によって遮蔽する状態を構成することができる。

【２７１８６】

そのため、発光部の光照射を継続している状態において開閉板が開閉すると、開閉板による遮蔽によって遊技者への光の到達が途切れるため、光の視認態様の変化を視認することで、開閉板が開閉されていることを把握することが可能となり、開閉板を直接視認しなければならない場合に比較して、遊技ストレスを低減させることができる。

【２７１８７】

また、往復動作の態様である場合に限られない。例えば、２段階の動作によって流下領域ＡＲ６５を開閉するものでも良い。一例として、張出状態（閉鎖状態）となった開閉板Ａ６５１が、前後位置はそのままで前後方向の回転軸で回転する態様で姿勢変化することで、上面の傾斜角度を変化させ、球の減速態様が変化されるようにしても良い。

【２７１８８】

例えば、開閉板Ａ６５１が複数層の板部材により構成されており、張出状態（閉鎖状態）となった後で、各板部材が長手方向にずれる態様で相対移動されることで正面視の形状が変形（伸長）され、この変形された状態において流下領域ＡＲ６５の上面側を閉鎖するように構成しても良い。この場合、流下領域ＡＲ６５の上面側を開放する退避状態（開放状態）では、複数層の板部材が左右に位置ずれせず重ねられた状態とすればよく左右幅が抑えられるため、ベース部材Ａ６１０の後方側における開閉板Ａ６５１の収納スペースの左右幅を抑えることができる。

【２７１８９】

このように２段階で動作される場合において、開閉板Ａ６５１と重なる位置に導光板Ａ１４６３８を配設し、基板Ａ１４６３９からの光により特定の形状を遊技者に視認させる構成において、光により視認される形状を開閉板Ａ６５１の外形に合わせた形状で変化可能に構成しても良い。

【２７１９０】

例えば、開閉板Ａ６５１の上面の傾斜角度が変化される態様では、導光板Ａ１４６３８により視認される線状の光の傾斜角度を複数態様で生じさせることが可能となるように導光板Ａ１４６３８の切欠き（溝部）を構成し、発光手段Ａ１４６３９ａを構成する複数のＬＥＤの内、どのＬＥＤを発光させるかによって、異なる傾斜角度の線状の光を視認させられるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の上面の傾斜角度が変わっても、発光させるＬＥＤを変化させることで開閉板Ａ６５１の傾斜角度に対応した傾斜角度の線状の光を視認させることができ、開閉板Ａ６５１の前方側を（狙って）明るく視認させる状態を維持することができる。

【２７１９１】
　また、例えば、開閉板Ａ６５１の正面視の形状が変形（伸長）される態様では、導光板Ａ１４６３８により視認される線状の光の長さを複数態様で生じさせることが可能となるように導光板Ａ１４６３８の切欠き（溝部）を構成し、発光手段Ａ１４６３９ａを構成する複数のＬＥＤの内、どのＬＥＤを発光させるかによって、線状部位の異なる位置に光を視認させられるようにしても良い。この場合、開閉板Ａ６５１の形状が変形（伸長）されても、発光させるＬＥＤを変化させることで開閉板Ａ６５１の形状（長さ）に対応した線状の光を視認させることができ、開閉板Ａ６５１の前方側を（狙って）明るく視認させる状態を維持することができる。
【２７１９２】
　上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、大当たり遊技のオープニング時間ＯＰ、インターバル期間およびエンディング時間ＥＤが、大当たり種別に対応して決定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者の操作態様に対応して、大当たり遊技に関する時間が変更可能に構成しても良い。
【２７１９３】
　例えば、大当たり遊技が開始された場合に、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて、操作ハンドルＨ５１が操作されず、球が発射されずに特定入賞口Ｈ６５ａに１球も流入しなかった場合に、１ラウンド目と２ラウンド目とのラウンド間インターバルの長さがラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１よりも長い時間（例えば、３０秒間）とされるように制御しても良い。このように制御することにより、遊技者は１ラウンドを犠牲にすることで２ラウンド目以降の開始を遅らせることができ、休憩時間を確保することができる。更には、大当たり遊技の開始後に球詰まりに気づき、店員による球発射ユニットＨ１１２ａのメンテナンス（詰まり球の除去）が必要となった場合において、ラウンド遊技Ｒにおいて球を発射できないことによる不利益を最小限に抑えることができる。
【２７１９４】
　上述の制御が、１ラウンド目のラウンド遊技Ｒのみではなく、各ラウンド遊技Ｒにおいて有効とされ、ラウンド間インターバルの長さが書き換え可能とされることで、遊技者の不利益をより抑えることができる。
【２７１９５】
　また、例えば、最終ラウンド目のラウンド遊技Ｒにおいて、操作ハンドルＨ５１が操作されず、球が発射されずに特定入賞口Ｈ６５ａに１球も流入しなかった場合に、エンディング時間ＥＤの長さが通常よりも長い時間（例えば、３０秒間）とされるように制御しても良い。このように制御することにより、大当たり遊技中に球詰まりが生じ、球発射ユニットＡ１１２ａのメンテナンス（詰まり球の除去）が終了するよりも前に大当たりが終了して、時短遊技が開始されるという事態が生じる可能性を低くすることができる。即ち、エンディング時間ＥＤが長くされることで時間を稼ぐことができ、大当たり遊技の終了直後から球を発射させることが可能となる。
【２７１９６】
　これにより、第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選よりも第２入賞口Ｈ６４０の入球に伴う抽選の方が遊技者にとって有利である場合であって、第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選よりも第２入賞口Ｈ６４０の入球に伴う抽選の方が優先して変動消化される場合（優先変動タイプ）において、第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選の保留分が残ったまま大当たり遊技が開始された場合に、第２入賞口Ｈ６４０の入球に伴う抽選の保留分が無くなったことで第１入賞口Ｈ６４の入球に伴う抽選変動が開始された結果、不利な大当たりとなる不利益（所謂「ヘソ落ち」）が生じる可能性を低くすることができる。
【２７１９７】
　また、例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）から退避状態（開放状態）に変化される前に、第３図柄表示装置Ｈ８１において、「右打ち（試打）」との表示を行うようにしても良い。この表示がされた場合に、球を発射する操作がされたと検出されなかっ

た場合に、球詰まりが生じている可能性が有ると判断して、オープニング時間ＯＰを加算して通常よりも長く（例えば、３０秒）しても良い。

【２７１９８】

遊技者は、この加算されたオープニング時間ＯＰの間に球発射ユニットＨ１１２ａのメンテナンス（詰まり球の除去）を終えることができれば、開閉板Ａ６５１の状態が変化されることに伴う「右打ち」との表示がされて開始される１ラウンド目のラウンド遊技Ｒから特定入賞口Ｈ６５ａへの入球を開始させることができ、不利益が無くなる。

【２７１９９】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の開始からの経過期間に関わらず、規定個数の入賞が生じた場合には開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ラウンド遊技の開始から数秒間（約２～４秒間）は規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられないように構成しても良い。この場合において、上述の数秒間において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のパルス幅を対応するパルス幅（例えば、５［ｍｓｅｃ］）として、表示部Ａ６３８ａに対応する表示（例えば、全開を意味する「ＦＵＬＬ」の文字を採用して「ＦＬ」）を実行するようにしても良い。

【２７２００】

また、同様の制御を行う場合において、ラウンド遊技における７～９球目の入賞が生じたとしても、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）にされない関係上、表示装置Ａ６３８におけるカウントダウンの表示に切り替えられないように構成しても良い。

【２７２０１】

遊技球の発射は０．６秒間隔なのでラウンド遊技の開始から数秒間（約２～４秒間）には規定個数（１０個）の入賞はそもそも発生し難く、上述のように制御しても通常の遊技に支障はない。一方で、上述のように制御することで、規定個数以上の入賞を生じさせて賞球の払い出しを生じさせることができる。

【２７２０２】

例えば、大当たり遊技の実行中において、発射装置の不良（例えば、球が飛ばない）が生じ、賞球の払い出しを実行できなかったラウンドが発生した場合に、遊技者は本来得られたはずの賞球個数を得られずに不満を持つことになるが、遊技ホールの店員は、ラウンド遊技中に正面枠Ｐ１４を開放させておき、複数の球を手で直接入れることで絶え間なく（０．６秒間隔よりも短い間隔で）入賞させることで、ラウンド遊技の開始から数秒間の間は、規定個数の入賞に限定されずに入賞を生じさせることができる。これにより、賞球の払い出しを実行できなかったラウンド分の球損とのバランスを取ることができ、遊技者の不満を早急に解消することができる。

【２７２０３】

このような事情から、ラウンド遊技の開始から数秒間は規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられない制御について、予め決められたラウンド遊技（例えば、全てのラウンド遊技、奇数回目のラウンド遊技、偶数回目のラウンド遊技、最初のラウンド遊技、最終ラウンド遊技など）で実行するよりは（もちろんそうすることも可能だが）、特定のラウンド遊技の開始時において、前回ラウンド遊技までのラウンド遊技において入賞球数が規定個数未満（例えば、０個）のラウンド遊技の有無を判定し、当該ラウンド遊技が有る場合に、上述の制御が実行されるように構成する方が好ましい。即ち、大当たり種別に設定される制御態様に対して、入賞態様から制御態様を書き換える（規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられない制御が生じるように書き換える）ように制御しても良い。

【２７２０４】

これにより、上述の制御が実行されるタイミングを制限し、賞球の払い出しを実行できなかったラウンドの発生に対する不満の解消という効果を奏しながら、賞球の払い出しを実行できなかったラウンドが発生しなかった場合にまで上述の制御が実行され遊技者に不

測の利益を与える事態を避けることができる。
【２７２０５】
　また、ラウンド遊技の開始から数秒間は規定個数の入賞が生じたとしても張出状態（閉鎖状態）に切り替えられないように構成する期間として、短期間（約２～４秒間）と、長期間（４秒以上）とを生じさせることが可能となるように構成し、当該期間にバリエーションを持たせるようにしても良い。この場合、０．６秒間隔で発射するという通常の遊技においても、当該期間において１０球以上の遊技球が入賞する可能性があるため、意外性のある遊技を実現可能であって、遊技者の興趣の向上を図ることができる。
【２７２０６】
　なお、上述のような開閉板Ａ６５１の制御（開放動作されてから一定期間は検出回数に関わらず開放が維持される制御）は、開閉板Ａ６５１に限られるものではなく、他の入賞装置においても流用可能である。例えば、第１球流下構造体Ａ１３００の振分部材Ａ１３８０の制御に流用しても良いし、電動役物Ａ６４０ａの開閉板Ａ６４１の制御に流用しても良い。
【２７２０７】
　この場合において、電動役物Ａ６４０ａの制御としては、張出状態（開放状態）とされる長さは第２図柄の当たり抽選の結果によって異なる場合があり、予め設定される規定個数（本実施形態では１０個。１個または２～１０個など任意に設定可能）の球が入賞検出センサＡＳＣ６４に検出された場合には、張出状態（開放状態）とされる長さが経過する前であっても退避状態（閉鎖状態）に切り替えられることが通常である。
【２７２０８】
　これに対して、開閉板Ａ６５１の制御（開放動作されてから一定期間は検出回数に関わらず開放が維持される制御）を流用する場合、例えば、張出状態（開放状態）とされる期間が５秒間とされる場合において、その経過前の３秒間においては、規定個数の球が入賞検出センサＡＳＣ６４に検出されたとしても退避状態（閉鎖状態）へ変位させる動作は実行させないように制御を設計する。そのため、３秒間の間は、規定個数を超える個数の球を入賞させることが可能とされ、意外性のある遊技を実現可能となる。
【２７２０９】
　例えば、規定個数が１個に設定される場合において、３秒間は退避状態（閉鎖状態）へ変位させる動作が実行されないように制御する場合、入賞検出センサＡＳＣ６４へ向けて球を高頻度で発射させることに意欲的にさせることができるし、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した球が往復動作して繰り返し検出される仕組み（コイルスプリングにより球を押し戻す仕組み）とすることで、入賞検出センサＡＳＣ６４における複数回の検出を高頻度で生じさせることができる。
【２７２１０】
　電動役物Ａ６４０ａへの短時間での入賞個数を増加させる手法としては、ホール店員が複数の球を手で直接入れることに限られるものではない。例えば、入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を貫通するようにコイルスプリングが配設され、遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を通過する場合に当該遊技球を通過前の位置に押し戻す方向に付勢力が生じるように構成されることで、開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）とされ遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４側に案内されている状況において、同じ遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４に繰り返し検出されるという状況を構成することができる。これにより、短時間の入賞個数が遊技球の発射間隔に制限されることを回避することができ、入賞効率を向上させることができる。
【２７２１１】
　入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を貫通するようにコイルスプリングが配設される場合において、そのコイルスプリングの内径や外径の寸法は入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔を通過可能な大きさであれば良く、特に限られるものではないが、外径の直径が遊技球の直径（最大幅長さ寸法）よりも小さい構成の方が好ましい。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の内側面とコイルスプリングとが擦れる事態を避けることができる

ので、入賞検出センサＡＳＣ６４の照射面や検出面に擦れ跡が発生することを防止できる。

【２７２１２】

また、この場合において、遊技球の半径最大位置における表面部位（検出光が反射される部位）にコイルスプリングが当接する事態の発生を避けることができる。そのため、遊技球の当接が繰り返された場合に遊技球から与えられる荷重によりコイルスプリングの内径が拡大（拡径）された場合に懸念される、遊技球がコイルスプリングの内径側に嵌り込み、遊技球がコイルスプリングと一体となって往復変位（コイルスプリングの伸縮による変位）を繰り返すという事態（遊技球がコイルスプリングから脱落せずに遊技進行が不可能となる事態）を避けることができる。

【２７２１３】

更に、遊技球の半径最大位置における表面部位がコイルスプリングとの当接により擦れて、擦り傷が生じて、検出性が悪くなるという事態を避けることができる。即ち、コイルスプリングとの当接により遊技球の表面が摩耗し、遊技球の表面における反射が悪くなり、検出不良となる事態を避けることができる。

【２７２１４】

更には、外径の直径が遊技球の半径よりも小さい構成の方が好ましい。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通口の内側に照射される検出光がコイルスプリングで反射された場合であっても、間隔が空いていることから、反射光が受光部に受光される事態を避け易い。これにより、入賞検出センサＡＳＣ６４における誤検出を避けることができる。なお、誤検出を避ける目的のみであれば、コイルスプリングを金属よりも反射性の低い材料（樹脂材料等）で構成するようにしても良いが、耐久性の面からコスト高になり易い。そのため、金属材料を利用した上で、形状面での工夫をして、誤検出を避けるようにした方が良い場合が多い。

【２７２１５】

また、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した後の遊技球を通過前の位置に押し返す付勢力を生じさせる構成であれば良いので、必ずしもコイルスプリングが入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔に挿通されている必要は無く、入賞検出センサＡＳＣ６４の下流側に配置され、下流側において伸縮変形する際の付勢力によって遊技球のみを入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の上流側へ押し戻すことが可能に構成しても良い。この場合、コイルスプリングの形状を入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔よりも小さくする必要が無くなり、設計自由度を向上させることができる。

【２７２１６】

例えば、入賞検出センサＡＳＣ６４の下流側において入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の外側にコイル部位を持つ捩りコイルバネ（トーションスプリング）を配設し、その捩りコイルバネのアーム部位を入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の延びる方向視において入賞検出センサＡＳＣ６４の貫通孔の内側に位置させることで、入賞検出センサＡＳＣ６４を通過した遊技球にアーム部位を当接させ、アーム部位を介して付勢力を付加するように構成しても良い。

【２７２１７】

また、入賞検出センサＡＳＣ６４に検出される回数が賞球の払出個数に対応する制御に限らないようにすると、より入賞効率の自由度が向上される。即ち、例えば、電動役物Ａ６４０ａの規定個数が４個とされる場合において、入賞検出センサＡＳＣ６４に単一の遊技球が検出された場合も、遊技球が複数回（最大４回）検出された場合も、同様に制御され、賞球の払出個数や、抽選回数に違いが生じないように構成しても良い。この場合、意図せず球詰まりが生じた場合であっても、入賞検出センサＡＳＣ６４に１球でも入賞すれば、遊技者が不利益を受けることが無いようにすることができる。

【２７２１８】

また、入賞検出センサＡＳＣ６４の入球検出により賞球が払い出される場合に限られるものではなく、入賞検出センサＡＳＣ６４の入球検出により生じるのは、抽選のみであり

、賞球の払出は生じない（払出個数が０個）となるように構成しても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４への入球による、実質的な大当たり確率を変化させる（１球の入賞検出で４回分の抽選がされるのであれば、実質、大当たり確率は４倍）ことができる一方で、賞球個数が過度に増加するという事態を避けることができる。

【２７２１９】

また、電動役物Ａ６４０ａの規定個数が１個である場合において、開放動作されてから一定期間は検出回数に関わらず開放が維持される制御が実行される場合と、実行されない場合とが、混在するように制御される場合（例えば、普図抽選の異なる当たり種別に、当該制御が実行される場合と、実行されない場合とが、当て嵌められている場合）、入賞検出センサＡＳＣ６４へ遊技球が入賞すること（規定個数の遊技球の入賞検出）により開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）から閉鎖状態（退避状態）に動作される場合と、入賞検出センサＡＳＣ６４に遊技球が入賞しても上述の一定期間が経過するまでは開閉板Ａ６４１が開放状態（張出状態）で維持され、より多くの入賞が見込める場合と、が生じ得る。

【２７２２０】

そのため、規定個数が１個とされ、１球目の入賞により電動役物Ａ６４０ａが毎回、閉鎖状態（退避状態）に変位される場合よりも、電動役物Ａ６４０ａに対する注目力を向上させることができる。

【２７２２１】

なお、電動役物Ａ６４０ａの規定個数が常時一定とされるのではなく、場合によって変更され得る（例えば、普通図柄の抽選において、抽選が当たりとなった場合の規定個数についても、複数態様（例えば、１球や、２以上の複数）から抽選される）ように制御しても良い。この場合、規定個数が１個とされ、１球目の入賞により電動役物Ａ６４０ａが毎回、閉鎖状態（退避状態）に変位される場合よりも、電動役物Ａ６４０ａに対する注目力を向上させることができる。規定個数の変化は、抽選によるものでもいいし、入賞態様の履歴に基づくようにしても良いし（例えば、開放状態における入賞個数が基準とされる数よりも少ない場合は規定個数を増加させる制御や、開放状態における入賞個数が基準とされる数よりも多い場合は規定個数を減少させる制御）、開放状態となってからの時間経過によって規定個数が変化されるように制御しても良い。

【２７２２２】

例えば、開放状態が維持される規定時間が５秒間であり、開放状態から３秒間は規定個数が１個とされるが、そこから閉鎖状態とされるまでの２秒間は規定個数が２～１０個のいずれかの数に設定されても良い。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４への入球タイミングによって遊技者が得られる利益の大小（入賞個数に基づく賞球個数、抽選回数）が変わるため、遊技球を発射させる操作に対する集中力を向上させ、遊技に没頭させることができる。

【２７２２３】

上述のように入賞検出センサＡＳＣ６４にコイルスプリングが配設され、コイルスプリングの付勢力により遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４から離間する方向に変位する場合において、遊技球の前後位置ずれを抑制することにより、遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６４の開口の内側面と衝突する事態を避けやすくなり、遊技球の再度の入賞検出センサＡＳＣ６４への流入をスムーズにすることができる。遊技球の前後位置ずれを抑制する方法としては、例えば、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の左面側部（下流側部）を摩擦抵抗の大きい形状（例えば、遊技球との当接を面当接とするように遊技球の形状に合わせて凹設される形状）とする方法や、摩擦抵抗の大きいシール部材を張り付ける方法が、例示される。

【２７２２４】

いずれの方法（構成）であっても、入賞検出センサＡＳＣ６４から離間する方向（上流側へ向く方向）に遊技球が変位され、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の左面側部（下流側部）に当接された場合において、遊技球の回転（開閉板Ａ６４１の転動面に垂直に交差する

回転軸を中心とする回転）を抑制することができ、制動させることで、遊技球の前後位置ずれを抑制することができる。

【２７２２５】

なお、いずれの方法（構成）であっても、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の右面側部（上流側部）に設けることも可能である。この場合、入賞検出センサＡＳＣ６４に近づく方向に遊技球が変位され、減速突部Ａ６１６，Ａ６３６の右面側部（上流側部）に当接された場合において、遊技球の回転（開閉板Ａ６４１の転動面に垂直に交差する回転軸を中心とする回転）を抑制することにより、遊技球の流下中における回転の勢いによる前後変位を抑制することができ、入賞検出センサＡＳＣ６４へ向けて蛇行させる態様で行われる遊技球の案内をスムーズに行うことができる。

【２７２２６】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、操作ハンドルＨ５１は、回転動作されるリング形状の装置である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転動作またはスライド動作可能なスティック形状やレバー形状でも良いし、音量つまり等に代表される回転部材形状でも良いし、押し込みボタン形状でも良い。押し込みボタン形状である場合、押し込み幅を長めに確保し、途中までの押し込みでは遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５に入賞される態様では発射（変位）されず、最大押し込み幅で押し込み操作することで遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５に入賞される態様で発射（変位）されるように構成すれば良い。

【２７２２７】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第２の大当たり作動パターンにおいて７球目の入賞が検出された場合に即座に開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、７球目の入賞が検出されてから若干時間遅れしてから開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替えられる場合が混在するようにしても良い。即ち、入賞検出センサＡＳＣ６５で入賞が検出されてから開閉板Ａ６５１が動作するまでの期間にバリエーションがあっても良い。

【２７２２８】

この場合、毎回のラウンド遊技における遊技球の入賞態様が同じで、開放から７球目の入賞までの期間が一様であったとしても、開閉板Ａ６５１の動作態様を変化させることができ、開閉板Ａ６５１を利用して大当たり種別を遊技者に把握させる際の演出効果を向上させることができる。

【２７２２９】

この場合、７球目の入賞が検出された場合において、開閉板Ａ６５１の動作はすぐ生じる場合と、すぐには生じない場合がある一方で、表示装置Ａ６３８の表示部Ａ６３８ａには「３」の表示がされるため、開閉板Ａ６５１に対する注目力に比較して、表示部Ａ６３８ａに対する注目力を向上させることができる。

【２７２３０】

なお、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間としては、ラウンド間インターバル期間が複数構成され、それとは異なる期間で第２の大当たり作動パターンにおける７球目入賞時の閉鎖動作による期間が構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間が一通りしかないように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合において、次に退避状態（開放状態）へ向けて動作するタイミングを図り易くなり、遊技者が球の遊技をスムーズに行うことができる。

【２７２３１】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ１１６５１が無色透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、有色透明の樹脂材料から形成されても良い。この場合、第３発光部Ａ６６４の光が開閉板Ａ１１６５１を通過するか否かで、照射領域ＡＲ６３

１の視認態様（少なくとも色）が変化されることになり、開閉板Ａ１１６５１の状態変化に伴う照射領域ＡＲ６３１の視認態様を別のバリエーションで視認させることができる。

【２７２３２】

また、開閉板Ａ１１６５１の全体が透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、透明の樹脂材料と不透明の樹脂材料とから形成されることで、開閉板Ａ１１６５１が透明な部位と不透明な部位とを有するように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ１１６５１を透過させるか否かで、照射領域ＡＲ６３１に到達する光の光量を変化させることができ、開閉板Ａ１１６５１の開閉の状態の切り替えに対応させて照射領域ＡＲ６３１において視認される光の明るさの程度を異ならせることができる。

【２７２３３】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ１１６５１が無色透明の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不透明な樹脂材料から形成しても良い。

【２７２３４】

疑似開閉板Ａ１１６５３は、遊技領域内に張り出す変位態様としたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３発光部Ａ６６４の光の経路の少なくとも一部が流下領域ＡＲ６５の外方において構成され、疑似開閉板Ａ１１６５３は遊技球と当接しない遊技領域外において変位され、当該第３発光部Ａ６６４の光の経路に進入する進入状態と、第３発光部Ａ６６４の光の経路から退避する非進入状態とを疑似開閉板Ａ１１６５３が構成可能にしても良い。また、流下領域ＡＲ６５の外方において光の経路が構成されるＬＥＤ等の発光部が第３発光部Ａ６６４の代わりに（又は加えて）配設されても良い。

【２７２３５】

疑似開閉板Ａ１１６５３の変位態様としては、一例として、疑似開閉板Ａ１１６５３が流下領域ＡＲ６５から退避した前後位置（後方に退避した位置）において左右に変位される場合であって、第３発光部Ａ６６４の光の経路が駆動ソレノイドＡ６５２の後方側を通過する場合が想定され、この場合において、光の経路に疑似開閉板Ａ１１６５３が進入する場合には前側導光板Ａ１５６９３に光が入射可能とされ、光の経路から疑似開閉板Ａ１１６５３が退避した場合には後側導光板Ａ１５６９４に光が入射可能とされる。この場合、流下領域ＡＲ６５における視認態様の変化は最小限としながら、第３発光部Ａ６６４の光の進行方向を変化させることができ、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の視認態様を変化させることができる。

【２７２３６】

疑似開閉板Ａ１１６５３は、駆動ギアＡ１１６５４が回転駆動されることに基づいて、張出状態（前位置状態）と、退避状態（後位置状態）とで、前後移動されることから、開閉板Ａ１１６５１の動作態様と疑似開閉板Ａ１１６５３の動作態様とが異なる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ１１６５１の移動も疑似開閉板Ａ１１６５３の移動も駆動ソレノイドＡ６５２により実行され、開閉板Ａ１１６５１と疑似開閉板Ａ１１６５３とが連動するように構成しても良い。

【２７２３７】

特に、疑似開閉板Ａ１１６５３が流下領域ＡＲ６５に進入しない態様で構成する場合、疑似開閉板Ａ１１６５３の変位量は、開閉板Ａ１１６５１の変位量と同じとしても良いが、異ならせても良いため、変位量を小さくすることで、駆動ソレノイドＡ６５２に要求される駆動力が過度に増大することを回避することができる。

【２７２３８】

また、疑似開閉板Ａ１１６５３に対する駆動ソレノイドＡ６５２の駆動力の伝達態様の設計次第で、疑似開閉板Ａ１１６５３が駆動されるタイミングと、開閉板Ａ１１６５１が駆動されるタイミングとを、ずらすことが可能である。タイミングがわずかにでもずれることにより、駆動ソレノイドＡ６５２に要求される駆動力が過度に増大することを回避することができる。

【２７２３９】
なお、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４への光の入射態様から、疑似開閉板Ａ１１６５３が光の経路に進入している場合が開閉板Ａ１１６５１の張出状態（閉鎖状態）に対応し、疑似開閉板Ａ１１６５３が光の経路から退避している場合が開閉板Ａ１１６５１の退避状態（開放状態）に対応する。
【２７２４０】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１が駆動ソレノイドＡ６５２で動作される一方、その近傍に駆動モータで動作される部材が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１だけでなく近傍で動作される部材も別の駆動ソレノイドで駆動されても良いし、近傍で動作される部材だけでなく開閉板Ａ６５１も別の駆動モータで駆動されても良いし、開閉板Ａ６５１が駆動モータで駆動され、近傍で動作される部材が駆動ソレノイドで駆動されても良い。駆動源の選定は、望む動作態様に応じて任意に行うことができ、特段の限定がされているものではない。
【２７２４１】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１の移動方向が前後方向とされ、第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向も前後方向とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の移動方向が前後方向とされ、第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向はそれとは異なる左右方向とされても良いし、逆に、開閉板Ａ６５１の移動方向が左右方向とされ、第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向はそれとは異なる前後方向とされても良い。
【２７２４２】
開閉板Ａ６５１の移動方向と第２開閉板Ａ１２６５３の移動方向とを異ならせることにより、開閉板Ａ６５１又は第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）となる際に第３発光部Ａ６６４の光を動的に遮る方向が変わるため、照射領域ＡＲ６３１において視認される光の変化の方向が変わる。
【２７２４３】
例えば、前後方向の移動で張出状態（閉鎖状態）となる場合、照射領域ＡＲ６３１における視認態様の変化は、最も明るく視認される部位が第２領域ＡＲ６３１ｂから第１領域ＡＲ６３１ａに左右に長い光の全体が同時に平行移動する（下方に平行移動する）態様となる。一方、左右方向（例えば、左側から右側へ張り出す方向）の移動で張出状態（閉鎖状態）となる場合、最も明るく視認される部位が下方に移動することは同じであるが、その移動は左右に長い光の全体で同時に生じるのではなく、左端側から順に下方に移動する。即ち、左端側で光が下方に移動するタイミングよりも、右端側で光が下方に移動するタイミングの方が遅くなる（タイミングがずれる）。
【２７２４４】
そのため、照射領域ＡＲ６３１における光の視認態様の変化により、開閉板Ａ６５１及び第２開閉板Ａ１２６５３の内、どちらの開閉板が張出状態（閉鎖状態）となったのかを把握することができる。
【２７２４５】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、回転風車部材Ａ１３６９０の背面側に菱形形状の模様が形成され、視線方向における明るさの程度の違い（明るさの変化の程度の違い）によってその菱形形状が視認可能な場合と視認困難な場合とを生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。
【２７２４６】
例えば、回転風車部材Ａ１３６９０を通して視認される明るさの程度の違いによって視認される対象は、文字（「大当たり」、「ゲキアツ」、「チャンス」、「ラッキー」等の異なる文字）でも良いし、色（「青色」、「赤色」、「緑色」等の異なる色）でも良いし、これらの組合せでも良い。
【２７２４７】

色の違いでは、一見、何ら意味をなさないように思うが、遊技者の共通認識として、色の違いによって大当たりの可能性が高いか低いかをある程度把握可能であり（例えば、「青色」よりも「赤色」の方が高い価値を期待できるとか、「緑色」は期待できないとか、機種ごとに異なる共通認識がはぐくまれる）、この共通認識に合わせて開閉板Ａ６５１の近傍に停止される棒状部Ａ１３６９３を選定し停止させる制御を行うことで、棒状部Ａ１３６９３を通して視認される対象に対する興味を強め、棒状部Ａ１３６９３に対する注目力を向上させることができる。

【２７２４８】

また、各棒状部Ａ１３６９３の全てにおいて、視認される対象が同じとはならないように構成しても良いし、異なる棒状部Ａ１３６９３において視認される対象が同じ場合が生じても良い（例えば、４本ある棒状部Ａ１３６９３のうち２本の棒状部Ａ１３６９３で同じ対象（例えば、「大当たり」との文字）が視認されるようにしても良い）。

【２７２４９】

また、棒状部Ａ１３６９３の本数は４本に限るものではなく、何本でも良い。役割を考慮すれば、少なくとも２本であることが好ましいが、１本でも良い。視認させたい対象（模様、文字、色など）の種類が多い場合には、５本以上の本数で構成しても良い。

【２７２５０】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、回転風車部材Ａ１３６９０の棒状部Ａ１３６９３がマジックミラーとして作用するよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１に反射膜が形成され、マジックミラーとして作用するように構成しても良い。

【２７２５１】

この場合、第３発光部Ａ６６４を発光させた場合に、開閉板Ａ６５１の上方側が暗くされていると（例えば、第３図柄表示装置Ｈ８１の画面を暗転させておく等）、開閉板Ａ６５１を視認する遊技者の視線は、暗い領域から明るい領域に進むことになるので、開閉板Ａ６５１はマジックミラーの作用により透過される。そのため、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）であっても、退避状態（開放状態）であるかのように錯覚させることができ、開閉板Ａ６５１に注目する遊技者に対して早期の発射操作を促すことができる。

【２７２５２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第３発光部Ａ６６４が２個のＬＥＤから構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１電飾基板Ａ６６０の縁に沿ってより多数のＬＥＤが配設されても良いし、一つのＬＥＤから構成するようにしても良い。

【２７２５３】

また、第１電飾基板Ａ６６０の発光部Ａ６６１が配置される面と、開閉板Ａ６５１の上面（移動方向）とが、直角に交差する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１電飾基板Ａ６６０に発光部Ａ６６１が配置される面を開閉板Ａ６５１の上面（移動方向）と平行となるように第１電飾基板Ａ６６０を配置しても良い。具体的には、流下底面Ａ６３２ｆの下面側に配設したり、流下天面Ａ６３２ｇの上面側に配設したりしても良い。

【２７２５４】

この場合、第１電飾基板Ａ６６０の上面が前後方向に幅を有するため、発光部Ａ６６１としてＬＥＤが左右に複数配置される発光部列を前後に複数並べるような配置として、開閉板Ａ６５１に到達させる光を強めることができる。

【２７２５５】

また、この場合において、例えば発光部列を構成する前後並びの３列において、手前側の発光部列からの光は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）でも退避状態（開放状態）でも照射領域ＡＲ６３１の第２領域ＡＲ６３１ｂに到達し、中側の発光部列からの光は開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合には第２領域ＡＲ６３１ｂに到達し開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合には第１領域ＡＲ６３１ａに到達し、後ろ側の発光

部列からの光は開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）でも退避状態（開放状態）でも照射領域ＡＲ６３１の第１領域ＡＲ６３１ａに到達するように構成しても良い。

【２７２５６】

この場合、中側の発光部列の発光は継続させる一方で、手前側の発光部列については開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合には停止させ開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合には発光させ、後ろ側の発光部列については開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合には停止させ開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合には発光させるように制御することで、照射領域ＡＲ６３１において明るくされる位置の変化によって開閉板Ａ６５１の状態の変化を把握させることができる。

【２７２５７】

また、中側の発光部列の発光を停止させ、手前側の発光部列と後ろ側の発光部列について上述の制御を行うことで、実際の開閉板Ａ６５１の動作とは無関係に（動作の有無によらず）、照射領域ＡＲ６３１における明るさの変化を開閉板Ａ６５１の動作が生じる場合と同じように生じさせることができ、遊技者に開閉板Ａ６５１が動作していると錯覚させることができる。

【２７２５８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、カバー部材Ａ６３０に「ＢＯＮＵＳ」との意匠が半透明で形成されたシールが貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、意匠の形状が刻印されても良いし、意匠部分がマジックミラーを形成するように特定の金属膜が塗られても良いし、意匠が着色塗料で塗られていても良いし、その他の態様でも良いし、これらの組合せでも良い。この場合において、意匠の全体が同一の態様で形成されても良いし、異なる態様の組合せでも良い。

【２７２５９】

例えば、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の内、「Ｎ」の左側の縦棒を除く「Ｖ」の部分がマジックミラーで形成され、その他の部分が半透明のシールから形成される場合、カバー部材Ａ６３０の前面側よりも後面側の方が明るい場合、遊技者の視線は暗い側から明るい側へ進むので、「Ｖ」の部分が半透明で視認され、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の全体が同様に半透明に視認される。一方、カバー部材Ａ６３０の前面側よりも後面側の方が暗い場合、遊技者の視線は明るい側から暗い側へ進むので、「Ｖ」の部分が鏡として視認され、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の内の「Ｖ」の部分だけを目立たせることができる（「Ｖ」の部分以外は、あたかも形成されていないかのように錯覚させることができる）。このように、カバー部材Ａ６３０に形成される意匠は固定としながら、状況に応じて目立つ部分を変化させることができ、異なる意匠が形成されているように錯覚させることができる。

【２７２６０】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、ラウンド遊技Ｒにおいて、第３発光部Ａ６６４の光の発光色が時間経過で変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変化の態様として、発光強度が変化される態様でも良い。即ち、強発光から中発光に変化し、最終的に弱発光に変化されることで、ラウンド遊技Ｒの残り期間が短いことを直感的に把握させることができる。また、発光強度の変化を逆の順序とすると、強発光により遊技者に注意喚起することができ、発射操作を急ぐように促すことができる。

【２７２６１】

また、変化の態様として、点滅間隔を変化させるようにしても良い。即ち、遅い点滅（例えば１秒間隔）から少し早い点滅（例えば０．５秒間隔）に変化し、最終的に高速点滅（例えば０．２秒間隔）に変化されることで、ラウンド遊技Ｒの残り期間が短いことを直感的に把握させることができる。また、点滅の速度の変化を逆の順序とすると、ラウンド遊技Ｒの開始時における注目力を最大化することができ、発射操作を急ぐように促すことができる。

【２７２６２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、第１領域ＡＲ６３１ａに「正方形」の図形の刻印がされ、第２領域ＡＲ６３１ｂに「菱形」の図形の刻印がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２領域ＡＲ６３１ｂに「右打ち」との刻印がされても良い。この場合、操作ハンドルＨ５１の操作を遊技者に直感的に理解させ易くすることができる。

【２７２６３】

また、刻印でなくとも、例えば、文字や図形が描かれており半透明で形成されたシールが貼り付けられる態様でも良いし、文字部分や図形部分がマジックミラーを形成するように特定の金属膜が塗られても良いし、文字や図形が着色塗料で塗られていても良いし、その他の態様でも良いし、これらの組合せでも良い。この場合において、文字部分や図形部分の全体が同一の態様で形成されても良いし、異なる態様の組合せでも良い。

【２７２６４】

第２領域ＡＲ６３１ｂを介して「右打ち」の内容を視認できることで、第２領域ＡＲ６３１ｂが明るくなる開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となった場合に「右打ち」遊技を促すことができ、遊技者に不利益なくスムーズな遊技を促すことができる。

【２７２６５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、入賞に係る抽選で大当たりが判定され、大当たり遊技が開始された後で開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞に係る抽選の変動中（変動が停止される前）において、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１（又は開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１に関連して動作される部材）が動作可能に構成しても良い。この場合、大当たり遊技の開始前から（又は、大当たり遊技と判定されていない場合においても）開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１を動作させることができ、照射領域ＡＲ６３１の視認態様を変化させることで演出を行うことができる。

【２７２６６】

即ち、大当たりと判定されるか否かに関わらず、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１を動作させる場合を構成することで、演出効果を向上させることができる。この場合において、入賞に関わらず、保留が０になった状態や、客待ちの状態において開閉板Ａ６５１の開閉動作を生じさせ得るように制御しても良い。

【２７２６７】

なお、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１の動作長さは特に限定されるものではないが、退避状態（開放状態）に維持される期間が長すぎると、遊技者が開放に気付いてから発射した球が流下領域ＡＲ６５に流入される事態が生じるため、短い期間（例えば、２秒以内の時間）で設定することが好ましい。

【２７２６８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１が透過または非透過の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、表面に光沢のある金属材料から形成しても良いし、表面に金属薄膜を形成することで反射の効率の高い部分を形成しても良い。この場合、発光部Ａ６６１の光が開閉板Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１に反射される度合いを高めることができ、流下領域ＡＲ６５を反射光によってより明るく照らすことができる。

【２７２６９】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、発光部Ａ６６１の発光態様の変化が、発射された球の検出等に基づいて生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、適切に（遊技者にとって不利益なく）開閉板Ａ６５１を開閉動作させて大当たり遊技を終了させるのに必要な球の個数（例えば、残りラウンド数と規定個数との積）が上皿Ｐ１７に位置するか否かを検出可能な球不足検出センサを備え（例えば重量センサ）、その球不足検出センサにより検出された状

態が、必要な球の個数以上がある状態か、否か、に対応して、発光部Ａ６６１の発光態様が変化され得るよう制御しても良い。これにより、発光部Ａ６６１の発光態様の変化（による照射領域ＡＲ６３１の視認態様の変化）を視認することで、実際に球が不足していることが判明する時点よりも先んじて、球不足が生じ得るか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者が不測の不利益を受けることを避けることができる。

【２７２７０】

ここで、現状上皿Ｐ１７にある球数の遊技球で特別遊技状態を不利なく進行させられない場合には、払出装置Ｈ１３３からの供給が球詰まり等により途絶えて球を発射させられない状態となると、特別遊技状態の一部を規定時間（例えば、１ラウンドにつき３０秒間）の経過により終えて、入賞させられないことによる不利益を遊技者に与える事態が生じ得るところ、その不利益が発生することは、上皿Ｐ１７の球数が少なくなってきて初めて遊技者の知るところになることがほとんどであり、気づいた時には手遅れである場合が多い。特に、制限期間内における特定領域（Ｖ入賞口）への入賞により、確率変動が発生する遊技機や、大当たりが発生する遊技機では、遊技者の受ける不利益は甚大なものとなる。

【２７２７１】

これに対し、上皿Ｐ１７の球の個数に関連して発光部Ａ６６１の発光態様を変化させることで、発光部Ａ６６１の光を視認した遊技者に違和感を与え、遊技者が不利益を受ける可能性について、遊技者に事前に把握させることができ、前もって対応を促すことにより、不利益を未然に回避させることができる。

【２７２７２】

これにより、発光部Ａ６６１の光の発光態様の変化により、特別遊技状態の進行に関連した報知を行うことができ、遊技者に前もって危険（例えば、発射球不足となる危険）に気づかせ易くすることができる。即ち、上皿Ｐ１７に貯留されている球の球数が減少する前から球不足の可能性について遊技者に報知することで、遊技者の対応時間を長めに確保させることができる。更に、払出装置Ｈ１３３からの球供給の停止に基づくエラー報知が実行されることに先んじた報知を行うことにより、遊技者に対策を促すタイミングを前倒しでき、対策が手遅れとなることを回避し易くすることができる。

【２７２７３】

また、発光部Ａ６６１の発光態様の変化により、制限時間に対する残り時間の報知を行うことが可能とされることは、第１発光制御の発光例１や発光例２で説明した通りであるが、同様の態様（光の色を順に変化させる）を利用する等して、球不足検出センサにより検出される球個数に基づいて、球不足が生じるまでの残り時間の長短に対応して、発光部Ａ６６１の発光態様を変化させても良い。

【２７２７４】

例えば、球不足は生じない場合（適切に（遊技者にとって不利益なく）開閉板Ａ６５１を開閉動作させて大当たり遊技を終了させることができる場合）には黄色光、球不足は生じ得るが少なくとも後５ラウンドは球不足が生じない（５ラウンドまでは特定入賞口Ｈ６５ａへの入球により開閉板Ａ６５１を開閉させるための球数は確保できている）場合には白色光、後３ラウンドは球不足が生じない（３ラウンドまでは特定入賞口Ｈ６５ａへの入球により開閉板Ａ６５１を開閉させるための球数は確保できている）場合には青色光、後１ラウンドで球不足が生じる（１は特定入賞口Ｈ６５ａへの入球により開閉板Ａ６５１を開閉させるための球数は確保できているが、２ラウンド目は足りなくなる）場合には赤色光というように、発光色によって球不足が生じるまでの猶予期間を報知できるようにしても良い。これにより、遊技者は対応の要否に対する危機感を正しく把握することができる。

【２７２７５】

即ち、遊技中においては、上皿Ｐ１７からの球の発射と払出装置Ｈ１３３から上皿Ｐ１７への球の供給とが同時に生じるものであり、一時は球不足であると検出されたとしても、そのすぐ後に払出装置Ｈ１３３から上皿Ｐ１７に球が供給され球不足が解消されるとい

うことは生じ得るので、発光部Ａ６６１の発光態様の変化により球不足の可能性が報知される度に対応を行わなくても、勝手に球不足が解消され得る。
【２７２７６】
一方で、払出装置Ｈ１３３が詰まっている場合には、上皿Ｐ１７への球供給が行われないため、報知に対応しないと球不足が生じて不利益となる可能性がある。上述のように、球不足が生じるまでの残り時間を報知することで、遊技者は、対応が必要な報知か否かを自ら判断できるので、快適に遊技できるようになる。
【２７２７７】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）のいずれかで上述した開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１に準じて動作する部材）に対応する制御は、他の実施形態においても流用され得る。
【２７２７８】
例えば、特に、第２４１実施形態においても、第１発光制御として第３発光部Ａ６６４の制御態様として上述したのと同様の制御態様で、発光手段Ａ１４６３９ａを発光制御させることが可能であり、その発光色は一定ではなく、時間経過や、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球に対応して変化され得る。また、特定の発光色の変化の順番を視認することで、ラウンド遊技Ｒの開始時点や、ラウンド遊技Ｒにおける開閉板Ａ６５１の動作タイミングを把握することができるように構成され得る。
【２７２７９】
また、遊技者が球の発射操作を行っていなくても、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する場合における発光手段Ａ１４６３９ａの発光態様が変化され、その変化から開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）となってからの経過時間を、ある程度把握することができる。
【２７２８０】
特に、第１の作動時間Ｔ１の終盤において発光色の変化が頻繁（５秒間隔）に生じるよう制御されることにより、球の入球によらず開閉板Ａ６５１が閉鎖動作されるタイミングを遊技者が把握し易くされる。これにより、第１の作動時間Ｔ１を最大値（３０秒間）間際まで使って大当たり遊技を行うことを望む遊技者にとって、時間切れの目安が分かり易くなることから、大当たり遊技において規定個数の入球を逃す事態を避け易くすることができる。
【２７２８１】
また、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）において、第３発光部Ａ６６４は、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球された場合に白色光で発光されていた場合には青色光に変化され、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球された場合に青色光で発光されていた場合には赤色光に変化されるよう、第３発光部Ａ６６４の発光色が制御されると上述したのと同様に、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）を維持する期間（第１の作動時間Ｔ１の最大値である３０秒間）において、発光手段Ａ１４６３９ａは、入賞検出センサＡＳＣ６５へ５球目の球が入球された場合に白色光で発光されていた場合には青色光に変化され、入賞検出センサＡＳＣ６５へ７球目の球が入球された場合に青色光で発光されていた場合には赤色光に変化されるよう、発光手段Ａ１４６３９ａの発光色が制御されるよう構成することが可能である。
【２７２８２】
例えば、第２４１実施形態においても、第３図柄表示装置Ｈ８１による「右打ち」の表示は、大当たり遊技の制御が開始されてから終了まで常に表示されるようにしても良いし、表示させる場合と表示させない場合とを切り替えても良い。前者の場合には、大当たり遊技中であるか否かを第３図柄表示装置Ｈ８１の表示により把握し易い。
【２７２８３】
後者の場合としては、例えば、ラウンド遊技Ｒ中においては「右打ち」の表示をさせ、ラウンド間インターバル期間においては「右打ち」の表示を非表示とするようにしても良

い。即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）の場合に操作ハンドルＨ５１の操作を促す表示をする一方で、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）の場合にその表示を非表示とさせるように制御しても良い。

【２７２８４】

この場合、開閉板Ａ６５１の状態の変化について第３図柄表示装置Ｈ８１の表示態様から把握することができるので、操作ハンドルＨ５１を操作すべきタイミングや、操作を止めるべきタイミングについて、遊技者は容易に把握することができるので、遊技ストレスを低減することができる。

【２７２８５】

例えば、第２４１実施形態においても、規定個数の入賞検出により開閉板Ａ６５１が閉鎖動作される前に超過分の遊技球ＡＢＬ１が流入した場合（所謂「オーバー入賞」等）に、当該遊技球ＡＢＬ１が入賞検出センサＡＳＣ６５によって検出されることに基づいて、特定の報知が実行されるように制御しても良い。この場合の特定の報知として、左側発光部Ａ１４６３９ｂの発光態様が変化されるように制御しても良い。発光態様の変化としては、消灯状態から発光状態に変化する態様や、点灯状態から点滅状態に変化する態様が例示される。

【２７２８６】

この場合、遊技者は、カバー部材Ａ１４６３０の「ＢＯＮＵＳ」との意匠の内、「Ｎ」の一部の「Ｖ」として視認される部位の発光態様の変化を視認することで、超過分の遊技球ＡＢＬ１の入球（所謂「オーバー入賞」）があったことを把握することができるため、カバー部材Ａ１４６３０に対する注目力を向上させることができる。

【２７２８７】

例えば、第２４１実施形態においても、第１の大当たり作動パターンや、第２の大当たり作動パターンとして上述したような動作態様で駆動制御され得るように構成しても良い。即ち、開閉板Ａ６５１の長時間動作において、規定個数よりも少ない個数として設定される予備個数（本実施形態では、７個）の遊技球が入賞検出センサＡＳＣ６５で検出された場合に、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態（張出状態）とされ、短時間（本実施形態では、０．５秒間）経過後に、再び開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされる、ラウンド遊技Ｒが生じ得るように構成しても良い。

【２７２８８】

この開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認することで、遊技者は、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミング（ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に入るタイミング）を予測することができるので、球の発射操作を工夫すること（例えば、タイミング良く球の発射を停止させること）により、開閉板Ａ６５１が閉鎖状態となっている期間に開閉板Ａ６５１に到達してしまい特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。

【２７２８９】

遊技者は、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖を視認したのと同時に発射を停止することで、規定個数の入賞に必要な残り３球以降の発射を抑制することができ、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１に球が到達することを抑制できる。特に、発射された球が開閉板Ａ６５１に到達するまでにかかる期間が２．０秒である場合、その間に発射される球は３球であり、調度良い。ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１が経過して開閉板Ａ６５１が開放状態となったことを確認してから球の発射を再開するように操作することで、特定入賞口Ｈ６５ａに入球しない球の発生を抑制することができる。

【２７２９０】

この場合において、開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖状態（張出状態）とされるのに合わせて（又は代えて）、右側発光部Ａ１４６３９ｃが発光する制御を構成しても良い。この場合、遊技者は、開閉板Ａ６５１自体を視認せずとも、導光板Ａ１４６３８を介して視認される光の態様を視認することで、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミングとなることを予測することができる。

【２７２９１】
なお、右側発光部Ａ１４６３９ｃの発光は、開閉板Ａ６５１が短時間閉鎖状態（張出状態）とされるタイミングに限らず実行させておいても良い。例えば、開閉板Ａ６５１が開放状態（退避状態）とされるラウンド遊技Ｒの開始時から右側発光部Ａ１４６３９ｃを継続して発光させ、短時間閉鎖状態とされるタイミングから右側発光部Ａ１４６３９ｃの発光態様を変化させることでも、遊技者にタイミングを把握させることが可能である。
【２７２９２】
例えば、ラウンド遊技Ｒの開始時から暫くは、右側発光部Ａ１４６３９ｃを構成する複数のＬＥＤが、右端のＬＥＤが点灯してから左隣のＬＥＤに間隔（例えば、０．２秒間隔）を空けて順に点灯が移り、左端のＬＥＤに到達した後は再び右端のＬＥＤに点灯が移る態様で制御されることで、光があたかも開閉板Ａ６５１の前方側を左方へ向けて移動しているように視認させることができる。
【２７２９３】
一方で、短時間閉鎖状態とされるタイミングからは、右側発光部Ａ１４６３９ｃを構成する複数のＬＥＤが、左端のＬＥＤが点灯してから右隣のＬＥＤに間隔（例えば、０．２秒間隔）を空けて順に点灯が移り、右端のＬＥＤに到達した後は再び左端のＬＥＤに点灯が移る態様で制御されることで、光があたかも開閉板Ａ６５１の前方側を右方へ向けて移動しているように視認させることができる。
【２７２９４】
これにより、光が左方へ向けて移動する態様から、光が右方へ向けて移動する態様かの変化のタイミングを遊技者が視認可能となる。これにより、遊技者は、もうすぐ入球個数が規定個数となり開閉板Ａ６５１が閉鎖されるタイミングとなることを予測することができる。
【２７２９５】
なお、発光態様の変化は、上述した態様に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、右側発光部Ａ１４６３９ｃの発光強度が変化（強弱、点灯点滅の変化、点滅のテンポの変化等）される態様でも良いし、発光される光の色が変化される態様でも良いし、それらの組合せでも良い。また、発光態様の変化を生じさせるタイミングは、開閉板Ａ６５１の開放中に限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となっている場合に、発光態様の変化を伴うように発光制御することで、開閉板Ａ６５１に対する注目力を向上させることができる。オープニング時間ＯＰの終了直前に発光態様の変化が生じたり、インターバル期間の終了直前に発光態様の変化が生じたりするよう制御することで、遊技球の発射タイミングの調整を楽にすることができる。
【２７２９６】
なお、開閉板Ａ６５１の短時間閉鎖が生じた場合に、「発射停止」との内容を複数態様で光を照射可能な手段である第３図柄表示装置Ｈ８１で表示したり、音声出力装置Ｈ２２６で音声出力したり、ランプ表示装置Ｈ２２７で警告色（例えば、赤色や、黄色と黒色の縞模様）を点灯したり、させることで、遊技球の発射の停止を促す報知を実行しても良い。これにより、遊技者が気づかずに発射を継続し、不測の不利益が生じることを避けることができる。
【２７２９７】
なお、開閉板Ａ６５１の動作は、大当たり遊技や小当たり遊技が実行される場合に限らず、大当たり遊技や小当たり遊技の非実行時においても実行され得るように構成しても良い。即ち、上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、開閉板Ａ６５１（及び開閉板Ａ６５１に準じて動作する部材）の開閉動作が、大当たり又は小当たりに限らず、特定の場合においても実行されるよう制御される。この場合の開閉動作は、基本的には、第１の小当たり作動パターンとされ、開閉動作の開始に遊技者が気づいてから球の発射を開始したとしても、多量の球の入球にはつながらないよう構成される。
【２７２９８】

特定の場合としては、例えば、リアルタイムクロックにより設定される特定の時点においてパチンコ機Ａ１０が通常状態である場合でも良いし、いずれの図柄も変動されていないような客待ち状態（遊技者による遊技を待っている状態であって、例えば、デモ演出が実行されている状況）の開始から所定期間が経過した場合でも良い。

【２７２９９】

なお、この場合における開閉板Ａ６５１の動作制御は、短時間開放に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第１の大当たり作動パターンの特定のラウンドにおける動作態様が実行されるものでも良い。

【２７３００】

また、上述のように、開閉板Ａ６５１の動作に対応して発光手段Ａ１４６３９ａを発光させる制御を同時に実行させても良い。この場合において、左側発光部Ａ１４６３９ｂ及び右側発光部Ａ１４６３９ｃの双方を発光させることで、導光板Ａ１４６３８の広範囲を発光させることができ、演出効果を向上させることができる。

【２７３０１】

左側発光部Ａ１４６３９ｂの光によって、「ＢＯＮＵＳ」の意匠の内の「Ｖ」の部位が明るく視認されることから、遊技を開始する前の遊技者に対して興味を持たせ易い。一方で、まだ遊技を開始する前であることから、何らかの利益を想起させる「Ｖ」とは異なる報知として実行することができ、遊技者が何らかの利益を想起させる「Ｖ」と勘違いするという事態は避け易い。

【２７３０２】

右側発光部Ａ１４６３９ｃの光によって開閉板Ａ６５１の前方側の部位において導光板Ａ１４６３８が明るく視認されることから、光に注目させることにより、開閉板Ａ６５１に対する注目力を下げることができる。これにより、大当たり遊技状態のような遊技球の入球が想定される状態では無い場合に開閉板Ａ６５１が動作した場合であっても、その開閉板Ａ６５１の動作を遊技者に気付かせ難くすることができる。

【２７３０３】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、表示装置Ａ６３８が２桁の７セグランプにより表示を構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、異なる図形を視認させることが可能に形成される複数枚の表示部が層状に配設され、どの表示部を視認させるかが切り替えられることで、遊技者に視認させる図形を切替可能に構成しても良い。この場合、正面視における面積が狭くても、遊技者に視認させる図形のバリエーションを増加させることができる。なお、表示部を構成する部材は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、導光板でも良いし、液晶でも良い。

【２７３０４】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、入賞検出センサＡＳＣ６５における入賞の検出により、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の発光態様（パルス幅）が変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５における入賞の検出に影響されず、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の発光態様（パルス幅）が一定とされ、変化が生じないように構成しても良い。光のパルス幅が約１［ｍｓｅｃ］で一定とされる場合には、可変入賞装置Ａ６５が張出状態（閉鎖状態）とされる場合には表示部Ａ６３８ａに「ＣＬ」と継続的に表示され、可変入賞装置Ａ６５が退避状態（開放状態）とされる場合には表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と継続的に表示されることで、可変入賞装置Ａ６５の状態の把握を容易とすることができる。即ち、表示部Ａ６３８ａにおいてカウントダウンの表示切替を行わないことにより、表示部Ａ６３８ａにおける表示態様がシンプルになり、可変入賞装置Ａ６５の状態の把握を行い易くすることができる。

【２７３０５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光により、表示装置Ａ６３８の表示の切り替えと

、照射領域ＡＲ６３１におけるカバー部材Ａ６３０の板状本体Ａ６３１の明るさの変化と、を生じさせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、照射領域ＡＲ６３１を非透過に構成することで、カバー部材Ａ６３０に照射された光を遊技者に視認させないように構成しても良い。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の内、カバー部材Ａ６３０を透過させて遊技者に視認させていた分も、受光素子Ａ６３８ｂに受光させる分に回すことができるので、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光に要求される光の強さ（光量など）を抑えることができる。

【２７３０６】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、大当たり遊技状態において、１ラウンド目のラウンド遊技の開始時点（入賞検出センサＡＳＣ６５において遊技球の検出が生じる前）から発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４が発光され、表示部Ａ６３８ａで「ＯＰ」との表示がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ラウンド遊技の開始時点においては発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４が消灯されており、入賞検出センサＡＳＣ６５における遊技球の検出が生じてから発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４の発光が開始されるように構成しても良い。この場合、表示部Ａ６３８ａの表示を視認することで、１球目の入賞が生じたことを把握することができる。なお、発光が開始されるまでの遊技球の検出回数は１回に限定されるものではなく、２以上の数値の検出後でも良い。

【２７３０７】

また、ラウンド遊技の開始時点における発光部Ａ６６１の第３発光部Ａ６６４の態様は、消灯に限定されるものではなく、例えば、１００［μｓｅｃ］のパルス幅の光（表示部Ａ６３８ａに「１」と表示される光）を照射するように構成しても良い。

【２７３０８】

この場合において例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５において遊技球が検出されることに基づいて発光態様が約１［ｍｓｅｃ］のパルス幅の光（表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と表示される光）に変更されるように制御しても良い。

【２７３０９】

この場合も同様に、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者が、入賞が生じたタイミングを把握し易くなる。大当たり遊技では、１球目の入賞が生じた後は、連続的に入賞が生じるため、入賞の検出により表示部Ａ６３８ａの表示が「１」から「ＯＰ」に切り替えられたことを把握させ、開閉板Ａ６５１から入賞検出センサＡＳＣ６５までの範囲に注目すべき期間であることに気付かせ易くすることができる。

【２７３１０】

また、この場合において例えば、入賞検出センサＡＳＣ６５での検出が生じる前において、球により第３発光部Ａ６６４からの光が遮られることに基づいて（受光素子Ａ６３８ｂに受光しない期間が予め設定された検出期間（１０［ｍｓｅｃ］）を超えたことに基づいて）、発光態様が約１［ｍｓｅｃ］のパルス幅の光（表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と表示される光）に変更されるように制御しても良い。この場合、１球目の入賞検出センサＡＳＣ６５への入賞が、表示部Ａ６３８ａに「ＯＰ」と表示された直後に生じることになるので、遊技球の入賞検出センサＡＳＣ６５への入賞を見逃す事態を避け易くすることができる。

【２７３１１】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２３９実施形態において、開閉板Ａ６５１に加えて第２開閉板Ａ１２６５３が開閉動作される場合を説明した。この場合、いずれの開閉板の動作によっても受光素子Ａ６３８ｂへの光の進行態様は変化され、第１受光部Ａ６３８ｃで受光されるか、第２受光部Ａ６３８ｄで受光されるかにより、表示部Ａ６３８ａにおける表示態様は切り替えられ得るが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２７３１２】

例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合に第３発光部Ａ６６４の光

を受光する第１受光部Ａ６３８ｃとは別に、第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）となる場合に第３発光部Ａ６６４の光を受光する第３受光部を設けるようにして、開閉板Ａ６５１のみが張出状態（閉鎖状態）となる場合と、第２開閉板Ａ１２６５３のみが張出状態（閉鎖状態）となる場合とで、表示部Ａ６３８ａにおける表示が切り替えられるようにしても良い。

【２７３１３】

例えば、遊技者にとっての有利不利に合わせて表示を切り替えるようにしても良い。第２開閉板Ａ１２６５３は開閉板Ａ６５１に比較して、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１において球が渡り切りにくい（零れにくい）ようになっているため、第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）となる場合の方が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合よりも球零れが少なく、有利である。

【２７３１４】

そこで、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ第１受光部Ａ６３８ｃに受光された場合の表示を「Ｈｉｇｈ－Ｃｌｏｓｅ」の頭文字を採用して「ＨＣ」とし、第２開閉板Ａ１２６５３が張出状態（閉鎖状態）とされ第３受光部に受光された場合の表示を「Ｌｏｗ－Ｃｌｏｓｅ」の頭文字を採用して「ＬＣ」として、区別することで、表示部Ａ６３８ａを視認した遊技者に対して、有利な閉鎖状態なのか、不利な閉鎖状態なのかを把握させることができ、遊技者に対して、操作ハンドルＨ５１の操作の選択を行い易くすることができる。

【２７３１５】

即ち、表示が「ＨＣ」であれば、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１において球が可変入賞装置Ａ６５に到達したとしても、その球は特定入賞口Ｈ６５ａに案内され易いので、「打ちっぱなし」の操作態様でも不利益を生じ難い。一方で、表示が「ＬＣ」であれば、ラウンド間第１インターバル期間Ｉｎｔ１において球が可変入賞装置Ａ６５に到達すると、特定入賞口Ｈ６５ａには案内されず、零れてアウト球となる可能性が有るため、「打ちっぱなし」で操作するよりは、一時的に発射を停止させる操作を行う方が、不利益が生じ難い。この要素から、遊技者は、好みに合わせて操作ハンドルＨ５１の操作を選択することができる。

【２７３１６】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４１実施形態において、発光手段Ａ１４６３９ａ及び導光板Ａ１４６３８の後方側に開閉板Ａ６５１が位置されており、開閉板Ａ６５１の動作とは独立して導光板Ａ１４６３８における視認態様を変化させることが可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合において、開閉板Ａ６５１が発光手段Ａ１４６３９ａと導光板Ａ１４６３８との間に位置し、光を遮る位置関係で構成されても良い。

【２７３１７】

この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされると、発光手段Ａ１４６３９ａが発光されていても導光板Ａ１４６３８には導光されないこととなり、発光態様を変化させることを要さずに、導光板Ａ１４６３８における視認態様の変化を生じさせることができる。

【２７３１８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４１実施形態において導光板Ａ１４６３８に光を入射させる発光手段Ａ１４６３９ａを発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）とは別で設ける場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３発光部Ａ６６４の光が導光板Ａ１４６３８に入射されるように構成しても良い。

【２７３１９】

即ち、第３発光部Ａ６６４の光は、流下領域ＡＲ６５を通過する時点（流下領域ＡＲ６５の上面を構成する延設形成部Ａ６３２に入射する時点）で導光板Ａ１４６３８の左端よ

りも左側を進行するところ、板状本体Ａ１４６３１及び延設形成部Ａ６３２において、開閉板Ａ６５１の各状態に対応した光の入射箇所をはじめとして、複数位置に、光の進行方向を切り替えるための形状部（凹部や凸部）を形成し、当該形状部により光の進行方向が切り替えられることにより導光板Ａ１４６３８の左側の端部から光が導光板Ａ１４６３８の上下長さに渡って均一な光が入射されるように構成しても良い。

【２７３２０】

この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる場合には、光ＡＬＣ２が導光板Ａ１４６３８の左側端部に入射され、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる場合には、中心軸ＡＬＣＣの光が導光板Ａ１４６３８の左側端部に入射されるように構成することで、導光板Ａ１４６３８を介して視認される光の明るさが変化される。

【２７３２１】

即ち、開閉板Ａ６５１の状態の違いに対応して、第３発光部Ａ６６４の光により導光板Ａ１４６３８を介して視認される形状の光の明るさが変化される。詳細には、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされる場合よりも、退避状態（開放状態）とされる場合の方が明るい。これにより、導光板Ａ１４６３８により目隠しされる作用の程度が変わる。

【２７３２２】

この場合、導光板Ａ１４６３８を開閉板Ａ６５１と重なる位置関係とし、注目させる位置をコンパクトに構成しながら、到達した球が開閉板Ａ６５１の上面を右端から左端まで通過した場合にアウト口Ｈ７１から排出される損球が生じる可能性がある開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）においては導光板Ａ１４６３８に光が入射されていても流下領域ＡＲ６５における球の流下を比較的視認し易くすることができる。

【２７３２３】

一方で、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）では中心軸ＡＬＣＣの光が導光板Ａ１４６３８に入射されることから、導光板Ａ１４６３８に形成される光の形状の視認性は高まり、光演出の性能は向上する。導光板Ａ１４６３８に目隠しされる作用は最大となり開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５の視認性は低下されるが、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされる場合には、流下領域ＡＲ６５に到達した球は流下領域ＡＲ６５に漏れなく流入されることから、開閉板Ａ６５１や流下領域ＡＲ６５の視認性の低下により遊技者に与える不利益は少ない。

【２７３２４】

このように、打ちっぱなしで球を発射する場合において、遊技者にとって不利益を生じる可能性がある場合には導光板Ａ１４６３８に入射される光の明るさが比較的下がるように構成し、導光板Ａ１４６３８の透過性を高めに設定する一方で、遊技者にとって不利益を生じる可能性が低い場合には導光板Ａ１４６３８に入射される光の明るさが上がるように構成することにより、導光板Ａ１４６３８の奥側の視認性を適切に確保しながら、開閉板Ａ６５１と重なる位置における導光板Ａ１４６３８を用いた光演出の演出効果を向上させることができる。

【２７３２５】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４２実施形態において、前側導光板Ａ１５６９３には開閉板Ａ６５１の形状に対応する形状Ａ１５６９３ａが施されており、入射された光により当該形状が明るく視認され、視認した遊技者に対して開閉板Ａ６５１の状態を視覚的に把握させることができるところ、この作用は導光板に限ったものではない。

【２７３２６】

例えば、表示装置Ａ６３８に搭載される２桁の７セグメントＬＥＤでも可能である。遊技者目線での開閉板Ａ６５１の視認態様を模式的に示す形状として、横長の直線（開放時、前端部のみが見える）と、横長の四角（閉鎖時、上面が見える）とで切り替えるようにしても、遊技者に対しては開閉板Ａ６５１の形状に対応した表示であることを理解させることができる。

【２７３２７】

即ち、７セグメントＬＥＤの各デジットにおいて、上部の発光部から右回りにセグメントａ～ｆが順番に並び、中央にセグメントｇが位置する構成において、２桁のデジットのセグメントｇのみを発光させることで横長の直線として表示し、２桁のデジットの内、左側のデジットのセグメントｄ，ｅ，ｇを発光させ、右側のデジットのセグメントｃ，ｄ，ｇを発光させることで、横長の四として表示するようにしても良い。この場合において、各表示を「ＣＬ」や「ＯＰ」と代替させることで、表示装置Ａ６３８の内部制御によって、開閉板Ａ６５１の状態に対応させた開閉板Ａ６５１の形状を意味する表示を実行させることができる。

【２７３２８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４２実施形態において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が継続して発光され、開閉板Ａ６５１の変位により光の進行方向が切り替えられる場合に、表示装置Ａ１５６９０における表示態様が切り替えられる場合を説明したが、表示の切り替えのタイミングはこれに限られるものではない。変位手段の変位と、表示の切り替えとの対応を、部分的に切るようにしても良い。この場合、導光された光の形状が、光の入射がされなくなった後も残像として残ることで視認が悪くなることの対策を図ることができる。

【２７３２９】

例えば、開閉板Ａ６５１の変位前において、前側切替部材Ａ１５６９５又は後側切替部材Ａ１５６９６を変位させることで開口部Ａ１５６９１ｂ又は開口部Ａ１５６９１ｃへの光の入射を遮蔽することが可能となるように制御しても良い。

【２７３３０】

この場合、前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４に光が入射されている状態から、その光を遮蔽する側の切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６を変位させることで、開閉板Ａ６５１が変位される前において前側導光板Ａ１５６９３又は後側導光板Ａ１５６９４への光の入射を遮蔽することが可能となる。これにより、実際に開閉板Ａ６５１が変位されるまで光が入射され続けており、光が入射される導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４が切り替わった後も光の残像が残る事態を避けることができ、残像のせいで何れの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射されているのかが把握し難いという事態を避けることができる。

【２７３３１】

なお、光の残像に基づく不具合（視認態様への悪影響）を解消する手段としては、切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の変位に限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１が変位されるタイミングの少し前（例えば、開放動作であればラウンド遊技の開始１秒前、閉鎖動作であればラウンド遊技の規定時間（３０秒間）の１秒前または規定個数（１０個）の入賞の１球前（９個目）の遊技球の入賞時）において発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を一時的に消灯させ、続く開閉板Ａ６５１の動作に合わせて発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を点灯させるようにしても良い。この場合にも、開閉板Ａ６５１の変位時において導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光の残像が残り、何れの導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射しているのか不明となる事態を避けることができる。

【２７３３２】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、通常状態において、開口部Ａ１５６９１ｂは前側切替部材Ａ１５６９５を退避させて光の通過を許容する一方で、開口部Ａ１５６９１ｃは後側切替部材Ａ１５６９６により閉塞されることで遮光される状態とする場合において、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光の残像が消える前に再び開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされ、前側導光板Ａ１５６９３に光が入射されるため、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）とされている場合にも前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認可能とされ、当該光を継続して視認させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２７３３３】
例えば、前側導光板Ａ１５６９３に入射され前側導光板Ａ１５６９３から出射された光を蓄光する部材（蓄光テープ等）が前側導光板Ａ１５６９３に配設されることで、光の入射がされなくなった後においても光の形状を視認させることが可能となる。
【２７３３４】
蓄光する部材を配設する位置としては、種々の態様が例示される。例えば、前側導光板Ａ１５６９３の左端面にわずかに距離を空けて配設すれば、前側導光板Ａ１５６９３に右端から入射した発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のうち左端まで到達し出射された光を蓄光し、前側導光板Ａ１５６９３の左端面に入射させる光として放出することで、この蓄光による光も、前側導光板Ａ１５６９３に導光された場合に切り欠き部に進行方向を切り替えられることで、前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を、透明板Ａ１５６９２を通して視認させる。
【２７３３５】
蓄光する部材と前側導光板Ａ１５６９３との間の隙間には、可動のシャッター部材が進入可能に構成され、基本シャッター制御では、蓄光による光を前側導光板Ａ１５６９３に入射させたい場合（例えば、通常状態）には、シャッター部材を退避させることで、上述の蓄光による作用を生じさせることが可能となる。一方で、基本シャッター制御では、蓄光による光を前側導光板Ａ１５６９３に入射させたくない場合（例えば、大当たり遊技中。蓄光が作用すると透明板Ａ１５６９２を通した視認態様が判別し難くなる可能性がある）には、シャッター部材を上述の隙間に進入させ光を遮蔽することで、前側導光板Ａ１５６９３から出射される光が、蓄光する部材に到達することを防止することができ、上述の蓄光による作用を生じさせないようにすることができる。このように、蓄光による作用は、生じるか否かを、シャッター部材により切替可能とされる。
【２７３３６】
また、蓄光する部材を配設する位置としては、例えば、前側導光板Ａ１５６９３の前面側としても良い。前側導光板Ａ１５６９３に切り欠き部が形成される位置および大きさに合うように、蓄光する部材を切断などして切り欠き部の形状に成形し、位置を合わせて貼り付けると、前側導光板Ａ１５６９３に右端から入射され、切り欠き部で進行方向が正面方向に切り替えられた光が蓄光する部材に入射されるため、前側導光板Ａ１５６９３の右端に光が入射されなくなった後（即ち、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）となった後）も暫くは蓄光する部材から放出される光によって前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認可能とされる。
【２７３３７】
蓄光テープは、一般的には、低温下において輝度（明るさ）が落ちるが発光時間は長くなり、高温下において輝度（明るさ）が上がり発光時間は短くなるという特性を持つ。本件では、開閉板Ａ６５１の実際の状態とは異なる状態として前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を視認させるものであるので、輝度（明るさ）を上げることではなく、上述の形状の光が視認され続けることに重点が置かれ、蓄光テープを低温下で維持するために冷却装置を設けたり、送風ファンにより蓄光テープに送風したりするように構成することが好適とされる。
【２７３３８】
蓄光テープに蓄光された光は、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のように流下領域ＡＲ６５を流下する球により遮蔽される態様にはないことから、蓄光テープに蓄光された光により前側導光板Ａ１５６９３に施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａの光が視認される状況においては、球が流下領域ＡＲ６５を流下した場合に点滅されるという事象が生じない。そのため、視認される光が点滅されることを目印として流下領域ＡＲ６５に球が流入したことを把握していた遊技者に対して、一時的に意外性のある遊技を提供することができる。
【２７３３９】
なお、前側導光板Ａ１５６９３に入射され前側導光板Ａ１５６９３から出射された光を

蓄光する部材（蓄光テープ等）の代わりに、前側導光板Ａ１５６９３の左端面に光を入射させる姿勢で配置される左端ＬＥＤと、前側導光板Ａ１５６９３の左端面から出射された光を検出する検出部とを配設し、前側導光板Ａ１５６９３に右端から入射した発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光のうち左端まで到達し出射された光が検出部により検出された場合に、左端ＬＥＤが一定期間発光される制御を行い、左端ＬＥＤからの光が前側導光板Ａ１５６９３に導光されるようにしても良い。

【２７３４０】

この場合、左端ＬＥＤが発光制御される一定期間が、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持される期間よりも長く設定される場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替えられ前側導光板Ａ１５６９３の右端に光が入射しなくなった後において、しばらくは左端ＬＥＤが発光を継続するため、その左端ＬＥＤの光により前側導光板Ａ１５６９３に施された加工態様に基づく形状Ａ１５６９３ａの光を、透明板Ａ１５６９２を通して視認させることができる。この場合、しばらくの間は形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が共に視認され、途中（左端ＬＥＤが発光制御される一定期間の経過）からは、形状Ａ１５６９３ａの光は視認されなくなり、形状Ａ１５６９４ａの光のみが視認されるようになる。この場合においても、上述したシャッター部材を動作制御させることで、左端ＬＥＤの光が前側導光板Ａ１５６９３へ入射する状態と、入射しない状態とを切り替えることができ、同時に、光が検出部に検出される状態と、検出されない状態とを切り替えることができる。

【２７３４１】

なお、上述の蓄光する部材、シャッター部材、または左端ＬＥＤは、前側導光板Ａ１５６９３に配設されるものに限られるものではない。例えば、前側導光板Ａ１５６９３の代わりに後側導光板Ａ１５６９４に対応させて配設することも可能である。シャッター部材が蓄光による作用を生じさせる側（退避側）に位置している場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光であって後側導光板Ａ１５６９４に入射した光の内、後側導光板Ａ１５６９４の左端から出射された光により、後側導光板Ａ１５６９４に左側から入射する光が生じ、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に切り替わった場合にも後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光を遊技者に視認させることができる。

【２７３４２】

この場合、前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉鎖（遮蔽）する位置に配置される場合、前側導光板Ａ１５６９３には発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が入射されなくなり、開閉板Ａ６５１の状態に関わらず、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を後側導光板Ａ１５６９４に施された加工に基づく形状Ａ１５６９４ａの光で維持させることができる。

【２７３４３】

この場合において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が遊技球に遮蔽されたとしても、後側導光板Ａ１５６９４には蓄光する部材による光が入射され形状Ａ１５６９４ａの光が視認され続けることとなり、透明板Ａ１５６９２を通して視認される態様を一定とすることができる。これにより、透明板Ａ１５６９２を視認している遊技者に対して、流下領域ＡＲ６５への遊技球の流入が途切れたと錯覚させ、球の発射不良が生じている可能性を疑わせ、視線を開閉板Ａ６５１付近や、遊技領域（第３図柄表示装置Ｈ８１の外方）に移させることができる。

【２７３４４】

この態様は、蓄光する部材や左端ＬＥＤと対応される各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の間を変位するシャッター部材の制御により生じさせることができるため、同態様を、実際に球の発射不良が生じる頻度よりも高頻度で生じさせることが可能となる。これにより、後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様とならず視認され続けるという状況を頻発させる場合には、遊技者に印象付けて、実際に球の発射不良により形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様とならず視認され続ける状況が生じた場合に、備えさ

せることができる。即ち、球の発射不良かもしれないし、そうではないかもしれない報知として遊技者に認知させることで、形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様とならず視認され続ける状況の意味合いが風化されることを避け、形状Ａ１５６９４ａの光の視認態様により球の発射不良を報知するせっかくの仕組みに、遊技者が気づかない事態を避けやすくすることができる。

【２７３４５】

なお、上述の蓄光する部材、シャッター部材、または左端ＬＥＤの配設の組み合わせは、何ら限定されるものではない。例えば、前側導光板Ａ１５６９３及び後側導光板Ａ１５６９４の両方に配設されるようにしても良いし、少なくとも一方に配設されるようにしても良い。少なくとも一方に配設される場合において、前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６の両方ともを開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃから退避させておく場合、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４にそれぞれ施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が、光の入射が途切れても（入射終了からしばらくの時間）視認可能とされるため、両導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４にそれぞれ施された加工に基づく形状Ａ１５６９３ａ，Ａ１５６９４ａの光が共に視認される状況が生じ得る。この場合、視認した遊技者に対して、開閉板Ａ６５１の状態が一体どうなっているのかと興味を抱かせることができ、開閉板Ａ６５１に対する注目力を向上させることができる。

【２７３４６】

なお、シャッター部材を採用する場合であっても、シャッター部材を上述の隙間に進入させておくことで、蓄光による作用が生じないようにすることができるので、流下領域ＡＲ６５に遊技球が流入した場合に光を遮蔽することで後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が点滅態様で視認される作用を維持したい状況では、シャッター部材を上述の隙間に進入させておけばよい。

【２７３４７】

シャッター部材が退避された状態において、片側非視認態様とされる場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となった場合でも、後側導光板Ａ１５６９４の左側に配置されている左端ＬＥＤの光によって後側導光板Ａ１５６９４の形状Ａ１５６９４ａの光が透明板Ａ１５６９２を介して視認される。この場合において、第３発光部Ａ６６４の発光強度の設定から、前側導光板Ａ１５６９３の形状Ａ１５６９３ａの光は視認されないため、形状Ａ１５６９４ａの光を単独で視認させることができる。

【２７３４８】

ここで、左端ＬＥＤの発光態様の制御により、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様を開閉板Ａ６５１の状態と非対応とする場合を構成することができる。前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６を、各開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを閉塞するように位置させることで、第３発光部Ａ６６４の光が各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に入射することを防止することができ、各導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４の視認態様を、左端ＬＥＤの発光態様に対応させることができる。

【２７３４９】

この場合において、前側導光板Ａ１５６９３に隣設される左端ＬＥＤを発光制御させれば、例えば通常状態において小当たりに当選する等して、開閉板Ａ６５１が短時間開放された場合であっても、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様を、形状Ａ１５６９３ａの光とすることができるので、遊技者が開閉板Ａ６５１の開放を意識する可能性を低くすることができる。

【２７３５０】

また、後側導光板Ａ１５６９４に隣設される左端ＬＥＤを発光制御させれば、例えば、小当たり遊技や大当たり遊技において、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）になった場合であっても、透明板Ａ１５６９２を介した視認態様を、形状Ａ１５６９４ａの光とすることができるので、遊技者が開閉板Ａ６５１の閉鎖を意識する可能性を低くすることができる。

【２７３５１】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１の上面に球がある場合において開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）とされると、その直後に、球が流下領域ＡＲ６５に流入し当該球により光が遮蔽されることにより、上述の後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球による光の遮蔽が開閉板Ａ６５１の動作直後ではなく、動作から若干の時間を空けて生じるようにしても良い。
【２７３５２】
例えば、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が、光が開閉板Ａ６５１の左側端部領域に照射される位置に配設される場合（例えば、流下底面Ａ６３２ｆの左端部（入賞検出センサＡＳＣ６５の真上位置）に発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）が配設される場合）には、球が入賞検出センサＡＳＣ６５の真上位置に到達するまでは光が球により遮蔽されはせず、球が主経路形成部Ａ６３２ｃに当接し転動した後で光を遮蔽することが多い。これにより、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）に切り替えられてから球が光を遮蔽するまでに若干（開閉板Ａ６５１上の球の位置に応じて変化する、即ち、主経路形成部Ａ６３２ｃにより構成される流下領域ＡＲ６５の下側部の左右長さを球が流下しきるよりも短い長さ、約１秒以下）の時間差を生じさせることができるので、透明板Ａ１５６９２を通した視認態様の変化のうち、開閉板Ａ６５１の変位により生じた変化と、球により光が遮蔽されたことによる変化とを、分けることができる。これにより、各変化の時間差が極めて短く連続的に生じているように視認される場合に比較して、球により光が遮蔽されている事象の発生を明確に判別することができ、透明板Ａ１５６９２に対する注目力の向上を図ることができる。
【２７３５３】
上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、流下領域ＡＲ６５に流入した遊技球により光が遮蔽されることにより、上述の後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の近傍に上記第２３８実施形態で説明した疑似開閉板Ａ１１６５３を配設し、ラウンド遊技の開始に伴って開閉板Ａ６５１及び疑似開閉板Ａ１１６５３が同時に退避状態（開放状態、後位置状態）とされた直後において、開閉板Ａ６５１は退避状態（開放状態）で維持する一方で、疑似開閉板Ａ１１６５３を高速で前後に往復変位させることで、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を一時的かつ繰り返し遮断することができ、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れることとなる事象を再現することができる。
【２７３５４】
このような制御をラウンド遊技のたび（毎回）ではなく、たまに（稀に）実行することにより、流下領域ＡＲ６５に遊技球が流下されていない場合であっても（実際の遊技球の有無に関わらず）、流下領域ＡＲ６５に遊技球が流下されていると透明板Ａ１５９６２を視認した遊技者に思い込ませることができる。
【２７３５５】
これにより、偶然的に流下領域ＡＲ６５に到達する前に上流側の入賞口やアウト口Ｈ７１から遊技球が遊技領域外に排出され、流下領域ＡＲ６５になかなか到達しない状況が生じても、流下領域ＡＲ６５に順調に遊技球が到達しているかのように錯覚させることができ、遊技者の不満が噴出することを避けることができる。
【２７３５６】
また、疑似開閉板Ａ１１６５３で上述したような高速の往復変位を、後側切替部材Ａ１５６９６で実行させることによっても、同様に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を一時的かつ繰り返し遮断することができ、後側導光板Ａ１５６９４への光の入射が瞬間的に途切れることとなる事象を再現することができる。
【２７３５７】

また、前側切替部材Ａ１５６９５で実行させることによっても、同様に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光を一時的かつ繰り返し遮断することができ、前側導光板Ａ１５６９３への光の入射が瞬間的に途切れることとなる事象を再現することができる。これにより、ラウンド間インターバル期間や大当たり終了後の期間（通常状態を含む）において開閉板Ａ６５１上を転動（流下）する遊技球により光が遮蔽された場合と同様の視認態様の変化を生じさせることができる。これにより、仮に球の発射を停止していたとしても、開閉板Ａ６５１へ向けた球の発射が継続されているかもしれないと遊技者に感じさせ、操作ハンドルＨ５１や、開閉板Ａ６５１への注目力を向上させることができる。

【２７３５８】

なお、前側切替部材Ａ１５６９５で実行させる高速の往復変位を、ラウンド遊技のたび（毎回）生じさせるようにしても良い。この場合においても、仮に球の発射を停止していたとしても、開閉板Ａ６５１へ向けた球の発射が継続されているかもしれないと遊技者に感じさせ、操作ハンドルＨ５１や、開閉板Ａ６５１への注目力を向上させることができる。

【２７３５９】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４２実施形態において、前側切替部材Ａ１５６９５及び後側切替部材Ａ１５６９６は、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを開閉する態様で動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、少なくとも一方が動作せず、対応する開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃを開放状態で維持することで、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に光が入射することによる視認態様を把握することで開閉板Ａ６５１の状態を常時把握可能に構成しても良いし、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの開放の程度を変える場合、即ち、半開きとなる場合を構成可能とし、通過する光の光量を変えることで視認態様（明るさ）が変化可能となっていても良い。

【２７３６０】

また、前側切替部材Ａ１５６９５や後側切替部材Ａ１５６９６が分割体（例えば、上下に切り分けられた分割体）で構成され、それぞれ個別に駆動可能に構成されることで、開口部Ａ１５６９１ｂ，Ａ１５６９１ｃの一部のみを開閉可能に構成しても良い。この場合、光の受光が、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４全体ではなく、一部のみに行われることで、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４において、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が視認される位置（光による形状が描かれる位置）と、光が発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）からの光が視認されない位置（光による形状が描かれない位置）と、を構成することが可能となる。

【２７３６１】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、通常状態において開口部Ａ１５６９１ｃが後側切替部材Ａ１５６９６の閉塞部Ａ１５６９６ａにより閉塞され、開口部Ａ１５６９１ｃを通した光の入射が遮蔽される場合において、閉塞部Ａ１５６９６ａは単なる板部材であり、報知の条件を構成するものではなく誤報知の問題も生じない構成に留まっているが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、閉塞部Ａ１５６９６ａの外側（発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）側）の面に検出部が配設され、検出部に光が検出されることに伴って所定の報知を行うように構成しても良い。

【２７３６２】

この場合、通常状態において開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）で維持されているにも関わらず、ピアノ線や金属棒などの不正部材を遊技領域内に進入させて開閉板Ａ６５１に後方側へ向けた荷重（退避状態へ変位させる方向の荷重）を与え、開閉板Ａ６５１を退避状態（開放状態）で維持させて遊技球の特定入賞口Ｈ６５ａへの入賞を図る不正行為が実行された場合であっても、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持されることで発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が閉塞部Ａ１５６９６ａに照射され、その照射位置にある検出部で光を検出可能となるため、この検出を利用すれば不正行為の発生

が自動的に発覚する。
【２７３６３】
検出部において想定外の態様で光が検出されたこと（例えば、小当たり遊技等で予定されている期間を超える時間長さの検出がされたこと）に基づいて、電飾部Ｐ３１の光が通常使用される強さよりも強くされたり、通常使用されない色合いの光（赤色で統一された警告色等）とされたり、音声出力装置Ｈ２２６により警告音を発生させたりすることの少なくとも一つを生じさせる第１反応制御を実行させるように制御することで、ホール店員が不正行為の発生に気づきやすくすることができ、不正行為が見逃される事態を防止することで、不正行為の防止を図ることができる。
【２７３６４】
また、上述した検出部を前側切替部材Ａ１５６９５の外側（発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）側）の面に配設させるようにしても良い。第３発光部Ａ６６４の光は、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）にある場合には、中心軸ＡＬＣＣの光、光ＡＬＣ１及び光ＡＬＣ２のうち、中心軸ＡＬＣＣの光や、光ＡＬＣ１は開閉板Ａ６５１により遮蔽され、開口部Ａ１５６９１ｂに入射する光ＡＬＣ２のみが表示装置Ａ１５６９０に到達するように構成されているところ、開閉板Ａ６５１が後方側に変位されると、光を遮蔽する範囲が変化され（前方側での遮蔽が解消され）、光ＡＬＣ２が前側切替部材Ａ１５６９５にも照射されるようになる。
【２７３６５】
ピアノ線や金属棒などの不正部材を遊技領域内に進入させて開閉板Ａ６５１に後方側へ向けた荷重（退避状態へ変位させる方向の荷重）を与え、開閉板Ａ６５１を変位させる不正行為が行われている場合、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）までは至らない中途半端な位置とされる場合も考えられるが、前側切替部材Ａ１５６９５は開口部Ａ１５６９１ｂの近傍に配置されていることから、開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）まで至らない状態でも、問題なく検出が可能であり、不正行為による利益が不正行為者に生じることを未然に防ぐことができる。
【２７３６６】
前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部において光が検出されたことに基づく第１反応制御による報知は、前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉塞する位置とされる場合には実行されない（又はキャンセルされる）ように制御される。これにより、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）である場合に前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部に光が検出される（配置上当然に検出される）事態において第１反応制御による報知が実行されることを避けることができる。
【２７３６７】
そのため、第１反応制御による報知を搭載する場合には、通常状態における前側切替部材Ａ１５６９５の配置は、開口部Ａ１５６９１ｂから退避した位置とされる（例えば、基本切替制御）。そのうえで、大当たり遊技状態や、小当たり遊技状態、通常時の開閉動作等、開閉板Ａ６５１が開閉する制御が実行される期間においても、第１反応制御による報知が実行されない（又はキャンセルされる）ようにＭＰＵＨ２２１により制御される。
【２７３６８】
これにより、開閉動作中の開閉板Ａ６５１に当接して屈折した光が、偶然、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部に検出された場合（不正行為が行われていない場合）に、第１反応制御による報知が実行される事態を避けることができる。なお、この場合、開閉する制御が実行される期間が経過しても開閉板Ａ６５１が退避状態（開放状態）で維持されている場合には、通常状態に移行したと同時に検出部における検出が有効となり、第１反応制御による報知がされる。この事態は、不正行為が行われている場合も考えられるが、不正行為ではなく、退避状態（開放状態）から変位した開閉板Ａ６５１の前端とカバー部材Ａ１５６３０との間に球が挟まり、その球が下方に抜けることなく維持されることで開閉板Ａ６５１が閉鎖しきらない状態で維持される場合も想定されるが、これも不具合であるので、報知によりホール店員を呼ぶことが好ましいため、上述の報知

を実行することが好適である。
【２７３６９】
なお、上述の検出部を、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面ではなく、前側導光板Ａ１５６９３の左右側に位置させ、光の入射を検出して上述の報知を実行させる条件の一つとしても良い。例えば、前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂから退避した位置とされる場合、開閉板Ａ６５１の張出状態（閉鎖状態）では発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が前側導光板Ａ１５６９３に入射されるため、その光を検出部にも入射させることで、開閉板Ａ６５１の状態を判定することができる。
【２７３７０】
そのため、通常状態など、開閉板Ａ６５１の動作が予定されていない場合に、検出部への光の入射が生じなくなることを条件にして、第１反応制御による報知を行うことで、ホール店員が不正行為の発生に気づきやすくすることができ、不正行為が見逃される事態を防止することで、不正行為の防止を図ることができる。
【２７３７１】
この場合において、第１反応制御に合わせて（又は代わりに）、「左打ちに戻せ」との報知を実行するようにしても良い。これは、前側導光板Ａ１５６９３へ入射される光は張出状態（閉鎖状態）における開閉板Ａ６５１上を転動する球に遮蔽された場合にも検出部への入射が途切れることから、不正行為が行われた場合だけではなく、遊技者が「右打ち」で球を発射した場合にも、検出部への光の入射が生じなくなることが生じることによる。検出部への光の入射が生じなくなったことの原因が、遊技者が「右打ち」で発射したことであれば、球がいずれかの入賞口に入賞検出される前（入賞検出が生じない場合を含む）において「左打ちに戻せ」の報知を実行することができ早急な報知の実行を図ることができるし、不正行為により開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）から変位されたことであれば、不正行為に対する警告として機能させることができる。
【２７３７２】
なお、大当たり遊技状態において前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉塞する位置（前側位置）とされる場合に、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に配設される検出部に光が検出された場合において、第１反応制御とは異なる態様の第２反応制御による報知（例えば、電飾部Ｐ３１の光が通常使用される強さよりも弱くされたり、点滅態様で出力されたり、音声出力装置Ｈ２２６により効果音を発生させる報知）を実行するようにしても良い。
【２７３７３】
この場合、ラウンド遊技の終了に伴い開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）とされた場合に、前側切替部材Ａ１５６９５により前側導光板Ａ１５６９３への光の入射は遮蔽され透明板Ａ１５６９２を通して形状Ａ１５６９３ａの光は視認されないことから、視覚的には開閉板Ａ６５１が閉鎖側に変位したことを意識させないようにすることができる一方で、第２反応制御による報知により区切りを示唆することが可能となる。これにより、ラウンド間インターバルにおいて球の発射を停止しなくても不利益が無い時には形状Ａ１５６９３ａの光を視認させない構成を採用した場合（前側切替部材Ａ１５６９５が開口部Ａ１５６９１ｂを閉塞する位置（前側位置）とされる場合）において、ラウンド間インターバルにおいて第２反応制御による報知が実行されることにより、ラウンド遊技の終了の区切りが分からなくなる事態を避けることができる。
【２７３７４】
これにより、ラウンド間インターバルにおいて透明板Ａ１５６９２を通した視認態様は、開閉板Ａ６５１の退避状態（開放状態）に対応した態様で維持することで、球の発射停止を促すような事態は生じないように構成しながら、ラウンド間インターバルとなったこと（ラウンド遊技の間の区切りになったこと）は把握可能に構成することができる。
【２７３７５】
なお、上述の第１反応制御による報知として、開閉板Ａ６５１の開閉動作に対応して検出部において光が検出されるか否かに基づいて実行される場合を説明したが、必ずしもこ

れに限られるものではない。例えば、開閉板Ａ６５１の位置を検出する検出センサを配設し、開閉板Ａ６５１の変位を検出可能とし、開閉板Ａ６５１の変位が不適切な状態（通常状態など、開閉動作制御が実行されない状態）において生じたことが検出された場合に、報知が実行されるように構成しても良い。この場合、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光が暗い状態とされ、検出部において検出させるために十分な光量が生じていない状況が生じる場合であっても、時間を選ばずに不正行為の発生を検出することができる。これにより、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）の光の明るさの制御の自由度を向上させることができる。

【２７３７６】

通常は、開閉板Ａ６５１の変位を検出する検出部は配設されないこともある。開閉板Ａ６５１の下流側には入賞検出センサＡＳＣ６５があり、この入賞検出センサＡＳＣ６５の検出タイミングが適切か不適切かによって不正行為の有無を判断する場合がある。一方で、この場合、不正行為による入賞であっても賞球の払い出しは行われるため、不正行為者の逃げ足の早さによっては、不正行為が発覚した際にはすでに手遅れであり、不正行為者が得をする状況が生じ得る。本実施形態のように、開閉板Ａ６５１の状態の検出を行うことで、入賞検出センサＡＳＣ６５への入球が生じる前において、不正行為による開閉板Ａ６５１の開閉が生じていることを発覚させることができ、不正行為による賞球の発生を未然に防ぐことができ、不正行為者が得をする状況を防ぐことができる。

【２７３７７】

上述の説明では、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）となる場合に、開閉板Ａ６５１の前端とカバー部材Ａ１５６３０との間に球が挟まる場合があることを前提に説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、流下領域ＡＲ６５において開閉板Ａ６５１の右端付近にわずかに到達しない位置をめがけて上向きに突出動作可能な可動部を配設し、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）に変位されるのと同時に突出動作させるように構成しても良い。この場合、開閉板Ａ６５１が張出状態（閉鎖状態）へ向けて変位される直前に流下領域ＡＲ６５に進入し、開閉板Ａ６５１の前端とカバー部材Ａ１５６３０との間に位置した遊技球が、可動部からの当接荷重により上側に跳ね上げられることで、球が挟まる事態を未然に防ぐことができる。

【２７３７８】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４２実施形態において、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４は、固定されるものに限られない。即ち、導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４に駆動力を与えることで前後方向に変位させ、光が受光され視認される導光板Ａ１５６９３，Ａ１５６９４を切り替えるようにしても良い。例えば、「３」がエッジ入射光により描かれる加工がされた導光板、「２」がエッジ入射光により描かれる加工がされた導光板、「１」がエッジ入射光により描かれる加工がされた導光板が、手前側から後方側に積層されるように組み立てられ、この組立体が駆動源（モーター等）の駆動力により前後方向に移動可能に構成される場合において、光が導光され「３」が視認される状態から、組立体を前方に移動させることで、光により視認される態様が「３」、「２」、「１」と順に変化させる（カウントダウンを視認させる）ことが可能となる。

【２７３７９】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、特に上記第２４２実施形態において、第２反射部Ａ６３１ｇの形状が、第１反射部Ａ６３１ｆとは違って、光を開口部Ａ１５６９１ｂ全域へ到達させるようなレンズ形状とはなっていない場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１反射部Ａ６３１ｆと同じように反射させるように構成しても良い。この場合、第１反射部Ａ６３１ｆを介する光も、第２反射部Ａ６３１ｇを介する光も、開口部Ａ１５６９１ｂ全域に到達される。

【２７３８０】

上記各実施形態（第２３６実施形態、第２３７実施形態～第２４２実施形態）では、表

示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０の視認態様が、開閉板Ａ６５１の状態の変化により切替可能とされる場合を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、特定領域（Ｖ入賞口）への球の流下経路を開閉する態様で状態の切り替えが実行される特定開閉板を開閉板Ａ６５１の下流側に配設する構成を採用し、特定開閉板の進入する領域に光を照射可能な発光手段を設け、発光手段の光の進行態様が特定開閉板の状態の切り替えに対応して変化され、視認態様が特定開閉板の配置に対応する態様（例えば、張出状態では張り出している絵が、退避状態では退避している絵が、閉鎖状態では閉鎖との文字が、開放状態では開放との文字が、視認される態様）で変化される特定表示装置を配設するようにしても良い。

【２７３８１】

この場合において、特定表示装置は、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と同様の構成を採用しつつ、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０とは別の位置に配置することで、設計コストを低減させられる。また、開閉板Ａ６５１に対応する表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と、特定開閉板に対応する特定表示装置とは、配設の有無を個別に決定できるものであり、両方ともを配設しても良いし、いずれか一方のみを配設するようにしても良い。なお、表示装置Ａ６３８，Ａ１５６９０と特定表示装置とを近接配置させる（又は一体化させる）と、遊技者としては注目する箇所（範囲）がコンパクトに済むので、視線移動の疲労感が緩和される。

【２７３８２】

特定表示装置を採用する場合、実際には特定領域を遊技球が通過可能とされ、遊技球の通過により確変状態に移行する（した）にも関わらず、特定領域を遊技球が通過していない（通過しなかった）かのように第３図柄表示装置Ｈ８１等で報知された場合であっても、特定表示装置の視認態様の切り替わりにより、特定領域へ遊技球が通過可能な状態に特定開放板が切り替えられたことや、特定表示装置が点滅態様で視認されることにより、光を遮蔽する態様で遊技球が特定領域へ流下したことを、遊技者は把握できる。これにより、特定表示装置に対する注目力を向上させることができる。

【２７３８３】

更に、特定表示装置が表示装置Ａ１５６９０に採用される切替部材Ａ１５６９５，Ａ１５６９６の構成に準じた特定切替部材を備える場合、特定切替部材が光を遮蔽する側に位置する場合には、特定開閉板の状態の切り替えが特定表示装置の視認態様に反映されないように構成することもできる。そのため、特定切替部材を退避させて光を通過させるか、特定切替部材を光通過範囲に進入させて遮蔽させるかを切り替えることにより、特定開閉板の変位や、特定領域への球の流入について、特定表示装置の表示態様から把握可能な場合と、把握不能な場合とを構成することが可能となる。これにより、特定表示装置によって特定領域への遊技球の流入について把握し得るという遊技性を構築しながら、遊技が過度に単調になることを避けることができる。

【２７３８４】

開閉板Ａ６５１を、退避状態で開放状態を構成する態様ではなく、張出状態で開放状態を構成する態様、即ち、開閉板Ａ６５１を開閉板Ａ６４１の態様の「橋渡し開閉板」で構成し、特定入賞口Ｈ６５ａを、第２入賞口Ｈ６４０の態様の「橋渡し入賞口」で構成するようにしても良い。この場合、表示装置Ａ１５６９０において視認される表示は、特に「開放」と「閉鎖」文字で反転する。

【２７３８５】

即ち、「橋渡し開閉板」が流下領域ＡＲ６５側に張り出す張出状態とされる場合、「橋渡し開閉板」の上面を転動した遊技球が「橋渡し入賞口」に流入可能な開放状態であるので、前側導光板Ａ１５６９３には、「橋渡し開閉板」の張出状態を模式的に示す形状と、「開放」との文字が、光の導光により視認可能となる態様の加工が施される。

【２７３８６】

また、「橋渡し開閉板」が流下領域ＡＲ６５から退避した退避状態とされる場合、「橋渡し開閉板」の前方側を遊技球が素通り（落下）し、「橋渡し入賞口」への遊技球の流入

が防止される閉鎖状態であるので、後側導光板Ａ１５６９４には、「橋渡し開閉板」の退避状態を模式的に示す形状と、「閉鎖」との文字が、光の導光により視認可能となる態様の加工が施される。

【２７３８７】

このような態様において、０．１２秒×１５回の開放パターンの小当たり動作を構成することも可能ではあるが、開閉板Ａ６５１で説明した場合と異なり、「橋渡し開閉板」では、上面を転動させて「橋渡し入賞口」へ遊技球を案内させる特徴から、０．１２秒の張出状態では、遊技球を案内しきれず、この小当たり動作では「橋渡し入賞口」への球の入賞が見込めない。そのため、表示装置Ａ１５６９０においては、前側導光板Ａ１５６９３には導光させず（「開放」との文字等は光らせず）、後側導光板Ａ１５６９４にのみ導光させる（「閉鎖」との文字等を光らせる）ことが好適とされる。このために、開閉板Ａ６５１の場合と同様に、発光部Ａ６６１（第３発光部Ａ６６４）を片側非視認態様とすることが好適とされる。

【２７３８８】

短開放の小当たり動作（例えば、小当たりＡ）では、「橋渡し開閉板」が開放状態となったこと気づいてから球を発射しても間に合わないため、前側切替部材Ａ１５６９５により光を遮蔽して、前側導光板Ａ１５６９３には導光させない（「開放」との文字等は光らせない）ことが好適とされる。

【２７３８９】

「橋渡し開閉板」の前側端部とカバー部材Ａ６３０との間で球挟みが生じている場合には、挟まれた球により「橋渡し入賞口」への球の案内が阻害されるため、前側導光板Ａ１５６９３には導光させず、「開放」との文字は光らせないことが好適とされる。

【２７３９０】

大当たりや小当たりの条件が成立していないのに、「橋渡し開閉板」の変位を検出した場合にはエラー報知を行う。この場合に、前側切替部材Ａ１５６９５の外側の面に検出部を配置することで、「橋渡し開閉板」の変位が張出状態までは到達していないが、上面において球の転動をさせることは可能な程度に張り出され「橋渡し入賞口」への球の流入を可能とさせる途中の状態とし、不正の利益を得ようとする不正行為が行われた場合であっても、報知を行うことが可能となる。

【２７３９１】

「橋渡し入賞口」に球を案内可能な程度の長さで張出状態（開放状態）が維持される場合には、前側導光板Ａ１５６９３に導光された光による形状が、球による光の遮蔽で点滅される。一方、「橋渡し入賞口」に球を案内できない程度の長さ（短）で張出状態（開放状態）が維持される場合には、前側導光板Ａ１５６９３に導光された光による形状は点滅せず、「橋渡し開閉板」が退避状態（閉鎖状態）とされた後で、「橋渡し開閉板」上から落下した球により後側導光板Ａ１５６９４に導光される光が遮蔽されることで、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光が、点滅態様で視認される。

【２７３９２】

このように、「橋渡し開閉板」が張出状態（開放状態）とされる長さの違いにより前側導光板Ａ１５６９３に導光された光による形状の視認態様が変化し得る（点滅態様で視認され得る）ように構成され、「橋渡し開閉板」が張出状態（開放状態）とされる長さが短い場合に、前側導光板Ａ１５６９３に施された形状の光は点滅していないのに後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光は点滅態様で視認される場合に、遊技者は無駄球（「橋渡し開閉板」の退避状態（閉鎖状態）において「橋渡し開閉板」の手前側を落下し「橋渡し入賞口」には流入しない球）を発射していることに気づくことができる。

【２７３９３】

「橋渡し開閉板」の張出状態（開放状態）において上面を転動している球は、「橋渡し開閉板」が退避状態（閉鎖状態）とされた直後に落下し、光を遮蔽することから、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光は視認可能となった直後において点滅態様で視認される。一方で、「橋渡し開閉板」の張出状態（開放状態）において上面に球がなかった場

合、「橋渡し開閉板」が退避状態（閉鎖状態）とされたとしても球による光の遮蔽は生じないため、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光は視認可能となった直後において点滅されず、点灯状態が維持される態様で視認される。

【２７３９４】

この場合には、球が「橋渡し開閉板」側へ発射されていない場合も含まれるため、後側導光板Ａ１５６９４に施された形状の光が視認可能となった直後において点滅されなかった場合には、遊技者に対して球の発射不良が生じているとの可能性に気づかせることができ、「橋渡し開閉板」付近への注目力を向上させることができる。

【２７３９５】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２７３９６】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２７３９７】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２７３９８】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２７３９９】

＜変位手段への光の照射態様の変化により異なる表示がされるポイント＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて変位される変位体の所定部を検出可能な検出手段と、所定領域側に位置する第１位置と、その第１位置よりも前記所定領域から離間した第２位置とを変位可能な変位手段と、光照射手段を有する所定手

段と、を備え、前記検出に基づく所定条件の成立に基づいて実行される特定制御の態様を、記憶された複数の態様から選択する選択手段を備え、前記選択手段により選択された態様に基づいて前記変位手段が変位され得るよう構成され、前記光照射手段の光が前記所定領域に進行可能に構成され、前記変位手段が前記第１位置に位置している場合の前記所定領域における前記光照射手段の光の進行態様と、前記変位手段が前記第２位置に位置している場合の前記所定領域における前記光照射手段の光の進行態様とが異なるよう構成され、前記第１位置に位置している前記変位手段に前記光照射手段の光が照射された場合に、所定方向視における前記所定手段の所定位置において前記変位手段の配置に対応させた表示が視認可能となるように構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

【２７４００】

パチンコ機等の遊技機において、変位手段が所定領域から離間した開放状態における位置とされたことを示唆する表示を実行可能に構成される遊技機がある（例えば、特開２０１６－５４８０８号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、表示の実行は、変位手段が実際に開放状態における位置に到達したことを条件とするものではなく、変位手段が実際に開放状態における位置に到達する前から実行可能とされるため、即ち、変位手段の変位と表示とがずれる場合があるため、表示に従って遊技球を発射したとしても変位手段が開放状態とされる前に遊技球が変位手段を素通りする場合があり、表示態様に改善の余地があるという問題点があった。

【２７４０１】

これに対し、遊技機ＡＣ１によれば、光照射手段から光が照射される場合に、変位手段が選択手段により選択された態様に基づいて第１位置と第２位置とを変位する場合に変位手段に照射される光照射手段からの光の進行態様が変化され、第１位置に位置している変位手段に光照射手段の光が照射された場合に、所定手段の所定方向視における所定位置において変位手段の配置に対応させた表示が視認可能とされることから、変位手段の変位と視認される表示の態様とを対応させることができるため、表示態様を好適とすることができる。

【２７４０２】

前記遊技機ＡＣ１において、前記所定手段は、前記変位手段が前記第２位置に位置している場合において前記所定位置において所定の表示が視認可能となるように構成され、前記所定手段を通して視認される表示の明るさは、前記所定手段の特定部を通過する前記光照射手段の光の明るさと対応することを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【２７４０３】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、表示の明るさが、所定手段を通過する光照射手段の光の明るさと対応するため、表示の切り替えを判別しやすい。

【２７４０４】

前記遊技機ＡＣ１又はＡＣ２において、前記変位体が前記光照射手段の光を遮った場合に前記表示が視認されなくなることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

【２７４０５】

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ１又はＡＣ２の奏する効果に加え、表示が視認されなくなることにより、変位体が光照射手段の光を遮る位置を通過する態様で変位したことを遊技者に把握させることができる。

【２７４０６】

遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかにおいて、前記光照射手段の光を遊技者が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ４。

【２７４０７】

遊技機ＡＣ４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ３のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段からの光を表示の実行に関する検出光としてだけではなく、遊技者に視認させて演出に利用することができる。

【２７４０８】

遊技機ＡＣ１からＡＣ４のいずれかにおいて、前記検出手段を視認し難いように遮蔽す

る遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＣ５。
【２７４０９】
遊技機ＡＣ５によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ４のいずれかにおいて、変位体の検出手段における検出を視認困難とすることで、変位体を視認することで変位手段の変位について予測する遊技態様を防止し、表示に対する注目力を向上させることができる。なお、以下、「変位体」を、「遊技球」や「球」とも称する場合がある。
【２７４１０】
遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかにおいて、前記特定制御において、前記変位手段が変位可能とされ、その変位手段は前記特定制御がされる状態とは異なる状態においても変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ６。
【２７４１１】
遊技機ＡＣ６によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ５のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が変位可能なタイミングが限られないことから、変位手段に対する注目力を高められるタイミングを増加させることができる。
【２７４１２】
遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかにおいて、前記光照射手段は、前記所定領域の外方に配置され、前記光照射手段の光が、前記変位手段を介して前記変位手段の前方側（または後方側）に位置する照射領域に照射されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ７。
【２７４１３】
遊技機ＡＣ７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ６のいずれかの奏する効果に加え、逆光となって所定領域の内部が見え難くなることを避けられる光照射手段の光により、所定領域だけでなく、照射領域を照らすことができる。また、変位手段の変位方向端部に光照射させ易い。また、前方へ照射するよりも、変位手段で不完全に仕切られる領域からの光漏れを演出に利用し易い。
【２７４１４】
遊技機ＡＣ７において、前記変位手段によって前記光照射手段の光が反射される場合において、前記変位手段が変位終端位置に配置されていない場合の前記照射領域を介する視認態様は、前記変位手段が変位終端位置に配置されている場合の前記照射領域を介する視認態様とは異なることを特徴とする遊技機ＡＣ８。
【２７４１５】
遊技機ＡＣ８によれば、遊技機ＡＣ７の奏する効果に加え、光が照射領域に照射されたことに基づく照射領域の視認態様の変化を短時間で生じる場合に収めることができるので、照射領域へ注目させる際の集中力を高めさせることができ、また、照射領域を介する視認態様の変化により、変位手段の変位動作実行時を把握させることができ、一方で、照射領域を介する視認態様の変化からは、変位手段の変位動作の方向までは把握できないようにすることができるので、照射領域に注目するのみの遊技態様から、変位手段にも注目させる遊技態様へ誘導することができる。
【２７４１６】
遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記光照射手段は、前記変位手段の変位によらず発光を継続するよう構成され、前記光照射手段の光は、前記変位手段が前記第１位置に位置する場合に、前記変位手段の対向する側に照射され、前記変位手段が前記第２位置に位置する場合に、前記変位手段には照射されず、前記変位手段の前方側（または後方側）に位置する照射領域に照射され、前記所定領域に位置する場合（または／および）前記所定領域に進入する前の場合における前記変位体に照射されることを特徴とする遊技機ＡＣ９。
【２７４１７】
遊技機ＡＣ９によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位に対応して発光態様の制御を行う場合に比べて、光照射手段の発光態様を制御により変更させることをせずとも光照射手段の光が視認される態様が変化されるようにす

ることができ、発光演出の演出効果を向上させることができる。
【２７４１８】
遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第２位置から前記第１位置に変位する時期を、前記所定位置の視認態様の変化で示唆可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１０。
【２７４１９】
遊技機ＡＣ１０によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、所定位置の視認態様を視認させることで、変位手段の変位時期を予測させることができるので、所定位置の視認態様に対する注目力を向上させることができる。
【２７４２０】
また、入球個数の検出に基づいて発光態様を変化させる（変化を早める）よう制御すれば、遊技者は、あと何球入球すれば規定個数に到達するのかを図り易くなり、インターバル期間に到達した球が所定領域を逸れて流下することを避けるための特殊打ち（止め打ち）や、オーバー入賞狙いの特殊打ち（ひねり打ち）を、行い易くなる。
【２７４２１】
遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記変位手段の所定の変位を実行させる所定条件を成立させ得る変位体が待機位置に位置する状態を検出可能な待機検出手段を備え、前記待機検出手段により検出された状態が、前記所定条件を成立させ得る状態か、前記所定条件を成立させ得ない状態か、に対応して、前記光照射手段の発光態様が変化され得ることを特徴とする遊技機ＡＣ１１。
【２７４２２】
遊技機ＡＣ１１によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の発光態様を視認させることで、実際に所定条件が成立しないことが判明する時点よりも先んじて、所定条件が成立され得るか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者が不測の不利益を受けることを避けることができる。
【２７４２３】
なお、待機検出手段により検出される対象としては、一例として、特別遊技状態における変位手段の連続的な開閉変位（往復変位）の回数とラウンド遊技の規定個数との積が、上皿に貯留された遊技球の貯留個数に対して多いか少ないかを判断するために、待機検出手段は、上皿に貯留された遊技球の貯留個数を検出可能に構成される。
【２７４２４】
ここで、現状上皿にある球数の遊技球で特別遊技状態を不利なく進行させられない場合には、払出装置からの供給が球詰まり等により途絶えて球を発射させられない状態となると、特別遊技状態の一部を規定時間（例えば、１ラウンドにつき３０秒間）の経過により終えて、入賞させられないことによる不利益を遊技者に与える事態が生じ得るところ、その不利益が発生することは、上皿の球数が少なくなってきて初めて遊技者の知るところになることがほとんどであり、気づいた時には手遅れである場合が多い。特に、制限期間内における特定領域（Ｖ入賞口）への入賞により、確率変動が発生する遊技機や、大当たりが発生する遊技機では、遊技者の受ける不利益は甚大なものとなる。
【２７４２５】
これに対し、本発明では、特別遊技状態の開始時点から上皿にある遊技球の球数を検出することにより、特別遊技状態の進行途中で遊技球が不足して発射できなくなる事態が生じ得るかを把握することができ、その結果を光照射手段の発光態様の変化として遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者が不利益を受ける可能性について、遊技者に事前に把握させることができ、前もって対応を促すことにより、不利益を未然に回避させることができる。
【２７４２６】
これにより、光照射手段の光の発光態様の変化により、特別遊技状態の進行に関連した報知を行うことができ、遊技者に前もって危険（例えば、発射球不足となる危険）に気づかせ易くすることができる。即ち、上皿に貯留されている球の球数が減少する前から球不

足の可能性について遊技者に報知することで、遊技者の対応時間を長めに確保させることができる。更に、払出装置からの球供給の停止に基づくエラー報知が実行されることに先んじた報知を行うことにより、遊技者に対策を促すタイミングを前倒しでき、対策が手遅れとなることを回避し易くすることができる。

【２７４２７】

遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかにおいて、前記変位手段の所定の変位を実行させる所定条件を成立させ得る変位体が待機位置に位置する状態を検出可能な待機検出手段を備え、前記変位体が前記待機位置に位置していることが検出されている状態において、前記操作手段の操作により前記変位体を変位させることが可能な期間を前記光照射手段の発光態様の変化により報知可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１２。

【２７４２８】

遊技機ＡＣ１２によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ８のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の発光態様の変化を視認させることで、操作手段の操作に基づいて変位体を変位させることが可能な期間を遊技者に把握させることができることから、光照射手段の光に対する注目力を向上させることができる。

【２７４２９】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかにおいて、前記変位手段の前記光照射手段に対向する側に光を反射可能な反射部が構成され、前記所定領域の内方に前記変位体が位置する場合と、位置しない場合とで、前記反射部で反射された光の視認態様が変化され得ることを特徴とする遊技機ＡＣ１３。

【２７４３０】

遊技機ＡＣ１３によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、反射部と変位体とにより、光照射手段の光の視認態様を複雑に変化させることができることから、光演出の演出効果を向上させると共に、光照射手段の光を視認することが変位体の位置の把握に役立つことから、光照射手段の光に対する注目力を向上させることができる。

【２７４３１】

なお、反射部としては、例えば、鏡面でも良いし、平面形状でも良いし、凹凸を有する形状（デコボコ形状、ギザギザ形状など）でも良い。特に、凹凸を有する形状である場合、変位手段が第１位置に位置する場合において上面を流れる遊技球の有無（または多少）による浮き沈み方向の変位により、光の反射方向の変化が大きくなるため、変位手段が第１位置に位置する場合における光の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

【２７４３２】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかにおいて、前記光照射手段の光は、前記変位手段が前記第１位置に位置する場合であっても、前記光照射手段から変位手段までの距離よりも離れた離間位置まで到達し得ることを特徴とする遊技機ＡＣ１４。

【２７４３３】

遊技機ＡＣ１４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が第１位置にある場合も第２位置にある場合も、光照射手段の光が変位手段で遮蔽されることはなく、遊技者に近い側に位置する離間位置において光照射手段の光による光演出を常時実行可能に構成することができる。

【２７４３４】

なお、光が離間位置まで到達し得る態様としては、所定領域を区画する壁部との関係で、変位手段が壁部に近接した場合に隙間が空く寸法関係とされることで光の一部が隙間から漏れる場合や、変位手段の寸法関係に関わらず、変位手段が、透光性の材料から形成されており、光が変位手段を透過可能に構成される場合などが例示される。

【２７４３５】

離間位置は、変位手段で視界が遮られていない領域に位置する。例えば、離間位置は、変位手段よりも手前側に位置する。また、例えば、離間位置は、変位手段よりも後方側の

位置であってもよく、変位手段が変位終端位置に位置する場合に遊技者の視界が遮られない位置であればよく、変位手段の変位途中において一時的に視界が遮られる位置であっても良い。

【２７４３６】

遊技機ＡＣ１４において、前記変位手段は、少なくとも一部が光透過性の部材から形成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１５。

【２７４３７】

遊技機ＡＣ１５によれば、遊技機ＡＣ１４の奏する効果に加え、変位手段の変位と、光照射手段の光との関係性を部分的に解除することができる。

【２７４３８】

なお、変位手段は、単層の構造でも良いし、二層構造（複数層構造）でも良い。後者の場合において、全ての層に光透過性の部材が含まれるように構成しても良いし、一部の層に光透過性の部材が含まれるように構成しても良い。

【２７４３９】

また、後者の場合において、複数層の変位手段が、別々に動作可能に構成しても良い。この場合において、一の層の変位手段が透過性の部材から形成され、他の層の変位手段が非透過性の部材から形成される場合には、一の層の変位手段が第１位置に位置し、所定領域に対する変位手段が張り出す状態が維持されながら、他の層の変位手段が第１位置と第２位置とを変位することで所定領域の視認態様を変化させるように構成することができる。

【２７４４０】

この場合、変位手段が第１位置に位置するという同じ状況であっても、一の層の変位手段は第１位置に位置する一方で他の層の変位手段は第２位置に位置されることにより、変位手段により光が遮蔽されない態様と、一の層の変位手段の位置に関わらず他の層の変位手段が第１位置に位置されることにより、変位手段により光が遮蔽される態様と、を構成することができる。

【２７４４１】

これにより、変位手段が第１位置に位置される状態（例えば、インターバル期間）においても、第１位置に位置される変位手段が光透過性の部材から形成されることで、光照射手段の光の通過範囲が狭められることを避けることができるので、特別遊技状態において光照射手段の光の視認態様が変位手段の変位に影響を受けて区切られる（終始一定の発光態様で視認されるものではない）事態に限定されない遊技態様を構成することができる。

【２７４４２】

また、他の層の変位手段が複数構成され、それらが別々に動作可能に構成しても良い。この場合において、他の層の変位手段のうちの一の変位手段の光照射手段に対向する側に光を反射可能な反射部が形成され、他の層の変位手段のうちの他の変位手段には反射部が形成されないように構成しても良い。

【２７４４３】

この場合、非透過性部材から形成される変位手段が第１位置に位置するという同じ状況であっても、反射部が形成される一の変位手段が第１位置に位置する場合と、反射部が形成されない他の変位手段が第１位置に位置する場合とで、所定領域における光の進行態様を変化させることができる。

【２７４４４】

更に、光が反射される場合において、それが変位手段の反射部による反射なのか、球の表面における反射なのかを判別し難くすることができ、光照射手段の光の視認態様から所定領域における球の有無を容易には判別し難くすることができる。これにより、所定領域を直接視認させるように促すことができ、所定領域への注目力を向上させることができる。

【２７４４５】

この場合において、球は所定領域を流下継続する一方で、変位手段は第１位置または第

２位置で停止されることが異なる。そのため、球で反射される光の視認態様は球が流下により変位されるのと同様に時間経過とともに変化されるが、変位手段で反射される光の視認態様は変位手段が停止している状況において固定され得るため、両者は全く同じということはない。即ち、反射された光を継続的に視認する場合に、視認態様が異なるので、遊技者の経験の度合いにより、変位手段による反射光なのか、球による反射光なのかを、遊技者に把握させることが可能となっている。

【２７４４６】

これにより、変位手段が第１位置に位置する場合における反射光を視認した場合に、遊技者の経験の度合いによっては、その反射光が所定領域に位置する球に反射した反射光であることを把握させることができ、遊技者は超過入賞の発生を知ることができる。これにより、光照射手段の光（反射光）に対する注目力を向上させることができる。

【２７４４７】

遊技機ＡＣ１４又はＡＣ１５において、前記変位手段は、光の照射態様によって透過度合が変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１６。

【２７４４８】

遊技機ＡＣ１６によれば、遊技機ＡＣ１４又はＡＣ１５の奏する効果に加え、光の照射態様を変化させることで、変位手段を透過させて変位手段が実際には存在する位置において変位手段が存在しないように視認させたり、光の照射位置を時間差で変えることで実際の変位手段の変位態様とは異なる変異態様で変位しているように視認させたりすることができる。

【２７４４９】

即ち、遊技を満足させるための変位手段の変位態様とは異なる変位態様で変位手段が変位しているように遊技者に視認させることができるので、変位手段による演出効果を向上させることができる。

【２７４５０】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかにおいて、前記変位手段は、第１変位手段と、第２変位手段とを備え、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、それぞれ固有の前記所定領域側の位置と、前記所定領域から離間した位置とを変位可能に構成され、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、それぞれ独立して変位可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ１７。

【２７４５１】

遊技機ＡＣ１７によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１２のいずれかの奏する効果に加え、変位手段が複数の手段から構成され、それらが独立して変位可能とされていることから、複雑な変位態様を実現させることができる。

【２７４５２】

遊技機ＡＣ１７において、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、前記光照射手段に対向する側とは反対側の形状が異なることを特徴とする遊技機ＡＣ１８。

【２７４５３】

遊技機ＡＣ１８によれば、遊技機ＡＣ１７の奏する効果に加え、球が転動する側の形状が異なることで、変位手段（第１変位手段または第２変位手段）が所定領域側の位置に位置している場合に所定領域を逸れる方向に転動する球の転動速度を異ならせることができ、変位手段が所定領域側の位置に維持される期間が同じであっても、球が所定領域を逸れて流下する場合と、球が所定領域を逸れて流下しきる前に変位手段が変位されることで球を所定領域に進入させる場合とを構成することができる。

【２７４５４】

遊技機ＡＣ１７又はＡＣ１８において、前記第１変位手段および前記第２変位手段は、変位方向が異なることを特徴とする遊技機ＡＣ１９。

【２７４５５】

遊技機ＡＣ１９によれば、遊技機ＡＣ１７又はＡＣ１８の奏する効果に加え、第１変位手段および第２変位手段の変位方向の違いにより、光照射手段の光の視認態様の変化の態

様を異ならせることができることから、遊技者は、光の視認態様の変化を視認することで、第１変位手段が変位したのか、第２変位手段が変位したのかを把握することができる。これにより、遊技者に対して変位手段に注目することを強いることを避けることができ、遊技の快適さを向上させることができる。

【２７４５６】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかにおいて、前記変位手段の所定の変位が開始される前に前記操作手段の所定の操作を促す所定演出が実行され、前記所定演出は、前記変位手段の予備変位に基づいて実行されることを特徴とする遊技機ＡＣ２０。

【２７４５７】

遊技機ＡＣ２０によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作を行うタイミングについて変位手段を視認することで把握できることから、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

【２７４５８】

なお、所定演出による光の視認態様の変化としては、種々の態様が例示される。例えば、球が通過する際に生じる光の視認態様の変化と異なるように構成しても良いし、同様となるように構成しても良い。

【２７４５９】

例えば、球が通過する際には光照射手段の光のほとんどが照射領域に到達しない状況が構成されることから、照射領域では光が点滅する態様で視認される。一方で、変位手段の変位に基づく光照射手段の光の視認態様の変化は、変位手段と所定領域を区画する壁部との隙間の大小が変化されることにより照射領域では光の幅（大きさ）が変化する態様で視認される。

【２７４６０】

遊技機ＡＣ２０において、前記所定演出において、前記光照射手段の光の前記照射領域への照射態様が切り替えられた場合に図柄や文字列が視認可能となるよう構成され、前記図柄や文字列を視認可能とさせる場合における前記光照射手段の光は特定色とされ、前記光照射手段の光が特定色で照射される期間が制限されるよう構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２１。

【２７４６１】

遊技機ＡＣ２１によれば、遊技機ＡＣ２０の奏する効果に加え、光照射手段の光が特定色で照射される期間が制限されることから、所定演出を実行させるための遊技態様を制限時間内で完了するために、遊技者に積極的に遊技を行わせることができる。

【２７４６２】

遊技機ＡＣ２１において、前記所定の操作が促される前における前記操作手段の操作に基づいて変位された前記変位体が、前記光照射手段の光を遮るように変位する場合に、前記光照射手段の光の前記照射領域への照射態様が切り替えられることを特徴とする遊技機ＡＣ２２。

【２７４６３】

遊技機ＡＣ２２によれば、遊技機ＡＣ２１の奏する効果に加え、変位体（遊技球）が所定領域に進入するか否かに関わらず、変位体が光照射手段の光を遮るように変位する場合に照射領域の視認態様を変化させるように作用するので、入賞による賞球が得られない場合であっても、賞球とは異なる利益（特定の図柄や文字列の視認）を遊技者に与えることができ、入賞効率が悪い場合における遊技者の不満を緩和させることができる。

【２７４６４】

なお、球が通過する際の光照射手段の光の視認態様の変化は、光照射手段の発光自体を点滅制御させた場合の視認態様の変化と類似しているため、光照射手段の発光自体を点滅制御させることにより、あたかも球が所定領域に入球しているかのように見せることができる。

【２７４６５】

遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかにおいて、前記変位手段の変位は、前記第２位置

に所定期間維持される第１の変位態様と、前記第２位置に維持される期間が前記所定期間よりも短い第２の変位態様と、を少なくとも構成可能であることを特徴とする遊技機ＡＣ２３。

【２７４６６】

遊技機ＡＣ２３によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ１８のいずれかの奏する効果に加え、照射領域で視認される光照射手段の光が所定期間同じ態様とされるか、短時間で切り替わるかという、異なる態様で視認させることができるので、光による演出効果を向上させることができる。

【２７４６７】

なお、本発明に係る遊技機であれば、変位手段の往復変位が短時間で生じる場合であっても、照射領域における光照射手段の光の視認態様の変化を目立たせることで、変位手段の変位に遊技者が気づかないという事態を回避し易くすることができる。

【２７４６８】

遊技機ＡＣ１からＡＣ２３のいずれかにおいて、前記特定制御において変位手段が変位可能であって、その変位手段は前記特定制御がされる状態とは異なる状態においても変位可能とされることを特徴とする遊技機ＡＣ２４。

【２７４６９】

遊技機ＡＣ２４によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ２３のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位が生じても特定制御がされていないという状況を構成することが可能となり、変位手段の変位をより頻繁に生じさせることで、変位手段を利用した演出効果を向上させることができ、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

【２７４７０】

遊技機ＡＣ１からＡＣ２４のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記変位手段が変位されるよりも事前に前記操作手段を操作することに基づいて、前記変位手段の変位態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機ＡＣ２５。

【２７４７１】

遊技機ＡＣ２５によれば、遊技機ＡＣ１からＡＣ２４のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の操作により変位手段の変位態様を変化させることができるので、遊技を快適に行わせることができる。

【２７４７２】

なお、事前の操作による変位手段の変位態様の変化は、操作実行時は準備段階とされ反映（適用）されず、操作実行後に実行される遊技状態で反映（適用）されることが通常であるが、これに限られるものではない。例えば、操作実行時から反映（適用）されるように構成しても良い。

【２７４７３】

事前の操作により変位手段の変位態様を変化させる利点の一例として、例えば、特別遊技状態におけるインターバル期間を短縮させる変化により、特別遊技状態にかかる時間長さを短縮させることができたり、特別遊技状態における初回の変位手段の変位実行までの待ち時間を長く確保させる変化により、休憩時間を設けるようにすることができたり、させることが可能となる。

【２７４７４】

なお、変位手段の変位態様の変化のバリエーションとしては種々の態様が例示される。例えば、予め用意された数パターン（例えば３パターン）から選択可能に構成しても良いし、複数のパラメーター（オープニング時間長さ、ラウンド１，２間インターバル期間長さ、ラウンド２，３間インターバル期間長さ、その後のラウンド間インターバル期間長さ、エンディング時間長さ、等）のそれぞれについて好みに合わせて選択可能に構成しても良い。

【２７４７５】

また、変位手段の変位態様の変化としては、変位の事前に生じる契機からの時間間隔が変化されることでも良いし、変位手段の連続する変位の間隔が変化されることでも良い。

【２７４７６】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【２７４７７】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【２７４７８】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【２７４７９】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３８８４から図３９０２を参照し、第２４３実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｊ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【２７４８０】
図３８８４から図３８８８を参照して遊技盤Ｊ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される動作ユニットＹ２００の概略構成について説明する。図３８８４は、第２４３実施形態における遊技盤Ｊ１３及び動作ユニットＹ２００の正面図であり、図３８８５は、遊技盤Ｊ１３及び動作ユニットＹ２００の分解正面斜視図であり、図３８８６は、遊技盤Ｊ１３の分解正面斜視図であり、図３８８７は、動作ユニットＹ２００の分解正面斜視図であり、図３８８８は、動作ユニットＹ２００の分解正面斜視図である。
【２７４８１】
図３８８６に示すように、第３図柄表示装置Ｊ８１を視認可能な開口部を有する遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０は、略中央位置においてセンターフレームＹ８６を受け入れ可能に形成される中央開口Ｊ６０ａと、その中央開口Ｊ６０ａの左右位置においてスルーゲー

トＪ６７を受け入れ可能に形成される一対の受入開口Ｊ６０ｂと、そのスルーゲートＪ６７よりも下方において入球口Ｊ７５から連続的に形成される経路を受け入れ可能に貫通形成される一対の貫通開口Ｊ６０ｃと、を備える。

【２７４８２】

第３図柄表示装置Ｊ８１を視認可能な中央開口Ｊ６０ａは、正面視において縁部が第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域の内方に大きく入り込まないようにして、概ね表示領域の外枠と縁部とが重なる位置関係で設計されており、これにより第３図柄表示装置Ｊ８１の表示の視認性を損なわないようにしている。遊技者は、中央開口Ｊ６０ａの内方側を通して第３図柄表示装置Ｊ８１の表示を視認可能に構成される。

【２７４８３】

貫通開口Ｊ６０ｃの上下位置は、内方側に表示領域を有する第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域の下縁Ｊ８１ｂの上下位置よりも上方側となるように設定される（図３８８４参照）。

【２７４８４】

図３８８８に示すように、動作ユニットＹ２００は、箱状に形成される背面ケースＹ３００を備え、その背面ケースＹ３００の内部空間に上下スライドユニットＹ２１０、下変位ユニットＹ２３０、上変位ユニットＹ４００、及び、一対の揺動ユニットＹ７００、が収容され、上変位ユニットＹ４００の下方側の左右両端側において装飾部材Ｙ２２０が前方側から背面ケースＹ３００に締結固定され、その装飾部材Ｙ２２０よりも前方側において一対の背面側通路ユニットＹ１００が遊技盤Ｊ１３と対向配置される。

【２７４８５】

背面ケースＹ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｙ３０１と、その底壁部Ｙ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｙ３０２と、を備え、それら各壁部Ｙ３０１，Ｙ３０２により一面側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放された箱状に形成される。底壁部Ｙ３０１には、その中央に正面視矩形の開口部Ｙ３０１ａが開口形成され、その開口部Ｙ３０１ａを通じて、底壁部Ｙ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｊ８１（図３８１１参照）が視認可能とされる。

【２７４８６】

上下スライドユニットＹ２１０は、背面ケースＹ３００の底壁部Ｙ３０１のうちの開口部Ｙ３０１ａの左右両側に配設される一対のベース手段Ｙ２１１と、その一対のベース手段Ｙ２１１に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能に配設されるスライド手段Ｙ２１２と、を少なくとも備え、スライド手段Ｙ２１２を内方側に表示領域を有する背面ケースＹ３００の開口部Ｙ３０１ａの上側から下側に亘って変位可能（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１（図３８１１参照）の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる領域を上側から下側に亘って通過可能）に構成される。

【２７４８７】

装飾部材Ｙ２２０は、非透過製の樹脂材料から形成されており、ベース手段Ｙ２１１の前方側からの視界を遮蔽可能に配設される。

【２７４８８】

上変位ユニットＹ４００は、内部に第３図柄表示装置Ｊ８１が配設される背面ケースＹ３００の底壁部Ｙ３０１のうちの開口部Ｙ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｙ４１０と、そのベース手段Ｙ４１０に対して相対変位可能な状態で配設される一対の回転手段Ｙ４８０と、を少なくとも備える。上変位ユニットＹ４００は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並設される一対の回転手段Ｙ４８０が背面ケースＹ３００の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部に配置された軸を中心に対称に回転可能に構成され、背面ケースＹ３００の開口部Ｙ３０１ａの上側縁部に沿う位置に一対の回転手段Ｙ４８０を配置した状態（回転手段Ｙ４８０の退避状態）から一対の回転手段Ｙ４８０の左右両端を背面ケースＹ３００の中央部に向けて変位させることが可能とされる。なお、一対の回転手段Ｙ４８０の左右両端を背面ケースＹ３００の中央部に変位させた状態（回転手段Ｙ４８０の移動状態）では、回転手段Ｙ４８０の一部が背面ケースＹ３００の開口部Ｙ３０１ａ（即ち、第

３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる状態とされる。
【２７４８９】
回転手段Ｙ４８０は、退避状態（図３８８４参照）であっても少なくとも一部が第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側に重なる領域で視認可能とされており、移動状態となると、第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側のより多くの領域で視認可能となる。
【２７４９０】
下変位ユニットＹ２３０は、背面ケースＹ３００の底壁部Ｙ３０１のうちの開口部Ｙ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｙ２３１と、そのベース手段Ｙ２３１に対して上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能な状態でベース手段Ｙ２３１に配設されるスライド手段Ｙ２３２と、を少なくとも備え、スライド手段Ｙ２３２を背面ケースＹ３００の開口部Ｙ３０１ａの下側から開口部Ｙ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。
【２７４９１】
一対の揺動ユニットＹ７００は、背面ケースＹ３００の外壁部Ｙ３０２に配設されるベース手段Ｙ７１０と、そのベース手段Ｙ７１０に対して相対変位可能に配設される揺動手段Ｙ７２０と、を少なくとも備え、上変位ユニットＹ４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。また、一対の揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０は、上変位ユニットＹ４００の回転手段Ｙ４８０の変位に伴って変位可能に構成されており、上変位ユニットＹ４００の一部の変位領域に重なる位置に配設される。これにより、上変位ユニットＹ４００の回転手段Ｙ４８０の変位に連動して、揺動手段Ｙ７２０が変位可能に構成される。
【２７４９２】
揺動手段Ｙ７２０は回転手段Ｙ４８０よりも正面側に位置しており、回転手段Ｙ４８０が退避状態であるか移動状態であるかに関わらず、センターフレームＹ８６の内方側における左右側上部において視認される領域で変位可能とされる。
【２７４９３】
一対の背面側通路ユニットＹ１００は、球が通過可能な中空状の通路形成部Ｙ１１１を備え、その通路形成部Ｙ１１１の一端が遊技盤Ｊ１３に形成される入球口Ｊ７５に連通されると共に、通路形成部Ｙ１１１の他端が遊技盤Ｊ１３のセンターフレームＹ８６に形成されるステージ経路Ｙ８７ｘの受入口に連通される。これにより、遊技盤Ｊ１３の入球口Ｊ７５に入球した遊技球を通路形成部Ｙ１１１を介してセンターフレームＹ８６のステージ経路Ｙ８７ｘに入球させて、遊技盤Ｊ１３の第１入賞口Ｊ６４側から排出可能とされる。即ち、センターフレームＹ８６から離れた位置の遊技領域を流下する遊技球をセンターフレームＹ８６のステージ経路Ｙ８７ｘに入球させることができる。
【２７４９４】
なお、センターフレームＹ８６は上述したセンターフレームＪ８６に対応し、背面側通路ユニットＹ１００は上述した背面側通路ユニットＪ２６０に対応し、通路形成部Ｙ１１１は上述した通路部Ｊ２６１に対応し、動作ユニットＹ２００は上述した動作ユニットＪ２００に対応し、上下スライドユニットＹ２１０は上述した上下スライドユニットＪ２１０に対応し、ベース手段Ｙ２１１は上述したベース手段Ｊ２１１に対応し、スライド手段Ｙ２１２は上述したスライド手段Ｊ２１２に対応し、下変位ユニットＹ２３０は上述した下変位ユニットＪ２３０に対応し、ベース手段Ｙ２３１は上述したベース手段Ｊ２３１に対応し、スライド手段Ｙ２３２は上述したスライド手段Ｊ２３２に対応し、背面ケースＹ３００は上述した背面ケースＪ３００に対応し、底壁部Ｙ３０１は上述した底壁部Ｊ３０１に対応し、開口部Ｙ３０１ａは上述した開口部Ｊ３０１ａに対応し、外壁部Ｙ３０２は上述した外壁部Ｊ３０２に対応し、上変位ユニットＹ４００は上述した上変位ユニットＪ２２０に対応し、ベース手段Ｙ４１０は上述したベース手段Ｊ２２１に対応し、回転手段Ｙ４８０は上述した回転手段Ｊ２２２に対応し、揺動ユニットＹ７００は上述した揺動ユニットＪ２４０に対応し、ベース手段Ｙ７１０は上述したベース手段Ｊ２４１に対応し、揺動手段Ｙ７２０は上述した揺動手段Ｊ２４２に対応する。

【２７４９５】
図３８８９（ａ）は、上変位ユニットＹ４００及び揺動ユニットＹ７００の正面図であり、図３８８９（ｂ）は、上変位ユニットＹ４００及び揺動ユニットＹ７００の背面図である。図３８８９（ａ）及び図３８８９（ｂ）では、上変位ユニットＹ４００及び揺動ユニットＹ７００が背面ケースＹ３００に配設された状態における位置関係で図示されており、両ユニットの位置関係の説明の便宜上、背面ケースＹ３００の図示が省略される。
【２７４９６】
図３８９０（ａ）は、上変位ユニットＹ４００及び揺動ユニットＹ７００の分解正面斜視図であり、図３８９０（ｂ）は、上変位ユニットＹ４００及び揺動ユニットＹ７００の分解背面斜視図である。
【２７４９７】
上変位ユニットＹ４００は、締結部Ｙ４１７を介して背面ケースＹ３００の底壁部Ｙ３０１（図３８８８参照）に締結固定される。
【２７４９８】
上変位ユニットＹ４００は、回転動作部材Ｙ５３０が、揺動ユニットＹ７００の挿通開口Ｙ７１３に挿通され、揺動ユニットＹ７００の板状本体Ｙ７１１の前方側において回転変位可能に構成される。
【２７４９９】
揺動ユニットＹ７００は、締結部Ｙ７１２を介して、背面ケースＹ３００の外壁部Ｙ３０２の前側部において左右外側に向けて凹設形成される領域を形成する平面形状部であって底壁部Ｙ３０１と平行に形成される被固定部Ｙ３０２ａに締結固定されると共に、締結孔部Ｙ７１４を介して、上変位ユニットＹ４００のベース手段Ｙ４１０の被締結部Ｙ４２４に締結固定される。
【２７５００】
図３８９１（ａ）及び図３８９１（ｂ）は、上変位ユニットＹ４００の正面図である。図３８９１（ａ）では、回転手段Ｙ４８０が上方側に退避される回転手段Ｙ４８０の退避状態が図示され、図３８９１（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が下方側に張り出すように移動した回転手段Ｙ４８０の移動状態が図示される。図３８９１（ａ）に図示される範囲Ｎ２２ａと、図３８９１（ｂ）に図示される範囲Ｎ２３ｂとは、ベース手段Ｙ４１０及びカバー手段Ｙ４６０に対する同じ位置に同じ大きさで位置される範囲として図示される。
【２７５０１】
回転手段Ｙ４８０は、上下スライドユニットＹ２１０（図３８８４参照）の球状部が上端位置に配置される場合は退避状態とされており、当該球状部が一対の回転手段Ｙ４８０の隙間に配設される支持手段を介して支持されており、回転手段Ｙ４８０の前方側において視認可能とされ、上下スライドユニットＹ２１０（図３８８４参照）の球状部が回転手段Ｙ４８０と干渉しない位置まで下降変位された状態において、移動状態へ向けた変位が可能とされる。このように、回転手段Ｙ４８０は、退避状態と移動状態との間を往復する態様で変位動作可能に構成される。
【２７５０２】
図３８９２は、上変位ユニットＹ４００の分解正面斜視図であり、図３８９３は、上変位ユニットＹ４００の分解背面斜視図である。
【２７５０３】
図３８９２及び図３８９３に図示されるように、上変位ユニットＹ４００は、上述のベース手段Ｙ４１０と、そのベース手段Ｙ４１０の正面側において回転可能に支持されるギア群Ｙ４３０と、ベース手段Ｙ４１０の背面側に締結固定されギア群Ｙ４３０を回転動作させる動作力を発生可能な駆動モータＹ４５０と、ギア群Ｙ４３０をベース手段Ｙ４１０との間に収容する態様でベース手段Ｙ４１０に正面側から締結固定されるカバー手段Ｙ４６０と、そのカバー手段Ｙ４６０に回転動作可能に支持される一対の回転手段Ｙ４８０と、ベース手段Ｙ４１０の左右両端部に配設されギア群Ｙ４３０の回転が伝達されることによる回転動作が可能に支持される一対の伝達手段Ｙ５００と、を備える。

【２７５０４】
ベース手段Ｙ４１０は、正面視で略左右対称形状の板状部Ｙ４１１と、その板状部Ｙ４１１の左右中央部位置を挟んだ左右対称位置に円柱形状で配設される複数（４箇所）の小径支持軸部Ｙ４１２と、その小径支持軸部Ｙ４１２の左右外方における左右対称位置に大径の円筒形状で配設される一対の大径支持軸部Ｙ４１３と、左側の大径支持軸部Ｙ４１３を中心とする円弧に沿った突条形状で前方側に突設される突設円弧部Ｙ４１４と、駆動モータＹ４５０の駆動軸Ｙ４５２が挿通可能に開口形成される挿通孔Ｙ４１５と、その挿通孔Ｙ４１５と左右対称な位置において大径支持軸部Ｙ４１３と同一断面の筒形状部として形成される対称支持軸部Ｙ４１６（図３８９１（ｂ）参照）と、板状部Ｙ４１１の左右両端に形成され背面ケースＹ３００（図３８８８参照）と締結固定するためのネジ部材が挿通される複数の締結部Ｙ４１７と、左側の大径支持軸部Ｙ４１３の中心側に検出溝を向ける姿勢で板状部Ｙ４１１に締結固定されるフォトカプラ形式の検出センサＹ４２１と、板状部Ｙ４１１の左右両端部において後面側が開口形成され前面側に部分的に底部が形成される有底筒状に形成される一対の有底筒状部Ｙ４２２と、その有底筒状部Ｙ４２２の前面部からカバー手段Ｙ４６０よりも前方側へ向けて筒形状に延設されており内径側において有底筒状部Ｙ４２２の底部の貫通部と連通される一対の張出円筒部Ｙ４２３と、その張出円筒部Ｙ４２３に併設されており前方側から締結ネジを螺入可能に形成される被締結部Ｙ４２４と、を備える。

【２７５０５】
ギア群Ｙ４３０は、ベース手段Ｙ４１０の中央位置を挟んで左右対称に配置され、小径支持軸部Ｙ４１２に中心支持孔Ｙ４３１ａを介して支持され互いに歯合される中型ギア（左右内側）と小型ギア（左右外側）とから構成される一対のギアセットＹ４３１と、そのギアセットＹ４３１の小型ギアに歯合されるギア形状から形成され大径支持軸部Ｙ４１３に中心支持孔Ｙ４３２ａを介して回転可能に支持される大型ギアＹ４３２と、左側の大型ギアＹ４３２に歯合されるギア形状から形成され駆動モータＹ４５０の回転規制部材Ｙ４５３に中心支持孔Ｙ４３３ａが固定されるモータギアＹ４３３と、そのモータギアＹ４３３の外形と同一の外形となるように形成され対称支持軸部Ｙ４１６に中心支持孔Ｙ４３４ａを介して回転可能に支持される対称ギアＹ４３４と、を備える。

【２７５０６】
一対の大型ギアＹ４３２は、共通する構成として、ギア部を前面側から覆う円形フランジ形状部を備え、その円形フランジ形状部から正面側に円筒形状部が延設され、その円筒形状部に金属製の円柱部材Ｙ４３２ｂが保持される。

【２７５０７】
大型ギアＹ４３２は、左側のギア部材のみが有する構成として、円形フランジ形状部の径方向外方に延設され検出センサＹ４２１の検出溝を通過可能に構成される被検出部Ｙ４３２ｃと、回転方向で突設円弧部Ｙ４１４と対向する位置に形成される回転規制部Ｙ４３２ｄと、を備える。

【２７５０８】
大型ギアＹ４３２の回転動作は、回転規制部Ｙ４３２ｄと突設円弧部Ｙ４１４とが干渉しない範囲において許容される。換言すれば、一方向への回転動作が無制限に継続される構成ではなく、一回転未満の回転角度における往復回転動作が許容される。ギア群Ｙ４３０を構成する全てのギアは直接的または間接的に大型ギアＹ４３２と連動するため、各ギアについても、一方向への回転動作が無制限に許容されるのではなく、一定の回転角度における往復回転動作が許容される。

【２７５０９】
駆動モータＹ４５０は、ブラケットを介して板状部Ｙ４１１に締結固定されるモータ本体Ｙ４５１と、そのモータ本体Ｙ４５１に回転可能に支持される駆動軸Ｙ４５２と、その駆動軸Ｙ４５２の先端部に嵌合固定される断面Ｄ字のブロック形状の回転規制部材Ｙ４５３と、を備える。回転規制部材Ｙ４５３を構成する材料は金属材料でも、樹脂材料でも良いが、本実施形態では樹脂材料から形成される。

【２７５１０】
カバー手段Ｙ４６０は、ベース手段Ｙ４１０の前方側に締結固定される部材であって、ベース手段Ｙ４１０の板状部Ｙ４１１と平行に延設される板状に形成され大部分を覆う板状部Ｙ４６１と、左右対称位置において前方に向けて円筒状に延設され内径側が前後方向に貫通される一対の支持円筒部Ｙ４６２と、その一対の支持円筒部Ｙ４６２の下方側における左右対称の位置から前方側へ突設形成される一対の突設部Ｙ４６３と、左右一対の円柱部材Ｙ４３２ｂの変位軌跡と干渉しない形状で穿設される異形貫通孔Ｙ４６４と、を備える。
【２７５１１】
回転手段Ｙ４８０は、略左右対称に形成されており前面側に装飾が形成される一対の移動体Ｙ４８１と、その移動体Ｙ４８１の左右内側における上側端部から後方側へ円筒状に延設される円筒部Ｙ４８２と、有底筒形状から形成され円筒部Ｙ４８２の先端側から被せられた状態で円筒部Ｙ４８２の先端部に対して締結固定される一対のカラー部材Ｙ４８３と、移動体Ｙ４８１の上側部において前後方向に穿設される長孔Ｙ４８４と、円筒部Ｙ４８２の軸方向と平行な方向に延設される突設部Ｙ４８５と、を備える。
【２７５１２】
カラー部材Ｙ４８３は、筒形状部Ｙ４８３ａが、内側に円筒部Ｙ４８２が内嵌された状態とされ、支持円筒部Ｙ４６２にすきまばめの寸法関係で内嵌される。これにより、回転手段Ｙ４８０が支持円筒部Ｙ４６２に対して回転動作可能に支持される。
【２７５１３】
カラー部材Ｙ４８３は、筒形状部Ｙ４８３ａの後方側における円形底部の直径が筒形状部Ｙ４８３ａの外径よりも長い寸法とされており、抜け止めとして機能する。これにより、回転手段Ｙ４８０が支持円筒部Ｙ４６２から脱落することが防止される。
【２７５１４】
長孔Ｙ４８４は、左右外側において直線方向に延設されており、左右内側端部において円柱部材Ｙ４３２ｂの回転半径に沿った円弧形状で湾曲形成される先端円弧部Ｙ４８４ａを備える。
【２７５１５】
長孔Ｙ４８４は、円柱部材Ｙ４３２ｂを受け入れるよう構成されており、円柱部材Ｙ４３２ｂの回転移動に伴って回転手段Ｙ４８０が回転移動可能となるが、円柱部材Ｙ４３２ｂが先端円弧部Ｙ４８４ａ内を移動する場合には、先端円弧部Ｙ４８４ａが円柱部材Ｙ４３２ｂの移動方向に沿って延びているため、円柱部材Ｙ４３２ｂが回転移動しても回転手段Ｙ４８０の姿勢は維持される（空転される）。
【２７５１６】
即ち、円柱部材Ｙ４３２ｂが回転移動する場合において、回転手段Ｙ４８０が回転移動される状況と、回転手段Ｙ４８０が回転移動されない（姿勢が維持される）状況とが生じ得る。
【２７５１７】
突設部Ｙ４８５は、回転手段Ｙ４８０の回転方向において突設部Ｙ４６３と対向配置される位置に形成されており、回転手段Ｙ４８０が移動状態（図３８９１（ｂ）参照）とされた場合に突設部Ｙ４６３と当接する位置関係とされる。
【２７５１８】
これにより、移動状態において、左右いずれか一方の回転手段Ｙ４８０が中央位置を超えて回転すること（過回転）を防止することができる。
【２７５１９】
伝達手段Ｙ５００は、張出円筒部Ｙ４２３の内部に配置され回転可能に支持される金属棒部材Ｙ５１０と、その金属棒部材Ｙ５１０の後側端部に相対回転不能に固定される後端ギア部材Ｙ５２０と、金属棒部材Ｙ５１０の前側端部に相対回転不能に固定される回転動作部材Ｙ５３０と、を備える。
【２７５２０】

後端ギア部材Ｙ５２０は、有底筒状部Ｙ４２２の内径側に配置され、有底筒状部Ｙ４２２におけるベース手段Ｙ４１０の左右中心側に貫通形成される貫通横穴Ｙ４２２ａを介してモータギアＹ４３３又は対称ギアＹ４３４と歯合される。

【２７５２１】

即ち、後端ギア部材Ｙ５２０を有する伝達手段Ｙ５００は、ギア群Ｙ４３０が回転動作するのと連動して回転動作される。

【２７５２２】

回転動作部材Ｙ５３０は、内周側形状が金属棒部材Ｙ５１０の端部形状に対応する断面Ｄ字形状とされており金属棒部材Ｙ５１０が相対回転不能に内嵌される筒形状の被支持部Ｙ５３１と、その被支持部Ｙ５３１の前端部から被支持部Ｙ５３１の中心軸と直交する方向に延びる板状の板状部Ｙ５３２と、その板状部Ｙ５３２の延設先端部から前方へ断面円形状で突設される円形突部Ｙ５３３と、を備える。

【２７５２３】

左側の後端ギア部材Ｙ５２０と左側の大型ギアＹ４３２とは、共にモータギアＹ４３３と直接的に歯合されるため、モータギアＹ４３３の回転に伴って生じる回転方向は同一方向となる。即ち、左側における円形突部Ｙ５３３の回転方向（後端ギア部材Ｙ５２０の回転方向）と、円柱部材Ｙ４３２ｂの回転方向（大型ギアＹ４３２の回転方向）とが同じとなる。この関係は、右側の後端ギア部材Ｙ５２０と右側の大型ギアＹ４３２とについても、同じである。左右の大型ギアＹ４３２の間には４個（複数個）のギア部材が介在するため、左右の大型ギアＹ４３２の回転方向は逆となる。

【２７５２４】

ギア群Ｙ４３０及び後端ギア部材Ｙ５２０を含めた複数のギア同士の形状の関係は、ギアセットＹ４３１の一対の中型ギア（左右内側）を中心として左右対称となっているため、左右一対の大型ギアＹ４３２の回転角度は互いに同一とされ、左右一対の後端ギア部材Ｙ５２０の回転角度は互いに同一とされる。

【２７５２５】

そのため、左右の大型ギアＹ４３２が互いに左右対称の姿勢とされ、左右の回転動作部材Ｙ５３０が互いに左右対称の姿勢とされる状態から、駆動モータＹ４５０が駆動された場合、左右の大型ギアＹ４３２は左右対称の関係を維持したまま回転動作され（即ち、一方が時計回りに規定の角度回転されることに伴って、他方が反時計回りに規定の角度回転され）、左右の回転動作部材Ｙ５３０は左右対称の関係を維持したまま回転動作される。

【２７５２６】

図３８９４（ａ）及び図３８９４（ｂ）は、揺動ユニットＹ７００の正面図である。図３８９４（ａ）及び図３８９４（ｂ）では、左右一対の揺動ユニットＹ７００の左側の揺動ユニットＹ７００のみが図示され、右側の揺動ユニットＹ７００の図示は省略される。左右の揺動ユニットＹ７００の構成は左右対称を基本とし略共通なので、主に左側の揺動ユニットＹ７００を説明し、右側の揺動ユニットＹ７００の説明を省略する。

【２７５２７】

図３８９４（ａ）では、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０が自重で回転した際に安定する姿勢が図示され、図３８９４（ｂ）では、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０に駆動モータＹ４５０の動作力が伝達され揺動手段Ｙ７２０が押し上げられた場合の上昇側終端姿勢が図示される。

【２７５２８】

図３８９５は、揺動ユニットＹ７００の分解正面斜視図であり、図３８９６は、揺動ユニットＹ７００の分解背面斜視図である。

【２７５２９】

揺動ユニットＹ７００は、左右一対で構成され、ベース手段Ｙ７１０と、そのベース手段Ｙ７１０に対して相対変位可能に配設される揺動手段Ｙ７２０と、を備える。

【２７５３０】

ベース手段Ｙ７１０は、板状本体Ｙ７１１と、その板状本体Ｙ７１１の上端部および左

右外側端部において締結ネジを挿通可能に構成され背面ケースＹ３００の被固定部Ｙ３０２ａ（図３８８７参照）に締結固定される複数の締結部Ｙ７１２と、回転動作部材Ｙ５３０が通過可能な形状で穿設される挿通開口Ｙ７１３と、被締結部Ｙ４２４に螺入される締結ネジが挿通される締結孔部Ｙ７１４と、揺動手段Ｙ７２０側へ向けて円柱形状で突設される円柱支持部Ｙ７１５と、その円柱支持部Ｙ７１５を中心とする円弧に沿う断面形状で前方側へ突設される突設部Ｙ７１６と、を主に備える。

【２７５３１】

揺動手段Ｙ７２０は、円柱支持部Ｙ７１５が挿通される円形開口部を有する被支持部Ｙ７２１と、その被支持部Ｙ７２１の左右内方側に延びるように形成され正面側に装飾が形成される揺動本体部Ｙ７２２と、その揺動本体部Ｙ７２２よりも回転軸方向の寸法が短い（薄い）形状で被支持部Ｙ７２１から上方側へ延設される延設部Ｙ７２３と、その延設部Ｙ７２３の上端部から左右内方側かつ上方側へ向かう傾斜方向に延設され揺動本体部Ｙ７２２の上縁部との間の角度が鋭角の略くの字形状に形成される延設伝達部Ｙ７２４と、延設部Ｙ７２３よりも左右外方側に位置し延設部Ｙ７２３との間に間隔を空けた位置から径方向外方へ延設される規制部Ｙ７２５と、を主に備える。

【２７５３２】

延設部Ｙ７２３又は規制部Ｙ７２５が突設部Ｙ７１６と回転方向で当接するまでの範囲に、揺動手段Ｙ７２０の変位は制限される。即ち、揺動手段Ｙ７２０は一回転以上の回転が許容される構成ではなく、延設部Ｙ７２３又は規制部Ｙ７２５が突設部Ｙ７１６と回転方向で当接するまでの角度範囲で、姿勢変化が許容される。

【２７５３３】

揺動手段Ｙ７２０の重心は、被支持部Ｙ７２１から離間した位置（回転軸から離れた位置）に設定されるところ、本実施形態では、延設伝達部Ｙ７２４側ではなく、揺動本体部Ｙ７２２側に設定される。揺動本体部Ｙ７２２に装飾が形成されており、その装飾を照らすＬＥＤを有する電飾基盤が揺動本体部Ｙ７２２に内蔵されることで、重心位置が揺動本体部Ｙ７２２の内方に位置するようになっている。

【２７５３４】

図３８９７（ａ）、図３８９７（ｂ）及び図３８９８（ａ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａにおける上変位ユニットＹ４００の正面図であり、図３８９８（ｂ）は、図３８９１（ｂ）の範囲Ｎ２３ｂにおける上変位ユニットＹ４００の正面図である。図３８９７（ａ）、図３８９７（ｂ）、図３８９８（ａ）及び図３８９８（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が、図３８９７（ａ）に図示される退避状態から、図３８９８（ｂ）に図示される移動状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７５３５】

回転動作部材Ｙ５３０は、板状本体Ｙ７１１の正面側において、回転方向で揺動手段Ｙ７２０と対向配置される（図３８９０（ａ）参照）。

【２７５３６】

板状本体Ｙ７１１の挿通開口Ｙ７１３（図３８９０（ａ）参照）は、回転手段Ｙ４８０の退避状態に対応する状態における回転動作部材Ｙ５３０が挿通可能な形状とされる一方で、回転動作部材Ｙ５３０の姿勢が変化すると挿通不可能となる形状とされる。

【２７５３７】

即ち、回転手段Ｙ４８０が退避状態（図３８９７（ａ）参照）から回転されると、回転動作部材Ｙ５３０の回転先端側における円形突部Ｙ５３３の後方側には、板状本体Ｙ７１１（図３８９０（ａ）参照）の前面部が位置される。

【２７５３８】

そのため、揺動手段Ｙ７２０から荷重を受けた場合に、回転動作部材Ｙ５３０が金属棒部材Ｙ５１０に対して傾斜する方向（前後方向に対して直角に交差する平面から回転先端部が離間する方向）に変位しそうになっても、回転動作部材Ｙ５３０の後面側が板状本体Ｙ７１１（図３８９０（ａ）参照）に当接されることで、回転動作部材Ｙ５３０の変位を

抑制することができる。これにより、回転動作部材Ｙ５３０の移動方向を、板状本体Ｙ７１１の前平面に沿う方向（金属棒部材Ｙ５１０を中心とする回転方向）で安定させることができる。

【２７５３９】

回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なる。

【２７５４０】

ここで、第１変位手段および第２変位手段を変位動作させて、その変位動作を遊技者に視認させる遊技機が知られている。第１変位手段と第２変位手段とをそれぞれ別々の動作手段で変位動作させるので、第１変位手段の変位動作と第２変位手段の変位動作とを互いに異なる態様とすることができる。しかしながら、動作手段の数が多くなる分、部品コストや制御コストが嵩む。

【２７５４１】

第１変位手段を動作手段で変位動作させ、その第１変位手段の変位動作に第２変位手段が連動させる構成とした場合には、動作手段の数を少なくできる分、部品コストや制御コストを低減できる。しかしながら、第１変位手段と第２変位手段との変位動作において、それらの動作の開始と停止のタイミングが常に同じとなるため、変位動作が単調になるという問題があった。

【２７５４２】

これに対し、本実施形態では、回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なるため、１の動作手段であっても、第１変位手段と第２変位手段との変位動作が単調となることを避けることができる。即ち、１の動作手段であっても、第１変位手段と第２変位手段との変位動作を、連動させる態様と、連動させない態様とを構成できる。よって、単調となることを避けることができる。以下、詳細に説明する。

【２７５４３】

図３８９７（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁され、駆動軸Ｙ４５２及び回転規制部材Ｙ４５３が回転され、回転規制部材Ｙ４５３に固定されているモータギアＹ４３３が正面視時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転される。

【２７５４４】

この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位され、回転動作部材Ｙ５３０もまた後端ギア部材Ｙ５２０の回転に伴って変位動作可能に構成される一方で、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０から離れた位置を変位し、非当接とされているため、揺動手段Ｙ７２０は変位されておらず、姿勢が維持される（図３８９７（ｂ）参照）。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは非連動な状態とされる。

【２７５４５】

本実施形態では、第１制御態様として、図３８９７（ｂ）に図示される状態に到達する際に駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が非励磁とされるように制御される。これにより、駆動モータＹ４５０を励磁させる期間を短くでき、動作に必要な電力量を削減することができる（省エネとすることができる）。

【２７５４６】

第１制御態様の場合、回転手段Ｙ４８０は自重により下降変位を継続し、その回転手段Ｙ４８０の自重が長孔Ｙ４８４を介して付与される円柱部材Ｙ４３２ｂを有する大型ギアＹ４３２も正面視反時計回りの回転を継続し、その大型ギアＹ４３２に対してモータギアＹ４３３を介して歯合連結されており互いに連動する後端ギア部材Ｙ５２０も正面視反時計回りに回転を継続する。

【２７５４７】
この場合において、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し、起立させる方向に変位させ、揺動手段Ｙ７２０を正面視反時計回りに回転変位させる（図３８９８（ａ）参照）。
【２７５４８】
即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態とされる。回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が延設伝達部Ｙ７２４を介して揺動手段Ｙ７２０を押し上げるように動作する。そのため、揺動手段Ｙ７２０の自重を利用して延設伝達部Ｙ７２４と円形突部Ｙ５３３との当接状態を維持することができるので、揺動手段Ｙ７２０の動作を安定させることができる。
【２７５４９】
回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は、揺動手段Ｙ７２０の重心位置を構成する揺動本体部Ｙ７２２とは別の部位（細い部位）である延設伝達部Ｙ７２４に当接される。これにより、円形突部Ｙ５３３が当接時に受ける負荷を低減でき、円形突部Ｙ５３３が破損することを抑制できる。即ち、当接時において、延設伝達部Ｙ７２４側が撓み変形可能な程度の剛性で設計することができ、当接時の衝撃を延設伝達部Ｙ７２４側の変形により逃がすことで、円形突部Ｙ５３３の破損を回避しやすくすることができる。
【２７５５０】
回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が延設伝達部Ｙ７２４と当接する位置は、延設伝達部Ｙ７２４の延設先端側とされる。即ち、揺動手段Ｙ７２０の回転軸から離れた側で当接される。これにより、回転軸に近い位置で当接する場合に比較して、揺動手段Ｙ７２０を回転変位させるために必要とされる荷重を低減することができるため、大型ギアＹ４３２が過度に制動されて回転手段Ｙ４８０の下降変位が停止する事態が生じることを避けることができる。
【２７５５１】
図３８９８（ａ）に図示される状態からも、回転手段Ｙ４８０は自重により下降変位を継続し、移動状態に到達する（図３８９８（ｂ）参照）。その回転手段Ｙ４８０の自重が長孔Ｙ４８４を介して付与される円柱部材Ｙ４３２ｂを有する大型ギアＹ４３２も正面視反時計回りの回転を継続し、その大型ギアＹ４３２に対してモータギアＹ４３３を介して歯合連結されており互いに連動する後端ギア部材Ｙ５２０も正面視反時計回りに回転を継続する。
【２７５５２】
この場合において、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接した状態で回転し、傾倒させる方向に変位させ、揺動手段Ｙ７２０を正面視時計回りに回転変位させ、変位前の姿勢（図３８９７（ａ）及び図３８９７（ｂ）に図示される姿勢）に復帰させる（図３８９８（ｂ）参照）。
【２７５５３】
即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態から、非連動（円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４とが非当接、図３８９８（ｂ）参照）とされる状態となり、その直後に停止される。
【２７５５４】
駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が非励磁とされていることから、移動状態に到達した場合の回転手段Ｙ４８０の変位速度によっては、移動状態で停止されず、上昇方向へ跳ね返る変位が生じる可能性があるが、この変位は、揺動手段Ｙ７２０の自重による負荷が回転動作部材Ｙ５３０を介して付与されることにより抑制される。
【２７５５５】
即ち、回転手段Ｙ４８０が上昇方向へ跳ね返る態様で変位する場合、大型ギアＹ４３２に逆回転（正面視時計回りの回転）が生じることになるが、それと連動して後端ギア部材Ｙ５２０及び回転動作部材Ｙ５３０にも逆回転（正面視時計回りの回転）が生じることになるところ、この回転が揺動手段Ｙ７２０の自重によって抑制されることから、回転手段

Ｙ４８０の上昇方向への跳ね返り変位が抑制される。
【２７５５６】
特に、本実施形態では、回転手段Ｙ４８０の移動状態において円形突部Ｙ５３３が延設伝達部Ｙ７２４の延設基端側（回転軸に近い側）に当接可能に構成されることから、延設先端側で当接する場合に比較して揺動手段Ｙ７２０を起立方向に回転変位させるために大きな荷重が必要となるため、回転手段Ｙ４８０の上昇方向への跳ね返り変位をより抑制させやすくすることができる。これにより、回転手段Ｙ４８０を移動状態で早期に安定させることができる。
【２７５５７】
このように、回転手段Ｙ４８０が揺動手段Ｙ７２０と非連動な状態（例えば、移動状態）に位置する場合において、揺動手段Ｙ７２０が変位前の状態（図３８９７（ａ）参照）に自重で復帰し、保持されるように構成される。
【２７５５８】
回転手段Ｙ４８０が移動状態（図３８９８（ｂ）参照）から退避状態（図３８９７（ａ）参照）へ向けて上昇方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位が生じるタイミングが異なり得る。
【２７５５９】
回転手段Ｙ４８０の上昇方向への変位では、図３８９８（ｂ）に図示される状態から動作力を発生可能に構成される駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁されモータギアＹ４３３が正面視反時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視時計回りに回転される。
【２７５６０】
この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位され、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３に当接される揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４が起立方向に押し上げ変位される（図３８９８（ｂ）から図３８９８（ａ）への変位を参照）。
【２７５６１】
即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とが連動される状態とされる。動作させる対象が回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０の複数あることに加え、双方ともを重力方向とは逆方向に変位させることになるので、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）に対する負荷は大きくなる。
【２７５６２】
図３８９８（ａ）に図示される状態から、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁が継続される。この場合、大型ギアＹ４３２の正面視時計回りの回転が継続されることで回転手段Ｙ４８０は上昇変位を継続し、後端ギア部材Ｙ５２０も正面視時計回りの回転が継続され、揺動手段Ｙ７２０は自重により変位前の姿勢（図３８９８（ｂ）参照）に戻る（図３８９７（ｂ）参照）。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態から、非連動とされる状態となる。
【２７５６３】
図３８９７（ｂ）に図示される状態から、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁が継続される。この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位される一方で、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０から離れた位置を変位し、非当接とされているため、揺動手段Ｙ７２０は変位されておらず、姿勢が維持される（図３８９７（ｂ）から図３８９７（ａ）参照）。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは非連動な状態とされる。
【２７５６４】
回転手段Ｙ４８０を退避状態で維持する支持力は、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂを介して付与される。本実施形態では、図３８９７（ａ）に図示される回転手段Ｙ４

８０の退避状態において、回転手段Ｙ４８０の回転軸を構成する円筒部Ｙ４８２（図３８９２参照）の中心線と円柱部材Ｙ４３２ｂの中心線とを結ぶ直線と、円柱部材Ｙ４３２ｂの中心線と大型ギアＹ４３２の回転軸線とを結ぶ直線とが、直角に交差する（いわゆる「死点」を構成する）構成とされていることで、回転手段Ｙ４８０の退避状態における大型ギアＹ４３２の回転の発生を抑制させることができ、回転手段Ｙ４８０を退避状態で支持することが可能となっている。

【２７５６５】

回転手段Ｙ４８０が退避状態側に位置する場合において大型ギアＹ４３２を停止させる制御は、被検出部Ｙ４３２ｃが検出センサＹ４２１（図３８９２参照）に検出されることにより実行されることになる。この停止させる制御はある程度のばらつきを有し得るところ、大型ギアＹ４３２が回転不足な状態で停止した場合（例えば、図３８９７（ａ）に図示される位置よりも若干左側に円柱部材Ｙ４３２ｂが位置する姿勢で停止した場合）、死点の効果が得られず、回転手段Ｙ４８０が退避状態で維持されない（下降変位される）。大型ギアＹ４３２の停止時の角度をサーボモーターで制御するようにしても良いが、製品コストが高騰する原因になり得る。

【２７５６６】

これに対し、本実施形態では、長孔Ｙ４８４の端部に先端円弧部Ｙ４８４ａが形成されており、停止させる制御のばらつきが生じた場合であっても、円柱部材Ｙ４３２ｂを先端円弧部Ｙ４８４ａに位置させる状態を維持可能となっている。

【２７５６７】

円柱部材Ｙ４３２ｂが先端円弧部Ｙ４８４ａに位置される場合、円柱部材Ｙ４３２ｂが先端円弧部Ｙ４８４ａの移動に干渉することに加え、仮に円柱部材Ｙ４３２ｂが回転手段Ｙ４８０からの荷重で回転変位したとしても、その回転変位の方向である図３８９７（ａ）における正面視時計回り方向において先端円弧部Ｙ４８４ａの終端部に円柱部材Ｙ４３２ｂが到達した時点で回転変位が不可能とされることから、回転手段Ｙ４８０の回転変位は機械的に防止されることになる。更に、回転手段Ｙ４８０からの荷重は大型ギアＹ４３２が正面視時計回りに回転する方向に付与されることから大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転されることが防止され、回転手段Ｙ４８０が移動状態に変位することが防止される。

【２７５６８】

制御の設計方針としては、例えば、大型ギアＹ４３２を停止させる制御として、円柱部材Ｙ４３２ｂの停止時の目標位置を先端円弧部Ｙ４８４ａの形成角度の半分の位置に設定することが想定される。この場合、停止位置に若干のばらつきが生じたとしても、大型ギアＹ４３２の停止時における円柱部材Ｙ４３２ｂの位置を先端円弧部Ｙ４８４ａの内側に収めることができる。これにより、サーボモーターを採用する必要はなくなる。

【２７５６９】

仮に、円柱部材Ｙ４３２ｂが先端円弧部Ｙ４８４ａに大きく進入した場合であっても、円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４とが当接し、回転動作部材Ｙ５３０に対して揺動手段Ｙ７２０の自重による抵抗力が付与される。

【２７５７０】

駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）を非励磁とした後、揺動手段Ｙ７２０が自重により変位前の状態（図３８９７（ａ）参照）に復帰されることに伴って回転動作部材Ｙ５３０が正面視反時計回りに回転されることに伴って、連動される大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂが正面視反時計回りに回転変位され、先端円弧部Ｙ４８４ａへの進入度合いが低くされる。

【２７５７１】

即ち、円柱部材Ｙ４３２ｂの停止位置を揺動手段Ｙ７２０との関係によって機械的に補正することができる。これにより、回転手段Ｙ４８０の退避状態における円柱部材Ｙ４３２ｂの停止位置が設計から大きくずれる事態を防止することができ、回転手段Ｙ４８０を下降変位させる際の駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁期間の設定を容

易とすることができる。
【２７５７２】
上昇変位の停止位置がばらつくと、その後下降変位させる際に、励磁された駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）を非励磁とするまでの励磁期間の設定が難しいとも考えられるが、揺動手段Ｙ７２０からの押し戻しにより最低ラインが決まるため、図３８９７（ｂ）～図３８９８（ｂ）までの間という、ある程度の幅の間に励磁を解除できればよい構成とすることができる。こうすることで、移動状態に到達した状態で励磁が継続されている場合のように、下降変位する回転手段Ｙ４８０が動作力による負荷を受ける（左右内側に押し付けられる）事態を避けることができる。
【２７５７３】
本実施形態では、第１制御態様として、図３８９７（ｂ）に図示される状態に到達する際に駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が非励磁とされるように制御される場合を説明したが、駆動モータＹ４５０の制御態様はこれに限られるものではなく、別の制御態様で駆動され得る。
【２７５７４】
例えば、図３８９７（ａ）に図示される状態と図３８９７（ｂ）に図示される状態との間の状態において駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が非励磁とされるように制御される第２制御態様での駆動も可能となっている。
【２７５７５】
この場合、回転手段Ｙ４８０の自重による下降変位は、ギア群Ｙ４３０を介した駆動モータＹ４５０の抵抗により抑制され、図３８９７（ｂ）に図示される状態に到達する前において停止される。即ち、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０に非当接な状態のうちに停止される。
【２７５７６】
停止された後の回転手段Ｙ４８０の上昇方向への変位では、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁されモータギアＹ４３３が正面視反時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視時計回りに回転される。
【２７５７７】
従って、第２制御態様では、下降変位する回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達する前に停止され（左右一対の回転手段Ｙ４８０が合体する前に停止され）、停止後に回転手段Ｙ４８０が上昇変位されるところ、この往復変位中において回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０と非当接とされる。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とが非連動の状態が継続される。
【２７５７８】
このように、本実施形態では、回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０の動作態様として、少なくとも第１制御態様と、第２制御態様という異なる種類の動作態様が用意されているため、回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０の動作が単調となることを避けることができる。なお、制御態様としては上述の態様に限られることなく、駆動モータＹ４５０の励磁を解除するタイミングを上述のタイミングとは異なるタイミングとしても良いし、回転手段Ｙ４８０の変位中においては駆動モータＹ４５０の励磁が維持され、回転手段Ｙ４８０の停止と共に励磁が解除されるように制御しても良い。
【２７５７９】
次いで、図３８９９から図３９０２を参照し、背面側通路ユニットＹ１００及び背面側通路ユニットＹ１００の下流における構造について説明する。
【２７５８０】
図３８８４及び図３８８７に戻って説明する。図３８８４に図示されるように、遊技盤Ｊ１３は、盤面前側を流下する遊技球をセンターフレームＹ８６内方のステージ経路Ｙ８７ｘに案内する入球口Ｊ７５が、センターフレームＹ８６に隣設されるものではなく、左右方向外側に離間配置される。入球口Ｊ７５は、風車ＹＷＦよりも左右方向外側に配置さ

れる。
【２７５８１】
ここで、一般的に、第１入賞口Ｊ６４へ球が案内される経路は、風車ＹＷＦによって左右方向内側に振り分けられた球が、上面側において左右内側に傾斜する球流下面が形成される樹脂形成部Ｙ８６ｄおよび道釘（図示せず）の上側を案内され、第１入賞口Ｊ６４の命釘（図示せず）の間を経て流下する経路と、ワープ通路Ｙ１０１を通り（又は遊技盤Ｊ１３の前面側からジャンプして）、ステージ経路Ｙ８７ｘに到達し、ステージ左右中央位置から前方側へ案内されて第１入賞口Ｊ６４に落下する経路と、の２つの経路が想定される。
【２７５８２】
センターフレームＹ８６が遊技盤面前側からの流入口を有し、その流入口に流入した球をステージ経路Ｙ８７ｘに案内するワープ通路を構成する機種では、上述した２つの経路は、両方とも風車ＹＷＦよりも遊技盤Ｊ１３の左右内側において形成されることになり、風車ＹＷＦにより遊技盤Ｊ１３の左右外側に振り分けられた球や、風車ＹＷＦよりも遊技盤Ｊ１３の左右外側の領域を流下する球は第１入賞口Ｊ６４へ案内されない。
【２７５８３】
そのため、風車ＹＷＦよりも遊技盤Ｊ１３の左右外側の領域は注目力の低いデッドスペースとなっており、当該領域に高頻度で球が流れる場合には、第１入賞口Ｊ６４への入球頻度が低い状況であることが遊技者に容易に把握され、遊技者の興趣の低下を招く可能性がある。
【２７５８４】
これに対し、本実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０の遊技盤Ｊ１３は、風車ＹＷＦよりも左右外側の領域に入球口Ｊ７５が配設されており、この入球口Ｊ７５がワープ通路Ｙ１０１の入口として構成される。
【２７５８５】
風車ＹＷＦにより遊技盤Ｊ１３の左右方向内側に振り分けられた球が生じた場合には、その球が流下する領域である風車ＹＷＦよりも左右方向内側の領域における樹脂形成部Ｙ８６ｄや道釘（図示せず）を流下する球に対する注目力を向上させることができ、風車ＹＷＦよりも遊技盤Ｊ１３の左右方向外側を流下する球が生じた場合でも、その球が入球口Ｊ７５に入球すればワープ通路Ｙ１０１を通りステージ経路Ｙ８７ｘを経て第１入賞口Ｊ６４に入球する可能性が残っているため、風車ＹＷＦよりも遊技盤Ｊ１３の左右方向外側の領域に対する注目力を向上させることができる。
【２７５８６】
これにより、風車ＹＷＦよりも遊技盤Ｊ１３の左右方向外側の領域に対する注目力が過度に低下することを避け、遊技領域におけるスペースを有効に使うことができる。
【２７５８７】
従来より、遊技盤の中央に開口が形成され、その開口を介して表示面が遊技者に視認可能とされ、遊技盤の開口の内縁に、センターフレームが配設される遊技機がある。当該センターフレームの一側には遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球口が遊技盤の正面側において形成されており、この入球口に入球した遊技球は、センターフレームの内部に形成されたワープ通路を流下して、遊技盤の開口の下縁側に形成されたセンターフレームのステージに案内される。
【２７５８８】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、正面視においてワープ通路の一部が表示面と重なり、表示面の視認性が悪化するという問題点があった。遊技盤の開口の大きさを拡大することで、ワープ通路と表示面との重なりを低減して、表示面の視認性を向上させることができる。しかしながら、この場合には、開口の大きさを拡大した分、遊技領域が減少される。遊技領域の大きさを確保しつつ、表示面の視認性を向上できる遊技機を提供することが求められる。
【２７５８９】

上述した従来の遊技機を模倣して、センターフレームＹ８６が遊技盤面前側からの流入口を有する場合、その流入口や、流入口を通過した球が流下する通路であって正面視で略上下方向に延びる態様で形成されるワープ通路が正面視で第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域の左右端部付近と上下に長尺な範囲で重なり、流下する球により表示が隠されることで、表示の視認性が悪くなる可能性がある。

【２７５９０】

これに対し、内方側に表示領域を有する遊技盤Ｊ１３は、正面視において、入球口Ｊ７５が第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域と重ならない位置（左右外側に離間した位置）に形成される。これにより、入球口Ｊ７５を通過した球が正面視で第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域と重なり難いように構成することができ、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域の視認性の向上を図ることができる。

【２７５９１】

図３８８７に図示されるように、遊技球が通過する経路を構成する背面側通路ユニットＹ１００は、入球口Ｊ７５に入球した球を受け入れ可能に形成される前方開口部Ｙ１１１ａを備え、前方開口部Ｙ１１１ａに入球した球をステージ経路Ｙ８７ｘに案内するワープ通路Ｙ１０１を備えており、装飾部材Ｙ２２０の下端部に形成される被締結部Ｙ２２１及び被固定部Ｙ３０２ａに対して、取り外し可能な態様で締結ネジによって固定される。

【２７５９２】

そのため、ワープ通路Ｙ１０１がセンターフレームＹ８６に一体形成されるような機種に比較して、ワープ通路Ｙ１０１のメンテナンスが必要となった場合に、部材の交換や、部材の変更を、容易に行うことができる。即ち、遊技盤Ｊ１３を触ることは不要であり、動作ユニットＹ２００側の修理で事足りるので、遊技盤Ｊ１３前面側の状況（遊技球の流下態様に関連する部位の状況）を変更させることなくワープ通路Ｙ１０１のメンテナンスを行うことができる。

【２７５９３】

図３８９９（ａ）は、背面側通路ユニットＹ１００の正面図であり、図３８９９（ｂ）は、背面側通路ユニットＹ１００の背面図であり、図３８９９（ｃ）は、背面側通路ユニットＹ１００の分解正面斜視図である。

【２７５９４】

図３８９９（ａ）、図３８９９（ｂ）及び図３８９９（ｃ）に図示されるように、背面側通路ユニットＹ１００は、光透過性の樹脂材料から板状に形成される正面板Ｙ１１０と、その正面板Ｙ１１０の上縁部付近において正面板Ｙ１１０の背面側に締結固定され正面板Ｙ１１０との間に球が通過可能なワープ通路Ｙ１０１を形成する背面板Ｙ１２０と、その背面板Ｙ１２０よりも下方側において正面板Ｙ１１０に締結固定される基盤Ｙ１３０と、を主に備える。

【２７５９５】

正面板Ｙ１１０は、組立状態（図３８８４参照）において入球口Ｊ７５に入球された球を受け入れ可能に前後方向に貫通形成される前方開口部Ｙ１１１ａを有し、球を案内する経路を構成する案内溝部Ｙ１１１ｂが形成される通路形成部Ｙ１１１と、その通路形成部Ｙ１１１よりも下方側において前後面に微細形状による加工がされ、入射した光を複雑に屈折可能に構成される光屈折部Ｙ１１２と、を備える。

【２７５９６】

背面板Ｙ１２０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、前方開口部Ｙ１１１ａを通過した球の上面側に当接することで当該球の進行方向を下方向きに変化させる傾斜面部Ｙ１２１と、通路形成部Ｙ１１１と共同で球を案内する経路を構成する案内溝部Ｙ１２２と、を備える。

【２７５９７】

基盤Ｙ１３０は、ＬＥＤ等から形成され正面側へ光を照射する複数の発光手段Ｙ１３１を備える。発光手段Ｙ１３１から照射された光は、光屈折部Ｙ１１２により屈折されて遊技者に視認される。

【２７５９８】
図３９００（ａ）は、センターフレームＹ８６の正面図であり、図３９００（ｂ）は、センターフレームＹ８６の分解正面斜視図である。
【２７５９９】
センターフレームＹ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口Ｊ６０ａを介して第３図柄表示装置Ｊ８１側（ベース板Ｊ６０の中央開口Ｊ６０ａの内側）に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される正面側立設部Ｙ８６ａと、その正面側立設部Ｙ８６ａとは反対側（背面側（矢印Ｂ方向側）に張り出して形成される背面側立設部Ｙ８６ｂと、それら正面側立設部Ｙ８６ａ及び背面側立設部Ｙ８６ｂの間の位置から、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の正面に沿って張り出す張出部Ｙ８６ｃと、を主に備えて構成される。
【２７６００】
なお、正面側立設部Ｙ８６ａは、上述した正面側立設部Ｊ８６ａに対応し、背面側立設部Ｙ８６ｂは、上述した背面側立設部Ｊ８６ｂに対応し、張出部Ｙ８６ｃは、上述した張出部Ｊ８６ｃに対応する。
【２７６０１】
更に、センターフレームＹ８６は、張出部Ｙ８６ｃの左右下縁部から前方側に向けて板状に突設形成される樹脂形成部Ｙ８６ｄと、下端部において前後方向に開口形成される球排出口Ｙ８６ｅと、その球排出口Ｙ８６ｅへ向けて球を流下可能な態様で前方へ向けて下降傾斜される球流下面Ｙ８６ｆと、前方が開放され左右に延びるハーフパイプ形状を構成可能に形成されており、下縁側の前端部が張出部Ｙ８６ｃと一体で形成される板面の後面に当接される態様でセンターフレームＹ８６に固定され、左右中央位置が左右端部よりも下側に位置するステージ経路Ｙ８７ｘ及びそのステージ経路Ｙ８７ｘから枝分かれした案内経路Ｙ８７ｙを構成する経路形成部材Ｙ８７と、を備える。
【２７６０２】
図３９０１（ａ）は、図３９００（ａ）のＮ２５ａ－Ｎ２５ａ線におけるセンターフレームＹ８６の部分断面図であり、図３９０１（ｂ）は、図３９００（ａ）のＮ２５ｂ－Ｎ２５ｂ線におけるセンターフレームＹ８６の部分断面図である。
【２７６０３】
経路形成部材Ｙ８７は、前面側が開放され左右方向に延びるハーフパイプ形状で構成されており、左右端部において背面側通路ユニットＹ１００から案内される球を受け入れ可能に構成される一対の開放部Ｙ８７ａと、その一対の開放部Ｙ８７ａの間において球が転動される転動面を形成する湾曲底面部Ｙ８７ｂと、その湾曲底面部Ｙ８７ｂの左右中央部からずれた位置において最下方位置を形成する一対の底面下方部Ｙ８７ｃと、その底面下方部Ｙ８７ｃの間において左右中央位置に若干盛り上がり形成される中央形成部Ｙ８７ｄと、湾曲底面部Ｙ８７ｂを転動する球が当接可能な後壁部を形成する後壁部Ｙ８７ｅと、その後壁部Ｙ８７ｅの上端部から湾曲底面部Ｙ８７ｂの前端部を超えて前方側へ延設される天面構成部Ｙ８７ｆと、を備える。
【２７６０４】
湾曲底面部Ｙ８７ｂは、背面側立設部Ｙ８６ｂの後方側端部よりも若干後方側の位置から前端部までの領域において盛り上げられた構成とされる段部Ｙ８７ｂ１を備えており、段部Ｙ８７ｂ１と後壁部Ｙ８７ｅとの間隔が遊技球の直径程度の長さとされる。段部Ｙ８７ｂ１と後壁部Ｙ８７ｅとの間の位置に球を送球する前後位置にワープ通路Ｙ１０１の下流側端部の前後位置が位置されるように、背面側通路ユニットＹ１００の配置が設定される。
【２７６０５】
これにより、ワープ通路Ｙ１０１からステージ経路Ｙ８７ｘに案内開始された時点における遊技球は、背面側立設部Ｙ８６ｂ及び段部Ｙ８７ｂ１と干渉しない位置として、湾曲底面部Ｙ８７ｂの後方側を左右方向に転動することになる。転動後、底面下方部Ｙ８７ｃや、中央形成部Ｙ８７ｄを通過することで左右方向の速度が減速されると共に前後方向の

傾斜に影響されて前後方向に揺れ動き、湾曲底面部Ｙ８７ｂの前側または後側から流下し、ベース板Ｊ６０の前方側に復帰する。

【２７６０６】

後壁部Ｙ８７ｅは、左右中央位置において後方側に半円形状で突設された部分の外形部が上下方向に延びることで円筒形状を縦に割ったような形状を構成する分割筒状部Ｙ８７ｅ１と、その分割筒状部Ｙ８７ｅ１の下端部において底面を構成しセンターフレームＹ８６の球流下面Ｙ８６ｆに連なる底面部Ｙ８７ｅ２と、を備える。

【２７６０７】

中央形成部Ｙ８７ｄは、左右中央位置（分割筒状部Ｙ８７ｅ１と対向する位置）において上面視半円形状に凹設される凹設部Ｙ８７ｄ１を備える。凹設部Ｙ８７ｄ１と分割筒状部Ｙ８７ｅ１との間を通るように案内経路Ｙ８７ｙが形成される。

【２７６０８】

天面構成部Ｙ８７ｆは、上述した通り前方に延びており、風車ＹＷＦにより左右内側へ振り分けられた球が、道釘（図示せず）や他の球に衝突して大きく跳ね上がった場合に、ステージ経路Ｙ８７ｘに手前側から進入することはあっても、更に高い位置まで跳ね上がりベース板Ｊ６０の後方に進入して下変位ユニットＹ２３０に衝突する事態の発生を防止することができる。

【２７６０９】

これにより、下変位ユニットＹ２３０の上面に球が滞留して見栄えが悪くなる事態や、進入した球が第３図柄表示装置Ｊ８１の表示面に衝突して、表示面が汚れたり、割れたりする事態の発生を避けることができる。

【２７６１０】

底面下方部Ｙ８７ｃの上面（球転動面）は、前方へ向けて下方傾斜されており、底面下方部Ｙ８７ｃ上の球の左右方向の速度が中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えられない程度に小さくなった場合、その球は前方側へ転動され、第１入賞口Ｊ６４と左右方向でずれた位置から落下される。その落下された球は、第１入賞口Ｊ６４から逸れて落下することが多いが、ベース板Ｊ６０に配設される釘（図示せず）に衝突して跳ね返ることで第１入賞口Ｊ６４に入球することもある。

【２７６１１】

中央形成部Ｙ８７ｄの上面（球転動面）は、後方へ向けて下方傾斜されており、中央形成部Ｙ８７ｄ上で球の左右方向の速度が小さくなった場合（０となった場合）、その球は後方側へ転動され、凹設部Ｙ８７ｄ１と分割筒状部Ｙ８７ｅ１との間を通って案内経路Ｙ８７ｙによって球流下面Ｙ８６ｆに案内され、第１入賞口Ｊ６４の真上に形成される球排出口Ｙ８６ｅ（図３８８４参照）から落下される。

【２７６１２】

球排出口Ｙ８６ｅの左右位置は、第１入賞口Ｊ６４の左右位置と合致しているため、球排出口Ｙ８６ｅから落下された球は、第１入賞口Ｊ６４に入球することが多いが、ベース板Ｊ６０に配設される釘（特に命釘、図示せず）に衝突して流下方向が変わり、第１入賞口Ｊ６４に入球しないこともある。

【２７６１３】

背面側通路ユニットＹ１００から流下した遊技球を受け入れ可能に形成される領域を構成する開放部Ｙ８７ａを通過した遊技球は、湾曲底面部Ｙ８７ｂの上下方向の湾曲と、各位置における底面下方部Ｙ８７ｃや中央形成部Ｙ８７ｄによる凹凸形状により減速される。

【２７６１４】

底面下方部Ｙ８７ｃで左右方向の速度が小さくなる（速度が０となる）か、中央形成部Ｙ８７ｄで左右方向の速度が小さくなる（速度が０となる）かは、毎回同じというわけではなく、開放部Ｙ８７ａに受け入れられた球の速度の大きさや向きの状態に大きく左右される。そして、どちらになるかで、球の第１入賞口Ｊ６４への入球し易さが変わるため、開放部Ｙ８７ａに受け入れられ湾曲底面部Ｙ８７ｂ上を転動する球に対する注目力を向上

させることができる。
【２７６１５】
開放部Ｙ８７ａの上下位置は、内方側に表示領域を有する第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域の下縁Ｊ８１ｂの上下位置よりも上方側となるように設定される一方で、底面下方部Ｙ８７ｃの上下位置は、下縁Ｊ８１ｂの上下位置よりも下方側に位置される（図３８８４参照）。これにより、表示を注目する遊技者に対してステージ経路Ｙ８７ｘに球が進入したことを把握させ易くすることができるとともに、ステージ経路Ｙ８７ｘを流下する球が第３図柄表示装置Ｊ８１の表示と重なる範囲を最小限に抑えることができる。
【２７６１６】
なお、ワープ通路Ｙ１０１からステージ経路Ｙ８７ｘに案内される構成に限定されるものではない。例えば、ワープ通路Ｙ１０１の下流側終端側の構成が背面側通路ユニットＹ１００において省略され、代わりにベース板Ｊ６０（図３８８５参照）の背面側に配設されるようにしても良い。即ち、入球口Ｊ７５に流入した球は、背面側通路ユニットＹ１００におけるワープ通路Ｙ１０１の上流側を通過し、ベース板Ｊ６０の背面側に配設される構成であってワープ通路Ｙ１０１の下流側終端側と同形状の通路を通過して、開放部Ｙ８７ａに到達するように構成しても良い。この場合、背面側通路ユニットＹ１００の形状が経路形成部材Ｙ８７に近接する形状に限定されないため、設計自由度を向上することができる。
【２７６１７】
図３９０２（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線における遊技盤Ｊ１３の部分断面図であり、図３９０２（ｂ）は、図３９０２（ａ）のＮ２６ｂ－Ｎ２６ｂ線におけるセンターフレームＹ８６及び背面側通路ユニットＹ１００の部分断面図である。なお、図３９０２（ａ）及び図３９０２（ｂ）では、理解を容易とするために、傾斜面部Ｙ１２１の図示が省略される。
【２７６１８】
図３９０２（ａ）及び図３９０２（ｂ）に図示されるように、ベース板Ｊ６０の正面側を流下する球のうち、入球口Ｊ７５に入球した球は、遊技球を流入させることが可能に構成される貫通開口Ｊ６０ｃの内方側を通り、前方開口部Ｙ１１１ａを介して背面側通路ユニットＹ１００において遊技球が案内されるワープ通路Ｙ１０１に案内され、開放部Ｙ８７ａを介してセンターフレームＹ８６のステージ経路Ｙ８７ｘに案内される。
【２７６１９】
ワープ通路Ｙ１０１を構成する案内溝部Ｙ１２２には、終端位置付近に段差部Ｙ１２３及び傾斜天面部Ｙ１２４が形成されている。案内溝部Ｙ１２２に対向配置される案内溝部Ｙ１１１ｂも同様の段差部および天面部を有する形状とされ、図３９０２（ｂ）に図示される断面形状と同様の断面形状から形成され、共同で球の案内経路を構成する。
【２７６２０】
ワープ通路Ｙ１０１を案内された球は、段差部Ｙ１２３及び傾斜天面部Ｙ１２４により球の勢いが程よく減衰された後、ステージ経路Ｙ８７ｘに案内される。ワープ通路Ｙ１０１とステージ経路Ｙ８７ｘとの接続部分において、ワープ通路Ｙ１０１側が高くなるように設計されている（図３９０２（ｂ）に示すように、案内溝部Ｙ１２２の下流側端部の下縁が、開放部Ｙ８７ａの下縁よりも高い）ことから、球が途中で停留することを避け、ステージ経路Ｙ８７ｘまで球をスムーズに案内することができる。
【２７６２１】
センターフレームＹ８６が光透過性の樹脂材料から形成されていることから、ワープ通路Ｙ１０１とステージ経路Ｙ８７ｘとの接続部分を視認可能となっている。そのため、球を良好に案内で来ているかを早期に遊技者に把握させることができ、仮にワープ通路Ｙ１０１及びステージ経路Ｙ８７ｘにおいて球の停留が生じたとしても、遊技者が気づくことができるように構成されていることから、遊技者に過大な不利益を生じさせることを避けることができる。
【２７６２２】

入球口Ｊ７５に入球する際の球の流下態様には種々の態様が想定されるが、本実施形態によれば、球の流下態様のばらつきに応じて、中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えた後で右側の底面下方部Ｙ８７ｃを右方に通過し、左方に戻ってくる過程で中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えることはできず、右側の底面下方部Ｙ８７ｃで左右方向の速度が０となり前方側へ流れるパターンと、中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えた後で右側の底面下方部Ｙ８７ｃを右方に通過し、左方に戻ってくる過程で中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えて中央形成部Ｙ８７ｄで左右方向の速度が０となり後方側へ流れるパターンと、中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えた後で右側の底面下方部Ｙ８７ｃを右方に通過し、左方に戻ってくる過程で中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えた後で左側の底面下方部Ｙ８７ｃを左方に通過し、右方に戻ってくる過程で中央形成部Ｙ８７ｄを乗り越えることはできず、左側の底面下方部Ｙ８７ｃで左右方向の速度が０となり前方側へ流れるパターンと、が生じ得るよう構成される。

【２７６２３】

上述のように、本実施形態では、ベース板Ｊ６０の正面側を流下した球が、入球口Ｊ７５を通過して、背面ケースＹ３００側に配設される背面側通路ユニットＹ１００に形成されるワープ通路Ｙ１０１に案内された後で、遊技盤Ｊ１３側に配設されるセンターフレームＹ８６のステージ経路Ｙ８７ｘに案内されるよう構成されており、背面側通路ユニットＹ１００に形成される通路の終端が、球排出口Ｙ８６ｅに直接的に連通される態様とはなっていない。

【２７６２４】

即ち、背面側通路ユニットＹ１００に形成されるワープ通路Ｙ１０１は、ステージ経路Ｙ８７ｘに流入する前の中間経路に留まり、第１入賞口Ｊ６４の真上位置に形成される球排出口Ｙ８６ｅや、球排出口Ｙ８６ｅに球を案内するか否かを振り分ける底面下方部Ｙ８７ｃや中央形成部Ｙ８７ｄは、センターフレームＹ８６に形成されている。

【２７６２５】

これにより、成形品の寸法公差等の原因により遊技盤Ｊ１３と背面ケースＹ３００との間に位置ずれが生じる場合であっても、球排出口Ｙ８６ｅと第１入賞口Ｊ６４との位置ずれが生じることを避けることができ、球排出口Ｙ８６ｅから排出された球の第１入賞口Ｊ６４への案内されやすさに個体差が生じることを避けることができる。

【２７６２６】

風車ＹＷＦは、正面視でワープ通路Ｙ１０１の一部と重なる位置（背面側通路ユニットＹ１００の上縁部と重なる位置）に配置される。本実施形態では、風車ＹＷＦは非透過性の樹脂材料から形成されており、正面視でワープ通路Ｙ１０１を流下する球を一時的に隠す目隠しとして機能する。

【２７６２７】

即ち、背面ケースＹ３００側に形成されるワープ通路Ｙ１０１を通過する球を一時的に視認不可能とする領域を備える。

【２７６２８】

これにより、入球口Ｊ７５に入球しワープ通路Ｙ１０１を通過する球であっても、ベース板Ｊ６０と風車ＹＷＦとの間を流下する球であっても、風車ＹＷＦにより隠される場合がある。そのため、風車ＹＷＦで一時的に視認不能となった後で遊技盤Ｊ１３の左右内方側へ流下する球が、ワープ通路Ｙ１０１を通過している球なのか、ベース板Ｊ６０の正面側を流下している球なのか、わかり難くさせることができる。

【２７６２９】

風車ＹＷＦ付近を遊技盤Ｊ１３の左右内方側へ流下する球は、第１入賞口Ｊ６４に入球し得る球として注目力は高いが、ステージ経路Ｙ８７ｘを通過した球と、風車ＹＷＦにより振り分けられベース板Ｊ６０の正面側を流下した球とで、どちらが第１入賞口Ｊ６４に入球しやすいかは、機種によって違う。

【２７６３０】

そのため、風車ＹＷＦに目隠しされた球が、ステージ経路Ｙ８７ｘ側へ向かうのか、ベース板Ｊ６０の正面側を流下しているのかは、どの機種であっても注目事項となる。その

ため、本実施形態の構成により、風車ＹＷＦの後方側において背面ケースＹ３００側に形成されるワープ通路Ｙ１０１を流下する球も、風車ＹＷＦによって遊技盤Ｊ１３の左右内方側へ振り分けられベース板Ｊ６０の正面側を流下する球も、注目力を向上させることができる。

【２７６３１】

なお、センターフレームＹ８６が透明な樹脂材料から形成されておりセンターフレームＹ８６と重なる位置においてもワープ通路Ｙ１０１が視認可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、センターフレームＹ８６が非透過に構成されることで、重なる位置においてはワープ通路Ｙ１０１が視認不能となるように構成しても良い。

【２７６３２】

例えば、センターフレームＹ８６の左右下側両隅部において、背面側通路ユニットＹ１００の上側における左右内側領域（ワープ通路Ｙ１０１の下流側端部を含む領域）と重なるところ、上述のセンターフレームＹ８６の左右下側両隅部における張出部Ｊ８６ｃに、非透過のシールを貼ったり、非透過の塗料を塗ったり、金属メッキを施したり、透過性を低くするシボ加工を施したりすること、又は、その他の方法により、背面側通路ユニットＹ１００の上側における左右内側領域を視認不能に構成することができる。

【２７６３３】

これにより、ワープ通路Ｙ１０１からステージ経路Ｙ８７ｘへの接続部分を視認不能とすることができ、ワープ通路Ｙ１０１からステージ経路Ｙ８７ｘへ移動する際の球の暴れ（振動動作）を視認されないようにすることができる。

【２７６３４】

次いで、図３９０３から図３９０５を参照し、第２４４実施形態における上変位ユニットＹ１４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の左右に一組ずつ配設される回転手段Ｙ４８０と回転動作部材Ｙ５３０とが同一方向に回転される場合を説明したが、第２４４実施形態では、上変位ユニットＹ１４００の左側において回転動作部材Ｙ５３０と回転手段Ｙ４８０とが逆方向に回転される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７６３５】

図３９０３は、第２４４実施形態における上変位ユニットＹ１４００の分解正面斜視図である。上変位ユニットＹ１４００は、上述した上変位ユニットＹ４００のギア群Ｙ４３０に対応する構成として、ギア群Ｙ１４３０を備える。

【２７６３６】

ギア群Ｙ１４３０は、上述した一対のギアセットＹ４３１と、一対の大型ギアＹ４３２と、モータギアＹ４３３と、対称ギアＹ４３４と、を備え、更に、モータギアＹ４３３及び回転動作部材Ｙ５３０の後端ギア部材Ｙ５２０に歯合可能な態様でベース手段Ｙ４１０に回転可能に支持される反転ギアＹ１４３５を備える。

【２７６３７】

反転ギアＹ１４３５は、歯幅がモータギアＹ４３３よりも長い寸法で設計されており、本実施形態では、回転動作部材Ｙ５３０の後端ギア部材Ｙ５２０は、モータギアＹ４３３とは歯合しない前後位置（モータギアＹ４３３に対して前方へずれた位置）に配設され反転ギアＹ１４３５とのみ歯合される。

【２７６３８】

即ち、モータギアＹ４３３の回転動作は、反転ギアＹ１４３５を介して後端ギア部材Ｙ５２０に伝達される。そのため、後端ギア部材Ｙ５２０の回転に伴う回転動作部材Ｙ５３０の回転方向は、モータギアＹ４３３と同一方向であり、反転ギアＹ１４３５とは逆方向となる。

【２７６３９】

図３９０４（ａ）、図３９０４（ｂ）、図３９０５（ａ）及び図３９０５（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ１４００の正面

図である。図３９０４（ａ）、図３９０４（ｂ）、図３９０５（ａ）及び図３９０５（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が、図３９０４（ａ）に図示される退避状態から移動状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７６４０】

図３９０４（ａ）に図示されるように、上変位ユニットＹ１４００では、回転手段Ｙ４８０の退避状態に対応する回転動作部材Ｙ５３０の初期姿勢が、上変位ユニットＹ４００の場合と異なる（図３８９７（ａ）参照）。

【２７６４１】

これに対応するように揺動ユニットＹ７００のベース手段Ｙ７１０における挿通開口Ｙ７１３の形状を設計変更しており、図３９０４（ａ）における姿勢の回転動作部材Ｙ５３０を挿通可能な形状となっているため、本実施形態においても、同様の組付け手法で回転動作部材Ｙ５３０がベース手段Ｙ７１０の板状本体Ｙ７１１の正面側に配置され、回転手段Ｙ４８０の回転に連動した回転動作中において回転動作部材Ｙ５３０の回転先端側における円形突部Ｙ５３３の後方側には、板状本体Ｙ７１１（図３８９０（ａ）参照）の前面部が位置される。

【２７６４２】

回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なる。

【２７６４３】

図３９０４（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁され、駆動軸Ｙ４５２及び回転規制部材Ｙ４５３が回転され、回転規制部材Ｙ４５３に固定されているモータギアＹ４３３が正面視時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される反転ギアＹ１４３５及び大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転され、反転ギアＹ１４３５に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０が正面視時計回りに回転される。

【２７６４４】

この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位される一方で、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０から離れた位置を変位し、非当接とされているため、揺動手段Ｙ７２０は変位されておらず、姿勢が維持される（図３９０４（ｂ）参照）。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは非連動な状態とされる。

【２７６４５】

図３９０４（ｂ）に図示される状態に到達する際に駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が非励磁とされるように制御される。この場合、回転手段Ｙ４８０は自重により下降変位を継続し、その回転手段Ｙ４８０の自重が長孔Ｙ４８４を介して付与される円柱部材Ｙ４３２ｂを有する大型ギアＹ４３２も正面視反時計回りの回転を継続し、その大型ギアＹ４３２に対してモータギアＹ４３３を介して歯合連結されており互いに連動する反転ギアＹ１４３５も正面視反時計回りの回転が継続され、その反転ギアＹ１４３５に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０も正面視時計回りに回転を継続する。

【２７６４６】

この場合において、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し、起立させる方向に変位させ、揺動手段Ｙ７２０を正面視反時計回りに回転変位させる（図３９０５（ａ）参照）。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態とされる。

【２７６４７】

回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は、揺動手段Ｙ７２０の重心位置を構成する揺動本体部Ｙ７２２とは別の部位（細い部位）である延設伝達部Ｙ７２４に当接される。これにより、円形突部Ｙ５３３が当接時に受ける負荷を低減でき、円形突部Ｙ５３３が破

損することを抑制できる。即ち、当接時において、延設伝達部Ｙ７２４側が撓み変形可能な程度の剛性で設計することができ、当接時の衝撃を延設伝達部Ｙ７２４側の変形により逃がすことで、円形突部Ｙ５３３の破損を回避しやすくすることができる。

【２７６４８】

回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が延設伝達部Ｙ７２４と当接し始める位置は、延設伝達部Ｙ７２４の延設基端側とされる。即ち、揺動手段Ｙ７２０の回転軸に近い側で当接開始される。これにより、回転軸から遠い位置で当接し始める場合に比較して、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が同角度変位することに対する揺動手段Ｙ７２０の回転角度が大きくなるため、揺動手段Ｙ７２０の動作開始時における動作量（動作速度）を大きくすることができ、揺動手段Ｙ７２０が激しい動きを構成しているように遊技者に視認させることができる。

【２７６４９】

図３９０５（ａ）に図示される状態からも、回転手段Ｙ４８０は自重により下降変位を継続し、その回転手段Ｙ４８０の自重が長孔Ｙ４８４を介して付与される円柱部材Ｙ４３２ｂを有する大型ギアＹ４３２も正面視反時計回りの回転を継続し、その大型ギアＹ４３２に対してモータギアＹ４３３を介して歯合連結されており互いに連動する反転ギアＹ１４３５も正面視反時計回りの回転を継続し、後端ギア部材Ｙ５２０は正面視時計回りに回転を継続する。

【２７６５０】

この場合において、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接した状態で回転し、傾倒させる方向に変位させ、揺動手段Ｙ７２０を正面視時計回りに回転変位させ、変位前の姿勢（図３９０４（ａ）及び図３９０４（ｂ）に図示される姿勢）に復帰させる（図３９０５（ｂ）参照）。

【２７６５１】

この場合において、回転手段Ｙ４８０の下降変位に伴う回転動作部材Ｙ５３０の回転速度は上述した第１制御態様と同じとされる一方で、延設伝達部Ｙ７２４の回転軸から遠い位置において円形突部Ｙ５３３が変位されることから、円形突部Ｙ５３３の変位速度に延設伝達部Ｙ７２４の変位速度が追いつかず、一時的に浮いた状態が構成される。

【２７６５２】

図３９０５（ａ）から図３９０５（ｂ）までの間は、円形突部Ｙ５３３の移動に追従するようにして、延設伝達部Ｙ７２４が揺動手段Ｙ７２０の自重により傾倒変位される。即ち、揺動手段Ｙ７２０は変位前の姿勢に自重で復帰し、同姿勢に自重で保持される。

【２７６５３】

図３９０５（ｂ）に図示される状態は、回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達するよりも前の状態（一対の回転手段Ｙ４８０の間に隙間が生じている状態）であり、図３９０５（ｂ）に図示される状態から回転手段Ｙ４８０が更に下降変位されることで移動状態に到達する（図３８９８（ｂ）参照）。

【２７６５４】

即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０との連動される状態は、図３９０５（ｂ）に図示される直前まで継続され、図３９０５（ｂ）に図示される状態から移動状態までは非連動とされる状態が継続され、その直後に停止される。

【２７６５５】

駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が非励磁とされていることから、移動状態に到達した場合の回転手段Ｙ４８０の変位速度によっては、移動状態で停止されず、上昇方向へ跳ね返る変位が生じる可能性があるが、この変位は、揺動手段Ｙ７２０の自重による負荷が回転動作部材Ｙ５３０を介して付与されることにより抑制される。

【２７６５６】

即ち、回転手段Ｙ４８０が上昇方向へ跳ね返る態様で変位する場合、大型ギアＹ４３２に逆回転（正面視時計回りの回転）が生じることになるが、それと連動して後端ギア部材Ｙ５２０及び回転動作部材Ｙ５３０にも逆回転（正面視反時計回りの回転）が生じること

になるところ、回転動作部材Ｙ５３０と揺動手段Ｙ７２０とが当接する程度（図３９０５（ｂ）参照）まで回転が生じると、この回転が揺動手段Ｙ７２０の自重によって抑制されることから、回転手段Ｙ４８０の上昇方向への跳ね返り変位が抑制される。

【２７６５７】

回転手段Ｙ４８０が移動状態から退避状態（図３９０４（ａ）参照）へ向けて上昇方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位が生じるタイミングが異なり得る。

【２７６５８】

回転手段Ｙ４８０の上昇方向への変位が移動状態から開始される場合、図３９０５（ｂ）に図示されるように移動状態から回転手段Ｙ４８０が若干上昇変位した場合に回転動作部材Ｙ５３０と揺動手段Ｙ７２０とが当接開始されることから、上昇方向への変位開始時点（移動状態から図３９０５（ｂ）に図示される状態に至るまでの期間）においては揺動手段Ｙ７２０からの抵抗がかかっていない。

【２７６５９】

従って、動作開始に必要となる動作力を小さく抑えることができ、動作開始後の勢いを利用して揺動手段Ｙ７２０の抵抗に対抗することができるので、スムーズな動作を実行することができる。

【２７６６０】

上昇方向の変位では、回転手段Ｙ４８０の移動状態から、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁されモータギアＹ４３３が正面視反時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される反転ギアＹ１４３５及び大型ギアＹ４３２が正面視時計回りに回転され、反転ギアＹ１４３５に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０が正面視反時計回りに回転される。

【２７６６１】

この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位され、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３に当接される揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４が起立方向に押し上げ変位される（図３９０５（ｂ）から図３９０５（ａ）への変位を参照）。

【２７６６２】

即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とが連動される状態とされる。動作させる対象が回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０の複数あることに加え、双方ともを重力方向とは逆方向に変位させることになるので、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）に対する負荷は大きくなるが、駆動開始後の勢いを利用することで、動作不良が生じる可能性を低くすることができる。

【２７６６３】

図３９０５（ａ）に図示される状態から、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁が継続される。この場合、大型ギアＹ４３２の正面視時計回りの回転が継続されることで回転手段Ｙ４８０は上昇変位を継続し、後端ギア部材Ｙ５２０も正面視反時計回りの回転が継続され、揺動手段Ｙ７２０は自重により変位前の姿勢（図３９０５（ｂ）参照）に戻る（図３９０４（ｂ）参照）。

【２７６６４】

即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態から、非連動とされる状態となる。

【２７６６５】

図３９０４（ｂ）に図示される状態から、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁が継続される。この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位される一方で、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は揺動手段Ｙ７２０から離れた位置を変位し、非当接とされているため、揺動手段Ｙ７２０は変位されておらず、姿勢が維持される（図３９０４（ｂ）から図３９０４（ａ）参照）。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは非

連動な状態とされる。
【２７６６６】
次いで、図３９０６から図３９１０を参照し、第２４５実施形態における上変位ユニットＹ２４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の回転動作部材Ｙ５３０が樹脂材料から一体成形されており、円形突部Ｙ５３３の変位軌跡が同一半径の円形状から変化しない場合を説明したが、第２４５実施形態では、上変位ユニットＹ２４００の回転動作部材Ｙ２５３０の円形突部Ｙ２５３３の変位軌跡が変化される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７６６７】
図３９０６（ａ）は、第２４５実施形態における回転動作部材Ｙ２５３０の正面図であり、図３９０６（ｂ）は、図３９０６（ａ）の矢印Ｎ２７ｂ方向視における回転動作部材Ｙ２５３０の側面図である。
【２７６６８】
回転動作部材Ｙ２５３０は、被支持部Ｙ５３１と、その被支持部Ｙ５３１の前端部から被支持部Ｙ５３１の中心軸と直交する方向に延びる板状の板状部Ｙ２５３２と、その板状部Ｙ２５３２の前面に後端部が当接し前後方向へ延びる円柱形状から形成される円形突部Ｙ２５３３と、板状部Ｙ２５３２の前側に固定され円形突部Ｙ２５３３の変位が許容される大きさの開口部Ｙ２５３５が形成されるカバー部材Ｙ２５３４と、そのカバー部材Ｙ２５３４の後方側において板状部Ｙ２５３２の延設方向に向けた伸長方向の付勢力を円形突部Ｙ２５３３に付与するコイルスプリングＹ２５３６と、を主に備える。
【２７６６９】
円形突部Ｙ２５３３は、後端部が板状部Ｙ２５３２の前面に当接された状態で維持され、開口部Ｙ２５３５の形成領域内を変位可能となるように板状部Ｙ２５３２及びカバー部材Ｙ２５３４に支持されている。
【２７６７０】
開口部Ｙ２５３５は、コイルスプリングＹ２５３６の付勢力で移動された場合の円形突部Ｙ２５３３の変位終端位置を構成する終端部Ｙ２５３５ａと、その終端部Ｙ２５３５ａの被支持部Ｙ５３１側（回転動作部材Ｙ２５３０の回転軸側）から開口内方側に張出形成され円形突部Ｙ２５３３の被支持部Ｙ５３１側への移動を抑制する抑制部Ｙ２５３５ｂと、回転動作部材Ｙ２５３０の回転方向において終端部Ｙ２５３５ａに対して対向配置される部位であって変位終端位置に到達した円形突部Ｙ２５３３との間に隙間が空くように離間形成される離間部Ｙ２５３５ｃと、抑制部Ｙ２５３５ｂと離間部Ｙ２５３５ｃとを終端とするＪ字形状で形成されており内方側の寸法が円形突部Ｙ２５３３の直径よりも若干大きい案内部Ｙ２５３５ｄと、を備える。
【２７６７１】
円形突部Ｙ２５３３の案内部Ｙ２５３５ｄに沿う変位が許容される一方で、荷重のかけられ方によって、円形突部Ｙ２５３３が案内部Ｙ２５３５ｄに沿って変位する場合と、変位されずに終端部Ｙ２５３５ａに維持される場合とが生じるように構成される。以下、詳述する。
【２７６７２】
円形突部Ｙ２５３３は、コイルスプリングＹ２５３６により被支持部Ｙ５３１に形成される回転軸から離れる方向に付勢され、終端部Ｙ２５３５ａに収まる位置に安定的に支持される。図３９０６（ａ）には、円形突部Ｙ２５３３の円の中心と回転動作部材Ｙ２５３０の回転中心とを通る平面ＹＳ３１が想像線で図示される。
【２７６７３】
円形突部Ｙ２５３３に対して、平面ＹＳ３１の左側からの荷重であって被支持部Ｙ５３１側へ押進する荷重（右方向成分を有する荷重）が与えられた場合、抑制部Ｙ２５３５ｂに円形突部Ｙ２５３３の変位が規制されることとなり、円形突部Ｙ２５３３は終端部Ｙ２５３５ａに収まる位置に維持される。
【２７６７４】

一方、円形突部Ｙ２５３３に対して、平面ＹＳ３１の右側からの荷重であって被支持部Ｙ５３１側へ押進する荷重（左方向成分を有する荷重）が与えられた場合、円形突部Ｙ２５３３は終端部Ｙ２５３５ａから離間部Ｙ２５３５ｃ側へ変位され、抑制部Ｙ２５３５ｂとの干渉が解消されることから、円形突部Ｙ２５３３は案内部Ｙ２５３５ｄに沿って案内される。

【２７６７５】

図３９０７（ａ）、図３９０７（ｂ）、図３９０８（ａ）及び図３９０８（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ２４００の正面図である。図３９０７（ａ）、図３９０７（ｂ）、図３９０８（ａ）及び図３９０８（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が、図３９０７（ａ）に図示される退避状態から図３９０８（ｂ）に図示される移動状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７６７６】

板状本体Ｙ７１１の挿通開口Ｙ７１３（図３８９０（ａ）参照）は、回転動作部材Ｙ２５３０の形状に合うように設計変更され、回転手段Ｙ４８０の退避状態に対応する状態における回転動作部材Ｙ２５３０が挿通可能な形状とされる一方で、回転動作部材Ｙ２５３０の姿勢が変化すると挿通不可能となる形状とされる。

【２７６７７】

回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なる。

【２７６７８】

図３８９７（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁され、駆動軸Ｙ４５２及び回転規制部材Ｙ４５３が回転され、回転規制部材Ｙ４５３に固定されているモータギアＹ４３３が正面視時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転される。

【２７６７９】

図３９０７（ｂ）に図示されるように、円形突部Ｙ２５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接開始時には、延設伝達部Ｙ７２４から円形突部Ｙ２５３３に対して、平面ＹＳ３１（図３９０６（ａ）参照）の左側からの荷重であって被支持部Ｙ５３１側へ押進する荷重が付与される。

【２７６８０】

この場合、回転動作部材Ｙ２５３０における円形突部Ｙ２５３３の位置は変化されない状態で回転動作が継続される。そのため、視認される回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０の動作態様は、上変位ユニットＹ４００で説明した場合と変わらない（図３８９７（ａ）から図３８９８（ｂ）参照）。

【２７６８１】

図３９０９（ａ）、図３９０９（ｂ）、図３９１０（ａ）及び図３９１０（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ２４００の正面図である。図３９０９（ａ）、図３９０９（ｂ）、図３９１０（ａ）及び図３９１０（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が、図３９０９（ａ）に図示される移動状態から図３９１０（ｂ）に図示される退避状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７６８２】

回転手段Ｙ４８０が移動状態（図３９０９（ａ）参照）から退避状態（図３９１０（ｂ）参照）へ向けて上昇方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されないことが、上変位ユニットＹ４００とは異なる。

【２７６８３】
回転手段Ｙ４８０の上昇方向への変位では、図３９０９（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁されモータギアＹ４３３が正面視反時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視時計回りに回転される。
【２７６８４】
図３９０９（ａ）に図示されるように、円形突部Ｙ２５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接開始時には、延設伝達部Ｙ７２４から円形突部Ｙ２５３３に対して、平面ＹＳ３１（図３９０６（ａ）参照）の右側からの荷重であって被支持部Ｙ５３１側へ押進する荷重が付与される。
【２７６８５】
この場合、回転動作部材Ｙ２５３０における円形突部Ｙ２５３３の位置は離間部Ｙ２５３５ｃ側へ変位され、案内部Ｙ２５３５ｄに沿って被支持部Ｙ５３１側（回転軸側）へ変位されることとなり、揺動手段Ｙ７２０の姿勢が維持された状態で回転動作部材Ｙ２５３０が回転動作される（図３９０９（ｂ）参照）。
【２７６８６】
揺動手段Ｙ７２０へ向かう側にコイルスプリングＹ２５３６の付勢力が生じ続けており、図３９０９（ｂ）から図３９１０（ａ）までの間、延設伝達部Ｙ７２４と円形突部Ｙ２５３３との当接は継続される。図３９１０（ａ）の状態を過ぎると、円形突部Ｙ２５３３は延設伝達部Ｙ７２４から非当接となり離れ、回転手段Ｙ４８０が退避状態で停止されると共に回転動作部材Ｙ５３０が停止される（図３９１０（ｂ）参照）。
【２７６８７】
このように、上変位ユニットＹ２４００では、回転動作部材Ｙ２５３０が正面視時計回り方向に回転する場合と、正面視反時計回り方向に回転する場合とで、円形突部Ｙ２５３３の移動する経路が変化されることで、回転手段Ｙ４８０の下降変位に伴って揺動手段Ｙ７２０の回転変位が生じることは上変位ユニットＹ４００と同様とされる一方で、回転手段Ｙ４８０が上昇変位する場合には揺動手段Ｙ７２０の回転変位が生じないように構成される。揺動手段Ｙ７２０の変位を異ならせることができるので、揺動手段Ｙ７２０の変位に注目させ易くすることができる。
【２７６８８】
次いで、図３９１１から図３９１５を参照し、第２４６実施形態における上変位ユニットＹ３４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の延設伝達部Ｙ７２４の揺動本体部Ｙ７２２と対向配置される側が平面形状で形成される場合を説明したが、第２４６実施形態では、上変位ユニットＹ３４００の揺動ユニットＹ３７００の延設伝達部Ｙ３７２４の揺動本体部Ｙ７２２と対向配置される側に出入口を有する溝が形成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７６８９】
図３９１１（ａ）は、第２４６実施形態における揺動手段Ｙ３７２０を模式的に示す正面図であり、図３９１１（ｂ）は、揺動手段Ｙ３７２０を模式的に示す背面図である。
【２７６９０】
揺動手段Ｙ３７２０は、揺動手段Ｙ７２０で上述した被支持部Ｙ７２１と、揺動本体部Ｙ７２２と、延設部Ｙ７２３と、規制部Ｙ７２５と、を備え、更に、延設部Ｙ７２３の上端部から上変位ユニットＹ３４００の左右内方側かつ上方側へ向かう傾斜方向に延設される延設伝達部Ｙ３７２４と、を主に備える。
【２７６９１】
延設伝達部Ｙ３７２４は、正面視の外形が延設伝達部Ｙ７２４と同じ形状から形成される本体部Ｙ３７２４ａと、その本体部Ｙ３７２４ａの後側に円弧形状に沿って凹設される湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂと、延設伝達部Ｙ３７２４の延設先端側の湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂの端部を閉塞可能となるように本体部Ｙ３７２４ａに回転可能に支持される可動部Ｙ３

７２４ｃと、を備える。
【２７６９２】
可動部Ｙ３７２４ｃは、下端部を回転中心として回転可能に構成されており、湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂを閉塞する側にトーションスプリング（図示せず）により付勢される。本体部Ｙ３７２４ａには、可動部Ｙ３７２４ｃの回転先端部を受け入れて、それ以上の進入を規制する凹部Ｙ３７２４ａ１が湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂの上端位置に連設されており、可動部Ｙ３７２４ｃが凹部Ｙ３７２４ａ１に受け入れられた状態で可動部Ｙ３７２４ｃの側面が本体部Ｙ３７２４ａの側面と面一とされる。
【２７６９３】
図３９１２（ａ）、図３９１２（ｂ）、図３９１３（ａ）及び図３９１３（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ３４００の正面図である。図３９１２（ａ）、図３９１２（ｂ）、図３９１３（ａ）及び図３９１３（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が、図３９１２（ａ）に図示される退避状態から図３９１３（ｂ）に図示される移動状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ３７００の揺動手段Ｙ３７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。
【２７６９４】
回転動作部材Ｙ３５３０は、上述した回転動作部材Ｙ５３０に対して、円形突部Ｙ５３３が半円形突部Ｙ３５３３となっていることのみが異なる。半円形突部Ｙ３５３３は、回転動作部材Ｙ３５３０の回転軸側における円形突部Ｙ５３３の部位が削られることで正面視半円形状となるように構成される。
【２７６９５】
上述した湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂは、揺動手段Ｙ３７２０の変位前の状態（図３９１２（ａ）参照）において、半円形突部Ｙ３５３３の通過を許容する幅寸法および形状とされる。
【２７６９６】
回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ３７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なる。
【２７６９７】
図３９１２（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁され、駆動軸Ｙ４５２及び回転規制部材Ｙ４５３が回転され、回転規制部材Ｙ４５３に固定されているモータギアＹ４３３が正面視時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転される。
【２７６９８】
図３９１２（ｂ）に図示されるように、半円形突部Ｙ３５３３と揺動手段Ｙ３７２０の延設伝達部Ｙ３７２４との当接開始時には、可動部Ｙ３７２４ｃに対して湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂの反対側から荷重が付与される。
【２７６９９】
この場合、可動部Ｙ３７２４ｃは凹部Ｙ３７２４ａ１（図３９１１（ｂ）参照）に押し付けられ、湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂに対する位置が維持されることで湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂへの半円形突部Ｙ３５３３の進入が規制されることにより、延設伝達部Ｙ３７２４は半円形突部Ｙ３５３３により押し上げられる態様で変位する。この場合、視認される回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ３７２０の動作態様は、上変位ユニットＹ４００で説明した場合と変わらない（図３８９７（ａ）から図３８９８（ｂ）参照）。
【２７７００】
図３９１４（ａ）、図３９１４（ｂ）、図３９１５（ａ）及び図３９１５（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ３４００の正面図である。図３９１４（ａ）、図３９１４（ｂ）、図３９１５（ａ）及び図３９１５（ｂ

）では、回転手段Ｙ４８０が、図３９１４（ａ）に図示される移動状態から図３９１５（ｂ）に図示される退避状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ３７００の揺動手段Ｙ３７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７７０１】

回転手段Ｙ４８０が移動状態（図３９１４（ａ）参照）から退避状態（図３９１５（ｂ）参照）へ向けて上昇方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ３７２０が変位されないことが、上変位ユニットＹ４００とは異なる。

【２７７０２】

回転手段Ｙ４８０の上昇方向への変位では、図３９０９（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁されモータギアＹ４３３が正面視反時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視時計回りに回転される。

【２７７０３】

図３９１４（ａ）に図示されるように、半円形突部Ｙ３５３３に対向配置される湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂの下端部には可動部Ｙ３７２４ｃは配設されておらず、開放されているため、後端ギア部材Ｙ５２０の回転に伴って回転動作部材Ｙ３５３０が回転動作されると、半円形突部Ｙ３５３３が湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂに進入する（図３９１４（ｂ）参照）。

【２７７０４】

更に駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁が継続され、回転動作部材Ｙ３５３０が正面視時計回りに回転されると、湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂ側から移動する半円形突部Ｙ３５３３により可動部Ｙ３７２４ｃが押しのけられ、半円形突部Ｙ３５３３が湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂから抜け出される（図３９１５（ａ）参照）。

【２７７０５】

更に回転動作部材Ｙ３５３０が正面視時計回りに回転され、半円形突部Ｙ３５３３と可動部Ｙ３７２４ｃとの当接が解除されると、可動部Ｙ３７２４ｃはトーションスプリング（図示せず）の付勢力により湾曲凹設部Ｙ３７２４ｂ側に押し付けられる（図３９１５（ｂ）参照）。

【２７７０６】

半円形突部Ｙ３５３３と可動部Ｙ３７２４ｃとの当接が解除された後は、半円形突部Ｙ３５３３は延設伝達部Ｙ３７２４から非当接となり離れ、回転手段Ｙ４８０が退避状態で停止されると共に回転動作部材Ｙ３５３０が停止される（図３９１５（ｂ）参照）。

【２７７０７】

このように、上変位ユニットＹ３４００では、回転動作部材Ｙ３５３０が正面視時計回り方向に回転する場合と、正面視反時計回り方向に回転する場合とで、半円形突部Ｙ３５３３の移動する経路が揺動手段Ｙ３７２０の延設伝達部Ｙ３７２４の内部を通るか否かが変化されることで、回転手段Ｙ４８０の下降変位に伴って揺動手段Ｙ３７２０の回転変位が生じることは上変位ユニットＹ４００と同様とされる一方で、回転手段Ｙ４８０が上昇変位する場合には揺動手段Ｙ３７２０の回転変位が生じないように構成される。揺動手段Ｙ３７２０の変位を異ならせることができるので、揺動手段Ｙ３７２０の変位に注目させ易くすることができる。

【２７７０８】

次いで、図３９１６から図３９１８を参照し、第２４７実施形態における上変位ユニットＹ４４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の回転動作部材Ｙ５３０が樹脂材料から一体成形されており、円形突部Ｙ５３３が単一の突部として形成される場合を説明したが、第２４７実施形態では、上変位ユニットＹ４４００の回転動作部材Ｙ４５３０の突部が複数形成される場合を構成可能とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７７０９】
図３９１６（ａ）は、第２４７実施形態における回転動作部材Ｙ４５３０の正面図であり、図３９１６（ｂ）は、図３９１６（ａ）の矢印Ｎ３１ｂ方向視における回転動作部材Ｙ４５３０の側面図である。
【２７７１０】
回転動作部材Ｙ４５３０は、被支持部Ｙ５３１と、その被支持部Ｙ５３１の前端部から被支持部Ｙ５３１の中心軸と直交する方向に延びる板状の板状部Ｙ４５３２と、その板状部Ｙ４５３２の延設先端部から前方へ円形状から部分的に欠けた断面不完全円形状で突設される不完全円形突部Ｙ４５３３と、板状部Ｙ４５３２の前面側において板状部Ｙ４５３２に対して同軸相対回転可能に支持される相対変位部材Ｙ４５３４と、その相対変位部材Ｙ４５３４の回転先端部と板状部Ｙ４５３２の延設先端部とを押し付ける方向に作用する付勢力を生じさせるように回転軸を中心とした円弧に沿って形成されるコイルスプリングＹ４５３５と、を主に備える。
【２７７１１】
板状部Ｙ４５３２は、回転軸側に形成される下面部Ｙ４５３２ａと、その下面部Ｙ４５３２ａと直角に交差する側面部Ｙ４５３２ｂと、その側面部Ｙ４５３２ｂの下端部とつながっており被支持部Ｙ５３１の回転軸を中心とする円弧形状に形成される湾曲面部Ｙ４５３２ｃと、その湾曲面部Ｙ４５３２ｃの下端部から円弧形状の径方向に延びる平面部Ｙ４５３２ｄと、から区画される右下側の領域において前面側から凹設形成されており、その区画された形状における支持面部Ｙ４５３２ｅが、板状部Ｙ４５３２の前側平面よりも後方側にずれた位置において前側平面と平行な平面形状で形成される。
【２７７１２】
不完全円形突部Ｙ４５３３は、下面部Ｙ４５３２ａ及び側面部Ｙ４５３２ｂの右下側の領域に重なる中心角が９０度の扇形状が切りかかれた不完全円形状（図３９１６（ａ）において右下側の扇形状が切りかかれた形状）断面で前方に突設され、その突設先端において、左下側の領域において中心角が９０度の扇形状で突設される先端側扇形状部Ｙ４５３３ａを備える。
【２７７１３】
このような構成から、不完全円形突部Ｙ４５３３は、突設基端側において、下面部Ｙ４５３２ａ及び側面部Ｙ４５３２ｂと面一の形状とされる。
【２７７１４】
相対変位部材Ｙ４５３４は、外周面が湾曲面部Ｙ４５３２ｃと同径の円形状とされ湾曲面部Ｙ４５３２ｃと摺動可能に金属棒部材Ｙ５１０（図３８９２参照）に支持される環状部Ｙ４５３４ａと、その環状部Ｙ４５３４ａの外形側から下面部Ｙ４５３２ａ及び側面部Ｙ４５３２ｂの右下側の領域に対応する板形状で延設される延設部Ｙ４５３４ｂと、その延設部Ｙ４５３４ｂの延設先端側から中心角が９０度の扇形状断面で先端側扇形状部Ｙ４５３３ａの前端面と面一となる長さで前方側へ突設される突設部Ｙ４５３４ｃと、その突設部Ｙ４５３４ｃの先端側において不完全円形突部Ｙ４５３３の前端側に重なるように半円形状で形成される先端半円部Ｙ４５３４ｄと、を備える。
【２７７１５】
環状部Ｙ４５３４ａの内周面は、Ｄ字形状ではなく、真円形状とされる。これにより、金属棒部材Ｙ５１０に相対回転不能に固定される被支持部Ｙ５３１と違い、相対変位部材Ｙ４５３４は金属棒部材Ｙ５１０に対する相対回転が可能となっている。但し、不完全円形突部Ｙ４５３３と突設部Ｙ４５３４ｃとが押し付けられた合体状態（図３９１６（ａ）参照）においては、結果的に金属棒部材Ｙ５１０との間で相対回転が生じていない。
【２７７１６】
先端半円部Ｙ４５３４ｄは、不完全円形突部Ｙ４５３３と突設部Ｙ４５３４ｃとが押し付けられた合体状態（図３９１６（ａ）参照）において、外周側において面一の形状となるように構成される。
【２７７１７】

回転動作部材Ｙ４５３０は、停止状態では、コイルスプリングＹ４５３５の付勢力により不完全円形突部Ｙ４５３３と突設部Ｙ４５３４ｃとが押し付けられた合体状態を構成しており（図３９１６（ａ）参照）、動作中においても、動作方向や動作速度によってはコイルスプリングＹ４５３５の付勢力により合体状態が維持される。

【２７７１８】

合体状態が維持される場合、回転動作部材Ｙ４５３０の外形は、回転動作部材Ｙ５３０と略同一である。そのため、視認される回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０の動作態様は、上変位ユニットＹ４００で説明した場合と変わらない（図３８９７（ａ）から図３８９８（ｂ）参照）。

【２７７１９】

図３９１６（ａ）に示す回転動作部材Ｙ４５３０について、時計回り方向の回転動作が生じる場合、金属棒部材Ｙ５１０に相対回転不能に固定される不完全円形突部Ｙ４５３３が相対変位部材Ｙ４５３４側に変位する態様で動作されるので、動作速度によらず、合体状態が維持される。そのため、回転手段Ｙ４８０が上昇方向に変位される場合、合体状態が維持される。

【２７７２０】

一方、図３９１６（ａ）に示す回転動作部材Ｙ４５３０について、反時計回り方向の回転動作が生じる場合には、金属棒部材Ｙ５１０に相対回転不能に固定される不完全円形突部Ｙ４５３３が相対変位部材Ｙ４５３４側とは逆側に変位する態様で動作され、相対変位部材Ｙ４５３４が慣性で留まろうとするところ、動作速度が高速になるほどコイルスプリングＹ４５３５の付勢力によっても合体状態を維持することができなくなり、相対変位部材Ｙ４５３４が合体状態から時計回り方向に９０度ずれた分離状態を構成する。以下では、分離状態を構成する場合について、回転動作部材Ｙ４５３０の回転動作に伴う揺動手段Ｙ７２０の動作態様について説明する。

【２７７２１】

図３９１７（ａ）、図３９１７（ｂ）及び図３９１８は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ４４００の正面図である。図３９１７（ａ）、図３９１７（ｂ）及び図３９１８では、回転手段Ｙ４８０が、退避状態から移動状態へ向けて変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。なお、図３９１７（ａ）は退避状態から回転手段Ｙ４８０が下降変位した後の状態が図示され、図３９１８は回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達する前の状態が図示される。

【２７７２２】

回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降方向へ変位する場合において、回転動作部材Ｙ４５３０が分離状態を構成する程度に駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が高速動作される場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なる。

【２７７２３】

回転手段Ｙ４８０が退避状態とされる状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁され、駆動軸Ｙ４５２及び回転規制部材Ｙ４５３が回転され、回転規制部材Ｙ４５３に固定されているモータギアＹ４３３が正面視時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転される。

【２７７２４】

正面視反時計回りの回転方向の場合、図３９１７（ａ）に図示されるように、回転動作部材Ｙ４５３０は分離状態を構成し得る。

【２７７２５】

図３９１７（ａ）に図示されるように、回転動作部材Ｙ４５３０が分離状態を構成する場合、先行する不完全円形突部Ｙ４５３３が延設伝達部Ｙ７２４に当接し、揺動手段Ｙ７２０を回転変位させる（図３９１７（ｂ）参照）。

【２７７２６】
回転動作部材Ｙ４５３０が更に回転動作されると、次いで後続の相対変位部材Ｙ４５３４の先端半円部Ｙ４５３４ｄが延設伝達部Ｙ７２４に当接し（図３９１８参照）、揺動手段Ｙ７２０を回転変位させる。先端半円部Ｙ４５３４ｄが延設伝達部Ｙ７２４に当接開始する状態は、延設伝達部Ｙ７２４が不完全円形突部Ｙ４５３３により押し上げられる方向に最も起き上がらされた姿勢（図３９１７（ｂ）参照）よりも傾倒した状態とされる。
【２７７２７】
図３９１８に図示される状態から更に回転が継続され、回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達して停止されると、コイルスプリングＹ４５３５の付勢力により相対変位部材Ｙ４５３４が正面視反時計回り方向に回転され回転動作部材Ｙ４５３０が合体状態に至る。この相対変位部材Ｙ４５３４の回転動作が生じる場合にも先端半円部Ｙ４５３４ｄによって延設伝達部Ｙ７２４が押し上げられたのち傾倒変位される。従って、揺動手段Ｙ７２０は、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態に到達する動作に対応して、２回起き上がり動作する態様で回転変位される動作を実行可能に構成される。
【２７７２８】
この２回目の起き上がり動作は、回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達した後で生じるものであって、駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）の励磁が解除された後において生じ得る。即ち、本実施形態によれば、回転手段Ｙ４８０を動作させるために駆動モータＹ４５０が励磁される期間の後で揺動手段Ｙ７２０が動作されることから、駆動モータＹ４５０の動作力が揺動手段Ｙ７２０の動作にも使用される場合に比較して、必要とされる動作力を低減させることができる。
【２７７２９】
このように、本実施形態によれば、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ変位する場合において、動作速度の大小に対応して、揺動手段Ｙ７２０が一回起き上がり動作する態様と、揺動手段Ｙ７２０が二回起き上がり動作する態様とを構成可能とされる。
【２７７３０】
これにより、揺動手段Ｙ７２０の変位態様のバリエーションを多くすることができ、揺動手段Ｙ７２０の演出効果を向上させることができる。
【２７７３１】
次いで、図３９１９から図３９２２を参照し、第２４８実施形態における上変位ユニットＹ５４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の揺動手段Ｙ７２０が回転動作部材Ｙ５３０からの荷重で変位される場合を説明したが、第２４８実施形態では、上変位ユニットＹ５４００の揺動手段Ｙ７２０が回転手段Ｙ４８０からの荷重により変位されるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７７３２】
図３９１９（ａ）及び図３９１９（ｂ）は、第２４８実施形態における揺動ユニットＹ５７００の正面図である。図３９１９（ａ）及び図３９１９（ｂ）では、左側の揺動ユニットＹ５７００について図示されており、図３９１９（ａ）では、揺動手段Ｙ７２０がコイルスプリングＹ５７３０の付勢力により回転先端側が上昇される上昇姿勢とされ、図３９１９（ｂ）では、揺動手段Ｙ７２０がコイルスプリングＹ５７３０の付勢力に抗して回転先端側が下降され、規制部Ｙ７２５が突設部Ｙ７１６と当接する傾斜姿勢とされる。
【２７７３３】
図３９２０は、揺動ユニットＹ５７００の分解背面斜視図である。本実施形態では、揺動手段Ｙ７２０の揺動本体部Ｙ７２２の背面側に下端部が接続されており、後方へ向けて上昇傾斜する方向に延びる板状の荷重受け部Ｙ５７２６が形成される。
【２７７３４】
荷重受け部Ｙ５７２６は、その形状から、上方側からの荷重は姿勢を維持する態様でこらえる一方で、下方側からの荷重は下端部を基点として揺動本体部Ｙ７２２側に倒れるように姿勢変化することで逃がすことができるよう構成される。

【２７７３５】
図３９２１（ａ）、図３９２１（ｂ）、図３９２２（ａ）及び図３９２２（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ５４００の正面図である。図３９２１（ａ）、図３９２１（ｂ）、図３９２２（ａ）及び図３９２２（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が、図３９２１（ａ）に図示される退避状態から、図３９２２（ｂ）に図示される移動状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ５７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示される。
【２７７３６】
上変位ユニットＹ５４００は、上述した上変位ユニットＹ４００の場合との違いとして、回転手段Ｙ４８０が前方側に突設される突設部Ｙ５４８７を備え、回転動作部材Ｙ５３０が回転軸を中心とする真円形の部材として構成されることを説明する。
【２７７３７】
回転動作部材Ｙ５３０が真円形の部材として構成されることから、回転動作部材Ｙ５３０の回転によっては揺動手段Ｙ７２０との離間長さが変化されない。そのため、回転動作部材Ｙ５３０の回転によって回転動作部材Ｙ５３０から揺動手段Ｙ７２０に荷重を付与されることは本実施形態では無い。
【２７７３８】
突設部Ｙ５４８７は、荷重受け部Ｙ５７２６の後端部の前後位置よりも前方まで突設されており、移動軌跡の一部が正面視において荷重受け部Ｙ５７２６と重なる位置に形成される。
【２７７３９】
回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降方向へ変位する場合について説明する。回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０が変位されるが、変位の開始タイミングが異なる。
【２７７４０】
図３９２１（ａ）に図示される状態から駆動モータＹ４５０（図３８８９（ｂ）参照）が励磁され、駆動軸Ｙ４５２及び回転規制部材Ｙ４５３が回転され、回転規制部材Ｙ４５３に固定されているモータギアＹ４３３が正面視時計回りに回転されることに伴い、そのモータギアＹ４３３に歯合される後端ギア部材Ｙ５２０及び大型ギアＹ４３２が正面視反時計回りに回転される。
【２７７４１】
この場合において、大型ギアＹ４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂから長孔Ｙ４８４を介して荷重を受けて回転手段Ｙ４８０は回転変位される一方で、突設部Ｙ５４８７は荷重受け部Ｙ５７２６と離れた位置で変位される間は、揺動手段Ｙ７２０には荷重が付与されず上昇姿勢で維持される。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは非連動な状態とされる。
【２７７４２】
回転手段Ｙ４８０の回転変位が継続されると突設部Ｙ５４８７が荷重受け部Ｙ５７２６に上側から当接し、揺動手段Ｙ７２０を押し下げる方向に変位させ、図３９２１（ｂ）に図示される状態に至る。即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態とされる。
【２７７４３】
図３９２１（ｂ）に図示される状態では、荷重受け部Ｙ５７２６の右上端部と、突設部Ｙ５４８７の左下端部とが接している。換言すれば、荷重受け部Ｙ５７２６の右上端部の移動軌跡と突設部Ｙ５４８７の左下端部の移動軌跡とが一点で重なっており、回転手段Ｙ４８０がこれ以上回転されると突設部Ｙ５４８７が荷重受け部Ｙ５７２６に対して滑る態様で変位し、非当接となる。
【２７７４４】
荷重受け部Ｙ５７２６が揺動手段Ｙ７２０の重心位置を構成する揺動本体部Ｙ７２２に

形成されていることから、動作開始に必要となる慣性力の低減を図ることができる。これにより、回転手段Ｙ４８０の下降変位が過度に減速されることを回避することができる。
【２７７４５】
回転手段Ｙ４８０の動作速度が低速である場合、荷重受け部Ｙ５７２６が突設部Ｙ５４８７に押進される一方で、回転手段Ｙ４８０の動作速度が高速である場合、当接の衝撃により突設部Ｙ５４８７により荷重受け部Ｙ５７２６が弾かれるように変位される。このように、揺動手段Ｙ７２０の変位態様としては、回転手段Ｙ４８０の動作態様に従う態様（当接状態を維持したまま下降する態様）と、衝撃力が生じた後で回転手段Ｙ４８０とは非当接な状態で先行して下降する態様とが生じ得る。そのため、揺動手段Ｙ７２０の変位のバリエーションを多くすることができ、演出効果の向上を図ることができる。
【２７７４６】
図３９２１（ｂ）に図示される状態から回転手段Ｙ４８０の下降変位が継続されると、当接されている突設部Ｙ５４８７の左右外側端部と荷重受け部Ｙ５７２６の端部とが滑り、当接が解除されることで、揺動手段Ｙ７２０はコイルスプリングＹ５７３０の付勢力により上昇姿勢に戻り（図３９２１（ｃ）参照）、回転手段Ｙ４８０は移動状態に到達する（図３９２２（ｂ）参照）。
【２７７４７】
即ち、回転手段Ｙ４８０と揺動手段Ｙ７２０とは連動される状態から、非連動とされる状態となり、その後、停止される。
【２７７４８】
回転手段Ｙ４８０が移動状態から退避状態に上昇変位される場合は、突設部Ｙ５４８７は荷重受け部Ｙ５７２６に下側から当接するため、上述したように、荷重が荷重受け部Ｙ５７２６の姿勢変化により逃がされることで、揺動手段Ｙ７２０が上昇姿勢で維持された状態で回転手段Ｙ４８０が退避状態に変化される。
【２７７４９】
即ち、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ変化される場合と、回転手段Ｙ４８０が移動状態から退避状態へ変化される場合とで、揺動手段Ｙ７２０の変位態様を変化させることができるため、揺動手段Ｙ７２０による演出効果を向上させることができる。
【２７７５０】
次いで、図３９２３を参照し、第２４９実施形態における背面側通路ユニットＹ６１００について説明する。上記第２４３実施形態では、背面側通路ユニットＹ１００が装飾部材Ｙ２２０に締結固定されており、遊技球を案内するワープ通路Ｙ１０１により球が案内される場合を説明したが、第２４９実施形態では、背面側通路ユニットＹ６１００が振動変位可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７７５１】
図３９２３（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２４９実施形態における遊技盤Ｊ１３の部分断面図であり、図３９２３（ｂ）は、図３９２３（ａ）のＮ３５ｂ－Ｎ３５ｂ線におけるセンターフレームＹ８６及び背面側通路ユニットＹ６１００の部分断面図である。なお、図３９２３（ａ）及び図３９２３（ｂ）では、理解を容易とするために、傾斜面部Ｙ１２１の図示が省略される。
【２７７５２】
背面側通路ユニットＹ６１００は、上述した背面側通路ユニットＹ１００と同様に、上述した正面板Ｙ１１０と、その正面板Ｙ１１０との間に球が通過可能なワープ通路Ｙ１０１を形成する背面板Ｙ１２０と、基盤Ｙ１３０と、を備え、更に、正面板Ｙ１１０の通路形成部Ｙ１１１の上面側から上方に間隔をあけて延設される一対の支持延設部Ｙ６１４０と、その支持延設部Ｙ６１４０に取り付け部位が支持されるモーター装置Ｙ６１５０と、を備える。
【２７７５３】
モーター装置Ｙ６１５０は、回転軸先端に重心を偏らせた偏心錘Ｙ６１５１が固定され

ており、励磁されることで回転軸が回転され、偏心錘Ｙ６１５１が回転されることで、回転軸に対して直角方向の振動を生じる。

【２７７５４】

そのため、ワープ通路Ｙ１０１で球詰まりが生じた場合であっても、モーター装置Ｙ６１５０が定期的に励磁され、ワープ通路Ｙ１０１に振動が付与されることにより、球詰まりを解消することができる。これにより、ワープ通路Ｙ１０１が遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０の後方側に位置しており球詰まりが生じた場合には外部からの処置では解消させることが難しい場合であっても、安定した遊技を提供することができる。

【２７７５５】

次いで、図３９２４を参照し、第２５０実施形態における背面側通路ユニットＹ７１００について説明する。上記第２４３実施形態では、背面側通路ユニットＹ１００が装飾部材Ｙ２２０に締結固定されており、遊技球を案内するワープ通路Ｙ１０１により球が停留することなく案内される場合を説明したが、第２５０実施形態では、背面側通路ユニットＹ７１００において球を停留可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７７５６】

図３９２４（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２５０実施形態における遊技盤Ｊ１３の部分断面図であり、図３９２４（ｂ）は、図３９２４（ａ）のＮ３６ｂ－Ｎ３６ｂ線におけるセンターフレームＹ８６及び背面側通路ユニットＹ７１００の部分断面図である。なお、図３９２４（ａ）及び図３９２４（ｂ）では、理解を容易とするために、傾斜面部Ｙ１２１の図示が省略される。

【２７７５７】

背面側通路ユニットＹ７１００は、上述した背面側通路ユニットＹ１００と同様に、上述した正面板Ｙ１１０と、その正面板Ｙ１１０との間に球が通過可能なワープ通路Ｙ１０１を形成する背面板Ｙ１２０と、基盤Ｙ１３０と、を備え、更に、正面板Ｙ１１０の通路形成部Ｙ１１１の下面側に形成される収容部Ｙ７１４０と、その収容部Ｙ７１４０に収容されるソレノイドＹ７１５０と、そのソレノイドＹ７１５０のプランジャー先端部に右側端部が連結されておりソレノイドＹ７１５０の伸縮動作に連動して往復回転動作される態様で通路形成部Ｙ１１１の下方側において支持されるシーソー部材Ｙ７１６０と、を備える。

【２７７５８】

シーソー部材Ｙ７１６０は、ソレノイドＹ７１５０とは反対側の端部から通路形成部Ｙ１１１側に向けて円弧形状で延設される仕切り板部Ｙ７１６１を備える。

【２７７５９】

シーソー部材Ｙ７１６０は、ソレノイドＹ７１５０のプランジャーが伸長状態とされた場合に仕切り板部Ｙ７１６１がワープ通路Ｙ１０１から退避した状態とされ（図３９２４（ｂ）参照）、ソレノイドＹ７１５０が励磁され、プランジャーが短縮状態とされると、シーソー部材Ｙ７１６０が正面視時計回りに回転変位され、仕切り板部Ｙ７１６１がワープ通路Ｙ１０１内方に進入した状態とされる。

【２７７６０】

シーソー部材Ｙ７１６０の回転変位により、ワープ通路Ｙ１０１から仕切り板部Ｙ７１６１が退避されることでワープ通路Ｙ１０１における球の通過を許容する状態と、ワープ通路Ｙ１０１内方に仕切り板部Ｙ７１６１が進入しワープ通路Ｙ１０１における球の通過を防止する状態とが切り替えられる。

【２７７６１】

本実施形態によれば、シーソー部材Ｙ７１６０の動作制御により、入球口Ｊ７５に複数球の球が間隔を空けずに連続で流入した場合であっても、ワープ通路Ｙ１０１における球の通過は、１球ずつ間隔を空けて実行させることができる（仕切り板部Ｙ７１６１が退避された状態での球の通過を１球のみ許容し、残りの球は仕切り板部Ｙ７１６１が再度ワープ通路Ｙ１０１に進入した状態において停留させることができる）ので、複数球が同時に

流下し得る場合に比較して、ワープ通路Ｙ１０１における球詰まりを防止することができる。

【２７７６２】

シーソー部材Ｙ７１６０の動作制御としては、種々の態様を採用可能であるが、例えば、電源投入から一定のパターンで常時駆動制御されるようにしても良い。一定のパターンとしては、例えば、１秒間隔で０．２秒間励磁されるようにしても良い。０．２秒間とは、シーソー部材Ｙ７１６０に流下をせき止められている球の内、１球だけ通過を許容する長さとして設定される。

【２７７６３】

なお、一定のパターンの中に、励磁期間が０．２秒間よりも短い場合や、０．２秒間よりも長い場合が、不定期に生じるように制御しても良い。この場合、励磁期間が０．２秒間よりも短いと、シーソー部材Ｙ７１６０が動作しているにも関わらず球の通過が許容されない状況を生じさせることができるので、意外性のある球の流下を生じさせることができる。

【２７７６４】

また、励磁期間が０．２秒間よりも長いと、例えば０．４秒間とされると、間隔を空けずに２球の遊技球の通過を許容する状況を生じさせることができるので、ワープ通路Ｙ１０１への注目力を向上させることができる。

【２７７６５】

また、ソレノイドＹ７１５０の励磁に伴ってシーソー部材Ｙ７１６０を動作させる際に、ソレノイドＹ７１５０のプランジャーや、シーソー部材Ｙ７１６０の往復動作によって生じる振動が、ワープ通路Ｙ１０１内部に伝達される。これにより、ワープ通路Ｙ１０１内部で球詰まりが生じている場合に、振動による球詰まりの解消を図ることができる。

【２７７６６】

次いで、図３９２５を参照し、第２５１実施形態における背面側通路ユニットＹ８１００について説明する。上記第２４３実施形態では、背面側通路ユニットＹ１００が装飾部材Ｙ２２０に締結固定されており、遊技球を案内するワープ通路Ｙ１０１に進入した全ての球が経路形成部材Ｙ８７の開放部Ｙ８７ａに案内される場合を説明したが、第２５１実施形態では、背面側通路ユニットＹ８１００において分岐経路が形成され、一部の球が経路形成部材Ｙ８７へは進入しないように構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７７６７】

図３９２５（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２５１実施形態における遊技盤Ｊ１３の部分断面図であり、図３９２５（ｂ）は、図３９２５（ａ）のＮ３７ｂ－Ｎ３７ｂ線におけるセンターフレームＹ８６及び背面側通路ユニットＹ８１００の部分断面図である。なお、図３９２５（ａ）及び図３９２５（ｂ）では、理解を容易とするために、傾斜面部Ｙ１２１の図示が省略される。

【２７７６８】

背面側通路ユニットＹ８１００は、上述した背面側通路ユニットＹ１００と同様に、上述した正面板Ｙ１１０と、その正面板Ｙ１１０との間に球が通過可能なワープ通路Ｙ１０１を形成する背面板Ｙ１２０と、基盤Ｙ１３０と、を備え、更に、正面板Ｙ１１０の通路形成部Ｙ１１１の下面後側部と背面板Ｙ１２０の案内溝部Ｙ１２２の下面前側部とで共同で形成される開口部Ｙ８１４０と、その開口部Ｙ８１４０と連通される流下経路が形成される経路構成部Ｙ８１５０と、開口部Ｙ８１４０に対して不図示のアクチュエーターの駆動力により出没される態様で前後方向に動作可能に制御される出没動作装置Ｙ８１６０と、を備える。

【２７７６９】

本実施形態では、出没動作装置Ｙ８１６０が前方に突出されている場合、開口部Ｙ８１４０が閉塞され、球は開放部Ｙ８７ａ側へ案内される。

【２７７７０】

一方、出没動作装置Ｙ８１６０が後方に退避されている場合、開口部Ｙ８１４０が開放されており、球が落下可能に構成されるので、ワープ通路Ｙ１０１に進入した球が開放部Ｙ８７ａ側へ案内されずに、開口部Ｙ８１４０から落下して経路構成部Ｙ８１５０を流下し得る。経路構成部Ｙ８１５０を流下した球は不図示の球排出経路に案内されるアウト球となる。

【２７７７１】

出没動作装置Ｙ８１６０が後方に退避されている場合において、全ての球が開口部Ｙ８１４０から落下されるわけではない。本実施形態では、流下速度が遅い球は開口部Ｙ８１４０の上方を通過する前に落下する一方で、流下速度が速い球は開口部Ｙ８１４０の上方側を右方に通過して開放部Ｙ８７ａ側へ案内される。そのため、ワープ通路Ｙ１０１を通過する球の速度によって、球が流下する経路が変わることがあるため、ワープ通路Ｙ１０１を流下する球に対する注目力を向上することができる。

【２７７７２】

開口部Ｙ８１４０で分岐される複数の経路の下流側領域における視認性については、種々の態様が例示されるが、本実施形態では、開放部Ｙ８７ａ側の領域と正面視で重なる位置における張出部Ｙ８６ｃに非透過のシールが貼り付けられ視認不能とされる一方で、光屈折部Ｙ１１２の形成が部分的に省略され経路構成部Ｙ８１５０が視認可能に構成される。

【２７７７３】

これにより、経路構成部Ｙ８１５０を流下しアウト球となる球に対して、基盤Ｙ１３０の正面側において視認可能な状態で流下されるように構成することで発光手段Ｙ１３１の視認態様を変化させるように機能させることができる。

【２７７７４】

出没動作装置Ｙ８１６０の動作制御としては、種々の態様を採用可能であるが、例えば、電源投入から一定のパターンで常時駆動制御されるようにしても良い。一定のパターンとしては、例えば、通常は前方に突出した配置とされ、１秒間隔で０．２秒間後方に没入（退避）するように動作されるようにしても良い。０．２秒間とは、開口部Ｙ８１４０を球が１球だけ通過を許容される長さとして設定される。

【２７７７５】

なお、一定のパターンの中に、後方に没入（退避）する期間が０．２秒間よりも短い場合や、０．２秒間よりも長い場合が、不定期に生じるように制御しても良い。この場合、後方に没入（退避）する期間が０．２秒間よりも短いと、出没動作装置Ｙ８１６０が後方に没入（退避）しているにも関わらず開口部Ｙ８１４０への球の通過が許容されない状況を生じさせることができるので、意外性のある球の流下を生じさせることができる。

【２７７７６】

また、後方に没入（退避）する期間が０．２秒間よりも長いと、例えば０．４秒間とされると、間隔を空けずに２球の遊技球が開口部Ｙ８１４０を通過することを許容する状況を生じさせることができるので、ワープ通路Ｙ１０１への注目力を向上させることができる。

【２７７７７】

また、出没動作装置Ｙ８１６０が動作制御される際に、出没動作装置Ｙ８１６０の往復動作によって生じる振動が、ワープ通路Ｙ１０１内部に伝達される。これにより、ワープ通路Ｙ１０１内部で球詰まりが生じている場合に、振動による球詰まりの解消を図ることができる。

【２７７７８】

次いで、図３９２６から図３９２８を参照し、第２５２実施形態における背面側通路ユニットＹ９１００について説明する。上記第２４３実施形態では、背面側通路ユニットＹ１００において遊技球を案内するワープ通路Ｙ１０１が下流側へ向けて下降傾斜する経路として形成される場合を説明したが、第２５２実施形態では、背面側通路ユニットＹ９１００において遊技球を案内するワープ通路Ｙ９１０１が、下流側へ向けて上昇傾斜する経

路として形成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７７７９】

図３９２６は、第２５２実施形態における遊技盤Ｊ１３の正面図であり、図３９２７（ａ）は、背面側通路ユニットＹ９１００の正面図であり、図３９２７（ｂ）は、図３９２７（ａ）のＮ４０ｂ－Ｎ４０ｂ線における背面側通路ユニットＹ９１００の断面図であり、図３９２８（ａ）は、図３９２７（ｂ）のＮ４１ａ－Ｎ４１ａ線における背面側通路ユニットＹ９１００の断面図であり、図３９２８（ｂ）は、図３９２７（ｂ）のＮ４１ｂ－Ｎ４１ｂ線における背面側通路ユニットＹ９１００の断面図である。

【２７７８０】

図３９２６に図示されるように、本実施形態では、経路形成部材Ｙ８７を設計変更した経路形成部材Ｙ９０８７が配設され、その経路形成部材Ｙ９０８７の天面構成部Ｙ９０８７ｆの後端部と同様の前後位置から上方へ延設される壁部形状で光透過性の樹脂材料から形成される後壁部Ｙ９０８８が配設される。

【２７７８１】

経路形成部材Ｙ９０８７は、背面側通路ユニットＹ９１００の配置との関係上、左右幅が短くされており、更に、天面構成部Ｙ９０８７ｆが経路形成部材Ｙ９０８７の左右幅よりも短い左右幅とされ、左右端部側が外側へ下降傾斜する形状とされる。

【２７７８２】

即ち、経路形成部材Ｙ９０８７は、前面側が開放され左右方向に延びるハーフパイプ形状で構成されており、左右端部において背面側通路ユニットＹ９１００から案内される球を受け入れ可能に構成される一対の開放部Ｙ８７ａを備え、上述した湾曲底面部Ｙ８７ｂと、底面下方部Ｙ８７ｃと、中央形成部Ｙ８７ｄと、後壁部Ｙ８７ｅと、を備え、後壁部Ｙ８７ｅの上端部から湾曲底面部Ｙ８７ｂの前端部を超えて前方側へ延設される天面構成部Ｙ９０８７ｆを備える。

【２７７８３】

背面側通路ユニットＹ９１００は、入球口Ｊ７５に対応する位置ではなく、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示領域の下縁Ｊ８１ｂの上下位置よりも下方側に位置する下方入球口Ｙ９０７６に対応する位置に配設される。本実施形態では、一般入賞口Ｊ６３の代わりに、下方入球口Ｙ９０７６が形成される。なお、入球口Ｊ７５は、本実施形態では一般入賞口Ｊ６３として利用される。

【２７７８４】

本実施形態では、風車ＹＷＦにより遊技盤Ｊ１３の左右内方側に振り分けられた球は樹脂形成部Ｙ８６ｄの上面を転動される一方で、風車ＹＷＦにより遊技盤Ｊ１３の左右外方側に振り分けられた球は樹脂形成部Ｙ８６ｄには案内されず、下方入球口Ｙ９０７６に流入され得る。

【２７７８５】

背面側通路ユニットＹ９１００は、下方入球口Ｙ９０７６を通ってベース板Ｊ６０を前後方向に通過した球を受け入れ可能に形成される前方開口部Ｙ９１１１ａを有する正面板Ｙ９１１０と、その正面板Ｙ９１１０の背面側に配設される前方側が開放された箱形状の背面箱部Ｙ９１２０と、その背面箱部Ｙ９１２０の内部に回転可能に支持されるスクリュー部材Ｙ９１３０と、そのスクリュー部材Ｙ９１３０を回転動作可能とする態様で背面箱部Ｙ９１２０に支持される駆動装置Ｙ９１４０と、を備える。

【２７７８６】

正面板Ｙ９１１０は、前方開口部Ｙ９１１１ａを有する本体板部Ｙ９１１１と、その本体板部Ｙ９１１１から背面箱部Ｙ９１２０側に突設される一対の突条形状で構成され、スクリュー部材Ｙ９１３０との間から球が脱落しない構成とされる案内突条部Ｙ９１１２と、を備える。

【２７７８７】

背面箱部Ｙ９１２０は、案内突条部Ｙ９１１２の上方側端部に対応する位置において球

が通過可能な大きさで開口形成される開放部Ｙ９１２１を備える。
【２７７８８】
スクリュー部材Ｙ９１３０は、羽部が螺旋状に形成されており、前方開口部Ｙ９１１１ａに受け入れられた球を、一方向に回転動作されることで羽部によって案内突条部Ｙ９１１２に沿って押し上げる。スクリュー部材Ｙ９１３０によって押し上げられた球は、案内突条部Ｙ９１１２の上端側から開放部Ｙ９１２１を通過して、背面側通路ユニットＹ９１００から排出される。
【２７７８９】
スクリュー部材Ｙ９１３０は、駆動装置Ｙ９１４０の制御態様により、複数の回転速度で動作制御可能とされる。駆動装置Ｙ９１４０が通常速度で駆動される場合のスクリュー部材Ｙ９１３０の回転動作では、上昇方向に移動された球は天面構成部Ｙ９０８７ｆよりも左右外側において経路形成部材Ｙ９０８７の湾曲底面部Ｙ８７ｂに受け取られるように落下し、ステージ経路Ｙ８７ｘを流下する。
【２７７９０】
一方、駆動装置Ｙ９１４０が高速で駆動される場合のスクリュー部材Ｙ９１３０の回転動作では、開放部Ｙ９１２１から左右方向に勢いよく排出されるところ、球が天面構成部Ｙ９０８７ｆの上面側に到達する場合がある。この球は、天面構成部Ｙ９０８７ｆの上面において後壁部Ｙ９０８８の前方側を移動可能となっており、天面構成部Ｙ９０８７ｆの左右側部の傾斜を上りきると中央側の凹部を流下して左右中央側に到達し、天面構成部Ｙ９０８７ｆの左右側部の傾斜を上りきらなかった場合には湾曲底面部Ｙ８７ｂの左右側に受け止められる。
【２７７９１】
本実施形態では、天面構成部Ｙ９０８７ｆの左右中央位置に球が落下可能な大きさの落下孔Ｙ９０８７ｇが形成されており、天面構成部Ｙ９０８７ｆから落下孔Ｙ９０８７ｇを通過して落下した球は、案内経路Ｙ８７ｙ（図３９０１（ａ）参照）を通って遊技盤Ｊ１３の前方側に排出され、高確率で第１入賞口Ｊ６４に入球される。そのため、下流側において底面下方部Ｙ８７ｃで左右方向の速度が０となるか、中央形成部Ｙ８７ｄで左右方向の速度が０となるかによって第１入賞口Ｊ６４への入球確率が大きく異なる構成とされる開放部Ｙ８７ａを通過してステージ経路Ｙ８７ｘに案内された球よりも、高確率で第１入賞口Ｊ６４に入球する経路を構成することができる。
【２７７９２】
本実施形態によれば、ワープ通路Ｙ９１０１における球の移動を上昇方向に形成することで、ワープ通路Ｙ９１０１の配置の自由度を高くすることができ、ワープ通路Ｙ９１０１にスクリュー部材Ｙ９１３０や駆動装置Ｙ９１４０が配設される構成であっても、第３図柄表示装置Ｊ８１の視認可能領域が背面側通路ユニットＹ９１００により狭められたり、視認性が悪くされることを回避しやすくすることができる。
【２７７９３】
ここで、スクリュー部材Ｙ９１３０の一方向の動作速度としては、上述した通常速度に対応する低速動作と、上述した高速の内、球が１球では天面構成部Ｙ９０８７ｆの傾斜を上り切らない中速動作と、球が天面構成部Ｙ９０８７ｆの傾斜を上り切る高速動作といった、少なくとも３種類が用意されており、中速動作の場合において、スクリュー部材Ｙ９１３０の隣合う羽部に連続して球が供給される場合に、先の球が天面構成部Ｙ９０８７ｆに到達し、その直後に後追いの球が天面構成部Ｙ９０８７ｆに到達した場合に、後追いの球が先の球に衝突した場合の衝撃で、先の球が天面構成部Ｙ９０８７ｆの傾斜を上り切る場合があるように構成される。
【２７７９４】
スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度の切り替えの制御態様としては、種々の態様が例示される。例えば、低速動作、中速動作、高速動作が、一定の順序で、一定期間（例えば、１０秒間）が経過するごとに切り替わるように制御しても良い。即ち、電源投入後、スクリュー部材Ｙ９１３０が低速動作で１０秒間動作され、その後で１秒間停止し、その後

でスクリュー部材Ｙ９１３０が中速動作で１０秒間動作され、その後で１秒間停止し、その後でスクリュー部材Ｙ９１３０が高速動作で１０秒間動作され、その後で１秒間停止し、その後でスクリュー部材Ｙ９１３０が低速動作で１０秒間動作され、その後は同様のパターンを繰り返すように制御しても良い。

【２７７９５】

動作速度の切り替え時における１秒間の停止は、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が速くなった場合にスクリュー部材Ｙ９１３０への球の供給不良が生じることを避けるためのものであり、球の供給が安定的に生じさせられるならば、１秒間よりも短くても良いし、停止させなくても良い。また、１秒間の停止では球の供給が不安定となるならば、１秒間よりも長い期間停止させるようにしても良い。

【２７７９６】

また、停止のタイミングは、動作速度の切り替え時に限られるものではなく、同一速度の動作中において停止タイミングが生じても良い。例えば、１０秒間の低速動作が、４．５秒間動作後、１秒間停止され、４．５秒間動作される制御とされても良い。

【２７７９７】

また、例えば、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度を変更可能なディップスイッチを設けても良い。ディップスイッチの配設位置としては、操作つまみＪ１２１（図３８０４参照）のように内枠Ｊ１２の後方側とされ、開店前にホール店員が操作により変更可能に構成しても良いし、正面枠Ｊ１４の前方側とされ、遊技者が操作により変更可能に構成しても良い。

【２７７９８】

なお、操作対象はディップスイッチに限られるものではなく、トグル、ノブ、アンプのボリューム等の種々の態様を採用することができ、更に、操作による制御として、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作の停止を採用しても良い。この場合、スクリュー部材Ｙ９１３０による球の変位を一端停止させることができ、球の滞留を生じさせることができ、球の通過のタイミングを変化させることができる。

【２７７９９】

また、例えば、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が、入賞口における球の検出に関連して変化されるように制御しても良い。例えば、第１入賞口Ｊ６４へ入賞した場合にはスクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が低速動作に変更され（もともと低速動作であった場合には低速動作で維持され）、入球口Ｊ７５へ入賞した場合にはスクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が中速動作に変更され（もともと中速動作であった場合には中速動作で維持され）、一般入賞口Ｊ６３へ入賞した場合にはスクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が高速動作に変更され（もともと高速動作であった場合には高速動作で維持され）るように制御しても良い。

【２７８００】

この場合、遊技領域における釘の状況が、遊技領域に発射された球が入球口Ｊ７５や一般入賞口Ｊ６３に高頻度で入球され、なかなか第１入賞口Ｊ６４に入賞されない状況であっても、入球口Ｊ７５や一般入賞口Ｊ６３への入賞によってスクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が中速動作や高速動作に変更されることから、下方入球口Ｙ９０７６に球が受け入れられた場合に第１入賞口Ｊ６４に入賞される可能性を高くすることができる。これにより、入球口Ｊ７５や一般入賞口Ｊ６３へ球が入球することの意義を高めることができ、第１入賞口Ｊ６４のように大当たりの抽選が実行されるわけではないが、別の意味で注目力を向上させることができる。

【２７８０１】

一方、遊技領域における釘の状況が、遊技領域に発射された球が第１入賞口Ｊ６４にスムーズに入賞される状況であって、入球口Ｊ７５や一般入賞口Ｊ６３へ比較的入賞しない状況においては、下方入球口Ｙ９０７６に受け入れられた球まで第１入賞口Ｊ６４に入賞しやすいと遊技者に有利になりすぎる可能性があるため、第１入賞口Ｊ６４に入賞される度にスクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が低速動作に変更されることで、有利度合いの

バランスを図っている。
【２７８０２】
このように構成することで、遊技者が遊技領域に遊技球を発射する発射操作を実行する最中において、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度が変更されるように制御することができる。遊技者は、間接的ながら、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度の変更に関与しており、その動作速度の設定次第で第１入賞口Ｊ６４への入賞頻度が変わり得るため、なるべくスクリュー部材Ｙ９１３０が長期間にわたって中速動作や高速動作で動作されるように遊技球の発射操作を工夫するようになる。これにより、遊技領域に遊技球を発射する遊技が緩慢となることを避け、高い集中力で遊技を実行させることができる。
【２７８０３】
なお、スクリュー部材Ｙ９１３０の動作速度の切り替えが、ランダムな態様で変化されるように構成しても良い。この場合、スクリュー部材Ｙ９１３０に案内される遊技球の行先を予測不能とでき、遊技者の興趣の向上を図ることができる。
【２７８０４】
次いで、図３９２９を参照して、第２５３実施形態における背面側通路ユニットＹ１０１００について説明する。上記第２４３実施形態では、背面側通路ユニットＹ１００において遊技球を案内するワープ通路Ｙ１０１への入口が入球口Ｊ７５のみである場合を説明したが、第２５３実施形態では、背面側通路ユニットＹ１０１００に遊技球が入球される入口が複数形成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７８０５】
図３９２９は、第２５３実施形態における遊技盤Ｊ１３の正面図である。図３９２９に図示されるように、背面側通路ユニットＹ１０１００は、入球口Ｊ７５に入球した球だけでなく、その入球口Ｊ７５とセンターフレームＹ８６との間の位置において入球口Ｊ７５よりも上方位置に配設される第２入球口Ｙ１００７６に入球した球も流下可能に構成される。
【２７８０６】
背面側通路ユニットＹ１０１００としては、入球口Ｊ７５に入球した球および第２入球口Ｙ１００７６に入球した球が合流し、ステージ経路Ｙ８７ｘ（図３９０１（ｂ）参照）に案内される経路を構成する第１の態様と、入球口Ｊ７５に入球した球または第２入球口Ｙ１００７６に入球した球のいずれか一方がステージ経路Ｙ８７ｘに案内される経路を構成し、他方は背面側通路ユニットＹ１０１００から下方に排出されるアウト球排出経路を構成する第２の態様と、が用意される。
【２７８０７】
これら第１の態様と、第２の態様とが付け替え可能に構成されており、付け替えにより遊技性能を変更することができる。
【２７８０８】
なお、左右一対の背面側通路ユニットＹ１０１００は、第１の態様と第２の態様とのうち、共通の態様とされる場合に限られるものではない。例えば、左側の背面側通路ユニットＹ１０１００は第１の態様とされ、右側の背面側通路ユニットＹ１０１００は第２の態様から構成するようにしても良い。
【２７８０９】
次いで、図３９３０から図３９３１を参照して、第２５４実施形態における上変位ユニットＹ１１４００について説明する。上記第２４３実施形態では、ギア群Ｙ４３０のモータギアＹ４３３が駆動モータＹ４５０の駆動軸Ｙ４５２に固定される場合を説明したが、第２５４実施形態では、駆動装置Ｙ１１４５０のモータ本体Ｙ４５１がギア群Ｙ４３０と非当接とされ動作力を非伝達とする状態を構成可能とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７８１０】
図３９３０は、第２５４実施形態における上変位ユニットＹ１１４００の分解正面斜視

図であり、図３９３１は、上変位ユニットＹ１１４００の分解背面斜視図である。
【２７８１１】
図３９３０及び図３９３１に図示されるように、上変位ユニットＹ１１４００は、上述した上変位ユニットＹ４００の構成の多くを流用する一方で、駆動装置Ｙ１１４５０に備えられるモータ本体Ｙ４５１が上下変位可能に構成されることが異なる。
【２７８１２】
駆動装置Ｙ１１４５０は、上述したベース手段Ｙ４１０の構成の多くを流用するベース手段Ｙ１１４１０の背面側に変位可能に配設されギア群Ｙ４３０を回転動作させる動作力を発生可能なモータ本体Ｙ４５１と、そのモータ本体Ｙ４５１に回転可能に支持される回転駆動体Ｙ１１４５２と、その回転駆動体Ｙ１１４５２の先端に嵌合固定される円柱形状の部材であって樹脂材料から形成される先端固定部材Ｙ１１４５２ａと、モータギアＹ４３３の中心支持孔Ｙ４３３ａとの相対回転が規制される断面Ｄ字のブロック形状の規制部材Ｙ１１４５３と、その規制部材Ｙ１１４５３と一体を成しており、円筒形状で後方側に延設される被当接円筒部Ｙ１１４５３ａと、モータ本体Ｙ４５１のブラケットから左右方向に延設されており延設先端側において前方側に突出される円柱形状部Ｙ１１４５４ａがベース手段Ｙ１１４１０に回転可能に支持されるアーム部材Ｙ１１４５４と、そのアーム部材Ｙ１１４５４の上面側に形成される切り欠き部Ｙ１１４５４ｂがプランジャー先端Ｙ１１４５５ａに吊り下げられる態様で連結されておりベース手段Ｙ１１４１０の背面側に固定されるソレノイドＹ１１４５５と、を備える。
【２７８１３】
ベース手段Ｙ１１４１０は、上述したベース手段Ｙ４１０において形成された挿通孔Ｙ４１５と同軸円形に形成されており、駆動装置Ｙ１１４５０の被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外周円の直径よりも若干大きい円形状に穿設される挿通支持孔Ｙ１１４１５と、アーム部材Ｙ１１４５４の円柱形状部Ｙ１１４５４ａを回転可能な態様（隙間ばめの寸法関係）で嵌合可能に断面円形状で穿設される円形支持孔Ｙ１１４１８と、を備える。
【２７８１４】
挿通支持孔Ｙ１１４１５は、被当接円筒部Ｙ１１４５３ａが後方側端部を板状部Ｙ４１１の後方側に張り出した状態で、被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの摺動を許容する軸受け部として作用する。
【２７８１５】
円形支持孔Ｙ１１４１８を中心としてアーム部材Ｙ１１４５４が回転動作可能に構成されているところ、ソレノイドＹ１１４５５が非励磁とされる場合、プランジャー先端Ｙ１１４５５ａがアーム部材Ｙ１１４５４及びモータ本体Ｙ４５１の自重により下降側終端位置に位置するが、この場合には、先端固定部材Ｙ１１４５２ａと被当接円筒部Ｙ１１４５３ａとの間に隙間が形成され、モータ本体Ｙ４５１を励磁して回転駆動体Ｙ１１４５２を回転動作させたとしても、発生する動作力が規制部材Ｙ１１４５３側に伝達されず、ギア群Ｙ４３０の回転が生じない。
【２７８１６】
これに対し、ソレノイドＹ１１４５５が励磁されると、プランジャー先端Ｙ１１４５５ａが上昇側終端位置まで上昇され、アーム部材Ｙ１１４５４及びモータ本体Ｙ４５１が持ち上げられることで、先端固定部材Ｙ１１４５２ａと被当接円筒部Ｙ１１４５３ａとの間に隙間が無くなり、互いに当接する。この場合には、モータ本体Ｙ４５１を励磁して回転駆動体Ｙ１１４５２を回転動作させると、発生する動作力が規制部材Ｙ１１４５３側に伝達され、ギア群Ｙ４３０の回転が生じる。
【２７８１７】
動作力の伝達は、先端固定部材Ｙ１１４５２ａの外周側と被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外周側とが当接する（擦れる）ことで生じる。先端固定部材Ｙ１１４５２ａの外周面と被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外周面とは、双方とも円形状とされる。これにより、伝達がギア歯の歯合で生じる場合に比較して、歯の欠けが生じることや、噛み合いミスが生じることによる不具合を回避することができる。

【２７８１８】
被当接円筒部Ｙ１１４３５ａは、規制部材Ｙ１１４５３に一体的に金属材料から形成される。一方、先端固定部材Ｙ１１４５２ａはゴム弾性を有する（弾性変形可能に構成される）樹脂材料から形成される。
【２７８１９】
これにより、先端固定部材Ｙ１１４５２ａの外周面と被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外周面とが当接する（擦れる）場合において、先端固定部材Ｙ１１４５２ａの弾性変形によって当接面積を増加させることができ、滑りを抑え、動作力の伝達を良好とすることができる。更に、双方を樹脂材料から構成する場合に比較して、各部材の摩耗を抑制することができ、耐久性の向上を図ることができる。
【２７８２０】
なお、被当接円筒部Ｙ１１４３５ａ及び先端固定部材Ｙ１１４５２ａを同一材料から構成しても良い。この場合、部材コストの低減を図ることができる。また、先端固定部材Ｙ１１４５２ａを金属材料から形成し、被当接円筒部Ｙ１１４３５ａをゴム弾性を有する（弾性変形可能に構成される）樹脂材料から形成するようにしても良い。この場合、衝突時の衝撃吸収を図ることができる。
【２７８２１】
本実施形態において、上述した駆動モータＹ４５０を利用する場合と同様に、モータ本体Ｙ４５１が励磁される場合に生じる動作力を常にギア群Ｙ４３０に伝達させたい場合には、ソレノイドＹ１１４５５の励磁を継続した状態でモータ本体Ｙ４５１を励磁して動作力を生じさせるようにすればよい。
【２７８２２】
一方で、本実施形態によれば、ソレノイドＹ１１４５５の励磁を解除した状態でモータ本体Ｙ４５１を励磁させる場合、モータ本体Ｙ４５１の動作音は生じさせながら、ギア群Ｙ４３０には動作力の伝達は生じないようにすることができ、回転手段Ｙ４８０や揺動手段Ｙ７２０の変位は生じないようにすることができる。
【２７８２３】
即ち、回転手段Ｙ４８０や揺動手段Ｙ７２０の変位の有無に関わらず、モータ本体Ｙ４５１から動作音を生じさせることができるので、動作音がするまでは回転手段Ｙ４８０や揺動手段Ｙ７２０及び第３図柄表示装置Ｊ８１に注目せず、視線を落としており、動作音がしてから視線を上げて注目するという遊技態様を防止するように対策することができる。
【２７８２４】
なお、上述した駆動モータＹ４５０を利用する場合においても、回転手段Ｙ４８０の動作開始が期待される状況において、駆動モータＹ４５０を一瞬だけ励磁して、瞬間的な動作音を生じさせることで遊技者の注目力を高めることは可能だが、励磁が一瞬であったとしても、ギア群Ｙ４３０や回転手段Ｙ４８０が僅かに動作してしまうことが避けにくい。この動作は、そもそも回転手段Ｙ４８０や第３図柄表示装置Ｊ８１に注目している遊技者に対しては、メカ的な不良が生じているかのように受け取られ、興趣を下げる可能性がある。そのため、本実施形態のように、モータ本体Ｙ４５１の動作音を生じさせるだけで、ギア群Ｙ４３０や回転手段Ｙ４８０の動作は全く生じさせない構成が好適である。
【２７８２５】
また、ソレノイドＹ１１４５５の励磁を解除した状態でモータ本体Ｙ４５１を励磁させ、回転駆動体Ｙ１１４５２が勢いよく回転動作している状態でソレノイドＹ１１４５５を励磁する場合、被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの動作開始時に必要となる荷重を回転動作の勢いで補助することができるので、動作開始時からギア群Ｙ４３０や回転手段Ｙ４８０を高速で動作させることができる。更に、勢いを利用することで初動時に必要な荷重が低減されることから、モータ本体Ｙ４５１にかけられる負荷を少なくすることができる。
【２７８２６】
また、ソレノイドＹ１１４５５を励磁した状態でモータ本体Ｙ４５１を励磁させ、ギア

群Ｙ４３０や回転手段Ｙ４８０や揺動手段Ｙ７２０に動作力が伝達可能とされる状況から、ソレノイドＹ１１４５５の励磁を解除する場合、先端固定部材Ｙ１１４５２ａの外周面と被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外周面とが離間した後においても、離間前における回転の勢いが残っているため、同様の方向でギア群Ｙ４３０や回転手段Ｙ４８０の動作を継続させることができる。

【２７８２７】

上述したように回転手段Ｙ４８０を退避状態（図３８９１（ａ）参照）から移動状態（図３８９１（ｂ）参照）に移動させる場合に駆動モータＹ４５０の励磁を途中で解除する場合に比較して、駆動モータＹ４５０の駆動軸Ｙ４５２の回転抵抗が加算されない分、ギア群Ｙ４３０が受ける動作抵抗を低減することができるので、駆動装置Ｙ１１４５０による動作力の付与が解除された後においても回転手段Ｙ４８０の動作速度を高い状態で維持しやすくすることができる。

【２７８２８】

先端固定部材Ｙ１１４５２ａの外周面と被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外周面とが離間した後において、離間前における回転の勢いを利用して回転手段Ｙ４８０を移動状態へ向けて変位させる場合において、再度ソレノイドＹ１１４５５の励磁を開始する前からモータ本体Ｙ４５１を励磁し、先端固定部材Ｙ１１４５２ａを正面視時計回りに回転させる方向（モータギアＹ４３３を正面視反時計回りに回転させる方向、モータギアＹ４３３と歯合される左側の大型ギアＹ４３２を正面視時計回りに回転させて回転手段Ｙ４８０を退避状態へ変位させる方向）の回転動作を事前に生じさせた状態で、先端固定部材Ｙ１１４５２ａと被当接円筒部Ｙ１１４５３ａとの連動を開始させても良い。

【２７８２９】

この場合、回転の勢いを利用することで回転手段Ｙ４８０を移動状態から退避状態へ変位させる初動時に必要な荷重が低減されることから、モータ本体Ｙ４５１にかけられる負荷を少なくすることができると共に、変位開始時から高速となる意外性のある変位態様の変位を回転手段Ｙ４８０に生じさせることができる。

【２７８３０】

本実施形態によれば、ソレノイドＹ１１４５５を非励磁とした状態であれば、モータ本体Ｙ４５１を励磁したとしても、ギア群Ｙ４３０や回転手段Ｙ４８０の動作を生じさせることはないため、第３図柄表示装置Ｊ８１で実行される演出に関わらず、任意のタイミングで励磁したとしても、違和感を生まない。

【２７８３１】

一方で、モータ本体Ｙ４５１が励磁され、動作音が生じると、その動作音を聞いた遊技者は、回転手段Ｙ４８０が動作するような演出（大当たりの確率が高い場合に実行されることが多い、熱い演出）が実行されるのではないかと想像し、第３図柄表示装置Ｊ８１への注目力が高まることから、本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｊ８１で実行される演出に関わらず、動作音を生じさせることで、遊技を演出することができる。

【２７８３２】

なお、ソレノイドＹ１１４５５の励磁を解除した状態ではモータ本体Ｙ４５１の励磁がされず、ソレノイドＹ１１４５５の励磁がされて初めてモータ本体Ｙ４５１の励磁がされる制御としても良い。この場合、モータ本体Ｙ４５１の励磁に伴う消費エネルギーの低減を図ることができる。また、先端固定部材Ｙ１１４５２ａと被当接円筒部Ｙ１１４５３ａとの連動箇所において動作力が急激に伝達される事態を避けることができ、部品の破損を避けやすくすることができる。

【２７８３３】

次いで、図３９３２から図３９３４を参照して、第２５５実施形態におけるセンターフレームＹ１２０８６について説明する。上記第２４３実施形態では、センターフレームＹ８６が光透過性の樹脂材料から形成されており上変位ユニットＹ４００や揺動ユニットＹ７００の視認への影響が最小限とされる場合を説明したが、第２５５実施形態では、センターフレームＹ１２０８６によって上変位ユニットＹ４００や揺動ユニットＹ７００の視

認態様を状況ごとに変化させることが可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７８３４】

図３９３２は、第２５５実施形態における遊技盤Ｊ１３の正面図である。図３９３２では、センターフレームＹ１２０８６を備える遊技盤Ｊ１３が図示される。

【２７８３５】

センターフレームＹ１２０８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口Ｊ６０ａを介して第３図柄表示装置Ｊ８１側（ベース板Ｊ６０の中央開口Ｊ６０ａの内側）に流下することを防止するための部材であり、上述した正面側立設部Ｙ８６ａと、背面側立設部Ｙ８６ｂと、張出部Ｙ８６ｃと、を少なくとも備えており、更に、左右上側部において正面側立設部Ｙ８６ａと共に閉空間を形成する態様で張出部Ｙ８６ｃから正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される第２立設部Ｙ１２０８６ｈと、その第２立設部Ｙ１２０８６ｈと張出部Ｙ８６ｃとにより形成される閉空間に配設される電飾基盤Ｙ１２０８６ｋと、を備える。

【２７８３６】

即ち、第２立設部Ｙ１２０８６ｈ及び電飾基盤Ｙ１２０８６ｋが、透明なベース板Ｊ６０の前面側に重なるように配置されるが、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの絶縁体基材（板）が非透過とされることや、第２立設部Ｙ１２０８６ｈ及び正面側立設部Ｙ８６ａにより区画された閉空間における張出部Ｙ８６ｃの透過性が低く構成されることで、後方側が視認し難くされる。

【２７８３７】

なお、張出部Ｙ８６ｃの透過性が低くされる態様としては、種々の態様が例示される。例えば、非透過のシールが貼り付けられる態様でも良いし、シボ加工が形成される態様でも良い。

【２７８３８】

第２立設部Ｙ１２０８６ｈは、通常状態において適切な発射力で発射された球が遊技領域に進入した場合に到達しやすい位置として、センターフレームＹ１２０８６の上方側に形成される。電飾基盤Ｙ１２０８６ｋのＬＥＤが常時発光されており、球の到達位置の目印として利用することができる。遊技者は、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの光を目標にして球を発射すれば良いため、遊技の難易度を下げることができる。

【２７８３９】

図３９３３（ａ）、図３９３３（ｂ）、図３９３４（ａ）及び図３９３４（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ４００の正面図である。図３９３３（ａ）、図３９３３（ｂ）、図３９３４（ａ）及び図３９３４（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ変位する様子が時系列で図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が時系列に対応した姿勢で想像線で図示されると共に、正面側立設部Ｙ８６ａ及び第２立設部Ｙ１２０８６ｈの位置が想像線で図示される。

【２７８４０】

回転手段Ｙ４８０は、通常は退避状態（図３９３３（ａ））に位置しており、第３図柄表示装置Ｊ８１で実行される演出に対応して、決め手となるタイミング（演出の前半と後半との境目のタイミング、ボタン部Ｊ１８１の操作を示唆する演出中においてボタン部Ｊ１８１の操作がされたタイミング、変動演出の終盤における当落告知のタイミング等）で移動状態へ変位し、大当たりの期待感を高めるように変位される。回転手段Ｙ４８０が移動状態まで変位する方が大当たりの可能性が高いように制御されることで、遊技者は回転手段Ｙ４８０の変位に注目するようになり、回転手段Ｙ４８０の存在意義を高めることができる。

【２７８４１】

ここで、上変位ユニットＹ４００と揺動ユニットＹ７００とは、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態まで変位する場合に、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が揺

動手段Ｙ７２０に当接し、揺動手段Ｙ７２０の変位が生じるよう構成される。
【２７８４２】
そのため、揺動手段Ｙ７２０の変位も、回転手段Ｙ４８０の変位と同様に、大当たりの期待感を高めるものとしての意味合いを有するため、遊技者によっては、回転手段Ｙ４８０ではなく、揺動手段Ｙ７２０に注目して遊技する可能性がある。揺動手段Ｙ７２０の変位は、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３との当接により生じるので、揺動手段Ｙ７２０の変位に注目する遊技者は、同時に（又は、代わりに）円形突部Ｙ５３３に注目する場合があり、この場合において円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０との当接が生じたことを視認することで大当たりの期待感が高まることになる。
【２７８４３】
円形突部Ｙ５３３が変位軌跡における全範囲で視認可能とされる場合、円形突部Ｙ５３３を隠すための部材に要する部品コストを低減可能となるが、遊技時間が長引くほど円形突部Ｙ５３３の変位のパターンが遊技者に把握され、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０に当接するまで円形突部Ｙ５３３に注目せずとも、回転手段Ｙ４８０が移動状態へ変位するか否かが把握されてしまい、遊技者を興醒めさせる可能性がある。
【２７８４４】
これに対し、本実施形態によれば、円形突部Ｙ５３３を隠す場合があることで、円形突部Ｙ５３３の変位態様の把握を困難にさせている。本実施形態によれば、回転手段Ｙ４８０が退避状態（図３９３３（ａ）参照）に位置する場合、円形突部Ｙ５３３の大部分が第２立設部Ｙ１２０８６ｈ及び正面側立設部Ｙ８６ａにより区画された閉空間の内方側に位置しており、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋや張出部Ｙ８６ｃに隠される。
【２７８４５】
回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ変位することに連動して、回転動作部材Ｙ５３０が正面視反時計回りに回転動作される場合、途中までの角度範囲ＹＡＮＧ１では円形突部Ｙ５３３が電飾基盤Ｙ１２０８６ｋや張出部Ｙ８６ｃに隠される状況が継続され（全体が隠される）、角度範囲ＹＡＮＧ１以上に更に回転動作されると円形突部Ｙ５３３が第２立設部Ｙ１２０８６ｈよりも上方（第２立設部Ｙ１２０８６ｈ及び正面側立設部Ｙ８６ａにより区画された閉空間の外方側）に位置し、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの外方に位置されることから、円形突部Ｙ５３３が電飾基盤Ｙ１２０８６ｋや張出部Ｙ８６ｃに隠されることなく視認される。
【２７８４６】
更に回転動作部材Ｙ５３０が回転され、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し、揺動手段Ｙ７２０を変位させる状況において（図３９３４（ａ）参照）、円形突部Ｙ５３３は、第２立設部Ｙ１２０８６ｈよりも上方（第２立設部Ｙ１２０８６ｈ及び正面側立設部Ｙ８６ａにより区画された閉空間の外方側）に位置し、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの外方に位置されることから、円形突部Ｙ５３３が電飾基盤Ｙ１２０８６ｋや張出部Ｙ８６ｃに隠されることなく視認される。
【２７８４７】
このように、円形突部Ｙ５３３は、揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接する前段階として、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋや張出部Ｙ８６ｃに隠される状況を経てから現れるため、遊技者は、円形突部Ｙ５３３が隠されて視認されない間は、揺動手段Ｙ７２０の変位（移動状態に到達する変位）は生じないものとして、大当たりにあまり期待せず気楽に遊技を継続することができる。
【２７８４８】
電飾基盤Ｙ１２０８６ｋには、常時前方に光を照射可能な発光部（例えば、ＬＥＤ）が配設されており、その発光部の光が前方だけでなく上下左右方向にも広がって視認されることで、円形突部Ｙ５３３までの視界を明るくすることができる。これにより、円形突部Ｙ５３３の視認性を向上させることができる。
【２７８４９】
上述したように、回転手段Ｙ４８０は、退避状態から移動状態へ変位することで、大当

たりの期待感を高めるように制御されるが、移動状態まで到達する変位だけではなく、退避状態から変位を開始して、途中位置で停止して、退避状態へ戻る変位を実行可能に構成される。本実施形態では、途中位置（第１の途中位置、第２の途中位置）が、円形突部Ｙ５３３の視認態様の切り替えに対応して設定される。

【２７８５０】

即ち、第１の途中位置は、回転手段Ｙ４８０の退避状態における姿勢の回転動作部材Ｙ５３０が角度範囲ＹＡＮＧ１だけ回転動作された位置（図３９３３（ａ）に図示される状況から図３９３３（ｂ）に図示される状況までに経由する位置）で設定される。

【２７８５１】

第１の途中位置で停止して退避状態へ戻る変位の場合、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が隠される状況が継続されるため、遊技者は、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４には当接しないことを把握することができる。

【２７８５２】

第２の途中位置は、図３９３３（ｂ）に図示される円形突部Ｙ５３３の位置で設定される。第２の途中位置では、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接する直前の位置であり、第２立設部Ｙ１２０８６ｈよりも上方に位置して視認可能とされる。

【２７８５３】

円形突部Ｙ５３３が隠されている状況から露出して、揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４への当接が期待されるが、第２の途中位置で停止され、回転動作の方向が逆となるため、結果的に円形突部Ｙ５３３から延設伝達部Ｙ７２４への荷重伝達はされず、揺動手段Ｙ７２０の変位は生じない。

【２７８５４】

このように、円形突部Ｙ５３３が第１の途中位置や第２の途中位置で停止する制御態様が用意されることで、円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４とが当接するかどうかを予想し難くでき、円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４との当接位置への注目力を向上させることができる。

【２７８５５】

なお、円形突部Ｙ５３３を隠す電飾基盤Ｙ１２０８６ｋは、円形突部Ｙ５３３の正面側に配設されており、円形突部Ｙ５３３の配置によっては、円形突部Ｙ５３３の少なくとも一部を隠すように構成される。

【２７８５６】

換言すれば、円形突部Ｙ５３３は電飾基盤Ｙ１２０８６ｋに全方向を覆われているわけではないため、遊技者は、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋとの視線の干渉を回避することが可能な斜め方向視（例えば、見下ろす方向視）で視認することで、正面視では電飾基盤Ｙ１２０８６ｋに隠される位置関係にあっても、円形突部Ｙ５３３を事前に視認することが可能となる。これにより、円形突部Ｙ５３３の位置と回転手段Ｙ４８０の位置との関係を、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と当接する前から把握することが可能となる。

【２７８５７】

なお、円形突部Ｙ５３３が変位軌跡における全範囲で視認不能とされるように構成しても良い。この場合、円形突部Ｙ５３３の位置（姿勢）から回転手段Ｙ４８０の位置（姿勢）を把握されることを防止することができる。

【２７８５８】

次いで、図３９３５から図３９３６を参照して、第２５６実施形態における上変位ユニットＹ１３４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の大型ギアＹ４３２が樹脂材料により一体成形される場合を説明したが、第２５６実施形態では、大型ギアＹ１３４３２が複数部材から構成されており、ギア側と、それ以外とが、相対回転可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７８５９】
図３９３５（ａ）は、第２５６実施形態における大型ギアＹ１３４３２の分解正面斜視図であり、図３９３５（ｂ）は、大型ギアＹ１３４３２の分解背面斜視図である。図３９３５（ａ）及び図３９３５（ｂ）では、左右一対の大型ギアＹ１３４３２の内、左側の大型ギアＹ１３４３２が図示される。
【２７８６０】
大型ギアＹ１３４３２は、ギア部を前面側から覆う大きさの円形形状部であって円柱部材Ｙ４３２ｂを保持する円筒形状部が延設されるずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆと、そのずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆと同軸で重なる位置に配設されるギア構成部材Ｙ１３４３２ｇと、を備える。
【２７８６１】
中心支持孔Ｙ４３２ａは、上述した大型ギアＹ４３２の場合と同様、大型ギアＹ１３４３２においても大径支持軸部Ｙ４１３（図３８９２参照）が挿通される部位であって、ギア構成部材Ｙ１３４３２ｇに形成される。
【２７８６２】
被検出部Ｙ４３２ｃは、上述した大型ギアＹ４３２と同様に、左側の大型ギアＹ１３４３２のずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆに形成される。左右一対の大型ギアＹ１３４３２の回転動作は互いに連動し、逆方向で同角度の回転動作を構成するため、片方の角度を検出することで、一対の大型ギアＹ１３４３２の状態を把握することが可能となる。
【２７８６３】
上変位ユニットＹ１３４００では、大型ギアＹ１３４３２に回転規制部Ｙ４３２ｄが形成されず、更に、ベース手段Ｙ４１０の突設円弧部Ｙ４１４（図３８９２参照）の形成が省略される。これにより、大型ギアＹ１３４３２のギア構成部材Ｙ１３４３２ｇの回転動作は、突設円弧部Ｙ４１４に干渉される場合と異なり、一回転以上の回転動作が許容される。
【２７８６４】
ギア構成部材Ｙ１３４３２ｇは、大型ギアＹ４３２で上述した形状と同形状のギアが外周側に形成されるギア本体部Ｙ１３４３２ｇ１と、中心支持孔Ｙ４３２ａが内周側に形成される円筒形状でギア本体部Ｙ１３４３２ｇ１の前面側から前方に延設される中心円筒部Ｙ１３４３２ｇ２と、その中心円筒部Ｙ１３４３２ｇ２の外周側に配設されるスプリングＹ１３４３２ｇ３によって径方向外方側へ付勢される一対の圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４と、を備える。
【２７８６５】
圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４は、樹脂材料から外周側が湾曲形状となるように形成されており、中心円筒部Ｙ１３４３２ｇ２の外周側に１８０度間隔を空けて一対が配設される。
【２７８６６】
ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆは、圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４を内周側に収容可能な大きさの円形状で後方側から開口形成される中心開口部Ｙ１３４３２ｆ１と、その中心開口部Ｙ１３４３２ｆ１の前側端部において内周側に張り出し形成されギア構成部材Ｙ１３４３２ｇの中心円筒部Ｙ１３４３２ｇ２の前側先端部が当接される内周側張出部Ｙ１３４３２ｆ２と、を備える。
【２７８６７】
大型ギアＹ１３４３２は、図３９３５（ａ）及び図３９３５（ｂ）に図示される分解された状態から前後方向に近接された組立状態において、ギア構成部材Ｙ１３４３２ｇの中心円筒部Ｙ１３４３２ｇ２の前側先端部が、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの内周側張出部Ｙ１３４３２ｆ２に当接され、圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４の外周側が中心開口部Ｙ１３４３２ｆ１の内周面にスプリングＹ１３４３２ｇ３の付勢力により押し付けられる。
【２７８６８】
このように構成されることで、大型ギアＹ１３４３２は、２層構造で構成されており、

ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆと、ギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとが、同軸回転する態様で、相対変位することが可能とされる。

【２７８６９】

即ち、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆ側に生じる回転方向の動作抵抗が、圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４の外周側が中心開口部Ｙ１３４３２ｆ１の内周面にスプリングＹ１３４３２ｇ３の付勢力により押し付けられることにより生じる摩擦抵抗よりも小さい場合には、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆ及びギア構成部材Ｙ１３４３２ｇの相対変位は生じず、大型ギアＹ１３４３２は一体的に回転動作される。

【２７８７０】

一方、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆ側に生じる回転方向の動作抵抗が、圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４の外周側が中心開口部Ｙ１３４３２ｆ１の内周面にスプリングＹ１３４３２ｇ３の付勢力により押し付けられることにより生じる摩擦抵抗よりも大きい場合には、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの動作が停止された後においてギア構成部材Ｙ１３４３２ｇのみが回転動作可能とされ、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆに対してギア構成部材Ｙ１３４３２ｇが相対変位（相対的に回転）される。

【２７８７１】

例えば、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態（図３８９１（ｂ）参照）とされた後で、更にモータギアＹ４３３（図３９３６（ｂ）参照）を同方向（正面視時計回り方向）に回転させる方向で駆動モータＹ４５０の励磁を継続すると、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆは、回転手段Ｙ４８０からの動作抵抗により回転が抑制される一方で、ギア構成部材Ｙ１３４３２ｇは、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆに対して滑る態様で回転動作を継続可能とされ、モータギアＹ４３３の回転量に対応して回転動作され、回転動作部材Ｙ５３０もモータギアＹ４３３の回転量に対応して回転動作される。

【２７８７２】

そのため、モータギアＹ４３３が一回転以上で等速回転するように励磁を継続させると、回転手段Ｙ４８０は移動状態（合体された状態）で維持されたままで、回転動作部材Ｙ５３０の回転が継続され、円形突部Ｙ５３３と当接することによる揺動手段Ｙ７２０の変位が繰り返し生じる。モータギアＹ４３３が数回転される場合、揺動手段Ｙ７２０の変位は、回転回数に応じる回数で、一定間隔で繰り返し生じる。

【２７８７３】

これにより、一対の回転手段Ｙ４８０を移動状態で合体させた状態を維持したまま、揺動手段Ｙ７２０を変位させる演出動作を実行させることができる。例えば、長いリーチ演出中においては、回転手段Ｙ４８０を合体させた状態を短時間視認させる第１動作態様（回転手段Ｙ４８０が移動状態で短時間維持された後、回転手段Ｙ４８０が退避状態に移動する動作態様）を実行させ、大当たり報知の演出においては、回転手段Ｙ４８０を合体させた状態を長時間（第１動作態様における維持期間よりも長い期間）視認させている最中に揺動手段Ｙ７２０の変位も繰り返し生じさせる第２動作態様を実行させることができ、演出効果を向上させることができる。

【２７８７４】

また、大型ギアＹ１３４３２の回転軸に対する円柱部材Ｙ４３２ｂの位置と、回転動作部材Ｙ５３０の回転軸に対する円形突部Ｙ５３３の位置との、対応関係が変化可能となる。

【２７８７５】

図３９３６（ａ）及び図３９３６（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ１３４００の正面図である。図３９３６（ａ）では、回転手段Ｙ４８０が退避状態に位置する状態が図示され、図３９３６（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けた変位の途中位置に位置する状態が図示され揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７８７６】

図３９３６（ａ）では、回転手段Ｙ４８０の退避状態が図示される点が図３８９１（ａ）で図示される状態と同じであるが、回転動作部材Ｙ５３０の姿勢が角度範囲ＹＡＮＧ２だけ異なる。角度範囲ＹＡＮＧ２だけ姿勢がずれる仕組みについて説明する。

【２７８７７】

回転手段Ｙ４８０が移動状態とされ合体されている状態（図３８９１（ｂ）参照）で、モータギアＹ４３３が正面視時計回り方向に回転される方向で駆動モータＹ４５０の励磁を更に継続し、回転動作部材Ｙ５３０の姿勢が図３８９１（ｂ）で図示される姿勢から角度範囲ＹＡＮＧ２だけずれた状態で励磁を解除した後で、回転手段Ｙ４８０を退避状態まで変位させると、図３９３６（ａ）に図示されるような角度範囲ＹＡＮＧ２のずれを生じて回転手段Ｙ４８０が退避状態とされる。

【２７８７８】

この仕組みを利用すると、大型ギアＹ１３４３２のずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとが一体的に回転動作される場合の、大型ギアＹ１３４３２と回転動作部材Ｙ５３０との関係を変化させることができ、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接する場合の回転手段Ｙ４８０の位置のバリエーションを増やすことができる。

【２７８７９】

即ち、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態に変位されるまでの途中の第１位置に位置する場合に円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し揺動手段Ｙ７２０を変位させる第１の場合（図３８９８（ａ）参照）と、回転手段Ｙ４８０が第１位置よりも退避状態側（上方側）の第２位置に位置する場合に円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し揺動手段Ｙ７２０を変位させる第２の場合（図３９３６（ｂ）参照）と、が生じ得る。

【２７８８０】

これにより、正面視で視認可能な大型ギアＹ１３４３２のずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの姿勢や回転手段Ｙ４８０の姿勢から、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接されるタイミングを予想し難くすることができ、回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０に対する注目力を向上させることができる。

【２７８８１】

例えば、揺動手段Ｙ７２０の変位が生じるか否かによって、演出動作が表す大当たりの期待感の大小が変化する場合において、回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達すると共に揺動手段Ｙ７２０の変位が生じる場合（明らかに大当たりの期待感が大）の他に、回転手段Ｙ４８０の下がり幅が普段より小さい（移動状態まで到達する変位ではない）のに当接が生じて揺動手段Ｙ７２０の変位が生じる場合を構成でき、意外性のある演出動作を構成することができる。

【２７８８２】

回転手段Ｙ４８０は、変位途中から自重を利用して移動状態まで変位される場合には、上下位置が異なるとその移動速度も異なるところ、当接が生じ揺動手段Ｙ７２０を変位させる場合の回転手段Ｙ４８０の上下位置が異なる場合には揺動手段Ｙ７２０に当接する円形突部Ｙ５３３の変位速度も異なるため、揺動手段Ｙ７２０の変位の速度を異ならせることができる。これにより、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ変化される場合において、同様の態様で駆動モータＹ４５０が励磁された場合であっても、揺動手段Ｙ７２０の変位が生じる場合における回転手段Ｙ４８０の上下位置を異ならせることができることに加え、揺動手段Ｙ７２０の変位速度を異ならせることができる。

【２７８８３】

なお、角度範囲ＹＡＮＧ２の姿勢ずれを戻すためには、回転手段Ｙ４８０が移動状態とされ合体されている状態（図３８９１（ｂ）参照）で、モータギアＹ４３３が正面視時計回り方向に回転される方向で駆動モータＹ４５０の励磁を更に継続し、角度範囲ＹＡＮＧの角度が３６０度（×整数）となった状態で励磁を解除した後で、回転手段Ｙ４８０を退避状態まで変位させるようにすれば良い。

【２７８８４】
角度範囲ＹＡＮＧ２の姿勢ずれを戻すための別の方法として、逆方向に同量の姿勢ずれを生じさせる方法もある。即ち、回転手段Ｙ４８０の退避状態において（図３８９１（ａ）及び図３８９７（ａ）参照）、モータギアＹ４３３が正面視反時計回り方向に回転される方向で駆動モータＹ４５０の励磁を更に継続し、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの回転が停止した状態で回転動作部材Ｙ５３０を角度範囲ＹＡＮＧだけ逆方向（正面視時計回り方向）に回転させた状態で励磁を解除すればよい。
【２７８８５】
なお、駆動モータＹ４５０を励磁すれば必ずずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの相対動作が生じるわけではない。駆動モータＹ４５０の動作力が弱い場合、動作力がずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの摩擦抵抗に負けて、ギア群Ｙ４３０の回転が停止されたままとなり、駆動モータＹ４５０に過負荷が生じるものの、回転動作部材Ｙ５３０の回転動作は継続されずに、その後の円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接が生じることもない。
【２７８８６】
一方、駆動モータＹ４５０の動作力が強い場合、動作力がずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの摩擦抵抗を上回り、円柱部材Ｙ４３２ｂが回転手段Ｙ４８０から抵抗を受けてずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの回転が停止された後もギア構成部材Ｙ１３４３２ｇを含むギア群Ｙ４３０の回転が継続されることにより、回転動作部材Ｙ５３０の回転動作が継続され、その後の円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接が生じる。
【２７８８７】
ここで、駆動モータＹ４５０の動作力の強弱は、速度の大小と言い換えることができる。つまり、回転手段Ｙ４８０及び回転動作部材Ｙ５３０の動作速度が低速である場合に、回転手段Ｙ４８０が移動範囲の端まで到達した後において駆動モータＹ４５０の励磁を継続した場合には、許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの摩擦抵抗が勝ち、ギア群Ｙ４３０は停止され、その後の揺動手段Ｙ７２０の変位は生じない。
【２７８８８】
一方、回転手段Ｙ４８０及び回転動作部材Ｙ５３０の動作速度が高速である場合に、回転手段Ｙ４８０が移動範囲の端まで到達した後において駆動モータＹ４５０の励磁を継続した場合には、動作力が許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの摩擦抵抗に勝ち、ギア群Ｙ４３０の回転が継続され、その後の揺動手段Ｙ７２０の変位が生じ得る。
【２７８８９】
なお、上述のように、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ変位する（下降変位する）場合の他に、逆に、回転手段Ｙ４８０が移動状態から退避状態へ変位する（上昇変位する）場合における揺動手段Ｙ７２０の変位タイミングを変化させることも可能であり、演出のバリエーションを増加させることができる。
【２７８９０】
例えば、上述の第１の場合では、回転手段Ｙ４８０が移動状態（図３８９８（ｂ）参照）から退避状態へ向けて変位開始されるのと同時に、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に荷重を与えるように回転移動を開始して、揺動手段Ｙ７２０が起き上げられる方向に変位される。即ち、回転手段Ｙ４８０の変位と同時に揺動手段Ｙ７２０の変位が生じる。
【２７８９１】
一方、上述の第２の場合では、円形突部Ｙ５３３の配置が角度範囲ＹＡＮＧだけ正面視反時計回り方向にずれているため、回転手段Ｙ４８０が移動状態から退避状態へ向けて変位開始されても、揺動手段Ｙ７２０の変位は生じることはなく、回転手段Ｙ４８０の変位の途中で揺動手段Ｙ７２０の変位が生じる。即ち、回転手段Ｙ４８０の変位開始から遅れて揺動手段Ｙ７２０の変位が生じる。

【２７８９２】
このように、回転手段Ｙ４８０の変位開始タイミングと、揺動手段Ｙ７２０が変位するタイミングとの関係を異ならせることができるため、上述の第１の場合に演出動作が生じる場合と、第２の場合に演出動作が生じる場合とで、演出動作が表す大当たりの期待感の大小が変化するように制御することで、移動状態から退避状態へ変位開始する場合（張り出した位置から戻る動作を行う場合）における回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０に対する注目力を向上させることができる。
【２７８９３】
次いで、図３９３７から図３９３９を参照して、第２５７実施形態における上変位ユニットＹ１４４００について説明する。上記第２４３実施形態では、揺動手段Ｙ７２０に動作力を伝達する回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が円軌道で回転移動される場合を説明したが、第２５７実施形態では、前後動作部材Ｙ１５４３０が前後方向にスライド移動されることで揺動手段Ｙ７２０に動作力を伝達する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。
【２７８９４】
図３９３７は、第２５７実施形態における上変位ユニットＹ１４４００の正面分解斜視図である。上変位ユニットＹ１４４００は、上述した伝達手段Ｙ５００が、伝達手段Ｙ１４５００と入れ替えられている。
【２７８９５】
伝達手段Ｙ１４５００は、張出円筒部Ｙ４２３の内部に配置され回転可能に支持される連結手段Ｙ１４５１０と、その連結手段Ｙ１４５１０の後側端部に相対回転不能に固定される後端ギア部材Ｙ５２０と、連結手段Ｙ１４５１０の前側端部に相対回転不能に固定されており前方に突出する円錐形状の前後動作部材Ｙ１４５３０と、を備える。
【２７８９６】
図３９３８は、後端ギア部材Ｙ５２０の回転軸線を通る平面における連結手段Ｙ１４５１０の部分断面図である。
【２７８９７】
連結手段Ｙ１４５１０は、後側端部において後端ギア部材Ｙ５２０に固定され前後方向に延びる棒状に金属材料から形成される後側棒状部材Ｙ１４５１１と、その後側棒状部材Ｙ１４５１１の前側に配設されており後側棒状部材Ｙ１４５１１と同方向に延びる棒状に金属材料から形成され前側端部において前後動作部材Ｙ１４５３０に固定される前側棒状部材Ｙ１４５１５と、を備える。
【２７８９８】
後側棒状部材Ｙ１４５１１の前端部に雄ネジ部Ｙ１４５１２が形成される。前側棒状部材Ｙ１４５１５の後端部において直径が若干大きくなるように拡径されており、その内周側に形成される凹部に雌ネジ部Ｙ１４５１６が形成される。雄ネジ部Ｙ１４５１２と雌ネジ部Ｙ１４５１６とが緩く嵌合される寸法関係となっている。
【２７８９９】
前側棒状部材Ｙ１４５１５は、軸回転可能な態様で板状本体Ｙ７１１（図３８９５参照）の前方側に支持される。
【２７９００】
前側棒状部材Ｙ１４５１５にかけられる軸回転方向の抵抗（慣性抵抗を含む）が、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６の嵌合箇所において後側棒状部材Ｙ１４５１１から前側棒状部材Ｙ１４５１５にかけられる荷重よりも低い場合において、後端ギア部材Ｙ５２０の回転に伴って後側棒状部材Ｙ１４５１１が軸回転動作されると、前側棒状部材Ｙ１４５１５は後側棒状部材Ｙ１４５１１と共に軸回転動作され、前側棒状部材Ｙ１４５１５の前後方向の変位は生じない。
【２７９０１】
一方、前側棒状部材Ｙ１４５１５にかけられる軸回転方向の抵抗（慣性抵抗を含む）が、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６の嵌合箇所において後側棒状部材Ｙ１

４５１１から前側棒状部材Ｙ１４５１５にかけられる荷重よりも強い場合において、後端ギア部材Ｙ５２０の回転に伴って後側棒状部材Ｙ１４５１１が軸回転動作されると、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６がゆるんだり、しまったりすることで、前側棒状部材Ｙ１４５１５が前後方向に変位される。

【２７９０２】

軸回転方向の抵抗（慣性抵抗を含む）が、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６の嵌合箇所にかけられる荷重よりも低い場合、又は、軸回転方向の抵抗（慣性抵抗を含む）が、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６の嵌合箇所にかけられる荷重よりも強い場合とは、常に維持されるものではなく、動作途中で変化される。

【２７９０３】

即ち、動作始めは前側棒状部材Ｙ１４５１５にかけられる軸回転方向の抵抗（慣性抵抗を含む）の方が強く、後側棒状部材Ｙ１４５１１の軸回転動作に伴って雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６がゆるんだり、しまったりすることで、前側棒状部材Ｙ１４５１５が前後方向に変位され、前後方向の変位が十分に生じた後においては、後側棒状部材Ｙ１４５１１の軸回転動作に伴って、前側棒状部材Ｙ１４５１５が後側棒状部材Ｙ１４５１１と共に軸回転動作される（一体的に回転動作される）。

【２７９０４】

このように、後端ギア部材Ｙ５２０の回転に伴う前側棒状部材Ｙ１４５１５の変位態様を、動作開始からの時間経過によって異ならせることができる。

【２７９０５】

雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６のネジ形状は、左側の連結手段Ｙ１４５１０においては、後端ギア部材Ｙ５２０が正面視時計回り方向（回転手段Ｙ４８０が上昇変位される方向）に回転される場合に、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６が締まる態様となり、後端ギア部材Ｙ５２０が正面視反時計回り方向（回転手段Ｙ４８０が下降変位される方向）に回転される場合に、雄ネジ部Ｙ１４５１２及び雌ネジ部Ｙ１４５１６が緩む態様となるように、設計される（雄ネジ部Ｙ１４５１２が左ネジの形状とされる）。

【２７９０６】

一方、右側の連結手段Ｙ１４５１０においては、左側の連結手段Ｙ１４５１０の逆態様となるようにネジ形状が設計される（雄ネジ部Ｙ１４５１２が右ネジの形状とされる）。

【２７９０７】

図３９３９（ａ）及び図３９３９（ｂ）は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における上変位ユニットＹ１４４００の正面図である。図３９３９（ａ）では、回転手段Ｙ４８０の退避状態における状態が図示され、図３９３９（ｂ）では、回転手段Ｙ４８０が移動状態へ変化する途中の状態が図示されており、揺動ユニットＹ７００の揺動手段Ｙ７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が対応した姿勢で想像線で図示される。

【２７９０８】

図３９３９（ａ）では、前後動作部材Ｙ１４５３０が後方側に位置されることで円錐先端側における直径の短い箇所が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と当接している状態が図示され、図３９３９（ｂ）では、前後動作部材Ｙ１４５３０が前方側に位置されることで円錐根本側における直径の長い箇所が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と当接している状態が図示される。

【２７９０９】

図３９３９（ａ）及び図３９３９（ｂ）に図示されるように、前後動作部材Ｙ１５４３０と延設伝達部Ｙ７２４との当接位置は、揺動手段Ｙ７２０の回転軸としての円柱支持部Ｙ７１５からの距離が略不変とされる。

【２７９１０】

前後動作部材Ｙ１５４３０は、回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態へ向けて下降変位することに基づいて前方側へ変位され、延設伝達部Ｙ７２４との当接位置が前後動作部材Ｙ１５４３０の円錐形状の根本側に変化され得る。前後動作部材Ｙ１５４３０の円錐

形状の根本側に当接位置が変化された場合には、揺動手段Ｙ７２０が起き上がり方向に変位される（図３９３９（ｂ）参照）。

【２７９１１】

一方で、回転手段Ｙ４８０が移動状態から退避状態へ向けて上昇変位することに基づいて前後動作部材Ｙ１５４３０が後方側へ変位され、延設伝達部Ｙ７２４との当接位置が前後動作部材Ｙ１５４３０の円錐形状の先端側に変化され得る。前後動作部材Ｙ１５４３０の円錐形状の先端側に当接位置が変化された場合には、揺動手段Ｙ７２０が傾倒される方向に変位される（図３９３９（ａ）参照）。このように、回転手段Ｙ４８０の下降変位時と上昇変位時とで、揺動手段Ｙ７２０の変位態様を変化させることができる。

【２７９１２】

前後動作部材Ｙ１４５３０は中心軸線が前後方向に沿う円錐形状となっているため、前後方向への変位が生じているか否かや、どの程度変位しているかを、正面視で把握させ難くすることができる。これにより、揺動手段Ｙ７２０の変位を予測させ難くすることができる。

【２７９１３】

次いで、図３９４０を参照して、第２５８実施形態における上変位ユニットＹ１５４００について説明する。上記第２４３実施形態では、上変位ユニットＹ４００の状態を検出する装置が、大型ギアＹ４３２の被検出部Ｙ４３２ｃを検出可能な検出センサＹ４２１のみである場合を説明したが、第２５８実施形態における上変位ユニットＹ１５４００では、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３を検出可能な検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔが配設される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。また、本実施形態における第１の場合および第２の場合は、第２５６実施形態で詳述したものと同一である。

【２７９１４】

図３９４０は、図３８９１（ａ）の範囲Ｎ２２ａに対応する範囲における第２５８実施形態における上変位ユニットＹ１５４００の正面図である。図３９４０では、回転手段Ｙ４８０の退避状態における状態が図示されており、揺動ユニットＹ１５７００の揺動手段Ｙ１５７２０及び円柱支持部Ｙ７１５の外形が対応した姿勢で想像線で図示され、正面側立設部Ｙ８６ａ、第２立設部Ｙ１２０８６ｈ、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔの外形が想像線で図示されると共に、便宜上、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔに網掛けが付される。

【２７９１５】

上変位ユニットＹ１５４００は、回転手段Ｙ４８０を備え、回転手段Ｙ４８０の変位に連動して変位可能に構成される一対の揺動ユニットＹ１５７００を備える。

【２７９１６】

一対の揺動ユニットＹ１５７００は、上述したベース手段Ｙ７１０と、そのベース手段Ｙ７１０に対して相対変位可能に配設される揺動手段Ｙ１５７２０と、を少なくとも備え、上変位ユニットＹ１５４００の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される。

【２７９１７】

揺動手段Ｙ１５７２０は回転手段Ｙ４８０よりも正面側に位置しており、回転手段Ｙ４８０が退避状態であるか移動状態であるかに関わらず、センターフレームＹ１２０８６の左右側上部において視認される領域で変位可能とされる。

【２７９１８】

揺動手段Ｙ１５７２０は、上述した被支持部Ｙ７２１と、延設部Ｙ７２３と、延設伝達部Ｙ７２４と、規制部Ｙ７２５と、を備え、更に延設伝達部Ｙ７２４と同様の外形で延設部Ｙ７２３の延設先端から更に同方向に延設される第２延設部Ｙ１５７２６を主に備える。

【２７９１９】

揺動手段Ｙ１５７２０の重心は、被支持部Ｙ７２１から離間した位置（回転軸から離れた位置）に設定されることは揺動手段Ｙ７２０と変わらないが、本実施形態では、全体的

に均質とされており、重心としては延設部Ｙ７２３辺りにある。第２延設部Ｙ１５７２６は、正面側に装飾が形成されており、その装飾を背面側から照らすＬＥＤを有する電飾基盤（図示せず）を内部に備える。

【２７９２０】

揺動手段Ｙ１５７２０は、延設伝達部Ｙ７２４と、第２延設部Ｙ１５７２６とが、正面視くの字に屈曲された形状関係とされ、そのくの字の外側において、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４とが当接する。

【２７９２１】

これにより、くの字の内側で当接する場合に比較して、延設伝達部Ｙ７２４の当接面（摺動面）の設計自由度を向上することができる。また、くの字の内側で当接する場合に比較して、揺動手段Ｙ１５７２０と円形突部Ｙ５３３との干渉を低減できるので、揺動手段Ｙ１５７２０の可動範囲を大きくすることができる。

【２７９２２】

上述のくの字を構成する延設伝達部Ｙ７２４及び第２延設部Ｙ１５７２６が、同様の延設長さで形成され、且つ、同様の幅長さで形成される。これにより、揺動手段Ｙ１５７２０の成形性を良好とすることができる。

【２７９２３】

揺動手段Ｙ１５７２０では、揺動手段Ｙ７２０が備える揺動本体部Ｙ７２２の形成が省略されるが、これに伴い空いたスペース（揺動手段Ｙ１５７２０の左右内側下方位置）を利用して、フォトカプラ方式の検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔ（第１検出センサＹ１５０８６ｓ、第２検出センサＹ１５０８６ｔ）が後方側に検出溝が位置する姿勢で配設される。

【２７９２４】

検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔは、円形突部Ｙ５３３を検出するためのセンサであって、円形突部Ｙ５３３の幅よりも若干大きな検出溝を構成し、その検出溝が円形突部Ｙ５３３の動作軌跡を挟むように遊技盤Ｊ１３（図３８８５参照）の後方側に配置される。

【２７９２５】

検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔは、被検出部Ｙ４３２ｃの検出センサＹ４２１による検出とは別に、ギア群Ｙ４３０側の回転の状況（位相）を検出するために円形突部Ｙ５３３を検出するセンサとして構成される。

【２７９２６】

即ち、大型ギアＹ１３４３２（図３９３５参照）で上述したように、大型ギアＹ１３４３２が複数の部材から形成され、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆ側に形成される被検出部Ｙ４３２ｃとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの間の位相関係がずれる可能性がある場合であっても、歯合関係によりギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの位相関係が一対一で特定される回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３の検出を可能とすることで、回転動作部材Ｙ５３０の姿勢を直接的に検出することができるし、位相関係のずれ具合を検出可能となる。

【２７９２７】

第１検出センサＹ１５０８６ｓは、上述の第１の場合において回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達した際の円形突部Ｙ５３３（図３８９８（ｂ）参照）を検出可能な位置に配置され、第２検出センサＹ１５０８６ｔは、上述の第２の場合において回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達した際の円形突部Ｙ５３３を検出可能な位置（第１検出センサＹ１５０８６ｓから角度範囲ＹＡＮＧ２（図３９３６（ａ）参照）だけずれた位置）に配置される。

【２７９２８】

これにより、回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達した後においてモータギアＹ４３３が正面視時計回り方向に回転される方向でモータ本体Ｙ４５１への励磁が継続される場合に、第１検出センサＹ１５０８６ｓで円形突部Ｙ５３３が検出された場合に励磁を解除することで、上述の第１の場合を構成することができ、又、第２検出センサＹ１５０８６ｔで円形突部Ｙ５３３が検出された場合に励磁を解除することで、上述の第２の場合を構成す

ることができる。
【２７９２９】
即ち、第１検出センサＹ１５０８６ｓ又は第２検出センサＹ１５０８６ｔの検出結果を制御に組み込むことで、第１の場合となっているか第２の場合となっているかを把握したうえで励磁を解除する制御を構成することができる。その後でモータギアＹ４３３を正面視反時計回り方向で回転させる方向の駆動制御を行うことで、上述の第１の場合または第２の場合の関係を維持しながら、回転手段Ｙ４８０を退避状態へ変位させることが可能となる。
【２７９３０】
モータギアＹ４３３を正面視時計回り方向で回転させ、途中（回転手段Ｙ４８０が退避状態から移動状態に変位するのに必要となる回転量よりも少ない回転量）で励磁を解除する場合、上述のような回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達した後においてモータギアＹ４３３が継続回転されるという事象が生じないので、大型ギアＹ１３４３２は一体的に回転動作される。
【２７９３１】
モータギアＹ４３３を正面視反時計回り方向で回転させ、検出センサＹ４２１（図３８９２参照）によって被検出部Ｙ４３２ｃ（図３９３５（ａ）参照）が検出された場合（回転手段Ｙ４８０が退避状態に到達した場合）に励磁を解除する場合、大型ギアＹ１３４３２は一体的に回転動作される。
【２７９３２】
回転手段Ｙ４８０が移動状態に到達した場合に第１検出センサＹ１５０８６ｓで円形突部Ｙ５３３が検出される態様である上述の第１の場合では、上述した通り、図３８９８（ｂ）で図示される状態において円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４とは非当接である。
【２７９３３】
第１検出センサＹ１５０８６ｓと、第２検出センサＹ１５０８６ｔとの間を、第１検出センサＹ１５０８６ｓから第２検出センサＹ１５０８６ｔへ向けて円形突部Ｙ５３３が移動する場合には、円形突部Ｙ５３３が第２立設部Ｙ１２０８６ｈの下方側の領域（電飾基盤Ｙ１２０８６ｋ、図３９３２参照）で隠されるので、円形突部Ｙ５３３の位置を遊技者に把握されにくいようにすることができる。
【２７９３４】
また、非透過性の樹脂材料により外形部が形成される第１検出センサＹ１５０８６ｓ自体が円形突部Ｙ５３３を隠すことで、円形突部Ｙ５３３が上述の第１の場合の位置（図３８９８（ｂ）参照）にあっても、遊技者に把握され難くすることができる。
【２７９３５】
複数の検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔの配置位置は、円形突部Ｙ５３３の検出が円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４とが非当接な状況で生じる位置に設定される。この場合、円形突部Ｙ５３３が非当接な状況において、上述した第２立設部Ｙ１２０８６ｈと正面側立設部Ｙ８６ａとの間の領域において円形突部Ｙ５３３が隠される構成を利用して、当該領域の後方側に検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔを配置することで検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔも同様に隠すことができる。
【２７９３６】
これにより、検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔを目立たせないようにすることができると共に、検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔや検出センサＹ１５０８６ｓ，Ｙ１５０８６ｔを保持する部位によって円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４との当接位置が隠される事態の発生を防止することができ、円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４との当接を視認することの邪魔となることを避けることができる。
【２７９３７】
次いで、図３９４１から図３９４３を参照して、第２５９実施形態における背面側通路ユニットＹ１６１００について説明する。上記第２５２実施形態では、背面側通路ユニッ

トＹ９１００がセンターフレームＹ８６の略下方側に配置される場合を説明したが、第２５９実施形態では、背面側通路ユニットＹ１６１００が正面視においてセンターフレームＹ８６の上方側の位置も占めるよう構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７９３８】

図３９４１は、第２５９実施形態における遊技盤Ｊ１３の正面図であり、図３９４２は、図３９４１のＮ４５－Ｎ４５線における遊技盤Ｊ１３の部分断面図であり、図３９４３は、遊技盤Ｊ１３の背面図である。

【２７９３９】

背面側通路ユニットＹ１６１００は、入球口Ｊ７５に対応する位置ではなく、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の表示領域の下縁Ｊ１６０８１ｂの上下位置よりも下方側に位置する下方入球口Ｙ１６０７６に対応する位置に配設される。本実施形態では、一般入賞口Ｊ６３の代わりに、下方入球口Ｙ１６０７６が形成される。なお、入球口Ｊ７５は、本実施形態では一般入賞口Ｊ６３として利用される。また、下方入球口Ｙ１６０７６は、下方入球口Ｙ９０７６（図３９２６参照）と同形状で形成される。

【２７９４０】

背面側通路ユニットＹ１６１００は、下変位ユニットＹ２３０の内部に嵌合されており内部を球が通過可能な中空状の通路形成部Ｙ１６１９１を備え、その通路形成部Ｙ１６１９１の一端が遊技盤Ｊ１３に形成される下方入球口Ｙ１６０７６に連通されると共に、通路形成部Ｙ１６１９１の他端が後方側のワープ通路Ｙ１６１０１に連通され、その鉛直方向に延びるワープ通路Ｙ１６１０１を通過した球が遊技盤Ｊ１３のセンターフレームＹ８６の経路形成部材Ｙ９０８７側に受け入れられるように構成される。

【２７９４１】

背面側通路ユニットＹ１６１００は、下方入球口Ｙ１６０７６を通ってベース板Ｊ６０を前後方向に通過した球を受け入れ可能に形成されており後方へ向けて下降傾斜される通路形成部Ｙ１６１９１と、その通路形成部Ｙ１６１９１を後方側へ通過した球を受け入れ可能に形成される前方開口部Ｙ１６１１１ａを有する正面板Ｙ１６１１０と、その正面板Ｙ１６１１０の背面側に配設される前方側が開放された箱形状の背面箱部Ｙ１６１２０と、その背面箱部Ｙ１６１２０の内部に回転可能に支持されるスクリュー部材Ｙ９１３０と、そのスクリュー部材Ｙ９１３０を回転動作可能とする態様で背面箱部Ｙ１６１２０に支持される駆動装置Ｙ９１４０と、を備える。

【２７９４２】

正面板Ｙ１６１１０は、前方開口部Ｙ１６１１１ａを有する本体板部Ｙ１６１１１と、その本体板部Ｙ１６１１１から背面箱部Ｙ１６１２０側に突設される一対の突条形状で構成され、スクリュー部材Ｙ９１３０との間から球が脱落しない構成とされる案内突条部Ｙ１６１１２と、を備える。

【２７９４３】

背面箱部Ｙ１６１２０は、案内突条部Ｙ１６１１２の上方側端部に対応する位置において球が通過可能な大きさで開口形成される開放部Ｙ１６１２１を備える。

【２７９４４】

スクリュー部材Ｙ９１３０は、羽部が螺旋状に形成されており、前方開口部Ｙ１６１１１ａに受け入れられた球を、一方向に回転動作されることで羽部によって案内突条部Ｙ１６１１２に沿って押し上げる。スクリュー部材Ｙ９１３０によって押し上げられた球は、案内突条部Ｙ１６１１２の上端側から開放部Ｙ１６１２１を通過して、正面板Ｙ１６１１０と背面箱部Ｙ１６１２０との間の空間から遊技盤Ｊ１３の左右中央側へ排出される。

【２７９４５】

背面側通路ユニットＹ１６１００は、左右一対の開放部Ｙ１６１２１に連通されており左右中央位置へ向かって下降傾斜する球通路を形成しており内部を球が通過可能な中空状の合流路形成部Ｙ１６１５０と、その合流路形成部Ｙ１６１５０の中央位置（最下端位置）から連通され鉛直下方に延びる中間通路形成部Ｙ１６１６０と、その中間通路形成部Ｙ

１６１６０の下端に連通されており複数の分岐通路が形成される分岐路形成部Ｙ１６１７０と、を備える。
【２７９４６】
分岐路形成部Ｙ１６１７０は、中間通路形成部Ｙ１６１６０の方向に沿って球を流下させる第１通路形成部Ｙ１６１７１と、その第１通路形成部Ｙ１６１７１の左右に枝分かれする通路を形成し第１通路形成部Ｙ１６１７１と左右方向に離間して配設される左側通路形成部Ｙ１６１７２と、右側通路形成部Ｙ１６１７３と、を備える。
【２７９４７】
第１通路形成部Ｙ１６１７１、左側通路形成部Ｙ１６１７２及び右側通路形成部Ｙ１６１７３は、下流側端部において通路が前方側へ向けて屈曲され、その屈曲後は前方側へ下降傾斜する通路が延びており、経路形成部材Ｙ９０８７の後壁部Ｙ９０８８に貫通形成される各連通孔Ｙ９０８８ａに連通される。
【２７９４８】
これにより、分岐路形成部Ｙ１６１７０を通過した球は、各連通孔Ｙ９０８８ａを通って天面構成部Ｙ９０８７ｆの上面側に受け入れられる。
【２７９４９】
背面側通路ユニットＹ１６１００は、分岐路形成部Ｙ１６１７０を球が流下する経路を切り替えることが可能な切替可動装置Ｙ１６１８０を備える。切替可動装置Ｙ１６１８０は、第１通路形成部Ｙ１６１７１の左右に枝分かれする通路の入口下端部において前後方向に延びる回転軸Ｙ１６１８１を中心に回転移動可能な板状部材Ｙ１６１８２を備える。
【２７９５０】
切替可動装置Ｙ１６１８０は、板状部材Ｙ１６１８２が回転先端を左右中央に向けて倒れて互いに当接することで第１通路形成部Ｙ１６１７１への流入を阻害する傾倒姿勢と、回転先端が回転軸Ｙ１６１８１の上方へ向けられ第１通路形成部Ｙ１６１７１を挟んで互いに離間する起立姿勢と、で往復変位するように制御される。本実施形態では、傾倒姿勢と起立姿勢とが１秒間隔で交互に切り替えられる制御が電源投入から継続される。
【２７９５１】
分岐路形成部Ｙ１６１７０により形成される通路の幅よりも、その下流側における経路形成部材Ｙ９０８７の天面構成部Ｙ９０８７ｆの幅の方が広いため、連通孔Ｙ９０８８ａを通過した球は天面構成部Ｙ９０８７ｆから逸れることなく、一旦は天面構成部Ｙ９０８７ｆに当接する。即ち、天面構成部Ｙ９０８７ｆに当接せずに球が零れることを避けることができる。
【２７９５２】
第１通路形成部Ｙ１６１７１を通過した球が排出される中央の連通孔Ｙ９０８８ａの下流では、天面構成部Ｙ９０８７ｆが中央側へ向けて凹部を構成しているため、球が中央側へ案内され、落下孔Ｙ９０８７ｇへ案内される。
【２７９５３】
天面構成部Ｙ９０８７ｆの凹部の中央位置において後壁部Ｙ９０８８の前側部に形成される上下方向に延びる凹溝部や、落下孔Ｙ９０８７ｇが、球直径と同等の幅で形成されていることから、球の流下経路（流下位置）を固定することができ、流下先を限定させることができるので、設計と容易とすることができる。
【２７９５４】
左側通路形成部Ｙ１６１７２及び右側通路形成部Ｙ１６１７３を通過した球が排出される左右の連通孔Ｙ９０８８ａの下流では、天面構成部Ｙ９０８７ｆが左右外側へ向けた傾斜を構成しており、通常は連通孔Ｙ９０８８ａを通過した球が傾斜に沿って左右外側（傾斜下流側）へ流下する。
【２７９５５】
一方、後壁部Ｙ９０８８は平滑面で構成されており、球への荷重が生じた場合には球の経路は変化しやすい構成とされているため、連通孔Ｙ９０８８ａから間隔を空けずに複数の球が通過した場合に、後追いの球が先行する球との衝突により上向きに跳ねる荷重を受

けた場合には、天面構成部Ｙ９０８７ｆの中央側の凹部へ乗り上げることが許容される。このように、球の流下態様にランダム性を持たせることができる。更に、球の流下位置が集中せず、球を分散できるので、球詰まりを低減可能とすることができる。

【２７９５６】

本実施形態では、ベース板Ｊ６０の中央開口Ｊ６０ａ及び第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の後方側において球が上昇されるようにワープ通路Ｙ１６１０１が形成される。そのため、正面視でワープ通路Ｙ１６１０１と第３図柄表示装置Ｊ１６０８１とが重なる位置関係であっても、通路により表示面の視認性が低下されることが避けられるため、ワープ通路Ｙ１６１０１の形状の設計自由度を向上させることができる。

【２７９５７】

下方入球口Ｙ１６０７６に流入した球は、下変位ユニットＹ２３０に前端部から進入する辺りでは視認可能とされる一方で、通路形成部Ｙ１６１９１に沿って下変位ユニットＹ２３０の奥深くまで至る辺りでは下変位ユニットＹ２３０によって視線を遮られ、視認不能となる。その後においても、ワープ通路Ｙ１６１０１が第３図柄表示装置Ｊ１６０８１や上変位ユニットＹ４００の後方側に形成されることから、球が視認不能な状態が継続される。

【２７９５８】

球が視認不能な状態は、ワープ通路Ｙ１６１０１を通過する球が、第３図柄表示装置Ｙ１６０８１の下方側にはみ出した位置に到達することで解除可能とされる（それまでは、第３図柄表示装置Ｙ１６０８１に隠される状態が継続される）。

【２７９５９】

後壁部Ｙ９０８８が光透過性の部材から形成されているので、連通孔Ｙ９０８８ａを前方へ通過する前から（後壁部Ｙ９０８８の後方側を流下している時点から）、分岐路形成部Ｙ１６１７０を流下する球を視認可能となる。

【２７９６０】

このように、ワープ通路Ｙ１６１０１に進入した球は早々に視認不能となり、天面構成部Ｙ９０８７ｆの近傍に到達して初めて視認可能となるので、天面構成部Ｙ９０８７ｆの近傍の領域への注目力を向上させることができる。

【２７９６１】

本実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１に隠される位置に切替可動装置Ｙ１６１８０が配設されるので、途中段階における球の流下位置を遊技者に把握させることなく、天面構成部Ｙ９０８７ｆ近傍に登場する場合の球の位置に特に注目させることができる。

【２７９６２】

なお、ワープ通路Ｙ１６１０１が第３図柄表示装置Ｊ１９０８１の表示面の前方側に重なる位置を球が流下するよう構成されても良い。この場合、表示面の前方側の空間を有効利用することができる。

【２７９６３】

次いで、図３９４４から図３９４６を参照して、第２６０実施形態における背面ケースＹ１７３００について説明する。上記第２５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１が背面ケースＹ３００に固定される場合を説明したが、第２６０実施形態では、背面ケースＹ１７３００及び第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が備える可動装置Ｙ１７３２０により、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の表示面が移動可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７９６４】

図３９４４は、第２６０実施形態における遊技盤Ｊ１３の背面図である。図３９４４に図示されるように、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１（図３９４３参照）よりも、左右幅が左右両側から許容長さＹＬＥＮ１ずつ短くされた第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が配設される。

【２７９６５】

可動装置Ｙ１７３２０は、背面ケースＹ１７３００の背面側に締結固定される駆動モータＹ１７３２１と、その駆動モータＹ１７３２１の駆動力により左右方向にスライド変位される可動ラックＹ１７３２２と、を備える。可動ラックＹ１７３２２がスライド変位されることに対応して、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の左右位置が、許容長さＹＬＥＮ１に収まる範囲内で変化可能に構成される。

【２７９６６】

図３９４５及び図３９４６は、遊技盤Ｊ１３の正面図である。図３９４５では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が左側に変位された状態（第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の左端部に第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の左端部が一致する状態）が図示され、図３９４６では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が右側に変位された状態（第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の右端部に第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の右端部が一致する状態）が図示される。

【２７９６７】

本実施形態によれば、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の表示面の位置を変化させることができるので、視認性の問題に対策することができる。即ち、遊技領域を流下する球によって隠されやすい側から第３図柄表示装置Ｊ１７０８１を予め退避させることで、球の通過領域と、表示面が視認される領域とを離すことができる。

【２７９６８】

例えば、左打ち遊技が推奨される状況では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１を右側に変位させておくことで（図３９４６参照）、球の通過領域と表示面とを離して、流下する球により表示面が隠される事態を避けることができる。

【２７９６９】

逆に、右打ち遊技が推奨される状況では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１を左側に変位させておくことで（図３９４５参照）、球の通過領域と表示面とを離して、流下する球により表示面が隠される事態を避けることができる。

【２７９７０】

また、左打ち遊技も右打ち遊技もされ得る状況では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１を中央側に寄せる変位をさせておくことで、球の通過領域と表示面とを離して、流下する球により表示面が隠される事態を避けることができる。

【２７９７１】

また、例えば、左打ち遊技が推奨される状況では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１を左側に変位させておくことで（図３９４５参照）、球の通過領域側に表示面を寄せて、流下する球が注目され易い領域に表示面の表示を寄せる（集める）こともできる。遊技者に有用な視認箇所が離れている場合に比較して、遊技負担を低減することができる。逆に、右打ち遊技が推奨される状況では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１を右側に変位させておくことで（図３９４６参照）、球の通過領域側に表示面を寄せて、流下する球が注目され易い領域に表示面の表示を寄せる（集める）こともできる。遊技者に有用な視認箇所が離れている場合に比較して、遊技負担を低減することができる。

【２７９７２】

次いで、図３９４７から図３９４８を参照して、第２６１実施形態における第３図柄表示装置Ｊ１８０８１について説明する。上記Ａ３１実施形態では、単一の第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の表示面が移動可能に構成される場合を説明したが、第２６１実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１が複数の表示面を有して構成され、正面視で各表示面の間において通過する球を視認可能な場合があるように構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７９７３】

図３９４７及び図３９４８は、第２６１実施形態における遊技盤Ｊ１３の正面図である。図３９４７では、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１の複数の表示面が近接した状態が図示され、図３９４８では、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１の複数の表示面が離間した状態が図示される。

【２７９７４】

第３図柄表示装置Ｊ１８０８１は、左側に配置される左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌと、右側に配置される右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒと、を備えており、これらが対応する可動装置Ｙ１７３２０（図３９４４参照）によって左右に移動可能に構成される。

【２７９７５】

即ち、左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌの左上端部において左側に配設される可動ラックＹ１７３２２が固定されており、左側の駆動モータＹ１７３２１が駆動されることで可動ラックＹ１７３２２が左右方向に移動されることに伴って左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌが移動可能とされており、右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒの右上端部において右側に配設される可動ラックＹ１７３２２が固定されており、右側の駆動モータＹ１７３２１が駆動されることで可動ラックＹ１７３２２が左右方向に移動されることに伴って右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒが移動可能とされる。

【２７９７６】

左右の駆動モータＹ１７３２１を制御させることによって、左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌの表示面（前側面）と右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒの表示面（前側面）とが近接する合体状態（図３９４７参照）と、左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌの表示面と右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒの表示面とが離間する分裂状態（図３９４８参照）と、を第３図柄表示装置Ｊ１８０８１が構成可能とされる。

【２７９７７】

第３図柄表示装置Ｊ１８０８１の分裂状態（図３９４８参照）では、後方側においてワープ通路Ｙ１６１０１を構成する中間通路形成部Ｙ１６１６０や分岐路形成部Ｙ１６１７０の少なくとも一部が複数の表示面の間から視認可能であって、ワープ通路Ｙ１６１０１を通過する球を視認可能となる。

【２７９７８】

分岐路形成部Ｙ１６１７０に流入する球は、第１通路形成部Ｙ１６１７１を流下する場合には、以降は表示面の間を下方に流下することにより、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１に隠されることなく遊技者が球を視認し易い。一方で、左側通路形成部Ｙ１６１７２又は右側通路形成部Ｙ１６１７３を流下する場合には、分裂状態における表示面に再び隠されることになる。

【２７９７９】

ここで、第１通路形成部Ｙ１６１７１を流下した球は中央の連通孔Ｙ９０８８ａから排出され、高確率で落下孔Ｙ９０８７ｇに流入することから、第１入賞口Ｊ６４への入賞が高確率で生じる。一方で、左側通路形成部Ｙ１６１７２又は右側通路形成部Ｙ１６１７３を流下した球は、左右の連通孔Ｙ９０８８ａから排出され、大抵の場合において天面構成部Ｙ９０８７ｆの左右の傾斜に沿って流下し天面構成部Ｙ９０８７ｆよりも左右外側において経路形成部材Ｙ９０８７の湾曲底面部Ｙ８７ｂに受け取られるように落下し、ステージ経路Ｙ８７ｘを流下することになるので、第１入賞口Ｊ６４への入賞が高確率では生じない。

【２７９８０】

換言すれば、分岐路形成部Ｙ１６１７０を第３図柄表示装置Ｊ１８０８１に隠されることなく流下する球の方が、分岐路形成部Ｙ１６１７０を第３図柄表示装置Ｊ１８０８１に隠されながら流下する球に比較して、第１入賞口Ｊ６４に入賞する確率が高い分、有利である。これにより、分裂状態において分岐路形成部Ｙ１６１７０を流下する球に対する注目力を向上させることができる。

【２７９８１】

なお、第１通路形成部Ｙ１６１７１を流下した球は左右の連通孔Ｙ９０８８ａから排出され、大抵の場合において天面構成部Ｙ９０８７ｆの左右の傾斜に沿って流下し天面構成部Ｙ９０８７ｆよりも左右外側において経路形成部材Ｙ９０８７の湾曲底面部Ｙ８７ｂに受け取られるように落下し、ステージ経路Ｙ８７ｘを流下することになるので、第１入賞口Ｊ６４への入賞が高確率では生じず、一方で、左側通路形成部Ｙ１６１７２又は右側通路形成部Ｙ１６１７３を流下した球は、中央の連通孔Ｙ９０８８ａから排出され、高確率

で落下孔Ｙ９０８７ｇに流入することから、第１入賞口Ｊ６４への入賞が高確率で生じるように流路の形状を変形させて構成しても良い。

【２７９８２】

換言すれば、分岐路形成部Ｙ１６１７０を第３図柄表示装置Ｊ１８０８１に隠されながら流下する球の方が、分岐路形成部Ｙ１６１７０を第３図柄表示装置Ｊ１８０８１に隠されることなく流下する球に比較して、第１入賞口Ｊ６４に入賞する確率が高い分、有利であるように構成しても良い。この場合、有利となる球が長期にわたり隠されることで、その球が視認可能となった時に遊技者に驚きを与えると共に、興趣の向上を図ることができる。

【２７９８３】

第３図柄表示装置Ｊ１８０８１の合体状態と、分裂状態とを切り替える制御は、種々の態様で可能である。例えば、通常は合体状態とされているが、本実施形態では、背面側通路ユニットＹ１６１００（図３９４３参照）の開放部Ｙ１６１２１に球検出センサが配設され、その球検出センサで球の通過が検出された場合に、その球が分岐路形成部Ｙ１６１７０を流下しきるまでにかかる期間よりも若干長い期間（例えば、３秒間）分裂状態に変化されるよう制御される。

【２７９８４】

これにより、中間通路形成部Ｙ１６１６０や分岐路形成部Ｙ１６１７０を流下する球が存在する場合に限って第３図柄表示装置Ｊ１８０８１が分裂状態とされるように構成することができるので、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１が分裂状態とされる場合の遊技者の期待感を向上させることができるとともに、何ら期待できる流下球が無い場合には第３図柄表示装置Ｊ１８０８１を合体状態として大画面での演出を実行することで遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【２７９８５】

左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌと右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒの表示態様は、合体状態と分裂状態とで区別せずに表示を行うようにしても良いが、本実施形態では、合体状態では複数の表示面で一連の表示を行う（大画面表示を行う）ように制御される一方で、分裂状態では複数の表示面で個別の表示を行う（別画面表示を行う）ように制御される。これにより、分裂状態においても違和感なく表示を行うことができる。

【２７９８６】

また、分裂状態では表示としては個別であるものの、各表示面における表示を対応して変化させるように構成している。例えば、分裂状態において、一方の表示面において複数のキャラクターが高速で変化される状況が表示される場合に、他方の表示面においては複数の色（赤、青、緑など）が高速で変化される状況が表示され、一方の表示面において停止表示される（キャラクター決定される）と、他方の表示面の色（演出期待度）も停止表示される。

【２７９８７】

このように、分裂状態において、一方の表示と、他方の表示とが、対応するよう制御されることにより、演出効果の向上を図ることができるし、片方の表示面の表示を視認すれば、もう一方の表示面の表示を予測することが可能となることで、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【２７９８８】

次いで、図３９４９を参照して、第２６２実施形態における背面側通路ユニットＹ１９１００について説明する。上記第２５１実施形態では、背面側通路ユニットＹ８１００において開口部Ｙ８１４０を落下した球は開放部Ｙ８７ａ側へ案内されることは無い場合を説明したが、第２６２実施形態では、開口部Ｙ８１４０を落下した球が開放部Ｙ８７ａ側へ戻る場合があるように構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。

【２７９８９】

図３９４９（ａ）は、図３８８４のＮ２１ａ－Ｎ２１ａ線に対応する線における第２６

２実施形態における遊技盤Ｊ１３の部分断面図であり、図３９４９（ｂ）は、図３９４９（ａ）のＮ４７ｂ－Ｎ４７ｂ線における背面側通路ユニットＹ１９１００の部分断面図である。

【２７９９０】

背面側通路ユニットＹ１９１００は、上述した背面側通路ユニットＹ１００と同様に、上述した正面板Ｙ１１０と、その正面板Ｙ１１０との間に球が通過可能なワープ通路Ｙ１０１を形成する背面板Ｙ１９１２０と、基盤Ｙ１３０（図３８９９（ｃ）参照）と、を備え、更に、正面板Ｙ１１０の通路形成部Ｙ１１１の下面後側部と背面板Ｙ１９１２０の案内溝部Ｙ１２２の下面前側部とで共同で形成される開口部Ｙ８１４０と、その開口部Ｙ８１４０を囲う壁部が下方に延設されることで開口部Ｙ８１４０と連通される流下経路が形成される経路構成部Ｙ８１５０と、その経路構成部Ｙ８１５０に対して不図示のアクチュエーターの駆動力により出没される態様で前後方向に動作可能に制御される出没動作装置Ｙ１９１６０と、経路構成部Ｙ８１５０の側面に形成される開口部Ｙ１９１７１と一端側で連通し、他端側において、正面板Ｙ１１０の通路形成部Ｙ１１１の下面後側部と背面板Ｙ１９１２０の案内溝部Ｙ１２２の下面前側部とで共同で形成される開口部Ｙ１９１７２と連通する湾曲経路を構成する第２経路構成部材Ｙ１９１７３と、背面板Ｙ１９１２０に切り欠き形成される切り欠き部Ｙ１９１２５を介してワープ通路Ｙ１０１の内部に張り出す態様で配設される球受け回転体Ｙ１９１８０と、を備える。

【２７９９１】

出没動作装置Ｙ１９１６０は、上述した出没動作装置Ｙ８１６０よりも下方に位置しており、前後に出没される部材の形状も異なる。本実施形態では、出没動作装置Ｙ１９１６０が前方に突出されている場合、経路構成部Ｙ８１５０による鉛直通路が閉塞され、球は開口部Ｙ１９１７１側へ案内される。

【２７９９２】

一方、出没動作装置Ｙ１９１６０が後方に退避されている場合、経路構成部Ｙ８１５０による鉛直通路が開放されており、球が落下可能に構成されるので、ワープ通路Ｙ１０１に進入し、開口部Ｙ８１４０から落下した球が、経路構成部Ｙ８１５０を落下し得る。経路構成部Ｙ８１５０を落下した球は不図示の球排出経路に案内されるアウト球となる。

【２７９９３】

球受け回転体Ｙ１９１８０は、ワープ通路Ｙ１０１の外方（上方側）に位置される前後方向に延びる回転軸を中心に回転動作される回転本体Ｙ１９１８１と、その回転本体Ｙ１９１８１の外周部において球を受け入れ可能な大きさで凹設される複数の球受け部Ｙ１９１８２と、を備え、不図示の駆動モータによって正面視反時計回り方向に継続的に回転移動するよう制御される。

【２７９９４】

球受け回転体Ｙ１９１８０は、前方開口部Ｙ１１１ａと前後方向で対向する位置に球受け部Ｙ１９１８２が位置する場合において球受け部Ｙ１９１８２に遊技球を１球受け入れることが可能な形状とされ、前方開口部Ｙ１１１ａに後追いの球がある場合でも２球目以降の球が球受け部Ｙ１９１８２に進入することを防止して回転本体Ｙ１９１８１の前方側に待機させる。

【２７９９５】

また、それ以外の状態（球受け部Ｙ１９１８２が前方開口部Ｙ１１１ａと前後方向で対向する位置に無い状態、即ち、前方開口部Ｙ１１１ａと前後方向で対向する位置に回転本体Ｙ１９１８１の外周側部がある状態）では、球受け回転体Ｙ１９１８０は、球が前方開口部Ｙ１１１ａに進入しても、回転本体Ｙ１９１８１の前側面に当接させて、球をせき止めるよう構成される。

【２７９９６】

球受け部Ｙ１９１８２は間隔を空けて形成されているので、球受け部Ｙ１９１８２に受け入れられた球が球受け回転体Ｙ１９１８０の回転に沿ってワープ通路Ｙ１０１の下流側に放出される場合にも、１球ずつの放出とすることができる。これにより、経路形成部材

Ｙ８７に複数球が間隔を空けずに流入する事態を避けやすくすることができ、経路形成部材Ｙ８７に複数球の球が存在する場合に生じる球突きによる不利益（例えば、経路形成部材Ｙ８７に進入した球が、その進入速度から、単体であれば中央形成部Ｙ８７ｄ上で球の左右方向の速度が小さくなる（０となる）可能性が高い状況であったにも関わらず、後追いの球が経路形成部材Ｙ８７に進入し、先行した球と衝突したために、両方の球が底面下方部Ｙ８７ｃ上で球の左右方向の速度が小さくなる（０となる）状況となること）を回避することができる。

【２７９９７】

球受け回転体Ｙ１９１８０の回転移動の速度は、低速回転（５秒で１２０度回転する速度、４［ｒｐｍ］）と、高速回転（１秒で１２０度回転する速度、２０［ｒｐｍ］）とが、少なくとも用意され、本実施形態では、電源投入から一定間隔（５秒間隔）で、低速回転と、高速回転とが、交互に切り替えられる。

【２７９９８】

球受け回転体Ｙ１９１８０が高速回転されている場合に球受け回転体Ｙ１９１８０からワープ通路Ｙ１０１に放出された球は、回転の勢いによって開口部Ｙ８１４０の上方側を左右方向に流れ、開口部Ｙ１９１７２の上方側を超えて開放部Ｙ８７ａに到達する。

【２７９９９】

球受け回転体Ｙ１９１８０が低速回転されている場合に球受け回転体Ｙ１９１８０からワープ通路Ｙ１０１に放出された球は、開口部Ｙ８１４０の上方側を超えずに下方に流下されるか、又は、開口部Ｙ８１４０の上方側を超えて左右方向に流れ、開口部Ｙ１９１７２の上方側を超えずに下方に流下される。

【２８０００】

出没動作装置Ｙ１９１６０によって前後に出没する部位は、前方に張り出している場合において開口部Ｙ８１４０を下方に流下された球が開口部Ｙ１９１７１に滑らかに案内される湾曲板形状から形成されており、その湾曲板の上面に案内された球は、落下の勢いで第２経路構成部材Ｙ１９１７３の内部を上昇し、開口部Ｙ１９１７２の上方側に戻り、経路形成部材Ｙ８７側に案内され得る。

【２８００１】

即ち、球受け回転体Ｙ１９１８０からワープ通路Ｙ１０１に放出された球の内、開口部Ｙ８１４０の上方側を超えずに下方に流下された球は、出没動作装置Ｙ１９１６０の出没する部位の上面の湾曲に沿って開口部Ｙ１９１７１に滑らかに案内され、落下の勢いで第２経路構成部材Ｙ１９１７３の内部を上昇し、開口部Ｙ１９１７２の上方側に戻り、経路形成部材Ｙ８７側に案内され得る。

【２８００２】

また、球受け回転体Ｙ１９１８０からワープ通路Ｙ１０１に放出された球の内、開口部Ｙ１９１７２の上方側を超えずに下方に流下された球は、開口部Ｙ１９１７１を右側から左側に通過して出没動作装置Ｙ１９１６０の出没する部位の上面を流れ、経路構成部Ｙ８１５０の左壁部に衝突することで跳ね返り、出没動作装置Ｙ１９１６０の出没する部位の上面の湾曲に沿って開口部Ｙ１９１７１に滑らかに案内され、衝突後の勢いで第２経路構成部材Ｙ１９１７３の内部を上昇し、開口部Ｙ１９１７２の上方側に戻り、経路形成部材Ｙ８７側に案内され得る。

【２８００３】

このように、本実施形態によれば、開口部Ｙ８１４０から落下した球や、開口部Ｙ１９１７２から落下した球であっても、ワープ通路Ｙ１０１に復帰して、経路形成部材Ｙ８７側に案内され得ることから、背面側通路ユニットＹ１９１００における球の流下態様のバリエーションを増加させ、背面側通路ユニットＹ１９１００を流下する球に対する注目力を向上させることができる。

【２８００４】

出没動作装置Ｙ１９１６０が後方に退避されている場合において開口部Ｙ８１４０を下方に流下した球は、経路構成部Ｙ８１５０に沿って鉛直方向に落下する。

【２８００５】
本実施形態によれば、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転速度の違いを利用して、球が流下する経路を異ならせることができ、球受け回転体Ｙ１９１８０やワープ通路Ｙ１０１への注目力の向上を図ることができる。
【２８００６】
なお、球受け回転体Ｙ１９１８０の制御として、低速回転と高速回転とが一定間隔で交互に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転速度を変更可能なディップスイッチを設けても良い。ディップスイッチの配設位置としては、操作つまみＪ１２１のように内枠Ｊ１２の後方側とされ、開店前にホール店員が操作により変更可能に構成しても良いし、正面枠Ｊ１４の前方側とされ、遊技者が操作により変更可能に構成しても良い。
【２８００７】
なお、操作対象はディップスイッチに限られるものではなく、トグル、ノブ、アンプのボリューム等の種々の態様を採用することができ、更に、操作による制御として球受け回転体Ｙ１９１８０の動作の停止を採用しても良い。この場合、球受け回転体Ｙ１９１８０による球の変位を一端停止させることができ、球の滞留を生じさせることができ、球の通過のタイミングを変化させることができる。
【２８００８】
また、例えば、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転速度が、入賞口における球の検出に関連して変化されるように制御しても良い。例えば、第１入賞口Ｊ６４へ入賞した場合には球受け回転体Ｙ１９１８０が低速回転とされ（もともと低速回転であった場合には低速回転で維持され）、一般入賞口Ｊ６３へ１球の遊技球（又は予め設定された設定個数の遊技球）が入賞した場合には球受け回転体Ｙ１９１８０が高速回転とされるように制御しても良い。この場合、球の流下態様を複雑とすることができ、ワープ通路Ｙ１０１を流下する球に対する注目力の向上を図ることができる。
【２８００９】
また、遊技領域の釘の状況がワープ通路Ｙ１０１に球を進入させ易い状況となっていたとしても、第１入賞口Ｊ６４への入賞が過剰に生じる事態を避けることができる。また、ワープ通路Ｙ１０１に球がなかなか進入しない一方で一般入賞口Ｊ６３には球が入賞しやすい状況の場合には、ワープ通路Ｙ１０１への球の進入が生じた場合における球受け回転体Ｙ１９１８０の回転が高速回転となり易いようにできることで、ワープ通路Ｙ１０１に進入した球が経路形成部材Ｙ８７に案内され易いよう構成でき、第１入賞口Ｊ６４への入賞が生じやすくすることができる。
【２８０１０】
これによれば、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転速度を遊技者の操作による球の入賞態様によって変化させることができ、回転体Ｙ１９１８０の回転速度に応じてワープ通路Ｙ１０１に進入した球が第１入賞口Ｊ６４に案内され易いか否かが変わるので、球の発射力調整に対する遊技者の集中力（興味関心）を向上させることができる。
【２８０１１】
以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。
【２８０１２】
上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【２８０１３】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、上変位ユニットＹ４００，Ｙ１４００，Ｙ２４００，Ｙ３４００，Ｙ４４００，Ｙ５４００，Ｙ１１４００，Ｙ１３４００，Ｙ１４４００，Ｙ１５４００において生じた駆動力が伝達手段Ｙ５００の回転動作部材Ｙ５３０，Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０や伝達手段Ｙ１４５００の前後動作部材Ｙ１４５３０を介して揺動ユニットＹ７００，Ｙ３７００，Ｙ５７００，Ｙ１５７００の揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０，Ｙ１５７２０に伝達される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでは無い。
【２８０１４】
例えば、伝達手段Ｙ５００の回転動作部材Ｙ５３０，Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０や伝達手段Ｙ１４５００の前後動作部材Ｙ１４５３０が、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０，Ｙ１５７２０ではなく、遊技者が操作可能なボタン部Ｊ１８１に駆動力を伝達可能となるようにボタン部Ｊ１８１付近に配設され、上変位ユニットＹ４００，Ｙ１４００，Ｙ２４００，Ｙ３４００，Ｙ４４００，Ｙ５４００，Ｙ１１４００，Ｙ１３４００，Ｙ１４４００，Ｙ１５４００に対応する構成が正面枠Ｊ１４の内部領域に配設されても良い。この場合、ボタン部Ｊ１８１が昇降動作されるよう構成される場合において、駆動力の伝達を好適に生じさせることができ、ボタン部Ｊ１８１の操作を行う遊技者が受ける操作感のバリエーションを増やすことができる。
【２８０１５】
ここで、ボタン部Ｊ１８１はガラスユニットＪ１６よりも前方側に配置されるものであるから、上変位ユニットＹ４００，Ｙ１４００，Ｙ２４００，Ｙ３４００，Ｙ４４００，Ｙ５４００，Ｙ１１４００，Ｙ１３４００，Ｙ１４４００，Ｙ１５４００に対応する構成は、ガラスユニットＪ１６の後方側に限定されるものではなく、遊技者に視認させる視認態様を変化させ、興趣の向上が可能な場合であれば、駆動力が伝達される対象が揺動手段Ｙ７２０等の演出役物に限定されるものではなく、当該対象の配置についても限定されるものではない。
【２８０１６】
また、例えば、伝達手段Ｙ５００の回転動作部材Ｙ５３０，Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０や伝達手段Ｙ１４５００の前後動作部材Ｙ１４５３０が、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０，Ｙ１５７２０ではなく、姿勢変化可能に構成されるスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）を採用する場合において、そのスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）に駆動力を伝達し、姿勢変化させるよう構成しても良い。この場合、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から出力される音の聞こえ方を、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の動作によって変化させることで、遊技者の興趣の向上を図ることが可能となる。即ち、変動演出においてスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が動作されない場合よりも、変動演出においてスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が動作される場合の方が、大当たり期待度が高くなるように制御される場合に、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から出力される音に対する遊技者の集中力を高めることができる。
【２８０１７】
加えて、伝達手段Ｙ５００の回転動作部材Ｙ５３０，Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０や伝達手段Ｙ１４５００の前後動作部材Ｙ１４５３０を採用する場合、駆動モータＹ４５０や駆動装置Ｙ１１４５０による駆動力の発生中であれば常にスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が動作されるわけではなく、駆動力の発生中における一部の期間にスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）を動作させることになるので、駆動モータＹ４５０や駆動装置Ｙ１１４５０による駆動音にスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から出力される音の聞こえ方の変化を紛れ込ませることができる。これにより、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から出力される音に対する遊技者の集中力を高めることができる。
【２８０１８】
ここで、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）は、正面枠Ｊ１４においてガラスユニットＪ１６の外方側に配置されるものであるから、上変位ユニットＹ４００，Ｙ１４００，

Ｙ２４００，Ｙ３４００，Ｙ４４００，Ｙ５４００，Ｙ１１４００，Ｙ１３４００，Ｙ１４４００，Ｙ１５４００に対応する構成は、正面視においてガラスユニットＪ１６の内方側に配置されるものに限定されるものではなく、動作によって興趣の向上が可能な場合であれば、駆動力が伝達される対象が揺動手段Ｙ７２０等の演出役物に限定されるものではなく、当該対象の配置についても限定されるものではない。

【２８０１９】

なお、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）としては、スピーカーカバーＪ２７の後方側に収まる態様について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が正面枠Ｊ１４における窓部Ｊ１４ｅの外方の領域において移動可能に構成しても良い。この場合において、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が正面枠Ｊ１４の正面視外形の内方側に収まるように構成しても良いし、正面枠Ｊ１４の正面視外形の外方に飛び出して移動可能に構成しても良い。正面枠Ｊ１４の正面視外形の外方に飛び出して移動可能に構成される場合においては、遊技を行う遊技者の前方側においてスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が移動されるように構成しても良いし、遊技を行う遊技者の後方側に回り込む態様でスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）が移動可能に構成しても良い。

【２８０２０】

この場合、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の移動によって正面枠Ｊ１４の視認態様を変化させ、興趣の向上を図ることができると共に、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から出力される音の聞こえ方も変化させることができるので、視認態様の変化による興趣の向上と、音の聞こえ方の変化による興趣の向上とを同時に図ることができる。

【２８０２１】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、風車ＹＷＦが非透過性の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、風車ＹＷＦが光透過性の樹脂材料から形成されても良い。この場合、風車ＹＷＦの後方側を流下する球の視認性を高く保つことができるので、ワープ通路Ｙ１０１に球が流入したことを早期に把握させることができる。

【２８０２２】

風車ＹＷＦ越しに球が視認される状態で、その球により風車ＹＷＦが回転される場合（球がベース板Ｊ６０の正面側を流下する場合）と、その球により風車ＹＷＦが回転されない場合（球がワープ通路Ｙ１０１を流下する場合）とが生じることから、球に対する注目力を依然として高く維持することができる。

【２８０２３】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、ワープ通路Ｙ１０１が下流側ほど低くなる態様で下降傾斜する通路として形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、ワープ通路Ｙ１０１が階段状に形成されたり、途中で上昇傾斜する部分が形成されたり、しても良い。

【２８０２４】

例えば、ワープ通路Ｙ１０１が階段状に形成される場合、段差を落ちてバウンドする際に球がランダム性をもって跳ね返るため、球の流下をばらつかせることができ、ワープ通路Ｙ１０１及びステージ経路Ｙ８７ｘを流下した球の速度が小さくなる位置をばらつかせることができる。これにより、ステージ経路Ｙ８７ｘを流下した球の速度が遊技者に不利な底面下方部Ｙ８７ｃで毎回小さくなる（０になる）という事態を避けることができ、遊技者に有利な中央形成部Ｙ８７ｄで速度が小さくなる（０になる）ことを遊技者に期待させ、球に対する注目力の向上を図ることができる。

【２８０２５】

例えば、ワープ通路Ｙ１０１の途中で上昇傾斜する部分が形成される場合、ワープ通路Ｙ１０１の上昇傾斜する部分を通過する球を減速させることで、ワープ通路Ｙ１０１を球が通る時間長さを引き延ばすことができ、ワープ通路Ｙ１０１に遊技者の視線を集めやすくすることができる。また、ワープ通路Ｙ１０１に開口部Ｙ８１４０、経路構成部Ｙ８１

５０が配設される場合において、開口部Ｙ８１４０の下流側において上昇傾斜する部分が形成されるようにすれば、開口部Ｙ８１４０上を左右に通過した球の勢いが、上昇傾斜する部分を乗り越えるには足りなかった場合に球の流下方向が左右反転して開口部Ｙ８１４０に流入するという、複雑な態様での流下を生じさせることができる。これにより、ワープ通路Ｙ１０１を流下する球に対する注目力の向上を図ることができる。

【２８０２６】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、ワープ通路Ｙ１０１の下流側端部をステージ経路Ｙ８７ｘの上流側端部よりも高くする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、例えば、入球口Ｊ７５及び貫通開口Ｊ６０ｃの配設位置をワープ通路Ｙ１０１の上流側端部となる前方開口部Ｙ１１１ａよりも高くしても良い。この場合、入球口Ｊ７５及び貫通開口Ｊ６０ｃから開口部Ｙ１１１ａへの接続部分において球が受ける抵抗を小さくすることができ、球が大きく減速されることを避けることができる。

【２８０２７】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、ステージ経路Ｙ８７ｘの開放部Ｙ８７ａにおける遊技球の通過経路の幅が遊技球の直径程度とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、開放部Ｙ８７ａにおける遊技球の通過経路の幅が大きくされても良い。

【２８０２８】

例えば、背面側立設部Ｙ８６ｂの形成が部分的に省略され、段部Ｙ８７ｂ１の形成が省略されることで、湾曲底面部Ｙ８７ｂの前後幅の全域において遊技球が導入され得るように構成しても良い。この場合、ステージ経路Ｙ８７ｘへの導入時の遊技球の前後位置がずれ得ることから、ステージ経路Ｙ８７ｘにおける遊技球の流下態様のパターンを多く構成することができる。

【２８０２９】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、ステージ経路Ｙ８７ｘからの球の流下は、湾曲底面部Ｙ８７ｂの前後両側から生じる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、ステージ経路Ｙ８７ｘからの球の流下は、湾曲底面部Ｙ８７ｂの前方からだけ、又は、後方からだけ、生じるようにしても良い。

【２８０３０】

例えば、底面下方部Ｙ８７ｃの形成位置（中央から左右にずれた位置）に、中央形成部Ｙ８７ｄ、分割筒状部Ｙ８７ｅ１及び球排出口Ｙ８６ｅに類似の構成を形成することで、中央から左右にずれた位置からの球の流下も湾曲底面部Ｙ８７ｂの後方から流下して前方へ抜けるＵ字の経路として構成することができる。即ち、センターフレームＹ８６の左右中央で左右方向の速度が小さくなった（０になった）球も、左右中央から左右にずれた位置で左右方向の速度が小さくなった（０になった）球も、湾曲底面部Ｙ８７ｂの下方側を後方から前方へ通過する態様で流下するよう構成される。この場合、湾曲底面部Ｙ８７ｂの後方に流下した球の視認性が悪くなった後で、球を再登場させることができ、遊技者を楽しませることができる。

【２８０３１】

また、例えば、中央形成部Ｙ８７ｄの形成位置に、底面下方部Ｙ８７ｃに類似の構成を形成することで、左右中央位置からの球の流下も湾曲底面部Ｙ８７ｂの前方側に流下する態様とすることができる。即ち、センターフレームＹ８６の左右中央で左右方向の速度が小さくなった（０になった）球も、左右中央から左右にずれた位置で左右方向の速度が小さくなった（０になった）球も、湾曲底面部Ｙ８７ｂから前方側に流下するため、この場合、球の視認性を高く維持しやすい。これにより、遊技者がステージ経路Ｙ８７ｘを流下する球を見失う事態の発生を回避することができる。

【２８０３２】

更に、後方側からの経路を形成するための分割筒状部Ｙ８７ｅ１、底面部Ｙ８７ｅ２、

凹設部Ｙ８７ｄ１、球排出口Ｙ８６ｅ及び球流下面Ｙ８６ｆの形成を省略することができる。これにより、センターフレームＹ８６の構造を簡素化することができ、強度の向上を図ることができると共に、部品点数の削減が可能となりコスト削減を図ることができる。

【２８０３３】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、回転動作部材Ｙ５３０が回転動作して揺動手段Ｙ７２０に当接する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、揺動手段Ｙ７２０に当接する部材が左右方向（直線方向）に変位するよう構成されても良い。この場合、荷重が付与されていない状況において、揺動手段Ｙ７２０に当接する部材を静止状態で保ちやすくすることができる。

【２８０３４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態および上記第２４６実施形態では、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０が、揺動本体部Ｙ７２２の幅寸法よりも、延設伝達部Ｙ７２４の幅寸法の方が短い構成とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、揺動本体部Ｙ７２２の幅寸法と延設伝達部Ｙ７２４の幅寸法とが同等の長さで形成されても良い。この場合、成形性を良好とすることができ、歩留まりの向上を図ることができる。

【２８０３５】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態および上記第２４６実施形態では、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の重心位置が揺動本体部Ｙ７２２の内方にある場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の重心位置が被支持部Ｙ７２１における回転軸線と重なる位置にあるように構成しても良い。

【２８０３６】

この場合、回転動作部材Ｙ５３０からの荷重が付与されていない状況では揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０は姿勢変化を継続せず、自らの慣性で静止される。即ち、回転動作部材Ｙ５３０と離間した状態からは揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の回転が開始されず、連動中に回転動作部材Ｙ５３０が揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０から離間した場合には静止して回転動作部材Ｙ５３０が再び当接するまで静止状態を継続することになるので、両者の動作を並行した動作にし易くすることができる。

【２８０３７】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、揺動本体部Ｙ７２２の上縁部と延設伝達部Ｙ７２４とが略くの字形状を形成し、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３がくの字の内側において延設伝達部Ｙ７２４に当接する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、延設伝達部Ｙ７２４が湾曲方向に延設されるように構成されるようにしても良い。この場合、揺動手段Ｙ７２０の変位態様を複雑化することができ、例えば、円形突部Ｙ５３３との当接面を構成する下面側を波形状に形成すれば、回転手段Ｙ４８０の下降変位中に複数回往復動作する動作態様とすることが可能である。

【２８０３８】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態および上記第２４６実施形態では、揺動本体部Ｙ７２２の上縁部と延設伝達部Ｙ７２４とが略くの字形状を形成し、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３がくの字の内側において延設伝達部Ｙ７２４に当接する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、くの字の外側において延設伝達部Ｙ７２４に当接するよう構成しても良い。即ち、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の重心位置が、自重により延設伝達部Ｙ７２４の起き上がり方向に変位させる位置に設定される場合において、円形突部Ｙ５３３が延設伝達部Ｙ７２４の上面に当接するように回転動作部材Ｙ５３０の配置を設定しても良い。この場合、円形突部Ｙ５３３から延設伝達部Ｙ７２４に荷重が付与される度に揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０が延設伝達部Ｙ７２４を傾倒変位させる方向に変位され、自重により元の姿勢に復帰するという変位態様を生じさせることができる。

【２８０３９】
この場合、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の変位領域に回転動作部材Ｙ５３０が干渉する度合いを低減させることができ、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の変位領域を大きく確保することができる。
【２８０４０】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態および上記第２４６実施形態では、第１制御態様や第２制御態様として、回転手段Ｙ４８０の下降変位の途中で駆動モータＹ４５０の励磁を解除する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、回転手段Ｙ４８０の下降変位を移動状態まで駆動モータＹ４５０の励磁を継続する態様で実行しても良い。この場合、回転手段Ｙ４８０の変位速度が自重による変位速度よりも低速であっても、変位が途中で停止されることを回避して、移動状態まで変位動作を継続させることができる。この場合、回転動作部材Ｙ５３０の回転速度も低速とされ、揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０の変位速度も低速とされる。これにより、第１制御態様や第２制御態様の場合とは異なる速度で回転手段Ｙ４８０や揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０を動作変位させることができ、回転手段Ｙ４８０の変位中における所定期間において揺動手段Ｙ７２０，Ｙ３７２０を連動させることができる。
【２８０４１】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、駆動モータＹ４５０において回転規制部材Ｙ４５３が駆動軸Ｙ４５２の先端部に嵌合固定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、駆動軸Ｙ４５２が回転規制部材Ｙ４５３から抜き取り可能な寸法関係とされ、前後にスライド動作するアクチュエーターにより駆動モータＹ４５０を後方に退避させる変位を実行可能としても良い。
【２８０４２】
この場合、第１制御態様や第２制御態様において、回転手段Ｙ４８０の下降変位途中で駆動モータＹ４５０が非励磁とされる際に駆動モータＹ４５０を後方に退避させ、駆動軸Ｙ４５２が回転規制部材Ｙ４５３から抜き取られる（脱落する）ように制御することで、ギア群Ｙ４３０に駆動モータＹ４５０の抵抗が作用することを避けることができる。これにより、第１制御態様や第２制御態様における回転手段Ｙ４８０の動作をスムーズな動作とすることができる。
【２８０４３】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、揺動手段Ｙ７２０が、回転動作部材Ｙ５３０と当接しているか非当接となっているかに関わらず、センターフレームＹ８６の内方側における左右側上部において視認可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、揺動手段Ｙ７２０が、回転動作部材Ｙ５３０と非当接となっている状態では遮蔽部材により視認不能に隠されており、回転動作部材Ｙ５３０との当接により変位が生じると遮蔽部材からはみ出して視認可能とされるように構成しても良い。
【２８０４４】
この場合、揺動手段Ｙ７２０が回転動作部材Ｙ５３０と当接して変位したことが、揺動手段Ｙ７２０が遮蔽部材に隠されて視認不能であるか、遮蔽部材からはみだして視認可能であるかによって判断できるので、揺動手段Ｙ７２０と回転動作部材Ｙ５３０との当接が生じたことを容易に把握することができる。
【２８０４５】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４３実施形態では、揺動手段Ｙ７２０が回転動作部材Ｙ５３０を介して駆動モータＹ４５０の動作力を受けて変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＹ４５０とは別の駆動装置（例えばモータや、ソレノイド）によって揺動手段Ｙ７２０を変位させるように構成しても良い。この場合、回転手段Ｙ４８０の変位中において揺動手段Ｙ７２０を変位させるタイミングを増加させることができ、回転手段Ｙ４８０及び揺動手段Ｙ７２０を用いた演出のバリエーションを増やすことができる。

【２８０４６】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４４実施形態では、左側にだけ反転ギアＹ１４３５を追加することで、左側の回転動作部材Ｙ５３０のみを逆回転（右側の回転動作部材Ｙ５３０と正反対に回転）させ、回転動作部材Ｙ５３０の動作が左右非対称となることで、左右の揺動手段Ｙ７２０の動作が左右非対称となり、左右両側での視認態様をばらつかせることで演出効果を向上させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、右側にも反転ギアＹ１４３５を左側と同様に追加し、回転手段Ｙ４８０の退避状態における右側の回転動作部材Ｙ５３０の姿勢を左側の回転動作部材Ｙ５３０に対して左右対称となる姿勢とすることで、左右の回転動作部材Ｙ５３０の回転が左右対称で生じるようにしても良い。これにより、揺動手段Ｙ７２０の動作を左右対称とすることができ、左右の揺動手段Ｙ７２０の動作演出に統一感を持たせることができる。
【２８０４７】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４５実施形態では、回転動作部材Ｙ２５３０の円形突部Ｙ２５３３がコイルスプリングＹ２５３６の付勢力により終端部Ｙ２５３５ａ側に付勢される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、コイルスプリングＹ２５３６が引っ張りバネとして構成されることで円形突部Ｙ２５３３が被支持部Ｙ５３１側（回転軸側）に付勢され、付勢側の終端位置では揺動手段Ｙ７２０に荷重を付与しないように構成しても良い。
【２８０４８】
この場合、回転動作部材Ｙ２５３０の回転速度が低速である場合には、回転手段Ｙ４８０が動作されても、円形突部Ｙ２５３３から揺動手段Ｙ７２０への荷重伝達が生じないため、揺動手段Ｙ７２０の変位は生じない。
【２８０４９】
一方、回転動作部材Ｙ２５３０の回転速度が高速になり、遠心力がコイルスプリングＹ２５３６の付勢力を上回ると、円形突部Ｙ２５３３が開口部Ｙ２５３５に沿って径方向外方へ変位され、円形突部Ｙ２５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し得るため、回転手段Ｙ４８０の動作中において揺動手段Ｙ７２０の変位が生じ得る。これにより、揺動手段Ｙ７２０の変位が単調となることを避けることができる。
【２８０５０】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４５実施形態では、回転動作部材Ｙ２５３０の円形突部Ｙ２５３３がコイルスプリングＹ２５３６の付勢力により終端部Ｙ２５３５ａ側に付勢される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、コイルスプリングＹ２５３６の配設が省略され、円形突部Ｙ２５３３の質量が大きめとされ（例えば、金属材料から形成され）るように構成しても良い。
【２８０５１】
この場合、回転動作部材Ｙ２５３０の回転速度が低速である場合には、回転手段Ｙ４８０が動作されても、円形突部Ｙ２５３３を開口部Ｙ２５３５に沿って径方向外方へ変位させる遠心力は小さく、揺動手段Ｙ７２０の変位は生じない。
【２８０５２】
一方、回転動作部材Ｙ２５３０の回転速度が高速になると、遠心力が大きくなり、円形突部Ｙ２５３３が開口部Ｙ２５３５に沿って径方向外方へ変位され、円形突部Ｙ２５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に当接し得るため、回転手段Ｙ４８０の動作中において揺動手段Ｙ７２０の変位が生じ得る。これにより、揺動手段Ｙ７２０の変位が単調となることを避けることができる。
【２８０５３】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４８実施形態では、コイルスプリングＹ５７３０の付勢力により揺動手段Ｙ７２０が上昇姿勢に維持される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、揺動手段Ｙ７２０の揺動本体部Ｙ７２２と延設伝達部Ｙ７２４とがくの字ではなく、直線方向に並ぶように

設計されても良い。この場合、揺動本体部Ｙ７２２の自重によって揺動手段Ｙ７２０が上昇姿勢側に変位されるため、コイルスプリングＹ５７３０の配設を省略することができる。

【２８０５４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２４９実施形態では、モーター装置Ｙ６１５０が背面側通路ユニットＹ６１００に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、モーター装置Ｙ６１５０が第３図柄表示装置Ｊ８１に配設されても良い。モーター装置Ｙ６１５０によれば、正逆回転が可能であってワープ通路Ｙ１０１内の球に対して異なる振動モードの荷重を与えることができるので、ワープ通路Ｙ１０１内における球詰まりの解消を良好に行うことができる。

【２８０５５】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５０実施形態では、シーソー部材Ｙ７１６０の動作が、一定のパターンで制御される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者または作業者の操作に基づく検出結果により動作態様を変化させることが可能に構成されても良い。

【２８０５６】

なお、遊技者または作業者に操作させる操作手段としては、シーソー部材Ｙ７１６０の動作を直接的に調整可能な操作手段でも良いし、シーソー部材Ｙ７１６０とは異なる対象を操作するものであって、間接的にシーソー部材Ｙ７１６０の動作を調整するよう構成されても良い。

【２８０５７】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５１実施形態では、張出部Ｙ８６ｃに非透過のシールが貼り付けられることで開口部Ｙ８１４０の上側を左右方向に通過した後の球が一時的に視認不能とされる一方で、経路構成部Ｙ８１５０により形成される経路を流下する球が視認可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ワープ通路Ｙ１０１全体が内部を視認不能に構成され、経路形成部材Ｙ８７側に球が放出されて初めて球を視認可能となるように構成しても良い。この場合、入球口Ｊ７５よりも、経路形成部材Ｙ８７に注目させ易くすることができ、遊技者の視線を遊技盤Ｊ１３の左右中央側へ誘導させることができる。

【２８０５８】

また、例えば、正面側に非透過のシールが貼り付けられたり、非透過の部材が重ねられることによって、経路構成部Ｙ８１５０により形成される経路が一時的に視認不能とされる一方、張出部Ｙ８６ｃと重なった位置においても開口部Ｙ８１４０の上側を左右方向に通過した後の球が常に視認可能とされるように構成しても良い。この場合、段差部Ｙ１２３を下流側に流下する際に球が跳ねる可能性のある位置や、ワープ通路Ｙ１０１と経路形成部材Ｙ８７との連結部分における段差によって球が跳ねる可能性のある位置が視認可能となり、球の流下態様の異常や、球詰まりが生じた場合に、早期発見を図ることができる。

【２８０５９】

また、例えば、開口部Ｙ８１４０で分岐されるいずれの経路を流下する球についても、視認不能とされる区間を構成するようにしても良い。この場合、視認不能とされた球が離れた位置において再び視認可能となる態様を構成でき、球が瞬間移動したかのように見せることで遊技者に驚きを提供することができる。更に、視認不能とされた球が再び視認可能となる位置に対する遊技者の注目力を向上させ、遊技者の視線を離れた位置に誘導することができる。

【２８０６０】

また、例えば、開口部Ｙ８１４０で分岐されるいずれの経路を流下する球についても、視認可能に構成しても良い。この場合、流下する球の行方を目で追いやすくなり、球の流下が正常に生じていることの確認が容易になる。

【２８０６１】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５２実施形態では、スクリュー部材Ｙ９１３０の回転速度を操作対象の操作によって変化可能に制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、スクリュー部材により経路形成部材Ｙ８７側に球が案内される構成を複数配設し、スクリュー部材の回転速度が高速の方が有利な位置に球が到達する構成において、各スクリュー部材の回転速度が異なるように制御するようにしても良い。この場合、どのスクリュー部材に球が案内されるかによって、経路形成部材Ｙ８７のどの位置（どの程度有利な位置）に球が到達するかが異なるため、スクリュー部材およびスクリュー部材に案内される球に対する注目力を向上させることができる。

【２８０６２】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５２実施形態では、天面構成部Ｙ９０８７ｆに乗り上げた遊技球がベース板Ｊ６０の正面側に戻って流下する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、天面構成部Ｙ９０８７ｆに乗り上げた遊技球がベース板Ｊ６０の後方側において遊技領域から排出されても良い。この場合において、遊技球はアウト球となっても良いし、遊技球の通過経路に入賞センサが配設されることで遊技者に賞球を払い出すことが可能に構成しても良い。また、当該入賞センサによって抽選を実行可能に構成しても良い。

【２８０６３】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５２実施形態では、下方入球口Ｙ９０７６であれば風車ＹＷＦによりベース板Ｊ６０における左右外方側に振り分けられた球を受け入れ可能である場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、風車ＹＷＦにより同じ側に振り分けられた球を入球口Ｊ７５が受入可能に構成しても良い。即ち、風車ＹＷＦの配置を上側にずらし、入球口Ｊ７５よりも高い位置で振り分けるよう構成すればいい。この場合、風車ＹＷＦによりいずれの方向に振り分けられた球に対しても注目力を損なわないように構成することができると共に、遊技領域に発射された球が第１入賞口Ｊ６４に到達するまでの期間が長くなりすぎて遊技が間延びするという事態を避けることができる。

【２８０６４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５２実施形態では、背面側通路ユニットＹ９１００を採用してワープ通路Ｙ９１０１を構成する場合において、入球口Ｊ７５は一般入賞口Ｊ６３として利用されることからワープ通路Ｙ１０１の形成は省略される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、ワープ通路Ｙ９１０１を形成する場合において、ワープ通路Ｙ１０１を共に形成するようにしても良い。この場合、入球口Ｊ７５に入球した球も、下方入球口Ｙ９０７６に入球した球も、ステージ経路Ｙ８７ｘに案内され得ることから、遊技者の注目を集める箇所を多く用意することができる。

【２８０６５】

また、入球口Ｊ７５への入球を防止可能に開閉変位する開閉部材と、下方入球口Ｙ９０７６への入球を防止可能に開閉変位する下方開閉部材と、を備える場合、これらが異なるタイミングで変位されることにより、入球口Ｊ７５への入球は防止される一方で下方入球口Ｙ９０７６への入球は許容されるタイミングや、入球口Ｊ７５への入球は許容される一方で下方入球口Ｙ９０７６への入球は防止されるタイミングや、入球口Ｊ７５及び下方入球口Ｙ９０７６への入球が防止されるタイミングを、更に構成することができるので、入球口Ｊ７５や下方入球口Ｙ９０７６への劉目力を向上させることができる。

【２８０６６】

なお、入球の防止は、開閉部材を新たに採用する場合に限られない。例えば、入球口Ｊ７５や下方入球口Ｙ９０７６を構成する経路入口部材を前後方向に延びる回転軸を中心に１８０度回転可能に構成しても良い。この場合、回転前の状態では球を受け入れ可能な形状（上側が開放されたハーフパイプ形状）に構成される一方で、１８０度回転された場合には、回転前に下底面を構成した部位が天面を構成することから、球の受け入れを阻害す

ることができる。
【２８０６７】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５２実施形態では、背面側通路ユニットＹ９１００のワープ通路Ｙ９１０１から経路形成部材Ｙ９０８７側に放出された球が視認可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、経路形成部材Ｙ９０８７側に放出された球の内、一部の球は視認可能とし、その他の球については視認不能となるように構成しても良い。
【２８０６８】
例えば、天面構成部Ｙ９０８７ｆの上面に乗り上げた球は視認可能とする一方で、天面構成部Ｙ９０８７ｆから零れた球は視認不能となるように構成しても良い。この場合、天面構成部Ｙ９０８７ｆが第３図柄表示装置Ｊ８１の下縁Ｊ８１ｂよりも上側に位置されることから、天面構成部Ｙ９０８７ｆに乗り上げた球に第３図柄表示装置Ｊ８１の表示光を当て、演出することが可能となり、球の視認性を向上させることができる。
【２８０６９】
一方、天面構成部Ｙ９０８７ｆから零れた球が湾曲底面部Ｙ８７ｂに着地（流入）する位置を視認させないことで、その後の球の流下態様を予測し難くすることができ、経路形成部材Ｙ９０８７からベース板Ｊ６０の前方側へ球が放出される位置（球排出口Ｙ８６ｅ及び底面下方部Ｙ８７ｃ）に対する注目力を向上させることができる。
【２８０７０】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５２実施形態では、背面側通路ユニットＹ９１００のワープ通路Ｙ９１０１から経路形成部材Ｙ９０８７側に放出された球が天面構成部Ｙ９０８７ｆ上に乗り上げるか否かで遊技者にとって有利不利が変化される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、天面構成部Ｙ９０８７ｆの左右端部がワープ通路Ｙ９１０１から排出される球のいずれの移動軌跡よりも上方側に位置されることで球が天面構成部Ｙ９０８７ｆ上に乗り上げる事象が生じ得ないように構成したり、天面構成部Ｙ９０８７ｆの形成を省略したり、しても良い。
【２８０７１】
この場合、球が天面構成部Ｙ９０８７ｆ上に乗り上げる事象の発生を防止することができ、経路形成部材Ｙ９０８７側に放出された球は必ず湾曲底面部Ｙ８７ｂを流下することになるので、湾曲底面部Ｙ８７ｂに対する注目力を向上させることができる。
【２８０７２】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５３実施形態では、入球口Ｊ７５に入球した球と、第２入球口Ｙ１００７６に入球した球とが背面側通路ユニットＹ１０１００内で合流する経路を流下し、ステージ経路Ｙ８７ｘに案内される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、ステージ経路Ｙ８７ｘに球を案内する経路が変位可能に構成され、その経路の変位により、入球口Ｊ７５と開放部Ｙ８７ａとを経路により連通させる状態と、第２入球口Ｙ１００７６と開放部Ｙ８７ａとを経路により連通させる状態と、を切り替え可能に構成しても良い。
【２８０７３】
この場合、入球口Ｊ７５と開放部Ｙ８７ａとを連通する状態における経路の傾斜よりも、第２入球口Ｙ１００７６と開放部Ｙ８７ａとを連通する状態における経路の傾斜の方が勾配が急（大）とされ、ステージ経路Ｙ８７ｘに流入する球の勢いを異ならせることができ、ステージ経路Ｙ８７ｘ上における遊技球の変位態様のバリエーションを増やすことができる。
【２８０７４】
これにより、ステージ経路Ｙ８７ｘに球を案内する経路の変位を演出に利用することができる。また、当該経路がベース板Ｊ６０ではなく、背面ケースＹ３００側に配設されていることから、経路を変位させるための駆動力を発生させる場合における駆動装置の振動がベース板Ｊ６０の正面側における領域に伝達されることを抑制することができる。

【２８０７５】
なお、入球口Ｊ７５と開放部Ｙ８７ａとを経路により連通させる状態と、第２入球口Ｙ１００７６と開放部Ｙ８７ａとを経路により連通させる状態と、の切り替えが生じた場合に、第３図柄表示装置Ｊ８１等の報知手段を利用した報知を実行するように構成しても良い。この場合の報知の内容は、連通される経路における勾配を報知しても良いし、状態の切り替えが生じたことのみを報知しても良い。報知により、遊技者の注目力を背面側通路ユニットＹ１０１００内の経路に集めることができる。
【２８０７６】
また、経路の切り替えは、経路内に球が無い場合にのみ生じるように構成しても良い。この場合、経路に球が進入してからの流下態様を安定させることができる。
【２８０７７】
逆に、経路の切り替えは、経路内における球の有無に関わらず生じるように構成しても良い。この場合、経路に球が進入してから経路の勾配が変化され得るので、経路に球が進入した後における経路に対する注目力の向上を図ることができると共に、経路を流下する球の流下速度のバリエーションを更に増やすことができる。例えば、勾配が緩い状態の経路を球が流下途中である場合において経路の勾配が急（大）に切り替えられる際に、球が経路の入口付近にある場合と、球が経路の出口付近にある場合とで、勾配が急（大）となった影響を受ける期間が異なるため、各場合における球の流下態様が異なる。
【２８０７８】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５４実施形態では、規制部材Ｙ１１４５３の被当接円筒部Ｙ１１４５３ａがベース手段Ｙ１１４１０の挿通支持孔Ｙ１１４１５に回転可能に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、挿通支持孔Ｙ１１４１５よりも一回り大きい開口を形成し、その開口にベアリングを配設し、そのベアリングの内輪の内周面に被当接円筒部Ｙ１１４５３ａを嵌合させるようにしても良い。この場合、被当接円筒部Ｙ１１４５３ａと挿通支持孔Ｙ１１４１５とが擦れて摩耗する事態を避けることができ、耐久性を向上させることができる。
【２８０７９】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５４実施形態では、駆動装置Ｙ１１４５０の先端固定部材Ｙ１１４５２ａが被当接円筒部Ｙ１１４５３ａに対して外接可能に配置される（回転駆動体Ｙ１１４５２が被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの外方に配置される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、先端固定部材Ｙ１１４５２ａが被当接円筒部Ｙ１１４５３ａに対して内接可能に配置される（回転駆動体Ｙ１１４５２が被当接円筒部Ｙ１１４５３ａの内方に配置される）位置関係で構成しても良い。
【２８０８０】
この場合、外接可能に配置される場合に効果的な摩耗の防止の効果は薄れるものの、曲率の関係で、先端固定部材Ｙ１１４５２ａと被当接円筒部Ｙ１１４５３ａとの接触面積を増加させることができ、滑りを好適に防止することができる。
【２８０８１】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５４実施形態では、先端固定部材Ｙ１１４５２ａが被当接円筒部Ｙ１１４５３ａに対して近接離間する変位は、円柱形状部Ｙ１１４５４ａを中心とする回転移動方向の変位として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向の直線変位でも良いし、前後方向と直交する平面に沿う（平行な）直線方向の変位でも良い。この場合、駆動装置Ｙ１１４５０を支持する構成として通常少なくとも２本の案内棒が必要となるため、支持機構の部材個数が増加する傾向となるが、駆動装置Ｙ１１４５０の姿勢を変化させることなく当接非当接を切り替えることができるので、駆動力伝達の安定化を図ることができる。
【２８０８２】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、正面側立設部Ｙ８６ａと第２立設部Ｙ１２０８６ｈとの間の領域に電飾基盤Ｙ１２０８６ｋが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面側立設部Ｙ８６ａと第２立設部Ｙ１２０８６ｈとから形成される領域を正面から覆う蓋状部が形成され、その蓋状部に図形や形状や模様を形成するようにしても良い。この場合、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋによる発光が無くても、蓋状部に形成される図形や形状や模様によって、正面側立設部Ｙ８６ａと第２立設部Ｙ１２０８６ｈとから形成される領域における視覚的な演出効果を向上させることができる。なお、蓋状部を形成した上で、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋを配設することはもちろん可能である。

【２８０８３】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋに配設される発光部の光が前方だけでなく上下左右方向にも広がって視認される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面側立設部Ｙ８６ａと第２立設部Ｙ１２０８６ｈとから形成される領域を正面から覆う蓋状部が光透過性の材料から形成され、その蓋状部に光を屈折させる屈折部を形成することで、蓋状部を透過した光を特定の方向に進行させ、その他の方向への進行を抑制するように構成しても良い。屈折部によって屈折された光が揺動手段Ｙ７２０側へ向けて進行するように（第２立設部Ｙ１２０８６ｈと交差する方向に進行するように）屈折部を構成した場合、揺動手段Ｙ７２０と円形突部Ｙ５３３との当接位置側に光を集めることができ、揺動手段Ｙ７２０と円形突部Ｙ５３３との当接位置に対する注目力を向上させることができる。

【２８０８４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、回転手段Ｙ４８０が退避状態とされる場合において回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３の少なくとも一部が視認され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転手段Ｙ４８０が退避状態とされる場合において回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３の全部が視認されないように隠されるよう第２立設部Ｙ１２０８６ｈや電飾基盤Ｙ１２０８６ｋを設計しても良い。この場合、回転手段Ｙ４８０が退避状態とされる場合における回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３の位置を把握し難くすることができ、揺動手段Ｙ７２０と円形突部Ｙ５３３との当接位置に対する注目力を向上させることができる。

【２８０８５】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、回転動作部材Ｙ５３０が樹脂材料から形成されており、回転動作部材Ｙ５３０よりも前方側において電飾基盤Ｙ１２０８６ｋのＬＥＤからの光が照射される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状部Ｙ５３２が光透過性の樹脂材料から形成される一方で円形突部Ｙ５３３を金属材料から円筒形状に形成すると共に、回転動作部材Ｙ５３０の後方側に電飾基盤を一体的に配設し、その電飾基盤に配設されるＬＥＤからの光が円形突部Ｙ５３３の内部を前後方向（後方側から前方側）へ進行するように構成しても良い。

【２８０８６】

この場合、円形突部Ｙ５３３の内部を通過する光を円形突部Ｙ５３３の外周面から逃がすことなく、円形突部Ｙ５３３を構成する金属で反射させて、円形突部Ｙ５３３の前方側の開放部（円筒形状の内周側）から出射させることができるので、円形突部Ｙ５３３の前方側の開放部において光を局所的に集中させ、視認される光を効率的に明るくさせることができる。

【２８０８７】

なお、円形突部Ｙ５３３の内部に光を照射するＬＥＤは、必ずしも回転動作部材Ｙ５３０と一体的に構成される必要はなく、円形突部Ｙ５３３よりも後方側に配設されるものであれば何でも良い。例えば、回転手段Ｙ４８０の内部に電飾基盤が配設される場合において、その電飾基盤のＬＥＤから照射される光が円形突部Ｙ５３３の内部に進入するように

構成しても良い。また、上述のＬＥＤが省略されても良い。この場合、部品コストの低減を図ることができる。

【２８０８８】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、第２立設部Ｙ１２０８６ｈや電飾基盤Ｙ１２０８６ｋによって正面視で円形突部Ｙ５３３の少なくとも一部が隠される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２立設部Ｙ１２０８６ｈの基端側の近傍位置から第２立設部Ｙ１２０８６ｈとは反対の後方側に延設される壁部であって、円形突部Ｙ５３３の移動軌跡と干渉する位置においては凹設形成される形状の後方延設壁部を構成しても良い。

【２８０８９】

この場合、円形突部Ｙ５３３が正面視で第２立設部Ｙ１２０８６ｈよりも下側に位置する場合において、斜め上から見下ろす方向視で第２立設部Ｙ１２０８６ｈの後方側を視認された場合であっても、後方延設壁部によって円形突部Ｙ５３３の上方側が隠されることにより、円形突部Ｙ５３３の位置を把握し難くすることができる。

【２８０９０】

なお、後方延設壁部は、非透過性の樹脂材料や金属材料から形成しても良いし、光透過性の樹脂材料から形成しても良い。前者の場合には、円形突部Ｙ５３３の位置の把握を困難として、円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０との当接位置に対する注目力を向上させることができる。後者の場合には、若干視認し難くはされるものの、後方延設壁部を通して円形突部Ｙ５３３を視認することができるので、後方延設壁部に対する注目力についても向上を図ることができる。

【２８０９１】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋのＬＥＤを常時発光させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常はＬＥＤが消灯されており、円形突部Ｙ５３３が変位して揺動手段Ｙ７２０と当接する場合に、発光するように制御しても良い。これにより、円形突部Ｙ５３３が変位して揺動手段Ｙ７２０と当接するタイミングにおいて円形突部Ｙ５３３付近の領域を明るくさせることができ、円形突部Ｙ５３３や揺動手段Ｙ７２０に対する注目力を向上させることができる。

【２８０９２】

なお、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋのＬＥＤの制御は、点灯と消灯とに限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、回転動作部材Ｙ５３０の停止状態においてＬＥＤの発光は継続されており、回転動作部材Ｙ５３０の回転動作によって、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４に接近するにつれてＬＥＤの発光強度は徐々に明るくされ、また、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４から遠ざかるにつれてＬＥＤの発光強度は徐々に暗くされるように制御しても良い。

【２８０９３】

この場合、回転動作部材Ｙ５３０が停止している状態では電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの光を球の発射強度の目安として活用することができる一方で、回転動作部材Ｙ５３０が回転動作される状態では電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの光を円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接の目安として活用することができるため、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの光を異なる役割として兼用することができる。

【２８０９４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、円形突部Ｙ５３３が第１の途中位置や第２の途中位置で停止して、逆回転される制御態様が用意される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１の途中位置や第２の途中位置で停止した後で、同様の回転方向で動作を開始する制御態様が代わりに又は追加で用意されても良い。この場合、停止が生じた後に再開される動作を予測し難くすることができ、円形突部Ｙ５３３及び揺動手段Ｙ７２０への注目力を向上させることができる。

【２８０９５】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５５実施形態では、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋの配置を、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と非当接の位置では円形突部Ｙ５３３を隠し、円形突部Ｙ５３３が延設伝達部Ｙ７２４と当接する位置では円形突部Ｙ５３３を隠さない位置に設定することで、視認により当接を把握させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円形突部Ｙ５３３と延設伝達部Ｙ７２４とが当接し揺動手段Ｙ７２０の変位が生じた場合、又は、当接により変位した延設伝達部Ｙ７２４が当接の解除後に自重により元の姿勢に戻った場合に、衝突音や効果音を生じさせる音声発生手段を構成しても良い。

【２８０９６】
この場合、音により、揺動手段Ｙ７２０の変位が生じたことや、その前提として揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３との衝突が生じたことを、遊技者に認識させ易くすることができる。

【２８０９７】
なお、スピーカー等の音声発生手段から音を出力する制御としては、例えば、突設部Ｙ７１６の表面と規制部Ｙ７２５の表面とに金属膜を塗布し、突設部Ｙ７１６の表面と規制部Ｙ７２５の表面との接触、離間により通電の切り替えがされる回路を構成し、回路の通電状態の切り替えが生じるタイミングで音声を出力するように制御するようにしても良い。

【２８０９８】
また、円形突部Ｙ５３３、延設伝達部Ｙ７２４、突設部Ｙ７１６、規制部Ｙ７２５、の少なくとも一つを、衝突音が大きくなり易い材質で構成しても良い。この場合、衝突時に生じる音を大きくすることができる。

【２８０９９】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５６実施形態では、圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、圧力付与部Ｙ１３４３２ｇ４や、大型ギアＹ１３４３２の中心開口部Ｙ１３４３２ｆ１が金属材料から形成されても良い。この場合、当接部位同士の摩耗を抑えることができ、大型ギアＹ１３４３２の耐久性を向上させることができる。

【２８１００】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５６実施形態では、回転手段Ｙ４８０の移動状態においてモータギアＹ４３３を正面視時計回り方向に過回転させることでずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの回転方向の位置関係をずらす（ずれていた場合は戻す）ことができることで、回転手段Ｙ４８０を、上述の第１の場合における状況で移動状態に到達した後の回転手段Ｙ４８０を退避状態にさせてから、上述の第２の場合における状況で移動状態へ向けて変位させるまでの間隔を短くすることができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転手段Ｙ４８０の退避状態においてモータギアＹ４３３を過回転させることで、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとの回転方向の位置関係をずらす（ずれていた場合は戻す）ように制御しても良い。

【２８１０１】
回転手段Ｙ４８０の退避状態においてモータギアＹ４３３を正面視反時計回りに過回転させる場合、大型ギアＹ１３４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂが回転手段Ｙ４８０の先端円弧部Ｙ４８４ａに進入し、端部に押し付けられた状態でずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの回転がせき止められることで、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆに対してギア構成部材Ｙ１３４３２ｇの位置がずれる。

【２８１０２】
円柱部材Ｙ４３２ｂが先端円弧部Ｙ４８４ａに進入した状態では、回転手段Ｙ４８０が

下降変位する場合における先端円弧部Ｙ４８４ａの変位方向と円柱部材Ｙ４３２ｂが下方へ変位する場合の変位方向とが合致しておらず、回転手段Ｙ４８０の下降変位が開始されない。これにより、回転手段Ｙ４８０を退避状態で維持させることができる。

【２８１０３】

大型ギアＹ１３４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂが回転手段Ｙ４８０の先端円弧部Ｙ４８４ａに進入した状態における過回転を生じさせてから、モータギアＹ４３３を逆方向（正面視時計回り方向）に回転させる場合において、円柱部材Ｙ４３２ｂが先端円弧部Ｙ４８４ａから退避するまでは回転手段Ｙ４８０の退避状態からの変位は開始されないところ、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとのずれの状況によっては、回転手段Ｙ４８０が変位開始される前に、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３と揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接が生じ得る。即ち、回転手段Ｙ４８０の変位が生じていない場合においても、揺動手段Ｙ７２０と回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３との当接位置に対する注目力を向上させることができる。

【２８１０４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５６実施形態では、大型ギアＹ１３４３２が、ずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆとギア構成部材Ｙ１３４３２ｇとで分割され、互いに滑り回転可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、後端ギア部材Ｙ５２０の回転本体と、その回転本体の外周に形成されるギア構成部とが同様に分割され、互いに滑り回転可能に構成されても良いし、又は、回転動作部材Ｙ５３０の被支持部Ｙ５３１と板状部Ｙ５３２とが同様に分割され、互いに滑り回転可能に構成されても良い。

【２８１０５】

この場合、回転動作部材Ｙ５３０の動作速度が低速の場合には、揺動手段Ｙ７２０の自重による慣性が回転動作部材Ｙ５３０からの荷重を上回り、滑りが生じることで、揺動手段Ｙ７２０の姿勢変化を生じさせない一方で、回転動作部材Ｙ５３０の動作速度が高速の場合には、勢いよく揺動手段Ｙ７２０に荷重が伝達されることにより、回転動作部材Ｙ５３０からの荷重が揺動手段Ｙ７２０の自重による慣性を上回り、揺動手段Ｙ７２０が起立する方向への姿勢変化を生じさせる。また、低速と高速との間の中速の場合には、高速の場合に比較して揺動手段Ｙ７２０の姿勢変化量が抑えられる。

【２８１０６】

即ち、回転動作部材Ｙ５３０の動作速度の大小に対応して、揺動手段Ｙ７２０の姿勢変化量を変化させることができ、揺動手段Ｙ７２０の視認態様のバリエーションを増やすことができる。

【２８１０７】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５７実施形態では、前側棒状部材Ｙ１４５１５が回転変位可能に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側棒状部材Ｙ１４５１５を回転変位不能に支持するようにしても良い。この場合、後側棒状部材Ｙ１４５１１の回転角度に対応した前後変位量で前側棒状部材Ｙ１４５１５の変位を生じさせることができる。これにより、回転手段Ｙ４８０の上下位置と揺動手段Ｙ７２０の上下位置との関係がずれることを避けることができる。

【２８１０８】

この場合において、前側棒状部材Ｙ１４５１５の前後変位を支持する部位に車輪（コロ）を設けても良い。この場合、摩擦の影響を低減しつつ、前側棒状部材Ｙ１４５１５の変位を案内することができる。

【２８１０９】

前側棒状部材Ｙ１４５１５の前後方向変位は、揺動手段Ｙ７２０との当接が生じる前において勢いよく生じさせることが可能であり、当接時には、その勢いが抑制されるよう構成される。これにより、揺動手段Ｙ７２０の慣性力を上回る荷重を好適に生じさせることで揺動手段Ｙ７２０の変位開始をスムーズにすることができると共に、揺動手段Ｙ７２０

が過剰に変位する事態を避けやすくすることができる。
【２８１１０】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５７実施形態では、前側棒状部材Ｙ１４５１５の前後位置を変化させるためのネジ形状部が後側棒状部材Ｙ１４５１１に形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前側棒状部材Ｙ１４５１５と後側棒状部材Ｙ１４５１１とが回転方向では相対変位しないように構成され、前側棒状部材Ｙ１４５１５に固定される前後動作部材Ｙ１４５３０の後端部の内周側に雌ネジが形成され、その雌ネジと噛み合う雄ネジがベース手段Ｙ７１０の前面側に形成されるようにしても良い。
【２８１１１】
この場合、後端ギア部材Ｙ５２０の回転によって後側棒状部材Ｙ１４５１１及び前側棒状部材Ｙ１４５１５が回転されると、前後動作部材Ｙ１４５３０の雌ネジとベース手段Ｙ７１０の雄ネジとが締まる（ゆるむ）ことで、前後動作部材Ｙ１４５３０に前後変位を生じさせるよう構成することができる。
【２８１１２】
この構成によれば、前側棒状部材Ｙ１４５１５と後側棒状部材Ｙ１４５１１を分離して構成する場合に限らず、金属棒部材Ｙ５１０を採用し、金属棒部材Ｙ５１０の前端側において、前後動作部材Ｙ１４５３０を金属棒部材Ｙ５１０に対して回転方向では相対変位しないように配設する（例えば、金属棒部材Ｙ５１０の端部をＤ字形状断面で形成し、その断面よりも若干大きなＤ字形状断面の挿通孔を前後動作部材Ｙ１４５３０に形成し、互いに隙間ばめで嵌合させる）ようにしても実現させることができる。
【２８１１３】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５７実施形態では、揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と当接する部位である前後動作部材Ｙ１４５３０が前後方向に変位可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、揺動手段Ｙ７２０の延設伝達部Ｙ７２４と当接する部位として回転動作部材Ｙ５３０（Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０）を採用した場合において、連結手段Ｙ１４５１０を採用することで、回転動作部材Ｙ５３０（Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０）が前後方向に変位可能となるように構成しても良い。
【２８１１４】
この場合において、当接により揺動手段Ｙ７２０を変位させる場合の回転方向では、前後方向の後方側に変位され、当接により揺動手段Ｙ７２０を変位させない場合の回転方向では、前後方向の前方側に変位されることが好ましい。
【２８１１５】
当接により揺動手段Ｙ７２０を変位させる場合の回転方向において後方側に変位されることにより、回転動作部材Ｙ５３０（Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０）の後端部を揺動ユニットＹ７００のベース手段Ｙ７１０の前面で支持することができる。これにより、回転動作部材Ｙ５３０（Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０）が揺動手段Ｙ７２０からの荷重を受けて回転軸に対して姿勢変化する事態を避けやすくすることができる。
【２８１１６】
当接により揺動手段Ｙ７２０を変位させない場合の回転方向において前方側に変位されることにより、回転動作部材Ｙ５３０（Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０）と揺動ユニットＹ７００のベース手段Ｙ７１０との間で抵抗が生じることを回避することができるので、後端ギア部材Ｙ５２０と歯合されるギア群Ｙ４３０の動作抵抗を低減し、回転手段Ｙ４８０の変位に要する動作力を低減させることができる。
【２８１１７】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５７実施形態では、揺動手段Ｙ７２０が前後方向に変位される前後動作部材Ｙ１４５３０に当接される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転手段Ｙ４８０と連動する部材として左右方向に変位する左右動作部材が配設され、その左右動作部材が揺動手段Ｙ

７２０と当接して、揺動手段Ｙ７２０の変位を生じさせるようにしても良い。
【２８１１８】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５８実施形態では、揺動手段Ｙ７２０とは異なる形状の揺動手段Ｙ１５７２０を採用して、回転動作部材Ｙ５３０が揺動手段Ｙ１５７２０のくの字形状の外側から当接する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、揺動手段Ｙ７２０を採用し、回転動作部材Ｙ５３０の配置を変えることで、くの字の外側から当接する構成としても良い。
【２８１１９】
即ち、回転動作部材Ｙ５３０を揺動手段Ｙ７２０の上側に配置し、非当接な状態では揺動手段Ｙ７２０が起き上がり方向に付勢されるように構成され、回転動作部材Ｙ５３０と揺動手段Ｙ７２０とが当接することで揺動手段Ｙ７２０が傾倒変位されるように構成しても良い。この場合、非当接な状態では揺動手段Ｙ７２０をセンターフレームＹ８６の外方側に退避させておき、回転動作部材Ｙ５３０との当接によりセンターフレームＹ８６の内方側に張出変位させる変位態様を構成可能であって、演出効果の向上を図ることができる。
【２８１２０】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５８実施形態では、大型ギアＹ１３４３２を採用し、検出センサＹ４２１によってずれ許容部材Ｙ１３４３２ｆの回転位置は検出できてもギア構成部材Ｙ１３４３２ｇが含まれるギア群Ｙ４３０で歯合するギアの回転位置は検出できない事態に対して、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔによって回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３を検出することで対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ギア構成部材Ｙ１３４３２ｇの後面側から被検出部が突設され、その被検出部を検出する検出センサがベース手段Ｙ４１０の背面側に配設されるように構成しても良い。
【２８１２１】
この場合、検出センサの配置位置を後方側に位置させるとともに、検出センサをベース手段Ｙ４１０及びギア構成部材Ｙ１３４３２ｇによって隠すことができるので、検出センサによって装飾性が落ちて演出効果が低下する事態を避けることができる。
【２８１２２】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５８実施形態では、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔの配置位置を、回転手段Ｙ４８０を移動状態にしてモータギアＹ４３３を過回転させた場合に回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３を検出する位置として設定する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサの配置位置を、回転手段Ｙ４８０を退避状態にしてモータギアＹ４３３を過回転させた場合に回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３を検出する位置として設定しても良いし、これらを組み合わせても良い。
【２８１２３】
なお、回転手段Ｙ４８０を退避状態にしてモータギアＹ４３３を過回転させた後で回転手段Ｙ４８０を変位させる場合、モータギアＹ４３３の逆回転を開始しても先端円弧部Ｙ４８４ａを通る間は回転手段Ｙ４８０の変位が開始されない（一方で回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３は回転開始している）ことを考慮して検出センサの配置を設定することが好ましい。
【２８１２４】
この場合においても、検出センサの配置は、円形突部Ｙ５３３が隠される位置であったり、又は、揺動手段Ｙ１５７２０の延設伝達部Ｙ７２４との当接位置を避けた位置であったりするように設定することが好ましい。これにより、円形突部Ｙ５３３を隠すための手段を検出センサを隠す手段として兼用することができ、検出センサによって延設伝達部Ｙ７２４と円形突部Ｙ５３３との当接が隠されることを避けることができる。
【２８１２５】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５８実施形態では、第

１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔの配置位置を、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ１５７２０と非当接な位置で検出可能な位置として設定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ１５７２０と当接している位置で検出可能に構成しても良い。なお、検出センサの配置は正面視で揺動手段Ｙ１５７２０と重ならない位置に限られるものではなく、例えば、円形突部Ｙ５３３が揺動手段Ｙ１５７２０の前面よりも更に前方まで長く突出され、その先端側を検出センサが検出する位置関係とすることで、正面視で揺動手段Ｙ１５７２０と重なる位置においても検出センサを配置することができる。

【２８１２６】

この場合、円形突部Ｙ５３３によって変位された揺動手段Ｙ１５７２０のその瞬間における姿勢を、検出により正確に特定できる。検出されたタイミングで、電飾基盤Ｙ１２０８６ｋのＬＥＤの発光態様を変化させる制御（例えば、消灯状態から点灯させる制御や、点灯状態から点滅させる制御や、発光色を変化させる制御）を実行させることで、遊技者の注目を円形突部Ｙ５３３及び延設伝達部Ｙ７２４を有する揺動手段Ｙ１５７２０に集めることができ、当接による揺動手段Ｙ１５７２０の変位を遊技者が見逃す事態を回避し易くすることができる。

【２８１２７】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５８実施形態では、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔを、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３を検出する検出センサとして構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、揺動手段Ｙ７２０に被検出部を設け、その被検出部を検出する検出センサを追加することで、揺動手段Ｙ７２０の変位を検出可能に構成しても良い。この場合、揺動手段Ｙ７２０との当接位置を避けて円形突部Ｙ５３３を検出する位置を設定する必要がある場合と異なり、揺動手段Ｙ７２０の円形突部Ｙ５３３との当接が生じない側（例えば、規制部Ｙ７２５側）であれば任意の位置に検出する位置を設定することができるので、設計自由度を向上させることができる。

【２８１２８】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５８実施形態では、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔにより、回転手段Ｙ４８０の姿勢を決定する大型ギアＹ１３４３２の円柱部材Ｙ４３２ｂと、回転動作部材Ｙ５３０の円形突部Ｙ５３３との位相関係のずれ具合を検出可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものでは無い。例えば、第１検出センサＹ１５０８６ｓ及び第２検出センサＹ１５０８６ｔによる検出順序および検出間隔に基づいて、回転動作部材Ｙ５３０の回転方向および回転速度を検出可能に構成しても良い。この場合、駆動モータＹ４５０の動作方向や動作速度から想定される回転動作部材Ｙ５３０の動作方向や動作速度で回転動作されているか否かを検出することで、回転動作部材Ｙ５３０の動作が適切に実行されているか否かを把握することが可能となる。これにより、大型ギアＹ１３４３２の内部における滑り動作可能な部位の摺動抵抗が過度に増大し、駆動モータＹ４５０の負荷が過剰となっていることを制御により把握し、異常な発熱が生じる前に駆動モータＹ４５０を停止制御することで、故障を未然に防ぐことができる。

【２８１２９】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５９実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１や上変位ユニットＹ４００が後方を透視させない態様で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１や上変位ユニットＹ４００が後方を透過可能な態様で構成しても良い。例えば、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１を透明液晶で構成したり、又は、上変位ユニットＹ４００の構成の大半を光透過性の樹脂材料から構成したりするようにしても良い。この場合、背面側通路ユニットＹ１６１００を上昇または流下する球を視認させることができる。

【２８１３０】

例えば、上変位ユニットＹ４００が全て透過性の部材で構成される場合、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の上端部を上側にはみ出した位置において球の視認が可能となる。

【２８１３１】

また、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１を、表示態様によって、後方側を透視可能な状態と、透視させない状態とを切替可能に構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の表示態様の制御によって、背面側通路ユニットＹ１６１００を上昇または流下する球を視認させる状態と、視認させない状態とを切り替えることができる。

【２８１３２】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５９実施形態では、後壁部Ｙ９０８８が光透過性の樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、非透過性の材料（樹脂材料、金属材料、又はその他の材料）から形成されても良い。この場合、連通孔Ｙ９０８８ａの後方側に位置する球を視認し難くして、連通孔Ｙ９０８８ａを前方側に通過した場合に球が視認し易くなる構成とすることができる。これにより、連通孔Ｙ９０８８ａの前方側の領域に対する注目力の向上を図ることができる。

【２８１３３】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５９実施形態では、切替可動装置Ｙ１６１８０の板状部材Ｙ１６１８２が起立姿勢と傾倒姿勢とが１秒間隔で切り替えられるよう制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、切替可動装置Ｙ１６１８０の板状部材Ｙ１６１８２が、傾倒姿勢を１秒間維持した後で起立姿勢を１秒未満の期間（例えば、０．１秒）維持する動作を繰り返す制御が可能となるように構成しても良い。この場合、第１通路形成部Ｙ１６１７１に球が流入する確率を、左側通路形成部Ｙ１６１７２又は右側通路形成部Ｙ１６１７３に球が流入する確率の１／１０とすることができる。このように、切替可動装置Ｙ１６１８０の板状部材Ｙ１６１８２の制御態様の設定により、第１通路形成部Ｙ１６１７１への流入のし易さを調整することができる。

【２８１３４】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５９実施形態では、背面側通路ユニットＹ１６１００へ球が流入される下方入球口Ｙ１６０７６が第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の下縁Ｊ１６０８１ｂよりも下方側に位置する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側通路ユニットＹ１６１００へ球が流入される入球口が第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の左右側に位置しても良いし、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の上方側（センターフレームＹ８６の上方側）に位置しても良い。

【２８１３５】

特に、入球口がセンターフレームＹ８６の上方側に位置する場合、入球口から合流路形成部Ｙ１６１５０までを傾斜流路で連結することで、入球口に流入した球を流下により合流路形成部Ｙ１６１５０まで到達させることが可能となるので、球を上昇させるためのスクリュー部材Ｙ９１３０及び駆動装置Ｙ９１４０が不要となり、これらを省略することができる。

【２８１３６】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５９実施形態では、案内突条部Ｙ１６１１２によって球が鉛直上方に案内される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球が上昇傾斜する方向に案内されるように構成しても良い。この場合において、合流路形成部Ｙ１６１５０側（左右内側）に倒れる傾斜とすることで、上昇変位時における球の左右位置を合流路形成部Ｙ１６１５０側に寄せることができる。これにより、最小限の上昇距離で球を合流路形成部Ｙ１６１５０に流入させることができる。

【２８１３７】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２５９実施形態では、下方入球口Ｙ１６０７６から通路形成部Ｙ１６１９１が後方側に延びており、ワープ通路Ｙ

１６１０１を球が第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の下方を後方側へ通過するように流下する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、入球口から延びる経路が背面ケースＹ３００の左右方向外方側へ延び、第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の左右側を迂回して後方側へ延びてから上方へ延設され、合流路形成部Ｙ１６１５０に接続されるように構成しても良い。この場合、入球口が第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の左右側に配設される場合であっても、入球口から延びる経路が背面ケースＹ３００の左右方向外方側に追いやられることで、経路を通過する球によって第３図柄表示装置Ｊ１６０８１の表示が隠される事態を避けることができる。

【２８１３８】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６０実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が左右方向に変位可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が上下方向に変位可能に構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｊ１７０８１が下方側に配置されるよりも上方側に配置される場合の方が、経路形成部材Ｙ９０８７上を流下する球に第３図柄表示装置Ｊ１７０８１の表示が隠される事態を回避しやすくすることができる。なお、左右方向と上下方向とを組み合わせた方向（全方位）に変位可能に構成しても良い。

【２８１３９】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６１実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１の分裂状態において、各表示面で対応する表示を行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各表示面で異なる表示を行っても良い。例えば、左側表示装置Ｊ１８０８１Ｌの表示面では第３図柄の変動表示を行い、右側表示装置Ｊ１８０８１Ｒの表示面では遊技の状態（通常状態、大当たり遊技状態、右打ち遊技状態など）を示唆する表示（右向きの矢印の表示、「右打ち」との文字表示、各状態に対応した記号の表示など）を行うようにしても良い。この場合、各表示面での表示の内容が異なるため、表示の境界でずれが生じていても遊技者に与える違和感を最小限とすることができる。

【２８１４０】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６１実施形態では、開放部Ｙ１６１２１を球が通過したことが検出されることに基づいて第３図柄表示装置Ｊ１８０８１が合体状態から分裂状態に切り替えられるように制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１の状態の切り替えは、遊技者が操作可能な操作部材の操作により任意（又は特定）のタイミングで可能となるように構成しても良い。

【２８１４１】

この場合、例えば、ワープ通路Ｙ１６１０１における球の流下態様を視認することを望まず、ワープ通路Ｙ１６１０１を通過した球の有利不利のみを知りたい遊技者は、第３図柄表示装置Ｊ１８０８１を合体状態で維持させることでワープ通路Ｙ１６１０１が第３図柄表示装置Ｊ１８０８１で隠される状態を維持することができ、球が連通孔Ｙ９０８８ａを前方側に通過して初めて球の有利不利を知ることができるという、望み通りの遊技態様を実現することができる。

【２８１４２】

また、操作部材の操作によって第３図柄表示装置Ｊ１７０８１，Ｊ１８０８１の位置を上下左右に調整可能に構成しても良い。この場合、遊技者は第３図柄表示装置Ｊ１７０８１，Ｊ１８０８１の表示がストレスなく視認可能な位置となるように第３図柄表示装置Ｊ１７０８１，Ｊ１８０８１の配置を予め調整することで、遊技時のストレスを低減することができ、長時間の遊技を行うことが可能となる。

【２８１４３】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６２実施形態では、球受け回転体Ｙ１９１８０が球を流下させる方向に駆動力により回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球受け回転体Ｙ１９１８０は、

球受け部Ｙ１９１８２に球が進入していない場合には球受け部Ｙ１９１８２が前方開口部Ｙ１１１ａと対向する姿勢で停止され、球受け部Ｙ１９１８２に球が進入すると球の重みによって球受け回転体Ｙ１９１８０の回転動作が生じ、その回転動作は球を放出する回転位置まで継続されるように構成しても良い。

【２８１４４】

この場合、球の重みによって回転動作される場合の回転速度が、球が放出された後（球受け部Ｙ１９１８２に球が進入していない状態）の回転速度よりも高速とされ、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転を複数の速度パターンで生じさせることができる。

【２８１４５】

なお、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転方向として、球の重みによる回転の方向と、球が放出された後の回転方向とは、同方向とされても良いし、逆方向（往復動作）とされても良い。同方向とされる場合には、放出前の球の重みによる惰性が球の放出後も残ることで回転が継続され、球受け部Ｙ１９１８２が前方開口部Ｙ１１１ａと前後方向で合う姿勢で回転を停止させるストッパーやブレーキが作用するように構成すれば機能を損なうことはない。

【２８１４６】

逆方向とされる場合には、球受け回転体Ｙ１９１８０の重心設定により、球受け部Ｙ１９１８２に球が位置されていない場合において球受け部Ｙ１９１８２が前方開口部Ｙ１１１ａと前後方向で合う位置となるまで正面視時計回り（球を流下させる方向とは逆方向）に回転変位するよう構成すれば機能を損なうことは無い。

【２８１４７】

なお、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転変位は、駆動力のみで完結する変位として設計されても良いし、駆動力と球の重みとを利用した変位として設計されても良いし、駆動力無しでも変位可能となるように設計されても良い。

【２８１４８】

また、球受け部Ｙ１９１８２が複数ある場合に限られず、球受け部Ｙ１９１８２が単数で構成されても良い。この場合、球受け部Ｙ１９１８２に球が進入する位置と、球受け部Ｙ１９１８２から球が放出される位置との設計自由度を向上させることができる。

【２８１４９】

また、前方開口部Ｙ１１１ａを通過する球の経路の下降傾斜の度合いを大きくすることで、球の流入速度（上下方向成分）を球受け回転体Ｙ１９１８０の回転方向に作用させることができる。即ち、回転軸の左側に位置する球受け部Ｙ１９１８２への球の流入速度の違いを、球受け回転体Ｙ１９１８０の回転速度の違いに反映させることができ、球の流下態様のバリエーションを増加させることができる。

【２８１５０】

上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６２実施形態では、出没動作装置Ｙ１９１６０の上面により案内される経路が元のワープ通路Ｙ１０１の下方側に位置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ワープ通路Ｙ１０１の上方側に分岐する上昇傾斜経路が構成され、出没動作装置Ｙ１９１６０が前方に突出している場合には出没動作装置Ｙ１９１６０の上面により上昇傾斜経路側に球が案内されるように構成され、上昇傾斜経路側に案内された球の内、勢いの弱い球は元のワープ通路Ｙ１０１に戻される合流路が形成され、上昇傾斜経路側に案内された球の内、勢いの強い球はワープ通路Ｙ１０１を通過する場合よりも有利な到達位置（例えば、天面構成部Ｙ９０８７ｆの上面側）に到達し得るように構成されても良い。

【２８１５１】

この場合、ワープ通路Ｙ１０１に進入した球が、不利側であっても経路形成部材Ｙ８７に到達し、あわよくば有利な到達位置（例えば、天面構成部Ｙ９０８７ｆの上面側）に到達するように構成されるため、ワープ通路Ｙ１０１に進入した球が経路形成部材Ｙ８７よりも不利な経路側（例えば、経路構成部Ｙ８１５０により形成される経路側）に流下される可能性がある場合に比較して、ワープ通路Ｙ１０１に進入した球に対する注目力を向上

させることができる。
【２８１５２】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６２実施形態では、背面側通路ユニットＹ１９１００の前側部を構成する正面板Ｙ１１０が光透過性の樹脂材料から形成されており、内部を流下する球を視認可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通路形成部Ｙ１１１を流下する球を視認不能となるように正面板Ｙ１１０の透過性が設計される（例えば、非透過の塗料を塗ったり、非透過のシートを張り付けたりする）一方で、経路構成部Ｙ８１５０及び第２経路構成部材Ｙ１９１７３を一例とするワープ通路Ｙ１０１から逸れた経路を流下する球が視認可能とされるように構成しても良い。この場合、第２経路構成部材Ｙ１９１７３を上昇移動する球が減速されながら移動するため、視認可能な領域を通過する球を遊技者が見失う事態を回避し易くすることができる。
【２８１５３】
また、上述の視認性の関係を逆転させても良い。この場合、開口部Ｙ８１４０に落下してから第２経路構成部材Ｙ１９１７３を上昇してワープ通路Ｙ１０１に戻るまでの間において球を視認不能となっており、球がどのように移動しているのか予想がつかない分、ワープ通路Ｙ１０１に球が戻った場合に興趣の向上を図ることができる。
【２８１５４】
上記第２４３実施形態から第２６２実施形態では、特に上記第２６２実施形態では、背面側通路ユニットＹ１９１００の前側部を構成する正面板Ｙ１１０が光透過性の樹脂材料から形成されており、内部を流下する球を視認可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面板Ｙ１１０、経路構成部Ｙ８１５０の前側部および第２経路構成部材Ｙ１９１７３の前側部が非透過の材料から構成され、内部を視認不能に構成され、経路形成部材Ｙ８７側に球が放出されて初めて球を視認可能となるように構成しても良い。この場合、入球口Ｊ７５よりも、経路形成部材Ｙ８７に注目させ易くすることができ、遊技者の視線を遊技盤Ｊ１３の左右中央側へ誘導させることができる。
【２８１５５】
また、例えば、正面側に非透過のシールが貼り付けられたり、非透過の部材が重ねられることによって、経路構成部Ｙ８１５０により形成される経路が一時的に視認不能とされる一方、張出部Ｙ８６ｃと重なった位置においても開口部Ｙ８１４０の上側を左右方向に通過した後の球が常に視認可能とされるように構成しても良い。この場合、開口部Ｙ１９１７２を飛び越えて球が跳ねる可能性のある位置や、ワープ通路Ｙ１０１と経路形成部材Ｙ８７との連結部分における段差によって球が跳ねる可能性のある位置が視認可能となり、球の流下態様の異常や、球詰まりが生じた場合に、早期発見を図ることができる。
【２８１５６】
また、例えば、開口部Ｙ８１４０で分岐されるいずれの経路を流下する球についても、視認不能とされる区間を構成するようにしても良い。この場合、視認不能とされた球が離れた位置において再び視認可能となる態様を構成でき、球が瞬間移動したかのように見せることで遊技者に驚きを提供することができる。更に、視認不能とされた球が再び視認可能となる位置に対する遊技者の注目力を向上させ、遊技者の視線を離れた位置に誘導することができる。
【２８１５７】
また、例えば、開口部Ｙ８１４０で分岐されるいずれの経路を流下する球についても、視認可能に構成しても良い。この場合、流下する球の行方を目で追いやすくなり、球の流下が正常に生じていることの確認が容易になる。
【２８１５８】
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に

球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【２８１５９】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２８１６０】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【２８１６１】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２８１６２】

＜主役物に従動役物が連動・非連動＞

変位動作可能に構成される第１変位手段と、その第１変位手段を変位動作させるための動作力を発生可能に構成される動作手段と、前記第１変位手段の特定部が当接可能に構成され、変位動作された前記第１変位手段の前記特定部から受けた動作力により変位動作可能に構成される第２変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＪ１。

【２８１６３】

第１変位手段および第２変位手段を変位動作させて、その変位動作を遊技者に視認させる遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０２３－３０２１２号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、変位動作の態様に改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、変位動作の態様を好適とできる遊技機を提供することを目的とする。

【２８１６４】

遊技機ＣＪ１によれば、１の動作手段であっても、第１変位手段と第２変位手段との変位動作を、連動させる態様と、連動させない態様とを構成できる。よって、単調となることを低減できる。

【２８１６５】

＜ワープ通路＞

遊技者が表示面を視認することが可能に構成される表示可能ユニットと、前記表示可能ユニットが配設される第１手段と、前記第１手段に配設され、前記表示可能ユニットよりも遊技機正面側に位置する第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＤＪ１。

【２８１６６】

遊技者が表示面を視認することが可能に構成される表示可能ユニットを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１４－１６１６６４号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、表示面における表示の視認態様を好適とする観点で改良の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、表示面における表示の視認態様を好適とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２８１６７】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【２８１６８】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【２８１６９】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【２８１７０】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図３９５０から図４００９を参照し、第２６３実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に

「パチンコ機」という）ｅ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【２８１７１】
初めに、図３９５０～図３９５８を参照して、パチンコ機ｅ１０の全体構成について説明する。図３９５０は、第２６３実施形態におけるパチンコ機ｅ１０の正面図であり、図３９５１は、パチンコ機ｅ１０の背面図であり、図３９５２は、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機ｅ１０の正面斜視図であり、図３９５３は、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２を開放した状態で裏パックユニットｅ９４を内枠ｅ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機ｅ１０の正面斜視図であり、図３９５４は、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２を閉鎖すると共に正面枠ｅ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機ｅ１０の正面斜視図であり、図３９５５は、正面枠ｅ１４を取り外した状態におけるパチンコ機ｅ１０の正面図であり、図３９５６は、遊技盤ｅ１３及び内枠ｅ１２の分解正面斜視図であり、図３９５７は、正面枠ｅ１４の分解正面斜視図であり、図３９５８は、正面枠ｅ１４の分解背面斜視図である。なお、図３９５４では、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に対して揚上・研磨装置ｅ４００が開放された状態で図示される。また、図３９５５では、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）から揚上・研磨装置ｅ４００が取り外された状態で図示されると共に、揚上・研磨装置ｅ４００から球発射ユニットｅ１１２ａに遊技球を送球するための流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）が２点鎖線で図示される。
【２８１７２】
また、以下の説明では、図３９５０に示す状態のパチンコ機ｅ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図３９５０に示す状態のパチンコ機ｅ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図３９５０参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機ｅ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【２８１７３】
また、特段の説明がない限り、パチンコ機ｅ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機ｅ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機ｅ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【２８１７４】
図３９５２及び図３９５４に示すように、パチンコ機ｅ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠ｅ１１と、その外枠ｅ１１と略同一の外形形状に形成され外枠ｅ１１に対して開閉可能に支持された内枠ｅ１２と、内枠ｅ１２と略同一の外形形状に形成され内枠ｅ１２に対して開閉可能に支持される正面枠ｅ１４とを主に備えている。なお、正面枠ｅ１４は、内枠ｅ１２に対して閉鎖された状態で、内枠ｅ１２が外枠ｅ１１に対して開閉されることで、内枠ｅ１２と共に外枠ｅ１１に対して開閉されるように構成される。また、内枠ｅ１２には、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４が開放されたこと、及び、内枠ｅ１２が外枠ｅ１１に対して開放されたことをそれぞれ検出可能なドアセンサーｅ５９が配設される。
【２８１７５】
図３９５０及び図３９５２に示すように、外枠ｅ１１には、内枠ｅ１２を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジｅ１８が取り付けられ、そのヒンジｅ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠ｅ１２が正面枠ｅ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。
【２８１７６】
図３９５０及び図３９５１に示すパチンコ機ｅ１０は、外枠ｅ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場（店舗、ホール）に設置される。なお、パチンコ機ｅ１０において外枠ｅ１１は必須の構成ではなく、外枠ｅ１１又は外枠ｅ１１と同一の内形を有し、外枠ｅ１１の内枠ｅ１２支持構造（ヒンジｅ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場

に備え付けられた構成としても良い。
【２８１７７】
図３９５２に示すように、外枠ｅ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板ｅ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板ｅ１１ｂと、それら上方板ｅ１１ａ及び下方板ｅ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する左方板ｅ１１ｃ及び右方板ｅ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。
【２８１７８】
なお、外枠ｅ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板ｅ１１ａ、下方板ｅ１１ｂ、左方板ｅ１１ｃ、右方板ｅ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、外枠ｅ１１は、上方板ｅ１１ａ、下方板ｅ１１ｂ、左方板ｅ１１ｃ、右方板ｅ１１ｄの背面側を覆設する覆設板を備え、正面側が開放した箱状に形成され、その箱状部（上方板ｅ１１ａ、下方板ｅ１１ｂ、左方板ｅ１１ｃ、右方板ｅ１１ｄ、覆設板）には、電源線やホールコンピュータに接続される配線等のパチンコ機ｅ１０の外方に接続される配線を挿通させる開口のみが形成されるものとして構成されても良い。この場合には、パチンコ機ｅ１０（正面枠ｅ１４）の背面側を塞ぐことができるので、パチンコ機ｅ１０の背面側（例えば、店舗の島設備の反対側）から不正がされることを抑制できる。また、後述するように遊技球が循環する循環式の遊技機として構成されるパチンコ機ｅ１０の循環通路から遊技球が脱落したとしても脱落する球が島設備に落下することを抑制できる。
【２８１７９】
また、図３９５２に示すように、本実施形態では、外枠ｅ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジｅ１８が取り付けられ、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠ｅ１１の正面視右側にヒンジｅ１８が取り付けられ、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジｅ１８を外枠ｅ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【２８１８０】
図３９５３及び図３９５４に示すように、内枠ｅ１２は、外枠ｅ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットｅ１２ａと、その枠形成ユニットｅ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットｅ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットｅ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図３９５３参照）。
【２８１８１】
また、図３９５６に示すように、内枠ｅ１２には、枠形成ユニットｅ１２ａと裏パックユニットｅ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口ｅ６３，ｅ６４等を有し、遊技球が流下可能とされる領域を構成する部位となる遊技盤ｅ１３が配設される。この遊技盤ｅ１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【２８１８２】
なお、図３９５４及び図３９５６に示すように、内枠ｅ１２の枠形成ユニットｅ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤ｅ１３の左端部を支持する目的の左端支持部ｅ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤ｅ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置ｅ１２ａ２が配設される。遊技盤ｅ１３は、左端支持部ｅ１２ａ１にベース板ｅ６０の左側端部が挿入されつつ内枠ｅ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置ｅ１２ａ２が操作されて盤面支持装置ｅ１２ａ２がベース板ｅ６０の正面と係合する（ベース板ｅ６０の正面を支持する）ことで内枠ｅ１２の内側に固定される。

【２８１８３】
　また、図３９５４～図３９５６に示すように、内枠ｅ１２の枠形成ユニットｅ１２ａは、その枠形成ユニットｅ１２ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の枠を形成すると共に、遊技盤ｅ１３の正面領域（遊技領域）を流下した遊技球を回収する通路を有する内下枠ユニットｅ５００を備える。内下枠ユニットｅ５００には、遊技球を遊技盤ｅ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットｅ１１２ａ（図３９５５参照）と、その球発射ユニットｅ１１２ａに遊技球を送球する揚上・研磨装置ｅ４００と、球発射ユニットｅ１１２ａの動作を制御する発射制御基板（発射制御装置ｅ１１２）が配設される基板ボックスｅ１０２と、が配設される。なお、発射制御基板（発射制御装置ｅ１１２）についての詳しい説明は後述する。
【２８１８４】
　さらに、図３９５４に示すように、内枠ｅ１２の枠形成ユニットｅ１２ａには、正面枠ｅ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジｅ１９が取り付けられ、そのヒンジｅ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠ｅ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。なお、内枠ｅ１２の施錠と正面枠ｅ１４の施錠とは、枠形成ユニットｅ１２ａに配設されるシリンダ錠ｅ２０の鍵穴ｅ２１に専用の鍵を差し込んで所定の（鍵を回動させる）操作を行うことでそれぞれ解除される。また、内枠ｅ１２の背面側には、その内枠ｅ１２を外枠ｅ１１に係合させるための係合部（図示しない）が配設され、内枠ｅ１２を外枠ｅ１１に施錠可能とされる。内枠ｅ１２の係合部は、シリンダ錠ｅ２０に差し込まれた鍵が回動されることで、外枠ｅ１１に対する係合を解除することが可能に構成される。
【２８１８５】
　内枠ｅ１２と正面枠ｅ１４とを施錠するための係合部（図示しない）及び内枠ｅ１２と外枠ｅ１１とを施錠するための係合部（図示しない）は、内枠ｅ１２及び正面枠ｅ１４が外枠ｅ１１の閉鎖位置に配設された状態（図３９５０に示す状態）において、外枠ｅ１１の内部空間に配設され、それら係合部に不正がされにくく構成される。
【２８１８６】
　なお、ヒンジｅ１９による内枠ｅ１２と正面枠ｅ１４との開錠は、シリンダ錠ｅ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットｅ１８０、機能調整操作部ｅ１９０、操作ハンドルｅ５１、又は、貸球操作部ｅ４０等の正面枠ｅ１４に配設される操作ユニット（図３９５０参照）を操作することで行われるようにしても良い。また、操作ユニットｅ１８０、機能調整操作部ｅ１９０、操作ハンドルｅ５１、又は、貸球操作部ｅ４０等の正面枠ｅ１４に配設される操作ユニットは、内枠ｅ１２と正面枠ｅ１４との開錠だけでなく、内枠ｅ１２又は正面枠ｅ１４に配設される所定の部材（例えば、上側装飾ユニットｅ１４ａ、左側装飾ユニットｅ１４ｂ，右側装飾ユニットｅ１４ｃの化粧板）の係合を解除する際の操作部として機能するようにしてもよい。
【２８１８７】
　図３９５６に示す揚上・研磨装置ｅ４００は、内下枠ユニットｅ５００に形成される通路を通過した球が送球されると共に、その送球された球を駆動する動作手段により上方側に持ち上げ、後述する球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）に送球するものであり、内下枠ユニットｅ５００から送球される球が送球される流入口ｅ４１０ａ（図３９８５参照）と、その流入口ｅ４１０ａから流入した球を送球（揚上）するために動作する揚上手段ｅ４７０（図４００１参照）と、その揚上手段ｅ４７０により送球された球が排出される流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）とを主に備える。
【２８１８８】
　なお、図３９５６に示す揚上・研磨装置ｅ４００では、流入口ｅ４１０ａ（図３９８５参照）から流入した球を送球（揚上）するために動作する動作手段（揚上手段ｅ４７０）が、スクリュー状に形成され、そのスクリューの螺旋部分（螺旋部ｅ４７２）に当接した球がスクリューの回転動作により送球されるように構成される（図４００３参照）が、必ずしもこれに限られるものではなく、帯状に連なるリフト等の移動により球を送球するよ

うに構成しても良い。
【２８１８９】
球発射ユニットｅ１１２ａは、図３９５５に示すように、内下枠ユニットｅ５００に形成される通路から揚上・研磨装置ｅ４００の流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）を介して１球ずつ所定のタイミング（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で送球される遊技球を受け入れ可能に形成され、遊技盤ｅ１３（内レールｅ６１及び外レールｅ６２）への遊技球の送球方向に延設される発射レールｅ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールｅ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転して当接可能に形成される回転体ｅ１１２ａ２と、その回転体ｅ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。
【２８１９０】
球発射ユニットｅ１１２ａから遊技盤ｅ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への遊技球の発射（送球）は、発射レールｅ１１２ａ１上に遊技球が送球された後、回転体ｅ１１２ａ２を回転させて発射レールｅ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転体ｅ１１２ａ２を衝突させることで行われる。
【２８１９１】
即ち、球発射ユニットｅ１１２ａは、変位可能に構成される回転体ｅ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体ｅ１１２ａ２は、駆動モータの駆動力（動作力）により往復動作（駆動）可能に構成される。
【２８１９２】
なお、本実施形態では、回転する回転体ｅ１１２ａ２により球発射ユニットｅ１１２ａから遊技球が発射（送球）されるが、遊技球を発射する構造は回転する部材（回転体ｅ１１２ａ２）に限られるものではなく、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて遊技球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。
【２８１９３】
また、球発射ユニットｅ１１２ａは、内枠ｅ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機ｅ１０の演出装置としてベース板ｅ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤ｅ１３に）配設することも可能である。例えば、図３９５５に示すセンターフレームｅ８６やベース板ｅ６０に開口した開口部からベース板ｅ６０の背面側に配設される発射レールｅ１１２ａ１上に遊技球を送球して、その遊技球を回転体ｅ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置ｅ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するように構成しても良い。
【２８１９４】
以上により、本実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、遊技盤ｅ１３の正面領域（遊技領域）を流下した遊技球を内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）により回収すると共に、その回収した遊技球を内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に形成される通路を流下させて揚上・研磨装置ｅ４００に送球し、揚上・研磨装置ｅ４００により球発射ユニットｅ１１２ａに送球して、再び遊技盤ｅ１３の正面領域（遊技領域）に発射することができる。即ち、本実施形態におけるパチンコ機ｅ１０は、パチンコ機ｅ１０に保持された所定数の球数（本実施形態では、４８球）の遊技球をパチンコ機ｅ１０内で循環させて、パチンコ遊技を行うことが可能に構成される。
【２８１９５】
正面枠ｅ１４は、図３９５７及び図３９５８に示すように、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠ｅ１４ｄと、その本体枠ｅ１４ｄに配設され、その本体枠ｅ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットｅ１４ａと、その上側装飾ユニットｅ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットｅ１４ｂ及び右側装飾ユニットｅ１４ｃと、本体枠ｅ１４ｄの下方側の正面を覆う下装飾ユニットｅ１５と、本体枠ｅ１４ｄを介して下装飾ユニッ

トｅ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される背面側ユニットｅ１４０と、を主に備えて構成され、内枠ｅ１２に回動可能に取り付けられている。

【２８１９６】

また、正面枠ｅ１４の回動基端側には、図３９５７及び図３９５８に示すように、前扉取付金具ｅ５７，ｅ５８が設けられ、この前扉取付金具ｅ５７，ｅ５８（前扉取付金具ｅ５７は円柱状部、前扉取付金具ｅ５８は軸孔を有する金属板）が内枠ｅ１２に係合することにより、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４が回動可能に支持される。

【２８１９７】

詳細には、前扉取付金具ｅ５７は、内枠ｅ１２の上側のヒンジｅ１９の下方位置において内枠ｅ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具ｅ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部ｅ１２ｅ１（図３９５６参照）を有する軸支板部ｅ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具ｅ５８は、内枠ｅ１２の下側のヒンジｅ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンｅ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【２８１９８】

また、図３９５０に示すように、正面枠ｅ１４には、上側装飾ユニットｅ１４ａと左側装飾ユニットｅ１４ｂと右側装飾ユニットｅ１４ｃと下装飾ユニットｅ１５とにより囲まれた領域の窓部ｅ１４ｅが形成され、その窓部ｅ１４ｅを塞ぐように正面枠ｅ１４（本体枠ｅ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットｅ１６が配設される。なお、パチンコ機ｅ１０は、ガラスユニットｅ１６（窓部ｅ１４ｅ）を介してパチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技盤ｅ１３の正面が視認可能となっている。

【２８１９９】

ガラスユニットｅ１６は、図３９５０及び図３９５４に示すように、窓部ｅ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂと、これら透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットｅ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【２８２００】

なお、ガラスユニットｅ１６は、透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機ｅ１０前方からガラスユニットｅ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。即ち、ガラスユニットｅ１６は、光透過性材料から構成される部位であり、光を透過して遊技盤を視認可能に構成されるものであれば、その色は無色であっても有色であっても良い。

【２８２０１】

また、２枚の透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂの対向間に所定の隙間（例えば、変位部材を配設可能な隙間）を有した状態で配設しても良い。透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤ｅ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置ｅ１１３（図３９５９参照）により２枚の透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスｅ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラス

ｅ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスｅ１６ａ，ｅ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【２８２０２】

正面枠ｅ１４（上側装飾ユニットｅ１４ａ，左側装飾ユニットｅ１４ｂ，右側装飾ユニットｅ１４ｃ、下装飾ユニットｅ１５）において窓部ｅ１４ｅの周囲には、図３９５０に示すように、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部ｅ２９～ｅ３４が複数設けられている。これら電飾部ｅ２９～ｅ３４では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部ｅ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部ｅ３０には、球が不足する等の所定のエラー（異常）時に点灯する発光手段と、遊技者への賞球がある場合に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２８２０３】

また、上側装飾ユニットｅ１４ａ，左側装飾ユニットｅ１４ｂ，右側装飾ユニットｅ１４ｃ、下装飾ユニットｅ１５の電飾部ｅ２９～ｅ３４が配設される領域以外の部分は、電飾部ｅ２９～ｅ３４から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部ｅ２９～ｅ３４の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２８２０４】

なお、電飾部ｅ２９～ｅ３４が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部ｅ２９～ｅ３４に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠ｅ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部ｅ２９～ｅ３４の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２８２０５】

上側装飾ユニットｅ１４ａの右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部ｅ１４ｅの右上側には）、図３９５０に示すように、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー（音声出力装置ｅ２２６（図３９５９参照））を覆うスピーカーカバーｅ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーｅ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【２８２０６】

窓部ｅ１４ｅ（パチンコ機ｅ１０）の下方（矢印Ｂ方向）には、図３９５０に示すように、電飾部ｅ３４が手前側（矢印Ｆ方向側）へ膨出して配置される下装飾ユニットｅ１５が配設される。下装飾ユニットｅ１５の電飾部ｅ３４の左側（矢印Ｌ方向側）には（窓部ｅ１４ｅの左下側には）、上側装飾ユニットｅ１４ａと同様に、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー（音声出力装置ｅ２２６（図３９５９参照））を覆うスピーカーカバーｅ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーｅ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。なお、詳しい説明は後述するが、電飾部ｅ３４は、下装飾ユニットｅ１５に対して正面側に変位可能に配設され、その電飾部ｅ３４を変位させて形成される空間を介して所定の装飾部材（パネル部材ｅ７９４（図３９６７参照））を電飾部ｅ３４の背面側に設置可能とされる。

【２８２０７】

また、図３９５７に示すように、下装飾ユニットｅ１５には、遊技者らにより手動操作が可能に構成される機能調整操作部ｅ１９０、操作ユニットｅ１８０、及び、貸球操作部ｅ４０の各ボタン（機能調整操作部ｅ１９０の決定ボタンｅ１９１，上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５、操作ユニットｅ１８０のボタン部ｅ１８１、貸球操作部ｅ４０の計数ボタンｅ４２）が上方側から操作可能な状態（即ち、上面側に飛び出た状態）で配設される。

【２８２０８】

操作ユニットｅ１８０は、第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合、又は、遊技機の演出態様を変更する場合

等に使用される操作装置である。なお、操作ユニットｅ１８０は、図示しない振動源および駆動源を内部に備えており、振動または動作可能に構成される。

【２８２０９】

この操作ユニットｅ１８０には、図３９５７に示すように、上面側にボタン部ｅ１８１が配設される。ボタン部ｅ１８１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設されるガイド棒に沿って下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【２８２１０】

なお、操作ユニットｅ１８０は、上面側にボタン部ｅ１８１が配設されるものに限定されるものではなく、正面側にボタン部ｅ１８１が配設されるものであっても良く、また、操作方法として回動操作可能なボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【２８２１１】

また、操作ユニットｅ１８０は、下装飾ユニットｅ１５に配設されるものに限定されるものではなく、上側装飾ユニットｅ１４ａ、左側装飾ユニットｅ１４ｂ、右側装飾ユニットｅ１４ｃ（図３９５０参照）に配設しても良く、この場合、下装飾ユニットｅ１５に配設される操作ユニットｅ１８０とは別の操作ユニットｅ１８０を上側装飾ユニットｅ１４ａ、左側装飾ユニットｅ１４ｂ、右側装飾ユニットｅ１４ｃに配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットｅ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【２８２１２】

貸球操作部ｅ４０は、図３９５７に示すように、下装飾ユニットｅ１５の右側（矢印Ｒ方向側）の上面に配設される。貸球操作部ｅ４０は、遊技球数表示装置ｅ４１と、計数ボタンｅ４２とが設けられる。遊技球数表示装置ｅ４１は、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が数字として内蔵されたＬＥＤにより表示され、その表示されている球数分、遊技球としてパチンコ機ｅ１０の遊技領域に球を発射可能とされ、パチンコ機ｅ１０の遊技領域に球を発射する（揚上・研磨装置ｅ４００の流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）から球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）に球が送球されて球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２（図３９５５参照）が動作する）度に数字が減算するように構成される。

【２８２１３】

図３９５７に示す遊技球数表示装置ｅ４１の減算時（枠制御装置ｅ１１６が減算基準信号を受信した際）には、揚上・研磨装置ｅ４００の流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）から球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）に球が送球される動作と、球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２（図３９５５参照）を回転させて発射レールｅ１１２ａ１上に送球された遊技球を発射する動作とが１セットで行われる。なお、揚上・研磨装置ｅ４００が動作され始めてから、１の遊技球が発射レールｅ１１２ａ１の発射位置まで送球されるまでには、タイムラグがあるため、揚上・研磨装置ｅ４００が動作され始めてから１の遊技球が発射レールｅ１１２ａ１の発射位置まで送球される時間を加味して、揚上・研磨装置ｅ４００が動作され始めてから遅れたタイミングで球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が回動される（発射動作を行う）ように構成される。

【２８２１４】

また、図３９５７に示す遊技球数表示装置ｅ４１は、パチンコ機ｅ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））に紙幣や球数が記録された記録カード等（記録媒体）を投入した状態でカードユニットの貸出ボタンを押すことで、カード等に残額または残球のデータが存在する限りにおいてパチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１に表示される数字が増加される（即ち、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が増加する）。

【２８２１５】

具体的には、カードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））の貸出ボタンを１回操作することで、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（図３９５７に示す遊技球数表示装置ｅ４１の表示）が１２５球分ずつ増えるように設定される。なお、カードユニットの貸出ボタンを１回操作することによるパチンコ機ｅ１０の球数の増加数は、１２５球に限られるものではなく適宜変更しても良い。

【２８２１６】

また、図３９５７に示す遊技球数表示装置ｅ４１は、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数であるため、カードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））の貸出ボタンの操作以外に、パチンコ機ｅ１０の所定の入賞口（例えば、一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５等（図３９５５参照））への入球による賞球があった場合にも、その賞球数分、パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１に表示される数字が増加されるように構成される。

【２８２１７】

図３９５７に示す計数ボタンｅ４２は、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）のデータを、パチンコ機ｅ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））に挿入された記録カードに移す処理をする際に操作するボタンである。パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数がある状態で遊技者がパチンコ機ｅ１０の遊技を止める（中止する、又は、一時的に休止する）際には、計数ボタンｅ４２を操作してパチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数のデータをカードユニットに挿入された記録カードに移すことで、遊技者はパチンコ機ｅ１０に仮想的に保有された球数分の遊技球を記録カードに記憶したデータとして持ち出す（運ぶ）ことができる。

【２８２１８】

なお、図３９５７に示す計数ボタンｅ４２は、比較的短い時間（例えば、１秒以下）で行われる１回の押し込み操作により１球分のデータをパチンコ機ｅ１０からパチンコ機ｅ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））に挿入された記録カードに移す処理を実行可能に構成されると共に、比較的長い時間（例えば、１秒以上）の押し込み操作が継続される場合に、２５０球分のデータをパチンコ機ｅ１０から記録カードに所定の間隔（例えば、０．５秒間隔）で繰り返し移す処理を実行可能に構成される。

【２８２１９】

また、パチンコ機ｅ１０の遊技領域に球を発射する動作（球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が回動）を継続している間に、計数ボタンｅ４２が押し込まれる場合には、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理とが、それぞれ別のタイミングでそれぞれの処理の間に繰り返し行われるように構成される。

【２８２２０】

具体的には、球発射ユニットｅ１１２ａによる回転体ｅ１１２ａ２（図３９５５参照）に対する可変制御（遊技球の発射制御）が実行されると、持ち球（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数））を減算させて新たな遊技球を発射させる準備ができたことを示す減算基準信号が主制御装置ｅ１１０から枠制御装置ｅ１１６へと送信されるように構成されている。回転体ｅ１１２ａ２の可変制御は最短で０．６秒間隔で行われるため、減算基準信号も最短０．６秒間隔で出力される。枠制御装置ｅ１１６側においては、この減算基準信号を受信したことを契機として、（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数が１以上有る場合に）揚上・研磨装置ｅ４００を駆動して１の遊技球を球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）へと誘導する構成としている。揚上・研磨装置ｅ４００が駆動されると、１の遊技球が揚上・研磨装置ｅ４００の検出手段ｅ４５２ｄ（図４００３参照）によって検出されたうえで流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）から排出される。この検出手段ｅ４５２

ｄに検出されたタイミングで、遊技球が遊技に用いられたとみなされて持ち球が１減算される。ここで、減算基準信号が出力されてから検出手段ｅ４５２ｄに検出されるまでの間にはタイムラグがあるため、この間に計数ボタンｅ４２に対する押下を検出した（若しくは長押し操作が継続していた）場合、計数によって持ち球が０になった後で検出手段ｅ４５２ｄを遊技球が通過してしまうことが考えられる。そこで、本実施形態では、減算基準信号を受信してから検出手段ｅ４５２ｄを遊技球が通過するまでの間を計数禁止期間（計数ボタンｅ４２の押し込み操作による記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理を禁止する区間）に設定する構成としている。

【２８２２１】

また、検出手段ｅ４５２ｄ（図４００３参照）の遊技球の検出による持ち球（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数））の減算は、減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信されてから所定時間（５９０ｍｓ）だけ検出手段ｅ４５２ｄによる遊技球の検出を許容する（減算可能となる）ように設定される。これにより、パチンコ機ｅ１０に作用する振動等の外力によって、揚上・研磨装置ｅ４００が駆動されていないタイミングで、揚上・研磨装置ｅ４００から遊技球が流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）から排出された場合に、持ち球が減算されてしまうことを抑制できる。

【２８２２２】

これにより、パチンコ機ｅ１０の遊技領域に球を発射する動作（球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２（図３９５５参照）が回動）と、計数ボタンｅ４２（図３９５７参照）を押し込むことによる保有数の記録カードへのデータ移行とを、実質的に同時に進行しているように制御することができると共に、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理とが、同じタイミングで処理されてしまいパチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数がマイナスになることを抑制できる。

【２８２２３】

上記した計数ボタンｅ４２の操作による記録カードへの球数のデータ移行は、一例であり、これに限られるものではなく、１回で移行される球数や、操作方法は変更されても良い。例えば、１回目の計数ボタンｅ４２の押し込み操作により、パチンコ機ｅ１０から記録カードへ１球ずつ所定の間隔（例えば０．０１秒間隔）で繰り返し移行する処理を開始すると共に、そのデータ移行を２回目の計数ボタンｅ４２の押し込み操作がされるまで継続するものであっても良い。また、計数ボタンｅ４２を押し込むことによる保有数の記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理が行われている場合には、球の発射を規制（揚上・研磨装置ｅ４００の流出口ｅ４２１ｂ（図４００９参照）から球発射ユニットｅ１１２ａに球が送球されることを規制）して（即ち、一方の動作を優先して）、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理とが、同じタイミングで処理されてしまうことを抑制しても良い。

【２８２２４】

更には、図３９５７に示す遊技球数表示装置ｅ４１に表示される球数が十分（例えば、１０００球以上）ある場合には、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理とをそれぞれのタイミングに関係なく行い（計数禁止期間を省略して）、遊技球数表示装置ｅ４１に表示される球数が所定数以下（例えば、１０００球以下）になった場合に、上記したように球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）の減算処理とが、それぞれ別のタイミングでそれぞれの処理の間に繰り返し行われるように構成しても良い。

【２８２２５】
機能調整操作部ｅ１９０は、図３９５７に示すように、決定ボタンｅ１９１と、その決定ボタンｅ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５と備え、下装飾ユニットｅ１５の左側（矢印Ｌ方向側）の上面に配設される。
【２８２２６】
機能調整操作部ｅ１９０は、上側装飾ユニットｅ１４ａ及び下装飾ユニットｅ１５（図３９５０参照）に配設されるスピーカー（音声出力装置ｅ２２６）の音量、第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットｅ１４ａ，左側装飾ユニットｅ１４ｂ，右側装飾ユニットｅ１４ｃに配設される電飾部ｅ２９～ｅ３４（図３９５０参照）の明るさ、及び、パチンコ機ｅ１０の演出態様（演出頻度、演出強度）などを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンｅ１９１，上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさや演出態様を変更可能とされる。
【２８２２７】
また、音量や明るさや演出態様を変更する際には、第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）の一部に音量や明るさや演出態様の調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機ｅ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。
【２８２２８】
なお、図３９５７に示す機能調整操作部ｅ１９０は、音量や明るさや演出態様の変更に限られるものではなく、大当たりの確率等の設定を変更可能とするものであってもよく、店員等を呼び出す際に操作するものであっても追い。また、音量や明るさや演出態様の調整度合いを第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置ｅ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置ｅ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【２８２２９】
図３９５０に示すように、下装飾ユニットｅ１５の正面右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルｅ５１が配設される。操作ハンドルｅ５１の内部には、球発射ユニットｅ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサｅ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチｅ５１ｂと、操作ハンドルｅ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルｅ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサｅ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤ｅ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルｅ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサｅ５１ａおよび発射停止スイッチｅ５１ｂがオフとなっている。
【２８２３０】
なお、図３９５０に示す操作ハンドルｅ５１は、操作した操作量に応じて発射強度を変更できるものであれば、その操作方法および操作位置等は何でも良い。例えば、一端を軸に回動操作可能なレバーを下装飾ユニットｅ１５の正面側中央位置に配設しても良いし、左右方向にスライド操作可能なスライド片を下装飾ユニットｅ１５の上面側に配設しても良い。また、操作ハンドルｅ５１は、操作ユニットｅ１８０や機能調整操作部ｅ１９０や貸球操作部ｅ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタン（操作ユニットｅ１８０や機能調整操作部ｅ１９０や貸球操作部ｅ４０）の押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤ｅ１３の正面（遊技領域）へ遊技球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部ｅ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で遊技球を遊技盤ｅ１

３の正面へ打ち込むようにしても良い。
【２８２３１】
図３９５７及び図３９５８に示す背面側ユニットｅ１４０は、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を閉鎖した状態（図３９５２に示す状態）おいて、内枠ｅ１２と正面枠ｅ１４との間に隙間が形成されることを抑制するための部材であり、内枠ｅ１２に配設される遊技盤ｅ１３の下方側の外縁の正面側に重なる位置に配設され、少なくとも遊技盤ｅ１３の左右の両端を超える左右方向長さに設定される。これにより、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を閉鎖した状態において、正面枠ｅ１４（下装飾ユニットｅ１５）の正面側からパチンコ機ｅ１０の内側に不正に挿入されたピアノ線等の不正部材が遊技盤ｅ１３の遊技領域まで侵入されることを抑制できる。
【２８２３２】
図３９５５に示すように、遊技盤ｅ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板ｅ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材ｅ６１，ｅ６２、一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、電動役物ｅ７０、特定入賞口ｅ６５、可変入賞役物ｅ６５ａ、スルーゲートｅ６７、可変表示装置ユニットｅ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠ｅ１２の裏面側に取り付けられる。なお、遊技球が入球可能に構成される部位である一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５等の入賞口を有するベース板は、光を透過可能に構成され、遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したＬＥＤの光を正面側（矢印Ｆ方向側）に出射可能とされる。
【２８２３３】
また、図３９５５に示す一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５等の入賞口に連なる通路上には、遊技球を検出可能なセンサ装置（図示しない）が配設され、そのセンサ装置により各入賞口に遊技球が流入したことをパチンコ機ｅ１０が検出可能とされる。なお、一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５に流入した遊技球が各センサ装置に検出されることにより、１個から１５個の球が賞球として遊技者に与えられ（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が増加され）たり、大当たり抽選が開始されるように構成される。
【２８２３４】
また、図３９５５に示す一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５の正面側における少なくとも一部は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、少なくとも一部の領域で一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５を通過して各センサ装置に向かう遊技球を視認可能に構成され、各センサ装置に遊技球が検出されたことを遊技者に認識させることが可能とされる。なお、一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５を通過する遊技球を視認可能とするために、一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、特定入賞口ｅ６５のそれぞれの背面側に、光を出射（発光）可能なＬＥＤ基板を配設しても良い。
【２８２３５】
図３９５５に示すベース板ｅ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板ｅ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口ｅ６３、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６、可変表示装置ユニットｅ８０は、ルータ加工によってベース板ｅ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤ｅ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【２８２３６】
なお、ベース板ｅ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板ｅ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板ｅ６０の装飾性を

確保することが好ましい。
【２８２３７】
図３９５５に示す遊技盤ｅ１３の正面中央部分は、正面枠ｅ１４の窓部ｅ１４ｅ（図３９５０参照）の一部を通じて内枠ｅ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図３９５５を参照して、遊技盤ｅ１３の構成について説明する。
【２８２３８】
図３９５５に示すように、遊技盤ｅ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールｅ６２が植立され、その外レールｅ６２の内側位置には外レールｅ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールｅ６１が植立される。この内レールｅ６１と外レールｅ６２とにより遊技盤ｅ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤ｅ１３とガラスユニットｅ１６（図３９５４参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤ｅ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位である２本のレール部材ｅ６１，ｅ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材ｅ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材ｅ６１，ｅ６２は、金属板である必要はなく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【２８２３９】
図３９５５に示す外縁部材ｅ７３は、光非透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤ｅ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子により遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）に締結固定される。外縁部材ｅ７３は、遊技盤ｅ１３の遊技領域と非遊技領域とを区画する部材であり、図３９５５に示すように遊技領域の外縁に沿って配設される。なお、外縁部材ｅ７３は、後述する返しゴムｅ６９が配設される部分（外レールｅ６２の先端部（図３９５５の右上部）、球の最大飛翔部分に対応する位置）が遊技者に視認可能とされる部位とされ（図３９５０に示す窓部ｅ１４ｅと正面視において重なる領域に配置され）、返しゴムｅ６９に衝突する遊技球の流下が視認可能とされる。また、外縁部材ｅ７３は、螺子により固定される部位が非遊技領域の視認不能とされる領域（窓部ｅ１４ｅの外側）に設定され、遊技盤ｅ１３と外縁部材ｅ７３とを締結固定を行う部位となる螺子が遊技者から視認不能とされる。
【２８２４０】
また、図３９５５に示す外縁部材ｅ７３は、遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）側に向かって突設される部位である突部（図示しない）を備えると共に、遊技盤ｅ１３のベース板ｅ６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される部位である凹部を備える。外縁部材ｅ７３を遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）に配設する際には、ベース板ｅ６０の凹部に外縁部材ｅ７３の凹部を挿入することで、遊技盤ｅ１３に対する外縁部材ｅ７３の位置ずれを抑制できる。これにより、外縁部材ｅ７３により区画される遊技領域の大きさにばらつきが生じることを抑制できる。
【２８２４１】
図３９５５に示す２本のレール部材ｅ６１，ｅ６２は、球発射ユニットｅ１１２ａから発射された遊技球を遊技盤ｅ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールｅ６１の先端部分（図３９５５の左上部）には戻り球防止部材ｅ６８が取り付けられる。
【２８２４２】
図３９５５に示す戻り球防止部材ｅ６８は、内レールｅ６１側から外レールｅ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールｅ６１側の一端側を軸に他端側を外レールｅ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材ｅ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールｅ６２に近づく方向（正面視において内レールｅ６１及び外レールｅ６２の対向間を塞ぐ（狭める）方向）に付勢される。
【２８２４３】
これにより、遊技盤ｅ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防

止部材ｅ６８の他端側を外レールｅ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材ｅ６８を超える位置（遊技盤ｅ１３の上方側）に遊技球が案内された際に戻り球防止部材ｅ６８の他端側を外レールｅ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤ｅ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２８２４４】

なお、図３９５５に示す戻り球防止部材ｅ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材ｅ６８の他端側を外レールｅ６２側に付勢する構成としても良い。

【２８２４５】

また、図３９５５に示す戻り球防止部材ｅ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置（外レールｅ６２側）に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤ｅ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤ｅ１３の上部への遊技球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２８２４６】

図３９５５に示すように、外レールｅ６２の先端部（図３９５５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置にゴムや樹脂等の弾性材料から形成される返しゴムｅ６９が取り付けられ、所定以上の勢い（外レールｅ６２の先端部まで到達する勢い）で発射された球は、返しゴムｅ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。なお、返しゴムｅ６９は、当接する球の勢いを減衰するものであれば、ゴムや樹脂等の弾性材料に限られるものではなく、金属等から形成されるばね（板バネやコイルスプリング等）やダンパー装置であっても良い。

【２８２４７】

図３９５５に示すように、遊技領域の正面視左側下部（図３９５５の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂは、主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機ｅ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂは、球が、第１入賞口ｅ６４へ入賞したか、第２入賞口ｅ６６へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口ｅ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置ｅ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口ｅ６６へ入賞した場合には、第１図柄表示装置ｅ３７Ｂが作動するように構成されている。

【２８２４８】

また、図３９５５に示す第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機ｅ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー（異常）表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機ｅ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２８２４９】

尚、本パチンコ機ｅ１０では、図３９５５に示す第１入賞口ｅ６４及び第２入賞口ｅ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機ｅ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。図３９５５に示

す第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２８２５０】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【２８２５１】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機ｅ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【２８２５２】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口ｅ６６（図３９５５参照）へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口ｅ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機ｅ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【２８２５３】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口ｅ６６に付随する電動役物ｅ７０（図３９５５参照）が開放（電動役物ｅ７０が遊技盤ｅ１３の正面側に張り出して第２入賞口ｅ６６への球の転動面を形成した状態と）される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物ｅ７０が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物ｅ７０が閉鎖（電動役物ｅ７０が遊技盤ｅ１３の正面側から背面側に退避して第２入賞口ｅ６６への球の転動面を非形成とした状態と）された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口ｅ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口ｅ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２８２５４】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口ｅ６６に付随する電動役物ｅ７０（図３９５５参照）の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物ｅ７０が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口ｅ６６に付随する電動役物ｅ７０が開放される時間および１回の当たりで電動役物ｅ７０が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口ｅ６６に付随する電動役物ｅ７０が開放される時間や、１回の当たりで電動役物ｅ７０を開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【２８２５５】

図３９５５に示すように、遊技盤ｅ１３の遊技領域には、球が入賞することにより１個から１５個の球が賞球として遊技者に与えられる（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有して

いる球数が増加される）複数の一般入賞口ｅ６３が配設されている。また、図３９５５に示すように、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットｅ８０が配設されている。可変表示装置ユニットｅ８０には、第１入賞口ｅ６４及び第２入賞口ｅ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置ｅ８１と、スルーゲートｅ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットｅ８０には、第３図柄表示装置ｅ８１の外周を囲むようにして、センターフレームｅ８６が配設されている。

【２８２５６】

なお、センターフレームｅ８６は、遊技領域を流下する球がベース板ｅ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置ｅ８１側に流下することを防止するための部材であり、図３９５４に示すように、ベース板ｅ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームｅ８６は、透明の樹脂材料から形成され、背面側に配設される第３図柄表示装置ｅ８１や役物から照射される光を正面側に透過可能に構成される。

【２８２５７】

また、図３９５５に示すセンターフレームｅ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置ｅ８１の外縁に沿う正面側の領域を流下させて第１入賞口ｅ６４の上方側（矢印Ｕ方向側）に構成されるステージ上に排出する（流出させる）ワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームｅ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。

【２８２５８】

また、センターフレームｅ８６は、図３９５５に示すように、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを第３図柄表示装置ｅ８１の下方側に備える。センターフレームｅ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板ｅ６０（遊技領域）の所定の領域（第１入賞口ｅ６４の近傍の領域）に送球可能に構成される。

【２８２５９】

なお、図３９５５に示すセンターフレームｅ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を区画する部分に、所定の幅（遊技球が通過可能な幅）を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームｅ８６に遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【２８２６０】

また、上記したようにセンターフレームｅ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットｅ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【２８２６１】

なお、上記したようなセンターフレームｅ８６に流下経路を形成する一対の立設部を、センターフレームｅ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板ｅ６０に別途配設しても良い。これによ

れば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向（一対の立設部の延設方向）に流下させることができる。

【２８２６２】

図３９５５に示す第３図柄表示装置ｅ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置ｅ１１４（図３９５９参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置ｅ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置ｅ８１は、後述する上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、又は、揺動ユニットＤ１００（図３９６０参照）に配設され、その上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、又は、揺動ユニットＤ１００の変位に伴って第３図柄表示装置ｅ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【２８２６３】

また、第２６３実施形態では、第３図柄表示装置ｅ８１の周囲（上方、又は、下方）に退避位置における上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、及び、揺動ユニットＤ１００（図３９６０参照）が配置され、それら上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、及び、揺動ユニットＤ１００が張出位置に変位されると上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、及び、揺動ユニットＤ１００が第３図柄表示装置ｅ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、及び、揺動ユニットＤ１００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置ｅ８１の演出を上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、及び、揺動ユニットＤ１００と共に遊技者に視認させることができる。

【２８２６４】

図３９５５に示す第３図柄表示装置ｅ８１に表示される各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦または横にスクロールして第３図柄表示装置ｅ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置ｅ８１は、主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）の制御に伴った遊技状態の表示が図３９５５に示す第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置ｅ８１は、第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置ｅ８１を構成するようにしても良い。

【２８２６５】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートｅ６７（図３９５５参照）を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機ｅ１０では、球がスルーゲートｅ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置ｅ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置ｅ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置ｅ８１の一部を用いて表示される。

【２８２６６】

パチンコ機ｅ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口ｅ６６に付随された電動役物ｅ７０（図３９５５参照）が所定時間（例えば、５秒経過するまで、或いは、球が５個入賞するまで）だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２８２６７】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時

短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口ｅ６６の電動役物ｅ７０（図３９５５参照）が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口ｅ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２８２６８】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物ｅ７０（図３９５５参照）の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口ｅ６６（図３９５５参照）へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物ｅ７０の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【２８２６９】

図３９５５に示すように、スルーゲートｅ６７は、可変表示装置ユニットｅ８０の右方側（矢印Ｒ方向側）の領域において遊技盤ｅ１３に組み付けられ、遊技盤ｅ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートｅ６７を遊技球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２８２７０】

球のスルーゲートｅ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂ（図３９５５参照）により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置ｅ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置ｅ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートｅ６７への遊技球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置ｅ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【２８２７１】

また、スルーゲートｅ６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートｅ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。また、スルーゲートｅ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットｅ８０の右方側（矢印Ｒ方向側）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットｅ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【２８２７２】

図３９５５に示すように、可変表示装置ユニットｅ８０の下方側（矢印Ｄ方向側）には、球が入賞し得る第１入賞口ｅ６４が配設されている。この第１入賞口ｅ６４へ球が入賞すると遊技盤ｅ１３の裏面側（矢印Ｂ方向側）に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置ｅ３７Ａで示される。

【２８２７３】

一方、図３９５５に示すように、第１入賞口ｅ６４の右方側（矢印Ｒ方向側）には、球が入賞し得る第２入賞口ｅ６６が配設されている。この第２入賞口ｅ６６へ球が入賞する

と遊技盤ｅ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置ｅ３７Ｂで示される。

【２８２７４】

また、図３９５５に示す第１入賞口ｅ６４および第２入賞口ｅ６６は、それぞれ、球が入賞すると規定数（例えば、５個）の球が賞球として遊技者に与えられる（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が増加される）入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口ｅ６４へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が増加される）賞球数と第２入賞口ｅ６６へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口ｅ６４へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数と第２入賞口ｅ６６へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口ｅ６４へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数を３個とし、第２入賞口ｅ６６へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数を５個として構成しても良い。

【２８２７５】

図３９５５に示すように、第２入賞口ｅ６６には電動役物ｅ７０が付随されている。この電動役物ｅ７０は開閉可能に構成されており、通常は電動役物ｅ７０が閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口ｅ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートｅ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物ｅ７０が開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口ｅ６６へ入賞しやすい状態となる。

【２８２７６】

なお、本実施形態では、図３９５５に示すように、第２入賞口ｅ６６の上流側に、遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）の正面側および背面側の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位するスライド板（電動役物ｅ７０）が配設され、電動役物ｅ７０が開放状態（張出状態）となった場合に第２入賞口ｅ６６の上流側を流下する遊技球がスライド板（電動役物ｅ７０）の上面側を転動して、第２入賞口ｅ６６に入賞可能に構成される。

【２８２７７】

また、図３９５５に示す電動役物ｅ７０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位するスライド板に限られるものではなく、第２入賞口ｅ６６を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであれば回転変位するものであっても良い。また、電動役物ｅ７０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位するものであっても良い。

【２８２７８】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物ｅ７０（図３９５５参照）が開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物ｅ７０が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口ｅ６６（図３９５５参照）へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２８２７９】

図３９５５に示すように、本実施形態におけるパチンコ機ｅ１０は、遊技盤ｅ１３の構成が左右非対称とされ、可変表示装置ユニットｅ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射した（所謂「左打ち」）場合に第１入賞口ｅ６４を狙うことができ、可変表示装置ユニットｅ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射した（所謂「右打ち」）場合に第２入賞口ｅ６６及び特定入賞口ｅ６５を狙うことができる。これにより、パチンコ機ｅ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。

【２８２８０】

なお、図３９５５に示す遊技盤ｅ１３の構成を左右対称として、「右打ち」した場合も「左打ち」した場合も、第１入賞口ｅ６４、第２入賞口ｅ６６及び特定入賞口ｅ６５を狙えるように構成しても良い。この場合には、パチンコ機ｅ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２８２８１】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口ｅ６６（図３９５５参照）へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口ｅ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口ｅ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口ｅ６６を配設する構成（遊技盤ｅ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【２８２８２】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口ｅ６６に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口ｅ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口ｅ６４へ向けて、可変表示装置ユニットｅ８０（図３９５５参照）の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口ｅ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２８２８３】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートｅ６７（図３９５５参照）に遊技球を通過させることで、第２入賞口ｅ６６に付随する電動役物ｅ７０が開放状態となりやすく、第２入賞口ｅ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口ｅ６６へ向けて、可変表示装置ユニットｅ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートｅ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口ｅ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２８２８４】

従って、パチンコ機ｅ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【２８２８５】

図３９５５に示すように、第１入賞口ｅ６４の下方右側には、遊技球を誘導可能に構成される部位の特定入賞口ｅ６５が配設されており、その上流側に可変入賞役物ｅ６５ａが設けられている。パチンコ機ｅ１０においては、第１入賞口ｅ６４又は第２入賞口ｅ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置ｅ３７Ａ又は第１図柄表示装置ｅ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置ｅ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には特定入賞口ｅ６５を閉鎖している可変入賞役物ｅ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）変位して特定入賞口ｅ６５を開放する。これにより、遊技領域の上方側に発射した遊技球を流下させて、その遊技球を可変入賞役物ｅ６５ａまで流下させることで、特定入賞口ｅ６５に遊技球を流入させることが可能とされる。

【２８２８６】

なお、図３９５５に示す可変入賞役物ｅ６５ａは、遊技盤ｅ１３の盤面に沿う方向に直動する動作力を発生可能な部位であるソレノイドと、そのソレノイドの動作方向を前後方向に変換して可変入賞役物ｅ６５ａに伝達する回転体とを、遊技領域の背面側に備え、ソ

レノイドの動作力が回転体を介して伝達されることで、遊技領域の正面側に張り出した状態と遊技領域の背面側に退避した状態とに動作可能に構成される。

【２８２８７】

この可変入賞役物ｅ６５ａ（図３９５５参照）は、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）が経過すると特定入賞口ｅ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物ｅ６５ａを変位し特定入賞口ｅ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物ｅ６５ａによる特定入賞口ｅ６５の開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の付与（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数の増加）が行われる。

【２８２８８】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口ｅ６５（図３９５５参照）とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口ｅ６５が所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その特定入賞口ｅ６５の開放中に、球が特定入賞口ｅ６５内へ入賞することを契機として特定入賞口ｅ６５とは別に設けられた大開放口が所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）、所定回数（例えば１５回）開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口ｅ６５は１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口ｅ６４の下方右側に限らず、例えば、第１入賞口ｅ６４の下方側や、第１入賞口ｅ６４の下方左側であっても良い。

【２８２８９】

更に、可変する可変入賞役物ｅ６５ａ（図３９５５参照）により、大当たり時に特定入賞口ｅ６５までの遊技球の送球路を構成するものであっても良い。この場合には、可変入賞役物ｅ６５ａが遊技球を転動可能に構成される部位の転動面を上面側に備え、変位可能な部位として構成される可変入賞役物ｅ６５ａが上面側の転動面を大当たり時に遊技領域側に張り出すようにすることが好ましい。

【２８２９０】

即ち、遊技領域の正面側と背面側とに変位可能な可変入賞役物ｅ６５ａ（図３９５５参照）を配設すると共にその可変入賞役物ｅ６５ａの左右方向に隣り合う位置に特定入賞口ｅ６５の流入口を配設して、可変入賞役物ｅ６５ａを遊技領域の正面側に張り出させることで、可変入賞役物ｅ６５ａの上面側が可変入賞役物ｅ６５ａの上流側から流下する遊技球に対して下方側から当接可能となり、可変入賞役物ｅ６５ａの上流側から流下する遊技球を可変入賞役物ｅ６５ａの上面側を転動させて特定入賞口ｅ６５に流入可能とされる一方、可変入賞役物ｅ６５ａを遊技領域の背面側の退避させることで、可変入賞役物ｅ６５ａの上流側から流下する遊技球が可変入賞役物ｅ６５ａの正面側を下方に流下して特定入賞口ｅ６５に流入不能となるように構成することが好ましい。

【２８２９１】

図３９５５に示すように、遊技盤ｅ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠ｅ１４のガラスユニットｅ１６を介して視認することができる。

【２８２９２】

図３９５５に示すように、遊技盤ｅ１３には、遊技球を入球可能に構成される部位のアウト口ｅ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口ｅ６３，ｅ６４，ｅ６５，ｅ６６にも入賞しなかった球は、アウト口ｅ７１を通って図示しない球排出路（パチンコ機ｅ１０の回収路（球回収ユニットｅ５２０））へと案内される。アウト口ｅ７１は、特定入賞口ｅ６５の下方（矢印Ｄ方向側）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に配設される。

【２８２９３】
　また、遊技盤ｅ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、図３９５４に示すように、第３図柄表示装置ｅ８１を取り囲む態様でベース板ｅ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームｅ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤ｅ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームｅ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。
【２８２９４】
　なお、本実施形態では、図３９５５に示すように、センターフレームｅ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートｅ６７や各入賞口ｅ６３，ｅ６４，ｅ６５，ｅ６６を配置する構成としても良い。また、センターフレームｅ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。
【２８２９５】
　図３９５５に示す風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板ｅ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板ｅ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤ｅ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した遊技球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。
【２８２９６】
　また、図３９５５に示す風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。
【２８２９７】
　なお、遊技盤ｅ１３は、ベース板ｅ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームｅ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口ｅ６３，ｅ６４，ｅ６５，ｅ６６へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に遊技球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に遊技球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材ｅ６８を配設して、遊技領域を流下する遊技球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。
【２８２９８】
　また、上記第２６３実施形態では、遊技盤ｅ１３のベース板ｅ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。
【２８２９９】
　例えば、上記第２６３実施形態における風車に置き換えて下変位ユニットＥ５００、又は、揺動ユニットＤ１００（図３９６０参照）をベース板ｅ６０に配設するように構成して、それら回転する下変位ユニットＥ５００、又は、揺動ユニットＤ１００に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。
【２８３００】
　図３９５１及び図３９５３に示すように、パチンコ機ｅ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）

には、制御基板ユニットｅ９０，ｅ９１が備えられている。制御基板ユニットｅ９０は、主基板（主制御装置ｅ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置ｅ１１３）と表示制御基板（表示制御装置ｅ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットｅ９１は、電源基板（電源装置ｅ１１５）と枠制御基板（枠制御装置ｅ１１６）とが搭載されてユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【２８３０１】

図３９５１～図３９５３に示すように、裏パックユニットｅ９４は、内枠ｅ１２の背面側に沿って枠状に形成される裏パックケースｅ９３と、その裏パックケースｅ９３の背面側を覆う状態で裏パックケースｅ９３に開閉可能な状態で配設される裏パック扉ｅ９２とを主に備え、それら裏パックケースｅ９３と裏パック扉ｅ９２とがユニット化された状態で、内枠ｅ１２の背面側に開閉可能な状態で配設される。また、裏パック扉ｅ９２には、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置ｅ１１３）に配設される操作つまみｅ１２１と対応する背面側に開口が形成されると共に、その開口を塞ぐ位置と開放する位置との間で変位可能に配設される開閉板ｅ９２ａが配設される。これにより、開閉板ｅ９２ａを開放することで、裏パック扉ｅ９２や裏パックケースｅ９３を開放しなくても、操作つまみｅ１２１を操作可能とされる。

【２８３０２】

なお、主制御装置ｅ１１０は基板ボックスｅ１００に収納され、音声ランプ制御装置ｅ１１３は基板ボックスｅ１０３に収納され、表示制御装置ｅ１１４は基板ボックスｅ１０４に収納され、電源装置ｅ１１５は基板ボックスｅ１０５に収納され、枠制御装置ｅ１１６は基板ボックスｅ１０６に収納されている。基板ボックスｅ１００，ｅ１０３～ｅ１０６は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。なお、上記した発射制御基板（発射制御装置ｅ１１２）が収納される基板ボックスｅ１０２も、基板ボックスｅ１００，ｅ１０３～ｅ１０６と同様に、ボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２８３０３】

また、図３９５１及び図３９５３に示す基板ボックスｅ１００，ｅ１０２～ｅ１０６は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスｅ１００～ｅ１０６を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスｅ１００～ｅ１０６を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスｅ１００～ｅ１０６が開封されたかどうかを知ることができる。

【２８３０４】

なお、図３９５１及び図３９５３に示す基板ボックスｅ１００，ｅ１０２～ｅ１０６は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一部の基板ボックスｅ１００，ｅ１０２～ｅ１０６を螺子固定や係合固定にして、開封可能に構成しても良い。例えば、音声ランプ制御装置ｅ１１３や表示制御装置ｅ１１４が収容される基板ボックスｅ１０３，ｅ１０４を開封可能に構成して、パチンコ機ｅ１０がパチンコ店に設置された後、音声ランプ制御装置ｅ１１３や表示制御装置ｅ１１４を交換可能にしても良い。

【２８３０５】

また、図３９５１及び図３９５３に示すように、持ち球データの管理（各種入賞口への

入賞に基づく持ち球の増加、遊技球の発射による持ち球数の減算等）および専用ユニットｅ１０Ａとのデータのやりとりを行う枠制御装置ｅ１１６には、球抜きスイッチｅ１２６、エラー解除スイッチｅ１２７、遊技球数クリアスイッチｅ１２５に加え、故障等により遊技球数表示装置ｅ４１が表示困難となった場合に備えて、持ち球数（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数））を表示可能な枠制御表示器ｅ１２８が設けられる。

【２８３０６】

球抜きスイッチｅ１２６は、押下操作を行うことにより、パチンコ機ｅ１０の内部の遊技球を遊技球の外部へと排出する球抜き状態に移行させることが可能なスイッチである。具体的には、パチンコ機ｅ１０に対する電源投入時に球抜きスイッチｅ１２６が押下されている（球抜きスイッチｅ１２６の押下を検出するセンサの出力がオンである）場合に、通常動作が行われない球抜き状態となり、当該球抜き状態となっている間は、球抜きスイッチｅ１２６が押下されることでパチンコ機ｅ１０の内部の遊技球をパチンコ機ｅ１０の外部へと排出する球抜き制御が実行される。なお、球抜き制御についての具体的な動作（制御）については後述する。エラー解除スイッチｅ１２７は、例えば、エラー（異常）等の発生時にエラー報知状態となったパチンコ機ｅ１０のエラーの原因を解消後に、エラー報知状態から正常な遊技状態へ復帰するために操作される。遊技球数クリアスイッチｅ１２５は、遊技球数データ（持ち球データ）を初期化するためのスイッチであり、枠制御表示器ｅ１２８を視認しつつ操作することが可能とされる。

【２８３０７】

音声ランプ制御装置ｅ１１３には可変抵抗器の操作つまみｅ１２１が設けられる。操作つまみｅ１２１は、スピーカー（音声出力装置ｅ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。

【２８３０８】

主制御装置ｅ１１０にはＲＡＭ消去スイッチｅ１２２、設定キースイッチｅ１２２ａ、及び、主制御表示器ｅ１２４が設けられている。ＲＡＭ消去スイッチｅ１２２は、パチンコ機ｅ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【２８３０９】

設定キースイッチｅ１２２ａは、ホールの店員等によって操作されるものであり、パチンコ機ｅ１０の大当たり確率を設定するための設定値を変更および確認するために操作されるスイッチである。より詳述すると、パチンコ機ｅ１０では、設定１～６の６種類（段階）の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、１／３１９．７）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、１／２１９．９）ように構成されている。

【２８３１０】

パチンコ機ｅ１０は、パチンコ機ｅ１０に対する電源投入時にＲＡＭ消去スイッチｅ１２２がオン状態、且つ、設定キースイッチｅ１２２ａがオン状態である場合に、設定値を変更することができる設定変更状態へと移行し、ＲＡＭ消去スイッチｅ１２２がオフ状態、且つ、設定キースイッチｅ１２２ａがオン状態である場合に、設定値を確認することができる設定確認状態へと移行する構成としている。これにより、パチンコ機ｅ１０の大当たり確率をホールの営業方針等に応じて変更することができるので、ホールの利便性を高めることができる。また、遊技者に対して、設定されている設定値を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２８３１１】

ここで、設定変更手順について簡単に説明すると、設定変更状態に移行した後において設定キースイッチｅ１２２ａがオン状態を維持したまま、ＲＡＭ消去スイッチｅ１２２に対する押下操作を検出する毎に、設定が１→２→・・・→６といった具合に変更されていく。また、設定値が６の状態でＲＡＭ消去スイッチｅ１２２が押下された場合は、設定値が１に戻るように構成されている。また、この設定変更状態の間は、主制御表示器ｅ１２４に対して、設定値が表示され続ける。よって、主制御表示器ｅ１２４を確認しながらＲ

ＡＭ消去スイッチｅ１２２を操作することで、容易に目的の設定値に設定することができるので、ホールの店員の利便性を向上させることができる。なお、設定変更状態は、設定キースイッチｅ１２２ａがオフ状態となることで終了される。一方、設定確認状態においては、設定キースイッチｅ１２２ａがオフ状態となるまで現在設定されている設定値が主制御表示器ｅ１２４に表示され続ける状態となっている。

【２８３１２】

なお、設定変更状態に移行した後の設定値は、１～６の６段階に限られるものではなく、異なる値（例えば、設定Ａ～Ｆ）を用いた６段階設定でも良いし、設定１又は２の２段階設定や設定１～４の４段階設定で変更されるものであっても良い。また、設定値を１～６のいずれかに変更した場合に、大当たり確率が変わらず、他の値を変更する（例えば、入賞口に遊技球が入球した場合に賞球として付与される遊技球の数が変わったり、第２図柄の当たり確率を変更する）ものであっても良い。更に、パチンコ機ｅ１０に対する電源投入時にＲＡＭ消去スイッチｅ１２２がオン状態、且つ、設定キースイッチｅ１２２ａがオン状態である場合に設定変更状態へと移行しないもの（即ち、設定変更がされないもの）であっても良い。

【２８３１３】

次に、図３９５９を参照して、本パチンコ機ｅ１０の電気的構成について説明する。図３９５９は、パチンコ機ｅ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【２８３１４】

主制御装置ｅ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）ｅ２０１が搭載されている。ＭＰＵｅ２０１には、該ＭＰＵｅ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）ｅ２０２と、そのＲＯＭｅ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）ｅ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置ｅ１１０では、ＭＰＵｅ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂ及び第３図柄表示装置ｅ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機ｅ１０の主要な処理を実行する。

【２８３１５】

なお、発射制御装置ｅ１１２や音声ランプ制御装置ｅ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置ｅ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置ｅ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【２８３１６】

ＲＡＭｅ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵｅ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵｅ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭｅ２０３は、パチンコ機ｅ１０の電源の遮断後においても電源装置ｅ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭｅ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【２８３１７】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭｅ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭｅ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機ｅ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭｅ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭｅ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵｅ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路ｅ２５２からの停電信号ｅＳＧ１が入力されるよ

うに構成されており、その停電信号ｅＳＧ１がＭＰＵｅ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２８３１８】

主制御装置ｅ１１０のＭＰＵｅ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインｅ２０４を介して入出力ポートｅ２０５が接続されている。入出力ポートｅ２０５には、枠制御装置ｅ１１６、発射制御装置ｅ１１２、音声ランプ制御装置ｅ１１３、第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口ｅ６５の開閉板を正面側（矢印Ｆ方向側）に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドｅ２０９が接続され、ＭＰＵｅ２０１は、入出力ポートｅ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【２８３１９】

なお、ソレノイドｅ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤ｅ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットｅ１１２ａの駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【２８３２０】

入出力ポートｅ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートｅ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートｅ６７）、各入賞口ｅ６３，ｅ６４，ｅ６５，ｅ６６へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機ｅ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤ｅ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ（図示しない）等のセンサ群などからなる各種スイッチｅ２０８、設定変更および設定確認操作を行うための設定キースイッチｅ１２２ａ、性能情報および設定値情報を複数の７セグメント表示器で表示可能な主制御表示器ｅ１２４、主制御装置ｅ１１０に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路ｅ２５３（ＲＡＭ消去スイッチｅ１２２）が接続され、ＭＰＵｅ２０１は各種スイッチｅ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路ｅ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ｅＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【２８３２１】

なお、各種スイッチｅ２０８は、音声ランプ制御装置ｅ１１３における選択ボタンｅ２２（操作ユニットｅ１８０のボタン部ｅ１８１や機能調整操作部ｅ１９０の決定ボタンｅ１９１，上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５）を含む構成としても良い。

【２８３２２】

枠制御装置ｅ１１６は、各入賞口ｅ６３，ｅ６４，ｅ６５，ｅ６６へ球が入賞したことに伴う保有数の増加（賞球）や、カードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））の貸出ボタン（図示せず）の操作に伴う保有数の増加や、貸球操作部ｅ４０の計数ボタンｅ４２の操作に伴う保有数の減少や、揚上・研磨装置ｅ４００及び球発射ユニットｅ１１２ａの動作に伴う保有数の減少といったパチンコ機ｅ１０が仮想的に保持している遊技球の保有数制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵｅ２１１は、そのＭＰＵｅ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭｅ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭｅ２１３とを有している。

【２８３２３】

枠制御装置ｅ１１６のＲＡＭｅ２１３は、主制御装置ｅ１１０のＲＡＭｅ２０３と同様に、ＭＰＵｅ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵｅ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭｅ２１３は、パチンコ機ｅ１０の電源の遮断後においても電源装置ｅ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭｅ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置ｅ１１０のＭＰＵｅ２０１と同様、ＭＰＵｅ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回

路ｅ２５２から停電信号ｅＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ｅＳＧ１がＭＰＵｅ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２８３２４】

枠制御装置ｅ１１６のＭＰＵｅ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインｅ２１４を介して入出力ポートｅ２１５が接続されている。入出力ポートｅ２１５には、主制御装置ｅ１１０に加え、パチンコ機ｅ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ）との接続端子である遊技球等貸出装置接続端子板ｅ１２９、各種エラーを解除するために押下操作されるエラー解除スイッチｅ１２７、後述する球抜き状態（揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ７から球を抜く動作）に移行させるために押下操作される球抜きスイッチｅ１２６、持ち球数（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数））をクリアするために押下操作される遊技球数クリアスイッチｅ１２５、正面枠ｅ１４及び内枠ｅ１２の開放有無と内枠ｅ１２及び外枠ｅ１１の開放有無とを検知可能なドアセンサーｅ５９、押下操作によって持ち球の計数（持ち球を専用ユニットｅ１０Ａ側へと移行させること）が可能な計数ボタンｅ４２、持ち球数を遊技者に報知するための遊技球数表示装置ｅ４１、持ち球数を表示可能であり遊技球数表示装置ｅ４１が故障等により表示困難となった場合に備えてパチンコ機ｅ１０の背面側に設けられている枠制御表示器ｅ１２８、およびパチンコ機ｅ１０の内部において遊技球を循環させて発射位置（球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１）へと遊技球を１球ずつ送り出すための揚上・研磨装置ｅ４００が電気的に接続されている。

【２８３２５】

発射制御装置ｅ１１２は、主制御装置ｅ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、揚上・研磨装置ｅ４００から球発射ユニットｅ１１２ａ（発射レールｅ１１２ａ１）に送球された球を、操作ハンドルｅ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットｅ１１２ａを制御するものである。

【２８３２６】

減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信された際の揚上・研磨装置ｅ４００による球発射ユニットｅ１１２ａへの球の送球は、所定条件が整っている場合に、球発射ユニットｅ１１２ａ（発射レールｅ１１２ａ１）への球の送球が許可される。具体的には、枠制御装置ｅ１１６によるパチンコ機ｅ１０の仮想的な球の保有数が１以上（パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１の表示が１以上）であり、遊技者が操作ハンドルｅ５１に触れていることをタッチセンサｅ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチｅ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、所定の間隔（６０秒間に１００球の球を送球可能な間隔）で１球ずつ球発射ユニットｅ１１２ａ（発射レールｅ１１２ａ１）に球が送球される。

【２８３２７】

なお、パチンコ機ｅ１０では、遊技の射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制するために、遊技者に賞球として付与される仮想的な球数の合計数が、遊技者がパチンコ機ｅ１０の遊技に伴い遊技領域に発射した球数の合計数に対して、所定数以上（例えば、９５０００球以上）された場合（遊技者の獲得した利益が上限値に到達したと判別した場合）に、遊技停止状態に移行されるように構成される。遊技停止状態では、主制御装置ｅ１１０から枠制御装置ｅ１１６への減算基準信号の送信が規制される。これにより、減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信されることに伴う揚上・研磨装置ｅ４００による球発射ユニットｅ１１２ａへの球の送球を規制でき、パチンコ機ｅ１０の遊技を停止できるようになっている。

【２８３２８】

球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルｅ５１に触れていることをタッチセンサｅ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチｅ５１ｂがオフ

（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルｅ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力（動作力）が伝達され、操作ハンドルｅ５１の操作量に応じた速度で回転体ｅ１１２ａ２が所定の間隔（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で回転される。これにより、操作ハンドルｅ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットｅ１１２ａから内レールｅ６１及び外レールｅ６２の対向間に遊技球が１球ずつ発射される。

【２８３２９】

なお、球発射ユニットｅ１１２ａの駆動の条件は、上記に例示したものに限らず、例えば、上記の条件に加え、枠制御装置ｅ１１６によるパチンコ機ｅ１０の仮想的な球の保有数が１以上であることも条件に加えても良い。これによれば、パチンコ機ｅ１０の仮想的な球の保有数が０である場合に、揚上・研磨装置ｅ４００に保有された球が不正や不具合により発射レールｅ１１２ａ１上に送球されたとしても、球発射ユニットｅ１１２ａが駆動することを抑制できる。その結果、不正や不具合により、所定の球数（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数）よりも多い球数が遊技領域に発射されることを抑制できる。また、球発射ユニットｅ１１２ａの駆動の条件に、揚上・研磨装置ｅ４００内に配設した検出装置（検出手段ｅ４５２ｄ（図４００３参照））により揚上・研磨装置ｅ４００から球が発射レールｅ１１２ａ１上に送球されたことを検出したことを加えても良い。これによれば、揚上・研磨装置ｅ４００から遊技球が送球されていない状態で、球発射ユニットｅ１１２ａが動作することを抑制できるので、球発射ユニットｅ１１２ａが動作しているのに球が発射されない状態が形成されることを抑制できる。

【２８３３０】

音声ランプ制御装置ｅ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）ｅ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部ｅ２９～ｅ３４など）ｅ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置ｅ１１４で行われる第３図柄表示装置ｅ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵｅ２２１は、そのＭＰＵｅ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭｅ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭｅ２２３とを有している。

【２８３３１】

音声ランプ制御装置ｅ１１３のＭＰＵｅ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインｅ２２４を介して入出力ポートｅ２２５が接続されている。入出力ポートｅ２２５には、主制御装置ｅ１１０、表示制御装置ｅ１１４、音声出力装置ｅ２２６、ランプ表示装置ｅ２２７、その他装置ｅ２２８、ボタン部ｅ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置ｅ２２８には、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、及び、揺動ユニットＤ１００（図３９６０参照）を駆動する駆動手段（モータ、図示しない）が含まれる。

【２８３３２】

なお、その他装置ｅ２２８には、遊技盤ｅ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットｅ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口ｅ６６の電動役物ｅ７０を含む構成としても良い。

【２８３３３】

音声ランプ制御装置ｅ１１３は、主制御装置ｅ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置ｅ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置ｅ１１４へ通知する。

【２８３３４】

また、音声ランプ制御装置ｅ１１３は、ボタン部ｅ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部ｅ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置ｅ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置ｅ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画

像を第３図柄表示装置ｅ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置ｅ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置ｅ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側（矢印Ｂ方向側）に表示される画像のことである。表示制御装置ｅ１１４は、この音声ランプ制御装置ｅ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置ｅ８１に各種の画像を表示する。

【２８３３５】

さらに、音声ランプ制御装置ｅ１１３は、機能調整操作部ｅ１９０（決定ボタンｅ１９１，上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部ｅ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置ｅ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置ｅ８１の明るさを変更したり、電飾部ｅ２９～ｅ３４の明るさを変更したりするように、表示制御装置ｅ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置ｅ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【２８３３６】

なお、図３９５９では、操作ユニットｅ１８０のボタン部ｅ１８１や機能調整操作部ｅ１９０の決定ボタンｅ１９１，上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５をまとめて選択ボタンｅ２２として図示している。

【２８３３７】

また、音声ランプ制御装置ｅ１１３は、表示制御装置ｅ１１４から第３図柄表示装置ｅ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置ｅ１１３では、表示制御装置ｅ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置ｅ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置ｅ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置ｅ２２７の点灯および消灯を制御する。

【２８３３８】

表示制御装置ｅ１１４は、音声ランプ制御装置ｅ１１３及び第３図柄表示装置ｅ８１が接続され、音声ランプ制御装置ｅ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置ｅ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置ｅ１１４は、第３図柄表示装置ｅ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置ｅ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置ｅ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置ｅ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置ｅ８１の表示と音声出力装置ｅ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【２８３３９】

なお、主制御装置ｅ１１０における入出力ポートｅ２０５に接続される各種スイッチｅ２０８が、音声ランプ制御装置ｅ１１３における入出力ポートｅ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵｅ２２１が、各種スイッチｅ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置ｅ１１０における入出力ポートｅ２０５に接続される各種スイッチｅ２０８とは別に音声ランプ制御装置ｅ１１３における入出力ポートｅ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤ｅ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【２８３４０】

電源装置ｅ１１５は、パチンコ機ｅ１０の各部に電源を供給するための電源部ｅ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路ｅ２５２と、主制御装置ｅ１１０のＲＡＭ消去スイッチｅ１２２（図３９５１参照）が接続されるＲＡＭ消去スイッチ回路ｅ２５３とを有している。電源部ｅ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置ｅ１１０～ｅ１１６等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部ｅ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイ

ッチｅ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドｅ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置ｅ１１０～ｅ１１６等に対して必要な電圧を供給する。なお、電源部ｅ２５１には、外部より供給される電圧の取り込みを許容する状態と、遮断する状態とに切り替え可能（切り替えた状態を維持可能）な電源スイッチｅ１２３が配設され、電源スイッチがＯＮにされることにより、電源部ｅ２５１に外部より供給される電圧が取り込まれ、各制御装置ｅ１１０～ｅ１１６等に対して必要な電圧を供給可能とされる。

【２８３４１】

停電監視回路ｅ２５２は、停電等の発生による電源遮断時または電源スイッチがＯＦＦされて電圧の供給が遮断された際に、主制御装置ｅ１１０のＭＰＵｅ２０１及び枠制御装置ｅ１１６のＭＰＵｅ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ｅＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路ｅ２５２は、電源部ｅ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ｅＳＧ１を主制御装置ｅ１１０及び枠制御装置ｅ１１６へ出力する。停電信号ｅＳＧ１の出力によって、主制御装置ｅ１１０及び枠制御装置ｅ１１６は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部ｅ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置ｅ１１０及び枠制御装置ｅ１１６は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【２８３４２】

ＲＡＭ消去スイッチ回路ｅ２５３は、主制御装置ｅ１１０のＲＡＭ消去スイッチｅ１２２（図３９５１参照）が押下された状態で、各制御装置ｅ１１０～ｅ１１６に電圧を供給可能な状態と（電源スイッチｅ１２３の電源がＯＮ）された場合に、主制御装置ｅ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ｅＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置ｅ１１０は、パチンコ機ｅ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ｅＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、枠制御装置ｅ１１６においてバックアップデータをクリアさせるための保有数初期化コマンドを枠制御装置ｅ１１６及び音声ランプ制御装置ｅ１１３に対して送信する。

【２８３４３】

次いで、図３９６０を参照して、動作ユニットｅ２００の概略構成について説明する。図３９６０は、動作ユニットｅ２００の分解斜視正面図である。

【２８３４４】

図３９６０に示すように、動作ユニットｅ２００は、箱状に形成される背面ケースｅ３００を備え、その背面ケースｅ３００の内部空間に、上変位ユニットＥ１００、下変位ユニットＥ５００、導光板ユニットＦ１００、揺動ユニットＤ１００とが収容される。

【２８３４５】

背面ケースｅ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｄ３０１と、その底壁部Ｄ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｄ３０２と、を備え、それら各壁部Ｄ３０１，Ｄ３０２により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部Ｄ３０１には、その中央に正面視矩形の開口Ｄ３０１ａが開口形成され、その開口Ｄ３０１ａを通じて、底壁部Ｄ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）が視認可能とされる。

【２８３４６】

上変位ユニットＥ１００は、背面ケースｅ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの上側部分に配設されるベース手段Ｅ２００と、そのベース手段Ｅ２００に対して相対変位可能に配設される上変位手段Ｅ３００と、を少なくとも備え、上変位手段Ｅ３００を背面ケースｅ３００の開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される

。
【２８３４７】
下変位ユニットＥ５００は、背面ケースｅ３００の底壁部Ｄ３０１のうちの開口Ｄ３０１ａの下側部分に配設されるベース手段Ｅ５１０と、そのベース手段Ｅ５１０に対して相対変位可能に配設される回転手段Ｅ５５０と、を少なくとも備え、回転手段Ｅ５５０を背面ケースの開口Ｄ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照））の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。
【２８３４８】
導光板ユニットＦ１００は、正面視（矢印Ｂ方向視）において背面ケースｅ３００の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される他側ベース手段Ｆ３００と、正面視において背面ケースｅ３００の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される一側ベース手段Ｆ２００と、それら一側ベース手段Ｆ２００及び他側ベース手段Ｆ３００の間に介在される導光板Ｆ４００と、を主に備え、導光板Ｆ４００に照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって反射することで、光による演出が可能に構成される。
【２８３４９】
揺動ユニットＤ１００は、変位可能な上側揺動手段Ｄ１２０と、変位可能な下側揺動手段Ｄ１３０と、を備え、導光板ユニットＦ１００の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され、その導光板ユニットＦ１００の導光板Ｆ４００の正面側に重なる位置で上側揺動手段Ｄ１２０と、下側揺動手段Ｄ１３０とを変位可能とされる。
【２８３５０】
次いで、図３９６１～図３９８３を参照して、第２６３実施形態におけるパチンコ機ｅ１０の下装飾ユニットｅ１５の詳細な構成について説明する。なお、上記説明した構成と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２８３５１】
まず、図３９６１～図３９６４を参照して、下装飾ユニットｅ１５の全体構成について説明する。図３９６１（ａ）は、下装飾ユニットｅ１５の正面図であり、図３９６１（ｂ）は、下装飾ユニットｅ１５の上面図である。図３９６２（ａ）は、下装飾ユニットｅ１５の斜視正面図であり、図３９６２（ｂ）は、下装飾ユニットｅ１５の斜視背面図である。図３９６３は、下装飾ユニットｅ１５の分解斜視背面図であり、図３９６４は、下装飾ユニットｅ１５の分解斜視正面図である。
【２８３５２】
図３９６１～図３９６４に示すように、下装飾ユニットｅ１５は、上記した本体枠ｅ１４ｄ（図３９５７参照）の下方側（矢印Ｄ方向側）の正面を覆う状態で配設されるベース手段ｅ７１０と、そのベース手段ｅ７１０の正面右側（矢印Ｒ方向側）に配設される操作ハンドルｅ５１と、ベース手段ｅ７１０の正面左側（矢印Ｌ方向側）に配設されるスピーカー組立体ｅ７２０と、それら操作ハンドルｅ５１及びスピーカー組立体ｅ７２０よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に位置しベース手段ｅ７１０の上端に沿ってベース手段ｅ７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される操作手段組立体ｅ７３０と、スピーカー組立体ｅ７２０及びベース手段ｅ７１０の正面側に配設される発光手段ｅ７４０と、スピーカー組立体ｅ７２０、操作手段組立体ｅ７３０及び発光手段ｅ７４０の正面側を覆う態様で配設される化粧ユニットｅ７５０とを主に備える。
【２８３５３】
ベース手段ｅ７１０は、操作ハンドルｅ５１、スピーカー組立体ｅ７２０、操作手段組立体ｅ７３０、発光手段ｅ７４０、及び、化粧ユニットｅ７５０が配設されるベースとなる部材であり、正面視において横長矩形の板状に形成される。また、ベース手段ｅ７１０は、全体が非透過性の樹脂材料から形成され、化粧ユニットｅ７５０が正面側（矢印Ｆ方向側）に重ならない領域（操作ハンドルｅ５１が配設される周囲の領域）において正面側の前面に凹凸状の模様が形成される。
【２８３５４】
また、ベース手段ｅ７１０には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の離れた２箇所に背面側

（矢印Ｂ方向側）から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凹設される凹部ｅ７１１と、その２箇所の凹部ｅ７１１よりも下方側（矢印Ｄ方向側）において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する開口部ｅ７１２と、ベース手段ｅ７１０の右側（矢印Ｒ方向側）の縁部において前後方向に開口する鉤挿入部ｅ７１３とが形成される。

【２８３５５】

凹部ｅ７１１は、化粧ユニットｅ７５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０の背面側を覆い、第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂが間違えて操作されることを抑制するカバー部であり、第１係合手段ｅ７７０と対応する位置に形成される。また、凹部ｅ７１１の凹設底面（矢印Ｆ方向側の壁面）には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する挿通孔ｅ７１１ａが形成され、その挿通孔ｅ７１１ａを介して操作部ｅ７７３ｂの背面側を凹部ｅ７１１の内側に挿入した状態で配設される。

【２８３５６】

なお、挿通孔ｅ７１１ａは、その内側に挿通される操作部ｅ７７３ｂの直径と略同一の（若干大きい）内径に形成され、挿通孔ｅ７１１ａと操作部ｅ７７３ｂとの隙間は限りなく小さくされる。これにより、遊技者の不正により下装飾ユニットｅ１５の正面側（矢印Ｆ方向側）から挿入されるピアノ線等の不正部材が、挿通孔ｅ７１１ａを介して下装飾ユニットｅ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）まで挿入されることを抑制できる。

【２８３５７】

開口部ｅ７１２は、化粧ユニットｅ７５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第２係合手段ｅ７８０の操作部ｅ７８４ｂが挿通される部分であり、操作部ｅ７８４ｂよりも大きい開口に形成されると共に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成される。これにより、開口部ｅ７１２に挿通された操作部ｅ７８４ｂを下装飾ユニットｅ１５の背面側から操作して、操作部ｅ７８４ｂを左右方向に変位させることが可能とされる。

【２８３５８】

鉤挿入部ｅ７１３は、上述した枠形成ユニットｅ１２ａに配設されるシリンダ錠ｅ２０の正面側（矢印Ｆ方向側）端部を挿入可能な開口であり、シリンダ錠ｅ２０の正面側端部の正面側に重なる位置に形成されると共に、正面視においてシリンダ錠ｅ２２０の正面側端部の外形と略同一の円形状に形成される。これにより、下装飾ユニットｅ１５を枠形成ユニットｅ１２ａ（内枠ｅ１２）の正面側に配設した状態では、鉤挿入部ｅ７１３にシリンダ錠ｅ２０の正面側端部を挿入させることができ、シリンダ錠ｅ２０の正面側に形成される鍵穴ｅ２１に挿入される鍵（図示せず）をパチンコ機ｅ１０の正面側から鍵穴ｅ２１に挿入可能とされる。

【２８３５９】

スピーカー組立体ｅ７２０は、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカーｅ７２１（音声出力装置ｅ２２６（図３９５９参照））と、そのスピーカーｅ７３１を配設するためのベース部材ｅ７２２とを組み合わせたものであり、スピーカーｅ７２１の放音部が下装飾ユニットｅ１５（化粧ユニットｅ７５０）のスピーカーカバーｅ２７の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設され、ベース部材ｅ７３２がベース手段ｅ７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に当接した状態でベース手段ｅ７１０に螺子（図示しない）により締結固定される。

【２８３６０】

これにより、パチンコ機ｅ１０の下方側（矢印Ｄ方向側）から遊技状態に応じた効果音などを出力することができる。また、スピーカー組立体ｅ７２０がベース手段ｅ７１０に配設されるので、スピーカーｅ７２１の放音に伴う振動をベース手段ｅ７１０を介して操作ハンドルｅ５１に伝達することで、スピーカーｅ７２１の振動を操作ハンドルｅ５１を把持する作業者の手に伝達することができる。

【２８３６１】

なお、スピーカー組立体ｅ７２０のベース部材ｅ７２２には、風を発生させることが可能な風発生装置（図示しない）が配設され、その風発生装置により発生された風を化粧ベースｅ７６０側に送風可能な開口部ｅ７２２ａが形成され、その開口部ｅ７２２ａが化粧

ベースｅ７６０のエアー開口部ｅ７６１ｃ（エアーカバーｅ２８）と連通する位置に設定される。

【２８３６２】

操作手段組立体ｅ７３０は、上述した操作ユニットｅ１８０、機能調整操作部ｅ１９０、及び、貸球操作部ｅ４０が組み合わせたユニット体であり、上面側がパチンコ機ｅ１０の装飾面とされ、その装飾面側に操作ユニットｅ１８０、機能調整操作部ｅ１９０、及び、貸球操作部ｅ４０の各種ボタン（機能調整操作部ｅ１９０の決定ボタンｅ１９１，上ボタンｅ１９２，下ボタンｅ１９３，左ボタンｅ１９４，右ボタンｅ１９５、操作ユニットｅ１８０のボタン部ｅ１８１、貸球操作部ｅ４０の計数ボタンｅ４２）が操作可能な状態で配設される。

【２８３６３】

発光手段ｅ７４０は、正面視略矩形状に板状に形成される上下一対の透過部材ｅ７４１と、それら一対の透過部材ｅ７４１の間（内側）に収容された状態で配設される光出射用基板ｅ７４２（図３９６９（ａ）参照）とを備え、操作手段組立体ｅ７３０よりも下方側（矢印Ｄ方向側）において、一対の透過部材ｅ７４１の背面側（矢印Ｂ方向側）がベース手段ｅ７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に螺子（図示しない）により締結固定されベース手段ｅ７１０の正面側に配設される。

【２８３６４】

一対の透過部材ｅ７４１は、光出射用基板ｅ７４２（図３９６９（ａ）参照）から出射される光を透過しつつ分散するための部材であり、光を透過可能な透明な樹脂材料から全体が構成されると共に、光出射用基板ｅ７４２が配設される側の側面（一対の透過部材ｅ７４１の対向面）が凹凸状に形成される。これにより、光出射用基板ｅ７４２から出射され、透過部材ｅ７４１に入射される光を拡散することが可能とされ、透過部材ｅ７４１を透過して透過部材ｅ７４１の外側に出射される光を拡散できる。

【２８３６５】

光出射用基板ｅ７４２は、光を出射可能な複数のＬＥＤを両面に搭載した基板であり、ＬＥＤが搭載される板面を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向けた状態で配設される（即ち、光を上下方向に出射可能な状態で配設される）。従って、発光手段ｅ７４０から出射される光は、主に上下方向に向かって発光される（図３９６９（ａ）参照）。

【２８３６６】

なお、発光手段ｅ７４０の正面側（矢印Ｆ方向側）の大半（ベース手段ｅ７１０に固定される固定部以外）は、化粧ユニットｅ７５０の挿入部ｅ７６３ａから化粧ユニットｅ７５０の内側に挿入される。これにより、発光手段ｅ７４０から出射される光は、化粧ユニットｅ７５０の内側を進んで（反射して）、化粧ユニットｅ７５０の正面側に配設される電飾部ｅ３４から出射可能とされる。即ち、発光手段ｅ７４０から出射される光は、化粧ユニットｅ７５０の電飾部ｅ３４を介して遊技者に視認可能とされる。

【２８３６７】

化粧ユニットｅ７５０は、下装飾ユニットｅ１５の正面側（矢印Ｆ方向側）の装飾面となる部分であり、スピーカー組立体ｅ７２０、操作手段組立体ｅ７３０及び発光手段ｅ７４０の正面側を覆うことが可能な（正面側に張り出した）湾曲形状に形成され、正面側の一部（電飾部ｅ３４以外の部分）が凹凸状からなる装飾面として構成される。

【２８３６８】

次いで、図３９６５～図３９６７を参照して、化粧ユニットｅ７５０の全体構成について説明する。図３９６５（ａ）は、化粧ユニットｅ７５０の正面図であり、図３９６５（ｂ）は、化粧ユニットｅ７５０の背面図である。図３９６６は、化粧ユニットｅ７５０の分解斜視正面図であり、図３９６７は、化粧ユニットｅ７５０の分解斜視背面図である。

【２８３６９】

図３９６５～図３９６７に示すように、化粧ユニットｅ７５０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す湾曲形状に形成される化粧ベースｅ７６０と、その化粧ベースｅ７６０の正面側の一部を覆う態様で配設される電飾部ｅ３４と、化粧ベースｅ７６０の背面側（矢

印Ｂ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に一対の配設される第１係合手段ｅ７７０と、その第１係合手段ｅ７７０よりも下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される第２係合手段ｅ７８０と、化粧ベースｅ７６０の背面側に挿通される電飾部ｅ３４の第２挿通部ｅ７９１ｂに化粧ベースｅ７６０の背面側で締結固定される規制手段ｅ３４ａと、その規制手段ｅ３４ａ及び化粧ベースｅ７６０に連結される付勢手段ｅＳＰ１とを主に備えて構成される。

【２８３７０】

化粧ユニットｅ７５０は、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿う位置の第１位置と、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側から離れる位置に突出した位置の第２位置との間で変位可能に構成されており、電飾部ｅ３４が第１位置に配設されることで、化粧ベースｅ７６０の正面側（透過部材ｅ７６２（中央開口部ｅ７６１ａ））を塞ぐことが可能とされ、電飾部ｅ３４が第２位置に配設されることで、化粧ベースｅ７６０の正面側（透過部材ｅ７６２（中央開口部ｅ７６１ａ））を開放することが可能とされる。また、化粧ユニットｅ７５０は、電飾部ｅ３４が第１位置に配設される際には、電飾部ｅ３４に後述する第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０が係合されることで第１位置に維持され、電飾部ｅ３４と第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０との係合が解除されることで、付勢手段ｅＳＰ１の付勢力により化粧ベースｅ７６０に対して正面側に電飾部ｅ３４が張り出されると共に、化粧ベースｅ７６０よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される電飾部ｅ３４の一部に固定される規制手段ｅ３４ａが、化粧ベースｅ７６０の背面に当接することで、電飾部ｅ３４の正面側への移動が規制され、電飾部ｅ３４が第２位置に維持されるように構成される。

【２８３７１】

なお、規制手段ｅ３４ａは、電飾部ｅ３４の第２挿通部ｅ７９１ｂに締結固定されており、電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０に対して相対変位させたとしても、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０から簡易に取り外されないように構成される。即ち、電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０から取り外す場合には、電飾部ｅ３４に規制手段ｅ３４ａを締結した螺子を取り外す作業を必要とできる。よって、後述するパネル部材ｅ７９４を交換する際に、作業者が電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０から取り外してしまうことを抑制できる。その結果、パネル部材ｅ７９４の交換時に作業者が電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０に配設し忘れるといった問題が発生することを抑制できる。

【２８３７２】

次いで、図３９６８～図３９８１を参照して、化粧ベースｅ７６０、電飾部ｅ３４、第１係合手段ｅ７７０，第２係合手段ｅ７８０の詳細構成について説明する。

【２８３７３】

まず、図３９６８及び図３９６９を参照して、化粧ベースｅ７６０について説明する。図３９６８（ａ）は、化粧ベースｅ７６０の正面図であり、図３９６８（ｂ）は、化粧ベースｅ７６０の背面図であり、図３９６９（ａ）は、図３９６８（ａ）のＥ０２ａ－Ｅ０２ａ線における化粧ベースｅ７６０の断面図であり、図３９６９（ｂ）は、図３９６８（ａ）のＥ０２ｂ－Ｅ０２ｂ線における化粧ベースｅ７６０の断面図である。なお、図３９６９（ｂ）では、化粧ベースｅ７６０の内側に配設される発光手段ｅ７４０が２点鎖線で図示される。

【２８３７４】

図３９６８及び図３９６９に示すように、化粧ベースｅ７６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す湾曲形状に形成されるベース部材ｅ７６１と、そのベース部材ｅ７６１の背面視略中央部に背面側（矢印Ｂ方向側）から配設される透過部材ｅ７６２と、その透過部材ｅ７６２の背面側を覆う態様でベース部材ｅ７６１の背面側に配設される反射部材ｅ７６３と、ベース部材ｅ７６１の背面側において左側（矢印Ｌ方向側）端部に配設されるスピーカーカバーｅ２７及びエアーカバーｅ２８と、主に備えて構成される。

【２８３７５】

また、化粧ベースｅ７６０には、ベース部材ｅ７６１、透過部材ｅ７６２、及び、反射

部材ｅ７６３から構成されるユニット部に、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に異なる３箇所を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口して形成される第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃが形成される。それら第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の外側に一対形成され、合計で６か所に開口される。

【２８３７６】

第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃは、後述する電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃを挿通する開口部であり、正面視において電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃと重なる位置に形成される。また、第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃは、後述する電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃと略同一の形状の開口に形成されており、これにより、電飾部ｅ３４を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位させることが可能とされる。

【２８３７７】

ベース部材ｅ７６１は、全体が非透過性の有色の樹脂材料から形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）にベース部材ｅ７６１（化粧ユニットｅ７５０）をベース手段ｅ７１０（図３９６４参照）に締結固定するための螺子を螺入するための被固定部が複数形成される。また、ベース部材ｅ７６１には、正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出した略中央部において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する中央開口部ｅ７６１ａと、スピーカーカバーｅ２７及びエアーカバーｅ２８の配設位置に前後方向に開口するスピーカー開口部ｅ７６１ｂ及びエアー開口部ｅ７６１ｃと、中央開口部ｅ７６１ａよりも右側（矢印Ｒ方向側）において前後方向に開口される鉤挿入部ｅ７６１ｄと、正面側（矢印Ｆ方向側）の装飾面に中央開口部ｅ７６１ａに沿って背面側に向かって溝状に凹設される溝部ｅ７６１ｅと、が形成される。

【２８３７８】

中央開口部ｅ７６１ａは、上述した発光手段ｅ７４０（図３９６３参照）から出射された光を電飾部ｅ３４に照射させるための開口であり、電飾部ｅ３４の正面視における外形よりも若干小さい形状で開口される。これにより、電飾部ｅ３４を第１位置に配設した状態では、中央開口部ｅ７６１ａ（透過部材ｅ７６２）を電飾部ｅ３４により塞ぐことができ、透過部材ｅ７６２がベース部材ｅ７６１に配設されない場合であっても、中央開口部ｅ７６１ａの内側からピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８３７９】

スピーカー開口部ｅ７６１ｂは、化粧ベースｅ７６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したスピーカーｅ７２１から出力される音を化粧ユニットｅ７５０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音するための開口であり、スピーカーｅ７２１と対応する位置（正面側に重なる位置）に開口されると共に、その内側にスピーカーカバーｅ２７が配設される。

【２８３８０】

エアー開口部ｅ７６１ｃは、化粧ベースｅ７６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したスピーカー組立体ｅ７２０のベース部材ｅ７２２に配設されるエアー装置（図示しない）から出力される風を化粧ユニットｅ７５０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側（矢印Ｆ方向側）に吹き出させるための開口であり、エアー装置のエアー送出口（開口部ｅ７２２ａ）と対応する位置（正面側に重なる位置）に開口されると共に、その内側にエアーカバーｅ２８が配設される。

【２８３８１】

溝部ｅ７６１ｅは、後述する電飾部ｅ３４の枠体ｅ７９１の背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁部から突設された先端部を受け入れる凹みであり、正面視において枠体ｅ７９１の外形と略同一の形状に形成される。電飾部ｅ３４が第１位置に配置される場合には、枠体ｅ７９１の背面側の外縁部を受け入れた状態とされる。これにより、電飾部ｅ３４が第１位

置に配置される状態において、化粧ベースｅ７６０に対して電飾部ｅ３４が変位されることを抑制して、化粧ベースｅ７６０と電飾部ｅ３４との間から無理やりピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８３８２】

透過部材ｅ７６２は、正面視においてベース部材ｅ７６１の中央開口部ｅ７６１ａよりも若干大きい形状に形成され、中央開口部ｅ７６１ａの開口を塞ぐ態様でベース部材ｅ７６１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。これにより、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に離間した第２位置に配設される状態においても、中央開口部ｅ７６１ａを透過部材ｅ７６２により塞ぐことができ、中央開口部ｅ７６１ａの内側からピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８３８３】

また、透過部材ｅ７６２は、光透過性の透明な樹脂材料から形成されており、これにより、上述した発光手段ｅ７４０（図３９６３参照）から出射された光を、透過部材ｅ７６２を透過させつつ中央開口部ｅ７６１ａの内側を通過させて電飾部ｅ３４に照射させることができる。

【２８３８４】

反射部材ｅ７６３は、正面側（矢印Ｆ方向側）が大きく開口したすり鉢状に形成され、透過部材ｅ７６２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う状態で配設される。また、反射部材ｅ７６３には、背面側の端部に横長矩形状に開口する挿入部ｅ７６３ａが形成される。挿入部ｅ７６３ａは、上述した発光手段ｅ７４０（図３９６３参照）の正面側（光出射用基板ｅ７４２が配設される側）を反射部材ｅ７６３の内側に受け入れるための開口であり、発光手段ｅ７４０の正面側（光出射用基板ｅ７４２が配設される側）と略同一の大きさの開口に形成される。これにより、発光手段ｅ７４０の光を出射する部分を反射部材ｅ７６３の内側に挿入することができ、発光手段ｅ７４０から出射された光が反射部材ｅ７６３よりも背面側に漏れ出ることが抑制される。

【２８３８５】

また、反射部材ｅ７６３は、光の反射率が高い白色の樹脂材料から形成されており、これにより、発光手段ｅ７４０から出射された光を反射して透過部材ｅ７６２側から出射させやすくできる。さらに、反射部材ｅ７６３は、正面側（矢印Ｆ方向側）が大きく開口したすり鉢状に形成され、発光手段ｅ７４０から出射される光の出射方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に対して、その光の照射される面が傾斜されるので、反射部材ｅ７６３に照射された光を透過部材ｅ７６２側に反射しやすくされる。

【２８３８６】

これらにより、本実施形態における化粧ユニットｅ７５０では、発光手段ｅ７４０から光が出射された際の、電飾部ｅ３４への光照射量を確保できる（電飾部ｅ３４の明るさを明るくできる）。その結果、電飾部ｅ３４を遊技者に視認させやすくできる。

【２８３８７】

次いで、図３９７０及び図３９７１を参照して、電飾部ｅ３４について説明する。図３９７０（ａ）は、電飾部ｅ３４の正面図であり、図３９７０（ｂ）は、電飾部ｅ３４の背面図であり、図３９７０（ｃ）は、電飾部ｅ３４の上面図である。図３９７１（ａ）は、図３９７０（ｂ）のＥ０３ａ－Ｅ０３ａ線における電飾部ｅ３４の断面図であり、図３９７１（ｂ）は、図３９７０（ｂ）のＥ０３ｂ－Ｅ０３ｂ線における電飾部ｅ３４の断面図であり、図３９７１（ｃ）は、図３９７０（ｂ）のＥ０３ｃ－Ｅ０３ｃ線における電飾部ｅ３４の断面図である。

【２８３８８】

電飾部ｅ３４は、パチンコ機ｅ１０の機種情報等を表示する装飾がされるユニットであり、正面視における電飾部ｅ３４の外縁に沿う枠状に形成される枠体ｅ７９１と、その枠体ｅ７９１の外縁よりも内側に配設されると共に枠体ｅ７９１の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設される第１透明板ｅ７９２と、その第１透明板ｅ７９２の背面側に所定の隙間（後述するパネル部材ｅ７９４を挿入可能な間隔）を隔てた状態で枠体ｅ７９

１に配設される第２透明板ｅ７９３と、それら第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との間に配設され、正面側（矢印Ｆ方向側）にパチンコ機ｅ１０の機種に該当する装飾が描かれるパネル部材ｅ７９４とを主に備える。電飾部ｅ３４は、後述する２の第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０のそれぞれの係合が解除された状態において、第１位置から第２位置へと変位可能とされる。

【２８３８９】

枠体ｅ７９１は、電飾部ｅ３４の枠部を形成する部分であり、正面視において内側が開口した枠状に形成され、非透過性の有色の樹脂材料から形成される。また、枠体ｅ７９１には、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に高さの異なる３箇所から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃとを備えると共に、正面視における外縁部が背面側に向かって突設される。

【２８３９０】

第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃは、化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃにそれぞれ挿入される部位であり、第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃと同様に、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側に一対ずつ形成される。

【２８３９１】

なお、第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃのうち一番上方側（矢印Ｕ方向側）に形成される第１挿通部ｅ７９１ａは、化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａに挿通され、第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃのうち中間に形成される第２挿通部ｅ７９１ｂは、化粧ベースｅ７６０の第２開口部ｅ７６０ｂに挿通され、第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃのうち一番下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される第３挿通部ｅ７９１ａ３は、化粧ベースｅ７６０の第３開口部ｅ７６０ｃに挿通される。

【２８３９２】

第１挿通部ｅ７９１ａは、後述する第１係合手段ｅ７７０の係合部ｅ７７４ｃが係合される部位であり、先端側の一部に正面視と直交する方向に凹設される被係合部ｅ７９１ａ１が形成され、第３挿通部ｅ７９１ｃは、後述する第２係合手段ｅ７８０の係合部ｅ７８４ｃ，ｅ７８５ｃが係合される部位であり、先端側の一部に正面視と直交する方向に凹設される被係合部ｅ７９１ｃ１が形成される。

【２８３９３】

第２挿通部ｅ７９１ｂは、化粧ベースｅ７６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配置される規制手段ｅ３４ａが締結される部位であり、化粧ベースｅ７６０の背面側に突出可能な長さに設定される。また、規制手段ｅ３４ａの正面視における外形は、第２挿通部ｅ７９１ｂの外形、即ち、化粧ベースｅ７６０の第２開口部ｅ７６０ｂの内形よりも大きく設定されており、これにより、電飾部ｅ３４の化粧ベースｅ７６０に対する正面側（矢印Ｆ方向側）への移動が規制される。従って、電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０の正面側を開放する位置に変位させた際に、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０から脱落することを抑制できる。よって、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０から取り外されることで、化粧ベースｅ７６０に形成される開口から、ピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。また、規制手段ｅ３４ａは、上述したように付勢手段ｅＳＰ１により化粧ベースｅ７６０に対して正面側に向けて付勢されるので、規制手段ｅ３４ａが連結される第２挿通部ｅ７９１ｂも同様に化粧ベースｅ７６０に対して正面側に付勢される。

【２８３９４】

第１透明板ｅ７９２は、枠体ｅ７９１の内側の開口を塞ぐ板部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から形成される。これにより、枠体ｅ７９１の内側の開口を介して第１透明板ｅ７９２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるパネル部材ｅ７９４を正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。

【２８３９５】

第２透明板ｅ７９３は、第１透明板ｅ７９２との間にパネル部材ｅ７９４の収容部を形成するための部材であり、正面視において第１透明板ｅ７９２と略同一の外形に形成されると共に、第１透明板ｅ７９２の背面側（矢印Ｂ方向側）に所定の隙間（パネル部材ｅ７９４を挿入可能な間隔）を隔てた状態で配設される。また、第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との上方側（矢印Ｕ方向側）は開放されており、その上方側の開放部を介して第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との対向間に配設されたパネル部材ｅ７９４を交換可能とされる。これにより、パチンコ機ｅ１０の遊技盤ｅ１３を変更（交換）して、スペック等を変更した場合に、パネル部材ｅ７９４を交換することで、そのパネル部材ｅ７９４に記された機種情報等の情報を変更できる。

【２８３９６】

なお、第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３とは、螺子により締結して組み合わせられており、第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との間に形成されるパネル部材ｅ７９４を収容する空間の大きさが維持される。これにより、第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との間に収容されたパネル部材ｅ７９４が、電飾部ｅ３４の変位により位置ずれすることを抑制できる。

【２８３９７】

また、第２透明板ｅ７９３は、光透過性の透明な樹脂材料から形成される。これにより、電飾部ｅ３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される発光手段ｅ７４０から出射される光を、第２透明板ｅ７９３を介してパネル部材ｅ７９４の背面側に照射できる。

【２８３９８】

パネル部材ｅ７９４は、塩化ビニル等の透明な樹脂シートから形成されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）に機種情報等の装飾がプリントされる。上述したようにパネル部材ｅ７９４には、背面側（矢印Ｂ方向側）から発光手段ｅ７４０から出射された光が第２透明板ｅ７９３を介して照射されるので、その光によりパネル部材ｅ７９４にプリントされた装飾を発光させることができると共に、その発光するパネル部材ｅ７９４を第１透明板ｅ７９２を介して遊技者に視認させることができる。

【２８３９９】

なお、本実施形態では、パネル部材ｅ７９４を交換して、パネル部材ｅ７９４にプリントされる機種情報等を変更可能にする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１透明板ｅ７９２の正面側（矢印Ｆ方向側）に機種情報等の装飾を直接プリントするものであっても良い。

【２８４００】

また、電飾部ｅ３４を付勢する付勢手段ｅＳＰ１の付勢力は、第１位置から第２位置に変位される電飾部ｅ３４の変位領域の一部で作用するように構成しても良いし、第１位置から第２位置に変位されるまで作用するように構成しても良く、少なくとも第１位置から第２位置に変位される初期位置で付勢力が作用するように構成することが好ましい。これによれば、後述する操作部ｅ７７３ｂ及び操作部ｅ７８４ｂを作業者が間違えて操作した場合に、電飾部ｅ３４を少なくとも第１位置から変位させることができるので、電飾部ｅ３４が第２位置に変位可能な状態で放置（遊技者が遊技可能な状態と）されることを抑制できる。その結果、電飾部ｅ３４を第２位置に変位させたことにより形成される隙間から遊技球の流下領域側にピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８４０１】

次いで、図３９７２～図３９７４を参照して、第１係合手段ｅ７７０について説明する。図３９７２（ａ）は、第１係合手段ｅ７７０の上面図であり、図３９７２（ｂ）は、第１係合手段ｅ７７０の正面図であり、図３９７２（ｃ）は、図３９７２（ｂ）のＥ０４－Ｅ０４線における第１係合手段ｅ７７０の断面図である。図３９７３（ａ）は、第１係合手段ｅ７７０の分解斜視正面図であり、図３９７３（ｂ）は、第１係合手段ｅ７７０の分解斜視背面図であり、図３９７４（ａ）及び図３９７４（ｂ）は、第１係合手段ｅ７７０の上面図である。

【２８４０２】

なお、図３９７４（ａ）及び図３９７４（ｂ）では、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側に配設される操作部材ｅ７７３及び係合部材ｅ７７４の外形が破線で図示され、図３９７４（ａ）では、操作部材ｅ７７３が操作されていない状態（係合部材ｅ７７４が係合位置に配置された状態）が図示され、図３９７４（ｂ）では、操作部材ｅ７７３が操作された状態（係合部材ｅ７７４が非係合位置に配置された状態）が図示される。

【２８４０３】

また、化粧ベースｅ７６０の２箇所に配設される第１係合手段ｅ７７０は、どちらも同様の形状および構成であり、化粧ベースｅ７６０に配設される角度が異なるだけであるため、以下の説明では、化粧ベースｅ７６０の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０について説明し、右側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０についての説明は省略する。なお、２箇所に配設される第１係合手段ｅ７７０は、化粧ベースｅ７６０に配設されるそれぞれの配設角度を異ならせることで、化粧ベースｅ７６０の背面視において外側のスペースに配設することができ、化粧ベースｅ７６０の背面側中央部に発光手段ｅ７４０を配設するためのスペースを設けることが可能とされる。

【２８４０４】

図３９７２～図３９７４に示すように、第１係合手段ｅ７７０は、板状に形成される第１ベースｅ７７１と、その第１ベースｅ７７１の一面側を覆う状態で配設される第２ベースｅ７７２と、それら第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２により形成される空間に配設される操作部材ｅ７７３及び係合部材ｅ７７４と、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２により形成される空間に配設され係合部材ｅ７７４を一方向に付勢する付勢部材ｅ７７５とを主に備える。

【２８４０５】

第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２は、操作部ｅ７７３ｂ及び係合部材ｅ７７４を内側に収容すると共に、それら操作部ｅ７７３ｂ及び係合部材ｅ７７４の変位を案内するための部材であり、第１ベースｅ７７１側が開放した箱状に第２ベースｅ７７２が形成されると共に、その第２ベースｅ７７２の開放面を第１ベースｅ７７１が塞ぐ態様で配設されることで、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の間に空間が形成される。

【２８４０６】

また、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２には、内側に配設される操作部材ｅ７７３及び係合部材ｅ７７４の変位を案内するために溝状に凹設される第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａと、その第１溝ｅ７７１ａと異なる方向に延設される第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂとがそれぞれ対応する位置に形成される。

【２８４０７】

第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａは、係合部材ｅ７７４の一部（突設部ｅ７７４ｂ）を収容して、係合部材ｅ７７４の変位を案内する部位であり、係合部材ｅ７７４の変位方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される。また、第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の異なる位置において一対形成される。これらにより、係合部材ｅ７７４は、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側の空間を左右方向にスライド変位可能とされる。

【２８４０８】

第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂは、操作部材ｅ７７３の一部（突設部ｅ７７３ａ１）を収容して、操作部材ｅ７７３の変位を案内する部位であり、操作部材ｅ７７３の変位方向である前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設される。これにより、操作部材ｅ７７３は、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側の空間を前後方向にスライド変位可能とされる。

【２８４０９】

なお、第２ベースｅ７７２には、正面側（矢印Ｆ方向側）の縁部の一部が凹設される正面側凹部ｅ７７２ｃと、背面側（矢印Ｂ方向側）の縁部の一部が凹設される背面側凹部ｅ７７２ｄとが形成される。

【２８４１０】
正面側凹部ｅ７７２ｃは、上述した電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａ（図３９７０参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）先端部が挿入される部分であり、第１挿通部ｅ７９１ａの背面側先端部の外形よりも大きく凹設される。なお、第１係合手段ｅ７７０は、正面側凹部ｅ７７２ｃが化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａ（図３９６８参照）と対応する位置に配設される。これにより、正面側凹部ｅ７７２ｃの内側に電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａを挿入可能とされる。
【２８４１１】
背面側凹部ｅ７７２ｄは、操作部材ｅ７７３の操作部ｅ７７３ｂが挿通される部分であり、操作部ｅ７７３ｂの外形よりも大きく凹設される。これにより、操作部材ｅ７７３の一部を第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側に収容させることができると共に、操作部ｅ７７３ｂを第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の外側に突出させることができる。
【２８４１２】
操作部材ｅ７７３は、作業者に操作されて変位すると共に、その変位に伴い係合部材ｅ７７４を従動させる部材であり、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側に配設される変位部ｅ７７３ａと、その変位部ｅ７７３ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突設される操作部ｅ７７３ｂとを主に備える。
【２８４１３】
変位部ｅ７７３ａは、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側において、それらの対向間よりも若干小さい上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）寸法に形成されると共に、上面側および下面側から上下方向両側に突出される突設部ｅ７７３ａ１を備える。突設部ｅ７７３ａ１は、上述したように、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２に形成される第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂに挿入され案内される部位であり、それら第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂに挿入可能な大きさに形成される。これにより、操作部材ｅ７７３は、第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂと突設部ｅ７７３ａ１との間に形成される前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の隙間の距離分、変位可能とされる。
【２８４１４】
また、変位部ｅ７７３ａには、係合部材ｅ７７４側の側面に、操作部材ｅ７７３の変位方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対して傾斜する傾斜面ｅ７７３ａ２が形成される。傾斜面ｅ７７３ａ２は、操作部材ｅ７７３を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させて係合部材ｅ７７４に当接させた際に、操作部材ｅ７７３から係合部材ｅ７７４に伝わる力の方向を変えるための傾斜であり、操作部材ｅ７７３の変位方向（前後方向）に対して、係合部材ｅ７７４の変位方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））に傾斜される。
【２８４１５】
操作部ｅ７７３ｂは、作業者が操作する部位であり、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側から突出可能な長さに設定され、第２ベースｅ７７２の背面側凹部ｅ７７２ｄを介して背面側（矢印Ｂ方向側）の先端部が第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の外側に配置される。なお、本実施形態では、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端部の突設距離が、十分に長く設定されており、操作部ｅ７７３ｂが作業者により正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて操作され、第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂと突設部ｅ７７３ａ１とが当接する位置まで変位部ｅ７７３ａが変位されたとしても、操作部ｅ７７３ｂの背面側の先端が第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側から突出した状態とされる。
【２８４１６】
係合部材ｅ７７４は、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側を変位可能な状態で配設される本体部ｅ７７４ａと、その本体部ｅ７７４ａの上面および下面から上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の両側に突設される突設部ｅ７７４ｂと、変位方向における一方側（左側（矢印Ｌ方向側））の側面に突設される係合部ｅ７７４ｃとを主に備える。
【２８４１７】
本体部ｅ７７４ａは、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側において、そ

れらの対向間よりも若干小さい上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）寸法に形成されると共に、右側（矢印Ｒ方向側）の側面が付勢部材ｅ７７５により付勢され、全体が左側（矢印Ｌ方向側）に押圧された状態で第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側に配設される。なお、付勢部材ｅ７７５は、バネやゴム等（本実施形態では、バネ）の弾性体から形成され、本体部ｅ７７４ａに当接する反対側が第２ベースｅ７７２の内面に当接した状態（即ち、第２ベースｅ７７２と本体部ｅ７７４ａとの間に圧縮された状態）で配設され、その反力（弾性回復力）により本体部ｅ７７４ａを左側に向けて押圧している。

【２８４１８】

突設部ｅ７７４ｂは、上述したように、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２に形成される第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａに挿入され案内される部位であり、それら第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａに挿入可能な大きさに形成される。これにより、係合部材ｅ７７４は、第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａと突設部ｅ７７４ｂとの間に形成される左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の隙間の距離分、変位可能とされる。

【２８４１９】

なお、係合部材ｅ７７４には、その背面側（矢印Ｂ方向側）先端の外縁部に操作部材ｅ７７３の傾斜面ｅ７７３ａ２が当接される。係合部材ｅ７７４は、操作部材ｅ７７３が作業者により正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて変位されることに伴い、その操作力が傾斜面ｅ７７３ａ２を介して伝達されることで、第２ベースｅ７７２と本体部ｅ７７４ａとの間に配設された付勢部材ｅ７７５を圧縮する方向（右側（矢印Ｒ方向側））に変位される。

【２８４２０】

係合部ｅ７７４ｃは、上述した電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａの被係合部ｅ７９１ａ１（図３９７１参照）の内側に挿入され電飾部ｅ３４に係合する部位であり、係合部材ｅ７７４が操作部材ｅ７７３に押圧されていない状態（図３９７４（ａ）に示す状態）の正面視において、第２ベースｅ７７２の正面側凹部ｅ７７２ｃにより形成される空間と重なる位置に配置される。これにより、正面側凹部ｅ７７２ｃを介して第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ７７２の内側に挿入された電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部に形成された被係合部ｅ７９１ａ１に、係合部ｅ７７４ｃを係合させることができる（図３９７９参照）。

【２８４２１】

なお、係合部ｅ７７４ｃは、操作部材ｅ７７３が作業者により正面側（矢印Ｆ方向側）に変位され、その操作部材ｅ７７３の変位により係合部材ｅ７７４が右側（矢印Ｒ方向側）に変位された状態（図３９７４（ｂ）に示す状態）とされることで、正面視において、第２ベースｅ７７２の正面側凹部ｅ７７２ｃにより形成される空間から退避される（即ち、電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａの被係合部ｅ７９１ａ１（図３９７０参照）から抜き出される）。これにより、係合部材ｅ７７４の係合部ｅ７７４ｃと電飾部ｅ３４の被係合部ｅ７９１ａ１との係合を解除可能とされる（図３９８１（ｂ）参照）。よって、操作部材ｅ７７３を直接操作して押し込み変位させることで、電飾部ｅ３４を第１位置から第２位置に変位させることが可能とされるので、ドライバー等の別部材による操作を不要にできる。その結果、電飾部ｅ３４を第１位置から第２位置に変位させる際の作業者の作業を簡易にできる。

【２８４２２】

次いで、図３９７５～図３９７７を参照して、第２係合手段ｅ７８０について説明する。図３９７５（ａ）は、第２係合手段ｅ７８０の背面図であり、図３９７５（ｂ）は、第２係合手段ｅ７８０の上面図であり、図３９７５（ｃ）は、図３９７５（ａ）のＥ０５－Ｅ０５線における第２係合手段ｅ７８０の断面図である。図３９７６（ａ）は、第２係合手段ｅ７８０の分解斜視正面図であり、図３９７６（ｂ）は、第２係合手段ｅ７８０の分解斜視背面図である。図３９７７（ａ）及び図３９７７（ｂ）は、第２係合手段ｅ７８０の背面図である。

【２８４２３】

なお、図３９７７（ａ）及び図３９７７（ｂ）では、第１ベースｅ７８１及び第２ベー

スｅ７８２の内側に配設される回転体ｅ７８３、第１係合部材ｅ７８４、及び、第２係合部材ｅ７８５の外形が鎖線で図示される。また、図３９７７（ａ）では、第１係合部材ｅ７８４及び第２係合部材ｅ７８５が係合位置に配置された状態が図示され、図３９７７（ｂ）では、第１係合部材ｅ７８４及び第２係合部材ｅ７８５が非係合位置に配置された状態が図示される。

【２８４２４】

図３９７５～図３９７７に示すように、第２係合手段ｅ７８０は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放する横長の箱状に形成される第１ベースｅ７８１と、正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する横長の箱状に形成され第１ベースｅ７８１の背面側を覆う状態で配設される第２ベースｅ７８２と、それら第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２との間の空間に回転可能な状態で軸支される回転体ｅ７８３と、その回転体ｅ７８３の一端側が連結された状態で配設される第１係合部材ｅ７８４と、回転体ｅ７８３の他端側が連結された状態で配設される第２係合部材ｅ７８５と、を主に備える。

【２８４２５】

第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２は、正面視において略同一の外形に形成され、互いに箱状に形成された開放面を合わせることで、第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側に回転体ｅ７８３、第１係合部材ｅ７８４、及び、第２係合部材ｅ７８５を収容する空間が形成される。

【２８４２６】

第１ベースｅ７８１は、第２ベースｅ７８２との対向面から第２ベースｅ７８２に向かって略円柱状に突設される軸支部ｅ７８１ａと、その軸支部ｅ７８１ａの左側（矢印Ｌ方向側）において第２ベースｅ７８２との対向面から第２ベースｅ７８２に向かって略円柱状に突設される一対の案内部ｅ７８１ｂと、右側（矢印Ｒ方向側）の外縁部の一部を切り欠いて形成される第１凹欠部ｅ７８１ｃと、左側（矢印Ｌ方向側）の外縁部の一部を切り欠いて形成される第２凹欠部ｅ７８１ｄとを主に備え、有色の樹脂材料から形成される。

【２８４２７】

軸支部ｅ７８１ａは、回転体ｅ７８３を軸支する部位であり、回転体ｅ７８３に形成される被軸支部ｅ７８３ａよりも若干小さい外径の円柱状に形成されると共に、傾倒することを抑制するために第２ベースｅ７８２の対向面に当接する位置まで突設される。

【２８４２８】

一対の案内部ｅ７８１ｂは、第２係合部材ｅ７８５の変位を案内する部位であり、第２係合部材ｅ７８５に形成される案内溝ｅ７８５ｂの溝幅よりも若干小さい外径の円柱状に形成されると共に、傾倒を抑制するために第２ベースｅ７８２の対向面に当接する位置まで突設される。

【２８４２９】

第１凹欠部ｅ７８１ｃは、第１係合部材ｅ７８４の係合部ｅ７８４ｃが挿通される部位であり、第２凹欠部ｅ７８１ｄは、第２係合部材ｅ７８５の係合部ｅ７８５ｃが挿通される部位である。なお、第２係合手段ｅ７８０は、第１係合部材ｅ７８４及び第２係合部材ｅ７８５を変位させることで、第１係合部材ｅ７８４の係合部ｅ７８４ｃが第１凹欠部ｅ７８１ｃを介して第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側から突出されると共に、第２係合部材ｅ７８５の係合部ｅ７８５ｃが第２凹欠部ｅ７８１ｄを介して第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側から突出される位置と、第１係合部材ｅ７８４の係合部ｅ７８４ｃ及び第２係合部材ｅ７８５の係合部ｅ７８５ｃが第１ベースｅ７８１及び第２ベースの内側に引き込まれた位置とに変位される。

【２８４３０】

第２ベースｅ７８２は、正面視において第１係合部材ｅ７８４と重なる位置に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される開口部ｅ７８２ａと、開口部ｅ７８２ａと左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置をＵ字状に切り欠いて形成される係合片ｅ７８２ｂとを主に備え、有色の樹脂材料から形成される。

【２８４３１】

開口部ｅ７８２ａは、第１係合部材ｅ７８４の操作部ｅ７８４ｂを挿通する部位であり、操作部ｅ７８４ｂよりも大きい開口に形成されると共に、第１係合部材ｅ７８４の変位方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に操作部ｅ７８４ｂの外形よりも大きい幅で開口され、その内側を操作部ｅ７８４ｂが変位可能とされる。

【２８４３２】

係合片ｅ７８２ｂは、上述したように３方向を切り欠いて形成され、第２ベースｅ７８２に連なる基端側（右側（矢印Ｒ方向側））から先端側（左側（矢印Ｌ方向側）にかけて前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に弾性変形可能とされ、その弾性変形により変位しやすい先端側において、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する凸部ｅ７８２ｂ１を備える。

【２８４３３】

凸部ｅ７８２ｂ１は、第１係合部材ｅ７８４の一対の凹部ｅ７８４ｅのどちらか一方に正面側（矢印Ｆ方向側）の先端部が入り込むことで、第１係合部材ｅ７８４を所定の位置（係合位置または被係合位置）から変位させにくくするための部位であり、正面側の先端部が第１係合部材ｅ７８４に当接可能な位置まで突出される。

【２８４３４】

回転体ｅ７８３は、第１係合部材ｅ７８４と第２係合部材ｅ７８５とを連動させるために第１係合部材ｅ７８４と第２係合部材ｅ７８５との間に介在される部材であり、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形の板状に形成され、正面視において第１係合部材ｅ７８４と第２係合部材ｅ７８５とのそれぞれに重なる位置に配設される。また、回転体ｅ７８３は、上下の略中央部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に円形状に開口する被軸支部ｅ７８３ａと、上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって円柱状に突設される第１突起ｅ７８３ｂと、下方側（矢印Ｄ方向側）の端部から正面側に向かって円柱状に突設される第２突起ｅ７８３ｃと、を主に備えて構成される。

【２８４３５】

被軸支部ｅ７８３ａは、第１ベースｅ７８１の軸支部ｅ７８１ａが挿通される孔であり、円柱状に形成される軸支部ｅ７８１ａの外径よりも若干大きい内径に設定される。回転体ｅ７８３は、被軸支部ｅ７８３ａに軸支部ｅ７８１ａが挿通された状態で第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２が組み合わせられることで、回転変位可能な状態で第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側に配設される。

【２８４３６】

第１突起ｅ７８３ｂは、第１係合部材ｅ７８４に係合する部分であり、正面視において回転体ｅ７８３の第１係合部材ｅ７８４に重なる領域から突設されると共に、その突設先端が第１係合部材ｅ７８４の摺動溝ｅ７８４ｄ（図３９７７（ａ）及び図３９７７（ｂ）参照）に挿入される。

【２８４３７】

第２突起ｅ７８３ｃは、第２係合部材ｅ７８５に係合する部分であり、正面視において回転体ｅ７８３の第２係合部材ｅ７８５に重なる領域から突設されると共に、その突設先端が第２係合部材ｅ７８５の摺動溝ｅ７８５ｄに挿入される（図３９７７（ａ）及び図３９７７（ｂ）参照）。

【２８４３８】

第１係合部材ｅ７８４は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い横長矩形の板状に形成される本体部ｅ７８４ａと、その本体部ｅ７８４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の一部から背面側に向かって突設される操作部ｅ７８４ｂと、本体部ｅ７８４ａの右側（矢印Ｒ方向側）の端面から右側に向かって突設される係合部ｅ７８４ｃと、本体部ｅ７８４ａの左側（矢印Ｌ方向側）の端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される摺動溝ｅ７８４ｄと、本体部ｅ７８４ａの背面側の一部において正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凹設される凹部ｅ７８４ｅとを主に備え、有色の樹脂材料から形成される。

【２８４３９】

本体部ｅ７８４ａは、第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側において、それら第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の対向間よりも若干小さい前後方向（矢

印Ｆ－Ｂ方向）寸法に設定され、第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の対向間をスライド変位可能とされる。
【２８４４０】
操作部ｅ７８４ｂは、第１係合部材ｅ７８４を作業者が操作するための操作部であり、第２ベースｅ７８２の開口部ｅ７８２ａに正面側（矢印Ｆ方向側）から挿通され、第２ベースｅ７８２の背面側（矢印Ｂ方向側）に先端が突出される。これにより、作業者が操作して第１係合部材ｅ７８４を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能とされる。
【２８４４１】
係合部ｅ７８４ｃは、上述したように第１係合部材ｅ７８４が変位されることで、第１ベースｅ７８１の第１凹欠部ｅ７８１ｃを介して第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側から突出する位置と、第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側に退避する位置とに変位可能とされる部位であり、第１ベースｅ７８１の第１凹欠部ｅ７８１ｃと対応する位置に形成される。
【２８４４２】
また、係合部ｅ７８４ｃは、上述した電飾部ｅ３４の正面視右側（矢印Ｒ方向側）の第３挿通部ｅ７９１ｃの被係合部ｅ７９１ｃ１（図３９７０参照）に挿入され電飾部ｅ３４に係合する部位であり、第１ベースｅ７８１の第１凹欠部ｅ７８１ｃを介して第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側から突出する位置に配置された状態の正面視において、被係合部ｅ７９１ｃ１と重なる位置に配置される。これにより、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿う位置の第１位置に配置された状態において、電飾部ｅ３４の第３挿通部ｅ７９１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部に形成された被係合部ｅ７９１ｃ１に、係合部ｅ７８４ｃを係合させることができる。
【２８４４３】
摺動溝ｅ７８４ｄは、第１係合部材ｅ７８４と第２係合部材ｅ７８５とを連結する回転体ｅ７８３の第１突起ｅ７８３ｂが挿通される溝であり、回転体ｅ７８３が回転変位する際の第１突起ｅ７８３ｂの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位を吸収可能な上下方向に長い長孔に形成される。これにより、第１係合部材ｅ７８４がスライド変位された際に、回転体ｅ７８３を第１ベースｅ７８１の軸支部ｅ７８１ａを軸（中心）に回転変位させることができる。なお、回転体ｅ７８３の第２突起ｅ７８３ｃには、第２係合部材ｅ７８５が連結されるので、これにより、第１係合部材ｅ７８４と第２係合部材ｅ７８５とを連動して変位されることが可能とされる。
【２８４４４】
凹部ｅ７８４ｅは、第１係合部材ｅ７８４、及び、その第１係合部材ｅ７８４に従動する第２係合部材ｅ７８５を所定（係合位置または被係合位置）の２位置に維持させるための凹部であり、第１係合部材ｅ７８４の係合部ｅ７８４ｃが第１ベースｅ７８１の第１凹欠部ｅ７８１ｃを介して第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側から突出する位置（即ち、第１係合部材ｅ７８４が右側（矢印Ｒ方向側）にスライドされた位置（図３９７７（ａ）に示す位置））と、第１係合部材ｅ７８４の係合部が第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側に退避する位置（即ち、第１係合部材ｅ７８４が左側（矢印Ｌ方向側）にスライドされた位置（図３９７７（ｂ）に示す位置））との２位置において、第２ベースｅ７８２の凸部ｅ７８２ｂ１が一対の凹部ｅ７８４ｅのどちらかに挿入可能とされる。
【２８４４５】
これにより、第１係合部材ｅ７８４、及び、その第１係合部材ｅ７８４に従動する第２係合部材ｅ７８５を、所定の２位置（即ち、第１係合部材ｅ７８４及び第２係合部材ｅ７８５が電飾部ｅ３４の第３挿通部ｅ７９１ｃの被係合部ｅ７９１ｃ１に係合する位置と、非係合とされる位置との２位置）に維持可能とされる。これにより、第１係合部材ｅ７８４及び第２係合部材ｅ７８５と電飾部ｅ３４の第３挿通部ｅ７９１ｃとの係合が勝手に解除されてしまうことを抑制できる。
【２８４４６】

第２係合部材ｅ７８５は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い横長矩形の板状に形成される本体部ｅ７８５ａと、その本体部ｅ７８５ａの長手方向に沿って溝状に凹設される案内溝ｅ７８５ｂと、本体部ｅ７８５ａの左側（矢印Ｌ方向側）の端面から左側に向かって突設される係合部ｅ７８５ｃと、本体部ｅ７８５ａの右側（矢印Ｒ方向側）の端部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される摺動溝ｅ７８５ｄと、を主に備え、有色の樹脂材料から形成される。

【２８４４７】

本体部ｅ７８５ａは、第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側において、それら第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の対向間よりも若干小さい前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）寸法に設定され、第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の対向間をスライド変位可能とされる。

【２８４４８】

案内溝ｅ７８５ｂは、第１ベースｅ７８１の案内部ｅ７８１ｂが挿通される部位であり、第２係合部材ｅ７８５の変位方向である左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い長孔に形成される。これにより、第１係合部材ｅ７８４の操作部ｅ７８４ｂが操作されて、その操作力が回転体ｅ７８３を介して第２係合部材ｅ７８５に伝達されると、第２係合部材ｅ７８５が左右方向に変位される。

【２８４４９】

係合部ｅ７８５ｃは、上述した電飾部ｅ３４の正面視左側（矢印Ｌ方向側）の第３挿通部ｅ７９１ｃの被係合部ｅ７９１ｃ１（図３９７０参照）に挿入され電飾部ｅ３４に係合する部位であり、第１ベースｅ７８１の第１凹欠部ｅ７８１ｃを介して第１ベースｅ７８１及び第２ベースｅ７８２の内側から突出する位置に配置された状態の正面視において、被係合部ｅ７９１ｃ１の変位軌跡と重なる位置に配置される。これにより、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿う位置の第１位置に配置された状態において、電飾部ｅ３４の第３挿通部ｅ７９１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部に形成された被係合部ｅ７９１ｃ１に、係合部ｅ７８５ｃを係合させることができる。

【２８４５０】

摺動溝ｅ７８５ｄは、第１係合部材ｅ７８４と第２係合部材ｅ７８５とを連結する回転体ｅ７８３の第２突起ｅ７８３ｃが挿通される溝であり、回転体ｅ７８３が回転変位する際の第２突起ｅ７８３ｃの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位を吸収する上下方向に長い長孔に形成される。これにより、回転体ｅ７８３の回転力のうち左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の変位方向の力のみを第２係合部材ｅ７８５に伝達することができる。

【２８４５１】

次いで、図３９７８～図３９８１を参照して、下装飾ユニットｅ１５の電飾部ｅ３４の変位について説明する。

【２８４５２】

初めに、図３９７８及び図３９７９を参照して、電飾部ｅ３４が第１位置（電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿う位置）に配置された状態について説明する。図３９７８は、図３９６１（ａ）のＥ０１ａ－Ｅ０１ａ線における下装飾ユニットｅ１５の断面図であり、図３９７９は、図３９６１（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における下装飾ユニットｅ１５の断面図である。

【２８４５３】

図３９７８及び図３９７９に示すように、電飾部ｅ３４が第１位置に配置された状態では、電飾部ｅ３４の第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃが、それぞれ化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃに挿通されると共に、第１挿通部ｅ７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部が、第１開口部ｅ７６０ａ、第２開口部ｅ７６０ｂ、及び、第３開口部ｅ７６０ｃの背面側から突出した状態とされる。

【２８４５４】

また、第１挿通部ｅ７９１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部が、第１係合手段ｅ７７０（図３９６６参照）の内側に挿入されると共に、第１挿通部ｅ７９１ａの被係合部ｅ７９１ａ１が第１係合手段ｅ７７０の係合部材ｅ７７４（係合部ｅ７７４ｃ）に係合される。

【２８４５５】

さらに、第３挿通部ｅ７９１ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部が、第２係合手段ｅ７８０と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置されると共に、第３挿通部ｅ７９１ｃの被係合部ｅ７９１ｃ１が第２係合手段ｅ７８０の第１係合部材ｅ７８４（係合部ｅ７８４ｃ）に係合される。

【２８４５６】

これら第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０と、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０との係合により、電飾部ｅ３４の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の移動が規制されることで、電飾部ｅ３４が第１位置、即ち、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿う位置に維持されるように構成される。

【２８４５７】

なお、電飾部ｅ３４が第１位置に配設される際には、電飾部ｅ３４の枠体ｅ７９１の背面側（矢印Ｂ方向側）を化粧ベースｅ７６０の溝部ｅ７６１ｅの内側に配設することができる。即ち、電飾部ｅ３４の背面側の一部を化粧ベースｅ７６０に嵌め込んだ状態で配設できる。これにより、電飾部ｅ３４が無理に変位されて、電飾部ｅ３４と化粧ベースｅ７６０との間からピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８４５８】

また、電飾部ｅ３４が第１位置に配設される際には、電飾部ｅ３４の枠体ｅ７９１の背面側（矢印Ｂ方向側）を化粧ベースｅ７６０の溝部ｅ７６１ｅの内側に配設することで、枠体ｅ７９１の背面側の端部（正面視における外側端部）を化粧ベースｅ７６０の正面側に重なる位置に配設することができるので、枠体ｅ７９１と化粧ベースｅ７６０との間に突起物等の不正部材を差し込んで電飾部ｅ３４を無理に変位させようとした場合に、力がかかる方向を電飾部ｅ３４の変位可能な方向（前後方向）にできる。その結果、電飾部ｅ３４を第１位置と第２位置との間で変位させるための可動機構が破損することを抑制できる。

【２８４５９】

次いで、図３９８０及び図３９８１を参照して、電飾部ｅ３４を第２位置（電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）から離れる位置）に変位させる場合について説明する。図３９８０（ａ）及び図３９８０（ｂ）は、図３９６１（ａ）のＥ０１ａ－Ｅ０１ａ線における下装飾ユニットｅ１５の断面図であり、図３９８１（ａ）及び図３９８１（ｂ）は、図３９６１（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における正面枠ｅ１４の断面図である。

【２８４６０】

なお、図３９８０（ａ）及び図３９８０（ｂ）では、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合が解除された状態が図示され、図３９８１（ａ）及び図３９８１（ｂ）では、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０の係合が解除された状態が図示される。また、図３９８０（ａ）及び図３９８１（ａ）では、電飾部ｅ３４が第１位置に位置する状態が図示され、図３９８０（ｂ）及び図３９８１（ｂ）では、電飾部ｅ３４が第２位置に位置する状態が図示される。

【２８４６１】

電飾部ｅ３４を第２位置に変位させる際には、初めに、図３９８０（ａ）に示すように、第２係合手段ｅ７８０の操作部ｅ７８４ｂを左側（矢印Ｌ方向側）にスライド操作して、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合を解除する。なお、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合を解除した段階では、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０が係合が継続されるので、その係合により、電飾部ｅ３４の移動が規制されるため、電飾部ｅ３４は第１位置に維持された状態とされる。

【２８４６２】
　また、上述したように第２係合手段ｅ７８０の第１係合部材ｅ７８４及び第２係合部材ｅ７８５は、第１係合部材ｅ７８４の凹部ｅ７８４ｅに第２ベースｅ７８２の凸部ｅ７８２ｂ１が挿入されることで、その移動が規制されるので、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合を解除した後（操作部ｅ７８４ｂから手を離した後）に、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０が係合する位置に自重や振動等で戻ってしまうことが抑制される（即ち、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合を解除した状態が維持される）。
【２８４６３】
　次に、図３９８１（ａ）に示すように、第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを正面側へ押し込み操作して、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０の係合を解除する。これにより、電飾部ｅ３４の移動の規制が解除される為、規制手段ｅ３４ａ及び化粧ベースｅ７６０の間に配設される付勢手段ｅＳＰ１（図３９６７参照）により、図３９８０（ｂ）及び図３９８１（ｂ）に示すように、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に変位される。
【２８４６４】
　第１係合手段ｅ７７０は、化粧ベースｅ７６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるので、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０に対して正面側に変位した際に、化粧ベースｅ７６０に対する相対位置が変わらない。そのため、電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０の正面側に変位させた状態において、化粧ベースｅ７６０と第１係合手段ｅ７７０との間（操作部ｅ７８４ｂと挿通孔ｅ７１１ａとの間の隙間）を維持することができる。その結果、電飾部ｅ３４を無理やり変位させることで形成される隙間を介して、ピアノ線等の不正部材が化粧ベースｅ７６０の正面側から挿入されたとしても、その不正部材の先端が、化粧ベースｅ７６０と第１係合手段ｅ７７０との間を通過することを抑制できる。
【２８４６５】
　なお、化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に変位された電飾部ｅ３４は、第２挿通部ｅ７９１ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）先端面に配設される規制手段ｅ３４ａが化粧ベースｅ７６０の背面側に当接することで、その正面側への変位が規制され、その規制位置で停止される。
【２８４６６】
　このように、本実施形態では、第１位置に配置された電飾部ｅ３４を化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出させて第２位置に変位させることにより、図３９８１（ｂ）に示すように、電飾部ｅ３４の第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との上方側（矢印Ｕ方向側）に形成される開放部にパチンコ機ｅ１０の正面側から手を挿入可能として、第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との間に配設されたパネル部材ｅ７９４を交換可能とできる。
【２８４６７】
　また、本実施形態では、電飾部ｅ３４が第１位置から第２位置に変位させて、化粧ベースｅ７６０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側（矢印Ｆ方向側）を開放した際に、電飾部ｅ３４を正面側に変位させることができるので、電飾部ｅ３４が第２位置に変位されていることを認識させやすくできる。
【２８４６８】
　即ち、電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿って上下方向にスライド変位されて、化粧ベースｅ７６０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側を開放するものでは、電飾部ｅ３４の開放に必要なスペースを省スペースにできるものの、パチンコ機ｅ１０の相対的な大きさがほとんど変わらないので、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して閉鎖した際に、電飾部ｅ３４が第２位置に変位されていることを作業者が認識しにくいところ、本実施形態では、電飾部ｅ３４を正面側に変位させることで、パチンコ機ｅ１０の相対的な大きさを変更しやすくでき、作業者に電飾部ｅ３４が第２位置に変位されていることを認識させやすくできる。従って、電飾部ｅ３４が第

２位置に変位された状態で放置（遊技者が遊技可能な状態と）されることを抑制できる。その結果、電飾部ｅ３４を第２位置に変位させたことにより形成される隙間から遊技球の流下領域側にピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８４６９】

なお、上記第２６３実施形態では、電飾部ｅ３４が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、電飾部ｅ３４は、パチンコ機ｅ１０の正面を構成する部位（第１透明板ｅ７９２）を有する部位であれば何でも良い。特に、電飾部ｅ３４の変位に関しては、化粧ベースｅ７６０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側（矢印Ｆ方向側）を開放した際に、パチンコ機ｅ１０の相対的な大きさを変更しやすい変位であれば、電飾部ｅ３４の変位は回転変位であっても良い。

【２８４７０】

例えば、電飾部ｅ３４の下方側に回転軸を設けて、電飾部ｅ３４の上方側が化粧ベースｅ７６０（下装飾ユニットｅ１５）に対して回転変位するように構成しても良い。この場合には、電飾部ｅ３４を第１位置から第２位置に変位させた際に、電飾部ｅ３４の上方側を正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出させることができるので、パチンコ機ｅ１０の相対的な大きさを変更しやすく、作業者に電飾部ｅ３４が第２位置に変位されていることを認識させやすくできる。従って、電飾部ｅ３４が第２位置に変位された状態で放置（遊技者が遊技可能な状態と）されることを抑制できる。その結果、電飾部ｅ３４を第２位置に変位させたことにより形成される隙間から遊技球の流下領域側にピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８４７１】

また、この場合には、電飾部ｅ３４を回転変位させて電飾部ｅ３４を第２位置に変位させた際に、電飾部ｅ３４の背面側（第２透明板ｅ７９３側）をパチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認させやすくできるので、電飾部ｅ３４にピアノ線等の不正部材を挿通する為の貫通孔が形成されていないかを作業者に発見させやすくできる。

【２８４７２】

即ち、電飾部ｅ３４にピアノ線等の不正部材を挿通する為の貫通孔をドリル等により正面側（矢印Ｆ方向側）から開けた場合には、電飾部ｅ３４の背面側（第２透明板ｅ７９３側）にドリル等により穴を形成した際のバリ等が突出する。そのため、電飾部ｅ３４にピアノ線等の不正部材を挿通する為の貫通孔が形成された際には、電飾部ｅ３４の正面側（第１透明板ｅ７９２側）よりも背面側（第２透明板ｅ７９３側）を視認させる方がその不正の痕跡を発見させやすくできる。

【２８４７３】

また、本実施形態では、第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０の係合が解除された際に、付勢手段ｅＳＰ１（図３９６７参照）の付勢力により電飾部ｅ３４が変位されるので、第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０の操作部ｅ７７３ｂ及び操作部ｅ７８４ｂを間違えて操作した場合にも、電飾部ｅ３４を下装飾ユニットｅ１５に対して変位させることができる。これにより、操作部ｅ７７３ｂ及び操作部ｅ７８４ｂを操作した作業者に、操作部ｅ７７３ｂ及び操作部ｅ７８４ｂを間違えて操作したことを認識させることができる。従って、電飾部ｅ３４が第２位置に変位された状態で放置（遊技者が遊技可能な状態と）されることを抑制できる。その結果、電飾部ｅ３４を第２位置に変位させたことにより形成される隙間から遊技球の流下領域側にピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８４７４】

また、本実施形態では、付勢手段ｅＳＰ１の付勢力により電飾部ｅ３４を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０の係合が解除された際に、電飾部ｅ３４を自動で第２位置に向かって変位させられるものであれば良い。

【２８４７５】

例えば、第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０の係合が解除された際に、電飾部ｅ３４が自重により第２位置に変位するように構成しても、電飾部ｅ３４に接続するソレノイド等の駆動手段により電飾部ｅ３４を第２位置に変位させるように構成しても良い。この場合も同様に、電飾部ｅ３４が第２位置に変位された状態で放置（遊技者が遊技可能な状態と）されることを抑制できる。その結果、電飾部ｅ３４を第２位置に変位させたことにより形成される隙間から遊技球の流下領域側にピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２８４７６】

また、本実施形態では、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合を解除の解除する前（解除していない状態時）に、第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）へ押し込み操作して、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０の係合を解除した場合に、第３挿通部ｅ７９１ｃ及び第２係合手段ｅ７８０の係合により、電飾部ｅ３４を第１位置に維持することが可能とされる。これにより、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放した作業者が、間違って第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを正面側へ押し込み操作した場合に、電飾部ｅ３４が第２位置に変位することを抑制できる。

【２８４７７】

なお、この場合、操作部ｅ７７３ｂの押し込み操作を止めることで、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０を係合させた状態に変位させることができる。そのため、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放した作業者が、間違って第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）へ押し込み操作した場合に、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０の係合が解除されたまま放置されることを抑制できる。

【２８４７８】

次いで、図３９８２及び図３９８３を参照して、本体枠ｅ１４ｄ（図３９５８参照）を介して下装飾ユニットｅ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される背面側ユニットｅ１４０について説明する。図３９８２（ａ）は、背面側ユニットｅ１４０の正面図であり、図３９８２（ｂ）は、背面側ユニットｅ１４０の背面図であり、図３９８２（ｃ）は、背面側ユニットｅ１４０の斜視正面図である。図３９８３（ａ）は、正面枠ｅ１４の背面図であり、図３９８３（ｂ）は、図３９８３（ａ）のＥ０６－Ｅ０６線における正面枠ｅ１４に断面図である。

【２８４７９】

背面側ユニットｅ１４０は、上述したように、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を閉鎖した状態において、内枠ｅ１２と正面枠ｅ１４との間に隙間が形成されることを抑制するための部材であり、内枠ｅ１２に配設される遊技盤ｅ１３の下方側（矢印Ｄ方向側）の外縁の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置（遊技領域よりも下方側の正面を塞ぐ位置）に配設され、少なくとも遊技盤ｅ１３の左右の両端を超える左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）長さに設定される。

【２８４８０】

また、背面側ユニットｅ１４０には、上述した枠形成ユニットｅ１２ａに配設されるシリンダ錠ｅ２０（図３９５４参照）を挿通可能な挿通孔ｅ１４０ａと、下装飾ユニットｅ１５の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂと対応する位置（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置）において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される操作用開口部ｅ１４０ｂと、下装飾ユニットｅ１５の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂと対応する位置（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置）において下方側（矢印Ｄ方向側）から凹設される操作用凹部ｅ１４０ｃと、を主に備える。

【２８４８１】

なお、背面側ユニットｅ１４０と下装飾ユニットｅ１５との間に配設される本体枠ｅ１４ｄには、背面側ユニットｅ１４０の挿通孔ｅ１４０ａ、操作用開口部ｅ１４０ｂ、及び、操作用凹部ｅ１４０ｃと対応する位置にそれぞれ開口が形成され、正面枠ｅ１４の背面

側から背面が背面側ユニットｅ１４０の挿通孔ｅ１４０ａ、操作用開口部ｅ１４０ｂ、及び、操作用凹部ｅ１４０ｃを介して下装飾ユニットｅ１５に作業者が手を挿入可能に構成される。

【２８４８２】

操作用開口部ｅ１４０ｂは、下装飾ユニットｅ１５の左側（矢印Ｌ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを、正面枠ｅ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）から操作可能にするための開口であり、背面視における操作部ｅ７７３ｂの外形よりも大きい内寸の開口に形成される。これにより、操作用開口部ｅ１４０ｂの内側に指を挿入しやすくできるので、正面枠ｅ１４の背面よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する操作部ｅ７７３ｂの背面側端部を操作しやすくできる。従って、操作部ｅ７７３ｂを正面枠ｅ１４の背面側に近づける（操作部ｅ７７３ｂの背面側への突出距離を大きくする）必要が無くなり、操作部ｅ７７３ｂの剛性を確保しやすくできる。

【２８４８３】

操作用凹部ｅ１４０ｃは、下装飾ユニットｅ１５の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを、正面枠ｅ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）から操作可能にするための凹部であり、背面視における操作部ｅ７７３ｂの外形よりも大きい凹設幅で凹設される。これにより、操作用開口部ｅ１４０ｂの内側に指を挿入しやすくできるので、正面枠ｅ１４の背面よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する操作部ｅ７７３ｂの背面側端部を操作しやすくできる。従って、操作部ｅ７７３ｂを正面枠ｅ１４の背面側に近づける（操作部ｅ７７３ｂの背面側への突出距離を大きくする）必要が無くなり、操作部ｅ７７３ｂの剛性を確保しやすくできる。

【２８４８４】

また、操作用凹部ｅ１４０ｃは、背面側ユニットｅ１４０の背面に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に所定の距離を隔てる位置（背面側ユニットｅ１４０の背面側に後述する第２壁部ｅ１４０ｃ２を形成可能な位置）に形成されると共に、背面側ユニットｅ１４０の下方側（矢印Ｄ方向側）から上方側（矢印Ｕ方向側）に所定の距離（作業者が指を挿入可能な大きさ）で凹設される。これにより、操作用凹部ｅ１４０ｃの周囲には、その操作用凹部ｅ１４０ｃの上方側を塞ぐ第１壁部ｅ１４０ｃ１と、操作用凹部ｅ１４０ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）を塞ぐ第２壁部ｅ１４０ｃ２と、操作用凹部ｅ１４０ｃの左右両側を塞ぐ一対の第３壁部ｅ１４０ｃ３とが形成される。

【２８４８５】

なお、第１壁部ｅ１４０ｃ１は、背面側ユニットｅ１４０が下装飾ユニットｅ１５の背面側に配設された（パチンコ機ｅ１０に配設された）状態において、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００に近い側に配設される正面視右側（矢印Ｒ方向側）の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの上端側から上方側に離れた位置に配設される。これにより、操作部ｅ７７３ｂの上方側に、作業者が手指を挿入した際にその手指の一部（操作部ｅ７７３ｂに接触させる部位以外）を逃がすための空間を形成できる。

【２８４８６】

第２壁部ｅ１４０ｃ２は、背面側ユニットｅ１４０が下装飾ユニットｅ１５の背面側に配設された（パチンコ機ｅ１０に配設された）状態において、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００に近い側に配設される正面視右側（矢印Ｒ方向側）の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの後端側の少なくとも一部に背面視において重なる状態で配設される。また、第２壁部ｅ１４０ｃ２は、背面側ユニットｅ１４０が下装飾ユニットｅ１５の背面側に配設された（パチンコ機ｅ１０に配設された）状態において、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００に近い側に配設される正面視右側（矢印Ｒ方向側）の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂとの間に、操作部ｅ７７３ｂを操作する方向（矢印Ｆ方向）と反対の方向（矢印Ｂ方向）に、作業者が手指を挿入可能な大きさの空間が形成され、その空間に手指を挿入して、操作部ｅ７７３ｂを操作可能とされる。

【２８４８７】

ここで、遊技盤ｅ１３及び内枠ｅ１２よりも正面側（矢印Ｆ方向側）において変位可能

な電飾部ｅ３４を備える場合には、電飾部ｅ３４にドリル等で形成される孔や電飾部ｅ３４を無理やり変位させることで形成される隙間を介して、ピアノ線等の不正部材がパチンコ機ｅ１０の内部に挿入されると、その不正部材が遊技領域まで挿入されやすいという問題点があった。

【２８４８８】

また、電飾部ｅ３４の背面側に変位可能な第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０を備えるものでは、その第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０を変位可能にするための隙間を狙って不正部材が挿入されやすく、遊技領域に近い側に配設される第１係合手段ｅ７７０においては、不正部材を遊技領域まで挿入しやすくできるため、遊技領域に近い側に配設される第１係合手段ｅ７７０を狙って挿入された不正部材が遊技領域まで到達しやすいという問題点があった。

【２８４８９】

これに対し、本実施形態では、少なくとも第１壁部ｅ１４０ｃ１と、第２壁部ｅ１４０ｃ２とを備えるので、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００を狙って挿入されたピアノ線等の不正部材が、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介して遊技領域側に挿入されたとしても、その挿入された不正部材の先端が遊技領域に侵入することを壁部（第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２）により抑制できる。その結果、遊技領域に不正がされることを抑制できる。

【２８４９０】

なお、操作部ｅ７７３ｂの隙間を利用した遊技領域への不正を抑制するためには、操作部ｅ７７３ｂよりも背面側（遊技領域側）に不正部材が侵入することを抑制する壁部を設ければ良いところ、操作部ｅ７７３ｂの背面側を完全に覆っては、電飾部ｅ３４を第１位置から第２位置に変位させる際に操作する操作部ｅ７７３ｂの操作性が悪くなる。

【２８４９１】

これに対し、本実施形態では、操作部ｅ７７３ｂと第２壁部ｅ１４０ｃ２との間には、操作部ｅ７７３ｂの操作方向（矢印Ｆ方向）と反対方向（矢印Ｂ方向）に所定の空間（作業者が手指を挿入可能な大きさの空間）が形成されるので、その所定の空間に手を挿入して操作部ｅ７７３ｂを操作しやすくできる。

【２８４９２】

即ち、本実施形態では、操作部ｅ７７３ｂの上方側と背面側の少なくとも一部とを覆う壁部（第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２）が、下装飾ユニットｅ１５の背面側に配設される背面側ユニットｅ１４０に形成され、操作部ｅ７７３ｂと第２壁部ｅ１４０ｃ２との間には、操作部ｅ７７３ｂの操作方向（矢印Ｆ方向）と反対方向（矢印Ｂ方向）所定の空間（作業者が指を送球可能な大きさの空間）が形成されるので、遊技球の流下領域に不正部材が挿入されることの抑制と、操作部ｅ７７３ｂの操作性の確保とを両立できる。

【２８４９３】

なお、本実施形態では、操作部ｅ７７３ｂの上方側と背面側の少なくとも一部を、背面側ユニットｅ１４０に形成した第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２によりお覆う場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２（操作部ｅ７７３ｂの上方側と背面側の少なくとも一部を覆う部位）をベース手段ｅ７１０の凹部ｅ７１１に連なる態様で（凹部ｅ７１１と一体に）形成しても良い。

【２８４９４】

また、本実施形態では、上記したように内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に形成される遊技球の通路（送球通路ｅＴＲ１～送球通路ｅＴＲ８）が、閉鎖された通路として形成され、その内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）の正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側ユニットｅ１４０が配設されるので、第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２よりも下方側の流路が塞がれた流路とされる。

【２８４９５】

さらに、第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２は、操作部ｅ７７３ｂの上方側と背面側の少なくとも一部とを覆う態様に形成されるので、仮に、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介してピアノ線等の不正部材が遊技領域側に挿入され、その不正部材が第２壁部ｅ１４０ｃ２の下方側の隙間に向けて曲げられたとしても、不正部材の先端側が内枠ｅ１２の流下領域内に挿入されることを抑制できる。その結果、遊技領域に不正がされることを抑制できる。

【２８４９６】

なお、本実施形態では、不正部材の挿入を抑制するために内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に形成される遊技球の通路（送球通路ｅＴＲ１～送球通路ｅＴＲ８）を塞がれた通路として形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【２８４９７】

例えば、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に形成される遊技球の通路（送球通路ｅＴＲ１～送球通路ｅＴＲ８）を開放された通路として形成して、その開放部分から通路内の清掃等をしやすくしても良い。なお、この場合には、開放される側を通路の下方側の一面とすることで、通路内に溜まる埃等を開放部分から排出しやすくできると共に、第２壁部ｅ１４０ｃ２の下方側の隙間に向けて曲げられた不正部材が開放部から通路内に侵入されることを抑制できる。

【２８４９８】

また、例えば、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に形成される遊技球の通路（送球通路ｅＴＲ１～送球通路ｅＴＲ８）を複数の遊技球が入り乱れて流下可能な広く開放された流路に形成して遊技球が詰まらずに流下しやすくすると共に、それらの通路を覆うことが可能なユニットを内枠ｅ１２に設け、そのユニットを内枠ｅ１２に対して開放状態とすることで内枠ｅ１２に形成される遊技球の通路に作業者が手や指を挿入しやすくしても良い。この場合も、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００）に形成される遊技球の通路（送球通路ｅＴＲ１～送球通路ｅＴＲ８）を、内枠に配設されるユニットで閉鎖することができるので、不正部材の先端側が内枠ｅ１２の流下領域内に挿入されることを抑制できる。その結果、遊技領域に不正がされることを抑制できる。

【２８４９９】

次いで、図３９８４～図４００９を参照して、第２６３実施形態におけるパチンコ機ｅ１０の内下枠ユニットｅ５００について説明する。

【２８５００】

まず、図３９８４及び図３９８５を参照して、内下枠ユニットｅ５００の全体構成について説明する。図３９８４（ａ）は、内下枠ユニットｅ５００の正面図であり、図３９８４（ｂ）は、内下枠ユニットｅ５００の上面図であり、図３９８４（ｃ）は、内下枠ユニットｅ５００の斜視正面図である。図３９８５（ａ）は、内下枠ユニットｅ５００の分解斜視正面図であり、図３９８５（ｂ）は、内下枠ユニットｅ５００の分解斜視背面図である。

【２８５０１】

図３９８４及び図３９８５に示すように、内下枠ユニットｅ５００は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形に形成されるベース手段ｅ５１０と、そのベース手段ｅ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される球回収ユニットｅ５２０と、その球回収ユニットｅ５２０と左右方向に隣り合う位置に配設される背面側送球手段ｅ５３０と、その背面側送球手段ｅ５３０の少なくとも一部と正面視において重なる位置でベース手段ｅ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面側送球手段ｅ５４０と、その正面側送球手段ｅ５４０と左右方向に隣り合う位置に配設される揚上・研磨装置ｅ４００と、その揚上・研磨装置ｅ４００と正面視において背面側に重なる位置に配設される球発射ユニットｅ１１２ａと、その球発射ユニットｅ１１２ａの左右方向に隣り合う位置に配設されるファール球ユニットｅ５５０と、を主に備えて構成される。

【２８５０２】

ベース手段ｅ５１０は、内枠ｅ１２の枠形成ユニットｅ１２ａの下方側（矢印Ｄ方向側

）の枠形成部となる部位であり、内枠ｅ１２の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法と略同一の左右方向寸法に形成されると共に、正面視における上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁形状が遊技盤ｅ１３（ベース板ｅ６０）の下方側の外縁形状と略同一に形成され、遊技盤ｅ１３を上方側に載置して配設可能とされる。

【２８５０３】

また、ベース手段ｅ５１０には、後述する揚上・研磨装置ｅ４００の回転軸部ｅ４２１ｃを軸支する軸支部ｅ５１１が正面視における略中央部に形成される。更に、ベース手段ｅ５１０には、軸支部ｅ５１１の左側（矢印Ｌ方向側）において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する開口部ｅ５１２が形成される。

【２８５０４】

軸支部ｅ５１１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に離れた位置に一対形成され、揚上・研磨装置ｅ４００の回転軸部ｅ４２１ｃを上下方向に挿入可能に構成される。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００をベース手段ｅ５１０に配設した状態（取り外されていない状態）で、揚上・研磨装置ｅ４００をベース手段ｅ５１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に当接する位置に配設した閉鎖位置（図３９８４参照）と、揚上・研磨装置ｅ４００の右側（矢印Ｒ方向側）をベース手段ｅ５１０の正面側に向けて（ベース手段ｅ５１０から離間する位置に）回転変位させた開放位置（図３９５４参照）との間で揚上・研磨装置ｅ４００を回転変位させることが可能とされる。

【２８５０５】

開口部ｅ５１２は、後述する球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する球（数）を内枠ｅ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から確認するための開口であり、内側の空間を介してベース手段ｅ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される球回収ユニットｅ５２０を視認可能とされる。なお、開口部ｅ５１２には、ピアノ線等の不正部材の侵入を塞ぐために、ガラスや透明の樹脂材料から形成される塞ぎ板を配置しても良い。

【２８５０６】

また、内下枠ユニットｅ５００には、主に球を循環させるための球の通路（後述する送球通路ｅＴＲ１～ｅＴＲ９）を構成するユニットがベース手段ｅ５１０に配設されており、遊技盤ｅ１３を流下した遊技球を球回収ユニットｅ５２０により回収し、その回収した球を背面側送球手段ｅ５３０及び正面側送球手段ｅ５４０を通過させて揚上・研磨装置ｅ４００に送球し、揚上・研磨装置ｅ４００により球を球発射ユニットｅ１１２ａに送球すると共に球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２により球を発射することで、遊技盤ｅ１３の正面側（遊技領域）に球を再び送球できるようになっている。

【２８５０７】

次いで、図３９８６～図３９８８を参照して、球回収ユニットｅ５２０について説明する。図３９８６（ａ）は、球回収ユニットｅ５２０の正面図であり、図３９８６（ｂ）は、球回収ユニットｅ５２０の上面図であり、図３９８６（ｃ）は、球回収ユニットｅ５２０の斜視正面図であり、図３９８７（ａ）は、球回収ユニットｅ５２０の分解斜視正面図であり、図３９８７（ｂ）は、球回収ユニットｅ５２０の分解斜視背面図である。図３９８８（ａ）は、図３９８６（ｂ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における球回収ユニットｅ５２０の断面図であり、図３９８８（ｂ）は、図３９８６（ａ）のＥ０７ａ－Ｅ０７ａ線における球回収ユニットｅ５２０の断面図である。

【２８５０８】

図３９８６～図３９８８に示すように、球回収ユニットｅ５２０は、背面側ベースｅ５２１と、その背面側ベースｅ５２１の正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐ態様で配設される正面側ベースｅ５２２と、それら背面側ベースｅ５２１及び正面側ベースｅ５２２との間に配設される第１センサｅ５２３、第２センサｅ５２４、及び、第３センサｅ５２５とを主に備える。

【２８５０９】

背面側ベースｅ５２１は、正面側ベースｅ５２２と共に遊技球の回収経路を形成する部材であり、正面視において遊技盤ｅ１３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法よりも左右方

向に長い矩形状に形成されると共に、少なくとも一部が遊技盤ｅ１３の下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる位置に配設される。

【２８５１０】

また、背面側ベースｅ５２１は、上端面に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設されると共に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって下降傾斜する傾斜面ｅ５２１ａと、正面側から突出して形成されると共に正面視右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向けて下降傾斜して延設される第１転動面ｅ５２１ｂと、その第１転動面ｅ５２１ｂよりも下方側（矢印Ｄ方向側）の位置において正面側から突出して形成されると共に正面視左側から右側に向けて下降傾斜して延設される第２転動面ｅ５２１ｃと、第１転動面ｅ５２１ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）において正面側を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連続する波状に凹凸させた第１凹凸部ｅ５２１ｄと、第２転動面ｅ５２１ｃの上方側において正面側を左右方向に連続する波状に凹凸させた第２凹凸部ｅ５２１ｅとを主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。

【２８５１１】

一方、背面側ベースｅ５２１と共に遊技球の回収経路を形成する正面側ベースｅ５２２は、正面視において遊技盤ｅ１３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法よりも左右方向に長い矩形状に形成されると共に、少なくとも一部が遊技盤ｅ１３の下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる位置に配設される。

【２８５１２】

また、正面側ベースｅ５２２は、上端面に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設されると共に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって下降傾斜する傾斜面ｅ５２２ａと、背面側から突出して形成されると共に正面視右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向けて下降傾斜して延設される第１転動面ｅ５２２ｂと、その第１転動面ｅ５２２ｂよりも下方側（矢印Ｄ方向側）の位置において背面側から突出して形成されると共に正面視左側から右側に向けて下降傾斜して延設される第２転動面ｅ５２２ｃと、第１転動面ｅ５２２ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）において背面側を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に連続する波状に凹凸させた第１凹凸部ｅ５２２ｄと、第２転動面ｅ５２２ｃの上方側において背面側を左右方向に連続する波状に凹凸させた第２凹凸部ｅ５２２ｅとを主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。

【２８５１３】

これら背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２とは、第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂと、第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃとの先端同士が当接する態様で配設され、それら転動面を除いた部分における背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の所定の隙間（遊技球が通過可能な空間）が形成され、その隙間を遊技球が通過可能とされる。なお、以下の説明では、第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂにより形成される通路を送球通路ｅＴＲ１と称し、第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃにより形成される通路を送球通路ｅＴＲ２と称して説明する。

【２８５１４】

傾斜面ｅ５２１ａ及び傾斜面ｅ５２２ａは、遊技盤ｅ１３の下方側（矢印Ｄ方向側）から排出され球回収ユニットｅ５２０の上方側（矢印Ｕ方向側）に送球される球を、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間に案内するための傾斜であり、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間に向かって下降傾斜される。

【２８５１５】

第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂは、傾斜面ｅ５２１ａ及び傾斜面ｅ５２２ａから背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間に案内された球を受け取ると共に、その受け取った球を正面視左側（矢印Ｌ方向側）に流下させるための傾斜面であり、上面視において背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間と重なる位置に突出される。

【２８５１６】
従って、第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂにより形成される送球通路ｅＴＲ１は、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２の傾斜面ｅ５２１ａ及び傾斜面ｅ５２２ａから送球される遊技球を受け取ると共に、その受け取った遊技球を正面視左側に流下させることができる。
【２８５１７】
なお、第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）には、第１凹凸部ｅ５２１ｄ及び第１凹凸部ｅ５２２ｄの凹凸が前後（対向する位置で）で互い違いに配置される。これにより、送球通路ｅＴＲ１を転動する球を第１凹凸部ｅ５２１ｄ及び第１凹凸部ｅ５２２ｄに当接させつつ流下させることができる。これにより、送球通路ｅＴＲ１を流下する遊技球の流下速度を遅くすることができ、送球通路ｅＴＲ１の下流側に配設される第１センサｅ５２３～第３センサｅ５２５による遊技球の検出不良が発生することを抑制できる。
【２８５１８】
第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃは、第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂにより正面視左側（矢印Ｌ方向側）に向けて流下した遊技球を受け取ると共に、正面視右側（矢印Ｒ方向側）に向けて流下させるための傾斜面であり、左側の端部が第１転動面ｅ５２１ｂ及び第１転動面ｅ５２２ｂの左側端部の下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される。
【２８５１９】
従って、第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃにより形成される送球通路ｅＴＲ２は、送球通路ｅＴＲ１を左側に送球された遊技球を左側で受け取り可能とされると共に、その受け取った遊技球を正面視右側に流下させることができる。
【２８５２０】
即ち、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ１及び送球通路ｅＴＲ２は、遊技球を誘導可能に構成される部位であり、遊技盤ｅ１３の遊技領域まで発射され遊技領域における右打ち又は左打ちのそれぞれの領域を流下して球回収ユニットｅ５２０に送球される全ての遊技球を回収しつつ誘導して送球通路ｅＴＲ３（背面側送球手段ｅ５３０）に送球可能とされる。
【２８５２１】
なお、本実施形態では、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間が常に開放され、遊技時、非遊技時、メンテナンス時といったパチンコ機ｅ１０の状態に関係なく、傾斜面ｅ５２１ａ及び傾斜面ｅ５２２ａに送球される球を常に背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間に誘導可能に構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。
【２８５２２】
例えば、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を塞ぐ位置と開放する位置とに変位可能に構成される閉鎖手段を球回収ユニットｅ５２０に配設して、遊技時（操作ハンドルｅ５１が操作されて遊技領域に遊技球が発射される場合）やメンテナンス時には背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を開放する位置に閉鎖手段を変位させると共に、非遊技時（例えば、一定時間（例えば、１分間以上）、操作ハンドルｅ５１が操作されず待機状態とされる場合）には背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を閉鎖する位置に閉鎖手段を変位させるようにして、遊技時やメンテナンス時にのみ、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間に遊技球を誘導可能に構成しても良い。なお、閉鎖手段の上面は、水平方向に対して背面側（若しくは左右方向の一方側（例えば左側））に下降傾斜する傾斜面として構成され、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を塞ぐ位置に閉鎖手段を配置する場合に、閉鎖手段の上面に当接する遊技球や物（後述する不正部材の先端や遊技領域の部品等）を球回収ユニットｅ５２０の背面側（若しくは左右方向の一方側）に案内可能とされる。

【２８５２３】
これによれば、非遊技時において、遊技者が不正に（無理やり）正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放して内枠ｅ１２（遊技盤ｅ１３）の遊技領域に通常の遊技球よりも直径が小さく加工された不正な遊技球を流入させたとしても、その不正な遊技球をパチンコ機ｅ１０（球回収ユニットｅ５２０）の背面側（送球通路ｅＴＲ１とは異なる領域）に案内して不正な遊技球が送球通路ｅＴＲ１（背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間）に流入することを抑制できる。なお、この場合には、不正な遊技球が閉鎖手段の上面を転動している途中で、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を開放する位置に閉鎖手段が変位した際に閉鎖手段の上面を転動していた不正な遊技球を背面側ベースｅ５２１又は正面側ベースｅ５２２の上方から退避させやすくする（閉鎖手段の変位と共に退避させやすくする）ために、送球通路ｅＴＲ１による遊技球の送球方向（左右方向）に対して上方視において直交する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に閉鎖手段を変位させることが好ましい。
【２８５２４】
また、非遊技時において、遊技者が不正に（無理やり）内枠ｅ１２を外枠ｅ１１に対して開放したり、ドリル等によりパチンコ機ｅ１０に孔を形成して、ピアノ線等の不正部材を送球通路ｅＴＲ１（背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間）に挿入しようとした場合に、不正部材の先端側を閉鎖手段の上面に沿ってパチンコ機ｅ１０（球回収ユニットｅ５２０）の背面側に案内して、不正部材が送球通路ｅＴＲ１（背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間）に挿入されることを抑制できる。
【２８５２５】
なお、仮に、遊技時やメンテンナンス時にピアノ線等の不正部材の先端が送球通路ｅＴＲ１（背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間）に不正に挿入されていた場合には、非遊技時になったタイミングで背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を開放する位置から閉鎖する位置に閉鎖手段を変位させることで、ピアノ線等の不正部材に閉鎖手段を当接させて不正部材（ピアノ線等の糸）を切断することができる。これにより、不正部材による不正が継続されることを抑制できる。
【２８５２６】
この場合、ピアノ線等の不正部材による不正がされていたことを検知するために、閉鎖手段を変位させるためのソレノイドや駆動モータの電圧の変化（電圧が過大になったこと）を監視可能に構成しても良い。これによれば、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を開放する位置から閉鎖する位置に閉鎖手段を変位させる際に閉鎖手段によりピアノ線等の不正部材を切断する場合に、ピアノ線等の不正部材を切断する際の抵抗が閉鎖手段に作用することでソレノイドや駆動モータの電圧が過大なるので、その電圧が過大になることに伴いピアノ線等の不正部材による不正がされていたことを報知（エラー報知）することができると共に、切断した不正部材の先端側を作業者（店員）に除去させることができる。
【２８５２７】
また、非遊技時になったタイミングで背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間を開放する位置から閉鎖する位置に閉鎖手段を変位させてピアノ線等の不正部材を切断するものではなく、閉鎖手段がピアノ線等の不正部材に噛み込んで所定位置（隙間を閉鎖する位置）まで変位しなくなることに伴いピアノ線等の不正部材による不正がされていたことを報知（エラー報知）するように構成しても良い。この場合には、閉鎖手段が所定位置（隙間を閉鎖する位置）まで変位したことを検出するためのセンサが必要になるものの、ピアノ線等の不正部材の先端側を切断しないので、ピアノ線等の不正部材の先端側がパチンコ機ｅ１０の内部に残ることを抑制できる。
【２８５２８】
さらに、非遊技時には、背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成さ

れる隙間を閉鎖する位置に閉鎖手段を変位させることで、遊技盤ｅ１３に配設される螺子や釘などの遊技球よりも小さい配設部材が非遊技時において遊技盤ｅ１３の遊技領域から脱落した場合に、それら螺子や釘などの配設部材が遊技領域を伝って背面側ベースｅ５２１と正面側ベースｅ５２２との間に形成される隙間に流入することを抑制できる。その結果、パチンコ機ｅ１０の遊技球を循環させる通路（送球通路ｅＴＲ１～ｅＴＲ９）に螺子や釘などの配設部材が流入して遊技球が詰まることを抑制できる。

【２８５２９】

また、第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）の一部（ベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる領域）には、第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅの凹凸が前後（対向する位置で）で互い違いに配置される。これにより、送球通路ｅＴＲ２を流下する球を第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅに当接させつつ流下させることができる。即ち、送球通路ｅＴＲ２の一端（送球通路ｅＴＲ１との連通側端部）から他端（送球通路ｅＴＲ２の流出口ｅ５２０ａ）の間において、それら一端から他端に向かう方向と異なる前後方向に遊技球を案内可能とされる。これにより、送球通路ｅＴＲ２を流下する遊技球の転動速度を部分的に遅くすることができ、上述したベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２から送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球を視認しやすくできる。

【２８５３０】

また、第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅは、第３センサｅ５２５の検出領域の上流側に形成される、即ち、第３センサｅ５２５に検出される前の遊技球を第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅの対向間を通過させて前後方向に案内できるので、第３センサｅ５２５の検出領域を通過する遊技球の転動速度を遅くできる。従って、第３センサｅ５２５による遊技球の検出不良を抑制できる。

【２８５３１】

なお、第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅは、遊技球を前後方向に案内可能に構成されるので、ベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２から送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球を視認した際に、遊技球が第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅにより動いたことを認識させにくくできる。その結果、ベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２から送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球を視認させやすくできる。

【２８５３２】

また、送球通路ｅＴＲ２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）の下流端は開口されており、球回収ユニットｅ５２０の右側の側面に送球通路ｅＴＲ２を転動した遊技球の流出口ｅ５２０ａが形成される。

【２８５３３】

なお、正面側ベースｅ５２２には、第１転動面ｅ５２２ｂと第２転動面ｅ５２２ｃとの間（即ち、送球通路ｅＴＲ１と送球通路ｅＴＲ２との間）において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する開口部ｅ５２２ｆが形成される。開口部ｅ５２２ｆは、後述するファール球ユニットｅ５５０に回収される球（遊技盤ｅ１３の遊技領域まで発射されなかった球）を球回収ユニットｅ５２０に受け入れるための開口であり、ファール球ユニットｅ５５０の送球通路ｅＴＲ９（図３９９３参照）と連通する位置に形成される。

【２８５３４】

第１センサｅ５２３は、球回収ユニットｅ５２０に球が正しく回収されているのかを検出する共に、球回収ユニットｅ５２０を球が正しく（詰まることなく）流下しているのかを検出するための貫通型の近接センサであり、送球通路ｅＴＲ１から送球通路ｅＴＲ２に流下する遊技球が通過可能な位置に配設される。

【２８５３５】

パチンコ機ｅ１０を遊技中に第１センサｅ５２３による球の検出が所定時間（例えば、３秒間）継続する場合には、球回収ユニットｅ５２０や、球回収ユニットｅ５２０から球が送球される背面側送球手段ｅ５３０や正面側送球手段ｅ５４０で球が詰まっていると判断して、パチンコ機ｅ１０にエラー（異常）を報知させることが可能とされる。また、パ

チンコ機ｅ１０を遊技中に第１センサｅ５２３による球の検出が所定時間（例えば、３秒間）されない場合には、遊技盤ｅ１３から排出される球が、球回収ユニットｅ５２０に正しく回収されていないと判断して、パチンコ機ｅ１０にエラー（異常）を報知させることが可能とされる。

【２８５３６】

なお、パチンコ機ｅ１０によるエラー（異常）の報知としては、正面枠ｅ１４の電飾部ｅ２９～ｅ３４に所定の発光（例えば、赤色の点滅発光）をさせたり、正面枠ｅ１４に配設したスピーカーに所定の音（例えば、音声による案内音）を放音させたり、遊技盤ｅ１３に配設した第３図柄表示装置ｅ８１に所定の表示（例えば、球回収エラー（異常）等の表示）をさせたりすることが例示される。

【２８５３７】

第２センサｅ５２４は、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の球（パチンコ機ｅ１０を循環する球）の数が過大であることを検出するための近接センサであり、送球通路ｅＴＲ２を通過（滞留）する球を検出可能に配設される。

【２８５３８】

第２センサｅ５２４は、パチンコ機ｅ１０の始動時（電源投入時）の所定時間（電源投入時の動作チェック中）、即ち、パチンコ機ｅ１０が遊技されていないタイミングで検出可能な状態とされ、この場合に、第２センサｅ５２４による遊技球の検出がされた場合に、所定の情報（例えば、パチンコ機からの球抜きを案内する情報）を作業者に向けて報知可能とされる。

【２８５３９】

第３センサｅ５２５は、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の遊技球（パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球）の数が足りているかを検出するための近接センサであり、第２センサｅ５２４よりも下流側において、送球通路ｅＴＲ２を通過（滞留）する遊技球を検出可能に配設される。具体的には、第３センサｅ５２５は、パチンコ機ｅ１０に所定数（例えば４８球）の遊技球が保持され、それら所定数の遊技球が送球通路ｅＴＲ７～送球通路ｅＴＲ２に連なる態様で滞留した状態において、パチンコ機ｅ１０の送球通路ｅＴＲ２の最後尾に連なる遊技球よりも上流側（先頭側）に有る遊技球を検出可能な位置に配設される。

【２８５４０】

第３センサｅ５２５は、パチンコ機ｅ１０の始動時（電源投入時）の所定時間（電源投入時の動作チェック中）、即ち、パチンコ機ｅ１０が遊技されていないタイミングで検出可能な状態とされ、この場合に、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない場合に、所定の情報（例えば、パチンコ機に球の追加を案内する情報）を作業者（店員）に向けて報知可能とされる。なお、パチンコ機ｅ１０の始動時（電源投入時）の所定時間（電源投入時の動作チェック中）に、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされた場合には、その第３センサｅ５２５の検出が有ることによる信号が枠制御装置ｅ１１６の入出力ポートｅ２１５（図３９５９参照）若しくは主制御装置ｅ１１０の入出力ポートｅ２０５に送信されることで、主制御装置ｅ１１０の入出力ポートｅ２０５を介して電源投入時の立ち上げ処理が実行（継続）され、通常の遊技が可能な待機状態へ移行させることが可能に構成される。

【２８５４１】

なお、本実施形態では、上述したように内下枠ユニットｅ５００の開口部ｅ５１２（図３９８４参照）を介して内下枠ユニットｅ５００の背面側に配設される球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球を視認可能に構成されるので、パチンコ機ｅ１０を始動（電源投入）していないタイミング（例えば、パチンコ機ｅ１０を店舗に設置した際や、店舗の開店前および閉店後）においては、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放した状態で、内枠ｅ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から開口部ｅ５１２を介して球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球があるか否かを視認することで、パチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の球数が保持されているかを認識で

きるように構成される。
【２８５４２】
　具体的には、パチンコ機ｅ１０には４８球の遊技球が保持されることが推奨されており、パチンコ機ｅ１０の遊技球の循環経路において後述する揚上・研磨装置ｅ４００（送球通路ｅＴＲ７）内まで遊技球が送球されている状態（店舗の開店前および閉店後の状態）では、揚上・研磨装置ｅ４００よりも上流側の経路（後述する正面側送球手段ｅ５４０、背面側送球手段ｅ５３０、及び、球回収ユニットｅ５２０）に留まる４８球目の遊技球が、内下枠ユニットｅ５００の開口部ｅ５１２を介して視認されるように構成される。これにより、開口部ｅ５１２を介して遊技球が視認できない場合には、作業者に遊技球をパチンコ機ｅ１０に投入させることで、パチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の遊技球を保持させることが可能とされる。
【２８５４３】
　一方、パチンコ機ｅ１０の電源を一度も入れていない場合には、パチンコ機ｅ１０の遊技球の循環経路において後述する揚上・研磨装置ｅ４００（送球通路ｅＴＲ７）内まで遊技球が送球されていない状態とされるので、揚上・研磨装置ｅ４００よりも上流側の経路（後述する正面側送球手段ｅ５４０、背面側送球手段ｅ５３０、及び、球回収ユニットｅ５２０）に留まる４８球目の遊技球が、内下枠ユニットｅ５００の開口部ｅ５１２を介して視認される範囲外に配置される。
【２８５４４】
　そのため、パチンコ機ｅ１０（球回収ユニットｅ５２０）には、パチンコ機ｅ１０の電源を一度も入れていない状態で揚上・研磨装置ｅ４００よりも上流側の経路（後述する正面側送球手段ｅ５４０、背面側送球手段ｅ５３０、及び、球回収ユニットｅ５２０）に留まる４８球目の遊技球を認識するための目印となる凹凸やシール等（図示しない）が設けられる。これにより、パチンコ機ｅ１０の電源を一度も入れていない状態において、遊技球をパチンコ機ｅ１０に投入する際の投入した数の目安ができるので、遊技球をパチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）投入する作業性を向上できる。
【２８５４５】
　なお、パチンコ機ｅ１０には、パチンコ機ｅ１０の電源を一度も入れていない状態で揚上・研磨装置ｅ４００よりも上流側の経路（後述する正面側送球手段ｅ５４０、背面側送球手段ｅ５３０、及び、球回収ユニットｅ５２０）に留まる４８球目の遊技球であることを認識するための開口を別途設けたり、開口部ｅ５１２の開口範囲を大きくして、パチンコ機ｅ１０に遊技球を投入したあとに一度も電源を入れていない状態で揚上・研磨装置ｅ４００よりも上流側の経路（後述する正面側送球手段ｅ５４０、背面側送球手段ｅ５３０、及び、球回収ユニットｅ５２０）に留まる４８球目の遊技球を視認できるように構成しても良い。
【２８５４６】
　また、本実施形態では、第２センサｅ５２４及び第３センサｅ５２５による球の検出タイミングをパチンコ機ｅ１０の始動時（電源投入時）の所定時間（電源投入時の動作チェック中）に設定する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、操作ハンドルｅ５１による操作が所定時間（例えば、１分間）されていない場合に検出可能とするものであっても良く、パチンコ機ｅ１０が通常の状態、又は、大当たりや確変の状態の場合にのみ常に検出可能とするものであっても良く、パチンコ機ｅ１０の状態に限らず電源が投入されている状態では常に検出可能とするものであっても良い。
【２８５４７】
　これらによれば、電源投入後の遊技者が遊技可能な状態においてパチンコ機ｅ１０に保持される実際の球の数が多すぎること又は足りていないことを検出することができるので、不正によりパチンコ機ｅ１０に球が追加または排出されたり、故障によりパチンコ機ｅ１０の球が排出された場合に、その不正や故障により球が増減したことを作業者に報知することができる。その結果、不正や故障を早期に作業者に報知することができる。
【２８５４８】

次いで、図３９８９及び図３９９０を参照して、背面側送球手段ｅ５３０について説明する。図３９８９（ａ）は、背面側送球手段ｅ５３０の正面図であり、図３９８９（ｂ）は、背面側送球手段ｅ５３０の側面図であり、図３９８９（ｃ）は、図３９８９（ａ）のＥ０８－Ｅ０８線における背面側送球手段ｅ５３０の断面図である。図３９９０（ａ）は、背面側送球手段ｅ５３０の斜視正面図であり、図３９９０（ｂ）は、背面側送球手段ｅ５３０の分解斜視正面図である。

【２８５４９】

図３９８９及び図３９９０に示すように、背面側送球手段ｅ５３０は、正面視右側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１部材ｅ５３１と、正面視左側（矢印Ｌ方向側）に配設される第２部材ｅ５３２とを備えて構成される。第１部材ｅ５３１と第２部材ｅ５３２とは、互いの対向側が開放されるＵ字状に形成され、それらの対向間に遊技球が通過可能な送球通路ｅＴＲ３が形成される。

【２８５５０】

また、第１部材ｅ５３１と第２部材ｅ５３２との対向間に形成される送球通路ｅＴＲ３は、背面側送球手段ｅ５３０の正面視左側（矢印Ｌ方向側）の側面に開口する流入口ｅ５３０ａが形成されると共に、背面側送球手段ｅ５３０の正面側（矢印Ｆ方向側）に開口する流出口ｅ５３０ｂが形成され、流入口ｅ５３０ａ側から流出口ｅ５３０ｂに向けて遊技球を流下可能とされる。

【２８５５１】

なお、背面側送球手段ｅ５３０の流入口ｅ５３０ａは、球回収ユニットｅ５２０の流出口ｅ５２０ａと連通される。これにより、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を流下した遊技球を、背面側送球手段ｅ５３０の送球通路ｅＴＲ３に流入させることができる。

【２８５５２】

一方、背面側送球手段ｅ５３０の流出口ｅ５３０ｂは、ベース手段ｅ５１０を介して後述する正面側送球手段ｅ５４０の流入口ｅ５４０ａに連通される。これにより、背面側送球手段ｅ５３０の第１部材ｅ５３１と第２部材ｅ５３２との対向間に形成される送球通路ｅＴＲ３を流下した遊技球を、正面側送球手段ｅ５４０の送球通路ｅＴＲ４に送球することができる。

【２８５５３】

次いで、図３９９１及び図３９９２を参照して、正面側送球手段ｅ５４０について説明する。図３９９１（ａ）は、正面側送球手段ｅ５４０の正面図であり、図３９９１（ｂ）は、正面側送球手段ｅ５４０の側面図であり、図３９９１（ｃ）は、正面側送球手段ｅ５４０の斜視正面図である。図３９９２（ａ）は、正面側送球手段ｅ５４０の分解斜視正面図であり、図３９９２（ｂ）は、正面側送球手段ｅ５４０の分解斜視背面図である。

【２８５５４】

図３９９１及び図３９９２に示すように、正面側送球手段ｅ５４０は、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１部材ｅ５４１と、その第１部材ｅ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う態様で第１部材ｅ５４１の正面側に配設される第２部材ｅ５４２と、それら第１部材ｅ５４１及び第２部材ｅ５４２との間に変位可能な状態で配設される変位部材ｅ５４３と、その変位部材ｅ５４３と第１部材ｅ５４１との間に介在され変位部材ｅ５４３を付勢する付勢部材ｅ５４４と、第１部材ｅ５４１の背面側に変位可能な状態で収容されるロック部材ｅ５４５とを主に備える。

【２８５５５】

第１部材ｅ５４１は、上面視略三角形状に形成される第１通路形成部ｅ５４１ａと、その第１通路形成部ｅ５４１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に連なって形成される保持手段ｅ５４１ｂとを主に備え、光透過性の透明な樹脂材料から形成される。

【２８５５６】

第１通路形成部ｅ５４１ａは、第２部材ｅ５４２の第２通路形成部ｅ５４２ａと共に形成される通路の背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部となる部位であり、背面側の壁部となる正

面側（矢印Ｆ方向側）の一面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向かって下降すると共に正面側に張り出す傾斜面として形成される。

【２８５５７】

保持手段ｅ５４１ｂは、変位部材ｅ５４３及びロック部材ｅ５４５を保持するための部位であり、ロック部材ｅ５４５を収容可能な収容部ｅ５４１ｂ１が背面側（矢印Ｂ方向側）に形成されると共に、変位部材ｅ５４３の一部（案内部ｅ５４３ｃ）を受け入れ可能な受入部ｅ５４１ｂ２が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される。

【２８５５８】

収容部ｅ５４１ｂ１は、保持手段ｅ５４１ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）を開放した箱状に形成することにより形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い空間に形成され、その空間に収容されるロック部材ｅ５４５が上下方向に変位可能な状態で収容される。

【２８５５９】

第２部材ｅ５４２は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放する箱状に形成された第２通路形成部ｅ５４２ａと、その第２通路形成部ｅ５４２ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に連なって形成される保持手段ｅ５４２ｂとを主に備え、光透過性の透明な樹脂材料から形成される。

【２８５６０】

第２通路形成部ｅ５４２ａは、第１部材ｅ５４１の第１通路形成部ｅ５４１ａと共に遊技球が通過可能であり遊技球を供給することが可能な領域である送球通路ｅＴＲ４を形成する部位であり、第１通路形成部ｅ５４１ａの正側の一面に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）が開口する箱状に形成される。よって、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ５４２ａとを組み合わせることで、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ５４２ａとの対向間に遊技球が通過可能な送球通路ｅＴＲ４が形成される。

【２８５６１】

なお、送球通路ｅＴＲ４は、送球通路ｅＴＲ５に遊技球を供給することが可能な領域であれば何でも良く、例えば、その送球通路ｅＴＲ４の遊技球の通路が通路の途中で左右方向に屈曲して形成されるものであっても、下降傾斜する傾斜角度が通路の途中で変更されるものであっても良い。

【２８５６２】

また、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ５４２ａとの対向間に形成される送球通路ｅＴＲ４は、正面側送球手段ｅ５４０の正面視右側（矢印Ｒ方向側）の背面側（矢印Ｂ方向側）に開口する流入口ｅ５４０ａが形成されると共に、正面側送球手段ｅ５４０の正面視左側（矢印Ｌ方向側）の側面に開口する流出口ｅ５４０ｂが形成され、流入口ｅ５４０ａ側から流出口ｅ５４０ｂ側に向けて遊技球を流下可能とされる。

【２８５６３】

なお、正面側送球手段ｅ５４０（送球通路ｅＴＲ４）の流入口ｅ５４０ａは、上述したようにベース手段ｅ５１０を介して背面側送球手段ｅ５３０（送球通路ｅＴＲ３）の流出口ｅ５３０ｂと連通される。これにより、球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）から背面側送球手段ｅ５３０（送球通路ｅＴＲ３）に流入して背面側送球手段ｅ５３０（送球通路ｅＴＲ３）を流下した遊技球は、正面側送球手段ｅ５４０（送球通路ｅＴＲ４）に流入可能とされる。

【２８５６４】

一方、正面側送球手段ｅ５４０（送球通路ｅＴＲ４）の流出口ｅ５４０ｂは、後述する揚上・研磨装置ｅ４００（送球通路ｅＴＲ５）に連通される。なお、揚上・研磨装置ｅ４００は、球発射ユニットｅ１１２ａに球を送ることが可能に構成される。従って、本実施形態では、球回収ユニットｅ５２０、背面側送球手段ｅ５３０、正面側送球手段ｅ５４０、及び、後述する揚上・研磨装置ｅ４００により、パチンコ機ｅ１０に保持された遊技球を循環させて使用することが可能とされる。

【２８５６５】

保持手段ｅ５４２ｂは、変位部材ｅ５４３を保持するための部位であり、変位部材ｅ５

４３の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部を背面側（矢印Ｂ方向側）から収容可能な箱状に形成されると共に、変位部材ｅ５４３の被収容部ｅ５４３ａから正面側に突出される当接部ｅ５４３ｂを正面側に挿通可能な挿通部ｅ５４２ｂ１が形成され、当接部ｅ５４３ｂを正面側から突出させた状態で変位部材ｅ５４３を保持可能とされる。

【２８５６６】

変位部材ｅ５４３は、角型に形成される被収容部ｅ５４３ａと、その被収容部ｅ５４３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突出される当接部ｅ５４３ｂと、被収容部ｅ５４３ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される案内部ｅ５４３ｃと、被収容部ｅ５４３ａの下方側（矢印Ｄ方向側）から突出される可動片ｅ５４３ｄとを主に備え、非透過性の樹脂材料から形成される。

【２８５６７】

被収容部ｅ５４３ａは、上述した保持手段ｅ５４２ｂに収容される部位であり、保持手段ｅ５４２ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される空間の内面形状に沿う外形に形成され保持手段ｅ５４２ｂの内側の空間を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能とされる。

【２８５６８】

当接部ｅ５４３ｂは、保持手段ｅ５４２ｂの挿通部ｅ５４２ｂ１に挿通される部位であり、挿通部ｅ５４２ｂ１の内径よりも小さい外径の円柱状に形成される。また、当接部ｅ５４３ｂは、後述する揚上・研磨装置ｅ４００が当接される部位であり、揚上・研磨装置ｅ４００の変位軌跡上に突出する位置に突出可能とされ、揚上・研磨装置ｅ４００が正面側（矢印Ｆ方向側）の先端面に当接することで、変位部材ｅ５４３を背面側（矢印Ｂ方向側）に変位可能とされる。

【２８５６９】

案内部ｅ５４３ｃは、保持手段ｅ５４１ｂの受入部ｅ５４１ｂ２に挿通される部位であり、受入部ｅ５４１ｂ２よりも小さい外径の円柱状に形成され、変位部材ｅ５４３が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位した際に、受入部ｅ５４１ｂ２の内側を前後方向にスライド変位可能とされる。

【２８５７０】

また、変位部材ｅ５４３は、コイルばねから形成される付勢部材ｅ５４４の中心に案内部ｅ５４３ｃが差し込まれた状態で配設され、付勢部材ｅ５４４の付勢力（弾性回復力）が正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって作用した状態で、第１部材ｅ５４１と第２部材ｅ５４２との間に配設される。これにより、当接部ｅ５４３ｂの正面側の先端面に後述する揚上・研磨装置ｅ４００が当接していない場合には、変位部材ｅ５４３を正面側にスライド変位させることができる。

【２８５７１】

可動片ｅ５４３ｄは、変位部材ｅ５４３の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位に伴い、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ５４２ａとの対向間に形成される送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと重なる（流出口ｅ５４０ｂを塞ぐ）遮断位置と、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと重ならない（流出口ｅ５４０ｂを開放する）許容位置との間で変位可能となる部位であり、遮断位置において、流出口ｅ５４０ｂから流出される遊技球に当接すると共に、その流出を規制可能な形状（即ち、流出口ｅ５４０ｂの内縁と可動片ｅ５４３ｄとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さくなる大きさ）に設定される。

【２８５７２】

また、可動片ｅ５４３ｄは、当接部ｅ５４３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）の先端面に、閉鎖位置に配置される揚上・研磨装置ｅ４００が当接されることで背面側にスライド変位され送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと重ならない許容位置に変位される。この揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置される場合には、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置されており、これにより、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂから流出される遊技球を送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａに流入させることが可能とされる。

【２８５７３】
この場合、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと、正面側送球手段ｅ５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂとの連通方向が左右方向に設定され、その連通位置において揚上・研磨装置ｅ４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖位置から開放位置に変位される際の変位方向（前後方向）が、送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４との連通方向と異なる方向とされる。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００を開放位置から閉鎖位置に変位させた際における送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４との連通状態を維持しやすくできる。
【２８５７４】
即ち、揚上・研磨装置ｅ４００は、開放位置と閉鎖位置との間で変位可能に構成される為、閉鎖位置に配置した場合においてその変位方向に位置ずれしやすくなる。そのため、揚上・研磨装置ｅ４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖位置から開放位置に変位される際の変位方向と、送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４との連通方向と同方向に設定される場合には、揚上・研磨装置ｅ４００を正面側送球手段ｅ５４０に当接させることで閉鎖位置に変位させた際の揚上・研磨装置ｅ４００の変位の終端を規定しやすくできるものの、閉鎖位置における揚上・研磨装置ｅ４００の配置のずれにより、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂとの間の距離が変更されやすい。従って、送球通路ｅＴＲ４から送球通路ｅＴＲ５に遊技球を転動して流入させることが困難となる可能性がある。
【２８５７５】
これに対し、本実施形態では、上記したように、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと、正面側送球手段ｅ５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂとの連通方向が左右方向に設定され、その連通位置において揚上・研磨装置ｅ４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖位置から開放位置に変位される際の変位方向（前後方向）が、送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４との連通方向と異なる方向とされるので、仮に揚上・研磨装置ｅ４００の配置にずれが生じた場合にも、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂとの間の距離を維持しやすくできる。よって、送球通路ｅＴＲ４から送球通路ｅＴＲ５への遊技球の転動を継続させやすくできる。その結果、正面側送球手段ｅ５４０に対する揚上・研磨装置ｅ４００の配設位置がずれた場合にも、送球通路ｅＴＲ４から送球通路ｅＴＲ５に遊技球を流入させやすくできる。
【２８５７６】
一方、可動片ｅ５４３ｄは、当接部ｅ５４３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）の先端面に後述する揚上・研磨装置ｅ４００が当接されず（揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置されていない状態とされ）、付勢部材ｅ５４４の付勢力により正面側にスライド変位されることで遮断位置に変位される。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００が取り外されたり、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置されていない（即ち、開放位置に配置された）状態、即ち、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとが連通していない状態とされる際に、流出口ｅ５４０ｂから球が流出されてしまい、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が減少することを抑制できる。
【２８５７７】
ロック部材ｅ５４５は、正面側送球手段ｅ５４０がベース手段ｅ５１０に配設された状態で第１部材ｅ５４１の収容部ｅ５４１ｂ１の内部を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な状態で配設される。また、ロック部材ｅ５４５は、収容部ｅ５４１ｂ１の左側（矢印Ｌ方向側）外方に突出して形成される係合片ｅ５４５ａと操作子ｅ５４５ｂとを備える。
【２８５７８】
なお、変位部材ｅ５４３は、遊技球に当接して遊技球の通過を遮断する可動片ｅ５４３ｄと、その可動片ｅ５４３ｄをスライド変位させるために揚上・研磨装置ｅ４００に当接

させる当接部ｅ５４３ｂとが異なる部位から構成されるので、可動片ｅ５４３ｄに大きな負荷がかかって可動片ｅ５４３ｄが破損することを抑制できる。これにより、本実施形態では、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂの遮断と許容とに不具合が発生することを抑制できる。

【２８５７９】

係合片ｅ５４５ａは、後述する揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置される際に、揚上・研磨装置ｅ４００と係合する部位であり、板状に形成され、ロック部材ｅ５４５の上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴い揚上・研磨装置ｅ４００と係合する係合位置と、揚上・研磨装置ｅ４００との係合を解除する非係合位置とに変位可能とされる。なお、係合片ｅ５４５ａは、ロック部材ｅ５４５が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位されることに伴い揚上・研磨装置ｅ４００を開放位置から閉鎖位置に変位させた場合の変位軌跡上に突出され、揚上・研磨装置ｅ４００の閉鎖位置からの移動を規制することができる。

【２８５８０】

操作子ｅ５４５ｂは、内枠ｅ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から作業者が操作可能な部位であり、正面側に向かって突出する板状に形成される。作業者は、操作子ｅ５４５ｂを操作してロック部材ｅ５４５を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位させることで、係合片ｅ５４５ａと揚上・研磨装置ｅ４００との係合状態を切り替えることが可能とされる。なお、操作子ｅ５４５ｂは、板面を上下方向に向けた状態で形成される。これにより、操作子ｅ５４５ｂを操作してロック部材ｅ５４５を上下方向に変位させやすくできる。

【２８５８１】

次いで、図３９９３を参照して、ファール球ユニットｅ５５０について説明する。図３９９３（ａ）は、ファール球ユニットｅ５５０の正面図であり、図３９９３（ｂ）は、ファール球ユニットｅ５５０の上面図であり、図３９９３（ｃ）は、ファール球ユニットｅ５５０の斜視正面図である。

【２８５８２】

図３９９３に示すように、ファール球ユニットｅ５５０は、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放された経路形成部ｅ５５１と、その経路形成部ｅ５５１の下流端に配設される検出手段ｅ５５２とを主に備えて構成される。

【２８５８３】

経路形成部ｅ５５１は、球発射ユニットｅ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として回収して送球する送球通路ｅＴＲ９であり、遊技盤ｅ１３の外レールｅ６２と球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１との間（図３９５５参照）の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される。また、経路形成部ｅ５５１（送球通路ｅＴＲ９）は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されると共に、下流側となる正面視左側（矢印Ｌ方向側）の端部が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する経路として形成される。

【２８５８４】

また、経路形成部ｅ５５１（送球通路ｅＴＲ９）の背面側（矢印Ｂ方向側）の端部には、送球通路ｅＴＲ９を流下した遊技球を流出させる流出口ｅ５５１ａが形成されると共に、その流出口ｅ５５１ａに検出手段ｅ５５２が配設される。

【２８５８５】

流出口ｅ５５１ａは、ベース手段ｅ５１０を介してファール球ユニットｅ５５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される球回収ユニットｅ５２０の開口部ｅ５２２ｆ（図３９８６参照）に連通される。これにより、遊技盤ｅ１３の遊技領域まで発射されなかった球を、経路形成部ｅ５５１（送球通路ｅＴＲ９）を流下させて球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）に流入させることができ、ファール球となった場合に、パチンコ機ｅ１０を循環する（循環可能な）球数が少なくなることを抑制できる。

【２８５８６】

また、流出口ｅ５５１ａには、遊技球を通過を検出可能な検出手段ｅ５５２が配設されるので、その検出手段ｅ５５２による遊技球の検出の度にパチンコ機ｅ１０が仮想的に保

有する球数（パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１に表示される数字）を増加させることができる。これにより、遊技盤ｅ１３の正面側（遊技領域）に遊技球を打ち出していない、即ち、パチンコ機ｅ１０を遊技できていない状態において、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が減少していくことを抑制できる。

【２８５８７】

なお、本実施形態では、球発射ユニットｅ１１２ａから発射された遊技球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球をファール球としてファール球ユニットｅ５５０により回収して球回収ユニットｅ５２０に送球する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ファール球ユニットｅ５５０を備えず（遊技盤ｅ１３にファール球ユニットｅ５５０への遊技球の流路を形成せず）、球発射ユニットｅ１１２ａから発射された遊技球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球を球発射ユニットｅ１１２に戻す（再度発射させる）ように構成しても良い。この場合には、発射された遊技球が遊技領域に流入した際に、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が減少するように戻り球防止部材ｅ６８（図３９５５参照）を通過したことを検出可能なセンサを戻り球防止部材ｅ６８を超えた位置において遊技盤ｅ１３に配設して、そのセンサの検出があった場合に、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数の減算を行うと共に、後述する揚上・研磨装置ｅ４００（図３９９４参照）から球発射ユニットｅ１１２ａに次に発射する遊技球を送球する（減算基準信号を枠制御装置ｅ１１６（図３９５９参照）に送信する）ように構成する（発射レールｅ１１２ａ１に送球された先の遊技球が回転体ｅ１１２ａ２により遊技領域に発射されるのを待つように揚上手段ｅ４７０の制御を構成する）ことが好ましい。

【２８５８８】

次いで、図３９９４～図４００６を参照して、揚上・研磨装置ｅ４００について説明する。

【２８５８９】

初めに、図３９９４及び図３９９５を参照して、揚上・研磨装置ｅ４００の概略構成について説明する。図３９９４（ａ）は、揚上・研磨装置ｅ４００の正面図であり、図３９９４（ｂ）は、揚上・研磨装置ｅ４００の側面図であり、図３９９４（ｃ）は、揚上・研磨装置ｅ４００の上面図であり、図３９９４（ｄ）は、揚上・研磨装置ｅ４００の斜視正面図である。図３９９５（ａ）は、揚上・研磨装置ｅ４００の分解斜視正面図であり、図３９９５（ｂ）は、揚上・研磨装置ｅ４００の分解斜視背面図である。

【２８５９０】

図３９９４及び図３９９５に示すように、揚上・研磨装置ｅ４００は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面側カバー手段ｅ４１０と、その正面側カバー手段ｅ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う態様で配設される背面側カバー手段ｅ４２０と、それら正面側カバー手段ｅ４１０及び背面側カバー手段ｅ４２０の対向間に配設される動作手段ｅ４３０とを主に備える。

【２８５９１】

なお、揚上・研磨装置ｅ４００は、正面側カバー手段ｅ４１０の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成される送球通路ｅＴＲ５を通過して送球される遊技球を、送球通路ｅＴＲ６を介して上下方向に延びる送球通路ｅＴＲ７に送球し、送球通路ｅＴＲ７に配設される動作手段ｅ４３０により遊技球を上方側（矢印Ｕ方向側）に送球（揚上）すると共に送球通路ｅＴＲ８を介して背面側カバー手段ｅ４２０側に送球することで、遊技球を背面側カバー手段ｅ４２０の上方側から球発射ユニットｅ１１２ａ（図３９５５参照）に送球することが可能とされる。

【２８５９２】

また、揚上・研磨装置ｅ４００は、内下枠ユニットｅ５００に対する揚上・研磨装置ｅ４００の回転軸が送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと左右方向において反対側に形成されるので、内下枠ユニットｅ５００に対して揚上・研磨装置ｅ４００を回転させた際に、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａの内下枠ユニットｅ５００に対する変位量を大きくできる。そのため、内下枠ユニットｅ５００に対して揚上・研磨装置ｅ４００を正面側

に回転させた際に、送球通路ｅＴＲ５（流入口ｅ４１０ａ）をメンテナンスしやすくできる。

【２８５９３】

次に、図３９９６～図３９９９を参照して、正面側カバー手段ｅ４１０の詳細について説明する。図３９９６（ａ）は、正面側カバー手段ｅ４１０の正面図であり、図３９９６（ｂ）は、正面側カバー手段ｅ４１０の背面図であり、図３９９６（ａ）のＥ０９－Ｅ０９線における正面側カバー手段ｅ４１０の断面図である。図３９９７（ａ）は、正面側カバー手段ｅ４１０の分解斜視正面図であり、図３９９７（ｂ）は、正面側カバー手段ｅ４１０の分解斜視背面図である。図３９９８（ａ）及び図３９９８（ｂ）は、正面側カバー手段ｅ４１０の側面図であり、図３９９９（ａ）及び図３９９９（ｂ）は、図３９９６（ａ）のＥ０９－Ｅ０９線における正面側カバー手段ｅ４１０の断面図である。

【２８５９４】

なお、図３９９８（ａ）では、変位部材ｅ４１３の可動片ｅ４１３ｄが遮断位置に配置された状態が図示され、図３９９８（ｂ）では、変位部材ｅ４１３の可動片ｅ４１３ｄが許容位置に配置された状態が図示される。また、図３９９９（ａ）では、可動部材ｅ４１４が張出位置に配置された状態が図示され、図３９９９（ｂ）では、可動部材ｅ４１４が退避位置に配置された状態が図示される。

【２８５９５】

図３９９６～図３９９９に示すように、正面側カバー手段ｅ４１０は、後述する動作手段ｅ４３０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆うことが可能な大きさに形成されるカバー部材ｅ４１１と、そのカバー部材ｅ４１１の下方側（矢印Ｄ方向側）においてカバー部材ｅ４１１の正面側に重なる通路形成部材ｅ４１２と、その通路形成部材ｅ４１２とカバー部材ｅ４１１との間に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能な状態で配設される変位部材ｅ４１３と、通路形成部材ｅ４１２の下方側縁部に沿って配設され、通路形成部材ｅ４１２とカバー部材ｅ４１１との間を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に変位可能な状態で配設される可動部材ｅ４１４と、変位部材ｅ４１３と通路形成部材ｅ４１２との間に介在され変位部材ｅ４１３を付勢する付勢部材ｅ４１５とを主に備えて構成される。

【２８５９６】

カバー部材ｅ４１１は、光透過性の樹脂材料から形成され、背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される動作手段ｅ４３０を正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能とされる。また、カバー部材ｅ４１１は、正面側の下方側（矢印Ｄ方向側）から正面側に向けて立設され左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される一対の立設部ｅ４１１ａと、その立設部ｅ４１１ａの正面視右側（矢印Ｒ方向側）端部の下方において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する挿通部ｅ４１１ｂと、立設部ｅ４１１ａの正面視左側（矢印Ｌ方向側）において下方側に開口する開口部ｅ４１１ｃと、その開口部ｅ４１１ｃの左側において開口部ｅ４１１ｃ側が開放するＵ字状に正面側に立設される案内部ｅ４１１ｄと、開口部ｅ４１１ｃよりも上方側（矢印Ｕ方向側）において前後方向に開口する流出口ｅ４１１ｅとを備える。

【２８５９７】

一対の立設部ｅ４１１ａは、通路形成部材ｅ４１２が一対の立設部ｅ４１１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐことで、遊技球を供給することが可能な領域である送球通路ｅＴＲ５を形成する部位であり、一対の立設部ｅ４１１ａの対向間の間隔および正面側への立設距離が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、一対の立設部ｅ４１１ａは、正面視右側（矢印Ｒ方向側）の端部がカバー部材ｅ４１１の右側端部に位置すると共に、正面視左側（矢印Ｌ方向側）に向かって下降傾斜される。これにより、送球通路ｅＴＲ５に流入した遊技球を、正面側カバー手段ｅ４１０の正面視右側から左側に向かって流下（転動）させることができる。

【２８５９８】

なお、送球通路ｅＴＲ５は、送球通路ｅＴＲ６に遊技球を供給することが可能な領域であれば何でも良く、例えば、その送球通路ｅＴＲ５の遊技球の通路が通路の途中で左右方向に屈曲して形成されるものであっても、下降傾斜する傾斜角度が通路の途中で変更され

るものであっても良い。
【２８５９９】
挿通部ｅ４１１ｂは、変位部材ｅ４１３の被収容部ｅ４１３ａから背面側（矢印Ｂ方向側）に突出される当接部ｅ４１３ｂをカバー部材ｅ４１１の背面側に挿通させる開口であり、円柱状に形成される当接部ｅ４１３ｂの外径よりも大きい内径の開口に形成される。
【２８６００】
開口部ｅ４１１ｃは、送球通路ｅＴＲ５を流下した遊技球を排出することが可能とされる開口であり、一対の立設部ｅ４１１ａの正面視左側（矢印Ｌ方向側）に隣り合う位置に形成される。なお、通常の遊技時には、可動部材ｅ４１４が開口部ｅ４１１ｃを塞ぐ位置に配置され、開口部ｅ４１１ｃからの遊技球の排出が規制され、揚上・研磨装置ｅ４００の点検時等に揚上・研磨装置ｅ４００から遊技球を排出する際に可動部材ｅ４１４を動作することで開口部ｅ４１１ｃから遊技球を排出可能とされる。
【２８６０１】
案内部ｅ４１１ｄは、可動部材ｅ４１４が動作される際に可動部材ｅ４１４を案内する部位であり、正面視において右側（矢印Ｒ方向側）が開放されるＵ字状に形成され、可動部材ｅ４１４を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に案内可能とされる。
【２８６０２】
流出口ｅ４１１ｅは、可動部材ｅ４１４が開口部ｅ４１１ｃを塞ぐ位置に配置され、開口部ｅ４１１ｃからの遊技球の排出が規制されている状態において、送球通路ｅＴＲ５を流下した遊技球を動作手段ｅ４３０側（カバー部材ｅ４１１の背面側（矢印Ｂ方向側））に送球するための開口であり、可動部材ｅ４１４の上面を転動する遊技球が送球される位置（可動部材ｅ４１４の上方側（矢印Ｕ方向側）の空間と隣り合う位置）に形成される。
【２８６０３】
通路形成部材ｅ４１２は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い板状に形成され、一対の立設部ｅ４１１ａ及び案内部ｅ４１１ｄの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設されると共に、カバー部材ｅ４１１との間に変位部材ｅ４１３及び可動部材ｅ４１４を介在させた状態でカバー部材ｅ４１１に配設される。
【２８６０４】
また、通路形成部材ｅ４１２には、カバー部材ｅ４１１の一対の立設部ｅ４１１ａと対向する位置よりも下方側（矢印Ｄ方向側）において、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放される略箱状に形成される保持手段ｅ４１２ａと、カバー部材ｅ４１１の案内部ｅ４１１ｄと対向する位置において、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する操作用開口部ｅ４１２ｂとが形成される。
【２８６０５】
保持手段ｅ４１２ａは、変位部材ｅ４１３を保持するための部位であり、変位部材ｅ４１３の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部を背面側（矢印Ｂ方向側）から収容可能な箱状に形成されると共に、変位部材ｅ４１３の被収容部ｅ４１３ａから正面側に突出される案内部ｅ４１３ｃを受け入れることが可能な受入部ｅ４１２ａ１が形成され、案内部ｅ４１３ｃの一部を受入部ｅ４１２ａ１に受け入れた状態で変位部材ｅ４１３を保持可能とされる。
【２８６０６】
操作用開口部ｅ４１２ｂは、可動部材ｅ４１４の操作子ｅ４１４ｃが挿入される開口であり、可動部材ｅ４１４の動作方向となる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い正面視矩形状に形成される。これにより、可動部材ｅ４１４を動作させた際に操作子ｅ４１４ｃが操作用開口部ｅ４１２ｂに当接することが抑制される。
【２８６０７】
変位部材ｅ４１３は、角型に形成される被収容部ｅ４１３ａと、その被収容部ｅ４１３ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から円柱状に突出される当接部ｅ４１３ｂと、被収容部ｅ４１３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）から円柱状に突出される案内部ｅ４１３ｃと、被収容部ｅ４１３ａの正面視右側（矢印Ｒ方向側）の側面に連なり上方側（矢印Ｕ方向側）に突出される可動片ｅ４１３ｄとを主に備え、非透過性の樹脂材料から形成される。

【２８６０８】
被収容部ｅ４１３ａは、上述した保持手段ｅ４１２ａに収容される部位であり、保持手段ｅ４１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に形成される空間の内面形状に沿う外形に形成され、保持手段ｅ４１２ａの内側の空間を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能とされる。
【２８６０９】
当接部ｅ４１３ｂは、カバー部材ｅ４１１の挿通部ｅ４１１ｂに挿通される部位であり、挿通部ｅ４１１ｂの内径よりも小さい円柱状に形成される。また、当接部ｅ４１３ｂは、上述した正面側送球手段ｅ５４０（図３９９１参照）の一部（第２部材ｅ５４２の下方側（矢印Ｄ方向側））に当接される部位であり、正面側送球手段ｅ５４０の一部が背面側（矢印Ｂ方向側）の先端面に当接することで、変位部材ｅ４１３を正面側（矢印Ｆ方向側）に変位可能とされる。
【２８６１０】
案内部ｅ４１３ｃは、保持手段ｅ４１２ａの受入部ｅ４１２ａ１に挿通される部位であり、受入部ｅ４１２ａ１よりも小さい外径の円柱状に形成され、変位部材ｅ４１３が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位可能とされる。
【２８６１１】
また、変位部材ｅ４１３は、コイルバネから形成される付勢部材ｅ４１５の中心に案内部ｅ４１３ｃが差し込まれた状態で配設され、付勢部材ｅ４１５の付勢力（弾性回復力）が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって作用した状態で、カバー部材ｅ４１１と通路形成部材ｅ４１２との間に配設される。これにより、当接部ｅ４１３ｂの背面側の先端面に正面側送球手段ｅ５４０が当接していない場合には、変位部材ｅ４１３を背面側にスライド変位させることができる。
【２８６１２】
可動片ｅ４１３ｄは、変位部材ｅ４１３の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位に伴い、一対の立設部ｅ４１１ａ及び通路形成部材ｅ４１２により形成される送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に重なる遮断位置と、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと左右方向に重ならない許容位置との間で変位可能となる部位であり、遮断位置において、送球通路ｅＴＲ５を逆流して流入口ｅ４１０ａから流出される遊技球に当接して、その遊技球の流出を規制可能な形状（即ち、流入口ｅ４１０ａの内縁と可動片ｅ４１３ｄとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さくなる大きさ）に設定される。
【２８６１３】
また、可動片ｅ４１３ｄは、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置されることで、当接部ｅ４１３ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）の先端面が正面側送球手段ｅ５４０に当接して、変位部材ｅ４１３が正面側（矢印Ｆ方向側）にスライド変位されて許容位置に配置される。この場合、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置され、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置されるので、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂから流出される遊技球を送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａに流入させることが可能とされる。
【２８６１４】
一方、可動片ｅ４１３ｄは、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置から開放位置に移動される（即ち、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとが左右方向に隣り合わない（連通しない）位置まで揚上・研磨装置ｅ４００が変位される）ことで、当接部ｅ４１３ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）の先端面が正面側送球手段ｅ５４０に当接不可能な状態とされ、変位部材ｅ４１３が付勢部材ｅ４１５の付勢力により背面側にスライド変位されることで遮断位置に配置される。この場合、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとが連通していない状態とされるので、揚上・研磨装置ｅ４００が取り外されたり、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置から開放位置に変位される慣

性力により、送球通路ｅＴＲ５を逆流して流入口ｅ４１０ａから流出しようとする遊技球を可動片ｅ４１３ｄに当接させることができる。その結果、送球通路ｅＴＲ５を逆流して流入口ｅ４１０ａから遊技球が排出されることを抑制できる。

【２８６１５】

なお、変位部材ｅ４１３は、遊技球に当接して遊技球の通過を遮断する可動片ｅ４１３ｄと、その可動片ｅ４１３ｄをスライド変位させるために正面側送球手段ｅ５４０に当接させる当接部ｅ４１３ｂとが異なる部位から構成されるので、可動片ｅ４１３ｄに大きな負荷がかかって可動片ｅ４１３ｄが破損することを抑制できる。これにより、本実施形態では、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａの遮断と許容とに不具合が発生することを抑制できる。

【２８６１６】

可動部材ｅ４１４は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の板状に形成される摺動部ｅ４１４ａと、その摺動部ｅ４１４ａの正面視右側（矢印Ｒ方向側）において上方側（矢印Ｕ方向側）から前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設される閉鎖部ｅ４１４ｂと、摺動部ｅ４１４ａの正面視略中央部から正面側に突設される操作子ｅ４１４ｃとを主に備え、非透過性の樹脂材料から形成される。

【２８６１７】

摺動部ｅ４１４ａは、カバー部材ｅ４１１の案内部ｅ４１１ｄの内側に収容され、案内部ｅ４１１ｄの内側の空間を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位する部位であり、正面視において案内部ｅ４１１ｄの内側に摺動部ｅ４１４ａの全体を収容可能な左右方向長さに設定されると共に、案内部ｅ４１１ｄの正面側（矢印Ｆ方向側）への突出距離よりも小さい前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）寸法に設定される。

【２８６１８】

よって、可動部材ｅ４１４は、摺動部ｅ４１４ａが左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位されることで、正面視において案内部ｅ４１１ｄの内側に摺動部ｅ４１４ａの全体を退避させた退避位置と、正面視において案内部ｅ４１１ｄの右側（矢印Ｒ方向側）から摺動部ｅ４１４ａの一部を突出させた張出位置とに変位可能とされる。

【２８６１９】

閉鎖部ｅ４１４ｂは、可動部材ｅ４１４が張出位置に配置された状態において、カバー部材ｅ４１１の開口部ｅ４１１ｃを閉鎖するための板部材であり、上面視において開口部ｅ４１１ｃと重なる位置に配置されると共に、開口部ｅ４１１ｃとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さい外形寸法に設定される。また、閉鎖部ｅ４１４ｂの上面側は、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって下降傾斜して形成され、送球通路ｅＴＲ５を流下した遊技球を、カバー部材ｅ４１１の流出口ｅ４１１ｅに向けて送球（転動）可能とされる。

【２８６２０】

一方、可動部材ｅ４１４が退避位置に配置される状態においては、閉鎖部ｅ４１４ｂが摺動部ｅ４１４ａと共に正面視左側（矢印Ｌ方向側）にスライド変位され、カバー部材ｅ４１１の開口部ｅ４１１ｃを開放する状態とされる。これにより、送球通路ｅＴＲ５を送球される遊技球を送球通路ｅＴＲ５の途中位置から排出することが可能とされる。

【２８６２１】

操作子ｅ４１４ｃは、通路形成部材ｅ４１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される可動部材ｅ４１４の摺動部ｅ４１４ａを通路形成部材ｅ４１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から操作するための部位であり、上記したように通路形成部材ｅ４１２の操作用開口部ｅ４１２ｂの内側に挿入されると共に、正面側の先端部が操作用開口部ｅ４１２ｂから正面側に突出する位置に配置される。これにより、作業者は内枠ｅ１２の正面側から操作子ｅ４１４ｃを操作して、揚上・研磨装置ｅ４００の内側（送球通路ｅＴＲ５）に送球された遊技球を開口部ｅ４１１ｃから排出することが可能とされる。

【２８６２２】

これにより、揚上・研磨装置ｅ４００を内枠ｅ１２から取り外す際に、送球通路ｅＴＲ７よりも上流側の正面側カバー手段ｅ４１０に形成される通路に留まる遊技球を、揚上・

研磨装置ｅ４００の取り外し前に正面側カバー手段ｅ４１０から排出することができるので、揚上・研磨装置ｅ４００を内枠ｅ１２から取り外した際に、揚上・研磨装置ｅ４００に保持された遊技球が溢れ出ることを抑制できる。その結果、パチンコ機ｅ１０に保持される球数を維持しやすくできる。

【２８６２３】

次いで、図４０００～図４００３を参照して、動作手段ｅ４３０の詳細について説明する。図４０００（ａ）は、動作手段ｅ４３０の正面図であり、図４０００（ｂ）は、動作手段ｅ４３０の背面図であり、図４０００（ｃ）は、動作手段ｅ４３０の上面図である。図４００１は、動作手段ｅ４３０の分解斜視正面図であり、図４００２は、動作手段ｅ４３０の分解斜視背面図である。図４００３（ａ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における動作手段ｅ４３０の断面図であり、図４００３（ｂ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における動作手段ｅ４３０の断面図である。

【２８６２４】

図４０００～図４００３に示すように、動作手段ｅ４３０は、動作力を発生させると共にその動作力を伝達可能な動作力伝達手段ｅ４４０と、その動作力伝達手段ｅ４４０の上方に配設され、動作力伝達手段ｅ４４０の動作力が伝達される回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ４５０とを主に備えて構成される。

【２８６２５】

動作力伝達手段ｅ４４０は、動作力を発生する駆動モータｅ４４１と、その駆動モータｅ４４１が配設される上側ベースｅ４４２と、その上側ベースｅ４４２の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される第１ギヤｅ４４３、第２ギヤｅ４４４、第３ギヤｅ４４５と、それら第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５を繋ぐ位置に配設される介在ギヤｅ４４６と、第３ギヤｅ４４５の上方側（矢印Ｕ方向側）に嵌り込んだ状態で配設される軸受部材ｅ４４７と、軸受部材ｅ４４７と第３ギヤｅ４４５との間に配設される付勢部材ｅ４４８と、第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５、介在ギヤｅ４４６、軸受部材ｅ４４７、及び、付勢部材ｅ４４８を上側ベースｅ４４２との間に配設した状態で上側ベースｅ４４２の下方側に配設される下側ベースｅ４４９とを主に備えて構成される。

【２８６２６】

駆動モータｅ４４１は、電力を付与するための配線が接続される本体部ｅ４４１ａと、その本体部ｅ４４１ａに対して回転可能な状態で配設される軸部ｅ４４１ｂとを主に備えて構成され、本体部ｅ４４１ａが上側ベースｅ４４２の上面側に配設されると共に、軸部を上側ベースｅ４４２の下方側（矢印Ｄ方向側）から突出させた状態で配設される。

【２８６２７】

上側ベースｅ４４２は、下方側（矢印Ｄ方向側）が開放される箱状に形成されると共に、上面側が駆動モータｅ４４１、回動手段ｅ４６０、及び、揚上手段ｅ４７０を配設するための幅（領域）を有する大きさに形成される。また、上側ベースｅ４４２は、略円形状に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通形成される第１貫通孔ｅ４４２ａ、第２貫通孔ｅ４４２ｂ、及び、第３貫通孔ｅ４４３ｃを備える。これら第１貫通孔ｅ４４２ａ、第２貫通孔ｅ４４２ｂ、及び、第３貫通孔ｅ４４３ｃを介して、上側ベースｅ４４２の上面側に配設される駆動モータｅ４４１、回動手段ｅ４６０、及び、揚上手段ｅ４７０を、上側ベースｅ４４２の下方側に配設される第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５に接続させることができる。

【２８６２８】

第１ギヤｅ４４３は、駆動モータｅ４４１の軸部ｅ４４１ｂが接続され、駆動モータｅ４４１の動作に伴って従動回転される。

【２８６２９】

第２ギヤｅ４４４は、１の介在ギヤｅ４４６を介して第１ギヤｅ４４３に歯合されており、第１ギヤｅ４４３の回転に伴い駆動モータｅ４４１の動作力（駆動力）が伝達され回転可能とされる。また、第２ギヤｅ４４４には、揚上手段ｅ４７０の下端部が接続されて

おり、第２ギヤｅ４４４の回転に伴って揚上手段ｅ４７０を回転させることが可能に構成される。

【２８６３０】

第３ギヤｅ４４５は、１の介在ギヤｅ４４６を介して第２ギヤｅ４４４に歯合されており、第２ギヤｅ４４４の回転（即ち、第１ギヤｅ４４３の回転）に伴い駆動モータｅ４４１の動作力（駆動力）が伝達され回転可能とされる。また、第３ギヤｅ４４５には、回動手段ｅ４６０の下端部が接続されており、第３ギヤｅ４４５の回転に伴って回動手段ｅ４６０を回転させることが可能に構成される。ここで、上記したように、第２ギヤｅ４４４には揚上手段ｅ４７０が接続され、その第２ギヤｅ４４４に回動手段ｅ４６０が接続される第３ギヤｅ４４５が接続されるので、揚上手段ｅ４７０の回動（動作）に伴って、回動手段ｅ４６０を回動させることが可能とされる。

【２８６３１】

なお、本実施形態では、第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５の各ギヤの間に、１の介在ギヤｅ４４６が介在され、第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５の各ギヤの回転方向を同一方向に設定できるが、必ずしもこれに限られるものではなく、介在ギヤｅ４４６をなくして第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５の各ギヤを直接歯合させるものであっても、第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５の各ギヤの間に複数の介在ギヤｅ４４６を介在させるものであっても良い。この場合には、複数の介在ギヤｅ４４６を配設する必要がある分、組み立て時に手間が増えるが、第１ギヤｅ４４３の回転に伴う第２ギヤｅ４４４及び第３ギヤｅ４４５の回転のバリエーションを増やすことができる。

【２８６３２】

軸受部材ｅ４４７は、回動手段ｅ４６０の下端側の軸受部であり、上面視において環状に形成される内外面が略八角形状に形成される。また、軸受部材ｅ４４７は、第３ギヤｅ４４５の上面側に環状に形成される収容部ｅ４４５ａの内側に収容可能とされる。なお、収容部ｅ４４５ａの内面は、軸受部材ｅ４４７の外面と同一の略八角形状に形成されており、これにより、第３ギヤｅ４４５が回転された際にその回転力（駆動モータｅ４４１の動作力）を軸受部材ｅ４４７に伝達して、第３ギヤｅ４４５と共に回転させることができる。

【２８６３３】

また、軸受部材ｅ４４７と第３ギヤｅ４４５との間には、コイルばねから形成される付勢部材ｅ４４８が配設される。これにより、軸受部材ｅ４４７が付勢部材ｅ４４８の弾性回復力により第３ギヤｅ４４５の上面から若干持ち上げられた位置に配設できると共に、軸受部材ｅ４４７（回動手段ｅ４６０）に下方側（矢印Ｄ方向側）の外力が作用した場合に、付勢部材ｅ４４８を弾性変形させることで軸受部材ｅ４４７（回動手段ｅ４６０）を第３ギヤｅ４４５の上面に向かって変位させることができる。

【２８６３４】

下側ベースｅ４４９は、上面視における外形が上側ベースｅ４４２と略同一形状に形成されると共に上面側が開放した箱状に形成され、上側ベースｅ４４２の下方に配設される。これら箱状の上側ベースｅ４４２及び下側ベースｅ４４９により形成される空間に、第１ギヤｅ４４３～第３ギヤｅ４４５、介在ギヤｅ４４６、軸受部材ｅ４４７、及び、付勢部材ｅ４４８を収容できる。

【２８６３５】

なお、下側ベースｅ４４９には、第１ギヤｅ４４３と上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に対向する位置において、その第１ギヤｅ４４３の直径と同等の開口ｅ４４９ａが形成される。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００を組み立てた状態において、作業者が開口ｅ４４９ａを介して第１ギヤｅ４４３の下面側を操作することが可能とされる。よって、作業者が手で第１ギヤｅ４４３を回して揚上手段ｅ４７０を回転させることができ、揚上・研磨装置ｅ４００の点検時等には、揚上手段ｅ４７０を回転させて揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接した遊技球を送球通路ｅＴＲ７から排出することができる。

【２８６３６】
揚上手段ｅ４７０は、円柱状に形成される柱状部ｅ４７１と、その柱状部ｅ４７１の周囲を略一定の間隔で旋回する螺旋状に形成される螺旋部ｅ４７２とを備え、全体が一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成される。なお、本実施形態では、揚上手段ｅ４７０は、柱状部ｅ４７１の軸方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））と平行な平面上で切断した２部材を組み合わせて構成される。
【２８６３７】
また、揚上手段ｅ４７０は、柱状部ｅ４７１の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から上方側に向かって略円柱状に突出される被軸支部ｅ４７３と、柱状部ｅ４７１の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部から下方側に向かって略Ｄ字状に突出される接続部ｅ４７４とを備え、被軸支部ｅ４７３が覆設手段ｅ４５０に軸支されると共に、接続部ｅ４７４が第２ギヤｅ４４４に接続される。これにより、第２ギヤｅ４４４が回転された際は、その回転力（駆動モータｅ４４１の動作力）を接続部ｅ４７４を介して柱状部ｅ４７１に伝達して、第２ギヤｅ４４４と共に揚上手段ｅ４７０を回転させることができる。
【２８６３８】
なお、揚上手段ｅ４７０は、螺旋部ｅ４７２を回転させることで、螺旋部ｅ４７２の上面側を形成する当接面ｅ４７２ｂに当接した（螺旋部ｅ４７２により下方側（矢印Ｄ方向側）から支持された）遊技球（螺旋部ｅ４７２に滞留した遊技球）を螺旋部ｅ４７２の回転に伴って下方側から上方側に送球（揚上）させる部位であり、その螺旋部ｅ４７２による遊技球の送球についての詳しい説明は後述する。
【２８６３９】
回動手段ｅ４６０は、円柱状に形成される柱状部ｅ４６１と、その柱状部ｅ４６１の周囲に配設される布部材ｅ４６２と、柱状部ｅ４６１の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から上方側に向かって円柱状に突出される被軸支部ｅ４６３と、柱状部ｅ４６１の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部から下方側に向かって略八角形状に突出する接続部ｅ４６４と、を主に備えて構成され、被軸支部ｅ４６３が覆設手段ｅ４５０に軸支されると共に、接続部ｅ４６４が軸受部材ｅ４４７の内側に収容される。
【２８６４０】
なお、本実施形態では、柱状部ｅ４６１が、その軸方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））と平行な平面上で切断した２部材を組み合わせて構成され、その２部材から円柱状に構成された柱状部ｅ４６１の周囲に布部材ｅ４６２を配設することで、回動手段ｅ４６０が構成される。また、回動手段ｅ４６０の布部材ｅ４６２は、上述した揚上手段ｅ４７０により揚上（送球）される途中の遊技球に当接して、その当接する遊技球に回転の外力を作用させると共に、その当接する遊技球の外面を磨くための部位であり、不織布から構成され、揚上手段ｅ４７０により揚上（送球）される遊技球に当接可能な位置に配設される。なお、布部材ｅ４６２は、当接する遊技球に回転の外力（回動手段ｅ４６０が回動する力）を作用させることで、遊技球を回転させて遊技球の外面全体を磨きやすくできる。
【２８６４１】
回動手段ｅ４６０は、接続部ｅ４６４の外周面が軸受部材ｅ４４７の内周面と同様の略八角形に形成されるので、第３ギヤｅ４４５（軸受部材ｅ４４７）が回転された際には、接続部ｅ４６４の外周面と軸受部材ｅ４４７の内周面とが係合（当接）することにより、第３ギヤｅ４４５の回転力（駆動モータｅ４４１の動作力）を接続部ｅ４６４を介して柱状部ｅ４６１に伝達して、第３ギヤｅ４４５（軸受部材ｅ４４７）と共に回転される。
【２８６４２】
また、回動手段ｅ４６０の接続部ｅ４６４が接続（挿入）される軸受部材ｅ４４７は、上述したように、第３ギヤｅ４４５との間に付勢部材ｅ４４８が配設され、軸受部材ｅ４４７（回動手段ｅ４６０）に下方側（矢印Ｄ方向側）に向かう外力が作用した場合に、付勢部材ｅ４４８を弾性変形させて軸受部材ｅ４４７（回動手段ｅ４６０）を第３ギヤｅ４４５側（下方側）に向かって変位させることができる。
【２８６４３】

そのため、本実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００（動作手段ｅ４３０）を組み立てた状態において、回動手段ｅ４６０を下方に変位させることで、回動手段ｅ４６０の上方側（矢印Ｕ方向側）の被軸支部ｅ４６３を覆設手段ｅ４５０の軸支部から引き抜いて、回動手段ｅ４６０の上端側を傾倒させることで、回動手段ｅ４６０を揚上・研磨装置ｅ４００（動作手段ｅ４３０）から取り外すことができる。

【２８６４４】

覆設手段ｅ４５０は、揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される第１手段ｅ４５１と、揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の一部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される第２手段ｅ４５２と、第１手段ｅ４５１の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第３手段ｅ４５３と、第１手段ｅ４５１の正面側に配設される変位手段ｅ４５４とを主に備えて構成される。また、第１手段ｅ４５１と第２手段ｅ４５２とは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間（少なくとも１球分の遊技球を通過可能な大きさの空間）が形成され、その対向間に揚上手段ｅ４７０により揚上される遊技球を送球することが可能な領域である送球通路ｅＴＲ７が形成される。

【２８６４５】

なお、本実施形態では、送球通路ｅＴＲ７は、上下方向に延設される通路として形成されるが、遊技球を送球することが可能な領域（即ち、遊技球が送球される領域）であれば、その延設方向は上下方向に限られるものではない。例えば、送球通路ｅＴＲ７は、上下方向に延設されると共に左右方向に傾斜する通路として形成されるものであっても良い。

【２８６４６】

第１手段ｅ４５１は、背面側（矢印Ｂ方向側）が揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の正面側（矢印Ｆ方向側）のそれぞれの一部を受け入れ可能な凹状に形成され（背面側が開放される略箱状に形成され）、動作力伝達手段ｅ４４０の上側ベースｅ４４２の上面側に配設される。また、第１手段ｅ４５１は、上面側に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に略円形状に開口する軸支部ｅ４５１ａと、正面視下方側（矢印Ｄ方向側）に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する流入口ｅ４５１ｂと、正面視上方側（矢印Ｕ方向側）に前後方向に開口する挿通孔ｅ４５１ｃと、その挿通孔ｅ４５１ｃの下方側に半円状に切り欠いて形成される軸受部ｅ４５１ｄと、その軸受部ｅ４５１ｄの下方側に配設される検出溝を有する検出装置ｅ４５１ｅ（フォトセンサ）とを主に備えて構成される。

【２８６４７】

軸支部ｅ４５１ａは、上述した揚上手段ｅ４７０の被軸支部ｅ４７３を軸支する部位であり、被軸支部ｅ４７３の外径と略同一の内径に形成される。

【２８６４８】

流入口ｅ４５１ｂは、上述した正面側カバー手段ｅ４１０（送球通路ｅＴＲ５）の流出口ｅ４１１ｅに連通され、流出口ｅ４１１ｅから送球される遊技球を流入させる開口であり、遊技球の直径よりも大きい開口に形成さると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かうに従って下降傾斜して延設され、遊技球が流下される領域である送球通路ｅＴＲ６が内側に形成される。これにより、正面側カバー手段ｅ４１０（送球通路ｅＴＲ５）から送球される遊技球を、送球通路ｅＴＲ６を通過させて第１手段ｅ４５１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される揚上手段ｅ４７０（送球通路ｅＴＲ７）に送球できる。

【２８６４９】

なお、送球通路ｅＴＲ６は、送球通路ｅＴＲ５から送球される遊技球が流下される領域であれば何でも良く、例えば、その送球通路ｅＴＲ６の遊技球の通路が通路の途中で左右方向に屈曲して形成されるものであっても、下降傾斜する傾斜角度が通路の途中で変更されるものであっても良い。

【２８６５０】

挿通孔ｅ４５１ｃは、第１手段ｅ４５１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂを第１手段ｅ４５１の背面側（矢印Ｂ方向側）に挿通するための開口であり、第１手段ｅ４５１の背面側に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に並んで

並設される揚上手段ｅ４７０と回動手段ｅ４６０との間に変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂを突出させることが可能とされる。
【２８６５１】
軸受部ｅ４５１ｄは、変位手段ｅ４５４の軸部ｅ４５４ａの正面側（矢印Ｆ方向側）を回転可能な状態で受け入れる部位であり、軸部ｅ４５４ａの直径に沿う円弧上に形成され左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されると共に、左右方向に離れた位置に一対形成される。
【２８６５２】
検出装置ｅ４５１ｅは、変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂの位置を検出するためのセンサであり、検出溝の対向間の空間が、変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂの変位軌跡と重なる位置に配設される。検出装置ｅ４５１ｅは、変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂ（検出片ｅ４５４ｂ２）が検出装置ｅ４５１ｅの検出溝の対向間に通過される赤外線を遮ることにより、変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂが所定位置（可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１が遊技球を保持している位置）に配設されていることを検出可能とされる。
【２８６５３】
第２手段ｅ４５２は、正面側（矢印Ｆ方向側）が揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の一部の背面側（矢印Ｂ方向側）のそれぞれの一部を受け入れ可能な凹状に形成され（正面側が開放される略箱状に形成され）、第１手段ｅ４５１の背面側に螺子により固定される。また、第２手段ｅ４５２は、正面視において回動手段ｅ４６０と重なる領域を切り欠いて形成される凹欠部ｅ４５２ａと、揚上手段ｅ４７０により送球される遊技球の送球通路ｅＴＲ７の背面側の壁部となる位置に上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される当接部ｅ４５２ｂと、その案内部のｅ４５２ｂの上方側（矢印Ｕ方向側）において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される流出口ｅ４５２ｃと、その流出口ｅ４５２ｃに配設される検出手段ｅ４５２ｄとを主に備えて構成される。
【２８６５４】
凹欠部ｅ４５２ａは、揚上・研磨装置ｅ４００（動作手段ｅ４３０）を組み立てた状態で回動手段ｅ４６０を取り外す際に回動手段ｅ４６０を挿通させる空間を確保するための切り欠きであり、回動手段ｅ４６０の上端側を背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜（傾倒）させた姿勢で回動手段ｅ４６０が第２手段ｅ４５２の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側にスライド変位可能な大きさに設定される。
【２８６５５】
当接部ｅ４５２ｂは、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球（送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球）が螺旋部ｅ４７２の形状により転動（案内）される側の壁部であり、第２手段ｅ４５２とは別部材から形成され、第２手段ｅ４５２の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される。
【２８６５６】
また、当接部ｅ４５２ｂは、下方側（矢印Ｄ方向側）の一部の当接面が湾曲して（正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して）形成される。これにより、第１手段ｅ４５１の流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球通路ｅＴＲ７に送球され、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２に当接する遊技球を送球通路ｅＴＲ７の送球方向に案内しやすくできる。
【２８６５７】
なお、本実施形態では、当接部ｅ４５２ｂは、樹脂材料から形成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、金属材料から形成しても良い。これによれば、樹脂材料から形成されるものに比べて、当接部ｅ４５２ｂの成形性は低下するものの、当接部ｅ４５２ｂの強度を確保しやすくできるので、送球通路ｅＴＲ７を通過する遊技球が当接することにより摩耗を低下しやすくできる。その結果、揚上・研磨装置ｅ４００（動作手段ｅ４３０）による遊技球の送球不良が発生すること抑制しやすくできる。
【２８６５８】
流出口ｅ４５２ｃは、送球通路ｅＴＲ７の上端側に連通され、揚上手段ｅ４７０により

送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球を流出させるための開口であり、遊技球の直径よりも大きい開口に形成されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに従って下降傾斜して延設され、遊技球を送球することが可能な領域である送球通路ｅＴＲ８が内側に形成される。これにより、送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球を、第２手段ｅ４５２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される背面側カバー手段ｅ４２０を介して、球発射ユニットｅ１１２ａに送球できる。

【２８６５９】

なお、送球通路ｅＴＲ８は、送球通路ｅＴＲ７を送球された遊技球を送球することが可能な領域（即ち、送球通路ｅＴＲ７に連なる領域）であれば何でも良く、例えば、その送球通路ｅＴＲ８の遊技球の通路が通路の途中で左右方向に屈曲して形成されるものであっても、下降傾斜する傾斜角度が通路の途中で変更されるものであっても良い。

【２８６６０】

検出手段ｅ４５２ｄは、送球通路ｅＴＲ７（揚上・研磨装置ｅ４００）から、流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）を介して球発射ユニットｅ１１２ａに送球される遊技球を検出するためのセンサであり、流出口ｅ４５２ｃに連なる位置に配設される。具体的には、流出口ｅ４５２ｃの下流側に隣り合う位置に配設され、送球通路ｅＴＲ８を通過する遊技球を検出することが可能に構成される。

【２８６６１】

遊技者が操作ハンドルｅ５１を回動操作して、遊技盤ｅ１３の正面（遊技領域）へ遊技球を打ち出そうとした場合には、操作ハンドルｅ５１の回動操作の検出に伴い球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２を初めに１回往復動作させ、その回転体ｅ１１２ａ２の往復動作に伴い主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）から枠制御装置ｅ１１６に減算基準信号が送信される。減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信されることにより、揚上手段ｅ４７０を回動させて（駆動モータｅ４４１を動作させて）、送球通路ｅＴＲ７（揚上・研磨装置ｅ４００）から球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１に遊技球を送球したタイミングで（揚上・研磨装置ｅ４００を動作させ始めてから１の遊技球が発射レールｅ１１２ａ１の発射位置に送球されるまでの時間を加味したタイミングで）、球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２を往復動作させて発射レールｅ１１２ａ１上に送球された遊技球を発射する。なお、送球通路ｅＴＲ７（揚上・研磨装置ｅ４００）から発射レールｅ１１２ａ１に送球される遊技球を検出手段ｅ４５２ｄにより検出することにより、遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数の減算処理が行われる。

【２８６６２】

球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が１回往復動作され（操作ハンドルｅ５１が操作され）、枠制御装置ｅ１１６に減算基準信号が受信される場合には、送球通路ｅＴＲ７（揚上・研磨装置ｅ４００）から発射レールｅ１１２ａ１上への１球の遊技球の送球処理と、球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２を回転させて発射レールｅ１１２ａ１上に送球された遊技球を発射する処理とを１セットで行うように制御される。これにより、瞬間的に操作ハンドルｅ５１を操作した際に、送球通路ｅＴＲ７（揚上・研磨装置ｅ４００）から発射レールｅ１１２ａ１への遊技球の送球だけ行われ、遊技球が発射されないという状況が形成されることを抑制できる。その結果、遊技球が発射レールｅ１１２ａ１上に溜まってしまったり、遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数の減算処理だけ行われるという不具合が発生することを抑制できる。

【２８６６３】

なお、球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２の回転速度の最小値は、発射レールｅ１１２ａ１上で当接した遊技球を、少なくとも発射レールｅ１１２ａ１を超える距離まで発射する回転速度に設定される。即ち、操作ハンドルｅ５１を回動操作した際に、その回動操作の入力が開始される位置が、少なくとも発射レールｅ１１２ａ１を超える距離を発射可能な回転速度で回転体ｅ１１２ａ２が回転する位置に設定される。これにより、回転体ｅ１１２ａ２が回転した際に、１球目の遊技球が発射レールｅ１１２ａ１上に留まり、その１球目の遊技球が発射レールｅ１１２ａ１上に留まった状態で２球目の遊技球

が発射レールｅ１１２ａ１上に送球されることを抑制できる。
【２８６６４】
　また、遊技者が操作ハンドルｅ５１から手を離した（回動操作を止めた）場合には、送球通路ｅＴＲ７（揚上・研磨装置ｅ４００）から発射レールｅ１１２ａ１への遊技球の送球を行わず、球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２のみを回転させる制御を行うように構成しても良い。この場合には、仮に、遊技者が操作ハンドルｅ５１から手を離す直前に発射された球が、遊技領域まで到達せず、発射レールｅ１１２ａ１まで戻ってきたとしても、遊技者が操作ハンドルｅ５１から手を離した後の回転体ｅ１１２ａ２の回転により発射レールｅ１１２ａ１に戻ってきた球を発射してファール球ユニットｅ５５０に受け入れることができる。これにより、発射レールｅ１１２ａ１上に遊技球が留まった状態とされることを抑制でき、次に遊技を開始する際に、発射レールｅ１１２ａ１上に２球の遊技球が送球された状態とされることを抑制できる。
【２８６６５】
　第３手段ｅ４５３は、揚上手段ｅ４７０の被軸支部ｅ４７３を軸支する第１手段ｅ４５１の軸支部ｅ４５１ａの周囲に配設したベアリングが抜け出ることを抑制すると共に、そのベアリングへの注油を可能とするための部材であり、第１手段ｅ４５１の軸支部ｅ４５１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に重なる位置に配設されると共に、軸支部ｅ４５１ａと対応する位置に開口ｅ４５３ａが形成され、第１手段ｅ４５１の上面側に螺子により締結固定される。
【２８６６６】
　変位手段ｅ４５４は、後述する揚上手段ｅ４７０を回動させることにより遊技球が送球（揚上）される方向（上方（矢印Ｕ方向））に対し正面視において略直交する左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる略円柱状に金属材料から形成される軸部ｅ４５４ａと、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設され左右方向に所定の厚みを有する（遊技球が当接することで破損しない程度の剛性を有する）板状に形成され、前後方向における略中間位置に軸部ｅ４５４ａが勘合される可動手段ｅ４５４ｂとを備えて構成され、軸部ｅ４５４ａの正面側（矢印Ｆ方向側）が第１手段ｅ４５１の軸受部ｅ４５１ｄの内周面に沿って配設されると共に、軸部ｅ４５４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）が正面側カバー手段ｅ４１０のカバー部材ｅ４１１の背面に当接することで、軸部ｅ４５４ａの軸を中心に回転可能な状態で配設される。
【２８６６７】
　また、変位手段ｅ４５４は、可動手段ｅ４５４ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）の保持部ｅ４５４ｂ１が第１手段ｅ４５１の挿通孔ｅ４５１ｃに挿通され第１手段ｅ４５１の背面側に配設され、可動手段ｅ４５４ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）の検出片ｅ４５４ｂ２が第１手段ｅ４５１の正面側に配設されると共に、第１手段ｅ４５１の検出装置ｅ４５１ｅの検出可能な領域（検出溝の対向間）を変位可能とされる。
【２８６６８】
　なお、可動手段ｅ４５４ｂは、第１手段ｅ４５１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される保持部ｅ４５４ｂ１が、軸部ｅ４５４ａよりも上方側の領域において覆設手段ｅ４５０の送球通路ｅＴＲ７内に突出する位置に配設され（回転して張り出され）、保持部ｅ４５４ｂ１の下面に送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が当接することで、変位手段ｅ４５４を回転させることが可能とされる。これにより、遊技球が保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接した際には、保持部ｅ４５１ｂ１が送球通路ｅＴＲ７に張り出す方向と、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接する際の遊技球の送球方向とが対向（反対）方向になることを抑制できる。また、仮に送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接する力が大きくなった場合には、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球の送球される力を利用して、保持部ｅ４５４ｂ１を送球通路ｅＴＲ７に張り出させる方向と反対方向に回動させやすくできる。
【２８６６９】

また、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が当接する保持部ｅ４５４ｂ１の下面が軸部ｅ４５４ａよりも上方側の領域において回動されるので、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接した際の力が軸部ｅ４５４ａの軸心に向かって作用することを抑制できる。その結果、軸部ｅ４５４ａが破損することを抑制できる。

【２８６７０】

また、本実施形態では、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接した際に、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５４ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出可能な領域（検出溝の対向間）に配置されるように設定され、パチンコ機ｅ１０の電源を投入して、パチンコ機ｅ１０を遊技可能な状態（待機状態）とした場合に、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５４ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出可能な領域（検出溝の対向間）に配置されるまで、即ち、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで遊技球が送球されるまで、揚上手段ｅ４７０が回動されるように設定される。これにより、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接した遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球する前の位置（送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域（以下、「準備位置」と称す））に保持することができる。なお、第２６３実施形態では、保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接する遊技球を準備位置に保持しやすいように、下面側の遊技球との当接面が凹状に凹む湾曲状に形成され、その凹状に凹んだ内側領域に遊技球の一部を収容して遊技球を引っ掛けて保持しやすくされる。

【２８６７１】

次いで、図４００４～図４００６を参照して、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球態様について説明する。図４００４（ａ）～（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ｂ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図である。図４００５（ａ）は、図４００３（ｂ）の範囲Ｅ１１ｃ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図であり、図４００５（ｂ）は、図４００５（ａ）のＥ１２－Ｅ１２線における動作手段ｅ４３０の断面図である。図４００６（ａ）～（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ａ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図である。

【２８６７２】

まず、図４００４を参照して、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７に流入され始める遊技球の送球態様について説明する。

【２８６７３】

図４００４（ａ）に示すように、動作手段ｅ４３０の流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）に流入される遊技球は、送球通路ｅＴＲ６を背面側（矢印Ｂ方向側）に転動することで、送球通路ｅＴＲ７の下端側に送球され、揚上手段ｅ４７０の下端側の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接される。

【２８６７４】

この状態から揚上手段ｅ４７０が上面視左回りに回転され、側面視において相対的に視認される揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２が上方側（矢印Ｕ方向側）にスライド変位する方向に変位されると、図４００４（ｂ）に示すように、揚上手段ｅ４７０の下端側の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接した（支持された）遊技球を、螺旋部ｅ４７２の変位に伴って上方側に送球することができる。

【２８６７５】

この場合、図４００４（ｂ）に示すように、送球通路ｅＴＲ７は、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球される遊技球のうち下流側の１球分が螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接されるように構成され、１球目の遊技球を送球する際に２球目の遊技球を螺旋部ｅ４７２の周方向外側の側面部ｅ４７２ａに当接させることが可能とされる。これにより、揚上手段ｅ４７０の下端側の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに２球の遊技球が当接した状態で、側面視において相対的に視認される螺旋部ｅ４７２が上方側（矢印Ｕ方向側）にスライド変位されることで、遊技球が送球通路ｅＴＲ７内で詰まることを抑制できる。なお、側面部ｅ４７２ａは、螺旋部ｅ４７２の周方向外側に構成される部位

であるため、螺旋部ｅ４７２の回動に伴って位置を変更可能とされる。
【２８６７６】
よって、図４００４（ｃ）及び図４００４（ｄ）に示すように、図４００４（ｂ）に示す状態から、揚上手段ｅ４７０が更に回転されると、側面視において相対的に視認される揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２が上方側（矢印Ｕ方向側）にスライド変位することにより、２球目の遊技球と当接していた螺旋部ｅ４７２の周方向外側の側面部ｅ４７２ａが、２球目の遊技球を超える位置まで変位することで、２球目の遊技球が送球通路ｅＴＲ７の下端側に送球され、揚上手段ｅ４７０の下端側の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接され、１球目の遊技球と同様に揚上手段ｅ４７０の下端側の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接した２球目の遊技球を、螺旋部ｅ４７２の変位に伴って上方側（矢印Ｕ方向側）に送球することができるようになる。
【２８６７７】
このように、揚上手段ｅ４７０は、送球通路ｅＴＲ７の下方側（矢印Ｄ方向側）に送球される遊技球を所定の間隔（少なくとも揚上手段ｅ４７０によって送球される遊技球が揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の間に詰まらない程度の間隔）を空けた状態で１球ずつ上方側（矢印Ｕ方向側）に送球（送球通路ｅＴＲ７の遊技球を上方側に誘導）することができる。
【２８６７８】
次いで、図４００５を参照して、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７を送球される途中位置における遊技球の送球態様について説明する。
【２８６７９】
図４００５に示すように、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球は、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂが下降傾斜（径方向外側に下降傾斜、及び、柱状部ｅ４７１の軸方向の下降傾斜）して形成されることにより、螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球は、正面視において回動手段ｅ４６０側（正面視右側（矢印Ｒ方向側）に転動されると共に、上面視において第２手段ｅ４５２の当接部ｅ４５２ｂ側（矢印Ｆ方向側）に転動される。
【２８６８０】
これにより、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球を、回動手段ｅ４６０の布部材ｅ４６２に当接させることができ、遊技球に付着する汚れやゴミ等を除去することができる。これにより、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が遊技経過とともに汚れていくことを抑制できる。その結果、パチンコ機ｅ１０の遊技領域や送球通路を清掃する頻度を少なくできる。
【２８６８１】
また、本実施形態では、揚上手段ｅ４７０を回転させた際、即ち、揚上手段ｅ４７０により遊技球を送球（揚上）する際に、その揚上手段ｅ４７０によって送球通路ｅＴＲ７を上方側に向かって誘導される遊技球に回動手段ｅ４６０を回転させることができるので、回動手段ｅ４６０の布部材ｅ４６２に当接する遊技球に、回動手段ｅ４６０の回転力を作用させることができる。これにより、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球を、回動手段ｅ４６０の回転方向に回転させることができ、回動手段ｅ４６０の布部材ｅ４６２に当接される遊技球の当接箇所を変更しやすくできる。その結果、遊技球の外面全体を清掃しやすくできる。
【２８６８２】
なお、回動手段ｅ４６０は、揚上・研磨装置ｅ４００（動作手段ｅ４３０）を組み立てた状態で揚上・研磨装置ｅ４００の背面側（矢印Ｂ方向側）から凹欠部ｅ４５２ａ及び開口部ｅ４２１ａを介して取り外し可能（回動手段ｅ４６０を下方に変位させて被軸支部ｅ４６３を引き抜くことが可能）に構成されるので、遊技球の外面に当接することにより回動手段ｅ４６０の布部材ｅ４６２が汚れた場合には、回動手段ｅ４６０を交換することで、回動手段ｅ４６０による清掃効率を維持することができる。
【２８６８３】

また、本実施形態では、回動手段ｅ４６０を遊技球の清掃に利用する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、当接する遊技球に所定の作用を与えられる部位であれば良く、回動手段ｅ４６０に他の機能を持たせても良い。例えば、回動手段ｅ４６０は、遊技球に当接することで遊技球に溜まった静電気を除去する機能や、遊技球に当接することで遊技球が規定の大きさであるか測る機能を有するものであっても良い。また、揚上手段ｅ４７０による遊技球の送球（揚上）を補助する方向の力を遊技球に付与して、遊技球を送球しやすくするものであっても良い。

【２８６８４】

また、本実施形態では、回動手段ｅ４６０を動作させる駆動源を、揚上手段ｅ４７０を動作させる駆動源と同一の駆動源（駆動モータｅ４４１）とする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揚上手段ｅ４７０を動作させる駆動源と、別の駆動源を別途設けて、回動手段ｅ４６０を回動させるものであっても良い。この場合には、揚上手段ｅ４７０の動作と回動手段ｅ４６０の動作との制御が必要となるので制御が複雑になるものの、揚上手段ｅ４７０と回動手段ｅ４６０と別々のタイミングで回動させることができるので、回動手段ｅ４６０による清掃頻度を変更することができる。その結果、回動手段ｅ４６０の布部材ｅ４６２の摩耗を抑えることができ、回動手段ｅ４６０の交換頻度を少なくできる。

【２８６８５】

また、本実施形態では、螺旋部ｅ４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際に柱状部ｅ４７１の軸方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にずれる間隔が略一定の間隔に設定されるので、揚上手段ｅ４７０により、送球通路ｅＴＲ７内の遊技球を上方側に送球（揚上）する際に、その送球速度の変化を少なく（送球速度を略一定に）できる。従って、遊技球が揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂから離れることを抑制できる。その結果、送球通路ｅＴＲ７内で遊技球が暴れることを抑制でき、揚上手段ｅ４７０による遊技球の送球を安定させることができる。

【２８６８６】

次いで、図４００６を参照して、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）に送球される遊技球の送球態様について説明する。

【２８６８７】

図４００６に示すように、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７の上方側（矢印Ｕ方向側）まで遊技球が送球されると、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球が変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂの下面側（保持部ｅ４５４ｂ１の下面）に当接することで、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａよりも背面側）が上方側に持ち上げられ、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５４ｂ２（軸部ｅ４５４ａよりも正面側）が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位される。これにより、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５１ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出領域（検出溝の対向間）に変位され、準備位置（送球通路ｅＴＲ７の上方側）に遊技球が配置されたことが検出される。

【２８６８８】

なお、可動手段ｅ４５４ｂは、保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側））が検出片ｅ４５４ｂ２（軸部ｅ４５４ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側））よりも重く形成されており、外力が作用されていない状態（送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が当接されていない状態）では、保持部ｅ４５４ｂ１が自重により下方側（矢印Ｄ方向側）に変位しようとする力が作用される。

【２８６８９】

そのため、図４００６（ａ）に示す状態では、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１が自重により下方側（矢印Ｄ方向側）に変位しようとする力が作用することにより、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の下面（遊技球との当接面）に当接する遊技球が下方側に押圧される。これにより、準備位置（送球通路ｅＴＲ７の上方側（矢印Ｕ方向側））に送球された遊技球が、可動手段ｅ４５４ｂと揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂとに挟まれた状態となり、遊技球の移動が規制される。これにより、図

４００６（ａ）に示す状態で、揚上手段ｅ４７０の回転を停止した場合には、送球通路ｅＴＲ７の上方側に遊技球を停止した状態（即ち、準備位置に保持した状態）を維持することができる。その結果、パチンコ機ｅ１０に振動等の外力が作用することで、揚上手段ｅ４７０を回転していない状態時に、準備位置の遊技球が送球通路ｅＴＲ７の上方から流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）に送球されてしまうことを抑制できる。

【２８６９０】

ここで、従来より、揚上手段ｅ４７０を回動させることに伴い遊技球を上方側に揚上（送球）すると共に、その揚上した遊技球を送球通路の内面に沿って所定の領域に送球可能に構成される遊技機が知られている。しかしながら、上記した従来の遊技機では、揚上手段ｅ４７０の回動に伴って揚上した遊技球を送球通路の内面に沿って送球するものであるため、送球通路の上方側端部領域まで送球された遊技球が自由なタイミングで所定の領域に送球されてしまうという問題点があった。

【２８６９１】

これに対し、本実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の下面が送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球に当接して、送球通路ｅＴＲ７を上方側に向けて送球される遊技球の送球方向とは異なる下方向の外力を遊技球に作用させることで、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が自由に流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制できる。また、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球されるタイミングを揚上手段ｅ４７０の回動と連動させることができるので、送球通路ｅＴＲ７から所定のタイミング（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに遊技球を送球できる。

【２８６９２】

また、可動手段ｅ４５４ｂが覆設手段ｅ４５０に配設されるので、１球ずつ遊技球を送球するための球送り装置等を別途、揚上・研磨装置ｅ４００の外方に配設する必要が無くなり、パチンコ機ｅ１０の遊技球の循環経路において、分割された部分（各通路の連結部）が増加することを抑制できる。その結果、各通路の連結部を利用して、ピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制しやすくできる。

【２８６９３】

さらに、本実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の下面が送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球に当接することにより、送球通路ｅＴＲ７を上方側に向けて送球される遊技球の送球方向とは異なる下方向の外力を遊技球に作用させることができるので、揚上手段ｅ４７０の回動を停止して送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃへの遊技球の送球を停止した場合に、揚上手段ｅ４７０の回動に伴う送球方向の慣性力が遊技球に作用したりパチンコ機ｅ１０に振動等の外力が作用することに起因して、揚上手段ｅ４７０の回動を停止した後に送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球されてしまうことを抑制できる。

【２８６９４】

即ち、可動手段ｅ４５４ｂは、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が送球通路ｅＴＲ８に送球されることを抑制可能な方向の外力を付与可能に構成されるので、駆動モータｅ４４１の駆動を停止した際に、揚上手段ｅ４７０を完全に停止させるまでの間に揚上手段ｅ４７０の動作力が時間経過とともに小さくされる（揚上手段ｅ４７０が慣性力により完全に停止するまでの間に若干回動する）場合、揚上手段ｅ４７０を完全に停止させるまでの間における揚上手段ｅ４７０の回動に伴い送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が、送球通路ｅＴＲ８に送球されることを抑制できる。従って、駆動モータｅ４４１の駆動を停止する（揚上手段ｅ４７０の動作を停止する）信号を出力してから、なるべく早いタイミングで、遊技球が送球通路ｅＴＲ８に送球されることが抑制された状態を形成しやすくできる。これにより、揚上手段ｅ４７０の動作と遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球するタイミングとを同期させやすくできる。その結果、決められた（制御された）タイミングで遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球しやすくできる。

【２８６９５】

なお、遊技球を送球する送球通路を有する遊技機において、ソレノイドやモータ等の駆動力によりスライド変位するスライド板を送球通路の内側に張り出させることで、送球通路の遊技球の送球を規制する状態と許容する状態とに切り替える技術が一般的に知られている。また、スライド板により送球通路の遊技球の送球を規制する状態と許容する状態とに切り替える場合には、その状態の切り替えを素早く行うために、スライド板を送球通路の遊技球の送球方向に対して略直交する方向にスライド変位させることが一般的に行われている。

【２８６９６】

上記したようなスライド板による送球通路の遊技球の送球を規制する状態と許容する状態とに切り替える技術を、本実施形態における変位手段ｅ４５４の変わりに用いて送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域からの遊技球の送球を規制することも考えられるが、本実施形態において送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球は、揚上手段ｅ４７０により送球されるものであるため、揚上手段ｅ４７０より送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球の送球を上記したスライド板により規制してしまうと、送球される遊技球がスライド板に当接した際に、遊技球が揚上手段ｅ４７０による送球方向と反対方向（下方向）に移動しようとする反発力が大きくなる。そのため、その反発力が遊技球から揚上手段ｅ４７０に伝達され、揚上手段ｅ４７０が遊技球を揚上（送球）する方向と反対方向に回転してしまう恐れや、揚上手段ｅ４７０が遊技球を揚上（送球）する方向と反対方向に回転しないまでも、遊技球を揚上（送球）する方向に揚上手段ｅ４７０を回転させる抵抗が一時的に増加することで、揚上手段ｅ４７０を回動させるための駆動モータｅ４４１の負荷が大きくなり駆動モータｅ４４１が故障する恐れがある。また、遊技球がスライド板に当接した際の反発力が大きくなることで、スライド板が破損する恐れもある。

【２８６９７】

これに対し、本実施形態では、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球の送球を規制するために、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球に、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球の送球方向に対して傾斜する方向（斜め上方側）から遊技球に当接可能な変位手段ｅ４５４（保持部ｅ４５４ｂ１の下面）を採用しているので、遊技球を変位手段ｅ４５４（保持部ｅ４５４ｂ１の下面）に当接させた際に、遊技球が揚上手段ｅ４７０による送球方向と反対方向（下方向）に移動しようとする反発力が大きくなることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ４７０が遊技球を揚上（送球）する方向と反対方向に回転したり、揚上手段ｅ４７０を回動させる駆動モータｅ４４１が故障することを抑制できると共に、変位手段ｅ４５４が破損することを抑制できる。

【２８６９８】

また、変位手段ｅ４５４は、軸部ｅ４５４ａよりも上方側の領域において覆設手段ｅ４５０の送球通路ｅＴＲ７内に突出する位置に回転して張り出され、遊技球が保持部ｅ４５４ｂ１の下面に当接した際に、その当接により保持部ｅ４５４ｂ１を回転させることができるので、遊技球を変位手段ｅ４５４（保持部ｅ４５４ｂ１の下面）に当接させた際に、保持部ｅ４５４ｂ１を回転させることで、遊技球との当接により発生する力を逃がすことができる。よって、遊技球が揚上手段ｅ４７０による送球方向と反対方向（下方向）に移動しようとする反発力が大きくなることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ４７０が遊技球を揚上（送球）する方向と反対方向に回転したり、揚上手段ｅ４７０を回動させる駆動モータｅ４４１が故障することを抑制できると共に、変位手段ｅ４５４が破損することを抑制できる。

【２８６９９】

また、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を変位手段ｅ４５４（保持部ｅ４５４ｂ１の下面）に当接させて保持部ｅ４５４ｂ１を回転させることにより、保持部ｅ４５４ｂ１の下面を起立させることができるので、遊技球を準備位置に保持した場合には、保持部ｅ４５４ｂ１に遊技球を当接させ始めた場合に比べて、保持部ｅ４５４ｂ１との当接により送球通路ｅＴＲ７の送球（揚上）方向と反対方向（下方向）に遊技球

が押し返される力を小さくすることができる。従って、準備位置から送球通路ｅＴＲ８への遊技球の送球を開始する（揚上手段ｅ４７０を回動させ始める）際の揚上手段ｅ４７０の抵抗を小さくできる。よって、揚上手段ｅ４７０の回動速度にばらつきが発生することを抑制できる。その結果、減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６（図３９５９参照）に送信され、揚上手段ｅ４７０が回動され始めてから遊技球が発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）上に送球されるまでの各遊技球の時間差（ばらつき）を小さくできる。

【２８７００】

また、送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球は、上記したように揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂの形状により第２手段ｅ４５２の当接部ｅ４５２ｂ側（矢印Ｆ方向側）に転動され、当接部ｅ４５２ｂに沿って案内されるので、可動手段ｅ４５４ｂの軸部ｅ４５４ａから離れた位置に遊技球を当接させることができる。そのため、遊技球が可動手段ｅ４５４ｂ（保持部ｅ４５４ｂ１の下面）に当接した際に、遊技球から可動手段ｅ４５４ｂに伝わる力が大きくなることを抑制できる。その結果、可動手段ｅ４５４ｂが破損することを抑制出来る。また、遊技球が可動手段ｅ４５４ｂから受ける反力を小さくできるので、可動手段ｅ４５４ｂに当接する遊技球が可動手段ｅ４５４ｂに当接した反力で暴れることを抑制出来る。

【２８７０１】

さらに、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂの形状により、当接面ｅ４７２ｂに当接される遊技球は、覆設手段ｅ４５０の流出口ｅ４５２ｃ側に転動されるので、螺旋部ｅ４７２の回動により送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球を流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２８７０２】

なお、上記第２６３実施形態では、当接部ｅ４５２ｂに沿って案内されることで、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球される遊技球の暴れを抑制する場合について説明したが、当接部ｅ４５２ｂに突起等を設けて、送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球を暴れさせても良い。これによれば、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接しつつ送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が暴れることで、螺旋部ｅ４７２から一時的に離れた状態で、遊技球を送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球することができる。よって、螺旋部ｅ４７２と遊技球との当接が一時的に解除されることで、揚上手段ｅ４７０の回動に必要な駆動力（動作力）を小さくでき、揚上手段ｅ４７０を回動させやすくできる。その結果、揚上手段ｅ４７０の回動を安定させやすくできる。

【２８７０３】

また、上記第２６３実施形態では、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２の上面（当接面ｅ４７２ｂ）形状により第２手段ｅ４５２の当接部ｅ４５２ｂ側（矢印Ｆ方向側）に転動させて、当接部ｅ４５２ｂに沿って案内する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではく、例えば、当接部ｅ４５２ｂ側に磁石等を配設して、送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球を磁力により当接部ｅ４５２ｂ側に転動させるものであっても良い。この場合には、螺旋部ｅ４７２の上面形状に自由度を持たせることができる。

【２８７０４】

なお、上記したように当接部ｅ４５２ｂは、第２手段ｅ４５２とは別部材から形成され、第２手段ｅ４５２から取り外し可能（固定を解除可能）に構成されるので、当接部ｅ４５２ｂが遊技球との当接により破損した場合には、当接部ｅ４５２ｂのみを取り換え可能とされる。これにより、送球通路ｅＴＲ７内に破損や摩耗が生じた場合の部品交換にかかるコストを低減できる。

【２８７０５】

次に、図４００６（ｂ）に示すように、図４００６（ａ）に示す状態から、揚上手段ｅ４７０が更に回転されると、側面視において相対的に視認される揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２が上方側（矢印Ｕ方向側）にスライド変位することにより、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球が螺旋部ｅ４７２の変位に伴って上方側に押し上げら

れつつ、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の下面に沿って、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａから径方向に離間する方向）に向かって押し出される。

【２８７０６】

これにより、図４００６（ｃ）及び図４００６（ｄ）に示すように、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球は、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａから径方向に離間する方向）を超える位置まで押し出され、流出口ｅ４５２ｃに送球される。なお、流出口ｅ４５２ｃに送球された遊技球は、流出口ｅ４５２ｃを通過した後、背面側カバー手段ｅ４２０の流出口ｅ４２１ｂを介して（通過して）、球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１に送球される。

【２８７０７】

また、図４００６（ｄ）に示すように、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球が、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａから径方向に離間する方向）を超える位置まで押し出された際には、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側））が自重により下方側（矢印Ｄ方向側）に変位することにより、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５１ｂ２（軸部ｅ４５４ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側））が上方側（矢印Ｕ方向側）に変位して、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５１ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出領域（検出溝の対向間）の外側に配置される。

【２８７０８】

上記したように、本実施形態では、パチンコ機ｅ１０を遊技可能な状態（待機状態）とした場合に、可動手段ｅ４５４ｂの検出片ｅ４５４ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出可能な領域（検出溝の対向間）に配置されるまで、即ち、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで遊技球が送球されるまで、揚上手段ｅ４７０が回動されるように設定されるので、次の（２球目）の遊技球が送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置していないことを検知して、次の遊技球を送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に送球するまで（即ち、次の遊技球が図４００６（ａ）に示す位置に送球されるまで）、揚上手段ｅ４７０の回転を継続する。よって、次の遊技球を、送球通路ｅＴＲ７の上方側（矢印Ｕ方向側）に留めることができる。

【２８７０９】

従って、本実施形態では、球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１に送球される前の遊技球を、送球通路ｅＴＲ７の上方側（矢印Ｕ方向側）に留めることができるので、遊技者が操作ハンドルｅ５１を回動操作して、遊技盤ｅ１３の正面（遊技領域）へ遊技球を打ち出し始める場合に、１球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ７の下方側（矢印Ｄ方向側）から上方側に送球させる必要がないので、操作ハンドルｅ５１を回動操作してから実際に球発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が遊技球を発射するまでの時間を短くできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８７１０】

また、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球が、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａから径方向に離間する方向）を超える位置まで押し出された際には、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の先端部が流出口ｅ４５２ｃの内部空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に配置され、流出口ｅ４５２ｃと可動手段ｅ４５４ｂとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さくされる。これにより、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１に当接せずに、流出口ｅ４５２ｃに送球されてしまうことを抑制できる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２８７１１】

さらに、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１の先端部が流出口ｅ４５２ｃの内部空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に配置され、流出口ｅ４５２ｃと可動手

段ｅ４５４ｂとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さくされることで、流出口ｅ４５２ｃに送球された遊技球が逆流した場合に、送球通路ｅＴＲ７内に流入することを抑制できる。即ち、送球通路ｅＴＲ７の上流側から流出口ｅ４５２ｃへの遊技球の送球方向を一方向にして、流出口ｅ４５２ｃの内側に留まることを抑制できる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を所定の間隔（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で流出口ｅ４５２ｃから流出させやすく（球発射ユニットｅ１１２ａに送球しやすく）できる。

【２８７１２】

なお、可動手段ｅ４５４ｂは、上記したように保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａよりも背面側（矢印Ｂ方向側））が検出片ｅ４５４ｂ２（軸部ｅ４５４ａよりも正面側（矢印Ｆ方向側））よりも重く形成されており、外力が作用されていない状態（送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が当接されていない状態）では、保持部ｅ４５４ｂ１が自重により下方側（矢印Ｄ方向側）に変位するので、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球が、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａから径方向に離間する方向）を超える位置まで押し出された際に、流出口ｅ４５２ｃと可動手段ｅ４５４ｂとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さくされる状況を速やかに形成できる。

【２８７１３】

可動手段ｅ４５４ｂは、外力が作用されていない状態（送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が当接されていない状態）では、保持部ｅ４５４ｂ１が自重により下方側（矢印Ｄ方向側）に変位するので、揚上手段ｅ４７０の回動により遊技球が送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された際に、遊技球が可動手段ｅ４５４ｂに当接する状況を確実に形成することができる。よって、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が自由に流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２８７１４】

また、可動手段ｅ４５４ｂへの遊技球の当接位置は、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される場合の当接位置に比べて、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球される場合の当接位置の方が、軸部ｅ４５４ａ（回転軸）から遠い側に設定される。即ち、遊技球が送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球されて送球通路ｅＴＲ７の上方側から流出口ｅ４５２ｃに送球される際には、可動手段ｅ４５４ｂの軸部ｅ４５４ａに近い側から遠い側に遊技球の当接位置が変わりつつ遊技球が送球される。

【２８７１５】

これにより、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球が可動手段ｅ４５４ｂに当接される際には、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球される遊技球に比べて、可動手段ｅ４５４ｂから遊技球に作用する力を大きくすることができる。よって、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球の暴れを抑制しやすくでき、送球通路ｅＴＲ７の上方側から流出口ｅ４５２ｃに送球される際の可動手段ｅ４５４ｂの変位が不安定となることを抑制できる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側から流出口ｅ４５２ｃに送球される遊技球の送球を安定させやすくできる。

【２８７１６】

また、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球が可動手段ｅ４５４ｂに当接する場合に比べて、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球される遊技球に作用する可動手段ｅ４５４ｂの力を小さくできるので、揚上手段ｅ４７０の回動を停止した後、揚上手段ｅ４７０を再び回動させる際に、揚上手段ｅ４７０の回動に必要な駆動力（動作力）を小さくできる。その結果、揚上手段ｅ４７０の回動を安定させることができる。

【２８７１７】

なお、上記第２６３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂへの遊技球の当接位置が、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される場合の当接位置に比べて、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球される場合の当接位置の方が、軸部ｅ４５４ａ（回転軸）から遠い側

に設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、可動手段ｅ４５４ｂの軸部ｅ４５４ａ（回転軸）を流出口ｅ４５２ｃ側に配置して、可動手段ｅ４５４ｂへの遊技球の当接位置が、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される場合の当接位置に比べて、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球される場合の当接位置の方が、軸部ｅ４５４ａ（回転軸）から近い側に設定されるものであっても良い。

【２８７１８】

この場合には、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球が可動手段ｅ４５４ｂに当接する場合に比べて、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球される遊技球に作用する可動手段ｅ４５４ｂの力を大きくできるので、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が自由に流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２８７１９】

以上のように行われる揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球タイミングについて説明する。

【２８７２０】

まず、パチンコ機ｅ１０の電源を投入してパチンコ機ｅ１０を遊技待機状態とする場合の揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）について説明する。パチンコ機ｅ１０を店舗に設置して初めて電源を投入する場合や、揚上・研磨装置をメンテナンスした後の場合には、パチンコ機ｅ１０の遊技球の循環経路（送球通路ｅＴＲ１～ｅＴＲ８）において、球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ１）から流入された所定数（４８球）の遊技球が送球通路ｅＴＲ１～送球通路ｅＴＲ６まで流下（転動）し、揚上・研磨装置ｅ４００（送球通路ｅＴＲ７）内まで送球（揚上）されていない状態（準備位置に遊技球が配置されていない状態）とされるので、パチンコ機ｅ１０の電源投入後には、揚上手段ｅ４７０が一定の回動速度（回動速度Ａ）で回動され、その回動に伴い送球通路ｅＴＲ６まで送球された遊技球が送球通路ｅＴＲ７内を送球（揚上）される。なお、揚上手段ｅ４７０の回動は、送球通路ｅＴＲ７内を送球された遊技球が変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂに当接して可動手段ｅ４５４ｂが検出装置ｅ４５１ｅに検出されること、即ち、準備位置に遊技球が配置されることで停止される。この準備位置に遊技球が送球されることで、パチンコ機ｅ１０が遊技待機状態とされる。よって、遊技待機状態では、準備位置に遊技球を待機させることができるので、遊技者が操作ハンドルｅ５１を回動操作して、遊技盤ｅ１３の正面（遊技領域）へ遊技球を打ち出し始める場合には、発射ユニットｅ１１２ａ（発射レールｅ１１２ａ１）に遊技球を早いタイミングで送球することができる。

【２８７２１】

なお、電源投入後に遊技待機状態とする（準備位置に遊技球を送球する）までは、パチンコ機ｅ１０の第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）に遊技の準備中であること（例えば、復帰動作中や遊技開始準備中等）が表示されるようになっている。これにより、仮に、遊技待機状態となっていない場合に遊技者がパチンコ機ｅ１０の正面側に着席し操作ハンドルｅ５１の操作をした際に遊技球が発射されない状態が一時的に形成されたとしても、遊技球が発射されないことを遊技者が異常と勘違いすることを抑制できる。その結果、遊技待機状態とされる（準備位置に遊技球を送球する）前に、遊技者が異常と勘違いして店員を呼び出してしまうことを防止できる。

【２８７２２】

次に、パチンコ機ｅ１０を遊技者が遊技する場合の揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）について説明する。上記したように、パチンコ機ｅ１０が遊技されていない遊技待機状態では、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が準備位置まで送球され（準備位置に待機され）、発射ユニットｅ１１２ａ（発射レールｅ１１２ａ１）上に遊技球が送球されていない状態とされる。この状態において、遊技者が遊技を行う（遊技領域に遊技球を発射する）ために、遊技者が操作ハンドルｅ５１を回動すると、その

回動量に伴う強度（速度）で発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が１回だけ往復動作（発射動作）をする（空打ち動作を行う）。

【２８７２３】

遊技開始時には、遊技者が操作ハンドルｅ５１を回動するとに伴い、主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）から発射制御装置ｅ１１２に発射動作に関する信号が送信され、その信号を発射制御装置ｅ１１２が受信することで、上記した発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が１回だけ往復動作（空打ち動作）される。この発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２の１回目の往復動作（空打ち動作）において、回転体ｅ１１２ａ２が発射位置に変位されたタイミングで、主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）から枠制御装置ｅ１１６に減算基準信号が送信され、枠制御装置ｅ１１６が減算基準信号を受信することを契機として、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１を駆動して揚上手段ｅ４７０を一定の回動速度（回動速度Ａ）で回動させ、準備位置に保持されていた１球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導する。この発射レールｅ１１２ａ１上への１球目の遊技球の誘導直後に、発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が空打ち動作後の次の（２回目の）の往復動作を行い、発射レールｅ１１２ａ１に誘導された１球目の遊技球が回転体ｅ１１２ａ２により遊技領域に向けて発射されるように構成される。なお、準備位置に保持されていた１球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導されたタイミングで、送球通路ｅＴＲ８上に配設される揚上・研磨装置ｅ４００の検出手段ｅ４５２ｄに１球目の遊技球が検出されることで、１球目の遊技球が遊技に用いられたとみなされて持ち球（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数））が１減算される。

【２８７２４】

また、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１を駆動して揚上手段ｅ４７０を回動させ、準備位置に保持されていた１球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導した後には、揚上手段ｅ４７０の回動が継続され、送球通路ｅＴＲ７内にある２球目の遊技球が準備位置（可動手段ｅ４５４ｂが検出装置ｅ４５１ｅに検出される位置）に送球される。これにより、２球目以降の遊技球の発射が継続される場合に、２球目以降の遊技球を球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に滞りなく誘導することができる。

【２８７２５】

なお、準備位置に保持されていた１球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導した後に、一時的に（１球目の遊技球が回転体ｅ１１２ａ２により遊技領域に向けて発射されるのを待つために）揚上手段ｅ４７０の駆動を停止し、その停止後に再度、揚上手段ｅ４７０を一定の回動速度（回動速度Ａ）で回動させて送球通路ｅＴＲ７内にある２球目の遊技球を準備位置（可動手段ｅ４５４ｂが検出装置ｅ４５１ｅに検出される位置）に送球するように構成しても良い。この場合には、１球目の遊技球が回転体ｅ１１２ａ２により遊技領域に向けて発射されることを待つことが可能となるので、送球通路ｅＴＲ７内にある２球目の遊技球を準備位置（可動手段ｅ４５４ｂが検出装置ｅ４５１ｅに検出される位置）に送球した際に２球目の遊技球が送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誤って誘導されてしまったとしても、球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上で２球目の遊技球が１球目の遊技球に衝突することを抑制できる。その結果、回転体ｅ１１２ａ２による遊技球の発射を安定させることができる。

【２８７２６】

１球目の遊技球の発射後に遊技が継続される（遊技者が操作ハンドルｅ５１の回動を継続する）場合には、１球目の遊技球を発射する際に（２回目の往復動作に伴い）回転体ｅ１１２ａ２が発射位置に変位されたタイミングで、主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）から枠制御装置ｅ１１６に減算基準信号が送信される。その主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）から枠制御装置ｅ１１６に送信された減算基準信号を枠制御装置ｅ１１６が

受信することを契機として、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１を駆動して揚上手段ｅ４７０を一定の回動速度（回動速度Ａ）で回動させ、１球目の遊技球を準備位置から（発射レールｅ１１２ａ１に向けて）移動させた後に準備位置に送球された２球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導する。この発射レールｅ１１２ａ１上への２球目の遊技球の誘導直後に、発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２が３回目の往復動作を行い、発射レールｅ１１２ａ１に誘導された２球目の遊技球が回転体ｅ１１２ａ２により遊技領域に向けて発射される。なお、準備位置に保持されていた２球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導されたタイミングで、送球通路ｅＴＲ８上に配設される揚上・研磨装置ｅ４００の検出手段ｅ４５２ｄに２球目の遊技球が検出されることで、２球目の遊技球が遊技に用いられたとみなされて持ち球（パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数））が１減算される。

【２８７２７】

また、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１を駆動して揚上手段ｅ４７０を一定の回動速度（回動速度Ａ）で回動させ、準備位置に保持されていた２球目の遊技球を送球通路ｅＴＲ８を介して球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に誘導した後には、揚上手段ｅ４７０の回動が継続され、送球通路ｅＴＲ７内にある３球目の遊技球が準備位置（可動手段ｅ４５４ｂが検出装置ｅ４５１ｅに検出される位置）に送球される。

【２８７２８】

なお、２球目以降（３球目から発射停止まで）の遊技球を発射する際の揚上・研磨装置ｅ４００及び球発射ユニットｅ１１２ａの制御に関しては、上記した１球目の遊技球を発射した動作に伴って２球目の遊技球を発射する際の揚上・研磨装置ｅ４００及び球発射ユニットｅ１１２ａの制御の契機となる減算基準信号を出すものと同様である（ｎ球目の遊技球を発射した回転体ｅ１１２ａ２の動作でｎ＋１球目の球を発射するための減算基準信号が主制御装置ｅ１１０から枠制御装置ｅ１１６に送信される）ため、２球目以降の遊技球の発射に関する説明は省略する。

【２８７２９】

なお、発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２の１回の往復動作に伴い回転体ｅ１１２ａ２が発射位置に変位されたタイミングで、主制御装置ｅ１１０（図３９５９参照）から枠制御装置ｅ１１６に減算基準信号が送信され、その減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信された際に、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）が０個とされる場合には、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１が駆動されないように構成される。これにより、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が０個とされる場合に、遊技者に遊技がされてしまうことを抑制できる。

【２８７３０】

また、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｅ４１に表示された球数）が１以上となる（カードユニット（専用ユニットｅ１０Ａ（図３９５９参照））に対する貸出操作または持ち球払い出し操作が行われる）までは発射ユニットｅ１１２ａの回転体ｅ１１２ａ２の回動動作を停止させる（減算基準信号が出力されなくなる）ように構成してもよい。このように構成することでも、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有している球数が０個の状態で遊技球が発射できてしまう不具合を抑制することができる。

【２８７３１】

次に、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）停止動作について説明する。上記したように、減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信された際の揚上・研磨装置ｅ４００は、パチンコ機ｅ１０の仮想的な球の保有数が１以上（パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１の表示が１以上）であり、遊技者が操作ハンドルｅ５１

に触れていることをタッチセンサｅ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチｅ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、駆動するように構成される。そのため、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）を停止する場合には、遊技者が操作ハンドルｅ５１の操作を停止する（操作ハンドルｅ５１から手を離す、又は、球の発射を停止させるための発射停止スイッチｅ５１ｂがオフされる）ことで、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１が駆動されないようになっている。よって、遊技者が操作ハンドルｅ５１の操作を停止する直前の回転体ｅ１１２ａ２の動作による減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信されたとしても、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）を停止（遊技者が操作ハンドルｅ５１の操作を停止）した場合に、遊技者が操作ハンドルｅ５１の操作を停止する直前の回転体ｅ１１２ａ２の動作による減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６に受信されたことによって球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１に遊技球が送球されることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）を停止（遊技者が操作ハンドルｅ５１の操作を停止）した場合に、球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に遊技球が残ることを抑制できる。

【２８７３２】

なお、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）を停止する場合には、遊技者が操作ハンドルｅ５１の回動を停止した直後の回転体ｅ１１２ａ２の動作による減算基準信号が非送信とされるように構成しても良い。この場合には、減算基準振動を非送信とすることで、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１の駆動を停止して、球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１に遊技球が送球されることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ４７０による送球通路ｅＴＲ７の遊技球の送球（揚上）を停止（遊技者が操作ハンドルｅ５１の操作を停止）した場合に、球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１上に遊技球が残ることを抑制できる。

【２８７３３】

次に、パチンコ機ｅ１０から全ての遊技球を抜き出す球抜き動作（球抜き制御）について説明する。パチンコ機ｅ１０から全ての遊技球を抜き出す場合には、第１に、パチンコ機ｅ１０に対する電源投入時に球抜きスイッチｅ１２６（図３９５１参照）を押下することで、パチンコ機ｅ１０を球抜き状態に移行させる。パチンコ機ｅ１０を球抜き状態とすることで、通常の遊技状態においてパチンコ機ｅ１０に所定数（４８球）の遊技球が保有されているか否かを判断する第２センサｅ５２４のセンサ検出が少なくともＯＦＦ状態とされる。これにより、パチンコ機ｅ１０から遊技球を抜き出した際に、所定数（４８球）の遊技球が保有されていないことによるエラー報知がされることを抑制できる。なお、球抜き状態とした場合には、通常の遊技状態と異なる表示（球抜き状態であることの表示）が第３図柄表示装置ｅ８１（図３９５５参照）にされると共に、正面枠ｅ１４の電飾部ｅ２９～ｅ３４（図３９５０参照）の発光が通常の遊技状態とは異なる発光状態（発光色、発光間隔が異なる）とされる。これにより、パチンコ機ｅ１０が球抜き状態で遊技者が遊技を開始可能な状態とされることを抑制できる。

【２８７３４】

第２に、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を開放した状態（図３９５４参照）で、揚上・研磨装置ｅ４００の正面側カバー手段ｅ４１０の可動部材ｅ４１４（図３９９６参照）を退避位置に変位させ、正面側カバー手段ｅ４１０の下面に形成される開口部ｅ４１１ｃを開放することで、パチンコ機ｅ１０の送球通路ｅＴＲ１～ｅＴＲ５を通過（に滞留）する遊技球を開口部ｅ４１１ｃから抜き出すことが可能とされる。

【２８７３５】

第３に、揚上・研磨装置ｅ４００を内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖位置から開放位置に変位させた状態（図３９５４に示す状態）で、球抜きスイッチｅ１２６（図３９５１参照）を押下する。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１が駆動され、揚上手段ｅ４７０が送球通路ｅＴＲ７の遊技球を上方側に送球（揚上）する方向に一定の回動速度（回動速度Ｂ）で回動される。この揚上手段ｅ４７０の回動により、送球

通路ｅＴＲ６，ｅＴＲ７を通過（に滞留）する遊技球を揚上・研磨装置ｅ４００の送球通路ｅＴＲ８を介して揚上・研磨装置ｅ４００の外側に抜き出すことが可能とされる。これら第１～第３の操作により、パチンコ機ｅ１０から全ての遊技球を抜き出すことが可能とされる。

【２８７３６】

なお、球抜き状態において球抜きスイッチｅ１２６を押下した際の揚上手段ｅ４７０の回動速度Ｂは、減算基準信号を枠制御装置ｅ１１６が受信することを契機とする揚上手段ｅ４７０の回動速度Ａと同じ回動速度、又は、回動速度Ａよりも遅く設定されることが好ましい。これによれば、球抜きスイッチｅ１２６を押下して送球通路ｅＴＲ７の遊技球を上方側に送球（揚上）する際の速度が、減算基準信号を枠制御装置ｅ１１６が受信することを契機として送球通路ｅＴＲ７の遊技球を上方側に送球（揚上）する際の速度と同等または遅くできるので、球抜きスイッチｅ１２６を押下して送球通路ｅＴＲ７の遊技球を上方側に送球（揚上）する際に、遊技球の送球（揚上）速度よりも速く送球されてしまうことで送球通路ｅＴＲ７内に遊技球が詰まるといった不具合が発生することを抑制できる。

【２８７３７】

また、第３の操作において、球抜き状態において球抜きスイッチｅ１２６（図３９５１参照）を押下した場合に、送球通路ｅＴＲ７の遊技球を下方側に送球する方向に揚上手段ｅ４７０を回動させるように、揚上・研磨装置ｅ４００の駆動モータｅ４４１を駆動させても良い。この場合には、送球通路ｅＴＲ６，ｅＴＲ７を通過する遊技球を送球通路ｅＴＲ５側に送球して、正面側カバー手段ｅ４１０の下面に形成される開口部ｅ４１１ｃから遊技球を抜き出すことが可能とされる。よって、揚上・研磨装置ｅ４００を内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖位置から開放位置に変位させなくても（閉鎖位置に配置したまま）、パチンコ機ｅ１０から全ての遊技球を抜き出すことが可能とされる。しかしながら、この場合には、送球通路ｅＴＲ６を重力による転動方向と異なる方向に遊技球が転動する（送球される）必要があるので、揚上手段ｅ４７０を当接する遊技球をはじく程度に速い回動速度（回動速度Ａよりも速い回動速度Ｃ）で回転させることが好ましい。

【２８７３８】

次いで、図４００７～図４００９を参照して、背面側カバー手段ｅ４２０について説明する。図４００７（ａ）は、背面側カバー手段ｅ４２０の正面図であり、図４００７（ｂ）は、背面側カバー手段ｅ４２０の背面図である。図４００８（ａ）は、背面側カバー手段ｅ４２０の斜視正面図であり、図４００８（ｂ）は、背面側カバー手段ｅ４２０の分解斜視正面図である。図４００９（ａ）及び（ｂ）は、背面側カバー手段ｅ４２０の斜視背面図である。

【２８７３９】

なお、図４００９（ａ）では、扉部材ｅ４２２がカバー部材ｅ４２１に対して閉鎖した閉鎖状態が図示され、図４００９（ｂ）では、扉部材ｅ４２２がカバー部材ｅ４２１に対して開放した開放状態が図示される。

【２８７４０】

図４００７～図４００９に示すように、背面側カバー手段ｅ４２０は、動作手段ｅ４３０の背面側を覆うことが可能な大きさに形成されるカバー部材ｅ４２１と、そのカバー部材ｅ４２１に形成される開口部ｅ４２１ａを塞ぐ位置に配設される扉部材ｅ４２２とを主に備えて構成される。

【２８７４１】

カバー部材ｅ４２１は、光透過性の樹脂材料から形成され、揚上・研磨装置ｅ４００を背面視した際に（揚上・研磨装置ｅ４００を開放位置に配設した際に）、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される動作手段ｅ４３０を背面側（矢印Ｂ方向側）から視認可能とされる。また、カバー部材ｅ４２１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部の上方側（矢印Ｕ方向側）において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される流出口ｅ４２１ｂと、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される円柱状に形成され正面視左側（矢印Ｌ方向側）の側面に配設される回転軸部ｅ４２１ｃと、正面視右側（矢印Ｒ方向側）の側面から突出して形

成される被係合片ｅ４２１ｄと、開口部ｅ４２１ａの内側において上下方向に円柱状に突出する軸支部ｅ４２１ｅとを主に備えて構成される。

【２８７４２】

開口部ｅ４２１ａは、揚上・研磨装置ｅ４００を組み立てた状態で動作手段ｅ４３０の回動手段ｅ４６０を取り外す際に回動手段ｅ４６０を挿通させる空間を確保するための開口であり、動作手段ｅ４３０の凹欠部ｅ４５２ａと前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に対応する位置に形成される。これにより、開口部ｅ４２１ａを介して凹欠部ｅ４５２ａの内部に作業者が手を挿入可能となるので、上述したように回動手段ｅ４６０の上端側を背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜（傾倒）させた姿勢で、回動手段ｅ４６０を凹欠部ｅ４５２ａを介して背面側に引き出す際には、開口部ｅ４２１ａを介して、その作業を行うことができると共に、開口部ｅ４２１ａを介して回動手段ｅ４６０を揚上・研磨装置ｅ４００の外方まで引き出すことができる。

【２８７４３】

流出口ｅ４２１ｂは、揚上・研磨装置ｅ４００を組み立てた状態において、動作手段ｅ４３０の流出口ｅ４５２ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に形成されると共に、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配置される状態において球発射ユニットｅ１１２ａの発射レールｅ１１２ａ１の上方側（矢印Ｕ方向側）において正面側（矢印Ｆ方向側）に隣り合う位置に配置される。これにより、動作手段ｅ４３０の流出口ｅ４５２ｃから排出される遊技球を流出口ｅ４２１ｂを介して発射レールｅ１１２ａ１に送球することが可能とされる。

【２８７４４】

回転軸部ｅ４２１ｃは、揚上・研磨装置ｅ４００を閉鎖位置と開放位置とに変位させる際に回転軸となる軸部であり、内下枠ユニットｅ５００の軸支部ｅ５１１に上方側（矢印Ｕ方向側）から挿入されることで、揚上・研磨装置ｅ４００が内下枠ユニットｅ５００に回転可能な状態で配設される。

【２８７４５】

被係合片ｅ４２１ｄは、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に位置する際に、正面側送球手段ｅ５４０の係合片ｅ５４５ａが係合される部位であり、揚上・研磨装置ｅ４００を閉鎖位置に配置した状態おいて、係合位置に配設される係合片ｅ５４５ａとベース手段ｅ５１０との対向間に配置される。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置から開放位置に変位することを抑制できる（即ち、揚上・研磨装置ｅ４００を閉鎖位置に維持することができる）。

【２８７４６】

軸支部ｅ４２１ｅは、扉部材ｅ４２２を軸支する突起であり、扉部材ｅ４２２の回動片ｅ４２２ａに円形状に開口される被軸支部ｅ４２２ａ１の内側に挿入可能とされる。

【２８７４７】

扉部材ｅ４２２は、カバー部材ｅ４２１の開口部ｅ４２１ａに配設される部材であり、開口部ｅ４２１ａの内側に入り込むことが可能な矩形の板状に形成される。また、扉部材ｅ４２２は、光透過性の樹脂材料から形成され、揚上・研磨装置ｅ４００を背面視した際に（揚上・研磨装置ｅ４００を開放位置に配設した際に）、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される動作手段ｅ４３０（主に、回動手段ｅ４６０）を背面側（矢印Ｂ方向側）から視認可能とされる。

【２８７４８】

また、扉部材ｅ４２２は、正面視左側（矢印Ｌ方向側）の縁部から突設され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に円柱状に貫通する被軸支部ｅ４２２ａ１を有する回動片ｅ４２２ａと、正面視右側（矢印Ｒ方向側）の縁部から正面側（矢印Ｆ方向側）に略Ｕ字状に形成される係合片ｅ４２２ｂとを備え、被軸支部ｅ４２２ａ１がカバー部材ｅ４２１の軸支部ｅ４２１ｅに軸支されることで、カバー部材ｅ４２１に配設される。

【２８７４９】

係合片ｅ４２２ｂは、カバー部材ｅ４２１に対して扉部材ｅ４２２が閉鎖位置に配置さ

れる際に、カバー部材ｅ４２１の開口部ｅ４２１ａの内縁と係合する部位であり、Ｕ字状に形成される一端側を弾性変形させて開口部ｅ４２１ａの内縁に係合可能とされる。

【２８７５０】

なお、カバー部材ｅ４２１に対して扉部材ｅ４２２を閉鎖位置から開放位置に変位させる際には、係合片ｅ４２２ｂのＵ字状に形成される一端側を押し込んで弾性変形させることで、係合片ｅ４２２ｂと開口部ｅ４２１ａの内縁との係合を解除することができ、その状態で扉部材ｅ４２２を背面側（矢印Ｂ方向側）に引き出すことで、カバー部材ｅ４２１に対して扉部材ｅ４２２を開放位置に変位させることができる。

【２８７５１】

次いで、図４０１０～図４０１３を参照して、第２６４実施形態における下装飾ユニットｅ２０１５について説明する。上記第２６３実施形態では、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放することで、球回収ユニットｅ５２０に形成される遊技球の通路を視認可能とする場合について説明したが、第２６４実施形態では、電飾部ｅ３４（パチンコ機ｅ１０）の正面側（矢印Ｆ方向側）から、球回収ユニットｅ５２０に形成される遊技球の通路を視認可能とする場合について説明する。なお、上記第２６３実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８７５２】

図４０１０（ａ）は、第２６４実施形態における下装飾ユニットｅ２０１５の正面図であり、図４０１０（ｂ）は、下装飾ユニットｅ２０１５の斜視背面図である。図４０１１は、下装飾ユニットｅ２０１５の分解斜視背面図であり、図４０１２（ａ）は、化粧ユニットｅ２７５０の背面図であり、図４０１２（ｂ）は、図４０１０（ａ）のＥ１３－Ｅ１３線における下装飾ユニットｅ２０１５の断面図である。図４０１３は、内下枠ユニットｅ５００の正面図である。

【２８７５３】

なお、図４０１０（ａ）では、下装飾ユニットｅ２０１５の正面側（矢印Ｆ方向側）から下装飾ユニットｅ２０１５の背面側（矢印Ｂ方向側）を視認可能とされる視認用開口部ｅ２７１５が２点鎖線で図示され、図４０１３では、内下枠ユニットｅ５００の正面側に配設される下装飾ユニットｅ２０１５の視認用開口部ｅ２７１５が２点鎖線で図示される。

【２８７５４】

図４０１０から図４０１３に示すように、第２６４実施形態における下装飾ユニットｅ２０１５は、本体枠ｅ１４ｄ（図３９５７参照）の下方側（矢印Ｄ方向側）の正面を覆う状態で配設されるベース手段ｅ２７１０と、そのベース手段ｅ２７１０の正面右側（矢印Ｒ方向側）に配設される操作ハンドルｅ５１と、ベース手段ｅ２７１０の正面左側（矢印Ｌ方向側）に配設されるスピーカー組立体ｅ７２０と、それら操作ハンドルｅ５１及びスピーカー組立体ｅ７２０よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に位置しベース手段ｅ２７１０の上端に沿ってベース手段ｅ２７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される操作手段組立体ｅ７３０と、スピーカー組立体ｅ７２０及びベース手段ｅ２７１０の正面側に配設される発光手段ｅ７４０と、スピーカー組立体ｅ７２０、操作手段組立体ｅ７３０及び発光手段ｅ７４０の正面側を覆う態様で配設される化粧ユニットｅ２７５０と、正面側の一部が化粧ユニットｅ２７５０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿入された状態で化粧ユニットｅ２７５０の背面側に配設される筒部材ｅ２７９５とを主に備える。

【２８７５５】

ベース手段ｅ２７１０は、操作ハンドルｅ５１、スピーカー組立体ｅ７２０、操作手段組立体ｅ７３０、発光手段ｅ７４０、及び、化粧ユニットｅ２７５０が配設されるベースとなる部材であり、正面視において横長矩形の板状に形成される。また、ベース手段ｅ２７１０は、全体が非透過性の樹脂材料から形成され、化粧ユニットｅ２７５０が正面側（矢印Ｆ方向側）に重ならない領域（操作ハンドルｅ５１が配設される周囲の領域）において正面側の前面に凹凸状の模様が形成される。

【２８７５６】

また、ベース手段ｅ２７１０には、２箇所の凹部ｅ７１１と、開口部ｅ７１２と、鉤挿入部ｅ７１３と、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される視認用開口部ｅ２７１５とが形成される。

【２８７５７】

視認用開口部ｅ２７１５は、下装飾ユニットｅ２０１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される内枠ｅ１２の内下枠ユニットｅ５００に形成される開口部ｅ５１２を正面側（矢印Ｆ方向側）から視認可能にするための開口であり、下装飾ユニットｅ２０１５（正面枠ｅ１４）が内枠ｅ１２の正面側に配設された状態において、開口部ｅ５１２の正面側に重なる位置に形成される。なお、視認用開口部ｅ２７１５は、正面視において開口部ｅ５１２よりも大きい開口に形成され、ベース手段ｅ２７１０の正面側から開口部ｅ５１２を視認した際に、開口部ｅ５１２の内部を視認しやすくされる。

【２８７５８】

化粧ユニットｅ２７５０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す湾曲形状に形成される化粧ベースｅ２７６０と、その化粧ベースｅ２７６０の正面側の一部を覆う態様で配設される電飾部ｅ３４と、化粧ベースｅ２７６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０及び第２係合手段ｅ７８０と、電飾部ｅ３４の第２挿通部ｅ７９１ｂ（図３９６７参照）に締結固定される規制手段ｅ３４ａと、その規制手段ｅ３４ａ及び化粧ベースｅ２７６０に連結される付勢手段ｅＳＰ１（図３９６７参照）とを主に備えて構成される。

【２８７５９】

化粧ベースｅ２７６０は、ベース部材ｅ７６１と、透過部材ｅ７６２と、その透過部材ｅ７６２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う態様でベース部材ｅ７６１の背面側に配設される反射部材ｅ２７６３と、スピーカーカバーｅ２７及びエアーカバーｅ２８と、主に備えて構成される。

【２８７６０】

反射部材ｅ２７６３は、正面側（矢印Ｆ方向側）が大きく開口したすり鉢状に形成され、透過部材ｅ７６２の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う状態で配設される。また、反射部材ｅ７６３には、背面側の端部に横長矩形状に開口する挿入部ｅ７６３ａと、その挿入部ｅ７６３ａよりも下方側において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する挿入用開口部ｅ２７６３ｂとが形成される。

【２８７６１】

挿入用開口部ｅ２７６３ｂは、反射部材ｅ２７６３の背面側（矢印Ｂ方向側）に螺子により固定される筒部材ｅ２７９５の正面側（矢印Ｆ方向側）が挿入される開口であり、正面視において筒部材ｅ２７９５の外形と略同一の形状で開口される。

【２８７６２】

筒部材ｅ２７９５は、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から上記した視認用開口部ｅ２７１５を視認した際に、筒部材ｅ２７９５の外側から出射された発光手段ｅ７４０の光が、視認用開口部ｅ２７１５の背面側（矢印Ｂ方向側）から正面側に向かって進む光と同時に視認されることを抑制するための部材であり、非透過性の樹脂材料から前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する筒状に形成され、その筒状に形成された内部空間が視認用開口部ｅ２７１５の正面側に重なる位置に配設される。

【２８７６３】

また、筒部材ｅ２７９５は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部がベース手段ｅ２７１０の正面に当接可能な前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）長さに設定されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）が化粧ユニットｅ２７５０の反射部材ｅ２７６３に形成される挿入用開口部ｅ２７６３ｂに挿入されると共に、正面側の端部が化粧ユニットｅ２７５０の透過部材ｅ７６２の背面に当接した状態で配設される。

【２８７６４】

また、第２６４実施形態では、電飾部ｅ３４の第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３との間に配設されるパネル部材ｅ７９４の装飾が、正面視において筒部材ｅ２７９５と

重なる領域において非形成（透明、又は、部分的に切り欠かれた状態）とされる。なお、パネル部材ｅ７９４の装飾は、正面視において筒部材ｅ２７９５と重なる領域において非形成とされるものに限られず、背面側（矢印Ｂ方向側）が透けて見える程度の薄い装飾がされるものであっても良い。

【２８７６５】

これにより、第２６４実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、パチンコ機ｅ１０（下装飾ユニットｅ１５）の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とされ、図４０１３に示すように、視認用開口部ｅ２７１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設されるベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２を介して、ベース手段ｅ５１０の背面側に配設される球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を、遊技者または店員（作業者）に視認させることができる。

【２８７６６】

また、筒部材ｅ２７９５は、上記したように非透過性の樹脂材料から構成され、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部がベース手段ｅ２７１０の正面に当接され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が化粧ユニットｅ２７５０の透過部材ｅ７６２の背面に当接した状態とされるので、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認した際、即ち、化粧ユニットｅ２７５０の内部を視認した際に、化粧ユニットｅ２７５０に配設される第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１が正面側から視認されることを抑制できる。そのため、パチンコ機ｅ１０の正面側から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とすることで、化粧ユニットｅ２７５０に配設される第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１が視認されてしまい、それら第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１に不正（例えば、パネル部材ｅ７９４の正面側にドリル等で孔が開けられ、その穴からピアノ線等の不正部材が第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１に向けて挿入される不正）がされることを抑制できる。

【２８７６７】

ここで、上記したように、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の球（パチンコ機ｅ１０を循環する球）の数が足りているかを検出するために球回収ユニットｅ５２０に配設される第３センサｅ５２５の検出を、パチンコ機ｅ１０の電源投入時から常に動作させた場合には、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったり（ブドウ状に遊技球が詰まったり）することに起因する球不足を検知しやすくなり、その球不足である状況を遊技者および店員に知らせて（パチンコ機ｅ１０の点検を促す情報を報知し）、循環経路に遊技球を戻す作業や球詰まりを解消する作業を店員に行わせることで、遊技中に発射可能な遊技球が無くなることを抑制できる。

【２８７６８】

しかしながら、大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技では、左打ち遊技に比べ右側の流下領域まで遊技球を送球する必要があり、その流下経路が長くなりやすいことに加え、遊技領域を流下する遊技球が可変入賞役物ｅ６５ａに案内されて特定入賞口ｅ６５（図３９５５参照）に入球したり、電動役物ｅ７０に案内されて第２入賞口ｅ６６に入球したりすることに伴い、流下経路を流下して入賞口に入球するまでの時間が長くなりやすい。そのため、大当たり中、又は、確変や時短中では、遊技領域に発射される遊技球が遊技領域を流下して、球回収ユニットｅ５２０に回収されるまでの時間が長くなりやすく、球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなりやすい。

【２８７６９】

また、確変や時短中は、通常中に比べて、第２図柄の変動表示にかかる時間が短く設定されるので、第２図柄の変動表示を待つ間に遊技球の発射を停止したりする状況となることがほとんどなく、長期間継続して遊技球が発射されるので、通常中に比べて、球回収ユ

ニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなりやすい。
【２８７７０】
従って、第３センサｅ５２５の検出をパチンコ機ｅ１０の電源投入時から常に動作させた場合には、遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしてはいない状態においても、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていなくても、パチンコ機ｅ１０の点検を促す情報（例えば、電飾部ｅ２９～ｅ３４の点滅間隔や点灯色等を変更して所定の発光をさせる）を報知してしまい、その情報を認識した遊技者が遊技を止めてしまう恐れがあった。
【２８７７１】
これに対し、第２６４実施形態では、上記したように正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放しなくても、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）からベース手段ｅ５１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を遊技者または店員（作業者）に視認させることができるので、例えば、第３センサｅ５２５による検出がされなくなった場合には、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球（第３センサｅ５２５の検出領域の上流側を流下する遊技球）が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることができる。これにより、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【２８７７２】
また、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を遊技者または店員（作業者）が視認用開口部ｅ２７１５を介して直接視認可能とされるので、送球通路ｅＴＲ２を監視（視認）するためのカメラ等を別途配設する必要がなくなり、パチンコ機ｅ１０の製造コストが増加することを抑制できる。
【２８７７３】
なお、第３センサｅ５２５による検出がされなくなった場合に、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのかを確認させやすくするために、ベース手段ｅ５１０に形成される開口部ｅ５１２を介して視認される領域は、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも下流側から第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側であることが好ましい。
【２８７７４】
これによれば、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも下流側に遊技球がある（第３センサｅ５２５により検出される領域よりも下流側を通過する遊技球を視認可能とされる）ことで、発射可能な遊技球が存在することを認識させることができる。よって、視認用開口部ｅ２７１５を介して球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認した遊技者が、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球が無いと勘違いして、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制できる。
【２８７７５】
一方、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を遊技球が転動していることで、遊技盤ｅ１３の背面側の通路等で遊技球が詰まっていないことを認識させることができる。よって、店員（作業者）を呼び出して、循環経路に遊技球を戻す作業や球詰まりを解消する作業を店員に行わせる必要があるか否かの判断を遊技者が行いやすくできる。
【２８７７６】
また、ベース手段ｅ５１０に形成される開口部ｅ５１２を介して視認される領域において、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を遊技球が転動している態様を遊技者に視認可能とする構成とすることで、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を複数の遊技球が通過する際には、それら複数の遊技球の正面側を遊技者に

視認させることができる。即ち、送球通路ｅＴＲ２の延設方向が左右方向（左側から右側）とされるのに対して、視認用開口部ｅ２７１５を介して送球通路ｅＴＲ２を視認可能な領域を視認する際の方向が前後方向（正面視）に設定され、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を複数の遊技球が通過する際に、それら複数の遊技球が重なる状態に遊技者に視認されることを抑制できる。その結果、第３センサｅ５２５に向かう遊技球が何球あるのかを遊技者に認識させやすくできる。

【２８７７７】

なお、第２６４実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に送球される遊技球が足りている状況において、第３センサｅ５２５よりも下流側に位置する１球の遊技球が視認可能な範囲に開口部ｅ５１２の大きさが設定されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、第３センサｅ５２５よりも下流側に位置する１０球の遊技球が視認可能な範囲に開口部ｅ５１２の大きさが設定されても良い。

【２８７７８】

即ち、右打ち時に遊技球を連続して発射することによる影響を受けずに滞留する領域の球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２の遊技球を視認可能としても良い。この場合には、開口部ｅ５１２を介して視認される領域に遊技球が存在していることを遊技者に視認させやすくでき、パチンコ機ｅ１０を遊技球が循環して球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に滞留している状態であることを遊技者に認識させやすくできる。なお、この場合には、２箇所目の開口部ｅ５１２を形成して、第３センサｅ５２５よりも下流側の球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を遊技者に視認させるようにしても良い。

【２８７７９】

なお、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される領域が、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側の領域だけに設定されるものであっても良い。この場合には、第３センサｅ５２５よりも下流側に滞留された遊技球の数を判断しにくくなるものの、視認用開口部ｅ２７１５を介して送球通路ｅＴＲ２を視認させる際に、第３センサｅ５２５に向かう遊技球に注目させやすくできる。その結果、遊技者が第３センサｅ５２５に向かう遊技球を見逃すことを抑制できる。

【２８７８０】

また、第２６４実施形態では、球回収ユニットｅ５２０に送球される遊技球が足りている状況において、第３センサｅ５２５よりも上流側に位置する２球の遊技球が視認可能な範囲に開口部ｅ５１２の大きさが設定されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、第３センサｅ５２５よりも上流側に位置する１０球の遊技球が視認可能な範囲に設定されると共に、第２センサｅ５２４を非搭載とするものであっても良い。これによれば、球回収ユニットｅ５２０に滞留される遊技球が球回収ユニットｅ５２０の所定の領域（視認可能な範囲）を超えて滞留された場合に、球回収ユニットｅ５２０よりも下流側であって遊技球が発射されるまでの間の循環経路に遊技球が詰まっていることを遊技者に認識させることができる。

【２８７８１】

なお、第２６４実施形態では、第３センサｅ５２５による検出がされなくなった場合に、パチンコ機ｅ１０の点検を促す情報（例えば、電飾部ｅ２９～ｅ３４の点滅間隔や点灯色等を変更して所定の発光をさせる）を報知する際に、第３図柄表示装置ｅ８１の表示や、スピーカー組立体ｅ７２０等の音声出力手段から放音される音は、パチンコ機ｅ１０の遊技中に表示される表示およびパチンコ機ｅ１０の遊技中に流れる音楽や音声とされる。これにより、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者に与えられる演出効果が低下することを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８７８２】

また、第２６４実施形態では、視認用開口部ｅ２７１５の正面側（矢印Ｆ方向側）の領域を囲う態様で筒部材ｅ２７９５が配設されるので、パネル部材ｅ７９４を発光されるために発光手段ｅ７４０から出射された光が、視認用開口部ｅ２７１５の正面側の領域に侵

入することを抑制できる。これにより、パチンコ機ｅ１０の正面側から視認用開口部ｅ２７１５を視認した際に、他の光が視認用開口部ｅ２７１５の正面側で視認されてしまい、視認用開口部ｅ２７１５の内側（球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球）を遊技者または店員（作業者）が視認しにくくなることを抑制できる。

【２８７８３】

なお、第２６４実施形態では、筒部材ｅ２７９５を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、視認用開口部ｅ２７１５内を明るくする目的で、筒部材ｅ２７９５を非搭載としたり、筒部材ｅ２７９５の内部に光を取り入れるための開口を筒部材ｅ２７９５の一部に形成するものであっても良い。

【２８７８４】

筒部材ｅ２７９５を非搭載とする場合には、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認した際、即ち、化粧ユニットｅ２７５０の内部を視認した際に、化粧ユニットｅ２７５０に配設される第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１がパチンコ機ｅ１０の正面側から視認されないように、それら第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１をパネル部材ｅ７９４の装飾が非形成（透明、又は、部分的に切り欠かれた状態）とされる領域（視認用開口部ｅ２７１５と対応する領域）から離れた位置に配設するように構成することで、第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１に不正（例えば、パネル部材ｅ７９４の正面側にドリル等で孔が開けられ、その穴からピアノ線等の不正部材が第１係合手段ｅ７７０、第２係合手段ｅ７８０、規制手段ｅ３４ａ、及び、付勢手段ｅＳＰ１に向けて挿入される不正）がされることを抑制できる。

【２８７８５】

次いで、図４０１４及び図４０１５を参照して、第２６５実施形態における球回収ユニットｅ３５２０について説明する。上記第２６３実施形態では、球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球を直接視認させることで、遊技球が球回収ユニットｅ５２０に存在することを遊技者に認識させる場合について説明したが、第２６５実施形態では、球回収ユニットｅ３５２０を照射する光の発光態様を視認させることで、遊技球が球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）に存在することを認識させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８７８６】

図４０１４（ａ）は、第２６５実施形態における球回収ユニットｅ３５２０の分解斜視正面図であり、図４０１４（ｂ）は、球回収ユニットｅ３５２０の分解斜視背面図である。図４０１５（ａ）及び（ｂ）は、球回収ユニットｅ３５２０の断面図である。なお、図４０１５（ａ）は、図３９８６（ｂ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における球回収ユニットｅ５２０の断面に対応し、図４０１５（ｂ）は、図３９８６（ａ）のＥ０７ａ－Ｅ０７ａ線における球回収ユニットｅ５２０の断面に対応する。

【２８７８７】

図４０１４及び図４０１５に示すように、第２６５実施形態における球回収ユニットｅ３５２０は、背面側ベースｅ５２１と、正面側ベースｅ５２２と、第１センサｅ５２３、第２センサｅ５２４、及び、第３センサｅ５２５と、光を出射可能な複数のＬＥＤｅ３５２６ａを一面側に有する光出射用基板ｅ３５２６を主に備える。

【２８７８８】

光出射用基板ｅ３５２６は、ＬＥＤｅ３５２６ａから出射される光を正面側に出射可能な状態で球回収ユニットｅ３５２０の背面側（背面側ベースｅ５２１の背面側）に配設される。また、光出射用基板ｅ３５２６は、球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を通過（に滞留）する遊技球を検出する第３センサｅ５２５の検出領域の上流側（近傍）を発光可能な状態で配設されると共に、複数のＬＥＤｅ３５２６ａが球回収ユニットｅ３５２０の正面側に配設される内下枠ユニットｅ５００の開口部ｅ５１２の内部空間と正面

視において重なる範囲に配設される。これにより、ＬＥＤｅ３５２６ａから出射した光を背面側ベースｅ５２１及び正面側ベースｅ５２２を透過させると共に、開口部ｅ５１２の内側から内下枠ユニットｅ５００の正面側に出射可能とされ、内下枠ユニットｅ５００の正面側から作業者がＬＥＤｅ３５２６ａの光を確認可能とされる。

【２８７８９】

よって、パチンコ機ｅ１０の始動時（電源投入時）の所定時間（電源投入時の動作チェック中）に、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされずパチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の遊技球が保持されていないと判断され、所定の情報（例えば、パチンコ機に遊技球の追加を案内する情報）を作業者に向けて報知した場合には、ＬＥＤｅ３５２６ａを点灯させることで、球回収ユニットｅ３５２０の通路（送球通路ｅＴＲ２）を明るくして、開口部ｅ５１２を介して球回収ユニットｅ３５２０の通路（送球通路ｅＴＲ２）を確認する作業者に遊技球を視認させやすくできる。

【２８７９０】

また、上記第２６４実施形態に記載したように、遊技者が遊技を継続中に（正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放しなくても）、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球（第３センサｅ５２５の検出領域の上流側を流下する遊技球）を遊技者または店員（作業者）が視認可能に構成する場合には、球回収ユニットｅ３５２０の正面側に下装飾ユニットｅ２０１５が配設される為、開口部ｅ５１２の内部が暗くなりやすく、パチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球（第３センサｅ５２５の検出領域の上流側を流下する遊技球）が視認しにくくなるという問題点があるところ、第２６５実施形態では、ＬＥＤｅ３５２６ａを点灯させることで、球回収ユニットｅ３５２０の通路（送球通路ｅＴＲ２）を明るくできるので、上記第２６４実施形態のようにパチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認させる場合であっても、球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認させやすくできる。これにより、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制しやすくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８７９１】

また、第２６５実施形態では、球回収ユニットｅ３５２０の背面側（矢印Ｂ方向側）からＬＥＤｅ３５２６ａの光を照射可能とされ、球回収ユニットｅ３５２０を通過する遊技球がＬＥＤｅ３５２６の正面側（矢印Ｆ方向側）を通過するので、開口部ｅ５１２を介して球回収ユニットｅ３５２０の通路を視認する作業者にＬＥＤｅ３５２６ａの光を直接視認させることができる。その結果、作業者はＬＥＤｅ３５２６ａの光が直接視認できるか否か（遊技球によりＬＥＤｅ３５２６ａが隠されていないかを判断すること）により、球回収ユニットｅ３５２０の通路に遊技球が有るのか否かを作業者に判断させやすくできる。

【２８７９２】

さらに、第２６５実施形態では、ＬＥＤｅ３５２６から出射される光により、開口部ｅ５１２の正面側（矢印Ｆ方向側）を明るくすることができるので、上記第２６４実施形態のように、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放しなくても、パチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を遊技者または店員（作業者）が視認可能に構成した場合に、開口部ｅ５１２までの領域（筒部材ｅ２７９５の内部空間）を明るくでき、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ３５２０の通路に遊技球が有るのか否かを認識させやすくできる。

【２８７９３】

なお、本実施形態では、ＬＥＤｅ３５２６の発光色は、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認しやすい（例えば、白色光）１種類の発光色とされるが、ＬＥＤｅ３５２６の発光色を２種以上で変更するものであっても良い。

【２８７９４】
例えば、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされなくなった後の所定期間（例えば２秒）の間は所定の色（例えば、青色）で発光し、所定期間後（例えば、２秒後）は所定の色とは異なる色（例えば、赤色）で発光することで、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされなくなった後のおおよその時間経過を遊技者または店員（作業者）に認識させるものであっても良い。
【２８７９５】
この場合には、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ３５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認をさせた際のＬＥＤｅ３５２６の発光色の違いにより、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされなくなってからの時間を認識させることができるので、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしている状態となっていることを遊技者に認識させやすくできる。その結果、パチンコ機ｅ１０の遊技が継続され、パチンコ機ｅ１０の遊技中に遊技領域に発射可能な遊技球が０になる（足りなくなる）ことを抑制できる。
【２８７９６】
また、上記第２６４実施形態に記載したように、遊技者が遊技を継続中に（正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放しなくても）、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を遊技者または店員（作業者）が視認可能に構成する場合には、ＬＥＤｅ３５２６ａの光を筒部材ｅ２７９５を介して電飾部ｅ３４の正面側に出射することができるので、その電飾部ｅ３４から正面側に出射される光により遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ３５２０の確認が必要なことを報知することができる。その結果、遊技者または店員（作業者）による確認を迅速に行わせることができ、パチンコ機ｅ１０の発射可能な遊技球が０になることを抑制しやすくできる。
【２８７９７】
特に、球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなりやすい大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技では、電動役物ｅ７０が変位され第２入賞口ｅ６６が開閉されたり（確変や時短中）、可変入賞役物ｅ６５ａが変位され特定入賞口ｅ６５が開閉されたりする（大当たり中）状況とされ、遊技者に特典の付与（賞球）がされやすい状態と、特典の付与（賞球）がされにくい状態とが交互に形成される。そのため、例えば、遊技者に特典の付与（賞球）がされやすい状態時において、パチンコ機ｅ１０から遊技球が唐突に発射できなくなる（遊技中に発射可能な遊技球が無くなる）と、遊技者が特典を得る機会を著しく損失してしまう可能性がある。
【２８７９８】
本実施形態では、遊技中に発射可能な遊技球が無くなる前の、遊技中に発射可能な遊技球が少なくなったタイミングで（第３センサｅ５２５による検出がされなくなった場合に）、パチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認させて、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしている状態となっていることを遊技者に認識させる、即ち、発射を継続したら遊技球が無くなるのか否かを認識させることができるので、パチンコ機ｅ１０から遊技球が唐突に発射できなくなることを抑制できる。そのため、仮に、発射を継続したら遊技球が無くなる場合には、特典の付与（賞球）がされにくい状態となることを待ってパチンコ機ｅ１０の球詰まり等を店員（作業者）に解消させることができる。その結果、遊技者が特典を得る機会を著しく損失してしまうことを抑制できる。
【２８７９９】
また、球回収ユニットｅ５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなりやすい大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技では、通常中の左打ち遊技に比べて、遊技者に特典の付与（賞球）がされやすい状態が多く（長い時間）形成される状態とされるため、遊技者の遊技意欲を向上させるためにパチンコ機ｅ１０（遊技領域）か

ら発光される光の光量が通常中に比べて多くされる。そのため、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を遊技者が視認する場合に開口部ｅ５１２の内部が暗いと、遊技領域との明るさの違いで、すぐに球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を認識することができない可能性があるところ、第２６５実施形態では、第３センサｅ５２５による検出がされなくなった場合（視認用開口部ｅ２７１５を介して球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させる際）にＬＥＤｅ３５２６ａを点灯させることで、球回収ユニットｅ３５２０の通路（送球通路ｅＴＲ２）を明るくして、その明るさを遊技領域の明るさに近づけることができるので、遊技者が球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を認識するまでの時間を短くできる。その結果、大当たり中、又は、確変や時短中の右打ち中に遊技者が遊技領域を視認する時間が短くなり、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制できる。

【２８８００】

なお、大当たり中に第３センサｅ５２５による検出がされなくなった場合には、大当たりの各ラウンド中（可変入賞役物ｅ６５ａによる特定入賞口ｅ６５（図３９５５参照）の開放動作中）は、ＬＥＤｅ３５２６ａを消灯させて（パチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認しにくくして）、ラウンドの消化（特定入賞口ｅ６５への遊技球の流入）遊技に集中させて、各ラウンドの間のインターバル中（可変入賞役物ｅ６５ａによる特定入賞口ｅ６５（図３９５５参照）の閉鎖動作中）は、ＬＥＤｅ３５２６ａを点灯させて（パチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認させやすくして）も良い。この場合には、遊技者に特典の付与（賞球）がされる特定入賞口ｅ６５の開放動作中において、遊技者を遊技（特定入賞口ｅ６５への遊技球の流入遊技）に集中させることができるので、遊技者の遊技意欲を向上させやすくできる。また、インターバル中にパチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させることで、現状での発射可能なおおよその球数を遊技者に把握させることができるので、仮に発射可能な球数が極度に少ない場合（例えば、送球通路ｅＴＲ２に滞留する遊技球を視認用開口部ｅ２７１５から視認できない場合）には大当たりの各ラウンドを消化させている遊技中に発射可能な遊技球が無くならないように、遊技者に遊技球の発射間隔をコントロールさせることができる。

【２８８０１】

なお、この場合には、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光色を２種以上に変更したり、発光色の強さを２段階以上に変更したり、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光（点滅）間隔を変更したりすることで、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ３５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者または店員に認識させやすい第１状態と、第１状態よりも遊技者または店員に認識させにくい第２状態とを形成しても良い。即ち、第１状態時には、第１の間隔で断続的にＬＥＤｅ３５２６ａを発光させ、第２状態時には、第１の間隔よりも消灯する間隔が短い第２の間隔でＬＥＤｅ３５２６ａを発光させ、第２状態時の発光を遊技者が認識させやすくしても良い。

【２８８０２】

これによれば、例えば、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされなくなった直後は第２状態とし、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされなくなった所定期間の経過後（例えば、５秒後）は第１状態とすることで、効果的なタイミング（又は、遊技者または店員の好みのタイミング）で遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ３５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認をさせやすくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８８０３】

なお、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光色を２種以上に変更する場合には、複数の発光色を所定の間隔（例えば、１秒間隔）で切り替えることで、ＬＥＤｅ３５２６ａが点灯している

ことを遊技者または店員（作業者）に認識させやすくするものであっても良い。
【２８８０４】
　また、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光（点滅）間隔を変更する場合には、大当たり中の遊技と、確変や時短中の遊技とで、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光（点滅）間隔を第１の間隔と第２の間隔とに変更しても良く、例えば、確変や時短中よりも遊技盤や第３図柄表示装置ｅ８１に注目しやすい大当たり中の遊技では第２の間隔で発光することで、大当たり中であっても、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ３５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者または店員に認識させやすくしても良い。
【２８８０５】
　また、第２６５実施形態では、ＬＥＤｅ３５２６ａを点灯させることで、球回収ユニットｅ３５２０の通路を明るくできるので、上記第２６３実施形態において説明したように、パチンコ機ｅ１０の電源を投入してパチンコ機ｅ１０を遊技待機状態とする場合（遊技待機状態となる前（準備位置に遊技球が送球されるまでの間））に球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を明るくして、遊技球が揚上・研磨装置ｅ４００（送球通路ｅＴＲ７）内にどの程度送球（揚上）されたか（送球通路ｅＴＲ２に溜まる遊技球がどの程度少なくなったか）を、パチンコ機ｅ１０の正面側から球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を視認させることで、店員（作業者）に認識させやすくしても良い。この場合には、店員（作業者）にあとどれぐらいの時間で、遊技待機状態とされるのかを判断させることができる。
【２８８０６】
　次いで、図４０１６を参照して、第２６６実施形態における、球回収ユニットｅ４５２０について説明する。上記第２６３実施形態では、作業者により遊技球の詰まりを解消する場合について説明したが、第２６６実施形態では、通路に振動を与えることで遊技球の詰まりを解消する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２８８０７】
　図４０１６（ａ）は、第２６６実施形態における球回収ユニットｅ４５２０の分解斜視正面図であり、図４０１６（ｂ）は、球回収ユニットｅ４５２０の分解斜視背面図である。
【２８８０８】
　図４０１６に示すように、第２６６実施形態における球回収ユニットｅ４５２０は、背面側ベースｅ４５２１と、その背面側ベースｅ４５２１の正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐ態様で配設される正面側ベースｅ５２２と、それら背面側ベースｅ４５２１及び正面側ベースｅ５２２との間に配設される第１センサｅ５２３、第２センサｅ５２４、及び、第３センサｅ５２５と、背面側ベースｅ４５２１の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される振動手段ｅ４５２７とを主に備える。
【２８８０９】
　背面側ベースｅ４５２１は、傾斜面ｅ５２１ａと、第１転動面ｅ５２１ｂと、第２転動面ｅ５２１ｃと、第１凹凸部ｅ５２１ｄと、第２凹凸部ｅ５２１ｅと、正面視において第１転動面ｅ５２１ｂ及び第２転動面ｅ５２１ｃの間に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される貫通孔ｅ４５２１ｆとを主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。
【２８８１０】
　振動手段ｅ４５２７は、駆動力（動作力）を発生する駆動モータｅ４５２７ａと、その駆動モータｅ４５２７ａの回転軸に対して重心が偏心する位置に配設される偏心体ｅ４５２７ｂとを備え、駆動モータｅ４５２７ａを駆動させて偏心体ｅ４５２７ｂを回転させることで、球回収ユニットｅ４５２０に振動を付与可能に構成される。
【２８８１１】
　また、振動手段ｅ４５２７は、偏心体ｅ４５２７ｂ側を背面側ベースｅ４５２１の背面

側から貫通孔ｅ４５２１ｆに挿通した状態で、駆動モータｅ４５２７ａ側が背面側ベースｅ４５２１の背面側に配設され、偏心体ｅ４５２７ｂが背面側ベースｅ４５２１と正面側ベースｅ５２２との対向間に配設される。

【２８８１２】

以上のように構成される第２６６実施形態によれば、駆動モータｅ４５２７ａを駆動させて偏心体ｅ４５２７ｂを回転させることで、球回収ユニットｅ４５２０に振動を付与可能に構成されるので、球回収ユニットｅ４５２０に遊技球が詰まった場合に球回収ユニットｅ４５２０を振動させて、遊技球の詰まりを解消することができる。

【２８８１３】

そのため、例えば、球回収ユニットｅ４５２０の第１センサｅ５２３による遊技球の検出が継続される（第１センサｅ５２３の検出領域を遊技球が流下しない）場合や、第３センサｅ５２５による遊技球の検出が一定時間されない場合等に、振動手段ｅ４５２７により球回収ユニットｅ４５２０を振動させて、球回収ユニットｅ４５２０の通路内における遊技球の詰まりを解消することができる。

【２８８１４】

なお、この場合、振動手段ｅ４５２７による球回収ユニットｅ４５２０の振動が遊技盤ｅ１３に伝達されるように構成したり、遊技盤ｅ１３ｅに配設した他の振動源を振動させて、球回収ユニットｅ４５２０と共に遊技盤ｅ１３を振動させても良い。これによれば、球回収ユニットｅ４５２０の第１センサｅ５２３による遊技球の検出が継続される（第１センサｅ５２３の検出領域を遊技球が流下しない）場合や、第３センサｅ５２５による遊技球の検出が一定時間されない場合等に、遊技盤ｅ１３を振動させて、遊技盤ｅ１３の通路内における遊技球の詰まりを解消することができる。

【２８８１５】

また、上記第２６４実施形態におけるパチンコ機ｅ１０のように、第３センサｅ５２５が非検出とされる際に、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ４５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球を遊技者または店員（作業者）に視認させる構成とする場合には、本実施形態における振動手段ｅ４５２７の振動を下装飾ユニットｅ２０１５に伝達して、その振動により遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ４５２０の確認が必要なことを報知してもよい。これによれば、遊技者または店員（作業者）による確認を迅速に行わせることができ、パチンコ機ｅ１０の発射可能な遊技球が０になることを抑制しやすくできる。

【２８８１６】

次いで、図４０１７～図４０１９を参照して、第２６７実施形態における球回収ユニットｅ５５２０について説明する。上記第２６３実施形態では、球回収ユニットｅ５５２０に形成される通路を通過する遊技球が常に同じ経路を通過する場合について説明したが、第２６７実施形態では、球回収ユニットｅ５５２０に形成される通路を通過する遊技球の経路が変更される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８８１７】

図４０１７（ａ）は、第２６７実施形態における球回収ユニットｅ５５２０の分解斜視正面図であり、図４０１７（ｂ）は、球回収ユニットｅ５５２０の分解斜視背面図である。図４０１８は、球回収ユニットｅ５５２０の断面図であり、図４０１９（ａ）及び（ｂ）は、図４０１８の図４０１９（ａ）の範囲Ｅ１４部における球回収ユニットｅ５５２０の部分拡大断面図である。

【２８８１８】

なお、図４０１８は、図３９８６（ｂ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における球回収ユニットｅ５２０の断面に対応する。また、図４０１９（ａ）では、開閉手段ｅ５５２８の変位部材ｅ５５２８ａが凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１を閉鎖する位置に配設された状態が図示され、図４０１９（ｂ）では、開閉手段ｅ５５２８の変位部材ｅ５５２８ａが凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１を開放する位置に配設された状態が図示される。

【２８８１９】
図４０１７～図４０１９に示すように、第２６７実施形態における球回収ユニットｅ５５２０は、背面側ベースｅ５５２１と、その背面側ベースｅ５２１の正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐ態様で配設される正面側ベースｅ５５２２と、それら背面側ベースｅ５５２１及び正面側ベースｅ５５２２との間に配設される第１センサｅ５２３、第２センサｅ５２４、第３センサｅ５２５、及び、開閉手段ｅ５５２８とを主に備える。
【２８８２０】
背面側ベースｅ５５２１は、傾斜面ｅ５２１ａと、正面側から突出して形成されると共に正面視右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向けて下降傾斜して延設される第１転動面ｅ５５２１ｂと、第２転動面ｅ５２１ｃと、第１凹凸部ｅ５２１ｄと、第２凹凸部ｅ５２１ｅとを主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。
【２８８２１】
正面側ベースｅ５２２は、傾斜面ｅ５２２ａと、背面側（矢印Ｂ方向側）から突出して形成されると共に正面視右側（矢印Ｒ方向側）から左側（矢印Ｌ方向側）に向けて下降傾斜して延設される第１転動面ｅ５５２２ｂと、第２転動面ｅ５２２ｃと、第１凹凸部ｅ５２２ｄと、第２凹凸部ｅ５２２ｅとを主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。
【２８８２２】
第１転動面ｅ５５２１ｂ，ｅ５５２２ｂは、傾斜面ｅ５２１ａ及び傾斜面ｅ５２２ａから背面側ベースｅ５５２１と正面側ベースｅ５５２２との間に形成される隙間に案内された球を受け取ると共に、その受け取った球を正面視左側（矢印Ｌ方向側）に流下させるための傾斜面であり、上面視において背面側ベースｅ５５２１と正面側ベースｅ５５２２との間に形成される隙間と重なる位置に突出される。
【２８８２３】
また、第１転動面ｅ５５２１ｂ，ｅ５５２２ｂは、転動面の一部を切り欠かれる凹欠部ｅ５５２１ｂ１、ｅ５５２２ｂ１が形成される。凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１は、それらが正面視において重なる位置に形成され、それら凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１の切り欠きにより形成される開口が遊技球の直径よりも大きく形成される。
【２８８２４】
開閉手段ｅ５５２８は、第１転動面ｅ５５２１ｂ，ｅ５５２２ｂとの凹欠部ｅ５５２１ｂ１、ｅ５５２２ｂ１により形成される開口を塞ぐ位置に配設される変位部材ｅ５５２８ａと、その変位部材ｅ５５２８ａに接続され変位部材ｅ５５２８ａに動作力を作用させるソレノイドｅ５５２８ｂとを主に備えて構成される。
【２８８２５】
なお、開閉手段ｅ５５２８は、図４０１９（ａ）及び図４０１９（ｂ）に示すように、変位部材ｅ５５２８ａが、凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１により形成される開口を閉鎖する位置と、凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１により形成される開口を開放する位置とに変位可能に構成され、変位部材ｅ５５２８ａが閉鎖位置に配置される状態では、第１転動面ｅ５５２１ｂと第１転動面ｅ５５２２ｂとの転動面を流下する遊技球を凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１を超えて下流側まで流下させることができる。
【２８８２６】
一方、変位部材ｅ５５２８ａが開放位置に配置される状態では、第１転動面ｅ５５２１ｂ，ｅ５５２２ｂとの転動面（送球通路ｅＴＲ１）を流下する遊技球を凹欠部ｅ５５２１ｂ１，ｅ５５２２ｂ１に侵入させて、第２転動面ｅ５２１ｃ，ｅ５２２ｃ（送球通路ｅＴＲ２）の途中位置に流下させることができる。即ち、変位部材ｅ５５２８ａが開放位置に配置される状態では、第１転動面ｅ５５２１ｂ，ｅ５５２２ｂとの転動面（送球通路ｅＴＲ１）の途中位置から、第２転動面ｅ５２１ｃ，ｅ５２２ｃ（送球通路ｅＴＲ２）の途中位置に遊技球を送球できる。
【２８８２７】
ここで、上記第２６４実施形態のように、第３センサｅ５２５の検出をパチンコ機ｅ１

０の電源投入時から常に動作させた場合には、遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしてはいない状態においても、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていなくても、パチンコ機ｅ１０の点検を促す情報を報知してしまい、遊技者の遊技を止めてしまう恐れがある。

【２８８２８】

これに対し、第２６７実施形態では、第３センサｅ５２５の検出が所定時間（例えば、５秒間）されない場合や、大当たり遊技中または確変・時短遊技中の右打ち遊技となった場合に、変位部材ｅ５５２８ａを開放位置に変位させることで、遊技領域を流下して球回収ユニットｅ５５２０に送球された遊技球を第３センサｅ５２５の検出領域まで転動させる時間を短くできる。これにより、パチンコ機ｅ１０の点検を促す情報が報知されることを抑制できる。そのため、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８８２９】

次いで、図４０２０及び図４０２１を参照して、第２６８実施形態における正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０について説明する。上記第２６３実施形態では、正面側送球手段ｅ５４０及び正面側カバー手段ｅ４１０のそれぞれの通路を遮断可能な変位部材ｅ５４３及び変位部材ｅ４１３が、正面側カバー手段ｅ４１０及び正面側送球手段ｅ５４０に当接する力により変位される場合について説明したが、第２６８実施形態では、正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路を遮断可能な変位部材ｅ６５４３及び変位部材ｅ６４１３をソレノイド（動作手段ｅ６５４６、動作手段ｅ６４１６）により動作させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８８３０】

図４０２０（ａ）は、第２６８実施形態における正面側送球手段ｅ６５４０の分解斜視正面図であり、図４０２０（ｂ）は、正面側送球手段ｅ６５４０の分解斜視背面図である。図４０２１（ａ）は、正面側カバー手段ｅ６４１０の分解斜視正面図であり、図４０２１（ｂ）は、正面側カバー手段ｅ６４１０の分解斜視背面図である。

【２８８３１】

図４０２０に示すように、第２６８実施形態における正面側送球手段ｅ６５４０は、第１部材ｅ５４１と、第２部材ｅ５４２と、それら第１部材ｅ５４１及び第２部材ｅ５４２との間に変位可能な状態で配設される変位部材ｅ６５４３と、その変位部材ｅ６５４３に接続される動作手段ｅ６５４６と、ロック部材ｅ５４５とを主に備える。

【２８８３２】

変位部材ｅ６５４３は、角型に形成される被収容部ｅ５４３ａと、被収容部ｅ５４３ａの下方側（矢印Ｄ方向側）から突出される可動片ｅ５４３ｄと、被収容部ｅ５４３ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設して形成される収容部ｅ６４５３ｅとを主に備え、非透過性の樹脂材料から形成される。

【２８８３３】

動作手段ｅ６５４６は、内部に電線を備え、電線に電力が流されることで電磁力を発生する本体部と、その本体部の内側に摺動可能に配設される可動体と、その可動体の先端部に取着される係合部とを主に備えて形成されるソレノイドであり、可動体を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能な状態で第１部材ｅ５４１の背面側（矢印Ｂ方向側）に本体部が配設されると共に、可動体が第１部材ｅ５４１の受入部ｅ５４１ｂ２を介して第１部材ｅ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）に突出され、変位部材ｅ６５４３の収容部ｅ６５４３ｅに挿入される。

【２８８３４】

これにより、第２６８実施形態における正面側送球手段ｅ６５４０では、動作手段ｅ６

５４６を駆動させることで変位部材ｅ６５４３を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができ、変位部材ｅ６５４３に配設される可動片ｅ５４３ｄを遮断位置と許容位置とに変位させることができる。

【２８８３５】

次に、図４０２１に示すように、第２６８実施形態における正面側カバー手段ｅ６４１０は、カバー部材ｅ４１１と、通路形成部材ｅ４１２と、その通路形成部材ｅ４１２とカバー部材ｅ４１１との間に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能な状態で配設される変位部材ｅ６４１３と、可動部材ｅ４１４と、変位部材ｅ６４１３に接続される動作手段ｅ６４１６とを主に備えて構成される。

【２８８３６】

変位部材ｅ６４１３は、被収容部ｅ４１３ａと、被収容部ｅ４１３ａの正面視右側（矢印Ｒ方向側）の側面に連なり上方側（矢印Ｕ方向側）に突出される可動片ｅ４１３ｄと、被収容部ｅ４１３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）に凹設して形成される収容部ｅ６４１３ｅとを主に備え、非透過性の樹脂材料から形成される。

【２８８３７】

動作手段ｅ６４１６は、内部に電線を備え、電線に電力が流されることで電磁力を発生する本体部と、その本体部の内側に摺動可能に配設される可動体と、その可動体の先端部に取着される係合部とを主に備えて形成されるソレノイドであり、可動体を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能な状態で通路形成部材ｅ４１２の正面側（矢印Ｆ方向側）に本体部が配設されると共に、可動体が通路形成部材ｅ４１２の受入部ｅ４１２ａ１を介して通路形成部材ｅ４１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出され、変位部材ｅ６４１３の収容部ｅ６４１３ｅに挿入される。

【２８８３８】

これにより、第２６８実施形態における正面側カバー手段ｅ６４１０では、動作手段ｅ６４１６を駆動させることで変位部材ｅ６４１３を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができ、変位部材ｅ６４１３に配設される可動片ｅ４１３ｄを遮断位置と許容位置とに変位させることができる。

【２８８３９】

以上のように構成される正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０では、内下枠ユニットｅ５００（図３９８４参照）に配設するセンサにより、揚上・研磨装置ｅ４００（図３９８４参照）が開放位置に配設されていることを検出することにより、変位部材ｅ６５４３及び変位部材ｅ６４１３が許容位置に変位されるように構成される。これにより、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置から開放位置に変位されて正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路の連通が解除されたタイミングで、変位部材ｅ６５４３及び変位部材ｅ６４１３を遮断位置に移動させて、正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路から遊技球が排出されることを抑制できる。

【２８８４０】

また、第２６８実施形態では、正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路を遮断可能な変位部材ｅ６５４３及び変位部材ｅ６４１３を、独立して変位させることができるので、揚上・研磨装置ｅ４００を閉鎖位置に配置している状態時（正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路が連通可能な位置に配置される状態時）にも、正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路を閉鎖することができる。

【２８８４１】

そのため、例えば、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して開放された際（図３９５４参照）に（即ち、不正がされたこと検出した際に）、正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路を閉鎖する状態とすることができるので、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して不正に開放された際に、正面側送球手段ｅ６５４０及び正面側カバー手段ｅ６４１０のそれぞれの通路の間の隙間からピアノ線等の不正部材が挿入され

ることを抑制できる。
【２８８４２】
次いで、図４０２２～図４０２４を参照して、第２６９実施形態における揚上・研磨装置ｅ７４００について説明する。上記第２６３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００が内下枠ユニットｅ５００に配設された状態で、回動手段ｅ４６０を取り外し可能に構成される場合について説明したが、第２６９実施形態は、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に配設された状態で、揚上手段ｅ４７０を取り外し可能に構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２８８４３】
図４０２２は、第２６９実施形態における揚上・研磨装置ｅ７４００の斜視背面図である。図４０２３（ａ）は、動作手段ｅ７４３０の正面図であり、図４０２３（ｂ）は、動作手段ｅ７４３０の側面図である。図４０２４は、動作手段ｅ７４３０の分解斜視正面図である。
【２８８４４】
図４０２２～図４０２４に示すように、第２６９実施形態における揚上・研磨装置ｅ７４００は、正面側カバー手段ｅ４１０と、その正面側カバー手段ｅ４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う態様で配設される背面側カバー手段ｅ７４２０と、それら正面側カバー手段ｅ４１０及び背面側カバー手段ｅ７４２０の対向間に配設される動作手段ｅ７４３０とを主に備える。
【２８８４５】
背面側カバー手段ｅ７４２０は、動作手段ｅ７４３０の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆うことが可能な大きさに形成されるカバー部材ｅ７４２１と、そのカバー部材ｅ７４２１に形成される開口部ｅ４２１ａを塞ぐ位置に配設される扉部材ｅ４２２とを主に備えて構成される。
【２８８４６】
カバー部材ｅ７４２１は、光透過性の樹脂材料から形成され、揚上・研磨装置ｅ７４００を背面視した際に（揚上・研磨装置ｅ７４００を開放位置に配設した際に）、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される動作手段ｅ７４３０を背面側（矢印Ｂ方向側）から視認可能とされる。また、カバー部材ｅ７４２１は、開口部ｅ４２１ａと、流出口ｅ４２１ｂと、回転軸部ｅ４２１ｃと、被係合片ｅ４２１ｄと、軸支部ｅ４２１ｅ（図４００８参照）と、開口部ｅ４２１ａよりも回転軸部ｅ４２１ｃ側（左側（矢印Ｌ方向側））に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口される第２開口部ｅ７４２１ｆとを主に備えて構成される。
【２８８４７】
動作手段ｅ７４３０は、駆動力（動作力）を発生させると共にその駆動力（動作力）を伝達可能な動作力伝達手段ｅ７４４０と、その動作力伝達手段ｅ７４４０の上方に配設され、動作力伝達手段ｅ７４４０の駆動力（動作力）が伝達される回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ７４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ７４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ７４５０とを主に備えて構成される。
【２８８４８】
動作力伝達手段ｅ７４４０は、駆動モータｅ４４１と、上側ベースｅ４４２と、その上側ベースｅ４４２の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される第１ギヤｅ４４３、第２ギヤｅ７４４４、第３ギヤｅ４４５と、介在ギヤｅ４４６と、軸受部材ｅ４４７と、付勢部材ｅ４４８と、下側ベースｅ４４９とを主に備えて構成される。
【２８８４９】
第２ギヤｅ７４４４は、２の介在ギヤｅ４４６を介して第１ギヤｅ４４３に歯合されており、第１ギヤｅ４４３の回転に伴い駆動モータｅ４４１の動作力（駆動力）が伝達され回転可能とされる。また、第２ギヤｅ７４４４の上面側には、内面側が略八角形の環状に形成される収容部ｅ７４４４ａが形成され、その収容部ｅ７４４４ａに揚上手段ｅ７４７０の下端（下方側接続部ｅ７４７６）部を挿入可能とされる。

【２８８５０】
揚上手段ｅ７４７０は、円柱状に形成される柱状部ｅ４７１と、その柱状部ｅ４７１の周囲を略一定の間隔で旋回する螺旋状に形成される螺旋部ｅ４７２とを備え、全体が一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成される。また、揚上手段ｅ７４７０には、柱状部ｅ４７１の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部から下方側に向かって略八角形状に突出する下方側接続部ｅ７４７６と、柱状部ｅ４７１の上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から上方側に向かって略八角形状に突出する上方側接続部ｅ７４７７とが形成される。
【２８８５１】
下方側接続部ｅ７４７６は、外周面が第２ギヤｅ７４４４の収容部ｅ７４４４ａの内周面と同様の略八角形に形成され、収容部ｅ７４４４ａの内側に収容可能に構成される。これにより、第２ギヤｅ７４４４が回転された際は、その回転力（駆動モータｅ４４１の動作力）を収容部ｅ７４４４ａを介して柱状部ｅ４７１に伝達して、第２ギヤｅ７４４４と共に揚上手段ｅ７４７０を回転させることができる。
【２８８５２】
上方側接続部ｅ７４７７は、外周面が後述する軸受部材ｅ７４５５の内周面と略同一に形成され、第１手段ｅ７４５１の軸支部ｅ４５１ａに軸支される軸受部材ｅ７４５５の内側に収容される。これにより、揚上手段ｅ７４７０を回転させた際に、揚上手段ｅ７４７０の上方側を軸支部ｅ４５１ａを中心に回転させることができる。
【２８８５３】
覆設手段ｅ７４５０は、揚上手段ｅ７４７０及び回動手段ｅ４６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される第１手段ｅ７４５１と、揚上手段ｅ７４７０及び回動手段ｅ４６０の一部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される第２手段ｅ７４５２と、第１手段ｅ７４５１の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第３手段ｅ４５３と、第１手段ｅ７４５１の正面側に配設される変位手段ｅ４５４と、第１手段ｅ７４５１の下方側に配設される軸受部材ｅ７４５５とを主に備えて構成される。また、第１手段ｅ７４５１と第２手段ｅ７４５２とは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間（遊技球が通過可能な大きさの空間）が形成され、その対向間に揚上手段ｅ７４７０により送球される遊技球の送球通路ｅＴＲ７が形成される。
【２８８５４】
第１手段ｅ７４５１は、背面側（矢印Ｂ方向側）が揚上手段ｅ７４７０及び回動手段ｅ４６０の正面側（矢印Ｆ方向側）のそれぞれの一部を受け入れ可能な凹状に形成され（背面側が開放される略箱状に形成され）、動作力伝達手段ｅ４４０の上側ベースｅ４４２の上面側に配設される。また、第１手段ｅ７４５１は、軸支部ｅ４５１ａと、挿通孔ｅ４５１ｃと、軸受部ｅ４５１ｄと、検出装置ｅ４５１ｅと、揚上手段ｅ７４７０が収容される側（矢印Ｌ方向側）の側面を切り欠いて形成される凹欠部ｅ７４５１ｆとを主に備えて構成される。
【２８８５５】
第２手段ｅ７４５２は、正面側（矢印Ｆ方向側）が揚上手段ｅ７４７０及び回動手段ｅ４６０の一部の背面側（矢印Ｂ方向側）のそれぞれの一部を受け入れ可能な凹状に形成され（正面側が開放される略箱状に形成され）、第１手段ｅ７４５１の背面側に螺子により固定される。また、第２手段ｅ７４５２は、凹欠部ｅ４５２ａと、当接部ｅ４５２ｂと、流出口ｅ４５２ｃ（図４００２参照）と、検出手段ｅ４５２ｄ（図４００２参照）と、揚上手段ｅ７４７０が収容される側（矢印Ｌ方向側）の側面を切り欠いて形成される凹欠部ｅ７４５２ｅとを主に備えて構成される。
【２８８５６】
第１手段ｅ７４５１及び第２手段ｅ７４５２の凹欠部ｅ７４５１ｆ，ｅ７４５２ｅは、覆設手段ｅ７４５０の左側（矢印Ｌ方向側）側方から揚上手段ｅ７４７０を抜き取るための開口を形成するための切り欠きであり、凹欠部ｅ７４５１ｆ，ｅ７４５２ｅの２箇所の切り欠きにより形成される空間が揚上手段ｅ７４７０を挿通可能な大きさに形成される。
【２８８５７】

なお、第２６９実施形態では、凹欠部ｅ７４５１ｆ，ｅ７４５２ｅの２箇所の切り欠きにより形成される空間を覆設手段ｅ７４５０の左側（矢印Ｌ方向側）側方に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揚上手段ｅ７４７０の回動による遊技球の送球に影響を与えなければ、覆設手段ｅ７４５０の背面側（矢印Ｂ方向側）や覆設手段ｅ７４５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に形成しても良い。

【２８８５８】

軸受部材ｅ７４５５は、揚上手段ｅ７４７０の上方側接続部ｅ７４７７の回転軸となる部位であり、上方側に第１手段ｅ７４５１の軸支部ｅ４５１ａに回転可能な状態で内嵌される軸部ｅ７４５５ａを備えると共に、下方側が揚上手段ｅ７４７０の上方側接続部ｅ７４７７を収容可能な略八角形状の円環状に形成される。

【２８８５９】

なお、軸受部材ｅ７４５５に上方側接続部ｅ７４７７が収容された状態において、軸受部材ｅ７４５５と上方側接続部ｅ７４７７との間には上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の隙間（揚上手段ｅ７４７０を上方側に持ち上げた場合に、下方側接続部ｅ７４７６を第２ギヤｅ７４４４の収容部ｅ７４４４ａから引き出し可能とされる程度の隙間）が設けられ、その隙間の分、揚上手段ｅ７４７０を上方側に持ち上げて変位可能とされる。

【２８８６０】

第２６９実施形態では、揚上手段ｅ７４７０を上方側に変位させることで、下方側接続部ｅ７４７６を第２ギヤｅ７４４４の収容部ｅ７４４４ａから引き出し可能とされ、この引き出しにより揚上手段ｅ７４７０の下方側を、第１手段ｅ７４５１及び第２手段ｅ７４５２の凹欠部ｅ７４５１ｆ，ｅ７４５２ｅにより形成された開口側に傾倒させつつ、上方側接続部ｅ７４７７を軸受部材ｅ７４５５から引き抜くことで、動作手段ｅ７４３０から揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能とされる。

【２８８６１】

また、上記したように、第２６９実施形態では、背面側カバー手段ｅ７４２０に第２開口部ｅ７４２１ｆが形成されるので、動作手段ｅ７４３０から揚上手段ｅ７４７０を取り外したあと、第２開口部ｅ７４２１ｆから揚上手段ｅ７４７０を引き出すことが可能とされる。即ち、第２６９実施形態では、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００（図３９８４参照）に配設された状態（揚上・研磨装置ｅ７４００が組み立てられた状態）で、揚上手段ｅ４７０を取り外し可能に構成される。

【２８８６２】

ここで、上記第２６３実施形態におけるパチンコ機ｅ１０のように、螺旋部ｅ４７２に滞留させた（当接した）遊技球を螺旋部ｅ４７２を回動動作させることに伴い発射レールｅ１１２ａ１まで誘導すると共に、螺旋部ｅ４７２の回動動作に伴い誘導される遊技球に回動手段ｅ４６０を当接させることで遊技球の外面を清掃する場合には、螺旋部ｅ４７２に滞留させた遊技球を誘導することに伴い螺旋部ｅ４７２が摩耗や破損しやすくなる。また、回動手段ｅ４６０の外周面を遊技球に当接させることにより遊技球に作用する力が、その遊技球を介して揚上手段ｅ４７０に伝わり（作用して）、揚上手段ｅ４７０（螺旋部ｅ４７２）が摩耗や破損しやすくなる。揚上手段ｅ４７０（螺旋部ｅ４７２）に摩耗や破損が発生した際には、螺旋部ｅ４７２に滞留させた遊技球を誘導することができなくなるため、揚上手段ｅ４７０を交換する必要がある。

【２８８６３】

また、回動手段ｅ４６０の外周面を遊技球に当接させて遊技球を清掃することにより、揚上手段ｅ４７０の回転軸付近にゴミや埃が溜まり、そのゴミや埃により揚上手段ｅ４７０の回動に不具合が発生するため、揚上手段ｅ４７０を取り外してゴミや埃等を除去する必要がある。

【２８８６４】

これらのように揚上手段ｅ４７０の着脱を必要とする場合、上記第２６３実施形態における揚上・研磨装置ｅ４００では、揚上手段ｅ４７０の固定状態を解除するために覆設手段ｅ４５０を分解する必要がある。更には、覆設手段ｅ４５０を分解するためには、揚上

・研磨装置ｅ４００を内下枠ユニットｅ５００から取り外した上で、覆設手段ｅ４５０を分解する必要があるため、揚上手段ｅ４７０の着脱作業性が悪いという問題点があった。

【２８８６５】

これに対し、第２６９実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して開放状態である場合に、揚上手段ｅ７４７０の固定状態を解除可能に構成されるので、揚上手段ｅ７４７０を取り外す際に、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００から取り外す必要が無くなる。その結果、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２８８６６】

また、揚上手段ｅ７４７０を取り外す際に揚上手段ｅ７４７０を挿通させる第２開口部ｅ７４２１ｆが背面側カバー手段ｅ７４２０に形成されるので、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖状態である場合には、第２開口部ｅ７４２１ｆを揚上・研磨装置ｅ７４００と内下枠ユニットｅ５００の対向側に配置させることができる。これにより、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖状態である場合に、揚上・研磨装置ｅ７４００の外側面に、遊技球の送球通路ｅＴＲ７にアクセス可能な開口が出現することを抑制できる（即ち、内下枠ユニットｅ５００に形成される遊技球の通路を閉鎖された通路として形成できる）。その結果、ピアノ線等の不正部材が揚上・研磨装置ｅ７４００の内側に挿入されることを抑制できる。

【２８８６７】

さらに、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖状態から開放状態となることに伴って、流出口ｅ５４０ｂ（図３９９１参照）から流入口ｅ４１０ａ（図３９９４参照）への遊技球の誘導を可動片ｅ５４３ｄ（図３９９１参照）により遮断することができるので、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００に対して開放状態として揚上手段ｅ７４７０を取り外す際に、揚上・研磨装置ｅ７４００に遊技球が流入することを抑制できる。よって、揚上手段ｅ７４７０を取り外した際に、揚上手段ｅ７４７０を取り外した空間に遊技球が溢れることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２８８６８】

また、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖状態から開放状態となることに伴って、流出口ｅ５４０ｂ（図３９９１参照）から流入口ｅ４１０ａ（図３９９４参照）への遊技球の誘導を可動片ｅ４１３ｄ（図３９９４参照）により遮断することができるので、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００に対して開放状態とした際に、揚上・研磨装置ｅ７４００内に滞留する遊技球が流入口ｅ４１０ａ側に逆流して流入口ｅ４１０ａから流出すること抑制できる。その結果、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２８８６９】

さらに、第２６９実施形態では、揚上手段ｅ７４７０を取り外す際に揚上手段ｅ７４７０を挿通させる第２開口部ｅ７４２１ｆが背面側カバー手段ｅ７４２０に形成され、揚上手段ｅ７４７０の固定状態を解除する際には、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００に対して開放状態へと変位させる動作を必須にできるので、揚上手段ｅ７４７０を取り外した際に、揚上手段ｅ７４７０を取り外した空間に遊技球が溢れることを確実に抑制できる。その結果、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２８８７０】

また、可動片ｅ５４３ｄは、上記したように、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して開放状態から閉鎖状態とされる際に、その変位される揚上・研磨装置ｅ７４００の一部が当接することで遮断位置から許容位置に変位可能とされる。従って、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して開閉動作されることに伴って、流出口ｅ５４０ｂから流入口ｅ４１０ａへの遊技球の誘導を許容する状態と、流出口ｅ５４０ｂから流入口ｅ４１０ａへの遊技球の誘導経路を遮断する状態とに確実に切り替えることができる。その結果、揚上手段ｅ７４７０を取り外した際に、揚上手段ｅ７４

７０を取り外した空間に遊技球が溢れることを確実に抑制でき、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２８８７１】

なお、上記したように、内下枠ユニットｅ５００（球回収ユニットｅ５２０）の通路には、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の球（パチンコ機ｅ１０を循環する球）の数が足りているかを検出するための第３センサｅ５２５（図３９８８参照）が配設されているため、仮に、揚上・研磨装置ｅ７４００が内下枠ユニットｅ５００に対して閉鎖状態から開放状態となることに伴って、流出口ｅ５４０ｂ（図３９９１参照）から流入口ｅ４１０ａ（図３９９４参照）への遊技球の誘導を許容する許容位置から、流出口ｅ５４０ｂから流入口ｅ４１０ａへの遊技球の誘導経路を遮断する遮断位置への変位に不具合が発生し、遊技球が流出口ｅ５４０ｂから流出した場合には、第３センサｅ５２５が遊技球を検出しなくなることにより、その不具合を作業者に報知することが可能とされる。その結果、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の球（パチンコ機ｅ１０を循環する球）の数が足りていない状況で、遊技を開始することが可能な状態とされることを抑制できる。

【２８８７２】

また、揚上・研磨装置ｅ７４００の正面側カバー手段ｅ４１０には、上記したように、正面側カバー手段ｅ４１０に形成される通路に送球された遊技球を下方側から排出可能な開口部ｅ４１１ｃが形成され、正面側カバー手段ｅ４１０の正面側から突出される操作子ｅ４１４ｃを操作することで、開口部ｅ４１１ｃを開放することができるので、第２６９実施形態では、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００に対して開放状態とした後、揚上手段ｅ７４７０を取り外す前に、揚上・研磨装置ｅ７４００の正面側に配設される操作子ｅ４１４ｃを操作して、揚上・研磨装置ｅ７４００の内側に送球された遊技球を開口部ｅ４１１ｃから排出させることが好ましい。

【２８８７３】

この場合には、送球通路ｅＴＲ７よりも上流側の正面側カバー手段ｅ４１０に形成される通路（送球通路ｅＴＲ６）に留まる遊技球を、揚上手段ｅ７４７０の取り外し前に正面側カバー手段ｅ４１０（送球通路ｅＴＲ６）から排出することができるので、揚上手段ｅ７４７０を取り外した際に、揚上手段ｅ７４７０を取り外した空間（送球通路ｅＴＲ７内）に送球通路ｅＴＲ６に留まっていた遊技球が溢れることを抑制しやすくできる。その結果、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２８８７４】

なお、揚上手段ｅ７４７０の当接面ｅ４７２ｂに当接していた遊技球は、揚上手段ｅ７４７０を逆回転させることで、送球通路ｅＴＲ６に逆流させて開口部ｅ４１１ｃから排出することができ、揚上手段ｅ７４７０を取り外した際に、揚上手段ｅ７４７０の当接面ｅ４７２ｂに当接していた遊技球が送球通路ｅＴＲ７の内側に留まることを抑制できる。

【２８８７５】

また、揚上手段ｅ７４７０を取り外すこと以外の目的、例えば、揚上・研磨装置ｅ７４００の送球通路ｅＴＲ６内を清掃する目的や送球通路ｅＴＲ６の球詰まりを解消する目的で送球通路ｅＴＲ６に留まる遊技球を開口部ｅ４１１ｃから排出した場合には、送球通路ｅＴＲ７内の遊技球が揚上手段ｅ７４７０の当接面ｅ４７２ｂに当接した状態を維持することができる。即ち、送球通路ｅＴＲ７に所定数（例えば、５球）の遊技球を保持しておくことができる。よって、上記した送球通路ｅＴＲ６内の清掃や球詰まりの解消作業を終えた後、揚上・研磨装置ｅ７４００を閉鎖位置に配設してパチンコ機ｅ１０を遊技可能な状態とした際に、遊技球を送球通路ｅＴＲ７内に送球するための制御（揚上手段ｅ７４７０を回動させる動作）を不要とできる。従って、遊技途中に送球通路ｅＴＲ６内の通路を清掃したり球の詰まりを解消したりした後に、遊技者に速やかに遊技を開始させることができる。

【２８８７６】

次いで、図４０２５を参照して、第２７０実施形態における揚上手段ｅ８４７０について説明する。上記第２６３実施形態では、揚上手段ｅ４７０の回転軸を通過する平面上で

２分割して形成される場合について説明したが、第２７０実施形態では、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とで分割して構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８８７７】

図４０２５（ａ）は、第２７０実施形態における揚上手段ｅ８４７０の正面図であり、図４０２５（ｂ）は、柱状部ｅ８４７１の正面図であり、図４０２５（ｃ）は、螺旋部ｅ８４７２の正面図であり、図４０２５（ｄ）は、組み立て途中における揚上手段ｅ８４７０の正面図である。

【２８８７８】

図４０２５に示すように、第２７０実施形態における揚上手段ｅ８４７０は、上下方向に延設される略円柱状の柱状部ｅ８４７１と、その柱状部ｅ８４７１の周囲を略一定の間隔で旋回して配設される螺旋状の螺旋部ｅ８４７２とを備える。

【２８８７９】

柱状部ｅ８４７１は、被軸支部ｅ４７３と、接続部ｅ４７４と、側面に螺旋状に凹設される凹溝ｅ８４７５とが形成され、透明や白色等の目立ちにくい色の樹脂材料から形成される。

【２８８８０】

螺旋部ｅ８４７２は、柱状部ｅ８４７１の凹溝ｅ８４７５と略同一の螺旋状に形成されると共に、内周側の側面が内側に膨出する凸状に形成される。これにより、図４０２５（ｄ）に示すように、柱状部ｅ８４７１に螺旋部ｅ８４７２を配設する際には、柱状部ｅ８４７１の凹溝ｅ８４７５に螺旋部ｅ８４７２の内周側を挿入しつつ、柱状部ｅ８４７１の上方側から螺旋部ｅ８４７２を回転させつつ下方側に移動させることで、柱状部ｅ８４７１に螺旋部ｅ８４７２を配設することができる。

【２８８８１】

なお、螺旋部ｅ８４７２は、柱状部ｅ８４７１の凹溝ｅ８４７５に挿入されることで、柱状部ｅ８４７１に対する相対変位が規制された状態で組み合わせられる。よって、柱状部ｅ８４７１を回動させた際に、その回動に同期して螺旋部ｅ８４７２を回動させることができる。よって、柱状部ｅ８４７１を回動させる制御と、螺旋部ｅ８７４２により送球される遊技球の送球タイミングとを同期させやすくできる。

【２８８８２】

以上のように構成される揚上手段ｅ８４７０によれば、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とが別部材から構成されるので、上記第２６３実施形態における揚上手段ｅ４７０のように柱状部ｅ４７１と螺旋部ｅ４７２とを一体に構成するものに比べて、柱状部ｅ８４７１の凹溝ｅ８４７５に螺旋部ｅ８４７２の内周側を挿入する分、揚上手段ｅ８４７０の製造時の組み立て時の作業性が悪くなるものの、螺旋部ｅ８４７２が破損した際に螺旋部ｅ８４７２のみを取り換えることができるので、交換部品のコストを削減できる。その結果、部品交換時のコストを低減できる。

【２８８８３】

また、螺旋部ｅ８４７２は、黄色や赤色等の柱状部ｅ８４７１よりも目立ちやすい色（即ち、視認性の良い色）の樹脂材料から形成される。これにより、螺旋部ｅ８４７２が破損した場合には、作業者にその破損を認識させやすくできる。

【２８８８４】

なお、本実施形態では、螺旋部ｅ８４７２を樹脂材料から形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、螺旋部ｅ８４７２を金属材料等、柱状部ｅ８４７１よりも硬い材料から構成してもよい。この場合には、遊技球との当接により破損しやすい（外力を受けやすい）螺旋部ｅ８４７２を破損しにくくできるので、螺旋部ｅ８４７２の破損に伴う部品交換サイクルを長くできる。その結果、パチンコ機ｅ１０を長期間運用した際の交換部品にかかるコストを低減できる。

【２８８８５】

また、柱状部ｅ８４７１の周囲に配設される螺旋部ｅ８４７２が、柱状部ｅ８４７１の

凹溝ｅ８４７５に嵌り込んで配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部ｅ８４７１の外周面を滑らかに形成（凹溝ｅ８４７５を非形成）として、螺旋部ｅ８４７２の内周側に柱状部ｅ８４７１を挿入して配設するようにして、その配設を簡易にしても良い。

【２８８８６】

さらに、この場合には、螺旋部ｅ８４７２を金属のコイルバネ等から形成すると共に、柱状部ｅ８７１の軸方向（上下方向）よりも螺旋部ｅ８４７２を長く形成すると共に、ソレノイド等の駆動力（動作力）により柱状部ｅ８４７１の軸方向に螺旋部ｅ８４７２を弾性変形させることで、螺旋部ｅ８４７２が柱状部ｅ８４７１の周囲を一周した際の螺旋部ｅ８４７２の上下方向間隔を変更できる。これによれば、螺旋部ｅ８４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球の数を変更できるので、揚上・研磨装置ｅ４００よりも上流側の通路に保有される（球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球されている）遊技球の数を変更できる。

【２８８８７】

そのため、例えば、大当たり遊技中または確変・時短遊技中の右打ち遊技となった場合に、揚上・研磨装置ｅ４００の内部に保有される（螺旋部ｅ８４７２の当接面ｅ４７２ｂ側に当接する）遊技球を少なくし、球回収ユニットｅ５２０（図３９８８参照）の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球の数を増やすことで、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に送球された遊技球を第３センサｅ５２５の検出領域まで連なりやすくできる。これにより、大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技中に、第３センサｅ５２５の検出領域を通過している遊技球が一時的になくなり、パチンコ機ｅ１０の点検を促す情報が報知されることを抑制できる。そのため、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８８８８】

なお、ソレノイド等の駆動力（動作力）による螺旋部ｅ８４７２の上下方向間隔の変更の制御（揚上・研磨装置ｅ４００内に保持される遊技球の数の変更）は、操作ユニットｅ１８０、機能調整操作部ｅ１９０、操作ハンドルｅ５１等の遊技者の操作により行われるものであっても良い。この場合には、遊技者の好みパチンコ機ｅ１０の遊技状態を変更することができるので、遊技者の興趣が低下することを抑制しやすくできる。

【２８８８９】

次いで、図４０２６を参照して、第２７１実施形態における揚上手段ｅ９４７０について説明する。上記第２６３実施形態では、螺旋部ｅ４７２の螺旋の間隔が略一定に形成される場合について説明したが、第２７１実施形態では、螺旋部ｅ９４７２の螺旋の間隔が異なって形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８８９０】

図４０２６（ａ）は、第２７１実施形態における揚上手段ｅ９４７０の正面図であり、図４０２６（ｂ）は、動作手段ｅ９４３０の断面図である。なお、図４０２６（ｂ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における動作手段ｅ４３０の断面に対応する。

【２８８９１】

図４０２６に示すように、第２７１実施形態における揚上手段ｅ９４７０は、円柱状に形成される柱状部ｅ４７１と、その柱状部ｅ４７１の周囲を旋回する螺旋状に形成される螺旋部ｅ４７２とを備え、全体が一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成される。

【２８８９２】

なお、第２７１実施形態では、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際に柱状部ｅ４７１の軸方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にずれる間隔が、柱状部ｅ４７１の下方側から柱状部ｅ４７１の上方側に向かうに従って広く設定される。即ち、柱状部ｅ４７１の下方側において、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際の螺旋部ｅ９４

７２の上下方向間隔（図４０２６（ａ）に示す寸法Ｌ１）が、柱状部ｅ４７１の上方側において、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際の螺旋部ｅ９４７２の上下方向間隔（図４０２６（ａ）に示す寸法Ｌ２）が広くされる。

【２８８９３】

これにより、第２７１実施形態では、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際の螺旋部ｅ９４７２の上下方向間隔を寸法Ｌ１の間隔だけで一定に形成する場合に比べて、螺旋部ｅ９４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接される遊技球の数を少なくすることができる（図４０２６（ｂ）参照）。よって、揚上手段ｅ９４７０を回転する際に遊技球から受ける抵抗を少なくすることができるので、駆動モータｅ４４１の駆動力（動作力）を小さくできる。その結果、揚上手段ｅ９４７０を駆動させる際の消費エネルギーを低減でき、揚上手段ｅ９４７０の駆動を安定させることができる。

【２８８９４】

また、第２７１実施形態では、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際に柱状部ｅ４７１の軸方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にずれる間隔が、柱状部ｅ４７１の下方側から柱状部ｅ４７１の上方側に向かうに従って広く設定されるので、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球の送球速度を変更する（速く）することができる。これにより、送球通路ｅＴＲ７の下方側（柱状部ｅ４７１の下方側）では、遊技球を螺旋部ｅ９４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接させやすくできる。

【２８８９５】

一方、送球通路ｅＴＲ７の上方側（柱状部ｅ４７１の上方側）では、遊技球の送球速度を速くすることができるので、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂから作用される力により無駄に停止してしまうことを抑制でき、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２８８９６】

なお、上記第２７１実施形態では、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際に柱状部ｅ４７１の軸方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にずれる間隔が、柱状部ｅ４７１の下方側から柱状部ｅ４７１の上方側に向かうに従って広く設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、その間隔は遊技球の送球態様によって適宜変更可能である。

【２８８９７】

例えば、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際に柱状部ｅ４７１の軸方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にずれる間隔が、柱状部ｅ４７１の下方側から柱状部ｅ４７１の上方側に向かうに従って狭く設定されても良い。

【２８８９８】

この場合には、送球通路ｅＴＲ７の上方側（柱状部ｅ４７１の上方側）において遊技球の送球速度を遅くすることができるので、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂから作用される力の影響を受けやすくできる。よって、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が自由に流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）に遊技球を送球しやすくできる。

【２８８９９】

即ち、螺旋部ｅ９４７２が柱状部ｅ４７１の周囲を一周した際に柱状部ｅ４７１の軸方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にずれる間隔（即ち、送球通路ｅＴＲ７における送球速度）を、螺旋部ｅ９４７２の当接面ｅ４７２ｂの形状や可動手段ｅ４５４ｂの形状に合わせて変更することで、送球通路ｅＴＲ７における遊技球の送球を安定させたり、送球通路ｅＴＲ７から送球通路ｅＴＲ８への送球を安定させたりできる。

【２８９００】

次いで、図４０２７及び図４０２８を参照して、第２７２実施形態における動作手段ｅ

１０４３０について説明する。上記第２６３実施形態では、遊技球が当接することで可動手段ｅ４５４ｂが変位される場合について説明したが、第２７２実施形態では、駆動手段ｅ１０４５６の駆動力（動作力）により可動手段ｅ１０４５４ｂが変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８９０１】

図４０２７は、第２７２実施形態における動作手段ｅ１０４３０の分解斜視正面図であり、図４０２８（ａ）は、動作手段ｅ１０４３０の断面図であり、図４０２８（ｂ）及び（ｃ）は、図４０２８（ａ）の範囲Ｅ１５部における動作手段ｅ１０４３０の部分拡大断面図である。なお、図４０２８（ａ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における動作手段ｅ４３０の断面図に対応する。また、図４０２８（ｂ）では、可動手段ｅ１０４５４ｂが遊技球を保持する保持位置に配置された状態が図示され、図４０２８（ｃ）では、可動手段ｅ１０４５４ｂが遊技球を送球する送球位置に配置された状態が図示される。

【２８９０２】

図４０２７及び図４０２８に示すように、第２７２実施形態における動作手段ｅ１０４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０と、回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ１０４５０とを主に備えて構成される。

【２８９０３】

覆設手段ｅ１０４５０は、第１手段ｅ４５１と、第２手段ｅ４５２と、第３手段ｅ４５３と、第１手段ｅ４５１の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される駆動手段ｅ１０４５６と、その駆動手段ｅ１０４５６に接続される可動手段ｅ１０４５４ｂとを主に備えて構成される。

【２８９０４】

駆動手段ｅ１０４５６は、内部に電線を備え、電線に電力が流されることで電磁力を発生する本体部と、その本体部の内側に摺動可能に配設される可動体と、その可動体の先端部に取着される係合部とを主に備えて形成されるソレノイドであり、可動体を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位可能な状態で第１手段ｅ４５１の正面側（矢印Ｆ方向側）に本体部が配設されると共に、可動体が第１手段ｅ４５１の挿通孔ｅ４５１ｃに挿入される。

【２８９０５】

また、駆動手段ｅ１０４５６の可動体の先端には、可動手段ｅ１０４５４ｂが配設されており、駆動手段ｅ１０４５６の可動体の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の変位に伴い可動手段ｅ１０４５４ｂが前後方向に移動可能とされる。なお、可動手段ｅ１０４５４ｂは、第１手段ｅ４５１と第２手段ｅ４５２との間に形成される送球通路ｅＴＲ７の上方側に重なる位置（保持位置（図４０２８（ｂ）に示す位置））と、送球通路ｅＴＲ７よりも背面側に位置する位置（送球位置（図４０２８（ｃ）に示す位置））との間で変位可能とされる。

【２８９０６】

可動手段ｅ１０４５４ｂは、下面側の一部が上方側に凹設される略箱状に形成され、下方側の凹部に遊技球を保持可能に形成される。これにより、可動手段ｅ１０４５４ｂが保持位置に配置される際には、送球通路ｅＴＲ７を下方側から上方側に送球（揚上）される遊技球を下方側に受け入れて、遊技球が流出口ｅ４５２ｃ側に送球されることを抑制できる。また、遊技球を下方側に受け入れた状態で、可動手段ｅ１０４５４ｂを送球位置に変位させることで、下方側に受け入れた遊技球を流出口ｅ４５２ｃに押し出して流出口ｅ４５２ｃに送球することが可能とされる。

【２８９０７】

以上のように構成される第２７２実施形態のパチンコ機ｅ１０によれば、送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃに送球され、流出口ｅ４２１ｂを介して発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）に送球される遊技球の送球タイミングを、可動手段ｅ１０４５４ｂ

の動作により制御することができるので、パチンコ機ｅ１０に入力される振動等の外力により、間違ったタイミングで送球通路ｅＴＲ７から発射レールｅ１１２ａ１に遊技球が送球されることを抑制しやすくできる。

【２８９０８】

次いで、図４０２９及び図４０３０を参照して、第２７３実施形態における揚上・研磨装置ｅ１１４００について説明する。上記第２６３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００による遊技球の送球を停止する際に揚上手段ｅ１１４７０の回動を停止する場合について説明したが、第２７３実施形態は、揚上・研磨装置ｅ１１４００による遊技球の送球を停止する際に揚上手段ｅ１１４７０を逆方向に回動（揚上方向と反対方向に回動）させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８９０９】

図４０２９（ａ）～（ｄ）は、第２７３実施形態における動作手段ｅ１１４３０の断面図であり、図４０３０（ａ）～（ｄ）は、動作手段ｅ１１４３０の断面図である。なお、図４０２９（ａ）～（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ｂ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図と対応し、図４０３０（ａ）～（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ａ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図に対応する。また、図４０２９（ａ）～（ｄ）及び図４０３０（ａ）～（ｄ）では、揚上手段ｅ１１４７０を逆方向に回動させた際の遷移状態が順に図示される。

【２８９１０】

図４０２９及び図４０３０に示すように、第２７３実施形態における揚上・研磨装置ｅ１１４００の動作手段ｅ１１４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０（図４００１参照）と、その動作力伝達手段ｅ４４０の上方に配設され、動作力伝達手段ｅ４４０の駆動力（動作力）が伝達される回動手段ｅ４６０（図４００１参照）及び揚上手段ｅ１１４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ１１４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ４５０とを主に備えて構成される。

【２８９１１】

揚上手段ｅ１１４７０は、円柱状に形成される柱状部ｅ４７１と、その柱状部ｅ４７１の周囲を略一定の間隔で旋回する螺旋状に形成される螺旋部ｅ１１４７２とを備え、全体が一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成される。なお、本実施形態における螺旋部ｅ１１４７２は、周方向外側の下方側の側面部ｅ１１４７２ａが下方側に向かうに従って柱状部ｅ４７１側に傾斜して形成される。

【２８９１２】

以上のように構成される第２７３実施形態における揚上・研磨装置ｅ１１４００では、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数（パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１に表示される数字）分、遊技球を遊技盤ｅ１３の正面側（遊技領域）に発射して、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が０になった場合に、図４０２９及び図４０３０に示すように、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ１１４７０が逆方向に回転され、送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置とされる。

【２８９１３】

ここで、上記第２６３実施形態における動作手段ｅ４３０のように、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃを介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａ（図３９５５参照）に送球されて遊技領域に発射された場合（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされる場合）に、単に揚上手段ｅ４７０の回動を停止するものでは、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から流下される遊技球が当接面ｅ４７２ｂに当接可能な状態（図４０２９（ａ）に示す状態）で揚上手段ｅ４７０の回動が停止される可能性がある。

【２８９１４】

この場合、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする複数の遊技球（送球通路ｅＴＲ１～ｅＴＲ６に滞留する遊技球）の荷重が螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに作用する。そのため、揚上手段ｅ４７０の回動を再開させる際の揚上手段ｅ４７０の回動抵抗が大きくなり、揚上手段ｅ４７０の回動に必要な駆動モータｅ４４１のエネルギーが増加するという問題点がある。

【２８９１５】

また、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球された（送球通路ｅＴＲ８に流入された）状態では、仮想的にパチンコ機に保有させた球数分の球が発射された状態であるため、送球通路ｅＴＲ７に滞留する次の遊技球が送球通路ｅＴＲ８に流入されるまでの時間が空きやすい（即ち、揚上手段ｅ４７０の回動が停止された状態が長い時間維持されやすい）。そのため、仮に、発射可能な球数分の遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球された際に、単に回動手段の回動が停止されるものでは、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から流下される遊技球が当接面ｅ４７２ｂに当接している状態が長時間維持される可能性がある。従って、複数の遊技球の荷重が継続して当接面ｅ４７２ｂに作用することにより、当接面ｅ４７２ｂが破損または変形する可能性があった。そのため、当接面ｅ４７２ｂに当接した遊技球を送球しにくくなる可能性があった。

【２８９１６】

これに対し、第２７３実施形態では、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃを介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球されて遊技領域に発射された場合（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされる場合）に、遊技球を上方側に揚上する方向とは反対方向の遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動させる動作力が駆動モータｅ４４１から作用される。そのため、図４０３０に示すように、流出口ｅ４５２ｃの手前まで送球された送球通路ｅＴＲ７の上方側の遊技球が、流出口ｅ４５２ｃと前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置（図４０３０（ａ）に示す位置）から下方側に移動され、流出口ｅ４５２ｃに流入不可能な位置（図４０３０（ｄ）に示す位置）で停止される。よって、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が０になった場合に、パチンコ機ｅ１０に加わる振動等の外力で送球通路ｅＴＲ７から発射レールｅ１１２ａ１（流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）側）に遊技球が送球されることを抑制できる。

【２８９１７】

この場合、流出口ｅ４５２ｃの手前まで送球された送球通路ｅＴＲ７の上方側の遊技球を下方側に移動させることにより、その遊技球が可動手段ｅ４５４ｂに当接した状態を解除する（可動手段ｅ４５４ｂから遊技球を離間させる）ことができるので、可動手段ｅ４５４ｂから遊技球に力が作用することを抑制できる。即ち、送球通路ｅＴＲ７に送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂにより移動することを抑制できる。その結果、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が０になった場合に、送球通路ｅＴＲ７に送球された遊技球が送球通路ｅＴＲ７から発射レールｅ１１２ａ１（流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）側）に送球されることを抑制しやすくできる。

【２８９１８】

また、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動させる動作力が駆動モータｅ４４１から作用された際において、送球通路ｅＴＲ７の下方側においては、図４０２９に示すように、螺旋部ｅ１１４７２の下面側を遊技球に当接させて、その当接した遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）側に押し出すことができる。これにより、揚上手段ｅ１１４７０の螺旋部ｅ１１４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球の数を減らすことができる。従って、揚上手段ｅ１１４７０の回動を再開させる際の揚上手段ｅ１１４７０の回動抵抗が大きくな

ることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ１１４７０の回動に必要な駆動モータｅ４４１のエネルギーを小さくできる。

【２８９１９】

なお、第２７３実施形態では、遊技球を上方側に送球（揚上）させる方向に揚上手段ｅ１１４７０を回動させる場合と、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０を回動させる場合とで、揚上手段ｅ１１４７０に作用している力（抵抗）は略同一とされる（即ち、回動を規制する抵抗や回動を補助する力が揚上手段ｅ１１４７０に作用しない）ので、揚上手段ｅ１１４７０を回動させた際にその回動速度が変わることを抑制出来る。

【２８９２０】

さらに、第２７３実施形態では、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０が回動される際の回動量は、図４０２９（ｄ）に示すように、送球通路ｅＴＲ７から流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）に押し出した遊技球（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球）が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置までの回動量に設定される。

【２８９２１】

これにより、第２７３実施形態では、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０が回動された状態時において、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が当接部ｅ４５２ｂに当接した状態とされることを抑制できる。これにより、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする複数の遊技球の荷重が螺旋部ｅ４７２の当接面ｅ４７２ｂに作用することを抑制できる。従って、揚上手段ｅ１１４７０の回動を再開させる際の揚上手段ｅ１１４７０の回動抵抗が大きくなることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ１１４７０の回動に必要な駆動モータｅ４４１のエネルギーを小さくできる。

【２８９２２】

また、螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａは、下方側に向かう従って柱状部ｅ４７１側に傾斜して形成されるので、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球の荷重を、揚上手段ｅ１１４７０が遊技球を揚上する方向（上方）に作用させられる。その結果、揚上手段ｅ１１４７０の回動に必要な駆動モータｅ４４１のエネルギーを小さくできる。

【２８９２３】

なお、第２７３実施形態では、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数（パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１に表示される数字）分、遊技球を遊技盤ｅ１３の正面側（遊技領域）に発射して、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が０になった状況において、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ１１４７０が逆方向に回転される場合について説明したが、必ずしもこの状況に限られるものではなく、例えば、流出口ｅ４５２ｃを介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球される遊技球が所定の時間ない場合（即ち、検出手段ｅ４５２ｄの検出が所定の時間されない場合）に、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ１１４７０が逆方向に回動させるものであっても良い。

【２８９２４】

即ち、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）に揚上手段ｅ１１４７０を回動動作させて（駆動モータｅ４４１から動作力を付与して）いる状況において、検出手段ｅ４５２ｄの検出が所定の時間（例えば、２秒間）されない場合には、送球通路ｅＴＲ７の内側で遊技球が詰まっている（揚上手段ｅ１１４７０を回動させる制御信号を送信しても、揚上手段ｅ１１４７０が回動していない）ことが考えられる。この場合、検出手段ｅ４５２ｄの検出が所定の時間されないことに基づいてパチンコ機ｅ１０にエラー（異常）等の報知をさせて、詰まり等の異常を確実に解消する作業を店員にさせても良いが、エラー

（異常）の解除のために店員を呼ぶ必要があり、パチンコ機ｅ１０の遊技を遊技者が一時的に中止しなければならない。そのため、遊技者の興趣が低下する恐れがあった。

【２８９２５】

これに対し、上記したように揚上手段ｅ１１４７０が逆方向に回動させることにより、揚上手段ｅ１１４７０の当接面ｅ４７２ｂに当接した遊技球を送球通路ｅＴＲ６側に案内できるので、送球通路ｅＴＲ７の内側における遊技球の詰まりを解消できる。従って、店員（作業者）が詰まりを解消する作業をする必要がなくなるので、店員を呼ぶためにパチンコ機ｅ１０の遊技を遊技者が一時的に中止することを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８９２６】

なお、検出手段ｅ４５２ｄの検出が所定の時間（例えば、２秒間）されない場合に、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ１１４７０を逆方向に回動させた後は、揚上手段ｅ１１４７０を発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）に回動させることで、送球通路ｅＴＲ７の内側における遊技球の詰まりを解消できたか否かを検出できる。この場合、検出手段ｅ４５２ｄの遊技球の検出がされない場合には、再度、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ１１４７０を逆方向に回動させても良い。

【２８９２７】

また、上記した発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）に揚上手段ｅ１１４７０を回動動作させて（駆動モータｅ４４１から動作力を付与して）いる状況において、検出手段ｅ４５２ｄの検出が所定の時間（例えば、２秒間）されない場合における、揚上手段ｅ１１４７０を逆方向に回動させる動作、及び、その逆方向に回動させる動作をした後の送球方向（上方側）に回動させる際の揚上手段ｅ１１４７０の回動速度は、逆方向に回動させた際に送球通路ｅＴＲ７の内側に詰まっている遊技球に揚上手段ｅ１１４７０の螺旋部ｅ１１４７２が当接することで螺旋部ｅ１１４７２に作用する負荷が大きくなることを抑制（揚上手段ｅ１１４７０が破損することを抑制）しつつ、その逆方向の回動を停止して正方向に揚上手段ｅ１１４７０を回動させた際に送球通路ｅＴＲ７の内側に再び遊技球が詰まらないようにする（逆回転前に遊技球が送球通路ｅＴＲ７の内側に詰まった状況と同じ状況都なること抑制する）ために、通常の遊技状態において遊技球を送球方向（上方側）に送球する際の回動速度よりも遅い回動速度（回動速度Ａよりも遅い回動速度Ｄ）に設定されることが好ましい。

【２８９２８】

なお、上記した揚上・研磨装置ｅ４００から遊技球を抜き出す球抜き状態において、球抜きスイッチｅ１２６を押下した際に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を上方側に送球（揚上）して遊技球を揚上・研磨装置ｅ４００から払い出す制御が採用（搭載）された（揚上手段ｅ４７０を逆方向に回転させて、送球通路ｅＴＲ７の遊技球を下方側に送球する制御が不採用（非搭載）とされる）上で、その払い出す際の揚上手段ｅ４７０の回動速度Ｂが回動速度Ａよりも遅く設定される制御が採用される場合に、揚上手段ｅ１１４７０の回動速度Ｄが回動速度Ｂの回動速度と同じ回動速度に設定されることが好ましい。これによれば、回動速度の設定を２種類にでき、３種類以上の回動速度を設定する必要がなくなるので、揚上手段ｅ１１４７０の回動速度の制御設計時において、通常動作の回動速度Ａに設定するか、回動速度Ａよりも遅い回動速度Ｂに設定するかを選ぶだけで良くなるので、回動速度の選定をなるべく簡易にできる。

【２８９２９】

また、送球通路ｅＴＲ７の内側における遊技球の詰まりを解消するために、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）に揚上手段ｅ１１４７０を回動動作させて（駆動モータｅ４４１から動作力を付与して）いる状況において、揚上手段ｅ１１４７０を回動させるための抵抗が増加した場合（即ち、駆動モータｅ４４１の動作力が増加）した場合に、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅ

ＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ１１４７０が逆方向に回動させるものであっても良い。

【２８９３０】

次いで、図４０３１及び図４０３２を参照して、第２７４実施形態における動作手段ｅ１２４３０について説明する。上記第２７３実施形態では、揚上手段ｅ１１４７０を逆回転させた際に送球通路ｅＴＲ７の下方側の遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）側に押し戻す場合について説明したが、第２７４実施形態では、揚上手段ｅ１１４７０を逆回転させた際に送球通路ｅＴＲ７の下方側の遊技球を別の経路に流下させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８９３１】

図４０３１（ａ）は、第２７４実施形態における動作手段ｅ１２４３０の正面図であり、図４０３１（ｂ）は、動作手段ｅ１２４３０の背面図であり、図４０３１（ｃ）は、動作手段ｅ１２４３０の上面図である。図４０３２（ａ）は、図４０３１（ｃ）の図Ｅ１６ａ－Ｅ１６ａ線における動作手段ｅ１２４３０の断面図であり、図４０３２（ｂ）は、図４０３１（ｃ）の図Ｅ１６ｂ－Ｅ１６ｂ線における動作手段ｅ１２４３０の断面図である。

【２８９３２】

図４０３１及び図４０３２に示すように、第２７４実施形態における動作手段ｅ１２４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０と、回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ１２４５０とを主に備えて構成される。

【２８９３３】

覆設手段ｅ１２４５０は、揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設される第１手段ｅ１２４５１と、揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の一部の背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置に配設される第２手段ｅ１２４５２と、第３手段ｅ４５３と、変位手段ｅ４５４とを主に備えて構成される。また、第１手段ｅ４５１と第２手段ｅ４５２とは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の空間（遊技球を通過させることが可能な大きさの空間）が形成され、その対向間に揚上手段ｅ４７０と回動手段ｅ４６０との間を通過して送球される遊技球の送球通路ｅＴＲ７と、揚上手段ｅ４７０と第１手段ｅ１２４５１及び第２手段ｅ１２４５２との間を通過して送球される遊技球の第２送球通路ｅ１２４５０ｂとが形成される。

【２８９３４】

第１手段ｅ１２４５１は、背面側（矢印Ｂ方向側）が揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の正面側（矢印Ｆ方向側）のそれぞれの一部を受け入れ可能な凹状に形成され（背面側が開放される略箱状に形成され）、動作力伝達手段ｅ４４０の上側ベースｅ４４２の上面側に配設される。また、第１手段ｅ４５１は、軸支部ｅ４５１ａと、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）と、挿通孔ｅ４５１ｃと、軸受部ｅ４５１ｄと、検出装置ｅ４５１ｅとを主に備えて構成されると共に、揚上手段ｅ４７０の左側に第２送球通路ｅ１２４５０ｂを形成するための隙間を有する。

【２８９３５】

第２手段ｅ１２４５２は、正面側（矢印Ｆ方向側）が揚上手段ｅ４７０及び回動手段ｅ４６０の一部の背面側（矢印Ｂ方向側）のそれぞれの一部を受け入れ可能な凹状に形成され（正面側が開放される略箱状に形成され）、第１手段ｅ４５１の背面側に螺子により固定される。また、第２手段ｅ４５２は、凹欠部ｅ４５２ａと、当接部ｅ４５２ｂと、流出口ｅ４５２ｃと、検出手段ｅ４５２ｄと、第１手段ｅ１２４５１の流入口ｅ４５１ｂよりも下流側に連通する連通路ｅ１２４５２ｆと、第２送球通路ｅ１２４５０ｂの上方側において左側の側面に開口する第２流出口ｅ１２４５２ｇとを主に備えて構成されると共に、揚上手段ｅ４７０の左側に第２送球通路ｅ１２４５０ｂを形成するための隙間を有する。

【２８９３６】

連通路ｅ１２４５２ｆは、送球通路ｅＴＲ７の下方側から第２送球通路ｅ１２４５０ｂの下方側に第２手段ｅ１２４５２の背面側（矢印Ｂ方向側）を迂回して連通する迂回路であり、送球通路ｅＴＲ７側から第２送球通路ｅ１２４５０ｂ側に向かって下降傾斜して形成される。

【２８９３７】

第２流出口ｅ１２４５２ｇは、第２送球通路ｅ１２４５０ｂを上方側に送球（揚上）された遊技球を第２送球通路ｅ１２４５０ｂから排出するための開口であり、第２送球通路ｅ１２４５０ｂの上方側端部に形成される。また、第２流出口ｅ１２４５２ｇの内部空間は、遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて案内可能に構成され、揚上・研磨装置ｅ４００が閉鎖位置に配設される状態において、背面側の端部がファール球ユニットｅ５５０（図３９９３参照）の上方側に配置される。

【２８９３８】

これにより、第２７４実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、第２送球通路ｅ１２４５０ｂを送球され第２流出口ｅ１２４５２ｇから排出される遊技球をファール球ユニットｅ５５０に排出して、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に送球することが可能とされる。

【２８９３９】

以上のように構成される第２７４実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、第２７３実施形態における揚上・研磨装置ｅ１１４００のように、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃを介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球されて遊技領域に発射された場合（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされる場合）に、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動させる動作力が駆動モータｅ４４１から作用されると、送球通路ｅＴＲ７の下方側において揚上手段ｅ４７０の当接面ｅ４７２ｂに当接される遊技球を、連通路ｅ１２４５２ｆに送球することができる。

【２８９４０】

ここで、上記第２７３実施形態では、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃを介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球されて遊技領域に発射された場合（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされる場合）に、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動させて、送球通路ｅＴＲ７の下方側の遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）側に押し出すので、別途送球通路を設ける必要が無くなるものの、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０を動作させる際の抵抗が大きくなりやすく、揚上手段ｅ１１４７０が破損しやすいという問題点が有った。

【２８９４１】

これに対し、本実施形態では、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動された場合に、遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）とは別の通路（連通路ｅ１２４５２ｆ）に流下させることができるので、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０を動作させる際の抵抗が大きくなることを抑制できる。また、揚上手段ｅ１１４７０が破損することを抑制できる。

【２８９４２】

なお、第２７４実施形態では、連通路ｅ１２４５２ｆに送球された遊技球を揚上手段ｅ４７０により、揚上手段ｅ４７０の左側の第２送球通路ｅ１２４５０ｂを送球（揚上）して、球回収ユニットｅ５２０に送球できる。従って、連通路ｅ１２４５２ｆに遊技球が留

まった状態になることを抑制できる。その結果、パチンコ機ｅ１０の遊技中に遊技領域に発射可能な遊技球が０になる（足りなくなる）ことを抑制できる。

【２８９４３】

また、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動された場合に、遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）とは別の通路（連通路ｅ１２４５２ｆ）に流下させた遊技球が、再度、送球通路ｅＴＲ７に送球されることを抑制できる。よって、送球通路ｅＴＲ７に流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）と連通路ｅ１２４５２ｆとの２箇所から遊技球が流入可能な状態とされることを抑制できる。その結果、送球通路ｅＴＲ７に２箇所から遊技球が流入されることによる球詰まりが発生することを抑制できる。

【２８９４４】

なお、第２７４実施形態では、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動された場合に、遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）とは別の通路（連通路ｅ１２４５２ｆ）に流下させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）側に押し返さないようにするものであれば良く、例えば、連通路ｅ１２４５２ｆを遊技球が溜まる空間として、遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ４７０が所定の動作量回動された場合に、少なくとも１球分の遊技球を連通路ｅ１２４５２ｆに貯留するように構成されるものであっても良い。

【２８９４５】

次いで、図４０３３を参照して、第２７５実施形態における動作手段ｅ１３４３０について説明する。上記第２６３実施形態では、スクリュー式の揚上手段ｅ４７０により遊技球が送球される場合について説明したが、第２７５実施形態では、ベルト式の揚上手段ｅ１３４８０により球が送球される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８９４６】

図４０３３（ａ）は、第２７５実施形態における動作手段ｅ１３４３０の断面図であり、図４０３３（ｂ）は、動作手段ｅ１３４３０の断面図である。なお、図４０３３（ａ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ａ－Ｅ１０ａ線における動作手段ｅ４３０の断面に対応し、図４０３３（ｂ）は、図４０００（ｃ）のＥ１０ｂ－Ｅ１０ｂ線における動作手段ｅ４３０の断面に対応する。また、図４０３３（ｂ）では、送球通路ｅＴＲ７よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されるギヤｅ１３４８２が鎖線で図示される。

【２８９４７】

図４０３３に示すように、第２７５実施形態における動作手段ｅ１３４３０は、駆動力（動作力）を発生させると共にその駆動力（動作力）を伝達可能な動作力伝達手段ｅ１３４４０と、その動作力伝達手段ｅ１３４４０の上方に配設され、動作力伝達手段ｅ４４０の駆動力（動作力）が伝達される回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ１３４８０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ１３４８０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ４５０とを主に備えて構成される。

【２８９４８】

動作力伝達手段ｅ１３４４０は、駆動力（動作力）を発生する駆動モータｅ４４１と、その駆動モータｅ４４１が配設される上側ベースｅ４４２と、その上側ベースｅ４４２の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される第１ギヤｅ４４３、第２ギヤｅ１３４４４、第３ギヤｅ４４５と、それら第１ギヤｅ４４３、第２ギヤｅ１３４４４、第３ギヤｅ４４５を繋ぐ位置に配設される介在ギヤｅ４４６（図４００１参照）と、軸受部材ｅ４４７と、付勢部材ｅ４４８と、下側ベースｅ４４９とを主に備えて構成される。

【２８９４９】

第２ギヤｅ１３４４４は、外周面に介在ギヤｅ４４６と歯合されるギヤ歯を有すると共

に、上面側の一面に揚上手段ｅ１３４８０のギヤｅ１３４８２が歯合されるギヤ歯を有し、その回転力を揚上手段ｅ１３４８０に伝達可能に構成される。

【２８９５０】

揚上手段ｅ１３４８０は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる回転軸を中心に回転可能に構成され上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に離れた位置に一対配設される回転体ｅ１３４８１と、前後方向に延びる回転軸を中心に回転可能に構成されると共に下方側の回転体ｅ１３４８１の回転軸に接続されるギヤｅ１３４８２と、一対の回転体ｅ１３４８１の周囲を取り囲む態様で配設されるベルトｅ１３４８３と、そのベルトｅ１３４８３に所定の間隔で（少なくとも遊技球の直径よりも大きい間隔を空けて）配設される基部材ｅ１３４８４と、その基部材ｅ１３４８４に配設される板部材ｅ１３４８５とを主に備えて構成される。

【２８９５１】

回転体ｅ１３４８１は、略円柱状に形成されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延びる回転軸が覆設手段ｅ４５０に軸支され回転可能な状態で配設される。また、回転体ｅ１３４８１は、その外周面に所定の間隔で前後方向に長い溝状に凹設される凹部ｅ１３４８１ａを備える。

【２８９５２】

凹部ｅ１３４８１ａは、回転体ｅ１３４８１の回転力をベルトｅ１３４８３に伝達するための溝であり、ベルトｅ１３４８３に配設される基部材ｅ１３４８４の一部を収容可能な大きさで形成される。これにより、回転体ｅ１３４８１の回転時には、凹部ｅ１３４８１ａに収容される基部材ｅ１３４８４にその回転力を伝達することで、ベルトｅ１３４８３を変位させることが可能とされる。

【２８９５３】

ギヤｅ１３４８２は、動作力伝達手段ｅ１３４４０の第２ギヤｅ１３４４４の上面に形成されるギヤ歯に歯合するギヤ歯を外周面に有し、第２ギヤｅ１３４４４が回転されることに伴い回転して、その回転力を回転体ｅ１３４８１に伝達可能とされる。

【２８９５４】

ベルトｅ１３４８３は、複数の基部材ｅ１３４８４を移動させるための部材であり、上記したように基部材ｅ１３４８４が回転体ｅ１３４８１の回転に伴い変位されることで、スライド変位される。このベルトｅ１３４８３のスライド変位により、ベルトｅ１３４８３に配設される複数の基部材ｅ１３４８４を変位可能とされる。なお、ベルトｅ１３４８３は、回転体ｅ１３４８１の周囲をスライド変位する際に、回転体ｅ１３４８１の外周面に沿って変形可能な材料（ゴム状の弾性部材や繊維体等）から形成される。

【２８９５５】

板部材ｅ１３４８５は、その一面側（上方に位置する面）に遊技球を当接させて（載置して）遊技球を送球するための部材であり、基部材ｅ１３４８４に配設され、ベルトｅ１３４８３のスライド変位に伴い送球通路ｅＴＲ７を下方側から上方側に向けてスライド移動可能に構成される。

【２８９５６】

以上のように構成される第２７５実施形態における動作手段ｅ１３４３０では、回転体ｅ１３４８１を回転させて、ベルトｅ１３４８３と共に板部材ｅ１３４８５をスライド移動させることにより、送球通路ｅＴＲ７の下方側に送球された（流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）から送球された）遊技球を板部材ｅ１３４８５の上面側に当接させて、その当接する遊技球を板部材ｅ１３４８５の上方側へのスライド移動と共に送球通路ｅＴＲ７の上方側に送球できる。

【２８９５７】

送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球は、上記第２６３実施形態と同様に、可動手段ｅ４５４ｂに当接することで、流出口ｅ４５２ｃ側に案内されて、流出口ｅ４５２ｃから１球ずつ送球される。なお、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域までスライド移動した板部材ｅ４５０ａは、ベルトｅ１３４８３を挟んで送球通路ｅＴＲ７と反

対側に形成される空間を下方側に向けてスライド移動可能とされる。
【２８９５８】
このように、第２７５実施形態における動作手段ｅ１３４３０では、送球通路ｅＴＲ７を下方側から上方側に向けて送球（揚上）する際に、板部材ｅ１３４８５の上面に遊技球を載せた状態で、その遊技球の送球方向に板部材ｅ１３４８５をスライド変位させることで、遊技球を送球可能とされるので、遊技球の送球時に板部材ｅ１３４８５と遊技球との当接箇所を維持することができる。
【２８９５９】
即ち、上記第２６３実施形態における動作手段ｅ４３０のように、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２を回動させて遊技球を送球通路ｅＴＲ７の下方側から上方側に送球（揚上）するものでは、螺旋部ｅ４７２の回動に伴って当接面ｅ４７２ｂの遊技球との当接箇所が変更される。そのため、当接面ｅ４７２ｂが遊技球との当接により摩耗しやすく、さらには、その摩耗により当接面ｅ４７２ｂに凹凸が形成されてしまうと遊技球を送球する際に遊技球が暴れやすくなるという問題点がある。
【２８９６０】
これに対し、第２７５実施形態における動作手段ｅ１３４３０では、上記したように送球通路ｅＴＲ７を下方側から上方側に向けて送球（揚上）する際に、板部材ｅ１３４８５と遊技球との当接箇所を維持することができるので、板部材ｅ１３４８５と遊技球との当接面が摩耗することを抑制できる。また、遊技球を送球（揚上）する際に、板部材ｅ１３４８５と遊技球との当接箇所を維持することができるので、遊技球が暴れることを抑制できる。
【２８９６１】
なお、第２７５実施形態では、ベルトｅ１３４８３に沿って板部材ｅ１３４８５を配設することで、回転体ｅ１３４８１の回転方向を切り替えることなく遊技球を送球可能な状態を形成する場合について説明したが、スライドする板部材ｅ１３４８５により遊技球を送球可能な構成であれば、他の構成であっても良い。例えば、送球通路ｅＴＲ７の内側を上下方向にスライド変位可能な一枚の板部材ｅ１３４８５を、上下方向に繰り返し変位させることで、送球通路ｅＴＲ７内を１球ずつ遊技球を送球（揚上）するものであっても良い。
【２８９６２】
また、第２７５実施形態では、各板部材ｅ１３４８５の上面に１球の遊技球が当接（載置）可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、２球以上の遊技球がそれぞれの板部材ｅ１３４８５の上面に当接（載置）可能に構成されるものであっても良い。この場合には、各板部材ｅ１３４８５の上面に１球の遊技球が当接（載置）可能に構成されるものに比べて、遊技球の送球数に対する回転体ｅ１３４８１の回転速度を遅くすることができるので、回転体ｅ１３４８１の回転を安定させやすくできる。
【２８９６３】
次いで、図４０３４及び図４０３５を参照して、第２７６実施形態における背面側ユニットｅ１４１４０について説明する。上記第２６３実施形態では、背面側ユニットｅ１４０に形成される第２壁部ｅ１４０ｃ２が操作用凹部ｅ１４０ｃに連なり操作用凹部ｅ１４０ｃの形成箇所における部材と同一の部材から形成される場合について説明したが、第２７６実施形態における背面側ユニットｅ１４１４０では、第３壁部ｅ１４１４１が操作用凹部ｅ１４１４０ｃの形成箇所における部材と異なる部材から形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【２８９６４】
図４０３４（ａ）は、第２７６実施形態における背面側ユニットｅ１４１４０の正面図であり、図４０３４（ｂ）は、背面側ユニットｅ１４１４０の背面図であり、図４０３４（ｃ）は、背面側ユニットｅ１４１４０の分解斜視正面図である。図４０３５（ａ）は、

正面枠ｅ１４の断面図であり、図４０３５（ｂ）及び図４０３５（ｃ）は、図４０３５（ａ）の範囲Ｅ１７部における正面枠ｅ１４の部分拡大断面図である。なお、図３９６１（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における正面枠ｅ１４の断面図に対応する。

【２８９６５】

図４０３４に示すように、第２７６実施形態における背面側ユニットｅ１４１４０は、挿通孔ｅ１４０ａと、操作用開口部ｅ１４０ｂと、下装飾ユニットｅ１５の右側（矢印Ｒ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂ（図４０３４（ａ）参照）と対応する位置（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置）において下方側（矢印Ｄ方向側）から凹設される操作用凹部ｅ１４１４０ｃと、を主に備える。

【２８９６６】

操作用凹部ｅ１４１４０ｃは、背面側ユニットｅ１４１４０の下方側（矢印Ｄ方向側）から上方側（矢印Ｕ方向側）に所定の距離（作業者が指を挿入可能な大きさ）で凹設され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設される溝状に形成される。これにより、操作用凹部ｅ１４１４０ｃの周囲には、その操作用凹部ｅ１４１４０ｃの上方側を塞ぐ第１壁部ｅ１４０ｃ１と、操作用凹部ｅ１４０ｃの左右両側を塞ぐ一対の第３壁部ｅ１４０ｃ３とが形成される。また、操作用凹部ｅ１４１４０ｃには、背面側の端部に第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第３壁部ｅ１４０ｃ３に対して回転変位可能な変位手段ｅ１４１４０ｅが配設される。

【２８９６７】

変位手段ｅ１４１４０ｅは、矩形の板状に形成される可変板ｅ１４１４０ｅ１と、その可変板ｅ１４１４０ｅ１の一方側に偏る位置に配設される円柱状の回転軸ｅ１４１４０ｅ２とを主に備え、回転軸ｅ１４１４０ｅ２を第１壁部ｅ１４０ｃ１の背面側の端部に沿わせた（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向けた）状態で配設される。これにより、可変板ｅ１４１４０ｅ１を回転軸ｅ１４１４０ｅ２と共に回転させることで、第１壁部ｅ１４０ｃ１の背面側の端部付近を中心に可変板ｅ１４１４０ｅ１を回転変位させることが可能とされる。

【２８９６８】

なお、可変板ｅ１４１４０ｅ１は、自重により回転軸ｅ１４１４０ｅ２から離間する側を下方に向けて変位させることが可能とされる。これにより、可変板ｅ１４１４０ｅ１に外力が付与されていない状態では、可変板ｅ１４１４０ｅ１が回転軸ｅ１４１４０ｅ２に対して垂下した状態とされ、可変板ｅ１４１４０ｅ１の一面側が第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第３壁部ｅ１４０ｃ３の背面側の端部と当接する状態とされる。

【２８９６９】

次いで、図４０３５を参照して、変位手段ｅ１４１４０ｅの変位について説明する。図４０３５（ａ）に示すように、可変板ｅ１４１４０ｅ１が回転軸ｅ１４１４０ｅ２に対して垂下した状態では、上記第２６３実施形態における第２壁部ｅ１４０ｃ２と同様に、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００（流下領域）に近い側に配設される正面視右側の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの背面側の少なくとも一部を覆うことが可能とされる。

【２８９７０】

また、変位手段ｅ１４１４０ｅは、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して閉鎖された状態において、変位手段ｅ１４１４０ｅの背面側の少なくとも一部が、内枠ｅ１２の正面側部材（図示しない）に当接可能とされる。これにより、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して閉鎖された遊技状態において、変位手段ｅ１４１４０ｅの移動が規制される。即ち、垂下された可変板ｅ１４１４０ｅ１の正面側と背面側が第３壁部ｅ１４０ｃ３と内枠ｅ１２の正面側部材に挟持された状態とされる。

【２８９７１】

これにより、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００を狙って挿入されたピアノ線等の不正部材が、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介して遊技領域側に挿入されたとしても、その挿入された不正部材の先端により可変板ｅ１４１４０ｅ１が背面側に押され

て変位することを抑制できる。従って、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００を狙って挿入された不正部材の先端が遊技領域に侵入することを壁部（第１壁部ｅ１４０ｃ１及び可変板ｅ１４１４０ｅ１）により抑制できる。その結果、遊技領域に不正がされることを抑制できる。

【２８９７２】

一方、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して開放された状態では、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側から離れることで、可変板ｅ１４１４０ｅ１の背面側における一面と内枠ｅ１２の正面側部材（図示しない）の当接が解除され、図４０３５（ｃ）に示すように、可変板ｅ１４１４０ｅ１を背面側に変位させることが可能とされる。従って、操作部ｅ７７３ｂを操作するために、図４０３５（ｂ）に示す操作部ｅ７７３ｂと可変板ｅ１４１４０ｅ１との間の空間に手を挿入する際には、可変板ｅ１４１４０ｅ１を背面側に変位させることで、操作部ｅ７７３ｂの操作方向（矢印Ｆ方向）と反対方向（矢印Ｂ方向）の空間を大きくすることができる。

【２８９７３】

よって、操作部ｅ７７３ｂを操作する際に、操作部ｅ７７３ｂの操作方向（矢印Ｆ方向）と反対方向（矢印Ｂ方向）の空間に手を挿入させやすくできるので、作業者に操作部ｅ７７３ｂを操作させやすくできる。

【２８９７４】

また、作業者が操作部ｅ７７３ｂを操作した後、作業者が操作部ｅ７７３ｂの操作方向（矢印Ｆ方向）と反対方向（矢印Ｂ方向）の空間から手を抜き出した際には、可変板ｅ１４１４０ｅ１の自重により、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００（流下領域）に近い側に配設される正面視右側の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの背面側の少なくとも一部を覆う位置に可変板ｅ１４１４０ｅ１を配置することが可能とされる。これにより、可変板ｅ１４１４０ｅ１を変位させる作業を不要にできるので、可変板ｅ１４１４０ｅ１を変位可能とした場合でも、その可変板ｅ１４１４０ｅ１の戻し忘れを防止できる。疎の結果、可変板ｅ１４１４０ｅ１を戻し忘れたことによる隙間を介して不正部材が遊技領域内に挿入されることを抑制できる。

【２８９７５】

なお、第２７６実施形態では、可変板ｅ１４１４０ｅ１を回転可能な状態で配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、操作部ｅ７７３ｂの操作方向（矢印Ｆ方向）と反対方向（矢印Ｂ方向）の空間に手を挿入する際に、その空間を大きくすることが可能な構成であれば何でも良く、例えば、スライド変位するものであっても良い。また、第２６３実施形態における第１壁部ｅ１４０ｃ１～第３壁部ｅ１４０ｃ３を変位させるものであっても良い。

【２８９７６】

また、第２７６実施形態では、可変板ｅ１４１４０ｅ１をその自重により所定の位置に（操作用凹部ｅ１４１４０ｃの背面側を塞ぐ位置）変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではく、可変板ｅ１４１４０ｅ１を変位させた後に、可変板ｅ１４１４０ｅ１を所定の位置に戻せるものであれば何でも良い。例えば、バネの付勢力や磁石の磁力により可変板ｅ１４１４０ｅ１を所定の位置（操作用凹部ｅ１４１４０ｃの背面側を塞ぐ位置）に戻すものであっても良い。

【２８９７７】

次いで、図４０３６を参照して、第２７７実施形態における下装飾ユニットｅ１５０１５について説明する。上記第２６４実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認用開口部ｅ２７１５から直接視認させる場合について説明したが、第２７７実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を反射部材ｅ１５７９６を介して視認用開口部ｅ２７１５から視認させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８９７８】

図４０３６（ａ）及び図４０３６（ｂ）は、第２７７実施形態における下装飾ユニット

ｅ１５０１５の断面図である。なお、図４０３６（ａ）及び図４０３６（ｂ）は、図４０１０（ａ）のＥ１３－Ｅ１３線における下装飾ユニットｅ２０１５の断面図に対応する。また、図４０３６（ａ）では、後述する反射部材ｅ１５７９６が閉鎖位置に配設された状態が図示され、図４０３６（ｂ）では、反射部材ｅ１５７９６が開放位置に配設された状態が図示される。

【２８９７９】

図４０３６に示すように、第２７７実施形態における下装飾ユニットｅ１５０１５は、第２６４実施形態における下装飾ユニットｅ２０１５と同様に、本体枠ｅ１４ｄ（図３９５７参照）の下方側（矢印Ｄ方向側）の正面を覆う状態で配設されるベース手段ｅ２７１０と、そのベース手段ｅ２７１０の正面右側（矢印Ｒ方向側）に配設される操作ハンドルｅ５１と、ベース手段ｅ２７１０の正面左側（矢印Ｌ方向側）に配設されるスピーカー組立体ｅ７２０と、それら操作ハンドルｅ５１及びスピーカー組立体ｅ７２０よりも上方側（矢印Ｕ方向側）に位置しベース手段ｅ２７１０の上端に沿ってベース手段ｅ２７１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される操作手段組立体ｅ７３０と、スピーカー組立体ｅ７２０及びベース手段ｅ２７１０の正面側に配設される発光手段ｅ７４０と、スピーカー組立体ｅ７２０、操作手段組立体ｅ７３０及び発光手段ｅ７４０の正面側を覆う態様で配設される化粧ユニットｅ２７５０と、正面側の一部が化粧ユニットｅ２７５０の背面側（矢印Ｂ方向側）から挿入された状態で化粧ユニットｅ２７５０の背面側に配設される筒部材ｅ２７９５とを主に備える。

【２８９８０】

また、第２７７実施形態における化粧ユニットｅ２７５０の電飾部ｅ３４には、第１透明板ｅ７９２の正面側に第１透明板ｅ７９２に対して変位可能な状態で配設される反射部材ｅ１５７９６が配設される。

【２８９８１】

反射部材ｅ１５７９６は、所定の大きさ（化粧ユニットｅ２７５０の視認用開口部ｅ２７１５を塞ぐことが可能な大きさ）の板状に形成される反射部ｅ１５７９６ａと、その反射部ｅ１５７９６ａから左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に突設される円柱状の回転軸ｅ１５７９６ｂとを備え、回転軸ｅ１５７９６ｂが第１透明板ｅ７９２の正面側に軸支されることで、回転軸ｅ１５７９６ｂを中心に回転可能とされる。

【２８９８２】

なお、反射部材ｅ１５７９６には、電飾部ｅ３４の背面側に配設されるソレノイド（図示しない）の駆動部が、第１透明板ｅ７９２及び第２透明板ｅ７９３に形成される貫通孔（図示しない）を介して接続される。これにより、反射部材ｅ１５７９６は、ソレノイドの駆動力により所定（遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった）のタイミングで回転可能とされる。

【２８９８３】

反射部ｅ１５７９６ａは、正面視における化粧ユニットｅ２７５０の視認用開口部ｅ２７１５（図４０１０（ａ）参照）よりも大きい矩形の板状に形成され、反射部材ｅ１５７９６の閉鎖状態（図４０３６（ａ）に示す状態）において、一面側（背面側）が第１透明板ｅ７９２の正面に当接されると共に、筒部材ｅ２７９５の正面側を塞ぐ位置（即ち、視認用開口部ｅ２７１５と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置）に配設される。これにより、反射部材ｅ１５７９６が閉鎖状態とされる場合には、反射部ｅ１５７９６ａが視認用開口部ｅ２７１５（図４０１０（ａ）参照）の正面側に位置して、正面側から化粧ユニットｅ２７５０の視認用開口部ｅ２７１５を視認することが不能とされる。

【２８９８４】

なお、反射部ｅ１５７９６ａは、光を透過不可能な材料から形成されると共に、閉鎖状態において少なくとも第１透明板ｅ７９２の正面に当接する一面側（背面側）が光を反射しやすい材料（例えば、白色の樹脂材料や、銀色や金色の金属材料等）から形成される。

第２７７実施形態における反射部ｅ１５７９６ａでは、全体が有色の樹脂材料から形成されると共に、一面側に銀色のシート状に形成される金属材料が配設（貼付）され、一面側に照射された光を反射可能とされる。

【２８９８５】

次いで、図４０３６（ｂ）に示すように、反射部材ｅ１５７９６がソレノイドの駆動力により回転され開放状態とされる際には、閉鎖状態における反射部ｅ１５７９６ａの上方側が正面側に向かって変位され、閉鎖状態において第１透明板ｅ７９２の正面に当接していた背面側が第１透明板ｅ７９２の正面に対して傾倒され、第１透明板ｅ７９２から離間するに従って上方側に傾斜する態様で配置される。

【２８９８６】

ここで、上記したように、反射部ｅ１５７９６ａの一面側（背面側）は、光を反射可能な材料から構成されるので、反射部材ｅ１５７９６が開放状態とされる際には、反射部ｅ１５７９６ａの一面側を上方側（矢印Ｕ方向側）から視認することで、反射部ｅ１５７９６ａに反射された視認用開口部ｅ２７１５を視認することが可能とされる。これにより、視認用開口部ｅ２７１５の背面側に配設される球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を反射部ｅ１５７９６ａ（反射部材ｅ１５７９６）を介して視認可能とされる。

【２８９８７】

なお、反射部材ｅ１５７９６がソレノイドの駆動力により回転され開放状態とされる際には、反射部材ｅ１５７９６が閉鎖状態から開閉状態へと変位する際に反射部材ｅ１５７９６の上端が下方側に変位されることにより、正面視において反射部材ｅ１５７９６の上端と視認用開口部ｅ２７１５の上端縁との間に形成される隙間を介して、下装飾ユニットｅ２０１５の正面側に重なる位置から視認用開口部ｅ２７１５を直接視認可能とされる。これにより、パチンコ機ｅ１０の内下枠ユニットｅ５００に球詰まり等の異常が発生して、その異常の解除作業を屈んだ状態で作業する（パチンコ機ｅ１０に対して低い視点で作業する）作業者が、その作業時の視点の高さを変えずに視認用開口部ｅ２７１５を介して送球通路ｅＴＲ２を視認可能とされる。その結果、作業者の作業性を向上できる。

【２８９８８】

以上のように構成される第２７７実施形態における下装飾ユニットｅ１５０１５によれば、反射部材ｅ１５７９６をソレノイドの駆動により所定のタイミング（遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのかを確認させることが必要となったタイミング）で変位させることができるので、上記第２６４実施形態において説明したように、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合に、反射部材ｅ１５７９６を閉鎖状態から開放状態に変位させて、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を遊技者に視認させることができる。

【２８９８９】

言い換えると、第３センサｅ５２５による遊技球の検出が正しく行われている状況においては、反射部材ｅ１５７９６を閉鎖状態に維持して、遊技者が球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認することを抑制できる。そのため、第２７７実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２の確認が必要となっていない状況において、遊技者の視線が球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に向けられることを抑制できる。その結果、第３センサｅ５２５による遊技球の検出が正しく行われている状況において、遊技者には遊技に集中させやすくできる。

【２８９９０】

また、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合には、上記したように視認用開口部ｅ２７１５の背面側に配設される球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を反射部ｅ１５７９６ａ（反射部材ｅ１５７９６）を介

して（反射部ｅ１５７９６ａに反射させて）視認可能とされる。そのため、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させやすくできる。

【２８９９１】

即ち、遊技者は、通常、遊技が実行されている最中において、パチンコ機ｅ１０の演出を視認するために遊技領域を視認する。よって、遊技が実行されている最中は、遊技者の視点が遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側に位置することとなる。ここで、球回収ユニットｅ５２０は、遊技領域を流下した遊技球を誘導（回収）可能に形成されるため遊技領域（遊技盤ｅ１３）よりも下方に配設される。そのため、遊技が実行させている途中に遊技者が球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認用開口部ｅ２７１５から直接視認しようとする場合には、姿勢を変更して視点を下方に移動させる必要があり、その姿勢の変更が遊技者の手間となる可能性があった。

【２８９９２】

これに対し、第２７７実施形態では、反射部材ｅ１５７９６を開放状態とした際に、反射部ｅ１５７９６ａの一面側を上方側（矢印Ｕ方向側）から視認することで、反射部ｅ１５７９６ａに反射された視認用開口部ｅ２７１５を視認することが可能とされるので、遊技が実行されている途中に遊技者が通路を視認しようとする場合、即ち、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合に、遊技者が姿勢を変更することなく、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認することができる。その結果、遊技者に遊技を継続させやすくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２８９９３】

また、第２７７実施形態では、反射部材ｅ１５７９６により、視認経路を屈折させることができ、反射部材ｅ１５７９６の反射面に反射された送球通路ｅＴＲ２を遊技者に視認させることができる。よって、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される送球通路ｅＴＲ２の遊技球（第３センサｅ５２５の検出領域に向かう遊技球）の位置を、その第３センサｅ５２５の検出領域に向かう遊技球の実際の位置に対して異なる位置で視認させることができる。従って、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される送球通路ｅＴＲ２がパチンコ機ｅ１０のどの位置に配設されるのか（第３センサｅ５２５の検出領域に向かう遊技球が実際にパチンコ機ｅ１０のどこを通過しているのか）を遊技者に認識させにくくできる。従って、送球通路ｅＴＲ２が遊技者に視認されることで、送球通路ｅＴＲ２への不正が行いやすくなることを抑制できる。

【２８９９４】

次いで、図４０３７～図４０３９を参照して、第２７８実施形態における球回収ユニットｅ１６５２０について説明する。上記第２６４実施形態では、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される複数の遊技球が視認用開口部ｅ２７１５の視認領域に沿って並んだ状態で視認可能とされる場合について説明したが、第２７８実施形態では、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される複数の遊技球が視認用開口部ｅ２７１５を介して視認する方向（矢印Ｂ方向）に並んだ状態で視認可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２８９９５】

図４０３７（ａ）は、第２７８実施形態における球回収ユニットｅ１６５２０の正面図であり、図４０３７（ｂ）は、図４０３７（ａ）のＥ１８ｂ－Ｅ１８ｂ線における球回収ユニットｅ１６５２０の断面模式図である。図４０３８（ａ）は、球回収ユニットｅ１６５２０の正面斜視図であり、図４０３８（ｂ）は、球回収ユニットｅ１６５２０の背面斜視図である。図４０３９（ａ）は、内下枠ユニットｅ１６５００の正面図であり、図４０３９（ｂ）は、図４０３９（ａ）のＥ１９ｂ－Ｅ１９ｂ線における内下枠ユニットｅ１６５００の断面模式図である。

【２８９９６】

図４０３７～図４０３９に示すように、第２７８実施形態における球回収ユニットｅ１６５２０は、背面側ベースｅ１６５２１と、その背面側ベースｅ１６５２１の正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐ態様で配設される正面側ベースｅ１６５２２と、それら背面側ベースｅ１６５２１及び正面側ベースｅ１６５２２との間に配設される第１センサｅ５２３、第２センサｅ５２４、及び、第３センサｅ５２５とを主に備える。

【２８９９７】

背面側ベースｅ１６５２１は、正面側ベースｅ１６５２２と共に遊技球の回収経路（送球通路ｅＴＲ１，ＴＲ２）を形成する部材であり、正面視において遊技盤ｅ１３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法よりも左右方向に長い矩形状に形成されると共に、少なくとも一部が遊技盤ｅ１３の下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる位置に配設される。

【２８９９８】

また、背面側ベースｅ１６５２１は、傾斜面ｅ５２１ａと、第１転動面ｅ５２１ｂと、第２転動面ｅ５２１ｃと、第１凹凸部ｅ５２１ｄと、第２転動面ｅ５２１ｃの上面側に沿う位置において背面側に向けて凹設される凹設部ｅ１６５２１ｇとを主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。

【２８９９９】

凹設部ｅ１６５２１ｇは、第２転動面ｅ５２１ｃの上面に沿う方向において少なくとも遊技球２球分以上の大きさの内寸に形成されると共に、上下方向において第２転動面ｅ５２１ｃの上面から遊技球１球分以上の大きさの内寸に形成され、凹設した内部空間に遊技球を挿通可能とされる。

【２９０００】

背面側ベースｅ１６５２１と共に遊技球の回収経路を形成する正面側ベースｅ１６５２２は、正面視において遊技盤ｅ１３の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）寸法よりも左右方向に長い矩形状に形成されると共に、少なくとも一部が遊技盤ｅ１３の下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる位置に配設される。

【２９００１】

また、正面側ベースｅ１６５２２は、傾斜面ｅ５２２ａと、第１転動面ｅ５２２ｂと、第２転動面ｅ５２２ｃと、第１凹凸部ｅ５２２ｄと、背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇと対向する位置において凹設部ｅ１６５２１ｇの内部空間（背面側（矢印Ｂ方向側））に向かって板状に突設される突設部ｅ１６５２２ｇと、を主に備え、全体が光透過性の透明な樹脂材料から形成される。

【２９００２】

突設部ｅ１６５２２ｇは、第２転動面ｅ５２２ｃの上面に連なると共に、板面を第２転動面ｅ５２２ｃの上面の延設方向と略直交する方向に向けた状態で形成される。また、突設部ｅ１６５２２ｇは、凹設部ｅ１６５２１ｇ（背面側（矢印Ｂ方向側））に向かって突設される距離が、第２転動面ｅ５２２ｃの背面側への突設距離よりも長く形成されると共に、背面側ベースｅ１６５２１と正面側ベースｅ１６５２２とが組み合わされた際に、突設先端部が背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇの内側に挿入される。

【２９００３】

なお、突設部ｅ１６５２２ｇは、第２転動面ｅ５２２ｃの延設方向において背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇの内面との間に少なくとも遊技球１球分の隙間を隔てる位置に形成されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）において背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇの内面との間に少なくとも遊技球１球分の隙間を隔てる長さに設定される。これにより、第２７８実施形態における球回収ユニットｅ１６５２０では、送球通路ｅＴＲ２（第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃ）を送球される遊技球を、凹設部ｅ１６５２１ｇの内面に沿って背面側に迂回させることができる。

【２９００４】

また、背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇ及び正面側ベースｅ１６５２２の突設部ｅ１６５２２ｇとにより、送球通路ｅＴＲ２の途中に形成される迂回路は、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも上流側であ

って、第２センサｅ５２４が配設される領域（第２センサｅ５２４の検出領域）よりも下流側に形成されると共に、少なくとも視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される領域と重なる位置（ベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２の開口領域の少なくとも一部と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置）に形成される（図４０３９参照）。

【２９００５】

これにより、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも上流側において、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される領域の送球通路ｅＴＲ２の経路長さを長くすることができる。よって、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される領域において、第３センサｅ５２５の検出領域よりも上流側を通過する遊技球を第２６４実施形態に比べて長い時間視認させることができる。

【２９００６】

従って、第２７８実施形態では、大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技において、球回収ユニットｅ１６５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなり第３センサｅ５２５による検出がされなくなることで、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ１６５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのかを確認させる際に、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を通過する遊技球を遊技者または店員（作業者）に視認させやすくできる。

【２９００７】

また、背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇ及び正面側ベースｅ１６５２２の突設部ｅ１６５２２ｇとにより、送球通路ｅＴＲ２の途中に形成される迂回路は、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認する方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に遊技球を送球することができるので、送球通路ｅＴＲ２の途中に形成される迂回路を遊技球が通過している間において、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される遊技球の位置を略一定にすることができる。

【２９００８】

これらにより、第２７８実施形態では、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ１６５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのかを確認させる際に、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を通過する遊技球を遊技者または店員（作業者）に視認させやすくできる。よって、視認用開口部ｅ２７１５を介して送球通路ｅＴＲ２を視認した遊技者が、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていると勘違いして、遊技を停止してしまうことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９００９】

なお、第２７８実施形態では、背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇ及び正面側ベースｅ１６５２２の突設部ｅ１６５２２ｇとにより、送球通路ｅＴＲ２の途中に形成される迂回路を、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも上流側に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、送球通路ｅＴＲ２の途中に形成される迂回路を、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも下流側に形成して、第３センサｅ５２５の検出領域よりも上流側と下流側とで、遊技球の流下方向を異ならせるものであっても良い。

【２９０１０】

この場合には、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも下流側における送球通路ｅＴＲ２に滞留可能な遊技球の数を多くすることができるので、大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技において、球回収ユニットｅ１６５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなり第３センサｅ５２５による検出がされなくなった後、遊技者が右打ち遊技を継続しても発射可能な遊技球が無くなること可能性を低くすることができる。その結果、右打ち遊技において球回収ユニットｅ１６５２０に回収される球数が少なくなり遊技が停止することを抑制できる。

【２９０１１】

また、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも下流側に、背面側ベースｅ１６５２１の凹設部ｅ１６５２１ｇ及び正面側ベースｅ１６５２２の突設部ｅ１６５２２ｇとにより、送球通路ｅＴＲ２の途中に形成される迂回路を形成する場合には、その迂回路をパチンコ機ｅ１０の正面側から視認可能とすることで、所定数（例えば１０球）の遊技球が有ることを認識するための視認用開口部ｅ２７１５の開口幅を小さくできる。

【２９０１２】

次いで図４０４０及び図４０４１を参照して、第２７９実施形態における下装飾ユニットｅ１７０１５について説明する。上記第２６４実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認可能にする視認用開口部ｅ２７１５を下装飾ユニットｅ２０１５の電飾部ｅ３４を介して視認させる場合について説明したが、第２７９実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認可能にする視認用開口部ｅ２７１５を下装飾ユニットｅ１７０１５の操作手段組立体ｅ７３０を介して視認させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９０１３】

図４０４０（ａ）は、第２７９実施形態における下装飾ユニットｅ１７０１５の正面図であり、図４０４０（ｂ）は、下装飾ユニットｅ１７０１５の背面斜視図であり、図４０４１（ａ）は、化粧ユニットｅ７５０及び筒部材ｅ１７７９５の背面図であり、図４０４１（ｂ）は、図４０４１（ａ）のＥ２０－Ｅ２０線における下装飾ユニットｅ１７０１５の断面図である。

【２９０１４】

なお、図４０４０及び図４０４１に示すように、第２７９実施形態における下装飾ユニットｅ１７０１５は、ベース手段ｅ２７１０と、操作ハンドルｅ５１と、スピーカー組立体ｅ７２０と、操作手段組立体ｅ７３０と、発光手段ｅ７４０と、化粧ユニットｅ７５０と、操作手段組立体ｅ７３０の下面側からベース手段ｅ２７１０の視認用開口部ｅ２７１５に向かう態様で配設される筒部材ｅ１７７９５とを主に備える。

【２９０１５】

筒部材ｅ１７７９５は、パチンコ機ｅ１０における遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能にする部材であり、非透過性の樹脂材料から前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口する筒状に形成され、その筒状に形成された内部空間が視認用開口部ｅ２７１５の正面側に重なる位置に配設される。

【２９０１６】

また、筒部材ｅ１７７９５は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部がベース手段ｅ２７１０の正面に当接可能な前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）長さに設定されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が操作手段組立体ｅ７３０の下面側に当接した状態で配設される。なお、操作手段組立体ｅ７３０は、少なくとも筒部材ｅ１７７９５の正面側の端部が当接される領域において、透明材料から構成されており、操作手段組立体ｅ７３０の透明領域を介して視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とされる。

【２９０１７】

これにより、第２７９実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とされる。そのため、遊技中に第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合に、遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を遊技者に視認させることができる。

【２９０１８】

即ち、遊技者は、通常、遊技が実行されている最中において、パチンコ機ｅ１０の演出を視認するために遊技領域を視認する。よって、遊技が実行されている最中は、遊技者の

視点が遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側に位置することとなる。ここで、球回収ユニットｅ５２０は、遊技領域を流下した遊技球を誘導（回収）可能に形成されるため遊技領域（遊技盤ｅ１３）よりも下方に配設される。そのため、上記第２６４実施形態のように、化粧ユニットｅ７５０の正面側から球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させる場合には、姿勢を変更して視点を下方に移動させる必要があり、その姿勢の変更が遊技者の手間となる可能性があった。

【２９０１９】

これに対し、第２７９実施形態では、操作手段組立体ｅ７３０の透明領域を介して操作手段組立体ｅ７３０の上方側（遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とされるので、遊技が実行されている途中に遊技者が通路を視認しようとする場合、即ち、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合に、遊技者が姿勢を変更することなく、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認することができる。その結果、遊技者に遊技を継続させやすくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９０２０】

次いで、図４０４２を参照して、第２８０実施形態における下装飾ユニットｅ１８０１５について説明する。上記第２７９実施形態では、操作手段組立体ｅ７３０の透明領域を介して視認用開口部ｅ２７１５を直接視認可能とされる場合について説明したが、第２８０実施形態では、反射部材ｅ１８７９５ａに反射されて視認用開口部ｅ２７１５が視認される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９０２１】

図４０４２（ａ）は、第２８０実施形態における下装飾ユニットｅ１８０１５の背面図であり、図４０４２（ｂ）は、図４０４２（ａ）のＥ２１－Ｅ２１線における下装飾ユニットｅ１８０１５の断面図である。

【２９０２２】

図４０４２に示すように、第２８０実施形態における下装飾ユニットｅ１８０１５は、ベース手段ｅ２７１０と、操作ハンドルｅ５１と、スピーカー組立体ｅ７２０と、操作手段組立体ｅ７３０と、発光手段ｅ７４０と、化粧ユニットｅ７５０と、操作手段組立体ｅ７３０の下面側からベース手段ｅ２７１０の視認用開口部ｅ２７１５の正面側に亘って配設される筒部材ｅ１８７９５とを主に備える。

【２９０２３】

筒部材ｅ１８７９５は、一端側が操作手段組立体ｅ７３０の下面側に当接した状態で配設されると共に操作手段組立体ｅ７３０の下面側から下方に向かって延設され、他端側がベース手段ｅ２７１０の視認用開口部ｅ２７１５の正面側に当接した状態で配設されると共に正面側に向かって延設され、全体が略Ｌ字状に形成される。また、筒部材ｅ１８７９５は、一端側から他端側にかけて開口する筒状に形成され、その筒状に形成される内部空間に反射部材ｅ１８７９５ａを備える。

【２９０２４】

なお、操作手段組立体ｅ７３０は、上記第２７９実施形態と同様に、少なくとも筒部材ｅ１８７９５の一端側の端部が当接される領域において、透明材料から構成されており、操作手段組立体ｅ７３０の透明領域を介して筒部材ｅ１８７９５の一端側の内部空間を視認可能とされる。

【２９０２５】

反射部材ｅ１８７９５ａは、一端側の開口（操作手段組立体ｅ７３０の透明領域）から他端側の開口（視認用開口部ｅ２７１５）を視認可能とするための反射部材（鏡）であり、筒部材ｅ１８７９５の一端側と他端側とを繋ぐ折り曲げ部分に所定の角度（一端側の開口から筒部材ｅ１８７９５の内部空間を覗き込んだ際に、他端側の開口が反射面に視認さ

れる角度）で配設される。
【２９０２６】
これにより、第２８０実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とされる。そのため、遊技中に第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合に、遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を遊技者に視認させることができる。
【２９０２７】
即ち、遊技者は、通常、遊技が実行されている最中において、パチンコ機ｅ１０の演出を視認するために遊技領域を視認する。よって、遊技が実行されている最中は、遊技者の視点が遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側に位置することとなる。ここで、球回収ユニットｅ５２０は、遊技領域を流下した遊技球を誘導（回収）可能に形成されるため遊技領域（遊技盤ｅ１３）よりも下方に配設される。そのため、上記第２６４実施形態のように、化粧ユニットｅ７５０の正面側から球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させる場合には、姿勢を変更して視点を下方に移動させる必要があり、その姿勢の変更が遊技者の手間となる可能性があった。
【２９０２８】
これに対し、第２８０実施形態では、操作手段組立体ｅ７３０の透明領域を介して操作手段組立体ｅ７３０の上方側（遊技領域（遊技盤ｅ１３）の正面側）から視認用開口部ｅ２７１５を視認可能とされるので、遊技が実行されている途中に遊技者が通路を視認しようとする場合、即ち、第３センサｅ５２５による検出がされなくなり、遊技者に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させることが必要となった場合に、遊技者が姿勢を変更することなく、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認することができる。その結果、遊技者に遊技を継続させやすくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。
【２９０２９】
また、第２８０実施形態では、反射部材ｅ１８７９５ａにより、視認経路を屈折させることができ、反射部材ｅ１８７９５ａの反射面に反射された送球通路ｅＴＲ２を遊技者に視認させることができる。よって、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される送球通路ｅＴＲ２の遊技球（第３センサｅ５２５の検出領域に向かう遊技球）の位置を、その第３センサｅ５２５の検出領域に向かう遊技球の実際の位置に対して異なる位置で視認させることができる。従って、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される送球通路ｅＴＲ２がパチンコ機ｅ１０のどの位置に配設されるのか（第３センサｅ５２５の検出領域に向かう遊技球が実際にパチンコ機ｅ１０のどこを通過しているのか）を遊技者に認識させにくくできる。従って、送球通路ｅＴＲ２が遊技者に視認可能とされることで、送球通路ｅＴＲ２への不正が行いやすくなることを抑制できる。
【２９０３０】
なお、第２８０実施形態では、反射部材ｅ１８７９５ａを筒部材ｅ１８７９５の１箇所に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、２箇所以上に反射部材ｅ１８７９５ａを配置しても良い。この場合には、送球通路ｅＴＲ２の配設位置を更に認識させにくくできるので、送球通路ｅＴＲ２への不正が行われやすくなることを抑制できる。
【２９０３１】
次いで、図４０４３及び図４０４４を参照して、第２８１実施形態における球回収ユニットｅ１９５２０について説明する。上記第２６４実施形態では、球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２を遊技球が転動を阻害されることなく流下する場合について説明したが、第２８１実施形態では、球回収ユニットｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２を流下す

る遊技球の転動を一時的に阻害する（一時的に滞留させる）場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９０３２】

図４０４３は、第２８１実施形態における球回収ユニットｅ１９５２０の断面図であり、図４０４４（ａ）及び図４０４４（ｂ）は、図４０４３の範囲Ｅ２２部における球回収ユニットｅ１９５２０の部分拡大断面図である。なお、図４０４３は、図３９８６（ｂ）のＥ０７ｂ－Ｅ０７ｂ線における球回収ユニットｅ５２０の断面に対応する。また、図４０４４（ａ）では、変位部材ｅ１９５２９ａが送球通路ｅＴＲ２に張り出した状態が図示され、図４０４４（ｂ）では、変位部材ｅ１９５２９ａが送球通路ｅＴＲ２から退避した状態が図示される。

【２９０３３】

図４０４３及び図４０４４に示すように、第２８１実施形態における球回収ユニットｅ１９５２０は、背面側ベースｅ１９５２１と、その背面側ベースｅ１９５２１の正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐ態様で配設される正面側ベースｅ５２２（図３９８７参照）と、それら背面側ベースｅ１９５２１及び正面側ベースｅ５２２との間に配設される第１センサｅ５２３、第２センサｅ５２４、第３センサｅ５２５、及び、遮蔽手段ｅ１９５２９とを主に備える。

【２９０３４】

背面側ベースｅ１９５２１は、傾斜面ｅ５２１ａと、第１転動面ｅ５２１ｂと、第２転動面ｅ５２１ｃ（図３９８７参照）と、第１凹凸部ｅ５２１ｄと、第２凹凸部ｅ５２１ｅと、第１転動面ｅ５２１ｂ及び第２転動面ｅ５２１ｃの間に形成され第２転動面ｅ５２１ｃに沿って延設される対向壁ｅ１９５２１ｈとを主に備える。

【２９０３５】

対向壁ｅ１９５２１ｈは、送球通路ｅＴＲ２の上方側を塞ぐ壁部であり、第２転動面ｅ５２１ｃの上面に対して少なくとも遊技球１球分の間隔を隔てた位置に形成される。また、対向壁ｅ１９５２１ｈには、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）の上流位置において、部分的に切り欠かれる凹欠部ｅ１９５２１ｈ１が形成される。なお、凹欠部ｅ１９５２１ｈ１は、後述する遮蔽手段ｅ１９５２９の変位部材ｅ１９５２９ａを挿通させる空間であり、変位部材ｅ１９５２９ａを挿通可能な幅で凹欠される。

【２９０３６】

遮蔽手段ｅ１９５２９は、対向壁ｅ１９５２１ｈの凹欠部ｅ１９５２１ｈ１により形成される空間に配設される変位部材ｅ１９５２９ａと、その変位部材ｅ１９５２９ａに接続され変位部材ｅ１９５２９ａに動作力を伝達する回転部材ｅ１９５２９ｂと、その回転部材ｅ１９５２９ｂに動作力を作用させるソレノイドｅ１９５２９ｃとを主に備えて構成される。

【２９０３７】

なお、ソレノイドｅ１９５２９ｃは、背面側ベースｅ１９５２１に配設された状態で、回転部材ｅ１９５２９ｂに動作力を付与する可動部を可動可能な状態で配設され、回転部材ｅ１９５２９ｂは、背面側ベースｅ１９５２１及び正面側ベースｅ５２２に回転軸が軸支され、ソレノイドｅ１９５２９ｃの駆動力を受けて背面側ベースｅ１９５２１及び正面側ベースｅ５２２に対して回転可能とされ、その回転部材ｅ１９５２９ｂに接続される変位部材ｅ１９５２９ａは、背面側ベースｅ１９５２１及び正面側ベースｅ５２２に対して変位可能な状態で凹欠部ｅ１９５２１ｈ１により形成される空間に配設される。遮蔽手段ｅ１９５２９は、図４０４４（ａ）及び図４０４４（ｂ）に示すように、ソレノイドｅ１９５２９ｃの動作力が回転部材ｅ１９５２９ｂを介して伝達されることで、変位部材ｅ１９５２９ａを送球通路ｅＴＲ２に張り出させた張出位置と、変位部材ｅ１９５２９ａを送球通路ｅＴＲ２から退避させた退避位置とに変位させることが可能に構成される。変位部材ｅ１９５２９ａが張出位置に変位された状態では、変位部材ｅ１９５２９ａと第２転動

面ｅ５２１ｃとの対向間の寸法が遊技球の直径よりも小さくされ、変位部材ｅ１９５２９ａが退避位置に変位された状態では、変位部材ｅ１９５２９ａと第２転動面ｅ５２１ｃとの対向間の寸法が遊技球の直径よりも大きくされる。

【２９０３８】

これにより、変位部材ｅ１９５２９ａを退避位置に配置する場合には、送球通路ｅＴＲ２を流下する遊技球を変位部材ｅ１９５２９ａに当接させず流下させることができる一方、変位部材ｅ１９５２９ａを張出位置に配置する場合には、送球通路ｅＴＲ２を流下する遊技球を変位部材ｅ１９５２９ａに当接させることができる。即ち、変位部材ｅ１９５２９ａを張出位置に配置することで、送球通路ｅＴＲ２を流下する遊技球の転動を停止させることができる。

【２９０３９】

従って、上記したように、変位部材ｅ１９５２９ａが配置される凹欠部ｅ１９５２１ｈ１は、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）の上流位置とされるので、変位部材ｅ１９５２９ａを張出位置に配置した場合には、第３センサｅ５２５に検出される前の領域に遊技球を停滞（滞留）させることができる。

【２９０４０】

よって、上記第２６４実施形態において説明したように、大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技において、球回収ユニットｅ１６５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなり第３センサｅ５２５による検出がされなくなることで、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ１６５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのかを確認させる際には、変位部材ｅ１９５２９ａを張出位置に配置して第３センサｅ５２５に検出される前の領域に遊技球を一時的に停滞（滞留）させることで、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される領域に遊技球を長く位置させることができる。

【２９０４１】

また、変位部材ｅ１９５２９ａを張出位置に配置して第３センサｅ５２５に検出される前の領域に遊技球を一時的に停滞（滞留）させている間には、遊技球の転動を抑制できるので、視認用開口部ｅ２７１５を介して視認される遊技球の位置を略一定にすることができる。

【２９０４２】

これらにより、第２８１実施形態では、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのかを確認させる際に、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を通過する遊技球を遊技者または店員（作業者）に視認させやすくできる。よって、視認用開口部ｅ２７１５を介して送球通路ｅＴＲ２を視認した遊技者が、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていると勘違いして、遊技を停止してしまうことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９０４３】

なお、第２８１実施形態における変位部材ｅ１９５２９ａの変位は、大当たり中、又は、確変や時短中の右打ち遊技になった場合に、一定の間隔で張出位置と退避位置とに交互に変位される。これにより、張出位置に配置された状態が長く形成されて、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）よりも下流側の送球通路ｅＴＲ２において遊技球の数が足りなくなり、遊技球を発射できない状態が形成されてしまうことを抑制できる。

【２９０４４】

また、変位部材ｅ１９５２９ａの変位は、大当たり中、又は、確変や時短中の右打ち遊技になった場合に、第３センサｅ５２５に規定数（例えば３～６球）の検出があった場合に、変位部材ｅ１９５２９ａを退避位置から張出位置に変位させて、第３センサｅ５２５が配設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）の上流側に遊技球が停滞する状況を形成して、次に、第２センサｅ５２４に規定数（例えば３～６球）の検出があった場合に、変位部材ｅ１９５２９ａを張出位置から退避位置に変位させて第３センサｅ５２５が配

設される領域（第３センサｅ５２５の検出領域）に遊技球を流下させるようにしても良い。

【２９０４５】

次いで、図４０４５を参照して、第２８２実施形態における電飾部ｅ３４について説明する。上記第２６３実施形態では、交換可能なパネル部材ｅ７９４を保持する第１透明板ｅ７９２と第２透明板ｅ７９３とが固定される場合について説明したが、第２８２実施形態では、第２透明板ｅ２０７９３が第１透明板ｅ２０７９２に対して相対変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９０４６】

図４０４５（ａ）は、第２８２実施形態における電飾部ｅ２００３４の背面図であり、図４０４５（ｂ）及び図４０４５（ｃ）は、図４０４５（ａ）のＥ２３ｂ－Ｅ２３ｂ線における電飾部ｅ２００３４の断面図である。なお、図４０４５（ｂ）では、第１透明板ｅ２０７９２に対して第２透明板ｅ２０７９３が一定の間隔（パネル部材ｅ７９４が保持される隙間）を隔てた第１位置に配置された状態が図示され、図４０４５（ｃ）では、第１透明板ｅ２０７９２に対して第２透明板ｅ２０７９３の上端側が背面側に離れた第２位置に配置された状態が図示される。

【２９０４７】

図４０４５に示すように、第２８２実施形態における電飾部ｅ２００３４は、枠体ｅ７９１と、その枠体ｅ７９１の外縁よりも内側に配設されると共に枠体ｅ７９１の背面側（矢印Ｂ方向側）に当接した状態で配設される第１透明板ｅ２０７９２と、その第１透明板ｅ２０７９２の背面側に軸支される第２透明板ｅ２０７９３と、それら第１透明板ｅ２０７９２と第２透明板ｅ２０７９３との間に配設されるパネル部材ｅ７９４とを主に備える。

【２９０４８】

第１透明板ｅ２０７９２は、枠体ｅ７９１の内側の開口を塞ぐ板部材であり、光透過性の透明な樹脂材料から形成される。また、第１透明板ｅ２０７９２は、下縁部の背面側から背面側に向かって突設される軸受部ｅ２０７９２ａを備える。

【２９０４９】

軸受部ｅ２０７９２ａは、後述する第２透明板ｅ２０７９３の一対の被軸支部ｅ２０７９３ａを回転可能に軸支する円柱状（棒状）の軸体ｅ２００３４ｂを保持する部位であり、軸体ｅ２００３４ｂを挿通可能な貫通孔が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に亘って開口形成される。

【２９０５０】

第２透明板ｅ２０７９３は、第１透明板ｅ２０７９２との間にパネル部材ｅ７９４の収容部を形成するための部材であり、正面視において第１透明板ｅ２０７９２と略同一の外形に形成される。また、第２透明板ｅ２０７９３は、下縁部の正面側から正面側に向かって突設される一対の被軸支部ｅ２０７９３ａを備える。

【２９０５１】

一対の被軸支部ｅ２０７９３ａは、第１透明板ｅ２０７９２の軸受部ｅ２０７９２ａに配設される軸体ｅ２００３４ｂの両端部がそれぞれ挿通される部位であり、軸体ｅ２００３４ｂを挿通可能な貫通孔（図示しない）が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に亘って開口形成される。

【２９０５２】

第２透明板ｅ２０７９３は、一対の被軸支部ｅ２０７９３ａの対向間に第１透明板ｅ２０７９２の軸受部ｅ２０７９２ａを配置すると共に、一対の被軸支部ｅ２０７９３ａの貫通孔と軸受部ｅ２０７９２ａの貫通孔との軸位置を合わせた状態で、それらの貫通孔に軸体ｅ２００３４ｂを挿通させ、軸受部ｅ２０７９２ａの外方から挿入したイモネジにより軸体ｅ２００３４ｂを固定することで、第１透明板ｅ２０７９２に対して軸体ｅ２００３４ｂを中心に相対回転可能な状態で第１透明板ｅ２０７９２に配設される。これにより、

第１透明板ｅ２０７９２に対して第２透明板ｅ２０７９３を第１位置と第２位置との間で変位可能とされる。

【２９０５３】

以上のように構成される電飾部ｅ２００３４によれば、電飾部ｅ２００３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に沿う位置の第１位置に配置される場合（図３９８１（ａ）参照）には、電飾部ｅ２００３４（第２透明板ｅ２０７９３）の背面側と化粧ベースｅ７６０の正面側との前後方向における隙間が小さくなることで、第２透明板ｅ２０７９３の背面側を化粧ベースｅ７６０の正面側（透過部材ｅ７６２）に当接させることができ、これにより、第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して第１位置に配置することができる。その結果、第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して第１位置に配置する作業を簡易にできる。

【２９０５４】

一方、電飾部ｅ２００３４が化粧ベースｅ７６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に離間した位置の第２位置に配置される場合（図３９８１（ｂ）参照）には、電飾部ｅ２００３４（第２透明板ｅ２０７９３）の背面側と化粧ベースｅ７６０の正面側との前後方向における隙間が大きくなる（空間が形成される）ことで、第２透明板ｅ２０７９３の背面側を化粧ベースｅ７６０（透過部材ｅ７６２）に向けて変位させることができ、これにより、第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して第２位置に配置することができる。

【２９０５５】

そのため、第２８２実施形態では、電飾部ｅ２００３４を第２位置に変位させてパネル部材ｅ７９４を交換させる場合に、第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して第２位置に配置して、第１透明板ｅ２０７９２と第２透明板ｅ２０７９３との上方側の隙間を大きくすることができるので、作業者にパネル部材ｅ７９４を交換させやすくできる。

【２９０５６】

なお、第２８２実施形態では、第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して第１位置から第２位置に変位させる際に、第２透明板ｅ２０７９３の自重を利用して変位させるが、必ずしもこれに限られるものでなく、第１透明板ｅ２０７９２に対して開放する方向に第２透明板ｅ２０７９３を付勢する付勢手段を配設して、電飾部ｅ２００３４を第１位置から第２位置に変位させた際に、第２透明板ｅ２０７９３が第１位置から第２位置に変位するように構成しても良い。また、第２透明板ｅ２０７９３の自重で変位することに対抗することが可能な大きさの（第２透明板ｅ２０７９３が自重で変位しない程度の）抵抗を第２透明板ｅ２０７９３と第１透明板ｅ２０７９２との回転軸に付与して、作業者が第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して第１位置から第２位置に変位させるように構成しても良い。

【２９０５７】

また、第２８２実施形態では、第２透明板ｅ２０７９３を第１透明板ｅ２０７９２に対して相対変位させる場合について説明したが、第１透明板ｅ２０７９２を第２透明板ｅ２０７９３に対して相対変位させるものであっても良い。この場合には、電飾部ｅ２００３４の正面側に、パネル部材ｅ７９４を交換する際の空間を大きくすることができるので、電飾部ｅ２００３４を化粧ベースｅ７６０に対して第２位置に変位させる際の変位量を少なくしても、第１透明板ｅ２０７９２を第２透明板ｅ２０７９３に対して相対変位させる空間を確保できる。よって、電飾部ｅ２００３４を化粧ベースに対して第２位置に変位させる際の変位量を少なくできる。

【２９０５８】

さらに、第２８２実施形態では、第２透明板ｅ２０７９３の第１透明板ｅ２０７９２に対する回転軸（軸体ｅ２００３４ｂ）の軸方向を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向けて配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、回転軸（軸体ｅ２００３４ｂ）の回転軸を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に向けて配設し、第１透明板ｅ２

０７９２に対して第２透明板ｅ２０７９３を左右方向の一方側を軸に左右方向の他方側を回転変位させるものであっても良い。

【２９０５９】

次いで、図４０４６及び図４０４７を参照して、第２８３実施形態における化粧ユニットｅ２１７５０について説明する。上記第２６３実施形態では、下装飾ユニットｅ１５の電飾部ｅ３４が化粧ベースｅ７６０に対して正面側に向かってスライド変位することで第１位置から第２位置に変位される場合について説明したが、第２８３実施形態では、電飾部ｅ２１０３４が化粧ベースｅ２１７６０に対して正面側に回転変位することで第１位置から第２位置に変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９０６０】

図４０４６（ａ）は、第２８３実施形態における電飾部ｅ２１０３４の背面図であり、図４０４６（ｂ）は、図４０４６（ａ）のＥ２４ｂ－Ｅ２４ｂ線における電飾部ｅ２１０３４の断面図であり、図４０４７（ａ）は、化粧ユニットｅ２１７５０の正面図であり、図４０４７（ｂ）及び図４０４７（ｃ）は、化粧ユニットｅ２１７５０の断面図である。なお、図４０４７（ｂ）では、電飾部ｅ２１０３４が第１位置に配置された状態が図示され、図４０４７（ｃ）では、電飾部ｅ２１０３４が第２位置に配置された状態が図示される。

【２９０６１】

図４０４６及び図４０４７に示すように、第２８３実施形態における化粧ユニットｅ２１７５０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出す湾曲形状に形成される化粧ベースｅ２１７６０と、その化粧ベースｅ２１７６０の正面側の一部を覆う態様で配設される電飾部ｅ２１０３４と、化粧ベースｅ２１７６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される第１係合手段ｅ７７０と、を主に備えて構成される。

【２９０６２】

電飾部ｅ２１０３４は、正面視における電飾部ｅ３４の外縁に沿う枠状に形成される枠体ｅ２１７９１と、第１透明板ｅ７９２と、第２透明板ｅ７９３と、パネル部材ｅ７９４とを主に備える。

【２９０６３】

枠体ｅ２１７９１は、電飾部ｅ２１０３４の枠部を形成する部分であり、正面視において内側が開口した枠状に形成され、非透過性の有色の樹脂材料から形成される。また、枠体ｅ２１７９１には、上方側（矢印Ｕ方向）の背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される一対の第１挿通部ｅ２１７９１ａと、下面から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって突設される一対の軸受部ｅ２１７９１ｄとを備える。

【２９０６４】

一対の第１挿通部ｅ２１７９１ａは、化粧ユニットｅ２１７５０の化粧ベースｅ２１７６０の第１開口部ｅ７６０ａに挿入される部位であり、電飾部ｅ２１０３４を第２位置から第１位置に変位した場合における変位軌跡に沿って（後述する回転軸ｅ２１７９１ｅを中心とする円弧上に）湾曲した形状に延設される。

【２９０６５】

また、第１挿通部ｅ２１７９１ａには、円弧上に延設される背面側（電飾部ｅ２１０３４を第２位置から第１位置に変位させた際に第１開口部ｅ７６０ａに挿入される側）に、左右方向に凹設される被係合部ｅ７９１ａ１が形成される。これにより、電飾部ｅ２１０３４を第２位置から第１位置に変位させた際に、化粧ベースｅ２１７６０に配設される第１係合手段ｅ７７０の係合部ｅ７７４ｃを被係合部ｅ７９１ａ１に係合させて、電飾部ｅ２１０３４を第１位置に保持することが可能とされる。

【２９０６６】

なお、第１位置に保持された電飾部ｅ２１０３４を第２位置に変位させる際には、第１係合手段ｅ７７０の操作部材ｅ７７３を化粧ベースｅ２１７６０の背面側から操作することで、係合部ｅ７７４ｃと被係合部ｅ７９１ａ１との係合を解除して、電飾部ｅ２１０３

４を化粧ベースｅ２１７６０に対して相対変位可能とされる。
【２９０６７】
軸受部ｅ２１７９１ｄは、電飾部ｅ２１０３４の回転軸となる略棒状の回転軸ｅ２１７９１ｅが勘合される部位であり、左右方向に貫通される貫通孔に回転軸ｅ２１７９１ｅの一端が圧入されて保持される。なお、軸受部ｅ２１７９１ｄから突出される回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側は、化粧ベースｅ２１７６０の下端に形成される軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔に挿入される。これにより、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に軸支させることが可能とされる。
【２９０６８】
なお、回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側の先端には、径方向外側に部分的に突出する凸部（図示しない）が形成され、軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔には、その凸部を受け入れ可能に溝状に凹設される凹部（図示しない）が形成される。これにより、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に配設する（取り外す）際には、回転軸ｅ２１７９１ｅの凸部と軸受部ｅ２１７６１ｆの凹部とを合致させた位置でのみ、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に配設（取り外し）可能とされる。
【２９０６９】
詳しく説明すると、第２８３実施形態では、回転軸ｅ２１７９１ｅの凸部と軸受部ｅ２１７６１ｆの凹部とを合致させた位置が、化粧ベースｅ２１７６０に対して電飾部ｅ２１０３４を第１位置と第２位置との間の位置の（傾倒させた）姿勢に設定される。これにより、電飾部ｅ２１０３４を第１位置から第２位置に変位させてパネル部材ｅ７９４を交換する作業を作業者（店員）が行う際に、電飾部ｅ２１０３４が化粧ベースｅ２１７６０から誤って取り外されることを抑制できる。
【２９０７０】
また、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に配設（取り外す）際には、化粧ベースｅ２１７６０の軸受部ｅ２１７６１ｆに対して電飾部ｅ２１０３４の回転軸ｅ２１７９１ｅを挿入する（抜き出す）方向に変位させることが必要とされる。よって、化粧ベースｅ２１７６０の軸受部ｅ２１７６１ｆに対して電飾部ｅ２１０３４の回転軸ｅ２１７９１ｅを挿入する（抜き出す）方向と、化粧ベースｅ２１７６０に対して電飾部ｅ２１０３４を第１位置（化粧ベースｅ２１７６０の正面側を閉鎖する位置）から第２位置（化粧ベースｅ２１７６０の正面側を開放する）に変位させる方向とが異なる方向とされるので、電飾部ｅ２１０３４を第１位置から第２位置に変位させた際に、電飾部ｅ２１０３４が化粧ベースｅ２１７６０から誤って取り外されることを抑制できる。
【２９０７１】
また、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に配設（取り外す）際には、化粧ベースｅ２１７６０の軸受部ｅ２１７６１ｆに対して電飾部ｅ２１０３４の回転軸ｅ２１７９１ｅを挿入する（抜き出す）方向に変位させることで配設（取り外し）可能とされ、螺子等の着脱を不要とできるので、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に配設（取り外す）際の作業性を向上できる。よって、電飾部ｅ２１０３４に配設されたパネル部材ｅ７９４を交換する際には、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０から取り外して作業することで、パネル部材ｅ７９４の交換作業において化粧ベースｅ２１７６０が邪魔になることを抑制でき、パネル部材ｅ７９４の交換作業性を向上できる。
【２９０７２】
なお、回転軸ｅ２１７９１ｅの凸部と軸受部ｅ２１７６１ｆの凹部とを合致させた位置が、化粧ベースｅ２１７６０に対して電飾部ｅ２１０３４を第２位置に変位させた状態に設定しても良い。この場合には、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０から取り外す際に、取り外し可能な位置に電飾部ｅ２１０３４を変位させやすくできる。その結果、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０から取り外す作業性を向上できる。
【２９０７３】
次いで、化粧ベースｅ２１７６０に対する電飾部ｅ２１０３４の変位について説明する。上記したように、電飾部ｅ２１０３４は、化粧ベースｅ２１７６０に形成される軸受部

ｅ２１７６１ｆの貫通孔に、回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側が挿入されることで、化粧ベースｅ２１７６０に軸支され、回転軸ｅ２１７９１ｅを中心に（軸）として回転可能とされる。

【２９０７４】

この場合、回転軸ｅ２１７９１ｅ及び回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側が挿入される軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されると共に、それら回転軸ｅ２１７９１ｅ及び回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側が挿入される軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔が化粧ユニットｅ２１７５０の下端側に形成されるので、第１位置に配置された電飾部ｅ２１０３４を回転軸ｅ２１７９１ｅを中心に回動させた際には、電飾部ｅ２１０３４の上端側を化粧ユニットｅ２１７５０の正面側から離間させる方向に回動させて、電飾部ｅ２１０３４を傾倒させることで、電飾部ｅ２１０３４を第２位置に変位させることができる。

【２９０７５】

なお、第２８３実施形態では、第１位置に保持される電飾部ｅ２１０３４の重心位置が、後述する回転軸ｅ２１７９１ｅよりも正面側に設定されており、係合部ｅ７７４ｃと被係合部ｅ２１７９１ａ１との係合を解除した場合に、電飾部ｅ２１０３４を自重により化粧ベースｅ２１７６０の正面側に回転させる（第２位置に変位させる）ことが可能とされる。これにより、作業者が間違えて操作部材ｅ７７３を操作した際に、電飾部ｅ２１０３４を変位させて、作業者に操作部材ｅ７７３が操作されたことを認識させることができる。よって、係合部ｅ７７４ｃと被係合部ｅ２１７９１ａ１との係合が解除された状態で、パチンコ機ｅ１０を遊技者が遊技可能な状態とされることを抑制できる。従って、遊技者が電飾部ｅ２１０３４を第１位置から第２位置に変位させてパチンコ機ｅ１０の内部に不正をしやすい状態を形成すること抑制でき、パチンコ機ｅ１０に不正がされることを抑制できる。

【２９０７６】

また、第１位置に保持される電飾部ｅ２１０３４の重心位置は、後述する回転軸ｅ２１７９１ｅよりも背面側に設定されるものであっても良い。この場合には、係合部ｅ７７４ｃと被係合部ｅ２１７９１ａ１との係合を解除した場合に、勝手に（自重で）電飾部ｅ２１０３４が化粧ベースｅ２１７６０の正面側に回転しない（第２位置に変位しない）ので、電飾部ｅ２１０３４を第１位置から第２位置に変位させる際に、電飾部ｅ２１０３４の正面側に、電飾部ｅ２１０３４を第２位置に変位させた際に干渉する部材が無いことを作業者に確認させることができる。これにより、電飾部ｅ２１０３４を第１位置から第２位置に変位させた際に、電飾部ｅ２１０３４が他の部材に当接して、電飾部ｅ２１０３４が破損することを抑制できる。

【２９０７７】

第２８３実施形態では、回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側が挿入される軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方）に延設する場合について説明したが、回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側が挿入される軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設すると共に、それら回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側が挿入される軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔が上下方向に開口された状態で化粧ユニットｅ２１７５０（電飾部ｅ２１０３４）の左右方向外側に形成され、軸受部ｅ２１７６１ｆの貫通孔に上方側から回転軸ｅ２１７９１ｅの他端側を挿入して、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０に配設するものであっても良い。

【２９０７８】

この場合には、電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０から取り外す際に、電飾部ｅ２１０３４を重力方向と反対側（上方側）に持ち上げる作業を必要にできる。そのため、電飾部ｅ２１０３４を第１位置から第２位置に変位させる際に、作業者が誤って電飾部ｅ２１０３４を化粧ベースｅ２１７６０から取り外してしまうことを抑制できる。

【２９０７９】

第２８３実施形態における化粧ユニットｅ２１７５０では、上記したように化粧ベース

ｅ２１７６０に対して電飾部ｅ２１０３４を第２位置から第１位置に変位する際に、化粧ベースｅ２１７６０に対する電飾部ｅ２１０３４の姿勢を変化させることができるので、第１部材に対して姿勢を変更することができる。そのため、第２６３実施形態のように、化粧ベースｅ７６０に対して電飾部ｅ３４を正面側にスライド変位させて電飾部ｅ３４を第２位置に変位させるものに比べて、電飾部ｅ２１０３４を第２位置に変位させた際に化粧ベースｅ２１７６０の正面側を正面側から視認させやすくできる。よって、電飾部ｅ２１０３４を第２位置に変位させた際に、化粧ベースｅ２１７６０に不正の痕跡（例えば、ピアノ線等を挿入するための貫通孔）が無いかを作業者（店員）に判断させることができる。

【２９０８０】

次いで、図４０４８～図４０５１を参照して、第２８４実施形態における化粧ユニットｅ２２７５０について説明する。上記第２６３実施形態では、係合部ｅ７７４ｃが化粧ベースｅ７６０に配設される場合について説明したが、第２８４実施形態では、係合部ｅ２２７７４ｃが電飾部ｅ２２０３４に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９０８１】

まず、図４０４８を参照して、第２８４実施形態における化粧ユニットｅ２２７５０の全体構成について説明する。図４０４８は、第２８４実施形態における化粧ユニットｅ２２７５０の背面斜視分解図である。

【２９０８２】

図４０４８に示すように、第２８４実施形態における化粧ユニットｅ２２７５０は、化粧ベースｅ７６０と、その化粧ベースｅ７６０の正面側の一部を覆う態様で配設される電飾部ｅ２２０３４と、電飾部ｅ２２０３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に一対配設される第１係合手段ｅ２２７７０と、第２係合手段ｅ７８０と、規制手段ｅ３４ａと、付勢手段ｅＳＰ１とを主に備えて構成される。

【２９０８３】

電飾部ｅ２２０３４は、正面視における電飾部ｅ２２０３４の外縁に沿う枠状に形成される枠体ｅ２２７９１と、第１透明板ｅ７９２と、第２透明板ｅ７９３と、パネル部材ｅ７９４とを主に備える。枠体ｅ２２７９１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に高さの異なる３箇所から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される第１挿通部ｅ２２７９１ａ、第２挿通部ｅ７９１ｂ、及び、第３挿通部ｅ７９１ｃとを備え、正面視における外縁部が背面側に向かって突設される。なお、第１挿通部ｅ２２７９１ａは、化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａに挿通可能とされると共に、背面側の先端部に第１係合手段ｅ２２７７０が配設される。

【２９０８４】

次いで、図４０４９～図４０５１を参照して、第１係合手段ｅ２２７７０について説明する。図４０４９（ａ）は、第１係合手段ｅ２２７００の側面図であり、図４０４９（ｂ）は、第１係合手段ｅ２２７００の正面図であり、図４０４９（ｃ）は、図４０４９（ｂ）のＥ２５ｃ－Ｅ２５ｃ線における第１係合手段ｅ２２７００の断面図である。図４０５０（ａ）及び図４０５０（ｂ）は、第１係合手段ｅ２２７００の側面図である。図４０５１は、下装飾ユニットｅ２２０１５の断面図である。

【２９０８５】

なお、図４０５０（ａ）及び図４０５０（ｂ）では、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２の内側に配設される操作部材ｅ７７３及び係合部材ｅ２２７７４の外形が破線で図示され、図４０５０（ａ）では、操作部材ｅ７７３が操作されていない状態（係合部材ｅ２２７７４が係合位置に配置された状態）が図示され、図４０５０（ｂ）では、操作部材ｅ７７３が操作された状態（係合部材ｅ２２７７４が非係合位置に配置された状態）が図示される。また、図４０５１は、図３９６１（ａ）のＥ０１ｂ－Ｅ０１ｂ線における下装飾ユニットｅ１５の断面に対応する。

【２９０８６】

図４０４９及び図４０５０に示すように、第１係合手段ｅ２２７７０は、第１ベースｅ７７１と、その第１ベースｅ７７１の一面側を覆う状態で配設される第２ベースｅ２２７７２と、それら第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２により形成される空間に配設される操作部材ｅ７７３及び係合部材ｅ２２７７４と、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２により形成される空間に配設され係合部材ｅ２２７７４を一方向に付勢する付勢部材ｅ７７５とを主に備える。

【２９０８７】

第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２は、操作部ｅ７７３ｂ及び係合部材ｅ２２７７４を内側に収容すると共に、それら操作部ｅ７７３ｂ及び係合部材ｅ２２７７４の変位を案内するための部材であり、第１ベースｅ７７１側が開放した箱状に第２ベースｅ２２７７２が形成されると共に、その第２ベースｅ２２７７２の開放面を第１ベースｅ７７１が塞ぐ態様で配設されることで、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２の間に空間が形成される。

【２９０８８】

また、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２には、内側に配設される操作部材ｅ７７３及び係合部材ｅ２２７７４の変位を案内するために溝状に凹設される第１溝ｅ７７１ａ，ｅ７７２ａと、第２溝ｅ７７１ｂ，ｅ７７２ｂとがそれぞれ対応する位置に形成される。

【２９０８９】

なお、第２ベースｅ２２７７２には、上面側（矢印Ｕ方向側）の縁部の一部が凹設される上面側凹部ｅ２２７７２ｅと、背面側凹部ｅ７７２ｄと、正面側の上下両縁部から正面側に向かって突設される壁部ｅ２２７７２ｆが形成される。

【２９０９０】

上面側凹部ｅ２２７７２ｅは、後述する係合部材ｅ２２７７４の係合部ｅ２２７７４ｃを第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２の間の空間から突出させるための空間を形成する部位であり、係合部ｅ２２７７４ｃを挿通可能な大きさで凹設される。

【２９０９１】

壁部ｅ２２７７２ｆは、上述した電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）先端部が対向間に挿入され、第１挿通部ｅ２２７９１ａに接続される部分であり、第１挿通部ｅ７９１ａの背面側先端部の外形と略同一の対向間寸法に設定され、挿通した螺子（図示しない）を第１挿通部ｅ７９１ａに螺合可能とされる。なお、本実施形態では、壁部ｅ２２７７２ｆを第１挿通部ｅ２２７９１ａに接続したが、電飾部ｅ２２０３４に第１係合手段ｅ２２７７０を配設するものであれば、その接続方法や接続位置は何でも良い。

【２９０９２】

第２８４実施形態では、壁部ｅ２２７７２ｆが電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に接続されることで、電飾部ｅ２２０３４が第１位置に配設される際に、電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａに接続される第１係合手段ｅ２２７７０を電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａと共に化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａに挿通させることができる。即ち、電飾部ｅ２２０３４と共に第１係合手段ｅ２２７７０を、化粧ベースｅ７６０に対して相対変位可能とされる。

【２９０９３】

係合部材ｅ２２７７４は、第１ベースｅ７７１及び第２ベースｅ２２７７２の内側を変位可能な状態で配設される本体部ｅ７７４ａと、変位方向における一方側（上方側（矢印Ｕ方向側））の側面に突設される係合部ｅ２２７７４ｃとを主に備える。

【２９０９４】

係合部ｅ２２７７４ｃは、上述したように電飾部ｅ２２０３４が第１位置に配設され、第１係合手段ｅ２２７７０が電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａと共に化粧ベースｅ７６０の第１開口部ｅ７６０ａに挿通される際に、ベース手段ｅ７１０（図４０

５１参照）の凹部ｅ７１１の凹設底面に形成される挿通孔ｅ７１１ａに挿通され凹部ｅ７１１に係合可能とされる（正面側への変位を規制する）部位であり、係合部材ｅ２２７７４が操作部材ｅ７７３に押圧されていない状態（図４０５０（ａ）に示す状態）の正面視において、第２ベースｅ２２７７２の上面側凹部ｅ２２７７２ｅにより形成される空間を介して第２ベースｅ２２７７２の外側に突出される。

【２９０９５】

なお、係合部ｅ２２７７４ｃは、操作部材ｅ７７３が作業者により正面側（矢印Ｆ方向側）に変位され、その操作部材ｅ７７３の変位により係合部材ｅ７７４が下方側（矢印Ｄ方向側）に変位された状態（図４０５０（ｂ）に示す状態）とされることで、正面視において、第２ベースｅ２２７７２の上面側凹部ｅ２２７７２ｅにより形成される空間から第２ベースｅ２２７７２の外側に突出した状態から、第２ベースｅ２２７７２の内側に退避した状態に変位される。これにより、係合部ｅ２２７７４ｃと凹部ｅ７１１との係合を解除可能とされる。

【２９０９６】

以上のように構成される第２８４実施形態の下装飾ユニットｅ２２０１５では、電飾部ｅ２２０３４が第２位置から第１位置に変位される場合、電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａと共に第１係合手段ｅ２２７７０が第１開口部ｅ７６０ａに挿入されることで、第１係合手段ｅ２２７７０の背面側の一部がベース手段ｅ７１０（図４０５１参照）の凹部ｅ７１１の凹設底面に形成される挿通孔ｅ７１１ａに挿通される。これにより、第１係合手段ｅ２２７７０の係合部ｅ２２７７４ｃが挿通孔ｅ７１１ａを超える位置まで変位され、係合部ｅ２２７７４ｃが第２ベースｅ２２７７２の上面側凹部ｅ２２７７２ｅにより形成される空間を介して第２ベースｅ２２７７２の外側に突出され、係合部ｅ２２７７４ｃがベース手段ｅ７１０の凹部ｅ７１１に係合した状態（正面側への移動が規制された状態）とされる。その結果、電飾部ｅ２２０３４を第１位置に保持することが可能とされる。

【２９０９７】

一方、電飾部ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させる場合には、ベース手段ｅ７１０（下装飾ユニットｅ２２０１５）の背面側から凹部ｅ７１１の内側に手指を挿入して、操作部材ｅ７７３を正面側に変位させることで、係合部ｅ２２７７４ｃが第２ベースｅ２２７７２の内側に退避させる。これにより、係合部ｅ２２７７４ｃと凹部ｅ７１１との係合を解除して、電飾部ｅ２２０３４を第２位置に向かって変位させることが可能とされる。

【２９０９８】

電飾部ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させた場合には、電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａに接続される第１係合手段ｅ２２７７０が電飾部ｅ２２０３４の第１挿通部ｅ２２７９１ａと共に、化粧ベースｅ７６０に対して正面側に相対変位可能とされる。よって、電飾部ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させた際に、電飾部ｅ２２０３４の規制を解除するために操作する操作部材ｅ７７３（第１係合手段ｅ２２７７０）を変位させることができる。従って、作業者は、電飾部ｅ２２０３４をパチンコ機ｅ１０の正面側から視認しなくても、操作部材ｅ７７３が変位したこと（操作部材ｅ７７３が操作位置に無いこと）を認識することで電飾部ｅ２２０３４が変位したことを認識することができる。その結果、作業者の作業性を向上できる。

【２９０９９】

電飾部ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させた場合には、規制手段ｅ３４ａにより正面側への移動が規制され、電飾部ｅ２２０３４に配設される第１係合手段ｅ２２７７０が、化粧ベースｅ７６０の内側に配置された状態とされる。これにより、電飾部ｅ２２０３４が無理に変位されて、電飾部ｅ２２０３４と化粧ベースｅ７６０との間からピアノ線等の不正部材が挿入されたとしても、その不正部材の先端が化粧ベースｅ７６０と第１係合手段ｅ２２７７０との間から侵入しにくくできる。

【２９１００】

なお、電飾部ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させた場合に、化粧ベースｅ７６０の内側に第１係合手段ｅ２２７７０の係合部ｅ２２７７４ｃを係合させて、電飾部ｅ２２０３４が第２位置から変位することを規制しても良い。この場合、電飾部ｅ２２０３４のパネル部材ｅ７９４を交換する際に、電飾部ｅ２２０３４が変位することを抑制できるので、パネル部材ｅ７９４の交換作業性を向上できる。

【２９１０１】

次いで、図４０５２を参照して、第２８５実施形態における動作手段ｅ２３４３０について説明する。上記第２６３実施形態では、変位手段ｅ４５４の遊技球が当接可能とされる保持部ｅ４５４ｂ１の下面が湾曲状に形成される場合について説明したが、第２８５実施形態では、可動手段ｅ２３４５４ｂの遊技球が当接される保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面が平坦に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１０２】

図４０５２（ａ）～図４０５２（ｄ）は、第２８５実施形態における動作手段ｅ２３４３０の断面図である。なお、図４０５２（ａ）～図４０５２（ｄ）は、図４００３（ａ）の範囲Ｅ１１ａ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図と対応し、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７から流出口ｅ４５２ｃ（送球通路ｅＴＲ８）に送球される遊技球の送球態様が図４０５２（ａ）から順に図示される。

【２９１０３】

図４０５２に示すように、第２８５実施形態における動作手段ｅ２３４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０（図３９９５参照）と、回動手段ｅ４６０と、揚上手段ｅ４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ２３４５０と、を主に備えて構成され、覆設手段ｅ２３４５０は、第１手段ｅ４５１と、第２手段ｅ４５２と、第３手段ｅ４５３と、第１手段ｅ４５１の正面側に配設される変位手段ｅ２３４５４とを主に備えて構成される。

【２９１０４】

変位手段ｅ２３４５４は、揚上手段ｅ４７０を回動させることにより遊技球が送球（揚上）される方向に対し正面視において略直交する左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる軸部ｅ４５４ａと、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設され左右方向に所定の厚みを有する（遊技球が当接することで破損しない程度の剛性を有する）板状に形成され、前後方向における略中間位置に軸部ｅ４５４ａが勘合される可動手段ｅ２３４５４ｂとを備えて構成され、軸部ｅ４５４ａの正面側（矢印Ｆ方向側）が第１手段ｅ４５１の軸受部ｅ４５１ｄの内周面に沿って配設されると共に、軸部ｅ４５４ａの背面側（矢印Ｂ方向側）が正面側カバー手段ｅ４１０のカバー部材ｅ４１１（図３９９５参照）の背面に当接することで、軸部ｅ４５４ａの軸を中心に回転可能な状態で配設される。

【２９１０５】

また、変位手段ｅ２３４５４は、揚上手段ｅ４７０により送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球に、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）される遊技球の送球方向に対して傾斜する方向（斜め上方側）から遊技球に当接可能に構成される。これにより、遊技球を変位手段ｅ２３４５４（保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面）に当接させた際に、遊技球が揚上手段ｅ４７０による送球方向と反対方向（下方向）に移動しようとする反発力が大きくなることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ４７０が遊技球を揚上（送球）する方向と反対方向に回転したり、揚上手段ｅ４７０を回動させる駆動モータｅ４４１が故障することを抑制できると共に、変位手段ｅ２３４５４が破損することを抑制できる。

【２９１０６】

また、変位手段ｅ２３４５４は、軸部ｅ４５４ａよりも上方側の領域において覆設手段ｅ４５０の送球通路ｅＴＲ７内に突出する位置に回転して張り出され、遊技球が保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面に当接した際に、その当接により保持部ｅ２３４５４ｂ１を回転させることができるので、遊技球を変位手段ｅ２３４５４（保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面）に当接させた際に、保持部ｅ２３４５４ｂ１を回転させることで、遊技球との当接によ

り発生する力を逃がすことができる。よって、遊技球が揚上手段ｅ４７０による送球方向と反対方向（下方向）に移動しようとする反発力が大きくなることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ４７０が遊技球を揚上（送球）する方向と反対方向に回転したり、揚上手段ｅ４７０を回動させる駆動モータｅ４４１が故障することを抑制できると共に、変位手段ｅ２３４５４が破損することを抑制できる。

【２９１０７】

また、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を変位手段ｅ２３４５４（保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面）に当接させて保持部ｅ２３４５４ｂ１を回転させることにより、保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面を起立させることができるので、遊技球を準備位置に保持した場合には、保持部ｅ２３４５４ｂ１に遊技球を当接させ始めた場合に比べて、保持部ｅ２３４５４ｂ１との当接により送球通路ｅＴＲ７の送球（揚上）方向と反対方向（下方向）に遊技球が押し返される力を小さくすることができる。従って、準備位置から送球通路ｅＴＲ８への遊技球の送球を開始する（揚上手段ｅ４７０を回動させ始める）際の揚上手段ｅ４７０の抵抗を小さくできる。よって、揚上手段ｅ４７０の回動速度にばらつきが発生することを抑制できる。その結果、減算基準信号が枠制御装置ｅ１１６（図３９５９参照）に送信され、揚上手段ｅ４７０が回動され始めてから遊技球が発射レールｅ１１２ａ１（図３９５５参照）上に送球されるまでの各遊技球の時間差（ばらつき）を小さくできる。

【２９１０８】

また、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が当接する保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面が軸部ｅ４５４ａよりも上方側の領域において回動されるので、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面に当接した際の力が軸部ｅ４５４ａの軸心に向かって作用することを抑制できる。その結果、軸部ｅ４５４ａが破損することを抑制できる。

【２９１０９】

なお、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面に当接した際に、可動手段ｅ２３４５４ｂの検出片ｅ２３４５４ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出可能な領域（検出溝の対向間）に配置されるように設定され、パチンコ機ｅ１０の電源を投入して、パチンコ機ｅ１０を遊技可能な状態（待機状態）とした場合に、可動手段ｅ２３４５４ｂの検出片ｅ２３４５４ｂ２が検出装置ｅ４５１ｅの検出可能な領域（検出溝の対向間）に配置されるまで、即ち、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで遊技球が送球されるまで、揚上手段ｅ４７０が回動されるように設定される。これにより、可動手段ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ２３４５４ｂ１に当接した遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球する前の位置（送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域（準備位置）に保持することができる。

【２９１１０】

また、第２８５実施形態では、保持部ｅ２３４５４ｂ１の下面に当接する遊技球を送球通路ｅＴＲ７から送球通路ｅＴＲ８に送球しやすいように、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が当接する保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面側の当接面が、平坦面に形成される。これにより、保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面側に当接した遊技球が送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域から送球通路ｅＴＲ８に送球される際に、保持部ｅ２３４５１ｂ１ｂの下面側の当接面に引っ掛かる（例えば、湾曲状に形成される当接面の正面側先端部に引っ掛かる）ことを抑制できる。その結果、第２８５実施形態における動作手段ｅ２３４３０では、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を送球通路ｅＴＲ８に滞りなく送球できる。

【２９１１１】

更に、検出片ｅ２３４５４ｂ２には、背面側（矢印Ｂ方向側）の外縁から送球通路ｅＴＲ７に向かって突出される突設部ｅ２３４５４ｂ３が形成される。突設部ｅ２３４５４ｂ３は、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面に当接した状態において（図４０５２（ａ）～（ｃ）に示す状態）において、送

球通路ｅＴＲ７の内部空間に突出（張出）可能に構成される一方、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が送球通路ｅＴＲ８に送球され保持部ｅ２３４５１ｂ１が自重により下方側に変位した状態において（図４０５２（ｄ）に示す状態）において、送球通路ｅＴＲ７の内部空間から退避可能に構成される。

【２９１１２】

検出片ｅ２３４５４ｂ２の突設部ｅ２３４５４ｂ３が送球通路ｅＴＲ７の内部空間に突出した状態では、突設部ｅ２３４５４ｂ３の背面側（矢印Ｂ方向側）端部が、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球の下方に位置し揚上手段ｅ４７０により揚上（送球）される遊技球の送球軌跡の一部と重なる位置とされる。

【２９１１３】

これにより、例えば、図４０５２（ｃ）に示すように、保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面側に当接した遊技球が送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域から送球通路ｅＴＲ８に送球可能な位置まで揚上手段ｅ４７０により揚上（送球）された状態において、保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面側に当接した遊技球が送球通路ｅＴＲ８に送球されず、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に留まる場合に、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球の下方に位置し揚上手段ｅ４７０により揚上（送球）される遊技球が突設部ｅ２３４５４ｂ３の背面側（矢印Ｂ方向側）端部に当接して、可動手段ｅ２３４５４ｂに回動させる動作力を作用させることができる。よって、検出片ｅ２３４５４ｂ２が正面側（矢印Ｆ方向側）に押し出されると共に、保持部ｅ２３４５１ｂ１が背面側に押し出される。これにより、保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面側に当接した遊技球を送球通路ｅＴＲ８に押し出して送球することができる。

【２９１１４】

即ち、第２８５実施形態では、保持部ｅ２３４５１ｂ１の下面側に当接した遊技球が送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域から送球通路ｅＴＲ８に送球される際に、保持部ｅ２３４５１ｂ１ｂの下面側の当接面に遊技球が引っ掛かる（上手く送球されなかった）場合に、その引っ掛かりを保持部ｅ２３４５１ｂ１に回転の動作力を付与して、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を送球通路ｅＴＲ８に滞りなく送球できる。

【２９１１５】

次いで、図４０５３及び図４０５４を参照して、第２８６実施形態における揚上・研磨装置ｅ２４４００について説明する。上記第２６９実施形態では、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００から回動させることで揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能とする場合について説明したが、第２８６実施形態では、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２の正面側を開放する位置に変位させることで揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能とする場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１１６】

図４０５３は、第２８６実施形態におけるパチンコ機ｅ１０の斜視正面図であり、図４０５４（ａ）は、正面側カバー手段ｅ２４４１０の背面図であり、図４０５４（ｂ）は、図４０５４（ａ）のＥ２７ｂ－Ｅ２７ｂ線における正面側カバー手段ｅ２４４１０の断面図であり、図４０５４（ｃ）及び図４０５４（ｄ）は、Ｅ２７ｃ－Ｅ２７ｃ線における正面側カバー手段ｅ２４４１０の断面模式図である。

【２９１１７】

なお、図４０５３では、外枠ｅ１１に対して内枠ｅ１２を閉鎖すると共に正面枠ｅ１４を開放（展開）した状態が図示される。また、図４０５４（ｃ）では、送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅが開放された状態が図示され、図４０５４（ｄ）では、送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅが閉鎖された状態が図示される。

【２９１１８】

図４０５３及び図４０５４に示すように、第２８６実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、揚上・研磨装置ｅ２４４００が、正面側カバー手段ｅ２４４１０と、その正面側カバー手段ｅ２４４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆うことが可能な態様で構成される背

面側カバー手段ｅ４２０と、背面側カバー手段ｅ４２０の正面側に配設される動作手段ｅ７４３０（図４０２３参照）とを主に備えて構成され、正面側カバー手段ｅ２４４１０が正面枠ｅ１４の背面側に配設され、背面側カバー手段ｅ４２０が内枠ｅ１２に配設される。また、揚上・研磨装置ｅ２４４００は、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側を閉鎖する位置に配設されることで、正面側カバー手段ｅ２４４１０と背面側カバー手段ｅ４２０とが閉鎖され、それら正面側カバー手段ｅ２４４１０と背面側カバー手段ｅ４２０との間に動作手段ｅ７４３０が収容される。

【２９１１９】

また、揚上・研磨装置ｅ２４４００は、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側を閉鎖する位置に配設されることで、正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅが動作手段ｅ７４３０の送球通路ｅＴＲ６の流入口ｅ４５１ｂに連通される（流出口ｅ４１１ｅと流入口ｅ４５１ｂとが前後方向に対向する位置に配設される）と共に、正面側送球手段ｅ５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂが正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａに連通される（流出口ｅ５４０ｂと流入口ｅ４１０ａとが左右方向に対向する位置に配設される）。

【２９１２０】

正面側カバー手段ｅ２４４１０は、カバー部材ｅ４１１と、通路形成部材ｅ４１２と、変位部材ｅ４１３と、可動部材ｅ４１４と、付勢部材ｅ４１５と、カバー部材ｅ４１１の背面側に前後方向にスライド変位可能な状態で配設されるスライド部材ｅ２４４１７と、そのスライド部材ｅ２４４１７に回転可能に軸支される遮断部材ｅ２４４１８とを主に備えて構成される。

【２９１２１】

スライド部材ｅ２４４１７は、カバー部材ｅ４１１に対して前後方向にスライド変位可能に構成されており、スライド部材ｅ２４４１７の変位が規制されていない状態において、カバー部材ｅ４１１とスライド部材ｅ２４４１７との間に配設されるバネ部材の付勢力により、カバー部材ｅ４１１の背面側に突出した状態とされる（図４０５４（ｃ）参照）。また、スライド部材ｅ２４４１７は、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側を閉鎖する位置に配設される際に内枠ｅ１２側に配設される動作手段ｅ７４３０（図４０２３参照）の正面側の少なくとも一部に当接可能に構成されており、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側を閉鎖する位置に変位されることに伴って動作手段ｅ７４３０の正面側によって押圧され、カバー部材ｅ４１１の正面側に向かって変位可能とされる（図４０５４（ｄ）参照）。

【２９１２２】

遮断部材ｅ２４４１８は、スライド部材ｅ２４４１７の下方側に垂下した状態で配設される板部材であり、左右方向に延びる軸を中心にスライド部材ｅ２４４１７に対して回転変位可能とされる。また、遮断部材ｅ２４４１８は、スライド部材ｅ２４４１７の下方側に垂下した状態において、正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅを一部と背面視において重なることが可能とされ、これにより、送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅからの遊技球の排出を抑制することが可能とされる。

【２９１２３】

また、遮断部材ｅ２４４１８は、スライド部材ｅ２４４１７に軸支されるので、スライド部材ｅ２４４１７のスライド変位に伴って前後方向にスライド変位される。なお、遮断部材ｅ２４４１８は、スライド部材ｅ２４４１７が正面側にスライド変位される際に、カバー部材ｅ４１１に当接可能とされる。遮断部材ｅ２４４１８は、カバー部材ｅ４１１に当接することで、下端側を背面側に向けて回転させ、正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅの一部と背面視において重なる位置から退避可能とされる。

【２９１２４】

従って、第２８６実施形態では、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側を閉鎖する位置に配設され、スライド部材ｅ２４４１７が動作手段ｅ７４３０に押圧された際に、正面側カ

バー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅを遮断部材ｅ２４４１８が遮断した状態を解除して、正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅが動作手段ｅ７４３０の送球通路ｅＴＲ６の流入口ｅ４５１ｂに連通される。

【２９１２５】

一方、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２の正面側を開放する位置に配設され、動作手段ｅ７４３０によるスライド部材ｅ２４４１７の押圧が解除された場合には、正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流出口ｅ４１１ｅを遮断部材ｅ２４４１８が遮断した状態を構成して、正面側カバー手段ｅ２４４１０の流出口ｅ４１１ｅから遊技球が通路外に排出されることを抑制できる。

【２９１２６】

以上のように構成される、揚上・研磨装置ｅ２４４００では、内枠ｅ１２の正面側を開放する位置に正面枠ｅ１４を変位させることで、正面側送球手段ｅ５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、正面側カバー手段ｅ２４４１０の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとの連通を遮断することができると共に、動作手段ｅ７４３０の正面側を開放することができる。

【２９１２７】

ここで、動作手段ｅ７４３０は、上記したように第１手段ｅ７４５１及び第２手段ｅ７４５２の凹欠部ｅ７４５１ｆ，ｅ７４５２ｅ（図４０２３参照）により形成された開口を介して揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能に構成されるので、第２８６実施形態では、内枠ｅ１２の正面側を開放する位置に正面枠ｅ１４を変位させることで、作業者（店員）が揚上手段ｅ７４７０を取り外し（交換）可能とされる。これにより、揚上手段ｅ７４７０に摩耗や破損が生じ、揚上手段ｅ７４７０を取り外す場合に、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００から取り外す必要が無くなる。その結果、揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２９１２８】

次いで、図４０５５を参照して、第２８７実施形態における揚上・研磨装置ｅ２５４００について説明する。上記第２６９実施形態では、揚上・研磨装置ｅ７４００を内下枠ユニットｅ５００から回動させることで揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能とする場合について説明したが、第２８７実施形態では、揚上・研磨装置ｅ７４００が内枠ｅ１２に配設された状態で揚上・研磨装置ｅ２５４００の一部（正面側カバー手段ｅ２５４１０）を開放することで揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能とする場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１２９】

図４０５５（ａ）は、第２８７実施形態における揚上・研磨装置ｅ２５４００の正面図であり、図４０５５（ｂ）は、揚上・研磨装置ｅ２５４００の上面図であり、図４０５５（ｃ）及び図４０５５（ｄ）は、揚上・研磨装置ｅ２５４００の斜視正面図である。なお、図４０５５（ｃ）では、正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して閉鎖した状態が図示され、図４０５５（ｄ）では、正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して開放した状態が図示される。

【２９１３０】

図４０５５に示すように、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面側カバー手段ｅ２５４１０と、その正面側カバー手段ｅ２５４１０の背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う態様で配設される背面側カバー手段ｅ２５４２０と、それら正面側カバー手段ｅ２５４１０及び背面側カバー手段ｅ２５４２０の対向間に配設される動作手段ｅ７４３０（図４０２３参照）とを主に備える。

【２９１３１】

なお、正面側カバー手段ｅ２５４１０及び背面側カバー手段ｅ２５４２０は、上記した第２６３実施形態における正面側カバー手段ｅ４１０及び背面側カバー手段ｅ４２０に対して、背面側カバー手段ｅ２５４２０対して正面側カバー手段ｅ２５４１０を回転可能に

する軸部ｅ２５４１０ｂ及び軸受部ｅ２５４２０ａが正面側カバー手段ｅ２５４１０及び背面側カバー手段ｅ２５４２０の左側端部（矢印Ｌ方向側）に追加して形成される。正面側カバー手段ｅ２５４１０及び背面側カバー手段ｅ２５４２０は、正面側カバー手段ｅ２５４１０に重力方向に延設される態様で形成される軸部ｅ２５４１０ｂが、背面側カバー手段ｅ２５４２０に形成される軸受部ｅ２５４２０ａに上方側から挿入されることで、正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して相対回転可能とされる。

【２９１３２】

よって、第２８７実施形態におけるパチンコ機ｅ１０では、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２の正面側を開放する位置（図３９５４参照）に変位させた状態で、揚上・研磨装置ｅ２５４００の正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して開放することで、背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に配設される動作手段ｅ７４３０を露出させることができる。

【２９１３３】

なお、第２８７実施形態では、正面側送球手段ｅ５４０の係合片ｅ５４５ａ（図３９９１参照）が係合される被係合片ｅ４２１ｄが正面側カバー手段ｅ２５４１０に形成され、背面側カバー手段ｅ２５４２０に対して正面側カバー手段ｅ２５４１０を変位させることで、内枠ｅ１２（係合片ｅ５４５ａ）に対する被係合片ｅ４２１ｄの位置を変更可能とされる。これにより、揚上・研磨装置ｅ２５４００の正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して閉鎖する位置に配置した際に、被係合片ｅ４２１ｄに係合片ｅ５４５ａを係合させることで、正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して閉鎖する位置に維持可能とされる。

【２９１３４】

以上のように構成される、揚上・研磨装置ｅ２５４００では、内枠ｅ１２の正面側を開放する位置に正面枠ｅ１４を変位させた状態で、被係合片ｅ４２１ｄに対する係合片ｅ５４５ａの係合を解除して、正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して開放することで、動作手段ｅ７４３０の正面側を開放することができる。

【２９１３５】

ここで、動作手段ｅ７４３０は、上記したように第１手段ｅ７４５１及び第２手段ｅ７４５２の凹欠部ｅ７４５１ｆ，ｅ７４５２ｅ（図４０２３参照）により形成された開口を介して揚上手段ｅ７４７０を取り外し可能に構成されるので、第２８７実施形態では、内枠ｅ１２の正面側に配設される揚上・研磨装置ｅ２５４００を内枠ｅ１２から取り外さなくても、正面側カバー手段ｅ２５４１０を背面側カバー手段ｅ２５４２０の正面側に対して開放することで、作業者（店員）が揚上手段ｅ７４７０を取り外し（交換）可能とされる。これにより、揚上手段ｅ７４７０に摩耗や破損が生じ、揚上手段ｅ７４７０を取り外す場合に、その揚上手段ｅ７４７０の着脱作業性を向上できる。

【２９１３６】

次いで、図４０５６及び図４０５７を参照して、第２８８実施形態における揚上手段ｅ２６４７０について説明する。上記第２７０実施形態では、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とが相対変位しない状態で組み合わせられる場合について説明したが、第２８８実施形態では、柱状部ｅ２６４７１に対して螺旋部ｅ２６４７２が相対変位可能な状態で組み合わせられる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１３７】

図４０５６（ａ）は、第２８８実施形態における揚上手段ｅ２６４７０の正面図であり、図４０５６（ｂ）は、柱状部ｅ２６４７１の正面図であり、図４０５６（ｃ）は、螺旋部ｅ２６４７２の正面図であり、図４０５６（ｄ）は、揚上手段ｅ２６４７０の上面図であり、図４０５６（ｅ）は、揚上手段ｅ２６４７０の下面図である。図４０５７（ａ）は、揚上手段ｅ２６４７０の正面図であり、図４０５７（ｂ）は、揚上手段ｅ２６４７０の

上面図であり、図４０５７（ｃ）は、揚上手段ｅ２６４７０の下面図である。
【２９１３８】
なお、図４０５６（ａ）、図４０５６（ｄ）、及び、図４０５６（ｅ）では、柱状部ｅ２６４７１に回転の動作力が非伝達とされた状態（即ち、揚上手段ｅ２６４７０が停止している状態）が図示され、図４０５７（ａ）、図４０５７（ｂ）、及び、図４０５７（ｃ）では、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が柱状部ｅ２６４７１に作用され始めた状態（即ち、揚上手段ｅ２６４７０の動作初期の状態）が図示される。
【２９１３９】
図４０５６及び図４０５７に示すように、第２８８実施形態における揚上手段ｅ２６４７０は、上下方向に延設される略円柱状の柱状部ｅ２６４７１と、その柱状部ｅ２６４７１の周囲を略一定の間隔で旋回して配設される螺旋状の螺旋部ｅ２６４７２とを備える。
【２９１４０】
柱状部ｅ２６４７１は、被軸支部ｅ４７３と、接続部ｅ４７４と、側面に螺旋状に凹設される凹溝ｅ２６４７５と、上端面の外縁部から上方側に突出する第１突出部ｅ２６４７１ａと、下端面の外縁部から下方側に突出する第２突出部ｅ２６４７１ｂとを主に備える。
【２９１４１】
第１突出部ｅ２６４７１ａは、被軸支部ｅ４７３の周囲に配設されるねじりバネｅ２６４７３ａの一端を規制可能に構成され、第２突出部ｅ２６４７１ｂは、接続部ｅ４７４の周囲に配設されるねじりバネｅ２６４７４ａの一端を規制可能に構成される。
【２９１４２】
凹溝ｅ２６４７５は、螺旋部ｅ２６４７２の径方向内側（内側面側）を収容する空間であり、螺旋部ｅ２６４７２の外形に沿う螺旋状に形成される。また、凹溝ｅ２６４７５は、径方向視における溝幅が螺旋部ｅ２６４７２の幅よりも大きく形成され、螺旋部ｅ２６４７２が凹溝ｅ２６４７５に配設された状態において、螺旋部ｅ２６４７２を周方向に変位相対変位可能とされる。
【２９１４３】
螺旋部ｅ２６４７２は、柱状部ｅ２６４７１の凹溝ｅ２６４７５に沿う螺旋状に形成されると共に、内周側の側面が内側に膨出する凸状に形成される。これにより、柱状部ｅ２６４７１に螺旋部ｅ２６４７２を配設する際には、柱状部ｅ２６４７１の凹溝ｅ２６４７５に螺旋部ｅ２６４７２の内周側を挿入しつつ、柱状部ｅ２６４７１の上方側から螺旋部ｅ２６４７２を回転させつつ下方側に移動させることで、柱状部ｅ２６４７１に螺旋部ｅ２６４７２を配設することができる。
【２９１４４】
なお、螺旋部ｅ２６４７２は、柱状部ｅ２６４７１の凹溝ｅ２６４７５の縁部に当接することで、柱状部ｅ２６４７１に対する周方向の変位相対変位が規制される。そのため、柱状部ｅ２６４７１に対して螺旋部ｅ２６４７２が過剰に相対変位することを抑制できる。
【２９１４５】
また、螺旋部ｅ２６４７２には、螺旋状に形成される上端側から上方側に突出する第１突出部ｅ２６４７２ａと、螺旋状に形成される下端側から下方側に突出する第２突出部ｅ２６４７２ｂとが形成される。
【２９１４６】
第１突出部ｅ２６４７２ａは、被軸支部ｅ４７３の周囲に配設されるねじりバネｅ２６４７３ａの他端を規制可能に構成され、第２突出部ｅ２６４７２ｂは、接続部ｅ４７４の周囲に配設されるねじりバネｅ２６４７４ａの他端を規制可能に構成される。
【２９１４７】
これにより、ねじりバネｅ２６４７３ａは、第１突出部ｅ２６４７１ａ，ｅ２６４７２ａの間に両端が配設された状態とされ、第１突出部ｅ２６４７１ａを基点として第１突出

部ｅ２６４７２ａを離間させる方向に付勢力を作用させる。よって、螺旋部ｅ２６４７２は、柱状部ｅ２６４７１に回転の動作力が非伝達とされた状態において、柱状部ｅ２６４７１に対し一方側に偏る位置に配置される。

【２９１４８】

一方、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が柱状部ｅ２６４７１に作用され初め、柱状部ｅ２６４７１が回動され始めた場合には、図４０５７に示すように、ねじりバネｅ２６４７３ａ，ｅ２６４７４ａが弾性変形することにより、柱状部ｅ２６４７１を先行して回動させることができる。

【２９１４９】

これにより、柱状部ｅ２６４７１の回動が行われた場合において、螺旋部ｅ２６４７２の回動速度を柱状部ｅ２６４７１の回動速度に対して遅く動作させ始めることができる。よって、螺旋部ｅ２６４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接した遊技球が、揚上手段ｅ２６４７０を回動し始めた際に暴れることを抑制しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７から送球通路ｅＴＲ８への遊技球の送球を安定させることができる。

【２９１５０】

また、上記第２７３実施形態において説明したように、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数（パチンコ機ｅ１０の遊技球数表示装置ｅ４１に表示される数字）分、遊技球を遊技盤ｅ１３の正面側（遊技領域）に発射して、パチンコ機ｅ１０が仮想的に保有する球数が０になった場合に、発射レールｅ１１２ａ１への送球方向（上方側）とは逆の方向（下方側）に送球通路ｅＴＲ７の遊技球を送球するように揚上手段ｅ２６４７０が逆方向に回転させる場合には、逆方向の動作力を柱状部ｅ２６４７１に作用させる際に、弾性変形したねじりバネｅ２６４７３ａ，ｅ２６４７４ａの弾性回復力を利用することができる。これにより、柱状部ｅ２６４７１を逆方向に回動させる場合において、駆動モータｅ４４１（図４００３参照）の消費エネルギーを少なくできる。その結果、揚上手段ｅ２６４７０を逆方向に回動させる際には、その回動動作を安定させることができる。

【２９１５１】

なお、第２８８実施形態では、ねじりバネｅ２６４７３ａ，ｅ２６４７４ａが弾性変形することにより、柱状部ｅ２６４７１を先行して回動させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部ｅ２６４７１に対して弾性変形可能な螺旋部ｅ２６４７２を配設して、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が柱状部ｅ２６４７１に作用され初めた際に、柱状部ｅ２６４７１を弾性変形させることで、螺旋部ｅ２６４７２よりも柱状部ｅ２６４７１を先行して回動させるものであっても良い。

【２９１５２】

次いで、図４０５８及び図４０５９を参照して、第２８９実施形態における揚上・研磨装置ｅ２７４００について説明する。上記第２７３実施形態では、揚上手段ｅ１１４７０を駆動モータｅ４４１の駆動力のみで両方向に回転させる場合について説明したが、第２８９実施形態では、揚上手段ｅ１１４７０を回転させる場合にねじりバネｅ２７４７３ａの付勢力が作用される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１５３】

図４０５８は、第２８９実施形態における動作手段ｅ２７４３０の背面斜視分解図である。図４０５９（ａ）は、動作手段ｅ２７４３０の背面図であり、図４０５９（ｂ）及び図４０５９（ｃ）は、動作手段ｅ２７４３０の部分拡大上面図である。

【２９１５４】

なお、図４０５９（ｂ）では、揚上手段ｅ１１４７０に回転の動作力が非伝達、又は、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達されている状態が図示され、図４０５９（ｃ）では、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向とは反対方向（下方側）に遊技球を下降させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達されている状態が図示される

。
【２９１５５】
図４０５８及び図４０５９に示すように、第２８９実施形態における動作手段ｅ２７４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０と、回動手段ｅ４６０と、揚上手段ｅ１１４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ１１４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ２７４５０と、を主に備えて構成される。
【２９１５６】
覆設手段ｅ２７４５０は、第１手段ｅ４５１と、第２手段ｅ４５２と、第１手段ｅ４５１の上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される第３手段ｅ２７４５３と、変位手段ｅ４５４と、第１手段ｅ４５１及び第３手段ｅ２７４５３との間に配設される動力伝達切替手段ｅ２７４５７と、を主に備えて構成される。
【２９１５７】
第３手段ｅ２７４５３は、第１手段ｅ４５１の軸支部ｅ４５１ａの上方側（矢印Ｕ方向側）に重なる位置に配設されると共に、軸支部ｅ４５１ａと対応する位置に開口ｅ４５３ａと、その開口ｅ４５３ａの中心を軸とする湾曲した（円弧上の）溝状に開口される溝部ｅ２７４５３ｂと、その溝部ｅ２７４５３ｂと異なる位置の上面側から上方に向かって突出する突起部ｅ２７４５３ｃとを備え、第１手段ｅ４５１の上面側に螺子により締結固定される。
【２９１５８】
溝部ｅ２７４５３ｂは、後述する動力伝達切替手段ｅ２７４５７の突出部ｅ２７４５７ｃ１を第３手段ｅ２７４５３よりも上方側に突出させるための開口であり、突出部ｅ２７４５７ｃ１の変位軌跡に沿う溝状に形成される。
【２９１５９】
突起部ｅ２７４５３ｃは、第３手段ｅ２７４５３の軸支部ｅ４５１ａに挿通されて開口ｅ４５３ａを上方側に突出する揚上手段ｅ１１４７０の被軸支部ｅ４７３に配設されるねじりバネｅ２７４７３ａの一端を規制可能に構成される。
【２９１６０】
動力伝達切替手段ｅ２７４５７は、略円盤状に形成され、その中央部に揚上手段ｅ１１４７０の被軸支部ｅ４７３の上端側が挿入され、揚上手段ｅ１１４７０に対して相対変位が不能な状態とされる内側回転体ｅ２７４５７ａと、一方向の回転を非伝達とすることが可能なクラッチ機構で構成され、内側回転体ｅ２７４５７ａの外周側を内側に嵌合させた状態で配設されるワンウェイクラッチｅ２７４５７ｂと、円環状に形成され、ワンウェイクラッチｅ２７４５７ｂの外輪の外周面が内面側に嵌合される外側回転体ｅ２７４５７ｃとを主に備える。なお、ワンウェイクラッチｅ２７４５７ｂは、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達されている際に、被軸支部ｅ４７３と共に回転する内側回転体ｅ２７４５７ａの動作力を、外側回転体ｅ２７４５７ｃに非伝達となるように構成される。即ち、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向とは反対方向（下方側）に遊技球を下降させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達されている際に、被軸支部ｅ４７３と共に回転する内側回転体ｅ２７４５７ａの動作力を外側回転体ｅ２７４５７ｃに伝達するように構成される。
【２９１６１】
また、外側回転体ｅ２７４５７ｃには、上面側の一部から上方側に向かって柱状に突出する突出部ｅ２７４５７ｃ１を備える。突出部ｅ２７４５７ｃ１は、上述したように、第３手段ｅ２７４５３の溝部ｅ２７４５３ｂから突出される部位であり、第３手段ｅ２７４５３の軸支部ｅ４５１ａに挿通されて開口ｅ４５３ａを上方側に突出する揚上手段ｅ１１４７０の被軸支部ｅ４７３に配設されるねじりバネｅ２７４７３ａの他端を規制可能に構成される。
【２９１６２】
なお、本実施形態では、ねじりバネｅ２７４７３ａが、突起部ｅ２７４５３ｃと突出部

ｅ２７４５７ｃ１と間に配設されるが、弾性変形して付勢力を作用させることが可能な部材であれば、他の弾性体であっても良い。例えば、コイルスプリングの両端を突起部ｅ２７４５３ｃと突出部ｅ２７４５７ｃ１とに接続するものであっても、ゴム部材を突起部ｅ２７４５３ｃと突出部ｅ２７４５７ｃ１とに接続するものであっても良い。

【２９１６３】

ねじりバネｅ２７４７３ａは、突起部ｅ２７４５３ｃと突出部ｅ２７４５７ｃ１と間の外側に両端が配設された状態とされ、突起部ｅ２７４５３ｃを基点として突出部ｅ２７４５７ｃ１を近接させる方向に付勢力を作用させる。よって、外側回転体ｅ２７５７ｃは、内側回転体ｅ２７４５７ａからの動作力が伝達されていない状態において、溝部ｅ２７４５３ｂ内の突起部ｅ２７４５３ｃに近接する側に配置される。

【２９１６４】

送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向とは反対方向（下方側）に遊技球を下降させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達されている際には、内側回転体ｅ２７４５７ａの回転の動作力が外側回転体ｅ２７４５７ｃに伝達され、外側回転体ｅ２７４５７ｃが回転することにより、突出部ｅ２７４５７ｃ１が溝部ｅ２７４５３ｂ内の突起部ｅ２７４５３ｃから離れる方向に変位される。これにより、ねじりバネｅ２７４７３ａが弾性変形され、突起部ｅ２７４５３ｃを基点として突出部ｅ２７４５７ｃ１を近接させる方向のねじりバネｅ２７４７３ａの付勢力が大きくされる。

【２９１６５】

従って、第２８９実施形態では、上記第２７３実施形態において説明したように、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃを介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球されて遊技領域に発射された場合（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされる場合）に、遊技球を上方側に揚上する方向とは反対方向の遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０が所定の動作量（送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球が螺旋部ｅ１１４７２の側面部ｅ１１４７２ａに当接する位置となる動作量）回動させる動作力を駆動モータｅ４４１から作用させて停止した後、パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が補充（追加）され、再度、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達される際に、ねじりバネの付勢力を外側回転体ｅ２７４５７ｃ及び内側回転体ｅ２７４５７ａを介して揚上手段ｅ１１４７０に伝達することができる。よって、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）させる方向の回転の動作力を揚上手段ｅ１１４７０に付与して、揚上手段ｅ１１４７０の回動を再開させる際の揚上手段ｅ１１４７０の回動抵抗が大きくなることを抑制できる。その結果、揚上手段ｅ１１４７０の回動に必要な駆動モータｅ４４１のエネルギーを小さくできる。

【２９１６６】

また、第２８９実施形態では、送球通路ｅＴＲ７（図４００３参照）を送球（揚上）させる方向とは反対方向（下方側）に遊技球を下降させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達されている際に、ねじりバネｅ２７４７３ａの付勢力を揚上手段ｅ１１４７０の回転方向と反対方向作用させることでき、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）させる方向の回転の動作力が揚上手段ｅ１１４７０に伝達される際に、ねじりバネｅ２７４７３ａの付勢力を揚上手段ｅ１１４７０の回転方向に作用させることができるので、駆動モータｅ４４１の駆動力を変更しなくても、それのぞれの揚上手段ｅ１１４７０の回動速度を変化させることができる。その結果、制御を簡易にできる。

【２９１６７】

次いで、図４０６０～図４０６２を参照して、第２９０実施形態における正面側送球手段ｅ２８５４０及び揚上・研磨装置ｅ２８４００について説明する。上記第２６３実施形態では、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａとが略水平方向（左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向））に連通される場合について説明したが、第２９０実施形態では、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ２８５４０ｂと、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａとが重力方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に連通される場合

について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１６８】

図４０６０（ａ）は、第２９０実施形態における正面側送球手段ｅ２８５４０の正面図であり、図４０６０（ｂ）は、正面側送球手段ｅ２８５４０の側面図であり、図４０６０（ｃ）は、正面側送球手段ｅ２８５４０の正面斜視図である。図４０６１（ａ）は、揚上・研磨装置ｅ２８４００の正面図であり、図４０６１（ｂ）は、揚上・研磨装置ｅ２８４００の上面図であり、図４０６１（ｃ）は、揚上・研磨装置ｅ２８４００の側面図であり、図４０６１（ｄ）は、揚上・研磨装置ｅ２８４００の斜視正面図である。図４０６２（ａ）は、正面側送球手段ｅ２８５４０及び揚上・研磨装置ｅ２８４００の正面図であり、図４０６２（ｂ）は、図４０６２（ａ）のＥ２９ｂ－Ｅ２９ｂ線における正面側送球手段ｅ２８５４０及び揚上・研磨装置ｅ２８４００の断面模式図であり、図４０６２（ｃ）は、図４０６２（ｂ）のＥ２９ｃ－Ｅ２９ｃ線における正面側送球手段ｅ２８５４０及び揚上・研磨装置ｅ２８４００の断面模式図である。

【２９１６９】

図４０６０に示すように、第２９０実施形態における正面側送球手段ｅ２８５４０は、第１部材ｅ５４１と、その第１部材ｅ５４１の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆う態様で第１部材ｅ５４１の正面側に配設される第２部材ｅ２８５４２と、変位部材ｅ５４３と、付勢部材ｅ５４４と、ロック部材ｅ５４５とを主に備える。

【２９１７０】

第２部材ｅ２８５４２は、背面側（矢印Ｂ方向側）が開放する箱状に形成された第２通路形成部ｅ２８５４２ａと、保持手段ｅ５４２ｂとを主に備え、光透過性の透明な樹脂材料から形成される。また、第２通路形成部ｅ２８５４２ａは、第１部材ｅ５４１の第１通路形成部ｅ５４１ａと共に遊技球が通過可能であり遊技球を供給することが可能な領域である送球通路ｅＴＲ４を形成する部位であり、第１通路形成部ｅ５４１ａの正側の一面に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）が開口する箱状に形成される。よって、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ５４２ａとを組み合わせることで、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ５４２ａとの対向間に遊技球が通過可能な送球通路ｅＴＲ４が形成される。

【２９１７１】

なお、第２９０実施形態では、第１通路形成部ｅ５４１ａと第２通路形成部ｅ２８５４２ａとの対向間に形成される送球通路ｅＴＲ４は、正面側送球手段ｅ５４０の正面視右側（矢印Ｒ方向側）の背面側（矢印Ｂ方向側）に開口する流入口ｅ５４０ａが形成されると共に、正面側送球手段ｅ５４０の正面視左側（矢印Ｌ方向側）の下面に開口する（下面を切り欠いて形成される）流出口ｅ２８５４０ｂが形成され、流入口ｅ５４０ａ側から流出口ｅ２８５４０ｂ側に向けて遊技球を流下可能とされる。

【２９１７２】

図４０６１に示すように、第２９０実施形態における揚上・研磨装置ｅ２８４００は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面側カバー手段ｅ２８４１０と、背面側カバー手段ｅ４２０と、動作手段ｅ４３０とを主に備える。正面側カバー手段ｅ２８４１０は、動作手段ｅ４３０の正面側（矢印Ｆ方向側）を覆うことが可能な大きさに形成されるカバー部材ｅ２８４１１と、通路形成部材ｅ４１２と、可動部材ｅ４１４と、付勢部材ｅ４１５とを主に備えて構成される。

【２９１７３】

カバー部材ｅ２８４１１は、一対の立設部ｅ４１１ａと、挿通部ｅ４１１ｂと、開口部ｅ４１１ｃと、案内部ｅ４１１ｄと、流出口ｅ４１１ｅとを備える。一対の立設部ｅ４１１ａは、通路形成部材ｅ４１２が一対の立設部ｅ４１１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）を塞ぐことで、遊技球を供給することが可能な領域である送球通路ｅＴＲ５を形成する。また、一対の立設部ｅ４１１ａは、正面視右側（矢印Ｒ方向側）の端部がカバー部材ｅ４１１の右側端部に位置すると共に、正面視左側（矢印Ｌ方向側）に向かって下降傾斜される。

これにより、送球通路ｅＴＲ５に流入した遊技球を、正面側カバー手段ｅ４１０の正面視右側から左側に向かって流下（転動）させることができる。

【２９１７４】

なお、第２９０実施形態では、一対の立設部ｅ４１１ａの正面側（矢印Ｆ方向側）を通路形成部材ｅ４１２が塞ぐことで形成される送球通路ｅＴＲ５は、揚上・研磨装置ｅ２８４００の正面視右側（矢印Ｒ方向側）の一対の立設部ｅ４１１ａ（送球通路ｅＴＲ５）の上面に開口する（一対の立設部ｅ４１１ａのうちの上方側の立設部ｅ４１１ａを切り欠いて形成される）流入口ｅ２８４１０ａが形成され、流入口ｅ２８４１０ａ側から流出口ｅ４１１ｅ側に向けて遊技球を流下可能とされる。

【２９１７５】

図４０６２に示すように、第２９０実施形態における正面側送球手段ｅ２８５４０に形成される送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ２８５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ２８４００に形成される送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａとは、それぞれの送球通路ｅＴＲ４，ｅＴＲ５の端部で重力方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に連通される。そのため、流出口ｅ２８５４０ｂ、及び、流入口ｅ２８４１０ａの開口幅（領域）を遊技球の直径よりも十分に（例えば１．５倍以上に）大きくしておくことで、正面側送球手段ｅ２８５４０に対する揚上・研磨装置ｅ２８４００の配設位置がどの方向（前後、左右、上下）にずれたとしても、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ２８５４０ｂから送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａへの遊技球の送球が止まる（遊技球が詰まる）ことを抑制できる。

【２９１７６】

また、正面側送球手段ｅ２８５４０に形成される送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ２８５４０ｂと、揚上・研磨装置ｅ２８４００に形成される送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａとが、それぞれの送球通路ｅＴＲ４，ｅＴＲ５の端部で重力方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））に連通されるので、第２６３実施形態における揚上・研磨装置ｅ４００のように、下流側の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａに、その流入口ｅ４１０ａを塞ぐことが可能な変位部材ｅ４１３を配設しなくても、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａから遊技球が排出されることを抑制できる。よって、変位部材ｅ４１３を配設しない分、揚上・研磨装置ｅ２８４００の構造を簡易にできる。そのため、例えば、第２６９実施形態における揚上・研磨装置ｅ７４００（図４０２２参照）のように、背面側カバー手段ｅ７４２０に形成される第２開口部ｅ７４２１ｆから動作手段ｅ７４３０を取り外し可能とした場合には、変位部材ｅ４１３が動作手段ｅ７４３０を取り外す際に邪魔になることを抑制できる。

【２９１７７】

なお、本実施形態では、略水平方向（上下方向よりも水平方向に違い方向）に延設される送球通路ｅＴＲ４の下流端における下面に流出口ｅ２８５４０ｂが形成され、略水平方向（上下方向よりも水平方向に違い方向）に延設される送球通路ｅＴＲ５の上流端における上面に流入口ｅ２８４１０ａが形成される。そのため、それぞれの送球通路ｅＴＲ４及び送球通路ｅＴＲ５が上下方向に重なる領域を確保しやすい。従って、送球通路ｅＴＲ４の下流端における通路幅および送球通路ｅＴＲ５の上流端における通路幅を変更しなくても、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ２８５４０ｂと、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａとを連通させる開口幅を確保しやすくできる。

【２９１７８】

また、本実施形態では、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａに変位部材ｅ４１３を配設しない場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａに変位部材ｅ４１３を配設しても良い。この場合には、揚上・研磨装置ｅ２８４００を変位させた際に、揚上・研磨装置ｅ２８４００に留まる遊技球が流入口ｅ２８４１０ａから排出されてしまうことを確実に抑制できる。

【２９１７９】

また、本実施形態では、略水平方向（上下方向よりも水平方向に違い方向）に延設される送球通路ｅＴＲ４の下流端における下面に流出口ｅ２８５４０ｂが形成され、略水平方

向（上下方向よりも水平方向に違い方向）に延設される送球通路ｅＴＲ５の上流端における上面に流入口ｅ２８４１０ａが形成される場合について説明したが、送球通路ｅＴＲ４及び送球通路ｅＴＲ５が略重力方向（水平方向よりも上下方向に違い方向）に延設され、送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ２８５４０ｂおよび送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ２８４１０ａを上下方向に連通させるものであっても良い。

【２９１８０】

次いで、図４０６３及び図４０６４を参照して、第２９１実施形態における動作手段ｅ２９４３０について説明する。上記第２６３実施形態では、送球通路ｅＴＲ６から送球通路ｅＴＲ７に送球される遊技球を１球ずつ当接面ｅ４７２ｂに当接させて送球する場合について説明したが、第２９１実施形態では、送球通路ｅＴＲ６から送球通路ｅＴＲ７に送球される遊技球を２球ずつ当接面ｅ４７２ｂに当接させて送球する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１８１】

図４０６３（ａ）は、第２９１実施形態における動作手段ｅ２９４３０の部分拡大断面図であり、図４０６３（ｂ）は、図４０６３（ａ）のＥ３０ｂ－Ｅ３０ｂ線における動作手段ｅ２９４３０の部分拡大断面図である。図４０６４（ａ）～図４０６４（ｄ）は、動作手段ｅ２９４３０の部分拡大断面図である。なお、図４０６４（ａ）～図４０６４（ｄ）では、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）させる方向に揚上手段ｅ４７０を回動させた場合の遷移状態が順に図示される。

【２９１８２】

図４０６３及び図４０６４に示すように、第２９１実施形態における動作手段ｅ２９４３０は、第２６３実施形態における動作手段ｅ４３０（図４００３参照）に対して、送球通路ｅＴＲ７の前後方向における幅（第１手段ｅ４５１と第２手段ｅ４５２との前後方向における対向間の幅寸法）が大きく形成されること以外は略同一であり、動作手段ｅ２９４３０の構造は第２６３実施形態における動作手段ｅ４３０と略同一の構造とされる為、構造についての詳しい説明は省略する。

【２９１８３】

第２９１実施形態における動作手段ｅ２９４３０は、上記したように、送球通路ｅＴＲ７の前後方向における幅（第１手段ｅ４５１と第２手段ｅ４５２との前後方向における対向間の幅寸法）が大きく形成され、送球通路ｅＴＲ７を送球（揚上）させる方向に揚上手段ｅ４７０を回動させた際に、２球の遊技球が前後方向に隣り合う状態で送球通路ｅＴＲ７を揚上される。

【２９１８４】

なお、送球通路ｅＴＲ７の上方側（矢印Ｕ方向側）まで送球された２球の遊技球は、図４０６４に示すように、前方側（矢印Ｆ方向側）の１球が変位手段ｅ４５４の可動手段ｅ４５４ｂの下面側に当接することで、可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａよりも背面側）に前方側の１球が保持される。この前方側の１球が保持部ｅ４５４ｂ１に保持されている状況で、揚上手段ｅ４７０が更に回動されて後方側（矢印Ｂ方向側）の保持部ｅ４５４ｂ１に保持されていない１球が流出口ｅ４５２ｃを超える位置まで送球されることで、後方側の１球が前方側の１球よりも先に送球通路ｅＴＲ８に送球される（図４０６４（ａ）及び図４０６４（ｂ）参照）。

【２９１８５】

次いで、後方側の１球が送球通路ｅＴＲ８に送球された後、揚上手段ｅ４７０が更に回動されて、保持部ｅ４５４ｂ１による前方側の１球の保持が解除されることで、後方側の１球を送球通路ｅＴＲ８に送球した後、所定の間隔（遊技球の発射間隔）をあけて、送球通路ｅＴＲ８に遊技球を送球することが可能とされる（図４０６４（ｃ）及び図４０６４（ｄ）参照）。

【２９１８６】

このように、第２９１実施形態では、２球の遊技球を連なった状態で送球通路ｅＴＲ７

の上方側端部領域まで送球する場合に、１球の遊技球を可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１に当接させて、その他の１球を可動手段ｅ４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１に非当接とさせることで、所定の間隔（遊技球の発射間隔）をあけて、遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球することが可能とされる。

【２９１８７】

よって、第２９１実施形態では、送球通路ｅＴＲ７を２球ずつ送球（揚上）することができるので、１球ずつ送球する場合に比べて、揚上手段ｅ４７０の回転速度を遅くしても、１球ずつ送球する場合と同様の送球間隔（遊技球の発射間隔）で遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球することができる。従って、第２９１実施形態では、揚上手段ｅ４７０の回転速度を遅くできる分、揚上手段ｅ４７０の回転動作を安定させることができる。

【２９１８８】

次いで、図４０６５（ａ）を参照して、第２９２実施形態における動作手段ｅ３０４３０について説明する。上記第２６３実施形態では、揚上手段ｅ４７０の螺旋部ｅ４７２が１の部材で構成される場合について説明したが、第２９２実施形態では、螺旋部ｅ３０４７２が２部材から構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１８９】

図４０６５（ａ）は、第２９２実施形態における動作手段ｅ３０４３０の部分拡大断面図である。なお、図４０６５（ａ）は、図４００３の範囲Ｅ１１ｃ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図と対応する。

【２９１９０】

図４０６５（ａ）に示すように、第２９２実施形態における動作手段ｅ３０４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０（図３９９５参照）と、回動手段ｅ４６０と、揚上手段ｅ３０４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ３０４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ４５０と、を主に備えて構成される。

【２９１９１】

揚上手段ｅ３０４７０は、上下方向に延設される略円柱状の柱状部ｅ４７１と、その柱状部ｅ４７１の周囲を略一定の間隔で旋回して配設される螺旋状の螺旋部ｅ３０４７２とを備え、全体が一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成される。

【２９１９２】

螺旋部ｅ３０４７２は、上下方向に延設される柱状部ｅ４７１と一体の樹脂材料から構成される構成部ｅ３０４７２ｃ１と、ゴムやシリコン等の弾性材料から形成され（第２９２実施形態では、ゴムから形成され）構成部ｅ３０４７２ｃ１の上面に沿って配設される弾性部ｅ３０４７２ｃ２とを備えて構成され、螺旋部ｅ３０４７２を動作（回動）させて送球通路ｅＴＲ７の遊技球を揚上（送球）する際に、弾性部ｅ３０４７２ｃ２の上面が遊技球との当接面ｅ４７２ｂとされる。

【２９１９３】

これにより、揚上手段ｅ４７０の柱状部ｅ４７１を回動させることに伴い螺旋部ｅ３０４７２の動作（回動）を開始した際に、螺旋部ｅ３０４７２から遊技球に伝わる慣性力によって遊技球が送球通路ｅＴＲ７の内側で暴れようとする場合に、その暴れを弾性部ｅ３０４７２ｃ２の弾性変形により吸収することができる。その結果、螺旋部ｅ３０４７２を動作させて送球通路ｅＴＲ７の遊技球を揚上（送球）する際に、遊技球を暴れにくくできる。その結果、第２９２実施形態では、送球通路ｅＴＲ７から送球通路ｅＴＲ８への遊技球の送球を安定させることができる。

【２９１９４】

なお、第２９２実施形態では、弾性部ｅ３０４７２ｃ２は構成部ｅ３０４７２ｃ１の上面にのみ配設され、構成部ｅ３０４７２ｃ１の外周面側に非形成とされ、側面部ｅ４７２ａが構成部ｅ３０４７２ｃ１に形成される。これにより、上記第２７３実施形態において説明したように、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃ（図４００３参照）を介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出され

つつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球されて遊技領域に発射された際（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされた際）に、遊技球を上方側に揚上する方向とは反対方向の遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０（揚上手段ｅ３０４７０）を回動させて、螺旋部ｅ１１４７２（螺旋部ｅ３０４７２）の下面側を遊技球に当接させて遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）側に押し出す際（図４０２９参照）に、側面部ｅ４７２ａが弾性変形することを抑制できる。これにより、遊技球を上方側に揚上する方向とは反対方向の遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０（揚上手段ｅ３０４７０）を回動させて遊技球を流入口ｅ４５１ｂ（送球通路ｅＴＲ６）側に押し出す際に、その押し出される遊技球が弾性変形した側面部ｅ４７２ａと流入口ｅ４５１ｂの間に噛み込むことを抑制できる。

【２９１９５】

次いで、図４０６５（ｂ）を参照して、第２９３実施形態における動作手段ｅ３１４３０について説明する。上記第２９２実施形態では、当接面ｅ４７２ｂが弾性部ｅ３０４７２ｃ２から構成され側面部ｅ４７２ａが構成部ｅ３０４７２ｃ１から構成される場合について説明したが、第２９３実施形態では、当接面ｅ４７２ｂが構成部ｅ３１４７２ｃ１から構成され側面部ｅ４７２ａが弾性部ｅ３１４７２ｃから構成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については、同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【２９１９６】

図４０６５（ｂ）は、第２９３実施形態における動作手段ｅ３１４３０の部分拡大断面図である。なお、図４０６５（ｂ）は、図４００３の範囲Ｅ１１ｃ部における動作手段ｅ４３０の部分拡大断面図と対応する。

【２９１９７】

図４０６５（ｂ）に示すように、第２９３実施形態における動作手段ｅ３１４３０は、動作力伝達手段ｅ４４０（図３９９５参照）と、回動手段ｅ４６０と、揚上手段ｅ３１４７０と、それら回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ３１４７０を取り囲んだ状態で配設される覆設手段ｅ４５０と、を主に備えて構成される。

【２９１９８】

揚上手段ｅ３１４７０は、上下方向に延設される略円柱状の柱状部ｅ４７１と、その柱状部ｅ４７１の周囲を略一定の間隔で旋回して配設される螺旋状の螺旋部ｅ３１４７２とを備え、全体が一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成される。

【２９１９９】

螺旋部ｅ３１４７２は、上下方向に延設される柱状部ｅ４７１と一体の樹脂材料から構成される構成部ｅ３１４７２ｃ１と、ゴムやシリコン等の弾性材料から形成され（第２９３実施形態では、ゴムから形成され）構成部ｅ３１４７２ｃ１の外縁側端部（径方向外側端部）に配設される弾性体ｅ３１４７２ｃ２とを備えて構成され、螺旋部ｅ３１４７２を動作（回動）させて送球通路ｅＴＲ７の遊技球を揚上（送球）する際に、構成部ｅ３１４７２ｃ１の上面が遊技球との当接面ｅ４７２ｂとされる。

【２９２００】

また、第２９３実施形態では、螺旋部ｅ３１４７２を動作させて送球通路ｅＴＲ７の遊技球を揚上（送球）する際に、その揚上される遊技球の当接面ｅ４７２ｂを構成する構成部ｅ３１４７２ｃ１の外周側への突出距離が第２６３実施形態における螺旋部ｅ４７２よりも大きく設定され、構成部ｅ３１４７２ｃ１（螺旋部ｅ３１４７２）の外周側の縁部から回動手段ｅ４６０の外周面までの距離が遊技球の半径よりも小さく設定される。これにより、螺旋部ｅ３１４７２を動作させて送球通路ｅＴＲ７の遊技球を揚上（送球）する際に、その揚上される遊技球の下面に当接面ｅ４７２ｂを確実に位置させることができる。従って、構成部ｅ３１４７２ｃ１（螺旋部ｅ３１４７２）の外周側の縁部と回動手段ｅ４６０の外周面との間から遊技球が落下することを確実に抑制できる。

【２９２０１】

しかしながら、この場合には、構成部ｅ３１４７２ｃ１の外周側の縁部と回動手段ｅ４

６０の外周面との間の距離が狭くなる為、柱状部ｅ４７１の回転軸が径方向の位置ずれしたり、回動手段ｅ４６０が揚上手段ｅ３１４７０に近づく方向に位置ずれした場合に、構成部ｅ３１４７２ｃ１（螺旋部ｅ３１４７２）が回動手段ｅ４６０に当接する可能性があり、その当接によって螺旋部ｅ３１４７２の動作が停止する恐れがある。

【２９２０２】

これに対し、第２９３実施形態における揚上手段ｅ３１４７０の螺旋部ｅ３１４７２では、構成部ｅ３１４７２ｃ１の外周面に弾性体ｅ３１４７２ｃ２が配設されるので、構成部ｅ３１４７２ｃ１（螺旋部ｅ３１４７２）が回動手段ｅ４６０に当接した場合に、その当接による衝撃を弾性体ｅ３１４７２ｃ２を弾性変形させることで抑制できると共に、弾性体ｅ３１４７２ｃ２を弾性変形させることで螺旋部ｅ３１４７２の動作を継続させることができる。その結果、第２９３実施形態では、構成部ｅ３１４７２ｃ１（螺旋部ｅ３１４７２）の外周側の縁部と回動手段ｅ４６０の外周面との間から遊技球が落下することを抑制しつつ、螺旋部ｅ３１４７２の動作を維持することができる。

【２９２０３】

また、第２９３実施形態では、構成部ｅ３１４７２ｃ１の外周面に弾性体ｅ３１４７２ｃ２が配設され、側面部ｅ４７２ａが弾性体ｅ３１４７２ｃ２に構成されるので、上記第２７３実施形態において説明したように、発射可能な球数分（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数分）の遊技球が流出口ｅ４５２ｃ（図４００３参照）を介して（検出手段ｅ４５２ｄに検出されつつ）球発射ユニットｅ１１２ａに送球されて遊技領域に発射された際（パチンコ機ｅ１０に仮想的に保有される球数が０とされた際）に、遊技球を上方側に揚上する方向とは反対方向の遊技球を下方側に下降させる方向に揚上手段ｅ１１４７０（揚上手段ｅ３１４７０）を回動させて、送球通路ｅＴＲ６（図４０２９（ｄ）参照）から送球通路ｅＴＲ７に流入しようとする遊技球を側面部ｅ４７２ａに当接させた際に、遊技球が側面部ｅ４７２ａに当接する衝撃を弾性体ｅ３１４７２ｃ２の弾性変形により緩和することができる。その結果、柱状部ｅ４７１の回転軸が径方向にずれることを抑制できる。

【２９２０４】

なお、第２９３実施形態における弾性体ｅ３１４７２ｃ２は、螺旋部ｅ３１４７２を動作させることに伴う慣性力が作用した際に、弾性体ｅ３１７４２ｃ２に慣性力が作用していない状態の形状を維持可能な弾性率（硬さ）で構成される一方、螺旋部ｅ３１４７２を動作させることに伴う慣性力以外の外力（遊技球や回動手段ｅ４６０が当接した力）が作用する場合に弾性変形可能な弾性率（硬さ）で構成されるが、弾性体ｅ３１４７２ｃ２の弾性率を十分に小さくして、螺旋部ｅ３１４７２を動作させることに伴う慣性力によって、弾性体ｅ３１７４２ｃ２が弾性変形するように構成しても良い。即ち、螺旋部ｅ３１４７２を動作させた際にその動作に伴う慣性力によって構成部ｅ３１４７２ｃ１に対して弾性体ｅ３１４７２ｃ２を相対変位可能に構成しても良い。

【２９２０５】

例えば、螺旋部ｅ３１４７２を動作させた際に、その螺旋部ｅ３１４７２の回転方向（周方向）の一部に弾性体ｅ３１４７２ｃ２を偏らせるように弾性変形させることで、弾性体ｅ３１４７２ｃ２の上面側の一部を上方側（矢印Ｕ方向側）に突出させて、その突出させた弾性体ｅ３１４７２ｃ２の一部を当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球に当接させるように構成しても良い。この場合には、螺旋部ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接して揚上（送球）される遊技球に、弾性体ｅ３１４７２ｃ２が当接することによる力を付与することができるので、螺旋部ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接して揚上（送球）される遊技球を回転方向を不均一にできる。よって、螺旋部ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂによって揚上（送球）される遊技球が回動手段ｅ４６０の外周面に当接する位置（回動手段ｅ４６０の不織布によって清掃される位置）を変更しやすくできる。その結果、回動手段ｅ４６０による遊技球の清掃性を向上できる。

【２９２０６】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定される

ものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【２９２０７】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【２９２０８】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、パチンコ機ｅ１０を所定数（例えば４８球）の遊技球を循環させて使用する遊技機として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上記パチンコ機Ｊ１０（図３８０１参照）のように、上皿Ｊ１７及び下皿Ｊ５０を有する上下皿ユニットＨＪ１５を正面枠Ｊ１４（正面枠ｅ１４）に配設して、賞球等があった場合にその賞球に伴う球数の遊技球を上皿Ｊ１７又は下皿Ｊ５０に払い出すものとして構成しても良い。即ち、上記パチンコ機Ｊ１０のように、パチンコ機ｅ１０に、タンクＪ１３０（図３８１０参照）と、タンクＪ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＪ１３１と、タンクレールＪ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＪ１３２と、ケースレールＪ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＪ２１６（図３８１０参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｊ１３３とを内枠Ｊ１２（内枠ｅ１２）が備え、遊技球を正面枠Ｊ１４に供給することが可能な部位である本体側上皿通路部Ｊ１６１を有する部位として構成される内枠Ｊ１２から、遊技球を発射レールＪ１１２ａ１（回転体ｅ１１２ａ２）に供給することが可能な部位である上皿Ｊ１７、及び、遊技球を貯留することが可能な部位である下皿Ｊ５０を有する部位として構成される正面枠Ｊ１４に遊技球を払い出すように構成しても良い。

【２９２０９】

詳しく説明すると、内枠Ｊ１２及び正面枠Ｊ１４は、前扉側上皿通路部Ｊ１４１（上皿Ｊ１７）の通路入口に内枠Ｊ１２の本体側上皿通路部Ｊ１６１（図３８０６参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側下皿通路部Ｊ１６２（図３８０６参照）が連通される。これにより、払出装置Ｊ１３３から送球される球は、上皿Ｊ１７又は下皿Ｊ５０に送球されるように構成される。なお、上皿Ｊ１７に供給された遊技球は、上皿Ｊ１７を流下して発射レールＪ１１２ａ１上に供給され、遊技盤Ｊ１３（遊技領域）に遊技球を誘導可能に構成される部位である回転体Ｊ１１２ａ２により遊技領域に向けて発射される。

【２９２１０】

なお、上記したようにパチンコ機ｅ１０を、上記パチンコ機Ｊ１０のように構成する場合には、皿通路形成部材Ｊ１６０の下側部分に遊技球の経路を遮断することが可能な部位であり、本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２からの遊技球の流出を規制するシャッタＪ１６３（図３８０６参照）が設けられる。これにより、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を開放した状態（図３８０５に示す状態）とされる場合に、遊技球の流出を遮断することが可能とされる。また、パチンコ機ｅ１０を、上記パチンコ機Ｊ１０のように構成する場合には、正面枠Ｊ１４の背面側に発射球送球ユニットＪ１７０が設けられる。これにより、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を開放した状態（図３８０５に示す状態）とされる場合に、上皿Ｊ１７から発射レールＪ１１２ａ１側への遊技球の送球を遮断することが可能とされる。

【２９２１１】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の遊技球の数が足りているのかを球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０に配設した第３センサｅ５２５により検出する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第３センサｅ５２５をなくして、遊技者や店員（作業者）が球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０に遊技球が所定数（例えば、４８球）滞留され

ているかどうかを目視で確認するだけのパチンコ機ｅ１０であっても良い。
【２９２１２】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４に第１透明板ｅ７９２，ｅ２０７９２に対応した１枚のパネル部材ｅ７９４を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、異なる装飾がされる複数のパネル部材ｅ７９４を左右方向に並べて配設し、その並び順を変更可能に構成したり、異なるパチンコ機ｅ１０の機種情報の装飾がされる複数のパネル部材ｅ７９４をあらかじめ前後方向に重ねて配設しておき、パチンコ機ｅ１０の遊技盤ｅ１３等が異なる内容に変更された際に対応する機種情報が装飾されるパネル部材ｅ７９４を一番正面側に配置するように構成しても良い。
【２９２１３】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、パチンコ機ｅ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２通路を視認させるようにしたが、必ずしもこれに限られるものでなく、例えば、筒部材ｅ２７９５，ｅ１７７９５，ｅ１８７９５の内部空間を大きくしたり、筒部材ｅ２７９５，ｅ１７７９５，ｅ１８７９５を複数個配設して、パチンコ機ｅ１０の正面側（パネル部材ｅ７９４の装飾が非形成とされる領域、又は、操作手段組立体ｅ７３０の透明領域）から正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４や、背面側送球手段ｅ５３０の送球通路ｅＴＲ３を視認させるように構成しても良い。この場合には、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０に配設される第３センサｅ５２５から下流側に離れた位置の遊技球を確認することができるので、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となった際に、発射可能な遊技球がパチンコ機ｅ１０の循環経路に残っていることを遊技者に確認させることができる。
【２９２１４】
また、パネル部材ｅ７９４の装飾全域を透明または半透明に形成すると共に、ベース手段ｅ７１０，ｅ２７１０を透明材料から形成して、正面枠ｅ１４の電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４（パネル部材ｅ７９４）を介して、正面枠ｅ１４の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される送球通路ｅＴＲ１～ｅＴＲ９の全ての通路を視認可能に構成しても良い。この場合には、パチンコ機ｅ１０を循環する全ての遊技球を遊技者に視認させることができるので、遊技者に遊技球の循環状態を認識させやすくできる。
【２９２１５】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ１，ｅＴＲ２を通過する遊技球が自身の荷重の作用のみよって送球通路ｅＴＲ１，ｅＴＲ２を転動される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものはない。例えば、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０に磁石を配設して、その磁石の磁力により球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ１，ｅＴＲ２を転動する遊技球が引っ張られる（吸着されること）で、送球通路ｅＴＲ１，ｅＴＲ２を通過する遊技球の転動速度を低下させることができる。これによれば、送球通路ｅＴＲ２の第３センサｅ５２５により検出される領域の遊技球をパチンコ機ｅ１０の正面側から視認させた際に、その領域を通過する遊技球を遊技者に視認させやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球を遊技者が見落として、遊技者が遊技を中断してしまうことを抑制できる。
【２９２１６】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、送球通路ｅＴＲ１及び送球通路ｅＴＲ２は、正面視左側（矢印Ｌ方向側）に流下させた後、正面視右側（矢印Ｒ方向側）に折り返す流路として構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球を誘導可能に構成される部位であれば、その遊技球の送球方向や経路の内寸

は何でも良い。例えば、上下方向に２球重なる状態で遊技球を流下可能に構成しても良く、又、正面視において左右方向中央部に集めた遊技球を送球通路ｅＴＲ２に送球して送球通路ｅＴＲ２より正面視右側（矢印Ｒ方向側）に遊技球を流下させるものであっても良い。また、送球通路ｅＴＲ１を形成せず送球通路ｅＴＲ２のみを有するものであっても良い。

【２９２１７】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、第２転動面ｅ５２１ｃ及び第２転動面ｅ５２２ｃの上方側（矢印Ｕ方向側）の一部（ベース手段ｅ５１０の開口部ｅ５１２と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる領域）に、凹凸から形成される第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅを互い違いに配置する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、一定の間隔で背面側ベースｅ５２１，ｅ５５２１，ｅ１６５２１，ｅ１９５２１及び正面側ベースｅ５２２，ｅ５５２２，ｅ１６５２２の対向する方向に突出する突起を、背面側ベースｅ５２１，ｅ５５２１，ｅ１６５２１，ｅ１９５２１及び正面側ベースｅ５２２，ｅ５５２２，ｅ１６５２２で互い違いに備えるものであっても良い。

【２９２１８】

また、第２凹凸部ｅ５２１ｅ及び第２凹凸部ｅ５２２ｅを備えない構成として、送球通路ｅＴＲ２の一端（送球通路ｅＴＲ１との連通側端部）から他端（送球通路ｅＴＲ２の流出口ｅ５２０ａ）まで、直線的に遊技球を流下させるものであっても良い。この場合には、送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球の転動速度が遅くされることを抑制できるので、上記したように、大当たり中、又は、確変や時短中に行う右打ち遊技において、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球の数が少なくなる場合に、送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球を早く第３センサｅ５２５に検出させやすくできる。

【２９２１９】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされずパチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の遊技球が保持されていないと判断された場合に、ＬＥＤｅ３５２６ａを発光させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光に変えて、又は、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光と共に、スピーカー組立体ｅ７２０等の音を放音可能な音声出力手段から特定の音（開口部ｅ５１２の内側を視認して、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球が有るかの確認を促す音声案内）が出力されるようにしても良い。

【２９２２０】

ここで、例えば、所定の報知（例えば、電飾部ｅ２９～ｅ３４の点滅間隔や点灯色等を変更して所定の発光をさせる）や、下装飾ユニットｅ２０１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射されるＬＥＤｅ３５２６ａの光による報知を、遊技者または店員（作業者）が見逃した場合に、音声出力手段からパチンコ機ｅ１０の遊技中に流れる音楽や音声が継続して放音されてしまうと、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者または店員が認識せず、パチンコ機ｅ１０の遊技が継続され、パチンコ機ｅ１０の遊技中に遊技領域に発射可能な遊技球が０になる（足りなくなる）恐れがある。

【２９２２１】

そのため、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされずパチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の遊技球が保持されていないと判断された場合に、スピーカー組立体ｅ７２０等の音を放音可能な音声出力手段から特定の音（開口部ｅ５１２の内側を視認して、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２を送球される遊技球が有るかの確認を促す音声案内）が出

力されるようにすることで、所定の報知（例えば、電飾部ｅ２９～ｅ３４の点滅間隔や点灯色等を変更して所定の発光をさせる）や、下装飾ユニットｅ２０１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射されるＬＥＤｅ３５２６ａの光による報知を、遊技者または店員（作業者）が見逃したとしても、音声出力手段から放音される特定の音により、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったことを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かを認識させることができる。よって、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制しやすくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９２２２】

なお、音声出力手段から放音される特定の音は、パチンコ機ｅ１０の遊技中に流れる音楽や音声と異なる音（通常の遊技では放音されない音、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となった場合にのみ放音される音）とすることが好ましい。この場合には、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者に認識させやすくできる。

【２９２２３】

また、音声出力手段から放音される特定の音は、放音状態が継続されるものでなくてもよく、例えば、断続的に放音するものや、所定の遊技状態となった場合（例えば、大当たり抽選の結果を表示した後の所定時間）にのみ放音するものであっても良い。この場合には、特定の音の放音が途切れるタイミングで、パチンコ機ｅ１０の遊技中に流れる音楽や音声を遊技者に認識させやすくできるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９２２４】

一方、音声出力手段から放音される音は、パチンコ機ｅ１０の遊技中に流れる音楽や音声と同じであっても良く。例えば、パチンコ機ｅ１０の遊技中に流れる音楽や音声の音量よりも小さく、又は、大きくすることで、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったことを遊技者に認識させるものであっても良い。

【２９２２５】

この場合には、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者に認識させにくくなるものの、遊技中に流れる音楽や音声が他の音でかき消されることを抑制できるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９２２６】

上記第２６４実施形態および第２６５実施形態では、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされずパチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の遊技球が保持されていないと判断された場合に、ＬＥＤｅ３５２６ａを発光させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光に変えて、又は、ＬＥＤｅ３５２６ａの発光と共に、第３図柄表示装置ｅ８１等の表示装置に所定の表示（例えば、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２の確認を促す表示）を表示させるようにしても良い。

【２９２２７】

ここで、例えば、所定の報知（例えば、電飾部ｅ２９～ｅ３４の点滅間隔や点灯色等を変更して所定の発光をさせる）や、下装飾ユニットｅ２０１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射されるＬＥＤｅ３５２６ａの光による報知を、遊技者または店員（作業者）が見逃した場合に、第３図柄表示装置ｅ８１に遊技中に表示される表示が継続して表示されてしまうと、第３図柄表示装置ｅ８１の表示による演出効果は維持することができるものの、

第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者または店員が認識せず、パチンコ機ｅ１０の遊技が継続され、パチンコ機ｅ１０の遊技中に遊技領域に発射可能な遊技球が０になる（足りなくなる）恐れがある。

【２９２２８】

そのため、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされずパチンコ機ｅ１０に所定数（例えば、４８球）の遊技球が保持されていないと判断された場合に、第３図柄表示装置ｅ８１等の表示装置に所定の表示を表示させるようにすることで、所定の報知（例えば、電飾部ｅ２９～ｅ３４の点滅間隔や点灯色等を変更して所定の発光をさせる）や、下装飾ユニットｅ２０１５の正面側（矢印Ｆ方向側）に出射されるＬＥＤｅ３５２６ａの光による報知を、遊技者または店員（作業者）が見逃したとしても、第３図柄表示装置ｅ８１の表示を遊技者に視認させることにより、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったことを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かを認識させることができる。よって、パチンコ機ｅ１０を循環する遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていない状況で、遊技者が遊技を停止してしまうことを抑制しやすくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９２２９】

なお、第３図柄表示装置ｅ８１に表示される所定の表示は、パチンコ機ｅ１０の遊技中にされる表示と異なる表示（通常の遊技では表示されない表示、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となった場合にのみ表示される表示）とすることが好ましい。この場合には、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）を遊技者に認識させやすくできる。

【２９２３０】

また、第３図柄表示装置ｅ８１に表示される所定の表示は、パチンコ機ｅ１０の遊技中に表示される動画表示等に重なって、又は、分割されて、表示されるものであっても良い。この場合には、パチンコ機ｅ１０の遊技中に表示される動画表示等を継続して遊技者に視認させつつ、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となったこと（遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認が必要になったこと）の所定の表示を遊技者に視認させることができるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【２９２３１】

また、第３図柄表示装置ｅ８１に表示される所定の表示は、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の通路に遊技球が有るのか否かの確認を促す表示でなくてもよく、第３センサｅ５２５による遊技球の検出に関する情報であっても良い。例えば、第３センサｅ５２５の検出領域の遊技球が非検出となってからの経過時間や、第３センサｅ５２５の検出領域の遊技球が非検出となってからその検出領域を通過した遊技球の数や遊技球が通過したことを表示するものであっても良い。

【２９２３２】

上記第２６５実施形態では、球回収ユニットｅ３５２０の背面側（矢印Ｂ方向側）からＬＥＤｅ３５２６ａの光を照射可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、所定の発光態様とすることが可能な部位であれば何でも良い。例えば、球回収ユニットｅ３５２０の送球通路ｅＴＲ２を明るくできるものであれば、ＬＥＤｅ３５２６ａの光の照射方向は上方側や下方側であっても良い。

【２９２３３】
この場合には、ＬＥＤｅ３５２６ａの送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球に直接照射されるようにＬＥＤｅ３５２６ａを配置することで、送球通路ｅＴＲ２を遊技球が通過したことを遊技者または店員（作業者）に認識させやすくできる。
【２９２３４】
また、送球通路ｅＴＲ２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設した反射部材により、送球通路ｅＴＲ２の上方側や下方側から照射される光を正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて反射するものであっても良い。この場合には、上記第２６５実施形態と同様に、遊技球によりＬＥＤｅ３５２６ａの光が隠されていないかを判断させることで、遊技者または作業者に遊技球の有無を認識させやすくできると共に、ＬＥＤｅ３５２６ａの配置の自由度を向上できる。
【２９２３５】
さらには、第３センサｅ５２５による遊技球の検出がされない状況となった場合に、複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置ｅ３７Ａ，ｅ３７Ｂの発光表示を所定の態様で発光させるものであっても良い。
【２９２３６】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００が閉鎖位置から移動されることで、可動片ｅ４１３ｄ及び可動片ｅ５４３ｄが閉鎖位置に移動される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、可動片ｅ４１３ｄ及び可動片ｅ５４３ｄは遊技球の経路を遮断することが可能な部位であれば何でも良く、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００が閉鎖位置から移動される前に可動片ｅ４１３ｄ及び可動片ｅ５４３ｄが閉鎖位置に移動されるものであれば良い。例えば、変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３及び変位部材ｅ５４３，ｅ６５４３のそれぞれの当接部ｅ４１３ｂ及び当接部ｅ５４３ｂが、内枠ｅ１２に対して閉鎖された状態における正面枠ｅ１４に当接するように構成して、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して開放された際（図３９５４参照）に、可動片ｅ４１３ｄ及び可動片ｅ５４３ｄが送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａ及び送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂとを塞ぐ遮断位置に変位されるものであってもよい。
【２９２３７】
この場合には、正面枠ｅ１４が内枠ｅ１２に対して開放されて、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００の閉鎖位置からの移動が許容される際に、可動片ｅ４１３ｄ及び可動片ｅ５４３ｄが送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａ及び送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂとを塞ぐ遮断位置に変位されるので、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００を閉鎖位置から移動開始させる際には送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａ及び送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂを閉鎖する（塞ぐ）ことができる。そのため、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００を閉鎖位置から移動開始させる際に送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａ及び送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂから遊技球が流出することを抑制できる。
【２９２３８】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００が閉鎖位置に配置される場合に、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａが、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置され、送球通路ｅＴＲ４と送球通路ｅＴＲ５とが左右方向に連通する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂとが上下方向に連通するように、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，

ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂを揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａの上方に配置する、又は、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａを正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂの下方に配置しても良い。

【２９２３９】

なお、この場合には、送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４とが上下方向に重なる領域を大きくすると共に、流出口ｅ５４０ｂに対して流入口ｅ４１０ａの開口を大きくすることで、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の配設位置がずれた場合に、流入口ｅ４１０ａと流出口ｅ５４０ｂとの連通状態を維持しやすくできる。

【２９２４０】

即ち、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａが、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂと、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置され、送球通路ｅＴＲ４と送球通路ｅＴＲ５とが左右方向に連通されるものでは、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の配設位置がずれた場合に、送球通路ｅＴＲ４から送球通路ｅＴＲ５に遊技球を流入させる際に遊技球が転動しにくくなる可能が高くなる。

【２９２４１】

これに対し、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂとを上下方向に連通させた上で、送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４とが上下方向に重なる領域を大きくし、流出口ｅ５４０ｂに対して流入口ｅ４１０ａの開口を大きくすることで、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の配設位置がずれた場合においても、送球通路ｅＴＲ４から送球通路ｅＴＲ５への遊技球の転動を継続させやすくできる。その結果、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００の配設位置がずれた場合にも、送球通路ｅＴＲ４から送球通路ｅＴＲ５に遊技球を流入させやすくできる。

【２９２４２】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００が回転変位して、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００の送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａが、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂと正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０の送球通路ｅＴＲ４と左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に隣り合う位置に配置される場合について説明したが、必ずしもこれに限らるものではなく、例えば、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂとの連通方向に揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００をスライド変位可能に構成して、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂとを連通させる位置に揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００を配置する場合に、送球通路ｅＴＲ５の内側に送球通路ｅＴＲ４の流出口ｅ５４０ｂ，ｅ２８５４０ｂを入り込ませるものであっても良い。この場合には、送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４との連通部分に重なり部を形成することができるので、それら送球通路ｅＴＲ５と送球通路ｅＴＲ４との連通部分からピアノ線との不正部材が挿入されることを抑制できる。

【２９２４３】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の回転軸が、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａと左右方向において反対側に形成される場合について説明したが、内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の回転軸を、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａ側に形成しても良い。この場合には、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００を内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００に対して回転させた際に、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の送球通路ｅＴＲ５に留まる遊技球に作用する慣性力を小さくできると共に、その慣性力が作用する方向を流入口ｅ４１０ａから遊技球が排出される方向と反対方向にできるので、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａに、その流入口ｅ４１０ａを塞ぐことが可能な変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３を配設しなくても、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａから遊技球が排出されることを抑制できる。よって、変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３を配設しない分、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の構造を簡易にできる。そのため、例えば、第２６９実施形態における揚上・研磨装置ｅ７４００（図４０２２参照）のように、背面側カバー手段ｅ７４２０に形成される第２開口部ｅ７４２１ｆから動作手段ｅ７４３０を取り外し可能とした場合には、変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３が動作手段ｅ７４３０を取り外す際に邪魔になることを抑制できる。
【２９２４４】
また、内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００に対する揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の変位方向を前後方向のスライド変位にしても良い。この場合も同様に、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００を内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００に対して変位させた際に、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の送球通路ｅＴＲ５に留まる遊技球に作用する慣性力が作用する方向を流入口ｅ４１０ａから遊技球が排出される方向と異なる方向にできるので、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａに、その流入口ｅ４１０ａを塞ぐことが可能な変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３を配設しなくても、送球通路ｅＴＲ５の流入口ｅ４１０ａから遊技球が排出されることを抑制できる。よって、変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３を配設しない分、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の構造を簡易にできる。そのため、例えば、第２６９実施形態における揚上・研磨装置ｅ７４００（図４０２２参照）のように、背面側カバー手段ｅ７４２０に形成される第２開口部ｅ７４２１ｆから動作手段ｅ７４３０を取り外し可能とした場合には、変位部材ｅ４１３，ｅ６４１３が動作手段ｅ７４３０を取り外す際に邪魔になることを抑制できる。
【２９２４５】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の球（パチンコ機ｅ１０を循環する球）の数が足りているかを検出するための第３センサｅ５２５を配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、パチンコ機ｅ１０に保持された実際の球が所定数（例えば、４８球）あるか否かを作業者が確認できるものであれば良い。
【２９２４６】
例えば、内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００に形成される開口部ｅ５１２を複数形成して、その開口部ｅ５１２を介して背面側（矢印Ｂ方向側）の球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０（送球通路ｅＴＲ２）を通過する遊技球が少なくとも所定数（例えば、４８球）あるか作業者が判断するものであっても良い。この場合には、各種センサ（第２センサｅ５２４、第３センサｅ５２５）の検出に伴う制御を不要にできるので、パチンコ機ｅ１０の制御を簡易にできる。また、各種センサを備えない分、パチンコ機ｅ１０の製造コストを低減できる。

【２９２４７】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、ベース手段ｅ５１０に形成される開口部ｅ５１２を介して視認される領域が、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも下流側から第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側である場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも下流側を視認可能にする開口部（開口部ｅ５１２）と、第３センサｅ５２５により検出される領域よりも上流側を視認可能にする開口部（開口部ｅ５１２）とを、それぞれ形成しても良い。この場合には、１の開口部ｅ５１２の大きさを小さくできるので、内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００の剛性を確保できる。
【２９２４８】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２の正面側に重なる領域における内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００及び下装飾ユニットｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５に開口部ｅ５１２及び視認用開口部ｅ２７１５を形成して、パチンコ機ｅ１０（下装飾ユニットｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５）の正面側から球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではく、パチンコ機ｅ１０の正面側から送球通路ｅＴＲ２の通過する遊技球を視認可能な部位であれば何でも良い。例えば、遊技領域の正面側から送球通路ｅＴＲ２を通過する遊技球を視認可能とするために、球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２の正面側および上方側に重なる領域における内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００及び下装飾ユニットｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５に開口部ｅ５１２及び視認用開口部ｅ２７１５を形成しても良い。
【２９２４９】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、視認用開口部ｅ２７１５を中空状の開口として形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、視認用開口部ｅ２７１５の内部空間に透明板等を配設して、送球通路ｅＴＲ２にピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制してもよい。また、透明板を配設する場合には、その透明板の全体の形状を凸レンズ状に形成して、視認用開口部ｅ２７１５を介して送球通路ｅＴＲ２（第３センサｅ５２５に向かう遊技球）を視認させる際に、送球通路ｅＴＲ２（第３センサｅ５２５に向かう遊技球）を透明板によって拡大した状態で遊技者または店員（作業者）に視認させるものであってもよい。この場合には、送球通路ｅＴＲ２（第３センサｅ５２５に向かう遊技球）を遊技者または店員（作業者）に視認させやすくできる。
【２９２５０】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、第１センサｅ５２３～第３センサｅ５２５、検出手段ｅ４５２ｄを近接センサで構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球を検出可能な部位として構成されるものであれば何でも良い。例えば、フォトセンサ、重量センサ等でも良く、又、遊技球が当接することに伴って変位する変位部材を配設して、その変位部材が変位したことを各種センサで検出するように構成しても良い。この場合には、配設するセンサの自由度を向上できるので、センサを配設するために係るコストを低減しやすくできる。
【２９２５１】
上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、下装飾ユニットｅ１５，ｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５が、操作方法の異なる第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０とを備える場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、動作可能に設けられる部位であれば何でも良く、例えば、第１係合手段ｅ７７０又は第２係合手段ｅ７８０のどちらか一方を備えるものであっても良い。この場合には、第１係合手段ｅ７７０又は第２係合手段ｅ７８０を作業者が間違えて操作した場合に電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４が第１位置から第２位置に

変位しやすくなるものの、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させる際の作業を少なくできるので、パネル部材ｅ７９４を交換する際の作業性を向上できる。

【２９２５２】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、パネル部材ｅ７９４に正面側（矢印Ｆ方向側）にパチンコ機ｅ１０の機種に該当する装飾が描かれる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、所定の情報を認識させることが可能な部位であれば何でも良い。所定の情報として表示されるものとしては、例えば、機種の遊技情報（例えば、大当たり確率や大当たり演出の信頼度）を表示するものや、パチンコ機ｅ１０が設置される店舗の店名や住所、電話番号といった店舗情報を表示するものであっても良い。また、液晶等の表示器を配設して、数日間の大当たり回数や回転数等の情報を表示するものであっても良く、この場合には、第２透明板ｅ７９３の背面側に液晶を配設して、第１透明板ｅ７９２，ｅ２０７９２及び第２透明板ｅ７９３によりパチンコ機ｅ１０の正面側から液晶に不正がされることを抑制するように構成することが好ましい。また、この場合には、液晶を透過液晶ディスプレイから構成して、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２に遊技球が無いのか（遊技球が循環流路外に排出されたり、遊技領域（遊技盤ｅ１３の正面側）に詰まったりしていないのか）を確認させる際（即ち、第３センサｅ５２５の検出が無い場合）に、液晶を透過状態とすることで、遊技者または店員（作業者）に球回収ユニットｅ５２０，ｅ３５２０，ｅ４５２０，ｅ５５２０，ｅ１６５２０，ｅ１９５２０の送球通路ｅＴＲ２を視認させることができる。

【２９２５３】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の背面側に配設した発光手段ｅ７４０の光によりパネル部材ｅ７９４を発光させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、枠体ｅ７９１，ｅ２１７９１，ｅ２２７９１に発光手段（ＬＥＤ）を配設して枠体ｅ７９１，ｅ２１７９１，ｅ２２７９１を発光させることで、パネル部材ｅ７９４を発光させるものであっても良い。

【２９２５４】

なお、上記したように、液晶等の表示器を電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４に配設する場合や、枠体ｅ７９１，ｅ２１７９１，ｅ２２７９１に発光手段（ＬＥＤ）を配設する場合には、枠体ｅ７９１，ｅ２１７９１，ｅ２２７９１の背面側に電力を供給するための配線を接続するためのコネクタを設け、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４を第１位置に配置した際に、配線がパチンコ機ｅ１０の正面側（パチンコ機ｅ１０を正面視した際に視認される位置）に露出しないように構成することが好ましい。

【２９２５５】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の中央開口部ｅ７６１ａを塞ぐ態様で透過部材ｅ７６２が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、透過部材ｅ７６２を配設せず、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の正面側が開放されるものであっても良い。この場合には、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４が第１位置に配設されることで、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の中央開口部ｅ７６１ａを塞ぐことが可能とされ、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４が第２位置に配設されることで、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の中央開口部ｅ７６１ａを開放することが可能とされる。

【２９２５６】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、下装飾ユニットｅ１５，ｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５の化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０に第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０とが配設され、その第１係合手

段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０とに配設される係合部を、第１位置に配設される電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４に係合させる場合について説明したが、第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０に相当する係合部材を電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４に配設して、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４に配設される係合部を化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０に係合させるものであっても良い。この場合には、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４の第１位置から第２位置への変位に伴って、係合部材を変位させることができるので、例えば、電飾部ｅ３４が第２位置に配置される場合に係合部材が化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０よりも正面側（矢印Ｆ方向側）に配置されるように構成することで、係合部材に不正がされていないかを確認できる。

【２９２５７】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０の正面側を開放する位置（第２位置）に電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を変位させた際に、その電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４の移動を規制手段ｅ３４ａにより規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、規制手段ｅ３４ａを備えず、パネル部材ｅ７９４を交換する場合に、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０から電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を取り外すものであっても良い。この場合には、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０から電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を取り外した状態で、パネル部材ｅ７９４を交換することができるので、パネル部材ｅ７９４の交換作業時に化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０が邪魔になることを抑制できる。その結果、パネル部材ｅ７９４の交換作業性を向上できる。

【２９２５８】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０の正面側を開放する位置に電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を変位させた際に、規制手段ｅ３４ａが化粧ベースｅ７６０から抜け出ない大きさに設定されることで、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４の変位を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、規制手段ｅ３４ａの一部に弾性変形可能な係合部を形成して、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０の正面側を開放する位置に電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を変位させた際に、規制手段ｅ３４ａの弾性変形可能な一部が化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０に引っ掛かることで、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を第２位置に変位可能にすると共に、その第２位置に配置した状態で化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０の正面側を開放する方向に電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を更に変位させることで、規制手段ｅ３４ａの弾性変形可能な一部が弾性変形され、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０との当接（引っ掛かり）が解除されるように構成されるものであっても良い。

【２９２５９】

この場合には、第２位置に配置した状態で化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０の正面側を開放する方向に電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を更に変位させることで、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０から電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を取り外し可能とされ、螺子等の着脱を不要とできるので、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０から取り外す際の作業性を向上できる。よって、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４に配設されるパネル部材ｅ７９４を交換する際には、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０から電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を取り外して作業することで、パネル部材ｅ７９４の交換作業において化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０が邪魔になることを抑制できる。

【２９２６０】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４が、背面側の化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０に対して相対変位可能に構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の電飾部ｅ２９～ｅ３３を背面側のベース部材に対して相対変位可能に構成

、即ち、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の構成を他の電飾部ｅ２９～ｅ３３に適用しても良い。

【２９２６１】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、操作部材ｅ７７３が前後方向にスライド変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、操作部材ｅ７７３を一端側を軸に回転変位可能に構成して、操作部材ｅ７７３を回転変位させて、第１係合手段ｅ７７０の係合部材ｅ７７４を変位させるものであっても良い。また、操作部材ｅ７７３の変位方向を上下方向に設定するものであっても良い。

【２９２６２】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、操作部材ｅ７７３が常に前後方向にスライド変位可能に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限れるものではなく、例えば、操作部材ｅ７７３の前後方向のスライド変位を規制する規制部材を別途配設して、その規制部材を変位させることで、操作部材ｅ７７３の前後方向のスライド変位が許容されるように構成しても良い。この場合には、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放した作業者が誤って操作部材ｅ７７３を触ったとしても、操作部材ｅ７７３が変位することを規制できる。その結果、作業者が間違えて操作部材ｅ７７３を操作することを抑制できる。

【２９２６３】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、下装飾ユニットｅ１５，ｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５の化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０に配設される第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０を作業者が直接操作する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０とに駆動手段を配設して、電気的な制御により第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０とが変位（操作）されるものであっても良い。この場合には、駆動手段を配設する分、製造コストが嵩むものの、作業者が間違って第１係合手段ｅ７７０と第２係合手段ｅ７８０とを操作することを抑制しやすくできる。

【２９２６４】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、第１係合手段ｅ７７０が、作業者に操作される操作部材ｅ７７３と、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４に係合する係合部材ｅ７７４とが別部材から形成される場合について説明したが、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４に係合する係合部材ｅ７７４を作業者が直接操作可能に構成されるものであっても良い。この場合には、第１係合手段ｅ７７０の部品点数を少なくできるので、第１係合手段ｅ７７０の製造コストを低減できる。

【２９２６５】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１に遊技球が当接された際に、遊技球の送球（揚上）方向と反対の方向の外力を遊技球に付与する（作用させる）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、送球通路ｅＴＲ８への送球方向（矢印Ｂ方向）と反対方向（矢印Ｆ方向）の外力を遊技球に付与するものであっても良い。この場合には、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１に遊技球が当接した際に、その当接する遊技球が送球通路ｅＴＲ８に送球されてしまうことを抑制しやすくできる。

【２９２６６】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂに遊技球が当接される際に、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂから当接される遊技球に送球方向と異なる方向の外力を付与可能に操作子ｅ５４５ｂが形成されるように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂが遊技球の送球方向の外力を付与可能に構成されるものであっても良い。

【２９２６７】

例えば、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの送球通路ｅＴＲ７側の側面に流出口ｅ４５２ｃ側に突出される突起を形成すると共に、送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂに当接されることで、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１が上方側に持ち上げられた場合に流出口ｅ４５２ｃ側に突出される突起が遊技球に当接して、遊技球を流出口ｅ４５２ｃ側に押し出すものであっても良い。この場合には、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球（揚上）された遊技球を速やかに可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂにより送球通路ｅＴＲ８に送球することができるので、送球通路ｅＴＲ７の上方側に遊技球が詰まることを抑制できる。

【２９２６８】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動を停止した際に、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ１０４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１の下面を送球通路ｅＴＲ７の上方側に送球された遊技球に当接させることで、遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ１０４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの変位に連動して流出口ｅ４５２ｃを閉鎖する位置と開放する位置とに変位する変位部材を配置して、その変位部材により、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動を停止した際に遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制するものであっても良い。

【２９２６９】

この場合には、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ１０４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂから遊技球に作用する力が弱く、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ１０４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂと当接する遊技球が流出口ｅ４５２ｃ側に送球されたとしても、その遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球されることを変位部材により抑制できるので、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動を停止した際に遊技球が流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制しやすくできる。

【２９２７０】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの軸部ｅ４５４ａ（回転軸）を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に向けて配置する場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、回転軸を上下方向に向けて配置するものであっても良い。

【２９２７１】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１に遊技球を当接させることにより可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂを変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂに揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２を当接させて、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂを変位させるものであっても良い。この場合には、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動と、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂとの変位を同期させることができるので、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が自由に流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制しやすくできる。

【２９２７２】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動速度を略一定にする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

例えば、１回転のうちの半回転分は速い回転速度で回転させ、残りの半回転分を遅い回転速度で回転させるように制御しても良い。

【２９２７３】

なお、この場合には、例えば、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂに当接するタイミング（回転領域）で、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回転速度を遅くすることで、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂから作用される力の影響を受けやすくできる。よって、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球が自由に流出口ｅ４５２ｃに送球されることを抑制しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２９２７４】

また、送球通路ｅＴＲ７の下方側に送球された遊技球を揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２に当接させるタイミング（回転領域）で、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回転（動作）速度を速くすることで、送球通路ｅＴＲ７の下方側に送球された遊技球を螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに乗せやすくできる。

【２９２７５】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２が、一枚の羽を繋げたスクリュー形状に形成され、遊技球を送球する当接面ｅ４７２ｂが滑らかに形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂを凹凸状に形成したり、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに部分的に突出する凸部を形成するものであっても良い。

【２９２７６】

この場合には、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに形成される凸部により、その螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球を弾ませて、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２から一時的に離れた状態で（螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２により送球される遊技球の間隔をばらつかせた状態で）、遊技球を送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球することができる。これによれば、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２と遊技球との当接が一時的に解除されることで、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動に必要な駆動力（動作力）を小さくでき、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０を回動させやすくできる。その結果、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動を安定させやすくできる。

【２９２７７】

また、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３

０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに部分的に突出する凸部を形成した場合には、その凸部が当接される遊技球を送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで弾むように構成すると共に、その送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで弾んだ遊技球を上方側の螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２により受け取るように構成しても良い。この場合には、送球通路ｅＴＲ７の中間領域で遊技球の重さが螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２に作用することを抑制できるので、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０を回転させやすくできる。

【２９２７８】

なお、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに形成される凸部により、その螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球を弾ませる場合には、その遊技球が当接部ｅ４５２ｂ側に弾むように構成されることが好ましい。この場合には、送球通路ｅＴＲ７内を弾んで送球される遊技球を当接部ｅ４５２ｂに沿って変位させることができるので、送球通路ｅＴＲ７を通過する遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２９２７９】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の径方向における幅寸法が下方側の端部から上方側の端部にかけて略一定の幅に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の径方向における幅寸法が下方側の端部から上方側の端部にかけて変更されるものであっても（即ち、送球通路ｅＴＲ７に沿って遊技球を送球（揚上）する際に、その遊技球が当接する当接面ｅ４７２ｂの幅を変更しても）良い。例えば、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の下方側の端部における幅寸法を大きくして、送球通路ｅＴＲ６から送球通路ｅＴＲ７に送球された遊技球を当接面ｅ４７２ｂに当接させやすくし、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の中央部における幅寸法を下方側の端部よりも小さくして、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の重量を小さくし螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２を回動（動作）させやすくしても良い。また、この場合には、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の上方側の端部における幅寸法を中央部よりも大きくして、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を送球通路ｅＴＲ８に送球しやすくしても良い。

【２９２８０】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、当接面ｅ４７２ｂと側面部ｅ４７２ａ，ｅ１１４７２ａとが同じ部材から構成されて螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、当接面ｅ４７２ｂ及び側面部ｅ４７２ａ，ｅ１１４７２ａのそれぞれの一面に、金属テープ等を配設して当接面ｅ４７２ｂ及び側面部ｅ４７２ａ，ｅ１１４７２ａを形成し、当接面ｅ４７２ｂ及び側面部ｅ４７２ａ，ｅ１１４７２ａに遊技球が当接することによる摩耗や破損を抑制できるようにしても良い。また、側面部ｅ４７２ａ，ｅ１１４７２ａは、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の回動に伴って位置を変更可能とされる部位であれば何でも良く、例えば、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７

２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の回動に連動して螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の周方向外側領域で、送球通路ｅＴＲ６と送球通路ｅＴＲ７との連通部分に張り出し、及び、退避することで、送球通路ｅＴＲ６と送球通路ｅＴＲ７との連通部分に張り出した際に送球通路ｅＴＲ６から螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２に送球される遊技球に当接して、送球通路ｅＴＲ６から送球される遊技球が螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２の当接面ｅ４７２ｂに案内される（当接する）ことを抑制するものであっても良い。

【２９２８１】

上記第２７０実施形態では、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とで分解が可能に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２との材料や色味等を別々に構成できるものであれば、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とが一体に形成されても良い。例えば、金属部材から形成される螺旋部ｅ８４７２の内側に硬化前の樹脂を流し込んで、金属材料の螺旋部ｅ８４７２と樹脂材料の柱状部ｅ８４７１とを一体に構成するものであっても良い。

【２９２８２】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域に位置する遊技球が、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１（軸部ｅ４５４ａから径方向に離間する方向）を超える位置まで押し出された際には、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１の先端部が流出口ｅ４５２ｃの内部空間と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に配置され、流出口ｅ４５２ｃと可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂとの間の隙間が遊技球の直径よりも小さくされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、流出口ｅ４５２ｃと可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂとの間の隙間が遊技球の直径よりも大きくされるものであっても良い。この場合には、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの可動域を大きくする必要が無くなるので、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの配置や構造の自由度を向上できる。

【２９２８３】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂに外力が作用されていない状態（送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が当接されていない状態）時に、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１が自重により下方側（矢印Ｄ方向側）に変位する場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１が下方側に向けて変位するように、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの検出片ｅ４５１ｂ２をバネにより付勢しても良い。この場合には、パチンコ機ｅ１０の設置状態（垂直状態）に限らず、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１を下方側に向けて変位させることができるので、送球通路ｅＴＲ７を上方側端部領域まで送球された遊技球が可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１に当接せずに、流出口ｅ４５２ｃに送球されてしまうことを抑制しやすくできる。その結果、送球通路ｅＴＲ７の上方側端部領域まで送球された遊技球を１球ずつ流出口ｅ４５２ｃに送球しやすくできる。

【２９２８４】

また、例えば、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂにその重心位置を変更するための錘部材を別途配設して、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂに外力が作用されていない状態（送球通路ｅＴＲ７を送球される遊技球が当接されていない状態）時における、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１の下方側（矢印Ｄ方向側）への変位のしやすさを、錘部材を取り換えて変更できるようにしても良い。なお、この場合には、錘部材の配設位置を変更することで可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの重心位置を変更可能として、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂの保持部ｅ４

５４ｂ１，ｅ２３４５４ｂ１の下方側（矢印Ｄ方向側）への変位のしやすさを変更しても良い。

【２９２８５】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、第１壁部ｅ１４０ｃ１が下装飾ユニットｅ１５，ｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５の背面側に配設される背面側ユニットｅ１４０の一部を凹設した壁によって構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限れるものではなく、背面側ユニットｅ１４０の一部を凹設した壁を背面側ユニットｅ１４０の正面側に突設させも良い。即ち、第１壁部ｅ１４０ｃ１を背面側ユニットｅ１４０の正面側に突設させても良い。これにより、操作用凹部ｅ１４０ｃと対応する位置に凹設される下装飾ユニットｅ１５，ｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５の凹部ｅ７１１の内側に、第１壁部ｅ１４０ｃ１を挿入することができる。よって、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００に近い側に配設される正面視右側（矢印Ｒ方向側）の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの上端側から上方側に離れて上方側に重なる位置に第１壁部ｅ１４０ｃ１を配設することができる。この場合、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００を狙って挿入されたピアノ線等の不正部材が、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介して遊技領域側に挿入されたとしても、その挿入された不正部材の先端が遊技領域に侵入することを第１壁部ｅ１４０ｃ１により抑制しやすくできる。

【２９２８６】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、背面側ユニットｅ１４０が下装飾ユニットｅ１５，ｅ２０１５，ｅ１５０１５，ｅ１７０１５，ｅ１８０１５の背面側に配設された（パチンコ機ｅ１０に配設された）状態において、内枠ｅ１２の揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００に近い側に配設される正面視右側（矢印Ｒ方向側）の第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの後端側の少なくとも一部に背面視において重なる状態で配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂの後端側の全部と背面視において重なる状態で配設されるものであっても良い。

【２９２８７】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００）の正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側ユニットｅ１４０が配設される場合について説明したが、背面側ユニットｅ１４０の第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第３壁部ｅ１４０ｃ３が背面側に向かって突出して形成され、それらの第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第３壁部ｅ１４０ｃ３の背面側（矢印Ｂ方向側）を塞ぐ態様で配設される第２壁部ｅ１４０ｃ２が内枠ｅ１２の正面側に形成される凹部に嵌る態様で配設され、第２壁部ｅ１４０ｃ２が遊技盤ｅ１３の遊技球の流下領域よりも背面側に位置するように構成しても良い。

【２９２８８】

この場合には、第２壁部ｅ１４０ｃ２が内枠ｅ１２の凹部に嵌る分、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を開放しにくくなるものの、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介してピアノ線等の不正部材が第２壁部ｅ１４０ｃ２に当接する位置まで挿入されたとしても、その不正部材の先端の位置を遊技盤ｅ１３の遊技球の流下領域よりも背面側（矢印Ｂ方向側）に設定できるので、不正部材が遊技盤ｅ１３の流下領域に挿入されることを抑制できる。その結果、遊技盤ｅ１３の流下領域に不正がされることを抑制できる。

【２９２８９】

また、この場合には、第２壁部ｅ１４０ｃ２が遊技盤ｅ１３の遊技球の流下領域よりも背面側に位置する構成とすることで、第２壁部ｅ１４０ｃ２と操作部ｅ７７３ｂとの間に形成される所定の空間（作業者が手指を挿入可能な空間）の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）長さを大きくできる。その結果、所定の空間に作業者の手を挿入させやすくできるので、作業者に操作部ｅ７７３ｂを操作させやすくできる。

【２９２９０】

さらに、第２壁部ｅ１４０ｃ２と操作部ｅ７７３ｂとの間に形成される所定の空間（作業者が手指を挿入可能な空間）の前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）長さを大きくできる分、遊技盤の球詰まり等を解消する目的で内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を開放した作業者が、操作部ｅ７７３ｂを操作することを意図することなく、所定の空間に手指を挿入した場合に、作業者の手指と操作部ｅ７７３ｂとの間に空間を確保しやすくできる（作業者が意図せずに操作部ｅ７７３ｂに触れてしまうことを抑制できる）。その結果、作業者が操作部ｅ７７３ｂを誤って操作することを抑制できる。

【２９２９１】

なお、内枠ｅ１２の正面側に形成される凹部の背面側が開放され（即ち、内枠ｅ１２に前後方向に貫通する貫通孔が形成され）、操作部ｅ７７３ｂと第２壁部ｅ１４０ｃ２との間に形成される所定の空間（作業者が手指を挿入可能な空間）がパチンコ機ｅ１０の背面側の空間に連通されるものであっても良い。この場合には、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介してピアノ線等の不正部材が第２壁部ｅ１４０ｃ２に当接する位置まで挿入されたとしても、その不正部材の先端をパチンコ機ｅ１０の背面側に排出することができる。よって、不正部材が遊技盤ｅ１３の流下領域に挿入されることを抑制できる。その結果、遊技盤ｅ１３の流下領域に不正がされることを抑制できる。

【２９２９２】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、内枠ｅ１２（内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される背面側ユニットｅ１４０に第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２は、操作部材ｅ７７３の少なくとも一部を覆う部位であれば何でも良い。例えば、内枠ｅ１２の正面側に第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２（即ち、操作部ｅ７７３ｂを変位させるための隙間を介してピアノ線等の不正部材が挿入されることを抑制するための壁部）を形成しても良い。

【２９２９３】

この場合には、操作部ｅ７７３ｂを操作する際、即ち、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を開放した際に、操作部ｅ７７３ｂから第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２を離間させることができるので、操作部ｅ７７３ｂの操作性を向上できる。また、遊技状態とされる際、即ち、内枠ｅ１２に対して正面枠ｅ１４を閉鎖した際に、操作部ｅ７７３ｂの上方側と背面側（矢印Ｂ方向側）の少なくとも一部とを第１壁部ｅ１４０ｃ１及び第２壁部ｅ１４０ｃ２により覆うことができるので、遊技盤ｅ１３の遊技球の流下領域に不正がされることを抑制できる。

【２９２９４】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、発光手段ｅ７４０が反射部材ｅ７６３の挿入部ｅ７６３ａに受け入れられる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の正面側（矢印Ｆ方向側）から光を効果的に出射可能にできるものであれば、上下方向に長い矩形状に形成されるものであっても、２以上の発光手段ｅ７４０が配設されるものであっても良い。

【２９２９５】

なお、第２６３実施形態では、発光手段ｅ７４０が反射部材ｅ７６３の挿入部ｅ７６３ａに受け入れられる左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成され、反射部材ｅ７６３との間に空間を確保することで、下装飾ユニットｅ１５（反射部材ｅ７６３）の内部空間に熱が篭ることを抑制で、発光手段ｅ７４０の光出射用基板ｅ７４２が破損することを抑制できる。

【２９２９６】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、光出射用基板ｅ７４２から出射された光を反射部材ｅ７６３により反射することで、化粧ユニットｅ７５０の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４

から光を出射可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、反射部材ｅ７６３の内面に沿って光出射用基板ｅ７４２を正面側に光を出射可能な状態で配設して、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４に光出射用基板ｅ７４２の光を直接照射するものであっても良い。

【２９２９７】

この場合には、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の背面側（矢印Ｂ方向側）に光出射用基板ｅ７４２を配設できるので、ピアノ線等の不正部材を挿通する為の貫通孔がドリル等により電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４に形成された場合に、光出射用基板ｅ７４２にも貫通孔が形成されるようにできる。即ち、不正が行われやすい操作部ｅ７７３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に光出射用基板ｅ７４２の少なくとも一部を配設することができるので、ドリル等により貫通孔が形成された場合に、光出射用基板ｅ７４２が破損するようにできる。これにより、光出射用基板ｅ７４２の少なくとも一部の発光が失われるようにできるので、店員（作業者）に不正が行われた痕跡を発見させやすくできる。その結果、継続して不正が行われることを抑制できる。

【２９２９８】

なお、第１透明板ｅ７９２，ｅ２０７９２は、パチンコ機ｅ１０（遊技機）の正面を構成する部位であればその形状や外形は何でも良く、光出射用基板ｅ７４２から出射される光を電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４に直接照射する場合には、少なくとも電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の第１透明板ｅ７９２，ｅ２０７９２の正面側（矢印Ｆ方向側）を凹凸状に形成して、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４を透過する光が拡散するように構成することが好ましい。これによれば、ドリル等により貫通孔が形成され、光出射用基板ｅ７４２の少なくとも一部の発光が失われた場合に、その光が失われたことを目立ちやすくできる。よって、店員（作業者）に不正が行われた痕跡を発見させやすくできる。その結果、継続して不正が行われることを抑制できる。

【２９２９９】

また、ドリル等により貫通孔が形成された場合に、光出射用基板ｅ７４２の少なくとも一部の発光が失われるようにするために、光出射用基板ｅ７４２に接続される電気配線を不正が行われやすい操作部ｅ７７３ｂの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に配設しても良い。この場合には、ドリル等により貫通孔が形成された場合に、電気配線が切断されることで、光出射用基板ｅ７４２の少なくとも一部の発光が失われる。これにより、光出射用基板ｅ７４２の少なくとも一部の発光が失われるようにできるので、店員（作業者）に不正が行われた痕跡を発見させやすくできる。その結果、継続して不正が行われることを抑制できる。

【２９３００】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を付勢手段ｅＳＰ１の付勢力により、第１位置から第２位置に自動で変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、付勢手段の配設をなくして、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４が自動で第１位置から第２位置に変位しないように、即ち、第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを正面側（矢印Ｆ方向側）へ押し込み操作して、第１挿通部ｅ７９１ａ及び第１係合手段ｅ７７０の係合を解除した場合に、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を第１位置に維持することが可能としても良い。この場合には、正面枠ｅ１４を内枠ｅ１２に対して開放した作業者が、間違って第１係合手段ｅ７７０の操作部ｅ７７３ｂを正面側へ押し込み操作した場合に、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４が第２位置に変位することを抑制できる。

【２９３０１】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４が第１位置に配設される際に、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の枠体ｅ７９１の背面側（矢印Ｂ方向側）を化粧ベースｅ７６

０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の溝部ｅ７６１ｅの内側に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０は、パチンコ機ｅ１０（遊技機）の正面を構成する部位（電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４）が開閉可能に構成される部位であれば何でも良い。例えば、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の正面視における外周側が、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の枠体ｅ７９１の背面側の内側に嵌り込むように構成しても良い。この場合には、枠体ｅ７９１の背面側端部がパチンコ機ｅ１０の外側に張り出すので、その張出部に突起等を引っ掛けて電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４を無理やり変位させやすくなるが、枠体ｅ７９１の内側に化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の正面視における外周側が嵌り込むので、化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０の正面視における外側への変位を許容しやすくできる分、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４の変位方向の自由度を向上できる。

【２９３０２】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させた場合に、規制手段ｅ３４ａを化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０に当接させることにより、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４の変位を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４と化粧ベースｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０とを紐で連結して、その紐が伸びきることで電飾部ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２２０３４の第２位置からの変位を規制するものであっても良い。

【２９３０３】

上記第２８４実施形態では、電飾部ｅ２２０３４を第１位置から第２位置に変位させた場合に、電飾部ｅ２２０３４に配設される第１係合手段ｅ２２７７０が、化粧ベースｅ７６０の内側に配置された状態とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電飾部ｅ２２０３４に配設される第１係合手段ｅ２２７７０を化粧ベースｅ７６０の正面側から張り出させる位置まで電飾部ｅ２２０３４を変位可能に構成しても良い。この場合には、第１係合手段ｅ２２７７０が破損した場合に、電飾部ｅ２２０３４を第２位置に変位させた（パネル部材ｅ７９４を交換する）作業者に第１係合手段ｅ２２７７０が破損していることを認識させやすくできると共に、第１係合手段ｅ２２７７０の交換作業性を向上できる。

【２９３０４】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０が、本体部ｅ４４１ａに電力を付与することで軸部ｅ４４１ｂを回動可能に構成される駆動モータｅ４４１の動作力により動作される場合について説明したが、回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０を動作させる駆動モータｅ４４１は動作力を発生可能な部位であれば何でも良い。例えば、内部に電線を備え、電線に電力が流されることで電磁力を発生する本体部と、その本体部の内側に摺動可能に配設される可動体とを主に備えて構成されるソレノイドの動作力により、回動手段ｅ４６０及び揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０を動作させるものであっても良い。

【２９３０５】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の螺旋状に形成される螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２に遊技球を当接させて遊技球を誘導する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７００は遊

技球を誘導可能に構成される部位であれば何でも良い。例えば、上記第２７５実施形態における揚上手段ｅ１３４８０のようにスライド変位される板部材ｅ１３４８５により遊技球を誘導するものであっても良い。

【２９３０６】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１が円柱状に形成される場合について説明したが、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１は回動可能に構成される部位であれば何でも良く、例えば、角柱状に形成されるものであっても良い。この場合には、第２７０実施形態における揚上手段ｅ８４７０のように、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とが別の部材から構成される際に、駆動モータｅ４４１から柱状部ｅ８４７１に付与される動作力を角柱状に形成される柱状部ｅ８４７１の角部によって螺旋部ｅ８４７２に伝達しやすくできる。また、螺旋部ｅ８４７２の当接面ｅ４７２ｂに遊技球を当接させて送球（揚上）する際に、その送球される遊技球に角柱状に形成された柱状部ｅ８４７１の角部を回動させた際に遊技球に当接させることができる。その結果、螺旋部ｅ８４７２の当接面ｅ４７２ｂに当接して送球（揚上）される遊技球を所定の方向（揚上手段ｅ８４７０の回動方向）に案内しやすくできる。

【２９３０７】

また、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１は、円環状に形成されるものであっても良い。この場合には、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１を中空状に形成できる分、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の重量を軽くすることができる。その結果、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の回動動作を安定させやすくできる。また、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１を中空状に形成できるので、その柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１の内側に、一般的に樹脂材料に比べて硬度の高い金属材料等の部材を配設して、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１が撓むことを抑制しても良い。

【２９３０８】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１の周囲を旋回する螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２が１本配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１の回転軸回りに所定の間隔（遊技球を送球可能な間隔）を隔てて２本以上の螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２を配設するものであっても良い。この場合には、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１を１回転させた際に、２球以上の球を送球通路ｅＴＲ６から送球通路ｅＴＲ７に流入させることが可能となるので、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１の周囲を旋回する螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２が１本配設される場合に比べて、柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１の回動量に対する遊技球の送球速度を速く（変更）することが可能とされる。

【２９３０９】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２が柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１の上端側から下端側まで一続きで（連なって）構成され、当接面ｅ４７２ｂに当接する遊技球を、その当接面ｅ４７２ｂ上を転動させて送球（揚上）する場合について説明したが、当接面ｅ４７２ｂは、遊技球に対して下方側から当接可能な部位であれば何でも良い。例えば、上記した第２７５実施形態における板部材ｅ１３４８５のように、遊技球に対して下方側から当接可能な部位（板部材ｅ１３４８５の上面）が送球方向（上方側）に変位することで、当接する遊技球を送球（揚上）するものであっても良い。

【２９３１０】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９

４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２が柱状部ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１と同様に回動される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、螺旋部ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２は、動作可能に構成される部位、又は、遊技球を滞留させることが可能な部位であれば何でも良い。例えば、上記した第２７０実施形態における揚上手段ｅ８４７０のように、柱状部ｅ８４７１と螺旋部ｅ８４７２とを別部材から構成すると共に、ボールねじの可動部ように螺旋部ｅ８４７２を柱状部ｅ８４７１の軸方向に沿ってスライド変位可能に構成して、柱状部ｅ８４７１が回動される場合に、螺旋部ｅ８４７２が遊技球の送球（揚上）方向にスライド変位するように構成しても良い。また、上記した第２７５実施形態における揚上手段ｅ１３４８０のように、回転体ｅ１３４８１の回転に伴って板部材ｅ１３４８５を遊技球の送球（揚上）方向にスライド変位させるものであっても良い。

【２９３１１】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の正面側カバー手段ｅ４１０に形成される通路（送球通路ｅＴＲ５）に送球された遊技球を下方側から排出可能な開口部ｅ４１１ｃを正面側カバー手段ｅ４１０に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでなく、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００に送球された遊技球（送球通路ｅＴＲ５～ｅＴＲ７に送球された遊技球）を抜き出し可能にする構成であれば、何でも良い。例えば、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の下方側に開口部を形成して、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０による遊技球の送球（揚上）方向と反対方向に揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０を回動させた際に、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０の下方側に形成した開口部から遊技球を排出できるように構成しても良い。

【２９３１２】

また、背面側カバー手段ｅ４２０に対する正面側カバー手段ｅ４１０の着脱を簡易にして、正面側カバー手段ｅ４１０を取り外して揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２８４００に送球された遊技球を抜き出すものであっても良い。

【２９３１３】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、開口部ｅ４１１ｃを閉鎖する可動部材ｅ４１４が作業者に操作されることで開放される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０が逆方向（揚上方向と反対方向に回動）に回動されることに伴って（連動して）、可動部材ｅ４１４が開放されるように構成しても良い。

【２９３１４】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の正面側カバー手段ｅ４１０に形成される通路（送球通路ｅＴＲ５）に遊技球を排出可能な開口部ｅ４１１ｃを形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、開口部ｅ４１１ｃを非形成として、遊技球の送球通路ｅＴＲ５～ｅＴＲ７に余計な開口（それぞれの送球通路ｅＴＲ５～ｅＴＲ７を連通する開口以外）を形成しないものであっても良い。これによれば、遊技球の送球通路ｅＴＲ５～ｅＴＲ７に余計な開口が非形成とされる分、ピアノ線等の不正部材が開口を介して送球通路ｅＴＲ５～ｅＴＲ７に挿入されることを抑制しやすくできる。

【２９３１５】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、可動手段ｅ４５４ｂ，ｅ１０４５４ｂ，ｅ２３４５４ｂにより揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００から球発射ユニットｅ１１２ａに所定のタイミング（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で遊技球を１球ずつ送球可能にする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球に当接可能な部位であれば何でも良く、例えば、上記パチンコ機Ｊ１０のように、１球の遊技球を滞留させることが可能な部位である回転体をソレノイドの駆動力より所定の間隔（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で回転させることで、遊技球を誘導可能に構成される部位である発射球送球ユニットＪ１７０のケース体を介して球発射ユニットＪ１１２ａに所定のタイミングで遊技球を１球ずつ送球する発射球送球ユニットＪ１７０を揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００と球発射ユニットｅ１１２ａとの間に配設しても良い。

【２９３１６】

また、上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００に配設される揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０により遊技球を球発射ユニットｅ１１２ａに供給する場合について説明したが、揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００は遊技球を供給（誘導）することが可能な部位を有する部位（即ち、遊技球を送球可能に構成される部位）であれば何でも良く、例えば、上記パチンコ機Ｊ１０のように、１球の遊技球を滞留させることが可能な部位である回転体をソレノイドの駆動力より所定の間隔（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で回転させることで、球発射ユニットＪ１１２ａに所定のタイミングで１球ずつ遊技球を供給（誘導）可能に構成される部位である発射球送球ユニットＪ１７０を揚上・研磨装置ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００の変わりに配設しても良い。

【２９３１７】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、正面側送球手段ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０が、内下枠ユニットｅ５００，ｅ１６５００のベース手段ｅ５１０に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技球を供給することが可能な部位（送球通路ｅＴＲ４）を有する部位であれば何でも良く、正面枠ｅ１４の背面側に配設されるものであっても良い。

【２９３１８】

上記第２６３実施形態から第２９３実施形態では、覆設手段ｅ４５０，ｅ７４５０，ｅ１０４５０，ｅ１２４５０，ｅ２３４５０の第１手段ｅ４５１，ｅ７４５１と第２手段ｅ４５２，ｅ７４５２とにより送球通路ｅＴＲ７を形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、覆設手段ｅ４５０，ｅ７４５０，ｅ１０４５０，ｅ１２４５０は、揚上手段ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０を収容可能な部位であれば何でも良く、覆設手段ｅ４５０，ｅ７４５０，ｅ１０４５０，ｅ１２４５０は、３以上の部材を組み合わせて送球通路ｅＴＲ７を形成するものであっても良い。

【２９３１９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【２９３２０】

＜通路視認用小窓＞

第１領域および第２領域を含む遊技領域と、所定の操作により前記遊技領域へ発射され前記第１領域および前記第２領域を所定の遊技が実行されているうちの所定の状況において流下した全ての遊技球を誘導可能な通路と、前記通路における特定領域にて遊技球を検出可能な検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＥＪ１。

【２９３２１】

遊技球を誘導可能な通路と、その通路を通過する遊技球を検出可能な検出手段とを備える遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１３－１６９３４４号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技に関して改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技を好適にすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【２９３２２】

遊技機ＥＪ１によれば、遊技を好適にすることができる。

【２９３２３】

＜前面パネル交換機構＞

遊技球が流下可能な流下領域を有する所定手段と、遊技機の中央部よりも下方側領域において少なくとも前記遊技機の正面側に向けて所定の情報を表示することが可能とされる情報表示部を有し、前記所定手段よりも正面側において前記遊技機の正面部の少なくとも一部を構成する第１手段と、少なくとも正面側が開放される開放部を有し、前記開放部の正面側を閉鎖する位置に前記第１手段が取り付けられる第２手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＦＪ１。

【２９３２４】

遊技球が流下可能な流下領域を有する所定手段と、その所定手段よりも正面側において遊技機の正面部を構成する第１手段を備える遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１９－０２４５３５号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、不正の抑制に関して改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、不正の抑制に関して改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【２９３２５】

遊技機ＦＪ１によれば、不正の抑制に関して改善できる。

【２９３２６】

＜揚上手段の着脱＞

所定数の遊技球を滞留させることが可能とされる所定部を有し、その所定部に滞留させた遊技球を前記所定部を回動動作させることに伴い所定の発射位置まで誘導することが可能に構成される誘導装置と、前記所定部の前記回動動作に対応した動作をすることが可能に構成され、前記誘導装置によって誘導される遊技球に当接することで当該遊技球に所定の作用をすることが可能な所定の装置と、前記所定部へ遊技球を供給することが可能な第１の通路を有する第１ユニットと、前記第１の通路と連通することで前記第１の通路へ遊技球を誘導することが可能な第２の通路を有する第２ユニットと、を備えることを特徴とする遊技機ＧＪ１。

【２９３２７】

所定部を回動動作させることに伴い遊技球を所定位置まで誘導することが可能に構成される誘導装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０２３－０６１８２９号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、誘導装置の配設に関して改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、誘導装置の配設に関して改善できる遊技機を提供することを目的とする。

【２９３２８】

遊技機ＧＪ１によれば、誘導装置の配設に関して改善できる。

【２９３２９】

＜揚上手段の回転＞

その動作手段の動作力により回動可能に構成される回動手段と、所定の領域から流下された遊技球に対して下方側から当接可能とされる当接面を有し、前記回動手段が回動されることに伴って動作可能に構成される従動手段と、を備え、前記回動手段が第１方向に回動されることに伴い前記従動手段が動作されることで、前記所定の領域から流下された遊技球を前記当接面を用いて所定の方向に送球し流出させることが可能となるように構成さ

れることを特徴とする遊技機ＨＪ１。
【２９３３０】
回動手段が回動されることに伴って動作可能に構成される従動手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１９－０８１００８号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、回動手段の回動に関して改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、回動手段の回動に関して改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【２９３３１】
遊技機ＨＪ１によれば、回動手段の回動に関して改善できる。
【２９３３２】
＜揚上手段の遊技球＞
所定の方向へ回動させることに基づいて、所定位置に有る遊技球を前記所定位置よりも上方側に向けて送球可能に構成される動作手段と、その動作手段を少なくとも前記所定の方向へ回動させることが可能な状態で収容可能に構成され、前記動作手段を前記所定の方向へ回動させることに基づいて送球される遊技球の送球通路を有する収容手段と、その収容手段に構成され、前記送球通路の上方側端部領域において前記送球通路に連なる所定の領域と、を備え、前記動作手段を前記所定の方向へ回動させることに基づいて前記送球通路の前記上方側端部領域を通過する遊技球を前記所定の領域に流入可能に構成されることを特徴とする遊技機ＩＪ１。
【２９３３３】
回動させることに伴い遊技球を送球可能に構成される動作手段を備える遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１９－０８１００８号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技球の送球に関して改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球に関して改善できる遊技機を提供することを目的とする。
【２９３３４】
遊技機ＩＪ１によれば、遊技球の送球に関して改善できる。
【２９３３５】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【２９３３６】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き

込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【２９３３７】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【２９３３８】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４０６６から図４０７５を参照し、第２９４実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｊ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【２９３３９】
図４０６６は、第２９４実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図４０６７は、パチンコ機Ｊ１０の背面図であり、図４０６８は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図４０６９は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放した状態で裏パックユニットＪ９４を内枠Ｊ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図４０７０は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｊ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図４０７１は、正面枠Ｊ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図４０７２は、遊技盤Ｊ１３及び内枠Ｊ１２の分解正面斜視図であり、図４０７３は、正面枠Ｊ１４の分解正面斜視図であり、図４０７４は、正面枠Ｊ１４の分解背面斜視図である。なお、図４０７１では、発射位置送球ユニットＪ１７０から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｊ１７２が２点鎖線で図示される。
【２９３４０】
また、以下の説明では、図４０６６に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４０６６に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４０６６参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｊ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【２９３４１】
また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｊ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｊ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【２９３４２】
図４０６６から図４０７４に示すように、パチンコ機Ｊ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｊ１１と、その外枠Ｊ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｊ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｊ１２と、その内枠Ｊ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｊ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｊ１４とを主に備えている。

【２９３４３】
外枠Ｊ１１には、内枠Ｊ１２を支持するために正面視（図４０６６参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＪ１８が取り付けられ、そのヒンジＪ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｊ１２が正面枠Ｊ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。
【２９３４４】
パチンコ機Ｊ１０は、外枠Ｊ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｊ１０において外枠Ｊ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｊ１１又は外枠Ｊ１１と同一の内形を有し、外枠Ｊ１１の内枠Ｊ１２支持構造（ヒンジＪ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。
【２９３４５】
外枠Ｊ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｊ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｊ１１ｂと、それら上方板Ｊ１１ａ及び下方板Ｊ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する左方板Ｊ１１ｃ及び右方板Ｊ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。
【２９３４６】
なお、外枠Ｊ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｊ１１ａ，下方板Ｊ１１ｂ，左方板Ｊ１１ｃ，右方板Ｊ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。
【２９３４７】
また、本実施形態では、外枠Ｊ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｊ１１の正面視右側にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＪ１８を外枠Ｊ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。
【２９３４８】
内枠Ｊ１２は、外枠Ｊ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＪ１２ａと、その枠形成ユニットＪ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＪ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＪ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図４０６９参照）。
【２９３４９】
また、内枠Ｊ１２には、枠形成ユニットＪ１２ａと裏パックユニットＪ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｊ６３，Ｊ６４等を有し、遊技者が視認可能に変位される遊技球が流下可能とされる領域を構成する部位となる遊技盤Ｊ１３（図４０７１及び図４０７２参照）が配設される。この遊技盤Ｊ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。
【２９３５０】
なお、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｊ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｊ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｊ１３は、左端支持部Ｊ１２ａ１にベース板Ｊ６０の左側端部が挿入されつつ内枠Ｊ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｊ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｊ１２ａ２がベース板Ｊ６０の正面と係合する（ベース板Ｊ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｊ１２の内側に固定される。
【２９３５１】
また、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａは、遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面領域（遊

技領域）に発射する球発射ユニットＪ１１２ａ（図４０７１参照）と、正面枠Ｊ１４（上下皿ユニットＪ１５）に遊技球を送球する皿通路形成部材Ｊ１６０と（図４０７１参照）を主に備えて形成される。

【２９３５２】

さらに、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、正面枠Ｊ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＪ１９が取り付けられ、そのヒンジＪ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｊ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図４０７０参照）。なお、内枠Ｊ１２の施錠と正面枠Ｊ１４の施錠とは、枠形成ユニットＪ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【２９３５３】

なお、ヒンジＪ１９による内枠Ｊ１２と正面枠Ｊ１４との開錠は、シリンダ錠Ｊ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｊ１２又は正面枠Ｊ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【２９３５４】

球発射ユニットＪ１１２ａは、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される遊技球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｊ１３（内レールＪ６１及び外レールＪ６２）への遊技球の送球方向に延設される発射レールＪ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転して当接可能に形成される回転体Ｊ１１２ａ２と、その回転体Ｊ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

【２９３５５】

即ち、球発射ユニットＪ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｊ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｊ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。

【２９３５６】

球発射ユニットＪ１１２ａから遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への遊技球の発射（送球）は、発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球が送球された後、回転体Ｊ１１２ａ２を一方向に勢いよく回転変位させて発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転体Ｊ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【２９３５７】

なお、本実施形態では、一定間隔の往復動作として回転する回転体Ｊ１１２ａ２により球発射ユニットＪ１１２ａから遊技球が発射（送球）されるが、遊技球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｊ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて遊技球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。

【２９３５８】

また、球発射ユニットＪ１１２ａは、内枠Ｊ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｊ１０の演出装置としてベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｊ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＪ８６やベース板Ｊ６０に開口した開口部からベース板Ｊ６０の背面側に配設される発射レールＪ１１２ａ

１上に遊技球を送球して、その遊技球を回転体Ｊ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するように構成しても良い。

【２９３５９】

皿通路形成部材Ｊ１６０は、図４０７１に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１と本体側下皿通路部Ｊ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｊ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｊ１３３から払い出された球は内枠Ｊ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｊ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｊ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。

【２９３６０】

なお、皿通路形成部材Ｊ１６０の下側部分には、図４０７１に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２からの遊技球の流出を規制するシャッタＪ１６３が設けられている。シャッタＪ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を開放した状態（図４０７０に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｊ１６１又は本体側下皿通路部Ｊ１６２に遊技球が貯留されている状態で正面枠Ｊ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

【２９３６１】

正面枠Ｊ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｊ１４ｄと、その本体枠Ｊ１４ｄに配設され、その本体枠Ｊ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＪ１４ａと、その上側装飾ユニットＪ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＪ１４ｂ及び右側装飾ユニットＪ１４ｃと、本体枠Ｊ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＪ１５と、本体枠Ｊ１４ｄを介して上下皿ユニットＪ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＪ１４０と、その通路形成ユニットＪ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＪ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｊ１２に回動可能に取り付けられている。

【２９３６２】

また、正面枠Ｊ１４の回動基端側には、図４０７３及び図４０７４に示すように、前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８（前扉取付金具Ｊ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｊ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｊ１２に係合することにより、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４が回動可能に支持される。

【２９３６３】

詳細には、前扉取付金具Ｊ５７は、内枠Ｊ１２の上側のヒンジＪ１９の下方位置において内枠Ｊ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｊ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｊ１２ｅ１（図４０７２参照）を有する軸支板部Ｊ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｊ５８は、内枠Ｊ１２の下側のヒンジＪ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＪ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【２９３６４】

また、正面枠Ｊ１４には、上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｊ１４ｅが形成され、その窓部Ｊ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｊ１４（本体枠Ｊ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＪ１６が

配設される（図４０６６参照）。なお、パチンコ機Ｊ１０は、ガラスユニットＪ１６（窓部Ｊ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技盤Ｊ１３の正面が視認可能となっている。即ち、窓部Ｊ１４ｅは、遊技盤Ｊ１３の正面を視認可能とさせる部位であり、正面枠Ｊ１４は、窓部Ｊ１４ｅを介して遊技盤Ｊ１３を視認可能とさせる部位を有する部位である。

【２９３６５】

ガラスユニットＪ１６は、図４０６６及び図４０７０に示すように、窓部Ｊ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂと、これら透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＪ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【２９３６６】

なお、ガラスユニットＪ１６は、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｊ１０前方からガラスユニットＪ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。即ち、ガラスユニットＪ１６は、光透過性材料から構成される部位であり、光を透過して遊技盤を視認可能に構成されるものであれば、その色は無色であっても有色であっても良い。

【２９３６７】

また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｊ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４０７５参照）により２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＪ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＪ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【２９３６８】

正面枠Ｊ１４（上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃ）において窓部Ｊ１４ｅの周囲には、図４０６６に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｊ２９～Ｊ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｊ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｊ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【２９３６９】

また、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【２９３７０】

なお、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｊ２９～Ｊ３３に発光（点灯や点滅）

があった場合に正面枠Ｊ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【２９３７１】

上側装飾ユニットＪ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｊ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｊ２２６（図４０７５参照））を覆うスピーカーカバーＪ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＪ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【２９３７２】

窓部Ｊ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図４０６６に示すように、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＪ１５が配設される。

【２９３７３】

上皿Ｊ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｊ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｊ１７は、払出装置Ｊ１３３（図４０６７参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＪ１１２ａ（図４０７１参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｊ１７に投入された遊技球を発射位置送球ユニットＪ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＪ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。

【２９３７４】

下皿Ｊ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｊ１７内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｊ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｊ５０に案内される球案内開口Ｊ５３が形成される。

【２９３７５】

下皿Ｊ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｊ５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＪ５２が設けられている。この球抜きレバーＪ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｊ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＪ５２の操作は、通常、下皿Ｊ５０の下方に下皿Ｊ５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【２９３７６】

なお、球抜きレバーＪ５２の操作により、千両箱に遊技球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に遊技球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とに分けて複数箇所に遊技球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｊ５０を廃止して上皿Ｊ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【２９３７７】

また、下皿Ｊ５０から遊技球を排出する球抜きレバーＪ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｊ５０に遊技球が払い出されたことや下皿Ｊ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｊ５０の貯留領域に遊技球が溢れることを抑制できる。

【２９３７８】
特に、最近では、パチンコ機Ｊ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｊ５０から排出される遊技球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗では、下皿Ｊ５０から遊技球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｊ５０への遊技球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＪ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。
【２９３７９】
即ち、後述する主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｊ５０の球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｊ５０に払い出される遊技球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｊ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。
【２９３８０】
上皿Ｊ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＪ１８０が設けられている。操作ユニットＪ１８０は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＪ１８０は、振動または動作可能に構成される。
【２９３８１】
この操作ユニットＪ１８０には、上面側にボタン部Ｊ１８１が配設される。ボタン部Ｊ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１（図４０７１参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。
【２９３８２】
なお、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７以外に下皿Ｊ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。
【２９３８３】
また、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｊ１７の手前側と別の操作ユニットＪ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＪ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。
【２９３８４】
操作ユニットＪ１８０の右側には、上下皿ユニットＪ１５の上面側に貸球操作部Ｊ４０（図４０７３参照）と機能調整操作部Ｊ１９０と、球排出レバーＪ５４とが配設されている。貸球操作部Ｊ４０には、度数表示部Ｊ４１と、球貸しボタンＪ４２と、返却ボタンＪ４３とが設けられている。パチンコ機Ｊ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｊ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｊ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。
【２９３８５】
球貸しボタンＪ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｊ１７に供給される。返却ボタンＪ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｊ１７に

遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｊ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｊ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【２９３８６】

機能調整操作部Ｊ１９０は、決定ボタンＪ１９１と、その決定ボタンＪ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５と備える。

【２９３８７】

機能調整操作部Ｊ１９０は、上側装飾ユニットＪ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設される電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。

【２９３８８】

また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｊ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【２９３８９】

なお、機能調整操作部Ｊ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｊ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【２９３９０】

球排出レバーＪ５４は、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＪ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に連通される通路を上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０（ファール球通路部Ｊ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に排出することができる。

【２９３９１】

下皿Ｊ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＪ５１が配設される。なお、操作ハンドルＪ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＪ５１の内部には、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＪ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＪ５１ｂと、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＪ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＪ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＪ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＪ５１ａおよび発射停止スイッチＪ５１ｂがオフとなっている。

【２９３９２】

なお、操作ハンドルＪ５１は、操作ユニットＪ１８０や機能調整操作部Ｊ１９０や貸球

操作部Ｊ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｊ１３の正面へ遊技球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｊ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【２９３９３】

さらに、操作ハンドルＪ５１を、上述した球排出レバーＪ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｊ１３の正面への遊技球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＪ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｊ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｊ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を規制できるので、下皿Ｊ５０に遊技球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【２９３９４】

通路形成ユニットＪ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｊ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｊ１４１と、下皿Ｊ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｊ１４２と、ファール球通路部Ｊ１４５と、を有している。

【２９３９５】

通路形成ユニットＪ１４０の上側隅部（正面枠Ｊ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｊ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｊ１４３が仕切壁Ｊ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図４０７３参照）。

【２９３９６】

なお、前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側上皿通路部Ｊ１６１（図４０７１参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側下皿通路部Ｊ１６２（図４０７１参照）が連通される。これにより、払出装置Ｊ１３３から送球される球は、上皿Ｊ１７又は下皿Ｊ５０に送球されることとなる。

【２９３９７】

ファール球通路部Ｊ１４５（図４０７３参照）は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球をファール球として下皿Ｊ５０に排出する通路を形成する部位である。

【２９３９８】

ファール球通路部Ｊ１４５には、図４０７４に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｊ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｊ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｊ１４５（図４０７３参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｊ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｊ１４５は、下皿Ｊ５０でなく、上皿Ｊ１７に接続され、ファール球が上皿Ｊ１７に排出される構成としても良い。

【２９３９９】

また、ファール球通路部Ｊ１４５は、遊技者が球排出レバーＪ５４を操作することにより上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【２９４００】

発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７に貯留される遊技球を１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｊ１７１と、その正面側開口Ｊ１７１から流入した遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）から排出可能な背面側開口Ｊ１７２と、それら正面側開口Ｊ１７１から背面側開口Ｊ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を一定間隔の往復動作で駆動させるソレ

ノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。
【２９４０１】
発射位置送球ユニットＪ１７０の切替手段は、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＪ１７０の通路上にある遊技球を背面側開口Ｊ１７２から球発射ユニットＪ１１２ａ（発射レールＪ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ遊技球を背面側開口Ｊ１７２から排出することが可能となっている。
【２９４０２】
なお、背面側開口Ｊ１７２は、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図４０７１参照）。従って、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＪ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。
【２９４０３】
また、図４０７１に示すように、背面側開口Ｊ１７２は、発射レールＪ１１２ａ１の遊技球の送球方向における発射レールＪ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＪ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＪ１１２ａ１は一方側（回転体Ｊ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｊ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｊ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。
【２９４０４】
図４０７１に示すように、遊技盤Ｊ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、電動役物Ｊ７０、特定入賞口Ｊ６５、可変入賞役物Ｊ６５ａ、スルーゲートＪ６７、可変表示装置ユニットＪ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｊ１２の裏面側に取り付けられる。なお、遊技球が入球可能に構成される部位である一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５等の入賞口を有するベース板は、光を透過可能に構成され、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したＬＥＤの光を正面側（矢印Ｆ方向側）に出射可能とされる。
【２９４０５】
ベース板Ｊ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、可変表示装置ユニットＪ８０は、ルータ加工によってベース板Ｊ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【２９４０６】
なお、ベース板Ｊ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｊ６０の装飾性を確保することが好ましい。
【２９４０７】
遊技盤Ｊ１３の正面中央部分は、正面枠Ｊ１４の窓部Ｊ１４ｅ（図４０６６参照）の一部を通じて内枠Ｊ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主

に図４０７１を参照して、遊技盤Ｊ１３の構成について説明する。
【２９４０８】
遊技盤Ｊ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＪ６２が植立され、その外レールＪ６２の内側位置には外レールＪ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＪ６１が植立される。この内レールＪ６１と外レールＪ６２とにより遊技盤Ｊ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｊ１３とガラスユニットＪ１６（図４０６６参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｊ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位である２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｊ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【２９４０９】
外縁部材Ｊ７３は、光非透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ｊ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子により遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）に締結固定される。外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３の遊技領域と非遊技領域とを区画する部材であり、遊技領域の外縁に沿って配設される。なお、外縁部材Ｊ７３は、後述する返しゴムＪ６９が配設される部分（外レールＪ６２の先端部（図４０７１の右上部）、球の最大飛翔部分に対応する位置）が遊技者に視認可能とされる部位とされ、返しゴムＪ６９に衝突する遊技球の流下が視認可能とされる。また、外縁部材Ｊ７３は、螺子により固定される部位が非遊技領域の視認不能とされる領域（窓部Ｊ１４ｅの外側）に設定され、遊技盤Ｊ１３と外縁部材Ｊ７３とを締結固定を行う部位となる螺子が遊技者から視認不能とされる。
【２９４１０】
また、外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３側に向かって突設される部位である突部（図示しない）を備えると共に、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される部位である凹部を備える。外縁部材Ｊ７３を遊技盤Ｊ１３に配設する際には、ベース板Ｊ６０の凹部に外縁部材Ｊ７３の凹部を挿入することで、遊技盤Ｊ１３に対する外縁部材Ｊ７３の位置ずれを抑制できる。これにより、外縁部材Ｊ７３により区画される遊技領域の大きさにばらつきが生じることを抑制できる。
【２９４１１】
２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射され回転を伴い変位される遊技球を遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＪ６１の先端部分（図４０７１の左上部）には戻り球防止部材Ｊ６８が取り付けられる。
【２９４１２】
戻り球防止部材Ｊ６８は、内レールＪ６１側から外レールＪ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＪ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｊ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＪ６２に近づく方向に付勢される。
【２９４１３】
これにより、遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材Ｊ６８を超える位置（遊技盤Ｊ１３の上方側）に遊技球が案内された際に戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【２９４１４】
なお、戻り球防止部材Ｊ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形

成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２側に付勢する構成としても良い。

【２９４１５】

また、戻り球防止部材Ｊ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｊ１３の上部への遊技球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２９４１６】

外レールＪ６２の先端部（図４０７１の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＪ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＪ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２９４１７】

遊技領域の正面視左側下部（図４０７１の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｊ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｊ６６へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｊ６６へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂが作動するように構成されている。

【２９４１８】

また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｊ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｊ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【２９４１９】

尚、本パチンコ機Ｊ１０では、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｊ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２９４２０】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【２９４２１】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｊ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限ら

れるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。
【２９４２２】
　また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｊ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。
【２９４２３】
　確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｊ７０が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｊ７０が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【２９４２４】
　なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｊ７０を開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。
【２９４２５】
　遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｊ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＪ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＪ８０には、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｊ８１と、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＪ８０には、第３図柄表示装置Ｊ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＪ８６が配設されている。
【２９４２６】
　なお、センターフレームＪ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｊ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＪ８６は光を透過可能に構成される。
【２９４２７】
　また、センターフレームＪ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｊ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＪ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に

構成される。
【２９４２８】
　また、センターフレームＪ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＪ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｊ６０の所定の領域に送球可能に構成される。なお、本実施形態では、ベース板Ｊ６０よりも背面側を通る通路がセンターフレームＪ８６のワープ通路に連通される。
【２９４２９】
　なお、センターフレームＪ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。
【２９４３０】
　また、センターフレームＪ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。
【２９４３１】
　なお、一対の立設部をセンターフレームＪ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｊ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。
【２９４３２】
　第３図柄表示装置Ｊ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｊ１１４（図４０７５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｊ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｊ８１は、後述する回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００に配設され、その回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｊ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。
【２９４３３】
　また、第２９４実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲（上方、又は、下方）に退避位置における回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が配置され、それら回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が張出位置に変位されると回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の演出を回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００と共に遊技者に視認させることができる。
【２９４３４】

第３図柄表示装置Ｊ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｊ８１は、主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１は、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｊ８１を構成するようにしても良い。

【２９４３５】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＪ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｊ１０では、球がスルーゲートＪ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示される。

【２９４３６】

パチンコ機Ｊ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｊ６６に付随された電動役物Ｊ７０が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２９４３７】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【２９４３８】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【２９４３９】

スルーゲートＪ６７は、可変表示装置ユニットＪ８０の左右の領域において遊技盤Ｊ１３に組み付けられ、遊技盤Ｊ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＪ６７を遊技球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２９４４０】

球のスルーゲートＪ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成

される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｊ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【２９４４１】

また、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＪ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【２９４４２】

可変表示装置ユニットＪ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｊ６４が配設されている。この第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａで示される。

【２９４４３】

一方、第１入賞口Ｊ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｊ６６が配設されている。この第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂで示される。

【２９４４４】

また、第１入賞口Ｊ６４および第２入賞口Ｊ６６は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【２９４４５】

第２入賞口Ｊ６６には電動役物Ｊ７０が付随されている。この電動役物Ｊ７０は開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｊ７０が閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態となる。

【２９４４６】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｊ６６の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する一対の羽部材Ｊ６７１（電動役物Ｊ７０）が配設され、電動役物Ｊ７０が開放状態となった場合に第２入賞口Ｊ６６の左右両側から遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入賞可能に構成されるが、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｊ６６の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｊ７０）が配設される。

【２９４４７】

また、電動役物Ｊ７０は、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｊ６６を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであって

も良い。例えば、電動役物Ｊ７０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。即ち、平行移動可能なスライド板でも良い。この場合には、電動役物Ｊ７０を変位させた際に必要となる変位スペースを前後方向とし、スライド板の上面を平行移動可能なスライド面として構成することで上下方向に変位スペースを不要とできるので、電動役物Ｊ７０を上下方向に小型化することができる。スライド板が開放する位置に変位されると、スライド面と交差する方向（遊技盤Ｊ１３の前側面と平行な方向）に延びる後側面を有するポケット部に遊技球が入球する。後側面は、スライド面とは異なる視認面として機能しており、スライド面が後方に退避する幅が長いほど、視認領域が広くなり、ポケット部に入球する遊技球の視認性が良くなる。

【２９４４８】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｊ７０が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２９４４９】

本実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０は、遊技盤Ｊ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｊ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｊ６６を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｊ１０は、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【２９４５０】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｊ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｊ６６を配設する構成（遊技盤Ｊ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【２９４５１】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｊ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｊ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｊ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２９４５２】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＪ６７に遊技球を通過させることで、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放状態となりやすく、第２入賞口Ｊ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｊ６６へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＪ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｊ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２９４５３】

従って、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせ

ることができ、遊技者の興趣を維持できる。
【２９４５４】
第１入賞口Ｊ６４の下方には、遊技球が入球可能に構成される部位の特定入賞口Ｊ６５（図４０７１参照）が配設されており、その略中央部分に可変入賞役物Ｊ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｊ１０においては、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には特定入賞口Ｊ６５を閉鎖している可変入賞役物Ｊ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）変位して特定入賞口Ｊ６５を開放する。
【２９４５５】
この可変入賞役物Ｊ６５ａは、所定時間が経過すると特定入賞口Ｊ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物Ｊ６５ａを変位し特定入賞口Ｊ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【２９４５６】
なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｊ６５とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｊ６５が所定時間開放され、その特定入賞口Ｊ６５の開放中に、球が特定入賞口Ｊ６５内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｊ６５とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｊ６５は１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｊ６４の下方右側や、第１入賞口Ｊ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の左方でも良い。
【２９４５７】
更に、可変する可変入賞役物Ｊ６５ａにより、大当たり時に特定入賞口Ｊ６５までの遊技球の送球路を構成するものであっても良い。この場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａが遊技球を転動可能に構成される部位の転動面を上面側に備え、変位可能な部位として構成される可変入賞役物Ｊ６５ａが上面側の転動面を大当たり時に遊技領域側に張り出すようにすることが好ましい。
【２９４５８】
遊技盤Ｊ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認することができる。
【２９４５９】
遊技盤Ｊ１３には、遊技球を入球可能に構成される部位のアウト口Ｊ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、検出により対応するデータを更新させるいずれの入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６にも入賞しなかった球は、アウト口Ｊ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｊ７１は、特定入賞口Ｊ６５の下方（矢印Ｄ方向側）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に配設される。
【２９４６０】
また、遊技盤Ｊ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｊ８１を取り囲む態様でベース板Ｊ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＪ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢

印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｊ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＪ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【２９４６１】

なお、本実施形態では、センターフレームＪ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＪ６７や各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６を配置する構成としても良い。また、センターフレームＪ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【２９４６２】

風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｊ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｊ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｊ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した遊技球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【２９４６３】

また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【２９４６４】

なお、遊技盤Ｊ１３は、ベース板Ｊ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＪ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に遊技球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に遊技球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｊ６８を配設して、遊技領域を流下する遊技球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【２９４６５】

また、上記第２９４実施形態では、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【２９４６６】

例えば、上記第２９４実施形態における風車に置き換えて上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０をベース板Ｊ６０に配設するように構成して、それら回転する上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

【２９４６７】

図４０６７に示すように、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、制御基板ユニットＪ９０，Ｊ９１と、裏パックユニットＪ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＪ９０は、主基板（主制御装置Ｊ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｊ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｊ１１４）とが搭載されてユニット化さ

れている。制御基板ユニットＪ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｊ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｊ１１２）と電源基板（電源装置Ｊ１１５）とカードユニット接続基板Ｊ１１６とが搭載されてユニット化されている。

【２９４６８】

裏パックユニットＪ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＪ９２と払出ユニットＪ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【２９４６９】

なお、主制御装置Ｊ１１０、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び表示制御装置Ｊ１１４、払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２、電源装置Ｊ１１５、カードユニット接続基板Ｊ１１６は、それぞれ基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４に収納されている。基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【２９４７０】

また、基板ボックスＪ１００（主制御装置Ｊ１１０）及び基板ボックスＪ１０２（払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【２９４７１】

払出ユニットＪ９３は、裏パックユニットＪ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＪ１３０と、タンクＪ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＪ１３１と、タンクレールＪ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＪ１３２と、ケースレールＪ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＪ２１６（図４０７５参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｊ１３３とを備えている。タンクＪ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｊ１３３により必要個数の遊技球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＪ１３１には、当該タンクレールＪ１３１に振動を付加するためのバイブレータＪ１３４が取り付けられており、このバイブレータＪ１３４の振動によりタンクレールＪ１３１内に遊技球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＪ１３４は、タンクレールＪ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｊ１７や下皿Ｊ５０に遊技球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｊ１６０）や、上皿Ｊ１７から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＪ１７０）に配設しても良い。

【２９４７２】

また、払出制御装置Ｊ１１１には状態復帰スイッチＪ１２０が設けられ、発射制御装置Ｊ１１２には可変抵抗器の操作つまみＪ１２１が設けられ、電源装置Ｊ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＪ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＪ１２０は、例えば、払出モータＪ２１６（図４０７５参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＪ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２は、パチンコ機Ｊ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時

に操作される。
【２９４７３】
なお、タンクＪ１３０に上述した球発射ユニットＪ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技球を打ち出すことでタンクＪ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＪ１３０からタンクレールＪ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。
【２９４７４】
次に、図４０７５を参照して、本パチンコ機Ｊ１０の電気的構成について説明する。図４０７５は、パチンコ機Ｊ１０の電気的構成を示すブロック図である。
【２９４７５】
主制御装置Ｊ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｊ２０１が搭載されている。ＭＰＵＪ２０１には、該ＭＰＵＪ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｊ２０２と、そのＲＯＭＪ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｊ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｊ１１０では、ＭＰＵＪ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｊ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｊ１０の主要な処理を実行する。
【２９４７６】
なお、払出制御装置Ｊ１１１や音声ランプ制御装置Ｊ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｊ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｊ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【２９４７７】
ＲＡＭＪ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＪ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＪ２０３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【２９４７８】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＪ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＪ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｊ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＪ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＪ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＪ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｊ２５２からの停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。
【２９４７９】
主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２０４を介して入出力ポートＪ２０５が接続されている。入出力ポートＪ２０５には、払出制御装置Ｊ１１１、音声ランプ制御装置Ｊ１１３、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｊ６５の開閉板の下辺を軸として正面側（矢印Ｆ方向側）に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＪ２０９が接続され、ＭＰＵＪ

２０１は、入出力ポートＪ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【２９４８０】

なお、ソレノイドＪ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｊ１７へ遊技球を送球するための払出装置Ｊ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【２９４８１】

入出力ポートＪ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＪ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＪ６７）、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｊ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｊ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＪ２０８、電源装置Ｊ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３が接続され、ＭＰＵＪ２０１は各種スイッチＪ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【２９４８２】

なお、各種スイッチＪ２０８は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における枠ボタンＪ２２（操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）を含む構成としても良い。

【２９４８３】

払出制御装置Ｊ１１１は、払出モータＪ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＪ２１１は、そのＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２１３とを有している。

【２９４８４】

払出制御装置Ｊ１１１のＲＡＭＪ２１３は、主制御装置Ｊ１１０のＲＡＭＪ２０３と同様に、ＭＰＵＪ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＪ２１３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１と同様、ＭＰＵＪ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｊ２５２から停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【２９４８５】

払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２１４を介して入出力ポートＪ２１５が接続されている。入出力ポートＪ２１５には、主制御装置Ｊ１１０や払出モータＪ２１６、発射制御装置Ｊ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｊ１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｊ１１１に接続されるが、主制御装置Ｊ１１０には接続されていない。

【２９４８６】

発射制御装置Ｊ１１２は、主制御装置Ｊ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＪ１１２ａを制御するものである。

【２９４８７】
球発射ユニットＪ１１２ａの回転体Ｊ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＪ５１に触れていることをタッチセンサＪ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＪ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｊ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＪ１１２ａから内レールＪ６１及び外レールＪ６２の対向間に遊技球が発射される。
【２９４８８】
音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｊ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｊ２９～Ｊ３３など）Ｊ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｊ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＪ２２１は、そのＭＰＵＪ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２２３とを有している。
【２９４８９】
音声ランプ制御装置Ｊ１１３のＭＰＵＪ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２２４を介して入出力ポートＪ２２５が接続されている。入出力ポートＪ２２５には、主制御装置Ｊ１１０、表示制御装置Ｊ１１４、音声出力装置Ｊ２２６、ランプ表示装置Ｊ２２７、その他装置Ｊ２２８、ボタン部Ｊ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｊ２２８には、上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０を駆動する駆動手段（モータ、図示しない）が含まれる。更に、その他装置Ｊ２２８には、後述する駆動モータＷ４１１，Ｗ５１１，Ｗ６１１，Ｗ９４３，Ｗ９５６，Ｗ９６２が含まれる。
【２９４９０】
なお、その他装置Ｊ２２８には、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０を含む構成としても良い。
【２９４９１】
音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、主制御装置Ｊ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｊ１１４へ通知する。
【２９４９２】
また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、ボタン部Ｊ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｊ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｊ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｊ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側（矢印Ｂ方向側）に表示される画像のことである。表示制御装置Ｊ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｊ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｊ８１に各種の画像を表示する。
【２９４９３】
さらに、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、機能調整操作部Ｊ１９０（決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｊ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｊ８１の明るさを変

更したり、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

【２９４９４】

なお、図４０７５では、操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５をまとめて枠ボタンＪ２２として図示している。

【２９４９５】

また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、表示制御装置Ｊ１１４から第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３では、表示制御装置Ｊ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｊ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｊ２２７の点灯および消灯を制御する。

【２９４９６】

表示制御装置Ｊ１１４は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び第３図柄表示装置Ｊ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｊ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｊ１１４は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｊ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｊ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示と音声出力装置Ｊ２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【２９４９７】

なお、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８が、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＪ２２１が、各種スイッチＪ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【２９４９８】

電源装置Ｊ１１５は、パチンコ機Ｊ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｊ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｊ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図４０７５参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３とを有している。電源部Ｊ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｊ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＪ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＪ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【２９４９９】

停電監視回路Ｊ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１及び払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＪＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｊ２５２は、電源部Ｊ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＪＳＧ１を主制御装置

Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１へ出力する。停電信号ＪＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｊ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【２９５００】

ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図４０７５参照）が押下された場合に、主制御装置Ｊ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｊ１１０は、パチンコ機Ｊ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｊ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｊ１１１に対して送信する。

【２９５０１】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４０７６から図４１２１を参照し、第２９５実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｗ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【２９５０２】

図４０７６は、第２９５実施形態におけるパチンコ機Ｗ１０の正面図であり、図４０７７は、内方側に表示領域を有する遊技盤Ｗ１３及び動作ユニットＷ２００の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２９５０３】

なお、以下の説明では、図４０７６に示す状態のパチンコ機Ｗ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４０７６に示す状態のパチンコ機Ｗ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４０７６参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｗ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、符号について、頭文字の違う符号であっても、頭文字の後に続く文字が同一である場合であって、構成の名称が同じ場合には、機能を同一とする構成を表しており、代用が可能とされる。

【２９５０４】

遊技盤Ｗ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｗ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｗ１３とガラスユニットＨ１６（図４０７６参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｗ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｗ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【２９５０５】

２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｐ１７（図４０７６参照）に貯留され、球発射ユニットＪ１１２ａ（図４０７５参照）へ案内された後で、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｗ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。

【２９５０６】

内レールＨ６１の先端部分（左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【２９５０７】

戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ｗ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。

【２９５０８】

これにより、遊技盤Ｗ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｗ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｗ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【２９５０９】

なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。

【２９５１０】

また、戻り球防止部材Ｈ６８は、遊技領域において遊技球を振り分ける風車ＷＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｗ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｗ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【２９５１１】

尚、本パチンコ機Ｗ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｗ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ（第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂに相当）には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【２９５１２】

本パチンコ機Ｗ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６６ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６６ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【２９５１３】

パチンコ機Ｗ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６６に付随された電動役物Ｈ６６ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【２９５１４】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６６の電動役物Ｈ６６ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【２９５１５】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。
【２９５１６】
なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｗ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態となる変動回数についても、パチンコ機Ｗ１０の機種により各種設定可能であって、例えば、１変動回数でも良いし、５変動回数でも良いし、１００変動回数でも良いし、１０００変動回数でも良い。また、大当たりとなった場合の遊技状態に紐づけて、付与される変動回数に変化（振り分け）が生じるように構成しても良い。
【２９５１７】
時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｗ１０が通常中とは、時短中ではない遊技の状態（第２図柄の当たり確率がアップしていない状態）である。
【２９５１８】
時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６６ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６６ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。
【２９５１９】
なお、時短中において、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６６ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６６ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６６ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。
【２９５２０】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＷ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＷ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７

Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｗ８１と、スルーゲートＨ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＷ８０には、第３図柄表示装置Ｗ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＷ８６が配設されている。

【２９５２１】

なお、センターフレームＷ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｗ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｗ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｗ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＷ８６は光を透過可能に構成される。

【２９５２２】

また、センターフレームＷ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｗ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側へ案内可能に流下させるワープ通路Ｗ８６ａが一部（左下部）に形成される。センターフレームＷ８６に形成されるワープ通路Ｗ８６ａは、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路Ｗ８６ａは、遊技球を送球可能に構成される。

【２９５２３】

また、センターフレームＷ８６には、ワープ通路Ｗ８６ａから排出された遊技球が通過可能に構成されるステージＷ８６ｂを備える。即ち、ワープ通路Ｗ８６ａを流下した遊技球を流下させることが可能に構成されるステージＷ８６ｂを備える。

【２９５２４】

センターフレームＷ８６のステージＷ８６ｂは、ベース板Ｗ６０の前面位置よりも後方側において遊技球を左右に揺動変位させることが可能な奥行き及び左右幅で構成され、左右方向の速度が減衰された場合の遊技球をベース板Ｗ６０の前面の前方側に送球可能となるように前方側へ向けて下降傾斜する傾斜面となっており、その傾斜面は、ステージＷ８６ｂの前側端部から後方側に延びる一対の突条によって３経路に区分される。

【２９５２５】

その３経路の内の中央の経路を流下した遊技球は、第１入賞口Ｈ６４の略真上の位置へ送球されるため、第１入賞口Ｈ６４に入球されやすくなる。一方で、３経路の内の左右の２経路は、中央の経路とは違い、第１入賞口Ｈ６４の略真上の位置から球１個分以上左右にずれた位置へ送球されるため、第１入賞口Ｈ６４に入球し難くなる。このようにステージＷ８６ｂが構成されることで、ステージＷ８６ｂ上を揺動変位する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

【２９５２６】

第３図柄表示装置Ｗ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｊ１１４（図４０７５参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｗ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｗ８１は、後述する回転動作ユニットＷ４００、又は、昇降動作ユニットＷ６００に配設され、その回転動作ユニットＷ４００、又は、昇降動作ユニットＷ６００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｗ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【２９５２７】

また、第２９５実施形態では、第３図柄表示装置Ｗ８１の周囲（上方側外方、下方側外方、右方側外方）に退避位置における回転動作ユニットＷ４００、及び、昇降動作ユニットＷ６００が配置され、それら回転動作ユニットＷ４００、及び、昇降動作ユニットＷ６００が第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる張出位置に変位可能とされる。よって、回転動作ユニットＷ４００、及び、昇降動作ユニットＷ６００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｗ８１の演出を回転動作ユニットＷ４００、及

び、昇降動作ユニットＷ６００と共に遊技者に視認させることができる。
【２９５２８】
第３図柄表示装置Ｗ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｗ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｗ８１は、主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ（第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂに相当）で行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｗ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。
【２９５２９】
第３図柄表示装置Ｗ８１では、第１図柄の抽選に係る変動において第３図柄が横スクロールする場合において、その第３図柄の可変表示とは別で、アニメーションや実写動画による可変表示演出を実行可能となっている。可変表示演出は、その内容ごとに大当たりの期待度（可変表示演出が実行された変動に係る抽選の何％が大当たりとなるか）が設定されている。通常は、可変表示演出の継続期間が長いほど、大当たりの期待度が高いため、可変表示演出が続くほど、遊技者の期待感は高まる。
【２９５３０】
この可変表示演出は、第３図柄表示装置Ｗ８１の周囲に配置される回転動作ユニットＷ４００や昇降動作ユニットＷ６００を動作させる場合に、一体的に視認させることを狙って設計されており、可変表示演出と回転動作ユニットＷ４００や昇降動作ユニットＷ６００の動作とを一体的に視認させることで多種多様な演出効果を生じさせることができる。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｗ８１を構成するようにしても良い。
【２９５３１】
第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｗ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｗ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｗ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｗ８１の一部を用いて表示される。
【２９５３２】
パチンコ機Ｗ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６６に付随された電動役物Ｈ６６ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【２９５３３】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６６の電動役物Ｈ６６ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【２９５３４】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状

態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【２９５３５】

スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＷ８０の右側の領域において遊技盤Ｗ１３に組み付けられ、遊技盤Ｗ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【２９５３６】

球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｗ８１の下方に左右対称に配設されている。

【２９５３７】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｗ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｗ８１の一部で行うようにしても良い。

【２９５３８】

また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。

【２９５３９】

また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＷ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＷ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。

【２９５４０】

スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６６が配設されている。この第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞すると遊技盤Ｗ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【２９５４１】

なお、第２入賞口Ｈ６６の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【２９５４２】

第２入賞口Ｈ６６には電動役物Ｈ６６ａが付随されている。この電動役物Ｈ６６ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６６ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６６ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６６へ入賞しやすい状態となる。

【２９５４３】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図

柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６６ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｈ６６ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【２９５４４】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６６にあるような電動役物Ｈ６６ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【２９５４５】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６６に入賞しづらいので、電動役物Ｈ６６ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＷ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２９５４６】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６６へ向けて、可変表示装置Ｗ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ｈ６６ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６６への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【２９５４７】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出球の個数とのバランスが良くされる場合もある。

【２９５４８】

なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｗ１０とは異なり、遊技盤Ｗ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６６を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。

【２９５４９】

一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｗ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｗ１０は、パチンコ機Ｗ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

【２９５５０】

なお、電動役物Ｈ６６ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｈ６６ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。

【２９５５１】
電動役物Ｈ６６ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６６に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ｈ６６ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。
【２９５５２】
また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ｈ６６ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６６に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ｈ６６ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。
【２９５５３】
電動役物Ｈ６６ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ｈ６６ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ｈ６６ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６６への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。
【２９５５４】
逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ｈ６６ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ｈ６６ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ｈ６６ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６６には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６６に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。
【２９５５５】
この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ｈ６６ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１（操作ハンドルＪ５１に相当、図４０７６参照）の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく推奨することができる。
【２９５５６】
即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｗ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。
【２９５５７】
また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ｈ６６ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）と、電動役物Ｈ６６ａにおいて第２入賞口Ｈ６６に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。
【２９５５８】
第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ｈ６５が配設されており、その下流側位置に

特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｗ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｗ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には開閉蓋部材Ｈ６５ｂによって閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、開閉蓋部材Ｈ６５ｂが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）退避されることで開放される。

【２９５５９】

この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【２９５６０】

なお、大当たり抽選において大当たりか否かの当否判定を行う場合の他、小当たりを含めた当否判定を行うようにし、小当たりとなった場合に特定入賞口Ｈ６５ａが短時間開放され、その短時間開放において球が入球し、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に配設される特定領域において有効に入球が検出された場合に大当たり遊技を実行するように制御しても良い。この場合、小当たり遊技の短時間開放の実行の終了後、連続して大当たり遊技における所定時間の開放（短時間開放とは異なるパターンの開放）が実行される。

【２９５６１】

次いで、図４０７８及び図４０７９を参照して遊技盤Ｗ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される動作ユニットＷ２００の概略構成について説明する。図４０７８は、遊技盤Ｗ１３及び動作ユニットＷ２００の分解正面斜視図であり、図４０７９は、動作ユニットＷ２００の分解正面斜視図である。

【２９５６２】

遊技盤Ｗ１３は、ベース板Ｗ６０が光透過性材料から形成されており、後方側を視認可能に構成される。そのため、回転動作ユニットＷ４００の回転動作手段Ｗ５００は、図４０７７に図示される先端部のみではなく、ベース板Ｗ６０と重なる範囲においても正面視での視認が可能となっている。

【２９５６３】

図４０７９に示すように、動作ユニットＷ２００は、箱状に形成される背面ケースＷ３００を備え、その背面ケースＷ３００の内部空間に回転動作ユニットＷ４００、昇降動作ユニットＷ６００、及び、昇降動作ユニットＷ６００を昇降可能に支持する支持ユニットＷ８００が収容される。

【２９５６４】

背面ケースＷ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｗ３０１と、その底壁部Ｗ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｗ３０２と、を備え、それら各壁部Ｗ３０１，Ｗ３０２により少なくとも一面側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放された箱状に形成される。底壁部Ｗ３０１には、その中央に正面視矩形の開口部Ｗ３０１ａが開口形成され、その開口部Ｗ３０１ａを通じて、底壁部Ｗ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｗ８１（図４０７７参照）が視認可能とされる。開口部Ｗ３０１ａが第３図柄表示装置Ｗ８１により塞がれることにより、背面ケースＷ３００の箱形状の底部としての底壁部Ｗ３０１が非貫通とされる。

【２９５６５】

回転動作ユニットＷ４００は、背面ケースＷ３００の底壁部Ｗ３０１のうちの開口部Ｗ３０１ａの下側部分に正面視で重なる位置に配設されるベース部材Ｗ４０１と、そのベース部材Ｗ４０１に対して回転動作可能に配設される回転動作手段Ｗ５００と、を少なくと

も備え、回転動作手段Ｗ５００を背面ケースＷ３００の開口部Ｗ３０１ａの下側から開口部Ｗ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【２９５６６】

昇降動作ユニットＷ６００は、支持ユニットＷ８００に左右両端部を昇降可能に支持される。支持ユニットＷ８００は、背面ケースＷ３００の底壁部Ｗ３０１のうちの開口部Ｗ３０１ａの左右両側に配設される一対の動作支持手段Ｗ８１０と、その動作支持手段Ｗ８１０の上端側を連結する左右長尺の板状部材であって背面ケースＷ３００の底壁部Ｗ３０１のうちの開口部Ｗ３０１ａの上方側に配設される連結板部材Ｗ８２０と、を備える。

【２９５６７】

昇降動作ユニットＷ６００は、背面ケースＷ３００の底壁部Ｗ３０１のうちの開口部Ｗ３０１ａの上側部分に位置する状態で支持ユニットＷ８００の連結板部材Ｗ８２０と対向配置されるベース手段Ｗ６１０と、そのベース手段Ｗ６１０に対して相対変位可能な状態で配設される一組の多方向動作手段Ｗ７００と、を少なくとも備える。

【２９５６８】

昇降動作ユニットＷ６００は、一対の動作支持手段Ｗ８１０に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能に配設されており、背面ケースＷ３００の開口部Ｗ３０１ａの上側の位置と、当該上側の位置よりも下方の位置であって背面ケースＷ３００の開口部Ｗ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置（背面ケースＷ３００の中央側の位置）とを昇降可能に構成される。

【２９５６９】

回転動作ユニットＷ４００は、ベース部材Ｗ４０１の左右両端部側において上方に延設される部位が、支持ユニットＷ８００の動作支持手段Ｗ８１０の正面側に重なるよう配置される。

【２９５７０】

図４０８０は、回転動作ユニットＷ４００の正面斜視図であり、図４０８１は、回転動作ユニットＷ４００の背面斜視図であり、図４０８２、図４０８３、図４０８４及び図４０８５は、回転動作ユニットＷ４００の正面図である。回転動作手段Ｗ５００の変位は、第３図柄表示装置Ｗ８１の外方と内方とを往復する単純な変位態様ではなく、図４０８２から図４０８５に図示されるように、回転動作手段Ｗ５００が複数通りの変位態様で変位可能とされる。

【２９５７１】

即ち、図４０８２では、第１回動部材Ｗ５４０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域から右下に退避した退避位置とされ、第２回動部材Ｗ５５０が第１回動部材Ｗ５４０の形成方向に沿う基準位置とされた状態が図示される。

【２９５７２】

また、図４０８３では、第１回動部材Ｗ５４０が上述の退避位置とされ、第２回動部材Ｗ５５０が第１回動部材Ｗ５４０の形成方向に対して回動された回動位置とされた状態が図示される。

【２９５７３】

また、図４０８４では、第１回動部材Ｗ５４０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の前方側に張り出した張出位置とされ、第２回動部材Ｗ５５０が上述の回動位置とされた状態が図示される。

【２９５７４】

また、図４０８５では、第１回動部材Ｗ５４０が上述の張出位置とされ、第２回動部材Ｗ５５０が上述の基準位置とされた状態が図示される。本実施形態では、これらの状態の変化の順番を任意に設定することができるため、変位態様のバリエーションを増加させることができる。

【２９５７５】

図４０８２及び図４０８３に図示される状態では、回転動作手段Ｗ５００の大部分が第

３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域から右方側に退避されており、図４０８４及び図４０８５に図示される状態では、回転動作手段Ｗ５００が左方側に張り出すように動作され、回転動作手段Ｗ５００の大部分が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域と正面視で重なる位置に配置される。

【２９５７６】

これにより、回転動作手段Ｗ５００が遊技盤Ｗ１３のベース板Ｗ６０と正面視で重なる位置（図４０７７参照）から、ベース板Ｗ６０の中央側に位置される第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域と正面視で重なる位置に張り出すことで、回転動作手段Ｗ５００の視認性が向上される。

【２９５７７】

ベース板Ｗ６０は光透過性材料で構成されることで後方側の視認性は確保される一方で、遊技球の流下経路（本実施形態では、スルーゲートＨ６７の下方側の経路）を構成する部材（樹脂製または金属製）については、正面側に非透過（又は低透過）のシール等が貼り付けられることで形成される装飾や立体的構造（シボ加工や拡散加工など）が設けられることにより透過性が落ちるため、ベース板Ｗ６０及び流下経路を構成する部材と正面視で重なる位置関係（少なくとも第１回動部材Ｗ５４０が退避位置）では、視認性が低くなり易いため、回転動作手段Ｗ５００が動作されることで、当該位置関係を脱し、ベース板Ｗ６０及び流下経路を構成する部材と正面視で重ならない位置に配置されることで、回転動作手段Ｗ５００の視認性の向上を図ることができる。

【２９５７８】

回転動作手段Ｗ５００は、正面視における第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の外方位置において支持される第１回動部材Ｗ５４０と、その第１回動部材Ｗ５４０の正面側において正面視で重なる位置に配設されるキーを模した形状の変位部材Ｗ５７０とを備える。

【２９５７９】

変位部材Ｗ５７０は、少なくとも第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の外方に位置される状態（図４０８２参照）において、正面視で第１回動部材Ｗ５４０と重なる部分があり、少なくとも一部（本実施形態では、キーの先端部）が正面視で第１回動部材Ｗ５４０と重ならないように構成される。

【２９５８０】

変位部材Ｗ５７０と第１回動部材Ｗ５４０との重なりの度合い（正面視の面積）は、回転動作手段Ｗ５００の動作中に変化される。動作順序の一例ではあるが、図４０８２、図４０８３、図４０８４、図４０８５の順に動作される場合、変位部材Ｗ５７０と第１回動部材Ｗ５４０とが重なる面積は徐々に減少される。

【２９５８１】

図４０８６は、回転動作ユニットＷ４００の分解正面斜視図であり、図４０８７は、回転動作ユニットＷ４００の分解背面斜視図である。

【２９５８２】

図４０８６及び図４０８７に図示されるように、回転動作ユニットＷ４００は、正面視逆Ｌ字形状に形成されるベース部材Ｗ４０１と、そのベース部材Ｗ４０１の背面側に配設されベース部材Ｗ４０１との間に収容空間を形成する背面側部材Ｗ４１０と、その背面側部材Ｗ４１０に固定され収容空間に収容される駆動モータＷ４１１と、その駆動モータＷ４１１の駆動力により回転される複数のギアから構成され背面側部材Ｗ４１０の前面に回転可能に支持される伝達ギア群Ｗ４２０と、一端側がベース部材Ｗ４０１に回転可能に支持されており、伝達ギア群Ｗ４２０における伝達経路の下流側から駆動力が伝達されるリンク機構Ｗ４３０と、そのリンク機構Ｗ４３０の他端側が連結されており、ベース部材Ｗ４０１に回転可能に支持される回転動作手段Ｗ５００と、その回転動作手段Ｗ５００に起き上がり方向の付勢力を付与するコイルスプリングＷＳＰ４１と、ベース部材Ｗ４０１の左方側において締結固定される装飾部材Ｗ４５０と、ベース部材Ｗ４０１において回転動作手段Ｗ５００が配設される空間の前方側を遮蔽する前遮蔽部材Ｗ４６０と、その前遮蔽部材Ｗ４６０とベース部材Ｗ４０１とにより内部に支持される電飾基盤Ｗ４７０と、前遮

蔽部材Ｗ４６０と共同でベース部材Ｗ４０１の上方側を遮蔽する上遮蔽部材Ｗ４８０と、を備える。

【２９５８３】

ベース部材Ｗ４０１は、前後方向に円形断面で貫通形成される支持開口部Ｗ４０２と、その支持開口部Ｗ４０２を中心とする円弧形状で前後方向に貫通形成される湾曲長孔Ｗ４０３と、その湾曲長孔Ｗ４０３よりも支持開口部Ｗ４０２からの径方向の離間幅が短い位置において後方側へ円形断面で突出される支持突出部Ｗ４０４と、を備える。

【２９５８４】

支持開口部Ｗ４０２は、その中心が、回転動作手段Ｗ５００の回転中心軸と一致するよう構成される。湾曲長孔Ｗ４０３は、回転動作手段Ｗ５００とリンク機構Ｗ４３０とが連結される領域を構成する。支持突出部Ｗ４０４は、リンク機構Ｗ４３０の一端側を回転可能に支持する。

【２９５８５】

背面側部材Ｗ４１０は、駆動モータＷ４１１の取り付け板が締結固定される複数の締結部Ｗ４１２と、伝達ギア群Ｗ４２０を構成するギアのうち駆動モータＷ４１１の回転軸に固定されるモータギアＷ４２１以外のギアを回転可能に支持する複数の突出部Ｗ４１３と、伝達ギア群Ｗ４２０を構成するギアのうち伝達経路の下流側のギアから径方向外方に張り出す部位が検出領域に配置されたことを検出可能なフォトカプラから構成される検出装置Ｗ４１４と、を備える。

【２９５８６】

伝達ギア群Ｗ４２０は、駆動モータＷ４１１の回転軸に固定されるモータギアＷ４２１と、そのモータギアＷ４２１と隣接される側のギアが歯合され、複数のギアから構成される中間ギアＷ４２２と、その中間ギアＷ４２２のうち駆動モータＷ４１１から離れた側のギアに歯合されるカム形成ギアＷ４２３と、を備える。

【２９５８７】

カム形成ギアＷ４２３は、外周側位置から前方に断面円形状で突出される突出部Ｗ４２３ａと、外周側位置から径方向外方に板状に突出される突出片Ｗ４２３ｂと、を備える。

【２９５８８】

回転動作手段Ｗ５００は、後方へ向けて断面円形で突出され回転動作の中心を構成する中心突出部Ｗ５０１と、その突出部Ｗ５０１と平行に突出される案内突出部Ｗ５０２と、を備える。

【２９５８９】

中心突出部Ｗ５０１は、ベース部材Ｗ４０１の支持開口部Ｗ４０２に挿通された状態で、先端側に抜け止め用のネジが固定される。この場合に、外周形状が支持開口部Ｗ４０２よりも大きい（はみ出す）形状のカラー部材ＷＣ４１が中心突出部Ｗ５０１とネジとの間に介在される（挟まれる）ことで、回転動作手段Ｗ５００のベース部材Ｗ４０１からの脱落が防止される。

【２９５９０】

案内突出部Ｗ５０２は、ベース部材Ｗ４０１の湾曲長孔Ｗ４０３に挿通された状態で、リンク機構Ｗ４３０の他端側に連結される。

【２９５９１】

図４０８８は、回転動作手段Ｗ５００の分解正面斜視図であり、図４０８９は、回転動作手段Ｗ５００の分解背面斜視図である。

【２９５９２】

図４０８８及び図４０８９に図示されるように、回転動作手段Ｗ５００は、ベース部材Ｗ４０１（図４０８６参照）に回転可能に支持される根本側部材Ｗ５１０と、その根本側部材Ｗ５１０に締結固定される駆動モータＷ５１１と、その駆動モータＷ５１１の駆動力により回転される複数のギアから構成され根本側部材Ｗ５１０の前面に回転可能に支持される伝達ギア群Ｗ５２０と、その伝達ギア群Ｗ５２０における伝達経路の下流側から駆動力が伝達される湾曲形状リンク部材Ｗ５３０と、その湾曲形状リンク部材Ｗ５３０が回転

可能に支持される部材であって、根本側部材Ｗ５１０の前面側に締結固定されることで根本側部材Ｗ５１０の回転先端側において湾曲形状リンク部材Ｗ５３０が変位可能な開口部を根本側部材Ｗ５１０と共同で形成する第１回動部材Ｗ５４０と、その第１回動部材Ｗ５４０に一端側が回転可能に支持されており、湾曲形状リンク部材Ｗ５３０の変位と連動する態様で回転動作される第２回動部材Ｗ５５０と、その第２回動部材Ｗ５５０の前面側に締結固定されるカバー部材Ｗ５６０と、そのカバー部材Ｗ５６０に回転可能に支持されるキーを模した形状の変位部材Ｗ５７０と、を備える。

【２９５９３】

根本側部材Ｗ５１０は、駆動モータＷ５１１の駆動軸を受入可能に穿設される受入孔Ｗ５１２と、その受入孔Ｗ５１２が形成される本体板部Ｗ５１０ｂの前方側に円柱形状で突設される一対の支持突部Ｗ５１３と、その支持突部Ｗ５１３の近傍において本体板部Ｗ５１０ｂから前方側へ突出形成される複数の近傍突出部Ｗ５１４と、駆動モータＷ５１１や第１回動部材Ｗ５４０の内部の基盤に接続される電気配線が這わされる経路を本体板部Ｗ５１０ｂとの間に形成するように本体板部Ｗ５１０ｂに締結固定される配線カバーＷ５１８と、を備える。

【２９５９４】

伝達ギア群Ｗ５２０は、駆動モータＷ５１１の回転軸に固定されるモータギアＷ５２１と、そのモータギアＷ５２１に歯合され一方の支持突部Ｗ５１３に回転可能に支持される中間ギアＷ５２２と、その中間ギアＷ５２２に歯合され他方の支持突部Ｗ５１３に回転可能に支持されるカム形成ギアＷ５２３と、を備える。

【２９５９５】

カム形成ギアＷ５２３の回転動作は、一回転未満（本実施形態では略９０度）とされるため、全周にギアが形成される必要は無い。カム形成ギアＷ５２３は、ギア形成が不要な角度範囲においてギアの形成が省略されており、当該角度範囲において径方向外方に突出形成される土台部Ｗ５２４と、その土台部Ｗ５２４から断面円形状で前方へ突出形成される突出部Ｗ５２５と、を備える。

【２９５９６】

湾曲形状リンク部材Ｗ５３０は、湾曲棒状に形成される本体棒部Ｗ５３０ｂと、その本体棒部Ｗ５３０ｂの前後方向に穿設され第１回動部材Ｗ５４０に回転可能に支持される支持孔Ｗ５３１と、本体棒部Ｗ５３０ｂに長孔形状で穿設され突出部Ｗ５２５を受け入れ可能とされる第１長孔Ｗ５３２と、その第１長孔Ｗ５３２が形成される側とは反対側において本体棒部Ｗ５３０ｂに長孔形状で穿設されており第２回動部材Ｗ５５０と連結される第２長孔Ｗ５３３と、を備える。

【２９５９７】

第１回動部材Ｗ５４０は、湾曲板上に形成される本体板部Ｗ５４０ｂと、その本体板部Ｗ５４０ｂの後方から断面円形状で突設されており湾曲形状リンク部材Ｗ５３０の支持孔Ｗ５３１に受け入れられる突設部Ｗ５４１と、第２回動部材Ｗ５５０を回動可能に受け入れ可能に本体板部Ｗ５４０ｂに穿設される受入孔Ｗ５４２と、本体板部Ｗ５４０ｂの正面側に配設される装飾部Ｗ５４７と、を備える。

【２９５９８】

第２回動部材Ｗ５５０は、湾曲板状に形成される本体板部Ｗ５５０ｂと、その本体板部Ｗ５５０ｂの後方から断面円形状で突設されており第１回動部材Ｗ５４０の受入孔Ｗ５４２に回動可能に受け入れられる第１突設部Ｗ５５１と、その第１突設部Ｗ５５１よりも回転先端側において本体板部Ｗ５５０ｂの後方から断面円形状で突設されており湾曲形状リンク部材Ｗ５３０の第２長孔Ｗ５３３に受け入れられる第２突設部Ｗ５５２と、を備える。

【２９５９９】

受入孔Ｗ５４２の前後両側に摩擦低減のためのリング形状のカラー部材ＷＣ５１が配置され、そのカラー部材ＷＣ５１に第１突設部Ｗ５５１が挿通され、第１突設部Ｗ５５１の突設方向に沿って先端側から雌ネジ形成される雌ネジにカラー部材ＷＣ５１の穴の直径よ

りもネジ頭の直径が大きいネジ部材（図示せず）が螺入されることにより、そのネジ部材のネジ頭が抜け止めとなることで、脱落不能な態様で第２回動部材Ｗ５５０が第１回動部材Ｗ５４０に連結される。

【２９６００】

カバー部材Ｗ５６０は、左右寸法が長く形成される湾曲板形状に形成される本体板部Ｗ５６０ｂと、その本体板部Ｗ５６０ｂの左右端部において後方側に突出形成され第２回動部材Ｗ５５０に後方から前方へ向けて挿通された締結ネジが螺入される一対の締結部Ｗ５６１と、その締結部Ｗ５６１の間の位置において本体板部Ｗ５６０ｂの後方に断面円形状で突設されており変位部材Ｗ５７０を回転動作可能に支持する突設部Ｗ５６２と、本体板部Ｗ５６０ｂの後方側に板状に延設され締結部Ｗ５６１と突設部Ｗ５６２との間の領域を区切る延設部Ｗ５６３と、を備える。

【２９６０１】

変位部材Ｗ５７０は、樹脂材料から鍵（キー）を模した板形状に形成される本体板部Ｗ５７０ｂと、その本体板部Ｗ５７０ｂの上端部において前後方向に穿設されておりカバー部材Ｗ５６０の突設部Ｗ５６２を受け入れる受入孔Ｗ５７１と、本体板部Ｗ５７０ｂの下方に延設される棒状部Ｗ５７２と、を備える。変位部材Ｗ５７０には鍍金加工がされ、表面で光を反射するように構成される。

【２９６０２】

図４０９０及び図４０９１は、回転動作ユニットＷ４００の正面図である。図４０９０及び図４０９１では、装飾部材Ｗ４５０、前遮蔽部材Ｗ４６０、電飾基盤Ｗ４７０、上遮蔽部材Ｗ４８０の図示が省略され、ベース部材Ｗ４０１については支持開口部Ｗ４０２、湾曲長孔Ｗ４０３、及び、支持突出部Ｗ４０４が想像線で図示される他は図示が省略され、回転動作手段Ｗ５００については、中心突出部Ｗ５０１、案内突出部Ｗ５０２、根本側部材Ｗ５１０及び第１回動部材Ｗ５４０の外形が想像線で図示される他は図示が省略される。

【２９６０３】

また、図４０９０では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置される状態が図示され、図４０９１では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置される状態が図示される。

【２９６０４】

リンク機構Ｗ４３０は、ベース部材Ｗ４０１の支持突出部Ｗ４０４に支持される支持孔Ｗ４３１ａを中心に一端側を中心とした回転動作が可能に支持される上流側部材Ｗ４３１と、その上流側部材Ｗ４３１の回転先端側（他端側）において、支持突出部Ｗ４０４による回転軸線（前後方向に延びる回転軸線）と平行な回転軸線ＷＯ４１を中心とする回転動作が可能に支持される下流側部材Ｗ４３５と、を備える。

【２９６０５】

上流側部材Ｗ４３１は、支持突出部Ｗ４０４と回転軸線ＷＯ４１とを通る直線方向に延びる長孔形状で貫通形成される貫通長孔Ｗ４３２を備える。貫通長孔Ｗ４３２は、カム形成ギアＷ４２３の突出部Ｗ４２３ａを受け入れ可能に形成される。これにより、カム形成ギアＷ４２３の回転に伴って上流側部材Ｗ４３１が回転動作される。

【２９６０６】

下流側部材Ｗ４３５は、一端側が回転軸線ＷＯ４１を中心に回転動作可能となるように上流側部材Ｗ４３１の回転先端側に支持され、他端側において案内突出部Ｗ５０２に連結される連結部Ｗ４３６を備える。

【２９６０７】

図４０９０及び図４０９１では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位される動作の一例が時系列で図示される。図４０９０及び図４０９１に図示されるように、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位される動作の動作力は、駆動モータＷ４１１の駆動により生じる。第１回動部材Ｗ５４０は、少なくとも一定間隔の往復動作で制御可能となるように構成される。

【２９６０８】
即ち、図４０９０に図示される状態において、駆動モータＷ４１１が正面視でモータギアＷ４２１を時計回り方向に回転させる方向（正方向）に駆動されると、中間ギアＷ４２２を介してカム形成ギアＷ４２３が正面視で反時計回りに回転され、リンク機構Ｗ４３０が正面視反時計回りに回転されることで、第１回動部材Ｗ５４０は正面視反時計回りに回転動作され、退避位置から張出位置に変位される。
【２９６０９】
また、図４０９１に図示される状態において、駆動モータＷ４１１が正面視でモータギアＷ４２１を反時計回り方向に回転させる方向（逆方向）に駆動されると、中間ギアＷ４２２を介してカム形成ギアＷ４２３が正面視で時計回りに回転され、リンク機構Ｗ４３０が正面視時計回りに回転されることで、第１回動部材Ｗ５４０は正面視時計回りに回転動作され、張出位置から退避位置に変位される。
【２９６１０】
このように、駆動モータＷ４１１の駆動力により、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が双方向に移動（往復移動）可能に構成される。
【２９６１１】
退避位置では、カム形成ギアＷ４２３と上流側部材Ｗ４３１との係合関係において死点を形成している。一方で、カム形成ギアＷ４２３に対して第１回動部材Ｗ５４０が直接連結されているのではなく、間に上流側部材Ｗ４３１及び下流側部材Ｗ４３５が介在する。
【２９６１２】
死点からの回転は、初動におけるアーム状部材（リンク）側の変位量が小さくなり易い。それに対して、本実施形態のリンクの構成であれば、カム形成ギアＷ４２３の動作によるリンク機構Ｗ４３０の先端の変位量の設計次第で、初動の変位量を大きくできる。これにより、跳ねるような動作を実現することができる。
【２９６１３】
即ち、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置に変位される当初は、カム形成ギアＷ４２３の回転量に対する第１回動部材Ｗ５４０の変位量が小となるようにし、後には変位量が大となるように設計することで、退避位置付近においては第１回動部材Ｗ５４０の微小な往復動作を容易とし（動作し過ぎを防止でき）、張出位置付近においては動作速度の向上（張出位置への動作の速度、張出位置から戻り始める速度の向上）を図ることができる。
【２９６１４】
図４０９２、図４０９３、図４０９４及び図４０９５は、回転動作手段Ｗ５００の正面図である。図４０９２、図４０９３、図４０９４及び図４０９５では、第１回動部材Ｗ５４０については、外形、突設部Ｗ５４１及び受入孔Ｗ５４２が想像線で図示される他は図示が省略され、第２回動部材Ｗ５５０については、外形、第１突設部Ｗ５５１及び第２突設部Ｗ５５２が想像線で図示される他は図示が省略され、カバー部材Ｗ５６０については、外形および内部形状が想像線で図示される。
【２９６１５】
また、図４０９２では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置され、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に位置される状態が図示され、図４０９３では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置され、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置に位置される状態が図示される。
【２９６１６】
また、図４０９４では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置され、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置に位置される状態が図示され、図４０９５では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置され、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に位置される状態が図示される。
【２９６１７】
図４０９２から図４０９５では、回転動作手段Ｗ５００の第１回動部材Ｗ５４０及び第

２回動部材Ｗ５５０の動作の一例が時系列で図示される。なお、図４０９２から図４０９５で時系列が図示される動作は、図４０８２から図４０８５で上述した動作と同様の動作である。

【２９６１８】

図４０９２から図４０９５に図示されるように、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置へ一方向に勢いよく回転変位される動作の動作力は、モータギアＷ５２１が固定される駆動モータＷ５１１（図４０８８参照）の駆動により生じる。

【２９６１９】

即ち、図４０９２に図示される状態において、駆動モータＷ５１１（図４０８８参照）が正面視でモータギアＷ５２１を時計回り方向に回転させる方向（正方向）に駆動されると、中間ギアＷ５２２を介してカム形成ギアＷ５２３が正面視で時計回りに回転され、湾曲形状リンク部材Ｗ５３０が正面視反時計回りに回転されることで、第２回動部材Ｗ５５０は正面視反時計回りに回転動作され、基準位置から回動位置に変位される（図４０９３参照）。

【２９６２０】

第２回動部材Ｗ５５０を回動位置に位置させる場合、カム形成ギアＷ５２３の回転方向で土台部Ｗ５２４が近傍突出部Ｗ５１４（正面視時計回り方向側に位置する突出部Ｗ５１４ａ）に当接することで、カム形成ギアＷ５２３のそれ以上の回転が防止される。基準位置から回動位置に変位させるために、カム形成ギアＷ５２３が略９０度の回転角度で回転されるが、駆動モータＷ５１１の回転角度を精密に制御せずとも、回動位置に正確に変位させることができる。

【２９６２１】

図４０９３に図示される状態において、駆動モータＷ４１１（図４０８６参照）が上述した正方向に駆動されると、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ位置される（図４０９４参照）。

【２９６２２】

また、図４０９４に図示される状態において、駆動モータＷ５１１（図４０８８参照）が正面視でモータギアＷ５２１を反時計回り方向に回転させる方向（逆方向）に駆動されると、中間ギアＷ５２２を介してカム形成ギアＷ５２３が正面視で反時計回りに回転され、湾曲形状リンク部材Ｗ５３０が正面視時計回りに回転されることで、第２回動部材Ｗ５５０は正面視時計回りに回転動作され、回動位置から基準位置に変位される。

【２９６２３】

第２回動部材Ｗ５５０を基準位置に位置させる場合、カム形成ギアＷ５２３の回転方向で土台部Ｗ５２４が近傍突出部Ｗ５１４（正面視反時計回り方向側に位置する突出部Ｗ５１４ｂ）に当接することで、カム形成ギアＷ５２３のそれ以上の回転が防止される。回動位置から基準位置に変位させるために、カム形成ギアＷ５２３が略９０度の回転角度で回転されるが、駆動モータＷ５１１の回転角度を精密に制御せずとも、基準位置に正確に変位させることができる。このように、駆動モータＷ５１１の駆動力により、回転動作手段Ｗ５００の第２回動部材Ｗ５５０が双方向に移動（往復移動）可能に構成される。

【２９６２４】

なお、駆動モータＷ４１１と駆動モータＷ５１１とは前後向きが反対であるが、それぞれの正方向の定義は共にモータギアＷ４２１，Ｗ５２１を正面視時計回り方向に回転させる方向とされているため、駆動モータＷ４１１に正方向の駆動が実行された場合における駆動モータＷ４１１の駆動軸の回転方向と、駆動モータＷ５１１に正方向の駆動が実行された場合における駆動モータＷ５１１の駆動軸の回転方向とは逆方向となる。

【２９６２５】

変位部材Ｗ５７０の変位は、カバー部材Ｗ５６０の延設部Ｗ５６３により第１角度ＷＡＮ５１の範囲（領域）内に制限される。

【２９６２６】

図４０９２に図示される状態から図４０９３に図示される状態に変化された場合、変位

部材Ｗ５７０を支持する突設部Ｗ５６２の変位量が小さいため、変位部材Ｗ５７０は第１角度ＷＡＮ５１よりも小さい第２角度ＷＡＮ５２の範囲（領域）内で変位される。即ち、突設部Ｗ５６２の変位方向に対応して、変位部材Ｗ５７０の自重による初速が正面視反時計回り方向で生じ、正面視反時計回り方向の回転動作から開始され徐々に減衰される往復振動態様の変位を生じる。

【２９６２７】

この場合において、突設部Ｗ５６２が正面視右方側に変位されることに伴って、変位部材Ｗ５７０は、本体板部Ｗ５７０ｂの全体が第１回動部材Ｗ５４０と正面視で重なる位置から、本体板部Ｗ５７０ｂの少なくとも一部が第１回動部材Ｗ５４０と正面視で重ならない位置に向けて、第１回動部材Ｗ５４０から離間する態様で変位する。

【２９６２８】

図４０９３に図示される状態から図４０９４に図示される状態に変化された場合、変位部材Ｗ５７０は、本体板部Ｗ５７０ｂの少なくとも一部が右方側において第１回動部材Ｗ５４０と正面視で重ならない位置（図４０９３参照）から、本体板部Ｗ５７０ｂの全体が第１回動部材Ｗ５４０と正面視で重なる位置を経て、本体板部Ｗ５７０ｂの少なくとも一部が左方側において第１回動部材Ｗ５４０と正面視で重ならない位置（図４０９４参照）に変化する態様で変位される。即ち、変位部材Ｗ５７０が、第１回動部材Ｗ５４０に接近する態様で変位した後で、第１回動部材Ｗ５４０から離間する態様で変位する。

【２９６２９】

図４０９３に図示される状態から図４０９４に図示される状態に変化される過程において、第１回動部材Ｗ５４０の変位速度が極端に遅い場合（例えば、退避位置から張出位置まで約５秒間で変位される変位速度の場合）には、変位部材Ｗ５７０は自重で棒状部Ｗ５７２が真下に向く姿勢を維持し、略平行移動の態様で変位される。

【２９６３０】

第１回動部材Ｗ５４０の変位速度が極端に遅い上述の場合を除き（例えば、退避位置から張出位置まで約１秒間で変位される変位速度の場合）、変位部材Ｗ５７０は、慣性によって、棒状部Ｗ５７２が右下方向を向く傾斜姿勢（図４０９４において網掛けで図示）を構成しながら変位され、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置（図４０９４参照）で停止した後、自重によって、延設部Ｗ５６３に当接される位置を終端とし、棒状部Ｗ５７２が真下に向く姿勢に向けて回転動作する。なお、本実施形態では、延設部Ｗ５６３に変位部材Ｗ５７０が当接する状態は、棒状部Ｗ５７２が真下に向く姿勢には至らない姿勢、即ち、棒状部Ｗ５７２が右下方向を向く傾斜姿勢の状態（図４０９４において実線で図示）とされる。

【２９６３１】

第２回動部材Ｗ５５０が回動位置とされた状態（図４０９３参照）で、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置まで約１秒間で変位される変位速度で変位された後、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置から基準位置（図４０９５参照）に変位される場合において、第２回動部材Ｗ５５０の変位の開始タイミングによって、変位部材Ｗ５７０の変位の勢いを有効利用した変位を生じさせることが可能となっている。

【２９６３２】

即ち、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に到達してから、約０．２秒間隔を空けて第２回動部材Ｗ５５０を回動位置から基準位置へ向けて変位させるよう制御した場合、棒状部Ｗ５７２が右下方向を向く傾斜姿勢（図４０９４において網掛けで図示）から自重で回転動作する変位部材Ｗ５７０が延設部Ｗ５６３に当接する直前に第２回動部材Ｗ５５０が回動位置から基準位置に回転動作される。

【２９６３３】

そのため、自重による変位部材Ｗ５７０の正面視時計回り方向の回転動作の勢いが殺されることがなく、変位部材Ｗ５７０を第１角度ＷＡＮ５１の左側終端に到達する位置（図４０９５において網掛けで図示）まで大きく変位させることができる（後述する第１の演出制御）。

【２９６３４】
一方、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に到達してから、約０．２秒よりも長い間隔を空けて第２回動部材Ｗ５５０を回動位置から基準位置へ向けて変位させるよう制御した場合、第２回動部材Ｗ５５０の回転動作が実行されるよりも前において、棒状部Ｗ５７２が右下方向を向く傾斜姿勢（図４０９４において網掛けで図示）から自重で回転動作する変位部材Ｗ５７０が延設部Ｗ５６３に当接し、反力を受けることで、自重による変位部材Ｗ５７０の正面視時計回り方向の回転動作の勢いが殺される。
【２９６３５】
そのため、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置から基準位置に回転動作させる場合において、変位部材Ｗ５７０が第１角度ＷＡＮ５１の左側終端に到達することはなく、第１角度ＷＡＮ５１よりも小さい第３角度ＷＡＮ５３の範囲での変位となる。
【２９６３６】
この場合においても、変位部材Ｗ５７０が延設部Ｗ５６３に当接した状態（図４０９４参照）において、変位部材Ｗ５７０の姿勢は棒状部Ｗ５７２が右下方向を向く傾斜姿勢とされるため、自重による初速が正面視時計回り方向で生じ、正面視時計回り方向の回転動作から開始される往復振動態様の変位を生じる。なお、そのまま回動位置で停止する場合（図４０９４で図示される状態で停止する態様）を構成しても良い。
【２９６３７】
このように、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０の動作制御が異なることにより、遊技者が視認可能に変位される変位部材Ｗ５７０の変位態様（振れ幅）が異なることから、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０の張出動作における最終的な停止位置が同一である動作態様においても、変位部材Ｗ５７０の変位態様が異なる複数態様の演出バリエーションを構成することができる。
【２９６３８】
変位部材Ｗ５７０は、第２回動部材Ｗ５５０との当接面積が小さくなる形状で設計される。即ち、本体板部Ｗ５７０ｂの上端側における左右幅が狭くなっている箇所のみが第２回動部材Ｗ５５０と前後方向で重なる位置関係とされ、更に受入孔Ｗ５７１が形成されることで第２回動部材Ｗ５５０との前後方向における当接面積が小さい構成とされる。これにより、変位部材Ｗ５７０と第２回動部材Ｗ５５０との間に静電気力が作用し、第２回動部材Ｗ５５０が変位する場合に変位部材Ｗ５７０が第２回動部材Ｗ５５０と一体的に動作される状況を避けやすくすることができる。
【２９６３９】
また、変位部材Ｗ５７０が板状の本体板部Ｗ５７０ｂの広い面を前後方向に向ける姿勢で配設されていることから、第２回動部材Ｗ５５０の変位方向（第１突設部Ｗ５５１を中心とする回転動作方向）で対向する変位部材Ｗ５７０の左右側部の幅（前後幅）は小さくされる。これにより、第２回動部材Ｗ５５０の変位方向で対向する側の面においても、変位部材Ｗ５７０と第２回動部材Ｗ５５０との間に静電気力が作用し、第２回動部材Ｗ５５０が変位する場合に変位部材Ｗ５７０が第２回動部材Ｗ５５０と一体的に動作される状況を避けやすくすることができる。
【２９６４０】
変位部材Ｗ５７０は、本体板部Ｗ５７０ｂの背面側形状として、背面側に突の湾曲突面（略球面形状の一部の形状と同等な湾曲面）を有しており、その本体板部Ｗ５７０ｂと前後方向で対向する第１回動部材Ｗ５４０の前面を構成する装飾部Ｗ５４７が平滑面として形成される。
【２９６４１】
これにより、変位部材Ｗ５７０と第１回動部材Ｗ５４０との前後隙間が狭まり当接が生じた場合であっても、その当接面積を小さくすることができるので、変位部材Ｗ５７０と第１回動部材Ｗ５４０との間に静電気力が作用し、第１回動部材Ｗ５４０が変位する場合に変位部材Ｗ５７０が第１回動部材Ｗ５４０と一体的に動作される状況を避けやすくすることができる。

【２９６４２】
　また、一時的に一体的に動作される状況が生じた場合であっても、第１回動部材Ｗ５４０が動作状態から退避位置または張出位置で停止した場合に、変位部材Ｗ５７０には第１回動部材Ｗ５４０の動作方向に依然として変位しようとする慣性が生じる。当接面積が小さいことで、この慣性が静電気力による保持に勝り易いため、一体的に動作される状況が解除されやすいようにすることができる。
【２９６４３】
　変位部材Ｗ５７０は、第２回動部材Ｗ５５０の回転動作の中心軸である第１突設部Ｗ５５１よりも第１回動部材Ｗ５４０側に位置するカバー部材Ｗ５６０の突設部Ｗ５６２に支持されている。これにより、第１回動部材Ｗ５４０の退避位置から張出位置への変位により変位部材Ｗ５７０が正面視左方側へ変位している場合に、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置へ変位されることで変位部材Ｗ５７０に対して正面視右方側への変位（少なくとも、正面視右方側への変位を生じさせる荷重）を生じさせることが可能となるように構成される。これにより、変位部材Ｗ５７０の変位のバリエーションを増加させることができる。
【２９６４４】
　即ち、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に維持された状態で第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０９２参照）から張出位置（図４０９５参照）に変位される場合、変位部材Ｗ５７０は第１回動部材Ｗ５４０の変位速度に伴う慣性によって左方へ振られ延設部Ｗ５６３と当接して跳ね返り、突設部Ｗ５６２を中心とする往復動作を複数回繰り返し、変位量が徐々に減衰して自重で安定する姿勢となり停止する（図４０９５参照、後述する第５の演出制御に対応）。
【２９６４５】
　一方、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０９２参照）から張出位置（図４０９５参照）に変位された場合に第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置に変位される場合（図４０９４参照）、第１回動部材Ｗ５４０の変位速度に伴う慣性によって左方へ振られる変位部材Ｗ５７０に対して、突設部Ｗ５６２が第１突設部Ｗ５５１に対して右方へ変位することによる右方側への速度が付与されることで、延設部Ｗ５６３と当接する前における変位部材Ｗ５７０の左向きの速度を減速し、延設部Ｗ５６３との当接による跳ね返り量が抑えられる。そのため、突設部Ｗ５６２を中心とする往復動作を複数回繰り返し、変位量が徐々に減衰して自重で安定する姿勢となり停止するまでの期間を短縮させることができる（後述する第２の演出制御に対応）。
【２９６４６】
　また、変位部材Ｗ５７０の姿勢が若干斜めになるように、延設部Ｗ５６３が設計されているため、停止時における変位部材Ｗ５７０の見栄えについても異ならせることができる。
【２９６４７】
　このように、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位される場合において、第２回動部材Ｗ５５０の変位が生じる場合と、第２回動部材Ｗ５５０の変位が生じない場合とで、変位部材Ｗ５７０の変位の態様（少なくとも、停止するまでの期間、及び、停止した場合の姿勢）を異ならせることができる。
【２９６４８】
　これにより、変位部材Ｗ５７０を視認しておけば、第２回動部材Ｗ５５０の変位動作が生じているか否かを把握することができるので、変位部材Ｗ５７０に対する注目力を向上させることができる。
【２９６４９】
　なお、第２回動部材Ｗ５５０の変位の開始が第１回動部材Ｗ５４０の停止前であれば、変位途中において変位部材Ｗ５７０の勢いを減衰させられるので、変位部材Ｗ５７０が停止するまでの期間をより短縮化しやすい。
【２９６５０】

ここで、第１変位手段と、その第１変位手段の変位に対応して変位される第２変位手段および所定の変位体を備える遊技機がある（特開２０１６－１０４２４７号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、第１変位手段（上側駆動アーム６２９Ｔ、下側従動アーム６２９Ｂ）と第２変位手段（回転役物６２）との動作は一連の動作制御が想定されており、個別独立の変位態様（例えば、第２変位手段（回転役物６２）の回転動作を伴わない第１変位手段（上側駆動アーム６２９Ｔ、下側従動アーム６２９Ｂ）の変位）は想定されていないので、動作制御されない期間が長時間続き所定の変位体が第１変位手段に触れた状態が継続されると、所定の変位体（大可撓膜６２３）が第１変位手段に静電気力等で付着した状態が長引いて、最悪の場合には固着する事態が生じ得る（例えば、間に水分が入った状態が継続され、水分が乾燥した場合）ことから、所定の変位体と第１変位手段との間に十分な空間を空ける必要があり、設計自由度の低下が生じていたという問題点があった。

【２９６５１】

これに対し、第２９５実施形態では、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０の動作制御に複数のバリエーションが用意されており、各動作制御に対応して変位部材Ｗ５７０の変位態様が変わり得るよう構成される。

【２９６５２】

回転動作ユニットＷ４００の演出制御の一例について説明する。演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置する状態から開始されることが通常である。

【２９６５３】

本実施形態における第１の演出制御では、図４０９２から図４０９５において時系列で説明したように、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置している状態で第２回動部材Ｗ５５０が基準位置（図４０８２及び図４０９２参照）から回動位置に変位され（図４０８３及び図４０９３参照）、次いで第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置に変位され（図４０８４及び図４０９４参照）、次いで第２回動部材Ｗ５５０が回動位置から基準位置に変位される（図４０８５及び図４０９５参照）という順番で、動作制御が実行される。その後、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に戻される。

【２９６５４】

第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置している状態で第２回動部材Ｗ５５０が基準位置（図４０８２及び図４０９２参照）から回動位置に変位される場合、突設部Ｗ５６２の正面視右方側への変位に追従して変位部材Ｗ５７０が変位され、振り子のように更に（突設部Ｗ５６２の移動幅以上に）右方側（正面視反時計回り方向側）に変位される。

【２９６５５】

このように、第１の演出制御では第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置に変位される前に第２回動部材Ｗ５５０が変位されることで変位部材Ｗ５７０が第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０に対して相対変位されることで、変位部材Ｗ５７０が静電気力により第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０に付着していた場合に、それらを離間させることができる。

【２９６５６】

これにより、第１の演出制御における変位部材Ｗ５７０の変位を、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０と一体的な変位となることを避け、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０の変位とは独立した、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０の変位以上に勢いのある態様とすることができる。

【２９６５７】

その後、変位部材Ｗ５７０は振り子の作用で、正面視時計回り方向側に変位されるが、その変位部材Ｗ５７０の変位が収まらないうちに（変位部材Ｗ５７０が自重により左方側（正面視時計回り方向側）に戻る変位が終了しないうちに、即ち、第２回動部材Ｗ５５０が約０．２秒で基準位置から回動位置に変位された場合において、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置に到達してから約０．１秒以内）、第１回動部材Ｗ５４０を退避位置（図４０８３及び図４０９３参照）から張出位置（図４０８４及び図４０９４参照）に変位させる

ことで、変位部材Ｗ５７０を第１回動部材Ｗ５４０の右方側に残しながら第１回動部材Ｗ５４０を変位させやすくなり、変位部材Ｗ５７０の左方側への変位速度が増大され、変位部材Ｗ５７０の左方側への変位量を大きくすることができる。

【２９６５８】

このように、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０の変位のタイミングを異ならせることで、変位部材Ｗ５７０の変位を左右方向に大きく生じさせることができる。これにより、変位部材Ｗ５７０の見栄えを良くして、演出効果の向上を図ることができる。

【２９６５９】

第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置され、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置に位置される場合（図４０８４及び図４０９４参照）、変位部材Ｗ５７０の配置が、突設部Ｗ５６２の正面視右下位置となるように（棒状部Ｗ５７２が突設部Ｗ５６２の正面視右下方向を向く姿勢となるように）、延設部Ｗ５６３の形状が設計されている。

【２９６６０】

第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置される場合において、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置（図４０８４及び図４０９４参照）から基準位置に変位されると（図４０８５及び図４０９５参照）、第１突設部Ｗ５５１を中心とする円弧軌道で突設部Ｗ５６２が左下側に変位されるとともに、延設部Ｗ５６３が左方側に変位されることで、変位部材Ｗ５７０の左方側への変位が許容される。

【２９６６１】

この場合において、第２回動部材Ｗ５５０の回動位置から基準位置へ向けた変位は、変位部材Ｗ５７０が延設部Ｗ５６３に衝突させずに開始される。即ち、第１の演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置された直後（約０．１秒後）に、第２回動部材Ｗ５５０の変位が開始される。

【２９６６２】

図４０９４で図示されるように、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置に位置される場合における変位部材Ｗ５７０の姿勢から、変位部材Ｗ５７０を正面視時計回り方向に回転させる方向の自重による付勢が生じていたことに加え、第２回動部材Ｗ５５０が第１突設部Ｗ５５１を中心として正面視時計回り方向に回転動作されることで突設部Ｗ５６２が変位されるため、その突設部Ｗ５６２に支持される変位部材Ｗ５７０の正面視時計回り方向の変位の勢いを増大させることができる。

【２９６６３】

このように、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０の変位のタイミングを異ならせることで、変位部材Ｗ５７０の変位を左右方向に大きく生じさせることができる。これにより、変位部材Ｗ５７０の見栄えを良くして、演出効果の向上を図ることができる。

【２９６６４】

終端位置まで動作させるために、第１回動部材Ｗ５４０はモータギアＷ４２１が約４５０度（３６０度＋９０度）回転する一方で、第２回動部材Ｗ５５０はモータギアＷ５２１が約９０度回転する。

【２９６６５】

モータの駆動速度を同様とする場合には、第１回動部材Ｗ５４０が終端位置まで動作するのに要する期間が、第２回動部材Ｗ５５０が終端位置まで動作するのに要する期間の５倍となる。

【２９６６６】

同様の速度だと、第２回動部材Ｗ５５０が終端位置まで動作する期間に、第１回動部材Ｗ５４０は退避位置から張出位置までの幅の１／５の移動幅で動作する。この範囲における往復動作を生じさせる場合があっても良い。

【２９６６７】

終端位置まで動作するのに要する期間を第１回動部材Ｗ５４０と第２回動部材Ｗ５５０

とで合わせる場合、駆動モータＷ４１１の駆動速度が、駆動モータＷ５１１の駆動速度の５倍とされる。

【２９６６８】

本実施形態における第２の演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置（図４０８５及び図４０９５参照）に到達した直後に第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置に変位される（図４０８４及び図４０９４参照）。その後、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に戻され、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に戻される。

【２９６６９】

この場合、第１回動部材Ｗ５４０の張出位置において、変位部材Ｗ５７０を逆方向にバウンドさせる変位態様を構成することができ、動作にスピード感を付与することができる。

【２９６７０】

本実施形態における第３の演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置（図４０８５及び図４０９５参照）に到達した２秒後に第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置に変位される（図４０８４及び図４０９４参照）。その後、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に戻され、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に戻される。

【２９６７１】

この場合、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に到達した後の２秒間で変位部材Ｗ５７０が左右に往復変位し、その振れ幅が少し収まったタイミングで第２回動部材Ｗ５５０の変位が生じるため、第２回動部材Ｗ５５０の変位による変位部材Ｗ５７０の変位幅が、第２の演出態様の場合よりも抑えられる。

【２９６７２】

本実施形態における第４の演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から変位された後において張出位置に到達する少し前に第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置（図４０８４及び図４０９４参照）に変位される。その後、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に戻され、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に戻される。

【２９６７３】

第１回動部材Ｗ５４０と第２回動部材Ｗ５５０とが同時動作されることにより、第１回動部材Ｗ５４０の停止後に第２回動部材Ｗ５５０が動作開始される場合に比べて、変位部材Ｗ５７０の左右方向の変位量が抑えられ、振れ幅が抑えられる。

【２９６７４】

本実施形態における第５の演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置（図４０８５及び図４０９５参照）に変位された後において第２回動部材Ｗ５５０が基準位置で維持される。その後、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に戻される。

【２９６７５】

第１の演出制御と、終了時の第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０の状態は同じであるが、変位部材Ｗ５７０の振れ幅が異なることで、遊技者に対して異なる示唆を行うことができる。変位部材Ｗ５７０の振れ幅は、時間がたつと減衰され、収まって、違いが分からなくなるものなので、動作終了タイミング（変位部材Ｗ５７０の振れ幅が異なるタイミング）における第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０に対する注目力を向上させることができる。

【２９６７６】

本実施形態における第６の演出制御では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）に位置する状態で第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置（図４０８３及び図４０９３参照）へ変位される。その後、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置に戻される。

【２９６７７】
なお、上述したように、図４０９２に図示される状態から図４０９３に図示される状態に変化された場合、変位部材Ｗ５７０を支持する突設部Ｗ５６２の変位量が小さいため、変位部材Ｗ５７０は第１角度ＷＡＮ５１よりも小さい第２角度ＷＡＮ５２の範囲（領域）内で変位されることになるが、往復変位の繰り返しの態様（タイミング）の違いによって、変位部材Ｗ５７０の変位幅を増加させる態様としたり、変位部材Ｗ５７０の変位幅を低減させる態様としたりすることができる。
【２９６７８】
例えば、変位部材Ｗ５７０が終端側に到達する度（例えば、約０．５秒間隔）に、終端側に隙間を空ける方向に第２回動部材Ｗ５５０を変位させる制御とすることで、変位部材Ｗ５７０の変位幅を増加させる態様とすることができる。
【２９６７９】
また、例えば、変位部材Ｗ５７０が終端側に到達する度（例えば、約０．５秒間隔）に、終端側の隙間を狭める方向に第２回動部材Ｗ５５０を変位させる制御とすることで、変位部材Ｗ５７０の変位幅を低減させる態様とすることができる。
【２９６８０】
本実施形態において、上述した各演出制御（第１の演出制御、第２の演出制御、第３の演出制御、第４の演出制御、第５の演出制御、第６の演出制御）は、第１図柄の抽選に係る変動において上述した可変表示演出に対応して実行され、その変動に係る抽選が大当たりであることを遊技者に期待させる。
【２９６８１】
各演出制御は、市場に出回っている他のパチンコ機と同様に、遊技者に示唆する期待度の高低と対応される。即ち、第１の演出制御による動作は、複数段階の動作であって、その動作も複雑とされるものであり、遊技者に示唆する期待度は高い。そのため、可変表示演出における前半のタイミングよりも、後半のタイミングで実行されることで、遊技者の期待感を底上げする。
【２９６８２】
一方で、第５の演出制御や、第６の演出制御による動作は、一段階の往復動作であり、その動作が単純とされるものであり、遊技者に示唆する期待度は低い。そのため、可変表示演出における前半のタイミングで実行されることが多く、遊技者に、稀に大当たりする変動であることを報知する程度のものである。
【２９６８３】
また、第２の演出制御、第３の演出制御および第４の演出制御は、複数段階の動作であるが、その動作はそれほど複雑ではなく、遊技者に示唆する期待度は中程度とされる。第２の演出制御、第３の演出制御および第４の演出制御は、その終了時の状態（第１回動部材Ｗ５４０は張出位置とされ第２回動部材Ｗ５５０は回動位置とされる状態）は同じである一方、そこまでの過程が異なる演出制御とされるため、第２の演出制御、第３の演出制御および第４の演出制御の中で期待度に高低が設定されることで、動作途中における第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０に対する注目力を向上させることができる。
【２９６８４】
第２９５実施形態では、第２の演出制御、第３の演出制御および第４の演出制御の中の期待度の高低は、第２の演出制御が最も高く、次いで第３の演出制御が高く、第４の演出制御が最も低いように設定されるが、これに限られるものではなく、高低は任意に設定可能である。
【２９６８５】
本実施形態では、第１図柄の抽選に係る変動において上述した可変表示演出に対応した動作制御とは別に、ボタン部Ｐ１８１又は機能調整操作部Ｈ１９０（図４０７６参照）の操作がされた場合に、その操作に基づいて動作制御される変動非対応演出が搭載されている。
【２９６８６】

ボタン部Ｐ１８１又は機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１，上ボタンＨ１９２，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４，右ボタンＨ１９５）からの入力は、音声ランプ制御装置Ｈ１１３，Ｊ１１３によって監視される。遊技者によって機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｈ２２６，Ｊ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｈ８１，Ｗ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｈ１１４，Ｊ１１４へ指示する。

【２９６８７】

更に、遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１又は機能調整操作部Ｈ１９０が操作された場合に、第１図柄の抽選に係る変動に対応しない動作制御を回転動作手段Ｗ５００に実行させることが可能に構成される。

【２９６８８】

変動非対応演出では、変動中の抽選が大当たりである場合、変動継続中の特定のタイミング（動作ユニットＷ２００のいずれの動作ユニット（回転動作ユニットＷ４００及び昇降動作ユニットＷ６００）も動作制御されないタイミング）にボタン部Ｐ１８１の操作がされると、ボタン部Ｐ１８１の操作がされたタイミングで上述の第１の演出制御が、一定の確率（例えば、１０％）で実行される。

【２９６８９】

一方、変動中の抽選が外れである場合、変動継続中の特定のタイミング（動作ユニットＷ２００のいずれの動作ユニット（回転動作ユニットＷ４００及び昇降動作ユニットＷ６００）も動作されないタイミング）にボタン部Ｐ１８１の操作がされると、ボタン部Ｐ１８１の操作がされたタイミングで上述の第６の演出制御が、一定の確率（例えば、２％）で実行される。

【２９６９０】

そのため、抽選の結果を早く知りたい遊技者は、始動入賞に基づく変動において予め決められたタイミングで実行されるボタン操作示唆の報知がされなくても、ボタン部Ｐ１８１を意欲的に操作する。これにより、回転動作ユニットＷ４００の動作を頻繁に生じさせることができるため、始動入賞に基づく変動として、動作ユニットＷ２００の動作を伴わない変動が繰り返された場合であっても、回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行されない期間が長期にわたって継続される事態を避けることができるので、変位部材Ｗ５７０が他の部材に静電気力で付いた状態が長引くことを避けることができ、部材同士が付着する事態を避けることができる。

【２９６９１】

なお、一定の確率は、操作により変更可能に構成しても良いし、予め決まった固定の数値であっても良い。いずれの場合であっても、抽選が外れであることが判明する確率は、低く抑えておくことが、遊技者の興趣の向上のためには好ましい。また、確率は１００％であっても良い。この場合、１変動に対して１回ボタン部Ｐ１８１を操作することで、大当たりであるか否かを簡単に把握することができる。

【２９６９２】

また、第２９５実施形態では、変動非対応演出として、変動が実行されていない状態（遊技機の遊技待機状態）においてボタン部Ｐ１８１の操作がされると第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０が操作態様に対応して変位される動作制御が採用される。変動が実行されていない状態（遊技機の遊技待機状態）において、第３図柄表示装置Ｗ８１では、「ボタンを押してみよう」とか、「ボタンを連打してみよう」といった、ボタン部Ｐ１８１の操作を示唆する表示が現れては消える。

【２９６９３】

「ボタンを押してみよう」と表示がされている場合に、ボタン部Ｐ１８１が一回押し込み操作されたことが検出された場合、当該表示は消える。「ボタンを連打してみよう」と表示がされている場合に、ボタン部Ｐ１８１が連打操作されたことが検出された場合、当該表示は消える。

【２９６９４】
ボタン部Ｐ１８１が一回押し込み操作されたことが検出された場合に、第５の演出制御の動作が実行され、ボタン部Ｐ１８１が連打操作されたことが検出された場合に、第２の演出制御の動作が実行される。
【２９６９５】
上述した通り、第５の演出制御よりも、第２の演出制御の方が、動作が複雑であり、示唆される期待感も大きいため、遊技者は、変動が実行されていない状態にも関わらず、第２の演出制御を実行させることを望む場合が多い。
【２９６９６】
ボタン部Ｐ１８１の連打操作を行う場合に、一回目の操作によりボタン部Ｐ１８１が一回押し込み操作されたことが検出されるため、１回目は第５の演出制御の動作が実行される。ボタン部Ｐ１８１の連打操作が検出されるまでは第５の演出制御の動作が実行されるが、ボタン部Ｐ１８１の連打操作が検出されてからは、第２の演出制御の動作が実行される。
【２９６９７】
これにより、遊技者は、自らのボタン部Ｐ１８１の操作に基づく回転動作手段Ｗ５００の動作態様を確認することで、連打操作として検出させるのに必要となる押し込み間隔の短さの程度を把握することができる。そのため、連打操作をするように報知される場合に、必要以上に短い押し込み間隔でボタン部Ｐ１８１を操作する態様で遊技を行う事態を未然に防ぐことができ、遊技者が遊技において過度に疲労することを避けることができる。
【２９６９８】
第２の演出制御の動作も、第５の演出制御の動作も、動作開始時においては第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置（図４０８５及び図４０９５参照）に変位されるという共通の動作とされるため、動作開始の直後にボタン部Ｐ１８１の操作内容が反映されるわけではなく、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に変位された後における第２回動部材Ｗ５５０の挙動に操作内容が反映される。
【２９６９９】
この場合、第１回動部材Ｗ５４０の変位中においては、連打操作ができているかを遊技者が知り得るものではなく、回転動作手段Ｗ５００の変位態様を見ながら押し込み間隔を短くしていくことで連打操作を成立させていくことが多いため、遊技者は、ボタン部Ｐ１８１の操作を開始してから、回転動作手段Ｗ５００が第５の演出制御で動作される状況を数回視認することになる。
【２９７００】
そのため、遊技者が第２の演出制御を実行させることを望む場合であっても、その前段階として第５の演出制御における動作が実行されている段階から回転動作手段Ｗ５００に対する注目力を向上させることができる。
【２９７０１】
また、連打操作が検出され、第２の演出制御での動作が実行されてからも、動作開始時においては第１回動部材Ｗ５４０が退避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置（図４０８５及び図４０９５参照）に変位されるという第５の演出制御と共通の動作が実行されるため、遊技者にボタン部Ｐ１８１の連打操作を継続させることができる。これにより、ボタン部Ｐ１８１が操作される回数を増やし、ボタン部Ｐ１８１を搭載した意義を高めることができる。
【２９７０２】
なお、回転動作手段Ｗ５００の動作開始時から、ボタン部Ｐ１８１の操作態様の違いが把握できるように動作制御を設定しても良く（例えば、第１回動部材Ｗ５４０の動作速度が遅い場合と、高速の場合とで変わるように設定）、この場合には、ボタン部Ｐ１８１の操作態様の検出の変化が回転動作手段Ｗ５００の動作開始時から把握させることができるという効果を奏する。一方で、突然高速で動作が開始された場合に、遊技者によっては機械の故障を疑うこともあるため、動作開始時からしばらくは（第１回動部材Ｗ５４０が退

避位置（図４０８２及び図４０９２参照）から張出位置（図４０８５及び図４０９５参照）に変位されるまでは）動作を共通とすることで、遊技者の故障に対する不安を取り除くことができる。

【２９７０３】

ボタン部Ｐ１８１の連打操作が検出されている期間中、第２の演出制御の往復動作が継続される。この動作の継続は、ボタン部Ｐ１８１の連打操作を継続することによっても継続させることが可能だが、ボタン部Ｐ１８１の押し込み状態を継続する（長押しする）ことによっても継続させることが可能とされる。これにより、第２の演出制御の動作が実行された後においてまで連打操作を継続させる必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

【２９７０４】

第２の演出制御での動作の継続は、ボタン部Ｐ１８１の押し込み状態を継続している間、継続される。これは、第１図柄の抽選に係る変動が開始された後においても同様である。ボタン部Ｐ１８１の押し込み状態を継続している最中に、機能調整操作部Ｈ１９０に対して、上ボタンＨ１９２と下ボタンＨ１９３を交互に押す（各ボタンを連打する）操作か、左ボタンＨ１９４と右ボタンＨ１９５を交互に押す（各ボタンを連打する）操作がされると、確率で、第１回動部材Ｗ５４０は退避位置に戻され、第２の演出制御での動作が停止され、機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンＨ１９１の操作により停止が解除されると、再び第２の演出制御での動作が開始される。

【２９７０５】

これにより、第３図柄表示装置Ｗ８１における可変表示演出が回転動作手段Ｗ５００により隠されてしまい、重要な表示が視認できない事態が生じる可能がある場合に、その事態を遊技者が自らの意思（ボタン部Ｐ１８１の操作）で未然に防ぐことができるので、遊技者の不満を低減させることができる。

【２９７０６】

また、機能調整操作部Ｈ１９０は音量の調整や光量の調整、ステージの選択などのために任意のタイミングで操作され得るところ、上述のように、単発の操作ではなく、更に確率で停止制御が実行されることにより、操作により意図せず第２の演出制御での動作が停止される事態を避けることができる。

【２９７０７】

また、第２の演出制御での動作を停止させるための操作を行ったにも関わらず、音量や光量が変更されてしまうと、遊技者が遊技のために設定していた状況が意図せず変更されてしまうことになり、遊技者が操作をやめてしまうことにつながる。これに対し、上述したように、上ボタンＨ１９２と下ボタンＨ１９３を交互に押す態様や、左ボタンＨ１９４と右ボタンＨ１９５を交互に押す態様であれば、交互操作により音量や光量が元に戻るため、遊技者が遊技のために設定していた状況が意図せず変更される事態を避けることができる。なお、第２の演出制御での動作を停止させるための操作として採用されている操作の検出がされた場合に、機能調整操作部Ｈ１９０の調整機能やステージ選択機能を一時的に停止する制御を行うことで、音量や光量が変更される事態を避ける（操作前の状態に戻す）ように制御しても良い。

【２９７０８】

なお、第２の演出制御での動作の停止のための機能調整操作部Ｈ１９０の操作は、上述した態様に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、上ボタンＨ１９２，右ボタンＨ１９５，下ボタンＨ１９３，左ボタンＨ１９４の順（時計回りで一周）の操作でも良いし、特定のボタンの押し込み操作でも良いし、複数のボタンの同時押し操作でも良い。

【２９７０９】

また、第２の演出制御での動作の停止を解除するための操作は、上述した態様（決定ボタンＨ１９１の押し込み操作）に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、第２の演出制御での動作の停止のための操作と同様の操作としても良いし、第２の演

出制御での動作の停止のための操作の反対の操作としても良いし、機能調整操作部Ｈ１９０の特定のボタンの押し込み（長押し）により第２の演出制御での動作が停止される制御の場合において、その特定のボタンの押し込みを解除することで、第２の演出制御での動作の停止が解除されるものでも良い。

【２９７１０】

また、上述の操作により第２の演出制御での動作が停止される制御が実行される確率は、特に限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、２０％でも良いし、５０％でも良いし、８０％でも良いし、１００％でも良い。確率が低い場合には、第２の演出制御での動作の停止のために同様の操作を複数回操作する必要が生じる可能性が高いため、遊技者は第３図柄表示装置Ｗ８１における可変表示演出が回転動作手段Ｗ５００により隠されてしまい重要な表示が視認できない事態が生じ得るタイミングよりも大分早い段階から動作の停止のための操作を行う必要が生じるため、可変表示演出に早い段階から注目させることが可能となる。これに対し、確率が高い場合には、遊技者は第３図柄表示装置Ｗ８１における可変表示演出が回転動作手段Ｗ５００により隠されてしまい重要な表示が視認できない事態が生じ得るタイミングの直前に動作の停止のための操作を行えばよいので、遊技負担を低減することが可能となる。

【２９７１１】

なお、機能調整操作部Ｈ１９０の操作による第２の演出制御での動作の停止の制御を実行させた状態において、ボタン部Ｐ１８１の操作を行うと、第１回動部材Ｗ５４０を退避位置に退避させた状態で維持したまま、ボタン部Ｐ１８１の操作態様の検出をさせることができる。この状態でボタン部Ｐ１８１の連打操作を検出させ、その後のボタン部Ｐ１８１の押し込み状態の継続まで検出させておくことで、機能調整操作部Ｈ１９０の操作による第２の演出制御での動作の停止の制御を解除した場合に、回転動作手段Ｗ５００に第５の演出制御を介在させずに、はじめから第２の演出制御の動作を実行させることが可能となっている。

【２９７１２】

また、第１図柄の抽選に係る変動が開始された場合において、その変動が動作ユニットＷ２００の動作制御を伴うものである場合、機能調整操作部Ｈ１９０の操作がされなくても、第１回動部材Ｗ５４０は退避位置に戻され、第２の演出制御での動作が停止される。

【２９７１３】

動作ユニットＷ２００の動作制御を伴う変動は、動作制御を伴わない変動よりも大当たりの期待度が高いため、遊技者は、第２の演出制御での動作が停止されたことを把握した場合に、当該変動が大当たりの期待度が高いものであることを、変動開始時から気づくことができる。この気づきは、予め第２の演出制御での動作を継続させていない場合には生じないものであるため、遊技者に対して変動が実行されていない状態（遊技機の遊技待機状態）からボタン部Ｐ１８１を操作させる意欲を高めることができる。

【２９７１４】

なお、第３図柄表示装置Ｗ８１にボタン部Ｐ１８１の操作を示唆する表示がされていることは、ボタン部Ｐ１８１の操作の検出に基づいた回転動作手段Ｗ５００の動作の開始の条件とはなっていない。遊技者は、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示に関わらず、ボタン部Ｐ１８１を操作することで、回転動作手段Ｗ５００の動作を実行させることが可能である。

【２９７１５】

また、第２９５実施形態における変動非対応演出では、変動が実行されていない状態（遊技機の遊技待機状態）において、ボタン部Ｐ１８１の連打操作が検出された場合に、遊技の状態が通常状態であれば、上述した第２の演出制御による動作制御が実行され、その動作がボタン部Ｐ１８１の操作（連打操作、又は連打操作後の長押し）が継続される間繰り返される。

【２９７１６】

一方、変動非対応演出では、変動が実行されていない状態（遊技機の遊技待機状態）に

おいて、ボタン部Ｐ１８１の連打操作が検出された場合に、遊技の状態が時短状態であれば、第２の演出制御の替わりに第３の演出制御（第２回動部材Ｗ５５０の動作タイミングが異なる制御）による動作制御が実行され、その動作がボタン部Ｐ１８１の操作（連打操作、又は連打操作後の長押し）が継続される間繰り返される。

【２９７１７】

そのため、これからパチンコ機Ｗ１０での遊技を開始（再開）する場合において、遊技の状態を知りたい（思い出したい）場合に、変動が実行されていない状態においても、ボタン部Ｐ１８１を操作することで目的が叶うため、遊技者はボタン部Ｐ１８１の操作を意欲的に行うようになる。これにより、回転動作ユニットＷ４００の動作を変動が実行されていない状態においても生じさせることができるため、回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行されない期間が長期にわたって継続される事態を避けることができるので、変位部材Ｗ５７０が他の部材に静電気力で付いた状態が長引くことを避けることができ、部材同士が付着する事態を避けることができる。

【２９７１８】

なお、変動非対応演出における動作の切り替えは、上述の態様に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、パチンコ機Ｗ１０とは別の機種において、通常状態と、確変状態と、を構成する機種において、遊技の状態が通常状態であれば、ボタン部Ｐ１８１の操作がされた場合に、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置された状態で第２回動部材Ｗ５５０が基準位置と回動位置とで往復動作され、その動作がボタン部Ｐ１８１の操作が継続される間繰り返される一方、遊技の状態が確変状態であれば、ボタン部Ｐ１８１の操作がされた場合に、上述の第２回動部材Ｗ５５０の往復動作に加えて、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置と張出位置とを往復する動作が追加されるように構成しても良い。

【２９７１９】

この場合、当該機種が潜伏確変（時短無しの確変）に移行する場合があるように構成されており、移行の有無が明示されないように構成されている場合においては、ボタン部Ｐ１８１の操作に基づく回転動作ユニットＷ４００の動作態様によって確変状態になっているのかどうかを把握しやすくなるため、遊技者のボタン部Ｐ１８１に対する操作意欲を高めることができる。

【２９７２０】

次いで、戻り制御の一例について説明する。戻り制御では、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置から退避位置に変位され、第２回動部材Ｗ５５０が回動位置から基準位置に変位されるよう駆動される。即ち、駆動モータＷ４１１（図４０８６参照）が上述した逆方向に駆動され、駆動モータＷ５１１（図４０８８参照）が上述した逆方向に駆動される。第２９５実施形態では、駆動モータＷ４１１，Ｗ５１１がタイミングを合わせて駆動されるが、これに限られるものではない。例えば、タイミングを若干ずらして駆動することで、駆動音の発生タイミングをずらし、駆動音がうるさくなり過ぎないようにしても良いし、片方ずつ順番に駆動するように制御しても良い。

【２９７２１】

図４０９６は、昇降動作ユニットＷ６００及び支持ユニットＷ８００の正面斜視図であり、図４０９７、図４０９８及び図４０９９は、昇降動作ユニットＷ６００及び支持ユニットＷ８００の正面図である。

【２９７２２】

昇降動作ユニットＷ６００が支持ユニットＷ８００に支持された状態で複数通りの変位態様で変位可能とされる。即ち、昇降動作ユニットＷ６００は第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域から上方側に退避した上方位置（退避位置）と、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域と正面視で重なる下方位置（張出位置）とを変位する昇降動作が可能に構成されることに加えて、前方側に向けて視認させる視認面を第１の面と、第１の面よりも外形の大きい第２の面とで切り替える切替動作が可能とされる。

【２９７２３】

図４０９６及び図４０９７では、昇降動作ユニットＷ６００が第１の面（第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）を視認面とし上方位置に位置される状態が図示され、図４０９８では、昇降動作ユニットＷ６００が上方位置と下方位置との途中位置に位置され、切替動作の途中とされる状態が図示され、図４０９９では、昇降動作ユニットＷ６００が第２の面（第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）を視認面とし下方位置に位置される状態が図示される。

【２９７２４】

図４０９６から図４０９９では、切替動作の基本制御が図示される。視認面を第１の面から第２の面に切り替える切替動作は、昇降動作ユニットＷ６００の昇降動作を伴う基本制御の他、昇降動作ユニットＷ６００の昇降動作を伴わない等の別の制御も用意される。

【２９７２５】

また、昇降動作ユニットＷ６００の昇降動作は、切替動作を伴うものの他、第１の面（第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）を視認面とする状態が維持されたまま実行される、切替動作を伴わないスライド昇降動作も実行可能に制御される。この場合、第１の面（第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）が上下方向に平行移動する態様で視認されることとなる。

【２９７２６】

第１の面、第２の面を構成する上側動作部材Ｗ７１０、外側動作部材Ｗ７２０、内側動作部材Ｗ７３０及び下側動作部材Ｗ７４０は、光透過性の樹脂材料から形成されており、各面に異なる装飾がされる。

【２９７２７】

本実施形態では、第１の面には「宝箱」のデザインが描かれたシールが貼り付けられ、第２の面には「宝石」のデザインが描かれたシールが貼り付けられる。昇降動作ユニットＷ６００に切替動作が実行されることで、短期間でデザインが入れ替わるように視認させることができる。シールを利用することで、部材の形状は同じでも、多種多様なデザインに対応することが可能である。

【２９７２８】

第１の面に貼り付けられるシールは、デザイン部分は非透過であり、面のほぼ全域を覆う寸法で形成される。一方、第２の面に貼り付けられるシールは、デザイン部分の多くは非透過であるものの、部分的に切れ込みが入っており、その切れ込み部分は光を透過する。これにより、後述する電飾基盤Ｗ６８０が発光制御され、後方から光が照射される場合において、「宝箱」を視認させる場合よりも、「宝石」を視認させる場合の方が、遊技者の目に多くの光が到達し易くすることができるので、電飾基盤Ｗ６８０からの照射強度をいちいち調整しなくても、「宝石」が視認される場合において、より煌びやかな視認態様とすることができる。

【２９７２９】

図４０９７から図４０９９には、昇降動作ユニットＷ６００が落下動作の最中に切替動作が実行される、切替動作の基本制御が時系列で図示される。なお、昇降動作ユニットＷ６００の動作は、図４０９７から図４０９９に図示されるものに限定されるものではない。例えば、切替動作を伴わず昇降動作のみを実行することも可能（上述したスライド昇降動作）であるし、昇降動作を伴わず切替動作のみを実行することも可能とされる。

【２９７３０】

但し、第１の面から第２の面に切り替えられる場合において、第１の面が占めていた領域よりも上下側に第２の面が張り出す形状とされていることから、昇降動作ユニットＷ６００の近傍に配置される部材（例えば、昇降動作ユニットＷ６００が上方位置に位置される場合における背面ケースＷ３００の上側の外壁部Ｗ３０２（図４０７９参照）や、昇降動作ユニットＷ６００が下方位置に位置される場合における回転動作ユニットＷ４００の上遮蔽部材Ｗ４８０（図４０７９参照）が想定される）との干渉が生じないよう、切替動作を実行させる位置が設計される。

【２９７３１】

上述の干渉を回避する理由から、第１の面（第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）を正面側に視認させた状態を維持したままの昇降動作は可能に制御されるが、第２の面（第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）を正面側に視認させた状態を維持したままの昇降動作は不能となるように制御される。即ち、第１の面（第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）は平行移動可能なスライド面として機能し、第２の面（第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）は上述のスライド面とは異なる視認面として機能する。

【２９７３２】

昇降動作ユニットＷ６００の切替動作が、第１図柄の抽選に係る変動において実行される可変表示演出に対応して実行される場合、第１の面が視認される状態から、第２の面が視認される状態に切り替えられることをもって大当たりの告知に対応させることで、遊技者の昇降動作ユニットＷ６００に対する注目力を向上させることができる。

【２９７３３】

特に、第２９５実施形態では、第１図柄の抽選結果が大当たりである場合に、可変表示演出の後半において基本制御における切替動作が実行され、昇降動作ユニットＷ６００が第１の面が視認される状態から第２の面が視認される状態に切り替えられることで、遊技者に対して大当たりの発生を報知する。

【２９７３４】

この場合において、上述のように、第１の面よりも第２の面の方が、透過性が高くなるように構成されていることから、電飾基盤Ｗ６８０からの照射強度の調整がされなくても、第２の面が正面側を向き大当たりの発生を報知する場合において、第２の面の「宝石」を、より煌びやかに視認させることができる。

【２９７３５】

図４１００は、昇降動作ユニットＷ６００の正面斜視図であり、図４１０１は、昇降動作ユニットＷ６００の背面斜視図である。なお、図４１００及び図４１０１では、後述する電飾基盤Ｗ６８０の図示が省略され、後方側から動作機構が視認可能となっている。

【２９７３６】

図４１０２は、昇降動作ユニットＷ６００の分解正面斜視図であり、図４１０３は、昇降動作ユニットＷ６００の分解背面斜視図である。昇降動作ユニットＷ６００の構造は、略左右対称形状とされるので、主に昇降動作ユニットＷ６００の右側の構造を分解して説明し、左側の構造の説明は省略する。

【２９７３７】

図４１０２及び図４１０３に図示されるように、昇降動作ユニットＷ６００は、支持ユニットＷ８００に支持される部材が左右両端部に連結される左右に長い板形状で構成されるベース手段Ｗ６１０と、そのベース手段Ｗ６１０に締結固定される駆動モータＷ６１１の駆動力を伝達可能にベース手段Ｗ６１０の背面側に支持されるギア群Ｗ６２０と、ベース手段Ｗ６１０の正面側に配設されておりギア群Ｗ６２０の回転と連動して上下左右方向に変位可能とされる中間手段Ｗ６３０と、その中間手段Ｗ６３０が背面側において支持され、左右方向に変位可能にベース手段Ｗ６１０の正面側に支持される左右変位部材Ｗ６４０と、その左右変位部材Ｗ６４０に回転可能に支持され、中間手段Ｗ６３０の上下変位に基づいて回転動作されるアーム部材Ｗ６６０と、そのアーム部材Ｗ６６０から伝達される押し上げ方向の力により上下方向に変位可能に案内される上下変位部材Ｗ６７０と、その上下変位部材Ｗ６７０に対して下方向（縮む方向）の付勢力を付与可能に構成されるコイルスプリングＷＳＰ６１と、ベース手段Ｗ６１０の背面側に締結固定される電飾基盤Ｗ６８０と、少なくとも駆動モータＷ６１１を前方側から覆うカバー部材Ｗ６９０と、多方向動作手段Ｗ７００と、を備える。

【２９７３８】

ここで、昇降動作ユニットＷ６００の構造が略左右対称形状とされると述べたことに誤解が無いように加えて説明をすると、ベース手段Ｗ６１０は一の本体板部Ｗ６１０ｂに対して各構成が左右対称に形成される。一方、ギア群Ｗ６２０、中間手段Ｗ６３０、左右変

位部材Ｗ６４０、アーム部材Ｗ６６０、上下変位部材Ｗ６７０、コイルスプリングＷＳＰ６１、及びカバー部材Ｗ６９０は、各構成がもれなく一対用意され、左側および右側にそれぞれ配設され、対応する構成の形状が左右対称とされる。

【２９７３９】

ベース手段Ｗ６１０は、左右に長い板形状の本体板部Ｗ６１０ｂと、駆動モータＷ６１１の駆動軸を受け入れ可能に貫通形成される受入孔Ｗ６１２と、その受入孔Ｗ６１２の貫通方向と平行な方向に断面円形状で突設される複数の突設部Ｗ６１３と、その複数の突設部Ｗ６１３のうちの一つの突設部Ｗ６１３を中心とする円弧形状に穿設される円弧形状孔Ｗ６１４と、その円弧形状孔Ｗ６１４に対してベース手段Ｗ６１０の左右方向内側に位置しており円弧形状孔Ｗ６１４側に角部が向いたくの字形状で穿設される屈曲形状孔Ｗ６１５と、左右方向に延びる長孔形状で穿設される複数の案内長孔Ｗ６１６と、を備える。

【２９７４０】

ギア群Ｗ６２０は、駆動モータＷ６１１の駆動軸に固定される駆動ギアＷ６２１と、ベース手段Ｗ６１０の突設部Ｗ６１３に支持され駆動ギアＷ６２１に歯合される中間ギアＷ６２２と、ベース手段Ｗ６１０の突設部Ｗ６１３のうち円弧形状孔Ｗ６１４の中心位置に形成される突設部Ｗ６１３に支持され中間ギアＷ６２２に歯合されるカム形成ギアＷ６２３と、を備える。

【２９７４１】

カム形成ギアＷ６２３は、ギア歯よりも径方向外方の位置まで延設される延設部Ｗ６２４と、その延設部Ｗ６２４の正面側から前方へ向けて断面円形で突設形成され、円弧形状孔Ｗ６１４が受け入れ可能とされる伝達突設部Ｗ６２５と、延設部Ｗ６２４の背面側から後方へ向けて薄板形状で延設される被検出片Ｗ６２６と、を備える。

【２９７４２】

中間手段Ｗ６３０は、背面から背面側に断面円形で突設されベース手段Ｗ６１０の屈曲形状孔Ｗ６１５に受け入れられる背面突設部Ｗ６３１と、その背面突設部Ｗ６３１と同様の上下位置で左右方向に延びる形状で背面側において凹設される凹設長孔Ｗ６３２と、正面から正面側に突設され左右変位部材Ｗ６４０に受け入れられる一組の正面突設部Ｗ６３３と、その正面突設部Ｗ６３３のうちの左右方向内側の正面突設部Ｗ６３３に左右変位部材Ｗ６４０を挟んだ位置で締結固定される当接部Ｗ６３４と、正面突設部Ｗ６３３の間の位置から下方に延設される延設部Ｗ６３５と、を備え、延設部Ｗ６３５の正面側に従動支持部Ｗ６５０が締結固定される。

【２９７４３】

左右変位部材Ｗ６４０は、矩形板状の本体板部Ｗ６４０ｂと、その本体板部Ｗ６４０ｂの背面から背面側に断面円形で突設されカラー部材ＷＣ６４を介してベース手段Ｗ６１０の案内長孔Ｗ６１６に受け入れられる複数の被案内突部Ｗ６４１と、中間手段Ｗ６３０の正面突設部Ｗ６３３を受入可能となるように上下方向に延びる長孔形状で本体板部Ｗ６４０ｂに穿設される複数の案内長孔Ｗ６４２と、その案内長孔Ｗ６４２の間の位置において本体板部Ｗ６４０ｂに切り欠かれ従動支持部Ｗ６５０の変位領域（変位空間）を構成する切り欠き部Ｗ６４３と、本体板部Ｗ６４０ｂの正面から正面側に断面円形で突設されアーム部材Ｗ６６０を回転動作可能に支持する突設部Ｗ６４４と、を備え、上下変位部材Ｗ６７０の変位を案内する金属棒Ｗ６４５が上下方向に延びる姿勢で配設され、その金属棒Ｗ６４５の下端部を保持して金属棒Ｗ６４５の脱落を防止する脱落防止部材Ｗ６４６と、多方向動作手段Ｗ７００の回転軸としての回転軸部Ｗ６４７ａが形成され、本体板部Ｗ６４０ｂの正面側において嵩上げされた部位に締結固定される軸構成部材Ｗ６４７と、コイルスプリングＷＳＰ６１の下端部を引っかける爪部Ｗ６４８ａを有する爪形成部材Ｗ６４８と、が締結固定される。

【２９７４４】

従動支持部Ｗ６５０は、左右変位部材Ｗ６４０の切り欠き部Ｗ６４３の後方側から前方側に張り出すように配置され、切り欠き部Ｗ６４３により構成される領域を切り欠き部Ｗ６４３に対して上下方向に相対移動可能に構成され、上下に長い直方体形状から形成され

る本体部Ｗ６５０ｂと、その本体部Ｗ６５０ｂの上下に形成され中間手段Ｗ６３０の延設部Ｗ６３５に締結固定される一対の締結部Ｗ６５１と、その締結部Ｗ６５１の間において本体部Ｗ６５０ｂから前方側に張り出される張出部Ｗ６５２と、その張出部Ｗ６５２において左右方向に穿設され、多方向動作手段Ｗ７００の突設部Ｗ７６３が受け入れられる伝達長孔Ｗ６５３と、を備える。

【２９７４５】

伝達長孔Ｗ６５３は、前側端部において上下方向に延びる長孔として形成される上下長孔部Ｗ６５３ａと、その上下長孔部Ｗ６５３ａの上端部から後方へ延びる長孔として形成される前後長孔部Ｗ６５３ｂと、を備える。

【２９７４６】

アーム部材Ｗ６６０は、左右変位部材Ｗ６４０の突設部Ｗ６４４に支持される円筒形状の本体筒部Ｗ６６０ｂと、その本体筒部Ｗ６６０ｂから当接部Ｗ６３４側に延設される第１延設部Ｗ６６１と、その第１延設部Ｗ６６１の延設方向となす角度が鈍角となる方向に延設される第２延設部Ｗ６６２と、を備える。

【２９７４７】

上下変位部材Ｗ６７０は、本体板部Ｗ６４０ｂの正面と金属棒Ｗ６４５との間に配設される昇降本体部Ｗ６７１と、金属棒Ｗ６４５を挟んで昇降本体部Ｗ６７１の正面側に締結固定される従動部Ｗ６７５と、を備える。

【２９７４８】

昇降本体部Ｗ６７１は、背面の縁部が背面側へ突設され下方側が開放された略コの字形状で形成される突設形成部Ｗ６７２と、正面側において上下方向に延びる溝状に凹設され金属棒Ｗ６４５を受け入れ可能な幅で形成される溝部Ｗ６７３と、を備える。

【２９７４９】

溝部Ｗ６７３が金属棒Ｗ６４５に案内され、突設形成部Ｗ６７２がアーム部材Ｗ６６０の第２延設部Ｗ６６２と当接し、荷重の伝達が可能に構成され、その伝達される荷重によって金属棒Ｗ６４５が延びる方向（上下方向）に案内される。

【２９７５０】

従動部Ｗ６７５は、下端部において、背面と溝部Ｗ６７３との間に形成される領域に金属棒Ｗ６４５を挟む位置関係で昇降本体部Ｗ６７１に締結固定され、上下方向に延びる従動本体部Ｗ６７６と、その従動本体部Ｗ６７６の上端部においてコイルスプリングＷＳＰ６１が配置される側（図４１０２に図示される上下変位部材Ｗ６７０の場合の左側）に爪形状に形成されコイルスプリングＷＳＰ６１の上端部を引っかける爪部Ｗ６７７と、従動本体部Ｗ６７６の爪部Ｗ６７７が形成される側とは左右反対側において多方向動作手段Ｗ７００の上側連結部材Ｗ７７０を回転動作可能に支持する支持部Ｗ６７８と、を備える。

【２９７５１】

電飾基盤Ｗ６８０は、正面側へ光を照射するＬＥＤが複数分散配置されており、ＬＥＤが発光制御されることで、多方向動作手段Ｗ７００を明るく照らす発光演出を実行可能に構成されている。

【２９７５２】

電飾基盤Ｗ６８０には、カム形成ギアＷ６２３の伝達突設部Ｗ６２５が突設される位置において、伝達突設部Ｗ６２５とは反対向き（後向き）に薄板形状で延設される被検出片Ｗ６２６が進入可能となる位置に検出溝が配置されるフォトカプラ形式の検出センサＷ６８１が左右一対で配設される。

【２９７５３】

検出センサＷ６８１で被検出片Ｗ６２６が検出された状態がカム形成ギアＷ６２３の初期姿勢（図４１０２参照）であり、多方向動作手段Ｗ７００が後述する第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１を正面側に向ける状態に対応する。

【２９７５４】

即ち、検出センサＷ６８１の検出状態を制御に利用すれば、多方向動作手段Ｗ７００が後述する第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１を正面側に向ける状態となっ

ているか否かを容易に把握することができる。また、検出センサＷ６８１は左右一対の多方向動作手段Ｗ７００にそれぞれ１個ずつ配設されるため、上述した状態の把握は、左右の多方向動作手段Ｗ７００ごとに行うことが可能となっている。

【２９７５５】

図４１０４は、多方向動作手段Ｗ７００の分解正面斜視図であり、図４１０５は、多方向動作手段Ｗ７００の分解背面斜視図である。昇降動作ユニットＷ６００の構造が略左右対称形状とされることと同様に、多方向動作手段Ｗ７００も左右対称形状とされるので、図４１０４及び図４１０５では、多方向動作手段Ｗ７００の右側の構造を分解して説明し、左側の構造の図示および説明は省略する。

【２９７５６】

図４１０４及び図４１０５に図示されるように、多方向動作手段Ｗ７００は、右側の構造において、略矩形形状で正面が形成されており、正面を形成する正方形形状が２本の対角線により区画される上側の直角二等辺三角形形状部を正面に有する上側動作部材Ｗ７１０と、正面を形成する正方形形状が２本の対角線により区画される右側の直角二等辺三角形が上下中間において左右に延びる直線により区画される直角二等辺三角形形状部を正面に有する一対の外側動作部材Ｗ７２０と、正面を形成する正方形形状が２本の対角線により区画される左側の直角二等辺三角形が上下中間において左右に延びる直線により区画される直角二等辺三角形形状部を正面に有する一対の内側動作部材Ｗ７３０と、正面を形成する正方形形状が２本の対角線により区画される下側の直角二等辺三角形形状部を正面に有する下側動作部材Ｗ７４０と、上側動作部材Ｗ７１０、外側動作部材Ｗ７２０、内側動作部材Ｗ７３０及び下側動作部材Ｗ７４０の各動作部材を互いに相対回転可能に連結する複数の連結装置Ｗ７５０と、下側動作部材Ｗ７４０の背面側に締結固定され従動支持部Ｗ６５０に回転可能に連結され支持される下側連結部材Ｗ７６０と、上側動作部材Ｗ７１０の背面側に締結固定され支持部Ｗ６７８に回転可能に連結され支持される上側連結部材Ｗ７７０と、を備える。

【２９７５７】

多方向動作手段Ｗ７００の上側動作部材Ｗ７１０、外側動作部材Ｗ７２０、内側動作部材Ｗ７３０及び下側動作部材Ｗ７４０は、支持ユニットＷ８００によって上下方向に平行移動可能に支持されている。

【２９７５８】

上側動作部材Ｗ７１０は、直角二等辺三角形形状の第１正面Ｗ７１１と、その第１正面Ｗ７１１の直角を構成する２辺において凹設される凹設部Ｗ７１２と、第１正面Ｗ７１１の斜辺部から後方側に板状に延設される板状延設部Ｗ７１３と、その板状延設部Ｗ７１３に締結固定される部材において視認させる面であって外縁部の少なくとも一部が曲線により形成される第２正面Ｗ７１４と、第１正面Ｗ７１１の背面側における凹設部Ｗ７１２の近傍において雌ネジが形成され対応する連結装置Ｗ７５０の羽根部材Ｗ７５２が締結固定される複数の連結締結部Ｗ７１５と、第１正面Ｗ７１１の背面側において上側連結部材Ｗ７７０の連結本体Ｗ７７１が締結固定される伝達締結部Ｗ７１６と、を備える。

【２９７５９】

外側動作部材Ｗ７２０は、上下一対の部材が互いに上下対称の形状から構成される。即ち、外側動作部材Ｗ７２０は、上側の外側動作部材Ｗ７２０ｕ及び下側の外側動作部材Ｗ７２０ｂとから構成され、それぞれ、直角二等辺三角形形状の第１正面Ｗ７２１と、その第１正面Ｗ７２１の斜辺において凹設される凹設部Ｗ７２２と、第１正面Ｗ７２１の背面側における凹設部Ｗ７２２の近傍において雌ネジが形成され対応する連結装置Ｗ７５０の羽根部材Ｗ７５２が締結固定される第１連結締結部Ｗ７２３と、第１正面Ｗ７２１の背面から斜辺を除く２辺に沿う略Ｌ字形状で背面側に延設されるＬ字状延設部Ｗ７２４と、そのＬ字状延設部Ｗ７２４のうち右側面（外側面）を構成する外側延設部Ｗ７２４ａの延設先端側に形成される雌ネジ部に締結固定される部材において視認させる面であって外縁部が第１正面Ｗ７２１の斜辺を除く２辺と等しい長さの辺を一辺とする矩形形状に形成される第２正面Ｗ７２５と、Ｌ字状延設部Ｗ７２４のうち外側延設部Ｗ７２４ａとは異なる部

位の延設先端側に雌ネジが形成され対応する連結装置Ｗ７５０の羽根部材Ｗ７５２が締結固定される第２連結締結部Ｗ７２６と、を備える。

【２９７６０】

内側動作部材Ｗ７３０は、上下一対の部材が互いに上下対称の形状から構成される。即ち、内側動作部材Ｗ７３０は、上側の内側動作部材Ｗ７３０ｕ及び下側の内側動作部材Ｗ７３０ｂとから構成され、それぞれ、直角二等辺三角形形状の第１正面Ｗ７３１と、その第１正面Ｗ７３１の斜辺において凹設される凹設部Ｗ７３２と、第１正面Ｗ７３１の背面側における凹設部Ｗ７３２の近傍において雌ネジが形成され対応する連結装置Ｗ７５０の羽根部材Ｗ７５２が締結固定される第１連結締結部Ｗ７３３と、第１正面Ｗ７３１の背面から斜辺を除く２辺に沿う略Ｌ字形状で背面側に延設されるＬ字状延設部Ｗ７３４と、そのＬ字状延設部Ｗ７３４のうち左側面（内側面、左側の多方向動作手段Ｗ７００と対向する側面）を構成する内側延設部Ｗ７３４ａの延設先端側に形成される雌ネジ部に締結固定される部材において視認させる面であって外縁部が第１正面Ｗ７３１の斜辺を除く２辺と等しい長さの辺を一辺とする矩形形状に形成される第２正面Ｗ７３５と、Ｌ字状延設部Ｗ７３４のうち内側延設部Ｗ７３４ａとは異なる部位の延設先端側に雌ネジが形成され対応する連結装置Ｗ７５０の羽根部材Ｗ７５２が締結固定される第２連結締結部Ｗ７３６と、を備える。

【２９７６１】

外側動作部材Ｗ７２０と内側動作部材Ｗ７３０とでは、第２連結締結部Ｗ７２６，Ｗ７３６の形成位置が異なる。即ち、外側動作部材Ｗ７２０の第２連結締結部Ｗ７２６は、外側延設部Ｗ７２４ａに近接する側に配設され、内側動作部材Ｗ７３０の第２連結締結部Ｗ７３６は、内側延設部Ｗ７３４ａから離間する側に配設されることが異なる。このように配設されることにより、上述した切替動作における第２連結締結部Ｗ７２６，Ｗ７３６に締結固定された連結装置Ｗ７５０の干渉を回避することができるようになっているが、詳細は後述する。

【２９７６２】

下側動作部材Ｗ７４０は、直角二等辺三角形形状の第１正面Ｗ７４１と、その第１正面Ｗ７４１の直角を構成する２辺において凹設される凹設部Ｗ７４２と、第１正面Ｗ７４１の斜辺部から後方側に板状に延設される板状延設部Ｗ７４３と、その板状延設部Ｗ７４３に締結固定される部材において視認させる面であって外縁部の少なくとも一部が曲線により形成される第２正面Ｗ７４４と、第１正面Ｗ７４１の背面側における凹設部Ｗ７４２の近傍において雌ネジが形成され対応する連結装置Ｗ７５０の羽根部材Ｗ７５２が締結固定される複数の連結締結部Ｗ７４５と、第１正面Ｗ７４１の背面から背面側に延設されており延設先端部において軸構成部材Ｗ６４７（図４１０３参照）の左右両側に同軸で突設される回転軸部Ｗ６４７ａを受け入れ可能に凹設される受入凹設部Ｗ７４６ａを有する軸受入部Ｗ７４６と、その軸受入部Ｗ７４６の左右外側（図４１０５における矢印Ｒ側）の領域において下側連結部材Ｗ７６０が締結固定可能となるように形成される伝達締結部Ｗ７４７と、を備える。

【２９７６３】

連結装置Ｗ７５０は複数（本実施形態では、６セット）の蝶番から構成され、各蝶番は、回転軸を構成する棒状部材Ｗ７５１と、その棒状部材Ｗ７５１が挿通される管部Ｗ７５３を有する一対の羽根部材Ｗ７５２と、を備え、棒状部材Ｗ７５１を回転中心として羽根部材Ｗ７５２が開閉動作可能に構成される。

【２９７６４】

羽根部材Ｗ７５２は一対のネジ穴Ｗ７５４を備え、そのネジ穴Ｗ７５４に挿通された雄ネジが各動作部材Ｗ７１０，Ｗ７２０，Ｗ７３０，Ｗ７４０の各連結締結部Ｗ７１５，Ｗ７２３，Ｗ７２６，Ｗ７３３，Ｗ７３６，Ｗ７４５に螺入され締結固定されることにより、隣り合う各動作部材Ｗ７１０，Ｗ７２０，Ｗ７３０，Ｗ７４０同士が相対的に開閉動作（回転動作）可能とされる。

【２９７６５】

上側動作部材Ｗ７１０及び外側動作部材Ｗ７２０が連結される位置（凹設部Ｗ７１２，Ｗ７２２の配設位置、正面視における右上位置）、上側動作部材Ｗ７１０及び内側動作部材Ｗ７３０が連結される位置（凹設部Ｗ７１２，Ｗ７３２の配設位置、正面視における左上位置）、下側動作部材Ｗ７４０及び外側動作部材Ｗ７２０が連結される位置（凹設部Ｗ７４２，Ｗ７２２の配設位置、正面視における右下位置）及び下側動作部材Ｗ７４０及び内側動作部材Ｗ７３０が連結される位置（凹設部Ｗ７４２，Ｗ７３２の配設位置、正面視における左下位置）では、連結装置Ｗ７５０は、管部Ｗ７５３が羽根部材Ｗ７５２の前側に位置する前後向きであって、棒状部材Ｗ７５１の延びる方向が各動作部材Ｗ７１０，Ｗ７２０，Ｗ７３０，Ｗ７４０の近接する各辺の延びる方向（多方向動作手段Ｗ７００の正面を形成する正方形形状の角部を結ぶ２直線の延びる方向）に沿う姿勢で配設される。各凹設部Ｗ７１２，Ｗ７２２，Ｗ７３２，Ｗ７４２の形成幅は一対の管部Ｗ７５３を配置させるのに十分な長さとされる（干渉しない長さとされる）。

【２９７６６】

一対の外側動作部材Ｗ７２０が連結される位置（第２連結締結部Ｗ７２６が形成される位置）及び一対の内側動作部材Ｗ７３０が連結される位置（第２連結締結部Ｗ７３６が形成される位置）では、連結装置Ｗ７５０は、管部Ｗ７５３が羽根部材Ｗ７５２の後側に位置する前後向きであって、棒状部材Ｗ７５１の延びる方向が一対の各動作部材Ｗ７２０，Ｗ７３０の互いに対向する辺の延びる方向（本実施形態では、略水平方向）に沿う姿勢で配設される。

【２９７６７】

上述のように構成することで、連結装置Ｗ７５０の開閉動作（回転動作）により、各動作部材Ｗ７１０，Ｗ７２０，Ｗ７３０，Ｗ７４０の各第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１は、各凹設部Ｗ７１２，Ｗ７２２，Ｗ７３２，Ｗ７４２が形成される辺を中心とした開閉動作が可能とされ（図４１０４に図示される状態からは閉鎖方向動作、即ち、折りたたまれる方向の動作が可能とされ）、各一対の動作部材Ｗ７２０，Ｗ７３０のＬ字状延設部Ｗ７２４，Ｗ７３４は、第２連結締結部Ｗ７２６，Ｗ７３６の先端側を中心とした開閉動作が可能とされる（図４１０４に図示される状態からは閉鎖方向動作、即ち、Ｌ字状延設部Ｗ７２４，Ｗ７３４の延設先端同士が対向するように折りたたまれる方向の動作が可能とされる）。

【２９７６８】

棒状部材Ｗ７５１が斜めを向いている連結装置Ｗ７５０同士は９０度ずつ棒状部材Ｗ７５１の延びる方向がずれており、残りの２個の連結装置Ｗ７５０とは、４５度ずれている。

【２９７６９】

下側連結部材Ｗ７６０は、下側動作部材Ｗ７４０に締結固定される連結本体Ｗ７６１と、従動支持部Ｗ６５０（図４１０２参照）の伝達長孔Ｗ６５３に受け入れられる断面円形の突設部Ｗ７６３と、を備える。

【２９７７０】

上側連結部材Ｗ７７０は、上側動作部材Ｗ７１０に締結固定される連結本体Ｗ７７１と、その連結本体Ｗ７７１に挿通される金属製（本実施形態では、真鍮製）の円柱部材Ｗ７７２と、を備える。円柱部材Ｗ７７２は、左右方向に延びる姿勢で配設される。

【２９７７１】

第２連結締結部Ｗ７２６，Ｗ７３６に締結固定された連結装置Ｗ７５０同士は、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が正面視で視認される状態において前後にずれるように配置されることから（図４１０５において、第２連結締結部Ｗ７２６が左右方向外側（右側）に位置するのに対し、第２連結締結部Ｗ７３６が左右方向内側（右側）に位置することから）、上述した切替動作における第２連結締結部Ｗ７２６，Ｗ７３６及び連結装置Ｗ７５０の干渉が回避される。

【２９７７２】

次いで、昇降動作ユニットＷ６００の切替動作について説明する。図４１０６（ａ）及

び図４１０６（ｂ）は、昇降動作ユニットＷ６００の正面図であり、図４１０６（ｃ）は、図４１０６（ｂ）のＣ０１ｃ－Ｃ０１ｃ線における昇降動作ユニットＷ６００の断面図である。

【２９７７３】

図４１０７（ａ）及び図４１０７（ｂ）は、昇降動作ユニットＷ６００の正面図であり、図４１０７（ｃ）は、図４１０７（ｂ）のＣ０２ｃ－Ｃ０２ｃ線における昇降動作ユニットＷ６００の断面図である。

【２９７７４】

図４１０８（ａ）及び図４１０８（ｂ）は、昇降動作ユニットＷ６００の正面図であり、図４１０８（ｃ）は、図４１０８（ｂ）のＣ０３ｃ－Ｃ０３ｃ線における昇降動作ユニットＷ６００の断面図である。

【２９７７５】

図４１０９（ａ）及び図４１０９（ｂ）は、昇降動作ユニットＷ６００の正面図であり、図４１０９（ｃ）は、図４１０９（ｂ）のＣ０４ｃ－Ｃ０４ｃ線における昇降動作ユニットＷ６００の断面図である。

【２９７７６】

図４１１０（ａ）及び図４１１０（ｂ）は、昇降動作ユニットＷ６００の正面図であり、図４１１０（ｃ）は、図４１１０（ｂ）のＣ０５ｃ－Ｃ０５ｃ線における昇降動作ユニットＷ６００の断面図である。

【２９７７７】

なお、図４１０６（ｂ）、図４１０７（ｂ）、図４１０８（ｂ）、図４１０９（ｂ）及び図４１１０（ｂ）では、動作機構の説明の便宜のため、対応する図４１０６（ａ）、図４１０７（ａ）、図４１０８（ａ）、図４１０９（ａ）及び図４１１０（ａ）から、軸構成部材Ｗ６４７、爪形成部材Ｗ６４８、コイルスプリングＷＳＰ６１、上下変位部材Ｗ６７０、カバー部材Ｗ６９０、及び多方向動作手段Ｗ７００の図示が省略されて図示される。

【２９７７８】

また、図４１０６（ｃ）、図４１０７（ｃ）、図４１０８（ｃ）、図４１０９（ｃ）及び図４１１０（ｃ）では、いずれも、従動支持部Ｗ６５０の同一の位置で断面視した断面図が図示される。

【２９７７９】

図４１０６から図４１１０では、昇降動作ユニットＷ６００の切替動作の基本制御が時系列で図示される。即ち、切替動作の各終点として、図４１０６には第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１が正面側に向いた状態が図示され、図４１１０には第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が正面側に向いた状態が図示されており、間の図４１０７、図４１０８及び図４１０９には切替動作の途中の状態が図示される。

【２９７８０】

なお、図４１０６から図４１１０では、切替動作が実行される場合の一例として、昇降動作ユニットＷ６００が支持ユニットＷ８００の動作機構によって下降変位している状態において切替動作される様子が図示される。

【２９７８１】

即ち、図４１０６では、昇降動作ユニットＷ６００が移動範囲の上端位置であって第３図柄表示装置Ｗ８１（図４０７７参照）の表示領域から退避された退避位置に位置する場合が図示される。

【２９７８２】

また、図４１０７では、図４１０６に図示される状態から、昇降動作ユニットＷ６００が退避位置に位置する状態が継続され、駆動モータＷ６１１（図４１０２参照）がギア群Ｗ６２０の伝達突設部Ｗ６２５を内回り（右側の構成においては正面視反時計回り）に回転させる方向としての正方向（即ち、右側の構成においては駆動ギアＷ６２１を正面視反時計回りに回転させる方向に相当）に駆動され、伝達突設部Ｗ６２５の変位に伴って凹設

長孔Ｗ６３２に伝達突設部Ｗ６２５を受け入れている中間手段Ｗ６３０が下降され、当接部Ｗ６３４の下端がアーム部材Ｗ６６０の第１延設部Ｗ６６１に当接した場合（触れただけであり、アーム部材Ｗ６６０の回転は生じない場合）が図示される。

【２９７８３】

中間手段Ｗ６３０の下降に伴って、従動支持部Ｗ６５０も下降変位しているが、その変位量が伝達長孔Ｗ６５３の上下長孔部Ｗ６５３ａの長さ未満の変位量となっていることで、従動支持部Ｗ６５０の下降変位が生じていても下側連結部材Ｗ７６０の変位は生じていない。そのため、多方向動作手段Ｗ７００では状態の変化（各部材の相対変位）を生じさせずに、左右方向へのスライド移動のみが生じている。

【２９７８４】

カム形成ギアＷ６２３の伝達突設部Ｗ６２５の上下位置が下降変位されると、伝達突設部Ｗ６２５を凹設長孔Ｗ６３２で受け入れている中間手段Ｗ６３０の上下位置が下降変位される。

【２９７８５】

中間手段Ｗ６３０は左右変位部材Ｗ６４０の案内長孔Ｗ６４２によって、左右変位部材Ｗ６４０に対する相対移動が上下方向への平行移動としてのみ許容される。左右変位部材Ｗ６４０自体は、ベース手段Ｗ６１０の案内長孔Ｗ６１６によって、ベース手段Ｗ６１０に対する相対移動が左右方向への平行移動としてのみ許容される。

【２９７８６】

中間手段Ｗ６３０は下降変位される場合に、背面突設部Ｗ６３１を受け入れている屈曲形状孔Ｗ６１５の形状に沿って左右方向に変位される。したがって、中間手段Ｗ６３０が下降変位される場合において、中間手段Ｗ６３０が同時に左右変位されることで、その左右変位量だけ左右変位部材Ｗ６４０が左右方向に変位される。

【２９７８７】

また、図４１０８では、図４１０７に図示される状態から、駆動モータＷ６１１が正方向に更に駆動されることで、伝達突設部Ｗ６２５が内回りに更に回転動作され、中間手段Ｗ６３０が更に下降されることで、アーム部材Ｗ６６０の第１延設部Ｗ６６１が当接部Ｗ６３４の下端により下方に押進され、アーム部材Ｗ６６０が第２延設部Ｗ６６２を起立させる方向に回転動作され、その長手方向が略左右方向に沿う姿勢とされた状態が図示される。

【２９７８８】

中間手段Ｗ６３０の下降に伴って従動支持部Ｗ６５０も下降変位し、アーム部材Ｗ６６０に押し上げられる形で上下変位部材Ｗ６７０が上昇移動されることに伴って上下変位部材Ｗ６７０が上昇変位される。

【２９７８９】

従動支持部Ｗ６５０の変位量が伝達長孔Ｗ６５３の上下長孔部Ｗ６５３ａの長さを超えることで、従動支持部Ｗ６５０の下降変位により、下側連結部材Ｗ７６０の突設部Ｗ７６３が前後長孔部Ｗ６５３ｂの内壁に押し下げられ、下側連結部材Ｗ７６０が回転軸部Ｗ６４７ａを中心として後転方向に回転動作される。ここで、回転軸部Ｗ６４７ａが形成される軸構成部材Ｗ６４７は左右変位部材Ｗ６４０に締結固定されているため、下側連結部材Ｗ７６０の回転中心（即ち、下側動作部材Ｗ７４０の回転中心）の上下位置は変化しない。

【２９７９０】

従動支持部Ｗ６５０の下降変位が生じるタイミングと同様のタイミングで上下変位部材Ｗ６７０の上昇変位が生じるが、この場合において下側動作部材Ｗ７４０の回転動作が生じていることと対応して、下側動作部材Ｗ７４０に連結される一対の外側動作部材Ｗ７２０、一対の内側動作部材Ｗ７３０、そして、外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０に連結される上側動作部材Ｗ７１０についても回転動作が生じ、互いに相対変位される。

【２９７９１】

各部材の回転動作は、上下変位部材Ｗ６７０の上昇変位に伴って、上側連結部材Ｗ７７０が支持部Ｗ６７８に支持される円柱部材Ｗ７７２を中心として前転方向に回転動作されることを一つの原因として生じる。

【２９７９２】

即ち、従動支持部Ｗ６５０と上下変位部材Ｗ６７０との間の距離が変化することに伴って、従動支持部Ｗ６５０の下降に伴う下側連結部材Ｗ７６０の後転動作（下側動作部材Ｗ７４０の後転動作）と、上下変位部材Ｗ６７０の上昇に伴う上側連結部材Ｗ７７０の前転動作（上側動作部材Ｗ７１０の前転動作）とが略同時に生じる。それに伴い、外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０が連結装置Ｗ７５０により許容される開閉動作を生じることで、切替動作が実行される。

【２９７９３】

このように、多方向動作手段Ｗ７００を支持する２部材は、互いに上下移動され、その位置関係の変化によって多方向動作手段Ｗ７００の視認面の変化を生じさせる。

【２９７９４】

図４１０９では、図４１０８に図示される状態から、駆動モータＷ６１１が正方向に更に駆動されることで、伝達突設部Ｗ６２５が内回りに更に回転動作され、中間手段Ｗ６３０が更に下降され、アーム部材Ｗ６６０が第２延設部Ｗ６６２を起立させる方向に更に回転動作された後で、アーム部材Ｗ６６０の第１延設部Ｗ６６１が当接部Ｗ６３４の下端から離れ、左側面に当接し始めた状態が図示される。

【２９７９５】

図４１１０では、図４１０９に図示される状態から、駆動モータＷ６１１が正方向に更に駆動されることで、伝達突設部Ｗ６２５が内回りに更に回転動作され、中間手段Ｗ６３０が移動可能範囲の下側終端位置に位置する状態が図示される。

【２９７９６】

図４１０６に図示されるように、上側動作部材Ｗ７１０の第１正面Ｗ７１１及び第２正面Ｗ７１４が、直角に交差する。同様に、下側動作部材Ｗ７４０の第１正面Ｗ７４１及び第２正面Ｗ７４４が、直角に交差する。これにより、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７４１から第２正面Ｗ７１４，Ｗ７４４に視認させる面を切り替える場合に要する上側動作部材Ｗ７１０及び下側動作部材Ｗ７４０の動作量（動作角度）を抑制しながら、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７４１が視認される場合に第２正面Ｗ７１４，Ｗ７４４を視認させにくくする（隠す）作用も生じさせることができる。

【２９７９７】

また、上側動作部材Ｗ７１０の第１正面Ｗ７１１の縦幅の最大値（左右中央位置における幅寸法に相当）と、第２正面Ｗ７１４の縦幅の最大値（左右中央位置における幅寸法に相当）とは、略同等とされる。

【２９７９８】

下側動作部材Ｗ７４０の第１正面Ｗ７４１の形状は上側動作部材Ｗ７１０の第１正面Ｗ７１１の形状と同等とされるが、下側動作部材Ｗ７４０の第１正面Ｗ７４１の縦幅の最大値（左右中央位置における幅寸法に相当）よりも、第２正面Ｗ７４４の縦幅の最大値（右側の下側動作部材Ｗ７４０において左端位置における幅寸法に相当）の方が長い設計とされる。

【２９７９９】

これにより、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７４１が視認される場合には上下対称の形状となり、バランスの取れた印象を遊技者に抱かせるのに対し、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７４４が視認される場合には上下非対称の形状となり、バランスの崩れた印象を遊技者に抱かせることができる。即ち、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７４１が視認される場合と、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７４４が視認される場合とで、遊技者が抱く印象を大きく変化させることができる。

【２９８００】

図４１０７に図示される状態では、ベース手段Ｗ６１０の屈曲形状孔Ｗ６１５に受け入れられる背面突設部Ｗ６３１が屈曲形状孔Ｗ６１５の形状に沿って左右に移動されること

で、左右変位部材Ｗ６４０が左右方向外側（右側の左右変位部材Ｗ６４０においては右方向）へ平行移動されるだけであり、昇降動作ユニットＷ６００に切替動作は生じない。

【２９８０１】

図４１０８に図示される状態では、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１のみが正面視で視認される状態から、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が視認される状態へ向けた変化が開始される。第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１と、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４とが同時に視認される。

【２９８０２】

図４１０６及び図４１０７に図示した、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１のみが正面視で視認される状態では、一対の内側動作部材Ｗ７３０（又は一対の外側動作部材Ｗ７２０）が、第１正面Ｗ７３１（又は第１正面Ｗ７２１）の近接する端部同士が当接することで、面一が形成された状態を容易に維持可能となっている。

【２９８０３】

第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１のみが正面視で視認される状態において、各第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の端辺同士が当接され、隙間からの光漏れを防止することができる。これにより、電飾基盤Ｗ６８０からの光が漏れることを防止することができるため、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１のみが正面視で視認される状態において予め発光制御を開始した場合でも、この状態が維持される限りにおいて、遊技者からは発光制御が開始されているのか否かを把握し難いようにすることができる。

【２９８０４】

一方、図４１０８に図示される第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１と、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４とが同時に視認される状態では、一対の内側動作部材Ｗ７３０（又は一対の外側動作部材Ｗ７２０）が、第１正面Ｗ７３１（又は第１正面Ｗ７２１）の近接する端部同士が離間され、互いに相対変位される。

【２９８０５】

上述した通り、上側動作部材Ｗ７１０及び下側動作部材Ｗ７４０は、前転後転の方向で動作される。一方、外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０は、上側動作部材Ｗ７１０及び下側動作部材Ｗ７４０の動作方向に対して４５度の角度を成して開閉動作されることにより、前転後転方向の回転動作だけではなく、左右方向の回転動作が加えられる。これにより、左右側に形成される第２正面Ｗ７２５，Ｗ７３５が正面側へ向く方向に移動される。

【２９８０６】

図４１０９に図示される状態では、一対の内側動作部材Ｗ７３０（又は一対の外側動作部材Ｗ７２０）における、第１正面Ｗ７３１（又は第１正面Ｗ７２１）の近接する端部同士の離間幅が、図４１０８に図示される状態よりも広がっている。

【２９８０７】

図４１０９に図示される状態から、中間手段Ｗ６３０が下降変位されることに伴い、アーム部材Ｗ６６０の第１延設部Ｗ６６１が当接部Ｗ６３４の左側に形成される傾斜凹部Ｗ６３４ａに当接した状態が維持される。

【２９８０８】

当接部Ｗ６３４の傾斜凹部Ｗ６３４ａが、鉛直方向に延びる平面に比較して内側（アーム部材Ｗ６６０から離れる方向）に徐々に入り込む傾斜面（上方へ向かうほど右方へ寄る傾斜面）を構成することから、当接部Ｗ６３４が下降変位することに伴って第１延設部Ｗ６６１が起上る方向に回転動作されることになり、アーム部材Ｗ６６０の姿勢は第２延設部Ｗ６６２が倒れる方向に変化される。

【２９８０９】

図４１０９（直前）までは、下側連結部材Ｗ７６０の回転動作による反転（下側のＬ字の反転）と、アーム部材Ｗ６６０による持ち上げ動作を基にした反転（上側のＬ字の反転）とが生じる。

【２９８１０】
一方、図４１０９以降は、アーム部材Ｗ６６０に対して上下変位部材Ｗ６７０が浮く位置関係となり、下側連結部材Ｗ７６０を介した荷重伝達（下側のＬ字を基端側とした荷重伝達）が主になる。
【２９８１１】
図４１１０では、浮いていた上下変位部材Ｗ６７０がアーム部材Ｗ６６０に再び当接し、多方向動作手段Ｗ７００が第２の面（第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）を正面側に向ける姿勢で停止した状態が図示される。
【２９８１２】
第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４のみが正面視で視認される状態では、一対の内側動作部材Ｗ７３０（又は一対の外側動作部材Ｗ７２０）が第２正面Ｗ７３５（又は第２正面Ｗ７２５）の近接する端部同士が当接することで、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が面一で形成された状態を容易に維持可能となっている。
【２９８１３】
また、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４のみが正面視で視認される状態では、上側動作部材Ｗ７１０（及び下側動作部材Ｗ７４０）に対して、外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０が連結装置Ｗ７５０を介して折りたたまれることで、上側動作部材Ｗ７１０（及び下側動作部材Ｗ７４０）の第１正面Ｗ７１１（及び第１正面Ｗ７４１）が内側動作部材Ｗ７３０の第１正面Ｗ７３１及び外側動作部材Ｗ７２０の第１正面Ｗ７２１と面で当接する。これにより、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が面一で形成された状態を容易に維持可能となっている。
【２９８１４】
第１正面Ｗ７１１（及び第１正面Ｗ７４１）の形状は、第１正面Ｗ７３１及び第１正面Ｗ７２１を足した形状と同一とされており、折りたたまれた状態において第１正面Ｗ７１１（及び第１正面Ｗ７４１）の全領域が第１正面Ｗ７３１及び第１正面Ｗ７２１と当接することになる。これにより、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４のみが正面視で視認される状態においては、正面視だけではなく斜め方向から視認された場合であっても、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１が視認されることを防止することができる。
【２９８１５】
図４１０６に図示される状態でも、図４１１０に図示される状態でも、視認される面（前方を向く面）が鉛直方向に沿う面一の平面とされることは共通とされる。更に、視認される面の前後位置についても、略同一となるよう設計される。
【２９８１６】
これにより、ガラスユニットＨ１６（図４０７６参照）を通して昇降動作ユニットＷ６００を視認する場合において、視認される面の切替に伴う視認される面の前後位置（ガラスユニットＨ１６との間隔）の変化を抑えることができる。
【２９８１７】
図４１１０に図示される状態に到達すると同時に、駆動モータＷ６１１の励磁を停止するよう制御される。このように制御しても、多方向動作手段Ｗ７００が逆方向に動作するためには上下変位部材Ｗ６７０の上昇変位が必要となるところ、それに足りる荷重が生じる可能性はないので、多方向動作手段Ｗ７００の状態を維持することに問題はない。これにより、駆動モータＷ６１１が常に駆動される場合に比較して、駆動モータＷ６１１の耐久性の向上を図ることができる。
【２９８１８】
なお、図４１０６から図４１１０では、理解を容易とするために、左右一対の多方向動作手段Ｗ７００に対して同時に切替動作が実行された様子を図示したが、各構成は左右で独立しているため、右側（左側）の多方向動作手段Ｗ７００のみ切替動作を実行し、左側（右側）の多方向動作手段Ｗ７００については切替動作をしない動作態様を実行させることも可能である。

【２９８１９】
応用として、左右で交互に切替動作を実行したり、左右片側で切替動作を実行する状況と、左右同時に切替動作を実行する状況とを連続的に生じさせる動作を実行することも可能である。これにより、左右で異なるタイミングで切替動作を実行することができるので、切替動作のタイミングを左右で同じとする場合とは異なる視認態様で、多方向動作手段Ｗ７００の切替動作を視認させることができる。
【２９８２０】
左右一対の多方向動作手段Ｗ７００は、共にベース手段Ｗ６１０に支持されていることから、ベース手段Ｗ６１０の昇降移動に伴い一体的に昇降される。
【２９８２１】
なお、視認される面の変化を伴わないのであれば（即ち、図４１０６から図４１０７までの変化であれば）、多方向動作手段Ｗ７００の昇降動作の上端位置で上下位置が維持された状態において、実行することも可能である。
【２９８２２】
図４１１１から図４１２１を参照して、操作ハンドルユニットＷ９００について説明する。操作ハンドルユニットＷ９００は、タッチセンサＪ５１ａと発射停止スイッチＪ５１ｂとを備える操作ハンドルＨ５１，Ｊ５１と同様の機能を有する操作ハンドルＷＨＤを備える一方で、操作ハンドルＷＨＤの配置や、操作の方向が操作ハンドルＨ５１，Ｊ５１とは異なるように構成される。
【２９８２３】
図４１１１は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の正面図であり、図４１１２は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の背面図であり、図４１１３は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の右側側面図であり、図４１１４は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の左側側面図である。
【２９８２４】
図４１１５は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の正面斜視図であり、図４１１６は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の背面斜視図である。
【２９８２５】
操作ハンドルユニットＷ９００は、操作ハンドルＷＨＤと、その操作ハンドルＷＨＤを握った遊技者が、手を置くことができるように構成される手置きユニットＷ９１０と、操作ハンドルＷＨＤと手置きユニットＷ９１０とを本体枠Ｊ１４ｄと連結する連結ユニットＷ９３０と、を備える。
【２９８２６】
操作ハンドルＷＨＤは、操作ハンドルＨ５１，Ｊ５１が正面枠Ｐ１４，Ｊ１４（図４０６６及び図４０７６参照）の正面側における右端部に配置されていたのとは異なり、正面枠Ｊ１４の正面側における略左右中央の位置に配置される。
【２９８２７】
操作ハンドルＷＨＤは、遊技者が操作可能な操作部Ｗ９０１を備える。操作部Ｗ９０１は、操作ハンドルＨ５１，Ｊ５１の回動リング部分の形状と同様の形状の回動リングが左右方向に延びる直線が回転軸となる姿勢（前転後転する姿勢）で操作ハンドルＷＨＤの右端側に配置され、操作ハンドルＨ５１，Ｊ５１の回動リング部分の形状を反転させた形状の回動リングが右端側の回動リングと同様の姿勢で操作ハンドルＷＨＤの左端側に配置される。
【２９８２８】
即ち、反転した形状からなる一対の回動リングが操作部Ｗ９０１として形成されており、遊技者は、操作部Ｗ９０１を両手で握り、前転方向に回転動作させることで、球を発射させることができる。即ち、操作ハンドルＨ５１を正面視時計回り方向に回転させる代わりに、操作部Ｗ９０１を前転方向に回転動作させる操作を行うことになる。

【２９８２９】
左右の操作部Ｗ９０１は、内部で一体的に回転するよう連結されているため、両手で握らずに、例えば、右側の操作部Ｗ９０１のみを前転方向に回転動作させる操作を行ったとしても、左側の操作部Ｗ９０１も同様に前転方向に回転動作される。そのため、遊技者は、両手で操作部Ｗ９０１を握って操作したり、右手だけで操作部Ｗ９０１を握って操作したり、左手だけで操作部Ｗ９０１を握って操作したりといった、異なる操作手法を、気分に合わせて選択することができる。
【２９８３０】
操作ハンドルＷＨＤは、操作部Ｗ９０１を回転可能に保持する保持体Ｗ９０２と、操作部Ｗ９０１の左右外側への脱落を防止するカバー部材Ｗ９０３と、保持体Ｗ９０２の左右中央位置において回転可能に配置されるリング形状の中央リング部材Ｗ９０５と、を備える。
【２９８３１】
中央リング部材Ｗ９０５は、硬質の樹脂材料から車輪上に形成され、操作ハンドルＷＨＤの内部で、左右の操作部Ｗ９０１と一体的に回転動作されるように回転軸に連結される。そのため、遊技者は、操作部Ｗ９０１を回転動作させる態様の他、中央リング部材Ｗ９０５を前転方向に回転動作させる操作を行うことによっても、球を発射させることができる。
【２９８３２】
手置きユニットＷ９１０は、背面側端部においてＬ字に屈曲される金属製の底面板部材Ｗ９１０ｍと、その底面板部材Ｗ９１０ｍの上面に対向する位置に締結固定される下側部材Ｗ９１０ｂと、その下側部材Ｗ９１０ｂと上面視で略同一の外形とされており下側部材Ｗ９１０ｂに重ねられた状態で締結固定されることで手置きユニットＷ９１０の上面を構成する上側部材Ｗ９１０ｕと、が締結により一体化されており、左右両側において前方に張り出し上面視Ｕ字形状に形成されることで左右一対に形成される第１手置き部Ｗ９１１と、その第１手置き部Ｗ９１１の間の位置において保持体Ｗ９０２の前方側を覆うように上方側に隆起される第２手置き部Ｗ９１２と、を備える。
【２９８３３】
第１手置き部Ｗ９１１は、操作部Ｗ９０１を握る遊技者の手の真下位置に位置しており、遊技者が操作部Ｗ９０１の操作を行う場合において、手を第１手置き部Ｗ９１１に置くことで、自力で手を保持しなくても、手の高さを維持することが可能となる。
【２９８３４】
第２手置き部Ｗ９１２は、中央リング部材Ｗ９０５に上側から触れる遊技者の手のひらの真下位置に位置しており、遊技者が中央リング部材Ｗ９０５の操作を行う場合において、手のひらを第２手置き部Ｗ９１２に置くことで、自力で手を保持しなくても、手の高さを維持することが可能となる。
【２９８３５】
連結ユニットＷ９３０は、本体枠Ｊ１４ｄの下端よりも下方側に張り出すように構成されており、この張り出した部分においては、正面枠Ｊ１４が閉鎖状態（図４０６６参照）となった場合においても、外部からアクセスが可能となっている。
【２９８３６】
図４１１７は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の分解正面斜視図であり、図４１１８は、正面枠Ｊ１４の本体枠Ｊ１４ｄと操作ハンドルユニットＷ９００の分解背面斜視図である。
【２９８３７】
連結ユニットＷ９３０は、本体枠Ｊ１４ｄの下側隅部に配設される締結部Ｊ１４ｄ１に締結固定される。この締結固定において、連結ユニットＷ９３０側の構造が連結ユニットＷ９３０の高さを調節可能に構成されているため、連結ユニットＷ９３０の高さの異なる機体を作ることができる。
【２９８３８】

操作ハンドルＷＨＤは、連結ユニットＷ９３０に対して上方側から接近する態様で組付けられ、手置きユニットＷ９１０は、連結ユニットＷ９３０に対して前方側から接近する態様で組付けられる。

【２９８３９】

組付け作業において、先に操作ハンドルＷＨＤが連結ユニットＷ９３０に組付けられ、後から手置きユニットＷ９１０が連結ユニットＷ９３０に組付けられる。

【２９８４０】

操作ハンドルＷＨＤの保持体Ｗ９０２の前端部には、前方側に矩形状に突出される突出部Ｗ９０２ａが形成されており、手置きユニットＷ９１０が組付けられた際には、第２手置き部Ｗ９１２の下方側において背面側から前方側へ向けて凹設される凹設部Ｗ９１３に受け入れられる。

【２９８４１】

これにより、突出部Ｗ９０２ａが手置きユニットＷ９１０の第２手置き部Ｗ９１２を下側から支持することになるため、第２手置き部Ｗ９１２や第１手置き部Ｗ９１１に下向きの荷重が付与された場合に、手置きユニットＷ９１０の前端部が下方に変位する方向の変形を防止し易くすることができる。

【２９８４２】

操作ハンドルＷＨＤの保持体Ｗ９０２の右下端部Ｗ９０２ｂ及び左下端部Ｗ９０２ｃは、手置きユニットＷ９１０の第１手置き部Ｗ９１１の左右内側における内壁部Ｗ９１４の上辺と対向配置される。右側の内壁部Ｗ９１４は、保持体Ｗ９０２の右下端部Ｗ９０２ｂと隙間なく当接される。一方、左側の内壁部Ｗ９１４の上辺には、湾曲凹部Ｗ９１４ａが形成されることで、保持体Ｗ９０２の左下端部Ｗ９０２ｃとの間に隙間が形成され、連結ユニットＷ９３０側から送風される風の通り道を構成する。

【２９８４３】

操作ハンドルＷＨＤの保持体Ｗ９０２の右下端部Ｗ９０２ｂ及び左下端部Ｗ９０２ｃの上下位置は、前後方向に亘って同一とされており、内壁部Ｗ９１４の上辺についても、湾曲凹部Ｗ９１４ａを除けば、その上下位置は前後方向に亘って同一とされる。そのため、操作ハンドルＷＨＤが連結ユニットＷ９３０に固定された状態で、手置きユニットＷ９１０を前後にスライド移動させることが可能となっている。

【２９８４４】

手置きユニットＷ９１０は、連結ユニットＷ９３０に接近させる方向で前後にスライド移動させ、第１手置き部Ｗ９１１の後端部から後方に突出される一対の棒状部材Ｗ９１５が連結ユニットＷ９３０の棒挿通孔Ｗ９３４に受け入れられることで、連結ユニットＷ９３０に装着される。

【２９８４５】

棒状部材Ｗ９１５が金属材料から形成されており、十分な剛性を有していることにより、装着された状態において手置きユニットＷ９１０の姿勢を維持するように機能するとともに、装着状態が意図せずに解除されることを防止することができる。なお、棒状部材Ｗ９１５の材質は金属材料に限定されるものではない。例えば、硬質の樹脂材料から形成されても良いし、木材で構成しても良いし、コンクリート製でも良い。

【２９８４６】

連結ユニットＷ９３０は、本体枠Ｊ１４ｄの締結部Ｊ１４ｄ１（図４１１７参照）に締結固定されるベース部材Ｗ９３１と、そのベース部材Ｗ９３１の左右中央位置において前方側に板状に張り出す部位であって操作ハンドルＷＨＤが支持されるハンドル支持部Ｗ９４０と、そのハンドル支持部Ｗ９４０よりも左側の領域においてベース部材Ｗ９３１に固定される送風装置Ｗ９５０と、その送風装置Ｗ９５０の右端位置において正面側に固定配置され送風装置Ｗ９５０からの風を通過させる調整装置Ｗ９６０と、ベース部材Ｗ９３１の背面側に配設され手置きユニットＷ９１０の棒状部材Ｗ９１５を通過可能な開放状態と通過不能な閉鎖状態とで切り替えられる切替装置Ｗ９８０と、を備える。

【２９８４７】

手置きユニットＷ９１０の棒状部材Ｗ９１５は、底面板部材Ｗ９１０ｍのＬ字に屈曲され立ち上げられた後側端部に固定されており、右側がハンドル支持部Ｗ９４０の右側においてベース部材Ｗ９３１の棒挿通孔Ｗ９３４に挿通され、左側が調整装置Ｗ９６０の左側においてベース部材Ｗ９３１の棒挿通孔Ｗ９３４に挿通される。

【２９８４８】

連結ユニットＷ９３０への手置きユニットＷ９１０の装着は、連結ユニットＷ９３０側の切替装置Ｗ９８０を操作することで解除可能となっている。切替装置Ｗ９８０の操作は、正面枠Ｊ１４の開放状態に限らず、正面枠Ｊ１４の閉鎖状態においても可能となっている。これにより、手置きユニットＷ９１０の脱着に要する作業手順の削減を図ることができる。

【２９８４９】

図４１１９は、連結ユニットＷ９３０の分解正面斜視図であり、図４１２０は、連結ユニットＷ９３０の分解正面斜視図であり、図４１２１は、連結ユニットＷ９３０の分解背面斜視図である。

【２９８５０】

なお、図４１１９及び図４１２０では、方向違いの斜視図が図示される。即ち、図４１１９では、右斜め上からの方向視の正面斜視図が図示され、図４１２０では、左斜め上からの方向視の正面斜視図が図示される。

【２９８５１】

ベース部材Ｗ９３１は、本体枠Ｊ１４ｄの締結部Ｊ１４ｄ１（図４１１７参照）に対応する位置に穿設され、上下に同一の間隔を空けて複数個並べられるネジ挿通孔Ｗ９３２と、左右中央位置において下端部が前方に張り出し上面が階段状に形成される支持張出部Ｗ９３３と、その支持張出部Ｗ９３３から左右に離れた位置において前後方向に穿設される棒挿通孔Ｗ９３４と、左側端部において正面側から上面視反円形状に凹設される円形凹設部Ｗ９３５と、を備える。

【２９８５２】

棒挿通孔Ｗ９３４は、縦に長い長方形の中央位置において当該長方形の横幅よりも直径の長い円が配置される断面形状で穿設される。これは、棒状部材Ｗ９１５において前後方向に延びる円形断面の棒部材と、その後側先端部において上下に突出される突出部Ｗ９１５ａの前後方向視における矩形状とを足し合わせた形状であり、棒挿通孔Ｗ９３４に棒状部材Ｗ９１５を挿通可能となっている。

【２９８５３】

ハンドル支持部Ｗ９４０は、金属板から形成されており後側端部がベース部材Ｗ９３１の支持張出部Ｗ９３３に支持されると共に操作ハンドルＷＨＤが上側に締結固定される支持本体Ｗ９４１と、その支持本体Ｗ９４１の前側端部の下側に締結固定される樹脂製のモータ支持体Ｗ９４２と、そのモータ支持体Ｗ９４２の上方側から下向きに凹設形成される装着凹部Ｗ９４２ａに配設される駆動モータＷ９４３と、その駆動モータＷ９４３が配設された状態でモータ支持体Ｗ９４２に締結固定され、装着凹部Ｗ９４２ａの上部を覆うことで駆動モータＷ９４３の脱落を防止する蓋部材Ｗ９４４と、を備える。

【２９８５４】

モータ支持体Ｗ９４２の前端部には、手置きユニットＷ９１０（図４１１８参照）の凹設部Ｗ９１３との前後方向の離間幅を埋めるように当接部Ｗ９４２ｂが形成される。これにより、モータ支持体Ｗ９４２と手置きユニットＷ９１０とは、ハンドル支持部Ｗ９４０の前端部に位置する当接部Ｗ９４２ｂを介して当接される（押圧力が作用する）。

【２９８５５】

送風装置Ｗ９５０は、ベース部材Ｗ９３１の正面側に締結固定される送風路下側部Ｗ９５１と、その送風路下側部Ｗ９５１の上側に締結固定される送風路上側部Ｗ９５２と、その送風路上側部Ｗ９５２の内部領域ＷＥＲ１において回転可能に構成される風車Ｗ９５３と、送風路上側部Ｗ９５２の内部領域ＷＥＲ１の上側を区画する中蓋部材Ｗ９５４と、その中蓋部材Ｗ９５４との間に空間を空けて中蓋部材Ｗ９５４の上側に締結固定される蓋部

材Ｗ９５５と、その蓋部材Ｗ９５５の上側から下方に回転軸を挿通させる姿勢で蓋部材Ｗ９５５の上部に配設される駆動モータＷ９５６と、蓋部材Ｗ９５５の上側に締結固定され駆動モータＷ９５６を収容するモータ収容部材Ｗ９５７と、駆動モータＷ９５６の回転軸に固定される第１ギアＷ９５８ａ、及び、その第１ギアＷ９５８ａと歯合するギアであって回転軸が風車Ｗ９５３に固定される第２ギアＷ９５８ｂから構成され、中蓋部材Ｗ９５４及び蓋部材Ｗ９５５の間の空間に配設される伝達ギア群Ｗ９５８と、を備える。

【２９８５６】

送風路下側部Ｗ９５１は、内部領域ＷＥＲ１からの風を、送風通路形成部Ｗ９５１ａ側と、排出通路形成部Ｗ９５１ｂ側とに送風可能に構成される。

【２９８５７】

送風通路形成部Ｗ９５１ａは、上側の開放されたハーフパイプ形状で形成され、内部領域ＷＥＲ１が形成される左端から左右方向に延び、右端側において前方側に向くように湾曲形成される。

【２９８５８】

送風路上側部Ｗ９５２において、送風通路形成部Ｗ９５１ａと対応し、下側の開放されたハーフパイプ形状で形成される送風通路形成部Ｗ９５２ａが形成されており、送風通路形成部Ｗ９５１ａ，Ｗ９５２ａにより形成されるパイプ形状により、内部領域ＷＥＲ１からの風が送風される。

【２９８５９】

排出通路形成部Ｗ９５１ｂは、背面側に断面半円形状に凹設されており、円形凹設部Ｗ９３５の前方側に配置され、円形凹設部Ｗ９３５と共に断面円形の送風路を形成する。

【２９８６０】

駆動モータＷ９５６が正逆いずれかの方向に回転駆動されると、伝達ギア群Ｗ９５８を介して風車Ｗ９５３に駆動力が伝達され、風車Ｗ９５３が回転されることで内部領域ＷＥＲ１において風が出力される。

【２９８６１】

送風路上側部Ｗ９５２の送風通路形成部Ｗ９５２ａの左端側に連結される環状壁部Ｗ９５２ｂの内側に位置される内部領域ＷＥＲ１からの風は、送風通路形成部Ｗ９５１ａ，Ｗ９５２ａ側と、排出通路形成部Ｗ９５１ｂ側とに分割して送風される。送風通路形成部Ｗ９５１ａ，Ｗ９５２ａ側に送風される風は、その終端部から調整装置Ｗ９６０に送風される。

【２９８６２】

調整装置Ｗ９６０は、送風路の右側を形成する流路右側構成部材Ｗ９６１と、その流路右側構成部材Ｗ９６１の前端部に締結固定される駆動モータＷ９６２と、その駆動モータＷ９６２の駆動力により回転動作される伝達ギア群Ｗ９６３と、その伝達ギア群Ｗ９６３の回転に連動して（下側のギアの径方向端部から回転軸と平行に延びる凸部の前後位置が変わることで、その凸部に、凸部を受け入れている上下長尺長孔の内壁が押進されることで）前後方向にスライド動作される連動部材Ｗ９６４と、その連動部材Ｗ９６４の動作に連動して首振り動作される複数のルーバー部材Ｗ９６５と、そのルーバー部材Ｗ９６５を流路右側構成部材Ｗ９６１と共同で回転可能に支持すると共に送風路の左側を形成する流路左側構成部材Ｗ９６６と、を備える。

【２９８６３】

流路右側構成部材Ｗ９６１の右側面は閉塞されており、流路左側構成部材Ｗ９６６の左側面にはルーバー部材Ｗ９６５の左方側において開口Ｗ９６６ａが形成される。そのため、送風装置Ｗ９５０から調整装置Ｗ９６０に送風された風は、開口Ｗ９６６ａを通って調整装置Ｗ９６０の左方側へ送風される。

【２９８６４】

ルーバー部材Ｗ９６５は、各部材が、上下に棒状に延びる部位であって流路右側構成部材Ｗ９６１と流路左側構成部材Ｗ９６６とに左右から挟まれる形で回転可能に支持される回転軸部Ｗ９６５ａと、その回転軸部Ｗ９６５ａから径方向に板状に延びる羽部Ｗ９６５

ｂと、その羽部Ｗ９６５ｂよりも下方側において回転軸部Ｗ９６５ａから径方向に延びた先端で回転軸部Ｗ９６５ａと平行に下方に突設される突部を有し、その突部が連動部材Ｗ９６４に相対移動可能に連結される腕部Ｗ９６５ｃと、を備える。

【２９８６５】

駆動モータＷ９６２の駆動により連動部材Ｗ９６４が前後変位されることにより腕部Ｗ９６５ｃが前後に変位されルーバー部材Ｗ９６５が首振り動作されることにより、ルーバー部材Ｗ９６５の回転先端が回転軸の真横に位置することで風が左右方向に送風される左右送風状態と、その左右送風状態からルーバー部材Ｗ９６５の回転先端が手前側を向く姿勢とされる手前側送風状態と、左右送風状態からルーバー部材Ｗ９６５の回転先端が奥側を向く姿勢とされる奥側送風状態と、を構成可能とされる。

【２９８６６】

切替装置Ｗ９８０は、ベース部材Ｗ９３１の背面側に面で当接され左右方向に変位可能とされる矩形状の操作部材Ｗ９８１と、その操作部材Ｗ９８１に左右方向の付勢力を付与するコイルスプリングＷＳＰ９１と、操作部材Ｗ９８１を背面側から覆う形状とされておりベース部材Ｗ９３１に締結固定される背面カバー部材Ｗ９８６と、を備える。

【２９８６７】

操作部材Ｗ９８１は、ベース部材Ｗ９３１の背面側から鉤爪形状で形成される鉤爪部Ｗ９３６を受入可能に貫通形成される開口部Ｗ９８１ａと、ベース部材Ｗ９３１の棒挿通孔Ｗ９３４と合う位置において前後方向に穿設される切替孔Ｗ９８１ｂと、コイルスプリングＷＳＰ９１の右端側が掛けられる鉤爪部Ｗ９８１ｆと、後方側に突出される突出操作部Ｗ９８１ｇと、変位を左右方向に規制するための複数の案内長孔Ｗ９８１ｈと、を備える。

【２９８６８】

切替孔Ｗ９８１ｂは、棒挿通孔Ｗ９３４の形状に対して、中央円形部の右方側が延長され長孔形状を形成する一方で、その延長される部分の上下位置においては孔形状の延長がされずに前側面に切替孔Ｗ９８１ｂに近づくほど後方側に向かう傾斜面Ｗ９８１ｃが形成される。

【２９８６９】

鉤爪部Ｗ９３６，Ｗ９８１ｆにコイルスプリングＷＳＰ９１の両端が掛けられることで、操作部材Ｗ９８１は、コイルスプリングＷＳＰ９１の付勢力により常に右方側への荷重を受ける。

【２９８７０】

案内長孔Ｗ９８１ｈは、左右方向に延びる一対の長孔であり、ベース部材Ｗ９３１の背面側から突出される被案内突部Ｗ９３７が挿通される。これにより、操作部材Ｗ９８１の変位方向が左右方向に制限される。

【２９８７１】

背面カバー部材Ｗ９８６は、突出操作部Ｗ９８１ｇが挿通される操作部挿通孔Ｗ９８６ａと、棒状部材Ｗ９１５（図４１１７参照）の先端部および突出部Ｗ９１５ａが受け入れられる受入凹部Ｗ９８６ｂと、を備える。

【２９８７２】

傾斜面Ｗ９８１ｃによって、差し込みに伴い開放状態に変化する。閉鎖状態への方向は、傾斜面Ｗ９８１ｃの裏側が傾斜していないことで、脱落防止が可能。

【２９８７３】

操作部材Ｗ９８１の突出操作部Ｗ９８１ｇをつまんで、コイルスプリングＷＳＰ９１の付勢力に抗して左方側にスライドさせることで突出部Ｗ９１５ａの位置と、切替孔Ｗ９８１ｂの縦長に延びる位置とが合致し、手置きユニットＷ９１０を引き抜き可能となる。

【２９８７４】

羽部Ｗ９６５ｂは、湾曲凹部Ｗ９１４ａと左右方向で対向する位置にあり、羽部Ｗ９６５ｂを介して送風される風は、操作ハンドルＷＨＤの左側の操作部Ｗ９０１を握っている場合においては手に当たるが、中央リング部材Ｗ９０５を転がす手の位置では手に当たら

ない。
【２９８７５】
ここで、駆動振動や、送風は、演出上の意図があって出力されるものであって、例えば、変動に係る抽選の大当たりの期待度の高さを遊技者に報知する演出に利用される。即ち、風が手に当たることで、遊技者は、当該変動の大当たりの期待度が高いことを把握できるため、それを望む遊技者には左側の操作部Ｗ９０１を自然に握らせることができる。一方で、風を手に当てることで大当たりの期待度を把握したくない遊技者には、中央リング部材Ｗ９０５の操作を推奨することができ、遊技者の好みに合わせた操作手法の選択をさせることができる。
【２９８７６】
また、ルーバー部材Ｗ９６５により風向きを変更させることができ、各風向きを、大当たりの期待度の高低と対応付けて、制御することも可能となる。この場合、大当たりの期待度を把握するためには、風が出ているか否かだけではなく、風がどの方向に出ているかまで把握する必要があるので、遊技者に対して左手の感覚に集中させることができ、漫然と遊技を継続させて飽きさせる状況を回避し易くすることができる。
【２９８７７】
なお、大当たりの期待度とは無関係に定期的または不定期に送風するようにしても良い。この場合、遊技者の手の汗を抑え、快適な遊技を提供することができる。また、風と同様の演出効果を振動によって生じさせることもできるが、振動についても、大当たりの期待度とは無関係に定期的または不定期に生じさせる制御を採用しても良い。この場合、遊技者の手のマッサージを行うことができ、快適な遊技を提供することができる。
【２９８７８】
第２９５実施形態では、底面板部材Ｗ９１０ｍや、支持本体Ｗ９４１という、金属部材の前側で駆動モータＷ９４３が駆動され、その振動が樹脂製のモータ支持体Ｗ９４２を介して伝達される。振動は、金属を介した側（操作ハンドルＷＨＤ側）よりも、樹脂を介した側（手置きユニットＷ９１０側）に強く伝達される。特に振動が上下方向の振動であることから、後端部で支持される前後方向に長い手置きユニットＷ９１０に対して、前側部を上下に大きく振動させることができ、第１手置き部Ｗ９１１や第２手置き部Ｗ９１２に手を置いている遊技者に対して伝達される振動を大きくすることができる。
【２９８７９】
保持体Ｗ９０２は、ハンドル支持部Ｗ９４０に締結固定される一方で、調整装置Ｗ９６０には当接しないように下方側が凹設形成され、下方側に空間が形成されることで、調整装置Ｗ９６０と離間している。これにより、調整装置Ｗ９６０に、保持体Ｗ９０２を介した振動の伝達がされることを回避することができる。
【２９８８０】
次いで、図４１２２から図４１２５を参照して、第２９６実施形態における回転動作ユニットＷ２４００について説明する。上記第２９５実施形態では、第１回動部材Ｗ５４０に第２回動部材Ｗ５５０が連結される場合を説明したが、第２９６実施形態では、回転動作手段Ｗ２５００において、第２回動部材Ｗ５５０と同一外形の第２回動部材Ｗ２５５０が、第１回動部材Ｗ５４０に対して非連結で構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２９８８１】
図４１２２、図４１２３、図４１２４及び図４１２５は、第２９６実施形態における回転動作ユニットＷ２４００の正面図である。
【２９８８２】
図４１２２では、第１回動部材Ｗ５４０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域から右下に退避した退避位置とされ、第２回動部材Ｗ２５５０が第１回動部材Ｗ５４０の形成方向に沿う退避側基準位置とされた状態が図示され、図４１２３では、第１回動部材Ｗ５４０が上述の退避位置とされ、第２回動部材Ｗ２５５０が第１回動部材Ｗ５４０の形成方向に対して回動された退避側回動位置とされた状態が図示され、図４１２４では、第１回動部

材Ｗ５４０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の前方側に張り出した張出位置とされ、第２回動部材Ｗ２５５０が張出側回動位置とされた状態が図示され、図４１２５では、第１回動部材Ｗ５４０が上述の張出位置とされ、第２回動部材Ｗ２５５０が張出側基準位置とされた状態が図示される。

【２９８８３】

本実施形態では、図４１２２から図４１２５まで順に変位が生じるように、第２９５実施形態において第１の演出制御として上述した動作についても、第１回動部材Ｗ５４０の動作タイミングと第２回動部材Ｗ２５５０の動作タイミングとを合わせるように制御することで、同様に実行させることができることに加えて、第１回動部材Ｗ５４０と第２回動部材Ｗ２５５０とが非連結であることを利用した異なる変位態様を実行することができることで、更に変位態様のバリエーションを増加させることができる。

【２９８８４】

第２９６実施形態における回転動作ユニットＷ２４００は、第１回動部材Ｗ５４０と、第２回動部材Ｗ５５０と外形が略同一であって第２回動部材Ｗ５５０が省略される代わりに採用される第２回動部材Ｗ２５５０と、その第２回動部材Ｗ２５５０に配設されるカバー部材Ｗ５６０の突設部Ｗ５６２に回転動作可能に支持される変位部材Ｗ５７０と、を有する回転動作手段Ｗ２５００を備える。

【２９８８５】

第２回動部材Ｗ２５５０は、第１回動部材Ｗ５４０の回動先端側に位置することは第２回動部材Ｗ５５０と同様であるが、第１回動部材Ｗ５４０と非連結とされていることが大きく異なる。

【２９８８６】

第２回動部材Ｗ２５５０が第１回動部材Ｗ５４０と非連結とされていることから、第１回動部材Ｗ５４０の回転動作を実行する場合に、第２回動部材Ｗ２５５０の変位は生じさせずに、変位部材Ｗ５７０の変位のみを生じさせることが可能である。

【２９８８７】

本実施形態では、第１回動部材Ｗ５４０の装飾部Ｗ５４７の前方側に突出当接部Ｗ２５４８が突出形成されており、図４１２２に図示される状態で第１回動部材Ｗ５４０が張出位置までは至らない小角度で回転動作される場合に、突出当接部Ｗ２５４８が変位部材Ｗ５７０の右側面を押進する態様で変位部材Ｗ５７０に荷重が伝達される。

【２９８８８】

これにより、変位部材Ｗ５７０が支持される突設部Ｗ５６２の位置は固定としながら、変位部材Ｗ５７０を首振り動作させることが可能である。この動作は、変位部材Ｗ５７０を第３図柄表示装置Ｗ８１の表示面の前方側に変位させることが目的ではなく、変位部材Ｗ５７０と第１回動部材Ｗ５４０との位置ずれを生じさせることで静電気による接触（付着）を解除することが主な目的となっているので、第１回動部材Ｗ５４０の動作角度は変位部材Ｗ５７０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示面の前方側までは至らない小角度で設定される。

【２９８８９】

ベース部材Ｗ４０１の右端部において上下方向に延設される板状部の前側において、幅の細い長孔を内部に形成する長孔形成部Ｗ２４０５を備える。この長孔形成部Ｗ２４０５に、第２回動部材Ｗ２５５０の背面側に突出される一対の突設部Ｗ２５５３が受け入れられており、第２回動部材Ｗ２５５０の姿勢変化を生じさせる。

【２９８９０】

回転動作手段Ｗ２５００は、第２回動部材Ｗ２５５０を左右方向に変位させるスライダー装置Ｗ２５８０を備える。

【２９８９１】

スライダー装置Ｗ２５８０は、駆動により左右変位されるシリンダー筒部Ｗ２５８１と、そのシリンダー筒部Ｗ２５８１に支持されており上下変位可能なシリンダー棒部Ｗ２５８２と、を備え、シリンダー棒部Ｗ２５８２の下端に形成される吊り輪部Ｗ２５８３が第

２回動部材Ｗ２５５０の背面から突出される被支持突部Ｗ２５５４を回転可能に支持するように構成とされる。

【２９８９２】

スライダー装置Ｗ２５８０のシリンダー筒部Ｗ２５８１が左右方向に変位されると、シリンダー棒部Ｗ２５８２の吊り輪部Ｗ２５８３に支持される被支持突部Ｗ２５５４も左右方向に変位されることから、第２回動部材Ｗ２５５０が左右変位される。第２回動部材Ｗ２５５０の上下位置および姿勢は、突設部Ｗ２５５３が長孔形成部Ｗ２４０５に案内されることに伴って変化される。第２回動部材Ｗ２５５０が変位される場合において、シリンダー棒部Ｗ２５８２はシリンダー筒部Ｗ２５８１に対して滑らかに上下変位され、第２回動部材Ｗ２５５０の変位を極力阻害しないように構成される。

【２９８９３】

即ち、図４１２２に図示される状態から、シリンダー筒部Ｗ２５８１が左方に変位されると、被支持突部Ｗ２５５４が左方に変位されることに伴って、一対の突設部Ｗ２５５３のうち上側の部位が、長孔形成部Ｗ２４０５の第１直線領域Ｗ２４０５ａ（上下方向に直線的に延びる長孔領域）から湾曲領域Ｗ２４０５ｂ（左右方向に延びる上に突の湾曲形状の長孔領域）に進入することで、第２回動部材Ｗ２５５０が傾倒方向に姿勢変化され、その姿勢変化に伴う被支持突部Ｗ２５５４の下降変位分だけシリンダー棒部Ｗ２５８２が下降変位されることで、図４１２３に図示される状態に至る。

【２９８９４】

図４１２３に図示される状態から、シリンダー筒部Ｗ２５８１が左方に変位されると、被支持突部Ｗ２５５４が左方に変位されることに伴って、一対の突設部Ｗ２５５３が湾曲領域Ｗ２４０５ｂに案内され、その案内に対応して、第２回動部材Ｗ２５５０が傾倒方向に姿勢変化しながら、左方に変位される。この場合も、被支持突部Ｗ２５５４の上下変位に対応してシリンダー棒部Ｗ２５８２が上下変位されることで、図４１２４に図示される状態に至る。

【２９８９５】

図４１２４に図示される状態から、シリンダー筒部Ｗ２５８１が左方に変位されると、被支持突部Ｗ２５５４が左方に変位されることに伴って、一対の突設部Ｗ２５５３のうち左側の部位が、長孔形成部Ｗ２４０５の湾曲領域Ｗ２４０５ｂから第２直線領域Ｗ２４０５ｃ（左斜め上方向に直線的に延びる長孔領域）に進入することで、第２回動部材Ｗ２５５０が起立方向に姿勢変化され、その姿勢変化に伴う被支持突部Ｗ２５５４の上昇変位分だけシリンダー棒部Ｗ２５８２が上昇変位されることで、図４１２５に図示される状態に至る。

【２９８９６】

図４１２２から図４１２５では、説明の都合上、第１回動部材Ｗ５４０の先端位置に第２回動部材Ｗ２５５０が配置される（第１回動部材Ｗ５４０の変位に対応して第２回動部材Ｗ２５５０が変位される）様子を図示したが、上述の通り、第２回動部材Ｗ２５５０の変位に第１回動部材Ｗ５４０の変位は必要ではない。

【２９８９７】

即ち、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置で停止された状態で、第２回動部材Ｗ２５５０を図４１２２から図４１２５に図示される態様で変位させることも可能である。この場合において、第２回動部材Ｗ２５５０の変位に伴って、変位部材Ｗ５７０も変位されることは当然である。

【２９８９８】

スライダー装置Ｗ２５８０の配設位置は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、ベース部材Ｗ４０１に配設されるようにしても良いし、前遮蔽部材Ｗ４６０に配設されるようにしても良いし、その他の構成に配設するようにしても良い。

【２９８９９】

例えば、スライダー装置Ｗ２５８０が前遮蔽部材Ｗ４６０に配設されるように構成すれば、前遮蔽部材Ｗ４６０を変位させた場合にスライダー装置Ｗ２５８０を一体的に変位さ

せることができるので、前遮蔽部材Ｗ４６０を前後方向に変位可能な機構を設けておけば、前遮蔽部材Ｗ４６０を前方側に変位させることで変位部材Ｗ５７０を前方側に変位させることができ、第１回動部材Ｗ５４０と変位部材Ｗ５７０との付着が生じていた場合に解除させることができる。この場合において、前後方向の変位であれば遊技者に気づかれ難いため、遊技に影響を与えることなく、付着の解除を図ることができる。

【２９９００】

第２回動部材Ｗ２５５０の変位に伴い変位部材Ｗ５７０が変位された場合、上述した第１回動部材Ｗ５４０の小角度の変位による変位部材Ｗ５７０の変位とは異なり、変位部材Ｗ５７０は第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の正面側まで変位され、遊技者が視認可能とされる。

【２９９０１】

次いで、図４１２６から図４１２９を参照して、第２９７実施形態における回転動作ユニットＷ３４００について説明する。上記第２９５実施形態では、第２回動部材Ｗ５５０に変位部材Ｗ５７０が連結される場合を説明したが、第２９７実施形態では、変位部材Ｗ３５７０が、遊技盤Ｗ１３（図４０７８参照）側に形成される長孔形成部Ｗ３０１３ａに案内される態様で変位可能に構成される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【２９９０２】

図４１２６、図４１２７、図４１２８及び図４１２９は、第２９７実施形態における回転動作ユニットＷ３４００の正面図である。

【２９９０３】

図４１２６では、第１回動部材Ｗ５４０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域から右下に退避した退避位置とされ、第１回動部材Ｗ５４０に連結される第２回動部材Ｗ３５５０が第１回動部材Ｗ５４０の形成方向に沿う基準位置とされた状態が図示され、図４１２７では、第１回動部材Ｗ５４０が上述の退避位置とされ、第２回動部材Ｗ３５５０が第１回動部材Ｗ５４０の形成方向に対して回動された回動位置とされた状態が図示され、図４１２８では、第１回動部材Ｗ５４０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の前方側に張り出した張出位置とされ、第２回動部材Ｗ３５５０が基準位置とされた状態が図示され、図４１２９では、第１回動部材Ｗ５４０が上述の張出位置とされ、第２回動部材Ｗ３５５０が回動位置とされた状態が図示される。

【２９９０４】

回転動作ユニットＷ３４００は、回転動作手段Ｗ３５００として、第１回動部材Ｗ５４０と、その第１回動部材Ｗ５４０に回転動作可能に連結される第２回動部材Ｗ３５５０と、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０の変位に伴って変位される変位部材Ｗ３５７０と、を備える。

【２９９０５】

第２回動部材Ｗ３５５０は、第２９５実施形態で上述した第２回動部材Ｗ５５０と同様の態様で第１回動部材Ｗ５４０と連結されており、その先端側が、折れ曲がった形状で延長され、逆Ｕ字形状を形成する。

【２９９０６】

変位部材Ｗ３５７０は、本体板部Ｗ５７０ｂと、棒状部Ｗ５７２と、本体板部Ｗ５７０ｂの上端部から前方側に断面円形状で突出形成され長孔形成部Ｗ３０１３ａに受け入れられる被案内突部Ｗ３５７１と、を備える。

【２９９０７】

長孔形成部Ｗ３０１３ａは、第１回動部材Ｗ５４０の回転軸側に曲率半径の中心が位置する円形に沿った形状に延びる長孔を形成し、左側端部から右側へ向かうにつれて、上下位置が下がる形状とされる。

【２９９０８】

第１回動部材Ｗ５４０は、回転先端側において装飾部Ｗ５４７から前方に突出形成される弾性突部Ｗ３５４８を備える。弾性突部Ｗ３５４８は、ゴム弾性を有する樹脂材料から

形成され、前方に薄板形状で突出される。
【２９９０９】
弾性突部Ｗ３５４８の左右側には変位部材Ｗ３５７０が通常位置されており、変位部材Ｗ３５７０側からの荷重が小さい場合には、弾性突部Ｗ３５４８の弾性変形よりも弾性突部Ｗ３５４８の左右方向の変位が優先して生じ、変位部材Ｗ３５７０が弾性突部Ｗ３５４８に押進されることで左右方向の変位が生じる。一方、変位部材Ｗ３５７０側からの荷重が大きい場合には、弾性突部Ｗ３５４８が後方に押し込まれる態様で弾性変形し、変位部材Ｗ３５７０と弾性突部Ｗ３５４８との左右位置関係が入れ替わり得る。
【２９９１０】
例えば、図４１２８に図示される状態で、変位部材Ｗ３５７０に右向きの瞬間的な強荷重が付与された場合、変位部材Ｗ３５７０を介して弾性突部Ｗ３５４８に大きな荷重が付与され、弾性突部Ｗ３５４８は後方に押し込まれる態様で弾性変形され、変位部材Ｗ３５７０は弾性突部Ｗ３５４８を右方に越えて変位され、長孔形成部Ｗ３０１３ａの傾斜に沿って右方に変位される。
【２９９１１】
その後、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置へ変位される場合、弾性突部Ｗ３５４８が変位部材Ｗ３５７０に左側から当接することになるが、変位部材Ｗ３５７０は変位可能領域の右端に位置しているため、それ以上の右方への変位が不可能であり、弾性突部Ｗ３５４８へ与える荷重が大きくなる。そのため、弾性突部Ｗ３５４８は後方に押し込まれる態様で弾性変形し、変位部材Ｗ３５７０の右側に位置（図４１２６参照）した後で、荷重が解除され、変形前の形状に戻る。
【２９９１２】
本実施形態では、変位部材Ｗ３５７０が第２回動部材Ｗ３５５０に連結されていないため、第２回動部材Ｗ３５５０の変位に伴って必ず変位部材Ｗ３５７０が変位されるというものではない。第２回動部材Ｗ３５５０の変位部材Ｗ３５７０に対する荷重の付与は、第２回動部材Ｗ３５５０の先端部が変位部材Ｗ３５７０に左右側から当接することで生じる。
【２９９１３】
第１回動部材Ｗ５４０が退避位置にある場合、第２回動部材Ｗ３５５０が基準位置から回動位置に変位されても、第２回動部材Ｗ３５５０の変位部材Ｗ３５７０との当接は生じないため、変位部材Ｗ３５７０の変位は生じない（図４１２６及び図４１２７参照）。
【２９９１４】
一方、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置にある場合、第２回動部材Ｗ３５５０が基準位置から回動位置に変位されると、第２回動部材Ｗ３５５０が変位部材Ｗ３５７０と当接し、変位部材Ｗ３５７０に対して右向きの荷重が生じることで、変位部材の変位が生じる。
【２９９１５】
この場合において、第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度が遅いパターンとされる場合、変位部材Ｗ３５７０に伝達される荷重は小さく、変位部材Ｗ３５７０の左右位置は弾性突部Ｗ３５４８の左側に維持された状態で、変位部材Ｗ３５７０が左右方向の振り子運動を繰り返す。
【２９９１６】
一方、第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度が速いパターンとされる場合、変位部材Ｗ３５７０に伝達される荷重は大きく、変位部材Ｗ３５７０の左右位置は弾性突部Ｗ３５４８を越えて弾性突部Ｗ３５４８の右側へ変位し、変位部材Ｗ３５７０が長孔形成部Ｗ３０１３ａの形状に沿って長孔形成部Ｗ３０１３ａの右端部へ向けて変位される。
【２９９１７】
このように、第２回動部材Ｗ３５５０の変位に伴う変位部材Ｗ３５７０の変位は、第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度の違いに対応して、その変位量のみならず、変位軌跡についても異ならせることができる。これにより、変位部材Ｗ３５７０の変位のバリエーションを増大させることができ、変位部材Ｗ３５７０を用いた演出効果の向上を図ることがで

きる。
【２９９１８】
次いで、図４１３０から図４１３５を参照して、第２９８実施形態における昇降動作ユニットＷ４６００について説明する。上記第２９５実施形態では、昇降動作ユニットＷ６００が下降変位の最中に切替動作が実行される場合を説明したが、第２９８実施形態では、昇降動作ユニットＷ６００の上下位置が変位可能領域の下端位置（張出位置）で固定された状態で切替動作が実行される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【２９９１９】
図４１３０（ａ）は、第２９８実施形態における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分正面図であり、図４１３０（ｂ）は、図４１３０（ａ）のＤ０１ｂ－Ｄ０１ｂ線における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分断面図である。
【２９９２０】
図４１３１（ａ）は、遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分正面図であり、図４１３１（ｂ）は、図４１３１（ａ）のＤ０２ｂ－Ｄ０２ｂ線における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分断面図である。
【２９９２１】
図４１３２（ａ）は、遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分正面図であり、図４１３２（ｂ）は、図４１３２（ａ）のＤ０３ｂ－Ｄ０３ｂ線における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分断面図である。
【２９９２２】
図４１３３（ａ）は、遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分正面図であり、図４１３３（ｂ）は、図４１３３（ａ）のＤ０４ｂ－Ｄ０４ｂ線における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分断面図である。
【２９９２３】
図４１３４（ａ）は、遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分正面図であり、図４１３４（ｂ）は、図４１３４（ａ）のＤ０５ｂ－Ｄ０５ｂ線における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分断面図である。
【２９９２４】
図４１３０から図４１３４には、昇降動作ユニットＷ４６００の上下位置が変位可能領域の下端位置で固定された状態で切替動作が実行される、切替動作の第２制御が時系列で図示される。また、変位体Ｗ４５００が基本変位制御で変位される場合が図示される。
【２９９２５】
図４１３０（ｂ）に図示されるように、昇降動作ユニットＷ４６００は、昇降動作ユニットＷ６００との比較において、ベース手段Ｗ６１０よりも前後厚さが抑えられたベース手段Ｗ４６１０が採用され、その他の部材も前後寸法が抑えられることにより、多方向動作手段Ｗ７００の前側面の前後位置が昇降動作ユニットＷ６００の場合よりも後方側に変位されている。
【２９９２６】
多方向動作手段Ｗ７００については、第２正面Ｗ７４４の外形形状が変更されている（図４１３２及び図４１３３に図示されるように、下側縁部付近において部分的に削除されている）他は、第２９５実施形態で説明したものと同様である。
【２９９２７】
図４１３０（ａ）及び図４１３０（ｂ）では、昇降動作ユニットＷ４６００が変位可能範囲の下端位置に位置されており、上遮蔽部材Ｗ４８０の下方側に、変位体Ｗ４５００が収められた状態が図示される。図４１３０（ｂ）に図示されるように、上遮蔽部材Ｗ４８０の下方側に、変位体Ｗ４５００が収められている。
【２９９２８】
図４１３０（ａ）に図示されるように、変位体Ｗ４５００が上遮蔽部材Ｗ４８０の下方側に収められている場合、正面視において変位体Ｗ４５００が視認され難いように構成さ

れる。
【２９９２９】
変位体Ｗ４５００は、上遮蔽部材Ｗ４８０の下方側に配設される駆動装置（図示せず）の駆動力によって、上遮蔽部材Ｗ４８０の下方側に凹設される案内凹部Ｗ４５９０に沿って上昇可能とされ、少なくとも一部（上端部）が多方向動作手段Ｗ７００と正面視で重なる位置に到達可能に構成される。
【２９９３０】
図４１３１（ａ）及び図４１３１（ｂ）では、昇降動作ユニットＷ４６００の上下位置は変わらず、変位体Ｗ４５００が駆動装置（図示せず）の駆動力によって上遮蔽部材Ｗ４８０の上方側に上昇変位された状態が図示される。
【２９９３１】
変位体Ｗ４５００は、上昇変位され、多方向動作手段Ｗ７００と正面視で重なる位置に位置される。多方向動作手段Ｗ７００と正面視で重なる位置において、変位体Ｗ４５００は、遊技者が視認可能に変位される。
【２９９３２】
図４１３２（ａ）及び図４１３２（ｂ）では、昇降動作ユニットＷ４６００の上下位置は変わらず、切替動作が開始され、若干の時間遅れの後で変位体Ｗ４５００が駆動装置（図示せず）の駆動力によって後方側に傾倒変位され、その端部Ｗ４５１０が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の前後位置よりも後方側に位置された状態が図示される。
【２９９３３】
端部Ｗ４５１０は、上面視円形の円板形状で形成されており、変位体Ｗ４５００は、端部Ｗ４５１０が非透過となるように構成され、その他の部位が透明な材料から形成される。
【２９９３４】
そのため、図４１３１に図示される状態では、端部Ｗ４５１０が多方向動作手段Ｗ７００の手前側に位置することが明確に視認される一方、端部Ｗ４５１０以外の部位は透過され、視認性が低くされる。
【２９９３５】
変位体Ｗ４５００の変位においては、図４１３２（ａ）に図示されるように、端部Ｗ４５１０以外の部位（上下方向に延びる棒状の部位）が左右両側の内側動作部材Ｗ７３０の隙間を通ることで干渉を避け、後方側へ変位可能に構成される。
【２９９３６】
この場合において、変位体Ｗ４５００の端部Ｗ４５１０以外の部位が透明とされるので、遊技者からは、端部Ｗ４５１０が姿勢を変えながら後方に飛翔するように視認され、多方向動作手段Ｗ７００の切替動作の最中において、変位体Ｗ４５００を奥行きのある変位態様で変位させることができ、演出効果の向上を図ることができる。
【２９９３７】
図４１３３（ａ）及び図４１３３（ｂ）では、昇降動作ユニットＷ４６００の上下位置は変わらず、切替動作によって第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が正面側を向く状態とされた状態が図示される。
【２９９３８】
第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４と正面視で重なる位置に変位体Ｗ４５００の端部Ｗ４５１０が重なる場合に比較して、端部Ｗ４５１０に第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の装飾（イラストや模様など）が隠されない分、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の視認性を向上させることができる。
【２９９３９】
図４１３４（ａ）及び図４１３４（ｂ）では、昇降動作ユニットＷ４６００の上下位置は変わらず、変位体Ｗ４５００が駆動装置（図示せず）の駆動力により下降変位され、上遮蔽部材Ｗ４８０の下方に収まった状態が図示される。

【２９９４０】
変位体Ｗ４５００は下降変位において、変位開始時には後方側に傾倒した姿勢となっているが（図４１３３（ｂ）参照）、下降変位に伴って案内凹部Ｗ４５９０の後側内壁面の傾斜面に当接することで元の姿勢（端部Ｗ４５１０が鉛直上方向を向く姿勢）に戻される。
【２９９４１】
この場合において、端部Ｗ４５１０は、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４と正面視で重なる高さ位置においては第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の後方側を下降し、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４よりも下方側に位置してからの姿勢変化によって第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４よりも手前側に変位される。
【２９９４２】
そのため、変位体Ｗ４５００が第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４と正面視で重なる高さ位置においても第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の手前側の位置を下降する場合に比較して、変位体Ｗ４５００の変位を目立たないようにすることができ、変位体Ｗ４５００に変位が生じていること自体、遊技者に把握され難くすることができる。
【２９９４３】
図４１３４に図示される状態から、昇降動作ユニットＷ４６００に戻り方向の切替動作（第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１が正面側に向く状態にさせる動作）を行い、上昇変位させることで、昇降動作ユニットＷ４６００及び変位体Ｗ４５００が第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側に張り出す前の状態に復帰させることができる。昇降動作ユニットＷ４６００だけ第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側から退避され、変位体Ｗ４５００が依然として第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側に残るといったような、違和感のある状況を避けるように制御される。
【２９９４４】
この場合、遊技者に対して、変位体Ｗ４５００が、いつ第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の前方側から退避したのかを把握させないようにすることができ、あたかも多方向動作手段Ｗ７００に収容されたかのように見せることができる。
【２９９４５】
そのため、時間が経過して再び変位体Ｗ４５００が上遮蔽部材Ｗ４８０の下方から上昇変位した場合に、収容された位置（多方向動作手段Ｗ７００が位置する第３図柄表示装置Ｗ８１の上側位置）と異なる位置から再登場したとして、遊技者に驚きを与えることができるし、どのように変位体Ｗ４５００を移動させているのだろうかという興味関心を持たせ、遊技への没入感を高めることができる。
【２９９４６】
図４１３５（ａ）は、遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分正面図であり、図４１３５（ｂ）は、図４１３５（ａ）のＤ０６ｂ－Ｄ０６ｂ線における遊技盤Ｗ１３及び昇降動作ユニットＷ４６００の部分断面図である。
【２９９４７】
図４１３５（ａ）及び図４１３５（ｂ）では、変位体Ｗ４５００が基本変位制御とは異なる第２変位制御で動作制御される場合が図示される。第２変位制御の動作制御では、変位体Ｗ４５００が上昇変位された後（図４１３１参照）、傾倒変位がされず、そのままの姿勢で下降変位が開始され、昇降動作ユニットＷ４６００の第２制御における切替動作が実行される。
【２９９４８】
この場合、昇降動作ユニットＷ４６００が第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４を正面側に向ける状態で、変位体Ｗ４５００が第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の正面側に位置する。
【２９９４９】

この場合、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が正面側に向いている状態であることは図４１３３（ａ）に図示される状態と同様であるが、正面側に端部Ｗ４５１０が重なる分、図４１３３（ａ）に図示される状態に比較して、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の視認性が悪くされる。

【２９９５０】

これにより、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が正面側に向く状態のバリエーションを増やすことができる。

【２９９５１】

なお、変位体Ｗ４５００の前後位置が維持される場合に限られるものではない。例えば、昇降動作ユニットＷ４６００の第２制御における切替動作に伴って、変位体Ｗ４５００の傾倒変位が生じるものの、変位体Ｗ４５００に対して起き上がり方向の変位が即座に実行され、その後で昇降動作ユニットＷ４６００の状態が第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４を正面側に向ける姿勢にされても良い。

【２９９５２】

第２９８実施形態では、第１図柄の抽選が大当たりである場合の変動中において、昇降動作ユニットＷ４６００が切替動作されるとともに、変位体Ｗ４５００が基本変位制御により奥側へ変位される第４１の演出制御が実行される。

【２９９５３】

また、第１図柄の抽選がはずれである場合の変動中においては、上述した第４１の演出制御の実行はされず、昇降動作ユニットＷ４６００が切替動作されるとともに、変位体Ｗ４５００が第２変位制御とされ、奥側へは変位されない第４２の演出制御、又は、昇降動作ユニットＷ４６００の切替動作が実行されず（昇降動作のみ）、変位体Ｗ４５００が第２変位制御とされる第４３の演出制御のいずれかが実行される。

【２９９５４】

そのため、昇降動作ユニットＷ４６００の動作態様を視認するのみでは、当該変動に係る第１図柄の抽選が大当たりであるか、はずれであるかの判別をすることが困難であるようになっており、その判別のためには、昇降動作ユニットＷ４６００の動作に加えて変位体Ｗ４５００の動作を把握することが必要とされる。これにより、昇降動作ユニットＷ４６００及び変位体Ｗ４５００に対する注目力を向上させることができる。

【２９９５５】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【２９９５６】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【２９９５７】

他の実施形態への適用は、物同士の関係に限られるものではなく、制御の態様についても当然に適用が可能である。一の実施形態における制御の一部または全部を、他の実施形態における制御の一部または全部と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における制御の一部または全部を、他の変形例における制御の一部または全部の制御と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【２９９５８】
上記第２９５実施形態では、回転動作ユニットＷ４００の動作パターンとして、第１の演出制御から第６の演出制御までを説明したが、動作パターンはこれら６通りに限定されるものではなく、任意に設定することが可能とされる。例えば、第１回動部材Ｗ５４０と第２回動部材Ｗ５５０とがタイミングを同期させて繰り返しの往復変位をする動作パターンを採用しても良い。この場合の同期は、タイミングが完全に一致されるものに限らず、数ミリ秒程度ずれて同期されるものでも良い。この場合、変位部材Ｗ５７０を第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０に対して相対変位させることができ、互いの付着が生じている場合に、その付着を解除することができる。また、第１回動部材Ｗ５４０の一回の往復変位に対して、第２回動部材Ｗ５５０が複数回（例えば２回）往復変位するものでも良いし、一回往復変位するものでも良い。
【２９９５９】
上記第２９５実施形態では、変動非対応演出として、変動中の抽選が大当たりである場合、ボタン部Ｐ１８１の操作がされると、ボタン部Ｐ１８１の操作がされたタイミングで第１の演出制御の動作が実行される可能性があり、変動中の抽選が外れである場合、ボタン部Ｐ１８１の操作がされると、ボタン部Ｐ１８１の操作がされたタイミングで第６の演出制御の動作が実行される可能性がある場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、実行される動作は第２の演出制御の動作として共通とされ、第１回動部材Ｗ５４０の動作速度は共通とされる一方、変動中の抽選が大当たりである場合における第２回動部材Ｗ５５０の動作速度が、変動中の抽選が外れである場合における第２回動部材Ｗ５５０の動作速度よりも、違いが判別できる程度に速い（又は遅い）設定とされても良い。
【２９９６０】
この場合、第１の演出制御と第６の演出制御との関係のように第１回動部材Ｗ５４０の動作が開始されてしまったら判別可能な場合に比較して、第１回動部材Ｗ５４０の動作が開始された後、その動作実行中においても、変動中の抽選が大当たりか否かに対する期待感を遊技者に持たせ続けることができるので、回転動作手段Ｗ５００に対してより長い期間注目させることができる。
【２９９６１】
また、第２回動部材Ｗ５５０の動作速度が速くなるほど、変位部材Ｗ５７０へ伝達される荷重が大きくなり、変位部材Ｗ５７０の変位速度および振れ幅が大きくなり、変位部材Ｗ５７０の変位が収まるまでの時間長さが長期化されるため、より遊技者の視線を変位部材Ｗ５７０側に集めることができ、第２回動部材Ｗ５５０及び変位部材Ｗ５７０への注目力を向上させることができる。
【２９９６２】
上記第２９５実施形態では、ボタン部Ｐ１８１の操作により変動非対応演出が実行されている場合において、第１図柄の抽選に係る変動が開始された場合において、その変動が動作ユニットＷ２００の動作制御を伴うものである場合、第２の演出制御での動作が停止される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変動非対応演出が実行されている場合において、第１図柄の抽選に係る変動が選択された場合に、その変動と同一期間の別の変動に変更されることで、変動非対応演出が継続され続ける状態を構成可能としても良い。
【２９９６３】
この場合、第１図柄の抽選が大当たりである場合、動作ユニットＷ２００の動作を伴わない表示演出が第３図柄表示装置Ｗ８１で実行され、且つ、変動非対応演出により表示演出とは無関係な態様で動作ユニットＷ２００が動作制御されている最中に、大当たりであることを示す表示が第３図柄表示装置Ｗ８１にされるため、遊技者に対して驚きと、大当たりに対して何の期待もしていなかった反動からくる喜びとを付与することができる。
【２９９６４】
上記第２９５実施形態では、変動非対応演出として実行される動作が、ボタン部Ｐ１８

１の操作態様によって、第２の演出制御と第５の演出制御とで切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２の演出制御において、ボタン部Ｐ１８１の操作態様によって、第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置に変位されるまでに、０．２秒が経過する場合と、０．０５秒が経過する場合とが切り替えられるようにしても良い。この場合、第２回動部材Ｗ５５０の動作速度の違いによって、第２回動部材Ｗ５５０の視認態様自体の変化と、第２回動部材Ｗ５５０の変位によって変位される変位部材Ｗ５７０の変位態様の変化も生じさせることができる。これにより、ボタン部Ｐ１８１の操作態様の変化によって変動非対応演出として実行される動作が変化されたことが明確に把握される。

【２９９６５】

ボタン部Ｐ１８１の操作態様が維持されている間、第２の演出制御における第１回動部材Ｗ５４０の往復動作が継続され、第２回動部材Ｗ５５０の動作速度が維持される状態が継続される。この場合において、ボタン部Ｐ１８１の操作態様が違っても、第１回動部材Ｗ５４０の動作は共通とされることで、ボタン部Ｐ１８１の操作態様が維持されているのか否かの判別は、第１回動部材Ｗ５４０の動作後における第２回動部材Ｗ５５０の変位態様および第２回動部材Ｗ５５０の変位によって変位される変位部材Ｗ５７０の変位態様を視認して初めて遊技者に把握される。これにより、ボタン部Ｐ１８１を操作する遊技者の第２回動部材Ｗ５５０及び変位部材Ｗ５７０の変位に対する注目力を向上させることができる。

【２９９６６】

上記第２９５実施形態では、遊技開始前であれば、ボタン部Ｐ１８１の操作により変動非対応演出が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作ユニットＷ２００の動作制御が実行可能な可能状態と、実行不能な不能状態と、を操作によって切り替え可能な状態切替スイッチを備えるようにしても良い。

【２９９６７】

この場合、動作ユニットＷ２００の動作が実行される場合の方が大当たりの期待度が高いように変動が設計されている場合であっても、不能状態とすることで、動作ユニットＷ２００の動作の有無に左右されず（変動態様に関わらず動作しないため）、大当たりするか否かについて、第３図柄表示装置Ｗ８１による表示演出を変動の停止まで期待感を高く維持し続けながら見守ることができる。

【２９９６８】

状態切替スイッチの操作態様は、何ら限定されるものではない。状態切替スイッチを他の操作部材の構成を流用した設計（例えば上下左右の各ボタンがある態様）として、組み合わせ操作（交互操作や同時押し操作など）により状態を切替可能に構成しても良いし、つまみを左右にスライドさせて位置変化させる操作でも良いし、押し込みボタンの操作態様とされても良い。押し込みボタンの操作態様である場合、ボタンから手を離したら状態が復帰する（不能状態から可能状態に復帰する）ように構成しておけば、遊技者が離席した後も動作ユニットＷ２００の動作が延々と実行されず、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０に対する変位部材Ｗ５７０の静電気力による付着が生じることを避けることができる。

【２９９６９】

また、つまみを左右にスライドさせる操作であって手を放してもつまみの位置が維持される構成である場合、状態切替スイッチの操作に遊技者の片手が塞がれ続ける不利益を解消し、遊技負担の軽減を図ることができる。

【２９９７０】

なお、上述した動作ユニットＷ２００の動作制御が実行可能な可能状態と、実行不能な不能状態と、の切替が、操作部（状態切替スイッチ）の操作ではなく、その他の要因によって生じるように構成しても良い。例えば、開店から第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０の動作回数が計測され、予め設定された上限回数に到達した場合に不能状態に切り替わるようにしても良い。この場合、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５

５０の動作回数が過多となることを避けることができ、耐久性の向上を図ることができる。

【２９９７１】

また、不正な入賞の検出があった場合に、不能状態に切り替えられるように構成しても良い。この場合、不正な入賞の検出後において、パチンコ機Ｗ１０の正面枠Ｐ１４を開放して作業者が作業を行っている場合に、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０の動作が実行され作業者と接触する事態を回避することができ、作業者の作業を安全に行わせることができる。また、不正な入賞の検出があったことに気づかずにパチンコ機Ｗ１０を別の遊技者が遊技した場合であっても、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０の動作が全く実行されないことで、不正の入賞の検出があったことに気づかせ易くすることができ、早期の離席を促すことができる。

【２９９７２】

また、パチンコ機Ｗ１０に設定される、開店から閉店までに払出可能な賞球数に関する上限（賞球数でも良いし、賞球数と発射球数との差球でも良い）に到達した場合に、不能状態に切り替えられるように構成しても良い。この場合、既に上述の賞球数に関する上限に到達しているにも関わらず、第１回動部材Ｗ５４０又は第２回動部材Ｗ５５０の動作が実行されてしまったために、遊技者の興味を引いてしまい、遊技者がパチンコ機Ｗ１０を遊技するために着席してしまう事態を避けることができる。

【２９９７３】

また、状態切替スイッチの操作による変化として、変位部材Ｗ５７０の変位の有無を切り替え可能に構成しても良い。例えば、第２９７実施形態において説明した、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０と変位部材Ｗ３５７０とが連結されていない場合において、弾性突部Ｗ３５４８が前後方向に出退動作されるよう構成され、状態切替スイッチの操作によって、弾性突部Ｗ３５４８が、変位部材Ｗ３５７０と左右方向で当接する突出位置（操作前位置）から、変位部材Ｗ３５７０と左右方向で当接しない（変位部材Ｗ３５７０の前後位置よりも後方に離れる）退避位置（操作後位置）に変位されることで切り替えられるものとしても良い。この場合、変位部材Ｗ３５７０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の前方側に現れるか否かを遊技者に自主的に選択させることができる。動体視力が良い遊技者等は、変位部材Ｗ３５７０の振動変位を目で追えてしまうことから疲労がたまりやすく、長時間の遊技が困難となるところ、変位部材Ｗ３５７０を第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の前方側に現れないようにできることで、疲労の蓄積を最小限とすることができ、遊技の継続を容易とすることができる。

【２９９７４】

上記第２９５実施形態では、ボタン部Ｐ１８１と機能調整操作部Ｈ１９０とが同時操作が困難となる程度に離間される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部Ｈ１９０が、ボタン部Ｐ１８１を操作している手を使って操作可能となる位置に配設されても良い。この場合、遊技者はボタン部Ｐ１８１と機能調整操作部Ｈ１９０との操作を片手で同時に行うことができるので、遊技負担を低減することができる。なお、機能調整操作部Ｈ１９０の配置に関しては、種々の態様が例示される。例えば、ボタン部Ｐ１８１がドーナツ形状に形成され、その内側に機能調整操作部Ｈ１９０が配置されるようにしても良いし、ボタン部Ｐ１８１が操作によりスライド移動（平行移動または回転移動）されるよう構成される場合において、ボタン部Ｐ１８１がスライド移動することで機能調整操作部Ｈ１９０を覆う位置から退避されることで機能調整操作部Ｈ１９０がアクセス可能に表れるように配置しても良い（この場合において機能調整操作部Ｈ１９０が同位置で留まるようにしても良いし、アクセスし易い位置に張り出すようにしても良い）。

【２９９７５】

上記第２９５実施形態では、ボタン部Ｐ１８１の操作に基づいて回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の替わりに、正面枠Ｐ１４に配設される他の操作ボタンである

、機能調整操作部Ｈ１９０（決定ボタンＨ１９１、上ボタンＨ１９２、下ボタンＨ１９３、左ボタンＨ１９４、右ボタンＨ１９５）や、球排出レバーＨ５４や、スライド操作部としての球抜きレバーＰ５２の操作によって回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行されるようにしても良い。

【２９９７６】

また、操作ハンドルユニットＷ９００における検出に基づいて回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行されるようにしても良い。検出に利用される部位を中央リング部材Ｗ９０５とすることで、操作部Ｗ９０１を把持して回転動作させるのみでは回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行されず、遊技者が意図的に中央リング部材Ｗ９０５に手を乗せることにより回転動作ユニットＷ４００の動作制御を実行させることができることから、操作部Ｗ９０１を回転させて球の発射を行う際に、回転動作ユニットＷ４００の動作制御を実行させるか否かを遊技者が選択することが可能となる。

【２９９７７】

これにより、回転動作ユニットＷ４００を動作制御させるために遊技者に操作させる部位を一か所に集めることができ、遊技負担の低減を図ることができ、且つ、球の発射を継続する期間（はずれ変動が続く期間）においては回転動作ユニットＷ４００の動作を継続させる一方で、大当たりの期待度が高い変動が開始された場合に、それに注目するために球の発射を停止する場合において、不図示の発射停止スイッチを操作しつつ、中央リング部材Ｗ９０５に手のひらを押し当てて回転角度の変化を抑制する操作を遊技者が行う場合に、回転動作ユニットＷ４００の動作を停止させることができる。

【２９９７８】

これにより、大当たりの期待度が高い変動が開始された場合に、遊技者が操作ハンドルユニットＷ９００に対して行いやすい操作に基づいて、回転動作ユニットＷ４００の動作を停止させて第３図柄表示装置Ｗ８１の正面側から回転動作ユニットＷ４００を退避させる動作が実行されるようにすることができ、自然な形（特殊な操作を要することなく）で第３図柄表示装置Ｗ８１の表示に注目させることができ、変動の停止までの演出を遊技者に視認させ易くすることができる。

【２９９７９】

なお、中央リング部材Ｗ９０５に手を乗せて検出させることで生じる変化が、回転動作ユニットＷ４００の動作開始でも良いし、逆に、中央リング部材Ｗ９０５に遊技者が触れていることが検出されていない場合に回転動作ユニットＷ４００が継続的に動作され、中央リング部材Ｗ９０５に触れることで動作が一時的に停止されるように制御しても良い。

【２９９８０】

上記第２９５実施形態では、ボタン部Ｐ１８１を操作した場合における回転動作ユニットＷ４００の動作パターンが、当該変動に係る抽選の大当たりの期待度に対応する場合を説明したが、必ずともこれに限られるものではない。例えば、抽選の大当たりの期待度とは無関係に、いずれかの演出制御が確率で選択され、実行されるように構成しても良い。ボタン部Ｐ１８１を押しこみ操作するたびに何らかの動作が生じるものであり、抽選結果とは無関係に、確率で、第１の演出制御から第６の演出制御のいずれかが実行される。この場合、球を発射して行う遊技の開始前にボタン部Ｐ１８１を繰り返し操作することで、回転動作ユニットＷ４００に色々なパターンの動作をさせることができるので、回転動作ユニットＷ４００がどのような動作をするのかを予め把握することができる。これにより、遊技者の予想外の動作が回転動作ユニットＷ４００に実行されることで、驚いた遊技者が操作ハンドルＨ５１から手を離してしまい、球の発射が中断される事態を避けることができる。

【２９９８１】

上記第２９５実施形態では、ボタン部Ｐ１８１の操作が一回検出されることに基づいて回転動作ユニットＷ４００の動作が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の操作が回転動作ユニットＷ４００の動作を実行させる操作として検出されるための条件を設定するようにしても良い。例えば、ボタ

ン部Ｐ１８１を押し込み操作する度に条件期間が開始され、５秒以内に再度押し込み操作することで条件が成立されるように構成しても良い。この場合、ボタン部Ｐ１８１が単に一回操作されただけでは、条件が成立されず、回転動作ユニットＷ４００の動作は非実行とされ、遊技者が意図的にボタン部Ｐ１８１を複数回操作した場合に初めて、一回目の操作からは若干遅れて、回転動作ユニットＷ４００の動作が実行されるように構成することができる。これにより、遊技者がボタン部Ｐ１８１に誤って触れてしまった場合（意図せず操作した場合）にまで、回転動作ユニットＷ４００が動作されることを避けることができる。

【２９９８２】

上記第２９５実施形態では、変動非対応演出として、変動が実行されていない状態（遊技機の遊技待機状態）において、ボタン部Ｐ１８１の操作がされると、回転動作ユニットＷ４００（第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ５５０）が操作態様に対応して動作制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の操作がされない遊技者不在状態において、待機状態（客待ち状態）における一定時間の経過によって回転動作ユニットＷ４００が第１の演出制御から第６の演出制御のいずれかで動作制御されるように構成しても良い。この場合、遊技者不在状態が長期間続いた場合であっても、定期的に回転動作ユニットＷ４００の動作を実行させることができ、変位部材Ｗ５７０の後面が第１回動部材Ｗ５４０や第２回動部材Ｗ５５０の前面に付着した状態が長期間継続されることを防止することができる。

【２９９８３】

また、回転動作ユニットＷ４００の動作制御は、第１回動部材Ｗ５４０のみが動作され第２回動部材Ｗ５５０が追従するのみの動作態様や、第２回動部材Ｗ５５０のみが動作され第１回動部材Ｗ５４０が停止される動作態様とすることで、一度に駆動される駆動装置の個数を低減させることができ、駆動音の聞き取れない程度の静かな動作とすることができる。

【２９９８４】

なお、一定時間の経過は、特定の起点が生じたらカウントを実行し、追加で特定の起点が生じるまでカウントを継続する。カウントの継続中において規定のカウント（一定期間、本実施形態では１０分）が経過する度に周期的に回転動作ユニットＷ４００の動作制御が実行される。特定の起点としては、電源オン時、変動の開始時、変動の停止時、ボタン部Ｐ１８１の操作検出時などが設定される。

【２９９８５】

なお、第２９５実施形態では、最長の変動が５分とされるので、上述したカウントに基づく動作制御が変動中に実行されることは無い。即ち、規定のカウントが変動長さを超える長さに設定されることで、変動中には演出に基づく動作以外の動作が実行されない。

【２９９８６】

規定のカウントの経過の度に生じる動作は、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示とは無関係に唐突に生じても良いし、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示と組み合わせた制御としても良い。

【２９９８７】

例えば、規定のカウントの経過により第１の演出制御による動作が実行されるタイミングにおいて、規定のカウントの経過前に予め第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域において、「この動作は大当たりの期待大」、「３」、「２」、「１」と表示させることで、回転動作ユニットＷ４００の動作を、演出のデモンストレーションとして利用することができる。これにより、遊技開始前の遊技者の注意を引くことができるとともに、遊技開始前から回転動作ユニットＷ４００がどう動けば大当たりに期待できるのか（熱いのか）を把握させることができるので、初めて遊技する場合であっても、回転動作ユニットＷ４００の動作を楽しんで見ることができる。

【２９９８８】

回転動作ユニットＷ４００の動作パターンと大当たりの期待度とが対応付けられている

場合において、その対応をはじめから適切に把握することは通常は困難であるので、期待度の低い動作パターンを、期待度の高い動作パターンであると勘違いすることがある。この場合、実際は期待度の低い動作パターンが実行された際に、遊技者を無意味に興奮させることになる可能性がある。これに対し、演出のデモンストレーションによって動作パターンと期待度との対応付けを明らかにすることで、適切なタイミングで遊技者の興趣を高めることができる。

【２９９８９】

なお、演出のデモンストレーションが表示される場合における演出制御は、第１の演出制御に限るものではなく、任意に設定される。例えば、規定のカウントの経過により第５の演出制御による動作が実行されるタイミングでは、第５の演出制御による動作は、期待度の低い動作パターンであるため、規定のカウントの経過前に予め第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域において、「この動作は大当たりの期待薄い」、「３」、「２」、「１」と表示させることで、大当たりの期待度を適切に遊技者に把握させることができる。

【２９９９０】

なお、大当たりの期待度の表現は、「期待大」や「期待薄い」に限られるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「大チャンス」、「チャンス」等の違いでも良いし、「８０％」、「５％」等の数値での表現でも良いし、異なる色での表現でも良い。色で表現する場合、カウントダウンの表示だけを実行し、そのカウントダウンの文字色を変えることで表現しても良い。文字色を複数段階（例えば、期待度が高い方から「虹色」、「金色」、「赤色」、「緑色」、「青色」）とすることで、遊技者は期待度の違いをおおよそ把握できる。

【２９９９１】

期待度の表現が、回転動作ユニットＷ４００の動作に先駆けて実行されるものではなく、回転動作ユニットＷ４００の動作実行と同時か、動作の実行後にされる場合は、ボタン部Ｐ１８１の操作に基づく回転動作ユニットＷ４００の実行時にも流用が可能である。この場合において、回転動作ユニットＷ４００の動作実行に合わせて第３図柄表示装置Ｗ８１に表示しても良いし、回転動作ユニットＷ４００に配設され光を照射する電飾基盤からの発光色によって期待度の表現を行っても良い。

【２９９９２】

上記第２９５実施形態では、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置している状態で第２回動部材Ｗ５５０が基準位置から回動位置に変位される場合、突設部Ｗ５６２の正面視右方側への変位に追従して変位部材Ｗ５７０が変位され、振り子のように更に（突設部Ｗ５６２の移動幅以上に）右方側（正面視反時計回り方向側）に変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位部材Ｗ５７０が第２回動部材Ｗ５５０に付着した状態（相対変位しない状態）を構成可能とされ、変位部材Ｗ５７０が第２回動部材Ｗ５５０と一体的に変位されるように構成しても良い。

【２９９９３】

例えば、第２回動部材Ｗ５５０を極端にゆっくり動作させれば慣性の影響は生じず、第２回動部材Ｗ５５０との微弱な静電気力（又はファンデルワールス力）により、第２回動部材Ｗ５５０に対する変位部材Ｗ５７０の姿勢（配置）を一定に保ちながらの動作が可能とされるように構成しても良い。この場合、同じ第５の演出制御であっても、極端にゆっくり動作させて第２回動部材Ｗ５５０に対する変位部材Ｗ５７０の姿勢（配置）を一定に保つ変位か、それよりも高速の動作であって第２回動部材Ｗ５５０に対して変位部材Ｗ５７０が相対変位される変位かを異ならせることができ、演出効果の向上を図ることができる。

【２９９９４】

また、ボタン部Ｐ１８１の操作によらず回転動作ユニットＷ４００が動作制御される場合として、抽選に係る変動が数回（予め設定された回数であって、何回でも良い）実行される毎に、回転動作ユニットＷ４００が第１の演出制御から第６の演出制御のいずれかで動作制御されるように構成しても良い。

【２９９９５】
例えば、抽選に係る変動が３回実行される毎に回転動作ユニットＷ４００が動作されるようにする場合、頻繁に動作を実行させることができ、変位部材Ｗ５７０が近接する部材に付着した場合であっても、その付着が長期間継続されることを回避することができる。
【２９９９６】
また、例えば、抽選に係る変動が５０回実行される毎に回転動作ユニットＷ４００が動作されるようにする場合、付着を解消するための最低限の頻度で回転動作ユニットＷ４００を動作させることができることに加えて、遊技者は変動を逐一数えているわけではないので、回転動作ユニットＷ４００の動作が、抽選に係る変動が５０回実行される毎に必ず実行される動作なのか、抽選に係る変動の大当たりの期待度を表す演出における動作なのか、分からなくすることができ、場合によっては、大当たりに期待できない変動において、第１の演出制御のように大当たり期待度の高い動作制御を実行することで、遊技者の期待感を高めることができる。
【２９９９７】
上記第２９５実施形態では、変位部材Ｗ５７０が樹脂材料から形成され、表面に鍍金加工がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位部材Ｗ５７０が金属材料から形成されても良い。この場合、変位部材Ｗ５７０の剛性を高めることができるので、板厚を薄く形成することができるとともに、鍍金加工が不要となるので変位部材Ｗ５７０の製造工数を減らすことができる。変位部材Ｗ５７０が容易に変形されることはないため、湾曲態様で変形されることで、変位部材Ｗ５７０の下端部が第１回動部材Ｗ５４０に接近し、付着が生じやすくなる事態を避けることができる。
【２９９９８】
変位部材Ｗ５７０と対向される第１回動部材Ｗ５４０の前面や第２回動部材Ｗ５５０の前面は、少なくとも変位部材Ｗ５７０と当接し得る位置において樹脂材料から形成される。これにより、金属同士が擦れる際に生じる音（高い音、金属音）の発生を防止できる。
【２９９９９】
上記第２９５実施形態では、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）と第２正面Ｗ７１４（Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）とが別部材から形成され、非透過なシールが貼り付けられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）を構成する部材か又は第２正面Ｗ７１４（Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）を構成する部材の一方を不透明な材料から形成するようにしても良い。この場合、シールを張り付ける必要がなく、製造工程を省くことができる。
【３００００】
特に、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）を構成する部材を不透明な材料から形成する場合において、裏面側にリブ形状で形成される板状延設部Ｗ７１３，Ｗ７４３やＬ字状延設部Ｗ７２４，Ｗ７３４については、そもそも第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）を通した裏面側の視認が不可能となっていることから、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）の見栄えに悪影響を与えることは無く、強度向上の効果については生じさせることができる。
【３００００１】
上記第２９５実施形態では、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）と第２正面Ｗ７１４（Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）とが、縦方向（回転軸と交差する方向）の長さが略同一である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２正面Ｗ７１４（Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）の縦方向の寸法が、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）の縦方向の寸法よりも長いように構成しても良い。この場合、視認される面の変化により、形状だけでなく大きさ（縦方向の寸法、面が視認されている場合における上下方向寸法）も変えることができ、演出効果の向上を図ることができる。
【３００００２】

また、例えば、第２正面Ｗ７４４の外側（下側）の辺が正面視（即ち遊技者目線）で左右方向に下降傾斜する形状とされ、それと対応する第１正面Ｗ７４１の外側（下側）の辺が、真横に延びる形状ではなく、正面視で左右逆方向に下降傾斜する形状とされても良い。この場合、上述した各辺の傾斜が反転されることにより、第１正面Ｗ７４１の形状と第２正面Ｗ７４４の形状との違いを際立たせることができ、切替動作が遊技者に与えるインパクトを強くさせることができる。

【３０００３】

上記第２９５実施形態では、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）又は第２正面Ｗ７１４（Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４）が視認される状態において、上側動作部材Ｗ７１０、外側動作部材Ｗ７２０、内側動作部材Ｗ７３０及び下側動作部材Ｗ７４０の隣り合う部材同士の近接する端辺が、隙間なく当接する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）が視認される状態において、近接する端辺が、部分的に非当接（又は全体が非当接）とされ、隙間が形成されるようにしても良い。この場合、電飾基盤Ｗ６８０を発光制御させる場合に、隙間から光漏れを生じさせることで、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）が視認される状態においても発光演出を行うことができる。

【３０００４】

近接する端辺が、連結装置Ｗ７５０を介して連結されている以外は（締結位置を除いて）、離間させることができる。例えば、凹設部Ｗ７１２の凹設深さで端辺全体が削られることで、凹設部Ｗ７１２の２倍の隙間を生じさせることができる。第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）が非透過である構成であっても、第１正面Ｗ７１１（Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１）が視認される状態を維持したまま、近接する端辺同士の隙間からの光漏れを利用して、光を視認させる演出が可能となる。

【３０００５】

上記第２９５実施形態では、駆動モータＷ６１１が左右一対の多方向動作手段Ｗ７００にそれぞれ１個ずつ配設され、切替動作が左右の多方向動作手段Ｗ７００ごとに独立して実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、単一の駆動モータＷ６１１を備え、左右一対の中間手段Ｗ６３０が左右に延びる金属棒にスライド移動可能に連結され、駆動モータＷ６１１の駆動力により一方の中間手段Ｗ６３０が上下動作することで、その一方の中間手段Ｗ６３０に金属棒を介して連結されている他方の中間手段Ｗ６３０も同様に上下動作するように構成しても良い。この場合、駆動モータＷ６１１の配設個数を削減することができるとともに、左右一対の多方向動作手段Ｗ７００の切替動作のタイミングを揃えることが容易となる。

【３０００６】

上記第２９５実施形態では、上側動作部材Ｗ７１０、外側動作部材Ｗ７２０、内側動作部材Ｗ７３０及び下側動作部材Ｗ７４０が、それぞれ隣り合う部材に対して回転変位可能に連結され、全ての部材が連動して視認面を変化させる変位を構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上側動作部材Ｗ７１０と、上側動作部材Ｗ７１０に連結される側（上側）の外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０との３部材で連動するように形成し（下側動作部材Ｗ７４０と、下側動作部材Ｗ７４０に連結される側（下側）の外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０との３部材は省略し）、第２連結締結部Ｗ７２６，Ｗ７３６に滑車を配設し、切替動作における当該滑車の変位軌跡に沿って案内レールを形成することで、上側動作部材Ｗ７１０を昇降させた場合に上側動作部材Ｗ７１０が傾倒方向に変位され、その傾倒変位に伴う外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０の視認面の変化を伴う変位が案内レールにおける滑車の変位を伴って生じるように構成しても良い。これにより、設計自由度の向上を図ることができる。なお、案内レールについては同様に備える場合において、外側動作部材Ｗ７２０又は内側動作部材Ｗ７３０の一方を省くように構成することも可能である。

【３０００７】

また、省略させる部材を上下逆にしても良い。この場合においても、案内レールで滑車

を吊り下げる態様とすれば、下側動作部材Ｗ７４０を起き上がり方向に変位させた場合に、その起き上がり方向の変位に伴って外側動作部材Ｗ７２０及び内側動作部材Ｗ７３０の視認面の変化を伴う変位を生じさせることができる。

【３０００８】

上記第２９５実施形態では、機能の異なる操作対象として、ボタン部Ｐ１８１及び機能調整操作部Ｈ１９０を例として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１が左右に分割されており、その左右の部位が独立して操作可能に構成され、いずれかの部位が機能調整操作部Ｈ１９０と同様の機能を生じるように構成しても良い。これにより、操作箇所が複数位置にばらける場合に比較して、操作時の遊技者の負担を低減することができる。この場合において、左右の部位の大小は、同一でも良いし、大小関係が生じるようにしても良い。機能調整操作部Ｈ１９０の機能を生じる部位を小さくしておくことで、操作頻度が高くなる部位の方が、操作頻度が低くなる部位よりも大きくすることができ、操作時の疲労感を低減させることができる。

【３０００９】

上記第２９５実施形態では、中央リング部材Ｗ９０５が硬質の樹脂材料から形成される場合を説明したが、中央リング部材Ｗ９０５の素材はこれに限られるものではなく、軟質の樹脂材料や、ゴム製材料から形成されても良い。これにより破損を防止し易くすることができるとともに、径方向外方から面圧をかけた場合における回転の抑制を図りやすい。

【３００１０】

上記第２９５実施形態では、当接部Ｗ９４２ｂが、モータ支持体Ｗ９４２に一体形成される場合を説明したが、別部材でも良い。その場合において、材質は、モータ支持体Ｗ９４２と同一のものに限られることはなく、更に硬質な材料でも良いし、柔軟な材料（ゴム状部材など）でも良い。別部材としての当接部Ｗ９４２ｂを介して振動伝達を図ることができる。

【３００１１】

上記第２９５実施形態では、操作ハンドルユニットＷ９００について、湾曲凹部Ｗ９１４ａが形成される左側の開口からのみ風が出る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、風が出る開口として、湾曲凹部Ｗ９１４ａと同様の形状が右側にも形成されることで生じる右側の開口や、第２手置き部Ｗ９１２の後側部が凹設されることで中央リング部材Ｗ９０５との間に形成される中央側の開口を備え、複数の開口から送風可能に送風装置Ｗ９５０を構成するようにしても良い。

【３００１２】

この場合において、遊技者が左側の操作部Ｗ９０１に振れている（第１手置き部Ｗ９１１の左側上面に手を置いている）か、右側の操作部Ｗ９０１に振れている（第１手置き部Ｗ９１１の右側上面に手を置いている）か、中央リングＷ９０５に振れている（第２手置き部Ｗ９１２に手を置いている）か、を検出可能となるように複数の検出センサを搭載し（操作ハンドルＷＨＤ内部に搭載しても、手置きユニットＷ９１０内部に搭載しても良い）、その検出結果に基づいて、送風位置（いずれの開口に送風するか）を切り替えることが可能な送風位置切替装置を構成するようにしても良い。これにより、遊技者の手に風が当たる位置に集中して送風させることができ、効果的な風の発生を図ることができる。

【３００１３】

送風位置切替装置の制御は、送風開始時における検出結果を基本とするが、送風継続中に検出結果が変化した場合（遊技者が操作部位を変えた場合や、手を離した場合等）において、送風位置を切り替えるように制御しても良い。この場合、遊技者が操作部位をころころ変える場合においても、風を遊技者の手に当てやすくすることができる。

【３００１４】

送風継続中に送風位置を切り替える制御は、検出結果の変化に基づいて常に生じるように構成しても良いし、特定の場合には生じないように構成しても良い。ここで特定の場合とは、例えば、送風継続期間の終了間際であり、送風位置を切り替える制御を行ったとしても遊技者の手に十分に風を当てられない場合などが想定される。

【３００１５】
なお、遊技者がいずれの操作部にも触れていないと検出された場合に遊技者の顔の位置にめがけて風を噴出させるための開口を、操作部付近に送風する開口とは別で設けるようにしても良い。この場合、送風により、操作部に振れていない遊技者の興味をパチンコ機側に向けることができる。また、パチンコ機の前に立ち、まだ遊技を開始していない遊技者（遊技するパチンコ機を選んでいる段階の遊技者）に風を当てることで、遊技者の興味をパチンコ機側に向けることができる。
【３００１６】
また、遊技者がいずれの操作部にも触れていないと検出された場合に、回転動作ユニットＷ４００の回転動作手段Ｗ５００に風を噴出する装置を備えるようにしても良い。この場合、風圧により変位部材Ｗ５７０を激しく変位させることで、遊技者の興味をパチンコ機側に向けることができることに加え、変位部材Ｗ５７０が近接する部材と付着している場合には、その付着を解消することができ、更に、風によって第３図柄表示装置Ｗ８１や回転動作ユニットＷ４００を冷却することができる。
【３００１７】
上記第２９５実施形態では、操作ハンドルユニットＷ９００について、単一の駆動モータＷ９４３を備え、その駆動モータＷ９４３を駆動させることで発生する振動を手置きユニットＷ９１０に伝達させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータＷ９４３による振動の作用を共同で生じさせる装置として、駆動モータＷ９４３よりも小型の駆動モータを、中央、右側、左側の３か所に設け、個別に駆動可能に構成しても良い。この場合において、中央の駆動モータの振動は第２手置き部Ｗ９１２に伝達され、右側の駆動モータの振動は第１手置き部Ｗ９１１の右側上面に伝達され、左側の駆動モータの振動は第１手置き部Ｗ９１１の左側上面に伝達される。
【３００１８】
この場合において、遊技者が左側の操作部Ｗ９０１に振れている（第１手置き部Ｗ９１１の左側上面に手を置いている）か、右側の操作部Ｗ９０１に振れている（第１手置き部Ｗ９１１の右側上面に手を置いている）か、中央リングＷ９０５に振れている（第２手置き部Ｗ９１２に手を置いている）か、を検出可能となるように複数の検出センサを搭載し（操作ハンドルＷＨＤ内部に搭載しても、手置きユニットＷ９１０内部に搭載しても良い）、その検出結果に基づいて、中央、右側、左側のいずれの駆動モータが駆動されるかを切り替えることが可能な駆動位置切替装置を構成するようにしても良い。これにより、遊技者の手に振動が伝達される位置に集中して振動を生じさせることができ、効果的な振動の発生を図ることができる。
【３００１９】
駆動位置切替装置の制御は、駆動開始時における検出結果を基本とするが、駆動継続中に検出結果が変化した場合（遊技者が操作部位を変えた場合や、手を離した場合等）において、駆動位置を切り替えるように制御しても良い。この場合、遊技者が操作部位をころころ変える場合においても、振動を遊技者の手に伝達させやすくすることができる。
【３００２０】
駆動継続中に駆動位置を切り替える制御は、検出結果の変化に基づいて常に生じるように構成しても良いし、特定の場合には生じないように構成しても良い。ここで特定の場合とは、例えば、駆動継続期間の終了間際であり、駆動位置を切り替える制御を行ったとしても遊技者の手に十分に振動を伝達させられない場合などが想定される。
【３００２１】
なお、遊技者がいずれの操作部にも触れていないと検出された場合に、振動装置を全部振動させて、強振動させて、遠目に見ても振動が分かるようにしても良い。この場合、振動により、操作部に振れていない遊技者の興味をパチンコ機側に向けることができる。また、パチンコ機の前に立ち、まだ遊技を開始していない遊技者（遊技するパチンコ機を選んでいる段階の遊技者）に強振動を見せる場合に、遊技者の興味をパチンコ機側に向けることができる。

【３００２２】
上記第２９６実施形態では、長孔形成部Ｗ２４０５の形状が、第２回動部材Ｗ２５５０の変位軌跡を第２回動部材Ｗ５５０の変位軌跡に類似のものとすることができる一例として設計されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、長孔形成部Ｗ２４０５の第２直線領域Ｗ２４０５ｃが更に上方側に引き延ばされ、シリンダー棒部Ｗ２５８２が更に左方に変位されることに伴って、第２回動部材Ｗ２５５０が第１回動部材Ｗ５４０から離間して変位するように構成しても良い。
【３００２３】
この場合において、変位部材Ｗ５７０が第２回動部材Ｗ２５５０の変位に伴って、第２回動部材Ｗ２５５０の変位方向に沿って、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の上方側へ向けて変位される。これにより、変位部材Ｗ５７０の変位態様として、左右方向側への変位態様の他に、上方側への変位態様を追加することができ、変位部材Ｗ５７０の変位のバリエーションを増加させることができ、注目力を向上させることができる。
【３００２４】
第１回動部材Ｗ５４０は、第２回動部材Ｗ２５５０と異なり、回転軸が固定されているので、第１回動部材Ｗ５４０の変位に基づく（追従させる）変位部材Ｗ５７０の変位領域の方が、第２回動部材Ｗ２５５０の変位に基づく変位部材Ｗ５７０の変位領域よりも狭い。そのため、変位部材Ｗ５７０の変位態様を視認することで、第２回動部材Ｗ２５５０の変位が生じているか否かを把握することができる。
【３００２５】
上記第２９６実施形態では、第１回動部材Ｗ５４０の変位が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示面に平行な面に沿う回転変位である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１回動部材Ｗ５４０の回転先端側が手前側（遊技者側）に近づいてくる態様の回転変位としても良い。これにより、遊技者側に飛び出すような迫力のある演出を実行させることができる。なお、回転変位としては、傾倒変位（横方向軸の回転変位）でも、縦方向軸の回転変位でも良い。
【３００２６】
上記第２９７実施形態では、変位部材Ｗ３５７０に振り子運動をさせる荷重の伝達が、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置する場合に生じる場合の説明をしたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置する場合に変位部材Ｗ３５７０の側面に荷重を付与可能な出没装置を備えても良い。
【３００２７】
この場合、第２回動部材Ｗ３５５０が基準位置に位置され、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置とされ、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の外方に位置している状態で、変位部材Ｗ３５７０のみを第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の内方に張り出すように変位させることができる。
【３００２８】
変位部材Ｗ３５７０が遊技盤Ｗ１３の長孔形成部Ｗ３０１３ａに沿って変位可能とされることから、出没装置からの荷重の大小によって、変位部材Ｗ３５７０の変位量の大小を異ならせることができる。更に、長孔形成部Ｗ３０１３ａが、右側ほど上下位置が下方側となっていることから、荷重による慣性が失われて以降は、重力により右方へ変位され、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の外方に退避される。
【３００２９】
出没装置の制御は、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置する場合に必ず荷重を付与するものでも良いし、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置に位置する場合に確率で荷重を付与するものでも良い。
【３００３０】
前者の場合、第２回動部材Ｗ３５５０及び第１回動部材Ｗ５４０の変位継続期間を超えて変位部材Ｗ３５７０の変位を生じさせることができることから、より長期間、変位部材Ｗ３５７０に遊技者の視線を集めることができる。また、後者の場合、退避位置に向かう

第１回動部材Ｗ５４０の変位が生じる場合に、変位部材Ｗ３５７０の変位が生じるか否かについて遊技者に気にさせることができ、第２回動部材Ｗ３５５０及び第１回動部材Ｗ５４０に対する注目力を高めることができる。

【３００３１】

第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の外方位置に第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０が位置する場合に、遊技者から視認不能とする構成においては、出没装置によって第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の内方に変位部材Ｗ３５７０が張り出してきた場合に、普段（第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０と変位部材Ｗ３５７０とが連動する態様）とは異なる変位態様における変位部材Ｗ３５７０の変位を視認させることができ、演出に飽きさせない効果を生じさせることができる。

【３００３２】

上記第２９７実施形態では、変位部材Ｗ３５７０の被案内突部Ｗ３５７１を案内する長孔形成部Ｗ３０１３ａが被案内突部Ｗ３５７１の直径程度の幅の長孔として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内突部Ｗ３５７１の直径を現状の半分程度にして、破損を防止するために金属材料から形成するようにしても良い。

【３００３３】

この場合、被案内突部Ｗ３５７１の長孔形成部Ｗ３０１３ａに対する遊びを大きくすることができるので、被案内突部Ｗ３５７１の変位態様のバリエーションを増やすことができる。即ち、被案内突部Ｗ３５７１が長孔形成部Ｗ３０１３ａの下側部に当接する場合（上昇方向（左上方向）の変位）には長孔形成部Ｗ３０１３ａの形状に沿って変位する一方で、被案内突部Ｗ３５７１が長孔形成部Ｗ３０１３ａの下側部から離れて変位する場合（下降方向（右方向）の変位）には変位部材Ｗ３５７０が第２回動部材Ｗ３５５０から受けた荷重の大きさや速度次第で、変位部材Ｗ３５７０の変位をばらつかせることができる。これにより、変位部材Ｗ３５７０の注目力を向上させることができる。

【３００３４】

長孔形成部Ｗ３０１３ａに対して、左端から分岐する傾斜上昇経路がある右側へ向けて延設される形状が追加されても良い。即ち、正面視で「くの字」を構成する開口としても良い。この場合、第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置される場合における変位部材Ｗ３５７０への当接時の第２回動部材Ｗ３５５０の速度によって、変位部材Ｗ３５７０の変位の経路が異なるようにしても良い。即ち、速度小の場合は、左端から斜め右下方向に延びる経路で変位されることで早期に退避され、速度大の場合は、左端から斜め右上方向に延びる経路を上昇し、その後自重で「くの字」に沿って下降変位されることとなるため、退避までの時間が長引くことになる。これにより、変位部材Ｗ３５７０が第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の正面側で視認される期間を変化させることができ、意外性のある変位を変位部材Ｗ３５７０に生じさせることができる。

【３００３５】

また例えば、長孔形成部Ｗ３０１３ａの「くの字」の上端から下端へつながる短縮経路が追加されることで、デルタ形状を形成しても良い。更に、短縮経路に平行な複数の経路と、「くの字」の斜め右上方向に延びる経路に平行な複数の経路が追加されることで、網目状の経路を構成するようにしても良い。この場合、網目状の経路のうちのどの経路に被案内突部Ｗ３５７１が案内されるかによって変位部材Ｗ３５７０の変位態様を異ならせることができるため変位部材Ｗ３５７０への注目力を向上させることができる。更に、どの経路に被案内突部Ｗ３５７１が案内されるかは多少のランダム性を含むことから、遊技者を飽きさせない。

【３００３６】

第１回動部材Ｗ５４０が張出位置に位置された後で第２回動部材Ｗ３５５０が基準位置から回動位置に変位される態様は、第２の演出制御として上述したものである。第２９７実施形態においても同様に、その動作速度が、ボタン部Ｐ１８１の操作態様によって変化されるように制御しても良い。

【３００３７】
例えば、ボタン部Ｐ１８１の押し込み深さとして、「小押し込み」と「大押し込み」とが、第１回動部材Ｗ５４０の変位中において区別して検出されるように構成され、ボタン部Ｐ１８１が操作された場合において第２の演出制御で動作制御され、ボタン部Ｐ１８１の押し込み深さが「小押し込み」で検出された場合には、第２回動部材Ｗ３５５０の動作が上述した速度小で実行され、ボタン部Ｐ１８１が操作された場合において第２の演出制御で動作制御され、ボタン部Ｐ１８１の押し込み深さが「大押し込み」で検出された場合には、第２回動部材Ｗ３５５０の動作が上述した速度大で実行されることにより、ボタン部Ｐ１８１を操作した際の遊技者の遊技に対する姿勢（勢い）の違いを、第２回動部材Ｗ３５５０の変位態様および変位部材Ｗ３５７０の変位態様の違いに反映させることができ、臨場感のある遊技を提供することができる。
【３００３８】
この場合において、第２の演出制御の動作開始時における第１回動部材Ｗ５４０の動作態様は操作態様によらず共通とされることで、操作態様を検出する準備期間として利用することができる。即ち、遊技者は、「大押し込み」で操作する場合であっても、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置まで変位される期間（約１．０秒間）に、「小押し込み」から「大押し込み」となる押し込み深さまでの操作を完了すればいいため、瞬間的な操作を要求されるものではないため、操作の難易度を下げることができる。
【３００３９】
操作深さに対応して第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度が変化する構成は、変位部材Ｗ３５７０が第１回動部材Ｗ５４０に付着している場合において、その付着を解消することを容易とすることにも役立つ。即ち、メンテナンスにおいて変位部材Ｗ３５７０が第１回動部材Ｗ５４０に付着していることが発覚した場合に、メンテナンス作業者は、ボタン部Ｐ１８１を押し込み操作することで第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０を変位させ、付着の解消を図ることができる。且つ、「小押し込み」で付着が解消しなかったとしても、「大押し込み」での操作を行うことで第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度を高速化させることで、付着の解消をより簡単に行うことができる。
【３００４０】
なお、第２回動部材Ｗ３５５０の変位態様を決めるためにボタン部Ｐ１８１の操作態様を検出する期間は、上述のように第１回動部材Ｗ５４０の変位中の期間としても良いし、第２回動部材Ｗ３５５０の変位直前の時点としても良い。第１回動部材Ｗ５４０の変位中の期間とする場合、第１回動部材Ｗ５４０の変位中に一度でも「大押し込み」が検出された場合には第２回動部材Ｗ３５５０の変位直前においてボタン部Ｐ１８１の操作が解消されていたとしても第２回動部材Ｗ３５５０の速度大での変位が生じることになるため、誤って「大押し込み」で操作した場合や、途中で操作内容を切り替えた場合においても、第２回動部材Ｗ３５５０の変位速度を変えることができないため、遊技者の第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０を操っている感覚が下がり、遊技への没入感が下がる可能性がある。これに対し、第２回動部材Ｗ３５５０の変位直前の時点でボタン部Ｐ１８１の操作態様を検出し、第２回動部材Ｗ３５５０の変位に反映させることで、遊技者の第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０を操っている感覚を挙げることができ、遊技への没入感を向上させることができる。
【３００４１】
なお、ボタン部Ｐ１８１の操作量と、第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度との対応は、２段階での設定に限定されるものではなく、３段階以上で設定されるものでも良いし、操作量と動作速度とが無段階で滑らかに変化されるものでも良い。また、特に操作深さ大の側において、第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度の上限を設定し、それ以上は操作深さが変わっても動作速度の変化が生じないように構成しても良い。この場合、操作深さが意図せず過大となった場合であっても、第２回動部材Ｗ３５５０の動作速度が過度に高速となり第２回動部材Ｗ３５５０の故障や、第２回動部材Ｗ３５５０と変位部材Ｗ３５７０との衝突による破損が生じることを避けることができる。

【３００４２】
なお、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置まで変位される期間（約１．０秒間）に、「小押し込み」から「大押し込み」となる押し込み深さまでの操作を完了することを要求される構成を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作の態様は、ボタン部Ｐ１８１の替わりにレバー部材を操作対象とする場合においてはレバー部材の「小スライド移動」から「大スライド移動」となる操作でも良いし、「押し込み」から「連打操作」までの操作を完了することを要求される構成としても良い。いずれの場合であっても、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置まで変位される期間において操作を完了させればいいため、操作態様を問わず操作を容易とすることができ、採用可能な操作態様のバリエーションを増やすことができる。
【３００４３】
また、第１回動部材Ｗ５４０を変位させるために行ったボタン部Ｐ１８１の操作を含めて、「大押し込み」となる押し込み深さまで操作すればいい場合には、先のボタン部Ｐ１８１の操作を利用することができるので、ボタン部Ｐ１８１の操作を行う遊技者の操作負担を低減させることができる。
【３００４４】
即ち、第１回動部材Ｗ５４０を変位させるためにボタン部Ｐ１８１を「小押し込み」で操作していた場合には、その位置から「大押し込み」の位置までボタン部Ｐ１８１を押し込めばいいため、ニュートラルな状態からボタン部Ｐ１８１を押し込むよりは、押し込みに必要な長さを短くすることができる。また、第１回動部材Ｗ５４０を変位させるためにボタン部Ｐ１８１を「押し込み」操作した場合において「連打操作」までの操作を完了したい場合において、先の「押し込み」操作を「連打操作」の検出に利用（含める）ことができるので、先の「押し込み」操作を無駄にさせることなく、スムーズに「連打操作」の検出を達成させることができる。
【３００４５】
なお、ボタン部Ｐ１８１の操作態様に対応して、第１回動部材Ｗ５４０の変位量が変化されるようにしても良い。例えば、「小押し込み」では、張出位置まで到達しない途中位置までの張り出しとなり、その途中位置で第２回動部材Ｗ３５５０が変位され、「大押し込み」の場合には張出位置まで張り出すように構成しても良い。この場合、遊技者は、好みの張出量とする操作態様を選択することができ、第３図柄表示装置Ｗ８１が隠される範囲を最小限とした動作とさせることが可能となる。
【３００４６】
また、ボタン部Ｐ１８１の操作態様に対応して、第１回動部材Ｗ５４０の変位速度が変化されるようにしても良い。即ち、「大押し込み」でボタン部Ｐ１８１が操作された場合には、「小押し込み」でボタン部Ｐ１８１が操作された場合における第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置まで変位される速度の２倍の速度で、第１回動部材Ｗ５４０が変位されるように構成しても良い。この場合において、第１回動部材Ｗ５４０の動作開始時のボタン部Ｐ１８１の押し込み量を検出し、動作開始から動作終了まで変位速度が一定とされるものでも良いし、第１回動部材Ｗ５４０の変位中においてボタン部Ｐ１８１の押し込み量を検出し続け、「小押し込み」から「大押し込み」に変化された時点から第１回動部材Ｗ５４０の変位速度が変化されるようにしても良い。特に後者の場合、ボタン部Ｐ１８１の操作態様の変化が、即刻、第１回動部材Ｗ５４０の変位速度の違いとして現れるため、第１回動部材Ｗ５４０に複数のバリエーションの変位を生じさせることができ、遊技者に対して第１回動部材Ｗ５４０をボタン部Ｐ１８１の操作内容で操っている感覚を強めることができ、没入感を高めることができる。また、ボタン部Ｐ１８１に対する操作内容の違いが無駄になることが無く、遊技者の遊技ストレスを低減させることができる。
【３００４７】
上記第２９７実施形態では、弾性突部Ｗ３５４８が常時突出される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性突部Ｗ３５４８が前後方向に出没可能に構成されても良い。弾性突部Ｗ３５４８の突出状態では変位部材Ｗ３５７０に荷重付

与可能であり、弾性突部Ｗ３５４８の没入状態では変位部材Ｗ３５７０に荷重を付与できないよう構成することで、変位部材Ｗ３５７０の変位を伴わない第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０の変位を生じさせることができ、動作のバリエーションを増やすことができる。

【３００４８】

上記第２９７実施形態では、変位部材Ｗ３５７０の形状が、第２回動部材Ｗ３５５０と前後で当接する位置における幅が他の部位よりも小さい形状となる（極端に言えば線、点で当接する）ように設計されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２回動部材Ｗ３５５０と前後で当接する位置における幅が他の部位よりも大きい形状となるように設計しても良い。この場合、変位部材Ｗ３５７０と第２回動部材Ｗ３５５０との静止摩擦を大きく確保することができ、極端に遅い動作速度ではなくても、ある程度の低速度において、変位部材Ｗ３５７０と第２回動部材Ｗ３５５０とを一体的に動作させることが可能となる。この場合、第１回動部材Ｗ５４０の変位が生じた場合における変位部材Ｗ３５７０の変位は、弾性突部Ｗ３５４８からの荷重のみではなく、第２回動部材Ｗ３５５０との静止摩擦によっても補助される。これにより、弾性突部Ｗ３５４８が変位部材Ｗ３５７０から受ける負荷を低減させることができ、弾性突部Ｗ３５４８の破損を回避し易くすることができる。

【３００４９】

上記第２９７実施形態で上述した長孔形成部Ｗ３０１３ａは、第２回動部材Ｗ３５５０の前方側にある一方で、第２９６実施形態で上述した長孔形成部Ｗ２４０５は第２回動部材Ｗ２５５０の後方側にあるので、これらは干渉されることはなく、双方を同時に採用することは当然可能である。

【３００５０】

エッジ側から光を照射することで図や絵が光により視認されるように加工された導光板を、第１回動部材Ｗ５４０と変位部材Ｗ３５７０との間（前後間）に配設することで、導光板により第１回動部材Ｗ５４０が視認困難となる場合を構成しても良い。即ち、導光板に光が照射されることで導光板の後方側の第１回動部材Ｗ５４０の視認を困難とし、導光板前面に変位部材Ｗ３５７０が視認されるように構成しても良い。この場合、変位部材Ｗ３５７０を第１回動部材Ｗ５４０や第２回動部材Ｗ３５５０とは分離して視認させることができ、導光板の前面に変位部材Ｗ３５７０が浮いているように視認させる演出を実行することができる。

【３００５１】

上記第２９７実施形態では、変位部材Ｗ３５７０が長孔形成部Ｗ３０１３ａの右端側に位置する場合において、退避位置に位置する第１回動部材Ｗ５４０の弾性突部Ｗ３５４８と左右方向で当接され、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位する場合には専ら変位部材Ｗ３５７０の変位が生じる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位部材Ｗ３５７０を糸等により吊り上げ可能に構成し、長孔形成部Ｗ３０１３ａの右端部に下方に延びる上下長孔部を構成し、その上下長孔部に被案内突部Ｗ３５７１が案内されるよう構成することで、被案内突部Ｗ３５７１が弾性突部Ｗ３５４８よりも下方側に変位可能に構成しても良い。この場合、長孔形成部Ｗ３０１３ａの右端側に位置する場合において変位部材Ｗ３５７０が、退避位置に位置する第１回動部材Ｗ５４０の弾性突部Ｗ３５４８と左右方向で当接されない場合（上下長孔部に下方向に案内された場合）を生じさせることができ、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位する場合において変位部材Ｗ３５７０の変位が生じない場合（長孔形成部Ｗ３０１３ａの右端側に留まる場合）を生じさせることができる。これにより、第１回動部材Ｗ５４０及び第２回動部材Ｗ３５５０が変位した場合における変位部材Ｗ３５７０の変位態様のバリエーションを増やすことができ、変位部材Ｗ３５７０に対する注目力を向上させることができる。

【３００５２】

第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位する場合において変位部材Ｗ３５

７０の変位が生じない場合を生じさせるタイミングとしては、種々の態様が例示される。例えば、当該変動に係る抽選が大当たりである場合に確率で生じるようにしても良いし、リアルタイムクロックにおいて予め設定された時刻に到達する度に生じるようにしても良いし、その組み合わせでも良い。その時刻は、定期的に設定されても良いし、不定期に設定しても良い。この場合、第１回動部材Ｗ５４０が退避位置から張出位置へ変位する場合において変位部材Ｗ３５７０の変位が生じない場合が大当たりの期待度に関連したり、関連しなかったりするタイミングでたびたび生じるため、遊技者の変位部材Ｗ３５７０に対する注目力を向上させることができる。

【３００５３】

上記第２９８実施形態では、昇降動作ユニットＷ４６００が一定のパターンで動作制御される場合において、変位体Ｗ４５００が対応して動作制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ４５００の位置を検出可能な検出手段を備え、昇降動作ユニットＷ４６００の動作制御に変位体Ｗ４５００の位置の検出結果を反映させるようにしても良い。

【３００５４】

例えば、検出手段が、変位体Ｗ４５００が下方側に収められた位置（正面視で第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４と重ならない位置）において端部Ｗ４５１０を検出可能に構成され、その検出に基づいて、正面視で視認される面が第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４から第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１に切り替えられるように動作させるように制御しても良い。

【３００５５】

この場合、経年劣化等で変位体Ｗ４５００の変位速度が低下した場合であっても、変位体Ｗ４５００の変位が済んでいないのに昇降動作ユニットＷ４６００の視認させる面が切り替えられる動作が実行される事態を回避することができ、昇降動作ユニットＷ４６００の動作制御を見栄えよく実行させることができる。

【３００５６】

なお、検出に基づいて、正面視で視認される面が第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４から第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１に切り替えられるように動作された後、昇降動作ユニットＷ４６００を上昇動作により退避させる制御の他に、その場で再び第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４を視認させる状態へ向けて切替動作が開始されるようにしても良い。

【３００５７】

変位体Ｗ４５００について、実際には多方向動作手段Ｗ７００の奥側ではなく、その下方側に変位されているが、遊技者には、多方向動作手段Ｗ７００の奥側に位置しているかのように見せているため、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４を視認させる状態へ向けて切替動作が開始された後において変位体Ｗ４５００が多方向動作手段Ｗ７００の奥側に位置していないことを遊技者に視認させることで、意外性のある演出を遊技者に提供することができる。

【３００５８】

上記第２９８実施形態では、変位体Ｗ４５００が基本変位制御（変位体Ｗ４５００の変位として、真上に上昇し、後方側（奥側）に傾倒変位し、手前側に起き上がりながら下降する変位をさせる制御）で変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、基本変位制御の替わりに、真上に上昇し、真下に下降する途中（上昇位置からずれた位置）において、後方側（奥側）に傾倒変位し、手前側に起き上がりながら下降変位するようにしても良い。このように変位体Ｗ４５００が下降後に後方側（奥側）に変位するという変位の遅れが生じ得るようにすることで、変位体Ｗ４５００に対する注目力を持続させることができる。

【３００５９】

即ち、変位体Ｗ４５００が真上に上昇し、真下に下降する変位態様は、第２変位制御の変位に相当するところ、第２変位制御の変位は変動に係る抽選がはずれの場合に実行され

るものであり、変位体Ｗ４５００が真下に下降を開始した時点で遊技者の注目力が変位体Ｗ４５００から逸れるところ、変位体Ｗ４５００が真下に下降を開始した後においても、変動に係る抽選が大当たりの場合に実行される制御態様であって変位体Ｗ４５００の後方側（奥側）への変位が生じる基本変位制御での動作である可能性を残すことで、変位体Ｗ４５００が真下に変位開始した後も変位体Ｗ４５００に対する注目力を持続させ、遊技者の大当たりへの期待感を高め続けることができる。

【３００６０】

また、変位体Ｗ４５００の変位軌跡を変更可能にしても良い。例えば、手前側に上昇傾斜する方向で上昇し、後方側（奥側）に傾倒変位し、真下に下降変位することで、多方向動作手段Ｗ７００の第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４よりも遊技機後方側（奥側）に変位体Ｗ４５００が収容されるようにしても良い。この場合、収容後の変位体Ｗ４５００を遊技者に視認させ難くすることができる。

【３００６１】

変位体Ｗ４５００の第２変位制御は、上下方向の変位を例として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２変位制御において、多方向動作手段Ｗ７００の第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の正面側（手前側）を、左右方向に変位する態様や、その左右方向と交差する方向であって第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１に沿う方向（上下方向）に変位する態様や、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１と近接離反する方向（前後方向）に変位する態様を、採用しても良い。この採用において、一つを採用しても良いし、組み合わせて採用しても良い。この場合、変位体Ｗ４５００の変位態様を複雑化でき、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の正面側（手前側）で視認される変位体Ｗ４５００に対する注目力を向上させることができる。

【３００６２】

変位体Ｗ４５００の第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の正面側（手前側）における変位態様を複雑化させる構成を、基本変位制御にも採用しても良い。即ち、変位体Ｗ４５００が後方側（奥側）に傾倒変位する前において、多方向動作手段Ｗ７００の第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の正面側（手前側）を、左右方向、上下方向、前後方向の変位を生じさせても良い。この場合、変位体Ｗ４５００が後方側（奥側）に傾倒変位する前における変位体Ｗ４５００への注目力を向上させることができる。

【３００６３】

上記第２９８実施形態では、第２変位制御として、変位体Ｗ４５００が傾倒変位されずに昇降動作ユニットＷ４６００が切替動作される場合を説明したが、変位体Ｗ４５００及び昇降動作ユニットＷ４６００の制御態様は必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ４５００が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の手前側に変位された後、昇降動作ユニットＷ４６００が切替動作を実行せずに、変位体Ｗ４５００が真下方向に変位して下方側に収められた位置に戻る態様の動作パターンを備えるようにしても良い。

【３００６４】

これにより、変位体Ｗ４５００が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の手前側に変位された後の動作パターンを増やすことができるため、変位体Ｗ４５００が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の手前側に変位された後の演出態様が一通りしかない場合に比較して、変位体Ｗ４５００に対する注目力を向上させることができる。例えば、変動に係る第１図柄の抽選が大当たりである場合には切替動作が実行されないことがあるように構成することで、昇降動作ユニットＷ４６００を一発告知の移動役物として機能させることができ、変位体Ｗ４５００及び昇降動作ユニットＷ４６００に対する注目力を向上させることができる。

【３００６５】

変位体Ｗ４５００が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の手前側に変位

された後の動作パターンとしては、傾倒変位が全くされないパターンの他、傾倒変位は実行されるが第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１に当接される位置で止まることで、視認される面の変化が生じないパターンの採用も可能とされる。

【３００６６】

なお、変位体Ｗ４５００から付与される荷重が前後方向であるのに対し、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の動作開始時における変位方向は左右方向（視認面が反転される前の予備的動作の方向）なので、変位体Ｗ４５００からの荷重によっては切替動作の予備的動作すら生じない。

【３００６７】

上記第２９８実施形態では、切替動作によって切り替えられる多方向動作手段Ｗ７００の第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１の前後位置と、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４の前後位置とが略同じであり、多方向動作手段Ｗ７００とガラスユニット１６との前後距離が略不変である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。即ち、切替動作によって、ガラスユニット１６との距離が変化されるようにしても良い。

【３００６８】

例えば、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４を構成する部位の板厚を大きくし、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が視認される前後位置が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１が視認される前後位置よりも前方側になるように構成しても良い。

【３００６９】

また、例えば、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４を構成する部位を支持する板状延設部Ｗ７１３，Ｗ７４３や第１連結締結部Ｗ７２３，Ｗ７３３が、第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１を構成する部位の外側端部ではなく、その端部から若干内側に進入した位置において形成されることで、第２正面Ｗ７１４，Ｗ７２５，Ｗ７３５，Ｗ７４４が視認される前後位置が第１正面Ｗ７１１，Ｗ７２１，Ｗ７３１，Ｗ７４１が視認される前後位置よりも後方側となるように構成しても良い。

【３００７０】

この場合、視認される面の前後位置の変化に伴って、ガラスユニット１６を基準とした距離の変化に遊技者の視線を誘導することができ、変位体Ｗ４５００の下方への変位から目をそらすことができる。

【３００７１】

上記第２９８実施形態では、変位体Ｗ４５００の変位と干渉しないように昇降動作ユニットＷ４６００が切替動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ４５００の変位中に、端部Ｗ４５１０が多方向動作手段Ｗ７００に当接するタイミングでの制御とされても良い。

【３００７２】

この場合においても、端部Ｗ４５１０の多方向動作手段Ｗ７００と当接する側が湾曲面で構成されることから、当接により多方向動作手段Ｗ７００の視認面（第１正面Ｗ７３１）に傷がつく可能性を下げられる。

【３００７３】

これにより、干渉を避ける制御に比較して、動作タイミングのずれの許容幅を大きくすることができる。また、寸止めの制御とする場合に比較して、当接による視認面の切替という関連する動作が連続して生じる動作演出としての臨場感を強化できる。

【３００７４】

この場合において、変位体Ｗ４５００からの荷重の方向（前後方向）と、視認される面が切り替えられる切替動作の開始時点の動作方向（予備的動作の方向、左右方向）とが直角とされることから、面の切替をさせる状況ではない（当接させるだけという演出意図）にも関わらず、誤って荷重が大きくなり、視認面の変化が生じる（意図しない制御状況となる）ことを防止できる。

【３００７５】
なお、変位体Ｗ４５００からの荷重の方向（前後方向）に、多方向動作手段Ｗ７００が一体的に変位可能となるように構成しても良い。この場合、多方向動作手段Ｗ７００は、変位体Ｗ４５００が奥側に移動する場合に切替動作が実行される動作態様と、変位体Ｗ４５００が奥側に移動する場合に変位体Ｗ４５００と同様に奥側に移動する動作態様とで動作され得るので、変位体Ｗ４５００が多方向動作手段Ｗ７００の手前側に現れた場合における多方向動作手段Ｗ７００の動作に対する注目力を向上させることができる。
【３００７６】
また、逆に、変位体Ｗ４５００からの荷重で切替動作が開始され得るようにしても良い。例えば、第１正面Ｗ７３１と第２正面Ｗ７３５との成す角度を鈍角で形成することで、当接面を傾斜させて、変位体Ｗ４５００からの荷重を左右方向に変換させるように構成することで実現可能とされる。
【３００７７】
上記第２９８実施形態では、第４１～第４３の演出制御が第１図柄の抽選に係る変動中に実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大当たり中にも実行可能とし、いずれの演出制御が実行されるかによって当該大当たりの遊技価値の大小や、大当たり終了後の有利不利を報知するように構成しても良い。これにより、大当たり中においても漫然と遊技することなく、変位体Ｗ４５００及び多方向動作手段Ｗ７００の変位態様に注目させることができる。
【３００７８】
なお、大当たりの遊技価値の大小の報知としては、少なくとも、大当たり遊技のラウンド数に関する報知や、昇格演出（先に報知したラウンド数よりも、実際には多くのラウンド数の大当たりが実行されることを示す演出）としての報知が想定される。
【３００７９】
また、大当たり終了後の有利不利の報知としては、少なくとも、時短回数（０回、数回（１回～５００回）、１００００回など）の報知や、抽選に係る大当たりの確率の高低（通常遊技、確変遊技など）の報知が想定される。
【３００８０】
上記第２９８実施形態では、変位体Ｗ４５００が駆動装置の駆動力により下降変位される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ４５００が自重によって下降変位される場合があるように構成しても良い。この場合、駆動装置の励磁は変位体Ｗ４５００を上昇変位および傾倒変位させる場合にのみ生じさせれば済むので、下降変位させる場合にまで励磁させる場合に比較して、駆動装置の耐久性を向上させることができる。
【３００８１】
上記第２９８実施形態では、多方向動作手段Ｗ７００が左右両方ともに同時に切替動作された場合において、変位体Ｗ４５００が多方向動作手段Ｗ７００の左右中央側の隙間を通り奥側へ通過される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左右いずれか一方の多方向動作手段Ｗ７００が切替動作され、他方は切替動作されない場合において、切替動作を実行している側（左右いずれかの側）の多方向動作手段Ｗ７００における隙間を通って変位体Ｗ４５００が奥側へ通過されるように構成しても良い。
【３００８２】
この場合において、変位体Ｗ４５００が左右中央位置を昇降変位される場合、奥側への変位に際して切替動作が実行されていない側の多方向動作手段Ｗ７００に衝突し得るため、その衝突を避けるために、変位体Ｗ４５００を左右にスライド変位可能な変位機構を追加で搭載しても良い。変位機構により、変位体Ｗ４５００が奥側へ通過する前に左右にスライド変位させておくことにより、切替動作が実行されていない側の多方向動作手段Ｗ７００に対する変位体Ｗ４５００の衝突を回避することができる。
【３００８３】
上記第２９５実施形態では、切替動作によって視認される面が切り替えられたら駆動モ

ータＷ６１１の励磁を停止するように制御する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、視認される面が切り替えられた後も駆動モータＷ６１１の励磁を継続させる制御態様を採用するようにしても良い。

【３００８４】

特に、上記１９５実施形態で説明したように、変位体Ｗ４５００が多方向動作手段Ｗ７００の奥側に変位する場合において、視認される面が切り替えられた後も駆動モータＷ６１１の励磁を継続させることで、視認される面の隙間の発生を防止することができ、変位体Ｗ４５００への視線を切ることができる。一方で、変位体Ｗ４５００が奥側に変位しない場合には、励磁の継続はしても、しなくてもよい。隙間が生じたとしても、その隙間に電飾基盤Ｗ６８０からの光が通り、多方向動作手段Ｗ７００の手前側に位置する変位体Ｗ４５００に照射させることで、演出効果の向上を図ることができる。

【３００８５】

上記第２９８実施形態では、変位体Ｗ４５００の端部Ｗ４５１０が上面視円形の板形状で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ４５００が、鍵（キー）を模した形状の変位部材Ｗ５７０と類似の形状とされ、変位部材Ｗ５７０を横に倒して先端側を後方に向けた形状および姿勢としても良い。この場合、変位体Ｗ４５００及び多方向動作手段Ｗ７００の変位により「鍵を箱に差し込むことで中から宝石が現れる」というストーリー仕立ての変位を生じさせることができる。離れた位置にある変位部材Ｗ５７０及び変位体Ｗ４５００に関連性を持たせることで、パチンコ機Ｗ１０全体がストーリーを持っているように遊技者に感じさせることができる。

【３００８６】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【３００８７】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３００８８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受

皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３００８９】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【３００９０】

＜複数の変位手段の関連変位＞

所定手段と、前記所定手段に変位可能に支持される第１変位手段と、その第１変位手段に伝達される動作力を生じる第１動作手段と、前記第１変位手段の変位に対応して変位され得る第２変位手段と、その第２変位手段に伝達される動作力を生じる第２動作手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＷＡ１。

【３００９１】

第１変位手段および第２変位手段を備える遊技機がある（特開２０１６－１０４２４７号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、第１変位手段と第２変位手段との動作は同時に実行される動作制御が想定されており、単体での動作制御は想定されていないので、それぞれが変位しない状態が長時間続き所定の変位体が第１変位手段に触れた状態が継続されると、所定の変位体が第１変位手段に付着して取れなくなる事態が生じ得ることから、所定の変位体と第１変位手段との間に十分な空間を空ける必要があり、設計自由度の低下が生じるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、設計自由度を好適とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【３００９２】

遊技機ＷＡ１によれば、第１変位手段および第２変位手段を個別独立の変位態様で変位させる構成とされ、設計自由度を好適とすることができる。

【３００９３】

＜見える面の変化＞

第１変位部材と、第２変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第１変位部材と前記第２変位部材とが相対変位するように構成されることを特徴とする遊技機ＷＢ１。

【３００９４】

視認させる面を変化させる第１変位部材を備える遊技機がある（特開２０１６－８３２８４号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、内部の絵が変わる一方で外形は変わらなかったので、視認態様の変化を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、視認態様の変化を好適にさせることができる遊技機を提供することを目的とする。

【３００９５】

遊技機ＷＢ１によれば、視認態様の変化を好適にさせることができる。

【３００９６】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。こ

の場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【３００９７】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【３００９８】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
【３００９９】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４１３６から図４１４２を参照し、第２９９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｗ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。上記第２９５実施形態では、操作ハンドルユニットＷ９００の手置きユニットＷ９１０を介して遊技者に伝達される振動や送風が、演出に利用される場合を説明したが、第２９９実施形態では、操作ハンドルユニットＷ５９００の手置きユニットＷ５９１０を介して実行される送風が、遊技球の発射強度の調整に利用可能とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【３０１００】
なお、以下の説明では、図４０７６に示す状態のパチンコ機Ｗ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４０７６に示す状態のパチンコ機Ｗ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４０７６参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｗ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、符号について、頭文字の違う符号であっても、頭文字の後に続く文字が同一である場合であって、構成の名称が同じ場合には、機能を同一とする構成を表しており、代用が可能とされる。
【３０１０１】
図４１３６は、第２９９実施形態における操作ハンドルユニットＷ５９００の正面図であり、図４１３７は、操作ハンドルユニットＷ５９００の左側面図であり、図４１３８は、操作ハンドルユニットＷ５９００の右側面図であり、図４１３９は、操作ハンドルユニットＷ５９００の分解背面斜視図である。

【３０１０２】
操作ハンドルユニットＷ５９００は、操作ハンドルユニットＷ９００同様、パチンコ機ｅ１０（図３９５０）又はパチンコ機Ｗ１０（図４０７６）への採用を想定しており、操作ハンドルＨ５１の機能を代替する。そのため、操作ハンドルユニットＷ５９００を採用する場合には、操作ハンドルＨ５１の配設は省略することができる。
【３０１０３】
図４１３６、図４１３８及び図４１３９に図示されるように、操作ハンドルユニットＷ５９００は、ハンドル支持部Ｗ５９４０に中央リング部材Ｗ９０５の回転に連動して回転変位される円柱形状の変位体Ｗ５９４５が配設可能とされる。
【３０１０４】
変位体Ｗ５９４５は、直径が中央リング部材Ｗ９０５の外周の直径の１／３の長さとなる円形断面を有する円柱形状部材であって、中央リング部材Ｗ９０５の外周円に対して外接され、回転が滑りなく伝達される。即ち、変位体Ｗ５９４５は、操作部Ｗ９０１が前転方向に操作された場合に中央リング部材Ｗ９０５の回転角度の３倍の回転角度で後転方向に回転される。
【３０１０５】
変位体Ｗ５９４５が中央リング部材Ｗ９０５と接する位置に配置されているか否かを配置検出センサ（図示せず）により検出可能とされ、変位体Ｗ５９４５が、予め設定された角度だけ回転された場合に、手置きユニットＷ５９１０に配設される第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂによって検出可能に構成される。
【３０１０６】
なお、中央リング部材Ｗ９０５の回転角度は、操作部Ｗ９０１の回転角度と同じであり、操作ハンドルＷＨＤに内蔵される可変抵抗器（図示せず）によって角度の検出は既になされているにも関わらず、敢えて変位体Ｗ５９４５を配設させて、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂによって検出させることには、変位体Ｗ５９４５の脱着を可能とし、変位体Ｗ５９４５の脱着により遊技性を変更可能とするという理由があるが、詳細は後述する。
【３０１０７】
本実施形態では、駆動モータＷ９５６（図４１１９参照）は常時回転駆動され、送風装置Ｗ９５０からの送風が常時行われている一方、遊技前の状態（客待ち状態）では送風装置Ｗ９５０の駆動モータＷ９６２（図４１１９参照）は動作停止されており、遊技者が操作部Ｗ９０１を握り回転させることで遊技を開始するのと同時に、駆動モータＷ９６２の動作が開始され、ルーバー部材Ｗ９６５が初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態、上述した左右送風状態）から動作開始される。
【３０１０８】
本実施形態では、駆動モータＷ９５６の回転速度は常時一定に保たれるよう構成されるが、これに限られるものではない。例えば、駆動モータＷ９５６の回転速度を遊技者が事前の操作により変更可能に構成しても良い。この場合、後述するように、遊技者の手に風圧を付与する場合に、遊技者が感じる風圧の強弱を遊技者好みに変更（調整）させることができるため、風圧の付与が遊技に支障を与える事態を回避することができる。
【３０１０９】
図４１４０（ａ）、図４１４０（ｂ）及び図４１４０（ｃ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線における操作ハンドルユニットＷ５９００の部分断面図である。図４１４０（ａ）では、ルーバー部材Ｗ９６５が初期状態で図示され、図４１４０（ｂ）では、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合における第１往復動作の前側の終端位置にルーバー部材Ｗ９６５が位置された状態が図示され、図４１４０（ｃ）では、変位体Ｗ５９４５が第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合における第２往復動作の前側の終端位置にルーバー部材Ｗ９６５が位置された状態が図示される。
【３０１１０】

図４１４１（ａ）、図４１４１（ｂ）、図４１４１（ｃ）、図４１４１（ｄ）及び図４１４１（ｅ）は、ルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンを示す模式図である。図４１４１（ａ）、図４１４１（ｂ）、図４１４１（ｃ）、図４１４１（ｄ）及び図４１４１（ｅ）は、縦軸にルーバー部材Ｗ９６５の先端部の前後方向（Ｆ－Ｂ方向）の変位が図示され、横軸に時間経過が図示される。時間経過は図示される４マスで１秒に対応する（各１マスが０．２５秒に対応する）。

【３０１１１】

図４１４１（ａ）では、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される操作量からわずかにずれた（非検出となる）操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンが図示され、図４１４１（ｂ）では、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンが図示され、図４１４１（ｃ）では、変位体Ｗ５９４５が第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される操作量からわずかにずれた（非検出となる）操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンが図示され、図４１４１（ｄ）では、変位体Ｗ５９４５が第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンが図示され、図４１４１（ｅ）では、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される操作量で操作部Ｗ９０１が操作され数値データが上限値に到達した場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンが図示される。

【３０１１２】

ルーバー部材Ｗ９６５の動作は、一部の例外を除いて基本的には往復首振り動作であり、操作部Ｗ９０１の初期位置からの操作量が大きいほど、首振りの角度が大きくなるように制御される。往復の期間が同じ場合、首振りの角度の大小は、首振り動作の速度（最大速度）の違いとして現れるため、操作部Ｗ９０１の操作量が大きいほど、首振り動作の速度が大きくなるともいえる。なお、一部の例外としては、ルーバー部材Ｗ９６５の動作は、予め設定された条件が成立すると初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態）で停止される（図４１４１（ｅ）参照）。

【３０１１３】

ルーバー部材Ｗ９６５の動作は、一定間隔の往復動作（往復首振り動作）であり、ルーバー部材Ｗ９６５の往復首振り動作が実行される間隔は、操作部Ｗ９０１の操作量に関係して変化される。本実施形態では、操作部Ｗ９０１が操作によって、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される回転角度（操作部Ｗ９０１の回転角度が約５０度、変位体Ｗ５９４５が約１５０度回転される）又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される回転角度（操作部Ｗ９０１の回転角度が約１１０度、変位体Ｗ５９４５が約３３０度回転される）で回転変位された場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の往復首振り動作が実行される第１間隔（往復動作が０．５秒間隔、図４１４１（ｂ）及び図４１４１（ｄ）参照）よりも、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａにも第２検出センサＷ５９１６ｂにも検出されない回転角度（約５０度でも約１１０度でもなく、ずれた角度）で操作部Ｗ９０１が操作された場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の往復首振り動作が実行される第２間隔（往復動作が１．０秒間隔、図４１４１（ａ）及び図４１４１（ｃ）参照）の方が、長くなるように制御される。

【３０１１４】

ここで、第１検出センサＷ５９１６ａは、左打ち遊技を行うために操作部Ｗ９０１が操作された（左打ち遊技として推奨される操作角度（例えば、初期位置から約５０度）で操作された）場合に変位体Ｗ５９４５を検出可能な位置に配置され、第２検出センサＷ５９１６ｂは、右打ち遊技を行うために操作部Ｗ９０１が操作された（左打ち遊技として推奨される操作角度（例えば、初期位置から約１１０度）で操作された）場合に変位体Ｗ５９４５を検出可能な位置に配置される。

【３０１１５】

そのため、左打ち遊技（又は右打ち遊技）を行うために操作部Ｗ９０１を操作している場合に、操作が適切にされている場合には変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂで検出され、ルーバー部材Ｗ９６５が第１間隔で首振り動作される。

【３０１１６】

即ち、左打ち遊技を行うために操作部Ｗ９０１を操作している場合に、操作が適切にされている場合には変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａで検出され、ルーバー部材Ｗ９６５が第１往復動作（図４１４０（ｂ）に図示される振れ幅での前後往復回転動作）として第１間隔で首振り動作され（図４１４１（ｂ）参照）、右打ち遊技を行うために操作部Ｗ９０１を操作している場合に、操作が適切にされている場合には変位体Ｗ５９４５が第２検出センサＷ５９１６ｂで検出され、ルーバー部材Ｗ９６５が第２往復動作（図４１４０（ｃ）に図示される振れ幅での前後往復回転動作）として第１間隔で首振り動作される（図４１４１（ｄ）参照）。

【３０１１７】

ここで、操作部Ｗ９０１の操作量の維持には案外技術力を要し、維持しているつもりでも少しずつずれていくというのが通常である。これは、操作部Ｗ９０１を手で握りこむようにして操作することになることから、手で操作部Ｗ９０１が隠れてしまい、目視での確認がし難いし、そもそも遊技中においては第３図柄表示装置Ｗ８１等、他に注目すべき箇所があり、目視する暇もないことが原因の一つとなっている。そのため、第３図柄表示装置Ｗ８１に操作部Ｗ９０１の現状の操作角度を表示したとしても、状況は変わらない。

【３０１１８】

特に第３図柄表示装置Ｗ８１では、抽選の変動に係る演出や、客待ち状態における演出が絶え間なく実行されており、操作部Ｗ９０１の操作角度を表示したとしても、それが操作部Ｗ９０１の現状の操作角度を表す表示なのか、操作部Ｗ９０１の現状の操作角度とは異なる表示がされる場合があるのか（例えば、右打ち遊技状態において理想的な操作量としての操作量最大を示唆したり、保留満タンとなった場合に発射を抑制するために操作量０を示唆したりするなど、遊技者が有利となる操作角度の表示がされる場合）、判断できず、遊技者を混乱させることにつながり、現状の操作角度の示唆として好適に使用されない可能性がある。

【３０１１９】

表示でなくとも、例えば操作部Ｗ９０１の操作角度に対応した振動を遊技者が知覚可能な形で出力することもできる。一方で、この場合、演出において回転動作ユニットＷ４００や昇降動作ユニットＷ６００（図４０７８参照）の動作が実行される場合に生じる振動と判別がつかず、操作角度の示唆として好適に使用されない可能性がある。

【３０１２０】

これに対し、手に当たる風の状況の変化（風向きの変化、当該変化の間隔の変化など）であれば、第３図柄表示装置Ｗ８１における表示や、振動と、区別した形で遊技者に知覚させることができる。

【３０１２１】

本実施形態では、手置きユニットＷ５９１０の外壁部において、湾曲凹部Ｗ９１４ａ（図４１１４参照）付近に、「ここから風が排出されます」という注意書きがされる。これにより、遊技者に興味を持たせることができる。なお、「ここから風が排出されます。操作量の調整に使用下さい」などの表記をして、風の用途にまで想起させても良い。

【３０１２２】

遊技者が操作部Ｗ９０１の操作を開始すると、はじめは上述の第２間隔でルーバー部材Ｗ９６５が首振り動作される（図４１４１（ａ）参照）。操作部Ｗ９０１の操作量を増加させていき、回転を伴い変位される変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される操作量となると、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が第１間隔での動作に変化される（図４１４１（ｂ）参照）。そのため、操作開始時から送風の出口（湾曲凹部Ｗ９１４ａが形成される左側の開口、図４１１４参照）に手を当てておくことで、ルーバー部材Ｗ９

６５を介して送風される風の向きが第２間隔から第１間隔に変化されるタイミングを知覚することができ、そのタイミングにおける操作部Ｗ９０１の操作量が特別な意味（本実施形態では、左打ち遊技として推奨される操作角度という意味）を持つ操作量であることに気付くことができる。

【３０１２３】

操作部Ｗ９０１の操作量に対応した変化が、ルーバー部材Ｗ９６５の動作量のみである場合、僅かな操作量の変化をルーバー部材Ｗ９６５を介した風の向きから把握することは難しいが、操作量の変化が僅かであっても、ルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔が２倍に変わることで、その変化の知覚を容易とし、僅かな操作量の変化が生じたことを把握させ易くすることができる。

【３０１２４】

本実施形態によれば、操作部Ｗ９０１の操作量を変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される操作量で維持する限りにおいてルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔は第１間隔（図４１４１（ｂ）参照）で維持されるため、遊技者は、ルーバー部材Ｗ９６５を介して手に当たる風の向きが変更される間隔が第１間隔で維持されることを感じることで、操作量が維持できていることを把握することができる。

【３０１２５】

一方、操作量がずれて、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂで検出されない操作量となった場合、ルーバー部材Ｗ９６５の首振り間隔が第２間隔（図４１４１（ａ）参照）に延びるため、遊技者は、ルーバー部材Ｗ９６５を介して手に当たる風の向きが変更される間隔が変化した（延長した）ことを感じることで、操作量がずれた可能性を把握することができる。

【３０１２６】

即ち、本実施形態によれば、遊技者は、左打ち遊技（又は右打ち遊技）を行うために操作部Ｗ９０１を操作している場合において、操作部Ｗ９０１の操作角度が維持できているか否かを、ルーバー部材Ｗ９６５を介して手に与えられる感覚の変化によって把握することができる。これにより、操作部Ｗ９０１の操作角度が維持できているかを把握するために、発射後の遊技球の到達位置や流下態様を視認することを不要とすることができるので、遊技の自由度を向上させることができる。

【３０１２７】

この場合において、左打ち遊技として適切な操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔も、右打ち遊技として適切な操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔も、第１間隔（図４１４１（ｂ）及び図４１４１（ｄ）参照）となるように設定されることで、遊技者は第１間隔でルーバー部材Ｗ９６５が動作していることを把握できれば操作量が適切な操作量で維持されていることを把握できることから、左打ち遊技として適切な操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔と右打ち遊技として適切な操作量で操作部Ｗ９０１が操作されている場合におけるルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔とが異なる場合に比較して、操作量の維持の把握を楽に行うことができる。

【３０１２８】

ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作の間隔の変化は、操作部Ｗ９０１の回転角度が大となる側にずれた場合も、小となる側にずれた場合も、同様に生じるため、遊技者は、操作部Ｗ９０１の操作角度がずれたことの把握はできるが、操作角度が大小いずれの側にずれたのかについての把握は困難となるようになっている。これにより、遊技者に対して操作部Ｗ９０１を大小両側に回転させる操作を試行させることができ、操作をパターン化することで遊技負担を低減することができる。

【３０１２９】

即ち、例えば、操作部Ｗ９０１の操作角度が大小いずれの側にずれたのかの把握が可能となるように報知する場合、報知から遊技者は操作部Ｗ９０１の操作量のずれを戻す適切

な方向を把握することが可能となるが、選択する操作態様の増加（手前に回転させるか、奥側に回転させるか）により、いずれかを瞬時に選択することが必要となり、操作の難易度が上がる。

【３０１３０】

一方で、はじめから操作部Ｗ９０１を大小両側（手前側、奥側の両側）に回転させる一通りの操作で操作ずれを修正するという操作態様としておけば、操作方法の選択の必要はなく、操作の難易度が下がる。そして、一通りの操作においてルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔が第１間隔（図４１４１（ｂ）参照）に変化する位置を見つけるように努めれば、操作量のずれを適切に戻すことができる。

【３０１３１】

ルーバー部材Ｗ９６５の動作は、往復首振り動作であり、予め設定された条件が成立するまで継続され、当該条件が成立するとルーバー部材Ｗ９６５は初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態）で停止される（図４１４１（ｅ）参照）。本実施形態において予め設定される条件について説明する。上述の条件は、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂによる変位体Ｗ５９４５の検出により主制御装置Ｊ１１０（図４０７５参照）において加算されるデータ数値の合計が予め設定される上限値を超えることとして設定される。

【３０１３２】

データ数値は、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂにより変位体Ｗ５９４５の検出がされている期間中に、検出センサ毎に予め設定された割合（ａ［ｐｔ／ｍｓｅｃ］）で継続的に加算され、非検出となった場合（操作部Ｗ９０１の非操作時も含む）にも同様に予め設定された割合（１［ｐｔ／ｍｓｅｃ］）で減算され、データ数値が下限値（０［ｐｔ］）から上限値（１００００［ｐｔ］）まで到達した場合に、即座に、ルーバー部材Ｗ９６５が初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態）で維持されるように動作して、停止される。この場合においてルーバー部材Ｗ９６５を介して遊技者の手に当たる風の向きが一定となるため、遊技者は、風の向きが一定となることをもって操作部Ｗ９０１の操作量が一定で維持できていることを把握することができる。

【３０１３３】

この場合、ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作の間隔が第１間隔で維持されること（風の向きの変化の間隔が第１間隔で維持されること）を知覚するよりも、風の向きが一定であることを知覚する方が、楽に知覚できるので、操作部Ｗ９０１の操作量を長期にわたり維持させる場合においても、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

【３０１３４】

操作部Ｗ９０１の操作量が変更される状況としては、左打ち遊技で行う通常遊技において大当たりを獲得してから右打ち遊技へ切り替わる時や、右打ち遊技で行う大当たり遊技や時短遊技が終了し通常遊技に移行することで左打ち遊技へ切り替わる時や、ロングリーチなどの長い変動が開始されることで操作部Ｗ９０１から一時的に手を離して結果を見守る時、等が想定される。

【３０１３５】

これ以外の、例えば、左打ち遊技で通常遊技を継続する場合において、第１入賞口Ｈ６４（図４０７７参照）を狙って遊技球を発射させる状況が長期間にわたって継続されることになる。第１入賞口Ｈ６４への入賞が頻度良く生じると、第１図柄の保留球数が満タンに到達することがあり、到達した場合には一時的に遊技球の発射を停止しても遊技者としては損ではない（特に時間効率として損ではない）。一方、第１入賞口Ｈ６４への入賞頻度が低いと、第１図柄の保留球数が延々と満タンに到達せず、左打ち遊技を延々と継続しないと時間効率としては損をする可能性があり、遊技者は操作部Ｗ９０１の操作量を維持して左打ち遊技を行う状況を強いられることになるが、操作部Ｗ９０１を回転変位可能幅の終端ではなく途中位置で維持させておくには、ある程度力をこめる必要があり、握力を継続的に生じさせることが必要とされ、遊技者を疲労させることになる。

【３０１３６】

そのため、手から感じる送風の状況を知覚する負担を低減させるだけでも、遊技者の疲労低減を図ることができ、遊技者が遊技を長時間継続するという選択をするために役立つことになる。

【３０１３７】

ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作が停止された状態において、操作部Ｗ９０１の操作角度がずれて、第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂにより変位体Ｗ５９４５の検出がされない状態になり、データ数値が上限値からずれた場合、ルーバー部材Ｗ９６５は再び首振り動作される。そのため、遊技者は、ルーバー部材Ｗ９６５が首振り動作を再開したことを風の向きの変化から把握した場合に、操作部Ｗ９０１の操作量がずれたことに気づくことができ、操作部Ｗ９０１の操作に一時的に集中し、早期に適切な操作量に戻すことが可能となるため、無駄打ちとなる球数を減らすことができる。

【３０１３８】

本実施形態では、データ数値が増加される割合が、第１検出センサＷ５９１６ａと第２検出センサＷ５９１６ｂとで異なるように設定される。即ち、第１検出センサＷ５９１６ａにおける検出ではａ＝１とされ（１［ｐｔ／ｍｓｅｃ］）、第２検出センサＷ５９１６ｂにおける検出ではａ＝５とされる（５［ｐｔ／ｍｓｅｃ］）。

【３０１３９】

このような設定であれば、左打ち遊技を行う遊技状態において操作部Ｗ９０１の操作を行い第１検出センサＷ５９１６ａに変位体Ｗ５９４５を検出させる場合において、少なくとも１０秒間（１００００ｍｓｅｃ）、ルーバー部材Ｗ９６５の首振りが生じるように構成することができる。

【３０１４０】

パチンコ機Ｗ１０の遊技球の発射間隔は１分間に最大１００球発射させる間隔までが許容されるため、０．６秒間隔で発射されるように制御する場合において、１０秒間に約１５球が発射されることになる。１球４円交換で遊技球が貸し出される一般的なパチンコ機Ｗ１０であれば、約１５球に一回、第１入賞口Ｈ６４（図４０７７参照）に入賞することで、２５０球（千円分の貸し球）で約１７回、大当たり抽選を受けることができることになり、無理なく遊技が継続できる程度の入賞頻度となる。従って、遊技者は、左打ち遊技を行っている場合において、最短でルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作が停止するまでの間に第１入賞口Ｈ６４への入賞があったか否かを把握することにより、入賞頻度が良好か検討する一つの情報を得ることができる。

【３０１４１】

一方、右打ち遊技を行う場合には、操作部Ｗ９０１の操作を行い第２検出センサＷ５９１６ｂに変位体Ｗ５９４５を検出させる場合において、少なくとも２秒間（２０００ｍｓｅｃ）、ルーバー部材Ｗ９６５の首振りが生じるように構成される。

【３０１４２】

右打ち遊技では遊技球の流下経路はおよそ一本道であり、右打ち遊技を行う遊技状態では開閉蓋部材Ｈ６５ｂや電動役物Ｈ６６ａが開放されることで遊技球が入賞されやすい状態が構成されることから、入賞頻度について知覚する要望はなく、ルーバー部材Ｗ９６５を早期に首振り動作の停止状態とする方が、遊技者としても楽となるし、ルーバー部材Ｗ９６５を駆動させる駆動モータＷ９６２（図４１１９参照）の駆動時間を短くすることで耐久性向上を図ることもできる。

【３０１４３】

操作部Ｗ９０１の操作を継続中において、一時的に操作部Ｗ９０１から手を離した場合、ルーバー部材Ｗ９６５は初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態）に戻り停止されるが、数値データは上述した割合（１［ｐｔ／ｍｓｅｃ］）で減算されることになり、即座に０となることは無い。そのため、左打ち遊技を行い、数値データが上限値（１００００［ｐｔ］）に到達していた状態から一次的に操作部Ｗ９０１から手を離したとしても、その離した期間が１０秒間未満である場合、操作部Ｗ９０１を操作再開してから数値データが上限値に到達するまでの期間を１０秒未満とすることが可能である。

【３０１４４】
例えば、手を離した期間が約１秒間である場合、数値データの減算分は１０００［ｐｔ］であるので、操作部Ｗ９０１を再操作して変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される状態を最短で約１秒間維持できれば、数値データを再び１００００［ｐｔ］に到達させることができる。これにより、操作部Ｗ９０１から手を離した場合に、再びルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作を停止させるまでの期間を短くすることができ、手を離した期間が短いほど、操作が楽な状態により早急に到達させることができる。これにより、遊技者に対して操作部Ｗ９０１から手を離す期間を短くした方が得であるとアピールできることで、球の発射がされない期間を短縮化することができ、店舗の営業時間における発射球数の底上げを図ることができる。
【３０１４５】
上述したように、本実施形態によれば、遊技者が皮膚感覚により感じることができるルーバー部材Ｗ９６５を介した風圧の向きの変化によって、遊技者は操作部Ｗ９０１を意図通りに操作できているかの確認をすることができる。
【３０１４６】
ここで、例えば、操作部Ｗ９０１の操作量に対応させて駆動モータＷ９５６（図４１１９参照）の回転速度を変化させることでも、遊技者の風圧の感じ方を変化させることは可能である。一方、この場合の風圧の感じ方の変化は強弱のみであるところ、強弱の変化を変化量も含めて把握し易くするためには、複数段階の変化においてある程度の変化幅（把握可能な程度の変化幅）をとれることが必要であり、駆動モータＷ９５６に要求される最大出力が大きくなる。また、強弱の変化が、駆動モータＷ９５６の回転速度の変化によるものなのか、送風装置Ｗ９５０（図４１１７参照）における風の通過経路の詰まり等が発生することで生じたものなのかの、判別をすることが難しい。そのため、遊技者は操作部Ｗ９０１を意図通りに操作できているかの確認が難しくなる。
【３０１４７】
更に、駆動モータＷ９５６（図４１１９参照）の回転速度が変化しても、その回転速度の変化に基づく風圧の変化を遊技者が感じ取れるのは、風圧が通過経路を通過した後であり、通過経路が長いほどレスポンスに問題が生じる。
【３０１４８】
通過経路を短くすることでレスポンスを良好とすることもできるかもしれない。この場合、駆動モータＷ９５６及び風を起こす風車Ｗ９５３（図４１１９参照）を湾曲凹部Ｗ９１４ａ（図４１１４参照）の付近（遊技者が手を当てる位置の付近）に配置させることになるが、不正行為者によるいたずら（内部の破壊行為）を防ぐことが難しい。更に、駆動モータＷ９５６の駆動音が悪目立ちして演出に影響を与える場合において駆動音を隠そうとしても、駆動モータＷ９５６及び風を起こす風車Ｗ９５３を湾曲凹部Ｗ９１４ａの付近に配置しながら実現することは難しい。これら（不正行為の防止や駆動音を聞こえ難くすること）は、駆動モータＷ９５６を湾曲凹部Ｗ９１４ａから離れた遊技機奥側に配置させることで実現可能であるが、上述したようにレスポンスを良好とするための解決手段とは相反する。
【３０１４９】
本実施形態によれば、風圧の向きがルーバー部材Ｗ９６５の動作により変化されるため、経路の詰まり等が生じているか否かに関わらず、風圧の感じ方の変化を判別させ易くすることができるし、そのレスポンスも良好とすることができる。これらは、駆動モータＷ９５６が遊技機奥側に配置されていても良好であるので、駆動モータＷ９５６の配置の設計自由度を向上させることができる。
【３０１５０】
また、操作部Ｗ９０１の操作量に対応させて駆動モータＷ９５６（図４１１９参照）の回転速度を変化させる場合、操作部Ｗ９０１の操作がされていない場合には駆動モータＷ９５６は停止され、操作部Ｗ９０１の操作が開始されることに伴って駆動モータＷ９５６の回転が実行される。この場合、駆動モータＷ９５６の動作不良（故障）が生じていた場

合であっても、操作部Ｗ９０１の操作を実行しないと、動作不良（故障）に遊技者が気づくことができない。

【３０１５１】

一方、本実施形態によれば、駆動モータＷ９５６（図４１１９参照）は常時回転駆動されており、ルーバー部材Ｗ９６５を介した送風が常時実行されている。そのため、風が出ているか否かを皮膚感覚で確認する（風を受ける、風に触れる）ことで、駆動モータＷ９５６が故障していないかの確認をいつでも（遊技前でも）行うことができる。これにより、遊技するパチンコ機を、駆動モータＷ９５６が故障していないかも含めて選ぶことができるため、遊技を開始してから駆動モータＷ９５６が故障していることに気付いてパチンコ機を選びなおす羽目になることを避けることができる。

【３０１５２】

なお、上述したように、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が操作部Ｗ９０１の操作に対応して実行される一方で、変位体Ｗ５９４５が検出される状態が継続されることで数値データが上限値に到達し、ルーバー部材Ｗ９６５の動作を停止させることができるように制御したが、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が時間経過で停止することは、遊技者によっては望まれない場合がある。

【３０１５３】

つまり、ルーバー部材Ｗ９６５が延々とメトロノームのように動作している方が、風が前後に触れて心地よいし、ルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔の変化が生じた場合に反応しやすいと考える遊技者もいる。そこで、本実施形態では、手置きユニットＷ５９１０を取り外した状態において変位体Ｗ５９４５をハンドル支持部Ｗ５９４０から抜き取り可能に構成し、変位体Ｗ５９４５を抜き取って手置きユニットＷ５９１０を戻した状態でも操作部Ｗ９０１の操作を行うことで遊技を行うことが可能となっている。

【３０１５４】

図４１４２は、操作ハンドルユニットＷ５９００の分解背面斜視図である。図４１４２に図示されるように、変位体Ｗ５９４５は右方からの抜き取りが可能であり、変位体Ｗ５９４５が抜き取られた状態で手置きユニットＷ５９１０を連結ユニットＷ９３０に対して組付け可能（装着可能）に構成される。

【３０１５５】

変位体Ｗ５９４５が抜き取られている場合、操作部Ｗ９０１の操作を行ったとしても、検出により対応するデータを更新させる第１検出センサＷ５９１６ａにも第２検出センサＷ５９１６ｂにも変位体Ｗ５９４５が検出されないため、数値データは加算されず上限値に到達することも無い。そのため、操作部Ｗ９０１の操作を継続する間、ルーバー部材Ｗ９６５は延々と首振り往復動作を継続する。

【３０１５６】

そのため、遊技者は、ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作の間隔が第１間隔であるか第２間隔であるかに気を配っておけばよく、第１間隔での動作による風の向きの変化のパターンであることを把握することで操作部Ｗ９０１の操作量の維持ができていることを把握でき、風の向きの変化のパターンが第１間隔に対応するものから第２間隔に対応するものに変化した場合に操作量にずれが生じたことに気づくことができる。このように、遊技者は好みに合わせて変位体Ｗ５９４５を装着するか取り外すかを選択し、好みの状態で遊技を行うことができる。

【３０１５７】

変位体Ｗ５９４５の装着または取り外しは、手置きユニットＷ５９１０が取り外された状態で行われることから、ホール店員の作業が介在することになるので、遊技者側の不用意な操作で変位体Ｗ５９４５が取り外される事態を避けることができる。ホール店員は、変位体Ｗ５９４５を取り外してほしいと遊技者に頼まれた段階で、変位体Ｗ５９４５を取り外すことの影響について説明を行うことになっている。これにより、遊技への影響を考慮せずに遊技者が変位体Ｗ５９４５を取り外してしまい、意図しない態様で遊技を行う事態が発生することを避けることができる。

【３０１５８】
第１図柄の変動保留球数が満タンの場合など、操作部Ｗ９０１の操作中において発射停止スイッチ（図示せず）を操作して遊技球の発射を一時的に停止させる場合においても、数値データの加算および減算は実行される。左打ち遊技において一時的に発射停止スイッチを操作する場合、操作部Ｗ９０１の操作量は一定に維持させることが通常である。遊技球の発射が継続されていれば遊技球の発射態様の変化から操作量のずれに気付くことができるが、遊技球の発射がされていない状態においては操作量のずれに気付くことが困難となる。
【３０１５９】
これに対し、本実施形態では、操作部Ｗ９０１の操作量が左打ち遊技として推奨される態様で維持される限りにおいては数値データの減算はされず、数値データが上限値に到達するまでにおいては第１間隔でルーバー部材Ｗ９６５が往復動作され、数値データが上限値に到達している場合はルーバー部材Ｗ９６５が初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態）で停止される。
【３０１６０】
一方、操作部Ｗ９０１の操作量が左打ち遊技として推奨される態様からずれる（変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａに検出される場合の操作部Ｗ９０１の回転角度からずれる）と、ルーバー部材Ｗ９６５の往復首振り動作が第２間隔で実行される態様に変化されることから、送風装置Ｗ９５０から発生され、ルーバー部材Ｗ９６５を介して遊技者に知覚される風の態様の変化を把握することで、操作部Ｗ９０１の操作量がずれたことに気付くことができる。
【３０１６１】
また、発射停止スイッチを操作した状態であっても操作部Ｗ９０１の操作に応じてルーバー部材Ｗ９６５が動作され、且つ、検出による数値データの加算も生じることでルーバー部材Ｗ９６５の動作停止も行われることを利用すれば、発射停止スイッチを操作した状態（遊技球の発射前）において操作部Ｗ９０１の操作を行っている最中においてルーバー部材Ｗ９６５を介して送風される風の向きを手で把握して、操作部Ｗ９０１の操作量を安定させてから、発射停止スイッチの操作を解除することで遊技球の遊技領域への発射を開始させるようにしても良い。これにより、発射開始してから操作部Ｗ９０１の操作量を調整する場合に比較して、無駄球（狙った操作量からずれた操作量で発射したことで入賞せずにアウト口Ｈ７１（図４０７７参照）から排出される球）の発生個数を少なくすることができる。
【３０１６２】
上述した第２９９実施形態によれば、操作部Ｗ９０１の操作は、一定の操作量での長時間の維持が求められる場合があるが、技術および体力が必要であり、遊技者を疲労させる原因となっていた。
【３０１６３】
操作部Ｗ９０１の操作に基づいて、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が開始され、操作量に対応して、動作量や、動作間隔が変化される。ルーバー部材Ｗ９６５の動作により操作部Ｗ９０１の操作量の安定をアシストすることが望まれるが、必要なアシストの程度は人によって異なり、通り一辺倒では、不足や、過多が生じる。
【３０１６４】
そこで、ルーバー部材Ｗ９６５の動作期間は、変位体Ｗ５９４５の検出に基づいて変動する数値データが上限値に到達するまで継続されるようにする。これにより、遊技者ごとの差に対応することができるようになり、少なくとも動作期間にバリエーションを持たせることができる。
【３０１６５】
次いで、図４１４３から図４１４５を参照して、第３００実施形態における風向切替部材Ｗ６９６５について説明する。上記第２９５実施形態では、湾曲凹部Ｗ９１４ａに対向する位置にルーバー部材Ｗ９６５が配設される場合を説明したが、第３００実施形態では

、湾曲凹部Ｗ９１４ａに対向する位置に風向切替部材Ｗ６９６５が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３０１６６】

図４１４３は、第３００実施形態における風向切替部材Ｗ６９６５の正面斜視部である。図４１４３に図示されるように、風向切替部材Ｗ６９６５は、板状部材から形成される本体部Ｗ６９６５ａに、左右に整列する態様で複数の開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５が形成される開口部群Ｗ６９６５ｂ１～Ｗ６９６５ｂ５が、上下に並べられた構成とされる。開口部群Ｗ６９６５ｂ１～Ｗ６９６５ｂ５は、上下５列で並べられ、それぞれ開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５の向き（左右への傾斜）が異なる。

【３０１６７】

図４１４４（ａ）、図４１４４（ｂ）、図４１４４（ｃ）、図４１４５（ａ）及び図４１４５（ｂ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線に対応する断面における操作ハンドルユニットＷ６９００の断面図である。

【３０１６８】

操作ハンドルユニットＷ６９００は、湾曲凹部Ｗ９１４ａと対向する位置において風向切替部材Ｗ６９６５が昇降動作可能に配設され、駆動モータ（図示せず）の駆動力によって風向切替部材Ｗ６９６５が昇降動作される。

【３０１６９】

図４１４４（ａ）では、第１開口部Ｗ６９６５ｃ１が構成される第１開口部群Ｗ６９６５ｂ１が、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に対向する状態が図示される。第１開口部群Ｗ６９６５ｂ１を構成する第１開口部Ｗ６９６５ｃ１は左右方向と平行な向きで貫通形成される。

【３０１７０】

図４１４４（ｂ）では、第２開口部Ｗ６９６５ｃ２が構成される第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２が、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に対向する状態が図示される。第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２を構成する第２開口部Ｗ６９６５ｃ２は左右方向に対して傾斜した向き（左右の内、湾曲凹部Ｗ９１４ａに近接する側（左側）が後方側にずれた向き）で貫通形成される。

【３０１７１】

図４１４４（ｃ）では、第３開口部Ｗ６９６５ｃ３が構成される第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３が、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に対向する状態が図示される。第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３を構成する第３開口部Ｗ６９６５ｃ３は左右方向に対して傾斜した向き（左右の内、湾曲凹部Ｗ９１４ａに近接する側（左側）が前方側にずれた向き）で貫通形成される。

【３０１７２】

図４１４５（ａ）では、第４開口部Ｗ６９６５ｃ４が構成される第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４が、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に対向する状態が図示される。第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４を構成する第４開口部Ｗ６９６５ｃ４は左右方向に対して傾斜した向き（左右の内、湾曲凹部Ｗ９１４ａに近接する側（左側）が後方側にずれた向き）で貫通形成されており、その傾斜の度合い（後方側へのずれ幅）が、第２開口部Ｗ６９６５ｃ２よりも大きい。

【３０１７３】

図４１４５（ｂ）では、第５開口部Ｗ６９６５ｃ５が構成される第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５が、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に対向する状態が図示される。第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５を構成する第５開口部Ｗ６９６５ｃ５は左右方向に対して傾斜した向き（左右の内、湾曲凹部Ｗ９１４ａに近接する側（左側）が前方側にずれた向き）で貫通形成されており、その傾斜の度合い（前方側へのずれ幅）が、第３開口部Ｗ６９６５ｃ３よりも大きい。

【３０１７４】

操作ハンドルユニットＷ６９００では、風向切替部材Ｗ６９６５が昇降動作されること

により湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に対向する開口部群Ｗ６９６５ｂ１～Ｗ６９６５ｂ５が切り替えられることで、排出される風の向きが変化可能とされる。

【３０１７５】

即ち、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第１開口部群Ｗ６９６５ｂ１が対向配置される場合（図４１４４（ａ）参照）には、左右方向に沿う向きで送風される。これは、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述した、ルーバー部材Ｗ９６５が初期状態で維持された場合における風の向きに対応する。

【３０１７６】

湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２が対向配置される場合（図４１４４（ｂ）参照）には、左右方向に対する角度が小さな斜め後ろ方向に送風され、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３が対向配置される場合（図４１４４（ｃ）参照）には、左右方向に対する角度が小さな斜め前方向に送風される。

【３０１７７】

そのため、風向切替部材Ｗ６９６５を昇降動作させることにより、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２が対向配置される位置（図４１４４（ｂ）参照）と、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３が対向配置される位置（図４１４４（ｃ）参照）とで交互に変位させることで、遊技者の手に当たる風の向きを、左右方向に対する角度が小さな範囲で、前後に往復変化させることができる。

【３０１７８】

これは、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述した、ルーバー部材Ｗ９６５が第１往復動作で動作された場合における風の向きの変化に対応する。往復変化の間隔は任意に設定可能であるので、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述したようなパターンでの風の向きの変化は風向切替部材Ｗ６９６５を採用した場合でも実現させることができる。但し、ルーバー部材Ｗ９６５では回転変位によって風向きが徐々に変化されるが、風向切替部材Ｗ６９６５では方向が固定された開口が入れ替わることによる風向きの変化なので、風向きの途中経過が省略される態様（連続的ではなく間欠的な態様）で遊技者に感受されることになるが、これがなお一層、風向きの往復変化が実行されていることをわかりやすくさせる。

【３０１７９】

なお、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合とは異なり、操作量の微妙な変化に対応した微妙な振れ幅の変化は生じさせることが難しいため、本実施形態では、操作部Ｗ９０１の操作量が左打ち遊技を実行可能な範囲にある場合において、風向切替部材Ｗ６９６５が図４１４４（ｂ）に図示される位置と図４１４４（ｃ）に図示される位置とを往復変位するよう構成される。

【３０１８０】

また、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４が対向配置される場合（図４１４５（ａ）参照）には、左右方向に対する角度が大きな斜め後ろ方向に送風され、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５が対向配置される場合（図４１４５（ｂ）参照）には、左右方向に対する角度が大きな斜め前方向に送風される。

【３０１８１】

そのため、風向切替部材Ｗ６９６５を昇降動作させることにより、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４が対向配置される位置（図４１４５（ａ）参照）と、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置に第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５が対向配置される位置（図４１４５（ｂ）参照）とで交互に変位させることで、遊技者の手に当たる風の向きを、左右方向に対する角度が大きな範囲で、前後に往復変化させることができる。

【３０１８２】
これは、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述した、ルーバー部材Ｗ９６５が第２往復動作で動作された場合における風の向きの変化に対応する。往復変化の間隔は任意に設定可能であるので、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述したようなパターンでの風の向きの変化は風向切替部材Ｗ６９６５を採用した場合でも実現させることができる。但し、ルーバー部材Ｗ９６５では回転変位によって風向きが徐々に変化されるが、風向切替部材Ｗ６９６５では方向が固定された開口が入れ替わることによる風向きの変化なので、風向きの途中経過が省略される態様（連続的ではなく間欠的な態様）で遊技者に感受されることになるが、これがなお一層、風向きの往復変化が実行されていることをわかりやすくさせる。

【３０１８３】
なお、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合とは異なり、操作量の微妙な変化に対応した微妙な振れ幅の変化は生じさせることが難しいため、本実施形態では、操作部Ｗ９０１の操作量が右打ち遊技を実行可能な範囲にある場合において、風向切替部材Ｗ６９６５が図４１４５（ａ）に図示される位置と図４１４５（ｂ）に図示される位置とを往復変位するよう構成される。

【３０１８４】
このように、風向切替部材Ｗ６９６５を採用して、ルーバー部材Ｗ９６５で上述したような風向きの変化を生じさせることができる。ルーバー部材Ｗ９６５で採用した制御を踏襲した制御を採用し、風向切替部材Ｗ６９６５の動作制御を行うことで、風向切替部材Ｗ６９６５をルーバー部材Ｗ９６５の代替品として採用することができる。

【３０１８５】
本実施形態によれば、遊技者の手に当たる風の向きの変化幅（左右方向に対する角度の振れ幅）が変わっても、前後に往復変化させる場合における風向切替部材Ｗ６９６５の昇降動作量は同様となる（隣の開口部群との距離だけ昇降動作される）ため、風向切替部材Ｗ６９６５を昇降動作させる駆動モータ（図示せず）の動作を同様の往復動作で完結できるため、操作部Ｗ９０１の操作態様によって駆動モータにかかる負荷が変化することを避けることができ、駆動モータの耐久性の向上を図ることができる。

【３０１８６】
即ち、ルーバー部材Ｗ９６５の動作の場合、往復間隔を同じとして回転動作の振幅（図Ａ８（ａ）～図Ａ８（ｅ）におけるグラフの上下幅）を変える場合、ルーバー部材Ｗ９６５を動作させる駆動モータＷ９６２の最大駆動速度を変化させる必要が生じ、駆動モータＷ９６２への負荷が大きくなる可能性があるが、本実施形態によれば、送風の向きの変化量の大小に関わらず（図４１４４（ｂ）で図示される状態と図４１４４（ｃ）で図示される状態とで変化されるか図４１４５（ａ）で図示される状態と図４１４５（ｂ）で図示される状態とで変化されるかに関わらず）風向切替部材Ｗ６９６５に必要とされる動作は同様であり、風向切替部材Ｗ６９６５を動作させる駆動モータへの負荷を一様とすることができる。

【３０１８７】
本実施形態においても、駆動モータＷ９５６（図４１１９参照）は常時駆動され、遊技機内部から外部への送風が常時実行される。一方で、本実施形態では、送風路下側部Ｗ９５１の排出通路形成部Ｗ９５１ｂ（図４１１９参照）の下方側の空間に微粒子（材料は問わず、樹脂製でも、繊維でも、金属製でも、その他の材料でも良い）を配置しておくと、その微粒子を風車Ｗ９５３（図４１１９参照）が吸い上げて、送風通路形成部Ｗ９５１ａ及び送風通路形成部Ｗ９５２ａ（図４１１９参照）により形成される通路側に送出可能な形状とされており、送出された微粒子が風向切替部材Ｗ６９６５に到達すると各開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５に堆積される。

【３０１８８】
各開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５において微粒子が堆積することで、各開口部群Ｗ６９６５ｂ１～Ｗ６９６５ｂ５を通過する風量は小さくなるが、その風量の低下度合

いは時間経過によって大きくなるよう構成される。即ち、遊技機ホールの開店時間から時間が経過するほど、風向切替部材Ｗ６９６５を通過する風を遊技者が知覚することが難しくなる。

【３０１８９】

これにより、開店時間に近い時間（早朝）に遊技をする方が、閉店時間に近い時間（夜）に遊技をするよりも、遊技者が風向切替部材Ｗ６９６５を通過する風を知覚し易いよう構成することができる。即ち、早朝が遊技者に有利となるように構成することで、遊技者が早朝に来店するように仕向けることができ、遊技可能時間の最長化を図ることができる。

【３０１９０】

なお、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口位置にフィルター部材（図示せず）が配設されており、風向切替部材Ｗ６９６５に堆積されずに通過した微粒子の通過を防止するように構成される。これにより、遊技者に微粒子が当たることを防止している。

【３０１９１】

フィルター部材の構成材料は何ら限定されるものではない。例えば、樹脂製でも良いし、布製でも良いし、不織布でも良いし、金属製でも良い。特に、金属製で形成すれば、フィルターをいたずら防止の不正防止部材として機能させることができる。

【３０１９２】

閉店後の作業として、駆動モータＷ９５６の動作速度を最強（遊技中に選択可能な範囲を超えた速度でも良い）に設定すると、風向切替部材Ｗ６９６５に堆積していた微粒子が風向切替部材Ｗ６９６５を通過してフィルターに堆積する。手置きユニットＷ９１０を取り外し、湾曲凹部Ｗ９１４ａに配設されるフィルター部材に付着している微粒子を送風路下側部Ｗ９５１の排出通路形成部Ｗ９５１ｂ（図４１１９参照）の下方側の空間に戻すことで、翌日も同様に、開店からの時間経過によって風向切替部材Ｗ６９６５に微粒子が堆積されていくように構成することができる。

【３０１９３】

次いで、図４１４６を参照して、第３０１実施形態における出没部材群Ｗ７９６５について説明する。上記第２９５実施形態では、湾曲凹部Ｗ９１４ａに対向する位置にルーバー部材Ｗ９６５が配設される場合を説明したが、第３０１実施形態では、湾曲凹部Ｗ９１４ａに対向する位置に出没部材群Ｗ７９６５が配設される。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３０１９４】

図４１４６（ａ）、図４１４６（ｂ）、図４１４６（ｃ）及び図４１４６（ｄ）は、図４１３７のＦ０１－Ｆ０１線に対応する断面における第３０１実施形態における操作ハンドルユニットＷ７９００の断面図である。

【３０１９５】

図４１４６（ａ）、図４１４６（ｂ）、図４１４６（ｃ）及び図４１４６（ｄ）に図示されるように、出没部材群Ｗ７９６５は、左右に整列する複数の出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅを備える。即ち、湾曲凹部Ｗ９１４ａに対向する位置において、後側から前側に向けて、第１出没板Ｗ７９６５ａ、第２出没板Ｗ７９６５ｂ、第３出没板Ｗ７９６５ｃ、第４出没板Ｗ７９６５ｄ及び第５出没板Ｗ７９６５ｅが隙間なく整列配置され、それぞれ、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口を上下幅に亘って塞ぐことが可能に上昇変位された閉塞位置と、その開口から退避するように下降変位された退避位置とで昇降変位可能とされる。

【３０１９６】

これにより、湾曲凹部Ｗ９１４ａにより下側面が構成される開口を各出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅによって開閉される複数の小領域の集合として把握することができ、どの小領域を風が通過可能かを切り替えることで、送風される位置（前後位置）が切り替えられる。

【３０１９７】
図４１４６（ａ）では、全ての出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅが退避位置に配置された状態が図示され、遊技者が感じることができる風量が最大とされた上で、左右方向に沿う向きで送風される。これは、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述した、ルーバー部材Ｗ９６５が初期状態で維持された場合における風の向きに対応する。
【３０１９８】
図４１４６（ｂ）では、第１出没板Ｗ７９６５ａ、第３出没板Ｗ７９６５ｃ及び第５出没板Ｗ７９６５ｅは退避位置に配置され、第２出没板Ｗ７９６５ｂ及び第４出没板Ｗ７９６５ｄは閉塞位置に配置された状態が図示される。この場合、図４１４６（ｂ）に図示される状態から風向きや、遊技者が風を感じる位置（の前後幅）は変化されず、その風量が小さくされる（開放されている小領域が５箇所から３箇所とされる）。なお、各出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅの上下位置を全て逆転させることで、更に風量が小さくされ（開放される小領域が３箇所から２箇所とされ）、第３出没板Ｗ７９６５ｃのみを退避位置に配置し、それ以外を閉塞位置に配置させることで、風量が最小とされる（開放される小領域を中央の１箇所とされる）。
【３０１９９】
図４１４６（ｃ）では、第３出没板Ｗ７９６５ｃに加えて、第４出没板Ｗ７９６５ｄが退避位置に位置されることで、送風される位置が中央から前後に小さくずれる。第４出没板Ｗ７９６５ｄの替わりに（第４出没板Ｗ７９６５ｄは閉塞位置として）第２出没板Ｗ７９６５ｂを退避位置に位置させると、送風される位置の中央（第３出没板Ｗ７９６５ｃが閉塞位置において位置される位置）からのずれの前後関係が反転する。交互に切り替えることで、前後が交互に切り替わり、送風される風を遊技者が感じる位置を前後に往復変位させることができる。これは、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述した、ルーバー部材Ｗ９６５が第１往復動作で動作された場合（図４１４０（ｂ）、図４１４１（ａ）及び図４１４１（ｂ）参照）における風の向きに対応する。
【３０２００】
図４１４６（ｄ）では、第１出没板Ｗ７９６５ａ及び第２出没板Ｗ７９６５ｂが退避位置に位置されることで、送風される位置が中央から前後に大きくずれる。第１出没板Ｗ７９６５ａ及び第２出没板Ｗ７９６５ｂの替わりに（第１出没板Ｗ７９６５ａ及び第２出没板Ｗ７９６５ｂは閉塞位置として）第４出没板Ｗ７９６５ｄ及び第５出没板Ｗ７９６５ｅを退避位置に位置させると、送風される位置の中央（第３出没板Ｗ７９６５ｃが閉塞位置において位置される位置）からのずれの前後関係が反転する。交互に切り替えることで、前後が交互に切り替わり、送風される風を遊技者が感じる位置を前後に往復変位させることができる。これは、ルーバー部材Ｗ９６５を採用した場合において上述した、ルーバー部材Ｗ９６５が第２往復動作で動作された場合（図４１４０（ｃ）、図４１４１（ｃ）及び図４１４１（ｄ）参照）における風の向きに対応する。
【３０２０１】
このように、出没部材群Ｗ７９６５を採用して、ルーバー部材Ｗ９６５で上述したような風向きの変化を生じさせることができる。ルーバー部材Ｗ９６５で採用した制御を踏襲した制御を採用し、出没部材群Ｗ７９６５の動作制御を行うことで、出没部材群Ｗ７９６５をルーバー部材Ｗ９６５の代替品として採用することができる。
【３０２０２】
なお、各出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅは、独立して変位可能に構成されており、上述したパターン以外にも任意のパターンでの変位を構成することで、送風される風を遊技者が感じる位置を変化させることが可能である。
【３０２０３】
例えば、出没部材群Ｗ７９６５によれば、ルーバー部材Ｗ９６５同様、送風位置が連続的に変化する場合を構成することもできる（例えば、全出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅが全て閉塞位置に配置されている状態から、第１出没板Ｗ７９６５ａが退避位置に変位され、次に第１出没板Ｗ７９６５ａは閉塞位置に戻り第２出没板Ｗ７９６５ｂが退避位置

に変位され、次に第２出没板Ｗ７９６５ｂは閉塞位置に戻り第３出没板Ｗ７９６５ｃが退避位置に変位され、というふうに順番に一つの出没板を退避位置に変位させるようにすると、送風位置が連続的に前後にずれているように、遊技者に感じさせることができる）し、図４１４６（ｄ）で説明したように、送風位置となる小領域が分断されており、送風位置を連続的でない態様で変化させることもできる。

【３０２０４】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【３０２０５】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【３０２０６】

他の実施形態への適用は、物同士の関係に限られるものではなく、制御の態様についても当然に適用が可能である。一の実施形態における制御の一部または全部を、他の実施形態における制御の一部または全部と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における制御の一部または全部を、他の変形例における制御の一部または全部の制御と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【３０２０７】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、操作部Ｗ９０１が左右両側にあり、ルーバー部材Ｗ９６５を介して左方へ送風されることで、左側の操作部Ｗ９０１を操作している場合に、操作している側の手や腕に風が当たる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【３０２０８】

例えば、ルーバー部材Ｗ９６５が左右両側に配設され、左右両側に送風されるようにしても良い。この場合、操作部Ｗ９０１を左右いずれの手で操作しても、又は、両手で操作していても、関わらず、操作する手や腕に風を当てることができる。これにより、送風される風の状況の変化に気付かせ易くすることができる。

【３０２０９】

例えば、操作部Ｗ９０１は右側の一方のみが構成されるようにしても良い。この場合、ルーバー部材Ｗ９６５を介して送風される風が手に当たる側（左側）と、操作を行う側（右側）とを異ならせることができるので、それぞれの知覚に集中させることができる。これにより、操作量の調整に夢中になって、送風される向きの変化にまで気づかないという状況を避けられる。

【３０２１０】

また、例えば、操作ハンドルＨ５１を採用し、操作する遊技者に対して風が当たるように構成しても良い。風が送風される位置は、操作ハンドルＨ５１の後方からでも良いし、下方からでも良いし、操作ハンドルＨ５１の回転するリングの外周位置からでも良い。

【３０２１１】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、変位体Ｗ５９４５が操作ハンドルＷＨＤと手置きユニットＷ５９１０との間に構成される内部空間に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限

られるものではない。例えば、内部空間から外方まで連続的につながる領域に変位体が配設され、当該変位体に外方から触れられるように構成されても良い。触れた状態から手置きユニットＷ５９１０を組付けたままで変位体を引き抜くことが可能に構成しても良い。この場合、変位体の引き抜きに要する工数を減らすことができる。

【３０２１２】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、手置きユニットＷ５９１０が装着された状態で変位体Ｗ５９４５が視認不能に収納され、変位体Ｗ５９４５が内包されているか否かは遊技を開始してから初めて把握可能となっており、又、視線を変位体Ｗ５９４５に集中させない分、第３図柄表示装置Ｗ８１への注目力を向上させることができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ５９４５を外部から視認可能な窓部が形成されても良い。この場合において、窓部は、開口部でも良いし、透明板が固定された所謂「窓」であっても良い。この場合、外部から目視によって変位体Ｗ５９４５が内部にあるか否かを把握することができるので、遊技を開始する前において、変位体Ｗ５９４５を取り外したり、又は、装着させたりという作業（遊技カスタム）を行うことができ、好みの状態で遊技をスムーズに始められる。

【３０２１３】

変位体Ｗ５９４５を手置きユニットＷ５９１０の外部において保持できる保持部を構成しても良い。一対の爪状の部位を設けて、変位体Ｗ５９４５の回転軸部を掛けて保持させるように構成しても良いし、皿状の部位を設けて、変位体Ｗ５９４５を収容可能としても良い。これにより、変位体Ｗ５９４５の紛失を避けることができる。

【３０２１４】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂの配置が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂの位置を変更可能に構成しても良い。例えば、操作部Ｗ９０１を操作開始して左打ち遊技を始め、第１入賞口Ｈ６４への入賞頻度が良好となった時点の操作量において変位体Ｗ５９４５を検出する位置に第１検出センサＷ５９１６ａを変位させることが可能であり、右打ち遊技を始め、第２入賞口Ｈ６６、スルーゲートＨ６７及び特定入賞口Ｈ６５ａへの入賞頻度が良好となった時点の操作量において変位体Ｗ５９４５を検出する位置に第２検出センサＷ５９１６ｂを変位させることが可能であるように構成しても良い。

【３０２１５】

この場合、経年劣化やパチンコ機Ｗ１０の配置状況によって、入賞させ易い操作部Ｗ９０１の操作量が、出荷時において入賞させ易いとされた操作部Ｗ９０１の操作量から変化する（ずれる）事態に対応することができる。

【３０２１６】

即ち、遊技者は操作部Ｗ９０１の操作中において入賞口への遊技球の入賞頻度を確認して、良好な入賞頻度となる操作量を自ら決めて、その操作量の場合に変位体Ｗ５９４５が検出される位置に第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂを変位させることで、自ら決めた操作量で操作部Ｗ９０１の操作を維持できている限りにおいてルーバー部材Ｗ９６５の動作が初期状態（羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態）で停止されるものとなり、その動作停止によってルーバー部材Ｗ９６５を介した送風の向きが固定されることを知覚することで、自ら決めた操作量での操作部Ｗ９０１の操作を維持できていることを確認することができる。

【３０２１７】

同様の機能は、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂを変位させること以外にも、変位体Ｗ５９４５の変位量に対応して検出可能な検出センサを多数配設させておいて、自ら決めた操作量で操作部Ｗ９０１を操作している場合において遊技者が予め定められた特定の操作部の操作を行った場合に変位体Ｗ５９４５を検出している検

出センサが特定検出センサとして特定され、その後は特定検出センサの検出結果から、自ら決めた操作量で操作部Ｗ９０１の操作を維持できているか否かを把握させるように制御する（ルーバー部材Ｗ９６５の動作を実行させる）ように構成することもできる。

【３０２１８】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、送風装置Ｗ９５０からの風の出口（開口Ｗ９６６ａに相当）およびルーバー部材Ｗ９６５が操作ハンドルＷＨＤの下方側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作ハンドルＷＨＤよりも後方側にルーバー部材Ｗ９６５が配設され、羽部Ｗ９６５ｂの回転先端が上下側を向き、上下方向に風が噴出されるように構成しても良い。この場合、操作部Ｗ９０１の上側に送風することができるため、操作部Ｗ９０１の上面に指がかかっている場合に、その指に風を当てることができるため、多くの操作態様（例えば、手置きユニットＷ５９１０から手や腕を離して行う操作態様など）に対応することができる。

【３０２１９】

また、風の出口は、操作ハンドルＷＨＤの周辺に限られるものではない。例えば、正面枠Ｐ１４のガラスユニットＨ１６を囲う周縁部において風の出口が複数形成されるものでも良い。この場合、操作ハンドルＷＨＤの周辺から風を送風させる場合に比較して、風の出口を形成可能な領域を広く確保することができるため、操作部Ｗ９０１の操作量に対応した風の送出位置の変化をわかりやすく構成することができる。例えば、操作部Ｗ９０１を左打ち遊技を行う操作量で操作する場合にはガラスユニットＨ１６の周縁部における左側半分の領域において操作量の大小に対応した上下位置で風が送出され、操作部Ｗ９０１を右打ち遊技を行う操作量で操作する場合にはガラスユニットＨ１６の周縁部における右側半分の領域において操作量の大小に対応した上下位置で風が送出されるように構成することで、操作部Ｗ９０１の操作量が変化した（ずれた）ことを、風の送出位置の変化から気づき易くすることができる。

【３０２２０】

また、風の出口が正面枠Ｐ１４の左右側に形成されるようにしても良い。操作部Ｗ９０１は両手で操作可能に構成されているが、必ずしも遊技者は両手で操作する状態を維持するとは限られず、現に、ボタン部Ｐ１８１等の演出操作部の操作をパチンコ機Ｗ１０側から指示された場合には、操作部Ｗ９０１から一方の手を離す必要が生じることから、操作部Ｗ９０１を片手で操作する状態を維持する時間も長いのが実情である。操作部Ｗ９０１を操作していない方の手は、場合によっては正面枠Ｐ１４の左右側に位置されることがある。例えば、パチンコ機の側方に配置されるカードユニットの操作を行う場合には、遊技者は左手を正面枠Ｐ１４の左側方側に位置させるため、風の出口が正面枠Ｐ１４の左側に形成されている場合には、カードユニットの操作を行いながら、送出される風を左手で感じることができる。

【３０２２１】

カードユニットの操作は遊技中において常に生じるというものではないが、正面枠Ｐ１４の左側に左手を位置させておく場合、カードユニットの操作に素早く移ることができるという利点がある。そのため、正面枠Ｐ１４の左側に風の出口を設けておくことで、正面枠Ｐ１４の左側に左手を位置させて遊技を行う遊技者の左手にパチンコ機Ｗ１０から送出される風を当てることができ、送風向き（送風位置）の変化を感じさせることで遊技者に利益となる情報を受け取らせることができる。

【３０２２２】

なお、風の出口の位置は、正面枠Ｐ１４の左側方に限られるものではない。遊技者の遊技態様は何ら限定されるものではなく、遊技者が空いた方の手を正面枠Ｐ１４のどこに触れさせて遊技を行うかは分からないため、風の出口の形成位置は、正面枠Ｐ１４の右側方でも、正面枠Ｐ１４の上下側でも良い。正面枠Ｐ１４の上下左右の側の全てに風の出口を設けても良いし、いずれか一か所または複数箇所を選定して風の出口を設けても良い。中でも、特に遊技者に操作させる操作部が配設される付近には、遊技者が手を位置させた状

態を維持させる利点（操作指示がされてからの手の移動距離が短くて済むという利点）があるため、風の出口を設定する候補として有力となる。

【３０２２３】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、ルーバー部材Ｗ９６５の初期状態として、羽部Ｗ９６５ｂが真横を向く姿勢の状態を特定したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、初期状態として、羽部Ｗ９６５ｂの回転先端が手前側を向く姿勢を特定してもいい（上述した手前側送風状態）。この場合、初期状態における送風は、手前側へ向けた送風であり、遊技者の手だけではなく、操作部Ｗ９０１を握りこむ際の前腕にまで風を当てることができるため、ルーバー部材Ｗ９６５の動作による風向きの変化に、触覚により気付かせ易くすることができる。

【３０２２４】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、湾曲凹部Ｗ９１４ａによる開口部がルーバー部材Ｗ９６５の真横に形成される関係上、横方向視においてルーバー部材Ｗ９６５を視認可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ルーバー部材Ｗ９６５を視認不能に遮蔽する壁状部または庇部が形成されても良い。この場合、ルーバー部材Ｗ９６５の状態を目視により確認するという遊技がされる事態を避けることができ、遊技者の視線を他の部位（例えば、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示）に向けさせることができる。

【３０２２５】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、ルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンとして、操作部Ｗ９０１の操作量が、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出される操作量で維持される場合に、数値データが上限値に到達するまでは、ルーバー部材Ｗ９６５が、動作間隔が第１間隔となる動作パターンで往復動作され、数値データが上限値に到達された後はルーバー部材Ｗ９６５が初期状態で停止される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数値データが上限値に到達された後、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が即座に停止されるのではなく、往復動作が継続され、動作角度が徐々に減衰していき（又は、動作間隔が徐々に短くなっていき）、最終的に初期状態で停止されるように制御しても良い。

【３０２２６】

この場合、ルーバー部材Ｗ９６５を介して遊技者が手で受ける風の向きの変化量が徐々に小さくなっていき、最終的に真横を向くように変化することから、遊技者は、風の向きの変化を段階的に把握することができ、変化の過程を把握することができるのため、変化に気づき易くすることができる。

【３０２２７】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、ルーバー部材Ｗ９６５の動作として、羽部Ｗ９６５ｂが回転軸部Ｗ９６５ａを中心に往復回転動作されることで空気の流れの向きを変える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ルーバー部材Ｗ９６５が動作領域の端部に位置する場合に、隣接するルーバー部材Ｗ９６５の羽部Ｗ９６５ｂ同士が接触し、空気の出口を部分的に塞ぐようにして、遊技者が感じる風圧（空気圧）が低くなる状態を構成可能としても良い。この場合、ルーバー部材Ｗ９６５を介した風圧（空気圧）が弱くなる間隔がルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔と対応するようになるので、ルーバー部材Ｗ９６５の動作による風圧（空気圧）の向きを把握して行う場合よりも、ルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔を把握し易くすることができる。

【３０２２８】

また、ルーバー部材Ｗ９６５として、隣接するルーバー部材Ｗ９６５が反対方向に回転動作されるよう構成されることで、動作により隙間を狭めたり、広げたりするよう構成し

ても良い。この場合、ルーバー部材Ｗ９６５を介した風圧（空気圧）の向きは変わらずに、その強弱だけを変えることができるので、遊技者は、風圧（空気圧）を感じるために手を置く位置を定めやすくなり、遊技を楽にすることができる。この場合において、ルーバー部材Ｗ９６５同士の隙間が広がり、風圧（空気圧）が大となる期間を、隙間が狭まる（閉じる）期間に比較して短くすることで（微小期間、例えば、数１００ｍｓｅｃ）、手に風圧（空気圧）を間欠的に受けさせることができ、その間隔の違いを把握させ易くすることができる。

【３０２２９】

また、ルーバー部材Ｗ９６５を介した風の送出方向や位置の変化は、直線方向（前後方向）に沿った往復に限らず、直線方向に交差する方向を含む変化でも良い。例えば、前後方向の変化に加えて（又は替えて）、上下方向の変化が生じるように構成しても良い。例えば、ルーバー部材Ｗ９６５の動作を回転軸部Ｗ９６５ａ中心の首振り動作に加え、回転軸部Ｗ９６５ａが前後方向軸を中心として回転動作可能に構成することで、送出方向を上下方向に振ることができる。往復パターン（前後往復の強弱、間隔）による報知だけでなく、往復方向と交差する方向への動作が含まれた報知とすることで、遊技者がより分かりやすい態様で報知することが可能になる。

【３０２３０】

なお、ルーバー部材Ｗ９６５の整列方向を前後方向から上下方向に変えて（ルーバー部材Ｗ９６５を左右方向の回転軸で９０度姿勢変化させて上下方向に整列させて）、同様に開口Ｗ９６６ａが上下方向に長い長孔となるように構成することで、風の送出方向や位置が上下方向で変化されるよう構成しても良い。この場合、前後幅が十分に取れない領域においても配置することが可能となる。

【３０２３１】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、操作部Ｗ９０１の操作量に対応して、ルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔が変化し得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作部Ｗ９０１の操作量に対応して、ルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔が変化する代わりに（又は加えて）、ルーバー部材Ｗ９６５の動作速度が変化されるように制御しても良い。この場合、ルーバー部材Ｗ９６５を介して遊技者の手に当たる風の風向きの変化の速度の変化を感じることで、遊技者は操作部Ｗ９０１の操作量のずれの可能性を把握することができる。

【３０２３２】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、主制御装置Ｊ１１０において監視される数値データにおいて、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出された場合に数値データが加算され、非検出である場合に数値データが減算される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数値データの減算が、非検出であるか否かではなく、特定周期で到来する特定時点の到来に応じて実行されるように制御しても良い。また、減算は数値を段階的に減少させる制御でも良いし、数値データの数値によらず０にする制御でも良い。

【３０２３３】

例えば、１分毎に特定時点が到来し、数値データの数値が０とされる場合、操作部Ｗ９０１の操作量が維持されている場合であっても、定期的にルーバー部材Ｗ９６５が停止状態から動作開始され、手に感じさせる風の風向きを変化させるため、遊技者に触感の変化を与える演出を行うとともに、時間経過の目安とさせることができる。

【３０２３４】

また、数値データについて、入賞口への入賞検出によっても予め設定された増加割合で上昇され、アウト口からの排出球検出によっても予め設定された減少割合で減算されるように構成しても良い。この場合、遊技者の手に感じさせる風の風向きの変化態様によって、入賞頻度や、球損頻度（アウト球発生頻度）を報知することができる。これにより、例

えば、右打ち遊技において、一見、無駄球無く入賞が生じているように見えていても、数値データがなかなか上限値に到達せず遊技者の手に当たる風の向きが延々と前後往復を繰り返す状態が長期にわたって継続される場合には、実は見えない箇所（見え難い箇所）でアウト球が発生していることがあり、その事態を遊技者に気付かせることができる。これに気付いた遊技者は、右打ち遊技を実行可能な範囲で発射強度を調整し、アウト球の発生が少なくなるように調整することで、利益が最大となるように図ることができる。

【３０２３５】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、操作部Ｗ９０１の操作量にずれが生じて、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに非検出とされた場合に、変位体Ｗ５９４５がどちら側にずれたかによらず、一様にルーバー部材Ｗ９６５の動作間隔を変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ５９４５がどちら側（操作部Ｗ９０１の操作量が小さくなる側または大きくなる側）にずれかたに対応して、ルーバー部材Ｗ９６５の動作の変化態様を変化させるようにしても良い。即ち、動作間隔の変化であれば、動作間隔が長くなる場合と、短くなる場合とを異ならせるようにしても良いし、動作速度の変化であれば、動作速度が速くなる場合と、遅くなる場合とを異ならせるようにしても良い。この場合、遊技者は、ルーバー部材Ｗ９６５を介して送風される風の向きの変化を把握することで、操作部Ｗ９０１の操作量が小さくなる側にずれたか、大きくなる側にずれたかを把握することができるので、ずれの修正させる向きを適切に把握することができ、ずれの修正に係る時間長さを短縮化することができる。

【３０２３６】

また、ルーバー部材Ｗ９６５の動作における変化は、双方向で生じさせるようにしても良いし、往復動作における往方向（一方向）でのみ生じさせ復方向（他方向）の変化は生じないように構成しても良い。これにより、変化しない側（復方向（他方向））の動きを基準として、変化する側（往方向（一方向））の変化度合いを把握することができるので、操作部Ｗ９０１の操作量の変化を直感的に把握することが可能となる。

【３０２３７】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、数値データが上限値に到達すると即座にルーバー部材Ｗ９６５が初期状態とされ、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が停止される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数値データが上限値に到達したあと、即座に停止するのではなく、ある程度の動作可能期間を許容しても良い。

【３０２３８】

例えば、ルーバー部材Ｗ９６５の動作として、往復回数（例えば、１往復、５往復、１０往復等のパターン）または動作期間（例えば、１秒、５秒、１０秒等のパターン）で規定されている複数の動作パターンが、一つずつ、順次または抽選により選定され、実行される場合において、数値データが上限値に到達したタイミングにおいて、実行中の動作パターンが途中であった場合に、少なくとも当該動作パターンでの動作が完了するまではルーバー部材Ｗ９６５の動作が継続されるように制御しても良い。この場合、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が停止されるまでの期間にランダム性を持たせることができるとともに、数値データが上限値に到達したタイミングで即座に停止させる場合に比較してルーバー部材Ｗ９６５の動作が停止されるまでの期間を引き延ばすことができ、以前はルーバー部材Ｗ９６５が停止したはずの期間にかけて操作しているのに未だにルーバー部材Ｗ９６５が停止されないという状況を生じさせることができるため、適切な操作量で操作部Ｗ９０１を操作していれば一定期間でルーバー部材Ｗ９６５が停止される場合に比較して、操作部Ｗ９０１の操作量およびルーバーＷ９６５を介して手に当たる風圧（空気圧）の向きの把握に集中させることができる。これにより、遊技に対する参加意識を高めることができる。

【３０２３９】

なお、上述したルーバー部材Ｗ９６５の動作パターンのバリエーションは、何ら限定されるものではないが、無期限に継続されるパターンではなく、短い期限で完結するパターンであることが好ましい。例えば、数秒から、長くても数分程度で完了する動作パターンで構成することで、操作部Ｗ９０１の操作量を維持すべきか、修正すべきかの判断を遊技者が下すのに要する期間が過度に長引いて遊技者の疲労がかさむことを避けることができる。

【３０２４０】

また、この場合において、数値データを１００００［ｐｔ］を超えて計数可能とし、最終的にルーバー部材Ｗ９６５が停止された場合の数値データの値（例えば、１００００［ｐｔ］に到達した後において、約２秒間にわたって左打ち遊技に適した操作量での操作部Ｗ９０１の操作が維持された直後にルーバー部材Ｗ９６５が停止された場合において、追加分の２０００［ｐｔ］を追加した１２０００［ｐｔ］）を第３図柄表示装置Ｗ８１に表示するようにしても良い。この場合、遊技者が、いつもと違ってルーバー部材Ｗ９６５の停止までの期間が長い印象をもった場合に、その答え合わせをすることができる。

【３０２４１】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、数値データが上限まで到達した後で、変位体Ｗ５９４５が非検出となった場合に、数値データが減算される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、数値データが上限まで到達したら、数値データ上限状態が固定され、その固定の解除がされない限りにおいて、変位体Ｗ５９４５が非検出となった場合であっても、数値データの減算はされないように制御しても良い。ルーバー部材Ｗ９６５の向きを変えて風向きを変化させることにより行われる報知を不快と感じる遊技者にとって好適な制御となる。また、操作部Ｗ９０１の操作を開始した場合にルーバー部材Ｗ９６５が動作されないことに気付いた場合に、数値データが上限に到達する程度には先に既に他の遊技者によって遊技が行われていたことが把握できるため、手置きユニットＷ５９１０の清掃や交換を店員に要望する目安とすることができる。これにより、操作部Ｗ９０１や手置きユニットＷ５９１０が清潔な状態で遊技させることができ、好適な感染症対策を図ることができる。

【３０２４２】

数値データ上限状態の固定の解除には、種々の態様が例示されるが、例えば、手置きユニットＷ５９１０が取り外されることによって解除されるように制御されても良いし、パチンコ機Ｗ１０の電源がオフされることによって解除されるように制御されても良い。いずれの場合であっても、ホール店員の作業が介在することになるので、遊技者側の不用意な操作で解除されることを避けることができる。これにより、感染症対策の徹底を図ることができる。

【３０２４３】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、左打ち遊技を行うために操作部Ｗ９０１が操作された場合を、操作部Ｗ９０１の操作角度が初期位置から約５０度操作された場合と特定し、その場合に変位体Ｗ５９４５を検出可能となるように第１検出センサＷ５９１６ａが配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左打ち遊技において操作部Ｗ９０１の回転角度を振り分ける場合の種類の数（例えば、約４０度、約５０度および約６０度の３種類）に対応して各場合において変位体Ｗ５９４５を検出可能となるように複数の検出センサを配設させても良い。一通りの操作角度ではなく、好みの操作角度を選択することができ、その角度での操作量の維持を行い易くすることができる。なお、複数の検出センサを配設させる場合としては、左打ち遊技に限られるものではなく、右打ち遊技における操作部Ｗ９０１の操作に対応させて複数の検出センサを配設させるようにしても良い。

【３０２４４】

この場合において、複数の検出センサの検出における数値データの増加割合を、異なら

せても良いし、同じにしても良い。左打ち遊技として操作部Ｗ９０１の操作量の調整に時間がかかることは共通となるので、数値データの増加割合を各検出センサで同様の１［ｐｔ／ｍｓｅｃ］とすることで、上述したように、左打ち遊技を行っている場合において、最短でルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作が停止するまでの間に第１入賞口Ｈ６４への入賞があったか否かを把握することにより、入賞頻度が良好か検討する一つの情報を得ることができる。

【３０２４５】

また、例えば、右打ち遊技として操作部Ｗ９０１を操作している場合において、操作部Ｗ９０１を操作範囲の終端まで操作している場合に変位体Ｗ５９４５を検出する検出センサでの数値データの増加割合よりも、操作部Ｗ９０１を操作範囲の終端から若干戻した位置までの操作となっている場合に変位体Ｗ５９４５を検出する検出センサでの数値データの増加割合の方が、小さくなるように増加割合を設定するようにすると、操作部Ｗ９０１を操作範囲の終端まで操作する状態を維持する場合の方が、操作部Ｗ９０１を操作範囲の終端から若干戻した位置までの操作で維持される場合に比べて、数値データが上限に到達するまでにかかる期間が短くなる。

【３０２４６】

これにより、ルーバー部材Ｗ９６５を介して感じる風の変化態様（初期状態と同様の位置で停止して、風向きが左右方向で維持されるか否か）を確認することで、操作部Ｗ９０１を終端位置まで操作した状態を維持できているか否かの確認をすることができる。これにより、遊技に慣れていない遊技者であっても、操作部Ｗ９０１を操作範囲の終端位置まで操作した状態を維持できていることの確認を行うことができるため、慣れない不安感（操作部Ｗ９０１の操作がうまくできていないのではという不安感）から操作部Ｗ９０１を操作する力が過大となり、操作部Ｗ９０１を操作する手が疲れて、短時間の遊技しかできなくなるという事態を避けることができる。

【３０２４７】

また、第１検出センサＷ５９１６ａに近接して配置される減算センサを備え、当該減算センサは検出により数値データを一定の割合（例えば、２［ｐｔ／ｍｓｅｃ］）で減算するよう制御され、操作部Ｗ９０１の操作角度が初期位置から調度５０度操作された場合には変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａにのみ検出され、５０度から若干ずれた操作角度（例えば、５３度）で操作された場合には変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ及び減算センサの両方に検出されるように構成しても良い。

【３０２４８】

そのため、操作部Ｗ９０１が５０度から若干ずれた操作角度（例えば、５３度）で操作されている場合、ルーバー部材Ｗ９６５の動作からは操作部Ｗ９０１の操作量が適切（即ち、初期位置から約５０度）であることを遊技者は把握できるが、数値データは一向に上昇せず、ルーバー部材Ｗ９６５がなかなか停止されない状況を構成することができる。これにより、ルーバー部材Ｗ９６５の停止までの期間にバリエーションを持たせ、操作部Ｗ９０１の操作量が調度５０度となっているのか、約５０度ではあるが調度５０度からはずれているのかを遊技者に把握させることが可能となり、操作部Ｗ９０１の操作に集中させることができる。

【３０２４９】

なお、上述の減算センサを、操作部Ｗ９０１の操作角度としては第１検出センサＷ５９１６ａ（又は第２検出センサＷ５９１６ｂ）と同様の操作角度を検出可能な位置に配設するようにしても良い。例えば、減算センサを第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂとそれぞれ左右方向で対向する位置に向かい合う姿勢で配設し、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂは変位体Ｗ５９４５の右側に配設され変位体Ｗ５９４５の右側面から突出される右側検出片を検出するよう構成されることに対応して、変位体Ｗ５９４５の左側面からも右側検出片と一致する位相位置から左側検出片を突出させ、その左側検出片を減算センサによって検出させることで実現可能とされる。

【３０２５０】
この場合、操作部Ｗ９０１を操作して、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ（又は第２検出センサＷ５９１６ｂ）で検出される場合、減算センサにおいても変位体Ｗ５９４５が検出される。この場合において、指定（報知）された発射態様（例えば、左打ち、右打ち）に一致する発射態様での操作がされている場合に、第１検出センサＷ５９１６ａ及び第２検出センサＷ５９１６ｂの検出が有効とされ、指定（報知）された発射態様に一致しない発射態様での操作がされている場合に、減算センサの検出が有効とされるように制御するようにしても良い。
【３０２５１】
例えば、「右打ち」の報知がされている場合に、右打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第２検出センサＷ５９１６ｂでの検出は有効とされる一方、減算センサでの検出は有効ではないとされる。そのため、数値データは徐々に加算され上限値に達する。
【３０２５２】
例えば、「右打ち」の報知がされている場合に、左打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第１検出センサＷ５９１６ａでの検出は有効ではないとされる一方、減算センサでの検出は有効とされる。そのため、数値データは一向に上昇せず、風向きは一向に停止されないため、遊技者に違和感を与えることができ、操作に誤りがあることを気づかせることができる。
【３０２５３】
例えば、「右打ち」の報知がされていない場合（「左打ちに戻せ」の報知がされている場合を含む）に、右打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第２検出センサＷ５９１６ｂでの検出は有効ではないとされる一方、減算センサでの検出は有効とされる。そのため、数値データは一向に上昇せず、風向きは一向に停止されないため、遊技者に違和感を与えることができ、操作に誤りがあることを気づかせることができる。
【３０２５４】
例えば、「右打ち」の報知がされていない場合（「左打ちに戻せ」の報知がされている場合を含む）に、左打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第１検出センサＷ５９１６ａでの検出は有効とされる一方、減算センサでの検出は有効ではないとされる。そのため、数値データは徐々に加算され上限値に達する。
【３０２５５】
例えば、「左打ち」の報知がされている場合（右打ちすると「左打ちに戻せ」の報知がされる場合を含む）に、左打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第１検出センサＷ５９１６ａでの検出は有効とされる一方、減算センサでの検出は有効ではないとされる。そのため、数値データは徐々に加算され上限値に達する。
【３０２５６】
例えば、「左打ち」の報知がされている場合（右打ちすると「左打ちに戻せ」の報知がされる場合を含む）に、右打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第２検出センサＷ５９１６ｂでの検出は有効ではないとされる一方、減算センサでの検出は有効とされる。そのため、数値データは一向に上昇せず、風向きは一向に停止されないため、遊技者に違和感を与えることができ、操作に誤りがあることを気づかせることができる。
【３０２５７】
例えば、「左打ち」の報知がされていない場合（右打ちしても「左打ちに戻せ」の報知がされない場合を含む）に、左打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第１検出センサＷ５９１６ａでの検出は有効ではないとされる一方、減算センサでの検出は有効とされる。そのため、数値データは一向に上昇せず、風向きは一向に停止されないため、遊技者に違和感を与えることができ、操作に誤りがあることを気づかせることができる。
【３０２５８】
例えば、「左打ち」の報知がされていない場合（右打ちしても「左打ちに戻せ」の報知

がされない場合を含む）に、右打ち遊技の操作量で操作部Ｗ９０１を操作する場合、第２検出センサＷ５９１６ｂでの検出は有効とされる一方、減算センサでの検出は有効ではないとされる。そのため、数値データは徐々に加算され上限値に達する。

【３０２５９】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、ルーバー部材Ｗ９６５の動作状況は、遊技者が手で風の向きを知覚することで把握する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ルーバー部材Ｗ９６５の替わりに（又は追加で）、遊技者に皮膚感覚で振動を感じさせることが可能な振動装置を内蔵し、ルーバー部材Ｗ９６５の動作状況に対応して振動強さや振動間隔が変化されるように制御しても良い。この場合において、演出役物の動作が実行されていないタイミングでのみ振動させるとか、演出役物の動作によって生じる振動と区別可能な態様（例えば、異なるモード）で振動を生じさせるように構成することで、他の振動との区別が可能となり、振動装置による操作部Ｗ９０１の操作態様の報知を実現することができる。

【３０２６０】

また、例えば、ルーバー部材Ｗ９６５の動作状況について、第３図柄表示装置Ｗ８１に表示されるように制御しても良い。例えば、ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作が実行されている期間において「ルーバー動作中」と表示し、ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作が停止されたら「ルーバー停止中」と表示するように制御して、これらの表示が切り替えられるようにしても良い。この場合、皮膚感覚の弱い遊技者（風を感じるのが苦手な遊技者）であっても、ルーバー部材Ｗ９６５の動作状況について把握することが可能であり、操作部Ｗ９０１の操作力の調整に支障が生じることを避けることができる。

【３０２６１】

また、数値データが上限に到達する前（例えば、数値データが８０００［ｐｔ］に到達した場合）に事前の表示として、「ルーバー停止準備」と表示しても良い。この表示は、上述した「ルーバー動作中」との表示と同時に表示しても良いし、いずれか一方が表示される（切り替えられる）ようにしても良い。この場合、遊技者はルーバー部材Ｗ９６５の動作がもうすぐ停止すると事前に把握できるので、手に当たる風の向きが首振り状態から停止状態に移行しても驚くことなく、安心して遊技を継続することができる。

【３０２６２】

なお、「ルーバー動作中」、「ルーバー停止準備」、「ルーバー停止中」等の表示は、第３図柄表示装置Ｗ８１の表示領域の中央部よりも端側（隅側）に表示させるようにしても良い。この場合、抽選に係る変動の演出表示の妨げとなることを避けることができる。

【３０２６３】

また、「ルーバー動作中」、「ルーバー停止準備」よりも「ルーバー停止中」の表示を表示領域の中央側に表示するように制御することで、操作部Ｗ９０１の操作量の維持が良好となっていることを遊技者が把握し易くすることができる。

【３０２６４】

なお、「ルーバー停止準備」との表示がされた後、数値データが８０００［ｐｔ］を下回った場合には、当該表示が消去されるようにしても良い。この場合、操作部Ｗ９０１の操作量がずれたことを遊技者に視覚的に把握させることができる。

【３０２６５】

なお、ルーバー部材Ｗ９６５の動作状況の報知は、表示に限定されるものではない。例えば、スピーカーから「ルーバー動作中」、「ルーバー停止中」、「ルーバー停止準備」などの音声が出力されることで報知するようにしても良い。

【３０２６６】

また、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３の発光態様が変化されることで報知するようにしても良い。例えば、ルーバー部材Ｗ９６５の動作中においては電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３を白色点灯発光させ、ルーバー部材Ｗ９６５の停止中においては電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３を赤色点灯発光させ、ルーバー部材Ｗ９６５の停止

準備段階においては電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３を白色点滅発光させるように、それぞれ発光態様を異ならせることで、発光態様からルーバー部材Ｗ９６５の動作状況を把握させることができる。

【３０２６７】

電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３においては、第３図柄表示装置Ｗ８１で実行される演出表示と対応した発光制御を行うことも可能であるが、本実施形態では、演出表示とは独立して、上述の発光制御を行うことで、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３の発光態様からルーバー部材Ｗ９６５の動作状況を把握することが可能となり、操作部Ｗ９０１の操作量の調整に役立てることができる。

【３０２６８】

なお、ルーバー部材Ｗ９６５の停止中においてのみ上述の発光制御を行い、それ以外では第３図柄表示装置Ｗ８１で実行される演出表示と対応した発光制御により電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３を発光させるようにしても良い。この場合、ロングリーチ等、遊技者が操作部Ｗ９０１から手を離して変動の結果を見守ることが多い状況において、第３図柄表示装置Ｗ８１内で演出を完結させることに限られず、電飾部Ｐ２９～Ｐ３３，Ｊ２９～Ｊ３３も利用した大迫力の演出設計を行うことができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【３０２６９】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、操作部Ｗ９０１の操作中において発射停止スイッチ（図示せず）を操作して遊技球の発射を一時的に停止させる場合においても、操作部Ｗ９０１の操作量に対応した数値データの加算および減算は実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、発射停止スイッチが非操作とされる状況では、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂによって検出され得るように張り出す（例えば、右方側に張り出す）ことで、操作部Ｗ９０１の操作に対応して変位体Ｗ５９４５が回転変位されると、特定の角度回転された場合に変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂによって検出される一方、発射停止スイッチの操作が行われた場合に、変位体Ｗ５９４５が非検出となる位置に引き込み（例えば、左方に退避され）、操作部Ｗ９０１の操作量の維持に関わらず非検出とされ、数値データの減算がされるようにしても良い。この場合、数値データが上限値に到達しルーバー部材Ｗ９６５の動作が停止されている状態から発射停止スイッチの操作を行った場合、数値データは上限値よりも低下され、ルーバー部材Ｗ９６５の首振り動作が実行される。

【３０２７０】

この場合、遊技者の意図によらず発射停止スイッチの操作が有効となった場合であっても、遊技者はルーバー部材Ｗ９６５を介して遊技者が受ける送風装置Ｗ９５０からの風の向きの変化を把握することで、発射停止スイッチの操作がされたことに気付くことができる。これにより、意図せずに遊技球の発射が停止される状態が長期間継続されることを回避することができる。

【３０２７１】

なお、操作部Ｗ９０１を通常の態様（握りこむ態様）で操作する場合において、発射停止スイッチは親指側に配置されることが通常であるところ、演出に夢中になって力が入ったり、操作部Ｗ９０１以外の箇所に注目しており指にまで意識が行っていなかったりすると、無意識に発射停止スイッチを押していることが、当然ながらある。

【３０２７２】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、左右側で操作可能な操作部Ｗ９０１を備え、左右どちらで回転操作しても、回転角度によって発射強度の調整が可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側の操作部Ｗ９０１と右側の操作部Ｗ９０１とを独立回転可能とし、右側の操作部Ｗ９０１を終端まで回転操作した場合には右打ちとなり

、左側の操作部Ｗ９０１を終端まで回転操作した場合には左打ちとなるように、回転角度に対する発射強度の変化が、左側の操作部Ｗ９０１を操作する場合と、右側の操作部Ｗ９０１を操作する場合とで異なるようにしても良い。この場合、左打ち遊技も、右打ち遊技も、左右いずれかの操作部Ｗ９０１を終端まで操作すれば済むので、操作量の維持が容易となり、遊技者の疲労を低減させることができる。

【３０２７３】

この場合、例えば、右側の操作部Ｗ９０１と中央リング部材Ｗ９０５とは同一角度の回転とされる一方で、左側の操作部Ｗ９０１と中央リング部材Ｗ９０５との間に変速ギアを介在させ、操作部Ｗ９０１を終端まで回転操作した（例えば、１１０度回転操作した）場合において、中央リング部材Ｗ９０５の回転角度は小さくなる（例えば、５０度になる）ように構成することで、変位体Ｗ５９４５の回転変位や検出について支障をきたさないようにすることができる。

【３０２７４】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、変位体Ｗ５９４５が円柱形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体が、上面に直径を無限大にしたギア（ラック）が形成される棒状部材であって、中央リング部材Ｗ９０５の外周側にギア歯が形成されることでラックピニオン機構を形成し、中央リング部材Ｗ９０５の回転に対応して直動変位されるように構成しても良い。配設領域として細長い空間が確保できた場合において好適である。

【３０２７５】

また、変位体が（無端）ベルト形状から形成され、ベルトから突出する突出片が検出されるように構成しても良いし、スライド移動する板形状から形成され、板の一部が検出されるように構成しても良い。

【３０２７６】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、変位体Ｗ５９４５を取り外した状態で遊技が可能となるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、パチンコ機Ｗ１０が備え、遊技者が操作可能な箇所に配設されるいずれかの操作部位の操作によって、変位体Ｗ５９４５が退避され（例えば、左方側に退避され）、操作部Ｗ９０１の操作が実行された場合であっても第１検出センサＷ５９１６ａにも第２検出センサＷ５９１６ｂにも検出されない状態を構成可能としても良い。疑似的に変位体Ｗ５９４５が取り外された状態を構成することができ、実際に変位体Ｗ５９４５を取り外す手間を省くことができる。

【３０２７７】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、変位体Ｗ５９４５が取り外された状態では、第１検出センサＷ５９１６ａにも第２検出センサＷ５９１６ｂにも検出されないため、数値データが０になる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｗ５９４５を取り外すために手置きユニットＷ５９１０の装着が解除された場合に、数値データが変動しないように固定される制御とし、再び手置きユニットＷ５９１０が装着された後で数値データの固定を解除可能な状態とされ、変位体Ｗ５９４５が第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出されることにより数値データの固定が解除されるように制御しても良い。

【３０２７８】

この場合、変位体Ｗ５９４５が内部に搭載された状態における操作部Ｗ９０１の操作による数値データの状態を保存した状態で手置きユニットＷ５９１０の装着の解除および変位体Ｗ５９４５の取り外しを行うことができる。そして、変位体Ｗ５９４５を取り外した状態で手置きユニットＷ５９１０を装着させた場合には、第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂにおける検出は生じないため、数値データの固定は解除さ

れないため、依然として数値データの状態は保存される。
【３０２７９】
そのため、変位体Ｗ５９４５が内部に搭載された状態での遊技を継続していた遊技者が、一端変位体Ｗ５９４５を取り外した状態での遊技を試した後、再び変位体Ｗ５９４５を内部に搭載させて遊技を開始する場合において、数値データの保存が有効であることによって、数値データが上限値に到達するまでの期間を短縮することができる。
【３０２８０】
なお、数値データが上限値に到達するまでに要する期間を、１０秒程度ではなく、より長期化（例えば、数分、数時間）となるように、上限値を設定しても良い。この場合において、第１検出センサＷ５９１６ａ又は第２検出センサＷ５９１６ｂに検出されていない期間の減算量は抑える（例えば、０［ｐｔ／ｍｓｅｃ］とする）ようにしても良い。
【３０２８１】
この場合、上限値に到達するほど長時間遊技を継続している場合においてのみ、ルーバー部材Ｗ９６５が停止するようになり、遊技者が遊技に疲れてきた頃合いを見計らって操作部Ｗ９０１の操作量を維持し易くなる機能を発動させることができるため、遊技を継続させ易くすることができる。
【３０２８２】
なお、遊技機の電源をオフとすることで、数値データの状態の保存がクリアされるように制御しても良い。これにより、遊技者が変わった場合において、後の遊技者が、先の遊技状況が保存されていることを望まない場合に、電源の再投入で対応することができる。
【３０２８３】
上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、操作部Ｗ９０１の操作がされるとルーバー部材Ｗ９６５が往復動作され、ルーバー部材Ｗ９６５を介した風の向きが変わり、その風向きの変化を感じることで操作部Ｗ９０１の操作に活かすことが可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、送風が省略され、ルーバー部材Ｗ９６５の動作感や動作音が外部から知覚可能に構成されても良い。この場合、動作感や動作音（部材同士が接触して削れる際の振動や音）を知覚することで、ルーバー部材Ｗ９６５が往復動作しているか、停止しているかについて、把握することができる。これにより、ルーバー部材Ｗ９６５の動作が停止したことを知覚することで、数値データが上限値に到達したことを把握でき、操作部Ｗ９０１の操作量を適切に維持できていることを把握することができる。
【３０２８４】
また、このような構成と、送風装置Ｗ９５０からの送風を組み合わせても良い。この場合、経年劣化により送風装置Ｗ９５０の駆動モータＷ９５６の動作が停止しても、風以外の要素として、動作感や動作音の変化から操作部Ｗ９０１の操作量に関する情報（報知）を行うことができる。
【３０２８５】
送風装置Ｗ９５０の故障を念頭に置く場合、操作部Ｗ９０１の操作前から送風を行うのではなく、操作前においては送風を行わず、操作に合わせて送風を実行するように制御する方が良い。この場合、送風装置Ｗ９５０の駆動モータＷ９５６の動作期間を短縮することで耐用年数を延ばすことができるし、遊技者が風を受けている最中に送風装置Ｗ９５０が故障するという事態が生じる可能性を低減させることができる（少なくとも、遊技前の状態において遊技者が風を受けている最中に、故障により送風が止まり、遊技者に不具合を感じさせる事態は避けられる）。
【３０２８６】
上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態（特に第２９９実施形態）では、操作部Ｗ９０１の操作量が大きくなるほど、ルーバー部材Ｗ９６５の動作角度が大きくなる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作部Ｗ９０１の操作量が最小の場合においてルーバー部材Ｗ９６５の動作角度が最大とされ、操作部Ｗ９０１の操作量が大きくなるほど、ルーバー部材Ｗ９６５の動

作角度が小さくなるように制御しても良い。この場合、操作量が小さい側において、操作部Ｗ９０１の操作角度が微妙に変化しただけで発射位置が変わり入賞頻度に影響する左打ち遊技状態において、ルーバー部材Ｗ９６５の動作角度が大きく設定されることにより、操作部Ｗ９０１の操作角度の変化が小さい（微妙な変化である）場合であっても、ルーバー部材Ｗ９６５の動作角度の変化が大きくなることで、操作部Ｗ９０１の操作角度が微妙に変化したことを、遊技者に気付かせることができる。換言すれば、操作部Ｗ９０１の操作量の変化が、数倍されて、ルーバー部材Ｗ９６５の動作角度の変化として現れるようにすることで、遊技者に気付かせることができる。

【３０２８７】

上記第２９５実施形態、第２９９実施形態、第３００実施形態、第３０１実施形態では、開口Ｗ９６６ａを通過する風の向きや位置を変更可能なルーバー部材Ｗ９６５、風向切替部材Ｗ６９６５又は出没部材群Ｗ７９６５が、単一素材（樹脂材料）から形成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、樹脂材料以外の材料（例えば、金属材料）から形成されても良いし、複数の素材から構成するようにしても良い。

【３０２８８】

例えば、ルーバー部材Ｗ９６５を本体は金属材料から形成し、羽部Ｗ９６５ｂの側面を樹脂材料の板部で覆うようにすると、微粒子を混ぜた風を送風する場合において、微粒子は樹脂材料の板部に付着されることになるため、微粒子が付着した後のメンテナンスにおいては、樹脂材料の板部を交換することで済むためメンテナンスが容易となる。そのため、羽部Ｗ９６５ｂの側面に微粒子が堆積して羽部Ｗ９６５ｂ間の隙間が狭まる状態（風の送出度合いが低下した状態）から、樹脂材料の板部を取り去ることで、送風を遊技者に感じさせ易い状態に容易に変化させることができる。

【３０２８９】

例えば、風向切替部材Ｗ６９６５を本体は金属材料から形成し、各開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５を樹脂材料から矩形の筒状に形成される内壁カバーでそれぞれ覆うようにすると、微粒子を混ぜた風を送風する場合において、微粒子は内壁カバーに付着されることになるため、微粒子が付着した後のメンテナンスにおいては、内壁カバーを交換することで済むためメンテナンスが容易となる。そのため、各開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５（内壁カバー）に微粒子が堆積して各開口部Ｗ６９６５ｃ１～Ｗ６９６５ｃ５（内壁カバー）内の隙間が狭まる状態（風の送出度合いが低下した状態）から、内壁カバーを取り去ることで、送風を遊技者に感じさせ易い状態に容易に変化させることができる。

【３０２９０】

上記第３００実施形態では、風向切替部材Ｗ６９６５において、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２が配置される状態と、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３が配置される状態との切替と、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４が配置される状態と、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５が配置される状態との切替とが、風向切替部材Ｗ６９６５を同じ変位量（隣接する開口部群間の距離）で変位させることで実行可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

【３０２９１】

例えば、風向切替部材Ｗ６９６５における開口部群の並びは任意に設計変更が可能である。例えば、上から順に、第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４、第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２、第１開口部群Ｗ６９６５ｂ１、第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３、第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５と並ぶように設計する場合、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２が配置される状態と、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３が配置される状態とを切り替えるために要する風向切替部材Ｗ６９６５の昇降変位量（第１開口部群Ｗ６９６５ｂ１分だけ離れた間隔）よりも、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４が配置される状態と、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第５開口部群Ｗ６９６５ｂ５が配置される状態とを切り替えるために要する風向切替部材Ｗ６

９６５の昇降変位量（第１開口部群Ｗ６９６５ｂ１、第２開口部群Ｗ６９６５ｂ２及び第３開口部群Ｗ６９６５ｂ３分だけ離れた間隔）の方が長くなる。

【３０２９２】

これにより、送風の向きの大小に対応して風向切替部材Ｗ６９６５の昇降変位量の大小を変化させるように構成することができ、制御の設計を容易とすることができる。また、開口Ｗ９６６ａと対向する位置に第４開口部群Ｗ６９６５ｂ４が配置される状態から風向切替部材Ｗ６９６５を上昇変位させると、送風の向きが徐々に前方側向きに変化されるように構成することができ、ルーバー部材Ｗ９６５の動作によって生じる風向き変化（連続的、継続的な変化）に似た態様で送風の向きを変化させることができる。

【３０２９３】

上記第３０１実施形態では、出没部材群Ｗ７９６５の各出没板Ｗ７９６５ａ～Ｗ７９６５ｅの変位によって風の送出位置が前後方向で変化する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、風の送出位置が上下方向で変化するように構成しても良いし、曲線方向で変化するように構成しても良い。例えば、ルーレットを模した形状から回転可能に形成されルーレット形状における特定の中心角度の一区画が取り除かれた円形板を構成し、その円形板が円形表面側を開口Ｗ９６６ａの開口面に対向させた姿勢で開口Ｗ９６６ａに対向配置させた場合、開口Ｗ９６６ａからの風が送出される位置を上述した一区画の位置に限定させることができる。この場合、円形板が回転されると、それに伴って一区画の位置が円形板の回転軸を中心に回転変位されるため、風が送出される位置は円軌道に沿って変化される。この場合においても、ルーバー部材Ｗ９６５で検討したように、円形板を停止制御させたり、往復動作制御させたりすることで、ルーバー部材Ｗ９６５で行ったのと同様に遊技者に対する報知を行うことができる。この報知において、円軌道は、直線方向の変化だけでなく、直線方向と交差する方向への変化も含まれるため、風が送出される位置が直線方向で変化する場合に比べて、変化を把握し易くすることができる。

【３０２９４】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【３０２９５】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３０２９６】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用

のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【３０２９７】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【３０２９８】

＜操作量の調整がし易い操作手段、所定の変位体の着脱で機能変更＞

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づく所定の規則に基づいて動作される動作手段と、前記操作手段の操作量に対応して所定領域において変位される所定の変位体を前記操作手段が所定の操作量で操作されることに基づいて検出し得る検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＷＣ１。

【３０２９９】

入賞口を有し、入賞口に遊技球が入球した場合に大当たりとなる可能性の高い発射タイミングを表示する遊技機がある（特開２００８－００５８８６号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、発射タイミングは表示を目視することで遊技者が把握可能であるが、入賞口に遊技球を到達させる発射強度については表示されるものではないため、遊技者は予め適切な発射強度に調整した上で、発射タイミングの表示を待つ必要がある。

【３０３００】

発射強度の調整は、発射される遊技球を視認する方法が容易であるが、表示タイミング以前の発射は大当たりとなる可能性が低く無駄球となり易いため、一度調整が済んだ後は遊技球の発射を停止する方が球損を減らすためには良い。一方で、操作ハンドルの操作量の維持には技術を要する。遊技者によっては、操作ハンドルと支持部との間にコインを挟んで操作ハンドルを固定する場合があるが、これは禁止事項となっており許容されるものではなく、また、そうまでしないと操作ハンドルの操作量の維持をすることが困難であるという一つの証拠でもある。即ち、操作ハンドルの操作量を維持しているつもりでも、操作量が少しずつずれることがあり、遊技球の発射を停止している状態ではこれに気付くことができない。

【３０３０１】

そのため、いざ発射タイミングの表示がされた場合に、予め調整した発射強度で遊技球を発射したとしても、発射強度がずれていることで、入賞口とはずれた位置に発射されてしまい、入賞口への有利な入賞タイミングを逃す可能性があり、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【３０３０２】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的

表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３０３０３】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【３０３０４】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【３０３０５】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４１４７～図４２２４を参照し、第３０２実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）ｆ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【３０３０６】

初めに、図４１４７～図４１５５を参照して、パチンコ機ｆ１０の全体構成について説明する。図４１４７は、第３０２実施形態におけるパチンコ機ｆ１０の正面図であり、図４１４８は、パチンコ機ｆ１０の背面図であり、図４１４９は、外枠ｆ１１に対して内枠ｆ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機ｆ１０の正面斜視図であり、図４１５０は、外枠ｆ１１に対して内枠ｆ１２を開放した状態で裏パックユニットｆ９４を内枠ｆ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機ｆ１０の正面斜視図であり、図４１５１は、外枠ｆ１１に対して内枠ｆ１２を閉鎖すると共に正面枠ｆ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機ｆ１０の正面斜視図であり、図４１５２は、正面枠ｆ１４を取り外した状態におけるパチンコ機ｆ１０の正面図であり、図４１５３は、遊技盤ｆ１３及び内枠ｆ１２の分解正面斜視図であり、図４１５４は、正面枠ｆ１４の分解正面斜視図であり、図４１５５は、正面枠ｆ１４の分解背面斜視図である。なお、図４１５１では、内枠ｆ１２（内下枠ユニットｆ５００）に対して揚上・研磨装置ｆ４００が開放された状態で図示される。また、図４１５２では、内枠ｆ１２（内下枠ユニットｆ５００）から揚上・研磨装置ｆ４００が取り外された状態で図示されると共に、揚上・研磨装置ｆ４００から球発射ユニットｆ１１２ａに遊技球を送球するための流出口ｆ４２１ｂが２点鎖線で図示される。

【３０３０７】
　また、以下の説明では、図４１４７に示す状態のパチンコ機ｆ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４１４７に示す状態のパチンコ機ｆ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４１４７参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機ｆ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。
【３０３０８】
　また、特段の説明がない限り、パチンコ機ｆ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機ｆ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機ｆ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機ｆ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。
【３０３０９】
　図４１４９及び図４１５１に示すように、パチンコ機ｆ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠ｆ１１と、その外枠ｆ１１と略同一の外形形状に形成され外枠ｆ１１に対して開閉可能に支持された内枠ｆ１２と、内枠ｆ１２と略同一の外形形状に形成され内枠ｆ１２に対して開閉可能に支持される正面枠ｆ１４とを主に備えている。なお、正面枠ｆ１４は、内枠ｆ１２に対して閉鎖された状態で、内枠ｆ１２が外枠ｆ１１に対して開閉されることで、内枠ｆ１２と共に外枠ｆ１１に対して開閉されるように構成される。また、内枠ｆ１２には、内枠ｆ１２に対して正面枠ｆ１４が開放されたこと、及び、内枠ｆ１２が外枠ｆ１１に対して開放されたことをそれぞれ検出可能なドアセンサーｆ５９が配設される。
【３０３１０】
　図４１４７及び図４１４９に示すように、外枠ｆ１１には、内枠ｆ１２を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジｆ１８が取り付けられ、そのヒンジｆ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠ｆ１２が正面枠ｆ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。
【３０３１１】
　図４１４７及び図４１４８に示すパチンコ機ｆ１０は、外枠ｆ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場（店舗、ホール）に設置される。なお、パチンコ機ｆ１０において外枠ｆ１１は必須の構成ではなく、外枠ｆ１１又は外枠ｆ１１と同一の内形を有し、外枠ｆ１１の内枠ｆ１２支持構造（ヒンジｆ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。
【３０３１２】
　図４１４９に示すように、外枠ｆ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板ｆ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板ｆ１１ｂと、それら上方板ｆ１１ａ及び下方板ｆ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する左方板ｆ１１ｃ及び右方板ｆ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。
【３０３１３】
　なお、外枠ｆ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板ｆ１１ａ、下方板ｆ１１ｂ、左方板ｆ１１ｃ、右方板ｆ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、外枠ｆ１１は、上方板ｆ１１ａ、下方板ｆ１１ｂ、左方板ｆ１１ｃ、右方板ｆ１１ｄの背面側を覆設する覆設板を備え、正面側が開放した箱状に形成され、その箱状部（上方板ｆ１１ａ、下方板ｆ１１ｂ、左方板ｆ１１ｃ、右方板ｆ１１ｄ、覆設板）には、電源線やホールコンピュータに接続される配線等のパチンコ機ｆ１０の外方に接続される配線を挿通させる開口のみが形成されるものとして構成されても良い。この場合には、パチンコ機ｆ１０（正面枠ｆ１４）の背面側を塞ぐことができるので、パチンコ機ｆ１０の背面側（例えば、店舗の島設備の反対側）から不正がされることを抑制できる。また、後述するように遊技球が循環す

る循環式の遊技機として構成されるパチンコ機ｆ１０の循環通路から遊技球が脱落したとしても脱落する球が島設備に落下することを抑制できる。

【３０３１４】

また、図４１４９に示すように、本実施形態では、外枠ｆ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジｆ１８が取り付けられ、外枠ｆ１１に対して内枠ｆ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠ｆ１１の正面視右側にヒンジｆ１８が取り付けられ、外枠ｆ１１に対して内枠ｆ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジｆ１８を外枠ｆ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠ｆ１１に対して内枠ｆ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【３０３１５】

図４１５０及び図４１５１に示すように、内枠ｆ１２は、外枠ｆ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットｆ１２ａと、その枠形成ユニットｆ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットｆ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットｆ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図４１５０参照）。

【３０３１６】

また、図４１５３に示すように、内枠ｆ１２には、枠形成ユニットｆ１２ａと裏パックユニットｆ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入球口ｆ６３，ｆ６４等を有し、遊技球が流下可能とされる領域を構成する部位となる遊技盤ｆ１３が配設される。この遊技盤ｆ１３の正面（遊技領域）を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【３０３１７】

なお、図４１５１及び図４１５３に示すように、内枠ｆ１２の枠形成ユニットｆ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤ｆ１３の左端部を支持する目的の左端支持部ｆ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤ｆ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置ｆ１２ａ２が配設される。遊技盤ｆ１３は、左端支持部ｆ１２ａ１にベース板ｆ６０の左側端部が挿入されつつ内枠ｆ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置ｆ１２ａ２が操作されて盤面支持装置ｆ１２ａ２がベース板ｆ６０の正面と係合する（ベース板ｆ６０の正面を支持する）ことで内枠ｆ１２の内側に固定される。

【３０３１８】

また、図４１５１～図４１５３に示すように、内枠ｆ１２の枠形成ユニットｆ１２ａは、その枠形成ユニットｆ１２ａの下方側（矢印Ｄ方向側）の枠を形成すると共に、遊技盤ｆ１３の正面領域（遊技領域）を流下した遊技球を回収する通路を有する内下枠ユニットｆ５００を備える。内下枠ユニットｆ５００には、遊技球を遊技盤ｆ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットｆ１１２ａ（図４１５２参照）と、その球発射ユニットｆ１１２ａに遊技球を送球する揚上・研磨装置ｆ４００と、球発射ユニットｆ１１２ａの動作を制御する発射制御基板（発射制御装置ｆ１１２）が配設される基板ボックスｆ１０２と、が配設される。なお、発射制御基板（発射制御装置ｆ１１２）についての詳しい説明は後述する。

【３０３１９】

さらに、図４１５１に示すように、内枠ｆ１２の枠形成ユニットｆ１２ａには、正面枠ｆ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジｆ１９が取り付けられ、そのヒンジｆ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠ｆ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。なお、内枠ｆ１２の施錠と正面枠ｆ１４の施錠とは、枠形成ユニットｆ１２ａに配設されるシリンダ錠ｆ２０の鍵穴ｆ２１に専用の鍵を差し込んで所定の（鍵を回動させる）操作を行うことでそれぞれ解除される。また、内枠ｆ１２の背面側には、その内枠ｆ１２を外枠ｆ１１に係合させるための係

合部（図示しない）が配設され、内枠ｆ１２を外枠ｆ１１に施錠可能とされる。内枠ｆ１２の係合部は、シリンダ錠ｆ２０に差し込まれた鍵が回動されることで、外枠ｆ１１に対する係合を解除することが可能に構成される。

【３０３２０】

内枠ｆ１２と正面枠ｆ１４とを施錠するための係合部（図示しない）及び内枠ｆ１２と外枠ｆ１１とを施錠するための係合部（図示しない）は、内枠ｆ１２及び正面枠ｆ１４が外枠ｆ１１の閉鎖位置に配設された状態（図４１４７に示す状態）において、外枠ｆ１１の内部空間に配設され、それら係合部に不正がされにくく構成される。

【３０３２１】

なお、ヒンジｆ１９による内枠ｆ１２と正面枠ｆ１４との開錠は、シリンダ錠ｆ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットｆ１８０、機能調整操作部ｆ１９０、操作ハンドルｆ５１、又は、貸球操作部ｆ４０等の正面枠ｆ１４に配設される操作ユニット（図４１４７参照）を操作することで行われるようにしても良い。また、操作ユニットｆ１８０、機能調整操作部ｆ１９０、操作ハンドルｆ５１、又は、貸球操作部ｆ４０等の正面枠ｆ１４に配設される操作ユニットは、内枠ｆ１２と正面枠ｆ１４との開錠だけでなく、内枠ｆ１２又は正面枠ｆ１４に配設される所定の部材（例えば、上側装飾ユニットｆ１４ａ、左側装飾ユニットｆ１４ｂ，右側装飾ユニットｆ１４ｃの化粧板）の係合を解除する際の操作部として機能するようにしてもよい。

【３０３２２】

図４１５３に示す揚上・研磨装置ｆ４００は、内下枠ユニットｆ５００に形成される通路を通過した球が送球されると共に、その送球された球を駆動する動作手段により上方側に持ち上げ、後述する球発射ユニットｆ１１２ａの発射レールｆ１１２ａ１（図４１５２参照）に送球するものである。なお、図４１５３に示す揚上・研磨装置ｆ４００では、流入した球を送球（揚上）するために動作する動作手段が、スクリュー状に形成され、そのスクリューの螺旋部分に当接した球がスクリューの回転動作により送球されるように構成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、帯状に連なるリフト等の移動により球を送球するように構成しても良い。

【３０３２３】

球発射ユニットｆ１１２ａは、図４１５２に示すように、内下枠ユニットｆ５００に形成される通路から揚上・研磨装置ｆ４００を介して１球ずつ所定のタイミング（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で送球される遊技球を受け入れ可能に形成され、遊技盤ｆ１３（内レールｆ６１及び外レールｆ６２）への遊技球の送球方向に延設される発射レールｆ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールｆ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転して当接可能に形成される回転体ｆ１１２ａ２と、その回転体ｆ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

【３０３２４】

球発射ユニットｆ１１２ａから遊技盤ｆ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への遊技球の発射（送球）は、発射レールｆ１１２ａ１上に遊技球が送球された後、回転体ｆ１１２ａ２を回転させて発射レールｆ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転体ｆ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【３０３２５】

即ち、球発射ユニットｆ１１２ａは、変位可能に構成される回転体ｆ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体ｆ１１２ａ２は、駆動モータの駆動力（動作力）により往復動作（駆動）可能に構成される。

【３０３２６】

なお、本実施形態では、回転する回転体ｆ１１２ａ２により球発射ユニットｆ１１２ａから遊技球が発射（送球）されるが、遊技球を発射する構造は回転する部材（回転体ｆ１１２ａ２）に限られるものではなく、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて遊技球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成し

ても良い。
【３０３２７】
　また、球発射ユニットｆ１１２ａは、内枠ｆ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機ｆ１０の演出装置としてベース板ｆ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤ｆ１３に）配設することも可能である。例えば、図４１５２に示すセンターフレームｆ８６やベース板ｆ６０に開口した開口部からベース板ｆ６０の背面側に配設される発射レールｆ１１２ａ１上に遊技球を送球して、その遊技球を回転体ｆ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置ｆ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するように構成しても良い。
【３０３２８】
　以上により、本実施形態におけるパチンコ機ｆ１０では、遊技盤ｆ１３の正面領域（遊技領域）を流下した遊技球を内枠ｆ１２（内下枠ユニットｆ５００）により回収すると共に、その回収した遊技球を内枠ｆ１２（内下枠ユニットｆ５００）に形成される通路を流下させて揚上・研磨装置ｆ４００に送球し、揚上・研磨装置ｆ４００により球発射ユニットｆ１１２ａに送球して、再び遊技盤ｆ１３の正面領域（遊技領域）に発射することができる。即ち、本実施形態におけるパチンコ機ｆ１０は、パチンコ機ｆ１０に保持された所定数の球数（本実施形態では、４８球）の遊技球をパチンコ機ｆ１０内で循環させて、パチンコ遊技を行うことが可能に構成される。
【３０３２９】
　正面枠ｆ１４は、図４１５４及び図４１５５に示すように、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠ｆ１４ｄと、その本体枠ｆ１４ｄに配設され、その本体枠ｆ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットｆ１４ａと、その上側装飾ユニットｆ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットｆ１４ｂ及び右側装飾ユニットｆ１４ｃと、本体枠ｆ１４ｄの下方側の正面を覆う下装飾ユニットｆ１５と、本体枠ｆ１４ｄを介して下装飾ユニットｆ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される背面側ユニットｆ１４０と、を主に備えて構成され、内枠ｆ１２に回動可能に取り付けられている。
【３０３３０】
　また、正面枠ｆ１４の回動基端側には、図４１５４及び図４１５５に示すように、前扉取付金具ｆ５７，ｆ５８が設けられ、この前扉取付金具ｆ５７，ｆ５８（前扉取付金具ｆ５７は上側装飾ユニットｆ１４ａに配設される金属製の円柱状部、前扉取付金具ｆ５８は本体枠ｆ１４ｄに配設される軸孔を有する金属板）が内枠ｆ１２に係合することにより、内枠ｆ１２に対して正面枠ｆ１４が回動可能に支持される。
【３０３３１】
　詳細には、前扉取付金具ｆ５７は、内枠ｆ１２の上側のヒンジｆ１９の下方位置において内枠ｆ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具ｆ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部ｆ１２ｆ１（図４１５３参照）を有する軸支板部ｆ１２ｆに軸支される。また、前扉取付金具ｆ５８は、内枠ｆ１２の下側のヒンジｆ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンｆ１９ａに外嵌されることで軸支される。
【３０３３２】
　また、図４１４７に示すように、正面枠ｆ１４には、上側装飾ユニットｆ１４ａと左側装飾ユニットｆ１４ｂと右側装飾ユニットｆ１４ｃと下装飾ユニットｆ１５とにより囲まれた領域の窓部ｆ１４ｅが形成され、その窓部ｆ１４ｅを塞ぐように正面枠ｆ１４（本体枠ｆ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットｆ１６が配設される。なお、パチンコ機ｆ１０は、ガラスユニットｆ１６（窓部ｆ１４ｅ）を介してパチンコ機ｆ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技盤ｆ１３の正面が視認可能となっている。
【３０３３３】

ガラスユニットｆ１６は、図４１４７及び図４１５１に示すように、窓部ｆ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂと、これら透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットｆ１６は一体化された複層ガラスとされている。

【３０３３４】

なお、ガラスユニットｆ１６は、透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機ｆ１０前方からガラスユニットｆ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。即ち、ガラスユニットｆ１６は、光透過性材料から構成される部位であり、光を透過して遊技盤を視認可能に構成されるものであれば、その色は無色であっても有色であっても良い。

【３０３３５】

また、２枚の透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂの対向間に所定の隙間（例えば、変位部材を配設可能な隙間）を有した状態で配設しても良い。透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤ｆ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置ｆ１１３（図４１５６参照）により２枚の透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスｆ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスｆ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスｆ１６ａ，ｆ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

【３０３３６】

正面枠ｆ１４（上側装飾ユニットｆ１４ａ，左側装飾ユニットｆ１４ｂ，右側装飾ユニットｆ１４ｃ、下装飾ユニットｆ１５）において窓部ｆ１４ｅの周囲には、図４１４７に示すように、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部ｆ２９～ｆ３４が複数設けられている。これら電飾部ｆ２９～ｆ３４では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部ｆ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部ｆ３０には、球が不足する等の所定のエラー（異常）時に点灯する発光手段と、遊技者への賞球がある場合に点灯する発光手段とが内蔵されている。

【３０３３７】

また、上側装飾ユニットｆ１４ａ，左側装飾ユニットｆ１４ｂ，右側装飾ユニットｆ１４ｃ、下装飾ユニットｆ１５の電飾部ｆ２９～ｆ３４が配設される領域以外の部分は、電飾部ｆ２９～ｆ３４から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部ｆ２９～ｆ３４の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【３０３３８】

なお、電飾部ｆ２９～ｆ３４が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部ｆ２９～ｆ３４に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠ｆ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部ｆ２９～ｆ３４の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【３０３３９】

上側装飾ユニットｆ１４ａの右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部ｆ１４ｅの右上側には）

、図４１４７に示すように、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー（音声出力装置ｆ２２６（図４１５６参照））を覆うスピーカーカバーｆ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーｆ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機ｆ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【３０３４０】

窓部ｆ１４ｅ（パチンコ機ｆ１０）の下方（矢印Ｂ方向）には、図４１４７に示すように、電飾部ｆ３４が手前側（矢印Ｆ方向側）へ膨出して配置される下装飾ユニットｆ１５が配設される。下装飾ユニットｆ１５の電飾部ｆ３４の左側（矢印Ｌ方向側）には（窓部ｆ１４ｅの左下側には）、上側装飾ユニットｆ１４ａと同様に、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー（音声出力装置ｆ２２６（図４１５６参照））を覆うスピーカーカバーｆ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーｆ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機ｆ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。なお、詳しい説明は後述するが、電飾部ｆ３４は、下装飾ユニットｆ１５に対して正面側に変位可能に配設され、その電飾部ｆ３４を変位させて形成される空間を介して所定の装飾部材を電飾部ｆ３４の背面側に設置可能とされる。

【３０３４１】

また、図４１５４に示すように、下装飾ユニットｆ１５には、遊技者らにより手動操作が可能に構成される機能調整操作部ｆ１９０、操作ユニットｆ１８０、及び、貸球操作部ｆ４０の各ボタン（機能調整操作部ｆ１９０の決定ボタンｆ１９１，上ボタンｆ１９２，下ボタンｆ１９３，左ボタンｆ１９４，右ボタンｆ１９５、操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１、貸球操作部ｆ４０の計数ボタンｆ４２）が上方側から操作可能な状態（即ち、上面側に飛び出た状態）で配設される。

【３０３４２】

操作ユニットｆ１８０は、第３図柄表示装置ｆ８１（図４１５２参照）の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合、又は、遊技機の演出態様を変更する場合等に使用される操作装置である。なお、操作ユニットｆ１８０は、図示しない振動源および駆動源を内部に備えており、振動または動作可能に構成される。

【３０３４３】

この操作ユニットｆ１８０には、図４１５４に示すように、上面側にボタン部ｆ１８１が配設される。ボタン部ｆ１８１は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設されるガイド棒に沿って下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置ｆ８１（図４１５２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【３０３４４】

なお、操作ユニットｆ１８０は、上面側にボタン部ｆ１８１が配設されるものに限定されるものではなく、正面側にボタン部ｆ１８１が配設されるものであっても良く、また、操作方法として回動操作可能なボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【３０３４５】

また、操作ユニットｆ１８０は、下装飾ユニットｆ１５に配設されるものに限定されるものではなく、上側装飾ユニットｆ１４ａ、左側装飾ユニットｆ１４ｂ、右側装飾ユニットｆ１４ｃ（図４１４７参照）に配設しても良く、この場合、下装飾ユニットｆ１５に配設される操作ユニットｆ１８０とは別の操作ユニットｆ１８０を上側装飾ユニットｆ１４ａ、左側装飾ユニットｆ１４ｂ、右側装飾ユニットｆ１４ｃに配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットｆ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【３０３４６】

貸球操作部ｆ４０は、図４１５４に示すように、下装飾ユニットｆ１５の右側（矢印Ｒ方向側）の上面に配設される。貸球操作部ｆ４０は、遊技球数表示装置ｆ４１と、計数ボタンｆ４２とが設けられる。遊技球数表示装置ｆ４１は、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数が数字として内蔵されたＬＥＤにより表示され、その表示されている球数

分、遊技球としてパチンコ機ｆ１０の遊技領域に球を発射可能とされ、パチンコ機ｆ１０の遊技領域に球を発射する（揚上・研磨装置ｆ４００から球発射ユニットｆ１１２ａの発射レールｆ１１２ａ１（図４１５２参照）に球が送球されて球発射ユニットｆ１１２ａの回転体ｆ１１２ａ２（図４１５２参照）が動作する）度に数字が減算するように構成される。

【３０３４７】

図４１５４に示す遊技球数表示装置ｆ４１の減算時（枠制御装置ｆ１１６が減算基準信号を受信した際）には、揚上・研磨装置ｆ４００から球発射ユニットｆ１１２ａの発射レールｆ１１２ａ１（図４１５２参照）に球が送球される動作と、球発射ユニットｆ１１２ａの回転体ｆ１１２ａ２（図４１５２参照）を回転させて発射レールｆ１１２ａ１上に送球された遊技球を発射する動作とが１セットで行われる。なお、揚上・研磨装置ｆ４００が動作され始めてから、１の遊技球が発射レールｆ１１２ａ１の発射位置まで送球されるまでには、タイムラグがあるため、揚上・研磨装置ｆ４００が動作され始めてから１の遊技球が発射レールｆ１１２ａ１の発射位置まで送球される時間を加味して、揚上・研磨装置ｆ４００が動作され始めてから遅れたタイミングで球発射ユニットｆ１１２ａの回転体ｆ１１２ａ２が回動される（発射動作を行う）ように構成される。

【３０３４８】

また、図４１５４に示す遊技球数表示装置ｆ４１は、パチンコ機ｆ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ（図４１５６参照））に紙幣や球数が記録された記録カード等（記録媒体）を投入した状態でカードユニットの貸出ボタンを押すことで、カード等に残額または残球のデータが存在する限りにおいてパチンコ機ｆ１０の遊技球数表示装置ｆ４１に表示される数字が増加される（即ち、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数が増加する）。

【３０３４９】

具体的には、カードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ（図４１５６参照））の貸出ボタンを１回操作することで、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（図４１５４に示す遊技球数表示装置ｆ４１の表示）が１２５球分ずつ増えるように設定される。なお、カードユニットの貸出ボタンを１回操作することによるパチンコ機ｆ１０の球数の増加数は、１２５球に限られるものではなく適宜変更しても良い。

【３０３５０】

また、図４１５４に示す遊技球数表示装置ｆ４１は、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数であるため、カードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ（図４１５６参照））の貸出ボタンの操作以外に、パチンコ機ｆ１０の所定の入賞口（例えば、一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５等（図４１５２参照））への入球による賞球があった場合にも、その賞球数分、パチンコ機ｆ１０の遊技球数表示装置ｆ４１に表示される数字が増加されるように構成される。

【３０３５１】

図４１５４に示す計数ボタンｆ４２は、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）のデータを、パチンコ機ｆ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ（図４１５６参照））に挿入された記録カードに移す処理をする際に操作するボタンである。パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数がある状態で遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を止める（中止する、又は、一時的に休止する）際には、計数ボタンｆ４２を操作してパチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数のデータをカードユニットに挿入された記録カードに移すことで、遊技者はパチンコ機ｆ１０に仮想的に保有された球数分の遊技球を記録カードに記憶したデータとして持ち出す（運ぶ）ことができる。

【３０３５２】

なお、図４１５４に示す計数ボタンｆ４２は、比較的短い時間（例えば、１秒以下）で行われる１回の押し込み操作により１球分のデータをパチンコ機ｆ１０からパチンコ機ｆ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ（図４１５６参照））に

挿入された記録カードに移す処理を実行可能に構成されると共に、比較的長い時間（例えば、１秒以上）の押し込み操作が継続される場合に、２５０球分のデータをパチンコ機ｆ１０から記録カードに所定の間隔（例えば、０．５秒間隔）で繰り返し移す処理を実行可能に構成される。

【３０３５３】

また、パチンコ機ｆ１０の遊技領域に球を発射する動作（球発射ユニットｆ１１２ａの回転体ｆ１１２ａ２が回動）を継続している間に、計数ボタンｆ４２が押し込まれる場合には、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理とが、それぞれ別のタイミングでそれぞれの処理の間に繰り返し行われるように構成される。

【３０３５４】

具体的には、球発射ユニットｆ１１２ａによる回転体ｆ１１２ａ２（図４１５２参照）に対する可変制御（遊技球の発射制御）が実行されると、持ち球（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数））を減算させて新たな遊技球を発射させる準備ができたことを示す減算基準信号が主制御装置ｆ１１０から枠制御装置ｆ１１６へと送信されるように構成されている。回転体ｆ１１２ａ２の可変制御は最短で０．６秒間隔で行われるため、減算基準信号も最短０．６秒間隔で出力される。枠制御装置ｆ１１６側においては、この減算基準信号を受信したことを契機として、（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数が１以上有る場合に）揚上・研磨装置ｆ４００を駆動して１の遊技球を球発射ユニットｆ１１２ａの発射レールｆ１１２ａ１（図４１５２参照）へと誘導する構成としている。揚上・研磨装置ｆ４００が駆動されると、１の遊技球が揚上・研磨装置ｆ４００に配設されたセンサによって検出されたうえで排出される。この検出手段ｆ４５２ｄに検出されたタイミングで、遊技球が遊技に用いられたとみなされて持ち球が１減算される。ここで、減算基準信号が出力されてから検出手段ｆ４５２ｄに検出されるまでの間にはタイムラグがあるため、この間に計数ボタンｆ４２に対する押下を検出した（若しくは長押し操作が継続していた）場合、計数によって持ち球が０になった後で検出手段ｆ４５２ｄを遊技球が通過してしまうことが考えられる。そこで、本実施形態では、減算基準信号を受信してから検出手段ｆ４５２ｄを遊技球が通過するまでの間を計数禁止期間（計数ボタンｆ４２の押し込み操作による記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理を禁止する区間）に設定する構成としている。

【３０３５５】

また、揚上・研磨装置ｆ４００に配設されたセンサの遊技球の検出による持ち球（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数））の減算は、減算基準信号が枠制御装置ｆ１１６に受信されてから所定時間（５９０ｍｓ）だけ検出手段ｆ４５２ｄによる遊技球の検出を許容する（減算可能となる）ように設定される。これにより、パチンコ機ｆ１０に作用する振動等の外力によって、揚上・研磨装置ｆ４００が駆動されていないタイミングで、揚上・研磨装置ｆ４００から遊技球が排出された場合に、持ち球が減算されてしまうことを抑制できる。

【３０３５６】

これにより、パチンコ機ｆ１０の遊技領域に球を発射する動作（球発射ユニットｆ１１２ａの回転体ｆ１１２ａ２（図４１５２参照）が回動）と、計数ボタンｆ４２（図４１５４参照）を押し込むことによる保有数の記録カードへのデータ移行とを、実質的に同時に進行しているように制御することができると共に、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理とが、同じタイミングで処理されてしまいパチンコ機ｆ１０に仮想的に保有される球数がマイナスになることを抑制できる。

【３０３５７】

上記した計数ボタンｆ４２の操作による記録カードへの球数のデータ移行は、一例であ

り、これに限られるものではなく、１回で移行される球数や、操作方法は変更されても良い。例えば、１回目の計数ボタンｆ４２の押し込み操作により、パチンコ機ｆ１０から記録カードへ１球ずつ所定の間隔（例えば０．０１秒間隔）で繰り返し移行する処理を開始すると共に、そのデータ移行を２回目の計数ボタンｆ４２の押し込み操作がされるまで継続するものであっても良い。また、計数ボタンｆ４２を押し込むことによる保有数の記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理が行われている場合には、球の発射を規制（揚上・研磨装置ｆ４００から球発射ユニットｆ１１２ａに球が送球されることを規制）して（即ち、一方の動作を優先して）、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理とが、同じタイミングで処理されてしまうことを抑制しても良い。

【３０３５８】

更には、図４１５４に示す遊技球数表示装置ｆ４１に表示される球数が十分（例えば、１０００球以上）ある場合には、球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理とをそれぞれのタイミングに関係なく行い（計数禁止期間を省略して）、遊技球数表示装置ｆ４１に表示される球数が所定数以下（例えば、１０００球以下）になった場合に、上記したように球の発射に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理と、記録カードへのデータ移行に伴う球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）の減算処理とが、それぞれ別のタイミングでそれぞれの処理の間に繰り返し行われるように構成しても良い。

【３０３５９】

機能調整操作部ｆ１９０は、図４１５４に示すように、決定ボタンｆ１９１と、その決定ボタンｆ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンｆ１９２，下ボタンｆ１９３，左ボタンｆ１９４，右ボタンｆ１９５と備え、下装飾ユニットｆ１５の左側（矢印Ｌ方向側）の上面に配設される。

【３０３６０】

機能調整操作部ｆ１９０は、上側装飾ユニットｆ１４ａ及び下装飾ユニットｆ１５（図４１４７参照）に配設されるスピーカー（音声出力装置ｆ２２６）の音量、第３図柄表示装置ｆ８１（図４１５２参照）の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットｆ１４ａ，左側装飾ユニットｆ１４ｂ，右側装飾ユニットｆ１４ｃに配設される電飾部ｆ２９～ｆ３４（図４１４７参照）の明るさ、及び、パチンコ機ｆ１０の演出態様（演出頻度、演出強度）などを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンｆ１９１，上ボタンｆ１９２，下ボタンｆ１９３，左ボタンｆ１９４，右ボタンｆ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさや演出態様を変更可能とされる。

【３０３６１】

また、音量や明るさや演出態様を変更する際には、第３図柄表示装置ｆ８１（図４１５２参照）の一部に音量や明るさや演出態様の調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機ｆ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。

【３０３６２】

なお、図４１５４に示す機能調整操作部ｆ１９０は、音量や明るさや演出態様の変更に限られるものではなく、大当たりの確率等の設定を変更可能とするものであってもよく、店員等を呼び出す際に操作するものであっても追い。また、音量や明るさや演出態様の調整度合いを第３図柄表示装置ｆ８１（図４１５２参照）に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置ｆ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置ｆ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

【３０３６３】

図４１４７に示すように、下装飾ユニットｆ１５の正面右側（矢印Ｒ方向側）には、変

位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルｆ５１が配設される。操作ハンドルｆ５１の内部には、球発射ユニットｆ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサｆ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチｆ５１ｂと、操作ハンドルｆ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルｆ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサｆ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤ｆ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルｆ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサｆ５１ａおよび発射停止スイッチｆ５１ｂがオフとなっている。

【３０３６４】

なお、図４１４７に示す操作ハンドルｆ５１は、操作した操作量に応じて発射強度を変更できるものであれば、その操作方法および操作位置等は何でも良い。例えば、一端を軸に回動操作可能なレバーを下装飾ユニットｆ１５の正面側中央位置に配設しても良いし、左右方向にスライド操作可能なスライド片を下装飾ユニットｆ１５の上面側に配設しても良い。また、操作ハンドルｆ５１は、操作ユニットｆ１８０や機能調整操作部ｆ１９０や貸球操作部ｆ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタン（操作ユニットｆ１８０や機能調整操作部ｆ１９０や貸球操作部ｆ４０）の押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤ｆ１３の正面（遊技領域）へ遊技球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部ｆ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で遊技球を遊技盤ｆ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【３０３６５】

図４１５４及び図４１５５に示す背面側ユニットｆ１４０は、内枠ｆ１２に対して正面枠ｆ１４を閉鎖した状態（図４１４９に示す状態）おいて、内枠ｆ１２と正面枠ｆ１４との間に隙間が形成されることを抑制するための部材であり、内枠ｆ１２に配設される遊技盤ｆ１３の下方側の外縁の正面側に重なる位置に配設され、少なくとも遊技盤ｆ１３の左右の両端を超える左右方向長さに設定される。これにより、内枠ｆ１２に対して正面枠ｆ１４を閉鎖した状態において、正面枠ｆ１４（下装飾ユニットｆ１５）の正面側からパチンコ機ｆ１０の内側に不正に挿入されたピアノ線等の不正部材が遊技盤ｆ１３の遊技領域まで侵入されることを抑制できる。

【３０３６６】

図４１５２に示すように、遊技盤ｆ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板ｆ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材ｆ６１，ｆ６２、一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）、特定入球口ｆ６５、板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）、スルーゲートｆ６７、可変表示装置ユニットｆ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠ｆ１２の裏面側に取り付けられる。なお、遊技球が入球可能に構成される部位である一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５等の入賞口を有するベース板は、光を透過可能に構成され、遊技盤ｆ１３（ベース板ｆ６０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したＬＥＤの光を正面側（矢印Ｆ方向側）に出射可能とされる。

【３０３６７】

また、図４１５２に示す一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５等の入賞口に連なる通路上には、遊技球を検出可能なセンサ装置（図示しない）が配設され、そのセンサ装置により各入賞口に遊技球が流入したことをパチンコ機ｆ１０が検出可能とされる。なお、一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５に流入した遊技球が各センサ装置に検出されることにより、１個から１５個の球が賞球として遊技者に与えられ（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数が増加され）たり、大当たり抽選が開始されるように構成される。

【３０３６８】
　また、図４１５２に示す一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５の正面側における少なくとも一部は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、少なくとも一部の領域で一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５を通過して各センサ装置に向かう遊技球を視認可能に構成され、各センサ装置に遊技球が検出されたことを遊技者に認識させることが可能とされる。なお、一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５を通過する遊技球を視認可能とするために、一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５のそれぞれの背面側に、光を出射（発光）可能なＬＥＤ基板を配設しても良い。
【３０３６９】
　図４１５２に示すベース板ｆ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板ｆ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口ｆ６３、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、可変表示装置ユニットｆ８０は、ルータ加工によってベース板ｆ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤ｆ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。
【３０３７０】
　なお、ベース板ｆ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板ｆ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板ｆ６０の装飾性を確保することが好ましい。
【３０３７１】
　図４１５２に示す遊技盤ｆ１３の正面中央部分は、正面枠ｆ１４の窓部ｆ１４ｅ（図４１４７参照）の一部を通じて内枠ｆ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図４１５２を参照して、遊技盤ｆ１３の構成について説明する。
【３０３７２】
　図４１５２に示すように、遊技盤ｆ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールｆ６２が植立され、その外レールｆ６２の内側位置には外レールｆ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールｆ６１が植立される。この内レールｆ６１と外レールｆ６２とにより遊技盤ｆ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤ｆ１３とガラスユニットｆ１６（図４１５１参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤ｆ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤ｆ１３（ベース板ｆ６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位である２本のレール部材ｆ６１，ｆ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材ｆ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材ｆ６１，ｆ６２は、金属板である必要はなく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。
【３０３７３】
　図４１５２に示す外縁部材ｆ７３は、光非透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤ｆ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子により遊技盤ｆ１３（ベース板ｆ６０）に締結固定される。外縁部材ｆ７３は、遊技盤ｆ１３の遊技領域と非遊技領域とを区画する部材であり、図４１５２に示すように遊技領域の外縁に沿って配設される。なお、外縁部材ｆ７３は、後述する返しゴムｆ６９が配設される部分（外レールｆ６２の先端部（図４１５２の右上部）、球の最大飛翔部分に対応する位置）が遊技者に視認可能とされる部位とされ（図４１４７に示す窓部ｆ１４ｅと正面視において重なる領域に配置され）、返しゴムｆ６９に衝突する遊技球の流下が視認可能とされる。また、外縁部材ｆ７３は、螺子により固定される部位が非遊技領域の視認不能とされる領域（窓部ｆ１４ｅの外側）に設定され、遊技盤ｆ１３と外縁部材ｆ７３とを締結固定を行う部位となる螺子が遊技者から

視認不能とされる。
【３０３７４】
　また、図４１５２に示す外縁部材ｆ７３は、遊技盤ｆ１３（ベース板ｆ６０）側に向かって突設される部位である突部（図示しない）を備えると共に、遊技盤ｆ１３のベース板ｆ６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される部位である凹部を備える。外縁部材ｆ７３を遊技盤ｆ１３（ベース板ｆ６０）に配設する際には、ベース板ｆ６０の凹部に外縁部材ｆ７３の凹部を挿入することで、遊技盤ｆ１３に対する外縁部材ｆ７３の位置ずれを抑制できる。これにより、外縁部材ｆ７３により区画される遊技領域の大きさにばらつきが生じることを抑制できる。
【３０３７５】
　図４１５２に示す２本のレール部材ｆ６１，ｆ６２は、球発射ユニットｆ１１２ａから発射された遊技球を遊技盤ｆ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールｆ６１の先端部分（図４１５２の左上部）には戻り球防止部材ｆ６８が取り付けられる。
【３０３７６】
　図４１５２に示す戻り球防止部材ｆ６８は、内レールｆ６１側から外レールｆ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールｆ６１側の一端側を軸に他端側を外レールｆ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材ｆ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールｆ６２に近づく方向（正面視において内レールｆ６１及び外レールｆ６２の対向間を塞ぐ（狭める）方向）に付勢される。
【３０３７７】
　これにより、遊技盤ｆ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材ｆ６８の他端側を外レールｆ６２から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材ｆ６８を超える位置（遊技盤ｆ１３の上方側）に遊技球が案内された際に戻り球防止部材ｆ６８の他端側を外レールｆ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤ｆ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【３０３７８】
　なお、図４１５２に示す戻り球防止部材ｆ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材ｆ６８の他端側を外レールｆ６２側に付勢する構成としても良い。
【３０３７９】
　また、図４１５２に示す戻り球防止部材ｆ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置（外レールｆ６２側）に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤ｆ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤ｆ１３の上部への遊技球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。
【３０３８０】
　図４１５２に示すように、外レールｆ６２の先端部（図４１５２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置にゴムや樹脂等の弾性材料から形成される返しゴムｆ６９が取り付けられ、所定以上の勢い（外レールｆ６２の先端部まで到達する勢い）で発射された球は、返しゴムｆ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。なお、返しゴムｆ６９は、当接する球の勢いを減衰するものであれば、ゴムや樹脂等の弾性材料に限られるものではなく、金属等から形成されるばね（板バネやコイルスプリング等）やダンパー装置であっても良い。
【３０３８１】
　図４１５２に示すように、遊技領域の正面視左側下部（図４１５２の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤを備える第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂが配設されて

いる。第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂは、主制御装置ｆ１１０（図４１５６参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機ｆ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂは、球が、第１特別図柄を抽選するための起因となる入賞口（流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照））へ入球したか、第２特別図柄を抽選するための起因となる入賞口（流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）又は第２入球口ｆ６６）へ入球（入賞）したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、流入通路ｆ９８５ｅ１へ入球（入賞）した場合には、第１図柄表示装置ｆ３７Ａが作動し、一方で、球が、流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）又は第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）した場合には、第１図柄表示装置ｆ３７Ｂが作動するように構成されている。

【３０３８２】

また、図４１５２に示す第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機ｆ１０が確変中（確変状態）か時短中（時短状態）か通常中（通常状態１又は通常状態２）であるかを点灯・点滅状態の態様により示したり、変動中であるか否かを点灯・点滅状態の態様により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯・点滅状態の態様により示したり、保留球数を点灯・点滅状態の態様により示すと共に、大当たり中のラウンド数やエラー（異常）表示を点灯・点滅状態の態様により示すことが可能に構成される。なお、保留数を報知するための表示領域は、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂのそれぞれの範囲に別々に設定されており、例えば、第１特別図柄の保留球数であれば、その保留数を表示するために２箇所のＬＥＤが設定され、１箇所の点灯であれば（残りの１箇所は消灯）１個の保留があることを示し、２箇所の点灯であれば２個の保留があることを示し、１箇所の点灯と１箇所の点滅であれば３個の保留があることを示し、２箇所の点滅であれば４個の保留があることを示すように構成される。また、第２特別図柄の保留球数であれば、上記第１特別図柄の保留球数を示す２箇所のＬＥＤとは異なる２箇所のＬＥＤが第２特別図柄の保留球数を示す領域として設定される。

【３０３８３】

なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成されていても良く、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機ｆ１０の各種遊技状態を示唆するようにしても良い。

【３０３８４】

尚、本パチンコ機ｆ１０では、図４１５２に示す第１入球口ｆ６４（流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照））及び第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機ｆ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たり以外の一部でＣ時短当たりの当否判定（Ｃ時短当たり抽選）を行う。また、大当たりと判定した場合はその大当たり種別（例えば、確変大当たりか、通常大当たりか）の判定も行い、Ｃ時短当たりと判定した場合はそのＣ時短当たりの種別（例えば、（微）時短回数の値が５０か１００）の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１０Ｒ確変大当たり、１０Ｒ通常大当たりが用意されている。図４１５２に示す第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３０３８５】

ここで、「１０Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１０Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１０ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【３０３８６】

なお、大当たりのラウンド数は、１０Ｒに限られるものではなく、パチンコ機ｆ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するもので

あっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【３０３８７】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄（普通図柄）の当たり確率がアップして第２入球口ｆ６６（図４１５２参照）へ球が入球（入賞）し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入球口ｆ６６へ球が入球（入賞）し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機ｆ１０が通常中（通常状態１又は通常状態２）とは、確変中でも時短中（時短状態）でもない遊技の状態である。

【３０３８８】

なお、本実施形態におけるパチンコ機ｆ１０では、通常中の状態として、通常状態１と通常状態２との２種類が設定される。通常状態１では、大当たり確率が通常の状態（確率変動中でない状態）とされ、第２図柄（普通図柄）の当たり確率が低確率状態とされる。一方、通常状態２では、大当たり確率が通常の状態（確率変動中でない状態）とされ、第２図柄（普通図柄）の当たり確率が高確率状態とされる。また、通常状態１及び通常状態２では、第２図柄の当たりによる一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間が、確変中（確変状態）や時短中（時短状態）よりも短く（ショート開放）設定され、遊技球が第２入球口ｆ６６に入球し難い状態とされており、どちらの遊技状態（通常状態１及び通常状態２）においても、第１入球口ｆ６４及び第２入球口ｆ６６への入球させやすさが同等に設定される。

【３０３８９】

確変中（確変状態）や時短中（時短状態）は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（電動役物、図４１５２参照）が開放（一対の羽部材ｆ９４５が第２入球口ｆ６６の左右両側に張り出した（傾倒した）状態と）される時間も変更され、通常中（通常状態１又は通常状態２）と比して長い時間（ロング開放）が設定される。一対の羽部材ｆ９４５が開放された状態（開放状態）にある場合は、その一対の羽部材ｆ９４５が閉鎖（一対の羽部材ｆ９４５が第２入球口ｆ６６の左右両側を塞ぐ状態と）された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入球口ｆ６６へ球が入球（入賞）しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入球口ｆ６６へ球が入球（入賞）し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３０３９０】

なお、確変中（確変状態）や時短中（時短状態）において、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（電動役物、図４１５２参照）の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで一対の羽部材ｆ９４５が開放する回数を通常中（通常状態１又は通常状態２）よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５が開放される時間および１回の当たりで一対の羽部材ｆ９４５が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５が開放される時間や、１回の当たりで一対の羽部材ｆ９４５を開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【３０３９１】

図４１５２に示すように、遊技盤ｆ１３の遊技領域には、球が入球（入賞）することにより１個から１５個の球が賞球として遊技者に与えられる（パチンコ機ｆ１０が仮想的に

保有している球数が増加される）複数の一般入球口ｆ６３が配設されている。また、図４１５２に示すように、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットｆ８０が配設されている。可変表示装置ユニットｆ８０には、第１入球口ｆ６４（流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照））及び第２入球口ｆ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置ｆ８１と、スルーゲートｆ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットｆ８０には、第３図柄表示装置ｆ８１の外周を囲むようにして、センターフレームｆ８６が配設されている。

【３０３９２】

なお、センターフレームｆ８６は、遊技領域を流下する球がベース板ｆ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置ｆ８１側に流下することを防止するための部材であり、図４１５１に示すように、ベース板ｆ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームｆ８６は、透明の樹脂材料から形成され、背面側に配設される第３図柄表示装置ｆ８１や役物から照射される光を正面側に透過可能に構成される。

【３０３９３】

また、図４１５２に示すセンターフレームｆ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置ｆ８１の外縁に沿う正面側の領域を流下させて第１入球口ｆ６４の上方側（矢印Ｕ方向側）に構成されるステージ上に排出する（流出させる）ワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームｆ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。

【３０３９４】

また、センターフレームｆ８６は、図４１５２に示すように、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを第３図柄表示装置ｆ８１の下方側に備える。センターフレームｆ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板ｆ６０（遊技領域）の所定の領域（第１入球口ｆ６４の近傍の領域）に送球可能に構成される。

【３０３９５】

なお、図４１５２に示すセンターフレームｆ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を区画する部分に、所定の幅（遊技球が通過可能な幅）を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームｆ８６に遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。

【３０３９６】

また、上記したようにセンターフレームｆ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットｆ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。

【３０３９７】

なお、上記したようなセンターフレームｆ８６に流下経路を形成する一対の立設部を、センターフレームｆ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板ｆ６０に別途配設しても良い。これによ

れば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向（一対の立設部の延設方向）に流下させることができる。

【３０３９８】

図４１５２に示す第３図柄表示装置ｆ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置ｆ１１４（図４１５６参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置ｆ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。

【３０３９９】

図４１５２に示す第３図柄表示装置ｆ８１に表示される各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦または横にスクロールして第３図柄表示装置ｆ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置ｆ８１は、主制御装置ｆ１１０（図４１５６参照）の制御に伴った遊技状態の表示が図４１５２に示す第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置ｆ８１は、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置ｆ８１を構成するようにしても良い。

【３０４００】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートｆ６７（図４１５２参照）を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機ｆ１０では、球がスルーゲートｆ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置ｆ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置ｆ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置ｆ８１の一部を用いて表示される。

【３０４０１】

パチンコ機ｆ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入球口ｆ６６に付随された一対の羽部材ｆ９４５（電動役物、図４１５２参照）が所定時間（例えば、確変中（確変状態）や時短中（時短状態）において一対の羽部材ｆ９４５の開放時間がロング開放とされる状態では、５秒経過するまで、或いは、球が５個入賞するまで。通常中（通常状態１や通常状態２）において一対の羽部材ｆ９４５の開放時間がショート開放とされる状態では、０．２秒経過するまで）だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【３０４０２】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中（通常状態１又は通常状態２）の場合よりも、確変中（確変状態）または時短中（時短状態）の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入球口ｆ６６の一対の羽部材ｆ９４５（電動役物、図４１５２参照）が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入球口ｆ６６へ球が入球（入賞）しやすい状態とすることができる。

【３０４０３】

なお、確変中（確変状態）または時短中（時短状態）において、第２図柄の当たり確率を高める、第２図柄の１回の当たりに対する一対の羽部材ｆ９４５（電動役物、図４１５２参照）の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時

短中に第２入球口ｆ６６（図４１５２参照）へ球が入球（入賞）しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中（通常状態１又は通常状態２）よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する一対の羽部材ｆ９４５の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【３０４０４】

図４１５２に示すように、スルーゲートｆ６７は、可変表示装置ユニットｆ８０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の領域において遊技盤ｆ１３に組み付けられ、遊技盤ｆ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートｆ６７を遊技球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【３０４０５】

球のスルーゲートｆ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂ（図４１５２参照）により表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置ｆ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置ｆ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートｆ６７への遊技球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置ｆ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【３０４０６】

また、スルーゲートｆ６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートｆ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートｆ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットｆ８０の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットｆ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【３０４０７】

図４１５２に示すように、可変表示装置ユニットｆ８０の下方側（矢印Ｄ方向側）には、球が入球（入賞）し得る第１入球口ｆ６４が配設されている。この第１入球口ｆ６４へ球が入球（入賞）して、後述する流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１に流入すると、それら流入通路ｆ９８５ｅ１及び流入通路ｆ９８５ｆ１に配設される検出装置ｆＳＥ３（図４１７９参照）がオンとなり、その検出装置ｆＳＥ３のオンに起因して主制御装置ｆ１１０（図４１５６参照）で大当たり又はＣ時短当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂで示される。

【３０４０８】

一方、図４１５２に示すように、第１入球口ｆ６４の下方側（矢印Ｄ方向側）には、球が入球（入賞）し得る第２入球口ｆ６６が配設されている。この第２入球口ｆ６６へ球が入球（入賞）すると第２入球口ｆ６６の下流側に配設される検出装置ｆＳＥ４（図４１８５参照）がオンとなり、その検出装置ｆＳＥ４のオンに起因して主制御装置ｆ１１０（図４１５６参照）で大当たり又はＣ時短当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置ｆ３７Ｂで示される。

【３０４０９】

なお、本実施形態では、流入通路ｆ９８５ｅ１に流入した遊技球により検出装置ｆＳＥ３がオンされることに起因して第１特別図柄が始動され、流入通路ｆ９８５ｆ１に流入した遊技球により検出装置ｆＳＥ３がオンされることに起因して第２特別図柄が始動される

ように構成される。また、第２入球口ｆ６６に流入した遊技球により検出装置ｆＳＥ４がオンされることに起因して第２特別図柄が始動されるように構成される。即ち、第２特別図柄の始動が、流入通路ｆ９８５ｆ１への遊技球の流入と、第２入球口ｆ６６への遊技球の流入との２種類によって行われるように構成される。

【３０４１０】

また、図４１５２に示す第１入球口ｆ６４（流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照））及び第２入球口ｆ６６は、それぞれ、球が入球（入賞）すると規定数（例えば、５個）の球が賞球として遊技者に与えられる（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数が増加される）入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入球口ｆ６４へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数が増加される）賞球数と第２入球口ｆ６６へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数とを同じに構成したが、第１入球口ｆ６４へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数と第２入球口ｆ６６へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数とを異なる数、例えば、第１入球口ｆ６４へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数を３個とし、第２入球口ｆ６６へ球が入賞した場合に遊技者に与えられる賞球数を５個として構成しても良い。

【３０４１１】

図４１５２に示すように、第２入球口ｆ６６には一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）が付随されている。この一対の羽部材ｆ９４５は開閉可能に構成されており、通常は一対の羽部材ｆ９４５が閉鎖状態となって、球が第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）しにくい状態となっている。一方、スルーゲートｆ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、一対の羽部材ｆ９４５が開放状態（傾倒状態）となり、球が第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）しやすい状態となる。

【３０４１２】

なお、本実施形態では、図４１５２に示すように、第２入球口ｆ６６の左右両側に配設される一対の羽部材ｆ９４５が配設され、一対の羽部材ｆ９４５の開放状態となった場合に、一対の羽部材ｆ９４５が第２入球口ｆ６６を開放する左右外側に傾倒することで、その傾倒により形成される一対の羽部材ｆ９４５の上面側に遊技球が拾われて、第２入球口ｆ６６に遊技球が案内（入球）されるように構成される。

【３０４１３】

また、図４１５２に示す一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）は、回転変位するものに限られるものではなく、第２入球口ｆ６６を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであれば、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）にスライド変位するスライド板であっても良い。また、電動役物は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライド変位するものであっても良い。

【３０４１４】

上述した通り、確変中（確変状態）及び時短中（時短状態）は、通常中（通常状態１又は通常状態２）と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物、図４１５２参照）が開放状態となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、一対の羽部材ｆ９４５が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入球口ｆ６６（図４１５２参照）へ球が入球（入賞）しやすい状態を作ることができる。

【３０４１５】

図４１５２に示すように、本実施形態におけるパチンコ機ｆ１０は、遊技盤ｆ１３の遊技領域の構成が左右対称形状とされ、可変表示装置ユニットｆ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射した（所謂「左打ち」）場合と、可変表示装置ユニットｆ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射（所感「右打ち」）場合と、の両方で第１入球口ｆ６４を狙うことができるように構成される。また、

遊技盤ｆ１３は、第１入球口ｆ６４に流入しなかった遊技球を第２入球口ｆ６６又は特定入球口ｆ６５に流入させることが可能に構成される。即ち、本実施形態では、遊技球の打ち出し位置を変更することなく、第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、又は、特定入球口ｆ６５に遊技球を流入させることが可能に構成される。これにより、遊技中に遊技状態の変化（確変中（確変状態）であるか、時短中（時短状態）であるか、通常中（通常状態１又は通常状態２）であるか）に応じて、遊技者が遊技球の打ち出し位置を変更する必要が無くなり、遊技者の負担を軽減することが可能とされる。

【３０４１６】

図４１５２に示す遊技盤ｆ１３の遊技領域の構成を左右非対称形状として、可変表示装置ユニットｆ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射した場合に第１入球口ｆ６４を狙うことができ、可変表示装置ユニットｆ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射した場合に第２入球口ｆ６６及び特定入球口ｆ６５を狙うことができるように構成してもよい。これによれば、パチンコ機ｆ１０の遊技状態（確変中（確変状態）であるか、時短中（時短状態）であるか、通常中（通常状態１又は通常状態２）であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。

【３０４１７】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１０Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入球口ｆ６６（図４１５２参照）へ球が入球（入賞）した場合のほうが第１入球口ｆ６４へ球が入球（入賞）した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入球口ｆ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入球口ｆ６６を配設する構成（遊技盤ｆ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【３０４１８】

この構成によれば、通常中（通常状態１又は通常状態２）においては、第２入球口ｆ６６に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入球口ｆ６６に入球（入賞）しづらいので、電動役物のない第１入球口ｆ６４へ向けて、可変表示装置ユニットｆ８０（図４１５２参照）の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入球口ｆ６４への入球（入賞）によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３０４１９】

一方、確変中（確変状態）や時短中（時短状態）は、スルーゲートｆ６７（図４１５２参照）に遊技球を通過させることで、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）が開放状態となりやすく、第２入球口ｆ６６に入球（入賞）しやすい状態であるので、第２入球口ｆ６６へ向けて、可変表示装置ユニットｆ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートｆ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入球口ｆ６６への入球（入賞）によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機ｆ１０の遊技状態（確変中（確変状態）であるか、時短中（時短状態）であるか、通常中（通常状態１又は通常状態２）であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できるようになる。

【３０４２０】

図４１５２に示すように、第１入球口ｆ６４の下方（矢印Ｄ方向）には、遊技球を誘導可能に構成される部位の特定入球口ｆ６５が配設されており、その特定入球口ｆ６５を閉鎖する態様で板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）が設けられている。パチンコ機ｆ１０においては、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６への入球（入賞）に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に

、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置ｆ３７Ａ又は第１図柄表示装置ｆ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入球（入賞）し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には特定入球口ｆ６５を閉鎖している板部材ｆ９５１（可変入賞役物）が、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）変位して特定入球口ｆ６５を開放する。これにより、遊技領域の上方側に発射した遊技球を流下させて、その遊技球を板部材ｆ９５１（可変入賞役物）まで流下させることで、特定入球口ｆ６５に遊技球を流入させることが可能とされる。

【３０４２１】

なお、図４１５２に示す板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）は、遊技盤ｆ１３の盤面に沿う方向に直動する動作力を発生可能な部位であるソレノイドと、そのソレノイドの動作方向を前後方向に変換して板部材ｆ９５１（可変入賞役物）に伝達する回転体とを、遊技領域の背面側に備え、ソレノイドの動作力が回転体を介して伝達されることで、遊技領域の正面側に張り出した状態と遊技領域の背面側に退避した状態とに動作可能に構成される。

【３０４２２】

この板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）は、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）が経過すると特定入球口ｆ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）を変位し特定入球口ｆ６５を所定時間開放する。この板部材ｆ９５１（可変入賞役物）による特定入球口ｆ６５の開閉動作は、最高で例えば１０回（１０ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の付与（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有する球数の増加）が行われる。

【３０４２３】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入球口ｆ６５（図４１５２参照）とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入球口ｆ６５が所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放され、その特定入球口ｆ６５の開放中に、球が特定入球口ｆ６５内へ入球（入賞）することを契機として特定入球口ｆ６５とは別に設けられた大開放口が所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）、所定回数（例えば１５回）開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入球口ｆ６５は１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入球口ｆ６４の下方右側に限らず、例えば、第１入球口ｆ６４の右方側や、第１入球口ｆ６４の下左側であっても良い。

【３０４２４】

更に、可変する板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）により、大当たり時に特定入球口ｆ６５までの遊技球の送球路を構成するものであっても良い。この場合には、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）が遊技球を転動可能に構成される部位の転動面を上面側に備え、変位可能な部位として構成される板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）が上面側の転動面を大当たり時に遊技領域側に張り出すようにすることが好ましい。

【３０４２５】

即ち、遊技領域の正面側と背面側とに変位可能な板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）を配設すると共にその板部材ｆ９５１（可変入賞役物、）の左右方向に隣り合う位置に特定入球口ｆ６５の流入口を配設して、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）を遊技領域の正面側に張り出させることで、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）の上面側が板部材ｆ９５１（可変入賞役物）の上流側から流下する遊技球に対して下方側から当接可能と

なり、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）の上流側から流下する遊技球を板部材ｆ９５１（可変入賞役物）の上面側を転動させて特定入球口ｆ６５に流入可能とされる一方、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）を遊技領域の背面側に退避させることで、板部材ｆ９５１（可変入賞役物）の上流側から流下する遊技球が板部材ｆ９５１（可変入賞役物）の正面側を下方に流下して特定入球口ｆ６５に流入不能となるように構成することが好ましい。

【３０４２６】

図４１５２に示すように、遊技盤ｆ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠ｆ１４のガラスユニットｆ１６を介して視認することができる。

【３０４２７】

図４１５２に示すように、遊技盤ｆ１３には、遊技球を入球可能に構成される部位の第１アウト口ｆ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入球口ｆ６３，ｆ６４，ｆ６５，ｆ６６にも入球（入賞）しなかった球は、第１アウト口ｆ７１を通って図示しない球排出路（パチンコ機ｆ１０の回収路（球回収ユニットｆ５２０））へと案内される。第１アウト口ｆ７１は、特定入球口ｆ６５の下方（矢印Ｄ方向側）に配設される。

【３０４２８】

また、遊技盤ｆ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、図４１５１に示すように、第３図柄表示装置ｆ８１を取り囲む態様でベース板ｆ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームｆ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤ｆ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームｆ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。

【３０４２９】

なお、本実施形態では、図４１５２に示すように、センターフレームｆ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートｆ６７や各入球口ｆ６３，ｆ６４，ｆ６５，ｆ６６を配置する構成としても良い。また、センターフレームｆ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

【３０４３０】

図４１５２に示す風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板ｆ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板ｆ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤ｆ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した遊技球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。

【３０４３１】

また、図４１５２に示す風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。

【３０４３２】

なお、遊技盤ｆ１３は、ベース板ｆ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームｆ８６のワープ通路（図示しない）や、各入球口ｆ６３，ｆ６４，ｆ６５，ｆ６６へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接

した際に遊技球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に遊技球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材ｆ６８を配設して、遊技領域を流下する遊技球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。

【３０４３３】

また、上記第３０２実施形態では、遊技盤ｆ１３のベース板ｆ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。

【３０４３４】

図４１４８及び図４１５０に示すように、パチンコ機ｆ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、制御基板ユニットｆ９０，ｆ９１が備えられている。制御基板ユニットｆ９０は、主基板（主制御装置ｆ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置ｆ１１３）と表示制御基板（表示制御装置ｆ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットｆ９１は、電源基板（電源装置ｆ１１５）と枠制御基板（枠制御装置ｆ１１６）とが搭載されてユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【３０４３５】

図４１４８～図４１５０に示すように、裏パックユニットｆ９４は、内枠ｆ１２の背面側に沿って枠状に形成される裏パックケースｆ９３と、その裏パックケースｆ９３の背面側を覆う状態で裏パックケースｆ９３に開閉可能な状態で配設される裏パック扉ｆ９２とを主に備え、それら裏パックケースｆ９３と裏パック扉ｆ９２とがユニット化された状態で、内枠ｆ１２の背面側に開閉可能な状態で配設される。また、裏パック扉ｆ９２には、音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置ｆ１１３）に配設される操作つまみｆ１２１と対応する背面側に開口が形成されると共に、その開口を塞ぐ位置と開放する位置との間で変位可能に配設される開閉板ｆ９２ａが配設される。これにより、開閉板ｆ９２ａを開放することで、裏パック扉ｆ９２や裏パックケースｆ９３を開放しなくても、操作つまみｆ１２１を操作可能とされる。

【３０４３６】

なお、主制御装置ｆ１１０は基板ボックスｆ１００に収納され、音声ランプ制御装置ｆ１１３は基板ボックスｆ１０３に収納され、表示制御装置ｆ１１４は基板ボックスｆ１０４に収納され、電源装置ｆ１１５は基板ボックスｆ１０５に収納され、枠制御装置ｆ１１６は基板ボックスｆ１０６に収納されている。基板ボックスｆ１００，ｆ１０３～ｆ１０６は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。なお、上記した発射制御基板（発射制御装置ｆ１１２）が収納される基板ボックスｆ１０２も、基板ボックスｆ１００，ｆ１０３～ｆ１０６と同様に、ボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【３０４３７】

また、図４１４８及び図４１５０に示す基板ボックスｆ１００，ｆ１０２～ｆ１０６は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスｆ１００～ｆ１０６を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスｆ１００～ｆ１０６を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスｆ１００～ｆ１０６が開封されたかどうかを知ることができる。

【３０４３８】
なお、図４１４８及び図４１５０に示す基板ボックスｆ１００，ｆ１０２～ｆ１０６は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、一部の基板ボックスｆ１００，ｆ１０２～ｆ１０６を螺子固定や係合固定にして、開封可能に構成しても良い。例えば、音声ランプ制御装置ｆ１１３や表示制御装置ｆ１１４が収容される基板ボックスｆ１０３，ｆ１０４を開封可能に構成して、パチンコ機ｆ１０がパチンコ店に設置された後、音声ランプ制御装置ｆ１１３や表示制御装置ｆ１１４を交換可能にしても良い。
【３０４３９】
また、図４１４８及び図４１５０に示すように、持ち球データの管理（各種入賞口への入賞に基づく持ち球の増加、遊技球の発射による持ち球数の減算等）および専用ユニットｆ１０Ａとのデータのやりとりを行う枠制御装置ｆ１１６には、球抜きスイッチｆ１２６、エラー解除スイッチｆ１２７、遊技球数クリアスイッチｆ１２５に加え、故障等により遊技球数表示装置ｆ４１が表示困難となった場合に備えて、持ち球数（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数））を表示可能な枠制御表示器ｆ１２８が設けられる。
【３０４４０】
球抜きスイッチｆ１２６は、押下操作を行うことにより、パチンコ機ｆ１０の内部の遊技球を遊技球の外部へと排出する球抜き状態に移行させることが可能なスイッチである。具体的には、パチンコ機ｆ１０に対する電源投入時に球抜きスイッチｆ１２６が押下されている（球抜きスイッチｆ１２６の押下を検出するセンサの出力がオンである）場合に、通常動作が行われない球抜き状態となり、当該球抜き状態となっている間は、球抜きスイッチｆ１２６が押下されることでパチンコ機ｆ１０の内部の遊技球をパチンコ機ｆ１０の外部へと排出する球抜き制御が実行される。なお、球抜き制御についての具体的な動作（制御）については後述する。エラー解除スイッチｆ１２７は、例えば、エラー（異常）等の発生時にエラー報知状態となったパチンコ機ｆ１０のエラーの原因を解消後に、エラー報知状態から正常な遊技状態へ復帰するために操作される。遊技球数クリアスイッチｆ１２５は、遊技球数データ（持ち球データ）を初期化するためのスイッチであり、枠制御表示器ｆ１２８を視認しつつ操作することが可能とされる。
【３０４４１】
音声ランプ制御装置ｆ１１３には可変抵抗器の操作つまみｆ１２１が設けられる。操作つまみｆ１２１は、スピーカー（音声出力装置ｆ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。
【３０４４２】
主制御装置ｆ１１０にはＲＡＭ消去スイッチｆ１２２、設定キースイッチｆ１２２ａ、及び、主制御表示器ｆ１２４が設けられている。ＲＡＭ消去スイッチｆ１２２は、パチンコ機ｆ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【３０４４３】
設定キースイッチｆ１２２ａは、ホールの店員等によって操作されるものであり、パチンコ機ｆ１０の大当たり確率を設定するための設定値を変更および確認するために操作されるスイッチである。より詳述すると、パチンコ機ｆ１０では、設定１～６の６種類（段階）の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、１／３１９．７）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、１／２１９．９）ように構成されている。
【３０４４４】
パチンコ機ｆ１０は、パチンコ機ｆ１０に対する電源投入時にＲＡＭ消去スイッチｆ１２２がオン状態、且つ、設定キースイッチｆ１２２ａがオン状態である場合に、設定値を変更することができる設定変更状態へと移行し、ＲＡＭ消去スイッチｆ１２２がオフ状態、且つ、設定キースイッチｆ１２２ａがオン状態である場合に、設定値を確認することが

できる設定確認状態へと移行する構成としている。これにより、パチンコ機ｆ１０の大当たり確率をホールの営業方針等に応じて変更することができるので、ホールの利便性を高めることができる。また、遊技者に対して、設定されている設定値を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０４４５】

ここで、設定変更手順について簡単に説明すると、設定変更状態に移行した後において設定キースイッチｆ１２２ａがオン状態を維持したまま、ＲＡＭ消去スイッチｆ１２２に対する押下操作を検出する毎に、設定が１→２→・・・→６といった具合に変更されていく。また、設定値が６の状態でＲＡＭ消去スイッチｆ１２２が押下された場合は、設定値が１に戻るように構成されている。また、この設定変更状態の間は、主制御表示器ｆ１２４に対して、設定値が表示され続ける。よって、主制御表示器ｆ１２４を確認しながらＲＡＭ消去スイッチｆ１２２を操作することで、容易に目的の設定値に設定することができるので、ホールの店員の利便性を向上させることができる。なお、設定変更状態は、設定キースイッチｆ１２２ａがオフ状態となることで終了される。一方、設定確認状態においては、設定キースイッチｆ１２２ａがオフ状態となるまで現在設定されている設定値が主制御表示器ｆ１２４に表示され続ける状態となっている。

【３０４４６】

なお、設定変更状態に移行した後の設定値は、１～６の６段階に限られるものではなく、異なる値（例えば、設定Ａ～Ｆ）を用いた６段階設定でも良いし、設定１又は２の２段階設定や設定１～４の４段階設定で変更されるものであっても良い。また、設定値を１～６のいずれかに変更した場合に、大当たり確率が変わらず、他の値を変更する（例えば、入賞口に遊技球が入球（入賞）した場合に賞球として付与される遊技球の数が変わったり、第２図柄の当たり確率を変更する）ものであっても良い。更に、パチンコ機ｆ１０に対する電源投入時にＲＡＭ消去スイッチｆ１２２がオン状態、且つ、設定キースイッチｆ１２２ａがオン状態である場合に設定変更状態へと移行しないもの（即ち、設定変更がされないもの）であっても良い。

【３０４４７】

次に、図４１５６を参照して、本パチンコ機ｆ１０の電気的構成について説明する。図４１５６は、パチンコ機ｆ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【３０４４８】

主制御装置ｆ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）ｆ２０１が搭載されている。ＭＰＵｆ２０１には、該ＭＰＵｆ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）ｆ２０２と、そのＲＯＭｆ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）ｆ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置ｆ１１０では、ＭＰＵｆ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂ及び第３図柄表示装置ｆ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機ｆ１０の主要な処理を実行する。

【３０４４９】

なお、発射制御装置ｆ１１２や音声ランプ制御装置ｆ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置ｆ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置ｆ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【３０４５０】

ＲＡＭｆ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵｆ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵｆ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭｆ２０３は、パチンコ機ｆ１０の電源の遮断後においても電源装置ｆ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バ

ックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭｆ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３０４５１】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭｆ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭｆ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機ｆ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭｆ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭｆ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵｆ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路ｆ２５２からの停電信号ｆＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ｆＳＧ１がＭＰＵｆ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【３０４５２】

主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインｆ２０４を介して入出力ポートｆ２０５が接続されている。入出力ポートｆ２０５には、枠制御装置ｆ１１６、発射制御装置ｆ１１２、音声ランプ制御装置ｆ１１３、第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入球口ｆ６５の開閉板を正面側（矢印Ｆ方向側）に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドｆ２０９が接続され、ＭＰＵｆ２０１は、入出力ポートｆ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【３０４５３】

なお、ソレノイドｆ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤ｆ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットｆ１１２ａの駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【３０４５４】

入出力ポートｆ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートｆ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートｆ６７）、各入球口ｆ６３，ｆ６４，ｆ６５，ｆ６６へ球が入球（入賞）したことを検知する各入賞検出センサ（検出装置ｆＳＥ３，ｆＳＥ４（図４１７９，図４１８４参照））、パチンコ機ｆ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤ｆ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ（図示しない）等のセンサ群などからなる各種スイッチｆ２０８、設定変更および設定確認操作を行うための設定キースイッチｆ１２２ａ、性能情報および設定値情報を複数の７セグメント表示器で表示可能な主制御表示器ｆ１２４、主制御装置ｆ１１０に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路ｆ２５３（ＲＡＭ消去スイッチｆ１２２）が接続され、ＭＰＵｆ２０１は各種スイッチｆ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路ｆ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ｆＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【３０４５５】

なお、各種スイッチｆ２０８は、音声ランプ制御装置ｆ１１３における選択ボタンｆ２２（操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１や機能調整操作部ｆ１９０の決定ボタンｆ１９１，上ボタンｆ１９２，下ボタンｆ１９３，左ボタンｆ１９４，右ボタンｆ１９５）を含む構成としても良い。

【３０４５６】

枠制御装置ｆ１１６は、各入球口ｆ６３，ｆ６４，ｆ６５，ｆ６６へ球が入球（入賞）したことに伴う保有数の増加（賞球）や、カードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ（図４１５６参照））の貸出ボタン（図示せず）の操作に伴う保有数の増加や、貸球操作部ｆ４０の計数ボタンｆ４２の操作に伴う保有数の減少や、揚上・研磨装置ｆ４００及び球発射ユニットｆ１１２ａの動作に伴う保有数の減少といったパチンコ機ｆ１０が仮想的に保持

している遊技球の保有数制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵｆ２１１は、そのＭＰＵｆ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭｆ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭｆ２１３とを有している。

【３０４５７】

枠制御装置ｆ１１６のＲＡＭｆ２１３は、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭｆ２０３と同様に、ＭＰＵｆ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵｆ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭｆ２１３は、パチンコ機ｆ１０の電源の遮断後においても電源装置ｆ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭｆ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１と同様、ＭＰＵｆ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路ｆ２５２から停電信号ｆＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ｆＳＧ１がＭＰＵｆ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【３０４５８】

枠制御装置ｆ１１６のＭＰＵｆ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインｆ２１４を介して入出力ポートｆ２１５が接続されている。入出力ポートｆ２１５には、主制御装置ｆ１１０に加え、パチンコ機ｆ１０の側方に配置されるカードユニット（専用ユニットｆ１０Ａ）との接続端子である遊技球等貸出装置接続端子板ｆ１２９、各種エラーを解除するために押下操作されるエラー解除スイッチｆ１２７、揚上・研磨装置ｆ４００の送球通路から球を抜く動作に移行させるために押下操作される球抜きスイッチｆ１２６、持ち球数（パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数））をクリアするために押下操作される遊技球数クリアスイッチｆ１２５、正面枠ｆ１４及び内枠ｆ１２の開放有無と内枠ｆ１２及び外枠ｆ１１の開放有無とを検知可能なドアセンサーｆ５９、押下操作によって持ち球の計数（持ち球を専用ユニットｆ１０Ａ側へと移行させること）が可能な計数ボタンｆ４２、持ち球数を遊技者に報知するための遊技球数表示装置ｆ４１、持ち球数を表示可能であり遊技球数表示装置ｆ４１が故障等により表示困難となった場合に備えてパチンコ機ｆ１０の背面側に設けられている枠制御表示器ｆ１２８、およびパチンコ機ｆ１０の内部において遊技球を循環させて発射位置（球発射ユニットｆ１１２ａの発射レールｆ１１２ａ１）へと遊技球を１球ずつ送り出すための揚上・研磨装置ｆ４００が電気的に接続されている。

【３０４５９】

発射制御装置ｆ１１２は、主制御装置ｆ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、揚上・研磨装置ｆ４００から球発射ユニットｆ１１２ａ（発射レールｆ１１２ａ１）に送球された球を、操作ハンドルｆ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットｆ１１２ａを制御するものである。

【３０４６０】

減算基準信号が枠制御装置ｆ１１６に受信された際の揚上・研磨装置ｆ４００による球発射ユニットｆ１１２ａへの球の送球は、所定条件が整っている場合に、球発射ユニットｆ１１２ａ（発射レールｆ１１２ａ１）への球の送球が許可される。具体的には、枠制御装置ｆ１１６によるパチンコ機ｆ１０の仮想的な球の保有数が１以上（パチンコ機ｆ１０の遊技球数表示装置ｆ４１の表示が１以上）であり、遊技者が操作ハンドルｆ５１に触れていることをタッチセンサｆ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチｆ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、所定の間隔（６０秒間に１００球の球を送球可能な間隔）で１球ずつ球発射ユニットｆ１１２ａ（発射レールｆ１１２ａ１）に球が送球される。

【３０４６１】

なお、パチンコ機ｆ１０では、遊技の射幸性が高まりすぎてしまうことを抑制するために、遊技者に賞球として付与される仮想的な球数の当日（電源をオンしてから）の合計数

が、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技に伴い遊技領域に発射した球数の合計数に対して、所定数以上（例えば、９５０００球以上）された場合（遊技者の獲得した利益が上限値に到達したと判別した場合）に、遊技停止状態に移行されるように構成される。遊技停止状態では、主制御装置ｆ１１０から枠制御装置ｆ１１６への減算基準信号の送信が規制される。これにより、減算基準信号が枠制御装置ｆ１１６に受信されることに伴う揚上・研磨装置ｆ４００による球発射ユニットｆ１１２ａへの球の送球を規制でき、パチンコ機ｆ１０の遊技を停止できるようになっている。

【３０４６２】

球発射ユニットｆ１１２ａの回転体ｆ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルｆ５１に触れていることをタッチセンサｆ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチｆ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルｆ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力（動作力）が伝達され、操作ハンドルｆ５１の操作量に応じた速度で回転体ｆ１１２ａ２が所定の間隔（６０秒間に１００球の球を発射可能な間隔）で回転される。これにより、操作ハンドルｆ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットｆ１１２ａから内レールｆ６１及び外レールｆ６２の対向間に遊技球が１球ずつ発射される。

【３０４６３】

なお、球発射ユニットｆ１１２ａの駆動の条件は、上記に例示したものに限らず、例えば、上記の条件に加え、枠制御装置ｆ１１６によるパチンコ機ｆ１０の仮想的な球の保有数が１以上であることも条件に加えても良い。これによれば、パチンコ機ｆ１０の仮想的な球の保有数が０である場合に、揚上・研磨装置ｆ４００に保有された球が不正や不具合により発射レールｆ１１２ａ１上に送球されたとしても、球発射ユニットｆ１１２ａが駆動することを抑制できる。その結果、不正や不具合により、所定の球数（パチンコ機ｆ１０に仮想的に保有される球数）よりも多い球数が遊技領域に発射されることを抑制できる。また、球発射ユニットｆ１１２ａの駆動の条件に、揚上・研磨装置ｆ４００に配設したセンサで揚上・研磨装置ｆ４００から球が発射レールｆ１１２ａ１上に送球されたことを検出できたことを加えても良い。これによれば、揚上・研磨装置ｆ４００から遊技球が送球されていない状態で、球発射ユニットｆ１１２ａが動作することを抑制できるので、球発射ユニットｆ１１２ａが動作しているのに球が発射されない状態が形成されることを抑制できる。

【３０４６４】

音声ランプ制御装置ｆ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）ｆ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部ｆ２９～ｆ３４など）ｆ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置ｆ１１４で行われる第３図柄表示装置ｆ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵｆ２２１は、そのＭＰＵｆ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭｆ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭｆ２２３とを有している。

【３０４６５】

音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインｆ２２４を介して入出力ポートｆ２２５が接続されている。入出力ポートｆ２２５には、主制御装置ｆ１１０、表示制御装置ｆ１１４、音声出力装置ｆ２２６、ランプ表示装置ｆ２２７、その他装置ｆ２２８、ボタン部ｆ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置ｆ２２８には、遊技盤ｆ１３に配設される役物装置の駆動源（モータ、図示しない）が含まれる。

【３０４６６】

なお、その他装置ｆ２２８には、遊技盤ｆ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットｆ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入球口ｆ６６の一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）や、板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）を

含む構成としても良い。
【３０４６７】
音声ランプ制御装置ｆ１１３は、主制御装置ｆ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置ｆ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置ｆ１１４へ通知する。
【３０４６８】
また、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、ボタン部ｆ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部ｆ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置ｆ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置ｆ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置ｆ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側（矢印Ｂ方向側）に表示される画像のことである。表示制御装置ｆ１１４は、この音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置ｆ８１に各種の画像を表示する。
【３０４６９】
さらに、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、機能調整操作部ｆ１９０（決定ボタンｆ１９１，上ボタンｆ１９２，下ボタンｆ１９３，左ボタンｆ１９４，右ボタンｆ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部ｆ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置ｆ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置ｆ８１の明るさを変更したり、電飾部ｆ２９～ｆ３４の明るさを変更したりするように、表示制御装置ｆ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置ｆ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。
【３０４７０】
なお、図４１５６では、操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１や機能調整操作部ｆ１９０の決定ボタンｆ１９１，上ボタンｆ１９２，下ボタンｆ１９３，左ボタンｆ１９４，右ボタンｆ１９５をまとめて選択ボタンｆ２２として図示している。
【３０４７１】
また、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、表示制御装置ｆ１１４から第３図柄表示装置ｆ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置ｆ１１３では、表示制御装置ｆ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置ｆ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置ｆ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置ｆ２２７の点灯および消灯を制御する。
【３０４７２】
表示制御装置ｆ１１４は、音声ランプ制御装置ｆ１１３及び第３図柄表示装置ｆ８１が接続され、音声ランプ制御装置ｆ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置ｆ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置ｆ１１４は、第３図柄表示装置ｆ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置ｆ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置ｆ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置ｆ２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置ｆ８１の表示と音声出力装置ｆ２２６からの音声出力とをあわせることができる。
【３０４７３】
なお、主制御装置ｆ１１０における入出力ポートｆ２０５に接続される各種スイッチｆ２０８が、音声ランプ制御装置ｆ１１３における入出力ポートｆ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵｆ２２１が、各種スイッチｆ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置ｆ１１０における入出力ポートｆ２０５に接

続される各種スイッチｆ２０８とは別に音声ランプ制御装置ｆ１１３における入出力ポートｆ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤ｆ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

【３０４７４】

電源装置ｆ１１５は、パチンコ機ｆ１０の各部に電源を供給するための電源部ｆ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路ｆ２５２と、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭ消去スイッチｆ１２２（図４１４８参照）が接続されるＲＡＭ消去スイッチ回路ｆ２５３とを有している。電源部ｆ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置ｆ１１０～ｆ１１６等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部ｆ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチｆ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドｆ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置ｆ１１０～ｆ１１６等に対して必要な電圧を供給する。なお、電源部ｆ２５１には、外部より供給される電圧の取り込みを許容する状態と、遮断する状態とに切り替え可能（切り替えた状態を維持可能）な電源スイッチｆ１２３（図４１４８参照）が配設され、電源スイッチがオンにされることにより、電源部ｆ２５１に外部より供給される電圧が取り込まれ、各制御装置ｆ１１０～ｆ１１６等に対して必要な電圧を供給可能とされる。

【３０４７５】

停電監視回路ｆ２５２は、停電等の発生による電源遮断時または電源スイッチｆ１２３（図４１４８参照）がオフされて電圧の供給が遮断された際に、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１及び枠制御装置ｆ１１６のＭＰＵｆ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ｆＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路ｆ２５２は、電源部ｆ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ｆＳＧ１を主制御装置ｆ１１０及び枠制御装置ｆ１１６へ出力する。停電信号ｆＳＧ１の出力によって、主制御装置ｆ１１０及び枠制御装置ｆ１１６は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部ｆ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置ｆ１１０及び枠制御装置ｆ１１６は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【３０４７６】

ＲＡＭ消去スイッチ回路ｆ２５３は、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭ消去スイッチｆ１２２（図４１４８参照）が押下された状態で、各制御装置ｆ１１０～ｆ１１６に電圧を供給可能な状態と（電源スイッチｆ１２３（図４１４８参照）の電源がオン）された場合に、主制御装置ｆ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ｆＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置ｆ１１０は、パチンコ機ｆ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ｆＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、枠制御装置ｆ１１６においてバックアップデータをクリアさせるための保有数初期化コマンドを枠制御装置ｆ１１６及び音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して送信する。

【３０４７７】

次いで、図４１５７～図４１８５を参照して、第３０２実施形態における遊技盤ｆ１３に配設される入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０について説明する。

【３０４７８】

図４１５７は、遊技盤ｆ１３の正面図であり、図４１５８は、遊技盤ｆ１３の分解正面斜視図である。なお、図４１５８では、ベース板ｆ６０に配設される入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０以外のユニット（例えば、センターフレームｆ８６（図４

１５７参照など）の図示が省略される。
【３０４７９】
図４１５８に示すように、ベース板ｆ６０には、センターフレームｆ８６（図４１５７参照）が取り付けられる中央開口の下方側（矢印Ｄ方向側）にベース板ｆ６０の厚み方向（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔ｆ６０ａがルータ加工によって形成される。貫通孔ｆ６０ａは、後述する入賞口ユニットｆ９３０の正面視における外形よりも若干小さく形成される。また、貫通孔ｆ６０ａの内側には、入賞口ユニットｆ９３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動ユニットｆ９６０及び特定入賞口ユニットｆ９５０を挿入可能とされる。
【３０４８０】
ベース板ｆ６０には、遊技領域（正面）側から入賞口ユニットｆ９３０が配設され、遊技領域と反対（背面）側から送球ユニットｆ９７０が配設され、入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０のそれぞれがタッピングネジ等により締結固定される。なお、入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０の詳細な構成については後述する。
【３０４８１】
次いで、図４１５９から図４１６２を参照して入賞口ユニットｆ９３０の全体構成について説明する。図４１５９（ａ）は、入賞口ユニットｆ９３０の正面図であり、図４１５９（ｂ）は、入賞口ユニットｆ９３０の背面図である。図４１６０（ａ）は、入賞口ユニットｆ９３０の正面斜視図であり、図４１６０（ｂ）は、入賞口ユニットｆ９３０の背面斜視図である。図４１６１は、入賞口ユニットｆ９３０の分解正面斜視図であり、図４１６２は、入賞口ユニットｆ９３０の分解背面斜視図である。
【３０４８２】
図４１５９から図４１６２に示すように、入賞口ユニットｆ９３０は、正面ユニットｆ９４０と、その正面ユニットｆ９４０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される特定入賞口ユニットｆ９５０と、その特定入賞口ユニットｆ９５０の背面側に配設される駆動ユニットｆ９６０と、その駆動ユニットｆ９６０及び正面ユニットｆ９４０との間に配設される変位部材ｆ９６６とを主に備えて形成される。
【３０４８３】
正面ユニットｆ９４０は、ベース板ｆ６０の正面側に配設される部分であり、正面視における外形がベース板ｆ６０の貫通孔ｆ６０ａよりも大きく形成され、ベース板ｆ６０に入賞口ユニットｆ９３０（正面ユニットｆ９４０）を配設した状態において、貫通孔ｆ６０ａの正面側を塞ぐことが可能とされる。これにより、遊技盤ｆ１３の遊技領域を流下する遊技球が、正面ユニットｆ９４０に形成される遊技球の通過経路（第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６及び特定入球口ｆ６５）以外の空間から貫通孔ｆ６０ａを通過することを抑制できる。
【３０４８４】
特定入賞口ユニットｆ９５０は、正面ユニットｆ９４０に形成される特定入球口ｆ６５の内側に一部が挿入されており、特定入球口ｆ６５を介して遊技球を特定入賞口ユニットｆ９５０の内側に送球可能とされる。なお、特定入賞口ユニットｆ９５０についての詳しい説明は後述する。
【３０４８５】
駆動ユニットｆ９６０は、特定入賞口ユニットｆ９５０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設されると共に、変位部材ｆ９６６を介してその一部（伝達部材ｆ９６５の挿入部ｆ９６５ｅ）が正面ユニットｆ９４０に配設される羽部材ｆ９４５（電動役物）に連結される。これにより、駆動ユニットｆ９６０の伝達部材ｆ９６５を動作させて羽部材ｆ９４５を回転変位させることができる。なお、羽部材ｆ９４５の動作についての詳しい説明は後述する。
【３０４８６】
なお、詳細については後述するが、本実施形態では、正面ユニットｆ９４０に、通常中（通常状態１及び通常状態２）に主に特別図柄（第１特別図柄（特図１）及び第２特別図

柄（特図２）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第１入球口ｆ６４と、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に主に特別図柄（第２特別図柄）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第２入球口ｆ６６と、大当たり時（大当たり中）に大当たりによる賞球を受けるための遊技球の入球口とされる特定入球口ｆ６５とが、上下方向に重なる配置で形成され、第１入球口ｆ６４を狙って打ち出した遊技球が、第２入球口ｆ６６の付近を流下すると共に、板部材ｆ９５１が閉鎖状態とされる特定入球口ｆ６５の正面側を流下可能とされる。即ち、第１入球口ｆ６４を狙って遊技領域に打ち出した遊技球を、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５が開放状態とされる第２入球口ｆ６６に流入させることができると共に、特定入球口ｆ６５に付随する板部材ｆ９５１が開放状態とされる場合に特定入球口ｆ６５に流入させることができる。これにより、遊技中に遊技状態の変化（大当たり中であるか、確変中（確変状態）であるか、時短中（時短状態）であるか、通常中（通常状態１又は通常状態２）であるか）に応じて、遊技者が遊技球の打ち出し位置を変更する必要が無くなり、遊技者の負担を軽減することが可能とされる。

【３０４８７】

即ち、通常中（通常状態１及び通常状態２）に主に特別図柄（第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第１入球口ｆ６４を遊技領域の中央に配置して、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に主に特別図柄（第２特別図柄）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第２入球口ｆ６６と、大当たり時（大当たり中）に大当たりによる賞球を受けるための遊技球の入球口とされる特定入球口ｆ６５とを遊技領域の右側に偏る位置に配置すパチンコ機では、通常中（通常状態１及び通常状態２）は、左打ちにより第１入球口ｆ６４を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせ、時短状態および確変状態は、右打ちにより第２入球口ｆ６６又は特定入球口ｆ６５を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせる必要があるため、遊技中に遊技状態の変化（大当たり中であるか、確変中（確変状態）であるか、時短中（時短状態）であるか、通常中（通常状態１又は通常状態２）であるか）に応じて、遊技者が遊技球の打ち出し位置を変更する必要がある。

【３０４８８】

特に、本実施形態では、後述するように大当たりの遊技状態を経ずに、通常中（通常状態１（ド通常状態））から時短中（時短状態（サポートＣタイム））に移行可能とされる（図４１８６参照）。そのため、大当たりを経て時短状態に移行する従来のパチンコ機に比べて、通常中（通常状態１及び通常状態２）と時短中（時短状態）とに遊技状態が移行する回数が多くされる。従って、遊技中に遊技状態の変化（大当たり中であるか、確変中（確変状態）であるか、時短中（時短状態）であるか、通常中（通常状態１又は通常状態２）であるか）に応じて、遊技者が遊技球の打ち出し位置を変更する必要があるパチンコ機では、遊技者の操作ハンドルｆ５１（図４１４７参照）の操作回数（打ち出し位置の調整回数）が多くなり、遊技者の負担が大きくなる。これに対し、本実施形態では、少なくとも通常中（通常状態１又は通常状態２）と時短中（通常中（時短状態））との遊技球の打ち出し位置を同じ打ち出し位置に設定できるので、通常中（通常状態１及び通常状態２）と時短中（時短状態）とに遊技状態が移行する回数が多くされる本実施形態においても遊技者の負担が大きくなることを抑制できる。

【３０４８９】

特別図柄（第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第１入球口ｆ６４を狙って打ち出し、その第１入球口ｆ６４に入球しなかった球が、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に主に特別図柄（第２特別図柄）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第２入球口ｆ６６に入球するように構成されるので、例えば、通常状態１（ド通常状態）から時短状態（サポートＣタイム）に移行した場合に、その移行前（通常状態１（ド通常状態））に第１入球口ｆ６４を狙って打ち出した遊技球を移行後に入球可能となる第２入球口ｆ６６に入球させることができる。その結果、第１アウトロｆ７１に入球される球数を少なくでき、遊技者の損失を小さくできる。

【３０４９０】
次いで、図４１６３から図４１６５を参照して、正面ユニットｆ９４０の詳細な説明をする。図４１６３（ａ）は、正面ユニットｆ９４０の正面図であり、図４１６３（ｂ）は、正面ユニットｆ９４０の背面図である。図４１６４は、正面ユニットｆ９４０の分解正面斜視図であり、図４１６５は、正面ユニットｆ９４０の分解背面斜視図である。なお、図４１６３（ａ）及び図４１６３（ｂ）では、羽部材ｆ９４５の外形、第２入球口ｆ６６の開口縁、及び、特定入球口ｆ６５の開口縁が鎖線で図示される。
【３０４９１】
図４１６３から図４１６５に示すように、正面ユニットｆ９４０は、ベース板ｆ６０に締結される背面ベースｆ９４１と、その背面ベースｆ９４１に遊技球の直径よりも大きい距離を隔てて配設される正面ベースｆ９４３と、背面ベースｆ９４１及び正面ベースｆ９４３の対向間に回転可能な状態で配設される２個（一対）の羽部材ｆ９４５とを主に備えて形成される。
【３０４９２】
背面ベースｆ９４１は、正面視における外形が上下反対向きの略Ｔ字状に形成されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の板厚を有する板状体から形成される。また、背面ベースｆ９４１は、無色透明の樹脂材料から形成されており、入賞口ユニットｆ９３０（正面ユニットｆ９４０）がベース板ｆ６０に配設された状態において、背面ベースｆ９４１を介してベース板ｆ６０の貫通孔ｆ６０ａの内部（即ち、入賞口ユニットｆ９３０の背面側に配設される送球ユニットｆ９７０（図４１５８参照））を視認できる。
【３０４９３】
背面ベースｆ９４１は、下方側（矢印Ｄ方向側）の一部を切り欠いて形成される第１アウト口ｆ７１と、その第１アウト口ｆ７１の上方側（矢印Ｕ方向側）に位置し左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に貫通形成される特定入球口ｆ６５と、その特定入球口ｆ６５の上方に貫通形成される第２入球口ｆ６６と、第１アウト口ｆ７１と反対側の上方側の一部を切り欠いて形成される第１入球口ｆ６４とを主に備える。なお、本実施形態では、第１入球口ｆ６４は、入賞口ユニットｆ９３０がベース板ｆ６０に配設されることにより、遊技盤ｆ１３（遊技領域）に形成される入球口として構成される。
【３０４９４】
また、背面ベースｆ９４１は、外縁部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔ｆ９４１ａを複数個備える。貫通孔ｆ９４１ａは、背面ベースｆ９４１（入賞口ユニットｆ９３０）をベース板ｆ６０に締結固定するためのタッピングネジを挿通する孔であり、タッピングネジの螺入部分よりも内径が大きく形成され、正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって縮径するすり鉢状に形成される。これにより、貫通孔ｆ９４１ａは、タッピングネジの頭部を正面側の拡径部分に収容することができる。従って、タッピングネジの頭部が遊技領域に突出することを抑制できる。
【３０４９５】
背面ベースｆ９４１は、下方側（矢印Ｄ方向側）端部の外形が、遊技盤ｆ１３の内レールｆ６１（図４１５７参照）の内縁に沿って形成される。第１アウト口ｆ７１は、切欠き底部の縁部（上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部）が内レールｆ６１の内縁と遊技球の直径以上離間する寸法に形成される。これにより、遊技盤ｆ１３（ベース板ｆ６０）の遊技領域を流下する遊技球のうち第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５及び一般入球口ｆ６３のいずれにも流入しなかった遊技球を、第１アウト口ｆ７１を介して遊技盤ｆ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）に送球できる。なお、本実施形態では、第１アウト口ｆ７１は、入賞口ユニットｆ９３０がベース板ｆ６０に配設されることにより遊技盤ｆ１３（遊技領域）に形成される遊技球の入球口（排出口）として機能するように構成される。
【３０４９６】
第１入球口ｆ６４は、上方側（矢印Ｕ方向側）の端部を切り欠いた半円形状に形成される。また、第１入球口ｆ６４は、その内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きい寸法に形成

される。これにより、後述する第１受部ｆ９４１ｇの内部に流入する遊技球を第１入球口ｆ６４を介して背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される送球ユニットｆ９７０（図４１５８参照）に送球できる。第１入球口ｆ６４の縁部には、遊技領域側（正面側（矢印Ｆ方向側））に突出すると共にカップ状に形成される第１受部ｆ９４１ｇと、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって断面Ｕ字状に突出する第１送球部ｆ９４２ｇとが形成される。

【３０４９７】

第１受部ｆ９４１ｇは、内側に１球分の遊技球を受け入れ可能な大きさに形成される。これにより、第１受部ｆ９４１ｇ（第１入球口ｆ６４）よりも上方側（矢印Ｕ方向側）から遊技領域を流下する遊技球を第１受部ｆ９４１ｇの内側に流入させることができる。また、第１受部ｆ９４１ｇは、底面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第１受部ｆ９４１ｇに流入した遊技球を第１入球口ｆ６４を介して背面側（第１送球部ｆ９４２ｇ側）に送球できる。

【３０４９８】

さらに、第１受部ｆ９４１ｇは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側の上方側（矢印Ｕ方向側）端部から、第２入球口ｆ６６側（下方側（矢印Ｄ方向側））に向かって左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に傾斜する態様で立設される案内部ｆ９４１ｇ１を備える。案内部ｆ９４１ｇ１は、正面視において所定の厚みを備える板状体に形成されると共に、背面側（矢印Ｂ方向側）が背面ベースｆ９４１に連結される。これにより、第１受部ｆ９４１ｇの剛性を高めることができ、流下領域を流下する遊技球が第１受部ｆ９４１ｇに衝突して、第１受部ｆ９４１ｇが破損することを抑制できる。

【３０４９９】

ここで、背面ベースｆ９４１に第１入球口ｆ６４、第２入球口ｆ６６及び特定入球口ｆ６５を一体に形成すると、遊技領域を流下する遊技球に変化を与える遊技釘の配置が足りなくなるため、遊技球の流下方向を変化させ難くなる。従って、遊技者の興趣が損なわれる恐れがあるところ、案内部ｆ９４１ｇ１に遊技球を衝突させることで、遊技球の流下方向に変化を与えることができ、遊技者の興趣が損なわれることを抑制できる。

【３０５００】

さらに、案内部ｆ９４１ｇ１は、第２入球口ｆ６６側（下方側（矢印Ｄ方向側））に向かって左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に傾斜して形成されるので、案内部ｆ９４１ｇ１に衝突した遊技球を第２入球口ｆ６６から離間する左右方向外側に案内できる。これにより、ベース板ｆ６０に配設される遊技釘（図示しない）に再度衝突させることができ、遊技球の流下方向に変化を与えやすくできる。従って、遊技者の興趣が損なわれることを抑制できる。

【３０５０１】

なお、本実施形態は、案内部ｆ９４１ｇ１を形成する場合について説明したが、必ずしも案内部ｆ９４１ｇ１を備えるものでなくても良く、例えば、案内部ｆ９４１ｇ１を非形成として、第１受部ｆ９４１ｇの下方側の空間を遊技球が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に流動できるように構成しても良い。この場合には、遊技球が左右方向に流下する領域を広げることができるので、遊技球の流下による演出領域（視認領域）を大きくできる。また、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における第１入球口ｆ６４と第２入球口ｆ６６との間隔を小さくして、第１受部ｆ９４１ｇの下方に一対の羽部材ｆ９４５が配置されるように構成しても良い。

【３０５０２】

第１送球部ｆ９４２ｇは、第１受部ｆ９４１ｇから第１入球口ｆ６４に流入し遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）に送球される遊技球の流路となる部位であり、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放される略Ｕ字状に形成され、その内縁の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離寸法が遊技球の直径よりも大きく形成される。また、第１送球部ｆ９４２ｇは、下方側（矢印Ｄ方向側）の底部の上面が背面側に向かって下降傾斜して形成されると共に、背面側の端部が、後述する送球ユニットｆ９７０の流入口ｆ９８２ｄの正面側端部に当接される。これにより、第１受部ｆ９４１ｇの内側から第１入球口ｆ６４を介し

て第１送球部ｆ９４２ｇに送球される遊技球を送球ユニットｆ９７０に送球すること可能とされる。

【３０５０３】

第２入球口ｆ６６は、正面視において上方側が円弧状の略Ｄ字状に貫通形成されると共に、内縁が遊技球の外径よりも大きく形成される。これにより、後述する羽部材ｆ９４５の対向間に送球される遊技球を第２入球口ｆ６６を介して背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される送球ユニットｆ９７０に送球できる。第２入球口ｆ６６には、その縁部に、正面側（遊技領域側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する正面側壁部ｆ９４１ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出する第２送球部ｆ９４２ｃとが形成される。

【３０５０４】

正面側壁部ｆ９４１ｂは、第２入球口ｆ６６の正面側（矢印Ｆ方向側）に流下した遊技球が左右方向に暴れることを抑制するための案内部であり、第２入球口ｆ６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両側縁部に沿って形成される。正面側壁部ｆ９４１ｂは、その突出先端面が後述する正面ベースｆ９４３の送球ガイド部ｆ９４３ｄと当接する大きさに設定される。

【３０５０５】

第２送球部ｆ９４２ｃは、第２入球口ｆ６６を介して背面側に送球される遊技球が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に暴れることを抑制するための案内部であり、第２入球口ｆ６６の下側縁部の両端のそれぞれに背面視略Ｌ字に屈曲して形成される。第２送球部ｆ９４２ｃは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）における寸法が遊技球の半径よりも大きく設定される。これにより、後述する正面ベースｆ９４３の転動部ｆ９４３ａを転動する遊技球が転動部ｆ９４３ａを転動中に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に移動することを規制できる。よって、転動部ｆ９４３ａを転動する遊技球が転動部ｆ９４３ａの上面から左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に落下することを抑制できる。

【３０５０６】

なお、一対の第２送球部ｆ９４２ｃは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における対向間の距離が後述する正面ベースｆ９４３の転動部ｆ９４３ａの左右方向における外形と略同一に設定され、その対向間に転動部ｆ９４３ａを受け入れて配置可能とされる。これら一対の第２送球部ｆ９４２ｃ及び転動部ｆ９４３ａにより、第２入球口ｆ６６に入球した遊技球を入賞口ユニットｆ９３０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される送球ユニットｆ９７０に案内できる。

【３０５０７】

背面ベースｆ９４１は、第２入球口ｆ６６の上方側（矢印Ｕ方向側、第１入球口ｆ６４側）に、背面ベースｆ９４１の正面側（矢印Ｆ方向側）から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円形状に２箇所凹設される第１軸孔ｆ９４１ｄと、その第１軸孔ｆ９４１ｄの軸を中心に湾曲して背面ベースｆ９４１に貫通形成される２箇所の第１開口ｆ９４１ｅと、その２箇所の第１開口ｆ９４１ｅの対向方向外側に位置し背面側に突設される第１ガイド壁ｆ９４２ｂと、第１入球口ｆ６４及び第２入球口ｆ６６との間に突設される突出部ｆ９４１ｃとを備える。

【３０５０８】

第１軸孔ｆ９４１ｄは、後述する一対の羽部材ｆ９４５を軸支する軸部材ｆ９４５ａの正面側の一端を支持可能とされ、軸部材ｆ９４５ａの外径と略同一の内径に形成される。これにより、軸部材ｆ９４５ａの一端を第１軸孔ｆ９４１ｄに挿入して支持できる。

【３０５０９】

第１開口ｆ９４１ｅは、第１軸孔ｆ９４１ｄの中心を軸とする円弧状に開口される。また、第１開口ｆ９４１ｅは、羽部材ｆ９４５の突起ｆ９４５ｂを挿通可能とされ、羽部材ｆ９４５の回転軸（挿通孔ｆ９４５ｃ）を中心とする径方向において、突起ｆ９４５ｂの最大幅寸法よりも大きく設定される。これにより、羽部材ｆ９４５が回転した際に突起ｆ９４５ｂが第１開口ｆ９４１ｅの内面に当接することを抑制できる。

【３０５１０】

突出部ｆ９４１ｃは、閉鎖状態における一対の羽部材ｆ９４５の対向間の上方側（矢印Ｕ方向側）の空間を塞ぐための突起であり、正面視における外形が二等辺の三角形状に形成され、二等辺の連結部の角部が後述する羽部材ｆ９４５の対向間の中央位置と略同一の上下方向位置に形成される。また、突出部ｆ９４１ｃの不等辺（下面側）は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設されており、その左右方向長さ寸法が、閉鎖状態における羽部材ｆ９４５の対向間寸法よりも若干大きく設定される。さらに、突出部ｆ９４１ｃは、閉鎖状態の羽部材ｆ９４５との最短の離間距離が遊技球の直径よりも小さくされる位置に形成される。これにより、羽部材ｆ９４５が閉鎖状態とされる場合に、遊技球が第２入球口ｆ６６（一対の羽部材ｆ９４５の対向間）に送球されることを抑制できる。なお、羽部材ｆ９４５の閉鎖状態についての詳しい説明は後述する。

【３０５１１】

一対の第１ガイド壁ｆ９４２ｂは、後述する変位部材ｆ９６６が変位される際に、変位部材ｆ９６６の変位を案内する壁であり、一対の第１ガイド壁ｆ９４２ｂの対向間における距離寸法が、変位部材ｆ９６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の距離寸法よりも若干大きく設定される。

【３０５１２】

また、一対の第１ガイド壁ｆ９４２ｂは、背面視略Ｌ字に形成され、屈曲部分が互いに近づく方向に延設される。これにより、変位部材ｆ９６６の突出部ｆ９６６ａを第１ガイド壁ｆ９４２ｂの屈曲部分に当接させて、変位部材ｆ９６６の変位距離を規制できる。

【３０５１３】

特定入球口ｆ６５は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に開口形成されており、その開口の内側に後述する特定入賞口ユニットｆ９５０の板部材ｆ９５１を挿入することができる。これにより、遊技領域を流下する遊技球を特定入球口ｆ６５を介して特定入賞口ユニットｆ９５０の内部に送球できる。

【３０５１４】

また、背面ベースｆ９４１は、特定入球口ｆ６５の周囲を取り囲むと共に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される立設部ｆ９４２ｆと、特定入球口ｆ６５の長手方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端部に背面側から正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって窪む態様で凹設される凹部ｆ９４１ｈとを備える。

【３０５１５】

立設部ｆ９４２ｆは、その内縁の形状が後述する特定入賞口ユニットｆ９５０の正面における外形と略同一形状に設定される。これにより、立設部ｆ９４２ｆの内側に特定入賞口ユニットｆ９５０を位置決めして配設することが可能とされ、特定入賞口ユニットｆ９５０の背面ベースｆ９４１（正面ユニットｆ９４０）への配設を簡易にできる。

【３０５１６】

凹部ｆ９４１ｈは、特定入賞口ユニットｆ９５０が背面ベースｆ９４１に配設された状態において、特定入賞口ユニットｆ９５０の板部材ｆ９５１の回転軸となる棒部材ｆ９５２（図４１７３参照）を収容可能な位置に形成される。凹部ｆ９４１ｈの内面に棒部材ｆ９５２の軸方向端部を当接させることで、特定入賞口ユニットｆ９５０が背面ベースｆ９４１に配設された状態において、板部材ｆ９５１から棒部材ｆ９５２が軸方向に抜け出ることを抑制できる。

【３０５１７】

さらに、正面ベースｆ９４２は、立設部ｆ９４２ｆの外周面から第１ガイド壁ｆ９４２ｂ側（図４１６３（ｂ）上側）に突出する第２ガイド壁ｆ９４２ｄとを備える。第２ガイド壁ｆ９４２ｄは、変位部材ｆ９６６の下端部分の変位を案内する壁面であり、一対の第２ガイド壁ｆ９４２ｄの対向間の距離寸法が変位部材ｆ９６６の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の距離寸法よりも若干大きく設定される。従って、変位部材ｆ９６６を一対の第２ガイド壁ｆ９４２ｄの対向間に配設することで、変位部材ｆ９６６の下端部分が変位部材ｆ９６６の左右方向へ所定距離以上変位することを規制できる。

【３０５１８】

背面ベースｆ９４１は、特定入球口ｆ６５左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端の上方側（矢印Ｕ方向側）の縁部に下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって半円状に切り欠いて形成される第２アウト口ｆ９４１ｆを備える。第２アウト口ｆ９４１ｆは、正面ベースｆ９４３に形成される第３受部ｆ９４４ａに流入した遊技球をベース板ｆ６０の背面側（特定入賞口ユニットｆ９５０側）に送球するための切り欠きであり、遊技球の直径よりも大きい形状に形成される。

【３０５１９】

また、第２アウト口ｆ９４１ｆの縁部には、背面視略Ｕ字状に形成され背面側に突出する第３送球部ｆ９４２ｅが形成される。これにより、第２アウト口ｆ９４１ｆの内側を介して背面側に送球した遊技球を第３送球部ｆ９４２ｅの内側に送球できる。

【３０５２０】

第３送球部ｆ９４２ｅは、背面視略Ｕ字に形成される下方側（矢印Ｄ方向側）の湾曲部分が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに従って下降傾斜する態様で形成されており、第２アウト口ｆ９４１ｆから送球された遊技球をベース板ｆ６０の背面側に配設される特定入賞口ユニットｆ９５０に転動させることができる。なお、第３送球部ｆ９４２ｅの内面を転動する遊技球についての詳しい説明は後述する。

【３０５２１】

正面ベースｆ９４３は、正面視における外形が背面ベースｆ９４１よりも小さい上下反対の略Ｔ字状に形成される。また、正面ベースｆ９４３は、無色透明な板状体から形成される。これにより、正面ベースｆ９４３と背面ベースｆ９４１との対向間を流下する遊技球および背面ベースｆ９４１（入賞口ユニットｆ９３０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される送球ユニットｆ９７０を流下する遊技球を遊技者に視認させることができる。

【３０５２２】

正面ベースｆ９４３は、上述した背面ベースｆ９４１の第２入球口ｆ６６及び第２アウト口ｆ９４１ｆのそれぞれに対応する位置において、背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される第２受部ｆ９４３ｃ及び第３受部ｆ９４４ａとを主に備えて形成される。

【３０５２３】

第２受部ｆ９４３ｃは、背面視において外形が略Ｕ字状に形成され、略Ｕ字に形成された内側領域に背面ベースｆ９４１の第２入球口ｆ６６が前後方向に重なる位置に形成される。また、正面視において略Ｕ字状に形成される第２受部ｆ９４３ｃの開口側（上方側（矢印Ｕ方向側））には、第２入球口ｆ６６を挟んだ左右両側に後述する一対の羽部材ｆ９４５が配設される。さらに、第２受部ｆ９４３ｃの背面側（矢印Ｂ方向側）への突出距離は、遊技球の直径よりも大きく設定される。これにより、背面ベースｆ９４１及び正面ベースｆ９４３の対向間に遊技球を送球することができると共に、遊技球が後述する一対の羽部材ｆ９４５の対向間の外側から第２入球口ｆ６６に流入することを抑制できる。

【３０５２４】

また、第２受部ｆ９４３ｃは、正面視略Ｕ字状に形成された第２受部ｆ９４３ｃの左右両側の内縁から内側領域に向かって突設される送球ガイド部ｆ９４３ｄと、正面視略Ｕ字状に形成された第２受部ｆ９４３ｃの内側領域において下方側（矢印Ｄ方向側）の一部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突設される転動部ｆ９４３ａとを備える。

【３０５２５】

送球ガイド部ｆ９４３ｄは、正面視略Ｕ字状に形成された第２受部ｆ９４３ｃの内側領域であって、一対の羽部材ｆ９４５の下方側（矢印Ｄ方向側）に一対形成される。また、一対の送球ガイド部ｆ９４３ｄは、正面視において背面ベースｆ９４１の正面側壁部ｆ９４１ｂと対応する（重なる）位置にそれぞれ形成されており、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３とが組み合わされると、その端面同士が当接される。これにより、一対の羽部材ｆ９４５の対向間に流入した遊技球の流下方向を送球ガイド部ｆ９４３ｄと正面側壁部ｆ９４１ｂとにより規制して、その遊技球を転動部ｆ９４３ａの上面側に送球できる。

【３０５２６】

転動部ｆ９４３ａは、一対の送球ガイド部ｆ９４３ｄの対向間の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成されると共に、上方側（矢印Ｕ方向側）の端面が背面ベースｆ９４１側に向かって下降傾斜して形成される。また、上述したように、転動部ｆ９４３ａは、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３とが締結された（組み合わされた）状態において、背面側（矢印Ｂ方向側）の先端部が背面ベースｆ９４１の一対の第２送球部ｆ９４２ｃの対向間に配置される。これにより、一対の送球ガイド部ｆ９４３ｄの対向間に送球された遊技球を転動部ｆ９４３ａの上面を転動させて、背面ベースｆ９４１の背面側（送球ユニットｆ９７０（図４１５８参照））に送球できる。

【３０５２７】

また、正面ベースｆ９４３には、第２受部ｆ９４３ｃの開口側（上方側（矢印Ｕ方向側））において、背面ベースｆ９４１の第１軸孔ｆ９４１ｄと対向する位置に円環状に突設される円環突起ｆ９４３ｂが形成される。円環突起ｆ９４３ｂは、後述する羽部材ｆ９４５が軸支される軸部材ｆ９４５ａの正面側端部を支持する部位であり、内径が軸部材ｆ９４５ａの外径と略同一に設定され、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３とが組み合わされた状態において、軸部材ｆ９４５ａの正面側端部が挿入される。これにより、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３との対向間に軸部材ｆ９４５ａを挟持して、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３との対向間に一対の羽部材ｆ９４５を保持できる。

【３０５２８】

第３受部ｆ９４４ａは、前後方向視において略Ｕ字形成され、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３とを組み合わせた状態において略Ｕ字状に形成された内側領域に背面ベースｆ９４１の第２アウト口ｆ９４１ｆが配置される。これにより、遊技盤ｆ１３の遊技領域を流下する遊技球を第３受部ｆ９４４ａに流入させることができると共に、第３受部ｆ９４４ａに流入した遊技球を第２アウト口ｆ９４１ｆを介して正面ユニットｆ９４０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される特定入賞口ユニットｆ９５０（図４１６１参照）に送球できる。

【３０５２９】

羽部材ｆ９４５は、正面視において、背面ベースｆ９４１に形成される第２入球口ｆ６６を間に挟んで一対配設される。羽部材ｆ９４５は、有色の半透明材料から形成されており、正面ベースｆ９４３を介して遊技者から視認可能とされる。羽部材ｆ９４５は、正面視略三角形状に形成されると共に、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３との対向間における距離よりも小さい厚み寸法で形成され、厚み方向（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））に貫通形成される挿通孔ｆ９４５ｃと、背面側（矢印Ｂ方向側）の端面から柱状に突出される突起ｆ９４５ｂを備える。

【３０５３０】

挿通孔ｆ９４５ｃは、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３との対向間に支持される軸部材ｆ９４５ａの外径よりも大きい内径に形成され、軸部材ｆ９４５ａが内側に挿通される。挿通孔ｆ９４５ｃに軸部材ｆ９４５ａを挿通した状態で、背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３とを組み付ける（軸部材ｆ９４５ａを背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３との間に挟持する）ことで、軸部材ｆ９４５ａを中心に（軸として）羽部材ｆ９４５が回転可能な状態で、羽部材ｆ９４５を背面ベースｆ９４１と正面ベースｆ９４３との対向間に保持できる。なお、羽部材ｆ９４５は、軸部材ｆ９４５ａを中心に（軸として）回転させることで、一対の対向する側面が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に平行な状態の閉鎖状態（第２入球口ｆ６６に遊技球を流入させにくい状態）と、その側面の一側を対向方向外側に変位させた開放状態（第２入球口ｆ６６に遊技球を流入させやすい状態）との間で変位可能とされる。

【３０５３１】

突起ｆ９４５ｂは、後述する駆動ユニットｆ９６０の変位部材ｆ９６６が連結され、駆動ユニットｆ９６０の駆動を羽部材ｆ９４５に伝達する部位であり、背面側の先端部が背面ベースｆ９４１の第１開口ｆ９４１ｅを介して変位部材ｆ９６６が配設される背面ベースｆ９４１の背面側（矢印Ｂ方向側）に突出する寸法に設定される。なお、突起ｆ９４５

ｂと変位部材ｆ９６６との連結状態についての詳しい説明は後述する。
【３０５３２】
次いで、図４１６６を参照して、変位部材ｆ９６６についての詳細な説明をする。図４１６６（ａ）は、変位部材ｆ９６６の正面図であり、図４１６６（ｂ）は、変位部材ｆ９６６の側面図であり、図４１６６（ｃ）は、変位部材ｆ９６６の正面斜視図である。
【３０５３３】
変位部材ｆ９６６は、正面視縦長矩形の板状体から形成されると共に、正面視略中央位置に第２開口ｆ９６６ｃが板厚方向（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））に貫通形成される。第２開口ｆ９６６ｃは、背面ベースｆ９４１の第２入球口ｆ６６の周囲に形成される一対の第２送球部ｆ９４２ｃを受け入れると共に、第２入球口ｆ６６を通過する遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて通過可能とする部位であり、正面視における内縁形状が上述した背面ベースｆ９４１の第２入球口ｆ６６の内縁の形状よりも大きく形成され、第２入球口ｆ６６を取り囲んだ状態で配設される。
【３０５３４】
変位部材ｆ９６６は、上方側（矢印Ｕ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側から左右方向外側に向かって突出する突出部ｆ９６６ａと、その突出部ｆ９６６ａの板厚方向（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向））に貫通して形成される摺動溝ｆ９６６ａ１と、下方側（矢印Ｄ方向側）の背面側（矢印Ｂ方向側）から背面側に向かって膨出する膨出部ｆ９６６ｂとを備える。
【３０５３５】
摺動溝ｆ９６６ａ１は、内側に上述した羽部材ｆ９４５の突起ｆ９４５ｂが挿入される長孔であり、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延びる長穴に形成される。また、摺動溝ｆ９６６ａ１は、幅寸法（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の寸法）が、羽部材ｆ９４５の回転軸（挿通孔ｆ９４５ｃ）の径方向における突起ｆ９４５ｂの幅寸法よりも大きく設定される。これにより、羽部材ｆ９４５が回転した際に、突起ｆ９４５ｂが摺動溝ｆ９６６ａ１の上下方向の両面に当接して（摺動溝ｆ９６６ａ１に挟まって）、羽部材ｆ９４５の動作が規制されることを抑制できる。
【３０５３６】
膨出部ｆ９６６ｂは、背面側（背面ベースｆ９４１側）に膨出して形成されると共に、背面視における内側部分に横長矩形の連結孔ｆ９６６ｂ１が形成される。連結孔ｆ９６６ｂ１は、後述する駆動ユニットｆ９６０の伝達部材ｆ９６５の先端（挿入部ｆ９６５ｅ）が挿入される開口であり、内縁の形状が伝達部材ｆ９６５の先端の外形よりも大きく設定される。
【３０５３７】
次いで、図４１６７及び図４１６８を参照して、変位部材ｆ９６６と羽部材ｆ９４５との連結状態について詳しく説明する。図４１６７及び図４１６８は、図４１６３（ｂ）の範囲Ｈ００における入賞口ユニットｆ９３０及び変位部材ｆ９６６の背面図である。なお、図４１６７及び図４１６８では、羽部材ｆ９４５の外形が鎖線で図示される。また、図４１６７では、羽部材ｆ９４５の閉鎖状態が図示され、図４１６８では、羽部材ｆ９４５の開放状態が図示される。
【３０５３８】
図４１６７及び図４１６８に示すように、変位部材ｆ９６６は、後述する駆動ユニットｆ９６０の伝達部材ｆ９６５により、背面ベースｆ９４１に対して上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な状態で配設され、伝達部材ｆ９６５が下方に位置する場合に、図４１６７に示すように背面ベースｆ９４１に対して下方側（矢印Ｄ方向側）に配置され、伝達部材ｆ９６５が上方に位置する場合に、図４１６８に示すように背面ベースｆ９４１に対して上方側（矢印Ｕ方向側）に配置される。
【３０５３９】
羽部材ｆ９４５は、変位部材ｆ９６６が伝達部材ｆ９６５により下方側（矢印Ｄ方向側）に配置される場合に、変位部材ｆ９６６の摺動溝ｆ９６６ａ１により突起ｆ９４５ｂが

押し下げられ突起ｆ９４５ｂが摺動溝ｆ９６６ａ１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に移動される。この突起ｆ９４５ｂの摺動溝ｆ９６６ａ１に対する移動により、軸部材ｆ９４５ａを中心に（軸として）回転する羽部材ｆ９４５の位置が規定され、図４１６７に示す閉鎖状態の位置に変位される。

【３０５４０】

一方、羽部材ｆ９４５は、変位部材ｆ９６６が伝達部材ｆ９６５により上方側（矢印Ｕ方向側）に配置される場合に、変位部材ｆ９６６の摺動溝ｆ９６６ａ１により突起ｆ９４５ｂが押し上げられ突起ｆ９４５ｂが摺動溝ｆ９６６ａ１の左右方向内側に移動される。この突起ｆ９４５ｂの摺動溝ｆ９６６ａ１に対する移動により、軸部材ｆ９４５ａを中心に（軸として）回転する羽部材ｆ９４５の位置が規定され、図４１６８に示す開放状態の位置に変位される。即ち、羽部材ｆ９４５は、後述する駆動ユニットｆ９６０の伝達部材ｆ９６５を動作させることで、羽部材ｆ９４５を閉鎖状態とする位置と開放状態とする位置との間で変位可能とされる。

【３０５４１】

なお、上記したように、閉鎖状態とされる一対の羽部材ｆ９４５の対向間の上方側（矢印Ｕ方向側）には、背面ベースｆ９４１の正面側から突出される突出部ｆ９４１ｃが配置される。これにより、羽部材ｆ９４５が閉鎖状態とされる場合には、一対の羽部材ｆ９４５の対向間に遊技領域を流下する遊技球が流入することを抑制して、遊技領域を流下する遊技球が第２入球口ｆ６６に流入することを抑制できる。

【３０５４２】

一方、羽部材ｆ９４５が開放状態とされる場合には、閉鎖状態において対向する一対の羽部材ｆ９４５の対向面が離間する方向に、一対の羽部材ｆ９４５が軸部材ｆ９４５ａを中心に（軸として）回転することで、背面ベースｆ９４１の正面側から突出される突出部ｆ９４１ｃに対して一対の羽部材ｆ９４５が離間し、突出部ｆ９４１ｃと羽部材ｆ９４５との間に遊技球を通過させることが可能な空間が形成される。これにより、羽部材ｆ９４５が開放状態とされる場合には、一対の羽部材ｆ９４５の対向間に遊技領域を流下する遊技球が流入することを許容できる。

【３０５４３】

また、羽部材ｆ９４５が開放状態とされる場合には、閉鎖状態において対向する一対の羽部材ｆ９４５の対向面が第２入球口ｆ６６に向かって下降傾斜する状態とされる。これにより、閉鎖状態において対向する一対の羽部材ｆ９４５の対向面に流下する遊技球を第２入球口ｆ６６に向かって流下させることができる。従って、羽部材ｆ９４５が開放状態とされる場合には、遊技領域を流下する遊技球が第２入球口ｆ６６に流入させやすくできる。

【３０５４４】

次いで、図４１６９及び図４１７０を参照して、駆動ユニットｆ９６０について詳細な説明をする。図４１６９（ａ）は、駆動ユニットｆ９６０の側面図であり、図４１６９（ｂ）は、駆動ユニットｆ９６０の上面図であり、図４１６９（ｃ）は、駆動ユニットｆ９６０の正面斜視図である。図４１７０は、駆動ユニットｆ９６０の分解正面斜視図である。

【３０５４５】

図４１６９及び図４１７０に示すように、駆動ユニットｆ９６０は、箱形状に形成され対向して配設される第１収容部ｆ９６２及び第２収容部ｆ９６３と、第１収容部ｆ９６２及び第２収容部ｆ９６３の間の空間に配設されるソレノイドｆ９６１と、そのソレノイドｆ９６１に連結される連結部材ｆ９６４と、第１収容部ｆ９６２及び第２収容部ｆ９６３に軸支されると共に連結部材ｆ９６４に連結される伝達部材ｆ９６５とを主に備えて形成される。

【３０５４６】

第１収容部ｆ９６２は、無色透明の樹脂材料から形成され、ソレノイドｆ９６１の上方側（矢印Ｕ方向側）を覆う覆設部ｆ９６２ａと、その覆設部ｆ９６２ａから背面ベースｆ

９４１側（図４１６１参照）に突出するガイド部ｆ９６２ｂとを備える。
【３０５４７】
覆設部ｆ９６２ａは、下方側（矢印Ｄ方向側）が開放される略箱状に形成され、その箱状に形成された内側にソレノイドｆ９６１の上方側（矢印Ｕ方向側）の一部を収容することが可能とされる。
【３０５４８】
ガイド部ｆ９６２ｂは、覆設部ｆ９６２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に離間した２箇所から側面視略Ｌ字状に突出して形成される一対の腕部ｆ９６２ｅと、それら一対の腕部ｆ９６２ｅの正面側端部に連なり正面視門型に形成される壁部ｆ９６２ｆとを備えて形成される。
【３０５４９】
腕部ｆ９６２ｅは、覆設部ｆ９６２ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の一面から正面側に向けて一辺が突出し、その正面側の突出先端側が上方側（矢印Ｕ方向側）に向けて屈曲される略Ｌ字状に形成される。また、一対の腕部ｆ９６２ｅは、対向間の寸法が後述する振分ユニットｆ９８０（送球ユニットｆ９７０）の側壁部ｆ９８１ｂ（図４１７８（ａ）参照）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両端部の距離寸法と略同一に設定され、一対の腕部ｆ９６２ｅの対向間に側壁部ｆ９８１ｂを挿入可能とされる。これにより、後述する振分ユニットｆ９８０（送球ユニットｆ９７０）の側壁部ｆ９８１ｂを、一対の腕部ｆ９６２ｅの間を介して正面ユニットｆ９４０の第２入球口ｆ６６の背面側（第２送球部ｆ９４２ｃ）に当接させることが可能とされ、第２入球口ｆ６６に流入した遊技球を送球ユニットｆ９７０に送球することが可能とされる。
【３０５５０】
壁部ｆ９６２ｆは、正面ユニットｆ９４０の背面ベースｆ９４１に対して上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変位可能な状態で配設される変位部材ｆ９６６（図４１６２参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）への移動を規制する部位であり、変位部材ｆ９６６の背面側に重なる位置に配設される。なお、壁部ｆ９６２ｆは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両外側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）に突出される部位が、正面ユニットｆ９４０の背面ベースｆ９４１の背面に当接することで、背面ベースｆ９４１と壁部ｆ９６２ｆとの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における空間を確保でき、その空間を確保することで変位部材ｆ９６６が背面ベースｆ９４１と壁部ｆ９６２ｆとの間に挟持されてしまうことを抑制できる。
【３０５５１】
第２収容部ｆ９６３は、無色透明の樹脂材料から形成され、ソレノイドｆ９６１の下方側（矢印Ｄ方向側）を覆うことが可能な上方側（矢印Ｕ方向側）が開放する箱状に形成され、内側にソレノイドｆ９６１を収容した状態で第１収容部ｆ９６２の下方側に係止可能とされる。また、第２収容部ｆ９６３は、正面側（矢印Ｆ方向側）の上方側端部において、下方側に向けて２箇所に凹設される軸受部ｆ９６３ｄを備える。
【３０５５２】
軸受部ｆ９６３ｄは、後述する伝達部材ｆ９６５の回転軸ｆ９６５ｃを収容する凹みであり、回転軸ｆ９６５ｃの外形よりも大きい形状に凹設される。また、軸受部ｆ９６３ｄの第１収容部ｆ９６２側の端面は、第１収容部ｆ９６２の下方側（矢印Ｄ方向側）の側面に覆設されており、第１収容部ｆ９６２と第２収容部ｆ９６３とが組み合わされた状態では、軸受部ｆ９６３ｄに収容された回転軸ｆ９６５ｃが軸受部ｆ９６３ｄの外側に外れることを抑制できる。
【３０５５３】
ソレノイドｆ９６１は、直方体に形成される本体部ｆ９６１ａと、その本体部ｆ９６１ａの内側に挿入されると共に本体部ｆ９６１ａに対して変位可能な軸部ｆ９６１ｂと、その軸部ｆ９６１ｂの本体部ｆ９６１ａと反対側の端部に配設される円環部ｆ９６１ｃと、円環部ｆ９６１ｃと本体部ｆ９６１ａとの間に配設されるコイルばねｆＳＰ１とを備える。

【３０５５４】
本体部ｆ９６１ａは、電力が付与（供給）されることで、磁性を発生させるコイル部分であり、その磁性により本体部ｆ９６１ａに挿入される軸部ｆ９６１ｂを内側に引き寄せて挿入できる。
【３０５５５】
軸部ｆ９６１ｂは、磁性を有する金属材料から形成されると共に、円柱状に形成される。軸部ｆ９６１ｂは、軸方向が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の向きで配置されると共に、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部が本体部ｆ９６１ａから突出した状態で配置される。
【３０５５６】
円環部ｆ９６１ｃは、本体部ｆ９６１ａから突出した軸部ｆ９６１ｂの端部に配置される。円環部ｆ９６１ｃには、後述する連結部材ｆ９６４が連結される。これにより、軸部ｆ９６１ｂが、本体部ｆ９６１ａに対して変位されると、その変位が円環部ｆ９６１ｃから連結部材ｆ９６４に伝達され連結部材ｆ９６４を変位させることができる。
【３０５５７】
コイルばねｆＳＰ１は、螺旋状に複数回巻いたバネ部材である。コイルばねｆＳＰ１は、軸部ｆ９６１ｂの周囲に配設されると共に、円環部ｆ９６１ｃと本体部ｆ９６１ａとの対向間に少し圧縮された状態で配設される。これにより、円環部ｆ９６１ｃを本体部ｆ９６１ａから離間する方向に付勢できる。従って、本体部ｆ９６１ａに電力が付与（供給）されていない状態では、円環部ｆ９６１ｃを本体部ｆ９６１ａから離間させた状態に維持できる。また、本体部ｆ９６１ａに電力が付与（供給）された後、電力の付与（供給）が遮断された際には、円環部ｆ９６１ｃを本体部ｆ９６１ａから素早く離間させることができる。
【３０５５８】
連結部材ｆ９６４は、無色透明の樹脂材料から形成される。連結部材ｆ９６４は、ソレノイドｆ９６１の円環部ｆ９６１ｃを収容可能な板状体に形成されるベース部ｆ９６４ａと、そのベース部ｆ９６４ａの上方側（矢印Ｕ方向側）の端部から正面側に向けて立設される立設部ｆ９６４ｂとを備えて形成される。
【３０５５９】
ベース部ｆ９６４ａは、ソレノイドｆ９６１の円環部ｆ９６１ｃと連結される部分であり、背面側（矢印Ｂ方向側）に凹設された凹設部を備え、その凹設部に円環部ｆ９６１ｃを収容することで円環部ｆ９６１ｃと連結される。これにより、ソレノイドｆ９６１の軸部ｆ９６１ｂの動作に合わせて、連結部材ｆ９６４を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。
【３０５６０】
立設部ｆ９６４ｂは、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に貫通する挿通孔ｆ９６４ｅを備え、その挿通孔ｆ９６４ｅの内部に後述する伝達部材ｆ９６５の突出部ｆ９６５ｄが挿入される。これにより、連結部材ｆ９６４がソレノイドｆ９６１の変位により前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に動作されると、挿通孔ｆ９６４ｅの内縁が突出部ｆ９６５ｄに当接して伝達部材ｆ９６５を変位させることができる。なお、伝達部材ｆ９６５の変位についての詳しい説明は後述する。
【３０５６１】
伝達部材ｆ９６５は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に延設される先端部ｆ９６５ａと、その先端部ｆ９６５ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて若干屈曲した状態で背面側に向けて延設される回転部ｆ９６５ｂとから形成される。
【３０５６２】
回転部ｆ９６５ｂは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における寸法が、第２収容部ｆ９６３に一対形成される軸受部ｆ９６３ｄの対向間における寸法よりも小さく形成される。また、回転部ｆ９６５ｂは、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部における左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から円柱状に突出する回転軸ｆ９６５ｃと、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部において上方側に向けて突出する突出部ｆ９６５ｄとを備える。

【３０５６３】
回転軸ｆ９６５ｃは、上述したように軸受部ｆ９６３ｄの溝幅よりも小さい外径に形成され、軸受部ｆ９６３ｄに収容可能とされる。よって、回転軸ｆ９６５ｃを軸受部ｆ９６３ｄに挿入すると共に第２収容部ｆ９６３と第１収容部ｆ９６２とを締結することで、伝達部材ｆ９６５を回転可能な状態で支持できる。
【３０５６４】
突出部ｆ９６５ｄは、上述したように連結部材ｆ９６４の挿通孔ｆ９６４ｅに挿入される突起であり、上面視においてその外形が挿通孔ｆ９６４ｅの内縁形状よりも小さく設定される。また、突出部ｆ９６５ｄは、ソレノイドｆ９６１の軸部ｆ９６１ｂが変位される（本体部ｆ９６１ａに電力が付与（供給）される）前の状態において、ソレノイドｆ９６１の軸部ｆ９６１ｂの変位方向の幅寸法が、挿通孔ｆ９６４ｅの幅寸法よりも十分に大きく設定される（本実施形態では、挿通孔ｆ９６４ｅの幅寸法が突出部ｆ９６５ｄの幅寸法の２倍に設定される）。これにより、伝達部材ｆ９６５が、回転軸ｆ９６５ｃを軸に回転変位された場合に、軸部ｆ９６１ｂの変位方向両端面の突出部ｆ９６５ｄと挿通孔ｆ９６４ｅとが当接して伝達部材ｆ９６５の回転が規制されることを抑制できる。
【３０５６５】
先端部ｆ９６５ａは、ソレノイドｆ９６１から離間するに従って回転軸ｆ９６５ｃの軸方向における幅寸法が小さく形成される。また、先端部ｆ９６５ａは、その先端に上述した変位部材ｆ９６６の連結孔ｆ９６６ｂ１に挿入される挿入部ｆ９６５ｅを備えて形成される。
【３０５６６】
挿入部ｆ９６５ｅは、正面視における外形が変位部材ｆ９６６に形成される連結孔ｆ９６６ｂ１（図４１６１参照）の内縁形状よりも小さく形成されており、連結孔ｆ９６６ｂ１の内側に挿通して配設される。これにより、伝達部材ｆ９６５が回転変位されると、挿入部ｆ９６５ｅと連結孔ｆ９６６ｂ１とが当接して変位部材ｆ９６６が変位される。なお、伝達部材ｆ９６５と変位部材ｆ９６６との変位についての詳しい説明は後述する。
【３０５６７】
次いで、図４１７１を参照して、駆動ユニットｆ９６０の変位動作について説明する。図４１７１（ａ）及び図４１７１（ｂ）は、図４１６９（ｂ）のＨ０１－Ｈ０１線における駆動ユニットｆ９６０の断面図である。なお、図４１７１（ａ）では、ソレノイドｆ９６１の動作前の状態が図示され、図４１７１（ｂ）では、ソレノイドｆ９６１の動作後の状態が図示される。
【３０５６８】
図４１７１（ａ）に示すように、ソレノイドｆ９６１の本体部ｆ９６１ａに電力が付与（供給）されていない状態では、本体部ｆ９６１ａと円環部ｆ９６１ｃとの間に配設されるコイルばねｆＳＰ１の付勢力により円環部ｆ９６１ｃが本体部ｆ９６１ａから離間する状態とされる。これにより、円環部ｆ９６１ｃに連結される連結部材ｆ９６４が正面側（矢印Ｆ方向側）に本体部ｆ９６１ａから押し出された状態とされる。
【３０５６９】
連結部材ｆ９６４が本体部ｆ９６１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて押し出されると、伝達部材ｆ９６５の突出部ｆ９６５ｄが、連結部材ｆ９６４の挿通孔ｆ９６４ｅの内面により正面側に向けて押圧される。これにより、伝達部材ｆ９６５の先端部ｆ９６５ａが回転軸ｆ９６５ｃを軸に下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押し下げられた状態とされる。
【３０５７０】
一方、図４１７１（ｂ）に示すように、ソレノイドｆ９６１の本体部ｆ９６１ａに電力が付与（供給）された状態では、本体部ｆ９６１ａに発生する磁力により、軸部ｆ９６１ｂが本体部ｆ９６１ａの内部に引き込まれ円環部ｆ９６１ｃが背面側（矢印Ｂ方向側）に変位される（本体部ｆ９６１ａに近接する方向に変位される）。
【３０５７１】

連結部材ｆ９６４が本体部ｆ９６１ａに近接する方向に変位されると、伝達部材ｆ９６５の突出部ｆ９６５ｄが、連結部材ｆ９６４の挿通孔ｆ９６４ｅの内面により背面側に向けて押圧される。これにより、伝達部材ｆ９６５の先端部ｆ９６５ａが回転軸ｆ９６５ｃを軸に上方側（矢印Ｕ方向側）に向けて押し上げられた状態とされる。

【３０５７２】

ここで、上記したように、伝達部材ｆ９６５の先端部ｆ９６５ａが挿入される変位部材ｆ９６６（図４１６１参照）は、先端部ｆ９６５ａの上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）の変位に伴って正面ユニットｆ９４０に対して上下方向に変位可能とされる。よって、ソレノイドｆ９６１の駆動により、変位部材ｆ９６６を変位させることで、上記したように、羽部材ｆ９４５を閉鎖状態とする位置（図４１６７参照）と、羽部材ｆ９４５を開放状態とする位置と（図４１６８参照）に変位させることができる。

【３０５７３】

次いで、図４１７２及び図４１７３を参照して特定入賞口ユニットｆ９５０について説明する。図４１７２（ａ）は、特定入賞口ユニットｆ９５０の正面図であり、図４１７２（ｂ）は、特定入賞口ユニットｆ９５０の背面図であり、図４１７２（ｃ）は、特定入賞口ユニットｆ９５０の上面図である。図４１７３は、特定入賞口ユニットｆ９５０の分解正面斜視図である。

【３０５７４】

図４１７２及び図４１７３に示すように、特定入賞口ユニットｆ９５０は、正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する箱状体に形成される入球部材ｆ９５３と、その入球部材ｆ９５３の開放部分を覆う状態に配設される板部材ｆ９５１と、入球部材ｆ９５３を挟んで板部材ｆ９５１の反対側（背面側（矢印Ｂ方向側））に配設される通路部材ｆ９５５と、板部材ｆ９５１を動作させる駆動ユニットｆ９５７とを備えて形成される。

【３０５７５】

板部材ｆ９５１は、有色半透明の樹脂材料から形成され、入球部材ｆ９５３側を流下する遊技球を板部材ｆ９５１を介して遊技者に視認させることができる。板部材ｆ９５１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形の板状体に形成される本体部ｆ９５１ａと、その本体部ｆ９５１ａの左右方向における外縁部の下方側に円筒状に凹設される軸孔ｆ９５１ｂと、本体部ｆ９５１ａの右側（矢印Ｒ方向側）の端部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向けてに突出される係合部ｆ９５１ｄとを備えて形成される。

【３０５７６】

本体部ｆ９５１ａは、正面視において後述する入球部材ｆ９５３の開放側（正面側（矢印Ｆ方向側）を覆設する大きさに形成されると共に、上述した正面ユニットｆ９４０の特定入球口ｆ６５（図４１６１参照）の内縁形状よりも若干小さい形状とされる。

【３０５７７】

軸孔ｆ９５１ｂは、本体部ｆ９５１ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における両外縁部にそれぞれ形成される。それぞれの軸孔ｆ９５１ｂは、左右方向に延びる同軸上に形成される。また、軸孔ｆ９５１ｂは、後述する棒部材ｆ９５２の外径よりも若干大きい内径に形成され、内側に棒部材ｆ９５２を挿入可能とされる。よって、棒部材ｆ９５２を軸孔ｆ９５１ｂに挿入した状態で棒部材ｆ９５２を入球部材ｆ９５３に支持させることで、板部材ｆ９５１を入球部材ｆ９５３に対して軸支できる。

【３０５７８】

係合部ｆ９５１ｄは、背面側（矢印Ｂ方向側）の突出先端部に正面側に向かって凹設される凹設部ｆ９５１ｄ１を備える。凹設部ｆ９５１ｄ１は、その内側に後述する伝達部材ｆ９５８の先端部ｆ９５８ｃが挿入される。これにより、伝達部材ｆ９５８が駆動ユニットｆ９５７により動作されると、その伝達部材ｆ９５８の動作に伴い板部材ｆ９５１を動作可能とされる。

【３０５７９】

入球部材ｆ９５３は、無色透明の樹脂材料から形成される。入球部材ｆ９５３は、左右方向に長く形成されると共に正面側が開放する箱形状に形成される本体部ｆ９５３ａと、

本体部ｆ９５３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側から正面側に向けて突設される壁部ｆ９５３ｄと、本体部ｆ９５３ａの左側（矢印Ｌ方向側）に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する挿通孔ｆ９５３ｅと、本体部ｆ９５３ａの底面（背面側（矢印Ｂ方向側））に貫通形成される２箇所の流入口ｆ９５３ｊとを備えて形成される。

【３０５８０】

本体部ｆ９５３ａは、箱形状の内側部分に遊技球を通過可能な大きさに形成され、正面側（矢印Ｆ方向側）の開放部から遊技球を受け入れると共に、その受け入れた遊技球を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に転動させて流入口ｆ９５３ｊから本体部ｆ９５３ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に流出させる（通路部材ｆ９５５に送球する）ことが可能に構成される。

【３０５８１】

なお、本体部ｆ９５３ａの流入口ｆ９５３ｊの背面側（矢印Ｂ方向側）には、検出装置ｆＳＥ１が配設される。検出装置ｆＳＥ１は、流入口ｆ９５３ｊを通過した遊技球を検知する装置であり、その厚み方向に遊技球よりも若干大きい内径の検出孔ｆＳＥ１ａが貫通形成され、その検出孔ｆＳＥ１ａが流入口ｆ９５３ｊと前後方向に対応する位置に設定される。これにより、本体部ｆ９５３ａから流入口ｆ９５３ｊを介して、遊技球が本体部ｆ９５３ａから流出される際に遊技球を検知して、本体部ｆ９５３ａに流入した遊技球の球数を検出することが可能とされる。

【３０５８２】

壁部ｆ９５３ｄは、板部材ｆ９５１を保持するための部位であり、板部材ｆ９５１の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に一対形成される。また、壁部ｆ９５３ｄは、板部材ｆ９５１に挿入される棒部材ｆ９５２を軸支することが可能に形成される軸孔ｆ９５３ｄ１が左右方向に貫通して形成される。

【３０５８３】

軸孔ｆ９５３ｄ１は、板部材ｆ９５１の軸孔ｆ９５１ｂの内径と略同一の大きさに形成される。よって、一対の壁部ｆ９５３ｄの対向間に板部材ｆ９５１を配置した後に、板部材ｆ９５１の長手方向両外側から、棒部材ｆ９５２を軸孔ｆ９５３ｄ１及び軸孔ｆ９５１ｂに挿入することで、板部材ｆ９５１を入球部材ｆ９５３に軸支できる。

【３０５８４】

なお、壁部ｆ９５３ｄは、上述した正面ユニットｆ９４０の背面ベースｆ９４１に形成される凹部ｆ９４１ｈ（図４１６５参照）の凹設寸法よりも小さい突出寸法に形成される。よって、正面ユニットｆ９４０に特定入賞口ユニットｆ９５０を組み合わせた状態とすることで、凹部ｆ９４１ｈの内側に壁部ｆ９５３ｄを収容できる。これにより、軸孔ｆ９５３ｄ１及び軸孔ｆ９５１ｂに挿入した棒部材ｆ９５２（図４１７３参照）が左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に移動して脱落する（板部材ｆ９５１が入球部材ｆ９５３から脱落する）ことを抑制できる。

【３０５８５】

挿通孔ｆ９５３ｅは、後述する通路部材ｆ９５５に配設される伝達部材ｆ９６５の一部を板部材ｆ９５１側に挿通させるための開口であり、通路部材ｆ９５５に配設される伝達部材ｆ９６５と対応する（前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる）位置に形成される。

【３０５８６】

通路部材ｆ９５５は、無色透明な樹脂材料から形成され、その正面視における外形が、上述した入球部材ｆ９５３の正面視における外形と略同一の形状に形成される。また、通路部材ｆ９５５は、各検出装置ｆＳＥ１の検出孔ｆＳＥ１ａと対向する位置に凹設される一対の凹設部ｆ９５５ａと、左側（矢印Ｌ方向側）に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される第２開口ｆ９５５ｂと、長手方向両端に駆動ユニットｆ９５７側から入球部材ｆ９５３側に貫通形成される一対の第３開口ｆ９５５ｃと、その第３開口ｆ９５５ｃの上方側に円弧上に凹設される転動部ｆ９５５ｄとを備えて形成される。

【３０５８７】

凹設部ｆ９５５ａは、入球部材ｆ９５３の流入口ｆ９５３ｊから入球部材ｆ９５３の背面側（矢印Ｂ方向側）に流出され、検出孔ｆＳＥ１ａを通過して通路部材ｆ９５５まで送球された遊技球を案内する通路であり、遊技球が通過可能な寸法で凹設される。

【３０５８８】

第２開口ｆ９５５ｂは、後述する駆動ユニットｆ９５７の連結部材ｆ９５７ｃ及び伝達部材ｆ９５８が配設される空間である。また、第２開口ｆ９５５ｂの内面には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に円柱状に延設される軸部ｆ９５５ｂ１（図４１７４（ａ）参照）が配設される。軸部ｆ９５５ｂ１は、後述する伝達部材ｆ９５８の軸孔ｆ９５８ｂに挿通され伝達部材ｆ９５８を軸支する金属体であり、軸孔ｆ９５８ｂの内径よりも小さい外径に形成される。

【３０５８９】

第３開口ｆ９５５ｃは、検出孔ｆＳＥ１ａの遊技球が通過方向が上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）とされる状態の検出装置ｆＳＥ２が配設される空間であり、正面視における検出装置ｆＳＥ２の外形と略同一形状に開口される。なお、検出装置ｆＳＥ２は、正面ユニットｆ９４０の第２アウト口ｆ９４１ｆ（図４１６４参照）に流入して、特定入賞口ユニットｆ９５０の転動部ｆ９５５ｄに送球され、転動部ｆ９５５ｄを流下した遊技球を検出する装置であり、転動部ｆ９５５ｄの下流側に検出孔ｆＳＥ１ａが配置される。これにより、転動部ｆ９５５ｄから流出される遊技球を検知して、第３開口ｆ９５５ｃに流入した遊技球の球数を検出することが可能とされる。

【３０５９０】

なお、転動部ｆ９５５ｄは、正面ユニットｆ９４０及び特定入賞口ユニットｆ９５０とが組み合わされた状態において、板部材ｆ９５１側の端部が、正面ユニットｆ９４０の第３送球部ｆ９４２ｅ（図４１６４参照）に連結される。これにより、正面ユニットｆ９４０の第２アウト口ｆ９４１ｆに流入する遊技球を特定入賞口ユニットｆ９５０の転動部ｆ９５５ｄに送球可能とされる。

【３０５９１】

駆動ユニットｆ９５７は、ソレノイドｆ９５７ａと、そのソレノイドｆ９５７ａを覆うケース部材ｆ９５７ｂと、ソレノイドｆ９５７ａの変位部分に配設される連結部材ｆ９５７ｃとを備えて形成される。

【３０５９２】

ソレノイドｆ９５７ａは、直方体に形成される本体部ｆ９５７ａ１と、その本体部ｆ９５７ａ１の内側に挿入されると共に本体部ｆ９５７ａ１に対して変位可能な軸部ｆ９５７ａ２と、その軸部ｆ９５７ａ２の本体部ｆ９５７ａ１と反対側の端部に配設される円環部ｆ９５７ａ３と、円環部ｆ９５７ａ３と本体部ｆ９５７ａ１との間に配設されるコイルばねｆＳＰ２（図４１７４参照）とを備える。

【３０５９３】

本体部ｆ９５７ａ１は、電力が付与（供給）されることで、磁性を発生させるコイル部分であり、その磁性により本体部ｆ９５７ａ１に挿入される軸部ｆ９５７ａ２を本体部ｆ９５７ａ１の内側に引き寄せて挿入可能とされる。

【３０５９４】

軸部ｆ９５７ａ２は、磁性を有する金属材料から形成されると共に、円柱状に形成される。軸部ｆ９５７ａ２は、軸方向が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の向きに配置され、正面側（矢印Ｆ方向側）一部が本体部ｆ９５７ａ１から突出した状態で配置される。

【３０５９５】

円環部ｆ９５７ａ３は、本体部ｆ９５７ａ１から突出した軸部ｆ９５７ａ２の端部に配置される。円環部ｆ９５７ａ３には、後述する連結部材ｆ９５７ｃが連結される。これにより、軸部ｆ９５７ａ２が、本体部ｆ９５７ａ１に対して変位されると、その変位が円環部ｆ９５７ａ３から連結部材ｆ９５７ｃに伝達され連結部材ｆ９５７ｃを変位させることができる。

【３０５９６】

コイルばねｆＳＰ２は、螺旋状に複数回巻いたバネ部材である。コイルばねｆＳＰ２は、軸部ｆ９５７ａ２の周囲に配設されると共に、円環部ｆ９５７ａ３と本体部ｆ９５７ａ１との対向間に圧縮された状態で配設される（図４１７４参照）。これにより、円環部ｆ９５７ａ３を本体部ｆ９５７ａ１から離間する方向に付勢できる。従って、本体部ｆ９５７ａ１に電力が付与（供給）されていない状態では、円環部ｆ９５７ａ３を本体部ｆ９５７ａ１から離間させた状態に維持できる。また、本体部ｆ９５７ａ１に電力が付与（供給）された後、電力の付与（供給）が遮断された際には、円環部ｆ９５７ａ３を本体部ｆ９５７ａ１から素早く離間させることができる。

【３０５９７】

連結部材ｆ９５７ｃは、無色透明の樹脂材料から形成される。連結部材ｆ９５７ｃは、ソレノイドｆ９５７ａの円環部ｆ９５７ａ３の軸と直交する平面と平行な板状体に形成される。連結部材ｆ９５７ｃは、下方側（矢印Ｄ方向側）の端面から円環部ｆ９５７ａ３の直径よりも大きい寸法で凹設される凹設部ｆ９５７ｃ１と、入球部材ｆ９５３側に突出する係合部ｆ９５７ｃ２とを備える。

【３０５９８】

凹設部ｆ９５７ｃ１は、ソレノイドｆ９５７ａの円環部ｆ９５７ａ３を挿入する溝であり、断面視において下方側（矢印Ｄ方向側）が開放する略Ｕ字状に形成される。また、凹設部ｆ９５７ｃ１は、その溝幅が、円環部ｆ９５７ａ３の板厚よりも大きく設定される。これにより、凹設部ｆ９５７ｃ１に円環部ｆ９５７ａ３を挿入でき、円環部ｆ９５７ａ３の変位（ソレノイドｆ９５７ａの駆動）に伴って、連結部材ｆ９５７ｃを前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に変位させることができる。

【３０５９９】

係合部ｆ９５７ｃ２は、側面視略Ｌ字に屈曲して形成される。係合部ｆ９５７ｃ２は、屈曲部分の内側に後述する伝達部材ｆ９５８の連結部ｆ９５８ａが配設される。これにより、連結部材ｆ９５７ｃが、ソレノイドｆ９５７ａの変位により動作されると、係合部ｆ９５７ｃ２の内縁に連結部ｆ９５８ａが当接して伝達部材ｆ９５８が変位される。なお、伝達部材ｆ９５８の変位についての詳しい説明は後述する。

【３０６００】

伝達部材ｆ９５８は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の厚みを有する板状に形成され、左右方向視において略三角形状の外形に形成される。伝達部材ｆ９５８は、左右方向に貫通する円形状の軸孔ｆ９５８ｂと、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部から左側（矢印Ｌ方向側）に向かって円柱状に突出する連結部ｆ９５８ａと、正面側の一部から正面側に向かって突出する先端部ｆ９５８ｃとを備えて形成される。

【３０６０１】

軸孔ｆ９５８ｂは、上述したように、軸部ｆ９５５ｂ１（図４１７４参照）が挿入される貫通孔である。また、軸孔ｆ９５８ｂは、その内径が軸部ｆ９５５ｂ１の外径よりも若干大きく形成される。これにより、伝達部材ｆ９５８が通路部材ｆ９５５に回転可能な状態で軸支される。

【３０６０２】

連結部ｆ９５８ａは、上述したように、係合部ｆ９５７ｃ２の屈曲部分の内側に配設される。これにより、連結部材ｆ９５７ｃが、ソレノイドｆ９５７ａの変位により動作されると、係合部ｆ９５７ｃ２の内縁に連結部ｆ９５８ａが当接して伝達部材ｆ９５８が軸孔ｆ９５８ｂを軸に回転変位される。

【３０６０３】

先端部ｆ９５８ｃは、板部材ｆ９５１の凹設部ｆ９５１ｄ１に挿入して配設される。従って、ソレノイドｆ９５７ａが動作されて、伝達部材ｆ９５８が軸孔ｆ９５８ｂの軸を中心に回転された場合に、先端部ｆ９５８ｃが変位することで、係合部ｆ９５１ｄ押し上げることができる。これにより、板部材ｆ９５１を回転させることができる。

【３０６０４】

次いで、図４１７４及び図４１７５を参照して、板部材ｆ９５１の変位について説明す

る。図４１７４（ａ）及び図４１７４（ｂ）は、図４１７２（ｃ）のＨ０２－Ｈ０２線における特定入賞口ユニットｆ９５０の断面図である。図４１７５（ａ）及び図４１７５（ｂ）は、特定入賞口ユニットｆ９５０の正面斜視図である。なお、図４１７４（ａ）及び図４１７５（ａ）では、板部材ｆ９５１の閉鎖状態が図示され、図４１７４（ｂ）及び図４１７５（ｂ）では、板部材ｆ９５１の開放状態が図示される。

【３０６０５】

なお、板部材ｆ９５１の閉鎖状態とは、本体部ｆ９５１ａが入球部材ｆ９５３の本体部ｆ９５３ａの開口部分を覆うことで遊技球が第２入球口ｆ６６に入球し難い状態であり、板部材ｆ９５１の開放状態は、本体部ｆ９５１ａが入球部材ｆ９５３の本体部ｆ９５３ａの開口から離間することで遊技球が第２入球口ｆ６６に入球しやすい状態である。

【３０６０６】

図４１７４（ａ）及び図４１７４（ｂ）に示すように、ソレノイドｆ９５７ａの本体部ｆ９５７ａ１への電力の付与（供給）が遮断された状態では、コイルばねｆＳＰ２の付勢力により軸部ｆ９５７ａ２が本体部ｆ９５７ａ１に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出した状態とされる。これにより、軸部ｆ９５７ａ２（円環部ｆ９５７ａ３）に配設される連結部材ｆ９５７ｃも同様に、本体部ｆ９５７ａ１に対して正面側（矢印Ｆ方向側）に離間した位置に配置される。

【３０６０７】

この場合、連結部材ｆ９５７ｃの係合部ｆ９５７ｃ２の屈曲部分の内側に配置される伝達部材ｆ９５８の連結部ｆ９５８ａ（図４１７４参照）が正面側（矢印Ｆ方向側）に押し出され、伝達部材ｆ９５８の先端部ｆ９５８ｃが軸孔ｆ９５８ｂを中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって押し下げられる。

【３０６０８】

先端部ｆ９５８ｃが下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって押し下げられると、先端部ｆ９５８ｃが板部材ｆ９５１の凹設部ｆ９５１ｄ１に当接して、板部材ｆ９５１の本体部ｆ９５１ａが入球部材ｆ９５３の本体部ｆ９５３ａの開口側を閉鎖する位置に回転される。これにより、板部材ｆ９５１を閉鎖状態に維持することができる。

【３０６０９】

図４１７４（ｂ）及び図４１７５（ｂ）に示すように、ソレノイドｆ９５７ａの本体部ｆ９５７ａ１に電力が付与（供給）された状態では、軸部ｆ９５７ａ２が本体部ｆ９５７ａ１に対して背面側（矢印Ｂ方向側）に変位され、軸部ｆ９５７ａ２が本体部ｆ９５７ａ１の内側に引き込まれ（吸着され）た状態とされる。これにより、軸部ｆ９５７ａ２（円環部ｆ９５７ａ３）に配設される連結部材ｆ９５７ｃも同様に、本体部ｆ９５７ａ１に対して近接する位置に配置される。

【３０６１０】

この場合、連結部材ｆ９５７ｃの係合部ｆ９５７ｃ２の屈曲部分の内側に配置される伝達部材ｆ９５８の連結部ｆ９５８ａ（図４１７４参照）が背面側（矢印Ｂ方向側）に変位され、伝達部材ｆ９５８の先端部ｆ９５８ｃが軸孔ｆ９５８ｂを中心に上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって押し上げられる。

【３０６１１】

先端部ｆ９５８ｃが上方側（矢印Ｕ方向側）に向かって押し上げられると、先端部ｆ９５８ｃが板部材ｆ９５１の凹設部ｆ９５１ｄ１に当接して、板部材ｆ９５１の本体部ｆ９５１ａが入球部材ｆ９５３の本体部ｆ９５３ａの開口側（特定入球口ｆ６５（図４１６１参照））を開放する位置に回転される。これにより、板部材ｆ９５１を開放状態にできる。なお、板部材ｆ９５１は、パチンコ機ｆ１０が大当たり中に開放可能に構成されており、遊技者は、大当たり中には開放された特定入球口ｆ６５に遊技球を流入させることで、所定の特典（賞球）を得られる構成とされる。

【３０６１２】

次いで、図４１７６及び図４１７７を参照して、送球ユニットｆ９７０の全体構成について説明する。図４１７６（ａ）は、送球ユニットｆ９７０の正面図であり、図４１７６

（ｂ）は、送球ユニットｆ９７０の側面図である。図４１７７（ａ）は、送球ユニットｆ９７０の分解正面斜視図であり、図４１７７（ｂ）は、送球ユニットｆ９７０の分解背面斜視図である。

【３０６１３】

図４１７６及び図４１７７に示すように、送球ユニットｆ９７０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に配設され内部に遊技球を通過可能な空間を備える振分ユニットｆ９８０と、その振分ユニットｆ９８０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路ユニットｆ９９０とを備えて形成される。

【３０６１４】

振分ユニットｆ９８０は、上述した入賞口ユニットｆ９３０の第１入球口ｆ６４及び第２入球口ｆ６６と連なる開口（流入口ｆ９８２ｄ及び側壁部ｆ９８１ｂ）を備えており、その開口（流入口ｆ９８２ｄ及び側壁部ｆ９８１ｂ）から第１入球口ｆ６４及び第２入球口ｆ６６を介して背面側（矢印Ｂ方向側）に送球される遊技球を内部に受け入れることができる。通路ユニットｆ９９０は、振分ユニットｆ９８０の下方側（矢印Ｄ方向側）において振分ユニットｆ９８０と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に配設される。通路ユニットｆ９９０は、振分ユニットｆ９８０との対向面に複数の開口（第１挿通孔ｆ９９１ａ～第４挿通孔ｆ９９１ｄを備えており、振分ユニットｆ９８０の内部を送球される遊技球をそれらの開口から受け入れることができる。なお、通路ユニットｆ９９０についての詳しい説明は後述する。

【３０６１５】

まず、図４１７８から図４１８１を参照して、振分ユニットｆ９８０の構成について詳細な説明をする。図４１７８（ａ）は、振分ユニットｆ９８０の正面図であり、図４１７８（ｂ）は、振分ユニットｆ９８０の背面図である。図４１７９は、振分ユニットｆ９８０の分解正面斜視図であり、図４１８０は、振分ユニットｆ９８０の分解背面斜視図である。図４１８１（ａ）は、図４１７８（ａ）のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における振分ユニットｆ９８０の断面図であり、図４１８１（ｂ）は、図４１８１（ａ）のＨ０４ｂ－Ｈ０４ｂ線における振分ユニットｆ９８０の断面図である。

【３０６１６】

図４１７８から図４１８１に示すように、振分ユニットｆ９８０は、背面ベースｆ９８５と、その背面ベースｆ９８５の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベースｆ９８１と、その正面ベースｆ９８１と背面ベースｆ９８５との間に回転可能な状態で配設される第１入球口振分部ｆ９８３と、背面ベースｆ９８５の背面側に第１入球口振分部ｆ９８３と対応する位置に配設されるカバー部材ｆ９８７とを主に備えて形成される。

【３０６１７】

背面ベースｆ９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成され、板状体に形成されるベース部ｆ９８５ａと、そのベース部ｆ９８５ａの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の開口（開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｇ）と、その複数の開口の上方側（矢印Ｕ方向側）に凹設される凹部ｆ９８５ｈと、その凹部ｆ９８５ｈの反対面から突出する収容部ｆ９８６ｂとを主に備えて形成される。

【３０６１８】

凹部ｆ９８５ｈは、ベース部ｆ９８５ａの正面側において、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央部を背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設して形成される。また、凹部ｆ９８５ｈは、内側に後述する第１入球口振分部ｆ９８３の一部を収容可能な大きさに形成されると共に、底面に円環状に突出する軸受部ｆ９８５ｊを備える。軸受部ｆ９８５ｊは、第１入球口振分部ｆ９８３を軸支する軸部材ｆ９８８ａの一端が挿入される孔であり、軸部材ｆ９８８ａの外径よりも若干大きい内径に形成される。

【３０６１９】

開口ｆ９８５ｂ及び開口ｆ９８５ｃは、それぞれベース部ｆ９８５ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両外側に前後方向に貫通して形成されるとともに、内縁の寸法が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、開口ｆ９８５ｂ及び開口ｆ９８５ｃは、下方側（矢印

Ｄ方向側）の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうにつれて下降傾斜して形成される。これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）から流入する遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）に転動させる（通路ユニットｆ９９０（図４１７７参照）に送球する）ことができる。

【３０６２０】

開口ｆ９８５ｄは、ベース部ｆ９８５ａの左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中央位置に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成され、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）において開口ｆ９８５ｂ及び開口ｆ９８５ｃと略同一の高さに設定される。また、開口ｆ９８５ｄは、開口ｆ９８５ｂ及び開口ｆ９８５ｃと同様に、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうにつれて下降傾斜して形成される。これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）から流入する遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）に転動させる（通路ユニットｆ９９０（図４１７７参照）に送球する）ことができる。

【３０６２１】

開口ｆ９８５ｅは、開口ｆ９８５ｂ及び開口ｆ９８５ｄの間に形成され、開口ｆ９８５ｆは、開口ｆ９８５ｃ及び開口ｆ９８５ｄの間に形成される。また、開口ｆ９８５ｅ及び開口ｆ９８５ｆは、正面ベースｆ９８１側に開口する空間の流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１と、正面ベースｆ９８１側と反対側に開口する空間の排出通路ｆ９８５ｅ３，ｆ９８５ｆ３と、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設され流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１及び排出通路ｆ９８５ｅ３，ｆ９８５ｆ３を連通する中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２とを主に備えて形成される。

【３０６２２】

流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１は、後述する正面ベースｆ９８１と背面ベースｆ９８５との対向間に形成される第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に連通されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を流下する遊技球を流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１に流入させることができる。

【３０６２３】

中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設して形成され、上方側（矢印Ｕ方向側）が流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１に連通されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。これにより、流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１を通過する遊技球を中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２に流入させることができる。

【３０６２４】

また、中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２には、遊技球の送球方向（上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向））と略直交する前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に凹設される凹設部ｆ９８５ｅ４，ｆ９８５ｆ４が形成される。凹設部ｆ９８５ｅ４，ｆ９８５ｆ４は、その内側に後述する検出装置ｆＳＥ３を配設するための切り欠きであり、背面視において検出装置ｆＳＥ３の外形と略同一に設定される。これにより、検出装置ｆＳＥ３をベース部ｆ９８５ａの背面側（矢印Ｂ方向側）から挿入して配設することができる。

【３０６２５】

また、検出装置ｆＳＥ３は、検出孔ｆＳＥ１ａの軸方向（貫通方向）が中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２の延設方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）と平行に設定されると共に、検出孔ｆＳＥ１ａの内部空間と中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２の空間とが略一致する位置に配置される。従って、遊技球が中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２の上方側（矢印Ｕ方向側）から下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって流下する場合に、検出装置ｆＳＥ３の検出孔ｆＳＥ１ａを通過させることができる。これにより、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を通過する遊技球を検出することが可能とされる。なお、検出装置ｆＳＥ３の詳細な構成は、上述した検出装置ｆＳＥ１と同一であるので、その詳しい説明は省略する。

【３０６２６】

また、本実施形態では、流入通路ｆ９８５ｅ１側に配設される検出装置ｆＳＥ３がオン

（遊技球が検出）されることに起因して第１特別図柄（特図１）が始動する（後述する第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される（第１の遊技条件が成立する））ように構成されると共に、流入通路ｆ９８５ｆ１側に配設される検出装置ｆＳＥ３がオン（遊技球が検出）されることに起因して第２特別図柄（特図２）が始動する（後述する第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される（第２の遊技条件が成立する））ように構成される。即ち、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が、流入通路ｆ９８５ｅ１に遊技球が流入するか、流入通路ｆ９８５ｆ１に遊技球が流入するかにより異なる抽選を行うことが可能に構成され、第１入球口ｆ６４に入球したことを契機に第１特別図柄または第２特別図柄の抽選が行われているように遊技者に認識させることが可能に構成される。なお、第１の遊技条件および第２の遊技条件は、第１特別図柄（特図１）が始動する（後述する第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される）条件および第２特別図柄（特図２）が始動する（後述する第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される）条件が相当する。

【３０６２７】

排出通路ｆ９８５ｅ３，ｆ９８５ｆ３は、中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２の下方側（矢印Ｄ方向側）に連通されると共に、遊技球が通過可能な大きさに形成される。また、排出通路ｆ９８５ｅ３，ｆ９８５ｆ３は、振分ユニットｆ９８０及び通路ユニットｆ９９０が組み合わされた状態において、後述する通路ユニットｆ９９０の第３挿通孔ｆ９９１ｃ及び第４挿通孔ｆ９９１ｄに連結される。これにより、中間通路ｆ９８５ｅ２，ｆ９８５ｆ２を通過する遊技球を、排出通路ｆ９８５ｅ３，ｆ９８５ｆ３を通過させて通路ユニットｆ９９０に送球できる。

【３０６２８】

開口ｆ９８５ｇは、開口ｆ９８５ｄの下方側（矢印Ｄ方向側）に重なる領域を前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通して形成される。また、開口ｆ９８５ｇは、開口ｆ９８５ｄと同様に、下方側の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうにつてれて下降傾斜して形成される。これにより、正面側（矢印Ｆ方向側）から流入する遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）に転動させる（通路ユニットｆ９９０（図４１７７参照）に送球する）ことができる。

【３０６２９】

収容部ｆ９８６ｂは、背面視において一対の半円環状の内周側を互いに対向させた状態で、ベース部ｆ９８５ａの背面から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出して形成される。また、収容部ｆ９８６ｂは、後述する磁性体ｆ９８８ｂを一対の内周面側に収容する部分であり、その内径が円柱体に形成される磁性体ｆ９８８ｂの外径と略同一に設定される。また、収容部ｆ９８６ｂの突設寸法は、磁性体ｆ９８８ｂの軸方向寸法よりも大きく設定される。これにより、収容部ｆ９８６ｂの内側に磁性体ｆ９８８ｂを収容できる。また、収容部ｆ９８６ｂは、一対の半円環体から形成されるので、磁性体ｆ９８８ｂの外径が製造の誤差により微小に大きく形成された場合でも、一対の半円環体を弾性変形させて磁性体ｆ９８８ｂを配設できる。

【３０６３０】

突設部ｆ９８６ｅは、上述した軸受部ｆ９８５ｊとベース部ｆ９８５ａを挟んで反対側の位置から円柱状に突設される。また、突設部ｆ９８６ｅは、その軸に円形状に凹設される締結孔を備える。締結孔は、後述するカバー部材ｆ９８７を挿通するネジの先端を螺合させる孔であり、カバー部材ｆ９８７を当接させた状態でネジを螺合することで、カバー部材ｆ９８７を背面ベースｆ９８５に締結固定できる。

【３０６３１】

磁性体ｆ９８８ｂは、磁石から形成されており、収容部ｆ９８６ｂに配設されることで、ベース部ｆ９８５ａを介して正面側（第１入球口振分部ｆ９８３）に磁力を作用させることができる。これにより、後述する第１入球口振分部ｆ９８３に配設される磁性体ｆ９８８ｃを反発させて第１入球口振分部ｆ９８３を変位させやすく（第１入球口振分部ｆ９

８３を振り分け後の位置に維持しやすく）できる。
【３０６３２】
正面ベースｆ９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベースｆ９８１は、正面視において背面ベースｆ９８５よりも大きい略矩形状に形成されると共に、ベース板ｆ９８１ａと、そのベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出する膨出部ｆ９８２とを主に備えて形成される。
【３０６３３】
ベース板ｆ９８１ａは、正面視略矩形状の板部材に形成される。また、ベース板ｆ９８１ａは、膨出部ｆ９８２の下方側（矢印Ｄ方向側）に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔ｆ９８１ｃと、その貫通孔ｆ９８１ｃの正面視における開口縁部に沿って正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって立設される側壁部ｆ９８１ｂと、を備える。
【３０６３４】
貫通孔ｆ９８１ｃは、正面側（矢印Ｆ方向側）が上述した入賞口ユニットｆ９３０の第２入球口ｆ６６に連通し、背面側（矢印Ｂ方向側）が背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｇに連通する部分であり、一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形に貫通形成される。なお、貫通孔ｆ９８１ｃは、入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０（図４１５８参照）がベース板ｆ６０に装着された状態において、第２入球口ｆ６６の背面側に重なる位置に形成される。また、貫通孔ｆ９８１ｃは、正面ベースｆ９８１と背面ベースｆ９８５とが組み合わされた状態において、背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｇの正面側に重なる位置に形成される。これらにより、入賞口ユニットｆ９３０の第２入球口ｆ６６に流入した遊技球を、正面ベースｆ９８１と背面ベースｆ９８５とを介して背面側（矢印Ｂ方向側）に転動させる（通路ユニットｆ９９０（図４１７７参照）に送球する）ことができる。
【３０６３５】
なお、側壁部ｆ９８１ｂは、入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０がベース板ｆ６０に装着された状態において、立設先端面が入賞口ユニットｆ９３０の第２送球部ｆ９４２ｃ及び転動部ｆ９４３ａと当接する寸法に形成される。また、側壁部ｆ９８１ｂは、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面（転動面）が、背面ベースｆ９８５側に向かって下降傾斜して形成される。
【３０６３６】
膨出部ｆ９８２は、ベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出するドーム状に形成されると共に、その膨出した内側が遊技球を通過可能な大きさに設定され、その内側に流入口ｆ９８２ｄから流入される遊技球が通過する送球通路ｆＴＲ０と、その送球通路ｆＴＲ０から分岐する第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２とを備えて形成される。膨出部ｆ９８２は、正面視縦長矩形に形成されると共に、上方側（矢印Ｕ方向側）端部の正面側（矢印Ｆ方向側）の一部を切り欠いて形成される流入口ｆ９８２ｄと、正面視略中間位置に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって屈曲する立設壁ｆ９８２ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）の複数箇所に凹設される凹部ｆ９８２ｅ～ｆ９８２ｊとを主に備えて形成される。
【３０６３７】
流入口ｆ９８２ｄは、入賞口ユニットｆ９３０の第１入球口ｆ６４（図４１６５参照）に流入した遊技球を振分ユニットｆ９８０（送球ユニットｆ９７０）に受け入れるための開口であり、遊技球の直径よりも大きい正面視略Ｕ字状に切り欠き形成される。また、流入口ｆ９８２ｄは、入賞口ユニットｆ９３０及び送球ユニットｆ９７０がベース板ｆ６０に装着された状態において、切欠き形成した内部空間が、入賞口ユニットｆ９３０の第１入球口ｆ６４と前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に重なる位置に形成される。
【３０６３８】
立設壁ｆ９８２ａは、膨出部ｆ９８２の内部空間に遊技球を送球するための経路を形成するための仕切りであり、正面視において膨出部ｆ９８２の外縁形状と所定の間隔（１球の遊技球を通過可能な距離）を隔てた矩形状に形成される。また、立設壁ｆ９８２ａは、

流入口ｆ９８２ｄの下方側（矢印Ｄ方向側）に形成されると共に、上方側（矢印Ｕ方向側）の端部に背面視において略Ｗ形状に形成される当接部ｆ９８２ａ１を備えて形成される。

【３０６３９】

なお、立設壁ｆ９８２ａは、背面視における膨出部ｆ９８２の内縁との左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）における離間距離ｆＬ１６（図４１８１（ｂ）参照）が、遊技球の直径よりも大きく設定されており、その対向間に遊技球が通過可能な空間の第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２が形成される。

【３０６４０】

第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２は、後述する第１入球口振分部ｆ９８３（送球通路ｆＴＲ０）の下流側に形成されており、第１入球口振分部ｆ９８３（送球通路ｆＴＲ０）を通過する遊技球がどちらかに一方に振り分けられて送球されるように構成される。第１入球口振分部ｆ９８３は、流入口ｆ９８２ｄに流入する遊技球を、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に交互に送球可能に設定される。

【３０６４１】

立設壁ｆ９８２ａの上方側（矢印Ｕ方向側）には、膨出部ｆ９８２の内側面から背面ベースｆ９８５側に円環状に突出する軸受部ｆ９８２ｃが形成される。軸受部ｆ９８２ｃは、後述する第１入球口振分部ｆ９８３を軸支する軸部材ｆ９８８ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部を支持する部分であり、内径が軸部材ｆ９８８ａの外径よりも若干大きく設定される。よって、軸部材ｆ９８８ａを軸受部ｆ９８２ｃに挿入することで、軸部材ｆ９８８ａの正面側の端部を支持できる。

【３０６４２】

また、上述したように、軸部材ｆ９８８ａの背面側（矢印Ｂ方向側）の端部は、背面ベースｆ９８５の軸受部ｆ９８５ｊに挿入されて支持されるので、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５を組み合わせる際に、軸部材ｆ９８８ａの背面側の端部を軸受部ｆ９８５ｊに挿入すると共に、軸部材ｆ９８８ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の端部を軸受部ｆ９８２ｃに挿入することで、軸部材ｆ９８８ａを正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５の間に支持できる。

【３０６４３】

当接部ｆ９８２ａ１は、後述する第１入球口振分部ｆ９８３の回転軌跡上に形成されており、第１入球口振分部ｆ９８３の作用部ｆ９８３ａが当接することで、第１入球口振分部ｆ９８３の回転変位量が規制される。なお、当接部ｆ９８２ａ１と第１入球口振分部ｆ９８３との当接状態についての詳しい説明は後述する。

【３０６４４】

凹部ｆ９８２ｅ及び凹部ｆ９８２ｆは、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２から分岐する通路を形成するための凹部であり、膨出部ｆ９８２の下方側（矢印Ｄ方向側）の内側面から（第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に連なって）左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向かって凹設される。これにより、凹部ｆ９８２ｅ及び凹部ｆ９８２ｆの内側に、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２と連通する空間の第１分岐通路ｆＢＫ１又は第２分岐通路ｆＢＫ２が形成される。

【３０６４５】

第１分岐通路ｆＢＫ１は、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５が組み合わされた状態において、内部空間が背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｂと連通される。従って、第１分岐通路ｆＢＫ１は、第１通路ｆＴＲ１を流下する遊技球を受け入れ可能に形成されると共に、その受け入れた遊技球を背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｂに流入可能とされる。

【３０６４６】

第２分岐通路ｆＢＫ２は、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５が組み合わされた状態において、内部空間が背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｃと連通される。従って、第２分岐通路ｆＢＫ２は、第２通路ｆＴＲ２を流下する遊技球を受け入れ可能に形成さ

れると共に、その受け入れた遊技球を背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｃに流入可能とされる。

【３０６４７】

凹部ｆ９８２ｈ及び凹部ｆ９８２ｊは、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２の下方側（矢印Ｄ方向側）の端部において、下方側に向かって凹設される。これにより、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２は、凹部ｆ９８２ｈ及び凹部ｆ９８２ｊの分、下方側に延設される。

【３０６４８】

第１通路ｆＴＲ１は、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５が組み合わされた状態において、下方側（矢印Ｄ方向側）の端部の内部空間が背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｅと連通される。従って、第１通路ｆＴＲ１は、流入口ｆ９８２ｄに流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｅに流入可能とされる。

【３０６４９】

第２通路ｆＴＲ２は、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５が組み合わされた状態において、下方側（矢印Ｄ方向側）端部の内部空間が背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｆと連通される。従って、第１通路ｆＴＲ１は、流入口ｆ９８２ｄに流入した遊技球が流入されると共に、その流入された遊技球を背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｅに流入可能とされる。

【３０６５０】

凹部ｆ９８２ｇは、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）において、凹部ｆ９８２ｈ及び凹部ｆ９８２ｊの間を下方側（矢印Ｄ方向側）に向かって凹設して形成される。また、凹部ｆ９８２ｇの左右方向両側は、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２と連通する空間の第３分岐通路ｆＢＫ３が形成される。

【３０６５１】

第３分岐通路ｆＢＫ３は、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５が組み合わされた状態において背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｄと連通される。従って、第３分岐通路ｆＢＫ３は、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を流下している途中の遊技球を受け入れて背面ベースｆ９８５の開口ｆ９８５ｄに流入可能とされる。

【３０６５２】

傾斜部ｆ９８２ｂは、膨出部ｆ９８２の下方側（矢印Ｄ方向側）に形成されると共に、下方側に向かうに従って背面側（矢印Ｂ方向側）に傾斜して延設される。また、傾斜部ｆ９８２ｂは、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５を組み合わせた状態において、開口ｆ９８５ｂから開口ｆ９８５ｆの正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に形成される。これにより、第１通路ｆＴＲ１、第２通路ｆＴＲ２、第１分岐通路ｆＢＫ１、第２分岐通路ｆＢＫ２及び第３分岐通路ｆＢＫ３を流下する遊技球を傾斜部ｆ９８２ｂに当接させて、その当接した遊技球を開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｆ側に案内しやすくできる。その結果、開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｆに流入させ易くできる。

【３０６５３】

第１入球口振分部ｆ９８３は、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５の対向間の寸法よりも若干小さい前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）寸法に設定されると共に、正面視略Ｔ字状に形成される。また、第１入球口振分部ｆ９８３は、Ｔ字状の一辺側の作用部ｆ９８３ａと、その作用部ｆ９８３ａの延設方向略中央位置から突出する中間板ｆ９８３ｂと、作用部ｆ９８３ａ及び中間板ｆ９８３ｂの連結部分に貫通される貫通孔ｆ９８３ｃと、作用部ｆ９８３ａ及び中間板ｆ９８３ｂの背面側に立設される壁部ｆ９８３ｅとを主に備えて形成される。

【３０６５４】

貫通孔ｆ９８３ｃは、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５の対向間に支持される軸部材ｆ９８８ａが挿入される孔であり、軸部材ｆ９８８ａの外径よりも若干大きく形成される。これにより、正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５を組み合わせる際に

、軸部材ｆ９８８ａを第１入球口振分部ｆ９８３の貫通孔ｆ９８３ｃに挿入した状態とすることで、第１入球口振分部ｆ９８３が正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５に対して回転可能な状態で正面ベースｆ９８１及び背面ベースｆ９８５の対向間に配設される。

【３０６５５】

中間板ｆ９８３ｂは、貫通孔ｆ９８３ｃの径方向外側に向かって延設されると共に、第１入球口振分部ｆ９８３の変位が一方または他方に回転して規制された状態において、その先端から中間板ｆ９８３ｂの内側までの離間距離ｆＬ１７（図４１８１（ｂ）参照）が遊技球の直径よりも小さい寸法とされる。これにより、遊技球の送球が第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方または他方のどちらかに規制される。また、中間板ｆ９８３ｂは、第１入球口振分部ｆ９８３が貫通孔ｆ９８３ｃを中心に回転されることで、第１通路ｆＴＲ１の一方に遊技球の送球を規制した状態から第２通路ｆＴＲ２の他方に遊技球の送球を規制した状態に切り換えられる。

【３０６５６】

壁部ｆ９８３ｅは、作用部ｆ９８３ａ及び中間板ｆ９８３ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）端部に連結されると共に、正面視略半円形の板状に形成される。壁部ｆ９８３ｅは、貫通孔ｆ９８３ｃの軸を中心に径方向に突出して形成され、径方向における外縁が正面視において作用部ｆ９８３ａ及び中間板ｆ９８３ｂよりも外方側に突出される。また、壁部ｆ９８３ｅは、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚み寸法が上述した背面ベースｆ９８５の凹部ｆ９８５ｈの背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設寸法よりも小さく設定される。従って、背面ベースｆ９８５及び正面ベースｆ９８１の対向間に第１入球口振分部ｆ９８３を配設した状態においては、凹部ｆ９８５ｈの内部空間に壁部ｆ９８３ｅを配置できる。これにより、流入口ｆ９８２ｄから振分ユニットｆ９８０の内部（送球通路ｆＴＲ０）に送球される遊技球が、壁部ｆ９８３ｅの端部に当接して遊技球の流下が阻害されてしまうことを抑制できる。

【３０６５７】

また、壁部ｆ９８３ｅは、中間板ｆ９８３ｂの背面側（矢印Ｂ方向側）に重なる位置であって、第１入球口振分部ｆ９８３の回転軸から径方向に異なる位置において、正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって凹設される収容部ｆ９８３ｅ１を備える。収容部ｆ９８３ｅ１は、円柱状体に形成される磁性体ｆ９８８ｃを内側に収容する部分であり、磁性体ｆ９８８ｃの外径と略同一の内径の円形に凹設される。なお、磁性体ｆ９８８ｃは、第１入球口振分部ｆ９８３が背面ベースｆ９８５及び正面ベースｆ９８１の対向間に配設される前において、壁部ｆ９８３ｅの背面側（矢印Ｂ方向側）から収容部ｆ９８３ｅ１の内部に収容される。

【３０６５８】

磁性体ｆ９８８ｃは、磁石から形成されており、背面ベースｆ９８５に配設される磁性体ｆ９８８ｂと反発する状態で配設される。これにより、第１入球口振分部ｆ９８３は、磁性体ｆ９８８ｃが背面ベースｆ９８５に配設される磁性体ｆ９８８ｂから磁力が作用されて、貫通孔ｆ９８３ｃを軸に回転して作用部ｆ９８３ａの延設方向を一方または他方に傾いた状態にできる。

【３０６５９】

また、磁性体ｆ９８８ｃと磁性体ｆ９８８ｂとが反発される状態に配設されると共に、収容部ｆ９８３ｅ１が正面側に向かって凹設されるので、収容部ｆ９８３ｅ１に挿入する磁性体ｆ９８８ｃが収容部ｆ９８３ｅ１から抜け出ることを抑制できる。即ち、収容部ｆ９８３ｅ１に挿入される磁性体ｆ９８８ｃを係止する部分を必要としないので、第１入球口振分部ｆ９８３の構造を簡易にできると共に、第１入球口振分部ｆ９８３への磁性体ｆ９８８ｃの配設を簡易にできる。

【３０６６０】

なお、磁性体ｆ９８８ｂ及び磁性体ｆ９８８ｃの磁力は、遊技球の荷重よりも小さい磁着力に設定される。これにより、振分ユニットｆ９８０の内側を送球される遊技球が磁性

体ｆ９８８ｂ及び磁性体ｆ９８８ｃに磁着して、振分ユニットｆ９８０の内側に停滞することを抑制できる。

【３０６６１】

カバー部材ｆ９８７は、背面ベースｆ９８５の凹部ｆ９８５ｈを背面視において覆うことが可能な大きさに設定され、背面ベースｆ９８５の凹部ｆ９８５ｈの背面側（矢印Ｂ方向側）を覆う状態で背面ベースｆ９８５の背面側に配設される。これにより、背面ベースｆ９８５の凹部ｆ９８５ｈに配設された磁性体ｆ９８８ｂが凹部ｆ９８５ｈから抜け出ることを抑制できる。

【３０６６２】

次いで、図４１８２を参照して、流入口ｆ９８２ｄから遊技球が振分ユニットｆ９８０に流入した場合の第１入球口振分部ｆ９８３の動作について説明する。図４１８２（ａ）及び図４１８２（ｂ）は、図４１８１（ｂ）の範囲Ｈ０５部における振分ユニットｆ９８０の部分拡大断面図である。なお、以下では、第１入球口振分部ｆ９８３の作用部ｆ９８３ａが第１通路ｆＴＲ１の一方へ遊技球の送球を規制する状態から、第２通路ｆＴＲ２の他方への遊技球の送球を規制する状態へ変位される場合のみを説明し、第２通路ｆＴＲ２の他方への遊技球の送球を規制する状態から、第１通路ｆＴＲ１の一方への遊技球の送球を規制する場合の説明は省略する。

【３０６６３】

図４１８２（ａ）及び図４１８２（ｂ）に示すように、第１入球口振分部ｆ９８３に遊技球が送球される前（作用部ｆ９８３ａに遊技球が当接する前）では、上述したように、第１入球口振分部ｆ９８３に配設される磁性体ｆ９８８ｃが磁性体ｆ９８８ｂ（図４１７９参照）と反発することで、貫通孔ｆ９８３ｃから径方向外側の中間板ｆ９８３ｂが、第２通路ｆＴＲ２側へ傾いた状態とされる。なお、第２通路ｆＴＲ２側の作用部ｆ９８３ａが正面ベースｆ９８１の当接部ｆ９８２ａ１に当接することで、その回転量が規制される（図４１８２（ａ）参照）。

【３０６６４】

この状態で遊技球が第１入球口振分部ｆ９８３に送球されると、遊技球は、中間板ｆ９８３ｂ及び第１通路ｆＴＲ１側の作用部ｆ９８３ａとの間に送球される。この送球された遊技球の荷重が作用部ｆ９８３ａに作用することにより、図４１８２（ｂ）に示すように、第１入球口振分部ｆ９８３が貫通孔ｆ９８３ｃを軸に回転変位され、中間板ｆ９８３ｂが第１通路ｆＴＲ１側へ傾いた状態とされる。なお、第１入球口振分部ｆ９８３の回転は、第１通路ｆＴＲ１側の作用部ｆ９８３ａが下方に押し下げられて正面ベースｆ９８１の当接部ｆ９８２ａ１に当接することで、その回転量が規制される。

【３０６６５】

また、第１入球口振分部ｆ９８３が貫通孔ｆ９８３ｃを軸に回転変位される途中には、磁性体ｆ９８８ｃの反発方向が中間板ｆ９８３ｂを第２通路ｆＴＲ２側へ傾ける方向に作用する状態から、中間板ｆ９８３ｂを第１通路ｆＴＲ１側へ傾ける方向に作用する状態に切り換えられる。

【３０６６６】

従って、振分ユニットｆ９８０は、遊技球の荷重および磁性体ｆ９８８ｃの反発力を利用して、貫通孔ｆ９８３ｃを軸に第１入球口振分部ｆ９８３を回転変位させることができる。また、磁性体ｆ９８８ｃの反発力の方向が切り替わることで、第１入球口振分部ｆ９８３が回転した後の状態を維持させることができる。これにより、振分ユニットｆ９８０は、遊技球が送球される度に（一球ずつ）、中間板ｆ９８３ｂの傾き方向を変更することが可能とされる。よって、振分ユニットｆ９８０は、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けて流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させる状況（所定の状況）と、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けて流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させる状況（特定の状況）とを、第１入球口ｆ６４に遊技球が流入する度に交互に形成することができ。一球ずつ第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に振り分けて遊技球を送球することが可能とされる。なお、所定の状況（第１入球口ｆ６４に流入し

た遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けて流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させる状況）及び特定の状況（第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けて流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させる状況）は、第１入球口ｆ６４（始動口）に流入した遊技球の誘導状況が相当する。

【３０６６７】

なお、本実施形態では、上述したように、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に配設される検出装置ｆＳＥ３がオン（遊技球が検出）されることに起因して第１特別図柄（特図１）が始動（後述する第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される）するように構成されると共に、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に配設される検出装置ｆＳＥ３がオン（遊技球が検出）されることに起因して第２特別図柄（特図２）が始動（後述する第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される）するように構成されるので、第１特別図柄の始動入賞と第２特別図柄との始動入賞とを交互に行うことが可能に構成される。これにより、第１入球口ｆ６４に入球したことを契機に第１特別図柄または第２特別図柄の抽選が交互に行われるように遊技者に認識させることが可能に構成される。即ち、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１（流入通路ｆ９８５ｅ１）に振り分ける状況においては、第１特別図柄の抽選を行うことが可能に構成され、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を第２通路ｆＴＲ２（流入通路ｆ９８５ｆ１）に振り分ける状況においては、第２特別図柄の抽選を行うことが可能に構成され、これらの状況が第１入球口ｆ６４への遊技球の入球によって交互に切り替えられるように構成される。

【３０６６８】

また、本実施形態では、振分ユニットｆ９８０の正面側に配設される入賞口ユニットｆ９３０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されると共に、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が非透過性の樹脂材料から形成されるので、第１入球口振分部ｆ９８３が遊技盤ｆ１３の正面側から視認可能に構成される。従って、第１入球口振分部ｆ９８３の現在の遊技球の振り分け状況を遊技者に認識させやすくできる。その結果、第１入球口振分部ｆ９８３による遊技球の送球に注目させやすくできる。

【３０６６９】

次いで、図４１８３から図４１８５を参照して、通路ユニットｆ９９０の構成について説明する。図４１８３（ａ）は、通路ユニットｆ９９０の正面図であり、図４１８３（ｂ）は、通路ユニットｆ９９０の側面図である。図４１８４は、通路ユニットｆ９９０の分解正面斜視図であり、図４１８５は、通路ユニットｆ９９０の分解背面斜視図である。

【３０６７０】

図４１８３から図４１８５に示すように、通路ユニットｆ９９０は、振分ユニットｆ９８０側が開口する複数の開口を備える第１通路部材ｆ９９１と、その第１通路部材ｆ９９１に配設される第１通路部材ｆ９９１を通過する遊技球を送球する第２通路部材ｆ９９２と、第２通路部材ｆ９９２に配設され第２通路部材ｆ９９２を通過した遊技球を送球する第３通路部材ｆ９９３と、第２通路部材ｆ９９２及び第３通路部材ｆ９９３の間に配設される検出装置ｆＳＥ４とを主に備えて形成される。

【３０６７１】

第１通路部材ｆ９９１は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の幅を有する形状に形成される。また、第１通路部材ｆ９９１は、上方側（矢印Ｕ方向側）の外縁部において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される第１挿通孔ｆ９９１ａと、その第１挿通孔ｆ９９１ａの下方側（矢印Ｄ方向側）において前後方向に貫通形成される第２挿通孔ｆ９９１ｂと、その第２挿通孔ｆ９９１ｂの左右方向両隣において前後方向に貫通形成される第３挿通孔ｆ９９１ｃ及び第４挿通孔ｆ９９１ｄとを主に備えて形成される。

【３０６７２】

第１挿通孔ｆ９９１ａは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも大きい略正方形状に形成される。なお、第１挿通孔ｆ９９１ａは、振分ユニットｆ９８０及び通路ユニットｆ９９０が組み合わされた状態において、振分ユニットｆ９８０の開口ｆ９８５ｄと内部空間が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に連なる位置に形成される。これにより、振分ユニットｆ９８０の内部を流下して開口ｆ９８５ｄを通過する遊技球を第１挿通孔ｆ９９１ａに流入させることができる。

【３０６７３】

また、第１挿通孔ｆ９９１ａは、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が第２通路部材ｆ９９２側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第１挿通孔ｆ９９１ａに送球される遊技球を第２通路部材ｆ９９２側に転動させることができる。

【３０６７４】

第２挿通孔ｆ９９１ｂは、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第２挿通孔ｆ９９１ｂは、振分ユニットｆ９８０及び通路ユニットｆ９９０が組み合わされた状態において、振分ユニットｆ９８０の開口ｆ９８５ｇと内部空間が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に連なる位置に形成される。これにより、振分ユニットｆ９８０の内部を流下して開口ｆ９８５ｇを通過する遊技球を第２挿通孔ｆ９９１ｂに流入させることができる。

【３０６７５】

また、第２挿通孔ｆ９９１ｂは、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が第２通路部材ｆ９９２側に向かって下降傾斜して形成される。これにより、第２挿通孔ｆ９９１ｂに送球される遊技球を第２通路部材ｆ９９２側に転動させることができる。

【３０６７６】

第３挿通孔ｆ９９１ｃは、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第３挿通孔ｆ９９１ｃは、振分ユニットｆ９８０及び通路ユニットｆ９９０が組み合わされた状態において、振分ユニットｆ９８０の開口ｆ９８５ｂの内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分ユニットｆ９８０の内部（第１通路ｆＴＲ１）を流下して開口ｆ９８５ｅを通過する遊技球を第３挿通孔ｆ９９１ｃに流入させることができる。

【３０６７７】

また、第３挿通孔ｆ９９１ｃは、上方側（矢印Ｕ方向側）に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）外側に向けて凹設される凹設部ｆ９９１ｃ１を備える。凹設部ｆ９９１ｃ１は、振分ユニットｆ９８０に配設される検出装置ｆＳＥ３の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部を内部に収容する部分であり、背面視における検出装置ｆＳＥ３の外形と略同一の寸法に形成される。

【３０６７８】

なお、第３挿通孔ｆ９９１ｃは、背面側（矢印Ｂ方向側）端部の内縁に第２挿通孔ｆ９９１ｂ側から左側（矢印Ｌ方向側）に向けて突出する突設部ｆ９９１ｃ２を備える。これにより、第３挿通孔ｆ９９１ｃに流入した遊技球を突設部ｆ９９１ｃ２に衝突させてその衝突した遊技球を第２挿通孔ｆ９９１ｂから離間する方向（左側）に転動させることができる。

【３０６７９】

第４挿通孔ｆ９９１ｄは、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第４挿通孔ｆ９９１ｄは、振分ユニットｆ９８０及び通路ユニットｆ９９０が組み合わされた状態において、振分ユニットｆ９８０の開口ｆ９８５ｂの内部空間が連なる位置に形成される。これにより、振分ユニットｆ９８０の内部（第２通路ｆＴＲ２）を流下して開口ｆ９８５ｆを通過する遊技球を第４挿通孔ｆ９９１ｄに流入させることができる。

【３０６８０】

また、第４挿通孔ｆ９９１ｄは、上方側（矢印Ｕ方向側）に左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向

）外側に向けて凹設される凹設部ｆ９９１ｄ１を備える。凹設部ｆ９９１ｄ１は、振分ユニットｆ９８０に配設される検出装置ｆＳＥ３の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部を内部に収容する部分であり、背面視における検出装置ｆＳＥ３の外形と略同一の寸法に形成される。

【３０６８１】

なお、第４挿通孔ｆ９９１ｄは、背面側（矢印Ｂ方向側）端部の内縁に第２挿通孔ｆ９９１ｂ側から右側（矢印Ｒ方向側）に向けて突出する突設部ｆ９９１ｄ２を備える。これにより、第４挿通孔ｆ９９１ｄに流入した遊技球を突設部ｆ９９１ｄ２に衝突させると共に、第２挿通孔ｆ９９１ｂから離間する方向（右側）に転動させることができる。

【３０６８２】

第２通路部材ｆ９９２は、正面視において上下反対の略Ｔ字状に形成されると共に、上方側（矢印Ｕ方向側）の一部に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する第５挿通孔ｆ９２２ｂと、その第５挿通孔ｆ９２２ｂの下方側（矢印Ｄ方向側）において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する第６挿通孔ｆ９９２ｃと、第５挿通孔ｆ９２２ｂの開口縁に沿って背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて立設される立設壁ｆ９９２ａとを主に備えて形成される。

【３０６８３】

第５挿通孔ｆ９２２ｂは、正面視において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に長い矩形状に形成され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の幅が遊技球の直径よりも大きく設定される。また、第５挿通孔ｆ９９２ｂは、第１通路部材ｆ９９１及び第２通路部材ｆ９９２が組み合わされた状態において、第１通路部材ｆ９９１の第１挿通孔ｆ９９１ａの内部空間が前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に連なる位置に形成される。これにより、第１通路部材ｆ９９１の第１挿通孔ｆ９９１ａを通過する遊技球を第５挿通孔ｆ９２２ｂに流入させることができる。

【３０６８４】

第６挿通孔ｆ９９２ｃは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形状に開口し、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。また、第６挿通孔ｆ９９２ｃは、第１通路部材ｆ９９１及び第２通路部材ｆ９９２が組み合わされた状態において、その内部空間が第１通路部材ｆ９９１の第２挿通孔ｆ９９１ｂの内部空間と前後方向に連なる位置に形成される。これにより、第１通路部材ｆ９９１の第２挿通孔ｆ９９１ｂを通過する遊技球を第６挿通孔ｆ９９２ｃに流入させることができる。

【３０６８５】

また、第６挿通孔ｆ９９２ｃの背面側には、検出孔ｆＳＥ１ａの内部空間が第６挿通孔ｆ９９２ｃの内部空間と連なる位置に配置される検出装置ｆＳＥ４が配設される。これにより、第６挿通孔ｆ９９２ｃを通過する遊技球は、検出孔ｆＳＥ１ａを通過して検出装置ｆＳＥ４に検出されると共に、第３通路部材ｆ９９３側に送球される。

【３０６８６】

第３通路部材ｆ９９３は、正面視において左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に長い矩形状に形成されると共に、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の所定の厚みを有して形成される。第３通路部材ｆ９９３は、左右方向の略中間位置に貫通形成される第７挿通孔ｆ９９３ａと、その第７挿通孔ｆ９９３ａの縁部から立設される案内壁ｆ９９３ｂとを主に備えて形成される。

【３０６８７】

第７挿通孔ｆ９９３ａは、正面視において一辺が遊技球の直径よりも大きい正方形状に開口し、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通形成される。また、第７挿通孔ｆ９９３ａは、第２通路部材ｆ９９２及び第３通路部材ｆ９９３が組み合わされた状態において、第２通路部材ｆ９９２の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される検出装置ｆＳＥ４の検出孔ｆＳＥ１ａの内部空間と前後方向に連なる位置に形成される。これにより、第２通路部材ｆ９９２の第６挿通孔ｆ９９２ｃ及び検出装置ｆＳＥ４の検出孔ｆＳＥ１ａを通過した遊技球を第７挿通孔ｆ９９３ａに流入させることができる。

【３０６８８】
案内壁ｆ９９３ｂは、第７挿通孔ｆ９９３ａの上方側（矢印Ｕ方向側）を除く３方向の縁部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される。また、案内壁ｆ９９３ｂは、下方側（矢印Ｄ方向側）の内面が背面側（矢印Ｂ方向側）に向かうに従って下降傾斜して形成される。これにより、第７挿通孔ｆ９９３ａに送球された遊技球を背面側に向けて転動させることができる。なお、案内壁ｆ９９３ｂにより背面側に案内された遊技球は、遊技盤ｆ１３が配設される内枠ｆ１２（内下枠ユニットｆ５００）の球回収ユニットｆ５２０に送球され、パチンコ機ｆ１０に回収される。
【３０６８９】
次いで、上述した第３０２実施形態における第Ｚ１制御例について、図４１８６から図４２２４を参照して説明する。初めに、図４１８６から図４１８８を参照して、本第Ｚ１制御例における遊技の流れ（複数の状態間の移行方法）について説明をする。図４１８６は、パチンコ機ｆ１０における遊技の流れを模式的に示した模式図である。図４１８７（ａ）は、通常状態１からの遊技の流れを模式的に示した模式図であり、図４１８７（ｂ）は、通常状態２からの遊技の流れを模式的に示した模式図である。図４１８８（ａ）は、時短状態からの遊技の流れを模式的に示した模式図であり、図４１８８（ｂ）は、確変状態からの遊技の流れを模式的に示した模式図である。
【３０６９０】
図４１８６に示すように、本第Ｚ１制御例には、主とする通常状態に通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）とが設けられ、それら通常状態１及び通常状態２から所定の当たりを経て移行する確変状態（スーパーチャンスタイム）と時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）との少なくとも４種類の状態が設けられている。
【３０６９１】
まず、図４１８６及び図４１８７（ａ）を参照して、通常状態１（ド通常状態）における状態の移行方法について説明する。図４１８７（ａ）に示した通り、通常状態１では、特別図柄および普通図柄の当たり確率が低確率とされる。そのため、通常状態１では、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が主に閉鎖状態とされ、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選を実行するために、主に第１入球口ｆ６４へ遊技球を入球させる必要がある不利な遊技状態となっている。この不利な遊技状態である通常状態１においては、大当たりに当選した場合と、Ｃ時短に当選した場合とで、他の状態に移行する可能性がある。
【３０６９２】
具体的には、図４１８６及び図４１８７（ａ）に示した通り、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の１／３５０の割合で発生する大当たりの当選時に６５％の割合で選択される確変大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が確変状態（スーパーチャンスタイム）に設定される。また、通常状態１において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりの当選時に３５％の割合で選択される通常大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が時短状態（チャンスタイム）に設定される。
【３０６９３】
一方、通常状態１（ド通常状態（第２遊技状態））において、第１特別図柄（特図１）の大当たりを除く（外れ）抽選の一部（１／１０の割合）でＣ時短当選した場合には、Ｃ時短Ａ当たりが選択され、Ｃ時短Ａ当たりの変動後の状態が時短状態（サポートＣタイム）に設定される。また、通常状態１において、第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選の一部（１／２の割合）でＣ時短当選（当たり）した場合には、Ｃ時短Ｂ当たりが選択され、Ｃ時短Ｂ当たりの変動後の状態が通常状態２（微時短状態）に設定される（特定条件が成立する）。なお、第２遊技状態は、第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａ当たりが発生する（サポートＣタイムが発生する）状態である通常状態１（ド通常状態）が相当し、特定条件は、第２特別図柄のＣ時短Ｂ当たりにより成立する条件が相当する。
【３０６９４】

即ち、通常状態１（ド通常状態）においては、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選による大当たりの当選よりもＣ時短当たりの当選がしやすく設定される。さらに、Ｃ時短当たりにおいては、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選による当選の方がしやすく設定される。これらにより、通常状態１においては、確変状態、時短状態、サポートＣタイムに移行する確率に比べて、通常状態２（微時短状態）に移行する確率が高く設定される。

【３０６９５】

なお、本制御例では、通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選の一部（１／２の割合）でＣ時短当選する場合について説明したが、第２特別図柄の大当たりを除く抽選の全て（１／１の割合）でＣ時短当選するように構成しても良い。これによれば、通常状態１において、第２特別図柄の抽選による変動が開始されたタイミングで、大当たりを伴う確変状態または時短状態への移行、若しくは、Ｃ時短当たりによる通常状態２（微時短状態）への移行のいずれかを確定させる（状態が移行することを確定させる）ことができる。

【３０６９６】

また、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）による抽選が大当たり又はＣ時短のいずれにも当選しない場合（即ち、完全外れの場合）には、通常状態１から状態が移行せず、通常状態１が継続（維持）されるように構成される。これによれば、通常状態１において、通常状態１よりも遊技者にとって有利な状態となる時短状態（サポートＣタイム）への移行の可能性を継続して遊技者に与えることができるので、通常状態１における遊技者の期待感を高めることができる。

【３０６９７】

次に、図４１８６及び図４１８７（ｂ）を参照して、通常状態２（微時短状態）における状態の移行方法について説明する。図４１８７（ｂ）に示した通り、通常状態２では、特別図柄の大当たり確率が低確率とされる一方、普通図柄の当たり確率が高確率とされ、普通図柄の当たりによる一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３（ａ））の開放が通常状態１（ド通常状態）よりも高い頻度で行われる。しかしながら、通常状態２では、普通図柄の当たりによる一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３（ａ））の開放状態とされる時間が後述する時短状態または確変状態よりも短く設定されており、一対の羽部材ｆ９４５を介して第２入球口ｆ６６に遊技球を入球（入賞）させることが困難となるように構成される。

【３０６９８】

そのため、通常状態２（微時短状態）では、通常状態１（ド通常状態）に比べて普通図柄に当たりやすい分有利な状態に感じるが、見かけ上の遊技状態としては、通常状態１と変わらない状態とされる。即ち、通常状態２では、通常状態１と同様に、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選を実行するために、主に第１入球口ｆ６４へ遊技球を入球（入賞）させる必要がある不利な遊技状態として構成される。この不利な遊技状態である通常状態２においては、大当たりに当選した場合と、規定回数（微時短回数）の変動消化を行った場合とで、他の状態に移行する可能性がある。

【３０６９９】

具体的には、図４１８６及び図４１８７（ｂ）に示した通り、通常状態２（微時短状態）において、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の１／３５０の割合で発生する大当たりの当選時に６５％の割合で選択される確変大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が確変状態（スーパーチャンスタイム）に設定される。また、通常状態２において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりの当選時に３５％の割合で選択される通常大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が時短状態（チャンスタイム）に設定される。

【３０７００】

なお、本第Ｚ１制御例においては、通常状態２（微時短状態）の大当たりの確率（１／３５０）及び大当たりの確変割合（６５％）は、通常状態１（ド通常状態）の大当たりの

確率および大当たりの確変割合と同様に設定され、通常状態１及び通常状態２のどちらで大当たりしたとしても、その大当たりの内容に差が出ないよう（大当たりのラウンド数が同一）に設定されるが、通常状態１と通常状態２との大当たりの確率、確変割合、大当たりのラウンド数、大当たり後の時短回数を異なる値に設定しても良い。例えば、通常状態２における大当たりにおいては、通常状態１における大当たりのラウンド数よりも大当たりのラウンド数を多くしたり、通常状態１における大当たり後の時短回数よりも大当たり後の時短回数を多くしたりする、即ち、通常状態１よりも通常状態２において大当たりすることを有利とすることにより、通常状態２における遊技者の興趣を高めるものであっても良い。

【３０７０１】

通常状態２（微時短状態（第１遊技状態））において、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選によるハズレ変動が規定した回数行われる（時短カウンタｆ２０３ｈ（図４１９４参照）に設定された値の分、変動される）と、規定回数（微時短回数）経過後の状態が通常状態１（ド通常状態）に設定される。なお、通常状態２においては、後述するＣ時短制限フラグｆ２０３ｍ（図４１９４参照）がオンに設定されており、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選によるＣ時短当たりが規制され、Ｃ時短当たりが選択されている場合であっても抽選結果としては外れとして処理（表示）されるように設定される。これにより、通常状態２（微時短状態）の第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選において、再び、Ｃ時短Ｂ当たりに当選して、時短カウンタｆ２０３ｈの値がリセットされる、即ち、通常状態２をループすることを抑制できるようになっている。即ち、第１遊技状態は、第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａ当たりが発生しない（サポートＣタイムが発生しない）状態である通常状態２（微時短状態）が相当する。

【３０７０２】

なお、通常状態２（微時短状態）が維持される回数は、上記した通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりが選択された際に、所定の回数（例えば、５０回）に設定される。また、所定の回数は、１種類の設定した回数に限定されるものであっても、Ｃ時短Ｂ当たりの抽選において２種類の設定した回数からいずれかの回数が設定される（例えば、５０回又は１００回のどちらかが設定される）ものであっても良い。本制御例においては、Ｃ時短Ｂが５０回又は１００のいずれかが選択されるように構成されている。

【３０７０３】

さらに、本制御例では、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選において、上記したように通常状態１（ド通常状態）では、３／５の確率（第１特別図柄の１／１０、第２特別図柄抽選の１／２）でＣ時短当たりが選択されて遊技状態を移行可能に構成されるので、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選が続く場合に、通常状態１よりも通常状態２（微時短状態）の方が長く滞在するように構成される。

【３０７０４】

なお、上記したように、本制御例における第３０２実施形態では、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が振分ユニットｆ９８０に配設される第１入球口振分部ｆ９８３により一球ずつ第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に振り分けられることにより、第１特別図柄の始動入賞と第２特別図柄との始動入賞とを交互に行うことが可能に構成され、通常時（通常状態１（ド通常状態）及び通常状態２（微時短状態））において第１特別図柄と第２特別図柄との両方を始動させる（両方の保留を貯める）ことが可能とされる。また、詳細については後述するが、本制御例では、第１特別図柄の保留が第２特別図柄の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される。そのため、本実施形態では、第１特別図柄の変動中に第２特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくでき、第１特別図柄の全ての保留の抽選表示が終了した後で第２特別図柄の抽選表示を行うことができる。これにより、本実施形態では、従来のパチンコ機ように第１特別図柄の抽選を行うための入

球口が遊技領域の略中央位置に配設され、第２特別図柄の抽選を行うための入球口が遊技領域の右側に配設されるものではできなかった遊技性、即ち、第２特別図柄の抽選が行われないように第１特別図柄の保留を貯め続けさせるという遊技性を確保できるようになっている。

【３０７０５】

そして、上記したように本制御例においては、第１特別図柄の抽選にのみＣ時短Ａ当たりが付与され、第２特別図柄の抽選では時短状態に移行するＣ時短Ａ当たりが付与されないため、Ｃ時短Ａ当たりにより時短状態（通常状態よりも有利な状態）に移行することが可能とされる通常状態１に移行した場合に、通常状態２に移行しないよう（即ち、第１特別図柄の抽選が継続されるよう（第２特別図柄の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）ことができる。即ち、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止してしまうことを抑制できる。

【３０７０６】

なお、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）にＣ時短Ａ当たりを付与することで通常状態２から通常状態１に移行した場合に、通常状態２に移行しないよう（即ち、第１特別図柄の抽選が継続されるよう（第２特別図柄の抽選が始まらないよう））にする場合について説明したが、例えば、通常状態１における大当たりの抽選において、大当たりの確率、確変割合、大当たりラウンド数、大当たり後の時短回数を、通常状態２よりも有利な状態とすることで、通常状態１に移行した場合に、通常状態１において通常状態２に移行しないように、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせるものであっても良い。

【３０７０７】

次いで、図４１８６及び図４１８８（ａ）を参照して、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）における状態の移行方法について説明する。図４１８８（ａ）に示した通り、時短状態では、特別図柄の当たり確率が低確率、普通図柄の当たり確率が高確率とされる。そのため、時短状態では、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が開放状態とされる時間を通常状態１（ド通常状態）及び通常状態２（微時短状態）よりも長く形成することができ、第２入球口ｆ６６へ遊技球が入球（入賞）しやすい状態とされる。なお、時短状態では、上記したように一対の羽部材ｆ９４５が開放状態とされ第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）しやすい状態とされるものの、第１入球口ｆ６４へ遊技球を入球させることが可能な状態が維持される。そのため、時短状態では、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（入賞）しやすくなる分、通常状態１及び通常状態２よりも第２特別図柄（特図２）の抽選を受けやすくでき、通常状態１及び通常状態２よりも遊技者に有利な状態とすることができる。このような時短状態においては、大当たりに当選した場合と、規定回数の変動消化を行った場合とで、他の状態に移行する可能性がある。

【３０７０８】

具体的には、図４１８６及び図４１８８（ａ）に示した通り、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の１／３５０の割合で発生する大当たりの当選時に６５％の割合で選択される確変大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が確変状態（スーパーチャンスタイム）に設定される。また、時短状態において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりの当選時に３５％の割合で選択される通常大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が時短状態（チャンスタイム）に設定される。即ち、時短状態において、通常大当たりに当選した場合には、大当たり終了後に時短状態（チャンスタイム）が継続するように設定される。

【３０７０９】

一方、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選によるハズレ変動が規定した回数行われる（時短カウンタｆ２０３ｈ（図４１９４参照）に設定された値の分、変動される）と、規定回数経過後の状態が通常状態１（ド通常状態）に設定される。なお、時短状態においては、後述するＣ時短制限フラグｆ２０３ｍ（図４１９４参照）がオン

に設定されており、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選によるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）が規制され、Ｃ時短当たりが選択されている場合であっても抽選結果としては外れとして処理（表示）されるように設定される。これにより、時短状態の第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選において、再び、Ｃ時短Ａ当たりに当選して、時短カウンタｆ２０３ｈの値がリセットされる、即ち、時短状態をループすることを抑制できるようになっている。

【３０７１０】

また、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）が維持される回数は、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選において通常大当たりが選択された際、又は、第１特別図柄（特図１）の抽選においてサポートＣタイムが選択された際に、所定の回数（例えば、５０回）に設定される。また、所定の回数は、１種類の設定した回数に限定されるものあっても良く、通常大当たり又はＣ時短Ａ当たりの抽選において２の設定した回数からいずれかの回数が設定される（例えば、５０回または１００回のどちらかが設定される）ものであっても良い。本制御例においては、５０回または１００回のいずれかが設定されるように構成される。

【３０７１１】

ここで、本制御例においては、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選によるハズレ変動が規定した回数行われる（時短カウンタｆ２０３ｈ（図４１９４参照）に設定された値の分、変動される）と、規定回数経過後の状態が通常状態１（ド通常状態）に設定されるので、通常状態１に移行した際に、上記した通常状態１における所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）による時短状態（サポートＣタイム）への復帰を遊技者に期待させることができる。即ち、時短状態に戻る希望を遊技者に与えることができる。その結果、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを得られなかった無念感を抑えることができる。

【３０７１２】

なお、上記したように、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選によるハズレ変動が規定した回数行われる（時短カウンタｆ２０３ｈ（図４１９４参照）に設定された値の分、変動される）と、規定回数経過後の状態が通常状態１（ド通常状態）に設定される。しかしながら、時短状態では、第１特別図柄（特図１）の保留が第２特別図柄（特図２）の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される（図４２０５参照）ため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄の保留を貯めたとしても時短状態の規定回数を消化する際に、第１特別図柄の保留が優先して消化される。そのため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動回数が終了する前に第１特別図柄の保留を貯めておくことが困難とされ、通常状態１（ド通常状態）に移行して特別図柄の抽選によるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）を付与することができる状態となった際に、第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりによって通常状態２（微時短状態）に移行させることしかできない状態となる恐れがあった。

【３０７１３】

特に、本制御例では、第１入球口振分部ｆ９８３が遊技球の荷重により一方側と他方側とに交互に回転するように構成され、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）に流入する遊技球を、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に交互に送球可能に設定される。そのため、通常状態１（ド通常状態）に移行して特別図柄の抽選によるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）を付与することができる状態となった際に、第１入球口ｆ６４に入球する１球目の遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になっていた場合に、第１通路ｆＴＲ１へ遊技球を入球させるために２球の遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させる必要が生じる。従って、第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりによって通常状態２

（微時短状態）に移行させることしかできない状態となる可能性が高まるという問題があった。

【３０７１４】

そのため、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）に移行して特別図柄の抽選によるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）を付与することができる状態となった際、初回の特別図柄の抽選で（第２特別図柄が変動して）Ｃ時短Ｂ当たりが選択された場合に、微時短回数を少なく（例えば、２回）に設定しても良い。これによれば、通常状態１において、時短状態（サポートＣタイム）に移行するＣ時短Ａ当たりの抽選を有する第１特別図柄の抽選を受けられなかった場合に、通常状態１に短い期間で移行させることができる。その結果、時短状態において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）Ｃ時短Ａ当たりを取得できなかった（通常状態２（微時短状態）に移行した）無念感を遊技者に与えてしまう態様となったとしても、遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。なお、通常状態２（微時短状態）から通常状態１（ド通常状態）に移行した場合も同様の構成とすることで、規定の微時短回数を遊技した遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３０７１５】

また、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）に移行してから１回転目の変動は、Ｃ時短当たりの抽選が行われない状態として（後述するＣ時短制限フラグｆ２０３ｍをオンした状態として）、通常状態１に移行してからの１回転目の変動期間を第１特別図柄の保留を貯める期間として利用することで、通常状態１への移行後の初回の特別図柄の抽選で（第２特別図柄が変動して）Ｃ時短Ｂ当たりが選択されることを抑制しても良い。若しくは、Ｃ時短Ｂ当たりのみを制限するＣ時短Ｂ制限フラグを備えて、そのＣ時短Ｂ制限フラグが通常状態１に移行してから所定の回転数（例えば１回転）までオン状態となることで、通常状態１への移行後の初回の特別図柄の抽選で（第２特別図柄が変動して）Ｃ時短Ｂ当たりが選択されることを抑制しても良い。

【３０７１６】

さらに、通常状態１（ド通常状態）への移行後の初回の特別図柄の抽選で（第２特別図柄が変動して）Ｃ時短Ｂ当たりが選択されて通常状態２へ移行することを抑制するために、通常状態１に移行してから１回転目の変動は、第２特別図柄の変動であっても第１特別図柄と同等の抽選がされてＣ時短Ａ当たりが付与されるように構成しても良い。具体的には、通常状態１への移行後の初回の特別図柄の抽選にのみ、後述する第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａとは別の第１当たり乱数テーブルにより抽選されるように構成して、その別の第１当たり乱数テーブルにおいて、第２特別図柄の抽選テーブルが第１特別図柄の抽選テーブルと同等（即ち、Ｃ時短Ｂ当たりが無くＣ時短Ａ当たりがある抽選テーブル）に構成されるようにしても良い。

【３０７１７】

次いで、図４１８６及び図４１８８（ｂ）を参照して、確変状態（スーパーチャンスタイム）における状態の移行方法について説明する。図４１８８（ｂ）に示した通り、確変状態では、特別図柄の当たり確率が高確率、普通図柄の当たり確率が高確率とされる。そのため、確変状態では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）と同様に、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が開放状態とされる時間を通常状態１（ド通常状態）及び通常状態２（微時短状態）よりも長く形成することができると共に、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）よりも第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選による大当たりを発生しやすくできる。そのため、確変状態では、時短状態よりも第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選による大当たりを時短状態よりも発生しやすくするでき、時短状態よりも有利な状態とすることができる。このような確変状態においては、大当たりに当選した場合に、他の状態に移行する可能性がある。

【３０７１８】

具体的には、図４１８６及び図４１８８（ｂ）に示した通り確変状態（スーパーチャン

スタイム）において、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の１／３５の割合で発生する大当たりの当選時に６５％の割合で選択される確変大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が確変状態（スーパーチャンスタイム）に設定される。また、確変状態において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりの当選時に３５％の割合で選択される通常大当たりに当選した場合に、大当たり終了後の状態が時短状態（チャンスタイム）に設定される。即ち、確変状態において、確変大当たりに当選した場合には、大当たり終了後に確変状態（スーパーチャンスタイム）が継続する（ループする）ように設定される。

【３０７１９】

次に、図４１８９及び図４１９０を参照して、上記第１６２実施形態の第Ｚ１制御例における第３図柄表示装置ｆ８１の表示内容について説明する。図４１８９（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図４１８９（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。なお、図４１８９（ｂ）では、通常状態２（微時短状態）における表示画面が例示される。

【３０７２０】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（１，３，５，７，９）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（０，２，４，６，８）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【３０７２１】

また、本実施形態のパチンコ機ｆ１０においては、主制御装置ｆ１１０（図４１５６参照）により行われる特別図柄の抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。

【３０７２２】

例えば、特別図柄の抽選結果が「通常大当たり」であれば、偶数番号である「０，２，４，６，８」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。また、「確変大当たり」であれば、奇数番号である「１，３，５，７，９」が付加された主図柄が揃う変動表示が行われる。なお、詳細については、後述するが、本実施形態では、通常状態１（ド通常状態）においてサポートＣタイム（Ｃ時短Ａ）が当選した場合に、サポートＣタイム当選を示す所定の表示（例えば、亀やダイヤモンド等の主図柄に付されるキャラクタを模した付属図柄と異なる表示）が有効ライン上に停止され、それぞれの数字上に表示される（図４１９１（ａ）参照）。

【３０７２３】

図４１８９（ａ）に示すように、第３図柄表示装置ｆ８１の表示画面は、大きくは上下に３分割され、下側の１／６が保留球数などを表示する保留表示領域ｆＤｈ、中央の１／２（３／６）が第３図柄を変動表示する主表示領域ｆＤｍ、それ以外の上側の１／３（２／６）が予告演出、キャラクタ、パチンコ機ｆ１０の情報などを表示する副表示領域ｆＤｓとなっている。

【３０７２４】

主表示領域ｆＤｍは、左・中・右の３つの表示領域ｆＤｍ１～ｆＤｍ３に区分けされており、その３つの表示領域ｆＤｍ１～ｆＤｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び

右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。
【３０７２５】
　また、主表示領域ｆＤｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域ｆＤｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃えば大当たりとして大当たり動画が表示される。
【３０７２６】
　保留表示領域ｆＤｈは、主表示領域ｆＤｍの下方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの領域に等区分されている。なお、本制御例では、左側の領域を特図１表示領域ｆＤｈ１、中央の領域を変動保留表示領域ｆＤｈ２、右側の領域を特図２表示領域ｆＤｈ３と称して説明する。
【３０７２７】
　特図１表示領域ｆＤｈ１は、第１入球口ｆ６４に入球され上述した送球ユニットｆ９７０により流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に流入された遊技球のうち変動が未実行（即ち、第１特別図柄の大当たり抽選結果を表示する変動遊技が未実行）である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。特図２表示領域ｆＤｈ３は、流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）に流入された遊技球、又は、第２入球口ｆ６６に流入された遊技球のうち変動が未実行（即ち、第２特別図柄の大当たり抽選結果を表示する変動遊技が未実行）である遊技球（保留数）の数である保留球数を表示する領域である。変動保留表示領域ｆＤｈ２は、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりの抽選結果を主表示領域ｆＤｍに変動表示している抽選に対応する保留を表示する領域である。
【３０７２８】
　副表示領域ｆＤｓは、主表示領域ｆＤｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域ｆＤｓ１～ｆＤｓ３に等区分されている。小領域ｆＤｓ１は、パチンコ機ｆ１０の状態に関する所定の情報を表示する領域である。小領域ｆＤｓ２は、予告演出画像を表示する領域である。小領域ｆＤｓ３は、パチンコ機ｆ１０の遊技に関する所定の情報を表示する領域である。
【３０７２９】
　実際の表示画面では、図４１８９（ｂ）に示すように、主表示領域ｆＤｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域ｆＤｓにおいては、通常は中央の小領域ｆＤｓ２に、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。
【３０７３０】
　左側の小領域ｆＤｓ１には、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が所定の文字（例えば、「サポートＣタイム抽選まで残り５０回転」等）により表示される。なお、通常は（通常状態２（微時短状態）では）、図４１８９（ｂ）に示すように、小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムが抽選される状態となるまでの変動残回数が表示されるように構成される。また、小領域ｆＤｓ１には、サポートＣタイムが抽選される状態となるまでの変動残回数の他に、大当たり後のサポートＣタイムの当選回数や、大当たり後の合計変動回数等を表示するように構成しても良い。なお、左側の小領域ｆＤｓ１に表示されるパチンコ機ｆ１０の状態に関する情報は、音声により遊技者に報知するように構成しても良い。音声により報知することで、左側の小領域ｆＤｓ１を視認しない遊技者にもパチンコ機ｆ１０の状態に関する情報を報知することができる。
【３０７３１】
　本制御例では、通常状態２（微時短状態）において、通常状態１（ド通常状態）となるまでの変動回数を左側の小領域ｆＤｓ１に数字で明確に表示する場合について説明したが、通常状態１になるまでの変動回数を文章で曖昧に表示するようにしても良い。例えば、

通常状態１になるまでの変動回数を「サポートＣタイム抽選まで、あと少し」や「サポートＣタイム抽選まで、もうちょっと」や「サポートＣタイム抽選まで、ガンバレ」等の文字表現に変換して表示し、通常状態１になるまでの変動回数を分かりにくくしても良い。これによれば、左側の小領域ｆＤｓ１に表示された文章等の情報によりサポートＣタイムの抽選（通常状態１に状態が移行すること）が近いと感じたタイミングで、第１特別図柄の保留を貯めるために遊技者に遊技球を打ち出し続けさせることができるので、遊技球を打ち出し続けさせる遊技を、通常状態１となるまでの変動回数を小領域ｆＤｓ１に明確に表示する場合に比べて長時間、遊技者に行わせやすくできる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。

【３０７３２】

右側の小領域ｆＤｓ３には、パチンコ機ｆ１０の遊技機に関する情報が所定の文字や画像（例えば、「通常中」、「チャンスタイム中」、「確変中」等の文字と、遊技盤ｆ１３の一部を切り抜いた画像と共に遊技球の打ち出し位置（遊技球を流入させる位置）を示す画像）により表示される。なお、本制御例における通常状態２（微時短状態）では、上記したように、普通図柄の当たり確率が高確率とされ、普通図柄の当たりによる一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３（ａ））の開放が通常状態１（ド通常状態）よりも高い頻度で行われるが、普通図柄の当たりによる一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３（ａ））の開放状態とされる時間が短く設定されており、一対の羽部材ｆ９４５を介して第２入球口ｆ６６に遊技球を入球（入賞）させることが困難となるように構成されるので、図４１８９（ｂ）に示すように、「通常中」との表示と共に、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させるように遊技球を遊技領域に打ち出すことを指示す表示が小領域ｆＤｓ３にされるように構成される。また、右側の小領域ｆＤｓ３に表示されるパチンコ機ｆ１０の遊技機に関する情報は、音声により遊技者に報知するように構成しても良い。音声により報知することで、左側の小領域ｆＤｓ１を視認しない遊技者にもパチンコ機ｆ１０の遊技機に関する情報を報知することができる。

【３０７３３】

保留表示領域ｆＤｈにおいては、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）による大当たり又はＣ時短当たりの抽選が行われる変動保留が表示されるように構成される。変動保留表示領域ｆＤｈ２には、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に流入したこと、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）に流入したこと、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が流入したことを契機に開始される第３図柄表示装置ｆ８１の変動表示に対応する保留が表示されるように構成される。なお、変動保留表示領域ｆＤｈ２には、後述する特図１表示領域ｆＤｈ１および特図２表示領域ｆＤｈ３にされる保留表示（ヘルメットまたはハンマー）に対応した変動表示の保留が表示される。また、変動保留表示領域ｆＤｈ２に表示される保留は、少なくとも第３図柄表示装置ｆ８１の変動表示が終了したタイミングで保留表示が消去されるように構成され、当該保留による変動表示が終了したことを遊技者に認識させることができるように構成される。

【３０７３４】

なお、変動保留表示領域ｆＤｈ２に表示される保留は、第３図柄表示装置ｆ８１の変動表示の大当たりやＣ時短当たり（特に、Ｃ時短Ａ当たり）の期待度によって当該保留の色や大きさ、形が変更されるように構成されていても良い。この場合には、例えば、変動保留表示領域ｆＤｈ２に表示される保留の左右両側に、小領域ｆＤｓ２に表示されるキャラクタの一部（手や足）等を表示して、そのキャラクタの一部が当該保留を触る（例えば、手でたたく又は足で踏みつける等）ような演出を行うことで当該保留の色や大きさ、形が変更されるように構成されても良い。

【３０７３５】

第３図柄表示装置ｆ８１（第１図柄表示装置ｆ３７）にて変動表示が行われている間（

即ち、変動保留表示領域ｆＤｈ２に変動中の保留が表示されている場合）に、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に流入した場合、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置ｆ３７により示されると共に、保留表示領域ｆＤｈの特図１表示領域ｆＤｈ１においても示される。特図１表示領域ｆＤｈ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示（例えば、「ヘルメット」の図柄で表示）され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、特図１表示領域ｆＤｈ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、特図１表示領域ｆＤｈ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、第１特別図柄の抽選がされた保留球数が０球である、即ち、第１特別図柄の抽選による変動表示を行う保留球が存在しないことを示す。

【３０７３６】

一方、第３図柄表示装置ｆ８１（第１図柄表示装置ｆ３７）にて変動表示が行われている間（即ち、変動保留表示領域ｆＤｈ２に変動中の保留が表示されている場合）に、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）に流入した場合、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が流入した場合に、その入球回数は最大４回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置ｆ３７により示されると共に、保留表示領域ｆＤｈの特図２表示領域ｆＤｈ３においても示される。特図２表示領域ｆＤｈ３には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示（例えば、「ハンマー」の図柄で表示）され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、特図２表示領域ｆＤｈ３に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、特図２表示領域ｆＤｈ３に保留球数図柄が表示されていない場合は、第２特別図柄の抽選がされた保留球数が０球である、即ち、第２特別図柄の抽選による変動表示を行う保留球が存在しないことを示す。

【３０７３７】

なお、詳細には後述するが、本制御例では、特別図柄の変動中において特図１表示領域ｆＤｈ１及び特図２表示領域ｆＤｈ３の両者に保留が有る場合（第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選結果が表示される保留がある場合）、第３図柄表示装置ｆ８１（第１図柄表示装置ｆ３７）にて変動表示が終了した後、特図２表示領域ｆＤｈ３の保留よりも優先して特図１表示領域ｆＤｈ１の保留が消化（変動保留表示領域ｆＤｈ２に移行）するように構成される。即ち、特図１表示領域ｆＤｈ１の保留が全て消化され第１特別図柄の変動終了する前に、特図１表示領域ｆＤｈ１に保留が貯められる続ける状況（第１特別図柄の変動が続く状況）においては、特図２表示領域ｆＤｈ３の保留が消化されないように構成され、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球状況によっては、第２特別図柄の抽選結果が第３図柄表示装置ｆ８１（第１図柄表示装置ｆ３７）に変動表示されない状況（期間）を構成可能とされる。

【３０７３８】

本制御例においては、特別図柄の変動中において特図１表示領域ｆＤｈ１及び特図２表示領域ｆＤｈ３の両者に保留が有る場合、第３図柄表示装置ｆ８１（第１図柄表示装置ｆ３７）にて変動表示が終了した後、特図２表示領域ｆＤｈ３の保留よりも優先して特図１表示領域ｆＤｈ１の保留が消化（変動保留表示領域ｆＤｈ２に移行）されるように構成される場合について説明したが、特図１表示領域ｆＤｈ１の保留よりも優先して特図２表示領域ｆＤｈ３の保留が消化されるように構成しても良く、また、特図１表示領域ｆＤｈ１及び特図２表示領域ｆＤｈ３に保留が貯められた順番で、特図１表示領域ｆＤｈ１及び特図２表示領域ｆＤｈ３の保留が消化されるように構成しても良い。

【３０７３９】

また、本制御例においては、特図１表示領域ｆＤｈ１及び特図２表示領域ｆＤｈ３に最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、

３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特図１表示領域ｆＤｈ１及び特図２表示領域ｆＤｈ３における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置ｆ８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置ｆ３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置ｆ８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニットｆ８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【３０７４０】

次いで、図４１９０を参照して、パチンコ機ｆ１０が各状態とされる場合に、小領域ｆＤｓ１，ｆＤｓ３に表示される内容について説明する。図４１９０（ａ）～図４１９０（ｃ）は、第３図柄表示装置ｆ８１の小領域ｆＤｓ１，ｆＤｓ３の表示画面を部分的に拡大して例示した図である。なお、図４１９０（ａ）では、パチンコ機ｆ１０が通常状態１（ド通常状態）とされた場合の表示が例示され、図４１９０（ｂ）では、パチンコ機ｆ１０が時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）とされた場合の表示が例示され、図４１９０（ｃ）では、パチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）とされた場合の表示が例示される。

【３０７４１】

図４１９０（ａ）に示すように、通常状態１（ド通常状態）では、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムの抽選（所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり、図４１８７（ａ）参照））が行われていることを示す表示（例えば、「サポートＣタイム抽選中」）がされる。これにより、遊技者に、時短状態（サポートＣタイム）に移行するＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる通常状態１（ド通常状態）にパチンコ機ｆ１０の状態が移行したことを遊技者に認識させることができる。よって、パチンコ機ｆ１０を初めて遊技する遊技者にもチャンスな状態であることを認識させて、パチンコ機ｆ１０の理解度による有利差をなくすことができる。

【３０７４２】

また、時短状態（サポートＣタイム）に移行するＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる通常状態１（ド通常状態）にパチンコ機ｆ１０の状態が移行したことを遊技者に認識させることにより、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させる（第１特別図柄（特図１）の保留を貯める）ために遊技球を打ち出し続ける遊技を遊技者に行わせることができる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。

【３０７４３】

また、左側の小領域ｆＤｓ１には、サポートＣタイムの抽選が行われていることを示す表示の他に、サポートＣタイムの抽選結果（所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり））が主表示領域ｆＤｍや中央の小領域ｆＤｓ１に表示されるまでの残り時間（即ち、サポートＣタイムの抽選が行われる残り時間）が表示されると共に、サポートＣタイムの抽選が終了する条件（例えば、「ヘルメットの保留が増えると抽選時間継続」等）の表示がされる。

【３０７４４】

なお、左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムの抽選が行われる残り時間や、サポートＣタイムの抽選が終了する条件の表示を行わない態様とすることも可能だが、この場合には、サポートＣタイムの終了条件や終了タイミングが遊技者に認識されないことで、遊技者に遊技性を理解させることが困難となる。特に、本実施形態では、第１特別図柄（特図１）の保留数によって、サポートＣタイム（通常状態１（ド通常状態））の継続長さが変更されるものであるので、その残り時間や終了する条件が遊技者に認識させられないものであると、サポートＣタイムの実際の継続長さの違いによって、遊技者がパチンコ機ｆ１０の故障を疑ったりパチンコ店の不正を疑う要因となり遊技者とパチンコ店との間にトラブルを生じさせる可能性がある。本実施形態では、サポートＣタイムの抽選結果（所

定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり））が、主表示領域ｆＤｍや中央の小領域ｆＤｓ１に表示されるまでの残り時間（即ち、サポートＣタイムの抽選が行われる残り時間）が表示されると共に、サポートＣタイムの抽選が終了する条件（例えば、「ヘルメットの保留が増えると抽選時間継続」等）の表示がされる構成とすることで、遊技者にパチンコ機１０の遊技性を理解させることができる。よって、遊技者がパチンコ機ｆ１０の故障や不正を疑ってしまうことを抑制できる。また、パチンコ機ｆ１０の遊技性を理解した遊技者に、パチンコ機ｆ１０のサポートＣタイムの抽選が終わらないように、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させる（第１特別図柄（特図１）の保留を貯める）ために遊技球を打ち出し続ける遊技を行わせることができる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。

【３０７４５】

また、本実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において右側の小領域ｆＤｓ３に、パチンコ機ｆ１０の遊技機に関する情報として「Ｃチャンス中」と表示する（図４１９０参照）場合について説明したが、通常状態１においては、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３により第１通路ｆＴＲ１に振り分けられた場合にのみ遊技者に所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり、図４１８７（ａ）参照））を付与することができる（第１特別図柄の保留が貯められる）構成であるため、右側の小領域ｆＤｓ３に「Ｃチャンス中」とだけ表示するのみでは、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３により第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる場合にも同様にチャンスを得られると遊技者が勘違いする可能性がある。そのため、遊技者の興趣が向上しにくくなる恐れがある。

【３０７４６】

これに対し、本実施形態においては、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が振分ユニットｆ９８０に配設される第１入球口振分部ｆ９８３により一球ずつ第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に振り分けられ、第１特別図柄の始動入賞と第２特別図柄との始動入賞とを交互に行うことが可能に構成されるので、それぞれの始動入賞があったことを契機に第１入球口振分部ｆ９８３がどちらに振り分ける配置とされているかを判定して、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるか（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況であるのか、第２特別図柄（特図２）の保留が貯められる状況であるのか）を遊技盤ｆ１３を模した表示（例えば、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球の通過ルートを遊技盤ｆ１３に示す表示）や文字（例えば、「第１特別図柄（又は、第２特別図柄）に振り分け中」や「ヘルメット（又は、ハンマー）の保留を形成中」や「２球の入賞でヘルメットの保留を形成可能」の表示）等により表示（遊技者に報知）しても良い。なお、遊技者への報知内容としては、第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを遊技者に報知することができれば良いので、少なくとも第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを報知することが可能に構成される。これによれば、上記した左側の小領域ｆＤｓ１に表示されるサポートＣタイムの抽選が終了する条件と合わせて、第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを遊技者に認識させることができるので、通常状態１において、第１特別図柄の保留が貯められる状況での遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３０７４７】

なお、少なくとも第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを報知する方法としては、副表示領域ｆＤｓ（図４１９０参照）を利用するものではなく、遊技盤ｆ１３の背面側や振分ユニットｆ９８０の背面側に、光を出射可能なＬＥＤを配設し、そのＬＥＤの光により振分ユニットｆ９８０の全体を明るくして、遊技盤ｆ１３の正面側から振分ユニットｆ９８０の第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を視認させやすくすることで、第１入球口振分部ｆ９８３の変位（振り分け）状態（位置）を遊技者に視認させて、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２

に振り分けられるかを遊技者に認識（報知）しても良い。
【３０７４８】
これらの報知により、通常状態１（ド通常状態）において、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させる（第１特別図柄（特図１）の保留を貯める）ために遊技球を打ち出し続ける遊技者に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを注目させやすくできる。また、左側の小領域ｆＤｓ１に表示されるサポートＣタイムの抽選の残り時間（図４１９０（ａ）参照）が短くされる状況においては、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄の保留が貯められる状況）である場合に、上記した報知の表示や発光を強調して、第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを遊技者に認識させることにより、遊技球を打ち出し続ける遊技者に、第１入球口ｆ６４に向かう遊技球が第１入球口ｆ６４に入球するか否かに注目させやすくできる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。
【３０７４９】
なお、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを認識させるための表示やＬＥＤの発光は、通常状態２（微時短状態）や、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や、確変状態（スーパーチャンスタイム）において、中止（抑制）することで、通常状態１（ド通常状態）とされる状態においてのみ、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられることが有利となる（即ち、通常状態２や時短状態や確変状態においては遊技球がどちらに振り分けられるかを注目（認識）する必要が無い）ことを認識させやすくできる。また、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを認識させるための表示やＬＥＤの発光は、通常状態２（微時短状態）や、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や、確変状態（スーパーチャンスタイム）において、中止（抑制）することで、通常状態１に移行する直前の通常状態２や時短状態において、次に第１入球口ｆ６４に流入する遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状態（次に第１入球口ｆ６４に流入する遊技球が第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる状態よりも若干有利な状態）とするために、遊技を停止（遊技球の打ち出しを停止）することを抑制できる。
【３０７５０】
さらに、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを認識させるための表示やＬＥＤの発光は、第１特別図柄の保留が最大値（４個）溜まった場合に、中止（抑制）して、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球されることを抑制しても良い。この場合には、保留が溜まらない状況で第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられて、次に第１入球口ｆ６４に入球する遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２に切り替えられることを抑制できる。これにより、第１特別図柄の保留が貯められる状況となってから、第１特別図柄の保留が貯められるまでにかかる時間（第１特別図柄の保留を貯めるために第１入球口ｆ６４に入球させる遊技球の必要数）を少なくできる。また、第１特別図柄の保留が最大値（４個）溜まった状況において、次に第１入球口ｆ６４に入球する遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２に切り替えられている場合には、第１入球口ｆ６４に遊技球を１球入球させることで次に入球される遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になることを示唆する報知を遊技者に行い、第１特別図柄の保留が貯められる状況となってから、第１特別図柄の保留が貯められるまでにかかる時間（第１特別図柄の保留を貯めるために第１入球口ｆ６４に入球させる遊技球の必要数）を少なくしても良い。
【３０７５１】
また、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを認識させるための表示やＬＥＤの発光をさせないもの、即ち、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを認識させにくくするものであっても良い。この場

合には、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況であるのか、第２特別図柄（特図２）の保留が貯められる状況であるのかを遊技者に認識させにくくできるので、常に遊技球を打ち出し続けさせやすくできる。即ち、残りのサポートＣタイムの抽選時間が短い状態において、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる状況である場合に、第１特別図柄の保留を貯められないことを察知した遊技者が、遊技球の打ち出しを止めることを抑制できる。

【３０７５２】

また、本実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムの抽選（所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり、図４１８７（ａ）参照））が行われていることを示す表示を行う場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、通常状態１及び通常状態２（微時短状態）において、その演出表示を同一としても良い。即ち、通常状態１と通常状態２とを小領域ｆＤｓ１から遊技者に認識されにくくしても良い。これによれば、時短状態（サポートＣタイム）に移行するＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる通常状態１（ド通常状態）にパチンコ機ｆ１０の状態が移行したことを遊技者に認識させにくくできるので、遊技者がパチンコ機ｆ１０を遊技機している状況において、パチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めやすくできる。

【３０７５３】

パチンコ機ｆ１０の遊技に関する情報が表示される右側の小領域ｆＤｓ３には、「Ｃチャンス中」との表示と共に、通常状態２（微時短状態）と同様に、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させるように遊技球を遊技領域に打ち出すことを指示す表示がされる。これは、上記したように、通常状態１（ド通常状態）においては、普通図柄の当選確率が低確率とされ、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が主に閉鎖状態とされ、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選を実行するために、主に第１入球口ｆ６４へ遊技球を入球させる必要があり、通常状態２と同様の遊技球の狙い位置とされることに加え、通常状態２と同様の大当たり確率とされるからである。

【３０７５４】

即ち、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）とを、第１入球口ｆ６４または第２入球口ｆ６６への遊技球の入球のしやすさに関して有利や不利がない同じ遊技状態として遊技者に提供できるように構成されている。これにより、通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）との切り替わりを遊技者が意識する必要が無くなり、遊技者が現在どちらの遊技状態かを把握しよう（例えば、現在の大当たり確率が高い状態であるか低い状態であるか等を把握しよう）として遊技中に遊技者が混乱することを抑制できる。その結果、遊技者を遊技（パチンコ機ｆ１０の演出）に注目させやすくできる。

【３０７５５】

次に、図４１９０（ｂ）に示すように、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）では、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、チャンスタイム中（又は、サポートＣタイム中）であることの表示がされると共に、チャンスタイム終了（又は、サポートＣタイム終了）までの残りの変動回数が表示される。

【３０７５６】

なお、上記したように、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）においては、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選によるハズレ変動が規定した回数行われる（時短回数消化される）と、時短回数消化後の状態が通常状態１（ド通常状態）に設定される、即ち、サポートＣタイムの抽選を受けられる状態となる。そのため、左側の小領域ｆＤｓ１には、チャンスタイム中（又は、サポートＣタイム中）であることの表示や、チャンスタイム終了（又は、サポートＣタイム終了）までの残りの変動回数の表示の他に、残りの変動回数を消化したらサポートＣタイムの抽選が受けられる状態になること（例えば、「チャンスタイム終了（又は、サポートＣタ

イム終了）後、サポートＣタイム抽選」等）を表示しても良い。この場合には、残りの変動回数を消化しきる直前において、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させる（第１特別図柄（特図１）の保留を貯める）ために遊技球を打ち出し続ける遊技を遊技者に行わせることができる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。

【３０７５７】

また、左側の小領域ｆＤｓ１に、残りの変動回数を消化したらサポートＣタイムの抽選が受けられる状態になること（例えば、「チャンスタイム終了（又は、サポートＣタイム終了）後、サポートＣタイム抽選」等）を表示することで、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）が終了したことに伴い遊技を止めてしまい、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選を受けられる通常状態１（ド通常状態）に移行した状態のままパチンコ機ｆ１０が放置されてしまうことを抑制できる。即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選を受けられることから通常状態２（微時短状態）よりも有利な抽選状態とされる通常状態１において、別の遊技者が遊技可能な状態とされることを抑制できる。これにより、別の遊技者が遊技を開始する際に、通常状態２よりも有利な抽選状態とされる通常状態１から遊技が開始されることを抑制できる。そのため、通常状態１のパチンコ機ｆ１０を探し出して遊技するという行為（所謂ハイエナ行為）が横行することを抑制できる。

【３０７５８】

なお、通常状態１（ド通常状態）のパチンコ機ｆ１０を探し出して遊技するというハイエナ行為を抑制するために、通常状態１においてパチンコ機ｆ１０が所定時間（例えば１分間）放置された（遊技球の打ち出しや変動がされなかった）場合に、通常状態２（微時短状態）に移行させる構成としても良い。また、通常状態１のパチンコ機ｆ１０を探し出して遊技するというハイエナ行為を抑制するために、通常状態１においてパチンコ機ｆ１０の操作ハンドルｆ５１（図４１４７参照）の操作が無くなった場合や、パチンコ機ｆ１０の計数ボタンｆ４２（図４１４７参照）が押下された場合、又は、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）が０になった場合に（即ち、遊技者が遊技を止める行為を行ったことを起因として）、通常状態２に移行させる構成としても良い。

【３０７５９】

しかしながら、パチンコ機ｆ１０の操作ハンドルｆ５１（図４１４７参照）の操作が無くなった場合や、パチンコ機ｆ１０の計数ボタンｆ４２（図４１４７参照）が押下された場合、又は、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）が０になった場合においては、偶発的にそれらの状況になっていることも考えられる（例えば、パチンコ機ｆ１０の演出に集中するためにハンドルから手を離した可能性、間違って計数ボタンｆ４２を押下してしまった可能性、遊技球を打ち出している時に保持している遊技球が偶然０になってしまった可能性等）。そのため、パチンコ機ｆ１０の操作ハンドルｆ５１（図４１４７参照）の操作が無くなった場合や、パチンコ機ｆ１０の計数ボタンｆ４２（図４１４７参照）が押下された場合、又は、パチンコ機ｆ１０が仮想的に保有している球数（即ち、遊技球数表示装置ｆ４１に表示された球数）が０になった場合においては、その後の打ち出し操作が所定の期間（例えば、１０秒間）行われない場合に、通常状態２に移行させる構成としても良く、また、この所定の期間中に、打ち出し操作とは別の操作（例えば、操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１の押下）が行われた場合には、上記所定の期間の延長（時間の追加）が行われるように構成しても良い。

【３０７６０】

また、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても始動入賞に伴う次の変動演出が開始されず第３図柄表示装置ｆ８１にデモ演出が表示された場合や、パチンコ機ｆ１０の正面側に遊技者が存在するか否かを検知するセンサを備えそのセンサが非検出とされる状態となった場合に、遊技者が遊技を止めていると判定して通常状態２に移行させる構成と

しても良い。
【３０７６１】
若しくは、通常状態１（ド通常状態）のパチンコ機ｆ１０を探し出して遊技するというハイエナ行為を抑制するために、通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて、第１特別図柄（特図１）に保留されている保留数分の変動が終わったことを起因として（通常状態１へ移行した場合における第１特別図柄の保留数をカウントするカウンタを有して、そのカウンタが０になったことを契機に）通常状態２（微時短状態）に移行させる構成としても良い。なお、通常状態１に移行したタイミングにおいて、第１特別図柄に保留されている保留数が０である場合には、通常状態１からすぐに通常状態２に移行させても良いし、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１を介さずに通常状態２に移行させても良い。また、この場合には、通常状態１に移行したタイミングにおいて保留されている第１特別図柄の保留と、通常状態１に移行した後から保留される第１特別図柄の保留とで、その抽選の結果が異なる（Ｃ時短当たりが規制されるか許容されるかが異なる）ため、通常状態１に移行したタイミングにおいて保留されている第１特別図柄の保留の変動が終わるまで（即ち、通常状態２（微時短状態）に移行するまで）、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球した際に新たに特別図柄の保留が形成される（保留が追加される）ことを規制しても良い。この場合には、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）により時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）に移行する可能性のある保留の変動が終了した時点で、第３０２実施形態において通常状態２に移行させるための契機となるＣ時短Ｂ当たりを抽選する第２特別図柄（特図２）の保留を変動させることができるので、通常状態２に移行させるための契機（例えば、通常状態１へ移行した場合における第１特別図柄の保留数をカウントするカウンタ）を別途備えることを不要にできる。
【３０７６２】
また、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１には、チャンスタイム終了（又は、サポートＣタイム終了）までの残りの変動回数を示す表示だけでなく、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、大当たりを報知するための特殊な表示（例えば、「大当たり」「ビッグチャンス」等の文字による表示や、クラッカーや花火等により大当たりを示唆する表示や、レインボーに光る物体により大当たりを示唆する表示））をしても良い。この場合には、大当たりに当選したことを示す表示がされた段階で遊技者に遊技球の打ち出し停止させることができるので、遊技者の損失を小さく（第１アウト口ｆ７１に入球される球数を少なく）できる。
【３０７６３】
特に、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の保留が第２特別図柄（特図２）の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される（図４２０５参照）と共に、通常中（通常状態１及び通常状態２）と時短中（時短状態）とで遊技球の打ち出し位置が同じである（時短中に第２入球口ｆ６６を狙って打ち出した遊技球が第１入球口ｆ６４に入球することが可能である）ため、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合に、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球により第１特別図柄の保留が形成され続けると第２特別図柄の保留が消化されず、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留が消化されるまでの時間が長くなり、大当たり間の遊技が間延びする（又は、初回の大当たり開始が遅くなる）恐れがある。
【３０７６４】
これに対し、上記したように、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示をすることにより、大当たりの抽選がされる保留の前に優先して消化されてしまう新たな保留が形成されることを抑制できる。その結果、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が継続され、大当たり間の遊技が間延びする（又は、初回の大当たり開始が遅くなる）ことを抑制できる。

【３０７６５】
なお、大当たりを報知するための特殊な表示は、少なくとも第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合にのみ表示するもの、即ち、優先して消化されない保留に大当たりが選択された保留があることを表示するものであれば良い。
【３０７６６】
さらに、大当たりを報知するための特殊な表示は、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合において、第１特別図柄（特図１）の保留が少なくとも１貯まった状態である場合、即ち、第１特別図柄の保留の消化が優先して行われる状況である場合にのみ表示するように構成しても良い。これによれば、一対の羽部材ｆ９４５が開放されて第２入球口ｆ６６に遊技球が入球可能とされる（主に第２特別図柄の抽選が行われる状態とされる）時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）において、第１特別図柄の保留が貯められた状況になる（即ち、第１特別図柄の保留が優先して消化され、第２特別図柄の大当たり保留の消化が遅くなる）までは、第２特別図柄の抽選を行うために第２特別図柄の保留を貯める遊技を継続させることができるので、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留ができたタイミングで遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止することで、第２特別図柄の保留が無くなった状態で第２特別図柄による大当たりが開始されてしまうことを抑制できる。即ち、第２特別図柄の保留を少なくとも１個貯めた状態で第２特別図柄の大当たりを開始させやすくできる。従って、第２特別図柄の保留を少なくとも１個貯めた状態で大当たりを終了させやすくできるので、大当たり終了後に第２特別図柄の保留が形成されていないことで、大当たり終了後に特別図柄の変動が開始されない時間（第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に遊技球を入球させるまでの待ち時間）が形成されてしまうことを抑制できる。
【３０７６７】
また、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示をする場合には、右側の小領域ｆＤｓ３に遊技球の打ち出しを停止する表示（例えば、「打ち出し（発射）停止」や「ハンドルから手を離せ」等の表示）をしても良い。この場合には、左側の小領域ｆＤｓ１の表示に関係なく遊技球を打ち出し続ける（小領域ｆＤｓ１の表示の意味が分からない）遊技者にも、遊技球の打ち出しを停止した方が良いことを直接的に認識させることができる。また、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合には、第１特別図柄の保留の変動時間を短くして、第２特別図柄の大当たり保留が消化されるように構成しても良い。
【３０７６８】
さらに、大当たりを報知するための特殊な表示をした際（又は、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合）には、流入通路ｆ９８５ｅ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｅ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）として、第２特別図柄の大当たりの抽選がされる保留の前に優先して消化されてしまう新たな保留が形成されることを抑制しても良い。大当たりを報知するための特殊な表示をした際（又は、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合）には、流入通路ｆ９８５ｅ１の検出装置ｆＳＥ３の遊技球の検出により第２特別図柄の保留が貯まるように構成しても良い。これらによれば、第２特別図柄の変動よりも第１特別図柄の変動が優先される本実施形態において、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が消化されずに、第１特別図柄（特図１）の抽選が続けられることを抑制できる。
【３０７６９】
また、大当たりを報知するための特殊な表示をした際（又は、第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合）には、第１特別図柄の外れ変動に係る時間（変動時間）を短くして、第２特別図柄の大当たり保留が消化されるまでの時間を短くしても良い。この場合、特に、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイ

ム）の規定の時短回数の変動が終了する前に変動時間が長く設定される本制御例において、第２特別図柄の大当たりの変動が開始するまで他の特別図柄の外れ変動が終了することを遊技者が無駄に（長時間）待つ状況となることを抑制できる。なお、第２特別図柄の大当たりの変動が開始するまで（即ち、他の特別図柄の外れ変動が終了するまでの間）は、他の特別図柄の外れ変動を小さく表示して、他の特別図柄の外れ変動が何回行われたのか遊技者に認識させにくくしても良い。この場合、第１特別図柄の変動が優先して行われることにより第２特別図柄の大当たりの変動の開始が遅くなっていることを遊技者に認識させにくくできる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３０７７０】

パチンコ機ｆ１０の遊技に関する情報が表示される右側の小領域ｆＤｓ３には、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、普通図柄の当選確率が高確率とされ、羽部材ｆ９４５（図４１６２参照）が開放状態とされる状態が長く形成される状態とされるため、遊技球を第１入球口ｆ６４だけでなく第２入球口ｆ６６にも入球させるように遊技球を打ち出すことを指示する表示が行われる。これにより、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第２入球口ｆ６６が開放していること（開放状態）となったことに気付かずに遊技を行うことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３０７７１】

次に、図４１９０（ｃ）に示すように、確変状態（スーパーチャンスタイム）では、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、確変中（確変状態）であることの表示がされると共に、大当たりの継続回数が表示される。一方、パチンコ機ｆ１０の遊技に関する情報が表示される右側の小領域ｆＤｓ３には、確変状態において、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）と同様に、普通図柄の当選確率が高確率とされ、羽部材ｆ９４５（図４１６２参照）が開放状態とされる状態が長く形成される状態とされるため、遊技球を第１入球口ｆ６４だけでなく第２入球口ｆ６６にも入球させるように遊技球を遊技領域に打ち出すことを指示する表示が行われる。これにより、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第２入球口ｆ６６が開放していること（開放状態）となったことに気付かずに遊技を行うことを抑制できる。その結果、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３０７７２】

なお、本制御例では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、パチンコ機ｆ１０の遊技に関する情報が表示される右側の小領域ｆＤｓ３に、遊技球を第１入球口ｆ６４だけでなく第２入球口ｆ６６にも入球させるように遊技球を遊技領域に打ち出すことを指示する表示が行われる場合について説明したが、遊技球が入球しやすい第２入球口ｆ６６のみへの遊技球の入球を指示する表示が行われるものであってもよい。この場合には、上記第３０２実施形態とは異なり、第１入球口ｆ６４へ入球させるための遊技球の打ち出し位置と、第２入球口ｆ６６へ入球させるための遊技球の打ち出し位置とが異なる場合、即ち、左打ちと右打ちとを遊技状態によって変更するような遊技機において、遊技者に遊技球の入りやすい第２入球口ｆ６６への入球を狙った遊技球の打ち出しを指示することができるので、遊技者の不利益が生じることを抑制できる。

【３０７７３】

次いで、図４１９１及び図４１９２を参照して、図４１９０（ａ）に示す通常状態１（ド通常状態）において、サポートＣタイムの抽選結果（所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり））を示す表示が左側の小領域ｆＤｓ１にされる場合について説明をする。図４１９１（ａ）及び図４１９２（ａ）は、実際の表示画面を例示した図である。図４１９１（ｂ）及び図４１９２（ｂ）は、第３図柄表示装置ｆ８１の小領域ｆＤｓ１，ｆＤｓ２の表示画面を部分的に拡大して例示した図である。なお、図４１９１（ａ）では、通常状態１においてＣ時短Ａ当たり（サポートＣタイム当選）となった場合の表示が図示され、図４１９１（ｂ）及び図４１９２では、通常状態１においてＣ時短Ａ当たりが外れた状態で第２

特別図柄（特図２）の抽選が行われる場合の表示が図示される。
【３０７７４】
図４１９１（ａ）に示すように、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）の抽選により所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択された場合には、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムに当選したことを示す表示（例えば「当たり」）がされる。これにより、遊技者に、サポートＣタイムの抽選に当選したことを認識させることができる。また、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が動作することで予告等の演出を行う小領域ｆＤｓ２は、所定のキャラクタが喜ぶ態様（例えば、笑顔に変化、手を上げる等）に変化され、サポートＣタイムに当選したことにより良いことが起こる（具体的には時短状態（サポートＣタイム）に移行する）ことを遊技者に認識させることができる。
【３０７７５】
更に、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）の抽選により所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択された場合には、主表示領域ｆＤｍに停止される第３図柄に重なる正面側にサポートＣタイムの当選結果を表示するダイヤモンド等の特別な図柄の表示が中段部の有効ラインＬ１（図４１８９（ａ）参照）上に並んだ状態で表示される。この表示により、大当たりか否かを把握するために第３図柄（主表示領域ｆＤｍの表示）に注目していた遊技者に、サポートＣタイムに当選したことを認識させることができる。
【３０７７６】
なお、図４１９１（ａ）に示すサポートＣタイムに当選したことを示す表示（例えば「当たり」）は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選された該当保留の変動中に行われるものであっても、Ｃ時短Ａ当たりが抽選された保留が形成された段階で行われるものであっても良い。Ｃ時短Ａ当たりが抽選された該当保留の変動中に行われる場合には、サポートＣタイムに当選したことを示す表示がされるまでは遊技者に遊技球の打ち出しを続けさせることができ、遊技が一時的に停止することを抑制しやすくできる。一方、Ｃ時短Ａ当たりが抽選された保留が形成された段階で行われる場合には、サポートＣタイムに当選したことを示す表示がされた段階で遊技者に遊技球の打ち出し停止させることができるので、遊技者の損失を小さく（第１アウト口ｆ７１に入球される球数を少なく）できる。
【３０７７７】
また、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１には、サポートＣタイムに当選したことを示す表示だけでなく、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、大当たりを報知するための特殊な表示（例えば、「大当たり」「ビッグチャンス」等の文字による表示や、クラッカーや花火等により大当たりを示唆する表示や、レインボーに光る物体により大当たりを示唆する表示））をしても良い。この場合には、Ｃ時短Ａ当たりが抽選された保留が形成された段階でサポートＣタイムに当選したことを示す表示が行われる場合と同様に、大当たりに当選したことを示す表示がされた段階で遊技者に遊技球の打ち出し停止させることができるので、遊技者の損失を小さく（第１アウト口ｆ７１に入球される球数を少なく）できる。
【３０７７８】
特に、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の保留が第２特別図柄（特図２）の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される（図４２０５参照）と共に、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留が０とならないように第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させ続けさせる（遊技球を遊技者に打ち出させ続ける）という遊技性であるため、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合にも、第１特別図柄の保留が０となるまで第２特別図柄の保留が消化されず、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留が消化されるまでの時間が長くなり、遊技者の損失が大きくなる（第１アウト口ｆ７１に入球される球数が多くなる）恐れがある。これに対し、上記したように、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の

抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示をすることにより、大当たりの抽選がされる保留の前に優先して消化されてしまう新たな保留が形成されることを抑制できる。その結果、通常状態１において、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が継続され、遊技者の損失が大きくなる（第１アウト口ｆ７１に入球される球数が多くなる）ことを抑制できる。

【３０７７９】

なお、大当たりを報知するための特殊な表示は、少なくとも第２特別図柄（特図２）の抽選において大当たりが選択された保留が存在する場合にのみ表示するものであれば良い。また、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示をする場合には、右側の小領域ｆＤｓ３に遊技球の打ち出しを停止する表示をしても良い。この場合には、左側の小領域ｆＤｓ１の表示に関係なく遊技球を打ち出し続ける（小領域ｆＤｓ１の表示の意味が分からない）遊技者にも、遊技球の打ち出しを停止した方が良いことを直接的に認識させることができる。

【３０７８０】

次いで、図４１９１（ｂ）に示すように、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）の抽選により所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択されず、第２特別図柄（特図２）の抽選が開始された（第１特別図柄の保留が０となり、第２特別図柄の保留が消化された）場合には、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムに当選していないことを報知する表示（例えば「ハズレ」）と共に、サポートＣタイムの抽選が終了する可能性があることを報知する表示（例えば「ピンチ」「危険」等）が表示される。これにより、サポートＣタイムの抽選が終了するかもしれない状況であることを遊技者に認識させることができる。また、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が動作することで予告等の演出を行う小領域ｆＤｓ２には、キャラクタに向かって変位するハンマが表示され、キャラクタに危険が迫っていることを報知する表示がされる。これにより、抽選の結果として良くないことが起こる（具体的には通常状態２（微時短状態）に移行する）ことを遊技者に認識させることができる。

【３０７８１】

そして、第２特別図柄（特図２）の抽選結果において、Ｃ時短Ｂ当たりが選択されていた場合には、図４１９２（ａ）に示すように、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムに当選していないことを報知する表示（例えば「ハズレ」）と共に、サポートＣタイムの抽選が終了したことを報知する表示（例えば「終了」）が表示され、サポートＣタイムの抽選が終了したことを遊技者に認識させる。また、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が動作することで予告等の演出を行う小領域ｆＤｓ２には、キャラクタに向かって変位するハンマがキャラクタに当たってキャラクタが痛がっている表示がされる。これにより、抽選の結果として良くない抽選結果が選択された（具体的には通常状態２（微時短状態）に移行するＣ時短Ｂ当たりが選択された）ことを遊技者に認識させることができる。

【３０７８２】

更に、第２特別図柄（特図２）の抽選結果において、Ｃ時短Ｂ当たりが選択されていた場合には、主表示領域ｆＤｍに停止される第３図柄に重なる正面側にサポートＣタイムの当選結果を表示するダイヤモンド等の特別な図柄の表示が中段部の有効ラインＬ１（図４１８９（ａ）参照）上から一部がズレた状態で表示される。この表示により、大当たりか否かを把握するために第３図柄（主表示領域ｆＤｍの表示）に注目していた遊技者に、サポートＣタイムに非当選であったことを認識させることができる。

【３０７８３】

一方、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）の抽選により所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択されず、第２特別図柄（特図２）の抽選が開始された（第１特別図柄の保留が０となり、第２特別図柄の保留が消化された）際に、第２特別図柄（特図２）の抽選結果において、ハズレが選択されていた場合には、通常状態１

（ド通常状態）が継続するので、図４１９２（ｂ）に示すように、パチンコ機ｆ１０の状態に関する情報が表示される左側の小領域ｆＤｓ１に、サポートＣタイムに当選していないことを報知する表示（例えば「ハズレ」）と共に、サポートＣタイムの抽選が継続したことを報知する表示（例えば「継続」）が表示され、サポートＣタイムの抽選が継続したことを遊技者に認識させる。また、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が動作することで予告等の演出を行う小領域ｆＤｓ２には、キャラクタに向かって変位するハンマがキャラクタから外れてキャラクタが無事であること状態が表示がされる。これにより、抽選の結果として遊技状態が変わらない抽選結果が選択された（具体的には通常状態１（ド通常状態）を継続するハズレが選択された）ことを遊技者に認識させることができる。

【３０７８４】

また、本制御例では、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）の抽選により所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択されず、第２特別図柄（特図２）の抽選が開始された（第１特別図柄の保留が０となり、第２特別図柄の保留が消化された）際に、第２特別図柄（特図２）の抽選結果において、大当たりが選択されていた場合、即ち、変動中の第２特別図柄の変動結果が大当たりである場合には、その変動結果が主表示領域ｆＤｍに停止される第３図柄にて報知されるよりも前に左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示をして、遊技者による遊技球の打ち出しの停止を早めに行わせるように構成している。これにより、第２特別図柄の大当たりの変動中に、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球を狙って遊技者が遊技球を打ち出し続けることを抑制できるので、遊技者の損失を小さく（第１アウト口ｆ７１に入球される球数を少なく）できる。

【３０７８５】

なお、変動中の第２特別図柄の変動結果が大当たりである場合において、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示を行うタイミングは、大当たりの抽選がされた第２特別図柄の変動開始から行うものや、大当たりの抽選がされた第２特別図柄の変動開始から所定時間（例えば、５秒）経過後に行うものとして、その大当たりの演出を小領域ｆＤｓ２のキャラクタ演出と関係付けるように構成しても良い。また、第１特別図柄の保留が少なくとも１貯まった状態となった場合に、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示を行うように構成したり、第１特別図柄の保留数が多く貯まった状態となるほど、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示を行う確率が高くなるように構成して、大当たりの抽選がされた第２特別図柄の変動が大当たりであることを左側の小領域ｆＤｓ１で報知するタイミングにバラつき（ランダム性）が生じるように構成して、その大当たり報知にバリエーションを付与するものであっても良い。

【３０７８６】

また、変動中の第２特別図柄の変動結果が大当たりである場合において、左側の小領域ｆＤｓ１に表示する特殊な表示は、通常状態１（ド通常状態）だけに限定されるものではなく、他の遊技状態（通常状態２、時短状態、確変状態）においても同様に行うように構成して、他の遊技状態においても遊技者による遊技球の無駄な打ち出しを抑制できるように構成しても良い。

【３０７８７】

次いで、図４１９３～図４２２４を参照して、図４１５６に示す本パチンコ機ｆ１０の電気的構成について詳細に説明する。上述したように、主制御装置ｆ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵｆ２０１が搭載されている。ＭＰＵｆ２０１には、該ＭＰＵｆ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭｆ２０２と、そのＲＯＭｆ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭｆ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置ｆ１１０では、ＭＰＵｆ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７

Ｂ及び第３図柄表示装置ｆ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機ｆ１０の主要な処理を実行する。なお、ソレノイドｆ２０９や音声ランプ制御装置ｆ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置ｆ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置ｆ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【３０７８８】

主制御装置ｆ１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置ｆ３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置ｆ８１における表示の設定といったパチンコ機ｆ１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭｆ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。

【３０７８９】

ここで、図４１９３を参照して、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭｆ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図４１９３は、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭｆ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置ｆ３７における表示の設定、第２図柄表示装置における表示の設定、および、第３図柄表示装置ｆ８１における表示の設定などを行うために、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１で使用される。

【３０７９０】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置ｆ３７および第３図柄表示装置ｆ８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタｆＣ１と、特別図柄の大当たり種別およびＣ時短当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタｆＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタｆＣ３と、第１当たり乱数カウンタｆＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ｆＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタｆＣＳ１と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタｆＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタｆＣＳ１と、が用いられる。

【３０７９１】

これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４２０４参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図４２１７参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭｆ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。

【３０７９２】

ＲＡＭｆ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）又は第２入球口ｆ６６への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａには、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（流入）した入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウンタｆＣ２、停止種別選択カウンタｆＣ３、及び変動種別カウンタｆＣＳ１の各値がそれぞれ格納され、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂには、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）へ入球（流入）した入球タイミング、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（流入）した入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウンタｆＣ２、停止種別選択カウンタｆＣ３、及び、変動種別カウンタｆＣＳ１の各値が格納される。

【３０７９３】
そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値、或いは、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。
【３０７９４】
なお、本制御例では、特別図柄の種別が２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を１種類としても良い。そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機ｆ１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。
【３０７９５】
さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機ｆ１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂ）がそれぞれ特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。
【３０７９６】
また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合の一部（第１乱数カウンタｆＣ１の０～３４９の値のうち、大当たりとされる０以外の一部の値）において、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）が付与される構成とされ、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）に当選した場合に所定の特典（時短状態（サポートＣタイム）への移行）が遊技者に付与される。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【３０７９７】
また、例えば、特別図柄の抽選結果が外れ（大当たり以外）である場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。この場合、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭｆ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。
【３０７９８】
さらに、本実施形態のＲＡＭｆ２０３には、４つの保留エリア（保留第１エリア）から

なる普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタｆＣ４、及び、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。

【３０７９９】

次に、図４１９３を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタｆＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３４９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３４９の値を取り得るカウンタの場合は３４９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタｆＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ｆＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタｆＣ１の初期値として読み込まれる。また、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ｆＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタｆＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタｆＣ１が０～３４９の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ｆＣＩＮＩ１もまた、０～３４９の範囲のループカウンタである。

【３０８００】

この初期値乱数カウンタ（第１初期値乱数カウンタ）ｆＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４２１７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。演出決定に関する情報の１つである第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（流入）したタイミングでＲＡＭｆ２０３の第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（流入）したタイミング、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（流入）したタイミングでＲＡＭｆ２０３の第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置ｆ１１０のＲＯＭｆ２０２に格納される第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａ（図４１９５（ａ）参照）によって設定されており、第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値が、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【３０８０１】

ここで、図４１９５（ａ）を参照して、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａについて説明する。図４１９５（ａ）は、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａは、特別図柄の抽選において、当たり（大当たり、又は、Ｃ時短当たり）と判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【３０８０２】

具体的には、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。また、特別図柄の低確率時に抽選されるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）の判定値においては、第１特別図柄（特図１）の抽選による判定と、第２特別図柄（特図２）の抽選による判定とで異ならせて規定されている。図４１９５（ａ）に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態１，２及び時短状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値のうち「０」が大当たり判定値として規定されている。また、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａは、第１特別図柄の抽選において「１～３５」がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）として規定されており、第２特別図柄の抽選において「１～１７４」がＣ時短当たり（Ｃ時短Ｂ当たり）として規定されており、それ以外の値（第１特別図柄の

抽選における「３６～３４９」、第２特別図柄の抽選における「１７５～３４９」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値のうち「０～９」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「１０～３４９」）が外れの判定値として規定されている。

【３０８０３】

つまり、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａの更新範囲は「０～３４９」の３５０個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３５０（３５０個のうち１個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は１／３５（３５０個のうち１０個）となる。なお、本制御例では、２種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、３種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【３０８０４】

また、特別図柄の低確率状態においてＣ時短Ａ当たりと判定される確率は、１／１０（３５０個のうち３５個）となり、Ｃ時短Ｂ当たりと判定される確率は、１／２（３５０個のうち１７５個）となる。即ち、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が開放状態とされ有利な状態とされるサポートＣタイムに移行するＣ時短Ａ当たりの方が、一対の羽部材ｆ９４５が閉鎖状態とされ不利な状態の微時短状態に移行するＣ時短Ｂ当たりよりも当たり難く構成される。なお、Ｃ時短Ａ，Ｂに当たる確率は適宜変更しても良く、例えば、第２特別図柄の抽選において「１～３４９（大当たり以外の全て）」をＣ時短当たり（Ｃ時短Ｂ当たり）として規定して、第２特別図柄の抽選において大当たりが得られない場合に、Ｃ時短Ｂ当たりが確実に抽選される構成としても良い。また、パチンコ機ｆ１０の設定値に応じて、有利な状態とされるサポートＣタイムに移行するＣ時短Ａ当たりの確率を変更するもの、即ち、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａがパチンコ機ｆ１０の設定値に応じたテーブルに変更され、第１特別図柄の抽選においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）として規定される判定値が変更されるように構成されても良い。

【３０８０５】

なお、詳細には後述するが、本制御例においては、特別図柄の当選確率が低確率とされる通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）では、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン状態とされ、第１特別図柄（特図１）の抽選においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）となる「１～３５」が抽選された場合、又は、第２特別図柄（特図２）の抽選においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ｂ当たり）となる「１～１７４」が抽選された場合に、Ｃ時短当たりが規制され、実質的に「外れ」として処理されるように構成される。

【３０８０６】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「Ｃ時短当たり」と「外れ」の３種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第４の抽選結果として、「外れ」の１種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）を「大当たり」よりも短い期間（１ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の１種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。

【３０８０７】
これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選またはＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選またはＣ時短当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置ｆ１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たり又はＣ時短当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。
【３０８０８】
第１当たり種別カウンタｆＣ２は、特別図柄の大当たり又はＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）となった場合に、第１図柄表示装置ｆ３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタｆＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（流入）したタイミングでＲＡＭｆ２０３の第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（流入）したタイミング、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（流入）したタイミングでＲＡＭｆ２０３の第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに格納される。
【３０８０９】
本制御例のパチンコ機ｆ１０における第１当たり種別カウンタｆＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄを参照して大当たり又はＣ時短に当選した場合の大当たり種別またはＣ時短種別を判別するように構成している。ここで、図４１９６を参照して第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄの内容について説明をする。図４１９６（ａ）は、第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。
【３０８１０】
図４１９６（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄは、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図１大当たり用テーブルｆ２０２ｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図２大当たり用テーブルｆ２０２ｄ２と、第１特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合に参照されるＣ時短Ａ当たり用テーブルｆ２０２ｄ３と、第２特別図柄の抽選でＣ時短に当選した場合に参照されるＣ時短Ｂ当たり用テーブルｆ２０２ｄ４とを有している。
【３０８１１】
まず、図４１９６（ｂ）を参照して、特図１大当たり用テーブルｆ２０２ｄ１及び特図２大当たり用テーブルｆ２０２ｄ２の内容について説明をする。図４１９６（ｂ）は、特図１大当たり用テーブルｆ２０２ｄ１及び特図２大当たり用テーブルｆ２０２ｄ２に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図１大当たり用テーブルｆ２０２ｄ１及び特図２大当たり用テーブルｆ２０２ｄ２は、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりが当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。
【３０８１２】
具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウン

タｆＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「確変大当たり」が対応付けて規定されている。この「確変大当たり」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタｆ２０３ｈの値が設定（付与）されない大当たり種別である。第１当たり種別カウンタｆＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変大当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６５個であるので、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりになった場合に、「確変大当たり」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。

【３０８１３】

また、図４１９６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタｆＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「通常大当たり」が対応付けて規定されている。この「通常大当たり」は、大当たりのラウンド数が１０ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタｆ２０３ｈの値に「１００」が設定される大当たり種別である。第１当たり種別カウンタｆＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「通常大当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりになった場合に、「通常大当たり」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【３０８１４】

即ち、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たり当選した場合とで、同じ大当たり用テーブルから大当たり種別が規定され得るように構成される。そのため、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たり当選した場合とで、大当たり用テーブルに規定された２個の大当たり種別が同じ確率で規定されるように構成される。なお、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たり当選した場合とで、同じ大当たり用テーブルから大当たり種別が規定され得るように構成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１特別図柄の抽選で大当たり当選した場合の大当たり用テーブルと、第２特別図柄の抽選で大当たり当選した場合の大当たり用テーブルとを用いて、第１特別図柄の抽選で大当たりした場合と、第２特別図柄の抽選で大当たりした場合とで「確変大当たり」と「通常大当たり」の割合が異なるように（一方の大当たりの方が「確変大当たり」が選択されやすく）構成してもよい。

【３０８１５】

また、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）は、大当たりの遊技ラウンド数は同一であるが、大当たり遊技の終了後の遊技状態が異なるように設定される。具体的には、上述した一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が開放状態（普通図柄の当選確率が高確率状態）となっている変動回数が規定されない（次回大当たりまで開放状態が継続する）確変大当たりと、一対の羽部材ｆ９４５が開放状態となっている変動回数が時短カウンタｆ２０３ｈにより規定される通常大当たりとで異なる様に設定される。そのため、確変大当たりでは、次回の大当たりまで一対の羽部材ｆ９４５の開放動作により第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）させやすい状態が継続されるのに対して、通常大当たりでは、時短カウンタｆ２０３ｈにより規定される変動回数中に大当たりが当選しない場合、一対の羽部材ｆ９４５の開放動作により第２入球口ｆ６６へ入球（入賞）させやすい状態が終了する。また、上述したように確変状態（スーパーチャンスタイム）では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）よりも大当たり当選の確率が高く（特図の抽選が高確率に）設定されるので、「確変大当たり」は、「通常大当たり」よりも有利な大当たり種別とされる。

【３０８１６】

なお、本制御例では、図４１９６（ｂ）に示した大当たり種別を規定しているが、これ

に限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。例えば、本制御例では、第１特別図柄（特図１）の抽選または第２特別図柄（特図２）の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、大当たり遊技終了後に時短状態（チャンスタイム）を同一期間（時短回数１００回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。

【３０８１７】

次に、図４１９６（ｃ）を参照して、Ｃ時短Ａ当たり用テーブルｆ２０２ｄ３の内容について説明をする。図４１９６（ｃ）は、Ｃ時短Ａ当たり用テーブルｆ２０２ｄ３に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、このＣ時短Ａ当たり用テーブルｆ２０２ｄ３は、第１特別図柄の抽選でＣ時短Ａ当たりが当選した場合に設定するＣ時短Ａ当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値に応じて異なるＣ時短Ａ当たりが規定されているものである。

【３０８１８】

具体的には、第１特別図柄のＣ時短Ａ当たり種別としては、第１当たり種別カウンタｆＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～８９」の範囲に対して、「Ｃ時短Ａ１当たり」が対応付けて規定されている。この「Ｃ時短Ａ１当たり」は、Ｃ時短Ａ当たりの変動終了時（Ｃ時短Ａ当たりによる時短状態（サポートＣタイム）への移行時）に時短カウンタｆ２０３ｈの値に「５０」が設定されるＣ時短Ａ当たりである。第１当たり種別カウンタｆＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ａ１当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９０個であるので、第１特別図柄の抽選でＣ時短Ａ当たりになった場合に、「Ｃ時短Ａ１当たり」が決定される割合は９０％（９０／１００）である。

【３０８１９】

また、図４１９６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタｆＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、Ｃ時短当たり種別として「Ｃ時短Ａ２当たり」が対応付けて規定されている。この「Ｃ時短Ａ２当たり」は、Ｃ時短Ａ当たりの変動終了時（Ｃ時短Ａ当たりによる時短状態（サポートＣタイム）への移行時）に時短カウンタｆ２０３ｈの値に「１００」が設定されるＣ時短Ａ当たりである。第１当たり種別カウンタｆＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ａ２当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第１特別図柄の抽選でＣ時短Ａ当たりになった場合に、「Ｃ時短Ａ２当たり」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【３０８２０】

即ち、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の抽選でＣ時短Ａ当たりに当選した場合に設定され得る２個のＣ時短Ａ当たり種別（Ｃ時短Ａ１当たり、Ｃ時短Ａ２当たり）は、時短状態（サポートＣタイム）における変動回数が異なるように設定される。具体的には、時短状態（サポートＣタイム）では、上述したように一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が開放状態（普通図柄の当選確率が高確率状態であり、開放時間がロング開放状態）となっているため、時短カウンタｆ２０３ｈの値に大きい値が設定されて、時短状態の変動回数が長くなる「Ｃ時短Ａ２当たり」は、「Ｃ時短Ａ１当たり」よりも有利なＣ時短Ａ当たり種別とされる。

【３０８２１】

なお、本制御例においては、第１特別図柄（特図１）の抽選でＣ時短Ａ当たりに当選した場合に２個のＣ時短Ａ当たり種別（Ｃ時短Ａ１当たり、Ｃ時短Ａ２当たり）が設定されるが、１個のＣ時短Ａ当たり種別のみの設定として、Ｃ時短Ａ当たりにより時短状態（サポートＣタイム）に移行した場合における時短状態の変動回数が確定される（例えば、「５０回」に限定される）ようにしても良い。また、Ｃ時短Ａ当たりにより時短状態（サポ

ートＣタイム）に移行した場合における時短状態の変動回数を、大当たり確率の分母の数（３５０）の少なくとも３倍以上に設定して（例えば、「１００００回」）、大当たり終了後に移行するチャンスタイム中に比べて、サポートＣタイム中に大当たりを得やすい構成としても良い。さらに、時短カウンタｆ２０３ｈの値が異なる値に設定されるＣ時短Ａ当たりを３種類以上有する構成としても良い。

【３０８２２】

また、第１特別図柄（特図１）の抽選において、大当たり及びＣ時短Ａ当たりとは別に、Ｃ時短Ｃ当たりを用意して、そのＣ時短Ｃ当たりが抽選された場合には、Ｃ時短Ａ当たりが抽選された場合とは異なる状態を遊技者に付与する構成としても良い。

【３０８２３】

例えば、通常状態１（ド通常状態）において、Ｃ時短Ｃ当たりが抽選された場合には、Ｃ時短Ａ当たりのように遊技状態の移行は行わず通常状態１を継続するように構成すると共に、その通常状態１における第１特別図柄の最大の保留数（第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの最大値）を４個から８個に変更するように構成しても良い。これによれば、Ｃ時短Ｃ当たり後の通常状態１における第１特別図柄の保留を貯めやすくできるので、第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａ当たりが抽選される機会を増やすことができ、Ｃ時短Ｃ当たり前の通常状態１と比較してＣ時短Ａ当たりを発生させやすい有利な状態にすることができる。また、例えば、通常状態１において、Ｃ時短Ｃ当たりが抽選された場合には、通常状態１を継続するように構成すると共に、その通常状態１におけるＣ時短Ａ当たりの確率を高くしても良い。これによれば、Ｃ時短Ｃ当たり後の通常状態１におけるＣ時短Ａ当たりを抽選させやすくできるので、Ｃ時短Ｃ当たり前の通常状態１と比較してＣ時短Ａ当たりを発生させやすい有利な状態にすることができる。

【３０８２４】

また、例えば、Ｃ時短Ｃ当たりが抽選された場合の状態として、Ｃ時短Ａ当たりのように遊技状態の移行は行わず通常状態１（ド通常状態）を継続するように構成すると共に、第１特別図柄の保留が無い状況で第２特別図柄の保留消化（変動開始）を所定期間（例えば、１秒、３秒、５秒、７秒、９秒のいずれかのうちの選択された期間）停止することが可能な停止時間を第２特別図柄の変動が開始される前に付与する構成としても良い。例えば、このＣ時短Ｃ当たりが通常状態１において選択された場合には、第１特別図柄の保留が無い状況における第２特別図柄の保留消化の３秒停止が付与されることがある。よって、通常状態１において、第１特別図柄の抽選で大当たり又はＣ時短Ａ当たりの抽選が外れ続けて第１特別図柄の保留が無くなった場合に、第２特別図柄の保留の変動が開始されるのを３秒待機させることができる。従って、第２特別図柄の変動が開始されることを遅くすることができるので、第２特別図柄の保留の変動が開始されることを待機している間に第１特別図柄の保留を貯めることができれば、第２特別図柄の保留の変動が開始されることを抑制できる。そのため、通常状態１において第１特別図柄の抽選回数を増やすことができる。その結果、第１特別図柄のＣ時短Ａ当たりが選択されて時短状態（サポートＣタイム）に移行する可能性を高めることができ、Ｃ時短Ｃ当たりが選択されることによる遊技者の興趣を向上できる。

【３０８２５】

なお、Ｃ時短Ｃ当たりにより所定期間、第２特別図柄の抽選を待機させる場合には、その待機時間を副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に表示すると共に、第１特別図柄の保留が無い状況での第１特別図柄による変動遊技が終了した時点から表示した待機時短をカウントダウンして第２特別図柄の抽選が開始されるまでの報知を行っても良い。

【３０８２６】

また、Ｃ時短Ｃ当たりにより第２特別図柄の抽選を待機させる待機時間を得た状態で第１特別図柄の大当たりやＣ時短Ａ当たりにより遊技状態が通常状態１から他の遊技状態に移行される場合には、第２特別図柄の抽選を待機させる待機時間が次回の通常状態１まで残ってしまう可能性がある。そのため、例えば、大当たり後の時短状態中（チャンスタイ

ム中）に遊技者が遊技を止めて他の遊技者に変わってしまうとその変わった遊技者が初めて通常状態１を消化した際に、前回の通常状態１の状態時に貯めた第２特別図柄の抽選を待機させる待機時間が残っていることで、遊技者が混乱する可能性がある。そのため、Ｃ時短Ｃ当たりによる第２特別図柄の待機させる待機時間は、通常状態１から遊技状態が移行した時点でリセットされるように構成して、Ｃ時短Ｃ当たりにより第２特別図柄の抽選を待機させる待機時間を得た状態で第１特別図柄の大当たりやＣ時短Ａ当たりにより遊技状態が通常状態１から他の遊技状態に移行された後、再度、通常状態１に移行した際に前回の通常状態１の状態時に貯めた第２特別図柄の抽選を待機させる待機時間が残ることを抑制することが好ましい。

【３０８２７】

なお、上記のようにＣ時短Ｃ当たりが抽選された場合に通常状態１を継続するように構成する場合には、再度Ｃ時短Ｃ当たりが抽選されないようにＣ時短Ｃ当たり後の第１特別図柄の第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄからＣ時短Ｃ当たりの抽選を外した別の第１当たり抽選テーブルで第１特別図柄の抽選が行われるように構成しても良い。若しくは、Ｃ時短Ｃ当たりが抽選された後の通常状態１において、同じ第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄにより第１特別図柄の抽選が行われるように構成して、再度Ｃ時短Ｃ当たりが抽選された場合には、そのＣ時短Ｃ当たりにより得られる第１特別図柄の保留数の加算回数や第２特別図柄の待機させる待機時間を加算するものであっても良い。

【３０８２８】

また、上記の例では、Ｃ時短Ｃ当たりを第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄのＣ時短Ａ当たりとは別の当たりとして構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものはなく、上記したＣ時短Ｃ当たりの内容が、Ｃ時短Ａ当たり用テーブルｆ２０２ｄ３の一部に含まれるもの（例えば、Ｃ時短Ａ３当たりとして構成されるもの）であり、第１当たり種別カウンタｆＣ２の値によりＣ時短Ａ３当たりが抽選（Ｃ時短Ｃ当たりに規定する内容が実行）されるように構成されても良い。

【３０８２９】

次に、図４１９６（ｄ）を参照して、Ｃ時短Ｂ当たり用テーブルｆ２０２ｄ４の内容について説明をする。図４１９６（ｄ）は、Ｃ時短Ｂ当たり用テーブルｆ２０２ｄ４に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、このＣ時短Ｂ当たり用テーブルｆ２０２ｄ４は、第２特別図柄の抽選でＣ時短Ｂ当たりが当選した場合に設定するＣ時短Ｂ当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値に応じて異なるＣ時短Ｂ当たりが規定されているものである。

【３０８３０】

具体的には、第２特別図柄のＣ時短Ｂ当たり種別としては、第１当たり種別カウンタｆＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～８９」の範囲に対して、「Ｃ時短Ｂ１当たり」が対応付けて規定されている。この「Ｃ時短Ｂ１当たり」は、Ｃ時短Ｂ当たりの変動終了時（Ｃ時短Ｂ当たりによる通常状態２（微時短状態）への移行時）に時短カウンタｆ２０３ｈの値に「１００」が設定されるＣ時短Ｂ当たりである。第１当たり種別カウンタｆＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ｂ１当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が９０個であるので、第２特別図柄の抽選でＣ時短Ｂ当たりになった場合に、「Ｃ時短Ｂ１当たり」が決定される割合は９０％（９０／１００）である。

【３０８３１】

また、図４１９６に示した通り、第１当たり種別カウンタｆＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、Ｃ時短当たり種別として「Ｃ時短Ｂ２当たり」が対応付けて規定されている。この「Ｃ時短Ｂ２当たり」は、Ｃ時短Ｂ当たりの変動終了時（Ｃ時短Ｂ当たりによる時短状態（サポートＣタイム）への移行時）に時短カウンタｆ２０３ｈの値に「５０」が設定されるＣ時短Ｂ当たりである。第１当たり種別カウンタｆＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「Ｃ時短Ｂ２当たり」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第２特別図柄の抽選でＣ時短Ｂ当たりになった場合に、

「Ｃ時短Ｂ２当たり」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。
【３０８３２】
即ち、本制御例においては、第２特別図柄（特図２）の抽選でＣ時短Ｂ当たりに当選した場合に設定され得る２個のＣ時短Ｂ当たり種別（Ｃ時短Ｂ１当たり、Ｃ時短Ｂ２当たり）は、通常状態２（微時短状態）における変動回数が異なるように設定される。具体的には、通常状態２（微時短状態）では、上述したように一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が閉鎖状態（開放時間がショート開放であり、遊技球が第２入球口ｆ６６に入球（入賞）し難い状態）となっているため、時短カウンタｆ２０３ｈの値に小さい値が設定されて、通常状態１（ド通常状態）に少ない変動回数で移行することができる「Ｃ時短Ｂ２当たり」は、「Ｃ時短Ｂ１当たり」よりも有利なＣ時短Ｂ当たり種別とされる。
【３０８３３】
なお、本制御例においては、第２特別図柄（特図２）の抽選でＣ時短Ｂ当たりに当選した場合に２個のＣ時短Ｂ当たり種別（Ｃ時短Ｂ１当たり、Ｃ時短Ｂ２当たり）が設定されるが、１個のＣ時短Ｂ当たり種別のみの設定として、Ｃ時短Ｂ当たりにより時短状態（サポートＣタイム）に移行した場合における時短状態の変動回数が確定される（例えば「５０回」に限定される）ようにしても良い。また、時短カウンタｆ２０３ｈの値が異なる値に設定されるＣ時短Ｂ当たりを３種類以上有する構成としても良い。
【３０８３４】
なお、Ｃ時短Ｂ当たり種別を２個以上有する構成とする場合には、上記した副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１に、通常状態１（ド通常状態）に移行するまでの変動回数を表示しない、若しくは、上記例示したように、通常状態１に移行するまでの変動回数を文章等により曖昧に表示するように構成することが好ましい。これによれば、通常状態１になるまでの残りの変動回数を遊技者に認識させにくくできるので、遊技球を第１入球口ｆ６４に入球させる（第１特別図柄（特図１）の保留を貯める）ために遊技球を打ち出し続ける遊技を常に遊技者に行わせやすくできる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。
【３０８３５】
停止種別選択カウンタｆＣ３は、本制御例では、０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本制御例では、停止種別選択カウンタｆＣ３によって、第３図柄表示装置ｆ８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄としてリーチが掛かっている図柄とは異なる図柄が停止する「リーチ外れ」（例えば９０～９９の範囲）と、リーチが発生しない「完全外れ」（例えば０～８９の範囲）との２つの停止（演出）パターンが選択される。停止種別選択カウンタｆＣ３の値は、定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に入球した場合は、その値がＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに格納される。また、球が流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）又は第２入球口ｆ６６に入球した場合は、その値がＲＡＭｆ２０３の第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに格納される。
【３０８３６】
なお、停止種別選択カウンタｆＣ３の値（乱数値）から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル（図示せず）により設定されており、このテーブルは、主制御装置ｆ１１０のＲＯＭｆ２０２内に設けられている。また、本制御例ではこのテーブルを、特別図柄の高確率時用と、特別図柄の低確率時用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機ｆ１０が特別図柄の高確率状態であるか、特別図柄の低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。
【３０８３７】
図４１９３に戻り説明を続ける。変動種別カウンタｆＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となってい

る。変動種別カウンタｆＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。情報（変動種別カウンタｆＣＳ１の値）に基づく所定の抽選による表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタｆＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置ｆ１１３や表示制御装置ｆ１１４により第３図柄表示装置ｆ８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。

【３０８３８】

例えば、変動種別カウンタｆＣＳ１の値に基づいてスーパーリーチの変動時間が決定された場合には、所定の抽選の結果に基づいて実行される特定の遊技としてスーパーリーチ演出を実行するための処理が音声ランプ制御装置ｆ１１３や表示制御装置ｆ１１４において実行される。変動種別カウンタｆＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図４２１７参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタｆＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂ（図４１９３，図４１９４参照）は、主制御装置ｆ１１０のＲＯＭｆ２０２内に設けられている。

【３０８３９】

ここで、図４１９７を参照して変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂの内容について説明をする。図４１９７（ａ）は変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図４１９７（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂには、遊技状態として通常状態１（ド通常状態）を設定している状態で用いられる通常状態１用テーブルｆ２０２ｂ１と、遊技状態として通常状態２（微時短状態）を設定している状態で用いられる通常状態２用テーブルｆ２０２ｂ２と、時短状態で用いらる時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３と、確変状態で用いられる確変状態用テーブルｆ２０２ｂ４と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

【３０８４０】

次に、変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図４１９７（ｂ），（ｃ）及び図４１９８（ａ），（ｂ）を参照して説明をする。まず、図４１９７（ｂ）を参照して、通常状態１（ド通常状態）に用いられる通常状態１用テーブルｆ２０２ｂ１について説明する。図４１９７（ｂ）は、通常状態１用テーブルｆ２０２ｂ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常状態１用テーブルｆ２０２ｂ１は、遊技状態として通常状態１が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）や外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

【３０８４１】

また、通常状態１用テーブルｆ２０２ｂ１では、Ｃ時短当たりや（リーチ）外れである場合に、第１特別図柄（特図１）の保留数に応じた変動時間で変動可能に構成されている。即ち、通常状態１用テーブルｆ２０２ｂ１は、第２特別図柄（特図２）の保留数に関係なく、第１特別図柄（特図１）の保留数に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタｆＣＳ１の値が割り付けされている。

【３０８４２】

具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、第１特別図柄の保留数が０～４個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（３０秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対

して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。
【３０８４３】
　また、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、第１特別図柄の保留数が０～４個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパーリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。
【３０８４４】
　一方、特別図柄の抽選結果がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）、又は、特別図柄の抽選結果が外れであって、第１特別図柄の保留数が０～２個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９８」の場合には、変動パターンとして変動時間が１７．５秒のＣ時短当たり、又は、（リーチ）外れが規定されている。これらＣ時短当たり、又は、（リーチ）外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１７．５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１７．５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（Ｃ時短当たり、又は、（リーチ）外れ）を設定するように構成している。なお、特別図柄の抽選結果が外れの場合において、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」では、リーチにならない外れが選択され、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「１８０～１９８」では、リーチになる外れが選択される。
【３０８４５】
　また、特別図柄の抽選結果がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）、又は、特別図柄の抽選結果が外れであって、第１特別図柄の保留数が３，４個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９８」の場合には、変動パターンとして変動時間が８．５秒のＣ時短当たり、又は、（リーチ）外れが規定されている。これらＣ時短当たり、又は、（リーチ）外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が８．５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（８．５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（Ｃ時短当たり、又は、（リーチ）外れ）を設定するように構成している。なお、特別図柄の抽選結果が外れの場合において、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」では、リーチにならない外れが選択され、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「１８０～１９８」では、リーチになる外れが選択される。
【３０８４６】
　即ち、特別図柄の抽選結果がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）、又は、特別図柄の抽選結果が外れである場合には、第１特別図柄の保留数に応じて変動時間が変更されるように構成される。詳細には、第１特別図柄の保留数が少ない（０～２個の）場合には、長い変動時間（１７．５秒）の変動時間が設定され、第１特別図柄の保留数が多い（３，４個）の場合には、短い（８．５秒）の変動時間が設定されるように構成されている。そのため、通常状態１（ド通常状態）が継続される場合（即ち、大当たりやＣ時短当たりに当選しない場合）には、保留数に応じた所定の間隔で特別図柄の変動表示を行うことができるように構成されている。そのため、図４１９０（ａ）に図示したように、通常状態１において、サポートＣタイムの抽選時間（サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間）を副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１に表示する場合には、第１特別図柄の保留数からサポートＣタイムの抽選時間を簡易に計算して小領域ｆＤｓ１に表示することができる。
【３０８４７】
　なお、本制御例では、第１特別図柄の変動開始時において、第１特別図柄の保留が０個の場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が１７．５秒とされ、第１特別図柄の保留が１個の場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が３５秒とされ、第１特別図柄の保留が２個

の場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が５２．５秒とされ、第１特別図柄の保留が３個の場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が６１秒とされ、第１特別図柄の保留が４個の場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が６９．５秒とされ、それらの値が変動時間の経過に伴って減算される。

【３０８４８】

また、特別図柄が変動している途中状態において第１特別図柄の保留が増加した場合には、第１特別図柄の保留数に伴った秒数分、小領域ｆＤｓ１に表示される秒数が増加される。詳細には、第１特別図柄の保留が０～２個の場合において第１特別図柄の保留が１個増加した場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が１７．５秒増加され、第１特別図柄の保留が１個増加した場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が８．５秒増加されるように構成される。また、本制御例においては、第１特別図柄の保留に応じて小領域ｆＤｓ１に表示される秒数が増加される場合について説明したが、小領域ｆＤｓ１に表示される秒数の最大値を設定しておいても良い。例えば、最大値を３０秒として３０秒以上はサポートＣタイムの抽選が未だ続くことを知らせるように「３０秒間の継続確定中」や「ロング継続確定中」等の表示がされるように構成しても良い。

【３０８４９】

これらによれば、遊技者にとって有利な状態となるＣ時短Ａが当選する可能性のある通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留数が少ない場合に第１特別図柄の保留を貯めるための時間を長く確保することができる。従って、第１特別図柄の保留数を貯められる時間を確保して、第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａに当選する機会を増やしやすくできる。その結果、遊技者の興趣を高められる。

【３０８５０】

一方、第１特別図柄（特図１）の保留数が多い（３個以上の）場合には、第１特別図柄の変動処理を速やかに行うことができる。従って、第１特別図柄の保留が４個（最大に）溜まった状態で、流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（流入）された遊技球による第１特別図柄の保留が貯められない状況（特別図柄の抽選が行われない入球）が発生することを抑制しやすくできる。その結果、遊技者が遊技球を打ち出し続けた場合に不利な状況（保留が貯まらない状況）となることを抑制でき、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせることができる。即ち、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止してしまうことを抑制できる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。

【３０８５１】

なお、上記説明においては、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留が０～２個の場合において第１特別図柄の保留が１個増加した場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が１７．５秒増加され、第１特別図柄の保留が１個増加した場合に小領域ｆＤｓ１に表示される時間が８．５秒増加されるように構成される場合について説明したが、その時間（変動時間）については一例であり、適宜変更しても良い。また、上記説明においては、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留の数により変動時間が設定される場合について説明したが、これに加え、第２特別図柄の保留の数により変動時間が変更されるように構成しても良い。例えば、第２特別図柄の保留の数と同じ秒数分上記設定した変動時間を減少させても良い（例えば、１個の保留では１秒マイナスし、２個の保留では２秒マイナスし、３個の保留では３秒マイナスし、４個の保留では４秒マイナスする）。この場合には、第２特別図柄の保留が最大（４個）まで貯まった状態で、第１特別図柄による抽選が行われ続けることを抑制しやすくできる。また、通常状態１（ド通常状態）における回転数に伴って、変動時間が変更されるように構成しても良い（１回転では１秒マイナスし、２回転では２秒マイナスし、３回転では３秒マイナスし、４回転以降では４秒マイナスする）。この場合には、通常状態１が継続されるほど、第１特別図柄の変動時間を短くできるので、通常状態１が継続され続けてしまうことを抑制しやすくできる。

【３０８５２】
　また、本制御例によれば、通常状態１（ド通常状態）において、サポートＣタイムの抽選時間（サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間）を副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１に表示するため（図４１９０（ａ）参照）、第１特別図柄の保留に大当たりの抽選がされる保留が有る場合には、小領域ｆＤｓ１に表示される時間が過剰に長くなる。そのため、本制御例では、小領域ｆＤｓ１に表示される時間により第１特別図柄の保留に大当たりが抽選された保留が存在するか否かを遊技者に認識させることができるが、上記したように、小領域ｆＤｓ１に表示される秒数の最大値を設定することにより（例えば、１０秒を最大値とすることにより）、第１特別図柄の保留に大当たりが抽選された保留が存在するか否かを、小領域ｆＤｓ１に表示される秒数から遊技者に認識されないようにして、「１０秒間の継続確定中」や「ロング継続確定中」等の表示をしている間に大当たりの変動を行うようにしても良い。
【３０８５３】
　一方、通常状態１（ド通常状態）において、サポートＣタイムの抽選時間（サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間）を副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１に表示するため（図４１９０（ａ）参照）、第１特別図柄の保留に大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選がされる保留が有る場合においては、大当たりの抽選や所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選がされる保留が存在することを、その秒数が大きくなることで遊技者に認識させたり、小領域ｆＤｓ１に大当たりの表示やタイマーをレインボーや赤等の目立つ色で表示して大当たりの抽選や所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選がされる保留が存在することを示唆しても良い。この場合には、通常状態１において遊技者が無駄に遊技球を発射することを抑制できるので、遊技者の損失が大きくなる（第１アウト口ｆ７１に入球される球数が多くなる）ことを抑制できる。なお、小領域ｆＤｓ１に示唆する表示としては、大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）だけでなく、第１特別図柄の抽選においてスーパーリーチとなる保留がある場合に、その抽選がスーパーリーチなることを示唆する表示（例えば「チャンス」や「スーパー」等の文字）をしても良い。また、それら示唆の各表示に関しては、その保留が消化されるまで（該当保留の抽選が終わるまで）にその表示の態様を別の態様に変更して（例えば、「チャンス」から「スーパーチャンス」等に変更して）、該当保留による遊技者の大当たりの期待度を向上させても良い。
【３０８５４】
　また、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選がされる保留があった場合には、左側の小領域ｆＤｓ１において表示しているサポートＣタイムの抽選時間（サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間）の増加を規制して、新たな保留を形成してもサポートＣタイムの抽選時間が増加しない状況になったと遊技者に認識させ、遊技者の遊技球の打ち出しを抑制させても良い。この場合には、特に、第２特別図柄の保留に大当たりの抽選がされる保留があった場合に、その大当たりの抽選がされる保留の前に先行して消化されてしまう第１特別図柄の新たな保留が形成されることを抑制しても良い。これによれば、通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が継続され、遊技者の損失が大きくなる（第１アウト口ｆ７１に入球される球数が多くなる）ことを抑制できる。
【３０８５５】
　なお、本制御例においては、第１特別図柄の大当たりの変動時間を、第１特別図柄の外れの変動時間よりも長く設定する場合について説明したが、第１特別図柄の大当たりの変動時間と、第１特別図柄の外れの変動時間とを同じに設定して、第１特別図柄の変動がおわるまでは、その抽選結果大当たりか否か遊技者に認識させないもの（全ての保留に平等の期待度も持たせるもの）としても良い。また、上記した各変動時間は一例であり適宜変更可能である。
【３０８５６】

次に、図４１９７（ｃ）を参照して、通常状態２用テーブルｆ２０２ｂ２について説明する。図４１９７（ｃ）は、通常状態２用テーブルｆ２０２ｂ２の規定内容を示した図である。この通常状態２用テーブルｆ２０２ｂ２には、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）のそれぞれの保留数を合計した保留数に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタｆＣＳ１の値が割り付けされている。

【３０８５７】

具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の合計の保留数が０～３個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３０秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が３０秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（３０秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマル（リーチ））及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８５８】

また、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の合計の保留数が０～３個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパー（リーチ））及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８５９】

即ち、通常状態２（微時短状態）において大当たりの場合には、通常状態１（ド通常状態）における大当たりと同様の変動時間が設定される。これにより、通常状態１における大当たりの態様と通常状態２における大当たりの態様とに差が出ないように構成される。ここで、本制御例では、上記したように通常状態１における大当たりと、通常状態２における大当たりとで、選択される大当たり種別の割合が同一に設定される（図４１５０（ｂ）参照）。そのため、本制御例では、あえて通常状態１における大当たりの態様と通常状態２における大当たりの態様とに差が出ないように構成することで、どちらか一方で大当たりした場合に無駄に遊技者が期待してしまう（例えば、通常大当たりであるのに間違って確変大当たりであると認識してしまう）ことを抑制できる。

【３０８６０】

一方、特別図柄の抽選結果が外れであって、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の合計の保留数が０～３個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９８」の場合には、変動パターンとして変動時間が８．５秒の（リーチ）外れが規定されている。これら（リーチ）外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が８．５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（８．５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（（リーチ）外れ）を設定するように構成している。なお、特別図柄の抽選結果が外れの場合において、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」では、リーチにならない外れが選択され、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「１８０～１９８」では、リーチになる外れが選択される。

【３０８６１】

また、特別図柄の抽選結果が外れであって、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の合計の保留数が４～８個において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９８」の場合には、変動パターンとして変動時間が４秒の（リーチ）外れが規定されている。これら（リーチ）外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動

時間が４秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（４秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（Ｃ時短当たり、又は、（リーチ）外れ）を設定するように構成している。なお、特別図柄の抽選結果が外れの場合において、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」では、リーチにならない外れが選択され、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「１８０～１９８」では、リーチになる外れが選択される。

【３０８６２】

このように、本制御例では、通常状態１（ド通常状態）及び通常状態２（微時短状態）において、特別図柄の抽選結果が外れの場合に、基本的に通常状態１よりも通常状態２の変動時間が短く設定される。これにより、Ｃ時短抽選が規制される（Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン（図４１８６参照））とされる通常状態２では、時短カウンタｆ２０３ｈに付与された（通常状態１に状態を移行させることが可能とされる規定された）回転数を遊技者が消化する（回転させる）ことに必要な時間（間隔）を短くすることができる。即ち、Ｃ時短当たりに当選する可能性がある通常状態１に短い時間（間隔）で突入させることができる。その結果、特別図柄の抽選において長時間大当たりが選択されていない遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３０８６３】

次に、図４１９８（ａ）を参照して、時短状態用テーブルについて説明する。図４１９８（ａ）は、時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３の規定内容を示した図である。この時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３には、特別図柄の種別（図柄）に関係なく、変動回数（時短カウンタｆ２０３ｈ）に対応させて、変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタｆＣＳ１の値が割り付けされている。

【３０８６４】

具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が２～１００回残っている状況において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８６５】

また、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が２～１００回残っている状況において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパーリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８６６】

一方、特別図柄の抽選結果が外れであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が２～１００回残っている状況において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８６７】

また、特別図柄の抽選結果が外れであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が２～１００回残っている状況において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパーリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８６８】

次に、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が１回残っている状況（即ち、時短の最終変動が開始される前）における変動時間について説明する。特別図柄の抽選結果が大当たりであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が１回残っている状況（即ち、時短の最終変動が開始される前）において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパーリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８６９】

また、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が１回残っている状況（即ち、時短の最終変動が開始される前）において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパーリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８７０】

一方、特別図柄の抽選結果が外れであって、時短カウンタｆ２０３ｈの残り回数が１回残っている状況（即ち、時短の最終変動が開始される前）において取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９８」場合は、変動パターンとして変動時間が５５秒の（リーチ）外れが規定されている。これら（リーチ）外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（（リーチ）外れ）を設定するように構成している。なお、特別図柄の抽選結果が外れの場合において、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」では、リーチにならない外れが選択され、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「１８０～１９８」では、リーチになる外れが選択される。

【３０８７１】

即ち、本制御例では、時短の最終変動において、特別図柄の抽選が外れであった場合に、最終変動前の時短の変動にかかる変動時間よりも長い変動時間が設定されるように設定される。これにより、特別図柄の抽選が外れである時短最終変動が終わる直前、即ち、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行する直前における図柄の変動時間を長く設定することができる。

【３０８７２】

ここで、本制御例では、通常状態１（ド通常状態）において第１特別図柄の変動によりＣ時短Ａ当たりの抽選を得て、サポートＣタイムが当選される可能性があり、第２特別図柄の変動によりＣ時短Ｂの抽選を得て、微時短状態が当選される可能性がある。また、本制御例では、第１特別図柄の保留が第２特別図柄の保留よりも優先して消化（抽選表示）

されるように設定されるので、通常状態１に移行した際には、サポートＣタイムが当選される可能性がある第１特別図柄の保留を貯めて置くことが有効となる。

【３０８７３】

しかしがなら、本制御例では、第１特別図柄の保留が第２特別図柄の保留よりも優先して消化される様に構成されるので、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において第１特別図柄に保留ができたとしても、その保留が優先して消化される。そのため、特別図柄の抽選が外れである時短最終変動が終わる直前、即ち、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に移行する直前において、第１特別図柄の保留が０で第２特別図柄のみが保留された状態とされる可能性があり、時短状態から通常状態１への移行時に第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａ当たりを付与することができず、遊技者の興趣が低下する恐れがあった。

【３０８７４】

これに対し、本制御例では、上記したように、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行する直前における図柄の変動時間を長く設定することができるので、遊技者に第１特別図柄の保留を貯めさせるための猶予を与えることができる。その結果、時短状態から通常状態１への移行時に第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａ当たりを付与する可能性を遊技者に与えることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３０８７５】

なお、本制御例においては、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行する直前の１回転の図柄の変動時間を長く設定する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、時短状態から通常状態１に移行する際に第１特別図柄の保留が貯められるものであれば良く、時短状態から通常状態１に移行する前の１～４回転の図柄の変動時間を長く設定するものであっても良い。また、時短状態における変動時間を、時短の残り回数に関係なく、変動パターンのみで設定するものとして、時短状態から通常状態１に移行する際に第１特別図柄の保留が溜められる時間を長く形成しないもの（運任せ）としても良い。

【３０８７６】

また、本制御例では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄（特図１）の抽選による変動時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選による変動時間とが、同一の時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３から設定される場合について説明したが、第１特別図柄（特図１）の抽選による変動時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選による変動時間とを、それぞれ別の時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３を設定しても良い。例えば、第１特別図柄の抽選による変動時間を、第２特別図柄の抽選による変動時間に対して短く設定して、第１特別図柄の保留の消化を早めることで、時短状態において、第１特別図柄の保留と第２特別図柄の保留との両方が上限（４個）まで貯められる状況が形成されることを抑制するものであっても良い。

【３０８７７】

次に、図４１９８（ｂ）を参照して、確変状態用テーブルについて説明する。図４１９８（ｂ）は、確変状態用テーブルｆ２０２ｂ４の規定内容を示した図である。この確変状態用テーブルｆ２０２ｂ４には、変動パターンに対応させて、変動種別カウンタｆＣＳ１の値が割り付けされている。

【３０８７８】

具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。

【３０８７９】
　また、特別図柄の抽選結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「２０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（スーパーリーチ）及びリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。
【３０８８０】
　一方、特別図柄の抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が５秒の外れが規定されている。これら外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（外れ）を設定するように構成している。
【３０８８１】
　また、特別図柄の抽選結果が外れであって、取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１５秒のリーチ外れが規定されている。これらリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、変動時間が１５秒間のコマンドが出力される。そして選択された変動時間（１５秒）を示すコマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して通知された場合には、コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（リーチ外れ）を設定するように構成している。
【３０８８２】
　なお、本制御例では、確変状態（スーパーチャンスタイム）において、第１特別図柄（特図１）の抽選による変動時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選による変動時間とが、同一の時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３から設定される場合について説明したが、第１特別図柄（特図１）の抽選による変動時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選による変動時間とを、それぞれ別の時短状態用テーブルｆ２０２ｂ３を設定しても良い。例えば、第１特別図柄の抽選による変動時間を、第２特別図柄の抽選による変動時間に対して短く設定して、第１特別図柄の保留の消化を早めることで、確変状態において、第１特別図柄の保留と第２特別図柄の保留との両方が上限（４個）まで貯められる状況が形成されることを抑制するものであっても良い。
【３０８８３】
　図４１９３に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタｆＣ４は、例えば０～３４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり３４９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタｆＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタｆＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図４２０４参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭｆ２０３の普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃに格納される。
【３０８８４】
　そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭｆ２０２に格納される第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃによって設定されており、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値が、第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が

変更される。
【３０８８５】
この第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに規定されている内容について、図４１９５（ｂ）を参照して説明をする。図４１９５（ｂ）は、第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図４１９５（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４が「０」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４が「０～１７４」の範囲に普図当たりが規定されている。
【３０８８６】
また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、３０秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第２入球口ｆ６６へと球を入球（入賞）させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。また、本制御例、普通図柄の高確率状態が設定されている通常状態２（微時短状態）で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第２入球口ｆ６６へと球を複数個入球させることが不可能な動作態様（ショート開放）で一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）が開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し易い遊技状態（通常状態２）であっても、第２入球口ｆ６６へと球を入球（入賞）させ難くすることができるため、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態１（ド通常状態）と通常状態２とにおいて、第１入球口ｆ６４または第２入球口ｆ６６への遊技球の入球のしやすさに関して有利や不利がない同じ遊技状態とすることができる。
【３０８８７】
第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタｆＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～０３４９）、タイマ割込処理（図４２０４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図４２１７参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、ＲＡＭｆ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置ｆ１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置ｆ３７および第３図柄表示装置ｆ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機ｆ１０の主要な処理を実行することができる。
【３０８８８】
図４１５６に戻り説明を続ける。ＲＯＭｆ２０２は、図４１９３に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図４１９４（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機ｆ１０における主制御装置ｆ１１０のＲＯＭｆ２０２の内容について説明をする。図４１９４（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機ｆ１０の主制御装置ｆ１１０のＲＯＭｆ２０２の内容を模式的に示した模式図である。
【３０８８９】
図４１９４（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機ｆ１０の主制御装置ｆ１１０のＲＯＭｆ２０２は、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａ、変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂ、第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａ、変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂ、第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃ、第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄについては、図４１９３に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図４１５６に戻り、説明を続ける。ＲＡＭｆ２０３は、図４１９３に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵｆ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵｆ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と

を有している。なお、ＲＡＭｆ２０３は、パチンコ機ｆ１０の電源の遮断後においても電源装置ｆ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭｆ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３０８９０】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭｆ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭｆ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機ｆ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭｆ２０３への書き込みはメイン処理（図４２１７参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭｆ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４２１６参照）において実行される。なお、ＭＰＵｆ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路ｆ２５２からの停電信号ｆＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ｆＳＧ１がＭＰＵｆ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図４２１５参照）が即座に実行される。

【３０８９１】

次に、図４１９４（ｂ）を参照して、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１におけるＲＡＭｆ２０３について説明する。図４１９４（ｂ）は、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１におけるＲＡＭｆ２０３の内容を示したブロック図である。図４１９４（ｂ）に示すように、ＲＡＭｆ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂ、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃ、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆ、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇ、時短カウンタｆ２０３ｈ、確変中フラグｆ２０３ｉ、大当たり開始フラグｆ２０３ｊ、大当たり中フラグｆ２０３ｋ、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍ、時短種別フラグｆ２０３ｎ、入賞個数カウンタｆ２０３ｏ、残球タイマフラグｆ２０３ｐ、残球タイマｆ２０３ｑ、排出個数カウンタｆ２０３ｒ、その他メモリエリアｆ２０３ｚを有している。

【３０８９２】

第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａは、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄに設定される上限個数（本制御例では、４個）まで、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂは、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅに設定される上限個数（本制御例では、４個）まで、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【３０８９３】

特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔは、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａ、或いは第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第２特別図柄（特図２）抽選よりも優先して第１特別図柄（特図１）抽選が実行されるように構成されているため、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂの何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔへとシフトして記憶される。

【３０８９４】

第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂ、特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図４１９３参照）より取得した第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウン

タｆＣ２、停止種別選択カウンタｆＣ３、変動種別カウンタｆＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵｆ２０１は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の中で、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａにそれぞれ格納する。また、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）へ入球、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂにそれぞれ格納する。

【３０８９５】

ＭＰＵｆ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置ｆ３７または第３図柄表示装置ｆ８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａ、或いは、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、１の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３０８９６】

普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃは普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図４１９３参照）より取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の中で、球が普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃに格納する。

【３０８９７】

普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃは、１の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃには、普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置ｆ３７又は第３図柄表示装置ｆ８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。なお、ＭＰＵｆ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値）のうち、１の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３０８９８】

第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４２０４参照）の中で検出される流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）への入賞に基づいて、第１図柄表示装置ｆ３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置ｆ８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄは、電源投入後のＲＡＭｆ２０３の初期設定処理（図４２１６のｆＳ１１０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大

値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【３０８９９】

また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（即ち、保留球数）は、流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置ｆ１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置ｆ１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄが１加算される毎に、主制御装置ｆ１１０から音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して送信されるコマンドである。

【３０９００】

第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４２０４参照）の中で検出される流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）、又は、第２入球口ｆ６６への入賞に基づいて、第１図柄表示装置ｆ３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置ｆ８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅは、電源投入後のＲＡＭｆ２０３の初期設定処理（図４２１６のｆＳ１１０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【３０９０１】

また、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）、又は、第２入球口ｆ６６に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置ｆ１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置ｆ１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置ｆ１１０から音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して送信されるコマンドである。

【３０９０２】

ＭＰＵｆ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理（図４２０６参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置ｆ３７では、主制御装置ｆ１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置ｆ１１３や表示制御装置ｆ１１４へ通知される。そして、表示制御装置ｆ１１４の制御によって、第３図柄表示装置ｆ８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【３０９０３】

普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４２０４参照）の中で検出される普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。

【３０９０４】

この普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆは、普通図柄始動口（スルーゲートｆ６７）を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭｆ２０３の初期設定処理（図４２１６のｆＳ１１０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増

加する毎に、最大値まで１加算される（図４２１４のｆＳ９０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図４２１３のｆＳ８０５参照）。

【３０９０５】

遊技状態格納エリアｆ２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタｆ２０３ｈの設定状況、確変中フラグｆ２０３ｉの設定状況、微時短カウンタｆ２０３ｓの設定状況）に対応した遊技機の状態を示す状態情報である遊技状態が記憶される。

【３０９０６】

具体的には、時短カウンタｆ２０３ｈ及び微時短カウンタｆ２０３ｓの値が共に０で、且つ、確変中フラグｆ２０３ｉがオフ状態である場合に通常状態１（ド通常状態）が記憶され、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きい値で、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０である場合に通常状態２（微時短状態）が記憶され、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタｆ２０３ｈ及び微時短カウンタｆ２０３ｓの値が共に０で、且つ、確変中フラグｆ２０３ｉがオン状態である場合に確変状態が記憶される。

【３０９０７】

さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置ｆ１１３へと出力される。音声ランプ制御装置ｆ１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリアｆ２２３ｍに一時的に記憶する。なお、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに格納される遊技機の状態を示す状態情報は、上記した形態に限るものではなく、例えば、それぞれの遊技状態に対応させて数字を規定し、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに格納されている数字情報に基づいて遊技状態を判別可能に構成しても良い。具体的には、「通常状態１」は「０」、「通常状態２」は、「１」、「時短状態」は「２」、「確変状態」は「３」として規定し、遊技状態が変更された場合には、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに対応する数字情報を格納する。このように構成することで、データ容量を抑えることができる。

【３０９０８】

この遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに記憶された遊技機の状態を示すための状態情報は、パチンコ機ｆ１０の電源が遮断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機ｆ１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図４２１６参照）において、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機ｆ１０の電源が遮断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置ｆ１１３側が判別可能にすることができる。

【３０９０９】

時短カウンタｆ２０３ｈは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタｆ２０３ｈには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。

【３０９１０】

なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件（時短カウンタｆ２０３ｈの値を減算させるための条件）として、時短状態で特別図柄を規定回数を変動させること、即ち、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタｆ２０３ｈの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置ｆ１

１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタｆ２０３ｈの値を減算するように構成してもよい。
【３０９１１】
具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタｆ２０３ｈの値を減算させるように構成しても良い。
【３０９１２】
加えて、本実施形態では、時短カウンタｆ２０３ｈの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタｆ２０３ｈの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタｆ２０３ｈの値に関わらず、時短カウンタｆ２０３ｈの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【３０９１３】
さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【３０９１４】
確変中フラグｆ２０３ｉは、大当たり遊技終了後の遊技状態が通常遊技状態より大当たりが発生し易い確率変動状態か否かを判別するためのフラグである。この確変中フラグｆ２０３ｉは、保留球格納エリアの特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔに書き込まれた第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値が大当たりを発生させる値であると共に、第１当たり種別図柄カウンタｆＣ２の値が奇数図柄を示す値であった場合に、その特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔに記憶されたデータに基づく特別図柄の変動表示の終了時にオンされるように構成されている。一方、この確変中フラグｆ２０３ｉは、特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔに書き込まれた第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値が大当たりを発生させる値であると共に、第１当たり種別図柄カウンタｆＣ２の値が偶数図柄を示す値であった場合に、その特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔに記憶されたデータに基づく特別図柄の変動表示の終了時にオフされるように構成されている。
【３０９１５】
確変中フラグｆ２０３ｉは、パチンコ機ｆ１０が特別図柄の確変状態（特別図柄の高確率状態）であるか否かを示すフラグであり、確変中フラグｆ２０３ｉの値がオンであれば、パチンコ機ｆ１０が特別図柄の確変状態であることを示し、確変中フラグｆ２０３ｉの値がオフであれば、パチンコ機ｆ１０が特別図柄の通常状態（特別図柄の低確率状態）であることを示す。この確変中フラグｆ２０３ｉは、初期値がオフに設定されており、主制御装置ｆ１１０において、大当たりの最終ラウンドにおいて特定入球口（大開放口）ｆ６５の閉鎖するタイミング（即ち、大当たりの終了タイミング）に大当たり種別に応じてオンに設定される。具体的には、「確変大当たり」の場合はオンが設定され、「通常大当たり」の場合はオフが設定される。
【３０９１６】
大当たり開始フラグｆ２０３ｊは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグｆ２０３ｊがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグｆ２０３ｊは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグｆ２０３ｊは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される。
【３０９１７】
大当たり中フラグｆ２０３ｋは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示す

フラグである。この大当たり中フラグｆ２０３ｋがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグｆ２０３ｋは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される。そして、特別図柄変動処理（図４２０５参照）では、この大当たり中フラグｆ２０３ｋが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図４２０５のｆＳ２０１参照）。これにより、大当たり遊技中は非時短状態（普通図柄の低確率状態）に設定される特定状態（特定入球口ｆ６５に遊技球を入球可能であり、第２入球口ｆ６６に遊技球を入球できない状態）として構成できるため、大当たり遊技中において第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（入賞）してしまうことによる過度な特典（賞球）を遊技者に付与してしまうことを抑制することができる。

【３０９１８】

入賞個数カウンタｆ２０３ｏは、大当たり遊技における１つのラウンドで板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）が開放して特定入球口ｆ６５に入球（入賞）した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入球口ｆ６５への入球（入賞）が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、特定入球口ｆ６５に入球（入賞）した個数（入賞個数カウンタｆ２０３ｏの値）と排出された個数（排出個数カウンタｆ２０３ｒの値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタｆ２０３ｏの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【３０９１９】

残球タイマフラグｆ２０３ｐは、１のラウンドが終了し、特定入球口ｆ６５が閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグｆ２０３ｐがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグｆ２０３ｐがオンに設定されている間は、後述する残球タイマｆ２０３ｑが１ずつ加算されて更新される。残球タイマｆ２０３ｑは、特定入球口ｆ６５が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、特定入球口ｆ６５内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【３０９２０】

残球タイマｆ２０３ｑは、予め設定されている１のラウンドが終了して特定入球口ｆ６５の板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）が閉鎖した場合に、特定入球口ｆ６５に入球（入賞）した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、特定入球口ｆ６５に入球（入賞）した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマｆ２０３ｑの上限値として設定されている。この残球タイマｆ２０３ｑの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、特定入球口ｆ６５への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、特定の報知態様を設定するための条件が成立してエラーコマンドが設定され、エラーが発生したことを示すための特定の報知態様によりその旨が報知される。よって、特定入球口ｆ６５内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には、大当たり開始フラグｆ２０３ｊをオンに設定しない（次の大当たりが開始されないように）構成にしてもよい。

【３０９２１】

排出個数カウンタｆ２０３ｒは、１のラウンドで特定入球口ｆ６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタｆ２０３ｒは、特定入球口ｆ６５に入球（入賞）した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。その他メモリエリアｆ２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。演算装置であるＭＰＵｆ２１１は、そのＭＰＵｆ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭｆ

２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭｆ２１３とを有している。枠制御装置ｆ１１６のＲＡＭｆ２１３は、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭｆ２０３と同様に、ＭＰＵｆ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵｆ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭｆ２１３は、パチンコ機ｆ１０の電源の遮断後においても電源装置ｆ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭｆ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１と同様、ＭＰＵｆ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路ｆ２５２から停電信号ｆＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ｆＳＧ１がＭＰＵｆ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【３０９２２】

Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍは、Ｃ時短に対応する抽選結果となった場合に、当該Ｃ時短当選に基づくＣ時短状態の設定が制限される状況であるか否かを示すフラグである。このＣ時短制限フラグｆ２０３ｍがオンであれば、Ｃ時短状態の設定が制限される状況下であることを示し、オフであれば、Ｃ時短状態の設定が制限される状況でないことを示す。このＣ時短制限フラグｆ２０３ｍは、初期値がオフに設定されており、非時短状態（通常状態１（ド通常状態））においてＣ時短当選が発生した場合にオンに設定され（図４２０９のｆＳ５０６参照）、通常状態２（微時短状態）又は時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定回数の特別図柄の変動表示における変動停止時にオフに設定される（図４２１０のｆＳ６０５参照）。このＣ時短制限フラグｆ２０３ｍを用いてＣ時短状態が設定される状況を限定する（通常状態１（ド通常状態）である場合に限る、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）ではＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）が抽選されても外れとして処理する）ことができるので、通常状態２の微時短回数または時短状態の時短回数が残っている状況下で（微）時短回数が上書きされてしまう（Ｃ時短当たりが選択される）ことを抑制することができる。

【３０９２３】

時短種別フラグｆ２０３ｎは、時短状態の種別を示すフラグである。具体的には、時短種別フラグｆ２０３ｎが、「０１Ｈ」であれば、時短回数が１００回の時短状態（チャンスタイム）であることを示し、「０２Ｈ」であれば、時短回数が５０回または１００回の時短状態（サポートＣタイム）であることを示し、「０３Ｈ」であれば、微時短回数が５０回または１００回の通常状態２（微時短状態）であることを示す。一方、時短種別フラグｆ２０３ｎが、「００Ｈ」であれば、時短状態が設定されていない（通常状態１（ド通常状態）である）ことを示す。

【３０９２４】

この時短種別フラグｆ２０３ｎは、初期値が「００Ｈ」に設定されており、大当たり終了時またはＣ時短状態の設定時に、設定した遊技状態に対応する値に更新される（図４２０９のｆＳ５０３、図４２１８のｆＳ１３１４参照）。また、この時短種別フラグｆ２０３ｎは、大当たり遊技の開始を設定する際にオフに設定される（図４２０５のｆＳ２１９参照）。

【３０９２５】

次に、音声ランプ制御装置ｆ１１３の電気的構成の詳細について図４１９９を参照して説明する。図４１９９（ａ）は、音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１のＲＯＭｆ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図４１９９（ａ）に示した通り、ＲＯＭｆ２２２は、従変動パターン選択テーブルｆ２２２ａを少なくとも有している。

【３０９２６】

従変動パターン選択テーブルｆ２２２ａは、音声ランプ制御装置ｆ１１３へ主制御装置ｆ１１０から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが

示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置ｆ１１０から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数種類のうち１の変動態様が決定される。

【３０９２７】

次に、図４１９９（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１におけるＲＡＭｆ２２３について説明する。図４１９９（ｂ）は、音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１におけるＲＡＭｆ２２３の内容を示したブロック図である。ＲＡＭｆ２２３には、コマンド記憶領域ｆ２２３ａと、特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂと、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃと、普図保留球数カウンタｆ２２３ｄと、変動開始フラグｆ２２３ｅと、停止種別選択フラグｆ２２３ｆと、演出カウンタｆ２２３ｇと、ラウンド数累積カウンタｆ２２３ｈと、確変状態フラグｆ２２３ｉと、時短状態フラグｆ２２３ｊと、微時短状態フラグｆ２２３ｋと、従状態設定エリアｆ２２３ｍと、操作フラグｆ２２３ｐと、従時短カウンタｆ２２３ｒと、従微時短カウンタｆ２２３ｙと、その他メモリエリアｆ２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【３０９２８】

コマンド記憶領域ｆ２２３ａは、主制御装置ｆ１１０から音声ランプ制御装置ｆ１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置ｆ１１３のコマンド判定処理（図４１９９参照）が実行されると、コマンド記憶領域ｆ２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３０９２９】

特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、および特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃは、第１図柄表示装置ｆ３７（および第３図柄表示装置ｆ８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置ｆ１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大４回まで計数するカウンタである。特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂが、第１特別図柄（特図１）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応し、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃが、第２特別図柄（特図２）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応する。

【３０９３０】

上述したように、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、主制御装置ｆ１１０に直接アクセスして、主制御装置ｆ１１０のＲＡＭｆ２０３に格納されている第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置ｆ１１３では、主制御装置ｆ１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃにて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。

【３０９３１】

具体的には、主制御装置ｆ１１０では、流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１、第２入球口ｆ６６（図４１６２，図４１７９参照）への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置ｆ１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値、又は、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置ｆ１１３へ送信する。

【３０９３２】

音声ランプ制御装置ｆ１１３は、主制御装置ｆ１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数

カウンタｆ２０３ｄ、または第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を取得して、特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置ｆ１１３では、主制御装置ｆ１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ、および第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【３０９３３】

特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃの値は、第３図柄表示装置ｆ８１における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃの値を表示制御装置ｆ１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置ｆ１１４に対して送信する。

【３０９３４】

表示制御装置ｆ１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置ｆ１１３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃの値分の保留球数図柄を第３図柄表示装置ｆ８１の特図１表示領域ｆＤｈ１、特図２表示領域ｆＤｈ３（図４１８９参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃは、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置ｆ８１の特図１表示領域ｆＤｈ１、特図２表示領域ｆＤｈ３に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置ｆ８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【３０９３５】

普図保留球数カウンタｆ２２３ｄは、主制御装置ｆ１１０の普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値が増減した場合に設定されるコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの内容に対応させて値を増減させるカウンタであって、主制御装置ｆ１１０側で管理している普通図柄の保留球数と音声ランプ制御装置ｆ１１３側で管理している普通図柄の保留球数とを同期させるために用いられるものである。この普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値は、例えば、第３図柄表示装置ｆ８１にて普通図柄の保留球数を表示する場合に用いられる。なお、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値を第３図柄表示装置ｆ８１にて表示させる場合の詳細な内容については、上述した特別図柄の保留球数を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる場合と同様であるため、その説明については省略する。

【３０９３６】

変動開始フラグｆ２２３ｅは、主制御装置ｆ１１０から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ、第３図柄表示装置ｆ８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図４２２４参照）。変動開始フラグｆ２２３ｅがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される（図４２２４参照）。

【３０９３７】

ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭｆ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵｆ２２１により実行されるメイン処理（図４２２０参照）のコマンド出力処理（ｆＳ２１０１）の中で、表示制御装置ｆ１１４に向けて送信される。表示制御装置ｆ１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第

３図柄表示装置ｆ８１において第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【３０９３８】

停止種別選択フラグｆ２２３ｆは、主制御装置ｆ１１０から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図４２２１のｆＳ２２０７参照）、第３図柄表示装置ｆ８１における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図４２２４のｆＳ２５０７参照）。停止種別選択フラグｆ２２３ｆがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。

【３０９３９】

演出カウンタｆ２２３ｇは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタである。この演出カウンタｆ２２３ｇは、０から１９８の範囲で更新される１バイトのループカウンタで構成されており、メイン処理（図４２２０参照）が実行される毎に、値が１ずつ加算されて更新される。なお、この演出カウンタｆ２２３ｇは、図示しない複数のカウンタを有しており、１回のループ処理内において複数のカウンタ値を参照して演出のパターンを決定する場合には、夫々異なるカウンタの値が用いられる。これにより、１つの演出パターンを設定する際に、同一のカウンタ値が複数箇所で用いられることが無くなるため、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。なお、同一のカウンタから取得した値に対して異なる処理を施した上で算出された各値を用いて演出パターンを設定するように構成してもよい。具体的には、演出パターンのうち、一の選択では取得した値の一の位を参照し、他の選択では取得した値の十の位を参照し、さらに他の選択では取得した値の一の位を３倍にした値と十の位を５倍にした値とを乗じ、得られた値の一の位を参照するようにしてもよい。このように構成することで、演出パターンを設定する際に用いられるカウンタの数を減らしながらも、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。

【３０９４０】

ラウンド数累積カウンタｆ２２３ｈは、大当たり遊技中のラウンド数をカウントするためのカウンタであって、主制御装置ｆ１１０から送信されるラウンド数コマンドを受信した場合に、そのコマンドに対応した値に更新され（図４２２３のｆＳ２４０４参照）、大当たりエンディングコマンドの受信（設定）により、カウンタの値が０にリセットされる（図４２２３のｆＳ２４０５参照）。音声ランプ制御装置ｆ１１３において、このラウンド数累積カウンタｆ２２３ｈに基づいて、大当たり遊技中の表示に関する表示用コマンドが設定される。

【３０９４１】

確変状態フラグｆ２２３ｉは、パチンコ機ｆ１０の遊技状態が特別図柄の確変状態であるか否かを示すフラグである。この確変状態フラグｆ２２３ｉがオンであれば、パチンコ機ｆ１０が特別図柄の確変状態であることを示し、オフであれば特別図柄の低確率状態であることを示す。この確変状態フラグｆ２２３ｉは、主制御装置ｆ１１０より出力される状態コマンドの通知内容に合わせて更新される。

【３０９４２】

上記したように状態コマンドは、本制御例において、時短カウンタｆ２０３ｈ及び微時短カウンタｆ２０３ｓの値が共に０で、且つ、確変中フラグｆ２０３ｉがオン状態である場合に確変状態が記憶される。即ち、確変状態フラグｆ２２３ｉは、主制御装置ｆ１１０の確変中フラグｆ２０３ｉの状態に応じて変更される。この確変状態フラグｆ２２３ｉの状態に応じて現在が特別図柄の確変状態、即ち、スーパーチャンスタイムであるか否かを判別し、対応する演出を設定する。より具体的には、大当たりの回数を表示するか否か、確変状態において遊技球の打ち出し位置（入球可能とされる位置）の画像を表示させるか否かなどを判別したりする。

【３０９４３】

時短状態フラグｆ２２３ｊは、パチンコ機ｆ１０の遊技状態が普通図柄の高確率状態、

且つ、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）の開放時間がロング開放であり、遊技球が第２入球口ｆ６６に入球しやすい状態、即ち、時短状態であるか否かを示すフラグである。この時短状態フラグｆ２２３ｊがオンであれば、パチンコ機ｆ１０が時短状態であることを示す。この時短状態フラグｆ２２３ｊは、主制御装置ｆ１１０より出力される状態コマンドの通知内容に合わせて更新される。

【３０９４４】

上記したように状態コマンドは、本制御例において、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０よりも大きい値で、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０である場合に時短状態が記憶される。即ち、時短状態フラグｆ２２３ｊは、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０よりも大きい値の場合にオンに設定される。この時短状態フラグｆ２２３ｊの状態に応じて現在が時短状態、即ち、チャンスタイム又はサポートＣタイムであるか否かを判別し、対応する演出を設定する。より具体的には、時短状態において、時短回数の残り回数を表示するか否か、遊技球の打ち出し位置（入球可能とされる位置）の画像を表示させるか否かなどを判別したりする。

【３０９４５】

微時短状態フラグｆ２２３ｋは、パチンコ機ｆ１０の遊技状態が普通図柄の高確率状態、且つ、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６３参照）の開放時間がショート開放であり、遊技球が第２入球口ｆ６６に入球し難い状態、即ち、通常状態２（微時短状態）であるか否かを示すフラグである。この微時短状態フラグｆ２２３ｋがオンであれば、パチンコ機ｆ１０が通常状態２であることを示す。この微時短状態フラグｆ２２３ｋは、主制御装置ｆ１１０より出力される状態コマンドの通知内容に合わせて更新される。

【３０９４６】

上記したように状態コマンドは、本制御例において、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きい値で、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０である場合に通常状態２（微時短状態）が記憶される。即ち、微時短状態フラグｆ２２３ｋは、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きい値の場合にオンに設定される。この微時短状態フラグｆ２２３ｋの状態に応じて現在が通常状態２、即ち、微時短状態であるか否かを判別し、対応する演出を設定する。より具体的には、通常状態２において、微時短回数の残り回数を表示するか否か、遊技球の打ち出し位置（入球可能とされる位置）の画像を表示させるか否かなどを判別したりする。

【３０９４７】

従状態設定エリアｆ２２３ｍは、主制御装置ｆ１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリアｆ２２３ｍに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置ｆ１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置ｆ１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置ｆ１１３により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリアｆ２２３ｍには、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリアｆ２２３ｍは、通常状態１、通常状態２、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。

【３０９４８】

操作フラグｆ２２３ｐは、操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１（図４２２５参照）が操作されたか否かを判別するフラグである。この操作フラグｆ２２３ｐがオンであれば、ボタン部ｆ１８１が操作されたことを示し、オフであれば、ボタン部ｆ１８１が操作

されていないことを示す。この操作フラグｆ２２３ｐは、コマンド判定処理において、操作コマンドを受信した場合（図４２２１のＳ２２１８：Ｙｅｓ）にオンに設定される。

【３０９４９】

従時短カウンタｆ２２３ｒは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本制御例では「５０」又は「１００」）が設定される。そして、従時短カウンタｆ２２３ｒの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、従時短カウンタｆ２２３ｒの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行した（即ち、通常状態１（ド通常状態）に移行した）と判別する。また、従時短カウンタｆ２２３ｒの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【３０９５０】

従微時短カウンタｆ２２３ｙは、微時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（Ｃ時短Ｂ当たりが当選した場合に）、予め定められた値（本制御例では「５０」又は「１００」）が設定される。そして、従微時短カウンタｆ２２３ｙの値が１以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が１減算され、従微時短カウンタｆ２２３ｙの値が「０」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行した（即ち、通常状態１（ド通常状態）に移行した）と判別する。また、従微時短カウンタｆ２２３ｙの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

【３０９５１】

次に、図４２００を参照して、表示制御装置ｆ１１４の電気的構成について説明する。図４２００は、表示制御装置ｆ１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置ｆ１１４は、ＭＰＵｆ２３１と、ワークＲＡＭｆ２３３と、キャラクタＲＯＭｆ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５と、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６と、画像コントローラｆ２３７と、入力ポートｆ２３８と、出力ポートｆ２３９と、バスラインｆ２４０，ｆ２４１とを有している。

【３０９５２】

入力ポートｆ２３８の入力側には音声ランプ制御装置ｆ１１３の出力側が接続され、入力ポートｆ２３８の出力側には、ＭＰＵｆ２３１、ワークＲＡＭｆ２３３、キャラクタＲＯＭｆ２３４、画像コントローラｆ２３７がバスラインｆ２４０を介して接続されている。画像コントローラｆ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５及び通常用ビデオＲＡＭｆ２３６が接続されると共に、バスラインｆ２４１を介して出力ポートｆ２３９が接続されている。また、出力ポートｆ２３９の出力側には、第３図柄表示装置ｆ８１が接続されている。

【３０９５３】

なお、パチンコ機ｆ１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置ｆ８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置ｆ１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【３０９５４】

以下では、先にＭＰＵｆ２３１、キャラクタＲＯＭｆ２３４、画像コントローラｆ２３７、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭｆ２３３について説明する。

【３０９５５】

まず、ＭＰＵｆ２３１は、主制御装置ｆ１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置ｆ１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置ｆ８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵｆ２３１は、命令ポインタｆ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタｆ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵｆ２

３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置ｆ１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタｆ２３１ａは、ＭＰＵｆ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタｆ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵｆ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタｆ２３１ａにセットされる。

【３０９５６】

なお、詳細については後述するが、本制御例において、ＭＰＵｆ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶させている。

【３０９５７】

詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭｆ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭｆ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置ｆ１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【３０９５８】

一方で、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵｆ２３１が直接キャラクタＲＯＭｆ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵｆ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置ｆ１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【３０９５９】

そこで、本制御例では、ＭＰＵｆ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭｆ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭｆ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵｆ２３１はワークＲＡＭｆ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭｆ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵｆ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置ｆ１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置ｆ８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【３０９６０】

キャラクタＲＯＭｆ２３４は、ＭＰＵｆ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵｆ２３１とバスラインｆ２４０を介して接続されている。ＭＰＵｆ２３１は、バスラインｆ２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭｆ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭｆ２３４の後述する第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭｆ２３３のプログラム格納エリアｆ２３３ａへ転送

する。また、バスラインｆ２４０には画像コントローラｆ２３７も接続されており、画像コントローラｆ２３７はキャラクタＲＯＭｆ２３４の後述するキャラクタ記憶エリアｆ２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラｆ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５や通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送する。

【３０９６１】

このキャラクタＲＯＭｆ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａ、ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂ、バッファＲＡＭｆ２３４ｃ、ＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄをモジュール化して構成されている。

【３０９６２】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａは、キャラクタＲＯＭｆ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵｆ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置ｆ８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１と、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリアｆ２３４ａ２とを少なくとも有している。

【３０９６３】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭｆ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリアｆ２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【３０９６４】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリアｆ２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置ｆ１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【３０９６５】

ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭｆ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスラインｆ２４０を介してＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスラインｆ２４０を介してＭＰＵｆ２３１又は画像コントローラｆ２３７へ出力する。

【３０９６６】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【３０９６７】

このＲＯＭコントローラｆ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭｆ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いたとしても、誤った

データに基づいてＭＰＵｆ２３１が処理を行ったり、画像コントローラｆ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【３０９６８】

また、ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭｆ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭｆ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭｆ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【３０９６９】

バッファＲＡＭｆ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７からバスラインｆ２４０を介してキャラクタＲＯＭｆ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭｆ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａ（またはＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭｆ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスラインｆ２４０を介してＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７に出力する。

【３０９７０】

このバッファＲＡＭｆ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵｆ２３１や画像コントローラｆ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭｆ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【３０９７１】

ＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭｆ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵｆ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【３０９７２】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置ｆ８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置ｆ１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置ｆ１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭｆ２３４ｃの１バン

ク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭｆ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置ｆ１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【３０９７３】

ＭＰＵｆ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタｆ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスラインｆ２４０に対して命令ポインタｆ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭｆ２３４のＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、バスラインｆ２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄの第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭｆ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵｆ２３１へ出力する。

【３０９７４】

ＭＰＵｆ２３１は、キャラクタＲＯＭｆ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタｆ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタｆ２３１ａにて示されるアドレスをバスラインｆ２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭｆ２３４のＲＯＭコントローラｆ２３４ｂは、バスラインｆ２４０によって指定されたアドレスがＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄからバッファＲＡＭｆ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭｆ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵｆ２３１に対して出力する。

【３０９７５】

ここで、本制御例において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【３０９７６】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵｆ２３１からバスラインｆ２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭｆ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭｆ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭｆ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵｆ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵｆ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置ｆ１１４における第３図柄表示装置ｆ８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【３０９７７】

これに対し、ＮｏＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１によって最初に処

理すべき命令から所定数の命令をＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１からバスラインｆ２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭｆ２３４は即座にＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄの第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭｆ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵｆ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵｆ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵｆ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭｆ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置ｆ１１４における第３図柄表示装置ｆ８１の制御を即座に開始することができる。

【３０９７８】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄの第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭｆ２３３のプログラム格納エリアｆ２３３ａやデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵｆ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭｆ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送し、格納する。

【３０９７９】

ここで、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭｆ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭｆ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭｆ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭｆ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭｆ２３４ｃにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【３０９８０】

第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送すると、命令ポインタｆ２３１ａをプログラム格納エリアｆ２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵｆ２３１によって第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送されると、命令ポインタｆ２３１ａがプログラム格納エリアｆ２３３ａの第１の所定番地に設定される。

【３０９８１】

よって、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのう

ち所定量のプログラムがプログラム格納エリアｆ２３３ａに格納されると、ＭＰＵｆ２３１は、そのプログラム格納エリアｆ２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵｆ２３１は、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリアｆ２３３ａを有するワークＲＡＭｆ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭｆ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵｆ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【３０９８２】

ここで、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭｆ２３３のプログラム格納エリアｆ２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリアｆ２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタｆ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。

【３０９８３】

これにより、ＭＰＵｆ２３１は、第１プログラム記憶エリアｆ２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【３０９８４】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリアｆ２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリアｆ２３３ａ又はデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタｆ２３１ａをプログラム格納エリアｆ２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリアｆ２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理の終了後に実行される初期設定処理に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【３０９８５】

ＭＰＵｆ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリアｆ２３３ａ又はデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵｆ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタｆ２３１ａが第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵｆ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリアｆ２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【３０９８６】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭｆ２３３のプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送することで、ＭＰＵｆ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭｆ２３３から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置ｆ１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置ｆ８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができ

る。
【３０９８７】
　また、上述したように、ＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリアｆ２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭｆ２３４は、極めて小容量のＮｏＲ型ＲＯＭｆ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵｆ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭｆ２３４のコスト増加を抑制することができる。
【３０９８８】
　画像コントローラｆ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置ｆ８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラｆ２３７は、ＭＰＵｆ２３１から送信される後述の描画リスト（図４２０３参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置ｆ８１へ出力することによって、第３図柄表示装置ｆ８１に画像を表示させる。画像コントローラｆ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置ｆ８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。
【３０９８９】
　画像コントローラｆ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵｆ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵｆ２３１は、この割込信号を検出する度に、割込処理を実行し、画像コントローラｆ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラｆ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる処理を実行する。
【３０９９０】
　このように、ＭＰＵｆ２３１は、画像コントローラｆ２３７からの割込信号に伴って割込処理を実行し、画像コントローラｆ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラｆ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵｆ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラｆ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。
【３０９９１】
　画像コントローラｆ２３７は、また、ＭＰＵｆ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５や通常用ビデオＲＡＭｆ２３６に転送する処理も実行する。
【３０９９２】
　なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５および通常用ビデオＲＡＭｆ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵｆ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭｆ２３４から常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５または通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送される。
【３０９９３】
　ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し

、表示制御装置ｆ１１４では、ＭＰＵｆ２３１が、キャラクタＲＯＭｆ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に転送するように、画像コントローラｆ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【３０９９４】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラｆ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭｆ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置ｆ８１に描画した画像を表示することができる。

【３０９９５】

特に、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置ｆ１１０または表示制御装置ｆ１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭｆ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置ｆ８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【３０９９６】

また、表示制御装置ｆ１１４は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵｆ２３１が画像コントローラｆ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭｆ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置ｆ８１に描画した画像を表示することができる。

【３０９９７】

また、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【３０９９８】

画像コントローラｆ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭｆ２３７ａを有している。

【３０９９９】

ＭＰＵｆ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラｆ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭｆ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５及び通常用ビデオＲＡＭｆ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５又は通常用ビデオＲＡＭｆ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【３１０００】

画像コントローラｆ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭｆ

２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭｆ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５または通常用ビデオＲＡＭｆ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭｆ２３７ａに格納された画像データを常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５または通常用ビデオＲＡＭｆ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【３１００１】

これにより、キャラクタＲＯＭｆ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭｆ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭｆ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５又は通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭｆ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５又は通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５又は通常用ビデオＲＡＭｆ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５や通常用ビデオＲＡＭｆ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらの常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５や通常用ビデオＲＡＭｆ２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置ｆ８１への表示が間に合わないことを防止することができる。

【３１００２】

また、バッファＲＡＭｆ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５又は通常用ビデオＲＡＭｆ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラｆ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５及び通常用ビデオＲＡＭｆ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置ｆ８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【３１００３】

常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５は、キャラクタＲＯＭｆ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリアｆ２３５ａ、背面画像エリアｆ２３５ｃ、キャラクタ図柄エリアｆ２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリアｆ２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリアｆ２３５ｂ、第３図柄エリアｆ２３５ｄが少なくとも設けられている。

【３１００４】

電源投入時主画像エリアｆ２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置ｆ８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリアｆ２３５ｂは、第３図柄表示装置ｆ８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１、第２入球口ｆ６６（図４１６２，図４１７９参照）への入球が検出された場合に、主制御装置ｆ１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

【３１００５】

ＭＰＵｆ２３１は、電源部ｆ２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭｆ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリアｆ２３５ａへ転送するように、画像コントローラｆ２３７へ転送指示を送信する。

【３１００６】

ここで、電源投入時変動画像について説明する。表示制御装置ｆ１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭｆ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリアｆ２３５ａおよび電源投入時変動画像エリアｆ２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭｆ２３４から常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に対して転送する

。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置ｆ１１４は、先に電源投入時主画像エリアｆ２３５ａに格納された画像データを用いて、電源投入時主画像を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる。

【３１００７】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置ｆ１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置ｆ１１４は、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置ｆ１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置ｆ１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は「○」図柄を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は「×」図柄を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

【３１００８】

ＭＰＵｆ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラｆ２３７に対し、電源投入時主画像エリアｆ２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置ｆ８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置ｆ１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭｆ２３４から常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

【３１００９】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置ｆ８１に表示されることによって、第３図柄表示装置ｆ８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭｆ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【３１０１０】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１、第２入球口ｆ６６（図４１６２，図４１７９参照）への入球（入賞）が検出された場合は、電源投入時変動画像エリアｆ２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、電源投入時変動画像が交互に第３図柄表示装置ｆ８１に表示されるように、ＭＰＵｆ２３１から画像コントローラｆ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【３１０１１】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリアｆ２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示されている間に流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１、第２入球口ｆ６６（図４１６２，図４１７９参照）に入

球（入賞）が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置ｆ８１に即座に表示させることができる。

【３１０１２】

図４２００に戻って、説明を続ける。背面画像エリアｆ２３５ｃは、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。背面画像とは、主図柄（第３図柄）の背面側に表示される画像であり、例えば、街や海、空等が表示される。また、打ち出し位置ナビ画像（図４１８９（ｂ）、図４１９０参照）等も背面画像として背面画像エリアｆ２３５ｃに格納されている。

【３１０１３】

第３図柄エリアｆ２３５ｄは、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリアｆ２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置ｆ８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭｆ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭｆ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置ｆ８１において素早く変動演出を開始することができる。よって流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１、第２入球口ｆ６６（図４１６２，図４１７９参照）への入球（入賞）が発生してから、第１図柄表示装置ｆ３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置ｆ８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【３１０１４】

また、第３図柄エリアｆ２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置ｆ８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置ｆ８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置ｆ８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機ｆ１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【３１０１５】

キャラクタ図柄エリアｆ２３５ｅは、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機ｆ１０では、「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリアｆ２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置ｆ１１４は、音声ランプ制御装置ｆ１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭｆ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５のキャラクタ図柄エリアｆ２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラｆ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭｆ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭｆ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

【３１０１６】

エラーメッセージ画像エリアｆ２３５ｆは、パチンコ機ｆ１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機ｆ１０では、例えば、遊技盤ｆ１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置ｆ１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置ｆ１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置ｆ１１４に通知す

る。また、音声ランプ制御装置ｆ１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置ｆ１１４へ通知する。表示制御装置ｆ１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置ｆ８１に表示させるように構成されている。

【３１０１７】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機ｆ１０では、エラーメッセージ画像エリアｆ２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置ｆ１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５のエラーメッセージ画像エリアｆ２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラｆ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭｆ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭｆ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【３１０１８】

通常用ビデオＲＡＭｆ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリアｆ２３６ａ、第１フレームバッファｆ２３６ｂ、第２フレームバッファｆ２３６ｃが少なくとも設けられている。

【３１０１９】

画像格納エリアｆ２３６ａは、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリアｆ２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【３１０２０】

ＭＰＵｆ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６の画像格納エリアｆ２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラｆ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラｆ２３７は、ＭＰＵｆ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から読み出し、バッファＲＡＭｆ２３７ａを介して、画像格納エリアｆ２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【３１０２１】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵｆ２３１が画像コントローラｆ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵｆ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラｆ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【３１０２２】

第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃは、第３図柄表示装置ｆ８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラｆ２３７は、ＭＰＵｆ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表

示装置ｆ８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置ｆ８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【３１０２３】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラｆ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置ｆ８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【３１０２４】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置ｆ８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵｆ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【３１０２５】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファｆ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファｆ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファｆ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファｆ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【３１０２６】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファｆ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファｆ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファｆ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【３１０２７】

ワークＲＡＭｆ２３３は、キャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵｆ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶したりするためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭｆ２３３は、プログラム格納エリアｆ２３３ａ、データテーブル格納エリアｆ２３３ｂ、簡易画像表示フラグｆ２３３ｃ、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄ、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅ、ポインタｆ２３３ｆ、描画リストエリアｆ２３３ｇ、計時カウンタｆ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグｆ２３３ｉ、描画対象バッファフラグｆ２３３ｊを少なくとも有している。

【３１０２８】

プログラム格納エリアｆ２３３ａは、ＭＰＵｆ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵｆ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭｆ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭｆ２３３へ転送し、このプログラム格納エリアｆ２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリアｆ２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵｆ２３１はプログラム格

納エリアｆ２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。
【３１０２９】
上述したように、ワークＲＡＭｆ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置ｆ１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置ｆ８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【３１０３０】
データテーブル格納エリアｆ２３３ｂは、主制御装置ｆ１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置ｆ８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。
【３１０３１】
これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭｆ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリアｆ２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵｆ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭｆ２３４からワークＲＡＭｆ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵｆ２３１は、データテーブル格納エリアｆ２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置ｆ８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭｆ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭｆ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置ｆ１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置ｆ８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【３１０３２】
ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置ｆ１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置ｆ８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。
【３１０３３】
変動演出は、音声ランプ制御装置ｆ１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置ｆ８１おいて開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たり（確変大当たり等）やサポートＣタイム当選であれば、それぞれの大当たりやサポートＣタイム当選を示す停止図柄や特別図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄や特別図柄を視認することで大当たり種別やサポートＣタイム当選を認識でき、大当たり種別やサポートＣタイム当選に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。
【３１０３４】
オープニング演出は、これからパチンコ機ｆ１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている特定入球口ｆ６５が開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態（大当たり状態）の終了を遊技者に報知すること

を遊技者に報知するための演出である。
【３１０３５】
デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入球（入賞）に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置ｆ８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機ｆ１０において遊技が行われていないことを認識することができる。
【３１０３６】
データテーブル格納エリアｆ２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。
【３１０３７】
ここで、図４２０１を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図４２０１は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置ｆ８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本制御例では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。
【３１０３８】
描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置ｆ８１に描画させるための描画情報が規定されている。
【３１０３９】
スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置ｆ８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。
【３１０４０】
回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。
【３１０４１】
変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・　．・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【３１０４２】
ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置ｆ８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。
【３１０４３】
ＭＰＵｆ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｃのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｃのうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｃとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。
【３１０４４】
なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵｆ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。
【３１０４５】
また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（若しくは、第３図柄表示装置ｆ８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵｆ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（若しくは、第３図柄表示装置ｆ８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（若しくは、第３図柄表示装置ｆ８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。
【３１０４６】
更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（若しくは、第３図柄表示装置ｆ８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（若しくは、第３図柄表示装置ｆ８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。
【３１０４７】
第３図柄（図柄１，図柄２，・　．・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変

動演出における停止図柄から変動演出が開始される。
【３１０４８】
一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置ｆ１１３を介して主制御装置ｆ１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置ｆ１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。
【３１０４９】
なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置ｆ１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。
【３１０５０】
また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。
【３１０５１】
表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図４２０１の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。
【３１０５２】
ＭＰＵｆ２３１は、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納すると共に、ポインタｆ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタｆ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタｆ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図４２０３参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラｆ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタｆ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示される。
【３１０５３】
このように、本パチンコ機ｆ１０では、表示制御装置ｆ１１４において、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵｆ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置ｆ８１に表示すべき演出画像を変更することができる。
【３１０５４】
ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる演出画像を

変更する度にＭＰＵｆ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置ｆ１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機ｆ１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置ｆ８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置ｆ１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができる。

【３１０５５】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機ｆ１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機ｆ１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【３１０５６】

次いで、図４２０２を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図４２０２は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６の画像格納エリアｆ２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【３１０５７】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリアｆ２３３ｂの容量増大を抑制することができる。

【３１０５８】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図４２０２のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリアｆ２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【３１０５９】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図４２０２のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【３１０６０】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ

ｆ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭｆ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【３１０６１】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図４２０２の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【３１０６２】

ＭＰＵｆ２３１は、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭｆ２３３の転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納する。そして、ポインタｆ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタｆ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４２０３参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【３１０６３】

例えば、図４２０２の例では、ポインタｆ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵｆ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラｆ２３７へ送信する。一方、ポインタｆ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラｆ２３７へ送信する。

【３１０６４】

そして、画像コントローラｆ２３７は、ＭＰＵｆ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭｆ２３４から画像格納エリアｆ２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【３１０６５】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリアｆ２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から画像格納エリアｆ２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリアｆ２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリアｆ２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

【３１０６６】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによってキャラクタＲＯＭｆ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ

ｆ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送することができる。

【３１０６７】

また、本パチンコ機ｆ１０では、表示制御装置ｆ１１４において、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送することができる。

【３１０６８】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【３１０６９】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによってキャラクタＲＯＭｆ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができる。

【３１０７０】

簡易画像表示フラグｆ２３３ｃは、第３図柄表示装置ｆ８１に、電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグｆ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５の電源投入時主画像エリアｆ２３５ａ又は電源投入時変動画像エリアｆ２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵｆ２３１により実行されるメイン処理（図４２２０参照）の中でオンに設定される。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置ｆ８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される。

【３１０７１】

この簡易画像表示フラグｆ２３３ｃは、画像コントローラｆ２３７から送信される割込信号を検出する毎にＭＰＵｆ２３１によって実行される割込処理の中で参照され、簡易画像表示フラグｆ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置ｆ８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理および簡易表示設定処理が実行される。

【３１０７２】

一方、簡易画像表示フラグｆ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理および表示設定処理が実行される。

【３１０７３】
　また、簡易画像表示フラグｆ２３３ｃは、割込処理の中でＭＰＵｆ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され、簡易画像表示フラグｆ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理を実行し、簡易画像表示フラグｆ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送する通常画像転送設定処理を実行する。
【３１０７４】
　表示データテーブルバッファｆ２３３ｄは、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵｆ２３１は、その音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵｆ２３１は、ポインタｆ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタｆ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラｆ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４２０３参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置ｆ８１には、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【３１０７５】
　ＭＰＵｆ２３１は、ポインタｆ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタｆ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラｆ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４２０３参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置ｆ８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【３１０７６】
　転送データテーブルバッファｆ２３３ｅは、主制御装置ｆ１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置ｆ１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵｆ２３１は、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリアｆ２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵｆ２３１は、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。
【３１０７７】
　そして、ＭＰＵｆ２３１は、ポインタｆ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタｆ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラｆ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図４２０３参照）に、その転送データ情報を追加する。
【３１０７８】

これにより、画像コントローラｆ２３７は、ＭＰＵｆ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭｆ２３４から画像格納エリアｆ２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリアｆ２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から画像格納エリアｆ２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリアｆ２３６ａに格納させておくことができる。

【３１０７９】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによってキャラクタＲＯＭｆ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭｆ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送することができる。

【３１０８０】

ポインタｆ２３３ｆは、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファｆ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵｆ２３１は、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタｆ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラｆ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信される割込信号に基づいてＭＰＵｆ２３１により実行される割込処理の表示設定処理の中で、ポインタ更新処理が実行され、ポインタｆ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【３１０８１】

ＭＰＵｆ２３１は、このようなポインタｆ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタｆ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図４２０３参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【３１０８２】

これにより、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置ｆ８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置ｆ１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【３１０８３】

また、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリアｆ２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリｆ２３４ａによってキャラクタＲＯＭｆ２３４を構成しても、遅滞なく表示

に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭｆ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送することができる。

【３１０８４】

描画リストエリアｆ２３３ｇは、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラｆ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【３１０８５】

ここで、図４２０３を参照して、描画リストの詳細について説明する。図４２０３は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラｆ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図４２０３に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラｆ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【３１０８６】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５か、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラｆ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラｆ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラｆ２３７によって、描画対象バッファフラグｆ２３３ｊで指定される第１フレームバッファｆ２３６ｂ又は第２フレームバッファｆ２３６ｃのいずれかに展開される。

【３１０８７】

ＭＰＵｆ２３１は、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタｆ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【３１０８８】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５のエリア、又は、通常

用ビデオＲＡＭｆ２３６の画像格納エリアｆ２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵｆ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【３１０８９】

また、ＭＰＵｆ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【３１０９０】

また、ＭＰＵｆ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【３１０９１】

画像コントローラｆ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【３１０９２】

また、ＭＰＵｆ２３１は、転送データテーブルバッファｆ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタｆ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭｆ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリアｆ２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラｆ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭｆ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭｆ２３６の画像格納エリアｆ２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【３１０９３】

計時カウンタｆ２３３ｈは、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置ｆ８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵｆ２３１は、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置ｆ８１における１フレーム分の画像表示時間（本制御例では、２０ミリ秒）で割った値である。

【３１０９４】

そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラｆ２３７から送信される割込信号に基づいて、ＭＰＵｆ２３１により実行される割込処理の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタｆ２３３ｈが１ずつ減算される。その結果、計時カウンタｆ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵｆ２３１は、表示データテーブルバッファｆ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

【３１０９５】

格納画像データ判別フラグｆ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭｆ２３６の画像格納エリアｆ２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【３１０９６】

この格納画像データ判別フラグｆ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵｆ２３１により実行される初期設定処理によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグｆ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリアｆ２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【３１０９７】

そして、格納画像データ判別フラグｆ２３３ｉの更新は、ＭＰＵｆ２３１により実行される通常画像転送設定処理の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリアｆ２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリアｆ２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

【３１０９８】

また、ＭＰＵｆ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭｆ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグｆ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭｆ２３６の画像格納エリアｆ２３６ａに格納されているか否かを判断する。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリアｆ２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し、画像コントローラｆ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭｆ２３４から画像格納エリアｆ２３６ａの所定サブエリアに転送させる。

【３１０９９】

一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリアｆ２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭｆ２３４から通常用ビデオＲＡＭｆ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置ｆ１１４の各部における処理負担の軽減や、バスラインｆ２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【３１１００】

描画対象バッファフラグｆ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃ）の中から、画像コントローラｆ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグｆ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファｆ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラｆ２３７に送信される。

【３１１０１】

これにより、画像コントローラｆ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラｆ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置ｆ８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置ｆ８１に画像を表示させる表示処理を実行する。

【３１１０２】
描画対象バッファフラグｆ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラｆ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグｆ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファｆ２３６ｂと第２フレームバッファｆ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラｆ２３７から送信される割込信号に基づいて、ＭＰＵｆ２３１により実行される割込処理の描画処理が実行される度に、行われる。
【３１１０３】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファｆ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファｆ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファｆ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファｆ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【３１１０４】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファｆ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファｆ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファｆ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置ｆ８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファｆ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファｆ２３６ｂおよび第２フレームバッファｆ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【３１１０５】
次に、図４２０４から図４２１８のフローチャートを参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵｆ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ｆＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。
【３１１０６】
図４２０４は、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（ｆＳ１０１）。即ち、主制御装置ｆ１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【３１１０７】
次に、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２の更新を実行する（ｆＳ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３４９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭｆ２０３の

該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３４９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭｆ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３１１０８】

更に、第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウンタｆＣ２、停止種別選択カウンタｆＣ３、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の更新を実行する（ｆＳ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウンタｆＣ２、第２当たり乱数カウンタｆＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、３４９，９９，３４９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭｆ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３１１０９】

次に、第１図柄表示装置ｆ３７において表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置ｆ８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（ｆＳ１０４）。その後、流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）又は第２入球口ｆ６６（図４１６２参照）への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（ｆＳ１０５）。なお、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４２０５～図４２１２を参照して後述する。

【３１１１０】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（ｆＳ１０６）、普通入球口（スルーゲートｆ６７）における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（ｆＳ１０７）。なお、普通図柄変動処理、および、スルーゲート通過処理の詳細は、それぞれ図４２１３及び図４２１４を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（ｆＳ１０８）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（ｆＳ１０９）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドルｆ５１に触れていることをタッチセンサｆ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチｆ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置ｆ１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置ｆ１１２に対して球の発射指示をする。

【３１１１１】

次に、図４２０５を参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される特別図柄変動処理（ｆＳ１０４）について説明する。図４２０５は、特別図柄変動処理（ｆＳ１０４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（ｆＳ１０４）は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の中で実行され、第１図柄表示装置ｆ３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置ｆ８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【３１１１２】

この特別図柄変動処理（ｆＳ１０４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する（ｆＳ２０１）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置ｆ３７、および第３図柄表示装置ｆ８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中（オープニング演出中、ラウンド演出中）と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中（エンディング演出中）とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば（ｆＳ２０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３１１１３】

特別図柄の大当たり中でなければ（ｆＳ２０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置ｆ３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（ｆＳ２０２）、第１図柄表示装置ｆ３７の表示態様が変動中でなければ（ｆＳ２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ

及び第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１及びＮ２）を取得する（ｆＳ２０３）。次に、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（ｆＳ２０４）。第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が０でなければ（ｆＳ２０４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）を１減算し（ｆＳ２０５）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（ｆＳ２０６）。

【３１１１４】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭｆ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵｆ２０１により実行される後述のメイン処理（図４２１７参照）の外部出力処理（ｆＳ１２０１）の中で、音声ランプ制御装置ｆ１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置ｆ１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭｆ２２３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃにそれぞれ格納する。

【３１１１５】

ｆＳ２０６の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに格納されたデータをシフトする（ｆＳ２０７）。ｆＳ２０７の処理では、第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、処理をｆＳ２１２へと移行する。

【３１１１６】

一方、ｆＳ２０４の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が０であると判別された場合には（ｆＳ２０４：Ｎｏ）、ｆＳ２０３の処理で取得した第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（ｆＳ２０８）。ｆＳ２０８の処理により、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）が０であると判別された場合は（ｆＳ２０８：Ｎｏ）、本処理を終了する。第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）が０でないと判別された場合は（ｆＳ２０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）を１減算し（ｆＳ２０９）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）を示す保留球数コマンド（特図２保留球数コマンド）を設定する（ｆＳ２１０）。ｆＳ２１０の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに格納されたデータをシフトし（ｆＳ２１１）、処理をｆＳ２１２へと移行する。

【３１１１７】

即ち、本制御例においては、第１特別図柄の保留を、第２特別図柄の保留よりも優先して処理（消化）するように構成されており、第１特別図柄に保留がある限り第２特別図柄の保留が消化されないように構成される。ここで、本制御例において、第１特別図柄の保留と第２特別図柄の保留とをそれらの入賞順に消化する（即ち、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが交互に行われる）ように構成した場合には、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）により時短状態（通常状態よりも有利な状態）に移行すること（時短状態を付与すること）が可能とされる通常状態１（ド通常状態）に移行した場合に、遊技を一時的に停止したとしても遊技再開後に抽選される図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）が決まった状態とされる。そのため、通常状態１において、遊技者が遊技を一時的に停止してしまう可能性があった。

【３１１１８】

これに対し、本制御例においては、第１特別図柄の保留を、第２特別図柄の保留よりも優先して処理（消化）するように構成されており、第１特別図柄に保留がある限り第２特

別図柄の保留が消化されないように構成されるので、上記したように、Ｃ時短Ａ当たりにより時短状態（通常状態よりも有利な状態）に移行すること（時短状態を付与すること）が可能とされる通常状態１（ド通常状態）に移行した場合に、通常状態２（微時短状態）に移行しないよう（即ち、第１特別図柄の抽選が継続されるよう（第２特別図柄の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）ことができる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止してしまうことを抑制できる。

【３１１１９】

なお、本制御例においては、第１特別図柄の保留を第２特別図柄の保留よりも優先して処理（消化）するように構成したが、第１特別図柄の保留と第２特別図柄の保留とを入賞順に消化するように構成してもよい。この場合には、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への入球（入賞）のしやすさ（保留の溜まりやすさ）や、遊技者の技量の差によって、通常状態１（ド通常状態）においてＣ時短Ａ当たりが当選する期待値が変化することを抑制でき、遊技者に一定の期待値を付与することができる。

【３１１２０】

また、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）において、通常状態２（微時短状態）に移行するＣ時短Ｂ当たりが、第２特別図柄の抽選による大当たり外れの一部で当選する構成としたが、第２特別図柄の抽選による大当たり外れの全てで当選する構成として、通常状態１において第２特別図柄の抽選が外れであった場合に、必ず通常状態２に移行する構成としても良い。この場合には、第１特別図柄の保留が無くなった時点で、通常状態１に留まる可能性を０にすることができるので、通常状態１に移行した場合に、通常状態２に移行しないよう（即ち、第１特別図柄の抽選が継続されるよう（第２特別図柄の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を遊技者に行わせやすくできる。

【３１１２１】

また、ｆＳ２０７、またはｆＳ２１１の処理が終了すると、特別図柄の抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理を実行し（ｆＳ２１２）、次いで、特別図柄大当たり判定処理（ｆＳ２１２）において実行された特別図柄の抽選における抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための特別図柄変動パターン選択処理を実行して（ｆＳ２１３）、本処理を終了する。これらの特別図柄大当たり判定処理（ｆＳ２１２）、および特別図柄変動パターン選択処理（ｆＳ２１３）の詳細については、それぞれ図４２０６及び図４２０８を参照して後述する。

【３１１２２】

ｆＳ２０２の処理において、第１図柄表示装置ｆ３７の表示態様が変動中であれば（ｆＳ２０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置ｆ３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（ｆＳ２１４）。第１図柄表示装置ｆ３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタｆＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（ｆＳ２１４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３１１２３】

一方、ｆＳ２１４の処理において、変動時間が経過したと判別された場合は（ｆＳ２１４：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置ｆ３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（ｆＳ２１５）。停止図柄の設定は、図４２０６を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理（ｆＳ２１３）によって予め行われる。

【３１１２４】

ｆＳ２１５の処理が終了した後は、第１図柄表示装置ｆ３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄大当たり判定処理（ｆＳ２１２）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（ｆＳ２１６）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（ｆＳ２１６：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグをオンに設定し大当たりの開始を設定する（ｆＳ２１７）。ｆＳ２１７の処理

が終了すると、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍをオンに設定（ｆＳ２１８）しつつ、時短カウンタｆ２０３ｈ及び微時短カウンタｆ２０３ｓの値、及び、時短種別フラグｆ２０３ｎを初期値にリセット（ｆＳ２１９）し、ｆＳ２２０の処理へ移行する。

【３１１２５】

一方、ｆＳ２１６の処理において、今回の抽選結果が外れであれば（ｆＳ２１６：Ｎｏ）、大当たり以外の図柄を確定表示させる際の各種制御を行うための非大当たり停止時処理を実行して（ｆＳ２２１）、本処理を終了する。この非大当たり停止時処理（ｆＳ２２１）の詳細については、図４２１０を参照して後述する。

【３１１２６】

次に、図４２０６を参照して、上述した特別図柄変動処理（図４２０５参照）の中の１処理である特別図柄大当たり判定処理（ｆＳ２１２）の詳細について説明する。この特別図柄大当たり判定処理（ｆＳ２１２）は、特別図柄の抽選を実行するための処理である。図４２０６は、特別図柄大当たり判定処理（ｆＳ２１２）を示したフローチャートである。

【３１１２７】

特別図柄大当たり判定処理（図４２０６のｆＳ２１２）では、まず、特別図柄保留球実行エリアｆ２０３ｔ（図４１９３参照）に記憶されている各カウンタ値を取得する（ｆＳ３０１）。そして、確変中フラグｆ２０３ｉがオン（ｆＳ３０２：Ｙｅｓ）の場合には、高確率状態用の第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａ（図４１９５（ａ）参照）に基づいて、ｆＳ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（ｆＳ３０３）。ｆＳ３０３の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（ｆＳ３０４）、大当たりであると判別した場合は（ｆＳ３０４：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（ｆＳ３０５）、取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置ｆ３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（ｆＳ３０６）、本処理を終了する。

【３１１２８】

一方、ｆＳ３０２において、確変中フラグｆ２０３ｉがオフの場合（ｆＳ３０２：Ｎｏ）の場合には、低確率状態用の第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａ（図４１９５（ａ）参照）に基づいて、ｆＳ３０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタｆＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（ｆＳ３０７）。ｆＳ３０７の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（ｆＳ３０４）、大当たりであると判別した場合は（ｆＳ３０４：Ｙｅｓ）、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（ｆＳ３０５）、取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置ｆ３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（ｆＳ３０６）、本処理を終了する。

【３１１２９】

また、ｆＳ３０４の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（ｆＳ３０４：Ｎｏ）、大当たり以外の抽選結果となった場合における各種設定を行うための非大当たり時処理を実行し（ｆＳ３０８）、本処理を終了する。この非大当たり時処理（ｆＳ３０８）の詳細について、図４２０７を参照して説明する。図４２０７は、非大当たり時処理（ｆＳ３０８）を示したフローチャートである。

【３１１３０】

図４２０７に示した通り、非大当たり時処理（ｆＳ３０８）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）であるか否かを判別し（ｆＳ３０９）、Ｃ時短当たりであると判断した場合（ｆＳ３０９：Ｙｅｓ）は、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍの状態を判別する（ｆＳ３１０）。ｆＳ３１０の処理において、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオフの場合（ｆＳ３１０：Ｎｏ）は、特別図柄の抽選結果をＣ時短当たりに設定する（ｆＳ３１１）。ｆＳ３１１の処理が終了すると、次いで、特別図柄大当たり判定処理（図４２０６参照）のｆＳ３０１の処理において実行

エリアから取得した第１当たり種別カウンタｆＣ２の値とＣ時短Ａ，Ｂ当たり用テーブルｆ２０２ｄ３，ｆ２０２ｄ４（図４１９６（ｃ），（ｄ）参照）の規定内容とに基づいてＣ時短当たり種別を特定し、当該特定したＣ時短当たり図柄を変動停止時に第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂに表示するＣ時短当たり図柄としてセット（ｆＳ３１２）しつつ、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍをオン状態に設定（ｆＳ３１３）して、本処理を終了する。

【３１１３１】

一方で、ｆＳ３０９の処理においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）ではないと判別した場合（ｆＳ３０９：Ｎｏ）、又は、ｆＳ３１０の処理においてＣ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン状態であった場合（ｆＳ３１０：Ｙｅｓ）には、今回の特別図柄の抽選結果が外れであることを意味するため、変動停止時に第１図柄表示装置ｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂに表示する外れ図柄をセットして（ｆＳ３１４）、本処理を終了する。この非大当たり時処理（図４２０７参照）を実行することにより、特別図柄の抽選で大当たりとならなかった（Ｃ時短当たり、又は、外れとなった）場合に、抽選結果に応じた停止図柄を予め選択しておくことができる。

【３１１３２】

次に、図４２０８を参照して、上述した特別図柄変動処理（図４２０５参照）の中の１処理である特別図柄変動パターン選択処理（ｆＳ２１３）の詳細について説明する。図４２０８は、特別図柄変動パターン選択処理（ｆＳ２１３）を示すフローチャートである。

【３１１３３】

図４２０８に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理（ｆＳ２１３）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２０６のｆＳ２１２）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（ｆＳ４０１）。ｆＳ４０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（ｆＳ４０１：Ｙｅｓ）、第１当たり種別選択テーブルｆ２０２ｄ（図４１９６（ａ），（ｂ）参照）と、取得している第１当たり種別カウンタｆＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（ｆＳ４０２）。

【３１１３４】

次いで、特別図柄保留球実行エリアに格納されている変動種別カウンタｆＣＳ１の値を取得し（ｆＳ４０３）、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂを読み出す（ｆＳ４０４）。そして、ｆＳ４０３の処理で取得した変動種別カウンタｆＣＳ１の値と、ｆＳ４０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブルｆ２０２ｂとに基づいて変動パターンを選択し（ｆＳ４０５）、ｆＳ４０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（ｆＳ４０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置ｆ１１０のメイン処理の外部出力処理（図４２１７のＳ１２０１参照）にて音声ランプ制御装置ｆ１１３へと出力される。

【３１１３５】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（ｆＳ４０７）、第１図柄表示装置ｆ３７で特別図柄の変動開始を設定し（ｆＳ４０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（ｆＳ４０９）、本処理を終了する。ｆＳ４０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置ｆ１１０のメイン処理（図４２１７）の外部出力処理（ｆＳ１２０１）にて音声ランプ制御装置ｆ１１３へと出力される。一方、ｆＳ４０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（ｆＳ４０１：Ｎｏ）、ｆＳ４０２の処理をスキップしてｆＳ４０３の処理へ移行する。

【３１１３６】

次に、図４２０９を参照して、上述した特別図柄変動処理（図４２０５参照）の中の１処理である非大当たり停止時処理（ｆＳ２２１）の詳細について説明する。この非大当たり停止時処理（ｆＳ２２１）は、大当たり以外の図柄（Ｃ時短当たり）を確定表示させる際の各種制御を行うための処理である。図４２０９は、非大当たり停止時処理（ｆＳ２２１）を示したフローチャートである。

【３１１３７】

図４２０９に示したり、この非大当たり停止時処理（ｆＳ２２１）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）であるか否かを判別し（ｆＳ５０１）、抽選結果がＣ時短当たりであると判別した場合は（ｆＳ５０１：Ｙｅｓ）、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン状態であるか否かを判別する（ｆＳ５０２）。ｆＳ５０２の処理において、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオフ状態である（ｆＳ５０２：Ｎｏ）であると判別した場合は、時短カウンタｆ２０３ｈ、微時短カウンタｆ２０３ｓ、時短種別フラグｆ２０３ｎに今回のＣ時短当たり図柄に対応するデータ（Ｃ時短Ａ当たりによる「０２Ｈ」又はＣ時短Ｂ当たりによる「０３Ｈ」）をセットし（ｆＳ５０３）、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇにＣ時短Ａ当たりによる時短状態（サポートＣタイム）又はＣ時短Ｂ当たりによる通常状態２（微時短状態）を設定し（ｆＳ５０４）、時短カウンタｆ２０３ｈの値、又は、微時短カウンタｆ２０３ｓの値と遊技状態を示す状態コマンドとを設定して（ｆＳ５０５）、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍをオンに設定する（ｆＳ５０６）。次いで、第１図柄表示装置ｆ３７に特別図柄の外れ図柄をセットすると共にＣ時短ＡまたはＣ時短Ｂの当たり図柄をセットし（ｆＳ５０７）、本処理を終了する。なお、上記したように本制御例では、Ｃ時短Ｂ当たりは、サポートＣタイムの抽選が外れた状態でその抽選を終了させる（通常状態２（微時短状態）に移行する）契機となる当たりであるため、今回のサポートＣタイムの抽選結果が外れであったことを演出するために、サポートＣタイムの当選時の演出で使用される特別図柄が外れる表示が第３図柄表示装置ｆ８１に表示される（図４１９２参照）。

【３１１３８】

一方、ｆＳ５０１の処理において今回の特別図柄の抽選結果がＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）でないと判別した場合（ｆＳ５０１：Ｎｏ）又は、ｆＳ５０２の処理においてＣ時短制限フラグｆ２０３ｍ（図４１９４参照）がオン状態と判別した場合（ｆＳ５０２：Ｙｅｓ）には、特別図柄の変動停止時において遊技状態に関する各種データを更新するための更新処理を実行し（ｆＳ５０８）、第１図柄表示装置ｆ３７に特別図柄の外れ図柄をセットして（ｆＳ５０９）、本処理を終了する。

【３１１３９】

次に、図４２１０を参照して、非大当たり停止時処理にて実行される更新処理（ｆＳ５０８）の内容について説明をする。図４２１０は、更新処理（ｆＳ５０８）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（ｆＳ５０８）では、特別図柄の抽選による大当たり及びＣ時短のいずれの当選も行われない場合に遊技状態に関する各種データを更新するための処理が実行される。

【３１１４０】

更新処理（ｆＳ５０８）が実行されると、まず時短カウンタｆ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、現在が時短状態であるかを判別し（ｆＳ６０１）、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（ｆＳ６０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタｆ２０３ｈの値を１減算（更新）し（ｆＳ６０２）、減算後の時短カウンタｆ２０３ｈの値が０であるかを判別する（ｆＳ６０３）。ｆＳ６０３の処理において、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（ｆＳ６０３：Ｙｅｓ）、時短種別フラグｆ２０３ｎを「００Ｈ」に設定し（ｆＳ６０４）すると共にＣ時短制限フラグｆ２０３ｍ（図４１９４参照）をオフに設定し（ｆＳ６０５）、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに通常状態１（ド通常状態）を設定し（ｆＳ６０６）、時短カウンタｆ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（ｆＳ６０７）、本処理を終了する。

【３１１４１】

一方、ｆＳ６０１の処理において時短カウンタｆ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（ｆＳ６０１：Ｎｏ）には、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きい、即ち、現在が微時短状態であるかを判別し（ｆＳ６０８）、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きいと判別した場合は（ｆＳ６０８：Ｙｅｓ）、微時短カウンタｆ２０３ｓの値を１減算（更新）し（ｆＳ６０９）、減算御の微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０であるかを判別する（ｆＳ６１０）。ｆＳ６１０の処理において、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０であると判別した場合は（ｆＳ６１０：Ｙｅｓ）、時短種別フラグｆ２０３ｎを「００Ｈ」に設定し（ｆＳ６０４）すると共にＣ時短制限フラグｆ２０３ｍ（図４１９４参照）をオフに設定し（ｆＳ６０５）、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに通常状態１（ド通常状態）を設定し（ｆＳ６０６）、時短カウンタｆ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（ｆＳ６０７）、本処理を終了する。

【３１１４２】

また、ｆＳ６０３の処理において時短カウンタｆ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合（ｆＳ６０３：Ｎｏ）、及び、ｆＳ６１０の処理において微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０ではないと判別した場合（ｆＳ６１０：Ｎｏ）、即ち、変動回数によって遊技状態が移行しない状態である場合には、そのままｆＳ６０７の処理へ移行する。この更新処理（ｆＳ５０８）を実行することにより、時短カウンタｆ２０３ｈの値（残時短回数）及び微時短カウンタｆ２０３ｓの値（残微時短回数）を正確に更新することができるので、遊技状態の切り替え（時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）又は通常状態２（微時短状態）から通常状態１（ド通常状態）への移行）を好適に実行することができる。

【３１１４３】

次に、図４２１１のフローチャートを参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される始動入賞処理（ｆＳ１０５）について説明する。図４２１１は、始動入賞処理（ｆＳ１０５）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（ｆＳ１０５）は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の中で実行され、流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）または第２入球口ｆ６６（図４１６４参照）への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタを取得し、その値の保留処理を実行するための処理である。

【３１１４４】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（ｆＳ７０１）。ここでは、流入通路ｆ９８５ｅ１への入球（入賞）を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が流入通路ｆ９８５ｅ１に入賞したと判別されると（ｆＳ７０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）を取得する（ｆＳ７０２）。そして、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（ｆＳ７０３）。

【３１１４５】

そして、流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）への入賞がないか（ｆＳ７０１：Ｎｏ）、或いは、流入通路ｆ９８５ｅ１への入賞があっても第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満でなければ（ｆＳ７０３：Ｎｏ）、ｆＳ７０７の処理へ移行する。

【３１１４６】

一方、流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）への入賞があり（ｆＳ７０１：Ｙｅｓ）、且つ、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が４未満であれば（ｆＳ７０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）を１加算する（ｆＳ７０４）。そして、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値を示す保留球数コマンド（特図１保留球数コマンド）を設定する（ｆＳ７０５）。

【３１１４７】

ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭｆ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵｆ２０１により実行される後述のメイン処理（図４２１７参照）の外部出力処理（ｆＳ１２０１）の中で、音声ランプ制御装置ｆ１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置ｆ１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭｆ２２３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂに格納する。

【３１１４８】

ｆＳ７０５の処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のｆＳ１０３の処理において更新した第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウンタｆＣ２、停止種別選択カウンタｆＣ３の各値を、ＲＡＭｆ２０３の第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納する（ｆＳ７０６）。なお、ｆＳ７０６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【３１１４９】

次いで、ｆＳ７０７～ｆＳ７１２の各処理では、ｆＳ７０１～ｆＳ７０６の各処理と同様の処理が流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）及び第２入球口ｆ６６（図４１６４参照）０の入球（入賞）に対して実行される。ｆＳ７０７～ｆＳ７１２の各処理では、流入通路ｆ９８５ｆ１及び第２入球口ｆ６６の２箇所の両方の入賞に対応する保留球を保留する処理が実行される点が異なっているのみであり、その他の処理についてはｆＳ７０１～ｆＳ７０６の各処理と同一であるので、その詳細な説明は省略する。また、ｆＳ７０７～ｆＳ７１２の各処理が終了すると、先読み処理を実行し（ｆＳ７１３）、本処理を終了する。

【３１１５０】

なお、上記第３０２実施形態では、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３（図４１７９）が第１入球口ｆ６４に流入した遊技球の重みで回転するものであるため、遊技者がパチンコ機ｆ１０に衝撃（操作ボタン（操作ユニットｆ１８０や機能調整操作部ｆ１９０や貸球操作部ｆ４０）を押した衝撃や、パチンコ機１０を叩いた衝撃等）を与えることで、第１入球口ｆ６４に遊技球を流入させていない状況で第１入球口ｆ６４に流入した遊技球の振り分け先が変更されてしまう可能性があり、その不正により第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の遊技球の入球（入賞）のバランスが崩れて、遊技者に対して格別に有利な状態や不利な状態が形成される恐れがあった。

【３１１５１】

これに対し、上記第３０２実施形態では、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３（図４１７９参照）により、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を１球づつ交互に流入通路ｆ９８５ｅ１と流入通路ｆ９８５ｆ１とに振り分ける（流入させる）もの、即ち、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球により、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄと第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅとの値を交互に加算できるものであるため、第２入球口ｆ６６への遊技球の入球（入賞）がされにくい状況とされる通常状態１（ド通常状態）や通常状態２（微時短状態）において、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が１加算された際に、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）が１加算されるまで、流入通路ｆ９８５ｅ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｅ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）とし、反対に、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）が１加算された際に、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が１加算されるまで、流入通路ｆ９８５ｆ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｆ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）として、イレギュラーな第１入球口ｆ６４への入球により、遊技球が連続して流入通路ｆ９８５ｅ１や流入通路ｆ９８５ｆ１に流入した場合に、２球目以降の連続する遊技球の入球（入賞）を非検出とすることができる。

【３１１５２】

その結果、第２入球口ｆ６６への遊技球の入球（入賞）がされにくい状況とされる通常状態１（ド通常状態）や通常状態２（微時短状態）において、遊技球の入球（入賞）のバランスが崩れて、格別に有利な状況や不利な状況が発生することを抑制できる。また、遊技者が不正を行い（例えば、パチンコ機ｆ１０に衝撃を与えて第１入球口振分部ｆ９８３を変位させることにより）振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３がどちらか一方（例えば第１通路ｆＴＲ１）にしか遊技球を振り分けない状態を形成した場合に、例えば、通常状態１（ド通常状態）が継続され続けてしまう可能性があるところ、連続して遊技球を入球させたとしても２球目以降の連続する遊技球の入球（入賞）を非検出とすることができるので、不正によって遊技者が過剰に利益を得てしまうことを抑制できる。

【３１１５３】

なお、第１入球口ｆ６４へのイレギュラーな入球により、遊技球が連続して流入通路ｆ９８５ｅ１や流入通路ｆ９８５ｆ１に流入した場合に、２球目以降の連続する遊技球の入球（入賞）を非検出とする場合には、特別図柄の抽選を行わない（特別図柄の保留が貯められない）が、遊技球の入球に伴う所定の遊技球の賞球を遊技者に付与するものとしても良い。この場合には、第１入球口ｆ６４へのイレギュラーな入球により、遊技者が過剰に不利益を被ることを抑制できる。

【３１１５４】

また、通常状態１（ド通常状態）においては、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）の値の最大値を変更したり、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を規定値（０～３）までに制限することで、第２特別図柄の最大の保留数を変更しても良い。例えば、通常状態１において、第２特別図柄の最大の保留数を１とする（１を超える第２特別図柄の保留は無効とする）ことで、第１特別図柄の保留が無くなった後、第１特別図柄の保留を新たに形成しなくても（形成できなくても）、第２特別図柄の変動回数を１回に限定できる。そのため、第１特別図柄の保留が無くなり第２特別図柄の変動が開始された後において、第１特別図柄の保留を新たに貯められなかったとしても、第２特別図柄の１回の変動において大当たり又はＣ時短Ｂ当たりが選択されなければ、通常状態１を維持することができるので、第２特別図柄の抽選が２回以上連続して行われる場合に比べて、通常状態１から通常状態２（微時短状態）に移行する確率を低くすることができる。

【３１１５５】

しかしながら、この場合には、通常状態１（ド通常状態）が長い期間維持され続けてしまう可能性があるため、通常状態１における第１特別図柄の変動回数に伴って、第２特別図柄の最大の保留数を増加させるように構成しても良い。例えば、通常状態１において第１特別図柄の１回転目の変動が行われている状態では、第２特別図柄の最大の保留数を１とする。この場合、第１特別図柄の１回転目の変動中に第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させ続けることで、第１特別図柄の保留が４個となり、第２特別図柄の保留が１個となる状況を形成できる。そして、第１特別図柄の１回転目の変動が終了し第１特別図柄の２回転目の変動が開始されることで、第２特別図柄の最大の保留数が２とされる。よって、通常状態１の変動回数が増えるほど、第１特別図柄の保留が無くなった場合に変動開始される可能性のある第２特別図柄の保留を増やすことができるので、通常状態１が短い期間（例えば、１回転）で通常状態２に移行することを抑制できると共に、通常状態１が長い時間維持されてしまうことを抑制できる。また、通常状態１における第１特別図柄の変動回数に伴って、第２特別図柄の最大の保留数を増加させる場合には、通常状態１に移行した当初（特別図柄の変動開始前）において、第２特別図柄の最大の保留数を０とすることで、通常状態１に移行したタイミングにおいて第１特別図柄の保留が無いことで、１回転目に第２特別図柄の変動が行われて、通常状態２（微時短状態）に移行してしまうことを抑制できる。

【３１１５６】

なお、通常状態１（ド通常状態）が維持され続けてしまうことを抑制するためには、通常状態１における時間経過に伴って、第２特別図柄の最大の保留数を増加させる（例えば

、１５秒間隔で第２特別図柄の最大の保留数を１増加させる）ように構成しても良い。例えば、通常状態１において１５秒経過するまでは、第２特別図柄の最大の保留数を１とする。この場合、１５秒経過するまでに第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させ続けることで、第１特別図柄の保留が４個となり、第２特別図柄の保留が１個となる状況を形成できる。そして、通常状態１において１５秒経過されることで、第２特別図柄の最大の保留数が１とされる。よって、通常状態１の経過時間が増えるほど、第１特別図柄の保留が無くなった場合に変動が開始される可能性のある第２特別図柄の保留を増やすことができるので、通常状態１が短い期間（例えば、１０秒）で通常状態２に移行することを抑制できると共に、通常状態１が長い時間維持されてしまうことを抑制できる。また、この場合には、通常状態１に移行した当初（特別図柄の変動開始前）から少なくとも５秒経過するまで、第２特別図柄の最大の保留数を０とすることで、通常状態１に移行したタイミングにおいて第１特別図柄の保留が無いことで、１回転目に第２特別図柄の変動が行われて、通常状態２（微時短状態）に移行してしまうことを抑制できる。

【３１１５７】

また、上記したように通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）の値の最大値を変更したり、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を規定値（０～３）までに制限して、第２特別図柄の最大の保留数を変更する場合には、通常状態１に移行する前の状態（通常状態２又は時短状態）において、通常状態１に移行した段階で規定される第２特別図柄の最大の保留数を超えて保有していた第２特別図柄の保留を削除するように構成するが、その削除する第２特別図柄の保留の中に大当たりが抽選される保留がある場合には、通常状態１に移行した際の上記第２特別図柄の最大の保留数を変更する制御をキャンセルするように構成することが好ましい。なお、制御をキャンセルした場合には、最大の保留数を変更したように見せかけるために第３図柄表示装置ｆ８１において第２特別図柄の保留が表示される特図２表示領域ｆＤｈ３（図４１８９参照）の最大の保留数を超える分の保留表示を見えなく（表示しなく）する。そして、第２特別図柄の大当たりの変動が開始するまで（即ち、他の特別図柄の外れ変動が終了するまでの間）は、他の特別図柄の外れ変動の時間を短くすると共に、他の特別図柄の外れ変動を小さく表示して、他の特別図柄の外れ変動が何回行われたのか遊技者に認識させにくくする。これにより、遊技者に第２特別図柄の保留の中に大当たりが抽選される保留があることを認識させないようにしても良い。

【３１１５８】

なお、通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）の値の最大値を変更したり、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を規定値（０～３）までに制限することで、第２特別図柄の最大の保留数を変更する場合には、通常状態１に移行する度に、第２特別図柄の最大の保留数（１～４個）の間で変更できるように構成して、通常状態１の継続期間を長くすることが可能な状態や、通常状態１の継続期間を短くすることが可能な状態が形成されるように構成しても良い。

【３１１５９】

次に、図４２１２を参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される先読み処理（ｆＳ７１３）について説明する。図４２１２は、先読み処理（ｆＳ７１３）を示すフローチャートである。この先読み処理（ｆＳ７１３）は、始動入賞処理（図４２１１参照）の中で実行される。この先読み処理（図４２１２のｆＳ７１３）では、まず、新たに第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタｆＣ１、第１当たり種別カウンタｆＣ２、変動種別カウンタｆＣＳ１の各値を読み出す（ｆＳ７１４）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（ｆＳ７１５）。

【３１１６０】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図

柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（確変状態（スーパーチャンタイム）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、通常状態１（ド通常状態）、通常状態２（微時短状態）を予測することが困難だからである。

【３１１６１】

次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（ｆＳ７１６）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（ｆＳ７１６：Ｙｅｓ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（ｆＳ７１８）、その後、本処理を終了する。一方、ｆＳ７１６の処理における判別結果が大当たりではないと判別した場合は（ｆＳ７１６：Ｎｏ）、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）であるか否かを判別する（ｆＳ７１７）。判別結果がＣ時短当たりである（Ｃ時短制限フラグがオフされた状況でのＣ時短当たり）と判別した場合は、読み出した各種カウンタ値に基づいて、Ｃ時短当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（ｆＳ７１９）、その後、本処理を終了する。また、ｆＳ７１７の処理における判別結果がＣ時短当たりではないと判別した場合は（ｆＳ７１７：Ｎｏ）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（ｆＳ７２０）、その後、本処理を終了する。ここで、ｆＳ７１８～ｆＳ７２０の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、ｆＳ７１４の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置ｆ１１０のメイン処理（図４２１７参照）にて実行される外部出力処理（ｆＳ１２０１）によって音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置ｆ１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【３１１６２】

次に、図４２１３を参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される普通図柄変動処理（ｆＳ１０６）について説明する。図４２１３は、この普通図柄変動処理（ｆＳ１０６）を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理（ｆＳ１０６）は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の中で実行され、第２図柄表示装置において行う第２図柄の変動表示や、第２入球口ｆ６６に付随する電動役物（一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照））の開放時間などを制御するための処理である。また、本制御例においては、Ｃ時短Ｂ当たりにより移行する通常状態２（微時短状態）において、第２入球口ｆ６６への遊技球の入球（入賞）に関して通常状態１（ド通常状態）との差が少なくなるよう遊技球が第２入球口ｆ６６に入球（入賞）しないように、通常状態１や通常状態２（微時短状態）では電動役物の開放時間が短くなる（ショート開放）となるように構成される。

【３１１６３】

本制御例における普通図柄変動処理（ｆＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか否かを判定する（ｆＳ８０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置において当たりを示す表示がなされている最中と、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄（第２図柄）の当たり中であれば（ｆＳ８０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【３１１６４】
一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でなければ（ｆＳ８０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であるか否かを判定し（ｆＳ８０２）、第２図柄表示装置の表示態様が変動中でなければ（ｆＳ８０２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（ｆＳ８０３）。次に、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別し（ｆＳ８０４）、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）が０であれば（ｆＳ８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）が０でなければ（ｆＳ８０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）を１減算する（ｆＳ８０５）。
【３１１６５】
次に、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃに格納されたデータをシフトする（ｆＳ８０６）。ｆＳ８０６の処理では、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃの実行エリアに格納されている第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値を取得する（ｆＳ８０７）。
【３１１６６】
次に、ｆＳ８０８の処理によりパチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）であり普通図柄の高確率状態であると判定した場合では（ｆＳ８０８：Ｙｅｓ）、ｆＳ８０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（ｆＳ８１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに格納されている乱数値と比較する。
【３１１６７】
また、ｆＳ８０８の処理によりパチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）ではないと判定した場合には（ｆＳ８０８：Ｎｏ）、ｆＳ８０９の処理に移行し、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上であるか判定する。ｆＳ８０９の処理おいて時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上であり、遊技状態が時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）と判定され、普通図柄の高確率状態と判定した場合では（ｆＳ８０９：Ｙｅｓ）、ｆＳ８０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（ｆＳ８１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに格納されている乱数値と比較する。
【３１１６８】
さらに、ｆＳ８０８及びｆＳ８０９の処理によりパチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）および時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）ではないと判定した場合には（ｆＳ８１０：Ｎｏ）、ｆＳ８１０の処理に移行し、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が１以上であるか判定する。ｆＳ８１０の処理おいて微時短カウンタｆ２０３ｓの値が１以上であり、遊技状態が通常状態２（微時短状態）と判定され、普通図柄の高確率状態と判定した場合では（ｆＳ８１０：Ｙｅｓ）、ｆＳ８０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（ｆＳ８１０）。具体的には、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、高確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに格納されている乱数値と比較する。
【３１１６９】
一方、ｆＳ８０８からｆＳ８１０の処理によりパチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、通常状態２（微

時短状態）のいずれでもないことから、パチンコ機ｆ１０が通常状態１（ド通常状態）と判定され、普通図柄が低確率状態と判定される場合には（ｆＳ８１０：Ｎｏ）、ｆＳ８０７の処理で取得した第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃと基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する（ｆＳ８１２）。具体的には、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値と、低確率時用の第２当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに格納されている乱数値と比較する。

【３１１７０】

次に、ｆＳ８１１またはｆＳ８１２の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し（ｆＳ８１３）、普通図柄の当たりであると判定された場合には（ｆＳ８１３：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様を設定する（ｆＳ８１４）。このｆＳ８１４の処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されるように設定し、ｆＳ８１５の処理に移行する。

【３１１７１】

そして、ｆＳ８１５の処理では、確変中フラグｆ２０３ｉがオン状態か否かを判定することにより、パチンコ機ｆ１０が確変状態か否かが判定される。ｆＳ８１５の処理により、パチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）であり、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放時間がロング開放と判定される場合には（ｆＳ８１５：Ｙｅｓ）、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放期間を１秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定し（ｆＳ８１７）、ｆＳ８２０の処理へ移行する。また、ｆＳ８１５の処理によりパチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）ではないと判定された場合には（ｆＳ８１５：Ｎｏ）、ｆＳ８１６の処理に移行し、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上であるか判定する。ｆＳ８１６の処理により、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上であり、遊技状態が時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）と判定され、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放時間がロング開放と判定される場合には（ｆＳ８１６：Ｙｅｓ）、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放期間を１秒間に設定すると共に、その開放回数を２回に設定し（ｆＳ８１７）、ｆＳ８２０の処理へ移行する。

【３１１７２】

一方、ｆＳ８１５及びｆＳ８１６の処理により、パチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）及び時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）ではなく、通常状態１（ド通常状態）又は通常状態２（微時短状態）と判定され、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放時間がショート開放と判定される場合には（ｆＳ８１６：Ｎｏ）、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５の開放期間を０．２秒間に設定すると共に、その開放回数を１回に設定し（ｆＳ８１８）、ｆＳ８２０の処理へ移行する。

【３１１７３】

なお、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）とで、第２入球口ｆ６６への入球（入賞）のし難さが同じになる（差が出ない）ように、普通図柄の当たりであると判定された場合（ｆＳ８１３：Ｙｅｓ）における一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放時間が同じ０．２秒間に設定されるが、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が１以上であるかを判定することにより、パチンコ機ｆ１０が通常状態１であるか通常状態２であるかを判定して、通常状態１の場合における一対の羽部材ｆ９４５の開放時間と、通常状態２における一対の羽部材ｆ９４５の開放時間とを異なるものとしても良い。

【３１１７４】

例えば、通常状態２（微時短状態）の場合における一対の羽部材ｆ９４５の開放時間を、通常状態１（ド通常状態）の場合における一対の羽部材ｆ９４５の開放時間よりも長くして、即ち、通常状態２の場合の方が第２入球口ｆ６６に遊技球が入球（入賞）しやすくなるように構成して、通常状態１よりも通常状態２の方が有利な状態となるようにしても

良い。これによれば、Ｃ時短制限フラグがオン状態であり、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）が生じない通常状態２における遊技状態を通常状態１よりも有利にすることができるので、通常状態１よりも比較的長い変動回数同じ状態が維持されやすい通常状態２において遊技の興趣が低下することを抑制できる。

【３１１７５】

ｆＳ８１３の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には（ｆＳ８１３：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（ｆＳ８１９）。このｆＳ８１９の処理では、第２図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第２図柄）として「×」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、ｆＳ８２０の処理へ移行する。

【３１１７６】

ｆＳ８２０の処理では、確変中フラグｆ２０３ｉがオン状態か否かを判定することにより、パチンコ機ｆ１０が確変状態か否かが判定される。ｆＳ８２０の処理により、パチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）であり、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放時間がロング開放と判定される場合には（ｆＳ８２０：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を１秒間に設定して（ｆＳ８２２）、本処理を終了する。また、ｆＳ８２０の処理によりパチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）ではないと判定された場合には（ｆＳ８２０：Ｎｏ）、ｆＳ８２１の処理に移行し、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上であるか判定する。ｆＳ８２１の処理により、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上であり、遊技状態が時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）と判定され、一対の羽部材ｆ９４５の開放時間がロング開放と判定される場合には（ｆＳ８２１：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を１秒間に設定して（ｆＳ８２２）、本処理を終了する。

【３１１７７】

一方、ｆＳ８２０及びｆＳ８２１の処理により、パチンコ機ｆ１０が確変状態（スーパーチャンスタイム）及び時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）ではなく、通常状態１（ド通常状態）又は通常状態２（微時短状態）と判定され、一対の羽部材ｆ９４５がショート開放と判定される場合には（ｆＳ８２１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置における変動表示の変動時間を３０秒間に設定して（ｆＳ８２４）、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放時間がロング開放とされる場合には、一対の羽部材ｆ９４５の開放時間がショート開放とされる場合と比較して、変動表示の時間が「３０秒→１秒」と非常に短くなり、第２入球口ｆ６６へ球が入球（入賞）し易い状態となる。

【３１１７８】

なお、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）とで、普通図柄の当たりであると判定された場合（ｆＳ８１３：Ｙｅｓ）における普通図柄の変動時間が同じ時間に設定されるが、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が１以上であるかを判断することにより、パチンコ機ｆ１０が通常状態１であるか通常状態２であるかを判定して、通常状態１の場合における普通図柄の変動時間と、通常状態２における普通図柄の変動時間とを異なるものとしても良い。

【３１１７９】

例えば、通常状態２（微時短状態）の場合における普通図柄の変動時間（例えば３００秒）を、通常状態１（ド通常状態）の場合における普通図柄の変動時間（例えば３０秒）よりも長くして、通常状態１において所定の遊技時間に対する一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開放割合（普通図柄の当たり回数）と、通常状態２おいて所定の遊技時間に対する一対の羽部材ｆ９４５の開放割合（普通図柄の当たり回数）とを同じにしても良い。即ち、普通図柄の当選確率が高確率とされる通常状態２において、普通図柄の変動時間を長くして、一対の羽部材ｆ９４５が開放される間隔を長くてもよい。これによれば、通常状態１と通常状態２とで、遊技中の見た目上の差（一対の羽部材ｆ９４５の動作間隔の差）を少なくできるので、見た目上変わらない（差がない）通常状態とされる２種類

の通常状態（通常状態１と通常状態２）を備える本パチンコ機ｆ１０において、通常状態１と通常状態２とで切り替わったとしても遊技者に違和感のない遊技を行わせることができる。

【３１１８０】

ｆＳ８０２の処理において、第２図柄表示装置の表示態様が変動中であれば（ｆＳ８０２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（ｆＳ８２５）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装置において変動表示が開始される前に、ｆＳ８２２の処理またはｆＳ８２３の処理によって予め設定された時間である。

【３１１８１】

ｆＳ８２５の処理において、変動時間が経過していなければ（ｆＳ８２５：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、ｆＳ８２５の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（ｆＳ８２５：Ｙｅｓ）、第２図柄表示装置の停止表示を設定する（ｆＳ８２６）。

【３１１８２】

ｆＳ８２６の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、ｆＳ８１３の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「○」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、ｆＳ８１９の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄としての「×」図柄が、第２図柄表示装置において停止表示（点灯表示）されるように設定される。

【３１１８３】

ｆＳ８２６の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理（図４２１７参照）の第２図柄表示更新処理（ｆＳ１２０７参照）が実行された場合に、第２図柄表示装置における変動表示が終了し、ｆＳ８１３の処理またはｆＳ８１９の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）される。

【３１１８４】

次に、第２図柄表示装置において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（ｆＳ８２７）。

【３１１８５】

今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（ｆＳ８２７：Ｙｅｓ）、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開閉制御開始を設定し（ｆＳ８２８）、本処理を終了する。ｆＳ８２８の処理によって、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５の開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理（図４２１７参照）の電動役物開閉処理（ｆＳ１２０５参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始され、ｆＳ８１７の処理またはｆＳ８１８の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開閉制御が継続される。一方、ｆＳ８２７の処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば（ｆＳ８２７：Ｎｏ）、ｆＳ８２８の処理をスキップして、本処理を終了する。

【３１１８６】

次に、図４２１４のフローチャートを参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（ｆＳ１０７）を説明する。図４２１４は、スルーゲート通過処理（ｆＳ１０７）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（ｆＳ１０７）は、タイマ割込処理（図４２０４参照）の中で実行され、普通入球口（スルーゲートｆ６７）における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタｆＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【３１１８７】

スルーゲート通過処理では、まず、球が普通入球口（スルーゲートｆ６７）を通過したか否かを判定する（ｆＳ９０１）。ここでは、普通入球口（スルーゲートｆ６７）における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通入球口（スル

ーゲートｆ６７）を通過したと判定されると（ｆＳ９０１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（ｆＳ９０２）。そして、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（ｆＳ９０３）。

【３１１８８】

球が普通入球口（スルーゲートｆ６７）を通過していないか（ｆＳ９０１：Ｎｏ）、或いは、球が普通入球口（スルーゲートｆ６７）を通過していても普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満でなければ（ｆＳ９０３：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【３１１８９】

一方、球が普通入球口（スルーゲートｆ６７）を通過し（ｆＳ９０１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）が４未満であれば（ｆＳ９０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値（Ｍ）を１加算する（ｆＳ９０４）。

【３１１９０】

そして、上述したタイマ割込処理のｆＳ１０３の処理において更新した第２当たり乱数カウンタｆＣ４の値を、ＲＡＭｆ２０３の普通図柄保留球格納エリアｆ２０３ｃの空き保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）のうち最初のエリアに格納して（ｆＳ９０５）、本処理を終了する。なお、ｆＳ９０５の処理では、普通図柄保留球数カウンタｆ２０３ｆの値を参照し、その値が０であれば、保留第１エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば保留第２エリアを、その値が２であれば保留第３エリアを、その値が３であれば保留第４エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【３１１９１】

次に、図４２１５のフローチャートを参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理について説明する。図４２１５は、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。このＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機ｆ１０の電源遮断時に、主制御装置ｆ１１０のＭＰＵｆ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭｆ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機ｆ１０の電源が遮断されると、停電信号ｆＳＧ１が停電監視回路ｆ２５２から主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵｆ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭｆ２０３に記憶し（ｆＳ１００１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【３１１９２】

次に、図４２１６を参照して、主制御装置ｆ１１０に電源が投入された場合に主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４２１６は、立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【３１１９３】

立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（ｆＳ１１０１）。この初期設定処理では、例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（枠制御装置ｆ１１６や音声ランプ制御装置ｆ１１３等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（ｆＳ１１０２）。そして、ＲＡＭｆ２０３のアクセスを許可する（ｆＳ１１０３）。

【３１１９４】

その後は、電源装置ｆ１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチｆ１２２（図４１４８参照）がオンされているか否かを判別し（ｆＳ１１０４）、オンされていれば（ｆＳ１１０４：Ｙｅｓ）、処理をｆＳ１１１０へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチｆ１２２がオンされていなければ（ｆＳ１１０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭｆ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（ｆＳ１１０５）、記憶されていなければ（ｆＳ１１０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、

処理をｆＳ１１１０へ移行する。
【３１１９５】
ＲＡＭｆ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（ｆＳ１１０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（ｆＳ１１０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（ｆＳ１１０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をｆＳ１１１０へ移行する。
【３１１９６】
なお、図４２１７のｆＳ１２１４の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭｆ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭｆ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【３１１９７】
ｆＳ１１１０の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる枠制御装置ｆ１１６を初期化するために初期化コマンドを送信する（ｆＳ１１１０）。枠制御装置ｆ１１６は、この初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭｆ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、仮想的に保持する遊技球の保有数を増加させることが可能な状態となる。主制御装置ｆ１１０は、初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭｆ２０３の初期化処理（ｆＳ１１１１，ｆＳ１１１２）を実行する。
【３１１９８】
上述したように、本パチンコ機ｆ１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチｆ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチｆ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（ｆＳ１１１１，ｆＳ１１１２）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭｆ２０３の初期化処理（ｆＳ１１１１，ｆＳ１１１２）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（ｆＳ１１１１，ｆＳ１１１２）では、ＲＡＭｆ２０３の使用領域を０クリアし（ｆＳ１１１１）、その後、ＲＡＭｆ２０３の初期値を設定する（ｆＳ１１１２）。ｆＳ１１１２の処理を終えると、ｆＳ１１１３の処理へと移行する。
【３１１９９】
一方、ＲＡＭ消去スイッチｆ１２２がオンされておらず（ｆＳ１１０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（ｆＳ１１０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（ｆＳ１１０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭｆ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（ｆＳ１１０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の復帰コマンドを送信し（ｆＳ１１０９）、ｆＳ１１１３の処理へ移行する。枠制御装置ｆ１１６は、この復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭｆ２１３に記憶されたデータを保持したまま、仮想的に保持する遊技球の保有数を増加させることが可能な状態となる。
【３１２００】
ｆＳ１１１３の処理では、音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して、電源復帰時の遊技状態を通知するためのコマンド（状態コマンド）を出力する（ｆＳ１１１３）。この状態コマンドは、特別図柄の確変状態であるか否かや、普通図柄の高確率状態であるか否か、普通図柄の時短回数等を通知するためのコマンドである。
【３１２０１】
時短カウンタｆ２０３ｈの値や微時短カウンタｆ２０３ｓの値、確変中フラグｆ２０３ｉの状態に応じて状態コマンドが生成され、音声ランプ制御装置ｆ１１３に対して出力される。この状態コマンドを出力することにより、主制御装置ｆ１１０と音声ランプ制御装置ｆ１１３とで遊技状態の認識を一致させることができる。よって、第２入球口ｆ６６に入球し難い状況であるにもかかわらず、第２入球口ｆ６６への遊技球の打ち出し指示が表

示されてしまったり、逆に、第２入球口ｆ６６に入球しやすい状況であるにも関わらず、第１入球口ｆ６４への遊技球の打ち出し指示が表示されてしまったりすることを防止（抑制）することができる。即ち、遊技状態と実行される演出とを一致させることができる。

【３１２０２】

ｆＳ１１１３の処理が終了すると、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置ｆ１１３へ送信し、音声ランプ制御装置ｆ１１３および表示制御装置ｆ１１４に対して各種演出の実行を許可する（ｆＳ１１１４）。次いで、割込みを許可して（ｆＳ１１１５）、後述するメイン処理に移行する。

【３１２０３】

次に、図４２１７を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図４２１７は、メイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、４ｍ秒周期の定期処理としてｆＳ１２０１～ｆＳ１２０７の各処理が実行され、その残余時間でｆＳ１２１０，ｆＳ１２１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【３１２０４】

メイン処理においては、まず、タイマ割込処理（図４２０４参照）の実行中に、ＲＡＭｆ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（ｆＳ１２０１）。具体的には、タイマ割込処理（図４２０４参照）におけるｆＳ１０１のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば枠制御装置ｆ１１６に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４２０５参照）や始動入賞処理（図４２１１参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置ｆ１１３に送信する。また、始動入賞処理（図４２１１参照）で設定された入賞情報コマンドを音声ランプ制御装置ｆ１１３に送信する。更に、この外部出力処理により、第３図柄表示装置ｆ８１による第３図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置ｆ１１３に送信する。また、大当たり制御処理（図４２１８参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置ｆ１１３へ送信する。加えて、遊技球の発射を行う場合には、発射制御装置ｆ１１２へ球発射信号を送信する。

【３１２０５】

次に、変動種別カウンタｆＣＳ１の値を更新する（ｆＳ１２０２）。具体的には、変動種別カウンタｆＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタｆＣＳ１の更新値を、ＲＡＭｆ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【３１２０６】

変動種別カウンタｆＣＳ１の更新が終わると、枠制御装置ｆ１１６より受信した賞球計数信号を読み込み（ｆＳ１２０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、板部材ｆ９５１（可変入賞役物、図４１６１参照）の特定入球口（大開放口）ｆ６５を開放または閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（ｆＳ１２０４）。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に特定入球口ｆ６５を開放し、特定入球口ｆ６５の最大開放時間が経過したか、又は特定入球口ｆ６５に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入球口ｆ６５を閉鎖する。この特定入球口ｆ６５の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。なお、本制御例では、大当たり制御処理（ｆＳ１２０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【３１２０７】

次に、第２入球口ｆ６６に付随する一対の羽部材ｆ９４５（図４１６４参照）の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（ｆＳ１２０５）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４２１３参照）のｆＳ８１３の処理によって一対の羽部材ｆ９４５の開閉

制御開始が設定された場合に、一対の羽部材ｆ９４５の開閉制御を開始する。なお、この一対の羽部材ｆ９４５の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるｆＳ８１７，ｆＳ８１８の処理、またはｆＳ８２３，ｆＳ８２４の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【３１２０８】

次に、第１図柄表示装置ｆ３７の表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（ｆＳ１２０６）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図４２０５参照）のｆＳ２１３の処理（図４２０８参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置ｆ３７において開始する。本制御例では、第１図柄表示装置ｆ３７のＬＥＤｆ３７Ａ，ｆ３７Ｂの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【３１２０９】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。なお、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【３１２１０】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図４２０５参照）のｆＳ２１３の処理（図４２０８参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置ｆ３７において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理（図４２０５参照）のｆＳ２１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第１図柄）を第１図柄表示装置ｆ３７に停止表示（点灯表示）する。

【３１２１１】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（ｆＳ１２０７）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４２１３参照）のｆＳ８２２の処理またはｆＳ８２３の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図４２１３参照）のｆＳ８２６の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図４２１３参照）のｆＳ８２６の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【３１２１２】

その後は、ＲＡＭｆ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（ｆＳ１２０８）、ＲＡＭｆ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（ｆＳ１２０８：Ｎｏ）、停電監視回路ｆ２５２から停電信号ｆＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（ｆＳ１２０９）、既に所定時間が経過していれば（ｆＳ１２０９：Ｙｅｓ）、処理をｆＳ１２０１へ移行し、上述したｆＳ１２０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【３１２１３】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（ｆＳ１２０９：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタｆ

ＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタｆＣＳ１の更新を繰り返し実行する（ｆＳ１２１０，ｆＳ１２１１）。

【３１２１４】

まず、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２との更新を実行する（ｆＳ１２１０）。具体的には、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では２９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭｆ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタｆＣＳ１の更新を、ｆＳ１２０２の処理と同一の方法によって実行する（ｆＳ１２１１）。

【３１２１５】

ここで、ｆＳ１２０１～ｆＳ１２０７の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタｆＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタｆＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタｆＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタｆＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【３１２１６】

また、ｆＳ１２０８の処理において、ＲＡＭｆ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（ｆＳ１２０８：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路ｆ２５２から停電信号ｆＳＧ１が出力された結果、図４２１５のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、ｆＳ１２１２以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（ｆＳ１２１２）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（枠制御装置ｆ１１６や音声ランプ制御装置ｆ１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（ｆＳ１２１３）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（ｆＳ１２１４）、ＲＡＭｆ２０３のアクセスを禁止して（ｆＳ１２１５）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭｆ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【３１２１７】

なお、ｆＳ１２０８の処理は、ｆＳ１２０１～ｆＳ１２０７で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるｆＳ１２１０とｆＳ１２１１の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置ｆ１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をｆＳ１２０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をｆＳ１２０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵｆ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存したりしなくても、初期設定の処理（図４２１６のｆＳ１１０１参照）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、ｆＳ１２０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置ｆ１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置ｆ１１０が誤動作したり、暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【３１２１８】

次に、図４２１８のフローチャートを参照して、主制御装置ｆ１１０内のＭＰＵｆ２０１により実行される大当たり制御処理（ｆＳ１００４）を説明する。図４２１８は、大当たり制御処理（ｆＳ１００４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（ｆＳ１００４）は、メイン処理（図４２１７参照）の中で実行され、パチンコ機ｆ１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入球口（

大開放口）ｆ６５を開放または閉鎖するための処理である。
【３１２１９】
大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する（ｆＳ１３０１）。具体的には、特別図柄変動処理（図４２０５参照）のｆＳ２１２の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。ｆＳ１３０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には（ｆＳ１３０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（ｆＳ１３０２）、本処理を終了する。
【３１２２０】
ここで設定されたオープニングコマンドは、ＲＡＭｆ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵｆ２０１により実行されるメイン処理（図４２１７参照）の外部出力処理（ｆＳ１２０１）の中で、音声ランプ制御装置ｆ１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置ｆ１１３は、オープニングコマンドを受信すると、表示用オープニングコマンドを表示制御装置ｆ１１４へ送信する。表示制御装置ｆ１１４によって表示用オープニングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置ｆ８１においてオープニング演出が開始される。
【３１２２１】
一方、ｆＳ１３０１の処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には（ｆＳ１３０１：Ｎｏ）、特別図柄の大当たり中であるかを判定する（ｆＳ１３０３）。特別図柄の大当たり中としては、第１図柄表示装置ｆ３７及び第３図柄表示装置ｆ８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。ｆＳ１３０３の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ（ｆＳ１３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【３１２２２】
一方、ｆＳ１３０３の処理において、特別図柄の大当たり中であれば（ｆＳ１３０３：Ｙｅｓ）、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する（ｆＳ１３０４）。新たなラウンドの開始タイミングであれば（ｆＳ１３０４：Ｙｅｓ）、特定入球口（大開放口）ｆ６５を開放し（ｆＳ１３０５）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（ｆＳ１３０６）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭｆ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵｆ２０１により実行されるメイン処理（図４２１７参照）の外部出力処理（ｆＳ１２０１）の中で、音声ランプ制御装置ｆ１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置ｆ１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置ｆ１１４へ送信する。表示制御装置ｆ１１４によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第３図柄表示装置ｆ８１において新たなラウンド演出が開始される。
【３１２２３】
一方、ｆＳ１３０４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（ｆＳ１３０４：Ｎｏ）、特定入球口（大開放口）ｆ６５の閉鎖条件が成立したかを判定する（ｆＳ１３０７）。具体的には、特定入球口（大開放口）ｆ６５を開放した後に所定時間（例えば、３０秒）が経過した場合、または、特定入球口（大開放口）ｆ６５を開放した後に球が所定数（例えば、１０個）入球（入賞）した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。
【３１２２４】
ｆＳ１３０７の処理において、特定入球口（大開放口）ｆ６５の閉鎖条件が成立した場合には（ｆＳ１３０７：Ｙｅｓ）、特定入球口（大開放口）ｆ６５を閉鎖して（ｆＳ１３０８）、本処理を終了する。一方、特定入球口（大開放口）ｆ６５の閉鎖条件が成立していない場合には（ｆＳ１３０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるかを

判定する（ｆＳ１３０９）。具体的には、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる特別遊技状態（１０ラウンド全て）が終了した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判定する。

【３１２２５】

ｆＳ１３０９の処理において、エンディング演出の開始タイミングである場合には（ｆＳ１３０９：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定する（ｆＳ１３１０）。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭｆ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵｆ２０１により実行されるメイン処理（図４２１７参照）の外部出力処理（ｆＳ１２０１）の中で、音声ランプ制御装置ｆ１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置ｆ１１３は、エンディングコマンドを受信すると、ＲＡＭｆ２２３の第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに格納されている入賞情報に基づいて、エンディング演出の表示態様を選択する。そして、選択したエンディング演出の表示態様に応じた表示用エンディングコマンドを表示制御装置ｆ１１４へ送信する。表示制御装置ｆ１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置ｆ８１においてエンディング演出が開始される。次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（ｆＳ１３１１）、確変大当たりあれば（ｆＳ１３１１：Ｙｅｓ）、確変大当たりの終了後に特別図柄の高確率状態へと移行させるために、確変中フラグｆ２０３ｉをオンに設定して（ｆＳ１３１２）、処理をｆＳ１３１５へと移行する。

【３１２２６】

ｆＳ１３１１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりでない（即ち、通常大当たりである）と判別した場合は、通常大当たりの終了後に普通図柄の高確率状態へと移行させるために、確変中フラグｆ２０３ｉをオフに設定し（ｆＳ１３１３）、時短カウンタｆ２０３ｈ、時短種別フラグｆ２０３ｎに今回のＣ時短当たり図柄に対応するデータ（通常大当たりによる「０１Ｈ」）をセットし（ｆＳ１３１４）、処理をｆＳ１３１５へと移行する。ｆＳ１３１３、またはｆＳ１３１４の処理後に実行されるｆＳ１３１５の処理では、大当たりの終了を設定して、処理をｆＳ１３１６へと移行する。

【３１２２７】

一方、ｆＳ１３０９の処理において、エンディングの開始タイミングでない場合には（ｆＳ１３０９：Ｎｏ）、本処理を終了する。この大当たり制御処理により、大当たりに関する各種設定を行うことができる。

【３１２２８】

次に、図４２１９から図４２２４を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵｆ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図４２１９を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図４２１９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【３１２２９】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（ｆＳ２００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、ｆＳ２１１７の電源断処理（図４２２０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（ｆＳ２００２）。図４２２０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置ｆ１１３は、主制御装置ｆ１１０から電源断コマンドを受信すると（図４２２０のｆＳ２１１７参照）、ｆＳ２１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、ｆＳ２１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【３１２３０】

電源断処理中フラグがオフであれば（ｆＳ２００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってｆＳ２１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置ｆ１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭｆ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（ｆＳ２００３）。

【３１２３１】

ＲＡＭｆ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭｆ２２３の特定の領域には、ｆＳ２００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭｆ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭｆ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭｆ２２３のデータ破壊が確認されれば（ｆＳ２００３：Ｙｅｓ）、ｆＳ２００４へ移行して、ＲＡＭｆ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭｆ２２３のデータ破壊が確認されなければ（ｆＳ２００３：Ｎｏ）、ｆＳ２００８へ移行する。

【３１２３２】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭｆ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭｆ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭｆ２２３のデータ破壊と判断され（ｆＳ２００３：Ｙｅｓ）、ｆＳ２００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってｆＳ２１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭｆ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭｆ２２３のデータは正常と判断されて（ｆＳ２００３：Ｎｏ）、ｆＳ２００８へ移行する。

【３１２３３】

電源断処理中フラグがオンであれば（ｆＳ２００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、ｆＳ２１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭｆ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をｆＳ２００４へ移行して、ＲＡＭｆ２２３の初期化を開始する。

【３１２３４】

ｆＳ２００４の処理では、ＲＡＭｆ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（ｆＳ２００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭｆ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭｆ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【３１２３５】

ＲＡＭｆ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（ｆＳ２００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭｆ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（ｆＳ２００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭｆ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭｆ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（ｆＳ２００５：Ｎｏ）、ＲＡＭｆ２２３の異常を報知して（ｆＳ２００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭｆ２２３の異常は、ランプ表示装置ｆ２２７により報知される。なお、音声出力装置ｆ２２６により音声を出力してＲＡＭｆ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置ｆ１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置ｆ８１にエラーメッセージを表示させる

ようにしてもよい。
【３１２３６】
ｆＳ２００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（ｆＳ２００８）。電源断フラグはｆＳ２１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図４２２０のｆＳ２１１６参照）。つまり、電源断フラグは、ｆＳ２１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でｆＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってｆＳ２１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（ｆＳ２００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置ｆ１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（ｆＳ２００９）、ＲＡＭｆ２２３の初期値を設定した後（ｆＳ２０１０）、割込み許可を設定して（ｆＳ２０１２）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭｆ２２３の作業エリアとしては、主制御装置ｆ１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【３１２３７】
一方、電源断フラグがオフされた状態でｆＳ２００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにｆＳ２００４からｆＳ２００６の処理を経由してｆＳ２００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置ｆ１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（ｆＳ２００８：Ｎｏ）、ＲＡＭｆ２２３の作業領域のクリア処理であるｆＳ２００９をスキップして、処理をｆＳ２０１０へ移行し、ＲＡＭｆ２２３の初期値を設定する（ｆＳ２０１０）。次いで、主制御装置ｆ１１０より受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に応じて確変状態フラグｆ２２３ｉを更新し（ｆＳ２０１１）、割込み許可を設定して（ｆＳ２０１２）、メイン処理へ移行する。状態コマンドに基づいて確変状態フラグｆ２２３ｉを更新することにより、主制御装置ｆ１１０の認識する遊技状態と音声ランプ制御装置ｆ１１３の認識する遊技状態とを一致させることができる。よって、遊技状態に応じて適切に演出を実行することができる。
【３１２３８】
なお、ｆＳ２００９のクリア処理をスキップするのは、ｆＳ２００４からｆＳ２００６の処理を経由してｆＳ２００８の処理へ至った場合には、ｆＳ２００４の処理によって、既にＲＡＭｆ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置ｆ１１３のＭＰＵｆ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭｆ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置ｆ１１３の制御を継続できるからである。
【３１２３９】
次に、図４２２０を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図４２２０は、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回のｆＳ２１０１の処理が実行されてから１ｍ秒以上が経過したか否かが判別され（ｆＳ２１０１）、１ｍ秒以上経過していなければ（ｆＳ２１０１：Ｎｏ）、ｆＳ２１０２～ｆＳ２１１０の処理を行わずにｆＳ２１１１の処理へ移行する。ｆＳ２１０１の処理で、１ｍ秒経過したか否かを判別するのは、ｆＳ２１０２～ｆＳ２１１０が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ｍ秒以内）で編集する必要がないのに対して、ｆＳ２１１１のコマンド判定処理、ｆＳ２１１２の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。ｆＳ２１１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置ｆ１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、ｆＳ２１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。
【３１２４０】

ｆＳ２１０１の処理で１ｍ秒以上経過していれば（ｆＳ２１０１：Ｙｅｓ）、まず、ｆＳ２１０１～ｆＳ２１１３の処理によって設定された、表示制御装置ｆ１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置ｆ１１４に対して送信する（ｆＳ２１０２）。次いで、ランプ表示装置ｆ２２７の点灯態様の設定や後述するｆＳ２１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（ｆＳ２１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（ｆＳ２１０４）。

【３１２４１】

電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置ｆ２２６やランプ表示装置ｆ２２７により行われる。また、第３図柄表示装置ｆ８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置ｆ１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにｆＳ２１０５の処理へ移行する。

【３１２４２】

ｆＳ２１０５の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（ｆＳ２１０６）。客待ち演出処理では、パチンコ機ｆ１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置ｆ８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置ｆ１１４に送信される。保留個数表示更新処理では、特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂの値に応じて保留ランプ（図示せず）を点灯させる処理が行われる。

【３１２４３】

その後、ボタン入力監視・演出処理が実行される（ｆＳ２１０７）。このボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１（図４２２５参照）が押されたか否かの入力を監視し、ボタン部ｆ１８１の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、ボタン部ｆ１８１の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置ｆ１１４に対してボタン部ｆ１８１の操作に対応する表示用コマンドを設定する。

【３１２４４】

ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（ｆＳ２１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（ｆＳ２１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置ｆ８１で行われる表示に対応するよう電飾部ｆ２９～ｆ３４の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置ｆ８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置ｆ２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置ｆ２２６から音が出力される。

【３１２４５】

ｆＳ２１０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（ｆＳ２１１０）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置ｆ１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置ｆ８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてｆＳ２１０８のランプ編集処理が実行される。なお、ｆＳ２１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置ｆ８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【３１２４６】

ｆＳ２１１０の処理が終了すると、主制御装置ｆ１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（ｆＳ２１１１）。このコマンド判定処理の詳細については、図４２２１を参照して後述する。

【３１２４７】

次に、ｆＳ２１１２の処理へ移行する。ｆＳ２１１２の処理では、変動表示設定処理が実行される（ｆＳ２１１２）。変動表示設定処理では、第３図柄表示装置ｆ８１において変動演出を実行させるために、主制御装置ｆ１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンド

が表示制御装置ｆ１１４に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図４２２４を参照して後述する。

【３１２４８】

そして、ｆＳ２１１４の処理へ移行し、ワークＲＡＭｆ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（ｆＳ２１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置ｆ１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。ｆＳ２１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（ｆＳ２１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（ｆＳ２１１６）、電源断処理を実行する（ｆＳ２１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（ｆＳ２１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置ｆ２２６およびランプ表示装置ｆ２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【３１２４９】

一方、ｆＳ２１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（ｆＳ２１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭｆ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭｆ２２３が破壊されているか否かが判別され（ｆＳ２１１５）、ＲＡＭｆ２２３が破壊されていなければ（ｆＳ２１１５：Ｎｏ）、ｆＳ２１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭｆ２２３が破壊されていれば（ｆＳ２１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置ｆ８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機ｆ１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭｆ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置ｆ２２６やランプ表示装置ｆ２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【３１２５０】

次に、図４２２１を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるコマンド判定処理（ｆＳ２１１１）について説明する。図４２２１は、コマンド判定処理（ｆＳ２１１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（ｆＳ２１１１）は、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるメイン処理（図４２２０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置ｆ１１０から受信したコマンドを判定するための処理である。

【３１２５１】

コマンド判定処理（ｆＳ２１１１）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（ｆＳ２２０１）、受信したと判別した場合は（ｆＳ２２０１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（ｆＳ２２０２）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置ｆ８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図４１９０（ｃ）に示した確変状態（スーパーチャンスタイム）に対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図４１９０（ｂ）に示す時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）に対応する表示用コマンドが設定される。この状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）の詳細については図４２２２を参照して後述する。

【３１２５２】

ｆＳ２２０１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２２０１：Ｎｏ）、ＲＡＭｆ２２３に設けられたコマンド記憶領域ｆ２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置ｆ１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（ｆＳ２２０３）。なお、変動パターンコマンドは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドであって、主制御装置ｆ１１０から、選択された変動パターン（変動時間）が第１特別図柄および

第２特別図柄の夫々に対応して出力される。なお、本制御例においては、図４１９７、図４１９８に示すように、遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルにより第１特別図柄および第２特別図柄の変動時間が設定されるように構成されている。

【３１２５３】

ｆＳ２２０３の処理において、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（ｆＳ２２０３：Ｙｅｓ）、ＲＡＭｆ２２３に設けられた変動開始フラグｆ２２３ｅをオンに設定し（ｆＳ２２０４）、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（ｆＳ２２０５）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭｆ２２３のその他メモリエリアｆ２２３ｚに、特別図柄の変動パターン種別であることを特別図柄の種別毎（対応する第１特別図柄、第２特別図柄）に識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図４２２４参照）において、表示制御装置ｆ１１４に対して特別図柄の変動表示演出の開始と、その特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。

【３１２５４】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（ｆＳ２２０３：Ｎｏ）、主制御装置ｆ１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（ｆＳ２２０６）。停止種別コマンド（特図１停止種別コマンド、または特図２停止種別コマンドのいずれか）を受信したと判別した場合は（ｆＳ２２０６：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの種別に対応するフラグをオンに設定する（ｆＳ２２０７）。具体的には、特図１停止種別コマンドを受信した場合に、第１特別図柄に対応する停止種別選択フラグｆ２２３ｆをオンに設定し、特図２停止種別コマンドを受信した場合に、第２特別図柄に対応する停止種別選択フラグｆ２２３ｆをオンに設定する。

【３１２５５】

次に、受信した停止種別コマンドから停止種別（完全外れ、リーチ外れ、小当たり、確変大当たり、通常大当たり、Ｃ時短Ａ当たり、Ｃ時短Ｂ当たりのいずれか）を抽出して（ｆＳ２２０８）、本処理を終了する。ｆＳ２２０８の処理において抽出された停止種別は、音声ランプ制御装置ｆ１１３にＭＰＵｆ２２１のＲＡＭｆ２２３のその他メモリエリアｆ２２３ｚに記憶される。そして、後述の変動表示設定処理（図４２２４参照）が実行される場合に参照され、表示制御装置ｆ１１４に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

【３１２５６】

ｆＳ２２０６の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（ｆＳ２２０６：Ｎｏ）、主制御装置ｆ１１０より停止コマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２２０９）。停止コマンドを受信したと判別した場合には（ｆＳ２２０９：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいて表示用停止コマンドを設定し（ｆＳ２２１０）、本処理を終了する。

【３１２５７】

次いで、主制御装置ｆ１１０より保留球数コマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２２１１）。保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（ｆＳ２２１１：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（即ち、第１特別図柄、または第２特別図柄の変動表示の保留球数）が抽出されて、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置ｆ１１３のＲＡＭｆ２２３に設けられた対応するカウンタ値を更新して（ｆＳ２２１２）、本処理を終了する。より具体的には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値を抽出した場合は、ＲＡＭｆ２２３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂに抽出したカウンタ値を格納し、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値を抽出した場合は、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃに抽出したカウンタ値を格納する。そして、入賞情報に基づく表示用入賞コマンド（ｆＳ２２１３）を設定して、メイン処理に戻る。

【３１２５８】
ここで、保留球数コマンドは、球が流入通路ｆ９８５ｅ１，ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）又は第２入球口ｆ６６（図４１６２参照）に入球（始動入賞）したときに主制御装置ｆ１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、ｆＳ２２１２の処理によって、音声ランプ制御装置ｆ１１３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂと、特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃとの値を、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄと、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅとの値にそれぞれ合わせることができる。
【３１２５９】
よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置ｆ１１３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂまたは特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃの値が、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄまたは第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値とずれしまっても、始動入賞をしたことに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置ｆ１１３の特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂ又は特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃの値を修正し、主制御装置ｆ１１０の第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ又は第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値に合わせることができる。
【３１２６０】
また、ｆＳ２２１１の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２２１１：Ｎｏ）、主制御装置ｆ１１０より入賞情報コマンドを受信したか判別する（ｆＳ２２１４）。ｆＳ２２１４の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は（ｆＳ２２１４：Ｙｅｓ）、入賞情報コマンド受信処理を実行する（ｆＳ２２１５）。
【３１２６１】
この入賞情報コマンド受信処理（ｆＳ２２１５）では、第３図柄表示装置ｆ８１にて実行される各種演出を設定するために参照させる各種フラグの設定や各種カウンタの設定が行われる。これにより、保留中の特別図柄の抽選結果に基づいて、その保留中の特別図柄の変動が開始されるよりも前（即ち、対象の特別図柄の変動よりも前に実行されている特別図柄の変動表示中）に、入賞情報コマンドを送信した特別図柄の抽選結果を示す演出を実行することが可能となり、１つの特別図柄の抽選結果を複数の特別図柄の変動表示期間を用いて遊技者に示唆報知することができ、演出効果を高めることができる。
【３１２６２】
一方、ｆＳ２２１４の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２２１４：Ｎｏ）、主制御装置ｆ１１０より報知コマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２２１６）。報知コマンドを受信したと判別した場合は（ｆＳ２２１６：Ｙｅｓ）、表示用報知コマンドを設定し（ｆＳ２２１７）、本処理を終了する。
【３１２６３】
ｆＳ２２１６の処理において、報知コマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２２１６：Ｎｏ）、操作コマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２２１８）。ｆＳ２２１８の処理において、操作コマンドを受信した（操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１（図４２２５参照）の操作（押し下げ）がされた）と判別した場合は（ｆＳ２２１８：Ｙｅｓ）、操作フラグｆ２２３ｐをオンに設定し（ｆＳ２２１９）、本処理を終了する。この操作コマンドは、操作ユニットｆ１８０のボタン部ｆ１８１が操作された場合に出力されるコマンドである。一方、操作コマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２２１８：Ｎｏ）、当たり関連コマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２２２０）。
【３１２６４】
ｆＳ２２２０の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には（ｆＳ２２２０：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（ｆＳ２２２１）、本処理を終了する。この当たり関連処理（ｆＳ２２２１）の詳細な内容については、図４２２３を参照して後述する。一方、ｆＳ２２２０の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判

別した場合には（ｆＳ２２２０：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（ｆＳ２２２２）、本処理を終了する。

【３１２６５】

ｆＳ２２２２の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置ｆ１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭｆ２２３に記憶し、表示制御装置ｆ１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置ｆ１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものであって、例えば、遊技盤ｆ１３に設けられた各入賞口に球が入球したことに基づいて設定される入球コマンドを受信した場合に、球が入球した入球口の種別毎に入球数の累積をする処理が実行される。

【３１２６６】

次に、図４２２２を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行される状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）について説明する。図４２２２は、状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）は、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるコマンド判定処理（図４２２１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置ｆ８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）の詳細を説明する。

【３１２６７】

状態コマンド受信処理（ｆＳ２２０２）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（ｆＳ２３０１）。ここでは、従状態設定エリアｆ２２３ｍに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。ｆＳ２３０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（ｆＳ２３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（ｆＳ２３０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態１（ド通常状態）であるかを判別する（ｆＳ２３０２）。ｆＳ２３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態１であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態１を示すコマンドである場合）は（ｆＳ２３０２：Ｙｅｓ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（ｆＳ２３０３）、ｆＳ２３０４の処理へ移行する。

【３１２６８】

ｆＳ２３０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態１（ド通常状態）ではないと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態１を示すコマンドではない場合）は（ｆＳ２３０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が通常状態２（微時短状態）であるかを判別し（ｆＳ２３０６）、遊技状態が通常状態２である（今回受信した状態コマンドが通常状態２を示すコマンドである）と判別した場合は（ｆＳ２３０６：Ｙｅｓ）、従微時短カウンタｆ２２３ｙの値に主制御装置ｆ１１０の微時短カウンタｆ２０３ｓに対応したデータ（値）を設定し（ｆＳ２３０７）、通常状態１を示す表示用コマンドを設定し（ｆＳ２３０８）、ｆＳ２３０４の処理へ移行する。

【３１２６９】

ｆＳ２０３６の処理において、変更後の遊技状態が通常状態２（微時短状態）ではないと判別した場合は（ｆＳ２３０６：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）であるかと判別し（ｆＳ２３０９）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（ｆＳ２３０９：Ｙｅｓ）、従時短カウンタｆ２２３ｒの値に時短カウンタｆ２０３ｈに対応したデータ（値）を設定し（ｆＳ２３１０）、時短状態を示す表示用コマンドを設定し（ｆＳ２３１１）、ｆＳ２３０４の処理へ移行する。ｆＳ２３０９の処理において、変更後の遊技状態が時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）でないと判別した場合は（ｆＳ２３１０：Ｎｏ）、確変状態（スーパーチャンスタイム）を示す遊技状態を設定し（ｆＳ２３１２）、ｆＳ２３０４の処理へ移行する。

【３１２７０】

ｆＳ２３０４の処理では、従状態設定エリアｆ２２３ｍの現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し（ｆＳ２３０４）、従状態設定エリアｆ２２３ｍの現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し（ｆＳ２３０５）、本処理を終了する。ここでｆＳ２３０３、ｆＳ２３０８、ｆＳ２３１１、ｆＳ２３１２の処理で設定されたコマンドが表示制御装置ｆ１１４に通知されることにより通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態における変動演出表示が実行されることになる（図４１８９、図４１９０参照）。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置ｆ１１３にて、主制御装置ｆ１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置ｆ８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置ｆ１１４へと出力するように構成している。

【３１２７１】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置ｆ１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置ｆ１１４に出力するだけで、表示制御装置ｆ１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置ｆ１１３の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置ｆ１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。

【３１２７２】

次に、図４２２３を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行される当たり関連処理（ｆＳ２２２１）について説明をする。図４２２３は、当たり関連処理（ｆＳ２２２１）を示すフローチャートである。この当たり関連処理（ｆＳ２２２１）は、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるメイン処理（図４２２０参照）のコマンド判定処理（図４２２１のｆＳ２１１１参照）中で実行される処理であり、主制御装置ｆ１１０から当たり関連コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【３１２７３】

当たり関連処理（ｆＳ２２２１）が実行されると、まず、大当たりオープニングコマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２４０１）。大当たりオープニングコマンドを受信したと判別した場合は（ｆＳ２４０１：Ｙｅｓ）、次いで、表示用オープニングコマンドを設定し（ｆＳ２４０２）、本処理を終了する。一方、ｆＳ２４０１の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２４０１：Ｎｏ）、ラウンド数コマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２４０３）。ｆＳ２４０３の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（ｆＳ２４０３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいてラウンド数累積カウンタｆ２２３ｈを更新し（ｆＳ２４０４）、次いで、大当たり中演出処理を実行し（ｆＳ２４０５）、本処理を終了する。なお、大当たり中演出処理（ｆＳ２４０５）では、ラウンド演出（ラウンド遊技Ｒの演出およびラウンド間インターバルの演出）の態様を選択するための処理が行われる。

【３１２７４】

ｆＳ２４０３の処理において、今回受信した当たり関連コマンドがラウンド数コマンドではないと判別した場合は（ｆＳ２４０３：Ｎｏ）、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２４０６）。このインターバルコマンドは、大当たりにおける各ラウンドが終了した場合に主制御装置ｆ１１０から出力されるコマンドである。ｆＳ２４０６の処理において、インターバルコマンドを受信したと判別した場合は（ｆＳ２４０６：Ｙｅｓ）、ラウンド数累積カウンタｆ２２３ｈの値に基づいて、終了したラウンド数を算出し、対応する表示用インターバルコマンドを設定し（ｆＳ２４０７）、本処理を終了

する。
【３１２７５】
一方、ｆＳ２４０６の処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合は（ｆＳ２４０６：Ｎｏ）、大当たりエンディングコマンドを受信したかを判別する（ｆＳ２４０８）。ｆＳ２４０８の処理において、大当たりエンディングコマンドを受信した場合は（ｆＳ２４０８：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（ｆＳ２４０９）、ラウンド数累積カウンタｆ２２３ｈの値をクリアし（ｆＳ２４１０）、本処理を終了する。また、ｆＳ２４０８の処理において、大当たりエンディングコマンドを受信していないと判別した場合も（ｆＳ２４０８：Ｎｏ）、本処理を終了する。
【３１２７６】
次に、図４２２４を参照して、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行される変動表示設定処理（ｆＳ２１１２）について説明する。図４２２４は、変動表示設定処理（ｆＳ２１１２）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（ｆＳ２１１２）は、音声ランプ制御装置ｆ１１３内のＭＰＵｆ２２１により実行されるメイン処理（図４２２０参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図４２２４参照）は、第３図柄表示装置ｆ８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置ｆ１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置ｆ１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（完全外れ、リーチ外れ、大当たり）に基づいて、その停止種別を表示制御装置ｆ１１４に通知するための表示用停止種別コマンドを設定する処理を実行する。
【３１２７７】
変動表示設定処理（図４２２４のｆＳ２１１２）では、まず、ＲＡＭｆ２２３に設けられた変動開始フラグｆ２２３ｅがオンに設定されているか判別する（ｆＳ２５０１）。そして、変動開始フラグｆ２２３ｅがオフであると判別した場合には（ｆＳ２５０１：Ｎｏ）、主制御装置ｆ１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、ｆＳ２５０６の処理へ移行する。一方、変動開始フラグｆ２２３ｅがオンであると判別した場合には（ｆＳ２５０１：Ｙｅｓ）、主制御装置ｆ１１０から受信した変動パターンコマンドに基づいて、今回の特別図柄の変動表示の詳細な態様を決定するためのｆＳ２５０２～ｆＳ２５０５の各処理を実行する。
【３１２７８】
より具体的には、まず、変動開始フラグｆ２２３ｅをオフに設定し（ｆＳ２５０２）、次いで、抽出した変動パターンを取得し（ｆＳ２５０３）、表示用変動パターンコマンドを設定し（ｆＳ２５０４）、次いで、対応する特別図柄保留球数カウンタ（特図１保留球数カウンタｆ２２３ｂまたは特図２保留球数カウンタｆ２２３ｃ）の値から１を減算し、減算した値に基づいて、コマンド記憶領域に含まれる入賞情報格納エリアのデータをシフトし（ｆＳ２５０５）、ｆＳ２５０６の処理へ移行する。
【３１２７９】
ｆＳ２５０６の処理では、ＲＡＭｆ２２３の停止種別選択フラグｆ２２３ｆがオンに設定されているか判別する（ｆＳ２５０６）。そして、停止種別選択フラグｆ２２３ｆがオフであると判別した場合には（ｆＳ２５０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、ｆＳ２５０６の処理において、停止種別選択フラグｆ２２３ｆがオンであると判別した場合には（ｆＳ２５０６：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグｆ２２３ｆをオフに設定し（ｆＳ２５０７）、次いで、コマンド判定処理（図４２２１参照）のｆＳ２２０８の処理において、抽出された停止種別を取得し（ｆＳ２５０８）、取得した停止種別を設定する（ｆＳ２５０９）。次いで、設定した停止種別に基づいて、表示制御装置ｆ１１４に対して停止種別を通知するための表示用停止種別コマンドを設定し（ｆＳ２５１０）、本処理を終了する。
【３１２８０】
次いで、図４２２５から図４２２７を参照して、第３０３実施形態における振分ユニッ

トｆ２９８０について説明する。上記第３０２実施形態では、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が遊技球の重さにより変位される場合について説明したが、第３０３実施形態では、振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３が駆動モータｆ２９８９（駆動手段）の駆動力により変位される場合について説明する。なお、上記第３０２実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【３１２８１】

まず、図４２２５及び図４２２６を参照して、第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０の全体構成について説明する。図４２２５は、第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０の分解正面斜視図であり、図４２２６（ａ）は、振分ユニットｆ２９８０の断面図であり、図４２２６（ｂ）は、図４２２６（ａ）のＨ０６ｂ－Ｈ０６ｂ線における振分ユニットｆ２９８０の断面図である。なお、図４２２６（ａ）における振分ユニットｆ２９８０の断面は、図４１７８のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における第３０２実施形態の振分ユニットｆ９８０の断面に対応する。

【３１２８２】

図４２２５及び図４２２６に示すように、第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０は、背面ベースｆ９８５と、その背面ベースｆ９８５の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベースｆ２９８１と、それら正面ベースｆ２９８１と背面ベースｆ９８５との間に回転可能な状態で配設される第１入球口振分部ｆ２９８３と、駆動モータｆ２９８９とを主に備えて形成される。

【３１２８３】

正面ベースｆ２９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベースｆ２９８１は、正面視において背面ベースｆ９８５よりも大きい略矩形状に形成されるベース板ｆ９８１ａと、そのベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出する膨出部ｆ２９８２と、を主に備えて形成される。

【３１２８４】

膨出部ｆ２９８２は、ベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出するドーム状に形成されると共に、その膨出した内側が遊技球を通過可能な大きさに設定され、その内側の内部空間に流入口ｆ９８２ｄから（第１入球口ｆ６４を介して）流入される遊技球が通過する送球通路ｆＴＲ０と、その送球通路ｆＴＲ０から分岐する第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２とを備えて形成される。また、膨出部ｆ２９８２は、流入口ｆ９８２ｄと、立設壁ｆ９８２ａと、凹部ｆ９８２ｅ～ｆ９８２ｊと、流入口ｆ９８２ｄから所定の間隔を隔てた左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側の一部を切り欠いた逃げ部ｆ２９８２ｋとを主に備える。

【３１２８５】

逃げ部ｆ２９８２ｋは、後述する第１入球口振分部ｆ２９８３の作用部ｆ２９８３ａが膨出部ｆ２９８２（第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２）の内部空間に張り出した位置と、膨出部ｆ２９８２（第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２）の内部空間から退避した位置とに変位する際に作用部ｆ２９８３ａとの干渉を抑制するための空間であり作用部ｆ２９８３ａの変位軌跡と重なる位置に形成される。

【３１２８６】

駆動モータｆ２９８９は、後述する第１入球口振分部ｆ２９８３に駆動力を付与するためのモータであり、電力の付与により回転する軸部を正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出した状態で、背面ベースｆ９８５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される。

【３１２８７】

第１入球口振分部ｆ２９８３は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有し正面視扇状に形成される壁部ｆ２９８３ｅと、その壁部ｆ２９８３ｅの外周縁部に沿った２箇所から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設される一対の作用部ｆ２９８３ａと、扇状に形成される壁部ｆ２９８３ｅの中心部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出する回転軸部ｆ２９８３ｆと、を主に備え、正面ベースｆ２９８１と背面ベースｆ９８５との対向間を壁部ｆ２９８３ｅ及び作用部ｆ２９８３ａが回転軸部ｆ２９８３ｆを中心

に回転変位可能な状態で配設される。
【３１２８８】
壁部ｆ２９８３ｅは、回転軸部ｆ２９８３ｆと作用部ｆ２９８３ａとを連結して、回転軸部ｆ２９８３ｆに伝わる回転力を作用部ｆ２９８３ａに伝達するための部位である。また、壁部ｆ２９８３ｅは、正面ベースｆ２９８１と背面ベースｆ９８５との対向間に形成される送球通路ｆＴＲ０の背面側（矢印Ｂ方向側）の壁部を兼用する構成となっており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みが背面ベースｆ９８５の凹部ｆ９８５ｈの背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設寸法よりも小さく形成され、凹部ｆ９８５ｈに収容された状態で正面ベースｆ２９８１と背面ベースｆ９８５との対向間を回転変位可能に構成される。
【３１２８９】
一対の作用部ｆ２９８３ａは、流入口ｆ９８２ｄから（第１入球口ｆ６４を介して）流入されて送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方に流入することを規制する部位であり、膨出部ｆ２９８２（第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２）の内部空間に張り出した（配置された）場合に、その張り出した側の第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２への遊技球の流入を防止することが可能とされる。
【３１２９０】
一方、一対の作用部ｆ２９８３ａは、一方の作用部ｆ２９８３ａが膨出部ｆ２９８２（第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２）の内部空間に張り出し、その張り出した側の第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２への遊技球の流入を防止している状態において、他方の作用部ｆ２９８３ａが膨出部ｆ２９８２（第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２）の内部空間から退避する（外側に配置する）ことが可能に構成され、退避した側の第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２への遊技球の流入を許容することが可能とされる。即ち、一対の作用部ｆ２９８３ａは、第１入球口ｆ６４から（流入口ｆ９８２ｄを介して）流入されて送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のどちらに流入する（振り分けられる）かを切り替えることが可能とされる。
【３１２９１】
回転軸部ｆ２９８３ｆは、背面ベースｆ９８５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される駆動モータｆ２９８９の軸部が挿入され、駆動モータｆ２９８９の駆動力が伝達される部位であり、背面側（矢印Ｂ方向側）の中央部に駆動モータｆ２９８９の回転軸を挿入可能な被軸支部ｆ２９８３ｆ１が凹設される。なお、第１入球口振分部ｆ２９８３は、回転軸部ｆ２９８３ｆに駆動モータｆ２９８９の軸部が挿入されることで、駆動モータｆ２９８９に支持される。
【３１２９２】
また、第３０３実施形態では、振分ユニットｆ２９８０の正面側に配設される入賞口ユニットｆ９３０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されると共に、振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３が非透過性の樹脂材料から形成されるので、第１入球口振分部ｆ２９８３が遊技盤ｆ１３の正面側から視認可能に構成される。従って、第１入球口振分部ｆ２９８３の現在の遊技球の振り分け状況を遊技者に認識させやすくできる。その結果、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の送球に注目させやすくできる。
【３１２９３】
次いで、図４２２７を参照して、第１入球口振分部ｆ２９８３の変位について説明する。図４２２７（ａ）及び図４２２７（ｂ）は、図４２２６（ｂ）の範囲Ｈ０７部における振分ユニットｆ２９８０の部分拡大断面図である。なお、図４２２７（ａ）では、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態が図示され、図４２２７（ｂ）では、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態が図示される。
【３１２９４】

まず、図４２２７（ａ）に示すように、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが送球通路ｆＴＲ０と第１通路ｆＴＲ１との連通部の間隔を遊技球の直径よりも狭くする位置に配置される。また、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが逃げ部ｆ２９８２ｋの空間を介して第２通路ｆＴＲ２から退避した状態とされる。これらにより、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が第１通路ｆＴＲ１に流入することを規制しつつ、第２通路ｆＴＲ２に流入させることが可能とされる。即ち、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる（流入する）状態とされる。

【３１２９５】

また、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａの右側の一部が送球通路ｆＴＲ０と重力方向に重なる位置に配置される。よって、膨出部ｆ２９８２の内部空間に張り出した側である正面視左側の作用部ｆ２９８３ａに送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球の左側半球分の領域を当接させることができる。これにより、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球を正面視左側の作用部ｆ２９８３ａに当接させて、第２通路ｆＴＲ２側に案内しやすくできる。その結果、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が作用部ｆ２９８３ａ上に留まる（停滞する）ことを抑制できる。

【３１２９６】

この図４２２７（ａ）に示す状態から図４２２７（ｂ）に示す正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態に第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、駆動モータｆ２９８９の軸部を所定角度正転させることで、第１通路ｆＴＲ１に張り出した正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが膨出部ｆ２９８２の逃げ部ｆ２９８２ｋを介して第１通路ｆＴＲ１の内部空間から退避方向に変位すると共に、第２通路ｆＴＲ２の内部空間の外側に退避した正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１の内部空間に張り出す方向に変位される。

【３１２９７】

そして、図４２２７（ｂ）に示すように、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが送球通路ｆＴＲ０と第２通路ｆＴＲ２との連通部の間隔を遊技球の直径よりも狭くする位置に配置され、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが逃げ部ｆ２９８２ｋの空間を介して第２通路ｆＴＲ２から退避した状態とされる。これらにより、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態では、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が第２通路ｆＴＲ２に流入することを規制しつつ、第１通路ｆＴＲ１に流入させることが可能とされる。即ち、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる（流入する）状態とされる。

【３１２９８】

また、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態では、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａの左側の一部が送球通路ｆＴＲ０と重力方向に重なる位置に配置される。よって、膨出部ｆ２９８２の内部空間に張り出した側である正面視右側の作用部ｆ２９８３ａに送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球の右側半球分の領域を当接させることができる。これにより、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球を正面視右側の作用部ｆ２９８３ａに当接させて、第１通路ｆＴＲ１側に振り分けやすくできる。その結果、送球通路ｆＴＲ０を流下する遊技球が作用部ｆ２９８３ａ上に留まる（停滞する）ことを抑制できる。

【３１２９９】

なお、図４２２７（ｂ）に示す状態から図４２２７（ａ）に示す正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態に第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態に第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合と反対に、駆動モータｆ２９８９の軸部を

所定角度逆転させることで達成できる。

【３１３００】

また、図４２２７（ａ）及び図４２２７（ｂ）に示す一対の作用部ｆ２９８３ａの一方が第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方に張り出した状態は、駆動モータｆ２９８９の軸部を所定の回転角度に維持することで維持することが可能とされる。これにより、本実施形態では、駆動モータｆ２９８９の軸部に駆動力を付与して第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させない限り、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を同じ流路に振り分ける（流入させる）ことが可能とされる。そのため、第３０３実施形態では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入される遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状態を継続することで、第１入球口ｆ６４から流入する遊技球により第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされ、反対に、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入される遊技球が第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる状態を継続することで、第１入球口ｆ６４から流入する遊技球により第２特別図柄（特図２）の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされる。

【３１３０１】

即ち、本実施形態では、駆動モータｆ２９８９の駆動に起因して第１入球口振分部ｆ２９８３が変位可能とされ、駆動モータｆ２９８９の回転を制御することにより第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させるか、第２通路ｆＴＲ２に流入させるかを適宜切り替えることが可能とされる。これにより、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせるか、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させて第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせるかを適宜切り替えることが可能とされる。そのため、第３０３実施形態では、遊技者に第１入球口振分部ｆ２９８３の変位（遊技球の振り分け先）に注目させることができる。その結果、遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１３０２】

以上のように構成される第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０では、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）では、主に、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける時間が一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御が行われる。これは、第１特別図柄の抽選において大当たりとなるか第２特別図柄の抽選において大当たりとなるかで、大当たりに伴う賞球数（ラウンド数）や大当たり後に確変状態に移行する確率に差がなく、第１特別図柄または第２特別図柄のどちらの抽選を行わせても遊技者が得られる賞球数等の期待値は変わらないからである。

【３１３０３】

また、第３０３実施形態における通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）では、上記のように構成することで、遊技球が第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のどちらに振り分けられるかを遊技者に認識（予測）させることができる。そのため、時短状態や確変状態において、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間を狙って遊技者に遊技球を打ち出させるといった遊技をさせることも可能となる。即ち、時短状態や確変状態においては、一対の羽部材ｆ９４５の開放により第２入球口ｆ６６に入球（入賞）する遊技球で第２特別図柄の保留が最大値（４個）貯められている状況が形成されやすい。そのため、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされるタイミングで第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させては、その遊技球が第２特別図柄の抽選が行われない入賞球となる可能性が高く、遊技者に遊技球を無駄に打ち出している気持ちにさせてしまう恐れがある。そのため、効率的に特別図柄の保留を貯めたい遊技者には、遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるタイミングを予測させて、遊技球を打ち出させることで、遊技者が遊技球を無駄に打ち出している気持ちになることを抑制できる。

【３１３０４】
一方、通常状態１（ド通常状態）では、第１特別図柄（特図１）の所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選が行われることで、通常状態１及び通常状態２（微時短状態）よりも有利な状態とされる時短状態（サポートＣタイム）に移行することが可能とされ、第２特別図柄（特図２）よりも第１特別図柄の保留を貯めることが遊技者にとって有利な状態となる。そのため、通常状態１では、上記した通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）と同様に、第１入球口振分部ｆ２９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける時間が一定（例えば、５秒）の周期とされるものでは、第１通路ｆＴＲ１に遊技球を振り分ける状態とされる周期を狙って遊技者が遊技球を打ち出す可能性があり、特定の遊技者だけ有利となり過ぎる恐れがある。

【３１３０５】
そのため、通常状態１（ド通常状態）では、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のそれぞれの通路に振り分け先が変更される度に、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間と、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間とのそれぞれが所定の時間の間から（例えば、１秒刻みの１～１５秒のいずれかの秒数から）ランダムに設定される、これにより、第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるタイミングを狙って遊技者が遊技球を打ち出すことを抑制でき、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）との抽選とを行わせることが可能とされる。なお、この場合には、上記第３０２実施形態において説明したように副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるか（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況であるのか）の報知は行うものの、第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるタイミングを狙って遊技者が遊技球を打ち出すことを抑制するために、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況と、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる状況とが継続される秒数は表示（報知）しないものとして構成される。

【３１３０６】
ここで、通常状態１（ド通常状態）においては、移行した当初に第１特別図柄の保留が無く第２特別図柄の保留がある場合に、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選（第１特別図柄の抽選）が行われず第２特別図柄の抽選により通常状態２（微時短状態）に移行されてしまう可能性がある。そのため、通常状態１においては、振り分け先を第１通路ｆＴＲ１に設定し、第１通路ｆＴＲ１に遊技球が１球通過するまで振り分け先の変更の時間経過の開始を行わないものとして、通常状態１に移行した当初の第１特別図柄（特図１）の１個目の保留を貯めやすい状態を形成することが好ましい。なお、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１への移行前においては、一対の羽部材ｆ９４５の開放による第２入球口ｆ６６への遊技球の入球により第２特別図柄の保留が貯まった状態となりやすいため、通常状態１に移行した当初に第１特別図柄の保留が無く第２特別図柄の保留がある状態が形成されやすい。そのため、通常状態１への移行前における第１入球口振分部ｆ２９８３の変位により、通常状態１に移行した当初の第１特別図柄（特図１）の１個目の保留を貯めやすくできる。なお、通常状態１への移行前の制御についての詳細は後述する。

【３１３０７】
このように第３０３実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先をランダムな時間経過により変更することで、通常状態２（微時短状態）に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができると共に、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合には、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当た

りを発生させることが可能とされ、その第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりにより遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させることができる。

【３１３０８】

なお、通常状態１（ド通常状態）では、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間を１秒刻みの３～１５秒のいずれかの秒数からランダムで設定すると共に、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間を１秒刻みの１～１２秒のいずれかの秒数からランダムで設定するようにしたり、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間の方が振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間よりも長い時間が選択される確率を高く設定して、時短状態（サポートＣタイム）に移行することが可能とされるＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる第１特別図柄の保留を貯めやすくしても良い。また、この状況とは反対に、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間を１秒刻みの１～１２秒のいずれかの秒数からランダムで設定すると共に、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間を１秒刻みの３～１５秒のいずれかの秒数からランダムで設定するようにしたり、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間の方が振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間よりも長い時間が選択される確率を高く設定して、時短状態に移行することが可能とされるＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる第１特別図柄の保留を貯めにくくしても良い。

【３１３０９】

さらに、通常状態１（ド通常状態）においてランダムに選択される第１通路ｆＴＲ１への振り分け時間が、通常状態１（ド通常状態）の継続（変動）回数が増えるほど、長い時間が設定される割合よりも短い時間が設定される割合の方が高くなるように構成して、第１特別図柄の保留が貯め続けられて通常状態１が終わらない状態となることを抑制しても良い（即ち、通常状態１が継続されるほど、第１特別図柄の保留を貯めにくくしても良い）。

【３１３１０】

ここで、上記第３０２実施形態では、第１入球口振分部ｆ９８３が遊技球の荷重により一方側と他方側とに交互に回転するように構成され、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）に流入する遊技球を、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に交互に送球可能に設定される。そのため、任意のタイミングで第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせるか、第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせるかを任意のタイミングで切り替えることが不可能とされていた。そのため、第１特別図柄の抽選を受けさせたいタイミングで第１特別図柄の抽選を受けさせることができず、遊技性にバラつきが生じる恐れがあった。

【３１３１１】

具体的には、第３０２実施形態における第Ｚ１制御例では、上記したように通常大当たり後の時短状態（チャンスタイム）において規定の時短回数を回転させた際や、Ｃ時短Ａ当たり後の時短状態（サポートＣタイム）において規定の時短回数を回転させた際に、通常状態１（ド通常状態）に移行して特別図柄の抽選によるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）を付与することができる状態となる（図４１８６参照）。また、通常状態１（ド通常状態）においては、第１特別図柄（特図１）の抽選にのみ、通常状態１及び通常状態２（微時短状態）よりも有利な状態となる時短状態（サポートＣタイム）へ移行するＣ時短Ａ当たりが付与される。そのため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動回数が終了する前に、第１特別図柄の保留を貯留させることが好ましい。

【３１３１２】

しかしながら、第Ｚ１制御例では、上記したように第１特別図柄（特図１）の保留が第２特別図柄（特図２）の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される（図４２０５参照）ため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第１特別図柄の保留を貯めたとしても時短状態の規定回数を消化する際に、第１特別図柄の保留が優先して消化される。そのため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動回数が終了する前に第１特別図柄の保留を貯めておくことが困難とされ、通常状態１（ド通常状態）に移行して特別図柄の抽選によるＣ時短当た

り（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）を付与することができる状態となった際に、第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりによって通常状態２（微時短状態）に移行させることしかできない状態となる恐れがあった。

【３１３１３】

即ち、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行した際に、時短状態（サポートＣタイム）に移行するＣ時短Ａ当たりを与えることができなくなる恐れがあった。そのため、時短状態において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）Ｃ時短Ａ当たりを取得できなかった（通常状態２（微時短状態）に移行した）無念感を遊技者に与えてしまう態様となり、遊技者の興趣が著しく低下して遊技者が遊技を止めてしまう恐れがあった。

【３１３１４】

そのため、第３０３実施形態では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）に、上記した第１入球口振分部ｆ２９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に一定（例えば、５秒）の周期で振り分ける変位を停止して、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成される。これにより、第３０３実施形態では、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、時短状態において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、時短状態から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１３１５】

また、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成することで、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできるので、上記第３０２実施形態において説明したように、残りの時短回数が１回転とされる状態において、第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成するために、１回転の変動時間を長くする必要が無くなる。そのため、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に遊技状態を移行させる際に、遊技速度が一時的に低下することを抑制できる。その結果、遊技者が時短状態の最終変動を煩わしく感じることを抑制できる。

【３１３１６】

また、第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行する場合だけでなく、通常状態２（微時短状態）から通常状態１に移行する場合においても同様に、規定の微時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）に、上記した第１入球口振分部ｆ２９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に一定（例えば、５秒）の周期で振り分ける変位を停止して、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成される。これにより、通常状態２から通常状態１に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、通常状態２を規定回数消化（変動）させて通常状態１に移行した後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転はＣ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、通常状態２から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１３１７】

なお、第３０３実施形態において通常状態１（ド通常状態）に移行する前の変動から第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構

成する場合には、振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３を、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値に対応させて変位させることが好ましい。例えば、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが２以上残っている場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１と、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１とに一定の間隔（例えば、５秒間隔）で振り分ける構成とし、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１のみに所定時間振り分ける（流入させる）状態とすることで、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。これにより、通常状態１（ド通常状態）に移行した初回の変動で、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせやすくできる。

【３１３１８】

また、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるタイミング）は、通常状態１（ド通常状態）に移行した初回変動が開始されるまで第１特別図柄（特図１）の保留を貯める希望を遊技者に与えるために、少なくとも通常状態１（ド通常状態）に移行した初回変動が開始されるまでは継続されることが好ましい。

【３１３１９】

そして、上記のように通常状態１（ド通常状態）に移行する前の変動から第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成する場合には、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況）であることを表示（報知）すると共に、次変動（通常状態１に移行した後の変動）にて第１特別図柄の保留があるとチャンスであることを表示（報知）して（例えば、第１特別図柄の保留を貯めるられるとチャンス等の表示をして）、遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１３２０】

なお、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるタイミング）は、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値や、通常状態１における変動回数の値に基づくものであっても良い。例えば、第１特別図柄の保留が４個（最大）溜まった状態とされた場合に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるものであっても良い。この場合には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が４加算された際に、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）が少なくとも１加算されるまで、流入通路ｆ９８５ｅ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｅ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）することで、遊技者が不正を行い（例えば、第１入球口振分部ｆ２９８３を停止させる）振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が第１通路ｆＴＲ１にしか遊技球を振り分けない状態を形成した場合に、連続して遊技球を入球させたとしても４球目以降の連続する遊技球の入球（入賞）を非検出とすることができるので、不正によって遊技者が過剰に利益を得てしまうことを抑制できる。

【３１３２１】

また、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に

、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるタイミング）は、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１への遊技球の流入が１球あったタイミングから、所定の時間経過後（例えば１０秒後）に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるように構成しても良い。この場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に振り分けている所定時間の間、第１入球口振分部ｆ２９８３に振り分けられる遊技球に注目させることができるので、一時的に遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１３２２】

さらに、上記した制御例では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）又は通常状態２（微時短状態）において時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値に対応させて振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、時短状態または通常状態２において取得した第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させても良い。即ち、時短状態または通常状態２において、上記した第１入球口振分部ｆ２９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に一定（例えば、５秒）の周期で振り分ける変位を止めて、例えば、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が２以下の場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成し、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が３以上の場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように構成して、時短状態または通常状態２を消化中に第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくするものであっても良い。なお、この場合には、遊技状態や保留球数や変動回数に関係なく、常に、第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくなるので、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１３２３】

また、上記の場合とは異なり、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させても良い。即ち、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が２以下の場合には、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように構成とし、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が３以上の場合には、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成しても良い。この場合には、第２特別図柄（特図２）の保留が一定値以上（３球以上）になったタイミングでのみ、第１特別図柄（特図１）の保留を貯められる状況を形成できる。そのため、第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる状況の形成が困難とされ、第１特別図柄（特図１）の抽選による所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選されるまでのハードルを高くできる。その結果、Ｃ時短Ａ当たりを得られた場合の遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１３２４】

なお、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が３以上にならないと第２特別図柄の保留が貯められないため、通常状態２に移行させる契機（第２特別図柄のＣ時短Ｂ当たり）を生じさせることができない恐れがある。そのため、この場合には、通常状態１（ド通常状態）に移行してから所定の期間（例えば３０秒間や４回転までの変動が終わる間）、上記の制御をするものとして、所定の期間の経過後に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分ける状態として、通常状態２（微時短状態）に移行させる契機を生じさ

せたり、第１特別図柄の保留が０になった場合に通常状態２に移行させるように構成することが好ましい。

【３１３２５】

また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留数に応じて第１特別図柄の保留の形成割合（第１通路ｆＴＲ１へ遊技球の振り分け率）を正確に変更するために以下のように構成しても良い。例えば、第１特別図柄（特図１）の保留が０～２個の場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させて、４球目に入球した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる。そして、第１入球口ｆ６４に入球する５球目以降の遊技球は、１球目から４球目に入球した遊技球の振り分け動作を繰り返すように構成する。即ち、第１特別図柄の保留が０～２個と少ない場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により、第１特別図柄の保留が貯められる割合を７５％、第２特別図柄の保留が貯められる割合を２５％として、第１特別図柄の保留を貯めやすくして、通常状態１（ド通常状態）での第１特別図柄（特図１）の抽選による所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）を生じさせやすくする。

【３１３２６】

一方、第１特別図柄（特図１）の保留が３，４個の場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させて、４球目に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる。そして、第１入球口ｆ６４に入球する５球目以降の遊技球は、１球目から４球目に入球した遊技球の振り分け動作を繰り返すように構成する。即ち、第１特別図柄の保留が３，４個と多い場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により、第１特別図柄の保留が貯められる割合を２５％、第２特別図柄の保留が貯められる割合を７５％として、第１特別図柄の保留を貯め難くして、第１特別図柄の抽選が継続され続けてしまうことを抑制する。

【３１３２７】

また、第１特別図柄（特図１）の保留が４個の場合には、第１特別図柄の保留が最大値とされるために遊技者が遊技球を発射する（第１特別図柄の保留を貯める）理由が無くなってしまい遊技者が遊技球を発射しなくなる可能性があるが、上記したように第１特別図柄の保留が３，４個の場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させて、４球目に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させることで、特別図柄の変動による保留消化により第１特別図柄の保留が４個から３個に減少した直後に、４球目の遊技球が第１入球口ｆ６４に入球することを狙って、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせることができる。そのため、第１特別図柄の保留が３，４個の場合に第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させて、４球目に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球するまでの平均時間よりも、第１特別図柄の保留が４個貯められた状態における特別図柄の変動時間が短く設定されていることが好ましい。

【３１３２８】

なお、上記した第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球している途中（例えば、３球目の遊技球が第１入球口ｆ６４に入球したタイミング）で、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球（第１通路ｆＴＲ１への遊技球の振り分け）や変動による保留消化によって、第１特別図柄の保留数が２個から３個、又は、３個から２個に変更された場合には、４球目の遊技球が入球している途中までに行われた振り分け動作の制御をリセットして、再度、第１特別図柄の保留数が３個から２個、又は、２個から３個に変更された場合に、上記した１

球目から４球目に入球した遊技球の振り分け動作の制御を１球目から行うように構成しても良いし、４球目の遊技球が入球している途中までに行われた振り分け動作の制御を記憶して、再度、第１特別図柄の保留数が３個から２個、又は、２個から３個に変更された場合に、記憶した振り分け動作の制御の途中（例えば、４球目の制御）から行うように構成しても良い。

【３１３２９】

上記した振り分け動作の制御によれば、第１特別図柄（特図１）の保留数に応じて第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更することができるので、例えば、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への遊技球の入球のさせやすさの違いにより、通常状態１（ド通常状態）の継続率に差が生じやすくなることを抑制できる。具体的には、遊技領域に遊技球を１００球打ち出した場合に第１入球口ｆ６４に平均１０球入球させることが可能なパチンコ機ｆ１０と、遊技領域に遊技球を１００球打ち出した場合に第１入球口ｆ６４に平均５球入球させることが可能なパチンコ機ｆ１０とがあった場合に、第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更することができないと、第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させやすい前者のパチンコ機ｆ１０の方が、第１特別図柄の保留を形成しやすい分、通常状態１が継続する状態が継続されやすくなる。そのため、第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更することができない場合には、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への遊技球の入球のさせやすさの違いによって、遊技者に対する有利度合いが大きく変わる恐れがある。

【３１３３０】

これに対し、上記したように第１特別図柄（特図１）の保留数に応じて第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更する場合には、第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させやすい前者のパチンコ機ｆ１０では、第１特別図柄の保留が多く（３個以上）貯まった場合に、第１特別図柄の保留を貯め難くでき、第１特別図柄の保留が３個以上貯まった状態が維持されることを抑制できる。一方、第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させ難い後者のパチンコ機ｆ１０では、第１特別図柄の保留が多く（３個以上）貯まらないにしても、第１特別図柄の保留が０～２個の状態を維持することで、第１特別図柄の保留を貯めやすい状態を維持することができる。これにより、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への遊技球の入球のさせやすさの違いによって、遊技者に対する有利度合いが大きく変わることを抑制できる。なお、第１特別図柄の保留が３，４個と多い場合に第１特別図柄（特図１）の保留を貯め難くする制御（第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を第１入球口振分部ｆ２９８３により第２通路ｆＴＲ２に振り分ける割合を多くする制御）は、通常状態１（ド通常状態）が所定時間（例えば、３分以上）継続される場合に、第１特別図柄の保留数に関係なく移行するように構成して、通常状態１が必要以上に長くなることを抑制しても良い。

【３１３３１】

また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値や第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、通常状態１（ド通常状態）において以下のように構成しても良い。まず、第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の保留が存在せず、特別図柄の変動が行われていない場合には、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成する。そして、特別図柄の保留が存在せず特別図柄の変動が行われていない状態において、第１特別図柄の変動が開始された段階（即ち、第１特別図柄および第２特別図柄の保留が存在せず、第１特別図柄の抽選による変動が行われている状態）で、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１から第２通路ｆＴＲ２に変更されるように構成する。

【３１３３２】

その第１特別図柄および第２特別図柄の保留が存在せず、第１特別図柄の抽選による変動が行われている状況（第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第２通

路ｆＴＲ２になっている状況）において、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球され第２特別図柄の保留が２個（第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が２）以上形成された場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成する。

【３１３３３】

このように構成することで、通常状態１（ド通常状態）において第１特別図柄の抽選が開始された後、通常状態２（微時短状態）に移行させる契機（Ｃ時短Ｂ当たり）を生じさせることができる第２特別図柄の保留を貯めることができるので、通常状態１において第２特別図柄の抽選が第１特別図柄の抽選よりも先に開始されてしまうことを抑制できる。なお、この構成の場合には、第１特別図柄の抽選が行われている間に、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先を第１通路ｆＴＲ１にするために、第２特別図柄の保留を２個以上貯める必要があるので、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせやすくできる。

【３１３３４】

また、この構成の場合には、第１特別図柄の抽選が行われている間に第２特別図柄の保留を貯めないと、再び、特別図柄の保留が存在せず特別図柄の変動が行われていない状態となってしまい、第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるため、通常状態１（ド通常状態）に維持されたまま第１特別図柄の抽選が続けられてしまうという不具合が生じる。そのため、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況における第１当たり乱数テーブルと、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっている状況における第１当たり乱数テーブルとを異なるテーブルとして、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況での第１当たり乱数テーブルにおける、大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の確率、大当たりによるラウンド数、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）による時短回数等を、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっている状況における第１当たり乱数テーブルよりも低く設定しても良い。これによれば、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況で第１特別図柄を抽選し続ける不具合を継続することを不利にできるので、遊技者が第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況で第１特別図柄を抽選し続けるという遊技を行うことを抑制できる。

【３１３３５】

ここで、上記のように第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況での第１当たり乱数テーブルにおける、大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の確率、大当たりによるラウンド数、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）による時短回数等を、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっている状況における第１当たり乱数テーブルよりも低く設定する場合には、上記したパチンコ機ｆ１０の構成を理解していない遊技者に不利になる恐れがあるので、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、第２特別図柄の保留を２個以上貯めることで有利な状況となることを表示（報知）して（例えば、第２特別図柄の保留２個以上で大当たり有利状態等の表示をして）、第２特別図柄の保留を２個以上貯めるように遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１３３６】

なお、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況における第１当たり乱数テーブルにおいて、大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が発生した場合の得られる遊技球の期待値と、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっている状況における第１当たり乱数テーブルにおいて、大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が発生した場合の得られる遊技球の期待値とを略同等にして、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっていない状況で第１特別図柄を抽選し続けるという遊技を行うか、第２特別図柄の保留が２個以上貯まっている状況で第１特別図柄を抽選させるという遊技を行うかを遊技者に選択させるようにしても良い。

【３１３３７】

なお、上記した通常状態１（ド通常状態）や通常状態２（微時短状態）における第１入

球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先の切り替え時間（間隔）は、設定キースイッチｆ１２２ａによるパチンコ機ｆ１０の６段階の設定により振り分け時間（間隔）が変更されるように設定しても良く、パチンコ機ｆ１０に設定される１種類の動作を繰り返し行う振り分け時間（間隔）に設定されるものであっても良く、又、スルーゲートｆ６７や検出装置ｆＳＥ１～ｆＳＥ４の各種センサの遊技球の検出に伴い振り分け先が切り替わるように設定しても良い。

【３１３３８】

また、上記第３０３実施形態における制御例では、例えば、普通図柄の当たりに伴って、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に所定時間（例えば、３０秒間）振り分ける状態とし、それ以外の場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させる状態としても良い。この場合には、普通図柄の当選確率が高確率状態とされる時短状態（チャンスタイム、又は、サポートＣタイム）及び通常状態２（微時短状態）において、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させやすくできるので、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１３３９】

また、遊技球の振り分け先を時間経過により変更するものではなく、遊技状態（通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態）に応じて第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先を変更する構成、例えば、通常状態１（ド通常状態）では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１のみに振り分ける構成とし、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２のみに振り分ける構成として、通常状態１において第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくしても良い。

【３１３４０】

なお、この場合には、第２特別図柄（特図２）の抽選における大当たり以外の抽選にＣ時短Ｂ当たりを設定して、第２特別図柄（特図２）の抽選が大当たり以外（ハズレ）であった場合に通常状態２（微時短状態）に確実に移行するように設定する。そして、第２特別図柄の保留が少なくとも１個以上貯まってることを通常状態２や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１に移行するための条件に設定すると共に、通常状態１（ド通常状態）に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定する（即ち、第１特別図柄の抽選が行われるまで第２特別図柄の保留があったとしても第２特別図柄の保留消化を行わず遊技（特別図柄の変動）を一時停止する）ことで、通常状態１において、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合に、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりを発生させて、遊技状態を通常状態２に移行させることができ、通常状態１において通常状態２に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができる。また、上記の場合には、通常状態１（ド通常状態）に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定する（即ち、第１特別図柄の抽選が行われるまで第２特別図柄の保留があったとしても第２特別図柄の保留消化を行わず遊技（特別図柄の変動）を一時停止する）ように構成するために、第２特別図柄の保留が貯まった状態で遊技が停止する恐れがある。そのため、上記の条件に関しては、通常状態１（ド通常状態）に移行してから所定期間（例えば、１０秒）の間だけ設定されるように構成することが好ましい。

【３１３４１】

また、上記のように通常状態１（ド通常状態）に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定する（即ち、第１特別図柄の抽選が行われるまで第２

特別図柄の保留があったとしても第２特別図柄の保留消化を行わず遊技（特別図柄の変動）を一時停止する）構成としたことにより、第１特別図柄の保留がない状態で遊技が一時的に停止される場合には、遊技者がそのまま遊技を止めて離れてしまったり、パチンコ機ｆ１０が壊れたと遊技者が勘違いする恐れがあるので、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、一時的に遊技を停止している状況であることを表示（通常状態１の遊技状態が終了する（チャンス時間が終了する）までのカウントダウン表示等）を行う。そして、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況）であることを表示（報知）すると共に、次変動にて第１特別図柄の保留があるとチャンスであることを表示（報知）して（例えば、第１特別図柄の保留を貯めるられるとチャンス等の表示をして）、遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１３４２】

さらに、上記第３０３実施形態における制御例では、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）において、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける時間が一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御が行われる場合について説明したが、上記した通常状態１（ド通常状態）と同様に、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間と、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間とのそれぞれが所定の時間の間から（例えば、１秒刻みの１～１５秒のいずれかの秒数から）ランダムに設定されるように構成しても良い。また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値または第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）の値に基づいて第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる構成としても良い。

【３１３４３】

また、上記第３０２実施形態において、通常状態１（ド通常状態）において右側の小領域ｆＤｓ３に、パチンコ機ｆ１０の遊技機に関する情報として「Ｃチャンス中」と表示する（図４１９０参照）場合について説明したが、通常状態１においては、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３により第１通路ｆＴＲ１に振り分けられた場合にのみ、遊技者に所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり、図４１８７（ａ）参照））を付与することができる構成であるため、右側の小領域ｆＤｓ３に「Ｃチャンス中」とだけ表示するのみでは、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３により第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる場合にも遊技者がチャンスを得られると勘違いする可能性がある。そのため、遊技者の興趣が向上しにくくなる恐れがある。

【３１３４４】

これに対し、第３０３実施形態においては、駆動モータｆ２９８９の駆動に起因して第１入球口振分部ｆ２９８３が変位可能とされ、駆動モータｆ２９８９の回転を制御することにより第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させるか、第２通路ｆＴＲ２に流入させるかを切り替えることが可能に構成されるので、例えば、駆動モータｆ２９８９の駆動に合わせて、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるか（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況であるのか、第２特別図柄（特図２）の保留が貯められる状況であるのか）を遊技盤ｆ１３を模した表示（例えば、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球の通過ルートを遊技盤ｆ１３に示す表示や、振分ユニットｆ２９８０の第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のうち解放されている通路を強調表示した状態の遊技盤ｆ１３を示す表示）や文字（例えば、「第１特別図柄（又は、第２特別図柄）に振り分け中」や「ヘルメット（又は、ハンマー）の保留を形成中」や「２球の入賞でヘルメットの保留を形成可能」の表示）等により表示（遊技者

に報知）しても良い。これによれば、小領域ｆＤｓ１（図４１９０参照）に表示されるサポートＣタイムの抽選が終了する条件と合わせて、第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを遊技者に認識させることができるので、通常状態１において、第１特別図柄の保留が貯められる状況での遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１３４５】

なお、少なくとも第１特別図柄の保留が貯められる状況であることを報知する方法としては、副表示領域ｆＤｓ（図４１９０参照）を利用するものではなく、遊技盤ｆ１３の背面側に配設されるＬＥＤにより、振分ユニットｆ２９８０の全体を明るくして、遊技盤ｆ１３の正面側から振分ユニットｆ２９８０の第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を視認させやすくすると共に、第１入球口振分部ｆ２９８３の変位（振り分け）状態（位置）を遊技者に視認させて、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるかを遊技者に認識（報知）しても良い。

【３１３４６】

これらの場合には、例えば、図４１９０に図示したように、通常状態１（ド通常状態）において、左側の小領域ｆＤｓ１にサポートＣタイムの抽選が終了する条件（例えば、「ヘルメットの保留が増えると抽選時間継続」等）の表示を行うことで、第１入球口ｆ６４に入球させよう（第１特別図柄の保留を貯めよう）とする遊技性を高めやすくできると共に、振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分けの意図（ゲーム性）を遊技者に理解させやすくできる。

【３１３４７】

また、第３０３実施形態では、駆動モータｆ２９８９の駆動に起因して第１入球口振分部ｆ２９８３が変位可能とされ、駆動モータｆ２９８９の回転を制御することにより第１特別図柄の保留が貯められない状況を形成することができるので、第２特別図柄の保留を確実に消化させる状況を形成することができる。

【３１３４８】

ここで、第Ｚ１制御例では、第１特別図柄（特図１）の保留が第２特別図柄（特図２）の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される（図４２０５参照）。そのため、第２特別図柄の保留に大当たりの抽選がされる保留が存在する場合において、第１特別図柄の保留が貯め続けられてしまうと、第１特別図柄の抽選が続いてしまい、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が形成されてしまうという問題があった。特に、本制御例においては、通常状態１（ド通常状態）において、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選される第１特別図柄の保留をなくさないように（第１特別図柄の抽選が続くように）、遊技球を打ち出し続けさせるという遊技性であるため、その遊技状況において第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が継続されてしまうと、遊技者にとっての損失が大きくなる（第１アウト口ｆ７１に入球される球数が多くなる）可能性があった。また、第３０３実施形態では、通常中（通常状態１及び通常状態２）と時短中（時短状態）とで遊技球の打ち出し位置が同じである（時短中に第２入球口ｆ６６を狙って打ち出した遊技球が第１入球口ｆ６４に入球することが可能である）ため、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球により第１特別図柄の保留形成され続けると第２特別図柄の保留が消化されず、第２特別図柄の抽選において大当たりが選択された保留が消化されるまでの時間が長くなり、大当たり間の遊技が間延びする（又は、初回の大当たり開始が遅くなる）恐れがある。

【３１３４９】

これらに対し、本実施形態では、駆動モータｆ２９８９の回転を制御することにより第１特別図柄の保留が貯められない状況を形成することができるので、第２特別図柄（特図２）の保留を確実に消化させる状況を形成することができるので、例えば、第２特別図柄の保留に大当たり保留が存在する場合には、第１特別図柄の保留が貯められない状況を形成することで、第２特別図柄の大当たりを優先して消化させることができる。そのため、通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が継続され、遊技者の損失が大きくなる（第１アウト口ｆ７１に入球される球数が多くなる

）ことを抑制できる。また、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が継続され、大当たり間の遊技が間延びする（又は、初回の大当たり開始が遅くなる）ことを抑制できる。

【３１３５０】

次いで、図４２２８及び図４２２９を参照して、第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０について説明する。上記第３０３実施形態では、振分ユニットｆ２９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が第１入球口ｆ６４から入球した遊技球を振り分ける場合について説明したが、第３０３実施形態では、振分ユニットｆ３９８０の第２入球口振分部ｆ３９８３が第２入球口ｆ６６から入球した遊技球を振り分ける場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【３１３５１】

図４２２８を参照して、第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０の全体構成について説明する。図４２２８（ａ）は、第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０の断面図であり、図４２２８（ｂ）は、図４２２８（ａ）のＨ０８ｂ－Ｈ０８ｂ線における振分ユニットｆ３９８０の断面図である。なお、図４２２８（ａ）における振分ユニットｆ３９８０の断面は、図４１７８のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における第３０２実施形態の振分ユニットｆ９８０の断面に対応する。

【３１３５２】

図４２２８に示すように、第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０は、背面ベースｆ３９８５と、その背面ベースｆ３９８５の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベースｆ３９８１と、それら正面ベースｆ３９８１と背面ベースｆ３９８５との間に回転可能な状態で配設される第１入球口振分部ｆ２９８３と、その第１入球口振分部ｆ２９８３よりも下方に配設される第２入球口振分部ｆ３９８３と、駆動モータｆ２９８９とを主に備えて形成される。

【３１３５３】

背面ベースｆ３９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成されるベース部ｆ９８５ａと、そのベース部ｆ９８５ａの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の開口（開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｆ）と、その複数の開口の上方側（矢印Ｕ方向側）に背面側に向かって凹設される凹部ｆ９８５ｈ及び第２凹部ｆ３９８５ｉとを主に備えて形成される。

【３１３５４】

第２凹部ｆ３９８５ｉは、後述する第２入球口振分部ｆ３９８３の壁部ｆ３９８３ｅを収容するための凹みであり、壁部ｆ３９８３ｅの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みよりも大きい距離、背面側に向かって凹設される。なお、壁部ｆ３９８３ｅの変位軌跡に沿って第２凹部ｆ３９８５ｉが凹設されており、その第２凹部ｆ３９８５ｉに沿って壁部ｆ３９８３ｅが変位可能とされる。

【３１３５５】

正面ベースｆ３９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベースｆ３９８１は、ベース板ｆ９８１ａと、そのベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出する膨出部ｆ３９８２とを主に備えて形成される。

【３１３５６】

膨出部ｆ３９８２は、ベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出するドーム状に形成されると共に、その膨出した内側が遊技球を通過可能な大きさに設定され、その内側の内部空間に流入口ｆ９８２ｄから（第１入球口ｆ６４を介して）流入される遊技球が通過する送球通路ｆＴＲ０と、その送球通路ｆＴＲ０から分岐する第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２とを備えて形成される。また、膨出部ｆ３９８２は、流入口ｆ９８２ｄと、立設壁ｆ９８２ａと、その立設壁ｆ９８２ａの下方側の領域から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される第２立設壁ｆ３９８２ｍと、凹部ｆ９８２ｅ～ｆ

９８２ｊと、逃げ部ｆ２９８２ｋと、立設壁ｆ９８２ａ及び第２立設壁ｆ３９８２ｍの間の領域において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔ｆ３９８２ｎとを主に備えて形成される。

【３１３５７】

貫通孔ｆ３９８２ｎは、第３０２実施形態においてベース板ｆ９８１ａに形成される貫通孔ｆ９８１ｃと、その形成位置が異なるものであり、正面側（矢印Ｆ方向側）の開口縁部が、振分ユニットｆ３９８０の正面側に配設される入賞口ユニットｆ９３０の第２入球口ｆ６６（図４１６２参照）の背面側（矢印Ｂ方向側）に連通される。これにより、第２入球口ｆ６６に入球した遊技球を貫通孔ｆ３９８２ｎを介して第２立設壁ｆ３９８２ｍの上方側（膨出部ｆ３９８２の内部空間）に受け入れることが可能とされる。

【３１３５８】

第２立設壁ｆ３９８２ｍは、膨出部ｆ９８２の内部空間に遊技球を送球するための経路を形成するための仕切りであり、正面視において貫通孔ｆ３９８２ｎの下方の領域に重なる位置に形成される。これにより、第２入球口ｆ６６から貫通孔ｆ３９８２ｎを介して膨出部ｆ３９８２の内部空間に流入した遊技球を当接させることが可能とされる。

【３１３５９】

第２入球口振分部ｆ３９８３は、第１入球口振分部ｆ２９８３と略同一の正面視形状に形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有し正面視扇状に形成される壁部ｆ３９８３ｅと、その壁部ｆ３９８３ｅの外周縁部に沿った２箇所から正面側（矢印Ｆ方向側）に向けて立設される一対の作用部ｆ３９８３ａと、扇状に形成される壁部ｆ３９８３ｅの中心部から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって円柱状に突出する回転軸部ｆ３９８３ｆと、を主に備え、正面ベースｆ３９８１と背面ベースｆ３９８５との対向間を壁部ｆ３９８３ｅ及び作用部ｆ３９８３ａが回転軸部ｆ３９８３ｆを中心に回転変位可能な状態で配設される。

【３１３６０】

壁部ｆ３９８３ｅは、回転軸部ｆ３９８３ｆと作用部ｆ３９８３ａとを連結して、回転軸部ｆ３９８３ｆに伝わる回転力を作用部ｆ３９８３ａに伝達するための部位である。また、壁部ｆ３９８３ｅは、正面ベースｆ３９８１と背面ベースｆ３９８５との対向間に形成される流路の背面側の壁部を兼用する構成となっており、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）における厚みが背面ベースｆ３９８５の第２凹部ｆ３９８５ｉの背面側（矢印Ｂ方向側）への凹設寸法よりも小さく形成され、第２凹部ｆ３９８５ｉに収容された状態で正面ベースｆ３９８１と背面ベースｆ３９８５との対向間を回転変位可能に構成される。

【３１３６１】

一対の作用部ｆ３９８３ａは、入賞口ユニットｆ９３０の第２入球口ｆ６６（図４１６２参照）を介して膨出部ｆ３９８２の内部空間に流入する遊技球が、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に流入することを規制する部位であり、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方を塞ぐ状態とされる位置に張り出した場合に、その張り出した側と反対の第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の遊技球の流下を形成することが可能される。

【３１３６２】

一方、一対の作用部ｆ３９８３ａは、一方の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方を塞ぐ状態とされる位置に張り出した状態において、他方の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の他方を開放する状態とされ、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の他方の遊技球の流下を許容することが可能とされる。即ち、一対の作用部ｆ３９８３ａは、入賞口ユニットｆ９３０の第２入球口ｆ６６（図４１６２参照）を介して膨出部ｆ３９８２の内部空間に流入する遊技球が第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のどちらを流下する（振り分けられる）かを切り替えることが可能とされる。

【３１３６３】

また、一対の作用部ｆ３９８３ａは、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方を塞ぐ状態とされる位置に張り出した状態において、張出側の一部が貫通孔ｆ３９８２ｎの

開口の下端部と重なる状態とされる。即ち、一対の作用部ｆ３９８３ａの張出側の一部が第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入する遊技球に当接する位置に配置される。これにより、第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から膨出部ｆ３９８２の内部空間に流入する遊技球を一対の作用部ｆ３９８３ａの一方（張り出した側）に当接させて、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のどちらか（作用部ｆ３９８３ａの張り出していない側）に流入させることができる。即ち、一対の作用部ｆ３９８３ａは、第２入球口ｆ６６に流入した遊技球を、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせるか、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させて第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせるかを適宜切り替えることが可能とされる。

【３１３６４】

回転軸部ｆ３９８３ｆは、背面ベースｆ３９８５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される後述する従動ギヤｆ３９１１ｃに嵌合される軸部ｆ３９１１ｄが挿入され、従動ギヤｆ３９１１ｃを介して駆動モータｆ２９８９の駆動力が伝達される部位であり、背面側の中央部に軸部ｆ３９１１ｄを挿入可能な被軸支部ｆ３９８３ｆ１が凹設される。また、第２入球口振分部ｆ３９８３は、背面ベースｆ３９８５に貫通形成される貫通孔（図示せず）に回転軸部ｆ３９８３ｆが軸支されることで、背面ベースｆ３９８５に対して回転変位可能な状態で配設される。

【３１３６５】

第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３と第２入球口振分部ｆ３９８３との間には、背面ベースｆ３９１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される従動ギヤｆ３９１１ａ～ｆ３９１１ｃが順に歯合した状態で配設される。また、従動ギヤｆ３９１１ａには、駆動モータｆ２９８９の回転軸が勘合されており、これにより、駆動モータｆ２９８９の駆動力を第１入球口振分部ｆ２９８３だけでなく、従動ギヤｆ３９１１ａ～ｆ３９１１ｃを介して第２入球口振分部ｆ３９８３にも伝達することが可能に構成される。即ち、第３０４実施形態では、駆動モータｆ２９８９の駆動力により、第１入球口振分部ｆ２９８３と第２入球口振分部ｆ３９８３との両方を変位させることが可能に構成される。

【３１３６６】

また、第３０４実施形態では、振分ユニットｆ３９８０の正面側に配設される入賞口ユニットｆ９３０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されると共に、一対の羽部材ｆ９４５が光を透過可能な半透明の樹脂材料から形成される。そして、振分ユニットｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が非透過性の樹脂材料から形成されるので、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が遊技盤ｆ１３の正面側から視認可能に構成される。従って、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の現在の遊技球の振り分け状況を遊技者に認識させやすくできる。その結果、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の送球に注目させやすくできる。

【３１３６７】

次いで、図４２２９を参照して、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の変位について説明する。図４２２９（ａ）及び図４２２９（ｂ）は、図４２２８（ｂ）の範囲Ｈ０９部における振分ユニットｆ３９８０の部分拡大断面図である。なお、図４２２９（ａ）では、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態が図示され、図４２２９（ｂ）では、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態が図示される。

【３１３６８】

まず、図４２２９（ａ）に示すように、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、第１入球口振分部ｆ２９８３の正面視左側の作用部ｆ２９８３ａが送球通路ｆＴＲ０と第１通路ｆＴＲ１との連通部の間隔を遊技球の直径よりも狭くする位置に配置されると共に、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左

側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１を塞ぐ位置に配置される。また、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２から退避され、第２通路ｆＴＲ２の遊技球の流下を許容した状態とされる。

【３１３６９】

これらにより、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、第１入球口ｆ６４から膨出部ｆ３９８２に流入する遊技球を第１入球口振分部ｆ２９８３の作用部ｆ２９８３ａに当接させて第２通路ｆＴＲ２に振り分ける（流入させる）ことが可能とされると共に、第２入球口ｆ６６から膨出部ｆ３９８２に流入する遊技球を第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左側の作用部ｆ３９８３ａに当接させて第２通路ｆＴＲ２に振り分ける（流入させる）ことが可能とされる。

【３１３７０】

この図４２２９（ａ）に示す状態から図４２２９（ｂ）に示す正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態に第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる場合には、上記第３０３実施形態と同様に、駆動モータｆ２９８９の軸部を所定角度正転させることで、駆動モータｆ２９８９の軸部が勘合される第１入球口振分部ｆ２９８３を回転変位させると共に、駆動モータｆ２９８９の軸部の回転力を従動ギヤｆ３９１１ａ～ｆ３９１１ｃを介して第２入球口振分部ｆ３９８３に伝達して第２入球口振分部ｆ３９８３を回転変位させることができる。これにより、第１通路ｆＴＲ１に張り出した正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１から退避する方向に変位すると共に、第２通路ｆＴＲ２から退避していた正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２を塞ぐ位置に張り出す方向に変位される。

【３１３７１】

そして、図４２２９（ｂ）に示すように、第１入球口振分部ｆ２９８３の正面視右側の作用部ｆ２９８３ａが送球通路ｆＴＲ０と第２通路ｆＴＲ２との連通部の間隔を遊技球の直径よりも狭くする位置に配置されると共に、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２を塞ぐ位置に配置される。また、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態では、正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１から退避され、第２通路ｆＴＲ２の遊技球の流下を許容した状態とされる。

【３１３７２】

これらにより、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態では、第１入球口ｆ６４から膨出部ｆ３９８２に流入する遊技球を第１入球口振分部ｆ２９８３の作用部ｆ２９８３ａに当接させて第１通路ｆＴＲ１に振り分ける（流入させる）ことが可能とされると共に、第２入球口ｆ６６から膨出部ｆ３９８２に流入する遊技球を第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ３９８３ａに当接させて第１通路ｆＴＲ１に振り分ける（流入させる）ことが可能とされる。

【３１３７３】

なお、図４２２９（ｂ）に示す状態から図４２２９（ａ）に示す正面視左側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態に第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる場合には、正面視右側の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出した状態に第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる場合と反対に、駆動モータｆ２９８９の軸部を所定角度逆転させることで達成できる。

【３１３７４】

よって、第３０４実施形態では、駆動モータｆ２９８９の駆動に起因して、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位可能とされ、駆動モータｆ２９８９の回転を制御することにより第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）又は第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させるか、第２通路ｆＴＲ２に流入させるかを適宜切り替えることが可能とされる。即ち、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に流入した遊技球を、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせるか、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させて第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせるかを適宜切り替えることが可能とされる。

【３１３７５】

そのため、第３０４実施形態では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）又は第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入される遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状態を継続することで、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６から流入する遊技球により第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされ、反対に、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）及び第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入される遊技球が第２通路ｆＴＲ２に振り分けられる状態を継続することで、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６から流入する遊技球により第２特別図柄（特図２）の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされる。

【３１３７６】

以上のように構成される第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０では、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）では、主に、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）又は第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける時間が一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御が行われる。これは、第１特別図柄の抽選において大当たりとなるか第２特別図柄の抽選において大当たりとなるかで、大当たりに伴う賞球数（ラウンド数）や大当たり後に確変状態に移行する確率に差がなく、第１特別図柄または第２特別図柄のどちらの抽選を行わせても遊技者が得られる賞球数等の期待値は変わらないからである。

【３１３７７】

一方、通常状態１（ド通常状態）では、第１特別図柄（特図１）の所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選が行われることで、通常状態１及び通常状態２（微時短状態）よりも有利な状態とされる時短状態（サポートＣタイム）に移行することが可能とされ、第２特別図柄（特図２）よりも第１特別図柄の保留を貯めることが遊技者にとって有利な状態となる。そのため、通常状態１では、上記した通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）と同様に、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける時間が一定（例えば、５秒）の周期とされるものでは、第１通路ｆＴＲ１に遊技球を振り分ける状態とされる周期を狙って遊技者が遊技球を打ち出す可能性があり、特定の遊技者だけ有利となり過ぎる恐れがある。

【３１３７８】

そのため、通常状態１（ド通常状態）では、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のそれぞれの通路に振り分け先が変更される度に、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間と、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間とのそれぞれが所定の時間の間から（例えば、１秒刻みの１～１５秒のいずれかの秒数から）ランダムに設定される、これにより、第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるタイミングを狙って遊技者が遊技球を打ち出すことを抑制でき、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）との抽選とを行わせることが可能とされる。なお、通常状態１においては、移行した当初に第１特別図柄の保留が無い場合に、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選（第１特別図柄の抽選）が行われず第２特別図柄の抽選により通常状態２（微時短状態）に移行されてしまう可能性がある。そのため、振り分け先を第１通路ｆＴＲ

１に設定し、第１通路ｆＴＲ１に遊技球が１球通過するまで振り分け先の変更の時間経過の開始を行わないものとして、通常状態１に移行した当初の第１特別図柄（特図１）の１個目の保留を貯めやすい状態を形成することが好ましい。

【３１３７９】

なお、第３０４実施形態においては、上記第１６３実施形態と同様に、通常状態１（ド通常状態）において、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先をランダムな時間経過により変更することで、通常状態２（微時短状態）に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができると共に、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合には、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりを発生させることが可能とされ、その第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりにより遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させることができる。

【３１３８０】

ここで、特に、第３０４実施形態では、第２入球口ｆ６６から流入する遊技球も、第１通路ｆＴＲ１に振り分ける（第１特別図柄（特図１）の抽選を受ける）ことが可能とされる、即ち、第２通路ｆＴＲ２への流入の規制をして、第２特別図柄（特図２）の抽選を受けない状態を形成することができる。よって、第３０４実施形態では、第１特別図柄の抽選を受けさせたいタイミングで、第２特別図柄の抽選が行われることを抑制しやすくできる。

【３１３８１】

そのため、第３０４実施形態では、例えば、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）に、上記した第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に一定（例えば、５秒）の周期で振り分ける変位を停止して、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成される。これにより、第３０４実施形態では、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。特に、規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）は、普通図柄の当たり確率が高確率であり、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間が長くされるので、第２入球口ｆ６６に遊技球が入球しやすくされる。そのため、上記した第３０３実施形態に比べて遊技球を第２入球口ｆ６６に入球させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせやすくできる。

【３１３８２】

従って、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせる（保留を消化する）ことができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、時短状態から通常状態１（ド通常状態）を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１３８３】

また、通常状態２（微時短状態）において、規定の微時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）にも同様に、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成することで、通常状態２から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、通常状態２を規定回数消化（変動）させて通常状態１に移行した後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転はＣ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図

柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、通常状態２から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１３８４】

なお、第３０４実施形態における振分ユニットｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３は、上記第３０３実施形態における第１入球口振分部ｆ２９８３と同様に、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値に対応させて変位させることが可能である。例えば、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが２以上残っている場合には、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１と、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１とに一定の間隔（例えば、５秒間隔）で振り分ける構成とし、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合には、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１のみに所定時間振り分ける（流入させる）状態とすることで、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１３８５】

また、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるタイミング）は、通常状態１（ド通常状態）に移行した初回変動が開始されるまで第１特別図柄（特図１）の保留を貯める希望を遊技者に与えるために、少なくとも通常状態１（ド通常状態）に移行した初回変動が開始されるまでは継続されることが好ましい。

【３１３８６】

そして、上記のように通常状態１（ド通常状態）に移行する前の変動から第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成する場合には、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、第１入球口ｆ６４及び第２入球口に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４及び第２入球口に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況）であることを表示（報知）すると共に、次変動（通常状態１に移行した後の変動）にて第１特別図柄の保留があるとチャンスであることを表示（報知）して（例えば、第１特別図柄の保留を貯めるられるとチャンス等の表示をして）、遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１３８７】

なお、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させるタイミング）は、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値や、通常状態１（ド通常状態）における変動回数の値に基づくものであっても良い。例えば、第１特別図柄の保留が４個（最大）溜まった状態とされた場合に、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させるものであっても良い。この場合には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値（Ｎ１）が４加算された際に、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値（Ｎ２）が少なくとも１加算されるまで、流入通路ｆ９８５ｅ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｅ１の検出装置ｆＳＥ

３をオフ）とすることで、遊技者が不正を行い（例えば、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を停止させる）振分ユニットｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３が第１通路ｆＴＲ１にしか遊技球を振り分けない状態を形成した場合に、連続して遊技球を入球させたとしても４球目以降の連続する遊技球の入球（入賞）を非検出とすることができるので、不正によって遊技者が過剰に利益を得てしまうことを抑制できる。

【３１３８８】

また、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させるタイミング）は、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１への遊技球の流入が１球あったタイミングから、所定の時間経過後（例えば１０秒後）に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に振り分けるように第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させるように構成しても良い。この場合には、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に振り分けている所定時間の間、第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３に振り分けられる遊技球に注目させることができるので、一時的に遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１３８９】

また、第３０４実施形態において、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値で遊技球の振り分け先を変更する場合には、以下のように構成しても良い。例えば、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが少なくとも８以下になった場合に、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１のみに振り分ける状態とし、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが４以下になった際の第１特別図柄（特図１）の保留を０にすると共に、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが４以下になった場合に、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１のみに振り分ける状態にすると共に、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが０になるまで流入通路ｆ９８５ｅ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｅ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）とすることで、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行した際に、第２特別図柄の保留を０にすることができる。

【３１３９０】

この場合には、通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて、第１特別図柄および第２特別図柄の残りの保留を０にできるので、通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第２特別図柄の抽選変動が始まることを抑制できる。そのため、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで、遊技者が休憩を取るために遊技を一旦停止したとしても、遊技状態が通常状態２（微時短状態）まで移行することを抑制できる。なお、この場合には、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが４以下となり、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１のみに振り分ける状態とした際に、少なくとも時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが０になるまで、流入通路ｆ９８５ｆ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｆ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）とすることで、イレギュラーな入球によって、第２通路ｆＴＲ２に遊技球が流入したとしても、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第２特別図柄に保留が貯まっていることを抑制できる。その結果、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行した際に、遊技者が休憩を取るために遊技を

一旦停止したとしても、遊技状態が通常状態２（微時短状態）まで移行することを確実に抑制できる。

【３１３９１】

なお、流入通路ｆ９８５ｆ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｆ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）することで、イレギュラーな入球によって、第２特別図柄に保留が貯まることを抑制する場合には、遊技球の入球による所定の個数の賞球のみを遊技者に付与する（即ち、特別図柄の抽選を行わない）構成にしても良い。また、流入通路ｆ９８５ｆ１に流入する遊技球を非検出（流入通路ｆ９８５ｆ１の検出装置ｆＳＥ３をオフ）するのではなく、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの最大値を４個から０個に変更したり、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの加算を規制することにより、第２特別図柄に保留が貯まることを抑制しても良い。

【３１３９２】

さらに、上記した第３０４実施形態における制御例では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）又は通常状態２（微時短状態）において時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値に対応させて振分ユニットｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上記第３０３実施形態において説明したように時短状態または通常状態２において取得した第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させても良い。

【３１３９３】

なお、上記した通常状態１（ド通常状態）や通常状態２（微時短状態）における第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先の切り替え時間（間隔）は、設定キースイッチｆ１２２ａによるパチンコ機ｆ１０の６段階の設定により振り分け時間（間隔）が変更されるように設定しても良く、パチンコ機ｆ１０に設定される１種類の動作を繰り返し行う振り分け時間（間隔）に設定されるものであっても良く、又、スルーゲートｆ６７や検出装置ｆＳＥ１～ｆＳＥ４の各種センサの遊技球の検出に伴い振り分け先が切り替わるように設定しても良い。

【３１３９４】

また、上記第３０４実施形態における制御例では、例えば、普通図柄の当たりに伴って、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に所定時間（例えば、３０秒間）振り分ける状態とし、それ以外の場合には、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させる状態としても良い。この場合には、普通図柄の当選確率が高確率状態とされる時短状態（チャンスタイム、又は、サポートＣタイム）及び通常状態２（微時短状態）において、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させやすくできるので、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１３９５】

また、遊技球の振り分け先を時間経過により変更するものではなく、遊技状態（通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態）に応じて第１入球口振分部ｆ２９８３による遊技球の振り分け先を変更する構成、例えば、通常状態１（ド通常状態）では、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１のみに振り分ける構成とし、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６から流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２のみに振り分ける構成として、通常状態１において第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくしても良い。なお、この場合には、第２特別図柄（特図２）の抽選における大当たり以外の抽選にＣ時短Ｂ当たりを設定して、第２特別図柄（特図２）の抽選が大当たり以外（ハズレ）であった場合に通常状態２（微時短状

態）に確実に移行するように設定する。そして、第２特別図柄の保留が少なくとも１個以上貯まってることを通常状態１に移行するための条件に設定すると共に、通常状態１に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定することで、通常状態１において、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合に、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりを発生させて、遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させることができ、通常状態１において通常状態２に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができる。

【３１３９６】

さらに、上記第３０４実施形態における制御例では、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）において、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける時間が一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御が行われる場合について説明したが、上記した通常状態１（ド通常状態）と同様に、振り分け先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間と、振り分け先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間とのそれぞれが所定の時間の間から（例えば、１秒刻みの１～１５秒のいずれかの秒数から）ランダムに設定されるように構成しても良い。また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値または第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）の値に基づいて第１入球口振分部ｆ２９８３又は第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる構成としても良い。

【３１３９７】

また、遊技球の振り分け先を時間経過により変更するものではなく、遊技状態（通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態）に応じて第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先を変更する構成、即ち、通常状態１（ド通常状態）では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）又は第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１のみに振り分ける構成とし、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）又は第２入球口ｆ６６（貫通孔ｆ３９８２ｎ）から流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２のみに振り分ける構成として、通常状態１において第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくしても良い。

【３１３９８】

また、第３０４実施形態では、１の駆動手段（駆動モータｆ２９８９）の駆動力により２の振分部（第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３）を変位可能に構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、２の振分部（第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３）にそれぞれ駆動手段を連結して、それぞれの振分部を独立して変位可能に構成しても良い。この場合には、第１入球口ｆ６４から流入した遊技球を第１入球口振分部ｆ２９８３により第１通路ｆＴＲ１側または第２通路ｆＴＲ２側に振り分けたとしても、第１入球口振分部ｆ２９８３よりも下流側にある第２入球口振分部ｆ３９８３により、第１入球口振分部ｆ２９８３により第１通路ｆＴＲ１側または第２通路ｆＴＲ２側に振り分けられた遊技球を再度振り分けることができる。そのため、例えば、第１入球口振分部ｆ２９８３により第１入球口ｆ６４から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１側に振り分けた場合に、第２入球口振分部ｆ３９８３により再度振り分けて第２通路ｆＴＲ２に流入させたり、反対に、第１入球口振分部ｆ２９８３により第１入球口ｆ６４から流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２側に振り分けた場合に、第２入球口振分部ｆ３９８３により再度振り分けて第１通路ｆＴＲ１に流入させることが可能となる。

【３１３９９】
なお、２の振分部（第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３）にそれぞれ駆動手段を連結する場合には、第２入球口振分部ｆ３９８３を片側のみ作用部ｆ３９８３ａを有する構成にすると共に、その片側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方（例えば、第２通路ｆＴＲ２）の空間に張り出したり空間から退避するように構成して、その片側の作用部ｆ３９８３ａにより第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方（例えば、第２通路ｆＴＲ２）に遊技球が流入することを規制または許容できるように構成しても良い。この場合には、第１入球口ｆ６４から流入して第１入球口振分部ｆ２９８３により他方側（例えば、第１通路ｆＴＲ１側）へ振り分けられる遊技球は、第２入球口振分部ｆ３９８３の影響を受けることなくそのまま第１通路ｆＴＲ１へ流入させることが可能となる。一方、第１入球口ｆ６４から流入して第１入球口振分部ｆ２９８３により一方側（例えば、第２通路ｆＴＲ２）側へ振り分けられる遊技球に関しては、第２入球口振分部ｆ３９８３により第２通路ｆＴＲ２への流入を規制して第１通路ｆＴＲ１に流入させたり、第２入球口振分部ｆ３９８３による第２通路ｆＴＲ２への流入を規制せず第２通路ｆＴＲ２へそのまま流入させたりすることが可能となる。また、第２入球口振分部ｆ３９８３を片側の作用部ｆ３９８３ａのみで構成する場合には、片側の作用部ｆ３９８３ａにより遊技球の流入を規制しない側の通路（第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の他方）に第２入球口振分部ｆ３９８３の影響を与える必要が無いので、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２が構成される位置関係に関係なく第２入球口振分部ｆ３９８３（片側の作用部ｆ３９８３ａ）の変位方向を決定できる。そのため、第２入球口振分部ｆ３９８３（片側の作用部ｆ３９８３ａ）を前後方向に変位させる構成としても良い。

【３１４００】
さらに、第３０４実施形態では、振分ユニットｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を備える場合について説明したが、第２入球口振分部ｆ３９８３のみを備え、第１入球口ｆ６４から流入した遊技球の振り分け先（流下先）を第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２の途中位置で変更するものであっても良い。

【３１４０１】
次いで、図４２３０から図４２３３を参照して、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０について説明する。上記第３０２実施形態では、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に遊技球を交互に振り分ける場合について説明したが、第３０５実施形態では、第１入球口振分部ｆ４９８３が第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に遊技球を不均等に振り分ける場合について説明する。なお、上記第３０２実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。

【３１４０２】
まず、図４２３０及び図４２３１を参照して、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０の全体構成について説明する。図４２３０は、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０の分解斜視図であり、図４２３１（ａ）は、振分ユニットｆ４９８０の断面図であり、図４２３１（ｂ）は、図４２３１（ａ）のＨ１０ｂ－Ｈ１０ｂ線における振分ユニットｆ４９８０の断面図である。なお、図４２３１（ａ）における振分ユニットｆ４９８０の断面は、図４１７８のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における第３０２実施形態の振分ユニットｆ９８０の断面に対応する。

【３１４０３】
図４２３０及び図４２３１に示すように、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０は、背面ベースｆ４９８５と、その背面ベースｆ４９８５の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベースｆ４９８１と、それら正面ベースｆ４９８１と背面ベースｆ４９８５との間に変位可能な状態で配設される第１入球口振分部ｆ４９８３と、駆動モータｆ２９８９とを主に備えて形成される。

【３１４０４】

背面ベースｆ４９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有するベース部ｆ４９８５ａと、そのベース部ｆ４９８５ａの下方側の領域において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の開口（開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｇ）と、その複数の開口の上方側（矢印Ｕ方向側）の領域において背面側に向けて凹設される凹部ｆ４９８５ｈと、を主に備えて形成される。

【３１４０５】

凹部ｆ４９８５ｈは、後述する第１入球口振分部ｆ４９８３の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部を収容するための空間を形成するための部位であり、正面視において第１入球口振分部ｆ４９８３よりも大きい開口部を有する形状に形成される。また、凹部ｆ４９８５ｈは、下方側の領域に第１入球口振分部ｆ４９８３を収容可能に構成されており、第１入球口振分部ｆ４９８３に遊技球を乗せた（送球された）状態において、第１入球口振分部ｆ４９８３の上部を遊技球が転動可能な（第１入球口振分部ｆ４９８３の上部を転動する遊技球に干渉しないような）大きさに形成される。

【３１４０６】

正面ベースｆ４９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベースｆ４９８１は、ベース板ｆ９８１ａと、そのベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出する膨出部ｆ４９８２と、を主に備えて形成される。

【３１４０７】

膨出部ｆ４９８２は、ベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出するドーム状に形成されると共に、その膨出した内部空間に遊技球を挿通（流下）可能な大きさに設定され、流入口ｆ９８２ｄから（第１入球口ｆ６４を介して）内部空間に流入される遊技球が通過する送球通路ｆＴＲ０と、その送球通路ｆＴＲ０から分岐する第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２とを備える。また、膨出部ｆ４９８２は、流入口ｆ９８２ｄと、立設壁ｆ９８２ａと、凹部ｆ９８２ｅ～ｆ９８２ｆと、立設壁ｆ９８２ａよりも上方側の領域において背面側に向かって突設される区画壁ｆ４９８２ｐとを主に備える。

【３１４０８】

区画壁ｆ４９８２ｐは、送球通路ｆＴＲ０を区画するための壁部であり、第１入球口ｆ６４から受け入れた遊技球を水平方向に（正面視左側）に案内するために、流入口ｆ９８２ｄから正面視左側に向けて延設して形成される。また、区画壁ｆ４９８２ｐの上面側は、背面側（矢印Ｂ方向側）及び左側（矢印Ｌ方向側）に向けて下降傾斜して形成される。これにより、流入口ｆ９８２ｄから膨出部ｆ４９８２の内部空間に流入させた遊技球を、送球通路ｆＴＲ０を転動させることで、正面視左側に向けて転動させつつ背面側（背面ベースｆ４９８５側）に転動させて、背面ベースｆ４９８５の凹部ｆ４９８５ｈの内部空間に送球することができる。

【３１４０９】

第１入球口振分部ｆ４９８３は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に所定の厚みを有する板状に形成されると共に、上面視において略矩形状に形成される。また、第１入球口振分部ｆ４９８３は、上面側に下方側（後述する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃ）に向かって略すり鉢状に凹む皿部ｆ４９８３ａと、その皿部ｆ４９８３ａ内の２箇所を上下方向に円筒状に貫通して形成される第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃと、を主に備え、背面側に駆動モータｆ２９８９の軸部が連結され、駆動モータｆ２９８９の駆動力により変位可能に構成される。

【３１４１０】

皿部ｆ４９８３ａは、正面ベースｆ４９８１の送球通路ｆＴＲ０から送球される遊技球を第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃに時間を掛けつつ案内するための傾斜であり、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃに向かって傾斜される。また、皿部ｆ４９８３ａは、正面ベースｆ４９８１の送球通路ｆＴＲ０から送球される遊技球が、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの周囲を周回（旋回）しつつ第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃに向かうように、５度以下の緩

い傾斜角度に設定される。
【３１４１１】
第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃは、遊技球の直径よりも大きい内径の円筒状に形成され、皿部ｆ４９８３ａを転動する遊技球を第１入球口振分部ｆ４９８３の下方に送球可能とされる。また、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃは、第１入球口振分部ｆ４９８３の背面側（矢印Ｂ方向側）を背面ベースｆ４９８５の凹部ｆ４９８５ｈに収容した状態で背面ベースｆ４９８５の正面側に張り出す位置（即ち、正面ベースｆ４９８１の膨出部ｆ４９８２の内部空間に収容される位置）に形成されており、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃを介して第１入球口振分部ｆ４９８３の下方に送球される遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に送球することが可能とされる。
【３１４１２】
なお、第１流下口ｆ４９８３ｂは、第１通路ｆＴＲ１の上方側（矢印Ｕ方向側）に重なる位置に形成され、第２流下口ｆ４９８３ｃは、第２通路ｆＴＲ２の上方側に重なる位置に形成される。これにより、第１流下口ｆ４９８３ｂに流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせることが可能とされ、第２流下口ｆ４９８３ｃに流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させて第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせることが可能とされる。
【３１４１３】
また、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃは、皿部ｆ４９８３ａの外縁部よりも内側に形成されており、その周囲を遊技球が転動可能に形成される。なお、第３０５実施形態では、上記したように区画壁ｆ４９８２ｐにより形成される送球通路ｆＴＲ０を通過する遊技球が、水平方向の移動力（正面視左側に向けて転動させつつ背面側（背面ベースｆ４９８５側）に転動する移動力）を有した状態で皿部ｆ４９８３ａに送球される。そのため、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球される遊技球を水平方向に転動させて、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの周囲を周回させつつ、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃに向かわせることができる。これにより、本実施形態では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）に流入した遊技球を、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃのどちらかに不均等に振り分ける（流入させる）ことができる。
【３１４１４】
なお、第１入球口振分部ｆ４９８３は、上記したように背面側（矢印Ｂ方向側）に駆動モータｆ２９８９の軸部が連結され、駆動モータｆ２９８９の駆動力により変位可能に構成されており、駆動モータｆ２９８９の駆動力を受けて上面側を左右方向に傾けることで、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃのどちらか一方に流入しやすい状態を形成可能とされる。
【３１４１５】
また、第３０５実施形態では、振分ユニットｆ４９８０の正面側に配設される入賞口ユニットｆ９３０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されると共に、振分ユニットｆ４９８０の第１入球口振分部ｆ４９８３が非透過性の樹脂材料から形成されるので、振分ユニットｆ４９８０の第１入球口振分部ｆ４９８３が遊技盤ｆ１３の正面側から視認可能に構成される。従って、第１入球口振分部ｆ４９８３の現在の遊技球の振り分け状況を遊技者に認識させやすくできる。その結果、第１入球口振分部ｆ４９８３による遊技球の送球に注目させやすくできる。
【３１４１６】
ここで、図４２３２及び図４２３３を参照して、第１入球口振分部ｆ４９８３の皿部ｆ４９８３ａを転動する遊技球について説明する。図４２３２（ａ）、図４２３３（ａ）、及び、図４２３３（ｃ）は、図４２３１（ａ）に示す第１入球口振分部ｆ４９８３及び駆動モータｆ２９８９を拡大した部分拡大断面図であり、図４２３２（ｂ）、図４２３３（

ｂ）、及び、図４２３３（ｄ）は、第１入球口振分部ｆ４９８３及び駆動モータｆ２９８９の正面斜視図である。なお、図４２３２では、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が略水平となる位置に維持した状態が図示され、図４２３３（ａ）、及び、Ｔ３４（ｂ）では、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が正面視右側に下降傾斜した状態が図示され、図４２３３（ｃ）、及び、図４２３３（ｄ）では、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が正面視左側に下降傾斜した状態が図示される。

【３１４１７】

図４２３２に示すように、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が略水平となる位置に維持した状態では、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球された遊技球が第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの周囲を周回する際の周回の中心位置を第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの間の略中間位置に設定できる。これにより、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球される遊技球を、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃに同等の条件で入球させることが可能とされる。即ち、第１流下口ｆ４９８３ｂに流入する確率と、第２流下口ｆ４９８３ｃに流入する確率とを略同等の確率に設定することができる。

【３１４１８】

一方、図４２３３（ａ）及び図４２３３（ｂ）に示すように、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が正面視右側に下降傾斜した状態に維持した場合には、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球された遊技球が第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの周囲を周回する際の周回の中心位置を、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの間の略中間位置よりも第２流下口ｆ４９８３ｃ側に設定できる。これにより、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球される遊技球を、第２流下口ｆ４９８３ｃに近い位置を旋回させて、第１流下口ｆ４９８３ｂに流入する確率よりも第２流下口ｆ４９８３ｃに流入する確率の方を高くすることができる。即ち、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球される遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させて第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせやすくできる。

【３１４１９】

また、図４２３３（ｃ）及び図４２３３（ｄ）に示すように、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が正面視左側に下降傾斜した状態に維持した場合には、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球された遊技球が第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの周囲を周回する際の周回の中心位置を、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの間の略中間位置よりも第１流下口ｆ４９８３ｂ側に設定できる。これにより、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球される遊技球を、第１流下口ｆ４９８３ｂに近い位置を旋回させて、第２流下口ｆ４９８３ｃに流入する確率よりも第１流下口ｆ４９８３ｂに流入する確率の方を高くすることができる。即ち、送球通路ｆＴＲ０から皿部ｆ４９８３ａに送球される遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせやすくできる。

【３１４２０】

よって、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０では、駆動モータｆ２９８９の駆動に起因して、第１入球口振分部ｆ４９８３を変位可能とされ、駆動モータｆ２９８９の回転を制御することにより第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させやすくするか、第２通路ｆＴＲ２に流入させやすくするかを適宜切り替えることが可能とされる。即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させて第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせやすくするか、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に流入させて第２特別図柄（特図２）の抽選を受けさせやすくするかを適宜切り替えることが可能とされる。

【３１４２１】

そのため、第３０５実施形態では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入される遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられやすい状態を継続することで、第１入球口ｆ６４から流入する遊技球により第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる保留を連続

して貯め続けることが可能とされ、反対に、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入される遊技球が第２通路ｆＴＲ２に振り分けられれやすい状態を継続することで、第１入球口ｆ６４から流入する遊技球により第２特別図柄（特図２）の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされる。

【３１４２２】

以上のように構成される第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０では、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）では、主に、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のそれぞれに振り分けやすくされる時間が一定（例えば、１０秒）の周期で切り替わる制御が行われる。これは、第１特別図柄の抽選において大当たりとなるか第２特別図柄の抽選において大当たりとなるかで、大当たりに伴う賞球数（ラウンド数）や大当たり後に確変状態に移行する確率に差がなく、第１特別図柄または第２特別図柄のどちらの抽選を行わせても遊技者が得られる賞球数等の期待値は変わらないからである。

【３１４２３】

一方、通常状態１（ド通常状態）では、第１特別図柄（特図１）の所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選が行われることで、通常状態１及び通常状態２（微時短状態）よりも有利な状態とされる時短状態（サポートＣタイム）に移行することが可能とされ、第２特別図柄（特図２）よりも第１特別図柄の保留を貯めることが遊技者にとって有利な状態となる。そのため、通常状態１では、上記した通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）と同様に、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のそれぞれに振り分けやすくする時間が一定（例えば、１０秒）の周期とされるものでは、第１通路ｆＴＲ１に遊技球を振り分けやすい状態とされる周期を狙って遊技者が遊技球を打ち出す可能性があり、特定の遊技者だけ有利となり過ぎる恐れがある。

【３１４２４】

そのため、通常状態１（ド通常状態）では、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のそれぞれの通路に振り分けやすくされる先が変更される度に、振り分けやすくされる先が第１通路ｆＴＲ１とされる時間と、振り分けやすくされる先が第２通路ｆＴＲ２とされる時間とのそれぞれが所定の時間の間から（例えば、１秒刻みの１～１５秒のいずれかの秒数から）ランダムに設定される、これにより、第１通路ｆＴＲ１に振り分けやすくされるタイミングを狙って遊技者が遊技球を打ち出すことを抑制でき、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）との抽選とを行わせることが可能とされる。なお、通常状態１においては、移行した当初に第１特別図柄の保留が無い場合に、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選（第１特別図柄の抽選）が行われず第２特別図柄の抽選により通常状態２（微時短状態）に移行されてしまう可能性がある。そのため、振り分け先を第１通路ｆＴＲ１に設定し、第１通路ｆＴＲ１に遊技球が１球通過するまで振り分け先の変更の時間経過の開始を行わないものとして、通常状態１に移行した当初の第１特別図柄（特図１）の１個目の保留を貯めやすい状態を形成することが好ましい。

【３１４２５】

なお、第３０５実施形態においては、上記第１６３実施形態と同様に、通常状態１（ド通常状態）において、遊技球が振り分けやすくされる先を時間経過により変更することで、通常状態２（微時短状態）に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができると共に、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合には、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりを発生させることが可能とされ、その第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりにより遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させることができる。

【３１４２６】
　また、第３０５実施形態では、上記第３０３実施形態と同様に、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）に、上記した第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に一定（例えば、１０秒）の周期で振り分けやすくする変位を停止して、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球が振り分けやすくされる先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成される。これにより、第３０５実施形態では、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、時短状態において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、時短状態から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。
【３１４２７】
　また、通常状態２（微時短状態）において、規定の微時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）にも同様に、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球が振り分けやすくされる先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成することで、通常状態２から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、通常状態２を規定回数消化（変動）させて通常状態１に移行した後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転はＣ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、通常状態２から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。
【３１４２８】
　ここで、第３０５実施形態では、上記第３０３実施形態における第１入球口振分部ｆ２９８３のように第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させて第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方の通路を塞ぐものではなく、第１入球口振分部ｆ４９８３を変位させて第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方に流入しやすくするものであるので、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の他方（流入しにくい側）にも遊技球が流入する可能性を残すことができる。
【３１４２９】
　そのため、本実施形態では、第１入球口振分部ｆ４９８３の皿部ｆ４９８３ａを転動する遊技球が第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃのどちらに流入されるかを遊技者に注目させやすくできる。よって、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）において、振分ユニットｆ４９８０に注目させるという遊技性ができ、遊技者の興趣を向上しやすくできる。また、この場合には、上記したように、第１入球口振分部ｆ４９８３の皿部ｆ４９８３ａを転動する遊技球が第１流下口ｆ４９８３ｂに流入しやすい状態、即ち、第１特別図柄（特図１）の保留が溜まりやすい状態とされるので、第１特別図柄の保留が形成されることによる安心感を遊技者に与えやすくできる。その結果、通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで遊技者の興趣が著しく低下することを抑制しやすくできる。
【３１４３０】
　さらに、第３０５実施形態では、第１入球口振分部ｆ４９８３に２球以上の遊技球を同時に送球可能に構成されると共に、上記したように第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の他方（流入しにくい側）にも遊技球が流入する可能性を残すことができる構成とされるので、２球以上の遊技球が第１入球口振分部ｆ４９８３に送球される場合に、遊技球同士を衝突させたり、先行して第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃに流入しようとする遊技球により後行する遊技球が同じ流下口（第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第

２流下口ｆ４９８３ｃ）に流入することを抑制することにより、少なくとも１球の遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の他方（流入しにくい側）にも流入させやすくできる。その結果、振分ユニットｆ４９８０に注目させやすくでき、遊技者の興趣を向上しやすくできる。

【３１４３１】

なお、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０の第１入球口振分部ｆ４９８３は、上記第３０３実施形態における第１入球口振分部ｆ２９８３と同様に、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値に対応させて変位させることが可能である。例えば、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが２以上残っている場合には、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が略水平となる姿勢に第１入球口振分部ｆ４９８３を維持して、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１と、第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１とに略同一の確率で振り分けやすくする構成とし、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合には、第１入球口振分部ｆ４９８３の上面が正面視左側に向けて下降傾斜となる姿勢に第１入球口振分部ｆ４９８３を維持して、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に流入させやすくすることで、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１４３２】

また、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を振り分けやすくする先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を振り分けやすくする先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ４９８３を変位させるタイミング）は、通常状態１（ド通常状態）に移行した初回変動が開始されるまで第１特別図柄（特図１）の保留を貯める希望を遊技者に与えるために、少なくとも通常状態１（ド通常状態）に移行した初回変動が開始されるまでは継続されることが好ましい。

【３１４３３】

そして、上記のように通常状態１（ド通常状態）に移行する前の変動から第１入球口振分部ｆ４９８３による遊技球の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１になるように構成する場合には、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況）であることを表示（報知）すると共に、次変動（通常状態１に移行した後の変動）にて第１特別図柄の保留があるとチャンスであることを表示（報知）して（例えば、第１特別図柄の保留を貯めるられるとチャンス等の表示をして）、遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１４３４】

なお、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を振り分けやすくする先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を振り分けやすくする先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ４９８３を変位させるタイミング）は、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値や、通常状態１（ド通常状態）における変動回数の値に基づくものであっても良い。例えば、第１特別図柄の保留が４個（最大）溜まった状態とされた場合に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に振り分けやすくするように第１入球口振分部ｆ４９８３を変位させるものであっても良い。

【３１４３５】

また、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合に、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を振り分けやすくする先が第１通路ｆＴＲ１に設定される時間（即ち、第１入球口振分部ｆ４９８３により遊技球を振り分けやすくす

る先が第２通路ｆＴＲ２になるように第１入球口振分部ｆ４９８３を変位させるタイミング）は、第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１への遊技球の流入が１球あったタイミングから、所定の時間経過後（例えば１５秒後）に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第２通路ｆＴＲ２の流入通路ｆ９８５ｆ１に振り分けやすくするように第１入球口振分部ｆ４９８３を変位させるように構成しても良い。この場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に振り分けてやすくしている所定時間の間、第１入球口振分部ｆ４９８３に振り分けられる遊技球に注目させることができるので、一時的に遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１４３６】

なお、第３０５実施形態における振分ユニットｆ４９８０の第１入球口振分部ｆ４９８３は、上記第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０において説明したように、取得した第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）又は第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）の値に基づいて第１入球口振分部ｆ４９８３を変位（傾斜）させても良く、又、普通図柄の当たりに伴って第１入球口ｆ６４に入球する遊技球を第１通路ｆＴＲ１の流入通路ｆ９８５ｅ１に所定時間（例えば、３０秒間）入球しやすい状態に第１入球口振分部ｆ４９８３を変位（傾斜）させる状態としても良い。また、遊技球の振り分け先（第１入球口振分部ｆ４９８３を変位（傾斜））を時間経過により変更するものではなく、遊技状態（通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態）に応じて第１入球口振分部ｆ４９８３を変位（傾斜）による遊技球の振り分け先を変更する構成、即ち、通常状態１（ド通常状態）では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けやすい構成とし、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、第１入球口ｆ６４（流入口ｆ９８２ｄ）から流入した遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けやすい構成として、通常状態１において第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくしても良い。

【３１４３７】

また、第３０５実施形態では、第１入球口振分部ｆ４９８３の傾きを変更することで、遊技球の振り分けられやすい側を変更する構成、即ち、傾きが変更された際に上方側に位置する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃにも遊技球が流入させることが可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下降傾斜に伴い遊技球が流入しにくい側の第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃを閉鎖することが可能なスライド板を配設して、上記第３０３実施形態における振分ユニットｆ２９８０のように遊技球の振り分け先をどちらかに限定できるように構成しても良い。

【３１４３８】

具体的には、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）にスライドすることで第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃのそれぞれを閉鎖する（第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの開口幅を遊技球の直径よりも小さい幅にする）２枚のスライド板を備え、その２枚のスライド板を、第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの左右方向における対向間よりも外側の位置に配設すると共に、その外側の位置から第１流下口ｆ４９８３ｂ及び第２流下口ｆ４９８３ｃの左右方向における対向間の内側に向かってスライド変位させることで第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの下方側（塞ぐ位置）まで変位させることが可能な状態で配設する。そして、第１入球口振分部ｆ４９８３が傾斜される場合に、その第１入球口振分部ｆ４９８３の傾斜による重力でスライド板が変位することで、下方側に位置する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの一方が開放され、上方側に位置する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの他方が閉鎖されるように構成したり、２枚のスライド板を変位させるための駆動手段を別途配設して、下方側に位置する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの一方が開放され、上方側に位置する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの他方が閉鎖されるように構成しても良い。

【３１４３９】
なお、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃを塞ぐためのスライド板は、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの一方（例えば、第２流下口ｆ４９８３ｃ）にのみ配設する構成として、第１入球口振分部ｆ４９８３が一方側（例えば、第２流下口ｆ４９８３ｃ側）に向かって下降傾斜される場合には、第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの両方に遊技球が流入することが可能として、第１入球口振分部ｆ４９８３が他方側（例えば、第１流下口ｆ４９８３ｂ側）に向かって下降傾斜される場合には、上方側に位置する第１流下口ｆ４９８３ｂ又は第２流下口ｆ４９８３ｃの一方（例えば、第２流下口ｆ４９８３ｃ）をスライド板によって塞ぐように構成しても良い。
【３１４４０】
次いで、図４２３４から図４２３６を参照して、第３０６実施形態における振分ユニットｆ５９８０について説明する。上記第３０２実施形態では、振分ユニットｆ９８０の第１入球口振分部ｆ９８３が第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に遊技球を交互に振り分ける場合について説明したが、第３０６実施形態では、振分ユニットｆ５９８０の第１入球口振分部ｆ５９８３が第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に遊技球を所定の割合で不均等に振り分ける場合について説明する。なお、上記第３０２実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【３１４４１】
図４２３４は、第３０６実施形態における振分ユニットｆ５９８０の分解正面斜視図である。図４２３５（ａ）は、振分ユニットｆ５９８０の断面図であり、図４２３５（ｂ）は、図４２３５（ａ）のＨ１２ｂ－Ｈ１２ｂ線における振分ユニットｆ５９８０の断面図である。図４２３６（ａ）及び図４２３６（ｂ）は、図４２３５（ｂ）の範囲Ｈ１２部における部分拡大断面図である。なお、図４２３５（ａ）における振分ユニットｆ５９８０の断面は、図４１７８のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における第３０２実施形態の振分ユニットｆ９８０の断面に対応する。また、図４２３６（ａ）では、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に送球される状態が図示され、図４２３６（ｂ）では、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第２通路ｆＴＲ２に送球される状態が図示される。
【３１４４２】
図４２３４から図４２３６に示すように、第３０６実施形態における振分ユニットｆ５９８０は、背面ベースｆ５９８５と、その背面ベースｆ５９８５の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベースｆ９８１と、それら正面ベースｆ９８１と背面ベースｆ５９８５との間に変位可能な状態で背面ベースｆ５９８５に配設される第１入球口振分部ｆ５９８３と、第１入球口振分部ｆ５９８３に当接した状態で背面ベースｆ５９８５に配設される当接部ｆ５９８４と、その当接部ｆ５９８４を第１入球口振分部ｆ５９８３に当接する方向に付勢するスプリングｆＳＰ３とを主に備えて形成される。
【３１４４３】
背面ベースｆ５９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成され、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に所定の厚みを有するベース部ｆ５９８５ａと、そのベース部ｆ５９８５ａの下方側の領域において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の開口（開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｇ）と、その複数の開口の上方側（矢印Ｕ方向側）の領域において背面側（矢印Ｂ方向側）に向けて凹設される凹部ｆ５９８５ｈと、を主に備えて形成される。
【３１４４４】
凹部ｆ５９８５ｈは、後述する第１入球口振分部ｆ５９８３の背面側（矢印Ｂ方向側）の一部、当接部ｆ５９８４、及び、スプリングｆＳＰ３とを収容するための空間を形成するための部位であり、正面視において第１入球口振分部ｆ５９８３よりも大きい開口部を有する形状に形成される。また、凹部ｆ５９８５ｈの内側には、後述する第１入球口振分部ｆ５９８３の回転軸ｆ５９８５ｄを挿入するための軸支部と、後述する当接部ｆ５９８４の回転軸を挿入するための軸支部と、スプリングｆＳＰ３の一端を係止するための係止

部とが形成され、それら軸支部および係止部により、第１入球口振分部ｆ５９８３、当接部ｆ５９８４、スプリングｆＳＰ３が背面ベースｆ５９８５に保持される。

【３１４４５】

第１入球口振分部ｆ５９８３は、略９角形状に形成され左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に所定の距離延設される本体部ｆ５９８３ａと、その本体部ｆ５９８３ａの左側端部の一部に沿って径方向外側に立設される左側作用部ｆ５９８３ｂと、その左側作用部ｆ５９８３ｂが非形成とされる領域において本体部ｆ５９８３ａの右側端部の一部に沿って径方向外側に立設される右側作用部ｆ５９８３ｃと、本体部ｆ５９８３ａの中心から軸方向（左右方向）外側に向けて円柱状に突出される回転軸ｆ５９８３ｄとを主に備えて形成される。

【３１４４６】

本体部ｆ５９８３ａは、略９角形状に形成される外面に遊技球を受け入れて遊技球を送球する部位であり、各角部間の面が径方向内側に向かって湾曲する形状に形成され、各角部間に１球づつ遊技球を受け入れ可能とされる。なお、本体部ｆ５９８３ａは、回転軸ｆ５９８３ｄが背面ベースｆ５９８５の軸支部ｆ５９８５ｂに挿入されて、背面ベースｆ５９８５に保持された状態において、正面側（矢印Ｆ方向側）の一部が背面ベースｆ５９８５の正面側に位置し、送球通路ｆＴＲ０から送球される遊技球を正面側の一部に受け入れ可能に構成され、その受け入れた遊技球の荷重により回転可能に構成される。

【３１４４７】

また、本体部ｆ５９８３ａは、背面ベースｆ５９８５に保持された状態において、正面ベースｆ９８１の膨出部ｆ９８２と間の最短の距離寸法（前後方向寸法）が遊技球の直径よりも小さく設定される。これにより、送球通路ｆＴＲ０から送球される遊技球を本体部ｆ５９８３ａの正面側（矢印Ｆ方向側）の一部に受け入れて本体部ｆ５９８３ａが回転する際に、その受け入れた遊技球をそのまま下方に送球することが規制され、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に転動させて第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に送球できる。

【３１４４８】

左側作用部ｆ５９８３ｂ及び右側作用部ｆ５９８３ｃは、送球通路ｆＴＲ０から送球されて本体部ｆ５９８３ａに受け入れられた遊技球を左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の片側に案内する（片側への送球を規制する）ための突起であり、本体部ｆ５９８３ａの軸方向視において左側作用部ｆ５９８３ｂ及び右側作用部ｆ５９８３ｃのそれぞれが重ならない領域に形成される。なお、図４２３６に示すように、左側作用部ｆ５９８３ｂが形成される領域の本体部ｆ５９８３ａに受け入れられた遊技球は、左側作用部ｆ５９８３ｂにより正面視左側に転動することが規制され正面視右側に案内され、第２通路ｆＴＲ２に送球される。一方、右側作用部ｆ５９８３ｃが形成される領域の本体部ｆ５９８３ａに受け入れられた遊技球は、右側作用部ｆ５９８３ｃにより正面視右側に転動することが規制され正面視左側に案内され、第１通路ｆＴＲ１に送球される。

【３１４４９】

当接部ｆ５９８４は、送球通路ｆＴＲ０から送球される遊技球を本体部ｆ５９８３ａの正面側の一部に受け入れて本体部ｆ５９８３ａが回転する際に、本体部ｆ５９８３ａが回転し続けることを規制する部位であり、本体部ｆ５９８３ａの各角部間の１面に当接して第１入球口振分部ｆ５９８３に抵抗を付与することが可能な抵抗部ｆ５９８４ａと、その抵抗部ｆ５９８４ａを本体部ｆ５９８３ａの外形に沿って変位させるための回転軸ｆ５９８４ｂとを主に備える。抵抗部ｆ５９８４ａは、本体部ｆ５９８３ａの各角部間の１面の形状に沿う湾曲形状に形成され、各角部間の１面に嵌り込んで本体部ｆ５９８３ａの回転を規制することが可能とされる。

【３１４５０】

なお、当接部ｆ５９８４には、背面ベースｆ５９８５に一端が係止されるスプリングｆＳＰ３の他端側が係止される。これにより、当接部ｆ５９８４がスプリングｆＳＰ３の付勢力を受けて本体部ｆ５９８３ａに当接する方向に変位可能とされる。また、当接部ｆ５９８４が本体部ｆ５９８３ａに当接する力（スプリングｆＳＰ３の付勢力）は、送球通路ｆＴＲ０から送球される遊技球を本体部ｆ５９８３ａの正面側の一部に受け入れた場合に

おける第１入球口振分部ｆ５９８３の回転力よりも小さく設定される。これにより、第１入球口振分部ｆ５９８３を回転させて１球の遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に送球した際に、略９角形状に形成される本体部ｆ５９８３ａを１面分回転させた位置で停止させることができる。

【３１４５１】

また、第３０６実施形態では、本体部ｆ５９８３ａが略９角形状に形成され、その各角部間が９面形成される本体部ｆ５９８３ａの３面分と４面分とに跨る２箇所に左側作用部ｆ５９８３ｂが形成され、それらの２箇所の左側作用部ｆ５９８３ｂの間の２箇所の１面分に右側作用部ｆ５９８３ｃが形成される。従って、第３０６実施形態では、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を、左側作用部ｆ５９８３ｂにより３球分、第２通路ｆＴＲ２に送球した後、右側作用部ｆ５９８３ｃにより１球分、第１通路ｆＴＲ１に送球する。そして、２箇所目の左側作用部ｆ５９８３ｂにより４球分、第２通路ｆＴＲ２に送球した後、２箇所目の右側作用部ｆ５９８３ｃにより１球分、第１通路ｆＴＲ１に送球する状態とできる。即ち、第１通路ｆＴＲ１と第２通路ｆＴＲ２とに２対７の割合で、遊技球を振り分けて送球することが可能とされる。そのため、第３０６実施形態では、第２通路ｆＴＲ２から流入通路ｆ９８５ｆ１への遊技球の送球により第２特別図柄（特図２）の抽選を受けられる数に比べて、第１通路ｆＴＲ１から流入通路ｆ９８５ｅ１への遊技球の送球により第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる数を少なくできる。

【３１４５２】

なお、第３０６実施形態では、左側作用部ｆ５９８３ｂを右側作用部ｆ５９８３ｃよりも広くして（割合を大きくして）、第１入球口ｆ６４から流入する遊技球を第２通路ｆＴＲ２に流入させやすくする場合について説明したが、右側作用部ｆ５９８３ｃを左側作用部ｆ５９８３ｂよりも広くして（割合を大きくして）、第１入球口ｆ６４から流入する遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させやすくしても良い。この場合には、遊技状態や保留球数や変動回数に関係なく、常に、第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくできるので、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１４５３】

その結果、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせる（保留を消化する）ことができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、時短状態から通常状態１（ド通常状態）を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１４５４】

また、通常状態２（微時短状態）から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。その結果、通常状態２を規定回数消化（変動）させて通常状態１に移行した後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転はＣ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、通常状態２から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１４５５】

また、第３０６実施形態では、振分ユニットｆ５９８０の正面側に配設される入賞口ユニットｆ９３０が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されると共に、振分ユニットｆ５９８０の第１入球口振分部ｆ５９８３が非透過性の樹脂材料から形成されるので、第１入球口振分部ｆ５９８３が遊技盤ｆ１３の正面側から視認可能に構成される。従って、第１入球口振分部ｆ５９８３の現在の遊技球の振り分け状況を遊技者に認識させやすくできる。その結果、第１入球口振分部ｆ５９８３による遊技球の送球に注目させやすくできる

。
【３１４５６】
次いで、図４２３７及び図４２３８を参照して、第３０７実施形態における振分ユニットｆ６９８０について説明する。上記第３０４実施形態では、振分ユニットｆ３９８０に第１入球口振分部ｆ２９８３と第２入球口振分部ｆ３９８３とが配設される場合について説明したが、第３０７実施形態では、振分ユニットｆ６９８０のみが配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分については同一の符号を付してその詳しい説明を省略する。
【３１４５７】
図４２３７を参照して、第３０７実施形態にける振分ユニットｆ６９８０の全体構成について説明する。図４２３７（ａ）は、第３０７実施形態における振分ユニットｆ６９８０の断面図であり、図４２３７（ｂ）は、図４２３７（ａ）のＨ１３ｂ－Ｈ１３ｂ線における振分ユニットｆ６９８０の断面図である。なお、図４２３７（ａ）における振分ユニットｆ３９８０の断面は、図４１７８のＨ０３ａ－Ｈ０３ａ線における第３０２実施形態の振分ユニットｆ９８０の断面に対応する。
【３１４５８】
図４２３７に示すように、第３０７実施形態における振分ユニットｆ６９８０は、背面ベースｆ６９８５と、その背面ベースｆ６９８５の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される正面ベースｆ６９８１と、それら正面ベースｆ６９８１と背面ベースｆ６９８５との間に回転可能な状態で配設される第２入球口振分部ｆ３９８３と、駆動モータｆ２９８９とを主に備えて形成される。なお、第３０７実施形態では、駆動モータｆ２９８９の回転軸が第２入球口振分部ｆ３９８３の被軸支部ｆ３９８３ｆ１に直接連結され、駆動モータｆ２９８９の駆動力が直接、第２入球口振分部ｆ３９８３に伝達されて第２入球口振分部ｆ３９８３が変位するように構成される。
【３１４５９】
背面ベースｆ６９８５は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成されるベース部ｆ９８５ａと、そのベース部ｆ９８５ａの前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する複数の開口（開口ｆ９８５ｂ～ｆ９８５ｆ）と、その複数の開口の上方側（矢印Ｕ方向側）に背面側に向かって凹設される第２凹部ｆ３９８５ｉとを主に備えて形成される。
【３１４６０】
正面ベースｆ６９８１は、有色半透明（本実施形態では、青色）の樹脂材料から形成される。また、正面ベースｆ６９８１は、ベース板ｆ９８１ａと、そのベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出する膨出部ｆ６９８２とを主に備えて形成される。
【３１４６１】
膨出部ｆ６９８２は、ベース板ｆ９８１ａから正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって膨出するドーム状に形成されると共に、その膨出した内側が遊技球を通過可能な大きさに設定され、その内側の内部空間に流入口ｆ９８２ｄから（第１入球口ｆ６４を介して）流入される遊技球が通過する送球通路ｆＴＲ０と、その送球通路ｆＴＲ０から分岐する第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２と、第１通路ｆＴＲ１の上流側から分岐して形成される第３通路ｆＴＲ３と、第２通路ｆＴＲ２の上流側から分岐して形成される第４通路ｆＴＲ４とを主に備えて形成される。また、膨出部ｆ６９８２は、流入口ｆ９８２ｄと、立設壁ｆ９８２ａと、その立設壁ｆ９８２ａの下方側の領域から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって立設される第２立設壁ｆ３９８２ｍと、第１通路ｆＴＲ１と第３通路ｆＴＲ３との通路を区画する区画壁ｆ６９８２ｐ及び第２通路ｆＴＲ２と第４通路ｆＴＲ４との通路を区画する区画壁ｆ６９８２ｑと、凹部ｆ９８２ｅ～ｆ９８２ｊと、立設壁ｆ９８２ａ及び第２立設壁ｆ３９８２ｍの間の領域において前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通する貫通孔ｆ３９８２ｎとを主に備えて形成される。
【３１４６２】

第３通路ｆＴＲ３は、区画壁ｆ６９８２ｐにより第１通路ｆＴＲ１と区画されると共に、区画壁ｆ６９８２ｐの上方側（矢印Ｕ方向側）と下方側（矢印Ｄ方向側）との空間が第１通路ｆＴＲ１に連通する態様で形成され、第１通路ｆＴＲ１の上端側に流入した遊技球または第１通路ｆＴＲ１を下端側まで流下した遊技球が流入可能に構成される。

【３１４６３】

第４通路ｆＴＲ４は、区画壁ｆ６９８２ｑにより第２通路ｆＴＲ２と区画されると共に、区画壁ｆ６９８２ｑの上方側（矢印Ｕ方向側）と下方側（矢印Ｄ方向側）との空間が第２通路ｆＴＲ２に連通する態様で形成され、第２通路ｆＴＲ２の上端側に流入した遊技球または第２通路ｆＴＲ２を下端側まで流下した遊技球が流入可能に構成される。

【３１４６４】

区画壁ｆ６９８２ｐは、上記したように第１通路ｆＴＲ１及び第３通路ｆＴＲ３を区画する壁部であり、第２立設壁ｆ３９８２ｍ及び膨出部ｆ６９８２との間の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中間位置において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される態様で、膨出部ｆ６９８２から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出して形成される。

【３１４６５】

区画壁ｆ６９８２ｑは、上記したように第２通路ｆＴＲ２及び第４通路ｆＴＲ４を区画する壁部であり、第２立設壁ｆ３９８２ｍ及び膨出部ｆ６９８２との間の左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）略中間位置において上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に延設される態様で、膨出部ｆ６９８２から背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出して形成される。

【３１４６６】

次いで、図４２３８を参照して、振分ユニットｆ６９８０の遊技球の流下について説明する。図４２３８（ａ）及び図４２３８（ｂ）は、図４２３７（ｂ）の範囲Ｈ１４部における振分ユニットｆ６９８０の部分拡大断面図である。なお、図４２３８（ａ）では、正面視左側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態が図示され、図４２３８（ｂ）では、正面視右側の作用部ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２に張り出す状態に変位される途中の状態が図示される。

【３１４６７】

まず、図４２３８（ａ）に示すように、正面視左側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１に張り出した状態では、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１の遊技球の流下を規制する。一方、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２の遊技球の流下を許容すると共に、第２通路ｆＴＲ２と第４通路ｆＴＲ４との上流側の連通部を塞ぐ位置に配設され、第２通路ｆＴＲ２の上流側から第４通路ｆＴＲ４への遊技球の流入が規制される。

【３１４６８】

なお、第３０７実施形態においては、上記第３０４実施形態における第１入球口振分部ｆ２９８３の配設が省略されるので、第１入球口ｆ６４から膨出部ｆ６９８２に流入する遊技球が、立設壁ｆ９８２ａに当接される。この立設壁ｆ９８２ａに遊技球が当接した際の送球速度や送球位置により、立設壁ｆ９８２ａの左右両側に遊技球を順不同に送球出来るように構成される。そのため、例えば、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が立設壁ｆ９８２ａの右側（矢印Ｒ方向側）に振り分けられる場合には、立設壁ｆ９８２ａの右側（矢印Ｒ方向側）に形成される第２通路ｆＴＲ２にそのまま流下させることができる。一方、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が立設壁ｆ９８２ａの左側に振り分けられる場合には、第１通路ｆＴＲ１の上流側に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１を流下する際に、正面視左側の作用部ｆ３９８３ａに当接することで、第２通路ｆＴＲ２側に案内されるように構成される。よって、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が立設壁ｆ９８２ａの左側に振り分けられる場合には、立設壁ｆ９８２ａの左側を迂回して第２通路ｆＴＲ２に送球されるように構成される。

【３１４６９】

即ち、第３０７実施形態では、第２入球口振分部ｆ３９８３の配置に伴って、第１入球口ｆ６４から膨出部ｆ６９８２に流入する遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ

２に送球できるように構成されるとともに、それらの遊技球が第１通路ｆＴＲ１に流入するまでの経路を変更することが可能に構成される。従って、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を立設壁ｆ９８２ａの正面視左側を迂回させることで、その遊技球が第１入球口ｆ６４に流入してから、第２通路ｆＴＲ２に到達するまでの時間を、立設壁ｆ９８２ａの正面視右側を第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が通過する場合の時間に比べて長くすることができる。

【３１４７０】

そのため、図４２３８（ｂ）に示すように、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球の振り分け先を上記図４２３８（ａ）において説明した第２通路ｆＴＲ２から第１通路ｆＴＲ１に切り替える場合において、第２通路ｆＴＲ２まで早いタイミング（時間）で到達可能な立設壁ｆ９８２ａの正面視右側を通過した遊技球をそのまま第２通路ｆＴＲ２に流入させて流下させることができる一方で、第２通路ｆＴＲ２まで遅いタイミング（時間）で到達する立設壁ｆ９８２ａの正面視左側を通過した遊技球を、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ３９８３ａに当接させることができる。この正面視右側の作用部ｆ３９８３ａとの当接により、立設壁ｆ９８２ａの正面視左側を通過して第２通路ｆＴＲ２に向かう遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させることができように構成される。

【３１４７１】

即ち、同じタイミングで第１入球口ｆ６４に遊技球が入球したとしても、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を立設壁ｆ９８２ａに当接させて、その当接による流下経路の違い（立設壁ｆ９８２ａの左側を流下するか右側を流下するか）で、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球の振り分け先を切り替える際における流下経路が異なるようにできる。そのため、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球がどの経路を流下して（立設壁ｆ９８２ａの左側を流下するか右側を流下するか）第２入球口振分部ｆ３９８３に到達することと、第２入球口振分部ｆ３９８３の振り分けの切り替えタイミングとに関連性を設けることができるので、振分ユニットｆ６９８０を流下する遊技球に注目させて遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１４７２】

なお、図４２３８（ｂ）に示すように、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球の振り分け先を上記図４２３８（ａ）において説明した第２通路ｆＴＲ２から第１通路ｆＴＲ１に切り替える場合において、第２通路ｆＴＲ２まで遅いタイミング（時間）で到達する立設壁ｆ９８２ａの正面視左側を通過する遊技球は、立設壁ｆ９８２ａの正面視左側を通過する際に第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左側の作用部ｆ３９８３ａに当接することで、第３通路ｆＴＲ３に流入することが可能とされる。これにより、遊技球を第１通路ｆＴＲ１と第２通路ｆＴＲ２とは異なる第３通路ｆＴＲ３を流下させて、第１分岐通路ｆＢＫ１に流入させることができる。なお、第１分岐通路ｆＢＫ１は、通過する遊技球をアウト球として処理するように構成される。そのため、本実施形態では、流下することにより特別図柄の抽選および所定の遊技球の入賞球が付与される第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２から、特典の付与が無い通路として構成される第３通路ｆＴＲ３に遊技球を流入可能に構成される。そのため、振分ユニットｆ６９８０を流下する遊技球に注目させて遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１４７３】

なお、上記の説明においては、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視左側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１を塞いだ状態から正面視右側の作用部ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２を塞ぐ位置に変位する場合について説明したが、第２入球口振分部ｆ３９８３の正面視右側の作用部ｆ３９８３ａが第２通路ｆＴＲ２を塞いだ状態から正面視左側の作用部ｆ３９８３ａが第１通路ｆＴＲ１を塞ぐ位置に変位する場合については、遊技球の流入する流入経路が左右で反対（第３通路ｆＴＲ３は第４通路ｆＴＲ４に）となるだけであるので、その詳しい説明については省略する。

【３１４７４】

また、第３０７実施形態では、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球の流下経路（立設壁

ｆ９８２ａの左側を流下するか右側を流下するか）を立設壁ｆ９８２ａにより変更する場合について説明したが、立設壁ｆ９８２ａに限定されるものではなく、流下する遊技球が外力により流下方向を変更するものであれば何でも良い。例えば、磁石の磁力による影響により遊技球の流下方向が変更するものであっても良いし、流下経路に張り出した突起に遊技球が当接することにより遊技球の流下方向が変更されるものであっても良い。

【３１４７５】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。

【３１４７６】

上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

【３１４７７】

上記各実施形態では、第１通路ｆＴＲ１に配設される検出装置ｆＳＥ３により遊技球を検出することで第１特別図柄の抽選が行われ、第２通路ｆＴＲ２に配設される検出装置ｆＳＥ３により遊技球を検出することで第２特別図柄の抽選が行われる（即ち、２個の検出装置ｆＳＥ３が必要となる）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）ものであっても良い。即ち、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を新たな検出装置で検出することで第１特別図柄の抽選を行う状況（所定の状況）と、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を新たな検出装置で検出することで第２特別図柄の抽選を行う状況（特定の状況）とに、状況を変化させるものであっても良い。なお、所定の状況（第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を新たな検出装置で検出することで第１特別図柄の抽選を行う状況）及び特定の状況（第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を新たな検出装置で検出することで第２特別図柄の抽選を行う状況）は、第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置による第１入球口ｆ６４（始動口）に流入した遊技球の検知状況が相当する。

【３１４７８】

なお、第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を新たな検出装置で検出することで第１特別図柄の抽選を行う状況の場合に、新たな検出装置により遊技球が検出されることに起因して第１特別図柄（特図１）が始動する（後述する第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される（第１の遊技条件が成立する））ように構成されると共に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球を新たな検出装置で検出することで第２特別図柄の抽選を行う状況の場合に、新たな検出装置により遊技球が検出されることに起因して第２特別図柄（特図２）が始動する（後述する第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される（第２の遊技条件が成立する））ように構成される。

【３１４７９】

従って、例えば、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設し、その新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が時間経過に伴って変更されるように構成しても良い（例えば、電源投入後から０～１０秒における遊技球の検出は第１特別図柄の抽選を行い、１０秒から１５秒における遊技球の検出は第２特別図柄の抽選を行い、以降の時間は電源投入後からの動作を繰り返すように構成する）。この場合には、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球した際に第１特別図柄の抽選が受けられるのか第２特別図柄の抽選が行われるかを遊技者に認識させにくくできる。そのため、遊技者が第１特別図柄の抽選のみを狙って遊技球を打ち出したりすることを抑制できる。その結果、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）ことができ、遊技者がパチンコ機ｆ１０の

遊技を一時的に停止してしまうことを抑制できる。

【３１４８０】

また、第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置により第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態中に第１入球口ｆ６４から遊技球を流入させ続けることで、第１特別図柄の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされ、反対に、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置により第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態中に、第２特別図柄の抽選を受けられる保留を連続して貯め続けることが可能とされる。

【３１４８１】

なお、第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、上記各実施形態における振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ５９８０，ｆ６９８０のように、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球により、第１特別図柄の抽選を受けられたのか第２特別図柄の抽選を受けられたのかを遊技球の流下で判断できなくなるので、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球により、第１特別図柄の抽選を受けられたのか、第２特別図柄の抽選を受けられた（どちらの保留が貯められた）のかを表示しても良い。

【３１４８２】

第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設する変形例においては、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）では、主に、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置により第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態の時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態の時間とが一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御が行われる。これは、第１特別図柄の抽選において大当たりとなるか第２特別図柄の抽選において大当たりとなるかで、大当たりに伴う賞球数（ラウンド数）や大当たり後に確変状態に移行する確率に差がなく、第１特別図柄または第２特別図柄のどちらの抽選を行わせても遊技者が得られる賞球数等の期待値は変わらないからである。

【３１４８３】

一方、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設する変形例における通常状態１（ド通常状態）では、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置により第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態とに変更される度に、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態の時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態の時間とのそれぞれが所定の時間の間から（例えば、１秒刻みの１～１５秒のいずれかの秒数から）ランダムに設定される、これにより、第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるタイミングを狙って遊技者が遊技球を打ち出すことを抑制でき、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄（特図１）と第２特別図柄（特図２）との抽選とを行わせることが可能とされる。

【３１４８４】

ここで、通常状態１（ド通常状態）においては、移行した当初に第１特別図柄の保留が無く第２特別図柄の保留がある場合に、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選（第１特別図柄の抽選）が行われず第２特別図柄の抽選により通常状態２（微時短状態）に移行されてしまう可能性がある。そのため、通常状態１においては、新たな検出装置により遊技球が１球検出されるまで新たな検出装置により第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態に設定し、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置による特別図柄の抽選の種類を変更する時間経過の開始を行わないものとして、通常状態１に移行した当初の第１特別図柄（特図１）の１個目の保留を貯めやすい状態を形成することが好ましい。なお、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１への移行前においては、一対の羽部材ｆ９４５の開放による第２入球口ｆ６６への遊技球の入球により第２特別図

柄の保留が貯まった状態となりやすいため、通常状態１に移行した当初に第１特別図柄の保留が無く第２特別図柄の保留がある状態が形成されやすい。そのため、通常状態１への移行前において新たな検出装置による特別図柄の抽選の種類を変更することにより、通常状態１に移行した当初の第１特別図柄（特図１）の１個目の保留を貯めやすくできる。なお、通常状態１への移行前の制御についての詳細は後述する。

【３１４８５】

このように、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設する変形例における通常状態１（ド通常状態）では、新たな検出装置による特別図柄の抽選の種類を変更をランダムな時間経過により変更することで、通常状態２（微時短状態）に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができると共に、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合には、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりを発生させることが可能とされ、その第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりにより遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させることができる。

【３１４８６】

なお、通常状態１（ド通常状態）では、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態の時間を１秒刻みの３～１５秒のいずれかの秒数からランダムで設定すると共に、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態の時間を１秒刻みの１～１２秒のいずれかの秒数からランダムで設定するようにしたり、第１特別図柄の抽選を行う状態の時間の方が第２特別図柄の抽選を行う状態の時間よりも長い時間が選択される確率を高く設定して、時短状態（サポートＣタイム）に移行することが可能とされるＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる第１特別図柄の保留を貯めやすくしても良い。また、この状況とは反対に、第１特別図柄の抽選を行う状態の時間を１秒刻みの１～１２秒のいずれかの秒数からランダムで設定すると共に、第２特別図柄の抽選を行う状態の時間を１秒刻みの３～１５秒のいずれかの秒数からランダムで設定するようにしたり、第２特別図柄の抽選を行う状態の時間の方が第１特別図柄の抽選を行う状態の時間よりも長い時間が選択される確率を高く設定して、時短状態に移行することが可能とされるＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる第１特別図柄の保留を貯めにくくしても良い。

【３１４８７】

また、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設する変形例においては、上記第３０３実施形態と同様に、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）に、上記した第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態の時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態の時間とが一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御を停止して、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態になるように構成される。これにより、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、時短状態において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、時短状態から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１４８８】

また、通常状態２（微時短状態）において、規定の微時短回数の変動が終了する前（例えば、１回転前）にも同様に、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態になるように構成することで、通常状態２から通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングで第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。従って、通常状態２を規定回数消化（変動）させて通常状態１に移行した後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態

）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転はＣ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、通常状態２から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１４８９】

なお、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設する変形例において、新たな検出装置による特別図柄の抽選の種類の変更は、上記第３０３実施形態における第１入球口振分部ｆ２９８３と同様に、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値に対応させて変更させることが可能である。例えば、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが２以上残っている場合には、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態の時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態の時間とが一定（例えば、５秒）の周期で切り替わる制御とし、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓが１以下になった場合には、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態とすることで、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１４９０】

また、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設する変形例では、例えば、普通図柄の当たりに伴って、所定時間（例えば、３０秒間）、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態とし、それ以外の場合には、第１入球口ｆ６４又に入球する遊技球により第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態としても良い。この場合には、普通図柄の当選確率が高確率状態とされる時短状態（チャンスタイム、又は、サポートＣタイム）及び通常状態２（微時短状態）において、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により第１特別図柄（特図１）の抽選を行いやすくできるので、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１４９１】

また、遊技球の振り分け先を時間経過により変更するものではなく、遊技状態（通常状態１、通常状態２、時短状態、確変状態）に応じて特別図柄の抽選の種類が変更される構成、例えば、通常状態１（ド通常状態）では、第１入球口ｆ６４から流入した遊技球より第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態とし、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、第１入球口ｆ６４から流入した遊技球より第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態として、通常状態１において第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくしても良い。

【３１４９２】

なお、この場合には、第２特別図柄（特図２）の抽選における大当たり以外の抽選にＣ時短Ｂ当たりを設定して、第２特別図柄（特図２）の抽選が大当たり以外（ハズレ）であった場合に通常状態２（微時短状態）に確実に移行するように設定する。そして、第２特別図柄の保留が少なくとも１個以上貯まってることを通常状態１に移行するための条件に設定すると共に、通常状態１に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定することで、通常状態１において、第１特別図柄の変動が終了した時点で第１特別図柄の保留が無い場合に、第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりを発生させて、遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させることができ、通常状態１において通常状態２に移行しないよう（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選が継続されるよう（第２特別図柄（特図２）の抽選が始まらないよう））に、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせる（第１入球口ｆ６４を狙わせ続ける）操作を行わせることができる。また、この場合には、通常状態１に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定する（即ち、第１特別図柄の抽選が行われるまで第２特別図柄の保留があったとしても第２特別図柄の保留消化を行わず遊技（特別図柄の変動）を一時停止する）ように構成するために、第２特別図柄の保留が貯まった状態で遊技が停止する恐れがある。そのため、上記の条件に関しては、通常状

態１（ド通常状態）に移行してから所定期間（例えば、１０秒）の間だけ設定されるように構成することが好ましい。

【３１４９３】

また、上記のように通常状態１（ド通常状態）に移行した当初の変動で第２特別図柄の変動が行われないことを条件に設定する（即ち、第１特別図柄の抽選が行われるまで第２特別図柄の保留があったとしても第２特別図柄の保留消化を行わず遊技（特別図柄の変動）を一時停止する）構成としたことにより、第１特別図柄の保留がない状態で遊技が一時的に停止される場合には、遊技者がそのまま遊技を止めて離れてしまったり、パチンコ機ｆ１０が壊れたと遊技者が勘違いする恐れがあるので、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、一時的に遊技を停止している状況であることを表示（通常状態１の遊技状態が終了する（チャンス時間が終了する）までのカウントダウン表示等）を行う。そして、第１入球口ｆ６４及び第２入球口ｆ６６に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４及び第２入球口ｆ６６に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況）であることを表示（報知）すると共に、次変動にて第１特別図柄の保留があるとチャンスであることを表示（報知）して（例えば、第１特別図柄の保留を貯められるとチャンス等の表示をして）、遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１４９４】

なお、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）においては、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置の遊技球の検出により第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態として、一対の羽部材ｆ９４５の開放により第２特別図柄（特図２）の保留が最大値（４個）貯められている状態で、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球が特別図柄の抽選を受けられない状況を少なくして、特別図柄の抽選が行われない入賞球が増えることを抑制しても良い。また、この状態とは反対に、時短状態や確変状態において、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置の遊技球の検出により第２特別図柄の抽選を行う状態として、時短状態や確変状態において第１特別図柄の抽選が行われることを抑制しても良い。通常状態２（微時短状態）においては、第１特別図柄（特図１）の抽選を行う状態の時間と、第２特別図柄（特図２）の抽選を行う状態の時間とが一定の周期で切り替わる状態として、第１特別図柄の抽選が行われるタイミング又は第２特別図柄の抽選が行われるタイミングを狙って遊技者に遊技球を打ち出させるように構成しても良い。

【３１４９５】

なお、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設し、その新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が時間経過に伴って変更されるものとする場合には、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を非形成とする、即ち、第１入球口ｆ６４（遊技盤ｆ１３）の背面側に振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ５９８０，ｆ６９８０を配設しないものとしても良い。この場合には、遊技盤ｆ１３の背面側の空間を確保することができるので、第１入球口ｆ６４の背面側の空間をパチンコ機ｆ１０の役物の配設空間として利用することが可能となる。なお、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を非形成とする場合には、新たな検出装置への遊技球の入球を契機として（検出により）、特別図柄の抽選と入球に伴う遊技球の賞球とを行うように構成することが好ましい。

【３１４９６】

一方、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設し、その新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が時間経過に伴って変更されるものとする場合において、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２を形成したまま、即ち、第１入球口ｆ６４（遊技盤ｆ１３）の背面側に振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ５９８０，ｆ６９８０を配設するものとして構成しても良い。この場合には、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に配設される検出装置ｆＳＥ３を取り外して、新たな検出装置の遊技球の検出により特別図柄の抽選と入球に伴う遊技球の賞球とを行うように構成しても良

いし、若しくは、第１通路ｆＴＲ１及び第２通路ｆＴＲ２に配設される検出装置ｆＳＥ３を取り外さずに、その検出装置ｆＳＥ３の遊技球の検出により入球に伴う遊技球の賞球を行い、新たな検出装置の遊技球の検出により特別図柄の抽選を行うものとしても良い。

【３１４９７】

また、上記したように第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が変更されるように構成してもよい。例えば、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が２以下の場合に、新たな検出装置に遊技球が検出されると第１特別図柄の抽選が行われ、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が３以上の場合に、新たな検出装置に遊技球が検出されると第２特別図柄の抽選が行われるものであっても良い。この場合には、遊技状態や保留球数や変動回数に関係なく、常に、第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成しやすくなるので、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行したタイミングにおいて第１特別図柄の保留を貯めた状態を形成しやすくできる。

【３１４９８】

また、上記の場合とは反対に、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ２）の値に基づいて、第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が変更されるように構成してもよい。例えば、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が２以下の場合に、新たな検出装置に遊技球が検出されると第２特別図柄の抽選が行われ、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が３以上の場合には、新たな検出装置に遊技球が検出されると第１特別図柄の抽選が行われるものであっても良い。この場合には、第２特別図柄（特図２）の保留が一定数以上（３球以上）になったタイミングでのみ、第１特別図柄（特図１）の保留を貯められる状況を形成できる。そのため、第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる状況の形成が困難とされ、第１特別図柄（特図１）の抽選による所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選されるまでのハードルを高くできる。その結果、Ｃ時短Ａ当たりを得られた場合の遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１４９９】

なお、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が変更されるように構成した場合には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が３以上にならないと第２特別図柄の保留が貯められないため、通常状態２に移行させる契機（第２特別図柄のＣ時短Ｂ当たり）を生じさせることができない恐れがある。そのため、この場合には、通常状態１（ド通常状態）に移行してから所定の期間（例えば３０秒間や４回転までの変動が終わる間）、上記の制御をするものとして、所定の期間の経過後に、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により第２特別図柄の抽選を受けられる状態として、通常状態２に移行させる契機を生じさせたり、第１特別図柄の保留が０になった場合に通常状態２に移行させるように構成することが好ましい。

【３１５００】

また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口振分部ｆ２９８３を変位させる場合には、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留数に応じて第１特別図柄の保留の形成割合（第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選される種類の割合）を正確に変更するために以下のように構成しても良い。例えば、第１特別図柄（特図１）の保留が０～２個の場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球により第１特別図柄の抽選が行われるように構成して、４球目に入球した遊技球により第２特別図柄の抽選が行われるように構成する。そして、第１入球口ｆ６４に入球する５球目以降の遊技球は、１球目から４球目に入球した遊技

球の抽選を繰り返すように構成する。即ち、第１特別図柄の保留が０～２個と少ない場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により、第１特別図柄の保留が貯められる割合を７５％、第２特別図柄の保留が貯められる割合を２５％として、第１特別図柄の保留を貯めやすくして、通常状態１（ド通常状態）での第１特別図柄（特図１）の抽選による所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）を生じさせやすくする。

【３１５０１】

一方、第１特別図柄（特図１）の保留が３，４個の場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球により第２特別図柄の抽選が行われるように構成して、４球目に入球した遊技球により第１特別図柄の抽選が行われるように構成する。そして、第１入球口ｆ６４に入球する５球目以降の遊技球は、１球目から４球目に入球した遊技球の抽選を繰り返すように構成する。即ち、第１特別図柄の保留が３，４個と多い場合には、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により、第１特別図柄の保留が貯められる割合を２５％、第２特別図柄の保留が貯められる割合を７５％として、第１特別図柄の保留を貯め難くして、第１特別図柄の抽選が継続され続けてしまうことを抑制する。

【３１５０２】

また、第１特別図柄（特図１）の保留が４個の場合には、第１特別図柄の保留が最大値とされるために遊技者が遊技球を発射する（第１特別図柄の保留を貯める）理由が無くなってしまい遊技者が遊技球を発射しなくなる可能性があるが、上記したように第１特別図柄の保留が３，４個の場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球により第２特別図柄の抽選が行われるように構成して、４球目に入球した遊技球により第１特別図柄の抽選が行われるように構成することで、特別図柄の変動による保留消化により第１特別図柄の保留が４個から３個に減少した直後に、４球目の遊技球が第１入球口ｆ６４に入球することを狙って、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせることができる。そのため、第１特別図柄の保留が３，４個の場合に第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球したら１球目から３球目に入球した遊技球により第２特別図柄の抽選が行われるように構成して、４球目に入球した遊技球により第１特別図柄の抽選が行われるように構成する場合には、第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球するまでの平均時間よりも、第１特別図柄の保留が４個貯められた状態における特別図柄の変動時間が短く設定されていることが好ましい。

【３１５０３】

なお、上記した第１入球口ｆ６４に４球の遊技球が入球している途中（例えば、３球目の遊技球が第１入球口ｆ６４に入球したタイミング）で、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球（第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置による第１特別図柄の抽選）や変動による保留消化によって、第１特別図柄の保留数が２個から３個、又は、３個から２個に変更された場合には、４球目の遊技球が入球している途中までに行われた第１特別図柄または第２特別図柄の抽選の制御をリセットして、再度、第１特別図柄の保留数が３個から２個、又は、２個から３個に変更された場合に、上記した１球目から４球目に入球した遊技球の第１特別図柄または第２特別図柄の抽選の制御を１球目から行うように構成しても良いし、４球目の遊技球が入球している途中までに行われた第１特別図柄または第２特別図柄の抽選の制御を記憶して、再度、第１特別図柄の保留数が３個から２個、又は、２個から３個に変更された場合に、記憶した第１特別図柄または第２特別図柄の抽選の制御の途中（例えば、４球目の制御）から行うように構成しても良い。

【３１５０４】

上記した第１特別図柄または第２特別図柄の抽選の制御によれば、第１特別図柄（特図１）の保留数に応じて第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更することができるので、例えば、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への遊技球の入球のさせやすさの違いにより、通常状態１（ド通常状態）の継続率に差が生じやすくなることを抑制できる。具体的には、遊技領域に遊技球を１００球打ち出した場合に第１入球口ｆ６４に平均１０球入球させることが可能なパチンコ機ｆ１０と、遊技領域に遊技球を１００球打

ち出した場合に第１入球口ｆ６４に平均５球入球させることが可能なパチンコ機ｆ１０とがあった場合に、第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更することができないと、第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させやすい前者のパチンコ機ｆ１０の方が、第１特別図柄の保留を形成しやすい分、通常状態１が継続する状態が継続されやすくなる。そのため、第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更することができない場合には、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への遊技球の入球のさせやすさの違いによって、遊技者に対する有利度合いが大きく変わる恐れがある。

【３１５０５】

これに対し、上記したように第１特別図柄（特図１）の保留数に応じて第１特別図柄の保留の形成のしやすさを変更する場合には、第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させやすい前者のパチンコ機ｆ１０では、第１特別図柄の保留が多く（３個以上）貯まった場合に、第１特別図柄の保留を貯め難くでき、第１特別図柄の保留が３個以上貯まった状態が維持されることを抑制できる。一方、第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させ難い後者のパチンコ機ｆ１０では、第１特別図柄の保留が多く（３個以上）貯まらないにしても、第１特別図柄の保留が０～２個の状態を維持することで、第１特別図柄の保留を貯めやすい状態を維持することができる。これにより、パチンコ機ｆ１０の個体差による第１入球口ｆ６４への遊技球の入球のさせやすさの違いによって、遊技者に対する有利度合いが大きく変わることを抑制できる。なお、第１特別図柄の保留が３，４個と多い場合に第１特別図柄（特図１）の保留を貯め難くする制御（第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置により第２特別図柄が抽選される割合を多くする制御）は、通常状態１（ド通常状態）が所定時間（例えば、３分以上）継続される場合に、第１特別図柄の保留数に関係なく移行するように構成して、通常状態１が必要以上に長くなることを抑制しても良い。

【３１５０６】

さらに、第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、遊技球の流下状態を遊技者に演出するための手段として、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０を新たな検出装置よりも下流側に配設しても良い。この場合には、新たな検出装置がどちらの特別図柄の抽選をするかを、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０の第１入球口振分部ｆ９８３，ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の配置を対応させることで、遊技者にどちらの特別図柄の抽選が行われるかを示唆しても良い。この場合には、通常状態１（ド通常状態）におけるＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり又はＣ時短Ｂ当たり）の抽選のみを、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設する検出装置ｆＳＥ３による遊技球の検出を契機に行うものとし、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置で大当たりの抽選を行わせ、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設する検出装置ｆＳＥ３でＣ時短当たりの抽選を行わせるように構成しても良い。これによれば、大当たりを抽選するためのテーブルと、Ｃ時短当たりを抽選するためのテーブルとを別にすることができるので、それぞれのテーブルの設定を簡易にできる。

【３１５０７】

なお、大当たりを抽選するためのテーブルと、Ｃ時短当たりを抽選するためのテーブルとを別にした場合には、通常状態１（ド通常状態）において、１球の遊技球が第１入球口ｆ６４に入球した際に、大当たりと、Ｃ時短当たりとの両方が抽選される可能性があるので、Ｃ時短当たりよりも大当たりの抽選が優先して処理されるように構成される。

【３１５０８】

また、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置の遊技球の検出で大当たりの抽選を行わせ、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設する検出装置ｆＳＥ３の遊技球の検出でＣ時短当たりの抽選を行わせるように構成する場合には、大当たりの抽選とＣ時短当たりの抽選とが、どの遊技球で行われたかを対応付けるために、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置が遊技球を検出した回数と、振

分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設する検出装置ｆＳＥ３が遊技球を検出した回数とを計測するカウンタを用いて、それぞれのカウンタの値が同一とされる抽選が、同じ遊技球でされた抽選であることを判定しても良い。これによれば、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置に遊技球が検出されることによる特別図柄の変動演出と、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設する検出装置ｆＳＥ３に遊技球が検出されることによるＣ時短当たりの抽選演出とを関係付けることができる。

【３１５０９】

さらに、第１入球口ｆ６４に配設する新たな検出装置に遊技球が検出されたタイミングで所定期間（例えば、０．５秒間）、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設される検出装置ｆＳＥ３の遊技球の検出を可能にする検出フラグを有し、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球された後の所定時間（例えば、０．５秒間）にのみ、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設される検出装置ｆＳＥ３の遊技球の検出がされるように構成しても良い。この場合には、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０に配設される検出装置ｆＳＥ３まで遊技者が不正にアクセスして、検出装置ｆＳＥ３の検出だけが不正に行われることを抑制できる。

【３１５１０】

また、上記したように第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、遊技領域への遊技球の発射頻度に基づいて、第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置に遊技球が検出された際の抽選の種類が変更されるように構成してもよい。例えば、遊技球を打ち出し始めてから所定の時間（例えば２分間）、遊技球が継続して発射される場合には、第２特別図柄の抽選よりも第１特別図柄の抽選が高い割合で行われるように構成することで、遊技者に遊技球を打ち出し続けさせやすくでき、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止してしまうことを抑制できる。また、これとは反対に、遊技球を打ち出し始めてから所定の期間（例えば２分間）、遊技球が継続して発射される場合に、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選が高い割合で行われる、即ち、打ち出しを一時的に停止した場合に、第２特別図柄の抽選よりも第１特別図柄の抽選が高い割合で行われるように構成することで、通常状態１（ド通常状態）において遊技者に演出（第３図柄表示装置ｆ８１）に注目させる時間を確保することができる。これにより、パチンコ機ｆ１０の演出による興趣を遊技者に与えやすくできる。

【３１５１１】

また、上記したように第１入球口ｆ６４に配設する１個の新たな検出装置により異なる種類の価値を付与する（第１特別図柄の抽選または第２特別図柄の抽選のどちらかを行わせる）場合には、遊技球の検出毎に第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを交互に行うように構成しても良い。具体的には、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球（遊技球の検出）により第１特別図柄の抽選が行われる状態時において、１球目の遊技球が第１入球口ｆ６４へ入球され第１特別図柄の抽選が行われた後には、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球により第２特別図柄の抽選が行われる状態とされ、この状態時に２球目の遊技球が第１入球口ｆ６４へ入球され第２特別図柄の抽選が行われた後には、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球により第１特別図柄の抽選が行われる状態とされるように構成し、３球目以降は、１球目の遊技球が入球された状態と２球目の遊技球が入球された状態とを繰り返すように構成しても良い。これによれば、上記第３０２実施形態における振分ユニットｆ９８０のように、第１入球口ｆ６４に入球する遊技球により第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とを交互に行わせることができる。

【３１５１２】

上記各実施形態では、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるか（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１

特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況であるのか、第２特別図柄（特図２）の保留が貯められる状況であるのか）を遊技盤ｆ１３を模した表示（例えば、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球の通過ルートを遊技盤ｆ１３に示す表示）や文字（例えば、「第１特別図柄（又は、第２特別図柄）に振り分け中」や「ヘルメット（又は、ハンマー）の保留を形成中」や「２球の入賞でヘルメットの保留を形成可能」の表示）等により表示（遊技者に報知）する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、次の入球（入賞）によってチャンスが継続することを遊技者に報知する表示（例えば、「次の（２球目の）入賞はサポートＣタイム抽選の当選チャンス」等）であっても良い。

【３１５１３】

また、上記各実施形態では、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３に、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられるか、第２通路ｆＴＲ２に振り分けられるか（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況であるのか、第２特別図柄（特図２）の保留が貯められる状況であるのか）を遊技盤ｆ１３を模した表示（例えば、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球の通過ルートを遊技盤ｆ１３に示す表示）や文字（例えば、「第１特別図柄（又は、第２特別図柄）に振り分け中」や「ヘルメット（又は、ハンマー）の保留を形成中」や「２球の入賞でヘルメットの保留を形成可能」の表示）等により表示（遊技者に報知）する場合について説明したが、これらの表示は、通常状態１（ド通常状態）の場合に、所定の期間、第１入球口ｆ６４に遊技球の入球が無い場合に表示するものであっても良い。これによれば、例えば、遊技者が休憩等により一時的にパチンコ機ｆ１０の遊技を停止した後に、次の遊技球の入球がチャンスであったことを遊技者に思い出させることができる。その結果、遊技再開直後における遊技者の興趣を向上しやすくできる。

【３１５１４】

上記各実施形態では、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、左側の小領域ｆＤｓ１に大当たりを報知するための特殊な表示をすることにより、大当たりの抽選がされる保留の前に優先して消化されてしまう新たな保留が形成されることを抑制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、大当たりの抽選がされる保留が形成された場合には、その該当保留を他のどの保留よりも先に優先して消化するように構成しても良い。

【３１５１５】

また、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、該当保留が消化されるまで大当たりを報知しないものであっても良い。この場合には、第２特別図柄の大当たり保留が消化されない状況が長時間継続される可能性があるものの、第１特別図柄（特図１）によるサポートＣタイムの抽選が終わった後、第２特別図柄の大当たり保留を消化させることができるので、サポートＣタイムの抽選の演出による興趣を十分に遊技者に与えられると共に、サポートＣタイムに移行しなかったことによる無念感を第２特別図柄の大当たりにより薄めることができる。

【３１５１６】

また、第２特別図柄（特図２）の抽選により大当たりの抽選がされる保留があった場合に、該当保留が消化されるまで大当たりを報知しないものとし、あえて第２特別図柄の大当たりの保留が消化されない状況を継続させることで、第２特別図柄の大当たりの保留を保持したまま、後から入球（入賞）させた第１特別図柄の保留による大当たりや所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選を先に消化させることが可能とされる。これにより、第１特別図柄の大当たりの消化後の確変中や時短中に、保持していた第２特別図柄の大当たりを発生させることができる、即ち、初回の大当たり後の確変状態（スーパーチャンスタイム）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣチャンス）に移行した後に２回目の大当たりを遊技者に消化させることができる。これにより、初回の大当たり後の確変状態（スーパーチャンスタイム）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣチャンス）に移行した演出と、第２特別図柄の抽選による大当たり演出とを連続した一続きの演出と遊技者に認識させることができ、遊技者の興趣を高めることができる。なお、この場合には

、第１特別図柄の保留の変動時間を短くして、第２特別図柄の大当たり保留が早期に消化されるように構成することで、初回の大当たり後の確変状態（スーパーチャンスタイム）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣチャンス）に移行した演出と、第２特別図柄の抽選による大当たり演出とを連続した一続きの演出として遊技者に認識させやすくできる。

【３１５１７】

なお、この場合には、初回の大当たり中に、２回目の大当たりが確定していることを遊技者に報知しても良い。また、上記第３０４実施形態においては、第１特別図柄の大当たりの消化後に第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先を第１通路ｆＴＲ１に維持することで、第２入球口ｆ６６に入球する遊技球も第１通路ｆＴＲ１に送球できるので、その分、第２特別図柄の大当たりの保留を保持したまま、第１特別図柄の保留を貯めやすくできる。そのため、第２特別図柄の大当たりの保留を保持したまま、後から入球（入賞）された第１特別図柄の抽選による大当たりを発生させやすくできる。従って、初回の大当たり後における確変状態（スーパーチャンスタイム）や時短状態（チャンスタイム）において第２特別図柄の大当たりの保留が消化されることを抑制しやすくできる。その結果、初回の大当たりの後に、第２特別図柄の大当たりの保留が消化される前に、第１特別図柄の抽選による別の大当たりを発生させやすくでき、大当たりの連続回数を延ばしやすくできる。

【３１５１８】

上記各実施形態では、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）とされる場合に、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選により、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）が選択される（即ち、通常状態１以外の状態では、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン状態とされＣ時短当たりが選択されたとしても、ハズレとして処理される）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、Ｃ時短当たりが選択されるように構成しても良い。この場合、例えば、通常状態２（微時短状態）において、第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａとは異なる第３当たり乱数テーブルを用意し、その第３当たり乱数テーブルにおいて所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択される確率を、通常状態１の所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が選択される確率よりも低くすることで、通常状態１をサポートＣタイムの抽選の高確率状態と表示すると共に、通常状態２をサポートＣタイムの抽選の低確率状態と遊技者に報知することができる。即ち、通常状態１を通常状態２よりもＣ時短Ａ当たりが当選する可能性が高い有利な状態とすることができる。なお、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）を選択することが可能な状態として、時短回数が上書きされるように構成しても良い。

【３１５１９】

上記各実施形態では、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）以外の通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）では、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり又はＣ時短Ｂ当たり）が選択されないように構成するためにＣ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン状態とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常状態２や時短状態や確変状態では、通常状態１において抽選される第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａのＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり及びＣ時短Ｂ当たり）を外れとした別の（抽選結果として大当たりか外れの２種類しかない）第１当たり乱数テーブルで抽選されるように構成しても良い。この場合には、遊技状態に応じて抽選テーブルを変更するだけで、通常状態２や時短状態や確変状態におけるＣ時短当たりの発生を規制できるので、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍを監視する必要が無くなり、特別図柄の抽選に伴う制御を簡易にできる。

【３１５２０】

上記各実施形態では、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）以外の通常状態２（微時短状態）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャン

スタイム）では、Ｃ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり又はＣ時短Ｂ当たり）が選択されないように構成するためにＣ時短制限フラグｆ２０３ｍがオン状態とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、図４２１０に示す更新処理（ｆＳ５０８）のｆＳ６０３やｆＳ６１０の処理において、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きい（ｆＳ６０３：Ｎｏ、ｆＳ６１０：Ｎｏ）と判別したことから、遊技状態が時短状態または通常状態２に維持されると判定した（即ち、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに記憶される遊技状態が時短状態または通常状態２に維持される）場合には、Ｃ時短当たりの変動演出（ダイヤモンド等の特別な図柄による演出）がされないように規制すると共に、特別図柄の抽選においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり又はＣ時短Ｂ当たり）が選択されていたとしても特別図柄の抽選結果が外れとして処理するように構成されるように構成しても良い。また、ｆＳ６０８の処理において、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きくない（０である）と判別した後に、確変中フラグｆ２０３ｉがオン状態か否かを判定する処理を設けて、現在の遊技状態が確変中か否かを判定することで、遊技状態が確変状態であると判定される（即ち、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに記憶される遊技状態が確変状態に維持される）場合には、Ｃ時短当たりの変動演出（ダイヤモンド等の特別な図柄による演出）がされないように規制すると共に、特別図柄の抽選においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり又はＣ時短Ｂ当たり）が選択されていたとしても特別図柄の抽選結果が外れとして処理する（即ち、遊技状態が移行しない）ように構成される。そして、ｆＳ６０８の処理において、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が０よりも大きくない（０である）と判別した後に、確変中フラグｆ２０３ｉがオフ状態であると判別されることで、現在の遊技状態が通常状態１と判定される（即ち、遊技状態格納エリアｆ２０３ｇに記憶される遊技状態が通常状態１に維持される）場合には、Ｃ時短当たりの変動演出（ダイヤモンド等の特別な図柄による演出）が可能とされると共に、特別図柄の抽選においてＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり又はＣ時短Ｂ当たり）が選択されることで遊技状態が時短状態や通常状態２に移行するように構成されように構成してもよい。

【３１５２１】

上記各実施形態では、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｅ１（図４１７９参照）に流入したこと、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球が送球ユニットｆ９７０により振り分けられて流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）に流入したこと、又は、第２入球口ｆ６６に遊技球が流入したことを契機に、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ及び第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅが最大になるまで第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選を同様に行うことが可能とされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ及び第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が増えた場合（即ち、すぐに変動せず保留として記憶されるもの）における第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選と、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ及び第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が増えない場合（即ち、保留が無く遊技球の入球直後に変動されるもの）の抽選とで異なる抽選を行っても良い。

【３１５２２】

具体的には、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ及び第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が増えた場合（即ち、すぐに変動せず保留として記憶されるもの）における第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の抽選においては、Ｃ時短当たりが抽選される第１当たり乱数テーブルｆ２０２ａに基づいて大当たり又はＣ時短当たりが抽選されるように構成し、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ及び第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が増えない場合（即ち、保留が無く遊技球の入球直後に変動されるもの）の抽選においては、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）のみが抽選されない（第２特別図柄の抽選によるＣ時短Ｂ当たりは抽選される）別の第１当たり乱数テーブルに基づいて大当たりが抽選されるように構成しても良い。この場合には、保留

として記憶される第１特別図柄の抽選でのみ所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）を抽選させることができるので、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留が貯まるように（即ち、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選が行われるように）、遊技者に遊技球を打ち出し続ける遊技を行わせることができる。その結果、遊技者がパチンコ機ｆ１０の遊技を一時的に停止する時間を短くすることができ、パチンコ機ｆ１０の実質的な稼働時間を高めることができる。

【３１５２３】

上記各実施形態では、通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）とにおいて、普通図柄の抽選が当たった場合に、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間が同じショート開放に設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、通常状態１（ド通常状態）と通常状態２（微時短状態）と一対の羽部材（電動役物）の開放時間がそれぞれ別々に設定されるものであっても良い。

【３１５２４】

例えば、図４２１３に示す普通図柄変動処理において、ｆＳ８１６の時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上でない（ｆＳ８１６：ＮＯ）と判定された場合に、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が１以上であるかを判定する処理を増やして、その処理により遊技状態が通常状態１（ド通常状態）であるか通常状態２（微時短状態）であるかを判定し、通常状態１の場合の処理において設定される一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間および回数と、通常状態２の場合の処理において設定される一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間および回数とを別の値にしても良い。これによれば、例えば、通常状態２において、確変状態（スーパーチャンスタイム）や時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）よりも一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間が短いが、通常状態１よりも一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間を長くすることで、通常状態２では通常状態１に比べて第２入球口ｆ６６に入球する遊技球を増やすことができる。よって、通常状態２において規定の微時短回数を消化する時間を短くできる。その結果、通常状態１に移行するまでの間隔を早めて遊技者に興趣を与えやすくできる。

【３１５２５】

また、普通図柄の当たり乱数テーブルｆ２０２ｃにおいて、高確率状態と低確率状態との中間の当たり確率とされる中確率状態を用意し、図４２１３に示す普通図柄変動処理において、ｆＳ８１０の処理によりパチンコ機ｆ１０が通常状態２（微時短状態）と判定された場合に、中確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルｆ２０２ｃに基づいて抽選結果を取得するように構成しても良い。これによれば、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間がショート開放とされ、第２入球口ｆ６６へ入球が困難とされる通常状態２において、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）が開放される回数を少なくできるので、遊技者の違和感（一対の羽部材ｆ９４５が開放したのに第２入球口ｆ６６に入球できない違和感）を低減できる。

【３１５２６】

また、図４２１３に示す普通図柄変動処理において、ｆＳ８１６の時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以上でない（ｆＳ８２１：ＮＯ）と判定された場合に、微時短カウンタｆ２０３ｓの値が１以上であるかを判定する処理を増やして、その処理により遊技状態が通常状態１（ド通常状態）であるか通常状態２（微時短状態）であるかを判定し、通常状態１の場合の処理において設定される普通図柄の変動時間と、通常状態２の場合の処理において設定される普通図柄の変動時間とを異なる値に設定しても良い。例えば、通常状態２において普通図柄の変動時間を通常状態１における普通図柄の変動時間よりも長く設定することで、所定の時間（例えば、１時間）における一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放回数を少なくできる。その結果、遊技者が違和感（一対の羽部材ｆ９４５が開放したのに第２入球口ｆ６６に入球できない違和感）を感じる回数を少なくでき、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３１５２７】

上記各実施形態では、通常中（通常状態１及び通常状態２）に主に特別図柄（第１特別

図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２））の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第１入球口ｆ６４と、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に主に特別図柄（第２特別図柄）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第２入球口ｆ６６と、大当たり時（大当たり中）に大当たりによる賞球を受けるための遊技球の入球口とされる特定入球口ｆ６５とが、上下方向に重なる配置で形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第２入球口ｆ６６及び特定入球口ｆ６５を遊技領域の右側に偏る位置に配置して、通常中（通常状態１及び通常状態２）では、左打ちにより第１入球口ｆ６４を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせ、時短状態および確変状態では、右打ちにより第２入球口ｆ６６又は特定入球口ｆ６５を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせるものであっても良い。この場合には、時短中（時短状態）において、第２入球口ｆ６６を狙って打ち出した遊技球が、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球しない状況を形成できるので、時短中（時短状態）において第１特別図柄（特図１）が溜まることを抑制できる。そのため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数を変動させて通常状態１（ド通常状態）に移行した場合の第１特別図柄（特図１）の保留数にバラつきが生じることを抑制できる。

【３１５２８】

なお、この場合には、時短状態における第３図柄表示装置ｆ８１（左側の小領域ｆＤｓ１）への残りの時短回数の表示を止めて、通常状態１に移行する回転数を遊技者に認識させにくくすることで、通常状態１に移行するまで所定の変動回数を残したタイミングで第１特別図柄（特図１）に保留を貯めようとする遊技を遊技者が行うことを抑制できる。一方で、時短状態における最終変動は、上記したように変動時間が長く設定され、遊技者に最終変動であることを認識させることができるので、最終変動時に第１特別図柄（特図１）に保留を貯められる猶予の時間を平等に遊技者に与えることができる。

【３１５２９】

また、第２入球口ｆ６６及び特定入球口ｆ６５を遊技領域の右側に偏る位置に配置して、通常中（通常状態１及び通常状態２）では、左打ちにより第１入球口ｆ６４を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせ、時短状態および確変状態では、右打ちにより第２入球口ｆ６６又は特定入球口ｆ６５を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせる場合には、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、第２特別図柄の抽選による大当たりの保留が形成されたとしても、第１入球口ｆ６４への入球がされないので、第２特別図柄の大当たり保留を滞りなく消化させることができる。即ち、第２特別図柄の抽選の変動よりも、第１特別図柄の抽選の変動が優先される本実施形態においても、第２特別図柄の保留に大当たりが残った状態で第１特別図柄の抽選が続くことを抑制できる。

【３１５３０】

また、第２入球口ｆ６６及び特定入球口ｆ６５を遊技領域の右側に偏る位置に配置して、通常中（通常状態１及び通常状態２）では、左打ちにより第１入球口ｆ６４を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせ、時短状態および確変状態では、右打ちにより第２入球口ｆ６６又は特定入球口ｆ６５を狙って遊技球を打ち出す遊技を遊技者に行わせる場合には、上記各実施形態における第１入球口振分部ｆ９８３，ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による遊技球の振り分け先を第２通路ｆＴＲ２とすることで、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数を変動させて通常状態１（ド通常状態）に移行した場合に、第２特別図柄（特図２）のＣ時短当たり（Ｃ時短Ｂ当たり）により、遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させやすくできる。そのため、例えば、第２特別図柄（特図２）のＣ時短当たり（Ｃ時短Ｂ当たり）の当たり確率を高くする（例えば、大当たりの外れの全ての抽選がＣ時短Ｂ当たり）とすることで、時短状態において規定の時短回数を変動させて通常状態１に移行した場合に、遊技状態を通常状態２に移行させやすくできる。

【３１５３１】

なお、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数を変

動させた場合に遊技状態を通常状態２（微時短状態）に移行させるためには、通常状態１ド通常状態）においてＣ時短Ｂ当たりを当選させるものでなくても良く、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数を変動させた場合に遊技状態を通常状態２（微時短状態）に直接移行させるものであっても良い。この場合には、通常状態１（ド通常状態）を時短状態と通常状態２との間に挟まなくて良いので、時短状態のあとに通常状態に移行させる制御を簡易にできる。

【３１５３２】

また、上記各実施形態では、第２入球口ｆ６６への遊技球の入球（始動入賞）により第２特別図柄（特図２）の抽選が行われる場合について説明したが、第２入球口ｆ６６への遊技球の入球（始動入賞）により第１特別図柄（特図１）の抽選が行われるように構成しても良い。この場合には、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）や確変状態（スーパーチャンスタイム）において、一対の羽部材ｆ９４５の開放により第１特別図柄（特図１）の保留を貯めやすくできる。そのため、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数を変動させて通常状態１（ド通常状態）に移行した場合の第１特別図柄（特図１）に貯まる保留を最大限（４個）貯めた状態にしやすくできる。その結果、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において規定の時短回数を変動させて通常状態１（ド通常状態）に移行した場合の第１特別図柄（特図１）の保留数にバラつきが生じることを抑制できる。

【３１５３３】

上記各実施形態では、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ５９８０，ｆ６９８０に送球されるように構成したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技盤ｆ１３の遊技領域に打ち出され遊技領域を流下する遊技球が流入する部位であれば何でも良い。例えば、パチンコ機ｆ１０の他の入賞口（例えば、一般入球口ｆ６３、第２入球口ｆ６６、特定入球口ｆ６５等（図４１５２参照））に流入した遊技球が振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ５９８０，ｆ６９８０に送球されるように構成しても良い。

【３１５３４】

上記各実施形態では、各入球口ｆ６３，ｆ６４，ｆ６５，ｆ６６よりも上方側の遊技領域にスルーゲートｆ６７を配設する場合について説明したが、スルーゲートｆ６７は、各入球口よりも下方側の遊技領域、例えば、第１アウト口ｆ７１の手前（上流側）に配設しても良い。この場合、上記第３０３実施形態から第３０６実施形態において説明したように、普通図柄の抽選が当たりであることに起因して、振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が変位するように構成する。これによれば、第１入球口ｆ６４に入球しないアウト球（遊技領域から排出される遊技球）で、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に送球されやすい状態を形成できるので、打ち出した遊技球に対する第１入球口ｆ６４への入球数が少なくても第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる遊技球を確保しやすくできる。一方で、打ち出した遊技球に対する第１入球口ｆ６４への入球数が多い場合には、第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる遊技球を少なくできる。そのため、打ちだした遊技球の球数に対して第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる球数を平均化することができる。なお、スルーゲートｆ６７を各入球口よりも下方側の遊技領域、例えば、第１アウト口ｆ７１の手前（上流側）に配設する場合には、スルーゲートｆ６７の（所定数の）遊技球の検出により所定の数の遊技球の賞球を付与するように構成しても良い。また、第１アウト口ｆ７１の下流側にスルーゲートｆ６７を配設する構成であっても良い。

【３１５３５】

また、上記各実施形態では、第１入球口ｆ６４の下方に第２入球口ｆ６６が形成され、その第２入球口ｆ６６の下方に特定入球口ｆ６５が配置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、特定入球口ｆ６５の下方に第１入球口ｆ６４や第２入球口ｆ６６が配置されるものってあっても良く、また第２入球口ｆ６６の下方に第１入球口ｆ６４や特定入球口ｆ６５が配置されるものであっても良い。

【３１５３６】
　また、上記各実施形態では、通常中（通常状態１及び通常状態２）に主に特別図柄（第１特別図柄（特図１）及び第２特別図柄（特図２）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第１入球口ｆ６４と、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に主に特別図柄（第２特別図柄）の抽選を受けるための遊技球の入球口とされる第２入球口ｆ６６と、大当たり時（大当たり中）に大当たりによる賞球を受けるための遊技球の入球口とされる特定入球口ｆ６５とを有する入賞口ユニットｆ９３０をセンターフレームｆ８６（図４１５７参照）の下方側（矢印Ｄ方向側）に配設する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、その入賞口ユニットｆ９３０の配置はセンターフレームｆ８６の上方側（矢印Ｕ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）や右側（矢印Ｒ方向側）であっても良い。
【３１５３７】
　さらに、入賞口ユニットｆ９３０の第１入球口ｆ６４から流入する遊技球が通過する送球ユニットｆ９７０の流入通路ｆ９８５ｅ１及び流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照）には、第１入球口ｆ６４だけでなく、例えば、センターフレームｆ８６（図４１５７参照）の上方側（矢印Ｕ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）や右側（矢印Ｒ方向側）に配置される別の入球口から流入する遊技球が流下するように構成しても良い。
【３１５３８】
　また、上記各実施形態では、主に通常中（通常状態１及び通常状態２）に遊技球を入球させるための第１入球口ｆ６４と、主に時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に遊技球を入球させるための第２入球口ｆ６６とが別々の入球口として形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、通常中（通常状態１及び通常状態２）に遊技球を入球させるための入球口と、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）に遊技球を入球させるための入球口とを同じ入球口で構成しても良い。例えば、第２入球口ｆ６６を非形成とし、第１入球口ｆ６４の左右両側に一対の羽部材ｆ９４５を配設する。これによれば、通常中（通常状態１及び通常状態２）は、閉鎖状態における一対の羽部材ｆ９４５の対向間の上方側から第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させることを可能にでき、上記各実施形態における第１入球口ｆ６４と同様な役割をさせることができる。一方、時短中（時短状態）や確変中（確変状態）は、開放状態における一対の羽部材ｆ９４５に第１入球口ｆ６４の周囲を流下する遊技球を拾わせて第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させることを可能にでき、上記各実施形態における第２入球口ｆ６６と同様な役割をさせることができる。これによれば、通常状態１（ド通常状態）において第１入球口ｆ６４に遊技球を入球させることにより第１特別図柄による所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選され、その所定のＣ時短当たりにより時短状態（サポートＣタイム）に移行した際に、そのまま同じ入球口（第１入球口ｆ６４）を遊技者に狙わせることができるので、遊技者の操作ハンドルｆ５１（図４１４７参照）の操作回数（打ち出し位置の調整回数）が多くなることを抑制でき、遊技者の負担が大きくなることを抑制できる。
【３１５３９】
　上記第３０３実施形態～第３０５実施形態および第３０７実施形態において、普通図柄の抽選が当たりである場合に、振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が変位され、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に送球されやすい状態が形成される場合について説明したが、別の検出装置（例えば、検出装置ｆＳＥ３や検出装置ｆＳＥ４）の遊技球の検出に伴い振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が変位され、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に送球されやすい状態が形成されるものであっても良い。
【３１５４０】
　また、第１入球口ｆ６４に新たな検出装置を配設して、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球したことを検出した場合や、第１入球口ｆ６４に連なった状態で遊技球が入球したこと

を検出した場合に、振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が変位されるように構成しても良い。例えば、第１入球口ｆ６４に連なった状態で遊技球が入球する際に、先行する遊技球により第１特別図柄の保留が最大（４個）となる場合に、第２特別図柄の保留が貯まるように、後行する遊技球を第２通路ｆＴＲ２に振り分けるようにして、遊技球の入賞による特別図柄の抽選を受けられる回数が１回分損することを抑制できる。

【３１５４１】

さらに、上記したように第１入球口ｆ６４に遊技球が入球したことを検出した場合に、振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０，ｆ６９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が変位されるように構成する場合において、第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が所定の時間経過によっても変位するように構成しても良い。例えば、通常状態１（ド通常状態）において、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球したことを検出して第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１に設定された後、所定時間（例えば、３０秒間）、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球したことを検出していない状況において、第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１から第２通路ｆＴＲ２に切り替えられるように構成しても良い。即ち、第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の振り分け先が第１通路ｆＴＲ１から第２通路ｆＴＲ２に切り替えられる契機が、第１入球口ｆ６４への遊技球の入球と所定時間の経過との２種類に設定される一方で、第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の振り分け先が第２通路ｆＴＲ２から第１通路ｆＴＲ１に切り替えられる契機が第１入球口ｆ６４への遊技球の入球の１種類に設定されるように構成しても良い。この場合には、通常状態１における第１特別図柄（特図１）の抽選を受けられる状況の形成を困難にできるので、第１特別図柄（特図１）の抽選による所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選されるまでのハードルを高くできる。その結果、Ｃ時短Ａ当たりを得られた場合の遊技者の興趣を高めやすくできる。

【３１５４２】

なお、上記第３０３実施形態または第３０４実施形態では、振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が、遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける場合について説明したが、遊技球を別の通路に振り分けるものであっても良い。例えば、第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２とは別に第３通路を用意して、その第３通路に配設する普通入球口（スルーゲートｆ６７）を通過させることで、普通図柄の当たり抽選を受けさせるようにしても良い。これによれば、例えば、上記したように新たな検出装置を第１入球口ｆ６４に配設して、第１入球口ｆ６４に遊技球が入球したことを検出した際に、第１特別図柄および第２特別図柄の保留が両方と共に最大（４個）であった場合に、遊技球を第３通路に振り分けて普通図柄の当たり抽選を受けさせる（即ち、別の特典を付与する）ことで、遊技球の入賞による特別図柄の抽選を受けられないことによる損失を小さくできる。

【３１５４３】

上記第３０３実施形態または第３０４実施形態では、振分ユニットｆ２９８０，ｆ３９８０の第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が、第１入球口ｆ６４から入球される遊技球を第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２のどちらか一方に振り分ける状態を形成する、即ち、第１通路ｆＴＲ１に振り分ける状況と第２通路ｆＴＲ２に振り分ける状況との間で変位される場合について説明したが、第１通路ｆＴＲ１に振り分ける状況と第２通路ｆＴＲ２に振り分ける状況との間の位置に第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を配置して（変位させて）、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａの上部に遊技球を停滞させる、即ち、第１通路ｆＴＲ１と第２通路ｆＴＲ２とのどちらにも遊技球を送球しない状況を形成しても良い。この場合には、例えば、通常状態１（ド通常状態）に遊

技状態が移行する前において、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａの上部に遊技球を停滞させた状態を形成し、通常状態１（ド通常状態）に遊技状態が移行したタイミングで、第１入球口ｆ６４から入球される遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分ける状態に切り替えて、作用部ｆ２９８３ａ，ｆ３９８３ａの上部に停滞させた遊技球を第１通路ｆＴＲ１に流入させる（即ち、第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせる）ことができる。その結果、通常状態１に移行したタイミングにおいて所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄（特図１）の抽選を受けさせやすくできる。

【３１５４４】

上記第３０６実施形態では、第１入球口ｆ６４に流入する遊技球を所定の割合で第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２に振り分ける場合について説明したが、２球の遊技球が連なって第１入球口ｆ６４に流入した場合に（先行する球に後行する球が追いついた状態で流入する場合に）、第１入球口振分部ｆ５９８３の本体部ｆ５９８３ａに受けれられて送球される先行する球に後行する球が当接することで、後行する球が別の流路に送球されるように構成しても良い。

【３１５４５】

上記第３０３実施形態から第３０５実施形態では、駆動モータｆ２９８９の駆動を制御することにより、時短カウンタｆ２０３ｈ又は微時短カウンタｆ２０３ｓの値や、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄ（特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）の値に基づいて、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６に入球した遊技球の振り分け先を変更する場合について説明したが、パチンコ機ｆ１０の電源の立ち上げ時やラムクリア後においては、駆動モータｆ２９８９の駆動を制御により、所定の方向に振り分けるように構成することが好ましい。例えば、パチンコ機ｆ１０のラムクリア後においては、遊技状態が通常状態１（ド通常状態）とされるので、少なくとも初回の回転において、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選を受けられる第１特別図柄の抽選が受けれられるように、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けるように構成することが好ましい。なお、上記第３０２実施形態における第１入球口振分部ｆ９８３においては、駆動源を有していないので、例えば、電磁石等の磁力により第１入球口振分部ｆ９８３を変位させられるように構成して、パチンコ機ｆ１０のラムクリア後においては、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球を第１通路ｆＴＲ１に振り分けるように構成しても良い。

【３１５４６】

上記各実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を秒数で表示する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を棒の長さで表示し、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が短くなるにつれて棒の長さを短くすることで、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を遊技者に認識させたり、所定の音の間隔を変更する（例えば、３秒間隔で放音されていた音が、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が短くなるにつれて、２秒間隔や１秒間隔になる）ことで、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を遊技者に曖昧に認識させるものであっても良い。

【３１５４７】

また、通常状態１（ド通常状態）において、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を、副表示領域ｆＤｓの中央の小領域ｆＤｓ２（図４１８９参照）に表示されるキャラクタの表情や動作を変化させることで、遊技者に曖昧に認識させるようにしても良い。具体的には、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が１秒刻みの３０～４５秒のいずれかの秒数以上ある場合には、キャラクタの表情を笑顔にしたり手を上げさせたりして、キャラクタが喜んでいる態様を表示することで、サポートＣタイムの抽選時間が長時間残っていることを遊技者に認識させる。そして、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が上記した１秒刻みの３０～４５秒のいずれかの秒数よりも小さく１秒刻みの１０～２５秒のいずれかの秒数以上ある場合には、キャラクタの表情を真剣な表情したり手に拳を作らせたりして、キャラクタが鼓舞している態様を表示することで、サポートＣタ

イムの抽選時間が上記した長時間よりも短い時間残っていることを遊技者に認識させる。更に、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が上記した１秒刻みの１０～２５秒のいずれかの秒数よりも小さい場合には、キャラクタの表情を困り顔にしたり手を上下にばたつかせたりして、キャラクタが焦っている態様を表示することで、サポートＣタイムの抽選時間の残り時間が短いことを遊技者に認識させるように構成しても良い。なお、キャラクタを一例として説明したが、必ずしもキャラクタに限られるものではなく、第３図柄表示装置ｆ８１に表示される物体であれば、その物体の形状や色を変化させる（例えば、風船等のふくらみの大きさを上記の秒数に合わせて段階的に変更したり、キャラクタの周囲に表示させるオーラの発光色を上記の秒数に合わせて変更する）ことで、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を遊技者に曖昧に認識させるようにしても良い。

【３１５４８】

また、他には、通常状態１（ド通常状態）において、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間を文章（文字）で曖昧に表示するようにしても良い。具体的には、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が１秒刻みの３０～４５秒のいずれかの秒数以上ある場合には、「サポートＣタイム、まだまだ続くよ」と表示して、サポートＣタイムの抽選時間が長時間残っていることを遊技者に認識させる。そして、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が上記した１秒刻みの３０～４５秒のいずれかの秒数よりも小さく１秒刻みの１０～２５秒のいずれかの秒数以上ある場合には、「サポートＣタイム、まだ続くよ」と表示して、ポートＣタイムの抽選時間が上記した長時間よりも短い時間残っていることを遊技者に認識させる。さらに、サポートＣタイムの抽選が終了するまでの時間が上記した１秒刻みの１０～２５秒のいずれかの秒数よりも小さい場合には、「サポートＣタイム、終了が近いかも」と表示して、サポートＣタイムの抽選時間の残り時間が短いことを遊技者に認識させるように構成しても良い。なお、上記した文章は一例であり、他の文章を表示するものであっても良い。

【３１５４９】

上記各実施形態では、Ｃ時短Ａ当たりにより移行する時短状態（サポートＣタイム）と、通常大当たり後に移行する時短状態（チャンスタイム）とにおいて、普通図柄の当たりに伴う一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間および開放回数が同じとされる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、サポートＣタイムとチャンスタイムとで、一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間および開放回数を異なるものとしても良い。例えば、Ｃ時短Ａ当たりにより移行する時短状態（サポートＣタイム）では、通常大当たり後に移行する時短状態（チャンスタイム）よりも一対の羽部材ｆ９４５（電動役物）の開放時間および開放回数を多くして、遊技領域に打ち出された遊技球が第２入球口ｆ６６に入球しやすくしても良い。これによれば、第２入球口ｆ６６に入球しやすくなる分、サポートＣタイム中において打ち出した遊技球の数よりも第２入球口ｆ６６に遊技球が入球することに伴う遊技球の賞球数を多くすることを可能にしやすくできる。即ち、サポートＣタイム中において遊技球の増加を見込むことができる。なお、この場合には、少なくとも時短状態（サポートＣタイム）が終わる前に（状態が移行する前に）、増加した遊技球の数を副表示領域ｆＤｓの小領域ｆＤｓ１や小領域ｆＤｓ３に表示してサポートＣタイムに伴う賞球数（遊技球の増加数）を遊技者に報知しても良い。これによれば、時短状態（サポートＣタイム）における遊技者の興趣を高めることができる。

【３１５５０】

上記各実施形態では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１とされる場合の特別図柄の変動時間が、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以外とされる場合の特別図柄の変動時間よりも長く設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、時短カウンタｆ２０３ｈの値が１以外とされる場合の特別図柄の変動時間と同じ変動時間や短い変動時間に構成されていても良い。この場合には、時短状態から通常状態１（ド通常状態）に遊技状態を移行させる際に、遊技速度が一時的に低下することを抑制できる。その結果、遊技者が時短状態の最終変動を煩わしく感じることを抑制できる。

【３１５５１】
上記各実施形態では、状況に応じて変動時間が所定の値に設定される場合について説明したが、最低の変動時間を設定するように構成するものであり、設定されるリーチ演出や外れ演出または大当たり演出等の演出態様に応じて、最低の変動時間を所定時間（例えば、５～１０秒間）延長するものであっても良い。
【３１５５２】
上記各実施形態では、第１特別図柄（特図１）の保留が第２特別図柄（特図２）の保留よりも優先して消化（抽選表示）されるように設定される（図４２０５参照）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではく、第１特別図柄（特図１）の保留と第２特別図柄（特図２）の保留とが形成された順番で保留を消化するように構成しても良い。この場合には、特に、通常状態１（ド通常状態）において、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選される第１特別図柄の保留を貯めるために、遊技者が遊技球を打ち出し続けたとしても、第２特別図柄のみ保留が最大（４個）まで貯まった状態で消化されない状態となることを抑制できる。そのため、第２特別図柄の抽選が行わない入賞球が発生することを抑制できる。
【３１５５３】
上記第３０３実施形態及び第３０４実施形態では、第１入球口振分部ｆ２９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を回転変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、変位により第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２とのどちらか一方に遊技球を振り分けられるものであれば何でも良い。例えば、第１通路ｆＴＲ１の内部空間と第２通路ｆＴＲ２の内部空間との間でスライド変位可能なスライド板を配設し、そのスライド板により第１通路ｆＴＲ１又は第２通路ｆＴＲ２の一方の通路を塞ぐ（遊技球の流入を防ぐ）ようにするものであっても良い。
【３１５５４】
上記各実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選された場合に、時短状態（サポートＣタイム）に移行する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選された場合の入賞に伴う賞球数を所定数（例えば、１００球）付与するように構成するものであっても良い。また、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選された場合に、パチンコ機ｆ１０に関連する画像データや音楽データ等をダウロードすることが可能なＱＲコード（登録商標）を第３図柄表示装置ｆ８１に表示して、そのＱＲコード（登録商標）を遊技者が所持するスマートフォンやタブレット端末に付属するカメラで読み取ることで、遊技者に所定の画像や音楽等のデータを遊技者に付与するものであっても良い。
【３１５５５】
さらに、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選された場合に、パチンコ機ｆ１０の第３図柄表示装置ｆ８１に表示させる新たな演出を解放するように構成して、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選される度に演出が更新されるように構成しても良い。なお、この場合には、電源のオン・オフに伴って所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）の抽選により更新された演出をリセットするように構成することが好ましい。
【３１５５６】
上記各実施形態では、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）から通常状態１（ド通常状態）に移行した際に、時短状態（サポートＣタイム）に移行することが可能なＣ時短Ａ当たりの抽選が行われる第１特別図柄の保留を貯めておくために、通常状態１に移行する前に、第１入球口振分部ｆ９８３，ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３による振り分け先を第１通路ｆＴＲ１にする場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が１以上になっている場合（即ち、第１特別図柄の保留が１以上ある場合）にオン状態となる第１特別図柄保留フラグを備え、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）の残り変動回数を消化した際（即ち、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０になった時）

に、第１特別図柄保留フラグがオンである場合に通常状態１に移行することが可能に（例えば、第１特別図柄保留フラグがオフであれば次変動が始まらないように）構成されても良い。なお、この場合には、第１特別図柄保留フラグがオンである場合に通常状態１に移行することが可能に（例えば、第１特別図柄保留フラグがオフであれば次変動が始まらないように）構成するために、第２特別図柄の保留が貯まった状態で遊技が停止する恐れがある。そのため、上記の条件に関しては、通常状態１（ド通常状態）に移行してから所定期間（例えば、１０秒）の間だけ設定されるように構成することが好ましい。

【３１５５７】

この場合には、通常状態１（ド通常状態）に移行した初回の変動において、少なくとも１の第１特別図柄の保留を貯めておくことが可能になるので、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において大当たりを取得できなかった無念感を遊技者が感じた直後、すぐに（直後の変動で）通常状態２（微時短状態）に移行することを抑制することができ、即ち、１回転は、Ｃ時短Ａ当たりが抽選される可能性がある第１特別図柄の抽選を受けさせることができ、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。その結果、時短状態から通常状態１を経て通常状態２に移行したタイミングで遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制できる。

【３１５５８】

なお、第１特別図柄保留フラグにおいてオン状態に切り替わる第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値は、１以上であれば何でも良く、例えば、３以上であっても良い。第１特別図柄保留フラグにおいてオン状態に切り替わる第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が増加するほど、通常状態１（ド通常状態）に移行した後に第１特別図柄の保留を消化するチャンスを与えることができる。

【３１５５９】

また、上記のように第１特別図柄保留フラグがオンである場合に通常状態１に移行することが可能に（例えば、第１特別図柄保留フラグがオフであれば次変動が始まらないように）構成したことにより、第１特別図柄の保留がない状態で遊技が一時的に停止される場合には、遊技者がそのまま遊技を止めて離れてしまったり、パチンコ機ｆ１０が壊れたと遊技者が勘違いする恐れがあるので、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、一時的に遊技を停止している状況であることを表示（通常状態１の遊技状態が終了する（チャンス時間が終了する）までのカウントダウン表示等）を行う。そして、第１入球口ｆ６４に流入した遊技球が第１通路ｆＴＲ１に振り分けられる状況（即ち、第１入球口ｆ６４に入球した遊技球により第１特別図柄（特図１）の保留が貯められる状況）であることを表示（報知）すると共に、次変動にて第１特別図柄の保留があるとチャンスであることを表示（報知）して（例えば、第１特別図柄の保留を貯めるられるとチャンス等の表示をして）、遊技者に遊技球の打ち出しを促すようにしても良い。

【３１５６０】

上記各実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が抽選されて時短状態（サポートＣタイム）に移行した後、規定の変動回数消化されると、必ず、通常状態１に移行する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、時短状態（サポートＣタイム）中に得られる所定のフラグによって、時短状態において規定の変動回数消化された際の移行先を変更できるように構成しても良い。

【３１５６１】

例えば、サポートＣタイムに移行したことを契機にオン状態とされ、サポートＣタイム中に大当たりが発生したことを契機にオフ状態とされる大当たり確認フラグを備え、サポートＣタイム中に大当たりが発生せずに時短状態（サポートＣタイム）が終了した場合、即ち、大当たり確認フラグがオンされた状態で時短状態（サポートＣタイム）の残り変動回数を消化した際（即ち、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０になった時）には、移行先を通常状態１（ド通常状態）とし、サポートＣタイム中に大当たりが発生し、通常大当たり

を経て移行する時短状態（チャンスタイム）が終了した場合、即ち、大当たり確認フラグがオフされた状態で時短状態（チャンスタイム）の残り変動回数を消化した際（即ち、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０になった時）には、移行先を通常状態２（微時短状態）とする。また、大当たり確認フラグがオフされた状態で残りの時短回数が１回転とされる場合には、第１特別図柄（特図１）の保留を貯めた状態を形成する必要が無いので、最終変動の１回転の変動時間を長くする必要が無くなる。そのため、大当たり確認フラグがオフされた状態で残りの時短回数が１回転とされる場合には。最終変動の変動時間を最終変動以外の変動時間に合わせるように構成して、時短状態から通常状態２（微時短状態）に遊技状態を移行させる際に、遊技速度が一時的に低下することを抑制できる。その結果、遊技者が時短状態の最終変動を煩わしく感じることを抑制できる。

【３１５６２】

なお、オンされた状態の大当たり確認フラグは、サポートＣタイム中の大当たり以外にも、時短状態（サポートＣタイム）の残り変動回数を消化した際（即ち、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０になった時）の通常状態１への遊技状態の移行と共にオフできるように構成される。この構成では、サポートＣタイム中に大当たりを得られなかった場合に、サポートＣタイム終了後に再度サポートＣタイムに移行するための抽選を受けられる状態（通常状態１）となるので、サポートＣタイム中に大当たりを得られなかった無念感を薄めることができる。

【３１５６３】

また、例えば、サポートＣタイム中に第１入球口ｆ６４（流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照））又は第２入球口ｆ６６への遊技球の入球が所定数以上（例えば、３００球以上）ある場合やその遊技球の入球に対する賞球が所定数以上（例えば、入球数が３００球ある状況で賞球数が４００球あり、実質的な賞球数が１００球以上）ある場合にオン状態とされる入球数フラグを備え、その入球数フラグがオンされた状態で時短状態（サポートＣタイム）の残り変動回数を消化した際（即ち、時短カウンタｆ２０３ｈの値が０になった時）には、移行先を通常状態１（ド通常状態）とし、入球数フラグがオフされた状態で時短状態（サポートＣタイム）の残り変動回数を消化した際には、移行先を通常状態２（微時短状態）とする。なお、オンされた状態の入球数フラグは、時短状態（サポートＣタイム）の残り変動回数を消化して通常状態１への遊技状態の移行、又は、サポートＣタイム中の大当たり処理中にオフ状態にされるように構成される。この構成では、サポートＣタイムの終了後の状態を再度サポートＣタイムに移行するための抽選を受けられる状態（通常状態１）にするために、サポートＣタイム中に多くの遊技球を第１入球口ｆ６４（流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照））又は第２入球口ｆ６６へ入球させる為に、遊技球を打ち出し続けさせやすくできる。その結果、サポートＣタイム中の遊技が停滞することを抑制できる。

【３１５６４】

なお、上記したように、サポートＣタイム中に第１入球口ｆ６４（流入通路ｆ９８５ｅ１又は流入通路ｆ９８５ｆ１（図４１７９参照））又は第２入球口ｆ６６への遊技球の入球が所定数以上ある場合やその遊技球の入球に対する賞球が所定数以上ある場合にオン状態とされる入球数フラグを備える場合には、その入球数フラグがオンされた際の特別図柄の１回の変動時間を短くして、サポートＣタイムの残り変動回数を消化し終えるまでにかかる時間を早くしても良い。この場合には、サポートＣタイムに移行するための抽選を受けられる状態（通常状態１）に早く移行させることができるので、遊技者の興趣が低下することを抑制できる。

【３１５６５】

また、この場合には、副表示領域ｆＤｓの左側の小領域ｆＤｓ１や右側の小領域ｆＤｓ３（図４１８９，図４１９０参照）に、サポートＣタイム中における第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６への遊技球の入球数や、第１入球口ｆ６４又は第２入球口ｆ６６への遊技球の入球に対する賞球数を表示すると共に、入球数フラグがオンされる条件を表示することで、サポートＣタイム中に大当たりが発生しない状態が続いたとしても、その大当

たりが発生しないサポートＣタイム中に、サポートＣタイム終了後の状態を通常状態１にすることを狙わせる遊技を行わせることができる。その結果、サポートＣタイム中の遊技者の興趣を向上できる。

【３１５６６】

上記第３０３実施形態～第３０５実施形態、第３０７実施形態における第１入球口振分部ｆ２９８３は、通常状態１（ド通常状態）、通常状態２（微時短状態）、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）、確変状態（スーパーチャンスタイム）の全ての遊技状態において、振り分け先が所定の状態（特に、第１通路ｆＴＲ１に振り分ける状態）となったことを狙って遊技球を第１入球口ｆ６４に流入させることを規制できる程度の時間経過（例えば、０．５秒間隔）で交互に第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の振り分け先を変更する構成としても良い。

【３１５６７】

また、上記第３０３実施形態～第３０５実施形態、第３０７実施形態のように、駆動モータｆ２９８９の駆動に起因して変位可能とされる第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３において、その第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が時間経過に伴って変位される場合には、遊技者が遊技していない非遊技状態においても第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３が継続して変位してしまい待機中の消費電力が高くなってしまうため、第１特別図柄（特図１）又は第２特別図柄（特図２）の変動中である（即ち、遊技者がパチンコ機ｆ１０を遊技中である）ことを契機として第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の変位を開始するように構成されるものであっても良い。例えば、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に第３図柄表示装置ｆ８１に表示されるデモ演出の開始に連動させて第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の変位を停止し、デモ演出の停止に連動させて第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる構成であっても良い。また、操作ハンドルｆ５１（図４１４７参照）に設けられるタッチセンサｆ５１ａの検出がない（非検出とされる）場合に第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３の変位を停止し、タッチセンサｆ５１ａの検出がある場合に第１入球口振分部ｆ２９８３，ｆ４９８３及び第２入球口振分部ｆ３９８３を変位させる構成であっても良い。

【３１５６８】

上記各実施形態では、第１特別図柄の保留と、第２特別図柄の保留との貯めておくことが可能な最大値が別々に設定される、即ち、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの最大値と、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの最大値とが別々に設定される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の保留と、第２特別図柄の保留とを合計した最大値（例えば８個）を設定する特別図柄保留球数カウンタを備え、第１特別図柄の保留のみが連続して貯められる場合に、第１特別図柄の保留が８個貯められている状況となり、第２特別図柄の保留が貯められない状況となるようなものであっても良い。また、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの最大値と、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの最大値とが、互いのカウンタの値に連動して変化するものであっても良く、例えば、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値の分、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの最大値が８から減算され（例えば、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの値が１の場合に、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの最大値が７）、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値の分、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの最大値が８から減算される（例えば、第２特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｅの値が３の場合に、第１特別図柄保留球数カウンタｆ２０３ｄの最大値が５）関係で構成されるものであっても良い。

【３１５６９】

これらの場合には、第１特別図柄の保留、又は、第２特別図柄の保留のどちらか一方の保留が連続して貯められる場合に、その一方の保留数の割合を他方の保留数に対して多く

することができる（他方の保留が形成されることを制限することができる）。そのため、例えば、第３０２実施形態において説明したように、時短状態（チャンスタイム又はサポートＣタイム）において、一対の羽部材ｆ９４５の開放により第２特別図柄の保留が形成されやすいものでは、時短状態において第２特別図柄の保留数を第１特別図柄の保留数よりも相対的に多くすることができる。よって、時短状態において規定の時短回数の変動を終了して遊技状態が通常状態１（ド通常状態）に移行する際に、第１特別図柄の保留を貯めにくくすることができ、時短状態から通常状態１への移行後に再度、時短状態に移行するハードルを高く設定できる。

【３１５７０】

また、第３０３実施形態～第３０５実施形態における、振分ユニットｆ９８０，ｆ２９８０，ｆ３９８０，ｆ４９８０のように、第１入球口ｆ６４から入球した遊技球により、第１特別図柄の保留、又は、第２特別図柄の保留のどちらか一方の保留を連続して貯められる構成である場合には、通常状態１（ド通常状態）において、第１特別図柄の保留が５個以上貯まった状態を形成した際に、第１特別図柄の保留の最大値が４個とされるものに比べて、通常状態１から時短状態（サポートＣタイム）に移行する可能性を高められる状態にできる。また、この場合には、第１特別図柄の保留によって第２特別図柄の保留が４個以上形成されることを抑制できるので、保留された第１特別図柄の抽選が全て外れて第２特別図柄の抽選が開始されたとしても、第２特別図柄の保留数が少ないことから第２特別図柄の抽選で通常状態２に移行するＣ時短Ｂ当たりが抽選される可能性を低くすることができる。一方で、通常状態１において、第１特別図柄の抽選が外れ続けると共に第１特別図柄の保留と第２特別図柄の保留とが新たに形成され続ける場合には、第２特別図柄の保留が消化されず貯まり続けることで第１特別図柄の保留が貯まることを第２特別図柄の保留により規制することができ、通常状態１が終わらない状態となることを抑制できる（即ち、通常状態１が継続されるほど、通常状態２へ移行させやすくできる）。

【３１５７１】

上記各実施形態では、第１特別図柄の保留が無い場合に、第２特別図柄の保留による変動がすぐに（停滞することなく）行われる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常状態１（ド通常状態）に移行した直後において、第１特別図柄の保留が貯まっておらず、第２特別図柄の保留のみが貯まっている状況となる可能性があり、所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）が付与される第１特別図柄の抽選を行うことが出来ない恐れがあるため、第２特別図柄の保留は、直前の変動が終了してから所定期間（例えば、５秒）待機され、その後変動が開始されるように構成しても良い。なお、第２特別図柄の変動が待機されている所定期間の間に第１特別図柄の抽選が行われる状況となった場合には、その第１特別図柄の抽選が優先して行われることで、通常状態１（ド通常状態）に移行した直後において、第１特別図柄の保留が貯まっていなかったとしても、第１特別図柄の抽選を行うことが可能とされる。また、通常状態１（ド通常状態）に移行した直後、所定期間（例えば、５秒）第２特別図柄の保留の変動が待機される場合においては、第２特別図柄の保留に大当たりの保留があった場合、第２特別図柄の保留の変動の待機をキャンセルし、第２特別図柄の大当たりの変動の開始を早めて、第２特別図柄の大当たりの抽選がされる保留の前に優先して消化されてしまう新たな第１特別図柄の保留が形成されることを抑制するように構成することが好ましい。

【３１５７２】

上記各実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりが抽選されたことを契機に、通常状態１から通常状態２（微時短状態）に移行する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、通常状態１において、第２特別図柄のＣ時短Ｂ当たりが抽選された回数をカウントするＣ時短Ｂ当たりカウンタを備え、そのＣ時短Ｂ当たりカウンタが規定値（例えば４回）になったこと（即ち、Ｃ時短Ｂ当たりが４回抽選されたこと）を契機に、通常状態１から通常状態２（微時短状態）に移行するように構成しても良い。なお、この場合におけるＣ時短Ｂ当たりカウンタは、Ｃ時短制限フラグｆ２０３ｍがオンされる状況においては、Ｃ時短Ｂ当

たりをカウントしないように構成されると共に、通常状態１から他の状態に移行する際に、カウンタがリセットされるように構成され、通常状態１に移行する度に０からカウントを開始できるように構成される。また、カウンタがリセットされる度に、Ｃ時短Ｂ当たりカウンタの規定値が変更される（例えば１回から６回の間のいずれかに設定される）ように構成して、規定値が６回に設定されて通常状態１の継続期間を長くすることが可能な状態や、規定値が２回に設定されて通常状態１の継続期間を短くすることが可能な状態が形成されるように構成しても良い。

【３１５７３】

上記各実施形態では、通常状態１（ド通常状態）において、第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりが抽選されたことを契機に、通常状態１から通常状態２（微時短状態）に移行する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、通常状態１において、第２特別図柄のＣ時短Ｂ当たりが抽選された後の通常状態１の変動回数をカウントする微時短移行カウンタを備え、その微時短移行カウンタが規定値（例えば４回）になったこと（即ち、Ｃ時短Ｂ当たりから４回変動されたこと）を契機に、通常状態１から通常状態２（微時短状態）に移行するように構成しても良い。なお、この場合には、微時短移行カウンタの値が規定値まで到達して通常状態２に移行するまでは、第１特別図柄の所定のＣ時短当たり（Ｃ時短Ａ当たり）による時短状態（サポートＣタイム）への移行や第１特別図柄の大当たりが優先されるように構成される。また、微時短移行カウンタは、通常状態１から他の状態に移行する際に、カウンタがリセットされるように構成される。

【３１５７４】

上記各実施形態では、第２特別図柄（特図２）の大当たりを除く（外れ）抽選の１／２の割合や１／１の割合にＣ時短Ｂ当たりが付与される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではく、例えば、第２特別図柄の大当たりを除く抽選において、Ｃ時短Ｂ当たりが付与される割合を変更するものであっても良い。例えば、通常状態１（ド通常状態）に移行した後において、第２特別図柄の１回転目の変動はＣ時短Ｂ当たりが選択される割合が１／４に設定され、第２特別図柄の２回転目の変動はＣ時短Ｂ当たりが選択される割合が１／２に設定され、第２特別図柄の３回転目の変動はＣ時短Ｂ当たりが選択される割合が１／１に設定されるもの、即ち、第２特別図柄の大当たりを除く（外れ）抽選のＣ時短Ｂ当たりの割合が第２特別図柄の変動回数によって変更されるものであっても良い。また、通常状態１における第１特別図柄の変動回数に伴って、第２特別図柄の大当たりを除く（外れ）抽選のＣ時短Ｂ当たりの割合が変更されるように構成しても良い。また、前回の大当たり後、又は、電源投入後からの通常状態１への移行回数に伴って、第２特別図柄の大当たりを除く（外れ）抽選のＣ時短Ｂ当たりの割合が変更されるように構成しても良い。

【３１５７５】

なお、上記各実施形態は、記載した実施形態の内容に限られるものではなく、下記の内容も含まれる。

【３１５７６】

上記各実施形態において説明した第１入球口ｆ６４（始動口）に流入した遊技球の誘導状況や第１入球口ｆ６４に配設した新たな検出装置による第１入球口ｆ６４（始動口）に流入した遊技球の検知状況は、特図の始動条件を成立させる際に参照される遊技状況のことである。特図の始動条件を成立させる際に参照される遊技状況として、始動口の種別や保留数、変動中か否かなどが含まれる。

【３１５７７】

上記各実施形態において説明した第１特別図柄（特図１）が始動する（第１特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ａに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される）条件および第２特別図柄（特図２）が始動する（第２特別図柄保留球格納エリアｆ２０３ｂに大当たり又はＣ時短当たりに関する各カウンタ値が格納される）条件は、特図ゲームに係る各種条件のことである。特図ゲームに係る各種条件として、特図ゲームを開始

させるための始動条件や特図ゲームを保留させるための保留条件などが含まれる。
【３１５７８】
上記各実施形態において説明した第２特別図柄（特図２）のＣ時短Ｂ当たりにより成立する条件は、現在の遊技状態へと移行するための移行条件である。移行条件は、特別図柄の抽選結果や変動回数、所定の時間経過などが含まれる。
【３１５７９】
上記各実施形態において説明した第１特別図柄（特図１）の抽選によるＣ時短Ａ当たりが発生しない（サポートＣタイムが発生しない）状態である通常状態２（微時短状態）及び第１特別図柄の抽選によるＣ時短Ａ当たりが発生する（サポートＣタイムが発生する）状態である通常状態１（ド通常状態）は、特典の獲得難易度が異なる遊技状態である。遊技状態として大当たり状態・確変状態・時短状態・微時短状態・通常状態などの遊技状態が含まれる。
【３１５８０】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【３１５８１】
＜振分ユニットと第１特別図柄の優先変動との関係を一例とする発明の概念について＞
遊技領域のうち所定の領域へ発射された遊技球が入球可能な始動手段と、所定の状況において前記始動手段へ入球した場合に、第１の遊技条件が成立可能な手段と、前記第１の遊技条件が成立することを所定の上限数まで保留することが可能な保留記憶部と、前記所定の状況において前記始動手段へ入球した後に発生する特定の状況において前記始動手段へ入球した場合に、前記第１の遊技条件とは異なる第２の遊技条件が成立可能な手段と、前記第１の遊技条件が成立したことに対応する変動遊技が終了した時点で前記保留記憶部における保留がある場合、保留されている前記第１の遊技条件の成立に基づく所定の抽選を実行することが可能な手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＪ１。
【３１５８２】
遊技球が入球可能な始動手段を備える遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１８－１７５７０８号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技に関して改善の余地があるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技を好適にすることができる遊技機を提供することを目的とする。
【３１５８３】
遊技機ＪＪ１によれば、遊技を好適にすることができる。
【３１５８４】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１，ＪＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【３１５８５】
遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１，ＪＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作

ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【３１５８６】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１，ＪＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４２３９から図４２４８を参照し、上記第３０８実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｊ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。

【３１５８７】

図４２３９は、上記第３０８実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図４２４０は、パチンコ機Ｊ１０の背面図であり、図４２４１は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図４２４２は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を開放した状態で裏パックユニットＪ９４を内枠Ｊ１２に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図４２４３は、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２を閉鎖すると共に正面枠Ｊ１４を開放（展開）した状態を示すパチンコ機Ｊ１０の正面斜視図であり、図４２４４は、正面枠Ｊ１４を取り外した状態におけるパチンコ機Ｊ１０の正面図であり、図４２４５は、遊技盤Ｊ１３及び内枠Ｊ１２の分解正面斜視図であり、図４２４６は、正面枠Ｊ１４の分解正面斜視図であり、図４２４７は、正面枠Ｊ１４の分解背面斜視図である。なお、図４２４４では、発射位置送球ユニットＪ１７０から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球するための背面側開口Ｊ１７２が２点鎖線で図示される。

【３１５８８】

また、以下の説明では、図４２３９に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４２３９に示す状態のパチンコ機Ｊ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４２３９参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｊ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。

【３１５８９】

また、特段の説明がない限り、パチンコ機Ｊ１０を遊技する遊技者は、パチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置し、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機Ｊ１０の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

【３１５９０】

図４２３９から図４２４７に示すように、パチンコ機Ｊ１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠Ｊ１１と、その外枠Ｊ１１と略同一の外形形状に形成され外枠Ｊ１１に対して開閉可能に支持された内枠Ｊ１２と、その内枠Ｊ１２と略同一の外形形状に形成され内枠Ｊ１２に対して開閉可能に支持された正面枠Ｊ１４とを主に備えている。

【３１５９１】

外枠Ｊ１１には、内枠Ｊ１２を支持するために正面視（図４２３９参照）左側（矢印Ｌ方向側）の上下（矢印Ｕ－Ｄ方向）２カ所に金属製のヒンジＪ１８が取り付けられ、そのヒンジＪ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠Ｊ１２が正面枠Ｊ１４と共に正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている。

【３１５９２】

パチンコ機Ｊ１０は、外枠Ｊ１１を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機Ｊ１０において外枠Ｊ１１は必須の構成ではなく、外枠Ｊ１１又は外枠Ｊ１１と同一の内形を有し、外枠Ｊ１１の内枠Ｊ１２支持構造（ヒンジＪ１８等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

【３１５９３】

外枠Ｊ１１は、上方側（矢印Ｕ方向側）に配設される上方板Ｊ１１ａと、下方側（矢印Ｄ方向側）に配設される下方板Ｊ１１ｂと、それら上方板Ｊ１１ａ及び下方板Ｊ１１ｂの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両端同士を上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に連結する左方板Ｊ１１ｃ及び右方板Ｊ１１ｄとを組み合わせて枠状に形成される。

【３１５９４】

なお、外枠Ｊ１１は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板Ｊ１１ａ，下方板Ｊ１１ｂ，左方板Ｊ１１ｃ，右方板Ｊ１１ｄ）を組み合わせて形成されるものであっても良い。

【３１５９５】

また、本実施形態では、外枠Ｊ１１の正面視左側（矢印Ｌ方向側）にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視右側（矢印Ｒ方向側）を正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能とされるが、外枠Ｊ１１の正面視右側にヒンジＪ１８が取り付けられ、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジＪ１８を外枠Ｊ１１の正面視下側（矢印Ｄ方向側）の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両端に取り付け、外枠Ｊ１１に対して内枠Ｊ１２の正面視上側（矢印Ｕ方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

【３１５９６】

内枠Ｊ１２は、外枠Ｊ１１と外形がほぼ同一の長方形状に形成される枠形成ユニットＪ１２ａと、その枠形成ユニットＪ１２ａの背面側（矢印Ｂ方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットＪ９４とを主に備えて形成され、裏パックユニットＪ９４が正面視で左側（矢印Ｌ方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印Ｒ方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図４２４２参照）。

【３１５９７】

また、内枠Ｊ１２には、枠形成ユニットＪ１２ａと裏パックユニットＪ９４とで正面側（矢印Ｆ方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口Ｊ６３，Ｊ６４等を有し、遊技者が視認可能に変位される遊技球が流下可能とされる領域を構成する部位となる遊技盤Ｊ１３（図４２４４及び図４２４５参照）が配設される。この遊技盤Ｊ１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。

【３１５９８】

なお、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、左側（矢印Ｌ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の左端部を支持する目的の左端支持部Ｊ１２ａ１と、右側（矢印Ｒ方向側）の内面の上下隅部に遊技盤Ｊ１３の右端部を支持する目的の盤面支持装置Ｊ１２ａ２が配設される。遊技盤Ｊ１３は、左端支持部Ｊ１２ａ１にベース板Ｊ６０の左側端部が

挿入されつつ内枠Ｊ１２の背面側（矢印Ｂ方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置Ｊ１２ａ２が操作されて盤面支持装置Ｊ１２ａ２がベース板Ｊ６０の正面と係合する（ベース板Ｊ６０の正面を支持する）ことで内枠Ｊ１２の内側に固定される。

【３１５９９】

また、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａは、遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニットＪ１１２ａ（図４２４４参照）と、正面枠Ｊ１４（上下皿ユニットＪ１５）に遊技球を送球する皿通路形成部材Ｊ１６０と（図４２４４参照）を主に備えて形成される。

【３１６００】

さらに、内枠Ｊ１２の枠形成ユニットＪ１２ａには、正面枠Ｊ１４を支持するために正面視左側（矢印Ｌ方向側）の上下２カ所に金属製のヒンジＪ１９が取り付けられ、そのヒンジＪ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠Ｊ１４が正面手前側（矢印Ｆ方向側）へ開閉可能に支持されている（図４２４３参照）。なお、内枠Ｊ１２の施錠と正面枠Ｊ１４の施錠とは、枠形成ユニットＪ１２ａに配設されるシリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠Ｊ２０の鍵穴Ｊ２１は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。

【３１６０１】

なお、ヒンジＪ１９による内枠Ｊ１２と正面枠Ｊ１４との開錠は、シリンダ錠Ｊ２０に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠Ｊ１２又は正面枠Ｊ１４を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットＪ１８０、機能調整操作部Ｊ１９０、操作ハンドルＪ５１、球抜きレバーＪ５２、球排出レバーＪ５４、又は、貸球操作部Ｊ４０等の正面枠Ｊ１４に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

【３１６０２】

球発射ユニットＪ１１２ａは、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０を介して１球ずつ所定のタイミングで送球される遊技球を受け入れ可能に形成され、遊技盤Ｊ１３（内レールＪ６１及び外レールＪ６２）への遊技球の送球方向に延設される発射レールＪ１１２ａ１と、回転可能に軸支され発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転して当接可能に形成される回転体Ｊ１１２ａ２と、その回転体Ｊ１１２ａ２を回転させるための駆動モータ（図示しない）とを主に備えて形成される。

【３１６０３】

即ち、球発射ユニットＪ１１２ａは、変位可能に構成される回転体Ｊ１１２ａ２を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体Ｊ１１２ａ２は、駆動または動作可能に構成される。

【３１６０４】

球発射ユニットＪ１１２ａから遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）への遊技球の発射（送球）は、発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球が送球された後、回転体Ｊ１１２ａ２を一方向に勢いよく回転変位させて発射レールＪ１１２ａ１上に送球された遊技球に回転体Ｊ１１２ａ２を衝突させることで行われる。

【３１６０５】

なお、本実施形態では、一定間隔の往復動作として回転する回転体Ｊ１１２ａ２により球発射ユニットＪ１１２ａから遊技球が発射（送球）されるが、遊技球を発射する構造は回転する部材（回転体Ｊ１１２ａ２）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて遊技球に衝突させることで球の発射（送球）が行われるように構成しても良い。

【３１６０６】
　また、球発射ユニットＪ１１２ａは、内枠Ｊ１２に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機Ｊ１０の演出装置としてベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に（遊技盤Ｊ１３に）配設することも可能である。例えば、センターフレームＪ８６やベース板Ｊ６０に開口した開口部からベース板Ｊ６０の背面側に配設される発射レールＪ１１２ａ１上に遊技球を送球して、その遊技球を回転体Ｊ１１２ａ２により発射して第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）を遊技球が通過するように構成しても良い。
【３１６０７】
　皿通路形成部材Ｊ１６０は、図４２４４に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１と本体側下皿通路部Ｊ１６２とを有している。本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２は、背面側（矢印Ｂ方向側）の端部が内枠Ｊ１２に前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側（矢印Ｂ方向側）へ向けて開放され、正面側（矢印Ｆ方向側）の端部が下方（矢印Ｄ方向）へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が９０度変化する（前後方向から上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）に変化する）湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置Ｊ１３３から払い出された球は内枠Ｊ１２の貫通孔を通り、皿通路形成部材Ｊ１６０の背面側の端部から皿通路形成部材Ｊ１６０に進入し、正面側の端部から排出される。
【３１６０８】
　なお、皿通路形成部材Ｊ１６０の下側部分には、図４２４４に示すように、本体側上皿通路部Ｊ１６１及び本体側下皿通路部Ｊ１６２からの遊技球の流出を規制するシャッタＪ１６３が設けられている。シャッタＪ１６３は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４を開放した状態（図４２４３に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部Ｊ１６１又は本体側下皿通路部Ｊ１６２に遊技球が貯留されている状態で正面枠Ｊ１４を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。
【３１６０９】
　正面枠Ｊ１４は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠Ｊ１４ｄと、その本体枠Ｊ１４ｄに配設され、その本体枠Ｊ１４ｄの上方側（矢印Ｕ方向側）の正面に配設される上側装飾ユニットＪ１４ａと、その上側装飾ユニットＪ１４ａの左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両側から下方（矢印Ｄ方向側）に向けて延設される左側装飾ユニットＪ１４ｂ及び右側装飾ユニットＪ１４ｃと、本体枠Ｊ１４ｄの下方側の正面を覆う上下皿ユニットＪ１５と、本体枠Ｊ１４ｄを介して上下皿ユニットＪ１５の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設される通路形成ユニットＪ１４０と、その通路形成ユニットＪ１４０の背面側に配設される発射位置送球ユニットＪ１７０とを主に備えて構成され、内枠Ｊ１２に回動可能に取り付けられている。
【３１６１０】
　また、正面枠Ｊ１４の回動基端側には、図４２４６及び図４２４７に示すように、前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８が設けられ、この前扉取付金具Ｊ５７，Ｊ５８（前扉取付金具Ｊ５７は円柱状部、前扉取付金具Ｊ５８は軸孔を有する金属板）が内枠Ｊ１２に係合することにより、内枠Ｊ１２に対して正面枠Ｊ１４が回動可能に支持される。
【３１６１１】
　詳細には、前扉取付金具Ｊ５７は、内枠Ｊ１２の上側のヒンジＪ１９の下方位置において内枠Ｊ１２の正面側端部から正面側（矢印Ｆ方向側）へ延設され先端から背面側（矢印Ｂ方向側）へ前扉取付金具Ｊ５７が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部Ｊ１２ｅ１（図４２４５参照）を有する軸支板部Ｊ１２ｅに軸支される。また、前扉取付金具Ｊ５８は、内枠Ｊ１２の下側のヒンジＪ１９から上方（矢印Ｕ方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピンＪ１９ａに外嵌されることで軸支される。

【３１６１２】
　また、正面枠Ｊ１４には、上側装飾ユニットＪ１４ａと左側装飾ユニットＪ１４ｂと右側装飾ユニットＪ１４ｃと上下皿ユニットＪ１５とにより囲まれた領域の窓部Ｊ１４ｅが形成され、その窓部Ｊ１４ｅを塞ぐように正面枠Ｊ１４（本体枠Ｊ１４ｄ）の背面側（矢印Ｂ方向側）に２枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットＪ１６が配設される（図４２３９参照）。なお、パチンコ機Ｊ１０は、ガラスユニットＪ１６（窓部Ｊ１４ｅ）を介してパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）から遊技盤Ｊ１３の正面が視認可能となっている。即ち、窓部Ｊ１４ｅは、遊技盤Ｊ１３の正面を視認可能とさせる部位であり、正面枠Ｊ１４は、窓部Ｊ１４ｅを介して遊技盤Ｊ１３を視認可能とさせる部位を有する部位である。
【３１６１３】
　ガラスユニットＪ１６は、図４２３９及び図４２４３に示すように、窓部Ｊ１４ｅより大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一対の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂと、これら透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニットＪ１６は一体化された複層ガラスとされている。
【３１６１４】
　なお、ガラスユニットＪ１６は、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂによって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機Ｊ１０前方からガラスユニットＪ１６を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。即ち、ガラスユニットＪ１６は、光透過性材料から構成される部位であり、光を透過して遊技盤を視認可能に構成されるものであれば、その色は無色であっても有色であっても良い。
【３１６１５】
　また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂは、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤Ｊ１３よりも前方側（矢印Ｆ方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）により２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの対向間で変位させるものである。また、２枚の透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂを固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラスＪ１６ａまたは背面側（矢印Ｂ方向側）の透明ガラスＪ１６ｂの一方に照射して、透明ガラスＪ１６ａ，Ｊ１６ｂの一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。
【３１６１６】
　正面枠Ｊ１４（上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃ）において窓部Ｊ１４ｅの周囲には、図４２３９に示すようにＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が複数設けられている。これら電飾部Ｊ２９～Ｊ３３では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部Ｊ１４ｅの上側（矢印Ｕ方向側）の電飾部Ｊ３０には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。
【３１６１７】
　また、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃの電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３から

出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。

【３１６１８】

なお、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部Ｊ２９～Ｊ３３に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠Ｊ１４の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

【３１６１９】

上側装飾ユニットＪ１４ａの左側（矢印Ｌ方向側）及び右側（矢印Ｒ方向側）には（窓部Ｊ１４ｅの右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置Ｊ２２６（図４２４８参照））を覆うスピーカーカバーＪ２７（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバーＪ２７を介してスピーカーの音をパチンコ機Ｊ１０の正面側（矢印Ｆ方向側）に放音可能に構成されている。

【３１６２０】

窓部Ｊ１４ｅの下方（矢印Ｂ方向）には、図４２３９に示すように、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とが上下に並設される上下皿ユニットＪ１５が配設される。

【３１６２１】

上皿Ｊ１７は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿Ｊ１７に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿Ｊ１７は、払出装置Ｊ１３３（図４２４０参照）より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニットＪ１１２ａ（図４２４４参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印Ｒ方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿Ｊ１７に投入された遊技球を発射位置送球ユニットＪ１７０へと案内可能に形成される。なお、上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に送球された球は、発射位置送球ユニットＪ１７０の動作により１球ずつ球発射ユニットＪ１１２ａへ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットＪ１７０により遊技球を球発射ユニットＪ１１２ａに送球可能とされる。

【３１６２２】

下皿Ｊ５０は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿Ｊ１７内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。また、下皿Ｊ５０の背面側（矢印Ｂ方向側）側面には、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）に開口され球が下皿Ｊ５０に案内される球案内開口Ｊ５３が形成される。

【３１６２３】

下皿Ｊ５０の正面側（矢印Ｆ方向側）の下方（矢印Ｄ方向）部には、下皿Ｊ５０に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーＪ５２が設けられている。この球抜きレバーＪ５２は、常時、右方向（矢印Ｒ方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印Ｌ方向）へスライドさせることにより、下皿Ｊ５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバーＪ５２の操作は、通常、下皿Ｊ５０の下方に下皿Ｊ５０から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【３１６２４】

なお、球抜きレバーＪ５２の操作により、千両箱に遊技球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に遊技球を排出するものであっても良い。また、上皿Ｊ１７と下皿Ｊ５０とに分けて複数箇所に遊技球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿Ｊ５０を廃止して上皿Ｊ１７のみとした１つの貯留部のみを有する構成としても良い。

【３１６２５】

また、下皿Ｊ５０から遊技球を排出する球抜きレバーＪ５２の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿Ｊ５０に遊技球が払い出されたことや下皿Ｊ５０に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を遊技者が忘れて下皿Ｊ５０の貯留領域に遊技球が溢れることを抑制できる。

【３１６２６】

特に、最近では、パチンコ機Ｊ１０が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿Ｊ５０から排出される遊技球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿Ｊ５０から遊技球を排出する店舗では、下皿Ｊ５０から遊技球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿Ｊ５０への遊技球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーＪ５２を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。

【３１６２７】

即ち、後述する主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１により大当たりの演出がされることに伴って、下皿Ｊ５０の球抜きレバーＪ５２を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿Ｊ５０に払い出される遊技球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーＪ５２の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機Ｊ１０の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

【３１６２８】

上皿Ｊ１７（球の貯留領域）の手前側（矢印Ｆ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットＪ１８０が設けられている。操作ユニットＪ１８０は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットＪ１８０は、振動または動作可能に構成される。

【３１６２９】

この操作ユニットＪ１８０には、上面側にボタン部Ｊ１８１が配設される。ボタン部Ｊ１８１は、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）に延設される軸を中心に下方側（矢印Ｄ方向側）に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１（図４２４４参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【３１６３０】

なお、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７以外に下皿Ｊ５０周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。

【３１６３１】

また、操作ユニットＪ１８０は、上皿Ｊ１７の手前側でなく、上側装飾ユニットＪ１４ａ、左側装飾ユニットＪ１４ｂ、右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設しても良く、この場合、上皿Ｊ１７の手前側と別の操作ユニットＪ１８０を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットＪ１８０を遊技者に操作させるようにしても良い。

【３１６３２】

操作ユニットＪ１８０の右側には、上下皿ユニットＪ１５の上面側に貸球操作部Ｊ４０（図４２４６参照）と機能調整操作部Ｊ１９０と、球排出レバーＪ５４とが配設されている。貸球操作部Ｊ４０には、度数表示部Ｊ４１と、球貸しボタンＪ４２と、返却ボタンＪ４３とが設けられている。パチンコ機Ｊ１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部Ｊ４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部Ｊ４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。

【３１６３３】
球貸しボタンＪ４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿Ｊ１７に供給される。返却ボタンＪ４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿Ｊ１７に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部Ｊ４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部Ｊ４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【３１６３４】
機能調整操作部Ｊ１９０は、決定ボタンＪ１９１と、その決定ボタンＪ１９１を中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５と備える。
【３１６３５】
機能調整操作部Ｊ１９０は、上側装飾ユニットＪ１４ａに配設されるスピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットＪ１４ａ，左側装飾ユニットＪ１４ｂ，右側装飾ユニットＪ１４ｃに配設される電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。
【３１６３６】
また、音量や明るさを変更する際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機Ｊ１０を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。
【３１６３７】
なお、機能調整操作部Ｊ１９０による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第３図柄表示装置Ｊ８１に表示するものに限られるものではなく、例えば、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。
【３１６３８】
球排出レバーＪ５４は、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印Ｕ方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーＪ５４は、操作される（下方側（矢印Ｄ方向側）に押し込まれる）ことにより上皿Ｊ１７から発射位置送球ユニットＪ１７０に連通される通路を上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０（ファール球通路部Ｊ１４５）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿Ｊ１７に貯留された遊技球を下皿Ｊ５０に排出することができる。
【３１６３９】
下皿Ｊ５０の右側（矢印Ｒ方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルＪ５１が配設される。なお、操作ハンドルＪ５１は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルＪ５１の内部には、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサＪ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチＪ５１ｂと、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドルＪ５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサＪ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤

Ｊ１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルＪ５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサＪ５１ａおよび発射停止スイッチＪ５１ｂがオフとなっている。

【３１６４０】

なお、操作ハンドルＪ５１は、操作ユニットＪ１８０や機能調整操作部Ｊ１９０や貸球操作部Ｊ４０の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤Ｊ１３の正面へ遊技球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部Ｊ１９０に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で遊技球を遊技盤Ｊ１３の正面へ打ち込むようにしても良い。

【３１６４１】

さらに、操作ハンドルＪ５１を、上述した球排出レバーＪ５２に置き換えても良い。即ち、下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を許容する役割と、遊技盤Ｊ１３の正面への遊技球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーＪ５２に兼用させても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の正面へ球が打ち出されると下皿Ｊ５０から球の排出を許容でき、遊技盤Ｊ１３の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿Ｊ５０からの遊技球の排出を規制できるので、下皿Ｊ５０に遊技球が溜まり過ぎることを抑制できる。

【３１６４２】

通路形成ユニットＪ１４０は、樹脂材料により成形されており、上皿Ｊ１７に通じる前扉側上皿通路部Ｊ１４１と、下皿Ｊ５０に通じる前扉側下皿通路部Ｊ１４２と、ファール球通路部Ｊ１４５と、を有している。

【３１６４３】

通路形成ユニットＪ１４０の上側隅部（正面枠Ｊ１４の回動基端側の隅部）には後方（矢印Ｂ方向）に突出し上方に開放された払出球受口部Ｊ１４３が形成されており、その払出球受口部Ｊ１４３が仕切壁Ｊ１４４によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口と前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口とがそれぞれ形成されている（図４２４６参照）。

【３１６４４】

なお、前扉側上皿通路部Ｊ１４１の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側上皿通路部Ｊ１６１（図４２４４参照）が連通されており、前扉側下皿通路部Ｊ１４２の通路入口には、内枠Ｊ１２の本体側下皿通路部Ｊ１６２（図４２４４参照）が連通される。これにより、払出装置Ｊ１３３から送球される球は、上皿Ｊ１７又は下皿Ｊ５０に送球されることとなる。

【３１６４５】

ファール球通路部Ｊ１４５（図４２４６参照）は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった遊技球をファール球として下皿Ｊ５０に排出する通路を形成する部位である。

【３１６４６】

ファール球通路部Ｊ１４５には、図４２４７に示すように、上方側（矢印Ｕ方向側）が開放したファール球受口部Ｊ１４６が設けられる。このファール球受口部Ｊ１４６に受け入れられたファール球は、ファール球通路部Ｊ１４５（図４２４６参照）の内部通路を流下した後で、下皿Ｊ５０に排出される。なお、ファール球通路部Ｊ１４５は、下皿Ｊ５０でなく、上皿Ｊ１７に接続され、ファール球が上皿Ｊ１７に排出される構成としても良い。

【３１６４７】

また、ファール球通路部Ｊ１４５は、常時遊技者が操作可能に配設される球排出レバーＪ５４を操作することにより上皿Ｊ１７から下皿Ｊ５０に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。

【３１６４８】

発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７に貯留される遊技球を１球ずつ球発射ユ

ニットＪ１１２ａに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットＪ１７０は、上皿Ｊ１７の送球経路の開口部に連なる正面側開口Ｊ１７１と、その正面側開口Ｊ１７１から流入した遊技球を背面側（矢印Ｂ方向側）から排出可能な背面側開口Ｊ１７２と、それら正面側開口Ｊ１７１から背面側開口Ｊ１７２までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を一定間隔の往復動作で駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。切替手段は、操作ハンドルＪ５１の操作に基づいて往復動作される。

【３１６４９】

発射位置送球ユニットＪ１７０の切替手段は、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが可能な位置と、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿Ｊ１７から正面側開口Ｊ１７１に遊技球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットＪ１７０の通路上にある遊技球を背面側開口Ｊ１７２から球発射ユニットＪ１１２ａ（発射レールＪ１１２ａ１）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（１往復の変位）に伴って１球ずつ遊技球を背面側開口Ｊ１７２から排出することが可能となっている。

【３１６５０】

なお、背面側開口Ｊ１７２は、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１の上方（矢印Ｕ方向）の正面側（矢印Ｆ方向側）に位置する（図４２４４参照）。従って、球発射ユニットＪ１１２ａの発射レールＪ１１２ａ１に発射位置送球ユニットＪ１７０から１球ずつ球が送球されることとなる。

【３１６５１】

また、図４２４４に示すように、背面側開口Ｊ１７２は、発射レールＪ１１２ａ１の遊技球の送球方向における発射レールＪ１１２ａ１の両端部の間に形成される。従って、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１上に送球される球は、発射レールＪ１１２ａ１上を左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）の両方向に転動可能となるが、発射レールＪ１１２ａ１は一方側（回転体Ｊ１１２ａ２から離れる側）が上方（矢印Ｕ方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口Ｊ１７２から発射レールＪ１１２ａ１に送球された球（回転体Ｊ１１２ａ２により発射前の球）が回転体Ｊ１１２ａ２から離れる方向に転動することが抑制される。

【３１６５２】

図４２４４に示すように、遊技盤Ｊ１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板Ｊ６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材Ｊ６１，Ｊ６２、一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、電動役物Ｊ７０、特定入賞口Ｊ６５、可変入賞役物Ｊ６５ａ、スルーゲートＪ６７、可変表示装置ユニットＪ８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠Ｊ１２の裏面側に取り付けられる。なお、遊技球が入球可能に構成される部位である一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、特定入賞口Ｊ６５等の入賞口を有するベース板は、光を透過可能に構成され、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設したＬＥＤの光を正面側（矢印Ｆ方向側）に出射可能とされる。

【３１６５３】

ベース板Ｊ６０は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印Ｆ方向側）からベース板Ｊ６０の背面側（矢印Ｂ方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口Ｊ６３、第１入賞口Ｊ６４、第２入賞口Ｊ６６、可変表示装置ユニットＪ８０は、ルータ加工によってベース板Ｊ６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤Ｊ１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【３１６５４】

なお、ベース板Ｊ６０は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹

脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）の全域に貼付してベース板Ｊ６０の装飾性を確保することが好ましい。

【３１６５５】

遊技盤Ｊ１３の正面中央部分は、正面枠Ｊ１４の窓部Ｊ１４ｅ（図４２３９参照）の一部を通じて内枠Ｊ１２の正面側（矢印Ｆ方向側）から視認することができる。以下に、主に図４２４４を参照して、遊技盤Ｊ１３の構成について説明する。

【３１６５６】

遊技盤Ｊ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールＪ６２が植立され、その外レールＪ６２の内側位置には外レールＪ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＪ６１が植立される。この内レールＪ６１と外レールＪ６２とにより遊技盤Ｊ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｊ１３とガラスユニットＪ１６（図４２３９参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｊ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）の正面側（矢印Ｆ方向側）に配設される部位である２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｊ７３とにより区画して形成される領域（遊技球の移動に関する検出が可能な入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【３１６５７】

外縁部材Ｊ７３は、光非透過性の樹脂材料から形成されると共に、遊技盤Ｊ１３の正面側（矢印Ｆ方向側）から螺子により遊技盤Ｊ１３（ベース板Ｊ６０）に締結固定される。外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３の遊技領域と非遊技領域とを区画する部材であり、遊技領域の外縁に沿って配設される。なお、外縁部材Ｊ７３は、後述する返しゴムＪ６９が配設される部分（外レールＪ６２の先端部（図４２４４の右上部）、球の最大飛翔部分に対応する位置）が遊技者に視認可能とされる部位とされ、返しゴムＪ６９に衝突する遊技球の流下が視認可能とされる。また、外縁部材Ｊ７３は、螺子により固定される部位が非遊技領域の視認不能とされる領域（窓部Ｊ１４ｅの外側）に設定され、遊技盤Ｊ１３と外縁部材Ｊ７３とを締結固定を行う部位となる螺子が遊技者から視認不能とされる。

【３１６５８】

また、外縁部材Ｊ７３は、遊技盤Ｊ１３側に向かって突設される部位である突部（図示しない）を備えると共に、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０は、正面側（矢印Ｆ方向側）に背面側（矢印Ｂ方向側）に向かって凹設される部位である凹部を備える。外縁部材Ｊ７３を遊技盤Ｊ１３に配設する際には、ベース板Ｊ６０の凹部に外縁部材Ｊ７３の凹部を挿入することで、遊技盤Ｊ１３に対する外縁部材Ｊ７３の位置ずれを抑制できる。これにより、外縁部材Ｊ７３により区画される遊技領域の大きさにばらつきが生じることを抑制できる。

【３１６５９】

２本のレール部材Ｊ６１，Ｊ６２は、球発射ユニットＪ１１２ａから発射され回転を伴い変位される遊技球を遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。内レールＪ６１の先端部分（図４２４４の左上部）には戻り球防止部材Ｊ６８が取り付けられる。

【３１６６０】

戻り球防止部材Ｊ６８は、内レールＪ６１側から外レールＪ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＪ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材Ｊ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＪ６２に近づく方向に付勢される。

【３１６６１】

これにより、遊技盤Ｊ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２から離間する方向に回転させることができると共

に、戻り球防止部材Ｊ６８を超える位置（遊技盤Ｊ１３の上方側）に遊技球が案内された際に戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。

【３１６６２】

なお、戻り球防止部材Ｊ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｊ６８の他端側を外レールＪ６２側に付勢する構成としても良い。

【３１６６３】

また、戻り球防止部材Ｊ６８は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｊ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｊ１３の上部への遊技球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

【３１６６４】

外レールＪ６２の先端部（図４２４４の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＪ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＪ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【３１６６５】

遊技領域の正面視左側下部（図４２４４の左側下部）には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂが配設されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機Ｊ１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞したか、第２入賞口Ｊ６６へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第１入賞口Ｊ６４へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａが作動し、一方で、球が、第２入賞口Ｊ６６へ入賞した場合には、第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂが作動するように構成されている。

【３１６６６】

また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂは、ＬＥＤにより、パチンコ機Ｊ１０が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機Ｊ１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３１６６７】

尚、本パチンコ機Ｊ１０では、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｊ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３１６６８】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「４Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、

低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【３１６６９】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｊ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、１００変動回数に限られるものではなく、例えば、１変動回数や１０００変動回数に設定しても良い。

【３１６７０】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｊ１０が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第２図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

【３１６７１】

確変中や時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｊ７０が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｊ７０が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３１６７２】

なお、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｊ７０が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｊ７０を開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。

【３１６７３】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｊ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＪ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＪ８０には、第１入賞口Ｊ６４及び第２入賞口Ｊ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｊ８１と、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＪ８０には、第３図柄表示装置Ｊ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＪ８６が配設されている。

【３１６７４】

なお、センターフレームＪ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｊ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｊ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｊ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＪ

８６は光を透過可能に構成される。
【３１６７５】
　また、センターフレームＪ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｊ６４側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームＪ８６に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。
【３１６７６】
　また、センターフレームＪ８６には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームＪ８６のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板Ｊ６０の所定の領域に送球可能に構成される。なお、本実施形態では、ベース板Ｊ６０よりも背面側を通る通路がセンターフレームＪ８６のワープ通路に連通される。
【３１６７７】
　なお、センターフレームＪ８６には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側（矢印Ｂ方向側）を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一対の立設部を形成して、それら一対の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一対の立設部）を形成しても良い。
【３１６７８】
　また、センターフレームＪ８６で遊技球の流下経路を形成した場合には、一対の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一対の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一対の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一対の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一対の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一対の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。
【３１６７９】
　なお、一対の立設部をセンターフレームＪ８６と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一対の立設部を有する部材をベース板Ｊ６０に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一対の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。
【３１６８０】
　第３図柄表示装置Ｊ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｊ１１４（図４２４８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｊ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｊ８１は、回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００に配設され、その回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｊ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。
【３１６８１】
　また、上記第３０８実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の周囲（上方、又は、下方）に退避位置における回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が配置され、それら回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が張出位置に変位さ

れると回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が第３図柄表示装置Ｊ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる位置に変位される。よって、回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００が張出位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｊ８１の演出を回転動作ユニットＷ４００又は昇降動作ユニットＷ６００と共に遊技者に視認させることができる。

【３１６８２】

第３図柄表示装置Ｊ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｊ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｊ８１は、主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂで行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｊ８１は、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｊ８１を構成するようにしても良い。

【３１６８３】

第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＪ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｊ１０では、球がスルーゲートＪ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｊ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示される。

【３１６８４】

パチンコ機Ｊ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｊ６６に付随された電動役物Ｊ７０が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【３１６８５】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【３１６８６】

なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｊ７０の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

【３１６８７】

スルーゲートＪ６７は、可変表示装置ユニットＪ８０の左右の領域において遊技盤Ｊ１３に組み付けられ、遊技盤Ｊ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＪ６７を遊技球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動

表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【３１６８８】

球のスルーゲートＪ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第２図柄保留ランプは、第３図柄表示装置Ｊ８１の一部を用いて表示されるように構成されるが、第３図柄表示装置Ｊ８１とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過に伴って点灯する４つのＬＥＤを第３図柄表示装置Ｊ８１の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。

【３１６８９】

また、スルーゲートＪ６７の遊技球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け数は２つに限定されるものではなく、例えば１つであっても良い。また、スルーゲートＪ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＪ８０の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにより保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。

【３１６９０】

可変表示装置ユニットＪ８０の下方には、球が入賞し得る第１入賞口Ｊ６４が配設されている。この第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第１入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ａで示される。

【３１６９１】

一方、第１入賞口Ｊ６４の正面視下方には、球が入賞し得る第２入賞口Ｊ６６が配設されている。この第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞すると遊技盤Ｊ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂで示される。

【３１６９２】

また、第１入賞口Ｊ６４および第２入賞口Ｊ６６は、それぞれ、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。なお、本実施形態においては、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を３個とし、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を５個として構成しても良い。

【３１６９３】

第２入賞口Ｊ６６には電動役物Ｊ７０が付随されている。この電動役物Ｊ７０は開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｊ７０が閉鎖状態（縮小状態）となって、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＪ６７への遊技球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となり、球が第２入賞口Ｊ６６へ入賞しやすい状態となる。

【３１６９４】

なお、本実施形態では、第２入賞口Ｊ６６の左右（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に開閉する一対の羽部材Ｊ６７１（電動役物Ｊ７０）が配設され、電動役物Ｊ７０が開放状態となった場合に第２入賞口Ｊ６６の左右両側から遊技球が第２入賞口Ｊ６６に入賞可能に構成され

るが、左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第２入賞口Ｊ６６に遊技球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第２入賞口Ｊ６６の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物Ｊ７０）が配設される。

【３１６９５】

また、電動役物Ｊ７０は、回転する羽部材に限られるものではなく、第２入賞口Ｊ６６を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物Ｊ７０は、上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向側）にスライド変位するものであっても良い。即ち、平行移動可能なスライド板でも良い。この場合には、電動役物Ｊ７０を変位させた際に必要となる変位スペースを前後方向とし、スライド板の上面を平行移動可能なスライド面として構成することで上下方向に変位スペースを不要とできるので、電動役物Ｊ７０を上下方向に小型化することができる。スライド板が開放する位置に変位されると、スライド面と交差する方向（遊技盤Ｊ１３の前側面と平行な方向）に延びる後側面を有するポケット部に遊技球が入球する。後側面は、スライド面とは異なる視認面として機能しており、スライド面が後方に退避する幅が長いほど、視認領域が広くなり、ポケット部に入球する遊技球の視認性が良くなる。

【３１６９６】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｊ７０が開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物Ｊ７０が開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【３１６９７】

本実施形態におけるパチンコ機Ｊ１０は、遊技盤Ｊ１３の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットＪ８０の右方（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「右打ち」）、第１入賞口Ｊ６４を狙うことも、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射して（所謂「左打ち」）第２入賞口Ｊ６６を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｊ１０は、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。

【３１６９８】

なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ確変大当たりとなる確率が、第２入賞口Ｊ６６へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｊ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第１入賞口Ｊ６４を配設し、「右打ち」側の流路に第２入賞口Ｊ６６を配設する構成（遊技盤Ｊ１３の構成を左右非対称）とすることが好ましい。

【３１６９９】

この構成によれば、通常中においては、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｊ６６に入賞しづらいので、電動役物のない第１入賞口Ｊ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の左方（矢印Ｌ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「左打ち」）、第１入賞口Ｊ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３１７００】

一方、確変中や時短中は、スルーゲートＪ６７に遊技球を通過させることで、第２入賞口Ｊ６６に付随する電動役物Ｊ７０が開放状態となりやすく、第２入賞口Ｊ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｊ６６へ向けて、可変表示装置ユニットＪ８０の右方

（矢印Ｒ方向）を遊技球が通過するように遊技球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートＪ６７を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第２入賞口Ｊ６６への入賞によって１５Ｒ確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３１７０１】

従って、パチンコ機Ｊ１０の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

【３１７０２】

第１入賞口Ｊ６４の下方には、遊技球が入球可能に構成される部位の特定入賞口Ｊ６５（図４２４４参照）が配設されており、その略中央部分に可変入賞役物Ｊ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｊ１０においては、第１入賞口Ｊ６４又は第２入賞口Ｊ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｊ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には特定入賞口Ｊ６５を閉鎖している可変入賞役物Ｊ６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）変位して特定入賞口Ｊ６５を開放する。

【３１７０３】

この可変入賞役物Ｊ６５ａは、所定時間が経過すると特定入賞口Ｊ６５を閉鎖し、その閉鎖後、再度、可変入賞役物Ｊ６５ａを変位し特定入賞口Ｊ６５を所定時間開放する。この可変入賞役物Ｊ６５ａによる特定入賞口Ｊ６５の開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【３１７０４】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口Ｊ６５とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂにおいて大当たりに対応したＬＥＤが点灯した場合に、特定入賞口Ｊ６５が所定時間開放され、その特定入賞口Ｊ６５の開放中に、球が特定入賞口Ｊ６５内へ入賞することを契機として特定入賞口Ｊ６５とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口Ｊ６５は１つに限るものではなく、１つ若しくは２以上の複数（例えば３つ）を配置しても良く、また配置位置も第１入賞口Ｊ６４の下方右側や、第１入賞口Ｊ６４の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットＪ８０の左方でも良い。

【３１７０５】

更に、可変する可変入賞役物Ｊ６５ａにより、大当たり時に特定入賞口Ｊ６５までの遊技球の送球路を構成するものであっても良い。この場合には、可変入賞役物Ｊ６５ａが遊技球を転動可能に構成される部位の転動面を上面側に備え、変位可能な部位として構成される可変入賞役物Ｊ６５ａが上面側の転動面を大当たり時に遊技領域側に張り出すようにすることが好ましい。

【３１７０６】

遊技盤Ｊ１３の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、正面枠Ｊ１４のガラスユニットＪ１６を介して視認することができる。

【３１７０７】

遊技盤Ｊ１３には、遊技球を入球可能に構成される部位のアウト口Ｊ７１が設けられている。遊技領域を流下する球であって、検出により対応するデータを更新させるいずれの入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６にも入賞しなかった球は、アウト口Ｊ７１を通って図示しない球排出路へと案内される。アウト口Ｊ７１は、特定入賞口Ｊ６５の下方（矢

印Ｄ方向側）及び左右方向（矢印Ｌ－Ｒ方向）両側に配設される。
【３１７０８】
　また、遊技盤Ｊ１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第３図柄表示装置Ｊ８１を取り囲む態様でベース板Ｊ６０の中央開口部に配設されるセンターフレームＪ８６の一部は、上方側（矢印Ｕ方向側）の遊技領域まで背面側（矢印Ｂ方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印Ｆ方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤Ｊ１３の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームＪ８６の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。
【３１７０９】
　なお、本実施形態では、センターフレームＪ８６の一部が延設される方向が上方側（矢印Ｕ方向）に設定されているが、右側（矢印Ｒ方向側）や左側（矢印Ｌ方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートＪ６７や各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６を配置する構成としても良い。また、センターフレームＪ８６は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。
【３１７１０】
　風車は、前後方向（矢印Ｆ－Ｂ方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板Ｊ６０の正面から１球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板Ｊ６０側（矢印Ｂ方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では１２０度）で分散配置される複数（本実施形態では３枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤Ｊ１３を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した遊技球を複数（２以上）の方向に案内可能に形成される。
【３１７１１】
　また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。
【３１７１２】
　なお、遊技盤Ｊ１３は、ベース板Ｊ６０に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームＪ８６のワープ通路（図示しない）や、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に遊技球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、１球ずつ交互に異なる方向に遊技球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材Ｊ６８を配設して、遊技領域を流下する遊技球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。
【３１７１３】
　また、上記第３０８実施形態では、遊技盤Ｊ１３のベース板Ｊ６０に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。
【３１７１４】
　例えば、上記第３０８実施形態における風車に置き換えて上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０をベース板Ｊ６０に配設するように構成して、それら回転する上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するよう

に構成しても良い。
【３１７１５】
図４２４０に示すように、パチンコ機Ｊ１０の背面側（矢印Ｂ方向側）には、制御基板ユニットＪ９０，Ｊ９１と、裏パックユニットＪ９４とが主に備えられている。制御基板ユニットＪ９０は、主基板（主制御装置Ｊ１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置Ｊ１１３）と表示制御基板（表示制御装置Ｊ１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットＪ９１は、払出制御基板（払出制御装置Ｊ１１１）と発射制御基板（発射制御装置Ｊ１１２）と電源基板（電源装置Ｊ１１５）とカードユニット接続基板Ｊ１１６とが搭載されてユニット化されている。
【３１７１６】
裏パックユニットＪ９４は、保護カバー部を形成する裏パックＪ９２と払出ユニットＪ９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【３１７１７】
なお、主制御装置Ｊ１１０、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び表示制御装置Ｊ１１４、払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２、電源装置Ｊ１１５、カードユニット接続基板Ｊ１１６は、それぞれ基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４に収納されている。基板ボックスＪ１００～Ｊ１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【３１７１８】
また、基板ボックスＪ１００（主制御装置Ｊ１１０）及び基板ボックスＪ１０２（払出制御装置Ｊ１１１及び発射制御装置Ｊ１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスＪ１００，Ｊ１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【３１７１９】
払出ユニットＪ９３は、裏パックユニットＪ９４の最上部に位置して上方に開口したタンクＪ１３０と、タンクＪ１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールＪ１３１と、タンクレールＪ１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレールＪ１３２と、ケースレールＪ１３２の最下流部に設けられ、払出モータＪ２１６（図４２４８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置Ｊ１３３とを備えている。タンクＪ１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置Ｊ１３３により必要個数の遊技球の払い出しが適宜行われる。タンクレールＪ１３１には、当該タンクレールＪ１３１に振動を付加するためのバイブレータＪ１３４が取り付けられており、このバイブレータＪ１３４の振動によりタンクレールＪ１３１内に遊技球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータＪ１３４は、タンクレールＪ１３１に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿Ｊ１７や下皿Ｊ５０に遊技球を送球する球送通路（皿通路形成部材Ｊ１６０）や、上皿Ｊ１７から球発射ユニットＪ１１２ａに遊技球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットＪ１７０）に配設しても良い。
【３１７２０】
また、払出制御装置Ｊ１１１には状態復帰スイッチＪ１２０が設けられ、発射制御装置

Ｊ１１２には可変抵抗器の操作つまみＪ１２１が設けられ、電源装置Ｊ１１５にはＲＡＭ消去スイッチＪ１２２が設けられている。状態復帰スイッチＪ１２０は、例えば、払出モータＪ２１６（図４２４８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみＪ１２１は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２は、パチンコ機Ｊ１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【３１７２１】

なお、タンクＪ１３０に上述した球発射ユニットＪ１１２ａを別途配設して、球発射ユニットＪ１１２ａにより遊技球を打ち出すことでタンクＪ１３０に送球される球が詰まることや、タンクＪ１３０からタンクレールＪ１３１に送球される球が詰まることを抑制しても良い。

【３１７２２】

次に、図４２４８を参照して、本パチンコ機Ｊ１０の電気的構成について説明する。図４２４８は、パチンコ機Ｊ１０の電気的構成を示すブロック図である。

【３１７２３】

主制御装置Ｊ１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ（マイクロプロセッサー）Ｊ２０１が搭載されている。ＭＰＵＪ２０１には、該ＭＰＵＪ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ（半導体メモリ）Ｊ２０２と、そのＲＯＭＪ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）Ｊ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置Ｊ１１０では、ＭＰＵＪ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｊ８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機Ｊ１０の主要な処理を実行する。

【３１７２４】

なお、払出制御装置Ｊ１１１や音声ランプ制御装置Ｊ１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置Ｊ１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置Ｊ１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【３１７２５】

ＲＡＭＪ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵＪ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭＪ２０３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【３１７２６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭＪ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭＪ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機Ｊ１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭＪ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭＪ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵＪ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路Ｊ２５２からの停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【３１７２７】

主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２０４を介して入出力ポートＪ２０５が接続されている。入出力ポートＪ２０５には、払出制御装置Ｊ１１１、音声ランプ制御装置Ｊ１１３、第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプ、特定入賞口Ｊ６５の開閉板の下辺を軸として正面側（矢印Ｆ方向側）に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドＪ２０９が接続され、ＭＰＵＪ２０１は、入出力ポートＪ２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【３１７２８】

なお、ソレノイドＪ２０９は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、上皿Ｊ１７へ遊技球を送球するための払出装置Ｊ１３３を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。

【３１７２９】

入出力ポートＪ２０５には、図示しないスイッチ群およびスルーゲートＪ６７を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートＪ６７）、各入賞口Ｊ６３，Ｊ６４，Ｊ６５，Ｊ６６へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機Ｊ１０に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤Ｊ１３の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチＪ２０８、電源装置Ｊ１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３が接続され、ＭＰＵＪ２０１は各種スイッチＪ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【３１７３０】

なお、各種スイッチＪ２０８は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における枠ボタンＪ２２（操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）を含む構成としても良い。

【３１７３１】

払出制御装置Ｊ１１１は、払出モータＪ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵＪ２１１は、そのＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２１３とを有している。

【３１７３２】

払出制御装置Ｊ１１１のＲＡＭＪ２１３は、主制御装置Ｊ１１０のＲＡＭＪ２０３と同様に、ＭＰＵＪ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵＪ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭＪ２１３は、パチンコ機Ｊ１０の電源の遮断後においても電源装置Ｊ１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭＪ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１と同様、ＭＰＵＪ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路Ｊ２５２から停電信号ＪＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＪＳＧ１がＭＰＵＪ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【３１７３３】

払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２１４を介して入出力ポートＪ２１５が接続されている。入出力ポートＪ２１５には、主制御装置Ｊ１１０や払出モータＪ２１６、発射制御装置Ｊ１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置Ｊ１１１には、払い出され

た賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置Ｊ１１１に接続されるが、主制御装置Ｊ１１０には接続されていない。
【３１７３４】
発射制御装置Ｊ１１２は、主制御装置Ｊ１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットＪ１１２ａを制御するものである。
【３１７３５】
球発射ユニットＪ１１２ａの回転体Ｊ１１２ａ２は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルＪ５１に触れていることをタッチセンサＪ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチＪ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルＪ５１の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた速度で回転体Ｊ１１２ａ２が回転される。これにより、操作ハンドルＪ５１の操作量に応じた強さで球発射ユニットＪ１１２ａから内レールＪ６１及び外レールＪ６２の対向間に遊技球が発射される。
【３１７３６】
音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど）Ｊ２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部Ｊ２９～Ｊ３３など）Ｊ２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置Ｊ１１４で行われる第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵＪ２２１は、そのＭＰＵＪ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭＪ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭＪ２２３とを有している。
【３１７３７】
音声ランプ制御装置Ｊ１１３のＭＰＵＪ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインＪ２２４を介して入出力ポートＪ２２５が接続されている。入出力ポートＪ２２５には、主制御装置Ｊ１１０、表示制御装置Ｊ１１４、音声出力装置Ｊ２２６、ランプ表示装置Ｊ２２７、その他装置Ｊ２２８、ボタン部Ｊ１８１などがそれぞれ接続されている。その他装置Ｊ２２８には、上下スライドユニットＪ２１０、上変位ユニットＪ２２０、下変位ユニットＪ２３０、又は、一対の揺動ユニットＪ２４０を駆動する駆動手段（モータ、図示しない）が含まれる。更に、その他装置Ｊ２２８には、後述する駆動モータＷ４１１，Ｗ５１１，Ｗ６１１，Ｗ９４３，Ｗ９５６，Ｗ９６２が含まれる。
【３１７３８】
なお、その他装置Ｊ２２８には、遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットＪ１１２ａの駆動モータ（図示しない）や、第２入賞口Ｊ６６の電動役物Ｊ７０を含む構成としても良い。
【３１７３９】
音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、主制御装置Ｊ１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置Ｊ１１４へ通知する。
【３１７４０】
また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、ボタン部Ｊ１８１からの入力を監視し、遊技者によってボタン部Ｊ１８１が操作された場合は、第３図柄表示装置Ｊ８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置Ｊ１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置Ｊ８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側（矢印Ｂ方向側）に表示される画像のことである。表示制御装置Ｊ１１４は、この音声ランプ制御装置Ｊ１１

３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置Ｊ８１に各種の画像を表示する。
【３１７４１】
さらに、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、機能調整操作部Ｊ１９０（決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部Ｊ１９０が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置Ｊ２２６）の音量を変更したり、第３図柄表示装置Ｊ８１の明るさを変更したり、電飾部Ｊ２９～Ｊ３３の明るさを変更したりするように、表示制御装置Ｊ１１４へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第３図柄表示装置Ｊ８１に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。
【３１７４２】
なお、図４２４８では、操作ユニットＪ１８０のボタン部Ｊ１８１や機能調整操作部Ｊ１９０の決定ボタンＪ１９１，上ボタンＪ１９２，下ボタンＪ１９３，左ボタンＪ１９４，右ボタンＪ１９５をまとめて枠ボタンＪ２２として図示している。
【３１７４３】
また、音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、表示制御装置Ｊ１１４から第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３では、表示制御装置Ｊ１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置Ｊ２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置Ｊ２２７の点灯および消灯を制御する。
【３１７４４】
表示制御装置Ｊ１１４は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３及び第３図柄表示装置Ｊ８１が接続され、音声ランプ制御装置Ｊ１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置Ｊ８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置Ｊ１１４は、第３図柄表示装置Ｊ８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置Ｊ１１３へ送信する。音声ランプ制御装置Ｊ１１３は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置Ｊ２２６から音声を出力することで、遊技者に操作させる遊技に関連する報知を行う第３図柄表示装置Ｊ８１の表示と音声出力装置Ｊ２２６からの音声出力とをあわせることができる。
【３１７４５】
なお、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８が、音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に接続されるように構成して、ＭＰＵＪ２２１が、各種スイッチＪ２０８から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置Ｊ１１０における入出力ポートＪ２０５に接続される各種スイッチＪ２０８とは別に音声ランプ制御装置Ｊ１１３における入出力ポートＪ２２５に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤Ｊ１３に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。
【３１７４６】
電源装置Ｊ１１５は、パチンコ機Ｊ１０の各部に電源を供給するための電源部Ｊ２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路Ｊ２５２と、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図４２４８参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３とを有している。電源部Ｊ２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部Ｊ２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチＪ２０８などの各種スイッチや、ソレノイドＪ２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置Ｊ１１０～Ｊ１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【３１７４７】
停電監視回路Ｊ２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置Ｊ１１０のＭＰＵＪ２０１及び払出制御装置Ｊ１１１のＭＰＵＪ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＪＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路Ｊ２５２は、電源部Ｊ２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＪＳＧ１を主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１へ出力する。停電信号ＪＳＧ１の出力によって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部Ｊ２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置Ｊ１１０及び払出制御装置Ｊ１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。
【３１７４８】
ＲＡＭ消去スイッチ回路Ｊ２５３は、ＲＡＭ消去スイッチＪ１２２（図４２４８参照）が押下された場合に、主制御装置Ｊ１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置Ｊ１１０は、パチンコ機Ｊ１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＪＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置Ｊ１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置Ｊ１１１に対して送信する。
【３１７４９】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図４２４９から図４２９５を参照し、第３０９実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）Ｔ１０に適用した場合の一実施形態について説明する。
【３１７５０】
図４２４９は、第３０９実施形態におけるパチンコ機Ｔ１０の正面図であり、図４２５０は、内方側に表示領域を有する遊技盤Ｔ１３及び動作ユニットＴ２００の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。
【３１７５１】
なお、以下の説明では、図４２４９に示す状態のパチンコ機Ｔ１０に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図４２４９に示す状態のパチンコ機Ｔ１０に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図４２４９参照）の矢印Ｕ－Ｄ，Ｌ－Ｒ，Ｆ－Ｂは、パチンコ機Ｔ１０の上下方向，左右方向，前後方向をそれぞれ示している。また、符号について、頭文字の違う符号であっても、頭文字の後に続く文字が同一である場合であって、構成の名称が同じ場合には、機能を同一とする構成を表しており、代用が可能とされる。
【３１７５２】
遊技盤Ｔ１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レールＨ６２が植立され、その外レールＨ６２の内側位置には外レールＨ６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールＨ６１が植立される。この内レールＨ６１と外レールＨ６２とにより遊技盤Ｔ１３の正面外周が囲まれ、遊技盤Ｔ１３とガラスユニットＨ１６（図４２４９参照）とにより前後（矢印Ｆ－Ｂ方向）が囲まれることにより、遊技盤Ｔ１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤Ｔ１３の正面であって２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材Ｈ７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、球が案内される通路を形成する２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。

【３１７５３】
２本のレール部材Ｈ６１，Ｈ６２は、上皿Ｐ１７（図４２４９参照）に貯留され、球発射ユニットＪ１１２ａ（図４２４８参照）へ案内された後で、球発射ユニットＪ１１２ａから発射された球を遊技盤Ｔ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）へ案内するために設けられたものである。
【３１７５４】
内レールＨ６１の先端部分（左上部）には戻り球防止部材Ｈ６８が取り付けられる。外レールＨ６２の先端部（右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴムＨ６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴムＨ６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。
【３１７５５】
戻り球防止部材Ｈ６８は、内レールＨ６１の先端部分においてベース板Ｔ６０に締結固定される支持部材と、その支持部材に回転動作可能に支持されており内レールＨ６１側から外レールＨ６２側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールＨ６１側の一端側を軸に他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転可能とされる開閉動作される部材とを備える。支持部材は、開閉動作される部材の一部を覆う部位である。また、戻り球防止部材Ｈ６８は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールＨ６２に近づく方向に付勢される。
【３１７５６】
これにより、遊技盤Ｔ１３の上方側（矢印Ｕ方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２から離間する方向に回転させることができると共に、壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材Ｈ６８を超える位置（遊技盤Ｔ１３の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤Ｔ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。
【３１７５７】
なお、戻り球防止部材Ｈ６８は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材Ｈ６８の他端側を外レールＨ６２側に付勢する構成としても良い。
【３１７５８】
また、戻り球防止部材Ｈ６８は、遊技領域において遊技球を振り分ける風車ＷＷＦのように、一方向に継続して回転できるもの（１球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤Ｔ１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤Ｔ１３の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。
【３１７５９】
尚、本パチンコ機Ｔ１０では、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６６へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機Ｔ１０は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ時短有通常大当たり、４Ｒ時短有通常大当たり、１５Ｒ時短無し通常大当たりが用意されている。第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ（第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂに相当）には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。
【３１７６０】
本パチンコ機Ｔ１０では、時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６６ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６６ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入

賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３１７６１】

パチンコ機Ｔ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６６に付随された電動役物Ｈ６６ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【３１７６２】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６６の電動役物Ｈ６６ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。

【３１７６３】

なお、時短中において、当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【３１７６４】

なお、大当たりのラウンド数は、１５Ｒと４Ｒに限られるものではなく、パチンコ機Ｔ１０の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、２種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態となる変動回数についても、パチンコ機Ｔ１０の機種により各種設定可能であって、例えば、１変動回数でも良いし、５変動回数でも良いし、１００変動回数でも良いし、１０００変動回数でも良い。また、大当たりとなった場合の遊技状態に紐づけて、付与される変動回数に変化（振り分け）が生じるように構成しても良い。

【３１７６５】

時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機Ｔ１０が通常中とは、時短中ではない遊技の状態（第２図柄の当たり確率がアップしていない状態）である。

【３１７６６】

時短中は、第２図柄の当たり確率がアップするだけではなく、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物Ｈ６６ａが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物Ｈ６６ａが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。

【３１７６７】

なお、時短中において、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、１回の当たりで電動役物Ｈ６６ａが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２図柄の当たり確率は変更せず、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間および１回の当たりで電動役物Ｈ６６ａが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放される時間や、１回の当たりで電動役物Ｈ６６ａを開放する回数は変更せず、第２図柄の当たり確率だけを、通常中と比してア

ップするよう変更するものであっても良い。
【３１７６８】
遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口Ｈ６３が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットＴ８０が配設されている。可変表示装置ユニットＴ８０には、第１入賞口Ｈ６４及び第２入賞口Ｈ６６への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにおける変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置Ｔ８１と、スルーゲートＨ６７の遊技球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成され、光を発光可能に構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットＴ８０には、第３図柄表示装置Ｔ８１の外周を囲むようにして、センターフレームＴ８６が配設されている。
【３１７６９】
なお、センターフレームＴ８６は、遊技領域を流下する球がベース板Ｔ６０の中央開口を介して第３図柄表示装置Ｔ８１側に流下することを防止するための部材であり、ベース板Ｔ６０の正面側（矢印Ｆ方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームＴ８６は光を透過可能に構成される。
【３１７７０】
また、センターフレームＴ８６の一部には、遊技領域を流下する遊技球を受け入れると共に第３図柄表示装置Ｔ８１の周囲を通過させて第１入賞口Ｈ６４側へ案内可能に流下させるワープ通路Ｔ８６ａが一部（左下部）に形成される。センターフレームＴ８６に形成されるワープ通路Ｔ８６ａは、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路Ｔ８６ａは、遊技球を送球可能に構成される。
【３１７７１】
また、センターフレームＴ８６には、ワープ通路Ｔ８６ａから排出された遊技球が通過可能に構成されるステージＴ８６ｂを備える。即ち、ワープ通路Ｔ８６ａを流下した遊技球を流下させることが可能に構成されるステージＴ８６ｂを備える。
【３１７７２】
センターフレームＴ８６のステージＴ８６ｂは、ベース板Ｔ６０の前面位置よりも後方側において遊技球を左右に揺動変位させることが可能な奥行き及び左右幅で構成され、左右方向の速度が減衰された場合の遊技球をベース板Ｔ６０の前面の前方側に送球可能となるように前方側へ向けて下降傾斜する傾斜面となっており、その傾斜面は、ステージＴ８６ｂの前側端部から後方側に延びる一対の突条によって３経路に区分される。
【３１７７３】
その３経路の内の中央の経路を流下した遊技球は、第１入賞口Ｈ６４の略真上の位置へ送球されるため、第１入賞口Ｈ６４に入球されやすくなる。一方で、３経路の内の左右の２経路は、中央の経路とは違い、第１入賞口Ｈ６４の略真上の位置から球１個分以上左右にずれた位置へ送球されるため、第１入賞口Ｈ６４に入球し難くなる。このようにステージＴ８６ｂが構成されることで、ステージＴ８６ｂ上を揺動変位する遊技球に対する注目力を向上させることができる。
【３１７７４】
第３図柄表示装置Ｔ８１は９インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置Ｊ１１４（図４２４８参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列が表示される。なお、第３図柄表示装置Ｔ８１は、９インチ以外のサイズで構成されていても、２枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第３図柄表示装置Ｔ８１は、後述する衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００に配設され、その衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００の変位に伴って第３図柄表示装置Ｔ８１の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。

【３１７７５】
　また、第３０９実施形態では、第３図柄表示装置Ｔ８１の周囲（上方側外方、下方側外方、右方側外方）に退避位置における衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００が配置され、それら衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００が第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側（矢印Ｆ方向側）に重なる（張出）位置に変位可能とされる。よって、衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００が（張出）位置に変位される際には、第３図柄表示装置Ｔ８１の演出を衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００と共に遊技者に視認させることができる。第３図柄表示装置Ｔ８１では、抽選変動の表示や、背景アニメーション表示や、衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００の動作（内部の検出センサの検出に基づいて判定される動作や、検出センサの検出から予め設定された時間経過の後における動作など）に対応する表示が実行可能とされる。
【３１７７６】
　第３図柄表示装置Ｔ８１の各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に横スクロールして第３図柄表示装置Ｔ８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置Ｔ８１は、主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ（第１図柄表示装置Ｊ３７Ａ，Ｊ３７Ｂに相当）で行われるのに対して、その第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第３図柄表示装置Ｔ８１は、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂの表示に応じた光を発光可能に構成される。
【３１７７７】
　第３図柄表示装置Ｔ８１では、第１図柄の抽選に係る変動において第３図柄が横スクロールする場合において、その第３図柄の可変表示とは別で、アニメーションや実写動画による可変表示演出を実行可能となっている。可変表示演出は、その内容ごとに大当たりの期待度（可変表示演出が実行された変動に係る抽選の何％が大当たりとなるか）が設定されている。通常は、可変表示演出の継続期間が長いほど、大当たりの期待度が高いため、可変表示演出が続くほど、遊技者の期待感は高まる。
【３１７７８】
　この可変表示演出は、第３図柄表示装置Ｔ８１の周囲に配置される衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００を動作させる場合に、動作された複数のユニットを一体的に視認させることを狙って設計されており、可変表示演出と衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、又は、回転枠ユニットＴ９００の動作とを一体的に視認させることで多種多様な演出効果を生じさせることができる。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置Ｔ８１を構成するようにしても良い。
【３１７７９】
　第２図柄表示装置は、球がスルーゲートＨ６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機Ｔ１０では、球がスルーゲートＨ６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。なお、第２図柄表示装置は、第３図柄表示装置Ｔ８１の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第３図柄表示装置Ｔ８１と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第３図柄表示装置Ｔ８１の一部を用いて表示される。

【３１７８０】
パチンコ機Ｔ１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２入賞口Ｈ６６に付随された電動役物Ｈ６６ａが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【３１７８１】
第２図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第２図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第２入賞口Ｈ６６の電動役物Ｈ６６ａが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態とすることができる。
【３１７８２】
なお、時短中において、当たり確率を高める、１回に当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、１回の当たりに対する電動役物Ｈ６６ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。
【３１７８３】
スルーゲートＨ６７は、可変表示装置ユニットＴ８０の右側の領域において遊技盤Ｔ１３に組み付けられ、遊技盤Ｔ１３に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートＨ６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。
【３１７８４】
球のスルーゲートＨ６７の通過回数は、合計で最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより表示されると共に第２図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第２図柄保留ランプは、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置Ｔ８１の下方に左右対称に配設されている。
【３１７８５】
なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂ及び第３図柄表示装置Ｔ８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置Ｔ８１の一部で行うようにしても良い。
【３１７８６】
また、スルーゲートＨ６７の球の通過に対する最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、スルーゲートＨ６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、例えば２つであっても良い。また、スルーゲートＨ６７は、通過後の球が遊技領域に戻るようにゲート形状で構成されても良いし、通過後の球が遊技領域から排出される入賞口形状で構成されても良いが、本実施形態では、後者であり、スルーゲートＨ６７で球が検出されることに基づいて賞球（本実施形態では、１個）が発生する。
【３１７８７】
また、スルーゲートＨ６７の組み付け位置は可変表示装置ユニットＴ８０の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットＴ８０の左右や、下方でも良い。また、第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ，Ｈ３７Ｂにより保留球数が示される場合等には、第２図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。
【３１７８８】

スルーゲートＨ６７の正面視左下側には、球が入賞し得る第２入賞口Ｈ６６が配設されている。この第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞すると遊技盤Ｔ１３の裏面側に設けられる第２入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂで示される。

【３１７８９】

なお、第２入賞口Ｈ６６の配置は、これに限られるものではない。例えば、第１入賞口Ｈ６４の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側（例えば、第１入賞口Ｈ６４よりも正面視左下側）でも良い。

【３１７９０】

第２入賞口Ｈ６６には電動役物Ｈ６６ａが付随されている。この電動役物Ｈ６６ａは開閉可能に構成されており、通常は電動役物Ｈ６６ａが閉鎖状態（退避状態）となって、球が第２入賞口Ｈ６６へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートＨ６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「○」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、電動役物Ｈ６６ａが開放状態（張出状態）となり、球が第２入賞口Ｈ６６へ入賞しやすい状態となる。

【３１７９１】

上述した通り、時短中は、通常中と比して第２図柄の当たり確率が高く、また、第２図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第２図柄の変動表示において「○」の図柄が表示され易くなって、電動役物Ｈ６６ａが開放状態（張出状態）となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物Ｈ６６ａが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

【３１７９２】

ここで、第１入賞口Ｈ６４に球が入賞した場合と第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一（約１／３１９）である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として１５Ｒ時短有通常大当たりとなる確率は、第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞した場合のほうが第１入賞口Ｈ６４へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第１入賞口Ｈ６４は、第２入賞口Ｈ６６にあるような電動役物Ｈ６６ａは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。

【３１７９３】

よって、通常中においては、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが閉鎖状態にある場合が多く、第２入賞口Ｈ６６に入賞しづらいので、電動役物Ｈ６６ａのない第１入賞口Ｈ６４へ向けて、可変表示装置ユニットＴ８０の左方を球が通過するように球を発射し（所謂「左打ち」）、第１入賞口Ｈ６４への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３１７９４】

一方、時短中は、スルーゲートＨ６７に球を通過させることで、第２入賞口Ｈ６６に付随する電動役物Ｈ６６ａが開放状態となりやすく、第２入賞口Ｈ６６に入賞しやすい状態であるので、第２入賞口Ｈ６６へ向けて、可変表示装置Ｔ８０の右方を球が通過するように球を発射し（所謂「右打ち」）、スルーゲートＨ６７を通過させて電動役物Ｈ６６ａを開放状態にすると共に、第２入賞口Ｈ６６への入賞によって１５Ｒ時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

【３１７９５】

なお、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６６へ球が入賞した場合に大当たりとなる確率は、上述の確率に限られるものではなく、種々の態様が例示される。上述の確率は、大当たりを獲得することが難しい一方で、期待される払出球の個数が多くなる機種（一発逆転が可能な機種）として設定される。これに対し、例えば、比較的大当たりを獲得し易い確率（約１／９９）が設定される代わりに期待される払出球の個数が少なくされる場合もあるし、中間の確率（約１／１９９）とされ、大当たりの獲得のし易さと期待される払出

球の個数とのバランスが良くされる場合もある。
【３１７９６】
なお、本実施形態におけるパチンコ機Ｔ１０とは異なり、遊技盤Ｔ１３の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第１入賞口Ｈ６４を狙うことも、「左打ち」で第２入賞口Ｈ６６を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。
【３１７９７】
一方で、本実施形態におけるパチンコ機Ｔ１０では、「右打ち」では第１入賞口Ｈ６４を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートＨ６７を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機Ｔ１０は、パチンコ機Ｔ１０の遊技状態（時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。
【３１７９８】
なお、電動役物Ｈ６６ａが遊技領域の右側に配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、電動役物Ｈ６６ａを遊技領域の左側に配設するようにしても良い。
【３１７９９】
電動役物Ｈ６６ａが遊技領域の右側に配設される場合には、第２入賞口Ｈ６６に入球されなかった球をアウト口Ｈ７１にスムーズに案内するために、球の流下方向が左下方向へ向けて傾斜する方向となるように構成されることが多いが、電動役物Ｈ６６ａが遊技領域の左側に配設される場合には、形状を左右対称に変更させることで対応が可能となる。
【３１８００】
また、第１入賞口Ｈ６４よりも上流側に電動役物Ｈ６６ａを配設すれば、第２入賞口Ｈ６６に入球されなかった球がアウト口Ｈ７１に案内される場合ばかりではなく、第１入賞口Ｈ６４に案内される場合も構成可能となるように遊技領域を構成することができるので、電動役物Ｈ６６ａを通過した後の球の注目力が極端に低下される事態を避けることができる。
【３１８０１】
電動役物Ｈ６６ａの配設位置と、スルーゲートＨ６７の配設位置とは、複数の態様が例示される。例えば、電動役物Ｈ６６ａの上流側にスルーゲートＨ６７を配設することで、スルーゲートＨ６７に検出されることで普通図柄の抽選を実行させた球が、その抽選により開閉動作されている電動役物Ｈ６６ａに到達可能に構成できるので、普通図柄の抽選と、その抽選により開放された第２入賞口Ｈ６６への入球とが、同じ球で実行され得ることになり、遊技者に好適に受け入れられやすい。
【３１８０２】
逆に、例えば、スルーゲートＨ６７の上流側に電動役物Ｈ６６ａを配設する場合には、１球目の球が電動役物Ｈ６６ａに到達する時点では普通図柄の抽選が実行されていないので、電動役物Ｈ６６ａは閉鎖状態とされており、球は第２入賞口Ｈ６６には入球されずに素通りし、スルーゲートＨ６７へ向かって流下する。即ち、普通図柄の抽選を新たに開始させるために球を継続して発射させる場合における１球目の球が第２入賞口Ｈ６６に入球されないため、賞球の払い出しが期待されないという点で遊技者にとって不利となる。
【３１８０３】
この不利は、普通図柄の抽選を途切れさせないように電動役物Ｈ６６ａへ向けた発射をすることで最小限に抑えることができるため、遊技者に対して、「単発打ち」（操作ハンドルＨ５１（操作ハンドルＪ５１に相当、図４２４９参照）の発射停止スイッチＨ５１ｂの操作を利用して一発ずつ間隔（数秒）を空けて球を発射する特殊な打ち方）ではなく「打ちっぱなし」（操作ハンドルＨ５１を回転動作させた状態で維持することで一定の間隔（１００発／分未満の間隔、０．６秒等）で発射させる打ち方）にすることを違和感なく

推奨することができる。
【３１８０４】
即ち、例えば、第３図柄表示装置Ｔ８１で「右打ち」と表示して、「右打ち」する期間であることを報知する場合において、併せて「とにかく打ち続けろ」等の表示を併記することで、遊技者の不利を最小限に抑えつつ、「単発打ち」を好む遊技者に対しても、「打ちっぱなし」で遊技する方が有利かもしれないと思わせることで、球の発射方法の選択の幅を広げさせることができる。これにより、遊技者に刺激を与え、遊技者の集中力を高く維持することができる。
【３１８０５】
また、スルーゲートＨ６７と電動役物Ｈ６６ａとを、左右同じ側に配設しても良いし、左右逆側に配設するようにしても良い。左右逆側に配設する場合には、スルーゲートＨ６７を通過させるために発射させる球の発射態様（例えば、「左打ち」又は「右打ち」）と、電動役物Ｈ６６ａにおいて第２入賞口Ｈ６６に入球させるために発射させる球の発射態様（例えば、「右打ち」又は「左打ち」）とが異なることから、時短中において操作ハンドルＨ５１の回転動作を頻繁に生じさせることができ、遊技者の意識を操作ハンドルＨ５１に向けさせることができ、遊技に集中させることができる。
【３１８０６】
第１入賞口Ｈ６４の右方には可変入賞装置Ｈ６５が配設されており、その下流側位置に特定入賞口Ｈ６５ａが設けられている。パチンコ機Ｔ１０においては、第１入賞口Ｈ６４又は第２入賞口Ｈ６６への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置Ｈ３７Ａ又は第１図柄表示装置Ｈ３７Ｂを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置Ｔ８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には開閉蓋部材Ｈ６５ｂによって閉鎖されている特定入賞口Ｈ６５ａが、開閉蓋部材Ｈ６５ｂが所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）退避されることで開放される。
【３１８０７】
この特定入賞口Ｈ６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口Ｈ６５ａが所定時間開放される。この特定入賞口Ｈ６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。
【３１８０８】
なお、大当たり抽選において大当たりか否かの当否判定を行う場合の他、小当たりを含めた当否判定を行うようにし、小当たりとなった場合に特定入賞口Ｈ６５ａが短時間開放され、その短時間開放において球が入球し、特定入賞口Ｈ６５ａの下流側に配設される特定領域において有効に入球が検出された場合に大当たり遊技を実行するように制御しても良い。この場合、小当たり遊技の短時間開放の実行の終了後、連続して大当たり遊技における所定時間の開放（短時間開放とは異なるパターンの開放）が実行される。
【３１８０９】
本実施形態での制御は、基本的には図４２４８に図示されるブロック図に対応される。可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示制御は、第３図柄表示装置Ｔ８１を制御する表示制御装置Ｊ１１４によって実行される。
なお、主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）で行う処理の少なくとも一部を、音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）で行うように構成しても良いし、音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）で行う処理の少なくとも一部を、主制御装置Ｊ１１０（図４２４８参照）で行うように構成しても良い。
【３１８１０】
次いで、図４２５１及び図４２５２を参照して遊技盤Ｔ１３の背面側（矢印Ｂ方向側）

に配設される動作ユニットＴ２００の概略構成について説明する。図４２５１は、遊技盤Ｔ１３及び動作ユニットＴ２００の分解正面斜視図であり、図４２５２は、動作ユニットＴ２００の分解正面斜視図である。

【３１８１１】

遊技盤Ｔ１３は、ベース板Ｔ６０が光透過性材料から形成されており、後方側を視認可能に構成される。そのため、例えば、衝突動作ユニットＴ４００の変位体Ｔ４７１（図４２５３参照）は、図４２５０に図示されるセンターフレームＴ８６内方側の部位のみではなく、ベース板Ｔ６０と重なる範囲においても正面視での視認が可能となっている。

【３１８１２】

図４２５２に示すように、動作ユニットＴ２００は、箱状に形成される背面ケースＴ３００を備え、その背面ケースＴ３００の内部空間に導光板ユニットＴ３１０、衝突動作ユニットＴ４００、複合動作ユニットＴ６００、下部配置ユニットＴ８００、及び、回転枠ユニットＴ９００が収容される。なお、図４２５２では、各ユニットＴ３１０，Ｔ４００，Ｔ６００，Ｔ８００，Ｔ９００の前後配置（収容順序）が反映されている。

【３１８１３】

一方で、各ユニットＴ３１０，Ｔ４００，Ｔ６００，Ｔ８００，Ｔ９００の前後位置は、各ユニットＴ３１０，Ｔ４００，Ｔ６００，Ｔ８００，Ｔ９００ごとに独立されるものに限らず、部分的に干渉することがある。例えば、少なくとも、衝突動作ユニットＴ４００の変位体Ｔ４７１が、複合動作ユニットＴ６００の可動液晶表示装置Ｔ７１０と干渉（衝突）することがある位置関係となるように構成される。

【３１８１４】

背面ケースＴ３００は、正面視略矩形の底壁部Ｔ３０１と、その底壁部Ｔ３０１の４辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部Ｔ３０２と、を備え、それら各壁部Ｔ３０１，Ｔ３０２により少なくとも一面側（正面側（矢印Ｆ方向側））が開放された箱状に形成される。底壁部Ｔ３０１には、その中央に正面視矩形の開口部Ｔ３０１ａが開口形成され、その開口部Ｔ３０１ａを通じて、底壁部Ｔ３０１の背面に配設される第３図柄表示装置Ｔ８１（図４２５０参照）が視認可能とされる。開口部Ｔ３０１ａが第３図柄表示装置Ｔ８１により塞がれることにより、背面ケースＴ３００の箱形状の底部としての底壁部Ｔ３０１が非貫通とされる。

【３１８１５】

導光板ユニットＴ３１０は、端部から入射された光を導光可能となるように加工された導光パネルＴ３２０と、その導光パネルＴ３２０を支持する三方位置（上側部位、左側部位、右側部位）に導光パネルＴ３２０の端部に光を入射させるＬＥＤ等の発光部が配設された基盤が内包される支持部材Ｔ３３０と、を備える。なお、導光パネルＴ３２０の加工の態様および導光させる場合の視認態様については後述する。

【３１８１６】

衝突動作ユニットＴ４００は、背面ケースＴ３００の底壁部Ｔ３０１のうちの開口部Ｔ３０１ａの右側部分に正面視で重なる位置に配設されるベース部材Ｔ４０１と、そのベース部材Ｔ４０１に対して動作可能に配設される変位体Ｔ４７１（図４２５３参照）と、を少なくとも備え、変位体Ｔ４７１を背面ケースＴ３００の開口部Ｔ３０１ａの右側から開口部Ｔ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【３１８１７】

複合動作ユニットＴ６００は、支持ユニットＴ７５０に左右両端部を昇降可能に支持される。支持ユニットＴ７５０は、背面ケースＴ３００の底壁部Ｔ３０１のうちの開口部Ｔ３０１ａの左右両側に配設される一対の動作支持手段Ｔ７６０と、その動作支持手段Ｔ７６０の上端側を連結する左右長尺の板状部材であって背面ケースＴ３００の底壁部Ｔ３０１のうちの開口部Ｔ３０１ａの上方側に配設される連結手段Ｔ７７０と、を備える。

【３１８１８】

複合動作ユニットＴ６００は、背面ケースＴ３００の底壁部Ｔ３０１のうちの開口部Ｔ

３０１ａの上側部分に位置する状態で支持ユニットＴ７５０の連結手段Ｔ７７０と対向配置されるベース手段Ｔ６１０（図４２６７参照）と、そのベース手段Ｔ６１０に対して相対変位可能な状態で配設される可動液晶表示装置Ｔ７１０と、を少なくとも備える。

【３１８１９】

可動液晶表示装置Ｔ７１０は、一対の動作支持手段Ｔ７６０に沿って上下方向（矢印Ｕ－Ｄ方向）にスライド変位可能に配設されており、背面ケースＴ３００の開口部Ｔ３０１ａの上側の位置と、当該上側の位置よりも下方の位置であって背面ケースＴ３００の開口部Ｔ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置（背面ケースＴ３００の中央側の位置）とを昇降可能に構成される。

【３１８２０】

衝突動作ユニットＴ４００は、ベース部材Ｔ４０１が、支持ユニットＴ７５０の動作支持手段Ｔ７６０の正面側に重なるよう配置される。

【３１８２１】

下部配置ユニットＴ８００は、背面ケースＴ３００の底壁部Ｔ３０１のうちの開口部Ｔ３０１ａの下側部分に正面視で重なる位置に配設されるベース部材Ｔ８０１と、そのベース部材Ｔ８０１に対して昇降動作可能に配設される昇降動作手段Ｔ８１０と、を少なくとも備え、昇降動作手段Ｔ８１０を背面ケースＴ３００の開口部Ｔ３０１ａの下側から開口部Ｔ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

回転枠ユニットＴ９００は、背面ケースＴ３００の底壁部Ｔ３０１のうちの開口部Ｔ３０１ａの下側部分に正面視で重なる位置に配設されるベース部材Ｔ９０１と、そのベース部材Ｔ９０１に対して回転動作可能に配設される回転フレームＴ９５０と、を少なくとも備え、回転フレームＴ９５０を背面ケースＴ３００の開口部Ｔ３０１ａの下側から開口部Ｔ３０１ａ（即ち、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側（矢印Ｆ方向側））に重なる位置に変位させる演出を実行可能に構成される。

【３１８２２】

図４２５３は、衝突動作ユニットＴ４００の正面斜視図であり、図４２５４は、衝突動作ユニットＴ４００の背面斜視図であり、図４２５５及び図４２５６は、衝突動作ユニットＴ４００の正面図であり、図４２５７及び図４２５８は、衝突動作ユニットＴ４００の背面図である。衝突動作ユニットＴ４００の変位は、変位体Ｔ４７１が第３図柄表示装置Ｔ８１の外方側から内方側へと張り出す変位態様で変位可能とされる。

【３１８２３】

即ち、図４２５５及び図４２５７では、変位体Ｔ４７１が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域から右方側に退避した退避位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の下方側に収容された収容位置とされた状態が図示され、図４２５６及び図４２５８では、変位体Ｔ４７１が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域側に進入した進入位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の下方側から張り出した張出位置とされた状態が図示される。

【３１８２４】

衝突動作ユニットＴ４００は、操作ユニットＰ１８０（図４２４９参照、図４２３９の操作ユニットＪ１８０と同様の機能）の操作部Ｐ１８１（図４２４９参照、図４２３９の操作部Ｊ１８１と同様の機能）の操作が有効とされる期間において操作部Ｐ１８１が押し込み操作されることに基づく変位が可能に制御される。

【３１８２５】

図４２５９は、衝突動作ユニットＴ４００の分解正面斜視図であり、図４２６０は、衝突動作ユニットＴ４００の分解背面斜視図である。

【３１８２６】

衝突動作ユニットＴ４００は、樹脂材料から上下寸法が長い板状に形成されるベース部材Ｔ４０１と、そのベース部材Ｔ４０１に穿設される挿通孔Ｔ４０２を駆動軸が貫通する位置においてベース部材Ｔ４０１に締結固定される駆動モータＴＭＴ４１と、その駆動モ

ータＴＭＴ４１の駆動軸に固定される駆動ギアＴＭＧ４１に下端側の第１中間ギアＴ４２１が歯合される位置においてベース部材Ｔ４０１の複数の第１支持突部Ｔ４０３に回転可能に支持され駆動モータＴＭＴ４１からの駆動力が伝達される伝達ギア群Ｔ４２０と、その伝達ギア群Ｔ４２０のカム形成ギアＴ４２３に連結される位置においてベース部材Ｔ４０１の第２支持突部Ｔ４０４に回転移動可能に支持され伝達ギア群Ｔ４２０の回転に基づいて回転移動される下アーム部材Ｔ４３０と、その下アーム部材Ｔ４３０の第１長孔Ｔ４３２に連結される位置においてベース部材Ｔ４０１の複数の第３支持突部Ｔ４０５に上下方向にスライド移動可能に支持され下アーム部材Ｔ４３０の回転移動に基づいてスライド移動される中間部材Ｔ４４０と、その中間部材Ｔ４４０の第２連結突部Ｔ４４３に連結される位置に背面側部材Ｔ４５１を有し、その背面側部材Ｔ４５１が締結固定される態様でベース部材Ｔ４０１の挿通孔Ｔ４０６に回転可能に支持される上アーム部材Ｔ４５０と、を備える。

【３１８２７】

更に、衝突動作ユニットＴ４００は、下アーム部材Ｔ４３０の回転移動に連動して動作される多層スライド部材Ｔ４６０と、上アーム部材Ｔ４５０の回転移動に連動して動作される平行リンク部材Ｔ４７０と、下アーム部材Ｔ４３０の被検出部Ｔ４３５が検出溝に進入可能となる位置においてベース部材Ｔ４０１に締結固定されるフォトカプラ形式の検出センサＴＳＥ４１と、中間部材Ｔ４４０の鉤形状部Ｔ４４４に対して上向きの付勢力を付与するコイルスプリングＴＳＰ４１と、を備える。

【３１８２８】

伝達ギア群Ｔ４２０は、駆動ギアＴＭＧ４１に歯合される第１中間ギアＴ４２１と、その第１中間ギアＴ４２１に歯合される第２中間ギアＴ４２２と、その第２中間ギアＴ４２２に歯合され外周部から後方側へ突設される突設部Ｔ４２３ａを有するカム形成ギアＴ４２３と、を備える。

【３１８２９】

下アーム部材Ｔ４３０は、有色不透明の樹脂材料から形成されており回転移動可能に構成されるアーム状の部材であって、第２支持突部Ｔ４０４に支持される筒状部Ｔ４３１と、その筒状部Ｔ４３１の中心軸を通る直線に沿って延設される第１長孔Ｔ４３２と、筒状部Ｔ４３１から第１長孔Ｔ４３２よりも離れる側へ延設され筒状部Ｔ４３１を通る直線とは非平行に延設される第２長孔Ｔ４３３と、筒状部Ｔ４３１から第２長孔Ｔ４３３よりも離れる側へ延設され筒状部Ｔ４３１の中心軸を通る直線に沿って延設される第３長孔Ｔ４３４と、その第３長孔Ｔ４３４と第２長孔Ｔ４３３との間の位置から前方側へ板形状で突設される被検出部Ｔ４３５と、を備える。

【３１８３０】

中間部材Ｔ４４０は、上下方向に長い棒状の部材であって、ベース部材Ｔ４０１の第３支持突部Ｔ４０５が挿通可能となる位置（間隔）で形成され上下方向に延びる一対の長孔Ｔ４４１と、下端部において後方側に突設され下アーム部材Ｔ４３０の第１長孔Ｔ４３２に受け入れられる第１連結突部Ｔ４４２と、一対の長孔Ｔ４４１の間の位置において後方側に突設され上アーム部材Ｔ４５０の背面側部材Ｔ４５１の長孔Ｔ４５１ａに受け入れられる第２連結突部Ｔ４４３と、上端部がベース部材Ｔ４０１のバネ支持部Ｔ４０７に吊り下げられるコイルスプリングＴＳＰ４１の下端部に引っかけられるように後方側に延びる態様で形成される鉤形状部Ｔ４４４と、を備える。

【３１８３１】

上アーム部材Ｔ４５０は、背面側部材Ｔ４５１と、その背面側部材Ｔ４５１に締結固定される円筒部Ｔ４５２ａがベース部材Ｔ４０１の挿通孔Ｔ４０６に回転可能に支持されるように挿通されるアーム形状部Ｔ４５２と、を備え、アーム形状部Ｔ４５２の回転先端部に略円形状（長孔形状ではない）の支持孔部Ｔ４５２ｂが前後方向に穿設される。

【３１８３２】

背面側部材Ｔ４５１には、挿通孔Ｔ４０６の中心軸（円筒部Ｔ４５２ａの中心軸）を通る直線方向に延設される長孔Ｔ４５１ａが形成される。

【３１８３３】
ベース部材Ｔ４０１は、下端部において湾曲方向に延びる一対の長孔Ｔ４０８が穿設され、その長孔Ｔ４０８の左上部分を遮蔽するようにカバー部材Ｔ４０９が締結固定される。
【３１８３４】
多層スライド部材Ｔ４６０は、硬質樹脂材料から形成され、前方側に突設される突部Ｔ４６１ａがベース部材Ｔ４０１の長孔Ｔ４０８に挿通されることでベース部材Ｔ４０１に対して変位可能に連結される第１層部材Ｔ４６１と、前方側に突設される突部Ｔ４６２ａが第１層部材Ｔ４６１の長孔Ｔ４６１ｂに挿通されることで第１層部材Ｔ４６１に対して変位可能に連結される第２層部材Ｔ４６２と、前方側に突設される突部Ｔ４６３ａが第２層部材Ｔ４６２の長孔Ｔ４６２ｂに挿通されることで第２層部材Ｔ４６２に対して変位可能に連結される第３層部材Ｔ４６３と、を備える。
【３１８３５】
多層スライド部材Ｔ４６０は、第３層部材Ｔ４６３の下側端部から後方側に突設される突部Ｔ４６３ｂが下アーム部材Ｔ４３０の第３長孔Ｔ４３４に連結されていることで、下アーム部材Ｔ４３０の回転移動に対応して伸縮する態様で変位される。
【３１８３６】
第１層部材Ｔ４６１の突部Ｔ４６１ａには、突設先端に雌ネジが形成されており、ベース部材Ｔ４０１の長孔Ｔ４０８に挿通された状態において抜け止め樹脂部材Ｔ４６８が上述の雌ネジに対して締結固定されることで、第１層部材Ｔ４６１がベース部材Ｔ４０１に対して脱落不能に支持される。
【３１８３７】
第２層部材Ｔ４６２や第３層部材Ｔ４６３においても、内部に抜け止め樹脂部材Ｔ４６８が収容されており（図示せず）、各突部Ｔ４６２ａ，Ｔ４６３ａの雌ネジに対して締結固定されることで、第２層部材Ｔ４６２が第１層部材Ｔ４６１に対して脱落不能に支持され、第３層部材Ｔ４６３が第２層部材Ｔ４６２に対して脱落不能に支持される。
【３１８３８】
ベース部材Ｔ４０１の長孔Ｔ４０８と、第１層部材Ｔ４６１の長孔Ｔ４６１ｂと、第２層部材Ｔ４６２の長孔Ｔ４６２ｂと、は、一対の湾曲した長孔であることは共通であるものの、完全同一の形状というわけではなく、形状に違いがある。
【３１８３９】
少なくとも、長孔Ｔ４０８の形成間隔よりも長孔Ｔ４６１ｂの形成間隔の方が狭くなっており、長孔Ｔ４６１ｂの形成間隔よりも長孔Ｔ４６１ｂの形成間隔の方が狭くなっている。これにより、張出位置に位置した多層スライド部材Ｔ４６０の支持を安定させることができる。
【３１８４０】
上述した多層スライド部材Ｔ４６０の構成によれば、下アーム部材Ｔ４３０の回転移動に連動させる態様で、第１層部材Ｔ４６１、第２層部材Ｔ４６２及び第３層部材Ｔ４６３を伸縮させる態様で変位させることができる。
【３１８４１】
詳述すると、多層スライド部材Ｔ４６０を収容位置（図４２５５、図４２５７参照）から、下アーム部材Ｔ４３０を回転移動させることで張出位置（図４２５６、図４２５８参照）へ変位させる場合において、下アーム部材Ｔ４３０に連結されている第３層部材Ｔ４６３に引っ張り上げられる形で第２層部材Ｔ４６２が上昇変位され、その第２層部材Ｔ４６２に引っ張り上げられる形で第１層部材Ｔ４６１が上昇変位されることにより、右上方向に伸ばされた状態が形成される（図４２５６参照）。
【３１８４２】
この変位動作時に、各層部材Ｔ４６１，Ｔ４６２，Ｔ４６３同士が衝突するため、衝突音が発生する。これにより、遊技者は、多層スライド部材Ｔ４６０を視認せずとも、衝突音を聞くことで、下アーム部材Ｔ４３０の回転移動の発生、及び、多層スライド部材Ｔ４

６０の伸縮態様変位の発生について把握することが可能となっている。
【３１８４３】
平行リンク部材Ｔ４７０は、意匠部分を構成する変位体Ｔ４７１と、その変位体Ｔ４７１の背面から突設され上アーム部材Ｔ４５０の支持孔部Ｔ４５２ｂに回転可能に支持される支持突部Ｔ４７２と、変位体Ｔ４７１の略中央位置から背面側に円環形状で突設される円環形状突部Ｔ４７３と、その円環形状突部Ｔ４７３に支持される上側環状部Ｔ４７４ａが上端部に形成される補助アーム部材Ｔ４７４と、を備える。円環形状突部Ｔ４７３の先端側には円形の抜け止め用の蓋部材ＴＣ４１が締結固定され、この蓋部材ＴＣ４１の直径が上側環状部Ｔ４７４ａの内径よりも大きくされることで補助アーム部材Ｔ４７４に対する変位体Ｔ４７１の脱落が防止される。その補助アーム部材Ｔ４７４は上アーム部材Ｔ４５０との関係で平行リンクを構成可能な長さで形成される。
【３１８４４】
即ち、補助アーム部材Ｔ４７４の下端部に形成される下側環状部Ｔ４７４ｂは、上側環状部Ｔ４７４ａに対する下側環状部Ｔ４７４ｂの位置関係が、アーム形状部Ｔ４５２の支持孔部Ｔ４５２ｂに対する円筒部Ｔ４５２ａの位置関係と同様となるように設計され、その位置関係において下側環状部Ｔ４７４ｂを支持する円環形状突部Ｔ４１０がベース部材Ｔ４０１の正面側に突設形成される。円環形状突部Ｔ４１０の先端側には円形の抜け止め用の蓋部材ＴＣ４１が締結固定され、この蓋部材ＴＣ４１の直径が下側環状部Ｔ４７４ｂの内径よりも大きくされることで補助アーム部材Ｔ４７４の脱落が防止される。
【３１８４５】
図４２５５から図４２５８に戻って、衝突動作ユニットＴ４００の動作態様について説明する。衝突動作ユニットＴ４００は、駆動モータＴＭＴ４１の駆動力により駆動ギアＴＭＧ４１が回転されることに伴って、変位体Ｔ４７１が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域から右方側に退避した退避位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の下方側に収容された収容位置とされた状態（図４２５５及び図４２５７参照）から、変位体Ｔ４７１が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域側に進入した進入位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の下方側から張り出した張出位置とされた状態（図４２５６及び図４２５８参照）に、変化される。
【３１８４６】
即ち、図４２５７に図示される状態から、駆動ギアＴＭＧ４１が背面視時計回り方向に回転駆動されると、伝達ギア群Ｔ４２０が連動して回転され、カム形成ギアＴ４２３が背面視反時計回りに回転動作されることで、突設部Ｔ４２３ａに押進される形で下アーム部材Ｔ４３０が反時計回り方向に回転移動され、下アーム部材Ｔ４３０に突部Ｔ４６３ｂが押進される形で多層スライド部材Ｔ４６０が張出位置まで伸びる態様で変位される。
【３１８４７】
下アーム部材Ｔ４３０が反時計回り方向に回転移動されることに伴い、多層スライド部材Ｔ４６０だけでなく、中間部材Ｔ４４０も連動する形で上昇移動される。即ち、第１連結突部Ｔ４４２が下アーム部材Ｔ４３０に押進される形で押し上げられ、同時に、第２連結突部Ｔ４４３に押進される形で上アーム部材Ｔ４５０の背面側部材Ｔ４５１が押し上げられる。これにより、上アーム部材Ｔ４５０が背面視時計回り方向に回転移動され、変位体Ｔ４７１が進入位置まで到達する態様で変位される。
【３１８４８】
下アーム部材Ｔ４３０の動作も、上アーム部材Ｔ４５０の動作も、中間部材Ｔ４４０の昇降変位に連動して回転動作されることが共通とされる。即ち、下アーム部材Ｔ４３０と上アーム部材Ｔ４５０とは、動作開始タイミング（動作終了タイミング）が、略同時とされ、動作期間も同等とされる。
【３１８４９】
下アーム部材Ｔ４３０の回転角度と、上アーム部材Ｔ４５０の回転角度とは共通ではなく、下アーム部材Ｔ４３０の回転角度の方が、上アーム部材Ｔ４５０の回転角度よりも若干小さいように構成される（図４２５７と図４２５８との間の動作角度は、下アーム部材

Ｔ４３０が約７０度であり、上アーム部材Ｔ４５０が約８４度とされる）。
【３１８５０】
一方で、下アーム部材Ｔ４３０に受け入れられる第１連結突部Ｔ４４２と、上アーム部材Ｔ４５０に受け入れられる第２連結突部Ｔ４４３との変位量は、中間部材Ｔ４４０の変位量と同じであり、同一となるが、中間部材Ｔ４４０に対する回転中心の左右位置（左右間隔）を異ならせることで、このずれが埋められる。
【３１８５１】
即ち、中間部材Ｔ４４０（第１連結突部Ｔ４４２の中心と第２連結突部Ｔ４４３の中心とを通る平面）と下アーム部材Ｔ４３０の回転中心との左右方向間隔の方が、中間部材Ｔ４４０（第１連結突部Ｔ４４２の中心と第２連結突部Ｔ４４３の中心とを通る平面）と上アーム部材Ｔ４５０の回転中心との左右方向間隔よりも、長い。この場合、下アーム部材Ｔ４３０から中間部材Ｔ４４０に伝達されるトルクを上げられるので、必要となる駆動力を抑制できる。
【３１８５２】
なお、多層スライド部材Ｔ４６０が張出位置に位置する状況において、抜け止め樹脂部材Ｔ４６８は、カバー部材Ｔ４０９に隠される位置に変位され（図４２５６参照）、下アーム部材Ｔ４３０の被検出部Ｔ４３５は、変位体Ｔ４７１と重なる位置に位置し、上アーム部材Ｔ４５０に変位される平行リンク部材Ｔ４７０の補助アーム部材Ｔ４７４は、下アーム部材Ｔ４３０と前後で部分的に重なる（換言すれば、補助アーム部材Ｔ４７４と下アーム部材Ｔ４３０とは、前後位置がずれて配置される（補助アーム部材Ｔ４７４が前方側、下アーム部材Ｔ４３０が後方側））。
【３１８５３】
図４２６１は、複合動作ユニットＴ６００の正面斜視図であり、図４２６２、図４２６３、図４２６４、図４２６５及び図４２６６は、複合動作ユニットＴ６００の正面図である。複合動作ユニットＴ６００は、ベース手段Ｔ６１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の外方側（上方側）から内方側（下方側）へと張り出す変位態様（昇降方向変位）で変位可能とされる。
【３１８５４】
即ち、図４２６１及び図４２６２では、ベース手段Ｔ６１０が、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域から上方側に退避した上方側位置とされた状態が図示され、図４２６３、図４２６４、図４２６５及び図４２６６では、ベース手段Ｔ６１０が、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の前方側に位置する下方側位置とされた状態が図示される。
【３１８５５】
図４２６３、図４２６４、図４２６５及び図４２６６では、可動液晶表示装置Ｔ７１０の変位が時系列で図示される。即ち、可動液晶表示装置Ｔ７１０は、ベース手段Ｔ６１０に支持されており、前方側に配置される表示面を回転動作させながら、左右方向にスライド移動される態様で変位されるよう構成される。なお、内部の構造については後述する。
【３１８５６】
ベース手段Ｔ６１０を昇降動作させる機構について説明する。複合動作ユニットＴ６００において、ベース手段Ｔ６１０は、支持ユニットＴ７５０に左右両端部を昇降可能に支持される。支持ユニットＴ７５０は、上述した通り、左右両側に配設される一対の動作支持手段Ｔ７６０と、その動作支持手段Ｔ７６０の上端側を連結する左右長尺の連結手段Ｔ７７０と、を備える。
【３１８５７】
動作支持手段Ｔ７６０は、左側において前カバーＴ７６１が配設され後方側の構成が隠されることに加え、電力供給用のフラットケーブルが接続される中継基盤ＴＲ４１が配設されることを除き、左右の構成が対称関係の構成とされるため、右側の動作支持手段Ｔ７６０について説明し、左側の動作支持手段Ｔ７６０の構成の説明を省略する。
【３１８５８】
前カバーＴ７６１は、音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）のＭＰＵＪ２２

１と電気的に接続される中継基盤ＴＲ４１に接続されるフラットケーブルがベース手段Ｔ６１０の昇降動作によって突っ張ることのない余裕を持った長さで収容されており、そのフラットケーブルの反対側の端子側は、ベース手段Ｔ６１０の左側端部で折り曲げられ、ベース手段Ｔ６１０の背面側を案内され、長孔Ｔ６１４を通されて左右スライド部材Ｔ６２０に配設される中継基盤ＴＲ６１（左側の端子）に接続される。

【３１８５９】

動作支持手段Ｔ７６０は、上下方向に長い矩形状のベース部材Ｔ７６２と、そのベース部材Ｔ７６２の正面側において長さ方向が上下方向に沿う姿勢で配設される金属棒Ｔ７６３と、その金属棒Ｔ７６３と長さ方向が平行となる関係で真横に配設されるボールねじ構成部材Ｔ７６４と、ベース部材Ｔ７６２と共に金属棒Ｔ７６３及びボールねじ構成部材Ｔ７６４の下端部を支持する態様でベース部材Ｔ７６２に締結固定される下側押さえ部材Ｔ７６５と、ベース部材Ｔ７６２と共に金属棒Ｔ７６３及びボールねじ構成部材Ｔ７６４の上端部を支持する態様でベース部材Ｔ７６２に締結固定される上側押さえ部材Ｔ７６６と、を備える。

【３１８６０】

ボールねじ構成部材Ｔ７６４の上端部には、駆動力伝達のためのギア部材が固定される。左側における動作支持手段Ｔ７６０のボールねじ構成部材Ｔ７６４の上端部には、傘歯車が固定され、右側における動作支持手段Ｔ７６０のボールねじ構成部材Ｔ７６４の上端部には平歯車が固定されるが、詳細は後述する。

【３１８６１】

連結手段Ｔ７７０は、左右両端部でベース部材Ｔ７６２の上端部に締結固定される部材であって左右方向に長い矩形状のベース部材Ｔ７７１と、そのベース部材Ｔ７７１に締結固定されており駆動軸が左右方向を向く姿勢で配設される駆動モータＴＭＴ７１と、その駆動モータＴＭＴ７１の駆動軸と長さ方向が平行となる姿勢（長さ方向が左右方向を向く姿勢）で配設され、駆動力が伝達されることで左右方向に延びる回転軸線を中心に回転される伝達金属棒Ｔ７７２と、を備える。

【３１８６２】

伝達金属棒Ｔ７７２は、左右両端部がベース部材Ｔ７７１と、上側押さえ部材Ｔ７６６とに挟まれる態様で支持され、上側押さえ部材Ｔ７６６の内部に収容される左右両端部に傘歯車が固定される。左側端部の傘歯車は、左側のボールねじ構成部材Ｔ７６４の上端部に固定される傘歯車と歯合される。右側端部の傘歯車は、傘歯車と、同軸の平歯車とが一体で形成される反転ギアの傘歯車の部分に歯合され、その反転ギアを介して右側のボールねじ構成部材Ｔ７６４の上端部に固定される平歯車と歯合される。

【３１８６３】

このように構成されることで、例えば、伝達金属棒Ｔ７７２が前転方向に回転された場合、左側のボールねじ構成部材Ｔ７６４は上面視反時計回りに回転される一方で、右側では反転ギアが介在することで、反転ギアが上面視時計回りに回転され、ボールねじ構成部材Ｔ７６４の回転方向は上面視反時計回りとされる。

【３１８６４】

これにより、左右のボールねじ構成部材Ｔ７６４の回転方向および回転速度を揃えることができ、左右のボールねじ構成部材Ｔ７６４を同一の部材とし、そのボールねじ構成部材Ｔ７６４と歯合されるベース手段Ｔ６１０側の構成も左右で同一とすることで、ベース手段Ｔ６１０を両端支持する態様でベース手段Ｔ６１０の姿勢を維持したまま昇降動作させることが可能となる。

【３１８６５】

駆動モータＴＭＴ７１には、サーボモータが採用される。これにより、ベース手段Ｔ６１０及び可動液晶表示装置Ｔ７１０の上下位置を正確に検出することができ、昇降動作中における上下位置を管理しながら、昇降動作させるように制御することができる。

【３１８６６】

図４２６７は、複合動作ユニットＴ６００の分解正面斜視図であり、図４２６８は、複

合動作ユニットＴ６００の分解背面斜視図である。図４２６７及び図４２６８では、主に、ベース手段Ｔ６１０に支持される構造（昇降移動される構造）が、分解して図示される。

【３１８６７】

複合動作ユニットＴ６００は、上述したベース手段Ｔ６１０と、そのベース手段Ｔ６１０の正面側に配設されベース手段Ｔ６１０に対して左右方向に平行移動可能に構成される左右スライド部材Ｔ６２０と、その左右スライド部材Ｔ６２０の背面側に締結固定される部材であってベース手段Ｔ６１０の上下縁部を左右スライド部材Ｔ６２０と共に前後方向で挟み込む位置関係となるように配設される案内部材Ｔ６４０と、左右スライド部材Ｔ６２０に締結固定される駆動モータＴＭＴ６１と、その駆動モータＴＭＴ６１の駆動軸に固定される駆動ギアＴＭＧ６１と、左右スライド部材Ｔ６２０との間に空間を形成可能な形状で構成される前蓋部材Ｔ６５０と、その前蓋部材Ｔ６５０に回転可能に支持され駆動ギアＴＭＧ６１の回転が伝達されることで歯合回転される伝達ギア群Ｔ６７０と、その伝達ギア群Ｔ６７０の回転と連動して回転動作される可動液晶表示装置Ｔ７１０と、を備える。

【３１８６８】

ベース手段Ｔ６１０は、左右に長い板状の部材から構成され、その上下端部において前方側へ折曲される折曲部Ｔ６１１と、上側の折曲部の下側にラックギア形状で形成されるラックギア部Ｔ６１２と、そのラックギア部Ｔ６１２の右端部に連なる位置関係で上に突の円弧形状で形成される円弧面部Ｔ６１３と、左右に長い長孔形状で穿設される長孔Ｔ６１４と、左右端部においてボールねじ構成部材Ｔ７６４及び金属棒Ｔ７６３の背面側に配設される背面側部Ｔ６１５と、ボールねじ構成部材Ｔ７６４の正面側においてボールねじ構成部材Ｔ７６４と接触される位置に配設され、ボールねじ構成部材Ｔ７６４に内側面が対向配置されるハーフパイプ形状の部材であって内側面にボールねじ構成部材Ｔ７６４の雄ネジ形状（螺旋形状）に対応する雌ネジ形状（半形状、螺旋形状）が形成されることでボールねじ構成部材Ｔ７６４の回転に連動して上下方向に変位される中間部材Ｔ６１６と、その中間部材Ｔ６１６をボールねじ構成部材Ｔ７６４との間に挟み込み、背面部材Ｔ６１５と共にボールねじ構成部材Ｔ７６４及び金属棒Ｔ７６３を前後から挟む態様で背面部材Ｔ６１５に締結固定される正面側部材Ｔ６１７と、を備える。

【３１８６９】

左右スライド部材Ｔ６２０は、正面視矩形状の板部材から構成され、駆動モータＴＭＴ６１を収容させる収容開口部Ｔ６２１と、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に固定される異形ギアＴ６７３を収容可能な深さで後方側に凹設される収容凹部Ｔ６２２と、その収容凹部Ｔ６２２の凹設底部においてフラットケーブルを前後方向に案内可能に穿設される配線通し孔Ｔ６２３と、収容凹部Ｔ６２２の上側において切り欠き形成される切り欠き部Ｔ６２４と、背面側上下縁部の左右両端位置において背面側に突設形成される複数の締結突部Ｔ６２５と、背面側の中継基盤ＴＲ６１（右側の端子）に接続されるフラットケーブルを支持し案内するために配線通し孔Ｔ６２３に挿通される態様で締結固定される第１半円柱部材Ｔ６２６と、その第１半円柱部材Ｔ６２６に締結固定される第２半円柱部材Ｔ６２７と、を備える。

【３１８７０】

第１半円柱部材Ｔ６２６は、左右スライド部材Ｔ６２０のベース部材に締結固定される板状の平板部Ｔ６２６ａと、その平板部Ｔ６２６ａから半円柱形状で突設される半円柱部Ｔ６２６ｂと、を備える。

【３１８７１】

第２半円柱部材Ｔ６２７は、平板部Ｔ６２６ａと対向配置される板状の平板部Ｔ６２７ａと、その平板部Ｔ６２７ａから半円柱形状で突設される半円柱部Ｔ６２７ｂと、備え、半円柱部Ｔ６２７ｂの先端部において前後方向で第１半円柱部材Ｔ６２６と重なる位置に延設される部位に形成される締結孔に挿通される締結ネジが半円柱部Ｔ６２６ｂの先端雌ネジに螺入されることで、第１半円柱部材Ｔ６２６と共同で円柱形状を構成する。

【３１８７２】
ここで、フラットケーブルが平板部Ｔ６２６ａ，Ｔ６２７ａ間に挟まれる態様で第１半円柱部材Ｔ６２６と第２半円柱部材Ｔ６２７との間に進入され、折り返される形で半円柱部Ｔ６２６ｂ，Ｔ６２７ｂの間から径方向に出る形で支持され、径方向外側のフラットケーブルの部位が、第１半円柱部材Ｔ６２６と第２半円柱部材Ｔ６２７とで形成される円柱形状の外側に複数回巻かれる態様とされる。これにより、フラットケーブルが接続される可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転角度に対応することができる。
【３１８７３】
案内部材Ｔ６４０は、上下に平行な位置関係で配設される上側部材Ｔ６４１と、下側部材Ｔ６４５と、を備え、左右スライド部材Ｔ６２０の上下の締結突部Ｔ６２５にそれぞれ締結固定されることで、左右スライド部材Ｔ６２０との間でベース手段Ｔ６１０の折曲部Ｔ６１１を若干の前後隙間を空けながら挟み込むよう構成される。
【３１８７４】
即ち、上側部材Ｔ６４１は、締結固定される位置よりも下側に若干延び、下側部材Ｔ６４５は、締結固定される位置よりも上側に若干延びるようにして形成されており、この延びた部分がベース手段Ｔ６１０と前後方向で干渉する。これにより、左右スライド部材Ｔ６２０がベース手段Ｔ６１０から脱落することが防止される。
【３１８７５】
前蓋部材Ｔ６５０は、伝達ギア群Ｔ６７０を回転可能に支持する一対の突設支持部Ｔ６５１と、左右スライド部材Ｔ６２０の収容開口部Ｔ６２１と対応する位置において円形状で穿設される円形開口部Ｔ６５２と、を備える。
【３１８７６】
伝達ギア群Ｔ６７０は、駆動ギアＴＭＧ６１に歯合されると共に右側の突設支持部Ｔ６５１に支持される第１中間ギアＴ６７１と、その第１中間ギアＴ６７１に歯合されると共に左側の突設支持部Ｔ６５１に支持される第２中間ギアＴ６７２と、その第２中間ギアＴ６７２に歯合されると共に円形開口部Ｔ６５２に内嵌される態様で回転可能に支持される異形ギアＴ６７３と、を備える。
【３１８７７】
異形ギアＴ６７３は、前方寄りの位置において全周に亘って形成される完全ギア部Ｔ６７４と、その完全ギア部Ｔ６７４の後方側において、完全ギア部Ｔ６７４と同形のギア部Ｔ６７５ａと、ギアの形成が省略された箇所に形成される湾曲面部Ｔ６７５ｂと、が形成される不完全ギア部Ｔ６７５と、を備える。
【３１８７８】
また、異形ギアＴ６７３の前方側には前蓋部材Ｔ６５０との摺動を滑らかにする環状部材Ｔ６７６が配置され、異形ギアＴ６７３の内径側には、中継基盤ＴＲ６１に接続されているフラットケーブルを異形ギアＴ６７３の内径側側面との間に挟み、折り曲げるための切り替え部材Ｔ６７７が固定される。
【３１８７９】
異形ギアＴ６７３において、完全ギア部Ｔ６７４が第２中間ギアＴ６７２と歯合される一方、不完全ギア部Ｔ６７５は、ギア部Ｔ６７５ａがベース手段Ｔ６１０のラックギア部Ｔ６１２と歯合され、湾曲面部Ｔ６７５ｂが円弧面部Ｔ６１３と摺動される。
【３１８８０】
異形ギアＴ６７３は、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に締結固定される複数の締結部Ｔ６７３ａを備えており、その締結部Ｔ６７３ａを受け入れる凹部が環状部材Ｔ６７６の内径側に形成され、複数の締結部Ｔ６７３ａに外接する外接円を内径とする円環形状の円環突部Ｔ６７６ａが環状部材Ｔ６７６の前側に突設され、その円環突部Ｔ６７６ａの外径が前蓋部材Ｔ６５０の円形開口部Ｔ６５２の内径よりも若干短くされる。
【３１８８１】
環状部材Ｔ６７６が円形開口部Ｔ６５２に回転可能に支持されるよう構成されており、異形ギアＴ６７３が可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に締結固定された状

態において、円形開口部Ｔ６５２に対して可動液晶表示装置Ｔ７１０が回転される。
【３１８８２】
切り替え部材Ｔ６７７によって折り曲げられたフラットケーブルの先端部は、前後方向に延びる姿勢とされ、収容ケースＴ７１２の回転中心筒部Ｔ７１１に進入した上で折り曲げられ、可動液晶表示装置Ｔ７１０内部の基盤に接続されることで、フラットケーブルを介して可動液晶表示装置Ｔ７１０に電力を供給することが可能とされ、可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示制御を行うことが可能とされる。
【３１８８３】
なお、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作は、一方向に制限なく回転される態様ではなく、後述するように、限定された左右幅において、回転動作と左右方向動作とが一体で実行され、左方へ移動する場合の回転方向と、右方へ移動する場合の回転方向とが、逆転される構成となっている。そのため、フラットケーブルに対応させる必要がある回転角度が限定的となっており、ある程度の余裕がある長さのフラットケーブルを第１半円柱部材Ｔ６２６と第２半円柱部材Ｔ６２７とで形成される円柱部分に巻き付けておくことで、断線を回避することができる。これにより、電線の設計を簡素にすることができる。
【３１８８４】
可動液晶表示装置Ｔ７１０は、内部が貫通された回転中心筒部Ｔ７１１が背面側に形成され、前方側に可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示面を囲う矩形状の開口が形成される収容ケースＴ７１２の内部に固定される態様で収容されており、収容ケースＴ７１２が回転動作されることに対応して表示面が回転動作されるよう構成される。
【３１８８５】
図４２６３から図４２６６も参照して、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作について説明する。可動液晶表示装置Ｔ７１０は、図４２６３に図示される初期姿勢の状況から、駆動モータＴＭＴ６１が正面視反時計回り方向に駆動ギアＴＭＧ６１を駆動回転させることで、異形ギアＴ６７３が正面視時計回り方向に回転動作される。この時、異形ギアＴ６７３の不完全ギア部Ｔ６７５の内、湾曲面部Ｔ６７５ｂが円弧面部Ｔ６１３と摺動されている間は、異形ギアＴ６７３は、回転軸を動かすことなく回転動作される（図４２６４参照）。
【３１８８６】
図４２６３に図示される状況から可動液晶表示装置Ｔ７１０が９０度回転された縦長姿勢（図４２６４参照）を超えて回転される場合、不完全ギア部Ｔ６７５のギア部Ｔ６７５ａがベース手段Ｔ６１０のラックギア部Ｔ６１２と歯合を開始することで、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作に加えて、左右スライド部材Ｔ６２０が左右方向に移動され、可動液晶表示装置Ｔ７１０が横長姿勢にまで至る（図４２６５参照）。
【３１８８７】
その後も回転が継続される限り、同方向の回転と左右方向のスライド移動が継続され、左右スライド部材Ｔ６２０の左右移動が制限される左側終端位置において回転およびスライド移動が停止され、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢とされる（図４２６６参照）。左右スライド部材Ｔ６２０の左右移動の制限は、湾曲面部Ｔ６７５ｂがラックギア部Ｔ６１２と干渉して異形ギアＴ６７３のそれ以上の回転が不可能とすることで構成したり、左右スライド部材Ｔ６２０の移動方向と対向配置されるストッパ部材を配設することで移動を制限することで構成したり、することができる。
【３１８８８】
駆動モータＴＭＴ６１には、サーボモータが採用される。これにより、ベース手段Ｔ６１０に対する可動液晶表示装置Ｔ７１０の左右位置および姿勢を正確に検出することができ、回転動作中における左右位置を管理しながら、回転動作させるように制御することができる。
【３１８８９】
駆動モータＴＭＴ７１にサーボモータが採用されることと合わせることで、可動液晶表示装置Ｔ７１０の上下左右の位置および姿勢を正確に管理して、制御することができる。

サーボモータを採用することで、回転回数に制限されない位置検出が可能となっている。
【３１８９０】
図４２６９、図４２７０及び図４２７１は、回転枠ユニットＴ９００の正面図である。図４２６９、図４２７０及び図４２７１では、回転フレームＴ９５０の回転動作の一例が時系列で図示されており、図４２６９では、回転フレームＴ９５０が第３図柄表示装置Ｔ８１の下方側に退避された退避位置に位置される状態が図示され、図４２７０では、回転フレームＴ９５０が第３図柄表示装置Ｔ８１側（上方側）に最も張り出す途中位置に位置される状態が図示され、図４２７１では、回転フレームＴ９５０が退避位置とは異なる変位終端としての終端位置に位置される状態が図示される。
【３１８９１】
図４２７２は、回転枠ユニットＴ９００の分解正面斜視図であり、図４２７３は、回転枠ユニットＴ９００の分解背面斜視図である。
【３１８９２】
回転枠ユニットＴ９００は、矩形板状のベース部材Ｔ９０１と、そのベース部材Ｔ９０１に締結固定される駆動モータＴＭＴ９１と、その駆動モータＴＭＴの駆動軸のベース部材Ｔ９０１の後方側に貫通された先端部に固定される駆動ギアＴＭＧ９１と、その駆動ギアＴＭＧ９１に歯合されると共にベース部材Ｔ９０１の背面側に突設される支持突部Ｔ９０２に回転可能に支持される伝達ギアＴ９２１と、伝達ギアＴ９２１の抜け止めとして機能するようにベース部材Ｔ９０１に締結固定されるカバー部材Ｔ９２２と、ベース部材Ｔ９０１に形成される切り欠き部Ｔ９０３を介して伝達ギアＴ９２１と歯合される第１ラックギアＴ９３１が下側部に形成されており伝達ギアＴ９２１との歯合関係を保ったままベース部材Ｔ９０１の正面側を左右方向にスライド変位可能に支持されるスライドラックＴ９３０と、そのスライドラックＴ９３０をベース部材Ｔ９０１との間に挟みこむ位置（前側）においてベース部材Ｔ９０１に締結固定されスライドラックＴ９３０の前方への脱落を防止可能に構成されるカバー部材Ｔ９４０と、スライドラックＴ９３０の上側部に形成される第２ラックギアＴ９３２と歯合されスライドラックＴ９３０のスライド変位と連動して回転動作可能となるようにベース部材Ｔ９０１の正面側に突設される支持突部Ｔ９０４に支持される回転フレームＴ９５０と、その回転フレームＴ９５０の回転中心付近を前方側から覆う態様でベース部材Ｔ９０１に締結固定される配線通しカバー部材Ｔ９８０と、を備える。
【３１８９３】
回転フレームＴ９５０は、細長い略矩形状の開口部を形成する枠形状に形成される本体枠部材Ｔ９５１と、その本体枠部材Ｔ９５１の枠形状部に対応する形状とされ本体枠部材Ｔ９５１の枠形状部との間に空間を形成するように前側から覆う位置で本体枠部材Ｔ９５１に締結固定される枠カバー部材Ｔ９６０と、本体枠部材Ｔ９５１と枠カバー部材Ｔ９６０との間に形成される空間の内、支持突部Ｔ９０４側の部位に収容されるものであって外形が湾曲された形状とされる電飾基盤Ｔ９７１と、本体枠部材Ｔ９５１と枠カバー部材Ｔ９６０との間に形成される空間の内、支持突部Ｔ９０４から離れた３辺の部位に収容される導光性の高い樹脂材料から形成されるものであって電飾基盤Ｔ９７１側に一の端部が近接される一対の折曲された棒状の導光部材Ｔ９７４と、透明な樹脂材料から板状に形成されており外形が本体枠部材Ｔ９５１及び枠カバー部材Ｔ９６０の開口部よりも若干大きな形状とされることで本体枠部材Ｔ９５１及び枠カバー部材Ｔ９６０の間に挟み込まれる態様で支持される透明板Ｔ９７７と、を備える。
【３１８９４】
本体枠部材Ｔ９５１は、ベース部材Ｔ９０１の支持突部Ｔ９０４が挿通されることで回転中心を構成する円形開口部Ｔ９５２と、その円ｋ寧開口部Ｔ９５２と同軸の円弧形状に沿ってギア歯が形成されるギア形成部Ｔ９５３と、円形開口部Ｔ９５２と同軸の円環形状で正面側に突出される円環状突部Ｔ９５４と、を備える。
【３１８９５】
ギア形成部Ｔ９５３は、スライドラックＴ９３０の第２ラックギアＴ９３２と歯合され

る。これにより、スライドラックＴ９３０が左右方向にスライド変位されると、連動して本体枠部材Ｔ９５１が回転動作される。
【３１８９６】
円環状突部Ｔ９５４は、その直径が、配線通しカバー部材Ｔ９８０の円形部の直径と略同等とされる。
【３１８９７】
ベース部材Ｔ９０１の左端側の位置に、フォトカプラ形式の検出センサＴＳＥ９１が締結固定される。検出センサＴＳＥ９１は、検出溝が下側を向く姿勢で配設され、スライドラックＴ９３０がスライド変位可能な範囲の左端終端位置に位置した場合に、スライドラックＴ９３０の左端部に形成される被検出部Ｔ９３３が検出溝に進入するよう構成される。
【３１８９８】
即ち、検出センサＴＳＥ９１は、スライドラックＴ９３０が左端終端位置（図４２６９参照）に位置するか否かを判定可能な検出手段として構成される。
【３１８９９】
ベース部材Ｔ９０１は、柔軟性の高い樹脂材料から形成され、回転フレームＴ９５０の回転動作の終端位置において回転フレームＴ９５０に動作方向から当接可能に対向配置される複数のクッション部Ｔ９０５を備える。
【３１９００】
回転フレームＴ９５０が動作終端においてクッション部Ｔ９０５と当接することにより、クッション部Ｔ９０５に回転方向の力が吸収され、回転フレームＴ９５０が動作終端に到達した場合に生じ得るバウンド動作を抑制することができる。
【３１９０１】
電飾基盤Ｔ９７１にはエッジ方向に光照射可能なＬＥＤが配設されており、照射した光を導光部材Ｔ９７４の全域に導光可能に構成される。導光部材Ｔ９７４は途中で折曲された形状となっているが、端から端まで光が到達可能となるように（全反射が維持されるように）形状が構成される。
【３１９０２】
図４２７４は、可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示画面を説明するための図面であり、可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示画面の領域区分設定を模式的に示した模式図である。
【３１９０３】
図４２７４に示すように、可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示画面は、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転軸線と一致する表示画面の回転中心ＴＣＰが、表示画面の中心とはずれた位置に構成されており、大きくは上下に２分割され、上側の領域において左右に２分割される。左右に２分割された左側の領域における上側の１／３（全体の１／４）が主に滞在している演出モードを表示するモード表示エリアとしての第１表示領域ＴＤｆ、左右に２分割された左側の領域における下側の２／３（全体の１／２）が遊技者に付与される遊技価値を模式的に（例えば、カード等のアイコンで）表示する遊技価値表示エリアとしての第２表示領域ＴＤｓ、左右に２分割された右側の領域が遊技者に対するボタン部Ｐ１８１や、常時遊技者が操作可能に配設される機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の操作指示の表示を行う操作指示表示エリアとしての第３表示領域ＴＤｔとなっている。
【３１９０４】
また、上下に２分割された下側の領域は、おおよそ等分に３分割され、様々な補助的な表示を行うエリアとしての第１補助表示領域ＴＤｍ１、第２補助表示領域ＴＤｍ２、第３補助表示領域ＴＤｍ３となっている。
【３１９０５】
本制御例では、第２補助表示領域ＴＤｍ２においてタイマ表示や、時刻表示がされることがあり、第３補助表示領域ＴＤｍ３において操作残回数表示や、回転数表示がされることがある。
【３１９０６】

以下、本実施形態に採用されている、音声ランプ制御装置Ｊ１１３のＭＰＵＪ２２１による、第１動作制御、第２動作制御について説明する。第１動作制御では、図４２７５から図４２８３に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０に表示される操作示唆の出来不出来によって、可動液晶表示装置Ｔ７１０の動作態様および表示態様が異なるように制御される。第２動作制御では、図４２８４から図４２９５に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０による表示や、遊技体験が切り替え可能となるように構成される。

【３１９０７】

図４２７５、図４２７６、図４２７７、図４２７８、図４２８２及び図４２８３は、動作ユニットＴ２００の正面図である。図４２７５、図４２７６、図４２７７、図４２７８、図４２８２及び図４２８３では、導光板ユニットＴ３１０の図示が省略される。

【３１９０８】

図４２７５、図４２７６、図４２７７、図４２７８、図４２８２及び図４２８３では、遊技中において実現される動作ユニットＴ２００の制御パターンの一例（第１動作制御）が図示される。第１動作制御は、一部のリーチ変動の途中で移行され、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を利用したボタン操作遊技を遊技者に行わせる制御である。

【３１９０９】

本実施形態では、第１動作制御が、リーチ変動の要所要所で実行される可能性があるように構成される。そのため、リーチ変動に注目してさえいれば、第１動作制御を見逃す可能性は低い。

【３１９１０】

図４２７５では、衝突動作ユニットＴ４００の多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置とされ、変位体Ｔ４７１が退避位置とされ、複合動作ユニットＴ６００のベース手段Ｔ６１０が上方側位置とされ、回転枠ユニットＴ９００の回転フレームＴ９５０が退避位置とされた状態が図示される。

【３１９１１】

図４２７６では、衝突動作ユニットＴ４００の状態は図４２７５から変わらない一方で、複合動作ユニットＴ６００のベース手段Ｔ６１０が若干（下方側位置までは到達しない程度）下降変位され、複合動作ユニットＴ６００の可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに９０度だけ回転動作されることで縦長姿勢とされ、回転枠ユニットＴ９００の回転フレームＴ９５０が途中位置とされた状態が図示される。

【３１９１２】

第１動作制御が実行される場合、図４２７６に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０の第３表示領域ＴＤｔに三角形の位置指示表示Ｔ７２１が停止表示され、回転枠ユニットＴ９００の透明板Ｔ９７７と正面視で重なる領域において、第３図柄表示装置Ｔ８１に第１境界線Ｔ８１Ｌａ及び第２境界線Ｔ８１Ｌｂを境に領域が区画された表示がされる。

【３１９１３】

位置指示表示Ｔ７２１は、可変液晶表示装置Ｔ７１０の表示画面における回転枠ユニットＴ９００側の端部に位置され、その幅長さの中央位置を三角形の頂点の一つが指す姿勢で固定される。

【３１９１４】

第１境界線Ｔ８１Ｌａは、図４２７６に図示される可変液晶表示装置Ｔ７１０の中心ＴＣＰを通る直線の一部（回転フレームＴ９５０の内部に収まる線分）として図示される。

【３１９１５】

第１動作制御が実行される場合、図４２７７に図示されるように、可変液晶表示装置Ｔ７１０は位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が回転フレームＴ９５０の右上角となる開始姿勢まで、図４２７６に図示される状態から正面視反時計回りに回転動作可能とされる。

【３１９１６】

第１動作制御が実行される場合、図４２７８に図示されるように、可変液晶表示装置Ｔ７１０は、図４２７７に図示される状態から正面視時計回りに回転動作されることで、位

置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第２境界線Ｔ８１Ｌｂとなる目標上限姿勢を構成することが可能とされる。

【３１９１７】

第２境界線Ｔ８１Ｌｂは、図４２７８に図示される可変液晶表示装置Ｔ７１０の中心ＴＣＰを通る直線の一部（回転フレームＴ９５０の内部に収まる線分）として図示される。

【３１９１８】

そして、第１動作制御が実行される場合において、可変液晶表示装置Ｔ７１０は、図４２７８に図示される状態から正面視時計回りに回転動作されることで、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第２境界線Ｔ８１Ｌｂよりも左側へ向く超過姿勢を構成することが可能とされる。

【３１９１９】

図４２７９（ａ）から図４２７９（ｃ）は、図４２７７の範囲Ｇ０１ａにおける可動液晶表示装置Ｔ７１０及び回転枠ユニットＴ９００の部分正面図と、第１動作制御におけるボタン部Ｐ１８１の操作に関連する可動液晶表示装置Ｔ７１０の第１関連動作を示す模式図であり、図４２８２及び図４２８３は、第１動作制御における可動液晶表示装置Ｔ７１０の停止状態の一例を示す動作ユニットＴ２００の正面図である。

【３１９２０】

まず、第１関連動作では、図４２７９（ａ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が開始姿勢とされた状態になると操作の示唆がされる。第３図柄表示装置Ｔ８１において、可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動態様に関する表示（例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０の外形からわずかに視認される影（オーラ）表示や、可動液晶表示装置Ｔ７１０に先行または追従する光の表示や、可動液晶表示装置Ｔ７１０の到達位置を発光させる表示など）が実行可能とされる。これらの第３図柄表示装置Ｔ８１における表示は、可動液晶表示装置Ｔ７１０の駆動制御や、当接に関わる検出によって実行可能とされ、同様の検出によって毎回同様の表示がされるものでも良いし、いくつかの態様からランダムで選択された表示態様で表示演出されるものでも良い。なお、この事項は以降の動作制御における第３図柄表示装置Ｔ８１の表示についても同様である。

【３１９２１】

遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の長押しを開始すると、可動液晶表示装置Ｔ７１０が３０［度／秒］の速度で回転動作され、図４２７９（ｂ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況（又は、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとの間の範囲に収まる状況）でボタン部Ｐ１８１から手を離した場合と、図４２７９（ｃ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が超過姿勢とされる状況でボタン部Ｐ１８１から手を離した場合とで、その後の状況が異なる。

【３１９２２】

図４２７９（ｂ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況（又は、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとの間の範囲に収まる状況）でボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）から手を離した場合、ボタン部Ｐ１８１から手を離すことに基づいて変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が動作され、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０に当接されることで衝撃検知センサが検出され、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示が切り替えられると共に可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転動作されるが、その回転動作は図４２８２に図示されるように横長姿勢で停止される（図４２８２参照）。なお、衝撃検知センサは、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重を検知できるものであればよく、可動液晶表示装置Ｔ７１０に内蔵されても良いし、回転中心筒部Ｔ７１１に配置されても良いし、収容ケースＴ７１２の一部に配設されても良い。例えば、切り替え部材Ｔ６７７に衝撃検知センサが内蔵されても良いし、駆動モータＴＭＴ６１に衝撃検知センサが内蔵されても良いし、第１半円柱部材Ｔ６２６や第２半円柱部材Ｔ６２７に衝撃検知センサが配設されても良いし、ベース手段Ｔ６１０に配設されても良いし、これ

らの組み合わせでも良い。
【３１９２３】
多層スライド部材Ｔ４６０は、複数の部材が数珠つなぎに連結されており、各部材は薄い、軽量な部材から構成されているので、多層スライド部材Ｔ４６０が一方向に勢いよく回転変位された場合であっても、可動液晶表示装置Ｔ７１０に与えられる荷重を低減させることができる。
【３１９２４】
ここでの可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作は、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重のみを利用するものではなく、きっかけとして、大部分は駆動モータＴＭＴ６１（図４２６８参照）の駆動力により回転動作させるように制御される。
【３１９２５】
可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作は、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重の向く方向（相反しない方向）で生じるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作による移動により荷重を部分的に逃がすことができるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０が受ける衝撃を低減することができ、可動液晶表示装置Ｔ７１０の故障を回避することができる。また、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作に要する動作力の一部を変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０から伝達される荷重で補うことができるので、駆動モータＴＭＴ６１によって生じさせる必要がある動作力を小さくすることができる。
【３１９２６】
可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作が、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０との当接後に、生じる場合において、回転動作の開始を当接後としても良いが、当接前から事前に回転動作を開始させることで、当接により可動液晶表示装置Ｔ７１０が受ける衝撃を低減することができ、可動液晶表示装置Ｔ７１０の故障を回避することができる。
可動液晶表示装置Ｔ７１０側へ変位した後で、変位体Ｔ４７１は退避位置へ退避され、多層スライド部材Ｔ４６０は収容位置へ退避される。即ち、ボタン部Ｐ１８１の操作に基づいて変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０は往復動作される。
【３１９２７】
図４２８２に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が横長姿勢に到達したことが駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の制御状況から判定されることにより（サーボモータが横長姿勢となるまで回転されたと判定されることにより）、可動液晶表示装置Ｔ７１０には、第２表示領域ＴＤｓに、遊技価値表示として、「大当たり！！」の表示がされる場合がある。この場合における表示は、これに限られるものではないが、現在実行されている変動や、保留されている変動に対応した表示がされる。即ち、図４２８２に図示される状況が発生するのは、現在実行されている変動が大当たりである場合か、保留されている変動が大当たりである場合に限られる。
【３１９２８】
次に、第１関連動作では、図４２７９（ｃ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が超過姿勢とされる状況では、表示における「はなせ」の部分が、「はなすな」に変化される。
【３１９２９】
図４２７９（ｃ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が超過姿勢とされる状況でボタン部Ｐ１８１から手を離した場合（表示とは異なる操作を行った場合）、図４２８３に図示されるように、ボタン部Ｐ１８１から手を離すことに基づいて変位体Ｔ４７１が進入位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が張出位置まで動作され、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０に当接されることで衝撃検知センサが検出され、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示が切り替えられると共に可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転動作され、ベース手段Ｔ６１０が非干渉位置まで上昇移動されるが、その回転動作は図４２８２に図示される横長姿勢を超えて、図４２８３に図示されるように左右スライド部材Ｔ６２０（図４２６７参照）が左側終端位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢とされるまで継続される。

【３１９３０】
操作が、操作示唆に従うものとなった場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０の動作態様は緩やかなものとなり、可動液晶表示装置Ｔ７１０の動作を遊技者が目で追うことに支障はないものとされる。これにより、可動液晶表示装置Ｔ７１０の視認性を向上させることができ、有利な表示を明確に遊技者に視認させることができる。
操作が、操作示唆に従えなかった場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢に到達したことが駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の制御状況から判定され、ベース手段Ｔ６１０が非干渉位置に到達したことが駆動モータＴＭＴ７１（図４２６１参照）の制御状況から判定されることにより（駆動モータＴＭＴ６１としてのサーボモータが終端姿勢となるまで回転されたと判定され、駆動モータＴＭＴ７１としてのサーボモータがベース手段Ｔ６１０を非干渉位置に位置させるまで回転されたと判定されることにより）、図４２８３に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０には、第２表示領域ＴＤｓに、「操作失敗」の表示がされる。この場合における表示は、これに限られるものではないが、ボタン部Ｐ１８１の操作の不出来が原因であることが遊技者に伝わることが好ましい。
【３１９３１】
また、回転枠ユニットＴ９００は、回転フレームＴ９５０が終端位置とされた状態が図示される。正面視で回転フレームＴ９５０の透明板Ｔ９７７に対応する位置において、第３図柄表示装置Ｔ８１に「やり直し」との表示がされることで、遊技者に操作のやり直しの機会が与えられることが示唆される。
【３１９３２】
この後、図４２７９（ａ）の状況に戻り、第１関連動作が再び開始されることで、遊技者は、ボタン部Ｐ１８１の操作に再び挑戦することができるよう構成される。
【３１９３３】
なお、本実施形態では、図４２８２に図示されるように、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が変位終端まで到達せずに、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２との干渉により途中位置で停止される構成となっているが、必ずしもこれに限られるものでは無く、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２が変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０と干渉しない位置まで変位されることで、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が変位終端まで到達する構成としても良い。この場合、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０の動作を画一化することができ、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が途中位置で停止する場合に遊技者が故障を疑うという事態の発生を回避することができる。
【３１９３４】
可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動可能領域は、第３図柄表示装置Ｔ８１の前方側の領域であって、その前後方向位置は一定となっている。
図４２８０（ａ）から図４２８０（ｃ）は、図４２７７の範囲Ｇ０１ａにおける可動液晶表示装置Ｔ７１０及び回転枠ユニットＴ９００の部分正面図と、第１動作制御におけるボタン部Ｐ１８１の操作に関連する可動液晶表示装置Ｔ７１０の第２関連動作を示す模式図である。
図４２８０及び図４２８１では、第１動作制御において、上述した第１関連動作とは異なる第２関連動作が実行される場合が時系列で図示される。第１関連動作が実行されるか、第２関連動作が実行されるかは、変動パターンごとに予め設定されている。なお、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示は、第１関連動作制御における表示と代替可能とされる。
第２関連動作は、ボタン部Ｐ１８１に対する１回目の操作が、２回目の操作に影響を与えるように構成される。即ち、連続演出として、１回目の操作結果に基づいて、次の操作についての表示が変化され得る態様で制御される。
まず、第２関連動作では、図４２８０（ａ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が開始姿勢とされた状態になると操作の示唆がされる。
遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の長押しを開始すると

、可動液晶表示装置Ｔ７１０が３０［度／秒］の速度で回転動作され、図４２８０（ｂ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況（又は、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとの間の範囲に収まる状況）でボタン部Ｐ１８１から手を離した場合、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０の動作が実行され、可動液晶表示装置Ｔ７１０の衝撃検知センサの検出に基づいて、可動液晶表示装置Ｔ７１０ではなく回転フレームＴ９５０が回転動作され、回転フレームＴ９５０を通して視認される領域から、「ＯＶＥＲ」の表記が消えたように視認される。この場合の「ＯＶＥＲ」の表示は、回転フレームＴ９５０によって一部が覆われることで視認困難とされると共に、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示においても、「ＯＶＥＲ」の表記および領域の表示が消えるように制御される。

次いで、再び、可動液晶表示装置Ｔ７１０が開始姿勢とされ、遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の長押しを開始すると、可動液晶表示装置Ｔ７１０が３０［度／秒］の速度で回転動作されることになるが、今回は「ＯＶＥＲ」の表記が無いため、遊技者がボタン部Ｐ１８１の長押しを十分に行えば、「ＢＥＳＴ」に合わせた状態でボタン部Ｐ１８１から手を離す操作が容易となっている（図４２８０（ｃ）参照）。即ち、遊技者がボタン部Ｐ１８１の長押しを十分に行えば、手を離すタイミングがずれていても、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況でボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）から手を離すことができる。従って、１回目の操作を適切に実行したおかげで、２回目の操作のストレスが低減され、遊技者のストレス緩和を図ることができる。

図４２８０（ｃ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況（又は、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとの間の範囲に収まる状況）でボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）から手を離した場合、ボタン部Ｐ１８１から手を離すことに基づいて変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が動作され、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０に当接された後、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転動作されるが、その回転動作は図４２８２に図示されるように横長姿勢で停止される（図４２８２参照）。

図４２８２に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が横長姿勢に到達したことが駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の制御状況から判定されることにより（サーボモータが横長姿勢となるまで回転されたと判定されることにより）、可動液晶表示装置Ｔ７１０には、第２表示領域ＴＤｓに、遊技価値表示として、「大当たり！！」の表示がされる場合がある。この場合における表示は、これに限られるものではないが、現在実行されている変動や、保留されている変動に対応した表示がされる。即ち、図４２８２に図示される状況が発生するのは、現在実行されている変動が大当たりである場合か、保留されている変動が大当たりである場合に限られる。

上述のように、第２関連動作では、可動液晶表示装置Ｔ７１０が下降変位されてから、多層スライド部材Ｔ４６０に当接され、可動液晶表示装置Ｔ７１０が左上方向に動作されるまでの期間が、第１関連動作に比較して長い。そのため、可動液晶表示装置Ｔ７１０を利用した報知までの期間を長引かせることができる。これにより、可動液晶表示装置Ｔ７１０に対する注目力を長時間にわたり向上させることができる。

図４２８１（ａ）から図４２８１（ｃ）は、図４２７７の範囲Ｇ０１ａにおける可動液晶表示装置Ｔ７１０及び回転枠ユニットＴ９００の部分正面図と、第１動作制御におけるボタン部Ｐ１８１の操作に関連する可動液晶表示装置Ｔ７１０の第２関連動作を示す模式図である。

図４２８１では、１回目のボタン部Ｐ１８１の操作において、図４２８０で説明した場合とは異なる状況で手を離した場合が説明される。まず、第２関連動作では、図４２８１（ａ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が開始姿勢とされた状態になると操作の示唆がされる。

遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の長押しを開始すると、可動液晶表示装置Ｔ７１０が３０［度／秒］の速度で回転動作され、図４２８１（ｂ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が超過姿勢とされる状況では、表示にお

ける「はなせ」の部分が、「はなすな」に変化される。
図４２８１（ｂ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が超過姿勢とされる状況でボタン部Ｐ１８１から手を離した場合（表示とは異なる操作を行った場合）、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０の動作が実行され、可動液晶表示装置Ｔ７１０の衝撃検知センサの検出に基づいて、可動液晶表示装置Ｔ７１０ではなく回転フレームＴ９５０が回転動作され、回転フレームＴ９５０を通して視認される領域から、「ＮＯＲＭＡＬ」、「ＢＥＳＴ」の表記が消えたように視認される。この場合の「ＮＯＲＭＡＬ」、「ＢＥＳＴ」の表示は、回転フレームＴ９５０によって一部が覆われることで視認困難とされると共に、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示においても、「ＮＯＲＭＡＬ」、「ＢＥＳＴ」の表記および領域の表示が消えるように制御される。
次いで、再び、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされ、遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の長押しを開始すると、可動液晶表示装置Ｔ７１０が３０［度／秒］の速度で回転動作されることになるが、今回は「ＮＯＲＭＡＬ」、「ＢＥＳＴ」の表示は無く、「ＯＶＥＲ」の表記に合う超過姿勢を超えて可動液晶表示装置Ｔ７１０が回転された場合に、「もう少し弱く」との表示がある第３境界線Ｔ８１Ｌｃ（途中姿勢における回転フレームＴ９５０の枠内における左端部を示す線）よりも左側の範囲に位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が合った場合にボタン部Ｐ１８１を離すと、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０の動作が実行され、可動液晶表示装置Ｔ７１０の衝撃検知センサの検出に基づいて、可動液晶表示装置Ｔ７１０ではなく回転フレームＴ９５０が正面視時計回りに回転動作され、途中位置（図４２８１（ａ）参照）に復帰される。
次いで、再び、可動液晶表示装置Ｔ７１０が初期姿勢とされ、遊技者が遊技時に操作するボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の長押しを開始すると、可動液晶表示装置Ｔ７１０が３０［度／秒］の速度で回転動作されることになり、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況（又は、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとの間の範囲に収まる状況）でボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）から手を離した場合、ボタン部Ｐ１８１から手を離すことに基づいて変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が動作され、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０に当接された後、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転動作される。
図４２８０（ｃ）に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が縦長姿勢とされる状況（又は、位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先が第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとの間の範囲に収まる状況）でボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）から手を離した場合、ボタン部Ｐ１８１から手を離すことに基づいて変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が動作され、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０に当接された後、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転動作されるが、その回転動作は図４２８２に図示されるように横長姿勢で停止される（図４２８２参照）。
一方で、再び可動液晶表示装置Ｔ７１０が超過姿勢とされる状況でボタン部Ｐ１８１を離したり（図４２８１（ｂ）参照）、回転フレームＴ９５０が途中位置から正面視反時計回りに回転動作された状況（図４２８１（ｃ）参照）において位置指示表示Ｔ７２１の指し示す先に「ＯＶＥＲ」の表示が位置する場合にボタン部Ｐ１８１から手を離したり、ボタン部Ｐ１８１の操作を途中からやめてしまったりした場合には、図４２８３に図示されるように、変位体Ｔ４７１が進入位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が張出位置まで動作され、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０に当接された可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転動作され、ベース手段Ｔ６１０が非干渉位置まで上昇移動されるが、その回転動作は図４２８２に図示される横長姿勢を超えて、図４２８３に図示されるように左右スライド部材Ｔ６２０（図４２６７参照）が左側終端位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢とされるまで継続される。
上述のように、第２関連動作では、可動液晶表示装置Ｔ７１０が下降変位されてから、多層スライド部材Ｔ４６０に当接されるまでの期間が、第１関連動作に比較して長い。そのため、可動液晶表示装置Ｔ７１０を利用した報知までの期間を長引かせることができる

。これにより、可動液晶表示装置Ｔ７１０に対する注目力を長時間にわたり向上させることができる。

また、回転枠ユニットＴ９００は、回転フレームＴ９５０が終端位置とされた状態が図示される。正面視で回転フレームＴ９５０の透明板Ｔ９７７に対応する位置において、第３図柄表示装置Ｔ８１に「やり直し」との表示がされた場合には（図４２８３参照）、遊技者に操作のやり直しの機会が与えられることが示唆される。一方で、操作のやり直しの機会が付与されない（既に数回の操作示唆がされたことで、これ以上の操作示唆が不要とする）場合には、正面視で回転フレームＴ９５０の透明板Ｔ９７７に対応する位置において、第３図柄表示装置Ｔ８１に「操作終了」との表示がされ、遊技者に操作のやり直しの機会が与えられないことが示唆される。

第２関連動作では、ボタン部Ｐ１８１の操作に関連して、第３図柄表示装置Ｔ８１において操作が適切に実行されているかの目安を報知する。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０の外形から若干はみ出す領域において可動液晶表示装置Ｔ７１０と重なるように特定の色（例えば、白、緑、赤）の照射がされ、この照射の色が、操作演出の出来不出来によって変化されるようにしても良い。例えば、図４２８０（ｂ）の状況では、通常色としての緑色とされ、初回のボタン部Ｐ１８１の操作に成功した図４２８０（ｃ）の状況では、有利な状況を示唆する赤色とされる。一方で、初回のボタン部Ｐ１８１の操作に失敗した図４２８１（ｃ）の状況では、不利な状況を示唆する白色とされる。この場合、第３図柄表示装置Ｔ８１において照射される色の違いによって、ボタン部Ｐ１８１の操作に関する情報を示唆することができる。

なお、第１関連動作、第２関連動作で共通である事項として、動作制御が開始されても、ボタン部Ｐ１８１の操作が行われなかった場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０は初期姿勢（図４２７７参照）で停止され、その後の動作制御がされないことから、その後に続く可動液晶表示装置Ｔ７１０による報知（図４２８２及び図４２８３参照）が実行されない。

そのため、ボタン部Ｐ１８１の操作に挑戦しないと、第２表示領域ＴＤｓにおける遊技価値表示を視認することができないように構成される。これにより、遊技者に対してボタン部Ｐ１８１の操作を行うように促すことができる。

上述のように、第２関連動作では、遊技者に対して繰り返しボタン部Ｐ１８１の操作を促すことになるが、その操作示唆の回数については、変動パターンごとに上限が設定される。上限回数までに「ＢＥＳＴ」に位置指示表示があった状態での操作を実行できるか、否かで、その後の演出の展開が変わるように構成される。なお、上限回数の設定ではなく、終了時間が設定されており、その終了時間までは何度でも操作示唆がされ、何度でも操作に挑戦できるように構成しても良い。

【３１９３５】

図４２８４は、導光板ユニットＴ３１０の正面図である。図４２８４では、導光板ユニットＴ３１０の導光パネルＴ３２０において、支持部材Ｔ３３０の内部に配設されるＬＥＤ等の発光部から光を照射して導光させた場合に、予め設計された形状が光によって描画されるよう加工されており、導光により後方側が視認困難となる領域がドット柄で特定される。

【３１９３６】

即ち、導光パネルＴ３２０は、ドット柄が付される領域である、上下方向に直線状に延びる第１区分線ＴＬ３１よりも右側の領域、及び、その第１区分線ＴＬ３１と平行な第２区分線ＴＬ３２よりも右側であって第１区分線ＴＬ３１よりも左側の領域のうち左右方向に直線状に延びる第３区分線ＴＬ３３よりも下側の領域、において、支持部材Ｔ３３０の内部に配設されるＬＥＤ等の発光部から光を照射した場合に後方側が視認困難とされる。

【３１９３７】

第１区分線ＴＬ３１は、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視反時計回り方向の回転終端位置とされる場合（図４２６２及び図４２７５参照）における可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２の右端部に正面視で一致するように設計される。

【３１９３８】

第２区分線ＴＬ３２は、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視反時計回り方向の回転終端位置から正面視時計回りに９０度だけ回転動作した場合（図４２６４及び図４２７６参照）における可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２の左端部に正面視で一致するように設計される。

【３１９３９】

第３区分線ＴＬ３３は、ベース手段Ｔ６１０が上方側位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視反時計回り方向の回転終端位置とされる場合（図４２６２及び図４２７５参照）における可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２の下端部に正面視で一致するように設計される。

【３１９４０】

図４２８５は、動作ユニットＴ２００の正面図である。図４２８５では、通常状態において、変動表示においてリーチ表示が開始された状態が図示される。可動液晶表示装置Ｔ７１０の実際の表示画面では、図４２８５に図示されるように、第１表示領域ＴＤｆには、「シンプルモード」等の遊技中のモードが表示され、第２表示領域ＴＤｓには、遊技価値に関わる表示が示されたカードが低速変動され、第３表示領域ＴＤｔ及び第１補助表示領域ＴＤｍ１はブランク表示とされ、第２補助表示領域ＴＤｍ２には時刻が表示され、第３補助表示領域ＴＤｍ３には現在のゲーム数の表示がされる場合がある。

【３１９４１】

なお、第１表示領域ＴＤｆに表示されるモードとしては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、演出がシンプルになる「シンプルモード」の他、演出が複雑になる「アクティブモード」や、大部分の演出が実行されなくなる「封印モード」等がある。また、モードの切り替えは、遊技者の操作によるものの他、操作が無くても予め設定されたルールに基づいて切り替えられるように構成されても良い。

【３１９４２】

また、第２表示領域ＴＤｓにおいて低速変動されるカードの表示は、種々の態様が例示される。例えば、ボタン操作について「ボタン増殖」（ボタンの操作回数が増える）、「ボタン表示変化」（ボタンのエフェクトが変更される）、「ボタンアクション変化」（ボタンが振動または駆動される）等が想定される。基本的には、ボタン操作がにぎやかになる方が、大当たり期待度が高いとされる。

【３１９４３】

また、例えば、リーチ演出について「ストーリー系リーチのタイトル色変更」、「セリフテロップ色変更」、「カットイン有」等が想定される。色変更は無いよりは有る方が大当たり期待度は高いとされ、カットインも無いよりは有る方が大当たり期待度は高いとされる。また、色には予め期待度の大小が設定されており、例えば、色として緑、赤、金が設定される場合に、緑よりも赤の方が高く、赤よりも金の方が高いといった、機種ごとに予め設定された規則に基づいて、大当たり期待度が異なるように構成される。

【３１９４４】

また、例えば、「大当たり」「激熱」「チャンス」などの現在実行されている変動の大当たり期待度に関するものでも良い。また、例えば、「１０００Ｐｔ」、「５００点」、「２０球」など、獲得できる球数に関連するものでも良い。例えば、「リーチ」、「小当たり」、「はずれ」、「ロングリーチ」、「疑似連（×２）」、「疑似連（×３）」、「疑似連（×４）」等、変動状況に対応するものでも良い。

【３１９４５】

変動結果が「小当たり」となることは、遊技者の注目力が高い。これは、「小当たり」が、開放時間が短い、開放開始後に球を発射しても入球前に閉鎖されてしまい賞球を得られない可能性が高い動作パターンとして構成されているところ、事前に「小当たり」となることが分かっていれば、事前に発射を開始しておくことで、「小当たり」で開放された直後に球を入球させ多くの賞球を得るという遊技態様が可能となるためである。

【３１９４６】

また、これらの表示と、「５０％」等の信頼度表示が組み合わされて表示される場合も

ある。カード内容が有利であるという意味には、信頼度表示とは異なる部分が同じ内容で信頼度表示の内容が有利（確率が高い）である場合を含むようにしても良い。

【３１９４７】

なお、ベース手段Ｔ６１０が上方側位置にある場合において、可動液晶表示装置Ｔ７１０単体で完結する表示態様となる場合に限らず、例えば、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示と共に一連の表示を構成するようにしても良い。この場合、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の外方位置に可動液晶表示装置Ｔ７１０がはみ出しているような位置関係においては、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示が表示領域の外方まで延長される態様の表示が可動液晶表示装置Ｔ７１０において視認させることができ、実際の第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域よりも表示範囲を拡大させることができることに加え、例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域の前方側に重なるような場合には、実際の第３図柄表示装置Ｔ８１の表示面よりも手前側に位置する可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示面に第３図柄表示装置Ｔ８１に表示される表示と同様の表示がされることで、表示の視認位置を遊技者に近づかせることができ、表示の視認性を上げることができる。

【３１９４８】

図４２８５に図示されるようにベース手段Ｔ６１０が上方側位置に位置される状況において、可動液晶表示装置Ｔ７１０には、一定時間間隔ごとの駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動制御により、正面視時計回りに微小角度（約３度）回転して初期姿勢に戻るという往復回転動作が短期間（約０．１秒）で実行される。遊技者が視認可能に変位される可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２には衝撃検知センサ（図示せず）が内蔵されており、この往復回転動作による衝撃を検知して、衝撃検知フラグを出力するように構成されている。

【３１９４９】

本実施形態では、この往復回転動作が１０秒間隔で実行され、実行される度に、衝撃検知フラグが出力されることに基づいて、第２表示領域ＴＤｓにおいて低速変動されるカードのうち特定のカードが視認される態様で停止表示され、実行の間において再変動される。図４２８５に図示される通常状態では、カードの停止表示は、カードの種類についての報知としての意味合いを持ち、実際の遊技価値とは対応していない。遊技者は、通常状態において１０秒間隔で停止されるカードを視認することで、カードの種類をある程度把握することができる。一方で、カードの停止表示が実際の遊技価値と対応する場合も設定される。これについて、以下で説明する。

【３１９５０】

図４２８６、図４２８７、図４２８８、図４２８９、図４２９０、図４２９１、図４２９２、図４２９３、図４２９４及び図４２９５は、動作ユニットＴ２００の正面図である。図４２８６、図４２８７、図４２８８、図４２８９、図４２９０、図４２９１、図４２９２、図４２９３、図４２９４及び図４２９５では、遊技中において実現される動作ユニットＴ２００の制御パターンの一例（第２動作制御）が図示される。第２動作制御は、リーチ変動の一部で移行され、可動液晶表示装置Ｔ７１０を利用したカードゲームを遊技者に遊技させる制御である。なお、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示は、第１動作制御における表示と代替可能とされる。

【３１９５１】

本実施形態では、第２動作制御が、前半後半に分かれたリーチ演出（前半だけで変動終了する場合も、後半へ移行してから変動終了する場合もある演出）の前半終了時に移行される可能性があるように構成されている。そのため、第２動作制御に移行された場合には、リーチ後半への移行がほぼ確定したものとして、大当たりの期待度が高いロングリーチであることを遊技者が把握することができる。

【３１９５２】

図４２８６に図示されるように、第２動作制御に移行されると、第３図柄表示装置Ｔ８１においてリーチ態様となった第３図柄の表示位置が左上隅に変化され、画面中央に「カードに注目！！」との表示がされ、可動液晶表示装置Ｔ７１０の第２表示領域ＴＤｓには

「カードゲーム」との表示がされる。これにより、遊技者は、低速変動と、停止を繰り返したカードを利用したゲームが開始されることを把握することができる。
【３１９５３】
その後、図４２８７に図示されるように、導光板ユニットＴ３１０において導光パネルＴ３２０に光が照射され、導光され、後方側が視認困難となる領域（ドット柄で特定される領域）と重なる領域に、可動液晶表示装置Ｔ７１０が初期姿勢から縦長姿勢に向けて正面視時計回りに回転動作されながら下降変位されながら、進入する。
【３１９５４】
可動液晶表示装置Ｔ７１０の下降変位は、きわめて遅い速度で実行される。これにより、遊技者にカードゲームに対する準備をさせることができ、カードゲームが開始された場合に、遊技者が出遅れる事態（カードの内容の視認に失敗したり、誤操作をしたりすること等）を避けることができる。
【３１９５５】
その後、図４２８８に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに高速（少なくとも、下降変位時の回転動作より高速）で回転動作され、表示領域の一部が、導光パネルＴ３２０の導光により後方側が視認困難となる領域（ドット柄で特定される領域）と重なる領域の外方にはみ出して、視認可能となる。
【３１９５６】
なお、この場合において、導光パネルＴ３２０の導光により後方側が視認困難となる領域において描画される光の形状は、単体で完結する形状であっても良いし、可動液晶表示装置Ｔ７１０との組み合わせで意味を成す形状（例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０に対応する集中線の形状）でも良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示と導光パネルＴ３２０の光の形状を組み合わせた視認態様で演出することができる。
【３１９５７】
この視認可能となった領域における、第３補助表示領域ＴＤｍ３において、いまだ視認困難となっている第２表示領域ＴＤｓの代わりに、遊技状況としての「モードセレクト」との表示がされ、第３表示領域ＴＤｔにおいて、モードを示唆する「攻」、「守」の表示と、上下方向操作部を連想させる向き違いの三角の記号、及び、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を連想させるボタンの絵に、「決定」の文字を添えた表示がされる。
【３１９５８】
これにより、遊技者は、決定ボタンと、その決定ボタンを中心とする十字状の４方向外側の位置に配設される上ボタン，下ボタン，左ボタン，右ボタンとを備える機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の上ボタン又は下ボタンを操作することで、ゲームモードの選択をすることができ、その選択はボタン部Ｐ１８１の操作により決定されることを把握することができる。
【３１９５９】
図４２８８に図示される状況は、５秒間継続され、継続期間中に遊技者が下ボタンを押した場合には後述する「守モード」が選択され、継続期間中に遊技者が上ボタンを押した場合には後述する「攻モード」が選択される。また、５秒間において、遊技者が上ボタンも下ボタンも操作しなかった場合には、「守モード」が選択される。
【３１９６０】
図４２８９に図示されるように、「守モード」が選択された場合には、導光パネルＴ３２０の導光が解除され、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動制御により可動液晶表示装置Ｔ７１０が回転動作され終端姿勢で停止される。導光パネルＴ３２０の導光が解除されることで、導光パネルＴ３２０の全域の後方が視認可能となる。
【３１９６１】
第１表示領域ＴＤｆには、モード表示として「守モード」（「！」は、モード決定済みであることを示唆）と表示され、第２表示領域ＴＤｓには、通常状態で低速変動されていたカードのうちの２枚が固定された態様で表示される。
【３１９６２】

第１補助表示領域ＴＤｍ１には、モード決定までの残り時間が表示され、第２補助表示領域ＴＤｍ２には、変動停止までの残り時間が表示される。

【３１９６３】

ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作または時間経過によって「守モード」に決定された場合、第３表示領域ＴＤｔの表示が「守」の表示に変更され、ベース手段Ｔ６１０の上下位置が、衝突動作ユニットＴ４００の動作と干渉しない非干渉位置まで上昇される（図４２８３参照）。この場合の上昇速度は、高速（少なくとも、カードゲーム開始時の下降変位よりも高速）とされることで、第３図柄表示領域Ｔ８１の表示領域の視界を早めに確保することができ、第３図柄表示領域Ｔ８１での表示演出に注目させるタイミングを早めることができる。

【３１９６４】

そして、第３図柄表示装置Ｔ８１では、リーチ変動に係る表示演出が実行され、予め設定されたタイミングで衝突動作ユニットＴ４００が動作されることで、リーチ変動の迫力を高めることとなっている。

【３１９６５】

この場合において、導光パネルＴ３２０の導光が解除されていることで、後方側の視認性が上がっていることから、衝突動作ユニットＴ４００の動作の視認性を高めることができ、衝突動作ユニットＴ４００の演出効果を高めることができる。

【３１９６６】

図４２９０に図示されるように、「攻モード」が選択された場合には、導光パネルＴ３２０の導光が解除され、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動制御により可動液晶表示装置Ｔ７１０が回転動作され終端姿勢で停止されると共に、駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）の駆動制御によりベース手段Ｔ６１０が非干渉位置まで上昇移動される。導光パネルＴ３２０の導光が解除されることで、導光パネルＴ３２０の全域の後方が視認可能となる。

【３１９６７】

第１表示領域ＴＤｆには、モード表示として「攻モード」（「？」は、モードの選択期間内であることを示唆）と表示され、第２表示領域ＴＤｓには、通常状態で低速変動されていたカードのうちの２枚が固定された態様でブルブル震える態様で表示される。これにより、遊技者は、カードの内容が固定されたものではなく、変更され得るものであることを把握することができる。

【３１９６８】

第１補助表示領域ＴＤｍ１には、モード決定までの残り時間が表示され、第２補助表示領域ＴＤｍ２には、変動停止までの残り時間が表示される。

【３１９６９】

図４２９０に図示される状態から、機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の下ボタンを押すと、再び図４２８９に図示される状態に可動液晶表示装置Ｔ７１０が変化される。即ち、図４２９０では、モード選択中の状況が図示されており、「守モード」、「攻モード」は未決定であり、遊技者は、機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の上ボタン、下ボタンを操作することで選択するモードを可動液晶表示装置Ｔ７１０の変位をさせながら選ぶことができる。

【３１９７０】

図４２９１に図示されるように、ボタン部Ｐ１８１の操作または時間経過によって「攻モード」に決定された場合、第３表示領域ＴＤｔの表示が「攻」の表示に変更され、第１表示領域ＴＤｆの表示が「攻モード」とされ、カード表示が、内容がブランクに切り替えられ、配置枠だけが残る状況とされる。

【３１９７１】

「攻モード」に決定されると、導光パネルＴ３２０が導光され、一部の領域（ドット柄で特定される領域）の後方側の視認が困難となる。

【３１９７２】

その後、図４２９２に図示されるように、導光パネルＴ３２０に導光され、後方側が視認困難となる領域（ドット柄で特定される領域）と重なる領域に、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢（図４２９１参照）から縦長姿勢へ向けて正面視反時計回りに回転動作されながら下降変位されながら、進入する。

【３１９７３】

可動液晶表示装置Ｔ７１０の下降変位は、遅い速度で実行される。これにより、遊技者に「攻モード」の遊技に対する準備をさせることができ、「攻モード」の遊技が開始された場合に、遊技者が出遅れる事態（操作指示を見逃したり、誤操作をしたりすること等）を避けることができる。

【３１９７４】

その後、図４２９３に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに高速（少なくとも、下降変位時の回転動作より高速）で回転動作され、表示領域の一部が、導光パネルＴ３２０の導光により後方側が視認困難となる領域（ドット柄で特定される領域）と重なる領域の外方にはみ出して、視認可能となる。

【３１９７５】

この視認可能となった領域において、操作演出が実行される。図４２９３では、第２動作制御において実行され得るタイミング操作演出が図示されるが、操作演出は種々の態様を設定可能である。例えば、連打操作の示唆や、複数のボタンを順番に操作することの示唆や、操作方法の示唆等が例示される。

図４２９３において図示されるタイミング操作演出では、この視認可能となった領域における、第３補助表示領域ＴＤｍ３において、残り回数の表示がされ、第３表示領域ＴＤｔにおいて、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を連想させるボタンの絵と、ボタンの操作タイミングを示唆する横長のバー表示がボタンの絵に重なる位置までスライド移動する態様で次々と現れるアニメーションが表示される。

【３１９７６】

これにより、遊技者は、タイミングよく（バー表示がボタンの絵に重なる位置に来たら）ボタン部Ｐ１８１を操作する遊技が開始されたことを把握することができる。操作指示が、遊技者がもともと注目している可動液晶表示装置Ｔ７１０において実行されることから、遊技者が操作指示を見逃す事態を避けることができる。

【３１９７７】

図４２９３に図示される状況は、最大５秒間継続され、継続期間中に遊技者がボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を押した場合には、衝突動作ユニットＴ４００の駆動動作が開始される。衝突動作ユニットＴ４００が駆動動作されると、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０（図４２５６参照）が可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に当接する態様で変位され、その当接に合わせて可動液晶表示装置Ｔ７１０の位置が変わり得るように構成される。

図４２９３に図示される状況では、導光パネルＴ３２０の導光により後方側が視認困難となる領域（ドット柄で特定される領域）と重なる領域に変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０（図４２５６参照）が位置されているため、可動液晶表示装置Ｔ７１０に変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が当接することは目視されないため、実際に当接が生じるタイミングを予測困難とすることができる。即ち、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が視認されると、その変位を視認することで可動液晶表示装置Ｔ７１０にいつ当接するのか、当接した後の状況等についての予測ができてしまい、実際の当接が生じた後の演出のインパクトが薄れる可能性があるが、これを解消することができる。

【３１９７８】

図４２９３に図示される状況において、駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）が正方向に駆動される期間と逆方向に駆動される期間とが同じ態様で駆動方向を交互に切替ながら、等速で駆動させる制御が実行されることで、ベース手段Ｔ６１０が図４２９３に図示される状態から上昇した後で下降して元に戻る繰り返す態様で昇降動作される。この昇

降動作は、可動液晶表示装置Ｔ７１０の上縁が第３区分線ＴＬ３３を超えない程度の上昇幅で構成されており、図４２９３に図示される状況に戻るタイミングと、第３表示領域ＴＤｔにおけるバー表示がボタンの絵に重なるタイミングとが一致する態様で制御される。

ベース手段Ｔ６１０の動作は、図４２９３に図示される状況に到達するまでの時間長さがランダム（少なくとも一様ではない）となるように制御される。これにより、経年劣化等で駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）の駆動開始が遅れた場合や、駆動速度が遅くなったとしても、それを制御のバリエーションとして見せることができ、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

即ち、可動液晶表示装置Ｔ７１０の下降移動の遅れは、その後の演出の遅れにつながり、遊技者にとっての違和感となるが、そもそも可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動のバリエーションとして、可動液晶表示装置Ｔ７１０が下降移動して第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側の領域に進入してから、多層スライド部材Ｔ４６０に当接されて動作力を付与される最適な位置（ベース手段Ｔ６１０の下方側位置）に到達するまでの期間が一様ではないように制御することで、不具合による移動の遅れをカモフラージュすることができる。

更に、タイミング操作演出の開始タイミングや、適切な操作タイミングについても、ベース手段Ｔ６１０の下降動作の開始から一定時間後というわけではなく、ばらつくことで、多層スライド部材Ｔ４６０により動作力が付与される適切なタイミングの予測を難しくすることができ、演出の予測のために可動液晶表示装置Ｔ７１０に注目するべきタイミングを計り難くすることができる。これにより、所定の移動手段への注目を長時間にわたり集めることができる。

【３１９７９】

ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を操作したタイミングにおけるベース手段Ｔ６１０の上下位置が違うと、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に対する変位体Ｔ４７１や多層スライド部材Ｔ４６０（図４２５６参照）の当接位置も異なるため、ボタン部Ｐ１８１の操作タイミングに対応して可動液晶表示装置Ｔ７１０の変位態様を異ならせるように構成される。

【３１９８０】

第２動作制御では、第３表示領域ＴＤｔにおけるバー表示がボタンの絵に重なるタイミングでボタン部Ｐ１８１を操作する場合が理想的なタイミングとされ、このボタン部Ｐ１８１の操作が実行された場合に、進入位置に変位する変位体Ｔ４７１に当接されることで可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２が正面視時計回りに回転開始され、多層スライド部材Ｔ４６０に当接されることでその回転が増速された後で、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動および駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）の駆動により、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢まで変位されながら、ベース手段Ｔ６１０が非干渉位置まで上昇変位されるという望ましい変位態様が実行される。加えて、第３図柄表示装置Ｔ８１において、可動液晶表示装置Ｔ７１０に対応するエフェクト表示（矢印が斜め左上に向けて流れるアニメーション表示）が実行される。

この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に内蔵される衝撃検知センサ（図示せず）が多層スライド部材Ｔ４６０との当接による回転動作による衝撃を検知して、衝撃検知フラグが出力されることで可動液晶表示装置Ｔ７１０の動作が開始され、その動作に対応した表示が第３図柄表示装置Ｔ８１においてされるため、仮に、可動液晶表示装置Ｔ７１０が動作不良を起こしており、そもそも当接が生じ得ない場合にまで第３図柄表示装置Ｔ８１における表示が実行されるといった不具合を事前に回避することができる。即ち、移動役物が表示装置の正面側に位置することと同期して表示装置に画像を表示して演出を行う制御を行うものであり、移動役物が表示装置の正面側の位置に到達するはずの時間に合わせて画像を表示する制御を行う場合において、移動役物の移動が遅れたり、途中で停止したりした場合に、移動と画像表示とが設計からずれて、みっともない状況になることを事前に避けることができる。

換言すれば、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２と多層スライド部材Ｔ４６０との当接を検出可能とすることで、可動液晶表示装置Ｔ７１０が少なくとも第３図柄

表示装置Ｔ８１の正面側において多層スライド部材Ｔ４６０と当接する位置に到達したことを検出し、その検出により画像やアニメーションの表示を実行することで、可動液晶表示装置Ｔ７１０が多層スライド部材Ｔ４６０と当接しない場合には画像やアニメーションの表示を実行しないようにすることができるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動と表示とが設計からずれる（タイミングがずれる）状況を回避することができる。

【３１９８１】

この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に内蔵される衝撃検知センサ（図示せず）が多層スライド部材Ｔ４６０との当接による回転動作による衝撃を検知して、衝撃検知フラグが出力されることにより、図４２９４に図示されるように、第２表示領域ＴＤｓに新たに、通常状態で低速変動されていたカードの内の一つが停止表示される。この場合に停止表示される内容は、「守モード」で初めに停止表示される内容よりも、期待感が高い表示がされ易いように構成される。

【３１９８２】

カードの停止表示は、衝撃検知フラグが検出されることにより生じるため、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢で停止されるまでの回転動作中において既にカードは停止表示されている。そのため、可動液晶表示装置Ｔ７１０の停止を待つことなく、遊技者は停止されたカードの内容を視認することができる。

【３１９８３】

多層スライド部材Ｔ４６０と当接する前に予め変位体Ｔ７４１との当接により初速がついていることから、当接時に多層スライド部材Ｔ４６０及び可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２が受ける負荷および抵抗が低減される。これにより、耐久性を向上させることができる。

衝撃検知センサ（図示せず）の検出には下限値が設けられており、多層スライド部材Ｔ４６０により付与される動作力が一定値を超える場合に有効に検出される。これにより、多層スライド部材Ｔ４６０との当接が生じていないのに、例えば、パチンコ機Ｔ１０に与えられた外力や、隣の遊技機の扉が開閉された衝撃を検知して、多層スライド部材Ｔ４６０による動作力の付与が生じていないにも関わらず可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示が切り替わったり、可動液晶表示装置Ｔ７１０が移動されたりする事態を避けることができる。

【３１９８４】

第２動作制御では、第３表示領域ＴＤｔにおけるバー表示がボタンの絵に重なるタイミング以外のタイミングでボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を操作する場合（可動液晶表示装置Ｔ７１０の上下位置が図４２９３に図示される位置よりも高い場合）、進入位置に変位する変位体Ｔ４７１に当接されることで可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに回転開始されるが、多層スライド部材Ｔ４６０に当接されないよう構成され、駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）の駆動は往復動作が継続され、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動により横長姿勢（図４２９３参照）に戻される。この場合、当接が変位体Ｔ４７１とのものに限られるため、衝撃検知フラグが出力されることはなく、カードの停止表示は実行されない。

【３１９８５】

この場合においても、多層スライド部材Ｔ４６０の動作音（衝突音）を遊技者に聞かせることで、たしかに多層スライド部材Ｔ４６０の動作が実行されたことを遊技者に把握させることが可能となっている。

【３１９８６】

また、ボタン部Ｐ１８１の操作がされない間は、衝突動作ユニットＴ４００の駆動が実行されず、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２の位置も、第３区分線ＴＬ３３よりも下側に維持される。

【３１９８７】

一方で、第３補助表示領域ＴＤｍ３における残り回数の表示はボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作に対応して減算される。この残り回数が０回となった以降はボタン部

Ｐ１８１を操作しても衝突動作ユニットＴ４００の駆動が実行されないよう構成される。
【３１９８８】
そのため、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）をタイミング良く操作することへの操作意欲を高めることができ、緊張感をもってボタン操作を行う遊技を提供することができる。
【３１９８９】
なお、第３補助表示領域ＴＤｍ３における残り回数の表示がされる前においても（図４２９２参照）、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作を行うことで衝突動作ユニットＴ４００の駆動が実行させることができるが、その場合にも内部では操作残回数が減算されることになっている。そのため、上述の事情から、第３表示領域ＴＤｔにおけるバー表示を見てタイミングよく操作させるように促すことができ、ボタン部Ｐ１８１の操作タイミングを絞らせることで、操作回数によるボタン部Ｐ１８１の劣化を最小限に抑えることができる。
【３１９９０】
なお、可動液晶表示装置Ｔ７１０が視認困難となっても、ベース手段Ｔ６１０の左端の上下位置は視認可能となっているので、遊技者は、遊技者に操作させる遊技に関連する報知を行う可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示を視認する代わりに、ベース手段Ｔ６１０を視認して、その上下位置を把握して、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を操作するタイミングを決めても良い。
上述したように構成されることで、第２動作制御において、可動液晶表示装置Ｔ７１０が下降移動してから多層スライド部材Ｔ４６０と当接されるまでの期間が一定ではなく、ボタン部Ｐ１８１の操作態様に対応して延長される。
これにより、当接に基づいて可動液晶表示装置Ｔ７１０が左上方向に移動される場合に、第３図柄表示装置Ｔ８１での表示が実行される前に可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動が開始される事態を避けることができる。即ち、可動液晶表示装置Ｔ７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側領域に進入したら多層スライド部材Ｔ４６０の当接がすかさず行われ得る場合、毎回の演出が同じような態様になりがちであることを考慮して、期間を一定ではないものとすることで演出の予測を困難とすることができる。
また、不具合により可動液晶表示装置Ｔ７１０の進入のタイミングが早いと、当接時の表示が実行されるべきタイミングよりも早いタイミングで表示の切り替えが生じ、第３図柄表示装置Ｔ８１で実行中の先の表示が完了する前（途中）に後の表示がされる不具合が生じ得るが、これを防止することができる。
【３１９９１】
図４２９４に図示される状況から、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作回数が残っていれば（１回以上であれば）、再び図４２９３の状態に戻るように駆動制御され、ボタン部Ｐ１８１の操作回数が残っていなければ（０回であれば）、可動液晶表示装置Ｔ７１０は停止され、導光パネルＴ３２０の導光が解除されて、第３図柄表示装置Ｔ８１において残りのリーチ変動（例えば、リーチ後半演出）が表示される。そのリーチ変動において、第２表示領域ＴＤｓに表示された停止カードの内容が適切なタイミングで反映されることで、リーチ変動の大当たりに対する期待を底上げするよう構成される。この場合において、敢えて反映タイミングを予告しないことで、反映タイミングまで気が抜けないこととなり、リーチ変動の演出に対する集中力を高い状態で保つことができる。
【３１９９２】
ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）のタイミングよい操作が複数回繰り返されると、図４２９５に図示されるように、第２表示領域ＴＤｓにおけるカードの停止表示が追加されていく。カードの追加はボタン部Ｐ１８１の操作が前提となるので、遊技者に操作部Ｐ１８１の適切なタイミングでの操作を促すことができる。
【３１９９３】
なお、操作回数とカードの枚数とは、一致するものでは無く、本制御例では、１枚目の停止表示されたカードと２枚目の停止表示されたカードとが同じ内容となる場合がある。

この場合は、２枚目の停止表示されたカード（内容が重複したカード）は消滅される。即ち、停止表示されたカードの内容が異なる場合にのみカードの枚数が追加されることとなるため、第２表示領域ＴＤｓに停止表示されるカードの枚数は、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作回数以下の枚数に限定される。

【３１９９４】

上述したように、カードの停止は可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動に関する検出が可能な衝撃検知センサの検出によって生じるため可動液晶表示装置Ｔ７１０の姿勢変化中に既に生じているが、停止表示されたカードの消滅や、追加確定等の処理については、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢に到達した後で実行される。これにより、遊技者は、終端姿勢で停止された可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示を視認して、内容を把握した後で、停止表示されたカードの消滅や、追加確定等の処理の実行を待つことができるので、遊技者が知らないうちに処理が終わるという事態を避けることができる。

【３１９９５】

このように、第２動作制御では、可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動領域や、移動態様の異なる複数のモードを選択することができる。複数のモードのうち、操作を行わず放置している場合、「守モード」が先に選定されるが、この場合においてもカードの内容が予め表示され、この内容が十分期待できるものであれば、遊技者はわざわざ「攻モード」に切り替える必要はない。「攻モード」に切り替えて、元の内容よりも大当たりに期待できない演出が選定される場合もあるため、遊技者は、どんなカードが停止表示されたのかを、第２動作制御に移行する度に確認する必要に迫られる。

【３１９９６】

また、「攻モード」に切り替えた後も、途中で十分に期待できる内容のカード（例えば、「大当たり！！」のカード）が停止表示された場合には、その後にまでボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作を繰り返す必要はなく、遊技者は、自分のタイミングでボタン部Ｐ１８１の操作を行うか否かを選択することができ、遊技負担を調整することができる。

【３１９９７】

この場合、十分に期待できる内容のカードが停止表示された時点で演出への参加（ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作）をやめた場合には、その後に停止表示され得るカードの内容を見なくて済むため、はじめだけ期待させて、だんだん期待できない演出が出現する演出態様（いわゆる「尻下がり態様の演出」）を見る機会を減らすことができ、大当たりに期待できる期間を長く楽しんで遊技を行うことができる。

【３１９９８】

また、攻モードでの演出を継続しないと遊技者が考えた場合に備えて、攻モードから守モードへの切り替えを機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の操作により行うことができるように構成しても良い。

図４２９６は、動作ユニットＴ２００の正面図である。図４２９６では、第２動作制御における操作演出の別の例を説明するためのものとして、第２動作制御において実行され得る動作力変更操作演出が図示される。

動作力変更操作演出では、可動液晶表示装置Ｔ７１０が正面視時計回りに高速（少なくとも、下降変位時の回転動作より高速）で回転動作され、表示領域の一部が、導光パネルＴ３２０の導光により後方側が視認困難となる領域（ドット柄で特定される領域）と重なる領域の外方にはみ出して、視認可能となる。なお、動作力変更操作演出では、導光パネルＴ３２０の導光はされておらず、後方側が視認可能となっている。

図４２９６において図示される動作力変更操作演出では、この視認可能となった領域における、第３表示領域ＴＤｔにおいて、機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の上ボタンの操作を示唆する三角形表示と、その三角形表示の横に「増」との文字が表示され、機能調整操作部Ｈ１９０の下ボタンの操作を示唆する逆三角形表示と、その逆三角形表示の横に「減」との文字が表示され、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を連想させるボタンの絵と、その絵の上側に「長押し→はなせ」との表示がされる。

図４２９６に図示される状況において、駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）が正方向に駆動される期間と逆方向に駆動される期間とが同じ態様で駆動方向を交互に切替ながら、等速で駆動させる制御が実行されることで、ベース手段Ｔ６１０が図４２９６に図示される状態から上昇した後で下降して元に戻る繰り返す態様で昇降動作される。

更に、動作力変更操作演出では、第２表示領域ＴＤｓにおいて数字の表示がされ、この表示された数字が、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を押し込み操作した状態で機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の上ボタンを操作すると増加され、下ボタンを操作すると減少される態様で制御される。

この表示された数字の変化は、下限値（本演出では「０」）から上限値（本演出では「１００」）の間で変化される。なお、表示された数字は、変化後の表示が維持されるものでも良いし、時間経過によって減少（変動）するものでも良いし、機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）のいずれかのボタンを押し込み続けておけば（操作状態を維持すれば）表示の維持がされるものでも良い。

なお、第２表示領域ＴＤｓにおける表示の態様は、表示により増減されることが遊技者に把握されるものであればなんでもよく、例えば、第２表示領域ＴＤｓが下端を下限値、上端を上限値として、その内部に横ラインが表示され、その横ラインが機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の操作によって上下移動するよう制御されても良い。当然、これが９０度回転された表示（第２表示領域ＴＤｓが左端を下限値、右端を上限値として、その内部に縦ラインが表示され、その縦ラインが機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の操作によって左右移動するよう制御されても良い。この場合において、操作される機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）のボタンは左右ボタンとなっても良いし、それに対応して第３表示領域ＴＤｔに表示される三角形の向きが変化されるようにしても良い。

なお、第２表示領域ＴＤｓにおける表示は、上述した態様に限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、「自転車→車→戦車」等、動作力の変化が想起可能な態様で次々と絵が切り替えられるように構成しても良いし、表示される色が動作力の変化を想起させる一定のルール（例えば、青だと弱動作、緑だと中動作、赤だと強動作など）に基づいて変化されるように構成しても良い。

これにより、遊技者は、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）及び機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）の操作により第３表示領域ＴＤｔに表示される態様が増減変化されることを容易に把握することができる。操作指示が、遊技者がもともと注目している可動液晶表示装置Ｔ７１０において実行されることから、遊技者が操作指示を見逃す事態を避けることができる。

第２表示領域ＴＤｓにおける表示は、衝突動作ユニットＴ４００が駆動動作される場合の動作力に対応する。即ち、第２表示領域ＴＤｓにおける表示の意味内容が増加されているほど、衝突動作ユニットＴ４００の動作力が強くなる（動作速度大）態様で駆動動作される。衝突動作Ｔ４００の駆動動作は、ボタン部Ｐ１８１から遊技者が手を離した場合に行われる。

なお、第２表示領域ＴＤｓにおける表示の変化をさせる操作の態様は、上述のものに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の連打操作で表示を変化させ、長押し（例えば、２秒以上の押し込み継続）で表示された動作力で衝突動作Ｔ４００の駆動動作が開始されるものでも良いし、上述した機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）とは異なる操作部（例えば、十字キー態様の操作部を有し、上下左右のいずれかの部位を押し込んだり、一定の回転方向に沿って順番（例えば、上右下左の順番）に押し込む操作を継続したりすることや、ジョグ態様の操作部を有する場合はその操作部など）との操作の組み合わせで表示の変更を行うことができるものでも良い。

また、操作示唆の切り替えは、種々の態様が例示される。例えば、連続した操作が示唆される場合にそのテンポを変えるとか、押し込み長さを変えるとかでも良いし、複数方向（前後とか、上下とか、左右とか、正回転逆回転とか）の操作が可能な操作手段であれば、その方向を逆転させる態様の示唆でも良い。

ここで、可動液晶表示装置Ｔ７１０が下降変位やその他の移動をするのに合わせて第３図柄表示装置Ｔ８１において対応した表示を実行して演出を行う制御をする場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０の上下移動にバリエーションがあったとしても、同様の演出態様が繰り返される可能性もあり、注目力を保ちがたい。そこで、遊技者を飽きさせない工夫として、遊技者の操作によって変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０の動作力（動作速度）の変更を可能とすることで、それに関する表示の実行に対して遊技者の操作を影響させ、演出態様の変化に参加させることができるように構成した。これにより、可動液晶表示装置Ｔ７１０や、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０や、第３図柄表示装置Ｔ８１の演出バリエーションを増やすことができ、演出効果の向上を図ることができる。

衝突動作ユニットＴ４００が駆動動作されると、変位体Ｔ４７１及び多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に当接する態様で変位され、その当接に合わせて可動液晶表示装置Ｔ７１０の位置が変わり得るように構成される。

ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）を操作したタイミングにおけるベース手段Ｔ６１０の上下位置が違うと、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に対する変位体Ｔ４７１や多層スライド部材Ｔ４６０の当接位置も異なるため、その違いに対応して可動液晶表示装置Ｔ７１０の変位態様を異ならせるように構成される。

第２動作制御では、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置に位置する場合が理想的な多層スライド部材Ｔ４６０からの衝突タイミングとされ、正確にボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作が実行された場合に、進入位置に変位する変位体Ｔ４７１に当接されることで可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２が正面視時計回りに回転開始され、多層スライド部材Ｔ４６０に当接されることでその回転が増速された後で、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動および駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）の駆動により、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢まで変位されながら、ベース手段Ｔ６１０が非干渉位置まで上昇変位されるという望ましい変位態様が実行される。

この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２に内蔵される衝撃検知センサ（図示せず）が多層スライド部材Ｔ４６０との当接による回転動作による衝撃を検知して、衝撃検知フラグが出力されることにより、図４２９４に図示されるように、第２表示領域ＴＤｓに新たに、通常状態で低速変動されていたカードの内の一つが停止表示される。この場合に停止表示される内容は、「守モード」で初めに停止表示される内容よりも、期待感が高い表示がされ易いように構成される。

上述の通り、遊技者がボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作を正確に行った場合に限り、第２表示領域ＴＤｓにおける表示が更新されることになる。操作してもしなくても、多層スライド部材Ｔ４６０の移動態様が変わるだけであれば、操作に対する参加意欲が上がらない可能性があるところ、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度の変化が操作によって可能であって、操作した方が有利となる（有利な演出が実行される）ようにさせ易いようにすることで、演出をいろいろ見たい遊技者に対して遊技への参加をさせることができる。なお、後述するように、動作力の調整は、ベース手段Ｔ６１０が上下移動する場合においてベース手段が下方側位置に配置されたタイミングで多層スライド部材Ｔ４６０を可動液晶表示装置Ｔ７１０に当接させる難易度に影響させており、これも遊技者の操作への参加を促すことにつながっている。

カードの停止表示は、衝撃検知フラグが検出されることにより生じるため、可動液晶表示装置Ｔ７１０が終端姿勢で停止されるまでの回転動作中において既にカードは停止表示されている。そのため、可動液晶表示装置Ｔ７１０の停止を待つことなく、遊技者は停止されたカードの内容を視認することができる。

多層スライド部材Ｔ４６０と当接する前に予め変位体Ｔ７４１との当接により初速がついていることから、当接時に多層スライド部材Ｔ４６０及び可動液晶表示装置Ｔ７１０の収容ケースＴ７１２が受ける負荷および抵抗が低減される。これにより、耐久性を向上させることができる。

第２動作制御では、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作が誤ったタイミングで

なされ、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置に位置する場合以外のタイミングで進入位置に変位する変位体Ｔ４７１に可動液晶表示装置Ｔ７１０が当接され、多層スライド部材Ｔ４６０に当接されたとしても、駆動モータＴＭＴ７１（図４２６６参照）の駆動は往復動作が継続され、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）の駆動により横長姿勢（図４２９３参照）に戻されるよう制御される。この場合、当接タイミングの不良と検知され、衝撃検知フラグが出力されることはなく、カードの停止表示は実行されない。

このように、動作力変更操作演出では、ベース手段Ｔ６１０の上下動作によって可動液晶表示装置Ｔ７１０の上下位置が変わり、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置に位置する状況で多層スライド部材Ｔ４６０を可動液晶表示装置Ｔ７１０に衝突させた方が、遊技者にとって有利となる。

動作力変更操作演出では、第２表示領域ＴＤｓにおける表示によって多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度が変わるため、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置に位置する場合に可動液晶表示装置Ｔ７１０と多層スライド部材Ｔ４６０とを当接させるためには、第２表示領域ＴＤｓにおける表示を増加させて、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度を高速化させることが好ましい。

換言すれば、例えば、多層スライド部材Ｔ４６０が駆動開始から０．５秒でベース手段Ｔ６１０が下方側位置にある場合における可動液晶表示装置Ｔ７１０と当接する位置に到達する動作速度で駆動される場合と、多層スライド部材Ｔ４６０が駆動開始から２．０秒でベース手段Ｔ６１０が下方側位置にある場合における可動液晶表示装置Ｔ７１０と当接する位置に到達する動作速度で駆動される場合とでは、狙いの位置で多層スライド部材Ｔ４６０を可動液晶表示装置Ｔ７１０に当接させる難易度が変わる。

ベース手段Ｔ６１０の下方側位置での停滞期間が短いほど（例えば０秒～１秒）、難易度の違いが影響する。これにより、遊技者の操作に対するモチベーションを高め、操作意欲の向上を図ることができる。

一方で、第２表示領域ＴＤｓにおける表示と多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度は対応するため、遊技に慣れれば、第２表示領域ＴＤｓにおける表示が特定の表示（例えば「３０」）である場合に、ボタン部Ｐ１８１をどのタイミングで離せば良いかを把握することは可能とされる。

そのため、第２表示領域ＴＤｓにおける表示を上述した特定の表示（例えば、「３０」）にしたいと望むことになるが、第２表示領域ＴＤｓにおける最初の表示がランダムに構成されるよう制御することで、遊技者にボタン部Ｐ１８１及び機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）を操作させる機会を増やすことができる。

ここで、動作力変更操作演出では、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度を変更する操作（機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）による操作）が、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の押し込みにより多層スライド部材Ｔ４６０の変位が抑制されている間に可能となっている。動作速度の変更中か否かに関わらず多層スライド部材Ｔ４６０の変位がされる場合、演出態様に違いが出難く、遊技に参加している実感を持たせ難い。これに対し、動作速度を変更する操作だけでなく、動作開始のタイミングも遊技者の操作にゆだねることで、演出態様の違いを分かり易くすることができ、遊技に参加している実感を持たせ易くすることができる。

更に、第２表示領域ＴＤｓにおける表示が下限値にはいかないまでも、極端に小さい場合（例えば、「５」）、多層スライド部材Ｔ４６０の動作は、可動液晶表示装置Ｔ７１０に当接する位置まで至らず、動作前の位置に復帰される。多層スライド部材Ｔ４６０の動作を遊技者に視認させることで、動作力が不足していることを把握させることができ、第２表示領域ＴＤｓにおける表示を増加させる操作を促すことができる。

このように、遊技者に対してボタン部Ｐ１８１及び機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）を操作させる機会を増やし、操作した方が有利となるように構成することで、ボタン操作に対するモチベーションの向上を図ることができる。

上述のように、多層スライド部材Ｔ４６０の動作力を操作により変更し、多層スライド部材Ｔ４６０を可動液晶表示装置Ｔ７１０に当接させる場合において、動作力が可動液晶

表示装置Ｔ７１０を上昇させる方向（重力方向の逆方向）に付与される場合には、動作力が過大となった場合に可動液晶表示装置Ｔ７１０に与えられる負荷が大きくなり、可動液晶表示装置Ｔ７１０が故障する場合がある。これに対し、可動液晶表示装置Ｔ７１０は、上昇方向のみではなく、ベース手段Ｔ６１０に対する回転動作が可能とされるため、多層スライド部材Ｔ４６０から与えられた荷重を回転動作により逃がすことができるため、可動液晶表示装置Ｔ７１０に与えられる負荷を低減し、故障を防止することができる。

多層スライド部材Ｔ４６０の動作力の違いは、可動液晶表示装置Ｔ７１０の衝撃検知センサ（図示せず）により検出可能とされる。この検出された動作力の違いに基づいて、第２表示領域ＴＤｓでの表示が変化されるように構成しても良い。例えば、十分に強い動作力が付与された場合には、変動の結果を直接的に表した表示（「大当たり！！」等）がされる一方で、弱い動作力が付与された場合には、変動の結果を曖昧に表した表示（「大当たりかもしれないしはずれかもしれない」等）がされ、遊技者にとっての情報の有利さを変化させるように構成することで、ボタン操作に対するモチベーションの向上を図ることができる。

この検出された動作力の違いに基づいて、動作力付与後の可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動方向や到達位置が変わり得るように構成しても良い。例えば、十分に強い動作力が付与された場合には、左上方向に移動される一方で、弱い動作力が付与された場合には、上昇方向の変位量が変化され（短い、又は、無い）、最終的な到達位置が異なるように構成しても良い。

この可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動方向や到達位置の違いに合わせて、第３図柄表示装置Ｔ８１で実行される表示演出の態様を変化させるように構成しても良い。例えば、十分に強い動作力が付与された場合には、可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動方向や移動後位置を示唆する派手なエフェクト（例えば、矢印表示や、到達位置に光やマークを発生させる表示）がされ、花火が上がるようなアニメーションが実行される一方で、弱い動作力が付与された場合には、可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動方向や移動後位置を示唆する地味なエフェクト（例えば、暗転表示や、到達位置に×マークを暗く発生させる表示）がされ、花火は上がらないように表示しても良い。

これにより、第２表示領域ＴＤｓでの表示態様に合う形で第３図柄表示装置Ｔ８１における表示演出を変化させることで、可動液晶表示装置Ｔ７１０の表示と第３図柄表示装置Ｔ８１の表示との一体感を持たせることができる。また、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示により可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動先を予め示唆して遊技者の目線の誘導とすることができる。また、可動液晶表示装置Ｔ７１０の移動が停止される前から、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示を視認することで有利な表示がされるか不利な表示がされるかの予想をすることができ、次回以降のボタン操作に反映させることができる。

【３１９９９】

次いで、図４２９７から図４３０３を参照して、第３１０実施形態における衝突動作ユニットＴ２４００及び複合動作ユニットＴ２６００について説明する。上記第３０９実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０の回転動作角度の最大値が限定される場合を説明したが、第３１０実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転角度が限定されない構成とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。

【３２０００】

図４２９７及び図４２９８は、第３１０実施形態における衝突動作ユニットＴ２４００の背面図である。図４２９７では、変位体Ｔ４７１が退避位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置とされ、図４２９８では、変位体Ｔ４７１が進入位置とされ、多層スライド部材Ｔ４６０が張出位置とされる場合が便宜上図示されるが、衝突動作ユニットＴ２４００では、変位体Ｔ４７１と多層スライド部材Ｔ４６０の動作が独立されており、片方ずつ動作することも可能となっている。以下、詳細を説明する。

【３２００１】

図４２９７及び図４２９８に図示されるように、衝突動作ユニットＴ２４００は、衝突

動作ユニットＴ４００との違いとして、中間部材Ｔ４４０の替わりに中間部材Ｔ２４４０が配設され、その中間部材Ｔ２４４０を上下方向に駆動させるソレノイドＴＳＯＬ４１がベース部材Ｔ４０１に固定される。

【３２００２】

中間部材Ｔ２４４０は、第１連結突部Ｔ４４２の形成が省略され、且つ、下側の長孔Ｔ４４１の下方に延設される板部の形成も省略されており、代わりに、上端部から上方に突出され先端がＬ字に折曲される吊り下げ部Ｔ２４４６を備える。なお、第１連結突部Ｔ４４２の形成が省略されることに関係して、下アーム部材Ｔ４３０の第１長孔Ｔ４３２の形成も省略される。

【３２００３】

ソレノイドＴＳＯＬ４１は、プランジャーが上下方向に変位可能な姿勢とされており、非励磁の状態で下方に垂れ下がり（図４２９７参照）、励磁の状態で上方に引き上げられる（図４２９８参照）構成とされる。

【３２００４】

プランジャー先端の円板形状部に吊り下げ部Ｔ２４４６が引っ掛けられる構成とされている。これにより、ソレノイドＴＳＯＬ４１が非励磁の状態から励磁されプランジャーが上方に引き上げられた場合には、中間部材Ｔ２４４０が引き上げられ、上アーム部材Ｔ４５０が回転移動されることで変位体Ｔ４７１が進入位置へ位置されることとなり、ソレノイドＴＳＯＬ４１が励磁の状態から非励磁とされプランジャーが下方に垂れ下がると、その重みや、内部の戻りバネの弾性力により中間部材Ｔ２４４０が押し下げられ、上アーム部材Ｔ４５０が回転移動されることで変位体Ｔ４７１が退避位置へ位置される。

【３２００５】

なお、衝突動作ユニットＴ２４００においても、多層スライド部材Ｔ４６０を変位させる下アーム部材Ｔ４３０の動作が、駆動ギアＴＭＧ４１を介して伝達される駆動モータＴＭＴ４１の駆動力により生じることは衝突動作ユニットＴ４００と同様なので、説明を省略する。

【３２００６】

なお、ソレノイドＴＳＯＬ４１により生じる荷重の大きさと、駆動モータＴＭＴ４１により生じる荷重の大きさは、同じでも良いし、違っても良い。通常は、動作可能距離の長短の関係から、モータの方が荷重は大きくし易い。

【３２００７】

図４２９９は、複合動作ユニットＴ２６００の分解正面斜視図であり、図４３００は、複合動作ユニットＴ２６００の分解背面斜視図である。複合動作ユニットＴ２６００は、複合動作ユニットＴ６００との違いとして、駆動モータＴＭＴ６１の配設が省略されており、駆動モータＴＭＴ６１に関連するその他の構造（ラックギア部Ｔ６１２、円弧面部Ｔ６１３、伝達ギア群Ｔ６７０等）についても省略されており、代わりに、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の変位を案内するための構造が追加されている。以下、詳細を説明する。

【３２００８】

ベース手段Ｔ２６１０は、折曲部Ｔ６１１が上下外側に厚みが増されており、上側傾斜面部Ｔ２６１１ａ及び下側傾斜面部Ｔ２６１１ｂが形成される。上側傾斜面部Ｔ２６１１ａも下側傾斜面部Ｔ２６１１ｂも、同様に、左側へ向かうほど上に向かう傾斜面とされており、同じ角度（本実施形態では、水平に対して約３度の傾斜）とされることから、互いに平行な関係とされる。

【３２００９】

ベース手段Ｔ２６１０は、長孔Ｔ６１４よりも左側の前面部において凹設形成される案内凹部Ｔ２６１８を備える。案内凹部Ｔ２６１８は、上側傾斜面部Ｔ２６１１ａ（下側傾斜面部Ｔ２６１１ｂ）と平行に延びる直線形状凹部Ｔ２６１８ａと、その直線形状凹部Ｔ２６１８ａの左方に連なって形成される円形状凹部Ｔ２６１８ｂと、を備える。

【３２０１０】

左右スライド部材Ｔ２６２０は、左右スライド部材Ｔ６２０との違いとして、配線通し

孔Ｔ６２３の代わりに、可動液晶表示装置Ｔ２７１０を回転可能に支持する円形開口部Ｔ２６２３が貫通形成され、上側に左右一対で形成されていた締結突部Ｔ６２５の内、左側の位置が上側傾斜面部Ｔ２６１１ａの増厚分だけ上がり設変締結突部Ｔ２６２５ａとされ、下側に左右一対で形成されていた締結突部Ｔ６２５の内、右側の位置が下側傾斜面部Ｔ２６１１ｂの増厚分だけ下がり設変締結突部Ｔ２６２５ｂとされ、円形開口部Ｔ２６２３を内面とする筒状突部Ｔ２６２７が背面側に突設形成される。

【３２０１１】

筒状突部Ｔ２６２７は、金属材料を含んで構成されており、スリップリングの固定側端子として機能することで、電力と電気信号を伝送するフラットケーブルの代替として機能する。回転数が多くなっても、配線が断線する心配をなくすことができる。筒状突部Ｔ２６２７における端子は、部分円突出部Ｔ２７１１の回転動作の有無を検出可能な分解能で構成され（例えば、６０度ごとに端子が配置され）、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転が生じているか否かを検出可能に構成される。

【３２０１２】

即ち、中継基盤ＴＲ４１（図４２６１参照）からベース手段Ｔ２６１０の背面側まで案内されたフラットケーブルが筒状突部Ｔ２６２７に電気的に接続され、筒状突部Ｔ２６２７と可動液晶表示装置Ｔ２７１０の部分円突出部Ｔ２７１１が電気的に接続されており、可動液晶表示装置Ｔ２７１０に電力と電気信号とが送られる。フラットケーブルで可動液晶表示装置Ｔ２７１０に電気を供給する場合とことなり、回転によるケーブルのねじれが生じることを避けることができ、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転角度が制限されることもない。

【３２０１３】

可動液晶表示装置Ｔ２７１０は、可動液晶表示装置Ｔ７１０との違いとして、異形ギアＴ６７３が締結固定される代わりに、円を平行な２面で切断した断面形状で背面側へ突出形成される部分円突出部Ｔ２７１１を備える。

【３２０１４】

部分円突出部Ｔ２７１１は、金属材料を含み、可動液晶表示装置Ｔ２７１０と電気的に導通可能となるように構成されている。更に、円形状の外径が、筒状突部Ｔ２６２７の内径よりも若干短い寸法関係となるように構成され、端部における曲面の曲率半径を小さくする態様で面取り形成される。即ち、部分円突出部Ｔ２７１１は、筒状突部Ｔ２６２７に挿通された場合に、滑らかに回転可能に支持される。

【３２０１５】

部分円突出部Ｔ２７１１は、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の初期姿勢において直線形状凹部Ｔ２６１８ａに受け入れられる位置に形成される。即ち、左右スライド部材Ｔ２６２０が右側終端位置に位置される場合において可動液晶表示装置Ｔ２７１０が初期姿勢を維持することが、部分円突出部Ｔ２７１１が直線形状凹部Ｔ２６１８ａに受け入れられ、回転方向で干渉することにより実現される。

【３２０１６】

また、円形状凹部Ｔ２６１８ｂは、部分円突出部Ｔ２７１１を受け入れ可能な位置に形成されており、その内径が、部分円突出部Ｔ２７１１の外径よりも若干大きな寸法で形成される。これにより、部分円突出部Ｔ２７１１が円形状凹部Ｔ２６１８ｂに受け入れられた場合において、部分円突出部Ｔ２７１１が回転動作可能とされる。

【３２０１７】

円形状凹部Ｔ２６１８ｂの曲率半径に比較して、部分円突出部Ｔ２７１１の端部における曲率半径が小さくなるように設計されており、部分円突出部Ｔ２７１１と円形状凹部Ｔ２６１８ｂとの当接が点接触とされるため、回転方向の抵抗を低減することができ、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転を生じやすく構成される。

【３２０１８】

図４３０１から図４３０３は、複合動作ユニットＴ２６００の正面図である。図４３０１から図４３０３では、案内凹部Ｔ２６１８及び部分円突出部Ｔ２７１１の形状が、破線

で図示され、カバー部材Ｔ４０９及び多層スライド部材Ｔ４６０が想像線で図示される。
【３２０１９】
図４３０１では、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が初期姿勢とされ、左右スライド部材Ｔ２６２０が右側終端位置に位置される状態が図示される。図４３０１に図示されるように、部分円突出部Ｔ２７１１が案内凹部Ｔ２６１８の直線形状凹部Ｔ２６１８ａの右端に当接され、それ以上の右方への変位を規制されることで、左右スライド部材Ｔ２６２０についても右方への変位が規制される。
【３２０２０】
図４３０２では、図４３０１に図示される状況から、左方への荷重が付与されることで可動液晶表示装置Ｔ２７１０が左斜め上方向に変位した状況が図示される。部分円突出部Ｔ２７１１が案内凹部Ｔ２６１８の直線形状凹部Ｔ２６１８ａをスライドする形で変位されているため、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の姿勢は初期姿勢から変わらない。
【３２０２１】
可動液晶表示装置Ｔ２７１０に対して荷重を付与するために当接する対象としては、多層スライド部材Ｔ４６０や、変位体Ｔ４７１（図４２９８参照）が例示される。ボタン部Ｐ１８１を操作することに基づいて、多層スライド部材Ｔ４６０や、変位体Ｔ４７１が動作される。さらに、付与される荷重の大小によって、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の変位量も異なる。
【３２０２２】
図４３０２に図示される状態で可動液晶表示装置Ｔ２７１０の変位が一時停止した場合（左上方向の推進力が０となった場合）、左右スライド部材Ｔ２６２０がベース手段Ｔ２６１０の上側傾斜面部Ｔ２６１１ａの傾斜に沿って斜め右下方向へ重力により下降変位され、図４３０１で図示される状態に戻る。
【３２０２３】
図４３０３では、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が円形状凹部Ｔ２６１８ｂに受け入れられた状況が図示される。可動液晶表示装置Ｔ２７１０は、円形状凹部Ｔ２６１８ｂに対して部分円突出部Ｔ２７１１が回転可能に支持され、受けた荷重による勢いに対応した態様で回転動作される。部分円突出部Ｔ２７１１の端部が面取り形成されていることから、部分円突出部Ｔ２７１１の両端部と円形状凹部Ｔ２６１８ｂの内径とが点接触となるように構成されるので、回転方向の摩擦抵抗を低減させることができる。
【３２０２４】
可動液晶表示装置Ｔ２７１０は、回転力が小さくなり回転の継続が停止した場合に初期姿勢で安定するように重心位置が設定されている。回転力が小さくなり、初期姿勢で安定すると、部分円突出部Ｔ２７１１が直線形状凹部Ｔ２６１８ａへ再突入し、左右スライド部材Ｔ２６２０がベース手段Ｔ２６１０の上側傾斜面部Ｔ２６１１ａの傾斜に沿って斜め右下方向へ重力により下降変位され、図４３０２で図示される状況を経て、図４３０１で図示される状態に戻る。一方で、回転が継続されている間は、部分円突出部Ｔ２７１１が直線形状凹部Ｔ２６１８ａに進入することはなく、円形状凹部Ｔ２６１８ｂでの回転が継続される。
【３２０２５】
本実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の左方への変位量は、付与される荷重の大小により変化される。変位体Ｔ４７１から与えられる荷重には、大小はあるが、どれだけ大きくても部分円突出部Ｔ２７１１が直線形状凹部Ｔ２６１８ａを外れることはないように構成される。
【３２０２６】
一方、多層スライド部材Ｔ４６０を介して付与される荷重の大小範囲においては、荷重が小さい場合には部分円突出部Ｔ２７１１が直線形状凹部Ｔ２６１８ａを外れることはないが、荷重が大きくなると、部分円突出部Ｔ２７１１が円形状凹部Ｔ２６１８ｂに進入し、円形状凹部Ｔ２６１８ｂ内において回転動作可能に支持されることで、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が回転動作されるように構成される。

【３２０２７】
可動液晶表示装置Ｔ２７１０を回転動作させる態様は、何ら限定されるものではないが、本実施形態では、直線形状凹部Ｔ２６１８ａにおける円形状凹部Ｔ２６１８ｂと接続される箇所における下縁部に上向きの付勢力を与える弾性部材（ねじりばね）が配設されており、この弾性部材の付勢力により部分円突出部Ｔ２７１１の正面視右端部に上向きの荷重が与えられながら部分円突出部Ｔ２７１１が円形状凹部Ｔ２６１８ｂに進入されることで、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が正面視反時計回りに回転動作される。
【３２０２８】
なお、弾性部材（例えば、クッション部材）が、円形状凹部Ｔ２６１８ｂの内径側において直線形状凹部Ｔ２６１８ａの反対側に位置する部位に配設される場合には、部分円突出部Ｔ２７１１への付勢力の付与と、衝撃力の緩和とを生じさせることができ、可動液晶表示装置Ｔ２７１０に付与される衝撃を抑え、故障を防止することができる。
【３２０２９】
特に、多層スライド部材Ｔ４６０との当接位置の違いによる伝達される荷重の大小の違いも可動液晶表示装置Ｔ２７１０の変位量と関わる。例えば、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が変位体Ｔ４７１との当接により変位された状態（図４３０２参照）で多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重が伝達される場合の方が、変位される前の状態（図４３０１参照）で多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重が伝達される場合に比較して、当接位置（及び勢い）の関係から、左向きの荷重が大きくされ、可動液晶表示装置Ｔ２７１０をより大変位させ易い構成とされる。
【３２０３０】
以下、本実施形態に採用されている、音声ランプ制御装置Ｊ１１３のＭＰＵＪ２２１による、第３動作制御について説明する。第３動作制御では、図４３０１から図４３０３に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ２７１０に表示される操作示唆の出来不出来によって、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の動作態様および表示態様が異なるように制御される。
【３２０３１】
第３１０実施形態では、第３表示領域ＴＤｔに「長押し→離せ」との表示がされることに基づいて、ボタン部Ｐ１８１の押し込みを継続した後、ボタン部Ｐ１８１から手を離す操作を行うことで、多層スライド部材Ｔ４６０や、変位体Ｔ４７１の動作が開始されるが、長押しの期間が長いほど、可動液晶表示装置Ｔ２７１０に伝達される荷重が大きくなるように制御される。即ち、多層スライド部材Ｔ４６０や、変位体Ｔ４７１の動作速度が高速になるように構成される。
【３２０３２】
本実施形態では、長押しの期間が５秒を最大として計測され（５秒以上の長押しは５秒としてカウント）、長押しの期間が長いほど多層スライド部材Ｔ４６０や、変位体Ｔ４７１の動作速度が高速になるように制御される。
【３２０３３】
伝達される荷重が大きいほど、可動液晶表示装置Ｔ２７１０をより左方側へ変位させ易くなるが、図４３０２に図示される状況では、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の衝撃検知センサ（図示せず）によって検出される荷重が、所定値よりも小さいことが判定され、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の第３表示領域ＴＤｓにおいて「長押し」の箇所が、「もっと長押し」との表示に変化されることで、ボタン部Ｐ１８１の押し込みを継続する期間がもっと長くする必要がある（５秒間の長押しに足りなかった）ことを遊技者に把握させることができる。
【３２０３４】
そして、十分な長押し（５秒以上の長押し）から、ボタン部Ｐ１８１を離す操作を行った場合には、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の衝撃検知センサ（図示せず）によって検出される荷重が、所定値よりも大きいことが判定され、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が図４３０３の状況に変化され、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の表示が、第２表示領域ＴＤｓにお

いて「大当たり！！」等、現在実行されている変動の大当たり期待度に関する表示とされる。これにより、ボタン部Ｐ１８１の操作に対する意欲を高めることができる。

【３２０３５】

可動液晶表示装置Ｔ２７１０の変位態様の変化を基に可動液晶表示装置Ｔ２７１０の表示が切り替えられるので、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の位置や動きを常に検出して合わせた表示を行う場合に比較して、制御負荷を低くすることができる。即ち、位置や動きの検出結果に基づいて表示を逐一切り替えていく場合に比較して、制御を簡素にすることができる。

【３２０３６】

ここで、左右スライド部材Ｔ２６２０の左右方向への変位の検出が可能に構成されるとともに、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転動作の検出が可能に構成される場合において、左右スライド部材Ｔ２６２０の左右方向への変位が生じているが、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転動作は生じていないと判定された場合に、図４３０２に図示されるように表示を切り替え、一方で、回転動作が生じていると判定された場合に、図４３０３に図示されるように表示を切り替えるように制御されるようにしても良い。

【３２０３７】

なお、検出は、フォトカプラ形式の検出センサを採用しても良いし、磁器センサを採用して、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の位置を検出するようにしても良い。回転動作が生じる位置は案内凹部Ｔ２６１８の左端側の位置であることから、磁気センサによる検出でも機能させることができる。

次いで、図４３０４から図４３０７を参照して、第３１１実施形態における動作ユニットＴ３２００について説明する。上記第３０９実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０に多層スライド部材Ｔ４６０が当接されたことが衝撃検知センサにより検出される場合を説明したが、第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ３７１０についての検出が可能な複数の検出センサが配設される構成とされる。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。また、衝突動作ユニットＴ４００を例示するが、衝突動作ユニットＴ２４００を利用することも当然可能である。

ここで、可動液晶表示装置Ｔ７１０に多層スライド部材Ｔ４６０が当接したことを検出する場合において、一つの衝撃検知センサのみで行う場合、検出の精度に問題が生じる場合がある。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０が大型の場合、衝撃検知センサにおける検知が、動作力を受ける位置によって異なり、当接位置によって検出されたり、されなかったりといった事態が生じ得る。衝撃検知センサによる検出は衝突の位置に近い方が検出の精度が上がるため、当接が生じ得る位置の近傍ごとにセンサを設けることが望まれる。そこで、複数の検出センサを異なる位置に設けることで、当接の発生の検出精度を向上させることができるが、本実施形態では、衝撃検知センサの代わりに、所謂押しボタン式の検出センサを採用した。なお、第３１１実施形態における検出センサの位置に衝撃検知センサを採用しても良い。また、上述した実施形態において第３１１実施形態における検出センサを採用して、多層スライド部材Ｔ４６０が当接したことを検出しても良い。

図４３０４、図４３０５、図４３０６及び図４３０７は、第３１１実施形態における動作ユニットＴ３２００の正面図である。図４３０４では、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が縦長姿勢とされた状態が図示され、図４３０５では、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が横長姿勢とされた状態が図示され、図４３０６では、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢とされた状態が図示され、図４３０７では、ベース手段Ｔ６１０が非干渉位置とされ、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢とされた状態が図示される。

図４３０４に図示されるように、可動液晶表示装置Ｔ３７１０は、第３表示領域ＴＤｔ側の角部に位置し、荷重付与により押し込み変位され、その変位が検出されるように構成される第１可動検出センサＴＳＥ３７１と、第３補助表示領域ＴＤｍ３側の角部に位置し、荷重付与により押し込み変位され、その変位が検出されるように構成される第２可動検

出センサＴＳＥ３７２と、が変位可能に配設される収容ケースＴ３７１２を備える。
　また、背面ケースＴ３００の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内壁面に位置し、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の移動軌跡に進入する態様で配設され、荷重付与により左右方向に押し込み変位され、その変位が検出されるように構成される可動検出センサＴＳＥ３３１が配設される。
　可動液晶表示装置Ｔ３７１０が下降変位することや、その他の移動をするのに合わせて、第３図柄表示装置Ｔ８１において可動液晶表示装置Ｔ３７１０の各移動態様に対応した様々な表示を実行して演出が行われる。可動液晶表示装置Ｔ３７１０の移動態様（例えば、移動方向や、移動停止など）が切り替えられる場合において、第３図柄表示装置Ｔ８１における表示が実行されたり、切り替えられたりするが、その表示の実行や、切り替えには、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の移動に関する検出を利用することができる。これにより、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の移動と第３図柄表示装置Ｔ８１の表示の実行や切り替えのタイミングがずれることを避けることができる。
　図４３０４に図示される状態（第１の動作タイミング）で、多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置から張出位置へ向けて変位されると、多層スライド部材Ｔ４６０が第１可動検出センサＴＳＥ３７１に当接し、荷重が付与され、第１可動検出センサＴＳＥ３７１が押し込み変位されることにより、第１可動検出センサＴＳＥ３７１から検出信号が出力される。
　第１可動検出センサＴＳＥ３７１から出力された検出信号が音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）に入力されることで、音声ランプ制御装置Ｊ１１３において、多層スライド部材Ｔ４６０が当接した場合における可動液晶表示装置Ｔ３７１０の状況（位置や姿勢についての情報）が判定可能とされる。
　この場合の状況（位置や姿勢についての情報）としては、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置であり、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が縦長姿勢であるという情報よりも曖昧な情報（即ち、多層スライド部材Ｔ４６０が第１可動検出センサＴＳＥ３７１に当接し得るものであり、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置を含む複数の位置のいずれかの位置にあり、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が縦長姿勢を含む複数の姿勢のいずれかの姿勢にあるという情報）として、判定可能とされる。
　図４３０５に図示される状態（第２の動作タイミング）で、多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置から張出位置へ向けて変位されると、多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ３７１０の移動に関する検出が可能な第１可動検出センサＴＳＥ３７１にも第２可動検出センサＴＳＥ３７２にも当接されることはなく、第１可動検出センサＴＳＥ３７１及び第２可動検出センサＴＳＥ３７２から検出信号が出力されるものではない。
　そのため、多層スライド部材Ｔ４６０が当接した場合における可動液晶表示装置Ｔ３７１０の状況（位置や姿勢についての情報）が音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）において判定されない。
　ここで、多層スライド部材Ｔ４６０からの当接に対応した表示を行う場合、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の位置違いの全ての当接を検出すると、用意する表示の態様が無数に増えて、コストが高くなる。そこで、敢えて、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の位置として、当接を検出して表示を同期させて行う第１位置（図４３０４、図４３０６参照）と、当接しても検出せずに表示も行われない第２位置（図４３０５参照）と、を設けることで、コストの低減を図ることができる。
　図４３０６に図示される状態（第３の動作タイミング）で、多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置から張出位置へ向けて変位されると、多層スライド部材Ｔ４６０が第２可動検出センサＴＳＥ３７２に当接し、荷重が付与され、第２可動検出センサＴＳＥ３７２が押し込み変位されることにより、第２可動検出センサＴＳＥ３７２から検出信号が出力される。
　第２可動検出センサＴＳＥ３７２から出力された検出信号が音声ランプ制御装置Ｊ１１３（図４２４８参照）に入力されることで、音声ランプ制御装置Ｊ１１３において、多層スライド部材Ｔ４６０が当接した場合における可動液晶表示装置Ｔ３７１０の状況（位置

や姿勢についての情報）が判定可能とされる。
この場合の状況（位置や姿勢についての情報）としては、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置であり、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢であるという情報よりも曖昧な情報（即ち、多層スライド部材Ｔ４６０が第２可動検出センサＴＳＥ３７２に当接し得るものであり、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置を含む複数の位置のいずれかの位置にあり、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢を含む複数の姿勢のいずれかの姿勢にあるという情報）として、判定可能とされる。
図４３０７では、図４３０６において第２可動検出センサＴＳＥ３７２が押し込み変位された後の可動液晶表示装置Ｔ３７１０の配置状況の一例が図示される。
図４３０７で図示される配置状況では、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が可動検出センサＴＳＥ３３１を押し込み変位させている。
本実施形態における多層スライド部材Ｔ４６０及び可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作制御（第４動作制御）について説明する。第４動作制御では、ベース手段Ｔ６１０が下方側位置に位置された状況において駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）が可動液晶表示装置Ｔ３７１０を初期姿勢と終端姿勢とで往復動作させる態様で回転動作させるように正逆方向に駆動制御され、その間に多層スライド部材Ｔ４６０が変位されることで何らかの検出がされることに基づいて可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作態様や、表示態様が変化されるように構成される。
図４３０４に図示される状況において、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じた場合には、間もなく報知がされる態様で制御される。即ち、例えば、変動中の抽選が大当たりである場合において、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じたと検出された場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０において「大当たり！！」という表示や、画面が虹色に発光するといった演出が実行され、遊技者に対して、大当たりであることを示唆する報知が行われる。
一方で、例えば、変動中の抽選がはずれである場合において、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じたと検出された場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０において「残念」という表示や、画面がひび割れた（ように見せる表示）といった演出が実行され、遊技者に対して、はずれであることを示唆する報知が行われる。
このように、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じた場合には、間もなく報知がされる態様で制御される。これにより、結果を早く知りたい遊技者の要求に応えることができる。
この場合において、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重に対する可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作態様は、種々の態様が例示される。例えば、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重に対する反力が生じ、姿勢変化が抑制されるように構成しても良い（例えば、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の検出に基づいて駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）が励磁され可動液晶表示装置Ｔ３７１０が縦長姿勢に維持されるよう制御しても良い）。この場合、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の表示面が回転動作される場合に比較して表示の視認性を向上させることができる。
また、例えば、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重に対する反力の発生を抑制し（例えば、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）が非励磁とされ、荷重による勢いに任せて回転動作される状況が生じるように構成しても良い。この場合、多層スライド部材Ｔ４６０から付与される荷重の強弱によって可動液晶表示装置Ｔ３７１０が荷重により回転動作された後で、重力により回転方向が逆方向となり縦長姿勢に戻る態様と、荷重による回転方向のまま終端姿勢まで到達する態様とで分かれるため、可動液晶表示装置Ｔ３７１０における表示が同じ態様とされる場合において、表示の視認性を異ならせる（例えば、第２表示領域ＴＤｓに縦書きで「大当たり！」と表示される場合に、縦長姿勢では読みやすいが、終端姿勢では逆さまとなり読み難い）ことができる。
これにより、演出に違いが生じることによる遊技性が生じ、更には、多層スライド部材Ｔ４６０の動作力に対する注目力を向上させることができる。ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作により多層スライド部材Ｔ４６０の動作態様を変更可能とされる場合に

は、ボタン部Ｐ１８１の操作に対するモチベーションを向上させることができる。
図４３０５に図示される状況において、多層スライド部材Ｔ４６０が変位されたとしても、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みも、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みも生じないため、可動液晶表示装置Ｔ３７１０における表示の変更がされない。遊技者に対しては、多層スライド部材Ｔ４６０の変位が生じたのに何ら表示に変更がされないという、肩透かしと感じさせる演出となる。そのため、多層スライド部材Ｔ４６０の動作タイミングを遊技者が選べる制御とされる場合には、図４３０５に図示される状況において多層スライド部材Ｔ４６０の変位を動作させないように遊技するように促すことが可能となる。
図４３０６に図示される状況において、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合には、報知が遅れる態様で制御される。即ち、例えば、変動中の抽選が大当たりであっても、はずれであっても、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じたと検出された場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０において「待機中」という表示や、「ＬＯＡＤＩＮＧ」という表示が実行され、遊技者に対して、報知を待機する状態であることが示唆される。
続けて、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じない高さ範囲においてベース手段Ｔ６１０が昇降往復変位され、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の表示が維持されたままで、変動パターンごとに設定された残り時間に対応した動作演出が実行される。
変動パターンごとに設定された残り時間が経過したら、ベース手段Ｔ６１０の昇降変位の範囲の制限を解除することで、可動液晶表示装置Ｔ３７１０と当接し可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じた場合に、変動中の抽選に対応した報知を実行する。
例えば、変動中の抽選が大当たりである場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じたと検出された場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０において「大当たり！！」という表示や、画面が虹色に発光するといった演出が実行され、遊技者に対して、大当たりであることを示唆する報知が行われる。
一方で、例えば、変動中の抽選がはずれである場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じたと検出された場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０において「残念」という表示や、画面がひび割れた（ように見せる表示）といった演出が実行され、遊技者に対して、はずれであることを示唆する報知が行われる。
このように、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合には、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じた場合に報知が実行されることから、報知が遅れる態様で制御される。これにより、結果を知るタイミングを後回しにしたい（結果をギリギリまで知りたくない）遊技者の要求に応えることができる。
また、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じる場合に比較して、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作が激しいものとなるため、動作の激しい演出が好きな遊技者の要求にも応えることができる。
この場合において、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重に対する可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作態様は、種々の態様が例示されるが、本実施形態では、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重に対する反力が生じ、姿勢変化が抑制されるように構成される（例えば、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の検出に基づいて駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）が励磁され可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢に維持されるよう制御しても良い）。この場合、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の表示面が回転動作される場合に比較して表示の視認性を向上させることができる。
また、例えば、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重に対する反力の発生を抑制し（例えば、駆動モータＴＭＴ６１（図４２６７参照）が非励磁とされ、荷重による勢いに任せて回転動作される状況が生じるように構成しても良い。この場合、多層スライド部材Ｔ４６０から付与される荷重の強弱によって可動液晶表示装置Ｔ３７１０が荷重により回転動作された後で、重力により回転方向が逆方向となり終端姿勢に戻る態様と、荷重による回転方向のまま横長姿勢、縦長姿勢の順に初期姿勢へ向けた姿勢の変化が生じる態様とで分かれる。

この場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢で維持されない場合、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の左右位置が右方に寄るため、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じなくなり、可動液晶表示装置Ｔ３７１０における変動中の抽選に対応した報知が実行されない場合が構成されることになる。

これにより、演出に違いが生じることによる遊技性が生じ、更には、多層スライド部材Ｔ４６０の動作力に対する注目力を向上させることができる。ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）の操作により多層スライド部材Ｔ４６０の動作態様を変更可能とされる場合には、その多層スライド部材Ｔ４６０の動作態様（動作速度など）に基づいて、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作態様や、表示態様が変化されるため、ボタン部Ｐ１８１の操作に対するモチベーションを向上させることができる。

なお、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じた場合に報知が実行される場合を説明したが、報知が遅れる態様はこれに限られるものではなく、種々の態様が例示される。

例えば、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、第１可動検出センサＴＳＥ３７１が上側の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内側面に当接され、押し込みが生じることで、可動液晶表示装置Ｔ３７１０における報知が実行されるように構成しても良い。

この場合、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端位置から姿勢変化して、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の左右位置が右方にずれた位置となり、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じない位置となっている場合であっても、第１可動検出センサＴＳＥ３７１が上側に位置する姿勢であれば、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じる位置までベース手段Ｔ６１０を上昇させることで、可動液晶表示装置Ｔ３７１０における報知を実行させることができる。これにより、報知が実行される可動液晶表示装置Ｔ３７１０の姿勢が過度に限定されることを避けることができる。

また、例えば、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みだけでなく、第１可動検出センサＴＳＥ３７１についても上側の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内側面に当接され、押し込みが生じることで、可動液晶表示装置Ｔ３７１０における報知が実行されるように構成しても良い。

この場合、報知が実行される場合における可動液晶表示装置Ｔ３７１０の姿勢（左右位置）及び上下位置（ベース手段Ｔ６１０の昇降動作による上下位置）を正確に限定することができるため、報知が実行される場合における位置がずれることを避けることができ、遊技者のストレスを低減することができる。

換言すれば、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みが生じる方向は、可動液晶表示装置Ｔ３７１０を終端姿勢へ向けて変位させる方向である。そのため、例えば、ベース手段Ｔ６１０の上昇変位に基づいて可動検出センサＴＳＥ３３１を可動液晶表示装置Ｔ３７１０が押し込む際に可動検出センサＴＳＥ３３１から受ける反力によって可動液晶表示装置Ｔ３７１０が正面視反時計回り方向に姿勢変化された場合であっても、上側の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内側面との当接により第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みを生じさせることに伴って、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の終端姿勢からのずれを修正することができる。従って、報知が実行される場合における位置がずれることを避けることができ、遊技者のストレスを低減することができる。

また、例えば、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みだけがされる場合と、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みだけがされる場合と、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みと第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みとが同時にされる場合とが生じ得るよう動作制御され、それぞれの場合で可動液晶表示装置Ｔ３７１０において異なる報知が実行されるように構成しても良い。

例えば、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みだけがされる場合には大当たりになる可能性が数字で示唆される表示がされ、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みだけがされる場合には大当たりになった場合には期待される出球個数（例えば、１０００個）

が数字で示唆される表示がされ、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みと第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みとが同時にされる場合には変動中の抽選が大当たりとなるか、はずれとなるかの表示がされるよう制御される。

この場合において、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢とされた状況で可動液晶表示装置Ｔ３７１０による可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じる一方で第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みは生じない上下範囲でベース手段Ｔ６１０の昇降移動がされるよう動作制御される。

多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置から張出位置へ向けて変位され、当接することで可動液晶表示装置Ｔ３７１０に付与される荷重によって、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が正面視時計回りに回転動作されたり、正面視反時計回りに回転動作されたりすることが可能とされると共に、ベース手段Ｔ６１０の昇降動作を伴う上下方向の変位が可能とされる。

換言すれば、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の上下位置次第で、多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ３７１０を回転軸よりも右側から押し上げる態様で当接する場合と、多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ３７１０を回転軸よりも左側から押し上げる態様で当接する場合とが、生じる。

この場合、終端姿勢から正面視反時計回りに若干の角度（例えば１０度）回転された状況で、第１可動検出センサＴＳＥ３７１が上側の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内側面により押し込まれる状況が生じ得る。この状況では、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が回転動作されながら左右方向にスライド変位されることが原因で、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みが生じない状況が構成される。

一方で、可動液晶表示装置Ｔ３７１０が終端姿勢の場合に回転軸よりも左側から押し上げる態様で多層スライド部材Ｔ４６０が当接される場合（例えば、図４３０７に図示される状況からベース手段Ｔ６１０が若干下降変位された状況で多層スライド部材Ｔ４６０が当接される場合）には、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の姿勢は終端姿勢を超えて正面視時計回り方向に変化されることが規制されるため、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重がベース手段Ｔ６１０及び可動液晶表示装置Ｔ３７１０を上昇方向に変位させることに消費され、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みと第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みとが同時にされる状況が生じ得る。

可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みと第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みとが同時にされる状況における報知の内容が遊技者にとって最も注目力の高い報知となるように設計される場合、多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ３７１０に対して回転軸の左側から押し上げる方向の荷重を与える態様で動作されることを、遊技者に期待させることができるため、多層スライド部材Ｔ４６０及び可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作に対する注目力を向上させることができる。

また、可動検出センサＴＳＥ３３１は外壁部Ｔ３０２の一つの側に配設されるものに限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、上側の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内側面において、第１可動検出センサＴＳＥ３７１と当接する位置に可動検出センサＴＳＥ３３１と同様のセンサが配設されるようにしても良い。この場合、制御の設計次第で、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の配設を省略したり、第１可動検出センサＴＳＥ３７１が故障した場合であっても上側の外壁部Ｔ３０２（図４２５２参照）の内側面に配設されるセンサの検出を利用することで可動液晶表示装置Ｔ３７１０の姿勢や位置を検出したり、することができる。

第４動作制御における多層スライド部材Ｔ４６０及び可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作パターンは、変動パターンごとに異なる複数の態様を設定可能とされる。この場合において、変動に係る抽選が大当たりか、はずれか、に応じて、設定され易い動作パターンに偏りを持たせるようにしても良い。例えば、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みも、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みも生じる態様は、最も遊技者の注目力が高い、大当たりか、はず

れかを、報知するものであるが、このような報知が繰り返されると、変動に係る抽選は、ほとんどの場合はずれなので、はずれであることを繰り返し、且つ、直接的に報知されることで、遊技の興趣を下げる可能性がある。そのため、第２可動検出センサＴＳＥ３７２の押し込みが生じた場合において、可動検出センサＴＳＥ３３１の押し込みも、第１可動検出センサＴＳＥ３７１の押し込みも生じる態様については、変動に係る抽選が大当たりである場合に設定され易く、変動に係る抽選がはずれである場合には設定され難いように制御しても良い。

また、この場合において、多層スライド部材Ｔ４６０が、予め設定された態様でのみ動作されるように構成する場合に限らず、ボタン部Ｐ１８１等の操作部の操作によって多層スライド部材Ｔ４６０を動作させることが可能に構成しても良い。多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ３７１０のどの位置に当接するかに対応して報知が変化されることから、多層スライド部材Ｔ４６０の動作タイミングを操作によって変化可能な場合には、操作に対する遊技者の参加意欲の向上を図ることができる。

可動液晶表示装置Ｔ３７１０が、駆動モータＴＭＴ６１の駆動力によって駆動可能である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上述のように、駆動モータＴＭＴ６１を敢えて非励磁にする状況を構成し、与えられた荷重の勢い（加速度）に依存した動作とされ、徐々に減速される態様の動作態様を構成可能としても良い。この場合、ランダム性の高い動作態様を構成することができるため、同一の制御においても、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作に若干の違いを生じさせることができるので、動作バリエーションを増加させるために複数の制御態様を設定する場合と同じような効果を生じさせることができる。換言すれば、制御プログラムを簡素としながら、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

また、駆動モータＴＭＴ６１を省略し、可動液晶表示装置Ｔ３７１０を正面視反時計回り方向に付勢し初期姿勢に復帰させることが可能となるように、コイルスプリングや、ねじりばねや、その他の付勢力付与手段を配設するようにしても良い。この場合、初期姿勢の可動液晶表示装置Ｔ３７１０は、変位体Ｔ４７１や多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重により正面視時計回りに回転動作されることが可能であり、荷重の付与が無くなると、上述の付勢力付与手段により初期姿勢に復帰される。荷重の付与は、初期姿勢からのものに限られず、姿勢変化の途中で荷重の付与がされることで、様々なバリエーションの動作を可動液晶表示装置Ｔ３７１０に行わせることができる。

可動液晶表示装置Ｔ３７１０の異なる角部に異なる第１可動検出センサＴＳＥ３７１及び第２可動検出センサＴＳＥ３７２が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、全ての角部に検出センサを配設しても良いし、同じ角部の異なる位置に複数の検出センサが配設されても良いし、収容ケースＴ３７１２の上下左右の四方の面部に複数の検出センサが配設されても良いし、その組み合わせでも良い。

第１可動検出センサＴＳＥ３７１及び第２可動検出センサＴＳＥ３７２の違いなど、検出が生じたセンサに対応した制御および報知が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出による抽選が実行され、その抽選結果に応じて異なる制御および報知が実行されるように構成しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ３７１０による演出の予測を困難とすることができ、遊技者の注目力を高めることができる。

種々の可動検出センサによる検出は、押し込みの有無に限らず、押し込みによる速度（多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度）や、押し込み量を検出可能に構成しても良く、その検出を報知の制御に利用しても良い。例えば、検出された押し込みによる速度（多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度）や、押し込み量の大小によって、その後の可動液晶表示装置Ｔ３７１０による演出の態様が変わるように構成しても良いし、上述した第１可動検出センサＴＳＥ３７１又は第２可動検出センサＴＳＥ３７２の検出の区別との組み合わせで、可動液晶表示装置Ｔ３７１０による演出の態様が変わるように構成しても良い。この場合において、速度（多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度）や、押し込み量の大小について、有利な報知が生じやすい値（例えば、小または大いずれかに相当する値、小と大と

の間の特定の値）が予め設定されていても良い。
　また、可動検出センサの可動部の反力を強めに設定しておき、荷重が小さい場合には可動部が押し込まれず、荷重がある程度大きくされた場合において可動部が押し込まれるように構成しても良い。
　即ち、多層スライド部材Ｔ４６０により付与される動作力が一定値を超える場合に有効に検出される。これにより、多層スライド部材Ｔ４６０との当接が生じていないのに、例えば、パチンコ機Ｔ１０に与えられた外力や、隣の遊技機の扉が開閉された衝撃を検知して、多層スライド部材Ｔ４６０による動作力の付与が生じていないにも関わらず可動液晶表示装置Ｔ３７１０の表示が切り替わったり、可動液晶表示装置Ｔ７１０が移動されたりする事態を避けることができる。
　速度を検出する場合において、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度が同じでも、第２可動検出センサＴＳＥ３７２との当接により検出される速度は、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の動作速度と関係した相対速度となるので、押し込みの有無のみが検出される場合と比較して、より多くの状況を検出によって判定可能となる。
　例えば、上述した動作力変更操作演出において、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度が同じ場合に、ベース手段Ｔ６１０が下降移動している状況か、停止している状況か、上昇移動している状況かによって、種々の可動検出センサ（第２可動検出センサＴＳＥ３７２等）によって検出される値を変えることができ、この検出値によって報知態様が異なるように制御することで、ボタン部Ｐ１８１（図４２４９参照）等の操作部への操作に集中して望ませることができる。
　また、多層スライド部材Ｔ４６０の可動液晶表示装置Ｔ３７１０に対する当接は、収容ケースＴ３７１２に対するものに限られるものではない。例えば、可動液晶表示装置Ｔ３７１０の表示面がタッチパネルとして構成され、その表示面に多層スライド部材Ｔ４６０の先端部が接触可能に構成され、多層スライド部材Ｔ４６０による入力操作が可能に構成されても良い。この場合、例えば、上述した動作力変更操作演出において、予め表示面に多層スライド部材Ｔ４６０の動作力が表示されてない場合（例えば、第２表示領域ＴＤｓに「？」の表示）であっても、多層スライド部材Ｔ４６０が表示面に入力することで（例えば、第２表示領域ＴＤｓに接触することで）、その動作力をタッチパネルで検出し、表示させるように構成すれば、遊技者に対して多層スライド部材Ｔ４６０の動作力を事後的に報知することができる。これにより、遊技者に対してボタン部Ｐ１８１及び機能調整操作部Ｈ１９０（図４２４９参照）を操作させる機会を増やすことができる。
【３２０３８】
　以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。
【３２０３９】
　上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。
【３２０４０】
　他の実施形態への適用は、物同士の関係に限られるものではなく、制御の態様についても当然に適用が可能である。一の実施形態における制御の一部または全部を、他の実施形態における制御の一部または全部と組み合わせて或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例（別実施形態）においても同様であり、一の変形例における制御の一部または全部を、他の変形例における制御の一部または全部の制御と組み合わせて或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形

態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。

【３２０４１】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００がボタン部Ｐ１８１の操作に基づいて動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技が開始される前における節電モードにおいて衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作され、第３図柄表示装置Ｔ８１と重なる位置に配置され得るよう構成しても良い。この場合、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００で隠される領域における表示を更新する必要が無いので、電力消費を抑えることができる。

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の多層スライド部材Ｔ４６０が回転軸を上側に持つ円軌道（上アーム部材Ｔ４５０の回転軸が上側にある円軌道）に沿って変位され、上向き及び左向きの荷重を付与する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、多層スライド部材Ｔ４６０を動作させるアーム部材の回転軸が下側に配置されても良い。この場合、上向きの荷重に比較して左向きの荷重を大きくすることができるので、ベース手段Ｔ６１０の昇降動作に消費される分の荷重を減らし、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の回転方向に作用する分を増やすことができるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の回転動作を激しくすることができる。また、多層スライド部材Ｔ４６０を動作させる部材が直線方向にスライド動作されるように構成しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０との当接位置に関わらず、直線方向への荷重付与を行うことができるので、当接後の可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作態様を共通化させることができ、動作の安定化を図ることができる。

【３２０４２】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、操作を示唆する報知がされている状況においてボタン部Ｐ１８１を操作することに基づいて衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。これは、基本的には、操作を示唆する報知がされていない場合にボタン部Ｐ１８１を操作しても無効とされることを前提とするものだが、例えば、操作を示唆する報知がされていない状況においてボタン部Ｐ１８１を操作した場合にも衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作されるよう構成しても良い。この場合において、第３図柄表示装置Ｔ８１に、操作示唆を待つように促す表示を行う場合には、遊技者にボタン部Ｐ１８１の操作タイミングを待つことを促すことができる。また、第３図柄表示装置Ｔ８１に何らかのメッセージ（セリフ等）を表示するよう構成する場合には、操作示唆が表示されていない場合であってもボタン部Ｐ１８１を操作するモチベーションを高めることができ、ボタン部Ｐ１８１の操作意欲を高めることができる。

【３２０４３】

この場合において、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作は、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の位置に関わらず実行されるように構成しても良い。ベース手段Ｔ６１０が下方側位置に位置される場合にボタン部Ｐ１８１を操作した場合には、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の収容ケースＴ７１２に衝突され、衝撃が加えられることで、衝撃検知センサに検出され、第２表示領域ＴＤｓにおいて低速変動されるカードが停止される変化を遊技者に視認させることができる。これにより、ボタン部Ｐ１８１の操作や、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作や、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示内容に興味を持たせることができる。

【３２０４４】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が第３図柄表示装置Ｔ８１の右側位置に退避され、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側の領域において動作されるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が第３図柄表示装置Ｔ８１の右側位置

以外の位置に配設されてもよく、例えば、第３図柄表示装置Ｔ８１の上側位置、左側位置、又は下側位置のいずれかに配設されても良い。

また、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側に衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の多層スライド部材Ｔ４６０が変位され張出位置に位置する場合には導光パネルＴ３２０による導光により衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が視認困難とされる一方、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置に位置する場合には導光パネルＴ３２０による導光が解除されるよう構成しても良い。この場合、多層スライド部材Ｔ４６０と重なる第３図柄表示装置Ｔ８１の範囲は、そもそも視認困難とされることになるので、斜めから視認された場合（正面視だと隠れる範囲をのぞき込むようにして斜めから視認することで多層スライド部材Ｔ４６０の後方側に重なる範囲が覗かれる場合）に表示が見苦しくならないようにする対処が不要となり、表示制御を簡素とすることができる。一方で、多層スライド部材Ｔ４６０が収容位置に位置される場合には第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域を最大限確保することで、表示領域を有効活用し、表示の設計自由度を高めることができる。

また、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域と重なる位置から右側（衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００側）に外れた位置まで移動することが可能に構成され、その外れた位置において衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００に当接される場合を構成しても良い。即ち、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示領域と重ならない位置において動作されることで衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００に当接される場合を構成しても良い。この場合、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の状況によらず衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が第３図柄表示装置Ｔ８１を隠すことが無いため、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作中における表示を視認させる第３図柄表示装置Ｔ８１における表示範囲を最大限確保することができる。

また、第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側領域において動作されるものでなく、第３図柄表示装置Ｔ８１から正面視でずれた位置において動作されるように構成しても良い。衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の配設位置は、遊技者に視認され得る位置であればどこでもよく、正面枠Ｐ１４における上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、右側装飾ユニットＰ１４ｃの内部や、上下皿ユニットＰ１５の内部に配設されても良い。また、正面枠Ｐ１４が奥側まで透視可能に構成される場合には、その背面側の内枠Ｊ１２に配設されても良い。また、サイズを変更し、ボタン部Ｐ１８１の内部に配設されるように構成しても良い。更に、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００を常に視認可能と構成する必要は無く、開閉蓋を配設する等の手段により、視認可能な状況と視認不能とする状況とを構成できるようにしても良い。

【３２０４５】

いずれの場合にしても、遊技者の注目を第３図柄表示装置Ｔ８１の外方側に誘導することができる。これにより、遊技（において注目させる）範囲を、第３図柄表示装置Ｔ８１の手前側から、遊技機全体へと広げることができる。また、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作時に生じる音の存在によって、視認可能な状況に限らず、視認不能とされる状況においても、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作を意識させることが可能となる。

なお、ベース手段Ｔ６１０を透明な樹脂材料から構成するようにしても良い。この場合、ベース手段Ｔ６１０の後方の視認性を高めることができるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の前方側に位置する場合であっても第３図柄表示装置Ｔ８１の視認可能な領域を広くすることができる。あたかも、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の前方側で浮いているように視認させることができ、演出効果の向上を図ることができる。

【３２０４６】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が移動する領域の背面側に第３図柄表示装置Ｔ８１が配設される場合を説

明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大型サイズのスピーカーコーンを配設し、音響効果の高い演出を構成しても良い。少なくとも、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０で表示を行うことができ、第３図柄表示装置Ｔ８１で行う表示の少なくとも一部を表示させることができるので、遊技を成立させることができる。音を出力する際の風圧で、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を手前側に移動させる移動態様を構成することも可能となる。第３図柄表示装置Ｔ８１の配設位置に限らず、他の電飾演出部位のＬＥＤ基盤をスピーカーと代替させて、全体的に音響効果を利用した演出を可能とするように設計しても良い。また、第３図柄表示装置Ｔ８１を正面枠Ｐ１４の上側装飾ユニットＰ１４ａや、右側装飾ユニットＰ１４ｃ等に配設するようにしても良い。上側装飾ユニットＰ１４ａを付け替え可能に構成することで、遊技盤Ｔ１３の態様に合わせて、上側装飾ユニットＰ１４ａを第３図柄表示装置Ｔ８１が搭載されたものにするか否かを選定することができる。この場合において、第３図柄表示装置Ｔ８１が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の後方側と、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の移動範囲よりも上方側に配設されても良いし、そのいずれか一方に配設されるようにしても良い。

また、このような場合において、第３図柄表示装置Ｔ８１をベース手段Ｔ６１０が上方側位置に配置される場合における可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の後方側に配置させるように構成しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が下降移動した場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と第３図柄表示装置Ｔ８１とが縦に並ぶように視認され、表示を視認させる領域を拡大させた表示演出を行うことができる。

また、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の前方側の領域に進入する場合の経路は、上下方向（一直線方向）に限定されるものではない。例えば、波形状（湾曲、矩形いずれでも良い）に沿った経路でも良いし、前後左右に屈曲しながら下方へ変位する経路でも良いし、渦を巻く経路（下方へ向かうほど径が短くなるスクリュー形状に沿った経路でも良いし、傾斜した方向に下がる経路でも良いし、これらの組み合わせでも良い。単純な上下方向の変位と違い、表示面が拡大縮小されるように視認されたり、表示面が後ろや横を向いて視認できない状況が構成されたりすることで、演出効果の向上を図ることができる。

【３２０４７】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が液晶表示装置として構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、リール構造が配設されリールが変動、停止を行うよう構成しても良いし、回転フレームＴ９５０で説明したように枠体のみが移動されるようにして内部で視認される表示については第３図柄表示装置Ｔ８１を透視できるように構成する（枠体と重なる位置に枠体の大きさに区画された表示を実行する）ものでも良いし、導光板を可動させるように構成しても良いし、ＬＥＤの配設された電飾基盤を変位可能に構成してＬＥＤの発光態様の違いで様々な報知を表現するものでもいいし、報知手段を自らは備えない動作体でも良い。動作体自体が報知を実行することが困難な場合においても、代わりに第３図柄表示装置Ｔ８１に動作体の動作に対応した表示を行うことで、同様の演出効果を図ることができる。この場合の対応した表示としては、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０で表示され得るものの代替としての表示として設計しても良いし、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と重なる位置において若干大きめの影（オーラ、湯気）のように視認させる表示として設計しても良い。第３図柄表示装置Ｔ８１で表示を行う場合、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００や、複合動作ユニットＴ６００，Ｔ２６００や、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０や、下部配置ユニットＴ８００や回転枠ユニットＴ９００と重ならない位置や、重なる程度が小さく視認可能とされる位置に表示することが好ましい。

また、このような第３図柄表示装置Ｔ８１での表示を、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と多層スライド部材Ｔ４６０との当接が検出された場合に実行する

ようにしても良い。この場合には、衝突した状況が分かり易いように、強烈に発光させる制御を行っても良いし、「クラッシュ」、「ドカーン」等の擬音を文字により表示したり、音声出力装置Ｊ２２６（図４２４８参照）から音声を出力したりしても良い。

【３２０４８】

また、動作体の外形を構成する収容ケースＴ７１２の外形は、矩形状に限られるものではない。例えば、三角形でも良いし、その他の多角形でも良いし、瓢箪形状でも良いし、棒形状でも良いし、円形状でも良い。円形状の場合は、回転抵抗を低減することができる。

【３２０４９】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側であってベース板Ｔ６０の後方側の領域において動作されるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ガラスユニットＨ１６が、ベース板Ｔ６０と平行に配置される奥側ガラスと、その奥側ガラスよりも手前側に配置される手前側ガラスとの２枚で構成される態様において、奥側ガラスはセンターフレームＴ８６の内方側と重なる領域において開口が貫通形成され、その開口と連通される前側の領域は奥側ガラスと手前側ガラスとにより区画される場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が奥側ガラスの開口を通して前後方向にも移動可能に構成しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１の略中央位置における手前側に位置される場合であっても、奥側ガラスの開口を通して前方側に位置されている場合には、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００を可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と非当接な態様で動作させることができる（可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の後方側で衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００を空振りさせることができる）。これにより、演出の設計自由度を向上させることができる。

【３２０５０】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００や可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が導光パネルＴ３２０の導光により視認困難とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、より手前側に可動の覆設部材を配置して、その覆設部材の動作によって視認困難とさせるよう構成しても良いし、ガラスユニットＨ１６の透過性を変化させる（曇らせる等）ことが可能に構成して、この透過性の変化によって視認困難とさせるよう構成しても良いし、正面枠Ｐ１４の上側装飾ユニットＰ１４ａ、左側装飾ユニットＰ１４ｂ、右側装飾ユニットＰ１４ｃ、上下皿ユニットＰ１５のいずれかが、ベース板Ｔ６０の手前側の空間を閉じるように開閉変位可能に構成されることで、空間が閉じられるように閉鎖方向に変位されることで、視認困難とさせるように構成しても良い。複数の方法から、演出性や、視認困難とさせたい程度（完全に見えないか、うっすら見えるかの選択）によって、設計時に選択することが可能となっている。これにより、演出の設計自由度の向上を図ることができる。

【３２０５１】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が導光パネルＴ３２０の導光により視認困難とされる領域から一部露出し、その露出した範囲において操作示唆の表示が実行される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の全体が視認困難とされる領域に覆われ、操作示唆の表示は、第３図柄表示装置Ｔ８１で実行されるように構成しても良い。この場合、操作示唆の表示がされ操作演出の時間が設けられている間に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示領域の全体について表示態様を更新することができるので、隠れている一部のみの更新を行う場合に比較して、表示制御を簡素な設計とすることができる。なお、第３図柄表示装置Ｔ８１で実行される表示の位置は、その正面側を変位する可動液晶表示装置Ｔ７１０や衝突動作ユニットＴ４００に隠されない位置が選定されることで、表示の視認性を向上させるこ

とができる。
【３２０５２】
上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、導光パネルＴ３２０の位置が固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、導光パネルＴ３２０が変位可能に構成されても良い。この場合、導光パネルＴ３２０の位置によって、導光により視認困難となる領域が変化される。即ち、導光される場合において、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が視認困難とされる場合と、視認困難とはされない場合とを構成することが可能となる。そのため、視認困難とされる場合と、視認困難とはされない場合とを変更する場合に導光パネルＴ３２０を導光させるという演出態様に限られず、導光パネルＴ３２０の導光を継続したままの演出態様も構成することが可能となる。
【３２０５３】
なお、導光パネルＴ３２０の変位の方向は何ら制限されるものではないが、少なくとも、正面視において衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００と重なる位置が左右方向側に変位されることで、導光して視認困難となるか否かは切り替えられやすくなる。また、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００に対して前後方向で近接離反する方向の変位によれば、前後方向で近接するほど、正面視では隠されていても斜め方向から覗き見た場合に視認されるという事態を避けやすい。
【３２０５４】
この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の変位に合わせて導光パネルＴ３２０を変位させることで、演出の臨場感を高めることができる。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が、第３図柄表示装置Ｔ８１の上方側から下降変位を開始したのを遊技者に見せた後で、その下降変位の終了する前に導光パネルＴ３２０の変位を開始して、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が導光パネルＴ３２０の視認困難となる領域の後方に位置するように構成しても良い。
【３２０５５】
上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作され、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に当接された後で、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が回転動作を伴い変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作された場合に、当接を回避可能なタイミングで可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の駆動が開始されることで、当接しているように見えるが実際には当接させない態様で動作させても良い。この場合、当接による衝撃が付与されないため、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００や可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の破損を回避し易くすることができる。
【３２０５６】
また、第３１０実施形態では可動液晶表示装置Ｔ２７１０を移動させる個別の駆動装置は省略していたが、ベース手段Ｔ２６１０の案内凹部Ｔ２６１８の凹設底部を動作可能に構成することで（直線形状凹部Ｔ２６１８ａは直線方向のエスカレーター態様、円形状凹部Ｔ２６１８ｂはターンテーブル態様の動作として構成することで）、可動液晶表示装置Ｔ２７１０についても駆動させることが可能となっている。この場合において、直線形状凹部Ｔ２６１８ａでの駆動機構と、円形状凹部Ｔ２６１８ｂでの駆動機構は独立して構成することができ、円形状凹部Ｔ２６１８ｂに可動液晶表示装置Ｔ２７１０が到達する前においては円形状凹部Ｔ２６１８ｂでの駆動機構を駆動させる必要はないため、独立した複数の駆動機構の駆動タイミングをずらすことができ、必要とされる電力量を減らすことができる。更に、円形状凹部Ｔ２６１８ｂでの駆動を継続している間は、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が直線形状凹部Ｔ２６１８ａに進入することを防止することができるため、直線方向のエスカレーター態様の駆動を停止させておくことができ、ここにおいても駆動機構の駆動タイミングをずらすことができるし、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が円形状凹部Ｔ２６１８ｂから直線形状凹部Ｔ２６１８ａに進入するまでの期間を自在に調整することができるので、可動液晶表示装置Ｔ２７１０を回転させて報知を行う期間が限定されるこ

とを避けることができる。
【３２０５７】
なお、ターンテーブル態様の駆動手段は、常時駆動されるものであっても良いし、駆動と停止とを繰り返す態様のものでも良い。また、ターンテーブルの態様に限らず、例えば、円形状凹部Ｔ２６１８ｂの内径の内側にわずかに進入する位置関係で配設される複数の車輪が設けてあり、その車輪と部分円突出部Ｔ２７１１の幅方向端部とが当接して部分円突出部Ｔ２７１１が回転方向の力を受けることで回転動作されるように構成しても良い。車輪には、自身が駆動されるものと、自身は駆動されずに部分円突出部Ｔ２７１１からの荷重を受けて空回りされるものと、を設けても良い。これにより、部分円突出部Ｔ２７１１を介して恒常的な動作力が伝達されるのではなく、部分円突出部Ｔ２７１１と車輪とが接する位置で可動液晶表示装置Ｔ２７１０の回転力を増大させることができるので、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の動作を不規則なものにすることができる。
【３２０５８】
上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において何ら操作が行われない場合には、守モードに移行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。守モードに移行することの利点は、現在の停止カードについて一端確認できることであるが、そもそも攻モードでの停止カードが守モードよりも有利なカードが停止し易いという仕組みに期待して攻モードでの遊技を行う予定である遊技者にとっては毎回モード選択の操作が必要となり遊技負担を高めることとなるので、何ら操作が行われない場合に攻モードに移行する制御としても良いし、前回の第２動作制御の結果に合わせて、何ら操作が行われなかった場合に移行するモードが切り替えられるものとしても良い。前回の第２動作制御で選択されたモードに、再度移行するよう制御されていれば、遊技者に求められる操作回数を減らすことができる可能性がある。
【３２０５９】
上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、下アーム部材Ｔ４３０が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下アーム部材Ｔ４３０を金属材料から形成しても良い。この場合、下アーム部材Ｔ４３０の撓みを抑制することがで、動作を安定させることができると共に、下アーム部材Ｔ４３０を動作させ可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に衝撃力を与えた場合に、その反力が下アーム部材Ｔ４３０に伝達された場合であっても容易に耐えることができる。一方で、硬質樹脂材料から形成される複数部材が層状に形成されていることで動作時の衝突音を発生させ易くしている多層スライド部材Ｔ４６０を、少なくとも可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の収容ケースＴ７１２と当接する第３層部材Ｔ４６３（の張り出し先端側）を柔軟な樹脂材料（ゴムなど）や弾性部材（バネなど）で構成することで、多層スライド部材Ｔ４６０を高速で可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に衝突させて臨場感や迫力のある動作演出を実行させる場合においても、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０との当接により擦り傷がつくことを防止でき、又、衝撃を吸収することができるため可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の故障を回避することができる。
即ち、多層スライド部材Ｔ４６０と可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０との当接位置において割れたりかけたりすると、次回以降の当接が有効に生じない可能性が生じ、演出を正常に実行できなくなる可能性が想定されるが、当接位置を弾性部材から形成し、当接時の破損を回避することができ、長期にわたり演出を正常に実行させることができる。
【３２０６０】
上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、変位体Ｔ４７１が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に近接する側の側面が複数点（面）で接触し、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を押し下げる方向に擦れる態様で当接する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｔ４７１が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の回転中心よりも下側と点で接触し一方

向（左方向）に案内させる態様で変位するよう構成しても良い。この場合、接触が面である場合に比較して、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に擦り傷が発生することを抑制し易くすることができる。

【３２０６１】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の前後位置が固定され、変位体Ｔ４７１に当接することなく多層スライド部材Ｔ４６０に当接される態様が生じ得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が変位体Ｔ４７１に特定の位置で当接されることで後方側へ変位される構成であり、その後方側への変位後の位置でのみ多層スライド部材Ｔ４６０との当接が可能とされるよう構成しても良い。即ち、変位体Ｔ４７１に当接しない間は、多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の後方側に位置し、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０には当たらない（空振りする）よう構成しても良い。この場合、多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に当接する場合における可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の当接位置（当接部位）の領域を狭めることができるので、当接位置（当接部位）に配設して衝撃を吸収する緩衝材や、補強部材を全体に配設する必要をなくすことができ、部材コストをカットすることができる。また、正面視において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と多層スライド部材Ｔ４６０とが重なる態様（多層スライド部材Ｔ４６０が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に進入している態様）を視認させることもでき、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

【３２０６２】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において守モードを選択した場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が変位体Ｔ４７１とも多層スライド部材Ｔ４６０とも当接せずに終端姿勢まで変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、変位体Ｔ４７１のみが可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に当接し、その際に付与される回転力を利用して可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が終端姿勢まで変化されるよう構成する場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の回転を変位体Ｔ４７１との当接により補助することができる。

【３２０６３】

特に、衝突動作ユニットＴ２４００では、ソレノイドＴＳＯＬ４１の励磁は行い、駆動モータＴＭＴ４１の励磁は行わないという動作制御により、容易に、変位体Ｔ４７１のみを可動液晶表示装置Ｔ２７１０に当接させる事象を生じさせることができる。また、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が、多層スライド部材Ｔ４６０の変位範囲から外れた領域に位置される場合に衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００を動作制御することで、容易に、変位体Ｔ４７１のみを可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に当接させる事象を生じさせることができる。

【３２０６４】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において守モードを選択した場合に、攻モードとは違い可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の上下位置が変化されない（変位が抑制される）ことが、選ばれているモードの目安となるように構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、守モードの方が、攻モードに比較して、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の移動可能領域が狭くなるように構成することでモードの目安としても良いし、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の移動速度が遅くなるように構成することでモードの目安としても良い。

【３２０６５】

また、移動可能領域の広狭や、移動速度の違いがあれば、遊技者は選ばれているモードについて把握することができるので、この場合においてまで守モードにおける可動液晶表

示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の上下移動を抑制する必要はない。即ち、攻モードにおいても、守モードにおいても、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が上下移動することは共通としても良い。この場合、モード決定後の可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の配置を共通化できるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示装置Ｔ８１と重なる位置が共通とされることから、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の位置を考慮した第３図柄表示装置Ｔ８１における表示演出をモードによらず共通とすることができ、表示に係るプログラムの簡素化を図ることができる。

【３２０６６】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の第２表示領域ＴＤｓに表示される停止カードの内容が重複した場合には後のカードは消滅し、内容の異なる停止カードは追加される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、カードの獲得上限が設定されてもいい。獲得上限を超えたら失効でも良いし、獲得上限は目安であって獲得上限を超えたカード枚数の獲得も可能であるよう構成しても良い。また、カードが停止表示されるごとに、その停止カードを獲得するか、消滅させるかを、遊技者が操作によって選択可能に構成しても良い。可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が終端位置に到達した時点（位置検出）でカードの選択が決定されるように構成しても良い。この場合において、遊技者が操作によってカードを選択するという場合には、終端位置に到達するまでの期間を、選択の制限時間として機能させてもいい。

【３２０６７】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、第１補助表示領域ＴＤｍ１には、モード決定までの残り時間が表示され、第２補助表示領域ＴＤｍ２には、変動停止までの残り時間が表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２補助表示領域ＴＤｍ２の残り時間が、停止カードの内容の反映までの残り時間が表示され、その後で、変動停止までの残り時間の表示に切り替わるように構成しても良い。この場合、停止カードの内容の反映のタイミングが予測できない場合に比較して、遊技者に演出に対する準備をさせることができ、遊技ストレスを低減することができる。

【３２０６８】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、守モードよりも攻モードの方が獲得可能なカードの最大枚数が多くすることで、攻モードの方が遊技者にとって有利となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２動作制御において、守モードよりも攻モードの方がカードの内容が有利なものになりやすい構成とされ、守モードから攻モードに変更することが有利となる構成としても良い。ここで、攻モードの方がカードの内容が有利なものになり易い制御としては、何ら限定されるものではない。例えば、攻モードと守モードで、変動するカードの選択テーブルを異ならせる制御としても良いし、カードの回転速度（規則）を異ならせるようにしても良い（例えば、守モードでは一定速度で変動する一方で、攻モードでは遊技者にとって有利な特定のカードが表示されるタイミングでは変動が遅くなり、有利な特定のカードで停止される可能性が高まるようにしても良い）。また、攻モードを選択した場合に、有利な内容になり易い場合も、不利な内容になり易い場合も、生じ得るように構成しても良い。この場合、モード選択の際に、現在の停止カードを確認する重要性が高まり、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に対する注目力を向上させることができる。

【３２０６９】

また、守モードを選択した場合においても、一定の確率でカード内容が変化される場合を構成しても良い。この場合、守モードを選択した後においても可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に対する注目力を高い状態で保つことができる。

【３２０７０】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、ボタン部Ｐ１

８１の操作によって衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００を動作させ、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と当接させる動作を構成する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の操作をしない状況においても衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作される場合があるように構成され、この動作を実行させないようにするための操作ボタン（例えば、機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタン）を備えるように構成しても良い。この場合、ボタン部Ｐ１８１の操作によらず、不適切なタイミングで衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作され、操作回数が無駄になる事態を避けるために、ボタン部Ｐ１８１の操作をしない間には機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンを押しておき、第３表示領域ＴＤｔで表示される適切な操作タイミングで機能調整操作部Ｈ１９０の決定ボタンを離すと共にボタン部Ｐ１８１を押し込むという操作が求められるため、操作をより複雑として、操作演出に集中させることができる。

【３２０７１】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、ボタン操作の示唆の表示が、注目させ易い可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０にされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン操作の示唆の表示が、第３図柄表示装置Ｔ８１の定位置にされるものとしても良い。表示位置が定まっていれば、遊技中に表示を見落とす可能性を低くすることができる。また、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示面が第３図柄表示装置Ｔ８１の表示面と正面視で重なっている状況において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０にボタン操作の示唆の表示がされた場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０がその位置から移動した場合に、正面視で重なっていた第３図柄表示装置Ｔ８１の位置にボタン操作の示唆の表示が移るように構成しても良い。このように、第３図柄表示装置Ｔ８１にもボタン操作の示唆の表示がされることで、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が隠された状況においてもボタン操作の示唆の表示を容易に実行することができる。

【３２０７２】

ボタン部Ｐ１８１の操作から手を離すタイミングの示唆として、可動液晶表示装置Ｔ７１０に位置指示表示Ｔ７２１が表示され、回転フレームＴ９５０内に透視される第３図柄表示装置Ｔ８１に第１境界線Ｔ８１Ｌａと第２境界線Ｔ８１Ｌｂとから区画される領域が位置指示表示Ｔ７２１を止める範囲として表示され、操作タイミングを把握可能な場合を説明したが、操作示唆の表示を第３図柄表示装置Ｔ８１で表示を完結させることもできる。例えば、第３図柄表示装置Ｔ８１において位置指示表示Ｔ７２１が直線方向に移動表示され、その移動方向に沿うバーが並んで表示され、そのバーを区画するように表示し、各区画が区別可能（「大成功」、「成功」、「失敗」などの区別可能な文字表記、「金」、「赤」、「青」などの区別可能な色表記、等）に分けて表示されることで、操作タイミングの示唆を行うことができる。

【３２０７３】

また、ボタン操作の示唆の報知を、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０にはせず、ボタン部Ｐ１８１に内蔵されるＬＥＤなどの発光部の発光態様により報知するようにしても良い。例えば、ＬＥＤを点灯させることで、遊技者に、ボタン部Ｐ１８１の操作が可能なタイミングであることを報知することができ、適切な操作タイミングでのみＬＥＤ発光するように。点滅制御させることで、遊技者に適切なタイミングでボタン部Ｐ１８１を操作するように促すことができる。

【３２０７４】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、ボタン操作の示唆の表示が、ボタン部Ｐ１８１を操作することで非表示となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第３表示領域ＴＤｔにおけるボタン操作を示唆する表示や、第３補助表示領域ＴＤｍ３における残り回数の表示が、ボタン部Ｐ１８１を操作して可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が変位されている最中においても、継続されるように構成しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の

変位中においてもボタン部Ｐ１８１の操作の残り回数を把握させることができるので、演出に注目させる期間を長く保つことができる。

【３２０７５】

この場合において、第３表示領域ＴＤｔにおける表示や、第３補助表示領域ＴＤｍ３における表示については、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の姿勢変化に合わせて、姿勢変化を相殺する態様（逆方向、同角度）回転させるように制御しても良いし、敢えて、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に固定した姿勢とするよう制御しても良い。前者の場合は、表示の内容の把握がし易くなるが、後者のようにしておけば、表示を回転させる制御が不要となるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示制御に係るプログラムを簡素化することができる。

【３２０７６】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、攻モードで、ボタン部Ｐ１８１が操作され、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作された後、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が終端姿勢へ向けて回転動作され、元の位置に戻るまでの期間に、再度ボタン部Ｐ１８１が操作された場合に、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が元の位置に戻るまでは、ボタン部Ｐ１８１の操作がされても、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作が実行されないように構成しても良い。これは、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の状況（位置、姿勢）を検出し、その検出結果に基づいて衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作の実行可否を判断する制御か、又は、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作のインターバル長さを設定し、そのインターバル長さが可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が元の位置に戻るまでの期間よりも長いように設定することで、実現可能とされる。この場合、ボタン部Ｐ１８１を誤操作した場合であっても、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作が実行されず、操作による無駄な動作を省略することができるので、操作回数が無為に減ることを抑制でき、遊技の不満が出ることを避けることができる。

【３２０７７】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が、ボタン部Ｐ１８１の操作がされたら動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作には動作間隔（インターバル）が設定されており、その動作間隔よりも短い間隔でボタン部Ｐ１８１の操作がされても、動作間隔中での操作は無効となり、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作がされないように構成しても良い。

【３２０７８】

この動作間隔は、何ら限定されるものではないが、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重を受けて回転動作された場合に、再び元の位置に戻るのに要する期間よりも長い期間として設定する場合には、多層スライド部材Ｔ４６０からの荷重を受ける場合の可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を停止状態とすることができる。即ち、元の位置に戻る際の速度が残っている状況で当接することを避けることができるので、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に過荷重が掛けられることを避けることができる。

【３２０７９】

また、操作示唆がされていない場合に、ボタン部Ｐ１８１の押し込み操作を継続した場合における衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作態様は、押し込みによる初回の動作だけが有効となっても良いし、継続している間、複数回動作が連続して実行されるように構成しても良い。この場合において、上述の動作間隔（インターバル）を空けて動作されることになるが、この動作間隔（インターバル）が一定であっても良いし、間隔が変動し得るように構成しても良い。動作間隔（インターバル）が長くなる変化があった場合、遊技者に対して、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が第３図柄表示

装置Ｔ８１の正面側に下降変位される準備をしているかもしれないと期待させることができる。

また、ボタン部Ｐ１８１等の操作部を利用して衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作力（動作速度）を変化させることが可能に構成される場合に、操作示唆がされていない場合にも動作力の変更が可能に構成しても良い。これによれば、操作示唆の表示が短時間で終了する場合であっても、その表示期間に動作力の変更の開始から終了までを行うことを不要とし、予め準備して変更していた遊技者であれば、容易に望みの動作力への変更を操作示唆の表示の期間内に行うことが可能となる。

【３２０８０】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が、導光パネルＴ３２０が導光された場合には視認困難とされ、導光が解除された場合には視認可能とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、導光パネルＴ３２０の導光の有無に関わらず、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作前の位置において視認困難となるように隠されるように構成しても良い。この場合、ボタン部Ｐ１８１の操作を促す演出において、導光パネルＴ３２０を導光させなくても、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の出現位置を予測させ難くすることができる。

【３２０８１】

また、導光パネルＴ３２０が導光された場合において、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が視認される領域まで張り出すように構成しても良い。この場合、導光パネルＴ３２０により視認困難とされる領域から衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の変位体Ｔ４７１や、多層スライド部材Ｔ４６０が飛び出すような演出態様を視認させることができ、導光パネルＴ３２０に光によって描画される形状を、変位体Ｔ４７１や、多層スライド部材Ｔ４６０と一体的に視認され得る形状で設計することで、導光された光を利用して変位体Ｔ４７１や、多層スライド部材Ｔ４６０の演出効果を向上させることができる。

【３２０８２】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、攻モードに移行して、ボタン部Ｐ１８１の操作示唆の表示がされている場合にベース手段Ｔ６１０が上下方向に移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の操作示唆の表示がされている場合にベース手段Ｔ６１０の上下位置が停止される場合があっても良い。この場合、ボタン部Ｐ１８１を操作するタイミングによらず、ベース手段Ｔ６１０に対する変位体Ｔ４７１や多層スライド部材Ｔ４６０の当接位置は変わらないので、ボタン部Ｐ１８１の操作の難易度を低くすることができる。また、第３表示領域ＴＤｔにおける操作示唆の表示についても、移動するバーの表示を省略し、ボタン部Ｐ１８１を連想させるボタンの絵のみを表示する態様に変化させることで、遊技者が、タイミングによらずボタン部Ｐ１８１を操作すればよいことを把握でき、余裕をもって操作を行うことが可能となる。

【３２０８３】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、変位体Ｔ４７１と多層スライド部材Ｔ４６０とが、動作速度について一定の関係を有する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の操作態様によらず、変位体Ｔ４７１の動作速度は一定とされる一方、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度はボタン部Ｐ１８１の操作態様（例えば、長押しの期間）に基づいて変化されるように構成しても良い。これにより、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に与える衝撃を効率的に変化させることができる。また、変位体Ｔ４７１が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０との当接により破損することを回避することができる。

【３２０８４】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度の違いに対応して、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の変位態様（変位速度、到達位置）が異なるように構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度に関わらず、事前に可動

液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の変位態様（変位速度、到達位置）の制御態様が決定されるように構成しても良い。この場合、多層スライド部材Ｔ４６０の動作速度を少なくとも１種類用意できればよいため、多層スライド部材Ｔ４６０の動作制御を簡素とすることができる。

【３２０８５】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、変位時における可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の前後位置が一定とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の動作を案内する案内凹部Ｔ２６１８の凹設底部の凹設深さが一定ではなく、場所によって浅くなったり（前方側に位置していたり）、深くなったり（後方側に位置していたり）という形状となっている場合、案内凹部Ｔ２６１８に案内される態様で変位される可動液晶表示装置Ｔ２７１０の前後位置を変化させることができる。これにより、遊技者と可動液晶表示装置Ｔ２７１０との前後距離を変化させることができ、あたかも表示が振動しているかのような、迫力のある表示演出を容易に実現することができる。

また、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の前後位置を変化可能に構成することで、多層スライド部材Ｔ４６０が収容ケースＴ７１２に当接し回転方向の動作力を与える場合と、多層スライド部材Ｔ４６０が表示面に当接し面圧を与える場合と、を容易に切り替えることができる。当接による検出を行う位置を、収容ケースＴ７１２の角や四辺だけでなく、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示面をタッチパネルで構成する場合には表示面にも拡張できるため、演出のバリエーションを向上させることができる。

なお、特に可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示面に当接させる場合、十分な面圧が必要となることに加え、表示面に当接する際の分解能が高いほど、検出位置の拡張に役立つ。この場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示面におけるタッチセンサとしての当接位置の分解能が高い方が良く、更に、多層スライド部材Ｔ４６０の可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に当接する側の当接面を十分に小さく構成することで、当接範囲を限定することができ、検出の分解能に役立つ。なお、当接範囲の限定においては、多層スライド部材Ｔ４６０の当接する側が球面を構成したり、角形状を構成したり、突形状を構成したり、先細りの棘形状を構成することで限定するようにしても良いし、逆に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表面が上述したような先細りの形状を構成することで、当接範囲を限定するようにしても良いし、これらの組み合わせとしても良い。

ここで、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が正面視で予定通りの位置に到達し、多層スライド部材Ｔ４６０が変位すれば当然に当接が生じ、検出され、対応した表示がされる場合、それらが演出として一体感があっても、緩慢に見える可能性がある。これに対し、多層スライド部材Ｔ４６０が変位する平面に対して交差する前後方向に可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が位置ずれする態様で移動可能とすることで、多層スライド部材Ｔ４６０が変位しても可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に当接しない状況や、当接する位置が変わる状況を構成でき、演出のバリエーションを向上させることができる。

なお、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を前後方向に変位させる仕組みは、種々の態様が例示される。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を前後方向に変位させる駆動手段を設けても良いし、変位体Ｔ４７１が当接することで後方側に変位され、多層スライド部材Ｔ４６０が変位する平面に位置される一方で、当接しない場合には多層スライド部材Ｔ４６０が変位する平面から前後にずれた位置とされるようにしても良いし、変位体Ｔ４７１が当接しないことで後方側に位置され、多層スライド部材Ｔ４６０が変位する平面に位置される一方で、当接する場合には多層スライド部材Ｔ４６０が変位する平面から前後にずれた位置に変位されるようにしても良い。また、多層スライド部材Ｔ４６０が当接した位置や、動作力の大きさの違いに基づいて、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が前後方向に変位するか否かが変わっ

ても良いし、前後方向への変位の程度が変わっても良い。この場合において、当接により生じる移動が、当接した位置や動作力の大きさの違いで変わることによって前後方向への変位の有無が変わるものでも良いし、当接した位置や動作力の大きさの検出結果によって前後方向への変位の有無が変わる（駆動の有無が変わる）ように構成しても良い。

【３２０８６】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０にボタン操作を示唆する表示がされていない場合であっても、ボタン部Ｐ１８１の操作を行うと衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作され、その動作力により可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が変位され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン操作を示唆する表示がされていない場合にはベース手段Ｔ６１０が非干渉位置よりも上方側に位置し、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作しても可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と当接しないように構成され、ボタン操作を示唆する表示がされるタイミングに合わせてベース手段Ｔ６１０が下方側位置へ向けて下降変位され、衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００が動作した場合に可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と当接可能となるように構成しても良い。この場合、ボタン操作を示唆する表示とは無関係にボタン部Ｐ１８１を操作しても衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００と可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０との当接が生じず、演出が進まないことから、演出を進行させたいと望む遊技者に対して、表示に対する注目力を向上させることができる。

【３２０８７】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の第１表示領域ＴＤｆに現在のモードが表示されることで、選択、決定したモードが攻モードか、守モードかを、確認することができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「？モード」や、一部の文字が隠される表示とすることで、選択したモードが把握し難くなるような構成としても良い。この場合、自分好みのモードや、慣れたモードとは異なるモードを選択する可能性を高めることができるため、パチンコ機Ｔ１０に搭載されているが、遊技者が普段は目にしない態様の演出を実行させ易くすることができる。なお、モードの種類は、２種類に限られるものではなく、３種類以上でも良い。

【３２０８８】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、ベース手段Ｔ６１０が上方側位置から下方側位置へ向けて下降されることで可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が下降変位される場合の速度と、その下降変位された後の位置から可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が回転されて左方または左上方向に変位される場合の速度とが異なるよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース手段Ｔ６１０が上方側位置から下方側位置へ向けて下降されることで可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が下降変位される場合の速度と、その下降変位された後の位置から可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が回転されて左方または左上方向に変位される場合の速度とが同じになるように構成しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を目で追う場合の難易度を下げることができ、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０を見失う可能性を低くすることができる。

【３２０８９】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２動作制御として、第２表示領域ＴＤｓにカードゲームと表示された後、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が導光パネルＴ３２０に隠された後、必ずモード変更の操作状態へ移行する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２表示領域ＴＤｓにカードゲームと表示された後、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が導光パネルＴ３２０に隠された場合において、モード変更の操作状態へ移行するのではなく、ベース手段Ｔ６１０が上方側位置へ戻り、リーチ変動がはずれの態様または大当たりの態様で停

止する場合が構成され得るように制御しても良い。この場合、カードゲームに移行しても、必ずしもリーチ後半が開始されるわけではないように構成することができるため、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の変位に対する注目力を向上させることができる。

【３２０９０】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示が領域で区切られており、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０自体が回転動作することで表示領域も一体で回転動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が姿勢変化しない場合において、表示が単独で回転動作しているように見える状況を、表示制御によって構成可能としても良い。この場合、表示が回転動作しているのを視認した遊技者に、あたかも、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の回転動作、及び、その回転動作の前提となる衝突動作ユニットＴ４００，Ｔ２４００の動作が生じたかのように勘違いさせる（驚かせる）ことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２０９１】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、ボタン部Ｐ１８１が押し込み操作するボタンである場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の代わりに、機能調整操作部Ｈ１９０を利用しても良いし、スライド形式または揺動形式のレバー形状の操作部材でも良いし、回転式（ノブや、ハンドル）タイプの操作部材でも良い。また、操作部材自体が駆動されるように構成して演出性を高めても良いし、操作部材自体は駆動されないものとして、操作性を高めても良い。

【３２０９２】

また、手を離したら戻りバネなどの復帰力で初期位置に戻るものとして、ボタンから手が離れたことを容易に検知可能としてもいいし、操作した位置に留まるものでも良い。なお、操作した位置に留まるものであっても、タッチセンサを内蔵することで、ボタンから手が離れたことの検知は可能である。

【３２０９３】

また、操作部材が常時あらわになっており操作可能に構成されても良いし、操作部材を覆って隠すことが可能な可動部材が配設されるようにしても良い。操作示唆において、特定の操作をしない（止める）ことを示唆する場合において、可動部材で操作部材を覆うように動作させて、物理的に操作部材の操作を不可能とするような構成を採用しても良い。この場合、操作部材の操作を不可能としているのに、操作が実行された場合には、不正行為として、エラー報知することの正当性が高まるため、報知態様を強烈な態様（音量最大、警告色（例えば赤）の発光態様）で実行しても、他の遊技者の迷惑とはなり難い。

【３２０９４】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、操作示唆の表示がされている場合において、ボタン部Ｐ１８１の操作の出来、不出来は、操作示唆の表示に示されるタイミングと、実際に操作したタイミングとの一致度合いを判定して制御する場合（衝撃検知センサの検出により判定する場合）を説明したが、これに限られるものではない。例えば、操作示唆の表示と対応して可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が回転動作、スライド移動される場合において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の状況（初期姿勢からの回転角度、初期位置からの移動量など）を検出し、その検出結果についてボタン部Ｐ１８１の操作実行時に判定して、操作の出来、不出来を判定するものとしても良い。この場合、表示制御のプログラムを低減することができる。

また、検出センサに、フォトカプラ式の検出センサを利用して、検出溝に変位体Ｔ４７１や多層スライド部材Ｔ４６０から張り出すように突出形成された被検出部が進入することで、検出がされるようにしても良い。この場合、実際に当接がされなくても、検出溝に被検出部が進入すれば、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０と変位体Ｔ４７１や多層スライド部材Ｔ４６０との位置関係の判定が可能となるので、可動液晶表示

装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０に動作力が毎回付与される場合に比較して、故障を防止し易くすることができる。

【３２０９５】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、操作示唆の報知の切り替えとして、「長押し」、「離せ」、「離すな」といった報知がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１の連打操作のテンポ（リズム）が報知され、そのテンポ（リズム）が切り替わるように報知されるとか、ボタン部Ｐ１８１の押し込み量が大小区別可能に構成されており、操作示唆として押し込み量も報知され、その押し込み量が切り替わるように報知されるとか、でも良い。ボタン部Ｐ１８１が複数方向（前後方向、上下方向、左右方向、正回転逆回転方向、その他の方向など）の操作が可能に構成される場合には、操作に関わる方向が報知され、その方向が切り替わるとかでも良い。

【３２０９６】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、操作示唆の報知の切り替えとして、「離せ」から「離すな」に同一態様（文字大きさ、フォント）で変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「離すな」の方が、「離せ」とは違って、文字フォントが大きくなっていたり、文字色が識別し易い色となっていたり、アニメーション動作（点滅アニメーション、拡大アニメーションなど）が採用されたりという変化が生じるように構成しても良い。この場合、操作示唆の報知の切り替えに気付かせ易くすることができ、遊技者が操作示唆の報知の切り替えに気付かない事態が生じることを避けることができる。

【３２０９７】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、操作示唆の報知の切り替えとして、「長押し」、「離せ」、「離すな」といった報知がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「長押し」の表示と「離せ」の表示が同時にされるのではなく、「長押し」の表示のみがされ、ボタン部Ｐ１８１を離すタイミングになったら初めて「離せ」の表示がされるように構成しても良い。この場合において、「離せ」の表示がされていないのに、ボタン部Ｐ１８１を離したと判定された場合に、「離すな」と表示が切り替わるように構成しても良い。この場合、ボタン部Ｐ１８１を長押し操作すべき状況を継続的に把握することができ、遊技者が意図せずボタン部Ｐ１８１から手を離した場合であっても、ボタン部Ｐ１８１の操作を継続するように促すことができる。

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第２関連動作において、衝撃検知センサでの検出が生じた場合における可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の状況（姿勢）に合わせて操作示唆の表示が切り替わる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第２関連動作と、動作力変更操作演出を組み合わせて実行可能とし、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０における検出センサ（衝撃検知センサ、第１可動検出センサＴＳＥ３７１、第２可動検出センサＴＳＥ３７２等）によって多層スライド部材Ｔ４６０から付与される動作力を検出可能とし、最適な値として予め設定あれる値と、実際の動作力とを比較して、その比較結果に基づいて「もう少し弱く」や、「もう少し強く」などの示唆を遊技者に視認させることができるように回転フレームＴ９５０が動作され、第３図柄表示装置Ｔ８１の表示が変化されるように構成するようにしても良い。

この場合において、動作力の検出は、衝撃検知センサ、第１可動検出センサＴＳＥ３７１、第２可動検出センサＴＳＥ３７２等以外にも、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の画面をタッチパネルとして構成し接触時の圧力を検出可能に構成しても良いし、別途加速度センサを設けるようにしても良い。

【３２０９８】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第１動作制御において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０における操作示唆の表示に従って操作を行った場合の方が、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作量が抑えられ、可

動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の視認性が向上されることに加え、遊技者にとって有利な報知がされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。操作態様と、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作態様との関係は、制御設計次第であり、操作示唆の表示に従って操作を行った場合の方が可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作量が大きくなる態様でも良いし、又は、遊技者にとって不利な報知がされる態様としても良い。また、動作量や報知の態様の切り替えは、操作示唆の表示に対する、操作の成功、失敗という判定に限らず、操作示唆の表示に対する操作成功の度合い、操作失敗の度合い（目標値の代表値からどれほど離れているか）を数値化して判定して、判定された数値の違いによって動作量が段階的（連続的）に変わるように構成しても良い。

【３２０９９】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第１動作制御において、第３表示領域ＴＤｔの表示において、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が超過姿勢とされる状況で第３表示領域ＴＤｔの表示における「はなせ」の部分が、「はなすな」に変化された場合に、ボタン部Ｐ１８１から手を離すことに基づいて、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０が回転動作を開始する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部Ｐ１８１から手が離れた時間長さを計測し、この時間長さが十分長い（例えば、２秒以上）である場合に、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の回転動作がされる制御が開始されても良い。この場合、ボタン部Ｐ１８１から手を離した後で、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示が「はなすな」に変更されていることに気付いてボタン部Ｐ１８１の押し込み操作をし直した場合にまで、遊技者が誤操作による不利益（「操作失敗」との表示が報知されること等）を受けることを避けることができる。

【３２１００】

また、表示における「はなせ」の部分が、「はなすな」に変化された場合に、ある程度の待ち時間（例えば、２秒）が過ぎてから、ボタン部Ｐ１８１の操作の検出を行うように制御しても良い。この場合、表示の変化を遊技者が確認するのに十分な時間を用意することで、遊技者が遊技に戸惑うことを避けることができる。

また、「はなすな」を、「はなせ」と同じ大きさで表示することに限られるものではない。例えば、「はなすな」を、「はなせ」よりも大きく表示しても良い。この場合、遊技者の注意を引きつけ易くすることができる。また、「はなすな」を動的な表示（アニメーションや、点滅、ストロボ態様）とし、「はなせ」を静的な表示（静止画や、点灯態様など）とするといった、表示態様の変化を設定しても良い。

【３２１０１】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、ベース手段Ｔ６１０が左右両端をボールねじ構成部材Ｔ７６４に支持されることで、ボールねじとの間で生じる抵抗力によって上下位置一定で停止可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ベース部材Ｔ７７１の前面に、前後方向に出退自在に案内されるよう構成される落下防止可動部材が配設され、その落下防止可動部材を受け入れ可能な凹部がベース手段Ｔ６１０に構成されるようにして、ベース手段Ｔ６１０が上方側位置に位置する場合に落下防止可動部材が突出動作されることで落下防止可動部材によってベース部材Ｔ７７１の下降変位が防止され、退避動作によって下降変位が許容されるよう構成しても良い。この場合、ボールねじ構成部材Ｔ７６４として抵抗力が低い製品を採用することが可能となる。

【３２１０２】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、第１動作制御および第２動作制御を可動液晶表示装置Ｔ７１０で説明し、第３動作制御を可動液晶表示装置Ｔ２７１０で説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、各動作制御は、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の構成に限定されるものではなく、代替可能である。可動液晶表示装置Ｔ２７１０には、初期姿勢の位置において縦長姿勢になることが規制さ

れるという違いがあるが、表示面の表示を設計変更することで容易に対応可能であり、また、第３動作制御において導光パネルＴ３２０の導光を利用して可動液晶表示装置Ｔ２７１０の表示を見え難くしても良いし、可動液晶表示装置Ｔ２７１０における操作示唆の表示を第３図柄表示装置Ｔ８１の視認可能な部分で表示するように設計しても良い。

【３２１０３】

上記第３０８実施形態～第３１１実施形態では、操作示唆の表示で示唆される操作に成功するか、失敗するかで、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作態様が変わる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、示唆される操作に成功するか、失敗するかによって、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作態様は変わらず、表示態様（報知態様）が変わるように設計しても良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の動作態様から操作に成功したか失敗したかを把握できる場合に比較して、可動液晶表示装置Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０の表示態様（報知態様）に対する注目力を向上させることができる。

【３２１０４】

上記第３１０実施形態では、部分円突出部Ｔ２７１１が案内される案内凹部Ｔ２６１８のサイズ（上下幅）が可動液晶表示装置Ｔ２７１０の外形よりも小さいため、可動液晶表示装置Ｔ２７１０により案内凹部Ｔ２６１８を隠すことができる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、案内凹部Ｔ２６１８のサイズを可動液晶表示装置Ｔ２７１０の外形よりも大きいサイズで設計しても良い。この場合、部分円突出部Ｔ２７１１のサイズも同様に大きくすることができるので、可動液晶表示装置Ｔ２７１０の支持態様の安定を図ることができる。

【３２１０５】

上記第３１０実施形態では、円形状凹部Ｔ２６１８ｂの曲率半径に比較して、部分円突出部Ｔ２７１１の端部における曲率半径が小さくなるように設計される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円形状凹部Ｔ２６１８ｂの曲率半径に比較して、部分円突出部Ｔ２７１１の端部における曲率半径が同等になるように構成しても良い。この場合、面での接触となり、支持が安定されるため、安定した回転動作を行うことができる。また、例えば、円形状凹部Ｔ２６１８ｂの曲率半径に比較して、部分円突出部Ｔ２７１１の端部における曲率半径が大きくなるように構成しても良い。この場合、部分円突出部Ｔ２７１１の端部が円形状凹部Ｔ２６１８ｂと２点で接触する態様にすることができ、回転方向の抵抗を大きくすることができるので、回転動作から停止させる際に要する時間（レスポンス）を短くすることができる。

【３２１０６】

上記第３１０実施形態では、案内凹部Ｔ２６１８の円形状凹部Ｔ２６１８ｂに連通される形状が直線形状凹部Ｔ２６１８ａから形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、直線ではなく、湾曲した部分を有する波形状（この場合における波の山や谷の数は任意に設定可能）や、鋸歯形状（ギザギザ形状）や、ギア歯形状などでも良い。この場合、可動液晶表示装置Ｔ２７１０が左方へスライド移動される移動態様を直線的なものではなく、直線方向と交差する方向との組み合わされた方向とすることができ、移動を複雑にすることができる。また、直線形状凹部Ｔ２６１８ａと円形状凹部Ｔ２６１８ｂとの設計態様によって（例えば、直線ではなく、下に突の湾曲形状の曲線で案内する態様）、直線形状凹部Ｔ２６１８ａから円形状凹部Ｔ２６１８ｂに進入する場合において可動液晶表示装置Ｔ２７１０に対して一方向（例えば、正面視反時計回りの回転方向）の付勢をかけることができる。

【３２１０７】

この場合において、案内凹部Ｔ２６１８の形状設計は部分円突出部Ｔ２７１１の形状に制限されるものではない。部分円突出部Ｔ２７１１の形状と案内凹部Ｔ２６１８の形状とが干渉する場合には、部分円突出部Ｔ２７１１の中間部の形成を省略し、複数の柱形状に形成することで対応が可能であり、案内凹部Ｔ２６１８の形状の設計自由度を高めることができる。

【３２１０８】
上記第３１０実施形態では、中間部材Ｔ２４４０が下アーム部材Ｔ４３０と連結されていない状況において、双方がベース部材Ｔ４０１に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、下アーム部材Ｔ４３０を支持するベース部材Ｔ４０１とは別の第２ベース部材に中間部材Ｔ２４４０が支持されるように構成しても良い。この場合において、第２ベース部材をベース部材Ｔ４０１に対して変位可能に構成することで、変位体Ｔ４７１の位置のバリエーションを増やすことができる。即ち、第２ベース部材が第３図柄表示装置Ｔ８１の外方側に退避した位置においてソレノイドＴＳＯＬ４１の駆動がされる場合と、第２ベース部材が第３図柄表示装置Ｔ８１の正面側に変位した位置においてソレノイドＴＳＯＬ４１が駆動される場合とで、変位体Ｔ４７１の視認態様を異ならせることができる。
【３２１０９】
本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。
【３２１１０】
なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【３２１１１】
また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。
【３２１１２】
以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。
【３２１１３】
＜変位手段と所定の移動手段とが所定領域を変位する技術思想１＞

所定領域へ向けた変位が可能な変位手段を備え、所定の移動手段が前記所定領域に進入可能に構成されることを特徴とする遊技機ＴＡ１。

【３２１１４】

表示装置の正面側に落下移動し大当たりの期待感を煽る演出を行う移動役物を、変位手段が表示領域外から当接による動作力を与えて持ち上げて復帰させる遊技機がある。換言すれば、所定の移動手段が移動可能に構成される遊技機がある（特開２０１４－０１４６０１号公報）。

【３２１１５】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、移動役物が表示装置の正面側に位置することを同期して表示装置に画像を表示して演出を行う制御を行うものであり、移動役物が表示装置の正面側の位置に到達するはずの時間に合わせて画像を表示する制御を行う。この場合、移動役物の移動が遅れたり、途中で停止したりした場合、移動と画像表示とが設計からずれて、みっともない状況になることがある。換言すれば、所定の移動手段の移動態様を好適にする点で改善の余地があった。

【３２１１６】

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、所定の移動手段の移動態様を好適にすることができる。

【３２１１７】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＴＡ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１，ＪＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＡＺ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【３２１１８】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＴＡ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１，ＪＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＡＺ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【３２１１９】

遊技機ＡＡ１～ＡＡ１３，ＡＢ１～ＡＢ１２，ＡＣ１～ＡＣ２５，ＡＤ１～ＡＤ２３，ＡＥ１～ＡＥ２４，ＦＦ１～ＦＦ１０、ＡＰ１～ＡＰ９，ＡＪ１～ＡＪ７，ＢＪ１～ＢＪ７，ＣＪ１，ＤＪ１，ＥＪ１，ＦＪ１，ＧＪ１，ＨＪ１，ＩＪ１，ＴＡ１，ＷＡ１，ＷＢ１，ＷＣ１，ＪＪ１のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＡＺ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を

確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【３２１２０】

＜その他＞

遊技球が入球可能な始動手段を備える遊技機が知られている（例えば、特許文献１：特開２０１８－１７５７０８号公報）。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技に関して改善の余地があるという問題点があった。本技術的思想は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技を好適にすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【３２１２１】

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、遊技領域のうち所定の領域へ発射された遊技球が入球可能な始動手段と、所定の状況において前記始動手段へ入球した場合に、第１の遊技条件が成立可能な手段と、前記第１の遊技条件が成立することを所定の上限数まで保留することが可能な保留記憶部と、前記所定の状況において前記始動手段へ入球した後に発生する特定の状況において前記始動手段へ入球した場合に、前記第１の遊技条件とは異なる第２の遊技条件が成立可能な手段と、前記第１の遊技条件が成立したことに対応する変動遊技が終了した時点で前記保留記憶部における保留がある場合、保留されている前記第１の遊技条件の成立に基づく所定の抽選を実行することが可能な手段と、を備える。

【３２１２２】

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、遊技を好適にすることができる。

【３２１２３】

＜符号＞

１０	パチンコ機（遊技機）
８１	第３図柄表示装置（表示装置）
Ｈ１０	パチンコ機（遊技機）
Ｈ１１３	音声ランプ制御装置（制御手段）
Ｈ３０４４	調整ボタン（操作手段）
Ｈ１８１	ボタン部（操作手段、第２の操作手段）
Ｈ１０，Ｐ１０，Ｐ６０１０	パチンコ機（遊技機）
Ｈ１２	内枠（特定枠、第１枠状体）
Ｈ１９	ヒンジ（所定の回転軸）
Ｈ１９０	機能調整操作部（第１操作手段）
Ｐ１４，Ｐ６０１４	正面枠（所定枠の一部、第２枠状体の一部）
Ｐ１８０	操作ユニット（視認手段）
Ｐ３０１，Ｐ５３０１	ベースユニット（所定枠の一部、第２枠状体の一部）
Ｐ３０２，Ｐ３３０２	化粧ユニット（構成手段）
Ｐ３１２	操作部挿通孔（視認可能部の一部）
Ｐ３１４	板状部（視認可能部の一部）
Ｐ３２０	切替構成部（切替手段）
Ｐ３２１ｈ	複数段形成部（視認可能部）
Ｐ３２２	被操作部材（所定手段、第１動作可能手段）
Ｐ３２４	追従動作部材（動作手段、第２動作可能手段）

Ｐ３５５　前側傾斜部（張出部）
Ｐ３８０　係止棒部材（変化手段）
Ｐ７７０　振動構成部（第１振動手段）
Ｐ９２０　スピーカーユニット（動作手段）
Ｐ３３８０　係止回転棒（変化手段）
Ｐ３３９０　演出レバー（第２操作手段）
Ｐ４３０２，Ｐ５３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ６３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ６３９０　把時手段（張出部）
Ｐ７０１０，Ｐ８０１０　パチンコ機（遊技機）
Ｐ７３０２　化粧ユニット（構成手段）
Ｐ７３２１ｊ　凹設形成部（形成部の一部）
Ｐ７３２１ｋ　水平張出部（形成部の一部）
Ｐ７３５９　突設形成部（受入部）
Ｐ８５８３　動作部（変位手段の一部）
Ｐ９５９３　動作部（変位手段の一部）
Ｑ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｑ５４１　正面ケース（連結手段）
Ｑ５４２　背面ケース（連結手段）
Ｑ５４３　液晶装置（動作手段）
Ｑ５４３ｃ　背面部（導電部分）
Ｑ５４４　介設部材（配設手段）
Ｑ５４５　基板（基板部材）
Ｑ５４５ｄ　グランド部
Ｑ１０００，Ｑ２０００，Ｑ３０００，Ｑ４０００，Ｑ５０００，Ｑ６０００　導電部材（接続手段）
Ｑ１１００，Ｑ２１００，Ｑ３１００，Ｑ４１００，Ｑ５１００　第１当接部（第１接続手段）
Ｑ１２００，Ｑ２２００，Ｑ３２００，Ｑ４２００，Ｑ５２００　第２当接部（第２接続手段）
Ｑ１３００，Ｑ４３００，Ｑ６３００　中間部（第３接続手段）
Ｑ６４００　外面部（外面手段）
Ｈ１０，Ｓ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｓ３１０　動作部材（第２操作手段）
Ｓ３２０　第２動作部材（第１操作手段）
Ｓ３５０，Ｓ２３５０　スライド体（変位手段の一部）
Ｓ４４１　駆動モータ（駆動手段）
Ｓ４４５　第１クラッチギア（伝達手段の一部）
Ｓ４４６　第２クラッチギア（伝達手段の一部）
Ｓ４５５，Ｓ３４５５　動作アーム部材（変位手段の一部）
ＳＳＣ２　第２検出センサ（検出手段）
ＳＳＰ３　コイルスプリング（付勢手段）
Ｈ１０，Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ａ１３００　第１球流下構造体（第１手段）
Ａ１３８０　振分部材（動作手段）
Ａ１３８１　基端部（所定部）
Ａ１３８２　延設部
Ａ１３８３　形成部（第１形成部）
Ａ１３７５　対向突部（所定の構成部）
Ａ１４２０　ソレノイド（付与手段）

Ｈ１０	パチンコ機（遊技機）
Ｈ１４	正面枠（視認可能手段）
Ｈ１４ｅ	窓部
Ｄ１２０，Ｄ２１２０，Ｄ３１２０，Ｄ４１２０	上側揺動手段（変位手段）
Ｄ１３０	下側揺動手段（変位手段）
Ｄ１４３ｂ２	突設部（作用部）
Ｄ１４７ｂ	突設部（作用部）
Ｄ１５３ｂ２	突設部（作用部）
Ｄ１５７ｂ	突設部（作用部）
Ｄ１４３	第１正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１４７，Ｄ２１４７	第２正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１５３	第１正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１５７	第２正面カム（回転手段、動作手段）
Ｄ１８１	上側バネ（弾性手段）
Ｄ１８２	下側バネ（弾性手段）
Ｄ２１８３	付勢手段（弾性手段）
Ｈ１０，Ａ１０	パチンコ機（遊技機）
ＡＲ３０５	第３流下経路（所定の遊技領域）
Ａ６１０，Ａ９６１０	ベース部材（第１配設手段）
Ａ６１８，Ａ４６１８，Ａ５６１８	傾斜突部（所定手段）
Ａ６１８ｂ	形状変化範囲（当接手段）
Ａ６２１	球案内部（入球領域）
Ａ６３０，Ａ７６３０，Ａ９６３０	カバー部材（第２配設手段）
Ａ６４１，Ａ５６４１，Ａ７６４１	開閉板（変化手段の一部）
Ａ６４１ａ	転動面形成部（対向部）
Ａ６４１ｂ	干渉突部（形成部の一部）
Ａ６４１ｃ	対向部（所定部）
ＡＳＣ６４	入賞検出センサ（入球領域、所定通路の開口）
Ａ２６１８	上流側突部（所定手段）
Ａ３６１８	当接張出部（所定手段）
Ａ３６１８ｂ	湾曲当接部（当接手段）
Ａ６６１８	下側傾斜突部（所定手段）
Ａ８６１８	傾斜延設部（所定手段）
Ａ９６２１ｂ	有利側流入口（入球領域、所定通路の開口）
Ａ１０	パチンコ機（遊技機）
Ｅ２４０	第１リンク（変位手段の一部）
Ｅ２５０	第１伝達手段（変位手段の一部）
Ｅ３００，Ｅ２３００，Ｅ５３００，Ｅ７３００	上変位手段（変位手段の一部）
Ｅ３２０，Ｅ２３２０，Ｅ５３２０，Ｅ７３２０	変位手段（変位手段の一部）
Ｅ２３４，Ｅ８２３４	回転体（駆動手段の一部）
Ｅ２３０，Ｅ８２３０	駆動手段
Ｅ４４２，Ｅ８４４２	回転部材（当接手段）
Ｅ５５０，Ｅ４５５０	回転手段（当接手段）
Ｅ５２２６ａ，Ｅ６２２６ａ	被当接部（当接手段）
Ｐ１４	正面枠（視認可能手段）
Ｐ１４ｅ	窓部
Ａ１０	パチンコ機（遊技機）
Ａ１３	遊技盤
Ｆ２２１	発光手段
Ｆ４００，Ｆ５４００，Ｆ６４００，Ｆ１１４００	導光板（光透過手段）

Ｆ８４００Ａ，Ｆ９４００Ａ，Ｆ１０４００Ａ　第１導光板（光透過手段）
Ｆ８４００Ｂ，Ｆ９４００Ｂ，Ｆ１０４００Ｂ　第２導光板（光透過手段）
Ｆ１２９００　振動モータ（振動手段）
Ｈ１２　内枠（被配設手段）
Ｐ１４　正面枠（正面側手段）
Ｊ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｊ１３，Ｊ９０１３，Ｊ１００１３，Ｊ１１０１３，Ｊ１２０１３，Ｊ１３０１３，Ｊ１４０１３，Ｊ１５０１３　遊技盤
Ｊ１４ｅ　窓部（開口）
Ｊ１４　正面枠（枠部材）
Ｊ１６　ガラスユニット（透過部材）
Ｊ１３０６０ａ１　凹部
Ｊ６５　特定入賞口（第２入球手段）
Ｊ６６　第２入賞口（第１入球手段）
Ｊ５６０　ソレノイド（動作手段）
Ｊ６７１，Ｊ２６７１，Ｊ３６７１，Ｊ４６７１，Ｊ５６７１，Ｊ６６７１，Ｊ７６７１　羽部材（変位手段）
Ｊ６７１ａ，Ｊ２６７１ａ，Ｊ３６７１ａ　転動面
Ｊ７１６　検出装置（第２検出手段）
Ｊ７３５　検出装置（第１検出手段）
Ｊ８００，Ｊ９８００，Ｊ１０８００，Ｊ１１８００，Ｊ１２８００，Ｊ１３８００，Ｊ１４８００，Ｊ１５８００　化粧部材（配設体）
Ｊ８１０　被締結部（固定部）
Ｊ９８２０　固定部
Ｊ９８３０　弾性体（ゴム部材）
Ｊ８５０，Ｊ１０８５０，Ｊ１１８５０，Ｊ１２８５０，Ｊ１３８５０，Ｊ１４８５０，Ｊ１５８５０　正面部（視認可能部）
Ｊ１４８５１　突出部（突部）
Ｊ１４８５２ａ　係合部（弾性爪）
Ｊ９００　化粧部材（配設体）
ＮＪ　螺子（ねじ部材）
Ｈ１０，Ａ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｈ５１　操作ハンドル（操作手段）
Ｈ２０１　ＭＰＵ（選択手段）
Ａ６３０　カバー部材（所定手段の一部）
Ａ６３８　表示装置（所定手段の一部）
Ａ６５１，Ａ１０６５１，Ａ１１６５１　開閉板（変位手段）
Ａ６６１　発光部（光照射手段の一部）
Ａ６６３　第２発光部（光照射手段の一部）
Ａ６６４　第３発光部（光照射手段の一部）
ＡＢＬ１　遊技球（変位体）
ＡＳＣ６４　入賞検出センサ（検出手段）
Ａ１４６３９ａ　発光手段（光照射手段）
Ａ１５６９０　表示装置（所定手段の一部）
Ｈ１０，Ｊ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｊ１３　遊技盤（第２手段）
Ｊ８１，Ｊ１６０８１，Ｊ１７０８１，Ｊ１８０８１　第３図柄表示装置（表示可能ユニット）
Ｊ１０，Ｔ１０　パチンコ機（遊技機）
Ｔ４６０　多層スライド部材（変位手段）

Ｔ７１０，Ｔ２７１０，Ｔ３７１０　可動液晶表示装置（所定の移動手段）
Ｙ３００，Ｙ１７３００　背面ケース（第１手段の一部）
Ｙ４５０　駆動モータ（動作手段）
Ｙ４８０　回転手段（第１変位手段の一部）
Ｙ５３０，Ｙ２５３０，Ｙ３５３０，Ｙ４５３０　回転動作手段（第１変位手段の一部）
Ｙ５３３，Ｙ２５３３　円形突部（特定部）
Ｙ７２０　揺動手段（第２変位手段）
Ｙ３５３３　半円形突部（特定部）
Ｙ４５３３　不完全円形突部（特定部の一部）
Ｙ４５３４ｄ　先端半円部（特定部の一部）
Ｙ１１４５０　駆動装置（動作手段）
Ｙ１４５３０　前後動作部材（第１変位手段の一部）
ｅ１０　パチンコ機（遊技機）
ｅ１３　遊技盤（所定手段の一部）
ｅ３４，ｅ２００３４，ｅ２１０３４，ｅ２２０３４　電飾部（第１手段）
ｅ１４０ｃ，ｅ１４１４０ｃ　操作用凹部（配設部の一部）
ｅ１４０ｃ１　第１壁部（配設部の一部）
ｅ１４０ｃ２　第２壁部（配設部の一部）
ｅ１４１４０ｅ１　可変板（配設部の一部）
ｅ４００，ｅ７４００，ｅ１１４００，ｅ２４４００，ｅ２５４００，ｅ２８４００　揚上・研磨装置（第１ユニット）
ｅ４１３ｄ　可動片（遮断装置）
ｅ４４１　駆動モータ（動作手段）
ｅ４５０，ｅ７４５０，ｅ１０４５０，ｅ１２４５０，ｅ２３４５０　覆設手段（収容手段）
ｅ４５２ｄ　検出手段（検出手段）
ｅ４５４ｂ，ｅ１０４５４ｂ　可動片（当接手段）
ｅ４６０　回動手段（所定の装置）
ｅ４７０，ｅ７４７０，ｅ８４７０，ｅ９４７０，ｅ１１４７０，ｅ２６４７０，ｅ３０４７０，ｅ３１４７０　揚上手段（誘導装置、動作手段）
ｅ４７１，ｅ８４７１，ｅ２６４７１　柱状部（回動手段）
ｅ４７２，ｅ８４７２，ｅ９４７２，ｅ１１４７２，ｅ２６４７２，ｅ３０４７２，ｅ３１４７２　螺旋部（従動手段、所定部）
ｅ４７２ａ，ｅ１１４７２ａ　側面部（変更手段）
ｅ４７２ｂ　当接面（当接面）
ｅ５００　内下枠ユニット（所定手段の一部）
ｅ５１２　開口部（視認可能部の一部）
ｅ５２５　第３センサ（検出手段）
ｅ３５２６　光出射用基板（発光手段）
ｅ５４０，ｅ６５４０，ｅ２８５４０　正面側送球手段（第２ユニット）
ｅ５４３ｄ　可動片（遮断装置）
ｅ２７１４　視認用開口部（視認可能部の一部）
ｅ７６０，ｅ２７６０，ｅ２１７６０　化粧ベース（第２手段）
ｅ７７３　操作部材（変位手段）
ｅ７９２　第１透明板（正面部）
ｅ７９４　パネル部材（情報表示部）
ｅＴＲ１　送球通路（通路の一部）
ｅＴＲ２　送球通路（通路の一部）
ｅＴＲ４　送球通路（第２の通路）
ｅＴＲ５　送球通路（第１の通路）

ｅＴＲ６	送球通路（所定の領域）
ｅＴＲ７	送球通路（送球通路）
ｅＴＲ８	送球通路（所定の領域）
Ｊ１０，Ｗ１０	パチンコ機（遊技機）
Ｗ４０１	ベース部材（所定手段）
Ｗ４１１	駆動モータ（第１動作手段）
Ｗ５１１	駆動モータ（第２動作手段）
Ｗ５４０	第１回動部材（第１変位手段）
Ｗ５５０	第２回動部材（第２変位手段）
Ｗ７１０	上側動作部材（第１変位部材、第２変位部材）
Ｗ７２０	外側動作部材（第１変位部材、第２変位部材）
Ｗ７３０	内側動作部材（第１変位部材、第２変位部材）
Ｗ７４０	下側動作部材（第１変位部材、第２変位部材）
Ｊ１０，Ｗ１０	パチンコ機（遊技機）
Ｗ９０１	操作部（操作手段）
Ｗ９６５	ルーバー部材（動作手段）
Ｗ５９４５	変位体（所定の変位体）
Ｗ５９１６ａ	第１検出センサ（検出手段）
Ｗ５９１６ｂ	第２検出センサ（検出手段）
Ｗ６９６５	風向切替部材（動作手段）
Ｗ７９６５ａ	第１出没板（動作手段）
Ｗ７９６５ｂ	第２出没板（動作手段）
Ｗ７９６５ｃ	第３出没板（動作手段）
Ｗ７９６５ｄ	第４出没板（動作手段）
Ｗ７９６５ｅ	第５出没板（動作手段）
ｆ１０	パチンコ機（遊技機）
ｆ６４	第１入球口（始動手段）
ｆ２０３ａ	第１特別図柄保留球格納エリア（保留記憶部）

【３２１２４】

＜その他記載＞

以下に、本発明の遊技機に加えて、上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【３２１２５】

＜５１０２系特徴群＞

＜特徴ＤＡ群＞（有利な遊技状態から不利な遊技状態へと早期に移行するほど有利度合いが高くなる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球が検知されたことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別で予め定められた特定の判別結果と判別されたことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、第１制御が実行される第１遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて、前記第１制御よりも有利度合いが低い第２制御に切り替える切替手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態が開始されてから前記特定条件が成立するまでに実行された判別の回数に応じて有利度合いが可変する構成であることを特徴とする遊技機ＤＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが比較的高い状態において抽選回数が規定回数に到達した場合に、有

利度合いが比較的低い状態へと移行させる構成とした上で、規定回数にバリエーションを設けているものも存在する。また、有利度合いが比較的高い状態において抽選を行う毎に有利度合いが低い状態へと移行させるか否かの抽選も行うものも知られている。これらの遊技機では、有利度合いが低い状態へと移行するタイミングを把握することが比較的困難となるので、有利度合いが高い状態がどこまで続くのかを予測させることにより興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、有利度合いが低い状態へと早期に移行してしまった場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを大きく損ねてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＤＡ１によれば、特定条件が成立するまでに実行された判別の回数に注目させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＡ１において、前記遊技機は、前記第１遊技状態が開始されてから前記特定条件が成立するまでに実行された判別の回数に応じて、前記第２制御に切り替えられた後における有利度合いが可変する構成であることを特徴とする遊技機ＤＡ２。

遊技機ＤＡ２によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、特定条件が成立するまでに実行された判別の回数に応じて第２制御に切り替えられた後の有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＡ１において、前記遊技機は、前記第１遊技状態が開始されてから前記特定条件が成立するまでに実行された判別の回数が第１回数である場合よりも、前記第１回数よりも少ない第２回数である場合の方が、前記第２制御に切り替えられた後における有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＤＡ３。

遊技機ＤＡ３によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、特定条件が成立して有利度合いが低い第２制御に切り替えられるまでの判別の回数が少ない方が、第２制御に切り替えられた後の有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＡ１からＤＡ３のいずれかにおいて、前記第１制御が実行されている間は成立し得ない条件であって前記第２制御が実行されている間に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な特定状態を設定する特定状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＡ４。

遊技機ＤＡ４によれば、遊技機ＤＡ１からＤＡ３のいずれかが奏する効果に加え、第２制御が実行されている間にのみ所定の設定条件が成立し得るので、特定状態を設定させたいと希望する遊技者に対して、早期に第１制御から第２制御へと切り替えられることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＤＡ４において、前記所定の設定条件は、前記第２制御が実行されている間に特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＤＡ５。

遊技機ＤＡ５によれば、遊技機ＤＡ４の奏する効果に加え、第２制御が実行された後において特定の判別結果とならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＡ５において、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第１遊技状態が開始されてから所定回数の前記判別手段の判別が実行されるまでの間、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１可変制御で前記可変手段を可変制御し、前記所定回数の前記判別手段の判別が実行された後において、前記第１可変制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２可変制御で前記可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＤＡ６。

遊技機ＤＡ６によれば、遊技機ＤＡ５の奏する効果に加え、早期に第２制御に切り替えられた方が、第２制御に切り替えられてから特定回数の判別手段の判別が実行されるまで

の間において、第１可変制御で可変手段が可変制御されている間の判別回数を多くすることができ、第２可変制御が実行されている間に実行させるべき判別の回数を少なくすることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＡ１において、前記第１制御は、前記第２制御よりも、前記判別手段による１の判別において前記特定の判別結果となる確率が高くなる制御であることを特徴とする遊技機ＤＡ７。

遊技機ＤＡ７によれば、遊技機ＤＡ１の奏する効果に加え、特定の判別結果となる確率が低くなるタイミングによって有利度合いが可変するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＤＡ７において、前記第１制御の実行中に前記入球手段への遊技球の入球が検知されたことに基づいて所定の判定を実行する判定手段を備え、前記特定条件は、前記判定手段の判定結果が所定の判定結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機ＤＡ８。

遊技機ＤＡ８によれば、遊技機ＤＡ７の奏する効果に加え、第１制御において判別手段の判別とあわせて所定の判定が実行されるので、第２制御に切り替えられるタイミングをランダムにすることができるという効果がある。

【３２１２６】

＜特徴ＤＢ群＞（同一の遊技状態で同一の図柄で当たったとしても、状況に応じて有利度合いを異ならせる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段によって判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果に対応する識別情報を前記表示手段に対して表示させることが可能な表示制御手段と、前記表示手段に対して予め定められた特定の判別結果に対応する前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記特典遊技の実行が終了した後の状態として、遊技者に有利な特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技として、特定特典遊技を少なくとも含む複数のうち１の前記特典遊技を決定する決定手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において前記決定手段によって前記特定特典遊技が決定されたとしても、当該特定特典遊技が実行された後における有利度合いを異ならせることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＤＢ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機では、例えば、当たり状態の種別に応じて当たり状態が終了した後の状態を異ならせることにより、有利度合いが高い状態が設定される種別の当たり状態に移行することを期待させることを可能とし、興趣向上を図っていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、同一の種別の当たり状態に移行したとしても、当該当たり状態への移行契機となる抽選が実行された時点の状態の種別に応じて当たり状態終了後の状態を異ならせているものも存在し、更に有利度合いを細かく設定可能とすることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、同一の状態で当たりとなって同一の当たり状態に移行した場合は、同一の状態を設定することができないため、有利度合いを異ならせるのにも限界があるという問題点がある。

これに対して遊技機ＤＢ１によれば、同一の遊技状態において同一の特典遊技が実行されたにもかかわらず有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＢ１において、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において前記特定特典遊技

が決定された場合に、前記特定特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態と前記特定の遊技状態とは異なる所定の遊技状態とのどちらかが設定される構成であることを特徴とする遊技機ＤＢ２。

遊技機ＤＢ２によれば、遊技機ＤＢ１の奏する効果に加え、同一の遊技状態で同一の特典遊技が実行されたにもかかわらず特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として異なる遊技状態が設定され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＢ２において、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において予め定められた第１の状況下において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となって前記決定手段によって前記特定特典遊技が決定された場合に、前記特定特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記所定の遊技状態を設定可能であり、前記特定の遊技状態において前記第１の状況とは異なる第２の状況下において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となって前記決定手段によって前記特定特典遊技が決定された場合に、前記特定特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＤＢ３。

遊技機ＤＢ３によれば、遊技機ＤＢ２の奏する効果に加え、特定の判別結果となった時点の状況に応じて特定特典遊技が実行された場合に設定される遊技状態を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＢ３において、前記第１の状況は、前記特定の遊技状態が設定された後における前記判別手段による判別の回数が特定回数以下の回数となっている状況であり、前記第２の状況は、前記特定の遊技状態が設定された後における前記判別手段による判別の回数が特定回数よりも多い回数となっている状況であることを特徴とする遊技機ＤＢ４。

遊技機ＤＢ４によれば、遊技機ＤＢ３の奏する効果に加え、特定の遊技状態において実行された判別の回数に応じて、特定特典遊技が実行された場合に設定される遊技状態を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＢ３又はＤＢ４において、前記第１の状況下において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、少なくとも前記特典遊技の実行を設定する時点まで前記特定の遊技状態を継続させる継続手段と、前記第２の状況下において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の実行を設定するよりも前に前記特定の遊技状態を終了させる終了手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定特典遊技の実行を設定する時点の遊技状態が前記特定の遊技状態である場合に前記特定特典遊技の実行が終了した後における遊技状態が前記特定の遊技状態に設定され、前記特定特典遊技の実行を設定する時点の遊技状態が前記特定の遊技状態でない場合に前記特定特典遊技の実行が終了した後における遊技状態が前記所定の遊技状態に設定される構成であることを特徴とする遊技機ＤＢ５。

遊技機ＤＢ５によれば、遊技機ＤＢ３又はＤＢ４の奏する効果に加え、第１の状況下と第２の状況下とで、同じ遊技状態において特定の判別結果となったとしても特典遊技の実行を設定する時点の遊技状態を異ならせることで特定特典遊技の実行が終了した後における遊技状態を異ならせることができるので、制御を簡素化することができるという効果がある。

【３２１２７】

＜特徴ＤＣ群＞（１種２種の時短転落仕様で特定条件が成立している間は時短転落条件が成立し難くなる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球が検知されたことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で予め定められた特定の判別結果と判別されたことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記入球手段へと遊技球を入球させることが可能となる第１制御が実行される第１遊技状態を設定する第１遊

技状態設定手段と、前記第１遊技状態において第１条件が成立したことに基づいて、前記第１制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２制御が実行される第２遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１遊技状態において予め定められた特定条件が成立している間は、前記特定条件が成立していない場合よりも、前記第１条件が成立し難くなる又は成立しなくなる構成であることを特徴とする遊技機ＤＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが比較的高い状態において抽選回数が規定回数に到達した場合に、有利度合いが比較的低い状態へと移行させる構成とした上で、規定回数にバリエーションを設けているものも存在する。また、有利度合いが比較的高い状態において抽選を行う毎に有利度合いが低い状態へと移行させるか否かの抽選も行うものも知られている。これらの遊技機では、有利度合いが低い状態へと移行するタイミングを把握することが比較的困難となるので、有利度合いが高い状態がどこまで続くのかを予測させることにより興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、有利度合いが低い状態へと早期に移行してしまった場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを大きく損ねてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＤＣ１によれば、特定条件が成立しているか否かによって第１条件の成立し易さが可変する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１において、前記特定条件は、前記第１遊技状態が設定されてから予め定められた第１回数の前記判別手段による判別が実行されるまでの間成立していることを特徴とする遊技機ＤＣ２。

遊技機ＤＣ２によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、第１回数の判別が実行されるまでは第１条件が成立し難くなるので、少なくとも第１回数の判別が実行されるまでの間、安心して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１において、前記特定条件は、前記第１遊技状態が設定された後で前記特典遊技が実行されずに予め定められた第２回数の前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて成立することを特徴とする遊技機ＤＣ３。

遊技機ＤＣ３によれば、遊技機ＤＣ１の奏する効果に加え、第２回数の判別を実行させることで第１条件が成立し難くなるので、第２回数の判別が実行されることを目指して遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＤＣ３において、前記第１遊技状態において前記特定条件が成立した後は、次に前記特典遊技が実行されるまで前記特定条件が成立した状態が維持される構成であることを特徴とする遊技機ＤＣ４。

遊技機ＤＣ４によれば、遊技機ＤＣ３の奏する効果に加え、第２回数の判別が実行されることで、次に特典遊技が実行されるまで第１条件が成立し難いまたはしない極めて有利な状況が成立するため、第２回数の判別が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＤＣ１からＤＣ４のいずれかにおいて、前記第１条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる所定の判別結果となったことに基づいて成立する条件であり、前記遊技機は、前記特定条件が成立している間は、前記判別手段の判別結果が前記所定の判別結果になったとしても、前記第１条件を成立させない構成であることを特徴とする遊技機ＤＣ５。

遊技機ＤＣ５によれば、遊技機ＤＣ１からＤＣ４のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立している間は所定の判別結果になったとしても第１条件が成立しない斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる

という効果がある。
遊技機ＤＣ５において、前記遊技機は、前記特定条件が成立している間に前記所定の判別結果となった後で前記特典遊技が実行されずに前記特定条件が成立しなくなった場合に前記第１条件が成立する構成であることを特徴とする遊技機ＤＣ６。
遊技機ＤＣ６によれば、遊技機ＤＣ５の奏する効果に加え、特定条件が成立している間に所定の判別結果になると、特定条件が成立しなくなった時点で第１条件が成立して第２制御が実行されてしまうため、所定の判別結果となった場合に、特定条件が成立している間に特典遊技が実行されることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＤＣ１において、前記第１遊技状態において前記特典遊技が実行されずに特定回数の前記判別手段による判別が実行されたことに基づいて前記第２遊技状態を設定する設定手段を備え、前記第１条件は、前記特定回数の前記判別手段による判別が実行されるよりも前に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＤＣ７。
遊技機ＤＣ７によれば、第１遊技状態から第２遊技状態へと切り替えるための契機を複数設けることができるので、第１遊技状態が過剰に長く継続してしまうことを抑制することができるという効果がある。
【３２１２８】
＜特徴ＤＤ群＞（同一の遊技状態において、特図抽選回数の範囲に応じて大当たりとなって有利な特定の遊技状態が設定される可能性を異ならせる）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で予め定められた特定の判別結果と判別されたことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記特典遊技の実行が終了した後の状態として、前記入球手段へと遊技球を入球させることが可能となる第１制御が実行される第１状態を設定可能な第１状態設定手段と、前記第１状態が設定された後で前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第１制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し難くなる第２制御が実行される第２状態を設定する第２状態設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記第１状態が設定された後において前記特典遊技が実行されずに実行された前記判別手段による判別の回数が特定回数以下の範囲の前記第１状態と、前記判別手段による判別の回数が前記特定回数よりも多い範囲の前記第１状態とで、前記特典遊技が実行されて前記第１状態設定手段により前記第１状態が設定される可能性が異なる構成であることを特徴とする遊技機ＤＤ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機では、例えば、当たり状態の種別に応じて当たり状態が終了した後の状態を異ならせることにより、有利度合いが高い状態が設定される種別の当たり状態に移行することを期待させることを可能とし、興趣向上を図っていた。
また、係る従来型の遊技機の中には、同一の種別の当たり状態に移行したとしても、当該当たり状態への移行契機となる抽選が実行された時点の状態の種別に応じて当たり状態終了後の状態を異ならせているものも存在し、更に有利度合いを細かく設定可能とすることで興趣向上を図っているものも存在する。
しかしながら、係る従来型の遊技機においては、同一の状態で当たりとなって同一の当たり状態に移行した場合は、同一の状態を設定することができないため、有利度合いを異ならせるのにも限界があるという問題点がある。
これに対して遊技機ＤＤ１によれば、同一の状態であるにもかかわらず判別手段による判別の回数の範囲によって第１状態が設定される可能性を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１において、前記判別手段による判別の回数が特定回数以下の範囲の前記第１状態と、前記判別手段による判別の回数が前記特定回数よりも多い範囲の前記第１状態とで、前記判別手段による１の判別が実行された場合に前記特典遊技が実行される確率が同一となる構成であることを特徴とする遊技機ＤＤ２。

遊技機ＤＤ２によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、入球手段への入球し易さに加え、判別手段による１の判別が実行された場合に特典遊技が実行される確率も同一となる状態において、判別手段による判別の回数の範囲によって第１状態が設定される可能性を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１において、前記入球手段は、第１入球手段と、その第１入球手段とは異なる第２入球手段と、で少なくとも構成されており、前記判別手段は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第２制御は、前記第１制御よりも前記第２入球手段へと遊技球が入球し難くなる制御であり、前記遊技機は、前記第１状態において前記第１入球手段へと遊技球を入球させずに前記第２入球手段へと遊技球を入球させることが可能な所定の遊技方法で遊技を行い続けた場合に、前記第１状態が設定された後において前記特典遊技が実行されずに実行された前記第２判別手段による判別の回数が特定回数以下の範囲の前記第１状態と、前記第２判別手段による判別の回数が前記特定回数よりも多い範囲の前記第１状態とで、前記特典遊技が実行されて前記第１状態設定手段により前記第１状態が設定される可能性が異なる構成であることを特徴とする遊技機ＤＤ３。

遊技機ＤＤ３によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、同一の状態において同一の第２判別手段の判別を実行させ続けているだけであるにもかかわらず、判別手段による判別の回数の範囲によって第１状態が設定される可能性を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ１において、操作可能な操作手段を備え、前記特典遊技が実行され得る判別が実行された後の所定期間において前記操作手段に対して予め定められた特定の操作が実行された場合に、前記特典遊技が実行されなくなる構成であることを特徴とする遊技機ＤＤ４。

遊技機ＤＤ４によれば、遊技機ＤＤ１の奏する効果に加え、操作手段に対して特定の操作が実行された場合に特典遊技が実行されなくなるので、第１状態が設定されることを期待して特定の操作を行わずに特典遊技を実行させるか、特典遊技を実行させても第１状態が設定されないと予測して特定の操作を行って特典遊技の実行を回避するかを遊技者に選択させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ４において、少なくとも前記第１状態が設定される可能性が低い回数の範囲において前記特典遊技が実行され得る判別が実行された場合に、前記所定期間における演出として、前記特定の操作を行って前記特典遊技を実行させるか、前記特定の操作を行わないことで前記特典遊技を実行させずに前記第１状態を継続させるかを選択させる演出態様の演出を実行可能な演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＤ５。

遊技機ＤＤ５によれば、遊技機ＤＤ４の奏する効果に加え、第１状態において特典遊技を実行させるか否かを操作手段に対する操作によって選択できるということを遊技者に対して容易に理解させることができるという効果がある。

遊技機ＤＤ５において、前記第１状態が設定される可能性が高い回数の範囲において前記特典遊技が実行され得る判別が実行された場合に、前記所定期間における演出として、前記特定の操作を行って前記特典遊技を実行させることを促す演出態様の演出を実行可能な第２演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＤＤ６。

遊技機ＤＤ６によれば、遊技機ＤＤ５の奏する効果に加え、第１状態が設定される可能性が高い範囲において確実に特典遊技を実行させることができるので、遊技者が不利益を被ってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【３２１２９】
＜５１０７系特徴群＞
＜特徴ＥＡ群＞
遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に所定期間で動的表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報の動的表示が実行されていない期間に実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出は、前記特定演出の前記操作手段を用いた遊技方法を遊技者に説明するための報知態様が少なくとも前記表示手段に表示される第１期間と、可変条件が成立した場合に前記表示手段に表示されている表示態様を可変させることが可能な第２期間と、少なくとも前記第２期間の開始から特定期間が経過した場合に予め決定された特定態様が前記表示手段に表示される第３期間と、で少なくとも構成されるものであり、前記遊技機は、前記特定演出が実行されている期間に前記入球手段に遊技球が入球した場合には、実行中の前記特定演出は終了されずに前記第３期間が終了した後にその入球に対応する前記識別情報の動的表示が実行されるように構成され、前記特定演出の前記第２期間において前記操作手段の操作により所定条件が成立したことに基づいて前記特定期間が経過する前に前記第３期間に移行し、前記特定期間が経過した場合に表示される前記特定態様と同一態様の前記特定態様を表示可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ１。
従来より、所定の入賞口に遊技球が入球したことに基づいて抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。（先行技術文献：特開２００６－０００３９２号公報）。
しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず遊技球が始動口に入賞しない場合には変動演出が実行されないため、遊技者が退屈に感じ遊技を止めてしまう虞があった。
本発明は、上記の問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。
遊技機ＥＡ１によれば、識別情報が動的表示されていない期間において、第２期間で可変された表示態様と、第３期間で表示される特定態様の組み合わせを遊技者に楽しませる特定演出を実行することで、識別情報が動的表示されていない期間においても遊技者を退屈させ難くすることができる。また、特定演出の実行中には新たな識別情報の動的表示が実行されないため特定態様が表示される前に特定演出が途中で終了することを抑制しつつ、特定演出の実行中に入球手段に遊技球が入球した場合に、いち早く変動演出を見たいと望む遊技者が、操作手段を操作して所定条件を成立させた場合には、単に特定演出を途中で終了させるのではなく、特定期間が成立した場合に表示される特定態様と同一態様の特定態様を表示するため、特定演出の演出期間を短縮させた場合であっても遊技者に特定演出を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＥＡ１において、前記遊技機は、前記特定演出の前記第３期間において所定の前記特定態様が表示されたことに対応する情報がその特定演出終了後の前記識別情報が動的表示されている期間の動的表示演出に反映されるものであることを特徴とする遊技機ＥＡ２。
遊技機ＥＡ２によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、特定演出の第３期間において表示される特定態様に対応する情報が、その特定演出終了後の識別情報が動的表示されている期間の動的表示演出に反映されることで、識別情報が動的表示されていない期間に実行される特定演出が単なる暇つぶしの演出ではなくその後の遊技に影響する演出となるため、遊技者に第３期間において表示される特定態様に対する興味を抱かせ易くなり、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１において、前記表示態様は第１態様と、その第１態様とは異なる第２態様と、前記第１態様及び前記第２態様とは異なる第３態様を少なくとも含む複数の態様に可変可能であり、前記遊技機は、前記第２期間における前記表示態様の態様と、前記第３期間において表示される前記特定態様が特定の組み合わせである場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段を有することを特徴とする遊技機ＥＡ３。

遊技機ＥＡ３によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、第２期間における表示態様の態様と、第３期間において表示される特定態様が特定の組み合わせである場合に遊技者に特典が付与されるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１において、前記第２期間終了時における前記表示態様と、前記第３期間において表示される前記特定態様が同一態様である場合には、前記第３期間終了後に新たな前記第２期間を設定するものであり、その新たな第２期間終了時における前記表示態様の態様と、その新たな第２期間から前記特定期間が経過した場合に移行する新たな前記第３期間における前記特定態様の態様が特定の組み合わせである場合には、１回目の前記第２期間終了時における前記表示態様の態様と、１回目の前記第３期間における前記特定態様の態様が特定の組み合わせである場合よりも遊技者に有利な特典が付与されることを特徴とする遊技機ＥＡ４。

遊技機ＥＡ４によれば、遊技機ＥＡ１の奏する効果に加え、第２期間において可変された表示態様と、第３期間において表示された特定態様が特定の組み合わせとなるまでの過程によって付与される特典内容が可変するため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ４のいずれかにおいて、前記特定演出は、前記特定演出終了後に新たな前記識別情報の動的表示が実行されない場合には、前記識別情報が動的表示されていない期間であっても実行されないものであることを特徴とする遊技機ＥＡ５。

遊技機ＥＡ５によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ４が奏する効果に加え、遊技者が識別情報を動的表示させる遊技を実行せずに長期間特定演出だけを実行することを防止することで、遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ５のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限数まで記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、前記特定演出が終了するまでの期間に、前記記憶手段に前記情報が記憶されていない場合には、その特定演出終了後に前記特定演出とは異なる第１演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ６。

遊技機ＥＡ６によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ５が奏する効果に加え、特定演出の実行期間中に新たに情報が記憶されなかった場合であっても、特定演出終了後に第１演出が実行されることで、識別情報が動的表示されていないことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ６のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出が実行されている期間に遊技者の不正操作に基づいて所定の規制条件が成立した場合には、前記特定演出の進行を規制することが可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ７。

遊技機ＥＡ７によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ６が奏する効果に加え、規制条件が成立した場合には特定演出の進行が規制されるため、遊技者の不正操作による遊技機の故障を防止することができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ７のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の期間における前記特定演出の実行回数が所定回数に達した場合には、前記識別情報が動的表示されない期間において新たな前記特定演出の実行を規制可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ８。

遊技機ＥＡ８によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ７が奏する効果に加え、所定の期間における特定演出の実行回数を制限することで、遊技者が特定演出のみを長期間実行してしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ８のいずれかにおいて、前記第２期間において前記表示態様が可変されたことに基づいて、前記第３期間において表示される前記特定態様の態様が決定されるものであることを特徴とする遊技機ＥＡ９。

遊技機ＥＡ９によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ８が奏する効果に加え、前記第３期間において表示される特定態様の態様が第２期間において可変された表示態様に基づいて決定されるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ９のいずれかにおいて、前記第２期間において第２特定条件が成立した場合には前記第２期間中に予め決定されている前記特定態様の態様を示唆する示唆態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ１０。

遊技機ＥＡ１０によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ９が奏する効果に加え、第２期間において示唆態様が表示された場合には、第３期間に移行する前に遊技者が表示態様と特定態様の組み合わせを予測し易くなり、第２期間において表示態様を可変させるか否かを判断し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ１０のいずれかにおいて、前記操作手段は、第１操作部と、その第１操作部とは異なる第２操作部を少なくとも含む複数の操作部で構成され、前記可変条件は前記操作手段の操作により成立するものであり、前記表示態様は前記複数の操作部のうち、操作された操作部の種別に対応する態様に可変するものであることを特徴とする遊技機ＥＡ１１。

遊技機ＥＡ１１によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ１０が奏する効果に加え、第２期間では遊技者が任意に表示態様の態様を選択可能となるため、遊技者の特定演出への参加意欲を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ１１のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第１期間において表示された前記報知態様とは異なる態様で前記特定演出の前記操作手段を用いた遊技方法を遊技者に説明する第２報知態様を前記第２期間において前記表示手段に表示可能であり、前記第２期間において前記所定条件が成立した場合に、前記第２報知態様を前記第３期間において継続して表示可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ１２。

遊技機ＥＡ１２によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ１１が奏する効果に加え、第１期間において報知態様を見逃した遊技者が第２期間中に操作手段を操作して所定条件を成立させてしまった場合であっても、第２期間において表示されていた第２報知態様が第３期間においても継続して表示されるため、特定演出の遊技方法を遊技者が認識しないまま特定演出が終了し、演出効果が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ１２のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記識別情報が動的表示されている期間に前記表示手段において演出を実行可能な演出実行手段を有し、前記特定期間が経過したことに基づいて前記第３期間に移行した場合と、前記所定条件が成立したことに基づいて前記第３期間に移行した場合と、で前記特定演出終了後に実行される前記識別情報の動的表示期間における前記演出の演出態様を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ１３。

遊技機ＥＡ１３によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ１２が奏する効果に加え、特定演出における第２期間から第３期間への移行が所定条件の成立に基づくものか否かによってその特定演出終了後の識別情報の動的表示期間における演出の演出態様を異ならせること可能であり、所定条件は第２期間において遊技者が操作手段を操作することにより成立するものであるため、遊技者の好みに応じて特定演出終了後の演出態様を選択することが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＥＡ１からＥＡ１３のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第２期間と前記第３期間との間に所定の第４期間を設定可能であり、その第４期間において特定条件が成立した場合には、新たな前記第２期間を設定可能であることを特徴とする遊技機ＥＡ１４。

遊技機ＥＡ１４によれば、遊技機ＥＡ１からＥＡ１３が奏する効果に加え、第２期間において所定条件が成立した場合には第３期間に移行するが、第２期間において所定条件が成立せずに第４期間に移行した場合には、特定条件が成立することで新たに第２期間の遊技を楽しむことが可能となり、特定演出を継続して楽しむか終了させるかを遊技者が選択可能となり、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができるという効果がある。

【３２１３０】

＜５１１３系特徴群＞
＜特徴ＦＡ群＞（大当たり遊技中の楽曲演出）
判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特定遊技演出を実行可能な特定遊技演出実行手段と、その特定遊技演出実行手段により特定遊技演出が実行される期間に音声データに基づいて再生がされる音声演出を実行可能な音声演出実行手段と、を有した遊技機において、少なくとも前記特定遊技演出の実行期間中に実行条件の成立に基づいて、特定の報知演出を実行することが可能な特定報知演出実行手段を備え、前記遊技機は、前記特定遊技演出が実行され、予め構成された所定の順序で複数の音声データが再生されるように構成されており、前記実行条件が成立したことに基づいて前記所定の順序に対応した音声データとは異なる特定の音声データに基づいた再生がされることが可能にされ、前記特定遊技演出の実行中に前記特定の音声データが再生された場合には、所定の操作がされるまで前記特定遊技演出の実行期間に関わらず前記特定の音声データに基づいた再生を継続させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ１。
従来、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に実行される大当たり遊技において、大当たり遊技ラウンド中の演出として所定の楽曲を出力するものがある（例えば、先行技術文献：特開２００８－３６１７９号公報）。このような遊技機では、大当たり遊技の実行期間が予め決まっており、例えば、比較的ラウンド数が少ない大当たり遊技、即ち、大当たり遊技の実行期間が短い場合に比較的再生される可能性が低い楽曲（所謂、プレミア楽曲）が再生される場合には、遊技者がプレミア楽曲を最後まで聴きたい、或いは、複数回聴きたいと思っていても、大当たり遊技の終了とともにプレミア楽曲が途中で終了してしまうため、遊技者が十分に演出を楽しめないという問題点があった。
これに対して、遊技機ＦＡ１によれば、特定の音声データを再生する音声演出が実行された場合には、特定遊技演出の実行中に所定の操作がされるまでは、特定遊技演出の実行期間に関わらず特定の音声データに基づく再生を継続することができるので、遊技者は希望する期間で音声演出を楽しむことが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１において、前記特定の音声データは、前記特定遊技演出の実行期間が終了した後でも、再生が継続されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ２。
遊技機ＦＡ２によれば、特定遊技演出終了後も特定の音声データに基づく再生を継続可能であるため、特定遊技演出終了後も特定の音声データを再生する音声演出を引き続き楽しみたい遊技者に遊技を継続させ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１またはＦＡ２において、前記特定の音声データが再生されている期間において、前記特定遊技演出の中断をさせることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ３。
遊技機ＦＡ３によれば、特定の音声データが再生されている期間に特定遊技演出を中断させることが可能であるため、特定遊技演出を実行しながらでは音声演出に集中できない遊技者が音声演出に集中し易くなり、音声演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１からＦＡ３のいずれかにおいて、前記所定の順序に対応して再生される前記音声データの再生順序を遊技者が選択可能であることを特徴とする遊技機ＦＡ４。
遊技機ＦＡ４によれば、音声演出において再生される音声データの再生順序を遊技者が任意に選択可能であるため、遊技者の好みの演出を提供し易くなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１からＦＡ４のいずれかにおいて、前記特定の音声データも遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ５。
遊技機ＦＡ５によれば、遊技者が任意に音声演出において再生する音声データとして特定の音声データを選択可能であるため、複数回の特定遊技において一度も特定の音声デー

タを再生する音声演出が実行されないという不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ５のいずれかにおいて、前記特定の音声データが再生されている期間において、前記特定遊技演出を継続して実行させる第１状態と、前記特定遊技演出を中断させる第２状態とを設定可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ６。

遊技機ＦＡ６によれば、特定の音声データの再生期間中に特定遊技演出が並行して実行される場合と、並行して実行されない場合とを創出することができるため、音声演出と特定遊技演出とを組み合わせた相乗効果を図ったり、個々の演出効果を高めたりすることができ遊技機全体の演出効果を高め易くすることができるという効果がある。なお、この場合、第１状態と第２状態とを遊技者が選択可能に構成することで、遊技者に適した演出をより実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ６のいずれかにおいて、特定の音声データには複数の種別が設定されており、１の前記特定の音声データに基づく再生が終了した後に、他の前記特定の音声データに基づく再生が実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ７。

遊技機ＦＡ７によれば、特定の音声データに基づく再生が終了した後に、異なる特定の音声データに基づく再生がなされるため、音声演出に対して長時間興味を持たせ易くすることができるという効果がある。なお、この場合、特定の音声データが再生されている期間において、特定遊技演出が中断されることによって、異なる特定の音声データに基づく再生も最後まで確実に楽しませることができ、演出効果をより高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ７のいずれかにおいて、前記特定の音声データに基づく再生がされている期間に前記特定遊技演出の中断が可能にされており、前記特定遊技演出が中断している状況で所定の付与条件が成立した場合の方が、前記特定遊技演出が中断していない状況で前記所定の付与条件が成立した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成していることを特徴とする遊技機ＦＡ８。

遊技機ＦＡ８によれば、特定遊技演出が中断している状況で所定の付与条件が成立した場合の方が、特定遊技演出が中断していない状況で所定の付与条件が成立した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成しているため、所定の付与条件が成立し得るタイミングを図って特定遊技演出を中断させるといった斬新な遊技性を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ８のいずれかにおいて、前記所定の操作を実行することで前記特定遊技演出の中断をさせることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ９。

遊技機ＦＡ９によれば、特定の音声データの再生を終了させるための所定の操作と同一の操作を行うことで特定遊技演出を中断させることができる。つまり、所定の操作を行うことで、特定遊技演出を中断させたり、特定の音声データの再生を終了させたりすることができるため、操作手段の簡素化を図ることが出来るという効果がある。なお、この場合、特定の音声データが再生されておらず、且つ、特定遊技演出が実行されている期間において所定の操作を行うことで、実行中の特定遊技演出を中断させた上で特定の音声データの再生が行われるように構成すると良い。このように構成することで、特定の音声データを再生させる操作も同一操作とすることができるため、より操作手段の簡素化を図ることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ９のいずれかにおいて、前記特定遊技演出が実行される期間が終了した後の期間に前記特定の音声データに基づいた再生が継続された後に終了された場合には、前記特定の音声データに基づいた再生が実行されていない場合に再生されているはずの音声データに基づいた再生が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＦＡ１０。

遊技機ＦＡ１０によれば、特定の音声データに基づいた再生がされた場合であっても、その後に再生される音声データが、所定の順序で再生されていた音声データの続きとなるため、予め定められた所定の順序で音声データが再生される規則性を維持することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１から遊技機ＦＡ１０のいずれかにおいて、前記特定の音声データに基づく再生がされている期間に前記特定遊技演出の中断が可能にされており、前記特定遊技演出の中断中には、前記判別手段による判別が実行されないようにされていることを特徴とする遊技機ＦＡ１１。

遊技機ＦＡ１１によれば、特定遊技演出が中断されている期間中は、判別手段による判別が実行されないため、特定の音声データに基づく再生がされている音声演出に対して、遊技者により集中させ易くすることができ、演出効果をより高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ１１のいずれかにおいて、前記操作手段の操作によって、前記特定遊技演出を終了させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ１２。

遊技機ＦＡ１２によれば、操作手段を操作することで特定遊技演出を強制的に終了させることができるため、特定遊技演出の演出期間を短くすることができる。よって、新たな判別をいち早く実行することができ効率の良い遊技を提供することができる。なお、この場合、特定遊技演出が中断されている状況において操作手段に対して特定遊技演出を再開させるための操作とは異なる特殊操作を実行した場合にのみ特定遊技演出が終了するように構成しても良い。このように構成することで、特定遊技演出を再開させる際に異なる操作を行ったことに基づいて特定遊技演出が終了してしまうため、特定遊技演出を中断させるリスクを遊技者に付与することが可能となるよって、特定遊技演出が実行された場合に、実行中の特定遊技演出を中断させるか否かについて遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ１２のいずれかにおいて、前記特定の音声データに基づく再生がされる期間に特定演出が実行され、前記特定演出により前記特定遊技演出中に表示されていた表示態様が視認し難くされるものであることを特徴とする遊技機ＦＡ１３。

遊技機ＦＡ１３によれば、特定演出が実行された場合には特定遊技演出中に表示されていた表示態様を視認させ難くすることができるため、特定演出の内容により遊技者を集中させ易くすることができるという効果がある。また、特定遊技演出が中断されている期間のみ特定演出が実行されるように構成しても良く、このように構成することで、中断されている期間中は特定遊技演出の内容を遊技者に把握させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ１３のいずれかにおいて、前記特定の音声データに基づいた再生がされている期間には、対応する特定表示態様が表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＡ１４。

遊技機ＦＡ１４によれば、特定表示態様が表示されることによって現在再生されている音声データが特定の音声データであることを遊技者に把握させ易くすることができるため、特定の音声データに基づく再生がされているにも関わらず、そのことに気付かないまま遊技が行われてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ１４のいずれかにおいて、前記特定遊技演出が終了し、前記特定の音声データに基づいて再生が継続されている期間に、前記判別手段による判別を実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ１５。

遊技機ＦＡ１５によれば、特定遊技演出が終了した後であって、特定の音声データに基づく再生が継続されている期間中は、判別手段による判別を実行することができるため、特定の音声データに基づく再生がされる音声演出中にも判別手段による判別が行われ、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＡ１からＦＡ１５のいずれかにおいて、前記特定の音声データに基づいた再生が終了した後に、前記特定遊技演出を所定期間中断させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＡ１６。

遊技機ＦＡ１６によれば、特定の音声データに基づいた再生が終了した後に、特定遊技演出を所定期間中断させることができるため、特定の音声データに基づく音声演出が実行されたことに対する満足感を維持し易くすることができるという効果がある。また、次の特定遊技演出が所定期間開始されないため、各種演出が煩雑に実行されてしまうことを抑

制することができるという効果がある。
遊技機ＦＡ１からＦＡ１６のいずれかにおいて、前記特定遊技演出を中断させた場合と、中断させなかった場合とで、特定遊技演出終了後における所定表示態様を異ならせて設定可能であることを特徴とする遊技機ＦＡ１７。
遊技機ＦＡ１７によれば、特定遊技演出を中断させた場合と、中断させなかった場合とで、特定遊技演出終了後における所定表示態様を異ならせて設定することができるため、多種の表示態様を視認したい遊技者に対して特定遊技演出を中断させる遊技と、中断させない遊技との両方を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが出来るという効果がある。
遊技機ＦＡ１からＦＡ１７のいずれかにおいて、前記特定遊技演出実行手段は、第１演出と、その第１演出よりも遊技者に有利な遊技に対応する第２演出と、を実行可能に構成しており、前記遊技機は、前記第２演出が実行される場合の方が、前記第１演出が実行される場合よりも、前記特定の音声データに基づく再生がされ易く構成していることを特徴とする遊技機ＦＡ１８。
遊技機ＦＡ１８によれば、遊技者に有利な第２演出が実行された場合の方が、特定の音声データに基づく再生がされ易くすることができるため、特定の音声データに基づく再生がされた場合に、遊技者に有利な状況であると遊技者に把握させ易くすることができる。よって、特定の音声データに基づく再生がされることを目指して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
＜特徴ＦＢ群＞（所定期間内に演出実行条件が複数回成立した場合には、最後に成立した演出実行条件に基づく演出が実行される）
遊技者の操作に対応して移動されることが可能な移動体のうち、１の移動体の移動に基づく検知を可能な検知手段を有し、前記検知手段は、複数配置されており、その複数の検知手段のうち、第１検知手段により所定の移動体の移動が検知された場合に出力される信号として第１信号が出力されたことにより成立可能な判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出が実行された後の期間に遊技者に有利となる特典遊技を実行されるように構成された遊技機において、前記第１検知手段とは異なる第２検知手段によって前記所定の移動体とは異なる移動体の移動が検知された場合に出力される信号として第２信号が前記特典遊技中に出力されたことにより成立可能となる演出条件が成立することに基づいて複数の特殊演出のうち、１の特殊演出が選択されて実行することが可能な特殊演出実行手段と、を有し、前記遊技機は、前記特典遊技が実行される所定期間に前記第２信号を複数回受信することにより前記演出条件が複数回成立した場合には、最後に成立した前記演出条件に基づいて選択された前記特殊演出が実行されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ１。
ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定の入球口に遊技球が入球したことに基づいて所定の演出を実行可能に構成されているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機では、例えば、入球口への入球に基づいて実行される抽選の結果に対応させて所定の演出の態様を異ならせることにより、興趣向上を図っていた。
しかしながら、係る従来型の遊技機においては、短期間で複数個の遊技球が入球口へと入球した場合であっても、個々の入球に対応する演出が実行されてしまい、演出を実行するための処理負荷が増加してしまうという問題点がある。
これに対して遊技機ＦＢ１によれば、所定期間に第２信号を複数回受信することにより演出条件が複数回成立した場合であっても、最後に成立した演出条件に基づいて選択された特殊演出のみが実行されるため、演出を実行するための処理負荷を軽減することができるという効果がある。
遊技機ＦＢ１において、前記所定期間に前記演出条件が特定回数成立したことに基づいて、予め定められた特殊演出が選択されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＢ２。

遊技機ＦＢ２によれば、遊技機ＦＢ１の奏する効果に加え、所定条件が成立した回数に基づいて予め定められた特殊演出が選択されるように構成しているため、予め定められた特殊演出が実行されない期間が継続してしまうことを抑制することができる。よって、特殊演出を実行させるために遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１またはＦＢ２において、前記演出条件が成立した場合に所定の抽選によって前記特殊演出が選択されるものであることを特徴とする遊技機ＦＢ３。

遊技機ＦＢ３によれば、演出条件が成立した場合に実行される所定の抽選によって特殊演出が選択されるため、特殊演出の演出態様がランダムに選択されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある特殊演出を実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ３のいずれかにおいて、前記所定期間に前記演出条件が特定回数よりも多い所定回数成立したことに基づいて、前記所定期間が終了されるように構成していることを特徴とする遊技機ＦＢ４。

遊技機ＦＢ４によれば、演出条件の成立回数が特定回数よりも多い所定回数となった場合に、時間経過に関わらず所定期間を終了させることができるため、特殊演出が選択された後も無用に所定期間が継続してしまうことを抑制することができ、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ４のいずれかにおいて、前記第２検知手段とは異なる第３検知手段によって前記所定の移動体とは異なる所定の移動体が検知された場合に出力される信号として第２信号が前記特典遊技中に出力されたことにより前記演出条件が成立可能とされていることを特徴とする遊技機ＦＢ５。

遊技機ＦＢ５によれば、演出条件を成立させるための要素として、第２検知手段とは異なる第３検知手段によって所定の移動体が検知された場合に出力される第２信号を用いることができるため、様々な要因によって演出条件を成立させることが可能となる。よって、遊技者が意図しない契機に基づいて特殊演出が実行され易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ５のいずれかにおいて、前記第２検知手段と前記第３検知手段とは異なる前記第４検知手段によっても前記演出条件が成立可能とされていることを特徴とする遊技機ＦＢ６。

遊技機ＦＢ６によれば、第４検知手段によっても演出条件を成立させることができるため、よって、遊技者が意図しない契機に基づいて特殊演出が実行され易くすることができ、演出効果をより高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ６のいずれかにおいて、実行される前記特殊演出の種別に応じて、前記特殊演出が終了してからの所定期間における遊技者の有利度合いを異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ７。

遊技機ＦＢ７によれば、実行される特殊演出の種別に応じて、特殊演出が終了してからの所定期間における遊技者の有利度合いを異ならせることができるため、特殊演出の実行有無だけでなく、実行された特殊演出の種別についても遊技者に興味を持たせることができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ７のいずれかにおいて、次に前記演出条件が成立した場合に選択されることが可能な前記特殊演出の情報を示唆可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＢ８。

遊技機ＦＢ８によれば、示唆演出によって、次に実行される特殊演出に関する情報を遊技者に事前に予測させることが可能となるため、遊技者に対して、後に実行される演出の態様を事前に予想させる楽しみを提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＢ１からＦＢ８のいずれかにおいて、前記演出条件が成立した場合であっても、前記特殊演出を選択する処理が実行されない特殊期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＢ９。

遊技機ＦＢ９によれば、特殊演出を選択する処理が実行されない特殊期間を設定することができるため、特殊演出が煩雑に選択されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

＜特徴ＦＣ群＞（アタッカー入賞に基づく演出）

所定の抽選条件の成立に基づいて抽選を実行可能な抽選手段と、その抽選手段による抽選結果が特定の抽選結果であることに基づいて特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技者の操作に対応して移動されることが可能な移動体のうち、１の移動体の移動に基づく所定の検知を可能な複数の検知手段と、前記特定遊技の実行中に前記複数の検知手段のうち、特定の検知手段により前記移動体の移動が検知されたことに基づいて成立可能となる演出条件が成立することに基づいて複数の特殊演出のうち、１の特殊演出が選択されて実行することが可能な特殊演出実行手段と、を有し、前記遊技機は、前記特定遊技が実行されている期間に、前記特定遊技の終了条件が成立するよりも前の期間において前記特殊演出実行手段により前記特殊演出として特定の特殊演出が実行された場合に、新たな前記特殊演出の実行がされないようにされていることを特徴とする遊技機ＦＣ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定の入球口に遊技球が入球したことに基づいて所定の演出を実行可能に構成されているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。係る従来型の遊技機では、例えば、入球口への入球に基づいて実行される抽選の結果に対応させて所定の演出の態様を異ならせることにより、興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、短期間で複数個の遊技球が入球口へと入球した場合であっても、個々の入球に対応する演出が実行されてしまい、演出を実行するための処理負荷が増加してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＦＣ１によれば、特定遊技が実行されている期間に、特定遊技の終了条件が成立するよりも前の期間において特殊演出実行手段により特殊演出として特定の特殊演出が実行された場合は新たな特殊演出の実行がされることがないため、無用に特殊演出が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１において、前記特定の特殊演出が実行される場合には、既に実行されている前記特殊演出に関わらず同一態様の演出態様が設定されることを特徴とする遊技機Ｃ２。

遊技機Ｃ２によれば、既に実行されている特殊演出に関わらず同一態様の特定の特殊演出を実行することができるため、特定の特殊演出の態様を統一することができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１またはＦＣ２において、前記特定遊技が実行されている期間に、前記特定遊技の終了条件が成立するよりも前の期間において前記特殊演出実行手段により実行された前記特殊演出の回数が特定回数となった場合に前記特定の特殊演出が実行されるように構成していることを特徴とする遊技機ＦＣ３。

遊技機ＦＣ３によれば、特殊演出の実行回数が特定回数となった場合に、特定の特殊演出が実行されるため、特定の特殊演出が実行されない期間が継続してしまうことを抑制することができる。よって、特殊演出を実行させるために遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１からＦＣ３のいずれかにおいて、前記特定の特殊演出が実行され易い第１設定と、第１設定よりも実行され難い第２設定と、を実行可能な設定手段を有することを特徴とする遊技機ＦＣ４。

遊技機ＦＣ４によれば、設定手段による設定の種別に応じて特定の特殊演出の実行のされ易さを異ならせることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１からＦＣ４のいずれかにおいて、前記特定の特殊演出が実行された場合には、前記特定遊技の残期間が加算されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＣ５。

遊技機ＦＣ５によれば、特定の特殊演出が実行された場合には、特定遊技の残期間を加算することができるため、特定の特殊演出が実行されることを目指しながら意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＦＣ１からＦＣ５のいずれかにおいて、前記特定の特殊演出が実行されることで前記特定遊技の実行後に遊技者に不利となる状態が設定されやすくされていることを特徴とする遊技機ＦＣ６。

遊技機ＦＣ６によれば、特定の特殊演出が実行されることで、特定遊技の実行後に遊技者に不利となる状態が設定され易くなるため、特定の特殊演出が実行されることを気にしながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

＜特徴ＦＤ群＞（演出カスタム制御その１）

演出を表示可能な表示手段と、その表示手段に表示される前記演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された後の期間において特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、複数の情報のうち１の情報が選択対象とされ、その選択対象を所定のタイミングで異なる情報に更新させることが可能な更新手段と、前記操作手段が操作されることにより成立可能な所定の条件が成立したことに基づいて、前記選択対象とされている前記情報を選択することが可能な選択手段と、前記演出の演出態様として、第１演出態様を設定することが可能な第１設定と、前記１演出態様とは異なる第２演出態様を設定することが可能な第２設定と、のうちいずれかの設定を実行可能な設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記選択手段により選択された前記情報が第１情報である場合に前記設定手段により前記第１設定が実行され、前記選択手段により選択された前記情報が前記第１情報とは異なる第２情報である場合に前記設定手段により前記第２設定が実行されるように構成され、前記更新手段は、前記第１情報が選択対象となりうる第１期間よりも前記第２情報が選択対象となりうる第２期間の方が長くなるように前記選択対象を更新させるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ１。

従来、パチンコ機等の遊技機において、特別図柄の抽選結果に対応して実行される変動演出や、特別図柄の事前判別の結果に基づいて実行される演出（所謂、先読み演出）として所定の演出を実行する頻度を遊技者が任意に設定可能な機能（所謂、カスタム設定機能）を有するものがある（例えば、先行技術文献１：特開２０２２－５５２１０号公報）。このような遊技機では、遊技者が操作手段を操作することにより遊技者の好みに応じたカスタム設定を実行可能に構成されているが、カスタム設定を行う表示画面（演出カスタム画面）において単純にカスタム項目を選択してカスタムのＯＮ・ＯＦＦを切り替えるだけなので単調であり、単なる作業的なものに過ぎないため、演出カスタム画面を用いて遊技の興趣を向上させることはできないものであった。

これに対して、遊技機ＦＤ１によれば、操作手段の操作に基づいて選択された情報の種別によって演出の演出態様を設定可能であり、選択対象となる情報は所定のタイミングで更新され、情報の種別によって選択対象となりうる期間が異なるため、遊技者は希望する情報が選択対象とされているタイミングで操作手段を操作することにより演出態様を設定するための情報を選択することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１において、設定されている遊技状態に応じて、少なくとも前記第１期間の長さを異ならせて前記選択対象を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ２。

遊技機ＦＤ２によれば、設定されている遊技状態に応じて、第１期間の長さを異ならせることが可能であるため、遊技状態によって第１情報の選択し易さを異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１またはＦＤ２において、前記第１情報が選択された場合に、所定期間経過した後に第１演出態様が設定可能となることを特徴とする遊技機ＦＤ３。

遊技機ＦＤ３によれば、第１情報が選択された場合であっても、所定期間経過するまで

は第１演出態様が設定されないため、第１演出態様が設定されるまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせることで遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ３のいずれかにおいて、前記第１設定と前記第２設定とが重複して設定されないように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ４。

遊技機ＦＤ４によれば、第１設定と第２設定とが重複して設定されないため、演出の演出態様を設定するための処理を簡素化することができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ４のいずれかにおいて、前記第１設定が実行されている状態で、前記第２情報が取得された場合には、前記第１設定の実行を強制的に終了させ、前記第２設定を実行することを特徴とする遊技機ＦＤ５。

遊技機ＦＤ５によれば、前回の遊技者が第１設定を実行している状態で遊技を止め、新たな遊技者が遊技を開始した場合には第１設定を引き継ぐこととなるが、その新たな遊技者が第２情報を取得することで第１設定の実行を強制的に終了させることができるため、第２設定を行う操作と第１設定を終了させる操作を１の操作で実行可能となり、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ３のいずれかにおいて、前記第１設定と前記第２設定とを重複して設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ６。

遊技機ＦＤ６によれば、第１設定と第２設定とを重複して設定可能であるため、多様な演出態様を設定可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ６のいずれかにおいて、前記第１設定が２以上連続して実行されることが決定された場合には、特定の演出が実行可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＤ７。

遊技機ＦＤ７によれば、連続して第１情報を選択できた場合には特定の演出が実行可能となるため、一度第１情報を選択できた場合に、次回も第１情報が選択対象となっているタイミングで操作手段を操作してみようと遊技者に思わせ易くなり、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ７のいずれかにおいて、前記演出が実行されていない期間に所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記更新手段による前記情報の選択を実行可能となり、実行条件として第１実行条件が成立した場合と、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合とで、前記第１期間の長さを異ならせることが可能となることを特徴とする遊技機ＦＤ８。

遊技機ＦＤ８によれば、更新手段による情報の更新を実行するための実行条件として第１条件が成立した場合と、第２実行条件が成立した場合とで、第１期間の長さを異ならせることが可能であるため、成立した実行条件によって第１情報の選択し易さを異ならせることが可能となり、更新手段による情報の更新が単調となり遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ８のいずれかにおいて、前記複数の情報のうち、選択対象とされた情報は、すべての情報が選択対象とされるまで、再度、選択対象とされないようにされていることを特徴とする遊技機ＦＤ９。

遊技機ＦＤ９によれば、複数の情報のうち、選択対象とされる情報が偏ってしまう不具合を抑制することが可能となり、遊技者が選択したいと希望する情報が長期間選択対象とならないことによる遊技意欲の低下を防ぐことができるという効果がある。

遊技機ＦＤ６において、前記第１設定と第２設定とを重複して設定されている場合には、前記更新手段により前記第１情報と前記第２情報とは異なる第３情報を選択対象とすることが可能であることを特徴とする遊技機ＦＤ１０。

遊技機ＦＤ１０によれば、第１設定と第２設定を重複して設定することにより、新たに第３情報を選択対象とすることが可能であるため、遊技者に複数の情報を選択してみようと思わせ易くなり、演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ１０のいずれかにおいて、前記複数の情報に対応した示唆態様を表示条件の成立に基づいて表示させることが可能にされ、前記選択対象は、前記表示条件が成立されない期間にも更新されるようにされていることを特徴とする遊技機ＦＤ１１。

遊技機ＦＤ１１によれば、複数の情報に対応した示唆態様が表示されることで、どの情報が選択対象とされているのかを遊技者が認識し易くなる。また、示唆態様が表示されていない期間にも選択対象となる情報は更新されるため、示唆態様の表示条件が成立したタイミングで選択対象とされている情報を一定にしないことが可能となり、特定の情報を選択しようと遊技者が示唆態様の表示条件が成立するタイミングを狙って操作手段を操作することを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ１１のいずれかにおいて、前記演出が実行されていない期間に所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記更新手段による前記情報の選択を実行可能となり、実行条件として第１実行条件が成立した場合には前記更新手段により第１順序で選択対象とされる前記情報が更新され、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合には、前記第１順序とは異なる第２順序で選択対象とされる前記情報が更新されることを特徴とする遊技機ＦＤ１２。

遊技機ＦＤ１２によれば、更新手段による情報の更新を実行するための実行条件として第１条件が成立した場合と、第２実行条件が成立した場合とで、更新手段により情報が更新される順序を異ならせることが可能であるため、更新手段による情報の更新が単調となり遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ１２のいずれかにおいて、前記複数の情報には、前記第１情報が複数設定されていることを特徴とする遊技機ＦＤ１３。

遊技機ＦＤ１３によれば、複数の情報のうち、設定されている第１情報の個数によって第１情報の選択し易さを異ならせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ１３のいずれかにおいて、設定されている遊技状態が第１状態である場合には、前記更新手段により前記第１情報を選択対象とすることが可能であり、設定されている遊技状態が前記第１状態とは異なる第２状態である場合には、前記更新手段により前記第１情報を選択対象とすることができないことを特徴とする遊技機ＦＤ１４。

遊技機ＦＤ１４によれば、設定されている遊技状態によって選択可能となる情報の種別を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ１４のいずれかにおいて、時刻を計時可能な計時手段と、その計時手段により計時された前記時刻が所定条件を満たした場合に、特定期間を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記特定期間が設定されている場合のみ、前記更新手段により前記情報を選択可能となることを特徴とする遊技機ＦＤ１５。

遊技機ＦＤ１５によれば、特定期間が設定されている場合のみ、更新手段による情報の選択を実行可能であるため、情報を選択したいと希望する遊技者に特定期間が設定されるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＤ１からＦＤ１５のいずれかにおいて、時刻を計時可能な計時手段と、その計時手段により計時された前記時刻が所定条件を満たした場合に、特定期間を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記特定期間が設定されている場合の方が、前記特定期間が設定されていない場合よりも前記第１情報を選択対象とし易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＤ１６。

遊技機ＦＤ１６によれば、特定期間が設定されている場合と、特定期間が設定されていない場合とで、第１情報の選択し易さを異ならせているため、第１情報を設定したいと希望するものの特定期間外で第１情報を選択できなかった遊技者に、特定期間が設定されるまで遊技を継続してみようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。

＜特徴ＦＥ群＞（演出カスタム制御その２）

抽選を実行可能な抽選手段と、その抽選結果に対応した演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段による特定の前記演出が実行された後の期間で特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記演出の実行期間に実行

されることが可能な第１演出態様を選択するための第１設定と、前記演出の実行期間以外にも実行されうる前記第１演出態様とは異なる第２演出態様を選択するための第２設定とを含む複数の設定を実行することが可能な設定手段と、前記操作手段が操作されたことに基づいて位置が可変されることが可能な検出体を第１位置と、その第１位置とは異なる第２位置とを含む複数の位置のいずれかへと可変させることが可能にされた検出体可変手段と、その検出体可変手段によって可変された前記検出体の位置によって成立可能となる所定の条件が成立したことに基づいて、前記設定手段により設定が実行されるための設定情報を設定することが可能な設定情報手段と、を有し、前記遊技機は、前記第１位置へと前記検出体の位置が可変され、前記所定の条件として第１条件が成立したことに基づいて前記第１設定が実行されるための前記設定情報が設定可能にされ、前記第２位置へと前記検出体の位置が可変され、前記所定の条件として第２条件が成立したことに基づいて前記第２設定が実行されるための前記設定情報が設定可能に構成され、前記第１位置よりも前記第２位置は、前記検出体が位置し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ１。

従来、パチンコ機等の遊技機において、特別図柄の抽選結果に対応して実行される変動演出や、特別図柄の事前判別の結果に基づいて実行される演出（所謂、先読み演出）として所定の演出を実行する頻度を遊技者が任意に設定可能な機能（所謂、カスタム設定機能）を有するものがある（例えば、先行技術文献１：特開２０２２－５５２１０号公報）。このような遊技機では、遊技者が操作手段を操作することにより遊技者の好みに応じたカスタム設定を実行可能に構成されているが、カスタム設定を行う表示画面（演出カスタム画面）において単純にカスタム項目を選択してカスタムのＯＮ・ＯＦＦを切り替えるだけなので単調であり、単なる作業的なものに過ぎないため、演出カスタム画面を用いて遊技の興趣を向上させることはできないものであった。

これに対して、遊技機ＦＥ１によれば、検出体可変手段により可変された検出体の位置によって異なる種別の設定情報を設定可能であり、検出体は第１位置よりも第２位置の方に位置し易く構成されているため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１において、前記第１設定が実行されている状態で、前記第２条件が成立した場合には、前記第１設定の実行を継続して前記第２設定を実行可能であることを特徴とする遊技機ＦＥ２。

遊技機ＦＥ２によれば、第１設定が実行されている状態で第２条件が成立した場合であっても、第１設定の実行が継続されるため、複数の設定を重複して実行可能となり、多様な演出態様を設定可能となるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１またはＦＥ２において、前記第１設定情報が設定された場合に、待機条件が成立したいる場合には待機条件が解除されるまで第１設定の設定が待機されることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＥ３。

遊技機ＦＥ３によれば、第１設定情報が設定された場合であっても、待機条件が解除されるまでは第１設定が設定されないため、待機条件が成立するまでは遊技を継続しようと遊技者に思わせることで遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１において、前記第１設定が実行されている状態で、前記第２条件が成立した場合には、前記第２設定を実行しないことを特徴とする遊技機ＦＥ４。

遊技機ＦＥ４によれば、第１設定が実行されている状態で第２設定を実行するためには、まず第１設定を終了させることとなるため、状況によって第２設定を実行するための手順を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１において、前記第１設定が実行されている状態で、前記第２条件が成立した場合には、前記第１設定の実行を強制的に終了させ、前記第２設定を実行することを特徴とする遊技機ＦＥ５。

遊技機ＦＥ５によれば、前回の遊技者が第１設定を実行している状態で遊技を止め、新

たな遊技者が遊技を開始した場合には第１設定を引き継ぐこととなるが、その新たな遊技者が第２条件を成立させることで第１設定の実行を強制的に終了させることができるため、第２設定を行う操作と第１設定を終了させる操作を１の操作で実行可能となり、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ５のいずれかにおいて、前記第１設定がされた場合に、特定期間が経過するまで、新たな前記第１設定が設定されないようにされていることを特徴とする遊技機ＦＥ６。

遊技機ＦＥ６によれば、第１設定が設定された場合には、特定期間経過するまで新たに第１設定を設定できないため、遊技者が誤って第１設定を設定した場合であっても、特定期間は第１設定が設定された遊技を行うこととなるため、遊技者が普段設定しない設定で遊技を行わせ易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機ＦＥ１からＦＥ６のいずれかにおいて、特定の第２演出態様が実行されたことに基づいて特典を付与可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＥ７。

遊技機ＦＥ７によれば、特定の第２演出態様が実行された場合には特典が付与されるため、遊技者に第２設定を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ７のいずれかにおいて、前記演出が実行されていない期間に所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記検出体の可変を実行可能となり、実行条件として第１実行条件が成立した場合よりも、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合の方が、前記第１位置に前記検出体を位置し易くされることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ８。

遊技機ＦＥ８によれば、検出体可変手段による検出体の位置の可変を実行するための実行条件として第１条件が成立した場合と、第２実行条件が成立した場合とで、第１期間の長さを異ならせることが可能であるため、成立した実行条件によって検出体の第１位置への位置し易さを異ならせることが可能となり、検出体可変手段による検出体の位置の可変が単調となり遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１において、前記第１設定と、前記第２設定が重複して実行されている場合に、前記第１位置と前記第２位置とは異なる第３位置に検出体を可変させることが可能となることを特徴とする遊技機ＦＥ９。

遊技機ＦＥ９によれば、第１設定と第２設定を重複して設定することにより、新たに第３位置へと検出体を可変させることが可能となるため、遊技者に複数の設定を実行させてみようと思わせ易くなり、演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ９のいずれかにおいて、設定されている遊技状態に応じて第１位置に前記検出体が位置し易くされることが可能にされていることを特徴とする遊技機ＦＥ１０。

遊技機ＦＥ１０によれば、設定されている遊技状態に応じて、検出体の第１位置への位置し易さを異ならせることが可能であるため、遊技状態によって第１設定情報の設定し易さを異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ１０において、前記複数の情報に対応した示唆態様を表示条件の成立に基づいて表示させることが可能にされ、前記選択対象は、前記表示条件が成立されない期間にも可変されるようにされていることを特徴とする遊技機ＦＥ１１。

遊技機ＦＥ１１によれば、複数の情報のうち、選択対象とされる情報が偏ってしまう不具合を抑制することが可能となり、遊技者が選択したいと希望する情報が長期間選択対象とならないことによる遊技意欲の低下を防ぐことができるという効果がある。

遊技機ＦＥ１からＦＥ１１のいずれかにおいて、前記演出が実行されていない期間に所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記検出体の可変を実行可能となり、実行条件として第１実行条件が成立した場合には前記検出体の位置を第１順序で可変し、その第１実行条件とは異なる第２実行条件が成立した場合には、前記第１順序とは異なる第２順序

で前記検出体の位置を可変可能であることを特徴とする遊技機ＦＥ１２。
遊技機ＦＥ１２によれば、検出体可変手段による検出体の位置の可変を実行するための実行条件として第１実行条件が成立した場合と、第２実行条件が成立した場合とで、検出体可変手段により検出体の位置が可変される順序を異ならせることが可能であるため、検出体可変手段による検出体の位置の可変が単調となり遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＥ１からＦＥ１２のいずれかにおいて、前記複数の情報に対応した示唆態様を表示条件の成立に基づいて表示させることが可能にされ、前記選択対象は、前記表示条件が成立されない期間にも可変されるようにされていることを特徴とする遊技機ＦＥ１３。
遊技機ＦＥ１３によれば、複数の情報に対応した示唆態様が表示されることで、どの情報が選択対象とされているのかを遊技者が認識し易くなる。また、示唆態様が表示されていない期間にも選択対象となる情報は更新されるため、示唆態様の表示条件が成立したタイミングで選択対象とされている情報を一定にしないことが可能となり、特定の情報を選択しようと遊技者が示唆態様の表示条件が成立するタイミングを狙って操作手段を操作することを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＦＥ１からＦＥ１３のいずれかにおいて、設定されている遊技状態が第１状態である場合には、前記検出体を前記第１位置に位置させることが可能であり、設定されている遊技状態が前記第１状態とは異なる第２状態である場合には、前記検出体を前記第１位置に位置させることができないことを特徴とする遊技機ＦＥ１４。
遊技機ＦＥ１４によれば、設定されている遊技状態によって検出体が位置することが可能な位置を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＥ１からＦＥ１４のいずれかにおいて、前記複数の情報には、前記第１情報が複数設定されていることを特徴とする遊技機ＦＥ１５。
遊技機ＦＥ１５によれば、複数の情報のうち、設定されている第１情報の個数によって第１情報の選択し易さを異ならせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＥ１からＦＥ１５のいずれかにおいて、時刻を計時可能な計時手段と、その計時手段により計時された前記時刻が所定条件を満たした場合に、特定期間を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記特定期間が設定されている場合のみ、前記検出体の位置を可変可能であることを特徴とする遊技機ＦＥ１６。
遊技機ＦＥ１６によれば、特定期間が設定されている場合のみ、検出体可変手段による検出体の位置を可変可能であるため、設定情報を設定したいと希望する遊技者に特定期間が設定されるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＦＥ１からＦＥ１６のいずれかにおいて、時刻を計時可能な計時手段と、その計時手段により計時された前記時刻が所定条件を満たした場合に、特定期間を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記特定期間が設定されている場合の方が、前記特定期間が設定されていない場合よりも前記検出体を前記第１位置に位置させ易く構成されていることを特徴とする遊技機ＦＥ１７。
遊技機ＦＥ１７によれば、特定期間が設定されている場合と、特定期間が設定されていない場合とで、第１位置への位置し易さを異ならせているため、第１設定情報を設定したいと希望するものの特定期間外で検出体を第１位置に位置させることができなかった遊技者に、特定期間が設定されるまで遊技を継続してみようと思わせ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができるという効果がある。
【３２１３１】
＜５１１１シリーズ＞
＜特徴ＧＡ群＞（ボタン有効期間の前半期間にボタン押下した場合と、後半期間にボタン押下した場合とで、ボタン演出の開始タイミングや終了タイミングを異ならせる。）
遊技者が操作可能な操作手段と、前記操作手段に対して所定の操作が実行された場合に

成立し得る第１条件の成立を判定可能な判定手段と、少なくとも特定期間において、前記判定手段によって前記第１条件の成立が判定された場合に所定情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記所定情報に基づいて複数の演出期間の中から１の演出期間を決定可能な演出期間決定手段と、その演出期間決定手段によって決定された前記演出期間で特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記演出期間が経過した後に、前記特定演出の演出結果が報知される結果報知演出を実行可能な報知演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記特定期間において、最初の前記所定情報である第１所定情報を取得した状況が第１状況である場合には、前記第１所定情報が取得されたことを契機に前記第１所定情報に対応した前記特定演出を実行可能に構成され、前記特定期間において、前記第１所定情報を取得した状況が前記第１状況とは異なる第２状況である場合には、前記第１所定情報が取得されてから少なくとも所定期間が経過した後に前記第１所定情報に対応した前記特定演出を実行可能に構成され、前記演出期間決定手段は、前記第１状況に前記第１所定情報を取得した場合には、当該取得した前記第１所定情報に基づいて前記演出期間を決定可能に構成され、前記第２状況に前記第１所定情報を取得した場合には、当該取得した前記第１所定情報に加え、前記所定期間における前記所定情報の取得状況に基づいて前記演出期間を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ１。

従来より、遊技者が操作可能な操作手段を設け、遊技者による操作手段への操作に基づいて操作演出が実行される遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、遊技者による操作手段への操作が有効に判定される操作有効期間を所定期間（例えば、５秒）設定し、その操作有効期間中に操作手段への操作を行うことで操作演出が実行されるように構成されるものが一般的に知られている。さらに、操作有効期間において即座に操作手段を操作した場合には、操作有効期間の残期間が経過するのを待つこと無く操作演出が開始されるように構成することで、操作演出の演出結果を早く把握することができるように構成されているものが一般的に知られている。

しかしながら、このように構成された従来型の遊技機では、所定期間（例えば、５秒）の操作有効期間において、早く操作手段を押下操作することで操作演出の開始タイミングを早くすることができるだけであり、遊技者に対して、操作有効期間中における操作手段への操作を楽しませるといった観点では更なる興趣向上が求められていた。

これに対して遊技機ＧＡ１によれば、操作有効期間において、操作手段への操作に基づいて即座に操作演出が開始される第１状況で操作手段を操作した場合よりも、操作手段への操作が行われた後、残操作有効期間経過後に操作演出が開始される第２状況で操作手段を操作した場合の方が、操作演出の演出結果が早く報知される可能性を残すことで、操作演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、操作有効期間中における操作手段の操作タイミングを選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記所定期間における前記所定情報の取得状況が特定条件を満たしている場合に、前記第１状況に前記第１所定情報を取得した場合に決定され得る前記演出期間よりも短い特定演出期間を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ２。

遊技機ＧＡ２によれば、第２状況に第１所定情報を取得したことで所定期間経過後に特定演出が開始される場合であっても、所定期間における所定情報の取得状況が特定条件を満たすことで第１状況に第１所定情報を取得した場合よりも短い演出期間である特定演出期間を決定することができるため、第１状況に第１所定情報を取得した場合よりも第２状況に第１所定情報を取得した場合のほうが特定演出を早く終了させることが可能となるため、操作演出の演出結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、特定期間における操作手段の操作タイミングを選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記遊技機は、前記特定期間の種別として、所定期間が前記第１状況となり、前記所定期間が経過した後に前記第２状況となる特殊特定期間を有することを特徴とする遊技機ＧＡ３。

遊技機ＧＡ３によれば、特定期間における状況の種別を時間経過に応じて変化させることができるため、特定期間における操作手段への操作タイミングを選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記遊技機は、前記所定期間にて取得した前記所定情報の取得回数が第１数である場合よりも、当該第１数よりも少ない第２数である場合のほうが、前記特定条件が成立し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ４。

遊技機ＧＡ４によれば、所定期間にて取得した所定情報の所得回数が少ない場合に特定条件を成立し易くすることができるため、所定期間における所定情報の取得回数を遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。なお、所定期間における所定情報の取得回数に応じて特定条件が成立する度合いを変化させるように構成することで、所定期間における所定情報の取得回数を遊技者に選択させる楽しみを提供することは可能であるため、所定期間にて取得した所定情報の取得回数が多い程特定条件が成立し易く構成しても良い。

遊技機ＧＡ１において、前記特定期間において、少なくとも前記第１所定情報を取得するまでは同一態様の表示態様が表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ５。

遊技機ＧＡ５によれば、第１所定情報を取得するまでは、特定期間において同一態様の表示態様が表示されるため、現在の状況の種別を把握した状態で遊技者に操作手段が操作されることを抑制することができる。よって、どの状況で第１所定情報を取得したかを予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記第２状況が継続する期間の長さとして、予め定められた特定期間の長さを決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ６。

遊技機ＧＡ６によれば、第２状況が継続する期間の長さとして、予め定められた特定期間の長さを決定することができるため、特定期間における第２状況が継続する期間を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記特定期間における前半期間が前記第１状況となり、前記前半期間よりも後の後半期間が前記第２状況となるように構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ７。

遊技機ＧＡ７によれば、特定期間の前半期間を第１状況とし、後半期間を第２状況とすることができるため、特定期間が設定された直後に第１所定情報を取得した場合には、即座に特定演出を開始させることができる。よって、第２状況よりも第１状況のほうが特定演出が開始されるタイミングを早め易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、設定される前記特定期間の長さを異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ８。

遊技機ＧＡ８によれば、設定される特定期間の長さを異ならせることができるため、特定期間の残期間に対応する状況の種別を遊技者に把握させ難くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、設定される前記特定期間の長さに対応した所定態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ９。

遊技機ＧＡ９によれば、設定される特定期間の長さに対応した所定態様が表示されるため、遊技者は表示された所定態様を見るだけで今回設定された特定期間の長さを把握することが可能となる。よって、操作手段への操作タイミングを任意の状況に対応させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１において、前記遊技機は、前記特定期間において最初に前記所定情報を取得した状況が前記第２状況のうち特定第２状況である場合には、前記特定期間において最初に前記所定情報を取得した状況が前記第２状況のうち前記特定第２状況とは異なる所定第２状況である場合よりも、前記所定期間にて前記所定情報を取得し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ１０。

遊技機ＧＡ１０によれば、特定期間において最初に所定情報を取得した状況が特定第２状況である場合には、所定第２状況である場合よりも、所定期間にて所定情報を取得し易

く構成されているため、最初の所定情報を取得した状況が第２状況、即ち、所定期間経過後に特定演出が開始される状況であった場合に、所定期間における所定情報の取得のし易さを異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１０において、前記遊技機は、前記所定期間において前記所定情報の取得を禁止する禁止期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ１１。

遊技機ＧＡ１１によれば、所定期間において所定情報の取得を禁止する禁止期間を設定することができるため、所定期間における所定情報の取得のし易さを確実に異ならせることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１１において、前記禁止期間が所定間隔で設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ１２。

遊技機ＧＡ１２によれば、禁止期間が所定間隔で設定されるように構成しているため、所定期間において所定情報が取得できない状況が生じた場合であっても、残所定期間にて所定情報を取得可能とすることができる。よって、所定期間が経過するまで遊技者に意欲的に所定情報を取得しようと操作手段を操作させ易くすることができるという効果がある。

遊技機ＧＡ１０において、前記特定期間における前半期間が前記特定第２状況となり、前記前半期間よりも後の後半期間が前記所定第２状況となるように構成されていることを特徴とする遊技機ＧＡ１３。

遊技機ＧＡ１３によれば、時間経過に応じて、第２状況の種別を変化させることができるため、特定期間における操作手段への操作タイミングによってバリエーションに富んだ演出を提供することができるという効果がある。

＜特徴ＧＢ群＞（球止めゴム移動制御）

遊技球を異なる発射強度で発射させることが可能な発射手段と、その発射手段によって第１発射強度で発射された遊技球が流下可能な所定流路と、その所定流路を流下した遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第１特典を付与可能な第１特典付与手段と、前記発射手段によって前記第１発射強度よりも強い第２発射強度で発射された遊技球が衝突し得る衝突部材と、その衝突部材に衝突した遊技球のうち少なくとも一部の遊技球が流下可能な特定流路と、その特定流路を流下した遊技球が入球可能な第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第２特典を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、第１の遊技の状況と、その第１の遊技の状況よりも前記第２発射強度で遊技球を発射した場合に遊技者に有利となる第２の遊技の状況と、を少なくとも含む複数の遊技の状況下において前記発射手段を用いた発射遊技を継続的に遊技者に行わせることが可能に構成され、前記衝突部材の位置を、前記特定流路へと遊技球を流下させることが可能な第１位置と、その第１位置とは異なる位置であって前記特定流路へと遊技球を流下させることができない第２位置と、に移動させるための移動制御を実行可能な移動制御手段を有し、前記移動制御手段は、前記第１の遊技の状況下では前記第２の遊技の状況下よりも前記衝突部材が前記第２位置に位置し易くなるように前記衝突部材を移動制御可能であり、前記移動制御として、前記第１位置側から前記第２位置側に向けて前記第１位置と前記第２位置との間の所定位置である第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第１移動制御と、前記第２位置側から前記第１位置側に向けて前記第３位置を通過させて前記衝突部材を移動させる第２移動制御と、を少なくとも実行可能に構成され、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記第３位置に位置する前記衝突部材に到達した遊技球が前記特定流路へと流下すること無く、前記第２移動制御によって前記第３位置に位置する前記衝突部材に到達した遊技球の少なくとも一部が前記特定流路へと流下可能な態様で前記衝突部材を移動させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ１。

従来より、右打ち遊技によって発射された遊技球が衝突する位置に球止めゴムを配設することで、遊技球の勢いによって遊技機が破壊されてしまうことを抑制可能な遊技機が知られている。

しかしながら、球止めゴムを設けることで右打ち遊技された遊技球の勢いを抑えることができるが、右打ち遊技自体を抑制することが出来ないため、通常状態といった左打ち遊技中に誤って右打ち遊技を行ってしまった場合に無用に遊技球を消費してしまうという問題があった。

これに対して遊技機ＧＢ１によれば、衝突部材を移動制御することで遊技の状況に応じた適正な遊技を遊技者に行わせることができ、無用に遊技球を消費してしまうということを抑制することができるという効果がある。また、移動途中の衝突部材に向けて遊技球を発射させるといった斬新な遊技性を遊技者に提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１において、前記衝突部材は、遊技球とは異なる硬度の材質で形成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ２。

遊技機ＧＢ２によれば、衝突部材が遊技球とは異なる硬度の材質で形成されているため、衝突部材と遊技球とが衝突した場合に両方が破損してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ２において、前記衝突部材は、遊技球よりも高硬度の材質で形成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ３。

遊技機ＧＢ３によれば、衝突部材が遊技球よりも高硬度の材質で形成されているため、遊技機が備える衝突部材が破損してしまうことを抑制することができるという効果がある。また、衝突後の遊技球の勢いを弱まり難くすることができるため、遊技球が意外性のある軌跡で流下することで遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１において、前記第１位置から前記第２位置へと前記衝突部材が移動するのに要する時間と、前記第２位置から前記第１位置へと前記衝突部材が移動するのに要する時間とが同一となるように構成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ４。

遊技機ＧＢ４によれば、衝突部材の移動速度を遊技者が把握し易くすることができるため、任意の位置（第３位置）に位置している衝突部材に遊技球が到達するタイミングで遊技球を発射させ易くすることが可能となる。よって、遊技者に対して遊技球を所定のタイミングで発射させる楽しみを提供することができるという効果がある。なお、これに限らず、第１位置から第２位置へと衝突部材が移動するのに要する時間と、第２位置から第１位置へと衝突部材が移動するのに要する時間とが異なるように構成しても良い。このように構成することで、衝突部材が移動する方向によって異なる速度で衝突部材を移動させることが可能となるため、所定の方向へと移動する衝突部材が任意の位置（第３位置）に位置している状況で遊技球を到達させるタイミングを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者に対して衝突部材に向けて遊技球を発射させるタイミングを予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１において、前記遊技機は、前記第１移動制御によって前記衝突部材が前記第１位置から前記第２位置へと移動するのに要する時間を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ５。

遊技機ＧＢ５によれば、第１移動制御、即ち、第１位置側から第２位置側へと向かって衝突部材を移動させる移動制御によって衝突部材を第１位置から第２位置へと移動させるのに要する時間を異ならせることができる。つまり、異なる速度で衝突部材を移動させることが可能となるため、所定の方向へと移動する衝突部材が任意の位置（第３位置）に位置している状況で遊技球を到達させるタイミングを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者に対して衝突部材に向けて遊技球を発射させるタイミングを予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機ＧＢ１において、前記遊技機は、前記移動制御手段によって移動制御されている前記衝突部材を、前記第３位置にて所定期間保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ６。

遊技機ＧＢ６によれば、衝突部材を第３位置に所定期間保持することができるため、移動中の衝突部材に到達した遊技球が特定流路を流下する可能性を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に移動中の衝突部材に向けて遊技球を発射させ易くすること

ができるという効果がある。
遊技機ＧＢ１において、前記遊技機は、前記第２位置に位置している前記衝突部材に対する移動制御として、遊技球を前記特定流路へと流下させることが可能な移動制御と、遊技球を前記特定流路へと流下させることができない移動制御と、を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＧＢ７。
遊技機ＧＢ７によれば、遊技球を特定流路へと流下させることが可能な移動制御と、遊技球を特定流路へと流下させることができない移動制御と、が実行されるため、第２位置に位置している衝突部材が移動したことを目視しただけでは、衝突部材に向けて発射させた遊技球が特定流路を流下し得るか否かを判断することができないように構成している。よって、第２位置に位置している衝突部材が移動を開始したか否かだけで無く、どのように移動するのかについても遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。
【３２１３２】
＜５１１７系特徴群＞
＜特徴ＨＡ群＞（特定の異常状態と判別されたことに基づいて、発射槌に衝突され得る特定位置へと遊技球を送り出すための特定の送出動作を枠制御装置側で停止させるが主制御装置側で制御される発射槌の可変制御は通常動作のままとする）
遊技に関する制御を実行する第１制御手段と、その第１制御手段から出力される特定のコマンドに応じて所定の遊技価値を付与するための所定の制御を少なくとも実行可能な第２制御手段と、所定範囲を可変可能な可変手段と、前記可変手段の一部であって当該可変手段が可変した場合に予め定められた特定位置に配置された遊技球に衝突し得る衝突部と、その衝突部に衝突された遊技球が到達可能な位置に設けられている所定領域と、を有し、前記所定領域を通過した遊技球が外部に排出されることなく前記特定位置へと再度配置され得る構成の遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、第１領域に到達した遊技球を第２領域へと送り出すための特定の送出動作を実行可能な送出手段と、その送出手段によって前記第２領域へと送り出された遊技球を前記特定位置へと誘導可能な誘導手段と、前記遊技機が特定の異常状態であるか判別可能な異常判別手段と、を備え、前記第１制御手段は、前記操作手段に対する操作内容に応じた所定の可変態様で前記可変手段を可変させるための特定制御を実行可能な構成であり、前記第２制御手段は、予め定められた特定条件が成立している間、前記送出手段により特定間隔で前記特定の送出動作を行わせるための第１制御を実行する第１制御実行手段と、少なくとも前記特定条件が成立している間に前記異常判別手段によって前記特定の異常状態と判別されたことに基づいて、前記特定の送出動作を停止させるための第２制御を実行する第２制御実行手段と、を有し、前記第１制御手段は、前記特定の異常状態においても前記特定制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＡ１。
従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を遊技領域へ向けて発射可能に構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。また、近年では、発射された遊技球を遊技機の外部に排出することなく発射位置に再配置可能な構成を有する遊技機（所謂、封入式パチンコ機）も知られている。このような遊技機において、遊技機の異常状態が検出された場合に遊技を中断させるために通常の制御とは異なる所定の制御が実行されるが、異常のない箇所においても所定の制御に切り替えられるため、遊技機に余分な処理負荷が係るという課題があった。
これに対して、遊技機ＨＡ１によれば、特定の異常状態となった場合に、第１制御手段を通常通りに動作させておきつつ、第２制御手段側において特定の送出動作を停止させることで結果的に遊技球が衝突部に衝突され得なくなるように制御することができるので、第１制御手段側において異常の有無に応じて制御を切り替える必要がなくなり、第１制御手段の処理負荷を軽減させることができるという効果がある。
遊技機ＨＡ１において、前記遊技機は、所定の表示態様を表示可能な表示手段と、前記第１制御手段から出力される第１のコマンドに応じた表示態様を前記表示手段に対して表示させることが可能な表示制御手段と、を備え、前記第２制御手段は、前記特定の異常状

態である場合に、当該特定の異常状態であることを示すための特定情報を少なくとも含む第２のコマンドを前記第１制御手段へと出力可能な構成であり、前記第１制御手段は、前記特定情報を含む前記第２のコマンドを受信したことに基づいて、前記特定の異常状態であることを通知するための前記第１のコマンドを前記表示制御手段へと出力可能な構成であり、前記表示制御手段は、前記特定の異常状態であることを通知するための前記第１のコマンドを受信したことに基づいて、前記特定の異常状態であることを示す特定の表示態様を前記表示手段に対して表示させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＡ２。

遊技機ＨＡ２によれば、遊技機ＨＡ１の奏する効果に加え、第２のコマンドによって特定の異常状態であることを第２制御手段から第１制御手段へと通知することができ、更に、第１のコマンドによって特定の異常状態であることを第１制御手段から表示制御手段へと通知して特定の表示態様を表示させることができるので、表示態様によって特定の異常状態であることを分かり易く報知することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ２において、前記第２制御手段は、前記特定のコマンドを受信したことに基づいて、前記第２のコマンドを前記第１制御手段へと出力可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＡ３。

遊技機ＨＡ３によれば、遊技機ＨＡ２の奏する効果に加え、特定のコマンドを受信する毎に第２のコマンドを出力することができるので、特定の異常状態であるか否かをより短いスパンで第１制御手段へと通知することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ３において、前記第１制御手段は、前記第２制御手段に対して前記所定の制御を実行させるか否かによらず、予め定められた特定周期で前記特定のコマンドを前記第２制御手段へと出力可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＡ４。

遊技機ＨＡ４によれば、遊技機ＨＡ３の奏する効果に加え、特定周期で特定のコマンドが第２制御手段へと出力されるので、第２のコマンドも特定周期で出力することができ、特定の異常状態の有無を定期的に第１制御手段へと通知することができるという効果がある。

遊技機ＨＡ１からＨＡ４のいずれかにおいて、前記第２制御手段は、前記特定装置から出力される第３のコマンドを少なくとも受信可能なコマンド受信手段を備え、前記第２制御手段は、前記コマンド受信手段によって前記第３のコマンドが受信されたことに基づいて、前記所定の制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＡ５。

遊技機ＨＡ５によれば、遊技機ＨＡ１からＨＡ４のいずれかにおいて、特定装置から出力される第３のコマンドに応じて所定の制御を実行することができるので、所定の遊技価値を付与する条件をより多様化させることができるという効果がある。

＜特徴ＨＢ群＞（遊技球を発射位置へと送り出すための所定の送出条件が成立したことに基づいて、計数ボタンを無効にし、遊技球が送り出されて持ち球数が減算されたことに基づいて計数ボタンを有効にする）

所定の送出条件が成立したことに基づいて、遊技球を所定方向へと送り出すことが可能な送出手段と、その送出手段によって前記所定方向へと送り出された遊技球を特定位置まで誘導可能な特定経路と、遊技者が操作可能な第１操作手段と、所定の発射条件が成立したことに基づいて、前記特定位置に配置された遊技球を前記第１操作手段に対する操作に応じた発射速度で発射可能な発射手段と、を有した遊技機において、前記発射手段によって発射させることが可能な遊技球の数に対応する所定の計数値を表示可能な表示手段と、前記送出手段によって遊技球が前記所定方向へと送り出されたことに基づいて成立し得る所定の減算条件が成立したことに基づいて、前記所定の計数値を減算する第１減算手段と、遊技者が操作可能な第２操作手段と、その第２操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記所定の計数値を減算する第２減算手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段への遊技球の入球を検出可能な検出手段と、その検出手段によって前記入球手段に対する遊技球の入球が検出されたことに基づいて、前記所定の計数値を加算する加算手段と、前記所定の送出条件が成立してから前記第１減算手段によって前記所定の計数値が減算されるまで、前記第２減算手段によって前記所定の計数値が減算される

ことを回避する特定制御を実行可能な特定制御実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＢ１。

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を遊技領域へ向けて発射可能に構成された遊技機が知られている（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。また、近年、発射された遊技球を遊技機の外部に排出せずに発射位置へと再配置可能な構成を有するパチンコ機も知られている（所謂、封入式パチンコ機）。このような遊技機では、遊技者が使用可能な遊技球数（持玉数）を表示器に表示することで、遊技者に持玉数を容易に把握させることができる構成としているものが一般的である。

しかしながら、このように構成された遊技機では持玉数の管理をデータで行うため、実際の持玉数が表示上の持玉数に反映されるまでにタイムラグが発生し、異なる持玉数の減算条件（例えば、遊技球の発射や、計数ボタンの押下等）が同一タイミングで成立した場合に、実際の持玉数が正常に表示器に反映されないという問題点があった。

これに対して、遊技機ＨＢ１によれば、所定の送出条件が成立してから第１減算手段によって所定の計数値が減算されるまでの間に遊技者によって第２操作手段が操作されて第２減算手段によって所定の計数値が減算されて所定の計数値が０になってしまうことを回避することができ、所定の計数値が０の状態で更に第１減算手段によって所定の計数値が減算されてしまい、所定の計数値が異常な値となってしまうことを抑制することができるので、所定の計数値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１において、前記遊技機は、前記所定の減算条件として、前記送出手段によって前記所定方向へと送り出された遊技球が通過し得る特定領域を通過したことに基づいて成立し得る第１減算条件と、前記所定の送出条件が成立してから前記第１減算条件が成立せずに予め定められた特定期間が経過したことに基づいて成立し得る第２減算条件と、を少なくとも有していることを特徴とする遊技機ＨＢ２。

遊技機ＨＢ２によれば、遊技機ＨＢ１の奏する効果に加え、第１減算条件が成立しなくても所定の送出条件が成立してから特定期間が経過した場合に所定の計数値を減算することができるので、ノイズや破損等の影響によって特定領域の通過を検出できなかったとしても、所定の計数値を好適に更新することができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１又はＨＢ２において、前記第２減算手段は、前記特定の操作として第１特定操作が行われたことに基づいて、前記所定の計数値から第１特定値を減算し、前記特定の操作として前記第１特定操作とは異なる第２特定操作が行われたことに基づいて、前記所定の計数値から前記第１特定値よりも多い第２特定値を減算することが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＢ３。

遊技機ＨＢ３によれば、遊技機ＨＢ１又はＨＢ２の奏する効果に加え、第２操作手段に対する操作に応じて所定の計数値から減算する値を異ならせることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ３において、前記第２減算手段は、前記所定の計数値が前記第２特定値未満の状況下において前記第２特定操作が行われたことに基づいて、前記所定の計数値を０に減算する構成であることを特徴とする遊技機ＨＢ４。

遊技機ＨＢ４によれば、遊技機ＨＢ３の奏する効果に加え、所定の計数値から第２特定値を減算することができない状況下においても、複数回の第１特定操作を行って所定の計数値を減算する必要がなく、一気に所定の計数値を０に減算することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＢ１からＨＢ４のいずれかにおいて、前記特定制御手段は、前記所定の計数値が予め定められた特定値よりも大きい値である場合には前記特定制御を実行せず、前記所定の計数値が前記特定値以下の値である場合に前記特定制御を実行する構成であることを特徴とする遊技機ＨＢ５。

遊技機ＨＢ５によれば、遊技機ＨＢ１からＨＢ４の奏する効果に加え、特定制御を実行され難くすることができるので、第２操作手段を操作したにもかかわらず特定制御が実行されて所定の計数値が減算されないという事象の発生を抑制することができ、遊技者に対

して違和感を抱かせてしまうことを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＨＢ１からＨＢ５のいずれかにおいて、前記入球手段へと入球した遊技球が通過可能な第１経路を備え、前記送出手段は、前記第１経路を通過した遊技球が通過可能な第１開口部と、その第１開口部を通過した遊技球が通過可能な第２経路と、その第２経路の内部の遊技球を前記所定方向へと排出可能な第２開口部と、前記所定の送出条件が成立したことに基づいて、前記第２経路の内部の１の遊技球を前記第２開口部から前記所定方向へと送り出すための送出制御を実行可能な送出制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＢ６。
遊技機ＨＢ６によれば、遊技機ＨＢ１からＨＢ５のいずれかが奏する効果に加え、発射された遊技球が入球手段へと入球すると、第１経路を介して送出手段へと誘導されて再度特定位置に送り出されるので、遊技球を外部へと排出させる機構や外部から遊技球を補給する機構を削減することができ、遊技機の原価を低減させることができるという効果がある。
遊技機ＨＢ１からＨＢ６のいずれかにおいて、前記遊技機が特定の異常状態であるか判別可能な異常判別手段を備え、前記遊技機は、前記異常判別手段によって前記特定の異常状態と判別されたことに基づいて、前記送出制御手段による前記送出制御の実行を抑制可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＢ７。
遊技機ＨＢ７によれば、遊技機ＨＢ１からＨＢ６のいずれかが奏する効果に加え、特定の異常状態において送出制御の実行が抑制されるので、遊技球が送り出され続けることにより特定の異常状態が悪化することを抑制することができるという効果がある。
遊技機ＨＢ７において、前記発射手段は、所定範囲を可変可能な可変手段と、その可変手段を前記第１操作手段に対する操作内容に応じた所定の可変態様で可変させることが可能な可変制御手段と、前記可変手段の一部であって当該可変手段が前記所定の可変態様で可変した場合に前記特定位置に配置された遊技球に衝突し得る衝突部と、を備え、前記可変制御手段は、前記特定の異常状態においても前記可変手段を前記所定の可変態様で可変させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＢ８。
遊技機ＨＢ８によれば、遊技機ＨＢ７の奏する効果に加え、特定の異常状態において可変制御手段による制御を通常通り実行させつつ、送出制御のみを抑制することで遊技球が衝突部に衝突されることを抑制できるので、処理を簡素化することができ、処理負荷を軽減できるという効果がある。
＜特徴ＨＣ群＞（特定周期で出力される所定の制御データとして、特定条件の成立を示す情報が記憶されている場合と成立しなかった場合とでデータ量が同一の互いに異なるデータを出力する）
所定の表示態様を表示可能な表示画面と、遊技に関する所定の制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段と通信可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、予め定められた特定周期で成立する所定の生成条件が成立したことに基づいて、所定の制御データを生成する制御データ生成手段と、その制御データ生成手段によって生成された前記所定の制御データを前記第２制御手段へと出力可能な制御データ出力手段と、を備え、前記制御データ生成手段は、特定の遊技の状況において前記所定の生成条件が成立したことに基づいて、前記所定の制御データとして第１の制御データとその第１の制御データとは異なる制御データであって前記第１の制御データとデータ量が同一の制御データである第２の制御データとを少なくとも含む複数のうち１の制御データを生成可能な構成であり、前記遊技機は、遊技に関する特定条件が成立したか判別可能な判別手段と、その判別手段によって前記特定条件が成立したと判別されたことに基づいて、当該発生した前記特定条件に対応する特定情報を所定の記憶領域に記憶させることが可能な記憶制御手段と、を備え、前記第１の制御データは、前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されている場合に生成され得るデータであり、前記第２の制御データは、前記所定の生成条件の成立時に前記所定の記憶領域に対して前記特定情報が記憶されている場合に生成され得ないデータであり、前記遊技機は、前記第２制御手段が前記第１制御手段から前記第１の制御データを受信した場合に、前記表

示画面の第１位置に所定の表示態様が表示され、前記第１位置とは異なる第２位置に前記特定条件の成立を遊技者に報知可能な特定の表示態様が表示され、前記第２制御手段が前記第１制御手段から前記第２の制御データを受信した場合に、前記表示画面の前記第１位置に前記所定の表示態様が表示されるが前記第２位置に前記特定の表示態様が表示されない構成であることを特徴とする遊技機ＨＣ１。

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を発射し、発射された遊技球が所定の入球口に入球したことに基づいて所定の抽選を実行する遊技機が知られている。（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。このような遊技機は、複数の制御装置によって構成されており、各制御装置間の通信に関する制御をより好適にすることを目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

これに対して、遊技機ＨＣ１によれば、同一のデータ量の所定の制御データによって特定条件の成立有無を出力することができ、第２位置が特定の表示態様となるように設定できるので、より効率良く特定条件の成立有無を報知することができるという効果がある。

遊技機ＨＣ１において、前記第２制御手段は、前記特定周期で成立する特定の生成条件が成立したことに基づいて、特定の制御データを生成する特定制御データ生成手段と、その特定制御データ生成手段によって生成された前記特定の制御データを前記第１制御手段へと出力可能な特定制御データ出力手段と、を備え、前記第１制御手段は、前記特定制御データ出力手段によって出力された前記特定の制御データを少なくとも受信可能な制御データ受信手段を備え、前記所定の生成条件は、前記制御データ受信手段によって前記特定の制御データが受信された場合に成立する構成であることを特徴とする遊技機ＨＣ２。

遊技機ＨＣ２によれば、遊技機ＨＣ１の奏する効果に加え、第２制御手段から第１制御手段へと特定の制御データが出力される毎に所定の制御データを出力することができるので、特定の制御データが正常に受信されているか否かを所定の制御データによって把握することができるという効果がある。

遊技機ＨＣ１又はＨＣ２において、前記第１制御手段とは通信不可能であって前記第２制御手段と通信可能に構成されている第３制御手段を有し、前記第２制御手段は、前記第１制御手段から前記第１の制御データを受信した場合に、前記特定条件の成立を示すための特定コマンドを前記第３制御手段へと出力可能な構成であり、前記第３制御手段は、前記特定コマンドを前記第２制御手段から受信したことに基づいて、前記表示画面の前記第１位置に前記特定の表示態様を表示させるための所定制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＣ３。

遊技機ＨＣ３によれば、遊技機ＨＣ１又はＨＣ２の奏する効果に加え、第１制御手段と第３制御手段とを通信可能にしなくても特定条件の成立を示す特定の表示態様を表示させることができるので、配線の自由度を高めることができるという効果がある。

遊技機ＨＣ３において、前記第２制御手段は、所定の判別条件が成立したことに基づいて判定を実行する判定手段と、その判定手段の判定結果が特定の判定結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判定手段の判定が実行されたことに基づいて、前記判定手段の判定結果を少なくとも通知するための判定結果コマンドを前記第３制御手段へと出力する判定結果コマンド出力手段と、を備え、前記第３制御手段は、前記第２制御手段から前記判定結果コマンドを受信したことに基づいて、その判定結果コマンドが示す判定結果に応じた特定の表示演出を前記表示画面に表示させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＣ４。

遊技機ＨＣ４によれば、遊技機ＨＣ３の奏する効果に加え、判定手段の判定結果を分かり易く報知することができるという効果がある。

遊技機ＨＣ４において、前記特定の表示演出は、所定の図柄が動的表示した後で前記判定手段の判定結果に対応する図柄が停止表示される表示態様を少なくとも含んで構成され、前記第２位置は、前記図柄が停止表示される位置とは少なくとも異なる位置であることを特徴とする遊技機ＨＣ５。

遊技機ＨＣ５によれば、遊技機ＨＣ４の奏する効果に加え、特定条件が成立している場合でも、特定の表示態様によって図柄の視認性が悪くなることを防止することができるの

で、特定条件の成立有無によらず、判定手段の判定結果を遊技者に対してより確実に把握させることができるという効果がある。

＜特徴ＨＤ群＞（主基板から特定のコマンドが出力されるタイミングを電源投入から所定期間以上とすることで、主基板からのコマンドに基づいて制御を行う枠制御基板の初期設定が完了した後で特定のコマンドが主基板から枠制御基板へと出力されるように構成する）

遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力されるコマンドに応じた制御を実行する第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第２制御手段は、前記第１制御手段から出力されたコマンドを受信可能なコマンド受信手段と、そのコマンド受信手段によって特定のコマンドが受信されたことに基づいて、当該受信された前記特定のコマンドに対応する特定制御を実行する特定制御実行手段と、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記第２制御手段の初期設定を行うための初期設定手段と、を備え、前記第１制御手段は、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記第２制御手段に対して前記特定のコマンドを出力する特定コマンド出力手段と、前記遊技機に対して電源が投入されてから前記特定コマンド出力手段によって前記特定のコマンドが出力されるまでの期間を所定期間以上とさせる手段と、を備え、前記遊技機に対して電源が投入されてから前記初期設定手段による前記初期設定が完了するまでの期間は、前記所定期間よりも短くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＨＤ１。

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を発射し、発射された遊技球が所定の入球口に入球したことに基づいて所定の抽選を実行する遊技機が知られている。（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。また、近年、発射された遊技球を遊技機の外部に排出せずに発射位置へと再配置可能な構成を有するパチンコ機も知られている（所謂、封入式パチンコ機）。このような遊技機では、遊技者が使用可能な遊技球数（持玉数）を管理する基板（例えば、上述した第３制御例に枠制御基板）と遊技に関する制御を行う基板（例えば、上述した第３制御例における主制御基板）が接続されていないとエラー状態となり遊技することができない構成とされているものが一般的である。

しかしながら、電源投入後、主制御基板と、枠制御基板のそれぞれが個々に立ち上げ処理を実行するため、枠制御基板が立ち上げ処理を完了する前に主制御基板において枠制御基板との接続エラーを検出してしまうという不具合が生じる虞があった。

これに対して、遊技機ＨＤ１によれば、第２制御手段の初期設定が完了した後で特定のコマンドを第１制御手段から第２制御手段へと出力することができるので、第２制御手段において初期設定が完了していないにもかかわらず第１制御手段から特定のコマンドが出力されてしまい、第２制御手段において特定のコマンドを受信し損なってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＤ１において、所定の付与条件が成立したことに基づいて所定の遊技価値を付与可能な付与手段を備え、前記第２制御手段は、前記コマンド受信手段によって前記特定のコマンドが受信されたことに基づいて、当該特定のコマンドが受信されたことを示す所定のコマンドを前記第１制御手段に対して出力する所定コマンド出力手段を備え、前記第１制御手段は、前記第２制御手段から出力されたコマンドを受信可能な第１コマンド受信手段を備え、前記付与手段は、前記第１コマンド受信手段によって前記所定のコマンドが受信されるまで前記所定の付与条件が成立したとしても前記所定の遊技価値を付与しない構成であることを特徴とする遊技機ＨＤ２。

遊技機ＨＤ２によれば、遊技機ＨＤ１の奏する効果に加え、第１制御手段と第２制御手段とが相互通信可能な状態となってから所定の遊技価値を付与する構成としているので、通信の不具合によって通常よりも多い遊技価値が付与されてしまったり、逆に、通常よりも少ない遊技価値が付与されてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＨＤ２において、前記特定コマンド出力手段は、当該特定コマンド出力手段によって前記特定のコマンドが出力された後で前記第１コマンド受信手段によって前記所定のコマンドが受信されることなく所定期間が経過したことに基づいて、前記特定のコマンド

を再度出力可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＤ３。
遊技機ＨＤ３によれば、遊技機ＨＤ２の奏する効果に加え、所定のコマンドが受信されなかった場合に、再度第２制御手段に対して特定のコマンドを出力することができるので、第２制御手段の初期設定が完了するまでに時間を要してしまい、第１制御手段から最初に出力された特定のコマンドを受信できなかったとしても、特定のコマンドを受信する機会を与えることができ、所定の遊技価値が付与されなくなる状況を成立し難くすることができるという効果がある。
遊技機ＨＤ３において、前記遊技機は、前記特定コマンド出力手段によって最初に前記特定のコマンドが出力された後で前記第１コマンド受信手段によって前記所定のコマンドが受信されることなく予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技停止状態となる構成であることを特徴とする遊技機ＨＤ４。
遊技機ＨＤ４によれば、遊技機ＨＤ３の奏する効果に加え、所定の遊技価値を付与することができない状況下において遊技が長く継続されることを抑制できるので、遊技者に不利益を被らせてしまうことを抑制できるという効果がある。
遊技機ＨＤ４において、前記特定条件は、前記特定コマンド出力手段によって前記特定のコマンドが特定回数以上出力された場合に成立する構成であることを特徴とする遊技機ＨＤ５。
遊技機ＨＤ５によれば、遊技機ＨＤ４の奏する効果に加え、特定のコマンドを特定回数送り続けているにもかかわらず所定のコマンドが受信されない重篤な通信異常が発生した場合にのみ、遊技停止状態とすることができるので、遊技停止状態となる状況を最低限にすることができるという効果がある。
＜特徴ＨＥ群＞（所定周期で第１制御手段から第２制御手段へと第１の制御データを出力し、所定周期よりも長い特定周期で第２制御手段から外部装置へと第１の制御データに関連する第２の制御データを出力する。特定周期において第２制御データと第３制御データとの両方の生成条件が成立していた場合は第３制御データを優先して出力する）
遊技に関する所定の制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力される制御データに応じた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、第１の生成条件が成立したことに基づいて第１制御データを生成する第１制御データ生成手段と、その第１制御データ生成手段によって生成された前記第１制御データを、予め定められた所定周期で成立し得る所定の出力条件が成立したことに基づいて前記第２制御手段へと出力することが可能な第１制御データ出力手段と、を備え、前記第２制御手段は、前記第１制御データ出力手段によって出力された前記第１制御データを少なくとも受信可能なデータ受信手段と、第２の生成条件が成立したことに基づいて、前記データ受信手段によって受信された前記第１制御データに関連する第２制御データを生成する第２制御データ生成手段と、その第２制御データ生成手段によって生成された前記第２制御データを、前記所定周期よりも長い特定周期で成立し得る特定の出力条件が成立したことに基づいて前記遊技機の外部へと出力可能な第２制御データ出力手段と、前記第２の生成条件とは異なる第３の生成条件が成立したことに基づいて、前記第２制御データとは異なる第３制御データを生成する第３制御データ生成手段と、その第３制御データ生成手段によって生成された前記第３制御データを、前記特定の出力条件が成立したことに基づいて前記遊技機の外部へと出力可能な第３制御データ出力手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定周期において前記第２の生成条件と前記第３の生成条件との両方が成立した場合に、前記第３制御データを優先して前記遊技機の外部へと出力する構成であることを特徴とする遊技機ＨＥ１。
従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を発射し、発射された遊技球が所定の入球口に入球したことに基づいて所定の抽選を実行する遊技機が知られている。（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。また、近年、発射された遊技球を遊技機の外部に排出せずに発射位置へと再配置可能な構成を有するパチンコ機が知られている（所謂、封入式パチンコ機）。このような遊技機では、遊技者が使用可能な遊技球数（持玉数）を管理する基板（例えば、上述した第３制御

例に枠制御基板）と遊技に関する制御を行う基板（例えば、上述した第３制御例における主制御基板）が接続され、枠制御基板から遊技機の外部制御装置（例えば、上述した第３制御例におけるカードユニット）へと情報が出力される構成であるものが一般的である。このような遊技機においては、複数の制御装置間の通信に関する制御を更に好適にすることが望まれている。

これに対して、遊技機ＨＥ１によれば、特定周期で成立する特定の出力条件が成立した場合に、第２制御データよりも第３制御データを優先して出力することができるので、制御データをより好適に外部へと出力することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ１において、前記第２制御手段は、前記第２の生成条件とも前記第３の生成条件とも異なる第４の生成条件が成立したことに基づいて、前記第２制御データとも前記第３制御データとも異なる第４制御データを生成する第４制御データ生成手段と、その第４制御データ生成手段によって生成された前記第４制御データを、前記特定の出力条件が成立したことに基づいて前記遊技機の外部へと出力可能な第４制御データ出力手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定周期において前記第３の生成条件と前記第４の生成条件とが少なくとも成立した場合に、前記第４制御データを優先して前記遊技機の外部へと出力する構成であることを特徴とする遊技機ＨＥ２。

遊技機ＨＥ２によれば、遊技機ＨＥ１の奏する効果に加え、第３制御データよりも第４制御データを優先して出力することができるので、制御データをより好適に外部へと出力することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ２において、前記遊技機は、前記特定周期において前記第３の生成条件と第４の生成条件とが少なくとも成立したことにより前記第４制御データを優先して前記遊技機の外部へと出力した場合に、次の前記特定周期において前記第３制御データを出力可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＥ３。

遊技機ＨＥ３によれば、遊技機ＨＥ２の奏する効果に加え、第４制御データが優先的に出力されたことにより特定周期において第３制御データを出力できなかったとしても、その出力できなかった第３制御データを次の特定周期で出力することができるので、第３制御データを出力できなくなってしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機ＨＥ３において、遊技に関する特定の異常状態となったことを検知可能な異常検知手段を備え、前記第１制御データ生成手段は、前記異常検知手段によって前記特定の異常状態となったことが検知されてから予め定められた特定期間が経過するまでの間、前記第１の生成条件が成立する毎に当該特定の異常状態となったことを示す特定の前記第１制御データを生成可能な構成であり、前記特定期間は、前記特定期間の３倍よりも長い期間であることを特徴とする遊技機ＨＥ４。

遊技機ＨＥ４によれば、遊技機ＨＥ３の奏する効果に加え、特定周期において第２の生成条件と第３の生成条件と第４の生成条件とが重複して成立したとしても、最初の特定周期において第４制御データを出力し、次の特定周期において第３制御データを出力し、更に次の周期で第２制御データを出力することができるため、特定の異常状態となったことを示す特定の第１制御データが反映された第２制御データを確実に出力することができるという効果がある。

遊技機ＨＥ２からＨＥ４のいずれかにおいて、前記第１制御データ手段は、遊技に関する特定事象が発生したことを示す所定情報を含む所定の前記第１制御データを生成可能な構成であり、前記遊技機は、前記特定周期において前記第３の生成条件と前記第４の生成条件とが成立していたとしても、当該特定周期において前記所定の前記第１制御データが前記データ受信手段によって受信されていれば、前記所定の前記第１制御データを反映させた前記第２制御データを優先して前記遊技機の外部へと出力する構成であることを特徴とする遊技機ＨＥ５。

遊技機ＨＥ５によれば、遊技機ＨＥ２からＨＥ４のいずれかが奏する効果に加え、所定情報を優先的に外部へと伝達することができるので、重要な情報を外部にいち早く把握させることができるという効果がある。

＜特徴ＨＦ群＞（第１制御手段が把握する遊技価値に対応する価値情報を所定周期で第

２制御手段へと出力し、第２制御手段は価値情報を第１制御手段とは通信不可能な演出制御手段へと出力することで価値情報を報知する演出を実行する）

遊技に関する所定の制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段と通信可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、予め定められた特定周期で成立する所定の生成条件が成立したことに基づいて、遊技価値の量に対応する特定データを含む所定の制御データを生成可能な制御データ生成手段と、その制御データ生成手段によって生成された前記所定の制御データを前記第２制御手段へと出力可能な制御データ出力手段と、を備え、前記第２制御手段は、前記制御データ出力手段によって出力された前記所定の制御データを少なくとも受信可能な制御データ受信手段と、その制御データ受信手段によって受信された前記所定の制御データに含まれる前記特定データに応じた特定制御を実行する特定制御実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＨＦ１。

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を発射し、発射された遊技球が所定の入球口に入球したことに基づいて所定の抽選を実行する遊技機が知られている。（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。このような遊技機は、複数の制御装置によって構成されており、各制御装置間の通信に関する制御をより好適にすることを目的として、さらなる技術の向上が望まれている。

これに対して、遊技機ＨＦ１によれば、遊技価値の量に対応する特定データを所定の制御データに含めて出力することができるので、第２制御手段に対しても遊技価値の量を把握させることができ、より好適な通信制御を実現することができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１において、表示態様を表示可能な表示手段と、前記第２制御手段から出力されるコマンドに応じた演出制御を実行可能な演出制御手段を備え、前記特定制御は、前記制御データ受信手段によって受信された前記所定の制御データに含まれる前記特定データに対応する特定コマンドを前記演出制御手段に対して出力する制御であり、前記演出制御手段は、前記特定コマンドを受信したことに基づいて、当該特定コマンドに対応する前記遊技価値の量を示す特定の表示態様を前記表示手段に表示可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＦ２。

遊技機ＨＦ２によれば、遊技機ＨＦ１の奏する効果に加え、特定コマンドによって演出制御手段に対して遊技価値の量を通知することができ、表示手段に遊技価値の量を示す特定の表示態様を表示させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１又はＨＦ２において、前記第２制御手段は、前記特定周期で遊技状態を示す情報を少なくとも含む特定の制御データを前記第１制御手段へと出力する特定制御データ出力手段を備え、前記制御データ生成手段は、前記特定制御データを受信したことに基づいて、当該特定制御データを受信したことを示すための制御データとして前記所定の制御データを生成可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＦ３。

遊技機ＨＦ３によれば、遊技機ＨＦ１又はＨＦ２の奏する効果に加え、特定制御データに対する応答として出力する所定の制御データに遊技価値の量を示すデータを含めることができるので、所定の制御データをより効率良く用いることができるという効果がある。

遊技機ＨＦ１からＨＦ３のいずれかにおいて、前記制御データ生成手段は、前回の前記所定の生成条件の生成から今回の前記所定の生成条件までの間に前記遊技価値の量に変化があった場合に、前記特定データを含む第１の所定の制御データを生成し、前回の前記所定の生成条件の生成から今回の前記所定の生成条件までの間に前記遊技価値の量に変化がなかった場合に、前記特定データを含まない第２の所定の制御データを生成する構成であることを特徴とする遊技機ＨＦ４。

遊技機ＨＦ４によれば、遊技機ＨＦ１からＨＦ３のいずれかが奏する効果に加え、遊技価値の量に変化がない場合に無駄に特定データを含む所定の制御データが生成されることを防止できるので、所定の制御データをより効率良く送信することができるという効果がある。

遊技機ＨＦ４において、前記制御データ生成手段は、前記第１の所定の制御データとして、前記第２の所定の制御データよりも前記特定データのデータ量分データ量が多いデー

タを生成する構成であり、前記所定の制御データは、当該所定の制御データの電文長を示す電文長データを少なくとも含むことを特徴とする遊技機ＨＦ５。

遊技機ＨＦ５によれば、電文長データを確認するだけで、第１の所定の制御データであるか第２の所定の制御データであるかを容易に識別することができるので、第２制御手段の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

＜特徴ＨＧ群＞（所定周期で第１制御手段から第２制御手段へと第１の制御データを出力し、第２制御手段は所定周期よりも長い特定周期で当該特定周期の間に受信した第１の制御データに関連する第２の制御データを外部装置に出力する）

遊技に関する所定の制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力される制御データに応じた制御を実行可能な第２制御手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、所定周期で成立し得る第１の生成条件が成立したことに基づいて第１制御データを生成する第１制御データ生成手段と、その第１制御データ生成手段によって生成された前記第１制御データを前記第２制御手段へと出力することが可能な第１制御データ出力手段と、を備え、前記第２制御手段は、前記第１制御データ出力手段によって出力された前記第１制御データを少なくとも受信可能なデータ受信手段と、前記所定周期よりも長い特定周期で成立し得る第２の生成条件が成立したことに基づいて、前記データ受信手段によって受信された前記第１制御データに関連する第２制御データを生成する第２制御データ生成手段と、その第２制御データ生成手段によって生成された前記第２制御データを前記遊技機の外部へと出力可能な第２制御データ出力手段と、を備え、前記特定周期の間に前記所定周期が複数回経過する構成であることを特徴とする遊技機ＨＧ１。

従来より、遊技者によって発射ハンドル等の操作手段が操作されたことに基づいて遊技球を発射し、発射された遊技球が所定の入球口に入球したことに基づいて所定の抽選を実行する遊技機が知られている。（例えば、特許文献：特開２００５－６７４２号公報）。また、近年、発射された遊技球を遊技機の外部に排出せずに発射位置へと再配置可能な構成を有するパチンコ機が知られている（所謂、封入式パチンコ機）。このような遊技機では、遊技者が使用可能な遊技球数（持玉数）を管理する基板（例えば、上述した第３制御例に枠制御基板）と遊技に関する制御を行う基板（例えば、上述した第３制御例における主制御基板）が接続され、枠制御基板から遊技機の外部制御装置（例えば、上述した第３制御例におけるカードユニット）へと情報が出力される構成であるものが一般的である。このような遊技機においては、複数の制御装置間の通信に関する制御を更に好適にすることが望まれている。

これに対して、遊技機ＨＧ１によれば、特定周期の間に出力される複数の第１制御データを加味した１の第２制御データを出力することができるので、制御データを好適に出力することができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１において、前記第１制御データは、所定のカウント情報を含んで構成され、前記第２制御手段は、前記特定周期の間に前記データ受信手段によって受信された複数の前記第１制御データに含まれる前記所定のカウント情報を合算した合算カウント情報を記憶可能な合算カウント情報記憶手段を備え、前記第２制御データ生成手段は、前記合算カウント情報記憶手段に記憶されている前記合算カウント情報に対応する情報を少なくとも含む前記第２制御データを生成可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＧ２。

遊技機ＨＧ２によれば、遊技機ＨＧ１の奏する効果に加え、複数回の第１制御データのそれぞれに含まれるカウント情報を合算した合算カウント情報を第２制御データに含めて出力することができるので、カウント情報の一部を外部へと通知し漏らしてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１又はＨＧ２において、前記第１制御データは、前記遊技機の状態に関する状態情報を含んで構成され、前記第２制御手段は、前記特定周期の間に前記第１制御データが前記データ受信手段によって受信される毎に、当該受信された前記第１制御データに含まれる状態情報を記憶可能な状態情報記憶手段を備え、前記第２制御データ生成手段は、前記状態情報記憶手段に記憶されている前記状態情報に対応する情報を少なくとも含む前記第２制御データを生成可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＧ３。

遊技機ＨＧ３によれば、遊技機の最新の状態を第２制御データによって外部へと通知することができるという効果がある。

遊技機ＨＧ１からＨＧ３のいずれかにおいて、前記第２制御手段は、前記特定周期よりも長い第１周期で成立し得る第３の生成条件が成立したことに基づいて、前記第２制御データとは異なる第３制御データを生成可能な第３制御データ生成手段と、その第３制御データ生成手段によって生成された前記第３制御データを前記遊技機の外部へと出力可能な第３制御データ出力手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定周期と前記第１周期とが重複した場合に、前記第３制御データを優先して前記遊技機の外部へと出力する構成であることを特徴とする遊技機ＨＧ４。

遊技機ＨＧ４によれば、遊技機ＨＧ１からＨＧ３のいずれかが奏する効果に加え、成立頻度が低い第３の成立条件が成立した場合に、比較的頻繁に出力される第２制御データよりも優先して第３制御データを出力することができるので、第３制御データを好適に出力することができるという効果がある。

遊技機ＨＧ４において、前記第２制御データ生成手段は、前記特定周期と前記第１周期とが重複したことにより前記第３制御データを優先して前記遊技機の外部へと出力した場合に、前回の第２制御データを出力した前記特定周期から次に前記第２制御データを出力する前記特定周期までの間に受信した複数の前記第１制御データを加味した前記第２制御データを生成可能な構成であることを特徴とする遊技機ＨＧ５。

遊技機ＨＧ５によれば、遊技機ＨＧ４の奏する効果に加え、第３制御データを優先して出力することにより、当該第３制御データを出力した特定周期の間の第１制御データが第２制御データに反映されなくなることを抑制することができるという効果がある。

【３２１３３】

＜５１２１系特徴群＞

＜特徴ＩＡ群＞（所定期間内に賞球数とファール球数とが更新された場合には合算した加算情報で持ち球数が加算表示される）

遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力される情報に応じた制御を実行する第２制御手段と、複数の表示領域を有し、その複数の表示領域のそれぞれに表示された数値情報から所定の遊技価値が付与されることを遊技者に認識させることが可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記遊技に関する制御の結果に関する遊技関連情報を生成する生成手段と、その生成手段によって生成された前記遊技関連情報を前記第２制御手段へと出力する出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記遊技関連情報を少なくとも受信可能に構成された情報受信手段と、前記第１制御手段とは異なる装置から出力された特定情報を受信可能に構成された特定情報受信手段と、前記情報受信手段によって受信した前記遊技関連情報が遊技者に前記所定の遊技価値が付与される情報であるかを判定可能な判定手段と、その判定手段によって前記遊技関連情報が前記所定の遊技価値が付与される情報であることが判定された場合に第１設定情報を設定可能な第１情報設定手段と、前記特定情報受信手段によって受信した前記特定情報に基づいて前記所定の遊技価値が付与されることに関する第２設定情報を設定可能な第２情報設定手段と、その第２情報設定手段により前記第２設定情報が設定されてから所定事象が発生するまでに前記第１情報設定手段により前記第１設定情報が設定され、所定条件を満たした場合に、前記第１設定情報と、前記第２設定情報とに基づいて、前記情報表示手段に表示されている少なくとも１の前記数値情報が増加する方向に更新される更新態様を設定可能な更新態様設定手段と、を有することを特徴とする遊技機ＩＡ１。

遊技機ＩＡ１によれば、遊技価値が付与される複数の情報に基づいて更新態様を設定することができるため、第１設定情報あるいは第２設定情報が設定された回数よりも更新態様が設定される回数を少なくすることが可能となる。つまり、遊技価値が付与される設定情報が設定される毎に数値情報が更新表示される場合に比べて数値情報が更新表示される頻度を減らすことができる。よって、情報表示手段に表示される数値情報が頻繁に更新されてしまい、表示されている数値情報を遊技者が把握し難くなることを抑制することがで

きるという効果がある。
遊技機ＩＡ１において、前記第１情報設定手段は、第１設定情報として、前記所定の遊技価値が所定量付与されることに対応する所定第１設定情報と、前記所定量よりも多い特定量の前記所定の遊技価値が付与されることに対応する特定第１設定情報と、少なくとも設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＩＡ２。
遊技機ＩＡ２によれば、設定された第１設定情報の種別に応じて、数値情報が増加する量を異ならせることができるため、更新後の数値情報を遊技者に予測させる楽しみを提供することができるという効果がある。
＜特徴ＩＢ群＞（減算情報を用いて持ち球数を減算表示可能な遊技機であって、第１状況下のほうが第２状況下よりも持ち球減算情報が設定された場合に減算表示が行われ難い）
遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力される情報に応じた制御を実行する第２制御手段と、複数の表示領域を有し、その複数の表示領域のそれぞれに表示された数値情報から所定の遊技価値が付与されることを遊技者に認識させることが可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記遊技に関する制御の結果に関する遊技関連情報を生成する生成手段と、その生成手段によって生成された前記遊技関連情報を前記第２制御手段へと出力する出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記遊技関連情報を少なくとも受信可能に構成された情報受信手段と、前記第１制御手段とは異なる装置から出力された特定情報を受信可能に構成された特定情報受信手段と、前記情報受信手段によって受信した前記遊技関連情報が遊技者に前記所定の遊技価値が付与される情報であるかを判定可能な判定手段と、その判定手段によって前記遊技関連情報が前記所定の遊技価値が付与される情報であることが判定された場合に第１設定情報を設定可能な第１情報設定手段と、前記特定情報受信手段によって受信した前記特定情報に基づいて前記所定の遊技価値に関する第２設定情報を設定可能な第２情報設定手段と、少なくとも前記第２設定情報に基づいて、前記表示手段に表示されている少なくとも１の前記数値情報が減少する方向に更新される更新態様を設定可能な更新態様設定手段と、を有し、前記遊技機は、第１状況下よりも、前記第１状況とは異なる第２状況下のほうが、前記第２情報設定手段により設定された前記第２設定情報に基づいて前記表示手段に表示されている少なくとも１の前記数値情報が減少する方向に更新される前記更新態様が設定され難い構成であることを特徴とする遊技機ＩＢ１。
遊技機ＩＢ１によれば、第２設定情報が設定された場合であっても、数値情報が減少する方向に更新される更新態様が設定され難い状況を発生させることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。
＜特徴ＩＣ群＞（複数の加算情報が発生することで持ち球数が加算表示される遊技機であって、実際に持ち球数が加算表示されるよりも前に持ち球数の仮加算表示をする）
遊技に関する制御を実行可能な第１制御手段と、その第１制御手段から出力される情報に応じた制御を実行する第２制御手段と、複数の表示領域を有し、その複数の表示領域のそれぞれに表示された数値情報から所定の遊技価値が付与されることを遊技者に認識させることが可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記第１制御手段は、前記遊技に関する制御の結果に関する遊技関連情報を生成する生成手段と、その生成手段によって生成された前記遊技関連情報を前記第２制御手段へと出力する出力手段と、を有し、前記第２制御手段は、前記出力手段によって出力された前記遊技関連情報を少なくとも受信可能に構成された情報受信手段と、前記第１制御手段とは異なる装置から出力された特定情報を受信可能に構成された特定情報受信手段と、前記情報受信手段によって受信した前記遊技関連情報が遊技者に前記所定の遊技価値が付与される情報であるかを判定可能な判定手段と、その判定手段によって前記遊技関連情報が前記所定の遊技価値が付与される情報であることが判定された場合に第１設定情報を設定可能な第１情報設定手段と、前記特定情報受信手段によって受信した前記特定情報に基づいて前記所定の遊技価値が付与されることに関する第２設定情報を設定可能な第２情報設定手段と、少なくとも前記第１設定

情報に基づいて前記情報表示手段に表示されている少なくとも１の前記数値情報が増加する方向に更新される更新態様を設定可能な更新態様設定手段と、を有し、遊技者に有利となる所定状況下において、前記更新態様に対応した前記数値情報が前記表示手段に表示されるよりも前に、前記更新態様に対応して表示され得る前記数値情報に関連する関連態様を報知可能な構成であることを特徴とする遊技機ＩＣ１。

遊技機ＩＣ１によれば、実際に所定の遊技価値の付与結果が表示されるタイミングよりも前に関連態様が報知されるため、後に獲得し得る賞球数を遊技者に把握させた状態で遊技を行わせることができる。よって、関連態様が報知された後に更新態様に応じた数値情報の更新表示が頻繁に実行されたとしてもその更新内容に注視する必要が無くなるため、表示手段に表示されている数値の更新内容に注視しすぎてしまい、第１制御手段によって遊技関連情報が生成されるタイミングを見失ってしまう状況が発生してしまうことを抑制することができるという効果がある。

＜特徴ＩＤ群＞（所定の状況下においては、遊技球が遊技領域へと発射されたとしても表示装置に表示される計数値を更新しない）

遊技者による所定操作に基づいて遊技媒体を用いた遊技を実行可能な遊技実行手段と、その遊技実行手段により実行された前記遊技に用いられた前記遊技媒体に対応する第１計数値を計数可能な第１計数手段と、前記遊技の結果として獲得した前記遊技媒体に対応する第２計数値を計数可能な第２計数手段と、少なくとも前記第１計数値と、前記第２計数値と、に基づいて保有値情報を算出可能な算出手段と、その算出手段によって算出された前記保有値情報に対応する保有値表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有した遊技機において、前記表示制御手段は、第１状況下においては、前記第１計数手段によって新たに計数された前記第１計数値、或いは、前記第２計数手段によって新たに計数された前記第２計数値に基づいて算出された前記保有値情報に対応する前記保有値表示態様を前記表示手段に表示させることが可能であり、前記第１状況とは異なる第２状況下においては、前記第１計数手段によって新たに計数された前記第１計数値のみに基づいて算出された前記保有値情報に対応する前記保有値表示態様を前記表示手段に表示させないように構成され、少なくとも前記第２状況は、前記第１計数値よりも前記第２計数値の方が多く計数され易い遊技の状況であることを特徴とする遊技機ＩＤ１。

遊技機ＩＤ１によれば、遊技の結果として獲得した遊技媒体に対応する第２計数値の方が遊技に用いられた第１計数値よりも多く計数され易い第２状況、即ち、保有値情報が増加し易い状況において、新たに計数された第１計数値のみに基づいて算出された保有値情報に対応する保有値表示態様を表示することが無いため、第２状況下で遊技を行っている遊技者に対して、好適な遊技を提供することができるという効果がある。

【３２１３４】

＜５１２７系特徴群＞

＜特徴ＪＡ群＞（第１の開放期間と第２の開放期間とが少なくとも設定され得る特定の開放パターンにおいて、第１の開放期間の間に特定の開放パターンを終了させ得る特定数よりも少ない所定数の入賞を検出したことに基づいて、第１の開放期間を終了させる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための第１位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための第２位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技状態において所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定回数可変され得る可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に第１の可変条件が成立したことに基づいて前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと可変させる第１可変制御手段と、その第１可変制御手段によって前記可変手段が前記第１位置へと可変された後で前記入球手段に対して所定数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段を前記第１位置から前記第２位置へと可変させる第２可変制御手段と、前記第１可変制御手段によって前記可変手段が前記第１位置へと可変された後で前記入球手

段に対して前記所定数の遊技球が入球するよりも前に特定期間が経過したことに基づいて、前記可変手段を前記第１位置から前記第２位置へと可変させる第３可変制御手段と、前記第２可変制御手段または前記第３可変制御手段によって前記可変手段が前記第２位置へと可変された後に成立し得る第２の可変条件が成立したことに基づいて前記可変手段を前記第２位置から前記第１位置へと可変させる第４可変制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＡ１。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、抽選条件の成立に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり遊技を実行するものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技において大入賞口へと遊技球を入球させることが可能となるラウンド遊技を複数回実行することにより遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特開２００１－０３８００７号公報）。

しかしながら、ラウンド遊技の回数には遊技規則上の上限が設けられているため、上限回数を超えてラウンド遊技を実行することができず、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機ＪＡ１によれば、所定数の遊技球が入球することで可変手段が一旦第２位置へと可変され、その後に再度可変手段が第１位置へと可変されるので、可変遊技が複数回実行されているかのように思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１において、前記可変遊技の実行中に前記入球手段に対して前記所定数よりも多い特定数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変遊技を終了させる可変遊技終了手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＡ２。

遊技機ＪＡ２によれば、遊技機ＪＡ１の奏する効果に加え、可変遊技自体を終了させる契機となる特定数よりも少ない所定数の遊技球の入球を契機として可変手段を一旦第２位置へと可変させることができる斬新な可変動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１又はＪＡ２において、前記第４可変制御手段によって前記可変手段が前記第１位置へと可変された後で前記入球手段に対して前記入球手段に対して第１数の遊技球が入球するか、前記第１数の遊技球が入球するよりも前に所定期間が経過したことに基づいて、前記可変手段を前記第１位置から前記第２位置へと可変させる第５可変制御手段を備え、少なくとも前記第１可変制御手段によって前記可変手段が前記第１位置へと可変されてから前記第５可変制御手段によって前記可変手段が前記第２位置へと可変されるまでの間、１の前記可変遊技が継続し得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＡ３。

遊技機ＪＡ３によれば、遊技機ＪＡ１またはＪＡ２の奏する効果に加え、１の可変遊技において可変遊技自体を終了させる契機となる特定数よりも少ない所定数の遊技球の入球を契機として可変手段を一旦第２位置へと可変させることができる斬新な可変動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ３において、前記第１可変制御手段によって前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第２可変制御手段または前記第３可変制御手段によって前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの期間を少なくとも含む第１期間で第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第４可変手段によって前記可変手段が前記第１位置に可変されてから前記第５可変制御手段によって前記可変手段が前記第２位置に可変されるまでの期間を少なくとも含む第２期間で前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＡ４。

遊技機ＪＡ４によれば、遊技機ＪＡ３の奏する効果に加え、実際には１の可変遊技が継続しているだけであるにもかかわらず第１期間と第２期間とで独立した可変遊技が実行されているかのように遊技者に思わせることができる極めて特殊な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ４において、前記第１演出と前記第２演出とは、互いに異なる前記可変遊技が実行されていると遊技者に把握させ得る演出であることを特徴とする遊技機ＪＡ５。

遊技機ＪＡ５によれば、遊技機ＪＡ４の奏する効果に加え、第１期間と第２期間とで互いに異なる可変遊技が実行されていると遊技者に対してより確実に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ５において、前記特定数は、前記所定数の２倍の数であることを特徴とする遊技機ＪＡ６。

遊技機ＪＡ６によれば、遊技機ＪＡ５の奏する効果に加え、第１期間と第２期間とで、共に所定数の遊技球が入球手段へと入球することで各期間が終了される可能性が高くなるため、より確実に、第１期間と第２期間とで独立した可変遊技が実行されているかのように遊技者に対して思わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＡ１からＪＡ６のいずれかにおいて、前記可変遊技が終了した後の前記特定遊技状態において、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと可変される所定遊技を実行する所定遊技実行手段と、前記所定遊技の実行中に前記入球手段に対して前記所定数の遊技球が入球したことに基づいて、前記所定遊技を終了する所定遊技終了手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＡ７。

遊技機ＪＡ７によれば、遊技機ＪＡ１からＪＡ６のいずれかが奏する効果に加え、可変遊技において第１可変制御手段によって可変手段が第１位置に可変されてから第２可変制御手段によって可変手段が第２位置に可変されるまでの間と所定遊技とを区別し難くすることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

＜特徴ＪＢ群＞（第１の開放期間と第２の開放期間とが少なくとも設定され、第１の開放期間において第２の開放期間の終了条件となる所定数の入賞が発生した場合に、第２の開放期間および第２の開放期間終了後の閉鎖期間が設定されなくなる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための開放位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置から前記開放位置へと所定回数可変され得る可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記可変遊技の実行中に成立し得る第１の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第１開放期間を設定する第１開放期間設定手段と、前記第１開放期間において成立し得る第１の閉鎖条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第１閉鎖期間を設定する第１閉鎖期間設定手段と、前記第１閉鎖期間において成立し得る第２の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第２開放期間を設定する第２開放期間設定手段と、前記第２開放期間において成立し得る第２の閉鎖条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第２閉鎖期間を設定する第２閉鎖期間設定手段と、を備え、少なくとも前記第１閉鎖期間が終了するよりも前に前記第２の閉鎖条件が成立した場合に、前記第２開放期間が設定されなくなる構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ１。

遊技機ＪＢ１によれば、第１閉鎖期間が終了するまでに第２の閉鎖条件が成立するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ１において、前記第２閉鎖期間において成立し得る第３の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第３開放期間を設定する第３開放期間設定手段を備え、少なくとも前記第１閉鎖期間が終了するよりも前に前記第２の閉鎖条件が成立した場合に、前記第２開放期間が設定されることなく前記第３開放期間が設定される構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ２。

遊技機ＪＢ２によれば、遊技機ＪＢ１の奏する効果に加え、第１閉鎖期間が終了するよりも前に第２の閉鎖条件が成立すると、第２開放期間が設定されずに第３開放期間が設定されるという斬新な可変制御が実行されるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２において、少なくとも前記第１開放期間が開始されてから前記第３開放期間が終了されるまでの間、１の前記可変遊技が継続し得る構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ３。

遊技機ＪＢ３によれば、遊技機ＪＢ２の奏する効果に加え、１の可変遊技において第２開放期間が設定される場合とされない場合とを設けることができる斬新な可変制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２又はＪＢ３において、前記第２開放期間が設定されるよりも、前記第２開放期間が設定されることなく前記第３開放期間が設定された場合の方が、遊技者の有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ４。

遊技機ＪＢ４によれば、遊技機ＪＢ２又はＪＢ３の奏する効果に加え、第２開放期間が設定されない方が有利度合いが高くなる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ２からＪＢ４のいずれかにおいて、前記可変手段は、前記閉鎖位置に配置されている間に当該可変手段に到達した遊技球を下流へと流下させることが可能な特定経路を形成可能な構成であり、前記特定経路は、複数の遊技球が同時に流下可能な経路長であり、前記可変手段が前記閉鎖位置から前記開放位置へと可変することで、前記特定経路を流下中の遊技球が前記入球手段へと誘導可能な構成であることを特徴とする遊技機ＪＢ５。

遊技機ＪＢ５によれば、遊技機ＪＢ２からＪＢ４のいずれかが奏する効果に加え、特定経路を複数の遊技球が流下している状況下で可変手段が開放位置へと可変した場合に、流下中の複数の遊技球を入球手段へと誘導することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ５において、前記第２閉鎖期間が終了するか、前記第１閉鎖期間が終了するよりも前に前記第２の閉鎖条件が成立した場合に、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第３閉鎖期間を、前記第３開放期間が設定されるよりも前に設定する第３閉鎖期間設定手段を備え、前記第１閉鎖期間は、複数の遊技球を前記特定経路へと到達させ難い長さの期間であり、前記第２閉鎖期間と前記第３閉鎖期間との合計は、複数の遊技球を前記特定経路へと到達させ難い長さの期間であり、前記第１閉鎖期間と前記第２閉鎖期間と前記第３閉鎖期間との合計は、複数の遊技球を前記特定経路へと到達させることが可能な長さの期間であることを特徴とする遊技機ＪＢ６。

遊技機ＪＢ６によれば、遊技機ＪＢ５の奏する効果に加え、第２開放期間が設定されなかった場合に、複数の遊技球を特定経路へと到達させることが可能な長さの閉鎖期間が設定されるので、第３開放期間の開始とほぼ同時に複数の遊技球を入球手段へと誘導させることができるようになる。よって、第２開放期間が設定されなくなることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＢ６において、前記第３開放期間において前記入球手段に対して特定数以上の遊技球が入球したことに基づいて、当該第３開放期間を終了させる終了手段を備え、前記第１閉鎖期間と前記第２閉鎖期間と前記第３閉鎖期間との合計は、前記特定数よりも多い数の遊技球を前記特定経路へと到達させることが可能な長さの期間であることを特徴とする遊技機ＪＢ７。

遊技機ＪＢ７によれば、遊技機ＪＢ６の奏する効果に加え、第２開放期間が設定されなかった場合に、第１開放期間が終了してから第３開放期間が開始されるまでの間に特定数よりも多い数の遊技球を特定経路へと送り込むことができ、第３開放期間の開始とほぼ同時に特定数よりも多い数の遊技球を入球手段へと誘導させることができるようになる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

＜特徴ＪＣ群＞（第１の開放期間において第１個数以上の入賞を検出すると第１の開放期間が終了され、閉鎖期間において第１個数よりも多い第２個数以上の入賞を検出してい

れば第２の開放期間が開始される一方で第２個数未満であればラウンドが終了される）
遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための開放位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態において前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を複数回実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技状態において実行され得る前記可変遊技のうち所定の可変遊技の実行中に成立し得る第１の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第１開放期間を設定する第１開放期間設定手段と、前記第１開放期間において成立し得る第１の閉鎖条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第１閉鎖期間を設定する第１閉鎖期間設定手段と、前記第１開放期間が開始されてから前記第１閉鎖期間が終了されるまでの間において成立し得る第２の開放条件が成立した後で前記第１閉鎖期間が終了されたことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第２開放期間を設定する第２開放期間設定手段と、前記第２開放期間において成立し得る第２の閉鎖条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第２閉鎖期間を設定する第２閉鎖期間設定手段と、前記第２の開放条件が成立することなく前記第１閉鎖期間が終了されたことに基づいて、前記所定の可変遊技を終了させる終了手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＣ１。
遊技機ＪＣ１によれば、第１閉鎖期間が終了されるまでの間に第２の開放条件を成立させることができれば第２開放期間が設定される一方で、第２の開放条件を成立させることができなければ第２開放期間が設定されることなく所定の可変遊技が終了されてしまうので、第２の開放条件が成立するか否かで有利度合いが大きく異なる遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＣ１において、前記第２閉鎖期間が終了されたことに基づいて、前記所定の可変遊技を終了させる第２終了手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＣ２。
遊技機ＪＣ２によれば、遊技機ＪＣ１の奏する効果に加え、第２の開放条件が成立した場合は、第２開放期間が設定された後で所定の可変遊技が終了される一方で、第２の開放条件を成立させることができなければ第２開放期間が設定されることなく所定の可変遊技が終了されてしまうので、第２の開放条件が成立するか否かで有利度合いが大きく異なる遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＣ１又はＪＣ２において、前記可変遊技実行手段は、前記終了手段または前記第２終了手段により前記所定の可変遊技が終了された後の前記特定遊技状態において、前記所定の可変遊技とは異なる特定の可変遊技を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＪＣ３。
遊技機ＪＣ３によれば、遊技機ＪＣ１又はＪＣ２の奏する効果に加え、所定の可変遊技が終了された後の特定遊技状態において特定の可変遊技を実行することができるので、特定遊技状態の有利度合いをより高くすることができる。よって、特定遊技状態が設定された場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＣ１からＪＣ３のいずれかにおいて、前記第２の開放条件は、１以上の遊技球が前記入球手段へと入球した場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ４。
遊技機ＪＣ４によれば、遊技機ＪＣ１からＪＣ３のいずれかが奏する効果に加え、第１閉鎖期間が終了されるまでの間に少なくとも１の遊技球を入球手段へと入球させることで第２の開放条件を成立させることができるので、第１開放期間において入球手段へと遊技球が入球するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
遊技機ＪＣ４において、前記第１の閉鎖条件は、前記第１開放期間が設定されてから予

め定められた特定期間が経過したことに基づいて成立し得る条件であり、前記特定期間は、前記入球手段に対して複数の遊技球を到達させることが困難な長さの期間であることを特徴とする遊技機ＪＣ５。

遊技機ＪＣ５によれば、遊技機ＪＣ４の奏する効果に加え、複数の遊技球を到達させることが困難な長さの第１開放期間において１以上の遊技球を入球手段へと入球させなければ第２開放期間が設定されないため、第２開放期間を期待する遊技者に対して、第１開放期間中に遊技球が入球するか否かにより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＣ１からＪＣ３のいずれかにおいて、前記第１の閉鎖条件は、前記入球手段へと第１数の遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記第２の閉鎖条件は、前記入球手段へと前記第１数よりも多い第２数の遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機ＪＣ６。

遊技機ＪＣ６によれば、遊技機ＪＣ１からＪＣ３のいずれかが奏する効果に加え、第１開放期間において第１数の遊技球を入球させることができれば、より多くの遊技球を入球させることができる第２開放期間が設定される斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

＜特徴ＪＤ群＞（所定遊技中に、当該所定遊技を終了させ得る特定数よりも少ない所定数の入賞が発生したか否かを把握可能な演出を実行する）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための開放位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技状態において予め定められた特定回数成立し得る所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段に対して特定数以上の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変遊技を終了させる可変遊技終了手段と、前記可変遊技の実行中において、前記特定数以下の所定数の遊技球が前記入球手段に対して入球したか否かを把握可能な所定の表示態様を表示させる所定表示態様表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ１。

遊技機ＪＤ１によれば、可変遊技の終了契機となる入球数以下の所定数の遊技球が入球手段へと入球したか否かを遊技者に把握させることが可能な所定の表示態様を表示させることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ１において、前記可変遊技の実行中に成立し得る第１の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第１開放期間を設定する第１開放期間設定手段と、前記第１開放期間において前記入球手段に対して前記所定数の遊技球が入球したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第１閉鎖期間を設定する第１閉鎖期間設定手段と、前記第１閉鎖期間が終了されたことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第２開放期間を設定する第２開放期間設定手段と、を備え、前記所定表示態様表示手段は、前記１開放期間において前記所定の表示態様を表示させるように構成されていることを特徴とする遊技機ＪＤ２。

遊技機ＪＤ２によれば、遊技機ＪＤ１の奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間とを別々の可変遊技であるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ２において、前記第２開放期間において、前記特定数の遊技球が前記入球手段に対して入球したか否かを把握可能な特定の表示態様を表示させる特定表示態様表示手段を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ３。

遊技機ＪＤ３によれば、遊技機ＪＤ２の奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間とを別々の可変遊技であるかのようにより確実に思わせることができる斬新な遊技性を

実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ３において、前記特定数は、前記所定数の２倍の数であることを特徴とする遊技機ＪＤ４。

遊技機ＪＤ３によれば、遊技機ＪＤ３の奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間とで、共に所定数の遊技球が入球手段へと入球することで各期間が終了される可能性が高くなるため、より確実に、第１開放期間と第２開放期間とで独立した可変遊技が実行されているかのように遊技者に対して思わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＤ４において、前記可変遊技が終了した後の前記特定遊技状態において、前記可変手段が前記閉鎖位置から前記開放位置へと可変される所定遊技を実行する所定遊技実行手段と、前記所定遊技の実行中に前記入球手段に対して前記所定数の遊技球が入球したことに基づいて、前記所定遊技を終了する所定遊技終了手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＤ５。

遊技機ＪＤ５によれば、遊技機ＪＤ４の奏する効果に加え、可変遊技における第１開放期間および第２開放期間と所定遊技とを区別し難くすることができるので、第１開放期間および第２開放期間をより確実に別々の可変遊技と思わせることができるという効果がある。

＜特徴ＪＥ群＞（ラウンド遊技中の所定期間において検出された入賞を入賞カウント数に加算しない）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための開放位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態において前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を複数回実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技状態において実行され得る前記可変遊技のうち第１の可変遊技の実行中に成立し得る特定の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される特定開放期間を設定する特定開放期間設定手段と、前記特定遊技状態において実行され得る前記可変遊技のうち所定の可変遊技の実行中に成立し得る第１の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第１開放期間を設定する第１開放期間設定手段と、前記第１開放期間において第１数の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第１閉鎖期間を設定する第１閉鎖期間設定手段と、前記第１閉鎖期間が終了したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される第２開放期間を設定する第２開放期間設定手段と、前記第２開放期間において第２数の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される第２閉鎖期間を設定する第２閉鎖期間設定手段と、を備え、前記第１開放期間が開始されてから前記第１閉鎖期間が終了するまでに前記入球手段に対して第１数よりも多い数の遊技球が入球していたとしても、前記第２開放期間において前記第２数の遊技球が前記入球手段へと入球するまで前記第２開放期間を維持可能な構成であることを特徴とする遊技機ＪＥ１。

遊技機ＪＥ１によれば、第１開放期間において入球手段へと入球した遊技球の数によらず、第２開放期間において第２数以上の遊技球を入球させることができるので、特定遊技状態の有利度合いをより向上させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ１において、前記第２数は、前記第１数と同一の数であることを特徴とする遊技機ＪＥ２。

遊技機ＪＥ２によれば、遊技機ＪＥ１の奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間とが別々の可変遊技であるかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ２において、前記可変遊技実行手段は、前記所定の可変遊技が終了した後の前記特定遊技状態において、前記所定の可変遊技とは異なる特定の可変遊技を実行可能に構成されており、前記特定の可変遊技は、前記第１数の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて終了される構成であることを特徴とする遊技機ＪＥ３。

遊技機ＪＥ３によれば、遊技機ＪＥ２の奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間と第１の可変遊技との動作を類似させることができるので、所定の可変遊技と第１の可変遊技との２つの可変遊技しか実行されていないにもかかわらず３つの可変遊技が実行されたかのように遊技者に思わせることができる。よって、特定遊技状態において実際よりも多い数の可変遊技が実行されたかのように思わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ２又はＪＥ３において、前記遊技機は、前記特定遊技状態として、前記所定の可変遊技が実行され得る第１特定遊技状態と、前記所定の可変遊技が実行されない第２特定遊技状態と、を少なくとも有しており、前記第２特定遊技状態は、前記所定の可変遊技とは異なる特定の可変遊技が複数回実行されるように構成されており、前記特定の可変遊技は、前記第１数の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて終了される構成であることを特徴とする遊技機ＪＥ４。

遊技機ＪＥ４によれば、遊技機ＪＥ２又はＪＥ３の奏する効果に加え、所定の可変遊技における第１開放期間および第２開放期間を単一の特定の可変遊技と区別し難くすることができ、１の所定の可変遊技が実行されることで複数の特定の可変遊技が実行されたかのように思わせることができるので、可変遊技の回数を実際よりも多いように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機ＪＥ１からＪＥ４のいずれかにおいて、少なくとも前記第１開放期間において第１演出を実行する第１演出実行手段と、少なくとも前記第２開放期間において前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＥ５。

遊技機ＪＥ５によれば、遊技機ＪＥ１からＪＥ４のいずれかが奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間とをより確実に別々の可変遊技であるかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機ＪＥ５において、前記第１演出と前記第２演出とは、互いに異なる可変遊技を示唆する演出であることを特徴とする遊技機ＪＥ６。

遊技機ＪＥ６によれば、遊技機ＪＥ５のいずれかが奏する効果に加え、第１開放期間と第２開放期間とをより確実に別々の可変遊技であるかのように思わせることができるという効果がある。

＜特徴ＪＦ群＞（可変遊技における所定の開放期間中に規定個数以上の入賞を検出した場合と規定個数の入賞を検出する前に開放期間が終了された場合とで開放期間が終了した後の有利度合いを異ならせる）

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球を入球させるための開放位置と、前記入球手段へと遊技球を入球させないための閉鎖位置と、に可変可能な可変手段と、判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態において前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を複数回実行する可変遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技状態において実行され得る前記可変遊技のうち所定の可変遊技の実行中に成立し得る特定の開放条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される特定開放期間を設定する特定開放期間設定手段と、前記特定開放期間において特定数の遊技球が前記入球手段へと入球したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される特定閉鎖期間を設定する第１閉鎖期間設定手段と、前記特定開放期間において前記特定数の遊技球が前記入球手段へと入球するよりも前に特定期間が経過したことに基づいて、前記特定閉鎖期間を設定する第２閉鎖期間設定手段と、を備え、前記第１閉鎖期間

設定手段によって前記特定閉鎖期間が設定された場合と、前記第２閉鎖期間設定手段によって前記特定閉鎖期間が設定された場合とで、前記特定閉鎖期間が設定された後における有利度合いが異なる構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ１。

遊技機ＪＦ１によれば、特定期間が経過する前に特定数の遊技球が入球手段へと入球したか否かに注目して遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１において、前記第１閉鎖期間設定手段によって設定された前記特定閉鎖期間が経過したことに基づいて、前記可変手段が前記開放位置に維持される所定開放期間を設定する所定開放期間設定手段と、前記所定開放期間において成立し得る特定の設定条件が成立したことに基づいて、前記可変手段が前記閉鎖位置に維持される所定閉鎖期間を設定する所定閉鎖期間設定手段と、を備え、前記可変遊技実行手段は、前記第２閉鎖期間設定手段によって設定された前記特定閉鎖期間が経過した後の前記特定遊技状態において前記所定の可変遊技とは異なる特定の可変遊技を実行可能な構成であり、前記所定閉鎖期間設定手段によって設定された前記所定閉鎖期間が経過した後の前記特定遊技状態において前記特定の可変遊技を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ２。

遊技機ＪＦ２によれば、遊技機ＪＦ１の奏する効果に加え、特定開放期間において特定数の遊技球を入球させることができれば特定の可変遊技が実行される前に所定開放期間が設定されるのに対し、特定数の遊技球を入球させることができずに特定期間が経過すると所定開放期間が設定されずに特定の可変遊技が実行されるので、特定数の遊技球が入球手段へと入球することを強く期待して遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１又はＪＦ２において、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な所定の遊技状態を設定する所定遊技状態設定手段を備え、前記所定遊技状態設定手段は、前記第１閉鎖期間設定手段によって前記特定閉鎖期間が設定された場合に、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を第１の有利度合いに対応する前記所定の遊技状態を設定し、前記第２閉鎖期間設定手段によって前記特定閉鎖期間が設定された場合に、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する前記所定の遊技状態を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機ＪＦ３。

遊技機ＪＦ３によれば、遊技機ＪＦ１又はＪＦ２の奏する効果に加え、特定開放期間において特定数の遊技球が入球するか否かによって特定遊技状態が終了した後の所定の遊技状態の有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ３において、遊技球が入球可能な入球部と、その入球部へと遊技球を入球させるための第１位置と前記入球部へと遊技球を入球させないための第２位置とに可変可能な可変部と、で少なくとも構成されている可変入球手段と、第１の可変条件が成立したことに基づいて、前記可変部を第１の可変パターンで可変させる第１可変制御手段と、前記第１の可変条件とは異なる第２の可変条件が成立したことに基づいて、前記可変部を前記第１の可変パターンよりも前記入球部へと遊技球を入球させ易くなる第２の可変パターンで可変させる第２可変制御手段と、前記遊技機が初期化されたことに基づいて、有利度合いが低い通常遊技状態を設定する通常遊技状態設定手段と、を備え、前記判別条件は、前記入球部へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記所定の遊技状態は、前記通常遊技状態よりも、前記第２の可変条件が成立し易い遊技状態であることを特徴とする遊技機ＪＦ４。

遊技機ＪＦ４によれば、遊技機ＪＦ３の奏する効果に加え、所定の遊技状態になると、通常遊技状態よりも入球部へと遊技球が入球し易くなり、判別を効率良く実行させることができるようになるので、所定の遊技状態となった場合における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ３又はＪＦ４において、前記第１の有利度合いに対応する前記所定の遊技状態は、当該所定の遊技状態が設定されてから第１回数の前記判別手段の判別が実行された

ことに基づいて終了されるように構成されており、前記第２の遊技状態に対応する前記所定の遊技状態は、当該所定の遊技状態が設定されてから第２回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて終了されるように構成されており、前記第２回数は、前記第１回数よりも多い回数であることを特徴とする遊技機ＪＦ５。

遊技機ＪＦ５によれば、遊技機ＪＦ３又はＪＦ４の奏する効果に加え、特定開放期間において特定数の遊技球を入球させることにより特定遊技状態が終了した後において設定される所定の遊技状態が長く継続し易くなるため、特定数の遊技球が入球手段へと入球することを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機ＪＦ１又はＪＦ２において、前記第１閉鎖期間設定手段によって前記特定閉鎖期間が設定された場合に、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を遊技者に有利な第１遊技状態に設定する第１遊技状態設定手段と、前記第２閉鎖期間設定手段によって前記特定閉鎖期間が設定された場合に、前記特定遊技状態が終了した後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態であって前記第１遊技状態とは異なる第２遊技状態に設定する第２遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＪＦ６。

遊技機ＪＦ６によれば、遊技機ＪＦ１又はＪＦ２の奏する効果に加え、特定開放期間において特定数の遊技球を入球手段へと入球させることができるか否かによって特定遊技状態が終了した後の遊技状態を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【３２１３５】

＜遊技性１＞

上述した各制御例におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選の方が大当たり当選し易い構成であったが、以下に示す構成としても良い。第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで、同一の選択割合で大当たり当選するように構成し、加えて、第１特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）も実行可能に構成し、第２特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて小当たり当選の判定も実行可能に構成する。そして、時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、特図２始動口（例えば、第１制御例における第２入球口６４０）へと遊技球が入球し易くなり、右打ち遊技を実行させ、小当たり当選によって大当たり遊技を狙わせる遊技を実行可能に構成する。このように構成することで、通常状態において、左打ち遊技によって、第１特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第１特別図柄の時短当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第１遊技）と、右打ち遊技によって、第２特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第２特別図柄の小当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第２遊技）と、を遊技者に選択させることが可能となる。この場合、例えば、時短当選した場合に設定される時短状態（第２時短）は時短終了条件が成立し易くし、第２時短が設定された場合の約５０％の割合で、第２時短中に小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行されるように構成し、第１特別図柄抽選で時短当選する確率を、第２特別図柄抽選で小当たり当選する確率よりも高くするように構成すると良い。このように構成することで、第２特別図柄抽選の小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行される遊技過程を実行するために第１遊技を実行するか第２遊技を実行するかを遊技者の趣向に合わせて選択させることができる。なお、この場合、通常状態において左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるように、各入球口への遊技球の入球割合や、時短当選確率や、小当たり当選確率や、小当たり当選時における大当たり遊技の実行確率を規定すると良い。これにより、何れの遊技を実行した場合であっても、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

さらに、この場合、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるのに要する期間を第１遊技と第２遊技とで異ならせたり、獲得賞球数の偏差を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者の趣向に合った遊技を提供することができる。

【３２１３６】
＜その他の遊技性：時短種別によって通常状態よりも不利な時短状態と有利な時短状態とを設定可能＞
上述した各制御例におけるパチンコ機１０では、特別図柄抽選において大当たり当選したことに基づいて有利遊技状態として時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成したが、以下に示す構成としても良い。通常状態で実行される特別図柄抽選において大当たり当選経由で設定される時短状態（第１時短）と、時短当選経由で設定される時短状態（第２時短）とを設定可能に構成し、第２時短に当選した場合に設定される時短種別として遊技者に有利な第２時短Ａと、不利な第２時短Ｂと、を設定可能に構成する。第２時短Ａが設定された場合には、特別図柄抽選を通常状態よりも実行され易くなるように第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａが開放動作する時短状態が設定される。一方で、第２時短Ｂが設定された場合には、通常状態と同程度の入球割合でしか第２入球口６４０へと遊技球が入球し得ない開放動作で電動役物６４０ａが開放動作制御される。そして、第２時短Ｂが設定された場合、即ち、通常状態以外の遊技状態では、時短当選判定が実行されないように構成する。このように構成することで、通常状態が設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定と時短当選判定と、が実行される遊技となり、第２時短Ｂが設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定のみが実行される遊技となる。つまり、通常状態に対して時短当選判定が実行されない分、第２時短Ｂのほうが遊技者に不利な遊技が実行されることになる。そして、第２時短Ｂに対して時短終了条件として異なる回数の特別図柄抽選回数（例えば、１０回、５０回、１００回）を設定可能に構成する。さらに、通常状態で実行される特別図柄抽選における抽選結果の選択割合として、大当たり当選する確率が１／２００とし、時短当選する確率が１９９／２００とする。そして、時短当選した場合に第２時短Ａが選択される割合を１０％、第２時短Ｂが選択される割合を９０％に設定する。つまり、通常状態において特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、必ず時短当選するように構成する。
このように構成することで、通常状態において特別図柄抽選が実行されるタイミングが、大当たり当選終了後第２時短Ｂの時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合における特別図柄抽選、即ち、特定周期において実行される特別図柄抽選のみとなる。これにより、遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）を、周期的に（第２時短Ｂの終了条件が成立する毎に）実行させることができる。また、第２時短Ｂの時短終了条件として異なる特別図柄抽選回数を設定可能に構成することで、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される周期を可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、この場合、通常状態において第１特別図柄抽選も第２特別図柄抽選も実行可能とするパチンコ機１０を用いた場合には、通常状態における第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、時短当選確率を異ならせたり、時短当選時に設定される時短種別の選択割合を異ならせたり、第２時短Ｂが設定された場合の時短終了条件の内容を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、周期的に実行される遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）が何れの種別の特別図柄で実行されるかに応じて、遊技者に有利な第２時短Ａが設定される確率を異ならせることができる。また、第２時短Ｂの時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（例えば、小当たり）である場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成し、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり、時短当選とは異なる小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、第２時短Ｂが設定された場合に、いち早く第２時短Ｂを終了させて通常状態における特別図柄抽選を実行させようと、小当たり当選を目指すという斬新な遊技性を提供することができる。
【３２１３７】
＜遊技性２：同時変動仕様の遊技機と、時短当選の組合せ＞
第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し

、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機（所謂、同時変動仕様）において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして、各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第１特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典となる時短状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選した場合は、第１特典とは異なる第２特典となる時短状態が設定される。さらに、時短当選している第１特別図柄変動中に実行された第２特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第１特典及び第２特典よりも有利な第３特典が付与される時短状態を設定可能に構成する。このように構成することで、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第１特典又は第２特典よりも時短終了条件が成立し難い第３特典としても良いし、第１特典又は第２特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第３特典としても良い。

さらに、第３特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機１０において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

【３２１３８】

＜時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）無限を設定可能な遊技機について＞

特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が所定回数（例えば、１００回）実行されるまでの期間、普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定可能に構成された遊技機が知られているが、時短状態が継続する期間を特別図柄抽選が１００回実行されるまでに限らずに１００回以上の特別図柄抽選が実行されるまでとしても良く、無限（次回大当たりに当選するまで）としても良い。例えば、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、時短状態が設定された時点では何れの終了条

件が設定されていても「残り１００回」と表示され、１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。なお、この上乗せする演出は、大当たりを経由すること無く付与特典を加算する演出である。また、残時短回数を増加させるための演出の実行条件として遊技者による操作手段（例えば、第１制御例における枠ボタン２２）への所定の操作を実行条件としても良い。

このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が所定回数実行されるまでの期間で確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成された遊技機（所謂、ＳＴ仕様の遊技機）において、大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行されるまでの期間限定の特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されなかった場合であっても、時短状態が継続する期間として１００００回の特別図柄変動が実行されるまでの期間が設定された場合には、確変状態が設定された場合よりも第２入賞口６４０へ球が入球し易い状態が長期間継続することにより、特別図柄の大当たり確率は低確率であるものの、獲得した遊技球数を維持したまま、より多くの特別図柄の大当たり抽選を実行させることが可能となり、大当たりに当選する可能性が高くなるため、大当たり遊技終了後にチャンスモード（時短状態）が設定されても、遊技者に長期間の時短状態が設定されることを期待させることで遊技意欲が低下することを抑制し、時短状態がいつまで継続するのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技中に遊技球が特定領域（Ｖ領域）を通過することで確変状態が設定され、通過しなかった場合には時短状態が設定される構成である遊技機（所謂、Ｖ－ＳＴ仕様）の遊技機においては、Ｖ領域を通過させるか否かによって特別図柄の高確率状態となるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が１００回の確変状態での遊技と、特別図柄の低確率状態が設定されるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が最大で１００００回付与される可能性がある時短状態での遊技と、の何れの遊技状態で遊技するかを遊技者に選択させることができる。

【３２１３９】

＜大当たり遊技終了後、終了条件が成立するまでの間、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される構成（所謂、ＳＴ仕様）を有する遊技機について＞

特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１００回）に到達した場合に確変状態の終了条件が成立する構成（所謂、ＳＴ仕様）の遊技機において、終了条件を複数規定し、その中から１つの終了条件を設定する構成としても良い。例えば、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を２００回、第３変動回数を３００回、第４変動回数を５００回、第５変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、第３図柄表示装置８１に表示される演出態様としては、確変状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り１００回」と表示され、終了条件として１００回以上の変動回数（例えば、第４変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乗せする演出（例えば、「＋３０回」）を実行する。このように構成することで、確変状態が継続する残り期間が遊技者に分かり難くなるため、表示されている確変状態が終了するまでの残り期間（特別図柄の残変動回数）が少ない場合でも、遊技者に上乗せ演出が発生することを期待させることが可能となり、確変状態が終了する最後の瞬間まで確変状態が継続するかもしれないという期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した構成を特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂１種２種混合機）に適用しても良い。

【３２１４０】
＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機について＞
なお、上述した時短回数無限を設定可能な構成を、高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機に適用しても良い。ここで、リミット機能とは、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の高確率状態（高確状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の低確率状態（低確状態）を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。例えば、低確状態において大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される種別の大当たり（確変大当たり）に当選し、確変リミット回数として３回がセットされた場合、確変状態が設定されてから３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たり当選で確変リミットに到達し、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確状態が設定される。なお、確変リミット回数とは、特別図柄の低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合にセットされる値である。確変状態において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。従来の確変リミットを有する遊技機では、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合の大当たり種別の振分が、確変大当たり９０％、通常大当たり１０％であり、確変リミット回数３回とした場合に、低確状態において確変大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された後、３回連続で確変大当たりに当選した場合には、３回目の確変大当たりで確変リミットに到達し、３回目の大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に移行する。
また、確変リミットに到達する前に通常大当たりに当選した場合にも、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態に移行する。なお、時短状態において確変大当たりに当選すると、新たに確変リミット回数３回がセットされる。つまり、従来の確変リミットを有する遊技機では、通常大当たりに当選した場合に確変リミット回数が解除されるものの、限られた期間内（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまでの期間）に特別図柄の低確率状態で特別図柄の大当たりに当選しなければ通常状態に移行するため、遊技者にとっては、通常大当たりは確変大当たりよりも不利な大当たりであり、確変状態が設定された後に確変大当たりが２回連続した場合、次回当選する大当たりが確変大当たりと通常大当たりの何れの大当たりであっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同じであるため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態において遊技者の遊技意欲が低下する虞があった。これに対して、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）が付与される通常大当たりを設定することで、確変状態が設定された後に通常大当たりに当選することによって、確変リミット回数が解除される特別図柄の低確率状態が設定されるものの、時短状態が次回大当たりまで継続するため、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においては、確変大当たりに当選するよりも通常大当たりに当選する方が遊技者に有利となり、確変リミット到達までの残回数が１回の場合の確変状態においても遊技者に通常大当たりに当選することを期待させることで遊技意欲が低下することを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、同一の確変状態が設定されている場合であっても、確変リミット到達までの残回数が多い確変状態と確変リミット到達までの残回数が少ない確変状態とで大当たり遊技終了後に設定される確変状態の有利度合いを異ならせている状態となる。また、確変リミット到達までの残回数が１回の場合は、確変状態が規制されている状態である。

なお、時短回数無限が付与される通常大当たりに当選する場合には、確変大当たりに当選した場合と異なる特殊演出（例えば、表示されている確変リミット到達までの残回数が巻き戻される演出等）を実行しても良い。

【３２１４１】

＜第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動仕様）を有しない遊技機における大当たり２回ループが実行可能な構成について＞

第１特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第２特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動仕様）を有しない遊技機において、大当たり遊技終了後に特別図柄および普通図柄の高確率状態（確変状態）が次回大当たりに当選するまで設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される通常大当たりの２つの大当たり種別を有する遊技機（所謂、確変ループ機）が一般に知られている。従来の確変ループ機では、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、あと１回の大当たり当選が確約されることとなるが、確変大当たりに当選した後に通常大当たりに当選すると、所定期間設定される時短状態に大当たり当選しなければ、通常状態が設定されるため、確変大当たりの割合を変えることなく、あと２回の大当たり当選を確約することはできなかった。しかし、上述した時短回数無限回（次回大当たりに当選するまで）を設定可能な構成とすることで、確変大当たりの割合を変えずに確変大当たりに当選した場合にあと２回の大当たり当選を確約することが可能となる。具体的には、確変状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）の時短状態が設定され、通常状態または時短状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には時短回数無限よりも少ない期間（例えば、特別図柄抽選が２０回実行されるまで）の時短状態が設定される構成とする。

このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、次回当選した大当たりが何れの大当たり種別であってもさらにもう１回の大当たりが確約されるため、１度確変大当たりに当選することであと２回の大当たりが確約されることとなる。したがって、確変大当たりに当選することで遊技者は多くの賞球を得ることが可能となるため、確変大当たりに当選することを期待して意欲的に遊技を行わせることができる。

【３２１４２】

＜時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成について＞

従来の遊技機において、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が１００回実行されるまで）時短状態を設定し、時短状態中に大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始された場合に設定されていた時短状態を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに所定期間の時短状態を設定する（時短状態をリセットする）構成が一般的である。このような構成の遊技機に対して、更なる興趣向上を目指すために、時短状態が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成とすることで、所定期間内に如何に多くの大当たりに当選できるかを遊技者に楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において大当たりに当選した場合（初当たり）の大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第１変動回数を１００回、第２変動回数を３００回、第３変動回数を５００回、第４変動回数を１００００回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、例えば、終了条件として第３変動回数が設定されている場合に、２０回目に実行された特別図柄変動で大当たりに当選した場合、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させない（リセットしない）ため、大当

たり遊技終了後の時短状態の終了条件成立までの残変動回数は４８０回となる。このように、初当たりに基づいて設定されている時短状態が、時短状態中に大当たりに当選したことによって終了せず、初当たりに基づく大当たり遊技の終了後に設定された時短状態が新たに実行された大当たり遊技終了後にも引き継がれるため、初当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された時短状態の終了条件である変動回数が何回であるかによって遊技者が時短状態中に獲得し得る大当たり当選回数を異ならせることが可能となり、斬新な遊技を提供することができる。

なお、時短状態を終了させる条件として、終了条件として設定された変動回数が０回になった場合（つまり、時短状態中に所定回数の特別図柄変動が実行された場合）と時短状態中の大当たり当選回数が特定回数に到達した場合、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が設定されてから３回目の大当たりに当選した場合に、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、その大当たり遊技終了後に新たに時短状態を設定する構成としても良い。このように構成することで、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）を継続させるために連チャンを目指すという斬新な遊技を提供することができ、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【３２１４３】

＜第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているほうが遊技者に有利となる構成の遊技機について＞

遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の少なくとも４つの遊技状態が設定可能であり、各遊技状態の遊技者の有利度合いとして、第１確変状態よりも、少なくとも、第２確変状態のほうが遊技者に有利な構成の遊技機（所謂、小当たりＲＵＳＨ仕様）にて、上述した特別図柄抽選において時短抽選（特別図柄抽選における時短状態を設定するか否かの判定）を実行する構成としても良い。具体的には、特別図柄の低確率状態と高確率状態での大当たり当選確率の差を少なく設定し（例えば、特別図柄の低確率状態での大当たり当選確率を１／５０．１、高確率状態での大当たり当選確率を１／５０）、第１特別図柄で大当たり当選した場合に第１確変大当たり（大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を９５％、時短大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を５％とし、大当たり遊技中には賞球を得ることができない構成とする。なお、通常状態、時短状態、第１確変状態においては第１特別図柄抽選が主として実行され、第２確変状態においてのみ第２特別図柄抽選が実行される構成とする。そして、第２特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合にのみ、小当たり抽選（特別図柄抽選における小当たり当選か否かの判定）が実行され、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって遊技者は賞球を得ることができる。なお、通常状態における特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には時短抽選を実行し、時短当選すると所定期間（例えば、特別図柄変動が２０回実行されるまでの期間）時短状態が設定される。

また、通常状態において第１確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第１確変状態が設定される。ここで、第１確変状態では特別図柄の高確率状態は次回大当たりに当選するまで継続するが、普通図柄の高確率状態は終了条件が成立すると低確率状態が設定される構成とし、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、例えば、第１変動回数を１回、第２変動回数を５０回、第３変動回数を１００回、第４変動回数を２００回、第５変動回数を３００回とする。このように構成することで、第１確変状態において普通図柄の高確率状態の終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、つまり、遊技者に有利な第２確変状態が設定されることとなるため、第１確変状態においては大当たり当選せずに普通図柄の高確率状態が終了することを目指す斬新な遊技を遊技者に提

供することができる。なお、第２特別図柄で大当たり当選した場合に第２確変大当たり（大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される大当たり）が決定される割合を９５％、時短大当たりが決定される割合を５％とする。なお、時短状態が設定されている場合に第１特別図柄が大当たり当選した場合には１００％第２確変状態が設定される構成とする。なお、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける（時短リミット）構成としても良く、例えば、時短リミット回数を１０回とし、第１確変大当たりに１０回当選することで１０回目の大当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される。このように構成することで、大当たりを連チャンさせることで更に有利な遊技状態が設定されるという斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

なお、第１特別図柄抽選においても小当たり抽選を実行する構成としても良く、小当たり当選した場合に、少なくとも小当たり遊技終了後に第２確変状態が設定される小当たり種別を含む複数の小当たり種別の中から小当たり種別が決定される構成としても良い。このように構成することで、第２確変状態へ移行する契機が増えるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。なお、第１確変状態が設定されている場合に、設定されている普通図柄の高確率状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の残変動回数を遊技者に示唆する演出を実行しても良い。例えば、終了条件として第５変動回数（変動回数３００回）が設定されている場合に、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動毎に１ポイント貯まり、３００ポイント貯まった場合に、第２確変状態が設定される構成としても良い。この場合、第１確変状態において大当たり当選した場合には、獲得したポイントがリセット（つまり、０に戻る）される構成とする。なお、終了条件として、例えば、第１変動回数（変動回数１回）が設定されている場合にも、第３図柄表示装置８１において「３００ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の１変動が終了したら３００ポイント獲得できる構成としても良く、設定されている終了条件の変動回数に応じて特別図柄の１変動で付与されるポイント数を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態の終了条件としてどの変動回数が設定されているのかを遊技者が分かり難くなるため、付与されるポイント数からどの変動回数が設定されているかを予測する楽しみを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

【３２１４４】

＜特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる構成について＞

時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について説明する。上述した各制御例のパチンコ機１０では、時短中に特図２抽選の実行回数に関わらず、特図２抽選により有利特典が付与される確率は一定に構成されていたが、以下に示す構成としても良い。第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成し、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、

その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能に構成する。

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しても良いし、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ける構成としても良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

また、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けている構成のパチンコ機１０において、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成する。つまり、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成する。このように構成することで、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。なお、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、この場合、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成してもよい。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成してもよい。これにより、時短状態（特定設定）が設定される

期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。また、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成してもよい。これにより、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。このように構成する場合、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。これにより、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。また、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成し、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成すると良い。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。また、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせる構成としても良い。このように構成することで、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。なお、設定種別（第１時短と第２時短）に応じて、付与される時短回数に差を設ける構成以外に、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

また、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。また、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成してもよい。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制しても良い。このように構成することで、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。加えて、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判

別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成してもよい。つまり、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（例えば、チャンスタイム獲得等の表示）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（例えば、チャンスタイム獲得等の表示）を実行するように構成してもよい。

より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成するとよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に実行される特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行う技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている場合の特別図柄抽選においても時短抽選を実行可能に構成してもよい。また、このように構成する場合、時短当選した際に設定されている遊技状態に応じて設定される時短状態の時短種別を異ならせるとよい。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００回）し、時短Ｃが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１回）するように構成する。この場合、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの順に遊技者に有利な時短種別となる。そして、時短当選した場合の遊技状態が通常状態である場合には時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの設定割合が「３：６：１」となるように規定し、時短状態である場合には「６：３：１」となるように規定し、確変状態である場合には「１：２：７」となるように規定する。つまり、時短状態が設定されている場合に時短当選すると、時短状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も有利な時短Ａが設定され易く、確変状態が設定されている場合に時短当選すると、確変状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も不利な時短Ｃが設定され易く構成する。このように構成することで、時短状態中に時短当選した場合には、時短回数の多い時短種別が設定され易くなるため、大当たり遊技が実行され易くなり、確変状態が設定されなくても遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。一方、確変状態中に時短当選した場合には、時短回数の少ない時短種別が設定され易くなるため、遊技者が過剰に有利になることを抑制することができるとともに、時短当選する前に大当たり当選しないと確変状態よりも不利な遊技状態に移行するという新たな遊技性を提供することができる。なお、特定の遊技状態で時短当選した場合のみ設定される時短種別を規定しても良い。例えば、時短Ａは通常状態および時短状態でしか設定されず、時短Ｃは確変状態でしか設定されないように構成する。このように構成することで、設定されている遊技状態によって、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性の異なる遊技性を提供することができる。なお、何れの遊技状態が設定されている場合であっても時短当選確率（時短抽選において時短当選する確率）を同一に規定しても良いし、設定されている遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせても良い。例えば、通常状態が設定されている場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５１～２００」であれば時短当選し、確変状態では「５１～５３」、時短状態では「５１～５００」で時短当選するように構成する。つまり、時短状態が設定されている場合は、時短状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し易く、確変状態が設定されている場合

は、確変状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し難い構成である。このように構成することで、確変状態では遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制し、時短状態では時短終了条件が成立する前に新たな時短状態が設定され易くなるため、通常状態に移行する前に大当たり当選し易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、それ以外に例えば、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

また、第１判別を実行可能な第１判別手段（第１特別図柄抽選）と、その第１判別手段により実行される第１判別の結果が、第１判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典（大当たり遊技）を付与可能であり、第１判別の結果が、第１判別結果とは異なる第２判別結果（時短当選）であることに基づいて第２特典（普通図柄の高確率状態）を付与可能な第１特典付与手段と、第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段（第２特別図柄抽選）と、第２判別手段により実行される第２判別の結果が、第３判別結果（大当たり当選）であることに基づいて第１特典を付与可能であり、第２判別の結果が第３判別結果とは異なる第４判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、第１特典及び第２特典とは異なる第３特典（小当たり遊技）を付与可能な第２特典付与手段と、を有し、第１判別手段により実行される第１判別に基づいて第３特典が付与されることが無く、且つ、第２判別手段により実行される第２判別に基づいて第２特典が付与されることが無いように構成しても良い。このように構成することで、第１判別が実行された場合と、第２判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能であるため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

上述した＜遊技性２＞に係る遊技機では、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たりに当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして第１判別手段により第１条件が成立した（時短当選した）と判別されてから第１状態設定手段により第１有利状態（第１特典の時短状態）が設定されるまでの間に、第２判別手段により第２条件が成立した（時短当選した）と判別されたことに基づいて、第１有利状態、及び第２有利状態よりも遊技者に有利となる第３有利状態（第３特典の時短状態）を設定可能である。よって、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機１０において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

上述した＜その他の遊技性＞では、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第１判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から１の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、遊技状態設定手段は、第１遊技状態（通常状態）が設定されている状態において実行された判別手段（特別図柄抽選）による判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて第２遊技状態（第２時短Ｂ）を設定可能であり、第２遊技状態が設定されている状態において終了条件（時短終了条件）が成立したことに基づいて第１遊技状態を設定可能であり、第１遊技状態が設定されている状態において実行された判別手段による判別の結果が第１判別結果及び第２判別結果とは異な

る第３判別結果（第２時短Ａ当選）であることに基づいて、第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態（第２時短Ａ）を設定可能である。また、判別手段は、判別の結果が第２判別結果となる確率（選択割合９０％）よりも第３判別結果となる確率（選択割合１０％）のほうが低くなるように判別を実行可能である。さらに、終了条件（第２時短Ｂの時短終了条件）として、第２遊技状態が設定されている状態において実行される判別手段による判別の回数（特別図柄抽選回数）が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第１終了条件を少なくとも設定可能である。加えて、判別手段による判別の結果が特定判別結果（小当たり当選）であることに基づいて成立可能な第２終了条件を設定可能である。

この場合、遊技状態設定手段により第２遊技状態を設定するための設定種別として、特典遊技実行手段の終了後に第２遊技状態を設定可能な第１設定（通常の時短状態）と、判別手段により実行される判別の結果が第１判別結果とは異なる第２判別結果（第２時短Ｂ当選）であることに基づいて特典遊技を実行すること無く、第２遊技状態（時短状態）を設定可能な第２設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、遊技状態設定手段は、種別設定手段により設定された設定種別（時短種別）に応じて、第１遊技状態（通常状態）よりも有利となる有利第２遊技状態（通常の時短状態）と、第１遊技状態よりも不利となる不利第２遊技状態（第２時短Ｂ）と、を設定可能である。なお、上述した各種技術思想、及び遊技性に記載されている各種構成については、上述した各制御例に用いても良く、上述した各制御例に記載されている新たな課題を解決するための手法として適宜採用すれば良い。

【３２１４５】

＜技術思想まとめ１＞

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、上述した各制御例の一部では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設けており、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機（時短当選）が成立するように構成している。

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、１回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

さらに、上述した各制御例の一部では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機（時短当選）の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選、或いは、時短当選が成立可能となり、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選が成立可能となる。即ち、時短当選の有無が判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立し易くなるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

なお、上述した各制御例の一部では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態

（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）よりも第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を、所定数（４個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。このような構成の遊技機において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成すると良い。

つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態にて保留記憶された第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づく第２特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成するとよい。

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第２特別図柄抽選を実行させるために、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図２保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

また、上述した各制御例の一部では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成している。このような構成の遊技機において、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせる構成としても良い。

具体的には、第１時短の終了条件として設定される時短回数よりも第２時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成しても良い。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。

なお、上述した各制御例の一部では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第１時短が設定された場合と、第２時短が設定された場合とで、第２特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。

また、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第２特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を獲得可能に構成され、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができる遊技機がある。

しかしながら、このように構成された遊技機では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第１特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊

技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

これに対して、通常状態にて実行される第１特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成することにより、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

また、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなる、つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、時短当選経由で時短状態が設定された場合に、大当たり遊技による恩恵（賞球等）が得られない一方で、大当たり当選経由で時短状態が設定された場合よりも次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くなるため、大当たり当選と時短当選のいずれかに当選した場合に遊技者が受ける恩恵の格差を減少させることが可能となる。

なお、第１特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数１回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成してもよい。つまり、上述した引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成してもよい。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

また、時短状態中に実行される第１特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成し、通常状態中に実行される第１特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第１特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数１回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成してもよい。

このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図２保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第１時短又は第２時短）に応じて異ならせるように構成してもよい。つまり、第１時短中に大当たり当選した場合と、第２時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせてもよい。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、１回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技（２Ｒ大当たり）を実行可能に構成し、その２Ｒ大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第１時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第２時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

また、第１時短が設定される過程において実行される変動演出と、第２時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成してもよい。具体的には、第１時短が設定される大当たり当選（２Ｒ大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、２Ｒ大当たり遊技が終了するまでの第１期間と、第２時短が設定される時短当選したことを示す

ための特別図柄変動の変動時間である第２期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成してもよい。

このように構成することで、第１時短が設定される場合と、第２時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

なお、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合における特別図柄抽選において大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能な技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成してもよい。例えば、時短状態が設定されており、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）が残り１０回である場合に時短当選し、時短種別として時短回数５０回の時短状態が設定された場合には、時短回数の残り回数が５０回に増加する。つまり、時短状態が設定されている状態において新たに時短当選した場合には、残時短回数（時短状態が継続する期間）が更新される構成である。このように、時短当選により残時短回数（時短状態が継続する期間）が更新されるため、遊技者に時短状態がいつまで継続するのかを把握させ難くすることが可能となる。

なお、時短回数を更新させる場合において、現状の残時短回数よりも時短回数が多くなるように更新（有利更新）される場合と、少なくなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成してもよい。具体的には、設定される時短回数を異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００回）し、時短Ｃが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が１回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１回）するように構成する。例えば、時短Ａが設定され残時短回数が９０００回となった場合に時短当選し、時短Ｂが設定されると、残時短回数が１００回に減少するため遊技者にとっては不利更新となる。一方、時短Ａの残時短回数が５０回となった場合に時短当選し時短Ｂが設定されると、残時短回数が１００回に増加するため遊技者にとっては有利更新となる。また、時短Ｂが設定されている場合に時短当選し、時短Ａが設定されると残時短回数が１０００００回に増加するので有利更新となり、時短Ｃが設定されると残時短回数が１回に減少するため不利更新となる。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成する。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。

なお、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成してもよい。具体的には、時短回数１００００回が設定される時短Ａ、時短回数１００回が設定される時短Ｂ、時短回数３００回が設定される時短Ｄを規定する。この場合、時短Ａ、時短Ｄ、時短Ｂの順に遊技者に有利な時短種別であると言える。通常状態において時短当選した場合または大当たり当選を経由して時短状態が設定される場合には１００％時短Ｂ設定され、時短Ｂが設定されている場合に時短当選した場合の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｄの設定割合を「２：３：５」で構成し、時短Ｄの時短状態中に時短当選した場合の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｄの設定割合を「５：１：４」で構成し、時短Ａの時短状態中に時短当選した場合の時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｄの設定割合を「８：１：１」となるように構成する。つまり、大当たり当選を経由して時短状態が設定される場合よりも、大当たり当選する前に時短当選した場合の方が有利な時短種別が設定され易く、連続して時短当選すればするほど段階的に有利な時短種別の時短状態へと移行

し易い構成である。このように構成することで、大当たり当選することなく連続して時短当選した遊技者に有利な特典を付与し易くなるため、長期間大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

なお、大当たり当選することなく、連続して時短当選した場合には段階的に有利な時短種別が設定される技術思想について上述したが、これに限るものではなく、遊技者に最も有利な時短種別である時短Ａが設定されている場合には、時短Ａ以外の時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別（例えば、上述した時短Ｃ）へと移行し易くなるように構成してもよい。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて段階的に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成する。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

なお、時短状態が設定されている状態で時短抽選を実行可能に構成したパチンコ機１０、即ち、時短状態が設定されている状態で新たな時短状態の設定条件が成立した場合（時短当選した場合）における処理内容として、既に設定されている時短状態の残時短回数に関わらず、新たな時短状態を設定する処理を実行する構成について上述したが、これに限るものではなく、既に設定されている時短状態の残時短回数（残時短期間）と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数（時短期間）とを判別し、その判別結果に基づいて、新たな時短状態を設定するか否かを決定する処理を実行するように構成しても良い。具体的には、既に設定されている時短状態の残時短回数が１０回である場合に、時短回数５０回が設定される時短種別の設定条件が成立した場合には、残時短回数よりも新たに設定条件が成立した時短種別の時短回数の方が多いので、新たな時短状態を設定する。一方で、既に設定されている時短状態の残時短回数が８０回である場合に、時短回数５０回が設定される時短種別の設定条件が成立した場合には、残時短回数よりも新たに設定条件が成立した時短種別の時短回数の方が少ないので、新たな時短状態を設定せずに残時短回数の更新を実行しない。つまり、時短状態中の時短当選により遊技者が有利となる場合には新たな時短状態を設定し、遊技者が不利となる場合には新たな時短状態を設定しない構成である。このように構成することで、時短当選によって遊技者が不利となる状況が生起して遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

なお、既に設定されている時短状態の残時短回数と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数との差分を算出し、その差分に対応する情報（時短回数）を、既に設定されている時短状態の残時短回数に加算（減算）する処理を実行するように構成しても良い。具体的には、時短状態中に新たに時短当選した場合に、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間（時短回数）を計測するためのカウンタ（時短中カウンタ）に既に設定されているカウンタ値と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数との差分を算出し、その差分に対応するカウンタ値を時短中カウンタに加算（減算）する。この場合、時短中カウンタのカウンタ値が加算されたか減算されたかによって、第３図柄表示装置８１において表示されている残時短回数を更新する演出として、残時短回数を増加させることを報知する演出であるチャンス演出と、残時短回数を減少させることを報知する演出であるピンチ演出と、を実行するとよい。このように構成することで、時短状態において遊技者に提供される演出のバリエーションを増やすことができる。

また、既に設定されている時短状態が終了するまで、新たに設定条件が成立した時短状態が設定されることを待機させる処理を実行可能に構成しても良い。この場合、既に設定されている時短状態が終了するまでの間に、時短状態の設定条件が複数成立した場合には、設定条件が成立した全ての時短状態を順に設定するように構成しても良いし、待機中の時短状態のうち、特定の時短種別の時短状態のみ所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶されている時短状態のみを順に設定するように構成しても良い。このように構成することで、既に設定されている時短状態の残時短回数が多く残っている場合に新たに時短当選しても、その残時短回数分の特別図柄変動を実行した後に新たな時短状態が設定されるので、時短当選したタイミングにかかわらず遊技者に付与された特典（時短状態）を最大限楽

しませることができる。
なお、通常状態以外の遊技状態においても特別図柄抽選において時短当選可能な技術思想、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とを発生させる技術思想、および有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなる技術思想を、上述した各制御例に適用して勿論良く、また、時短状態の設定条件として、低確率状態において大当たりに当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基づいて、時短状態を付与する等の所定の特典（天井特典）を付与する技術思想を適用しても良い。
また、１回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成し、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成してもよい。
具体的には、通常状態における第１特別図柄抽選で時短当選した場合において、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成する。つまり、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で１００００回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設ける構成に対して、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設ける構成とする。
このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。
また、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで異ならせ、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成してもよい。このように構成することで、通常状態において実行される第１特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。
また、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成してもよい。
つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成してもよい。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成してもよい。このように構成することで、１回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機１０において、少なくとも１の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。
また、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成してもよい。このように、付

与判定を異ならせた複数の特典を１回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機１０において、１の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が１の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。

また、１回の特別図柄抽選が実行されることに基づいて、複数の特典を重複して付与可能な構成を、上述した各制御例に適用しても勿論良く、例えば、１回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、大当たり抽選と時短抽選とに重複して当選可能に構成する技術思想を適用しても良いし、所謂天井特典に関する技術思想（低確率状態において大当たりに当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基づいて、時短状態を付与する等の所定の特典を付与する技術思想）を適用しても良い。

例えば、１の特別図柄抽選において大当たり抽選と時短抽選に重複して当選可能な技術思想に、天井特典に関する技術思想を付加した場合には、１回の特別図柄抽選が実行されることにより最大で３つの異なる特典（大当たり当選、時短当選、天井特典）を遊技者に付与することが可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果により興味を持たせることができる。また、この場合、付与され得る３つの特典を全て提供可能に構成しても良いし、少なくとも１の特典が破棄されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な特典を提供してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【３２１４６】

＜技術思想まとめ２＞

時短中に獲得した特図２保留を用いた特図２抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図２抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想を含むパチンコ機１０の構成を以下に示す。まず、第２入球口６４０に遊技球が入球した場合には、第２特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）、第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）を上限数（４個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第２特別図柄抽選の実行権利（特図２保留）に基づいて、第２特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第２特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第１判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後には、第２入球口６４０へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第２特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第２判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。なお、複数の遊技状態を設定可能に構成し、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能に構成しても良い。

このように構成することで、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第２特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、通常状態

でのみ時短当選判定を実行するように構成しても良いし、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設けても良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第２確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では１／６の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、１／２００の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

また、遊技球が入球することにより、第１特別図柄抽選の実行契機となり得る第１入球口６４（遊技球が入球可能な第１入球手段）と、第２特別図柄抽選の実行契機となり得る第２入球口６４０（その第１入球手段とは異なる第２入球手段）と、を設けて、時短当選判定は、第２特別図柄抽選でのみ実行可能に構成してもよい。

このように構成することで、第１特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能となり、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とで、ひいては、第１入球口６４への遊技球の入球と、第２入球口６４０への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

なお、第１特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第２特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しても良いし、これに限ること無く、例えば、第１特定期間（通常状態）においては第２特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第１特定期間とは異なる第２特定期間（第２確変状態）においては、第１特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第１入球口６４への遊技球の入球が、第２入球口６４０への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第１入球口６４への遊技球の入球よりも、第２入球口６４０への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。

さらに、この場合、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第１入球口６４への遊技球の入球度合いと、第２入球口６４０への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機１０の遊技盤１３を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

また、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第１時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第２時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成してもよい。このように、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成することで、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第１時短よりも第２時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第２時短よりも第１時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を超えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

また、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たり当選（第１判別結果）と時短当選（第２判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、１回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。また、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にすることができるという効果がある。

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

また、時短当選の判定（第２判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第１判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成し、１の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成してもよい。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

また、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第１時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第２時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせる構成としても良い。このように構成することで、設定種別（第１時短、第２時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第２遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

なお、設定種別（第１時短と第２時短）に応じて、付与される時短回数に差を設ける構成に限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

また、第１時短よりも第２時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第１時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第２時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。

また、通常状態でのみ時短当選判定（第２判別結果の判別）を実行可能に構成してもよい。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制してもよい。このように構成することで、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第２判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

また、第１時短が設定されたか第２時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成してもよい。具体的には、第１時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第１期間に対して特定演出（例えば、「チャンスタイム獲得」という文字の表示）を実行し、第２時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第２期間に対して特定演出（例えば、「チャンスタイム獲得」という文字の表示）を実行するように構成してもよい。

より具体的には、上述した第１期間と第２期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成してもよい。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第３図柄表示装置８１の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に実行される特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行う技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている場合の特別図柄抽選においても時短抽選を実行可能に構成してもよい。

また、このように構成する場合、時短当選した際に設定されている遊技状態に応じて設定される時短状態の時短種別を異ならせるとよい。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Ａが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００００回）し、時短Ｂが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１００回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１００回）し、時短Ｃが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が１回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数１回）するように構成する。この場合、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの順に遊技者に有利な時短種別となる。そして、時短当選した場合の遊技状態が通常状態である場合には時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃの設定割合が「３：６：１」となるように規定し、時短状態である場合には「６：３：１」となるように規定し、確変状態である場合には「１：２：７」となるように規定する。つまり、時短状態が設定されている場合に時短当選すると、時短状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も有利な時短Ａが設定され易く、確変状態が設定されている場合に時短当選すると、確変状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も不利な時短Ｃが設定され易く構成する。このように構成することで、時短状態中に時短当選した場合には、時短回数の多い時短種別が設定され易くなるため、大当たり遊技が実行され易くなり、確変状態が設定されなくても遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。一方、確変状態中に時短当選した場合には、時短回数の少ない時短種別が設定され易くなるため、遊技者が過剰に有利になることを抑制することができるとともに、時短当選する前に大当たり当選しないと確変状態よりも不利な遊技状態に移行するという新たな遊技性を提供することができる。なお、特定の遊技状態で時短当選した場合のみ設定される時短種別を規定しても良い。例えば、時短Ａは通常状態および時短状態でしか設定されず、時短Ｃは確変状態でしか設定されないように構成する。このように構成することで、設定されている遊技状態によって、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性の異なる遊技性を提供することができる。

なお、何れの遊技状態が設定されている場合であっても時短当選確率（時短抽選において時短当選する確率）を同一に規定しても良いし、設定されている遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせても良い。例えば、通常状態が設定されている場合には第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５１～２００」であれば時短当選し、確変状態では「５１～５３」、時短状態では「５１～５００」で時短当選するように構成する。つまり、時短状態が設定されている場合は、時短状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し易く、確変状態が設定されている場合は、確変状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し難い構成である。このように構成することで、確変状態では遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制し、時短状態では時短終了条件が成立する前に新たな時短状態が設定され易くなるため、通常状態に移行する前に大当たり当選し易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、それ以外に例えば、前回の大当たり遊

技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の大当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、２００回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

以上、説明をした各実施形態、或いは各制御例に用いたパチンコ機１０の構成として、以下の構成を用いても良い。

【３２１４７】

＜普通図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の２倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第２確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第２確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。

一方、第２確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）とし

て複数の種別（例えば、通常ＡＡ、通常ＡＢ）を設定可能に構成し、通常ＡＡの遊技状態が設定されている場合よりも、通常ＡＢの遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。

このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。

さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。

例えば、特別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第１状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第２状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第１状況のほうが、第２状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。

このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が１００回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たりに当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たりに当選していることを示唆する第１演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第２演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第１演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第２演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近付くほど、特定演出が実行された場合における第１演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、

前回の大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数が９０回～９９回の間）において特定演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させること無く、特定演出の演出結果に興味を持たせることができる。

また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「０」を決定可能に構成すると良い。

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。

つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（１回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。

よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。

また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。

このように、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たりに当選するまでの間における回数抽選手段による回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうこうと抑制することができる。

加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。

さらに、特別図柄変動が所定回数（５０回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普図高確抽選手段を設け、この普図高確抽選手段に当選した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するように構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の大当たり遊技が終了してからの遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場

合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。

さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たりに偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、１００回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第１特別図柄の変動回数が第１回数実行された場合や、第２特別図柄の変動回数が第２回数実行された場合や、第１特別図柄の変動回数と第２特別図柄の変動回数との合算回数が第３回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。

また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が１００回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が１００回よりも多い回数（例えば、２００回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、１００回よりも少ない回数（例えば、５０回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、１の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとしては、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。この

ように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

上述した各実施形態では、遊技状態として、第２確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第１入球口６４ｂ２）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第１遊技状態（時短状態）と、第２遊技状態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第１入球口６４ｂ２へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるように構成しても良く、第１遊技状態のほうが、第２遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の１倍～１．２倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。

【３２１４８】

＜普通図柄の低確率状態に関する構成について＞

上述した各制御例では、第１始動入球口（例えば、第１入球口６４）と、普通図柄抽選

で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行された場合に、遊技球が入球し易くなる第２始動入球口（例えば、第２入球口６４０）と、を設け、第１始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄抽選）よりも、第２始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄抽選）の方が遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されるように構成していた。

そして、普通図柄の確率状態として、低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、第２特別図柄抽選を実行し易くなるように構成していた。また、上述した各制御例においては、特別図柄抽選において大当たり当選したことに基づいて成立する第１設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、特別図柄抽選において時短図柄当選したことに基づいて成立する第２設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、抽選結果が大当たりでは無い特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマり回数）が所定回数に到達した場合に成立する第３設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、を少なくとも１つを用いて、普通図柄の高確率状態を設定可能な遊技機について記載しているが、普通図柄の高確率状態を設定すること無く、普通図柄の確率状態を低確率状態のまま、第２特別図柄抽選を実行させ易くする制御を実行可能に構成しても良い。

具体的には、普通図柄の低確率状態において、電サポ状態（特図２始動口に遊技球が入球し易い状態）を付与可能に構成すると良い。また、上述した各制御例において用いられている普通図柄の低確率状態から普通図柄の高確率状態へと移行するための処理を、普通図柄の低確率状態から普通図柄の低確率状態において電サポ状態が付与されている状態へと移行するための処理に置き換えた制御を実行するように構成しても良い。

【３２１４９】

＜特別図柄の高確率状態に関する構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否

かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。

上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第１特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第２特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第１特別図柄に対応する大当たり種別と、第２特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、１５０回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第１変動回数と、その第１変動回数とは異なる第２変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から１の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第１変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第１変動回数とは異なる第２変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

よって、例えば、第１確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第２確変状態）（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興趣を向上させることができる。

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確率や、特別図柄抽選が１回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

【３２１５０】

＜高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について＞

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例え

ば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

このようなリミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第１発動条件と、その第１発動条件よりも発動し難い第２発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第１大当たり種別が設定された場合には上限が「５回」、第１大当たり種別とは異なる第２大当たり種別が設定された場合には上限が「３回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【３２１５１】

＜特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について＞

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第１状態と、その第１状態とは異なる第２状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第１状態へと可変された場合に、第２状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第２入球手段と、その第２入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、２種仕様）としても良い。このように構成することで、第２入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。

なお、このような２種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成

立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

さらに、上述した２種仕様の遊技機において、第２入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第１流路と、その第１流路よりも特定領域を通過困難な第２流路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第２入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第２入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第２入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第２入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第１振分動作内容と、第１振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第２振分動作内容とを少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、１種２種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。

このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【３２１５２】

＜球の落下方向に変化を与えるための構成について＞

パチンコ機１０に構成される遊技盤１３に形成される遊技領域を流下する球の流下方向（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電気的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。

このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、１の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。

さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球

が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、１の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。

また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能となるため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。

このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。

【３２１５３】

＜入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について＞

遊技球が入球可能な第１作動口と、その第１作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第１作動口へと遊技球が入球し易くなる第１状態に作動する第１作動部材と、を設け、第１作動部材が、第１作動口へと所定数（例えば、２個）の遊技球が入球したことに作用して、第１状態よりも第１作動口へと遊技球が入球し難くなる第２状態へと作動するように構成する。

そして、第１作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第１作動口とは異なる第２作動口へと遊技球が入球可能な第３状態へと作動する第２作動部材を設ける。この第２作動部材は、第２作動口へと所定数（例えば、１個）の遊技球が入球した場合に第３状態よりも第２作動口へと遊技球が入球し難い第４状態へと作動するように構成する。

このように構成することにより、第１作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第２作動部材が第３状態へと作動することにより第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第２作動口へと遊技球を１個入球させることにより第２作動部材が第４状態へと作動する。そして、第１作動部材が第１状態である第１作動口へと再度遊技球を入球させることにより、第２作動部材を再度第３状態へと再度作動させ、第２作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

より具体的には、第１作動部材が第２状態である状態で第１作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で４個の球を作動口（第１作動口、第２作動口）へと入球させることが可能になる。さらに、第２作動口へと入球した遊技球が、第２特定領域へと入球したことに基づいて第１当否抽選（第１普通図柄の抽選）を実行し、第１当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／２）である場合に、第１可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第１普通電動役物を第１閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第１可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第１可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第３特定領域へと入球したことに基づいて、第２当否抽選（第２普通図柄抽選）を実行し、第２当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第２可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第２普通電動役物を第２閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは、４個入賞）が成立するまで開放動作（第２可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させる。そして、第２可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第４特定領域へと入球したことに基づいて、第３当否抽選（第３普通図柄抽選）を実行し、第３当否抽選の結果が当たり当選（当たり確率約１／１）である場合に、第３可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第３普通電動役物を第３閉鎖条件（例えば、５．８秒経過、或いは１０個入賞）が成立するまで開放動作（第３可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変）させるように構成すると良い。

この場合、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて各作動口へと入

賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第１作動口への最大入賞数「２」に、第１作動口への最大入賞数（２）に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数（１）を乗じた値「２」を加算させた「４」と算出しても良いし、第１作動口へと遊技球を入球（入賞）させたことに基づいて実行される当たり遊技（複数の普通電動役物を用いた当たり遊技）が実行されるまでの期間において各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を１回実行させるまでに要する入賞数（第１作動口への入球数「１」に、第２作動口への入球数「１」を加算した「２」）として算出するように構成しても良いし、第１作動口への最大入賞数に、第１作動口への最大入賞数に対して、第１作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第２作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値（最大入賞数）の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第１作動口へと遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容（各作動口、各可変入球手段への合計入賞数）を異ならせることができる。

また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第１条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「３」へと変更し、第１条件とは異なる第２条件が成立した場合には、第１作動口への最大入賞数を「２」から「１」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立する条件に応じて、第１作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【３２１５４】

＜複数段階の設定値を設定可能な遊技機について＞

大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変さ

せる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第１確率が設定される第１遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その第１確率よりも当たり当選する確率が高い第２確率が設定される第２遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第２遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第２遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第２遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機１０において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類

の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも１の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えること無く、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機１０において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異ならない（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「１」が設定された場合には、特別図柄抽選が１０回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／１０となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能にし、設定値「６」が設定された場合には、特別図柄抽選が９回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／９となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約６５％）を実行可能に構成すると良い。

このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えること無く、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。

また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することができるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。

なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

上記各実施形態では、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について

説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において特別図柄１保留球数カウンタ２０３ｂの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂ２の値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

上記各実施形態においては、第１入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤１３の狙う領域（遊技領域）を異ならせるように構成しているが、これに限られること無く、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装

置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

大当たり種別の振り分け（割合）や、大当たり終了後の時短回数や確変回数（ＳＴ回数）、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値（確率）は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やＳＴ回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やＳＴ回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可

能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機１０においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置１１０にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｂの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置１１３にて第３図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル２２２ａの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機１０に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機１０に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じても異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「１」から遊技者に有利となる設定「６」までの６段階で設定値を設定可能なパチンコ機１０において、設定「１」～「３」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第１遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「４」～「６」が設定されており、且つ、第１遊技状態よりも遊技者に不利な第２遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機１０を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

【３２１５５】

このように、パチンコ機１０に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たり

の抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機１０に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

上記した各実施形態、各制御例、およびその各種変形例について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【３２１５６】

＜共通群＞

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確

定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

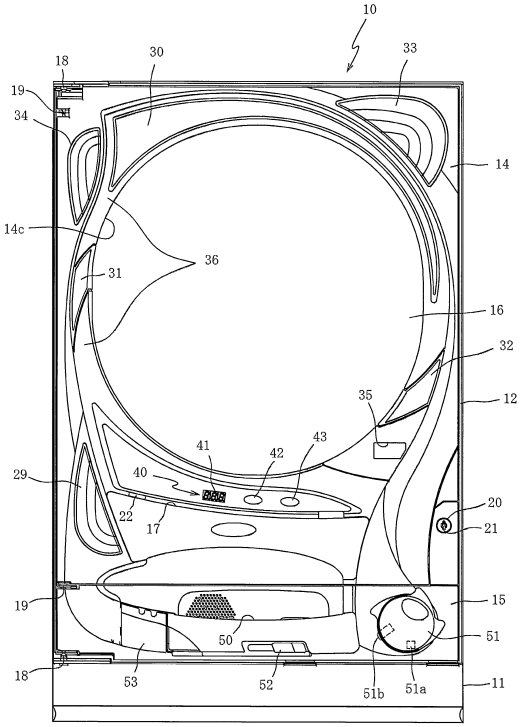
【符号の説明】

【３２１５７】

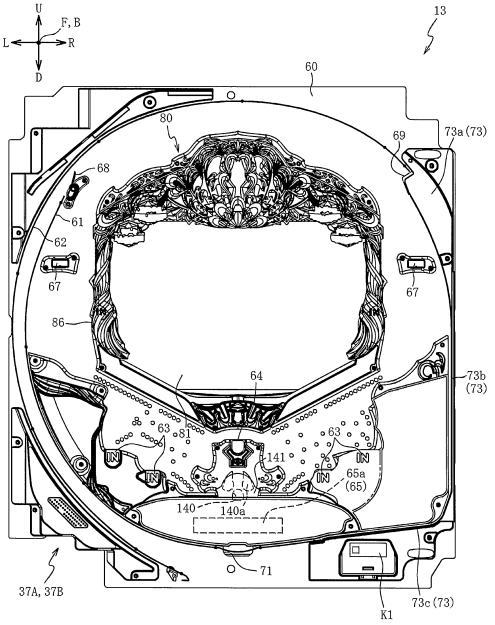
１０　　パチンコ機（遊技機）

【図面】

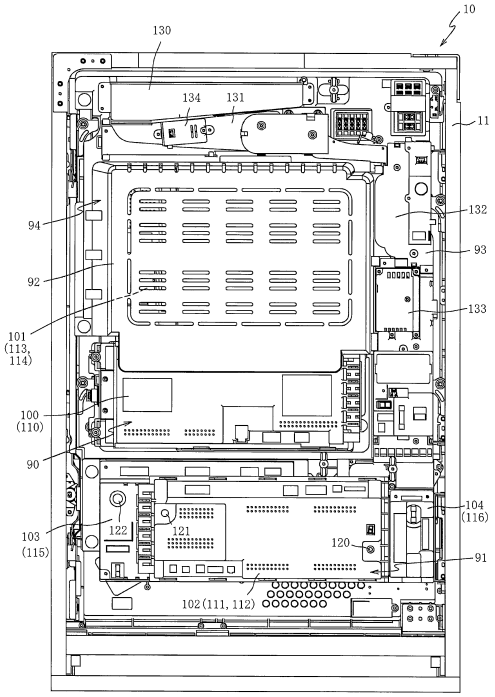
【図１】



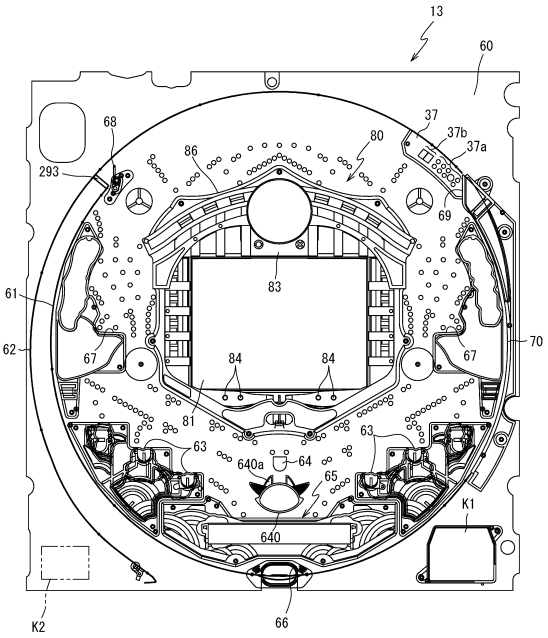
【図２】



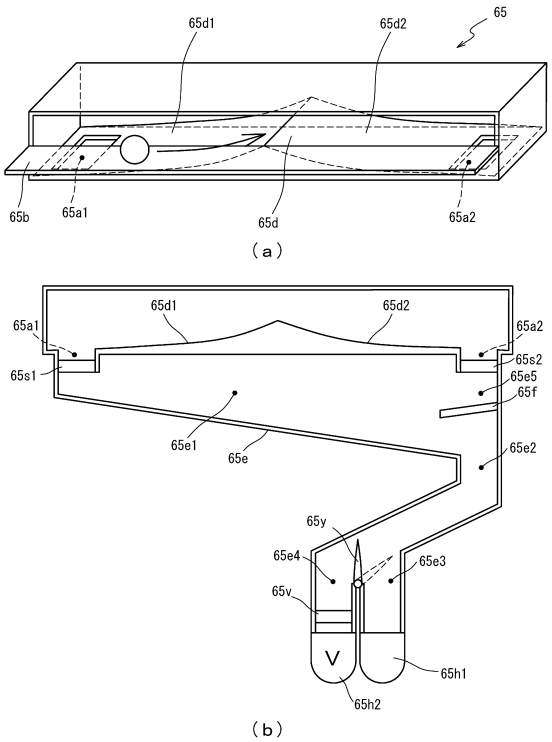
【図３】


10
130
134
131
11
132
94
93
92
133
101
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

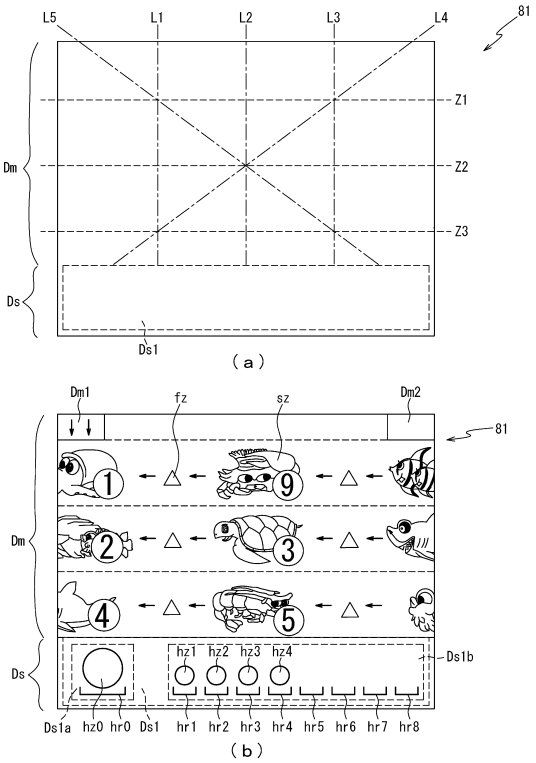
【図４】


13
60
68
37
37b
37a
80
86
293
69
83
61
62
67
84
84
67
70
81
63
63
640a
64
65
K1
640
K2
66

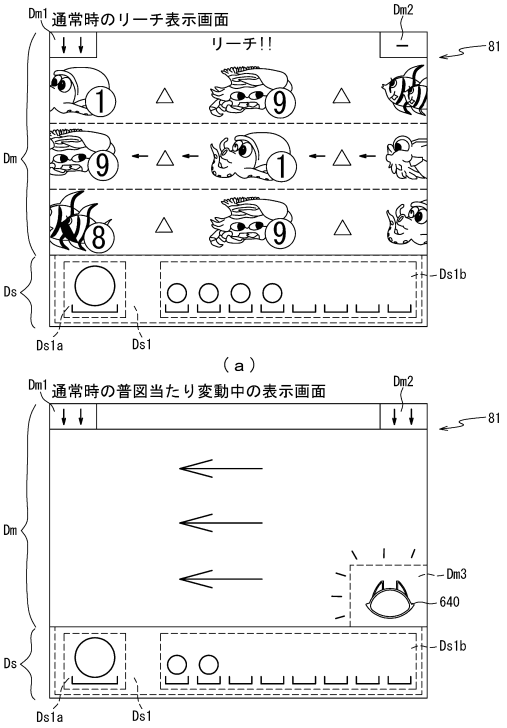
【図５】


65
65d1
65d2
65b
65a1
65d
65a2
(a)
65d1
65d2
65a1
65a2
65s2
65s1
65e5
65f
65e1
65e
65e2
65y
65e4
65e3
65v
V
65h1
65h2
(b)

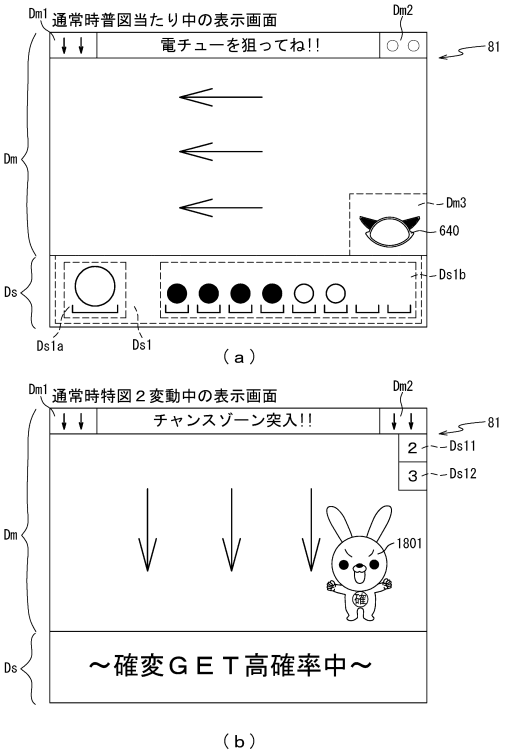
【図６】


81
L5
L1
L2
L3
L4
Z1
Z2
Z3
Dm
Ds
Ds1
(a)
Dm1
fz
sz
Dm2
81
Dm
Ds
Ds1b
hz1
hz2
hz3
hz4
Ds1a
hz0
hr0
Ds1
hr1
hr2
hr3
hr4
hr5
hr6
hr7
hr8
(b)

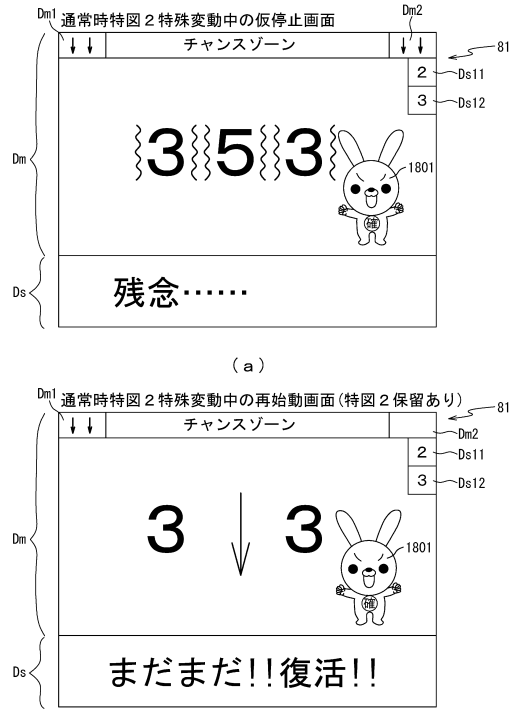
【図７】


通常時のリーチ表示画面
Dm1
Dm2
リーチ!!
81
Dm
Ds
Ds1b
Ds1a
Ds1
（ａ）
通常時の普図当たり変動中の表示画面
Dm3
640
（ｂ）

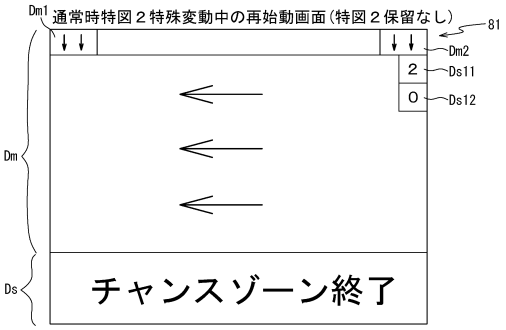
【図８】


通常時普図当たり中の表示画面
電チューを狙ってね!!
Dm3
640
（ａ）
通常時特図２変動中の表示画面
チャンスゾーン突入!!
2
Ds11
3
Ds12
1801
～確変ＧＥＴ高確率中～
（ｂ）

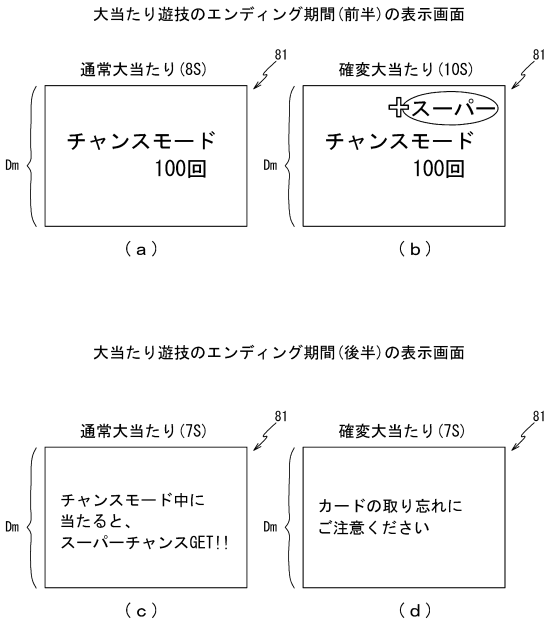
【図９】


通常時特図２特殊変動中の仮停止画面
チャンスゾーン
3 5 3
残念……
（ａ）
通常時特図２特殊変動中の再始動画面（特図２保留あり）
3 3
まだまだ!!復活!!
（ｂ）

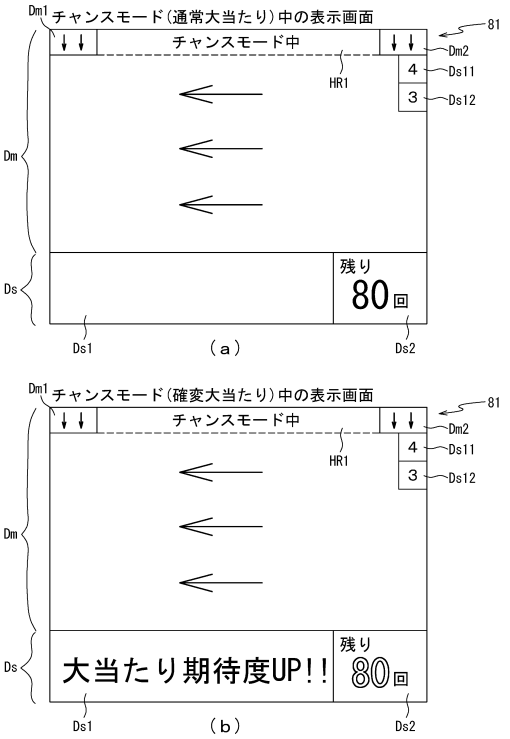
【図１０】


通常時特図２特殊変動中の再始動画面（特図２保留なし）
0
チャンスゾーン終了

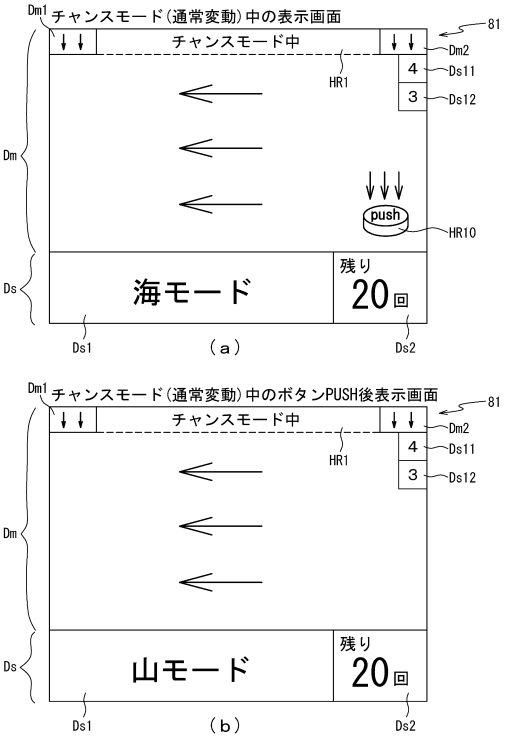
【図１１】



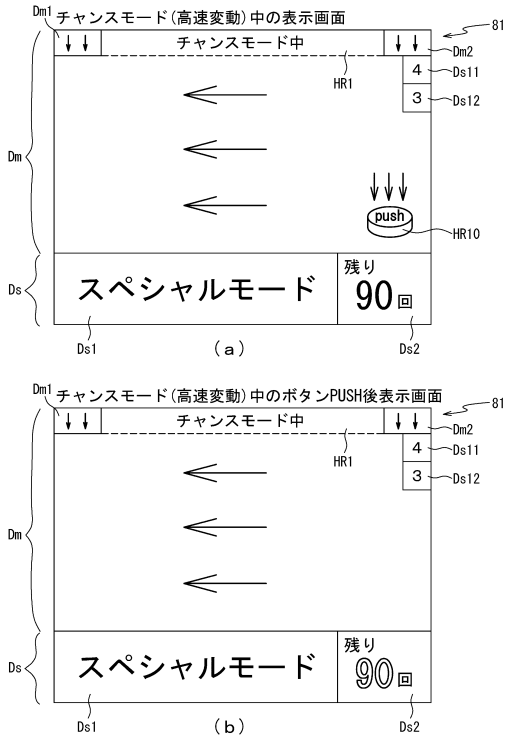
【図１２】



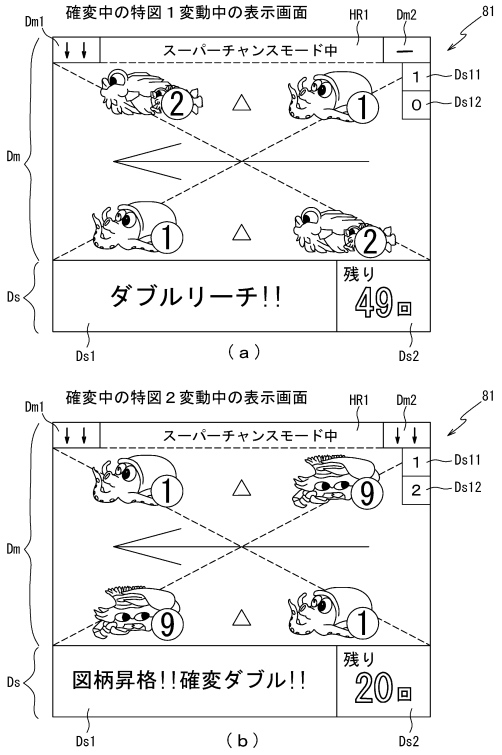
【図１３】



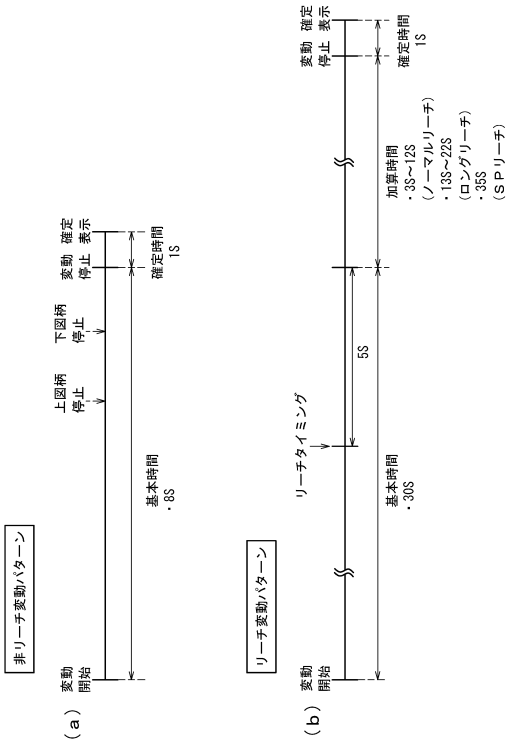
【図１４】



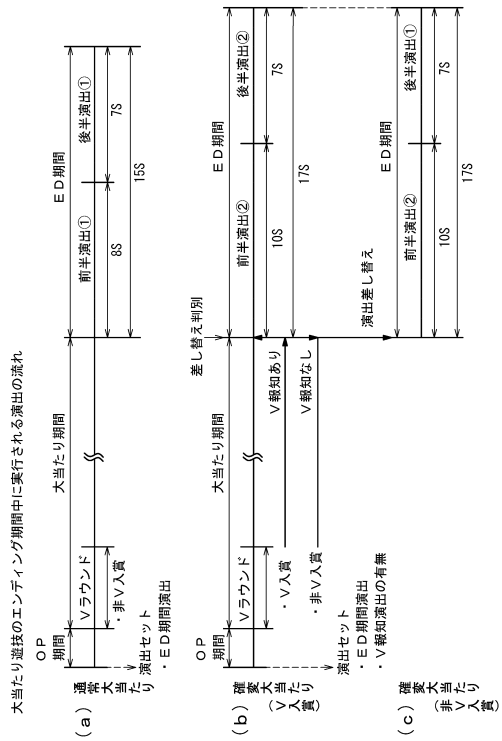
【図１５】



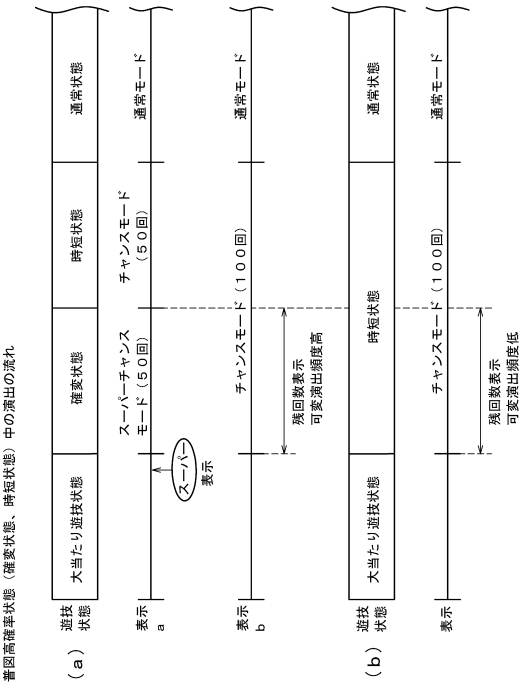
【図１６】



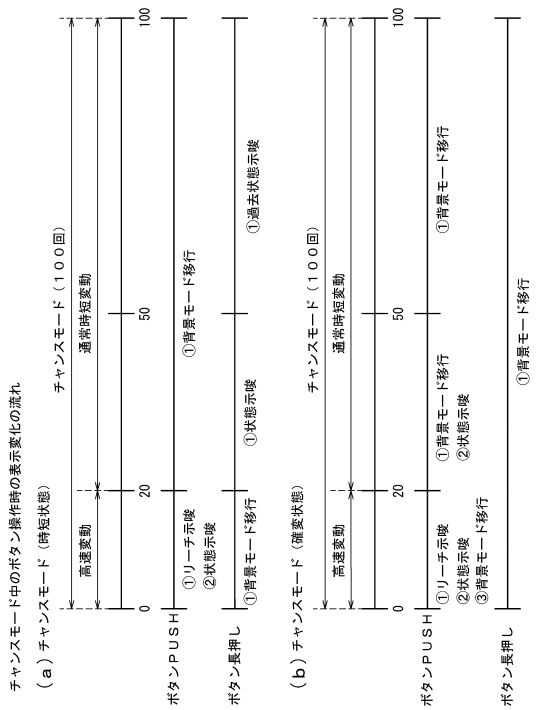
【図１７】



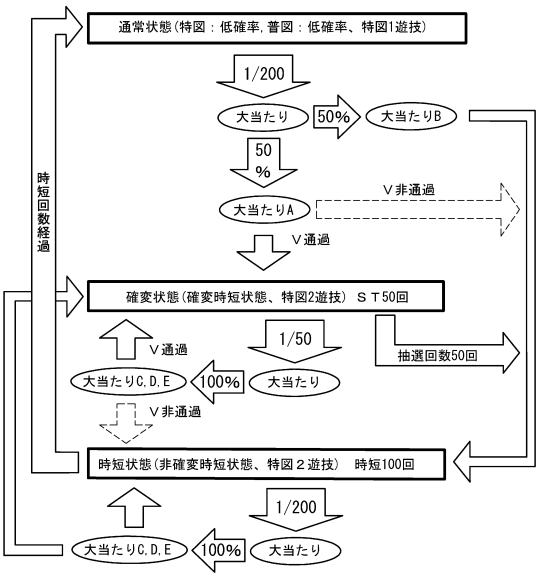
【図１８】



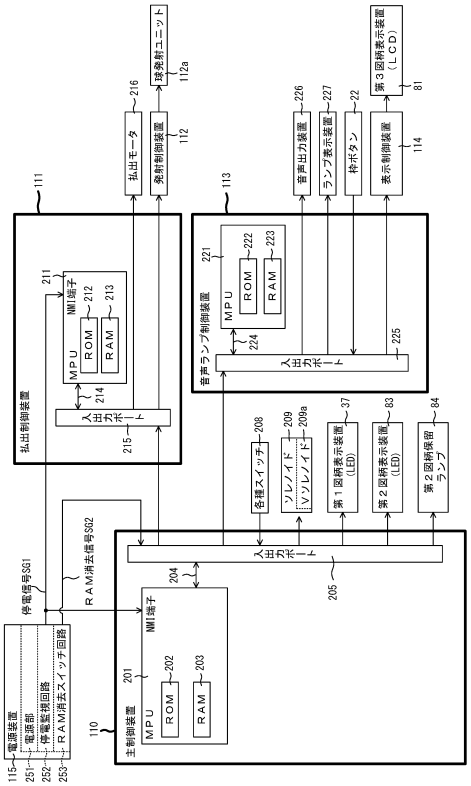
【図１９】



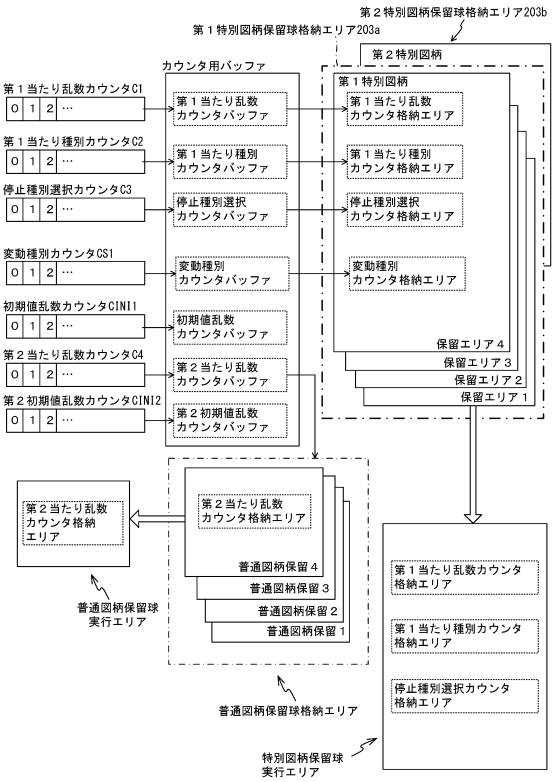
【図２０】



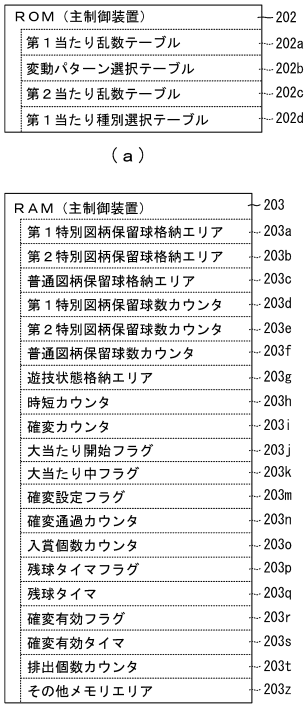
【図２１】



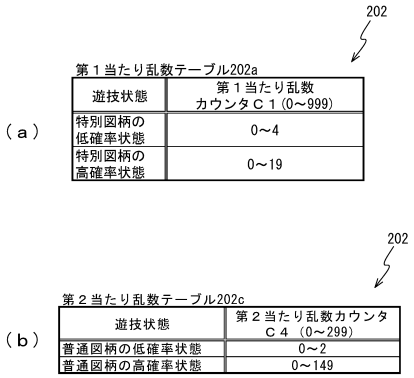
【図２２】



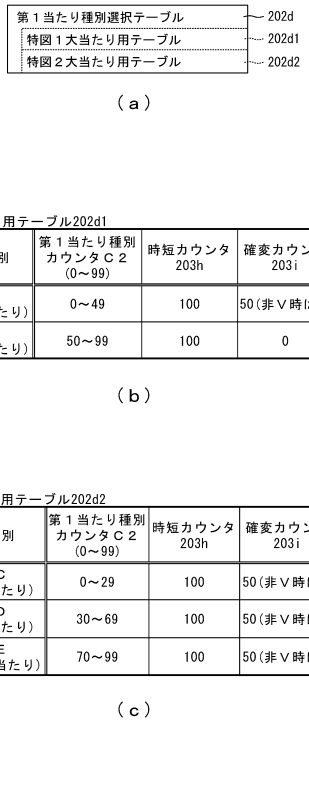
【図２３】



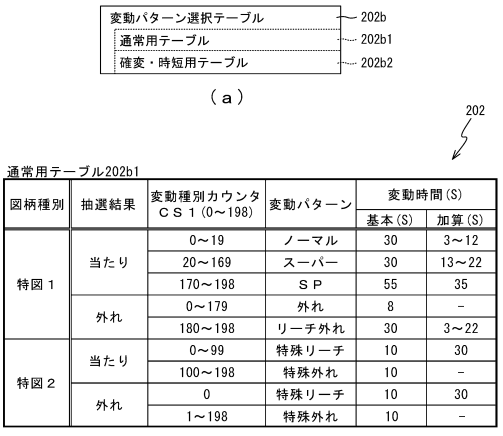
【図２４】



【図２５】



【図２６】



【図２７】

202

確変・時短用テーブル202b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図１	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～198	当たり	30	－
		外れ	0～179	長外れ	30	－
			180～198	短外れ	5	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～198	長変動	30	－
		外れ	0～179	長変動	30	－
			180～198	第２長変動	60	－
特図２	1～20	共通	0～198	短変動	5	－
	21～49	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	第２短変動	10	－
			192～198	長変動	30	－
	50	共通	0～198	中変動	20	－
	51～100	当たり	0～149	第２短変動	10	－
			150～198	長変動	30	－
		外れ	0～191	短変動	5	－
			192～198	長変動	30	－

【図２８】

（ａ）

（ｂ）

【図２９】

222

通常中特図２演出選択テーブル222b

抽選結果	特図２保留数	特図１保留数	演出カウンタ223f(0～99)	演出内容
大当たり	3	－	0～79	擬似３演出(10S×3)
			80～99	特殊擬似２演出(20S→10S)
	2	－	0～99	擬似２演出(15S×2)
	1	－	0～89	擬似１演出(30S×1)
			90～99	擬似４演出(10S×2→5S×2)
	0	1～4	0～99	特殊終了演出
		0	0～99	擬似無し演出
外れ	3	－	0～99	擬似３演出(10S×3)
	2	－	0～99	擬似２演出(15S×2)
	1	－	0～99	擬似１演出(30S×2)
	0	－	0～99	擬似無し演出

【図３０】

222

確変中演出選択テーブル222c

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)	演出内容
特図１	確変大当たり	0～49	確変シングルリーチ
		50～99	ダブルリーチ
	通常大当たり	0～99	ダブルリーチ
	外れ	0～99	非リーチ
特図２	確変大当たり	0～49	特殊ダブルリーチ
		50～99	確変ダブルリーチ
	外れ	0～4	ダブルリーチ
		5～10	確変ダブルリーチ
		11～99	非リーチ

【図３１】

222

連続予告実行選択テーブル222d

抽選結果	特図２保留数	演出カウンタ223f（0～198）	連続予告有無
大当たり	3	0～79	有
		80～198	無
	4	0～149	有
		150～198	無
外れ	3	0～194	無
		195～198	有
	4	0～189	無
		190～198	有

（ａ）

Ｖ報知実行選択テーブル222e

大当たり種別	演出カウンタ223f（0～198）	Ｖ報知有無
大当たりＡ	0～149	有
	150～198	無
大当たりＣ，Ｄ，Ｅ	0～189	有
	190～198	無

（ｂ）

【図３２】

ボタン操作時演出選択テーブル 222f
時短状態選択テーブル 222f1
確変状態選択テーブル 222f2

（ａ）

222

時短状態選択テーブル222f1

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ223f（0～198）	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～149	無
			150～189	リーチ示唆
			190～198	状態示唆
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

（ｂ）

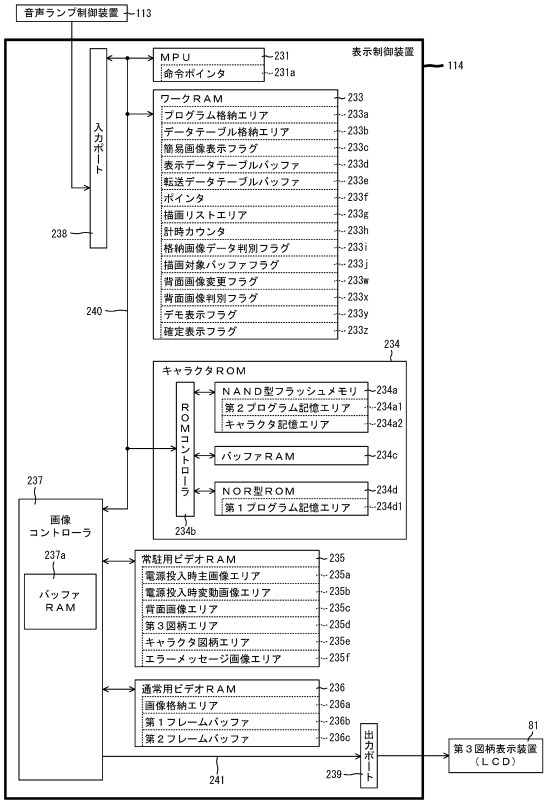
【図３３】

223

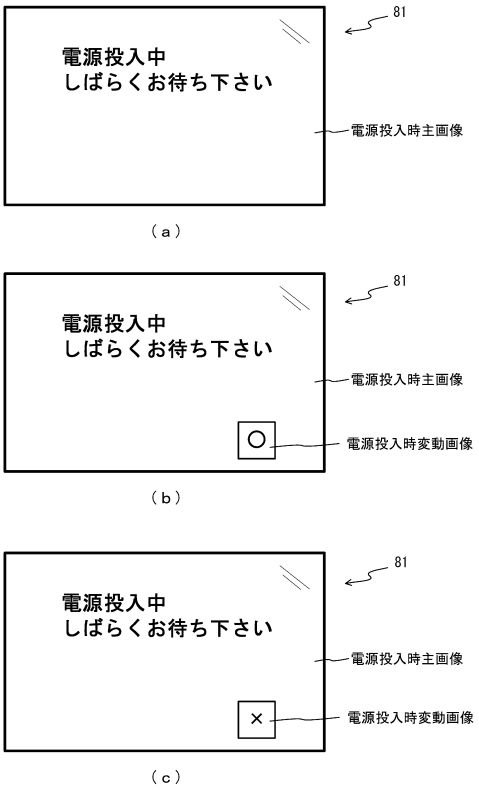
確変状態選択テーブル222f2

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ223f（0～198）	実行演出
第１期間（高速変動）	1～20	長押し	0～198	背景モード移行
		通常押し	0～119	無
			120～139	リーチ示唆
			140～189	状態示唆
			190～198	背景モード移行
第２期間（通常時短変動）	21～49	長押し	0～198	状態示唆
		通常押し	0～169	背景モード移行
			170～198	状態示唆
特定期間（特定時短変動）	50	－	－	－
第３期間（通常時短変動）	51～100	長押し	0～198	過去状態示唆
		通常押し	0～198	背景モード移行

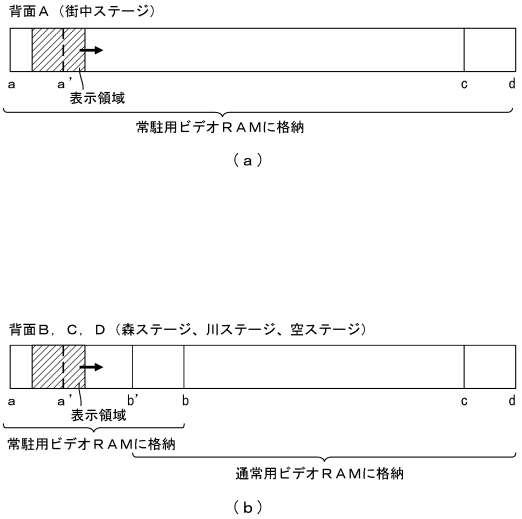
【図３４】



【図３５】



【図３６】



【図３７】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３８】

転送データテーブル

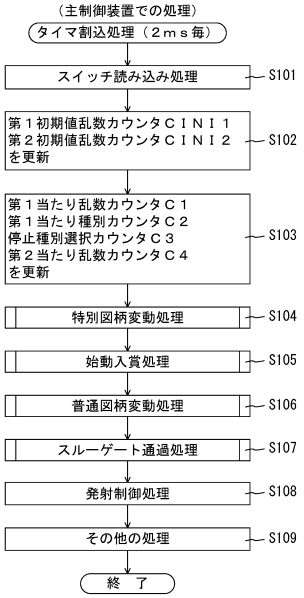
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図３９】

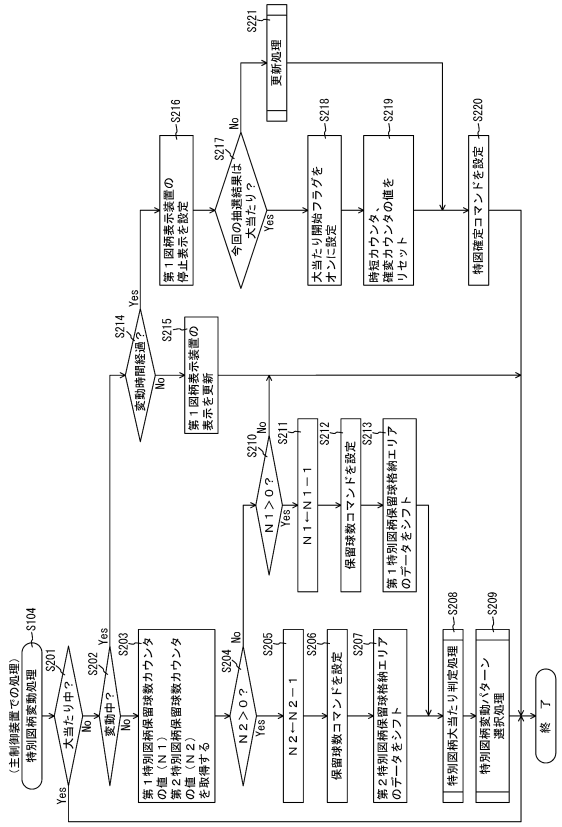
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

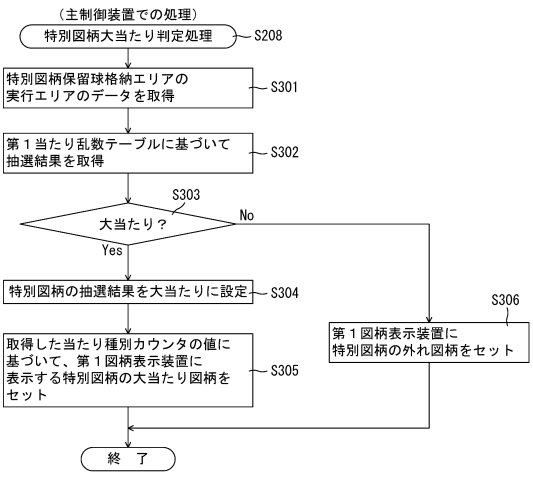
【図４０】



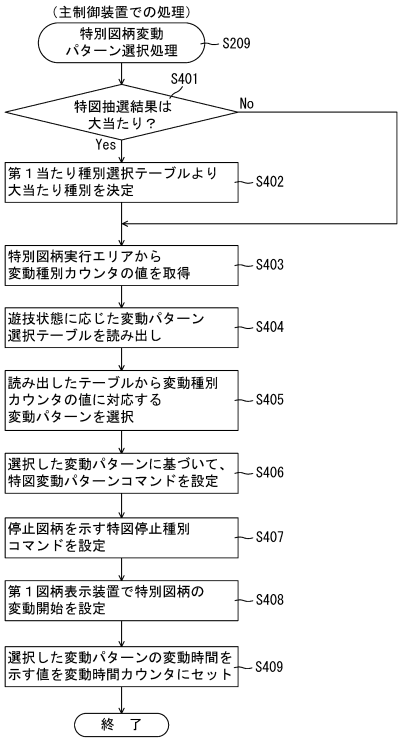
【図４１】



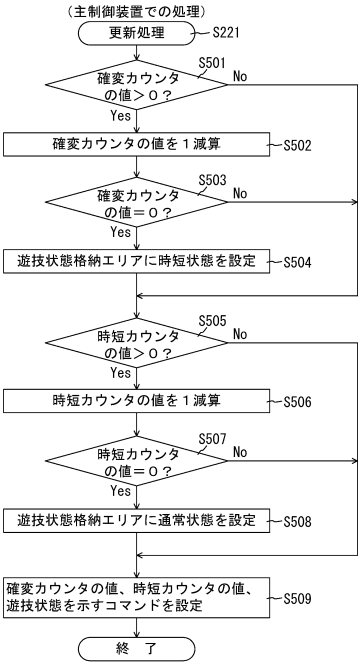
【図４２】



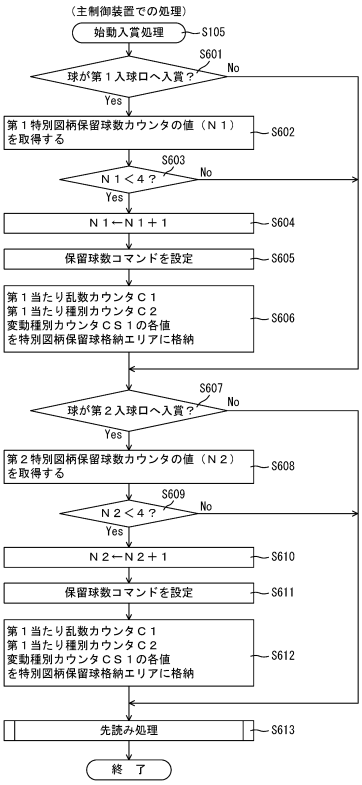
【図４３】



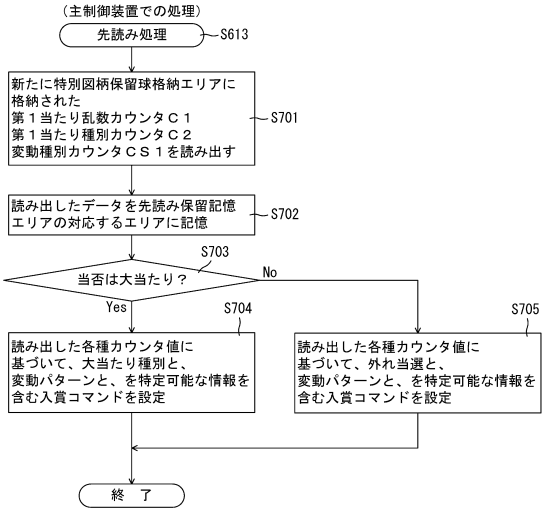
【図４４】



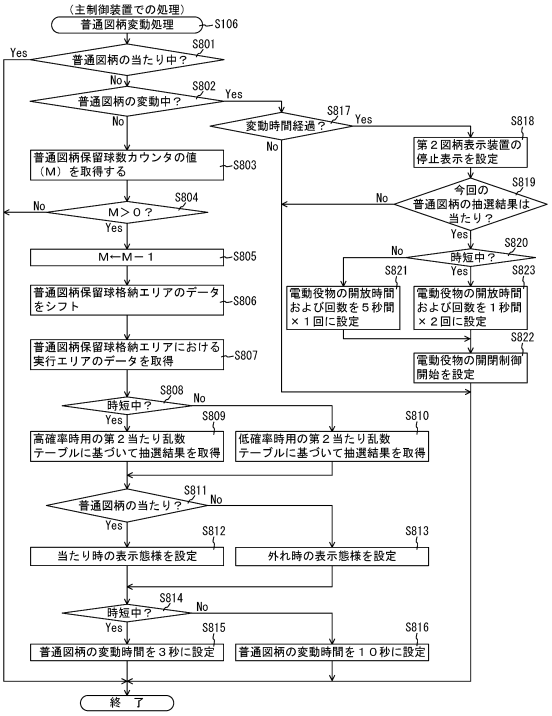
【図４５】



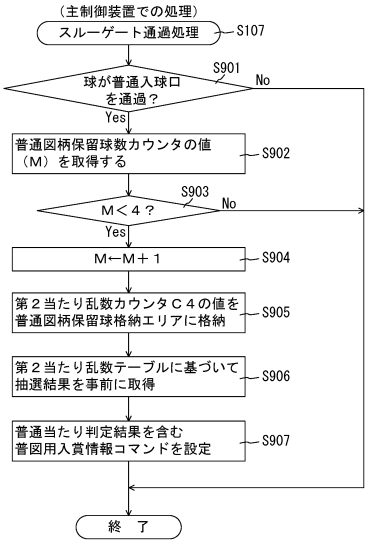
【図４６】



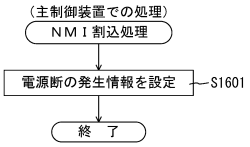
【図４７】



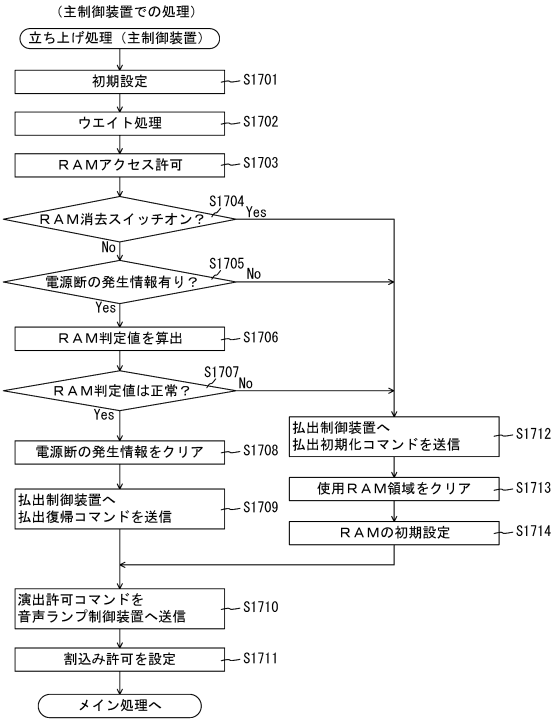
【図４８】



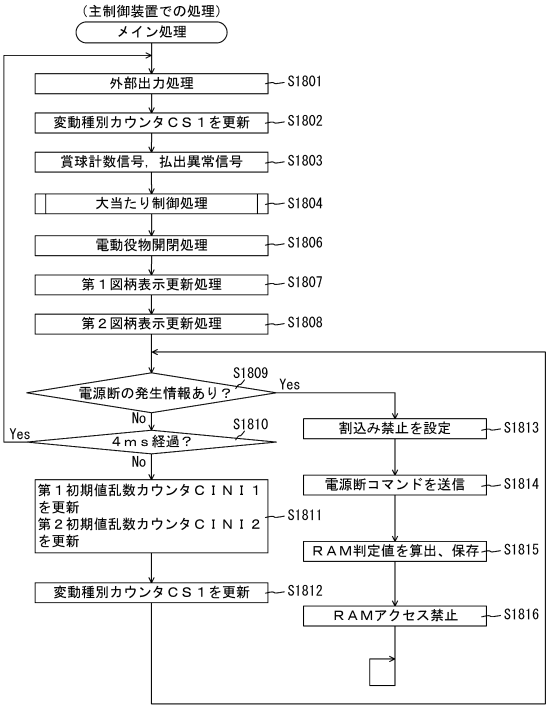
【図４９】



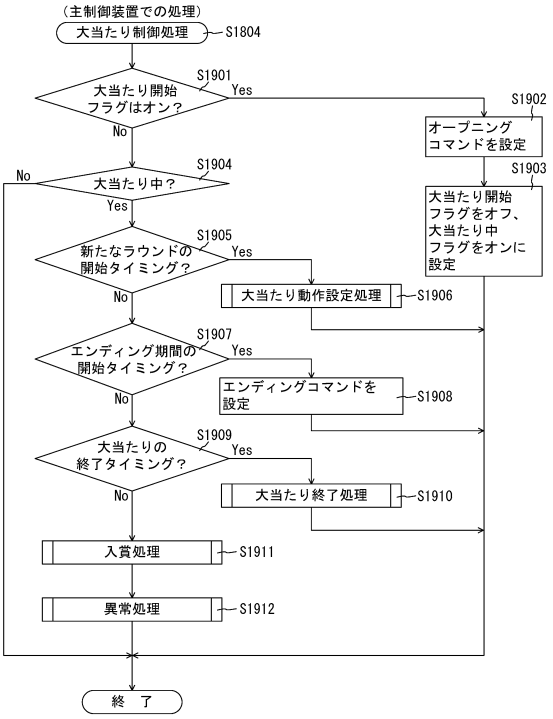
【図５０】



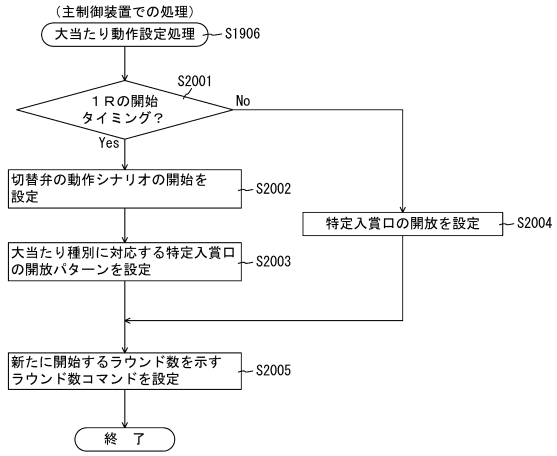
【図５１】



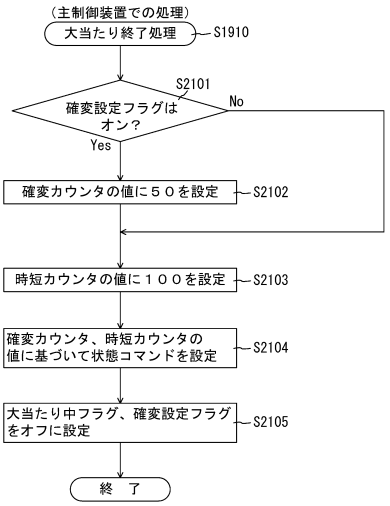
【図５２】



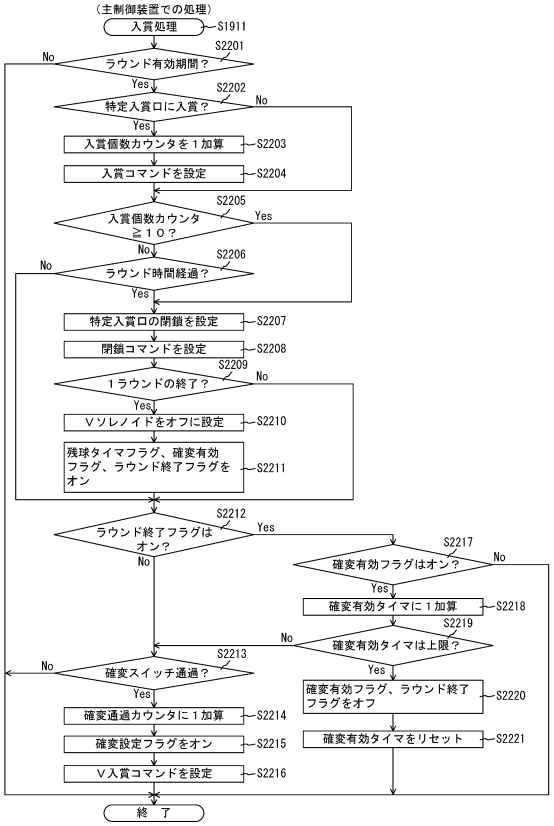
【図５３】



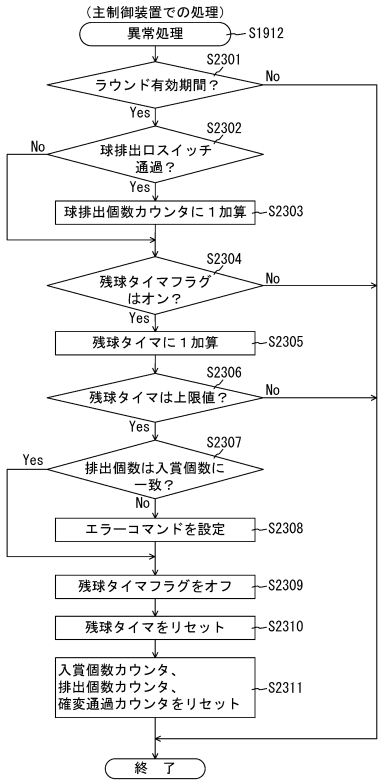
【図５４】



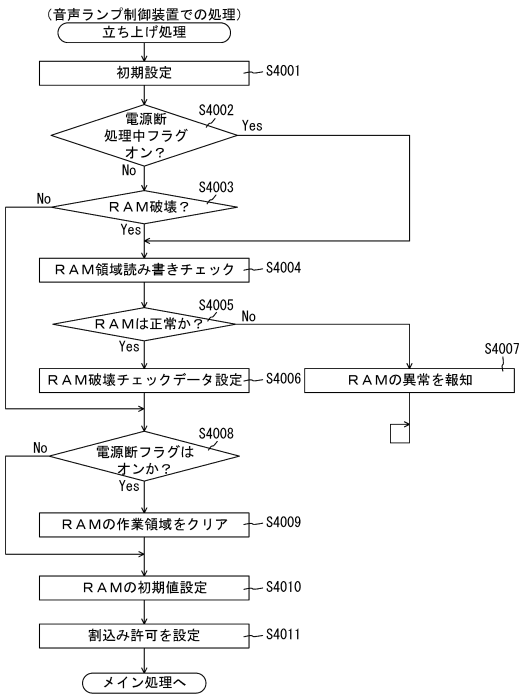
【図５５】



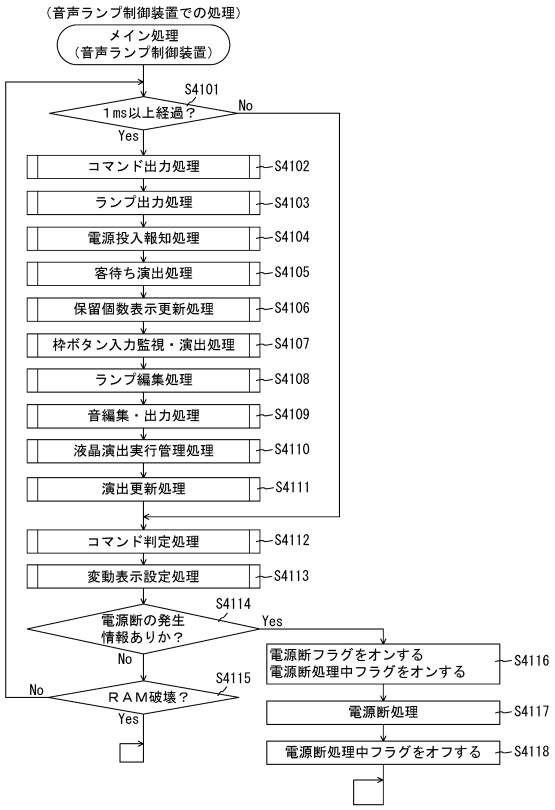
【図５６】



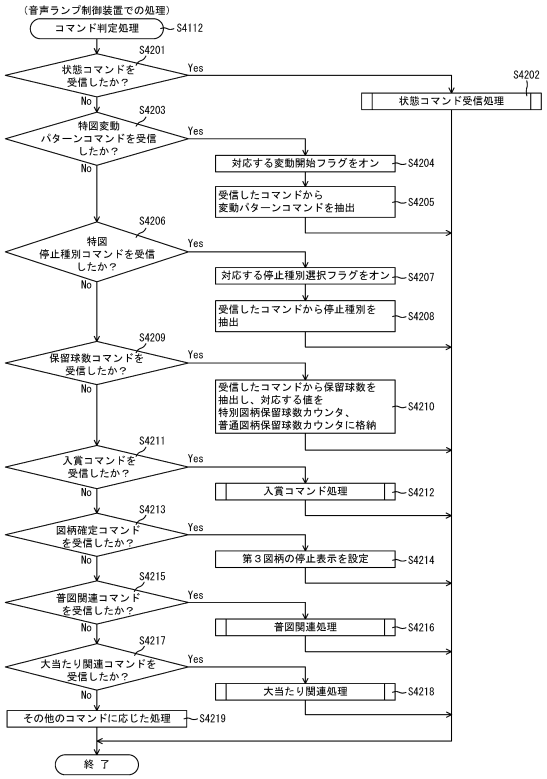
【図５７】



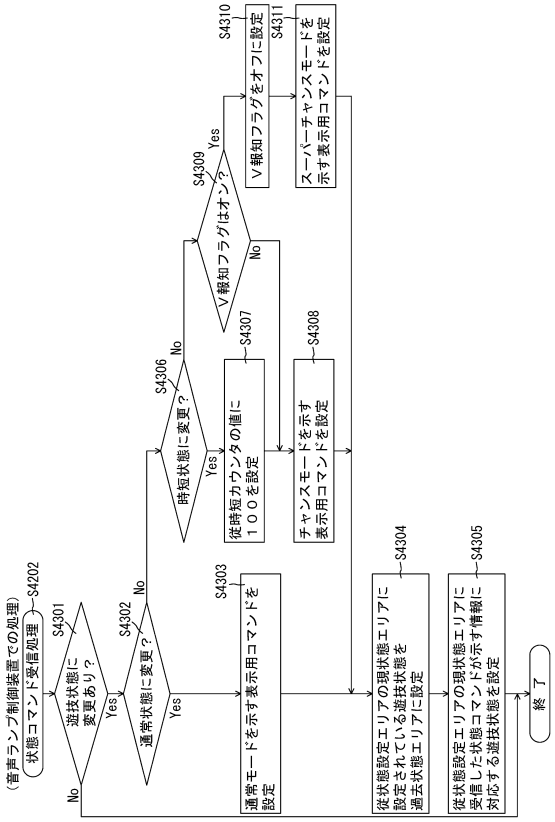
【図５８】



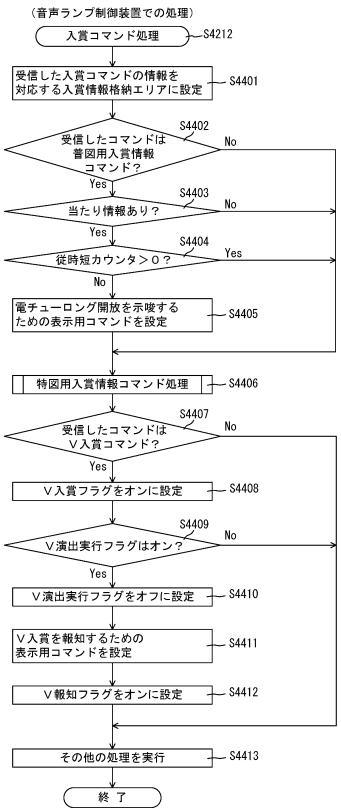
【図５９】



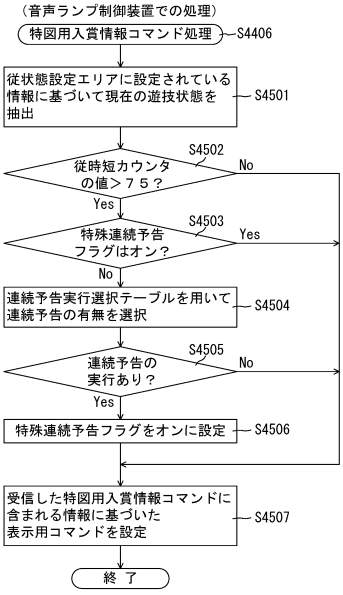
【図６０】



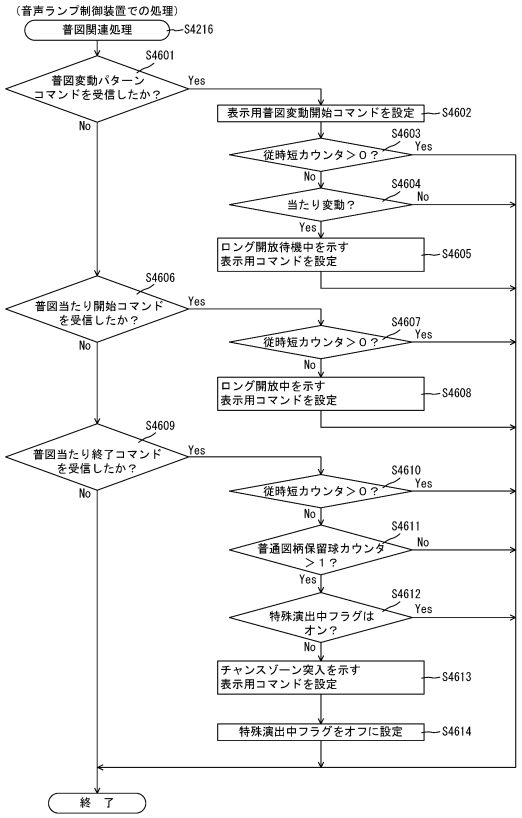
【図６１】



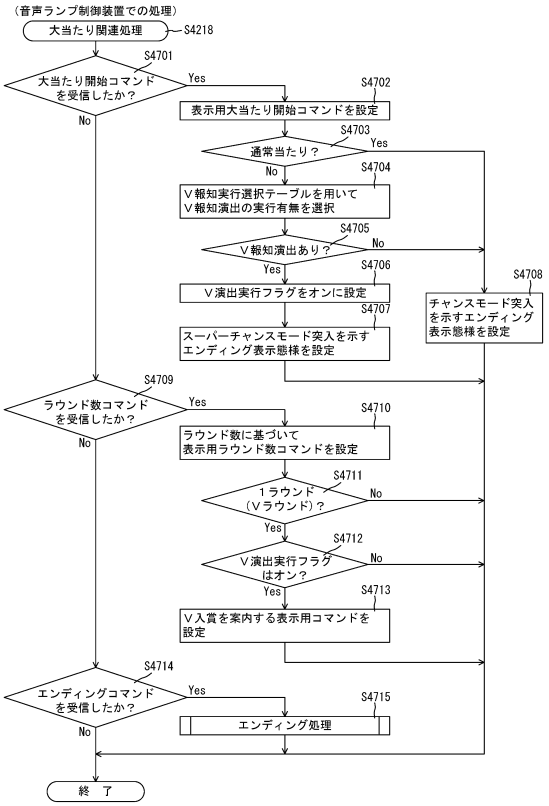
【図６２】



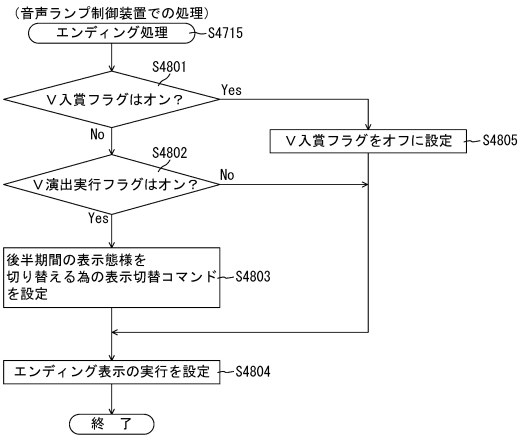
【図６３】



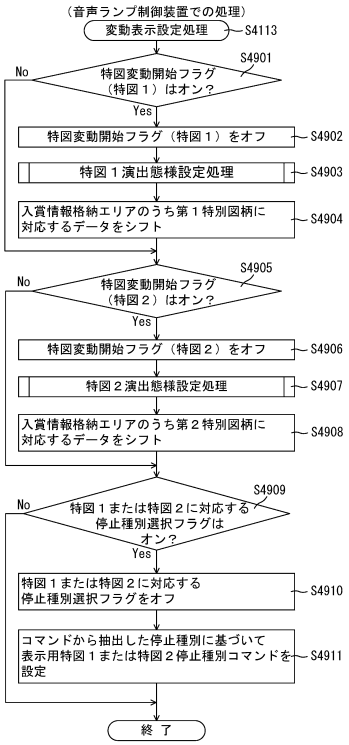
【図６４】



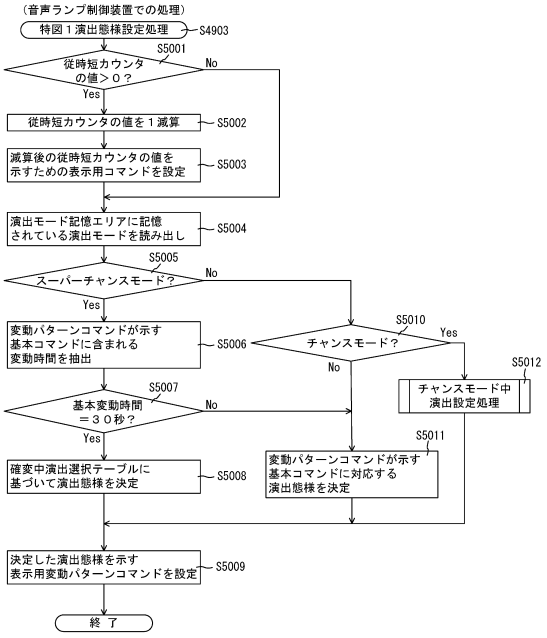
【図６５】



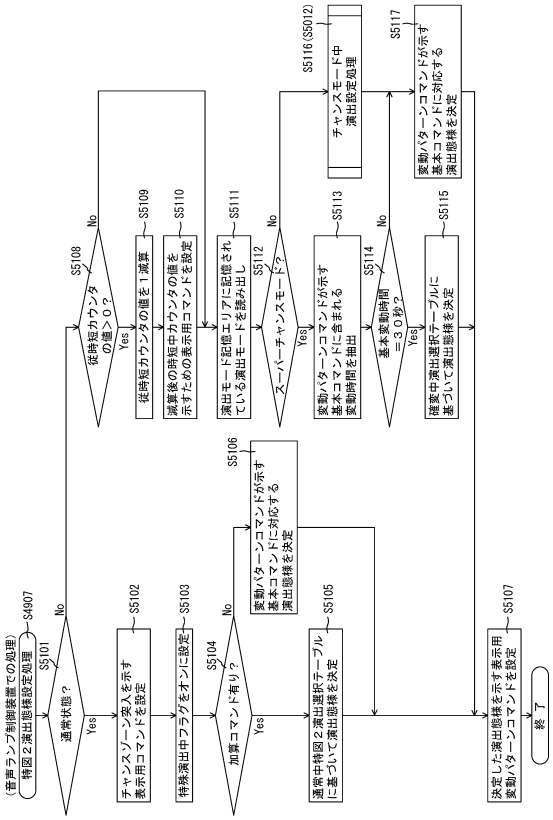
【図６６】



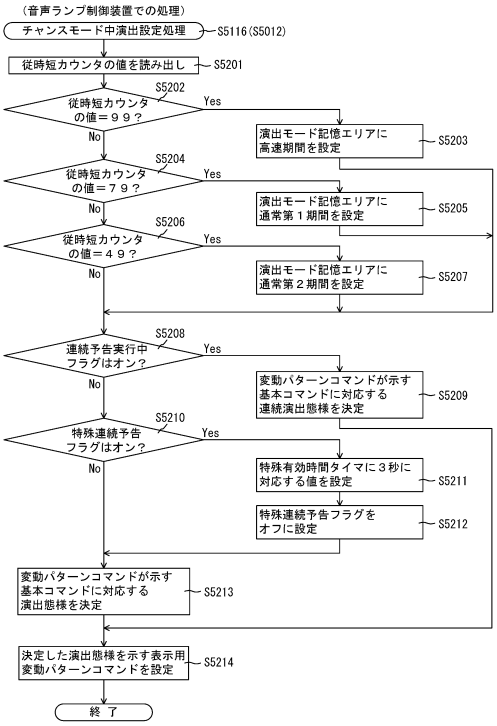
【図６７】



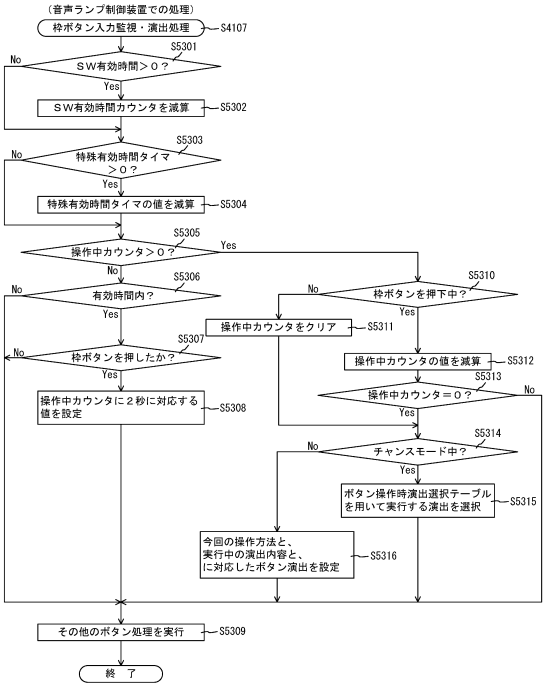
【図６８】



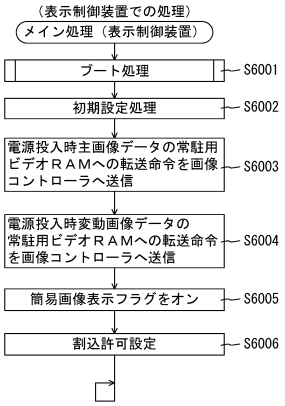
【図６９】



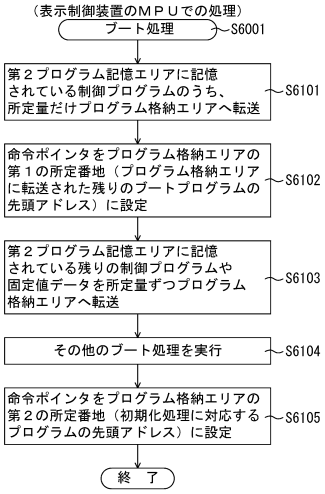
【図７０】



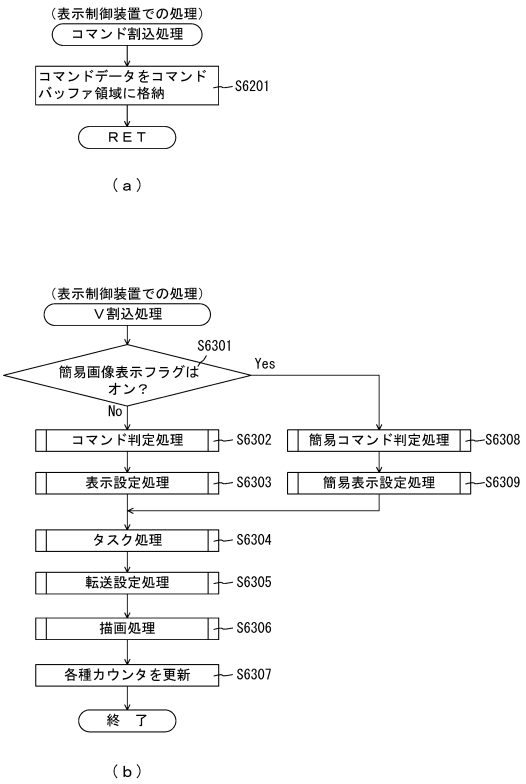
【図７１】



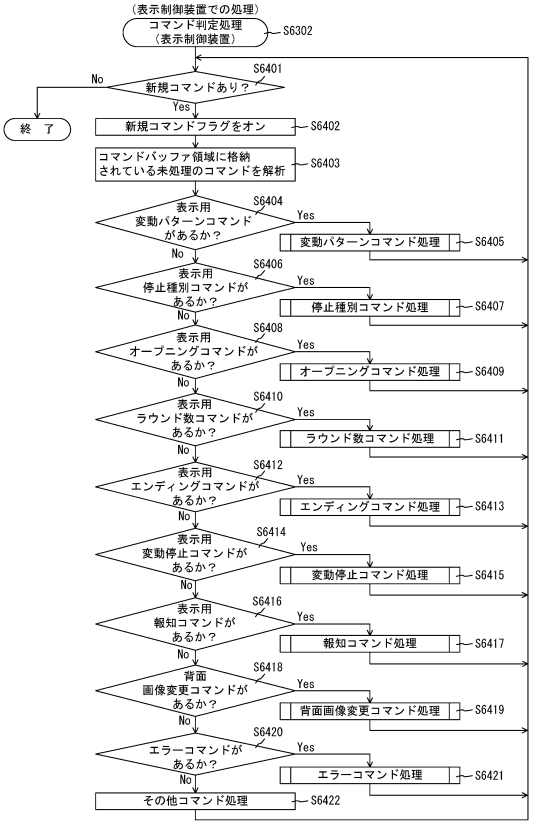
【図７２】



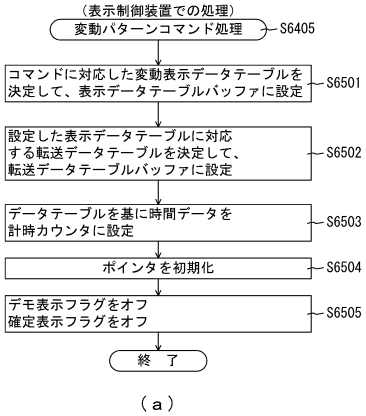
【図７３】



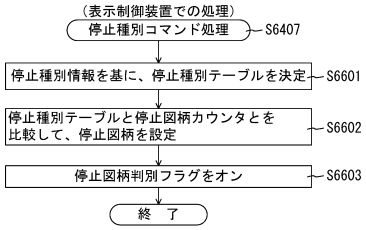
【図７４】



【図７５】

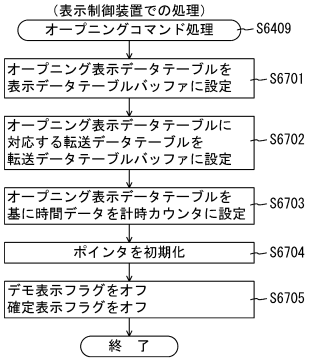


（ａ）

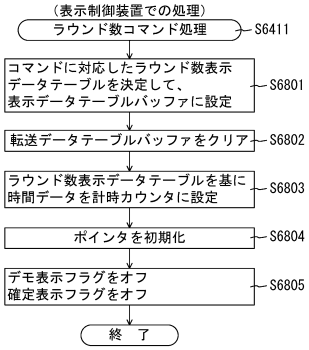


（ｂ）

【図７６】

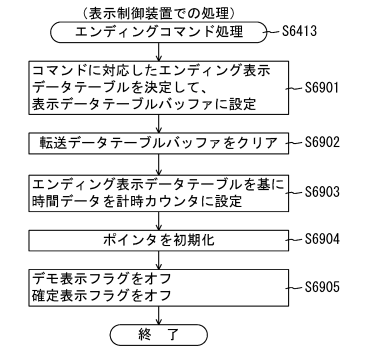


（ａ）

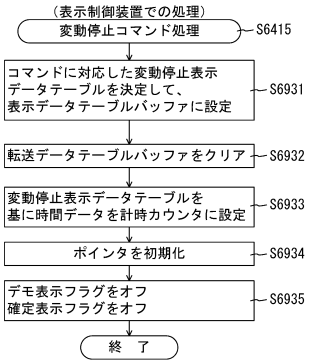


（ｂ）

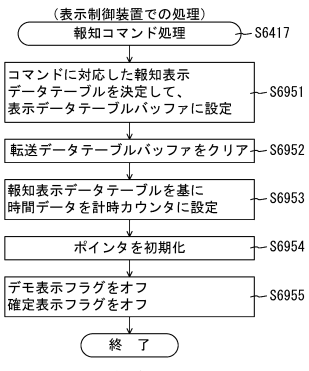
【図７７】



【図７８】

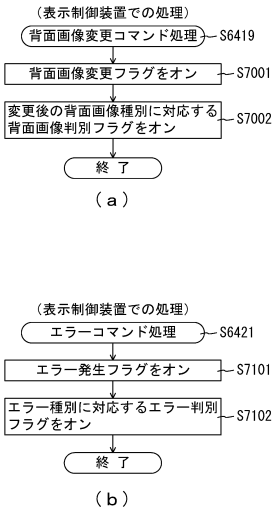


（ａ）

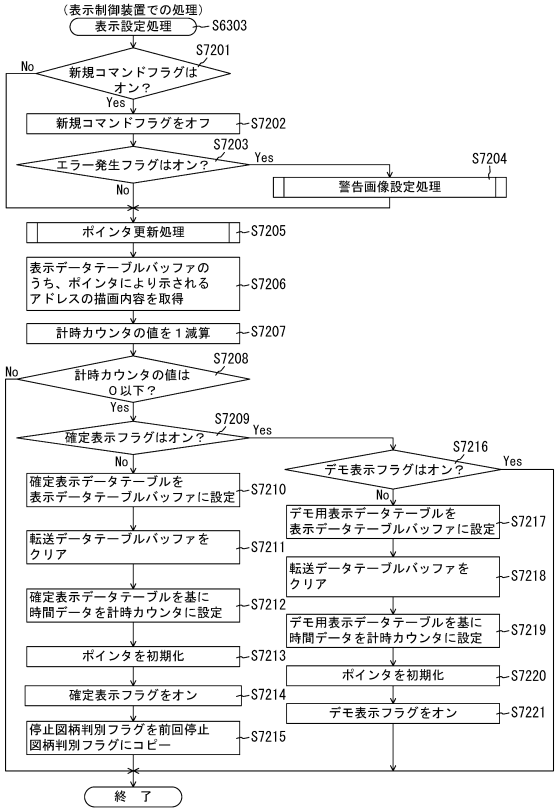


（ｂ）

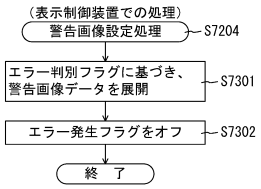
【図７９】



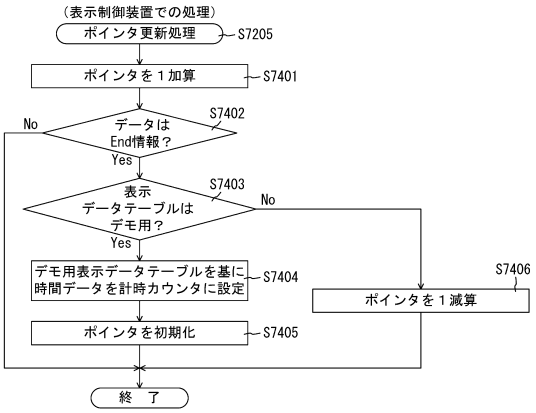
【図８０】



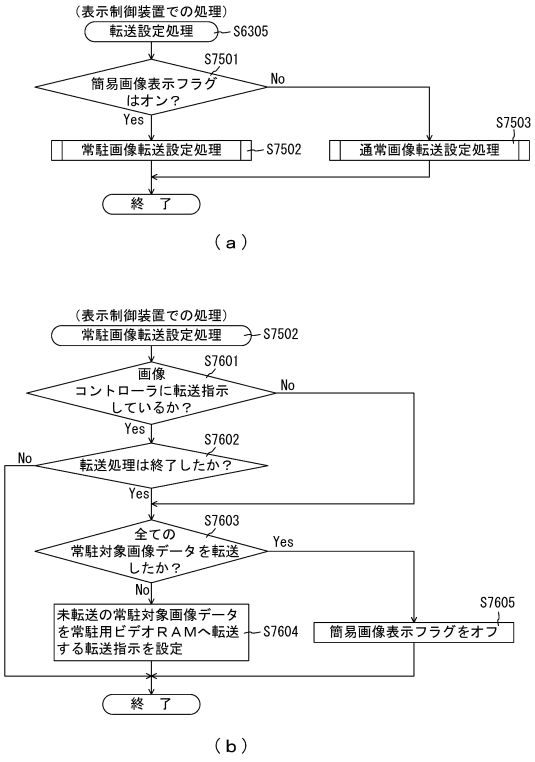
【図８１】



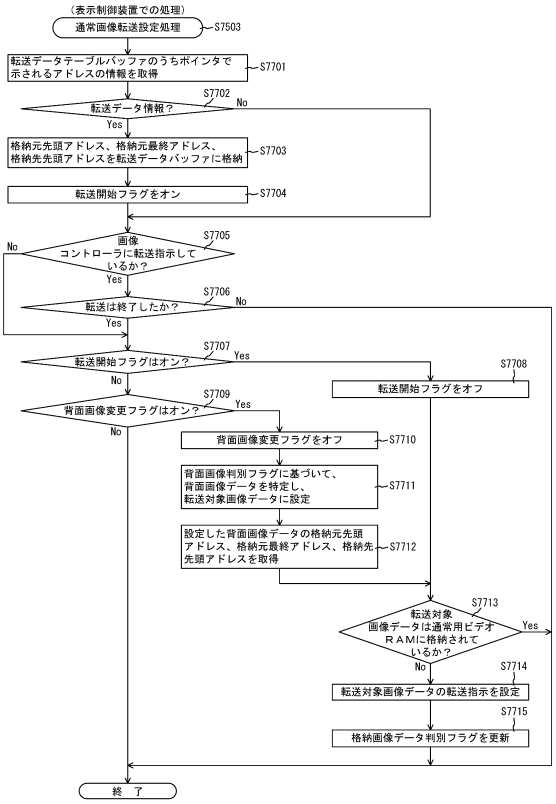
【図８２】



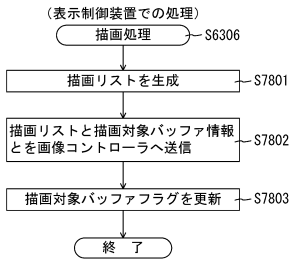
【図８３】



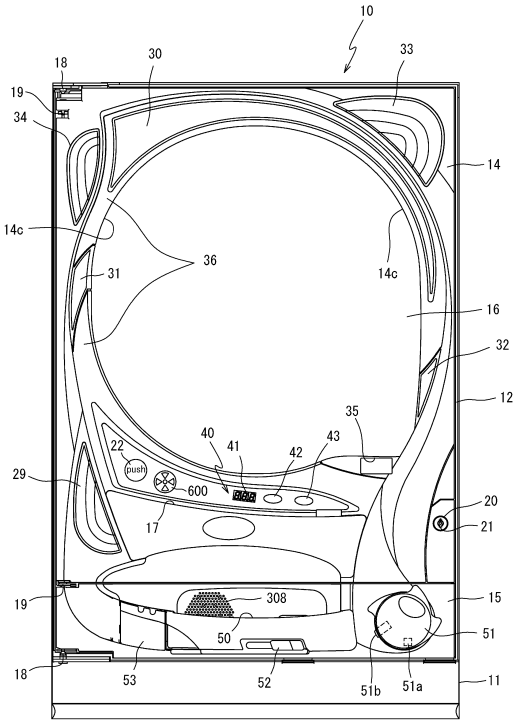
【図８４】



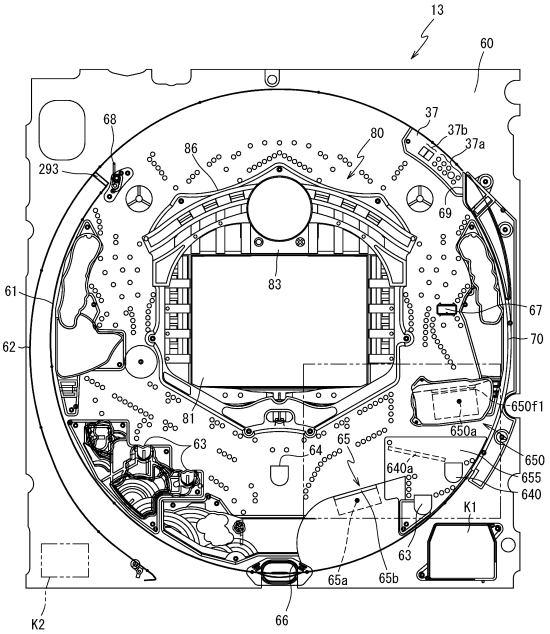
【図８５】



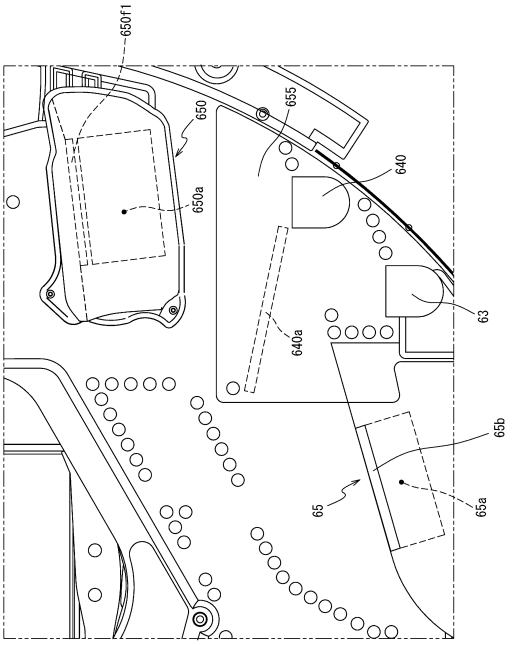
【図８６】



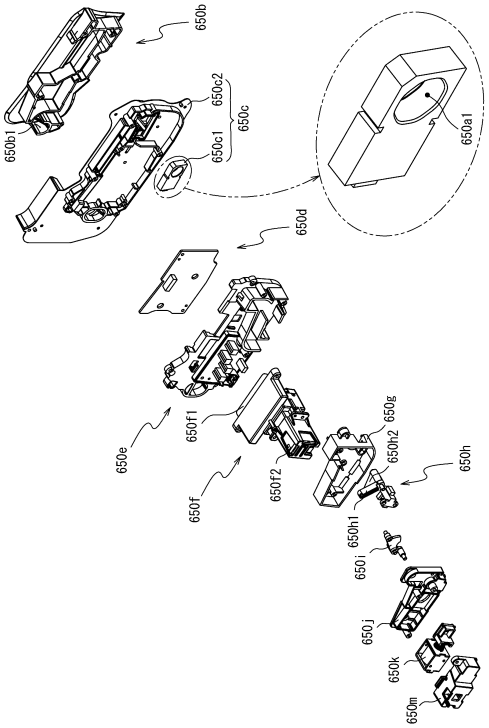
【図８７】



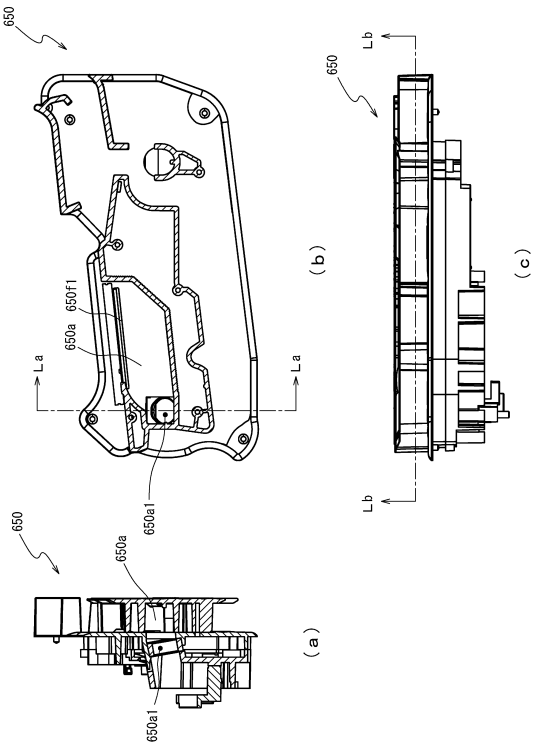
【図８８】



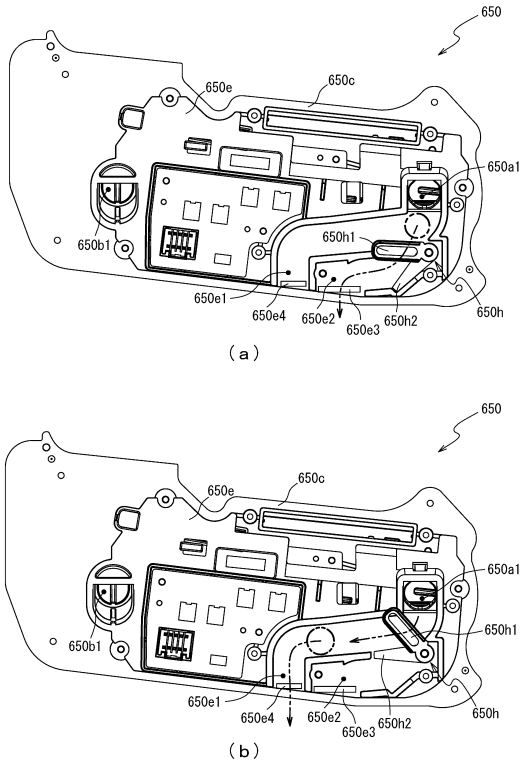
【図８９】



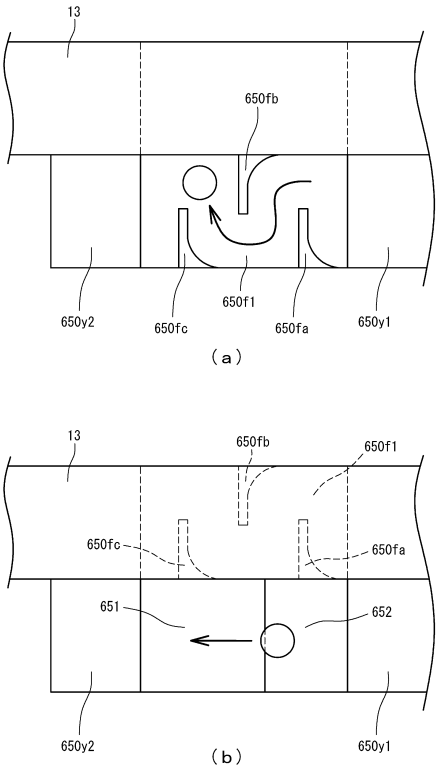
【図９０】



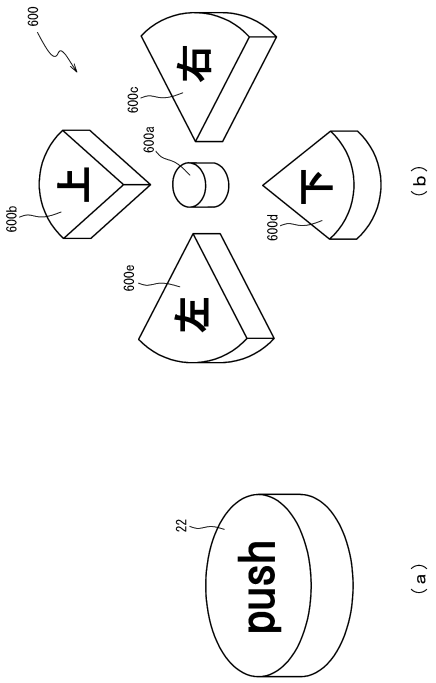
【図９１】



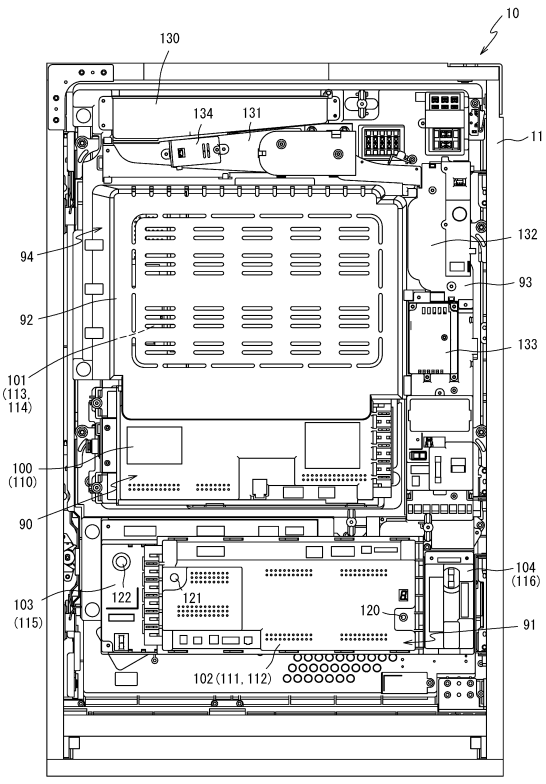
【図９２】



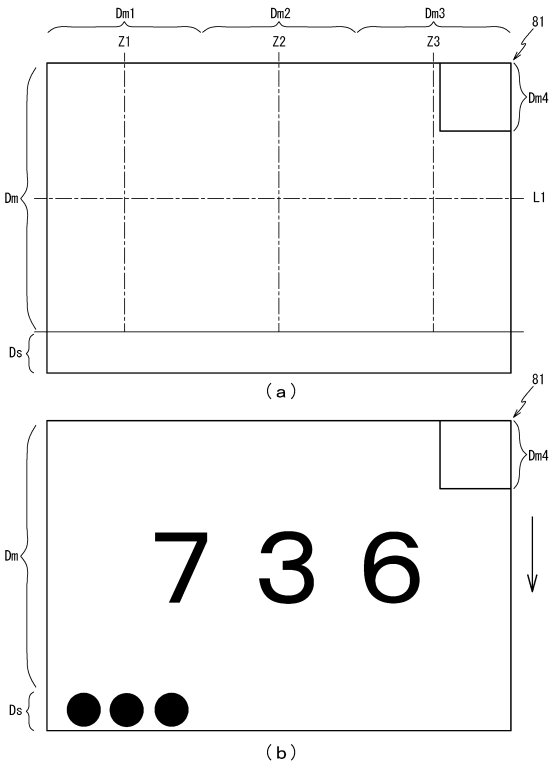
【図９３】



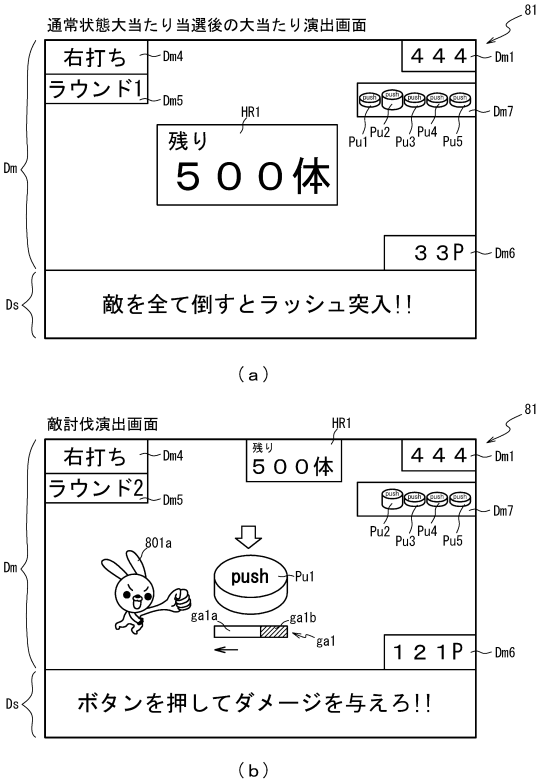
【図９４】



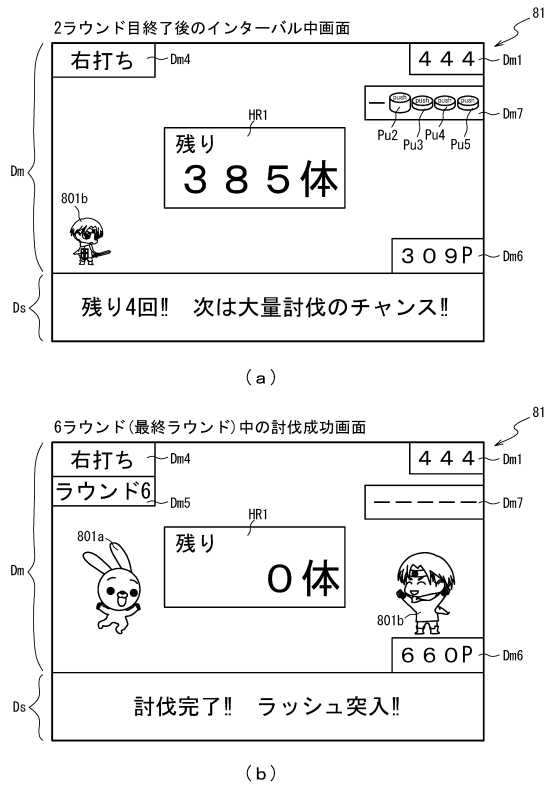
【図９５】



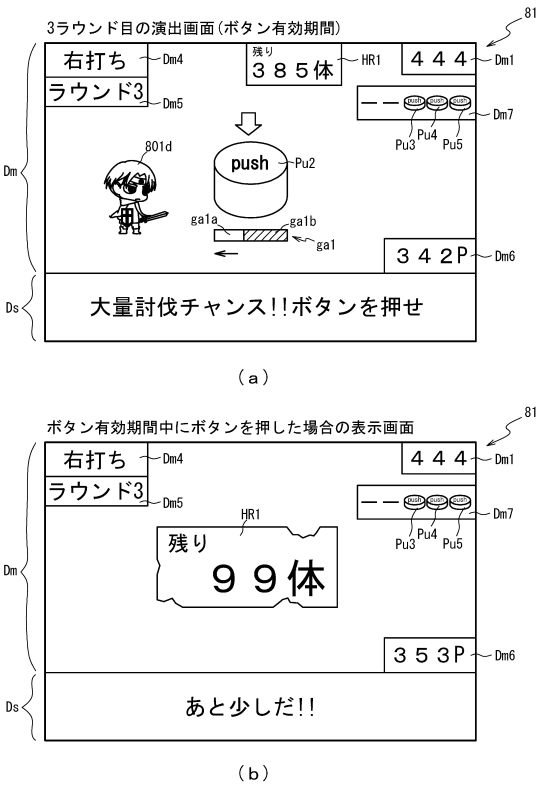
【図９６】



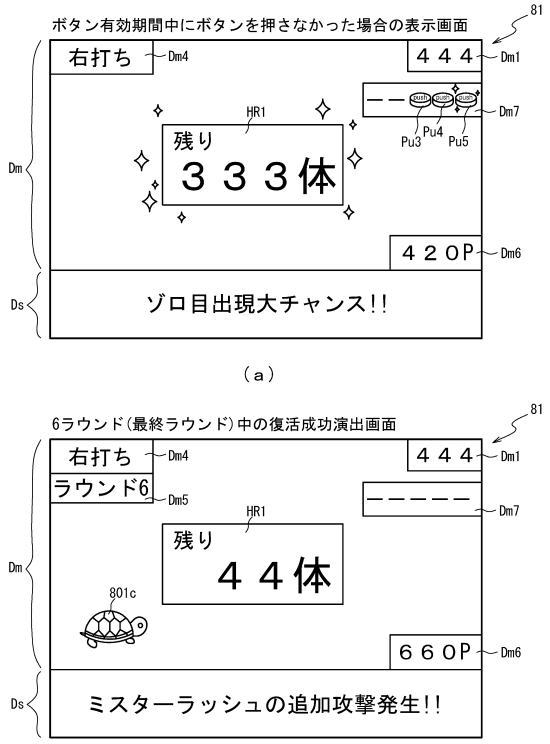
【図９７】



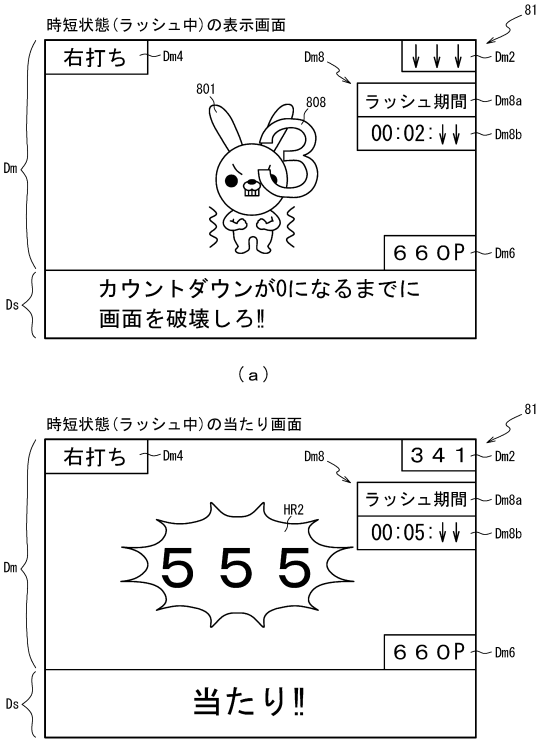
【図９８】



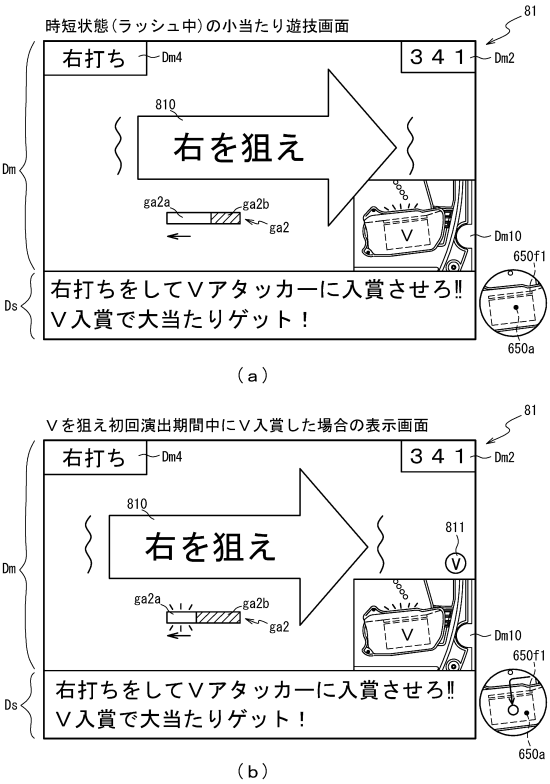
【図９９】



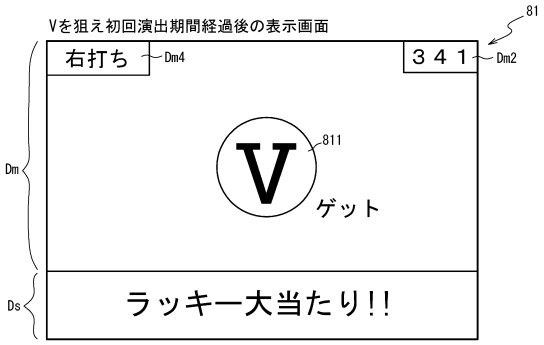
【図１００】



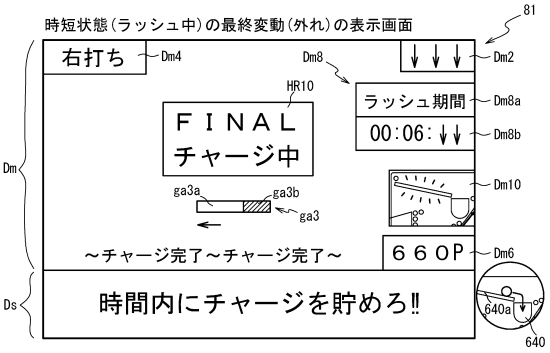
【図１０１】



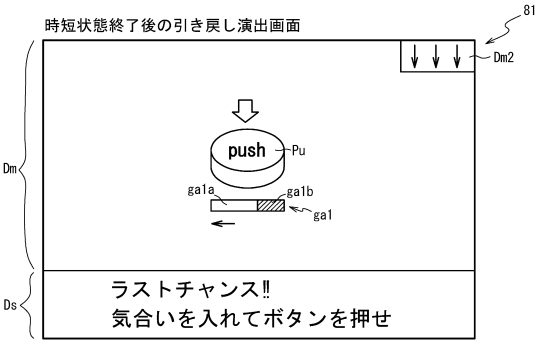
【図１０２】



【図１０３】

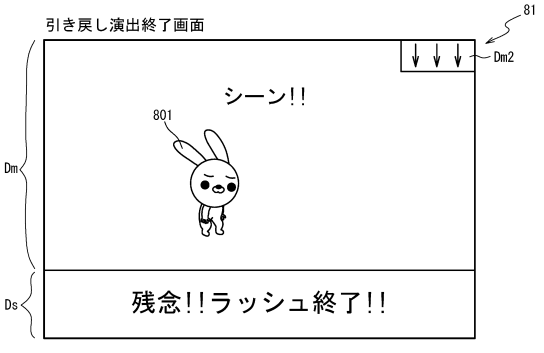


（ａ）

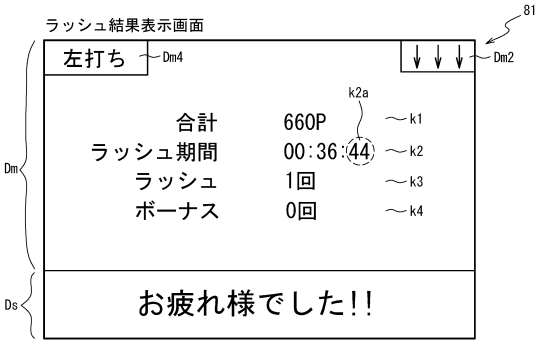


（ｂ）

【図１０４】

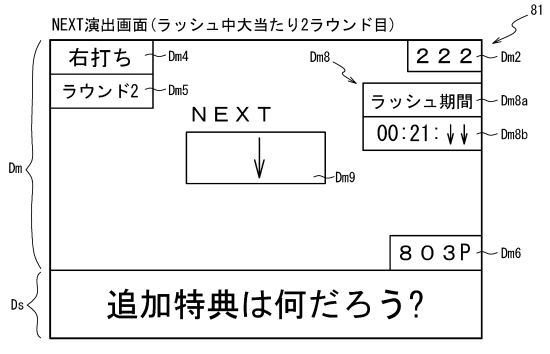


（ａ）

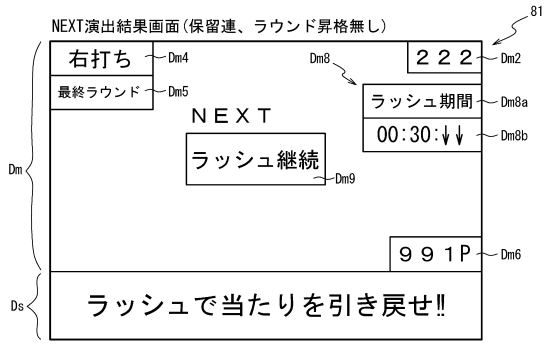


（ｂ）

【図１０５】

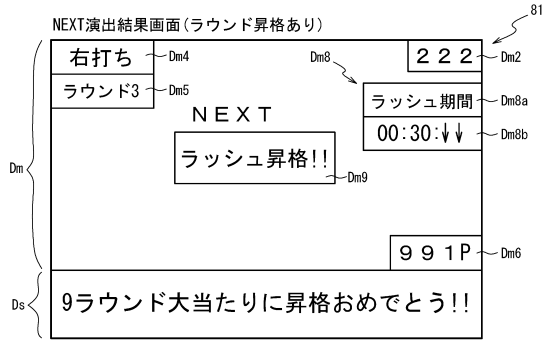


（ａ）

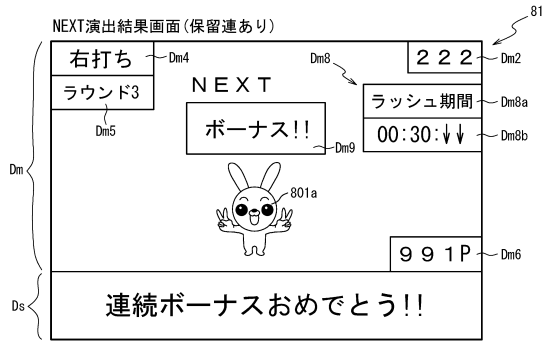


（ｂ）

【図１０６】

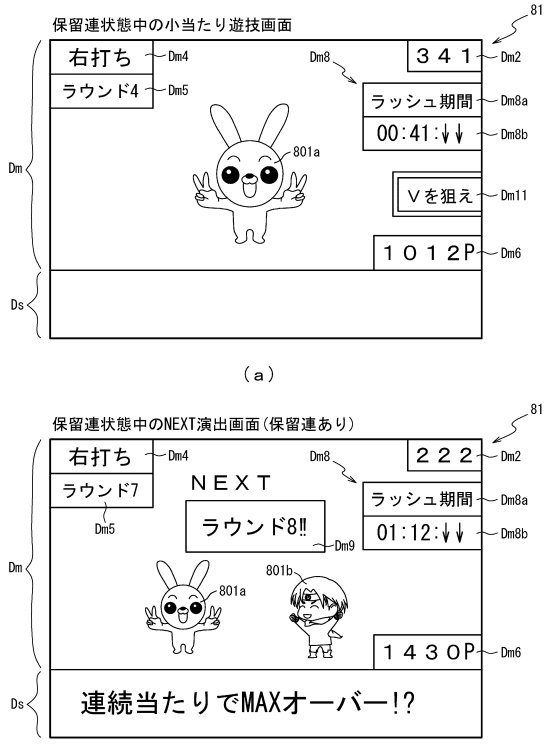


（ａ）

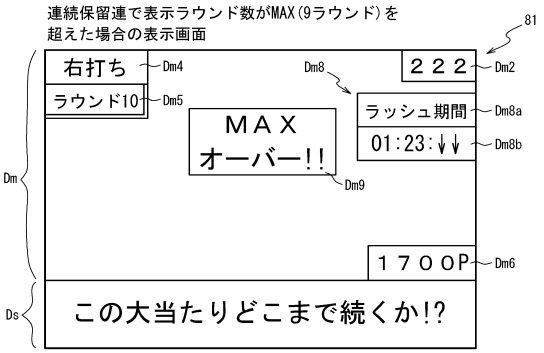


（ｂ）

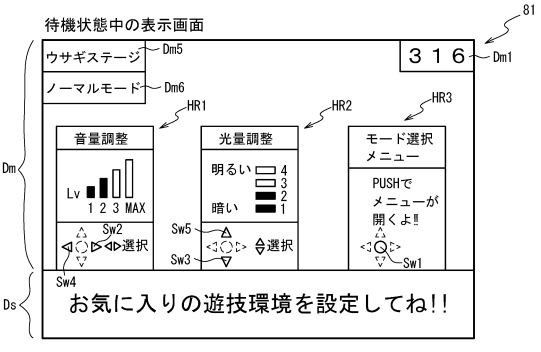
【図１０７】



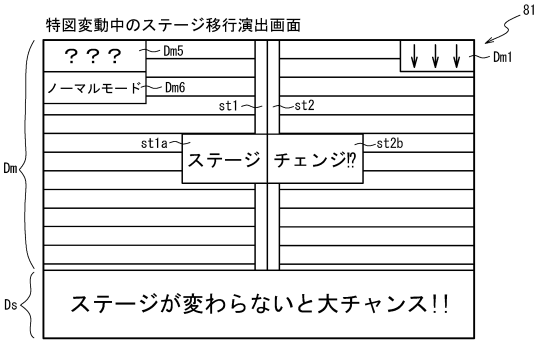
【図１０８】



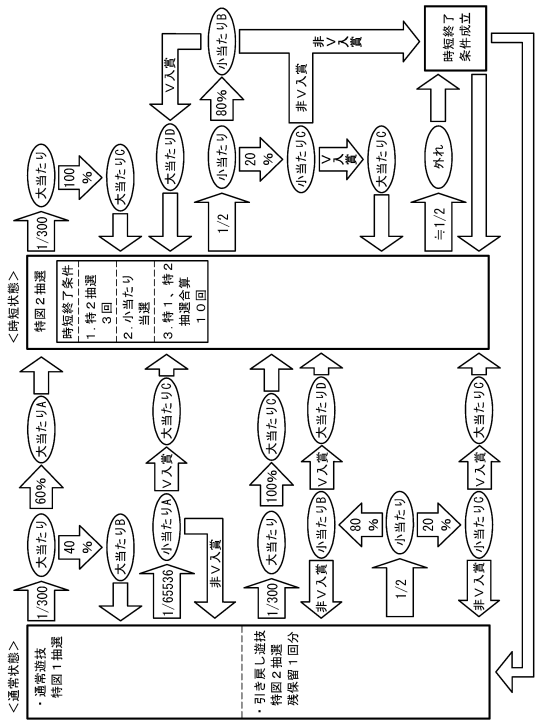
【図１０９】



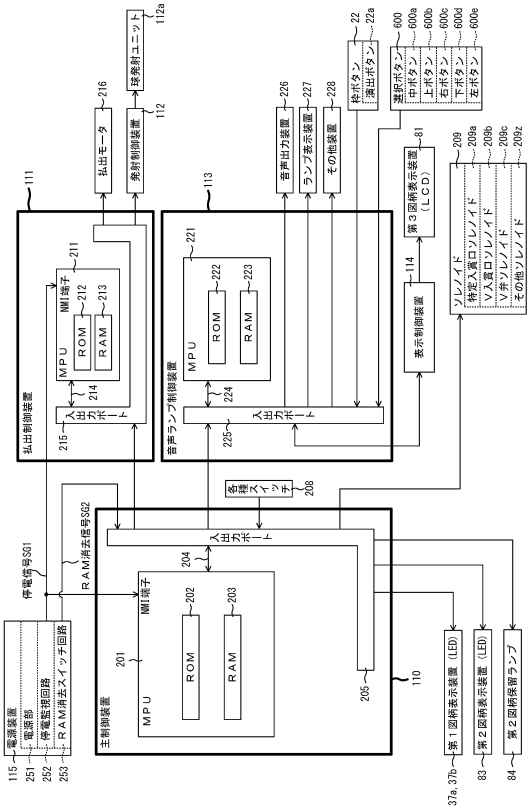
【図１１０】



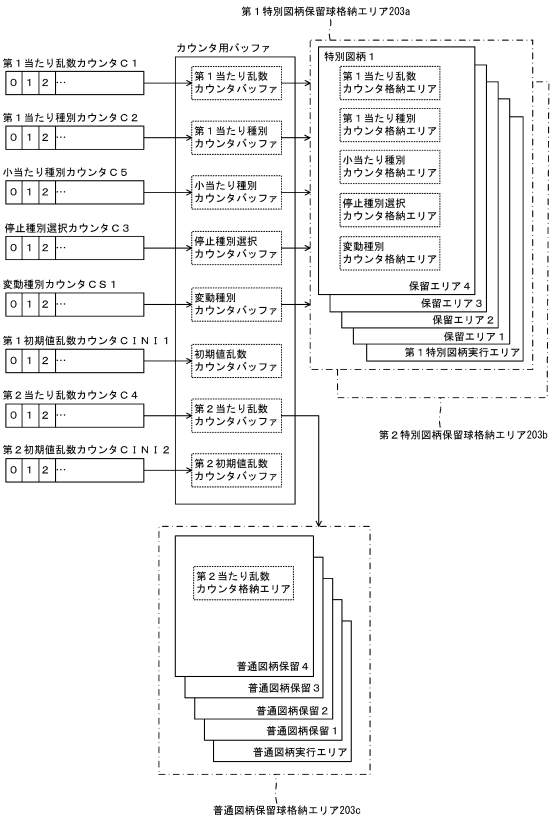
【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202e
小当たり種別選択テーブル	202f
開放シナリオテーブル	202g
変動パターンシナリオテーブル	202h

【図１１５】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
電動役物開閉開始フラグ	203u
その他メモリエリア	203z

【図１１６】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202a
特別図柄１乱数テーブル	202a1
特別図柄２乱数テーブル	202a2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202a1

判定値	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～65535)
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	65535

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202a2

判定値	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～65535)
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	32768～65535

【図１１７】

202

大当たり種別選択テーブル202b

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２(0～99)
特図１	大当たりＡ （６Ｒ時短３回大当たり）	0～59
	大当たりＢ （６Ｒ時短無し大当たり）	60～99
特図２	大当たりＣ （９Ｒ時短３回大当たり）	0～99
	大当たりＤ （３Ｒ時短３回大当たり）	－

（ａ）

202

時短付与テーブル202e

大当たり種別	時短付与内容（回数）		
	時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図２ カウンタ 203t
大当たりＡ （６Ｒ）	10	1	3
大当たりＢ （６Ｒ）	－	－	－
大当たりＣ （９Ｒ）	10	1	3
大当たりＤ （３Ｒ）	10	1	3

（ｂ）

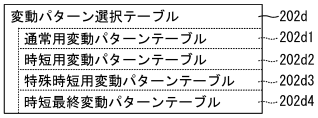
【図１１８】

202

小当たり種別選択テーブル202f

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタＣ５ (0～99)
特図１	小当たりＡ （Ｖ通過時大当たりＣ）	0～99
特図２	小当たりＢ （Ｖ通過時大当たりＤ）	0～79
	小当たりＣ （Ｖ通過時大当たりＣ）	80～99

【図１１９】



（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202d1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ(80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ(80秒)	30～189
		スペシャルリーチ(140秒)	190～198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0～198
特図２	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり小当たり	当たり(20秒)	0～198

（ｂ）

【図１２０】

202

時短用変動パターンテーブル202d2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	短大当たり(2秒)	0～198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0～198
特図２	外れ	短外れ(1秒)	0～198
	小当たり	超短小当たり(1秒)	0～198
	大当たり	超短大当たり(1秒)	0～198

（ａ）

202

特殊時短用変動パターンテーブル202d3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	外れ	外れ(20秒)	0～198
	大当たり	当たり(20秒)	0～198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0～198

（ｂ）

202

時短最終変動パターンテーブル202d4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図２	外れ	外れ(30秒)	0～198
	小当たり	超短小当たり(1秒)	0～99
		小当たり(20秒)	100～198
	大当たり	大当たり(20秒)	0～198

（ｃ）

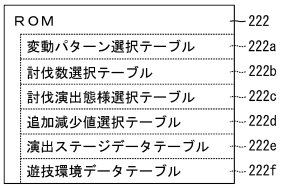
【図１２１】

202

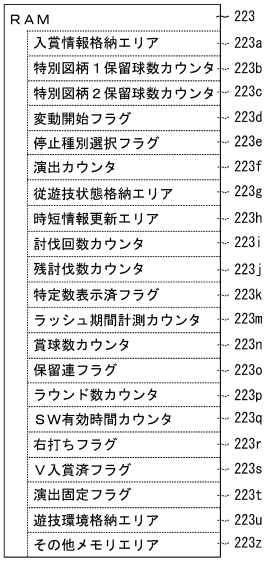
変動パターンシナリオテーブル202h

大当たり遊技終了後の遊技状態	大当たり遊技終了後の変動回数	合算変動	変動パターン
時短状態	１１回～	特図１変動	通常用
	１１回～	特図１変動	通常用
	４回～	特図２変動	通常用
	１～１０回	特図１変動	特殊時短用
	１～１０回	特図２変動	時短最終変動用
通常状態	５～１０回	特図１変動	通常用
	３回	特図１変動	通常用
	１～４回	特図２変動	時短用
	１，２回	特図２変動	時短用

【図１２２】



（ａ）



（ｂ）

【図１２３】

222

討伐数選択テーブル222b

大当たり種別	第１演出カウンタ223f1（0～99）	討伐数
時短大当たり・大当たりＡ・大当たりＣ	0～44	1000
	45～89	777
	90～99	500
通常大当たり・大当たりＢ	0～79	1000
	80～99	500

（ａ）

222

討伐演出態様選択テーブル222c

大当たり種別	討伐数	第２演出カウンタ223f2（0～99）	討伐演出シナリオ						
			シナリオ種別	攻撃１回目	攻撃２回目	攻撃３回目	攻撃４回目	攻撃５回目	最終
時短大当たり・大当たりＡ・大当たりＣ	1000	0～49	1	700	500	300	100	0	0
		50～79	2	500	400	300	100	0	
		80～99	3	500	400	300	100	1	
	777	0～99	4	555	333	111	0	0	
	500	0～49	5	385	220	100	50	0	
		50～79	6	100	50	20	10	0	
		80～99	7	100	50	20	10	1	
通常大当たり・大当たりＢ	1000	0～59	8	700	500	300	100	1	1
		60～89	9	500	400	300	100	1	
		90～99	10	500	400	350	200	1	
	500	0～59	11	385	220	100	50	1	
		60～79	12	385	200	80	50	1	
		80～99	13	100	50	20	10	1	

（ｂ）

【図１２４】

222

追加減少値選択テーブル222d

シナリオ種別	差分数	特定数の有無	第１演出カウンタ223f1（0～99）	追加減少値
１，８	４０１以上	有り	0～99	特定数まで減少
		無し	0～99	決定値まで減少
	４００～１０１	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-50
		無し	0～49	現状-50
			50～99	決定値まで減少
	１００以下	有り	0～29	特定数まで減少
			30～99	決定値まで減少
		無し	0～29	決定値+10
			30～99	決定値まで減少
２，３，９，１０	５１以上	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-20
		無し	0～49	現状-20
			50～99	決定値まで減少
	５０以下	有り	0～29	特定数まで減少
			30～99	決定値まで減少
		無し	0～29	決定値+10
			30～99	決定値まで減少
５，１１，１２	２１以上	有り	0～49	特定数まで減少
			50～99	現状-5
		無し	0～49	現状-5
			50～99	決定値まで減少
	２０以下	有り	0～99	決定値まで減少
		無し	0～99	決定値まで減少
６，７，１３	－	有り	0～99	特定数まで減少
		無し	0～19	減少無し
			20～99	決定数まで減少
４	－	－	0～99	決定値まで減少

【図１２５】

222

演出ステージデータテーブル222e

モード種別	ステージ種別	移行条件
通常	ウサギ	特図変動５０回 ｏｒ 大当たり変動開始の一部（低確率）
	勇者	特図変動５０回 ｏｒ 大当たり変動開始の一部（低確率）
アクティブ	ウサギ	特図変動２０回 ｏｒ 大当たり変動開始の一部（高確率） ｏｒ 特図移行条件が成立した特図変動開始から５秒後
	勇者	特図変動５０回 ｏｒ 大当たり変動開始の一部
固定	ウサギ	保留連確定時における大当たり遊技終了後の一部
	勇者	移行無し

（ａ）

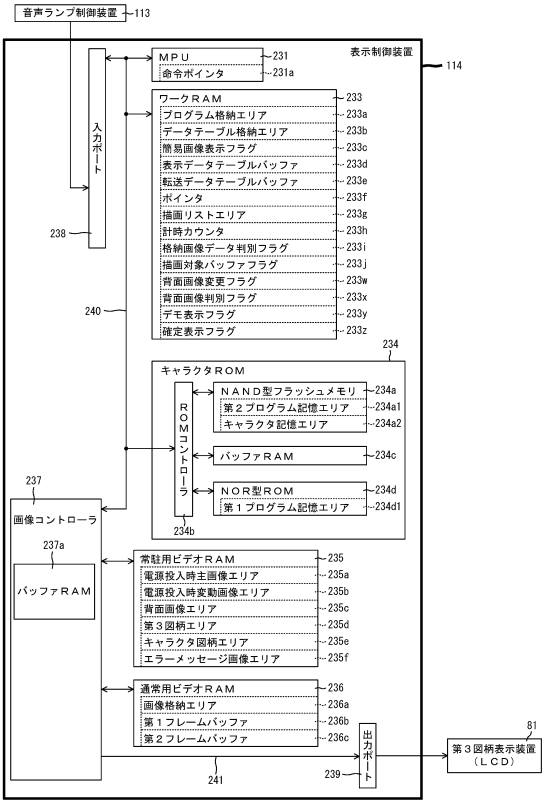
222

遊技環境データテーブル222f

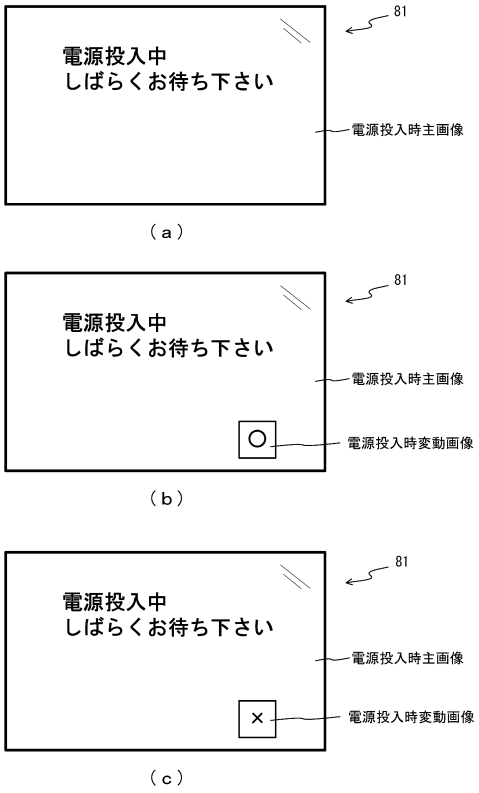
環境種別	内容	データ内容
モード	通常	ステージ変更あり（頻度低） 演出固定フラグ223tオフ
	アクティブ	ステージ変更あり（頻度高） 演出固定フラグ223tオン
	固定	ステージ変更無し 演出固定フラグ223tオン
音量	1	音量最低値
	2	⋮
	3	⋮
	4（MAX）	音量最大値
光量	1	光量最低値
	2	⋮
	3	⋮
	4（MAX）	光量最大値

（ｂ）

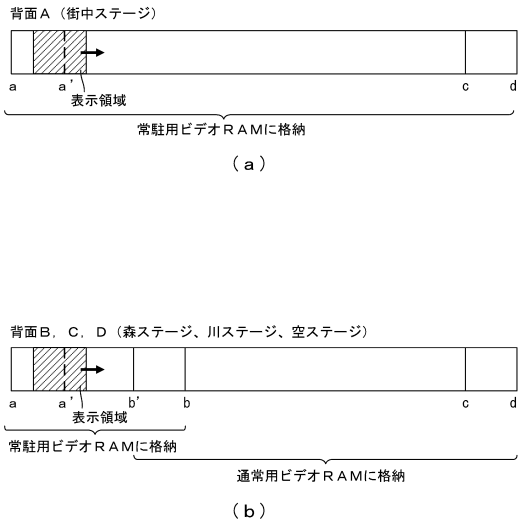
【図１２６】



【図１２７】



【図１２８】



【図１２９】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図１３０】

転送データテーブル

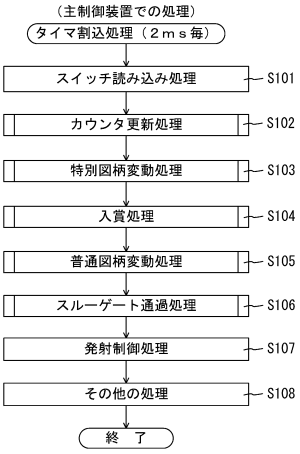
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図１３１】

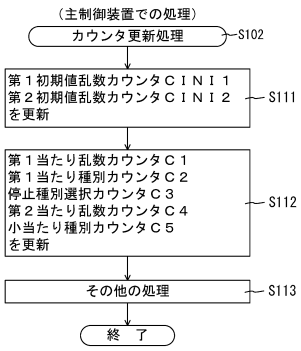
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

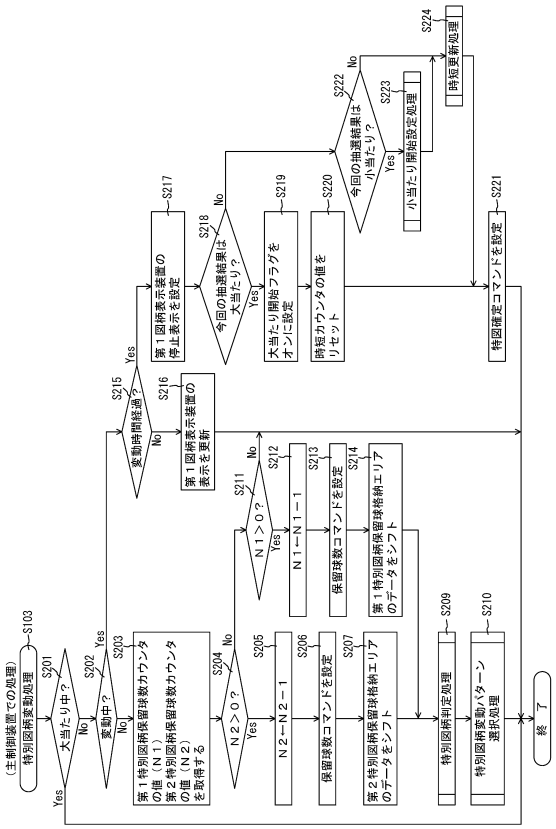
【図１３２】



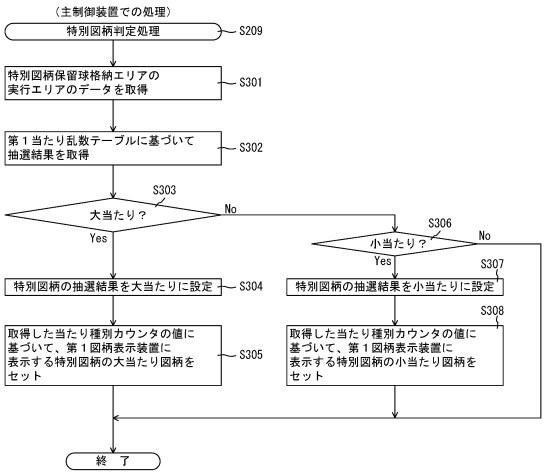
【図１３３】



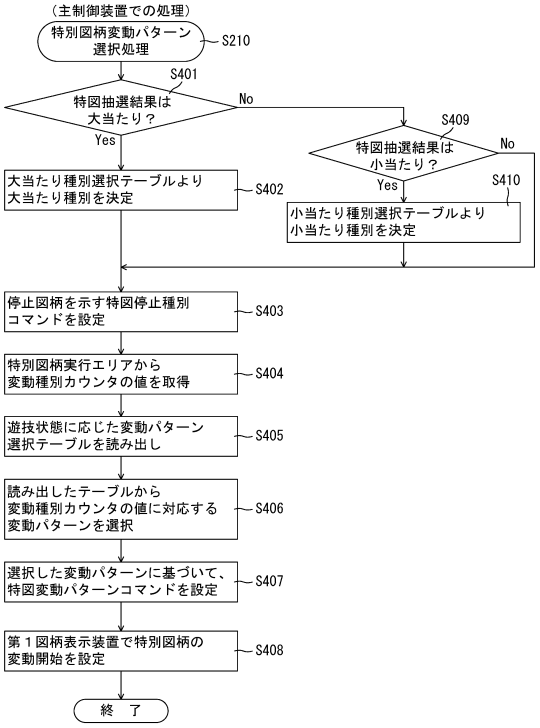
【図１３４】



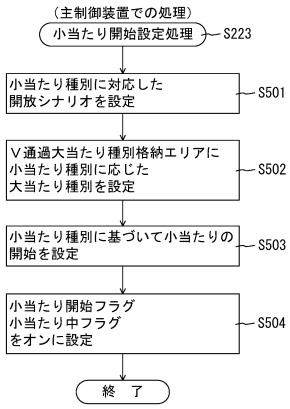
【図１３５】



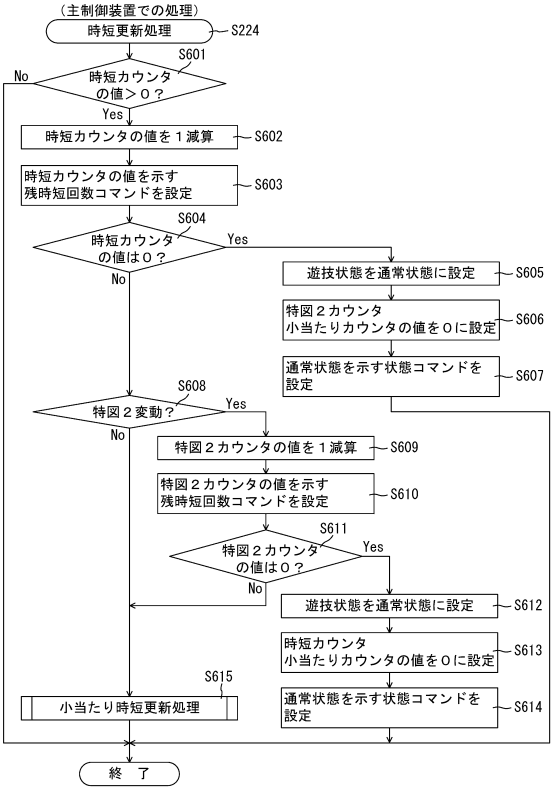
【図１３６】



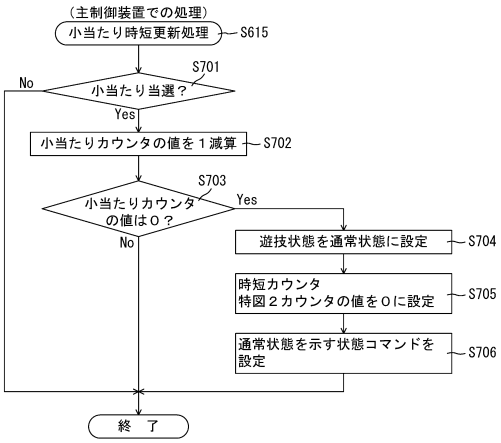
【図１３７】



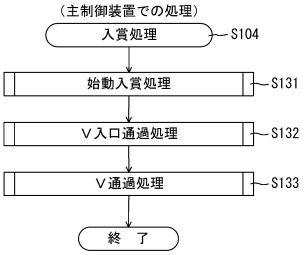
【図１３８】



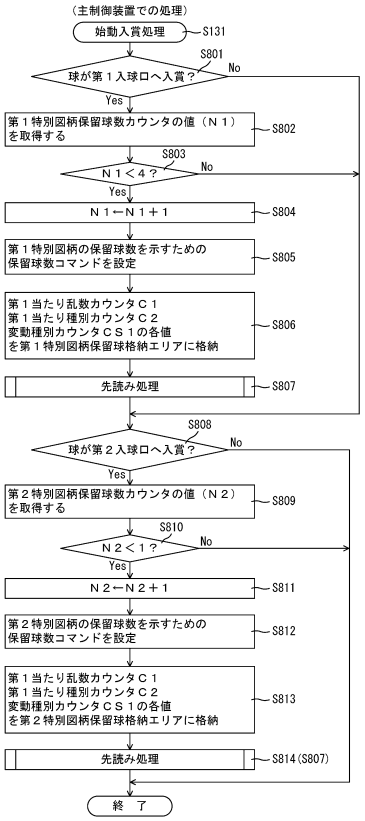
【図１３９】



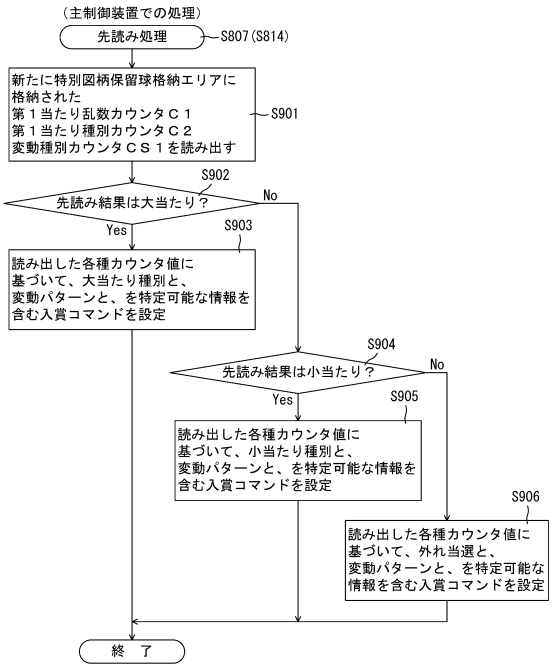
【図１４０】



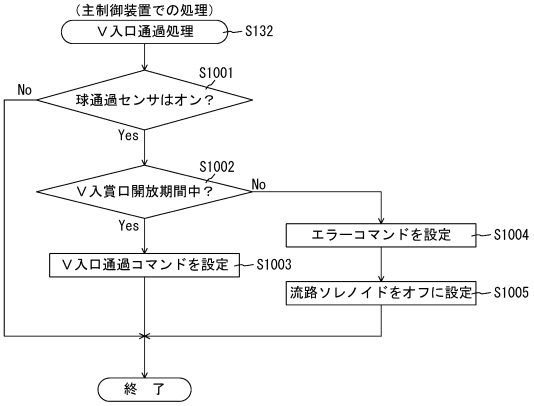
【図１４１】



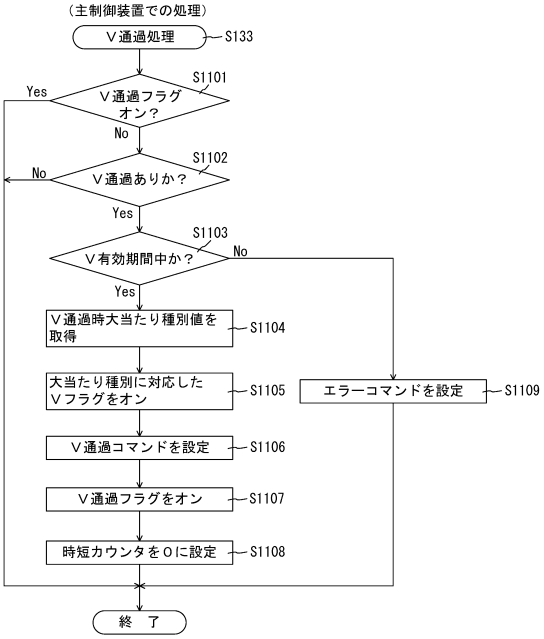
【図１４２】



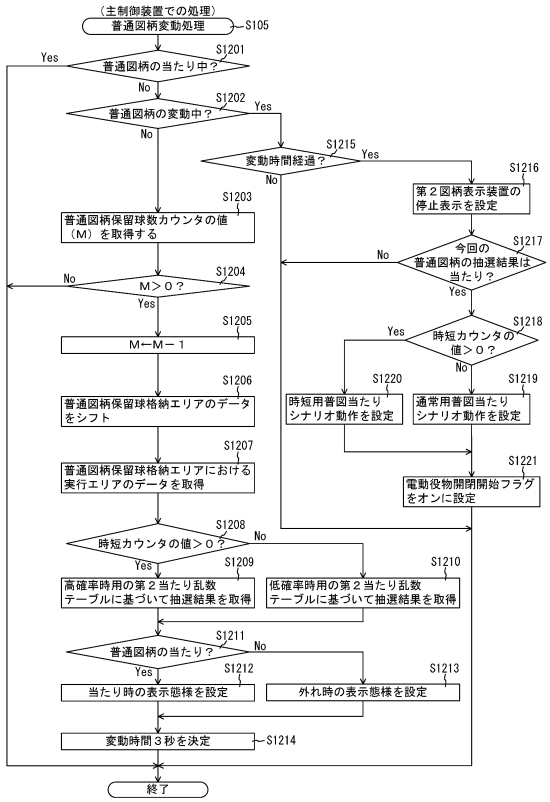
【図１４３】



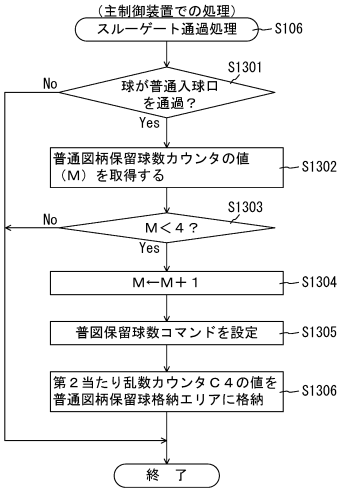
【図１４４】



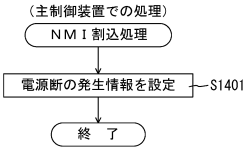
【図１４５】



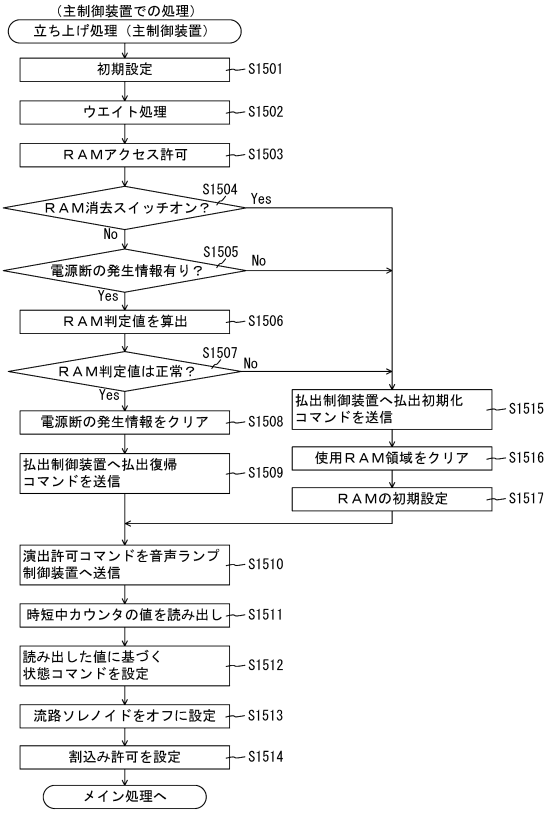
【図１４６】



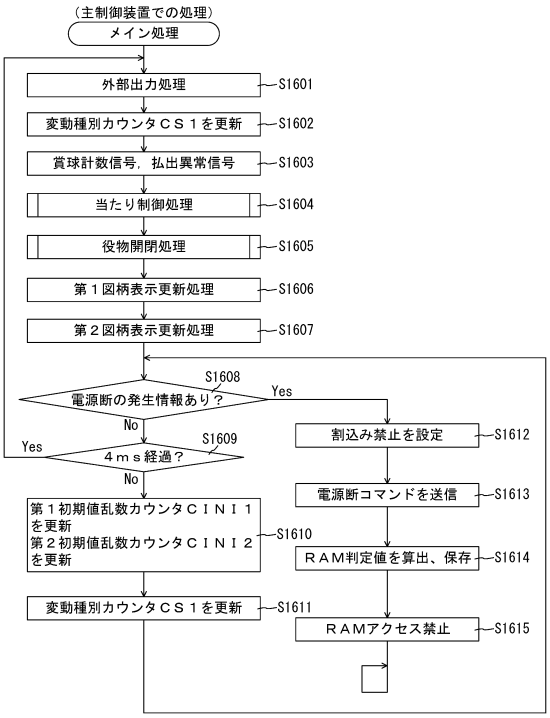
【図１４７】



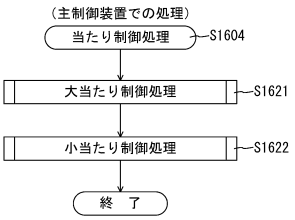
【図１４８】



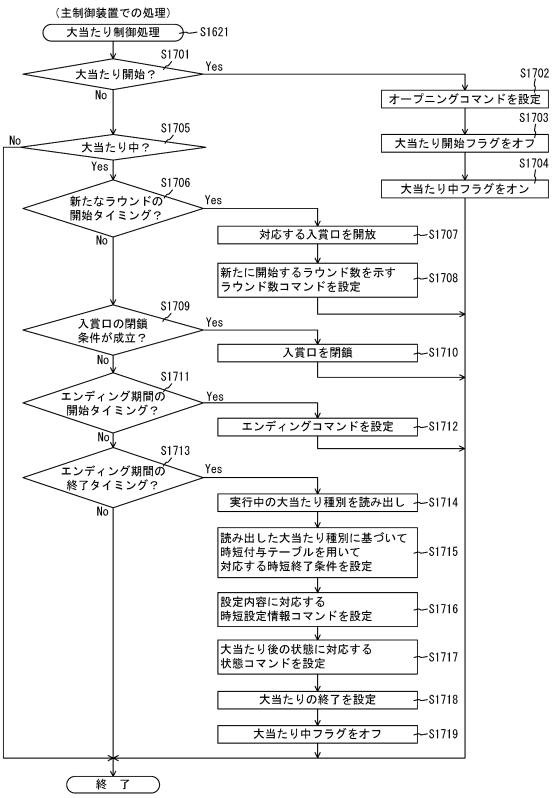
【図１４９】



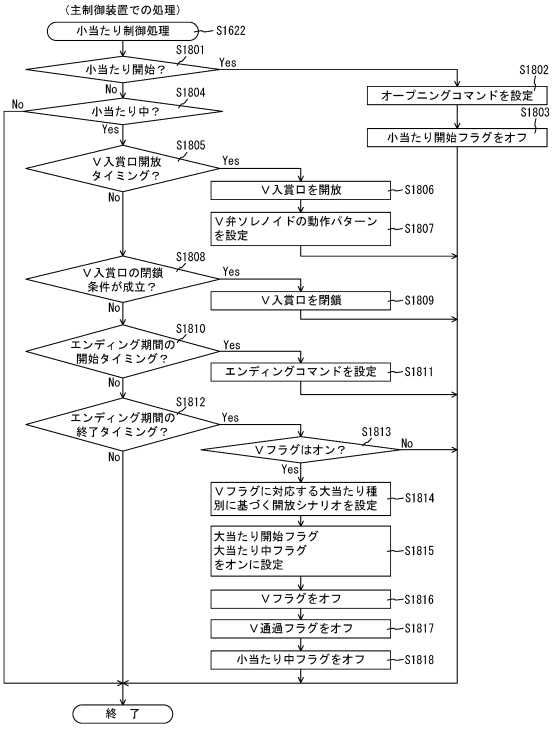
【図１５０】



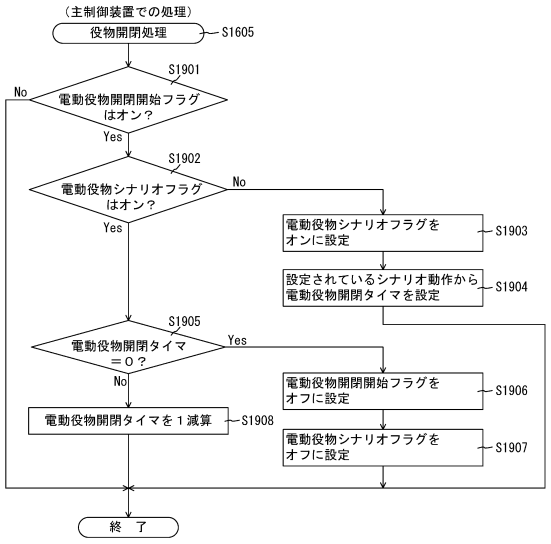
【図１５１】



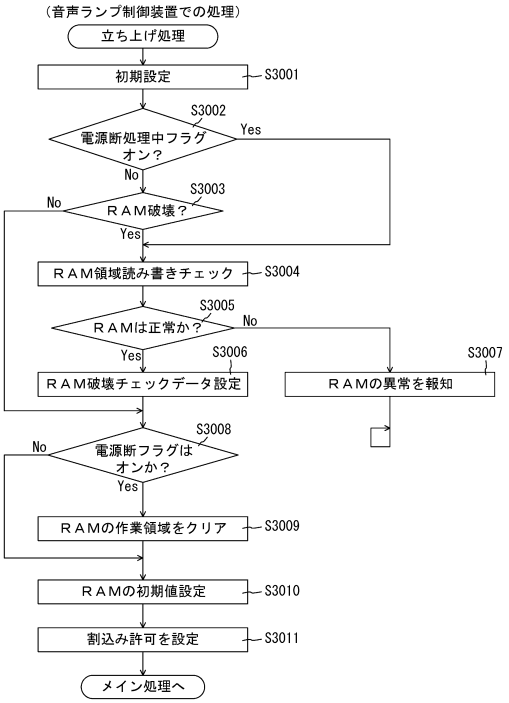
【図１５２】



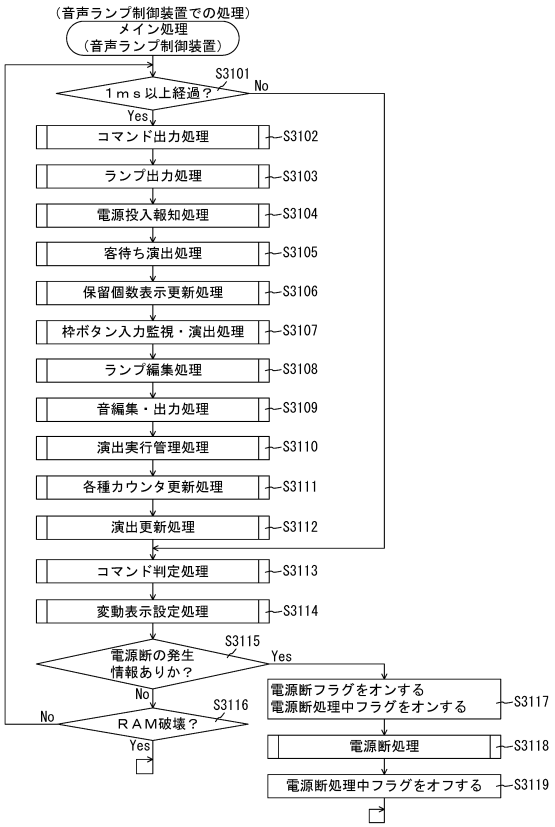
【図１５３】



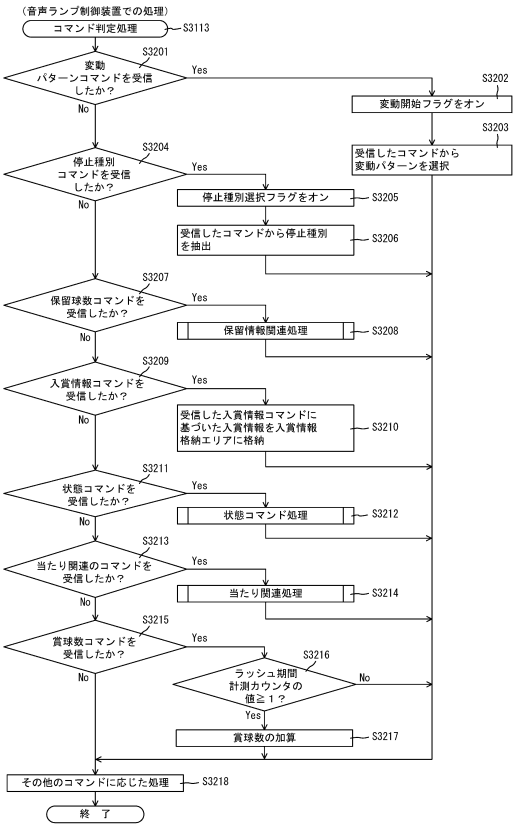
【図１５４】



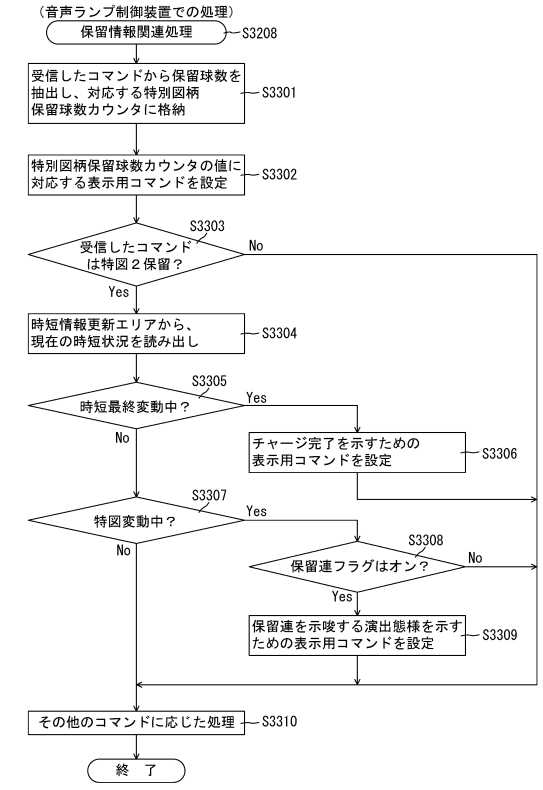
【図１５５】



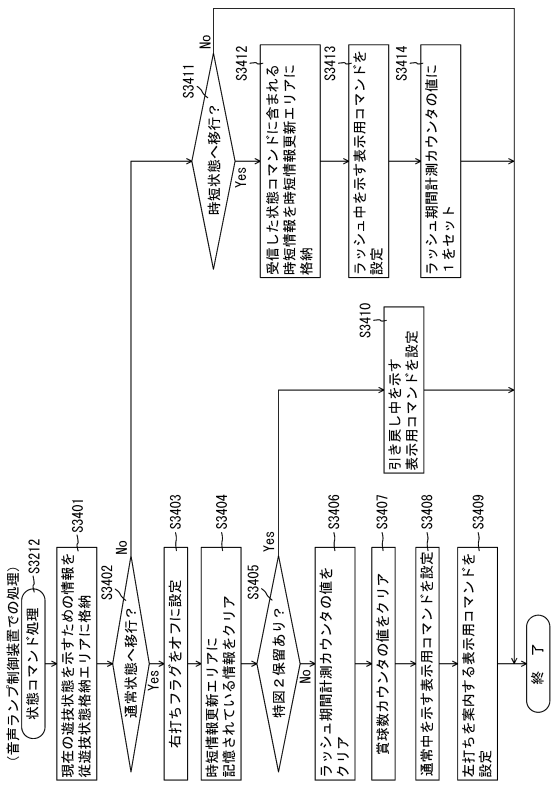
【図１５６】



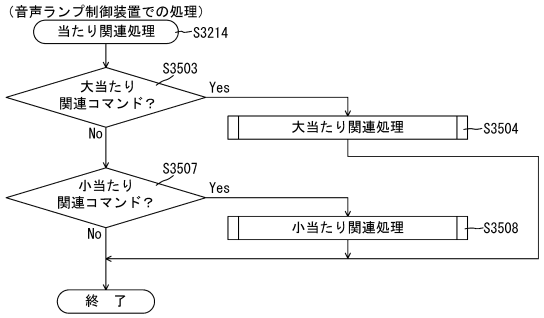
【図１５７】



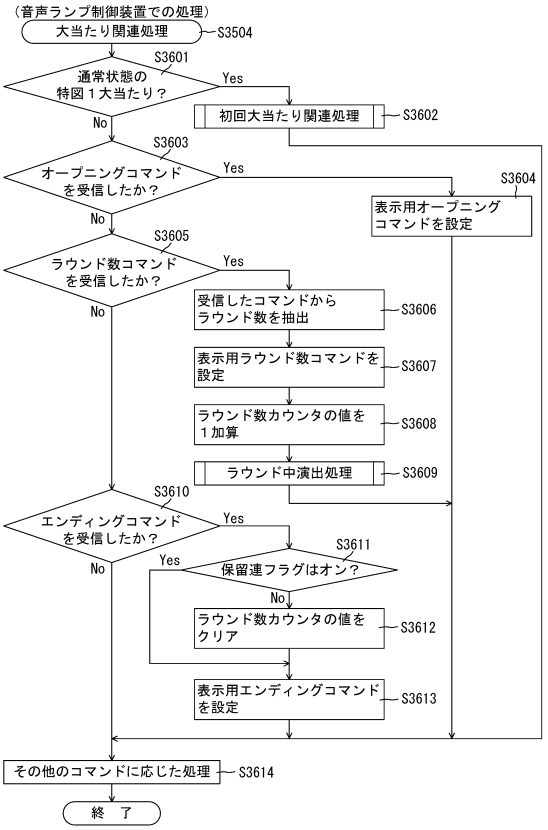
【図１５８】



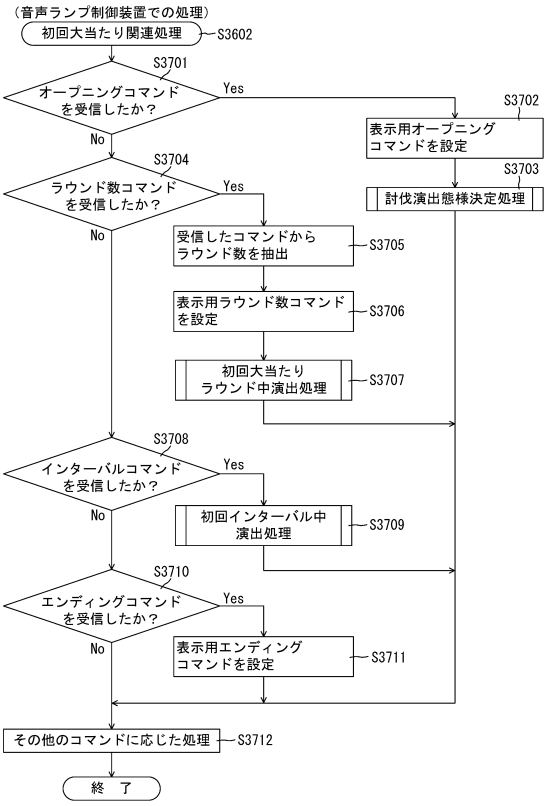
【図１５９】



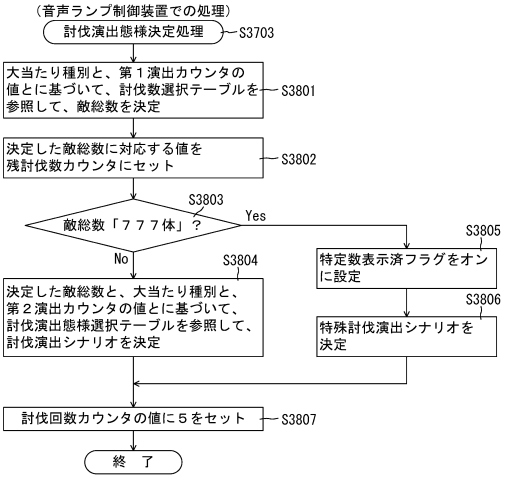
【図１６０】



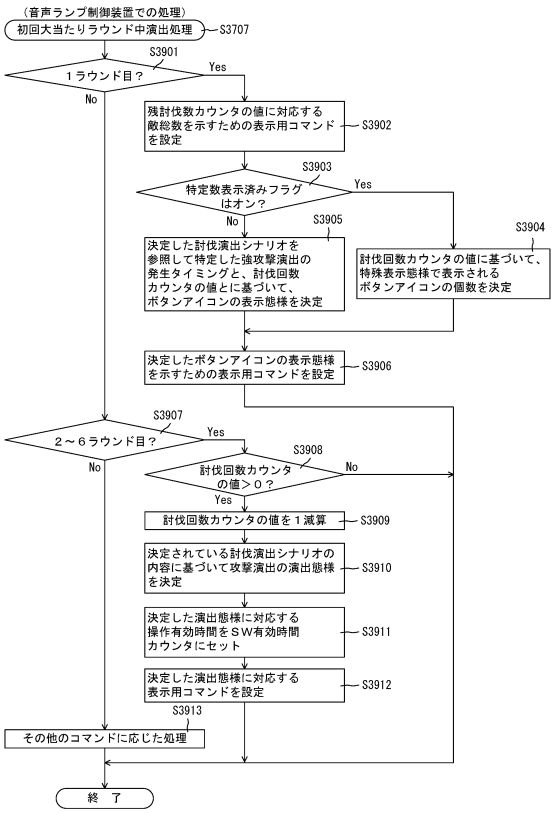
【図１６１】



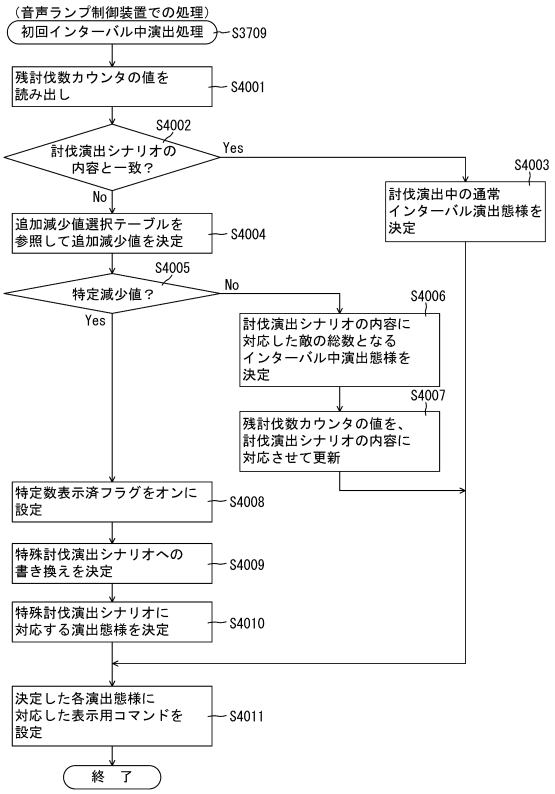
【図１６２】



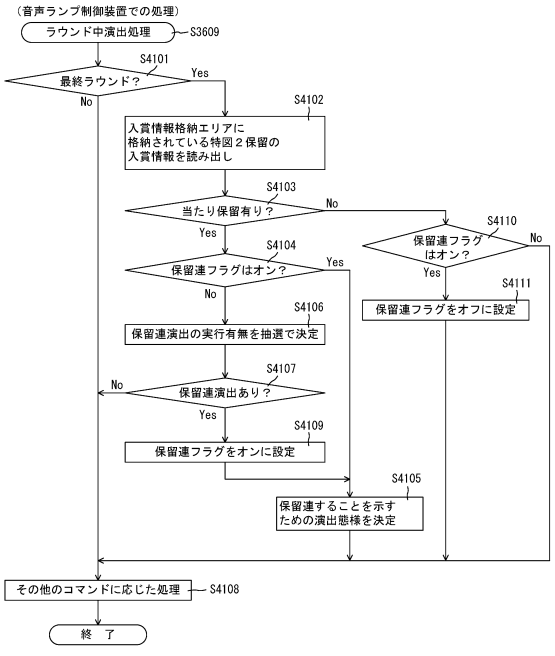
【図１６３】



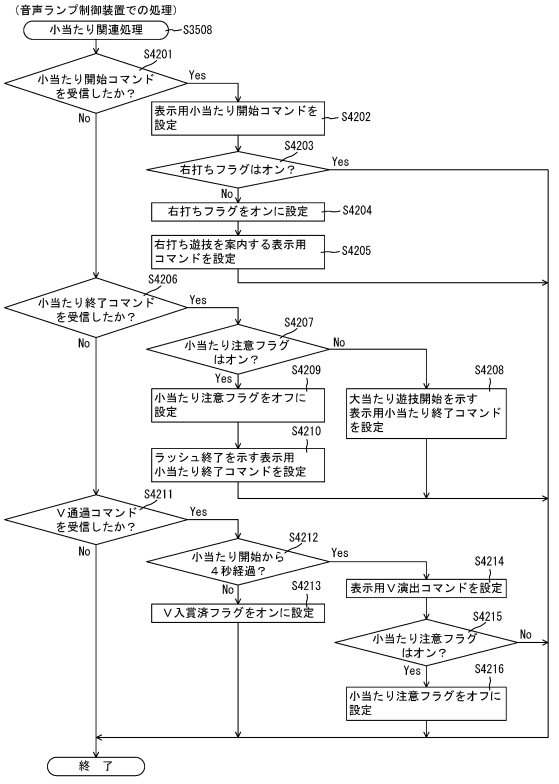
【図１６４】



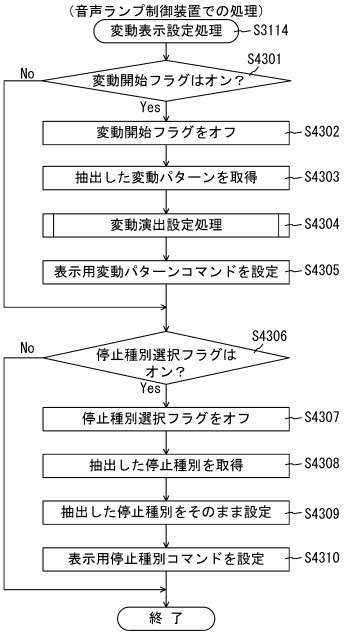
【図１６５】



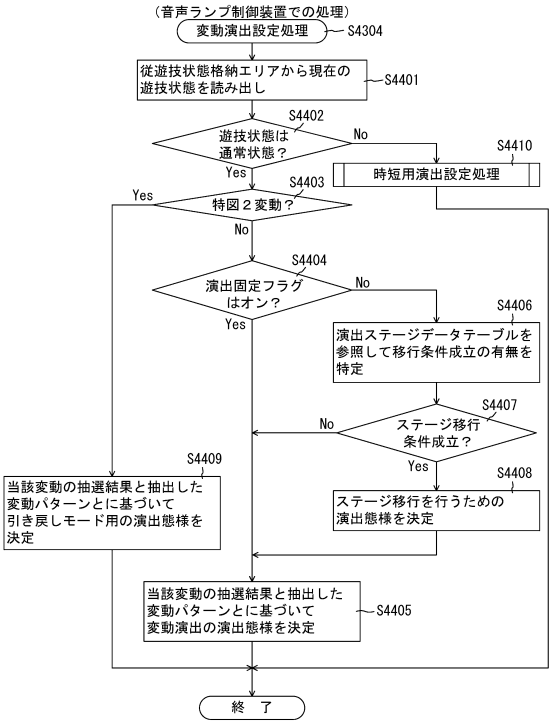
【図１６６】



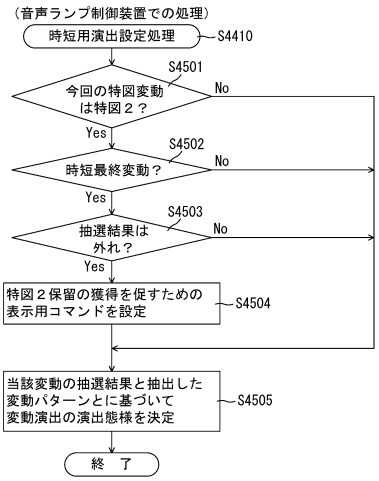
【図１６７】



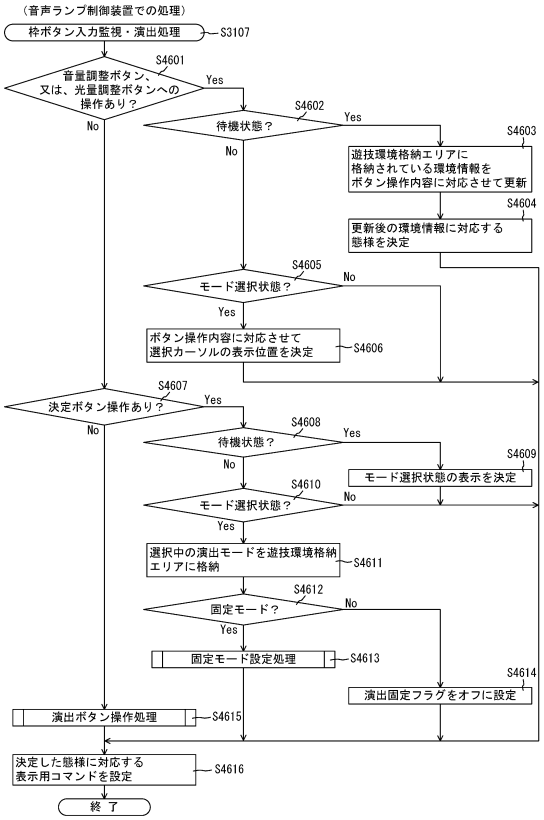
【図１６８】



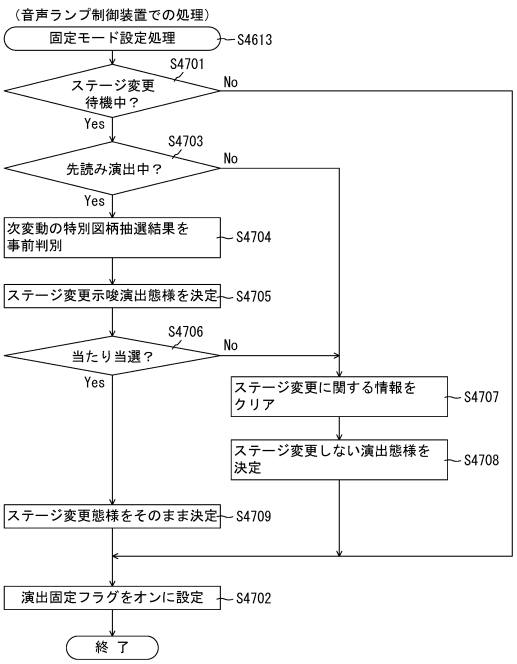
【図１６９】



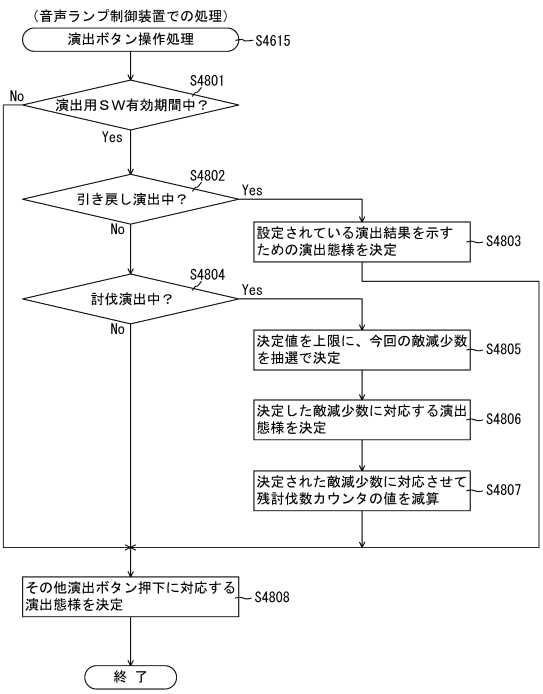
【図１７０】



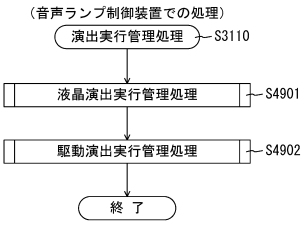
【図１７１】



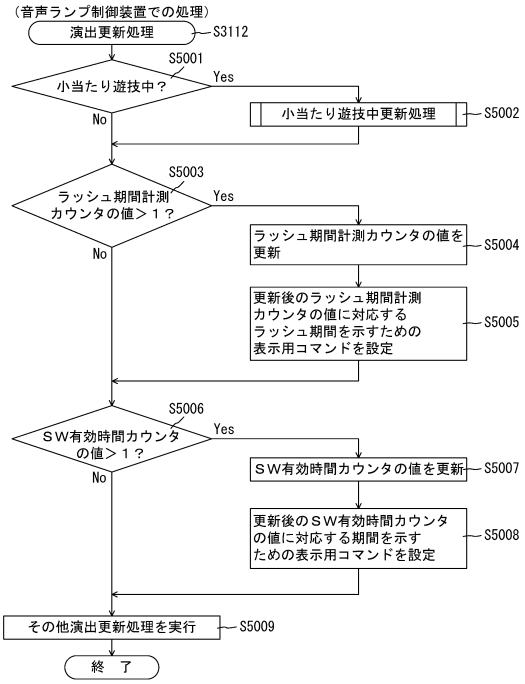
【図１７２】



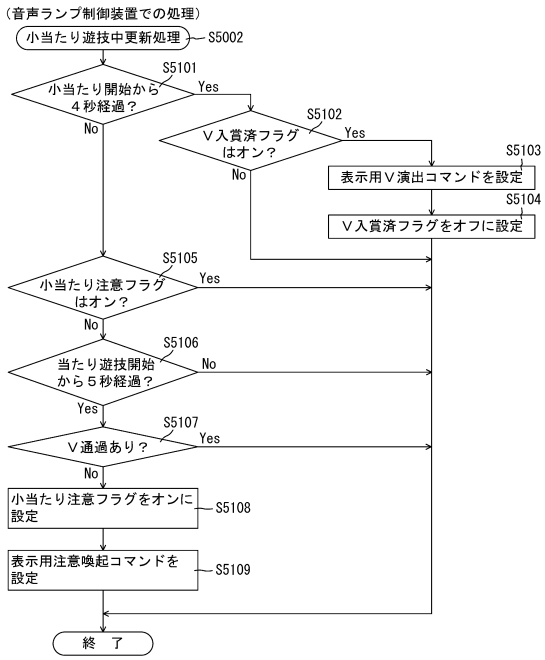
【図１７３】



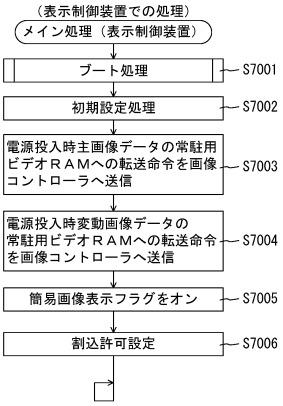
【図１７４】



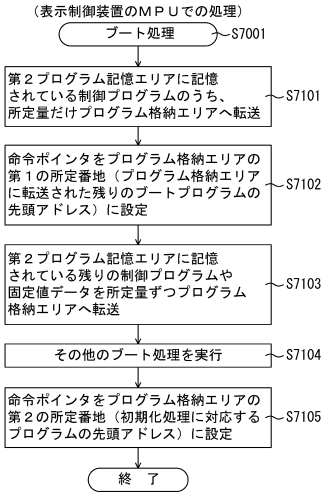
【図１７５】



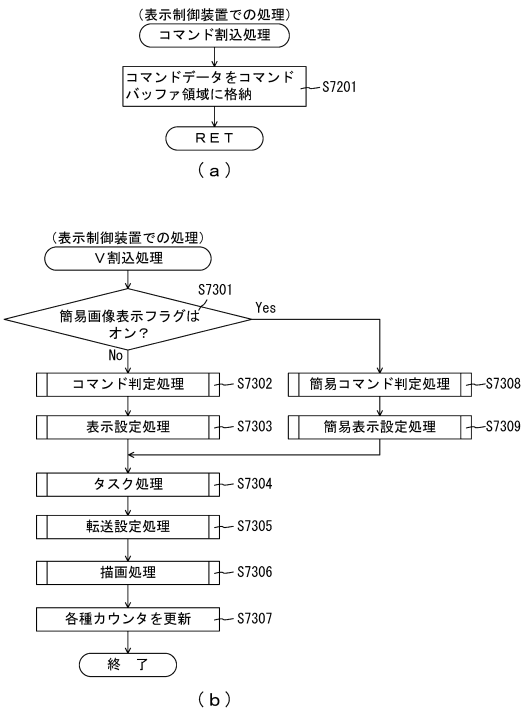
【図１７６】



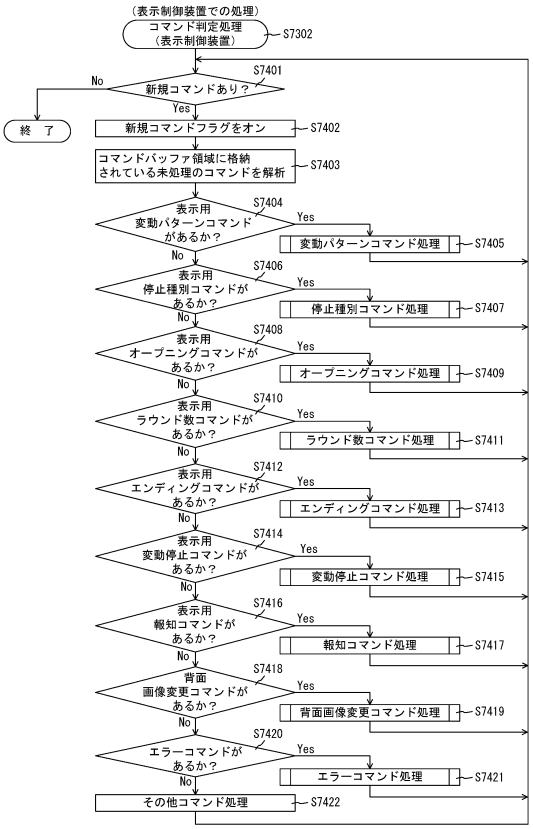
【図１７７】



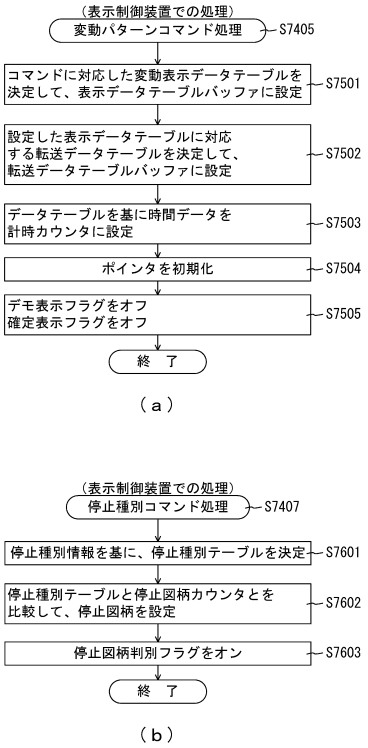
【図１７８】



【図１７９】



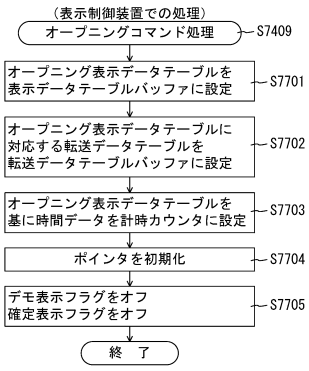
【図１８０】



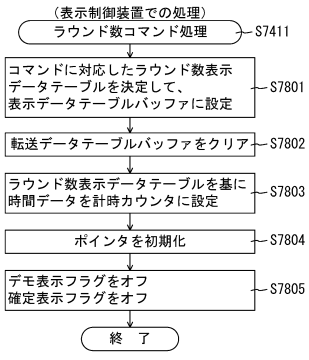
（ａ）

（ｂ）

【図１８１】

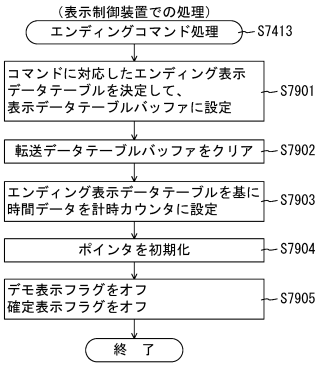


（ａ）

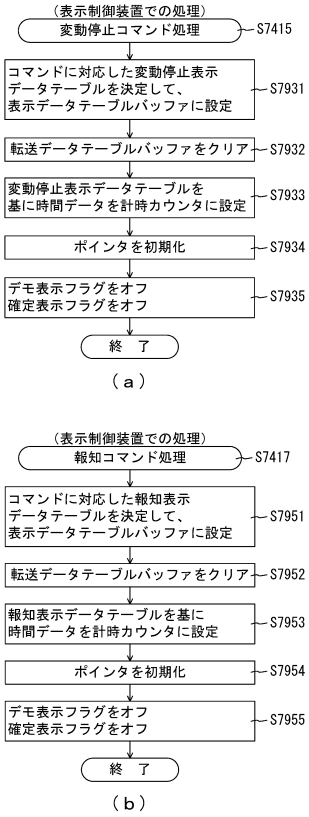


（ｂ）

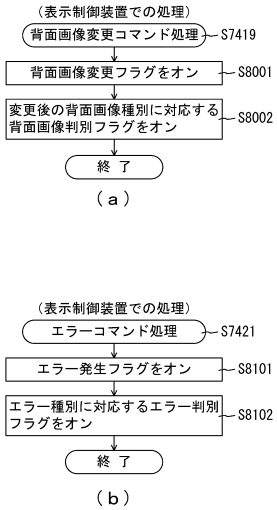
【図１８２】



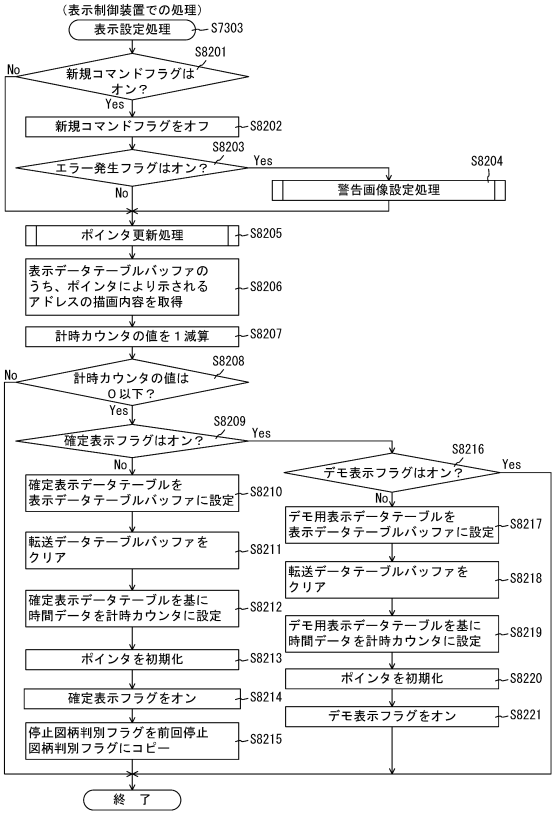
【図１８３】



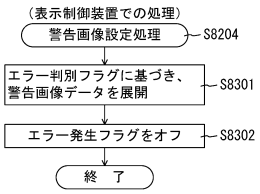
【図１８４】



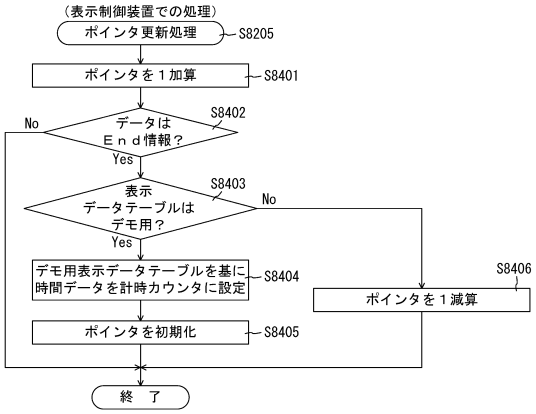
【図１８５】



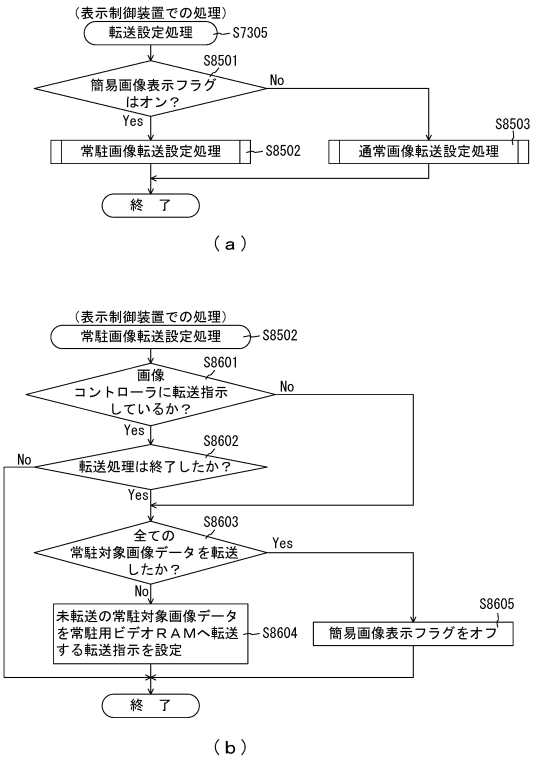
【図１８６】



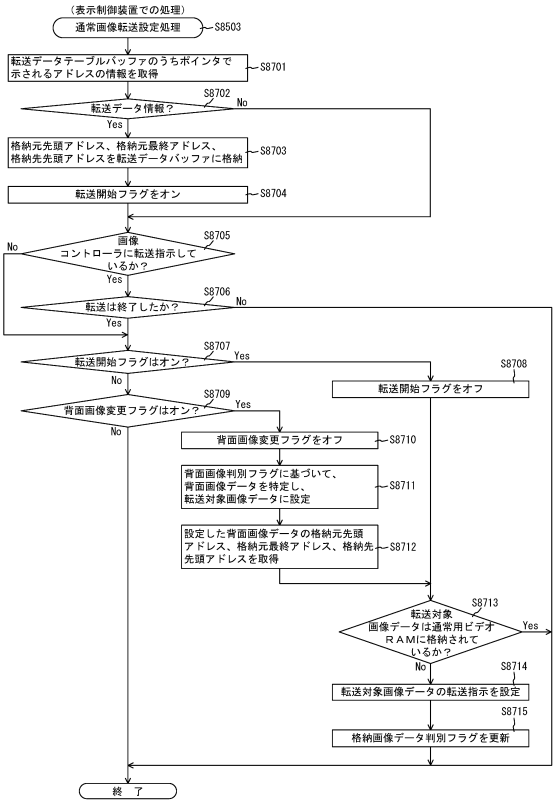
【図１８７】



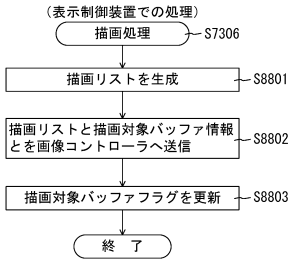
【図１８８】



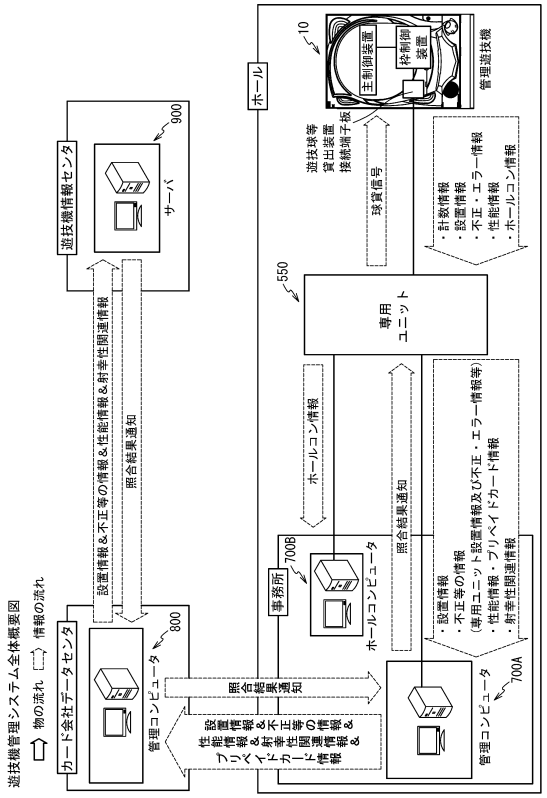
【図１８９】



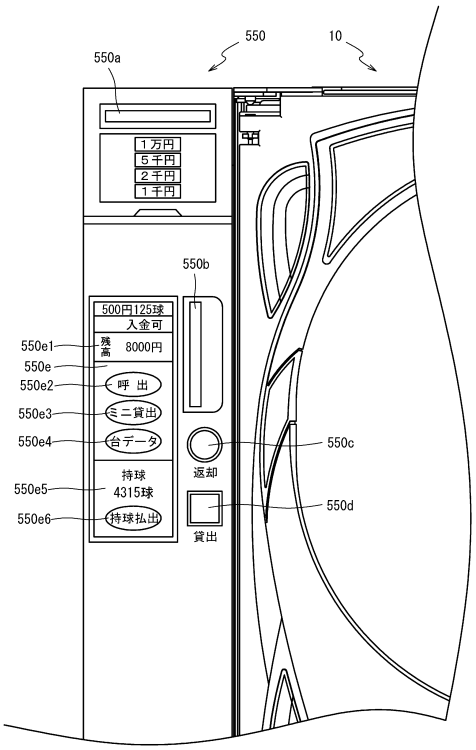
【図１９０】



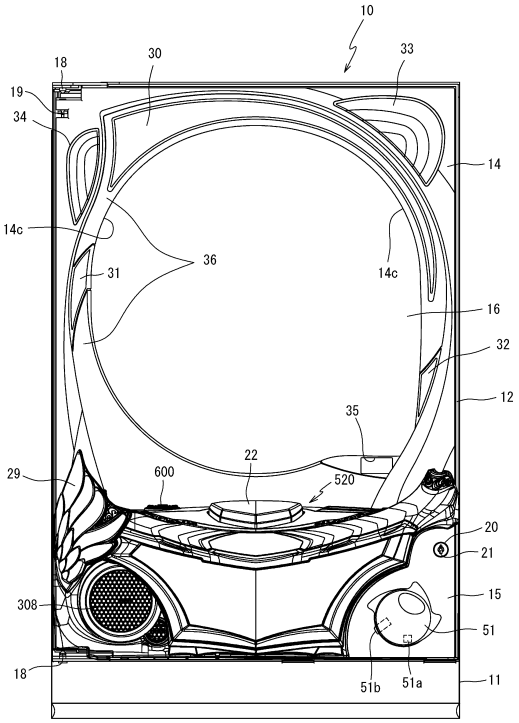
【図１９１】



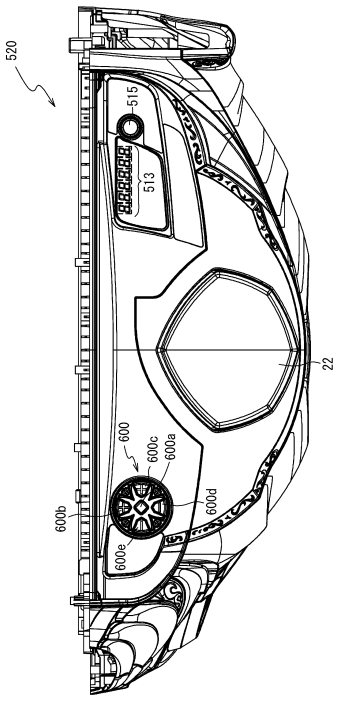
【図１９２】



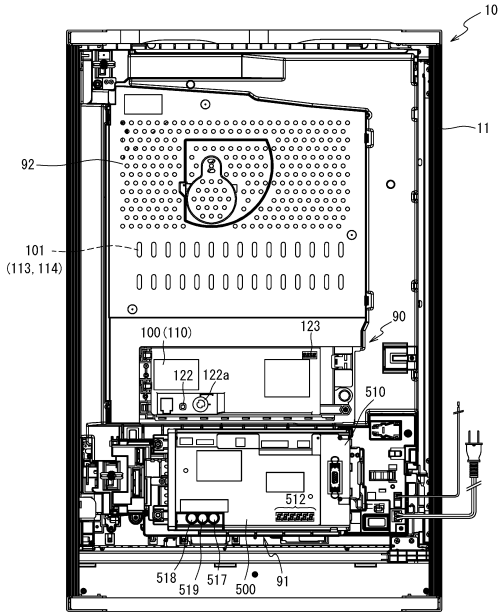
【図１９３】



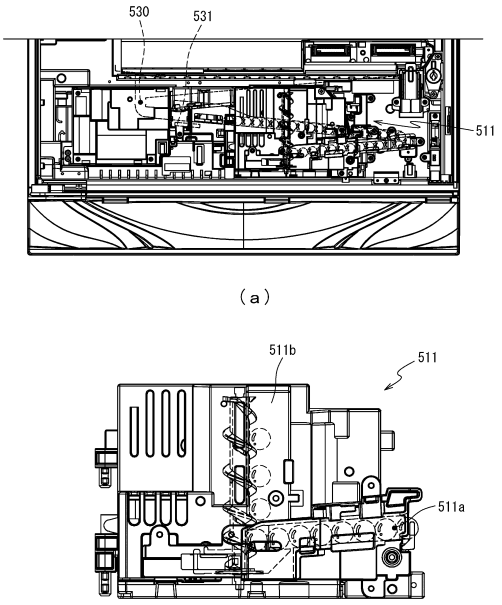
【図１９４】



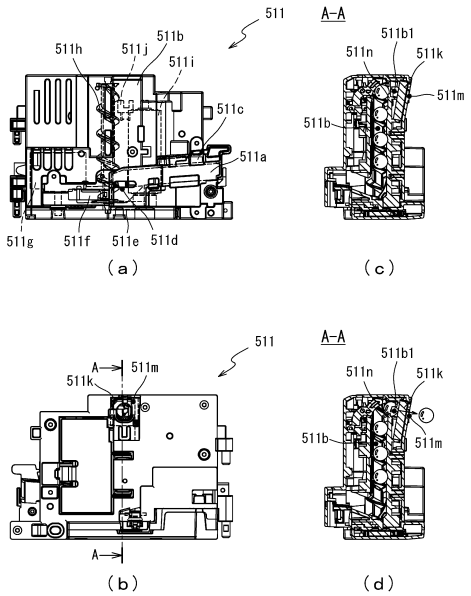
【図１９５】



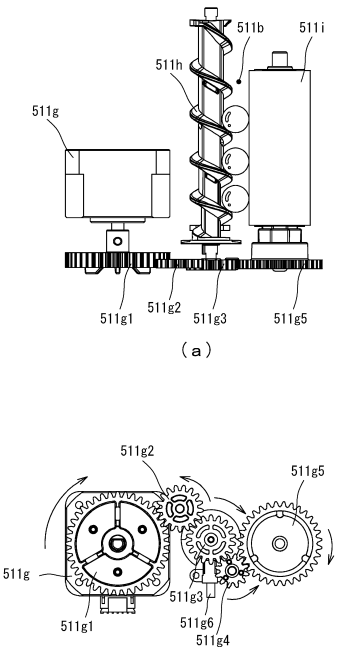
【図１９６】



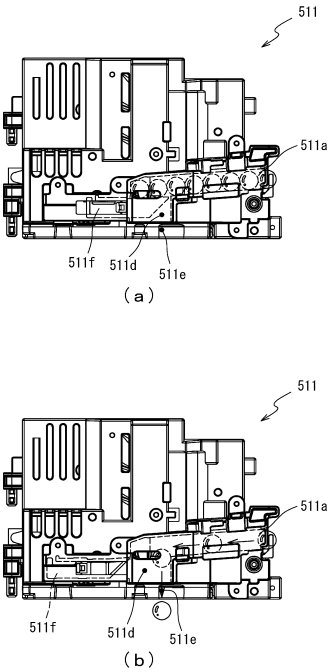
【図１９７】



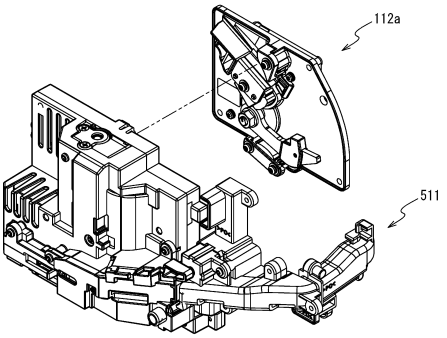
【図１９８】



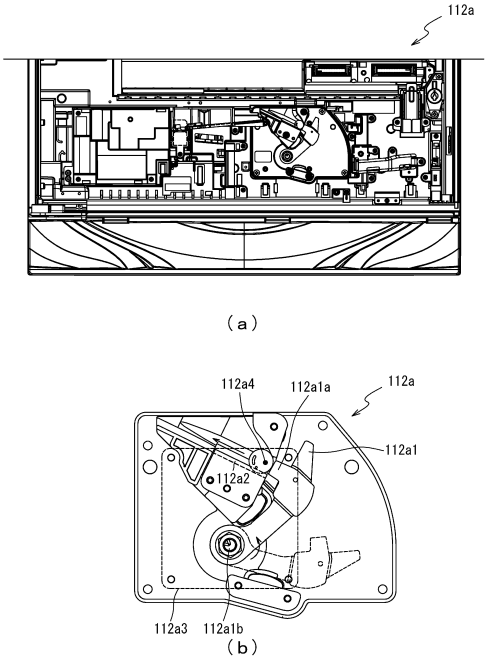
【図１９９】



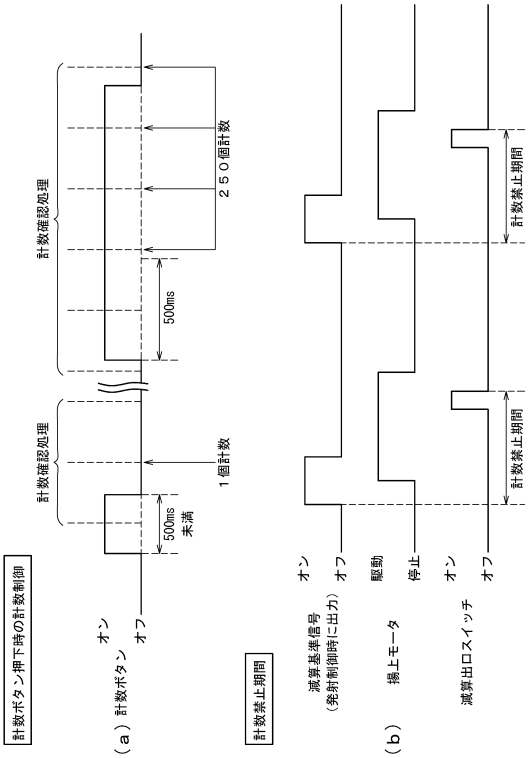
【図２００】



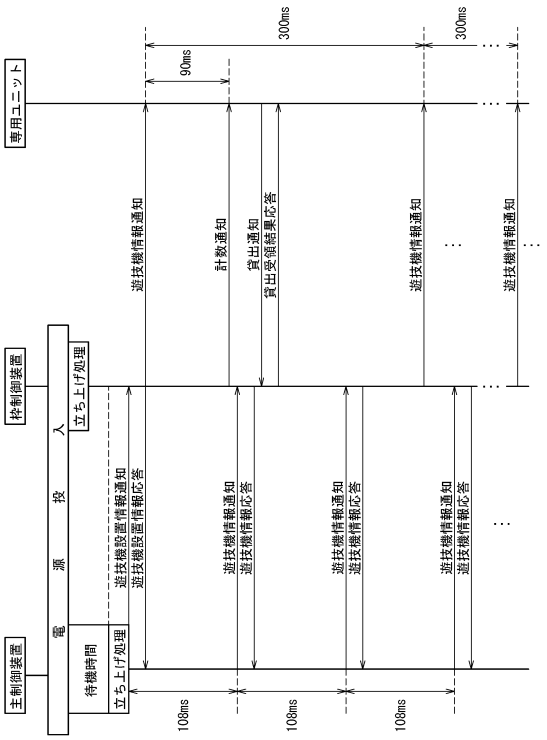
【図２０１】



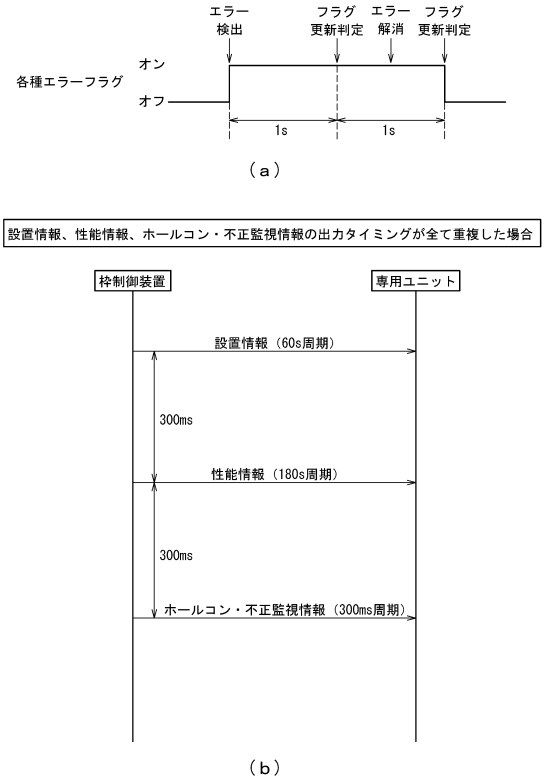
【図２０２】



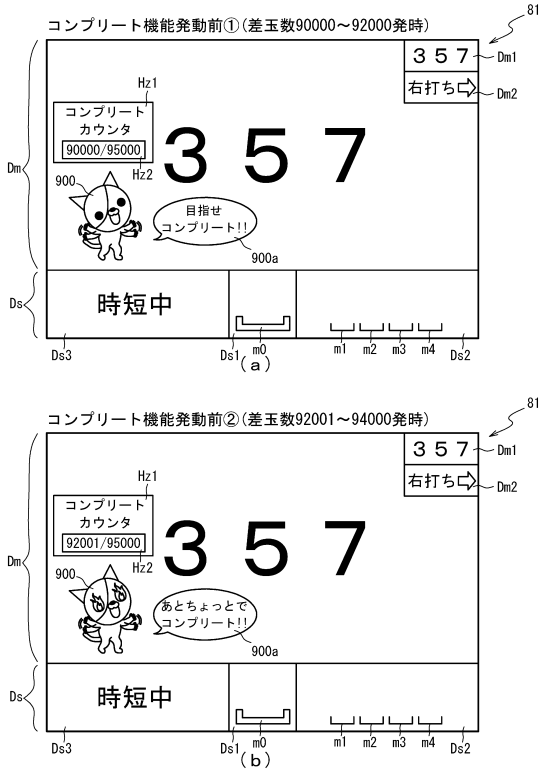
【図２０３】



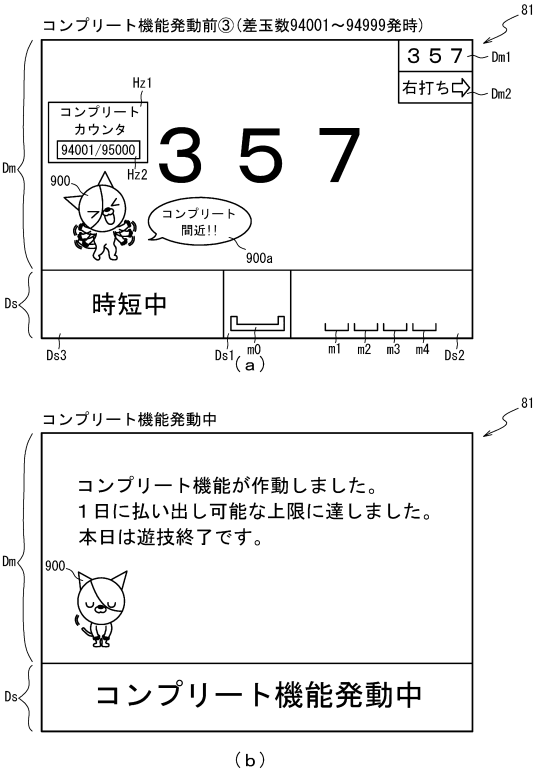
【図２０４】



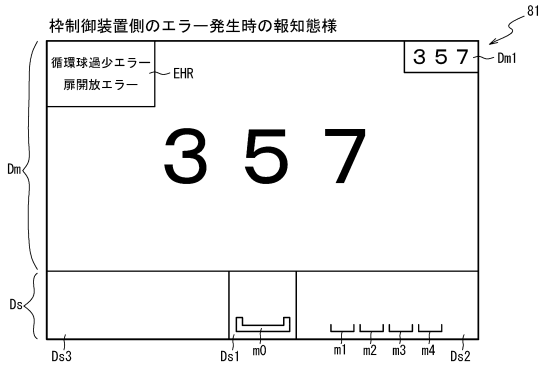
【図２０５】



【図２０６】



【図２０７】



【図２０８】

遊技機設置情報通知コマンドの構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「１９Ｈ」 ※コマンド全体のバイト数
2	コマンドコード	「０１Ｈ」
3	通信通番	「００Ｈ」 ※電源投入後に主制御装置側において出力を設定したコマンドの通し番号
4	遊技機設置情報	
	遊技機種類	※パチンコ遊技機「００Ｈ」、回胴式遊技機「０１Ｈ」、アレンジボール「０２Ｈ」、じゃん球遊技機「０３Ｈ」
5～13	主制御チップＩＤ番号	※個体毎に異なる固有値
14～16	主制御チップメーカーコード	※チップメーカー毎に異なる固有値
17～24	主制御チップ製品コード	※製品毎に異なる固有値
25	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

【図２０９】

遊技機情報通知コマンドの構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「０ＢＨ」～「１５Ｈ」
2	コマンドコード	「０２Ｈ」
3	通信通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※コマンドを出力する毎に１加算、 「ＦＦＨ」の次は「００Ｈ」
4	主制御状態１	Bit0：大当たり１、Bit1：大当たり２、 Bit2：大当たり３、Bit3：遊技機状態信号１、 Bit4：遊技機状態信号２、Bit5：遊技機状態信号３、 Bit6：遊技機状態信号４、Bit7：未使用（0固定）
5	主制御状態２	Bit0：大当たり中＋時短中または有利状態中、 Bit1：高確率中、Bit2：時短中または有利状態中、 Bit3～Bit7：未使用（0固定）
6	遊技機エラー状態	Bit0～Bit5：エラーコード、 Bit6：0=枠制御装置エラー、1＝主制御装置エラー、 Bit7：0＝発報のみ、1＝発報＋ホールコンピュータ出力
7	不正検知状態１	Bit0：設定変更中信号、Bit1：設定確認中信号、 Bit2：ＲＡＭクリア信号、Bit3：不正検知信号１、 Bit4：不正検知信号２、Bit5：不正検知信号３、 Bit6：コンプリート信号、Bit7：未使用（0固定）
8	役物作動賞球数	役物作動による賞球数 ※前回の遊技機情報通知から今回の遊技機情報通知までの間における役物作動による賞球数の合算
9	連続役物作動賞球数	役物連続作動装置作動による賞球数 ※前回の遊技機情報通知から今回の遊技機情報通知までの間における役物連続作動装置作動による賞球数の合算
10	遊技情報	
	遊技情報数	今回通知する種別情報およびカウント情報の個数の和 n（n=0～5）
11	種別情報１	１個目に通知するカウント値の種別を示す情報
12	カウント情報１	１個目に通知するカウント値の値を示す情報
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
9+2n	種別情報n	n個目に通知するカウント値の種別を示す情報
10+2n	カウント情報n	n個目に通知するカウント値の値を示す情報
11+2n	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

【図２１０】

主制御状態１のデータ構成の詳細

bit	名称	詳細
0	大当たり１	大当たり又は小当たり中に「１」をセット
1	大当たり２	全ての大当たり中に「１」をセット
2	大当たり３	時短状態等の有利な遊技状態状態中に「１」をセット
3	遊技機状態信号１	外部端子板状態出力信号端子１用データ
4	遊技機状態信号２	外部端子板状態出力信号端子２用データ
5	遊技機状態信号３	外部端子板状態出力信号端子３用データ
6	遊技機状態信号４	外部端子板状態出力信号端子４用データ
7	未使用	0固定

（ａ）

主制御状態２のデータ構成の詳細

bit	名称	詳細
0	大当たり＋時短中または有利状態中	大当たり中および有利な遊技状態中に「１」をセット
1	高確率中	高確率中に「１」をセット
2	時短中または有利状態中	有利な遊技状態中に「１」をセット
3～7	未使用	0固定

（ｂ）

不正検知状態１のデータ構成の詳細

bit	名称	詳細
0	設定変更中信号	設定変更中に「１」をセット
1	設定確認中信号	設定確認中に「１」をセット
2	ＲＡＭクリア信号	ＲＡＭクリア発生時に「１」をセット
3	不正検知信号１	異常発生時に１をセット ※遊技機の種類に応じて検知する不正の内容は異なる
4	不正検知信号２	異常発生時に１をセット ※遊技機の種類に応じて検知する不正の内容は異なる
5	不正検知信号３	異常発生時に１をセット ※遊技機の種類に応じて検知する不正の内容は異なる
6	コンプリート信号	コンプリート機能作動中に「１」をセット
7	未使用	0固定

（ｃ）

【図２１１】

種別情報のデータ構成の詳細

種別情報		
データ種別(Bit4～7)		データ番号(Bit0～3)
Bit4～7	種別名称	内容
0	未使用	-
1	始動口入賞	1=始動口１、2=始動口２
2	大入賞口入賞	1=大入賞口１、2=大入賞口２
3	入賞口入賞	1=入賞口１、2=入賞口２、3=入賞口３
4	全始動口入賞	1=いずれかの始動口(始動入賞口または普図始動ゲート)への入賞または通過
5～8	未使用	-
9	図柄確定回数	1=主たる遊技に関わる図柄の確定回数
10	大当たり回数	1=大当たり
11	未使用	-
12	役物回数	1=役物１
13	特定領域通過	1=特定領域１
14	普通図柄始動スイッチ通過	1=普通図柄始動スイッチ
15	性能情報通知	0=通常遊技状態、且つ、特図２非変動中、1=上記以外

（ａ）

カウント情報のデータ構成の詳細

	カウント情報	
データ種別(種別情報のBit4～7)	賞球球数(Bit4～7)	検出回数(Bit0～3)
1～3	1～15(個)	1(個)
4	0固定	1(回)
9	0固定	1(回)
10	0固定	1(回)
12	0固定	1(回)
13	0固定	1(回)
14	0固定	1(回)
15	0固定	0=通常遊技状態、且つ、特図２非変動中、1=上記以外

（ｂ）

【図２１２】

遊技機設置情報応答コマンドの構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「０ＣＨ」
2	コマンドコード	「１１Ｈ」
3	通信通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※受信したコマンドの通信通番をそのまま応答
4	受領結果	受領ＯＫ「００Ｈ」、受領ＯＫ＋球抜き状態「０１Ｈ」
5	枠エラー状態１	Bit0：揚上異常１、Bit1：揚上異常２、 Bit2：揚上出口センサ未検出、 Bit3：揚上モータ異常検知、 Bit4：通信異常検知２、Bit5：通信異常検知３、 Bit6：通信異常検知4、Bit7：未使用
6	枠エラー状態２	Bit0：揚上出口センサ未検知_解除、 Bit1：通信異常検知２_解除、 Bit2：通信異常検知３_解除、 Bit3：通信異常検知４_解除、 Bit4：ユニット未接続、Bit5：ユニット未接続_解除、 Bit6：遊技球数クリア検知、Bit7：未使用
7	枠エラー状態３	Bit0：エラー解除ＳＷ押下、Bit1：計数開始、 Bit2：計数終了、Bit3：球貸し開始、 Bit4：枠制御初期化、Bit5：球貸し終了、 Bit6,7：未使用
8	枠エラー状態４	Bit0：枠制御スイッチ配線異常、 Bit1：減算出口センサ過剰検知１、 Bit2：減算出口センサ過剰検知２、 Bit3：球送り異常１、Bit4：球詰まり異常、 Bit5：球送り異常２、Bit6,7：未使用
9	枠エラー状態５	Bit0：循環球過小エラー１、 Bit1：循環球過小エラー２、 Bit2：循環球過多エラー、 Bit3：ＩＮ・ＯＵＴ不整合（１段階目）、 Bit4：未使用、Bit5：ＩＮ・ＯＵＴ不整合（２段階目）、 Bit6：電波検知２(不正電波検知)、Bit7：未使用
10	枠エラー状態６	Bit0：循環球過小エラー_解除、Bit1,2：未使用、 Bit3：扉開放、Bit4：枠開放、Bit5：扉閉鎖、 Bit6：枠閉鎖、Bit7：未使用
11	賞球確認数	「００Ｈ」～「４ＢＨ」
12	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

※遊技機情報応答コマンドは、コマンドコードが「１２Ｈ」になる点以外
遊技機設置情報応答コマンドと同一

【図２１３】

遊技機情報通知コマンド（ＳＣ向け）の構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「１２Ｈ」～「３９Ｈ」 ※コマンド全体のバイト数
2	コマンドコード	「０１Ｈ」
3	通信通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※電源投入後に枠制御基板から出力を設定した遊技機情報通知コマンドの通し番号
4	データ部Ａ	遊技機種類 ※パチンコ遊技機「０１Ｈ」、回動式遊技機「８２Ｈ」、アレンジボール「８３Ｈ」、じゃん球遊技機「８４Ｈ」
5	データ部Ｂ	遊技機情報種別 ※遊技機性能情報「００Ｈ」、遊技機設置情報「０１Ｈ」、ホールコン・不正監視情報「０２Ｈ」
6～	データ部Ｃ	遊技機性能情報、遊技機設置情報、ホールコン・不正監視情報のいずれか
末尾	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

（ａ）

遊技機性能情報に対応するデータ部Ｃの構成

byte	名称	詳細
6～8	総発射遊技球数	「０００００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＦＦＦＨ」
9～11	総獲得遊技球数	「０００００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＦＦＦＨ」
12,13	出玉率	「００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＨ」
14,15	分間獲得遊技球数（低ベース）	「００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＨ」
16	役物比率	「００Ｈ」～「６４Ｈ」
17	連続役物比率	「００Ｈ」～「６４Ｈ」
18,19	大当たり回数	「００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＨ」
20～22	最大差玉	「００００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＦＦＨ」
23～53	未使用	「００Ｈ」固定
54～56	予約	「００Ｈ」固定 ※専用ユニット側で使用

（ｂ）

遊技機設置情報に対応するデータ部Ｃの構成

byte	名称	詳細
6～14	主制御チップＩＤ番号	主制御装置から遊技機設置情報通知コマンドにより通知されたデータ
15～17	主制御チップメーカーコード	
18～25	主制御チップ製品コード	
26～34	枠制御チップＩＤ番号	※個体毎に異なる固有値
35～37	枠制御チップメーカーコード	※チップメーカー毎に異なる固有値
38～45	枠制御チップ製品コード	※製品毎に異なる固有値

（ｃ）

【図２１４】

ホールコン・不正監視情報に対応するデータ部Ｃ

byte	名称	詳細
6～8	遊技球数	現在の持ち球数
9	発射球数	発射した球の個数 ※戻り球がある場合は戻り球数を減算(Bit7が1でマイナス、Bit7が0でプラス)
10	総賞球数	主制御装置から遊技機情報通知コマンドで通知された賞球数の合計
11	主制御状態１	主制御装置から遊技機情報通知コマンドで
12	主制御状態２	通知された内容のうち最新のもの
13	遊技機エラー状態	主制御装置から遊技機情報通知コマンドで通知された内容および枠制御装置で検出したエラー状態のうち優先順位の高いもの
14	不正検知状態(主制御)	主制御装置から遊技機情報通知コマンドで通知された内容のうち最新のもの
15	不正検知状態２(枠制御)	Bit0：1=扉開放を検出、Bit1：1=枠開放を検出、Bit2：1=枠電波センサで電波を検出、Bit3：1=遊技球数のクリアを検出、 Bit4～7：未使用(0固定)
16	不正検知状態３(枠制御)	「００Ｈ」固定
17	遊技情報	
	遊技情報数	今回通知する種別情報およびカウント情報の個数の和m（m=0～15）
18	種別情報１	１個目に通知するカウント値の種別を示す情報
19	カウント情報１	１個目に通知するカウント値の値を示す情報
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
15+2m	種別情報n	m個目に通知するカウント値の種別を示す情報
16+2m	カウント情報n	m個目に通知するカウント値の値を示す情報
17+2m	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

（ａ）

計数通知コマンド（ＳＣ向け）の構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「０７Ｈ」
2	コマンドコード	「０２Ｈ」
3	計数通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※電源投入後に枠制御基板から出力を設定した計数通知コマンドの通し番号
4	計数球数	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」
5,6	計数累積球数	「００００Ｈ」～「ＦＦＦＦＨ」
7	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

（ｂ）

【図２１５】

貸出通知コマンド（ＳＣから枠制御装置向け）の構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「０５Ｈ」
2	コマンドコード	「１３Ｈ」
3	貸出通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※電源投入後に専用ユニット側において出力を設定した貸出通知コマンドの通し番号
4	貸出球数	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」
5	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

（ａ）

貸出受領結果応答コマンド（ＳＣ向け）の構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「０５Ｈ」
2	コマンドコード	「０３Ｈ」
3	貸出通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※電源投入後に専用ユニットから受信した貸出通知コマンドの通し番号
4	貸出球数受領結果	受領結果 ※正常「００Ｈ」、異常「０１Ｈ」
5	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

（ｂ）

【図２１６】

外部端子板出力信号一覧（標準ポート）

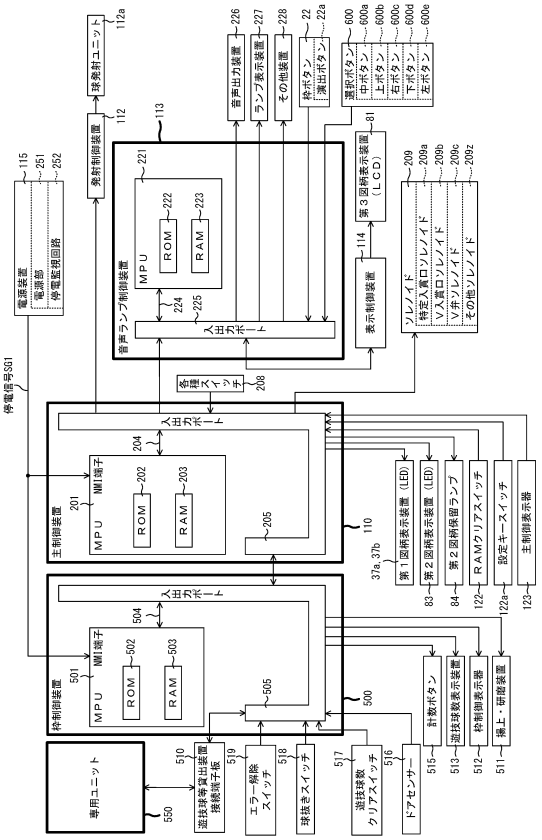
出力ポート	出力信号	概要
1	発射球	発射球データ１０球で１パルス出力
2	賞球	賞球データ１０球で１パルス出力
3	図柄確定回数	主たる遊技に関わる図柄停止１回で１パルス出力
4	全始動口	主たる遊技に関わる始動口（始動入賞口または普図始動ゲート）への入球または通過１回で１パルス出力
5	始動口１	始動口１通過１球で１パルス出力
6	始動口２	始動口２通過１球で１パルス出力
7	役物回数	役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放１回で１パルス出力
8	役物入賞個数	大入賞口内の各カウント口通過１球で１パルス出力
9	特定領域通過	特定の領域通過１球で１パルス出力
10	大当たり１	主制御状態１データの大当たり１に同期
11	大当たり２	主制御状態１データの大当たり２に同期
12	大当たり３	主制御状態１データの大当たり３に同期
13	大当たり中＋時短	主制御状態２データの大当たり、時短または有利状態中データに同期
14	高確率中	主制御状態２データの高確率中データに同期
15	時短中	主制御状態２データの時短中または有利状態中データに同期
16	扉開放	不正検知状態２データの扉開放に対応するデータに同期
17	不正	不正検知状態１～３データのいずれかのビットが１の場合に「ＯＮ」出力
18	遊技機エラー	遊技機エラー状態にホルコン通知エラーのエラーコードが設定されている場合に「ＯＮ」出力

【図２１７】

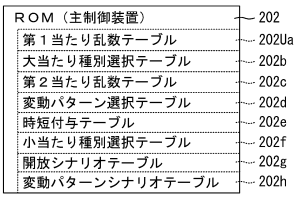
外部端子板出力信号一覧（拡張ポート）

出力ポート	出力信号	概要
19	外部端子板状態出力信号端子１	主制御状態１データの遊技機状態信号１に同期
20	外部端子板状態出力信号端子２	主制御状態１データの遊技機状態信号２に同期
21	外部端子板状態出力信号端子３	主制御状態１データの遊技機状態信号３に同期
22	外部端子板状態出力信号端子４	主制御状態１データの遊技機状態信号４に同期

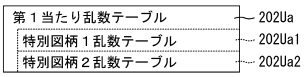
【図２１８】



【図２１９】



【図２２０】



（ａ）

202

特別図柄１乱数テーブル202Ua1

抽選結果	設定値カウンタ 203Up(1～6)	第１当たり乱数カウンタ Ｃ１(0～65535)
大当たり判定値	1	0～204
	2	0～217
	3	0～233
	4	0～251
	5	0～272
	6	0～297
小当たり判定値	共通	－

（ｂ）

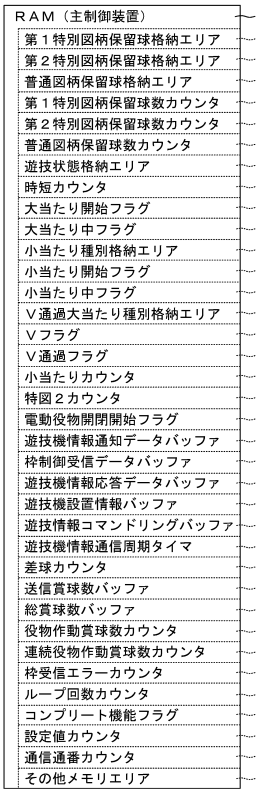
202

特別図柄２乱数テーブル202Ua2

抽選結果	設定値カウンタ 203Up(1～6)	第１当たり乱数カウンタ Ｃ１(0～65535)
大当たり判定値	1	0～204
	2	0～217
	3	0～233
	4	0～251
	5	0～272
	6	0～297
小当たり判定値	共通	32768～65535

（ｃ）

【図２２１】



【図２２２】

203

遊技機情報通知データバッファ203Ua

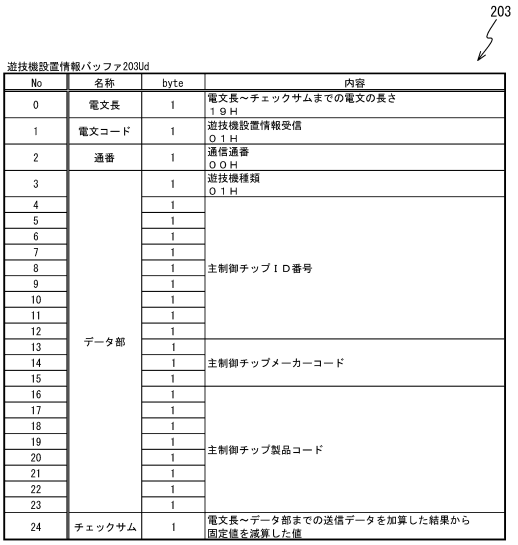
No	名称	byte	内容（遊技機情報受信時）	詳細
0	電文長	1	電文長	
1	電文コード	1	遊技機情報通知	
2	通番	1	通信通番	
3	データ部	1	主制御状態１	Bit0:大当り１、Bit1:大当り２、 Bit2:大当り３、Bit3:遊技状態信号１、 Bit4:遊技状態信号２、Bit5:遊技状態信号３、 Bit6:遊技状態信号４、Bit7:未使用
4		1	主制御状態２	Bit0:大当り中＋時短（変動時間短縮）中 または有利状態中、Bit1:高確率中、 Bit2:時短（変動時間短縮）または 有利状態中、Bit3:未使用、Bit4:未使用、 Bit5:未使用、Bit6:未使用、Bit7:未使用
5		1	遊技機エラー状態	Bit0:エラーコード、Bit1:エラーコード、 Bit2:エラーコード、Bit3:エラーコード、 Bit4:エラーコード、Bit5:エラーコード、 Bit6:対象制御（０：枠制御、１：主制御）、 Bit7:発報制御（０：発報のみ、１：発報 ＋ホールコン出力）
6		1	不正検知状態１	Bit0:設定変更中信号、Bit1:設定確認中信号、 Bit2:RWMクリア信号、Bit3:不正検知信号１、 Bit4:不正検知信号２、Bit5:不正検知信号３、 Bit6:コンプリート信号、Bit7:未使用
7		1	役物作動賞球数	
8		1	連続役物作動賞球数	
9		1	遊技情報数	
10		1	種別情報１	
11		1	カウント情報１	
12		1	種別情報２	
13		1	カウント情報２	
14		1	種別情報３	
15		1	カウント情報３	
16		1	種別情報４	
17		1	カウント情報４	
18		1	種別情報５ ※種別情報は１～５、送信数は可変	
19		1	カウント情報５ ※カウント情報は１～５、送信数は可変	
20	チェックサム	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果	
21	空き	1	空き	空き
22	空き	1	空き	空き
23	空き	1	空き	空き
24	空き	1	空き	空き

【図２２３】

遊技機情報応答データバッファ203Uc

No	名称	byte	内容（遊技機情報受信時）	詳細
0	電文長	1	電文長	
1	電文コード	1	遊技機設置情報応答	
2	通番	1	通信通番	
3	データ部	1	遊技機設置情報受領結果	
4		1	枠エラー状態コマンド１	Bit0:揚上異常１、Bit1:揚上異常２、 Bit2:揚上出口センサ未検知、 Bit3:揚上モーター異常検知、 Bit4:通信異常検知２、 Bit5:通信異常検知３、 Bit6:通信異常検知４、Bit7:未使用
5		1	枠エラー状態コマンド２	Bit0:揚上出口センサ未検知、 Bit1:通信異常検知２＿解除、 Bit2:通信異常検知３＿解除、 Bit3:通信異常検知４＿解除、 Bit4:ユニット未接続、 Bit5:ユニット未接続＿解除、 Bit6:遊技球クリア（遊技球数クリア検知）、 Bit7:未使用
6		1	枠エラー状態コマンド３	Bit0:エラー解除ＳＷ押下、Bit1:計数開始、 Bit2:計数終了、Bit3:球貸し開始、 Bit4:枠制御初期化、Bit5:球貸し終了、 Bit6:未使用、Bit7:未使用
7		1	枠エラー状態コマンド４	Bit0:枠制御スイッチ配線異常、 Bit1:減算出口センサ過剰検知１検出時、 Bit2:減算出口センサ過剰検知２検出時、 Bit3:球送り異常１、Bit4:球詰まり異常、 Bit5:球送り異常２、Bit6:未使用、 Bit7:未使用
8		1	枠エラー状態コマンド５	Bit0:循環球過少エラー１、 Bit1:循環球過少エラー２、 Bit2:循環球過多エラー、 Bit3:ＩＮ・ＯＵＴ不整合（１段階目）、 Bit4:ＩＮ・ＯＵＴ不整合（２段階目）、 Bit5:未使用、 Bit6:電波検知２（不正電波検知）、 Bit7:未使用
9		1	枠エラー状態コマンド６	Bit0:循環球過少エラー１＿解除、 Bit1:未使用、Bit2:未使用、 Bit3:扉開放（前飾り開放）、 Bit4:枠開放（裏機構部開放）、 Bit5:扉閉鎖（前飾り閉鎖）、 Bit6:枠閉鎖（裏機構部閉鎖）、Bit7:未使用
10		1	賞球確認数	
11	チェックサム	1	電文長～データ部までの 送信データを加算した結果	

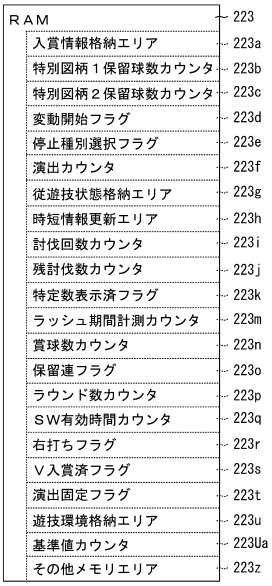
【図２２４】



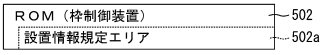
遊技機設置情報バッファ203Ud

No	名称	byte	内容
0	電文長	1	電文長～チェックサムまでの電文の長さ １９Ｈ
1	電文コード	1	遊技機設置情報受信 ０１Ｈ
2	通番	1	通信通番 ００Ｈ
3	データ部	1	遊技機種類 ０１Ｈ
4		1	
5		1	
6		1	
7		1	
8		1	主制御チップＩＤ番号
9		1	
10		1	
11		1	
12		1	
13		1	
14		1	主制御チップメーカーコード
15		1	
16		1	
17		1	
18		1	
19		1	
20		1	主制御チップ製品コード
21		1	
22		1	
23		1	
24	チェックサム	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果から 固定値を減算した値

【図２２５】



【図２２６】



【図２２７】

RAM（枠制御装置）	503
主コマンド送信バッファ	503a
主コマンド受信バッファ	503b
ＳＣ基板送信バッファ	503c
ＳＣ基板受信バッファ	503d
遊技機設置情報格納バッファ	503e
遊技機性能情報格納バッファ	503f
ＳＣ基板送信遊技情報バッファ	503g
遊技情報格納バッファ	503h
遊技球数記憶領域	503i
主制御状態バッファ	503j
枠エラー状態バッファ	503k
不正検知状態格納バッファ	503m
遊技機エラー状態バッファ	503n
ファール球数バッファ	503p
発射球数バッファ	503q
総賞球数バッファ	503r
計数減算値カウンタ	503s
減算球数カウンタ	503t
ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ	503v
ＳＣ基板通信通番カウンタ	503w
計数通番カウンタ	503x
貸出通番カウンタ	503y
主制御状態更新フラグ	503aa
遊技機情報通知送信周期タイマ	503ab
設置情報通知送信周期タイマ	503ac
性能情報通知送信周期タイマ	503ad
計数通知送信周期タイマ	503ae
貸出通知受信有効タイマ	503af
遊技球数表示データバッファ	503ag
遊技球数表示送信バッファ	503ah
枠表示送信バッファ	503ai
エラーコードセグデータバッファ	503aj
表示切替用カウンタ	503ak
汎用ループカウンタ	503an
計数禁止フラグ	503ap
エラーコード表示タイマ	503aq
計数通知許可フラグ	503ar
その他メモリエリア	503z

【図２２８】

503

主コマンド送信バッファ503a

No	名称	byte	内容（共通）	詳細（遊技機設置情報応答時）	詳細（遊技機情報応答時）
0	電文長	1	電文長	電文長～チェックサムまでの電文の長さ	
1	電文コード	1	コマンド	遊技機設置情報応答	遊技機情報応答
2	通番	1	通信通番	通信通番	
3	データ部	1	遊技機情報応答	遊技機設置情報受領結果	遊技機情報受領結果
4		1	枠エラー情報１	揚上異常１～２、揚上出口センサ未検知、揚上モーター異常検知、通信異常検知２～４	
5		1	枠エラー情報２	揚上出口センサ未検知_解除、通信異常検知２～４、ユニット未接続、ユニット未接続解除、遊技球クリア	
6		1	枠エラー情報３	エラー解除ＳＷ押下、計数開始、計数終了、球貸し開始、枠制御初期化、球貸し終了	
7		1	枠エラー情報４	枠制御スイッチ配線異常、減算出口センサ過剰検知１～２、球送り異常１、球詰まり異常、球送り異常２	
8		1	枠エラー情報５	循環球過少エラー１～２、循環球過多エラー、ＩＮ・ＯＵＴ不整合（１段階目）～（２段階目）、電波検知２	
9		1	枠エラー情報６	循環球過少エラー１_解除、扉開放、枠開放、扉閉鎖、枠閉鎖	
10		1	賞球確認数	賞球確認数	
11	チェックサム	1	チェックサム	電文長～データ部までの送信データを加算した結果に３０Ｈを減算した値	

【図２２９】

503

主コマンド受信バッファ503b

No	名称	byte	内容（遊技機設置情報受信時）	名称	byte	内容（遊技機情報受信時）
0	電文長	1	電文長	電文長	1	電文長
1	電文コード	1	遊技機設置情報受信	電文コード	1	遊技機情報受信
2	通番	1	通信通番	通番	1	通信通番
3	データ部	1	遊技機種類	データ部	1	主制御状態１
4		1	主制御チップＩＤ番号		1	主制御状態２
5		1			1	遊技機エラー状態
6		1			1	不正検知状態１
7		1			1	役物作動賞球数
8		1			1	連続役物作動賞球数
9		1			1	遊技情報数
10		1			1	種別情報１
11		1			1	カウント情報１
12		1			1	種別情報２
13		1	主制御チップメーカーコード		1	カウント情報２
14		1			1	種別情報３
15		1			1	カウント情報３
16		1	主制御チップ製品コード		1	種別情報４
17		1			1	カウント情報４
18		1			1	種別情報５　※種別情報は１～５、送信数は可変
19		1			1	カウント情報５　※カウント情報は１～５、送信数は可変
20		1		チェックサム	1	電文長～データ部までの受信データを加算した結果に３０Ｈを減算した値
21		1		空き	1	空き
22		1		空き	1	空き
23		1		空き	1	空き
24	チェックサム	1	電文長～データ部までの受信データを加算した結果に３０Ｈを減算した値	空き	1	空き

【図２３０】

503

ＳＣ基板送信バッファ（遊技情報通知ＳＣ時）503ｃ

No	名称	byte	内容（共通）	詳細（遊技機情報通知ＳＣ）					
				遊技機性能情報		遊技機設置情報		ホールコン・不正監視情報	
				byte詳細	内容詳細	byte詳細	内容詳細	byte詳細	内容詳細
0	電文長	1	電文長	1	電文長～チェックサムまでの電文の長さ １２Ｈ～３９Ｈ	1	電文長～チェックサムまでの電文の長さ １２Ｈ～３９Ｈ	1	電文長～チェックサムまでの電文の長さ １２Ｈ～３９Ｈ
1	電文コード	1	コマンド	1	遊技機情報通知ＳＣ ０１Ｈ	1	遊技機情報通知ＳＣ ０１Ｈ	1	遊技機情報通知ＳＣ ０１Ｈ
2	通番	1	通信通番	1	通信通番	1	通信通番	1	通信通番
3	データ部	1	データ部Ａ	1	遊技機種類ＳＣ ０１Ｈ	1	遊技機種類ＳＣ ０１Ｈ	1	遊技機種類ＳＣ ０１Ｈ
		1	データ部Ｂ	1	遊技機性能情報 ００Ｈ	1	遊技機設置情報 ０１Ｈ	1	ホールコン・不正監視情報 ０２Ｈ
		１２～５１	データ部Ｃ	3	総発射遊技球数	9	主制御チップＩＤ番号ＳＣ	3	現在の遊技球数
				3	総獲得遊技球数	3	主制御チップメーカーコードＳＣ	1	発射球数
				2	出玉率	8	主制御チップ製品コードＳＣ	1	総賞球数
				2	分間獲得遊技球数（低ベース）	9	枠制御チップＩＤ番号	1	主制御状態１ＳＣ
				1	役物比率	3	枠制御チップメーカーコード	1	主制御状態２ＳＣ
				1	連続役物比率	8	枠制御チップ製品コード	1	遊技機エラー状態ＳＣ
				2	役物連続作動装置の作動回数			1	不正検知状態１
				3	最大差玉			1	不正検知状態２
				31	予備			1	不正検知状態３
				3	予約			1	遊技情報数ＳＣ
								1	種別情報１ＳＣ（最大１５まで）
								1	カウント情報１ＳＣ（最大１５まで）
									⋮
4	チェックサム	1	チェックサム	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果

【図２３１】

503

ＳＣ基板送信バッファ(計数通知時)503c

No	名称	byte	詳細（計数通知） 詳細
0	電文長	1	電文長～チェックサムまでの電文の長さ ０７Ｈ
1	電文コード	1	計数通知 ０２Ｈ
2	通番	1	通信通番
3	データ部	1	計数球数
		2	計数累積球数
4	チェックサム	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果

（ａ）

503

ＳＣ基板送信バッファ(貸出受領結果応答時)503c

No	名称	byte	詳細（貸出受領結果応答） 詳細
0	電文長	1	電文長～チェックサムまでの電文の長さ ０５Ｈ
1	電文コード	1	貸出受領結果応答 ０３Ｈ
2	通番	1	貸出通番
3	データ部	1	貸出球数受領結果
4	チェックサム	1	電文長～データ部までの送信データを加算した結果

（ｂ）

【図２３２】

503

ＳＣ基板受信バッファ503d

No	名称	byte	内容
0	電文長	1	電文長 ０５Ｈ
1	電文コード	1	貸出通知 １３Ｈ
2	通番	1	貸出通番 ００Ｈ～ＦＦＨ
3	データ部	1	貸出球数 ００Ｈ～ＦＦＨ
4	チェックサム	1	電文長～データ部までの受信データを加算した値

（ａ）

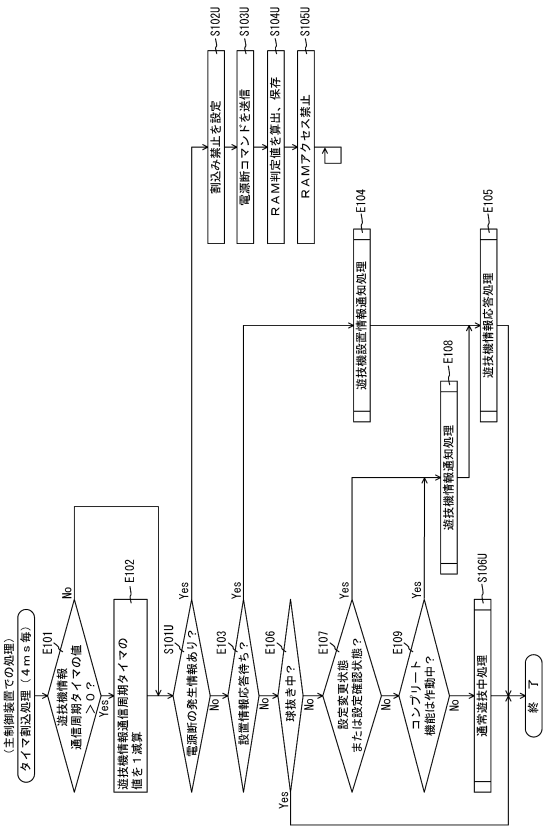
503

ＳＣ基板送信遊技情報バッファ503g

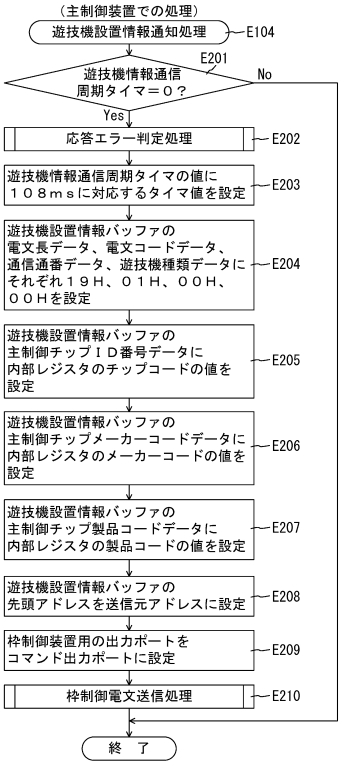
No	byte	内容
0	1	種別情報１ＳＣ
1	1	カウント情報１ＳＣ
2	1	種別情報２ＳＣ
3	1	カウント情報２ＳＣ
4	1	種別情報３ＳＣ
5	3	カウント情報３ＳＣ
⋮		
26	1	種別情報１４ＳＣ
27	1	カウント情報１４ＳＣ
28	1	種別情報１５ＳＣ
29	1	カウント情報１５ＳＣ

（ｂ）

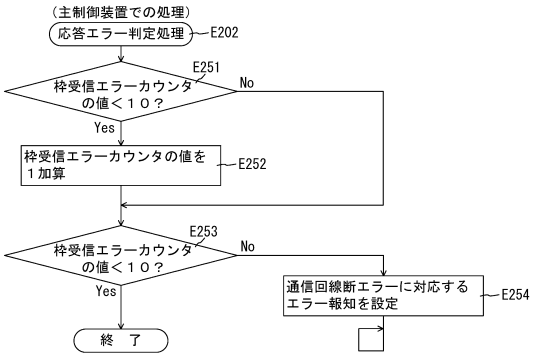
【図２３３】



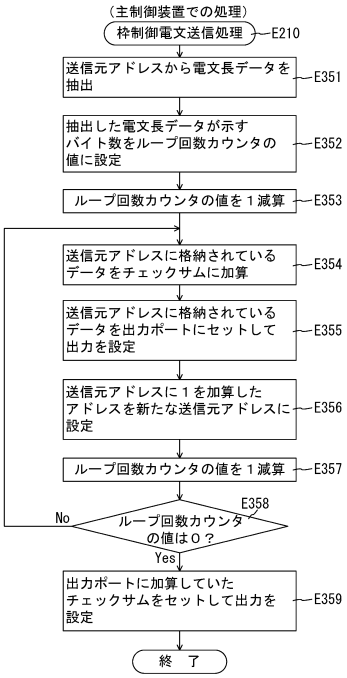
【図２３４】



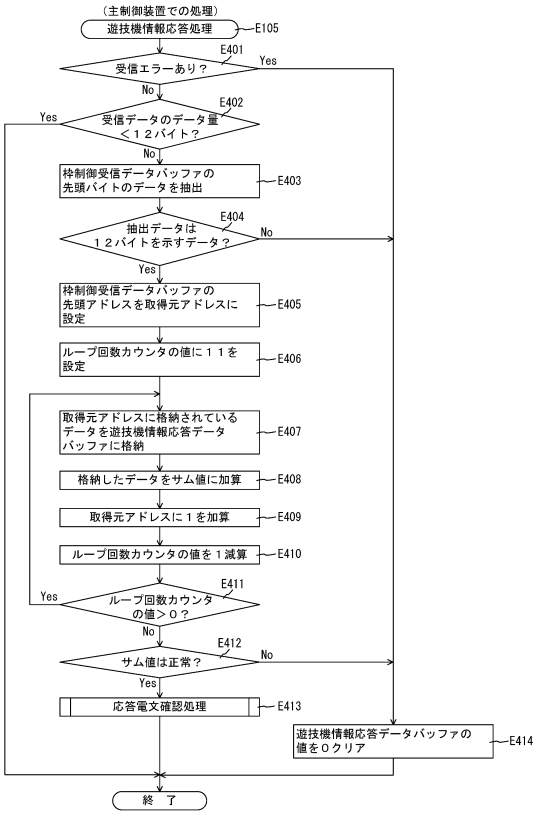
【図２３５】



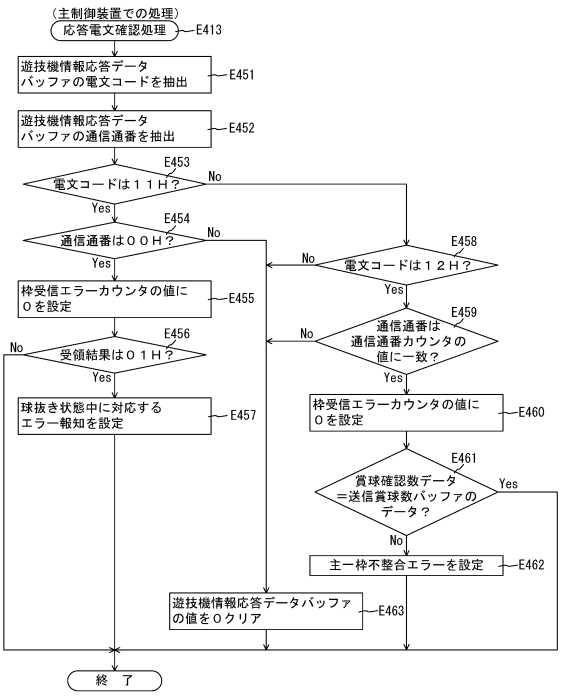
【図２３６】



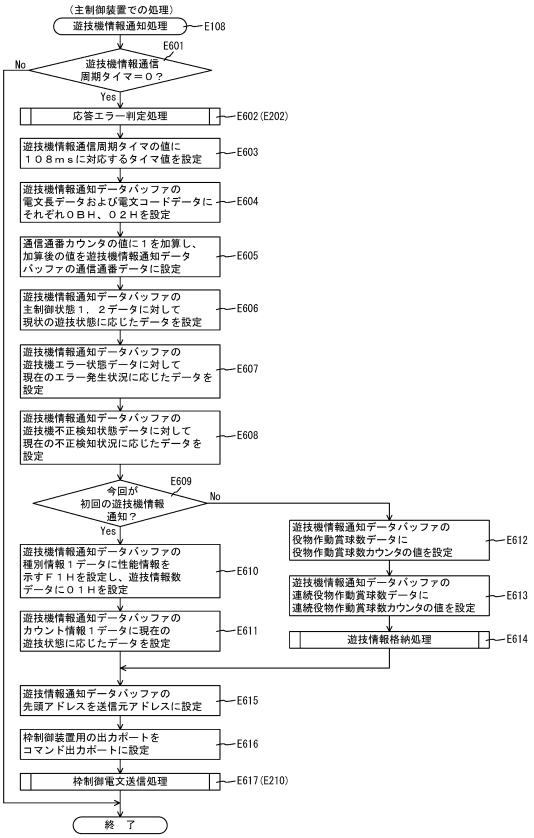
【図２３７】



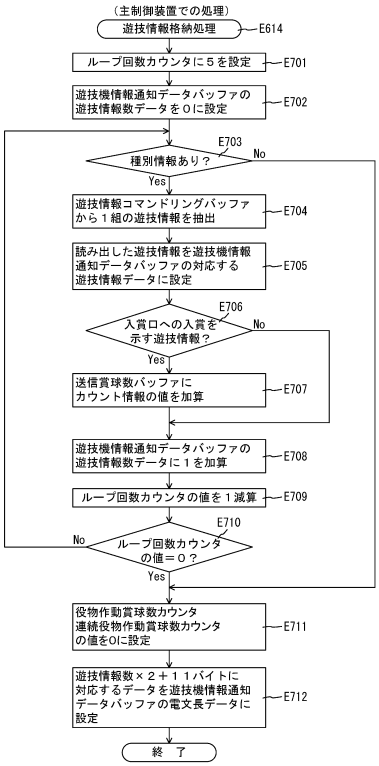
【図２３８】



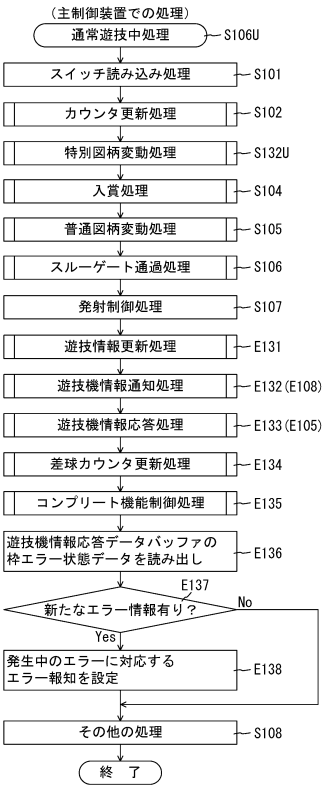
【図２３９】



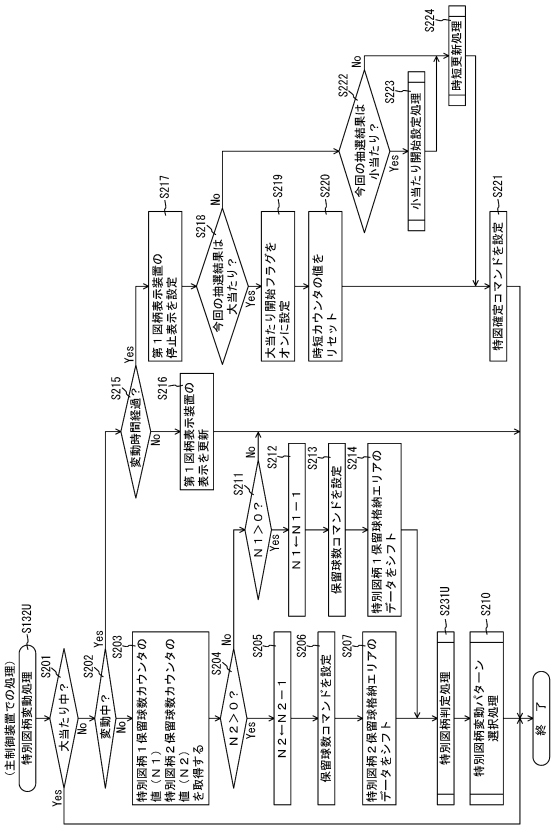
【図２４０】



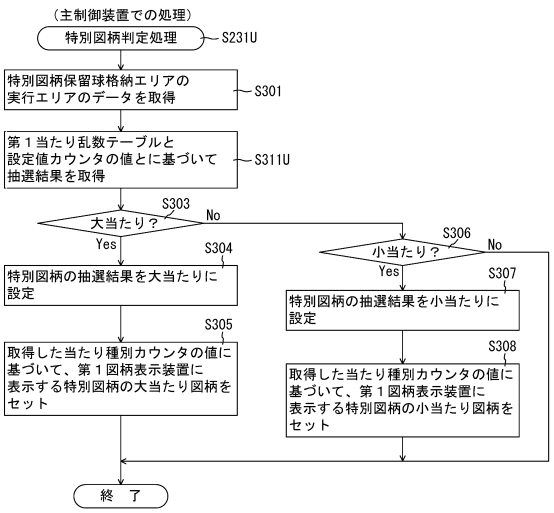
【図２４１】



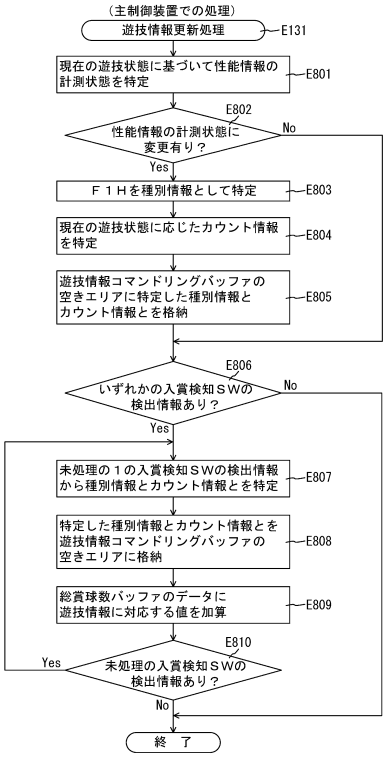
【図２４２】



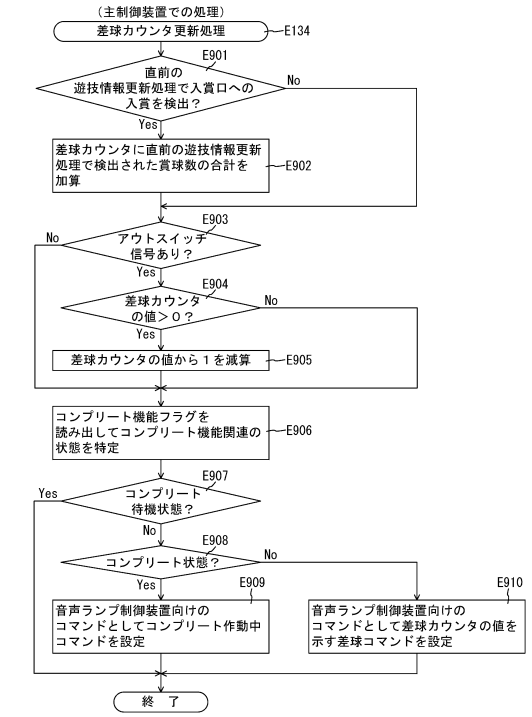
【図２４３】



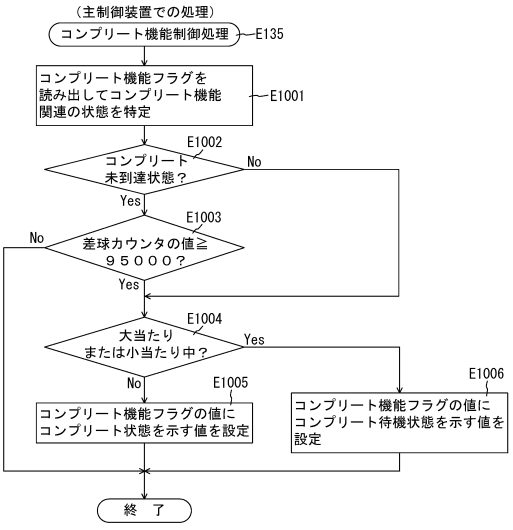
【図２４４】



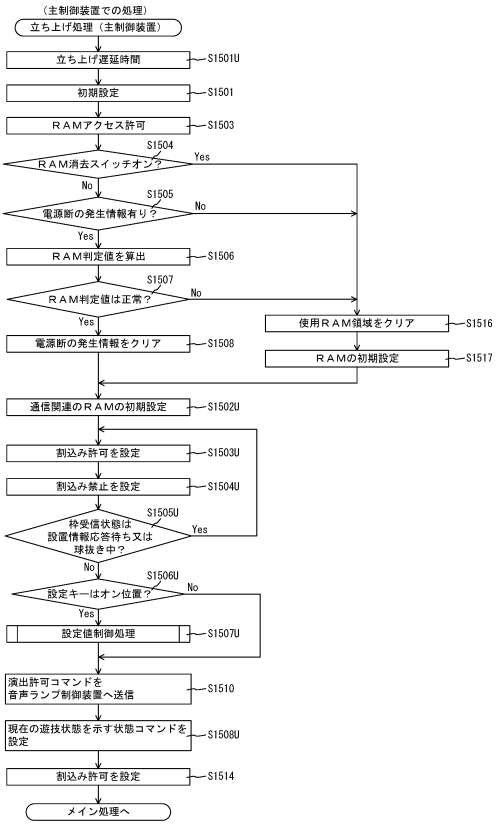
【図２４５】



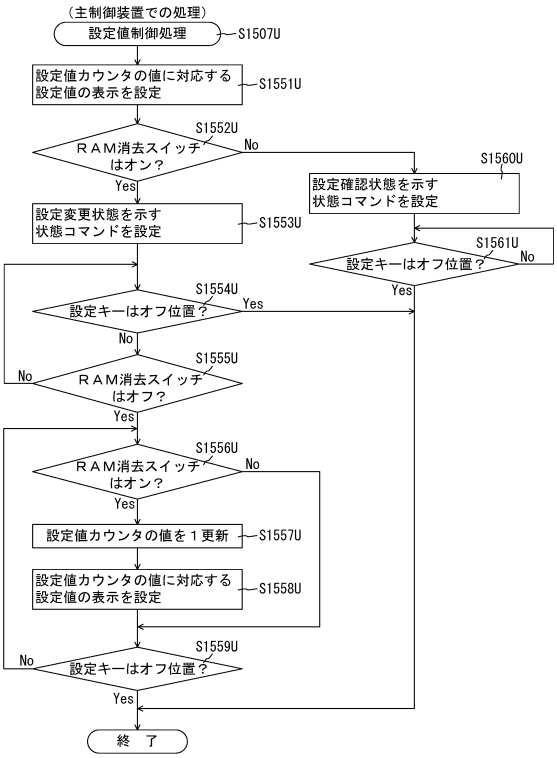
【図２４６】



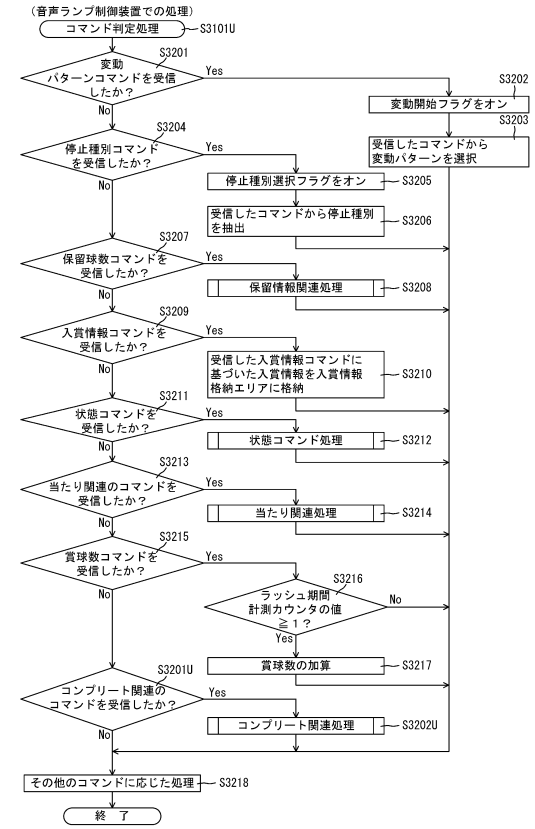
【図２４７】



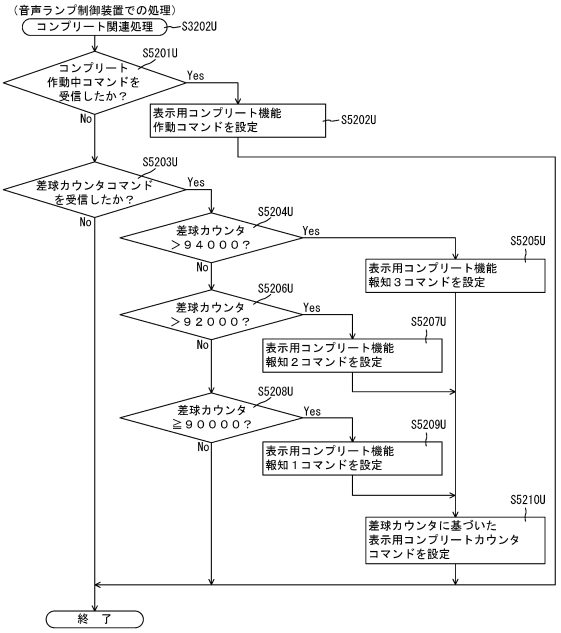
【図２４８】



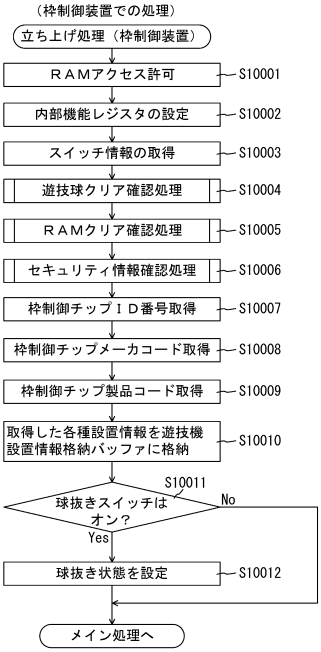
【図２４９】



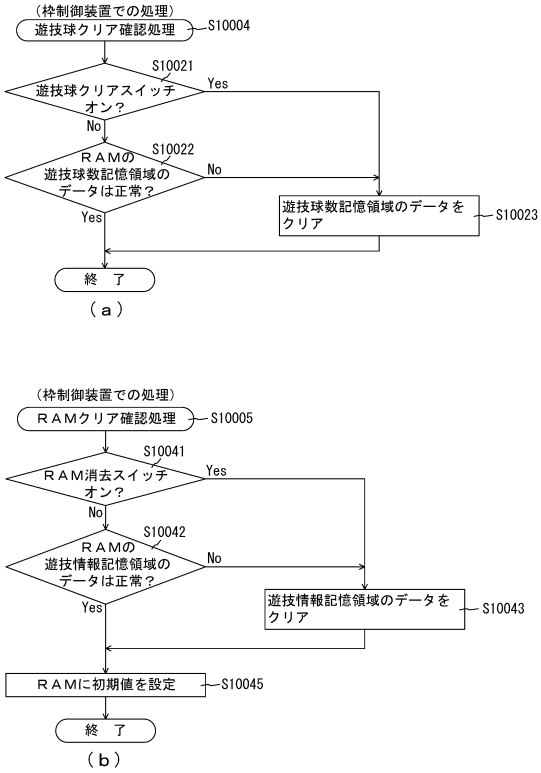
【図２５０】



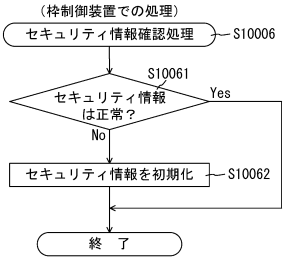
【図２５１】



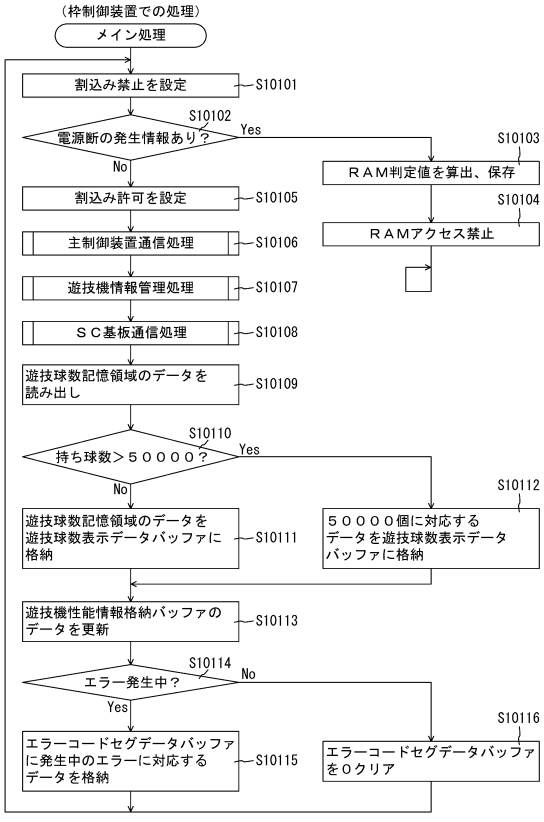
【図２５２】



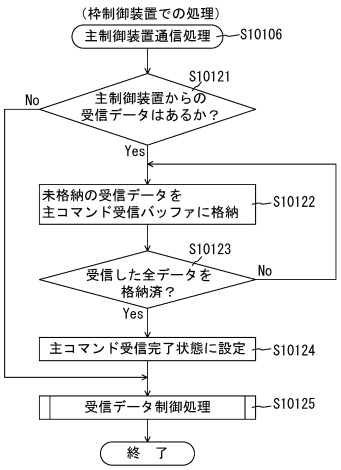
【図２５３】



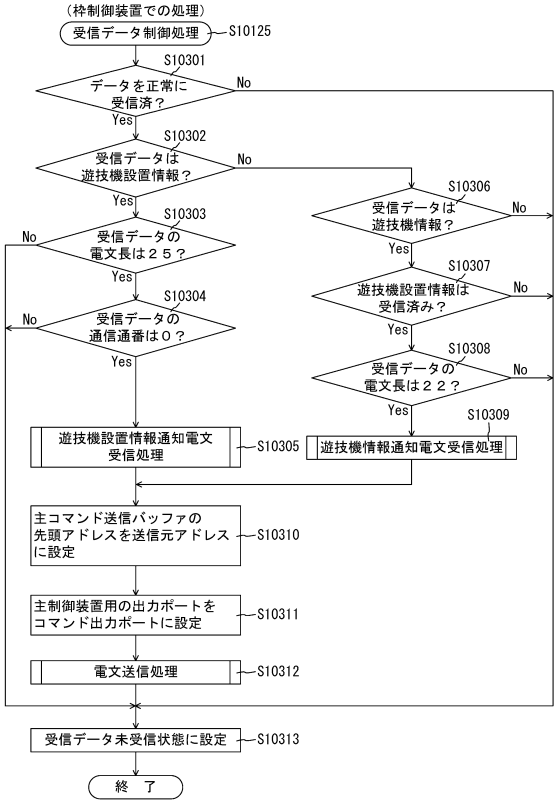
【図２５４】



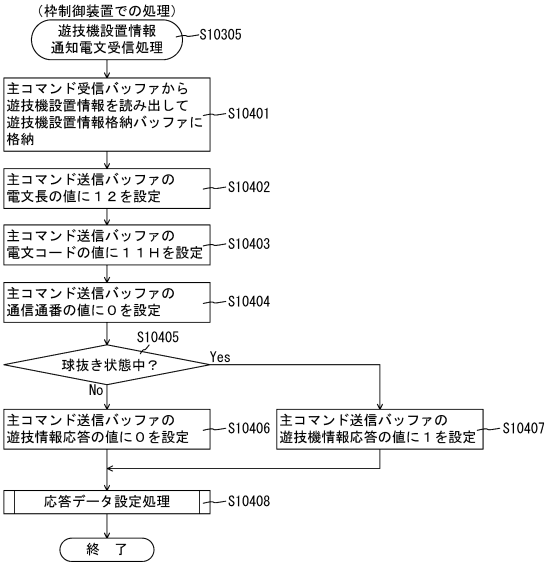
【図２５５】



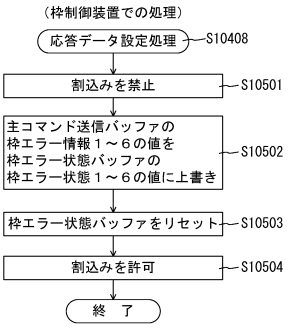
【図２５６】



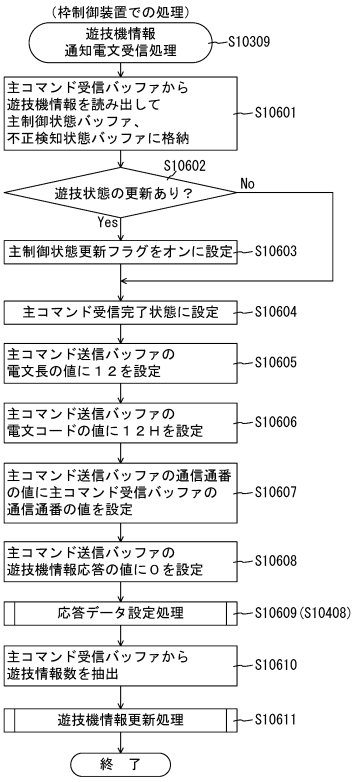
【図２５７】



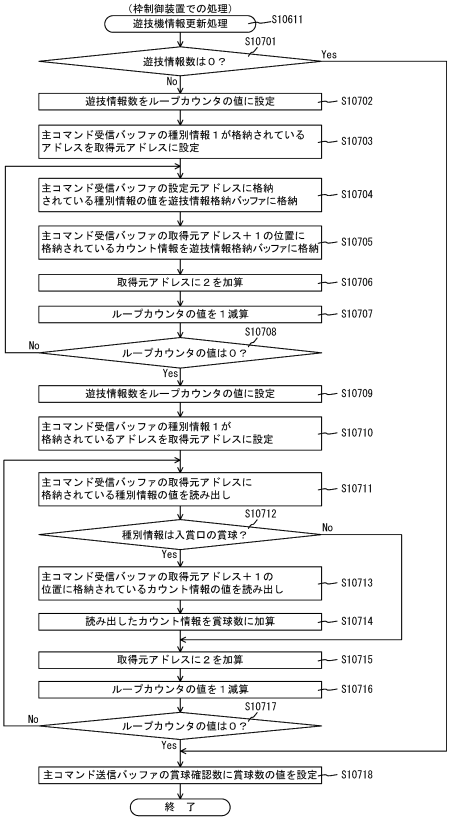
【図２５８】



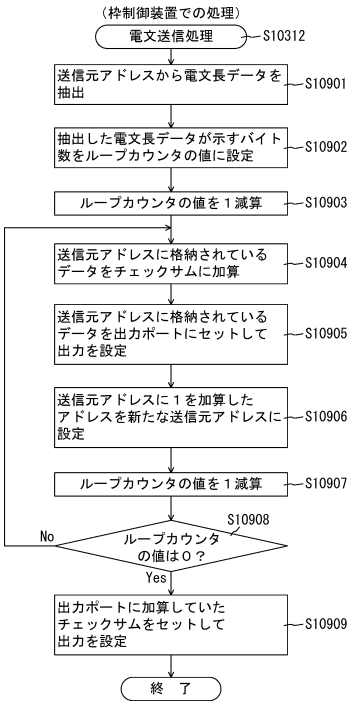
【図２５９】



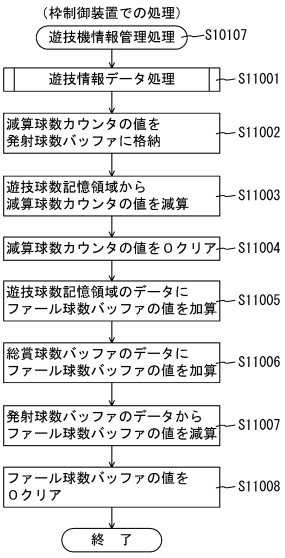
【図２６０】



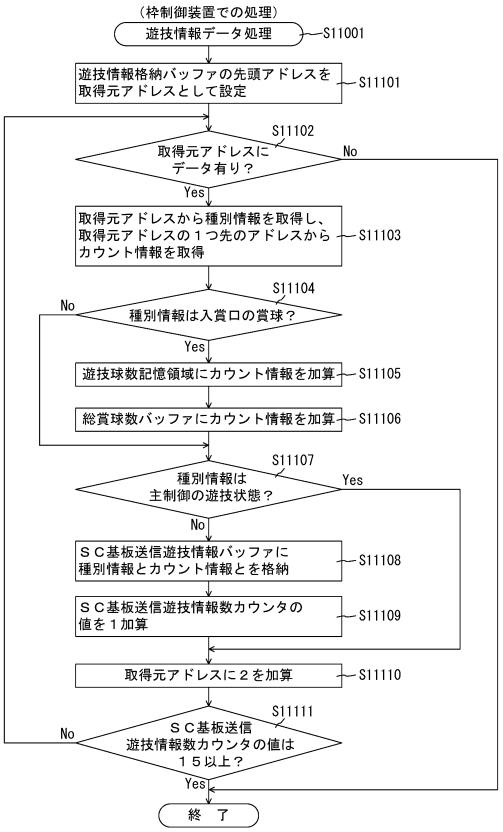
【図２６１】



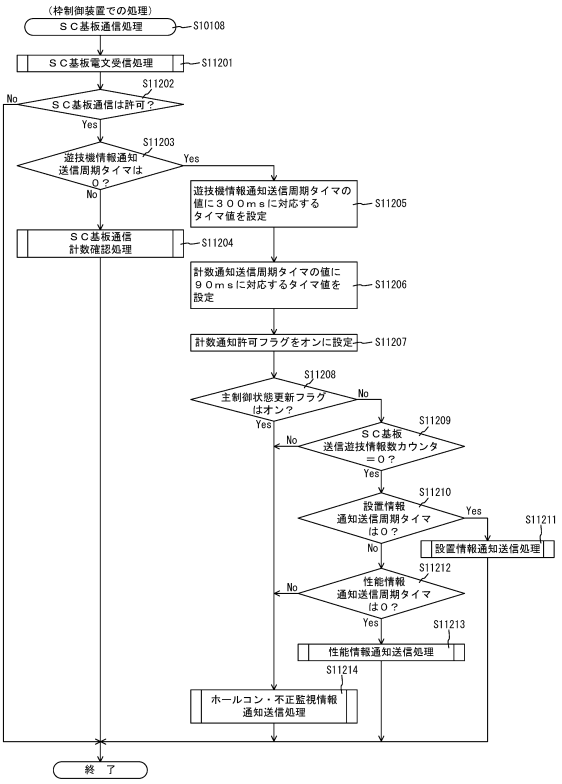
【図２６２】



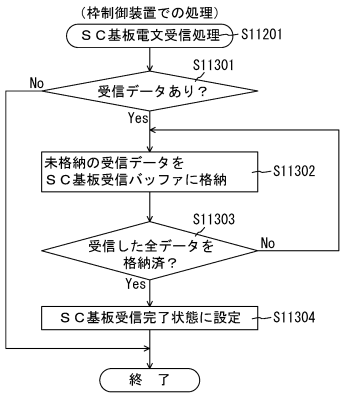
【図２６３】



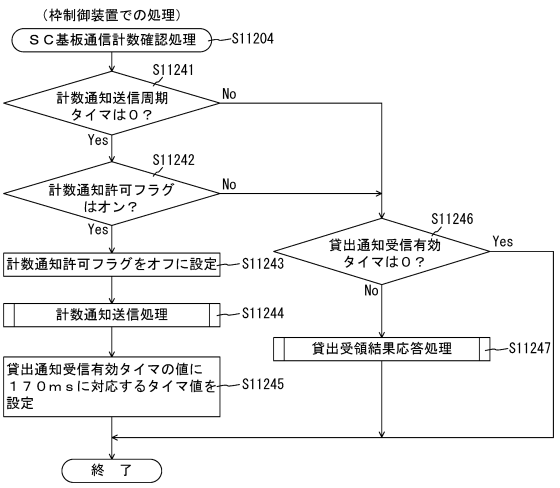
【図２６４】



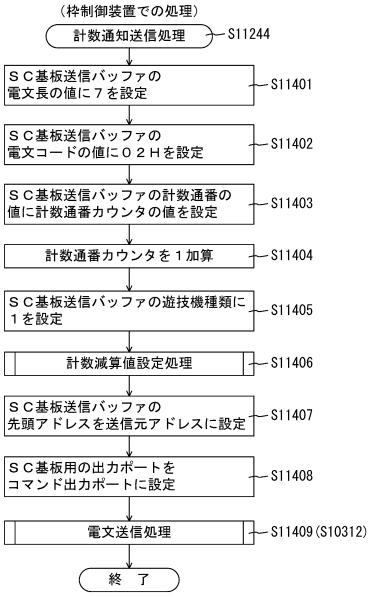
【図２６５】



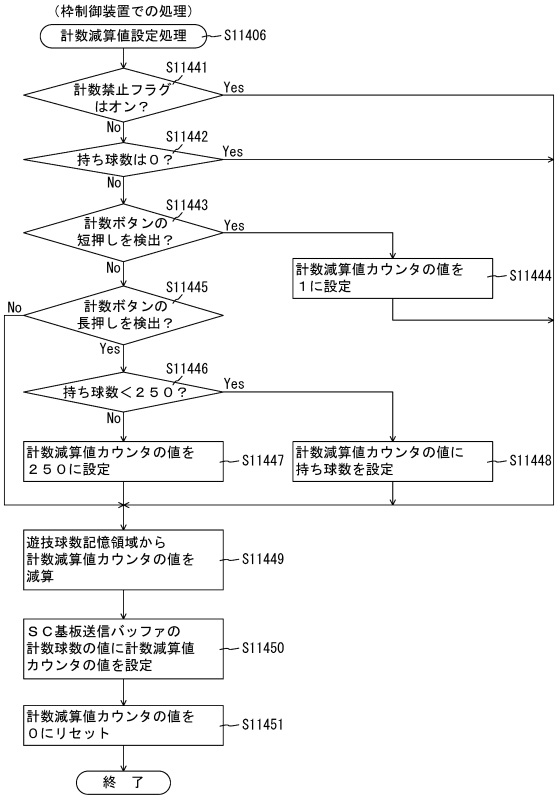
【図２６６】



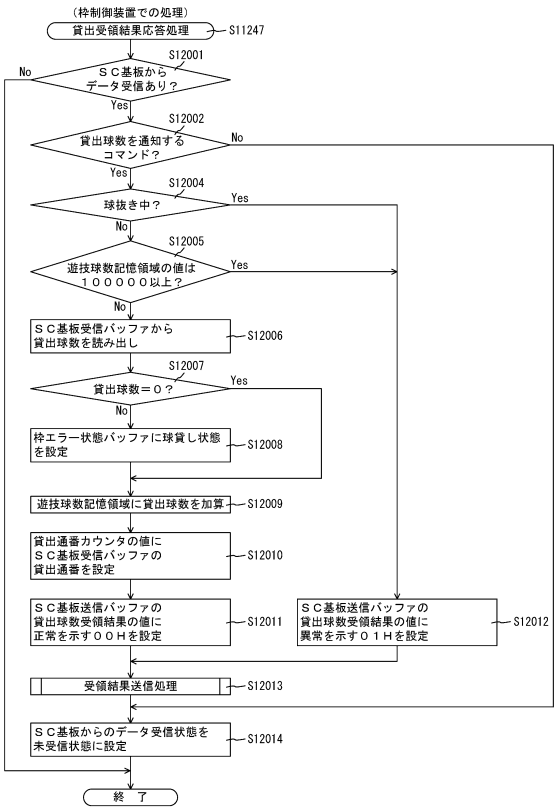
【図２６７】



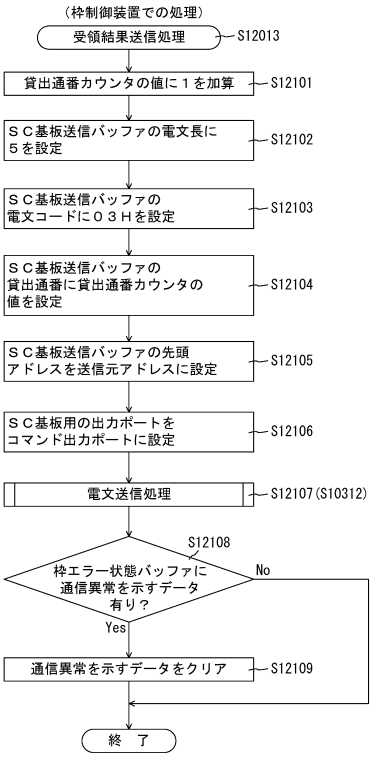
【図２６８】



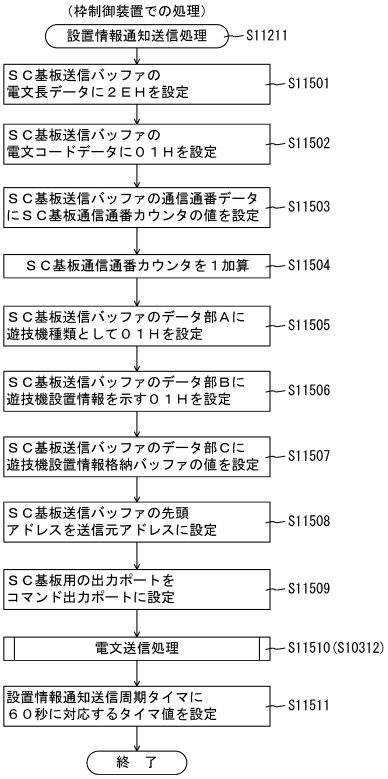
【図２６９】



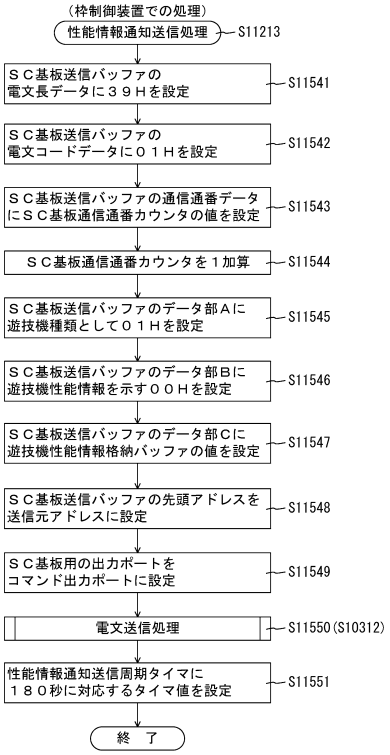
【図２７０】



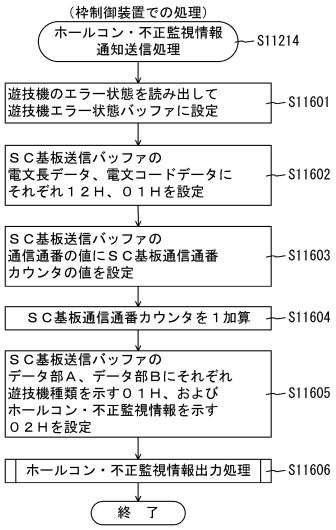
【図２７１】



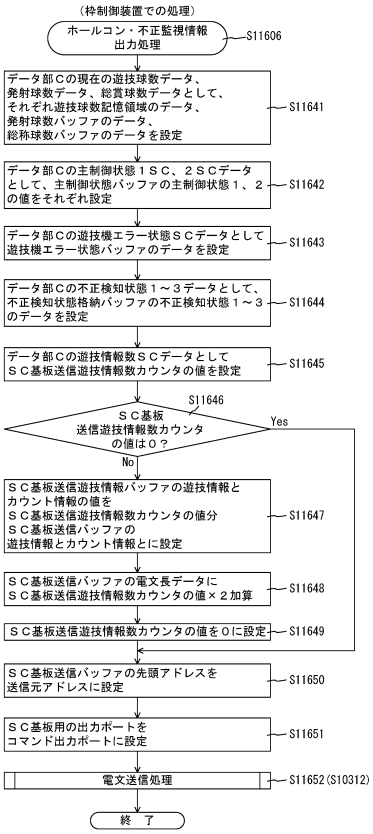
【図２７２】



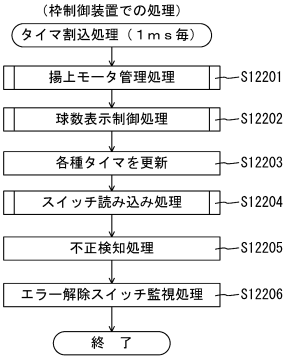
【図２７３】



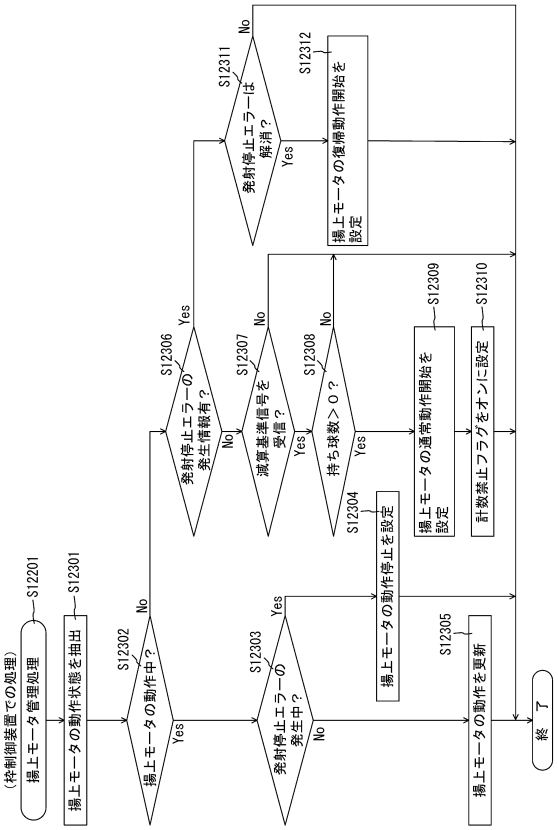
【図２７４】



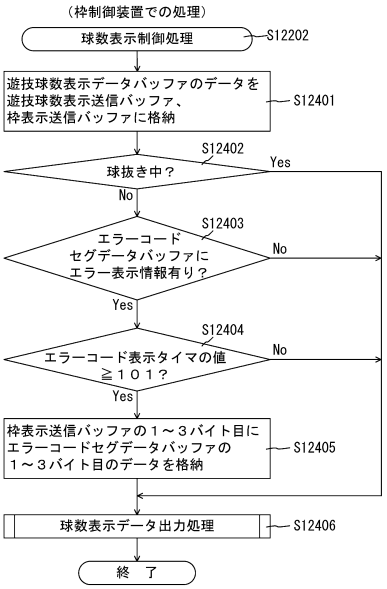
【図２７５】



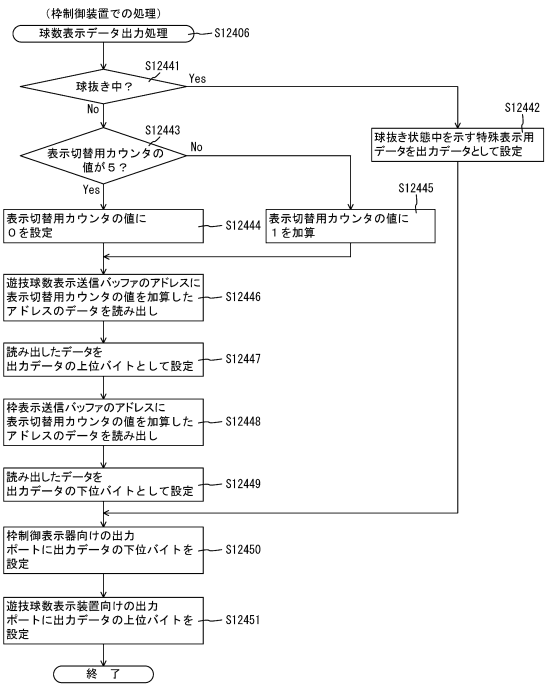
【図２７６】



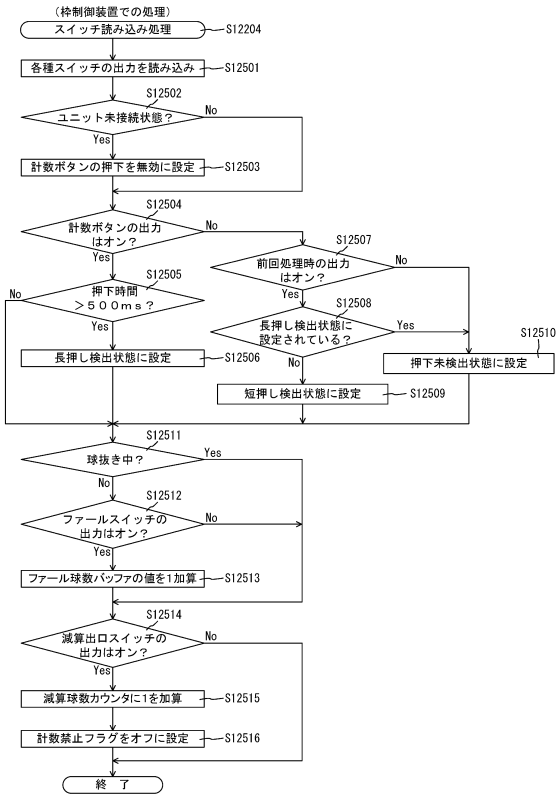
【図２７７】



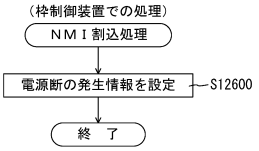
【図２７８】



【図２７９】



【図２８０】



【図２８１】

揚上モータの通常動作用の動作シナリオ

動作	詳細
通常動作１	２ｍｓ待機
通常動作２	揚上モータセンサがオン検出するまで通常速度駆動
通常動作３	１２ｍｓ間通常速度駆動
センサ判別	揚上出口センサがオンであれば通常動作４へ、オフであれば通常動作２へ
通常動作４	５０ｍｓ待機して通常動作終了

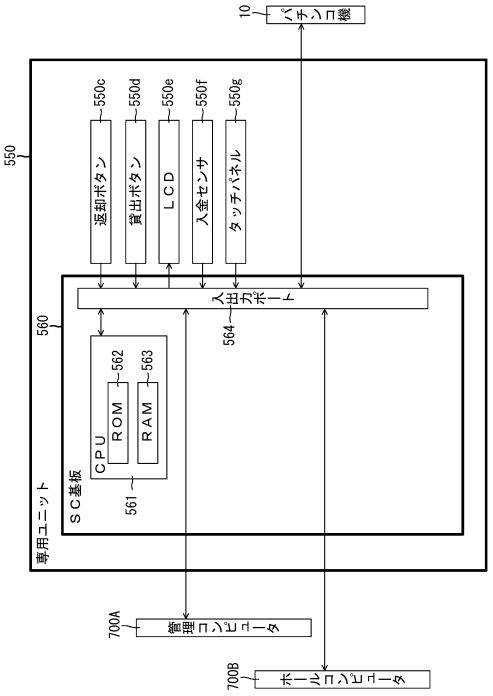
（ａ）

揚上モータの復帰動作用の動作シナリオ

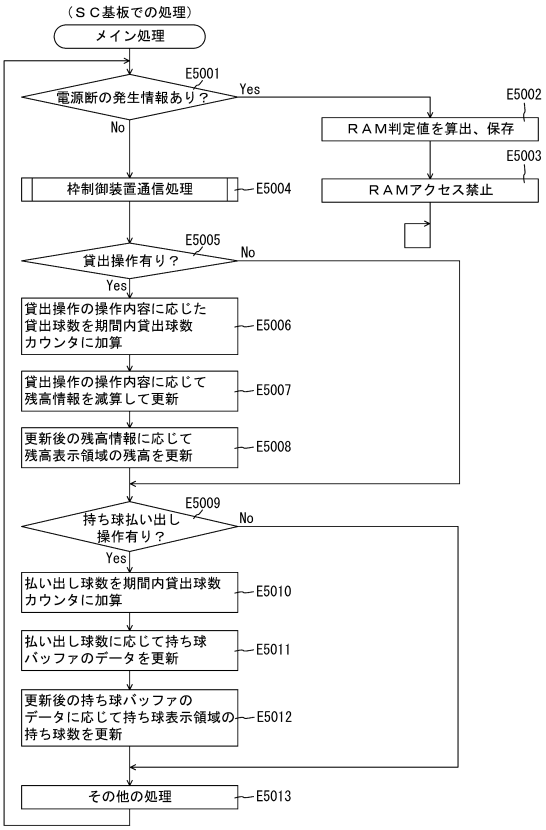
動作	詳細
復帰動作１	５０ｍｓ待機
復帰動作２	揚上モータセンサを１６０ｍｓ間逆方向に低速度駆動
復帰動作３	５０ｍｓ待機
復帰動作４	揚上モータセンサがオン検出するまで正方向に低速度駆動
復帰動作５	２４ｍｓ間低速度駆動
センサ判別	揚上出口センサがオンであれば復帰動作６へ、オフであれば復帰動作４へ
通常動作６	５０ｍｓ待機して復帰動作終了

（ｂ）

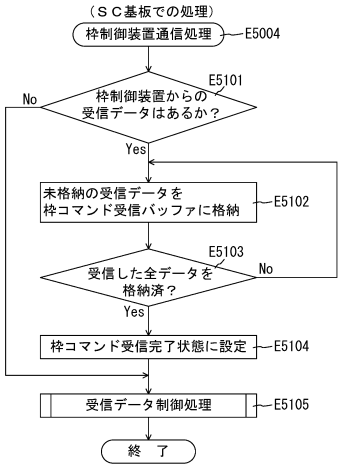
【図２８２】



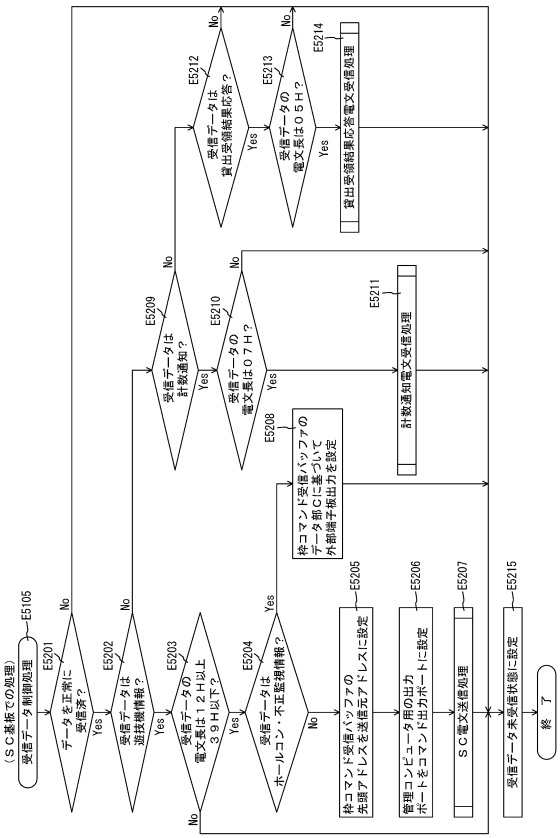
【図２８３】



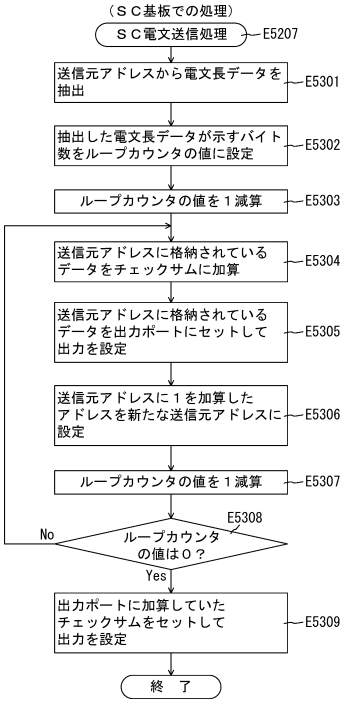
【図２８４】



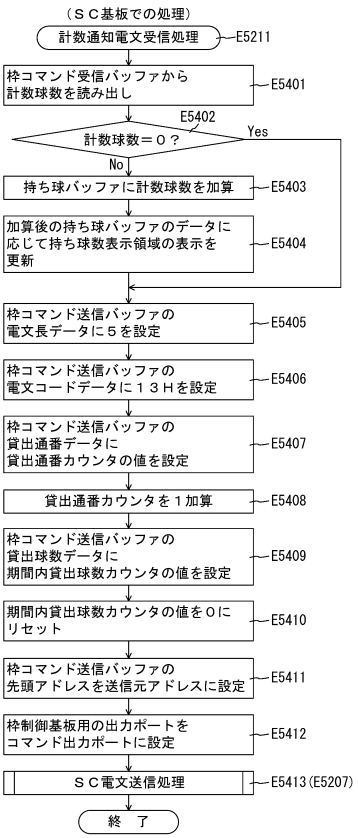
【図２８５】



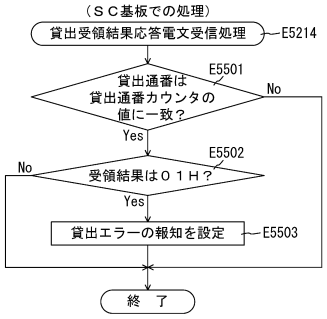
【図２８６】



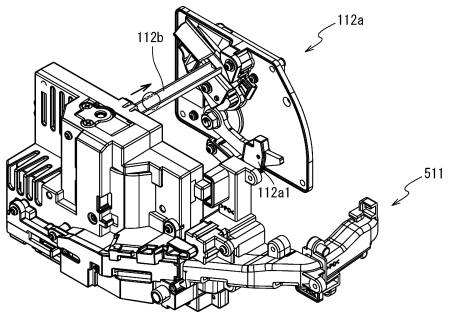
【図２８７】



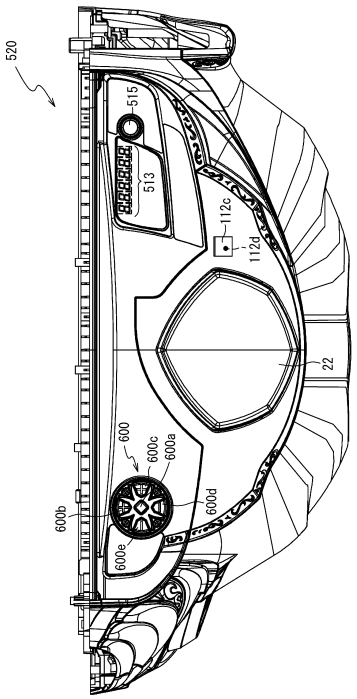
【図２８８】



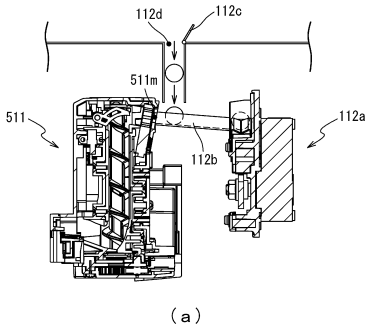
【図２８９】



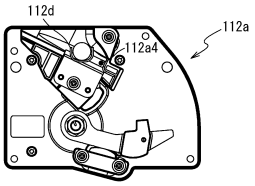
【図２９０】



【図２９１】

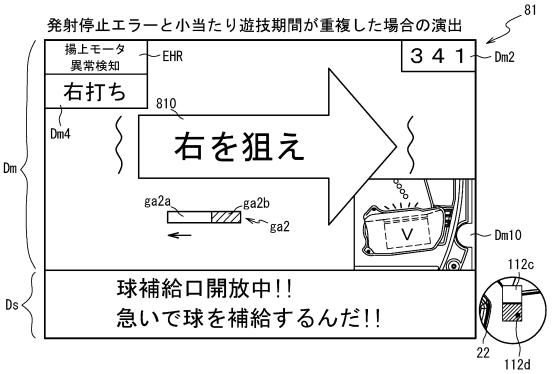


（ａ）

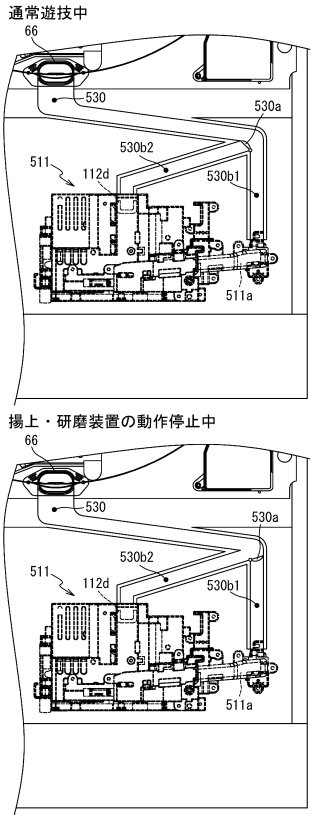


（ｂ）

【図２９２】



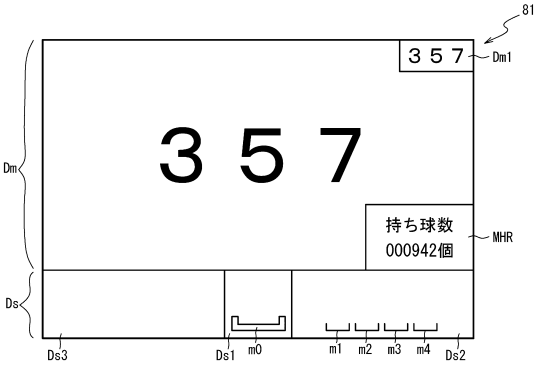
【図２９３】

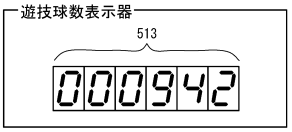


（ａ）

（ｂ）

【図２９４】



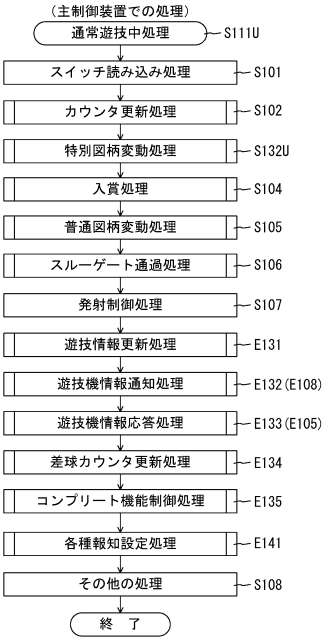


【図２９５】

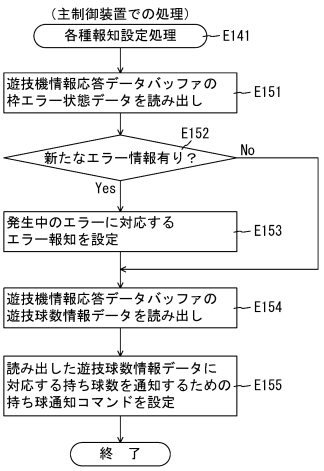
遊技機情報応答コマンドの構成

byte	名称	詳細
1	電文長	「０ＦＨ」
2	コマンドコード	「１２Ｈ」
3	通信通番	「００Ｈ」～「ＦＦＨ」 ※受信したコマンドの通信通番をそのまま応答
4	受領結果	受領ＯＫ「００Ｈ」、受領ＯＫ＋球抜き状態「０１Ｈ」
5	枠エラー状態１	Bit0：揚上異常１、Bit1：揚上異常２、 Bit2：揚上出口センサ未検出、 Bit3：揚上モータ異常検知、 Bit4：通信異常検知２、Bit5：通信異常検知３、 Bit6：通信異常検知４、Bit7：未使用
6	枠エラー状態２	Bit0：揚上出口センサ未検知_解除、 Bit1：通信異常検知２_解除、 Bit2：通信異常検知３_解除、 Bit3：通信異常検知４_解除、 Bit4：ユニット未接続、Bit5：ユニット未接続_解除、 Bit6：遊技球数クリア検知、Bit7：未使用
7	枠エラー状態３	Bit0：エラー解除ＳＷ押下、Bit1：計数開始、 Bit2：計数終了、Bit3：球貸し開始、 Bit4：枠制御初期化、Bit5：球貸し終了、 Bit6,7：未使用
8	枠エラー状態４	Bit0：枠制御スイッチ配線異常、 Bit1：減算出口センサ過剰検知１、 Bit2：減算出口センサ過剰検知２、 Bit3：球送り異常１、Bit4：球詰まり異常、 Bit5：球送り異常２、Bit6,7：未使用
9	枠エラー状態５	Bit0：循環球過小エラー１、 Bit1：循環球過小エラー２、 Bit2：循環球過多エラー、 Bit3：ＩＮ・ＯＵＴ不整合（１段階目）、 Bit4：未使用、Bit5：ＩＮ・ＯＵＴ不整合（２段階目）、 Bit6：電波検知２（不正電波検知）、Bit7：未使用
10	枠エラー状態６	Bit0：循環球過小エラー_解除、Bit1,2：未使用、 Bit3：扉開放、Bit4：枠開放、Bit5：扉閉鎖、 Bit6：枠閉鎖、Bit7：未使用
11	遊技球数情報１	遊技球数を示す３バイトデータの１バイト目
12	遊技球数情報２	遊技球数を示す３バイトデータの２バイト目
13	遊技球数情報３	遊技球数を示す３バイトデータの３バイト目
14	賞球確認数	「００Ｈ」～「４ＢＨ」
15	チェックサム	※電文長～データ部までの加算結果

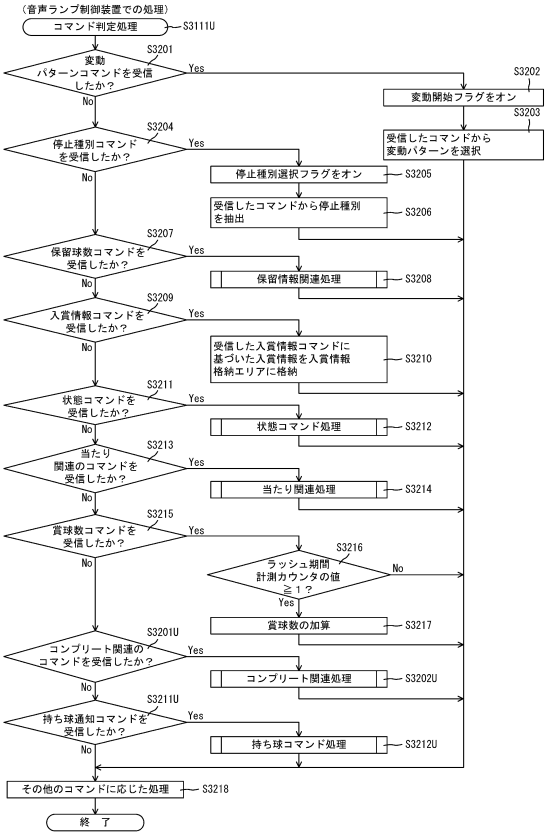
【図２９６】



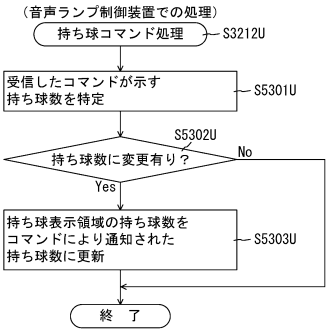
【図２９７】



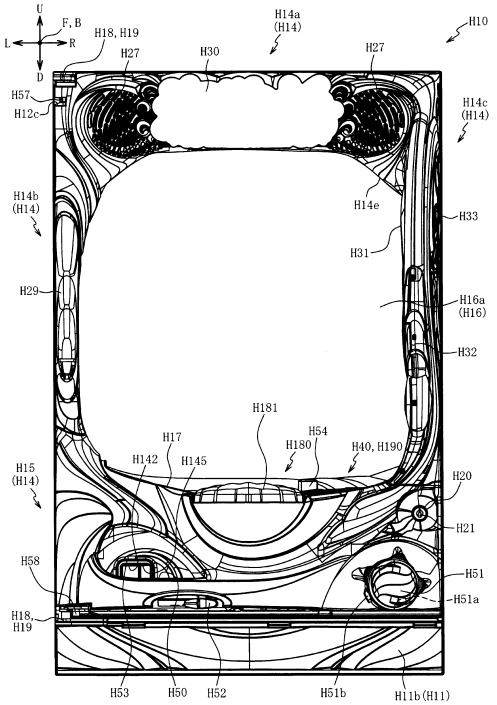
【図２９８】



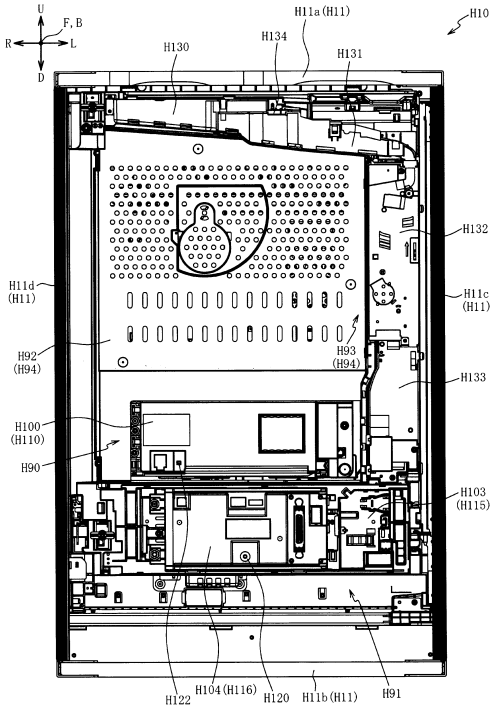
【図２９９】



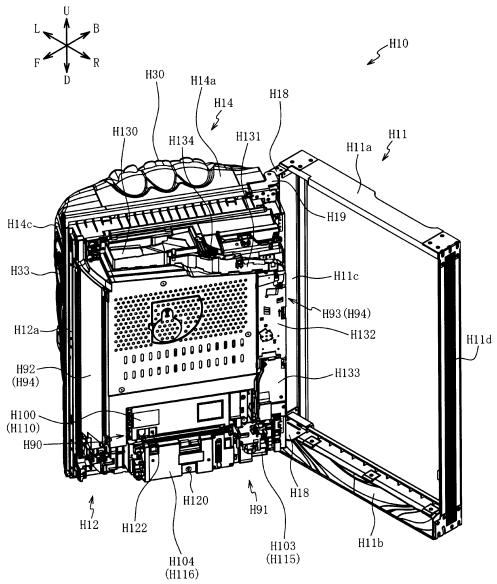
【図３００】



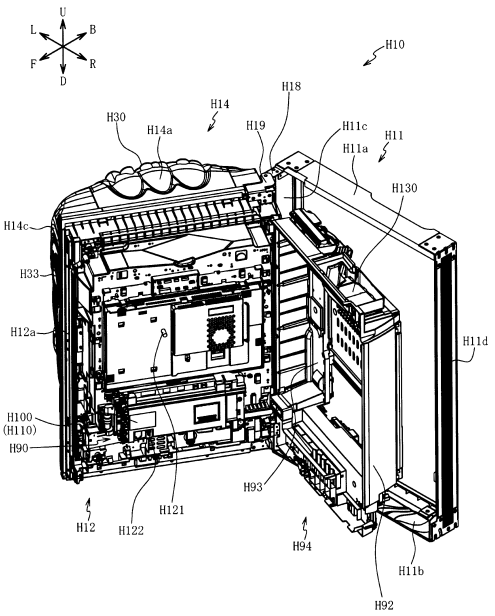
【図３０１】



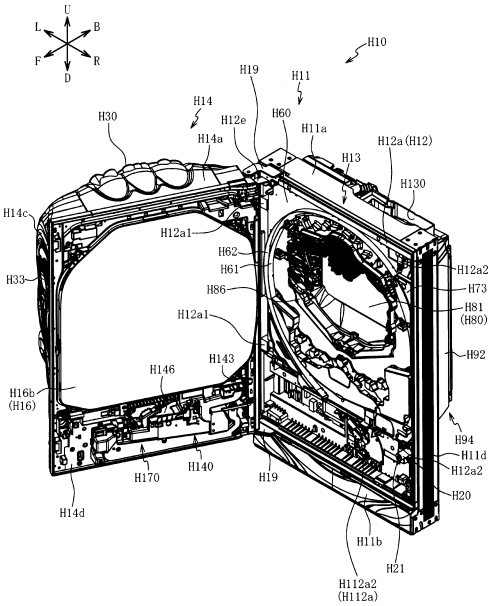
【図３０２】



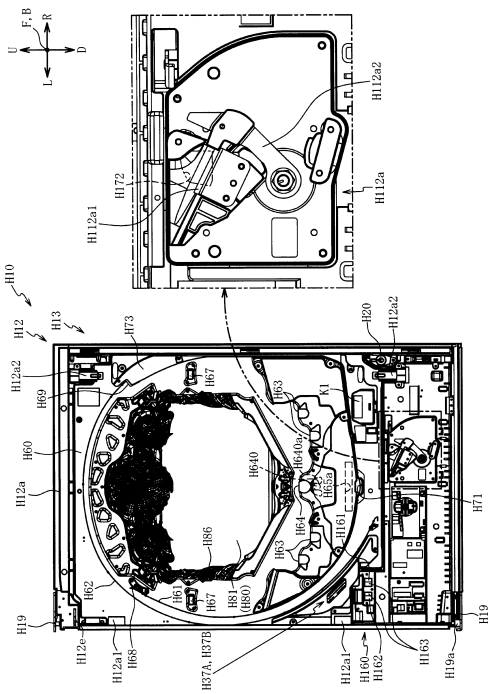
【図３０３】



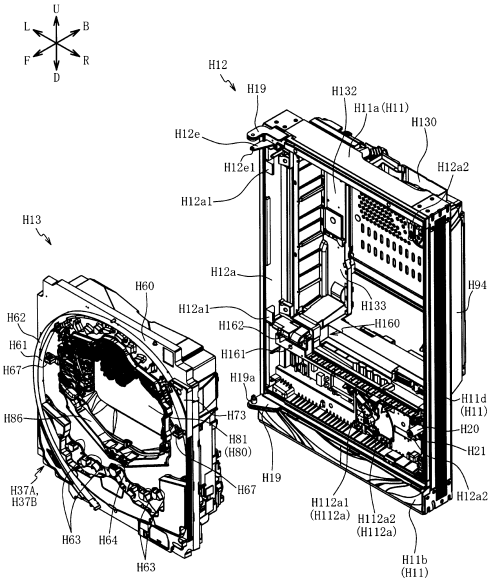
【図３０４】



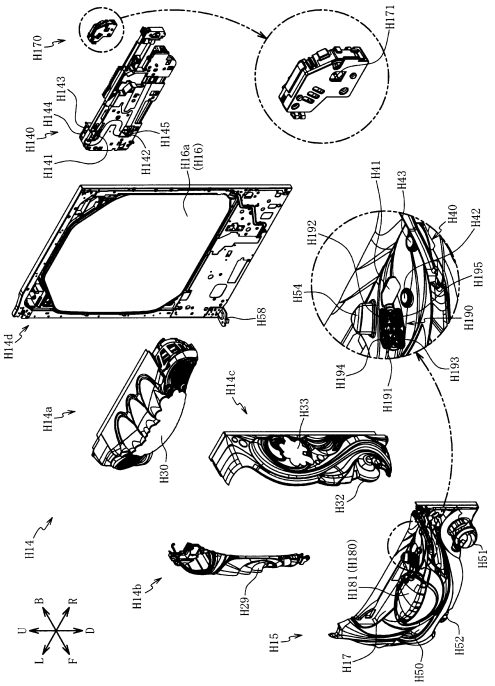
【図３０５】



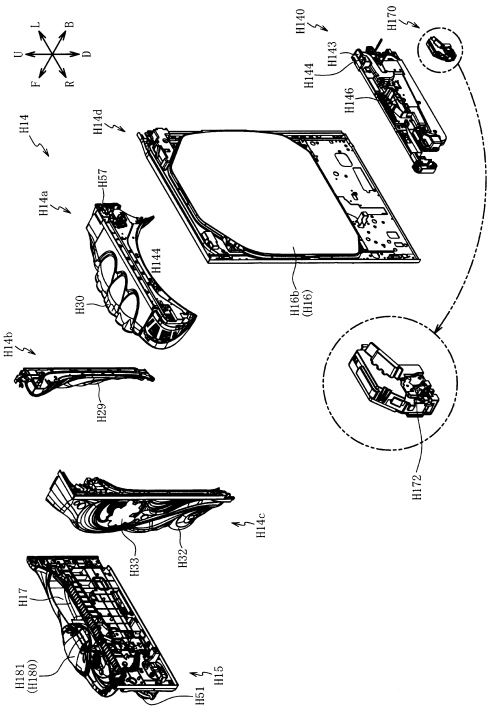
【図３０６】



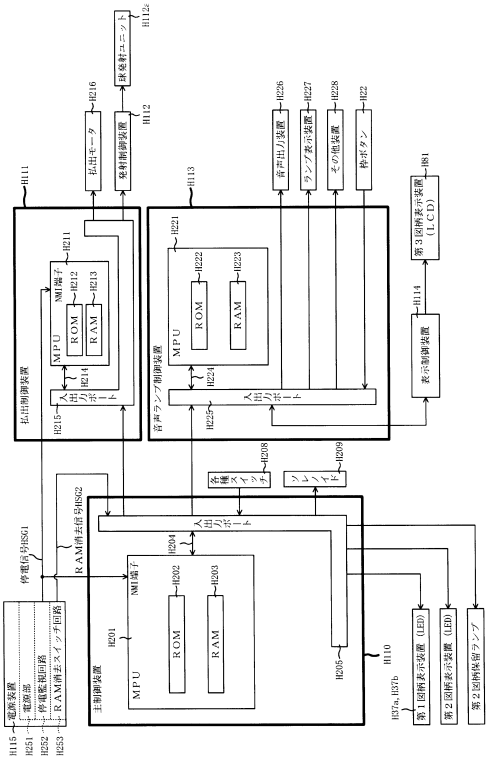
【図３０７】



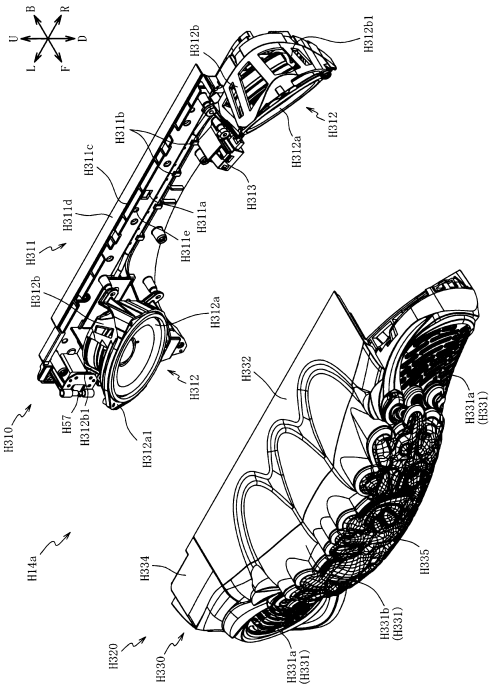
【図３０８】



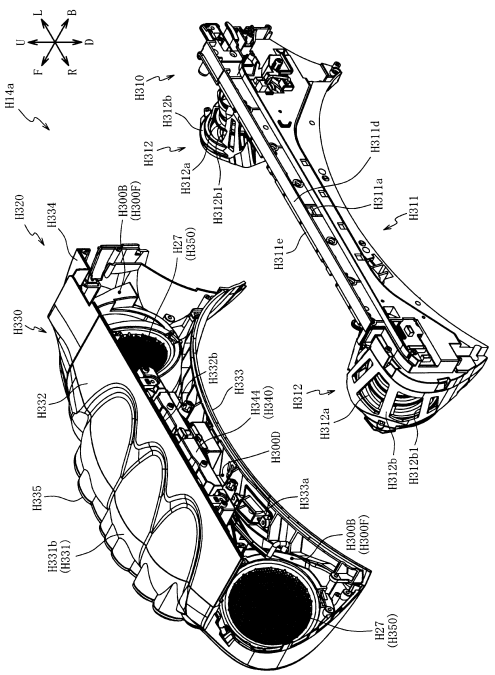
【図３０９】



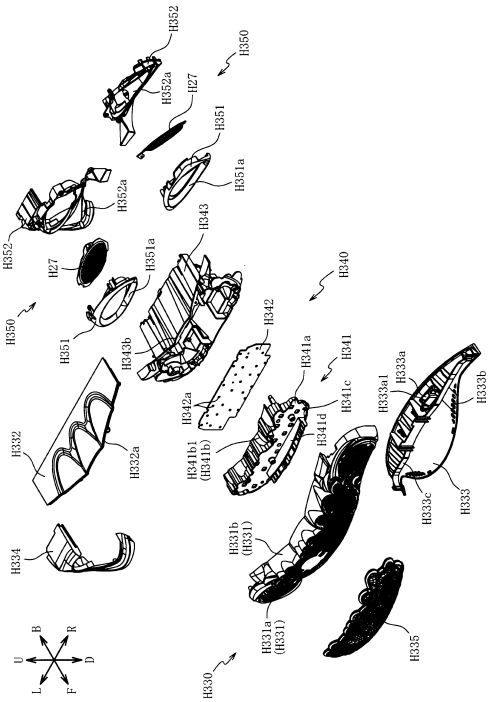
【図３１０】



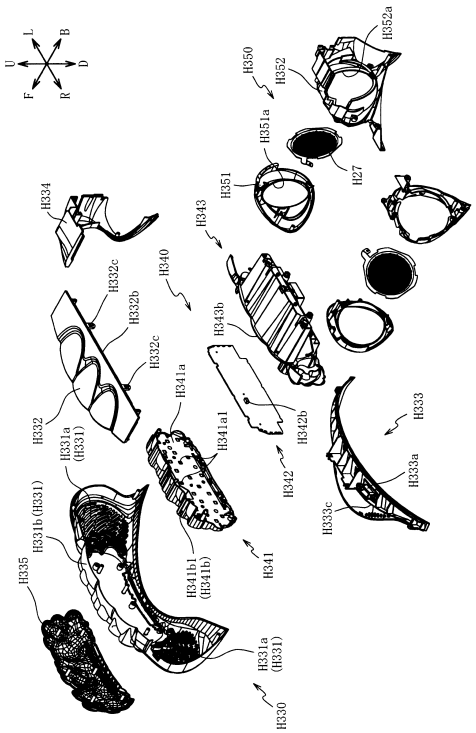
【図３１１】



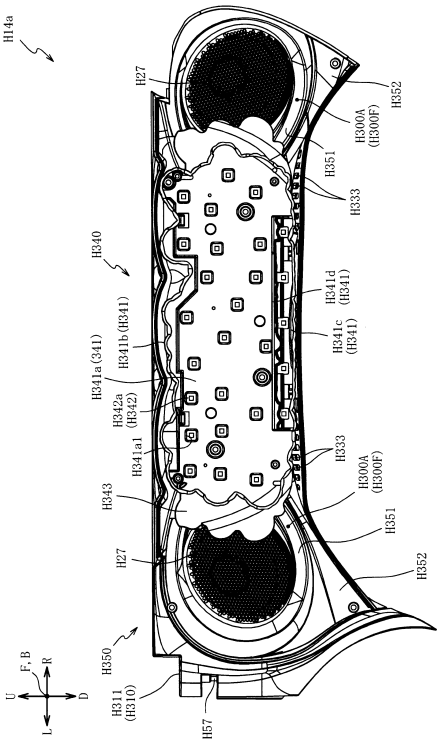
【図３１２】



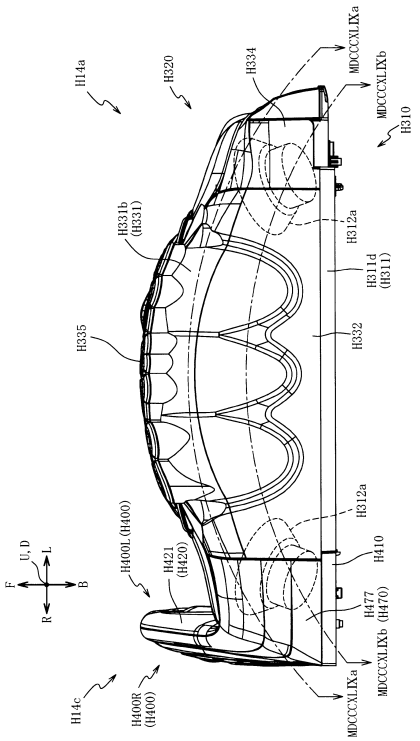
【図３１３】



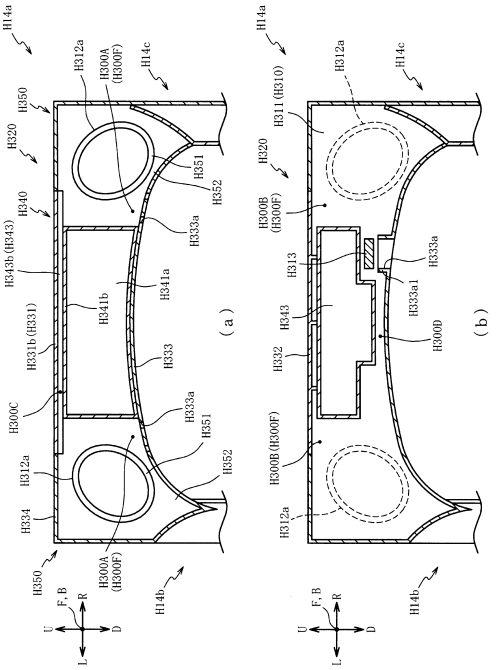
【図３１４】



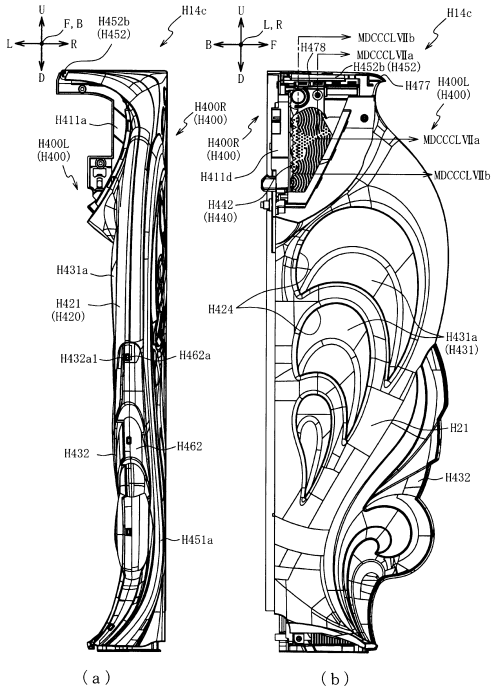
【図３１５】



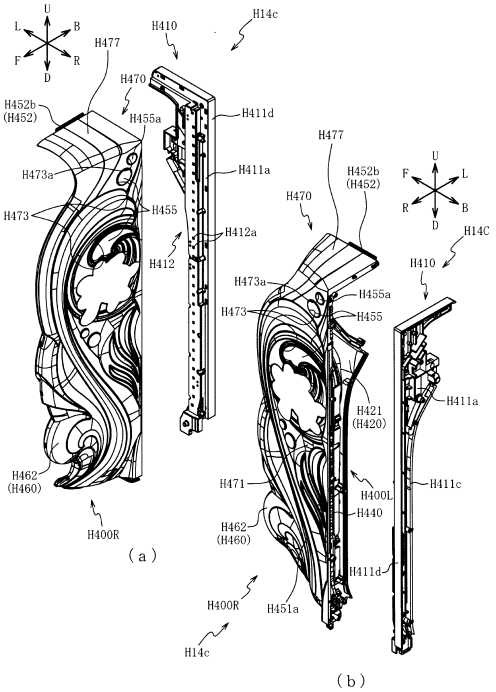
【図３１６】



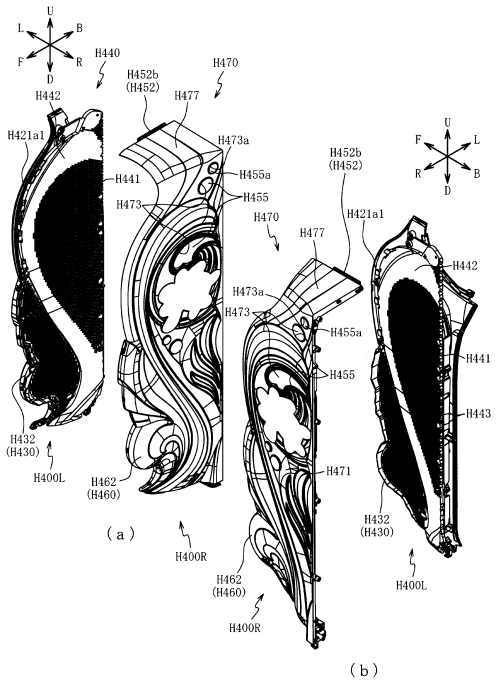
【図３１７】



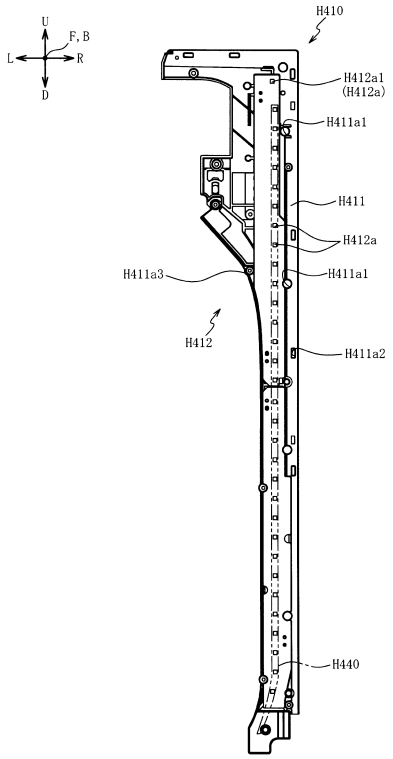
【図３１８】



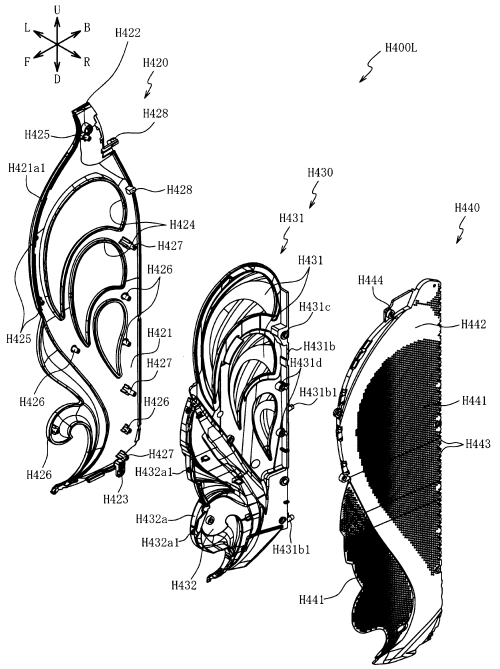
【図３１９】



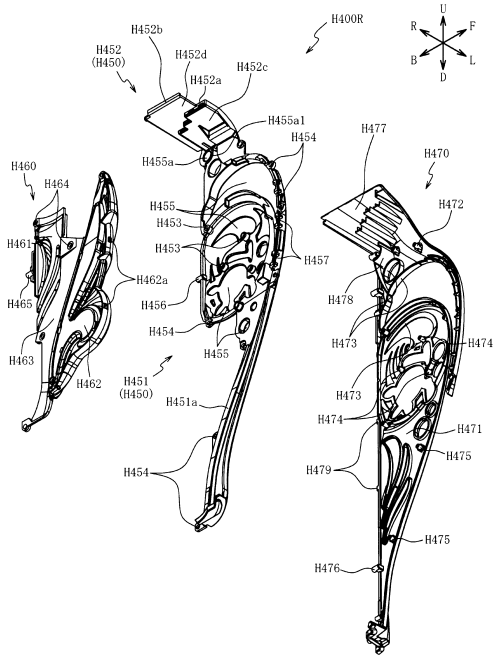
【図３２０】



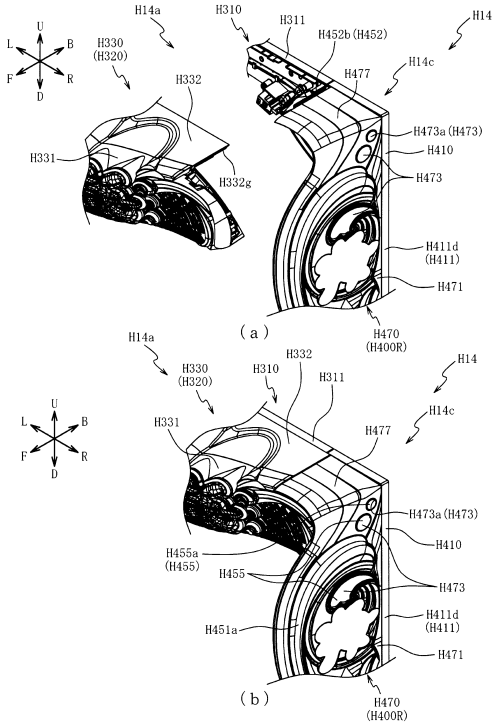
【図３２１】



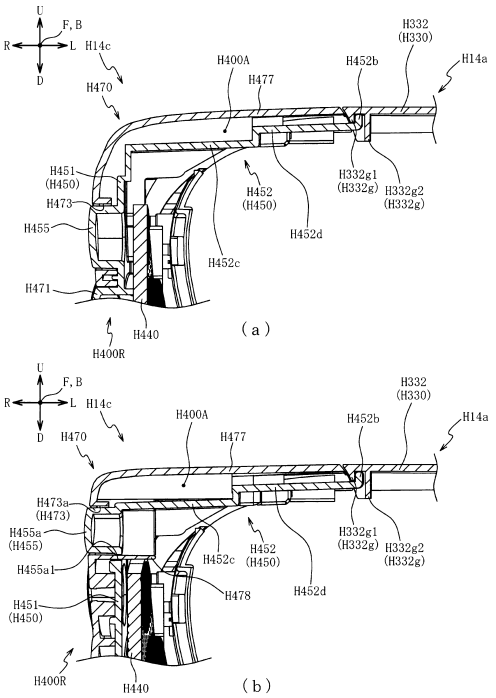
【図３２２】



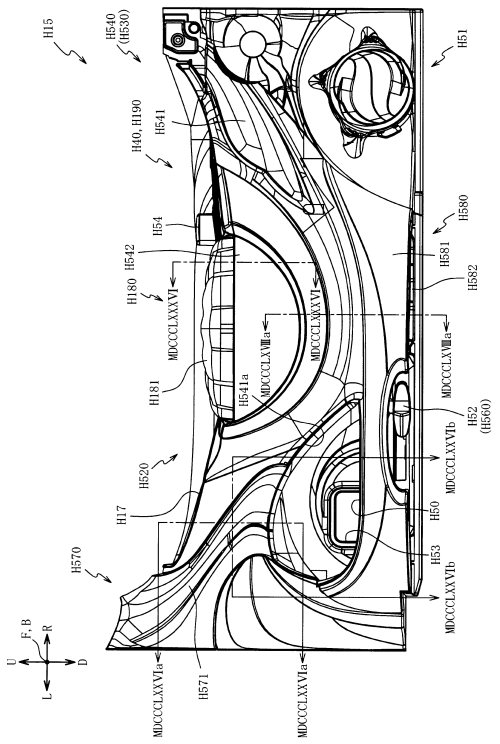
【図３２３】



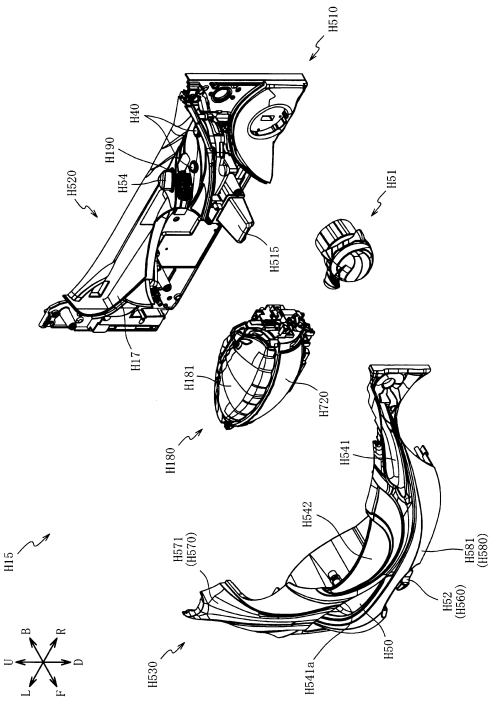
【図３２４】



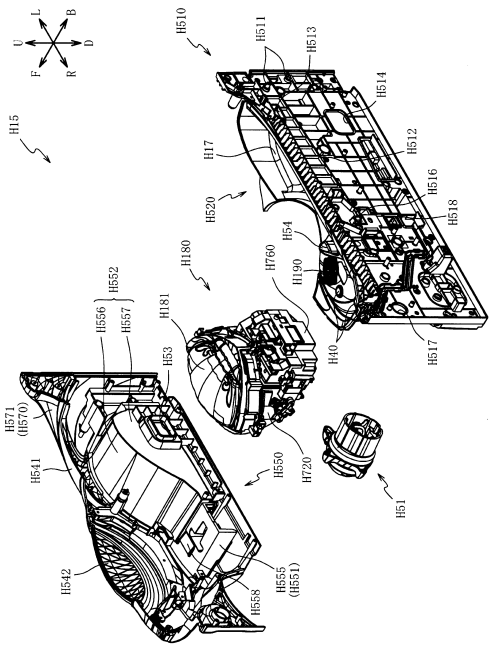
【図３２５】



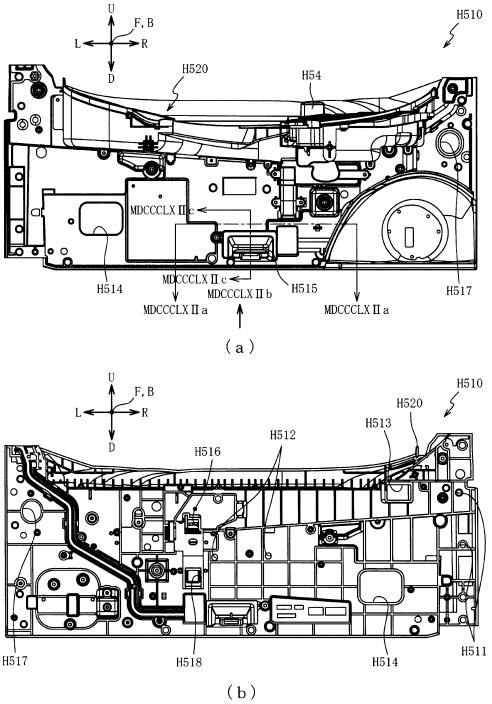
【図３２６】



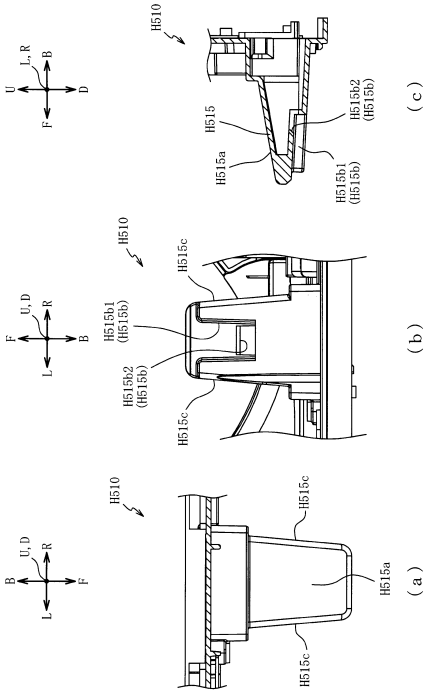
【図３２７】



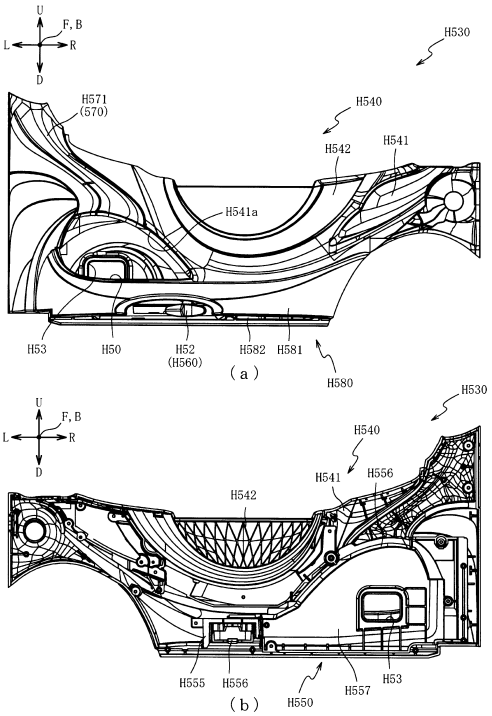
【図３２８】



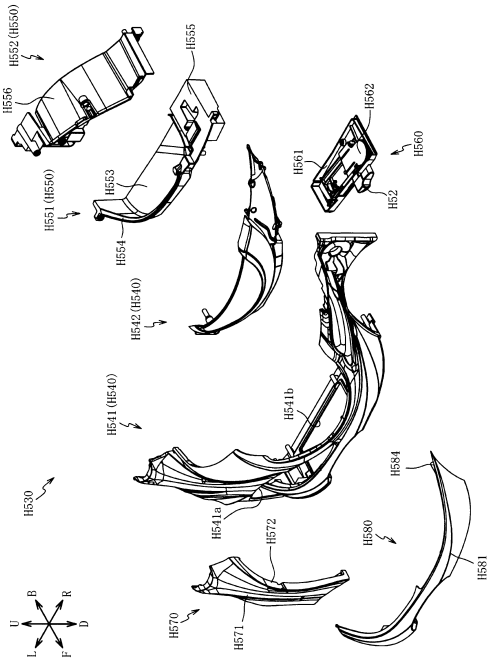
【図３２９】



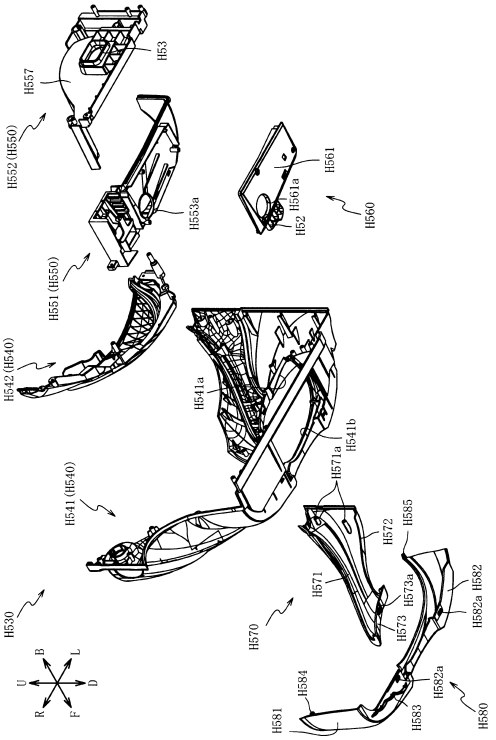
【図３３０】



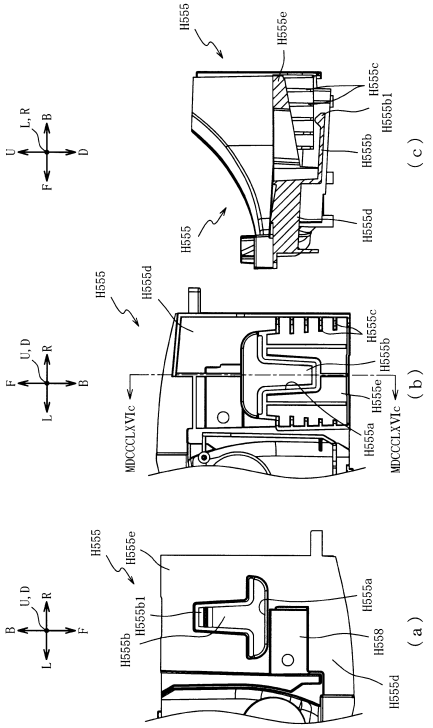
【図３３１】



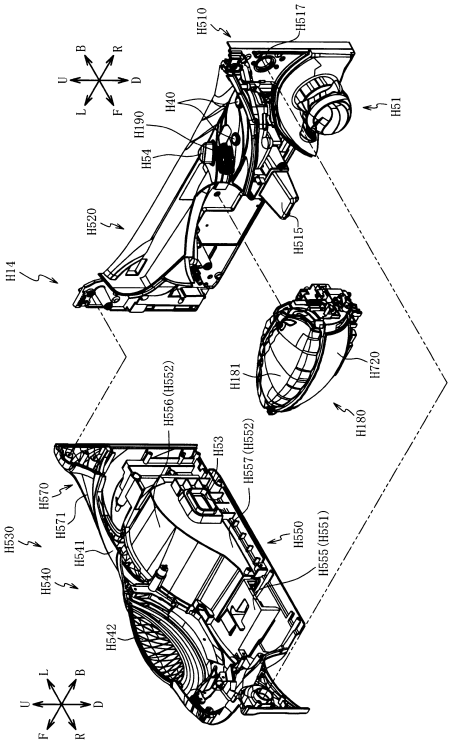
【図３３２】



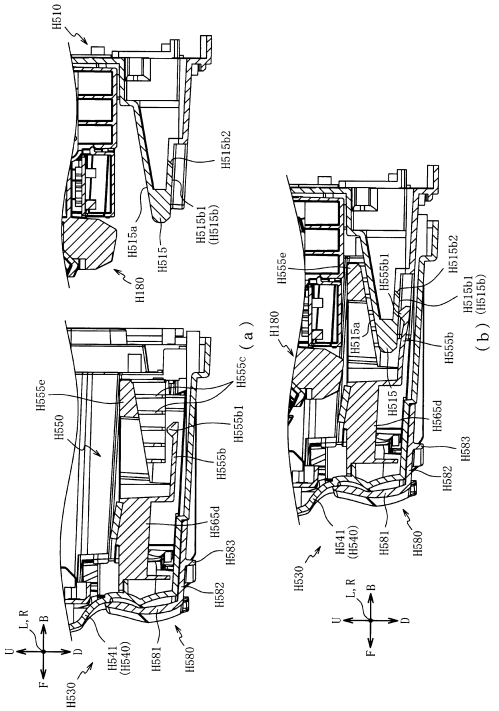
【図３３３】



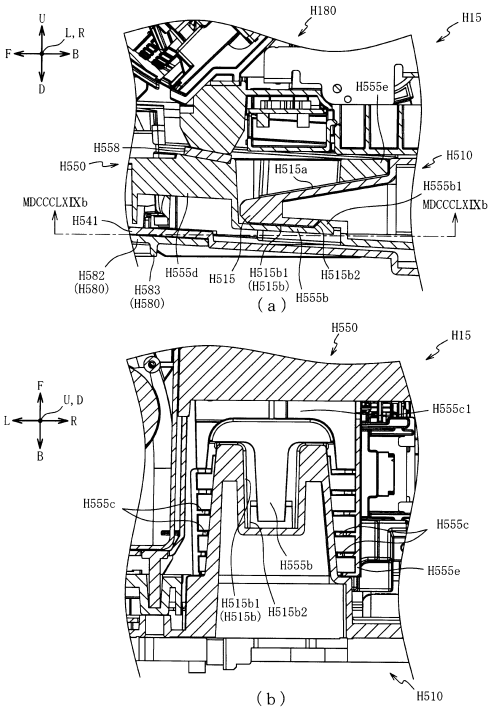
【図３３４】



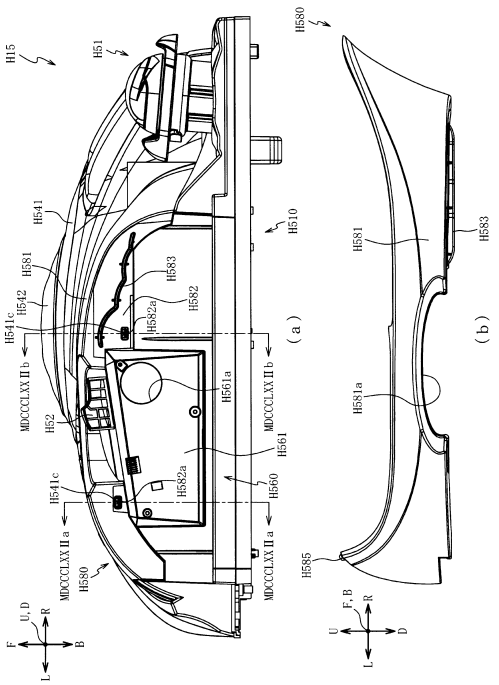
【図３３５】



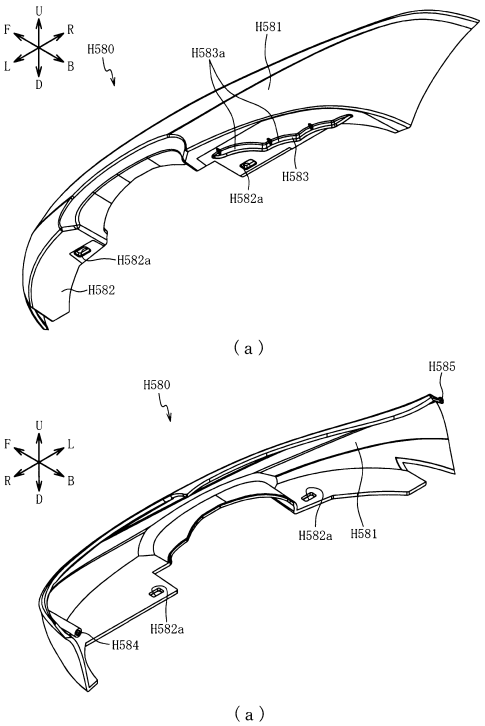
【図３３６】



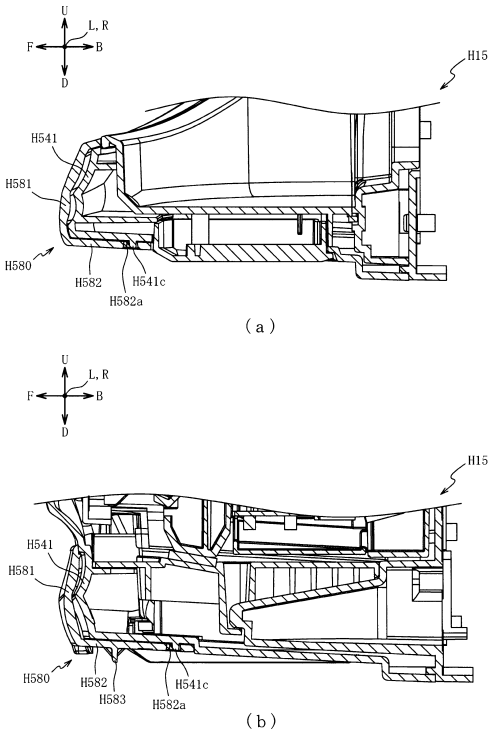
【図３３７】



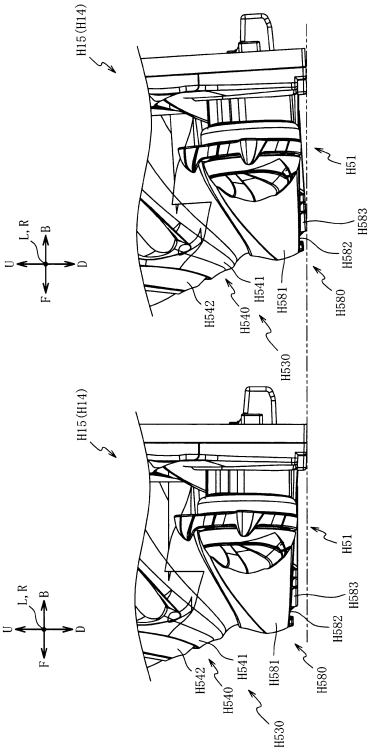
【図３３８】



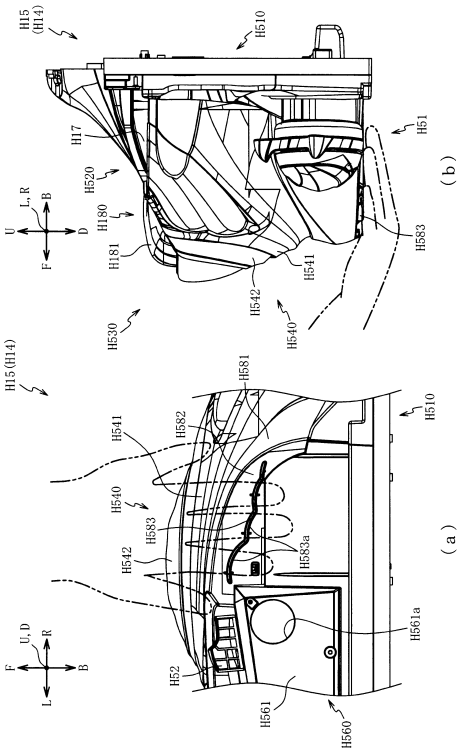
【図３３９】



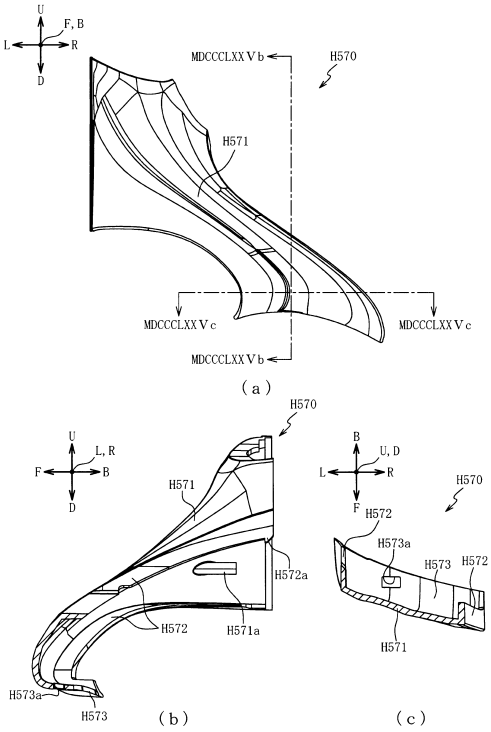
【図３４０】



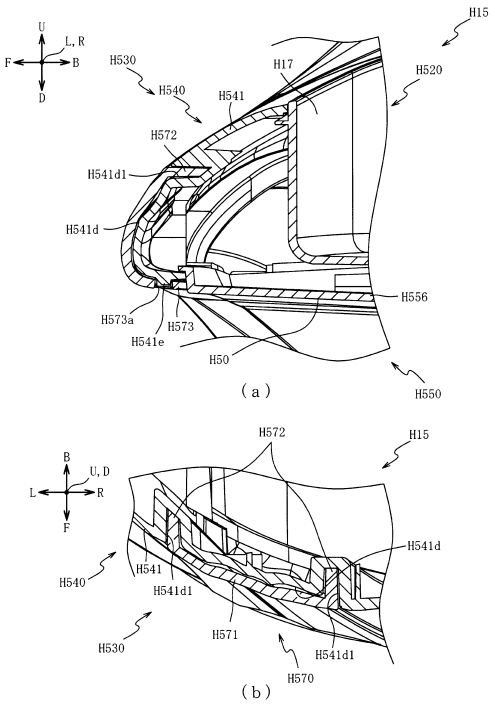
【図３４１】



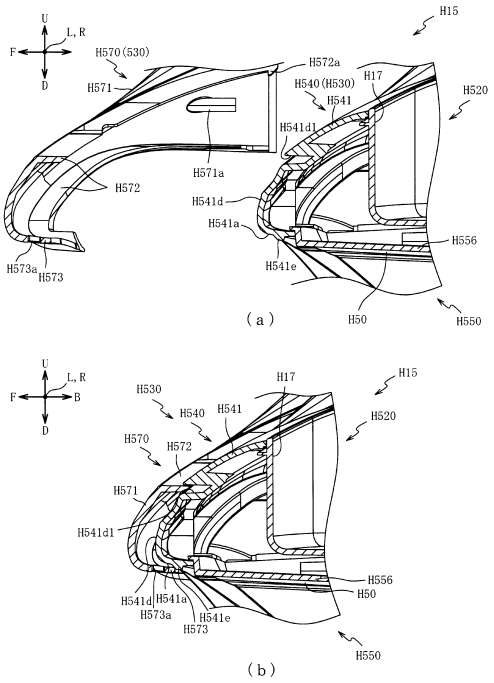
【図３４２】



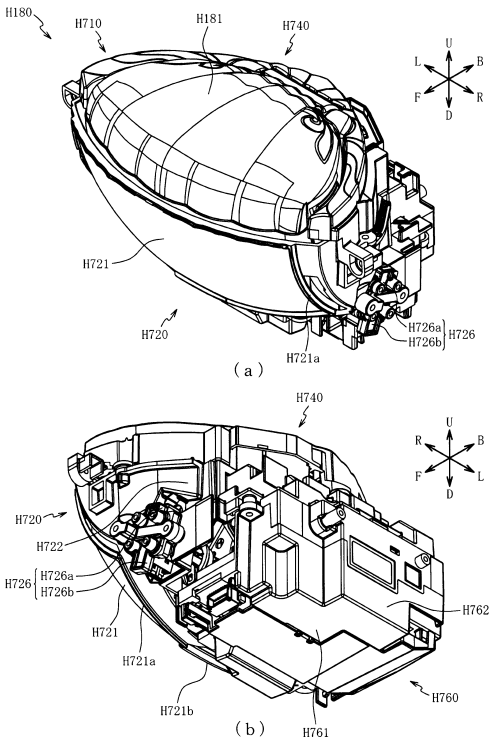
【図３４３】



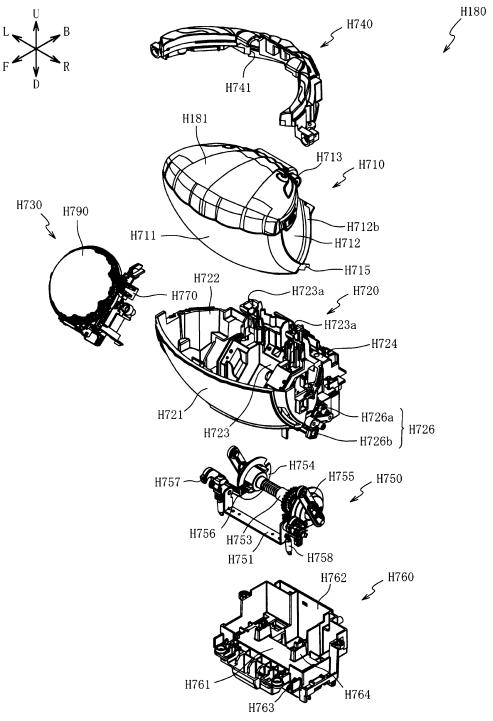
【図３４４】



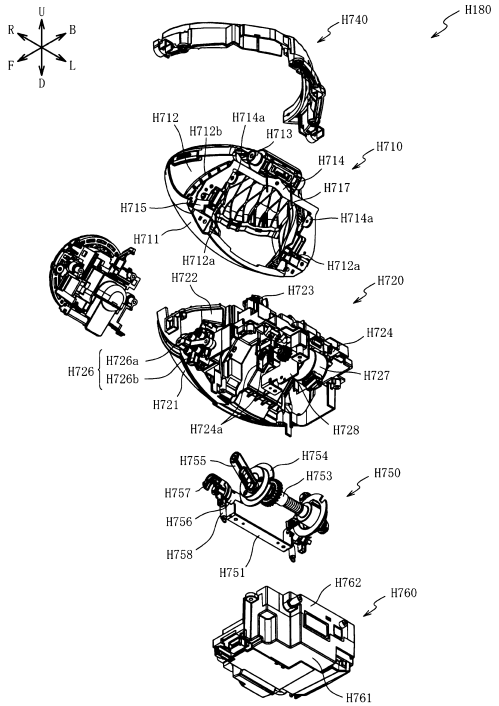
【図３４５】



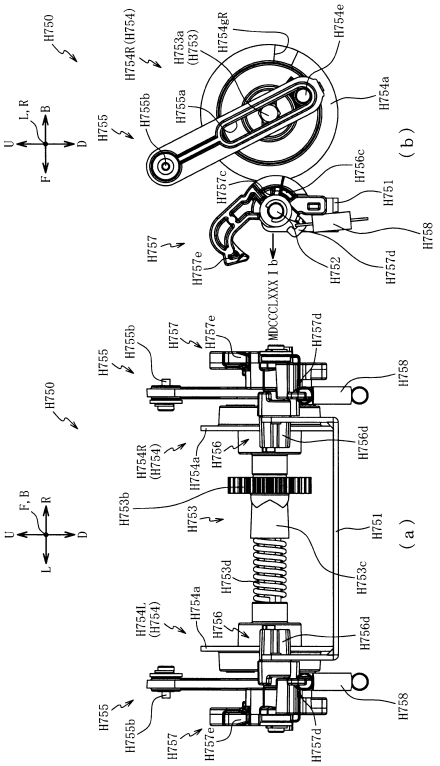
【図３４６】



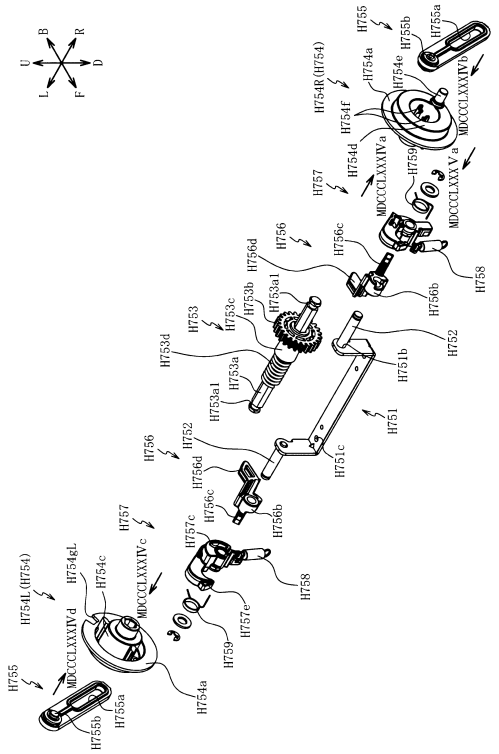
【図３４７】



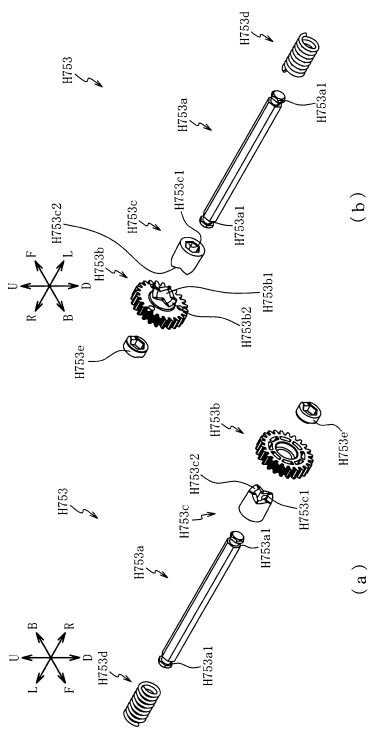
【図３４８】



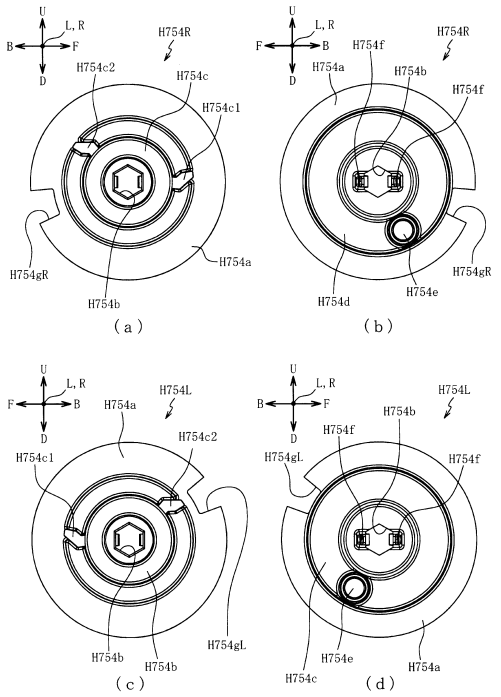
【図３４９】



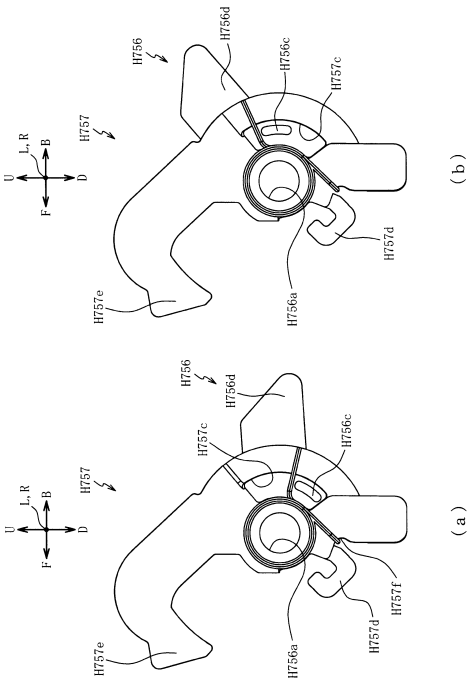
【図３５０】



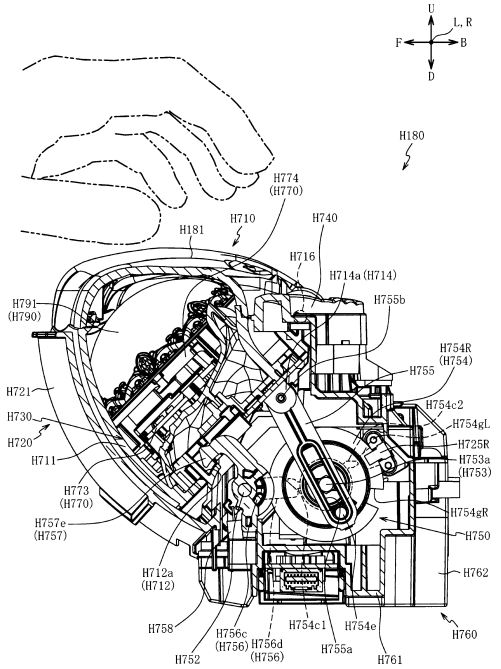
【図３５１】



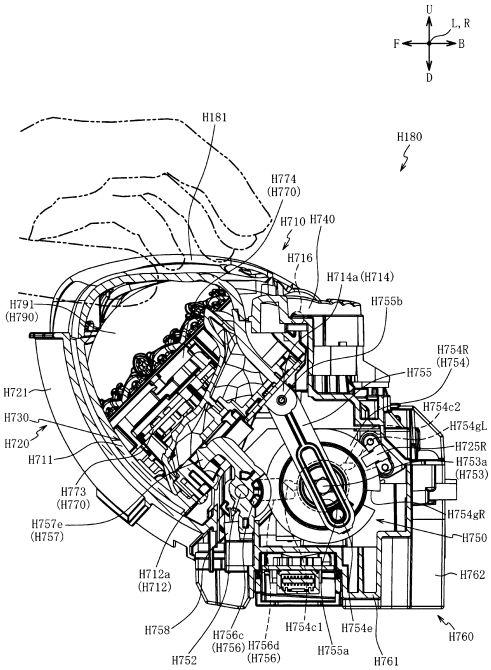
【図３５２】



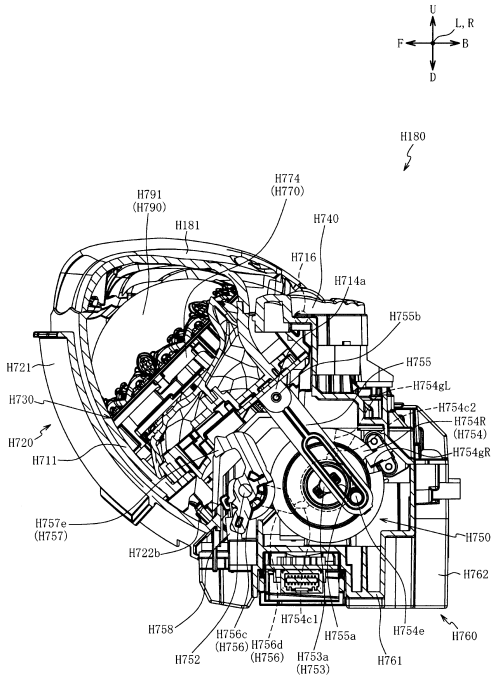
【図３５３】



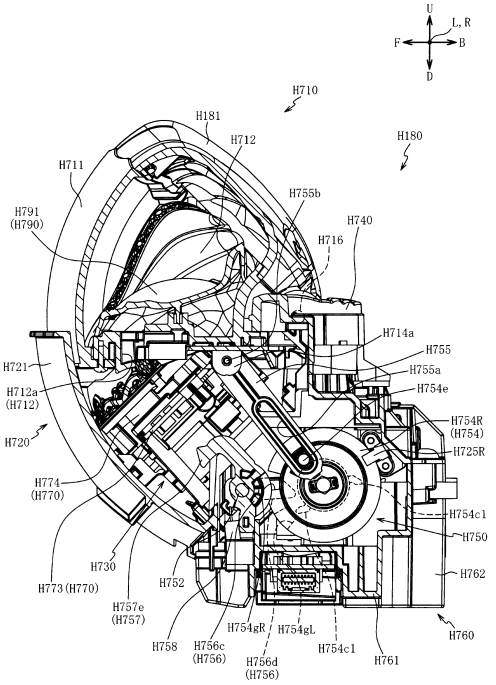
【図３５４】



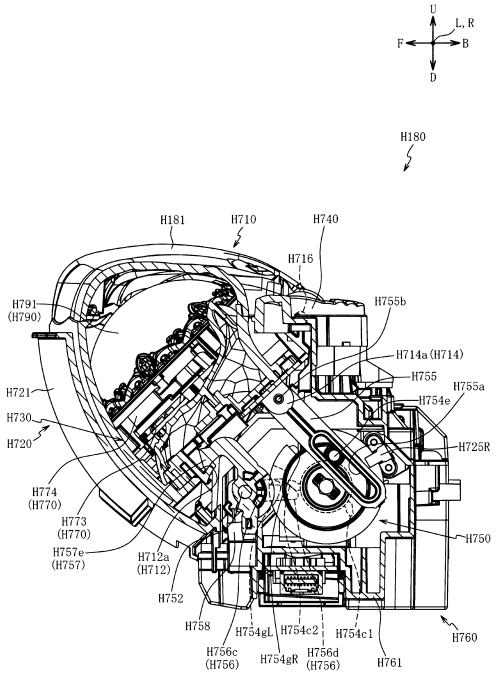
【図３５５】



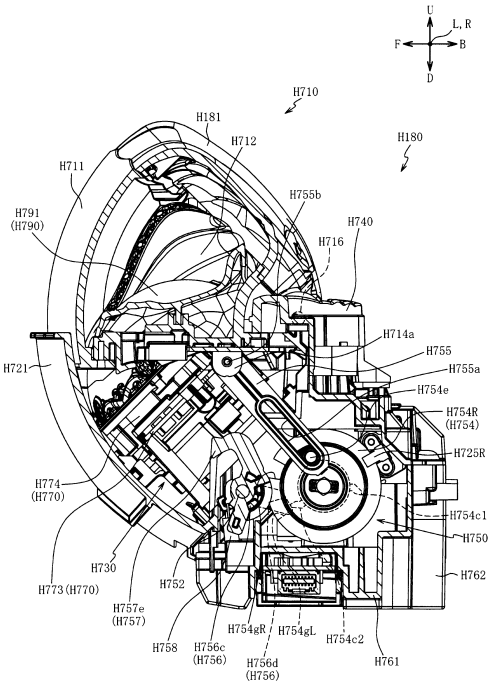
【図３５６】



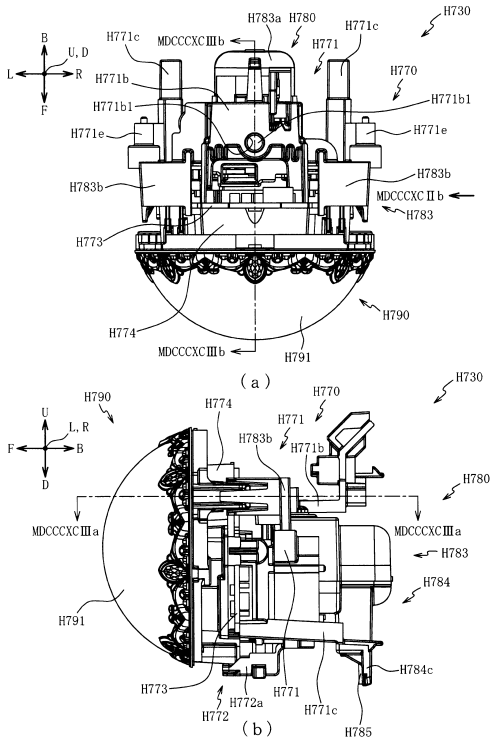
【図３５７】



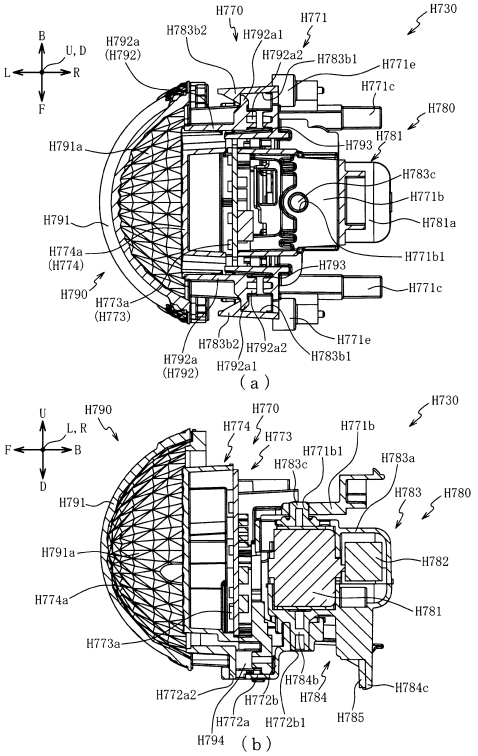
【図３５８】



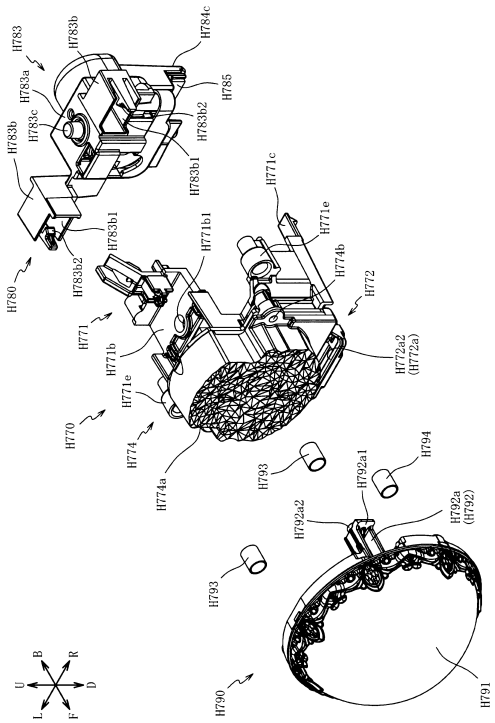
【図３５９】



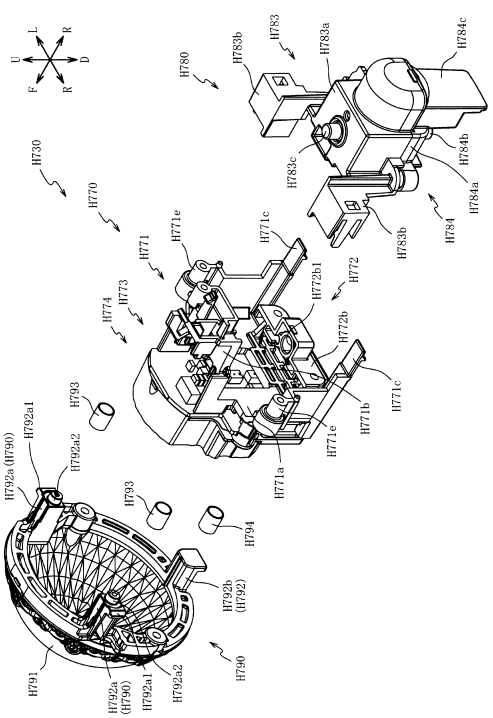
【図３６０】



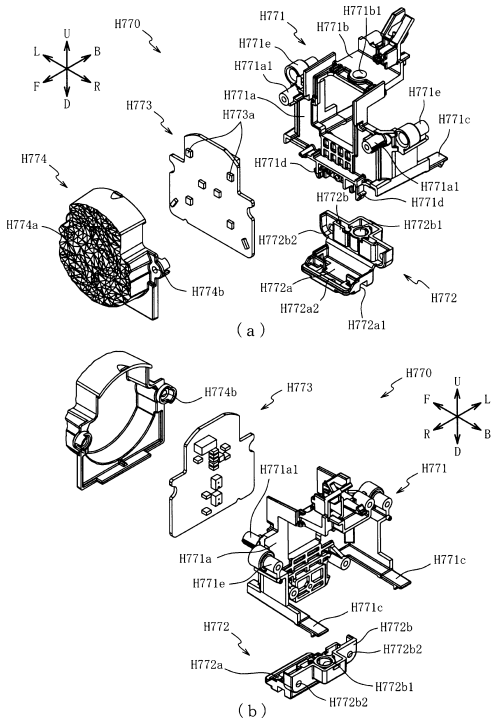
【図３６１】



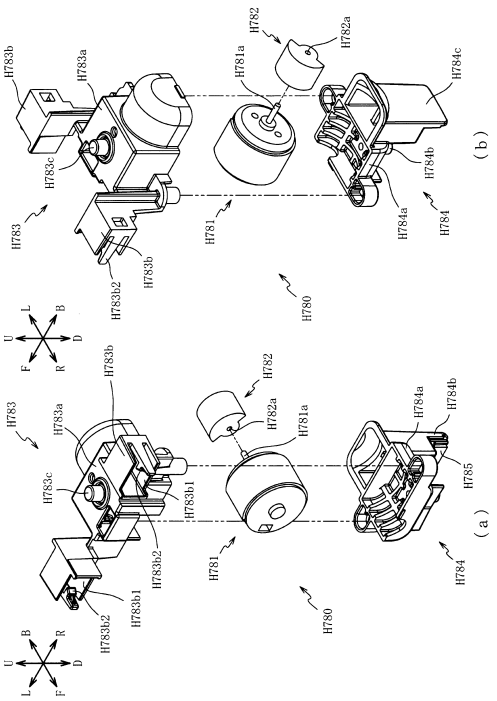
【図３６２】



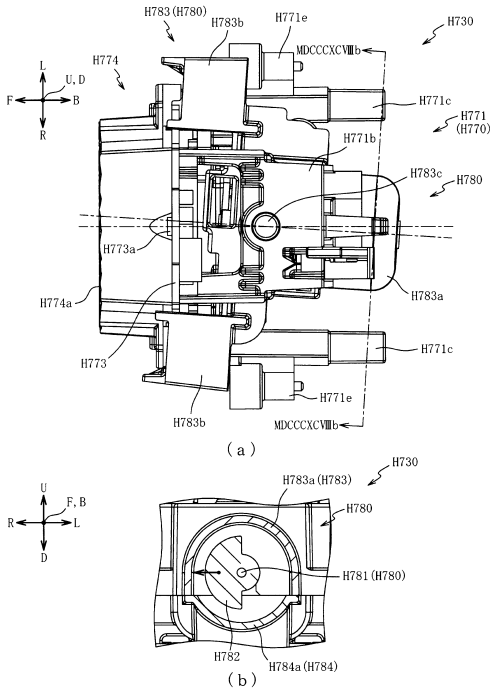
【図３６３】



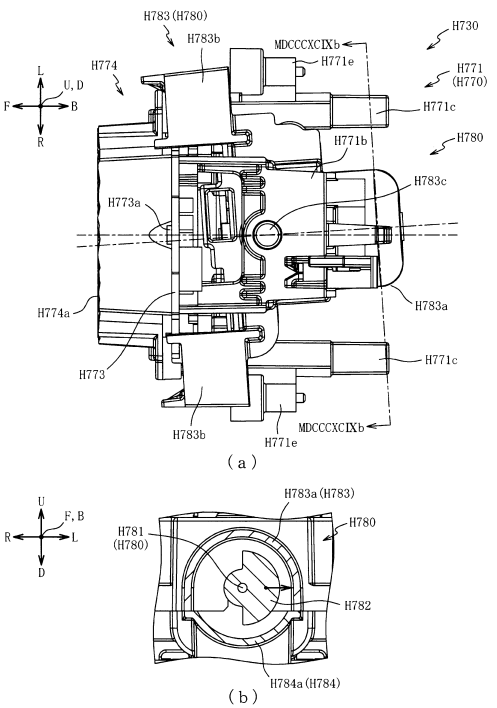
【図３６４】



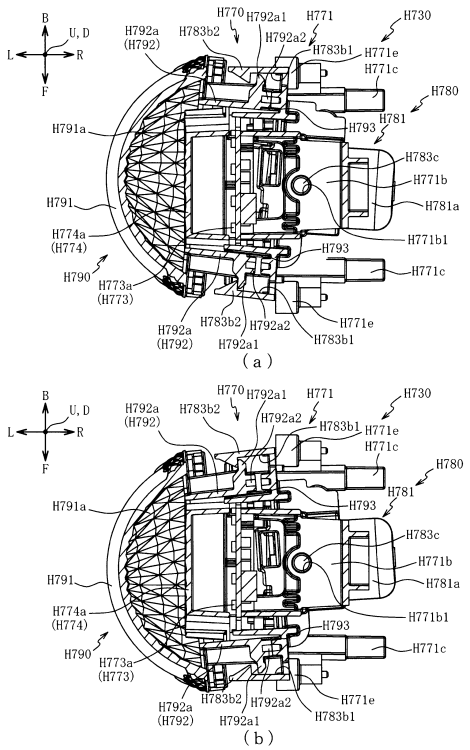
【図３６５】



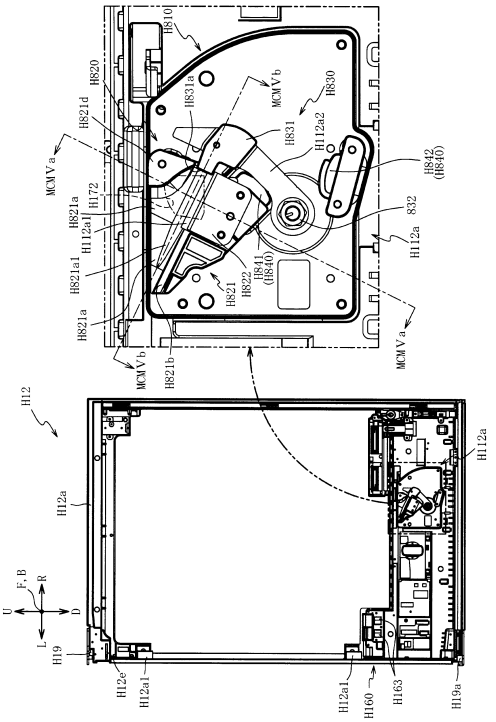
【図３６６】



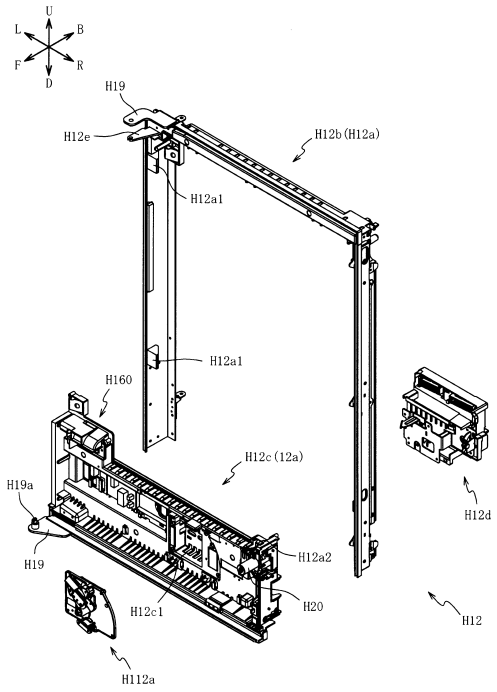
【図３６７】



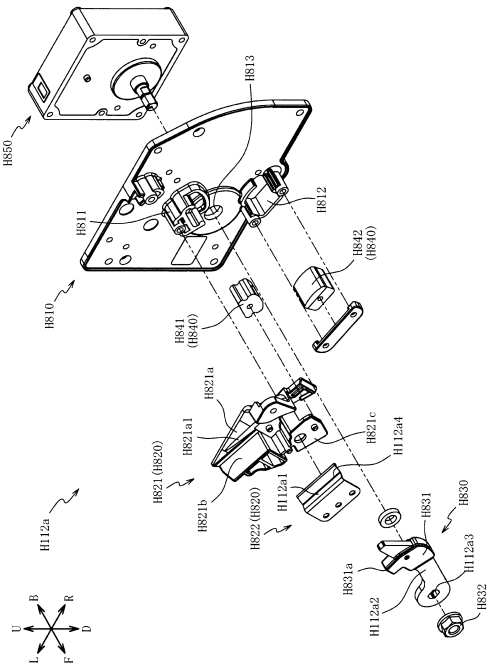
【図３６８】



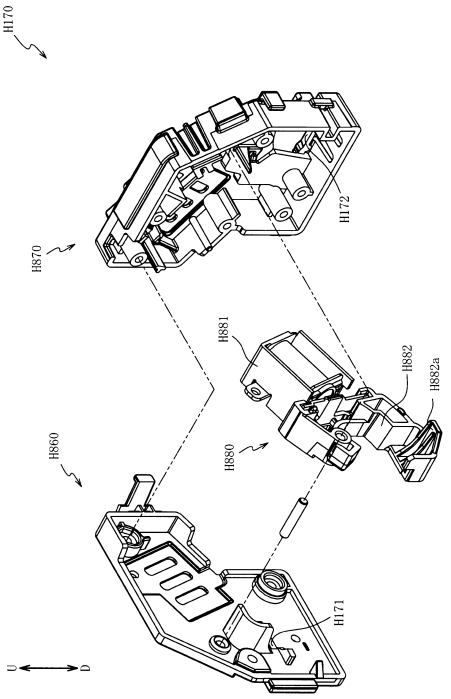
【図３６９】



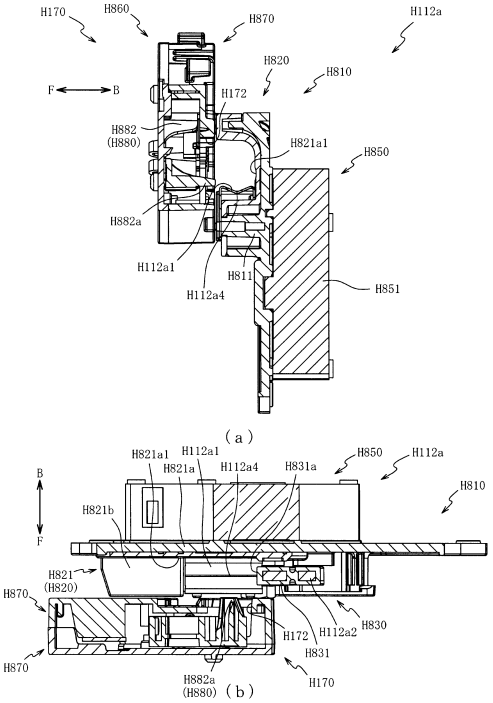
【図３７０】



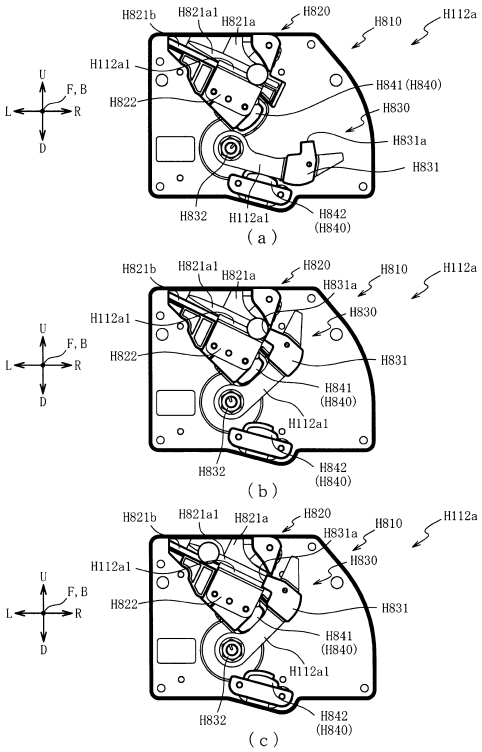
【図３７１】



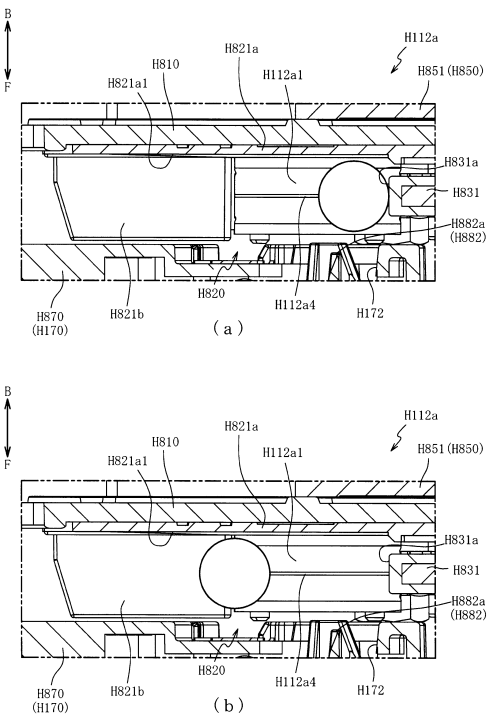
【図３７２】



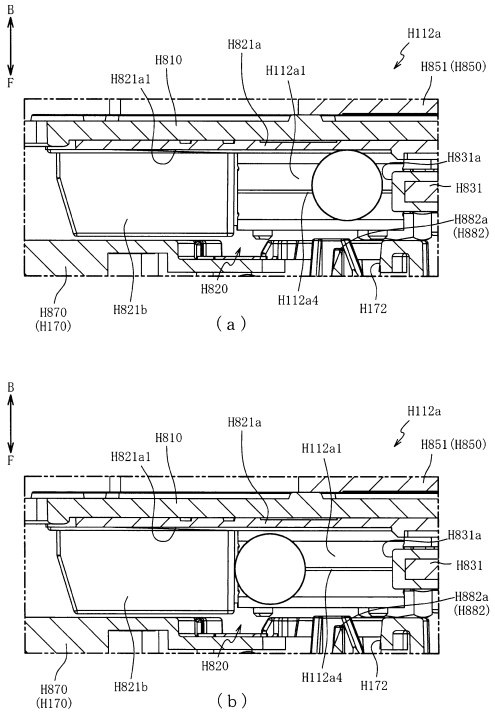
【図３７３】



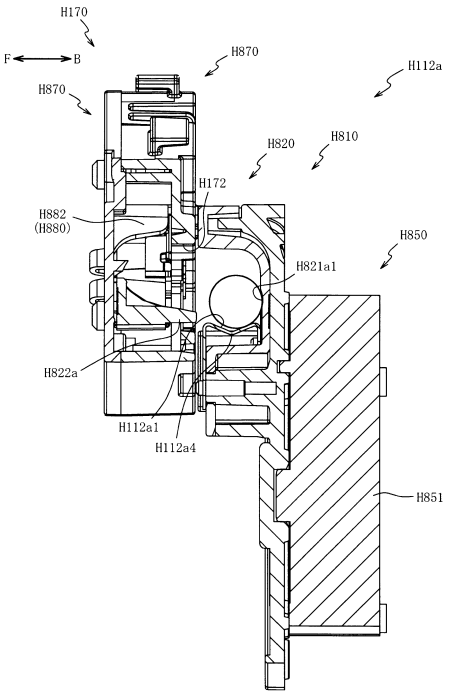
【図３７４】



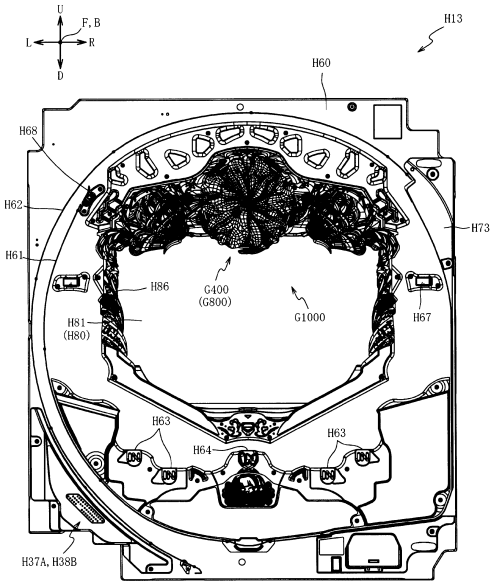
【図３７５】



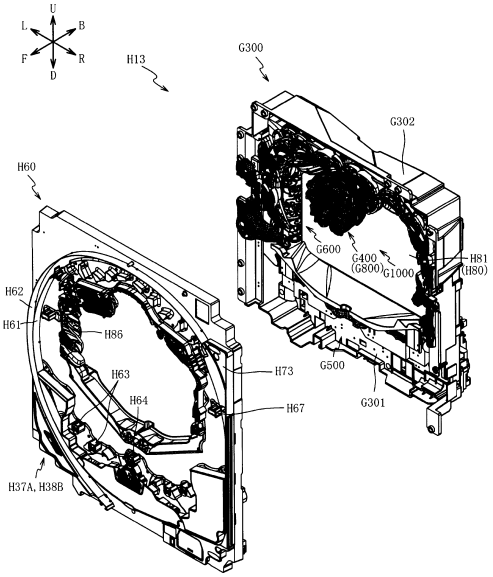
【図３７６】



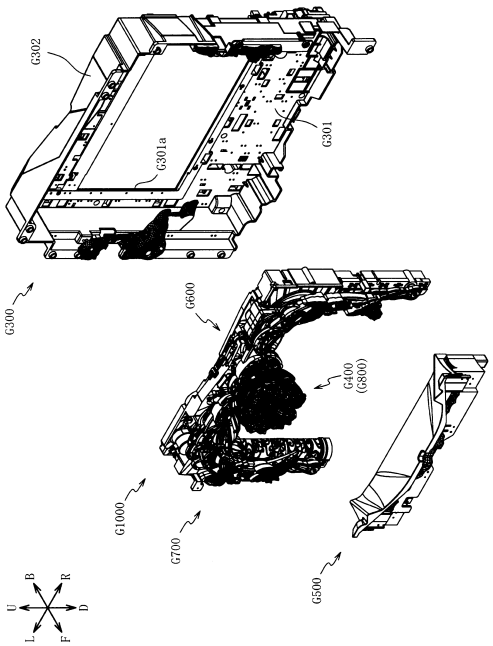
【図３７７】



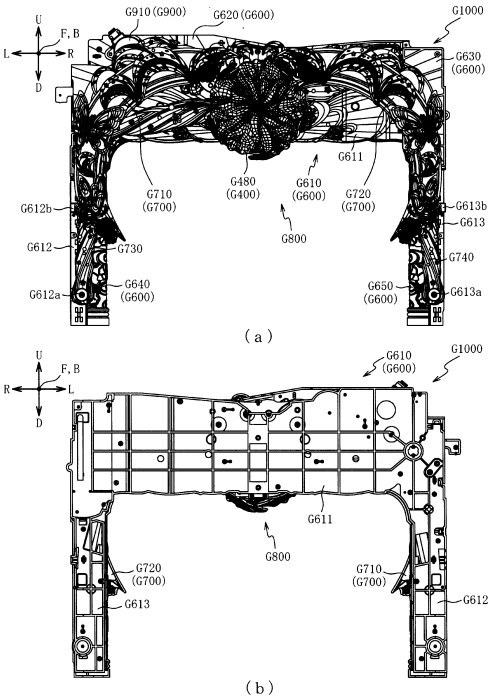
【図３７８】



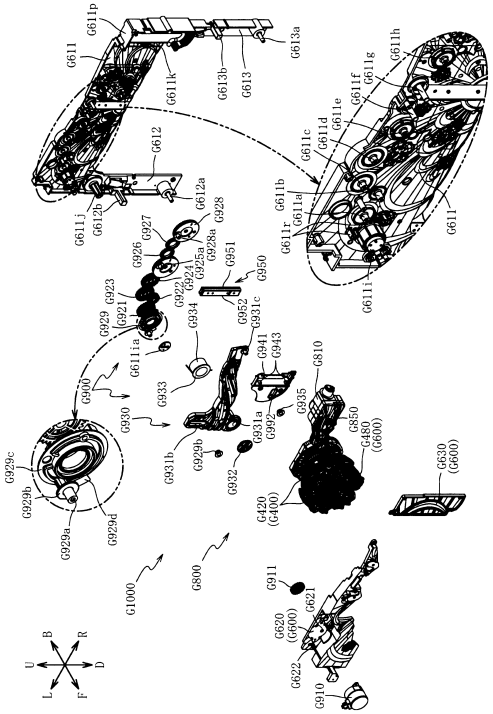
【図３７９】



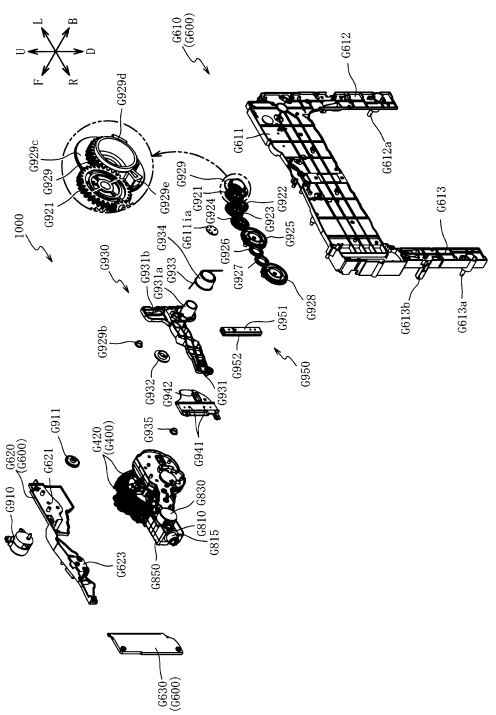
【図３８０】



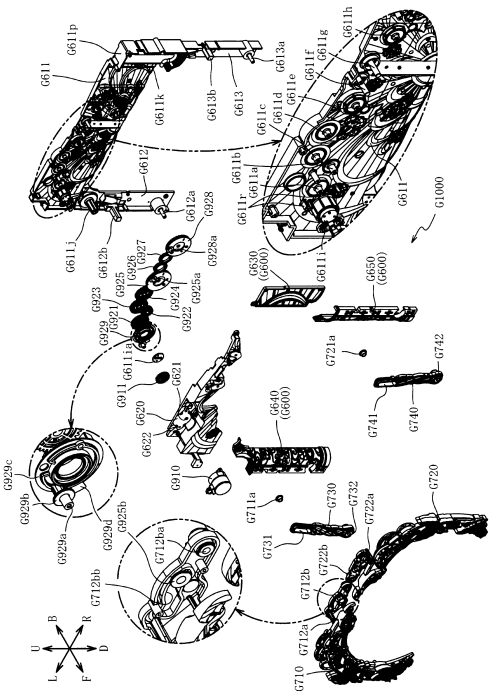
【図３８１】



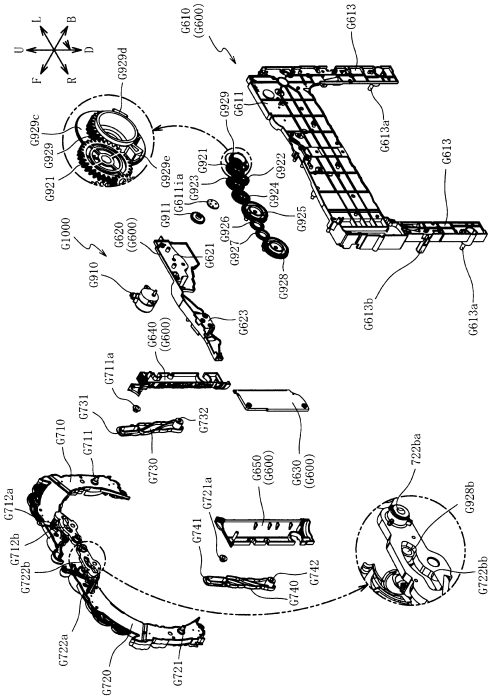
【図３８２】



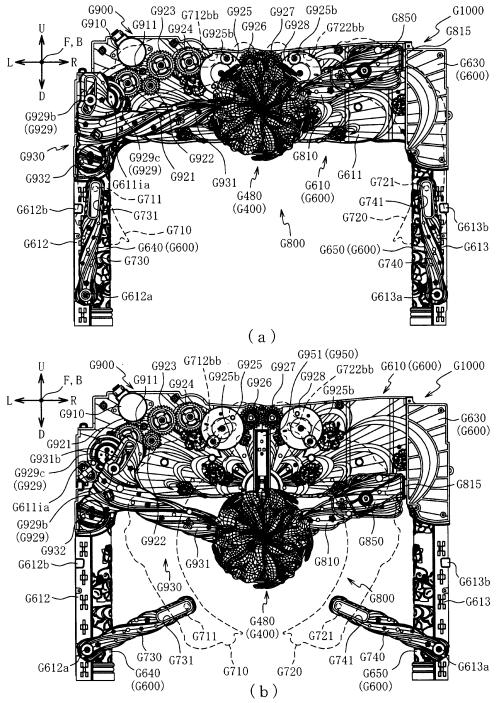
【図３８３】



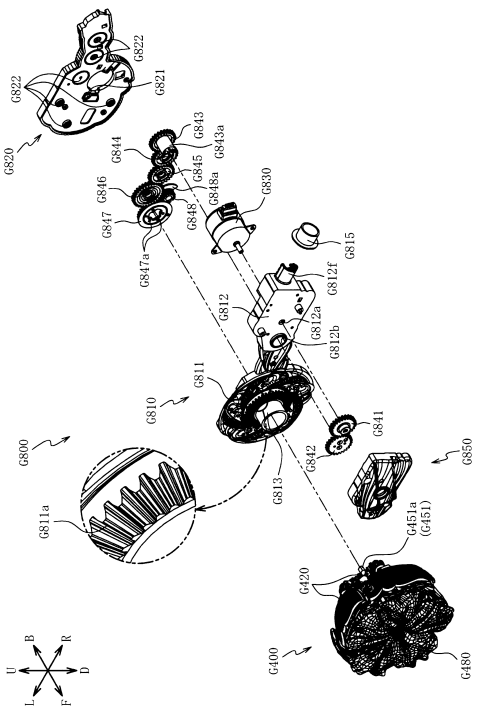
【図３８４】



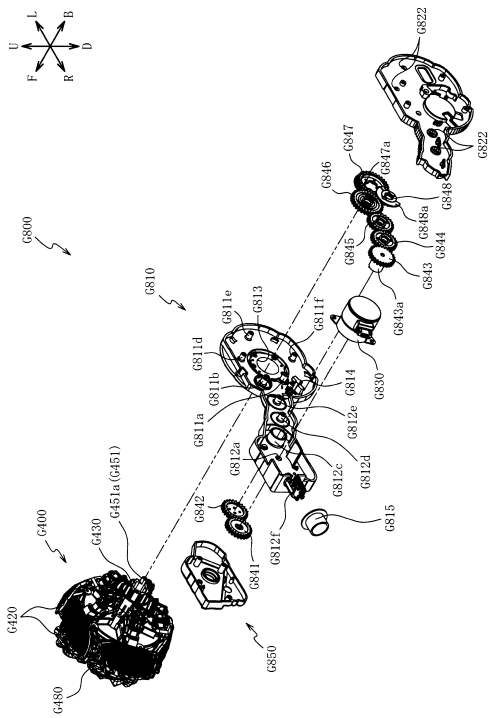
【図３８５】



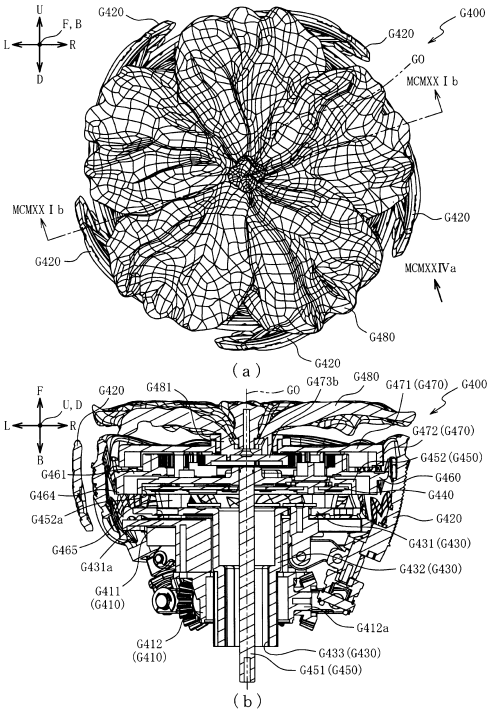
【図３８６】



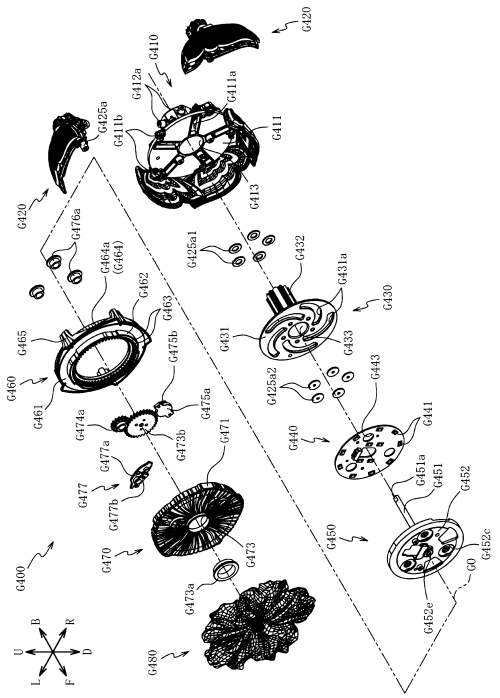
【図３８７】



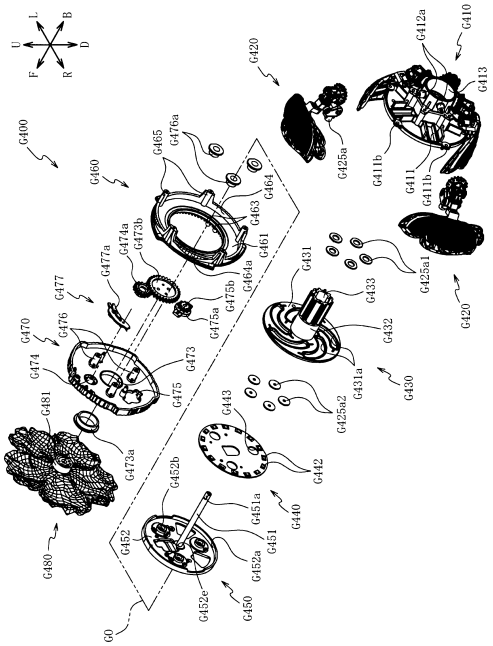
【図３８８】



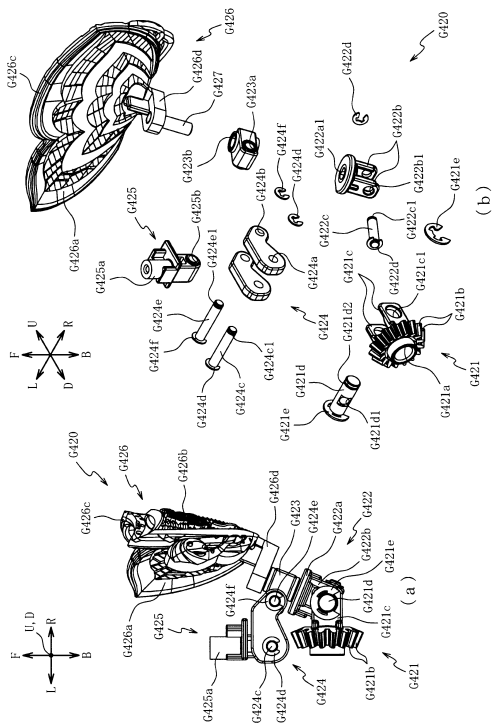
【図３８９】



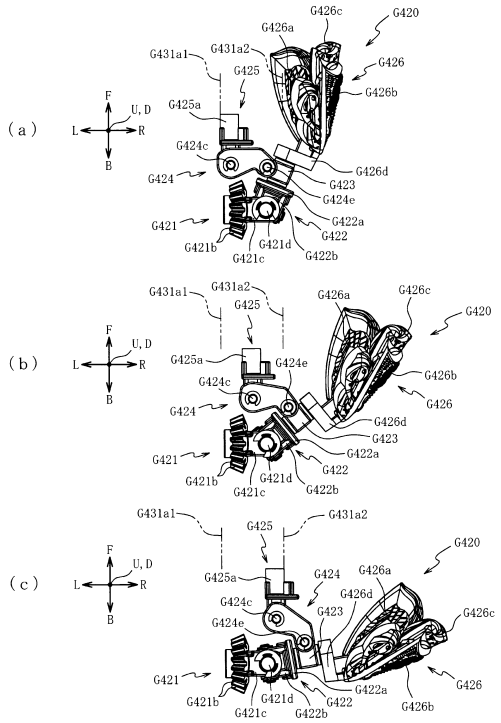
【図３９０】



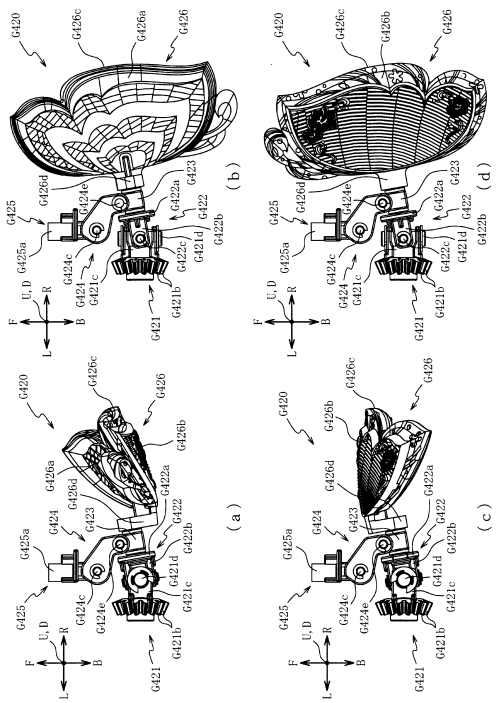
【図３９１】



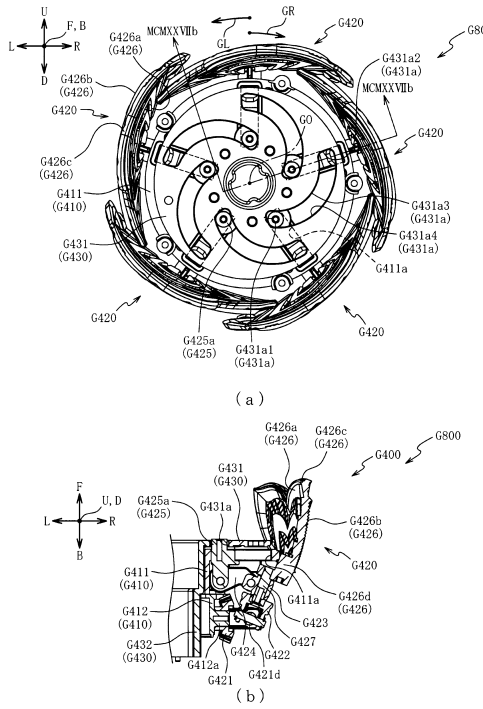
【図３９２】



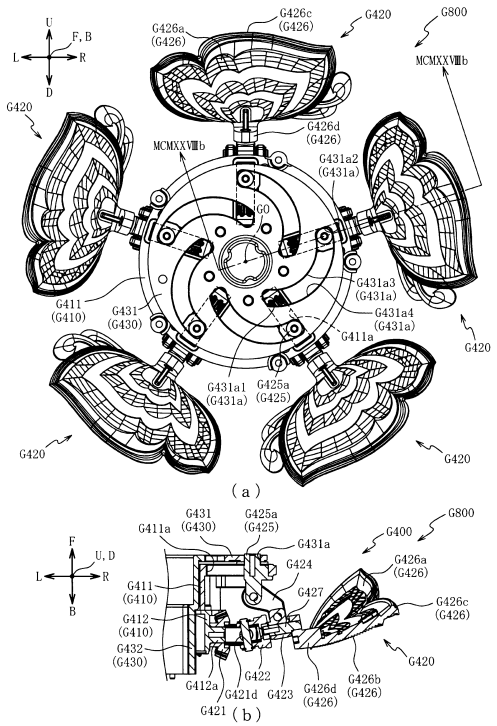
【図３９３】



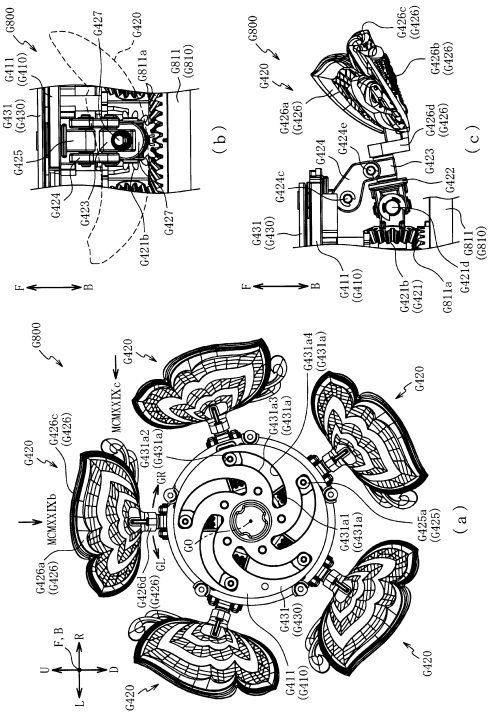
【図３９４】



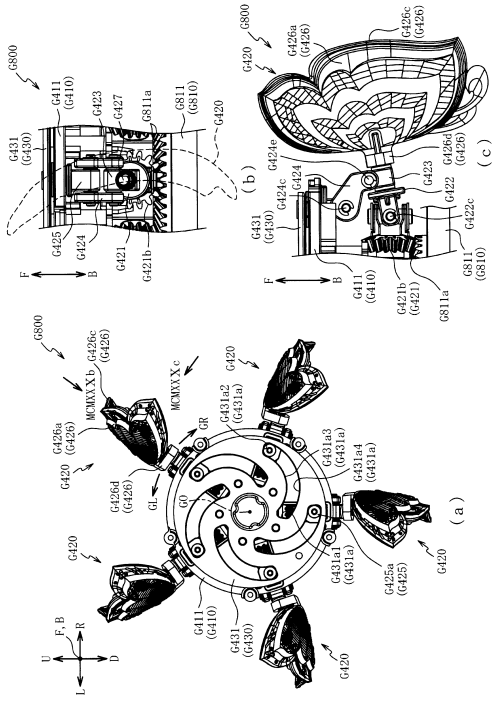
【図３９５】



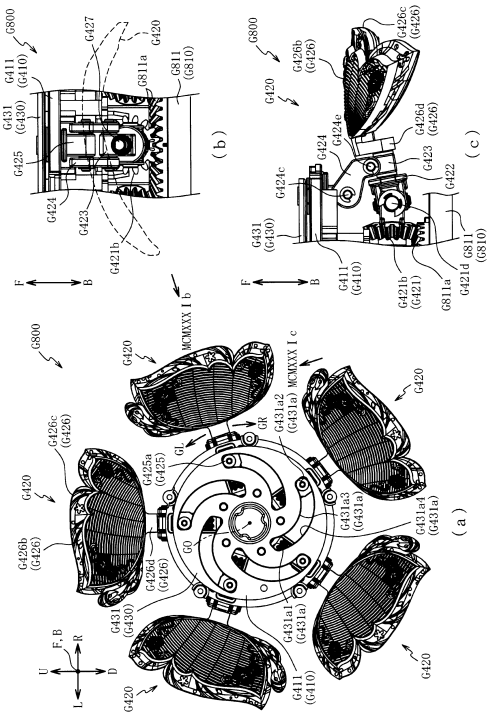
【図３９６】



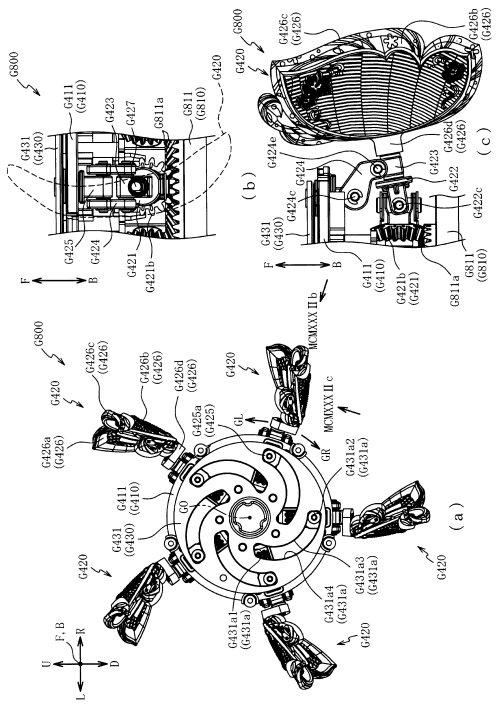
【図３９７】



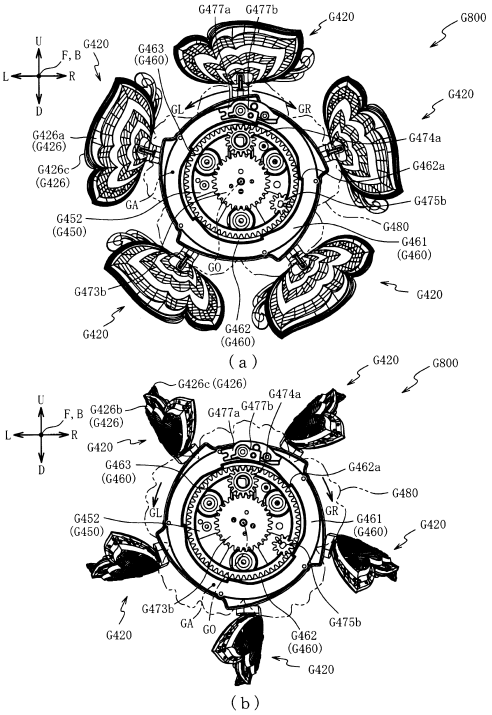
【図３９８】



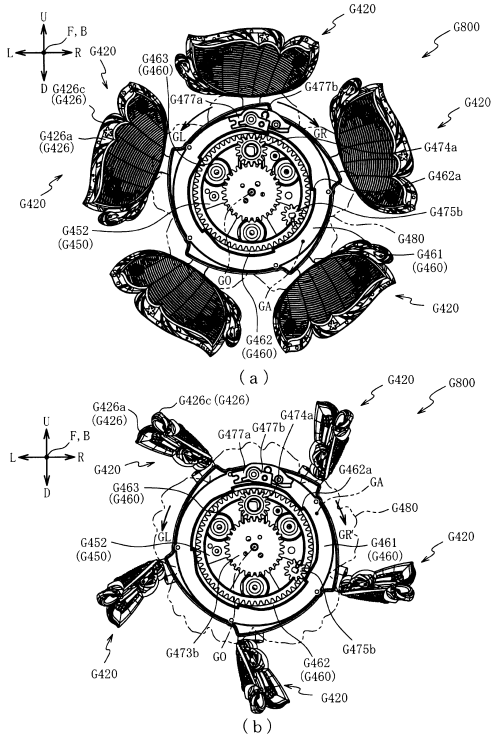
【図３９９】



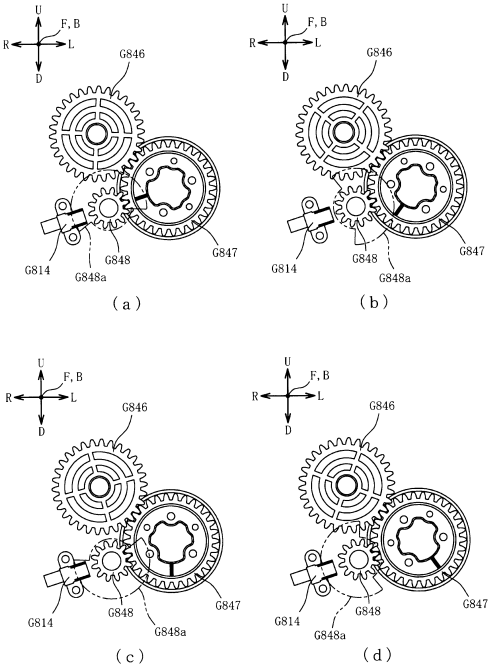
【図４００】



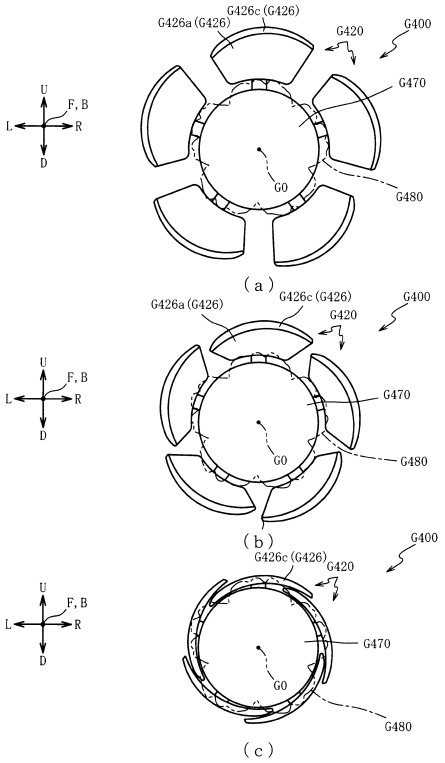
【図４０１】



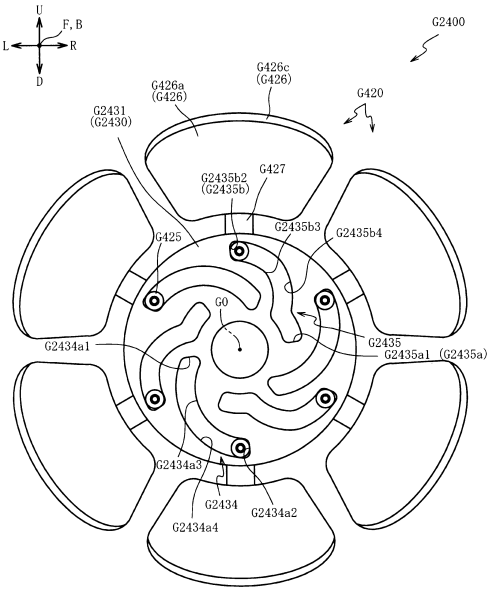
【図４０２】



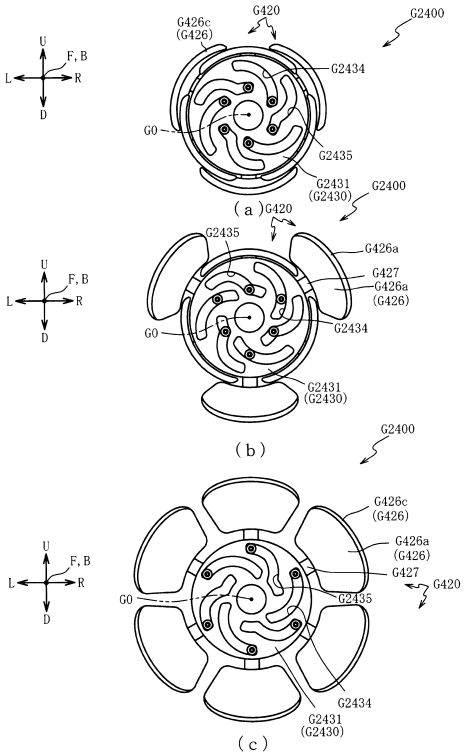
【図４０３】



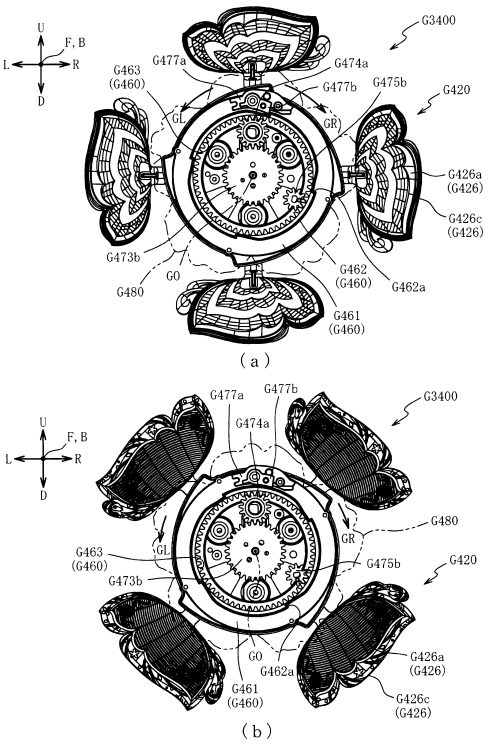
【図４０４】



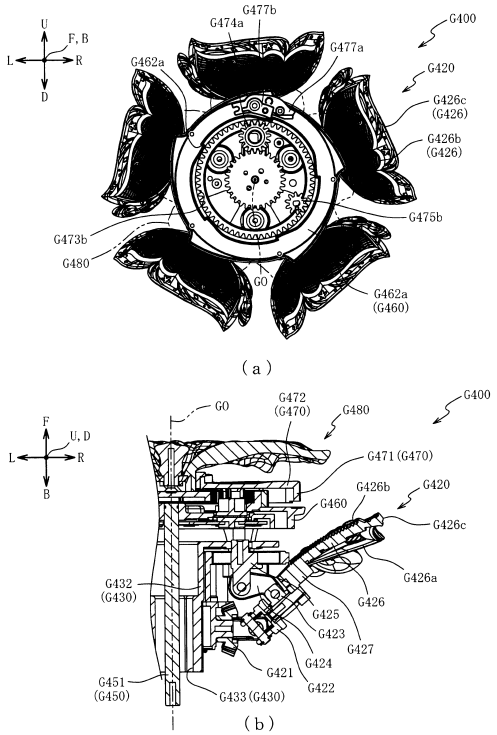
【図４０５】



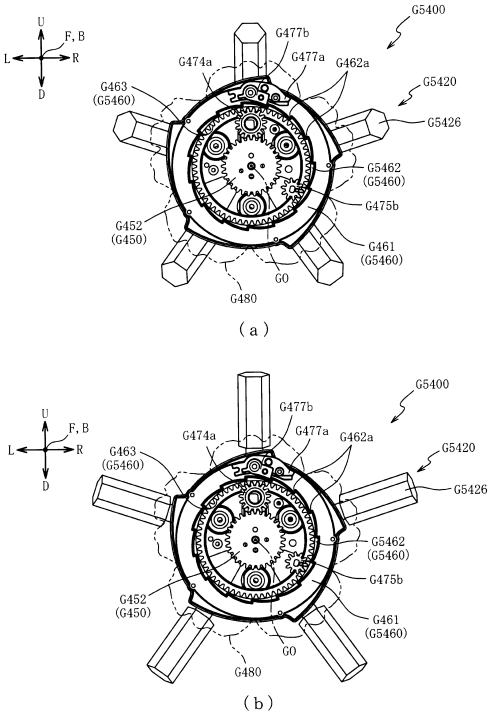
【図４０６】



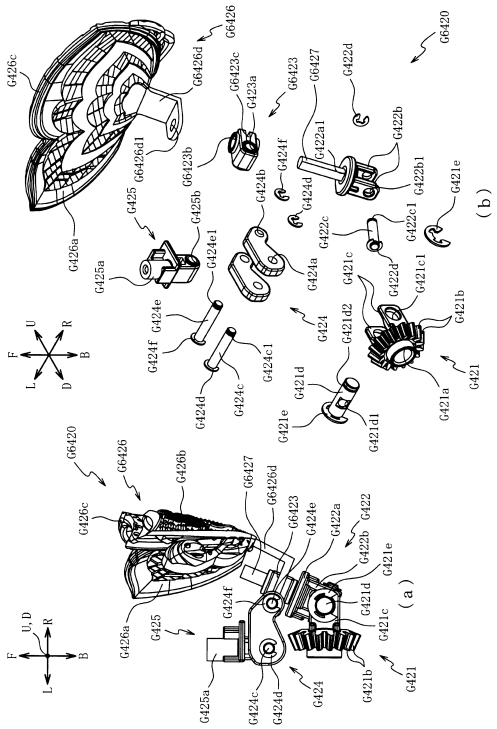
【図４０７】



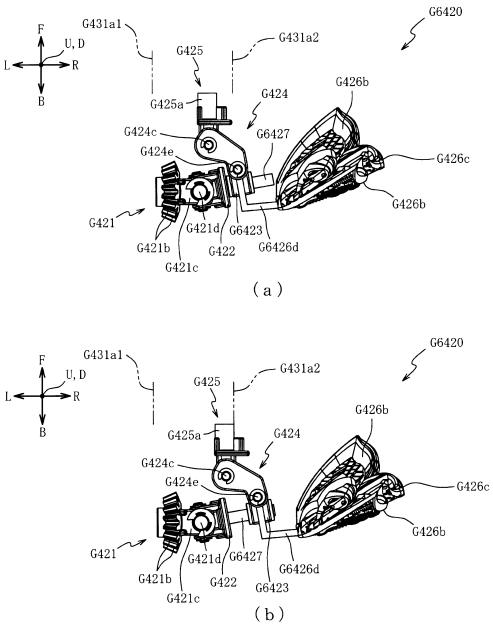
【図４０８】



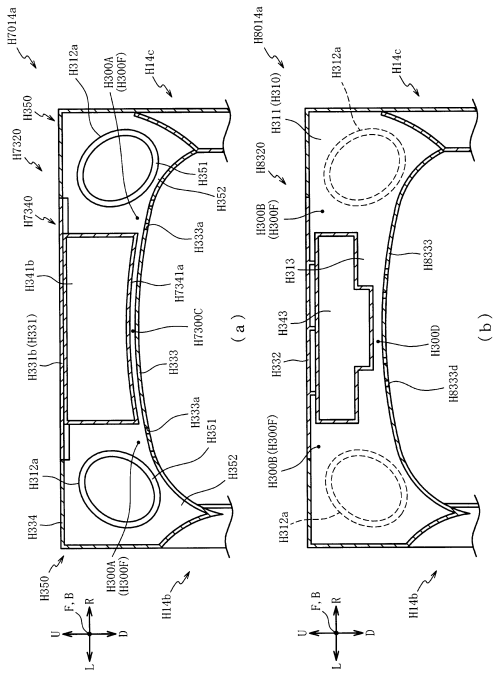
【図４０９】



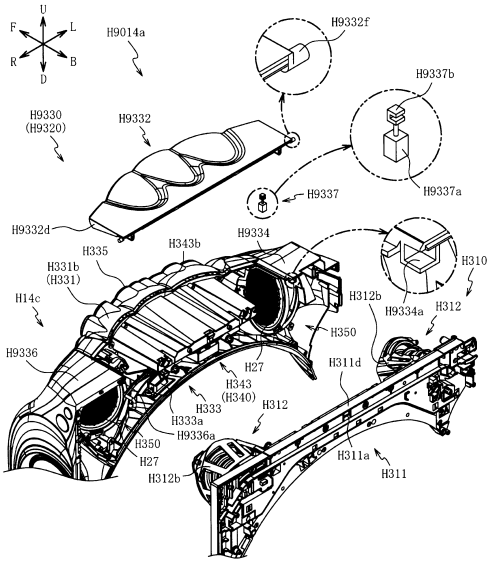
【図４１０】



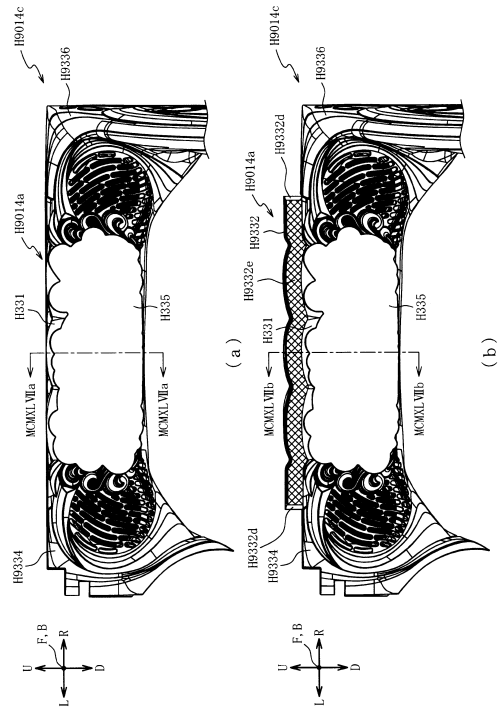
【図４１１】



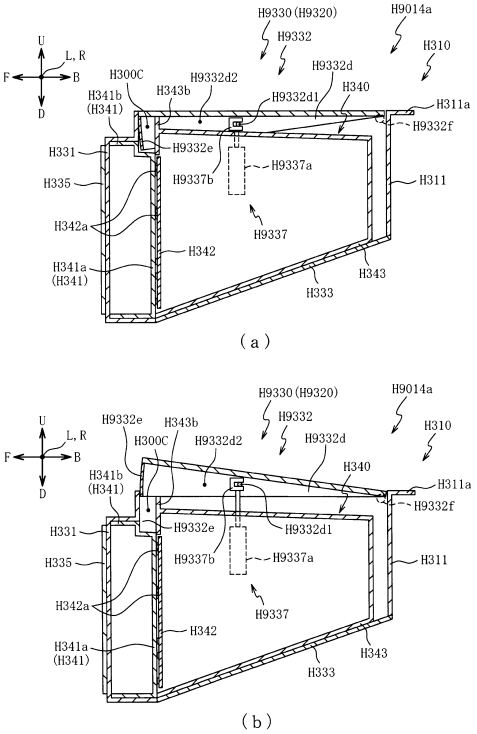
【図４１２】



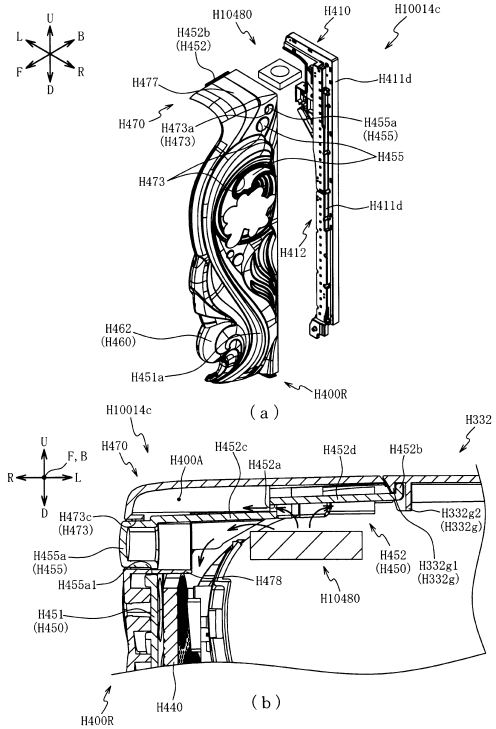
【図４１３】



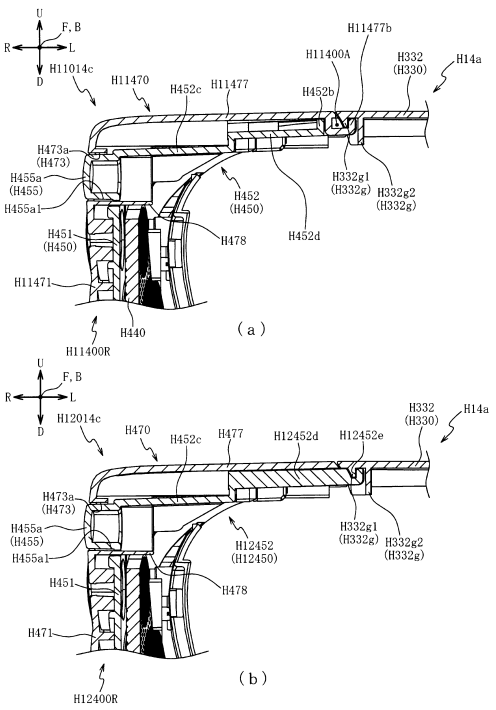
【図４１４】



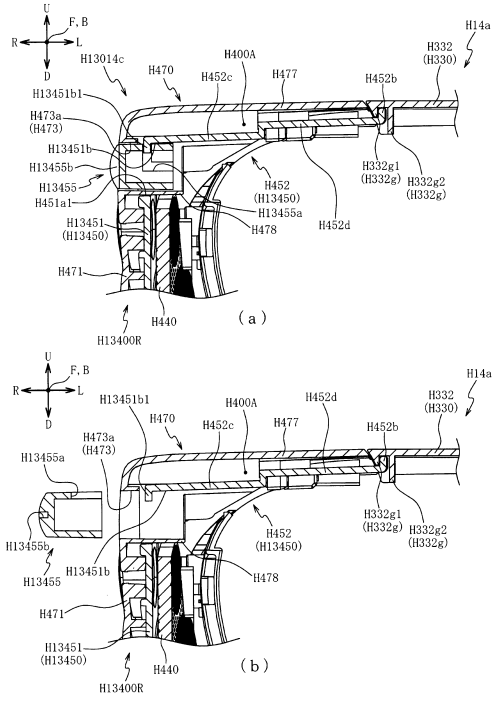
【図４１５】



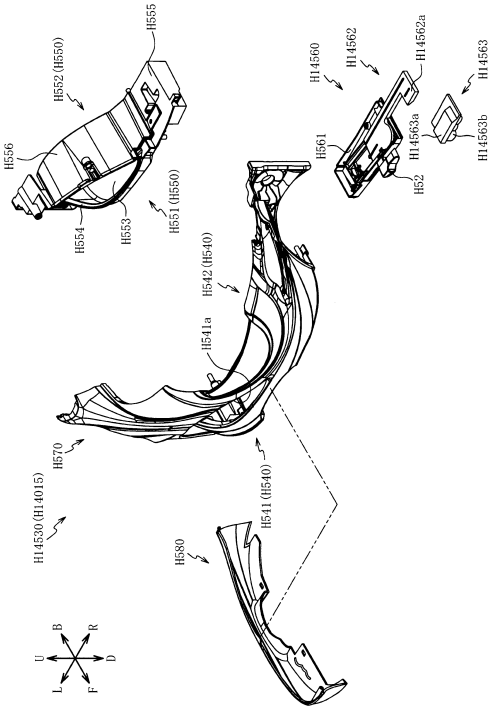
【図４１６】



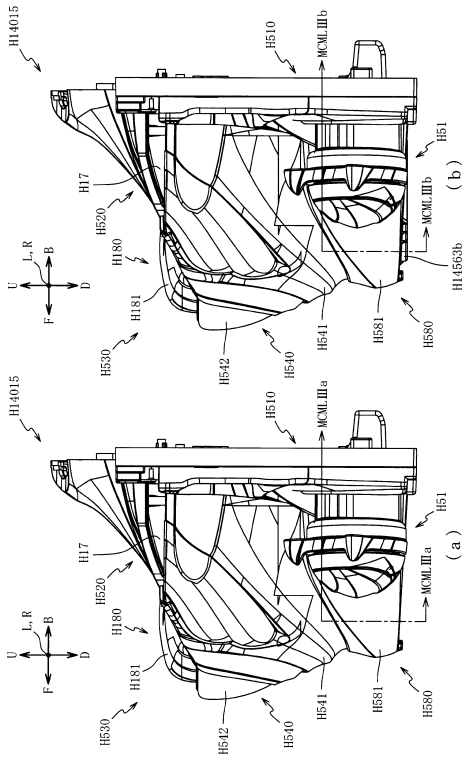
【図４１７】



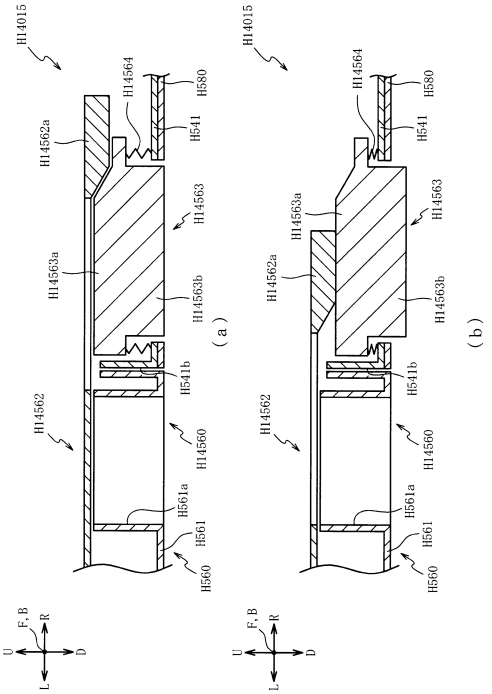
【図４１８】



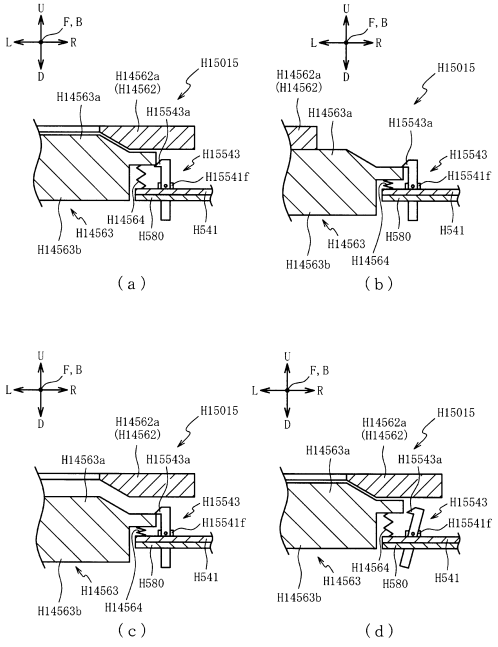
【図４１９】



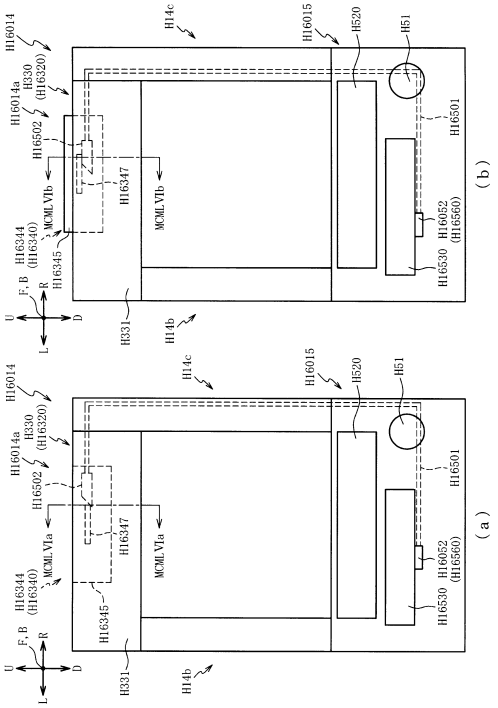
【図４２０】



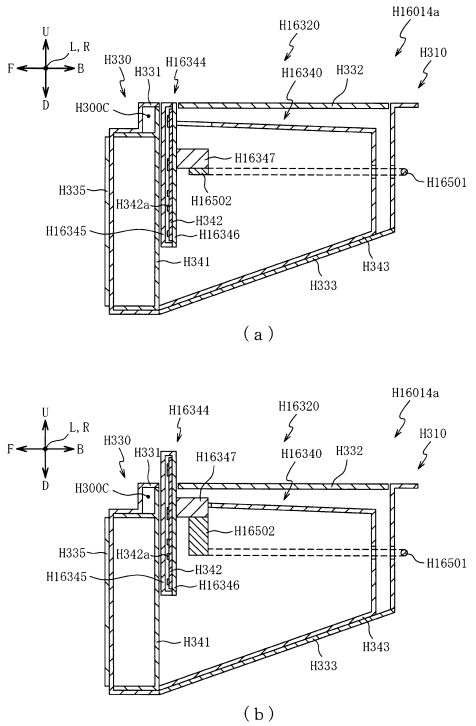
【図４２１】



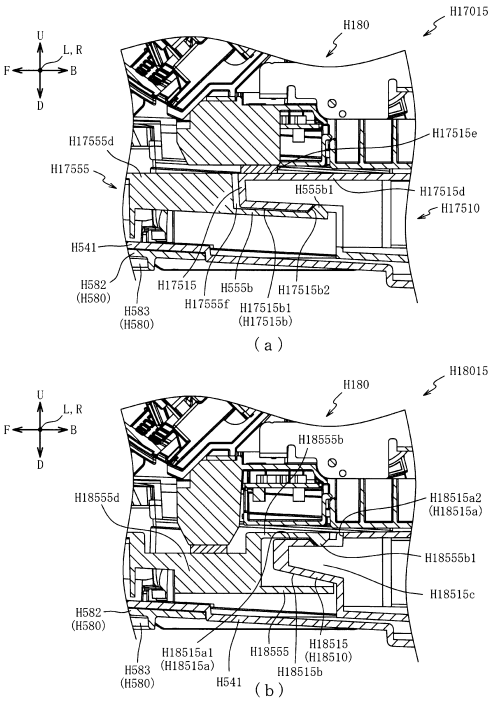
【図４２２】



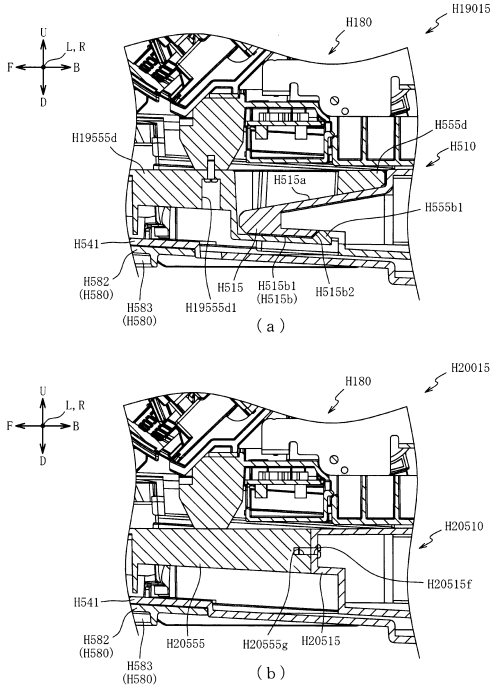
【図４２３】



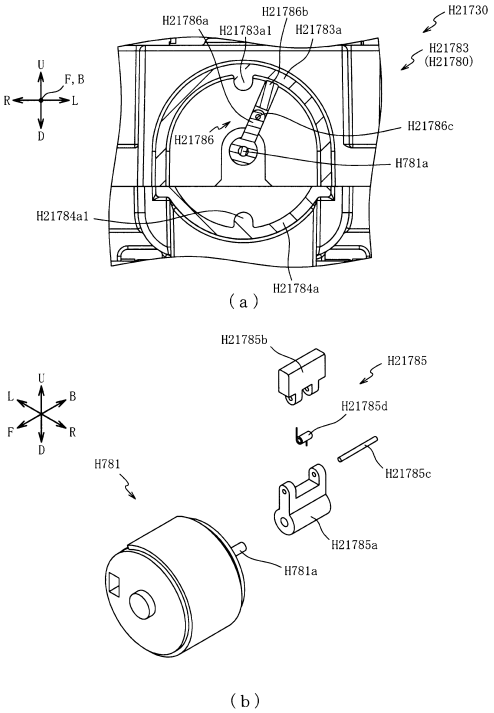
【図４２４】



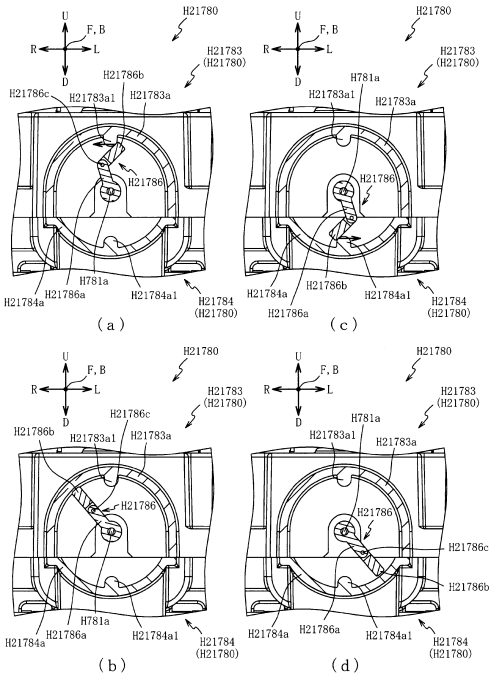
【図４２５】



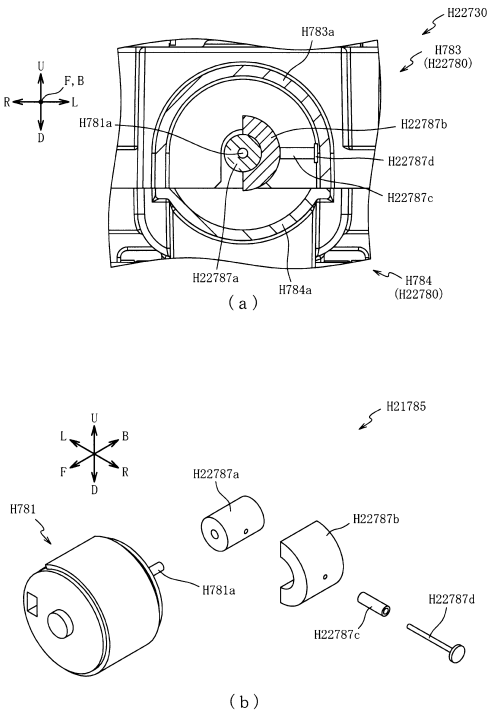
【図４２６】



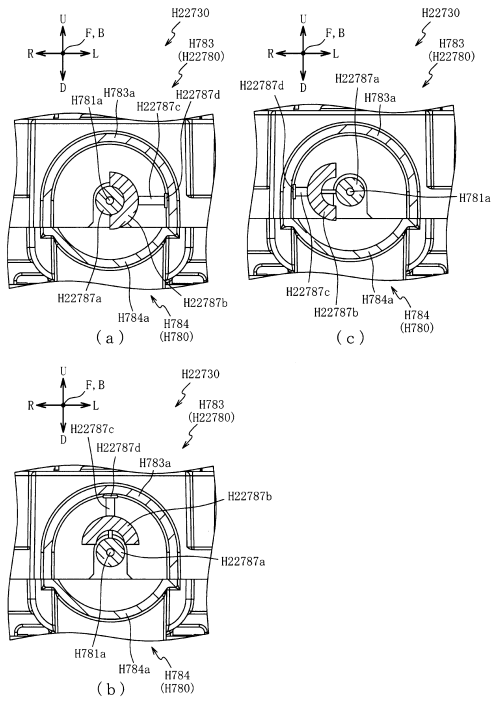
【図４２７】



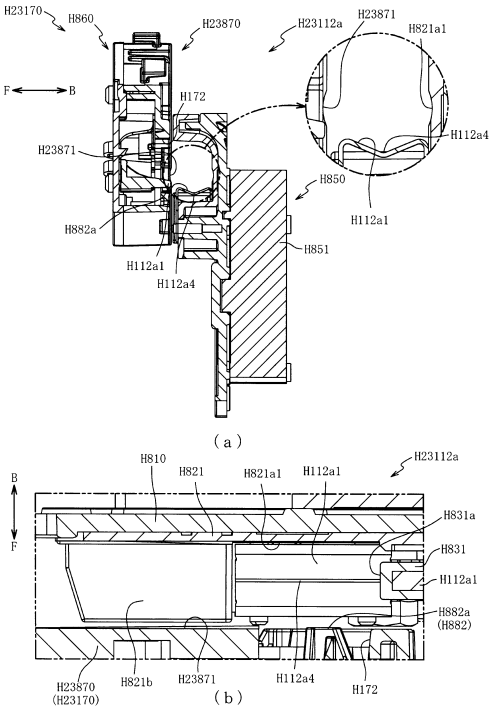
【図４２８】



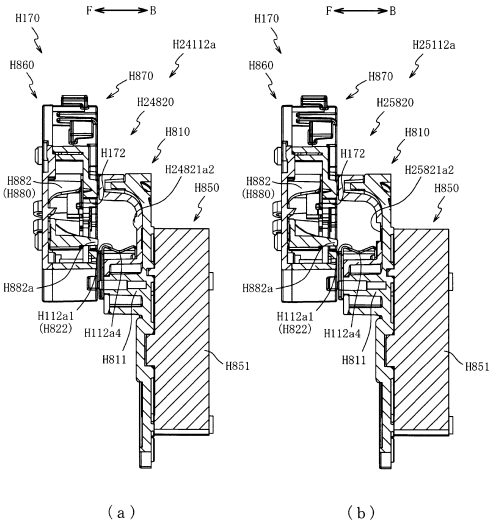
【図４２９】



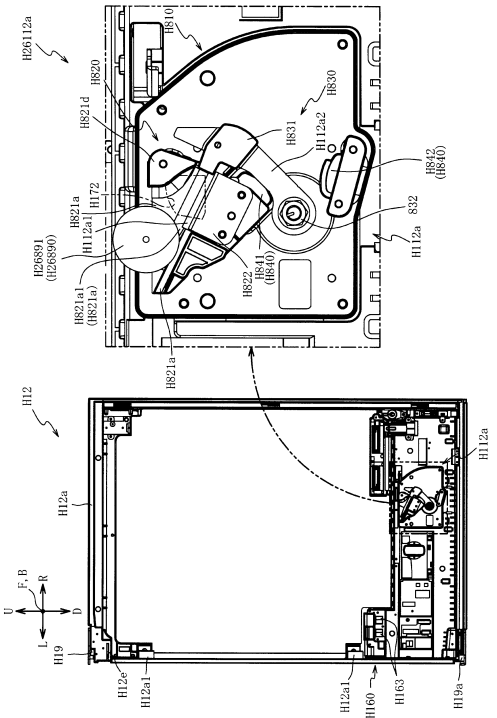
【図４３０】



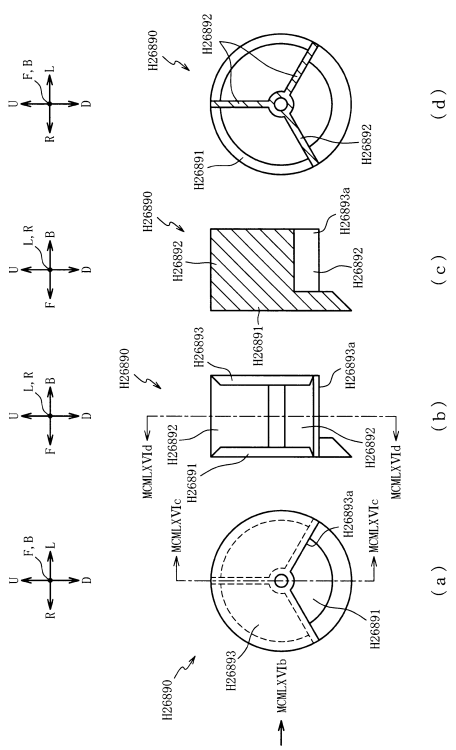
【図４３１】



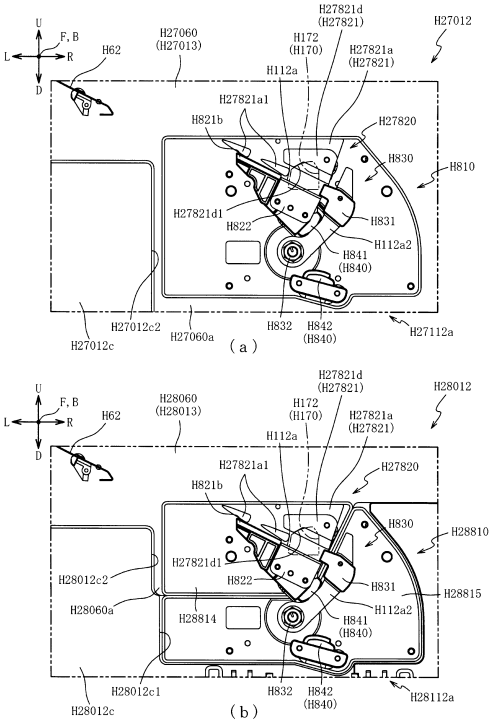
【図４３２】



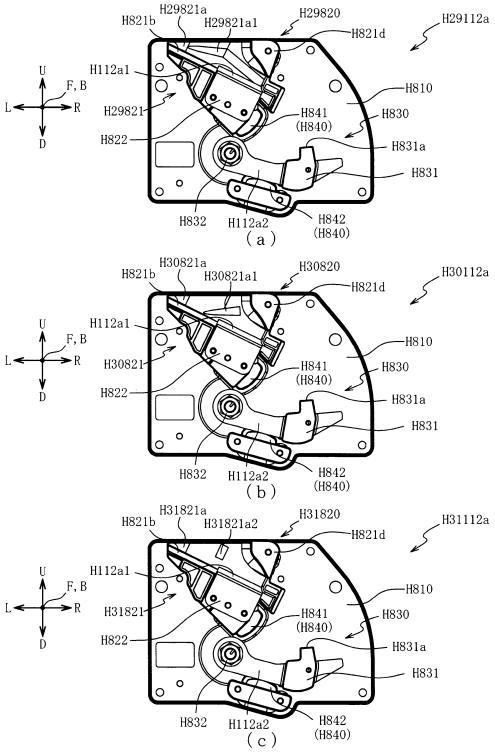
【図４３３】



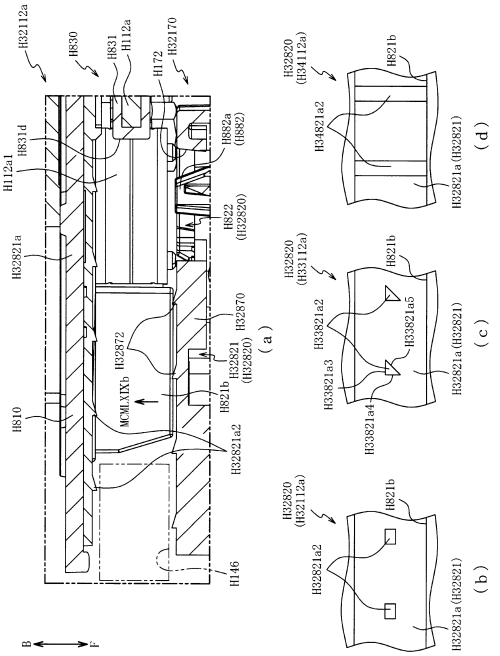
【図４３４】



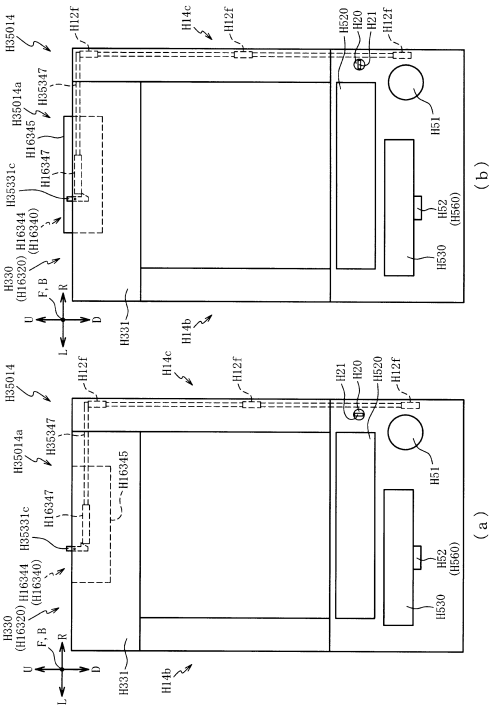
【図４３５】



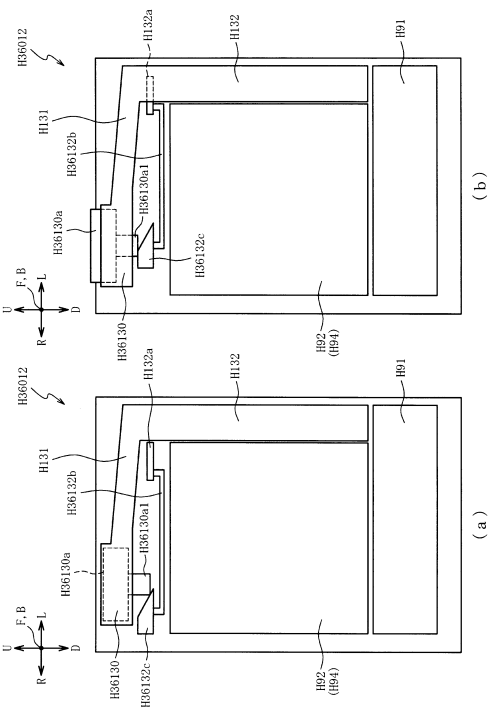
【図４３６】



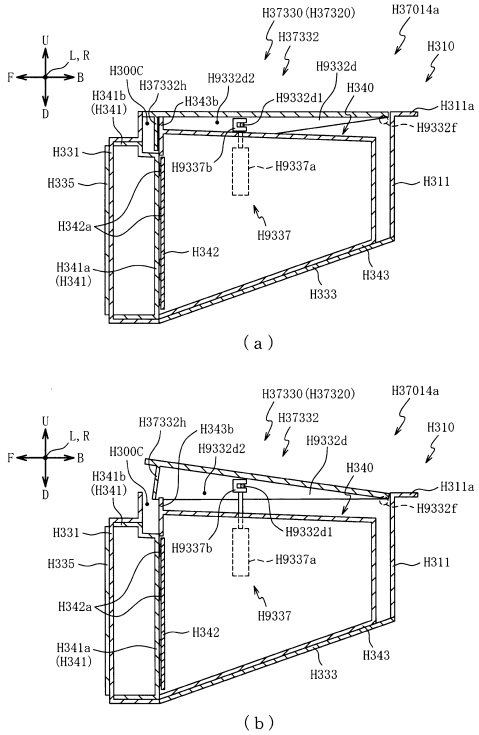
【図４３７】



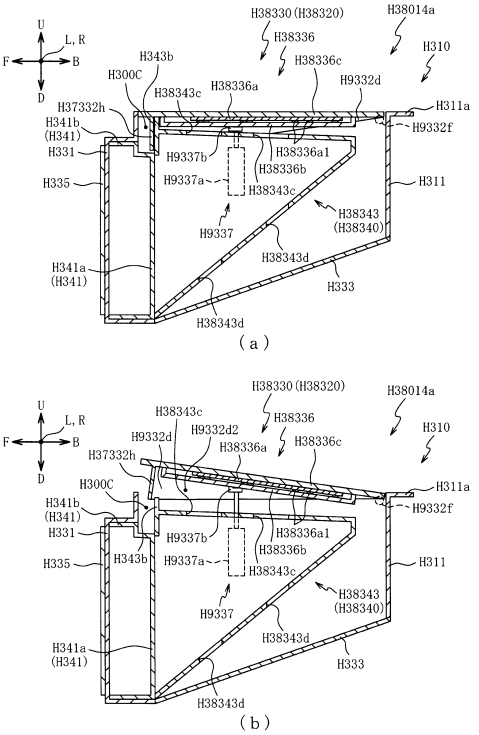
【図４３８】



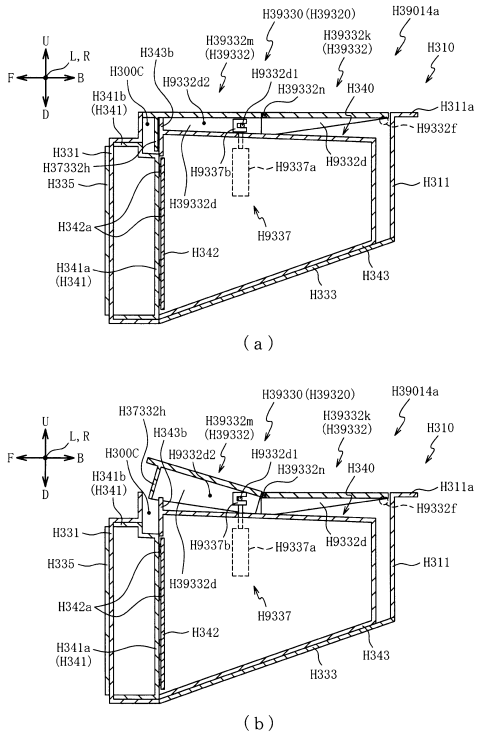
【図４３９】



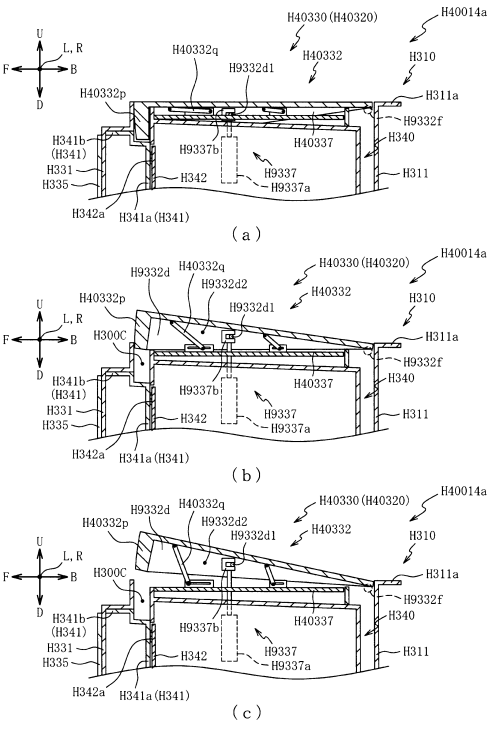
【図４４０】



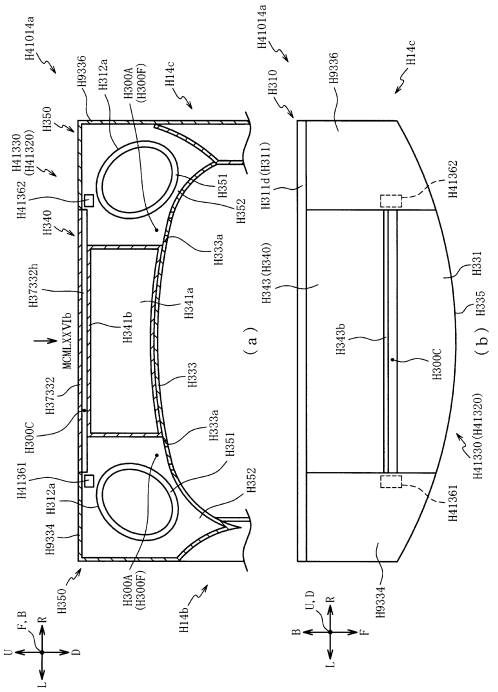
【図４４１】



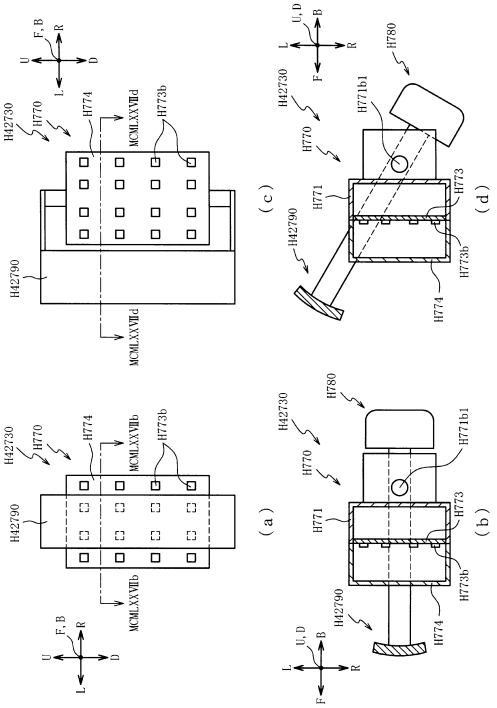
【図４４２】



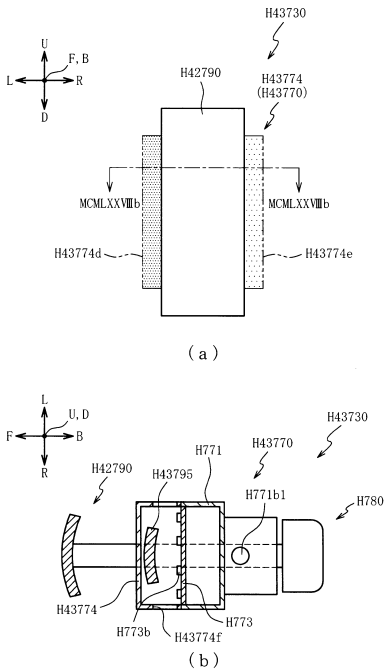
【図４４３】



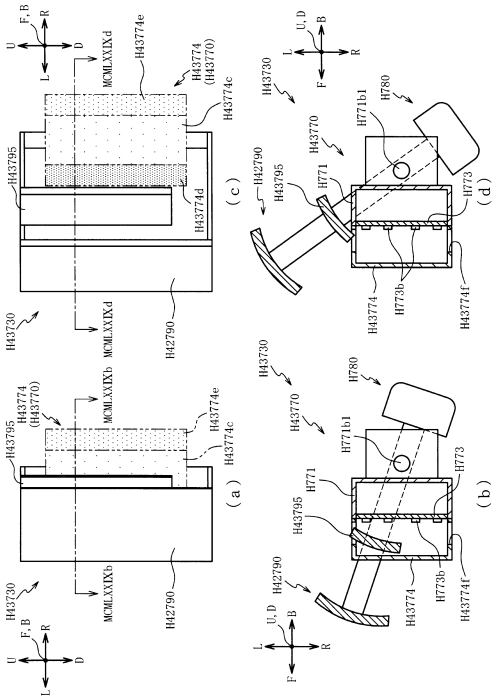
【図４４４】



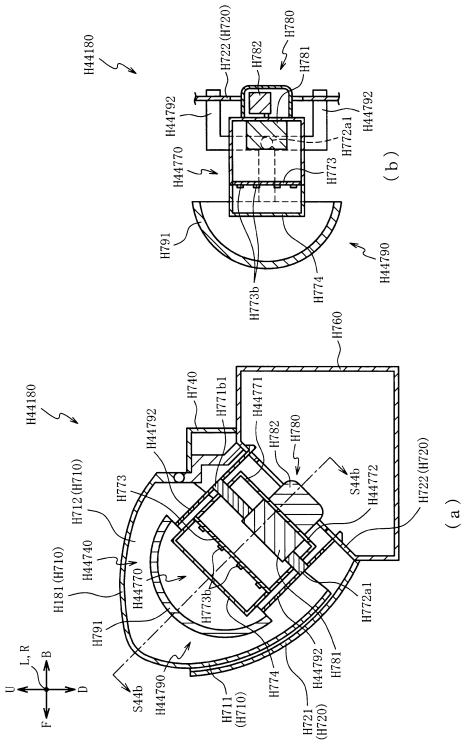
【図４４５】



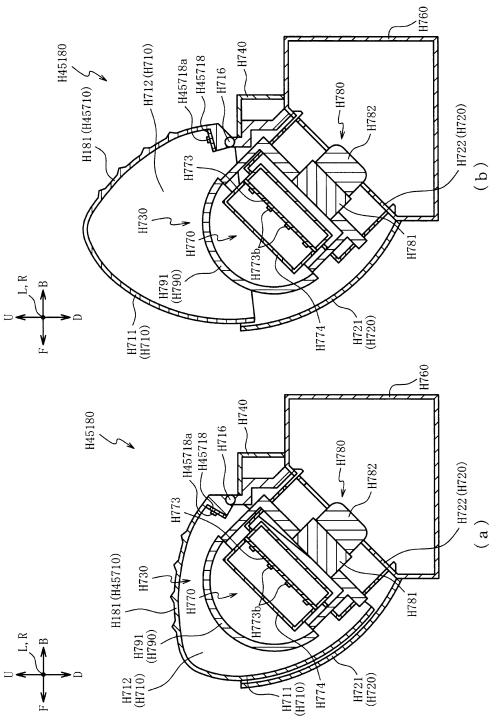
【図４４６】



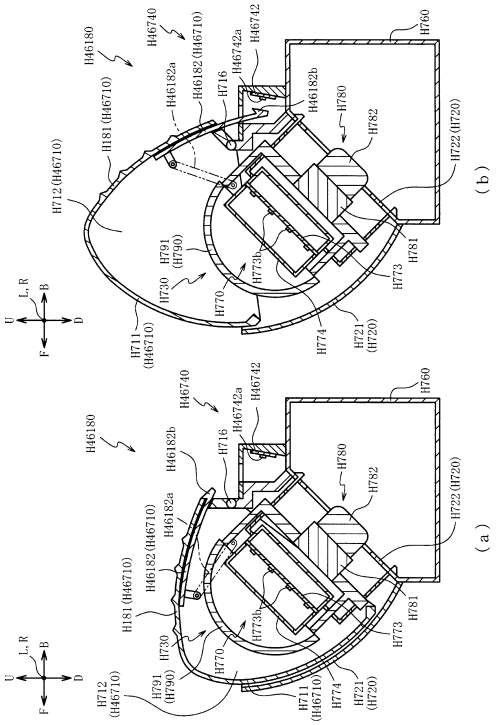
【図４４７】



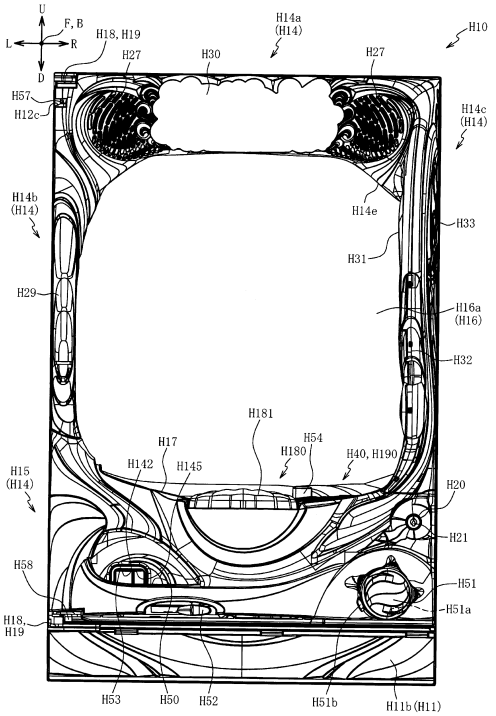
【図４４８】



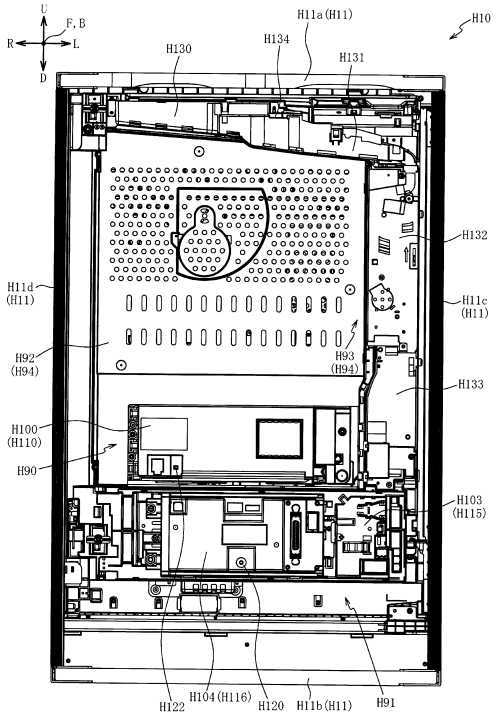
【図４４９】



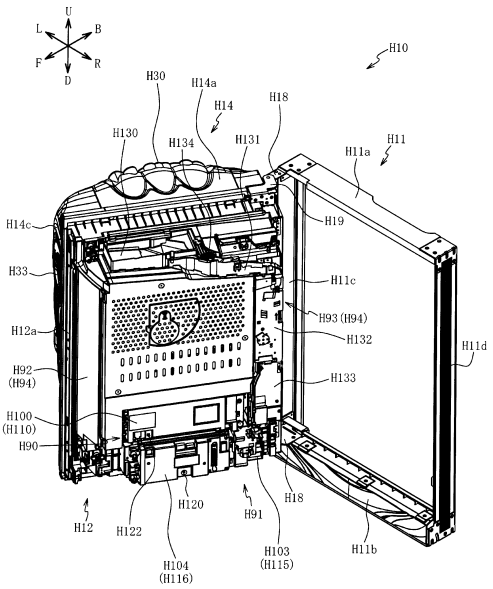
【図４５０】



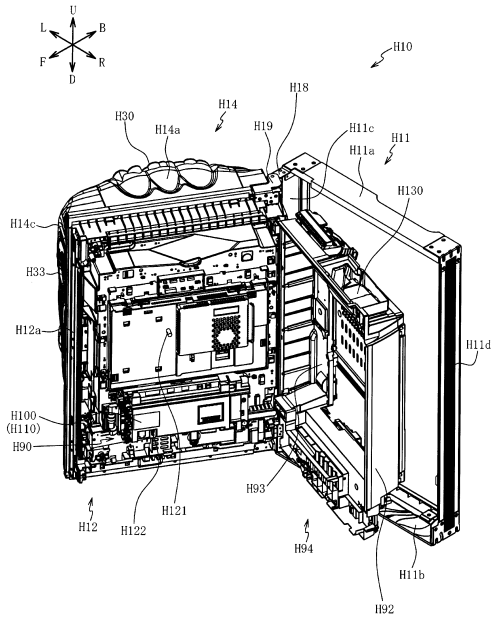
【図４５１】



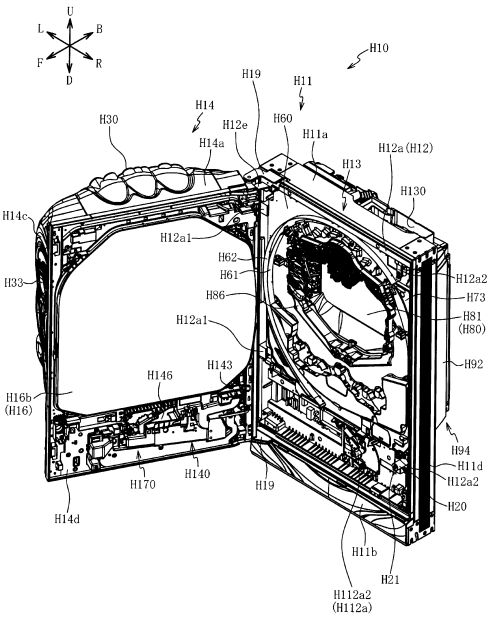
【図４５２】



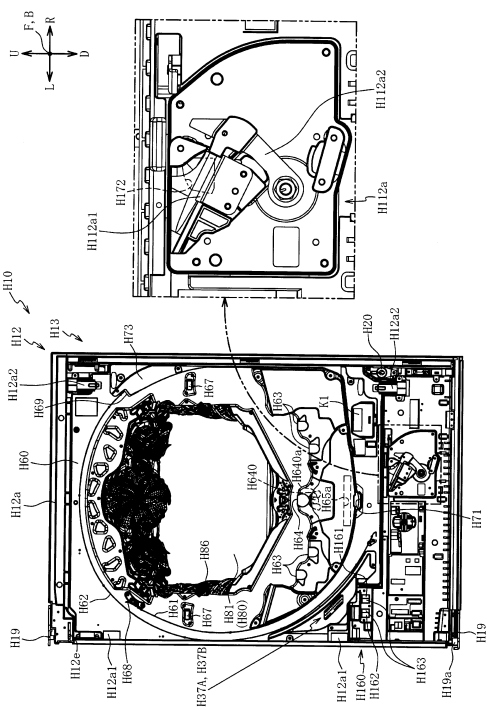
【図４５３】



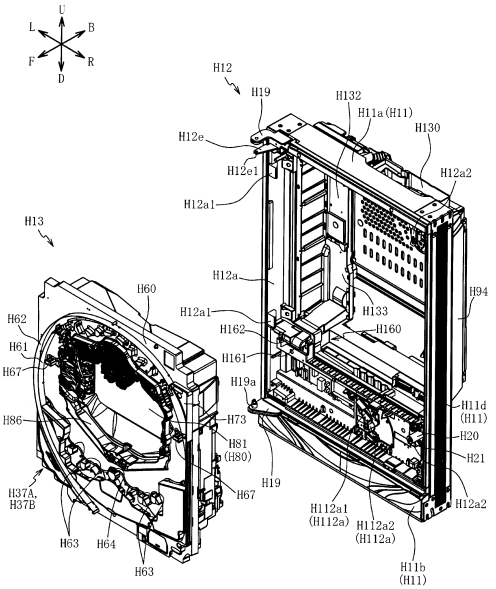
【図４５４】



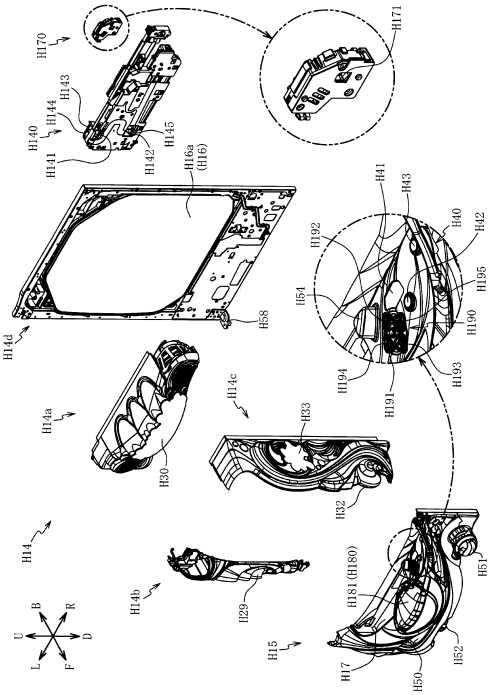
【図４５５】



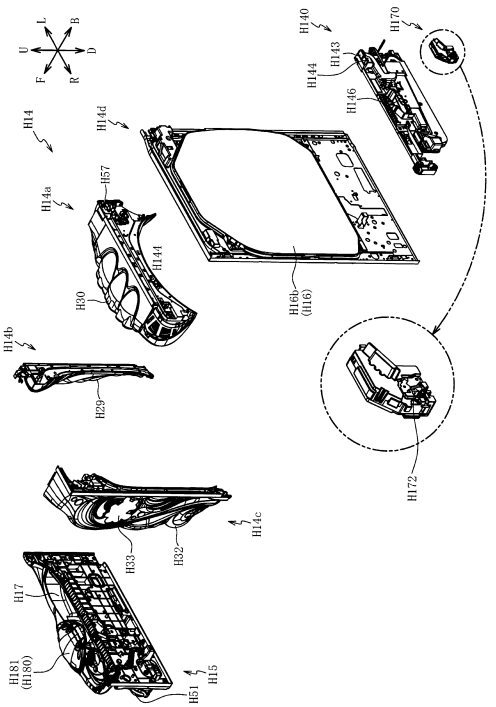
【図４５６】



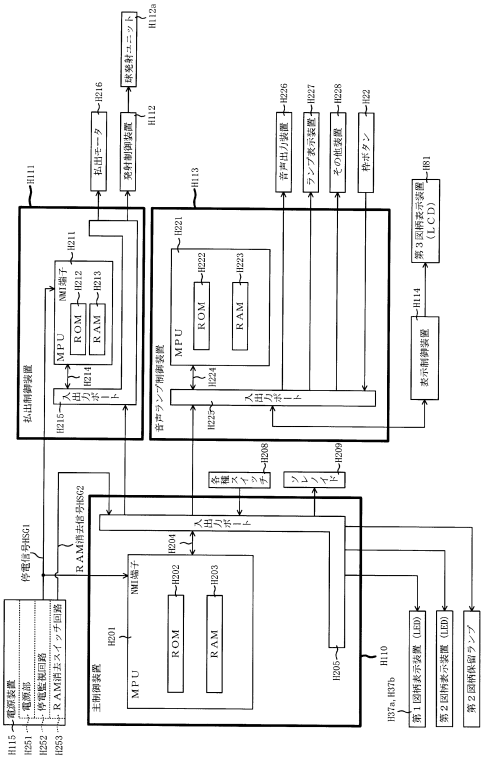
【図４５７】



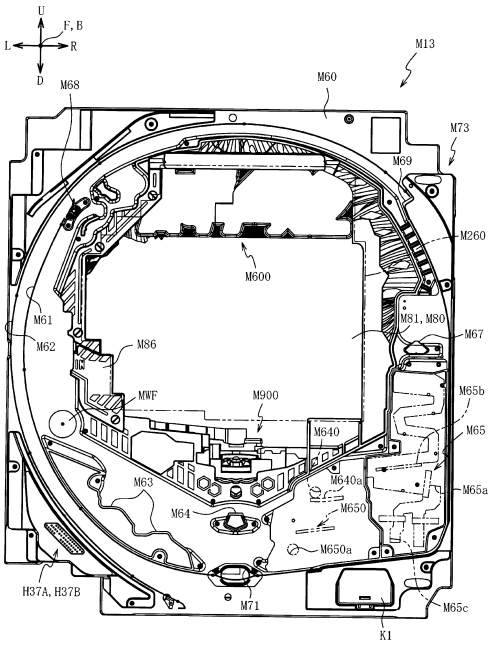
【図４５８】



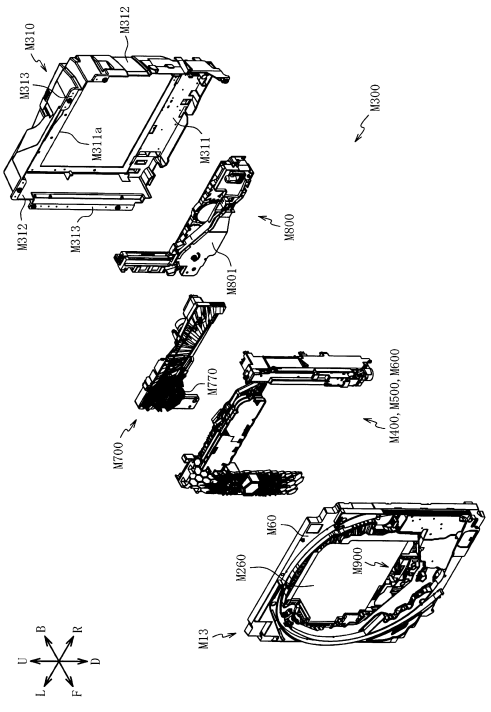
【図４５９】



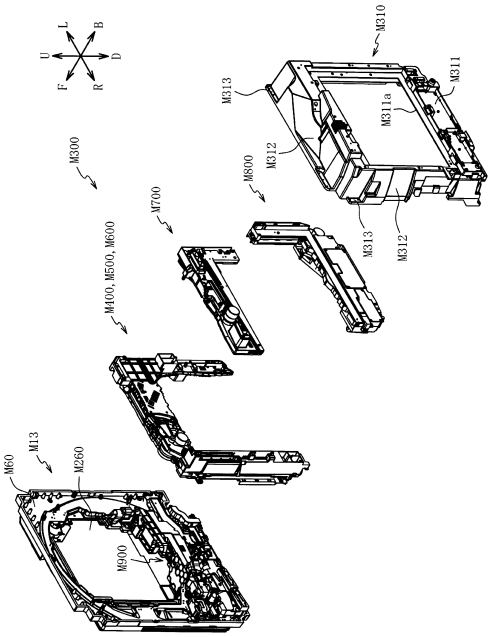
【図４６０】



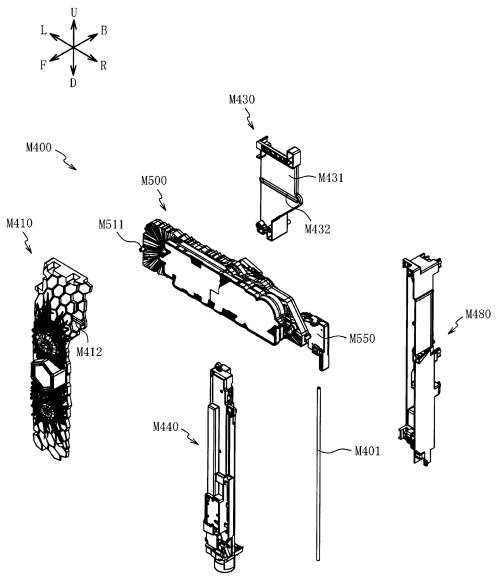
【図４６１】



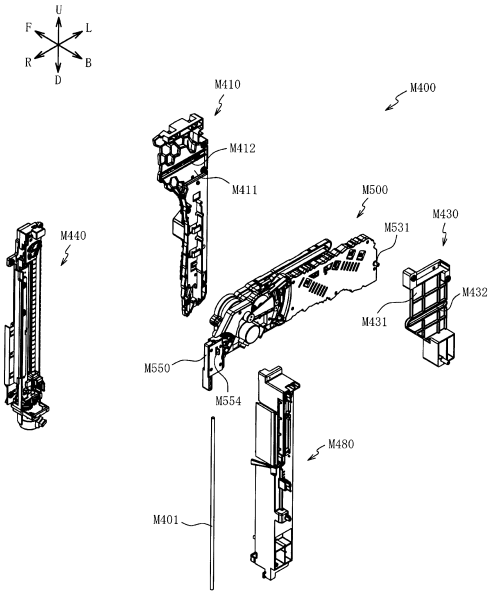
【図４６２】



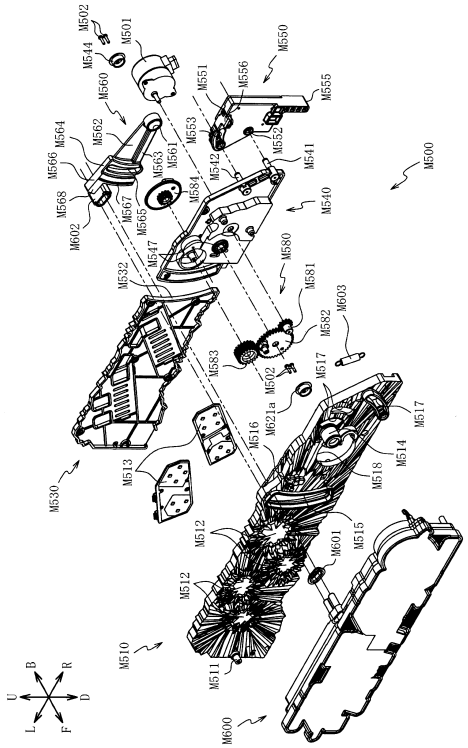
【図４６３】



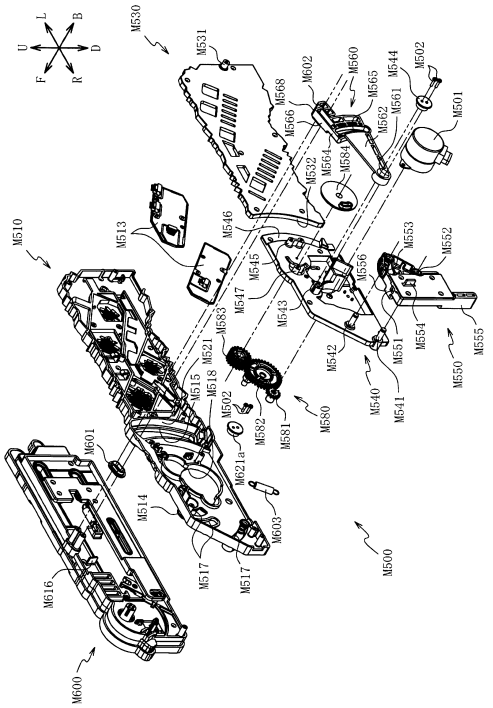
【図４６４】



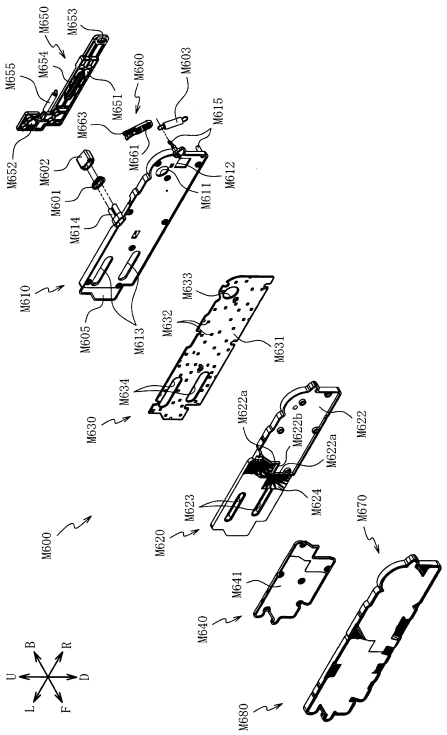
【図４６５】



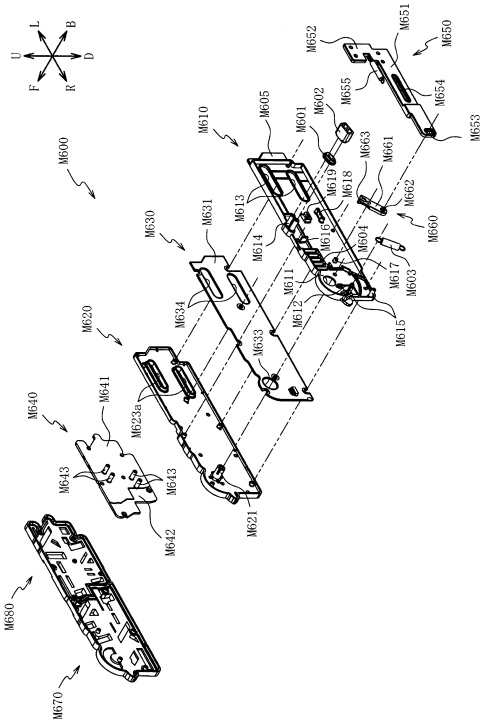
【図４６６】



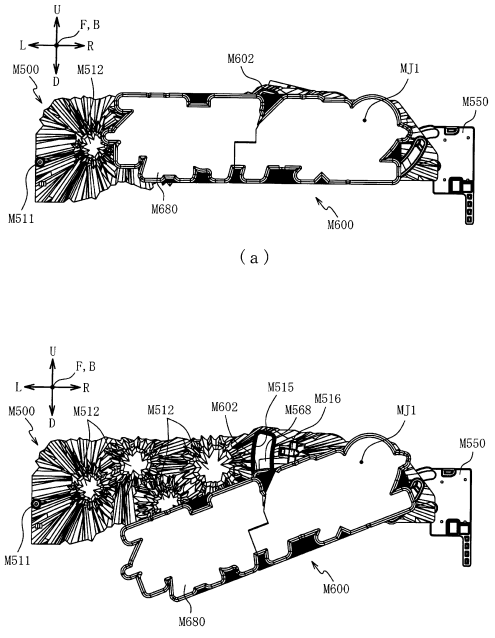
【図４６７】



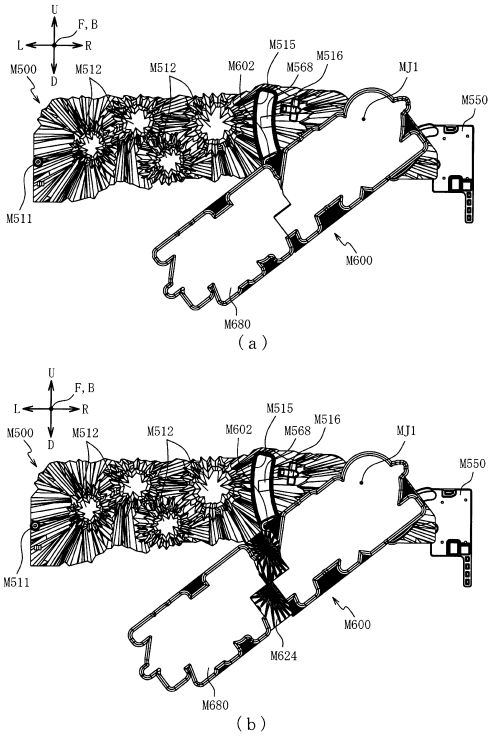
【図４６８】



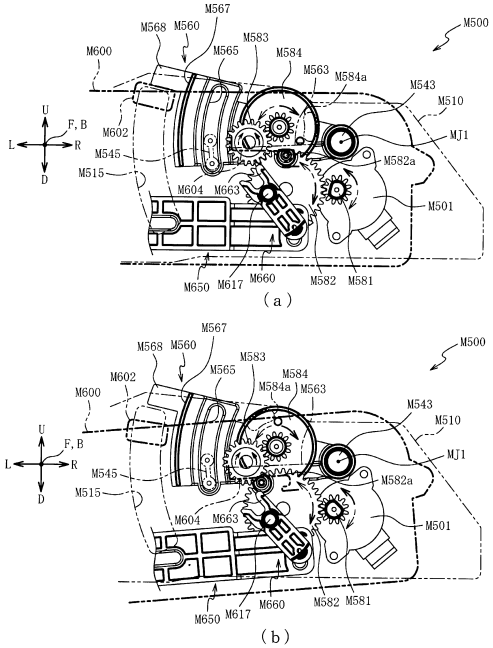
【図４６９】



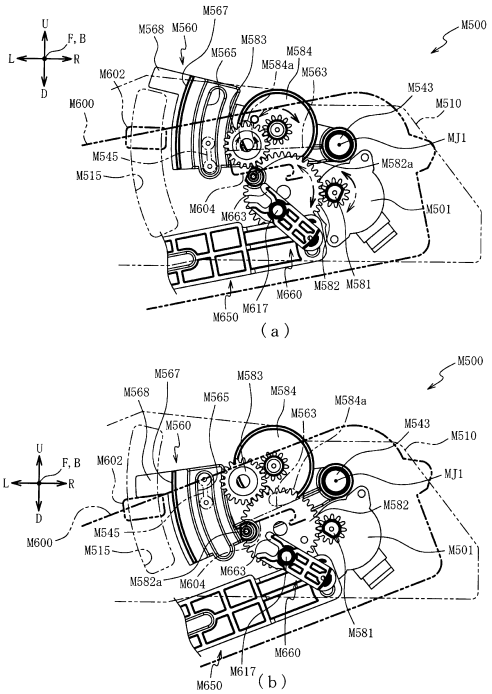
【図４７０】



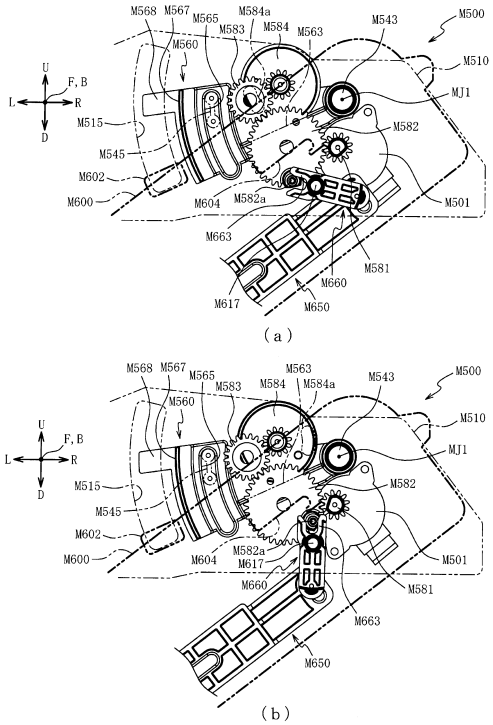
【図４７１】



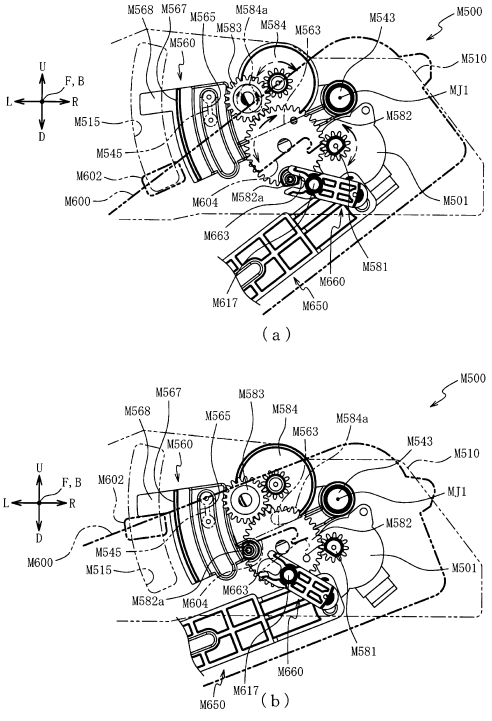
【図４７２】



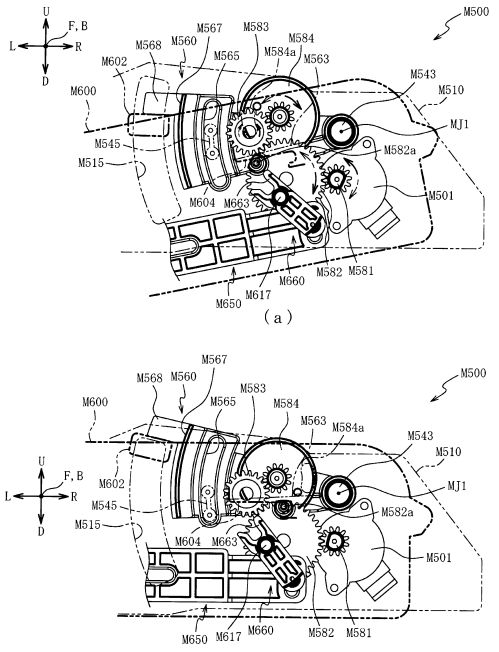
【図４７３】



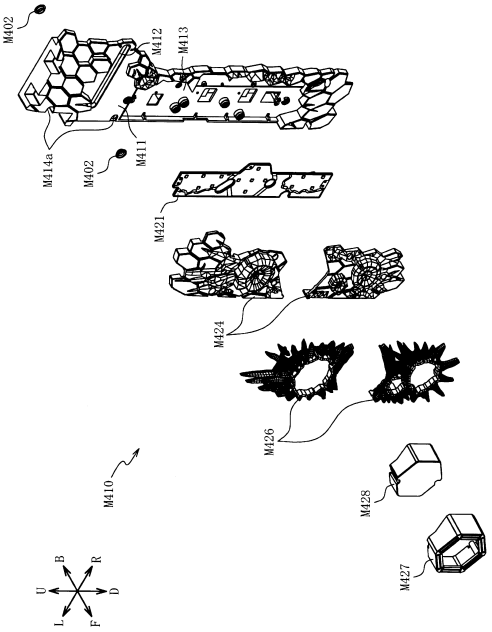
【図４７４】



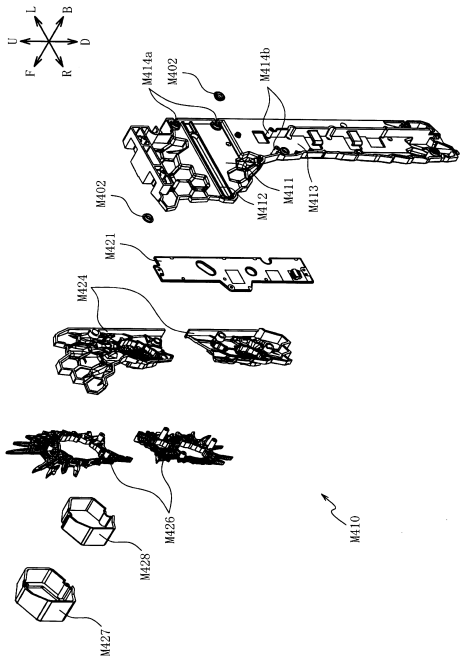
【図４７５】



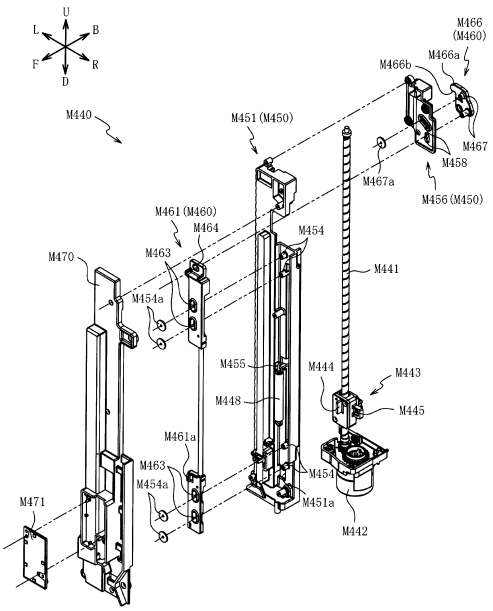
【図４７６】



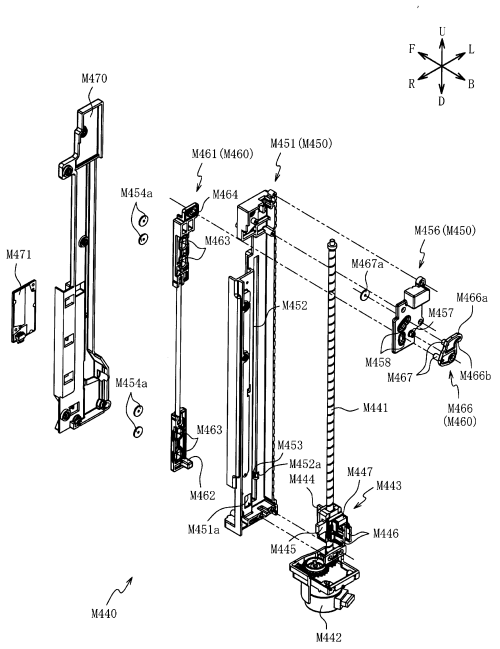
【図４７７】



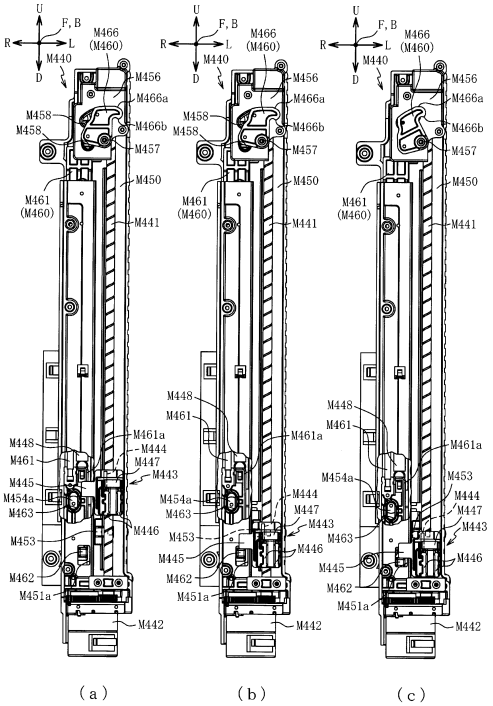
【図４７８】



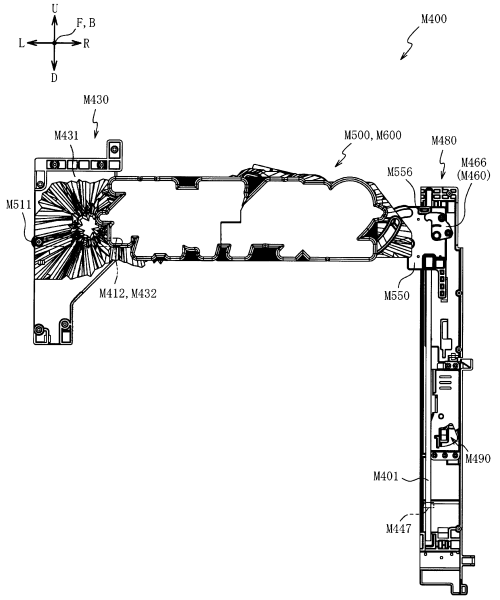
【図４７９】



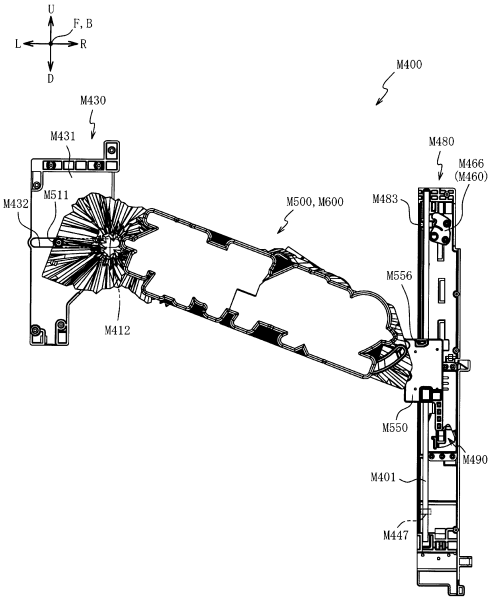
【図４８０】



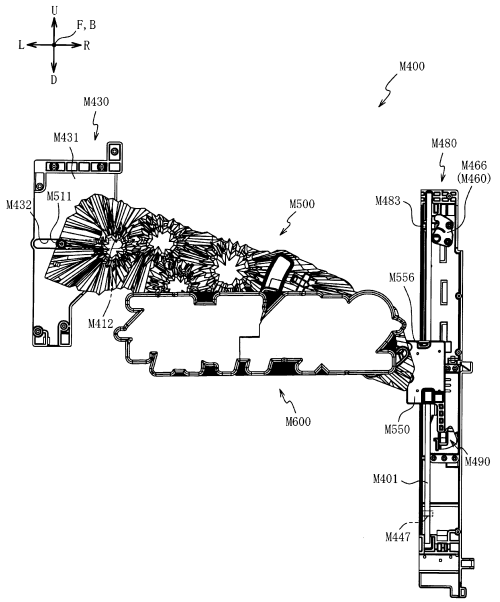
【図４８１】



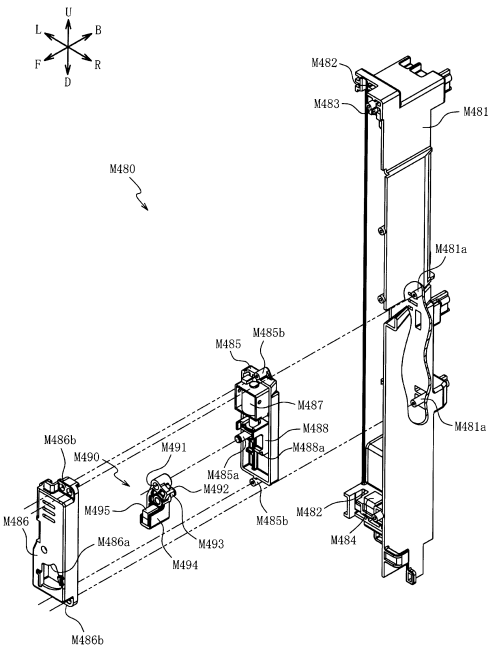
【図４８２】



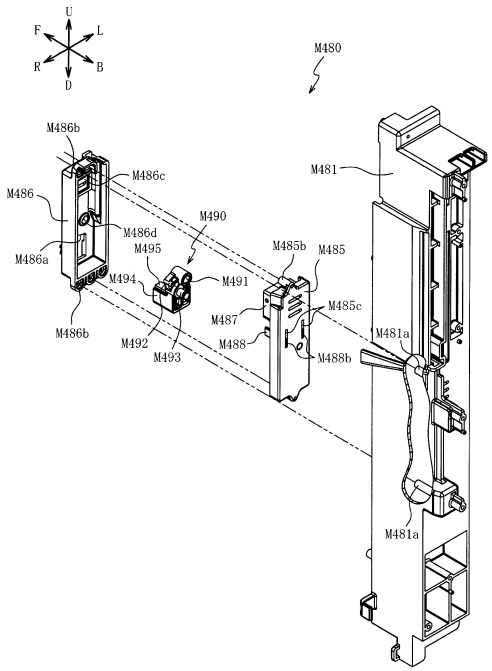
【図４８３】



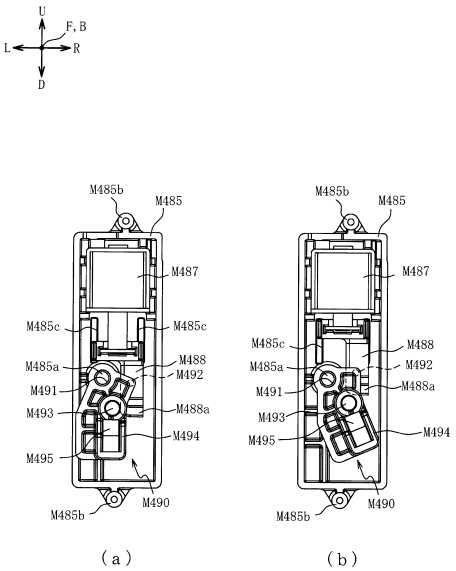
【図４８４】



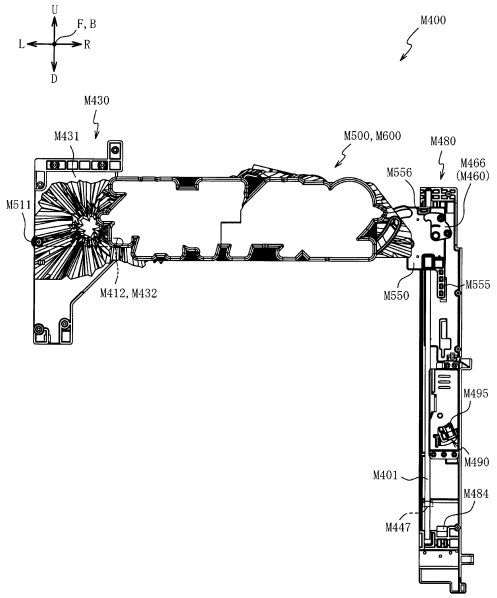
【図４８５】



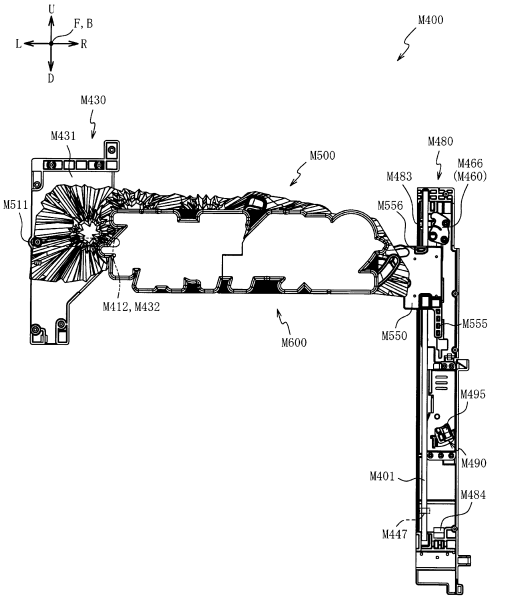
【図４８６】



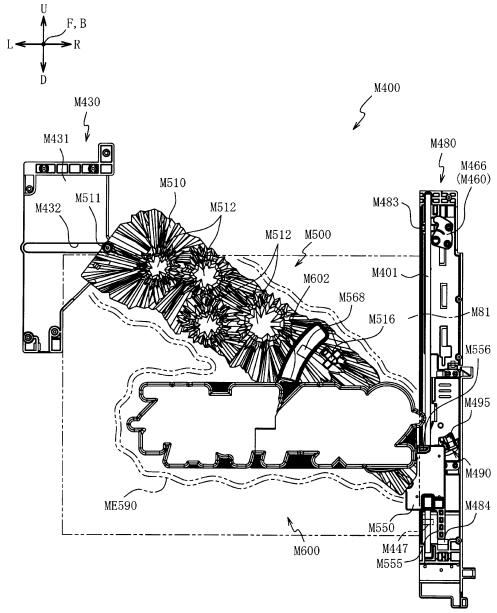
【図４８７】



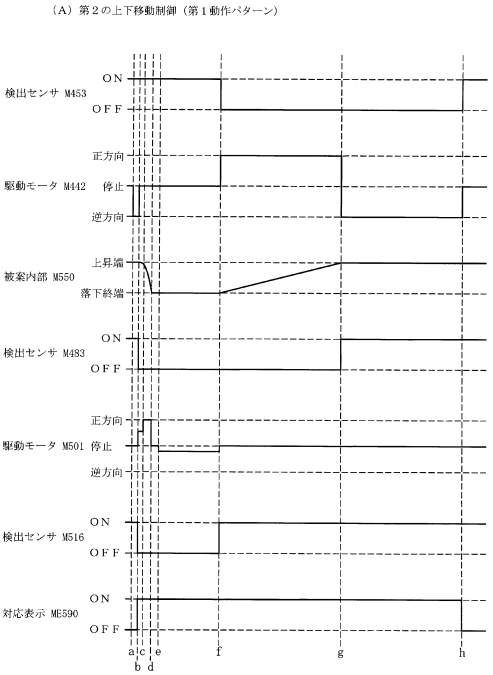
【図４８８】



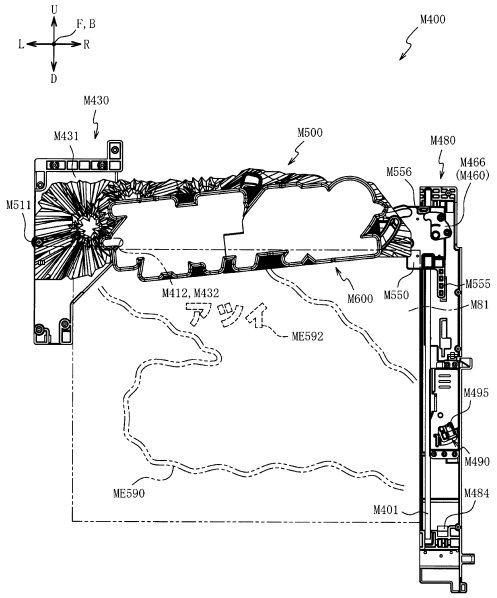
【図４８９】



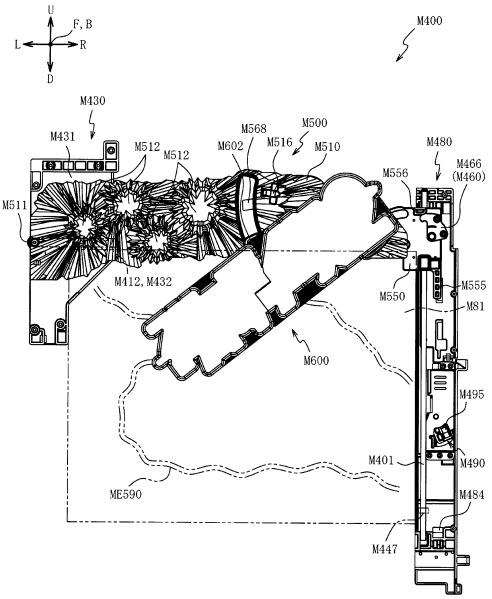
【図４９０】



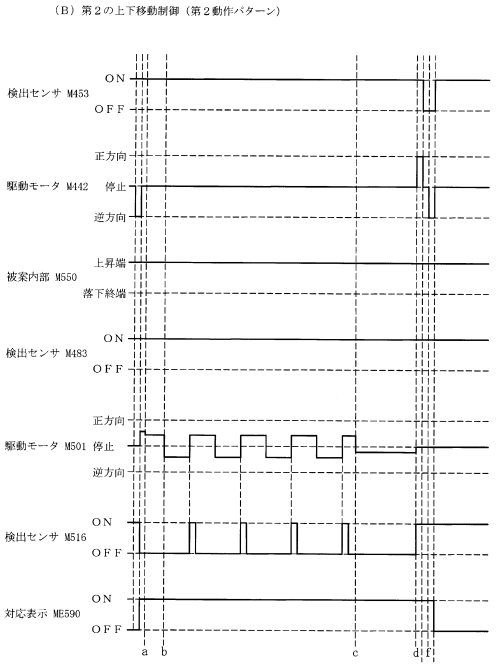
【図４９１】



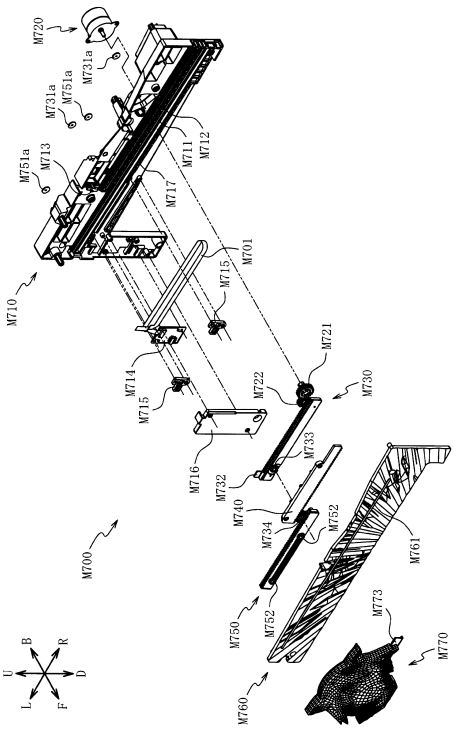
【図４９２】



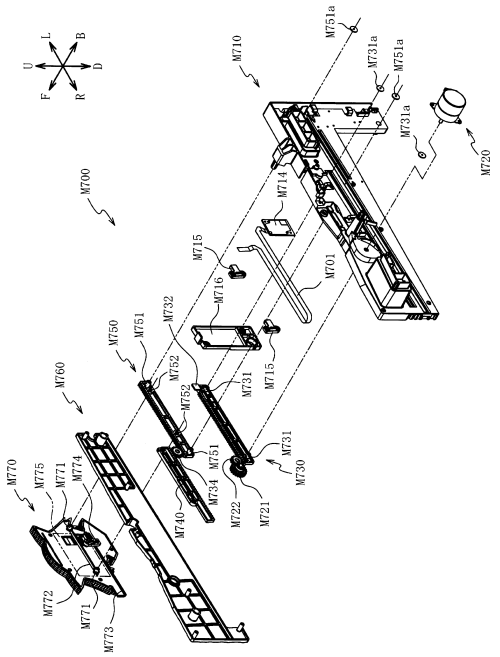
【図４９３】



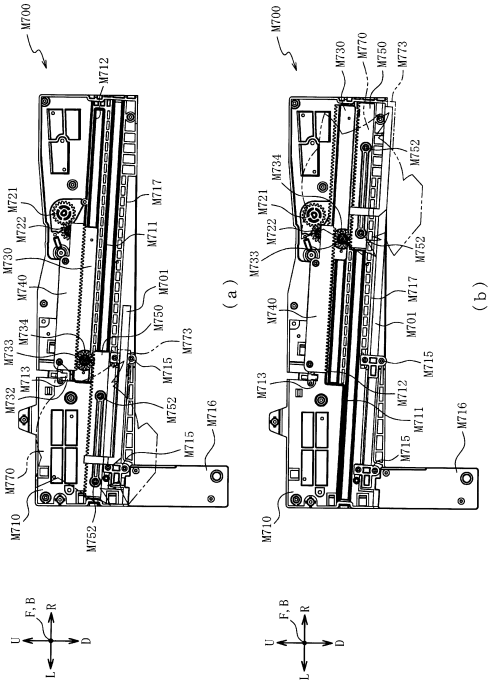
【図４９４】



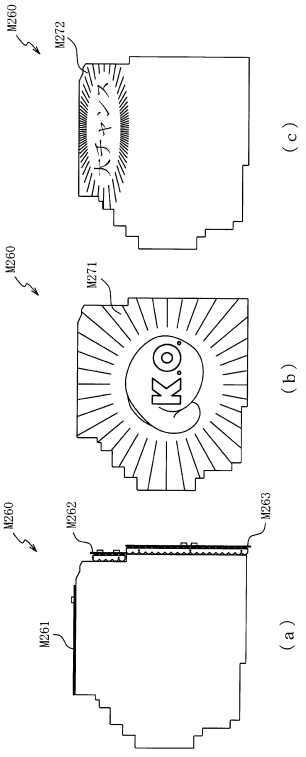
【図４９５】



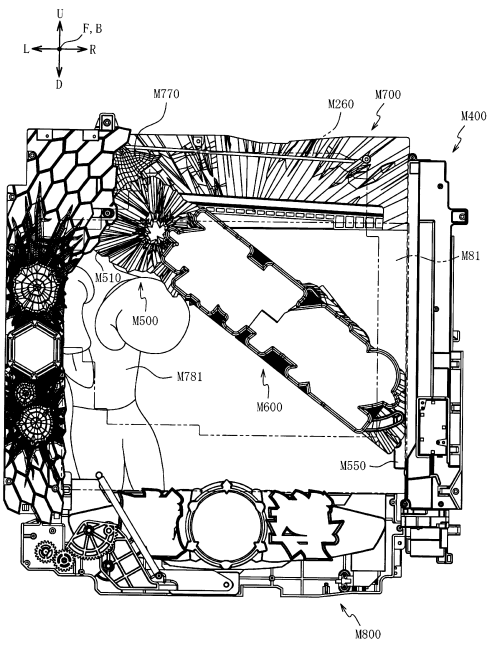
【図４９６】



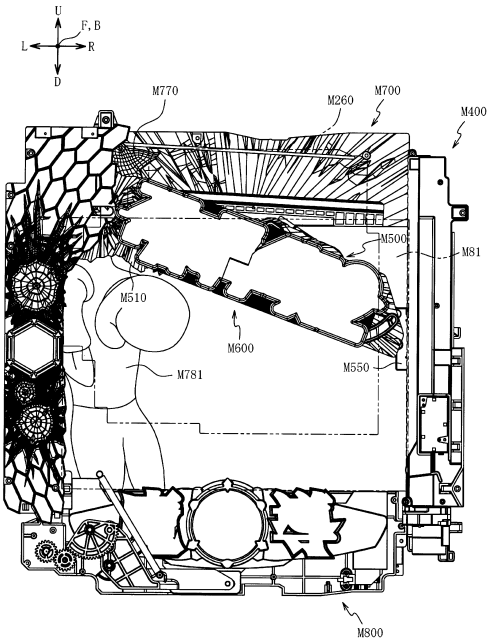
【図４９７】



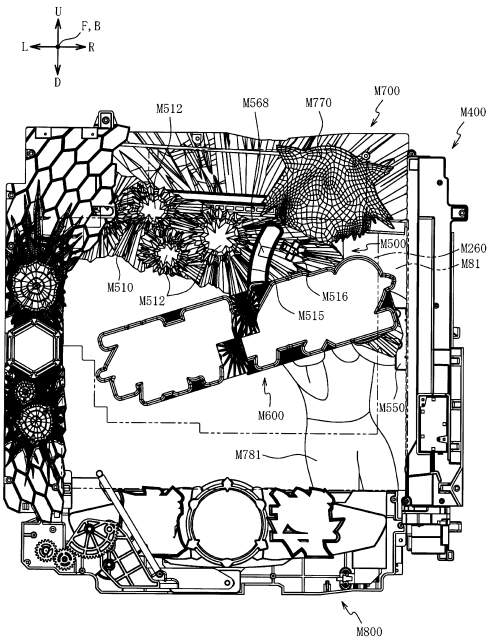
【図４９８】



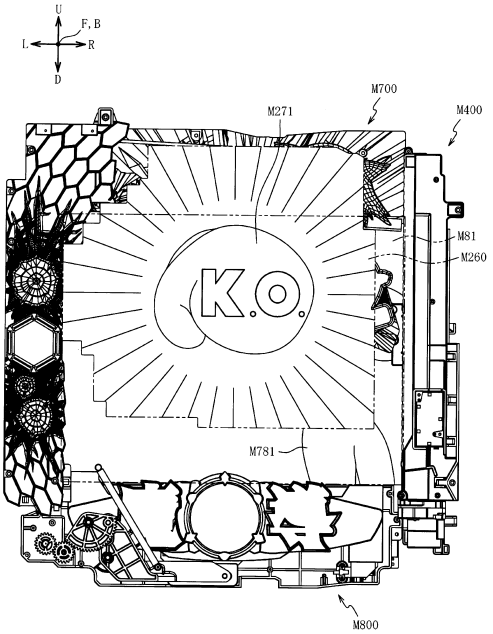
【図４９９】



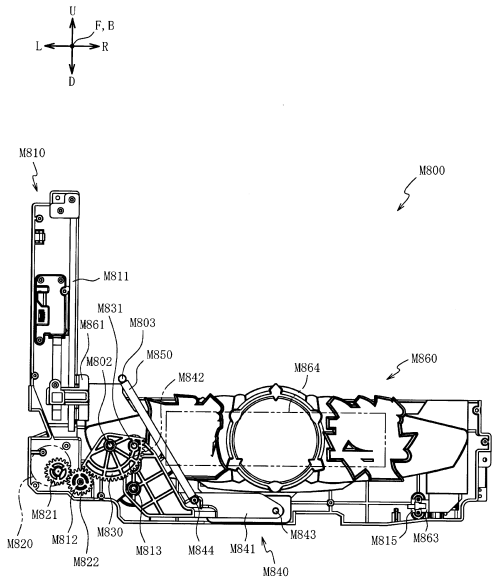
【図５００】



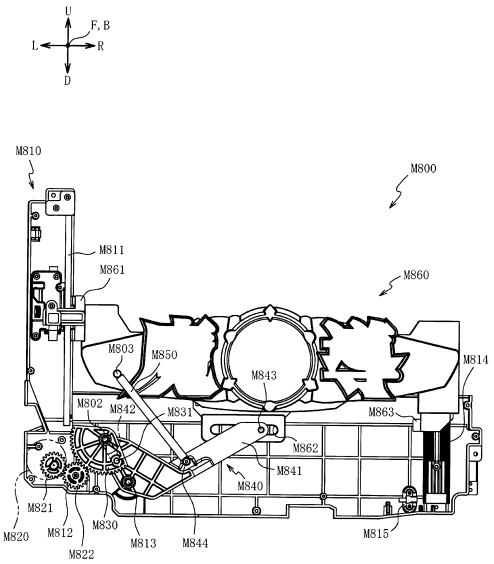
【図５０１】



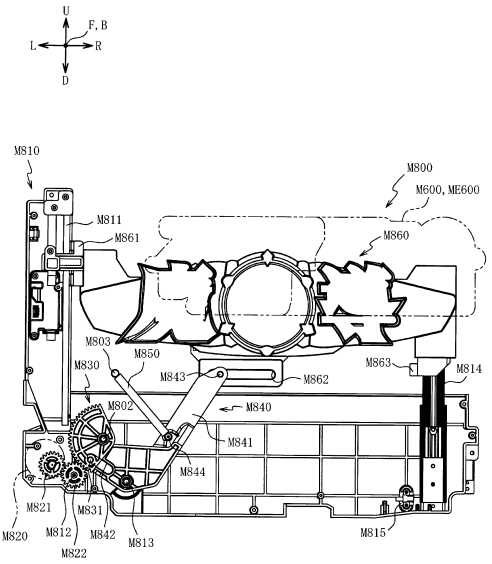
【図５０２】



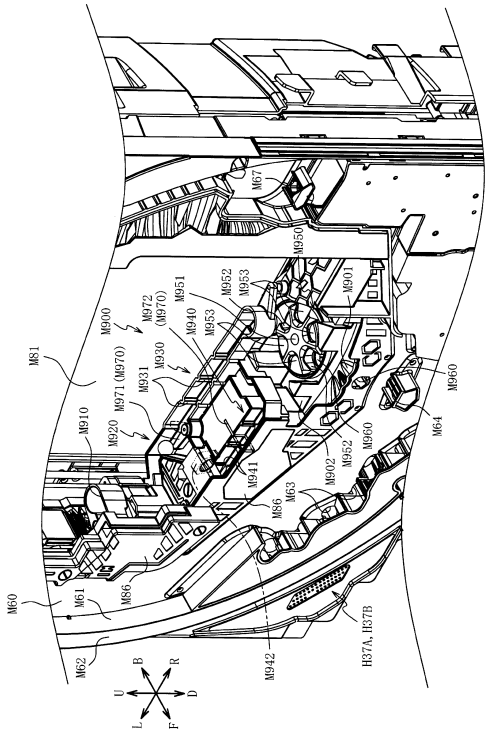
【図５０３】



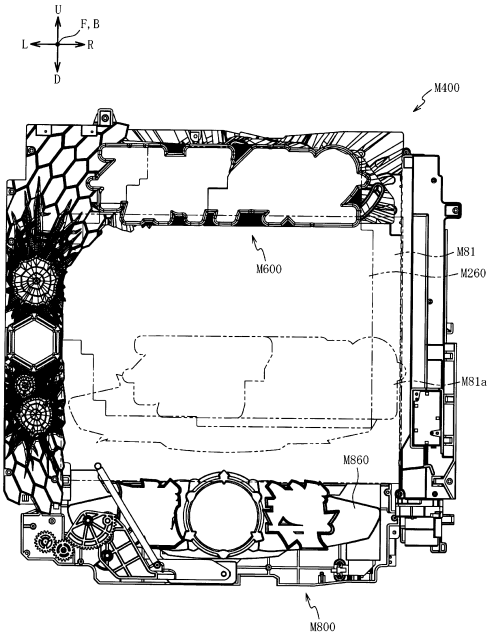
【図５０４】



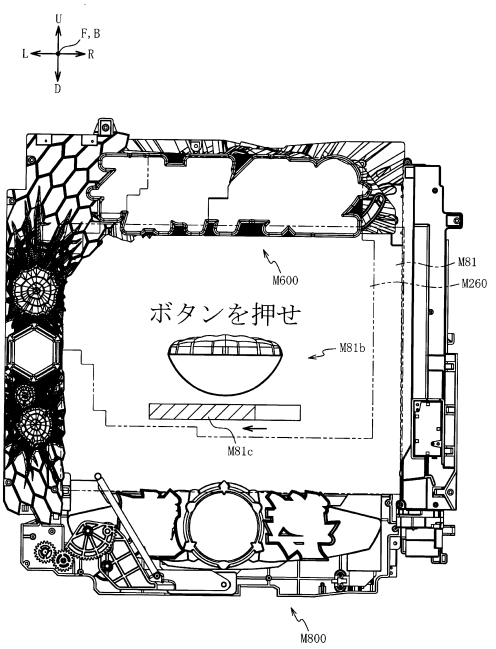
【図５０５】



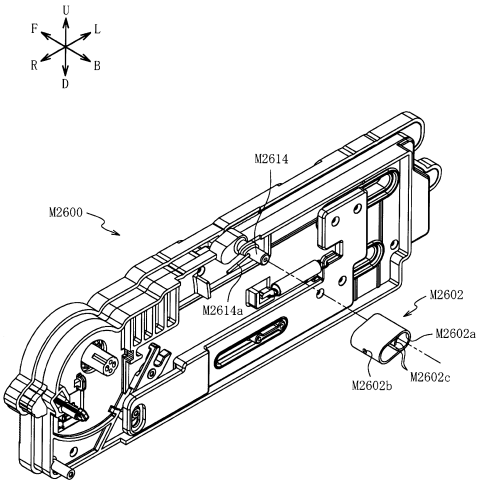
【図５０６】



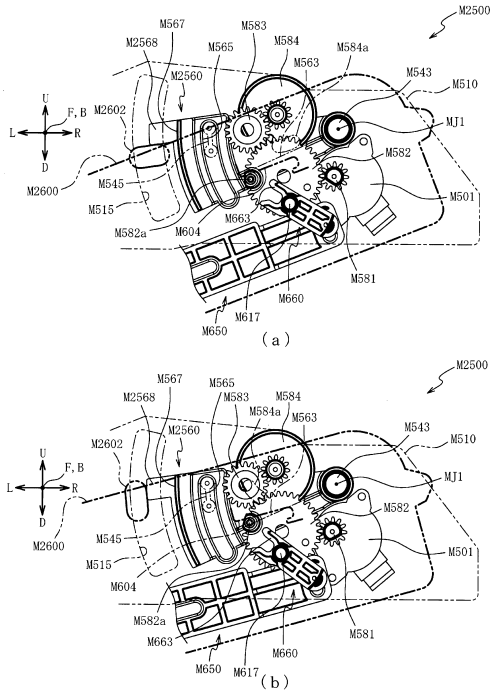
【図５０７】



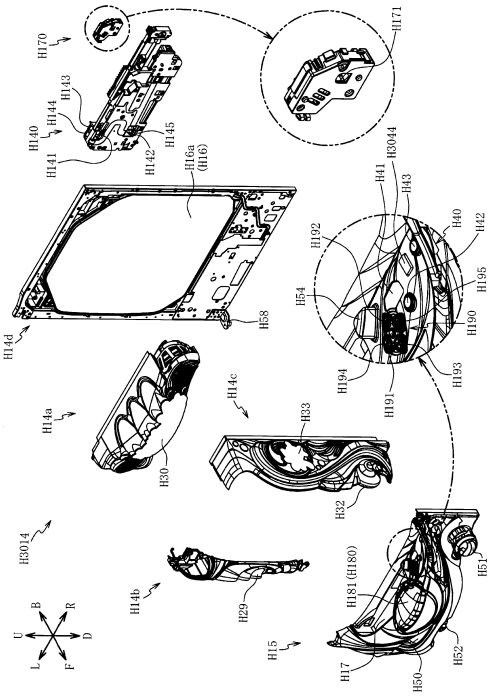
【図５０８】



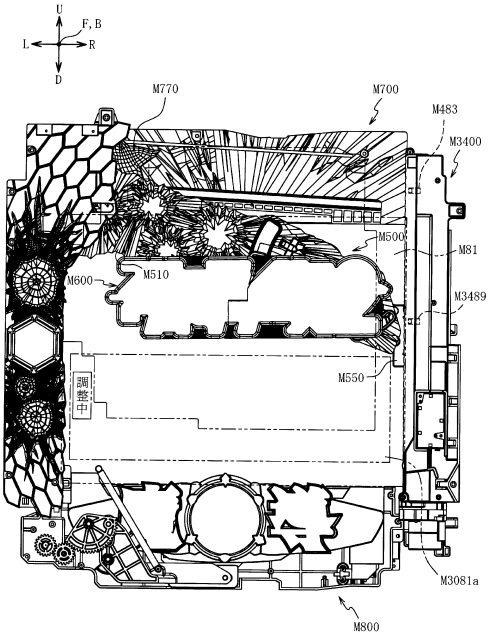
【図５０９】



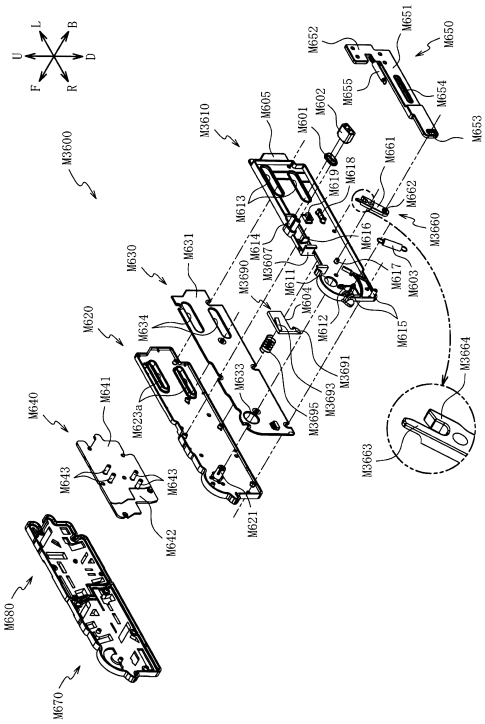
【図５１０】



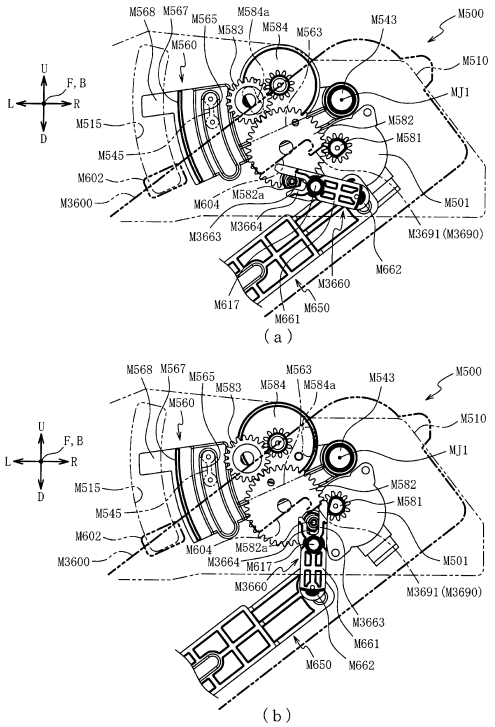
【図５１１】



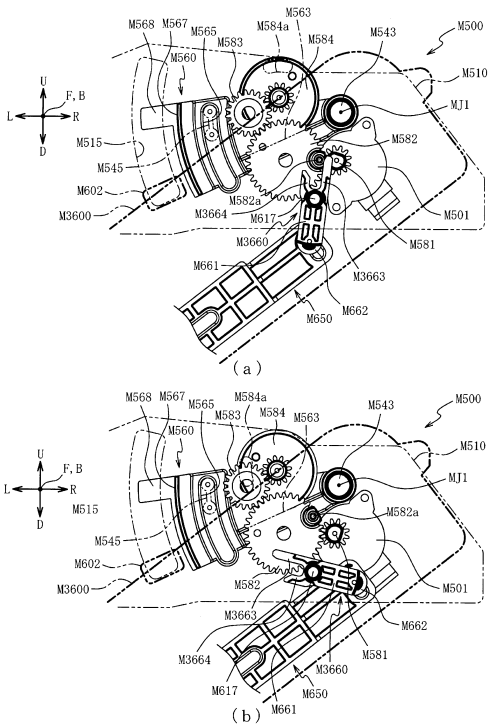
【図５１２】



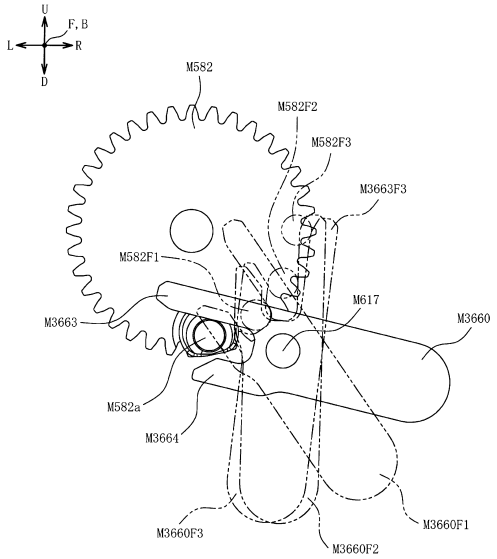
【図５１３】



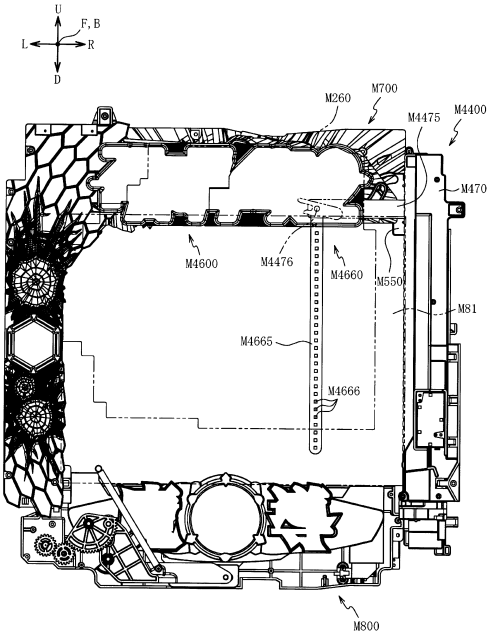
【図５１４】



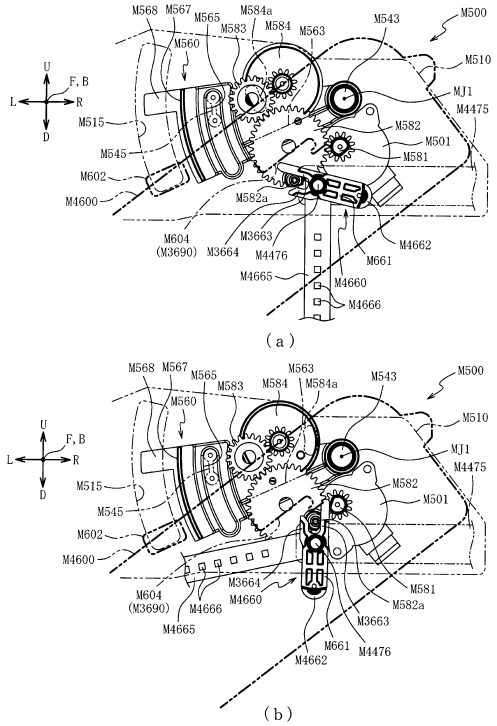
【図５１５】



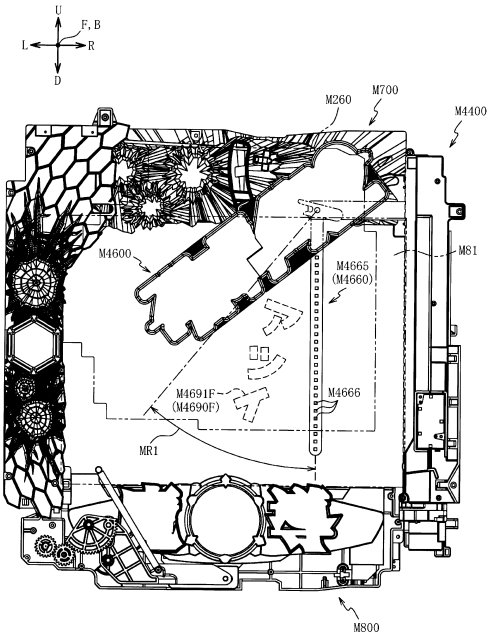
【図５１６】



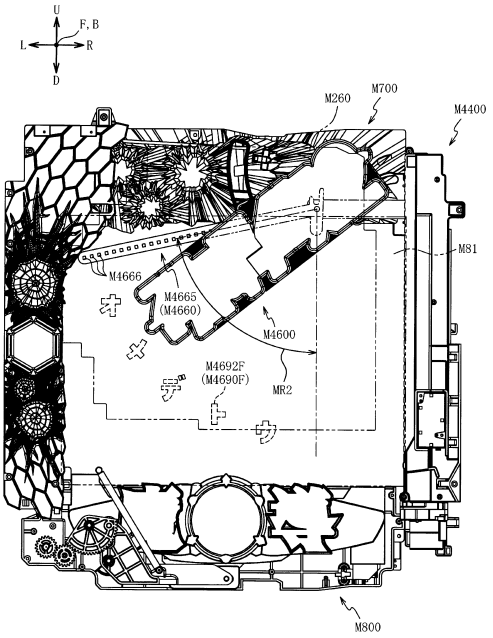
【図５１７】



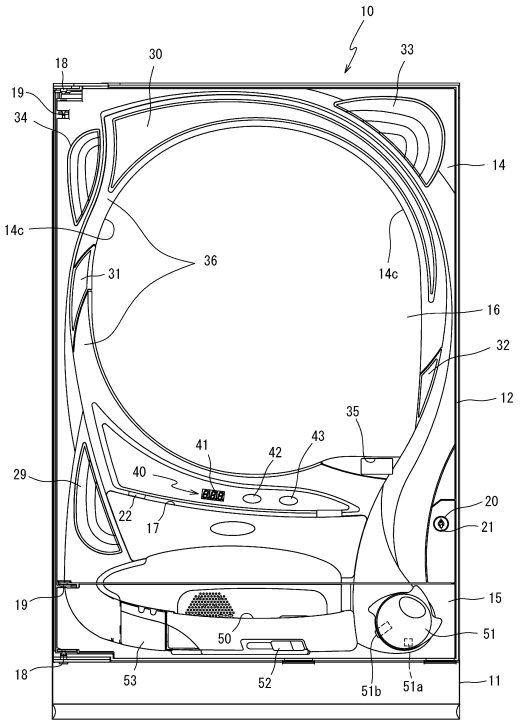
【図５１８】



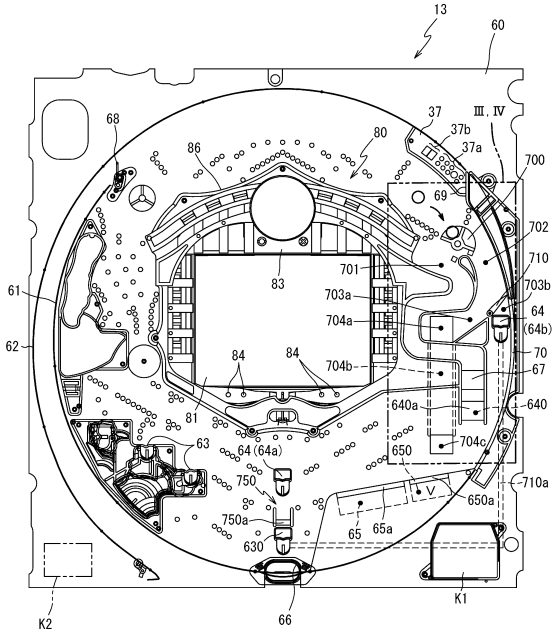
【図５１９】



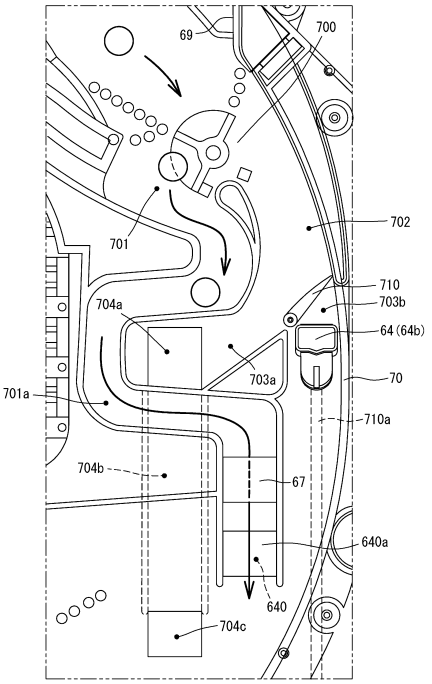
【図５２０】



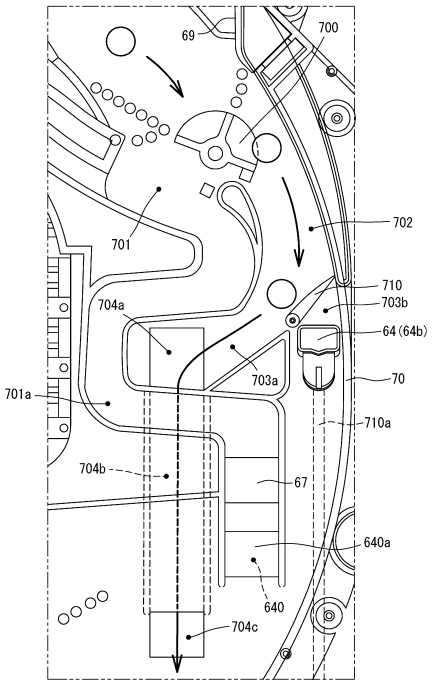
【図５２１】



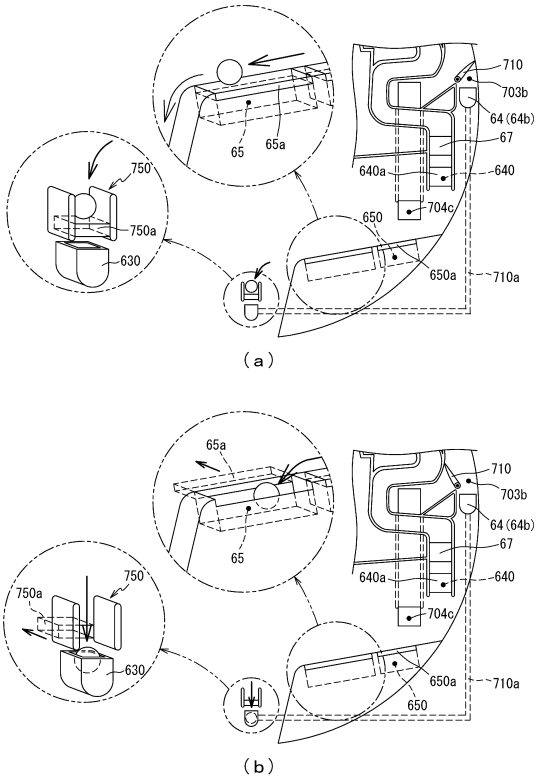
【図５２２】



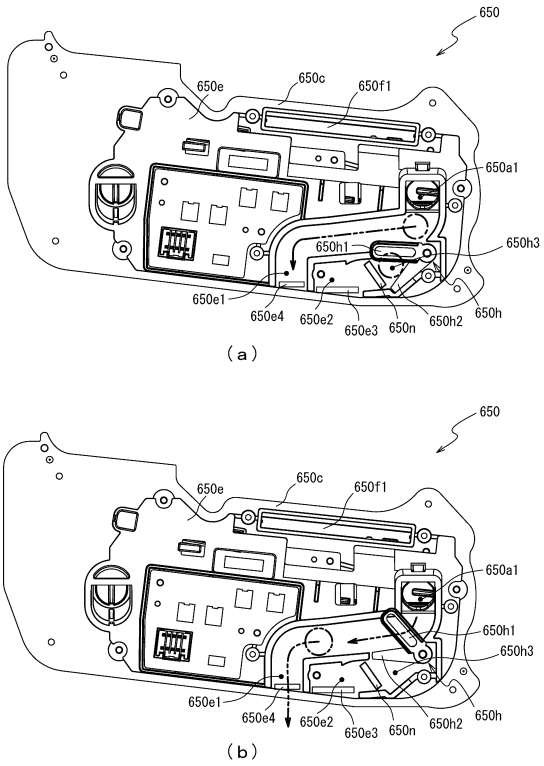
【図５２３】



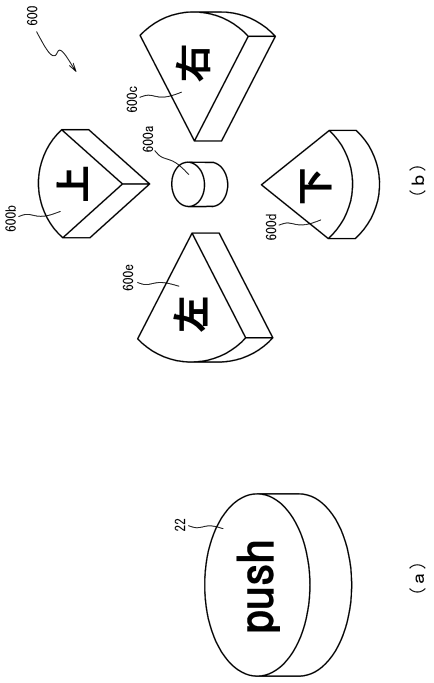
【図５２４】



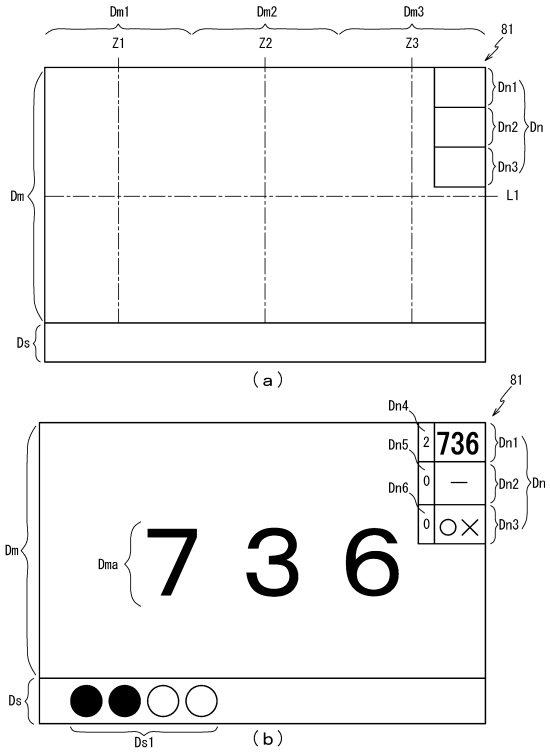
【図５２５】



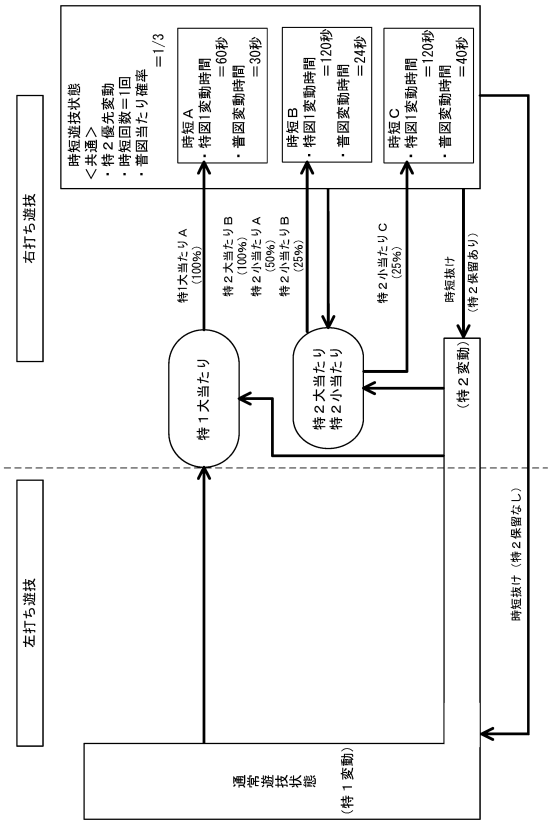
【図５２６】



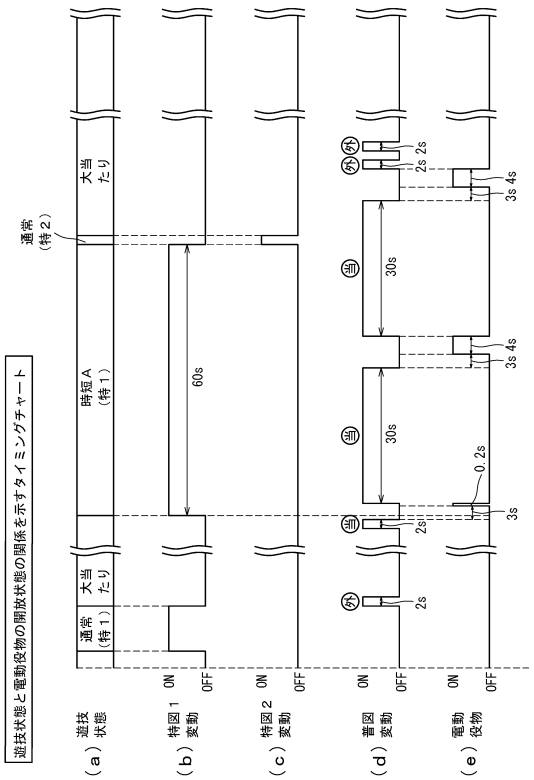
【図５２７】



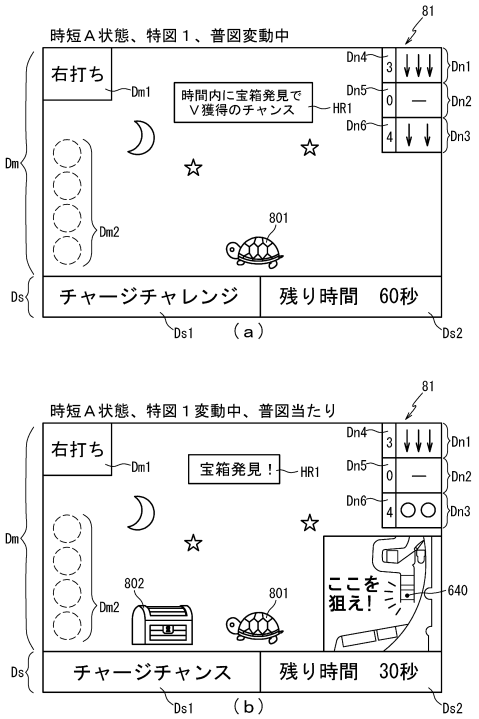
【図５２８】



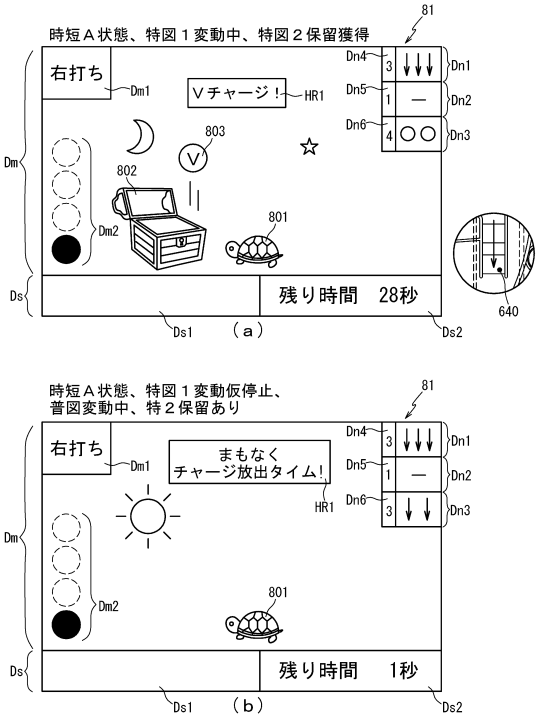
【図５２９】



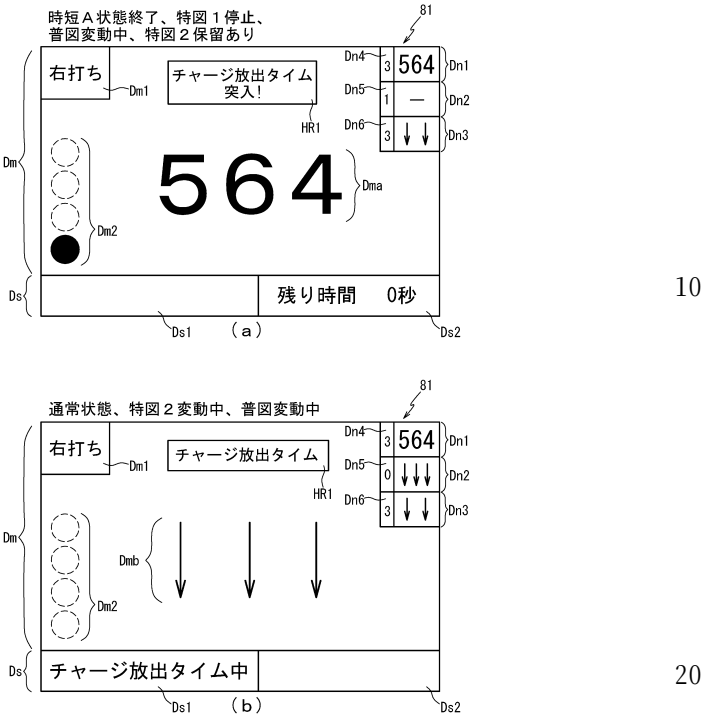
【図５３０】



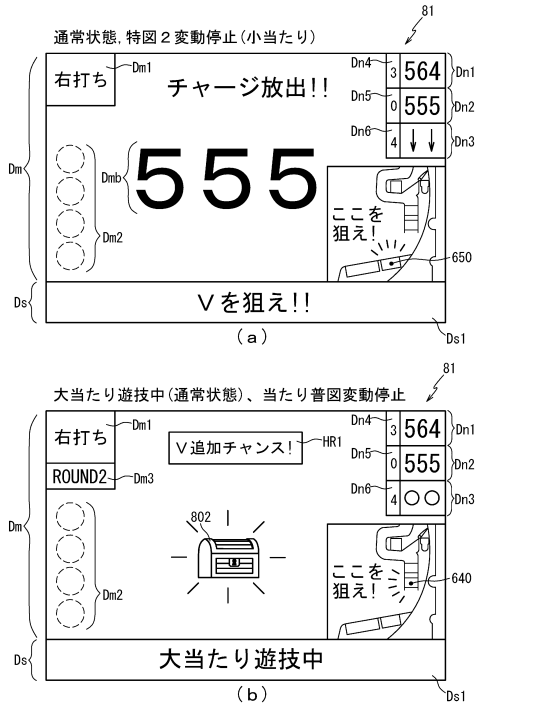
【図５３１】



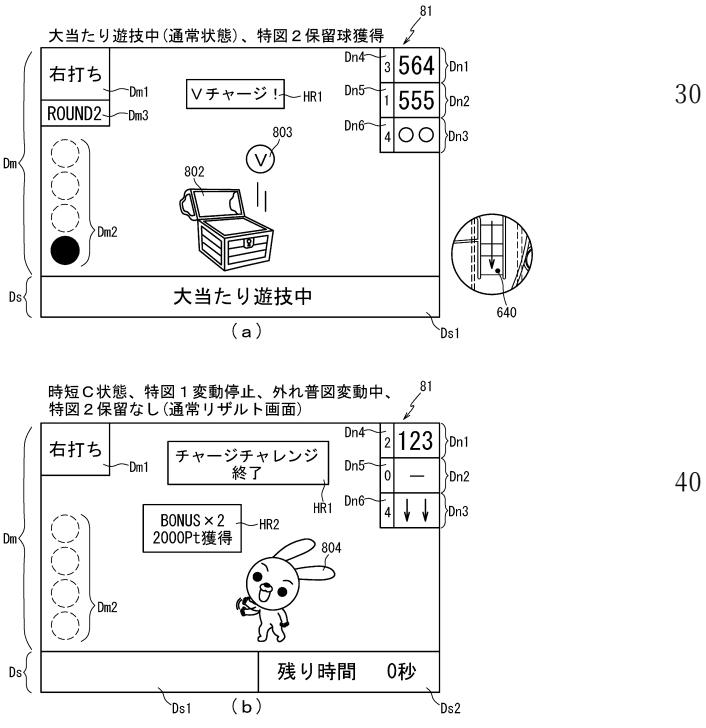
【図５３２】



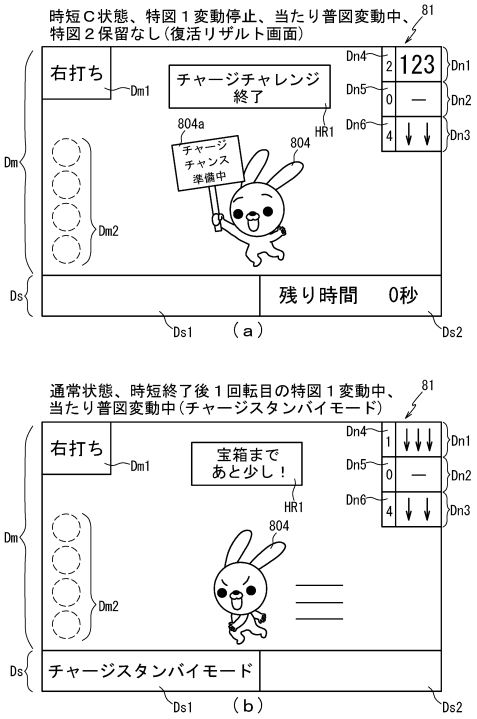
【図５３３】



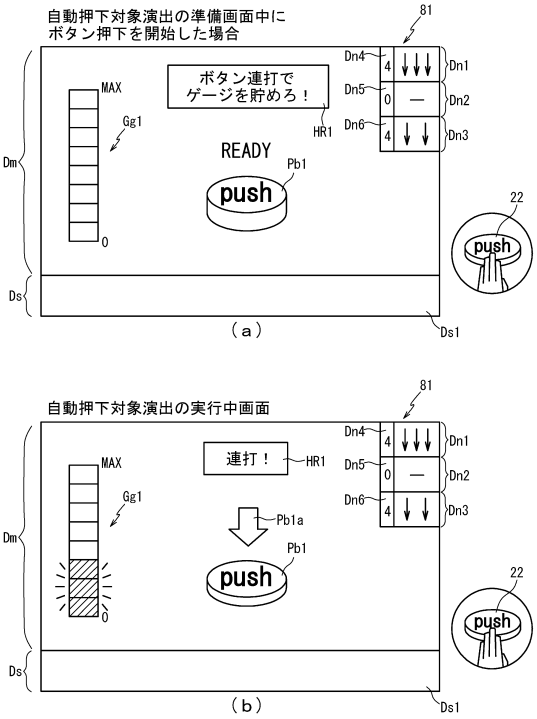
【図５３４】



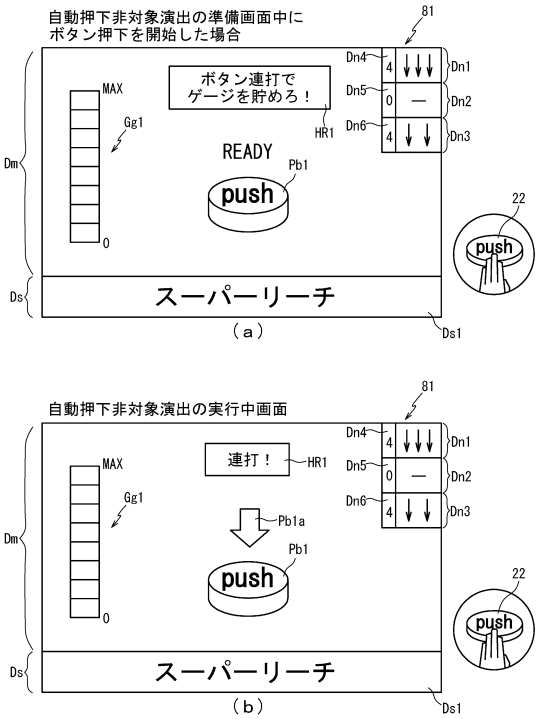
【図５３５】



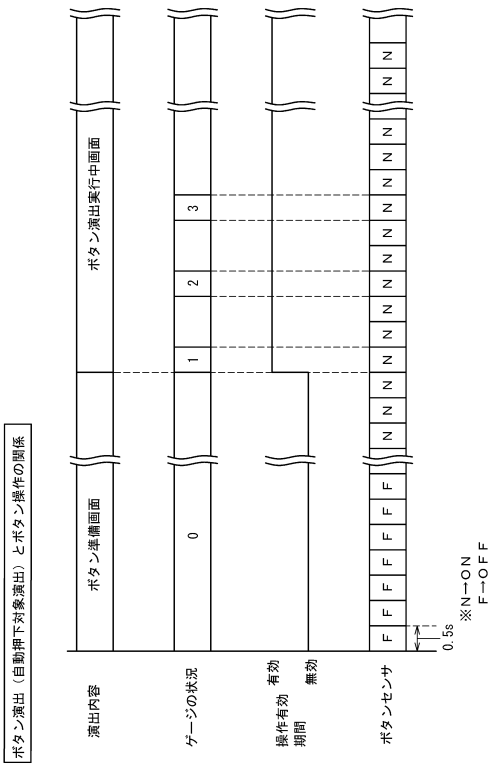
【図５３６】



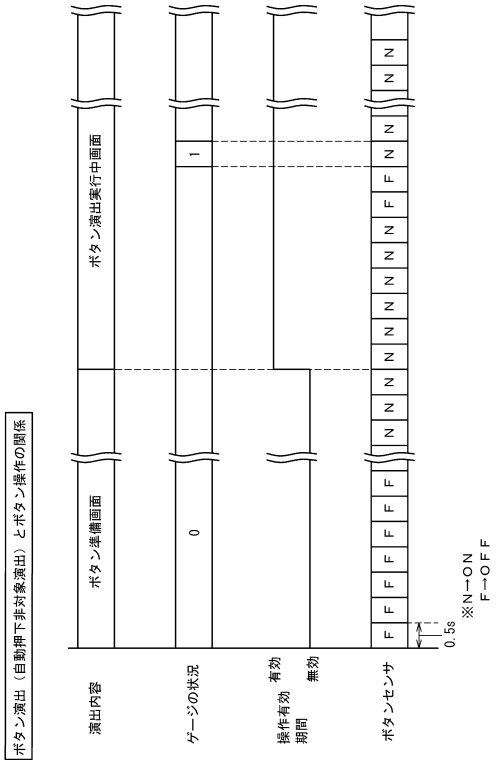
【図５３７】



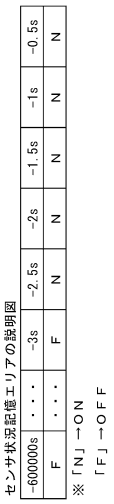
【図５３８】



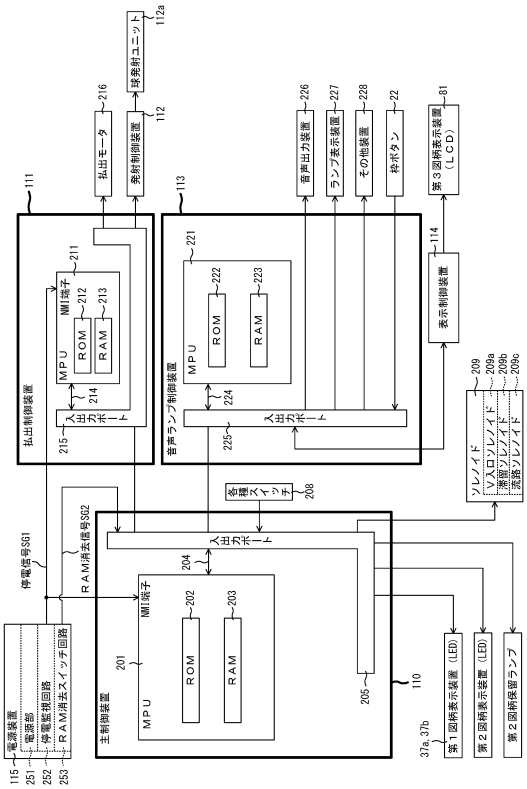
【図５３９】



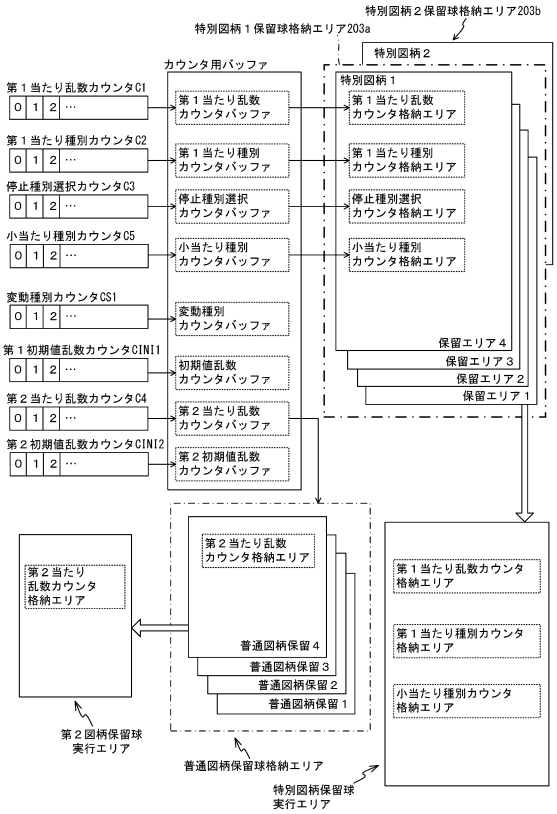
【図５４０】



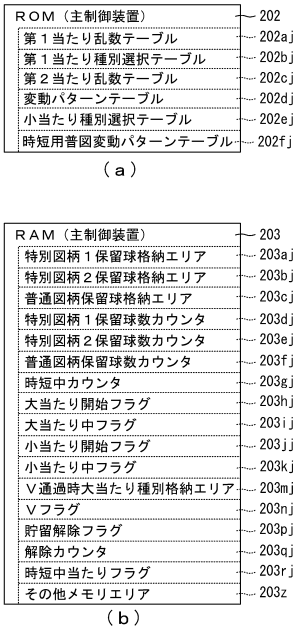
【図５４１】



【図５４２】

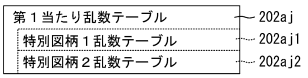


【図５４３】



【図５４４】

（ａ）



（ｂ）

特別図柄１乱数テーブル202aj1

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～199)
大当たり判定値	0
小当たり判定値	—

（ｃ）

特別図柄２乱数テーブル202aj2

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１(0～199)
大当たり判定値	0
小当たり判定値	1～199

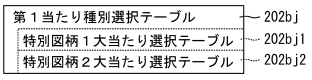
（ｄ）

第２当たり乱数テーブル202cj

乱数テーブル	第２当たり乱数 カウンタ値Ｃ４ (0～299)
当たり判定値	0～99

【図５４５】

（ａ）



（ｂ）

特別図柄１大当たり選択テーブル202bj1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＡ （５Ｒ時短Ａ大当たり）	0～99

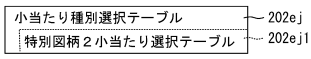
（ｃ）

特別図柄２大当たり選択テーブル202bj2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＢ(10Ｒ時短Ｂ大当たり)	0～99 又は小当たりＡＶ通過
大当たりＣ(5Ｒ時短Ｂ大当たり)	小当たりＢＶ通過
大当たりＤ(5Ｒ時短Ｂ大当たり)	小当たりＣＶ通過

【図５４６】

（ａ）



（ｂ）

特別図柄２小当たり選択テーブル202ej1

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡ（Ｖ通過可能）	0～49
小当たりＢ（Ｖ通過可能）	50～74
小当たりＣ（Ｖ通過可能）	75～99

【図５４７】

（ａ）

変動パターンテーブル	202dj
特図１大当たり用変動パターンテーブル	202dj1
特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル	202dj2
特図１時短Ａ用変動パターンテーブル	202dj3
特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル	202dj4
特図２通常用変動パターンテーブル	202dj5
特図２時短用変動パターンテーブル	202dj6

（ｂ）

特図１大当たり用変動パターンテーブル202dj1　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ各種(30秒)	スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

（ｃ）

特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル202dj2　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ各種(30秒)		スーパーリーチ各種(60秒)	スペシャルリーチ各種(90秒)

【図５４８】

（ａ）

特図１時短Ａ用変動パターンテーブル202dj3　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(60秒)
大当たり	大当たり(60秒)

（ｂ）

特図１時短Ｂ・Ｃ用変動パターンテーブル202dj4　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	長外れ(120秒)
大当たり	長大当たり(120秒)

（ｃ）

特図２通常用変動パターンテーブル202dj5　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
大当たり	短大当たり（0.5秒）
小当たり	短小当たり(0.5秒)

（ｄ）

特図２時短用変動パターンテーブル202dj6　202

変動種別カウンタＣＳ１	0～189	190～198
大当たり	長大当たり(120秒)	
小当たり	短小当たり(0.5秒)	長小当たり(120秒)

【図５４９】

時短用普図変動パターンテーブル202fj　202

遊技状態	時短Ａ	時短Ｂ	時短Ｃ
当たり	当たり(30秒)	短当たり(24秒)	長当たり(40秒)
外れ	外れ(30秒)	短外れ(24秒)	長外れ(40秒)

【図５５０】

（ａ）

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222aj
時短中キャラ設定テーブル	222bj
時短中背景設定テーブル	222cj

（ｂ）

ＲＡＭ	223
特図用入賞情報格納エリア	223aj
特別図柄１保留球数カウンタ	223bj
特別図柄２保留球数カウンタ	223cj
特図用変動開始フラグ	223dj
停止種別選択フラグ	223ej
演出カウンタ	223fj
時短中フラグ	223gj
時短残期間格納エリア	223hj
変動時間カウンタ	223ij
従状態格納エリア	223jj
特２変動フラグ	223kj
普図用入賞情報格納エリア	223mj
普図用変動開始フラグ	223nj
従大当たり中フラグ	223pj
従小当たり中フラグ	223qj
従時短中当たりフラグ	223rj
超チャージチャレンジモード中フラグ	223sj
小当たり中Ｖ獲得フラグ	223tj
演出モード記憶エリア	223uj
従時短カウンタ	223vj
操作有効期間カウンタ	223wj
ゲージカウンタ	223xj
センサ状況記憶エリア	223yj
センサ状況記憶カウンタ	223aaj
その他メモリエリア	223z

【図５５１】

（ａ）

222

時短中キャラ設定テーブル222bj

時短種別	キャラ種別	演出カウンタ223fj (0～99)
時短Ａ	カメ	0～99
時短Ｂ	勇者	0～69
	うさぎ	70～99
時短Ｃ	勇者	0～29
	うさぎ	30～99

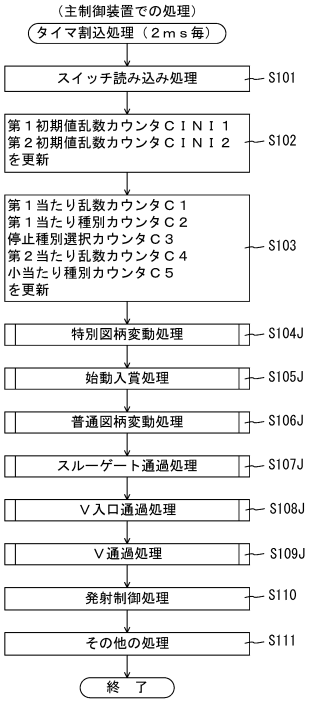
（ｂ）

222

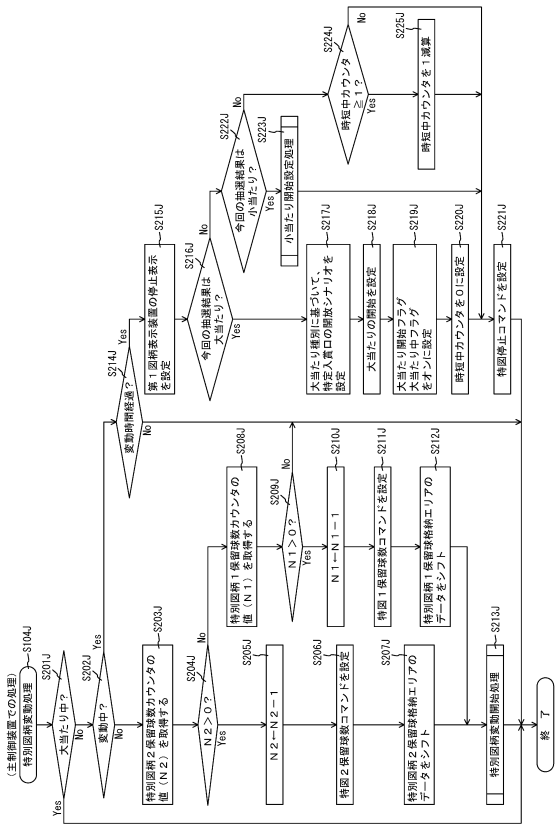
時短中背景設定テーブル222cj

普図当否	背景	演出カウンタ223fj (0～99)
当たり	夜	0～19
	夕方	20～59
	朝	60～99
外れ	夕方	0～19
	朝	20～99

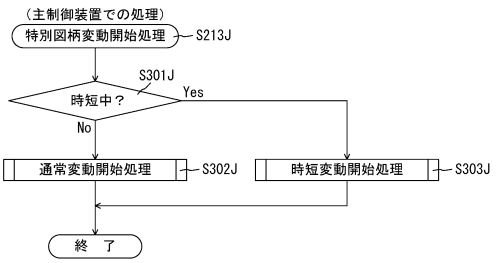
【図５５２】



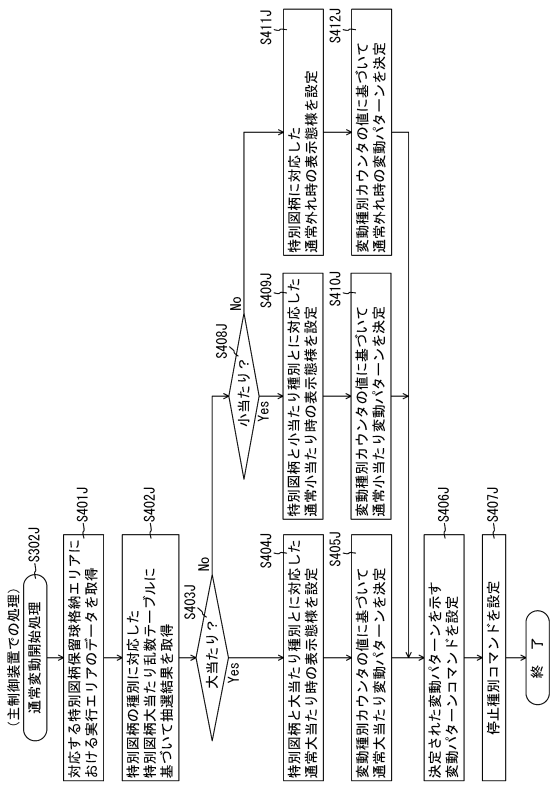
【図５５３】



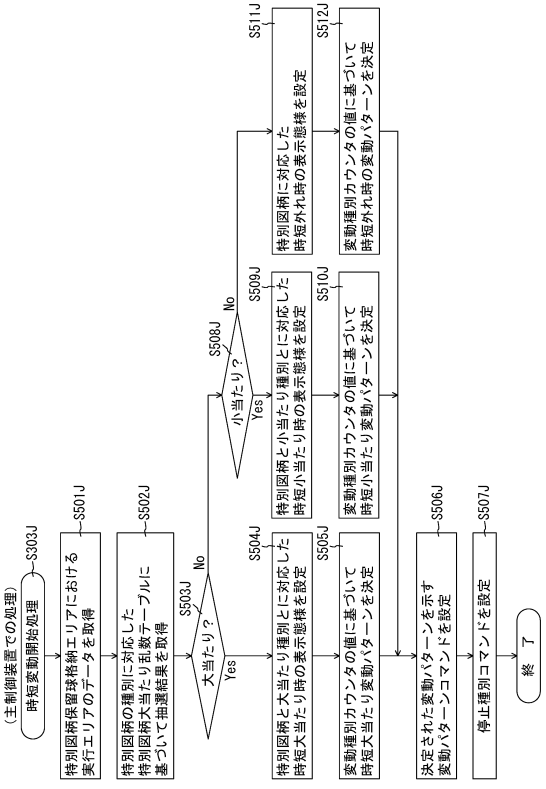
【図５５４】



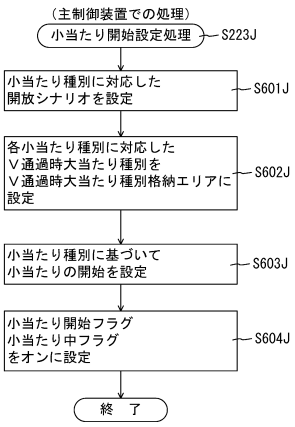
【図５５５】



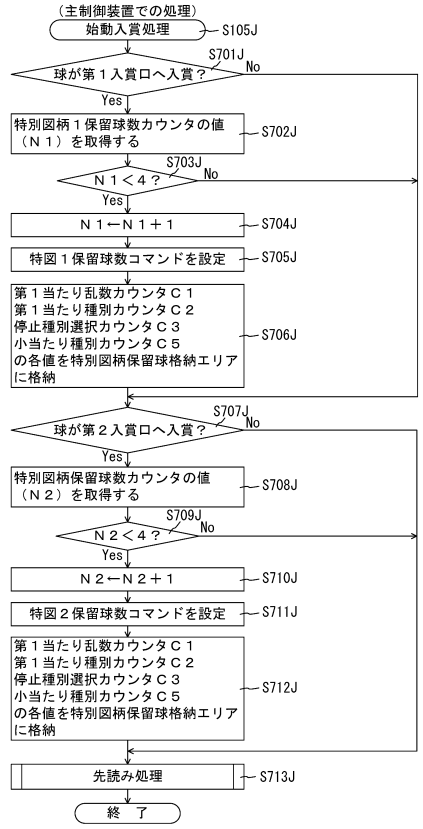
【図５５６】



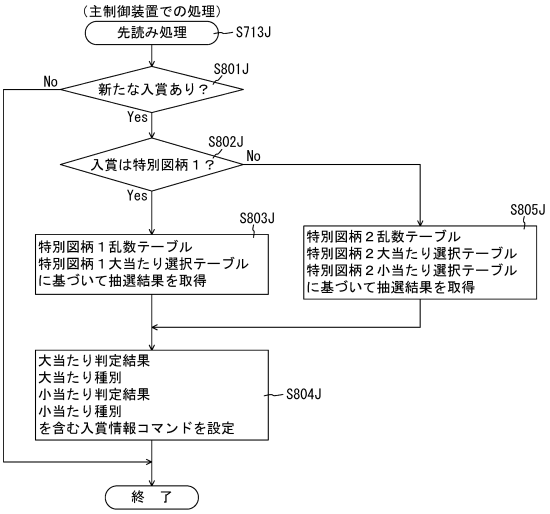
【図５５７】



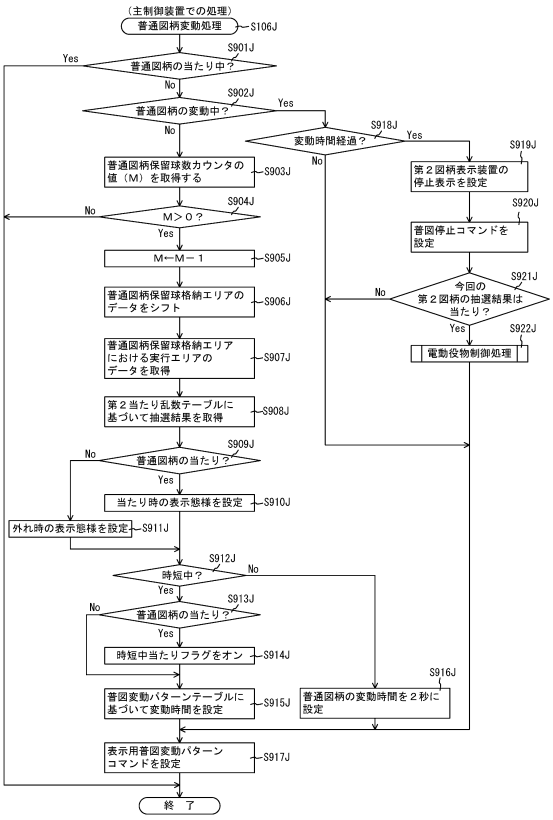
【図５５８】



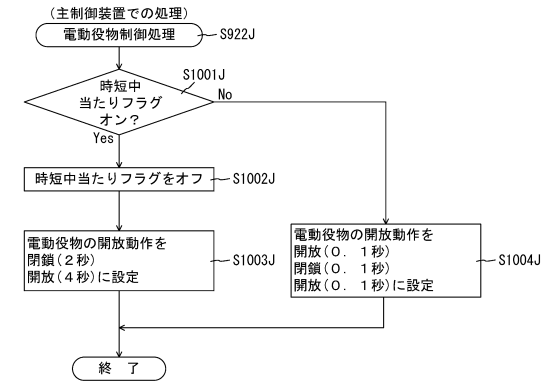
【図５５９】



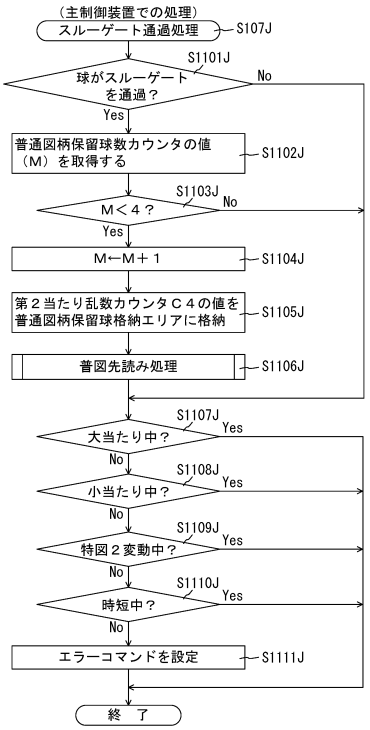
【図５６０】



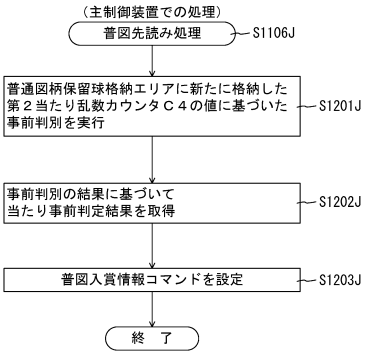
【図５６１】



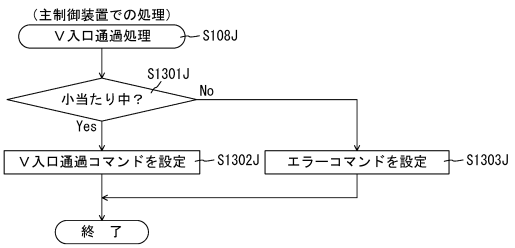
【図５６２】



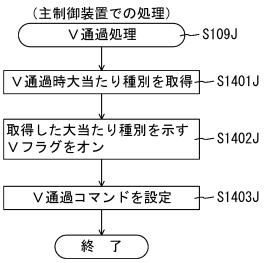
【図５６３】



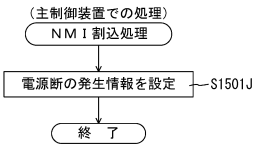
【図５６４】



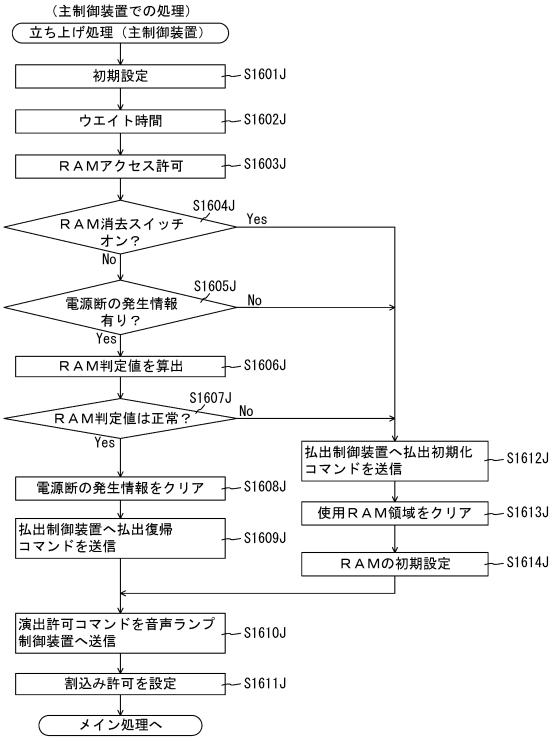
【図５６５】



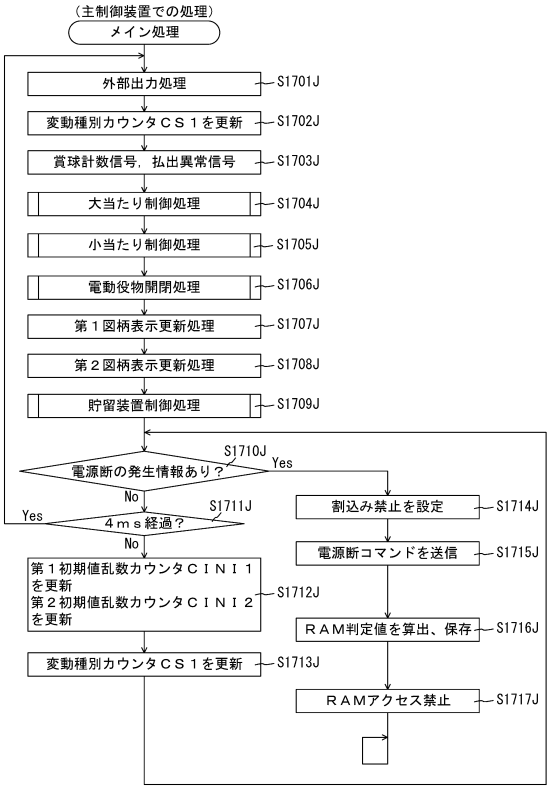
【図５６６】



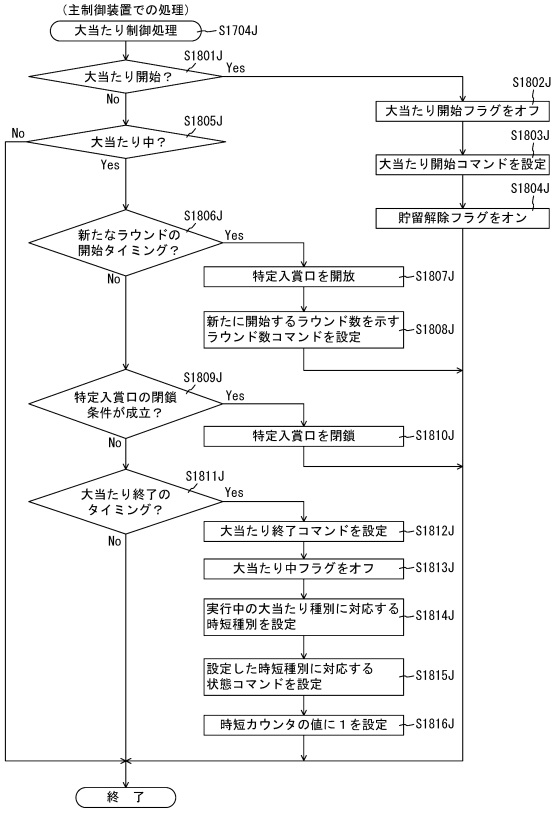
【図５６７】



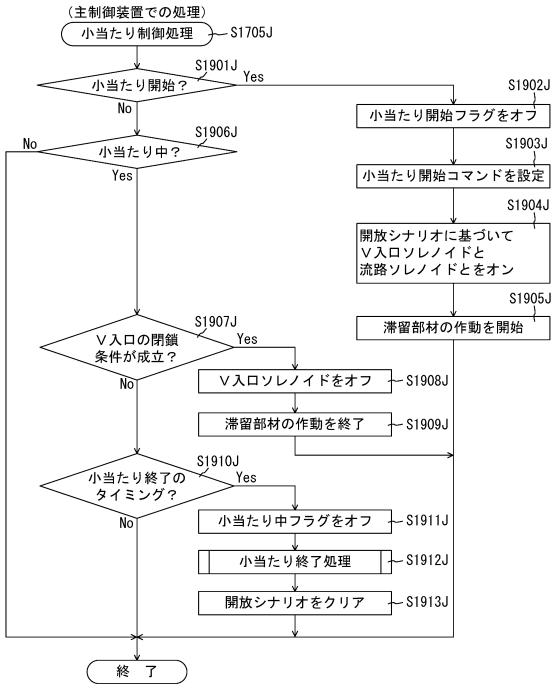
【図５６８】



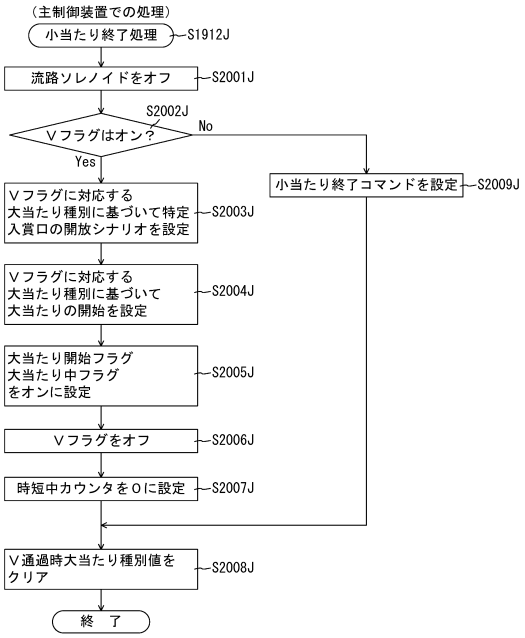
【図５６９】



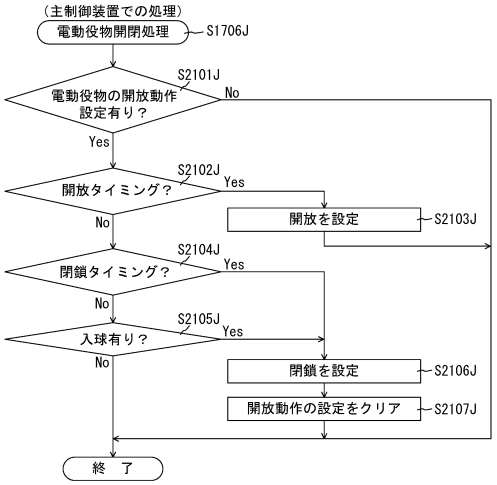
【図５７０】



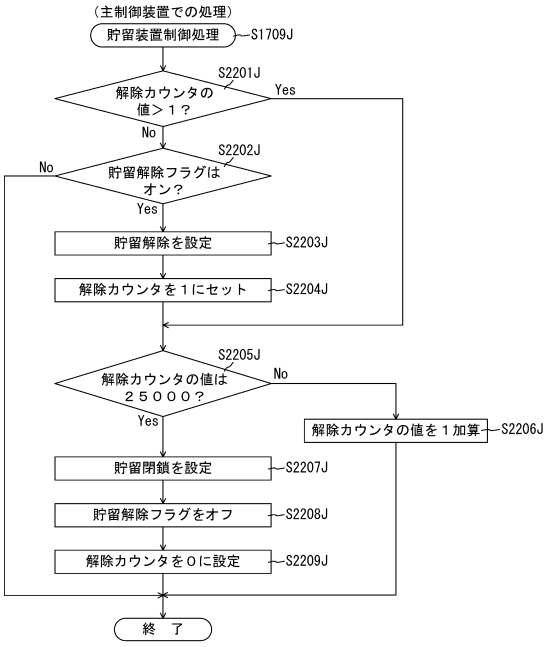
【図５７１】



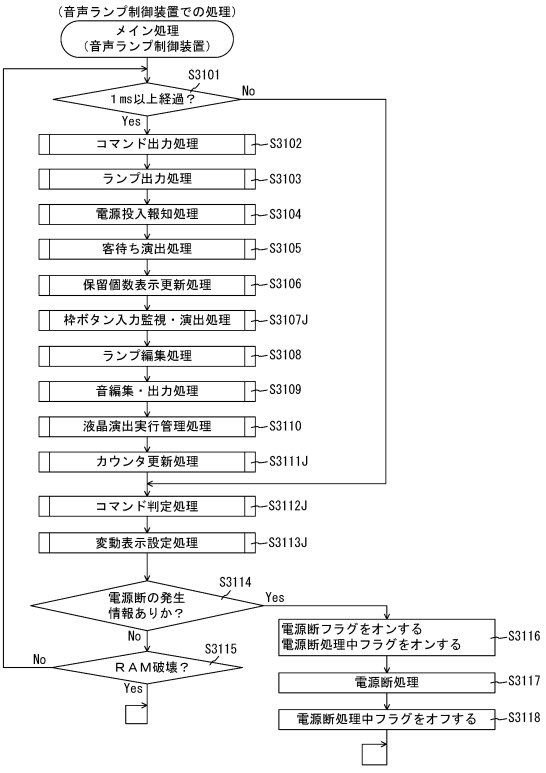
【図５７２】



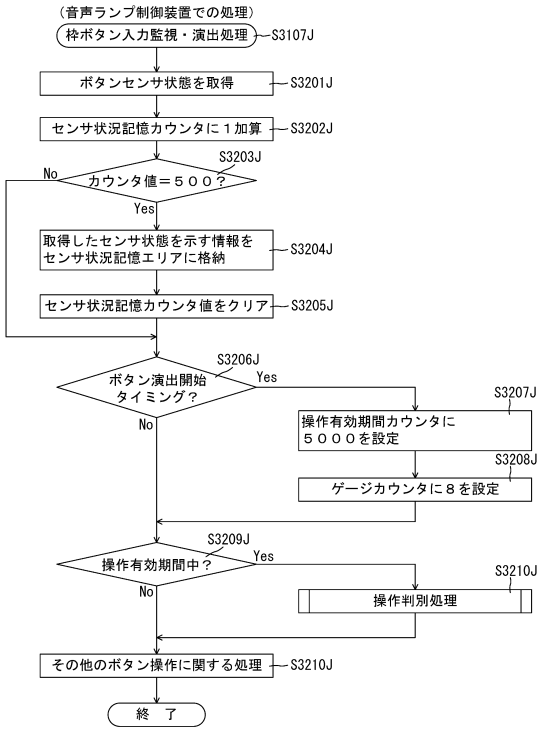
【図５７３】



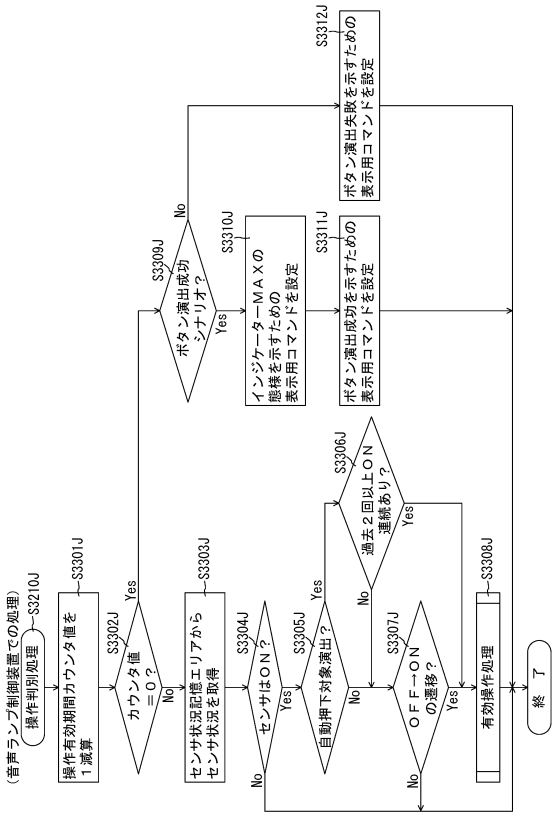
【図５７４】



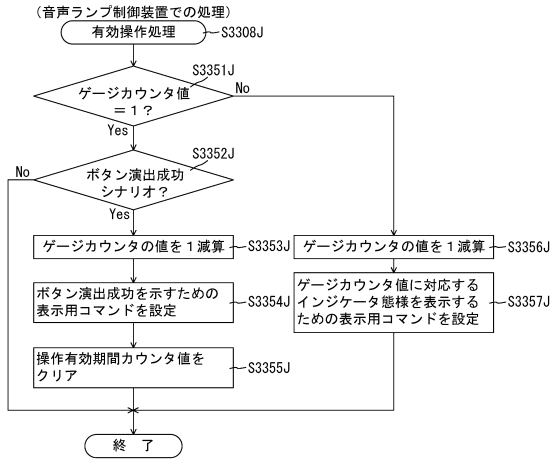
【図５７５】



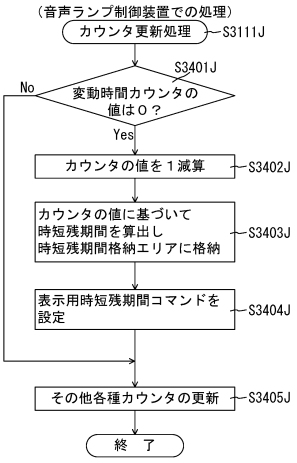
【図５７６】



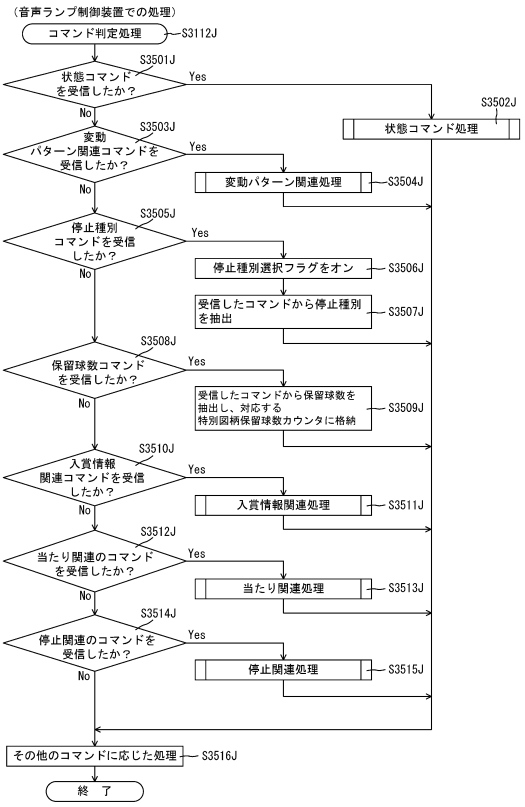
【図５７７】



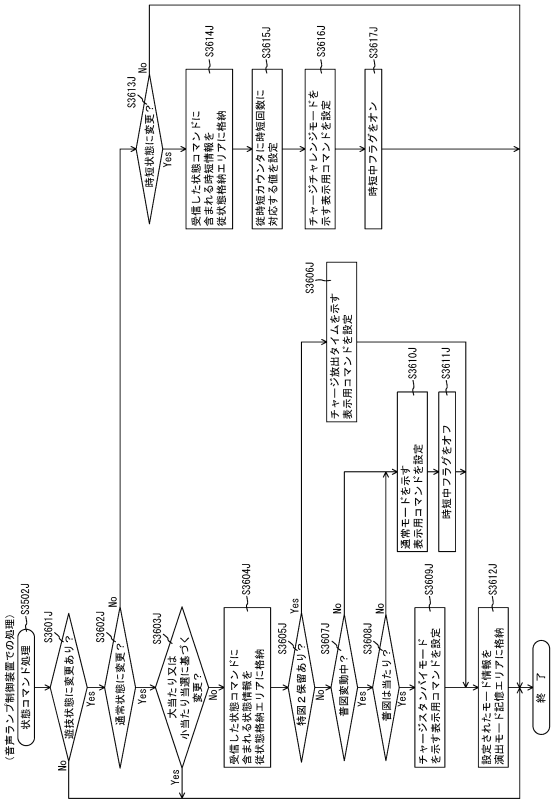
【図５７８】



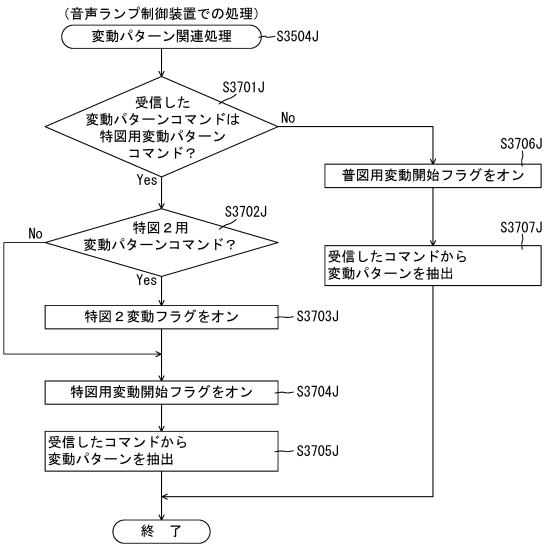
【図５７９】



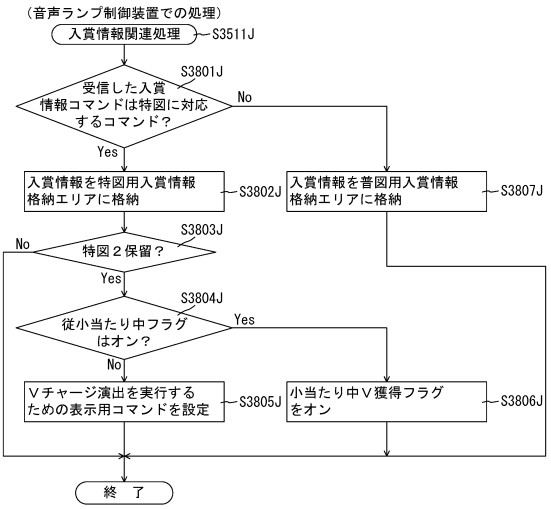
【図５８０】



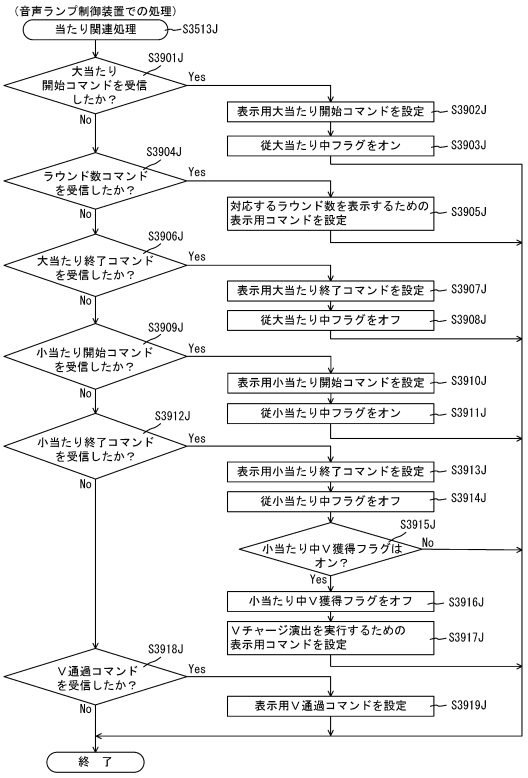
【図５８１】



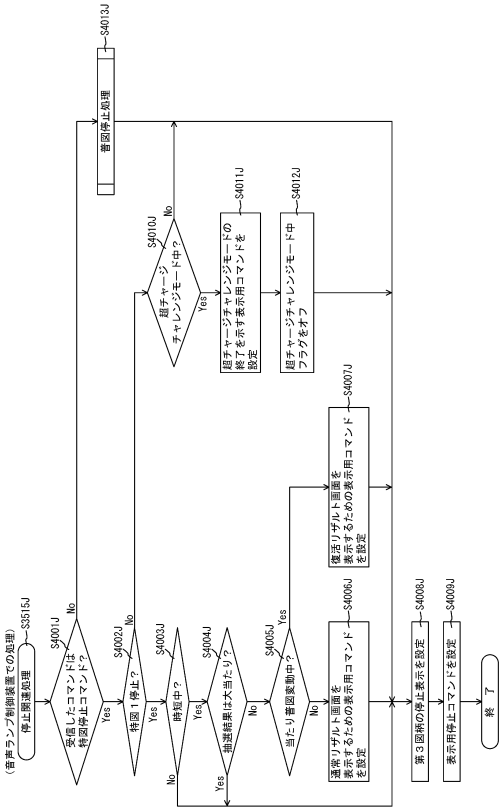
【図５８２】



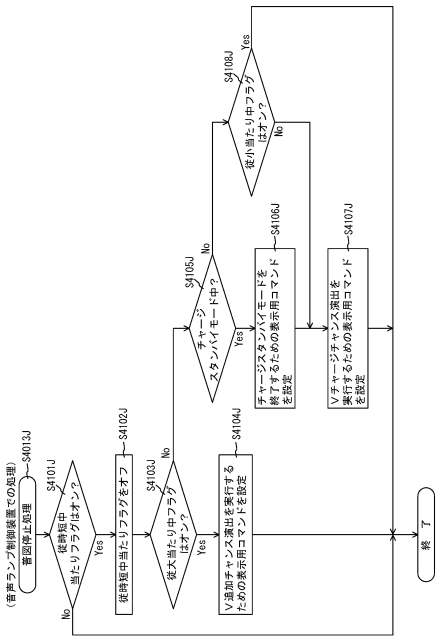
【図５８３】



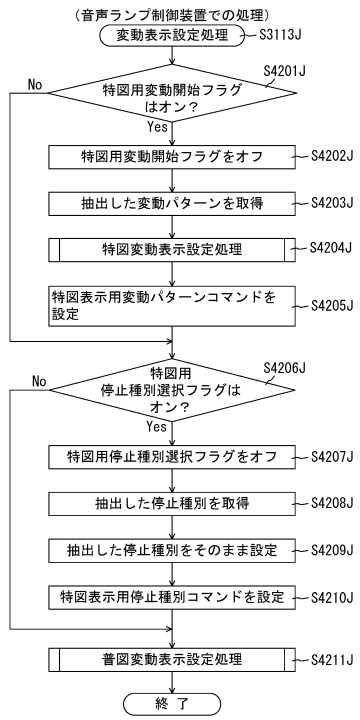
【図５８４】



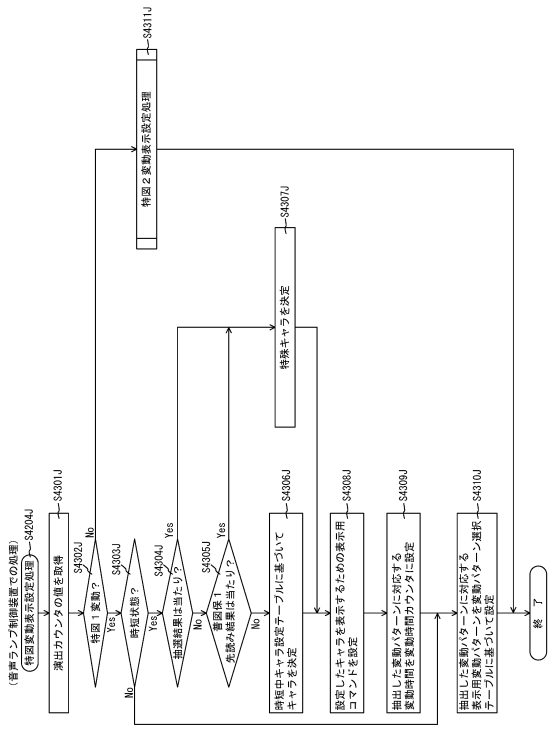
【図５８５】



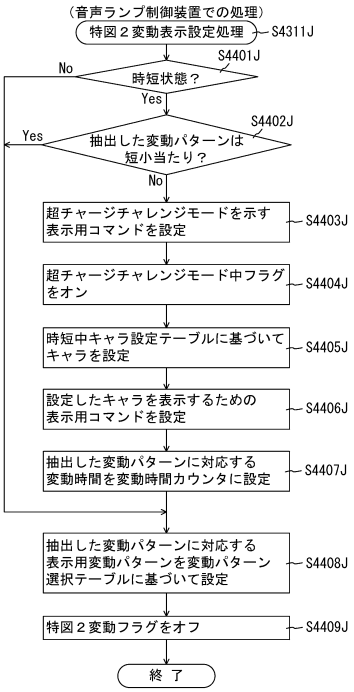
【図５８６】



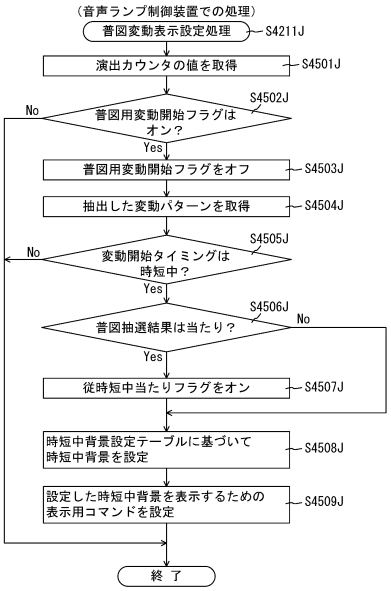
【図５８７】



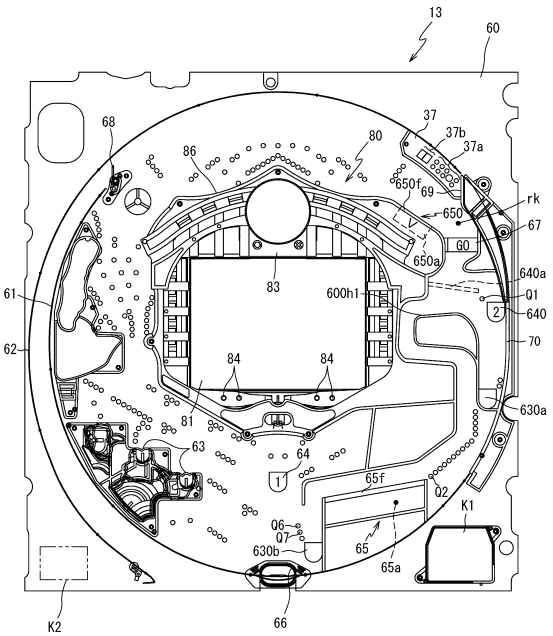
【図５８８】



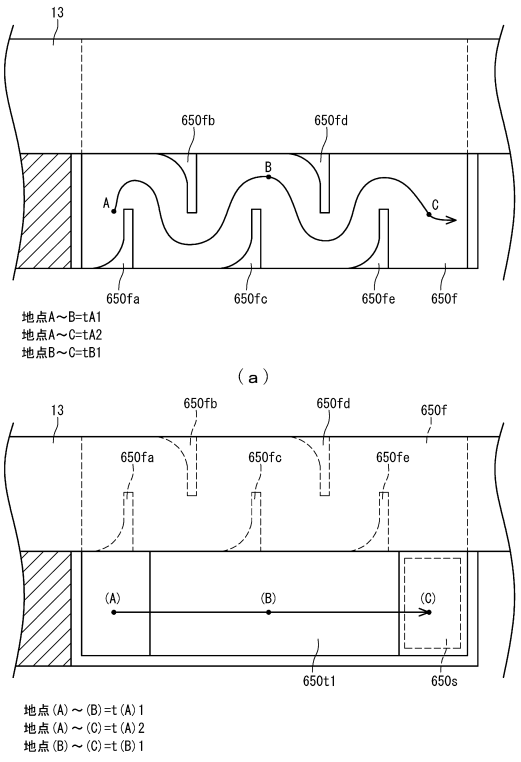
【図５８９】



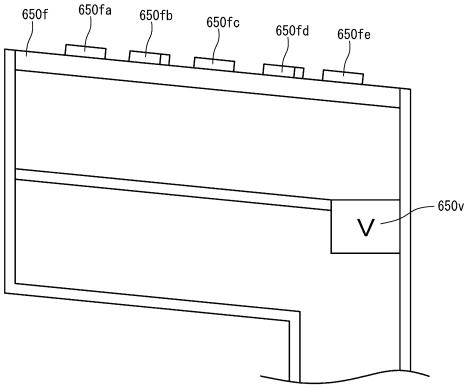
【図５９０】



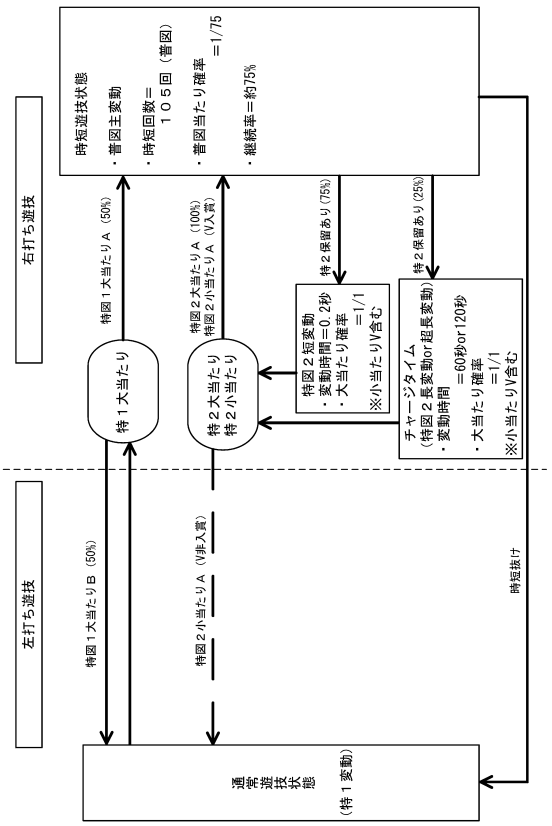
【図５９１】



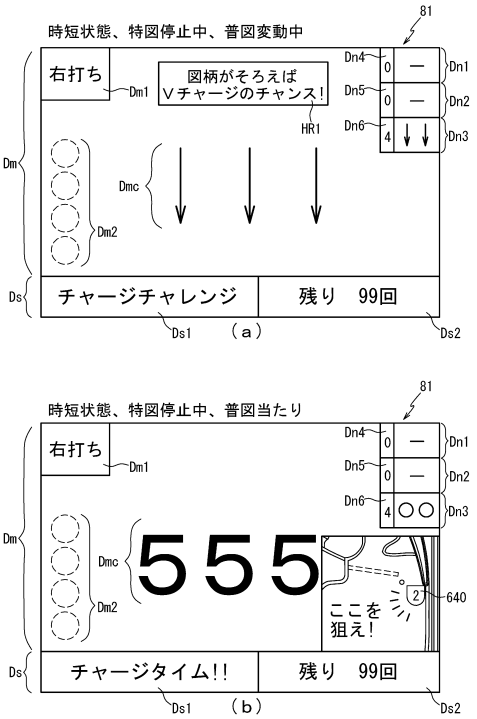
【図５９２】



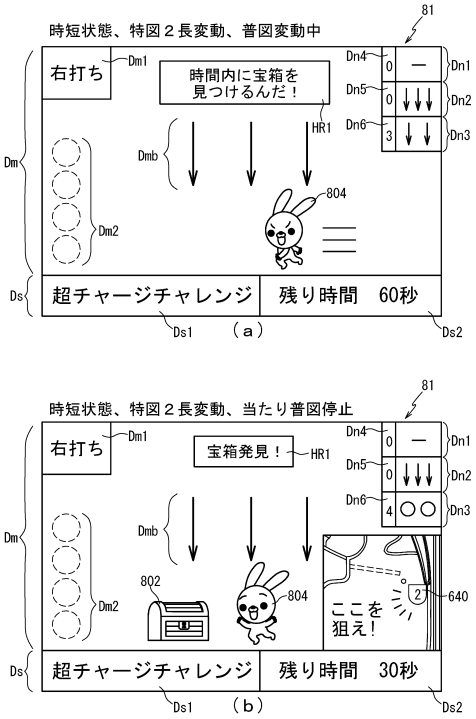
【図５９３】



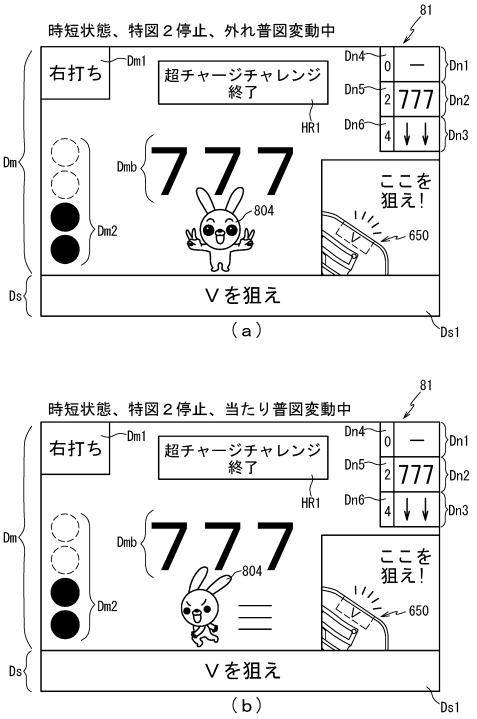
【図５９４】



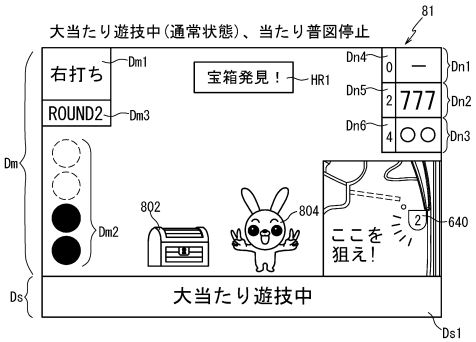
【図５９５】



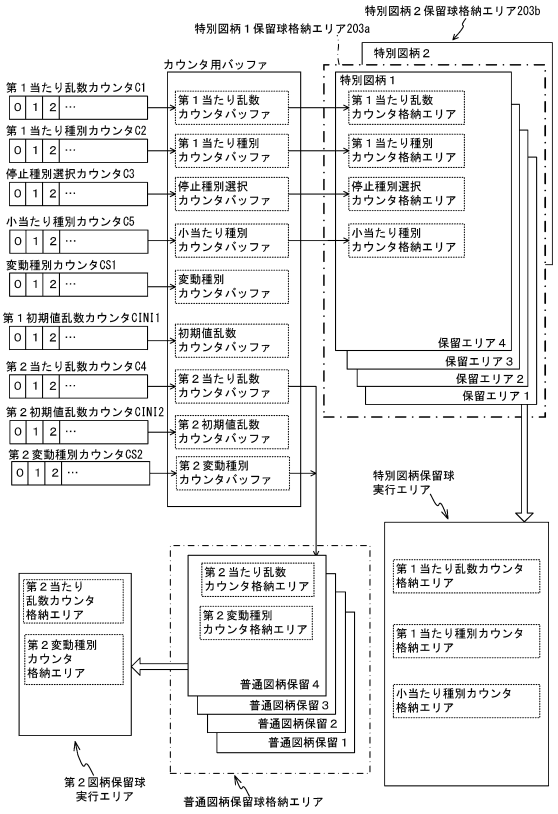
【図５９６】



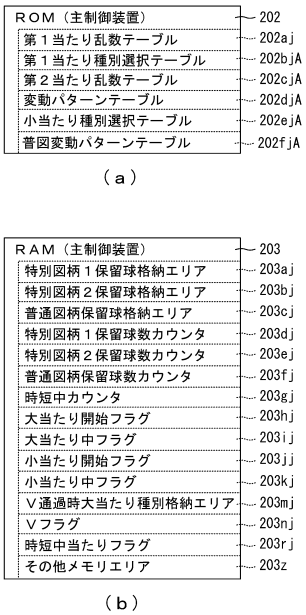
【図５９７】



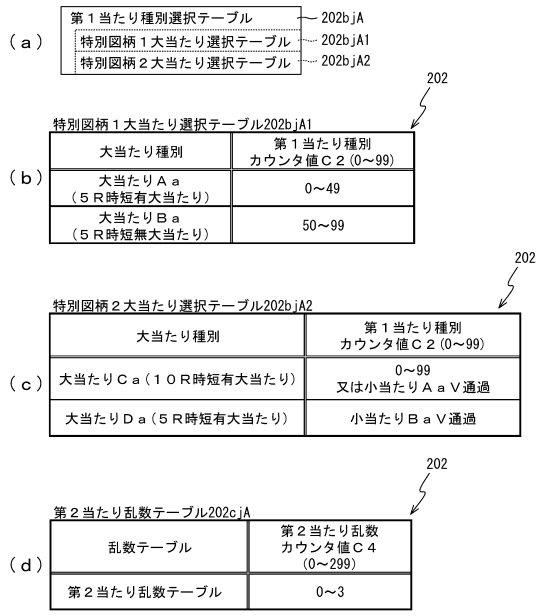
【図５９８】



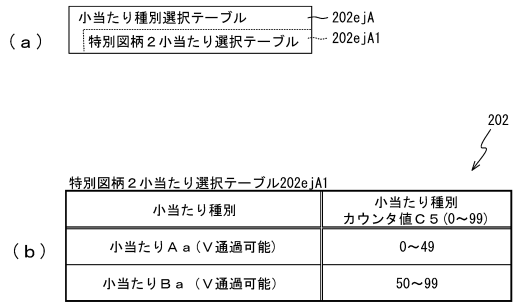
【図５９９】



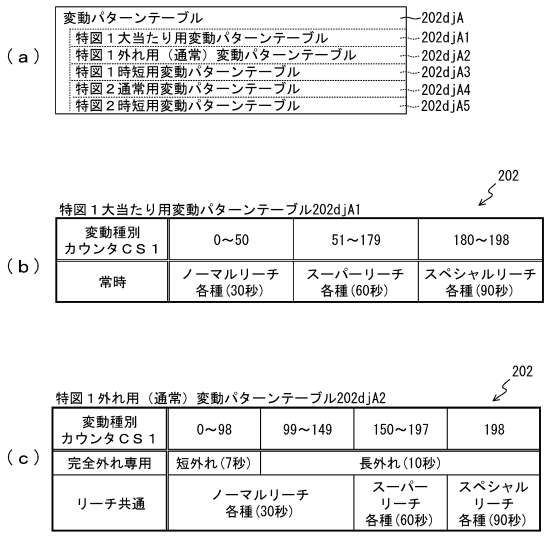
【図６００】



【図６０１】



【図６０２】



【図６０３】

（ａ）

202

特図１時短用変動パターンテーブル202djA3

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(0.5秒)
大当たり	大当たり(120秒)

（ｂ）

202

特図２通常用変動パターンテーブル202djA4

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
大当たり	短大当たり（0.5秒）
小当たり	短小当たり(0.5秒)

（ｃ）

202

特図２時短用変動パターンテーブル202djA5

変動種別カウンタＣＳ１	0～149	150～189	190～198
大当たり	大当たり(120秒)		
小当たり	短小当たり(0.5秒)	中小当たり(60秒)	長小当たり(120秒)

【図６０４】

（ａ）

普図変動パターンテーブル 202fjA
- 通常用普図変動パターンテーブル 202fjA1
- 時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル 202fjA2
- 時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル 202fjA3

（ｂ）

202

通常用普図変動パターンテーブル202fjA1

普図変動種別カウンタＣＳ２	0～199
当たり	短当たり（2秒）
外れ	短外れ（2秒）

（ｃ）

202

時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjA2

普図変動種別カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
大当たり	中当たり(15秒)	長当たり(30秒)	
小当たり	短外れ(2秒)	中外れ(15秒)	長外れ(30秒)

（ｄ）

202

時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル202fjA3

普図変動種別カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
大当たり	短当たり(2秒)		
小当たり	短外れ(2秒)		

【図６０５】

（ａ）

ＲＯＭ 222
- 変動パターン選択テーブル 222ajA
- 普図変動パターン選択テーブル 222bjA
- 演出状態選択テーブル 222cjA

（ｂ）

ＲＡＭ 223
- 特図用入賞情報格納エリア 223aj
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223bj
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223cj
- 特図用変動開始フラグ 223dj
- 停止種別選択フラグ 223ej
- 演出カウンタ 223fj
- 時短中カウンタ 223gj
- 時短残期間格納エリア 223hj
- 変動時間カウンタ 223ij
- 従状態格納エリア 223jj
- 特２変動フラグ 223kj
- 普図用入賞情報格納エリア 223mj
- 普図用変動開始フラグ 223nj
- 従大当たり中フラグ 223pj
- 従小当たり中フラグ 223qj
- 従時短中当たりフラグ 223rj
- 超チャージチャレンジモード中フラグ 223sj
- 小当たり中Ｖ獲得フラグ 223tj
- 演出モード記憶エリア 223uj
- 従時短カウンタ 223vj
- 普図有効フラグ 223ajA
- その他メモリエリア 223z

【図６０６】

（ａ）

222

演出状態選択テーブル222cjA

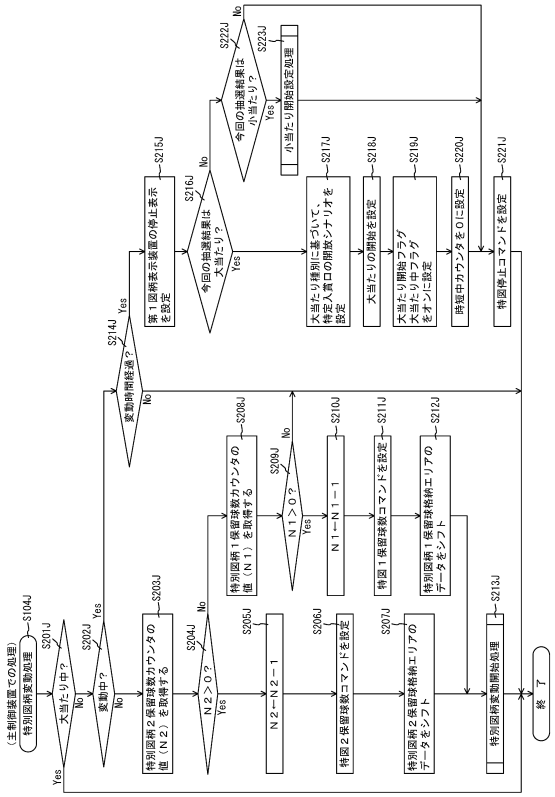
時短中フラグ	普図有効フラグ	特図２変動フラグ	演出状態
オフ	—	—	1
オン	オフ	オフ	2
		オン	3
	オン	—	4

（ｂ）

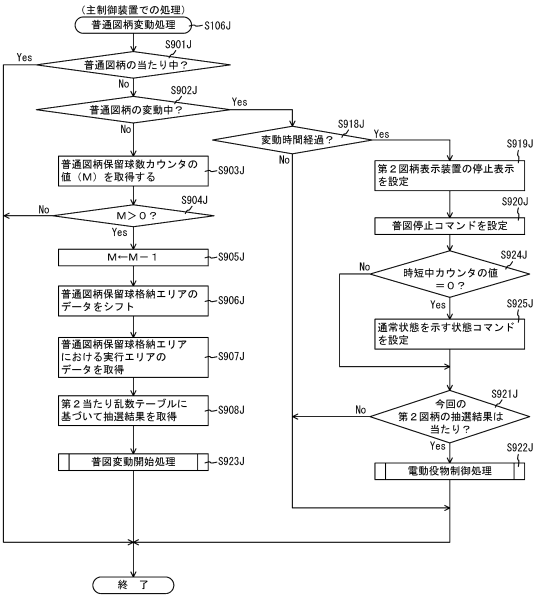
各演出状態の説明図

演出状態	主図柄	主保留図柄
1	特図１	特図１
2	特図１	特図２
3	特図２	特図２
4	普図	特図２

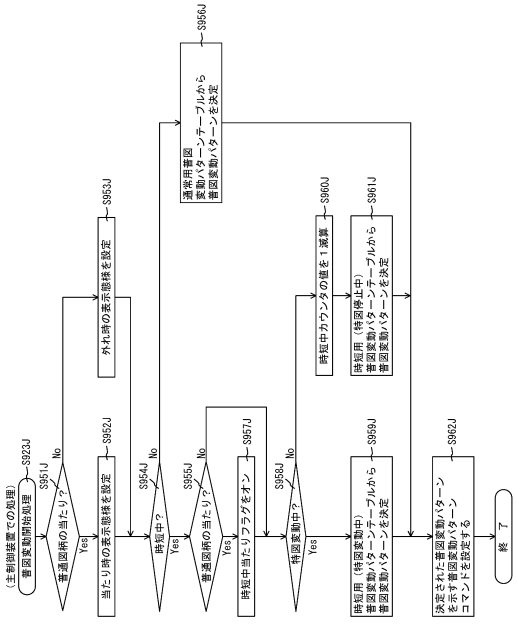
【図６０７】



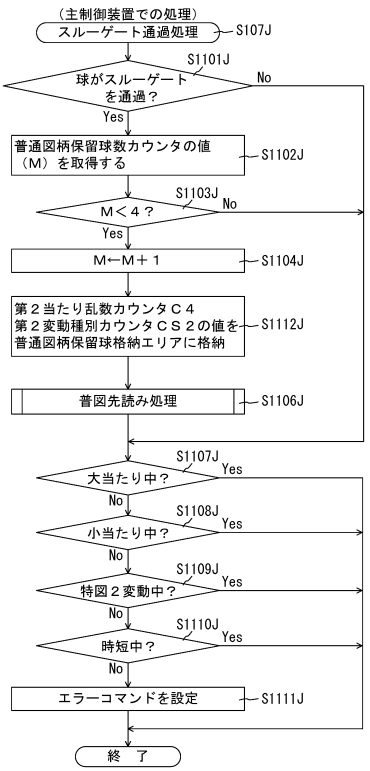
【図６０８】



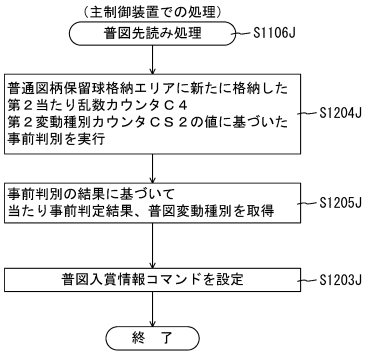
【図６０９】



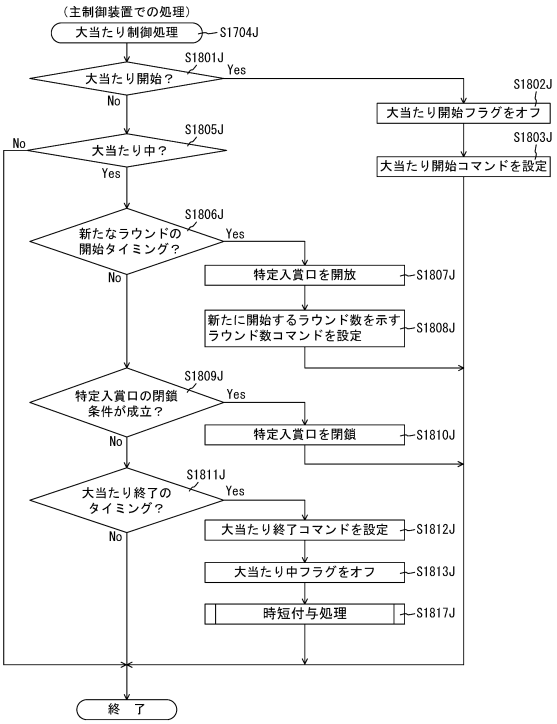
【図６１０】



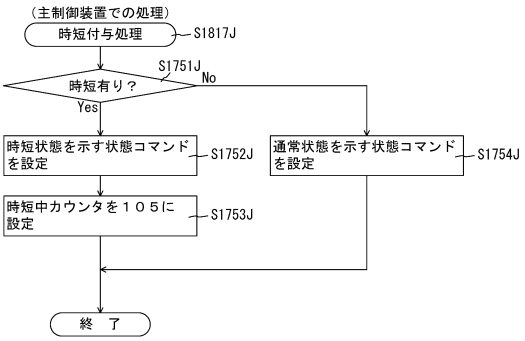
【図６１１】



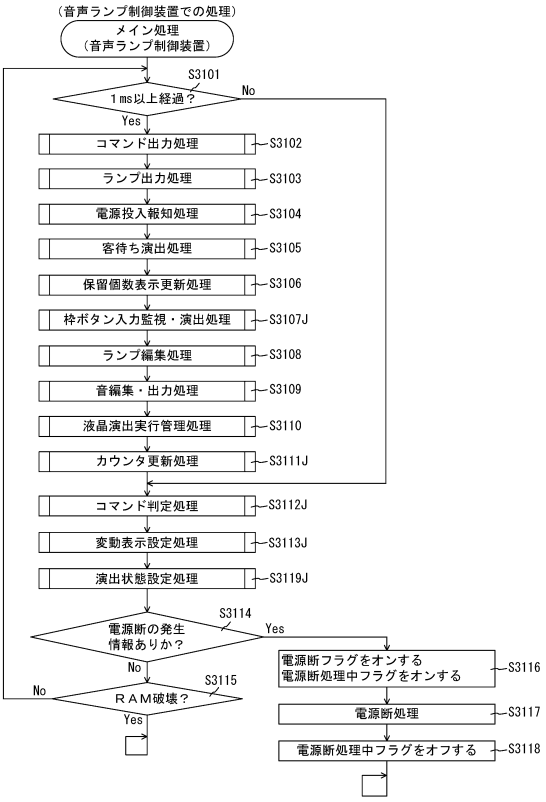
【図６１２】



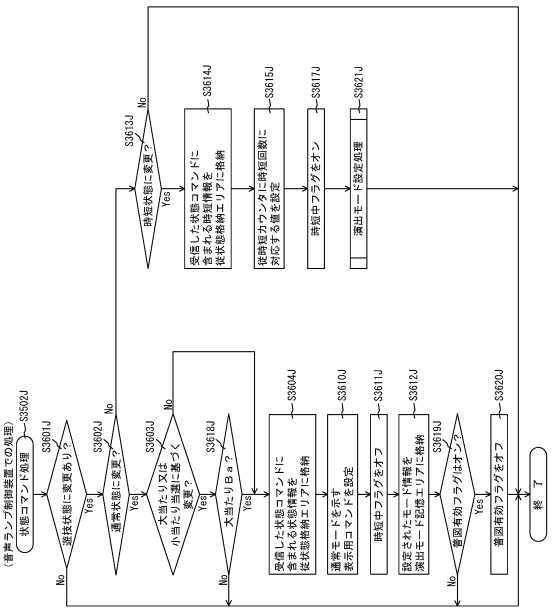
【図６１３】



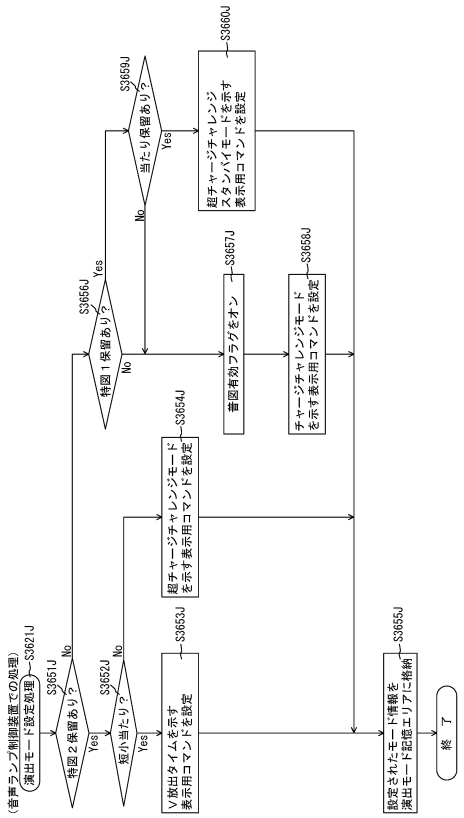
【図６１４】



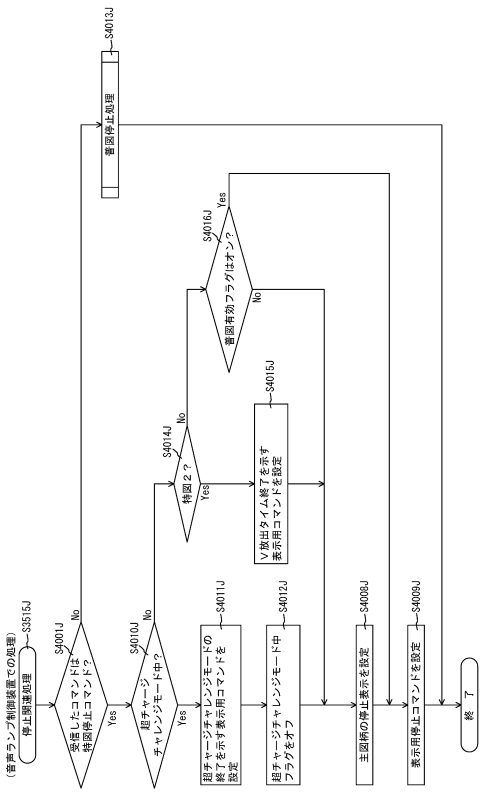
【図６１５】



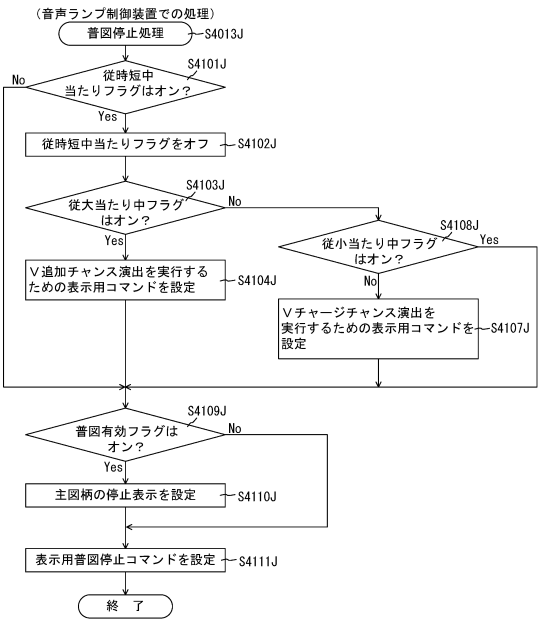
【図６１６】



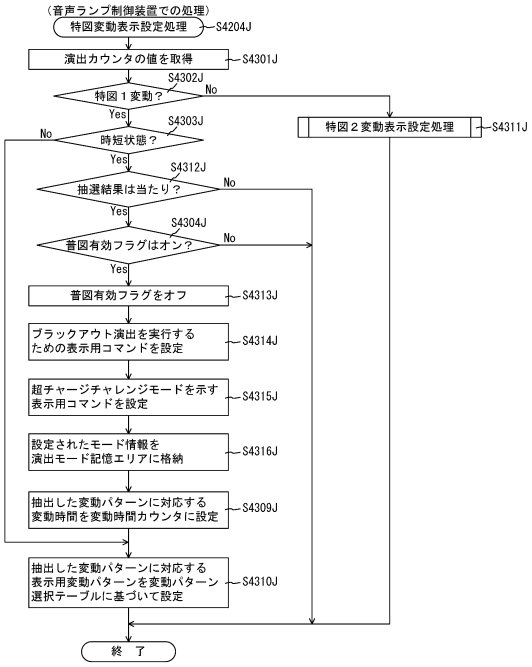
【図６１７】



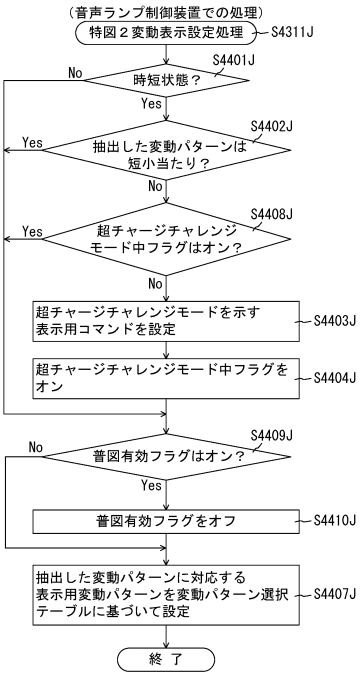
【図６１８】



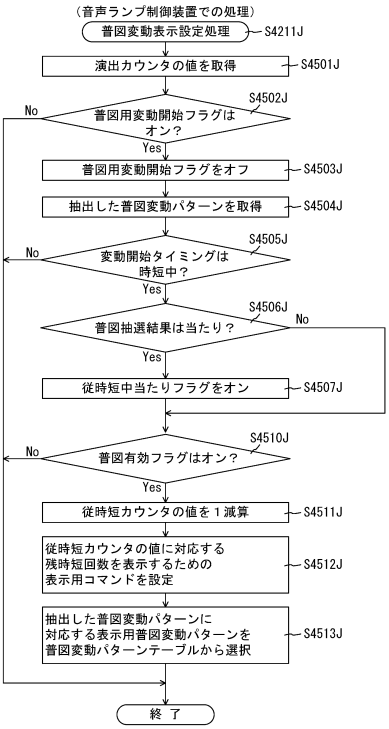
【図６１９】



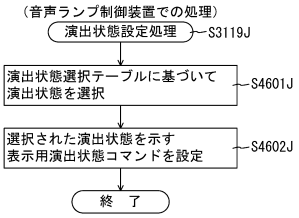
【図６２０】



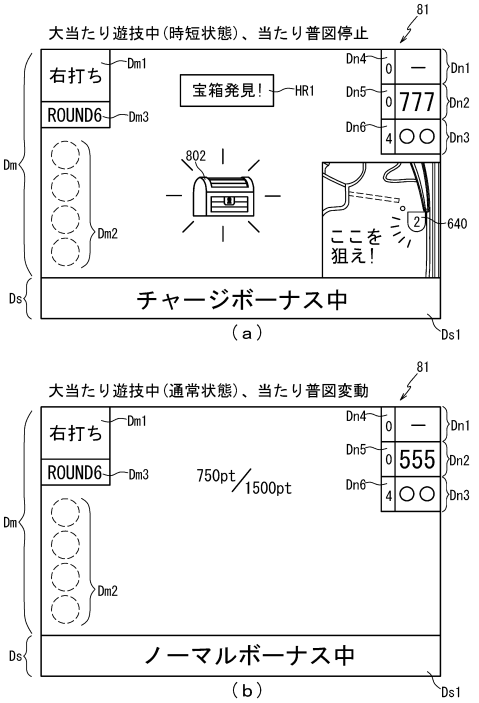
【図６２１】



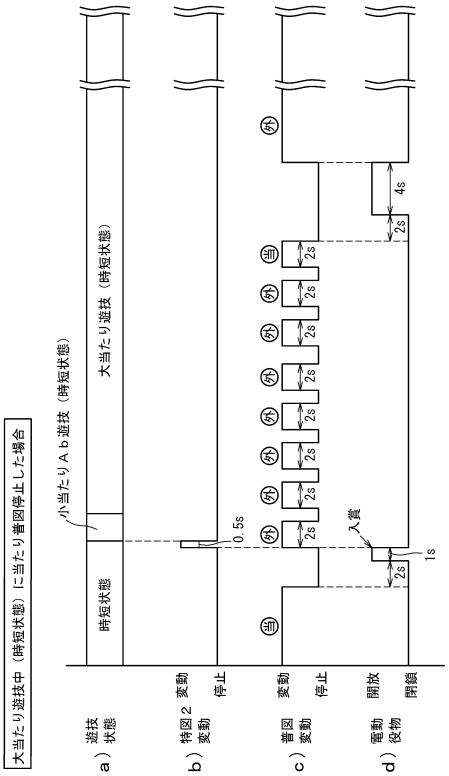
【図６２２】



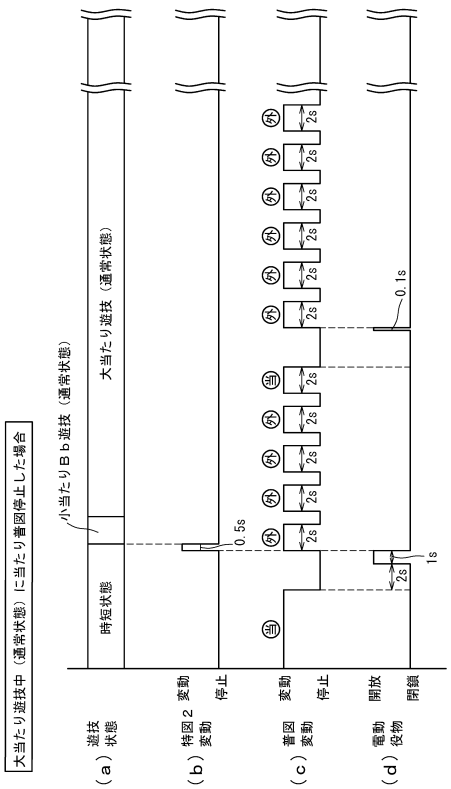
【図６２３】



【図６２４】



【図６２５】



【図６２６】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aj
第１当たり種別選択テーブル	202bjB
第２当たり乱数テーブル	202cjB
変動パターンテーブル	202djB
小当たり種別選択テーブル	202ejB
普図変動パターンテーブル	202fjB

(a)

ＲＡＭ（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203aj
特別図柄２保留球格納エリア	203bj
普通図柄保留球格納エリア	203cj
特別図柄１保留球数カウンタ	203dj
特別図柄２保留球数カウンタ	203ej
普通図柄保留球数カウンタ	203fj
時短中カウンタ	203gj
大当たり開始フラグ	203hj
大当たり中フラグ	203ij
小当たり開始フラグ	203jj
小当たり中フラグ	203kj
Ｖ通過時大当たり種別格納エリア	203mj
Ｖフラグ	203nj
時短中当たりフラグ	203rj
その他メモリエリア	203z

(b)

【図６２７】

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル ― 202bjB
特別図柄１大当たり選択テーブル ― 202bjB1
特別図柄２大当たり選択テーブル ― 202bjB2

（ｂ）

202

特別図柄１大当たり選択テーブル202bjB1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＡｂ （５Ｒ時短有大当たり）	0～49
大当たりＢｂ （５Ｒ時短無大当たり）	50～99

（ｃ）

202

特別図柄２大当たり選択テーブル202bjB2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)
大当たりＣｂ（１０Ｒ時短有大当たり）	0～99 又は小当たりＡｂＶ通過
大当たりＤｂ（１０Ｒ時短有大当たり）	小当たりＢｂＶ通過
大当たりＥｂ（５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＣｂＶ通過
大当たりＦｂ（５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＤｂＶ通過

（ｄ）

202

第２当たり乱数テーブル202cjB

乱数テーブル	第２当たり乱数 カウンタ値Ｃ４ (0～299)
第２当たり乱数テーブル	0～3

【図６２８】

（ａ）

小当たり種別選択テーブル ― 202ejB
特別図柄２小当たり選択テーブル ― 202ejB1

（ｂ）

202

特別図柄２小当たり選択テーブル202ejB1

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡｂ（Ｖ通過可能）	0～9
小当たりＢｂ（Ｖ通過可能）	10～49
小当たりＣｂ（Ｖ通過可能）	50～59
小当たりＤｂ（Ｖ通過可能）	60～99

【図６２９】

（ａ）

変動パターンテーブル ― 202djB
特図１大当たり用変動パターンテーブル ― 202djB1
特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル ― 202djB2
特図１時短用変動パターンテーブル ― 202djB3
特図２通常用変動パターンテーブル ― 202djB4
特図２時短用変動パターンテーブル ― 202djB5

（ｂ）

202

特図１大当たり用変動パターンテーブル202djB1

変動種別 カウンタＣＳ１	0～50	51～179	180～198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

（ｃ）

202

特図１外れ用（通常）変動パターンテーブル202djB2

変動種別 カウンタＣＳ１	0～98	99～149	150～197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)		スーパー リーチ 各種(60秒)	スペシャル リーチ 各種(90秒)

【図６３０】

（ａ）

202

特図１時短用変動パターンテーブル202djB3

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
外れ	外れ(2秒)
大当たり	大当たり(120秒)

（ｂ）

202

特図２通常用変動パターンテーブル202djB4

変動種別カウンタＣＳ１	0～198
大当たり	短大当たり（0.5秒）
小当たり	短小当たり(0.5秒)

（ｃ）

202

特図２時短用変動パターンテーブル202djB5

変動種別 カウンタＣＳ１	0～149	150～189	190～198
大当たり	大当たり(120秒)		
小当たり	短小当たり (0.5秒)	中小当たり (60秒)	長小当たり (120秒)

【図６３１】

（ａ）

普図変動パターンテーブル ―202fjB
- 通常用普図変動パターンテーブル ……202fjB1
- 時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル ……202fjB2
- 時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル ……202fjB3
- 時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル ……202fjB4

（ｂ）

通常用普図変動パターンテーブル202fjB1　202

第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～199
当たり	短当たり（2秒）
外れ	短外れ（2秒）

（ｃ）

時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjB2　202

第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
大当たり	中当たり(15秒)	長当たり(30秒)	
小当たり	短外れ(2秒)	中外れ（15秒）	長外れ(30秒)

（ｄ）

時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル202fjB3　202

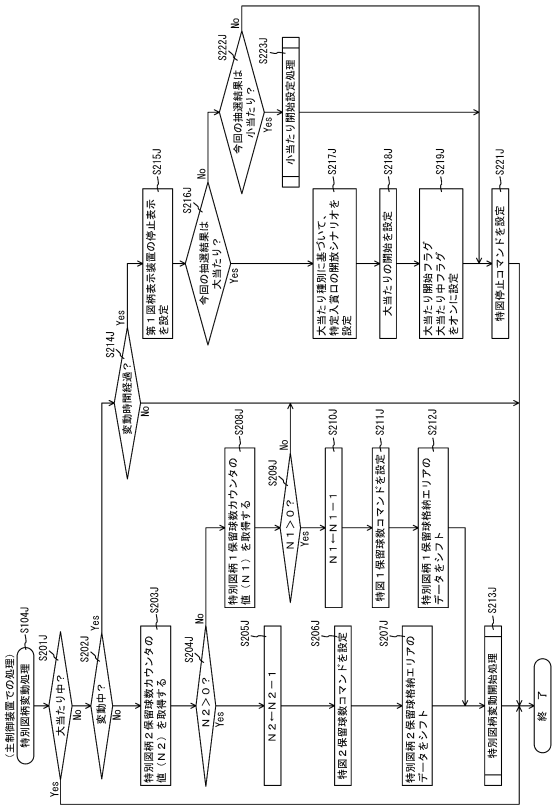
第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～149	150～169	170～198
当たり	短当たり(2秒)		
外れ	短外れ(2秒)		

（ｅ）

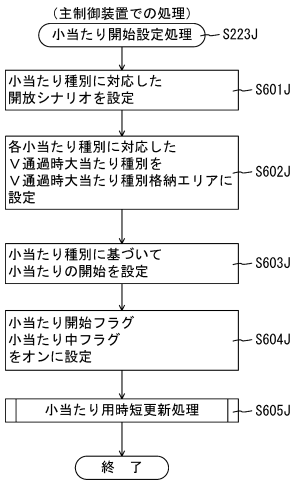
時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル202fjB4　202

第２変動種別 カウンタＣＳ２	0～199
当たり	短当たり（2秒）
外れ	短外れ（2秒）

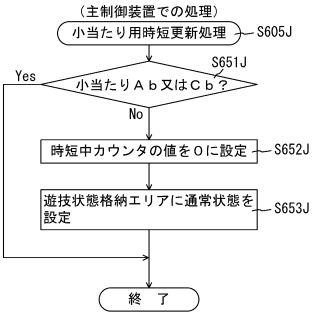
【図６３２】



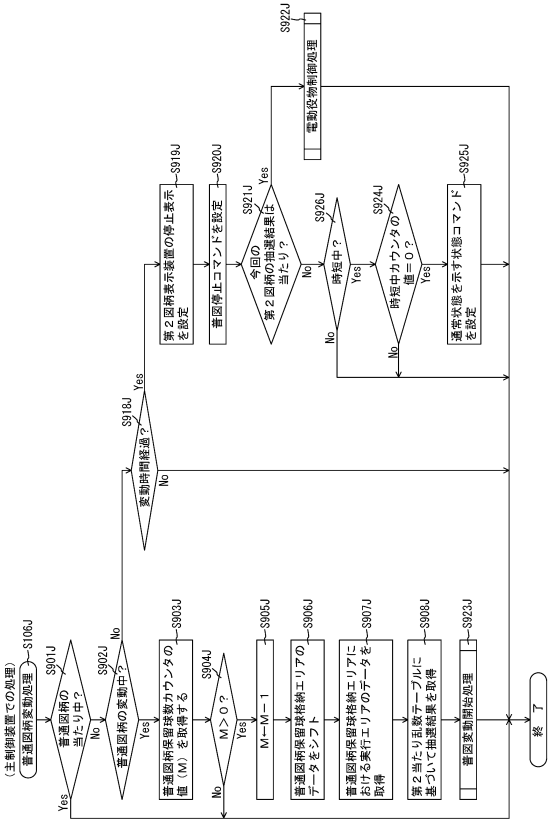
【図６３３】



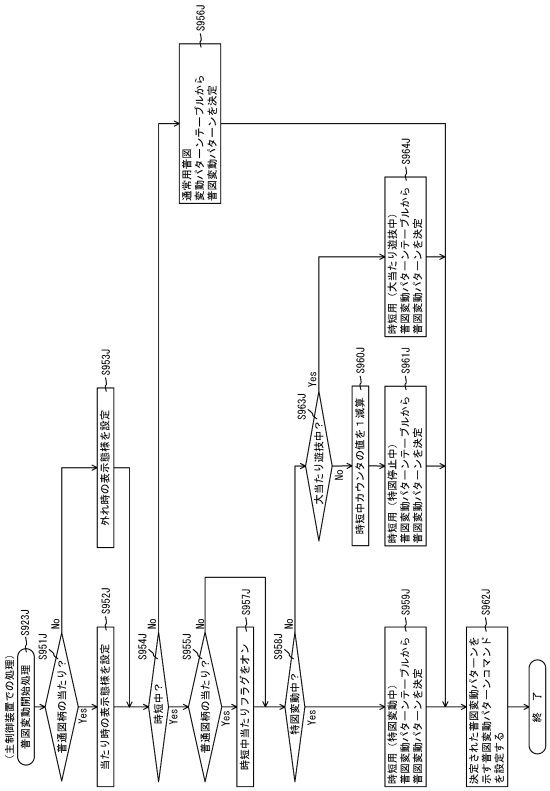
【図６３４】



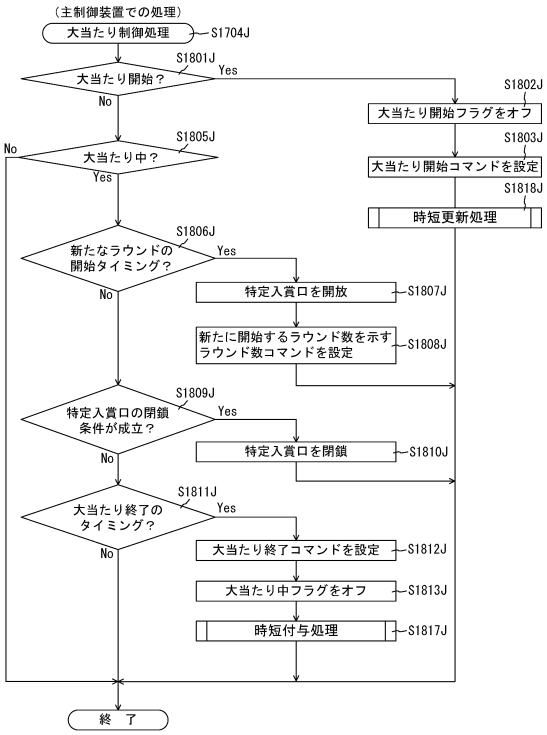
【図６３５】



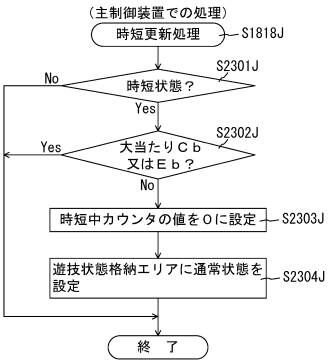
【図６３６】



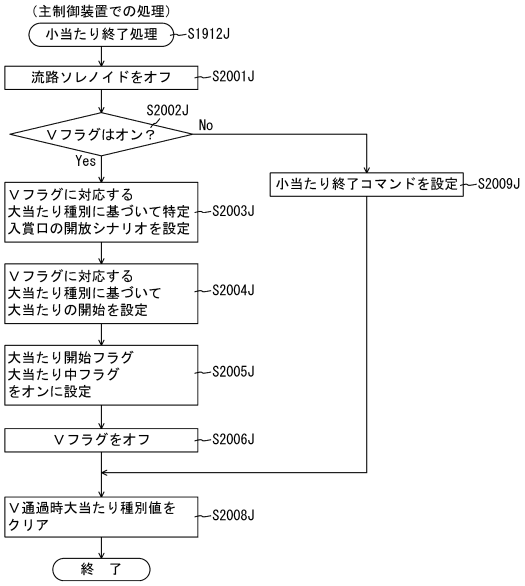
【図６３７】



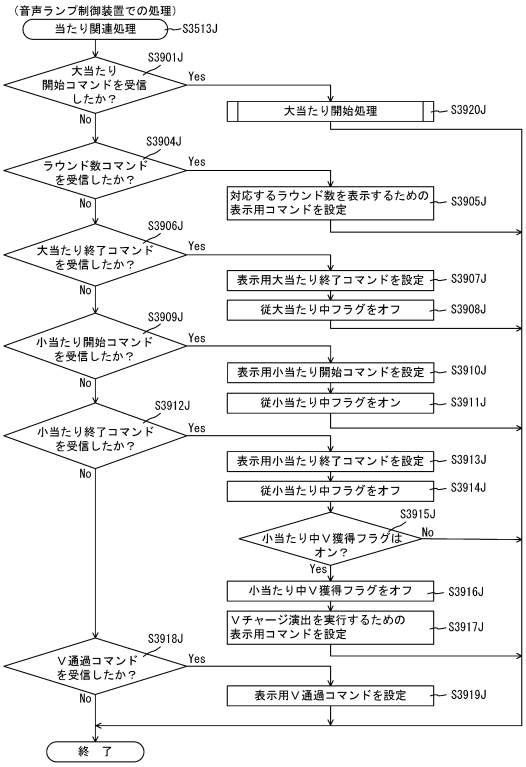
【図６３８】



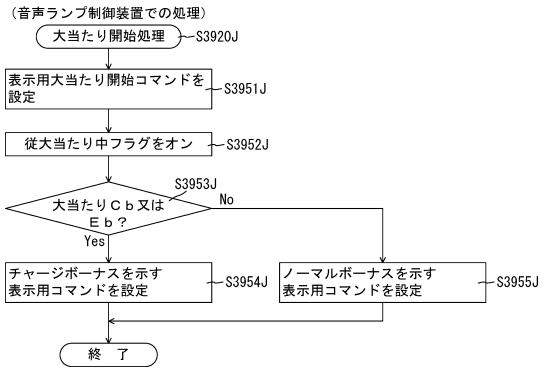
【図６３９】



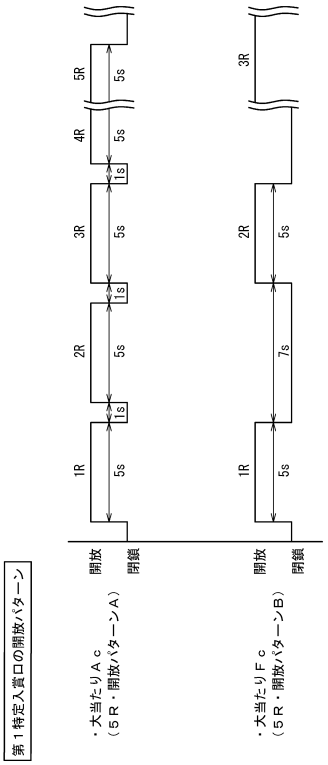
【図６４０】



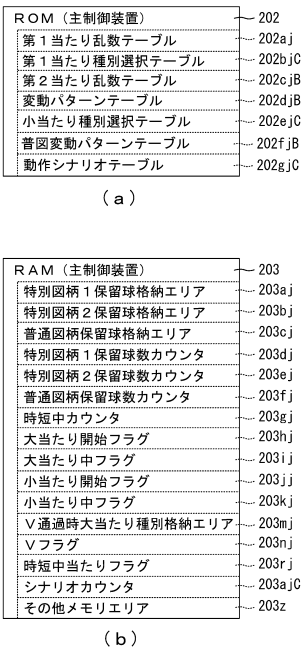
【図６４１】



【図６４２】



【図６４３】



【図６４４】

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル	202bjC
特別図柄１大当たり選択テーブル	202bjC1
特別図柄２大当たり選択テーブル	202bjC2

202

特別図柄１大当たり選択テーブル202bjC1

（ｂ）

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)	第１特定入賞口 開放パターン
大当たりＡｃ （５Ｒ時短有大当たり）	0～49	開放パターンＡ
大当たりＢｃ （５Ｒ時短無大当たり）	50～99	開放パターンＡ

202

特別図柄２大当たり選択テーブル202bjC2

（ｃ）

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２(0～99)	第１特定入賞口 開放パターン
大当たりＣｃ （１０Ｒ時短有大当たり）	0～99 又は小当たりＡｃＶ通過	開放パターンＣ
大当たりＤｃ （１０Ｒ時短有大当たり）	小当たりＢｃＶ通過	開放パターンＤ
大当たりＥｃ （５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＣｃＶ通過	開放パターンＡ
大当たりＦｃ （５Ｒ時短有大当たり）	小当たりＤｃＶ通過	開放パターンＢ

【図６４５】

（ａ）

小当たり種別選択テーブル	202ejC
特別図柄２小当たり選択テーブル	202ejC1

202

特別図柄２小当たり選択テーブル202ejC1

（ｂ）

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値Ｃ５(0～99)
小当たりＡｃ（Ｖ通過可能）	0～9
小当たりＢｃ（Ｖ通過可能）	10～49
小当たりＣｃ（Ｖ通過可能）	50～89
小当たりＤｃ（Ｖ通過可能）	90～99

【図６４６】

第１特定入賞口開放パターン

開放パターン種別	開放時間／１回	開放回数	インターバル時間 ／１回
開放パターンＡ	5秒	5回	1秒
開放パターンＢ			7秒
開放パターンＣ		10回	1秒
開放パターンＤ			7秒

【図６４７】

動作シナリオテーブル202gjC

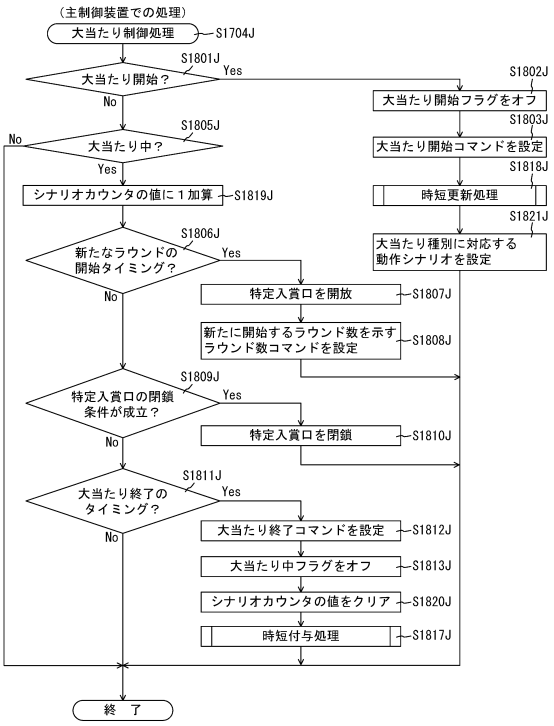
開放パターンA動作シナリオ

シナリオカウンタ値	動作内容
0	閉鎖
・・・	
250	開放
・・・	
1500	閉鎖
・・・	
1750	開放
・・・	
3000	閉鎖
・・・	
7500	閉鎖
7501	END

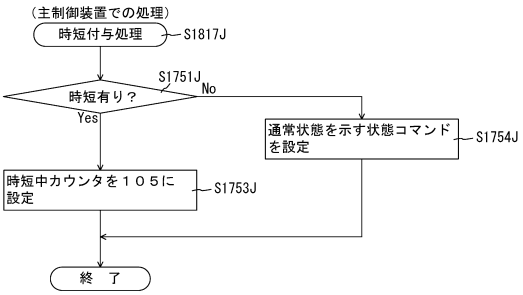
開放パターンB動作シナリオ

シナリオカウンタ値	動作内容
0	閉鎖
・・・	
250	開放
・・・	
1500	閉鎖
・・・	
3250	開放
・・・	
4500	閉鎖
・・・	
13500	閉鎖
13501	END

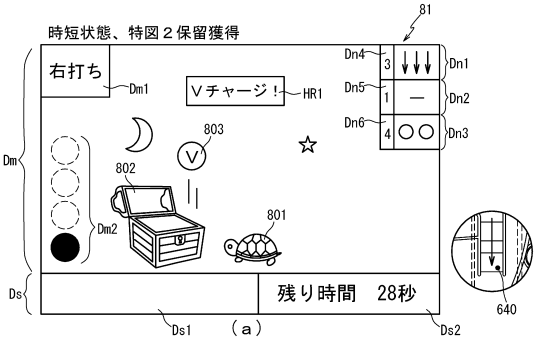
【図６４８】

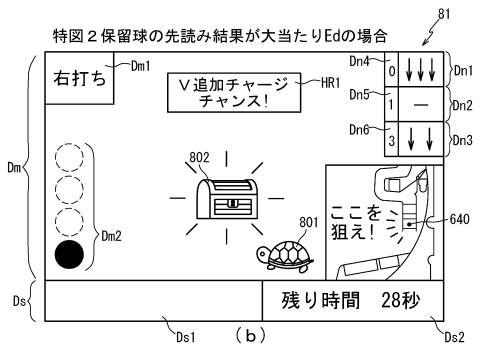


【図６４９】

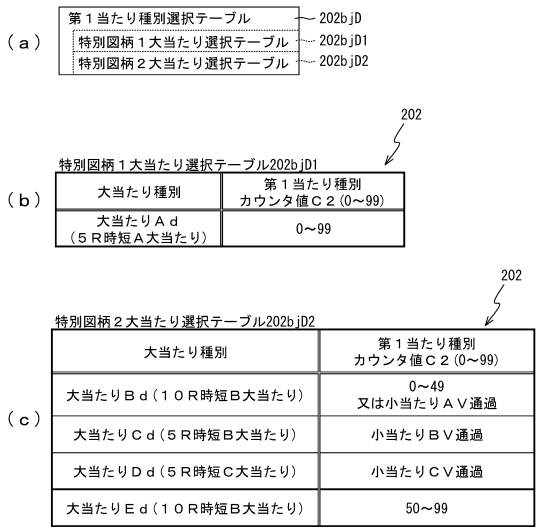


【図６５０】

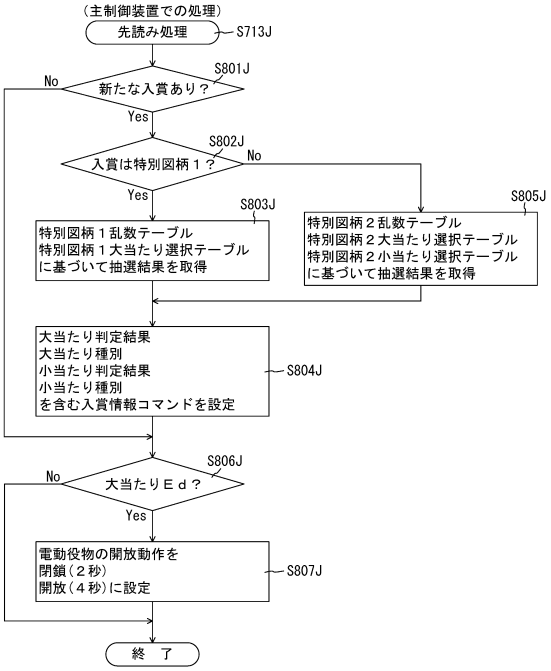




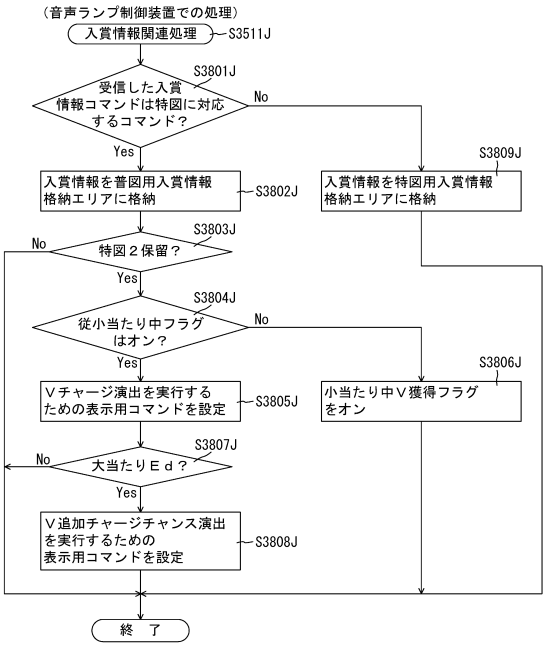
【図６５１】



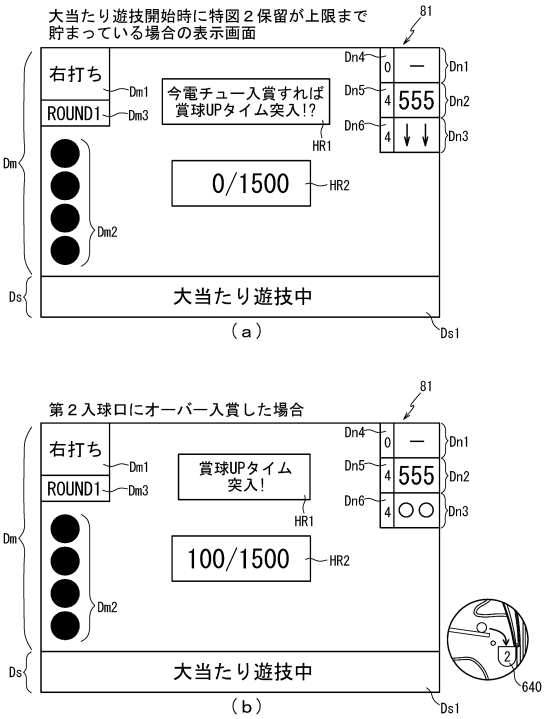
【図６５２】



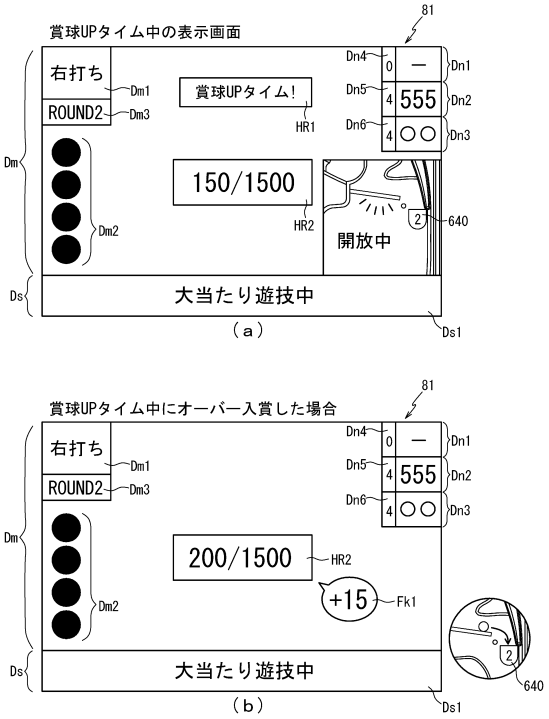
【図６５３】



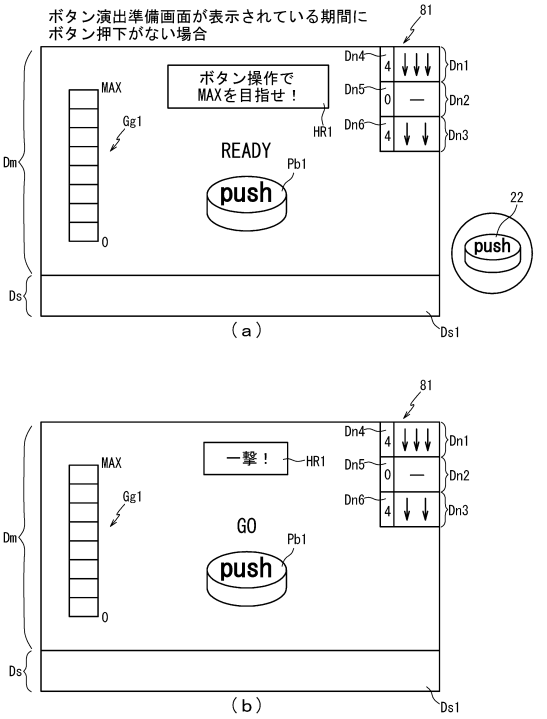
【図６５４】



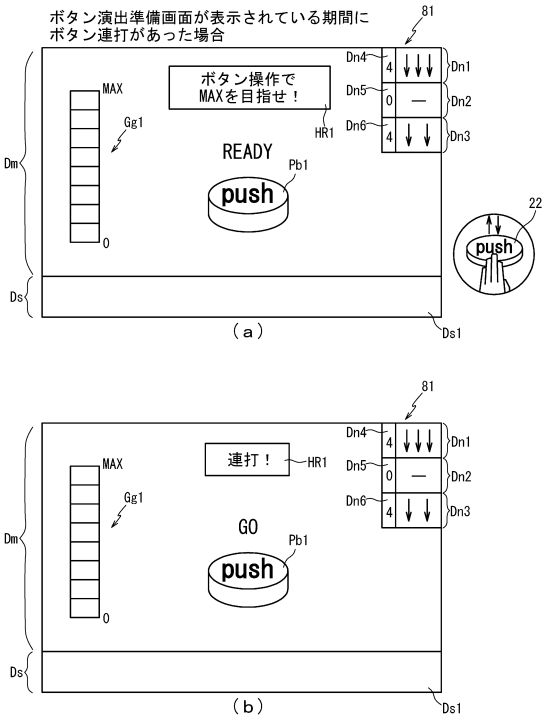
【図６５５】



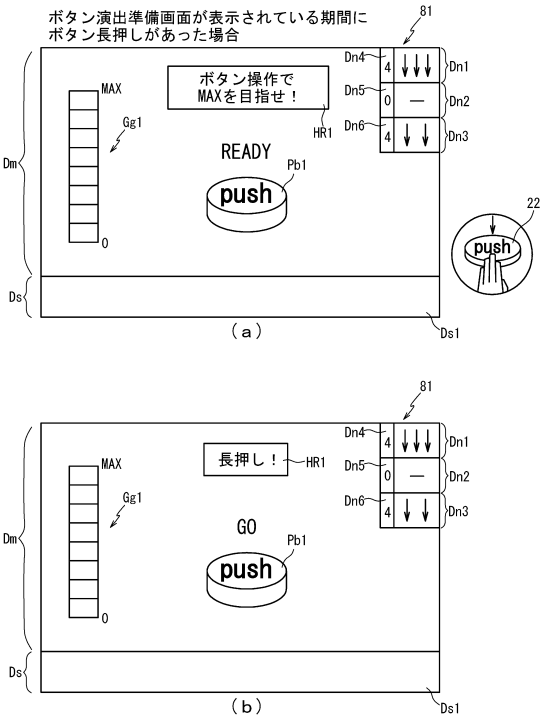
【図６５６】



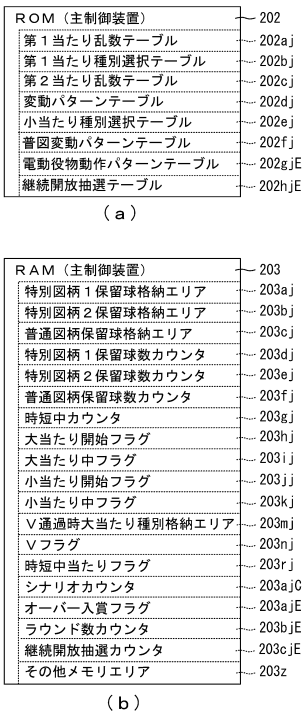
【図６５７】



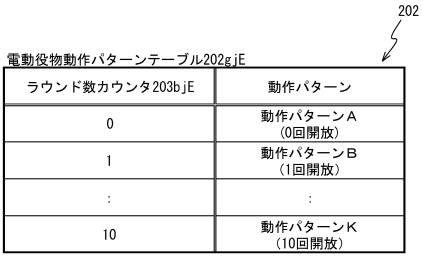
【図６５８】



【図６５９】



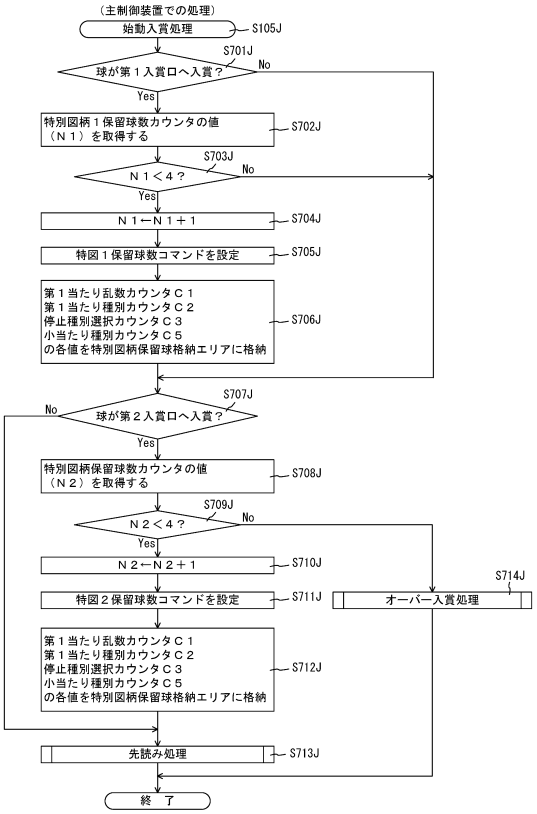
【図６６０】



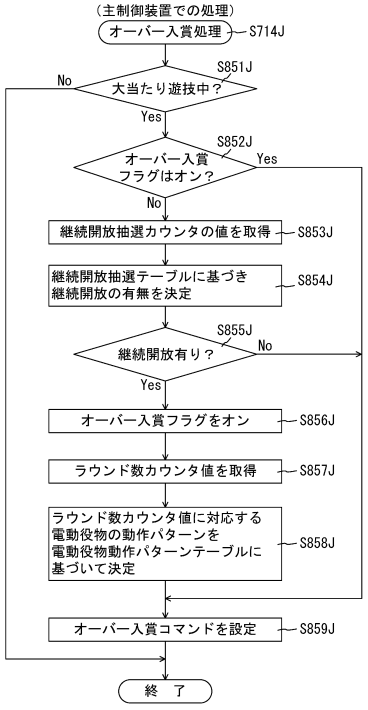
【図６６１】

【図６６２】

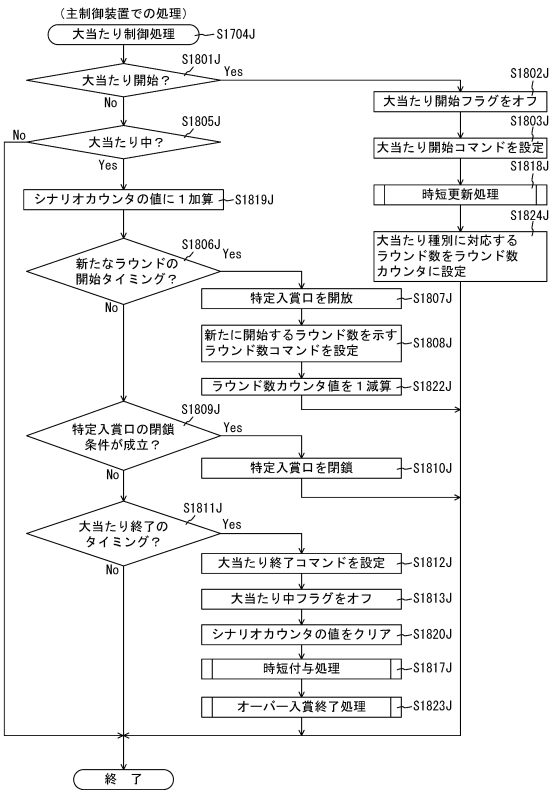
【図６６３】



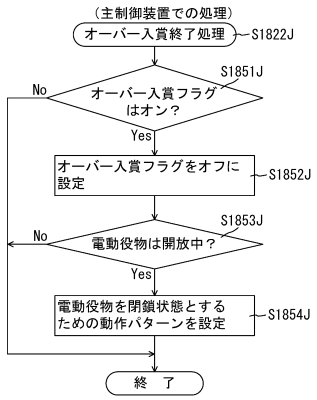
【図６６４】



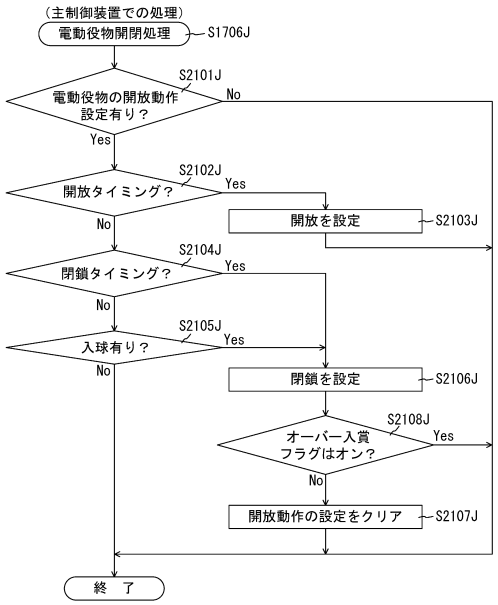
【図６６５】



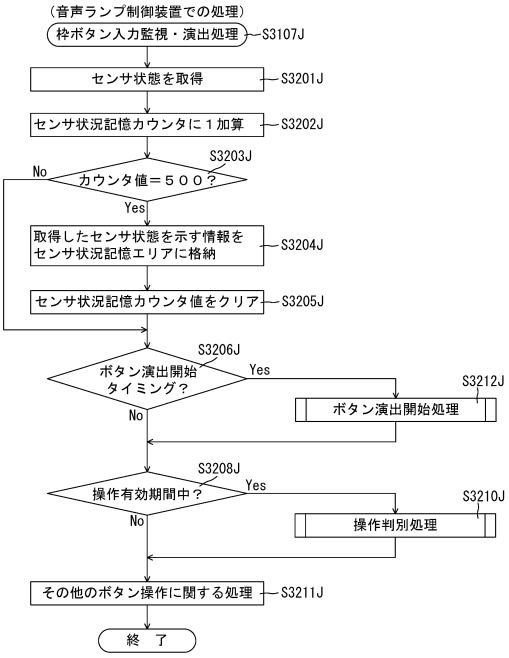
【図６６６】



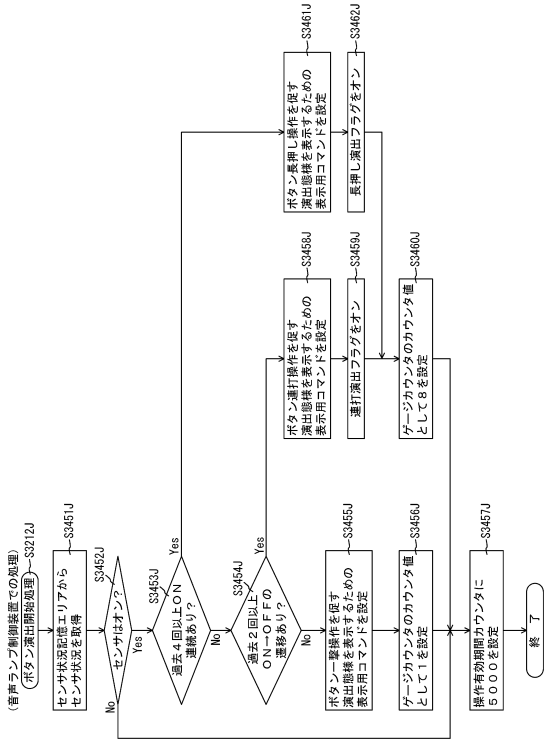
【図６６７】



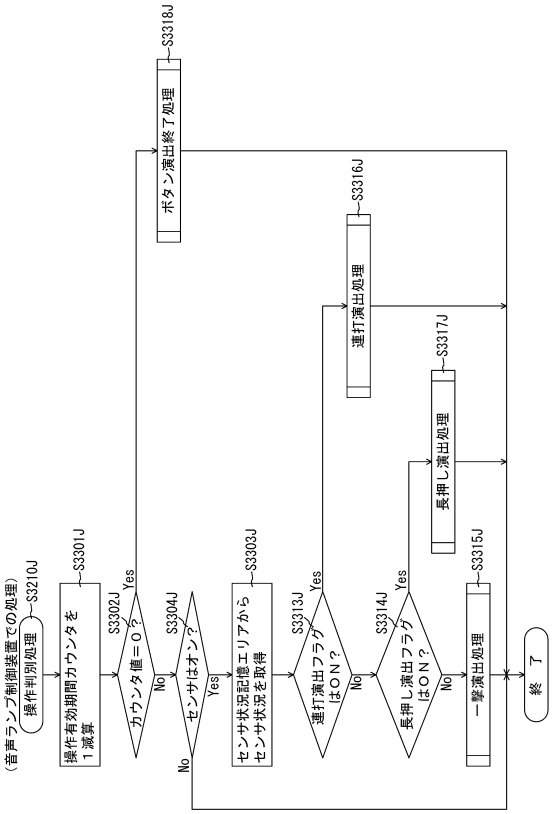
【図６６８】



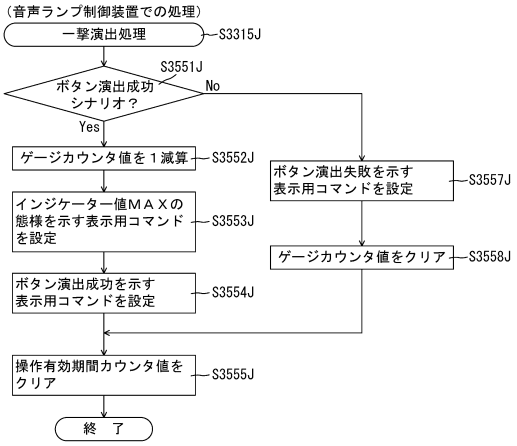
【図６６９】



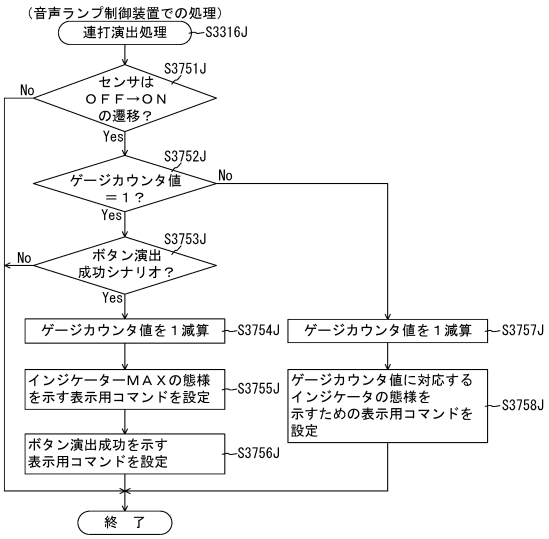
【図６７０】



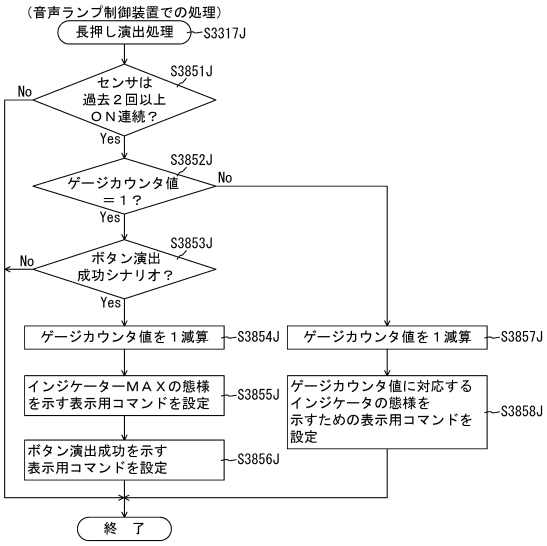
【図６７１】



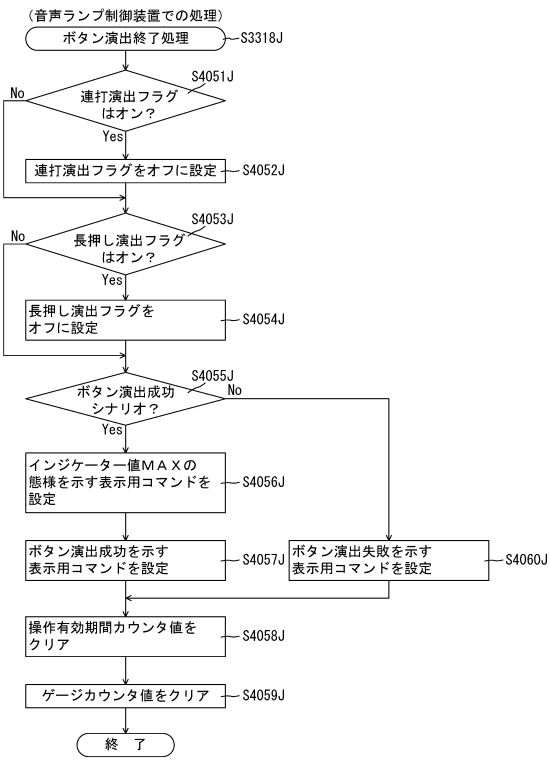
【図６７２】



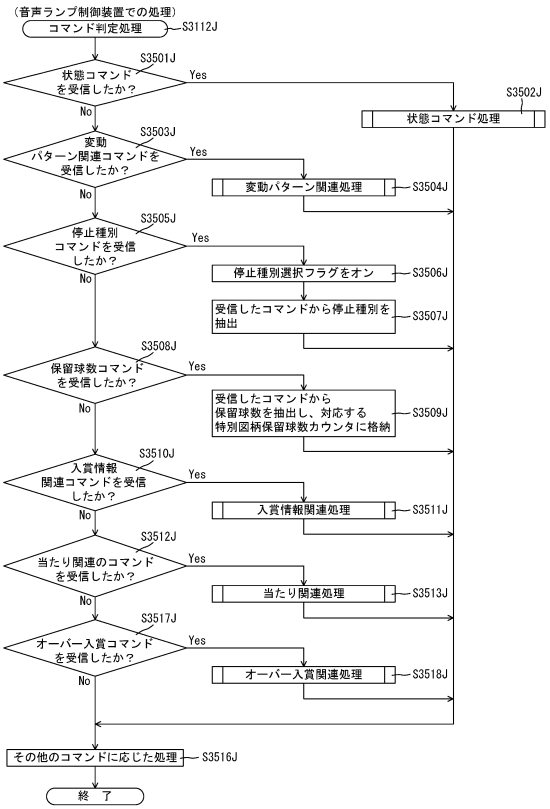
【図６７３】



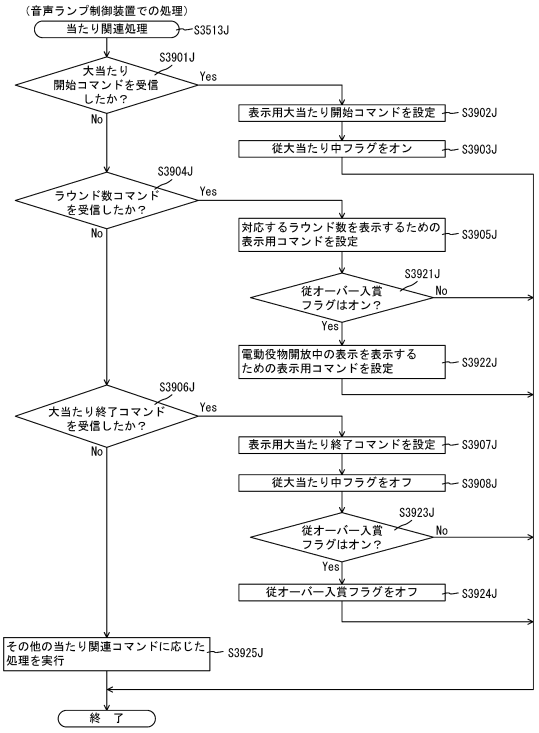
【図６７４】



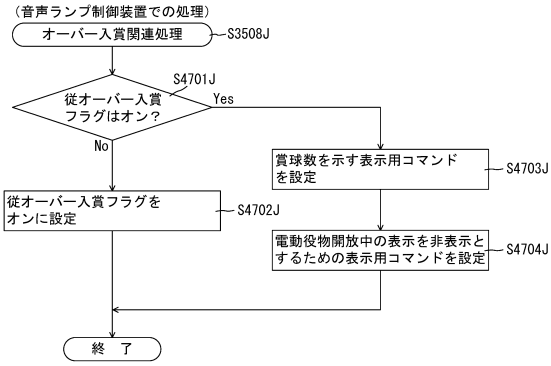
【図６７５】



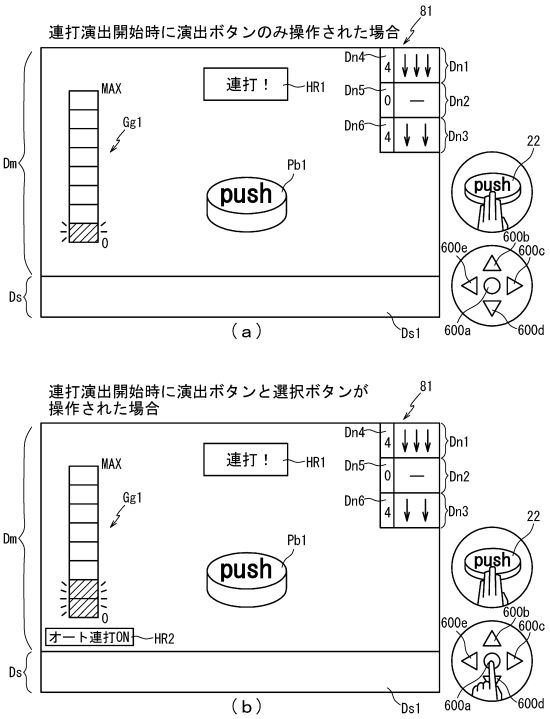
【図６７６】



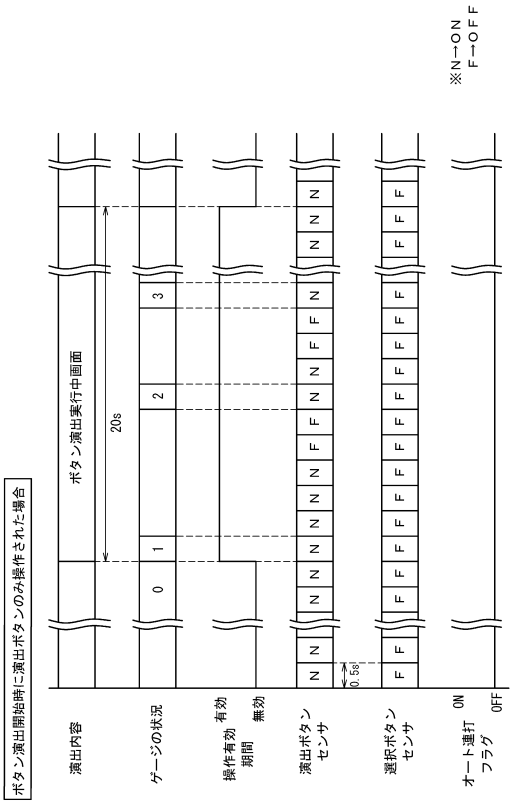
【図６７７】



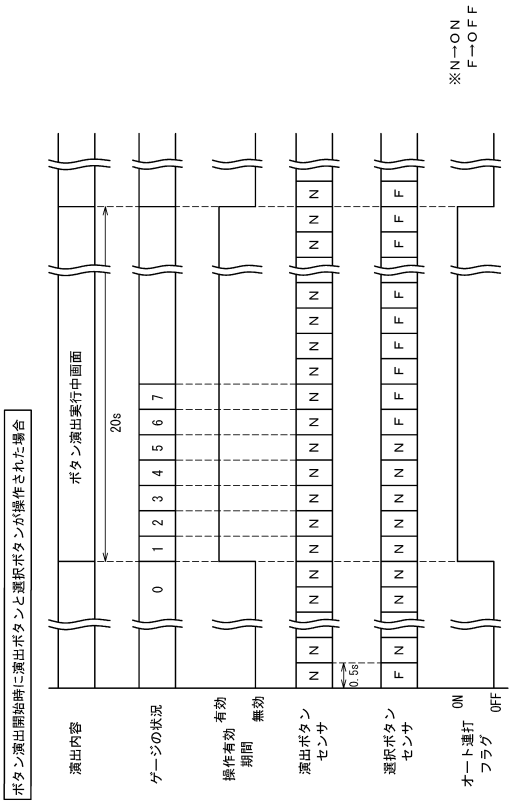
【図６７８】



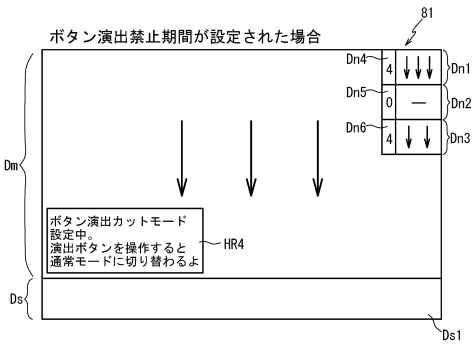
【図６７９】



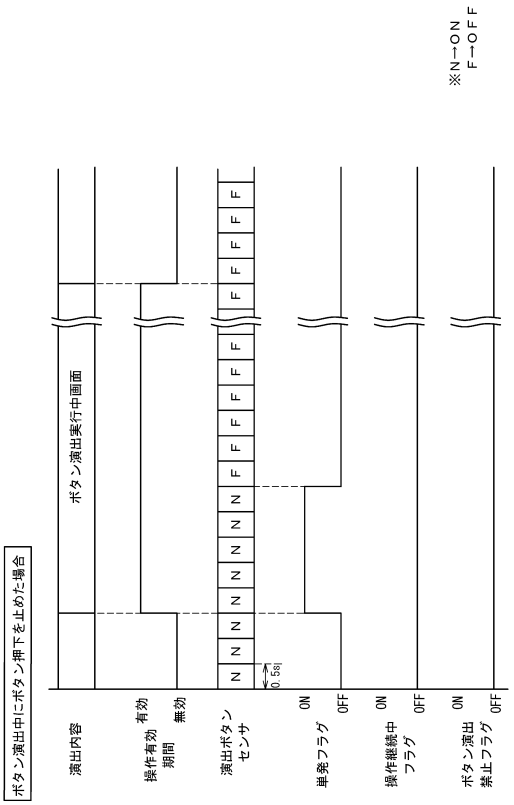
【図６８０】



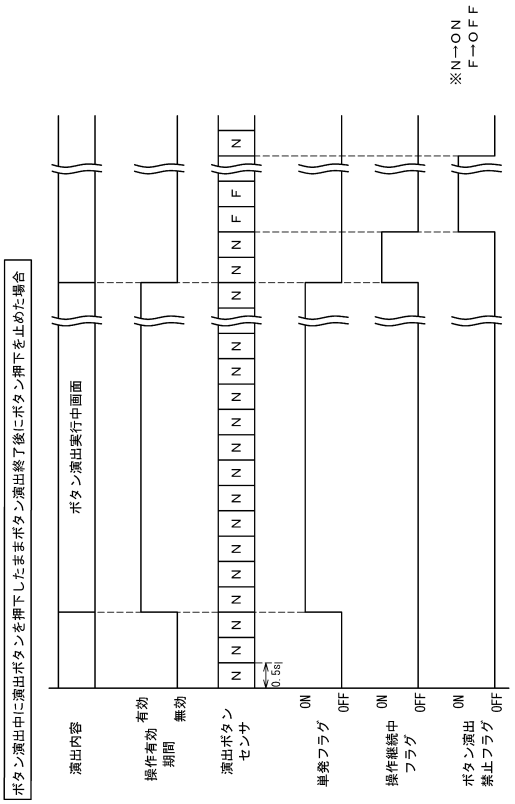
【図６８１】



【図６８２】



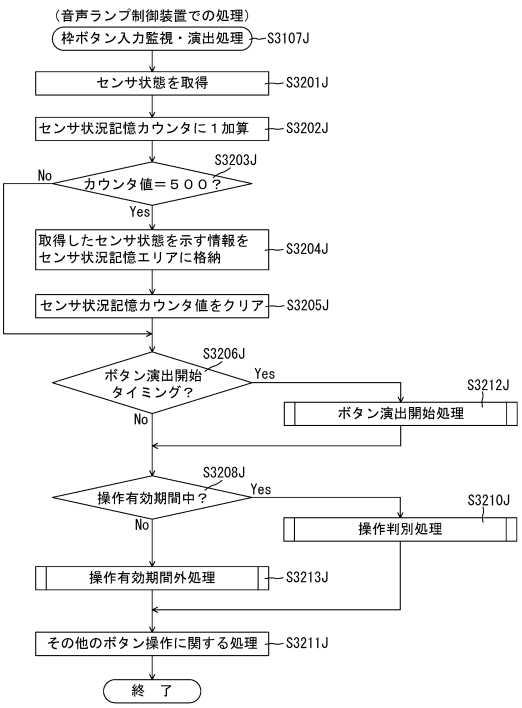
【図６８３】



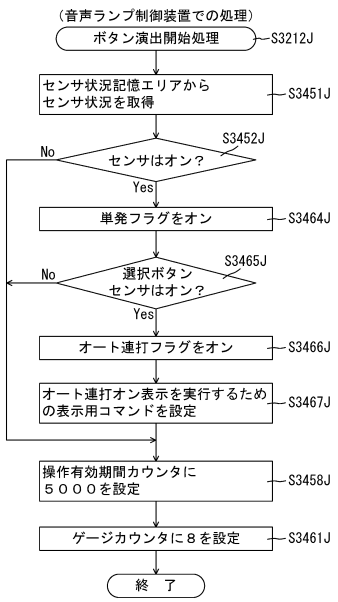
【図６８４】

RAM	223
特図用入賞情報格納エリア	223aj
特別図柄１保留球数カウンタ	223bj
特別図柄２保留球数カウンタ	223cj
特図用変動開始フラグ	223dj
停止種別選択フラグ	223ej
演出カウンタ	223fj
時短中カウンタ	223gj
時短残期間格納エリア	223hj
変動時間カウンタ	223ij
従状態格納エリア	223jj
特２変動フラグ	223kj
普図用入賞情報格納エリア	223mj
普図用変動開始フラグ	223nj
従大当たり中フラグ	223pj
従小当たり中フラグ	223qj
従時短中当たりフラグ	223rj
超チャージチャレンジモード中フラグ	223sj
小当たり中Ｖ獲得フラグ	223tj
演出モード記憶エリア	223uj
従時短カウンタ	223vj
操作有効期間カウンタ	223wj
ゲージカウンタ	223xj
センサ状況記憶エリア	223yj
センサ状況記憶カウンタ	223aaj
オート連打フラグ	223ajF
単発フラグ	223bjF
操作継続中フラグ	223cjF
ボタン演出禁止フラグ	223djF
その他メモリエリア	223z

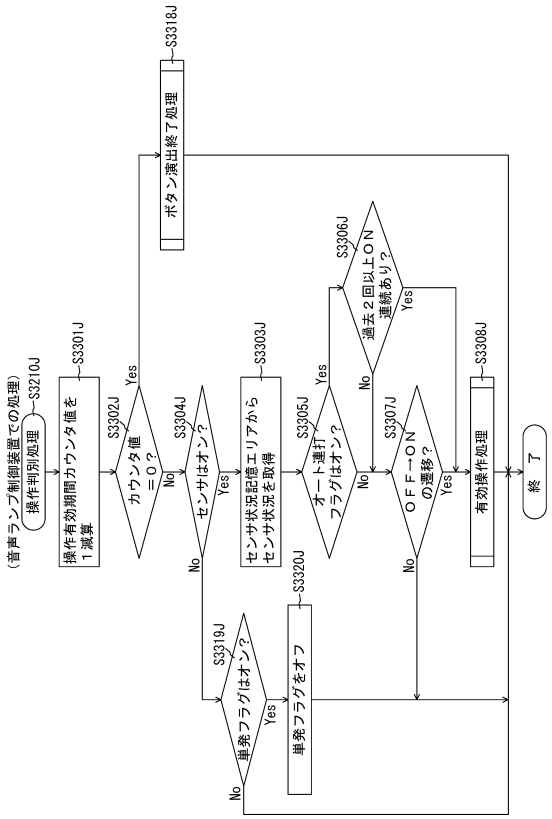
【図６８５】



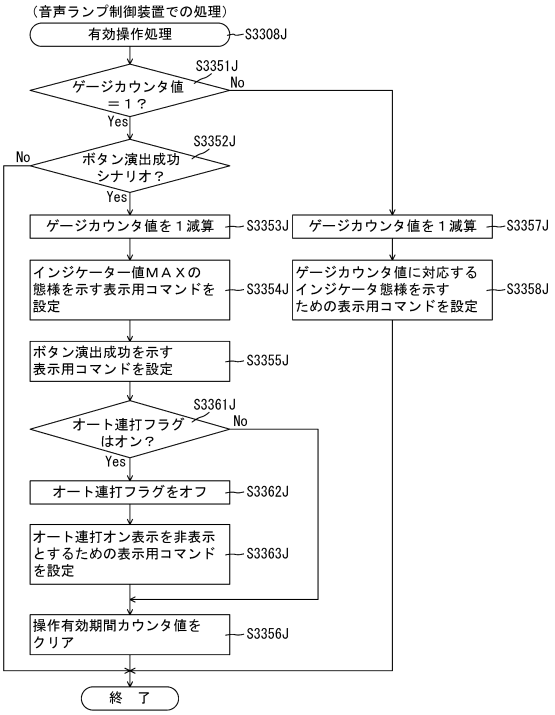
【図６８６】



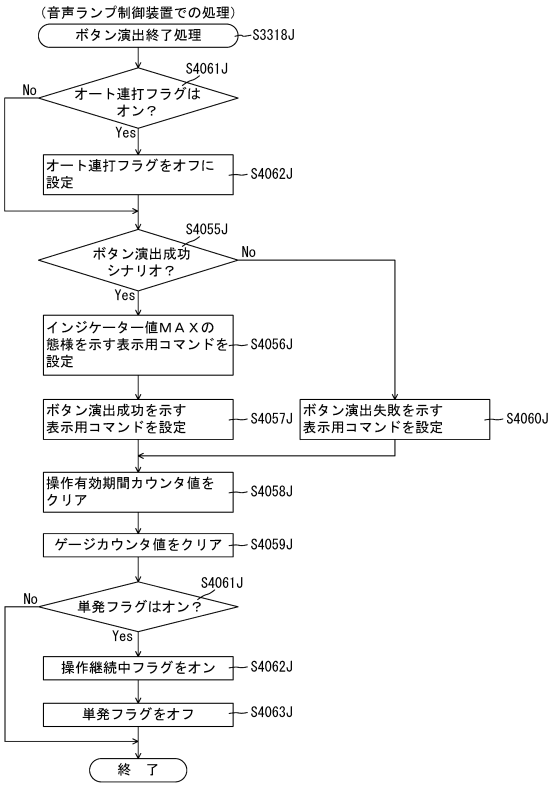
【図６８７】



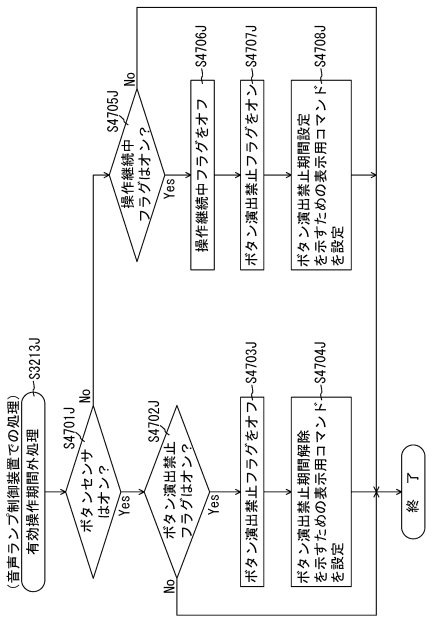
【図６８８】



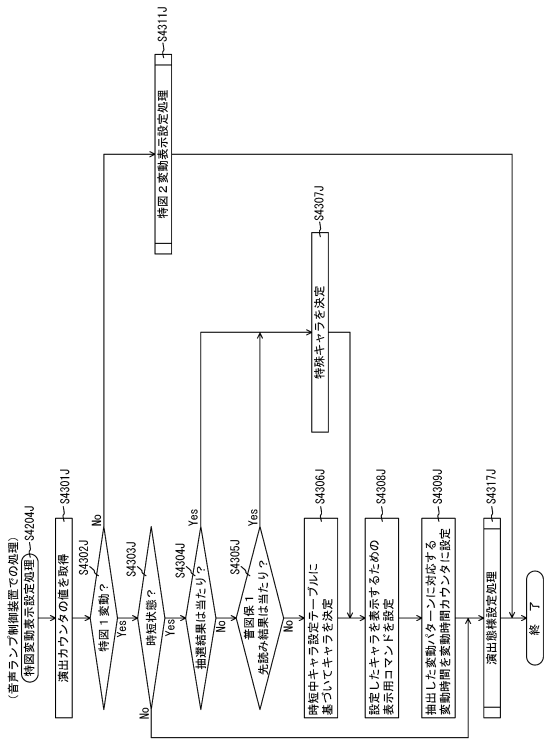
【図６８９】



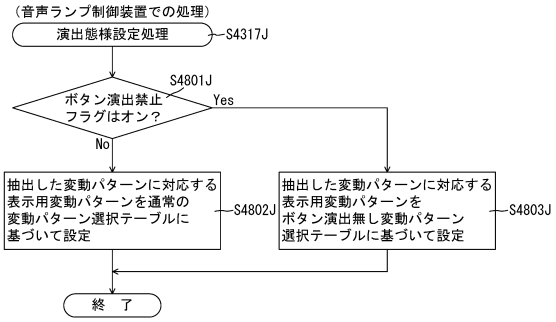
【図６９０】



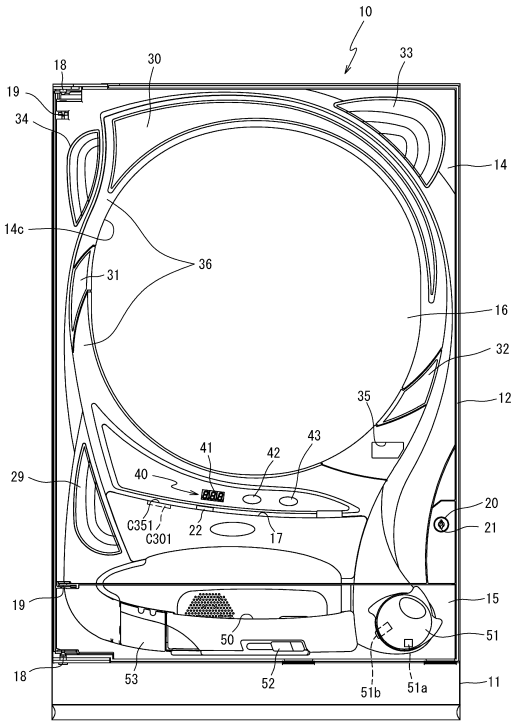
【図６９１】



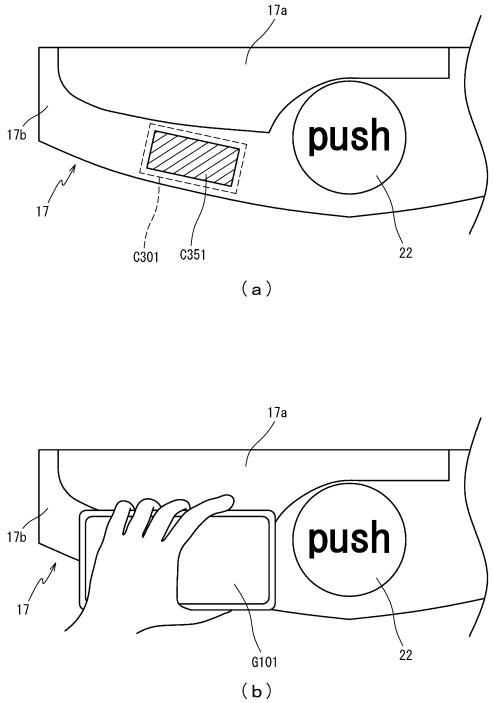
【図６９２】



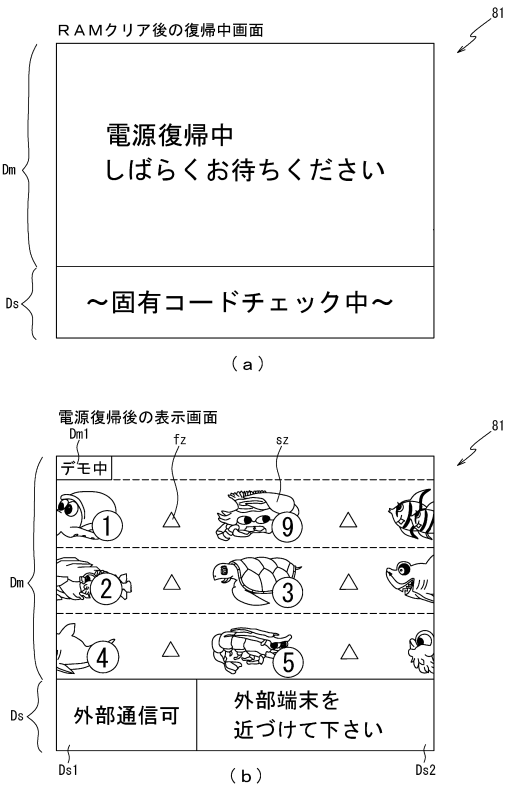
【図６９３】



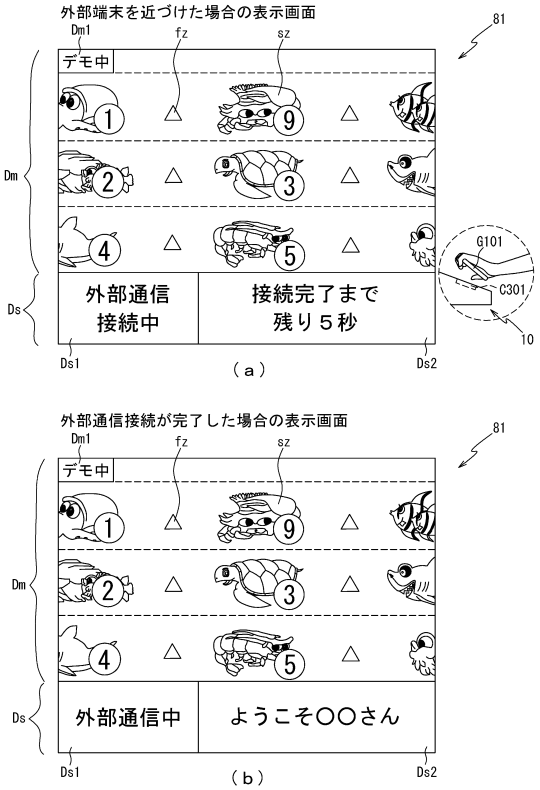
【図６９４】



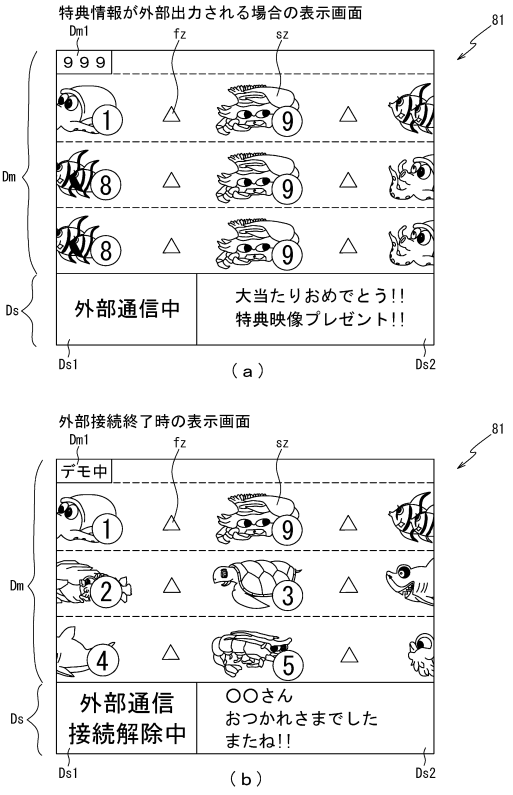
【図６９５】



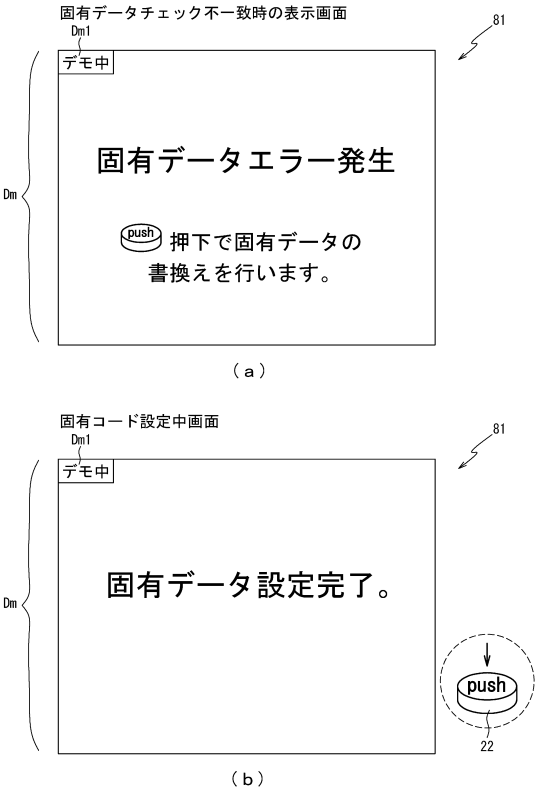
【図６９６】



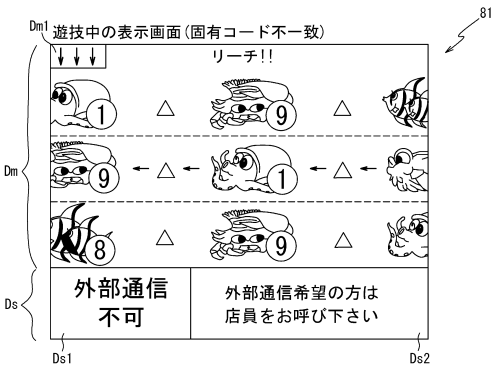
【図６９７】



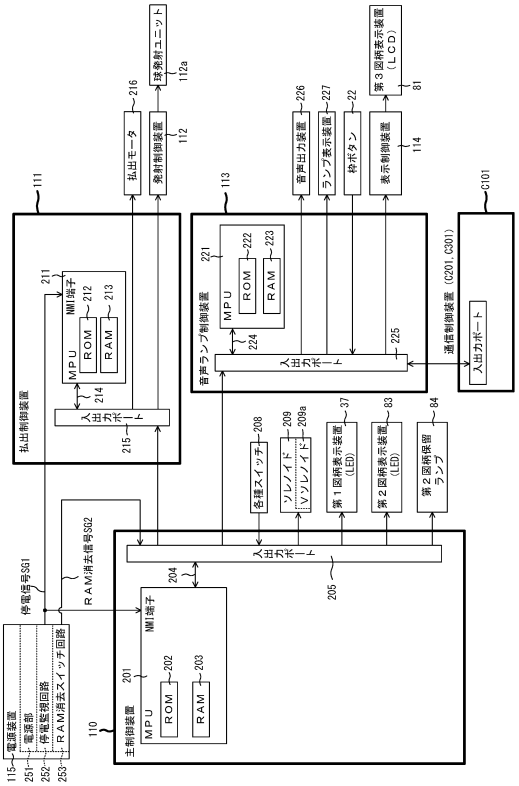
【図６９８】



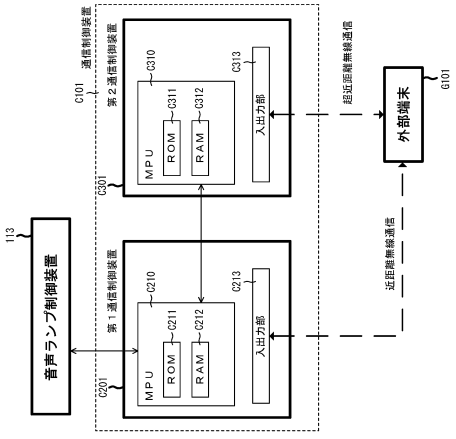
【図６９９】



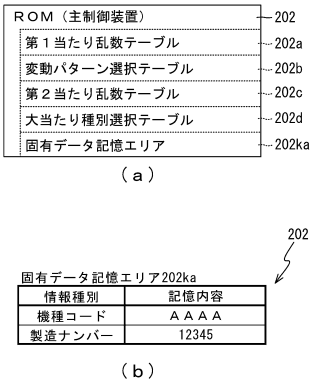
【図７００】



【図７０１】



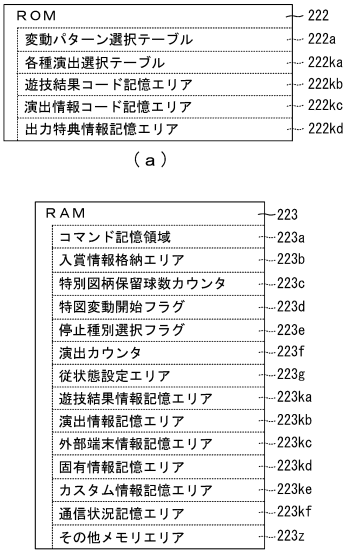
【図７０２】



（ａ）

（ｂ）

【図７０３】



【図７０４】

222

遊技結果コード記憶エリア222kb

コード種別	遊技結果情報	内容
1	遊技回数ランク1	特図抽選累計500回達成
2	遊技回数ランク2	特図抽選累計1000回達成
3	当たり回数1	当たり回数10回達成
4	当たり回数2	当たり回数30回達成
5	獲得球数1	獲得球数10000個達成
6	獲得球数2	獲得球数30000個達成
7	全達成	すべての付与条件成立
⋮	⋮	⋮

（ａ）

222

演出情報コード記憶エリア222kc

コード種別	演出情報	内容
A	特定演出1	プレミア演出A発生
B	特定演出2	プレミア演出B発生
C	リーチ回数1	リーチ回数10回
D	リーチ回数2	リーチ回数30回
E	ボタン押下回数1	ボタン押下100回達成
F	ボタン押下回数2	ボタン押下200回達成
G	全リーチ発生	リーチ演出全種類発生
⋮	⋮	⋮

（ｂ）

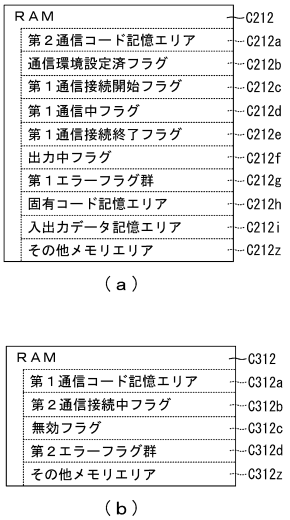
【図７０５】

222

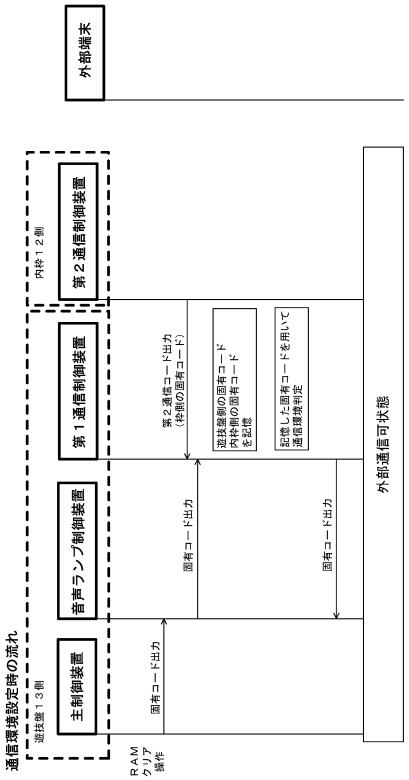
出力特典情報記憶エリア222kd

該当コード	特典情報	内容
1	特典1	キャラＡ特典画像
2	特典2	キャラＡ特典動画
3	特典3	キャラＢ特典画像
4	特典4	キャラＢ特典動画
5	特典5	キャラＣ特典画像
6	特典6	キャラＣ特典動画
7	特典7	追加カスタム情報
⋮	⋮	⋮
A	特典A	プレミア追加カスタム情報Ａ
B	特典B	プレミア追加カスタム情報Ｂ
C	特典C	キャラＤ特典画像
D	特典D	キャラＤ特典動画
E	特典E	ボタン操作追加カスタム情報Ａ
F	特典F	ボタン操作追加カスタム情報Ｂ
G	特典G	リーチ演出追加カスタム情報
⋮	⋮	⋮

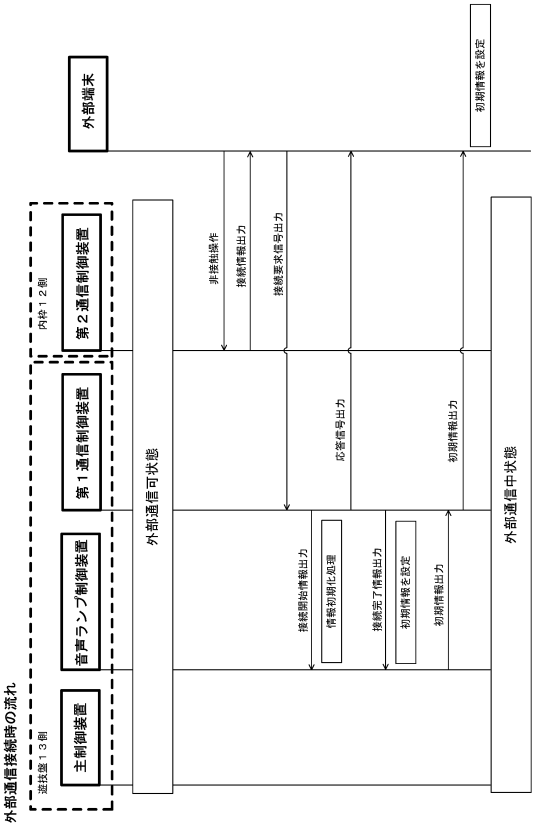
【図７０６】



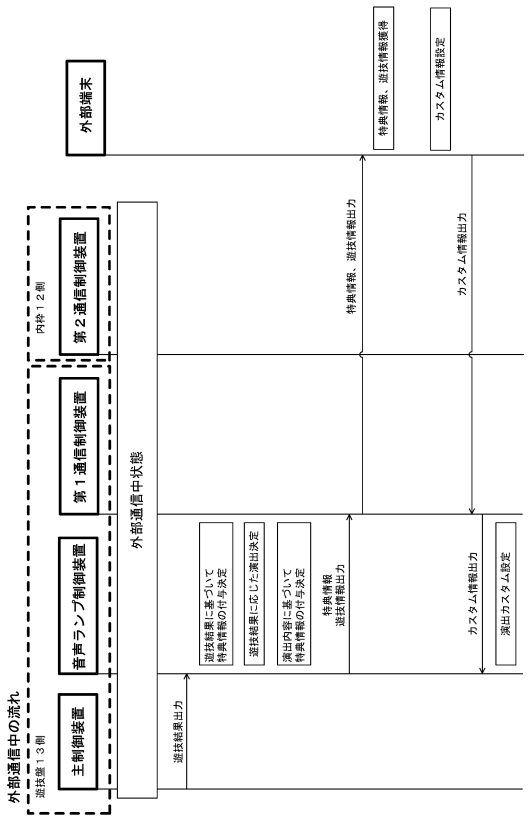
【図７０７】



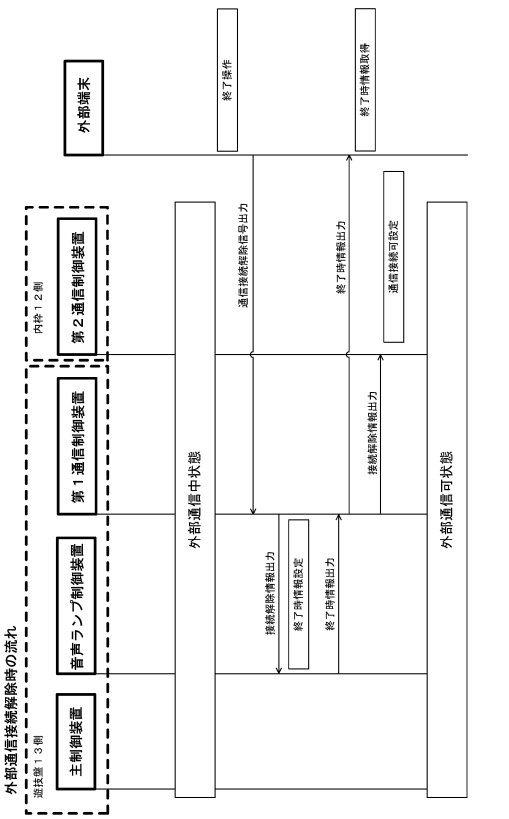
【図７０８】



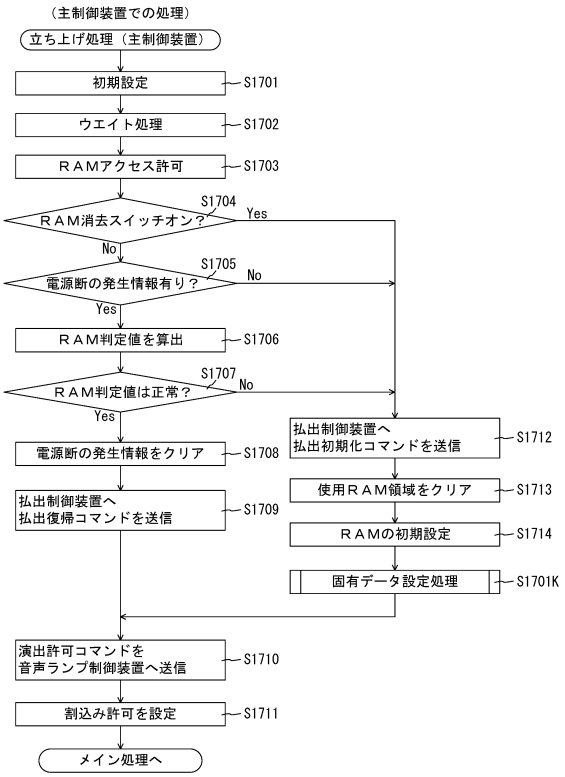
【図７０９】



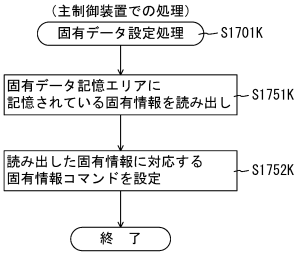
【図７１０】



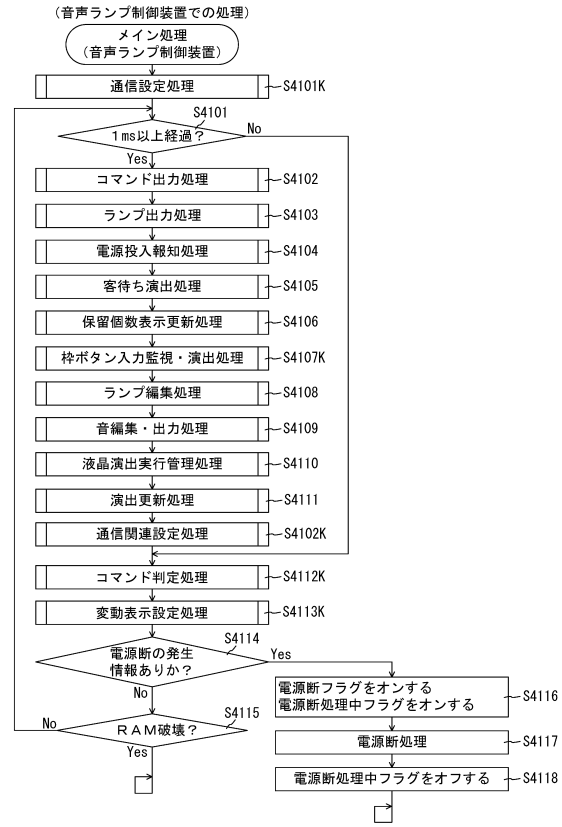
【図７１１】



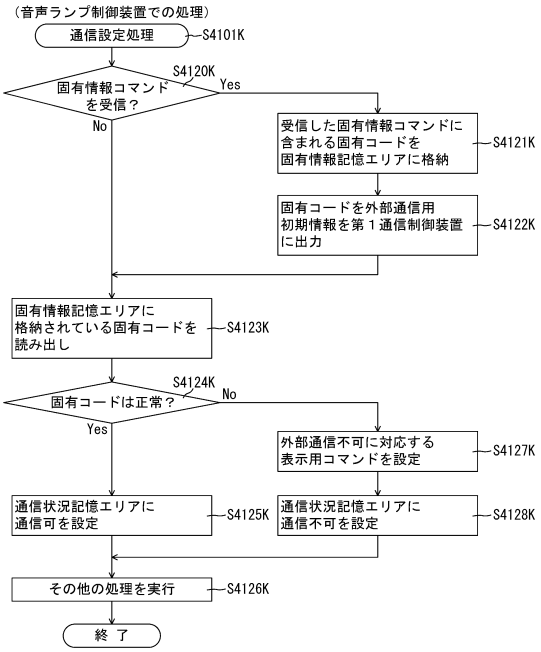
【図７１２】



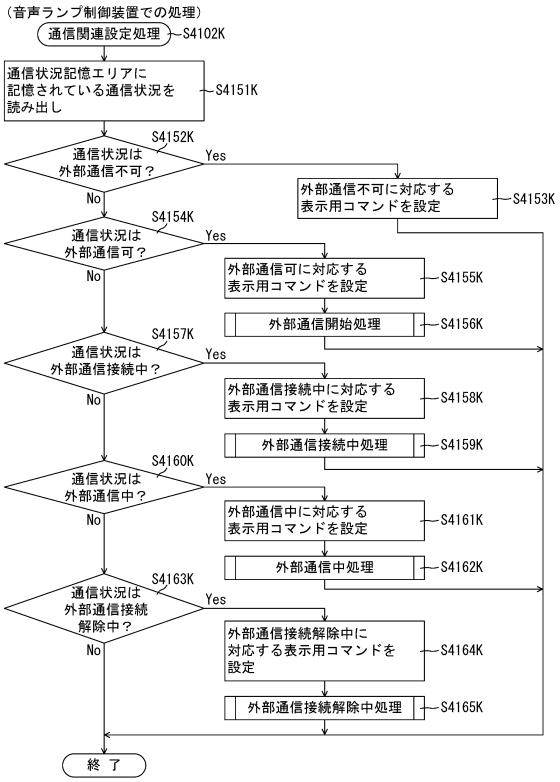
【図７１３】



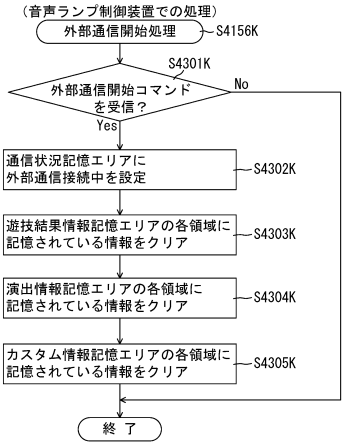
【図７１４】



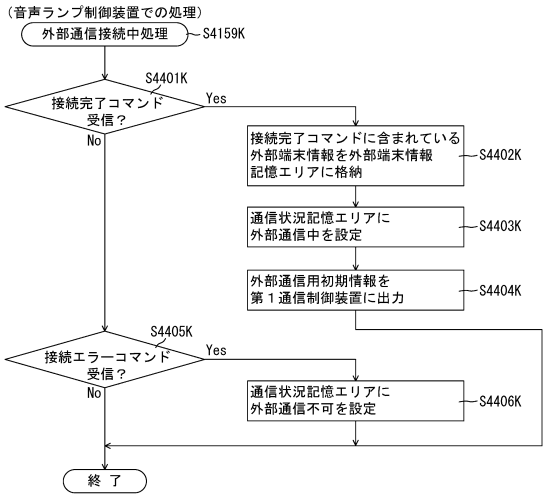
【図７１５】



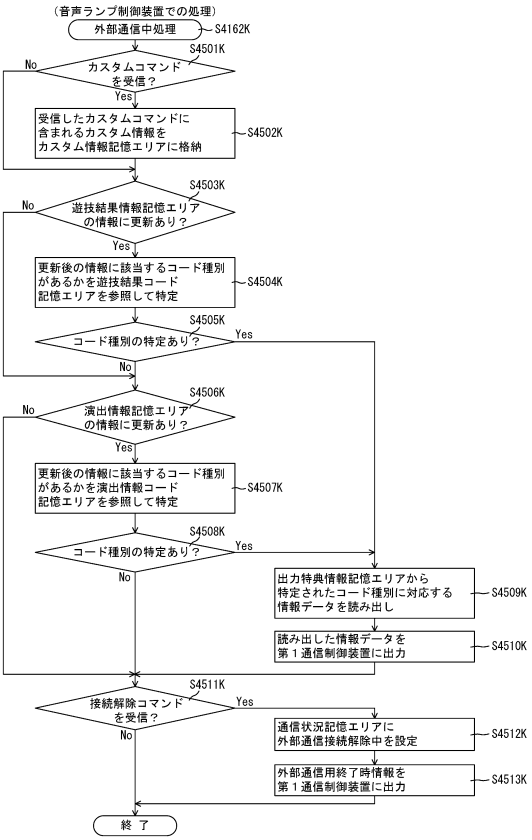
【図７１６】



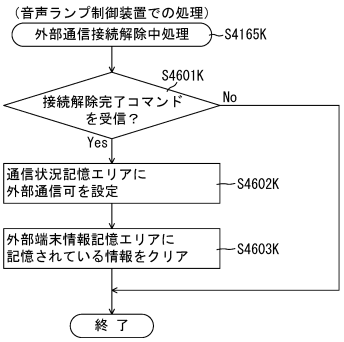
【図７１７】



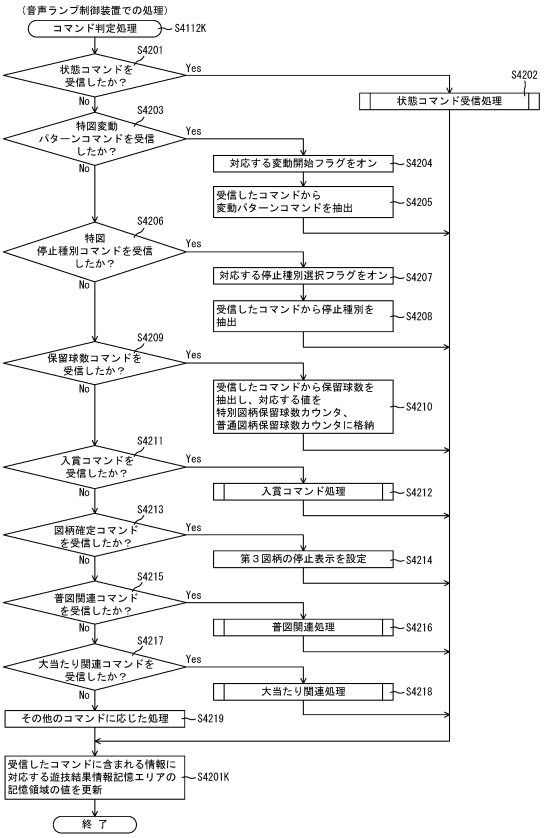
【図７１８】



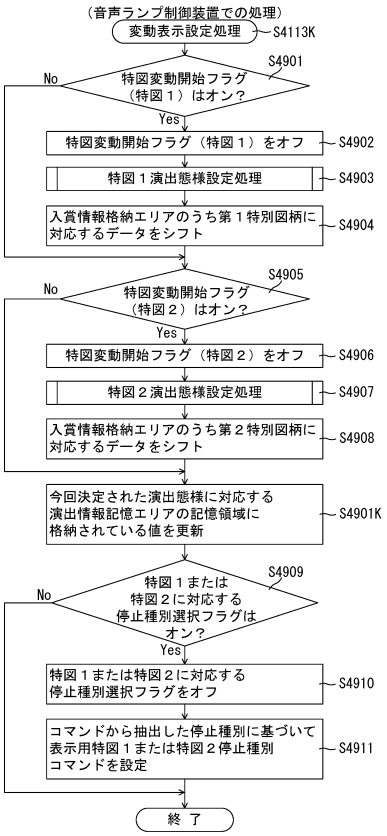
【図７１９】



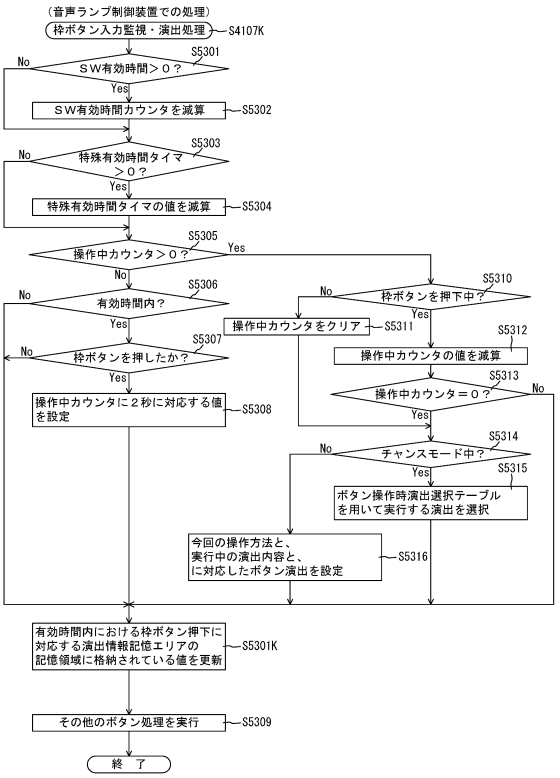
【図７２０】



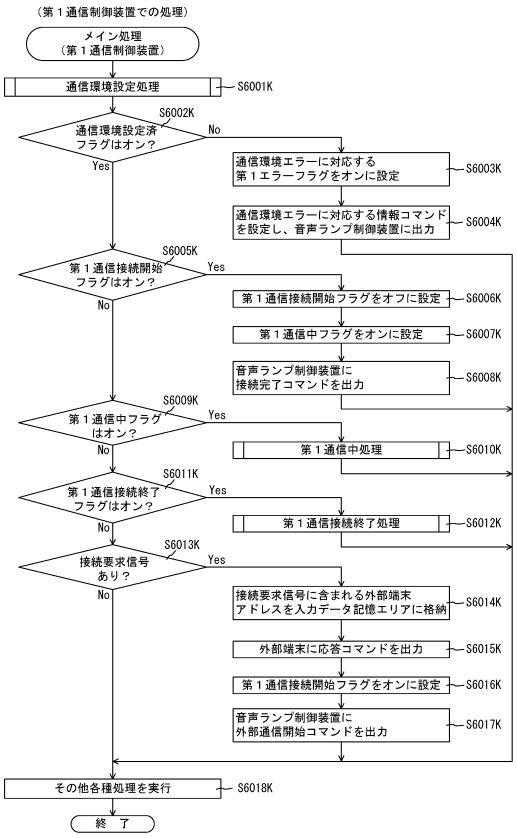
【図７２１】



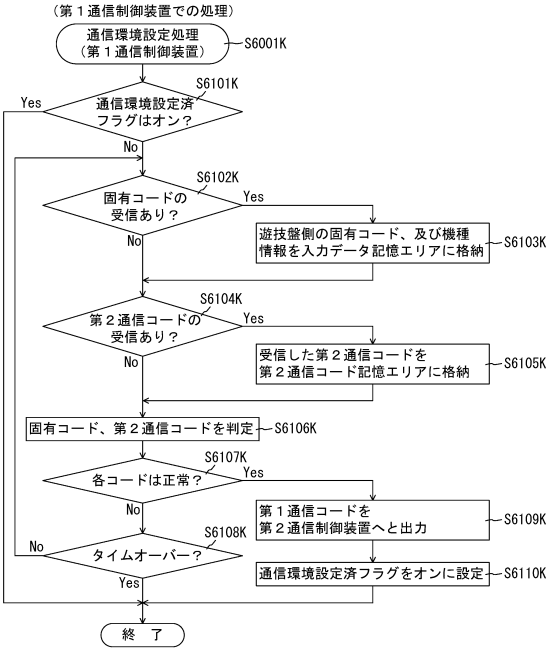
【図７２２】



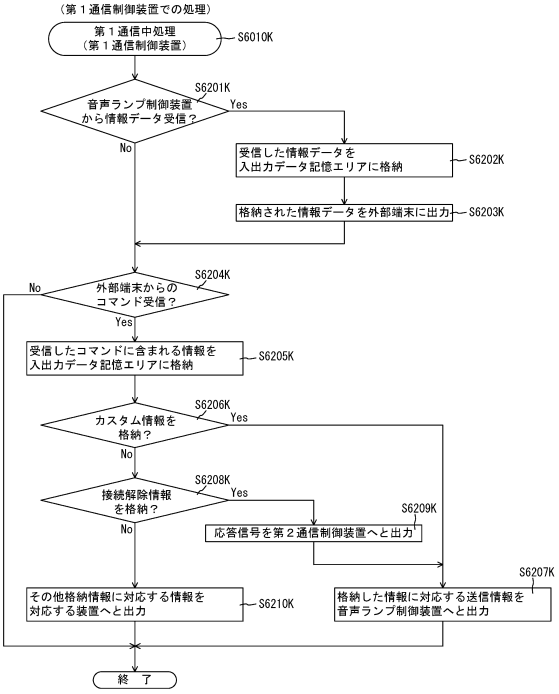
【図７２３】



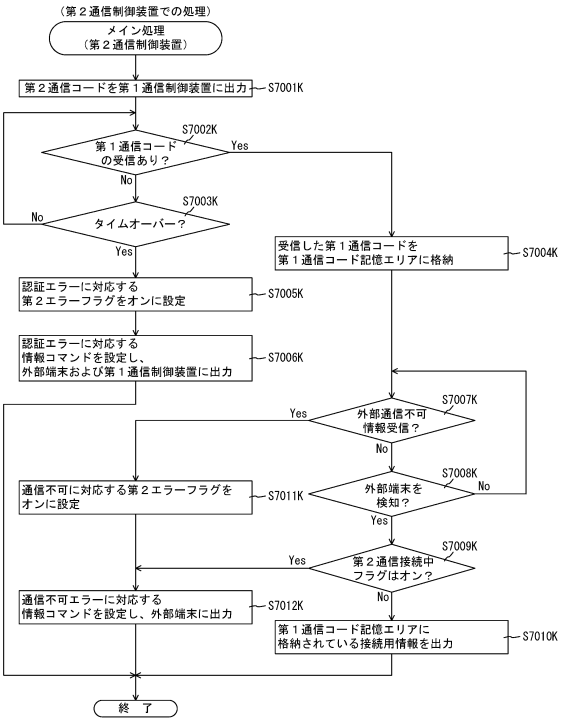
【図７２４】



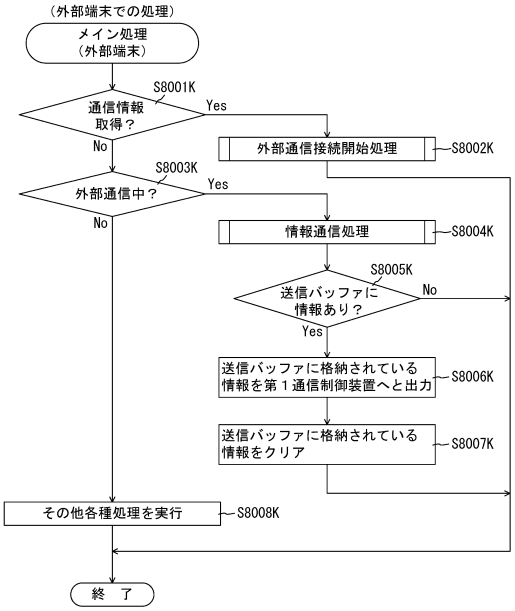
【図７２５】



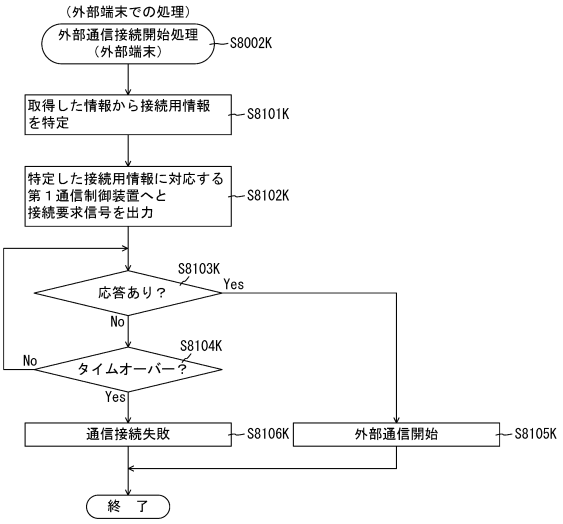
【図７２６】



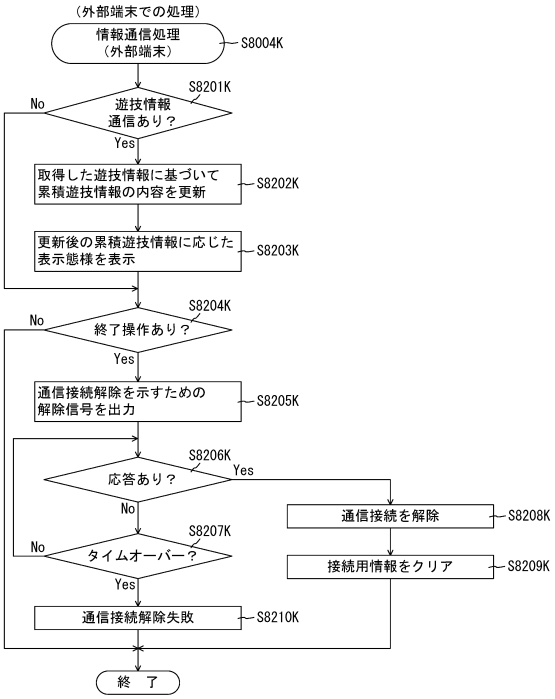
【図７２７】



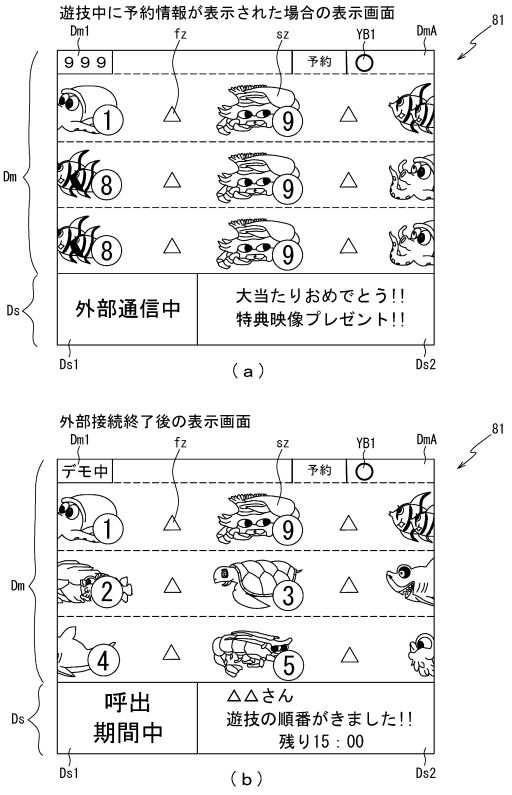
【図７２８】



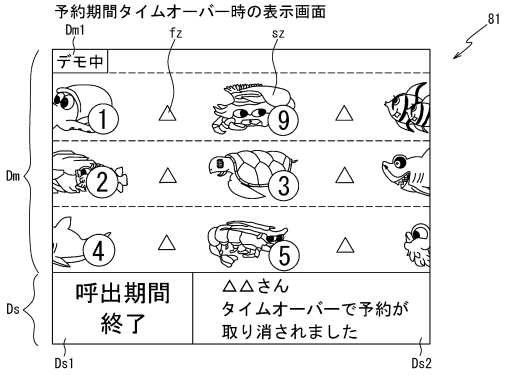
【図７２９】



【図７３０】



【図７３１】



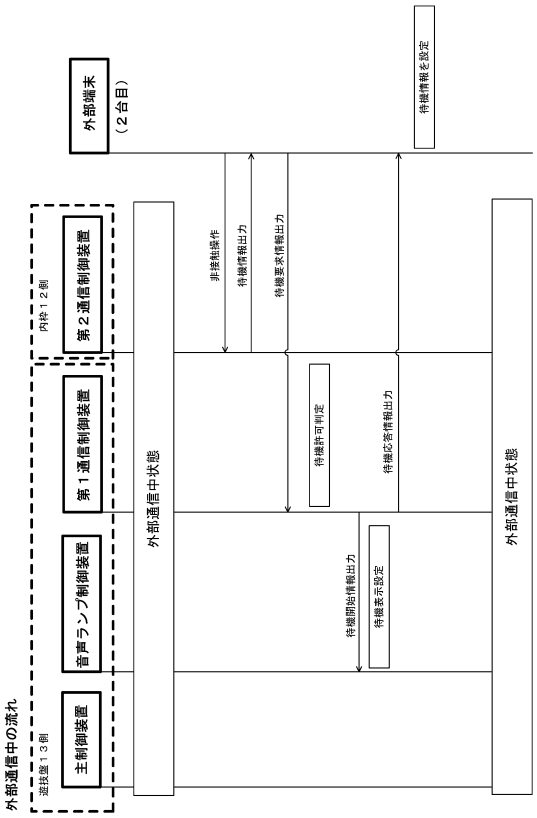
【図７３２】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
遊技結果情報記憶エリア	223ka
演出情報記憶エリア	223kb
外部端末情報記憶エリア	223kc
固有情報記憶エリア	223kd
カスタム情報記憶エリア	223ke
通信状況記憶エリア	223kf
予約数カウンタ	223kaA
予約情報格納エリア	223kbA
予約期間カウンタ	223kcA
呼出中フラグ	223kdA
その他メモリエリア	223z

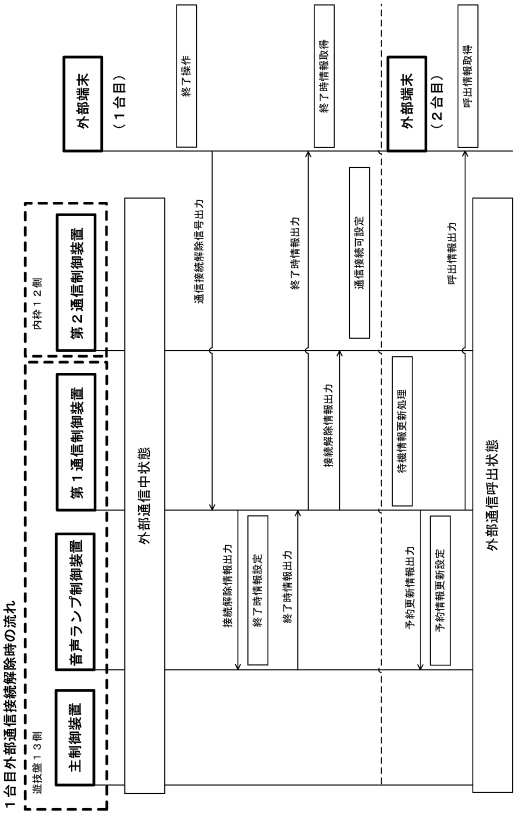
【図７３３】

RAM	C212
第２通信コード記憶エリア	C212a
通信環境設定済フラグ	C212b
第１通信接続開始フラグ	C212c
第１通信接続中フラグ	C212d
第１通信接続終了フラグ	C212e
出力中フラグ	C212f
第１エラーフラグ群	C212g
固有コード記憶エリア	C212h
入出力データ記憶エリア	C212i
待機数カウンタ	C212aA
待機情報格納エリア	C212bA
待機期間カウンタ	C212cA
その他メモリエリア	C212z

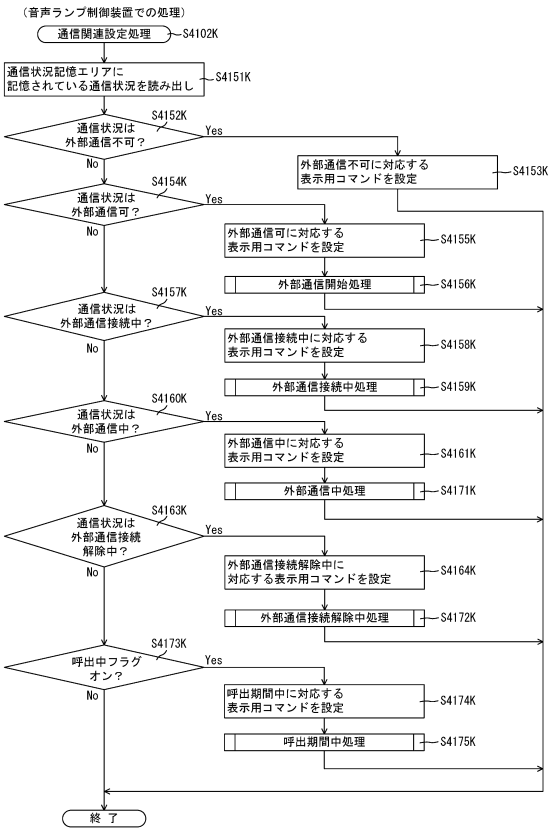
【図７３４】



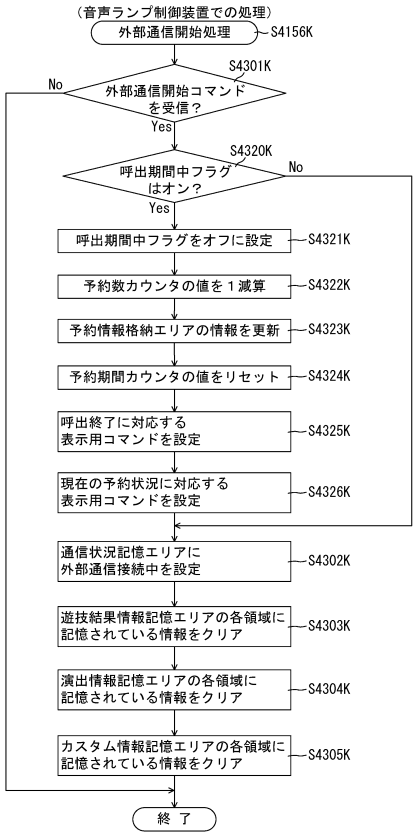
【図７３５】



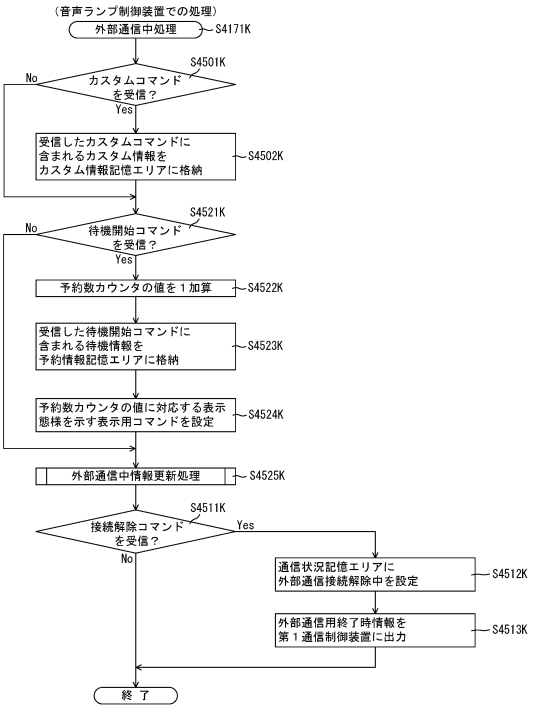
【図７３６】



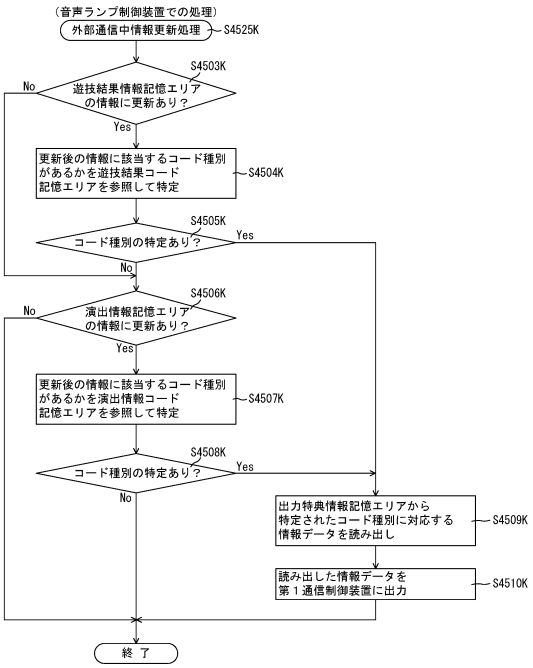
【図７３７】



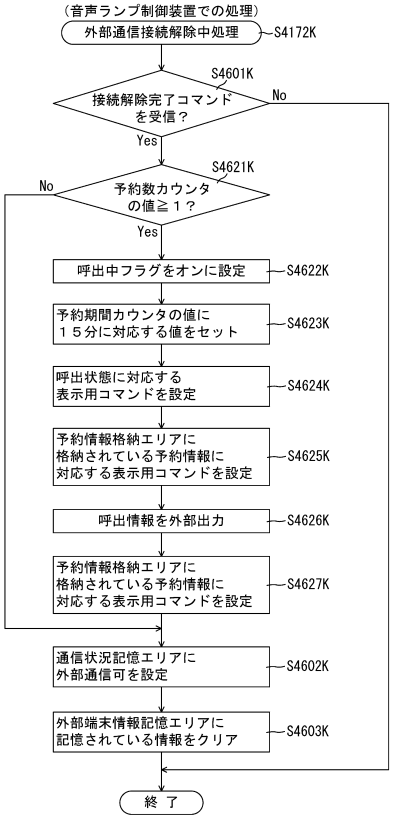
【図７３８】



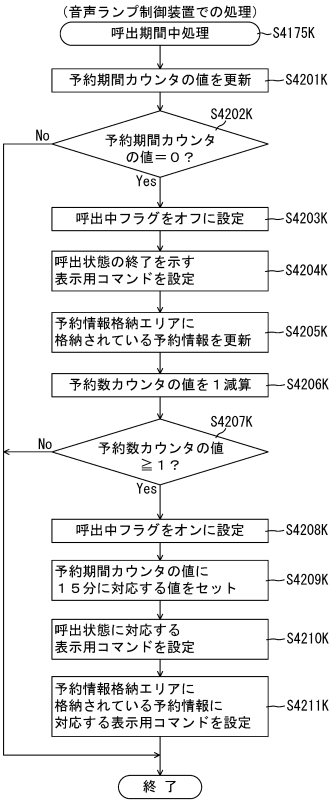
【図７３９】



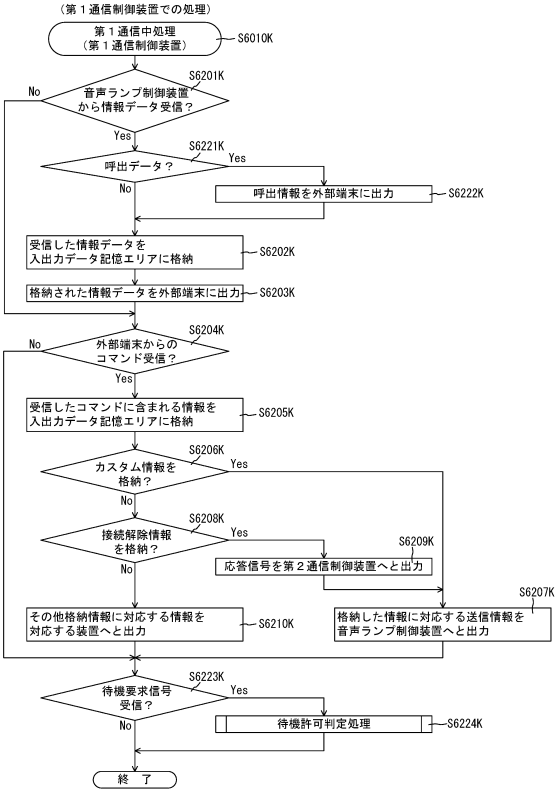
【図７４０】



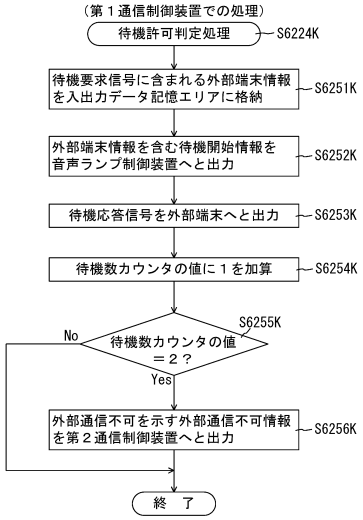
【図７４１】



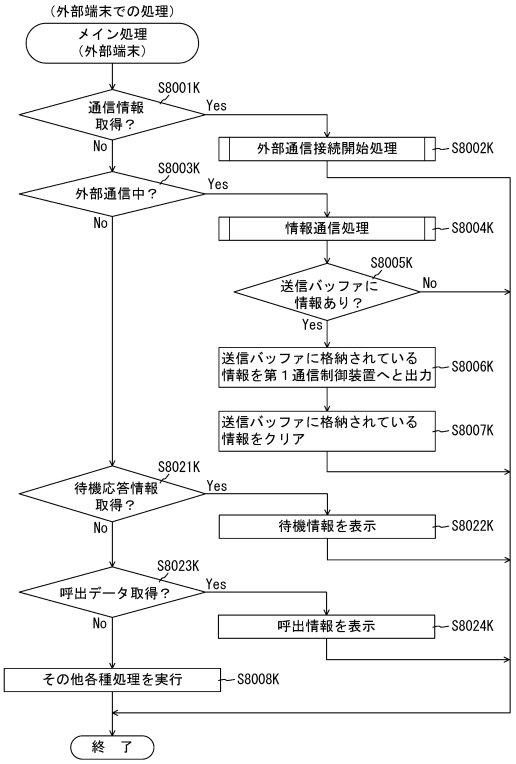
【図７４２】



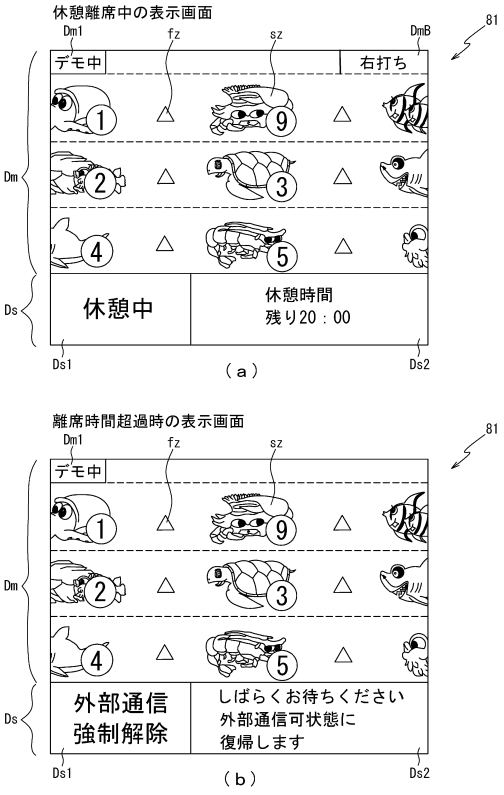
【図７４３】



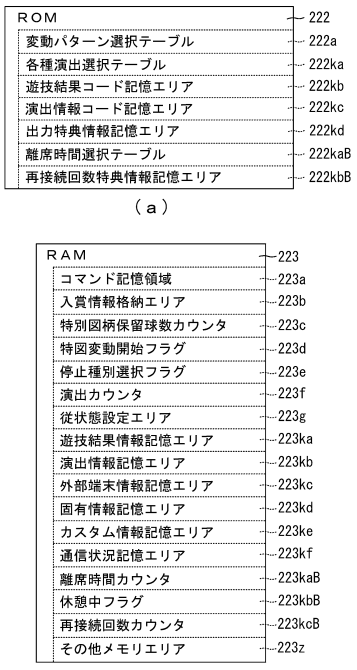
【図７４４】



【図７４５】



【図７４６】



【図７４７】

222

離席時間選択テーブル222kaB

遊技状態	休憩中フラグ 223kbB	離席時間カウンタ223kaB
通常	オン	３０分
	オフ	２分
有利	オン	３０分
	オフ	１５分

（ａ）

222

再接続回数特典情報記憶エリア222kbB

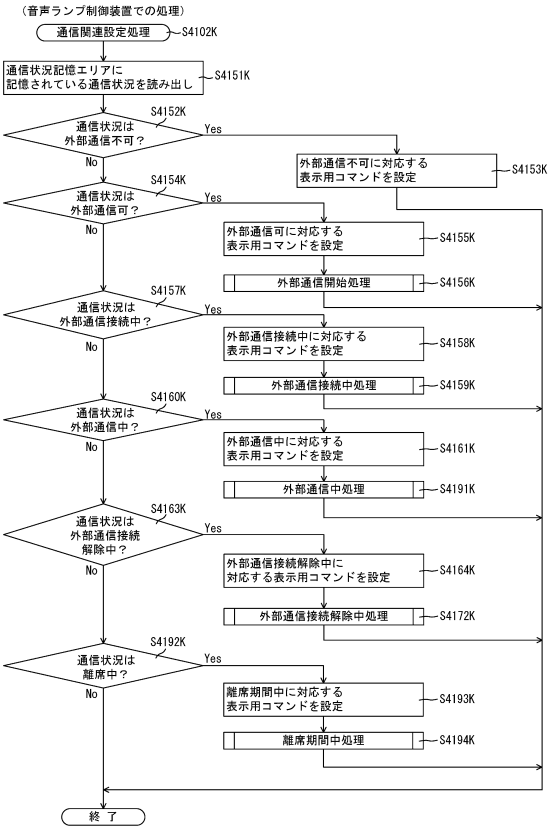
再接続回数カウンタ 223kcB	特典情報	内容
1	特典1	キャラＡ特典画像
2	特典2	キャラＡ特典動画
3	特典3	キャラＢ特典画像
4	特典4	キャラＢ特典動画
5	特典5	キャラＣ特典画像
6	特典6	キャラＣ特典動画
7	特典7	追加カスタム情報

（ｂ）

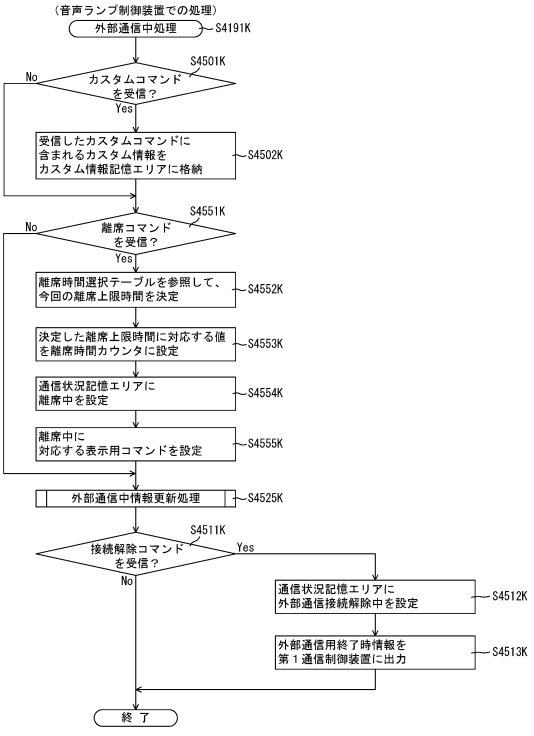
【図７４８】

RAM	C212
第２通信コード記憶エリア	C212a
通信環境設定済フラグ	C212b
第１通信接続開始フラグ	C212c
第１通信中フラグ	C212d
第１通信接続終了フラグ	C212e
出力中フラグ	C212f
第１エラーフラグ群	C212g
固有コード記憶エリア	C212h
入出力データ記憶エリア	C212i
第１離席中フラグ	C212aB
その他メモリエリア	C212z

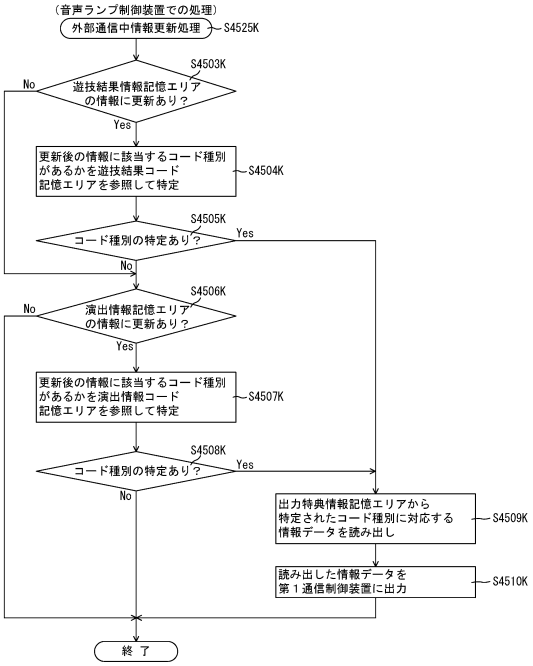
【図７４９】



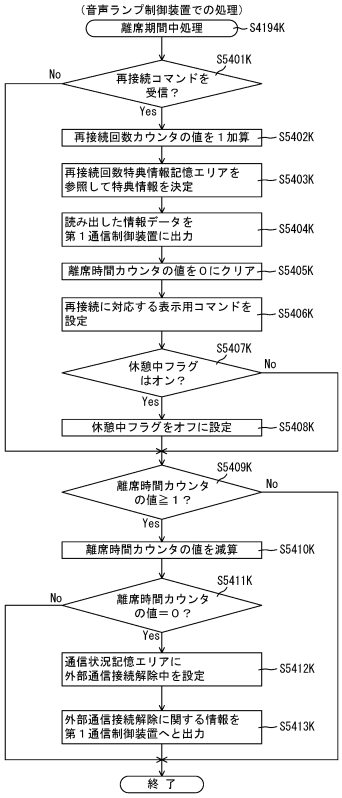
【図７５０】



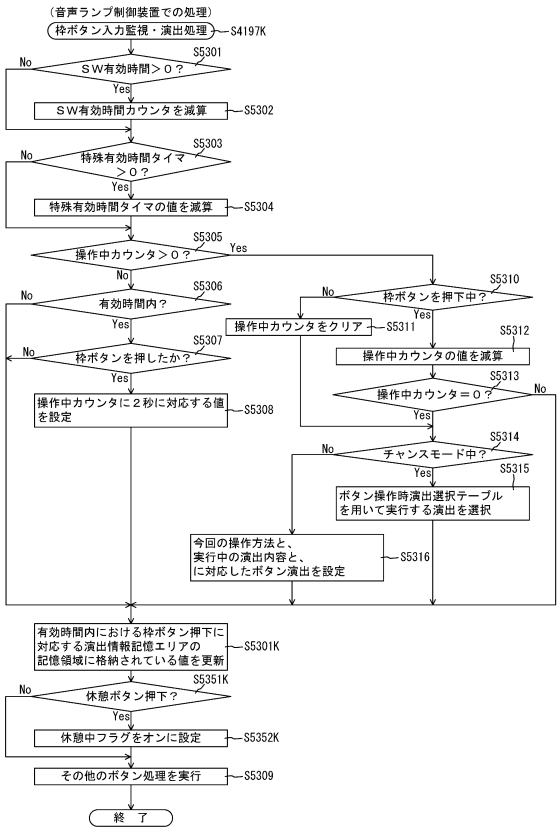
【図７５１】



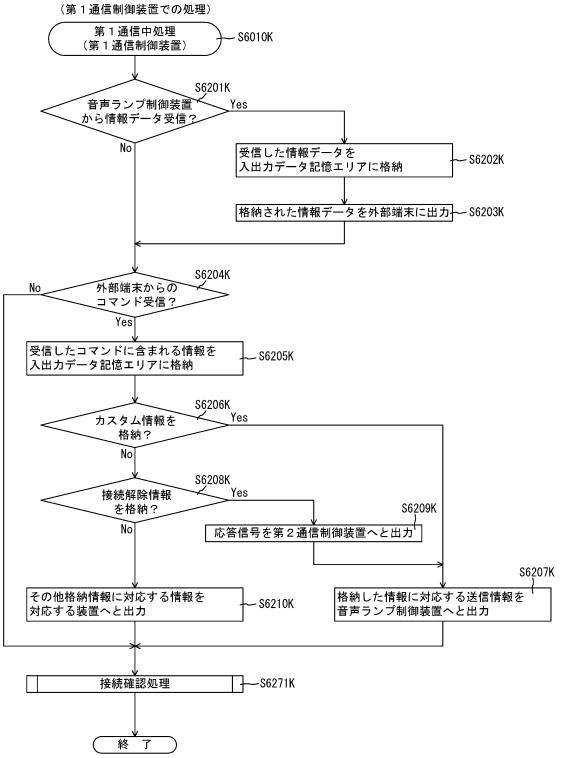
【図７５２】



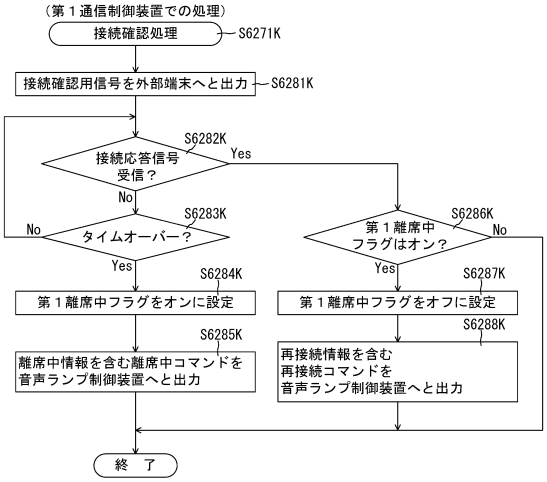
【図７５３】



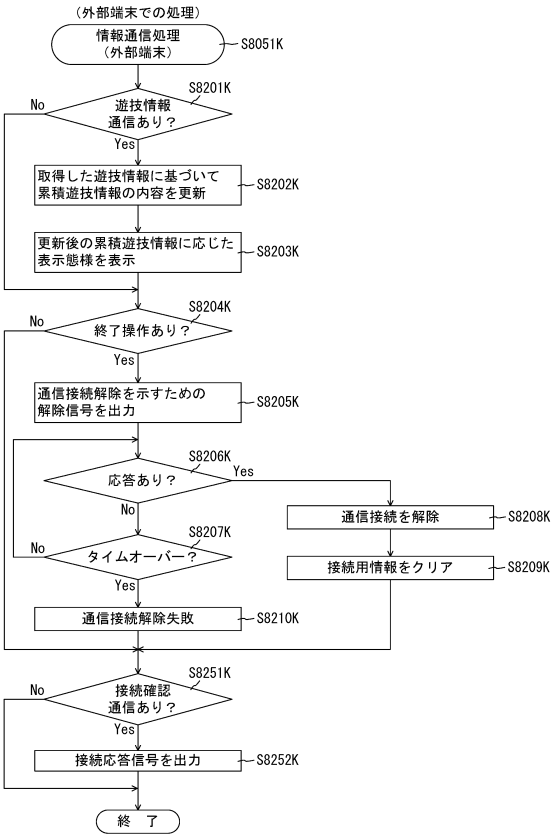
【図７５４】



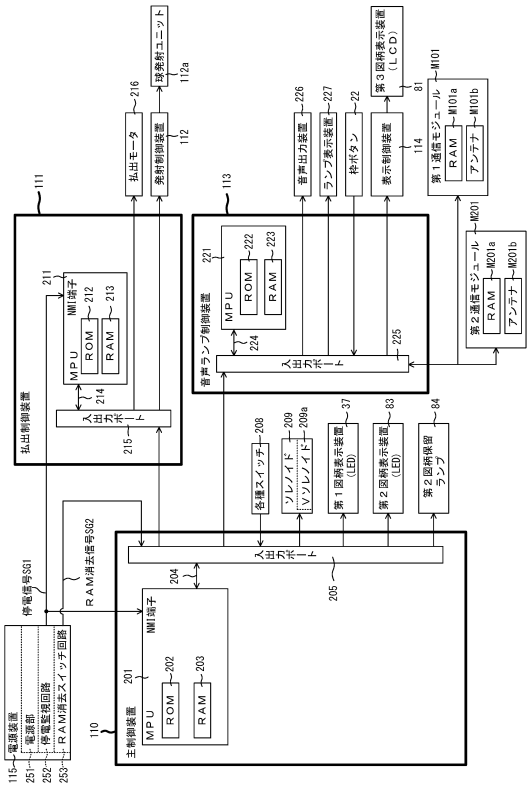
【図７５５】



【図７５６】



【図７５７】

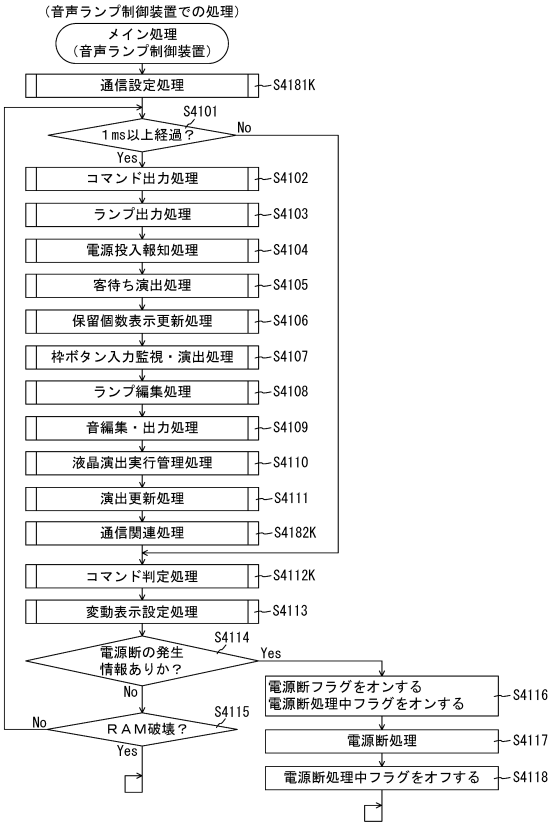


【図７５８】

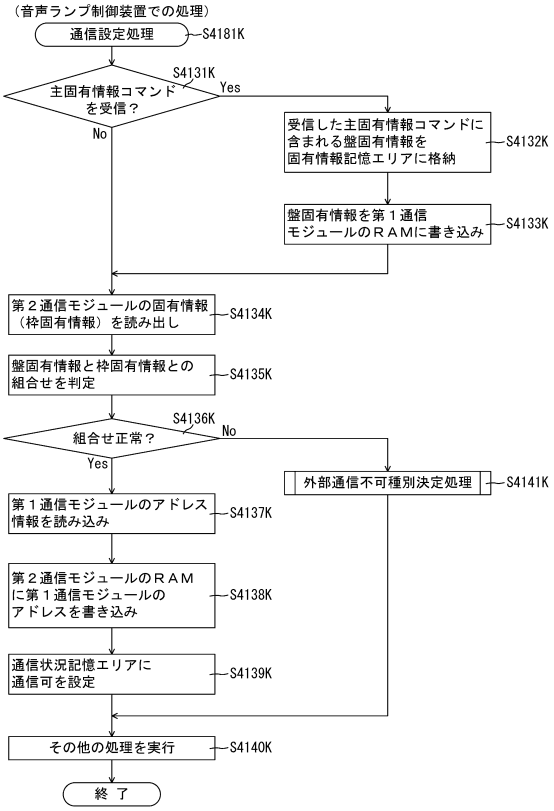
通信状況記憶エリア223kf

種別	通信状況	状況概要	
		通信関連	遊技関連
1	外部通信不可１	パチンコ機１０内の通信接続端末に不具合が発生し、外部通信が出来ない状況 ※第２通信モジュールの検知結果に対して無応答	遊技可
2	外部通信不可２	パチンコ機１０内の通信関連情報に不具合が発生し、外部通信が出来ない状況 ※第２通信モジュールの検知結果に対して応答あり	遊技可
3	外部通信可	正常に外部通信を実行可能な状況	遊技可
4	外部通信接続中	「外部通信可」の状況で外部端末Ｇ１０１を第２通信モジュールへと近接させ、第１通信モジュールと外部端末Ｇ１０１との通信接続が完了するまでの期間に対応する状況	遊技可
5	外部通信中	第１通信モジュールと外部端末Ｇ１０１とが通信中の状況	遊技可
6	外部通信接続解除中	第１通信モジュールと外部端末Ｇ１０１との通信を解除するための操作が行われてから解除処理が終了するまでの期間に対応する状況	遊技可

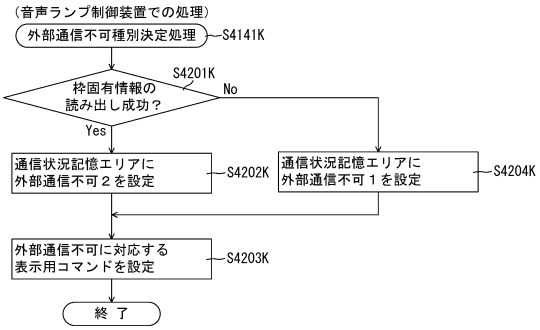
【図７５９】



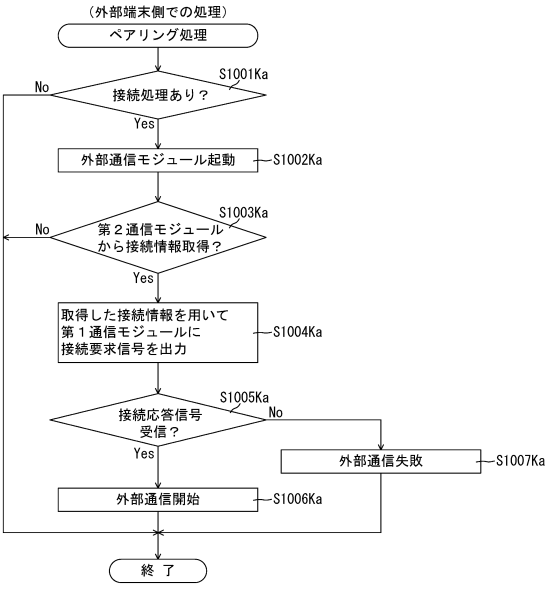
【図７６０】



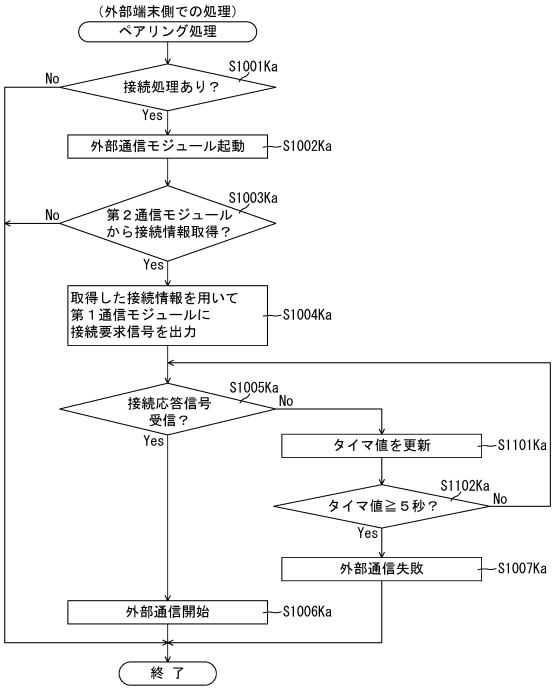
【図７６１】



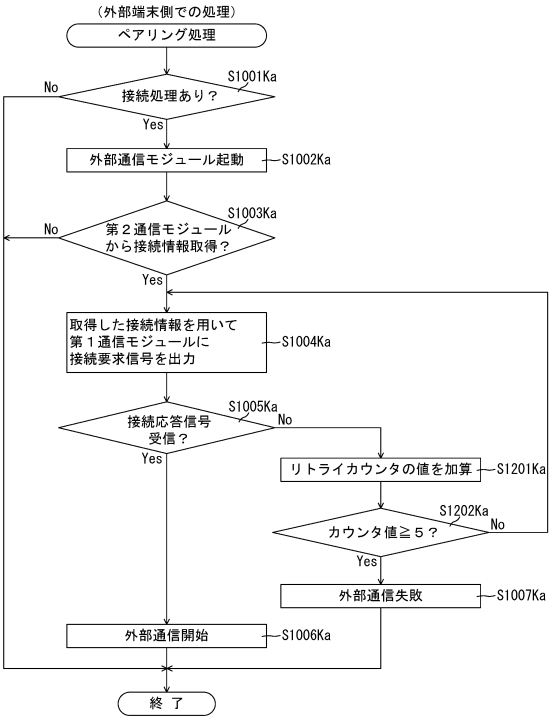
【図７６２】



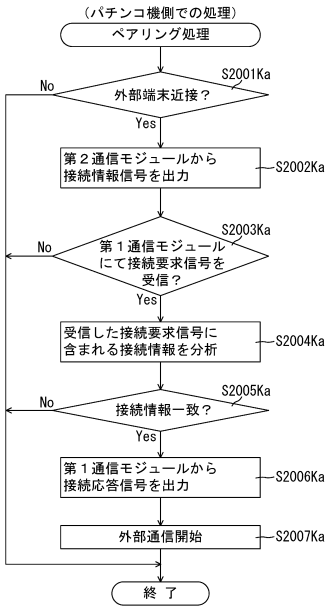
【図７６３】



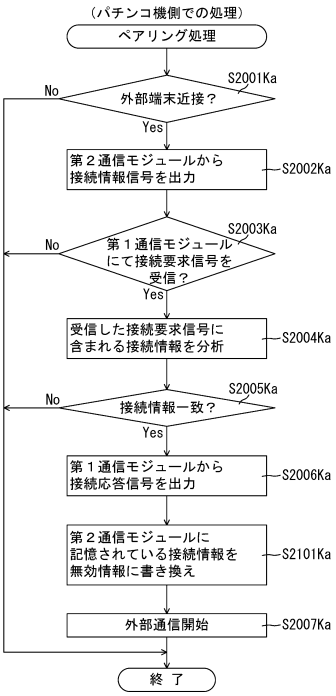
【図７６４】



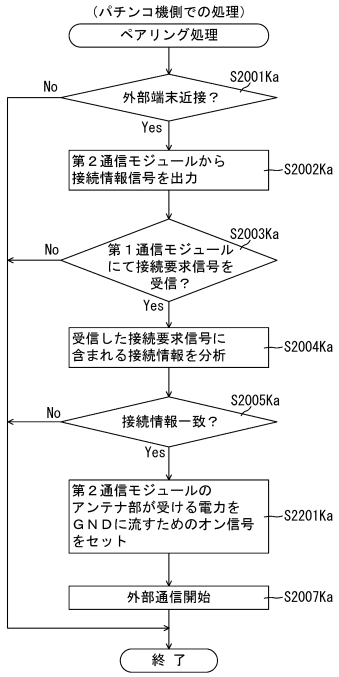
【図７６５】



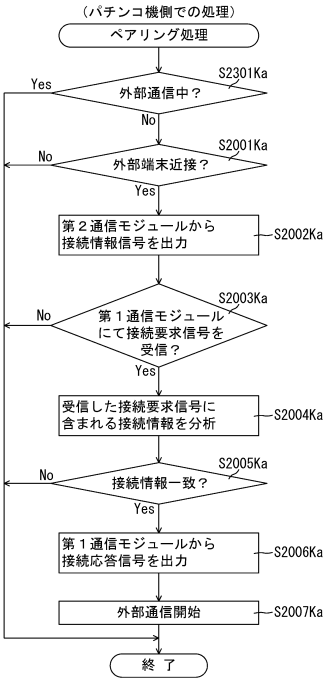
【図７６６】



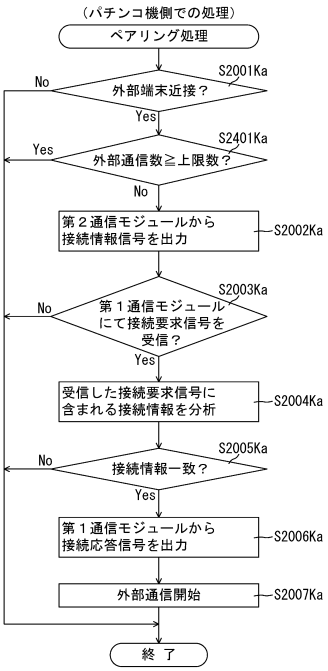
【図７６７】



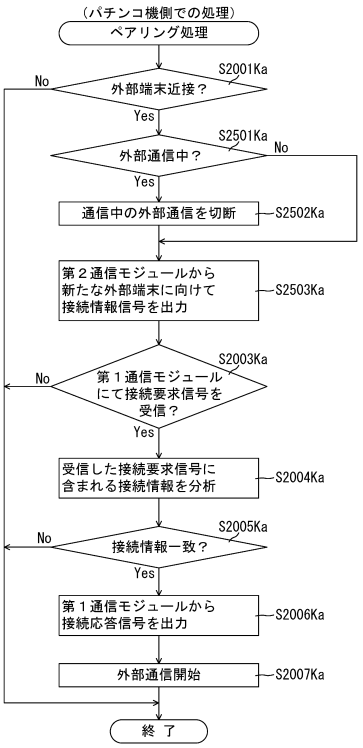
【図７６８】



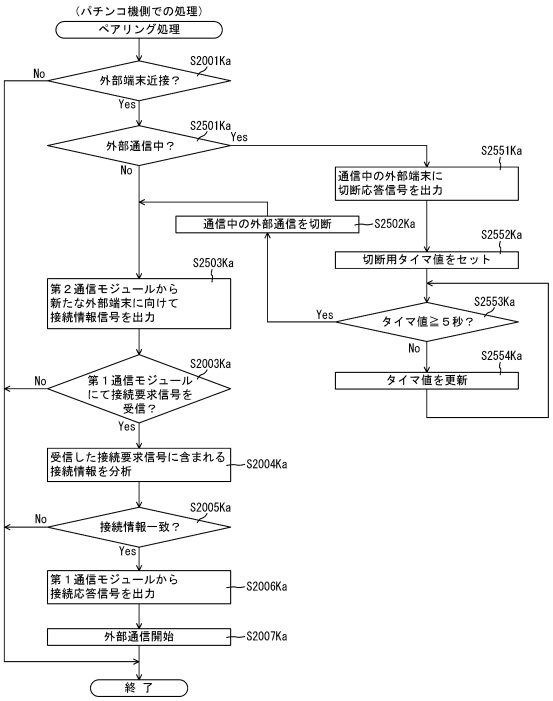
【図７６９】



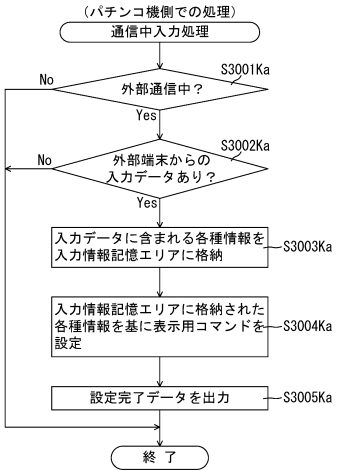
【図７７０】



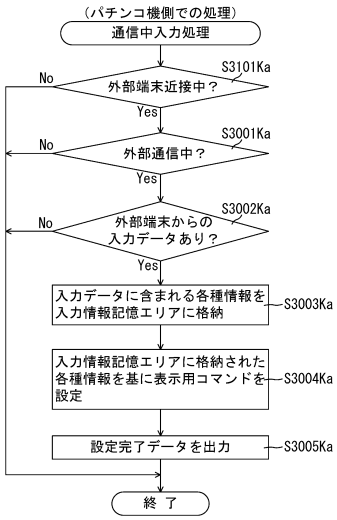
【図７７１】



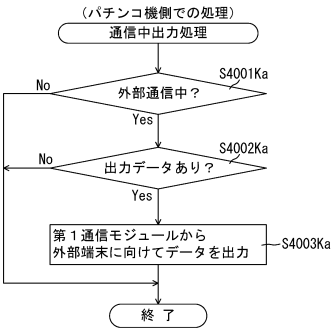
【図７７２】



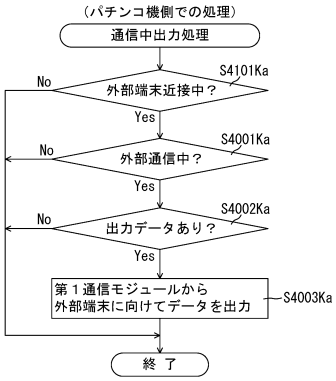
【図７７３】



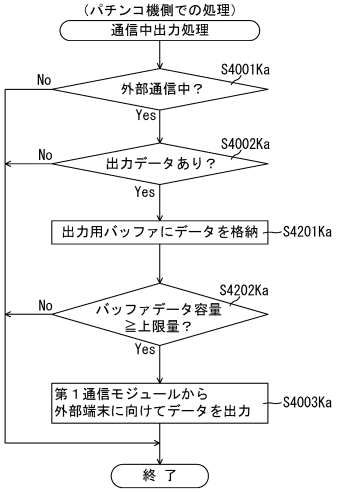
【図７７４】



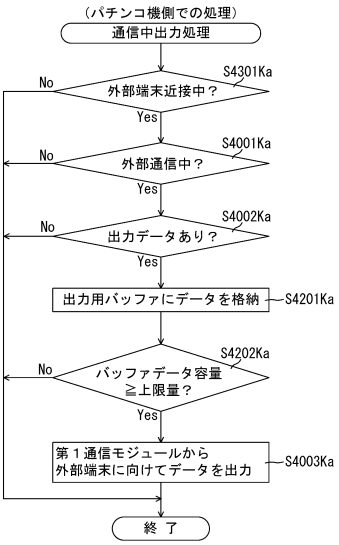
【図７７５】



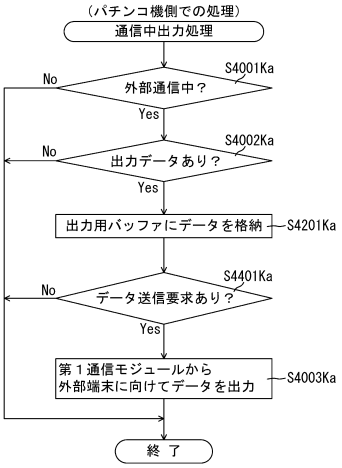
【図７７６】



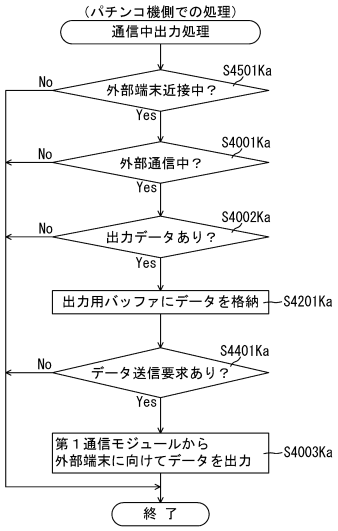
【図７７７】



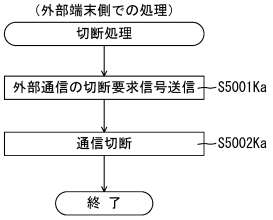
【図７７８】



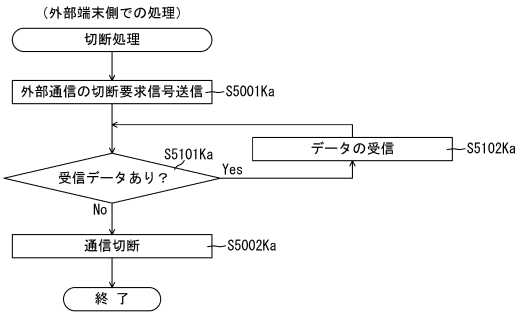
【図７７９】



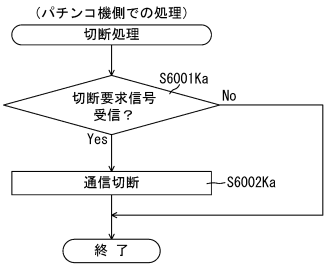
【図７８０】



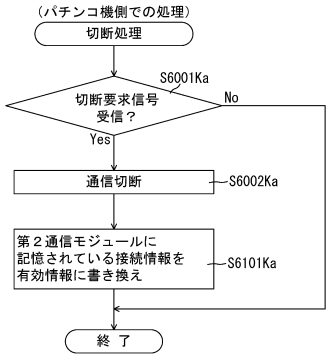
【図７８１】



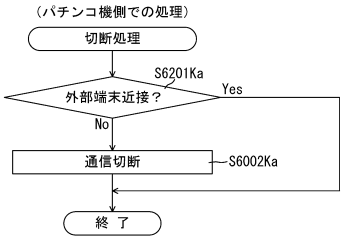
【図７８２】



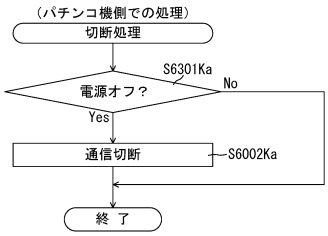
【図７８３】



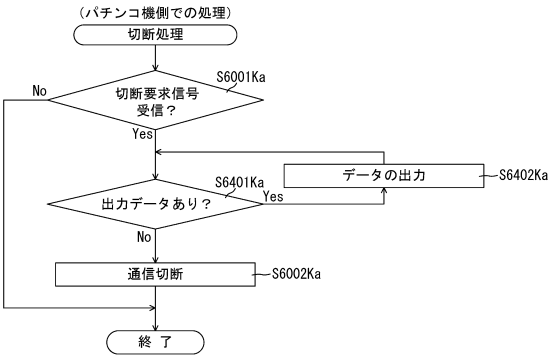
【図７８４】



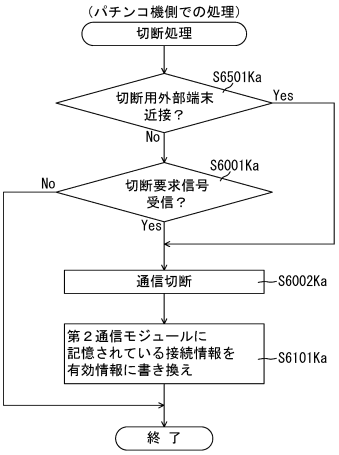
【図７８５】



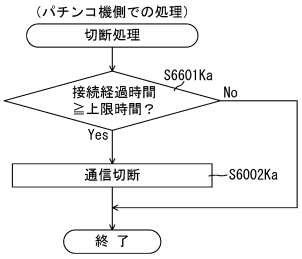
【図７８６】



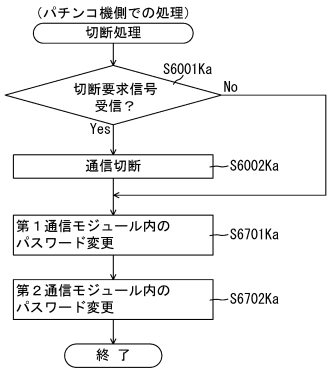
【図７８７】



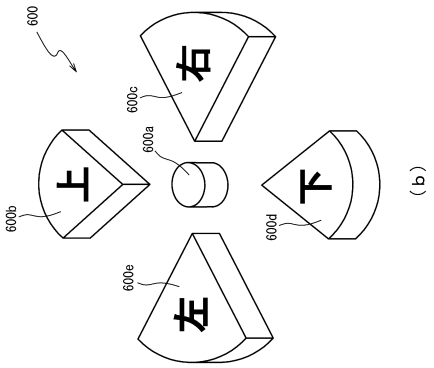
【図７８８】

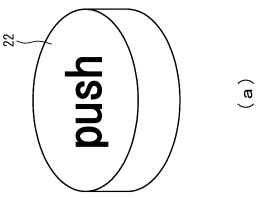


【図７８９】

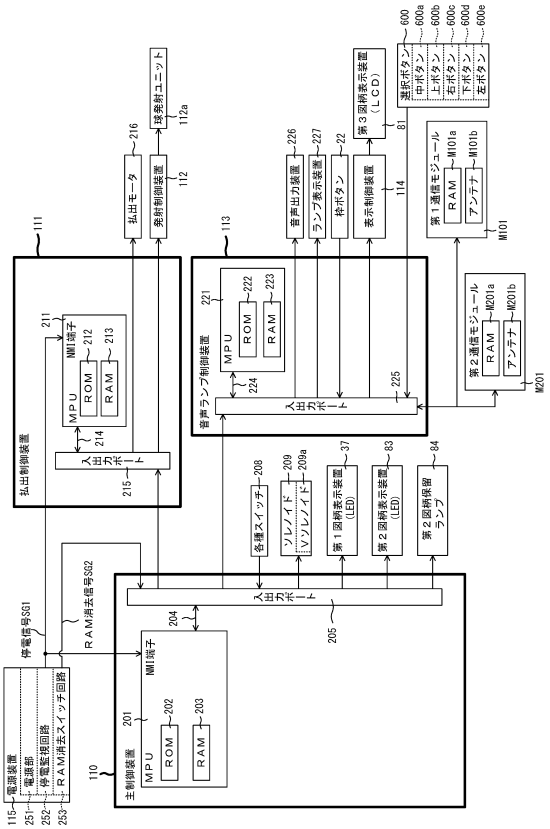


【図７９０】

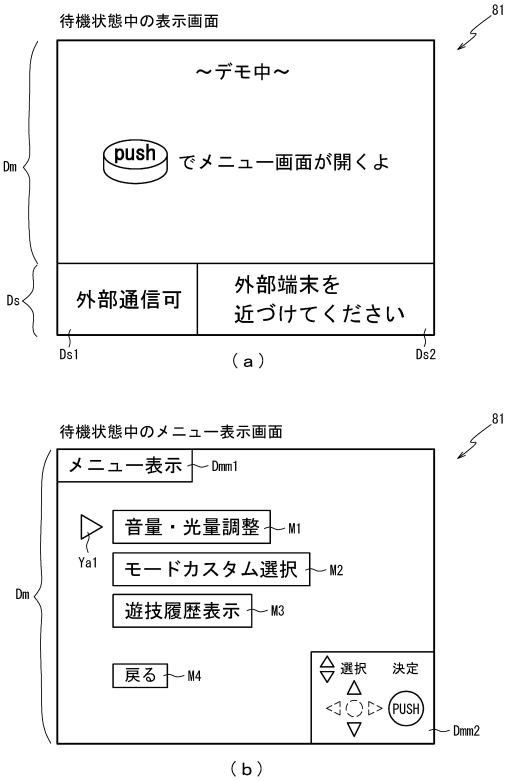




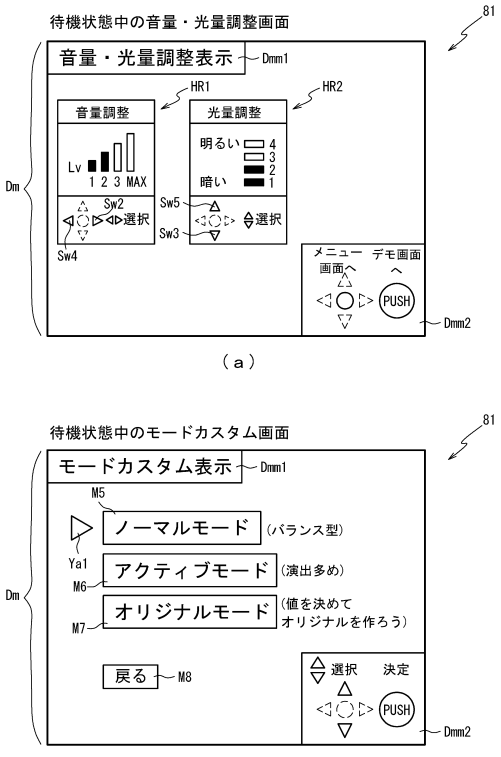
【図７９１】



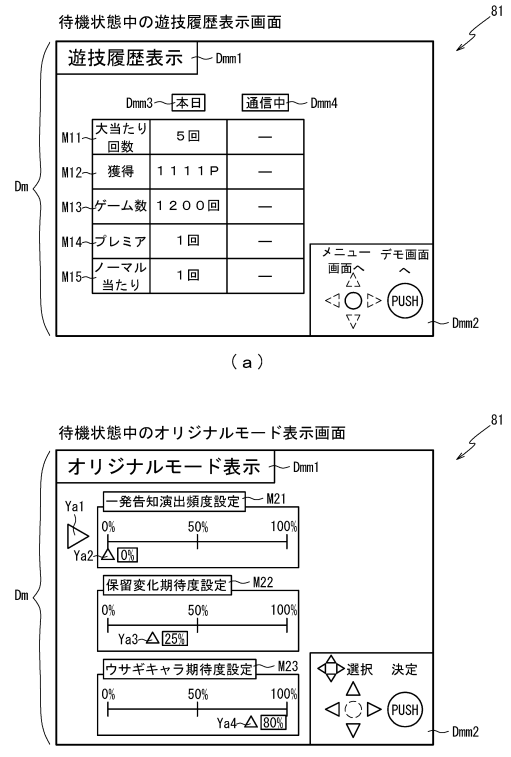
【図７９２】



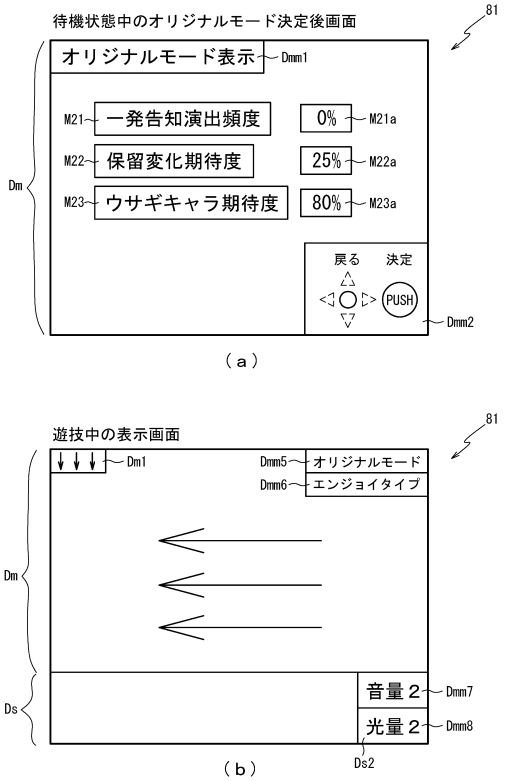
【図７９３】



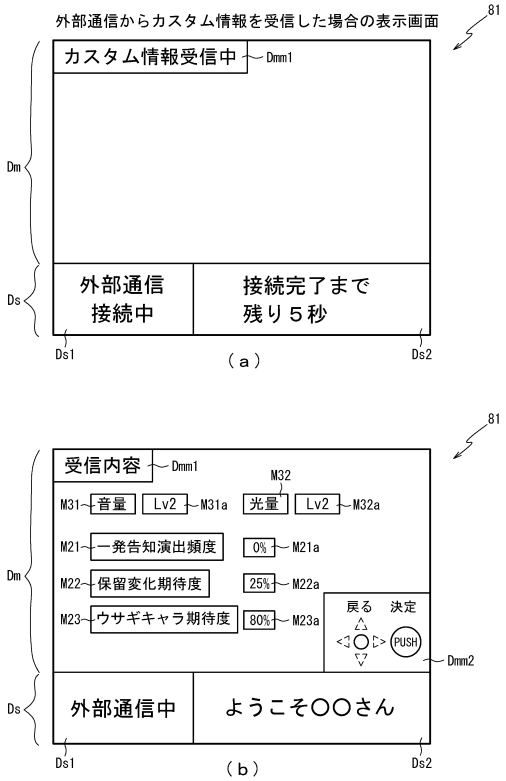
【図７９４】



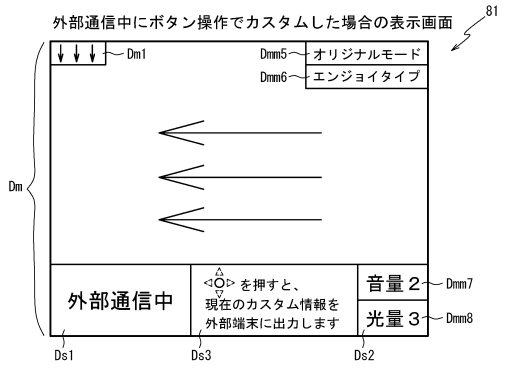
【図７９５】



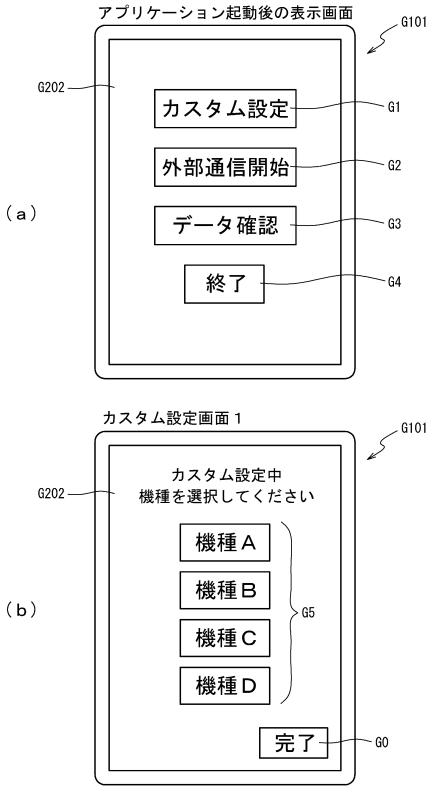
【図７９６】



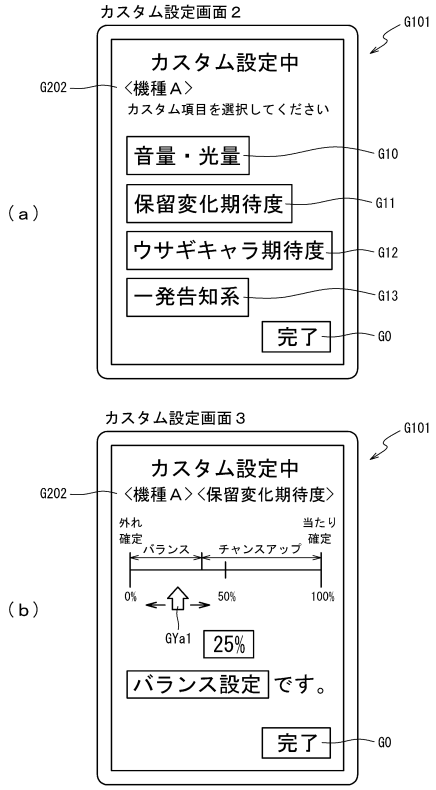
【図７９７】



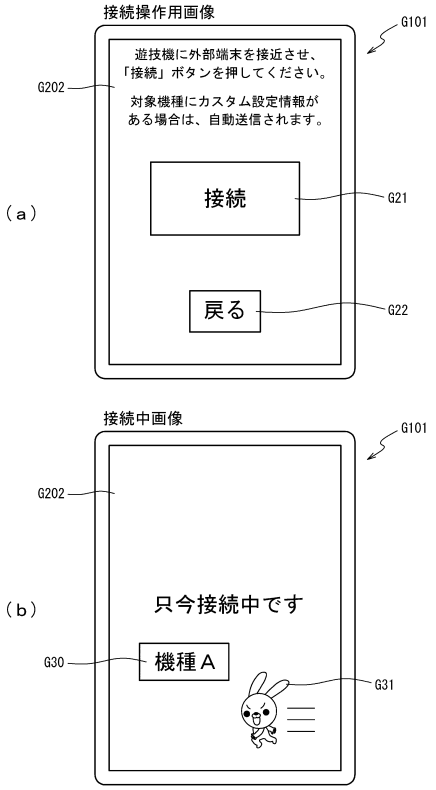
【図７９８】



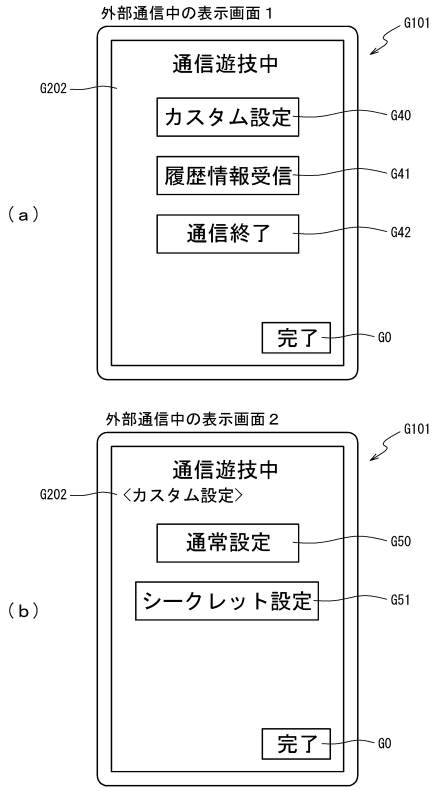
【図７９９】



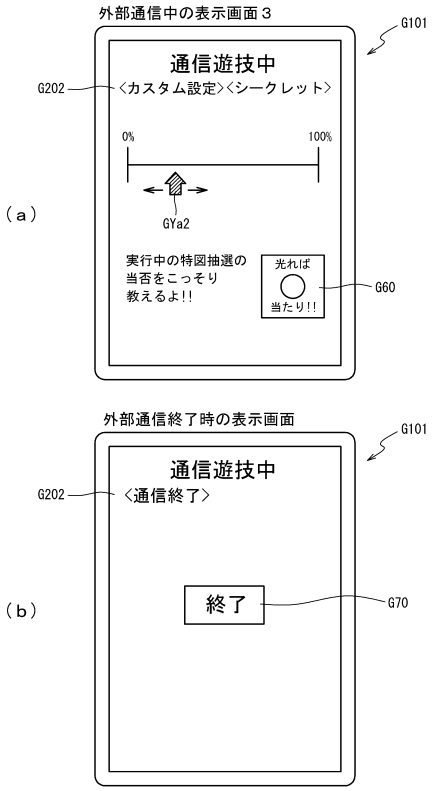
【図８００】



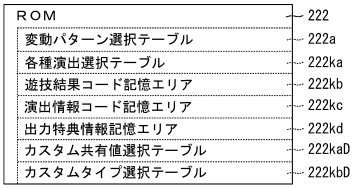
【図８０１】



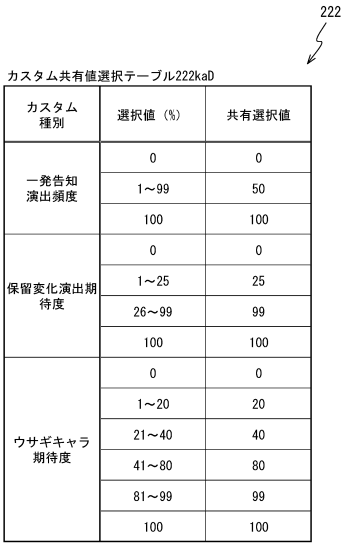
【図８０２】



【図８０３】



【図８０４】



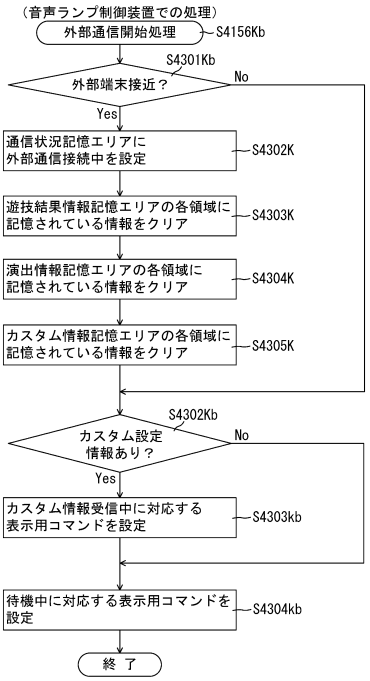
カスタム種別	選択値（%）	共有選択値
一発告知演出頻度	0	0
	1～99	50
	100	100
保留変化演出期待度	0	0
	1～25	25
	26～99	99
	100	100
ウサギキャラ期待度	0	0
	1～20	20
	21～40	40
	41～80	80
	81～99	99
	100	100

【図８０５】

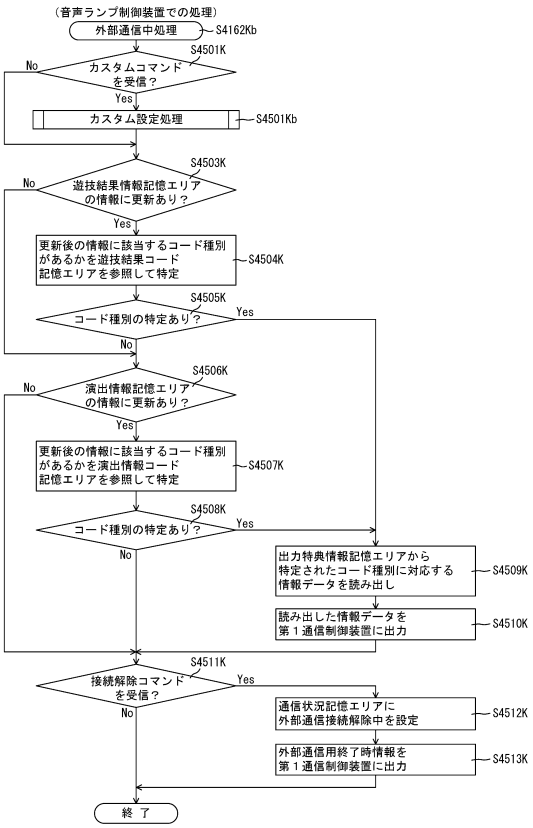
カスタムタイプ選択テーブル222kbD

一発告知演出頻度	保留変化期待度	ウサギ期待度	名称
0	0	0	超シンプルタイプ
		それ以外	シンプルタイプ
	50	0	エンジョイタイプ
		それ以外	バランスタイプ
	100	all	ドキドキタイプ
50	0	0	シンプルタイプ
		それ以外	バランスタイプ
	50	0	バランスタイプ
		それ以外	エンジョイタイプ
	100	all	ドキドキタイプ
100	all	all	知りたがりタイプ

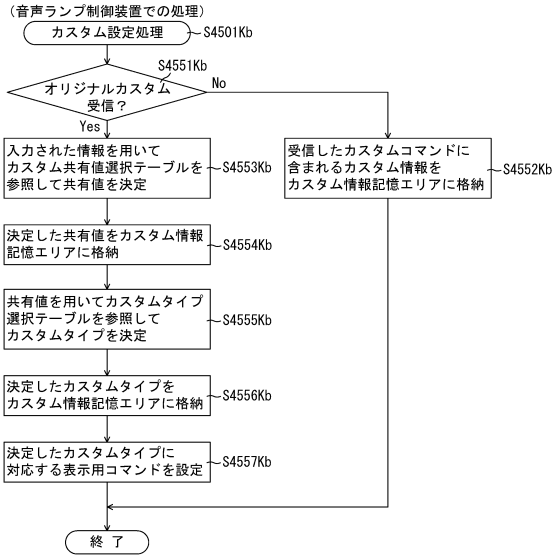
【図８０６】



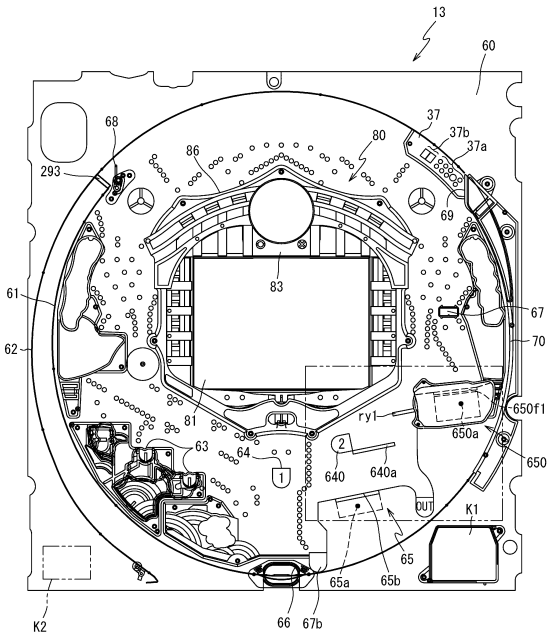
【図８０７】



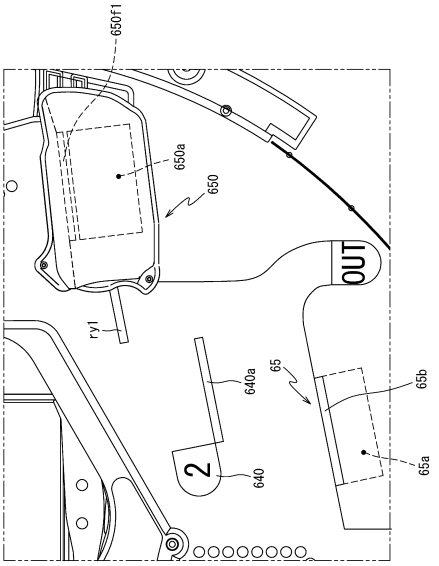
【図８０８】



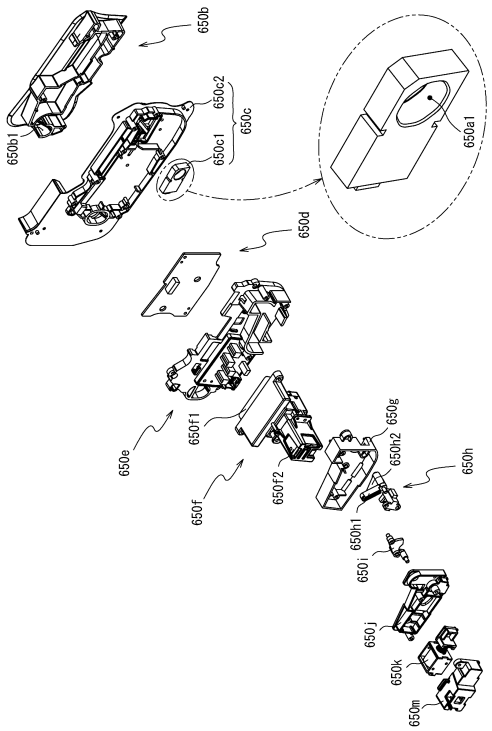
【図８０９】



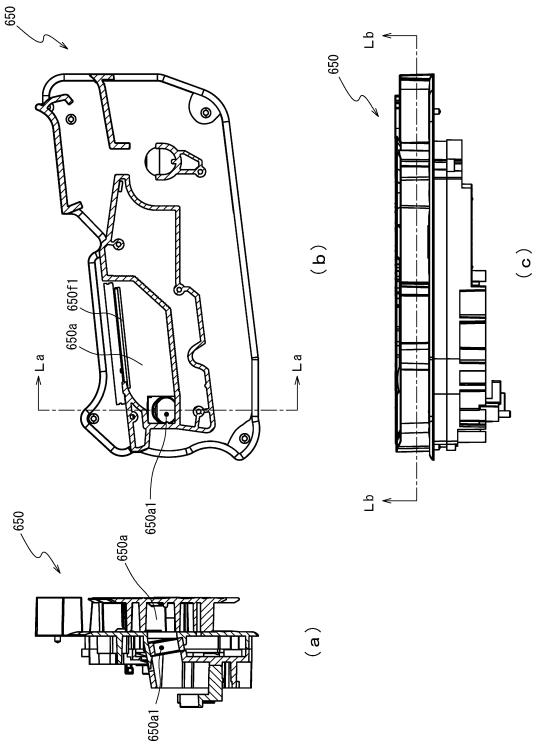
【図８１０】



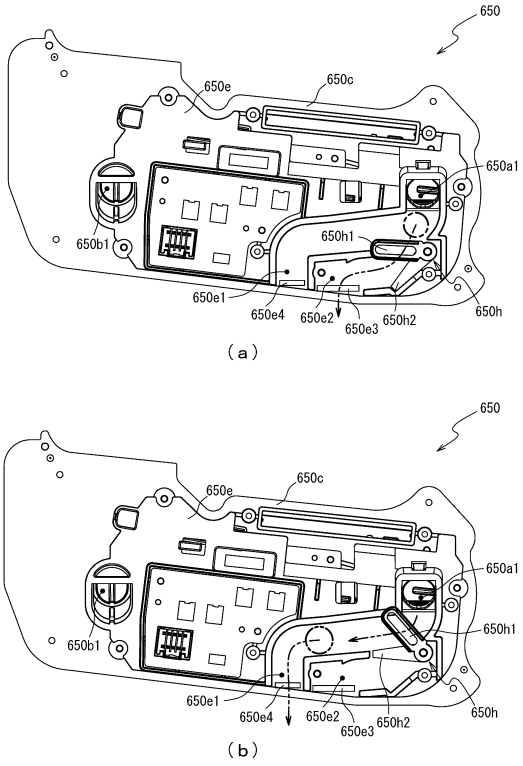
【図８１１】



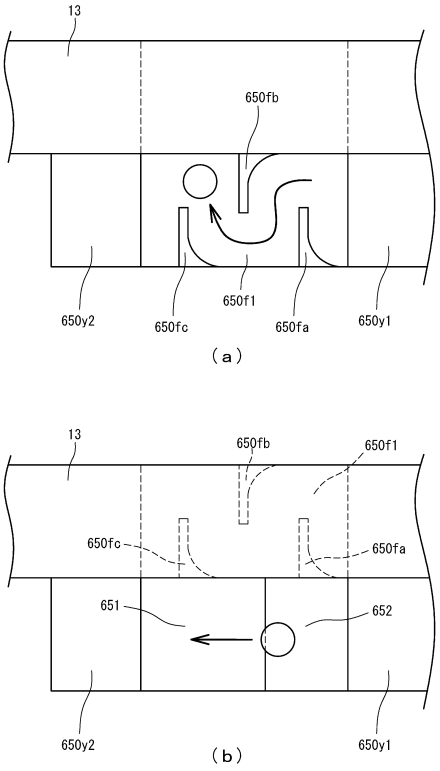
【図８１２】



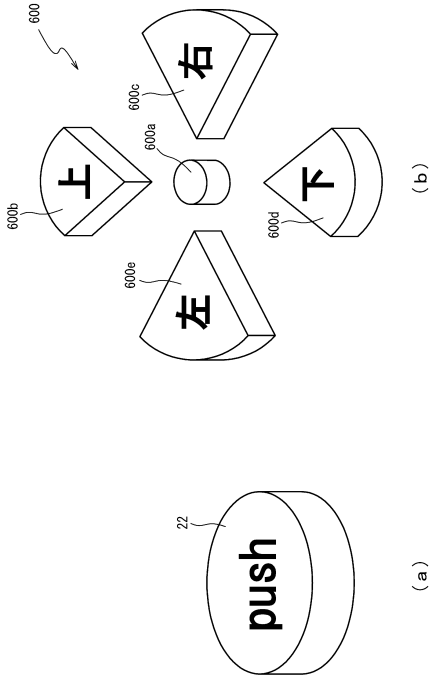
【図８１３】



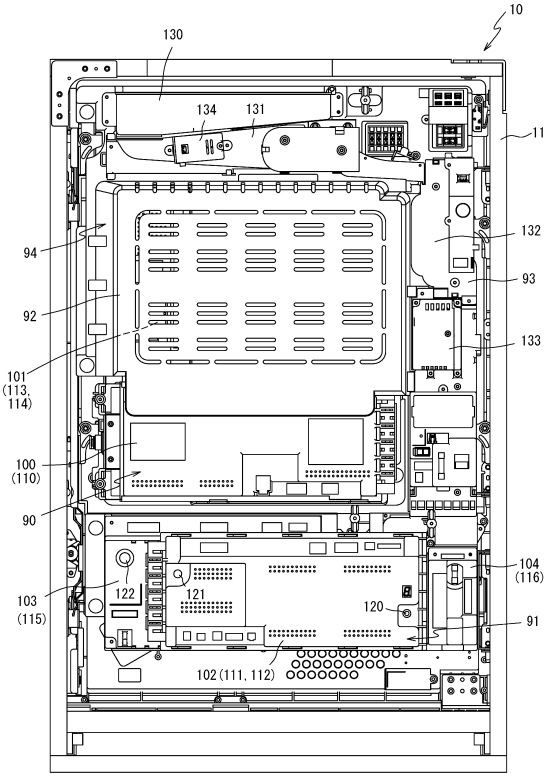
【図８１４】



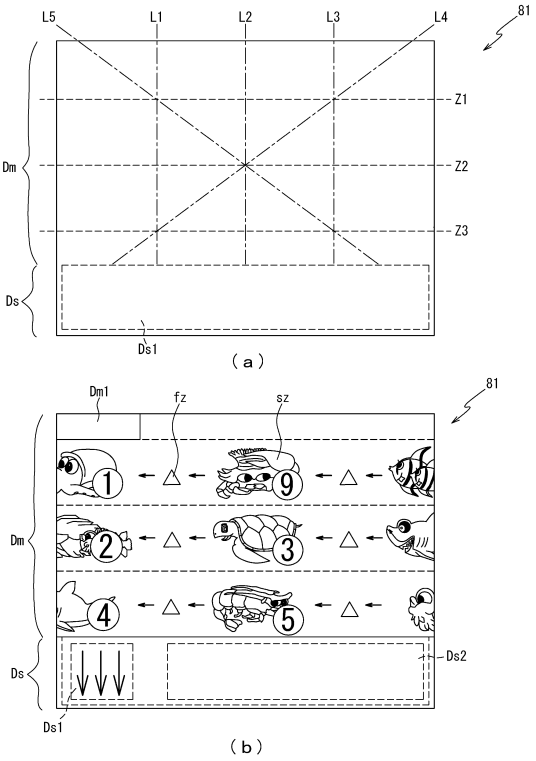
【図８１５】



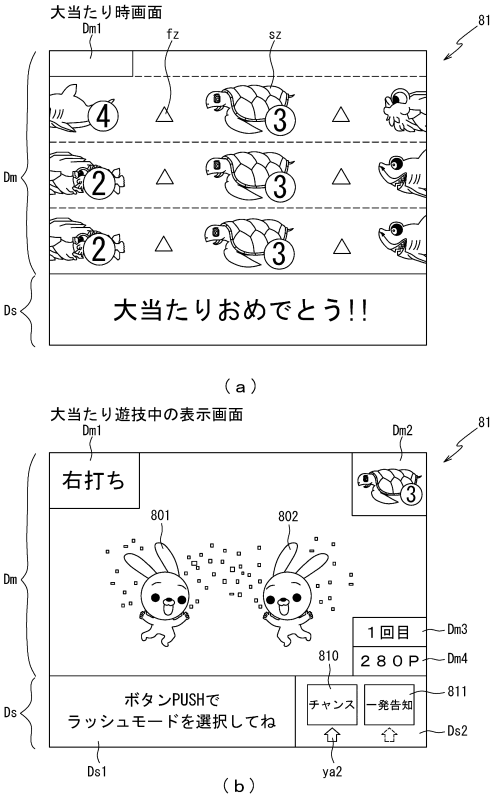
【図８１６】



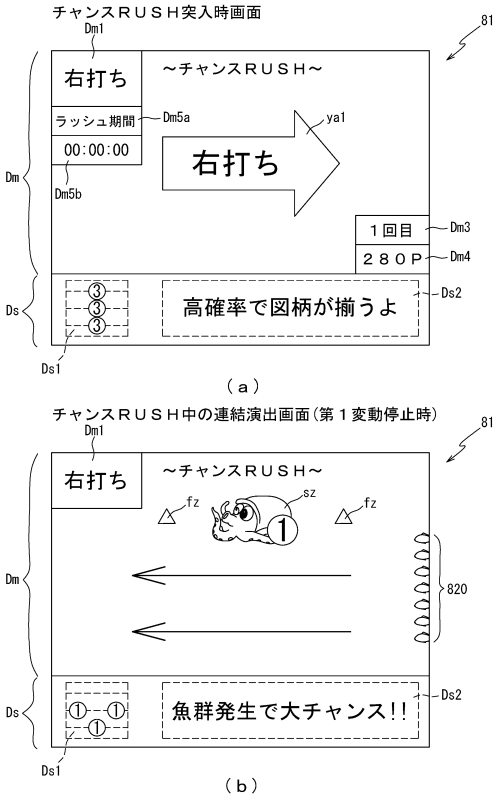
【図８１７】



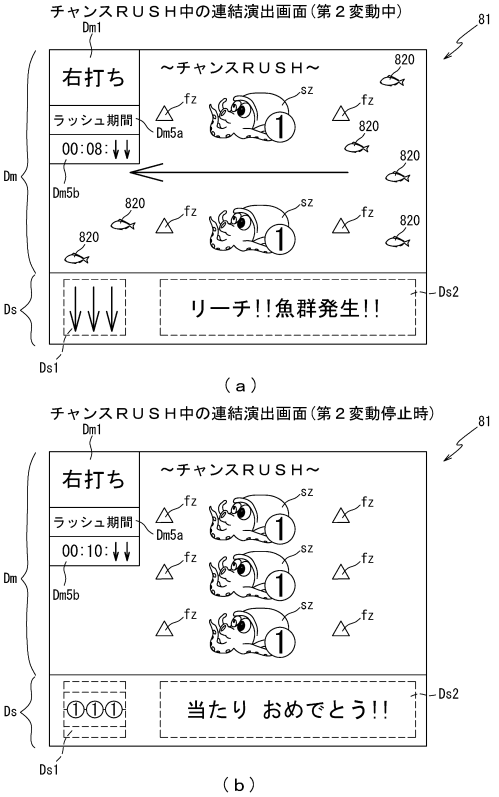
【図８１８】



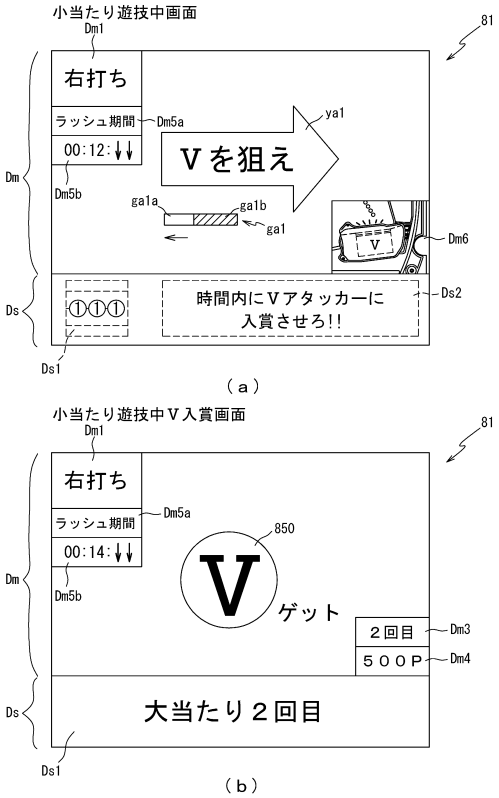
【図８１９】



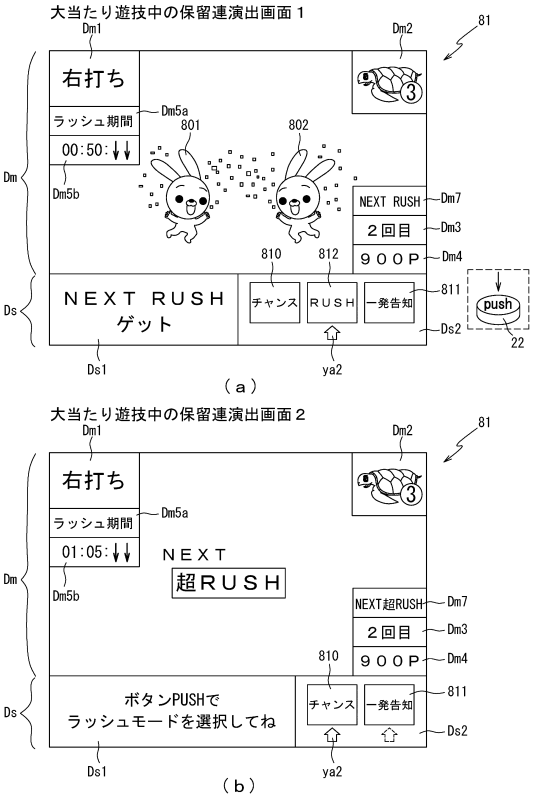
【図８２０】



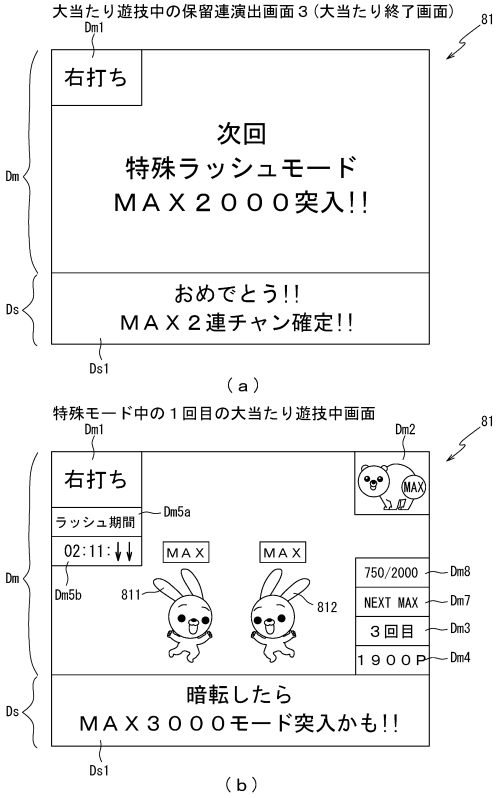
【図８２１】



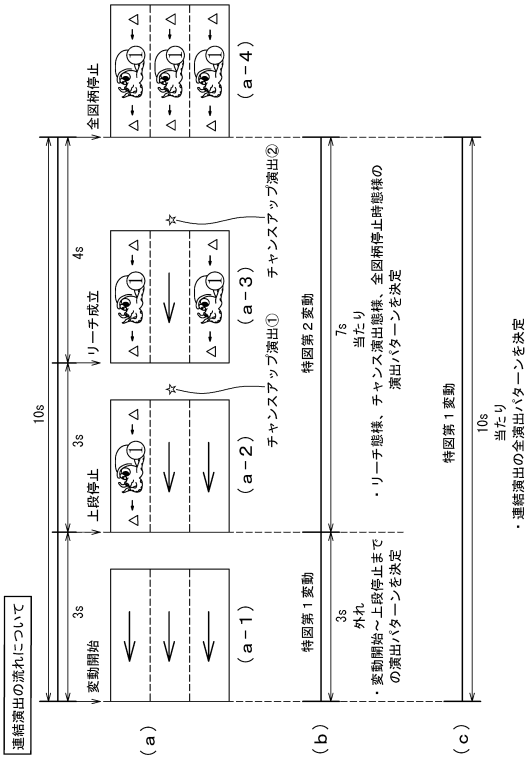
【図８２２】



【図８２３】



【図８２４】



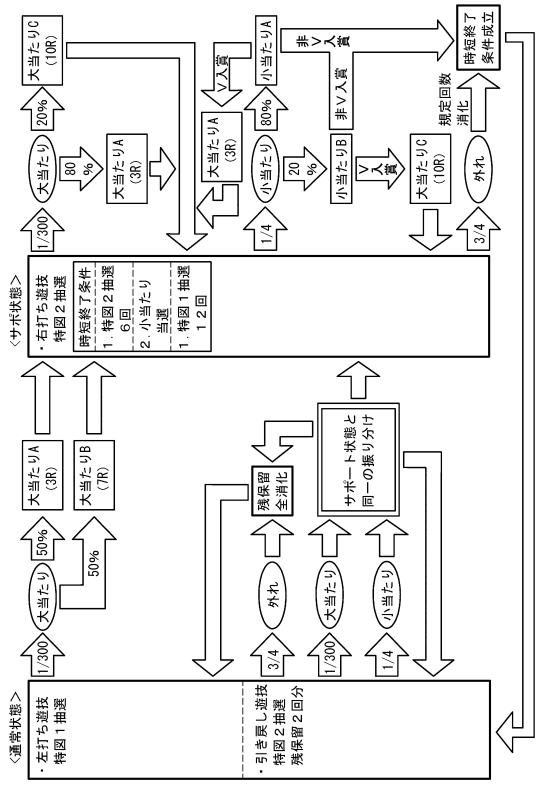
【図８２５】

大当たり遊技中の保留連演出について

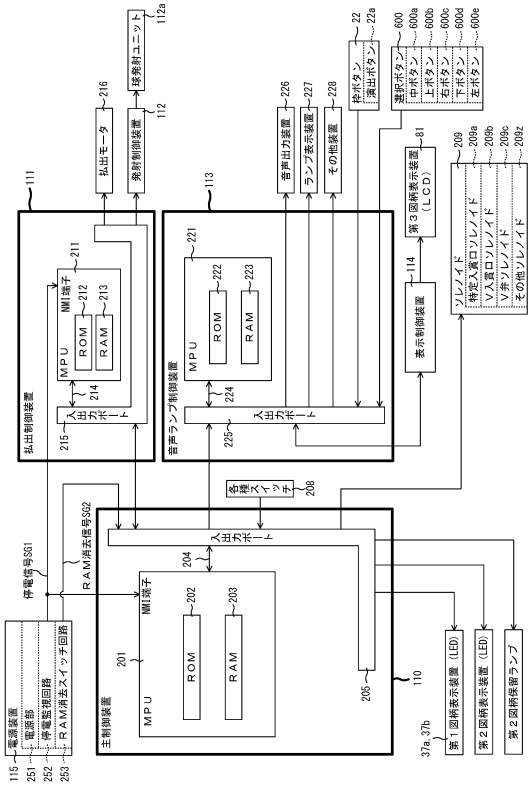
保留連種別	条件	対象アイコン	備考
1	保留内に当たり保留が１つ以上	ＮＥＸＴ ＲＵＳＨ	・保留数上限のほうが保留数非上限より出やすい ・保留内当たりがＭＡＸ当たりよりも非ＭＡＸ当たりのほうが出やすい
2	保留内に当たり保留が２つ以上	ＮＥＸＴ 超ＲＵＳＨ	・保留内最後の当たりがＭＡＸ当たりよりも非ＭＡＸ当たりのほうが出やすい
3	保留内にＭＡＸ当たりが２つ以上	ＮＥＸＴ ＭＡＸ２０００	・保留内の当たり保留が連続してＭＡＸの場合に出る

その他の共通事項
・同一の当たり保留に対して複数種別の保留連演出は実行しない

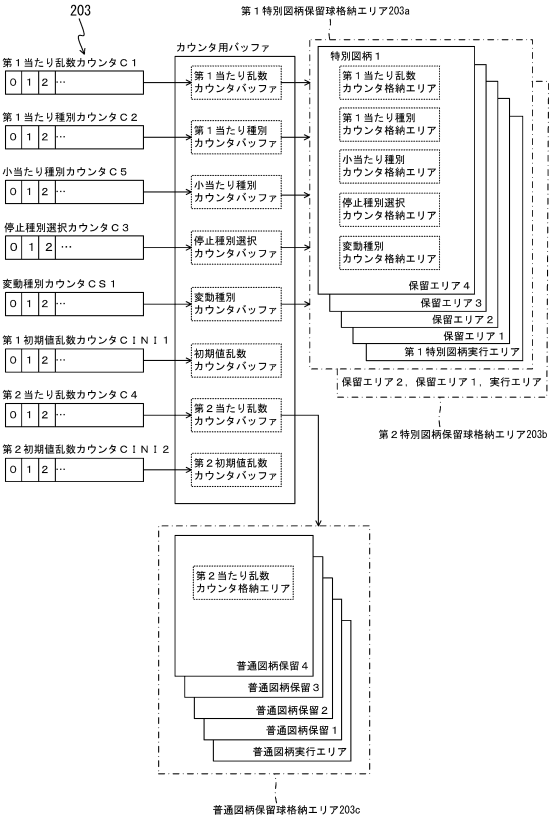
【図８２６】



【図８２７】



【図８２８】



【図８２９】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202na
大当たり種別選択テーブル	202nb
第２当たり乱数テーブル	202nc
変動パターン選択テーブル	202nd
時短付与テーブル	202ne
小当たり種別選択テーブル	202nf

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203na
小当たり開始フラグ	203nb
小当たり中フラグ	203nc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203nd
Ｖフラグ	203ne
Ｖ通過フラグ	203nf
小当たりカウンタ	203ng
特図２カウンタ	203nh
その他メモリエリア	203z

【図８３０】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202na
特別図柄１乱数テーブル	202na1
特別図柄２乱数テーブル	202na2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202na1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202na2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	49151～65535

【図８３１】

202

大当たり種別選択テーブル202nb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡ（3Ｒ時短6回大当たり）	0～49
	大当たりＢ（7Ｒ時短6回大当たり）	50～99
特図２	大当たりＡ（3Ｒ時短6回大当たり）	0～19
	大当たりＣ（10Ｒ時短6回大当たり）	20～99

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202nc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ値Ｃ４(0～299)
共通	0～279

（ｂ）

【図８３２】

202

時短付与テーブル202ne

大当たり種別	時短付与内容（回数）		
	時短カウンタ203h	小当たりカウンタ203ng	特図２カウンタ203nh
大当たりＡ（3Ｒ）	12	1	6
大当たりＢ（7Ｒ）	12	1	6
大当たりＣ（10Ｒ）	12	1	6

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202nf

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
特図２	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～79
	小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＣ）	80～99

（ｂ）

【図８３３】

変動パターン選択テーブル 202nd
- 通常用変動パターンテーブル 202nd1
- 時短用変動パターンテーブル 202nd2

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202nd1

特別図柄種別	状態移行後の変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	外れ	外れ(7秒)	0～139
			ガセ外れ(20秒)	140～149
			ノーマルリーチ各種(40秒)	150～179
			スーパーリーチ(80秒)	180～198
		大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～29
			スーパーリーチ(80秒)	30～189
			スペシャルリーチ(140秒)	190～198
		小当たり	長小当たり(90秒)	0～198
特図２	１回目	外れ	引き戻し外れ(19秒)	0～198
		大当たり小当たり	引き戻し当たり(20秒)	0～198
	２回目	外れ	引き戻し短外れ(1秒)	0～198
		大当たり小当たり	引き戻し短当たり(1秒)	0～198

（ｂ）

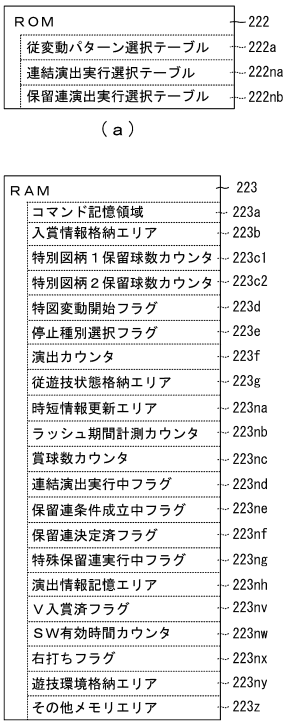
【図８３４】

202

時短用変動パターンテーブル202nd2

図柄種別	状態移行後変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	１回	外れ	短外れ（3秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198
	２～５回	外れ	短外れ（3秒）	0～149
			外れ（7秒）	150～198
		小当たり	短小当たり（3秒）	0～49
			小当たり（7秒）	50～198
		大当たり	超短大当たり（7秒）	0～198
	６回（最終変動）	外れ	長外れ（17秒）	0～198
		小当たり	小当たり（7秒）	0～149
			長小当たり（37秒）	150～198
		大当たり	大当たり（7秒）	0～29
			長大当たり（37秒）	30～198

【図８３５】



【図８３６】

222

連結演出実行選択テーブル222na

抽選結果	変動パターン	次変動情報		演出カウンタ223f（0～99）	連結演出有無		
		抽選結果	変動パターン				
外れ	３秒	当たり	３秒	0～49	○	中下段図柄同時停止	50%
				50～99	×	－	50%
			７秒	0～79	○	通常連結演出	80%
				80～99	×	－	20%
			３７秒	0～49	○	開始時「ラスト」表示	50%
				50～99	×	－	50%
		外れ	３秒	0～69	○	中下段図柄同時停止	70%
				70～99	×	－	30%
			７秒	0～49	○	通常連結演出	50%
				50～99	×	－	50%
			１７秒	0～69	○	開始時「ラスト」表示	70%
				70～99	×	－	20%
	７秒	共通	共通	0～99	×	－	0%
当たり	共通	共通	共通	0～99	×	－	0%

【図８３７】

222

保留連演出実行選択テーブル222nb

第１保留	第２保留	第３保留	第４保留	演出カウンタ223f（0～99）	保留連態様
×	×	×	×	0～99	無し
○（はずれ）	×	×	×	0～99	無し
	○（はずれ）	×	×	0～99	無し
		○（はずれ）	×	0～99	無し
		○（当たりＡ）	×	0～79	無し
				80～99	RUSH
		○（当たりＢ）	×	0～89	無し
				90～99	RUSH
		○（はずれ）	○（はずれ）	0～99	無し
			○（当たりＡ）	0～69	無し
				70～99	RUSH
			○（当たりＢ）	0～89	無し
				90～99	RUSH
		○（当たりＡ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～69	無し
				70～79	RUSH
				80～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～69	無し
				70～94	RUSH
				95～99	超RUSH
		○（当たりＢ）	○（はずれ）	0～99	無し
			○（当たりＡ）	0～89	無し
				90～99	RUSH
			○（当たりＢ）	0～49	RUSH
				50～99	特殊RUSH
	○（当たりＡ）	×	×	0～99	無し
		○（はずれ）	×	0～99	RUSH
		○（当たりＡ）	×	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
		○（当たりＢ）	×	0～79	無し
				80～99	RUSH
		○（はずれ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～49	無し
				50～99	RUSH
		○（当たりＡ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～29	RUSH
				30～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
		○（当たりＢ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～49	RUSH
				50～99	特殊RUSH

【図８３８】

222

保留連演出実行選択テーブル222nb

第１保留	第２保留	第３保留	第４保留	演出カウンタ223f（0～99）	保留連態様
○（はずれ）	○（当たりＢ）	×	×	0～99	無し
		○（はずれ）	×	0～99	RUSH
		○（当たりＡ）	×	0～49	無し
				50～99	RUSH
		○（当たりＢ）	×	0～49	RUSH
				50～99	特殊RUSH
		○（はずれ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～79	RUSH
				80～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～79	RUSH
				80～99	超RUSH
		○（当たりＡ）	○（はずれ）	0～99	超RUSH
			○（当たりＡ）	0～79	RUSH
				80～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～19	RUSH
				20～99	超RUSH
		○（当たりＢ）	○（はずれ）	0～99	特殊RUSH
			○（当たりＡ）	0～49	RUSH
				50～99	特殊RUSH
			○（当たりＢ）	0～19	超RUSH
				20～99	特殊RUSH
○（当たりＡ）	○（はずれ）	×	×	0～99	無し
		○（はずれ）	×	0～99	RUSH
		○（当たりＡ）	×	0～49	無し
				50～99	RUSH
		○（当たりＢ）	×	0～79	無し
				80～99	RUSH
		○（はずれ）	○（はずれ）	0～99	無し
			○（当たりＡ）	0～49	無し
				50～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～49	無し
				50～99	RUSH
		○（当たりＡ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～19	RUSH
				20～99	超RUSH
		○（当たりＢ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（当たりＡ）	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
			○（当たりＢ）	0～49	無し
				50～99	RUSH

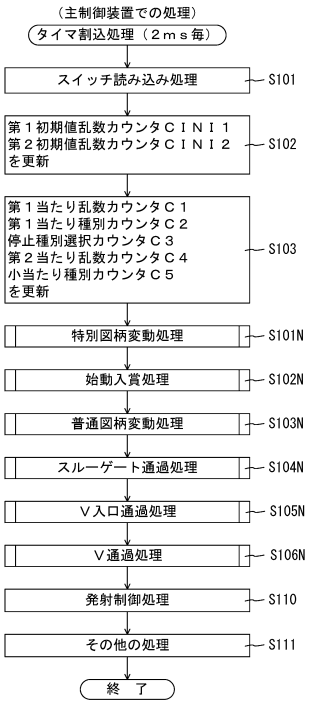
【図８３９】

222

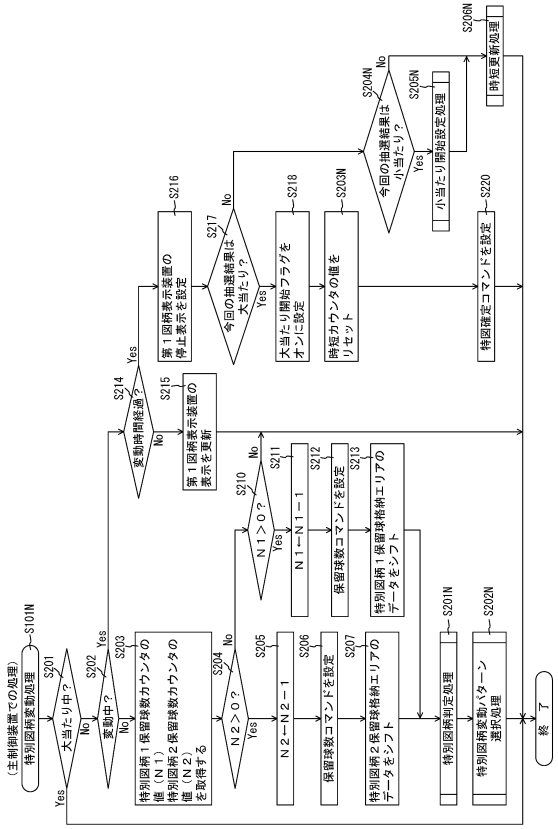
保留連演出実行選択テーブル222nb

第１保留	第２保留	第３保留	第４保留	演出カウンタ223f（0～99）	保留連態様
○（当たりＡ）	○（はずれ）	×	×	0～99	無し
		○（はずれ）	×	0～99	RUSH
		○（当たりＡ）	×	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
		○（当たりＢ）	×	0～49	無し
				50～99	RUSH
		○（はずれ）	○（はずれ）	0～99	RUSH
			○（全当たり）	0～49	無し
				50～99	RUSH
		○（全当たり）	○（はずれ）	0～99	超RUSH
			○（全当たり）	0～99	RUSH
	○（当たりＡ）	×	×	0～99	RUSH
		○（はずれ）	×	0～49	RUSH
		○（全当たり）		0～50	超RUSH
		○（全）	○（全）	0～49	RUSH
				50～99	超RUSH
	○（当たりＢ）	×	×	0～99	RUSH
		（はずれor当たりA	×or全○	0～99	RUSH
		○（当たりＢ）	×	0～99	RUSH
		○（当たりＢ）	○（当たりＢ）	0～99	RUSH
	×	×	×	0～99	無し
○（当たりＢ）	×	×	×	0～99	RUSH
	○（はずれ）	×	×	0～99	無し
	○（当たりＡ）	×or全○	×or全○	0～99	超RUSH
	○（当たりＢ）	×or全○	×or全○	0～99	特殊RUSH

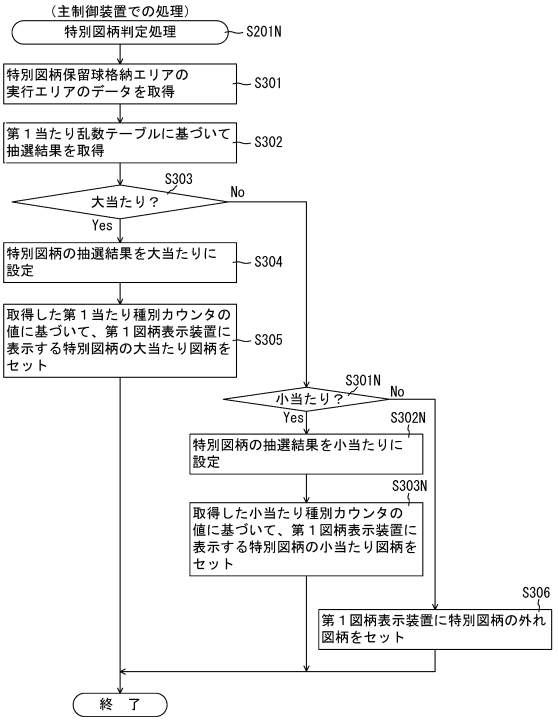
【図８４０】



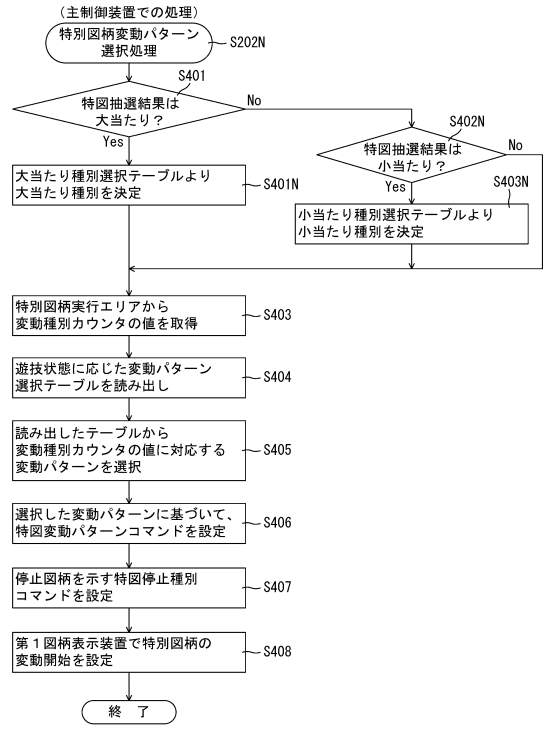
【図８４１】



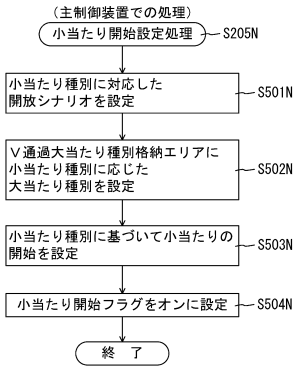
【図８４２】



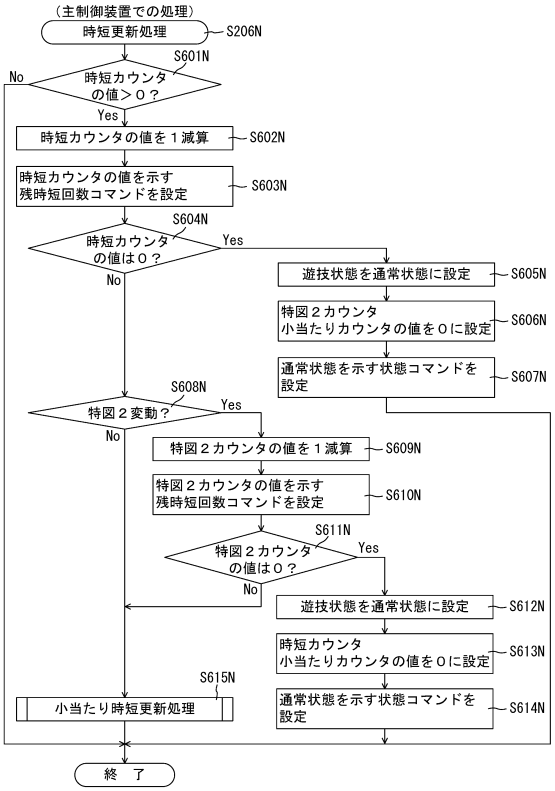
【図８４３】



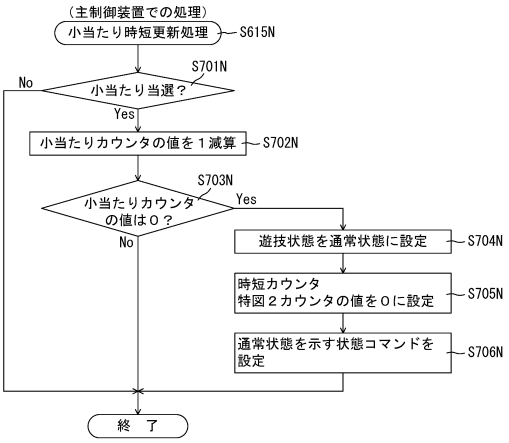
【図８４４】



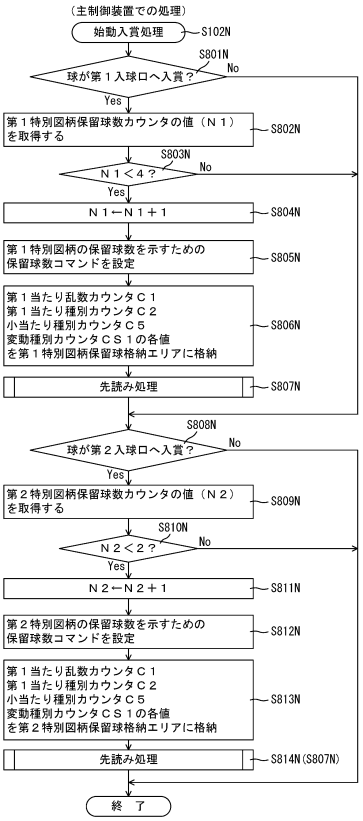
【図８４５】



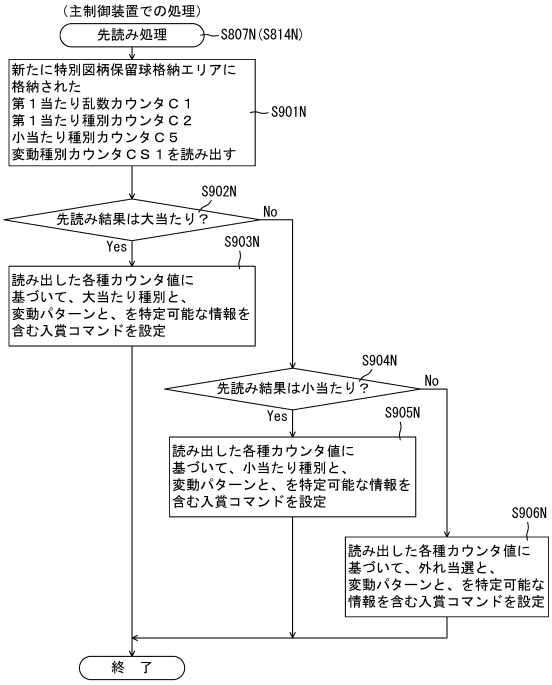
【図８４６】



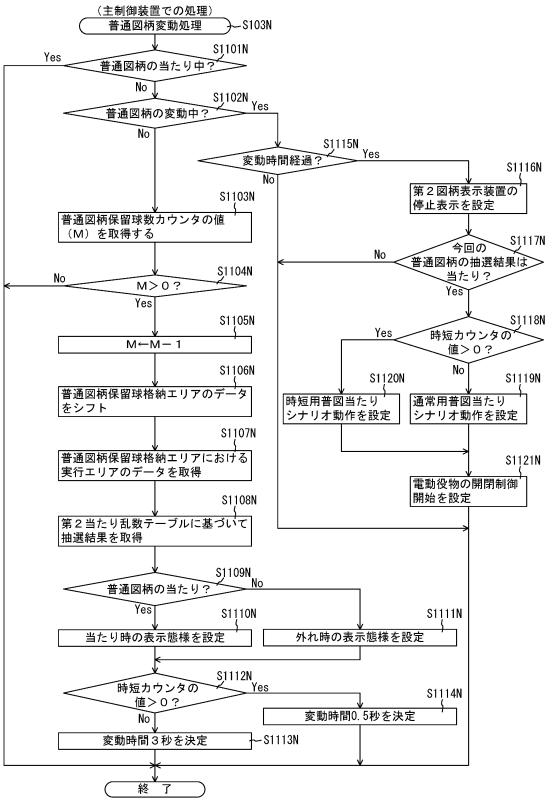
【図８４７】



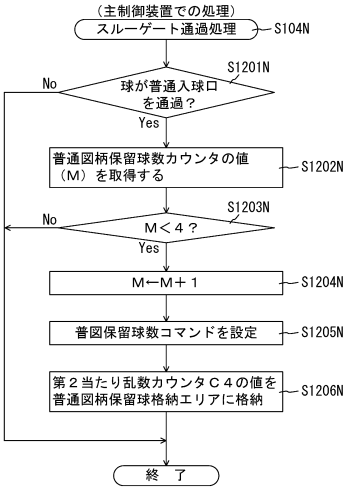
【図８４８】



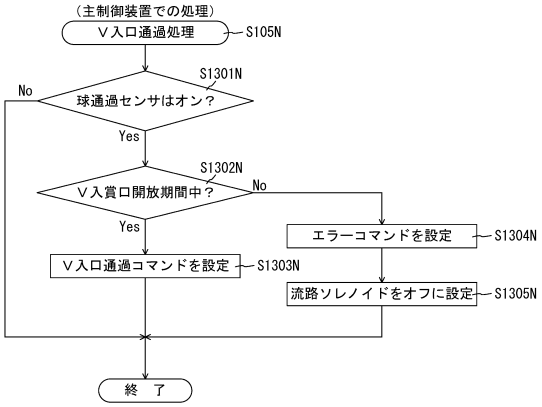
【図８４９】



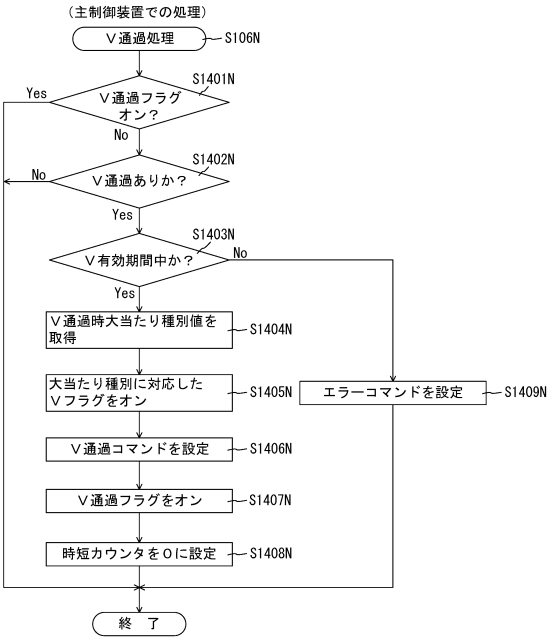
【図８５０】



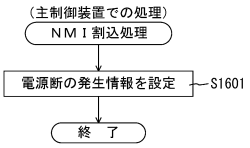
【図８５１】



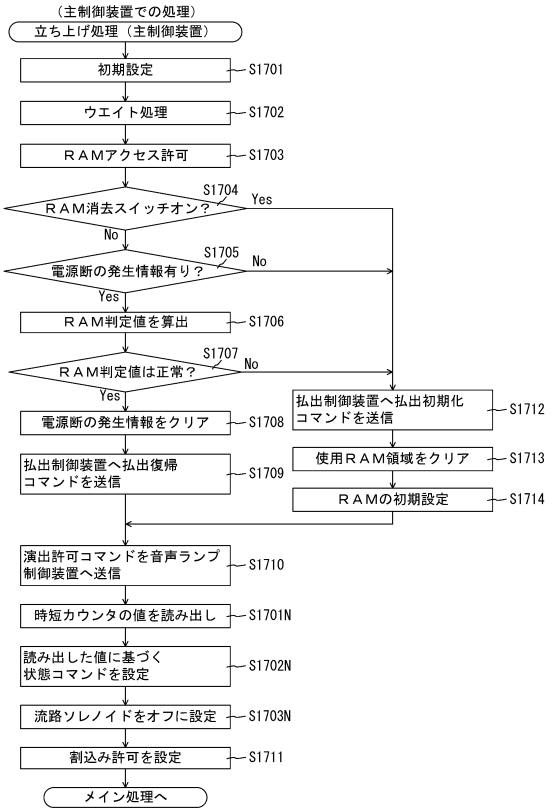
【図８５２】



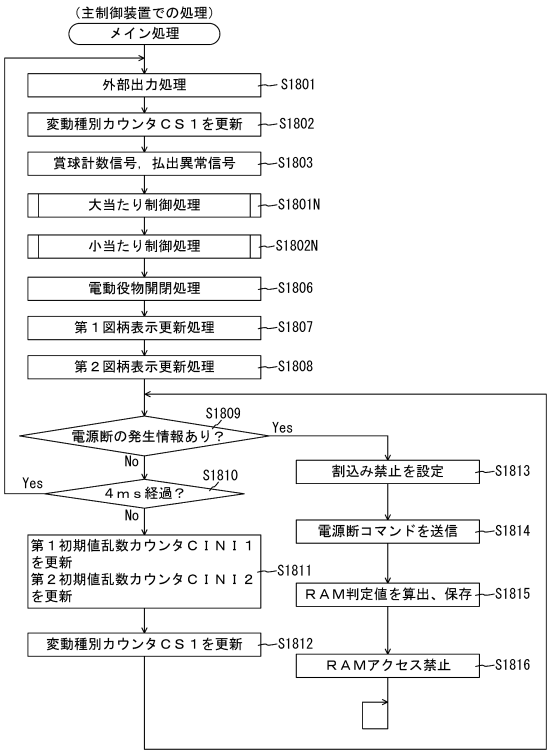
【図８５３】



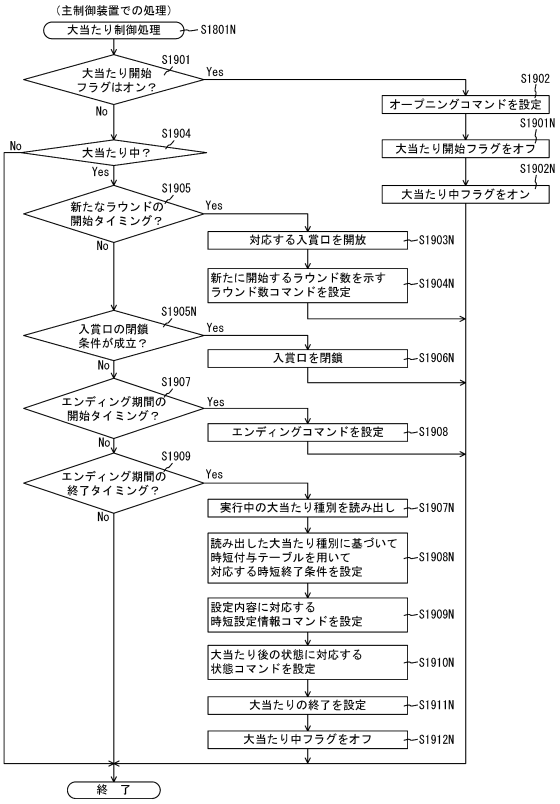
【図８５４】



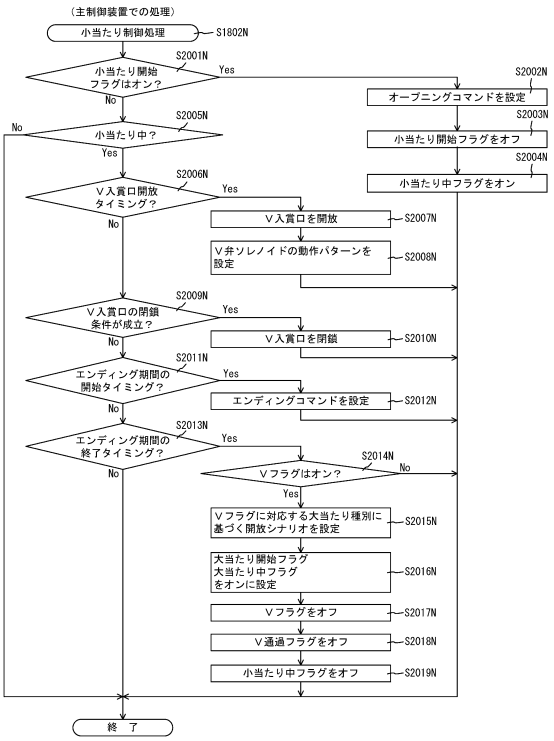
【図８５５】



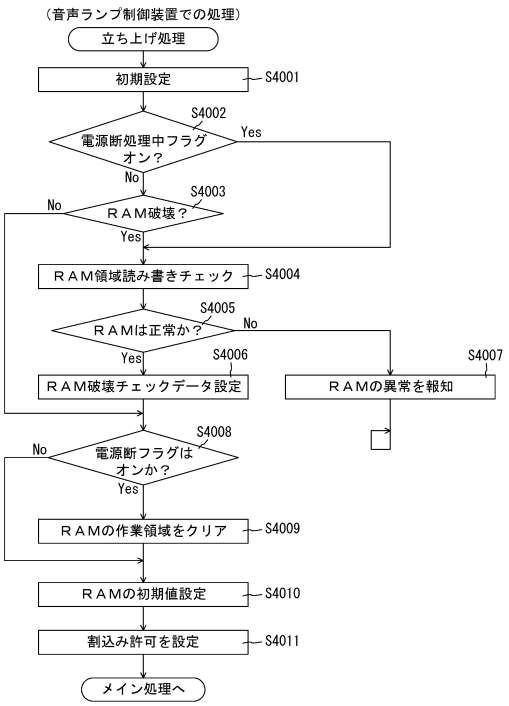
【図８５６】



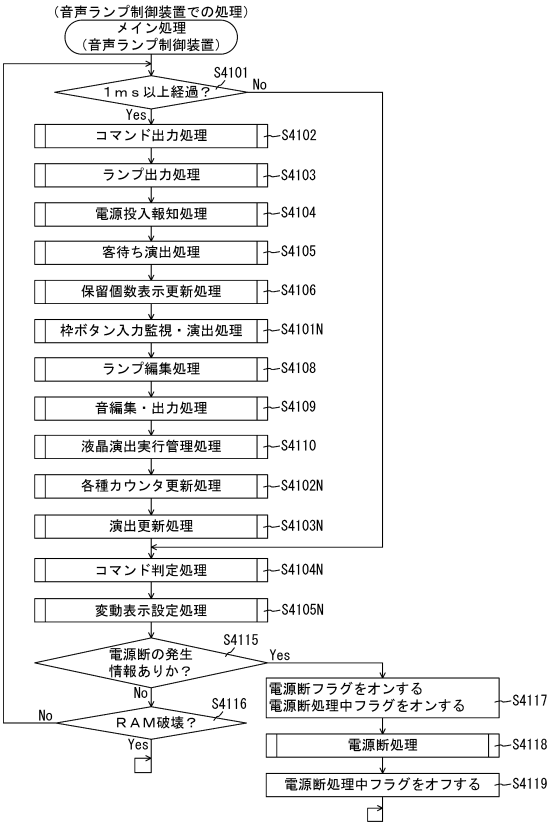
【図８５７】



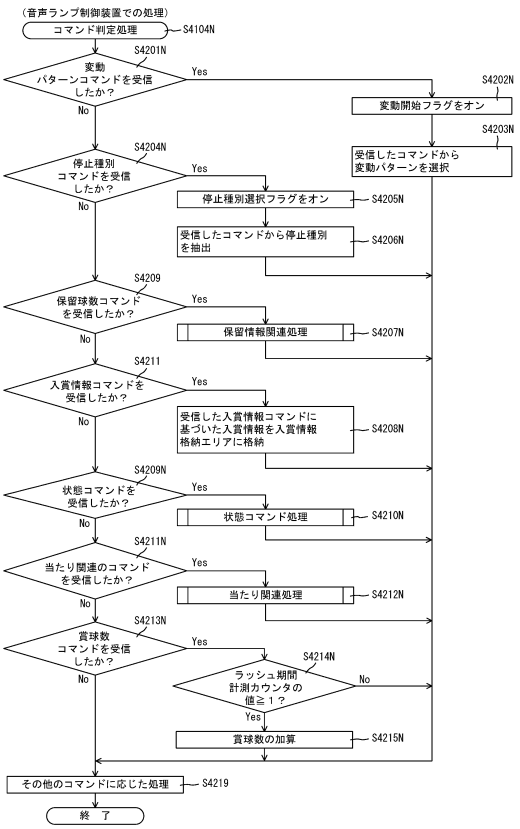
【図８５８】



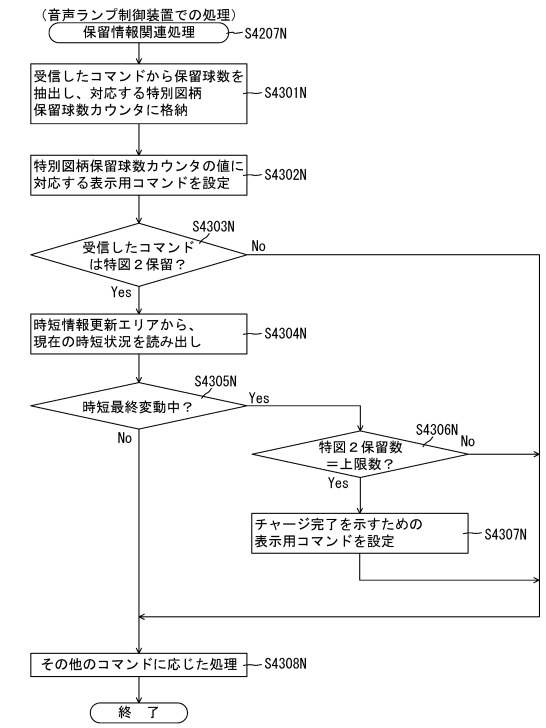
【図８５９】



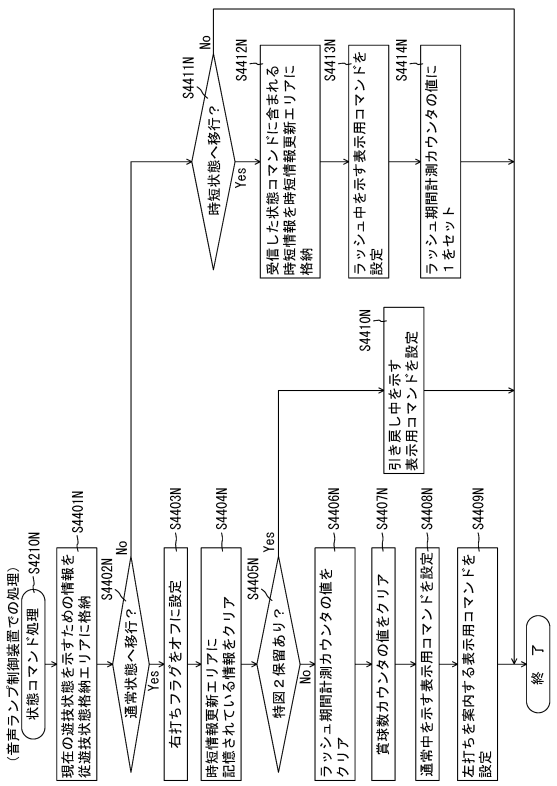
【図８６０】



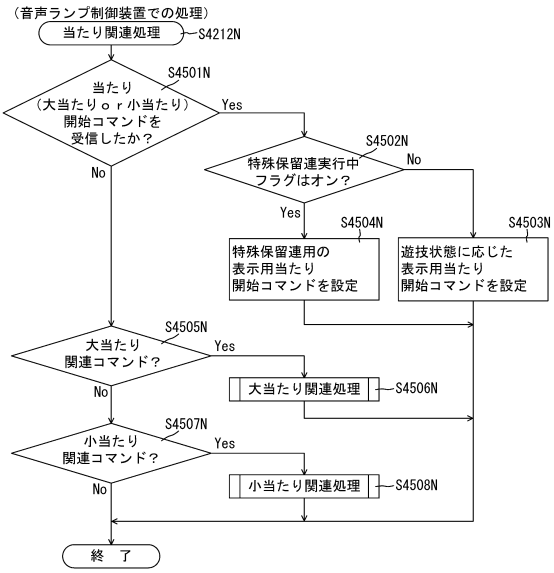
【図８６１】



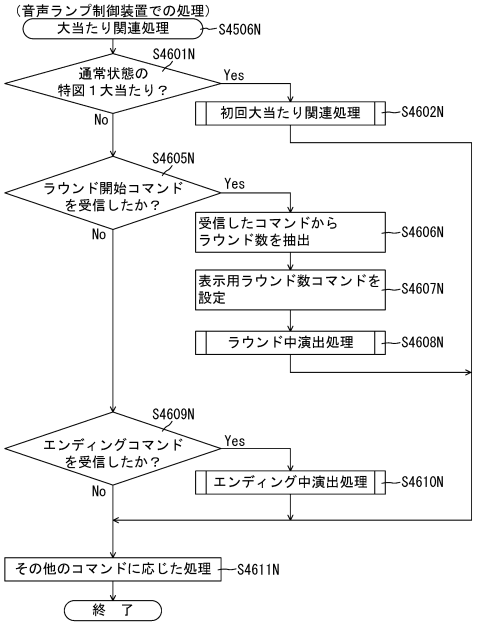
【図８６２】



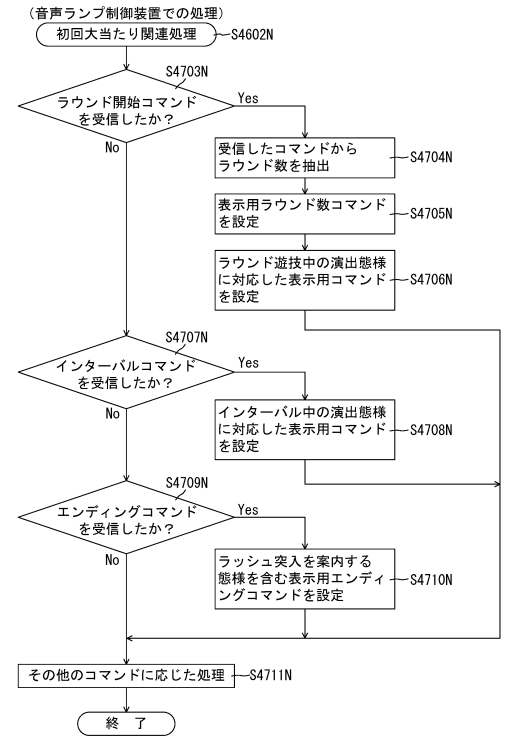
【図８６３】



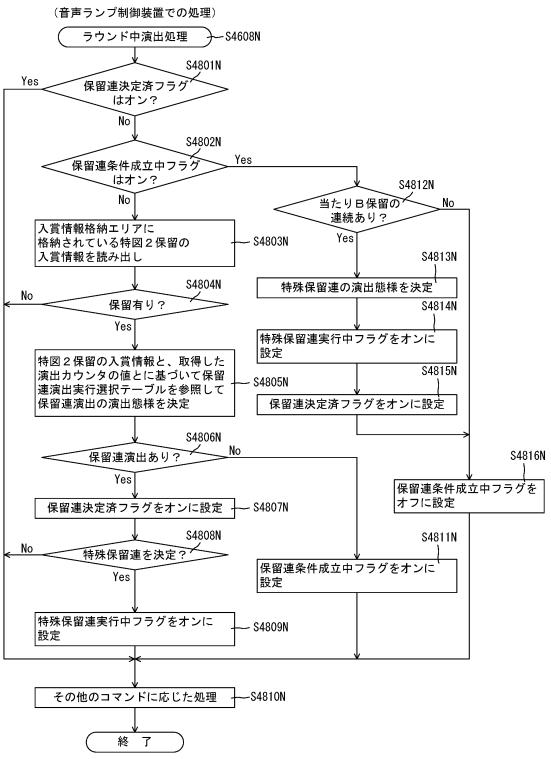
【図８６４】



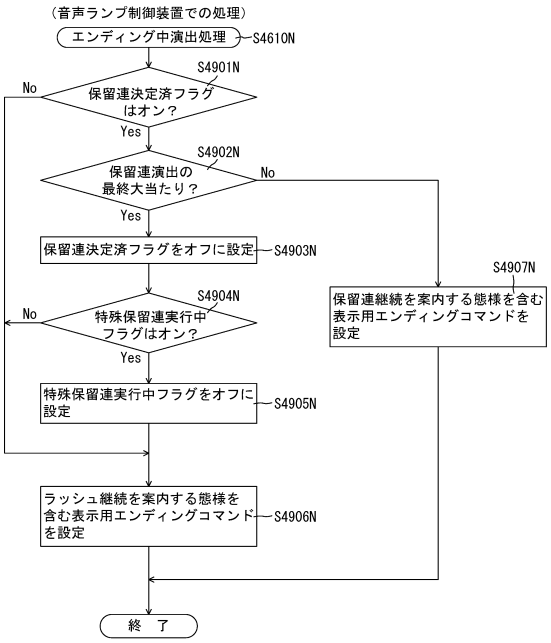
【図８６５】



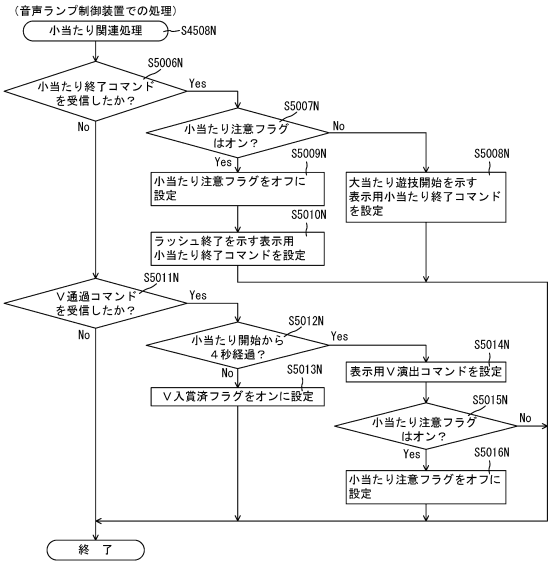
【図８６６】



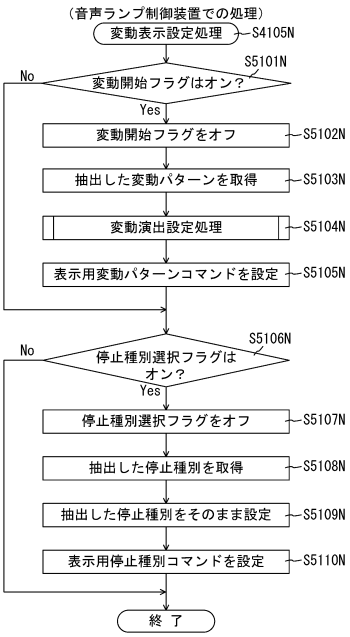
【図８６７】



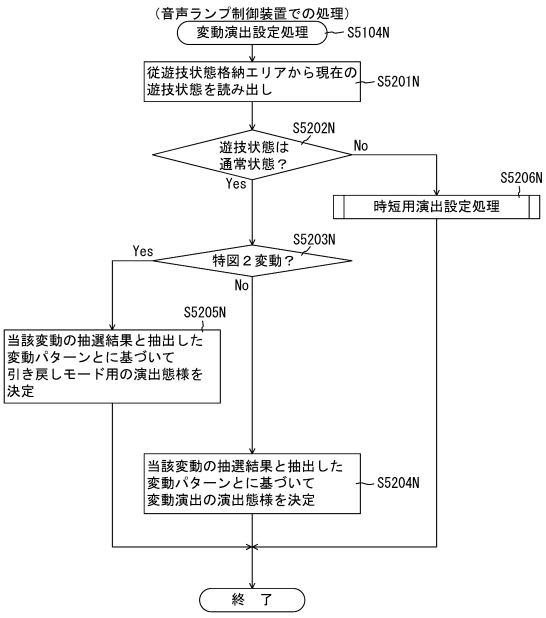
【図８６８】



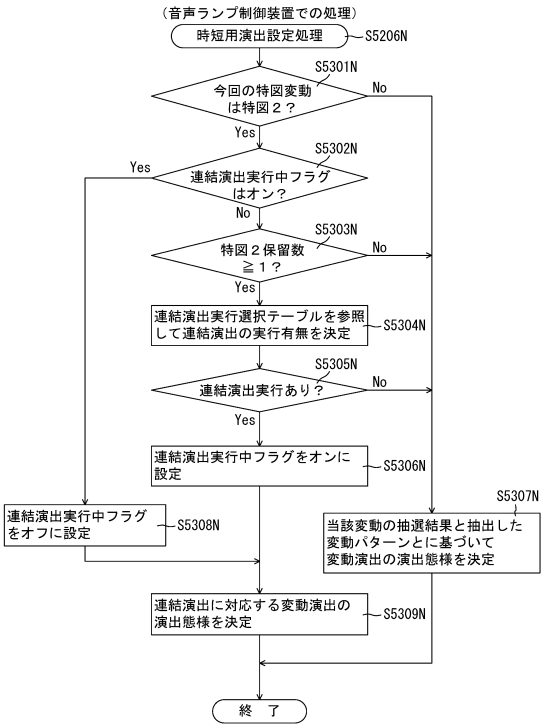
【図８６９】



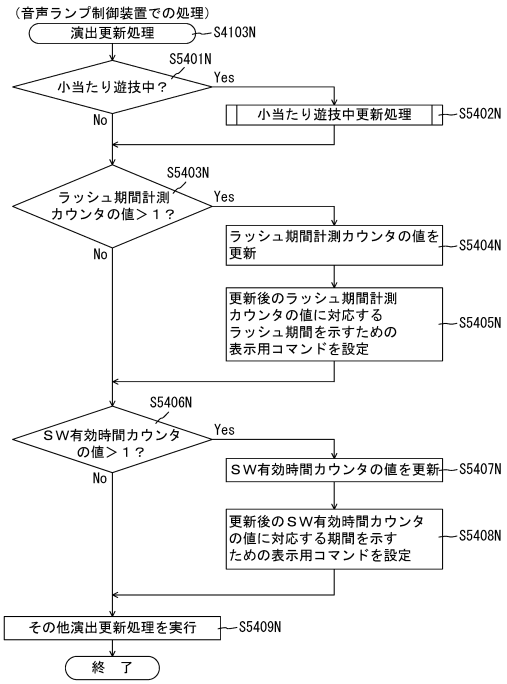
【図８７０】



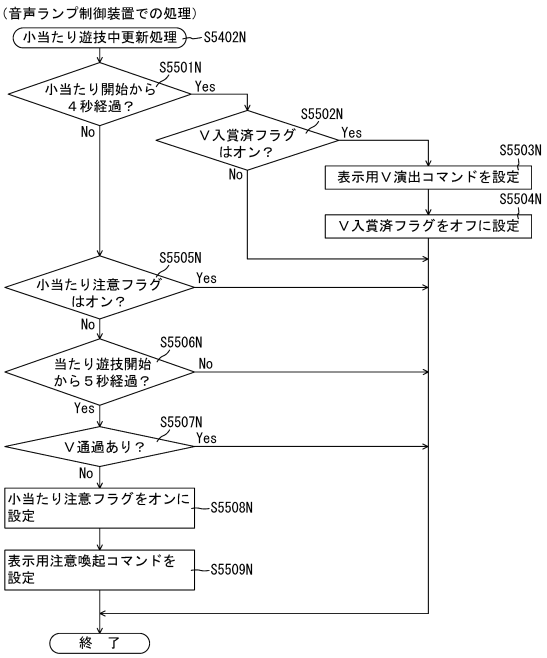
【図８７１】



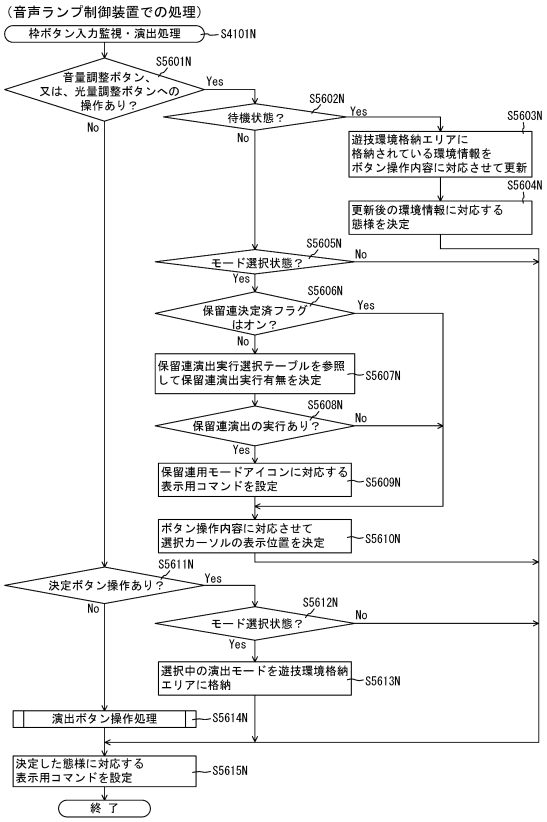
【図８７２】



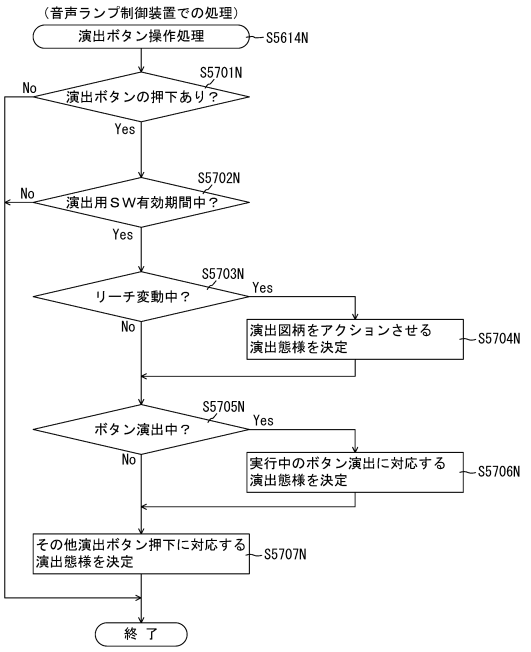
【図８７３】



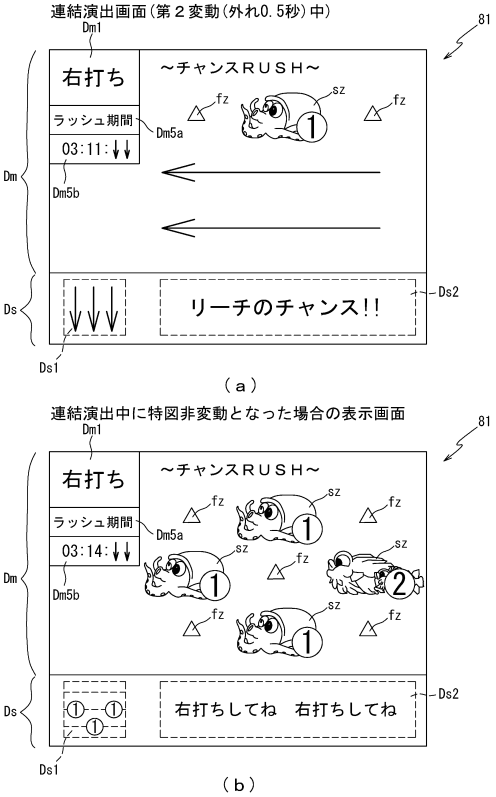
【図８７４】



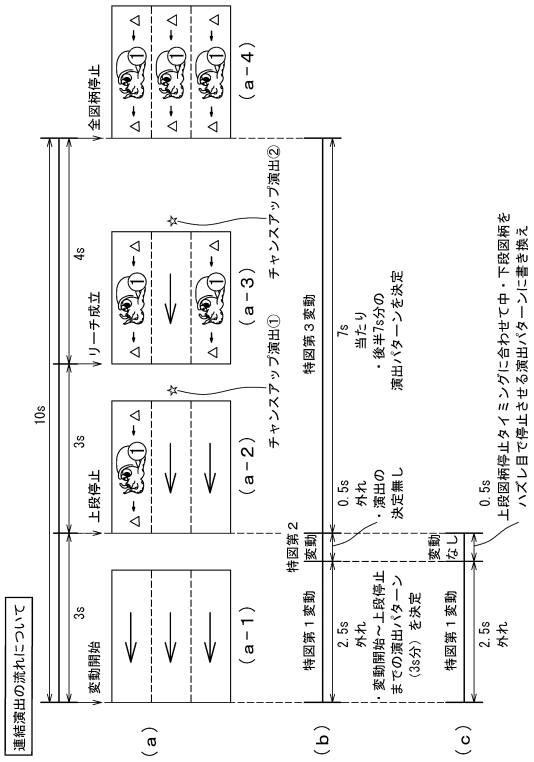
【図８７５】



【図８７６】



【図８７７】



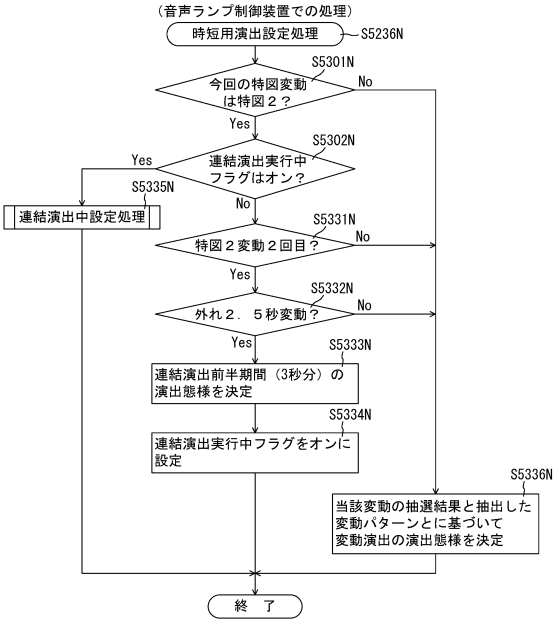
【図８７８】

202

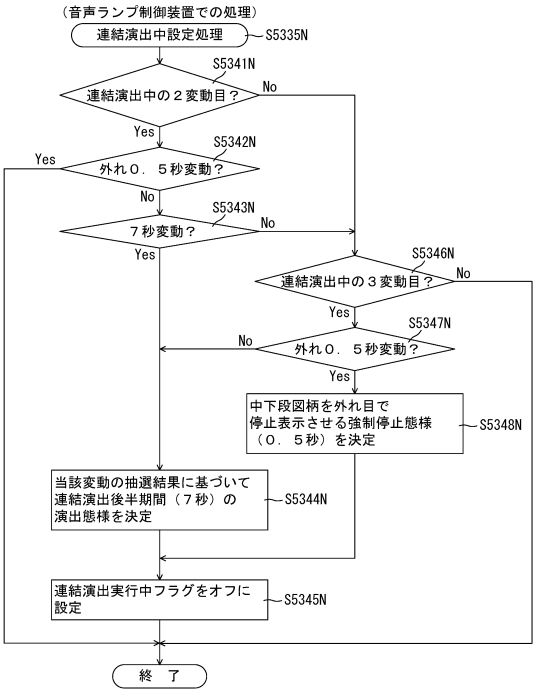
時短用変動パターンテーブル202nd2A

図柄種別	状態移行後変動回数	特図保留数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
			大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	１回	0	外れ	短外れ（2.5秒）	0～198
			小当たり	長小当たり（10秒）	0～198
			大当たり	長大当たり（10秒）	0～198
		1～3	外れ	短外れ（2.5秒）	0～198
			小当たり	超短小当たり（0.5秒）	0～198
			大当たり	超短大当たり（0.5秒）	0～198
	２回	共通	外れ	短外れ（2.5秒）	0～89
				外れ（7秒）	90～198
			小当たり	短小当たり（3秒）	0～49
				長当たり（10秒）	50～198
			大当たり	大当たり（10秒）	0～198
	３～５回	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～99
				外れ（7秒）	100～198
			小当たり	小当たり（7秒）	0～198
			大当たり	大当たり（7秒）	0～198
	６回（最終変動）	共通	外れ	長外れ（17秒）	0～198
			小当たり	小当たり（7秒）	0～149
				長小当たり（37秒）	150～198
			大当たり	大当たり（7秒）	0～29
				長大当たり（37秒）	30～198

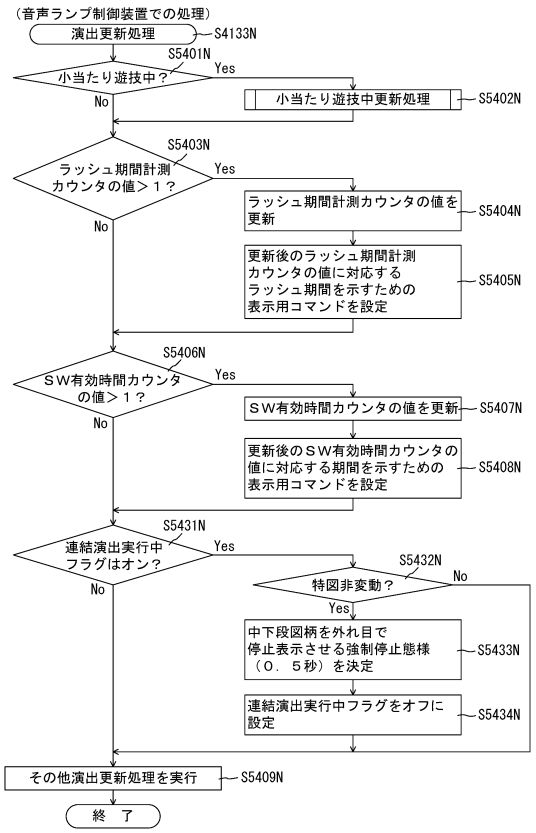
【図８７９】



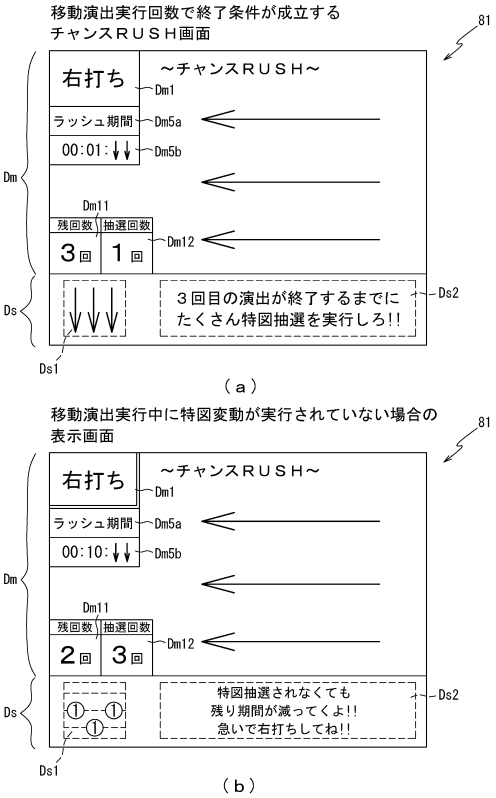
【図８８０】



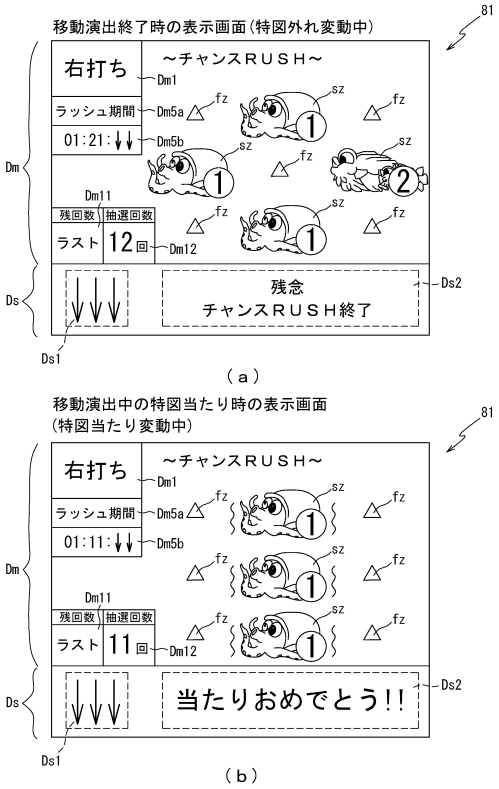
【図８８１】



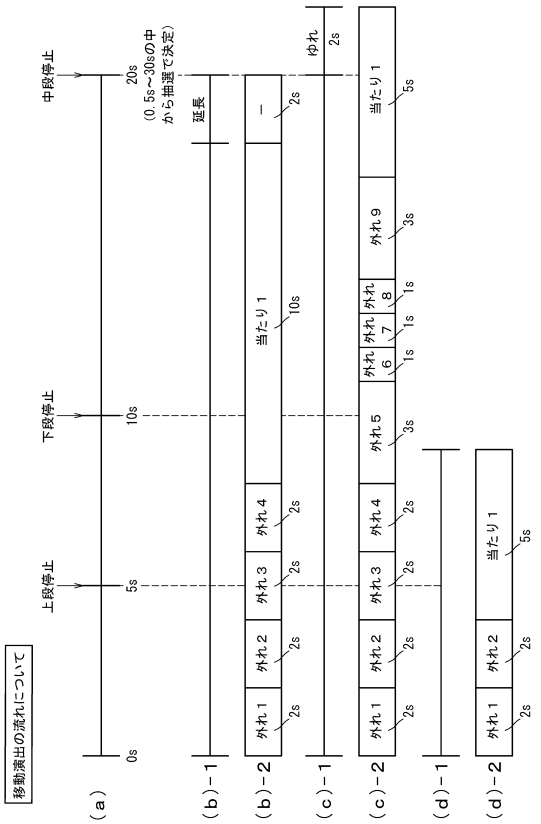
【図８８２】



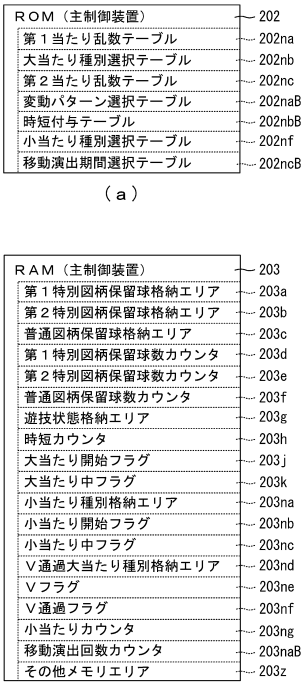
【図８８３】



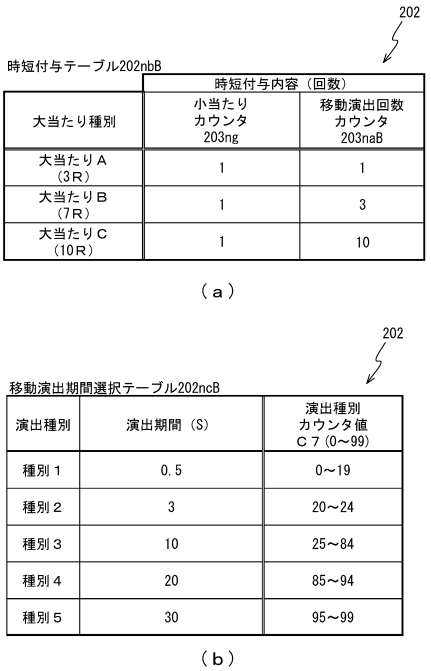
【図８８４】



【図８８５】



【図８８６】



【図８８７】

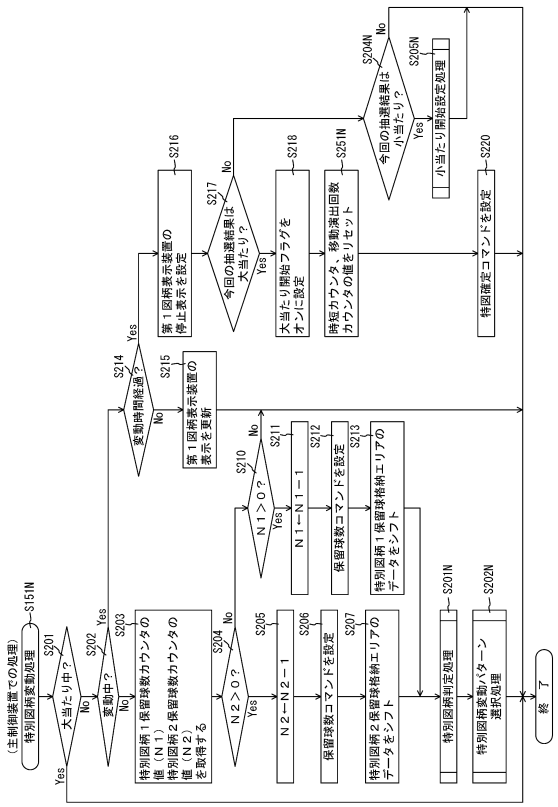
202

時短用変動パターンテーブル202naB2

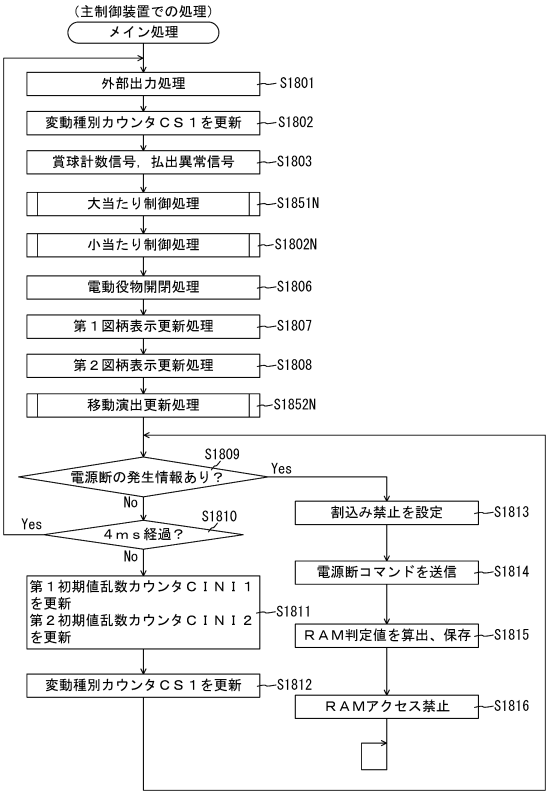
図柄種別	状態移行後変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	１回	外れ	短外れ（2秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（2秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
	２回～２９回	外れ	超短外れ（1秒）	0～49
			短外れ（2秒）	50～124
			外れ（3秒）	125～198
		小当たり	小当たり（5秒）	0～198
		大当たり	大当たり（10秒）	0～198
	３０回～	外れ	特殊短外れ（0.1秒）	0～198
		小当たり	小当たり（5秒）	0～198
		大当たり	大当たり（5秒）	0～198

【図８８８】

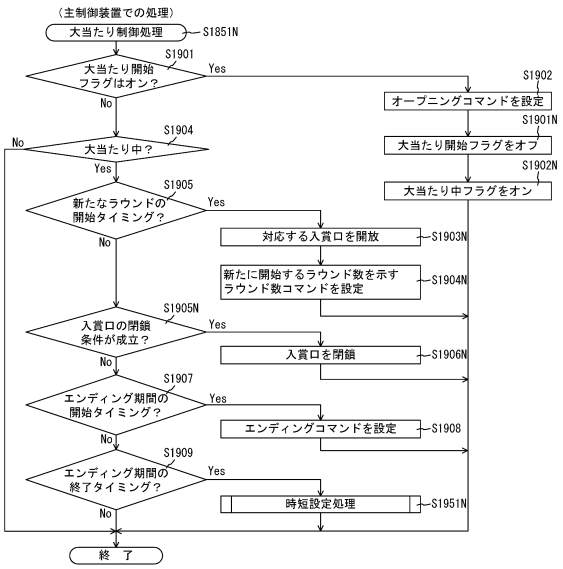
【図８８９】



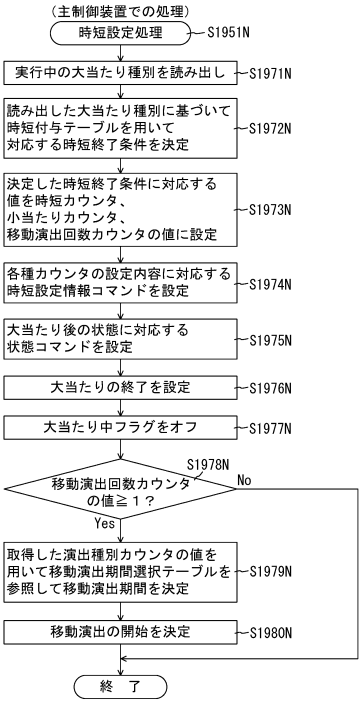
【図８９０】



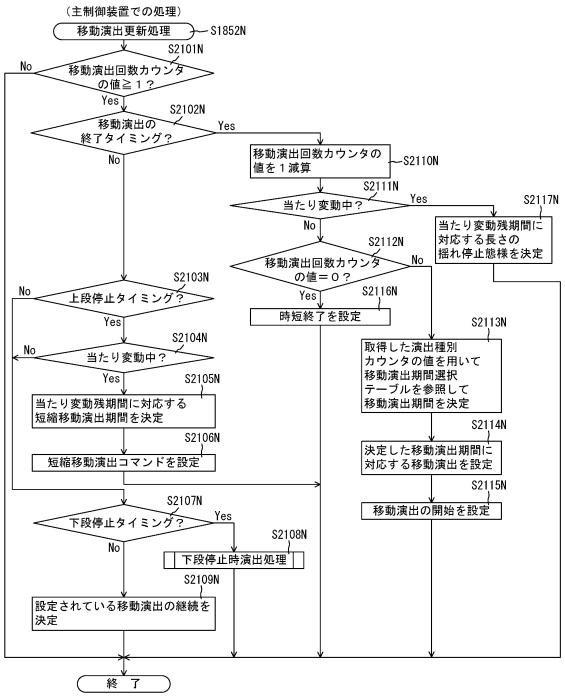
【図８９１】



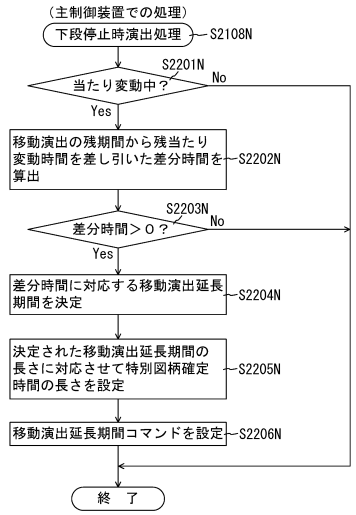
【図８９２】



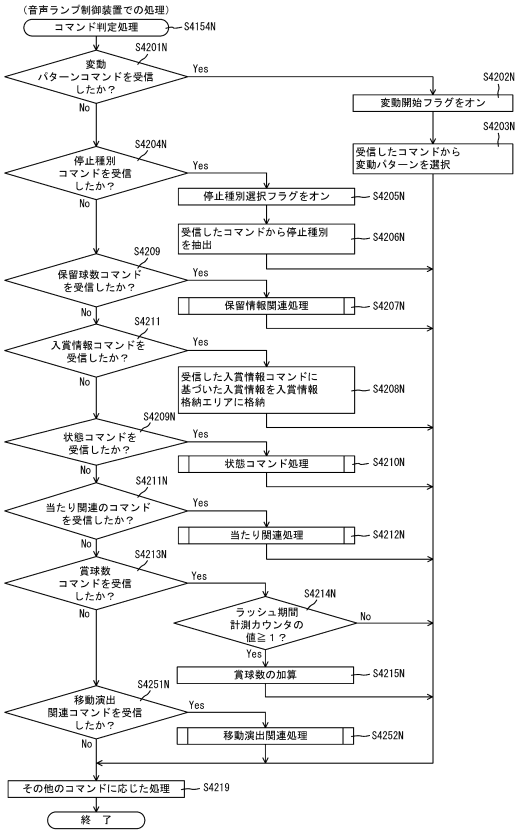
【図８９３】



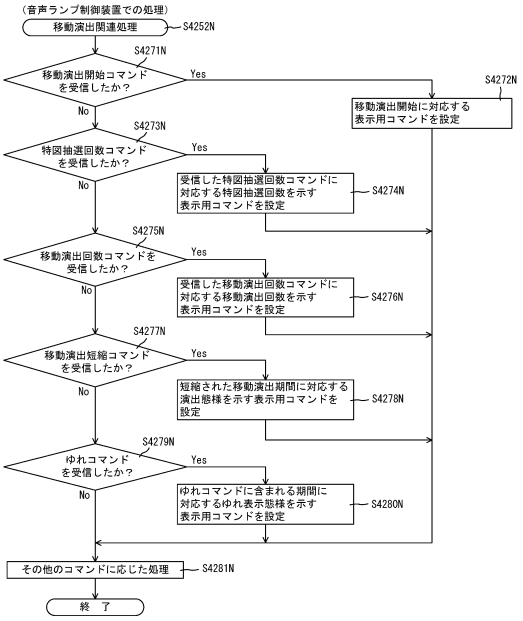
【図８９４】



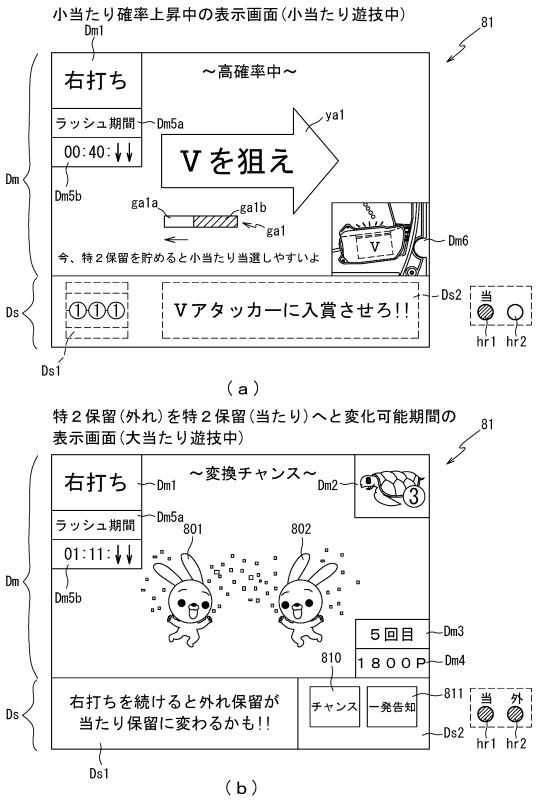
【図８９５】



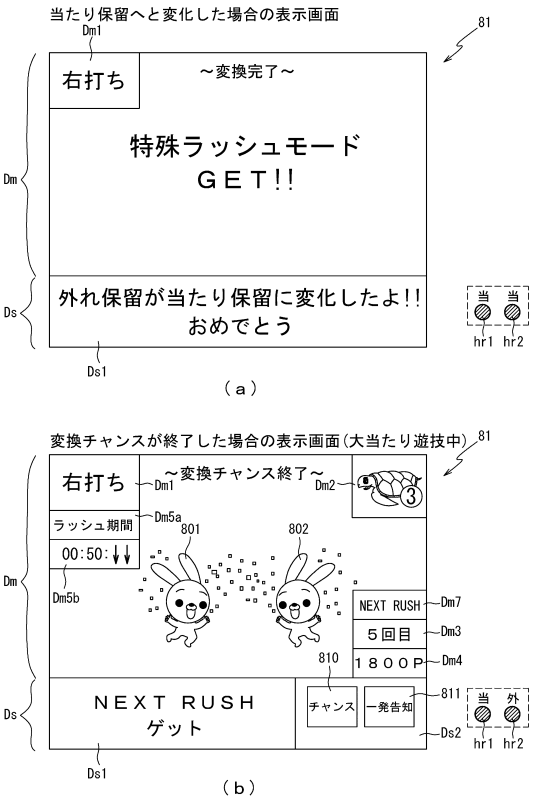
【図８９６】



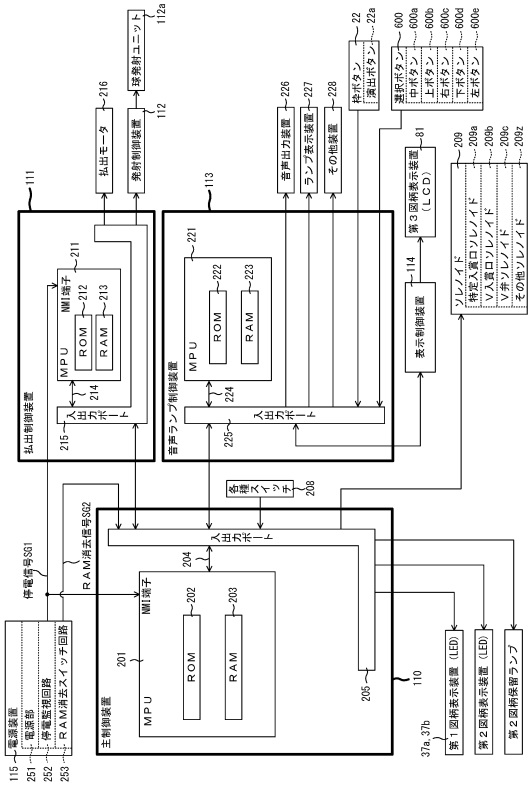
【図８９７】



【図８９８】



【図８９９】



【図９００】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202naC
大当たり種別選択テーブル	202nb
第２当たり乱数テーブル	202nc
変動パターン選択テーブル	202nd
時短付与テーブル	202ne
小当たり種別選択テーブル	202nf
保留変換テーブル	202nbC

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203na
小当たり開始フラグ	203nb
小当たり中フラグ	203nc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203nd
Ｖフラグ	203ne
Ｖ通過フラグ	203nf
小当たりカウンタ	203ng
特図２カウンタ	203nh
保留連報知前フラグ	203naC
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図９０１】

202

特別図柄２乱数テーブル202naC2

当たり保留の有無	保留連報知前フラグ203naC	判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
有り	オン	大当たり判定値	0～207
		小当たり判定値	30001～65535
	オフ	大当たり判定値	0～207
		小当たり判定値	40001～65535
無し	オフ	大当たり判定値	0～207
		小当たり判定値	49151～65535

（ａ）

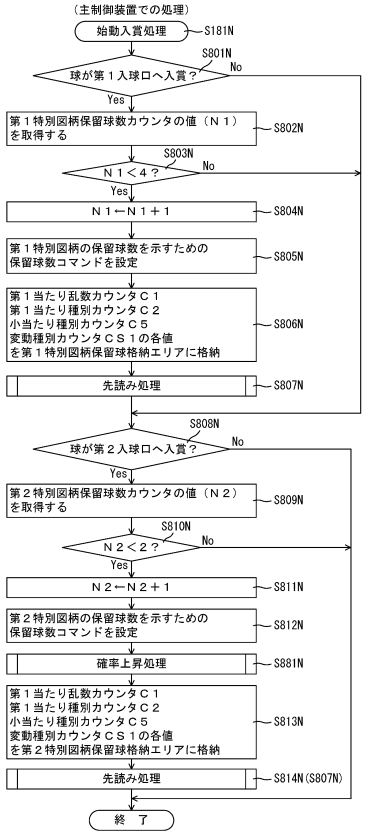
202

保留変換テーブル202nbC

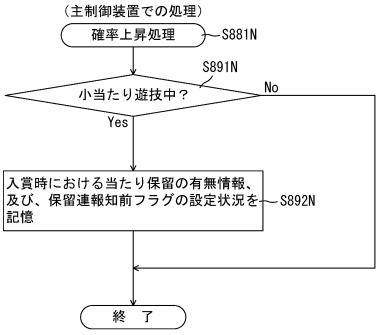
当たり保留の有無	保留連報知前フラグ203naC	変換判定値	当たり変換乱数カウンタ値Ｃ８（0～99）
有り	オン	第１保留	0～4
		第２保留	0～9
	オフ	第１保留	0～2
		第２保留	0～4
無し	オフ	第１保留	0
		第２保留	0～2

（ｂ）

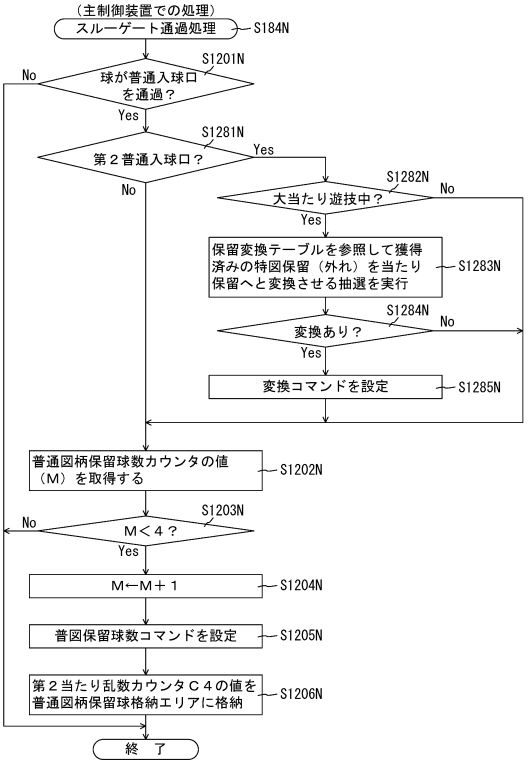
【図９０２】



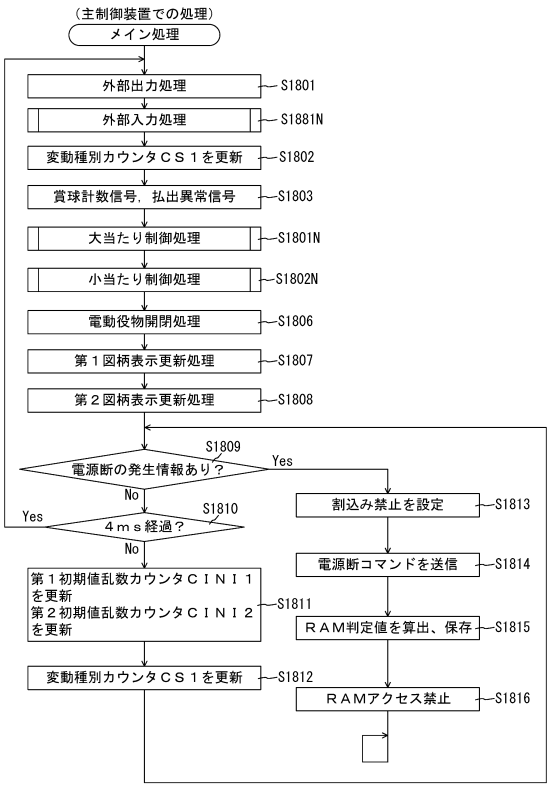
【図９０３】



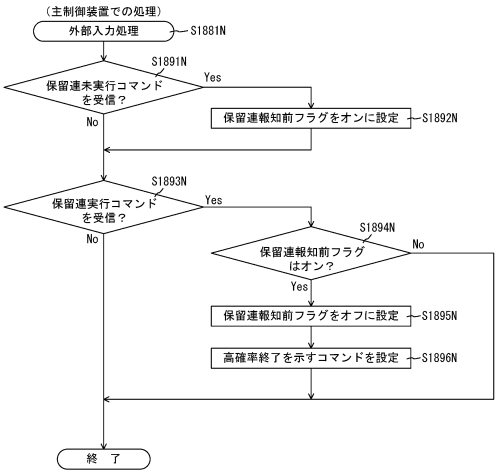
【図９０４】



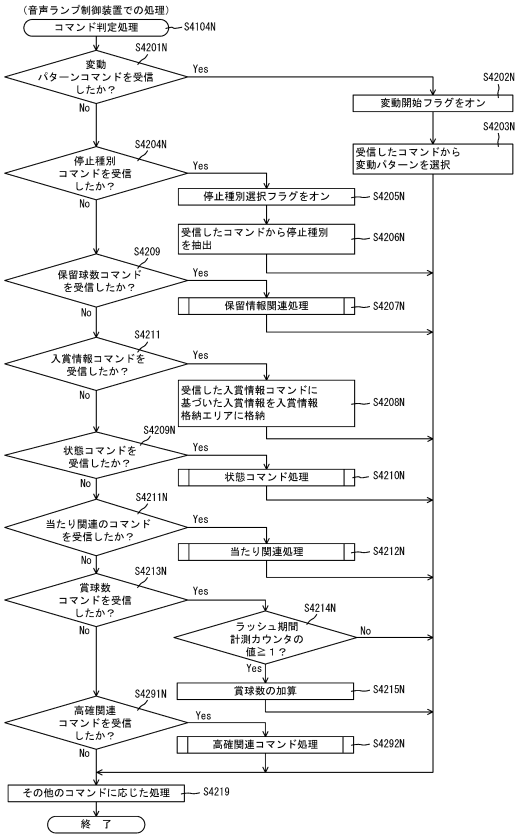
【図９０５】



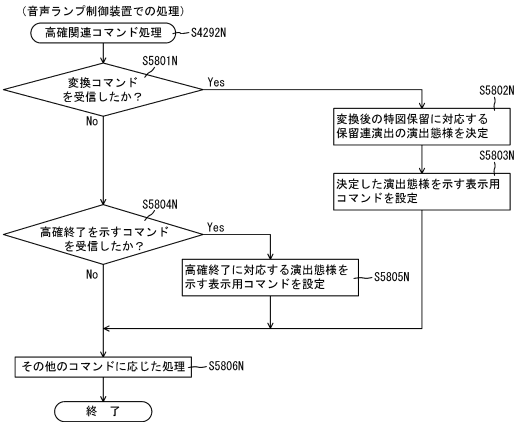
【図９０６】



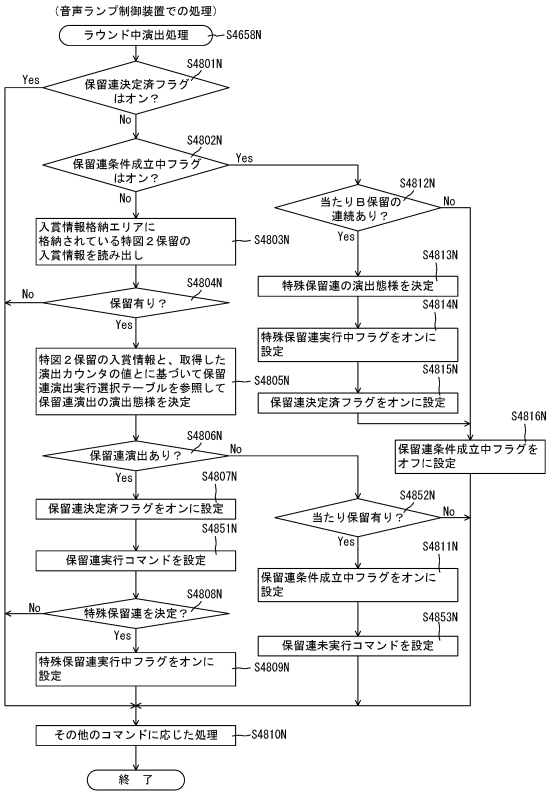
【図９０７】



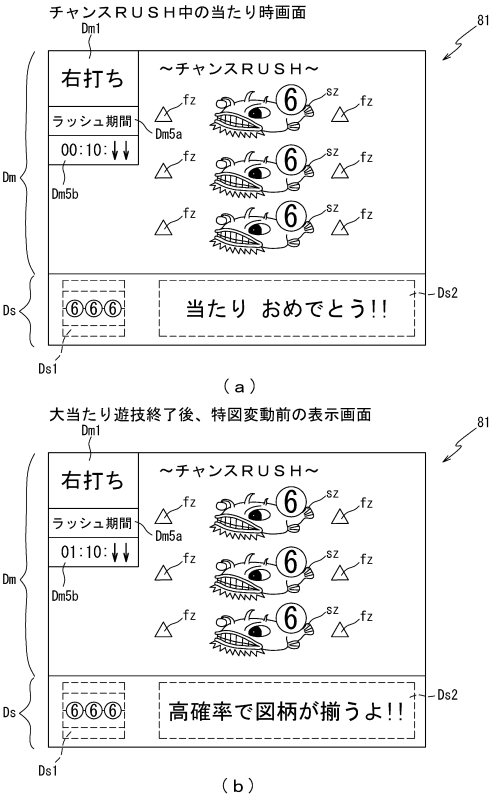
【図９０８】



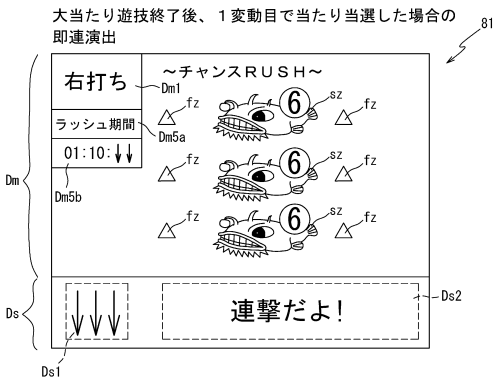
【図９０９】



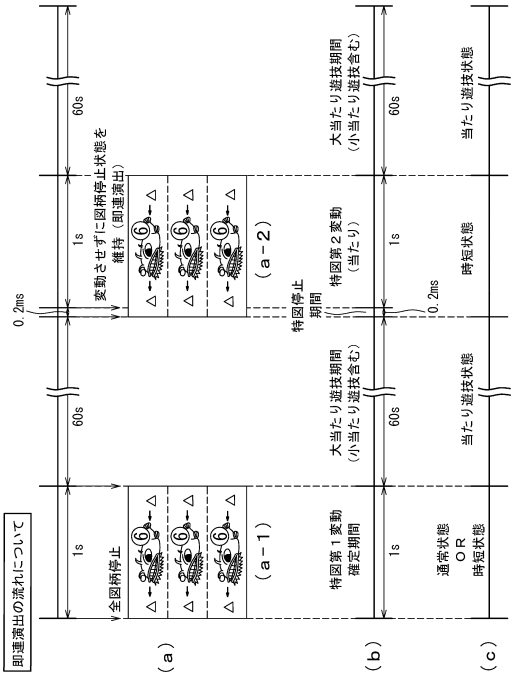
【図９１０】



【図９１１】



【図９１２】



【図９１３】

当たり種別と停止図柄の関係

停止図柄	当たり種別
７図柄揃い	大当たりＣ 小当たりＢ
１図柄揃い	大当たりＡ～Ｃ 小当たりＡ，Ｂ
２図柄揃い	
３図柄揃い	
４図柄揃い	
５図柄揃い	
６図柄揃い	
７図柄揃い	
８図柄揃い	
９図柄揃い	

【図９１４】

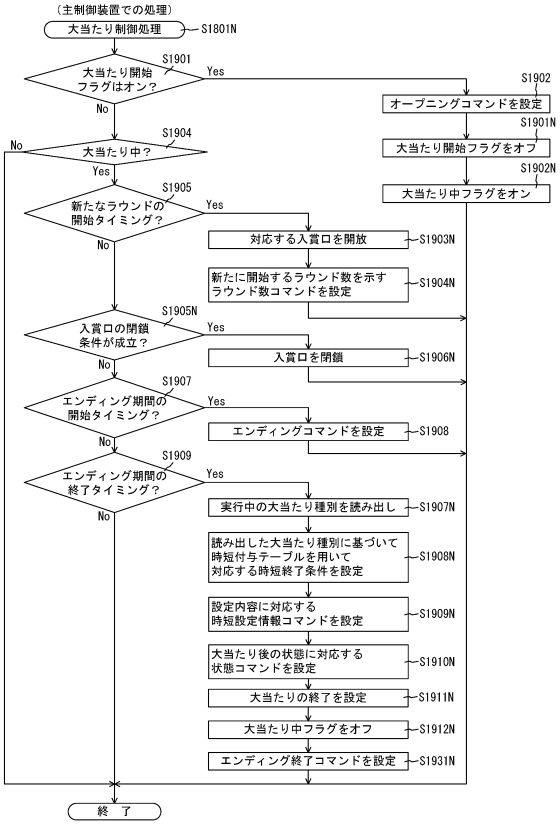
202

時短用変動パターンテーブル202ndD2

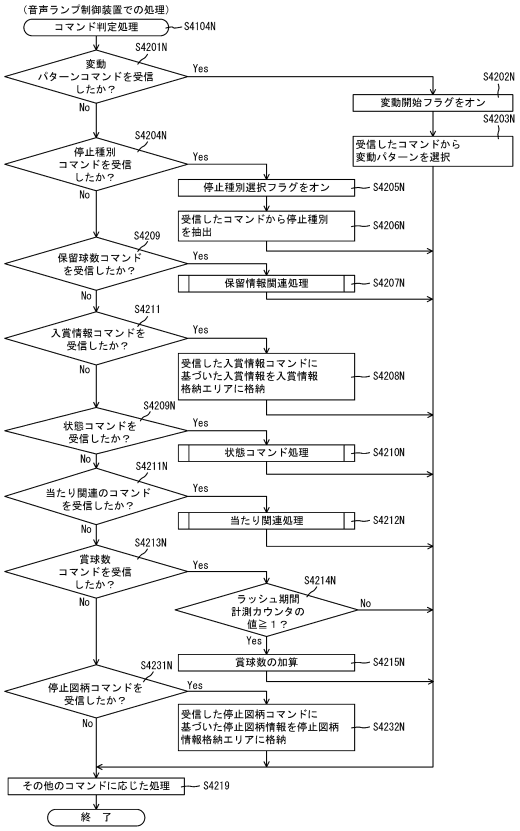
図柄種別	状態移行後変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	１回	外れ	短外れ（3秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～99
			短小当たり（7秒）	100～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～99
			大当たり（7秒）	100～198
	２～５回	外れ	短外れ（3秒）	0～149
			外れ（7秒）	150～198
		小当たり	短小当たり（3秒）	0～49
			小当たり（7秒）	50～198
		大当たり	超短大当たり（7秒）	0～198
	６回（最終変動）	外れ	長外れ（17秒）	0～198
		小当たり	小当たり（7秒）	0～149
			長小当たり（37秒）	150～198
		大当たり	大当たり（7秒）	0～29
			長大当たり（37秒）	30～198

【図９１５】

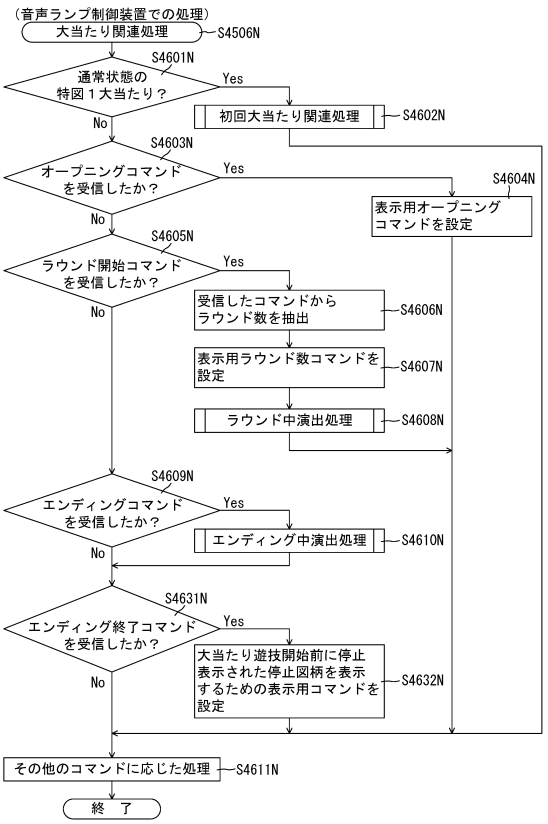
【図９１６】



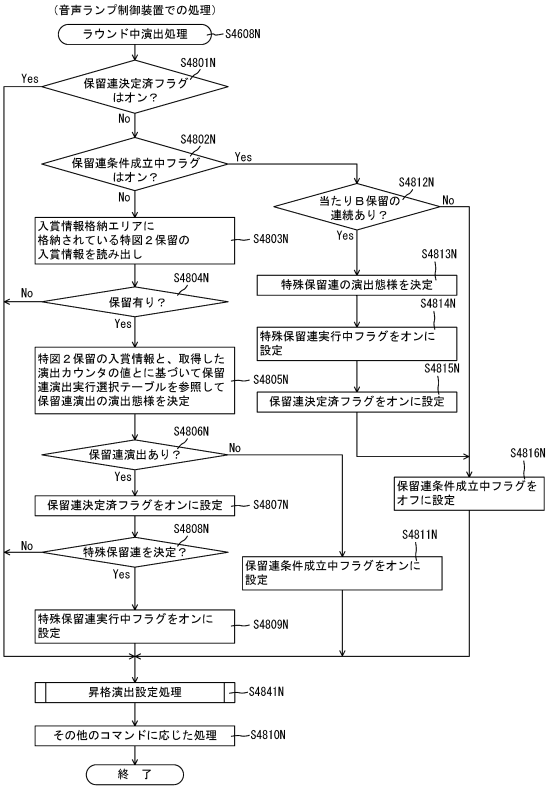
【図９１７】



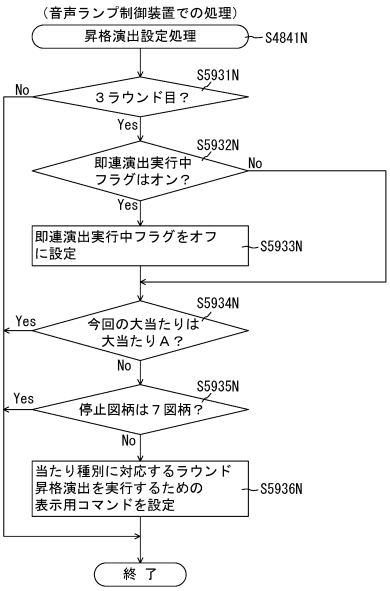
【図９１８】



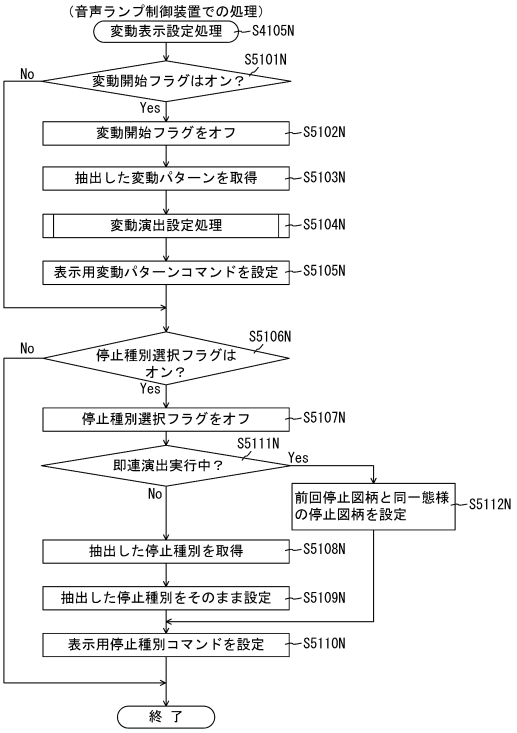
【図９１９】



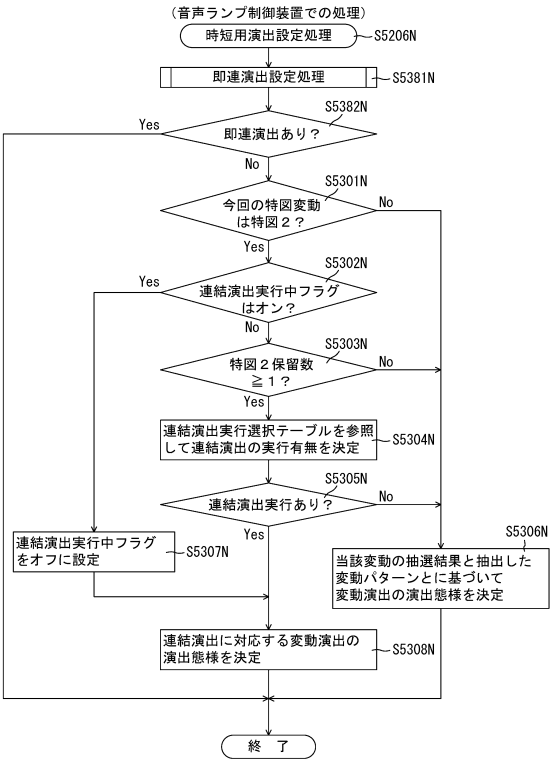
【図９２０】



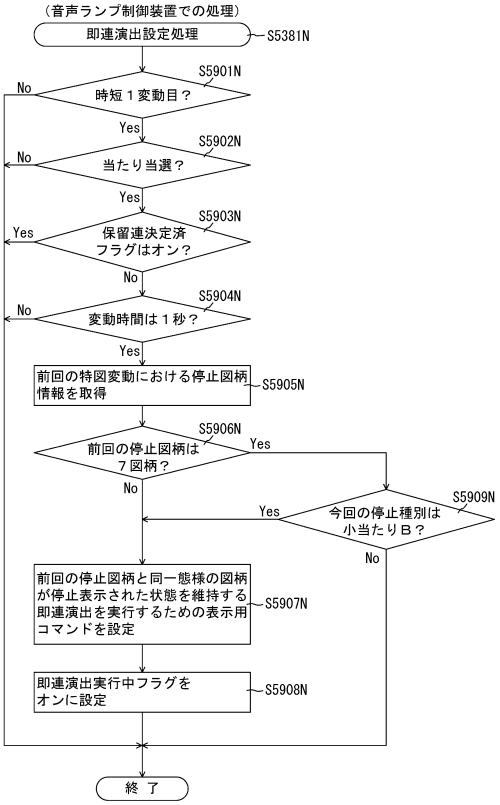
【図９２１】



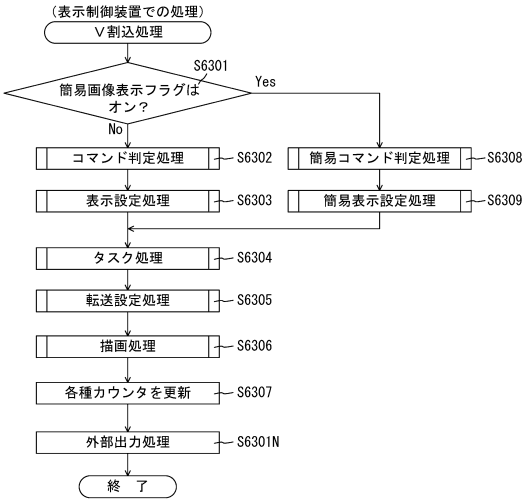
【図９２２】



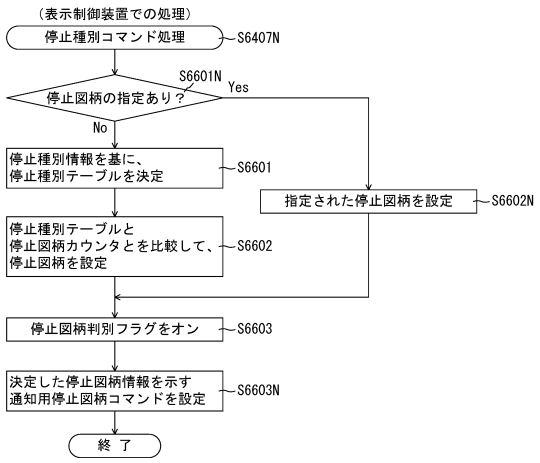
【図９２３】



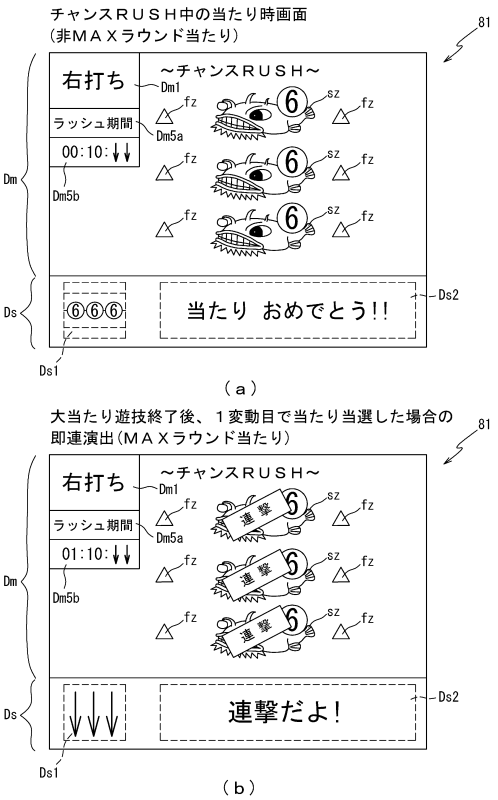
【図９２４】



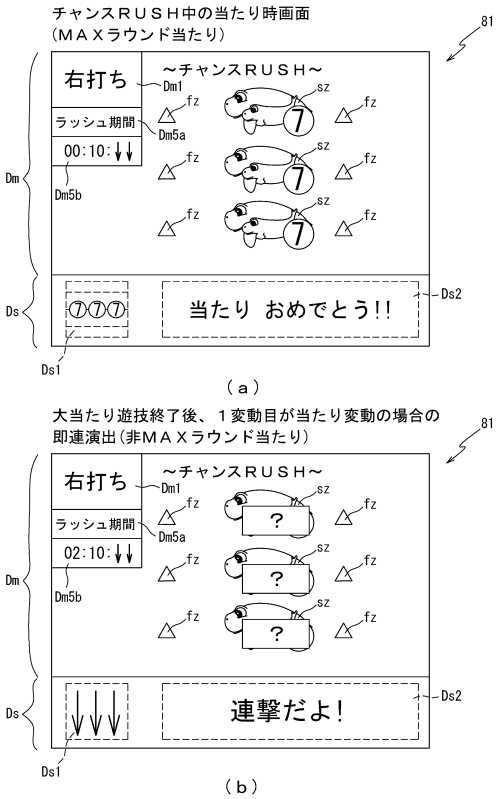
【図９２５】



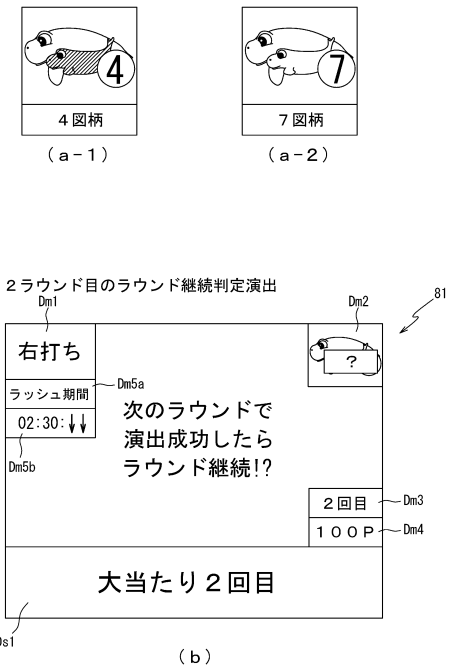
【図９２６】



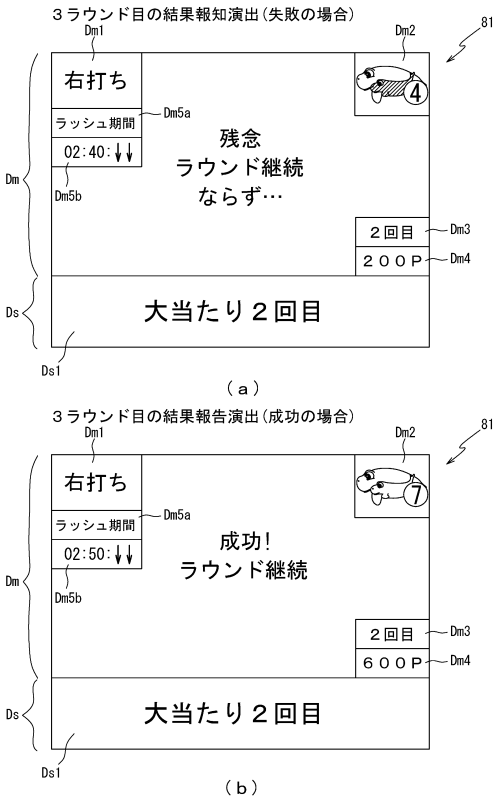
【図９２７】



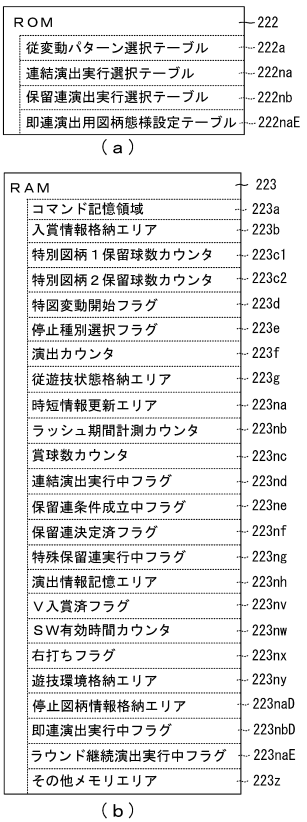
【図９２８】



【図９２９】



【図９３０】

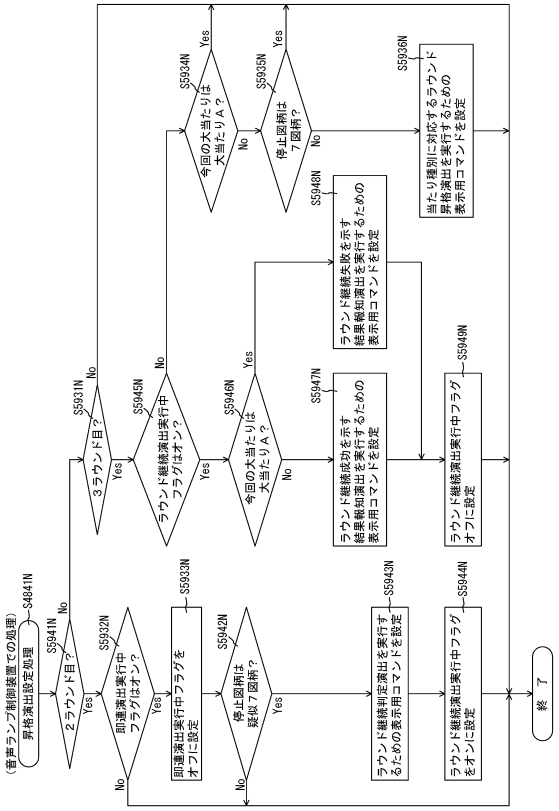


【図９３１】

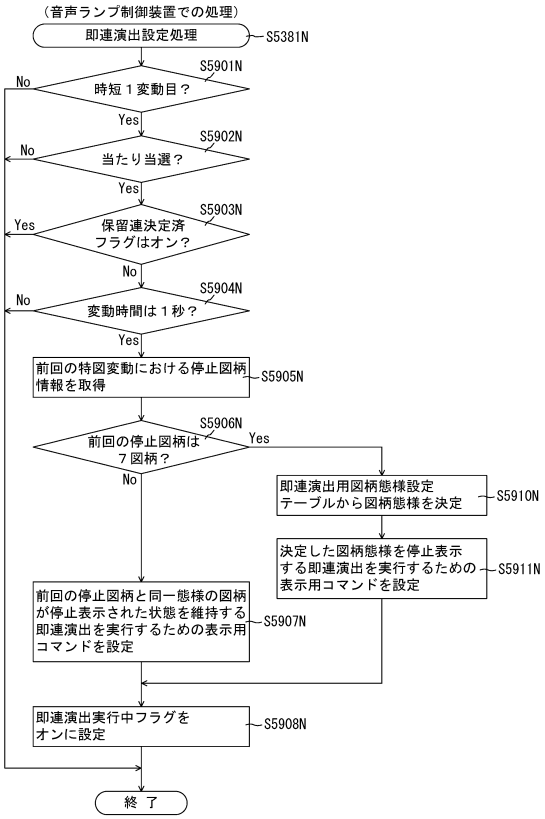
即連演出用図柄態様設定テーブル222naE　222

当たり種別	図柄態様	演出カウンタ 223f (0～198)
大当たりＡ	疑似７図柄	0～198
大当たりＢ	疑似７図柄	0～198
大当たりＣ	７図柄	0～198
小当たりＡ	疑似７図柄	0～198
小当たりＢ	７図柄	0～99
	疑似７図柄	100～198

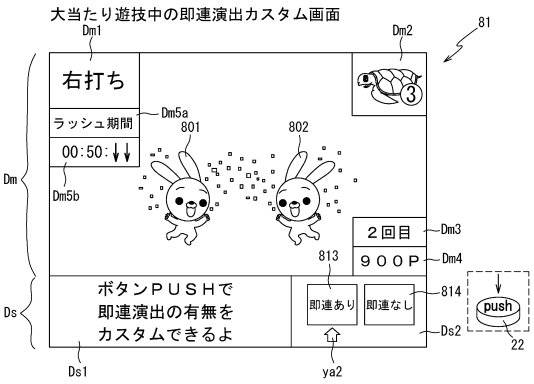
【図９３２】



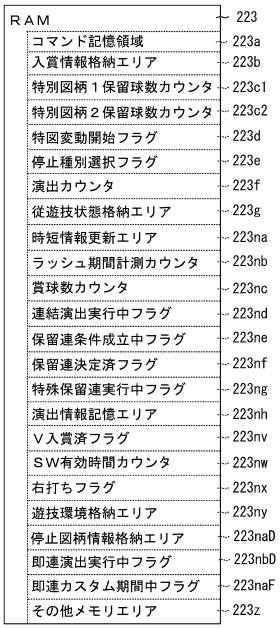
【図９３３】



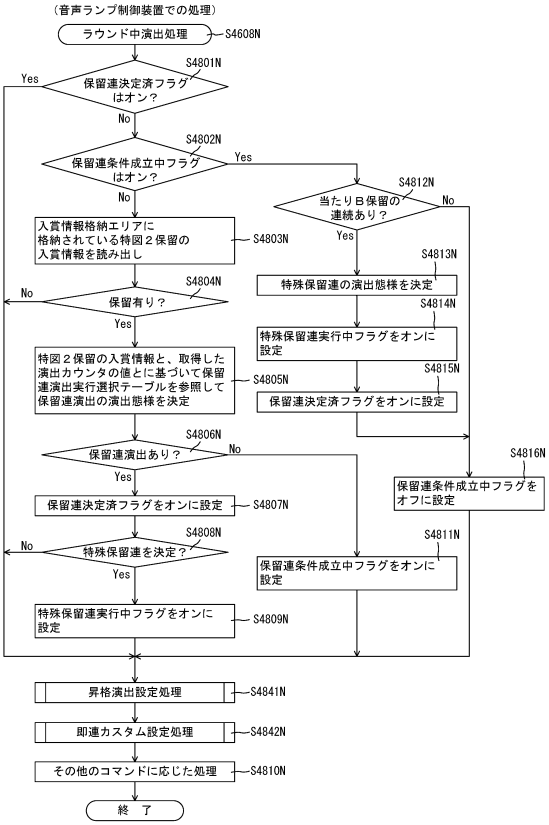
【図９３４】



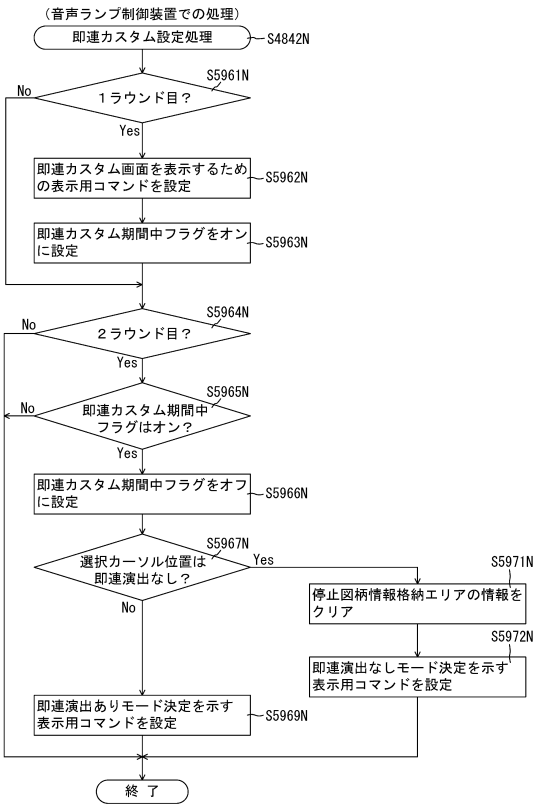
【図９３５】



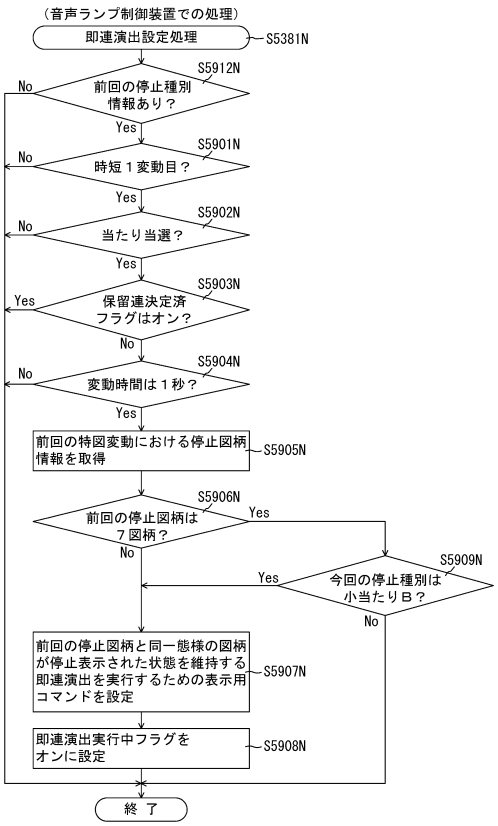
【図９３６】



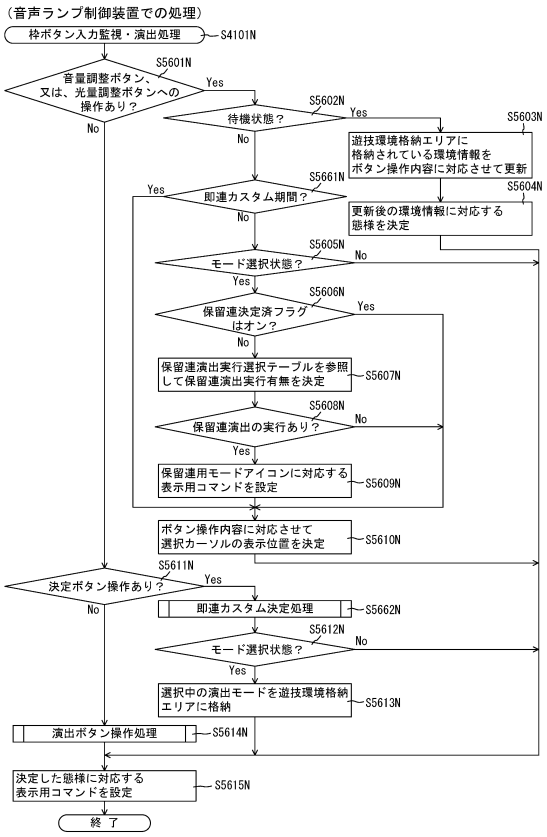
【図９３７】



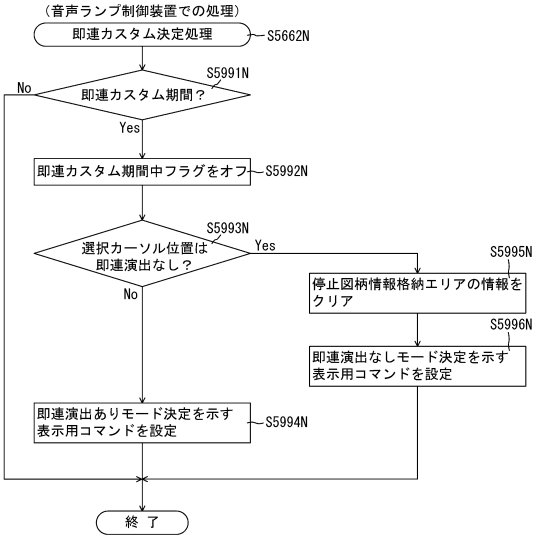
【図９３８】



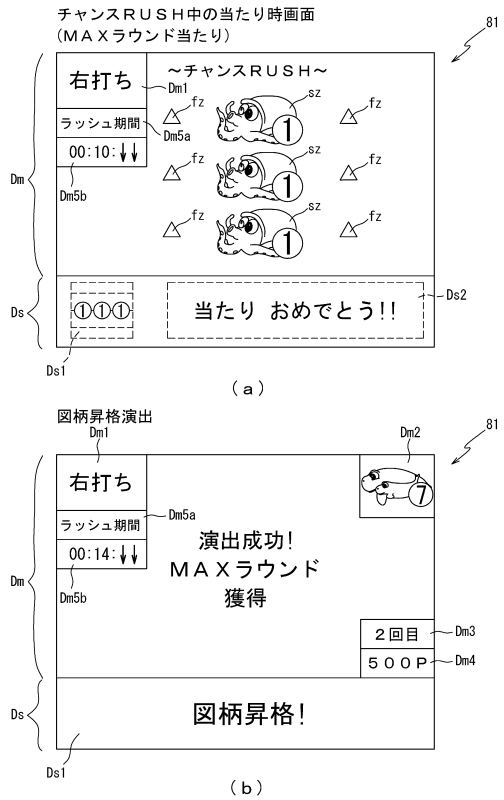
【図９３９】



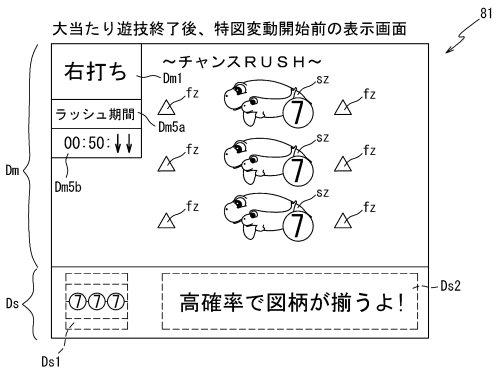
【図９４０】



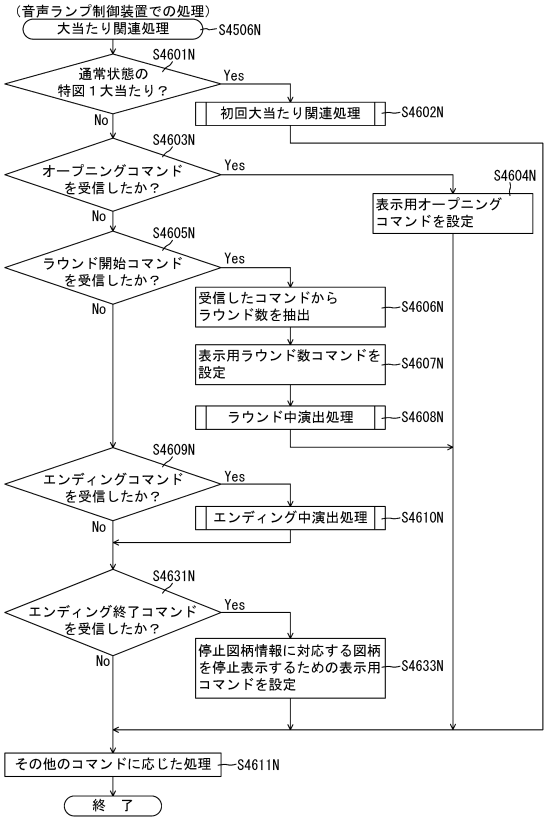
【図９４１】



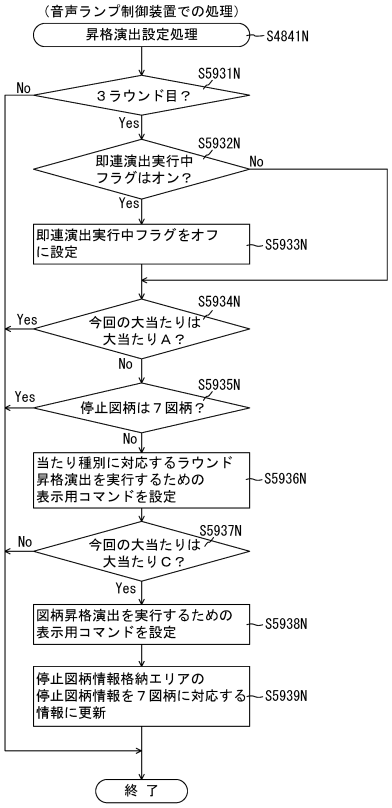
【図９４２】



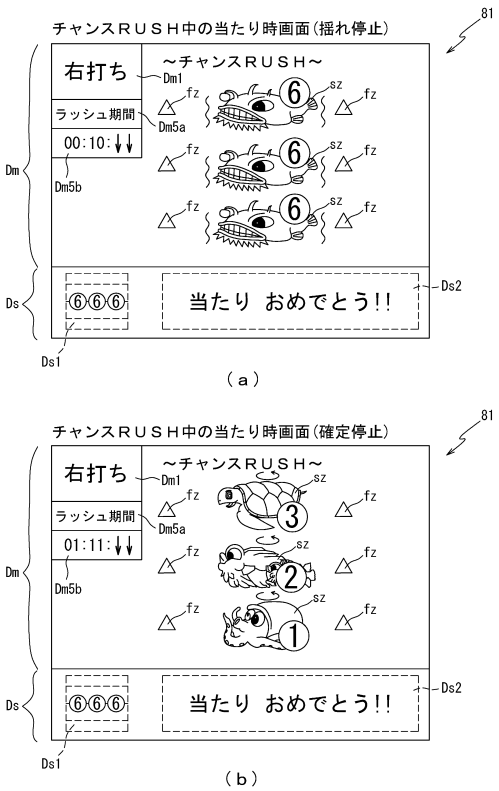
【図９４３】



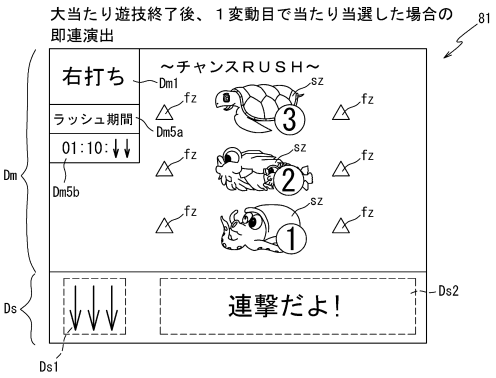
【図９４４】



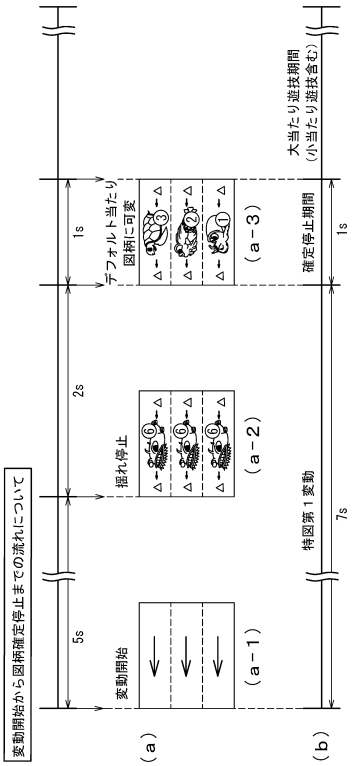
【図９４５】



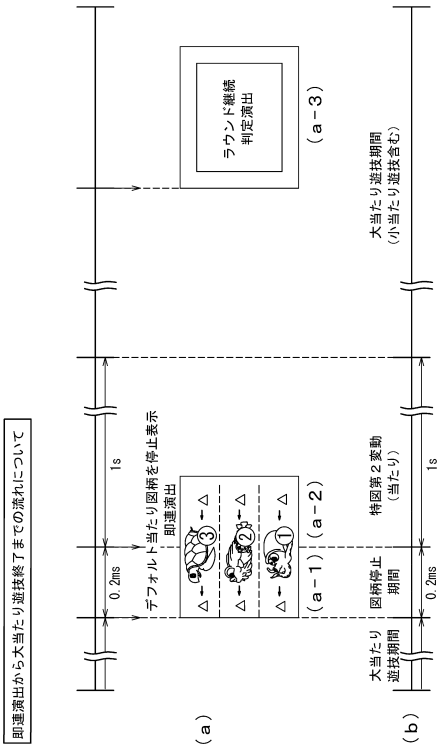
【図９４６】



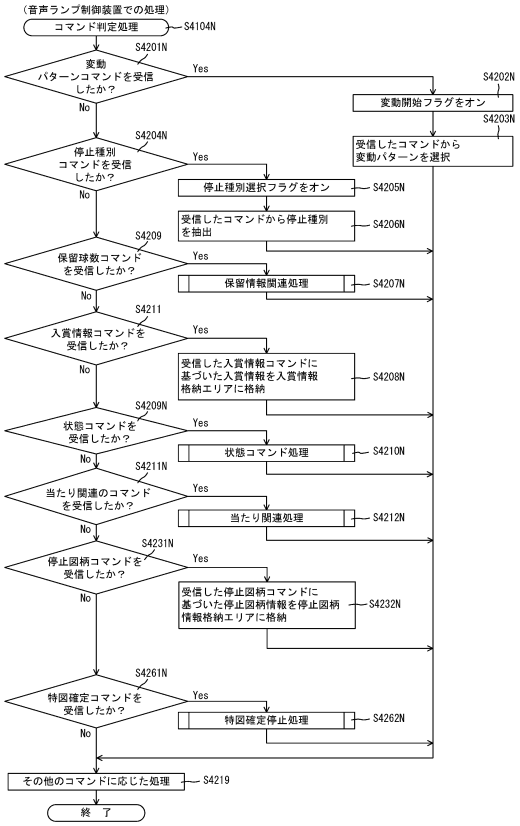
【図９４７】



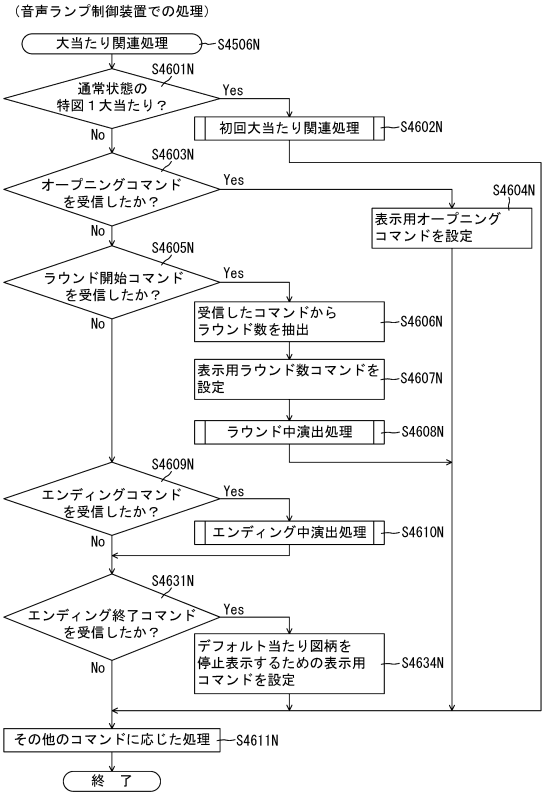
【図９４８】



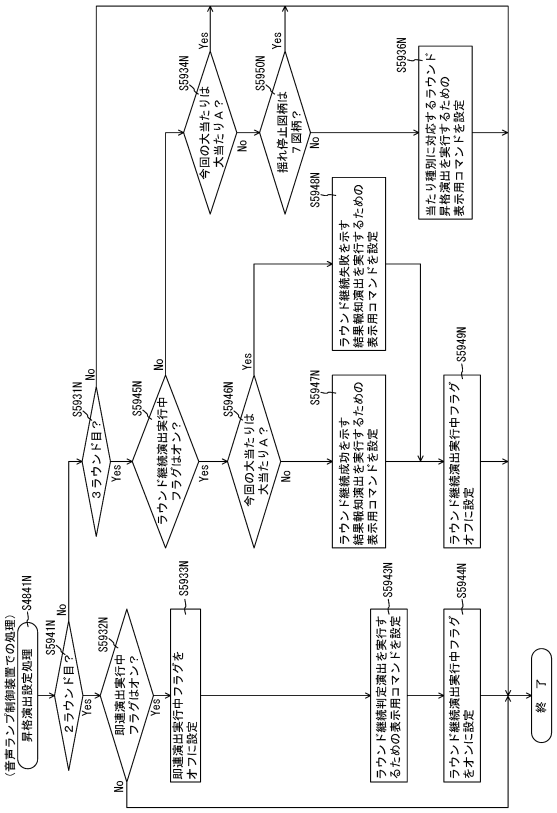
【図９４９】



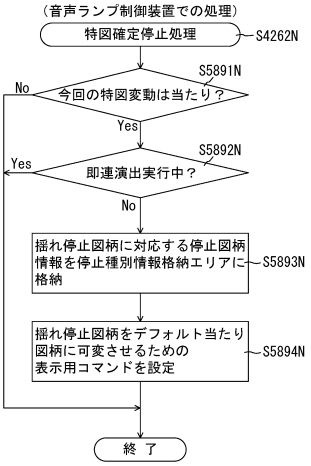
【図９５０】



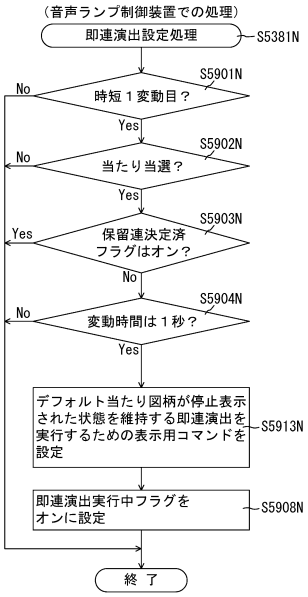
【図９５１】



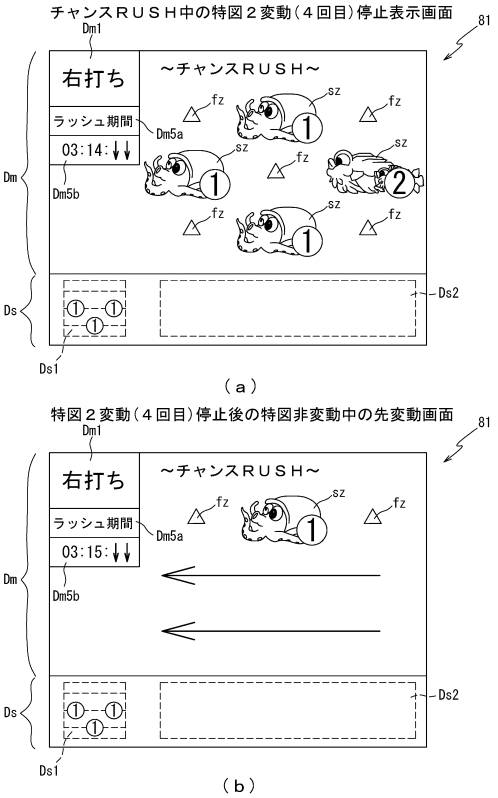
【図９５２】



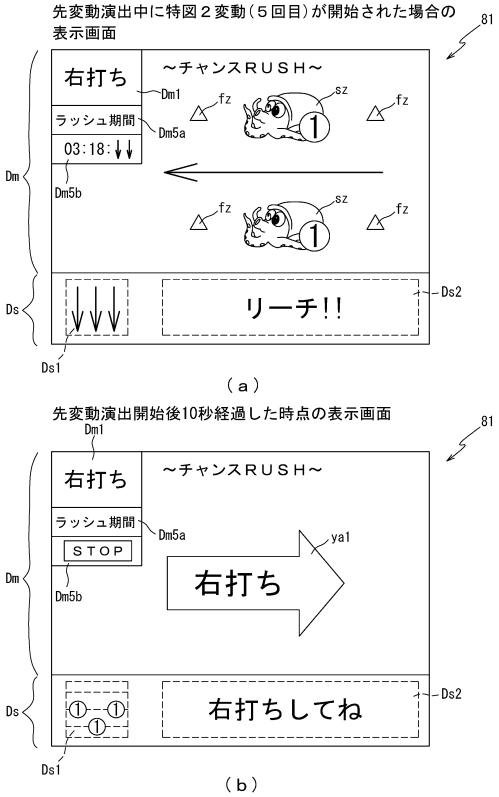
【図９５３】



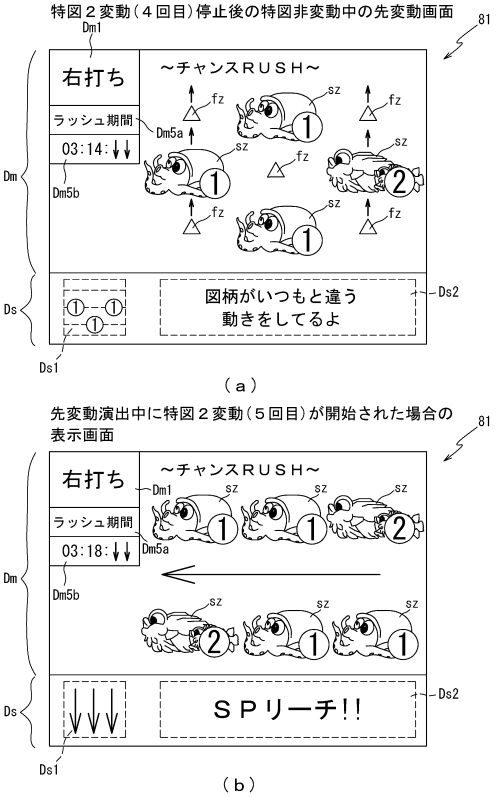
【図９５４】



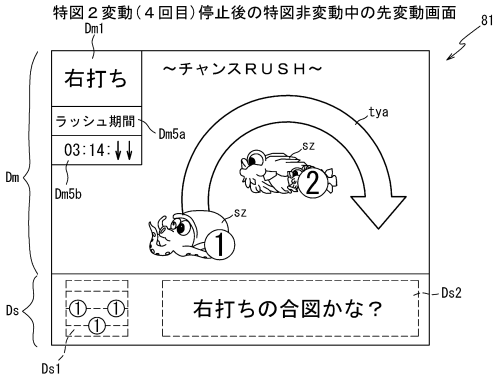
【図９５５】



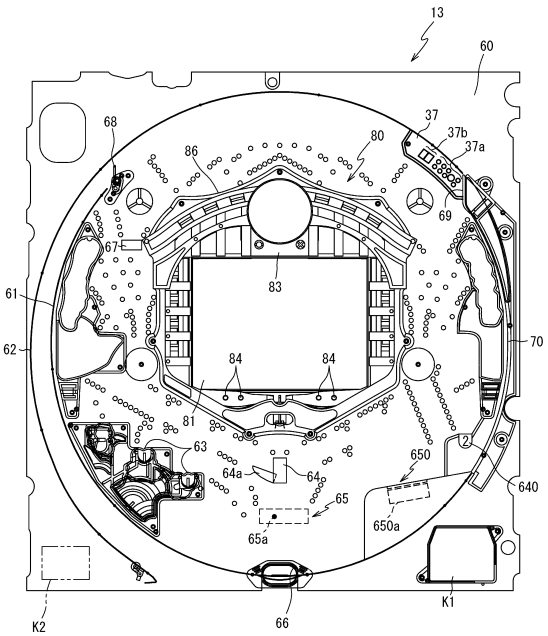
【図９５６】



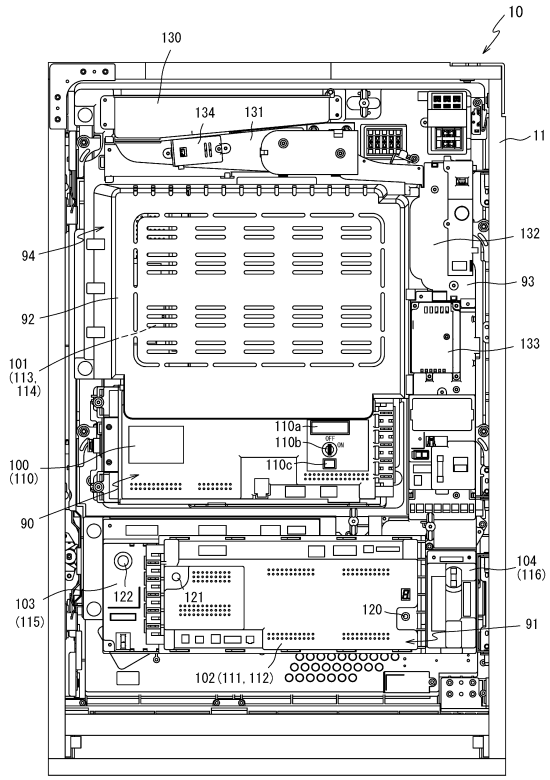
【図９５７】



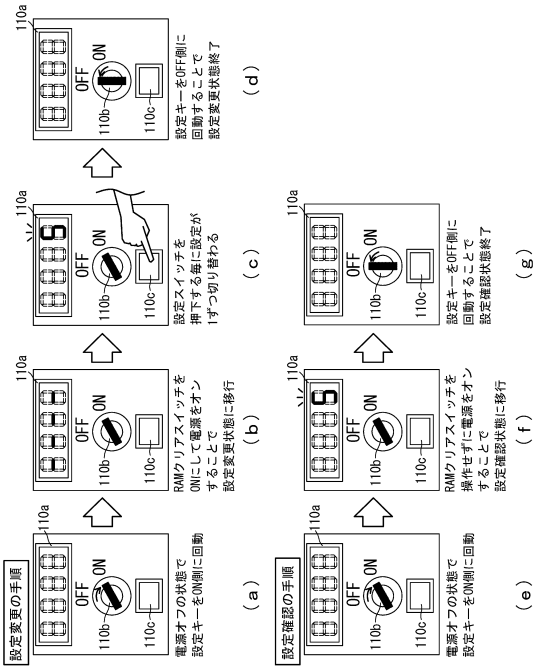
【図９５８】



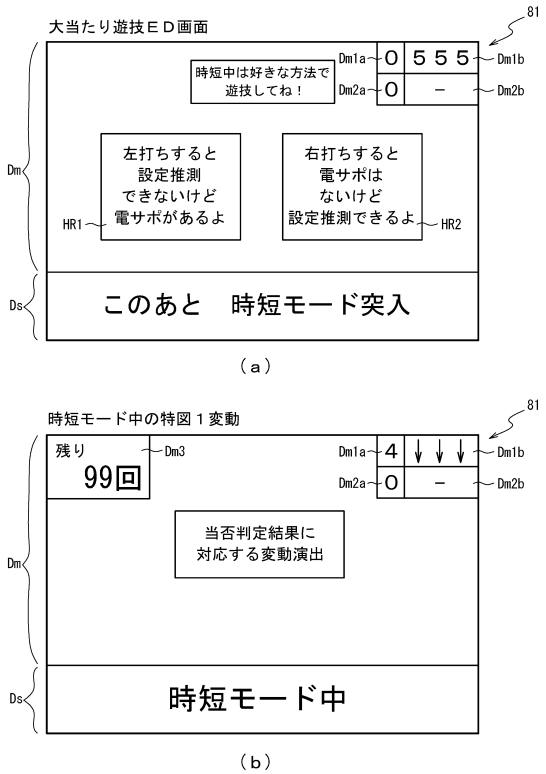
【図９５９】



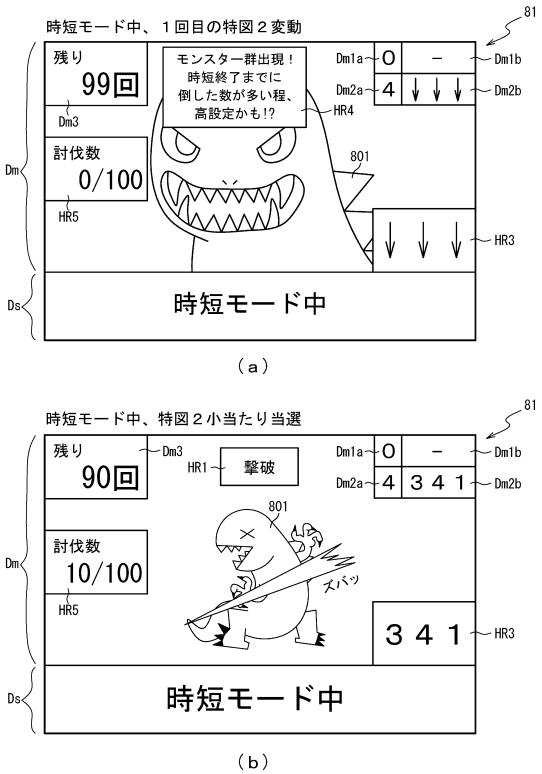
【図９６０】



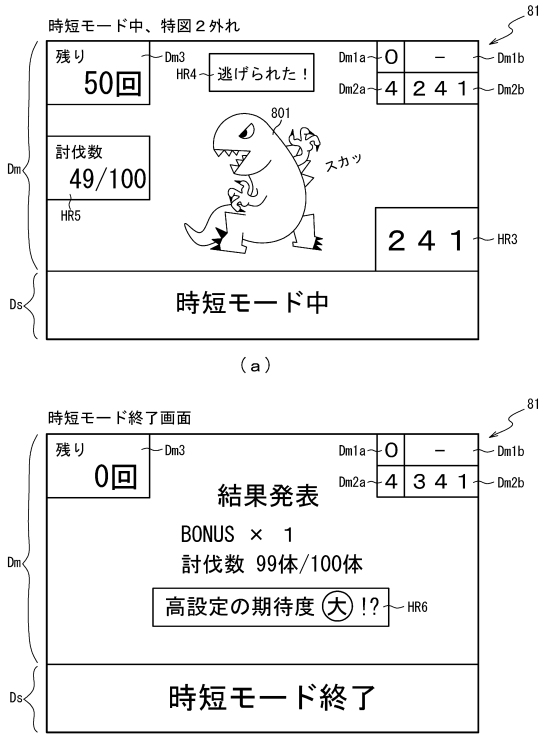
【図９６１】



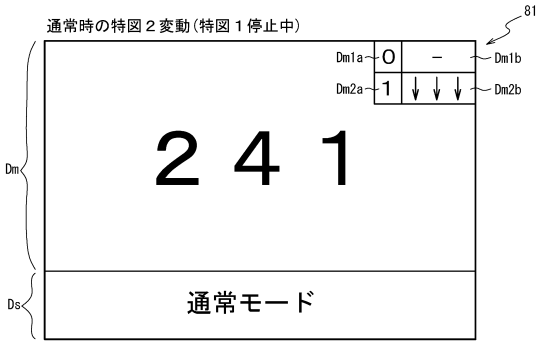
【図９６２】



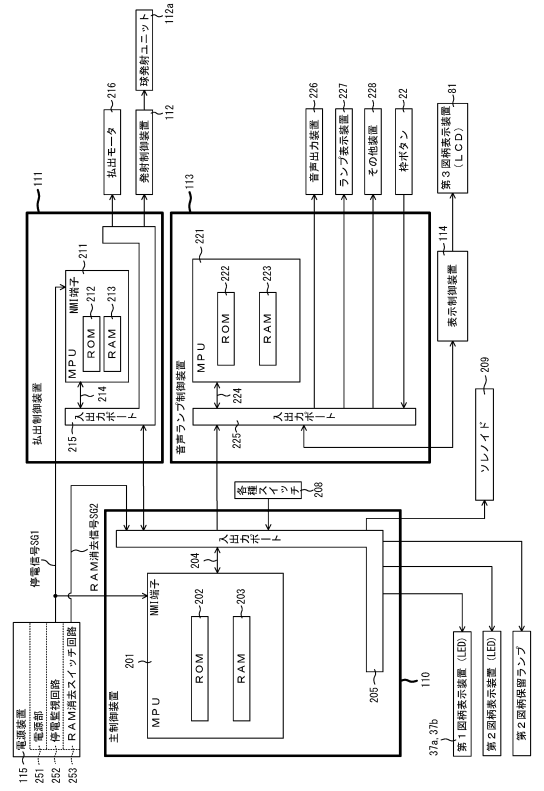
【図９６３】



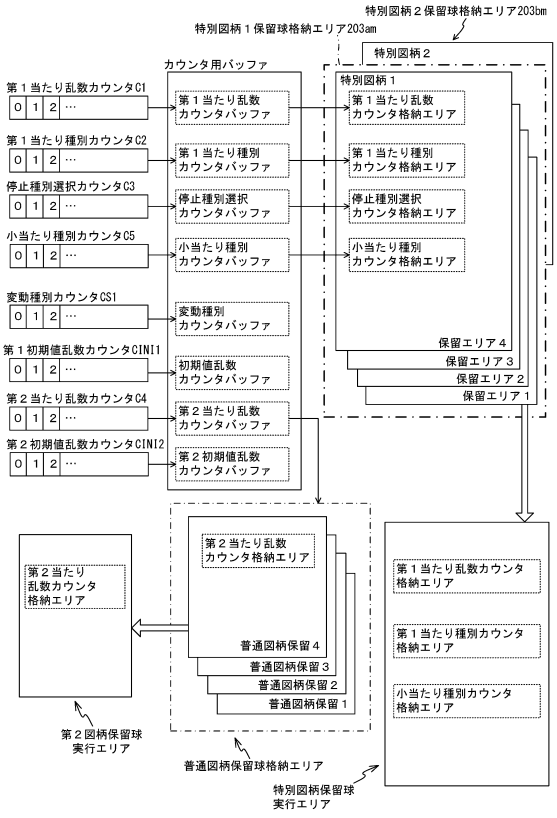
【図９６４】



【図９６５】



【図９６６】



【図９６７】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202am
第１当たり種別選択テーブル	202bm
第２当たり乱数テーブル	202cm
変動パターン選択テーブル	202dm

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203am
特別図柄２保留球格納エリア	203bm
普通図柄保留球格納エリア	203cm
特別図柄１保留球数カウンタ	203dm
特別図柄２保留球数カウンタ	203em
普通図柄保留球数カウンタ	203fm
時短中カウンタ	203gm
大当たり開始フラグ	203hm
大当たり中フラグ	203im
設定値格納エリア	203jm
特図１変動時間カウンタ	203km
特図２変動時間カウンタ	203mm
特図１大当たりフラグ	203nm
特図２大当たりフラグ	203pm
確変フラグ	203qm
特図１変動停止フラグ	203rm
特図２変動停止フラグ	203sm
特図２変動回数カウンタ	203tm
特図２小当たりフラグ	203um
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図９６８】

202

第１当たり乱数テーブル202am

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
低確率状態	大当たり	共通	1	0～204
			2	0～209
			3	0～218
			4	0～248
			5	0～272
			6	0～298
	小当たり	特図１	共通	－
		特図２		300～65535
高確率状態	大当たり	共通	1	0～935
			2	0～1007
			3	0～1039
			4	0～1129
			5	0～1260
			6	0～1638
	小当たり	特図１	共通	－
		特図２		1640～65535

【図９６９】

設定値毎の外れと小当たりの比率

特別図柄の状態	図柄種別	設定	外れと小当たりの比率（外れ：小当たり）
低確率状態	特図２	1	95：65235（1：687）
		2	90：65235（1：724）
		3	81：65235（1：805）
		4	51：65235（1：1279）
		5	27：65235（1：2416）
		6	1：65235
高確率状態	特図２	1	704：63895（1：90）
		2	632：63895（1：101）
		3	601：63895（1：106）
		4	510：63895（1：125）
		5	1456：63895（1：347）
		6	1：63895

【図９７０】

202

第１当たり種別選択テーブル202bm

図柄種別	大当たり種別	時短中カウンタ203gm	確変フラグ203qm	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
共通	大当たりＡ（10R確変大当たり）	100	オン	0～79（振り分け80%）
	大当たりＢ（10R時短大当たり）	100	オフ	80～99（振り分け20%）

（ａ）

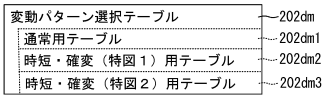
202

第２当たり乱数テーブル202cm

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

【図９７１】



（ａ）

202

通常用テーブル202dm1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たりノーマル変動	20000	0～39
		当たりスーパー変動	30000	40～119
		当たりスペシャル変動	40000	120～198
	外れ	短外れ	8000	0～70
		長外れ	12000	71～130
		外れノーマル変動	20000	131～170
		外れスーパー変動	30000	171～198
特図２	大当たり	当たりロング変動	600000	0～198
	外れ 小当たり	外れロング変動	600000	0～198

（ｂ）

202

時短・確変（特図１）用テーブル202dm2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たり超短変動	2000	0～198
	外れ	超短外れ	2000	0～198

（ｃ）

【図９７２】

202

時短・確変（特図２）用テーブル202dm3

図柄種別	当否判定結果	特図２変動回数カウンタ 203tm (0～100)	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図２	大当たり	1	当たり長変動	10000	0～198
		2～100	当たり超短変動	2000	0～198
	外れ 小当たり	1	外れ短変動	5000	0～198
		2～100	外れ超短変動	2000	0～198

【図９７３】

（ａ）

（ｂ）

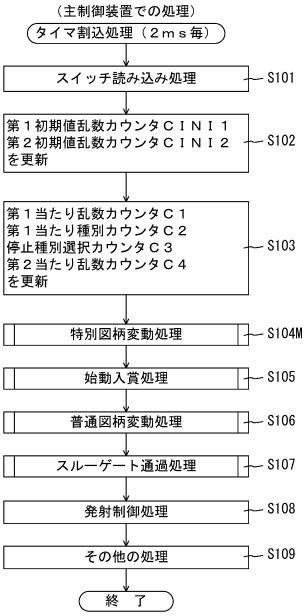
【図９７４】

222

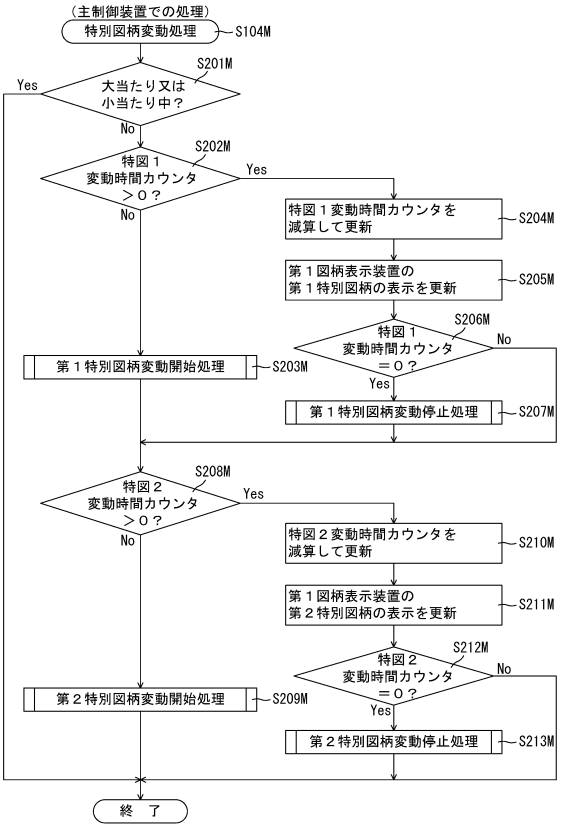
設定示唆態様決定テーブル222bm

従小当たり回数カウンタ223mm	設定値	設定示唆態様	演出カウンタ 223fm(0～198)
100	6	設定６濃厚！	0～9
		高設定の期待「大」	10～169
		高設定の期待「中」	170～198
	5	高設定の期待「大」	0～169
		高設定の期待「中」	170～198
	1～4	高設定の期待「中」	0～49
		高設定の期待「小」	50～198
95～99	5，6	高設定の期待「大」	0～99
		高設定の期待「中」	100～198
	1～4	高設定の期待「中」	0～198
0～94	5，6	高設定の期待「大」	0～19
		高設定の期待「中」	20～198
	1～4	高設定の期待「中」	0～149
		高設定の期待「小」	150～198

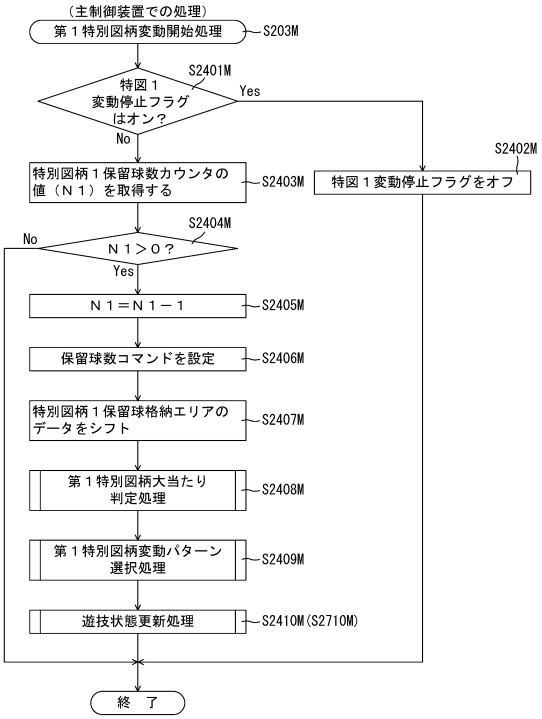
【図９７５】



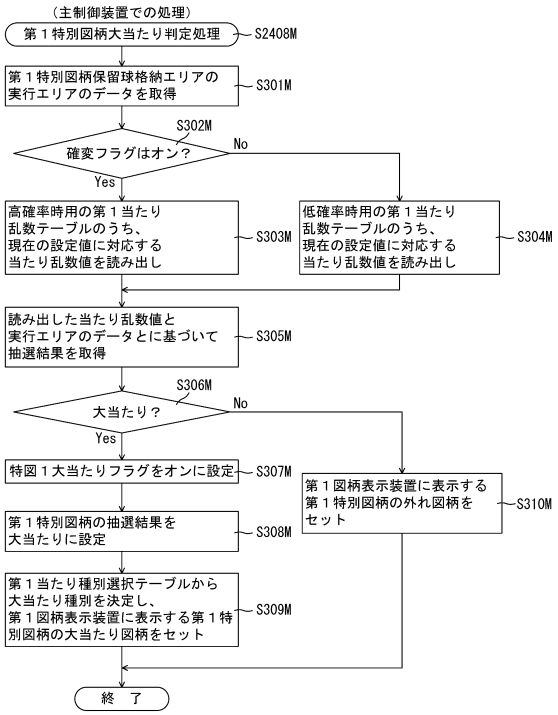
【図９７６】



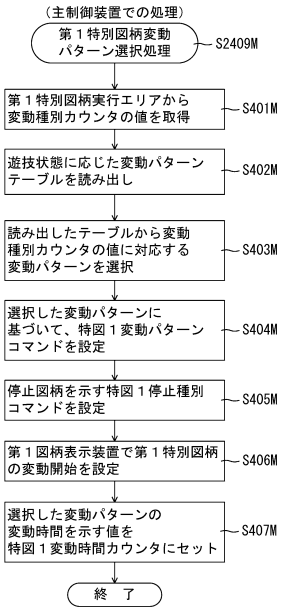
【図９７７】



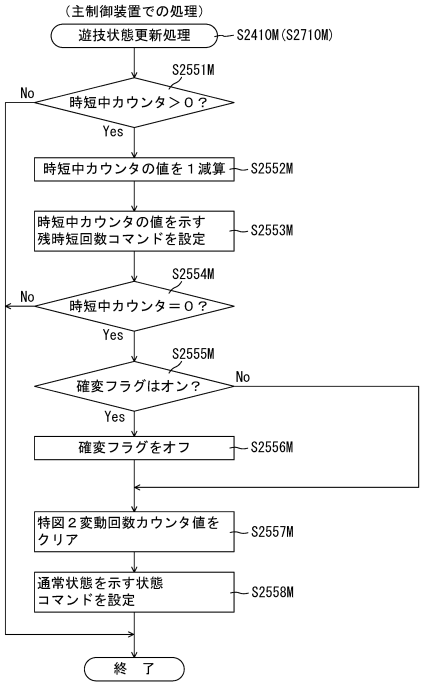
【図９７８】



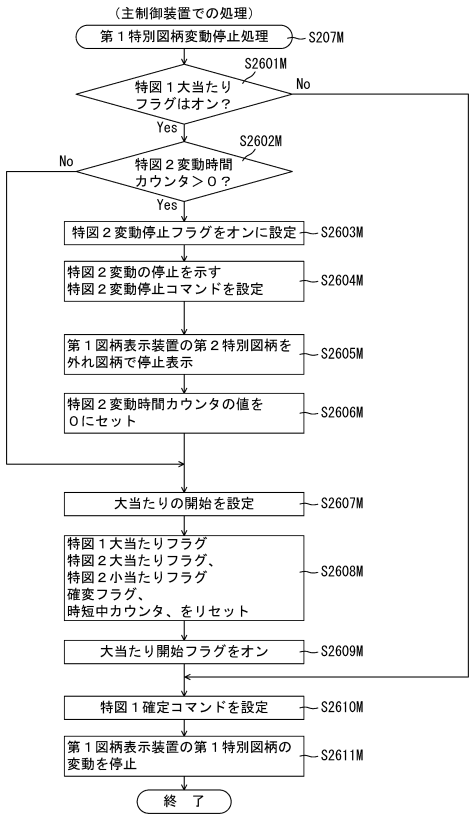
【図９７９】



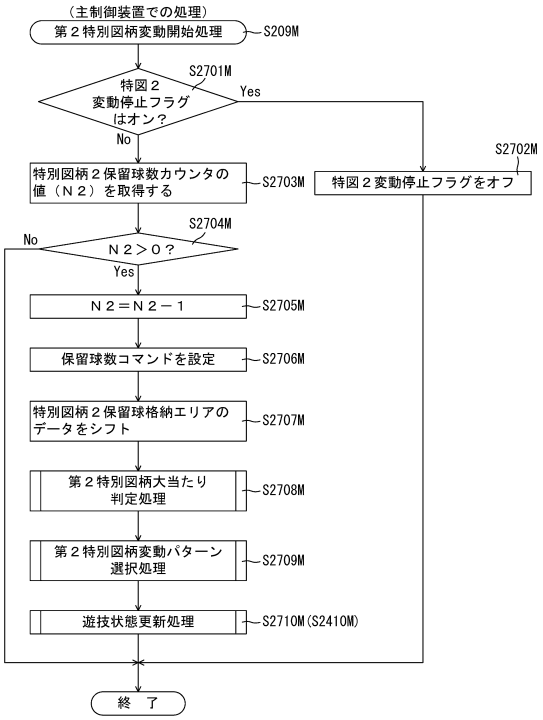
【図９８０】



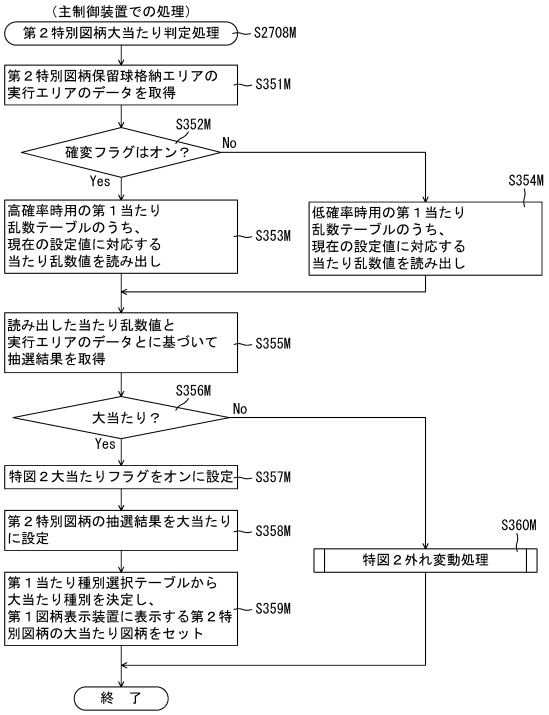
【図９８１】



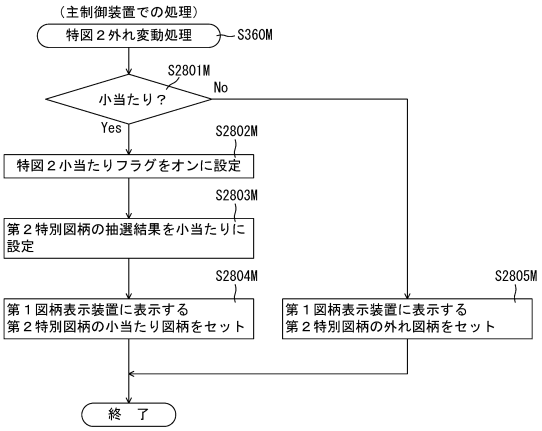
【図９８２】



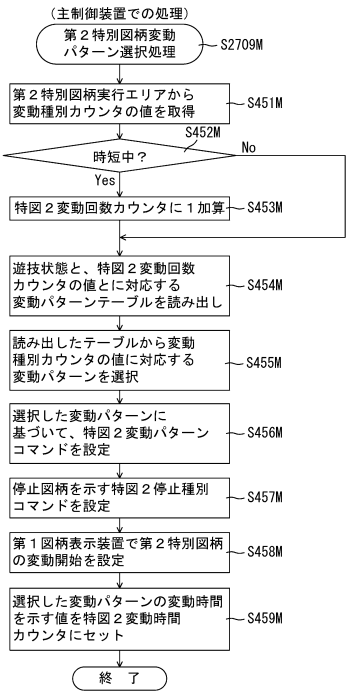
【図９８３】



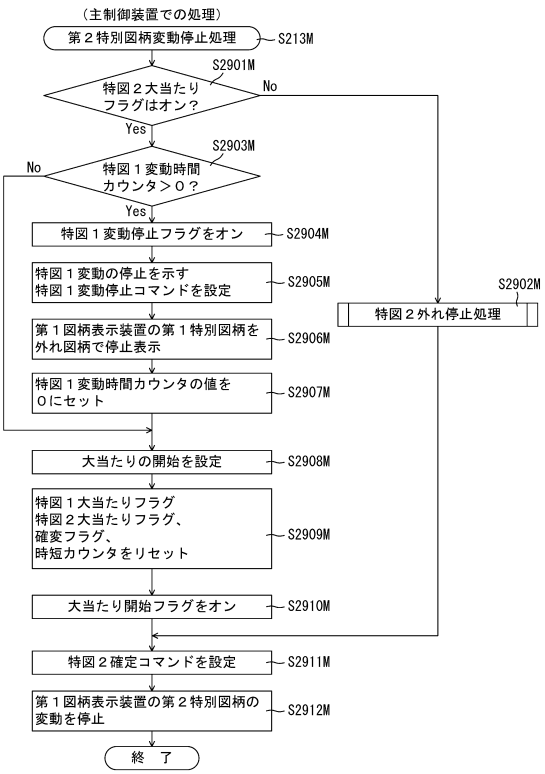
【図９８４】



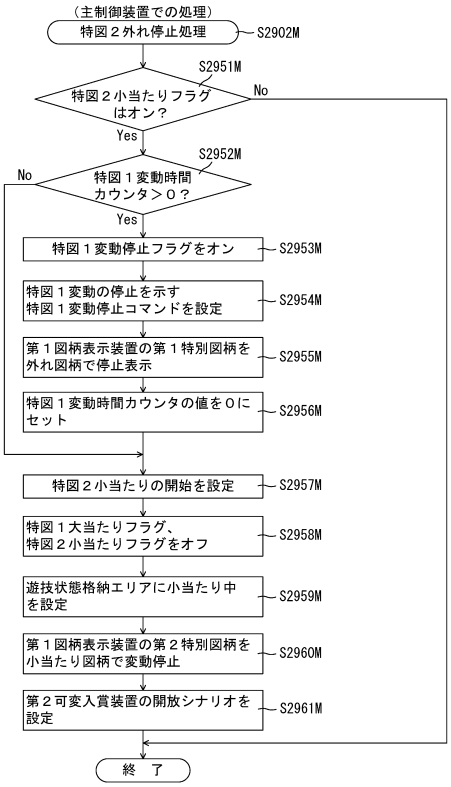
【図９８５】



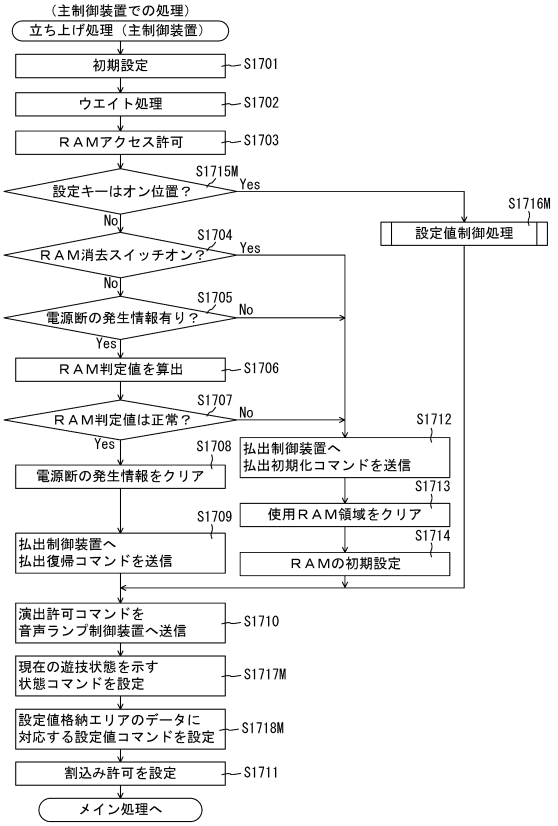
【図９８６】



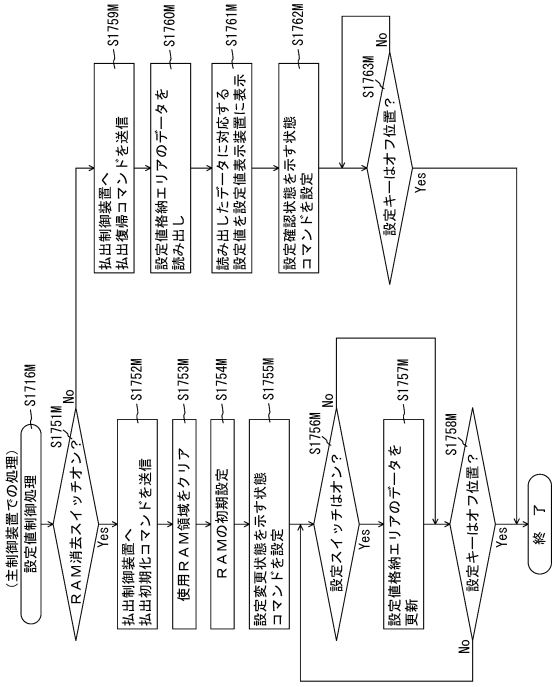
【図９８７】



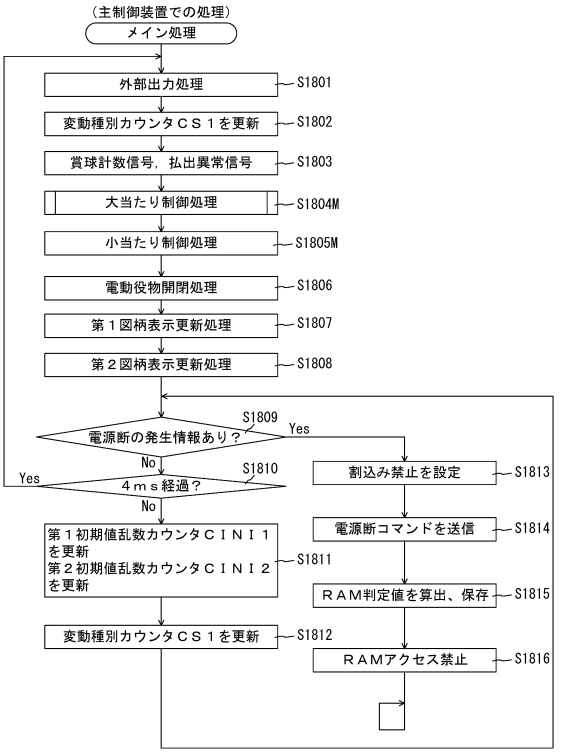
【図９８８】



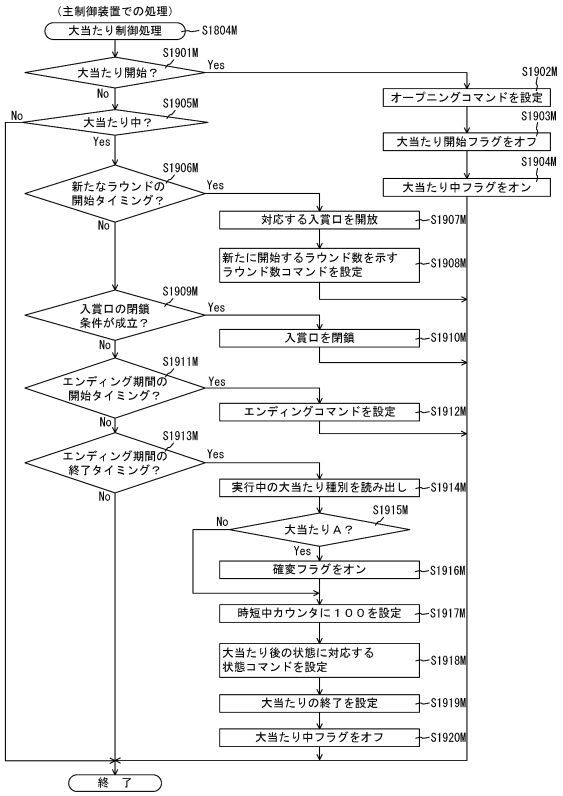
【図９８９】



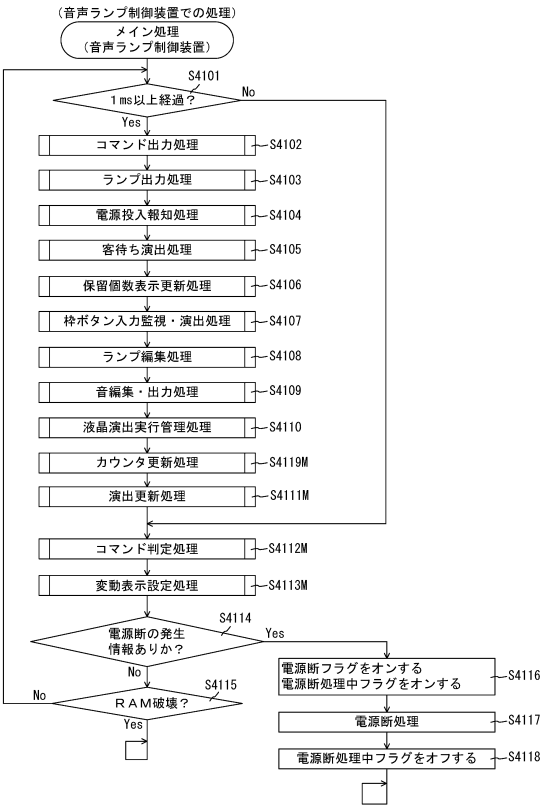
【図９９０】



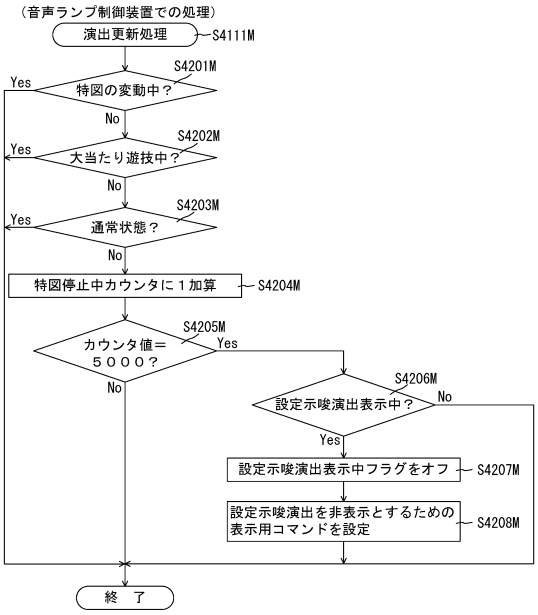
【図９９１】



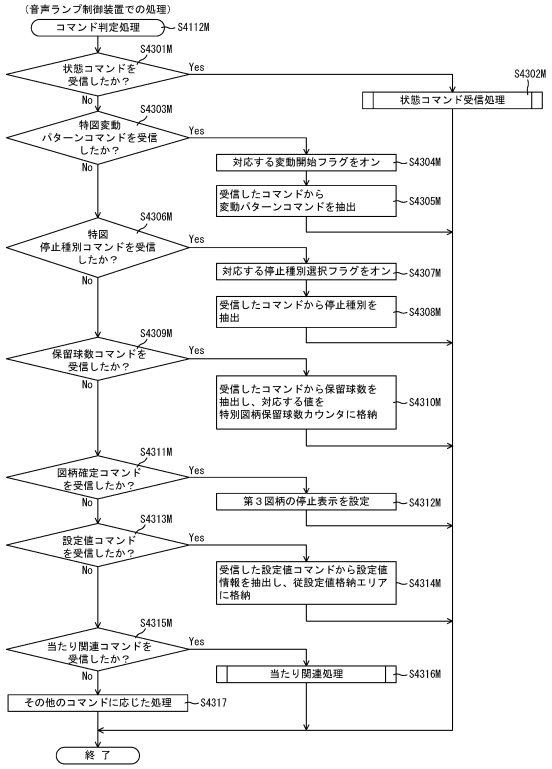
【図９９２】



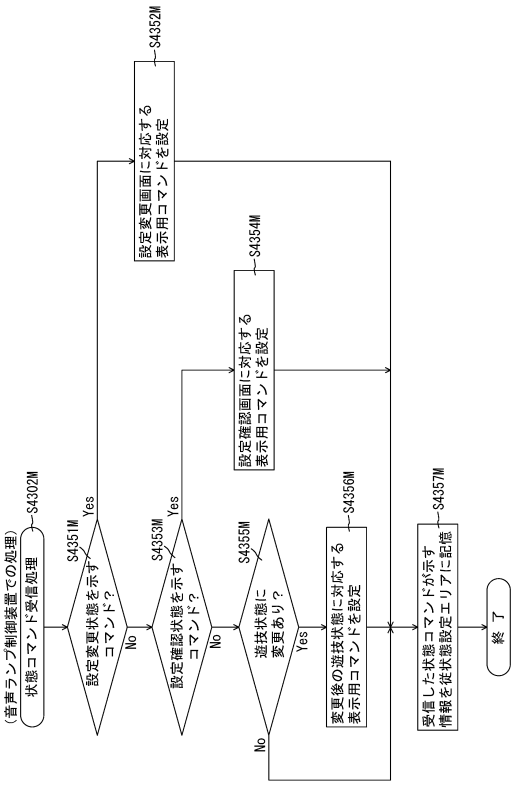
【図９９３】



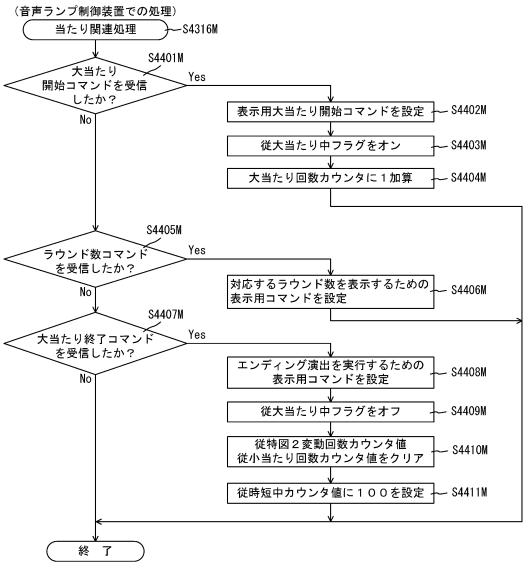
【図９９４】



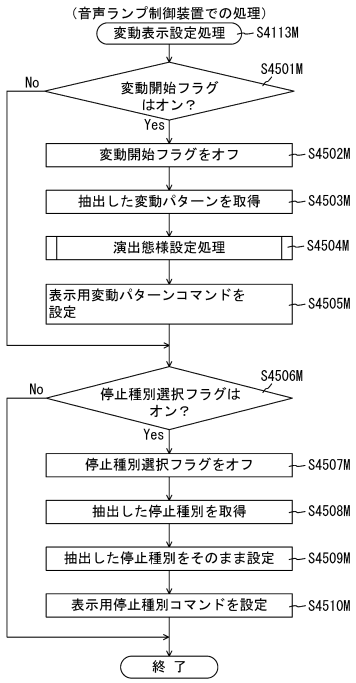
【図９９５】



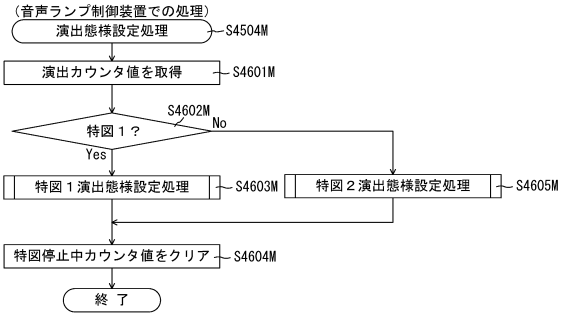
【図９９６】



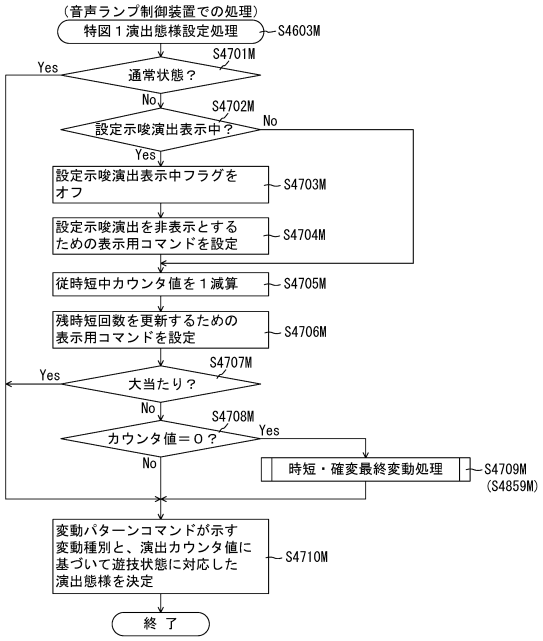
【図９９７】



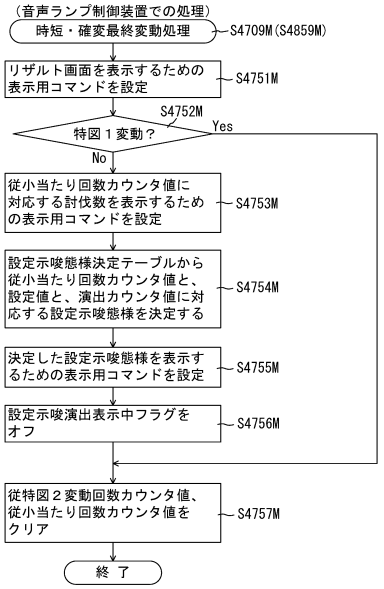
【図９９８】



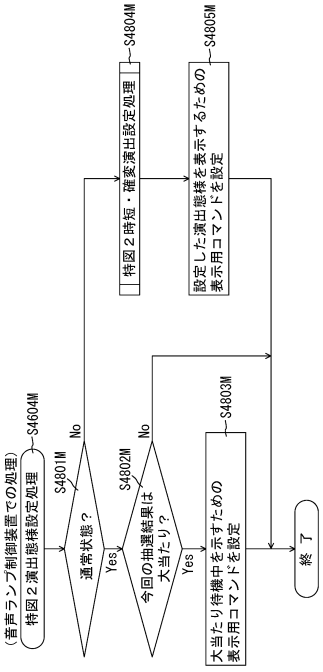
【図９９９】



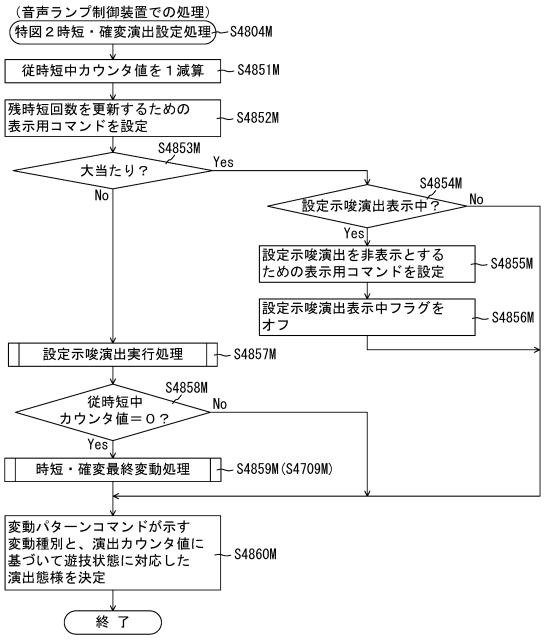
【図１０００】



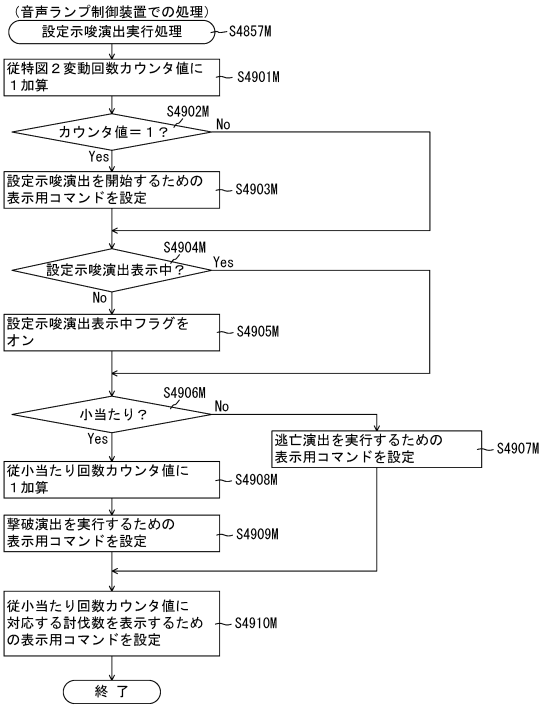
【図１００１】



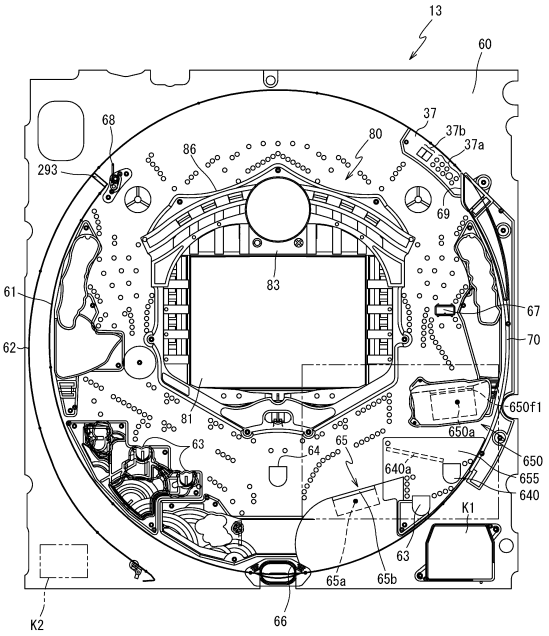
【図１００２】



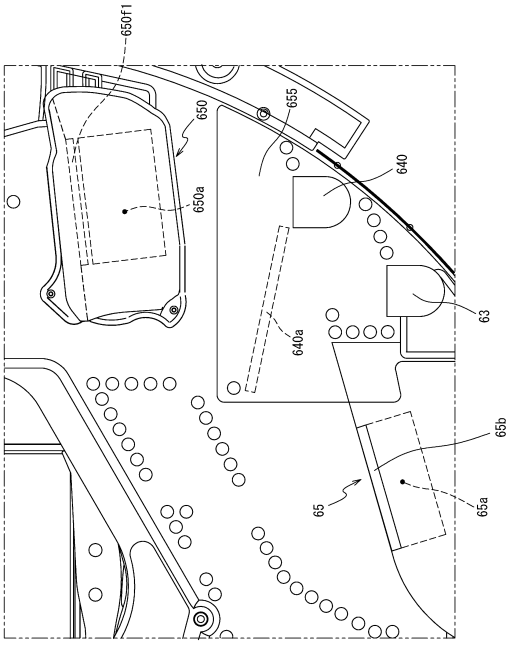
【図１００３】



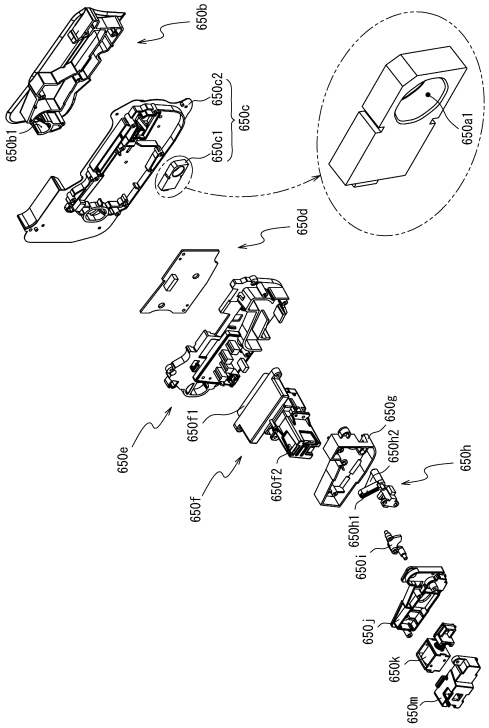
【図１００４】



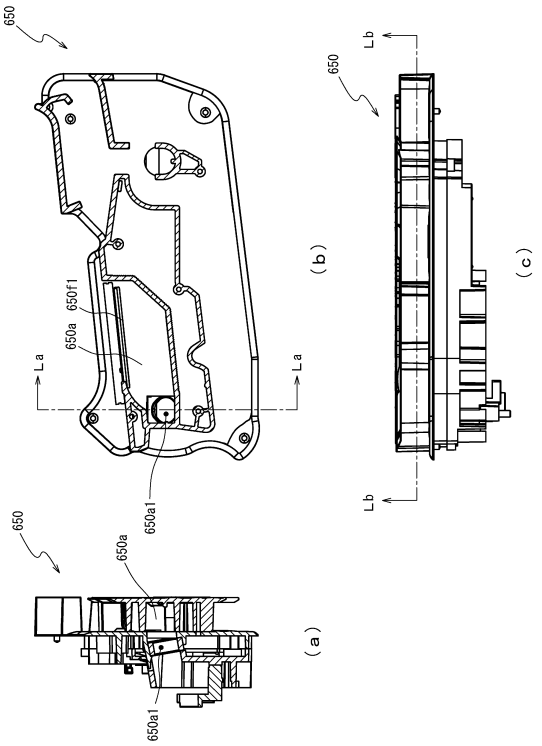
【図１００５】



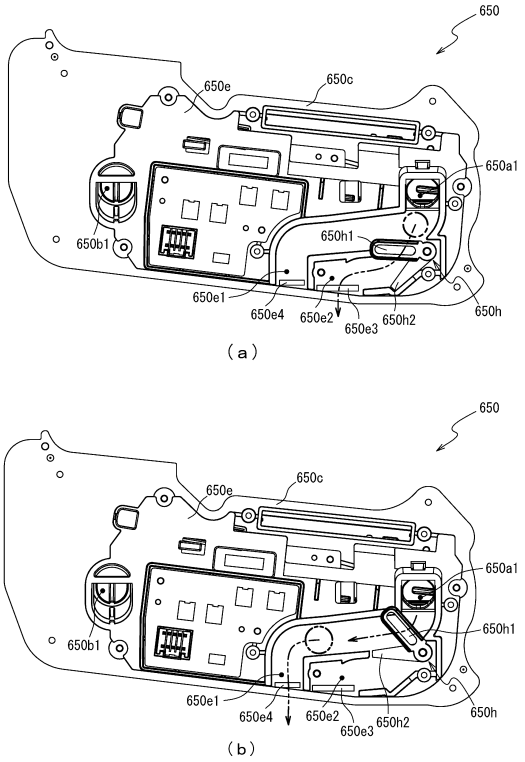
【図１００６】



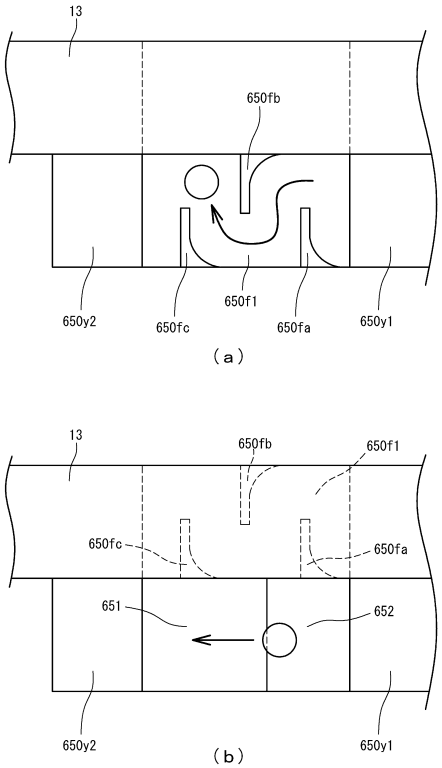
【図１００７】



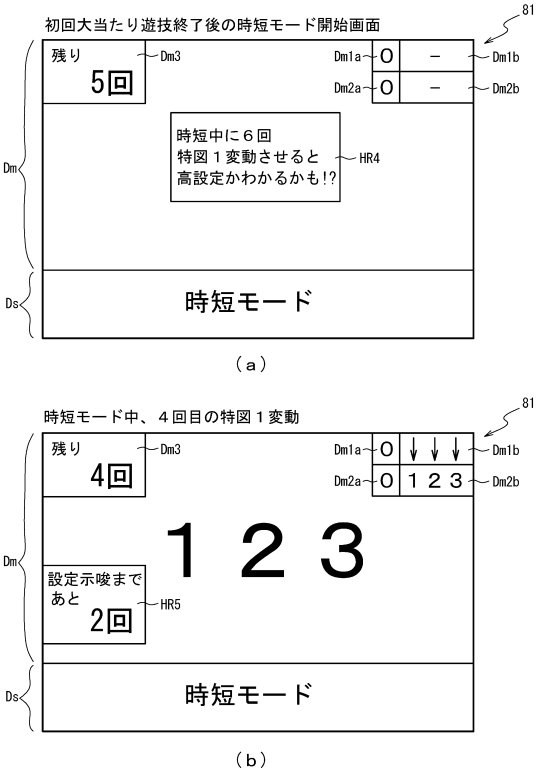
【図１００８】



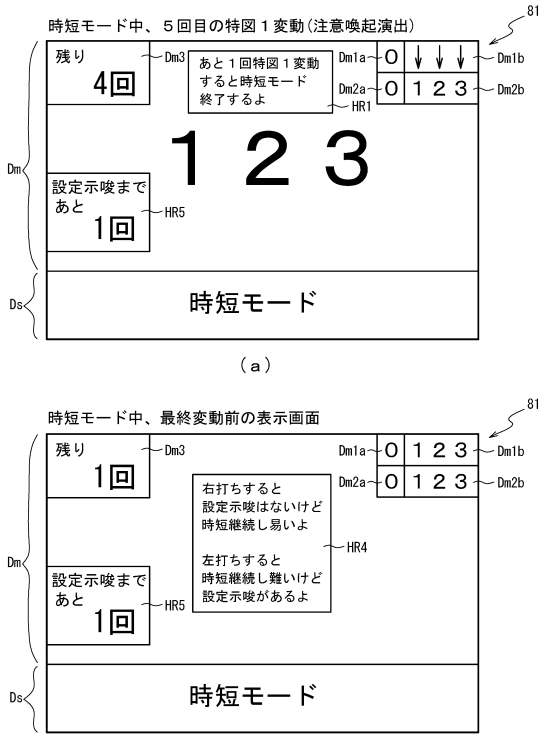
【図１００９】



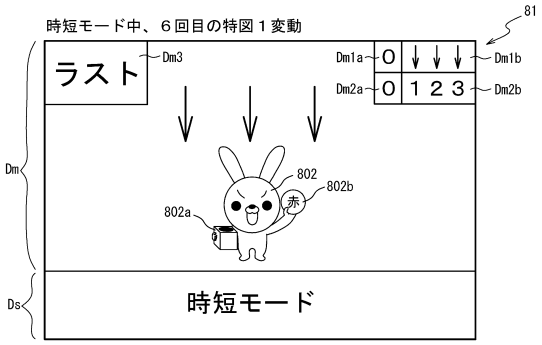
【図１０１０】



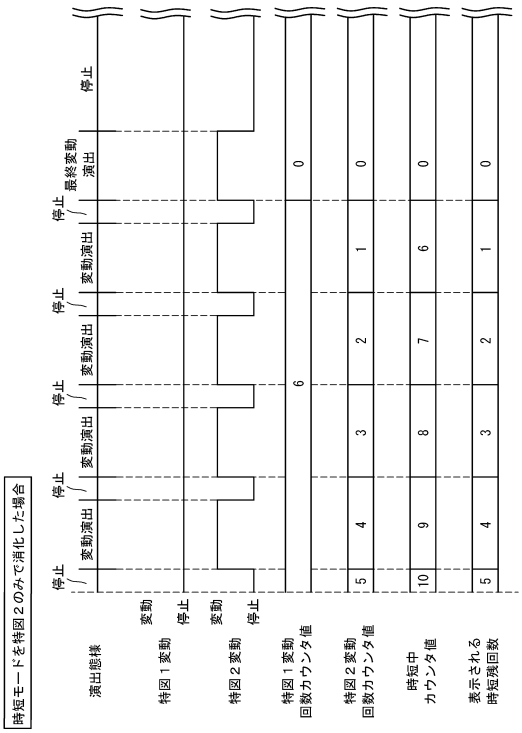
【図１０１１】



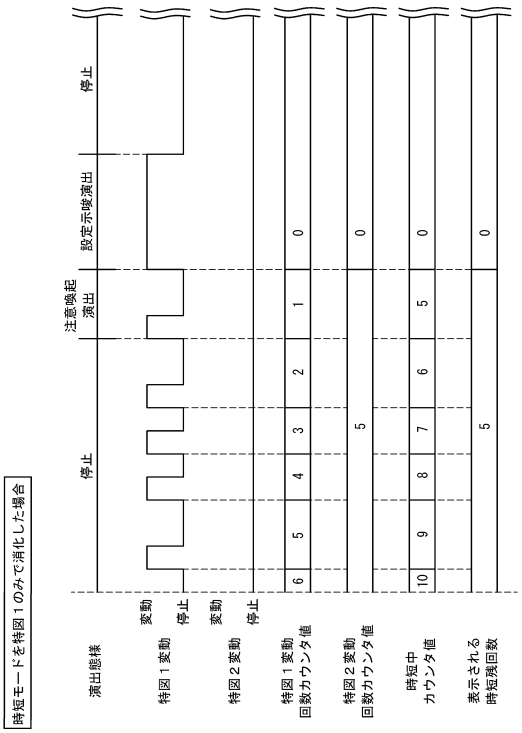
【図１０１２】



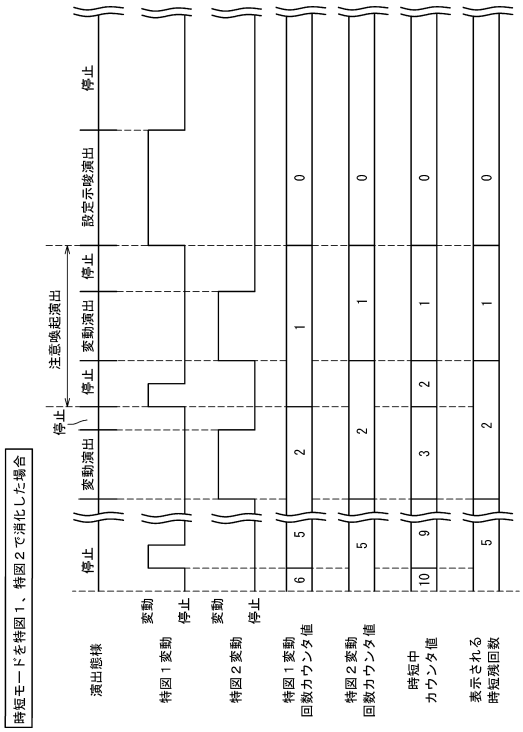
【図１０１３】



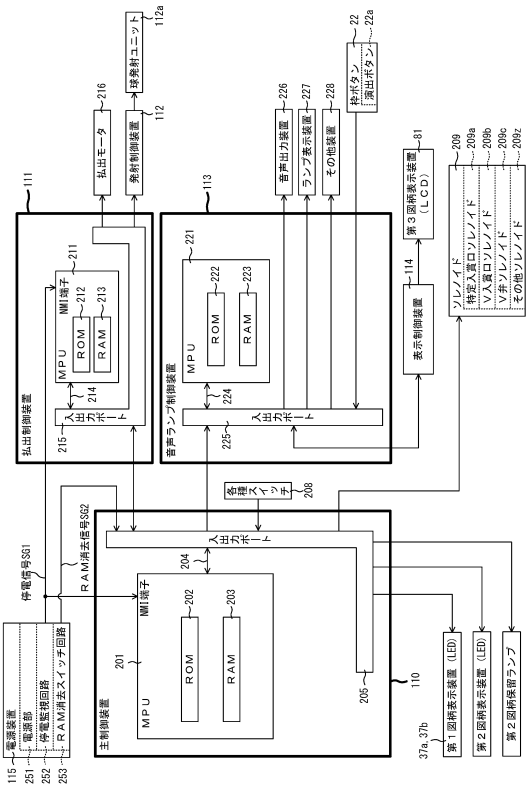
【図１０１４】



【図１０１５】



【図１０１６】



【図１０１７】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202amA
第１当たり種別選択テーブル	202bmA
第２当たり乱数テーブル	202cmA
変動パターン選択テーブル	202dmA
時短付与テーブル	202emA
小当たり種別選択テーブル	202fmA

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203am
特別図柄２保留球格納エリア	203bm
普通図柄保留球格納エリア	203cm
特別図柄１保留球数カウンタ	203dm
特別図柄２保留球数カウンタ	203em
普通図柄保留球数カウンタ	203fm
時短中カウンタ	203gm
大当たり開始フラグ	203hm
大当たり中フラグ	203im
設定値格納エリア	203jm
特図１変動時間カウンタ	203km
特図２変動時間カウンタ	203mm
特図１大当たりフラグ	203nm
特図２大当たりフラグ	203pm
特図２変動回数カウンタ	203tm
特図１変動回数カウンタ	203amA
小当たり種別格納エリア	203bmA
小当たり開始フラグ	203cmA
小当たり中フラグ	203dmA
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203emA
Ｖフラグ	203fmA
Ｖ通過フラグ	203gmA
小当たりカウンタ	203hmA
特図２入賞フラグ	203imA
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１０１８】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202amA
特別図柄１乱数テーブル	202amA1
特別図柄２乱数テーブル	202amA2

202

特別図柄１乱数テーブル202amA1

（ｂ）

抽選結果	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
大当たり	1	0～204
	2	0～209
	3	0～218
	4	0～248
	5	0～272
	6	0～298
小当たり	共通	－

202

特別図柄２乱数テーブル202amA2

（ｃ）

抽選結果	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
大当たり	1	0～204
	2	0～209
	3	0～218
	4	0～248
	5	0～272
	6	0～298
小当たり	共通	56173～65535

【図１０１９】

202

第１当たり種別選択テーブル202bmA

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)
特図１	大当たりＡａ（３Ｒ時短２５４回大当たり）	0～4
	大当たりＢａ（３Ｒ時短５回大当たり）	5～99
特図２	大当たりＣａ（１０Ｒ時短１０回大当たり）	0～49
	大当たりＤａ（３Ｒ時短１０回大当たり）	50～99

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202cmA

第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
0～299

（ｂ）

202

小当たり種別選択テーブル202fmA

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値Ｃ５(0～99)
特図２	小当たりＡａ（Ｖ通過時大当たりＣａ）	0～49
	小当たりＢａ（Ｖ通過時大当たりＤａ）	50～99

（ｃ）

【図１０２０】

変動パターン選択テーブル 202dmA
- 通常用テーブル 202dmA1
- 時短用テーブル 202dmA2
- 時短最終変動用テーブル 202dmA3

（ａ）

202

通常用テーブル202dmA1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たりノーマル変動	20000	0～39
		当たりスーパー変動	30000	40～119
		当たりスペシャル変動	40000	120～198
	外れ	短外れ	8000	0～70
		長外れ	12000	71～130
		外れノーマル変動	20000	131～170
		外れスーパー変動	30000	171～198
特図２	－	－	－	－

（ｂ）

202

時短用テーブル202dmA2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たり長変動	12000	0～149
		当たり短変動	8000	150～198
	外れ	超短外れ	1000	0～198
特図２	大当たり小当たり	当たり長変動	12000	0～99
		当たり短変動	8000	100～198
	外れ	短外れ	8000	0～99
		超短外れ	1000	100～198

（ｃ）

【図１０２１】

202

時短最終変動用テーブル202dmA3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たり長変動	12000	0～198
	外れ	長外れ	12000	0～198
特図２	大当たり小当たり	当たり長変動	20000	0～198
	外れ	長外れ	20000	0～198

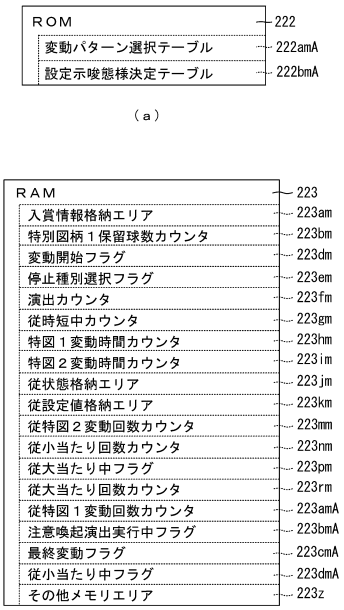
【図１０２２】

202

時短付与テーブル202emA

大当たり種別	遊技状態	時短付与内容（回数） 時短中カウンタ203gm	小当たりカウンタ203hmA	特図１変動回数カウンタ203amA	特図２変動回数カウンタ203tm
大当たりＡａ（３Ｒ）	共通	260	1	6	254
大当たりＢａ（３Ｒ）	通常	10	1	6	5
	時短	15	1	6	10
大当たりＣａ（１０Ｒ）	時短	15	1	6	10
大当たりＤａ（３Ｒ）	時短	15	1	6	10

【図１０２３】



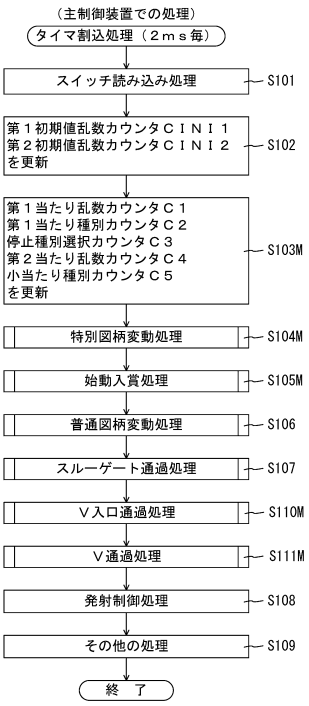
【図１０２４】

202

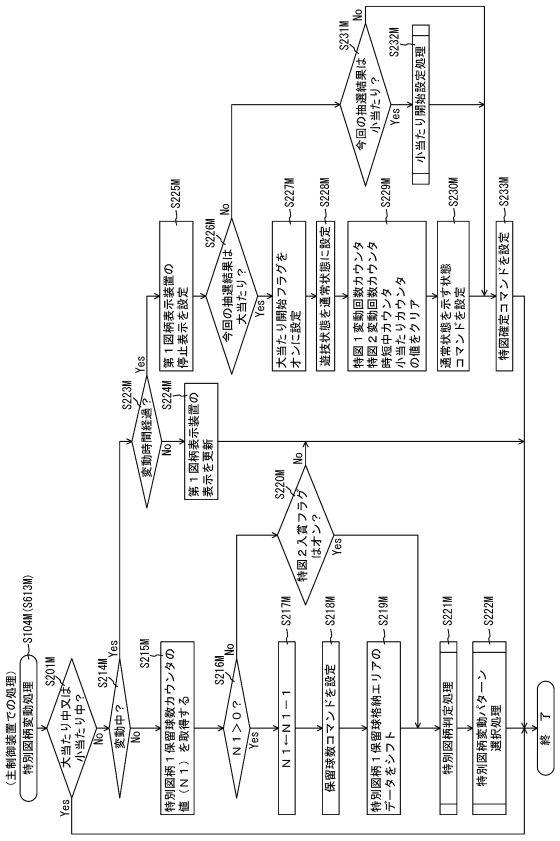
設定示唆態様決定テーブル222bmA

設定値	くじの色	演出カウンタ 223fm（0～198）
6	金	0～9
	赤	10～169
	青	170～194
	白	195～198
5	赤	0～154
	青	155～189
	白	190～198
4	赤	0～49
	青	50～149
	白	150～198
1～3	青	0～99
	白	100～198

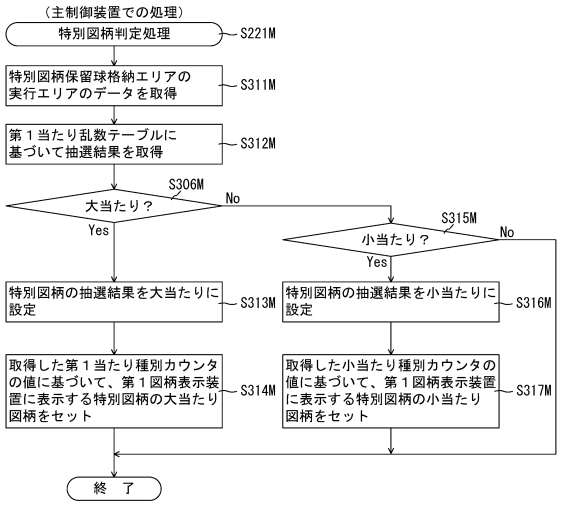
【図１０２５】



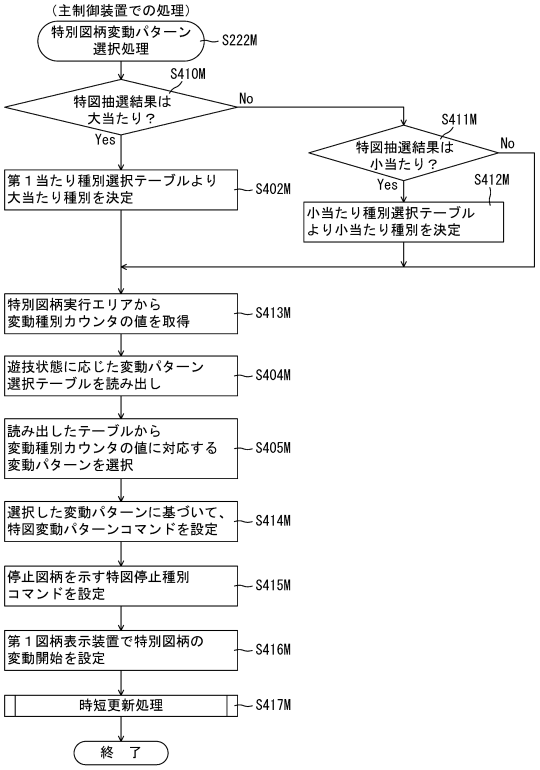
【図１０２６】



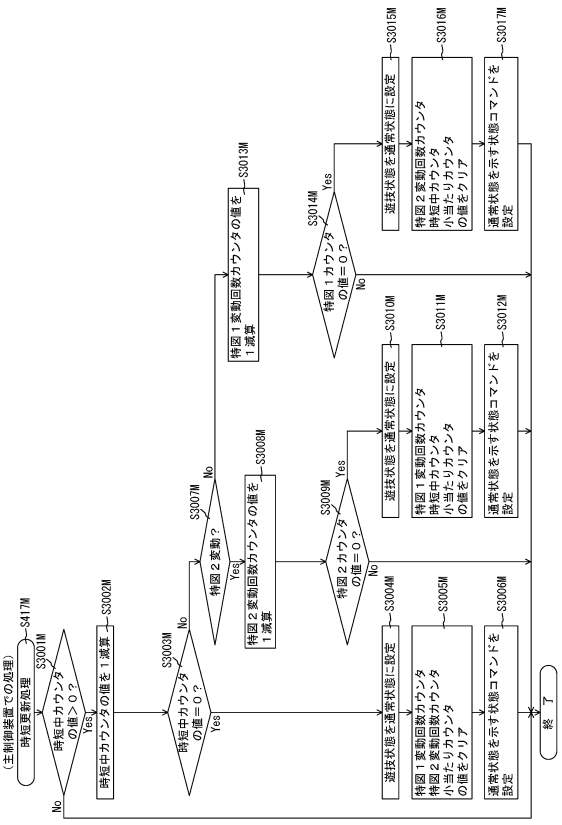
【図１０２７】



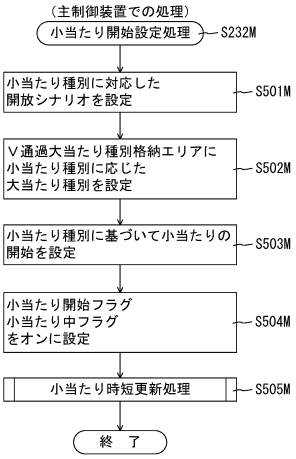
【図１０２８】



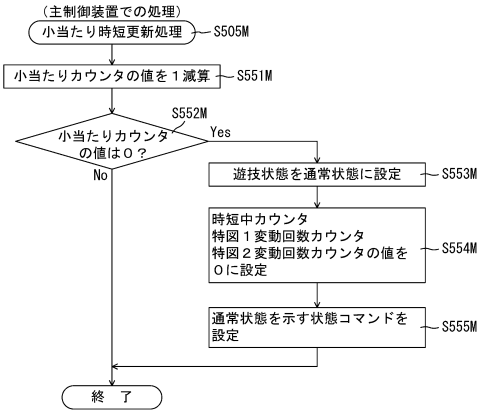
【図１０２９】



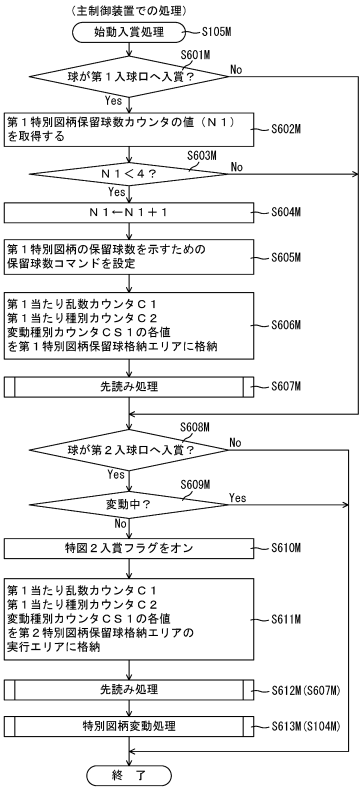
【図１０３０】



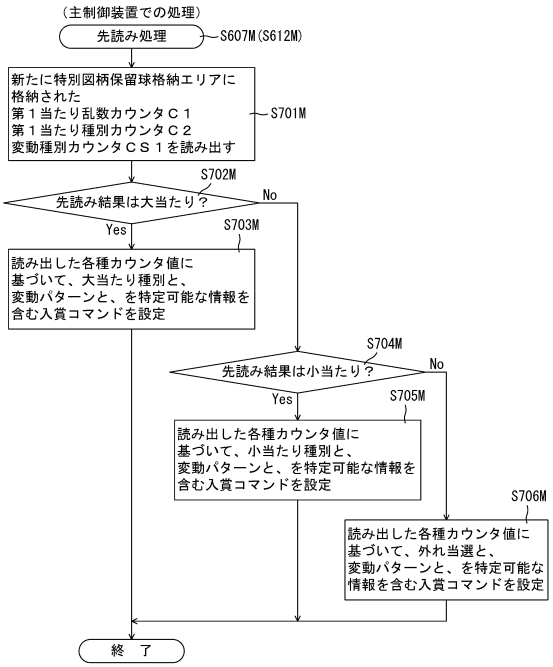
【図１０３１】



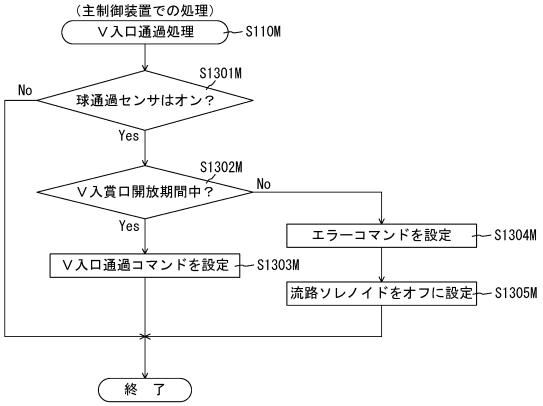
【図１０３２】



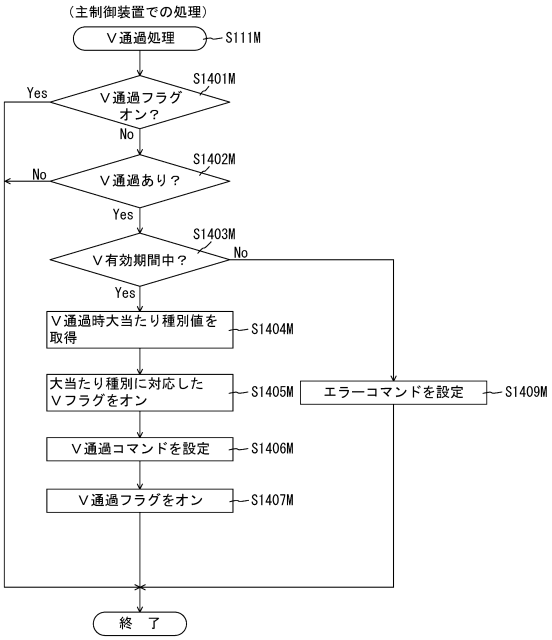
【図１０３３】



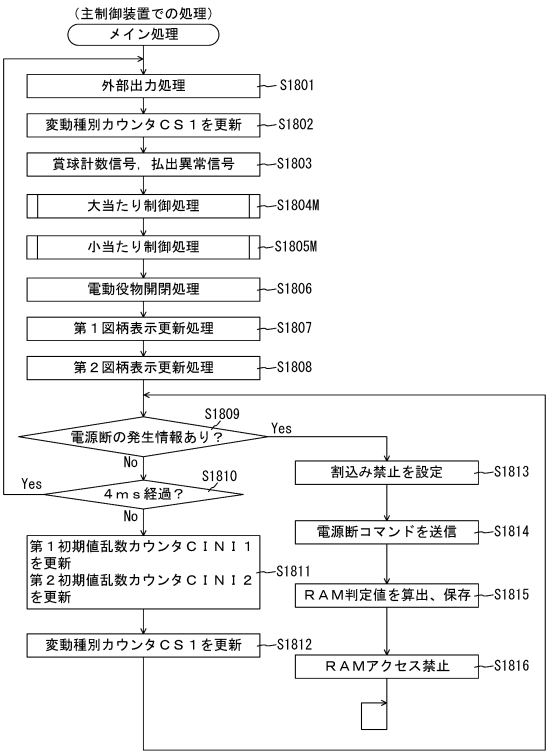
【図１０３４】



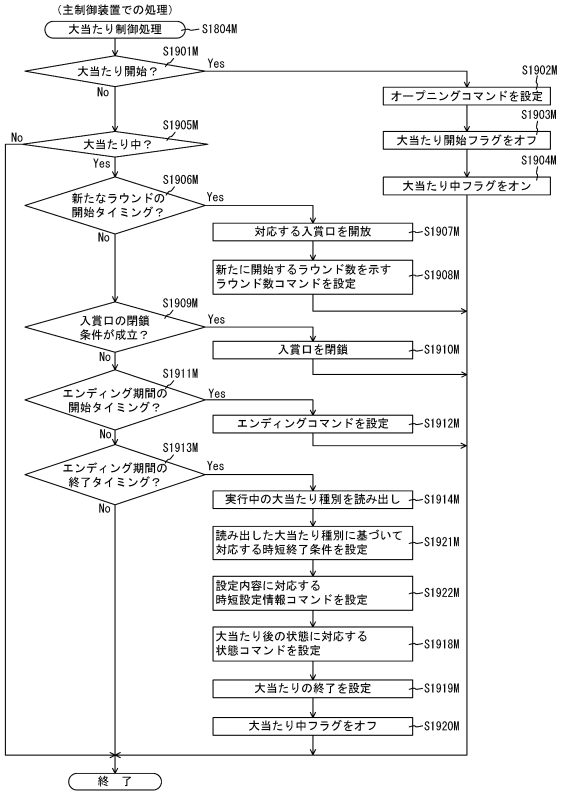
【図１０３５】



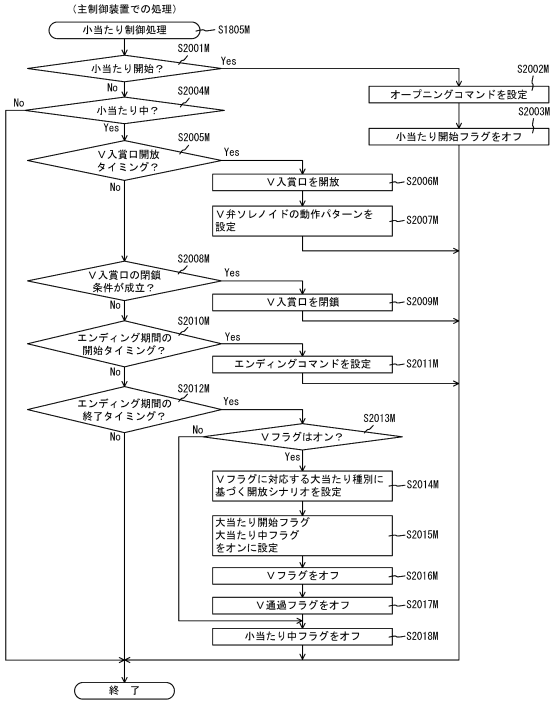
【図１０３６】



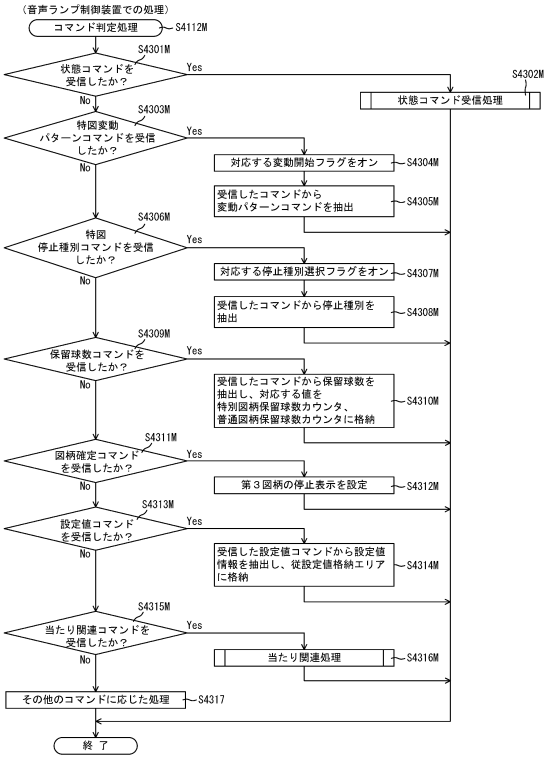
【図１０３７】



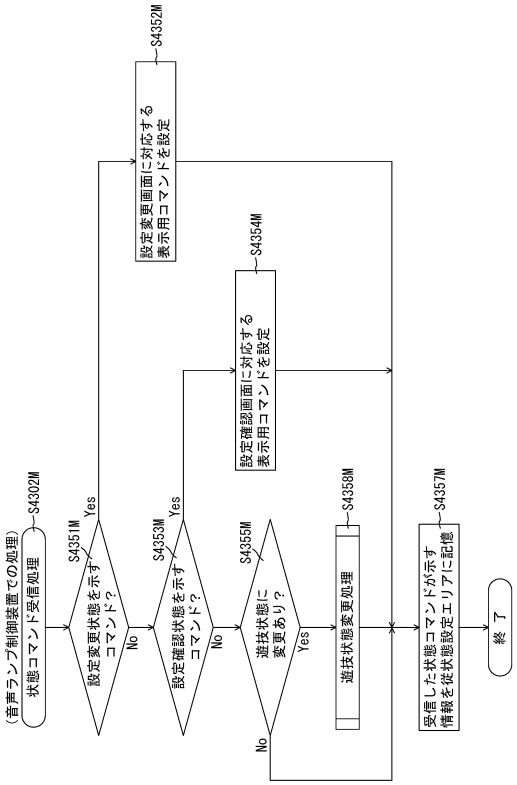
【図１０３８】



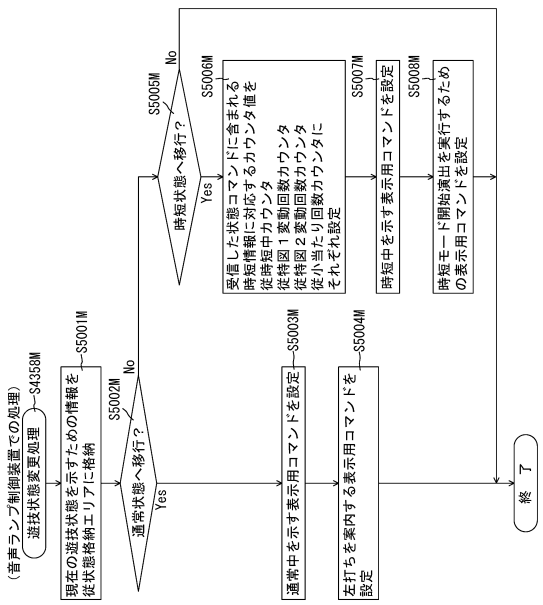
【図１０３９】



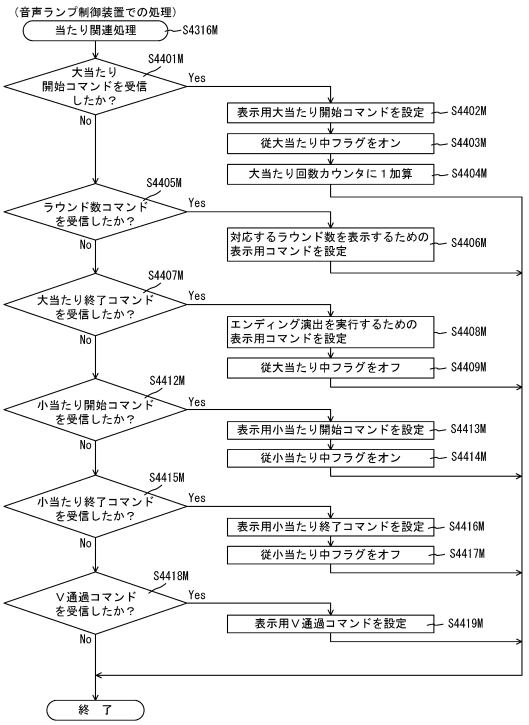
【図１０４０】



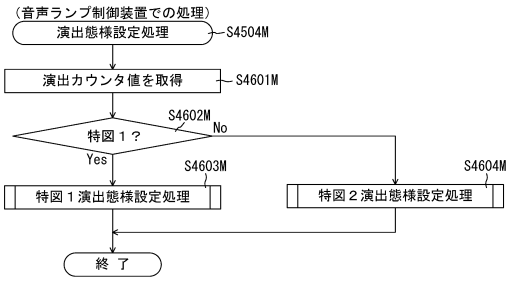
【図１０４１】



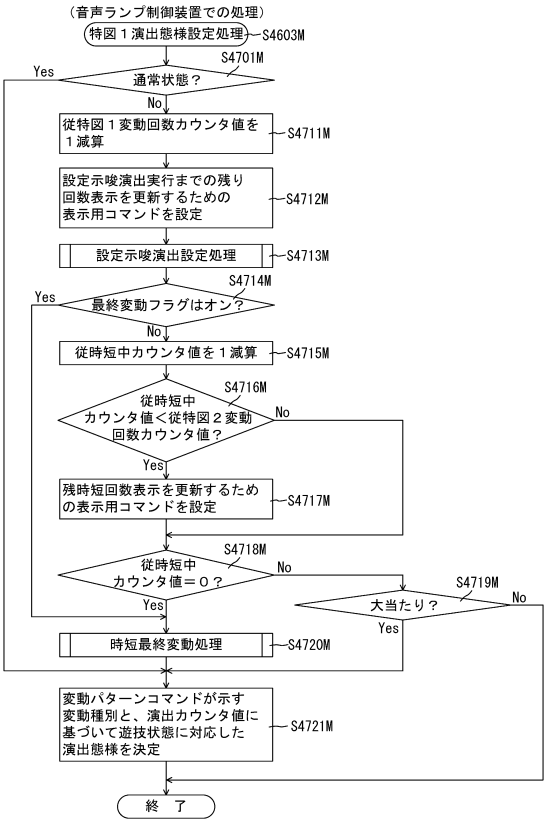
【図１０４２】



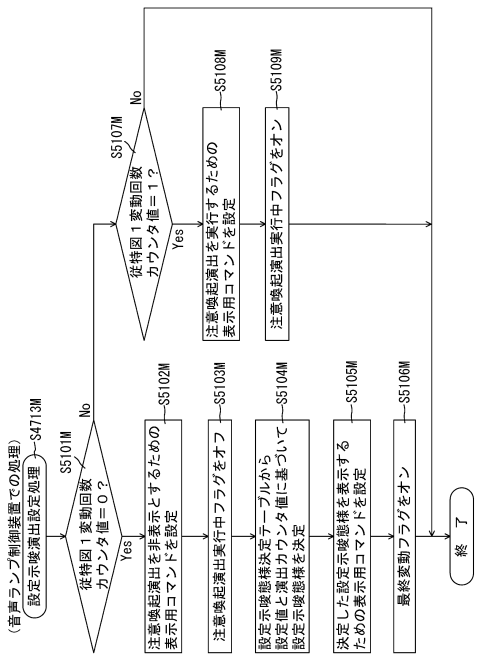
【図１０４３】



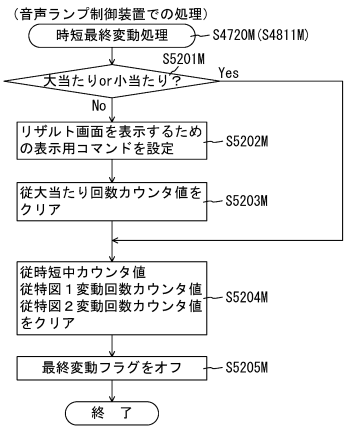
【図１０４４】



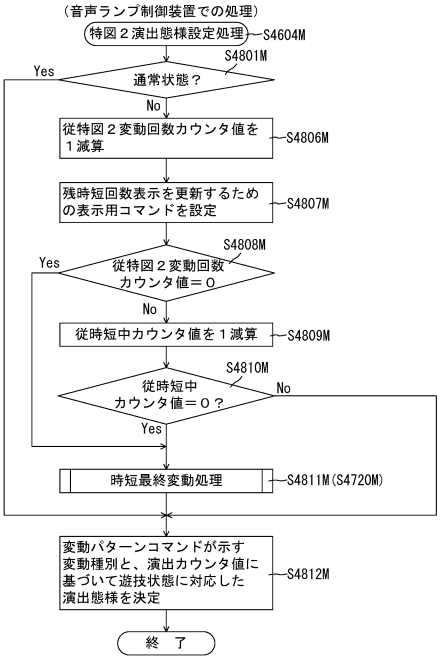
【図１０４５】



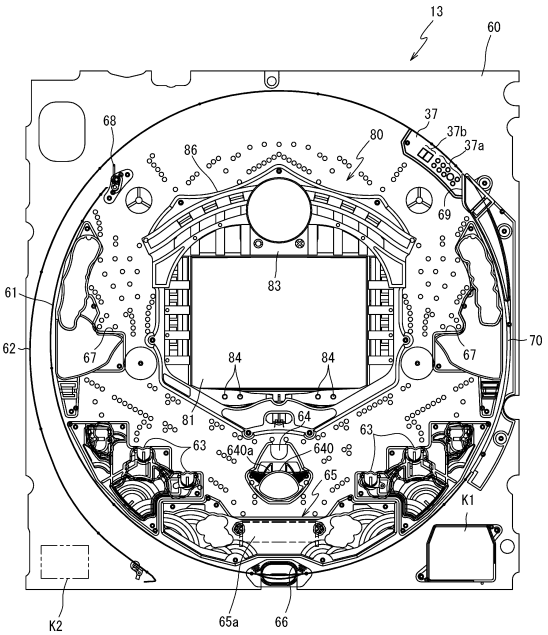
【図１０４６】



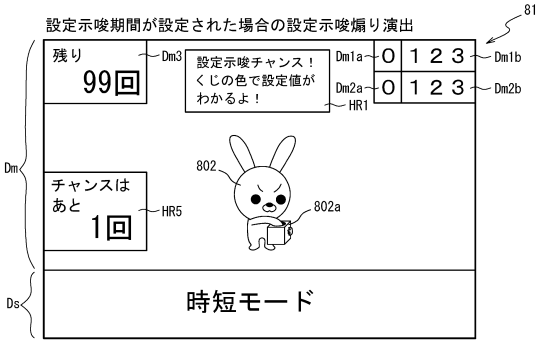
【図１０４７】



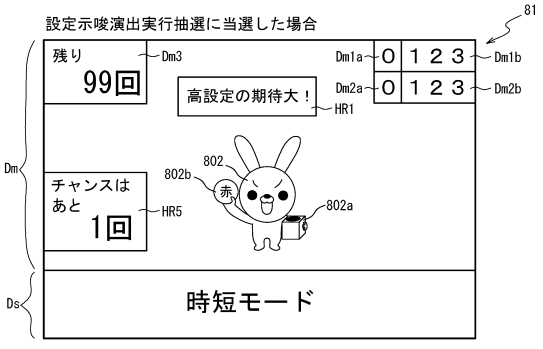
【図１０４８】



【図１０４９】

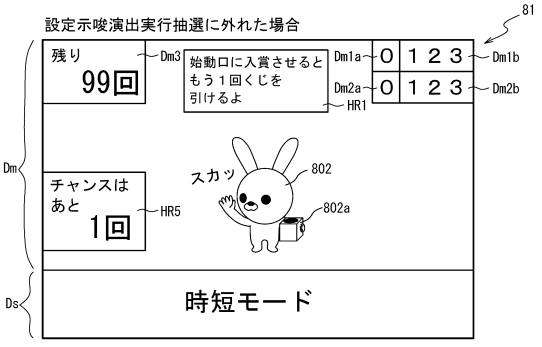


（ａ）

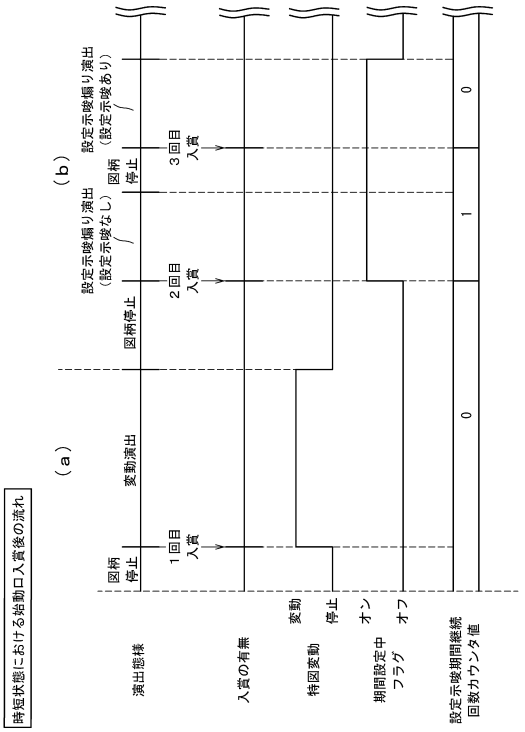


（ｂ）

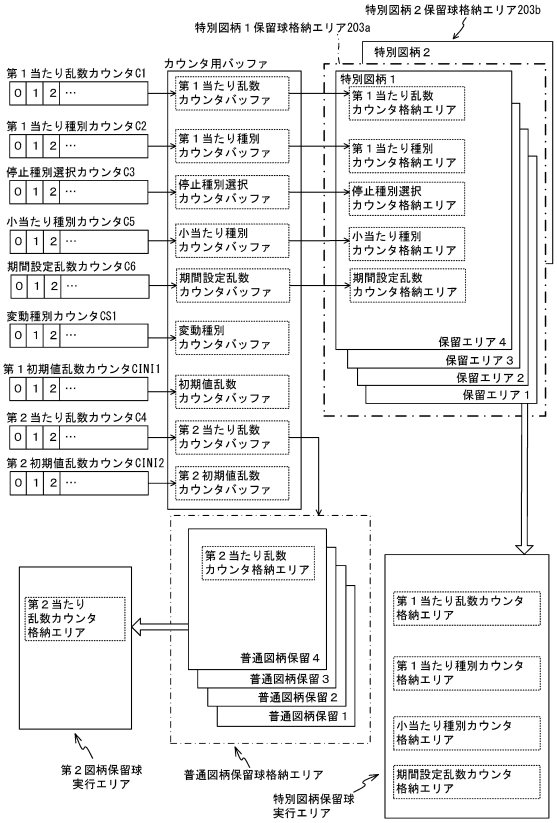
【図１０５０】



【図１０５１】



【図１０５２】



【図１０５３】

（ａ）

（ｂ）

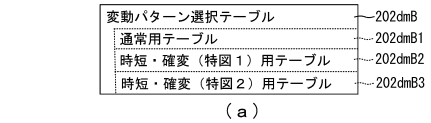
【図１０５４】

202

第１当たり乱数テーブル202amB

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
低確率状態	大当たり	共通	1	0～204
			2	0～209
			3	0～218
			4	0～248
			5	0～272
			6	0～298
高確率状態	大当たり	共通	1	0～935
			2	0～1007
			3	0～1039
			4	0～1129
			5	0～1260
			6	0～1638

【図１０５５】



（ａ）

202

通常用テーブル202dmB1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たりノーマル変動	20000	0～39
		当たりスーパー変動	30000	40～119
		当たりスペシャル変動	40000	120～198
	外れ	短外れ	8000	0～70
		長外れ	12000	71～130
		外れノーマル変動	20000	131～170
		外れスーパー変動	30000	171～198
特図２	大当たり	当たりノーマル変動	20000	0～198
	外れ	外れノーマル変動	20000	0～198

（ｂ）

202

時短・確変（特図１）用テーブル202dmB2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図１	大当たり	当たりノーマル変動	20000	0～19
		当たりスーパー変動	30000	20～198
	外れ	短外れ	8000	0～149
		外れノーマル変動	20000	150～198

（ｃ）

【図１０５６】

202

時短・確変（特図２）用テーブル202dmB3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)
特図２	大当たり	当たりノーマル変動	20000	0～99
		当たりスーパー変動	30000	100～198
	外れ	短外れ	8000	0～149
		外れノーマル変動	20000	150～198

【図１０５７】

202

第１当たり種別選択テーブル202dmB

図柄種別	大当たり種別	時短中カウンタ203gm	確変フラグ203nm	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
共通	大当たりＡｂ（10R確変大当たり）	65536	オン	0～79（振り分け80%）
	大当たりＢｂ（10R時短大当たり）	100	オフ	80～99（振り分け20%）

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202dmB

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～9
普通図柄の高確率状態	10～99

（ｂ）

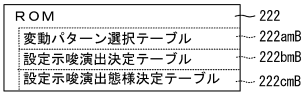
202

設定示唆期間設定テーブル202emB

設定示唆期間の設定有無	期間設定乱数カウンタＣ６(0～99)
設定有り	0（振り分け1%）
	1～99（振り分け99%）
設定無し	

（ｃ）

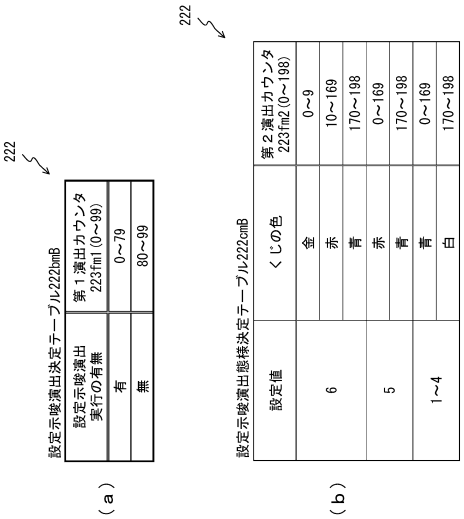
【図１０５８】



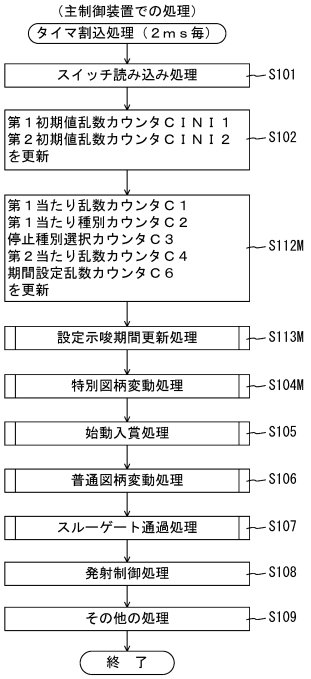
（ａ）

（ｂ）

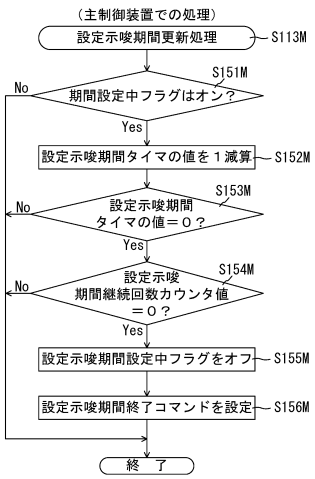
【図１０５９】



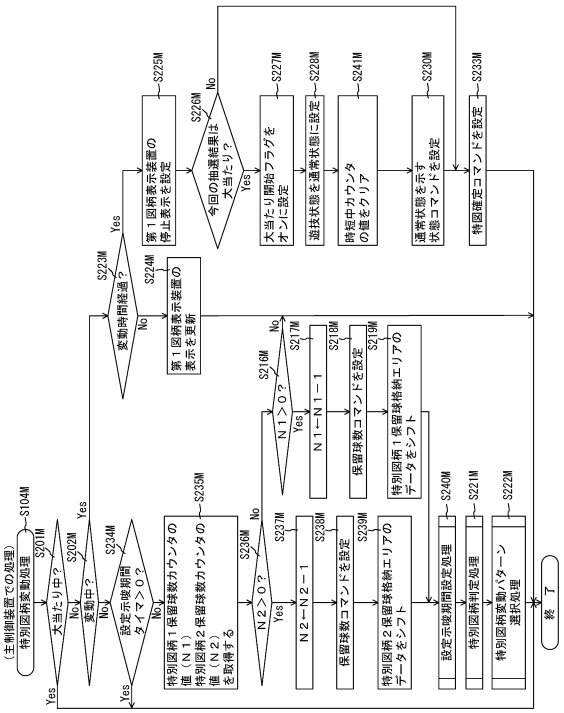
【図１０６０】



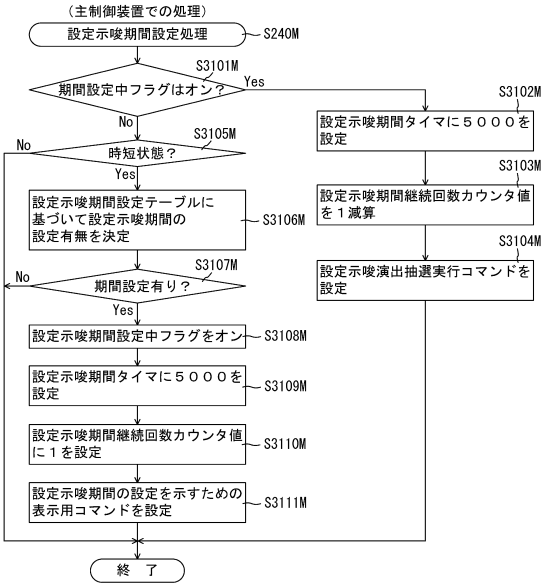
【図１０６１】



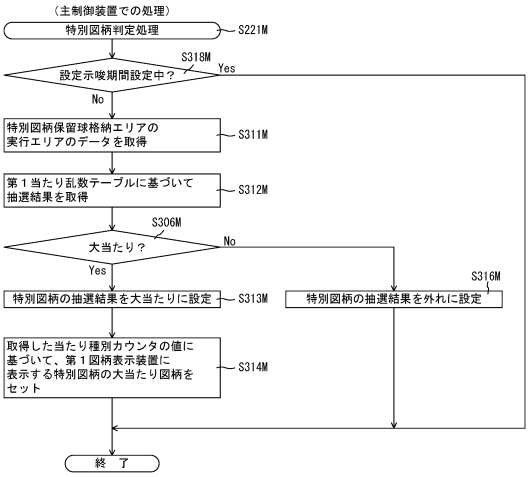
【図１０６２】



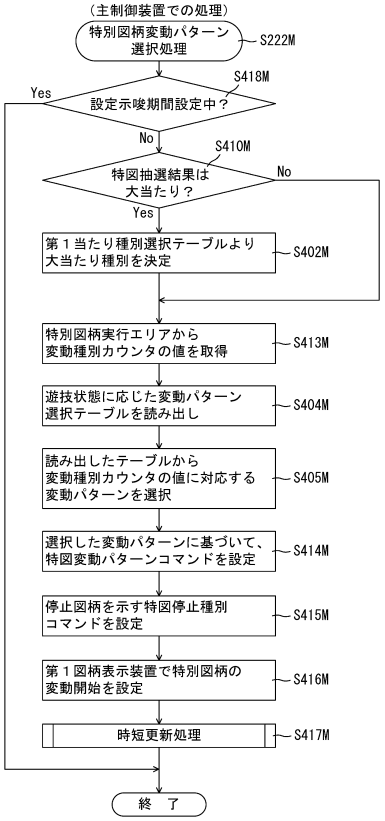
【図１０６３】



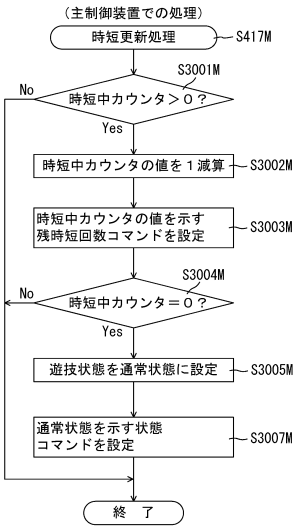
【図１０６４】



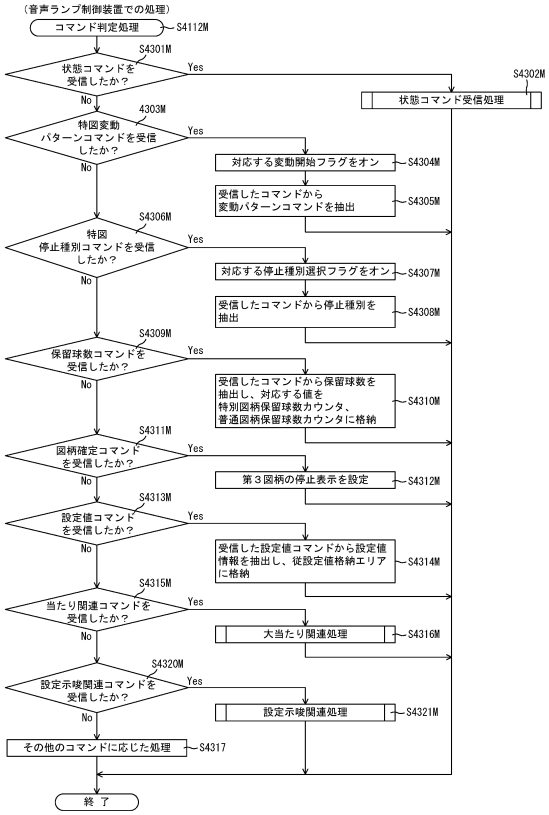
【図１０６５】



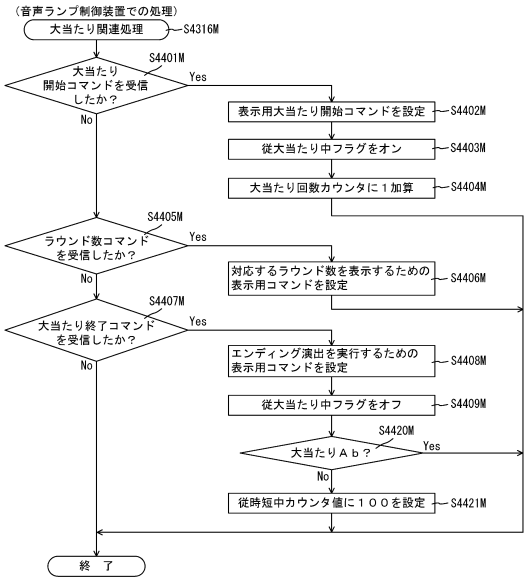
【図１０６６】



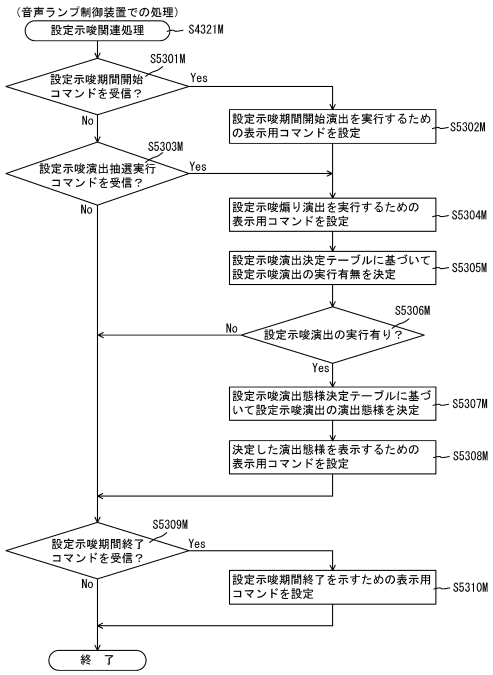
【図１０６７】



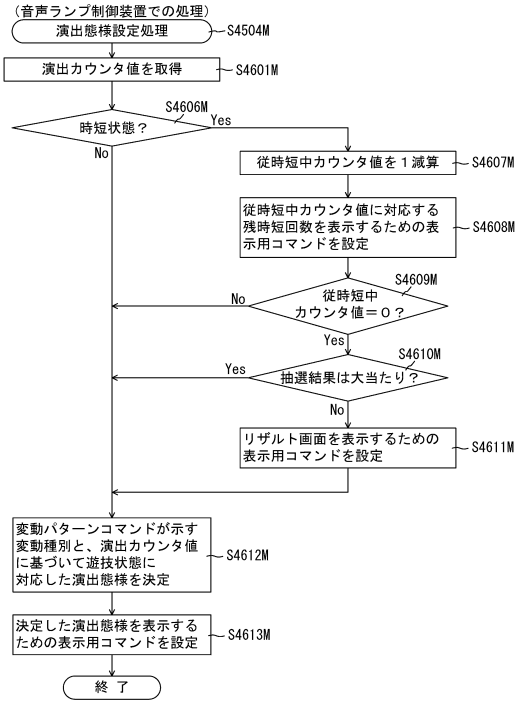
【図１０６８】



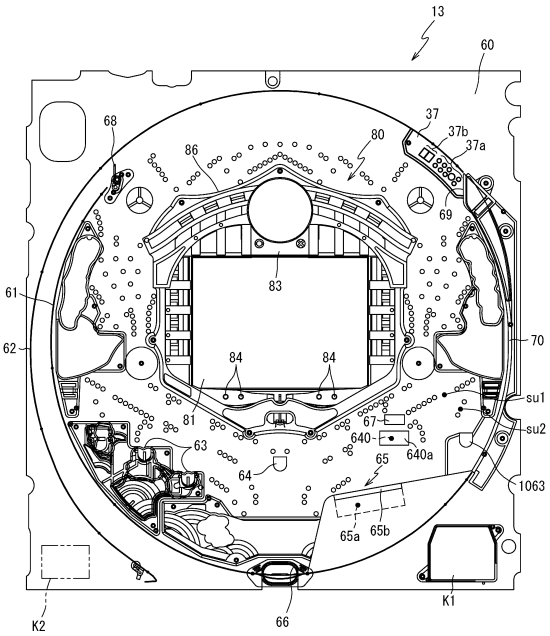
【図１０６９】



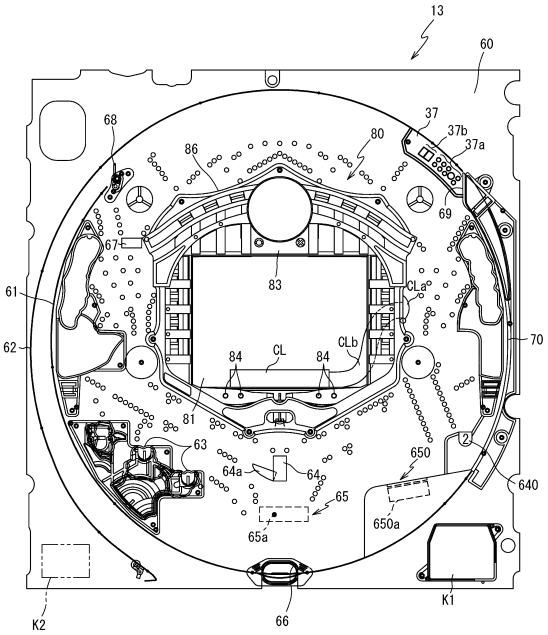
【図１０７０】



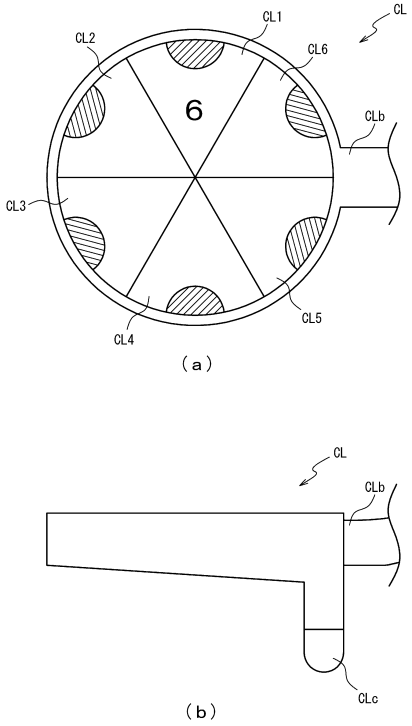
【図１０７１】



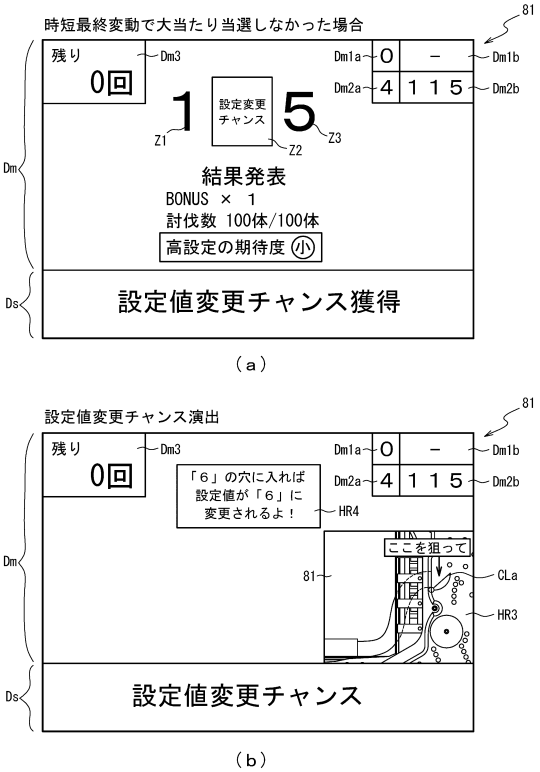
【図１０７２】



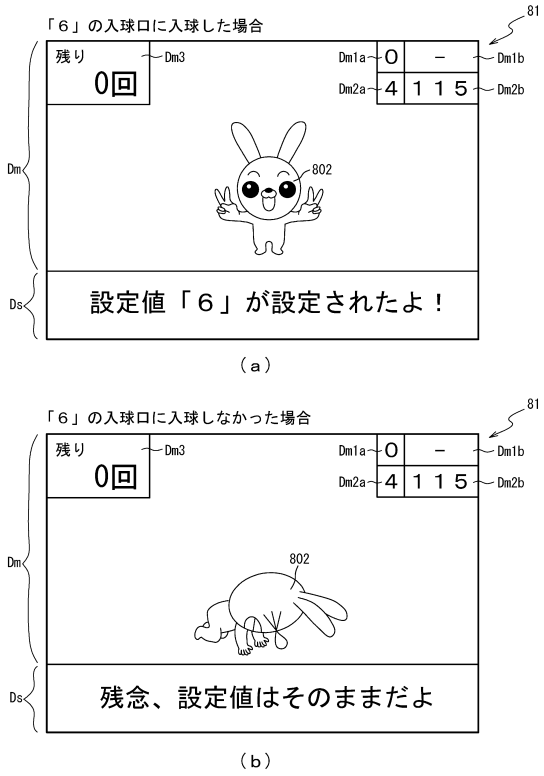
【図１０７３】



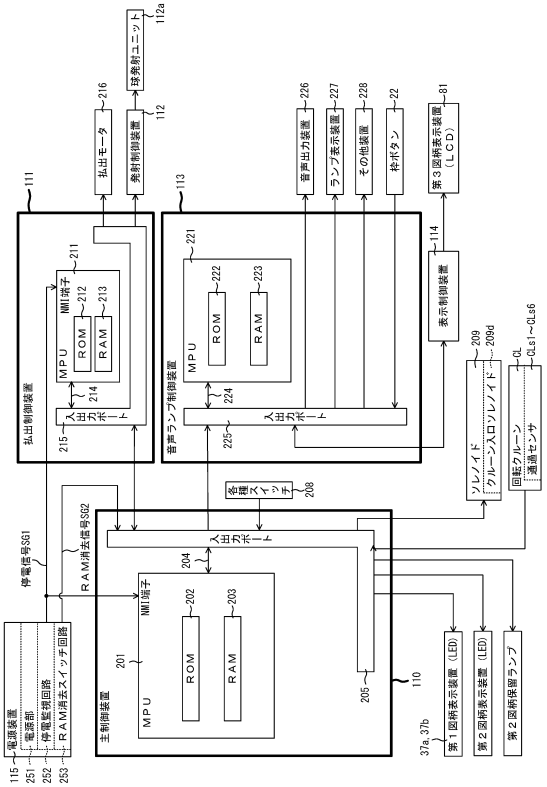
【図１０７４】



【図１０７５】



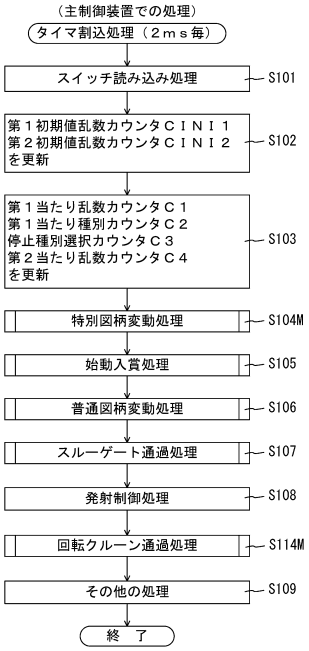
【図１０７６】



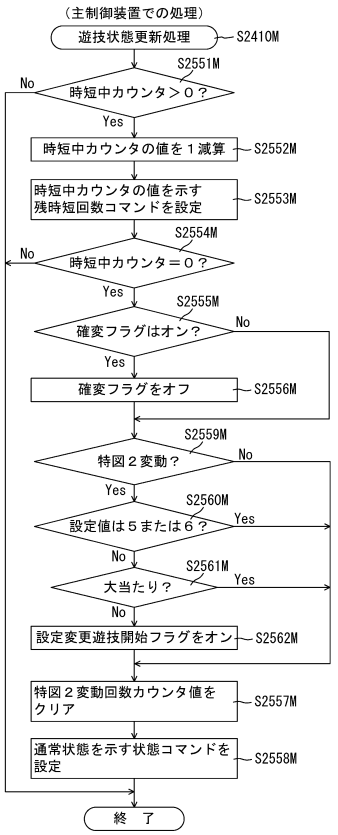
【図１０７７】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203am
特別図柄２保留球格納エリア	203bm
普通図柄保留球格納エリア	203cm
特別図柄１保留球数カウンタ	203dm
特別図柄２保留球数カウンタ	203em
普通図柄保留球数カウンタ	203fm
時短中カウンタ	203gm
大当たり開始フラグ	203hm
大当たり中フラグ	203im
設定値格納エリア	203jm
特図１変動時間カウンタ	203km
特図２変動時間カウンタ	203mm
特図１大当たりフラグ	203nm
特図２大当たりフラグ	203pm
確変フラグ	203qm
特図１変動停止フラグ	203rm
特図２変動停止フラグ	203sm
特図２変動回数カウンタ	203tm
特図２小当たりフラグ	203um
クルーン開放フラグ	203amD
設定変更遊技開始フラグ	203bmD
その他メモリエリア	203z

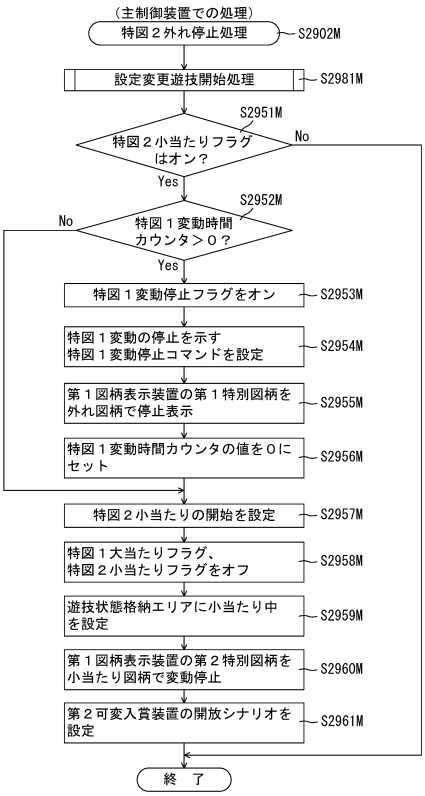
【図１０７８】



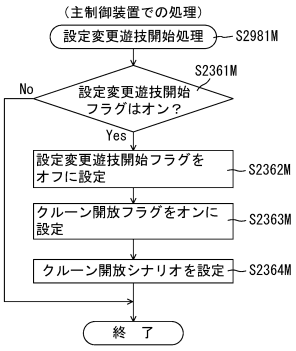
【図１０７９】



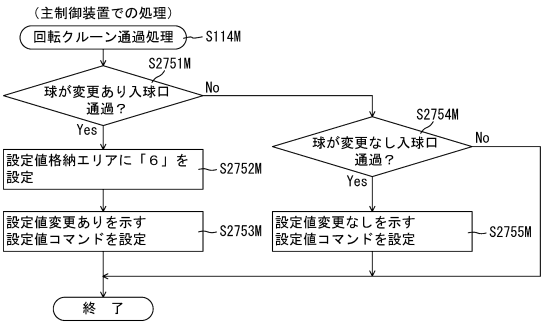
【図１０８０】



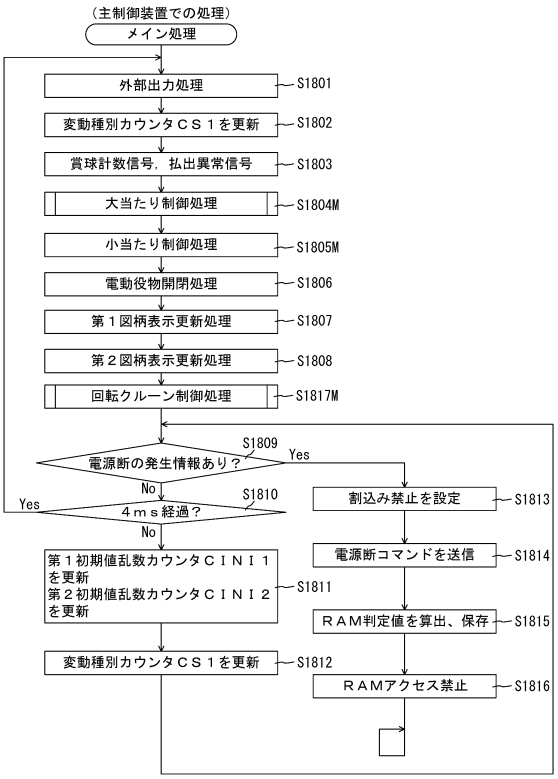
【図１０８１】



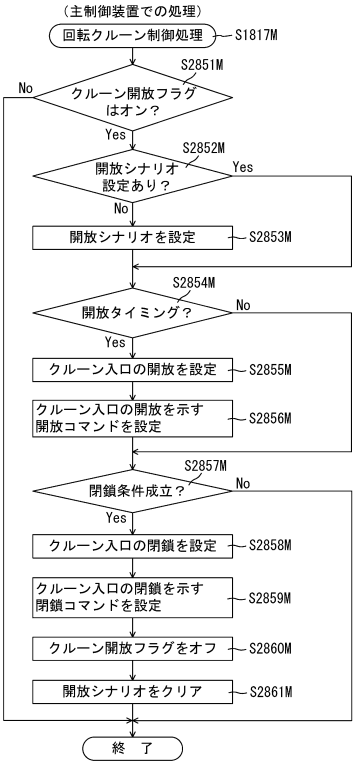
【図１０８２】



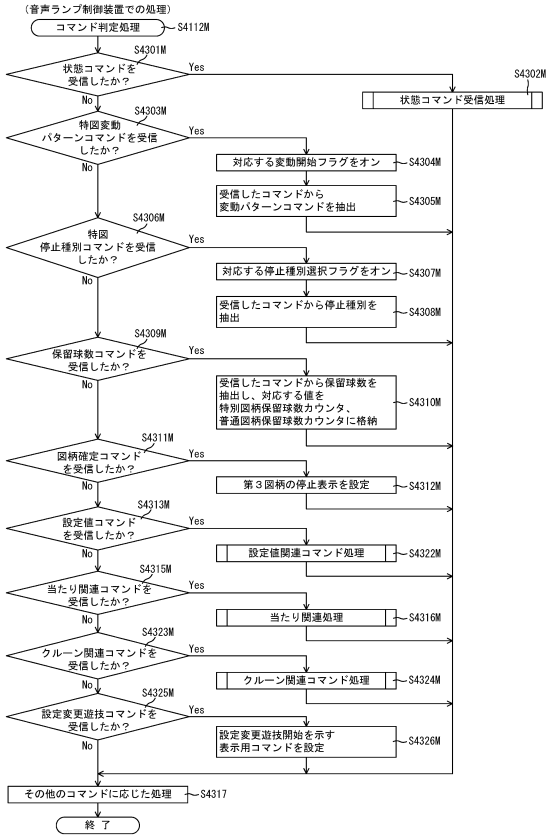
【図１０８３】



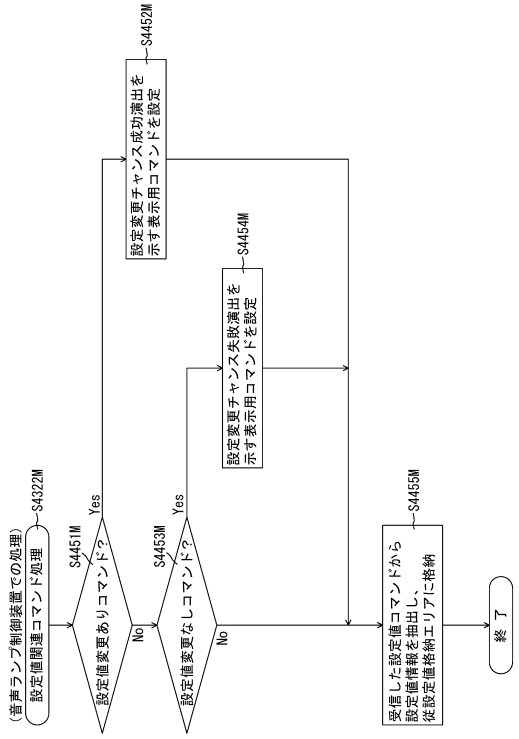
【図１０８４】



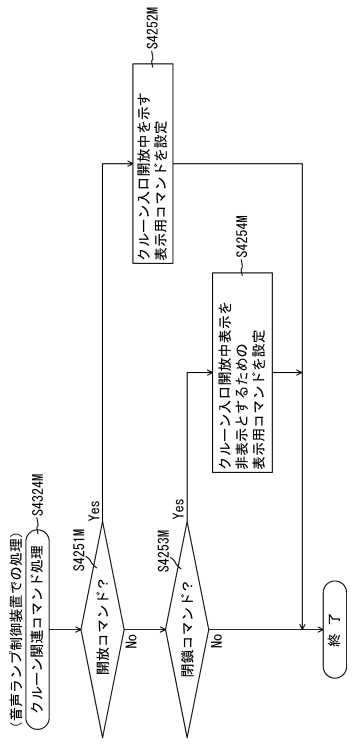
【図１０８５】



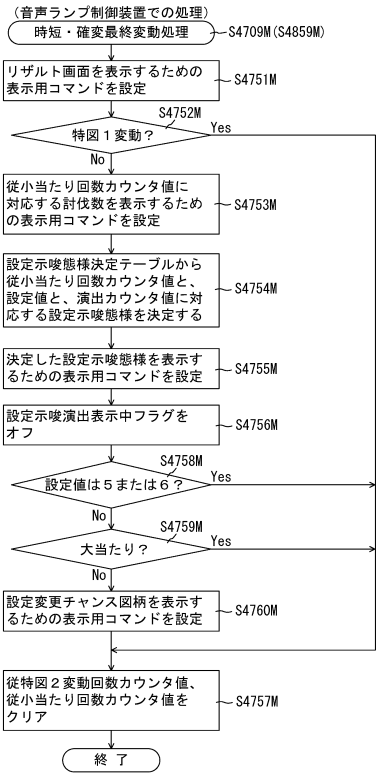
【図１０８６】



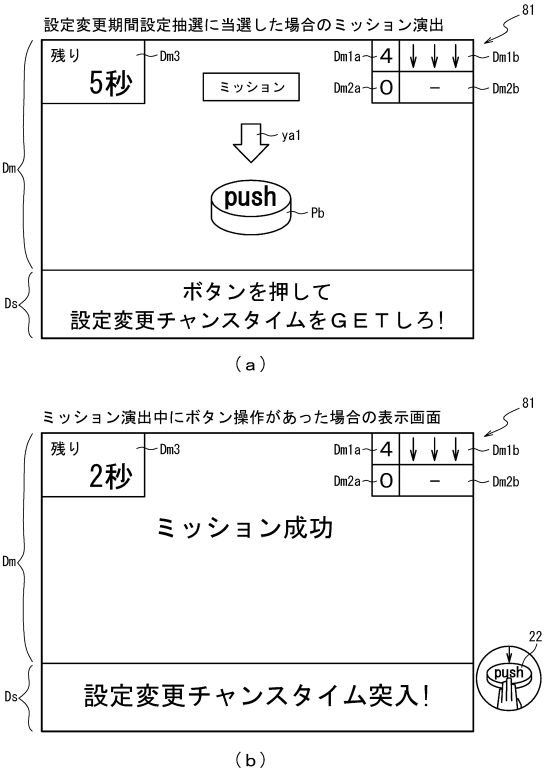
【図１０８７】



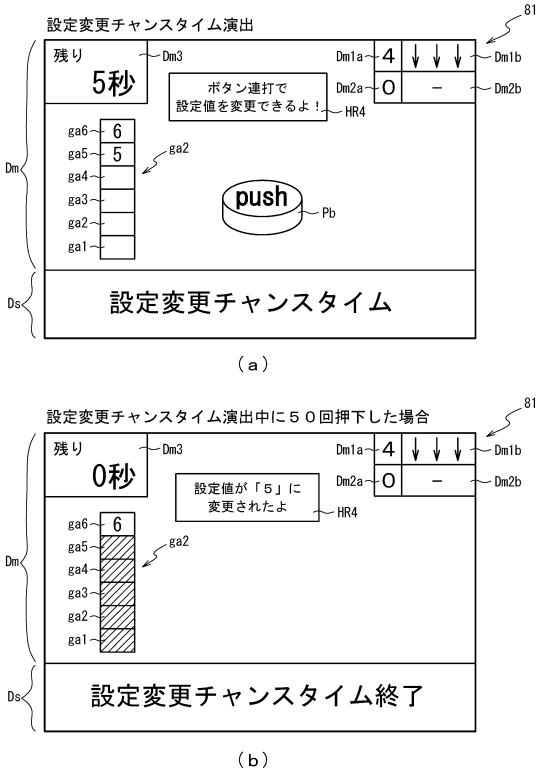
【図１０８８】



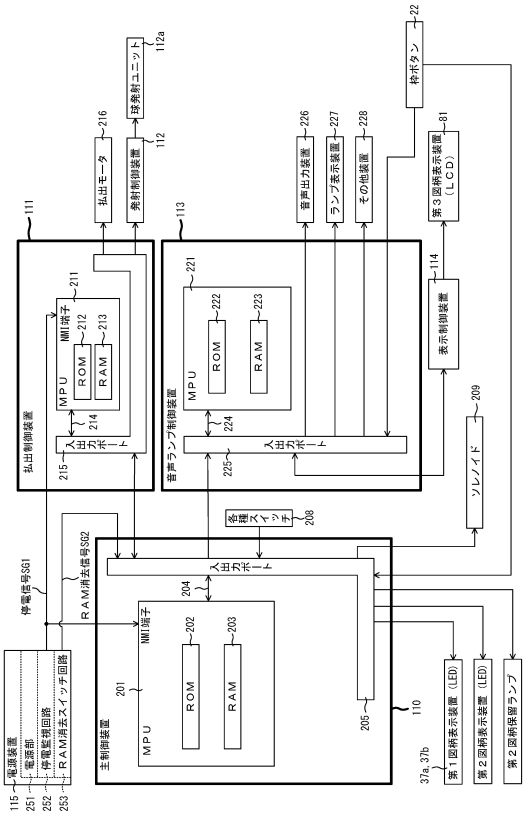
【図１０８９】



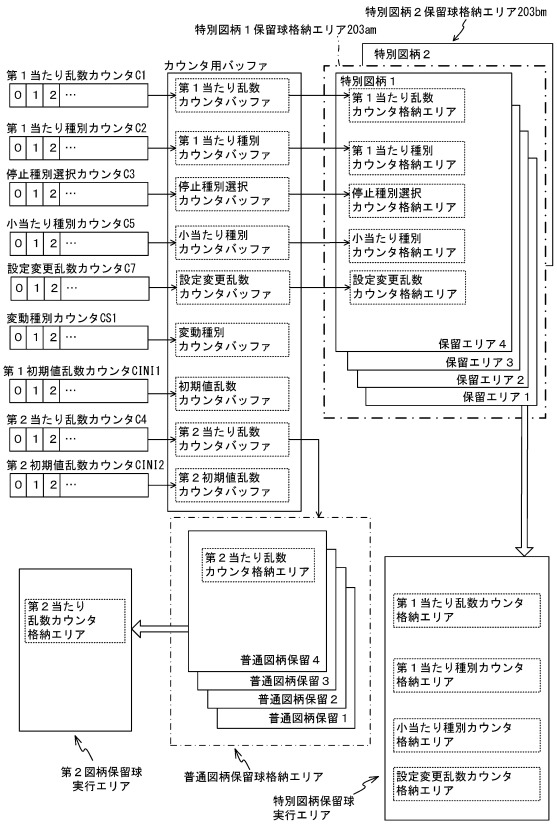
【図１０９０】



【図１０９１】



【図１０９２】



【図１０９３】

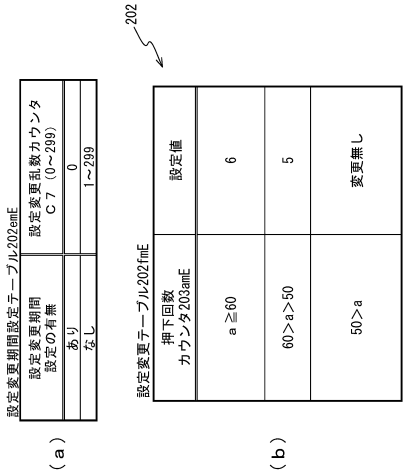
ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202am
第１当たり種別選択テーブル	202bm
第２当たり乱数テーブル	202cm
変動パターン選択テーブル	202dm
設定変更期間設定テーブル	202emE
設定変更テーブル	202fmE

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203am
特別図柄２保留球格納エリア	203bm
普通図柄保留球格納エリア	203cm
特別図柄１保留球数カウンタ	203dm
特別図柄２保留球数カウンタ	203em
普通図柄保留球数カウンタ	203fm
時短中カウンタ	203gm
大当たり開始フラグ	203hm
大当たり中フラグ	203im
設定値格納エリア	203jm
特図１変動時間カウンタ	203km
特図２変動時間カウンタ	203mm
特図１大当たりフラグ	203nm
特図２大当たりフラグ	203pm
確変フラグ	203qm
特図１変動停止フラグ	203rm
特図２変動停止フラグ	203sm
特図２変動回数カウンタ	203tm
特図２小当たりフラグ	203um
押下回数カウンタ	203amE
設定変更期間カウンタ	203bmE
設定変更待機期間カウンタ	203cmE
その他メモリエリア	203z

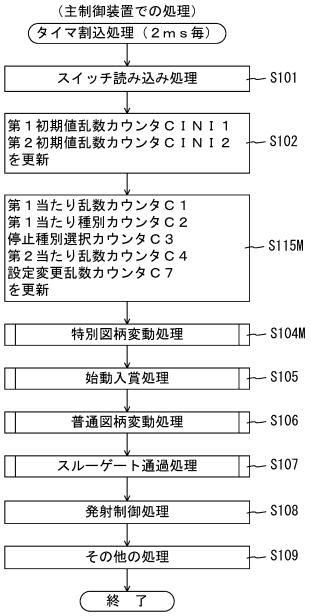
（ｂ）

【図１０９４】

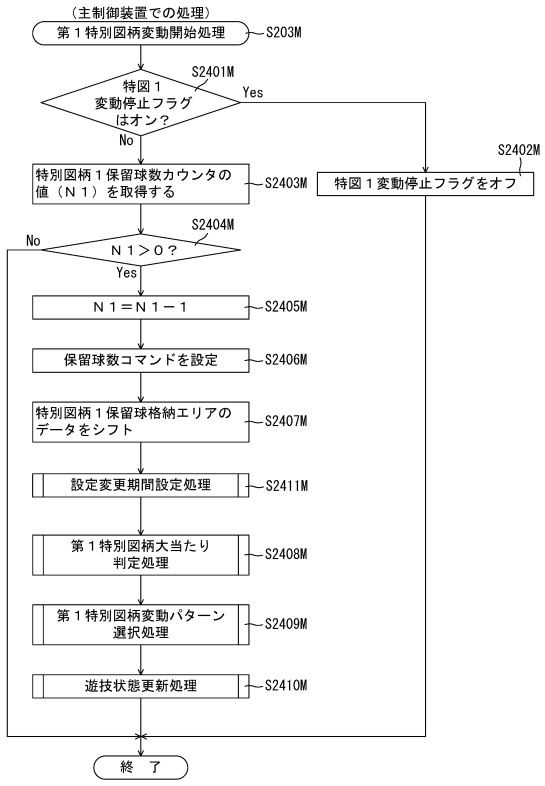


【図１０９５】

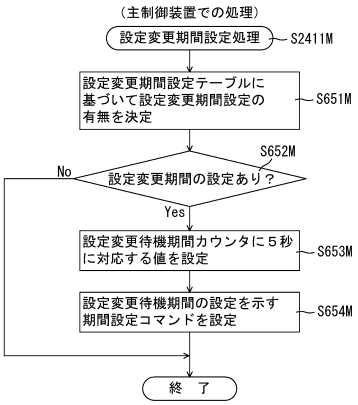
【図１０９６】



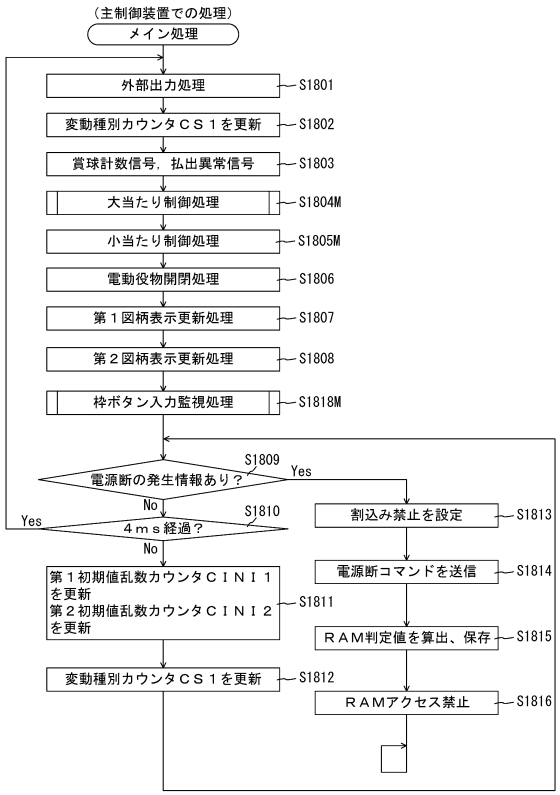
【図１０９７】



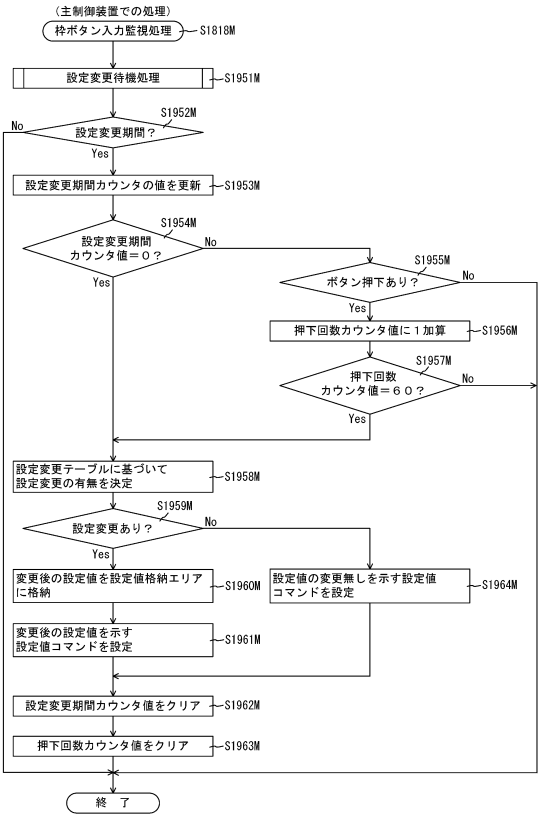
【図１０９８】



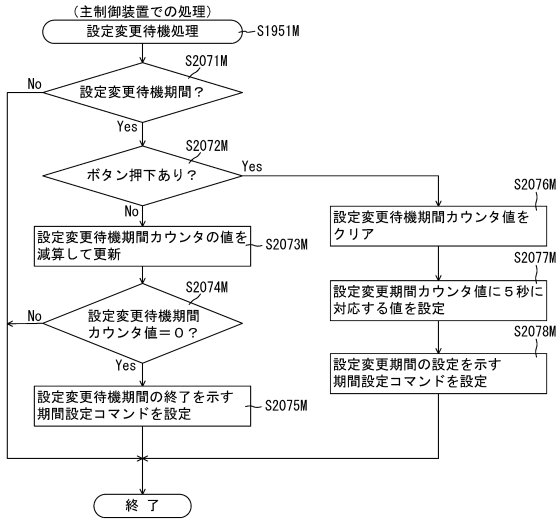
【図１０９９】



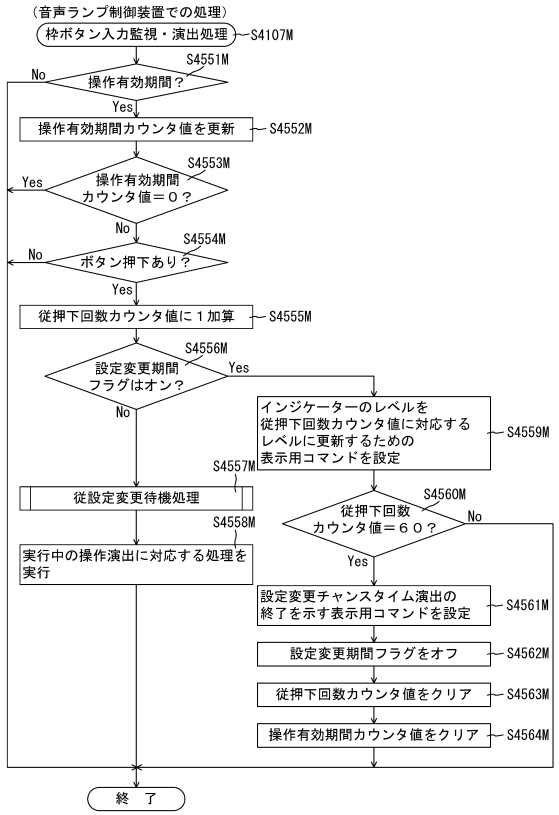
【図１１００】



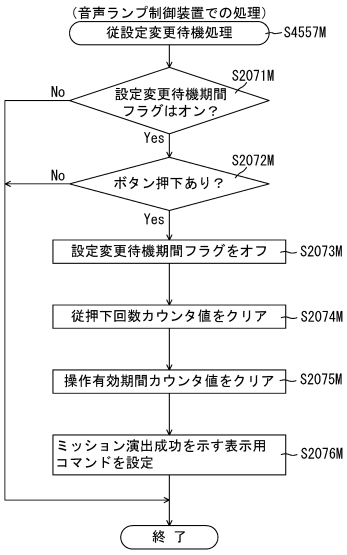
【図１１０１】



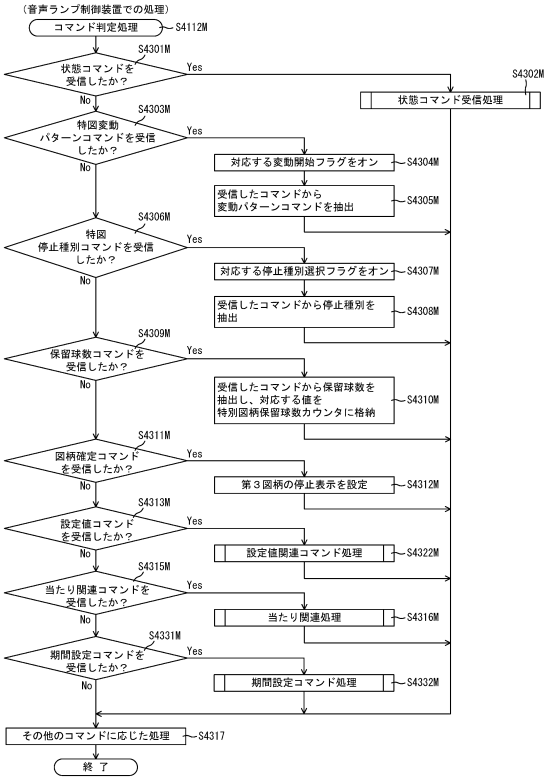
【図１１０２】



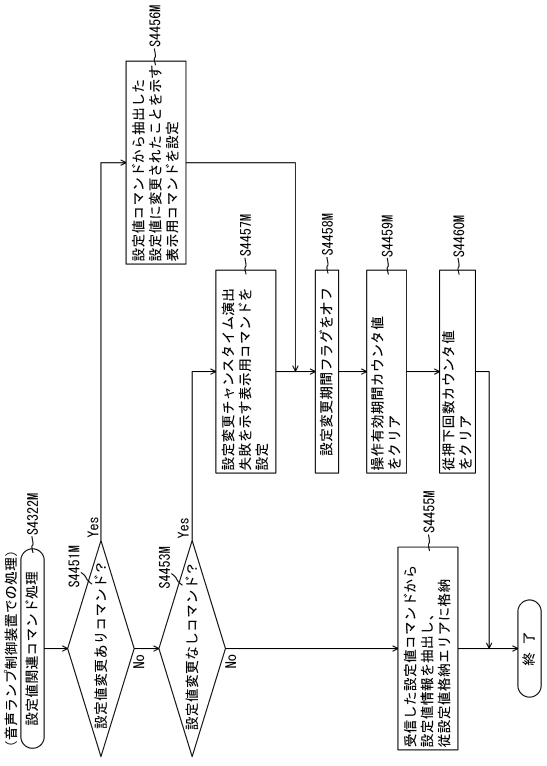
【図１１０３】



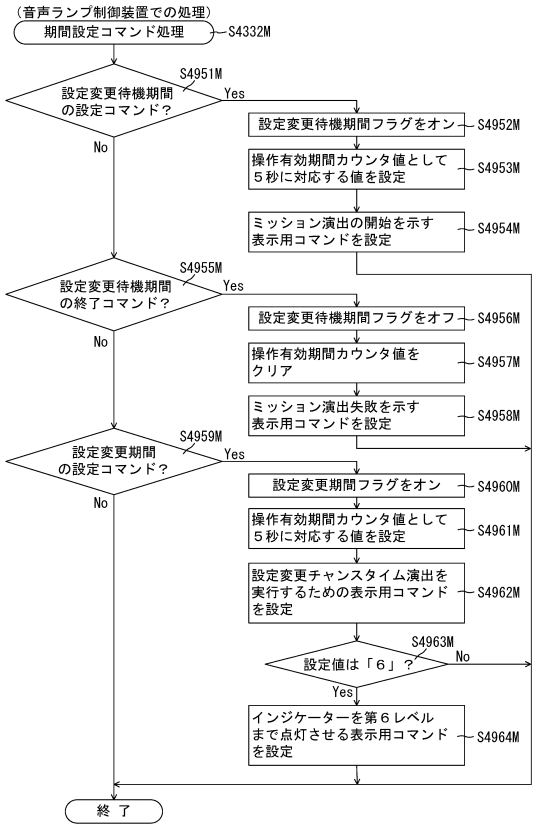
【図１１０４】



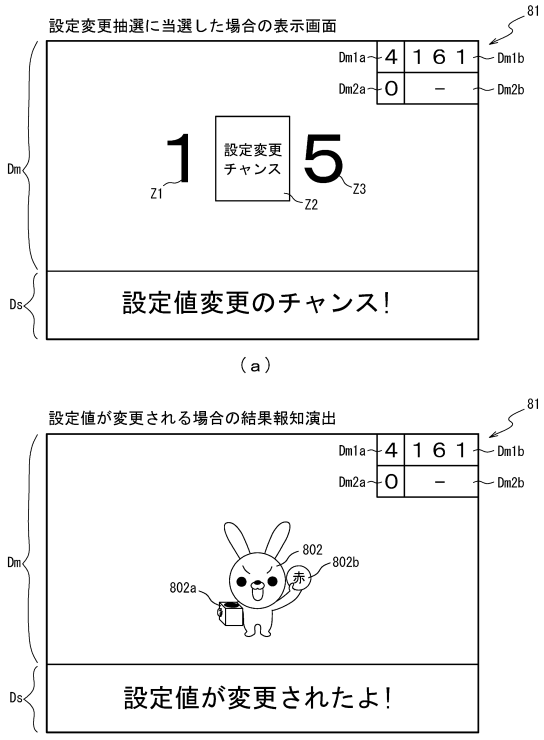
【図１１０５】



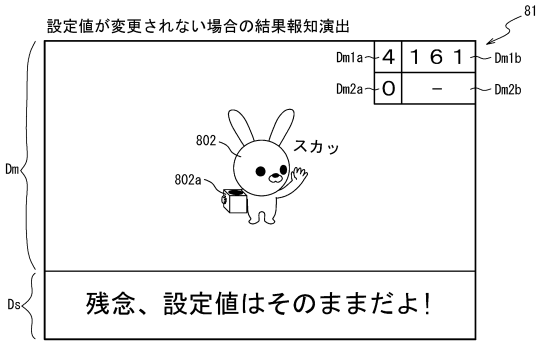
【図１１０６】



【図１１０７】



【図１１０８】



【図１１０９】

ＲＯＭ（主制御装置） 202
- 第１当たり乱数テーブル 202amF
- 第１当たり種別選択テーブル 202bm
- 第２当たり乱数テーブル 202cm
- 変動パターン選択テーブル 202dm
- 設定値決定テーブル 202emF

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置） 203
- 特別図柄１保留球格納エリア 203am
- 特別図柄２保留球格納エリア 203bm
- 普通図柄保留球格納エリア 203cm
- 特別図柄１保留球数カウンタ 203dm
- 特別図柄２保留球数カウンタ 203em
- 普通図柄保留球数カウンタ 203fm
- 時短中カウンタ 203gm
- 大当たり開始フラグ 203hm
- 大当たり中フラグ 203im
- 設定値格納エリア 203jm
- 特図１変動時間カウンタ 203km
- 特図２変動時間カウンタ 203mm
- 特図１大当たりフラグ 203nm
- 特図２大当たりフラグ 203pm
- 確変フラグ 203qm
- 特図１変動停止フラグ 203rm
- 特図２変動停止フラグ 203sm
- 特図２変動回数カウンタ 203tm
- 特図２小当たりフラグ 203um
- 設定値決定カウンタ 203amF
- 設定変更フラグ 203bmF
- 設定変更期間タイマ 203cmF
- その他メモリエリア 203z

（ｂ）

【図１１１０】

202

第１当たり乱数テーブル202amF

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
低確率状態	大当たり	共通	1	0～204
			2	0～209
			3	0～218
			4	0～248
			5	0～272
			6	0～298
	小当たり	特図１	共通	－
		特図２		300～65535
	設定変更	特図１		3000～3064
		特図２		－
高確率状態	大当たり	共通	1	0～935
			2	0～1007
			3	0～1039
			4	0～1129
			5	0～1260
			6	0～1638
	小当たり	特図１	共通	－
		特図２		1640～65535
	設定変更	特図１		3000～3064
		特図２		－

【図１１１１】

202

設定値決定テーブル202amF

新たな設定値	設定値決定カウンタ 203amF(0～99)
6	0～19
5	20～39
4	40～59
3	60～79
2	80～99

【図１１１２】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222am
設定示唆態様決定テーブル	222bm
変更後設定値示唆態様決定テーブル	222fmF

（ａ）

RAM	223
入賞情報格納エリア	223am
特別図柄１保留球数カウンタ	223bm
特別図柄２保留球数カウンタ	223cm
変動開始フラグ	223dm
停止種別選択フラグ	223em
演出カウンタ	223fm
従時短中カウンタ	223gm
特図１変動時間カウンタ	223hm
特図２変動時間カウンタ	223im
従状態格納エリア	223jm
従設定値格納エリア	223km
従特図２変動回数カウンタ	223mm
従小当たり回数カウンタ	223nm
従大当たり中フラグ	223pm
設定示唆演出表示中フラグ	223qm
大当たり回数カウンタ	223rm
特図停止中カウンタ	223sm
設定変更チャンス演出待機フラグ	223amF
設定変更チャンス演出実行中フラグ	223bmF
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

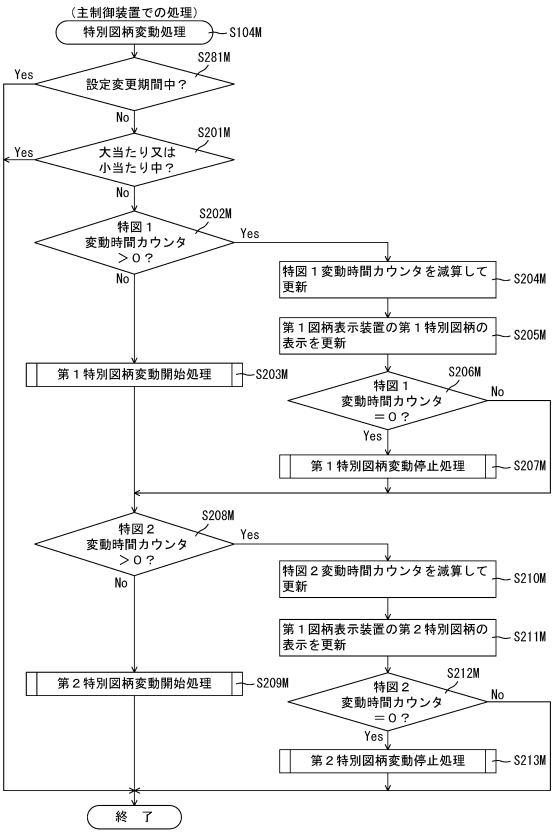
【図１１１３】

222

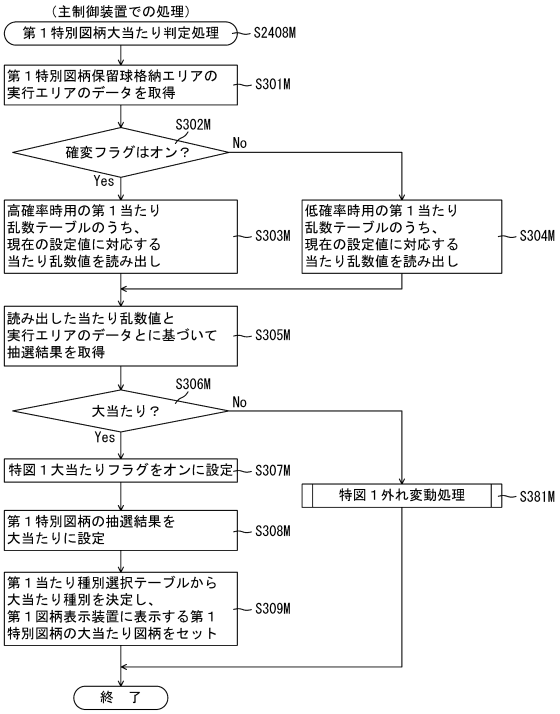
変更後設定値示唆態様決定テーブル222fmF

新たな設定値	設定示唆態様（結果報知演出態様）	演出カウンタ 223fm(0～198)
6	金	0～29
	赤	30～194
	青	195～198
5	赤	0～149
	青	150～198
4	赤	0～49
	青	50～198
3	青	0～198
2	青	0～198

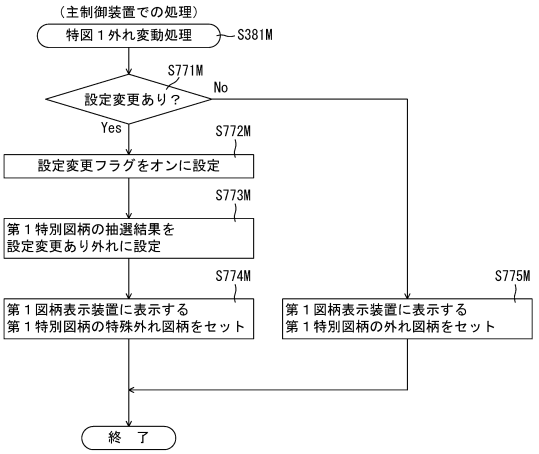
【図１１１４】



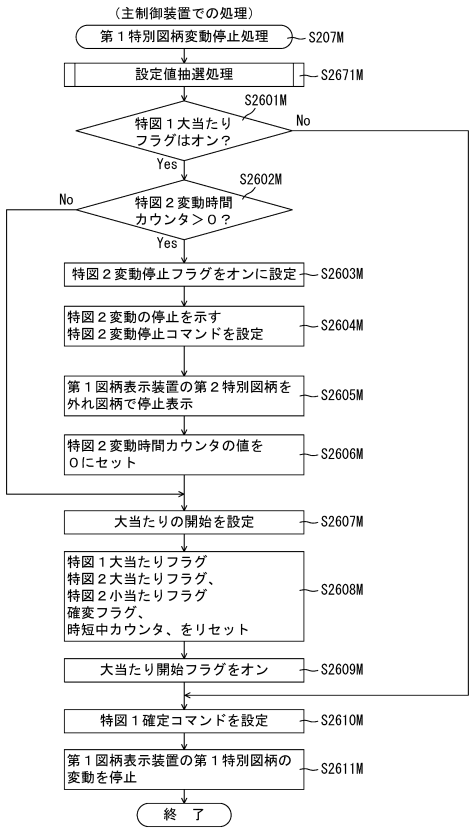
【図１１１５】



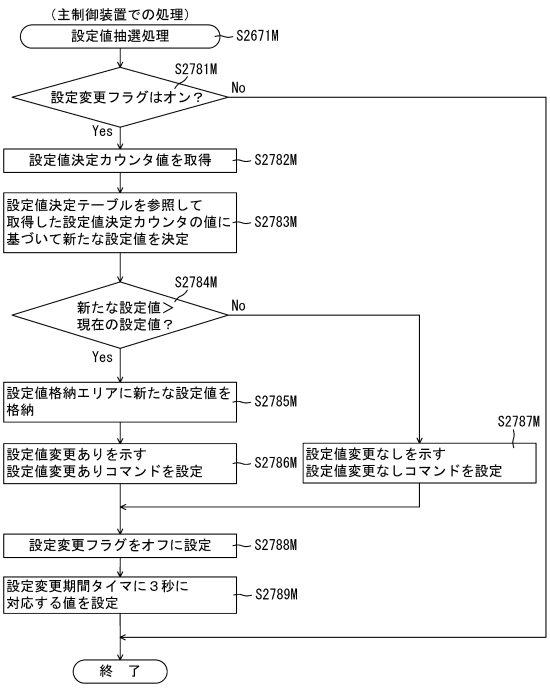
【図１１１６】



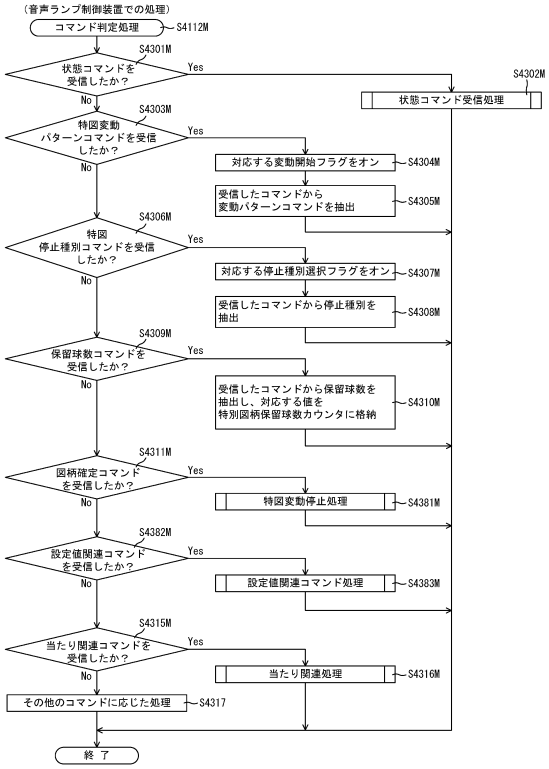
【図１１１７】



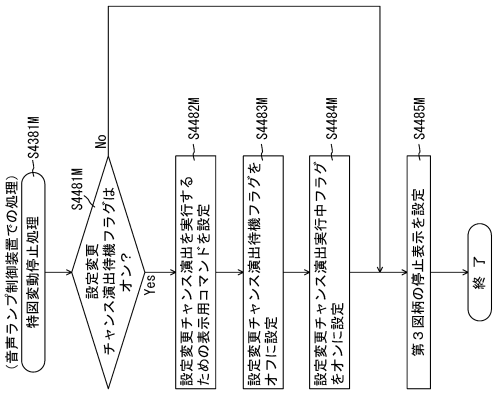
【図１１１８】



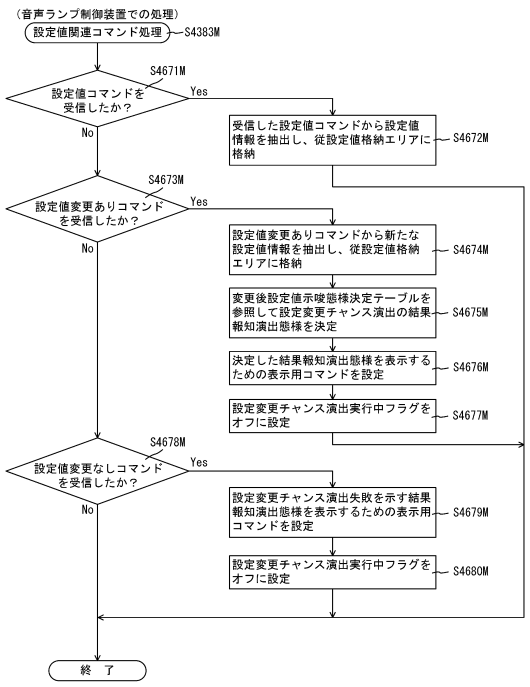
【図１１１９】



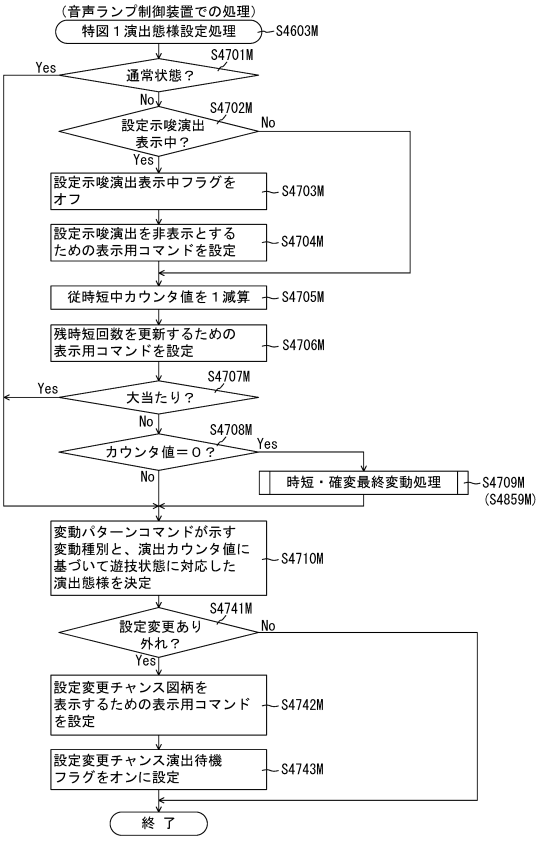
【図１１２０】



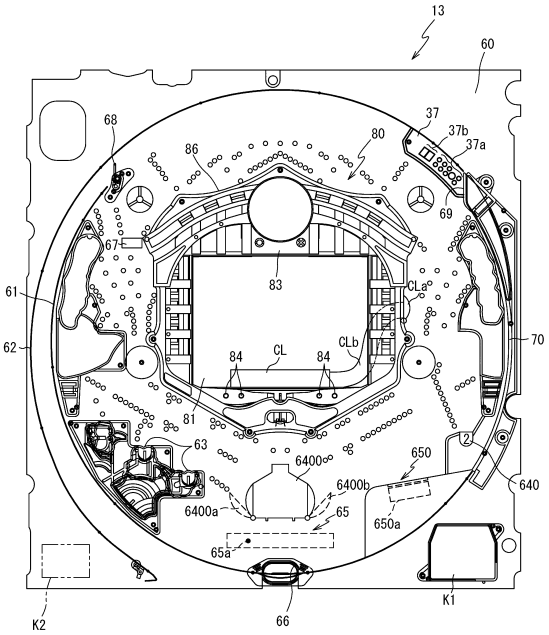
【図１１２１】



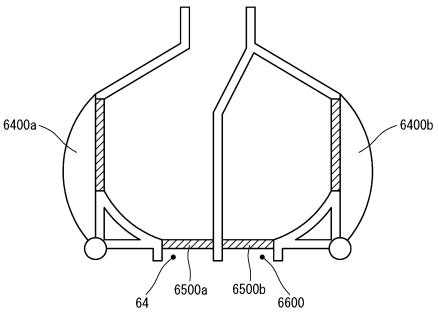
【図１１２２】



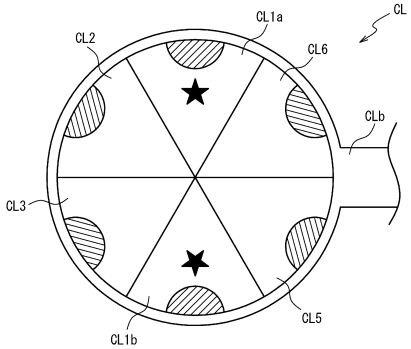
【図１１２３】



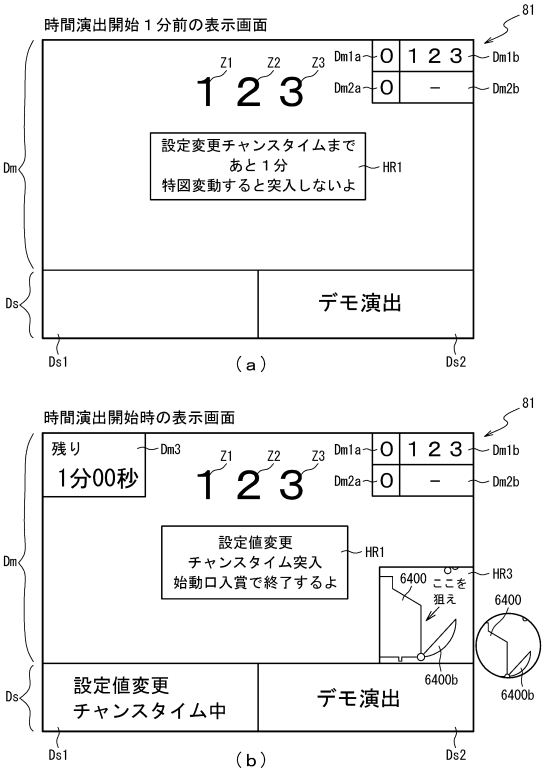
【図１１２４】



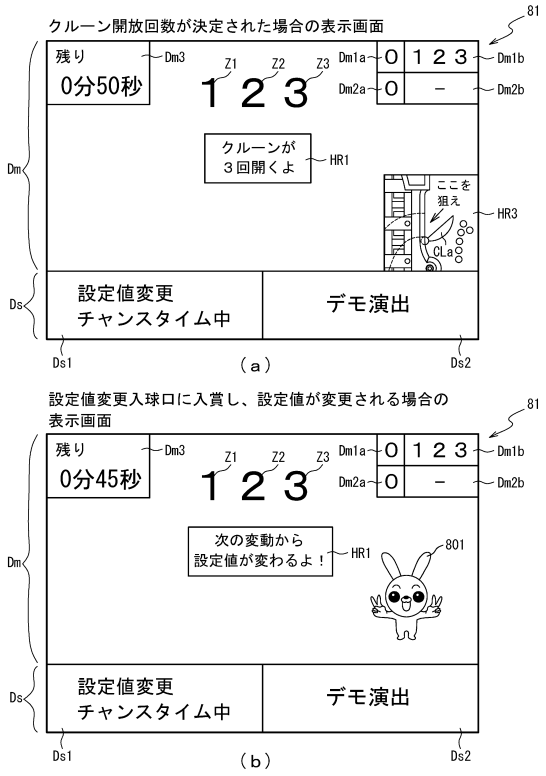
【図１１２５】



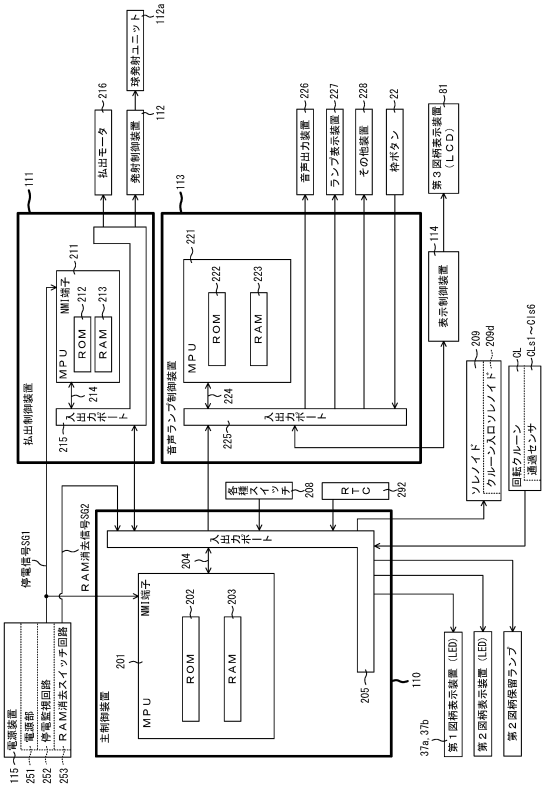
【図１１２６】



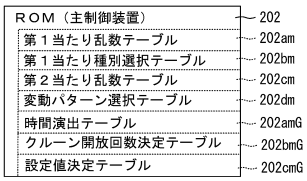
【図１１２７】



【図１１２８】



【図１１２９】



【図１１３０】

202

時間演出テーブル202amG

経過時間（Ｔ）	演出期間
Ｔ＜60分00秒	通常演出期間
60分00秒≦Ｔ＜61分00秒	時間演出期間
61分00秒≦Ｔ＜120分00秒	通常演出期間
120分00秒≦Ｔ＜121分00秒	時間演出期間
121分00秒≦Ｔ＜180分00秒	通常演出期間
180分00秒≦Ｔ＜181分00秒	時間演出期間
・ ・ ・	・ ・ ・

【図１１３１】

202

クルーン開放回数決定テーブル202bmG

開放回数	開放乱数カウンタ 203bmG(0～99)
1	0～49
2	50～79
3	80～99

（ａ）

202

設定値決定テーブル202cmG

新設定値	設定値種別カウンタ 203dmG(0～99)
1	0
2	1～4
3	5～14
4	15～39
5	40～79
6	80～99

（ｂ）

【図１１３２】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
特別図柄１保留球格納エリア	203am
：	203bm～203tm
特図２小当たりフラグ	203um
クルーン開放フラグ	203amD
設定変更遊技開始フラグ	203bmD
設定値変更遊技実行中フラグ	203amG
開放乱数カウンタ	203bmG
開放回数カウンタ	203cmG
設定値種別カウンタ	203dmG
開放回数抽選保留球格納エリア	203emG
開放回数抽選保留球数カウンタ	203fmG
投入時刻格納エリア	203gmG
時間演出フラグ	203hmG
時間演出スキップフラグ	203 jmG
第１電動役物開放フラグ	203kmG
第２電動役物開放フラグ	203mmG
第２電動役物開閉フラグ	203nmG
特図停止中カウンタ	203omG
クルーン開放中カウンタ	203pmG
設定変更待機フラグ	203qmG
新設定値格納エリア	203rmG
客待ち演出実行中フラグ	203smG
客待ち演出カウンタ	203tmG
その他メモリエリア	203z

【図１１３３】

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222am
設定示唆態様決定テーブル	222bm
新設定値示唆態様決定テーブル	222amG

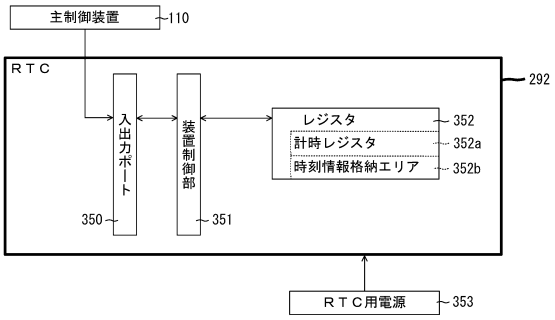
【図１１３４】

222

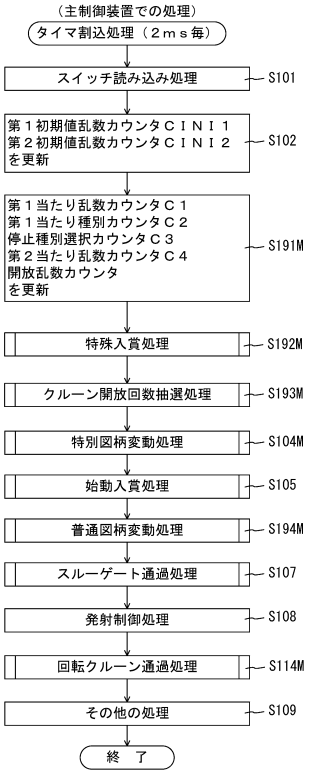
新設定値示唆態様決定テーブル222amG

新設定値	新設定値示唆態様	演出カウンタ 223fm(0～198)
6	指６本	0～9
	指５本	10～99
	指４本	100～179
	指１本	180～198
5	指５本	0～49
	指４本	50～179
	指１本	180～198
4	指４本	0～149
	指１本	150～198
2，3	指１本	0～198

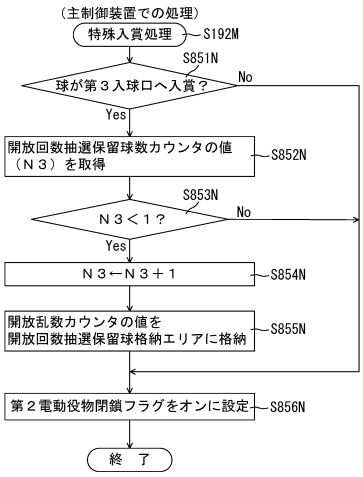
【図１１３５】



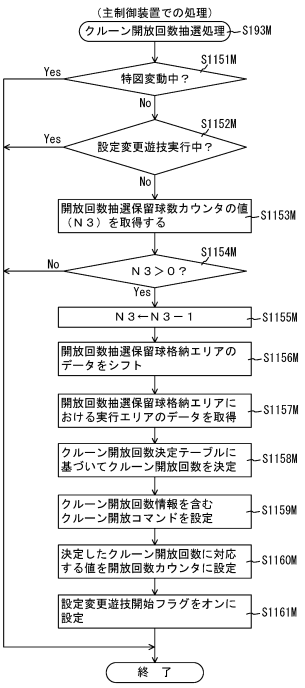
【図１１３６】



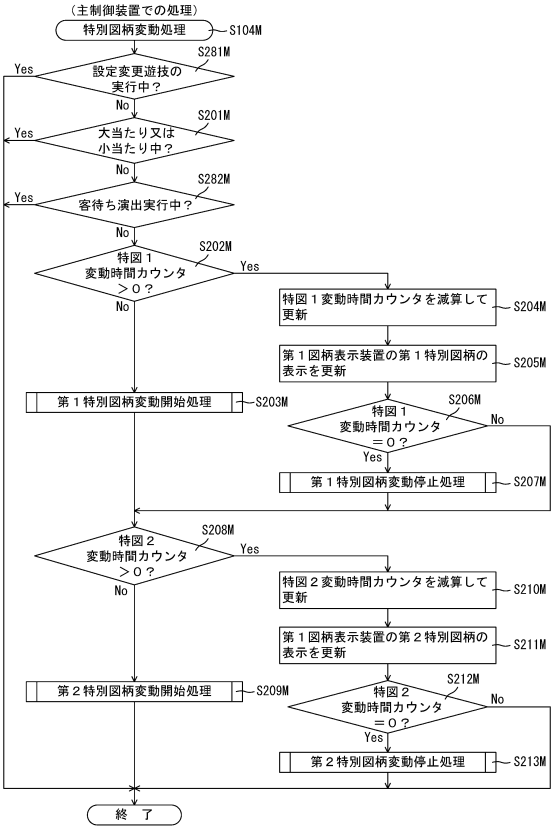
【図１１３７】



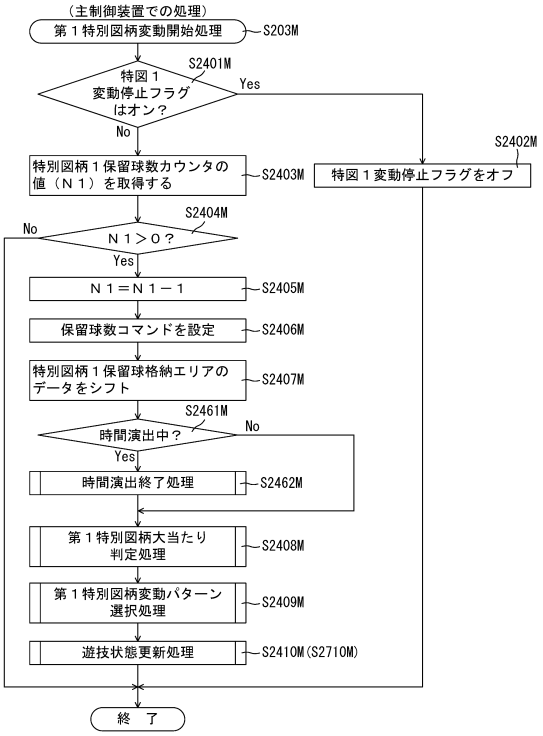
【図１１３８】



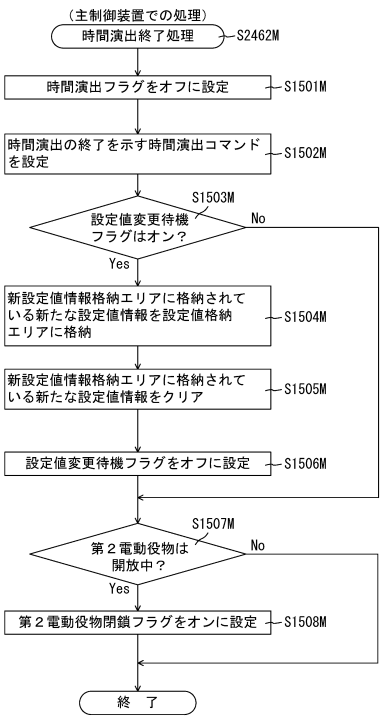
【図１１３９】



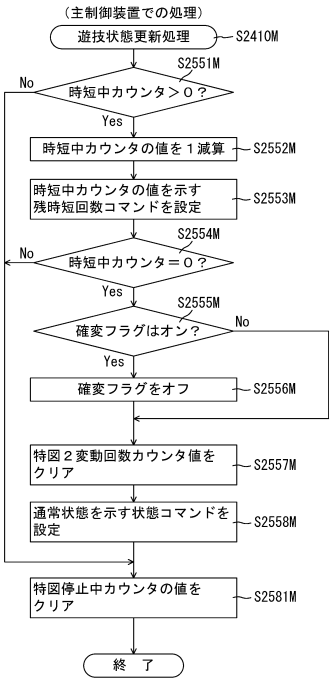
【図１１４０】



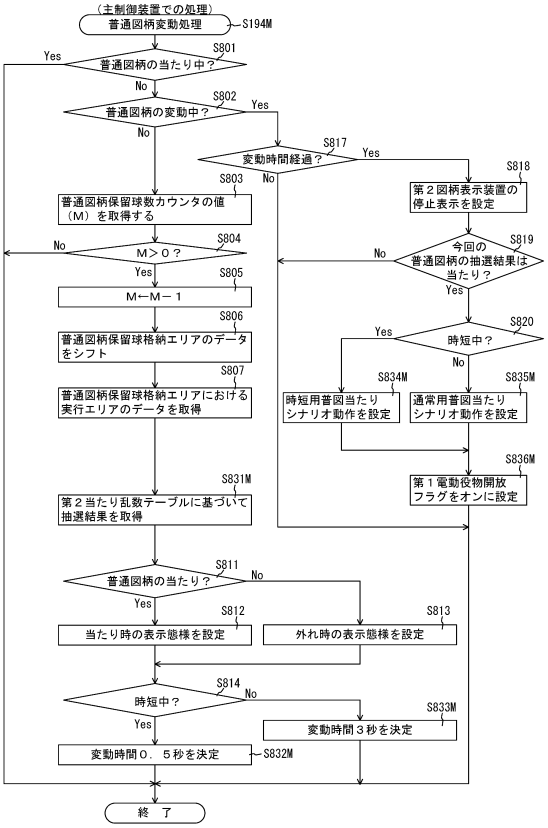
【図１１４１】



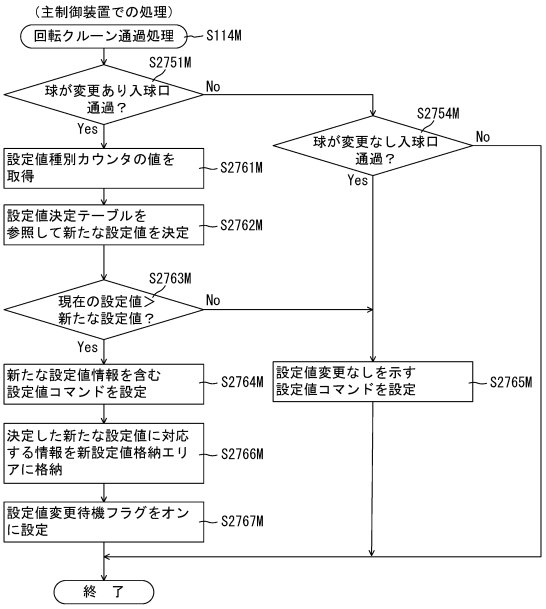
【図１１４２】



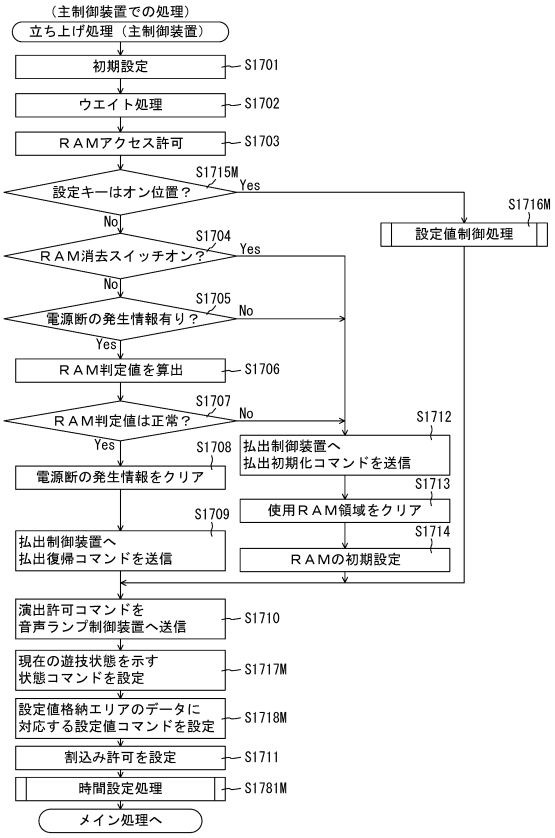
【図１１４３】



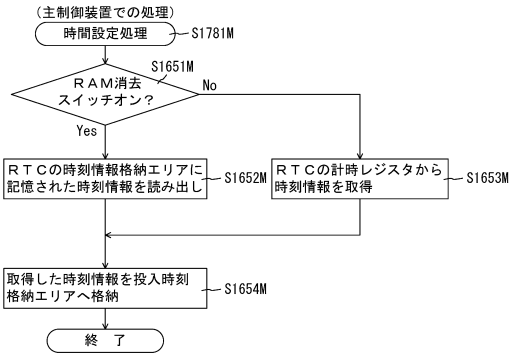
【図１１４４】



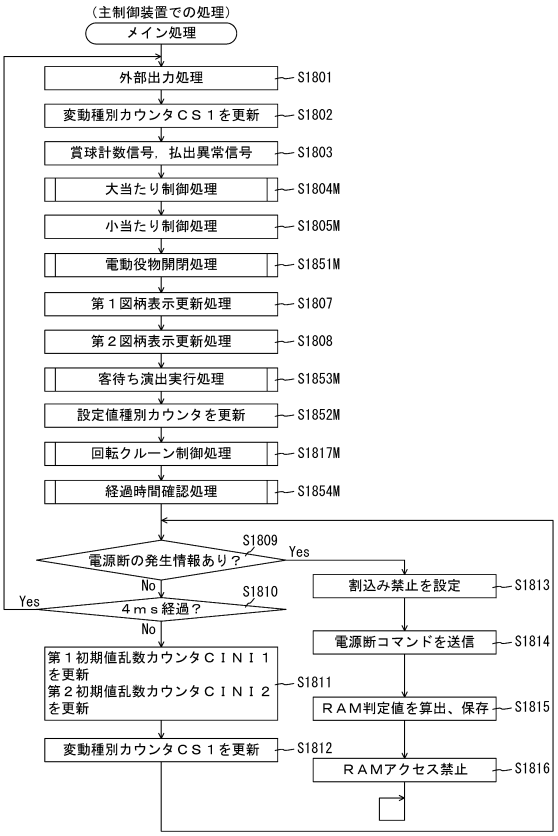
【図１１４５】



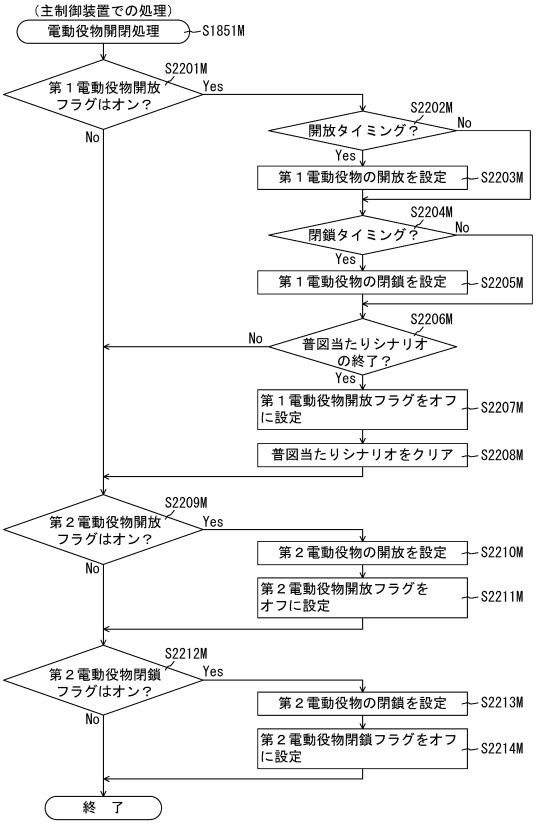
【図１１４６】



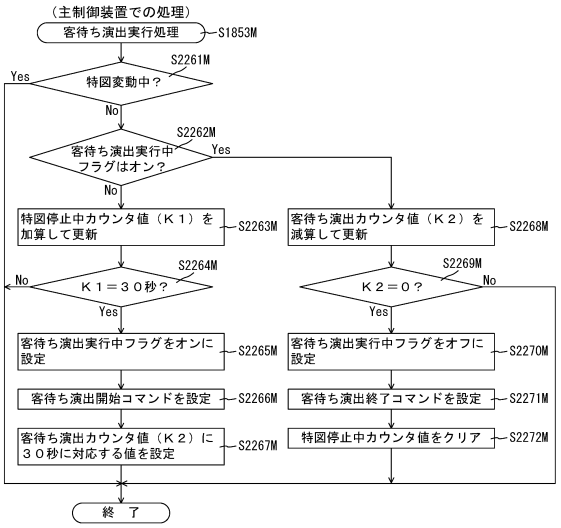
【図１１４７】



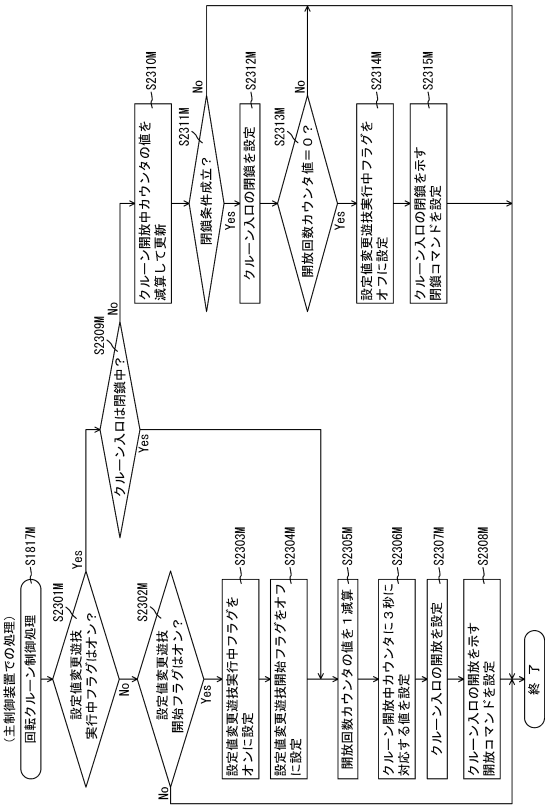
【図１１４８】



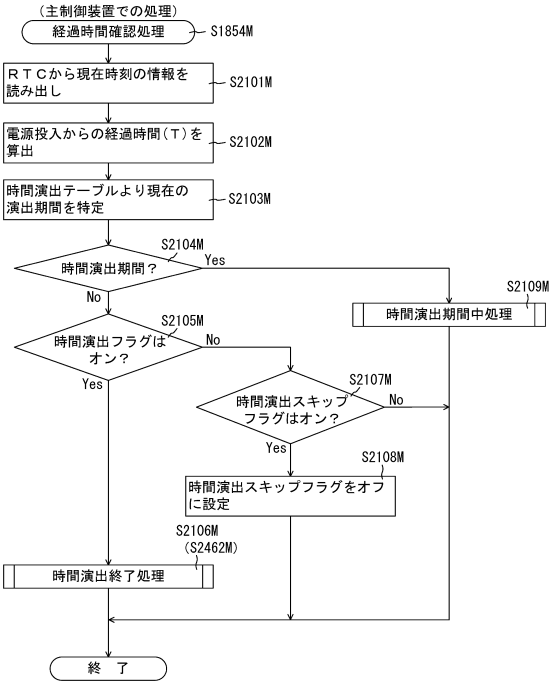
【図１１４９】



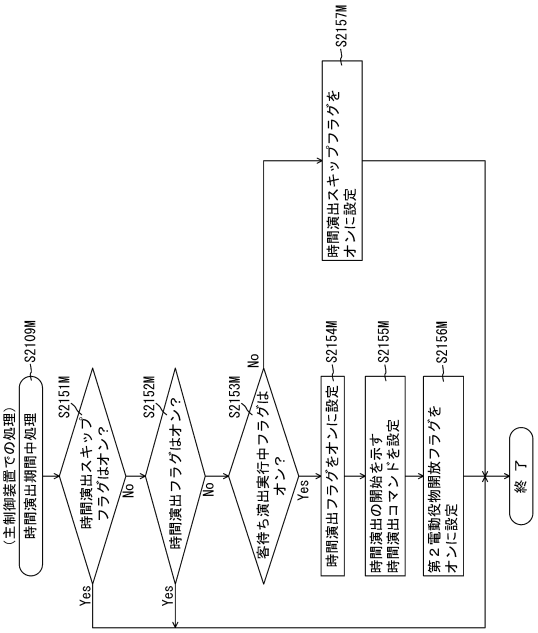
【図１１５０】



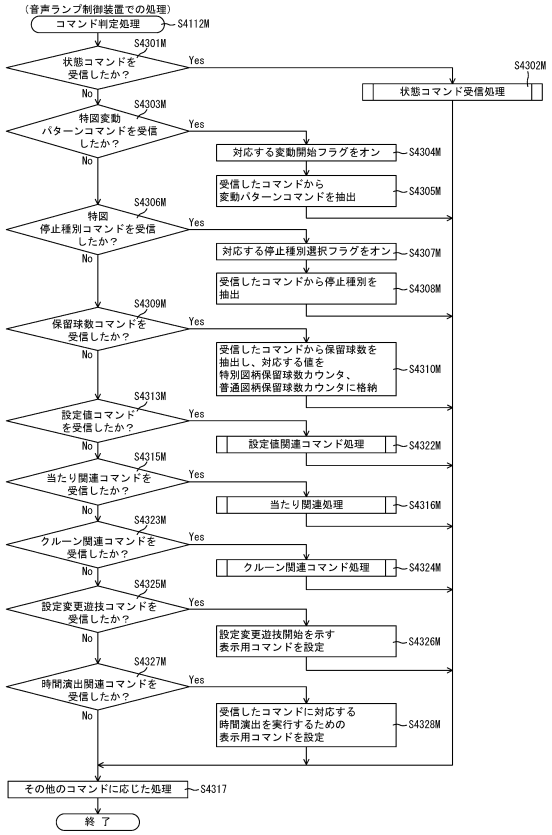
【図１１５１】



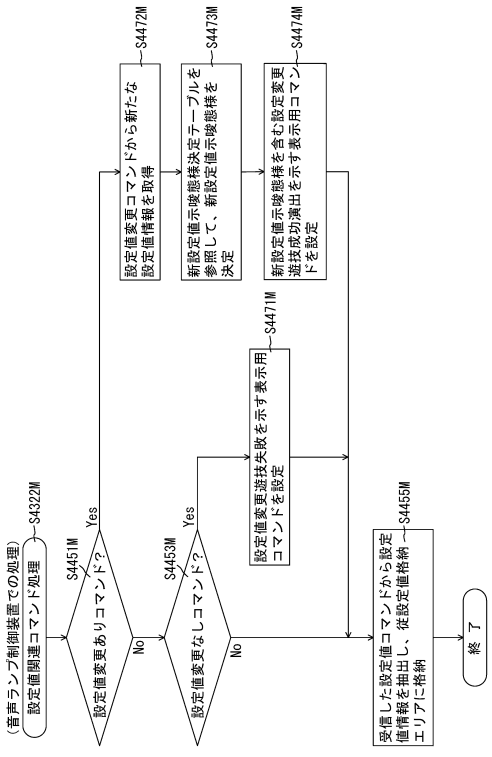
【図１１５２】



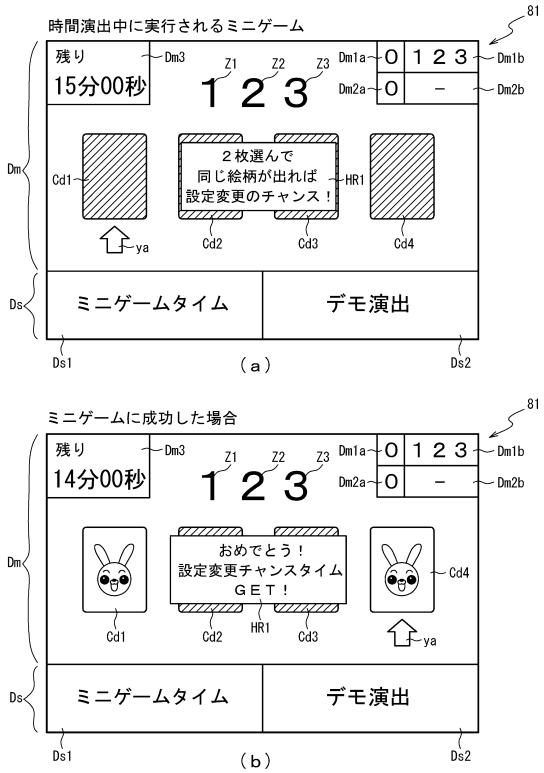
【図１１５３】



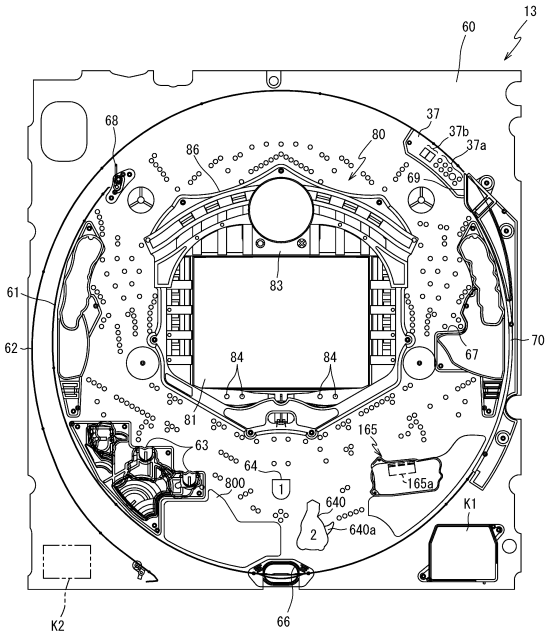
【図１１５４】



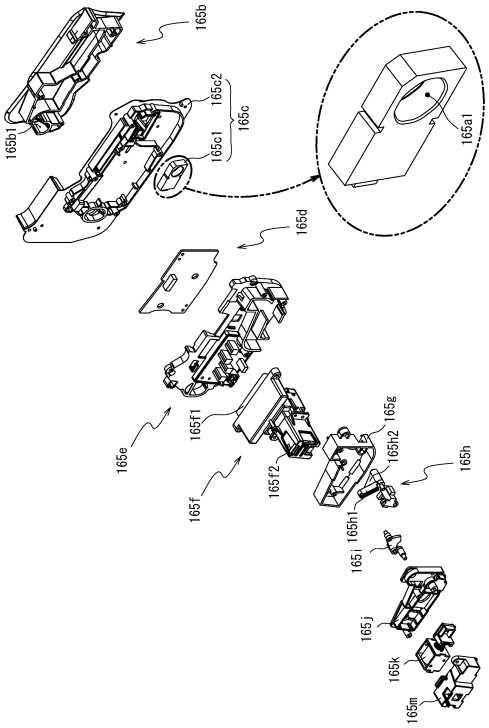
【図１１５５】



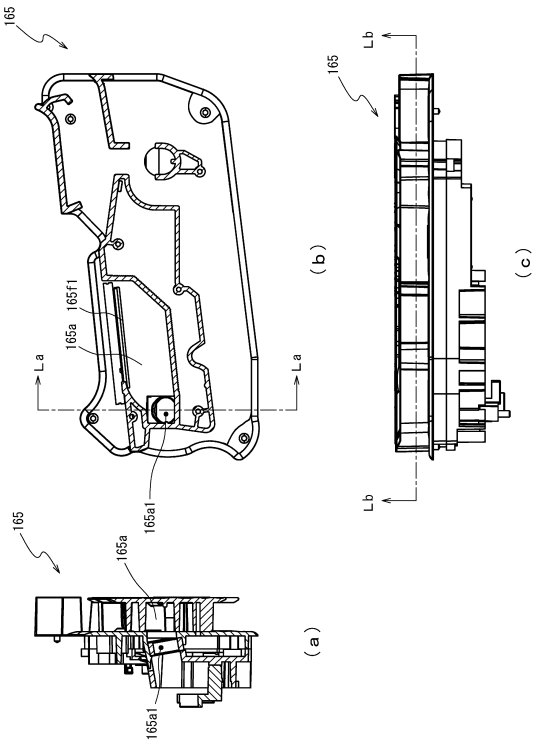
【図１１５６】



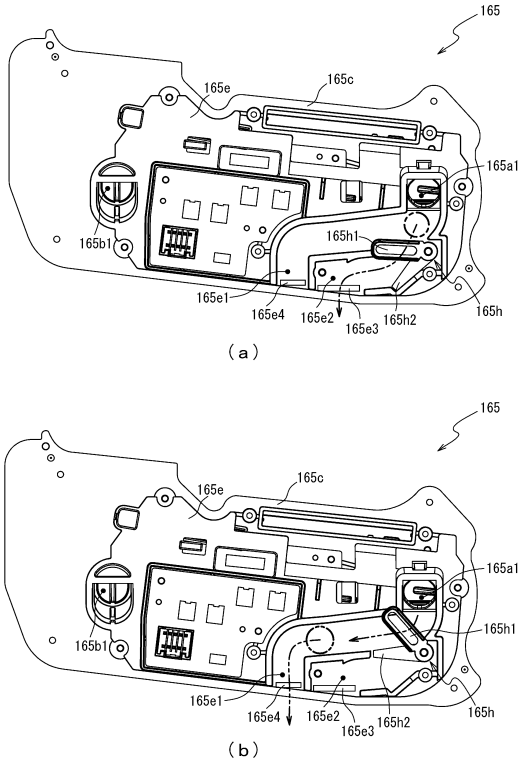
【図１１５７】



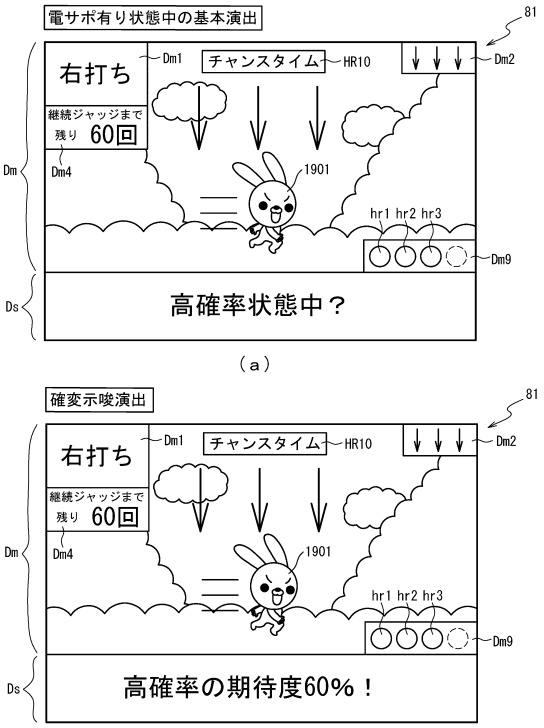
【図１１５８】



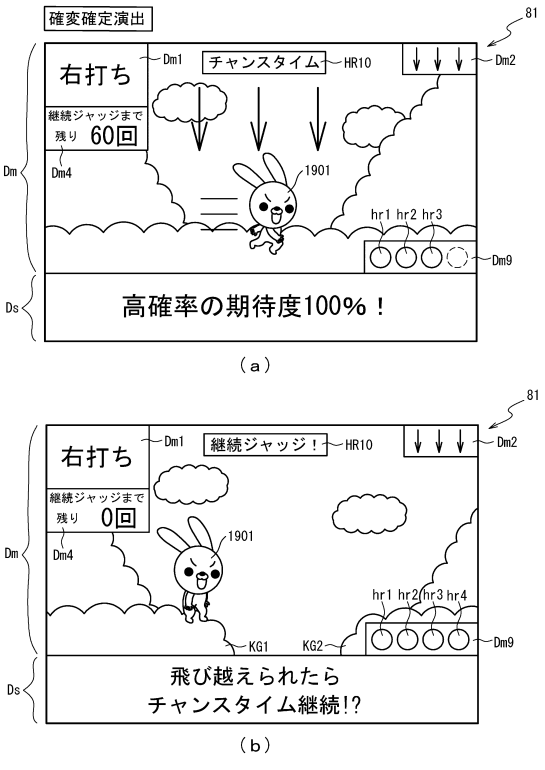
【図１１５９】



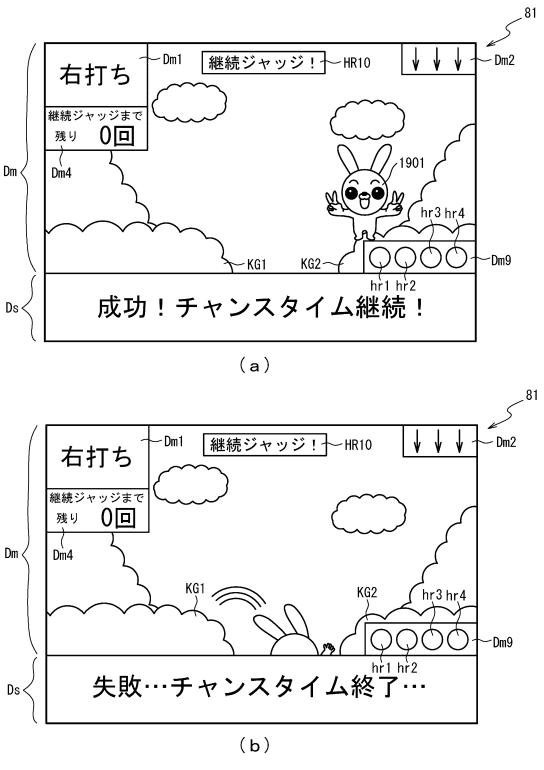
【図１１６０】



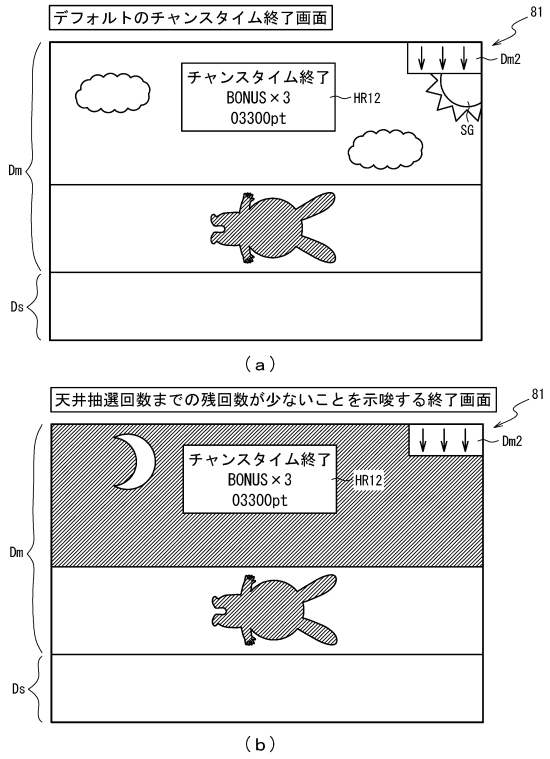
【図１１６１】



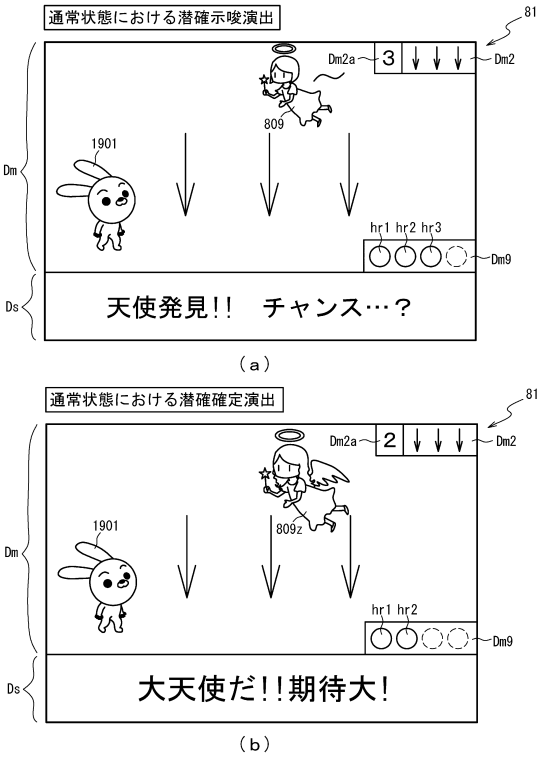
【図１１６２】



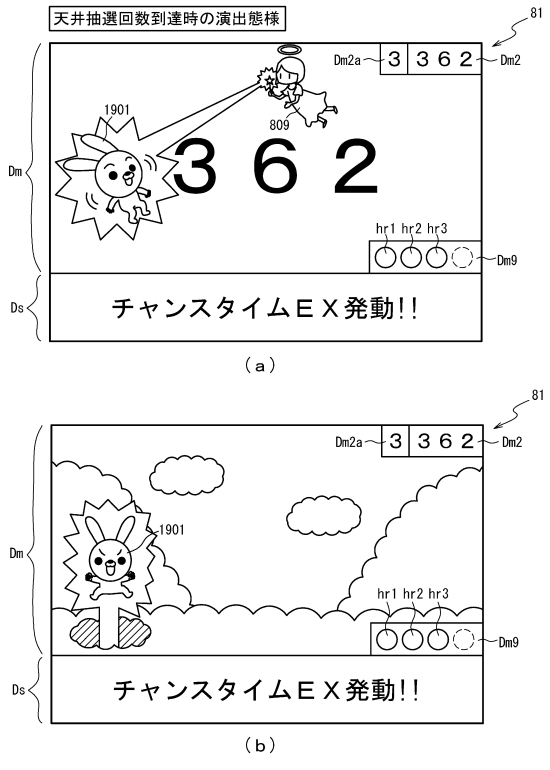
【図１１６３】



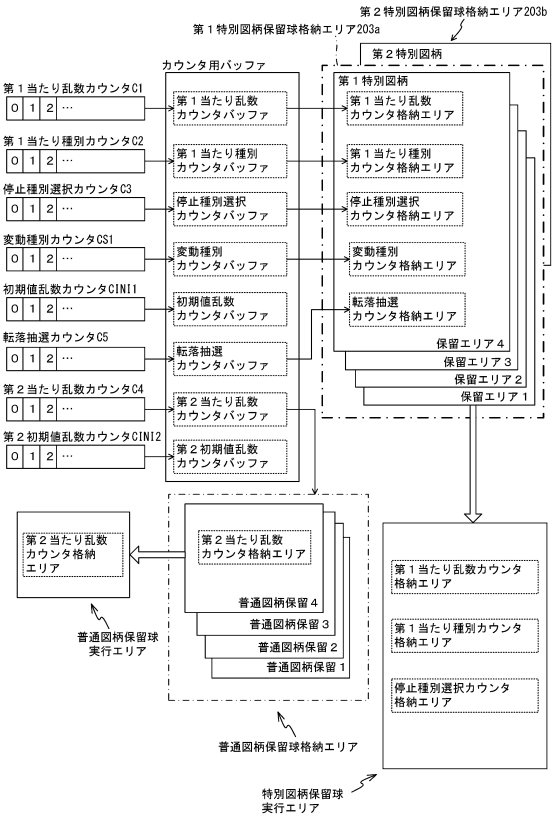
【図１１６４】



【図１１６５】



【図１１６６】



【図１１６７】

（ａ）

（ｂ）

第１当たり乱数テーブル202a

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の 低確率状態	0～4
特別図柄の 高確率状態	0～5

（ｃ）

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0～298

【図１１６８】

（ａ）

通常・潜確用テーブル202Lb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）	
				基本（S）	加算（S）
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	－
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～99	特殊リーチ	10	30
		100～198	特殊外れ	10	－
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1～198	特殊外れ	10	－

（ｂ）

【図１１６９】

特図２大当たり用テーブル202d2

大当たり種別	時短カウンタ 203h	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）
大当たりＩ （１０Ｒ確変大当たり）	400	0～4
大当たりＪ （１０Ｒ確変大当たり）	300	5～9
大当たりＫ （１０Ｒ確変大当たり）	200	10～24
大当たりＬ （１０Ｒ確変大当たり）	100	25～39
大当たりＭ （４Ｒ確変大当たり）	400	40～49
大当たりＮ （４Ｒ確変大当たり）	300	50～59
大当たりＯ （４Ｒ確変大当たり）	200	60～79
大当たりＰ （４Ｒ確変大当たり）	100	80～99

（ｂ）

特図１大当たり用テーブル202d1

大当たり種別	時短カウンタ 203h	第１当たり種別 カウンタＣ２ （0～99）
大当たりＡ （２Ｒ確変大当たり）	400	0～9
大当たりＢ （２Ｒ確変大当たり）	300	10～19
大当たりＣ （２Ｒ確変大当たり）	200	20～29
大当たりＤ （２Ｒ確変大当たり）	100	30～49
大当たりＥ （２Ｒ通常大当たり）	400	50～59
大当たりＦ （２Ｒ通常大当たり）	300	60～69
大当たりＧ （２Ｒ通常大当たり）	200	70～79
大当たりＨ （２Ｒ通常大当たり）	100	80～99

（ａ）

【図１１７０】

転落抽選テーブル202La

乱数テーブル	転落抽選 カウンタ値（0～999）
特別図柄の確変状態	0～3

（ａ）

（ｂ）

【図１１７１】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
終了時背景選択テーブル	222La
非時短時示唆選択テーブル	222Lb

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従残回数カウンタ	223La
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図１１７２】

222

終了時背景選択テーブル222La

残回数（Ｋ）	背景種別	演出カウンタ値（0～999）
Ｋ＝１００	夕方	0～499
	夜（三日月）	500～849
	夜（満月）	850～999
１００＜Ｋ≦２００	昼	0～99
	夕方	100～749
	夜（三日月）	750～999
２００＜Ｋ≦３００	昼	0～549
	夕方	550～949
	夜（三日月）	950～999
３００＜Ｋ	昼	0～799
	夕方	800～999
潜確状態	昼	0～999

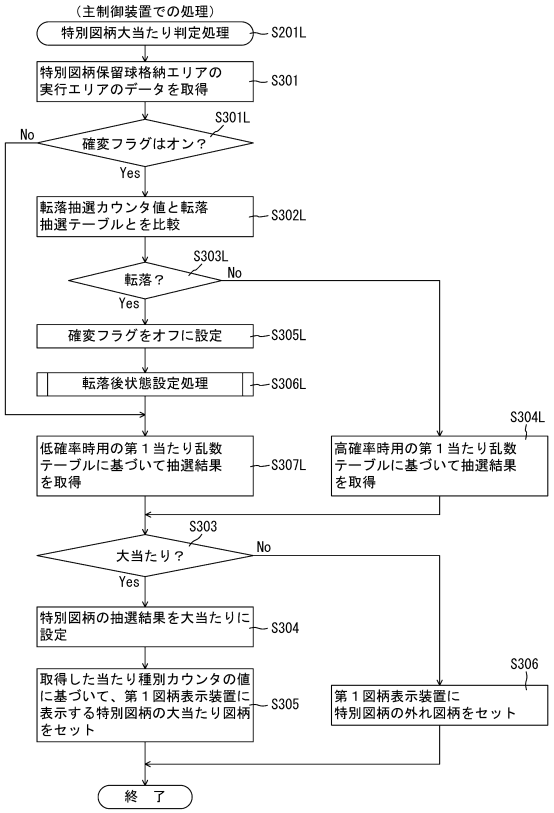
【図１１７３】

222

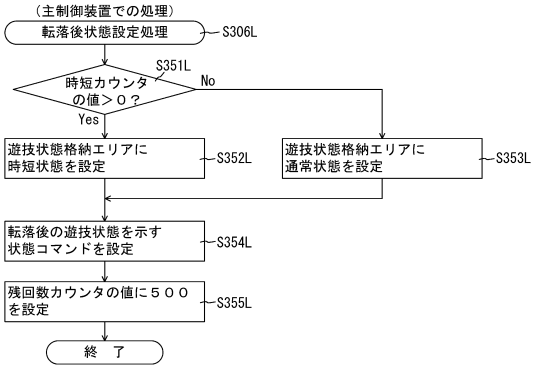
非時短時示唆選択テーブル222Lb

残回数（Ｋ）	示唆種別	演出カウンタ値（0～999）
Ｋ≦５０	天井示唆（強）	0～49
	天井示唆（弱）	50～149
	潜確示唆	150～169
５０＜Ｋ≦１５０	天井示唆（強）	0～19
	天井示唆（弱）	20～119
	潜確示唆	120～139
１５０＜Ｋ≦３００	天井示唆（強）	0～4
	天井示唆（弱）	5～54
	潜確示唆	55～74
３００＜Ｋ	天井示唆（弱）	0～29
	潜確示唆	30～49
潜確状態	天井示唆（弱）	0～9
	潜確示唆	10～59
	潜確確定	60～99

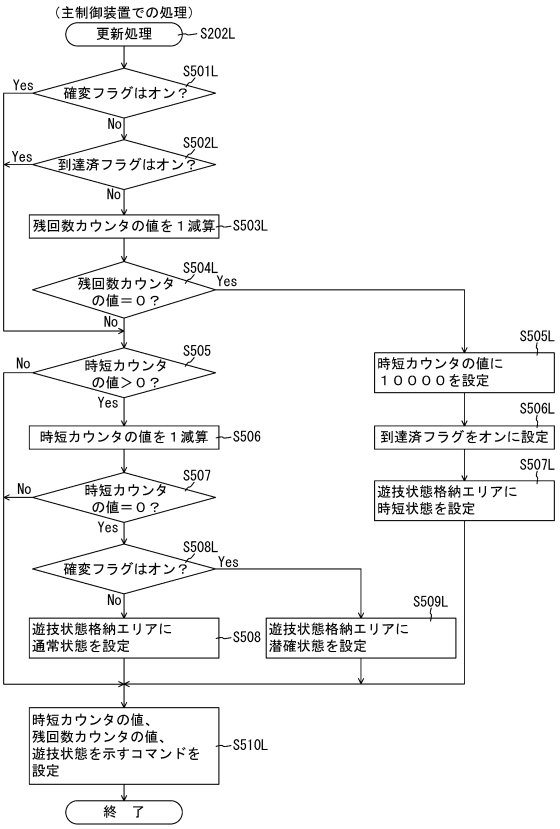
【図１１７４】



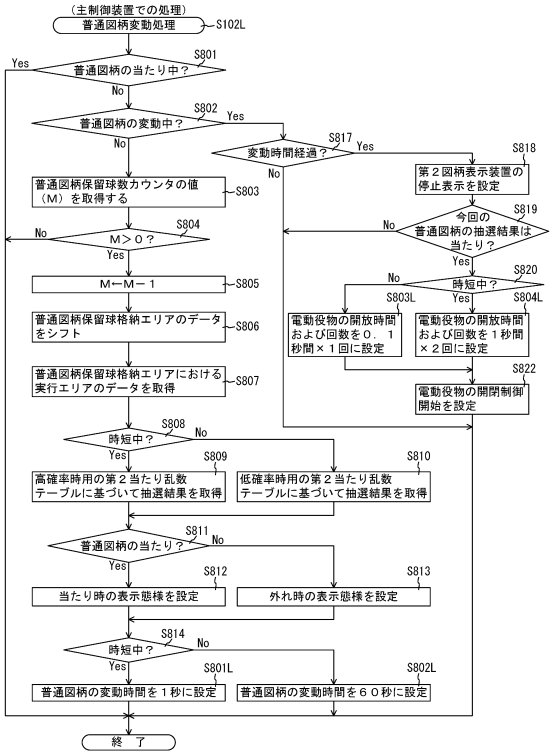
【図１１７５】



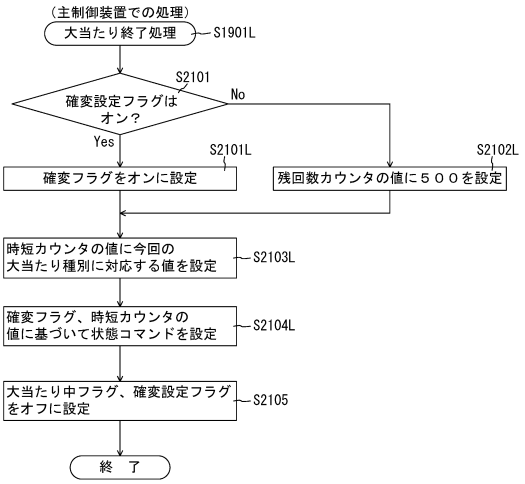
【図１１７６】



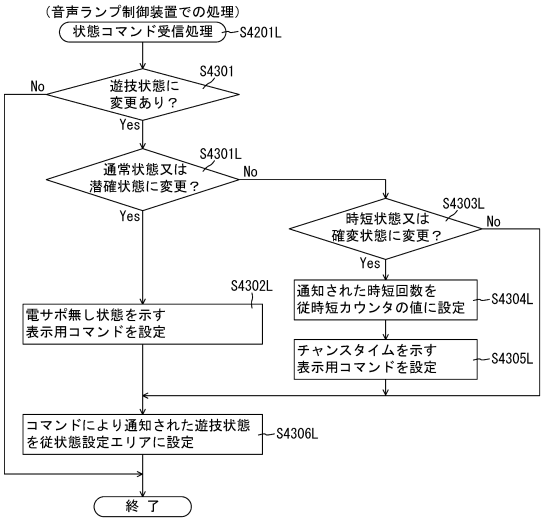
【図１１７７】



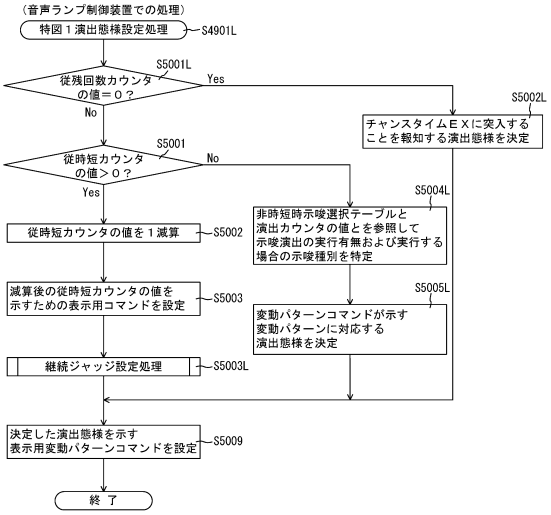
【図１１７８】



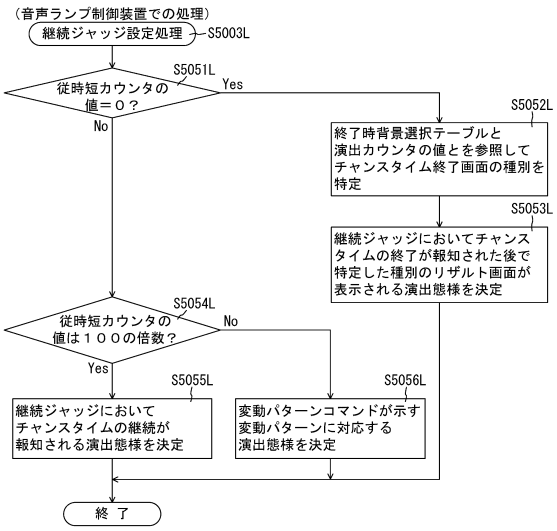
【図１１７９】



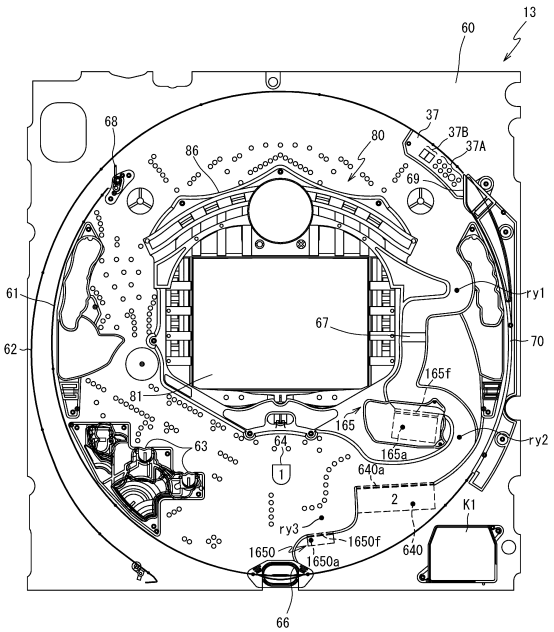
【図１１８０】



【図１１８１】

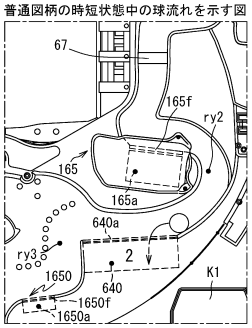


【図１１８２】



【図１１８３】

普通図柄の時短状態中の球流れを示す図



＜球流れ＞
スルーゲート６７から
第２入球口６４０まで
の球通過時間：０．５秒

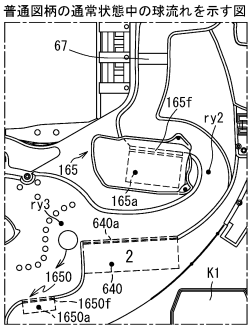
電動役物６４０ａ上の
球通過時間：１秒

＜時短状態＞
普通図柄の変動時間
０．１秒

電動役物６４０ａの開放動作
０．２秒開放⇒０．８秒閉鎖
⇒０．２秒開放

（ａ）

普通図柄の通常状態中の球流れを示す図



＜球流れ＞
スルーゲート６７から
第２入球口６４０まで
の球通過時間：０．５秒

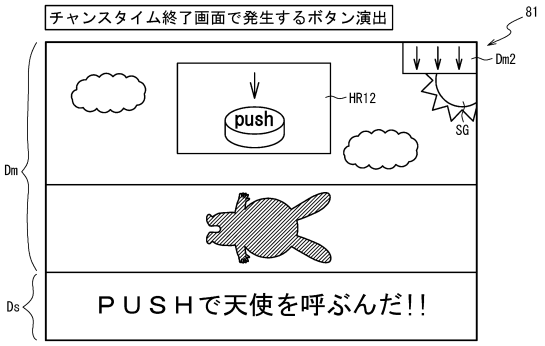
電動役物６４０ａ上の
球通過時間：１秒

＜潜確状態＞
普通図柄の変動時間
３秒～５秒

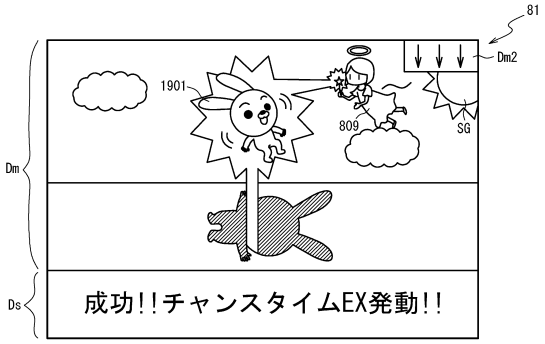
電動役物６４０ａの開放動作
０．０４秒開放

（ｂ）

【図１１８４】



（ａ）



（ｂ）

【図１１８５】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202d
転落抽選テーブル	202La
小当たり抽選テーブル	202LbA
変動パターンシナリオテーブル	202LcA

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202b
通常・潜確用テーブル	202Lb1A
確変・時短用テーブル	202b2
抜け後通常用テーブル	202Lb3A

（ｂ）

202

通常・潜確用テーブル202Lb1A

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	-
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～198	超ロング当たり	570	30
	外れ	0～198	超ロング外れ	570	30

（ｃ）

【図１１８６】

202

特図２大当たり用テーブル202Ld2A

大当たり種別	時短カウンタ203h	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
大当たりＪ（１０Ｒ確変大当たり）	150	0～9
大当たりＫ（１０Ｒ確変大当たり）	100	10～19
大当たりＬ（１０Ｒ確変大当たり）	50	20～24
大当たりＭ（１０Ｒ確変大当たり）	150	25～34
大当たりＮ（１０Ｒ確変大当たり）	100	35～37
大当たりＯ（１０Ｒ確変大当たり）	50	38,39
大当たりＰ（４Ｒ確変大当たり）	150	40～59
大当たりＱ（４Ｒ確変大当たり）	100	60～74
大当たりＲ（４Ｒ確変大当たり）	50	75～79
大当たりＳ（４Ｒ通常大当たり）	150	80～89
大当たりＴ（４Ｒ通常大当たり）	100	90～94
大当たりＵ（４Ｒ通常大当たり）	50	95～99

（ｂ）

202

特図１大当たり用テーブル202Ld1A

大当たり種別	時短カウンタ203h	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
大当たりＡ（２Ｒ確変大当たり）	150	0～19
大当たりＢ（２Ｒ確変大当たり）	100	20～29
大当たりＣ（２Ｒ確変大当たり）	50	30～34
大当たりＤ（２Ｒ確変大当たり）	150	35～44
大当たりＥ（２Ｒ確変大当たり）	100	45～47
大当たりＦ（２Ｒ確変大当たり）	50	48,49
大当たりＧ（２Ｒ通常大当たり）	150	50～59
大当たりＨ（２Ｒ通常大当たり）	100	60～79
大当たりＩ（２Ｒ通常大当たり）	50	80～99

（ａ）

【図１１８７】

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

202

転落抽選テーブル202La

乱数テーブル	転落抽選カウンタ値（0～999）
特別図柄の確変状態	0～11

（ｃ）

202

小当たり抽選テーブル202LbA

特別図柄	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～999)
第１特別図柄	－
第２特別図柄	6～998

【図１１８８】

202

変動パターンシナリオテーブル202LcA

前回の大当たり種別	シナリオ 普通図柄の時短状態	潜確状態	通常状態（1回～200回）※	通常状態（201回～500回）※	通常状態（501回～）※
確変大当たりA～C，J～L，P～R	確変・時短用	通常・潜確用	抜け後通常用	通常・潜確用	通常・潜確用
確変大当たりD～F，M～O	確変・時短用	通常・潜確用	抜け後通常用	抜け後通常用	通常・潜確用
通常大当たり	確変・時短用	－	通常・潜確用	通常・潜確用	通常・潜確用
無し（ＲＡＭクリア時）	－	－	通常・潜確用	通常・潜確用	通常・潜確用

※確変大当たり以外は大当たり終了後の変動回数、確変大当たりの場合は確変転落後の変動回数

【図１１８９】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
確変フラグ	203La
残回数カウンタ	203Lb
特図１変動時間カウンタ	203LdA
特図２変動時間カウンタ	203LeA
抽選回数カウンタ	203LfA
特図１大当たりフラグ	203LgA
特図２大当たりフラグ	203LhA
特図２小当たりフラグ	203LiA
特図２変動停止フラグ	203LjA
小当たり中フラグ	203LkA
その他メモリエリア	203z

【図１１９０】

（ａ）

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
終了時背景選択テーブル	222La

（ｂ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従抽選回数カウンタ	223LbA
その他メモリエリア	223z

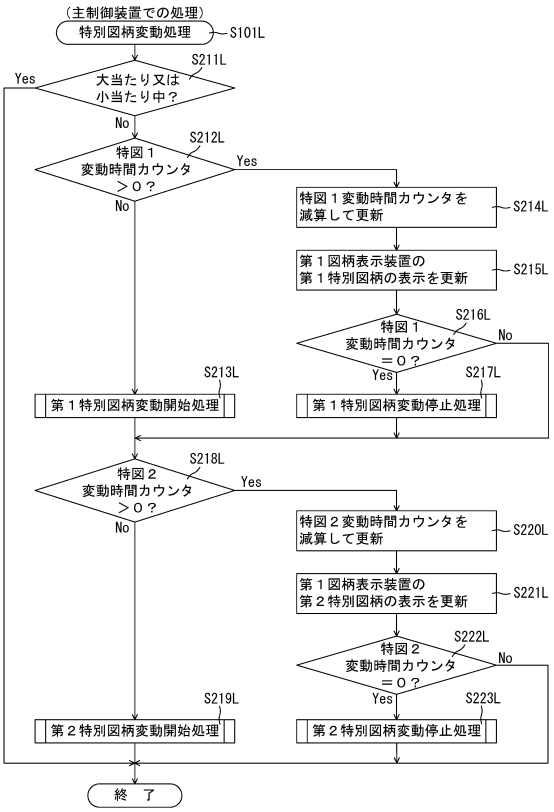
【図１１９１】

222

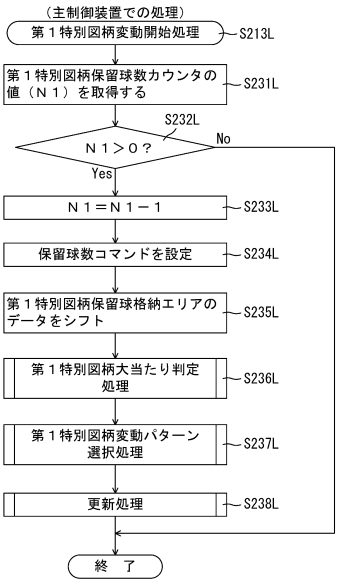
終了時背景選択テーブル222La

残回数（Ｋ）	背景種別	演出カウンタ値（0～999）
４００＜Ｋ	夕方	0～499
	夜（三日月）	500～849
	夜（満月）	850～999
２００＜Ｋ≦４００	昼	0～99
	夕方	100～749
	夜（三日月）	750～999
１００＜Ｋ≦２００	昼	0～549
	夕方	550～949
	夜（三日月）	950～999
Ｋ≦１００	昼	0～799
	夕方	800～999
左打ち遊技状態	昼	0～999

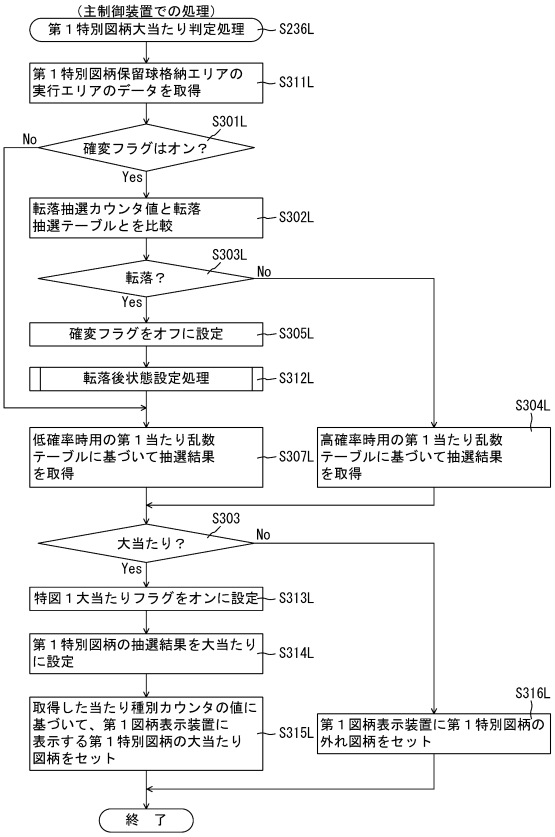
【図１１９２】



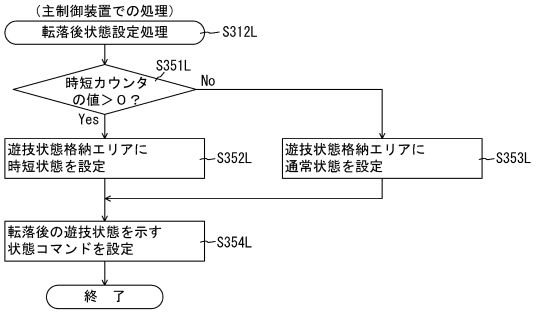
【図１１９３】



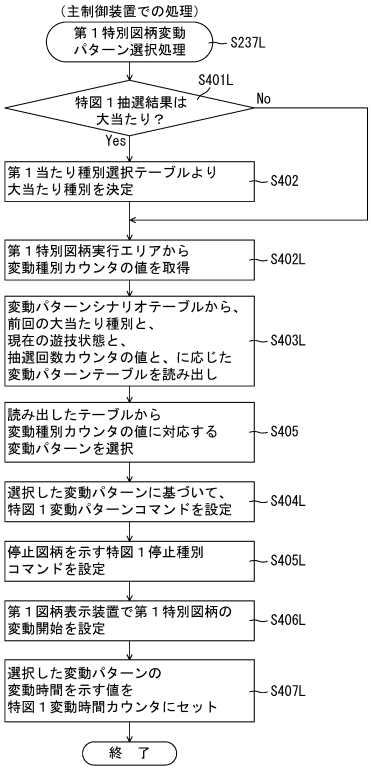
【図１１９４】



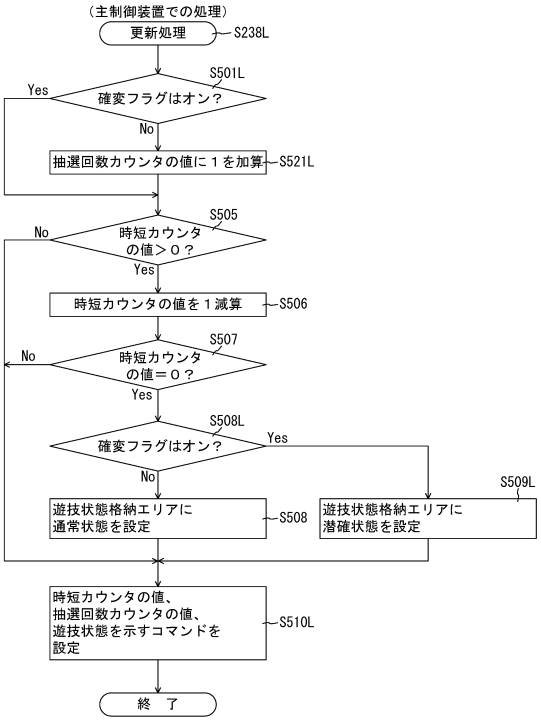
【図１１９５】



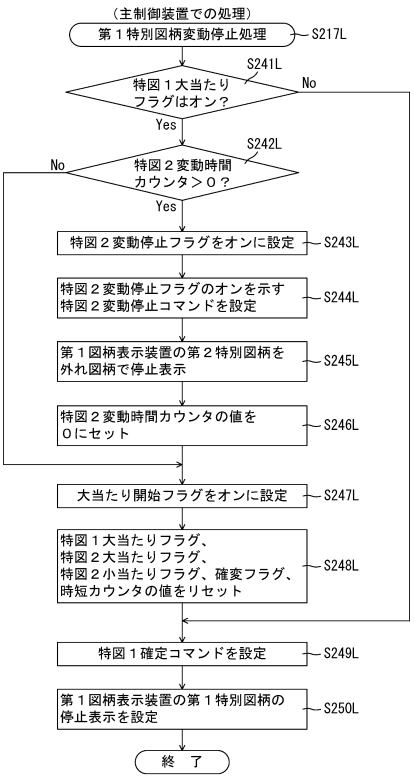
【図１１９６】



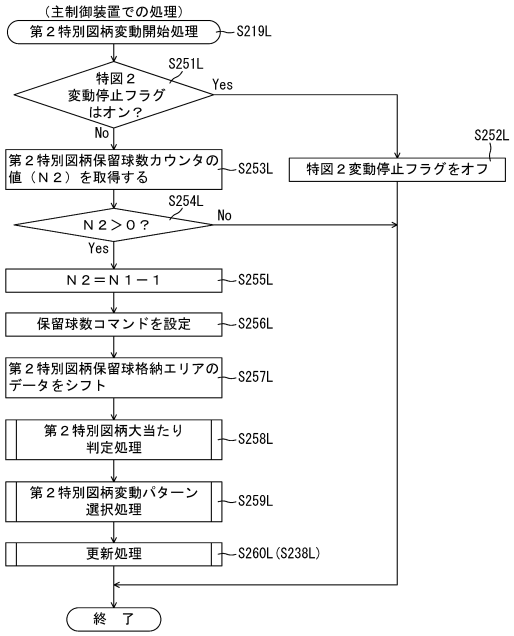
【図１１９７】



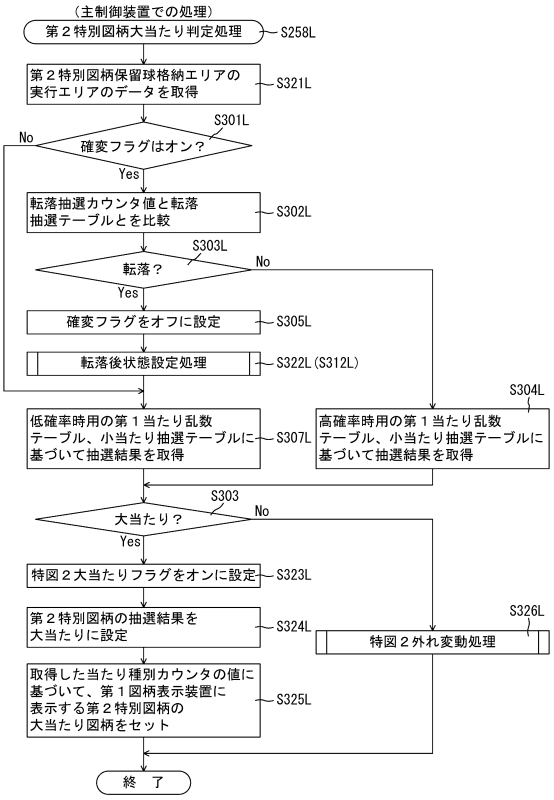
【図１１９８】



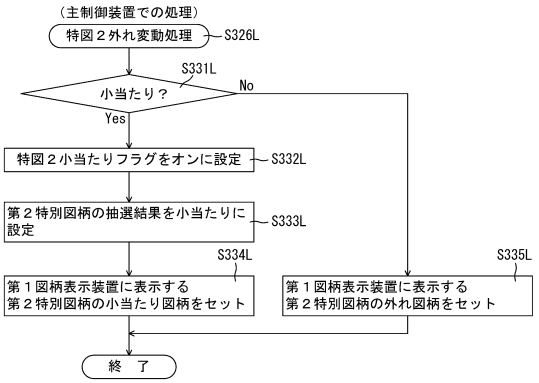
【図１１９９】



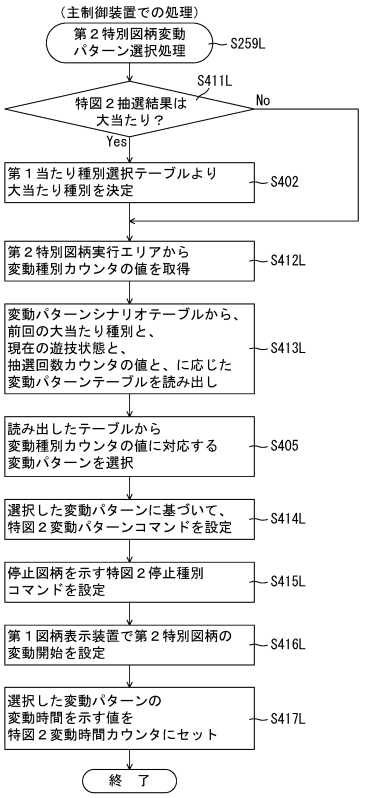
【図１２００】



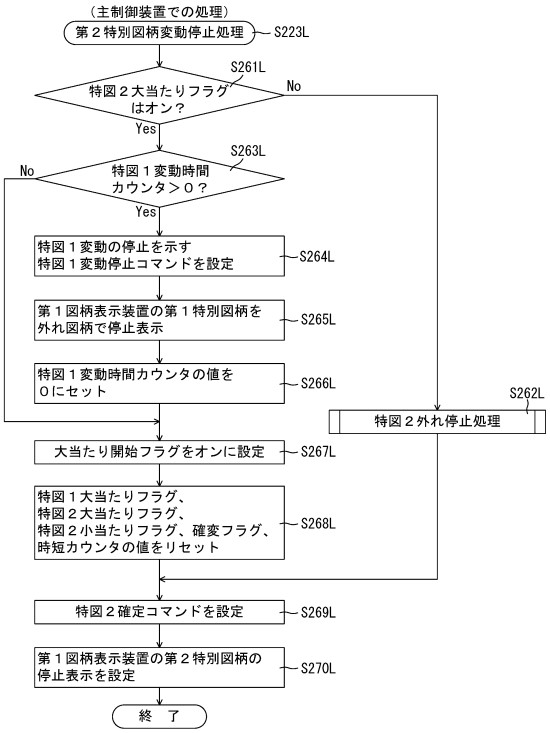
【図１２０１】



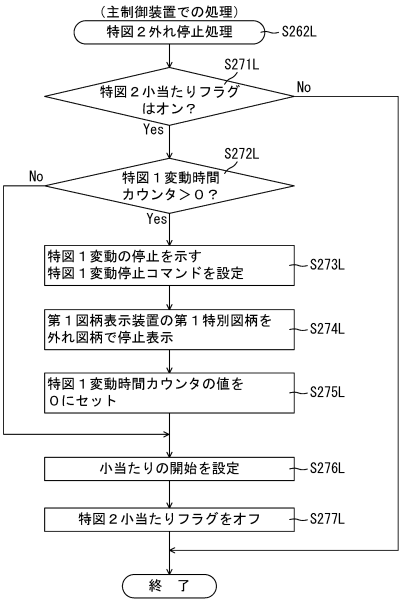
【図１２０２】



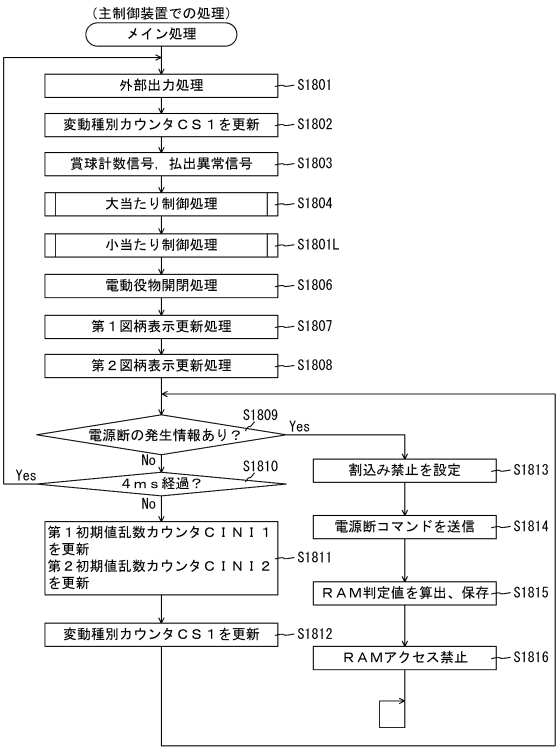
【図１２０３】



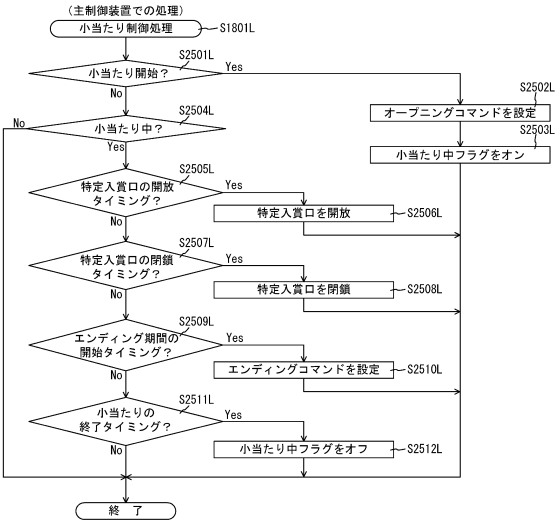
【図１２０４】



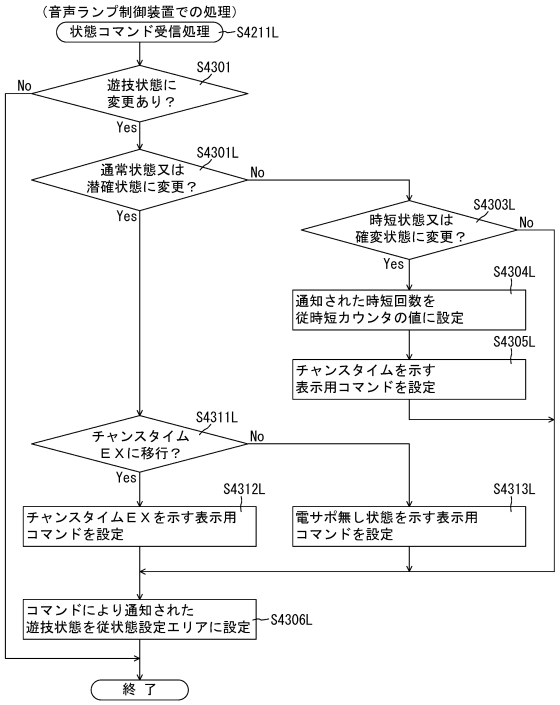
【図１２０５】



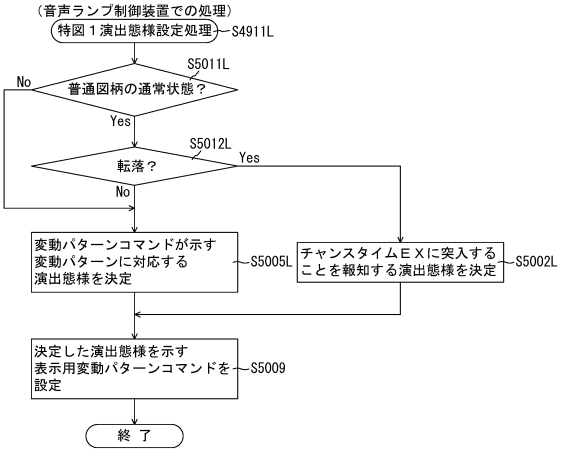
【図１２０６】



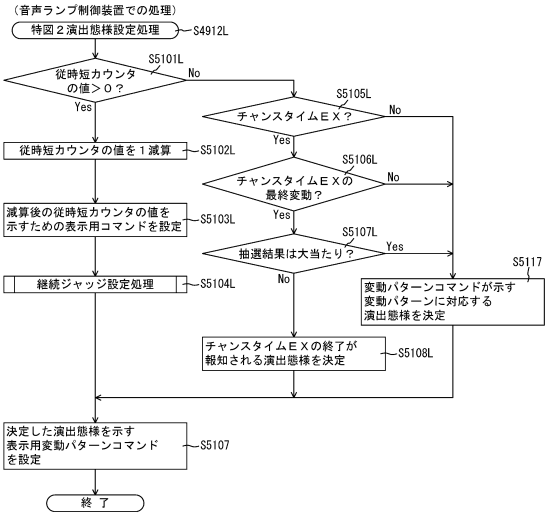
【図１２０７】



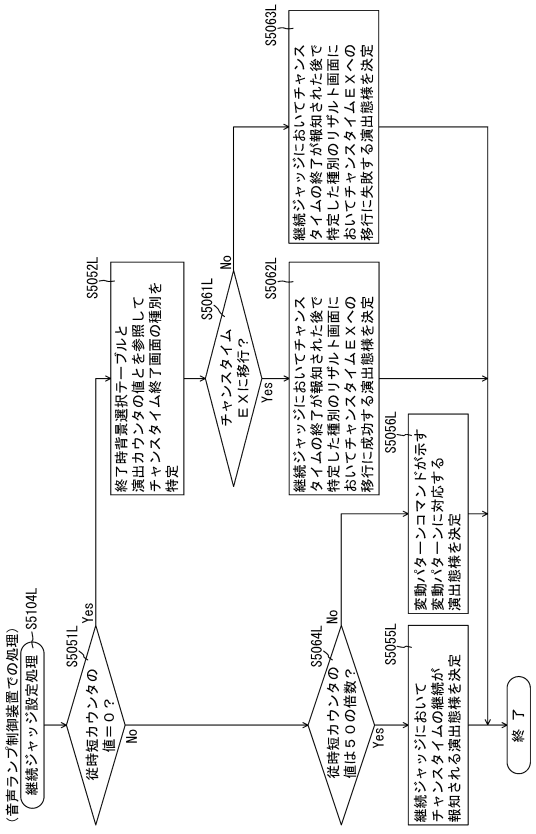
【図１２０８】



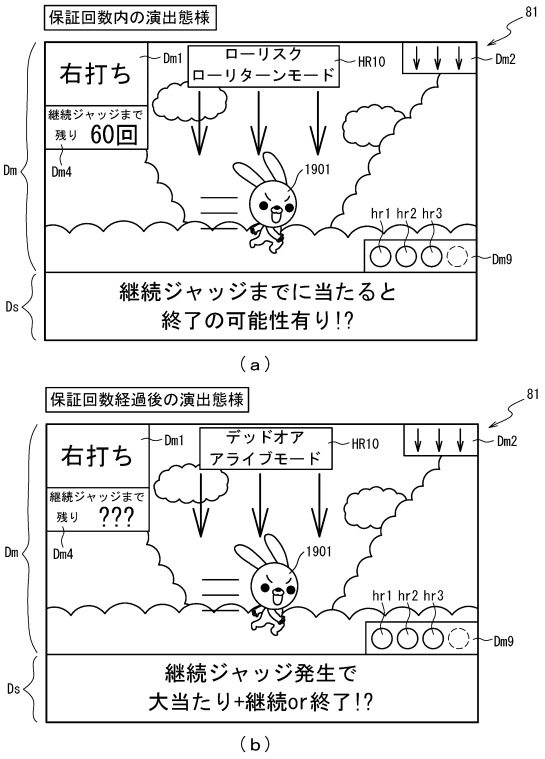
【図１２０９】



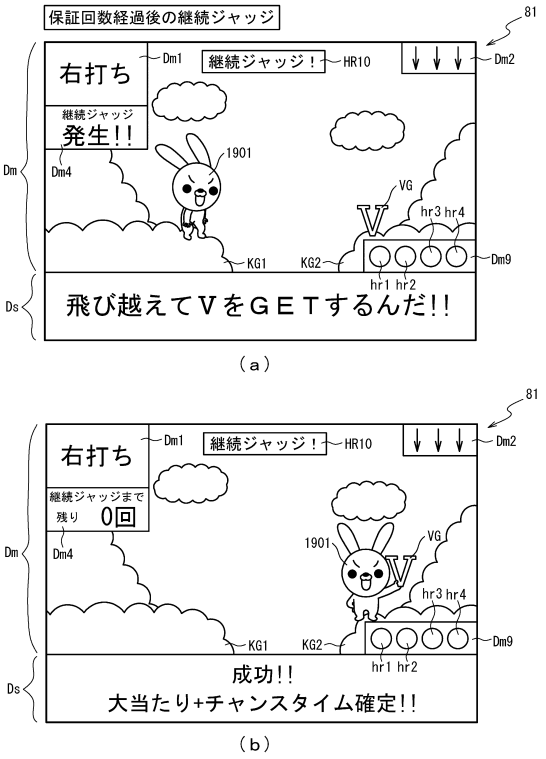
【図１２１０】



【図１２１１】



【図１２１２】



【図１２１３】

第１当たり乱数テーブル202a

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
特別図柄の 低確率状態	0～4
特別図柄の 高確率状態	0～11

（ｂ）

【図１２１４】

（ａ）

特図１大当たり用テーブル202d1B

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)
大当たりＡ （４Ｒ確変大当たり）	0～49
大当たりＢ （４Ｒ通常大当たり）	50～99

（ｂ）

特図２大当たり用テーブル202d2B

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)
大当たりＣ （１０Ｒ確変大当たり）	0～24
大当たりＤ （６Ｒ確変大当たり）	25～49
大当たりＥ （４Ｒ確変大当たり）	50～59
大当たりＦ （４Ｒ確変大当たり）	60～74
大当たりＧ （２Ｒ確変大当たり）	75～84
大当たりＨ （２Ｒ確変大当たり）	85～99

（ｃ）

転落抽選テーブル202La

乱数テーブル	転落抽選 カウンタ値（0～999）
特別図柄の確変状態	0～6

【図１２１５】

202

時短付与テーブル202LdB

大当たり種別	遊技状態	時短カウンタ 203h
大当たり Ａ～Ｅ，Ｇ	共通	100
大当たりＦ，Ｈ	非時短状態	100
	時短状態	0

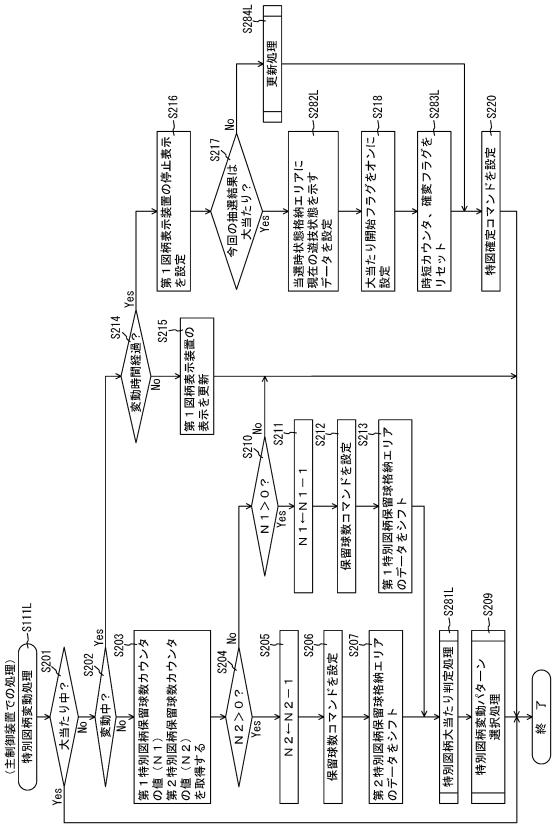
【図１２１６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
確変フラグ	203La
保証終了後フラグ	203LmB
当選時状態格納エリア	203LnB
その他メモリエリア	203z

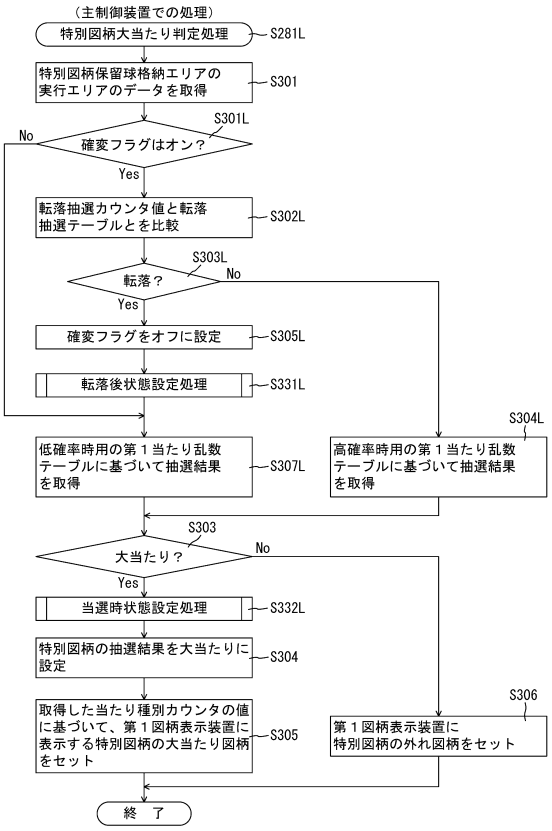
【図１２１７】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従残回数カウンタ	223La
ラッシュ中フラグ	223LcB
その他メモリエリア	223z

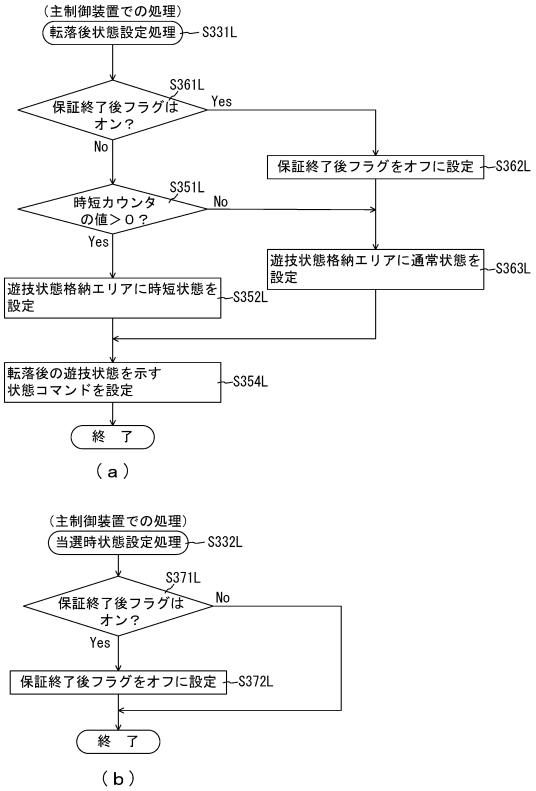
【図１２１８】



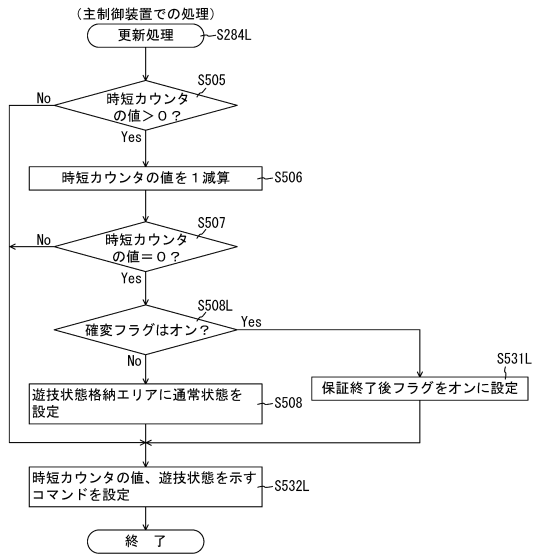
【図１２１９】



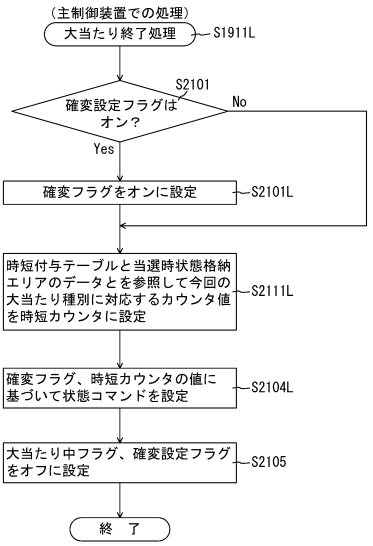
【図１２２０】



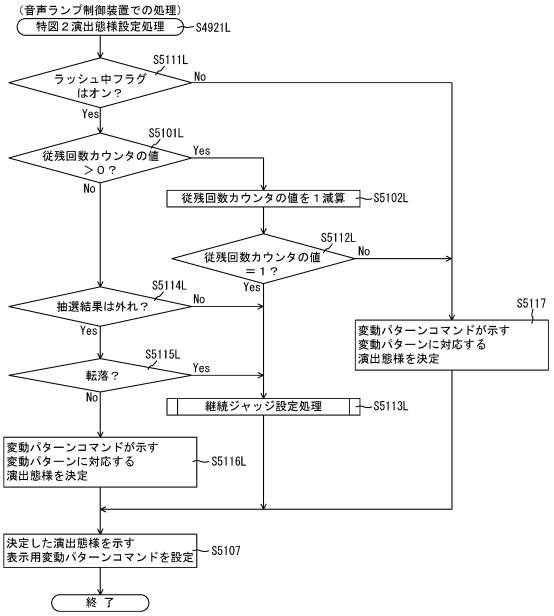
【図１２２１】



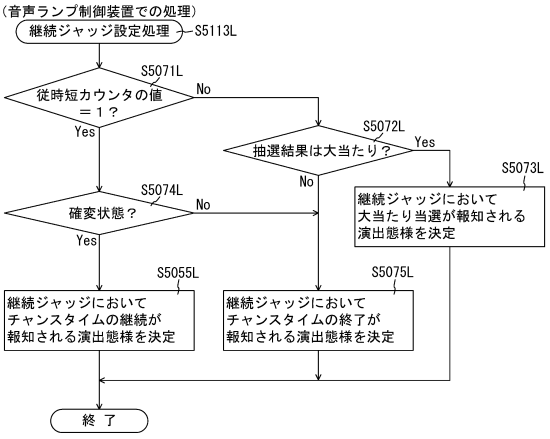
【図１２２２】



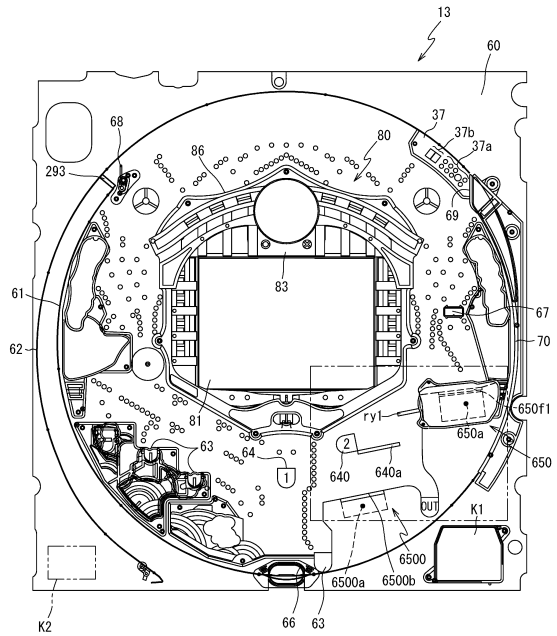
【図１２２３】



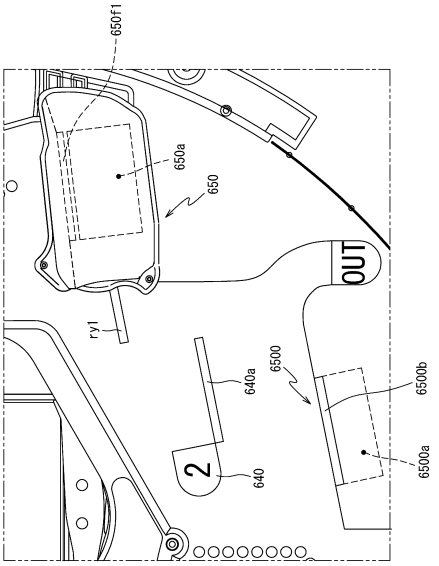
【図１２２４】



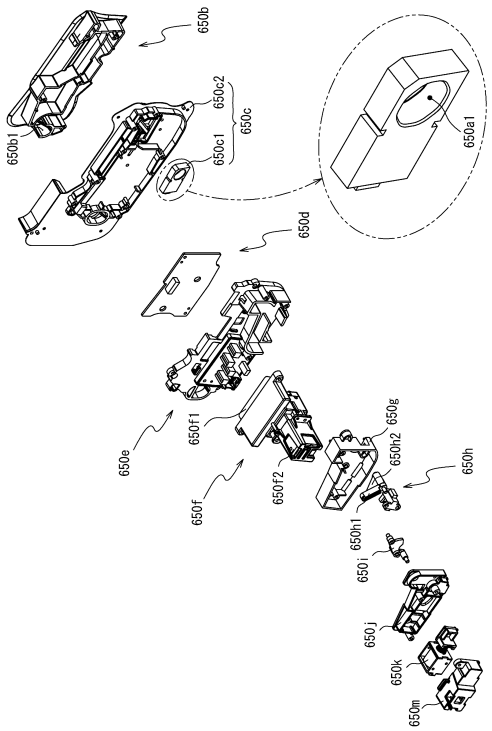
【図１２２５】



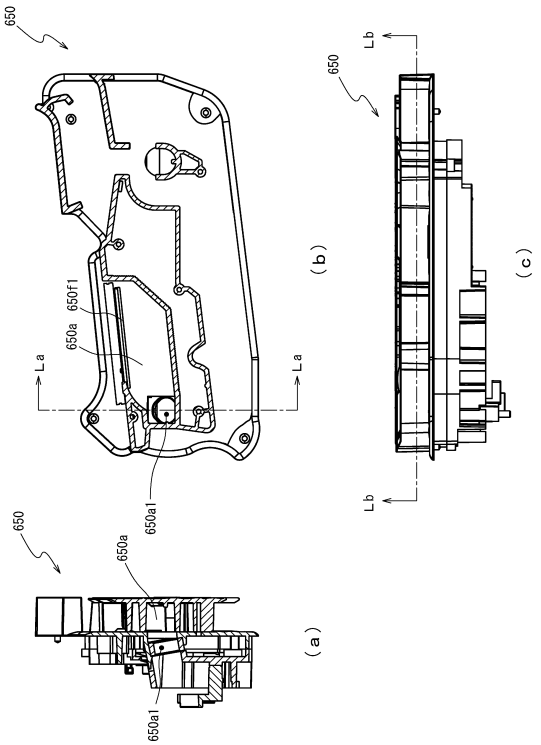
【図１２２６】



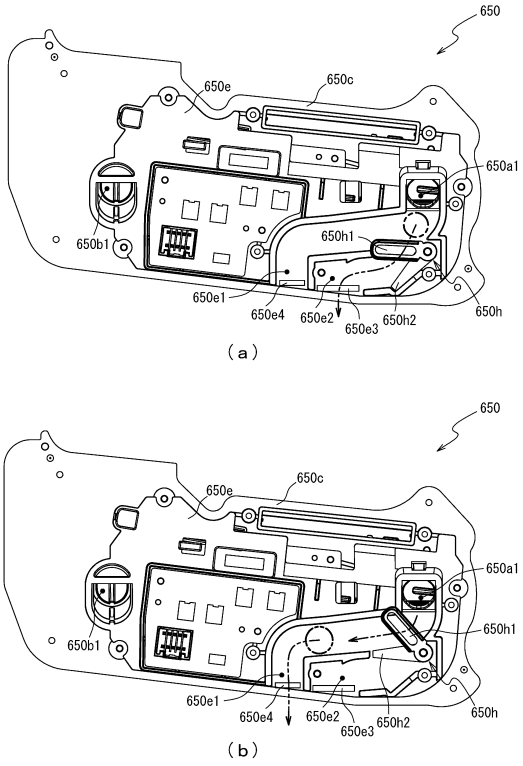
【図１２２７】



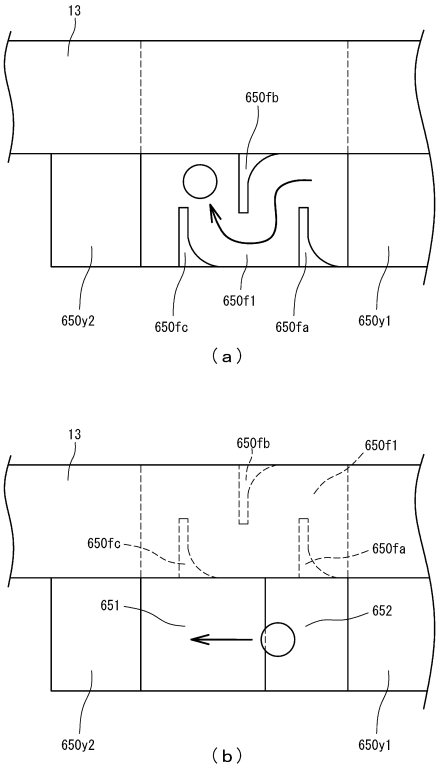
【図１２２８】



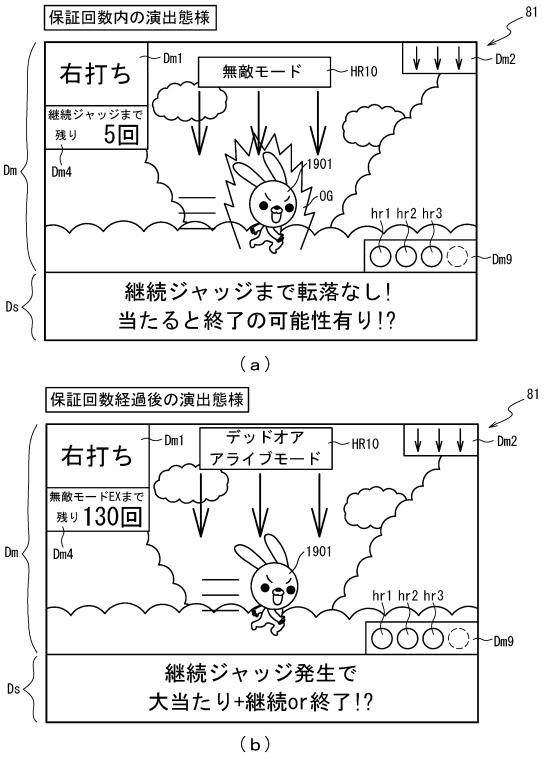
【図１２２９】



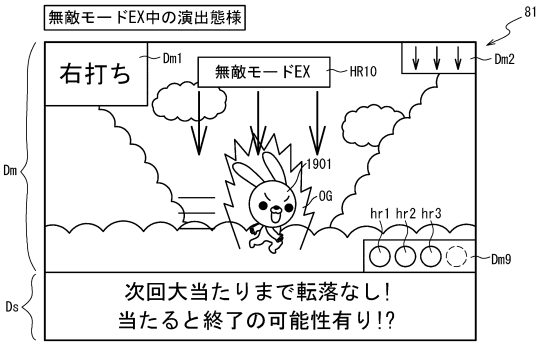
【図１２３０】



【図１２３１】



【図１２３２】



【図１２３３】

（ａ）

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202a

特別図柄	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
共通	0～4

（ｃ）

【図１２３４】

（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202d1C

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)
大当たりＡ （４Ｒ時短有り大当たり）	0～49
大当たりＢ （４Ｒ時短無し大当たり）	50～99

（ｂ）

202

特図２大当たり用テーブル202d2C

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２ (0～99)
大当たりＣ （１０Ｒ時短有り大当たり）	0～99

（ｃ）

202

時短付与テーブル202LdB

大当たり種別	遊技状態	時短カウンタ 203h
大当たり Ａ，Ｃ，Ｄ，Ｆ	共通	65535
大当たりＢ	非時短状態	0
	時短状態	65535
大当たりＥ，Ｇ	非時短状態	65535
	時短状態	0

【図１２３５】

202

小当たり抽選テーブル202LbC

特別図柄	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
第１特別図柄	－
第２特別図柄	5～54

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202LeC

小当たり種別	Ｖ入賞時の大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２（0～99）
小当たりＡ	大当たりＣ （１０Ｒ時短有り大当たり）	0～19
小当たりＢ	大当たりＤ （６Ｒ時短有り大当たり）	20～49
小当たりＣ	大当たりＥ （６Ｒ特殊大当たり）	50～59
小当たりＤ	大当たりＦ （２Ｒ時短有り大当たり）	60～69
小当たりＥ	大当たりＧ （２Ｒ特殊大当たり）	70～79
転落小当たり	－ （Ｖ入賞不可能）	80～99

（ｂ）

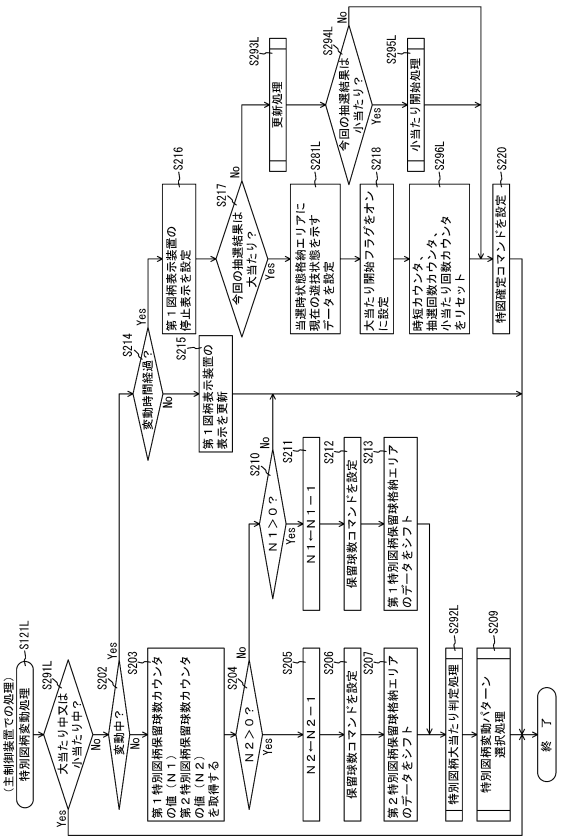
【図１２３６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
保証終了後フラグ	203LmB
当選時状態格納エリア	203LnB
抽選回数カウンタ	203LpC
小当たり中フラグ	203LqC
Ｖ通過フラグ	203LrC
大当たり種別格納エリア	203LsC
小当たり回数カウンタ	203LtC
その他メモリエリア	203z

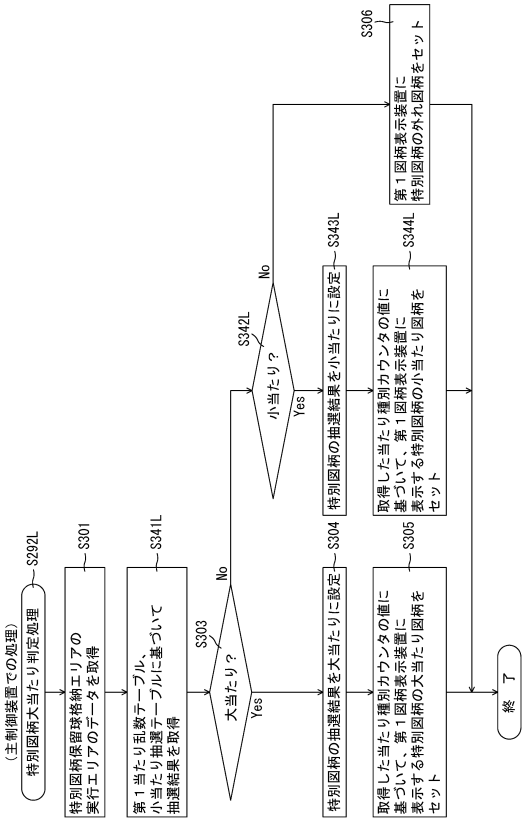
【図１２３７】

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従残回数カウンタ	223La
ラッシュ中フラグ	223LcB
従抽選回数カウンタ	223LeC
従小当たり回数カウンタ	223LfC
その他メモリエリア	223z

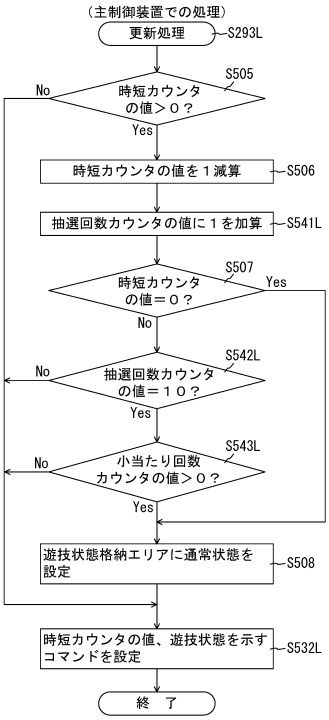
【図１２３８】



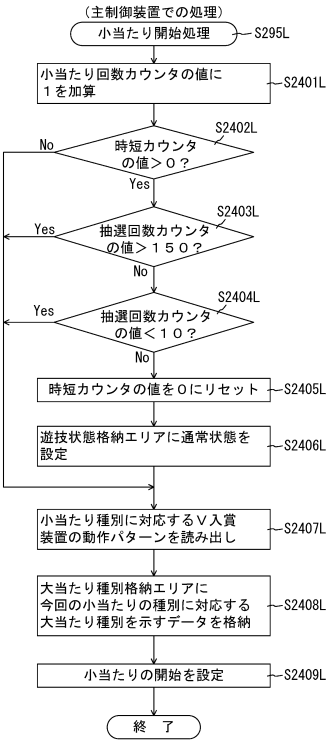
【図１２３９】



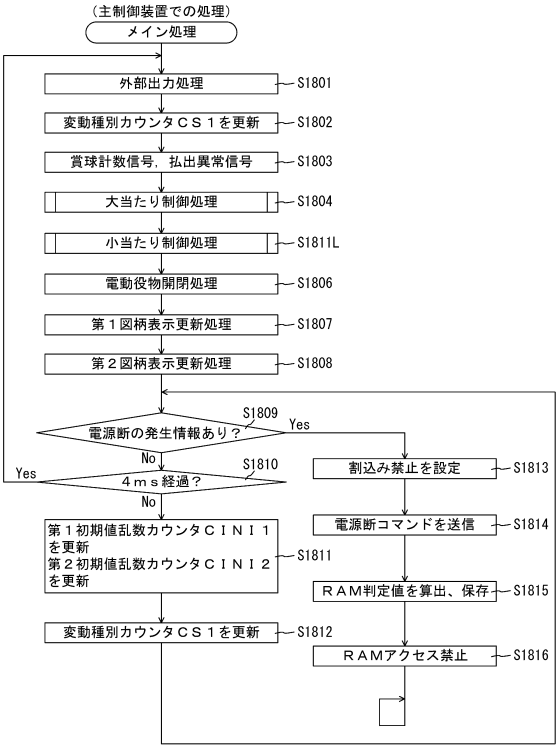
【図１２４０】



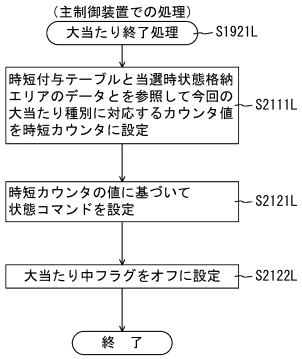
【図１２４１】



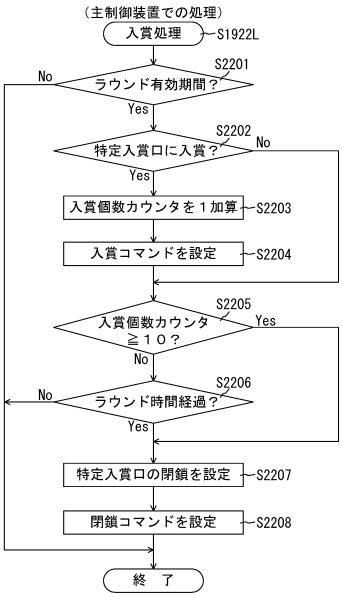
【図１２４２】



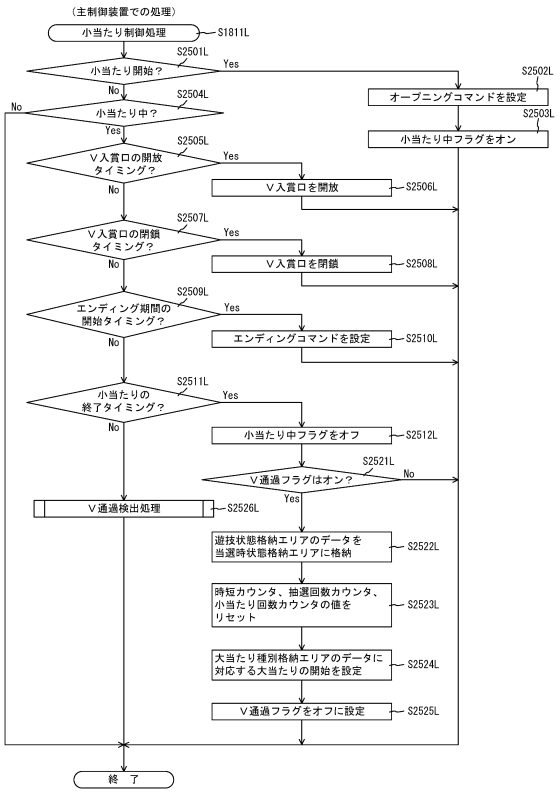
【図１２４３】



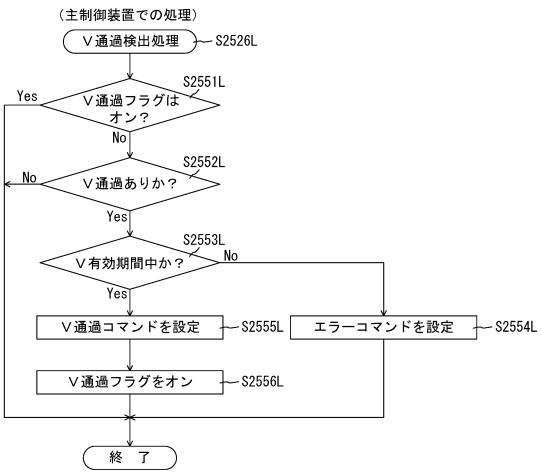
【図１２４４】



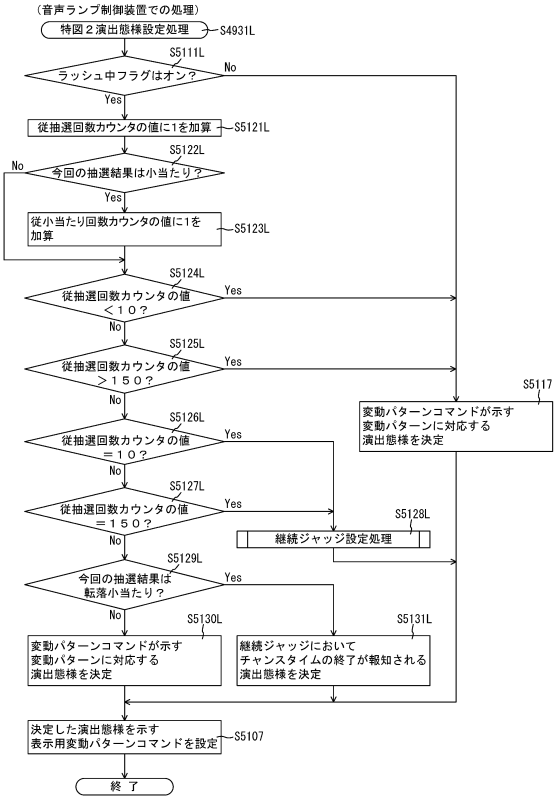
【図１２４５】



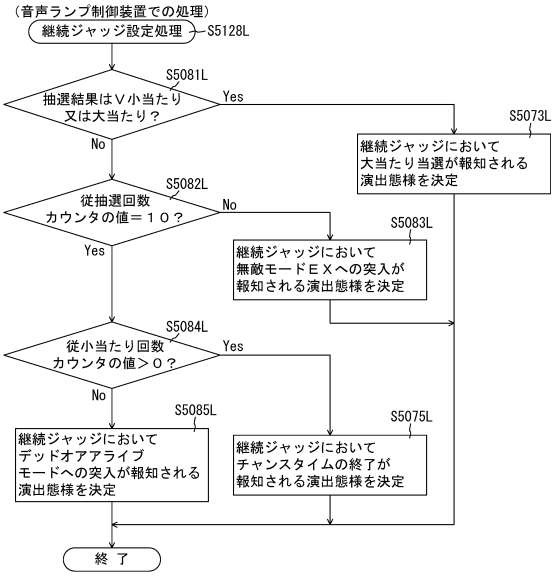
【図１２４６】



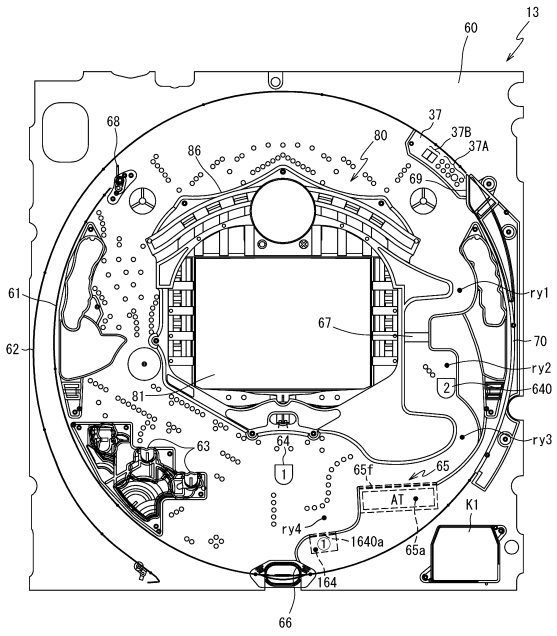
【図１２４７】



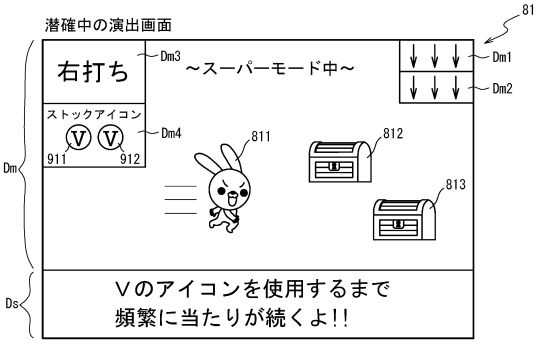
【図１２４８】



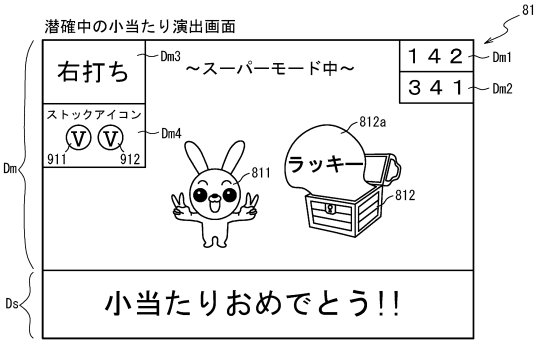
【図１２４９】



【図１２５０】

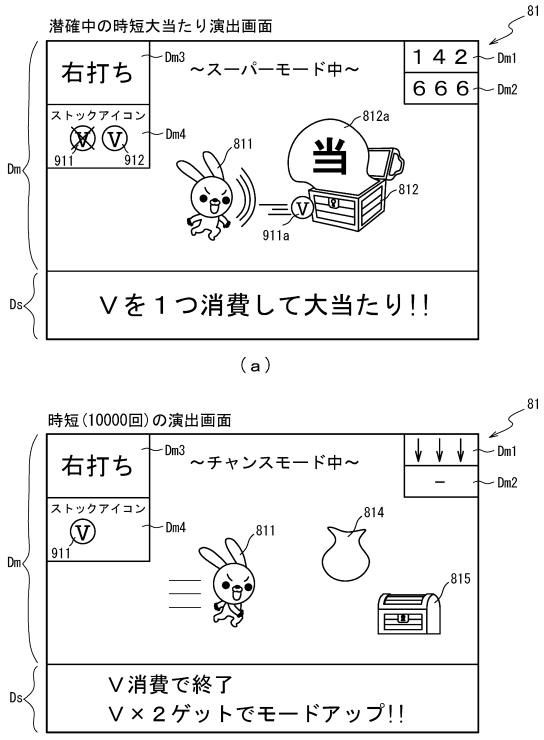


（ａ）

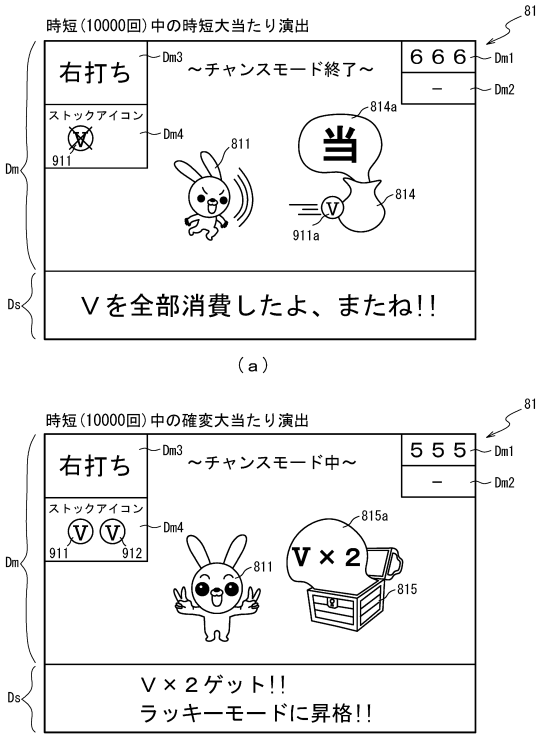


（ｂ）

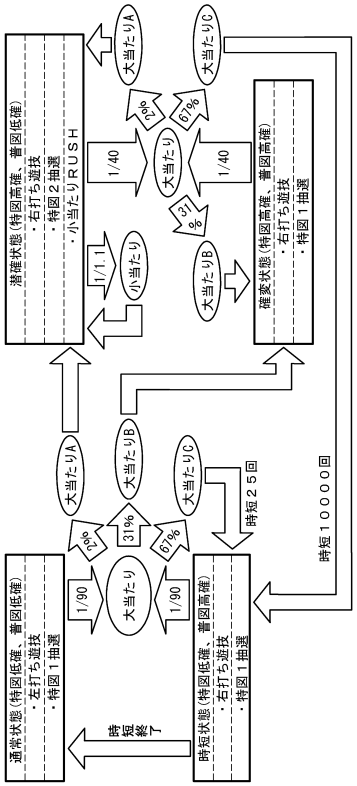
【図１２５１】



【図１２５２】



【図１２５３】



【図１２５４】

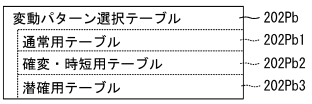
（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202Pa

遊技状態	抽選結果	第１当たり乱数カウンタ値(0～999)	
		第１特別図柄	第２特別図柄
特別図柄の低確率状態	大当たり	0～9	
	外れ	10～999	10～24
	小当たり	－	25～999
特別図柄の高確率状態	大当たり	0～24	
	外れ	25～999	－
	小当たり	－	25～999

（ｂ）



（ｃ）

【図１２５５】

通常用テーブル202Pb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)
特図１	大当たり	0～19	ノーマル	30
		20～169	スーパー	30
		170～198	ＳＰ	60
	外れ	0～179	外れ	10
		180～198	リーチ外れ各種	30～60
特図２	大当たり	0～198	超ロング大当たり	300
	小当たり	0～198	超ロング小当たり	300
	外れ	0～198	超ロング外れ	300

（ａ）

確変・時短用テーブル202Pb2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)
特図１	大当たり	0～99	短当たり	3
		100～198	リーチ	30
	外れ	0～179	短外れ	3
		180～198	リーチ外れ	30
特図２	大当たり	0～198	超ロング大当たり	300
	小当たり	0～198	超ロング小当たり	300
	外れ	0～198	超ロング外れ	300

（ｂ）

潜確用テーブル202Pb3

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S) 基本(S)
特図１	大当たり	0～198	超ロング大当たり	300
	外れ	0～198	超ロング外れ	300
特図２	大当たり	0～99	短大当たり	1
		100～198	大当たり	10
	小当たり	0～198	短小当たり	1

（ｃ）

【図１２５６】

第２当たり乱数テーブル202Pc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ ＣＡ (0～299)
普通図柄の低確率状態	0～4
普通図柄の高確率状態	0～299

【図１２５７】

大当たり種別選択テーブル202Pd

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	開放動作 時間(秒)	開放動作 球数(個)	時短カウンタ 203h 通常状態 時短状態	時短カウンタ 203h 確変状態 潜確状態	確変フラグ 203Pa	第１当たり種別カウンタ ＣＡ(0～99)
特図１ 特図２	大当たりＡ（10R）	第１アタッカ	30	10	0	0	オン	0～1
	大当たりＢ（4R）	第１アタッカ	30	10	10000	10000	オン	2～32
	大当たりＣ（4R）	第１アタッカ	30	10	25	10000	オフ	33～99

（ａ）

小当たり種別選択テーブル202Pe

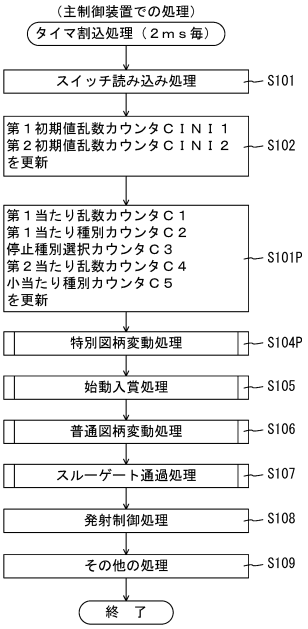
図柄種別	小当たり種別	第１アタッカの開放時間	小当たり種別カウンタ ＣＢ(0～99)
特図２	小当たりＡ	1.5秒 × 1回	0～89
	小当たりＢ	1.5秒 × 2回	90～99

（ｂ）

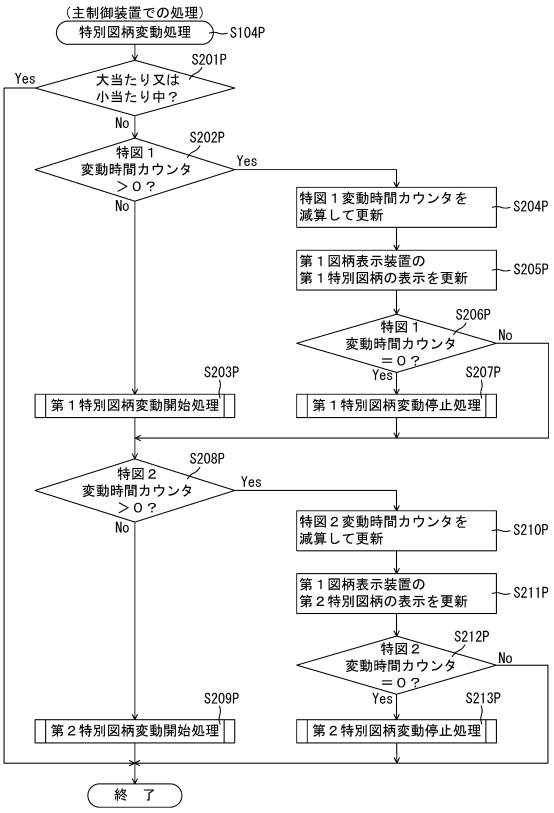
【図１２５８】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203Pa
特図１変動時間カウンタ	203Pb
特図２変動時間カウンタ	203Pc
特図１大当たりフラグ	203Pd
特図２大当たりフラグ	203Pe
特図２小当たりフラグ	203Pf
特図２変動停止フラグ	203Pg
小当たり中フラグ	203Ph
その他メモリエリア	203Z

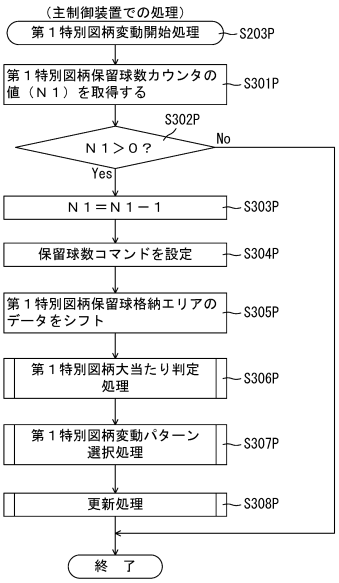
【図１２５９】



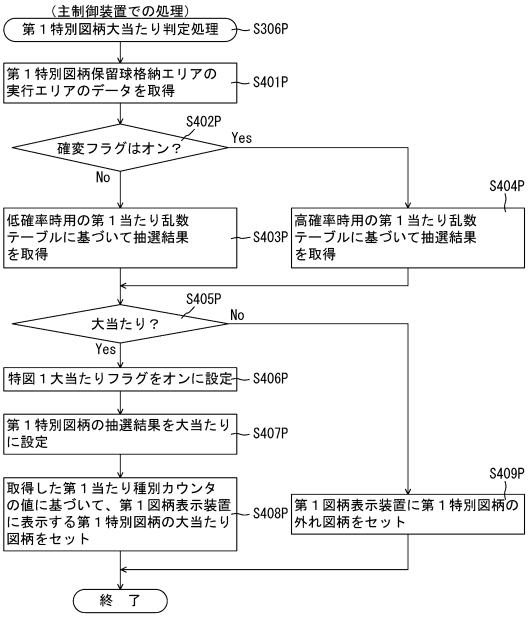
【図１２６０】



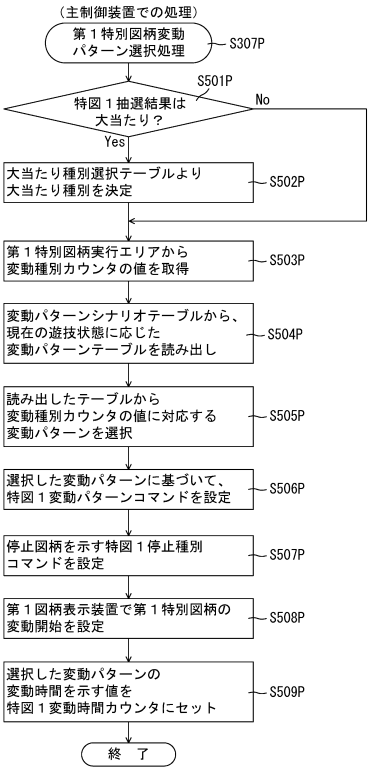
【図１２６１】



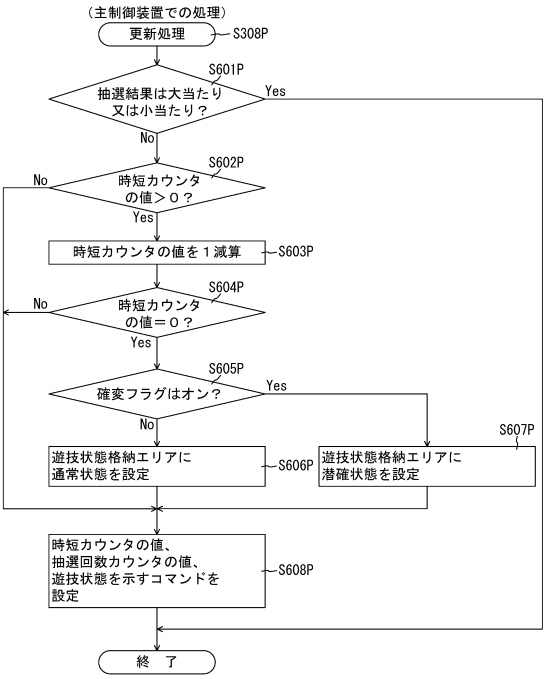
【図１２６２】



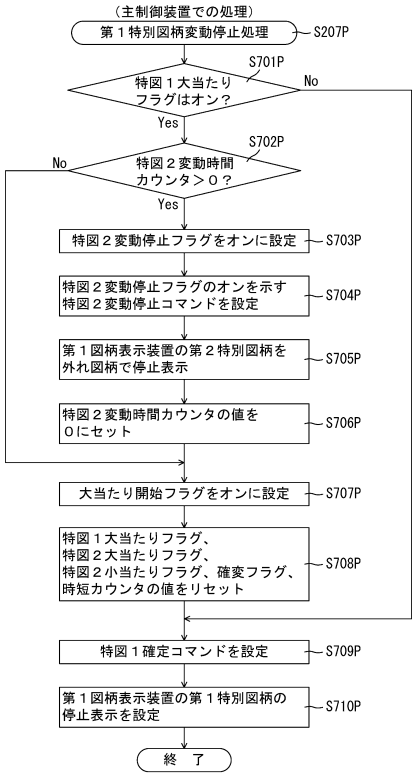
【図１２６３】



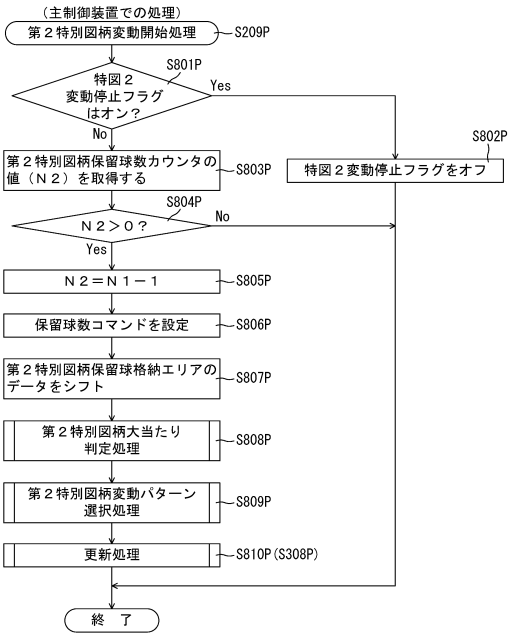
【図１２６４】



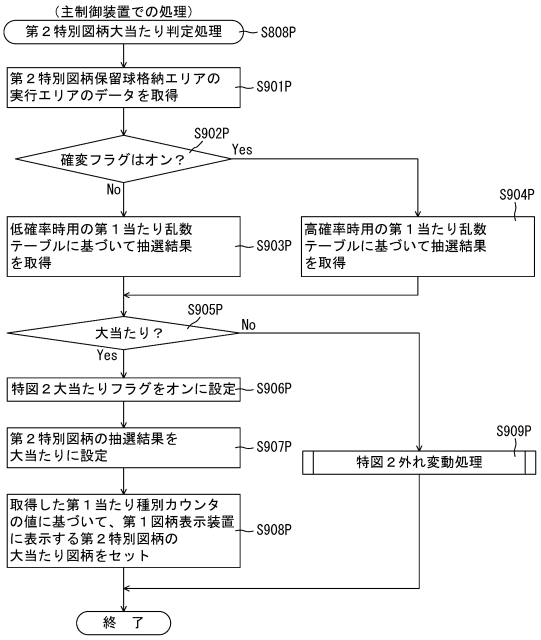
【図１２６５】



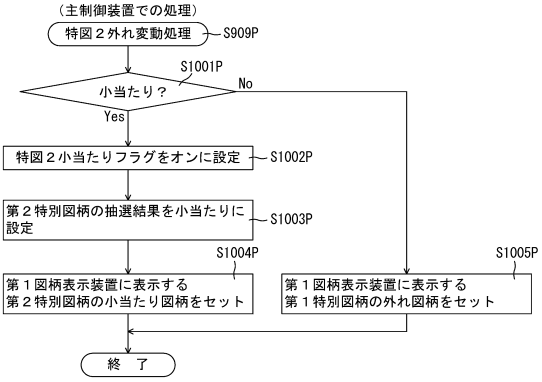
【図１２６６】



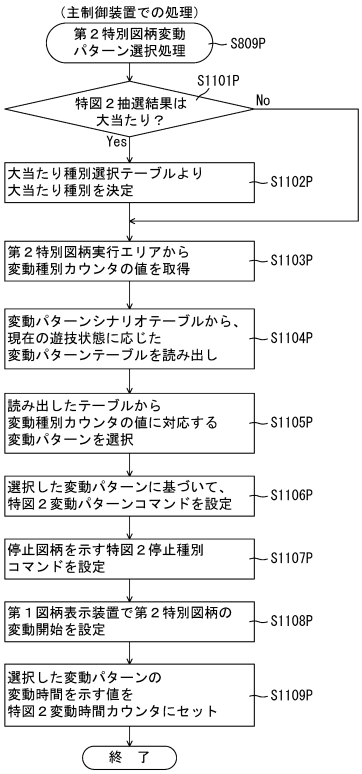
【図１２６７】



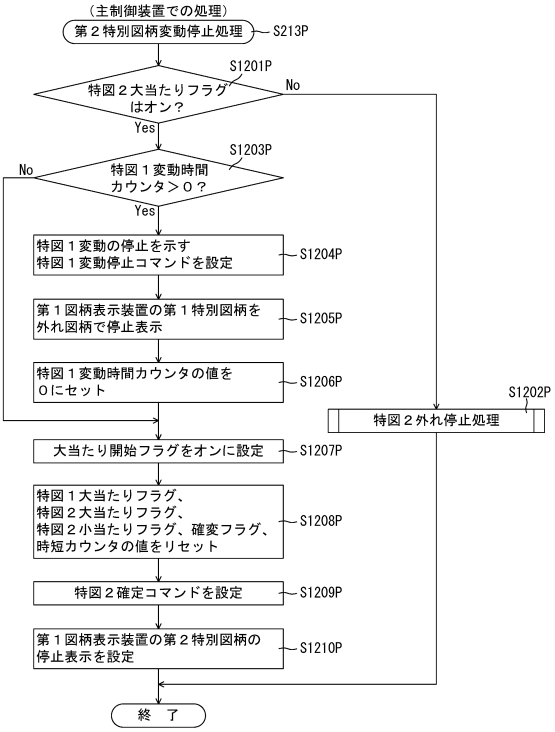
【図１２６８】



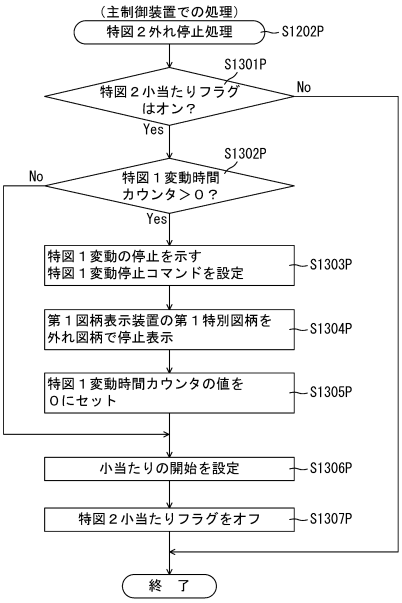
【図１２６９】



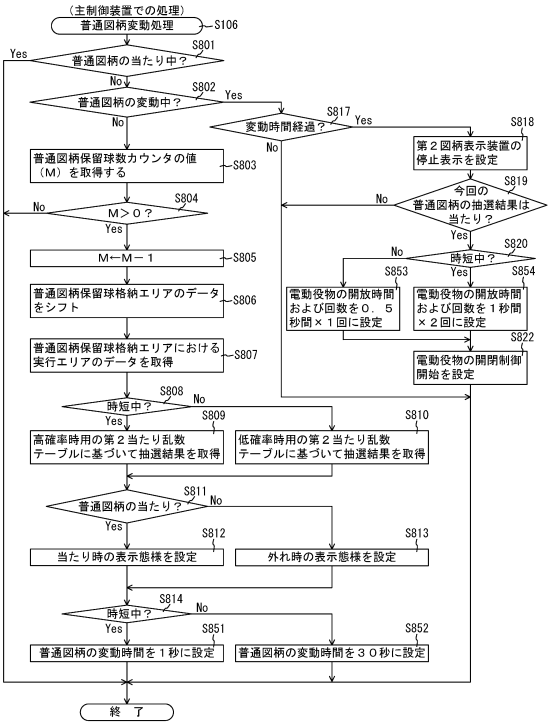
【図１２７０】



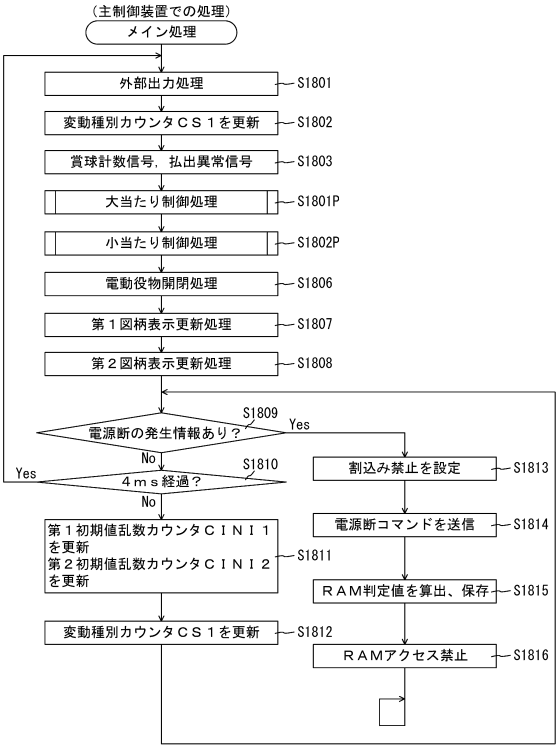
【図１２７１】



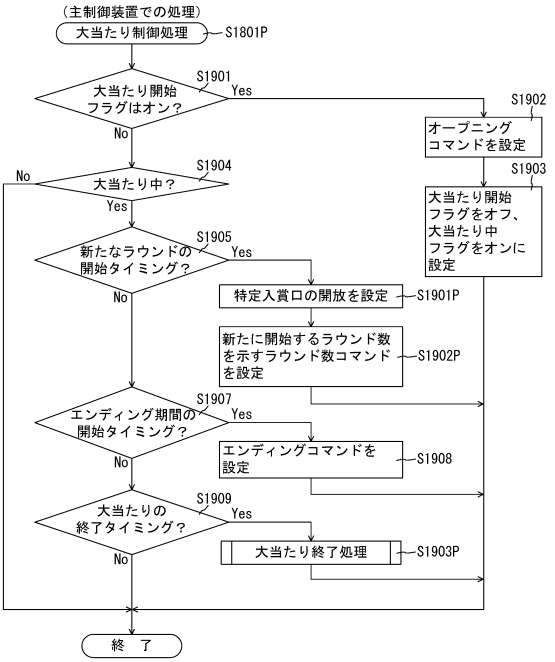
【図１２７２】



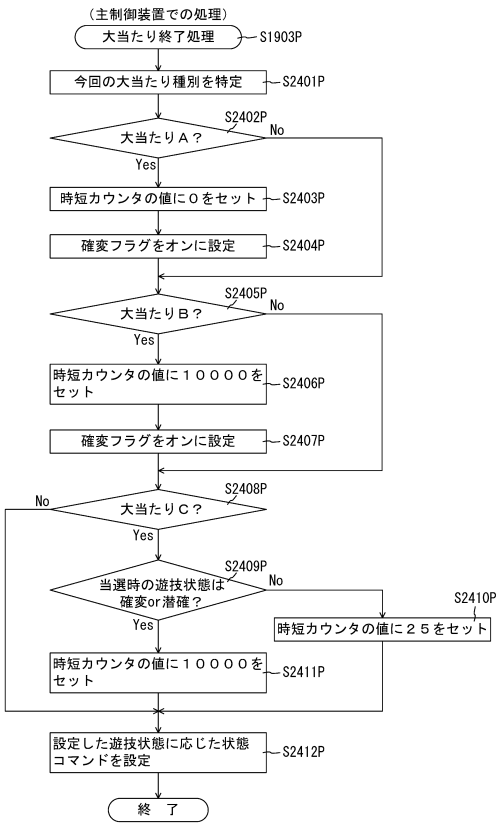
【図１２７３】



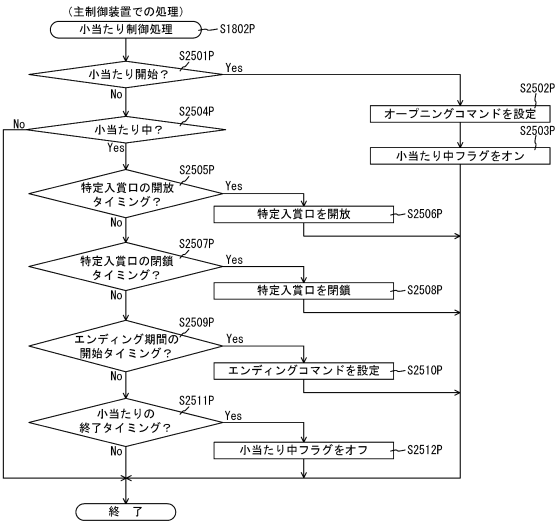
【図１２７４】



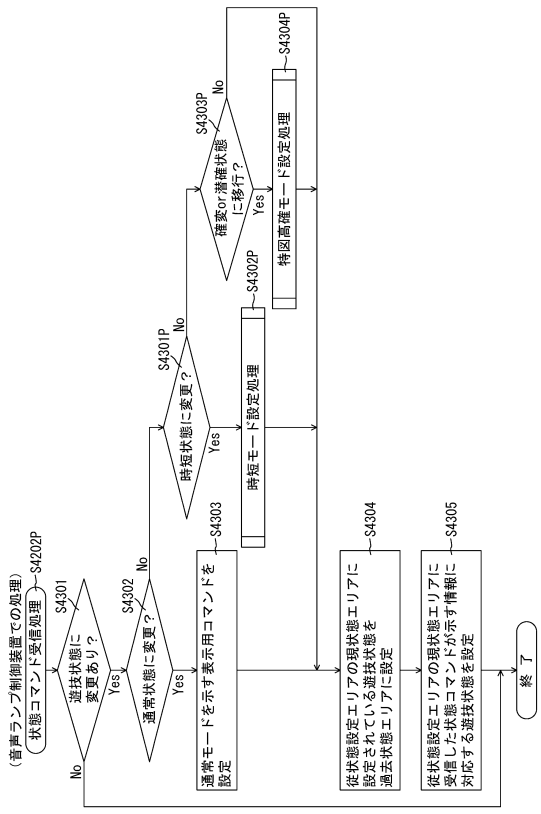
【図１２７５】



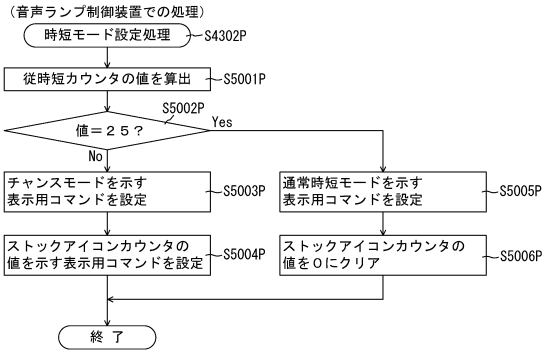
【図１２７６】



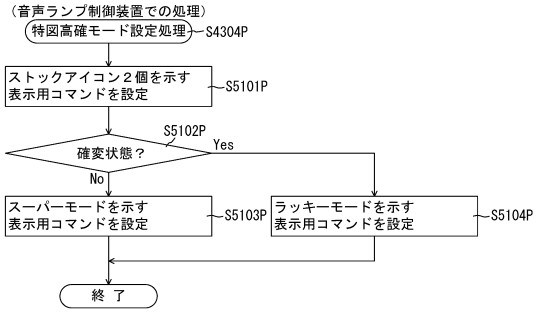
【図１２７７】



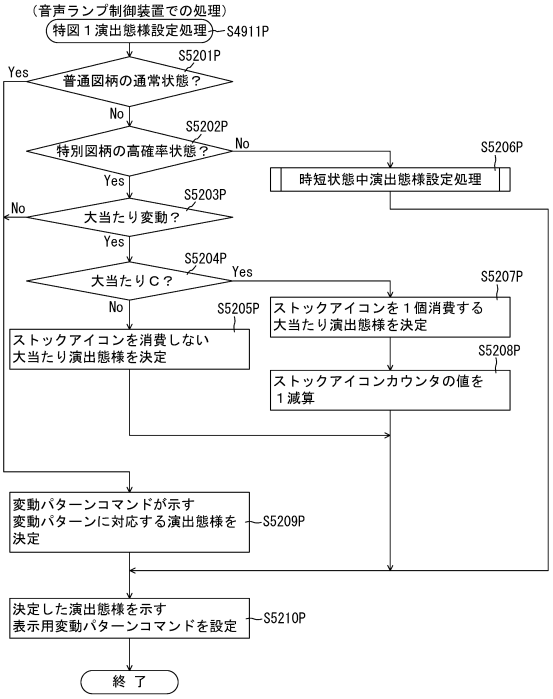
【図１２７８】



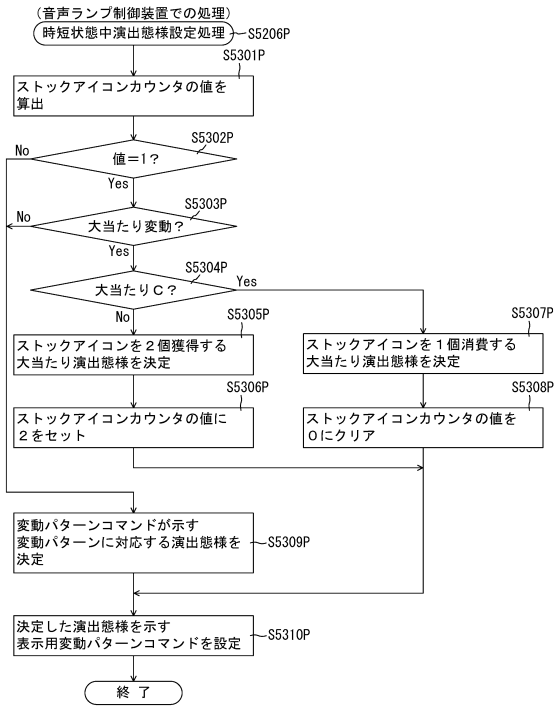
【図１２７９】



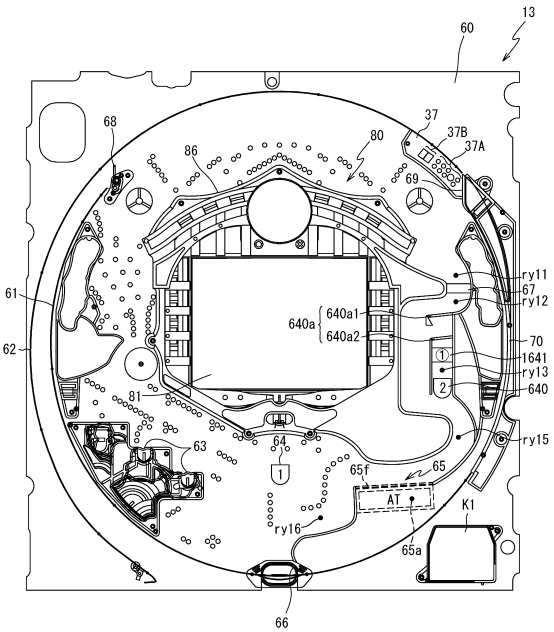
【図１２８０】



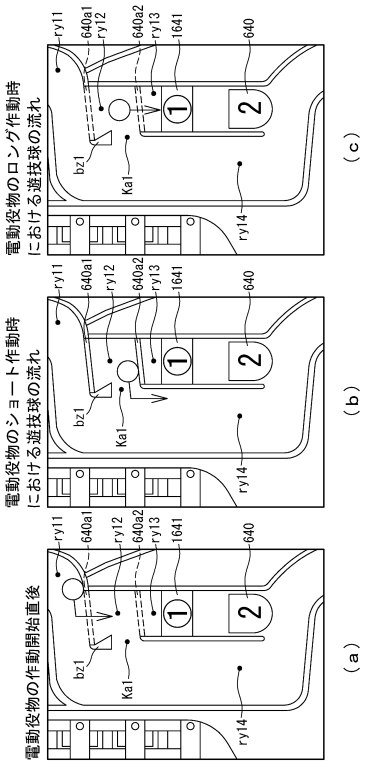
【図１２８１】



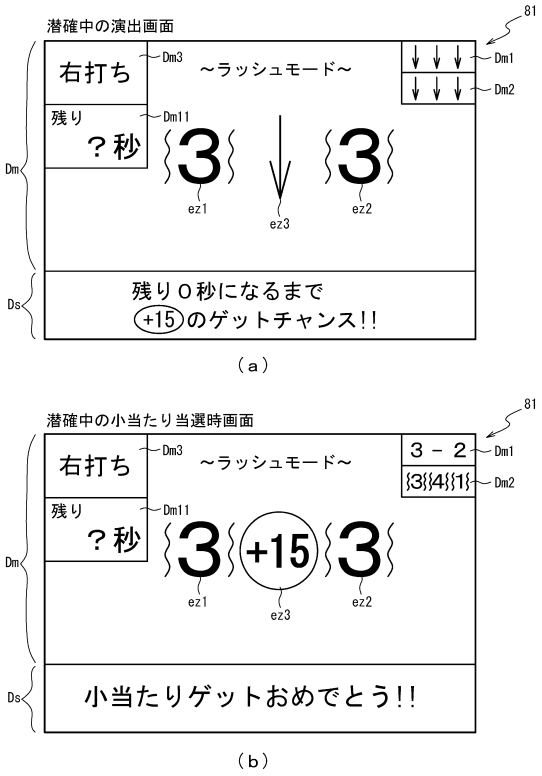
【図１２８２】



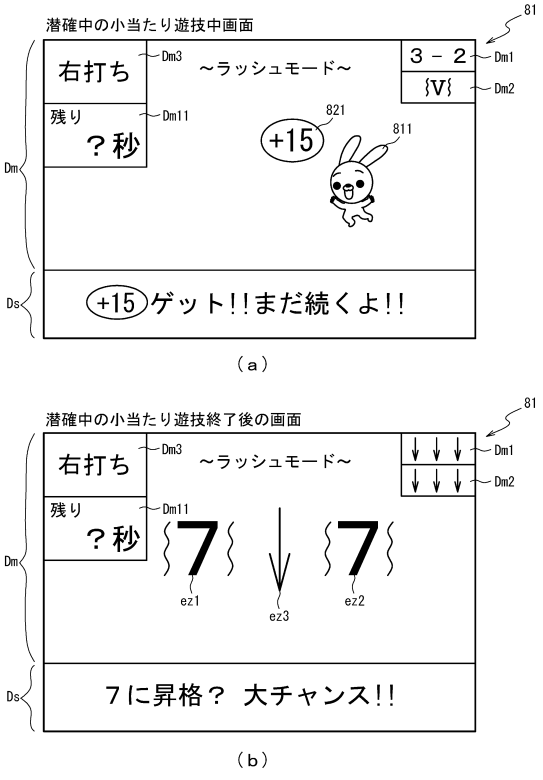
【図１２８３】



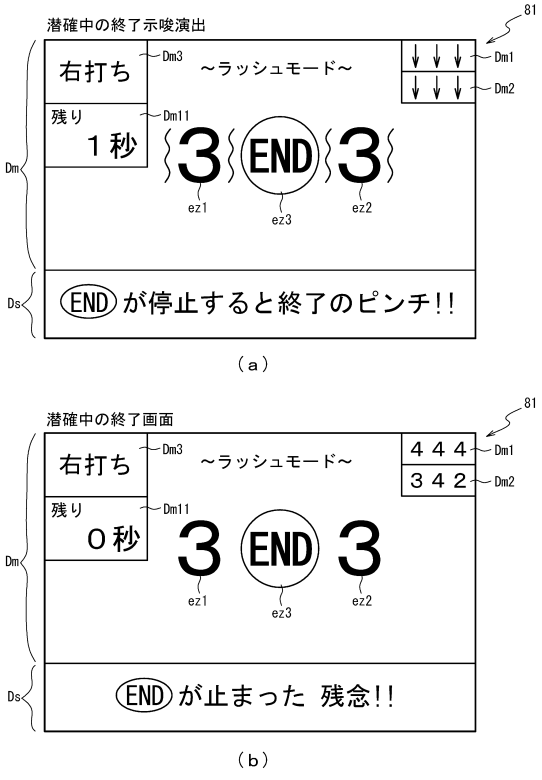
【図１２８４】



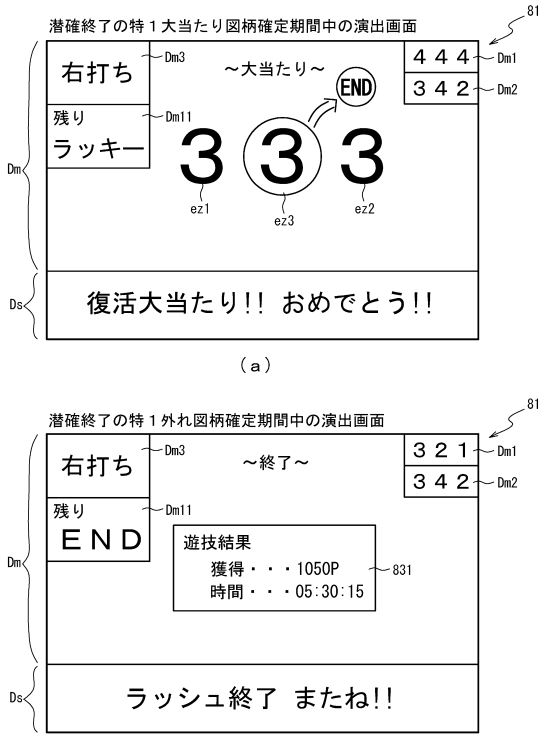
【図１２８５】



【図１２８６】



【図１２８７】



（ａ）

（ｂ）

【図１２８８】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Pa
変動パターン選択テーブル	202PbA
第２当たり乱数テーブル	202PcA
大当たり種別選択テーブル	202PdA
小当たり種別選択テーブル	202Pe
普図変動パターン選択テーブル	202PfA
第２当たり動作シナリオテーブル	202PgA
高確終了テーブル	202PhA
確定時間選択テーブル	202PiA

（ａ）

潜確用テーブル202PbA3　202

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
特図１	大当たり	0～19	長大当たり	600
		20～198	大当たり	30
	外れ	0～4	長外れ	600
		5～189	外れ	30
		190～198	短外れ	1
特図２	大当たり	0～99	短大当たり	1
		100～198	大当たり	30
	小当たり	0～89	小当たり	2
		90～198	短小当たり	1

（ｂ）

第２当たり乱数テーブル202PcA　202

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～298
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｃ）

【図１２８９】

大当たり種別選択テーブル202PdA　202

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ203h 通常状態時短状態	時短カウンタ203h 確変状態潜確状態	確変フラグ203Pa	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
特図１	大当たりＡ（10Ｒ）	第１アタッカ	30	10	10000	0	オン	0～14
	大当たりＢ（4Ｒ）	第１アタッカ	30	10	10000	10000	オン	15～29
	大当たりＣ（4Ｒ）	第１アタッカ	30	10	0	0	オフ	30～99
特図２	大当たりＤ（10Ｒ）	第１アタッカ	30	10	0	0	オン	0～14
	大当たりＥ（4Ｒ）	第１アタッカ	30	10	10000	0	オン	15～29
	大当たりＦ（4Ｒ）	第１アタッカ	30	10	0	10000	オフ	30～99

（ａ）

第２当たり動作シナリオテーブル202PgA　202

遊技状態	第２当たり（普図当たり）動作内容 開放対象	第２当たり（普図当たり）動作内容 開放動作 時間（秒）	第２当たり（普図当たり）動作内容 開放動作 回数
種別			
通常状態 潜確状態	普通図柄の確率状態 低確率状態	電動役物640a 0.5	1
確変状態 時短状態	普通図柄の確率状態 高確率状態	電動役物640a 2	1

（ｂ）

【図１２９０】

普図変動パターン選択テーブル202PfA　202

遊技状態	変動時間（ｍｓ）	普図変動種別カウンタＣＳ２（0～198）
通常状態	10000	0～198
潜確状態	500	0～198
時短・確変状態	500	0～198

（ａ）

高確終了テーブル202PhA　202

大当たり種別	高確付与内容（回数） 特図変動回数カウンタ203PaA	高確付与内容（回数） 特図１変動回数カウンタ203PbA
大当たりＡ（10Ｒ）	10000	5
大当たりＢ（4Ｒ）	10000	5
大当たりＣ（4Ｒ）	0	0
大当たりＤ（10Ｒ）	10000	10
大当たりＥ（4Ｒ）	10000	10
大当たりＦ（4Ｒ）	0	0

（ｂ）

【図１２９１】

確定時間選択テーブル202PiA

202

遊技状態	特図種別	抽選結果	変動回数	確定時間(S)
通常	特図１	共通	－	1
	特図２	共通	－	1
確変時短	特図１	大当たり	－	2
		外れ	最終変動	5
			それ以外	1
	特図２	共通	－	0.5
潜確	特図１	大当たり	－	2
		外れ	最終変動	10
			それ以外	1
	特図２	共通	－	0

【図１２９２】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203Pa
特図１変動時間カウンタ	203Pb
特図２変動時間カウンタ	203Pc
特図１大当たりフラグ	203Pd
特図２大当たりフラグ	203Pe
特図２小当たりフラグ	203Pf
特図２変動停止フラグ	203Pg
小当たり中フラグ	203Ph
特図変動回数カウンタ	203PaA
特図１変動回数カウンタ	203PbA
高確終了フラグ	203PcA
特図１変動中断フラグ	203PdA
その他メモリエリア	203Z

【図１２９３】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図２演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
Ｖ報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
仮停止図柄選択テーブル	222Pa

（ａ）

ＲＡＭ	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
Ｖ入賞フラグ	223j
Ｖ演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
ＳＷ有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
選択済図柄記憶エリア	223PaA
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

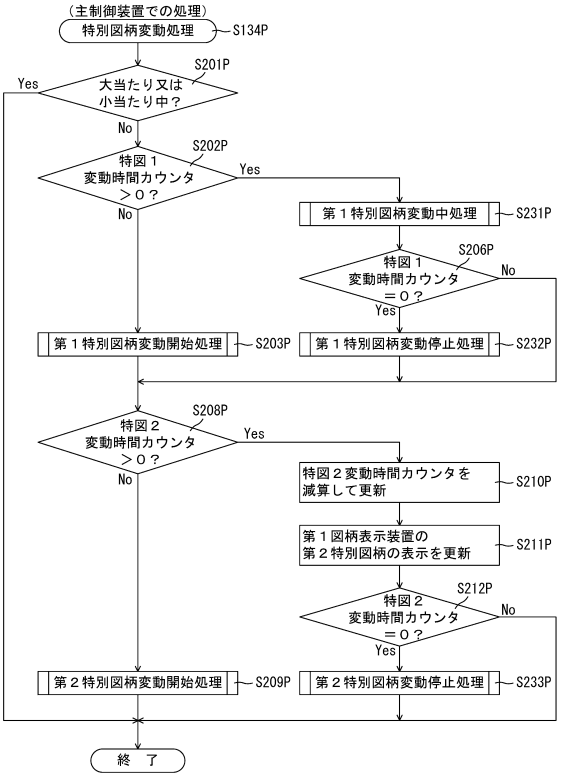
【図１２９４】

222

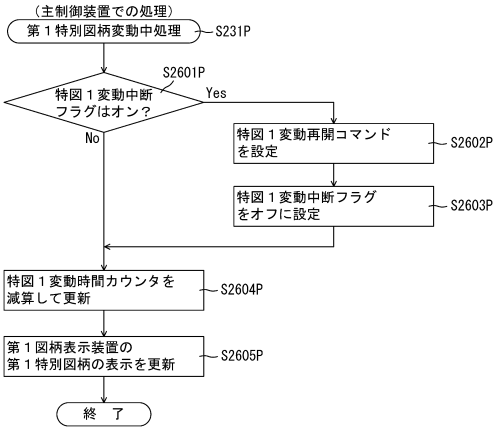
仮停止図柄選択テーブル222Pa

特図１抽選結果（潜確最終変動）	仮停止図柄	演出カウンタ値（0～999）
大当たり	7リーチ	0～49
	3リーチ	50～199
	その他奇数リーチ	200～499
	偶数リーチ	500～899
	バラケ目	900～999
外れ	3リーチ	0～99
	その他奇数リーチ	100～299
	偶数リーチ	300～599
	バラケ目	600～999

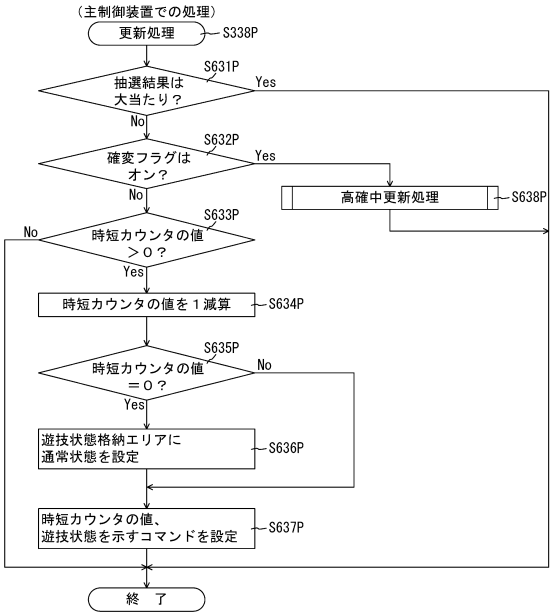
【図１２９５】



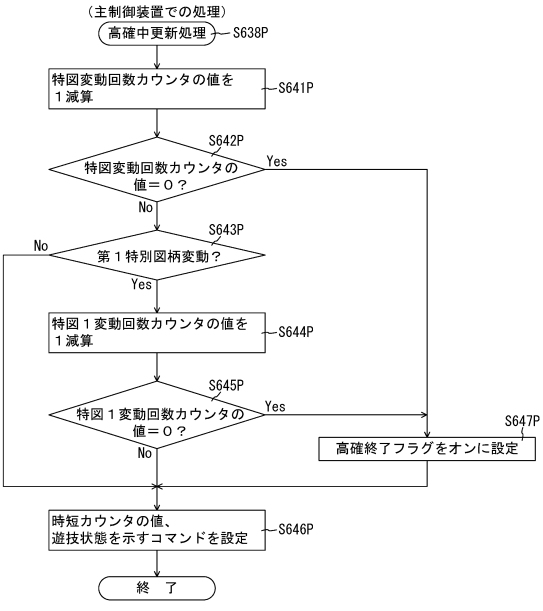
【図１２９６】



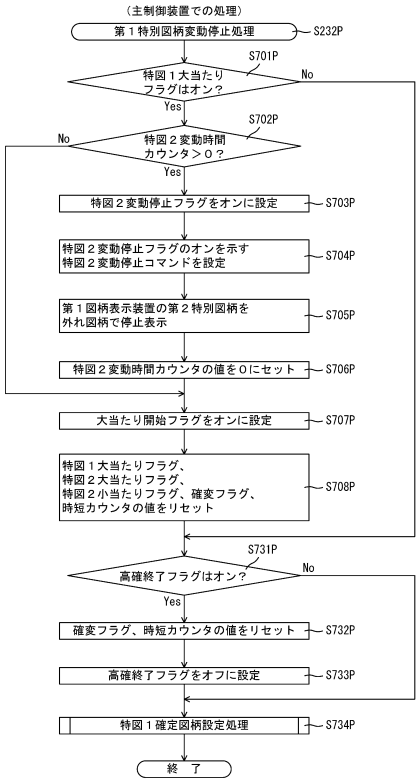
【図１２９７】



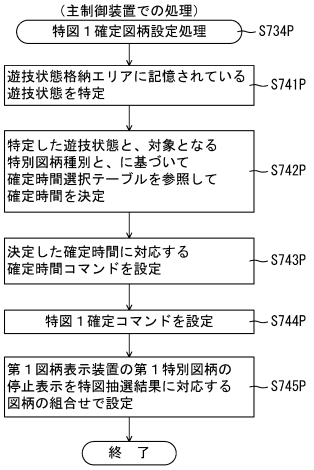
【図１２９８】



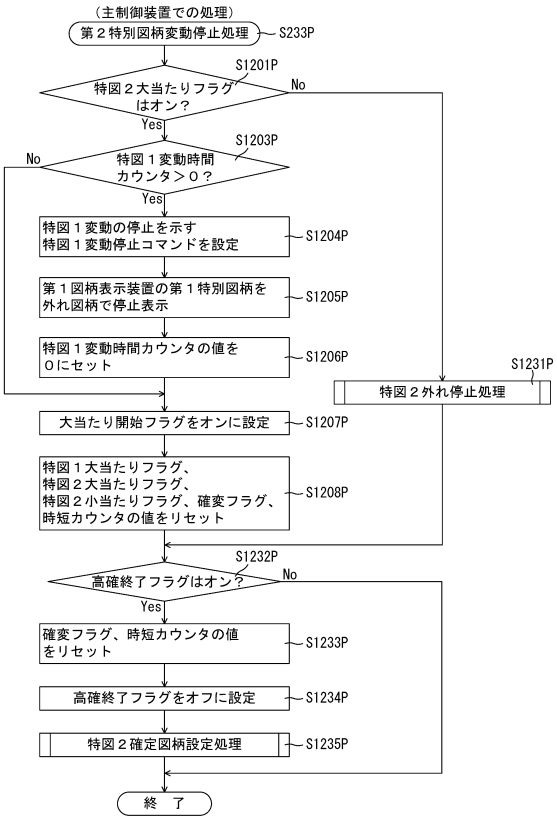
【図１２９９】



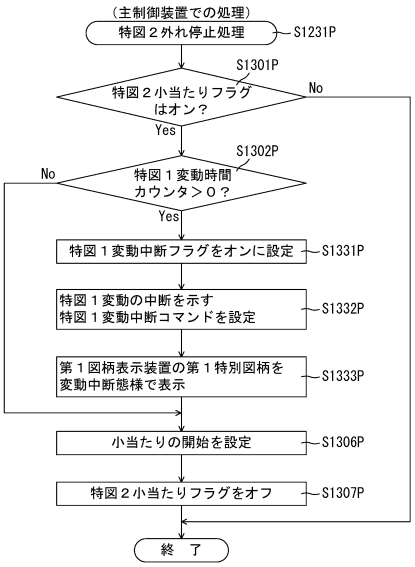
【図１３００】



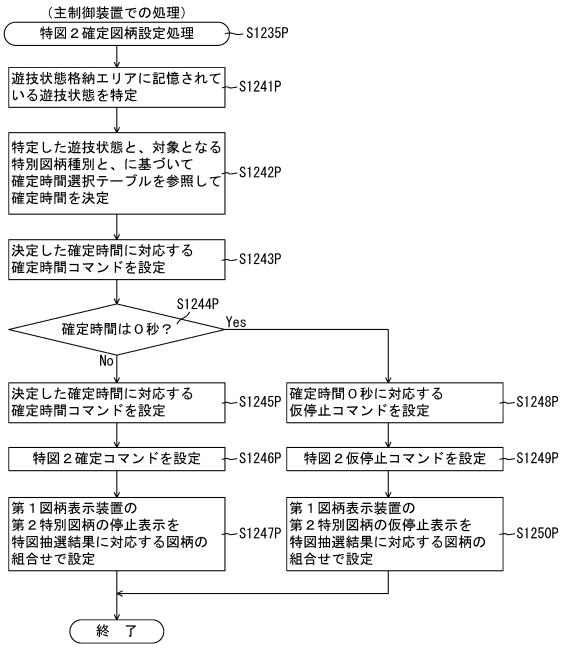
【図１３０１】



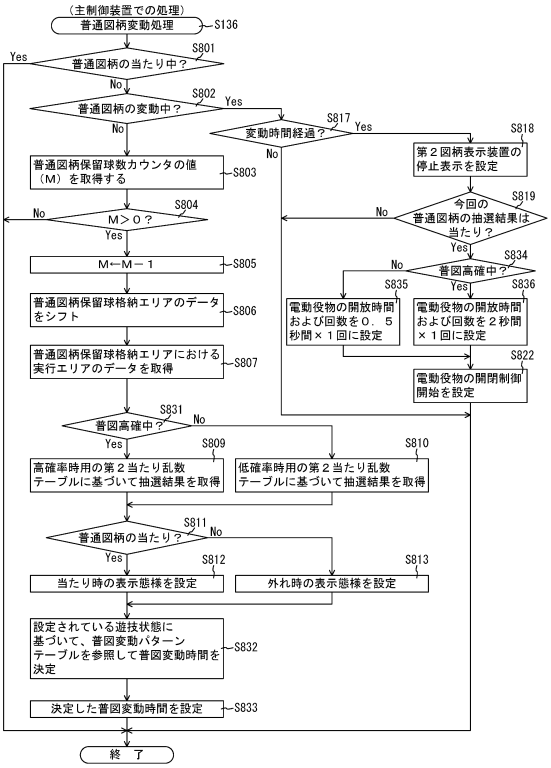
【図１３０２】



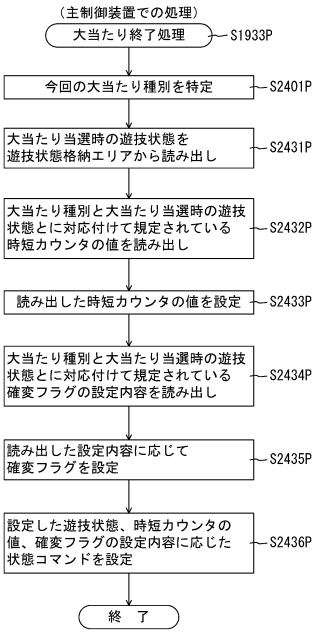
【図１３０３】



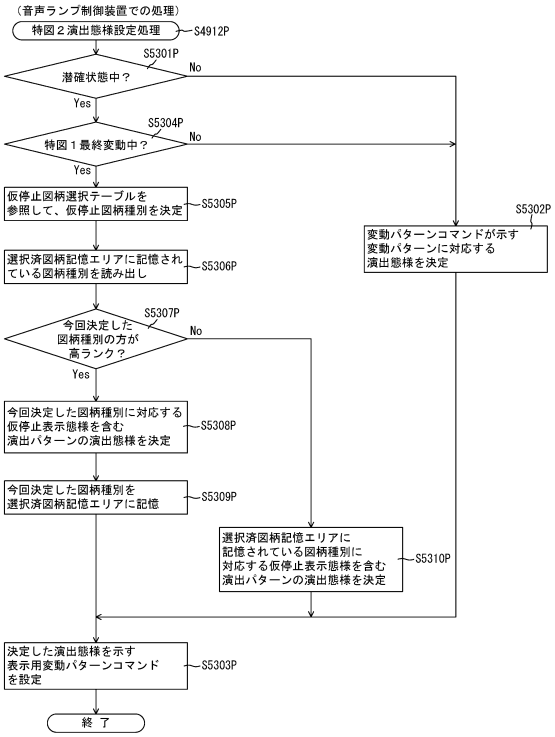
【図１３０４】



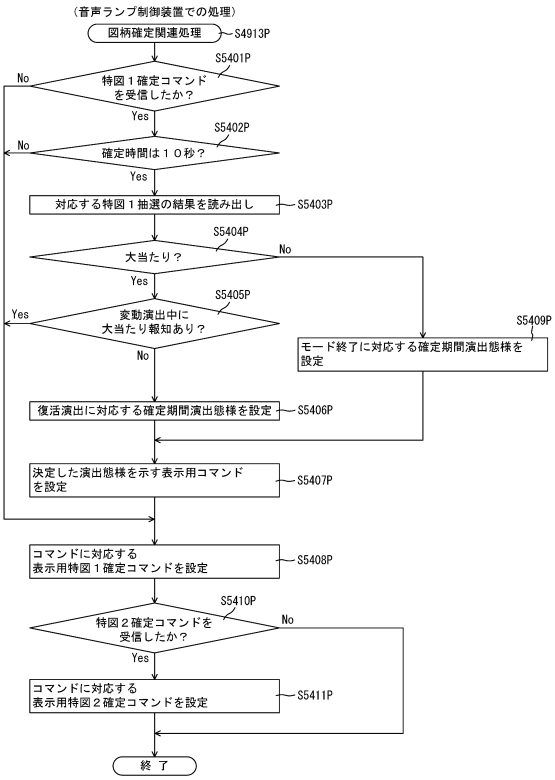
【図１３０５】



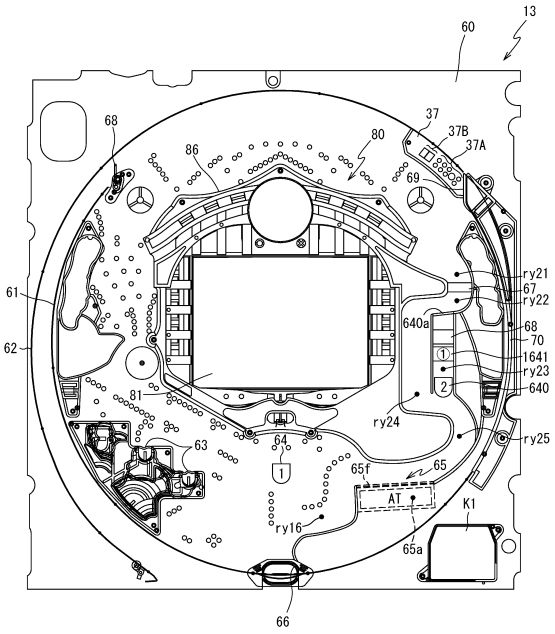
【図１３０６】



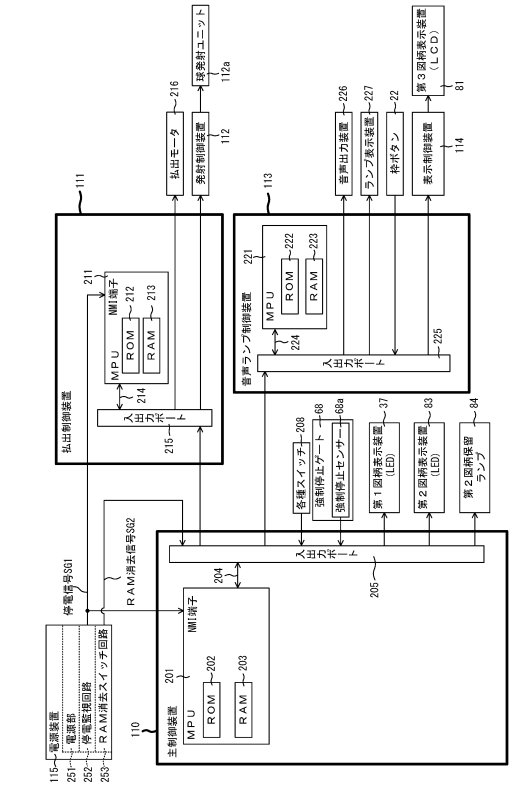
【図１３０７】



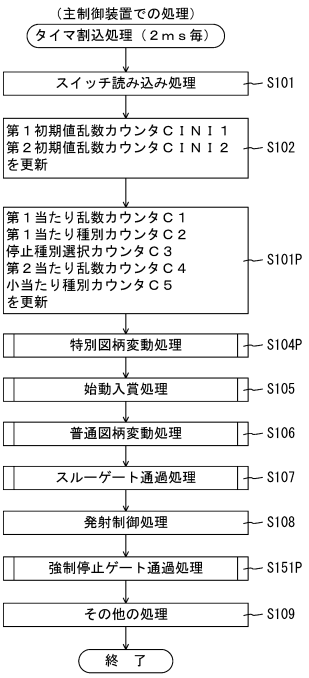
【図１３０８】



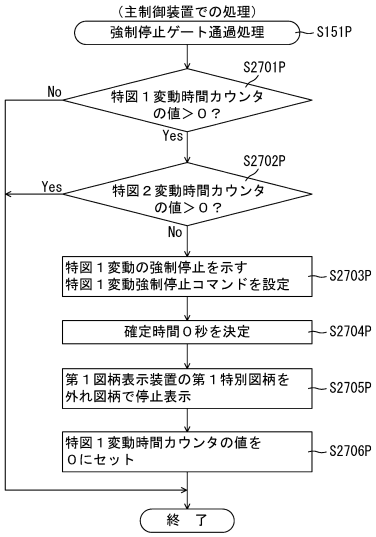
【図１３０９】



【図１３１０】



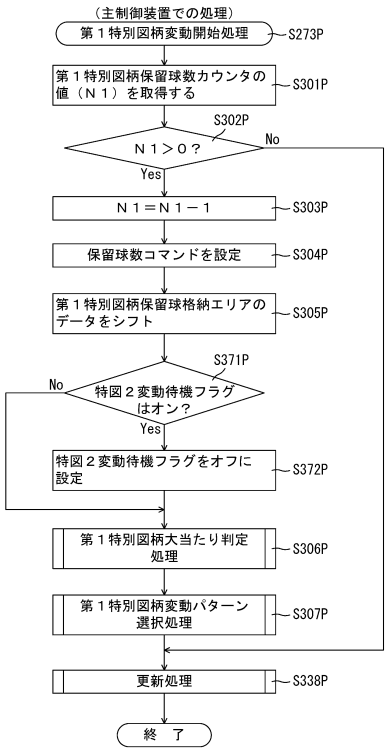
【図１３１１】



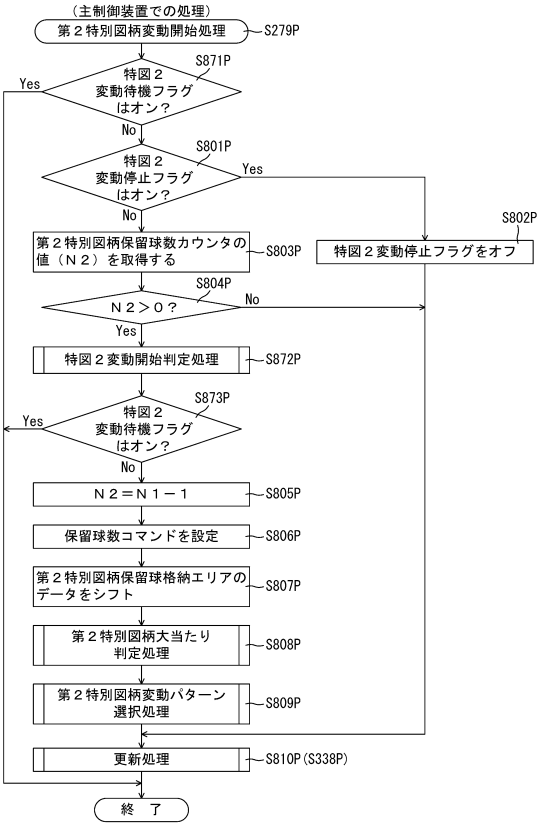
【図１３１２】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203Pa
特図１変動時間カウンタ	203Pb
特図２変動時間カウンタ	203Pc
特図１大当たりフラグ	203Pd
特図２大当たりフラグ	203Pe
特図２小当たりフラグ	203Pf
特図２変動停止フラグ	203Pg
小当たり中フラグ	203Ph
特図変動回数カウンタ	203PaA
特図１変動回数カウンタ	203PbA
高確終了フラグ	203PcA
特図１変動中断フラグ	203PdA
特図２変動待機フラグ	203PaC
その他メモリエリア	203Z

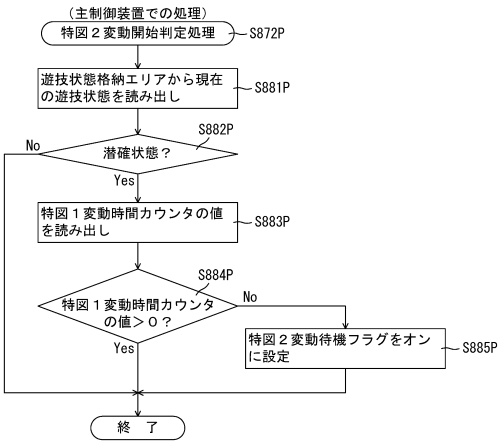
【図１３１３】



【図１３１４】



【図１３１５】



【図１３１６】

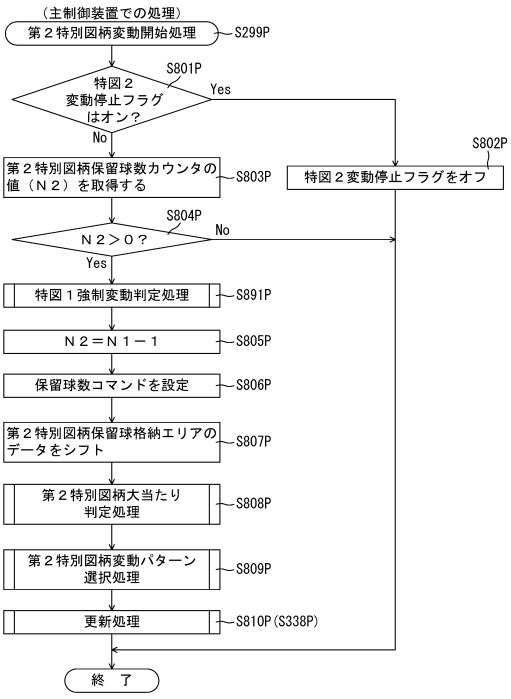
（ａ）

強制変動用テーブル202PbD4

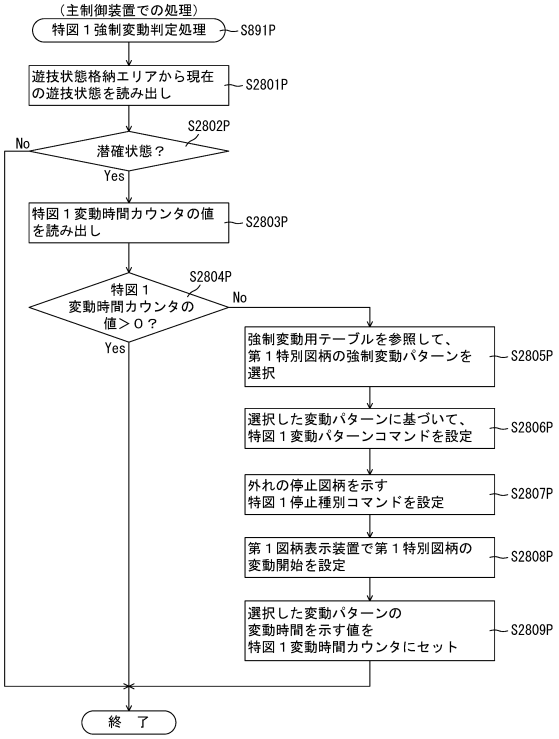
図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)
特図１	外れ	0～99	強制外れ	25
		100～198	強制短外れ	10

（ｂ）

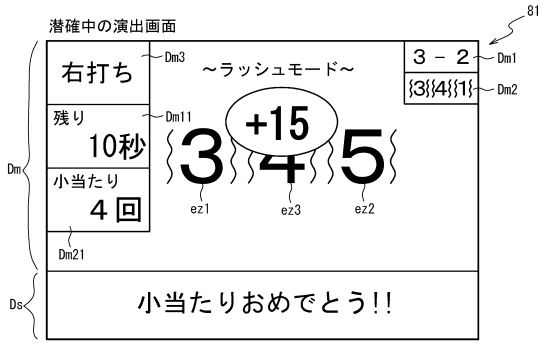
【図１３１７】



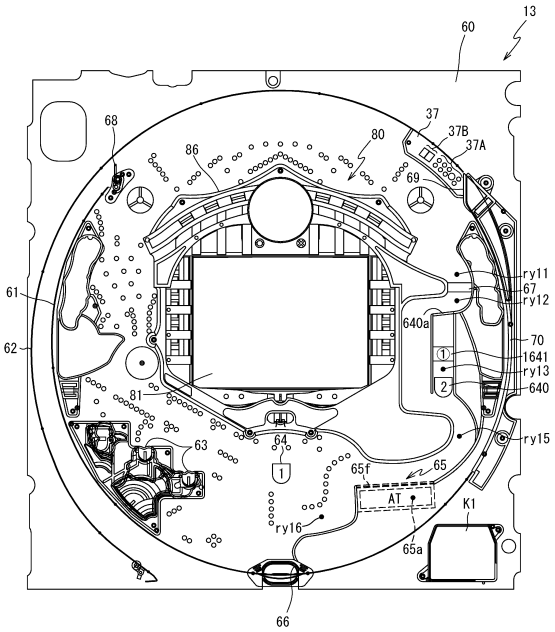
【図１３１８】



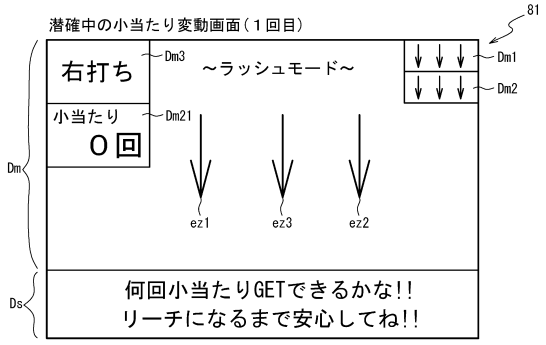
【図１３１９】



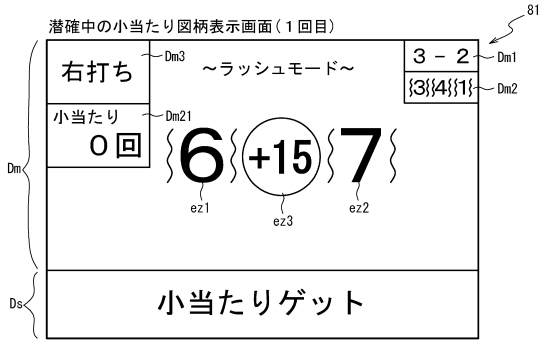
【図１３２０】



【図１３２１】

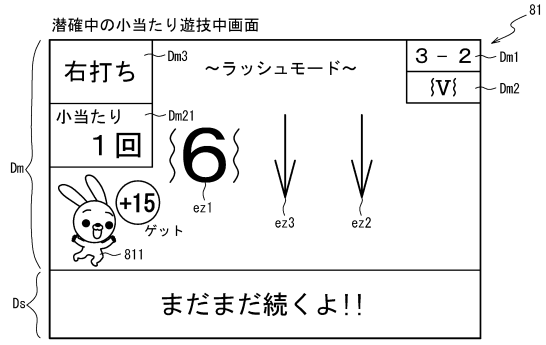


（ａ）

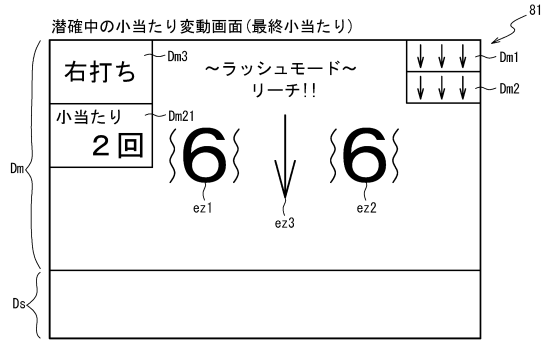


（ｂ）

【図１３２２】

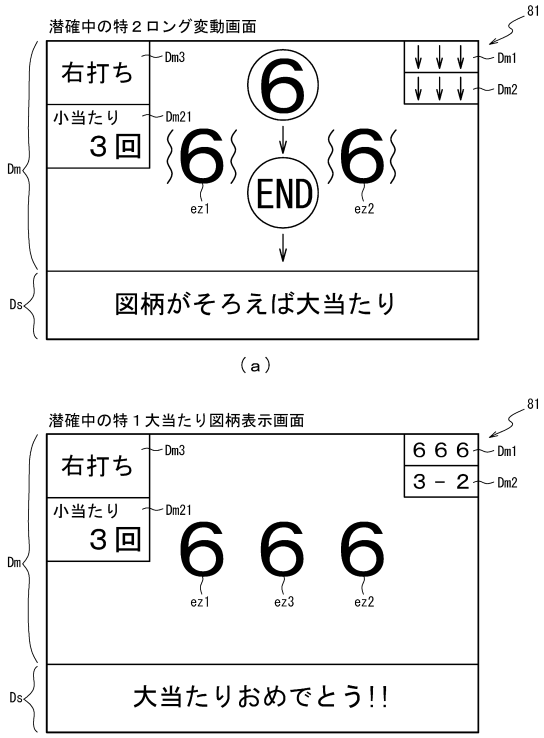


（ａ）

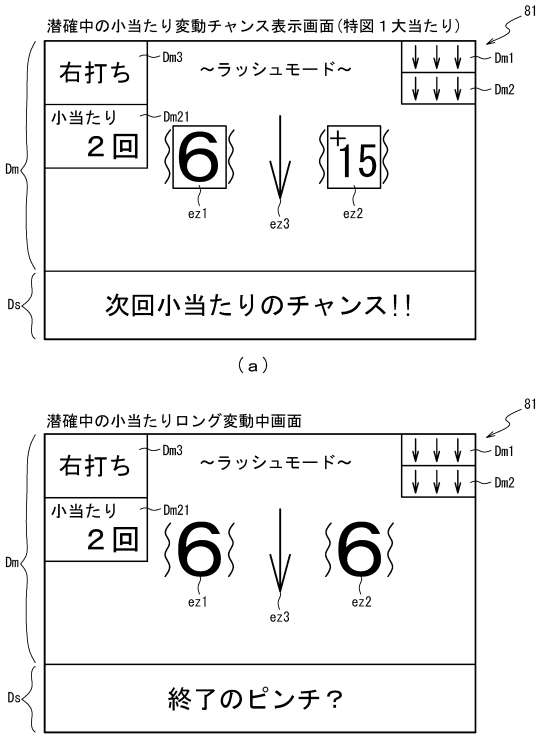


（ｂ）

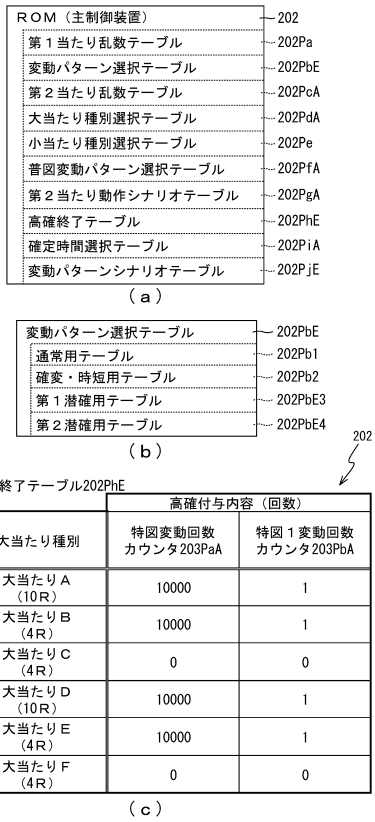
【図１３２３】



【図１３２４】



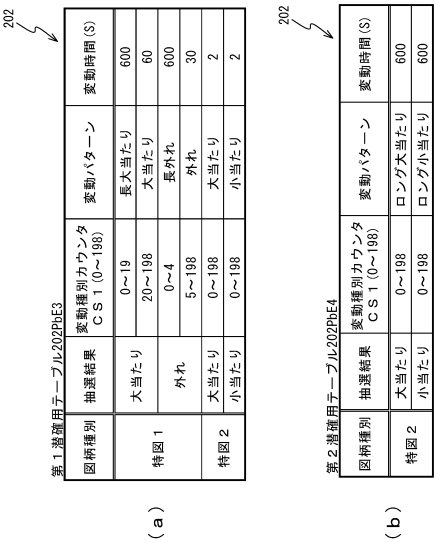
【図１３２５】



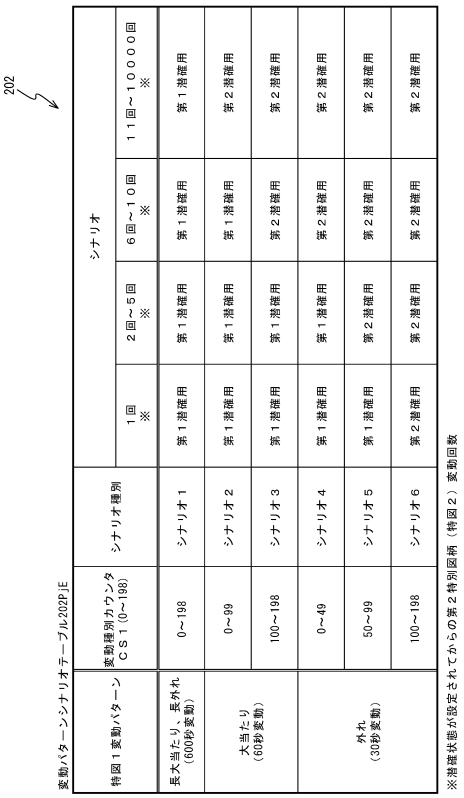
大当たり種別	高確付与内容（回数） 特図変動回数カウンタ203PaA	特図１変動回数カウンタ203PbA
大当たりＡ（10Ｒ）	10000	1
大当たりＢ（4Ｒ）	10000	1
大当たりＣ（4Ｒ）	0	0
大当たりＤ（10Ｒ）	10000	1
大当たりＥ（4Ｒ）	10000	1
大当たりＦ（4Ｒ）	0	0

（ｃ）

【図１３２６】



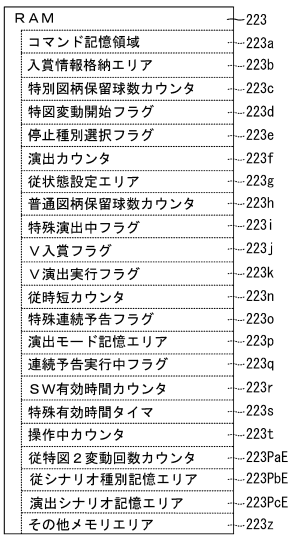
【図１３２７】



【図１３２８】

【図１３２９】

（ａ）



（ｂ）

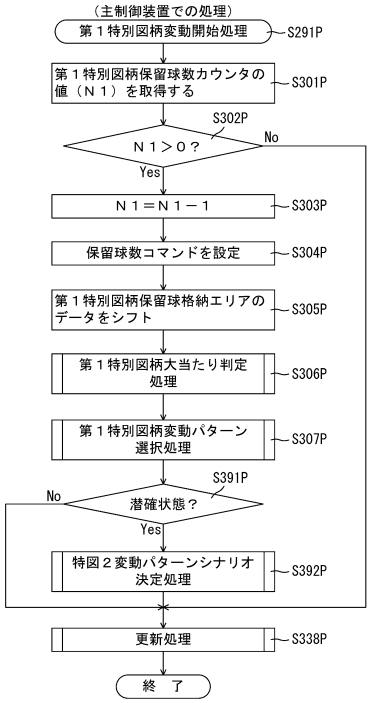
【図１３３０】

222

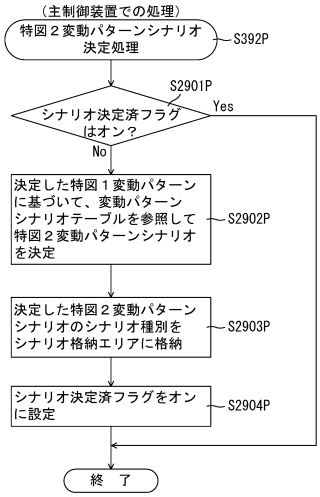
演出シナリオ選択テーブル222PaE

シナリオ種別	演出カウンタ値（0～999）	演出シナリオ種別	演出シナリオ内容
シナリオ１	0～199	演出１	スーパーラッシュ報知
	200～999	演出２	１回～３回バラケ目図柄、以降リーチ図柄、リーチ図柄ランクアップ 次回小当たり報知頻度大
シナリオ２	0～499	演出３	１回～３回バラケ目図柄、以降リーチ図柄、リーチ図柄ランクアップ 次回小当たり報知頻度大
	500～999	演出４	１回～３回バラケ目図柄、以降リーチ図柄 次回小当たり報知頻度小
シナリオ３	0～299	演出５	全てリーチ図柄
	300～999	演出６	１回～３回バラケ目、４回以降リーチ 次回小当たり報知頻度小
シナリオ４	0～499	演出７	１回～３回バラケ目、４回以降リーチ 次回小当たり報知頻度小
	500～999	演出８	バラケ目頻度大：次回小当たり報知頻度小
シナリオ５	0～999	演出９	単発小当たり報知
シナリオ６	0～999	演出１０	非ラッシュ報知

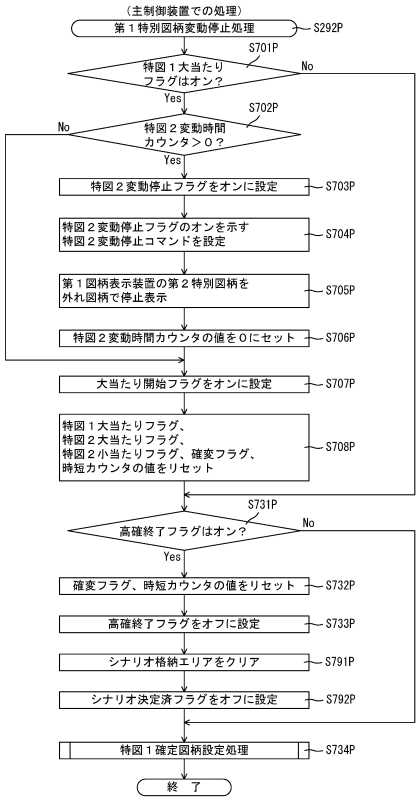
【図１３３１】



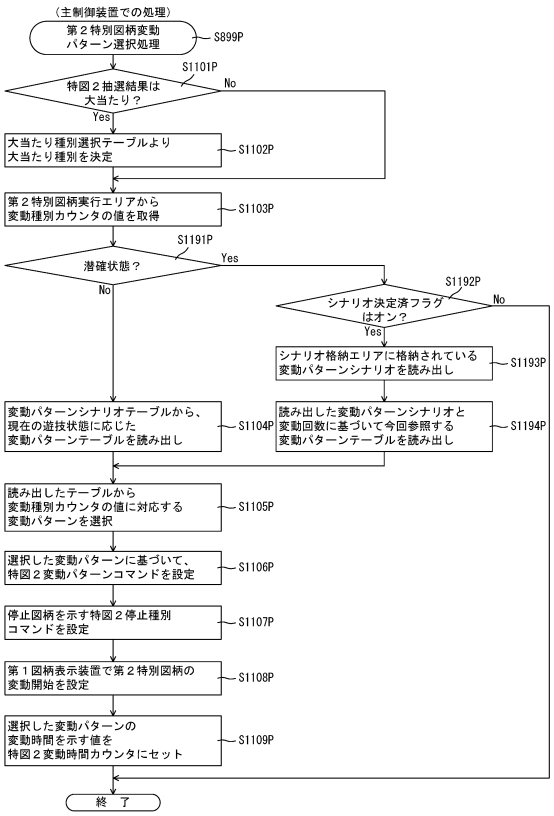
【図１３３２】



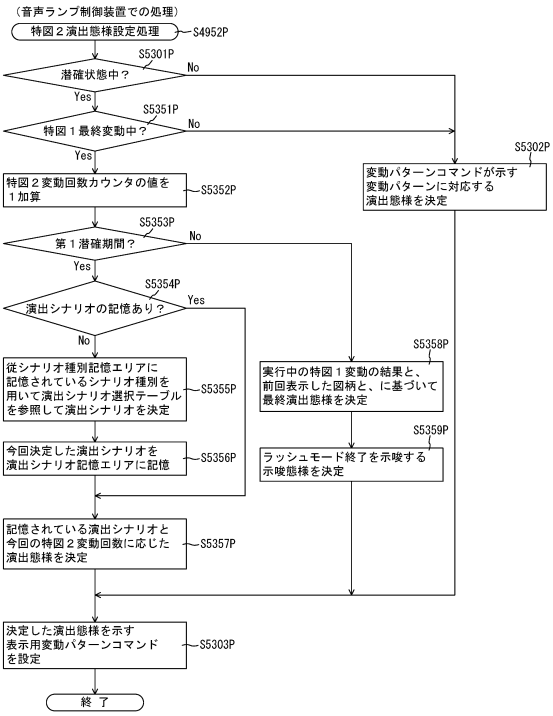
【図１３３３】



【図１３３４】



【図１３３５】



【図１３３６】

202

第３潜確用テーブル202PbF5

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）
特図２	大当たり	0～198	大当たり	20
	外れ	0～99	外れ	10
		100～198	長外れ	20

【図１３３７】

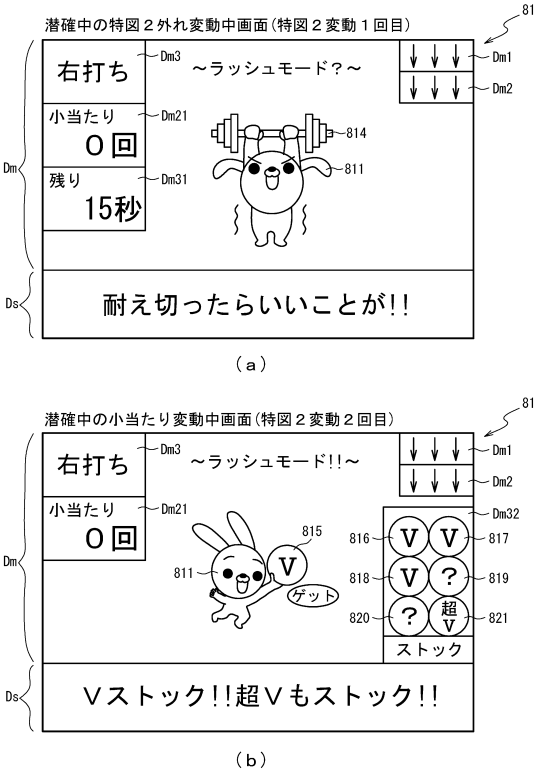
202

変動パターンシナリオテーブル202PjF

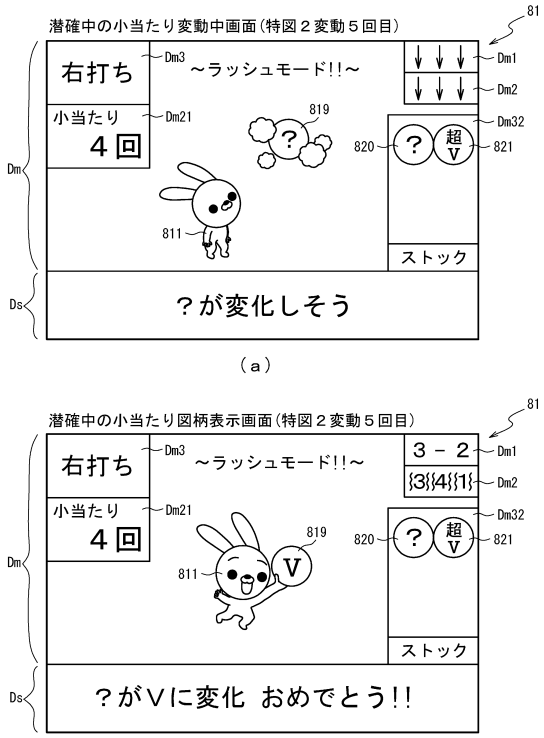
特図１変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	シナリオ種別	シナリオ					
			１回※	２回～５回※	６回～１０回※	１１回～１００００回※
長大当たり、長外れ（600秒変動）	0～198	シナリオ１	第３潜確用	第３潜確用	第１潜確用	第１潜確用
大当たり（60秒変動）	0～99	シナリオ２	第１潜確用	第１潜確用	第１潜確用	第２潜確用
	100～198	シナリオ３	第３潜確用	第３潜確用	第１潜確用	第２潜確用
外れ（30秒変動）	0～49	シナリオ４	第３潜確用	第１潜確用	第２潜確用	第２潜確用
	50～99	シナリオ５	第３潜確用	第２潜確用	第２潜確用	第２潜確用
	100～198	シナリオ６	第３潜確用	第２潜確用	第２潜確用	第２潜確用

※潜確状態が設定されてからの第２特別図柄（特図２）変動回数

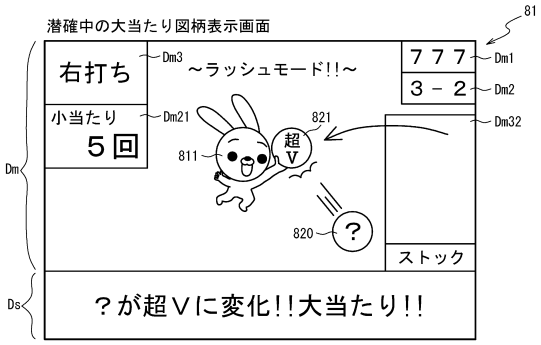
【図１３３８】



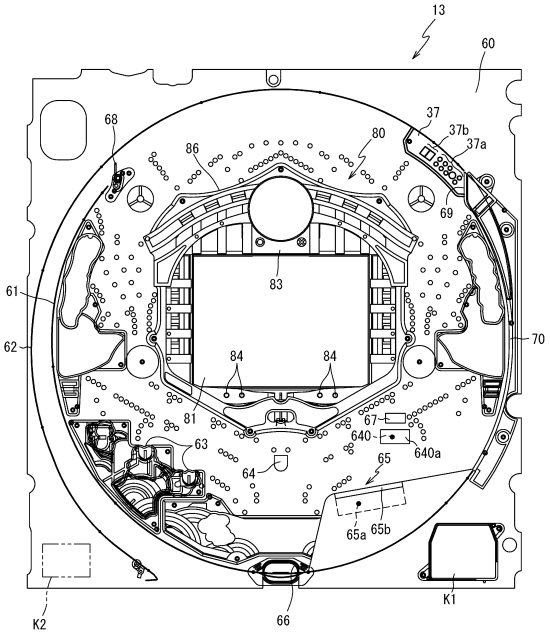
【図１３３９】



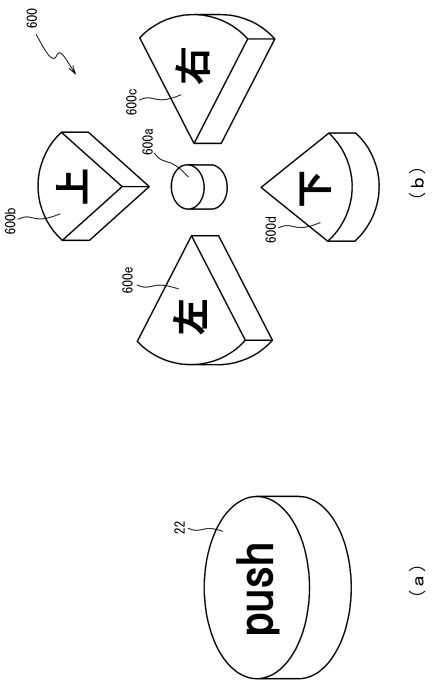
【図１３４０】



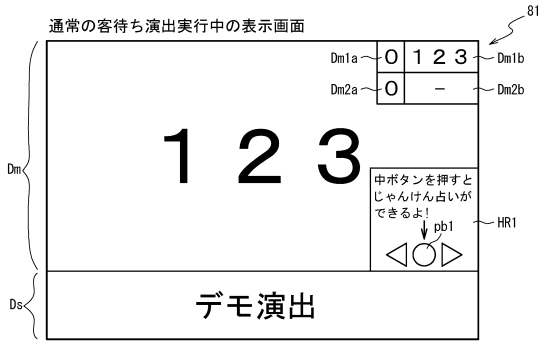
【図１３４１】



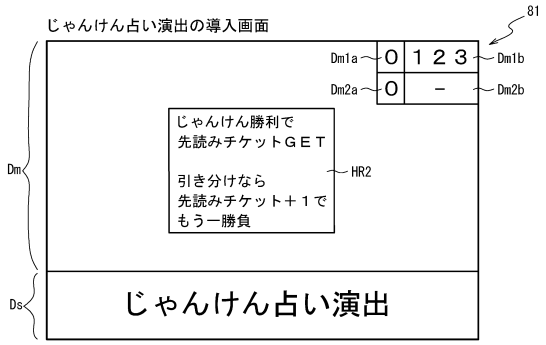
【図１３４２】



【図１３４３】

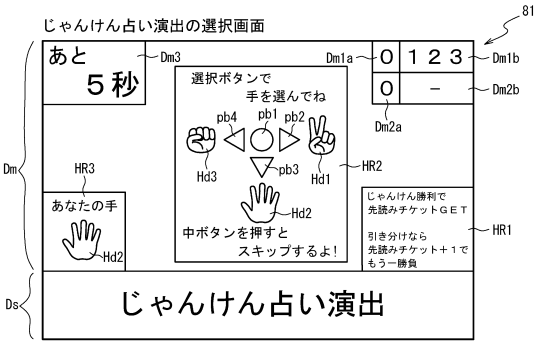


（ａ）

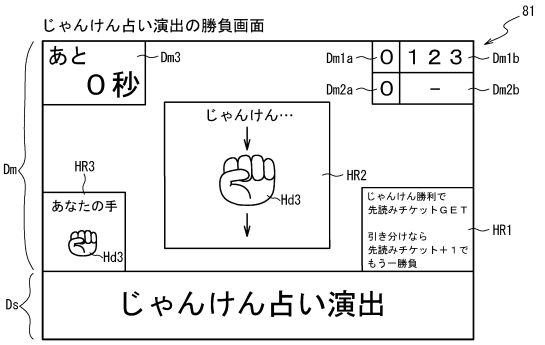


（ｂ）

【図１３４４】

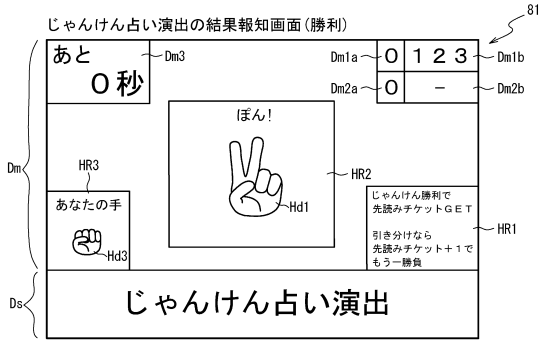


（ａ）

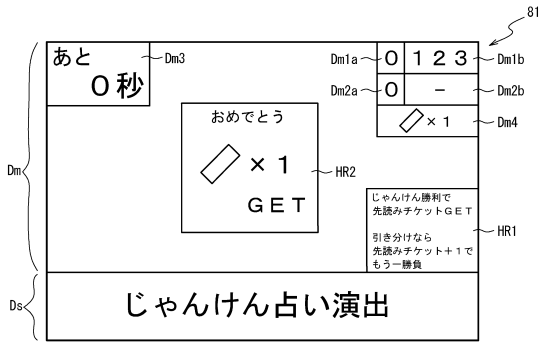


（ｂ）

【図１３４５】

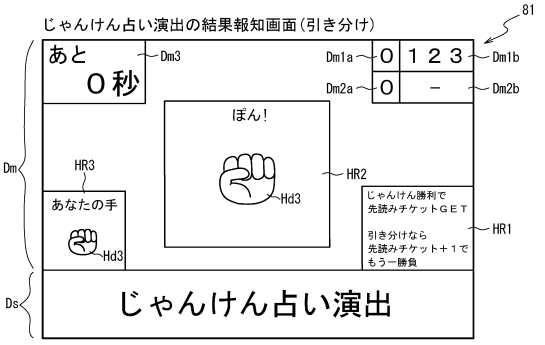


（ａ）

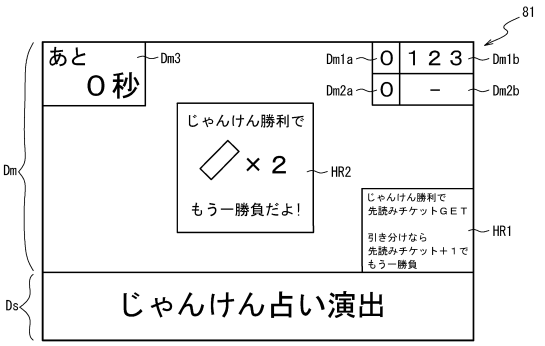


（ｂ）

【図１３４６】

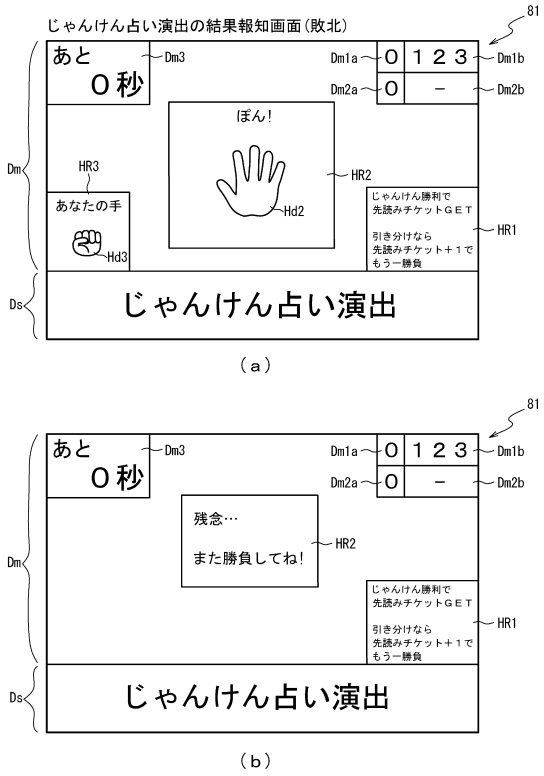


（ａ）

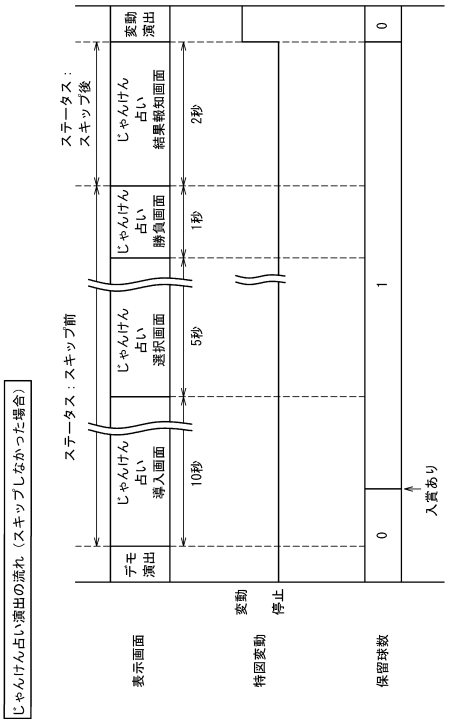


（ｂ）

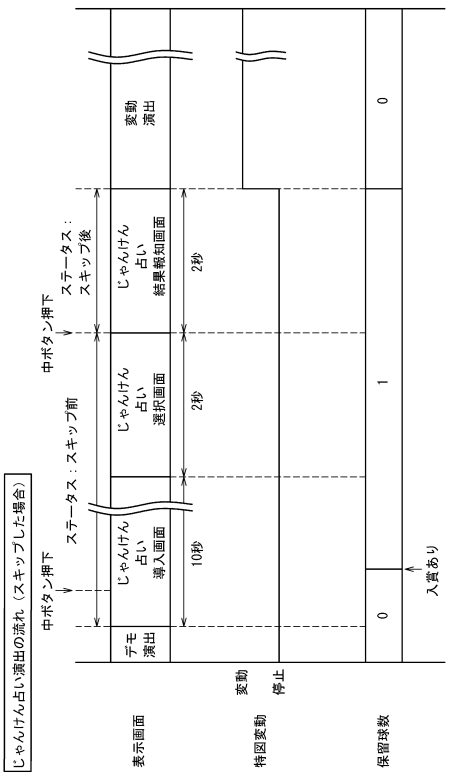
【図１３４７】



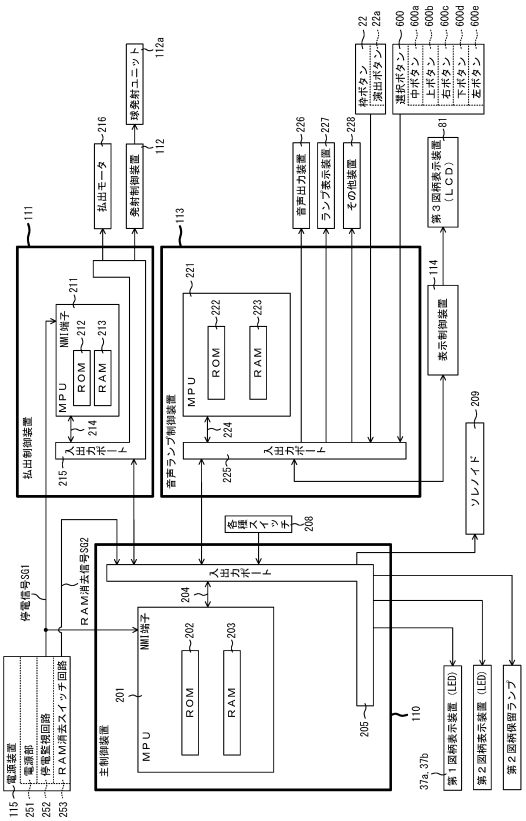
【図１３４８】



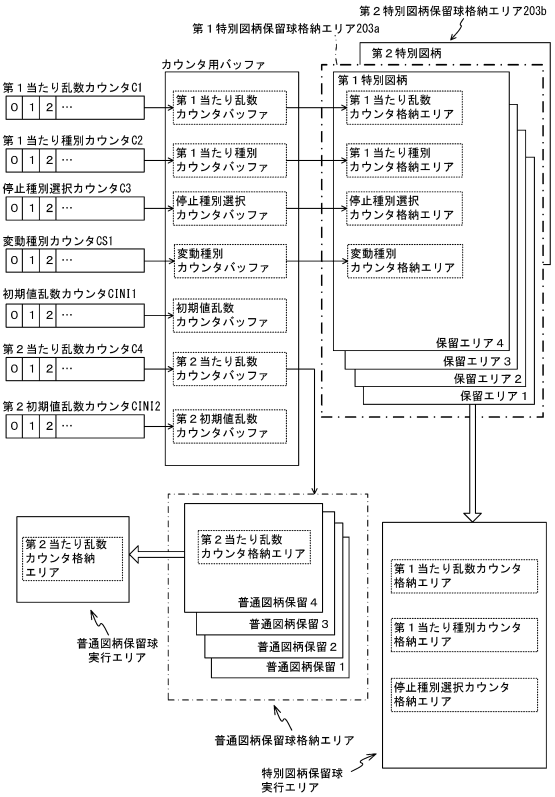
【図１３４９】



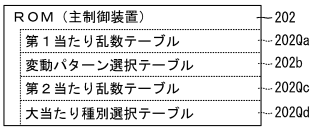
【図１３５０】



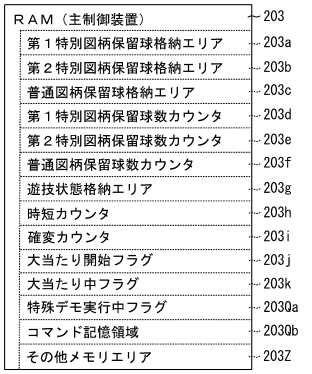
【図１３５１】



【図１３５２】



（ａ）



（ｂ）

【図１３５３】

202

第１当たり乱数テーブル202Qa

（ａ）

遊技状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～899）
特別図柄の低確率状態	0～2
特別図柄の高確率状態	0～14

202

第２当たり乱数テーブル202Qc

（ｂ）

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

【図１３５４】

（ａ）

202

特図１大当たり用テーブル202Qd1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ（6Ｒ確変大当たり）	0～49	100	100
大当たりＢ（3Ｒ確変大当たり）	50～99	100	100

（ｂ）

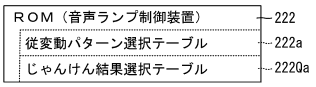
202

特図２大当たり用テーブル202Qd2

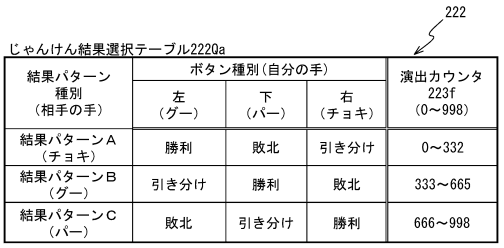
大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりＡ（6Ｒ確変大当たり）	0～29	100	100
大当たりＣ（10Ｒ確変大当たり）	30～99	100	100

（ｃ）

【図１３５５】



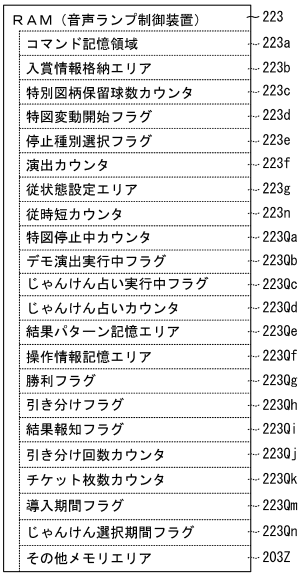
（ａ）



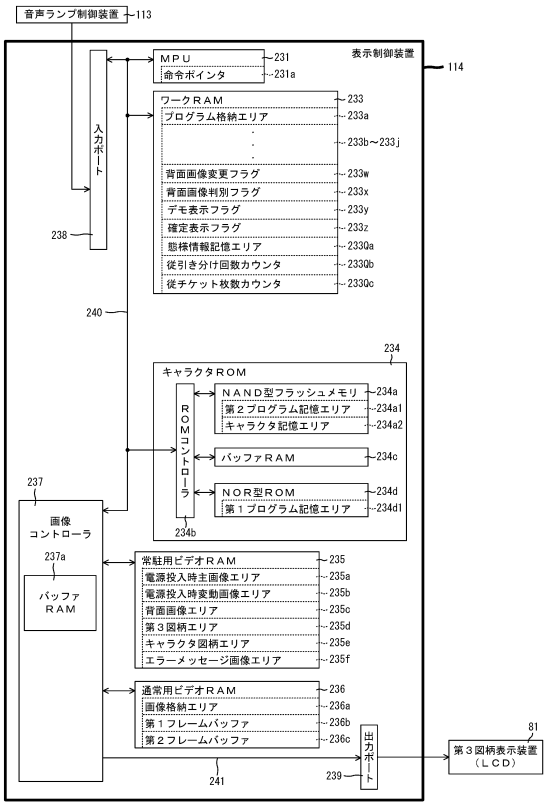
結果パターン種別（相手の手）	ボタン種別（自分の手）			演出カウンタ 223f（0～998）
	左（グー）	下（パー）	右（チョキ）	
結果パターンＡ（チョキ）	勝利	敗北	引き分け	0～332
結果パターンＢ（グー）	引き分け	勝利	敗北	333～665
結果パターンＣ（パー）	敗北	引き分け	勝利	666～998

（ｂ）

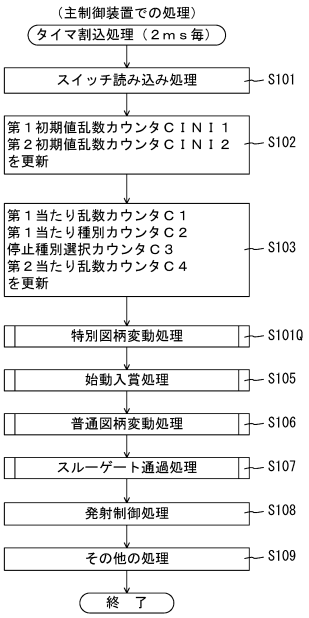
【図１３５６】



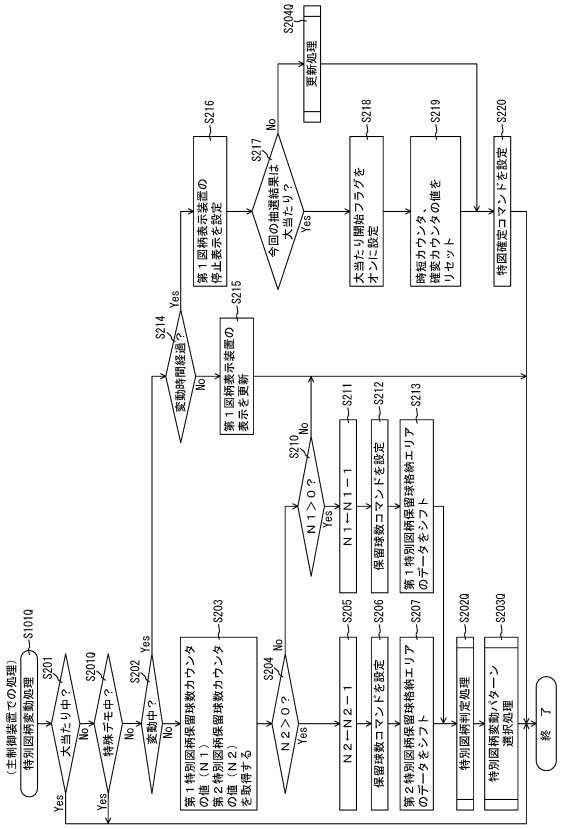
【図１３５７】



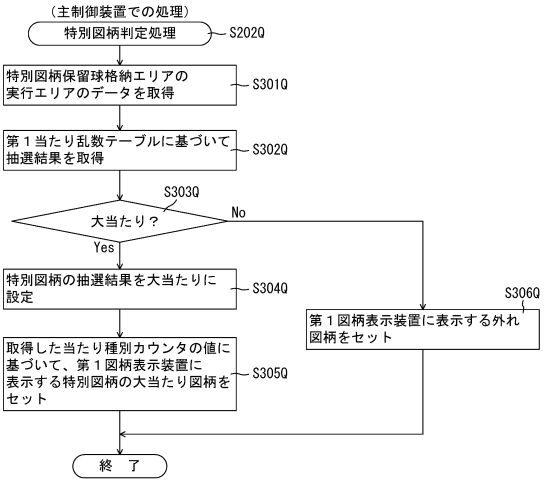
【図１３５８】



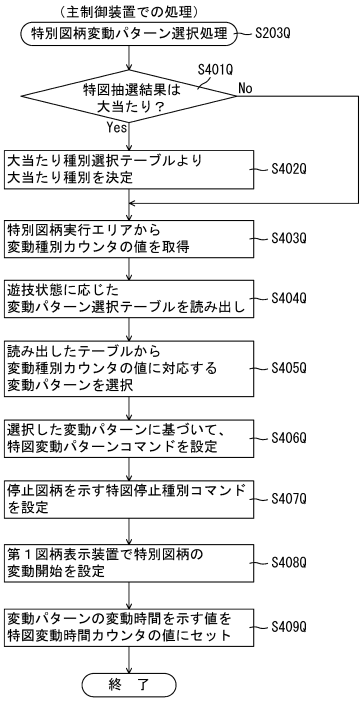
【図１３５９】



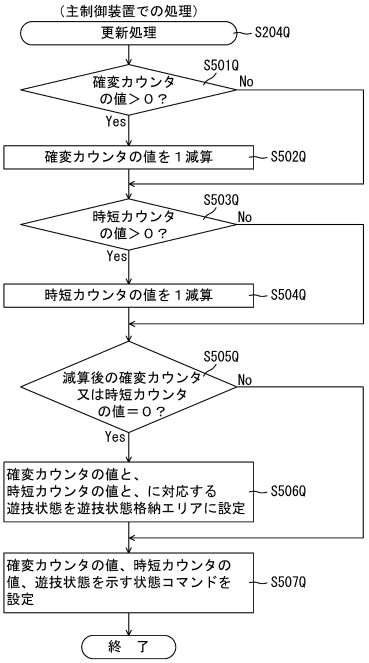
【図１３６０】



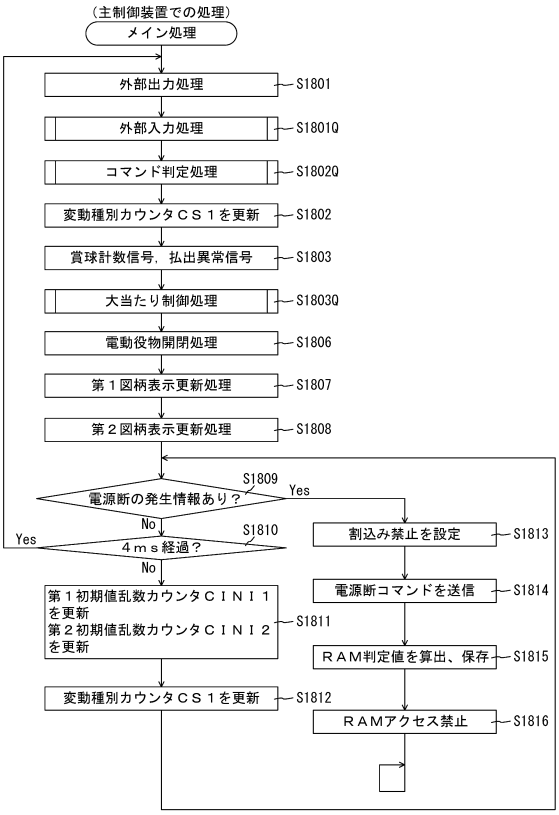
【図１３６１】



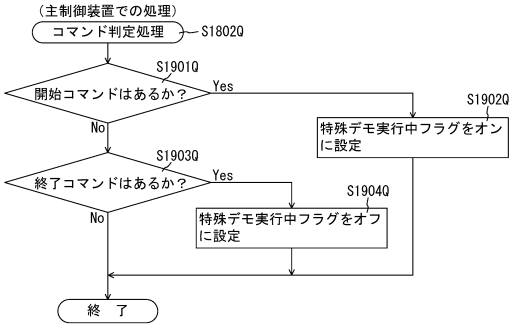
【図１３６２】



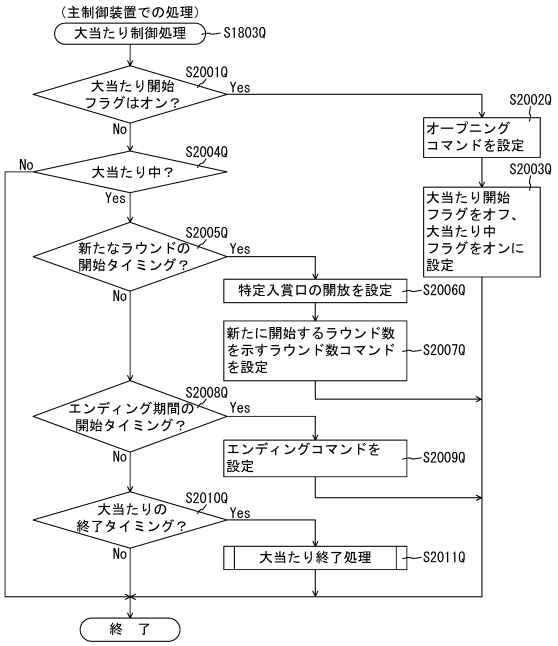
【図１３６３】



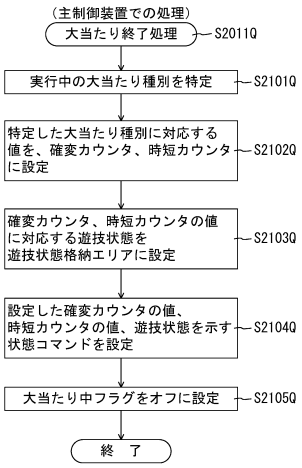
【図１３６４】



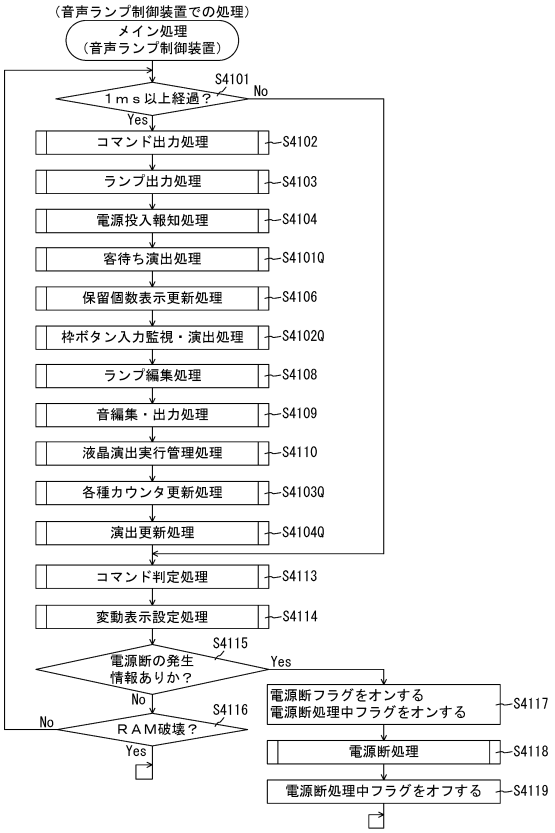
【図１３６５】



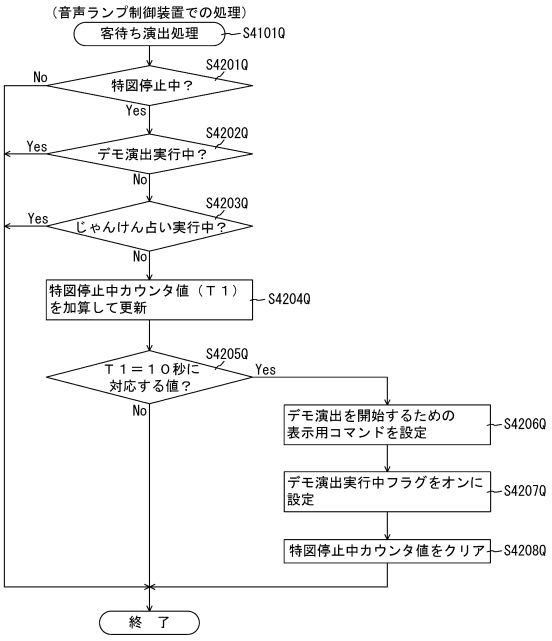
【図１３６６】



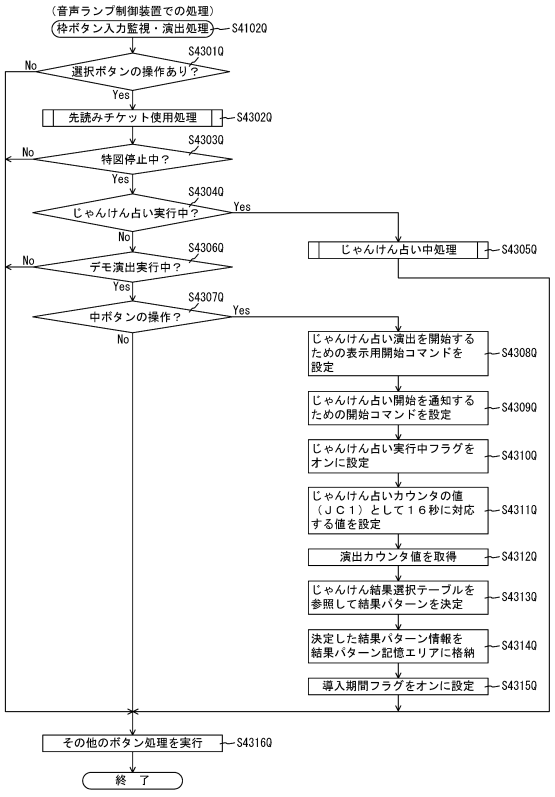
【図１３６７】



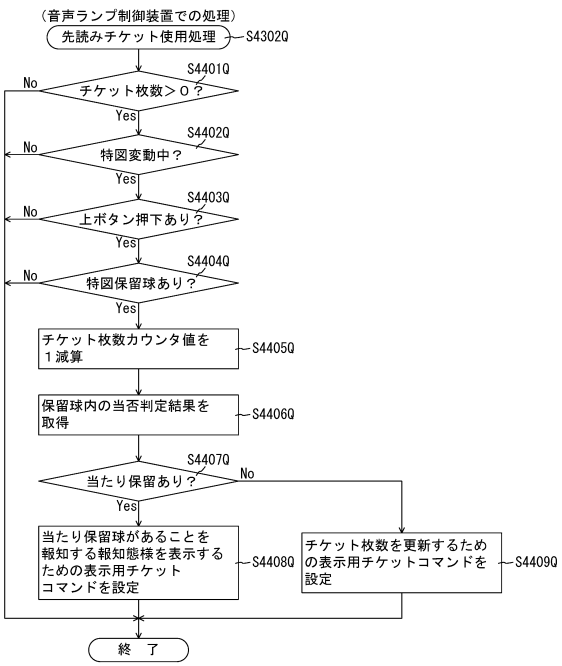
【図１３６８】



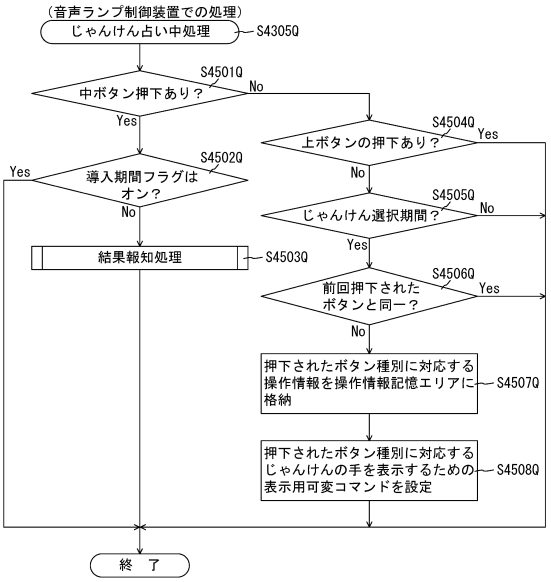
【図１３６９】



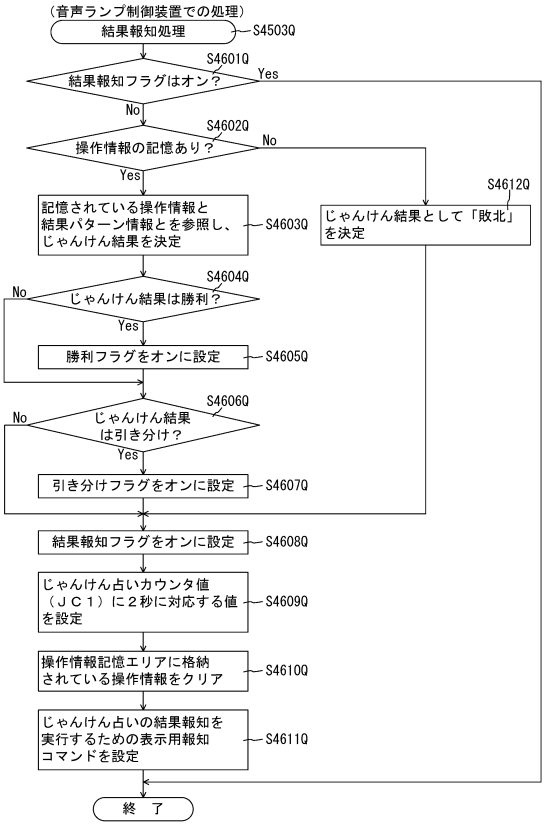
【図１３７０】



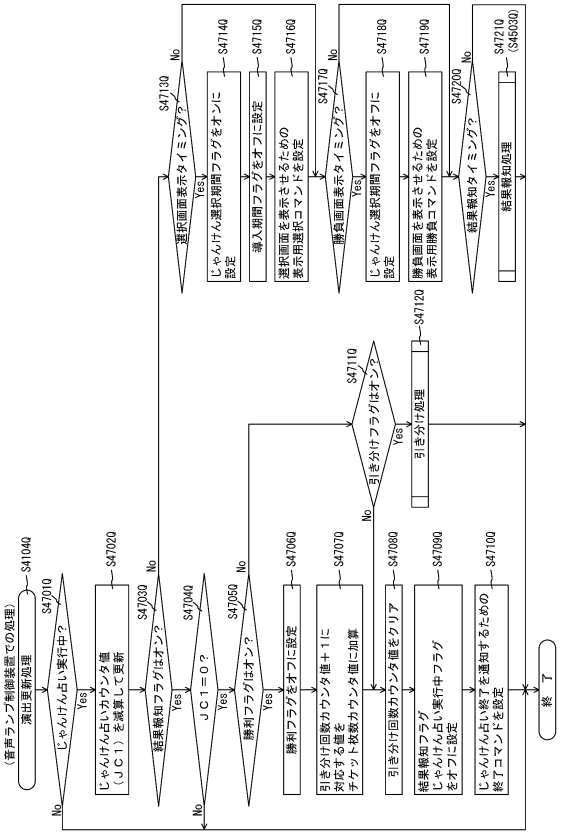
【図１３７１】



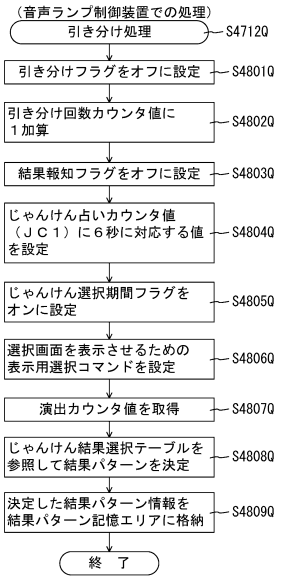
【図１３７２】



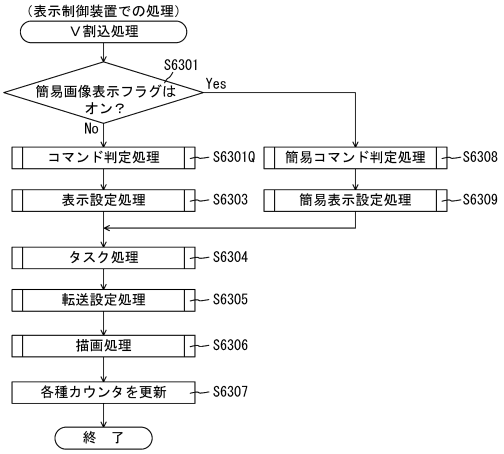
【図１３７３】



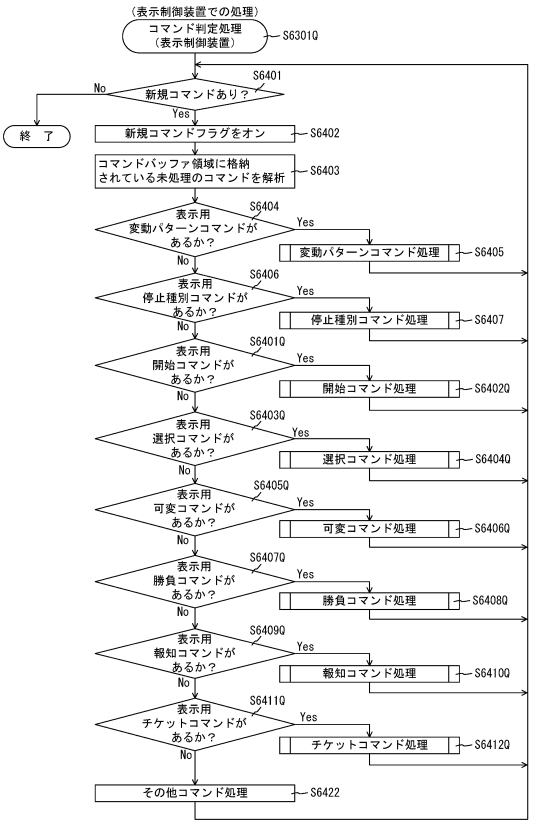
【図１３７４】



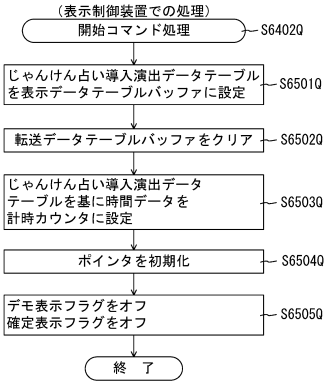
【図１３７５】



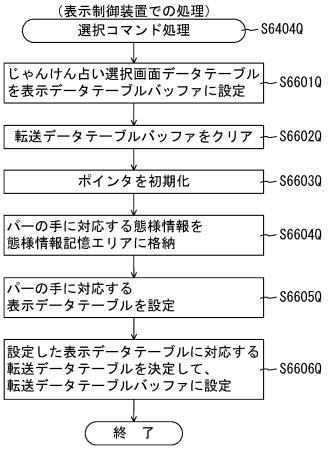
【図１３７６】



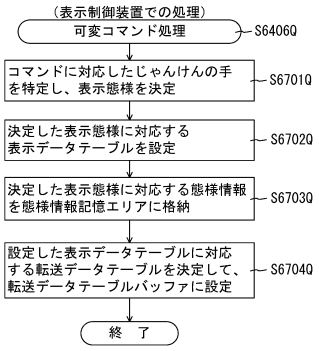
【図１３７７】



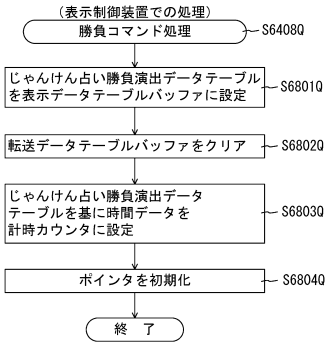
【図１３７８】



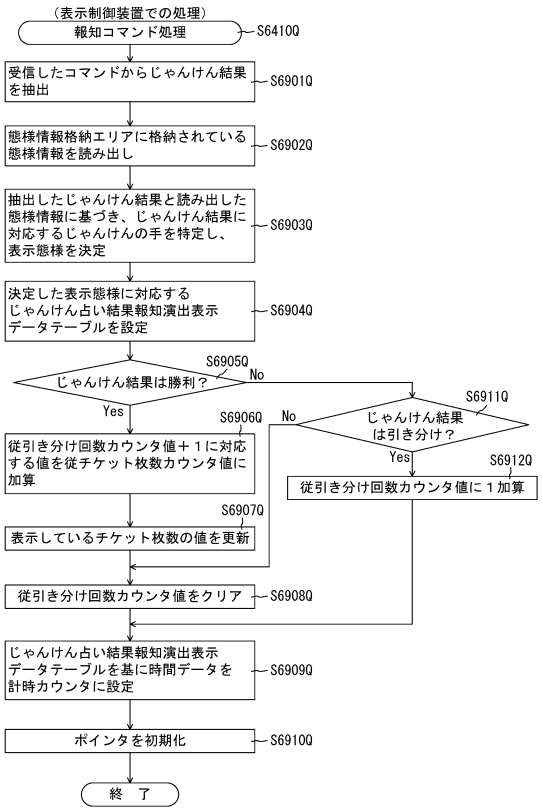
【図１３７９】



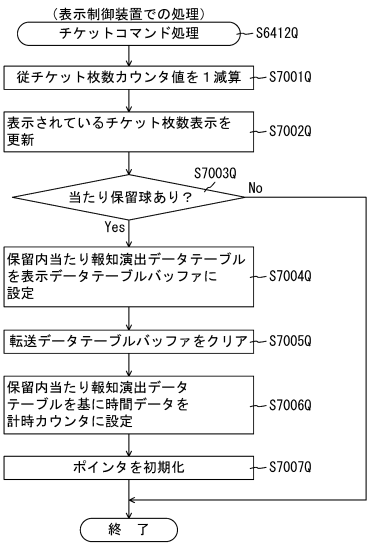
【図１３８０】



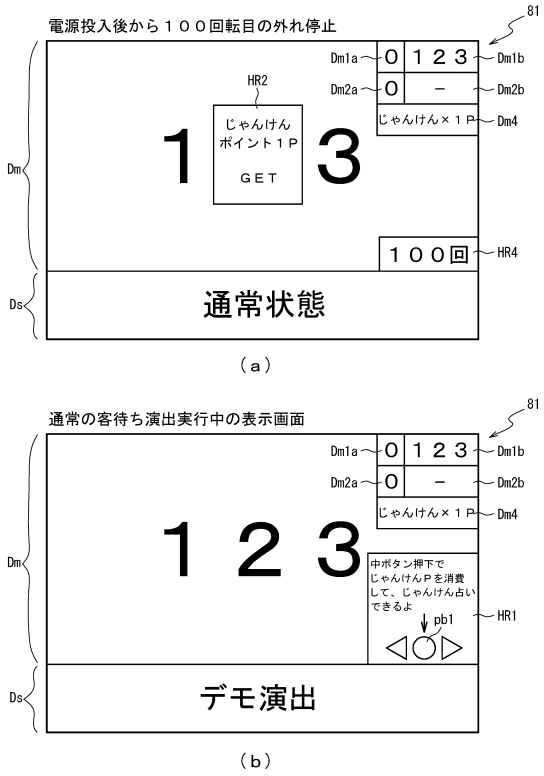
【図１３８１】



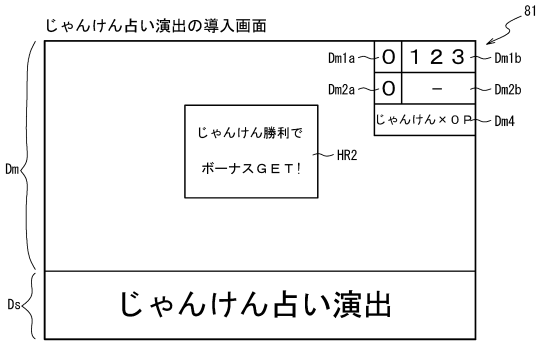
【図１３８２】



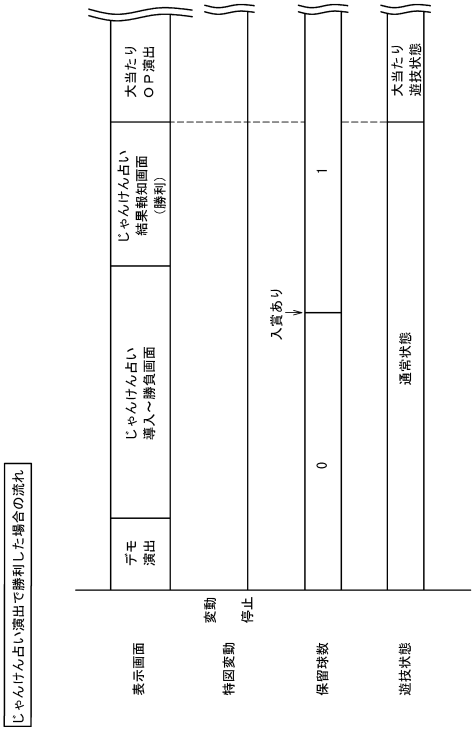
【図１３８３】



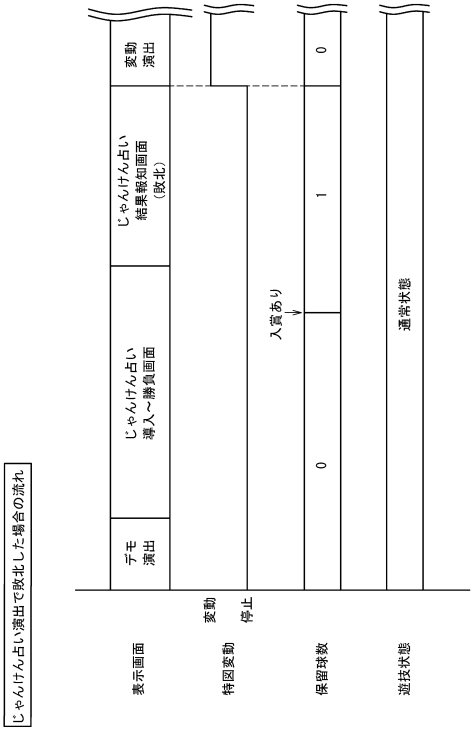
【図１３８４】



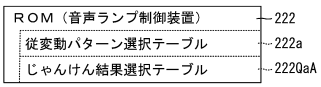
【図１３８５】



【図１３８６】



【図１３８７】



（ａ）

222

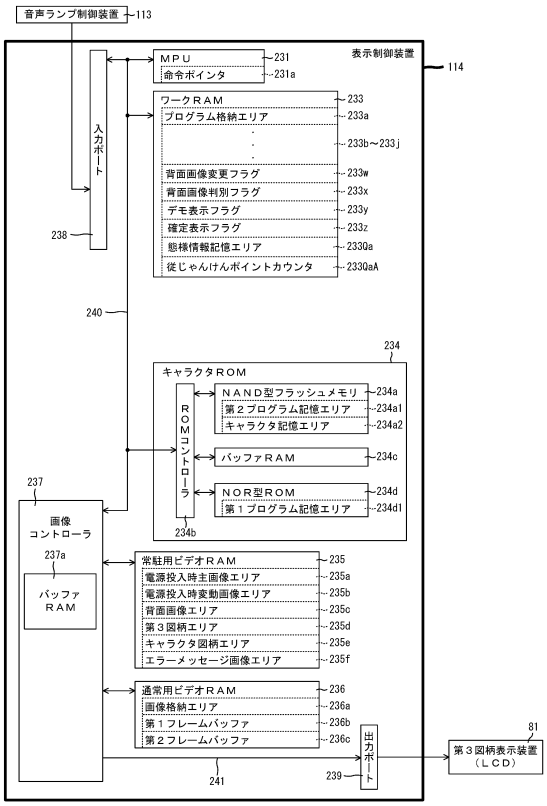
じゃんけん結果選択テーブル222QaA

結果パターン種別	ボタン種別			演出カウンタ 223f （0～998）
	左 （グー）	下 （パー）	右 （チョキ）	
結果パターンＡａ	勝利	敗北	敗北	0～331
結果パターンＢａ	敗北	勝利	敗北	332～663
結果パターンＣａ	敗北	敗北	勝利	664～995
結果パターンＤａ	勝利	勝利	勝利	996～998

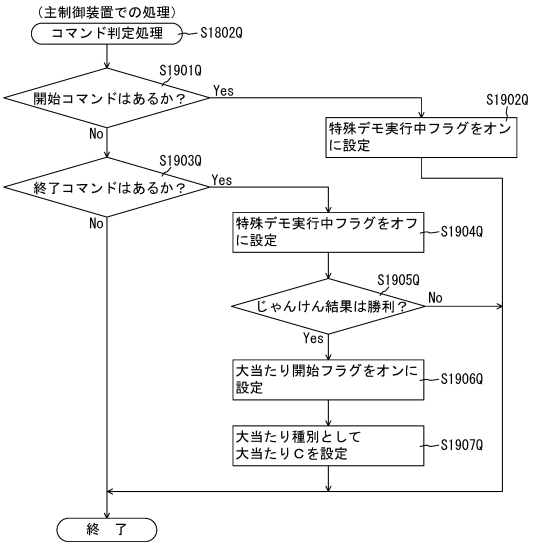
（ｂ）

【図１３８８】

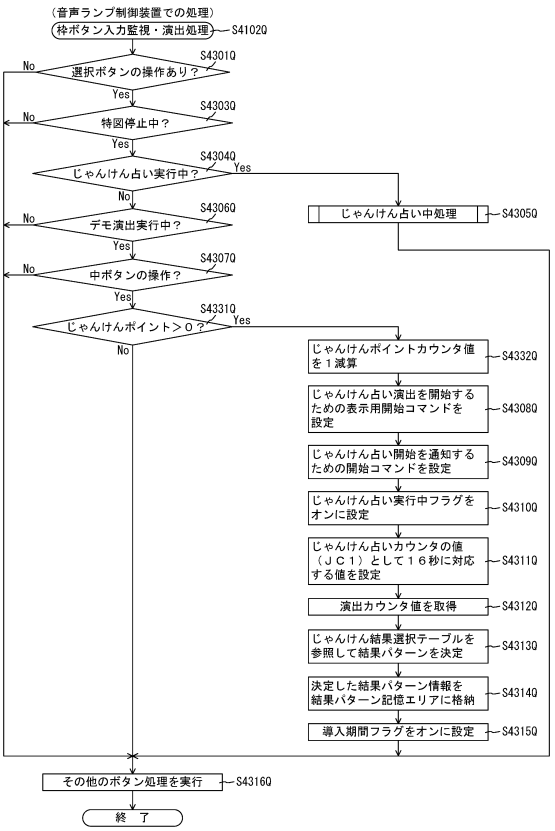
【図１３８９】



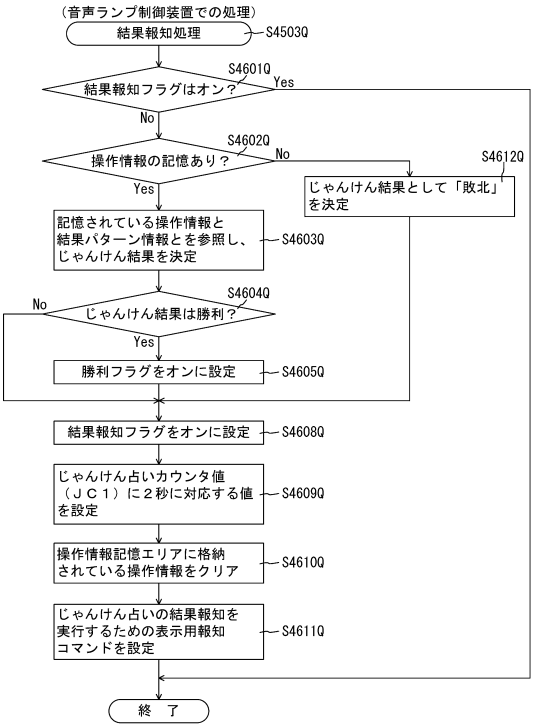
【図１３９０】



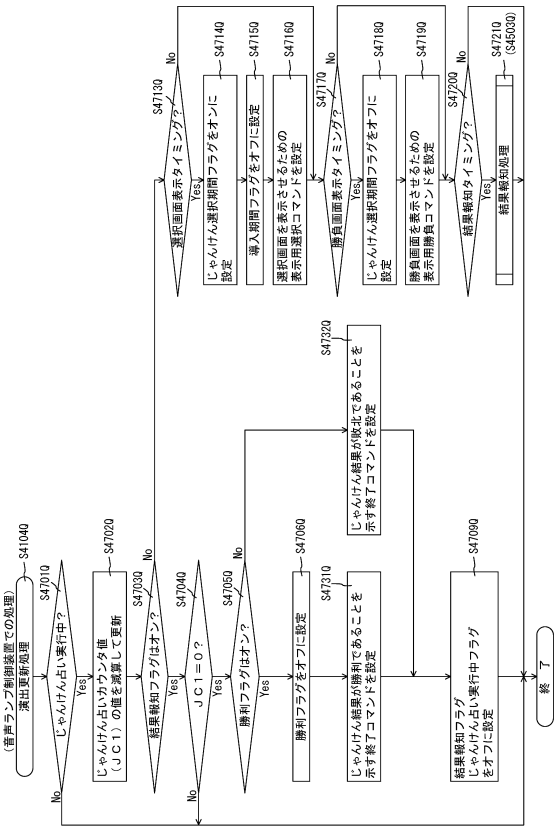
【図１３９１】



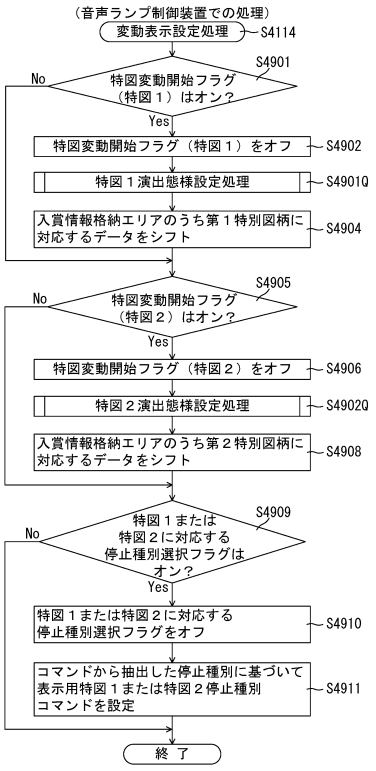
【図１３９２】



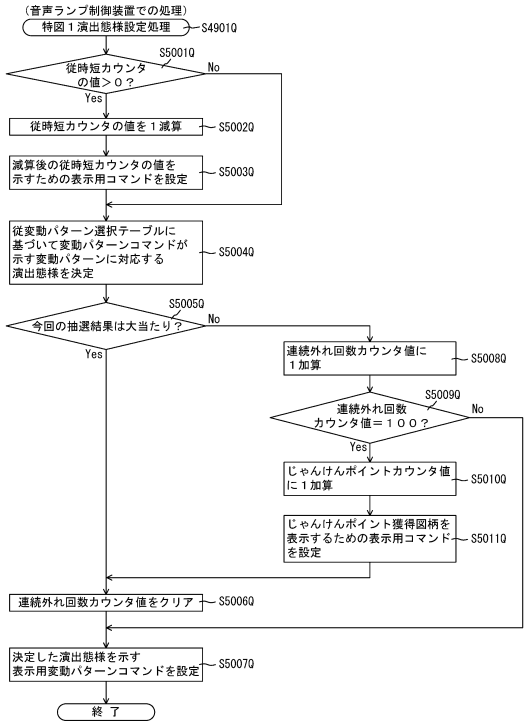
【図１３９３】



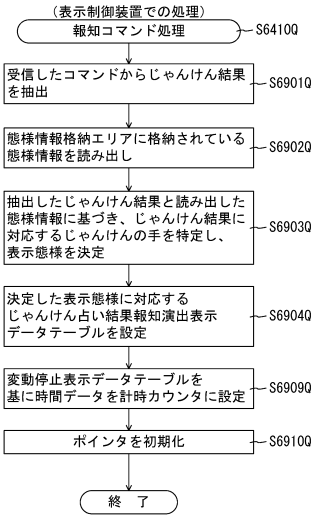
【図１３９４】



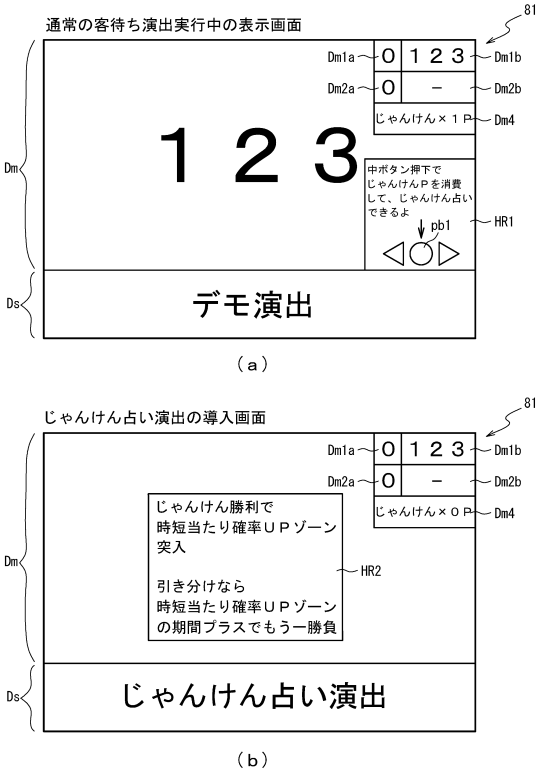
【図１３９５】



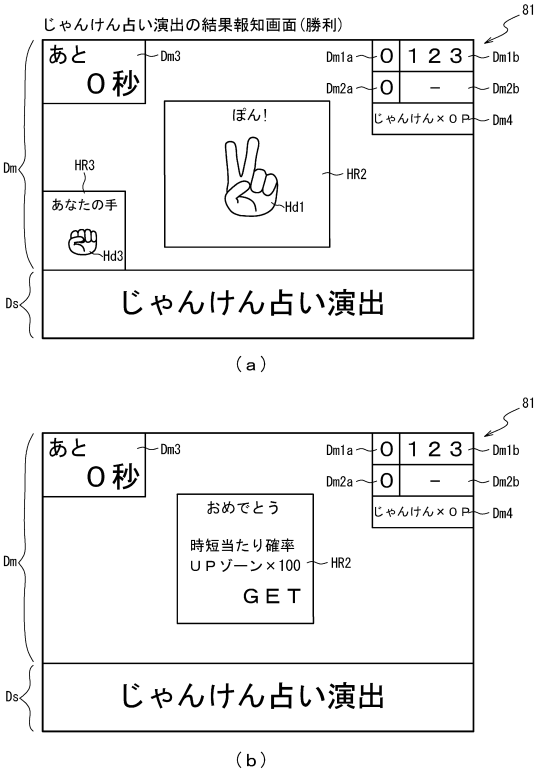
【図１３９６】



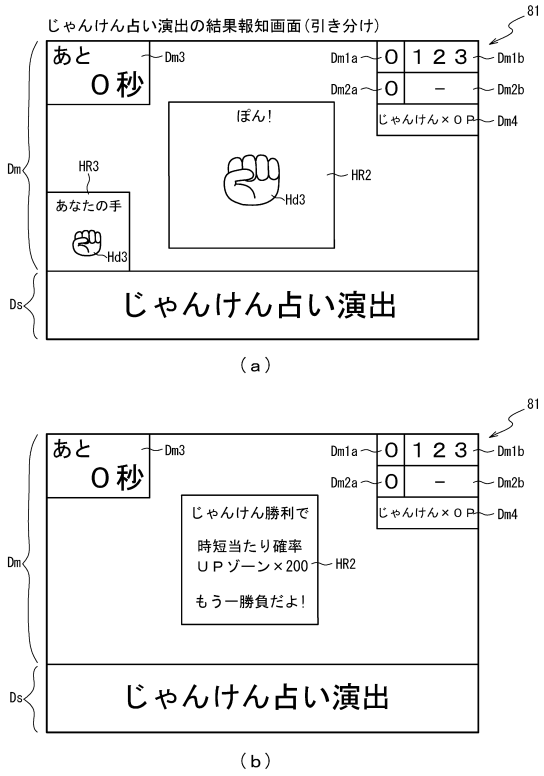
【図１３９７】



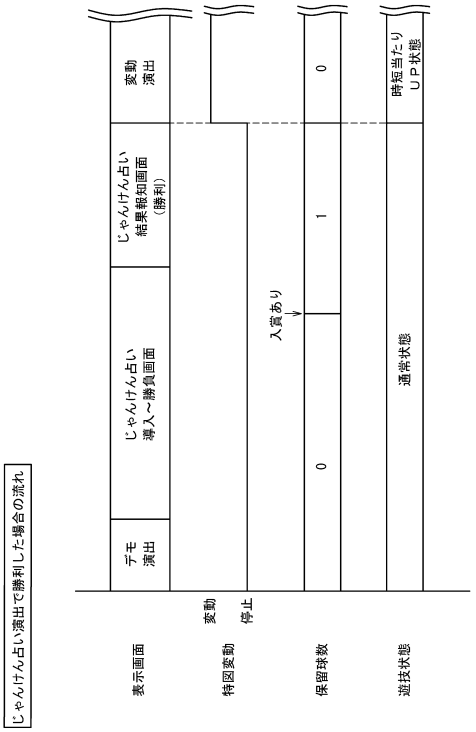
【図１３９８】



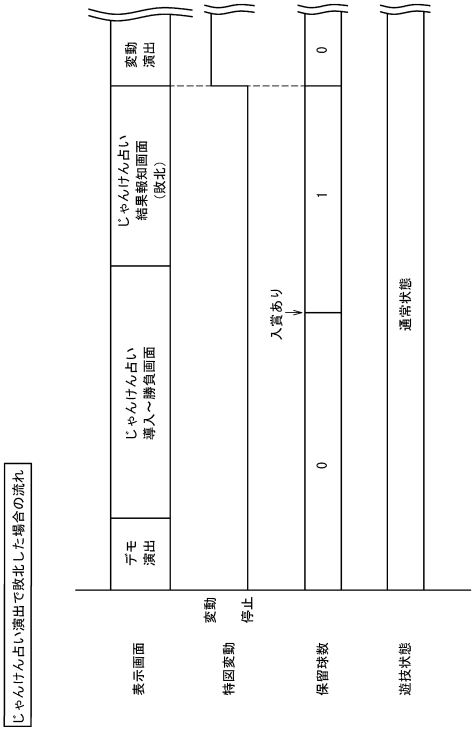
【図１３９９】



【図１４００】



【図１４０１】



【図１４０２】

【図１４０３】

（ａ）

202

第１当たり乱数テーブル202QaB

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～899)
特別図柄の 低確率状態	0～2
時短当たり ＵＰ状態	
特別図柄の 高確率状態	0～14

（ｂ）

202

時短当たり乱数テーブル202QbB

特別図柄種別	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～899)
共通	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	898, 899
	時短当たり ＵＰ状態	891～899
	それ以外	―

【図１４０４】

ＲＯＭ（音声ランプ制御装置） 222
従変動パターン選択テーブル 222a
じゃんけん結果選択テーブル 222QaB

（ａ）

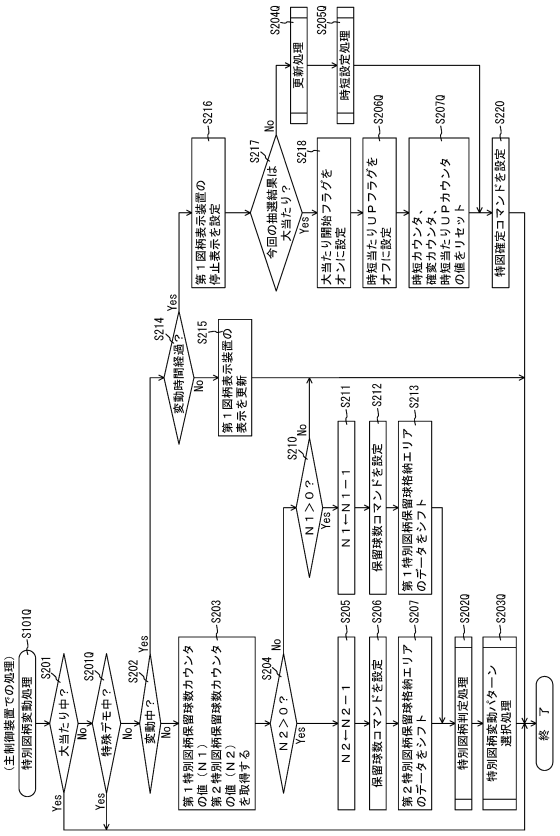
222

じゃんけん結果選択テーブル222QaB

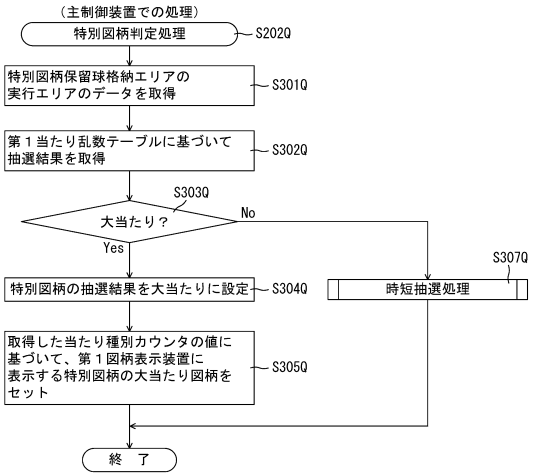
じゃんけん結果	演出カウンタ 223f (0～998)
勝利	0～98
敗北	99～899
引き分け	900～998

（ｂ）

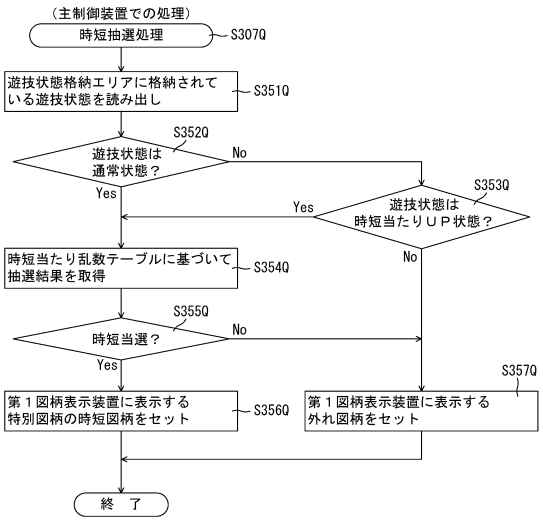
【図１４０５】



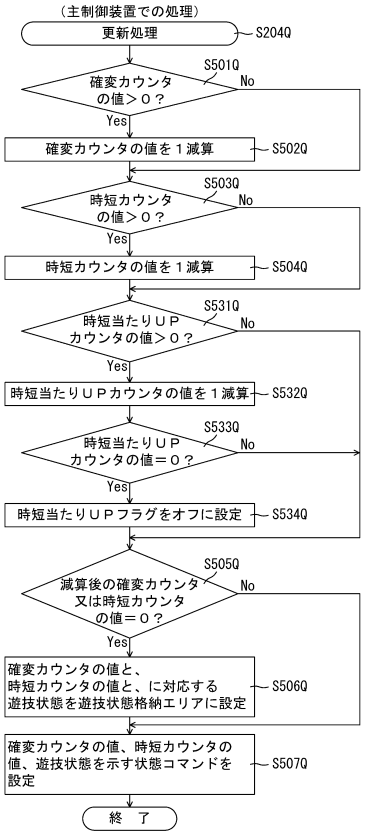
【図１４０６】



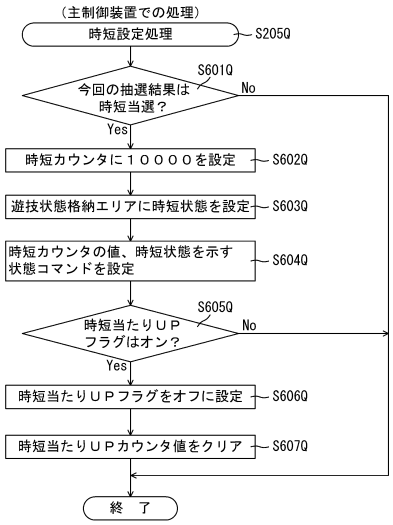
【図１４０７】



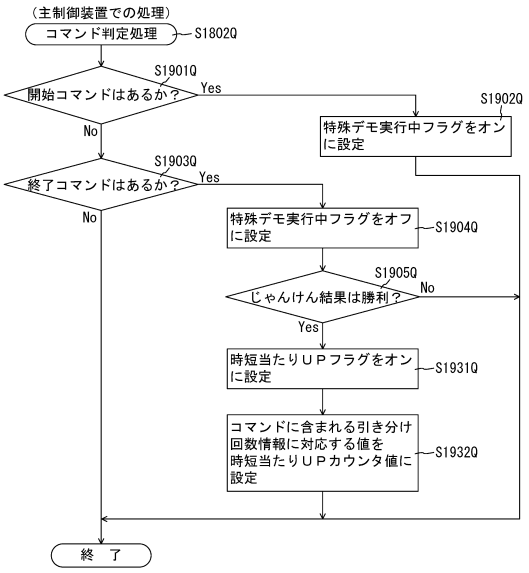
【図１４０８】



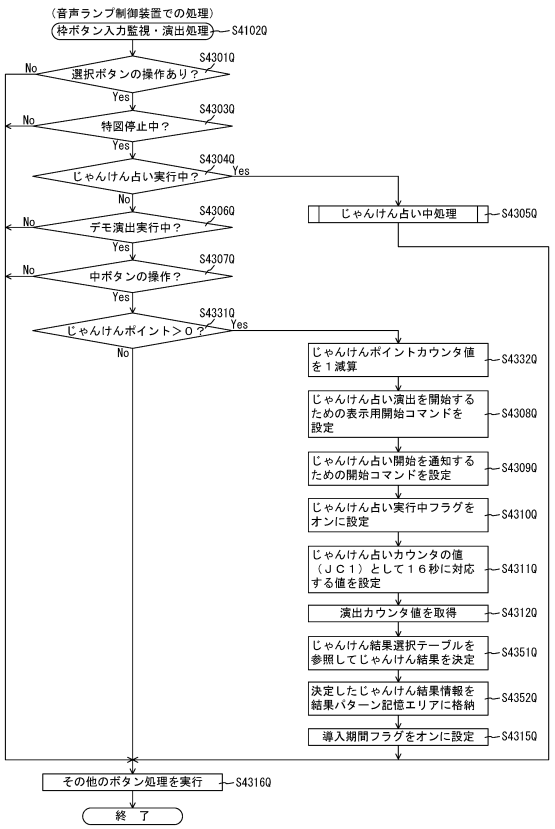
【図１４０９】



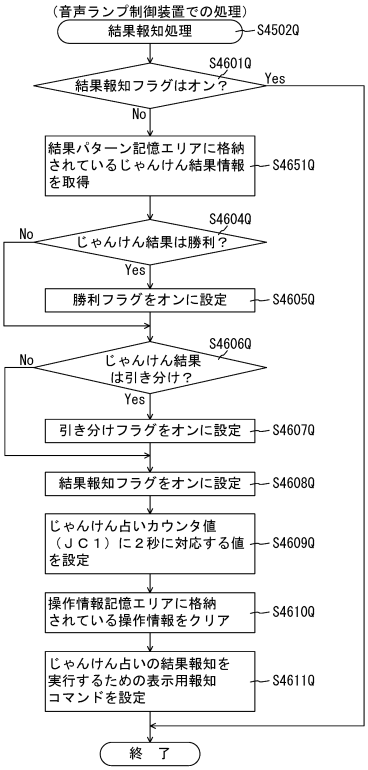
【図１４１０】



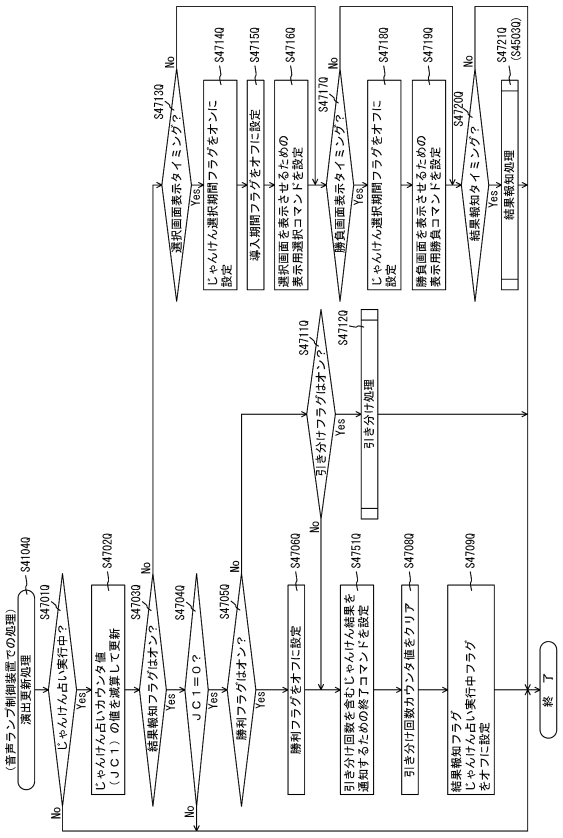
【図１４１１】



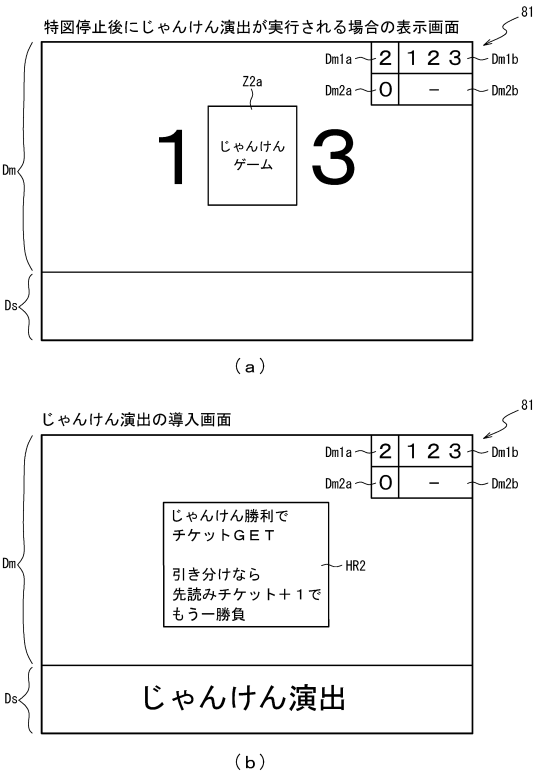
【図１４１２】



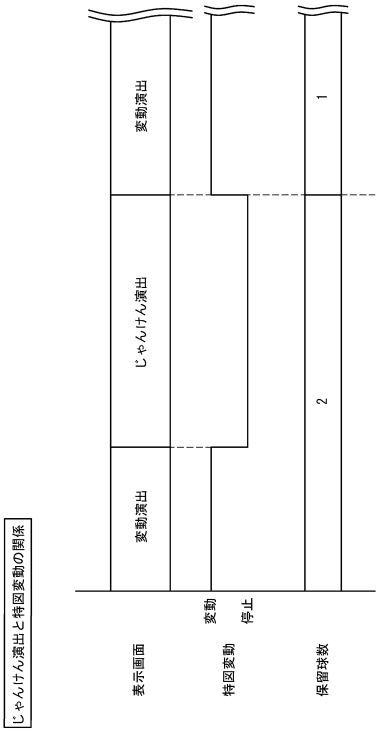
【図１４１３】



【図１４１４】



【図１４１５】



【図１４１６】

（ａ）

202

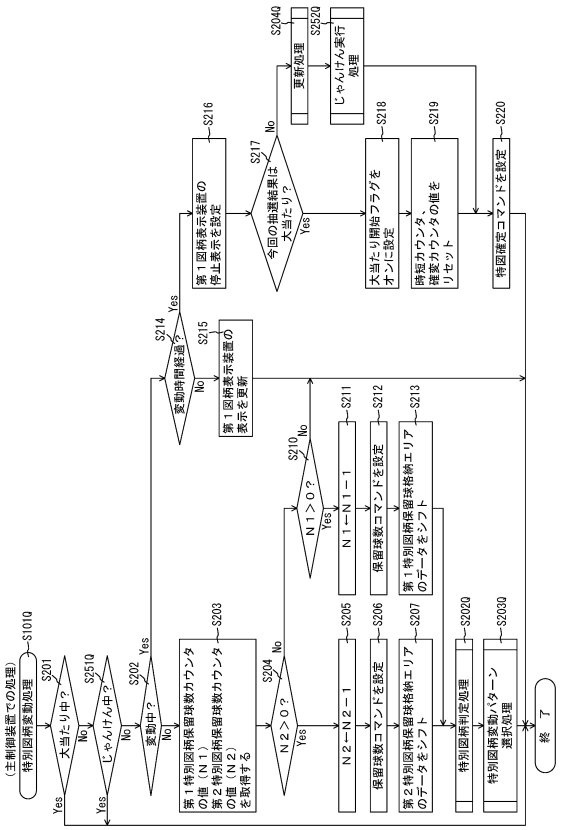
第１当たり乱数テーブル202QaC

遊技状態	判定結果	第１当たり乱数カウンタＣ１(0～899)
特別図柄の低確率状態	大当たり	0～2
	外れ（じゃんけん有）	3～11
	外れ（じゃんけん無）	12～899
特別図柄の高確率状態	大当たり	0～14
	外れ（じゃんけん無）	15～899

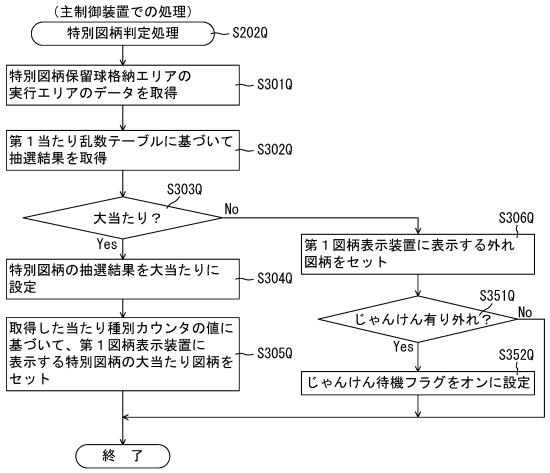
（ｂ）

【図１４１７】

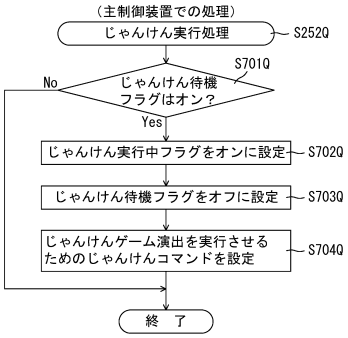
【図１４１８】



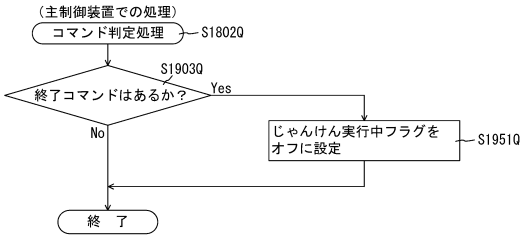
【図１４１９】



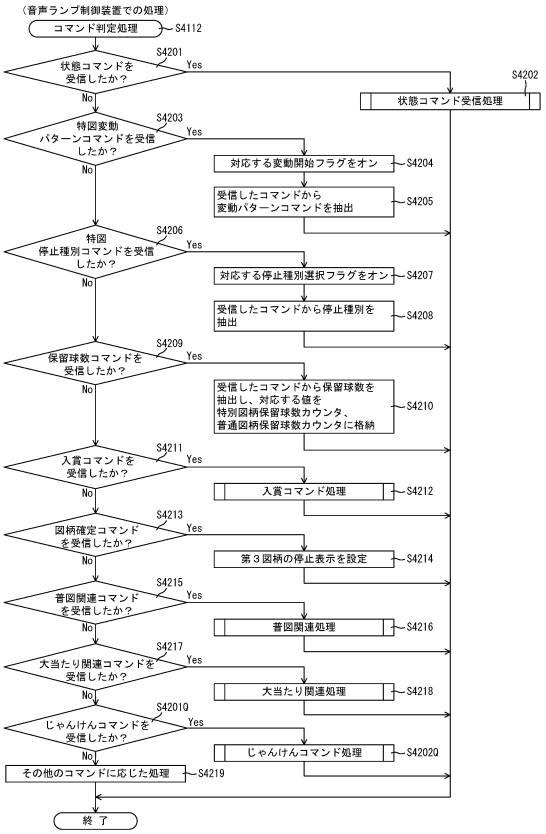
【図１４２０】



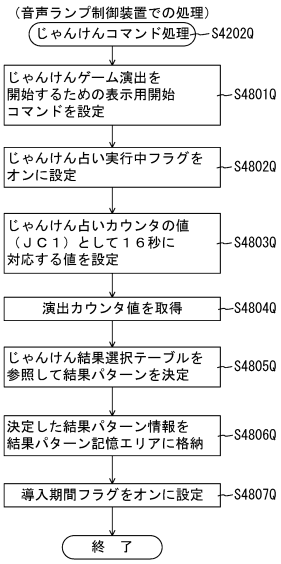
【図１４２１】



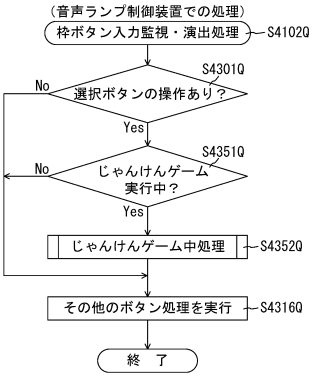
【図１４２２】



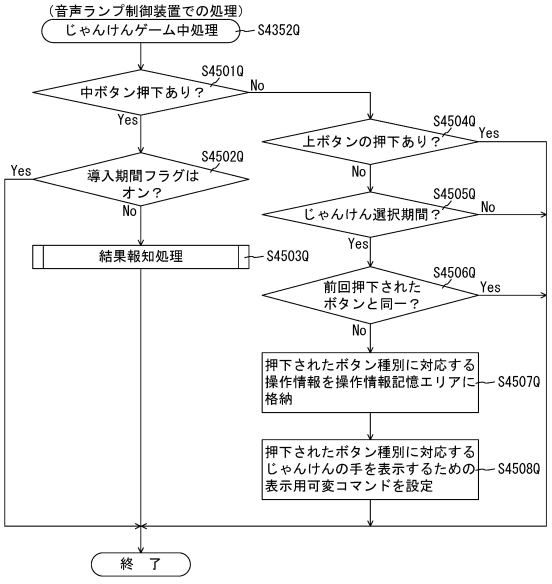
【図１４２３】



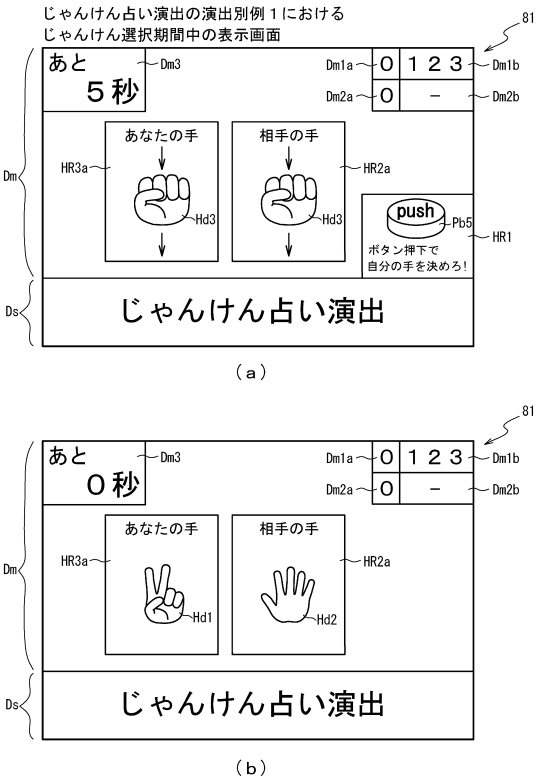
【図１４２４】



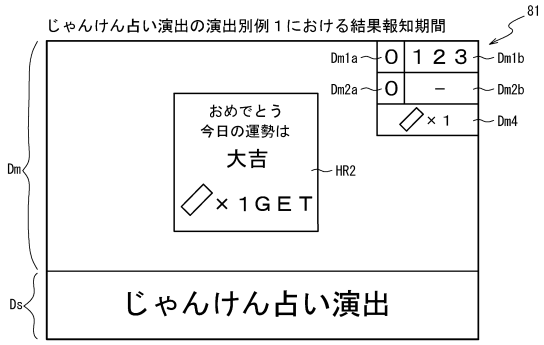
【図１４２５】



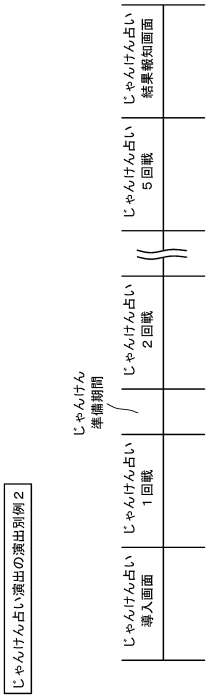
【図１４２６】



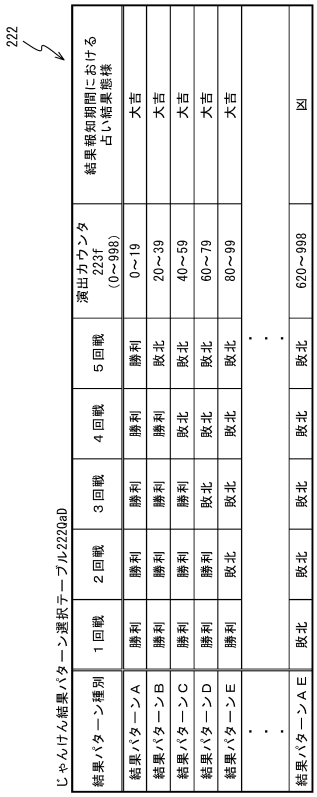
【図１４２７】



【図１４２８】

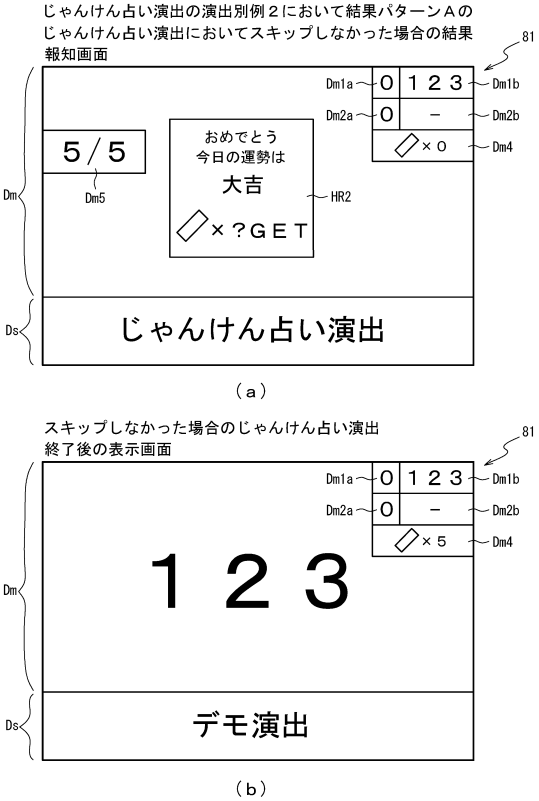


【図１４２９】

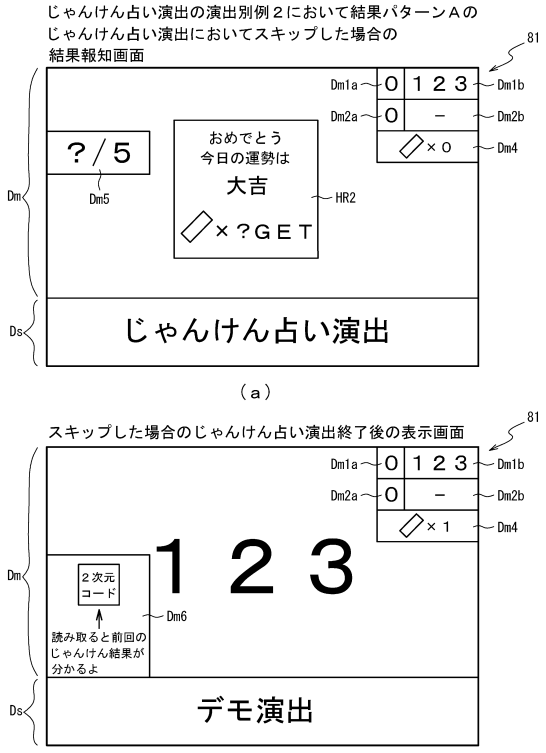


結果パターン種別	１回戦	２回戦	３回戦	４回戦	５回戦	演出カウンタ 223f (0～998)	結果報知期間における占い結果態様
結果パターンＡ	勝利	勝利	勝利	勝利	勝利	0～19	大吉
結果パターンＢ	勝利	勝利	勝利	勝利	敗北	20～39	大吉
結果パターンＣ	勝利	勝利	勝利	敗北	敗北	40～59	大吉
結果パターンＤ	勝利	勝利	敗北	敗北	敗北	60～79	大吉
結果パターンＥ	勝利	敗北	敗北	敗北	敗北	80～99	大吉
・・・					・・・		
結果パターンＡＥ	敗北	敗北	敗北	敗北	敗北	620～998	凶

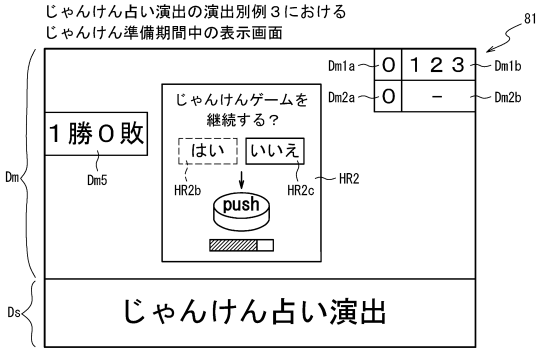
【図１４３０】



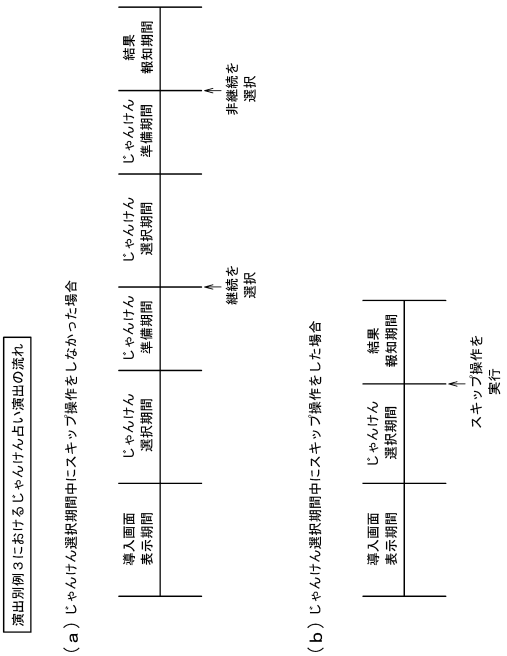
【図１４３１】



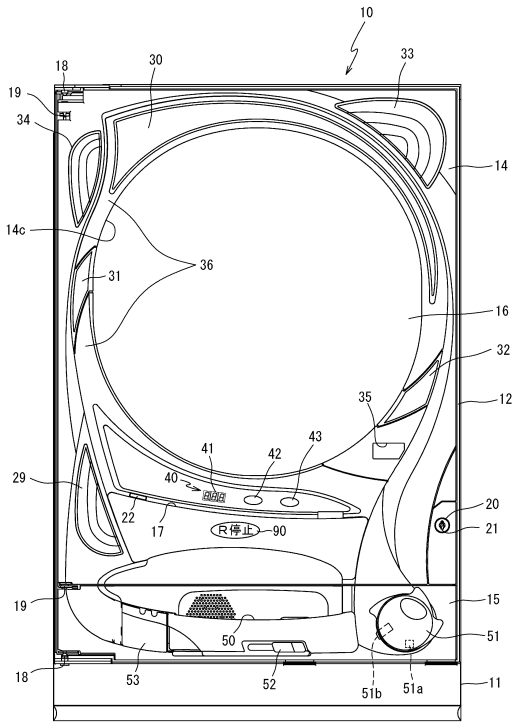
【図１４３２】



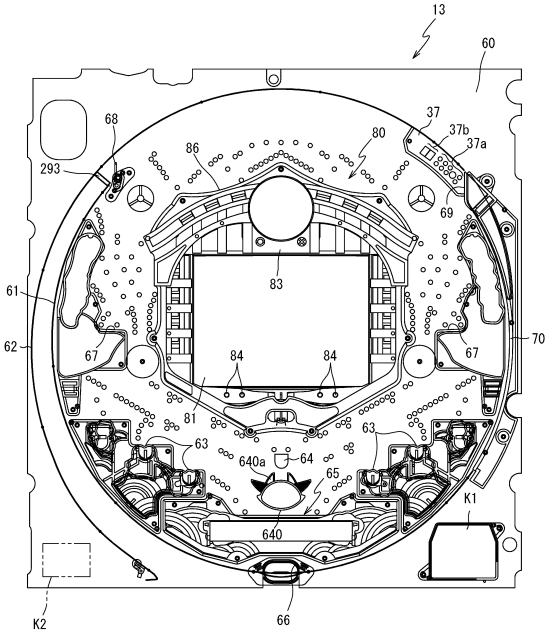
【図１４３３】



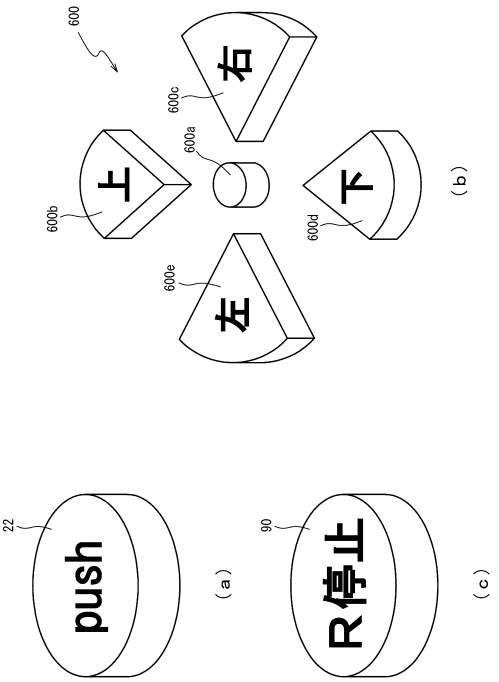
【図１４３４】



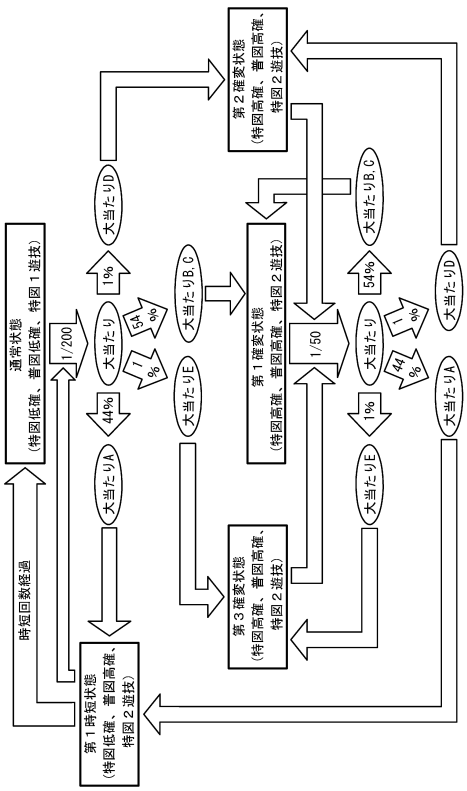
【図１４３５】



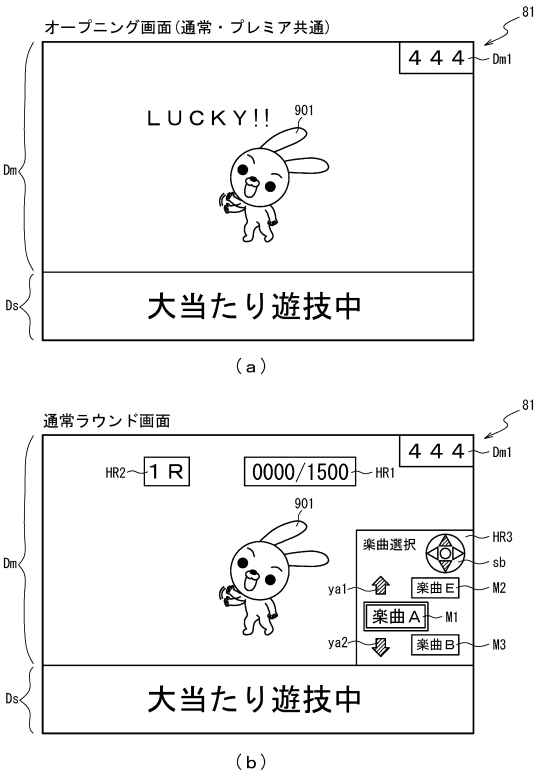
【図１４３６】



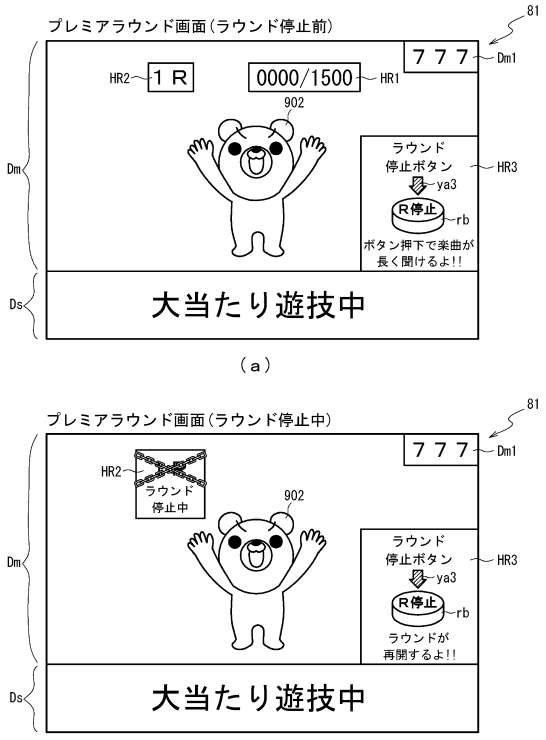
【図１４３７】



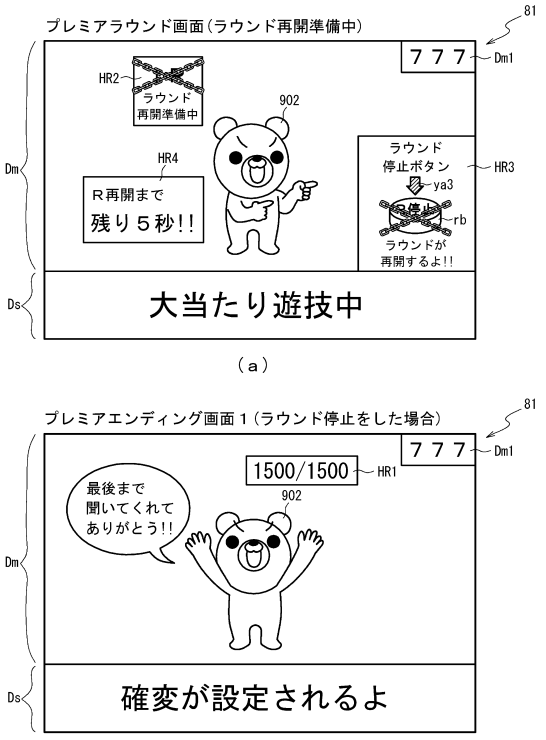
【図１４３８】



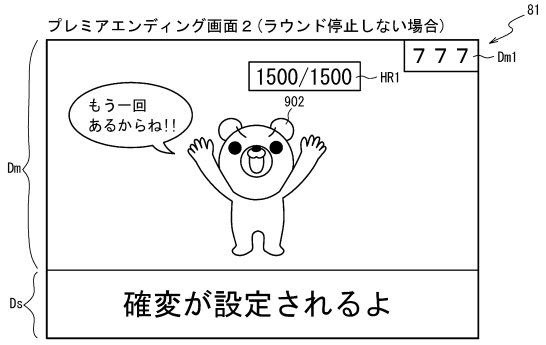
【図１４３９】



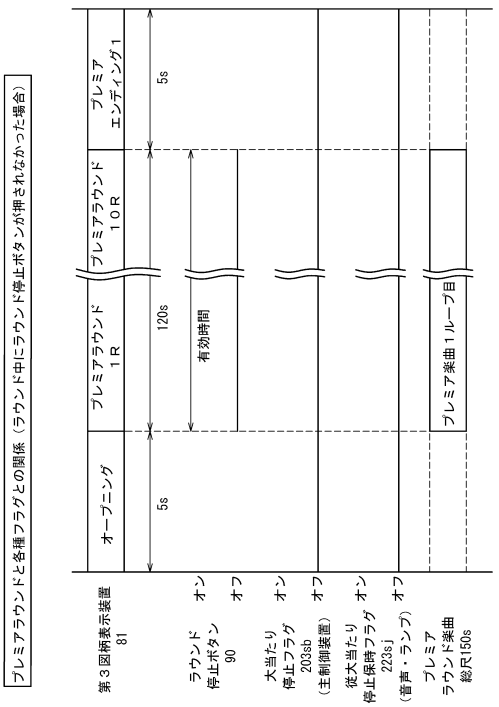
【図１４４０】



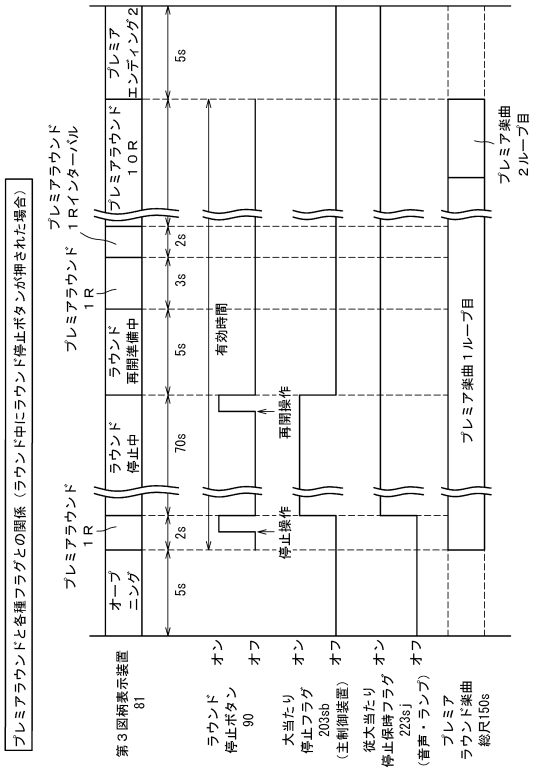
【図１４４１】



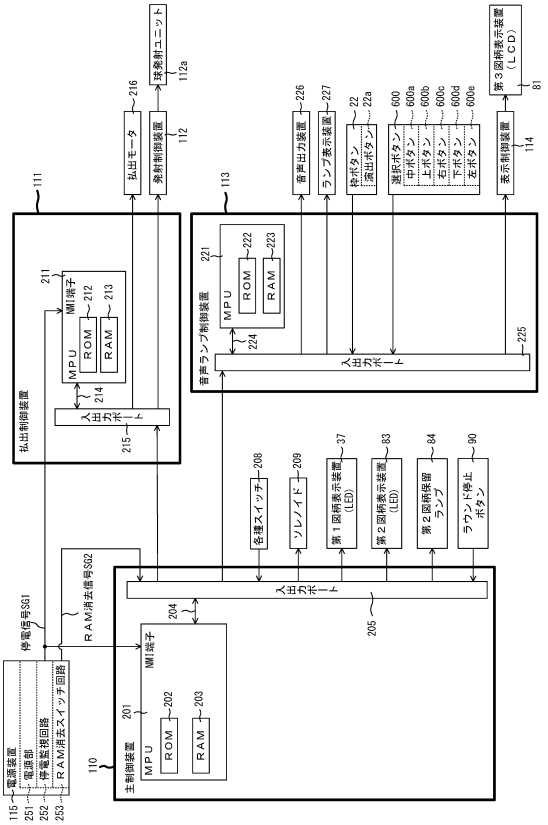
【図１４４２】



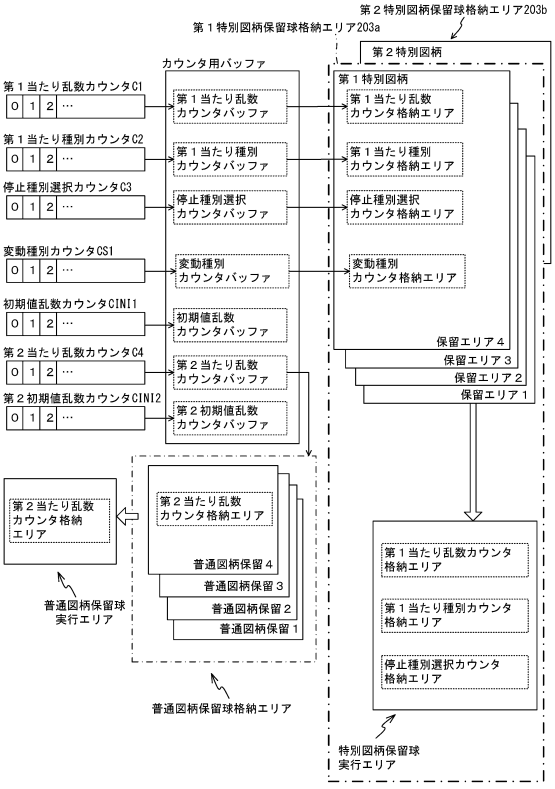
【図１４４３】



【図１４４４】



【図１４４５】



【図１４４６】

ＲＯＭ（主制御装置）	
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202Sa
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202Sb

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
入賞個数カウンタ	203o
大当たりプレミアフラグ	203Sa
大当たり停止フラグ	203Sb
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図１４４７】

202

第１当たり乱数テーブル202a

抽選結果	遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１（0～999）
大当たり	特別図柄の 低確率状態	0～4
	特別図柄の 高確率状態	0～19

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

抽選結果	遊技状態	第２当たり乱数 カウンタＣ４（0～299）
当たり	普通図柄の 低確率状態	0～2
	普通図柄の 高確率状態	0～149

（ｂ）

【図１４４８】

変動パターン選択テーブル	202Sa
通常用テーブル	202Sa1
時短用テーブル	202Sa2
第１確変用テーブル	202Sa3
第２確変用テーブル	202Sa4
第３確変用テーブル	202Sa5

（ａ）

202

通常用テーブル202Sa1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）
共通	当たり	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～192	ＳＰ	55
		193～198	プレミア	75
	外れ	0～149	短外れ	5
		150～189	長外れ	10
		190～196	ノーマルリーチ外れ	15
		197	スーパーリーチ外れ	30
		198	ＳＰリーチ外れ	55

（ｂ）

202

時短用テーブル202Sa2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）
共通	当たり	0～193	当たり	30
		194～198	プレミア	75
	外れ	0～174	短外れ	5
		175～194	長外れ	10
		195～198	ＳＰリーチ外れ	55

（ｃ）

【図１４４９】

202

第１確変用テーブル202Sa3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）
共通	－	当たり	0～193	当たり	30
			194～198	プレミア	75
		外れ	0～184	短外れ	5
			185～189	長外れ	10
			190～198	ＳＰリーチ外れ	55

（ａ）

202

第２確変用テーブル202Sa4

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）
共通	1～100	当たり	0～193	当たり	30
			194～198	プレミア	75
		外れ	0～174	短外れ	5
			175～194	長外れ	10
			195～198	ＳＰリーチ外れ	55
	101～	当たり	0～193	当たり	30
			194～198	プレミア	75
		外れ	0～184	短外れ	5
			185～189	長外れ	10
			190～198	ＳＰリーチ外れ	55

（ｂ）

202

第３確変用テーブル202Sa5

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１ （0～198）	変動パターン	変動時間（S）
共通	1～30	当たり	0～193	当たり	30
			194～198	プレミア	75
		外れ	0～174	短外れ	5
			175～194	長外れ	10
			195～198	ＳＰリーチ外れ	55
	31～	当たり	0～193	当たり	30
			194～198	プレミア	75
		外れ	0～184	短外れ	5
			185～189	長外れ	10
			190～198	ＳＰリーチ外れ	55

（ｃ）

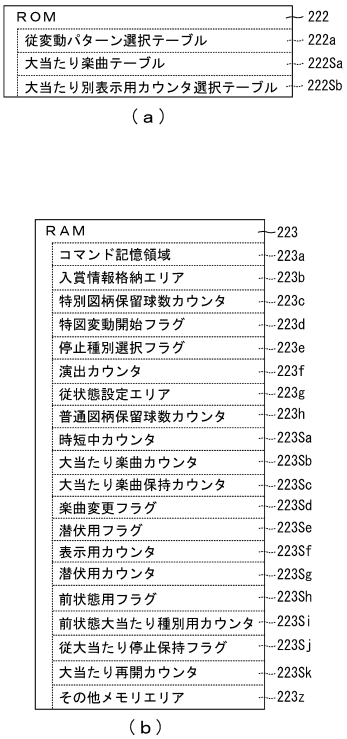
【図１４５０】

202

大当たり種別選択テーブル202Sb

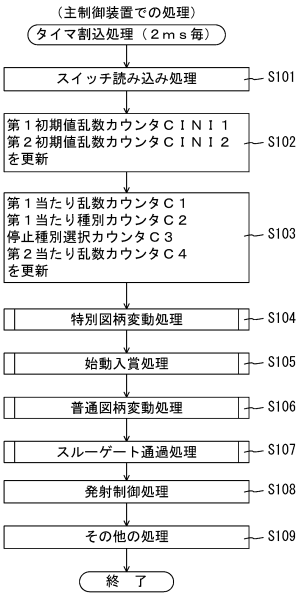
大当たり後の遊技状態		第１時短（時短表示）	第１確変（確変表示）	第１確変（確変表示）	第２確変（時短表示）	第３確変（時短表示）
確変カウンタ203i		0	0	10000	10000	10000	10000
時短カウンタ203h		100	120	10000	10000	10000	10000
第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）		0～43		44～94	95～97	98	99
当選時遊技状態		通常	時短ｏｒ確変	共通	共通	共通	共通
大当たり種別		大当たりＡ（10R通常大当たり）		大当たりＢ（10R確変大当たり）	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	大当たりＤ（10R確変大当たり）	大当たりＥ（10R確変大当たり）
特図種別		共通					

【図１４５１】

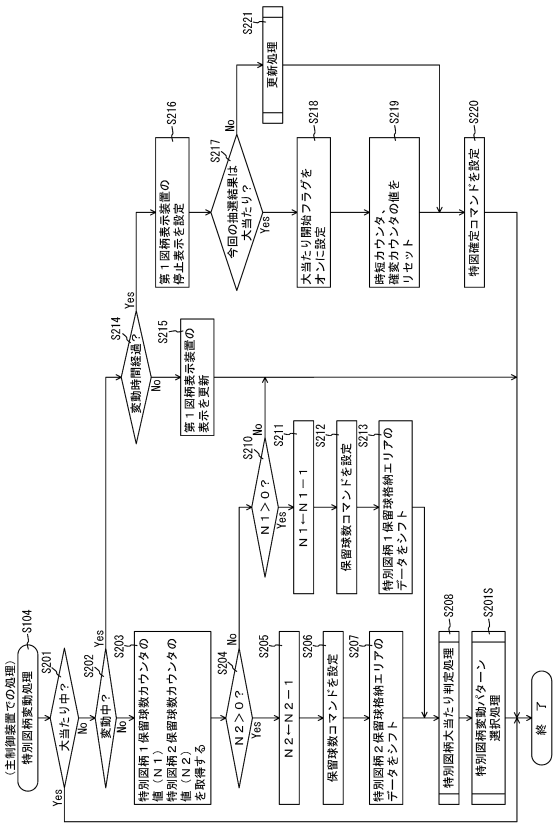


【図１４５２】

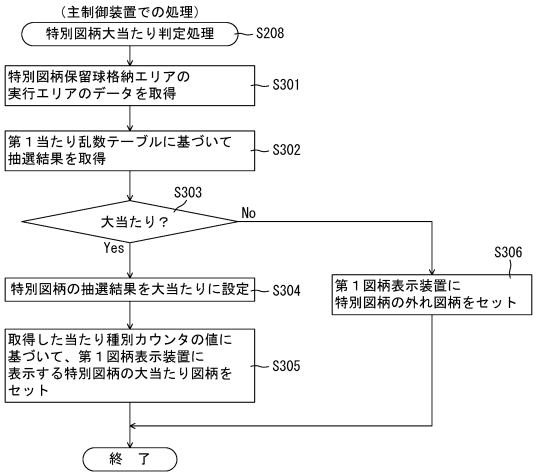
【図１４５３】



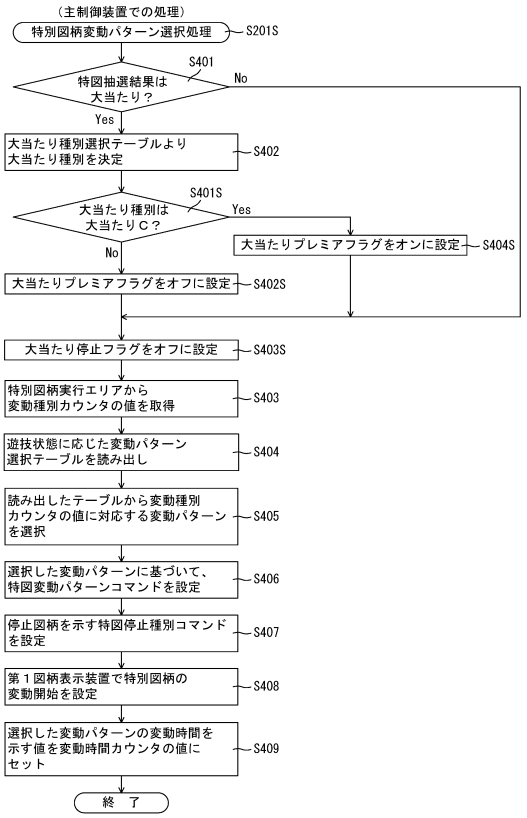
【図１４５４】



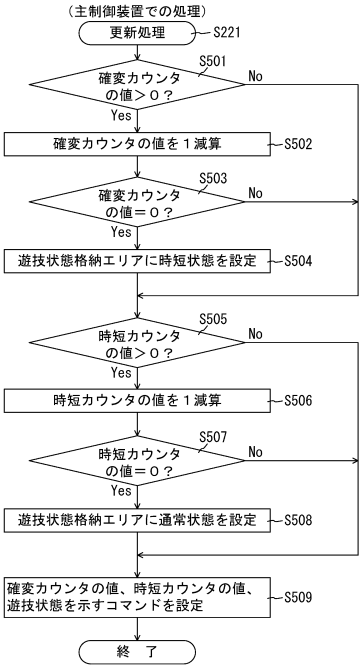
【図１４５５】



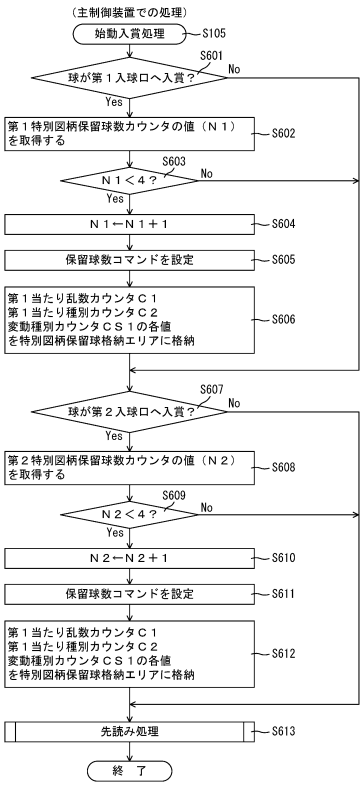
【図１４５６】



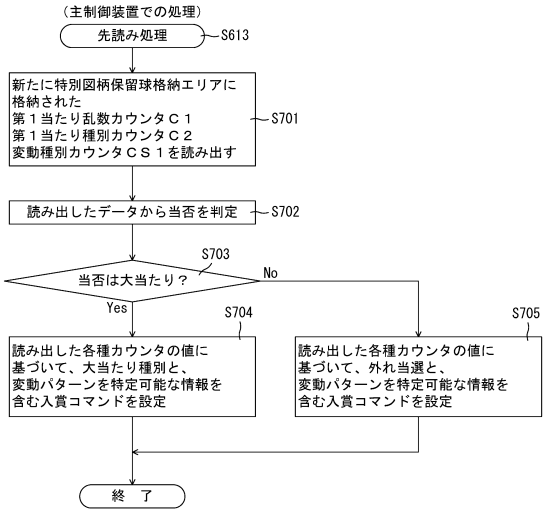
【図１４５７】



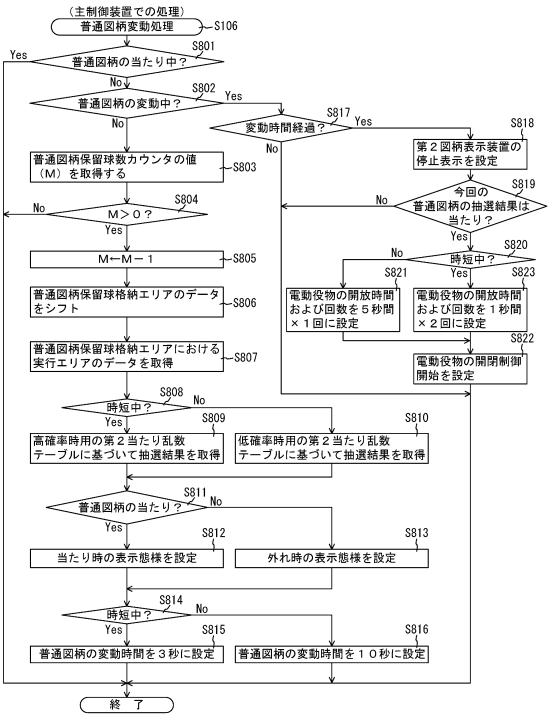
【図１４５８】



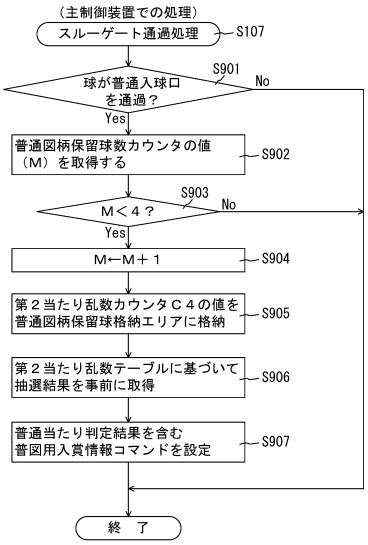
【図１４５９】



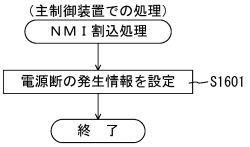
【図１４６０】



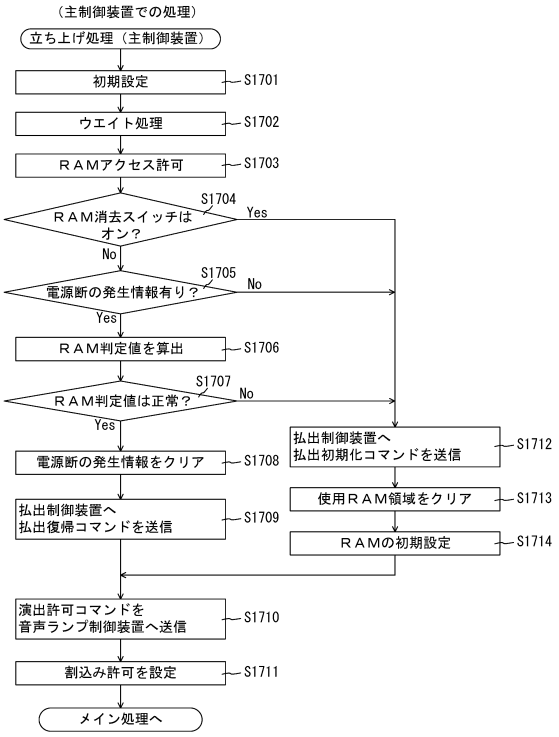
【図１４６１】



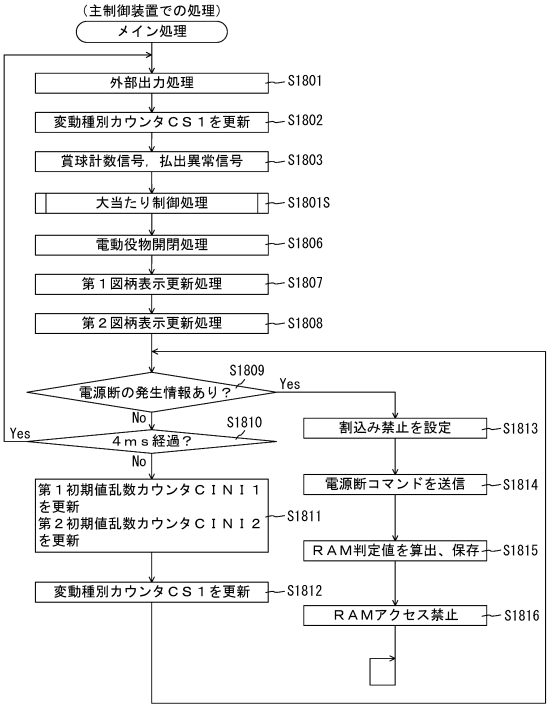
【図１４６２】



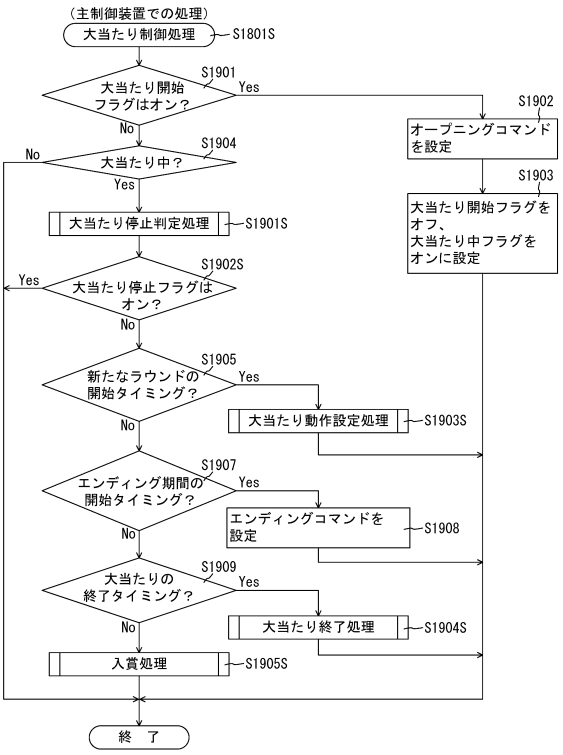
【図１４６３】



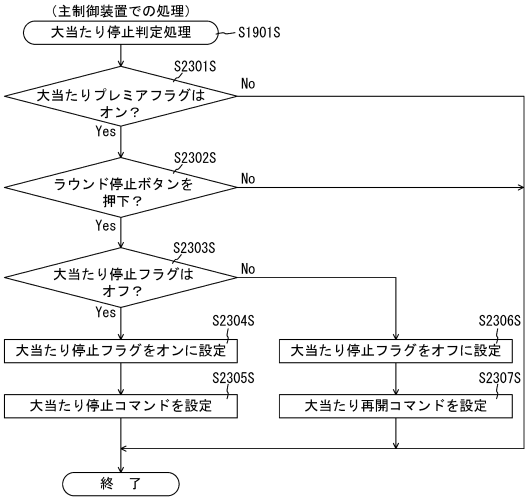
【図１４６４】



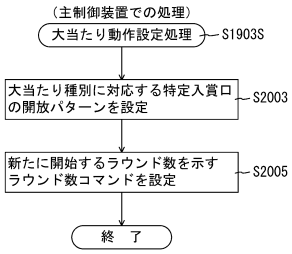
【図１４６５】



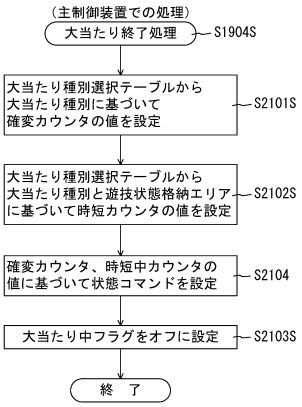
【図１４６６】



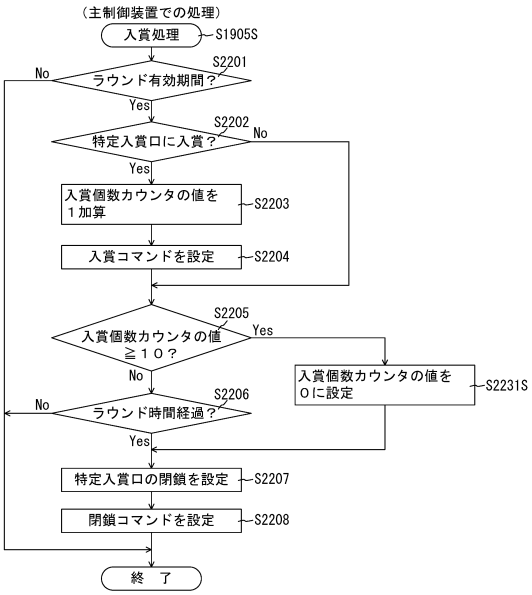
【図１４６７】



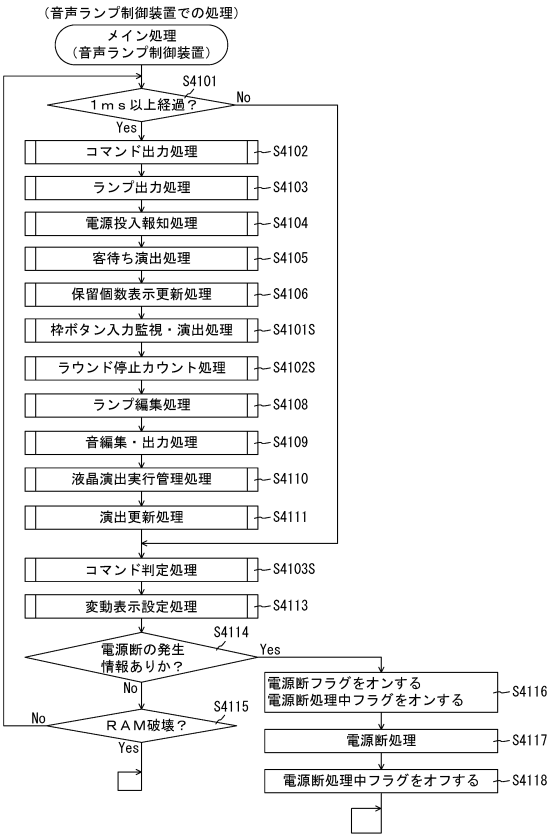
【図１４６８】



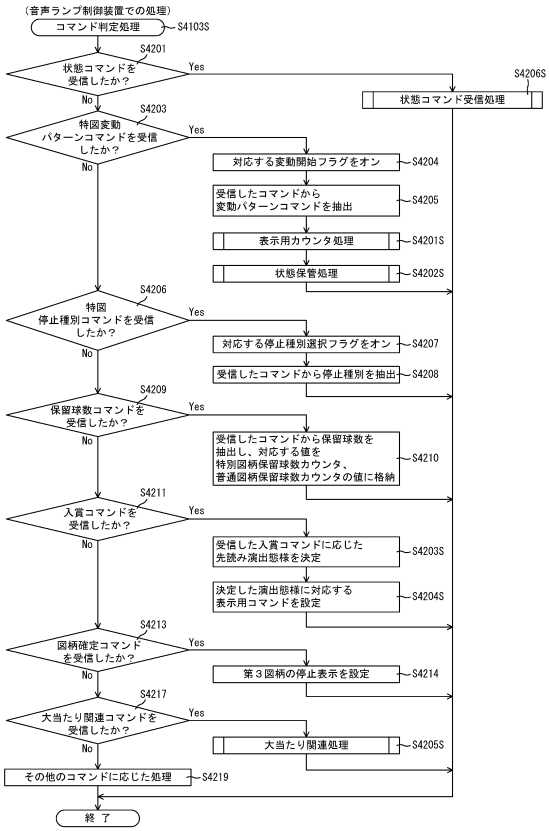
【図１４６９】



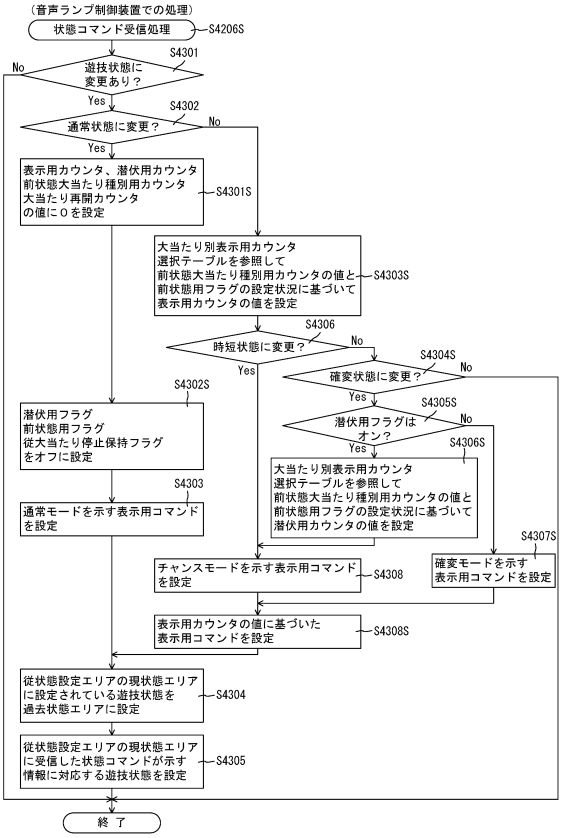
【図１４７０】



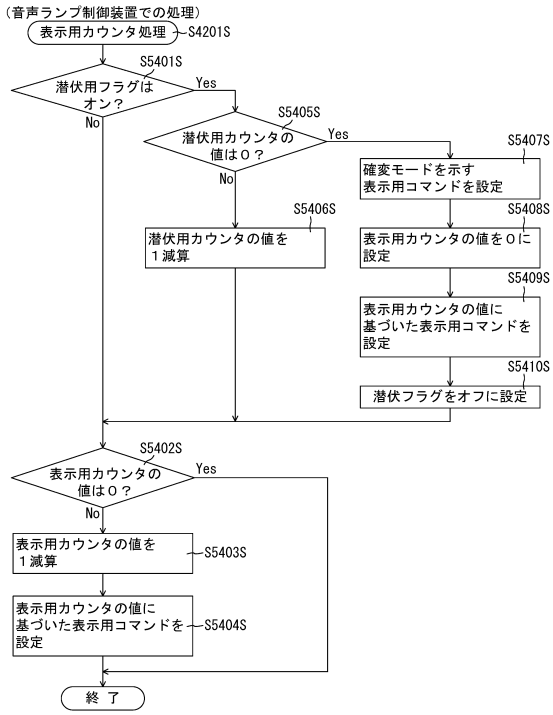
【図１４７１】



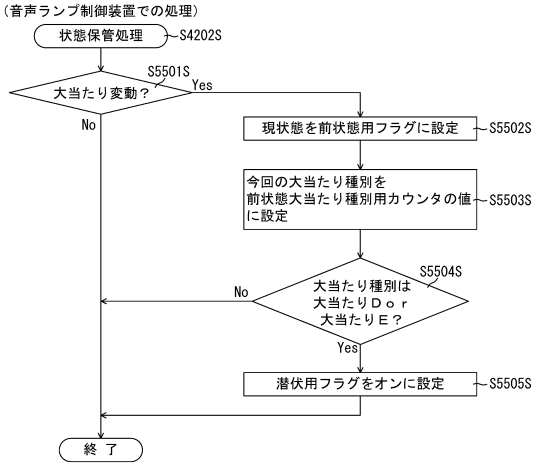
【図１４７２】



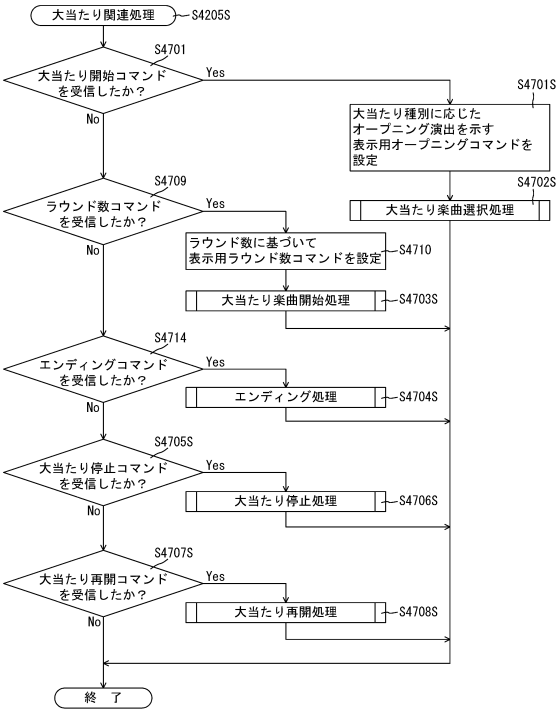
【図１４７３】



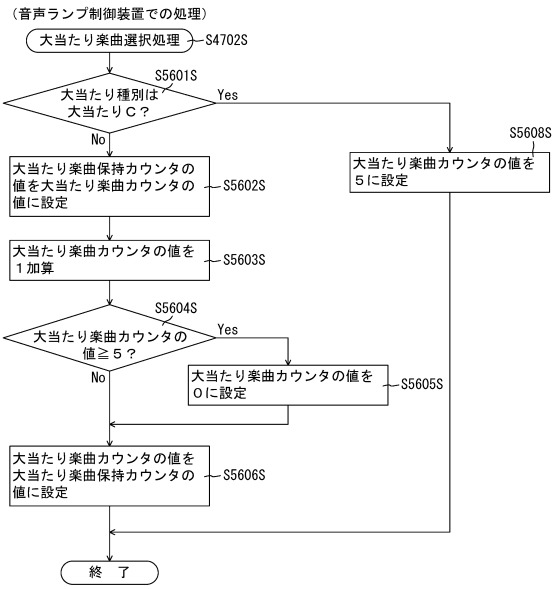
【図１４７４】



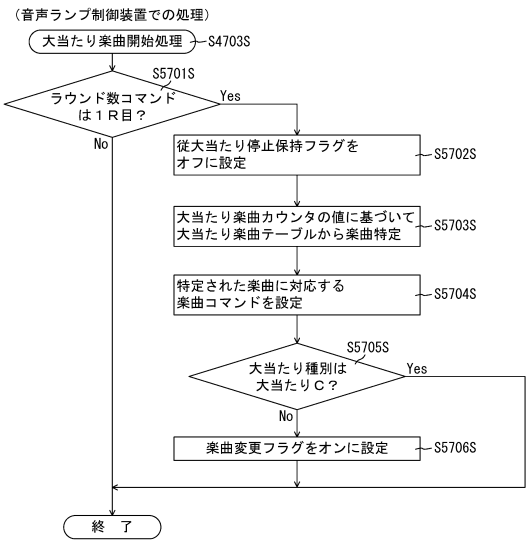
【図１４７５】



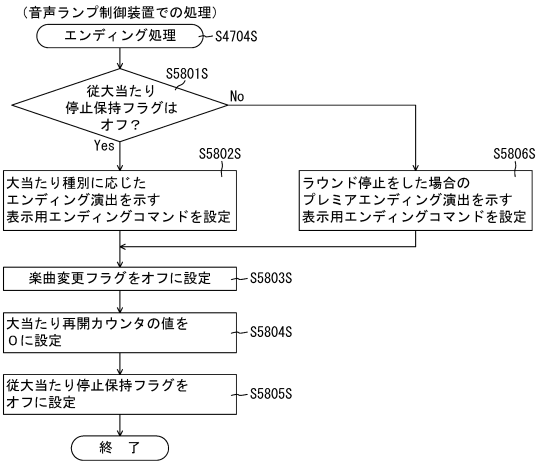
【図１４７６】



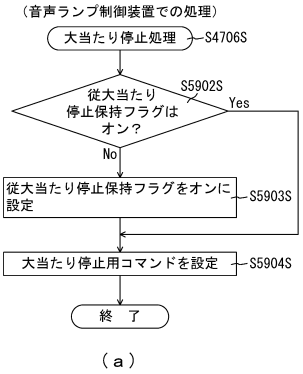
【図１４７７】



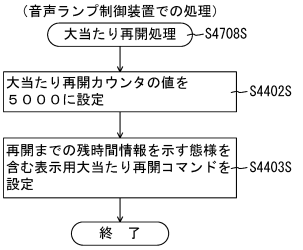
【図１４７８】



【図１４７９】

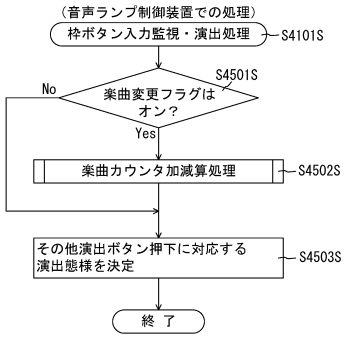


（ａ）

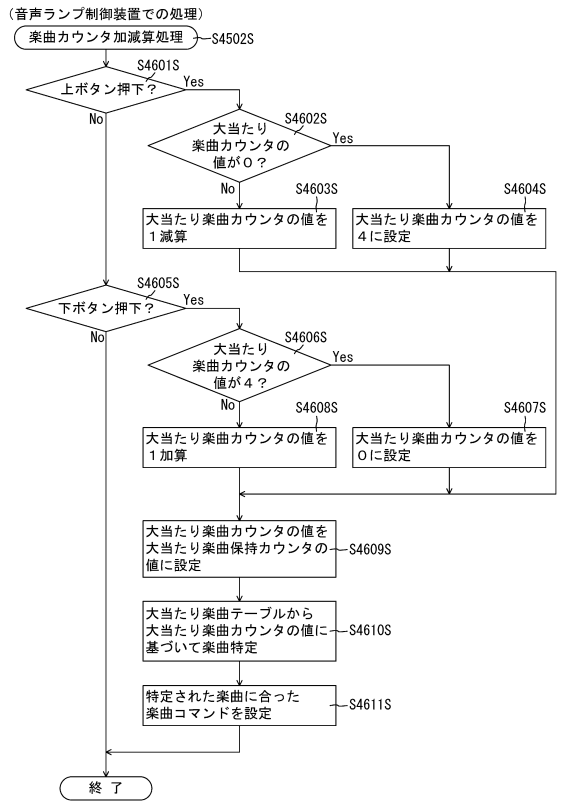


（ｂ）

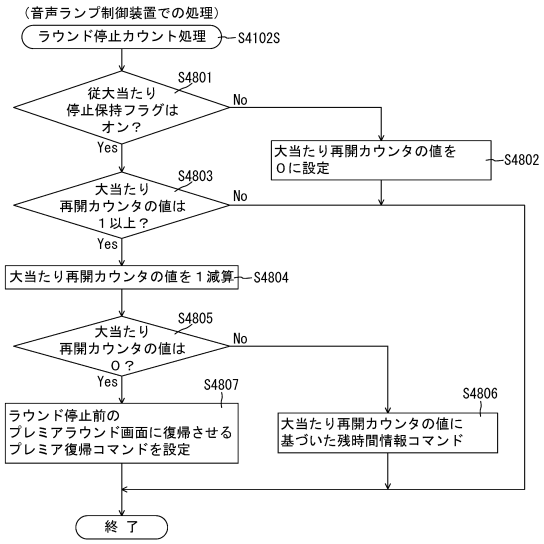
【図１４８０】



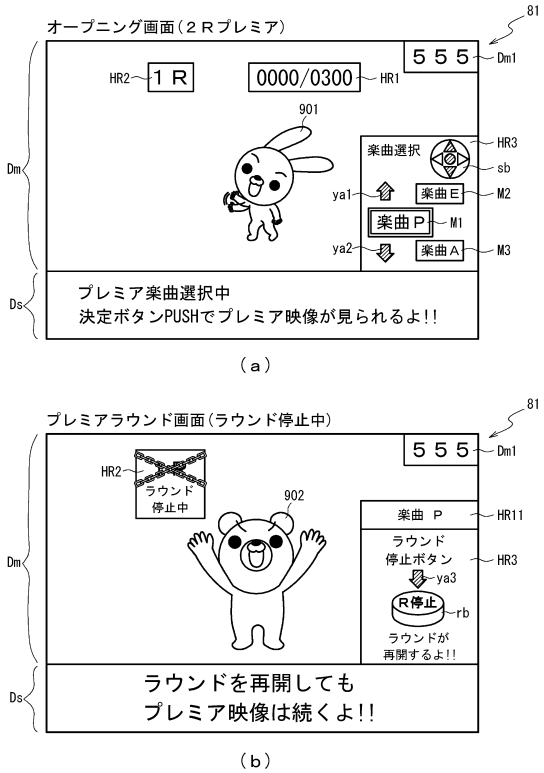
【図１４８１】



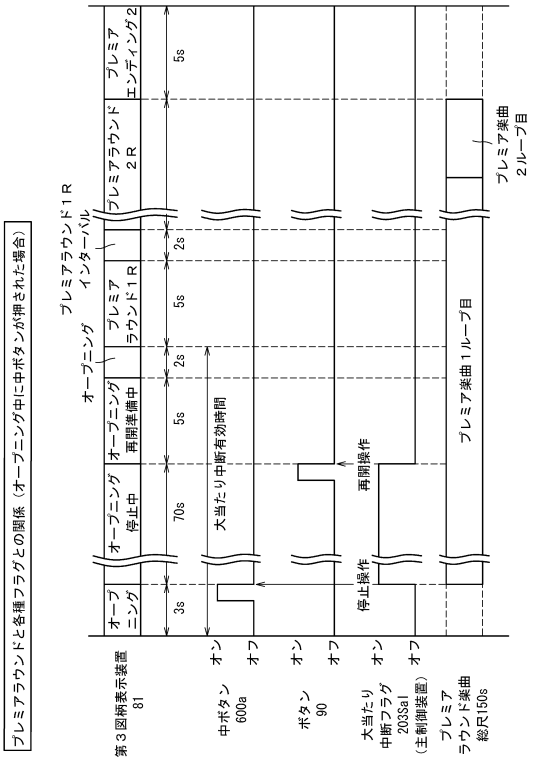
【図１４８２】



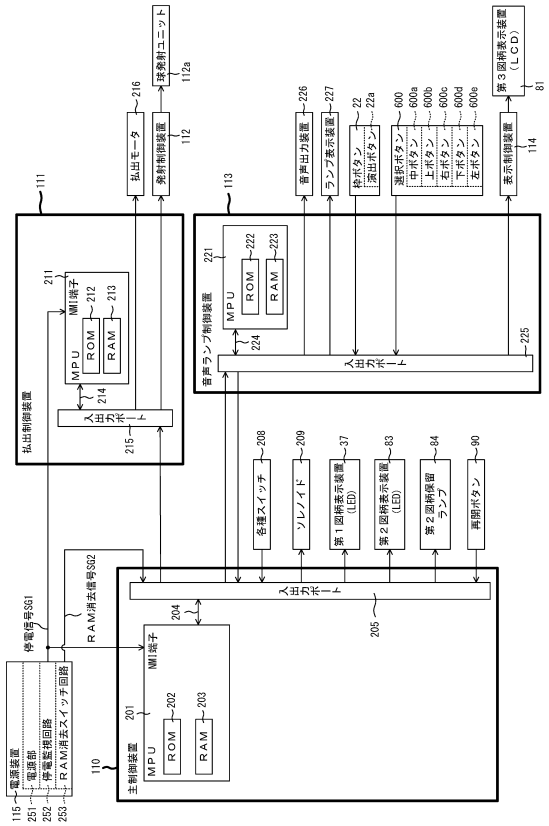
【図１４８３】



【図１４８４】



【図１４８５】



【図１４８６】

ＲＯＭ（主制御装置）	
第１当たり乱数テーブル	202
変動パターン選択テーブル	202a
第２当たり乱数テーブル	202Sa
大当たり種別選択テーブル	202c
	202SaI

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	
第１特別図柄保留球格納エリア	203
第２特別図柄保留球格納エリア	203a
普通図柄保留球格納エリア	203b
第１特別図柄保留球数カウンタ	203c
第２特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203e
遊技状態格納エリア	203f
時短カウンタ	203g
確変カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203i
大当たり中フラグ	203j
入賞個数カウンタ	203k
大当たりプレミアフラグ	203o
大当たり中断フラグ	203Sa
その他メモリエリア	203SaI
	203z

（ｂ）

【図１４８７】

202

大当たり種別選択テーブル202Sal

特図種別	大当たり種別	当選時遊技状態	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i	大当たり後の遊技状態
共通	大当たりＡ（10R通常大当たり）	通常	0～43	100	0	第１時短（時短表示）
		時短ｏｒ確変		120	0	
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	共通	44～94	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＣ１※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	共通	95,96	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＣ２※プレミア大当たり（2R確変大当たり）	共通	97	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	共通	98	10000	10000	第２確変（時短表示）
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	共通	99	10000	10000	第３確変（時短表示）

【図１４８８】

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 大当たり楽曲テーブル 222Sa
- 大当たり別表示用カウンタ選択テーブル 222Sal

（ａ）

RAM 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 時短中カウンタ 223Sa
- 大当たり楽曲カウンタ 223Sb
- 大当たり楽曲保持カウンタ 223Sc
- 楽曲変更フラグ 223Sd
- 潜伏用フラグ 223Se
- 表示用カウンタ 223Sf
- 潜伏用カウンタ 223Sg
- 前状態用フラグ 223Sh
- 前状態大当たり種別用カウンタ 223Si
- 大当たり再開カウンタ 223Sk
- 従大当たり停止保持フラグ 223Sj
- 大当たり楽曲開始済みフラグ 223Sal
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

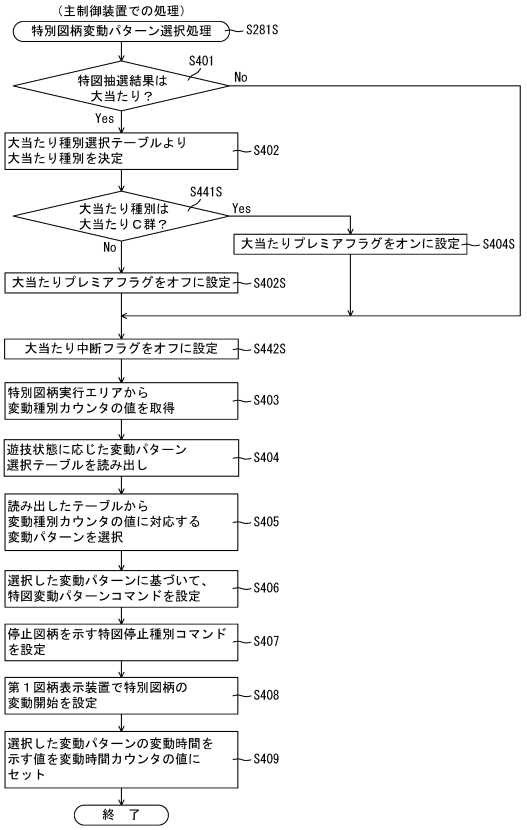
【図１４８９】

222

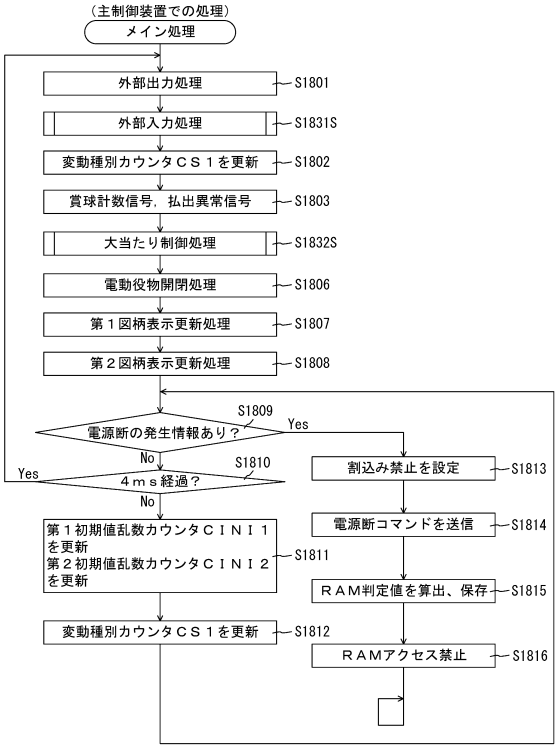
大当たり別表示用カウンタ選択テーブル222Sal

特図種別	前状態大当たり種別用カウンタ 223Si		前状態用フラグ 223Sh	表示用カウンタ 223Sf	潜伏用カウンタ 223Sg
共通	0	大当たりＡ（10R通常大当たり）	通常	100	0
			時短ｏｒ確変	120	0
	1	大当たりＢ（10R確変大当たり）	共通	0	0
	2	大当たりＣ１※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	共通	0	0
	3	大当たりＣ２※プレミア大当たり（2R確変大当たり）	共通	0	0
	4	大当たりＤ（10R確変大当たり）	通常	100	100
			時短ｏｒ確変	120	120
	5	大当たりＥ（10R確変大当たり）	通常	100	30
			時短ｏｒ確変	120	30

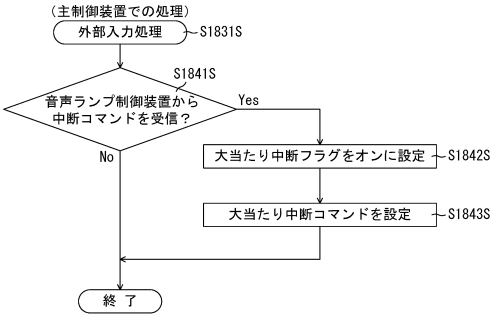
【図１４９０】



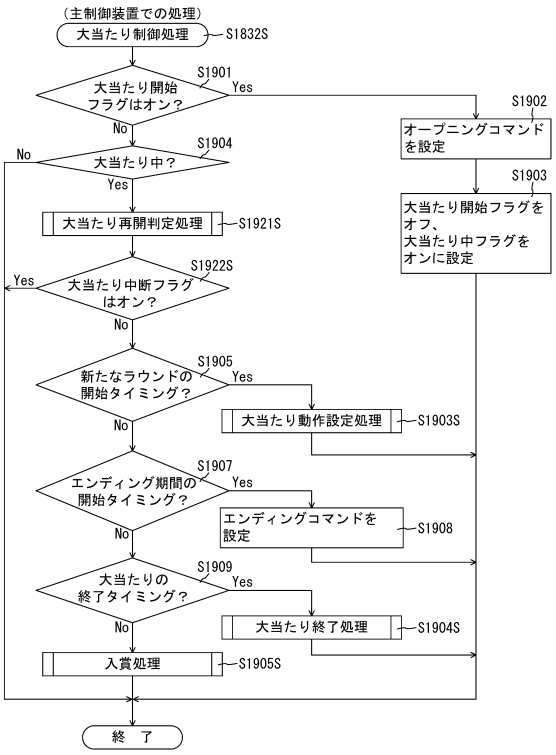
【図１４９１】



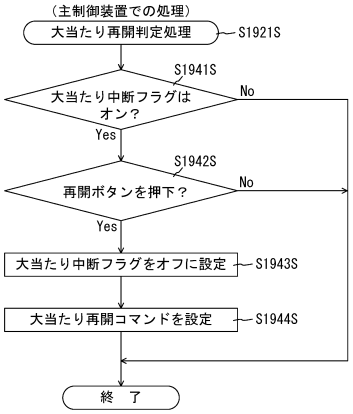
【図１４９２】



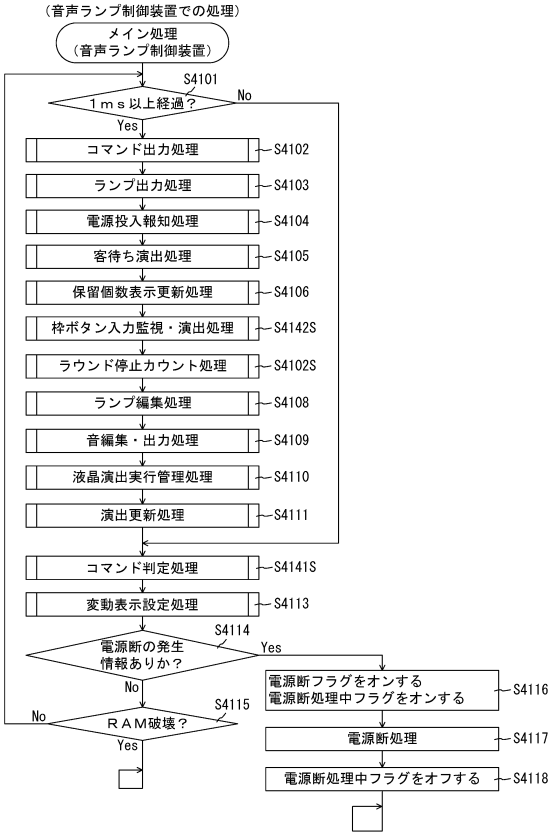
【図１４９３】



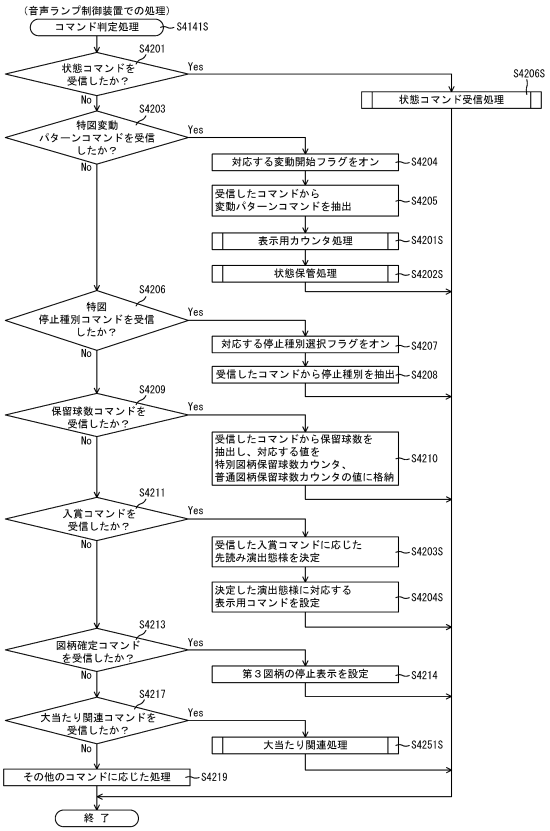
【図１４９４】



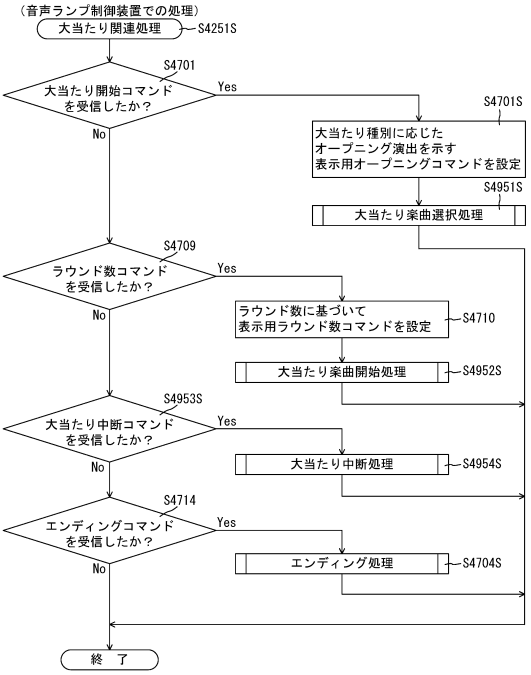
【図１４９５】



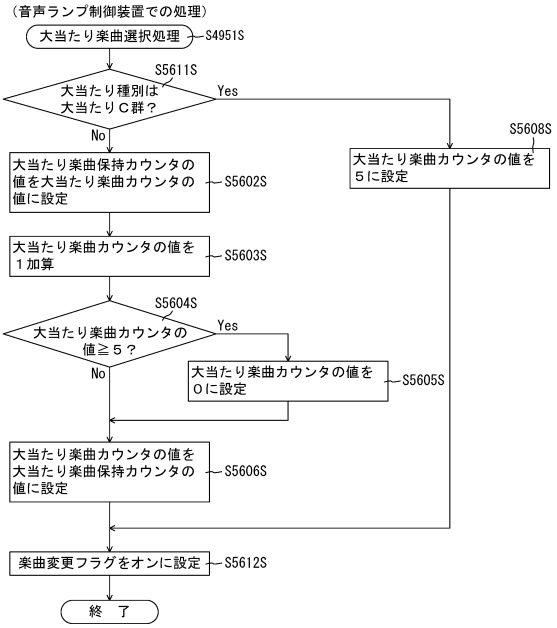
【図１４９６】



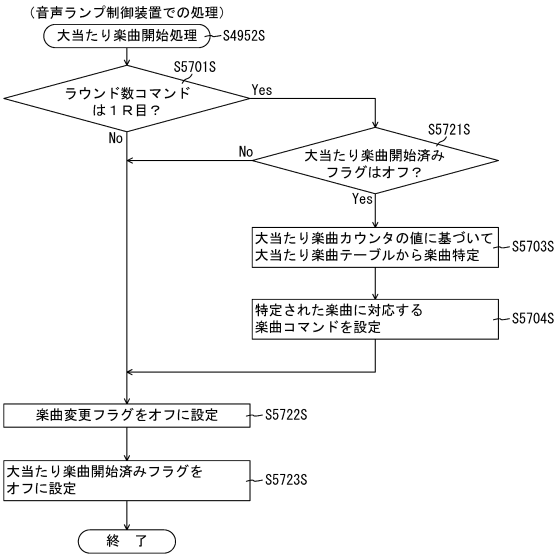
【図１４９７】



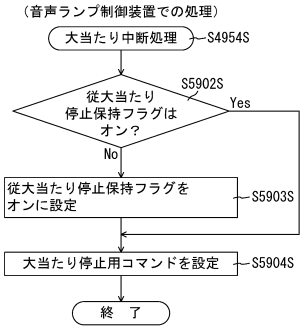
【図１４９８】



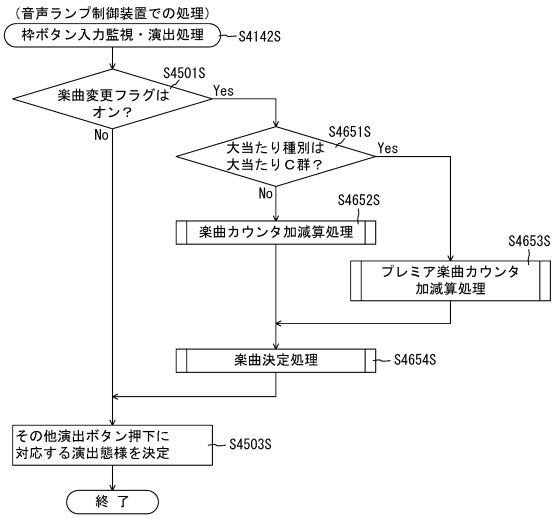
【図１４９９】



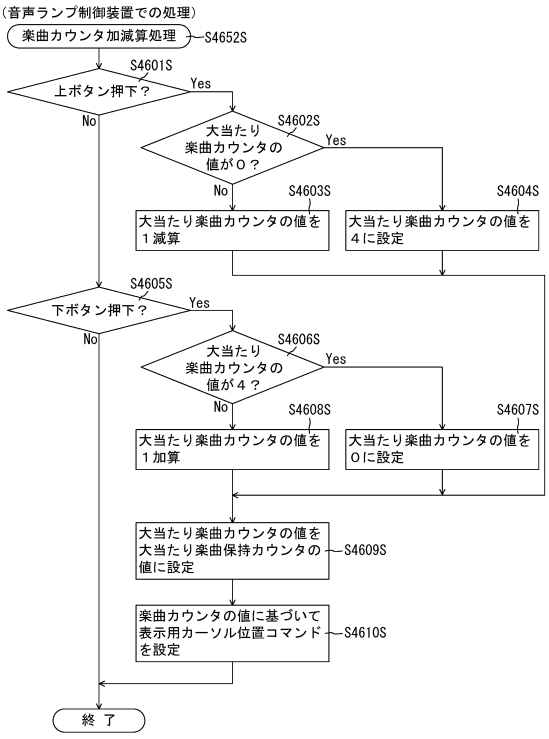
【図１５００】



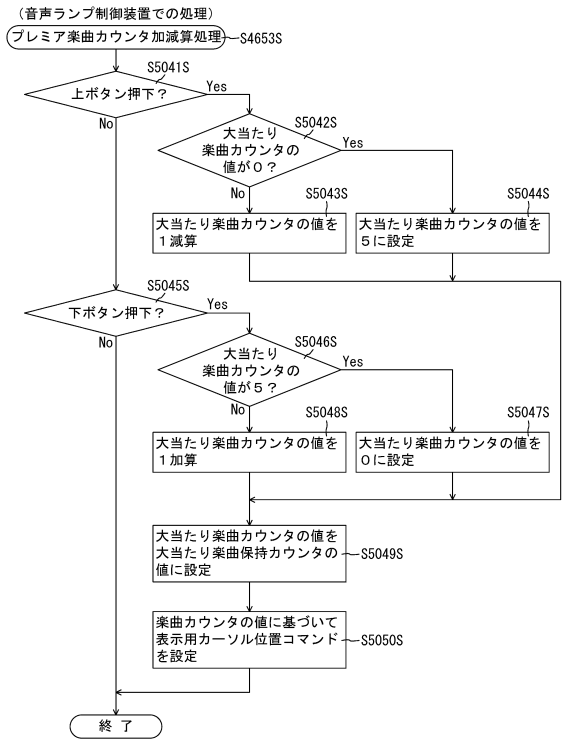
【図１５０１】



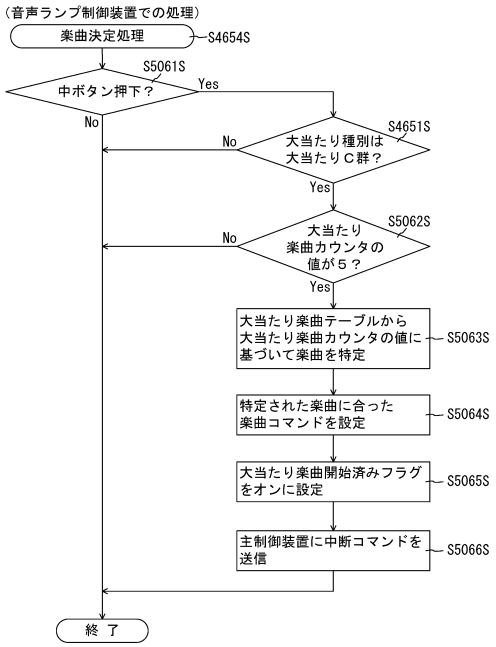
【図１５０２】



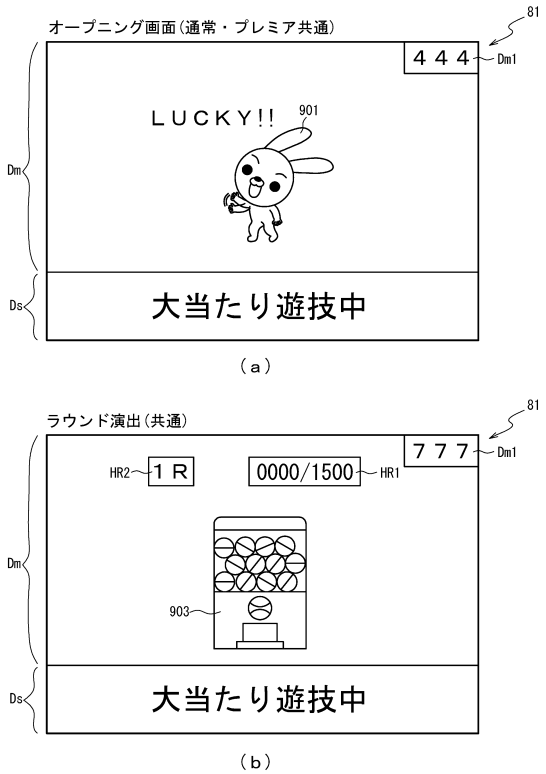
【図１５０３】



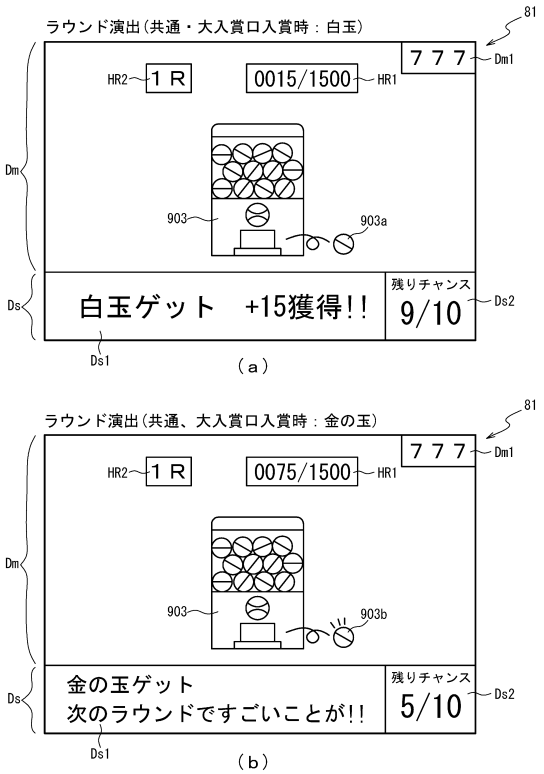
【図１５０４】



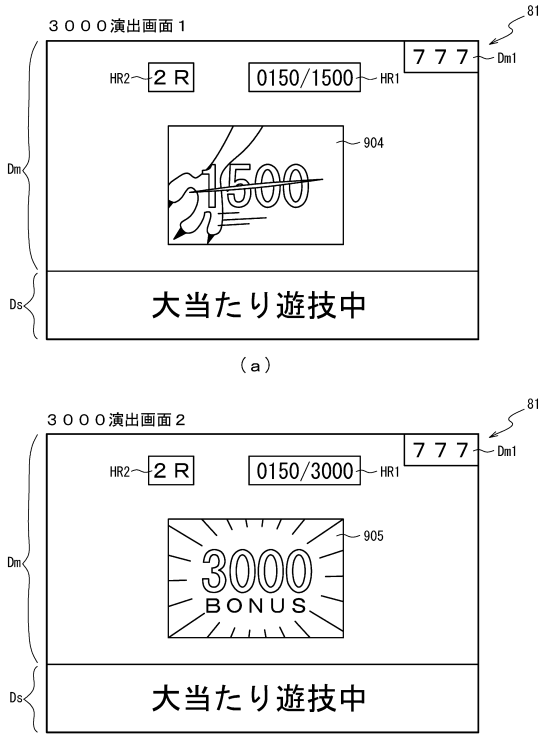
【図１５０５】



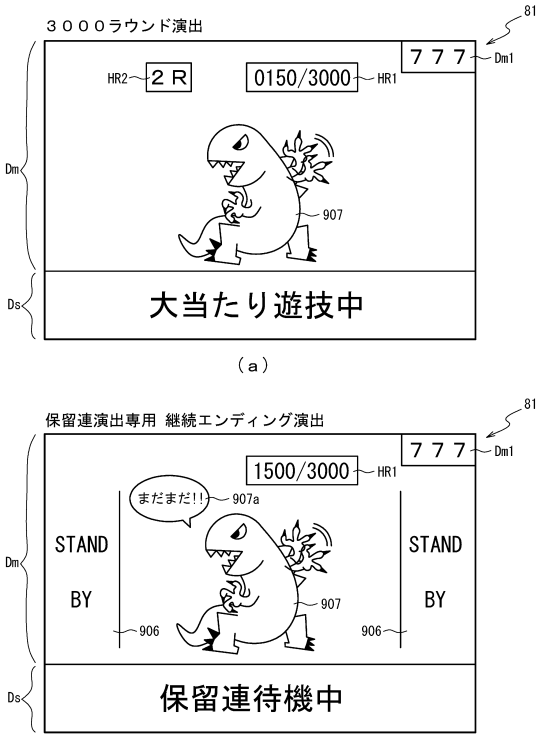
【図１５０６】



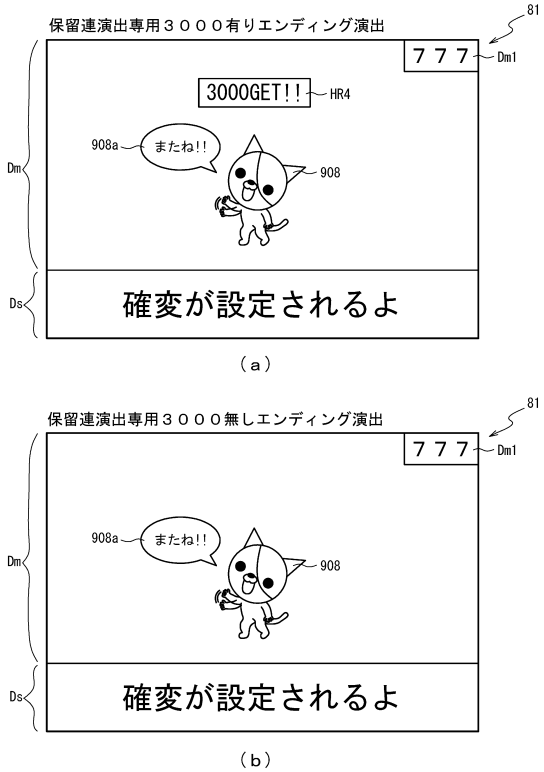
【図１５０７】



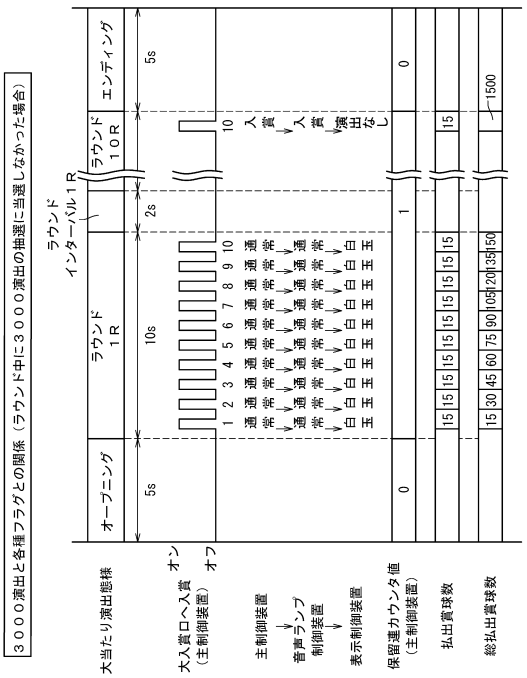
【図１５０８】



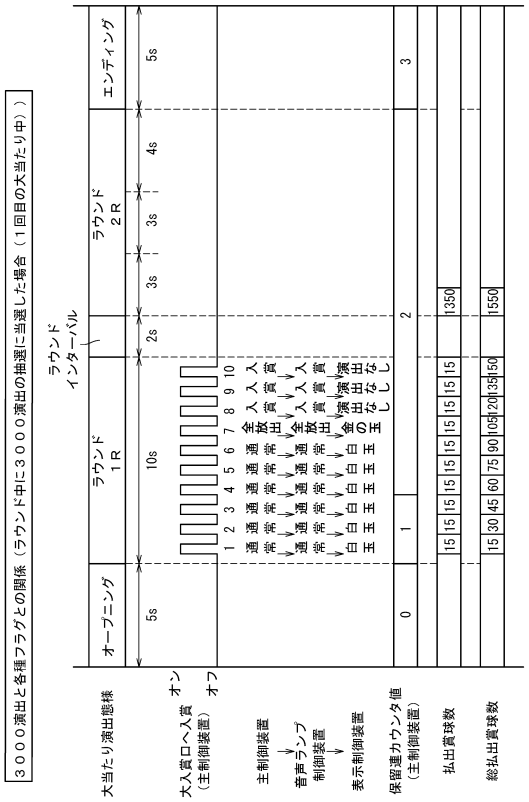
【図１５０９】



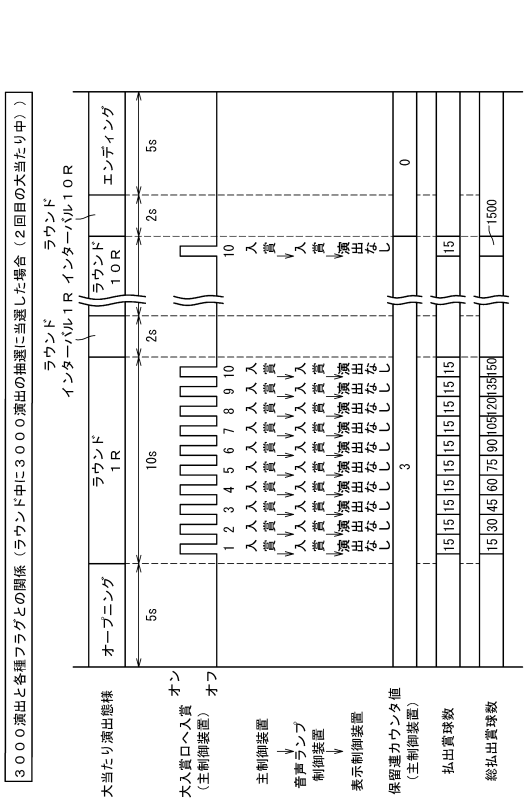
【図１５１０】



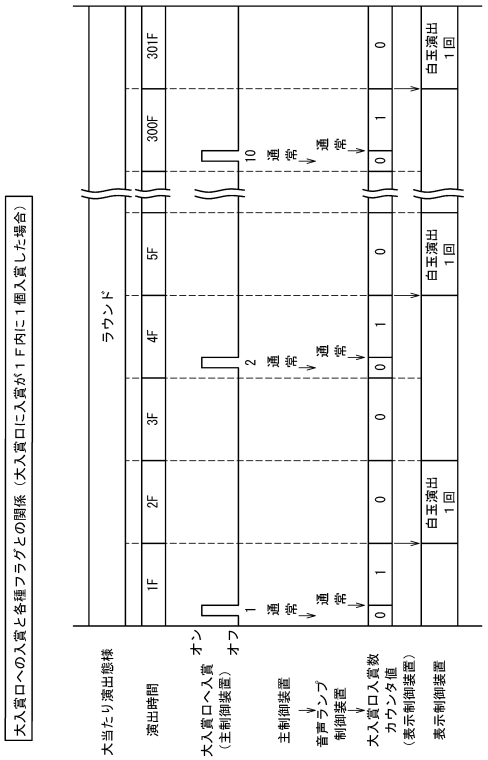
【図１５１１】



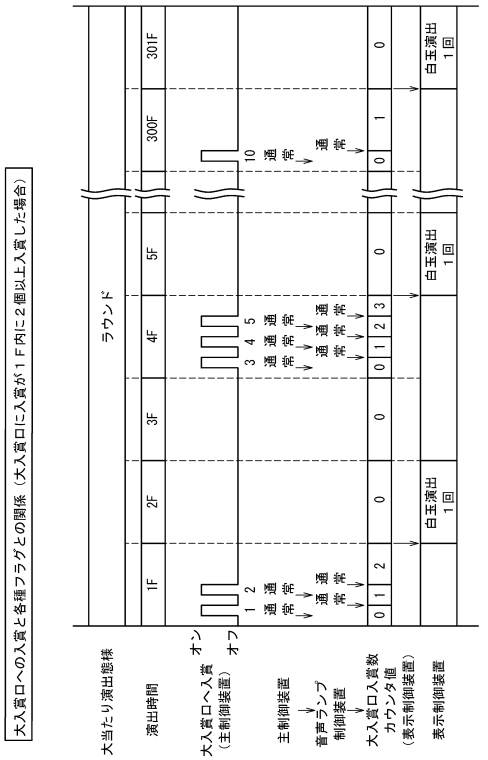
【図１５１２】



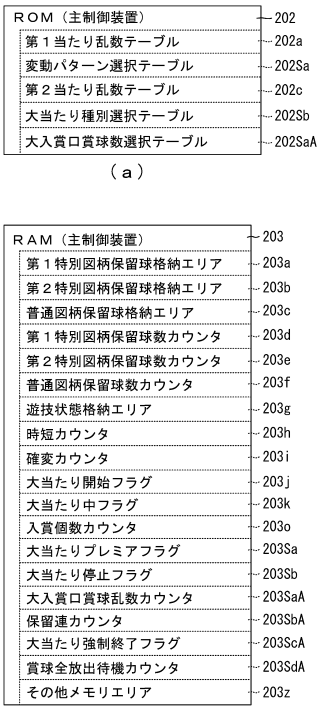
【図１５１３】



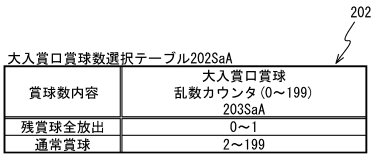
【図１５１４】



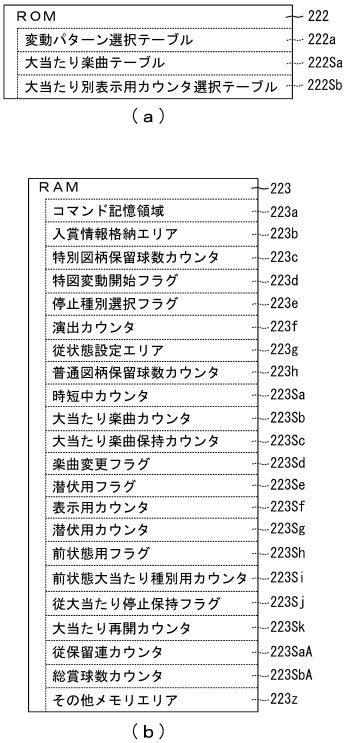
【図１５１５】



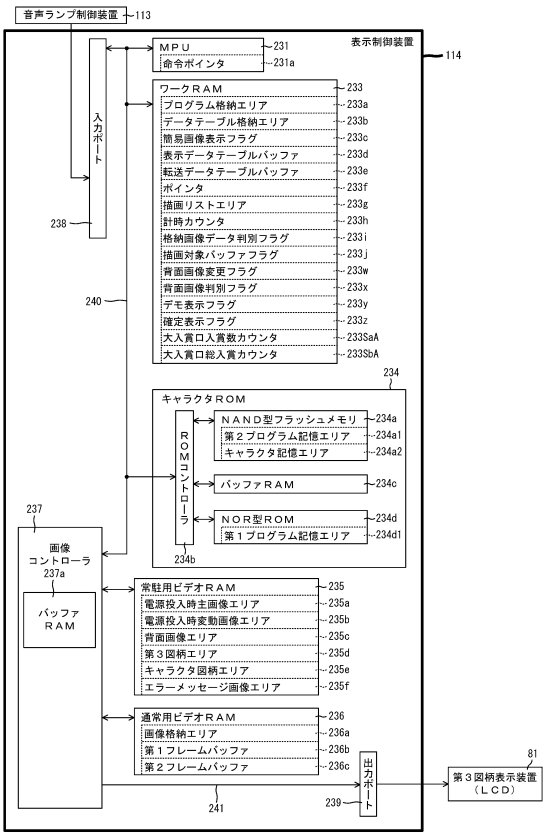
【図１５１６】



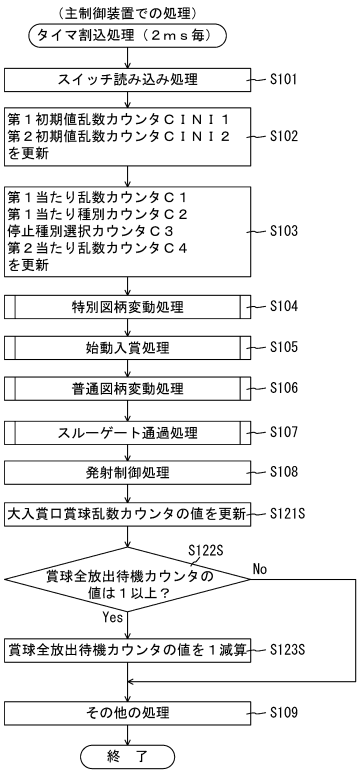
【図１５１７】



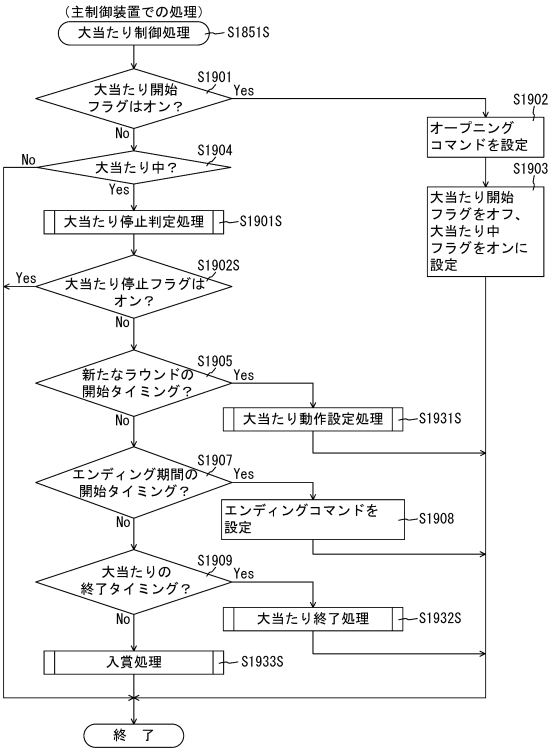
【図１５１８】



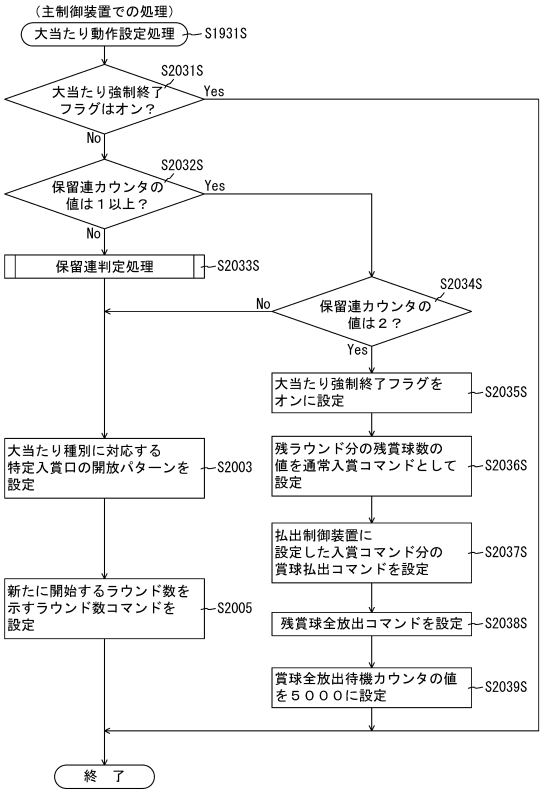
【図１５１９】



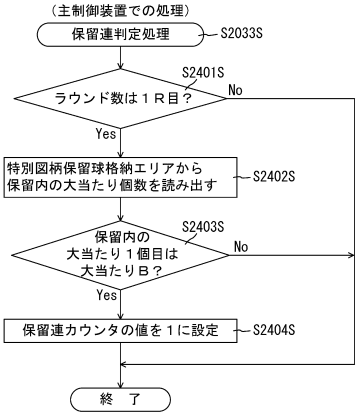
【図１５２０】



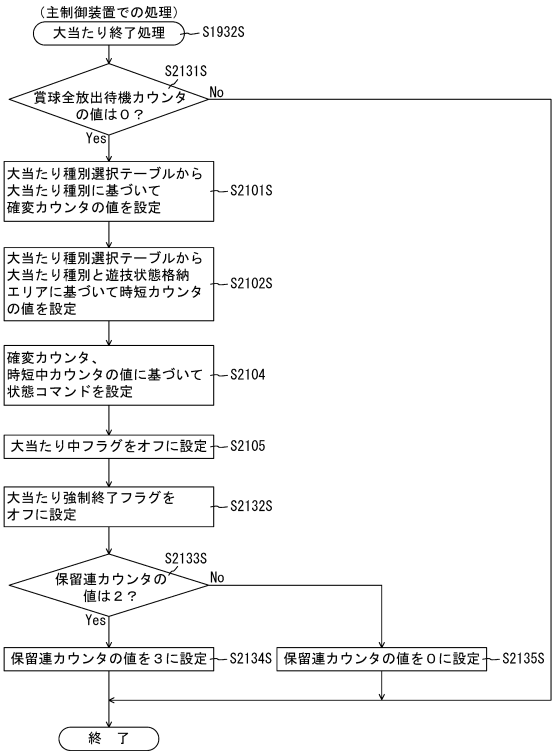
【図１５２１】



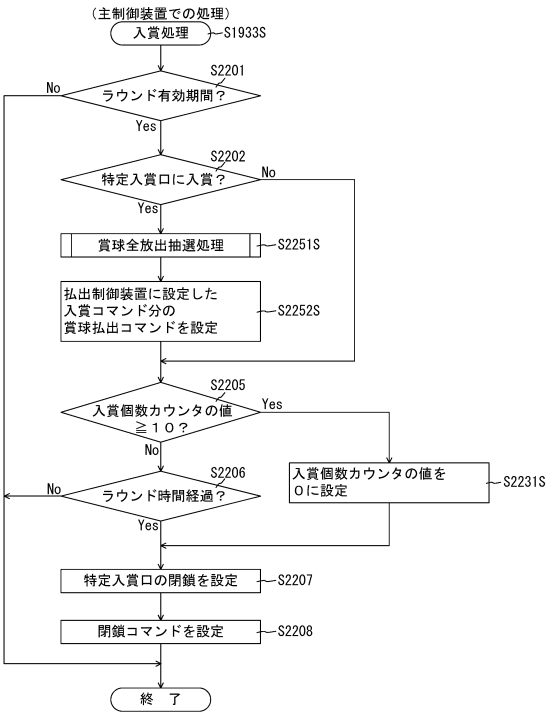
【図１５２２】



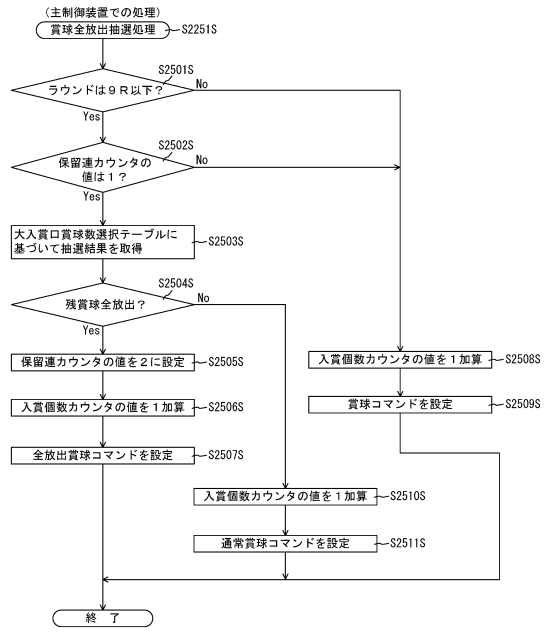
【図１５２３】



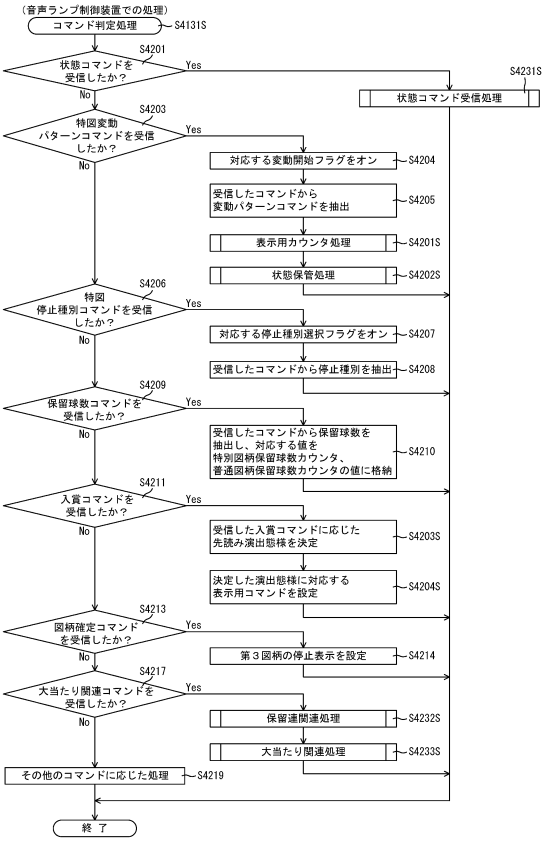
【図１５２４】



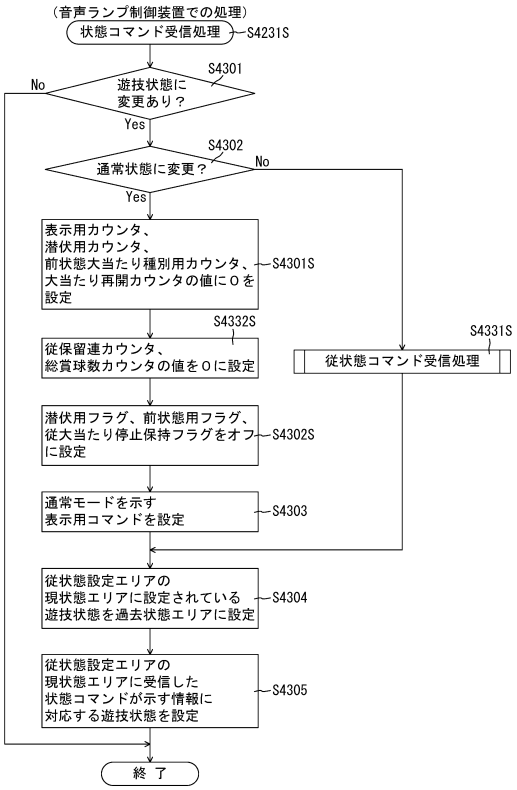
【図１５２５】



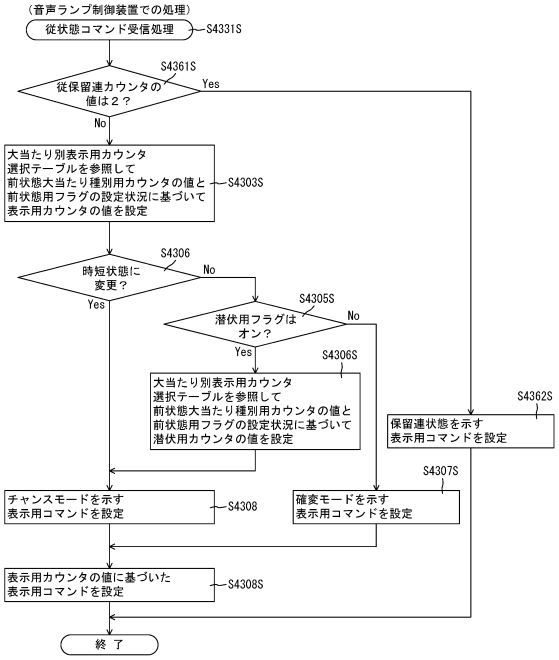
【図１５２６】



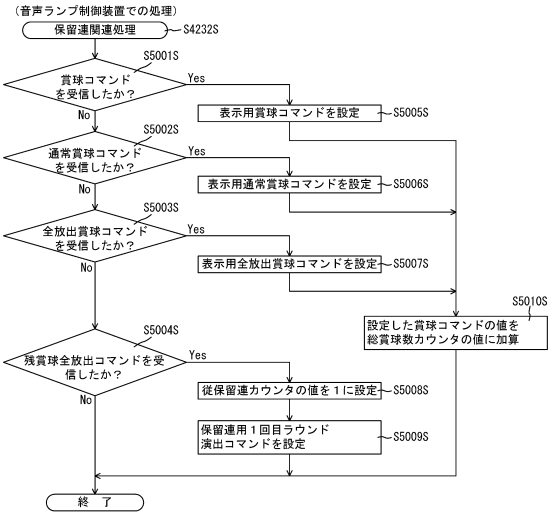
【図１５２７】



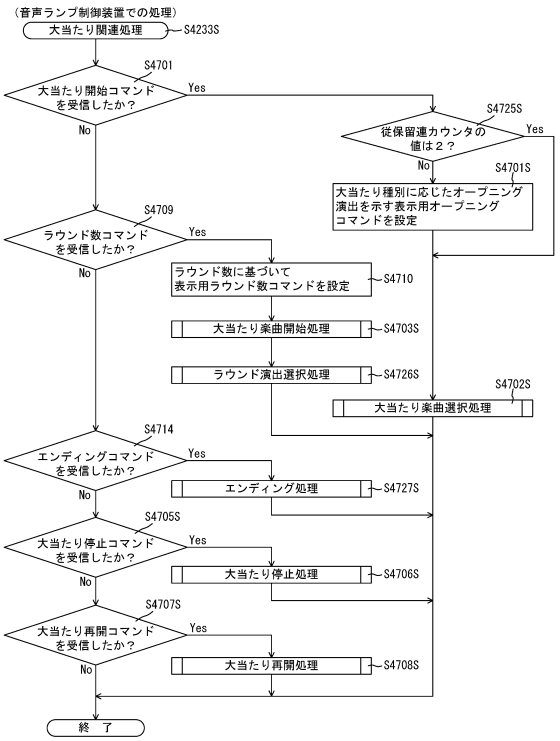
【図１５２８】



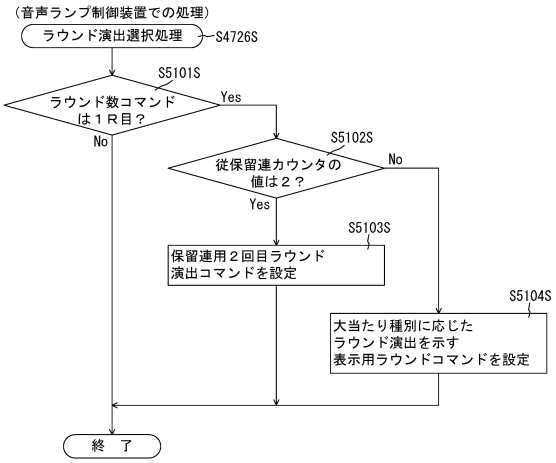
【図１５２９】



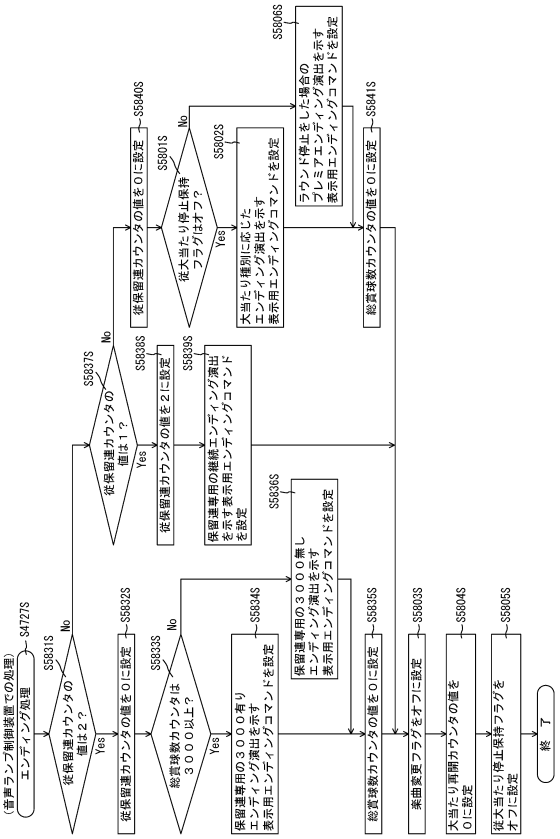
【図１５３０】



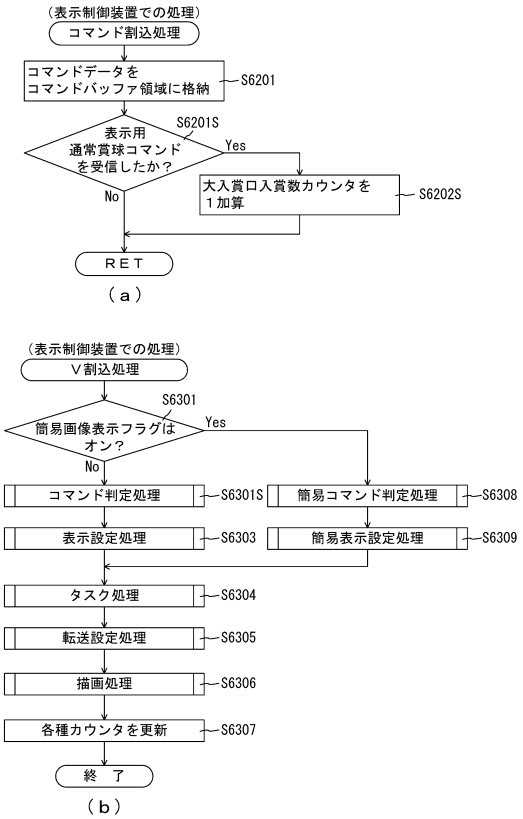
【図１５３１】



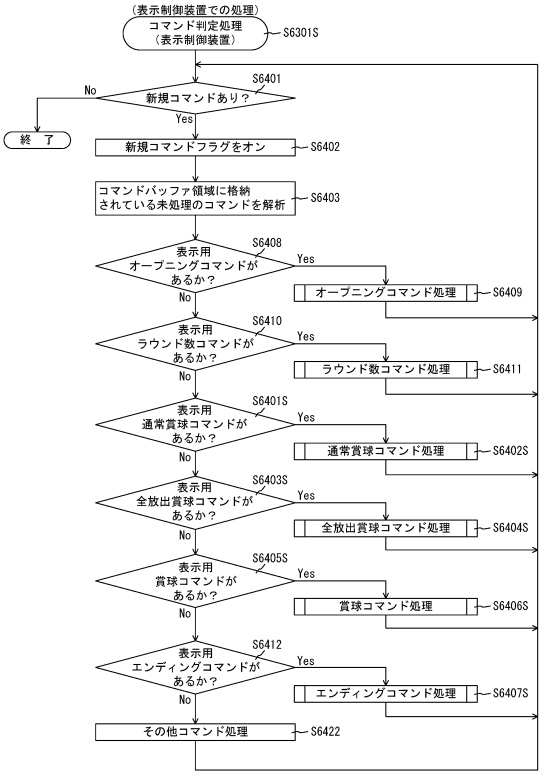
【図１５３２】



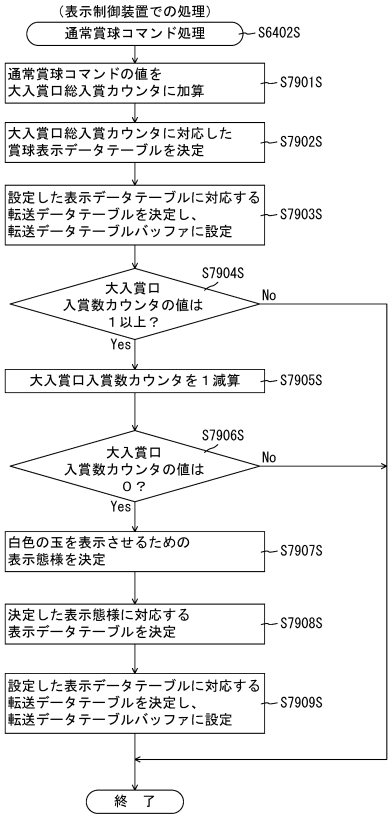
【図１５３３】



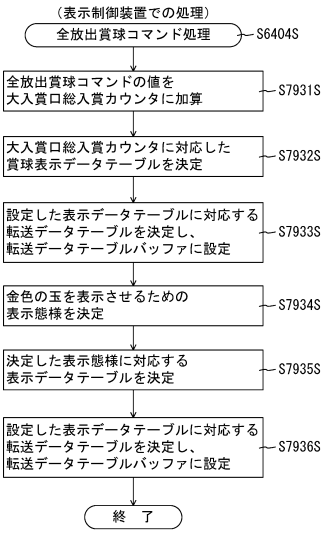
【図１５３４】



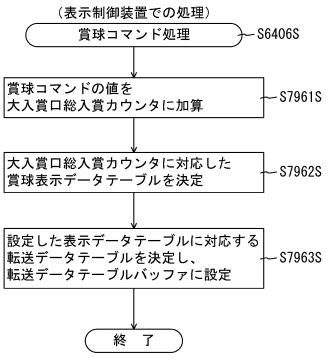
【図１５３５】



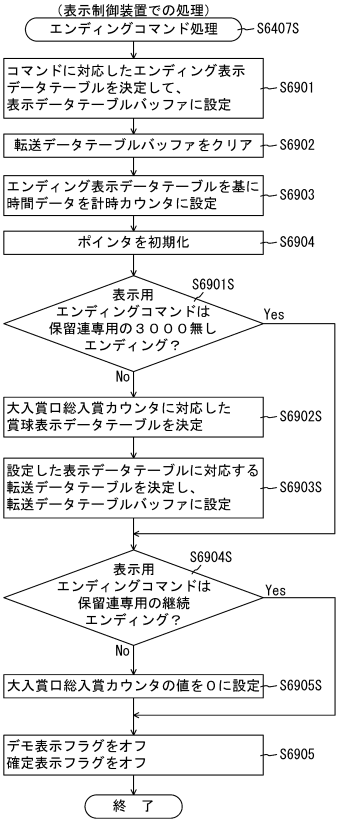
【図１５３６】



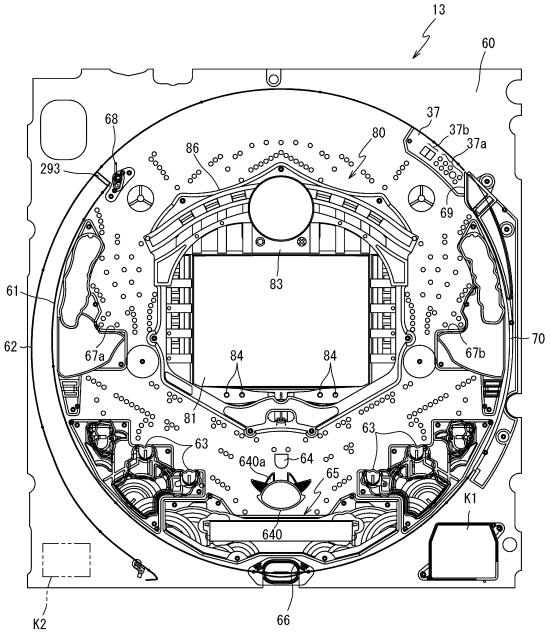
【図１５３７】



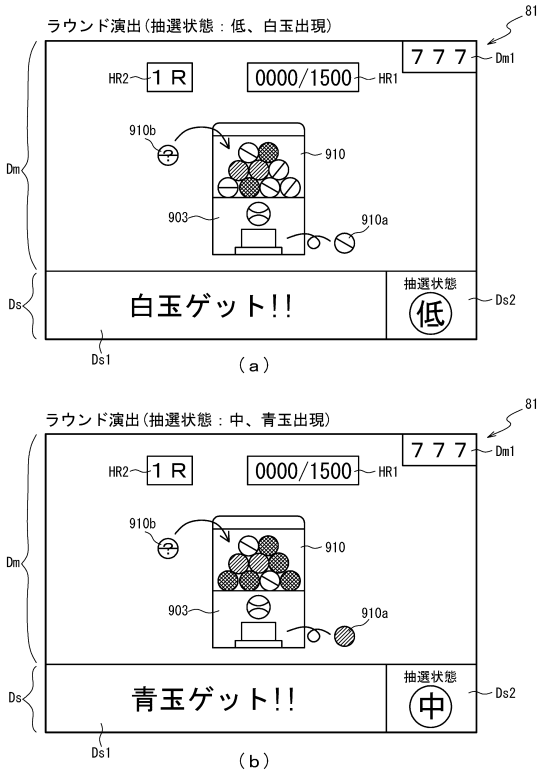
【図１５３８】



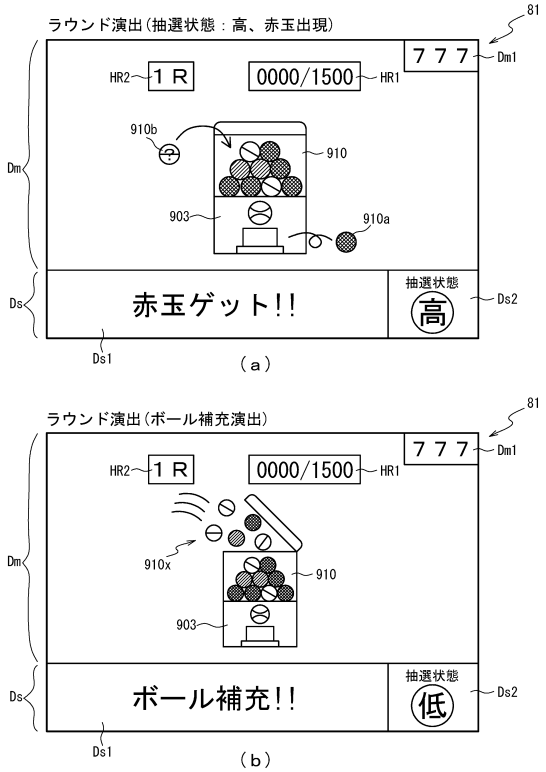
【図１５３９】



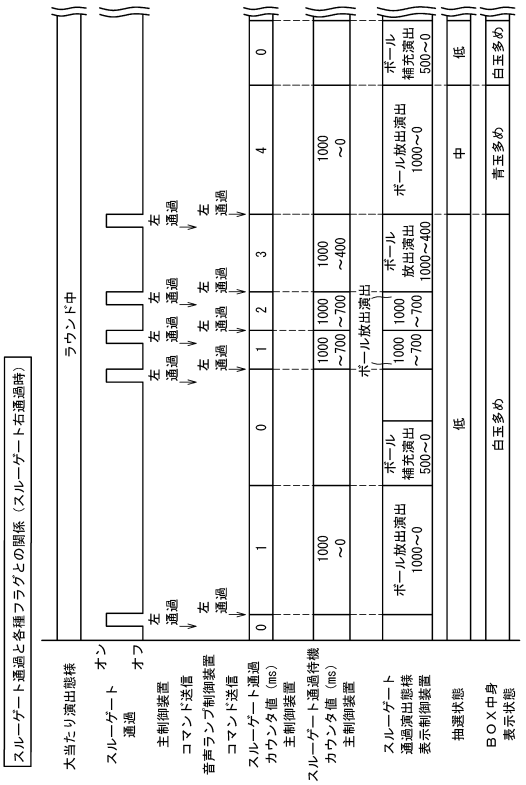
【図１５４０】



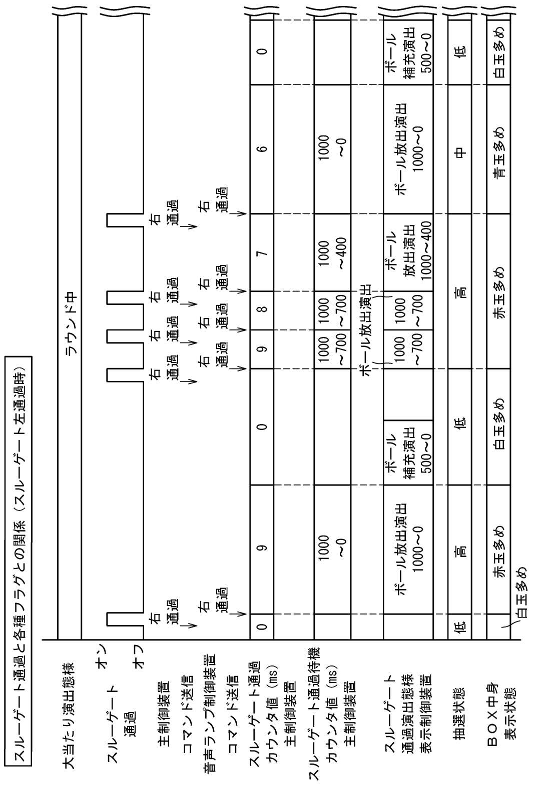
【図１５４１】



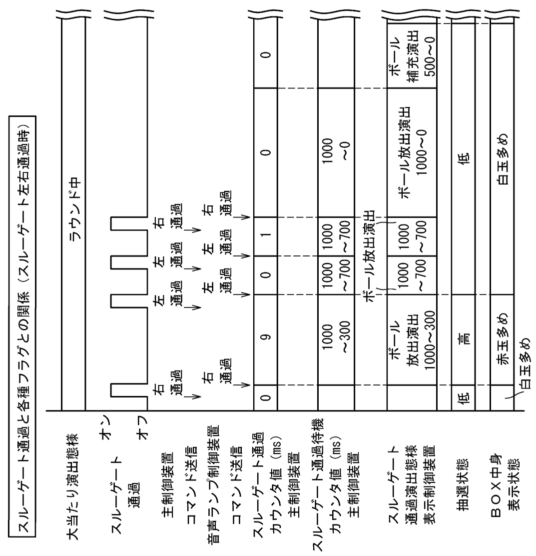
【図１５４２】



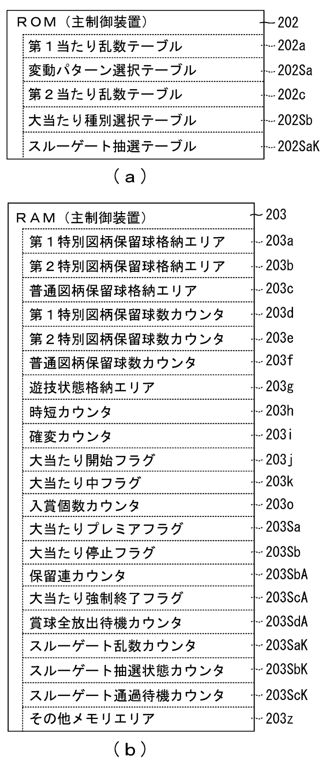
【図１５４３】



【図１５４４】



【図１５４５】



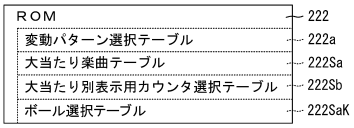
【図１５４６】

202

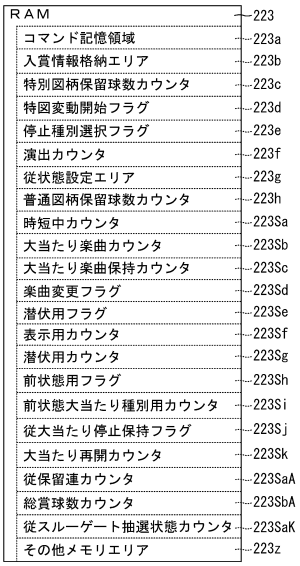
スルーゲート抽選テーブル202SaK

スルーゲート抽選状態カウンタ203SbK(0～9)	抽選状態	抽選結果賞球内容	スルーゲート乱数カウンタ203SaK(0～199)
0	低	次ラウンド全放出	0～1
		通常	2～199
1	低	次ラウンド全放出	0～1
		通常	2～199
2	低	次ラウンド全放出	0～1
		通常	2～199
3	低	次ラウンド全放出	0～1
		通常	2～199
4	中	次ラウンド全放出	0～9
		通常	10～199
5	中	次ラウンド全放出	0～9
		通常	10～199
6	中	次ラウンド全放出	0～9
		通常	10～199
7	高	次ラウンド全放出	0～19
		通常	20～199
8	高	次ラウンド全放出	0～19
		通常	20～199
9	高	次ラウンド全放出	0～19
		通常	20～199

【図１５４７】



【図１５４８】



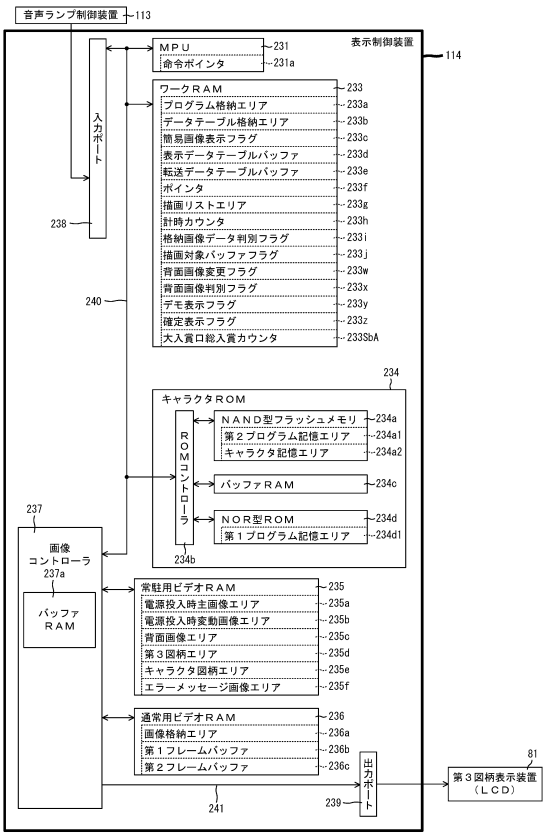
【図１５４９】

222

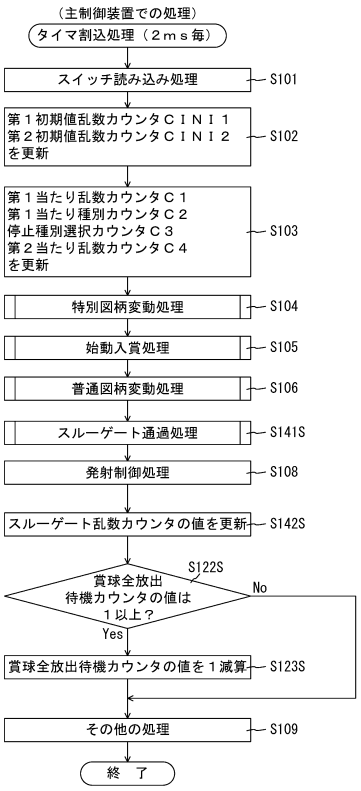
ボール選択テーブル222SaK

従スルーゲート抽選状態カウンタ 223SaK(0～9)	抽選状態	ＢＯＸ内演出態様	ボール放出演出態様
0	低	白赤 青青白 白赤白白	白
1	低	白赤 青青白 白赤白白	白
2	低	白赤 青青白 白赤白白	白
3	低	白赤 青青青 青赤白青	白
4	中	白赤 青青青 青赤白青	青
5	中	白赤 青青青 青赤白青	青
6	中	白赤 青青青 青赤白青	青
7	高	白赤 青青赤 赤赤白赤	赤
8	高	白赤 青青赤 赤赤白赤	赤
9	高	白赤 青青白 白赤白白	赤

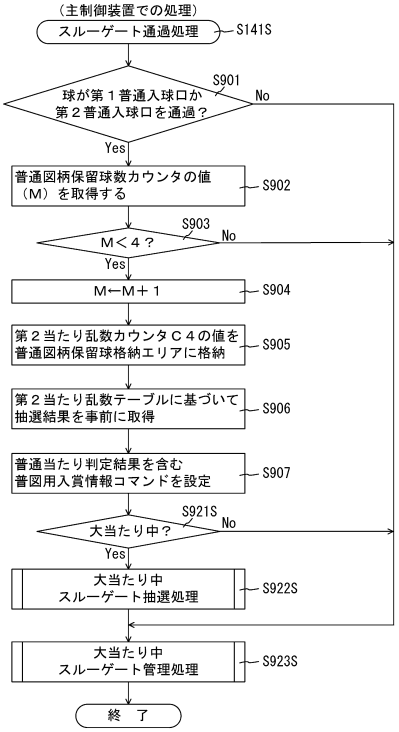
【図１５５０】



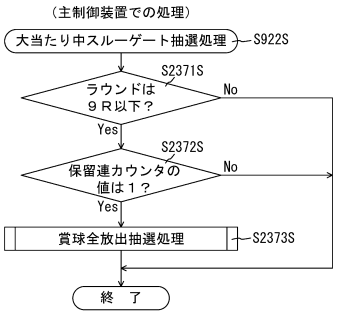
【図１５５１】



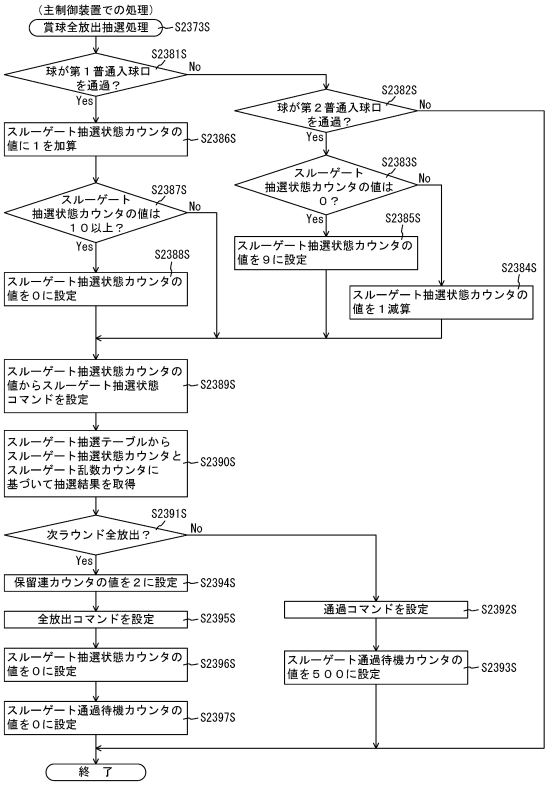
【図１５５２】



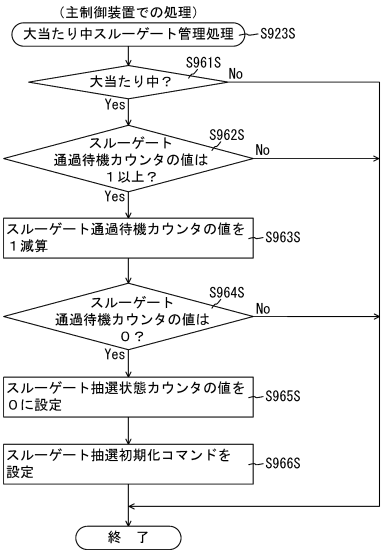
【図１５５３】



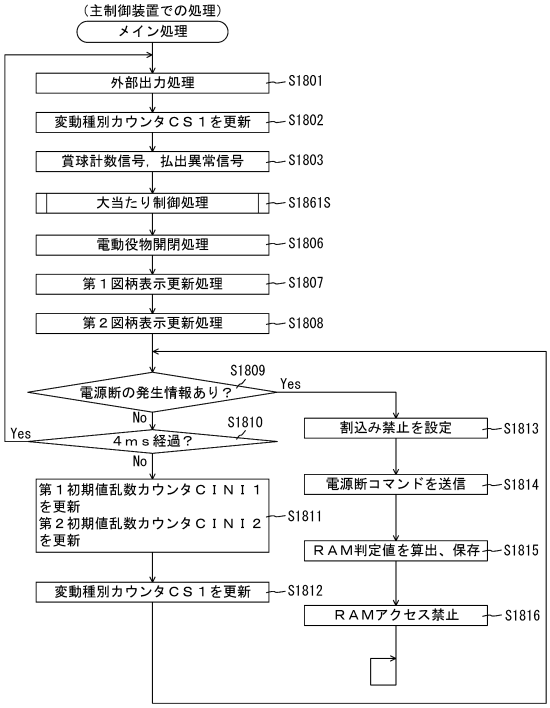
【図１５５４】



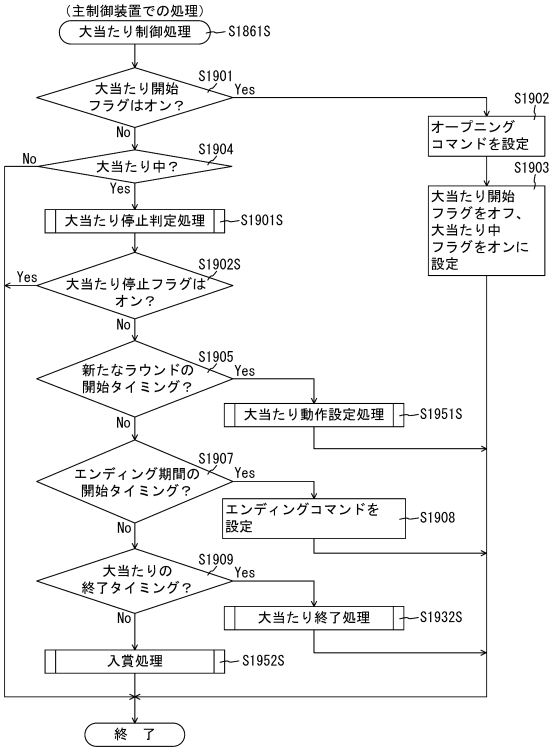
【図１５５５】



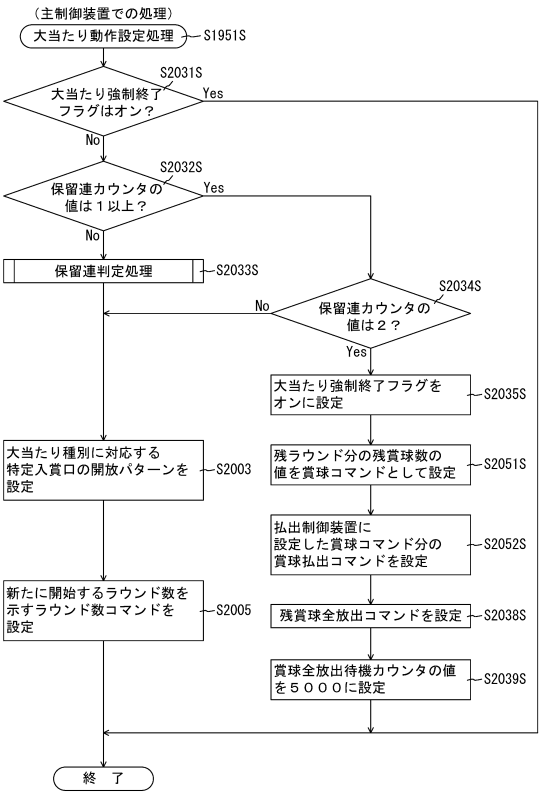
【図１５５６】



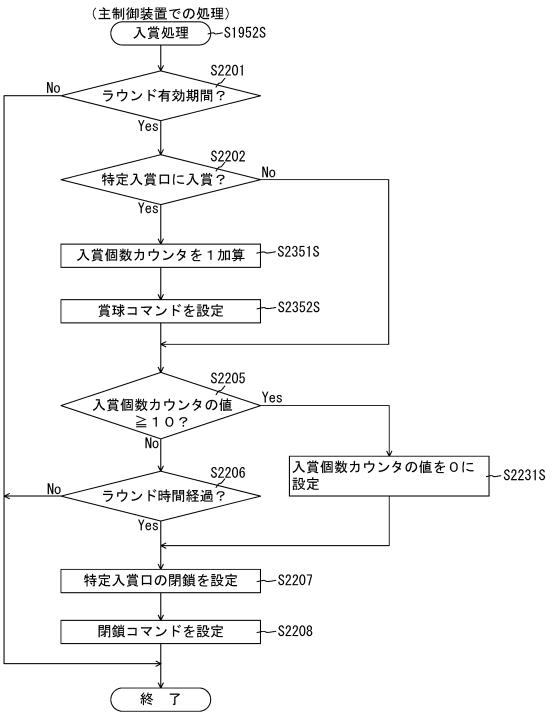
【図１５５７】



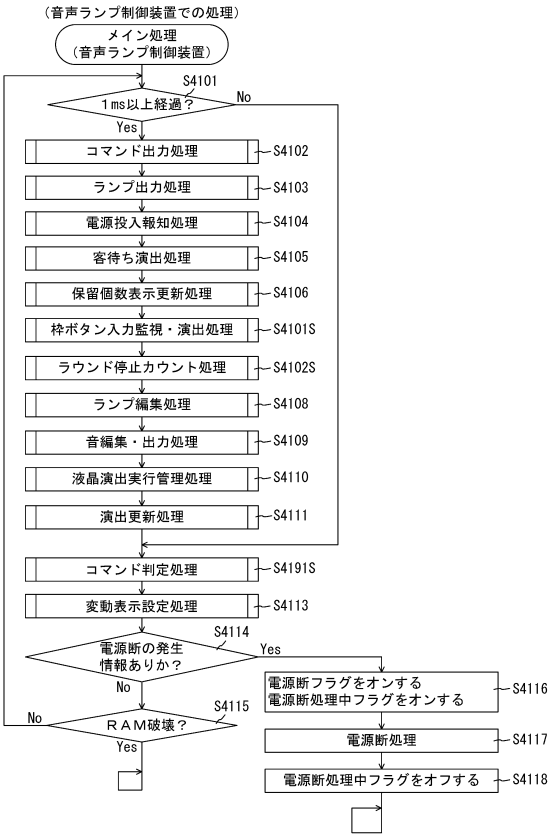
【図１５５８】



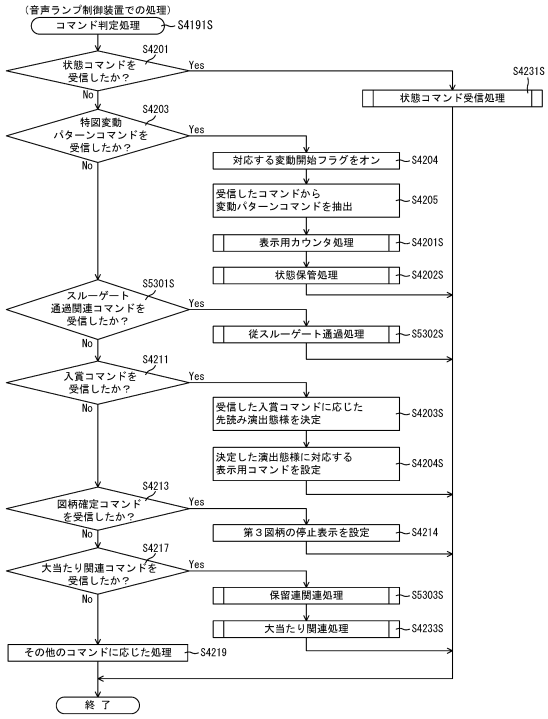
【図１５５９】



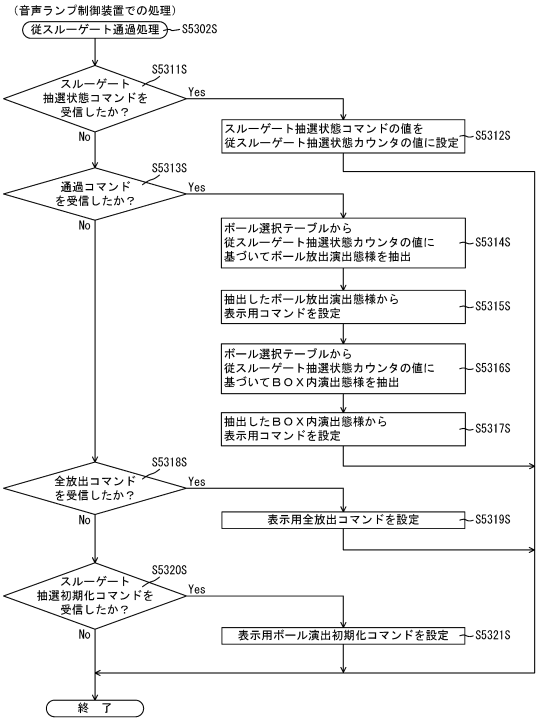
【図１５６０】



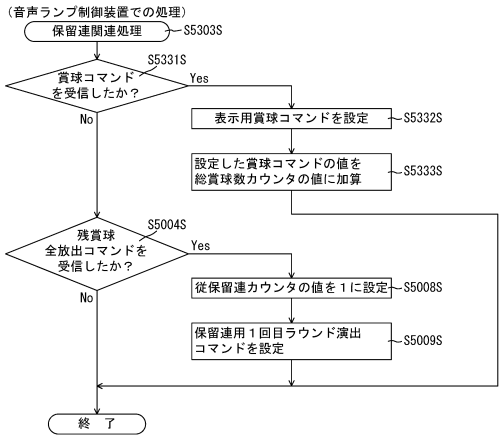
【図１５６１】



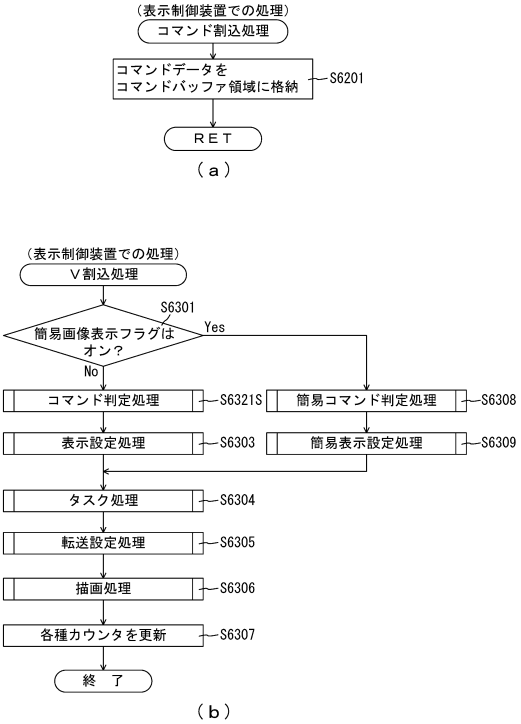
【図１５６２】



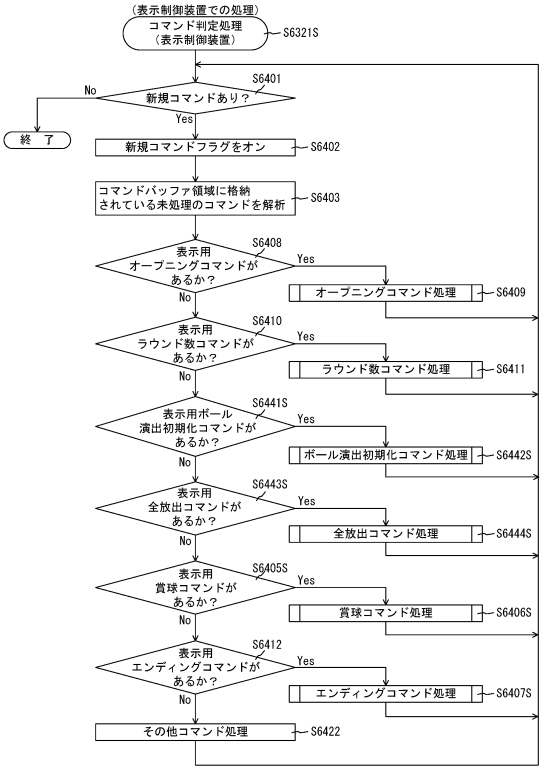
【図１５６３】



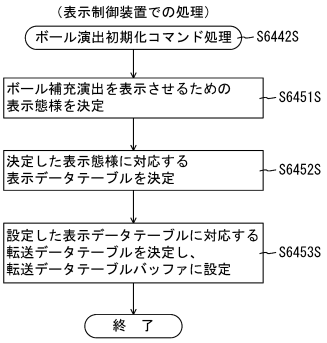
【図１５６４】



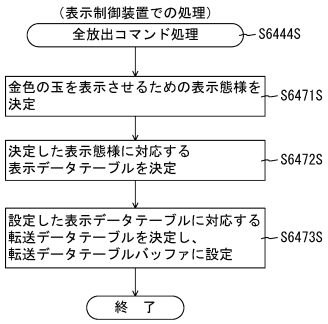
【図１５６５】



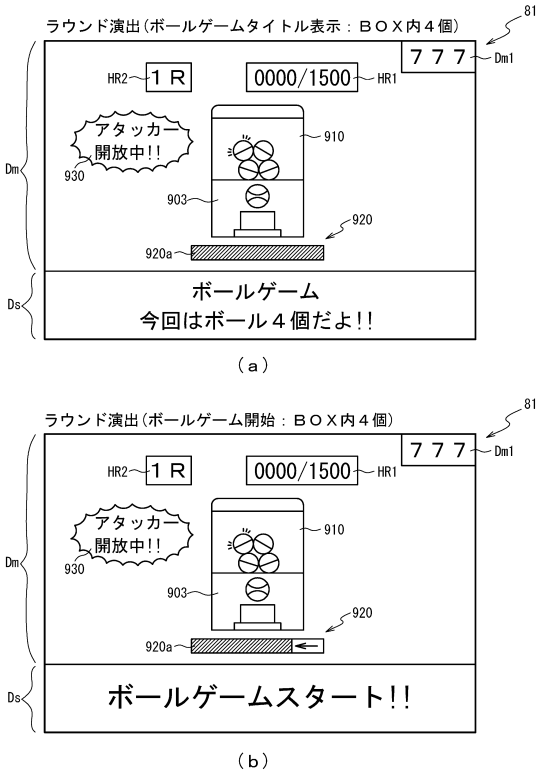
【図１５６６】



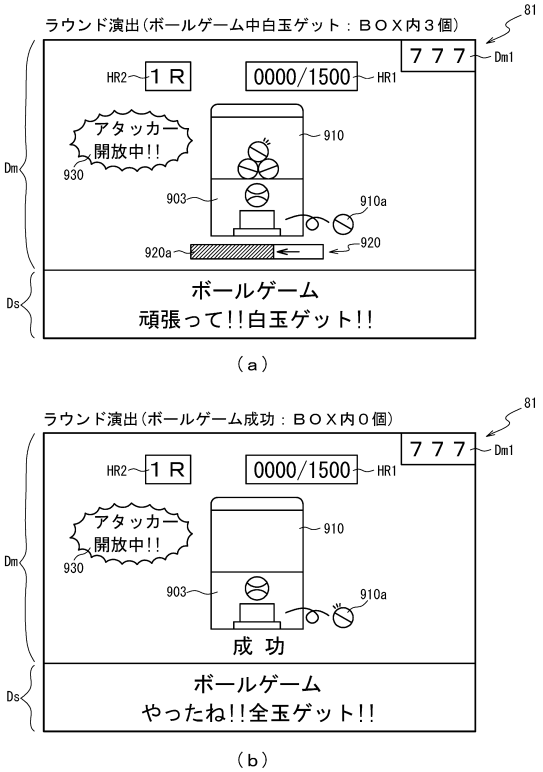
【図１５６７】



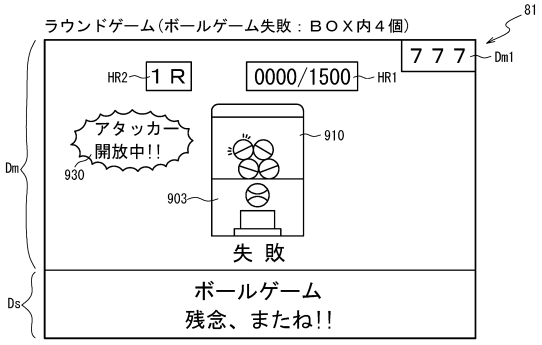
【図１５６８】



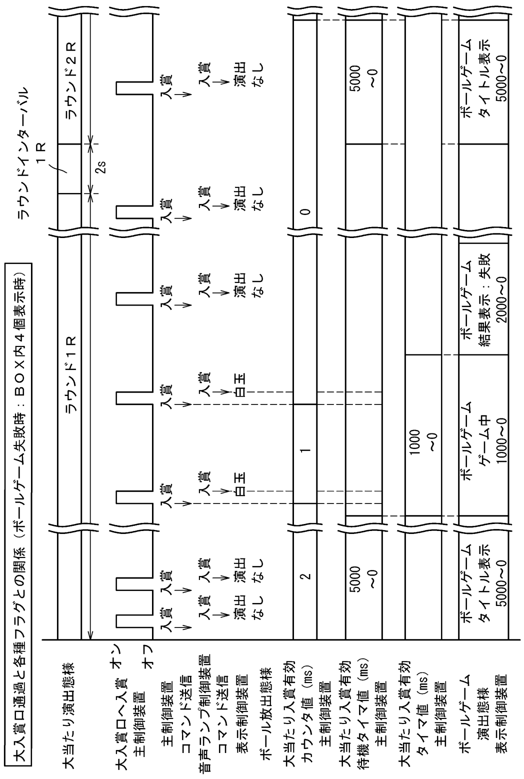
【図１５６９】



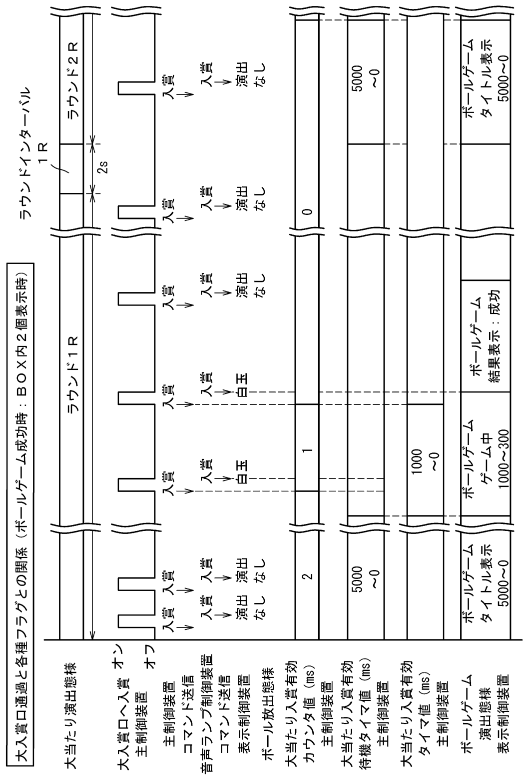
【図１５７０】



【図１５７１】



【図１５７２】



【図１５７３】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202Sa
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202Sb
大当たり入賞有効選択テーブル	202SaN

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
入賞個数カウンタ	203o
大当たりプレミアフラグ	203Sa
大当たり停止フラグ	203Sb
保留連カウンタ	203SbA
大当たり強制終了フラグ	203ScA
賞球全放出待機カウンタ	203SdA
大当たり入賞乱数カウンタ	203SaN
大当たり入賞有効タイマ	203SbN
大当たり入賞有効待機タイマ	203ScN
大当たり入賞有効カウンタ	203SdN
その他メモリエリア	203z

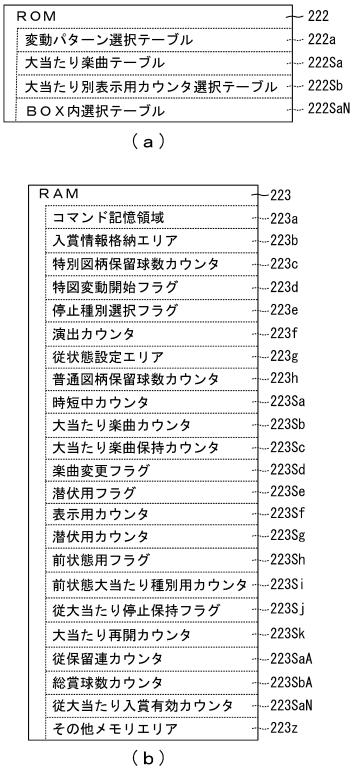
（ｂ）

【図１５７４】

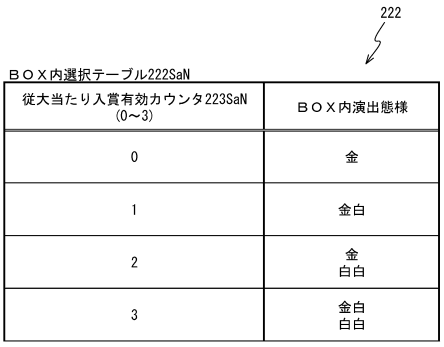
大当たり入賞有効選択テーブル202SaN (202)

内容	大当たり入賞乱数カウンタ203SaN (0~99)	大当たり入賞有効カウンタ 203SdN	大当たり入賞有効時間値 (ms)	大当たり入賞有効待機時間値 (ms)
時間内入賞４個で全放出	0~49	4	1000	5000
時間内入賞３個で全放出	50~79	3	1000	5000
時間内入賞２個で全放出	80~97	2	1000	5000
時間内入賞１個で全放出	98, 99	1	1000	5000

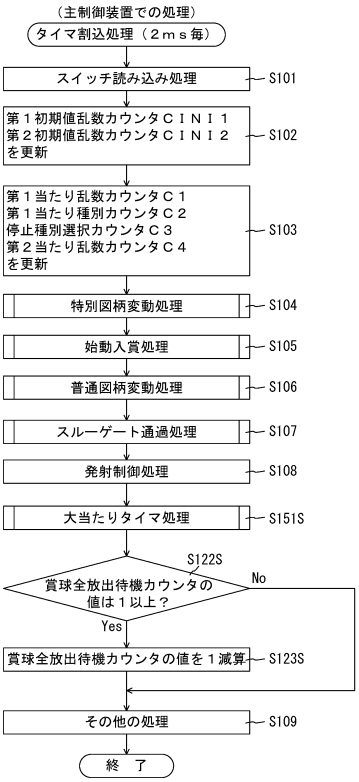
【図１５７５】



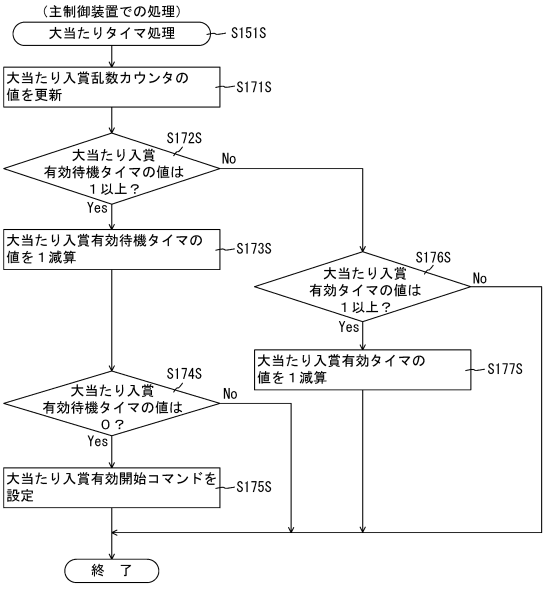
【図１５７６】



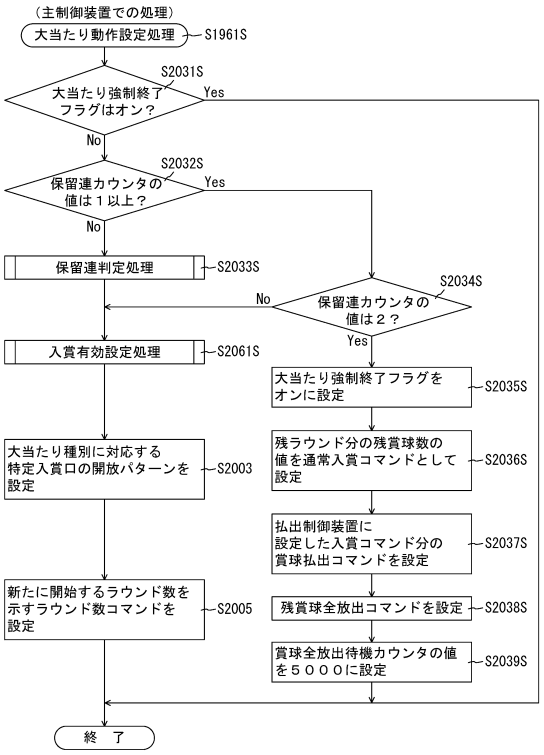
【図１５７７】



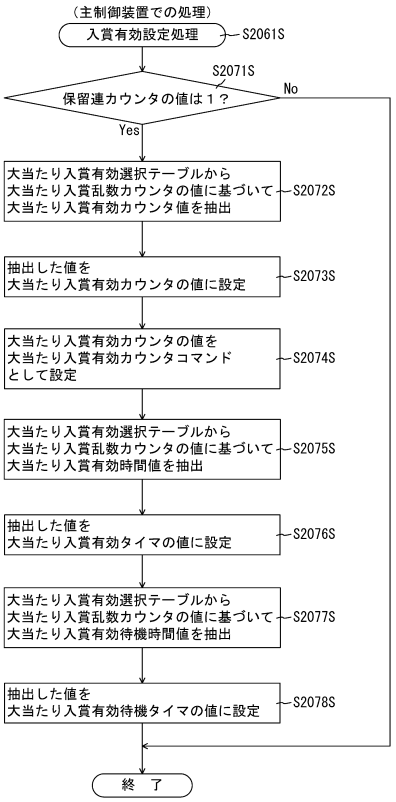
【図１５７８】



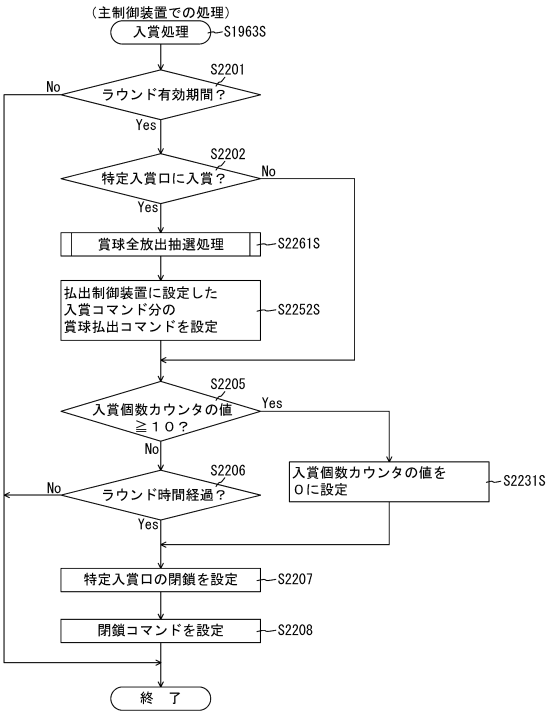
【図１５７９】



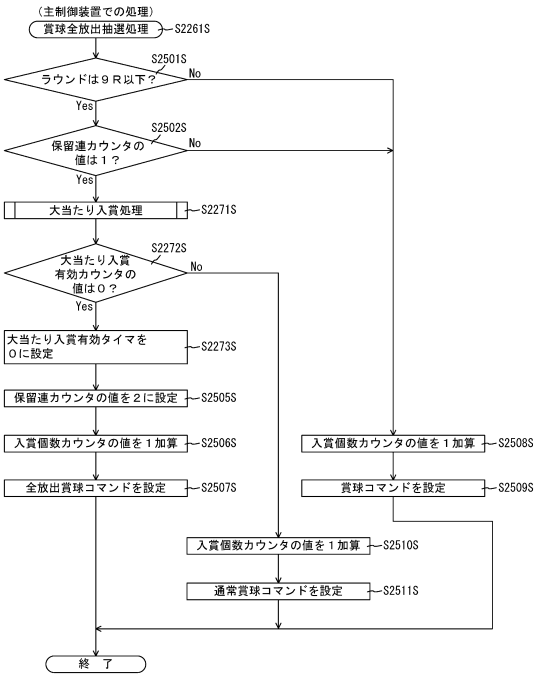
【図１５８０】



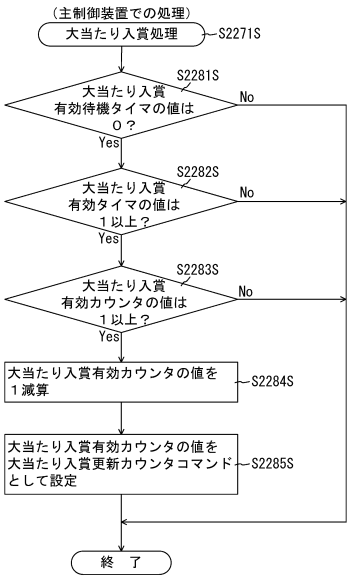
【図１５８１】



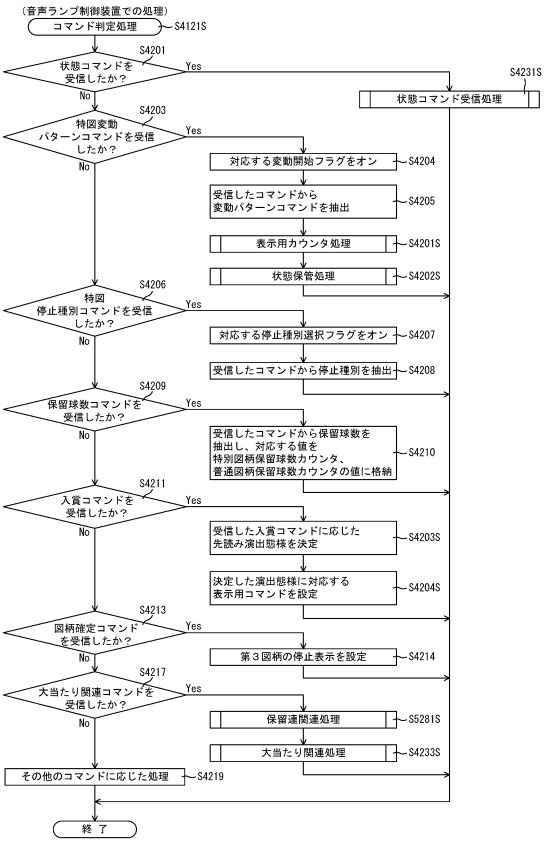
【図１５８２】



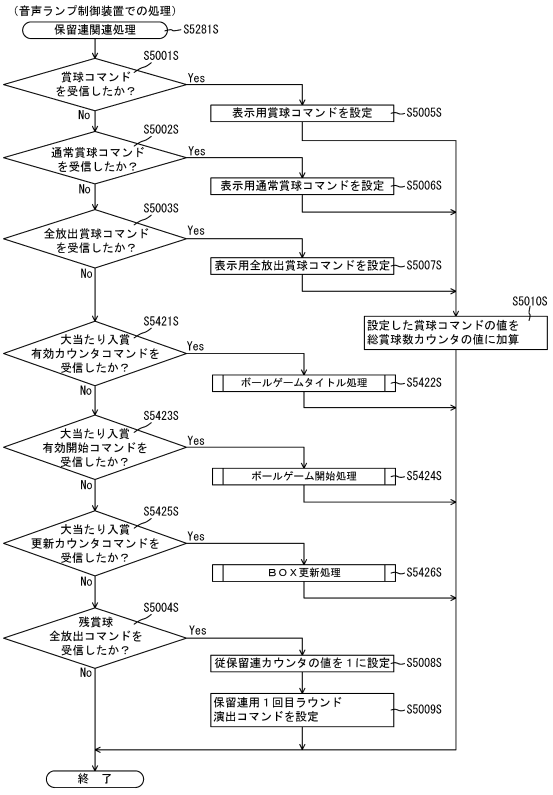
【図１５８３】



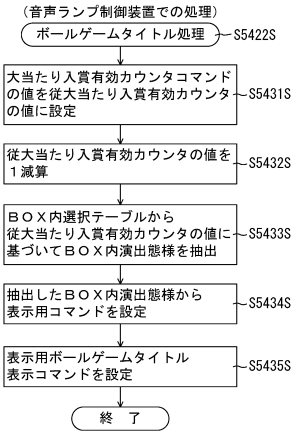
【図１５８４】



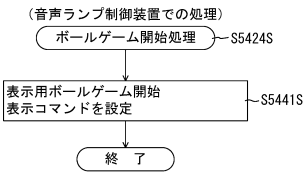
【図１５８５】



【図１５８６】

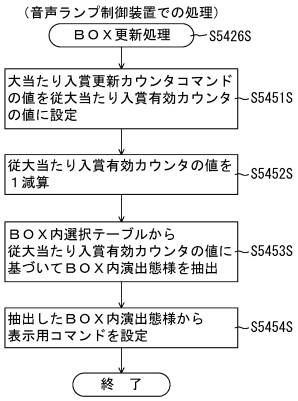


（ａ）

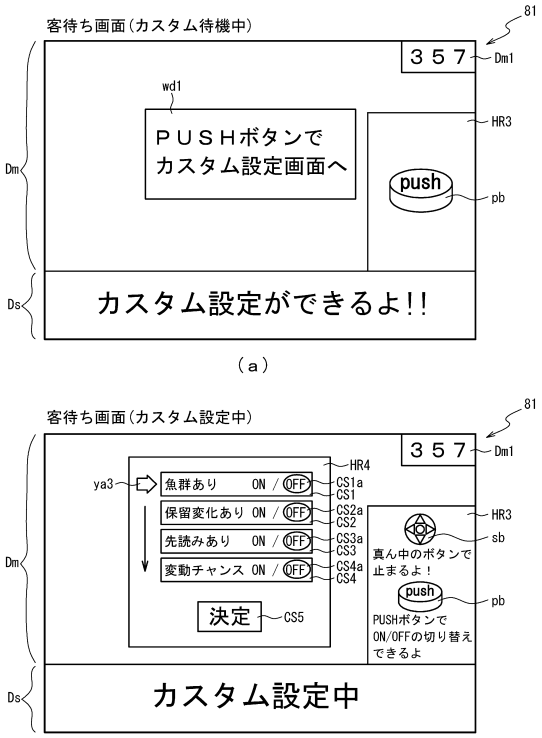


（ｂ）

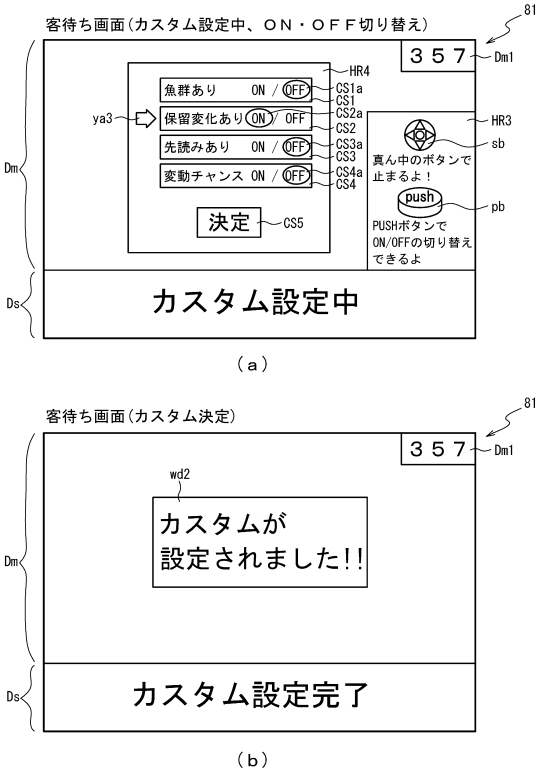
【図１５８７】



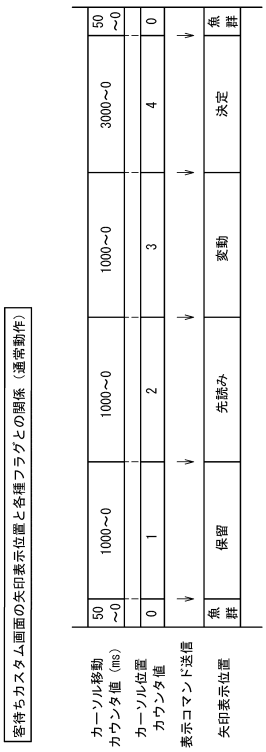
【図１５８８】



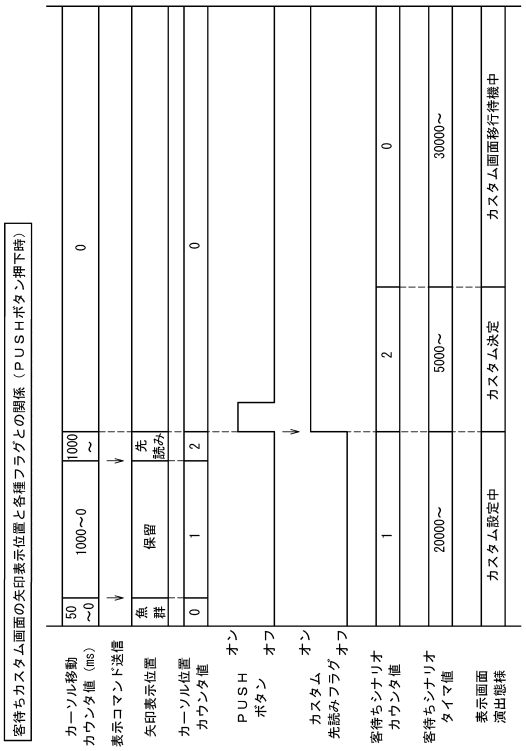
【図１５８９】



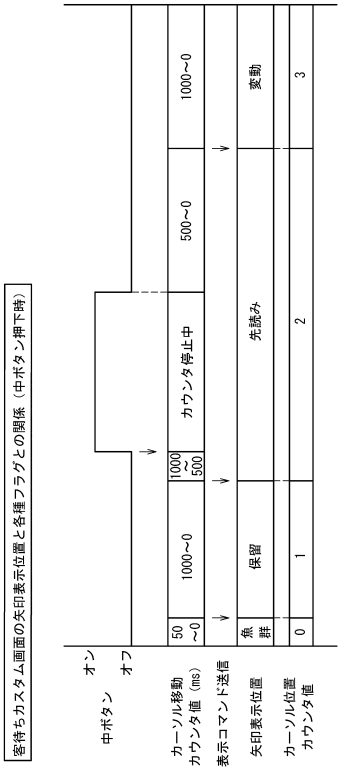
【図１５９０】



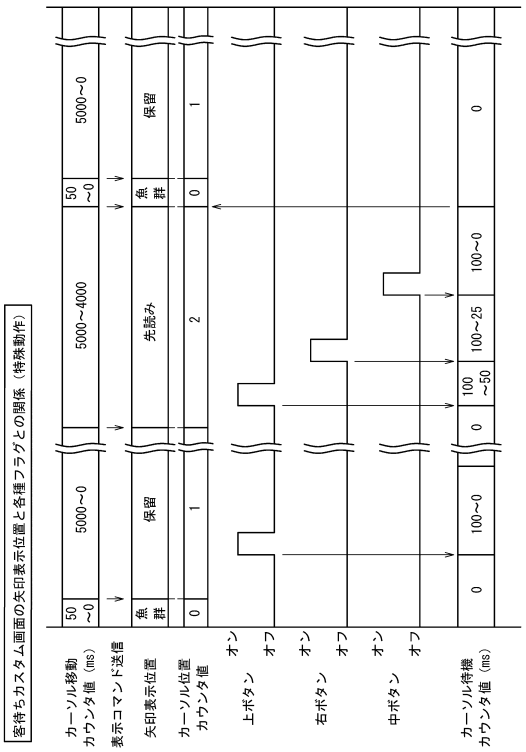
【図１５９１】



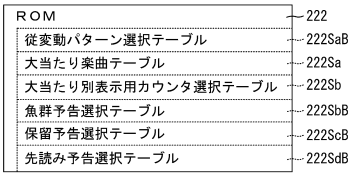
【図１５９２】



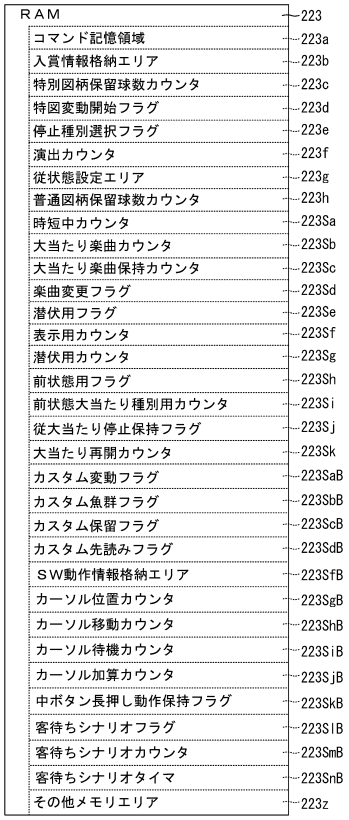
【図１５９３】



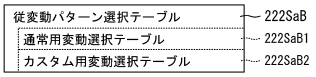
【図１５９４】



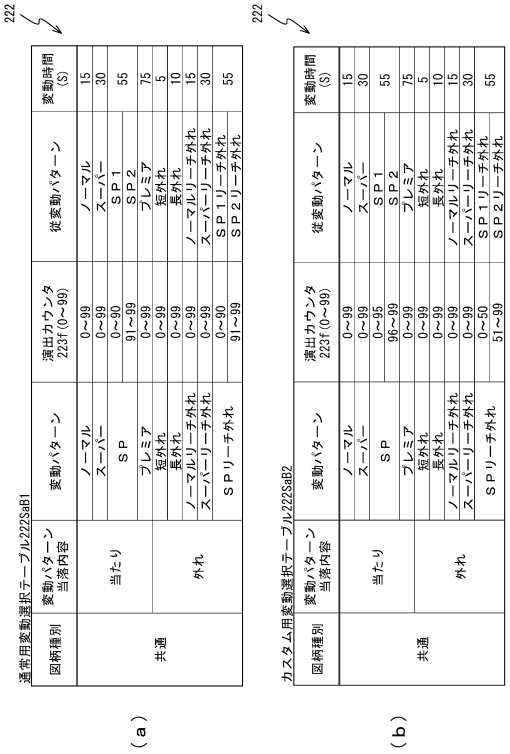
【図１５９５】



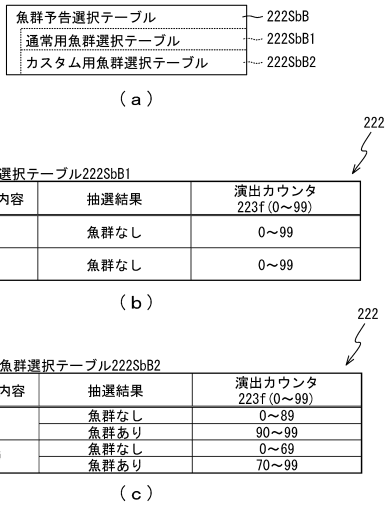
【図１５９６】



【図１５９７】



【図１５９８】



【図１５９９】

（ａ）

222

通常用保留選択テーブル222ScB1

特図変動内容	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	保留変化：なし	0～99
当たり	保留変化：なし	0～99

（ｂ）

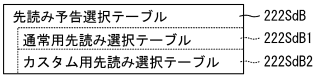
222

カスタム用保留選択テーブル222ScB2

特図変動内容	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	保留変化：なし	0～64
	保留変化：青	65～84
	保留変化：緑	85～94
	保留変化：赤	95～99
当たり	保留変化：なし	0～63
	保留変化：青	64～68
	保留変化：緑	69～78
	保留変化：赤	79～98
	保留変化：虹	99

（ｃ）

【図１６００】



（ａ）

222

通常用先読み選択テーブル222SdB1

特図変動内容	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	先読み：なし	0～99
当たり	先読み：なし	0～99

（ｂ）

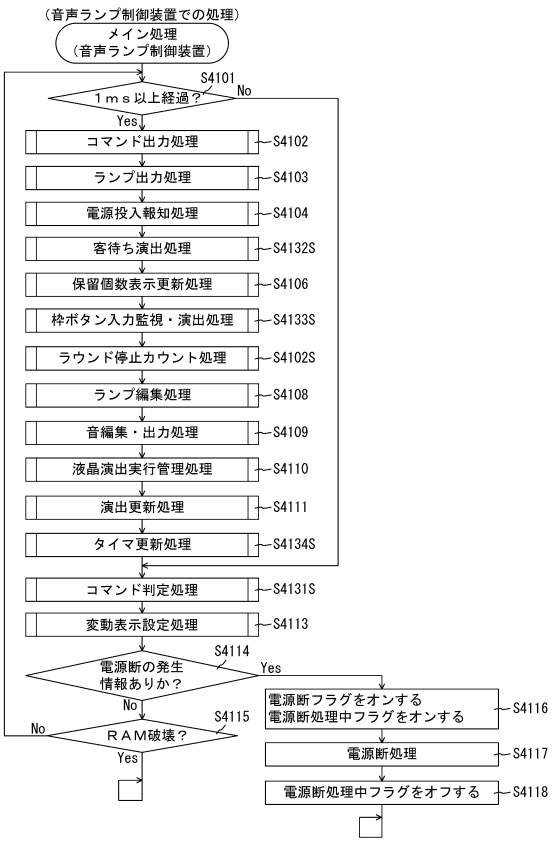
222

カスタム用先読み選択テーブル222SdB2

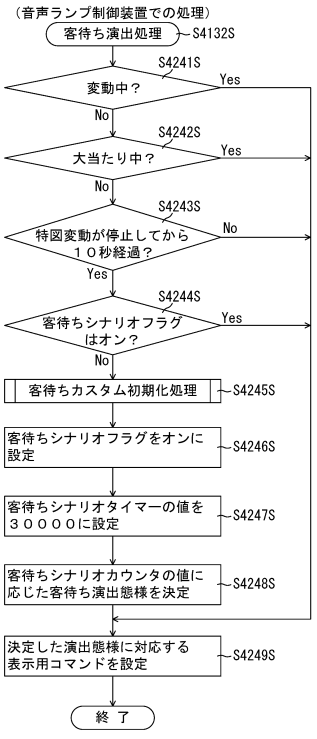
特図変動内容	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	先読み：なし	0～64
	先読み：弱	65～94
	先読み：強	95～99
当たり	先読み：なし	0～63
	先読み：弱	64～68
	先読み：強	69～98
	先読み：プレミア	99

（ｃ）

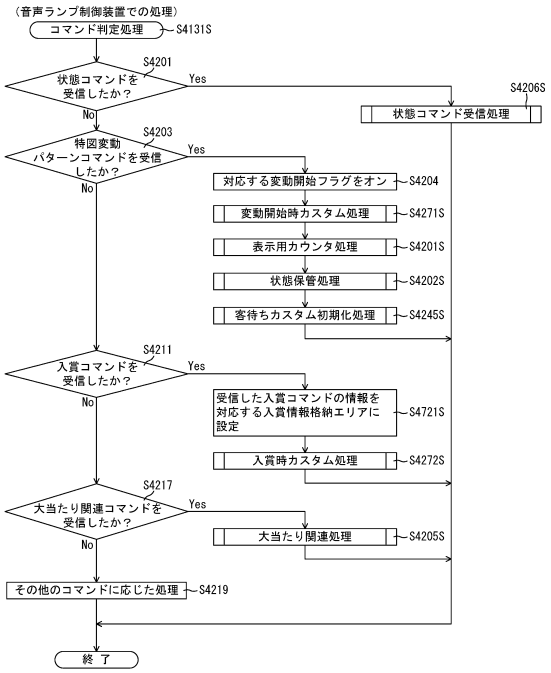
【図１６０１】



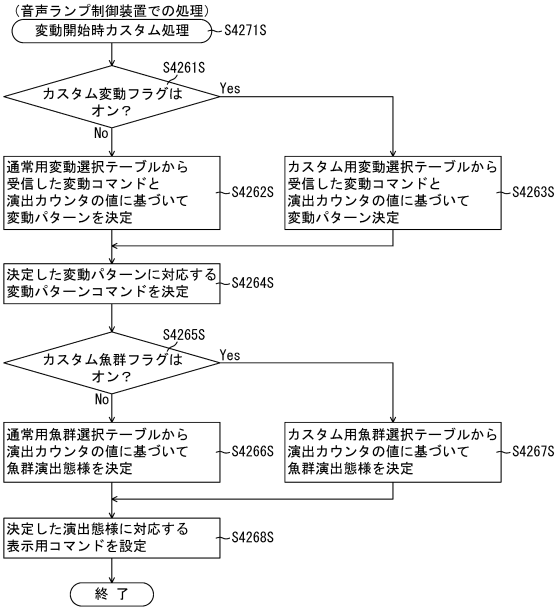
【図１６０２】



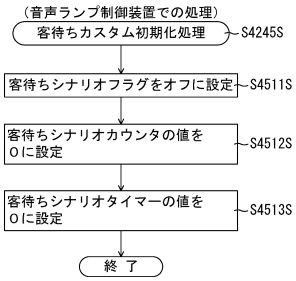
【図１６０３】



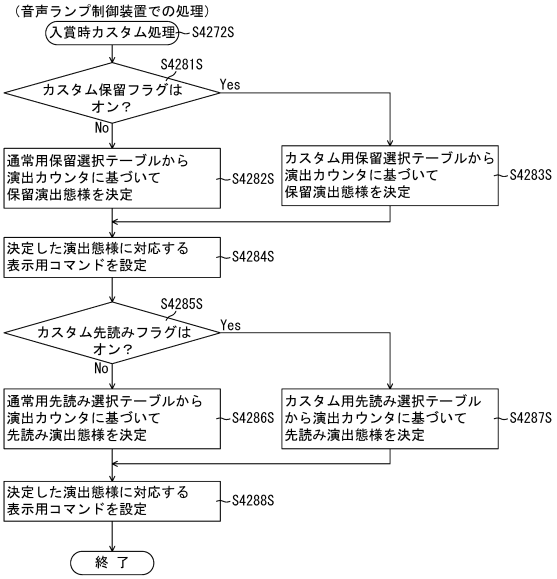
【図１６０４】



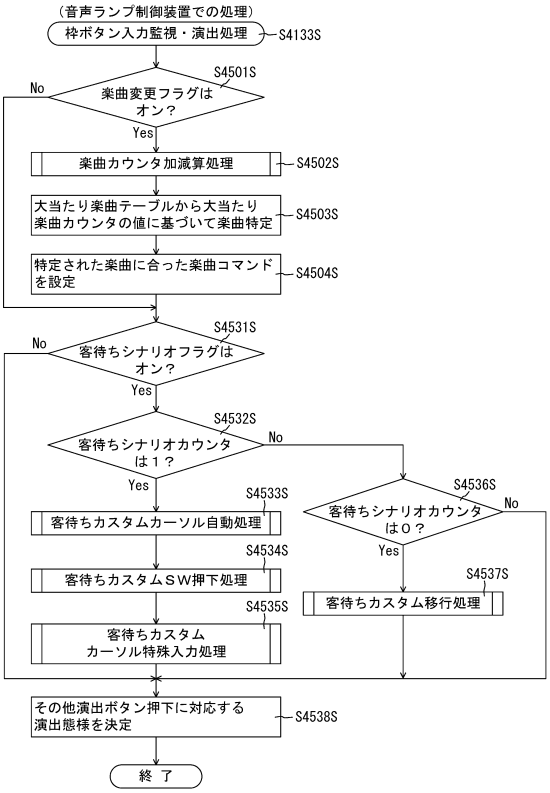
【図１６０５】



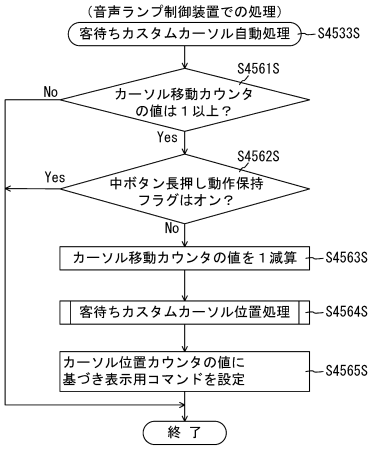
【図１６０６】



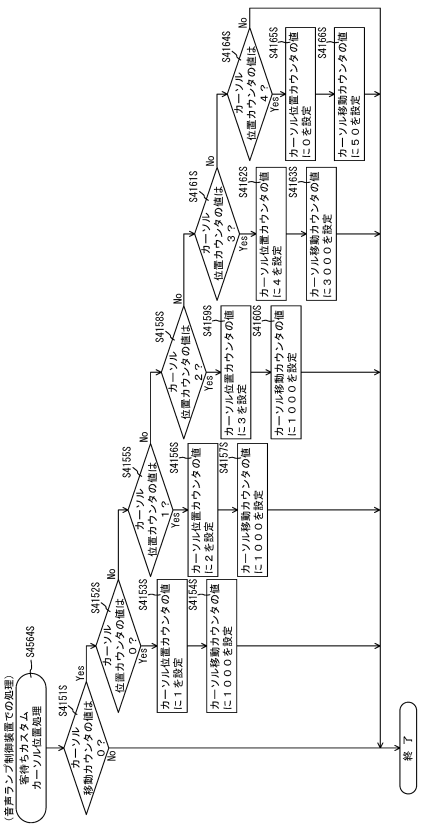
【図１６０７】



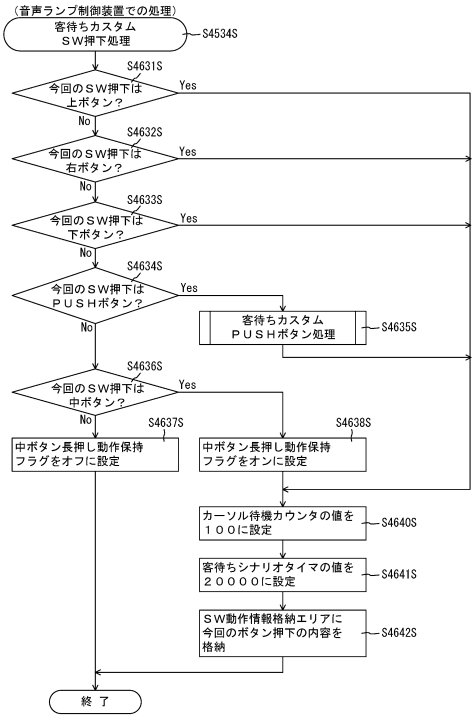
【図１６０８】



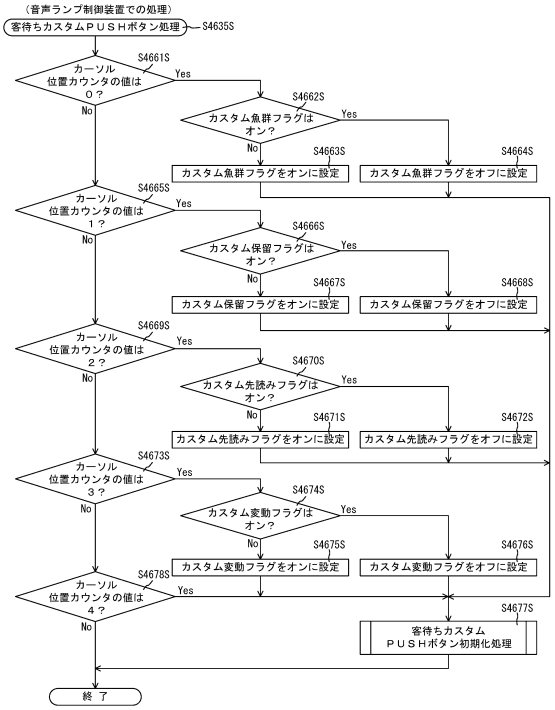
【図１６０９】



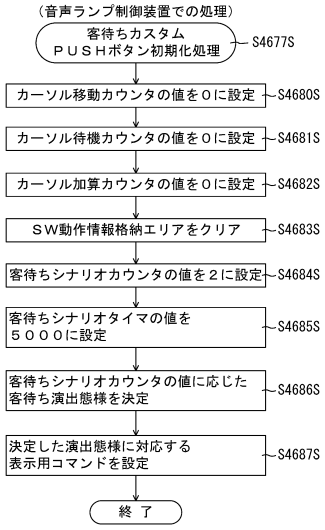
【図１６１０】



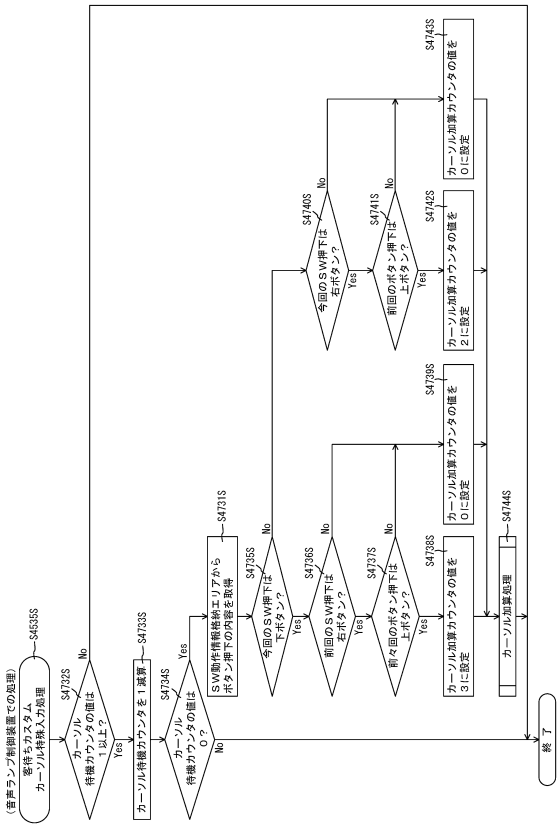
【図１６１１】



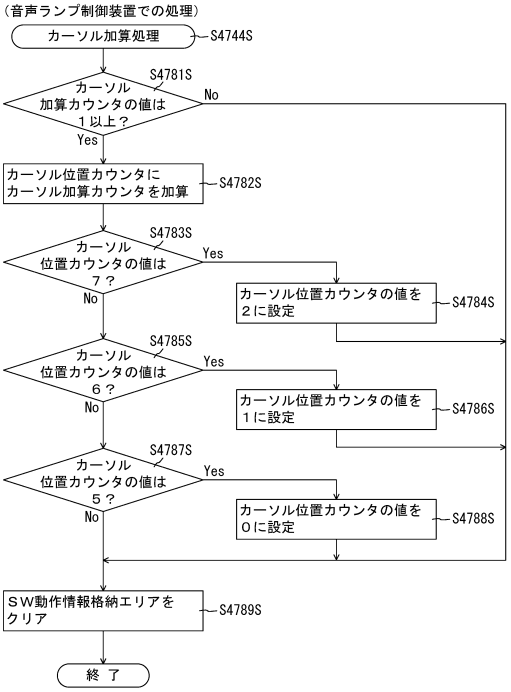
【図１６１２】



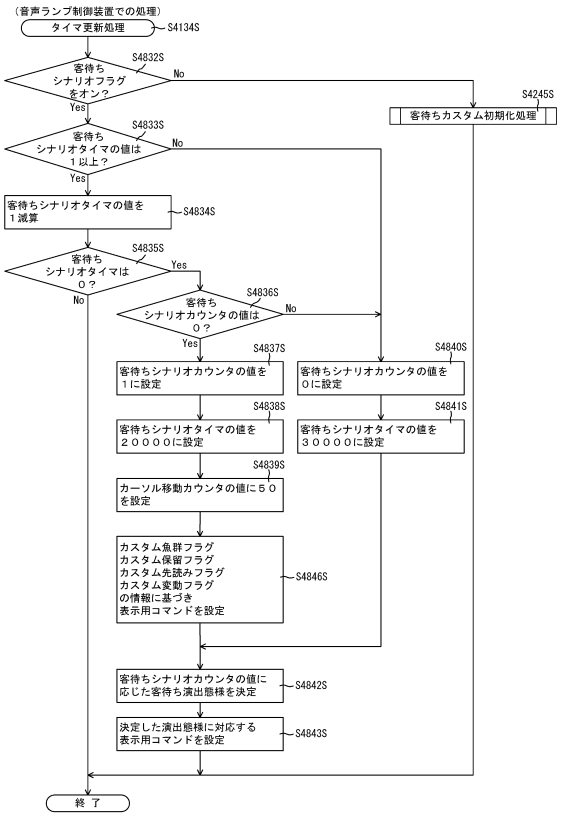
【図１６１３】



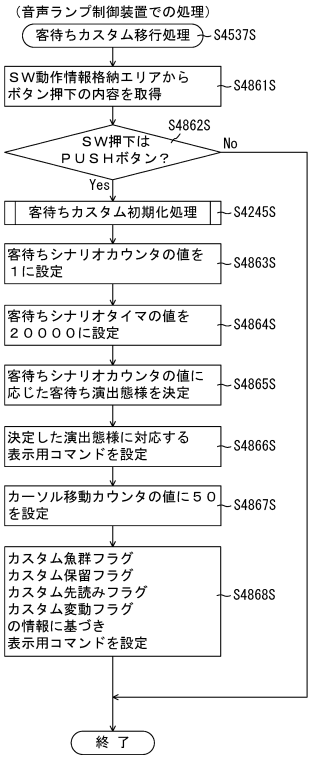
【図１６１４】



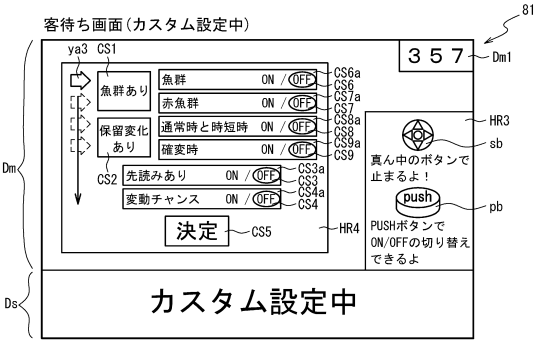
【図１６１５】



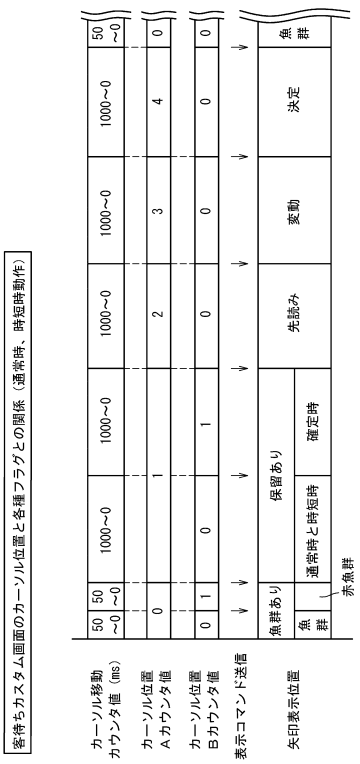
【図１６１６】



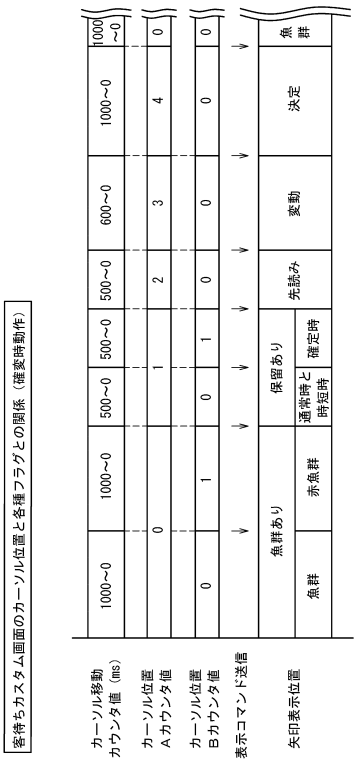
【図１６１７】



【図１６１８】



【図１６１９】



【図１６２０】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222SaB
大当たり楽曲テーブル	222Sa
大当たり別表示用カウンタ選択テーブル	222Sb
先読み予告選択テーブル	222SdB
魚群予告選択テーブル	222SaJ
保留予告選択テーブル	222SbJ
カーソル移動テーブル	222ScJ
カーソル加算テーブル	222SdJ

【図１６２１】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223Sa
大当たり楽曲カウンタ	223Sb
大当たり楽曲保持カウンタ	223Sc
楽曲変更フラグ	223Sd
潜伏用フラグ	223Se
表示用カウンタ	223Sf
潜伏用カウンタ	223Sg
前状態用フラグ	223Sh
前状態大当たり種別用カウンタ	223Si
従大当たり停止保持フラグ	223Sj
大当たり再開カウンタ	223Sk
カスタム変動フラグ	223SaB
カスタム先読みフラグ	223SdB
ＳＷ動作情報格納エリア	223SfB
カーソル移動カウンタ	223ShB
カーソル待機カウンタ	223SiB
カーソル加算カウンタ	223SjB
中ボタン長押し動作保持フラグ	223SkB
客待ちシナリオフラグ	223SlB
客待ちシナリオカウンタ	223SmB
客待ちシナリオタイマ	223SnB
カーソル位置Ａカウンタ	223SaJ
カーソル位置Ｂカウンタ	223SbJ
カスタム魚群Ａフラグ	223ScJ
カスタム魚群Ｂフラグ	223SdJ
カスタム保留Ａフラグ	223SeJ
カスタム保留Ｂフラグ	223SfJ
その他メモリエリア	223z

【図１６２２】

魚群予告選択テーブル	222SaJ
魚群選択Ａテーブル	222SaJ1
魚群選択Ｂテーブル	222SaJ2
魚群選択Ｃテーブル	222SaJ3
魚群選択Ｄテーブル	222SaJ4

（ａ）

222

魚群選択Ａテーブル222SaJ1

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ 223f（0～99）
外れ	－	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－

（ｂ）

【図１６２３】

222

魚群選択Ｂテーブル222SaJ2

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)
外れ	－	魚群なし	0～94
		魚群あり	95～99
		赤魚群あり	－
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－

【図１６２４】

222

魚群選択Ｃテーブル222SaJ3

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)
外れ	－	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～89
		魚群あり	－
		赤魚群あり	90～99
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	魚群なし	0～89
		魚群あり	－
		赤魚群あり	90～99
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～99
		魚群あり	－
		赤魚群あり	－

【図１６２５】

222

魚群選択Ｄテーブル222SaJ4

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ223f(0～99)
外れ	－	魚群なし	0～94
		魚群あり	95～99
		赤魚群あり	－
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～69
		魚群あり	70～89
		赤魚群あり	90～99
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	魚群なし	0～69
		魚群あり	70～89
		赤魚群あり	90～99
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	魚群なし	0～79
		魚群あり	80～99
		赤魚群あり	－

【図１６２６】

保留予告選択テーブル	222SbJ
保留選択Ａテーブル	222SbJ1
保留選択Ｂテーブル	222SbJ2
保留選択Ｃテーブル	222SbJ3
保留選択Ｄテーブル	222SbJ4

【図１６２７】

222

保留選択Ａテーブル222SbJ1

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	－	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－

【図１６２８】

222

保留選択Ｂテーブル222SbJ2

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	－	保留変化：なし	0～64
		保留変化：青	65～84
		保留変化：緑	85～94
		保留変化：赤	95～99
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	保留変化：なし	0～63
		保留変化：青	64～68
		保留変化：緑	69～78
		保留変化：赤	79～99
		保留変化：虹	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～63
		保留変化：青	64～68
		保留変化：緑	69～78
		保留変化：赤	79～98
		保留変化：虹	99
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～63
		保留変化：青	64～68
		保留変化：緑	69～78
		保留変化：赤	79～98
		保留変化：虹	99
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～63
		保留変化：青	64～68
		保留変化：緑	69～78
		保留変化：赤	79～99
		保留変化：虹	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～63
		保留変化：青	64～68
		保留変化：緑	69～78
		保留変化：赤	79～99
		保留変化：虹	－

【図１６２９】

222

保留選択Ｃテーブル222SbJ3

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	－	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～99
		保留変化：青	－
		保留変化：緑	－
		保留変化：赤	－
		保留変化：虹	－

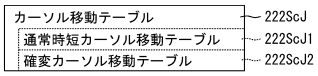
【図１６３０】

222

保留選択Ｄテーブル222SbJ4

特図変動内容	大当たり種別	抽選結果	演出カウンタ 223f(0～99)
外れ	－	保留変化：なし	0～54
		保留変化：青	55～74
		保留変化：緑	75～89
		保留変化：赤	90～99
当たり	大当たりＡ（10R通常大当たり）	保留変化：なし	0～38
		保留変化：青	39～63
		保留変化：緑	64～83
		保留変化：赤	84～99
		保留変化：虹	－
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～38
		保留変化：青	39～63
		保留変化：緑	64～83
		保留変化：赤	84～98
		保留変化：虹	99
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～38
		保留変化：青	39～63
		保留変化：緑	64～83
		保留変化：赤	84～98
		保留変化：虹	99
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～38
		保留変化：青	39～63
		保留変化：緑	64～83
		保留変化：赤	84～99
		保留変化：虹	－
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	保留変化：なし	0～38
		保留変化：青	39～63
		保留変化：緑	64～83
		保留変化：赤	84～99
		保留変化：虹	－

【図１６３１】



（ａ）

222

通常時短カーソル移動テーブル222ScJ1

カーソル位置Ａカウンタ 223SaJ	カーソル位置Ｂカウンタ 223SbJ	カーソル位置Ａ演出態様	カーソル位置Ｂ演出態様	カーソル移動時間値（ms）
0	0	魚群あり	魚群	50
	1		赤魚群	50
1	0	保留あり	通常時と時短時	1000
	1		確変時	1000
2	0	先読みあり	－	1000
3	0	変動チャンス	－	1000
4	0	決定	－	1000

（ｂ）

222

確変カーソル移動テーブル222ScJ2

カーソル位置Ａカウンタ 223SaJ	カーソル位置Ｂカウンタ 223SbJ	カーソル位置Ａ演出態様	カーソル位置Ｂ演出態様	カーソル移動時間値（ms）
0	0	魚群あり	魚群	1000
	1		赤魚群	1000
1	0	保留あり	通常時と時短時	500
	1		確変時	500
2	0	先読みあり	－	500
3	0	変動チャンス	－	600
4	0	決定	－	1000

（ｃ）

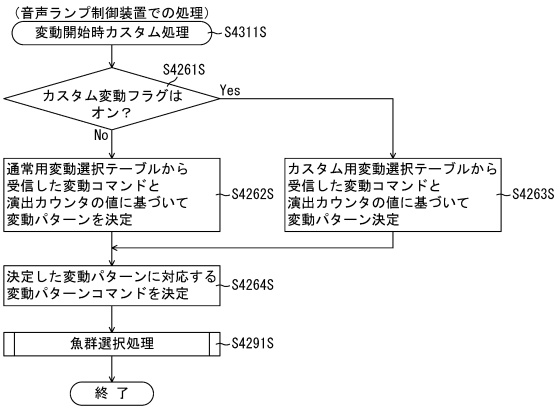
【図１６３２】

222

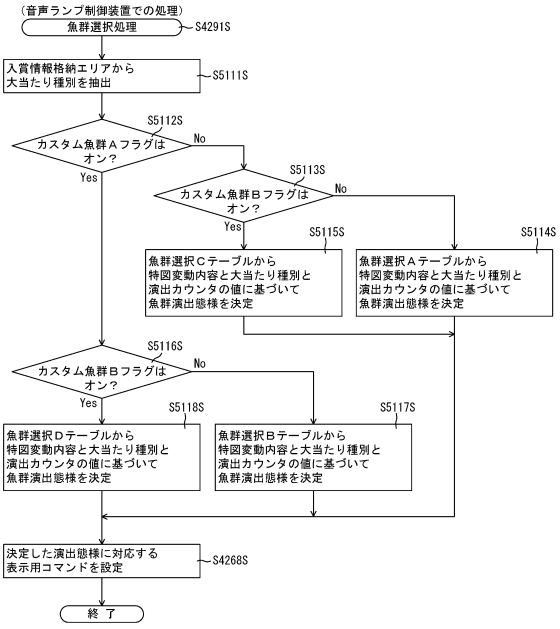
カーソル加算テーブル222SdJ

カーソル位置演出態様	カーソル位置Ａカウンタ223SaJ	カーソル位置Ｂカウンタ223SbJ	カーソル加算カウンタ値223SJB								
			0		1		2		3		
			カーソル位置Ａ加算後の値	カーソル位置Ｂ加算後の値	カーソル位置Ａ加算後の値	カーソル位置Ｂ加算後の値	カーソル位置Ａ加算後の値	カーソル位置Ｂ加算後の値	カーソル位置Ａ加算後の値	カーソル位置Ｂ加算後の値
魚群あり・魚群	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1
魚群あり・赤魚群	0	1	0	1	1	0	1	1	2	0
保留変化あり・通常時と時短時	1	0	1	0	1	1	2	0	3	0
保留変化あり・確変時	1	1	1	1	2	0	3	0	4	0
先読みあり	2	0	2	0	3	0	4	0	0	0
変動チャンス	3	0	3	0	4	0	0	0	0	1
決定	4	0	4	0	0	0	0	1	1	1

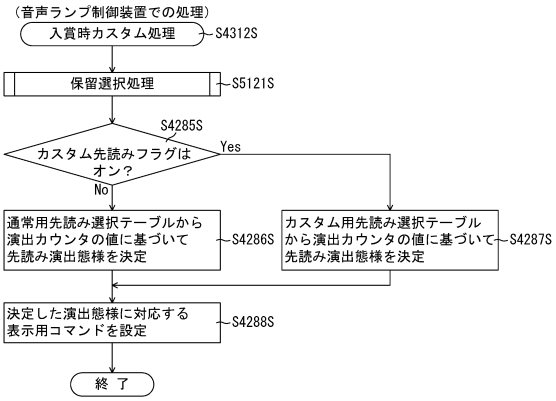
【図１６３３】



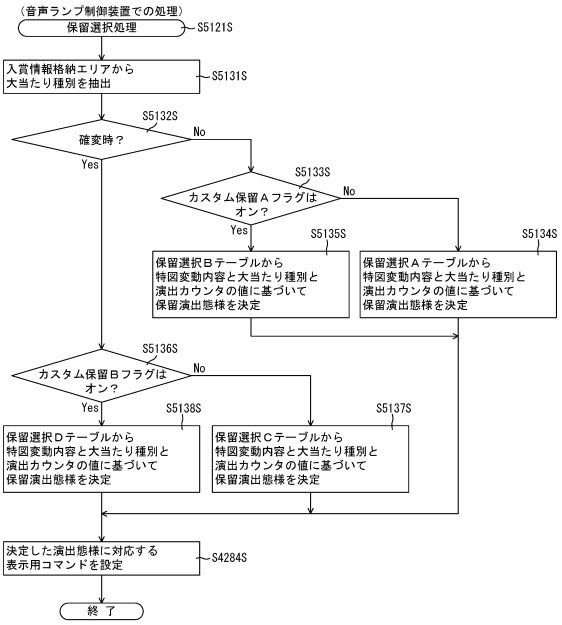
【図１６３４】



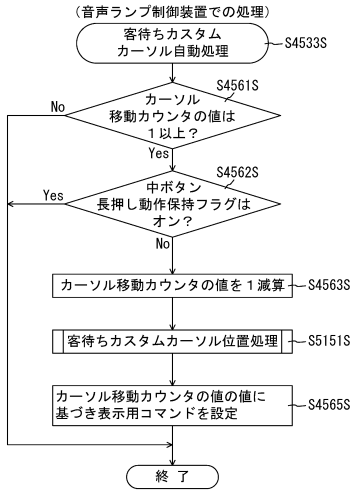
【図１６３５】



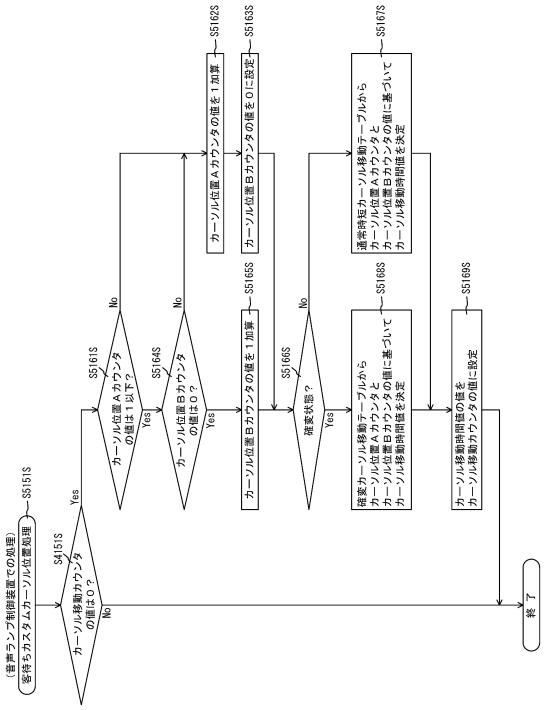
【図１６３６】



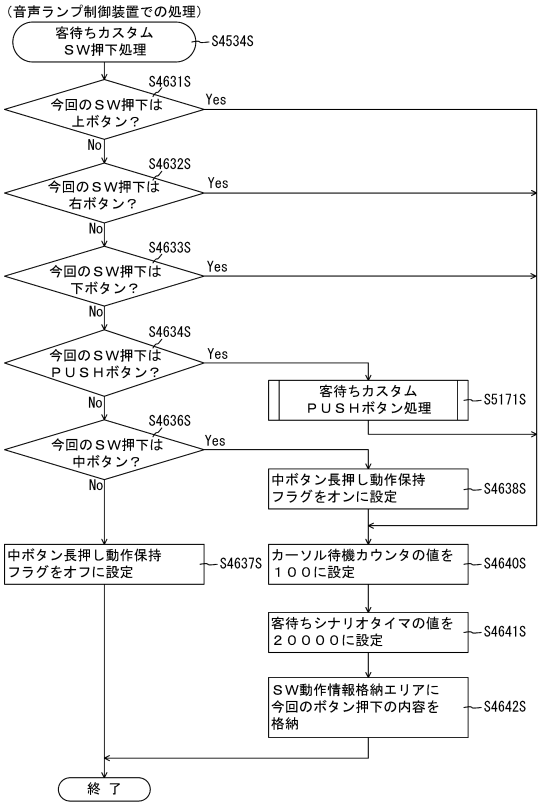
【図１６３７】



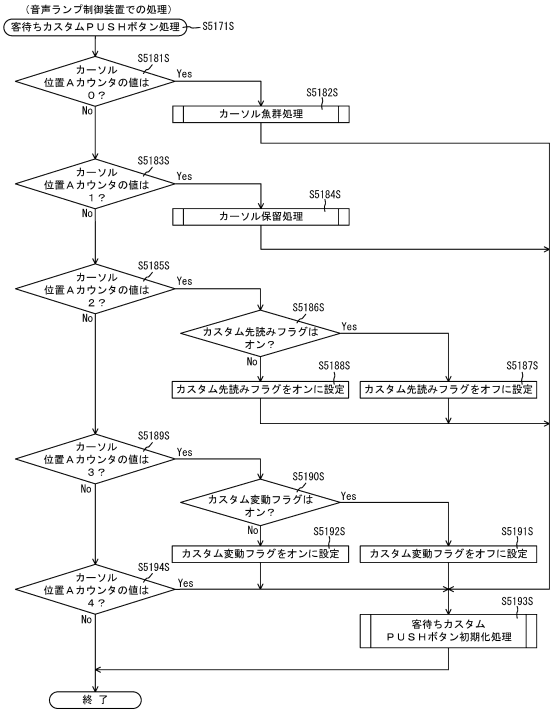
【図１６３８】



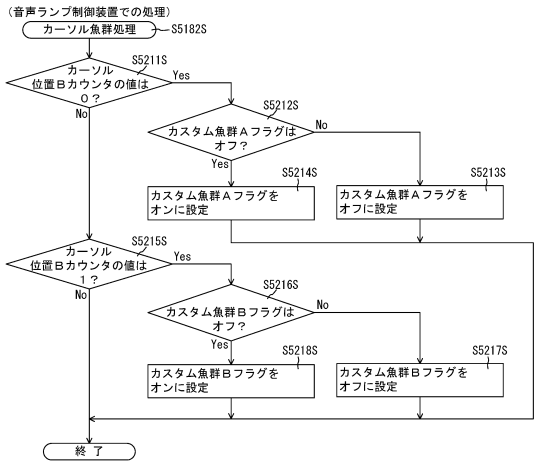
【図１６３９】



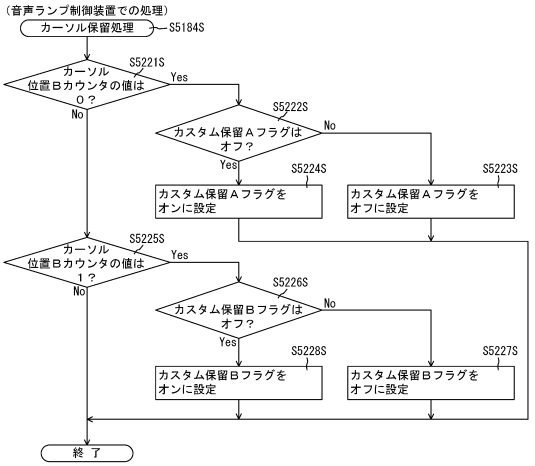
【図１６４０】



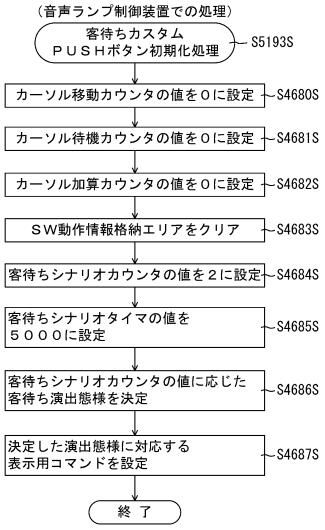
【図１６４１】



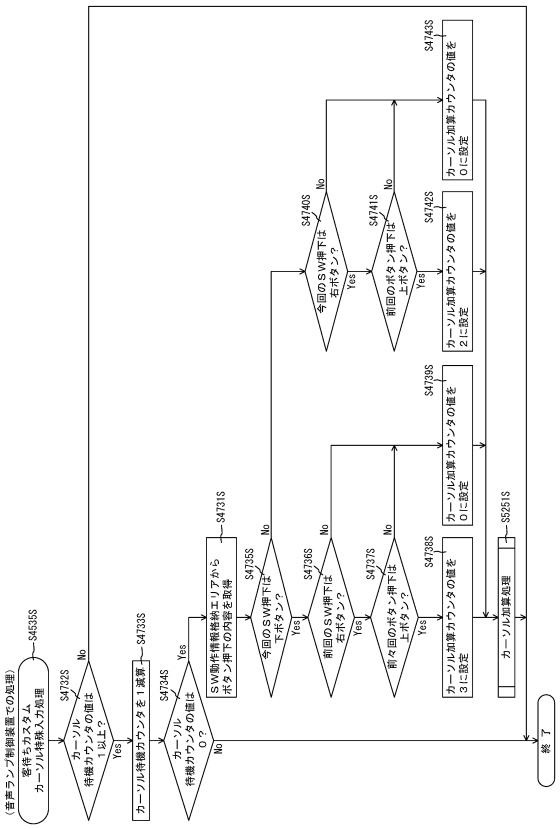
【図１６４２】



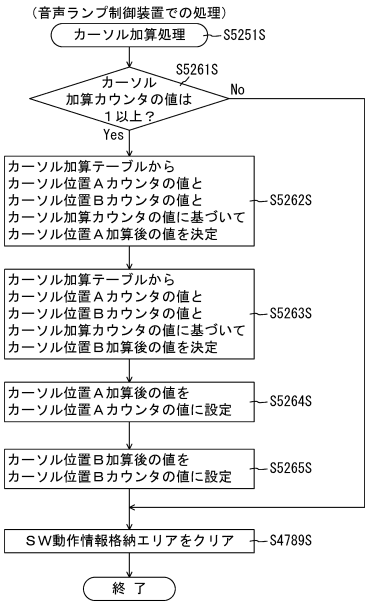
【図１６４３】



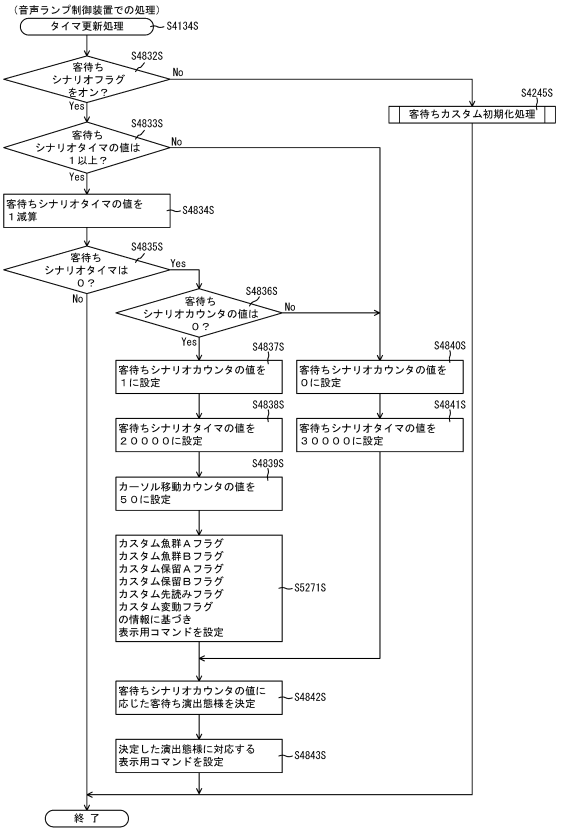
【図１６４４】



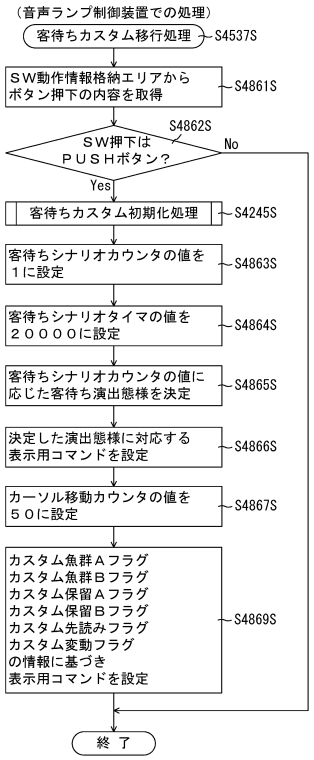
【図１６４５】



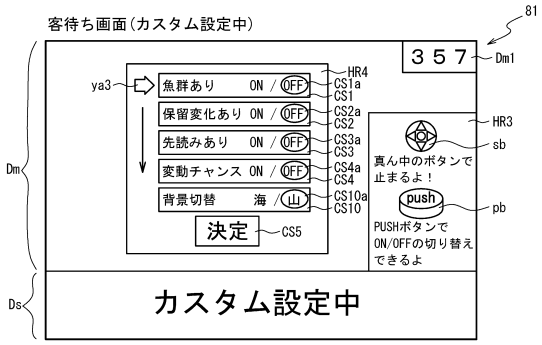
【図１６４６】



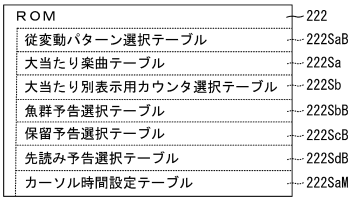
【図１６４７】



【図１６４８】



【図１６４９】

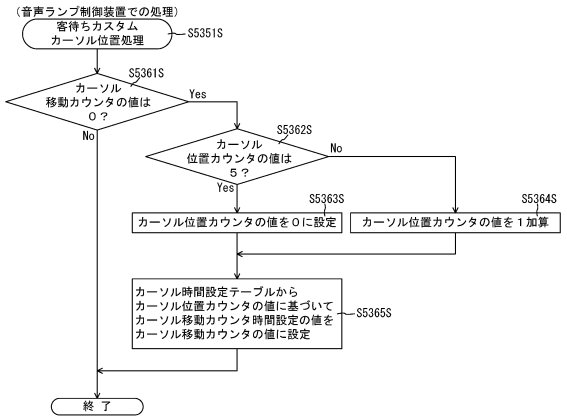


【図１６５０】

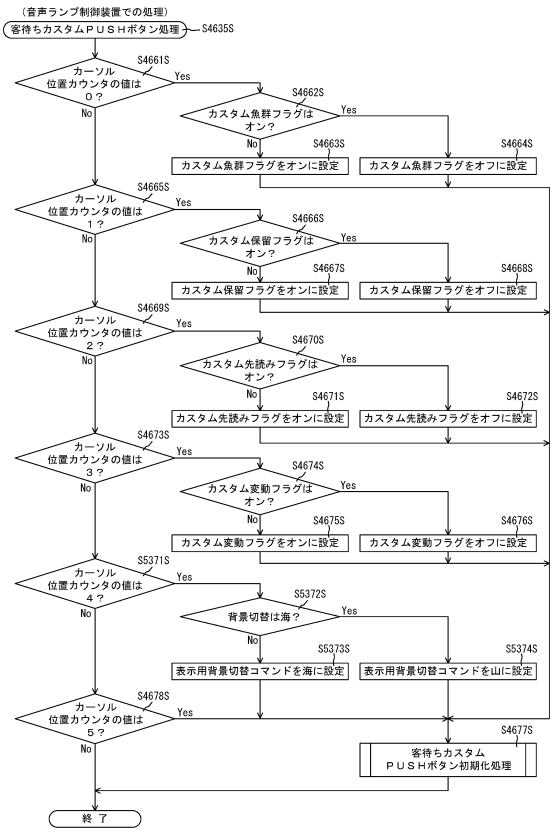
カーソル時間設定テーブル222SaM

カーソル位置演出態様	カーソル位置カウンタ223SgB	カーソル移動カウンタ時間設定(ms)
魚群あり	0	50
保留変化あり	1	1000
先読みあり	2	1000
変動チャンス	3	1000
背景切替	4	1000
決定	5	3000

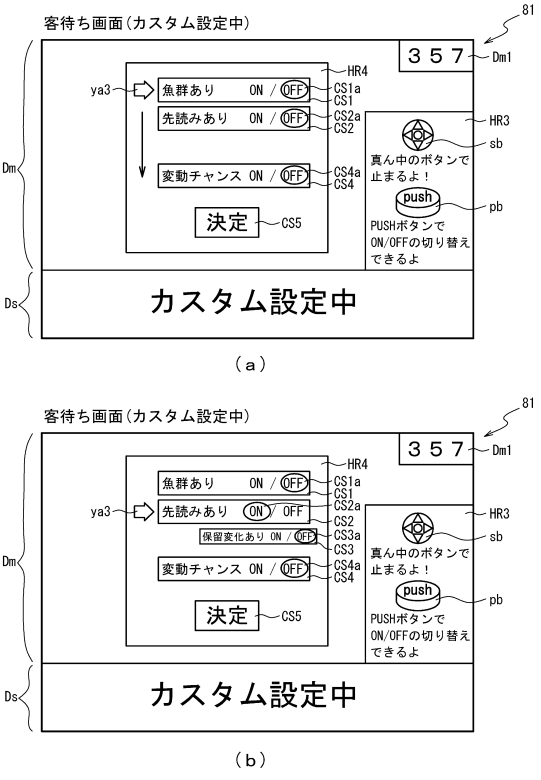
【図１６５１】



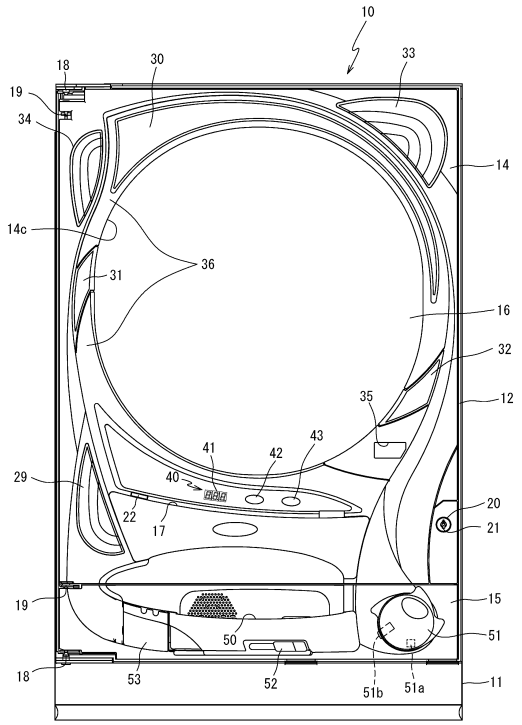
【図１６５２】



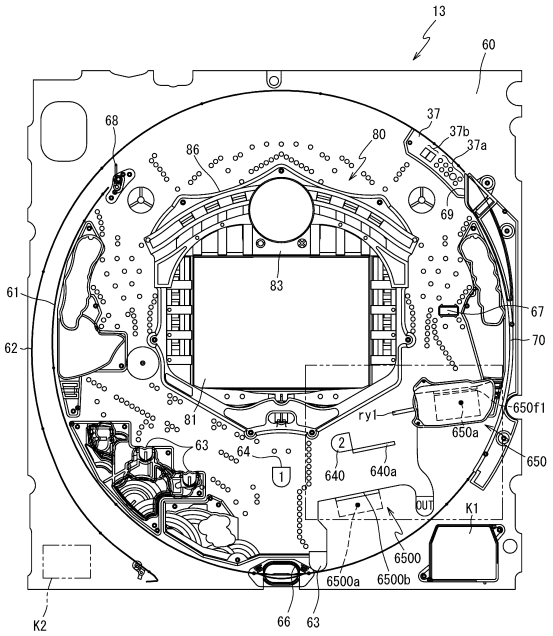
【図１６５３】



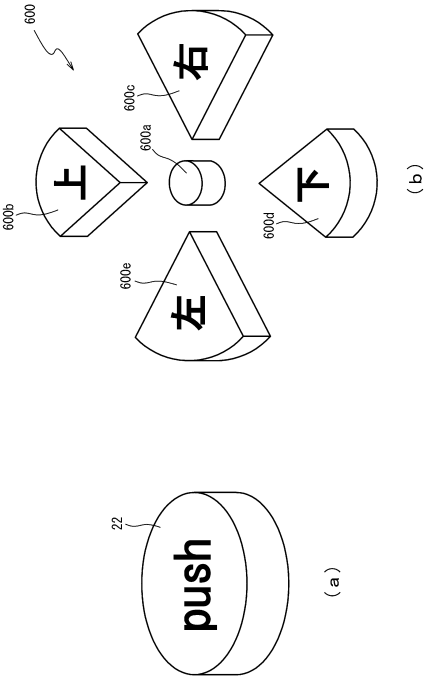
【図１６５４】



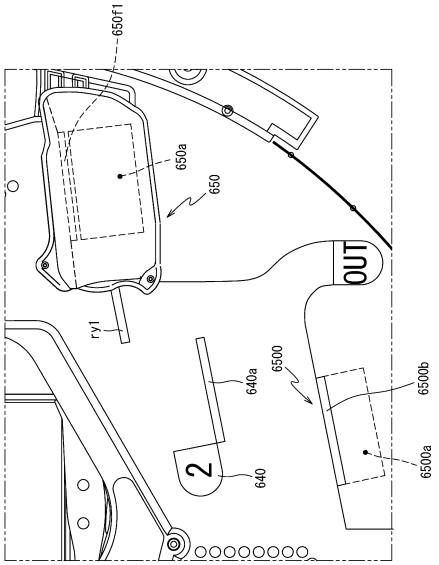
【図１６５５】



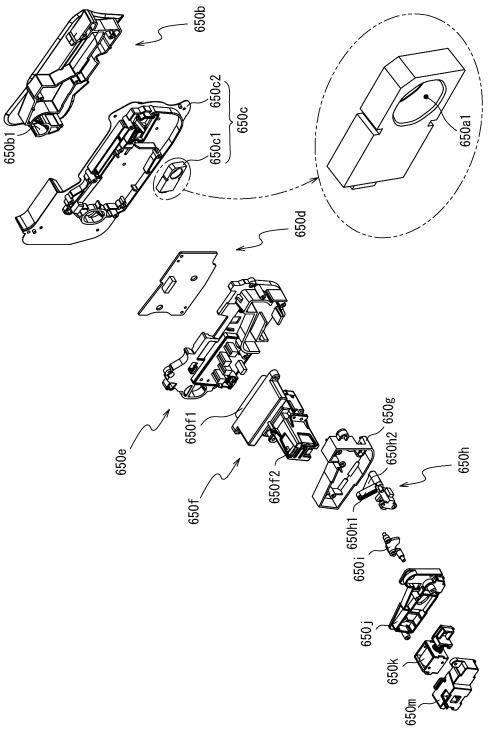
【図１６５６】



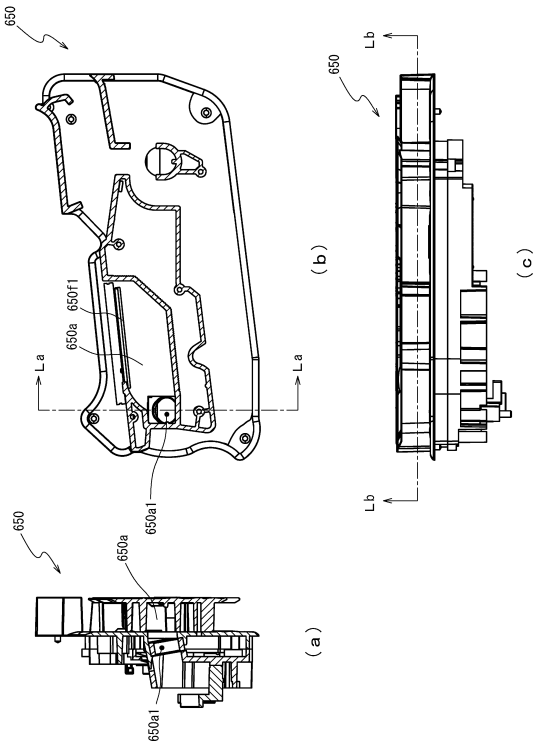
【図１６５７】



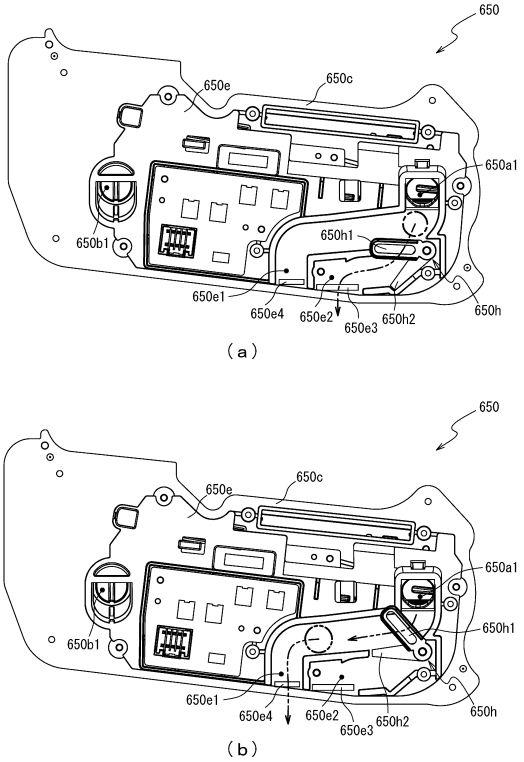
【図１６５８】



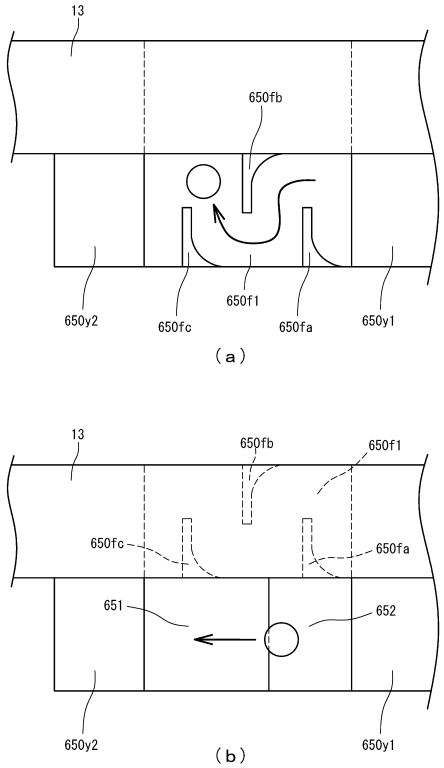
【図１６５９】



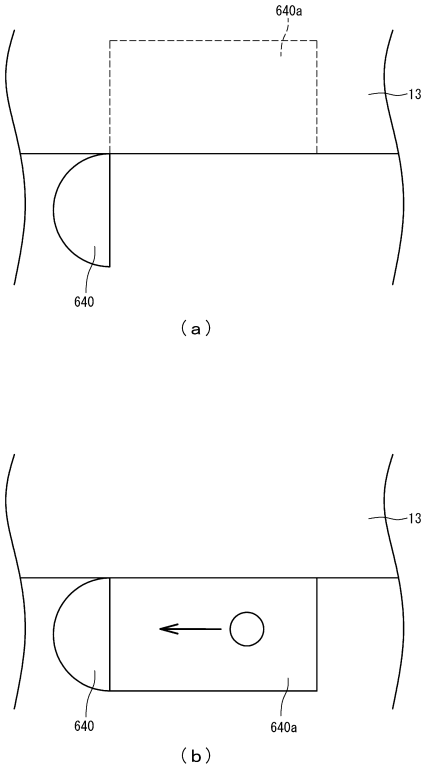
【図１６６０】



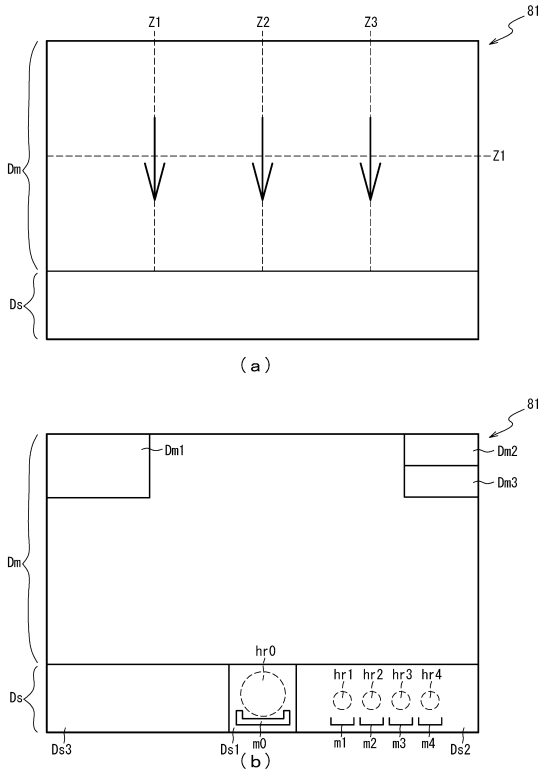
【図１６６１】



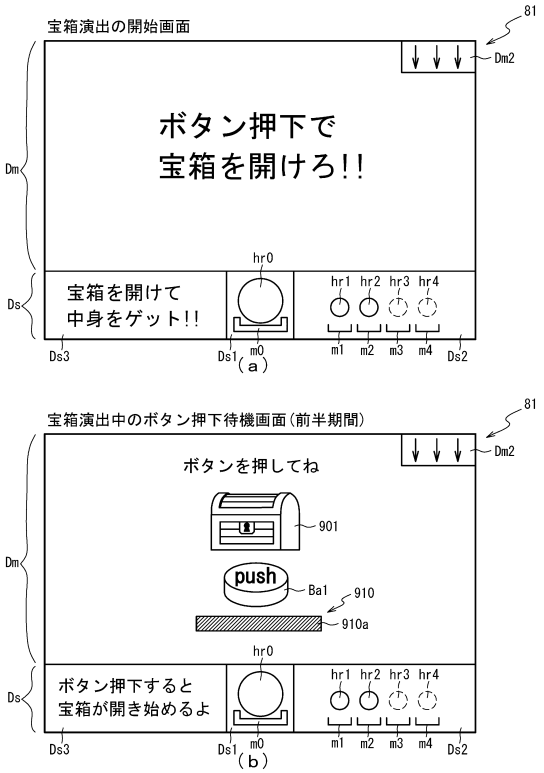
【図１６６２】



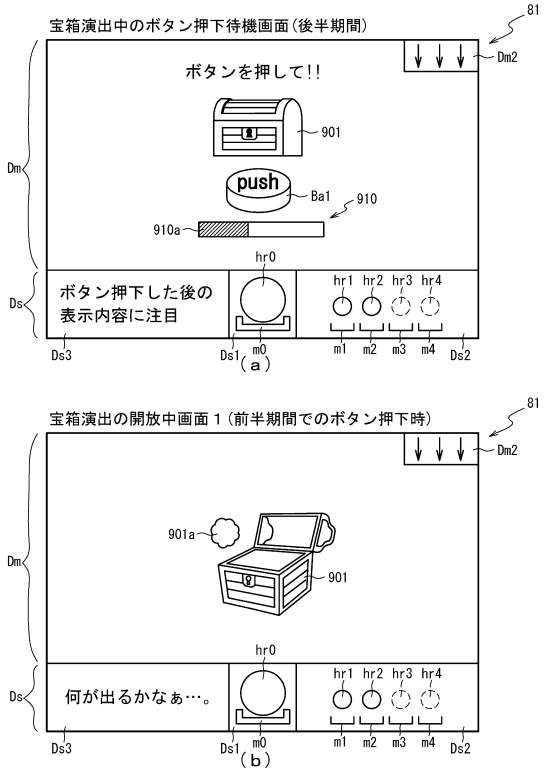
【図１６６３】



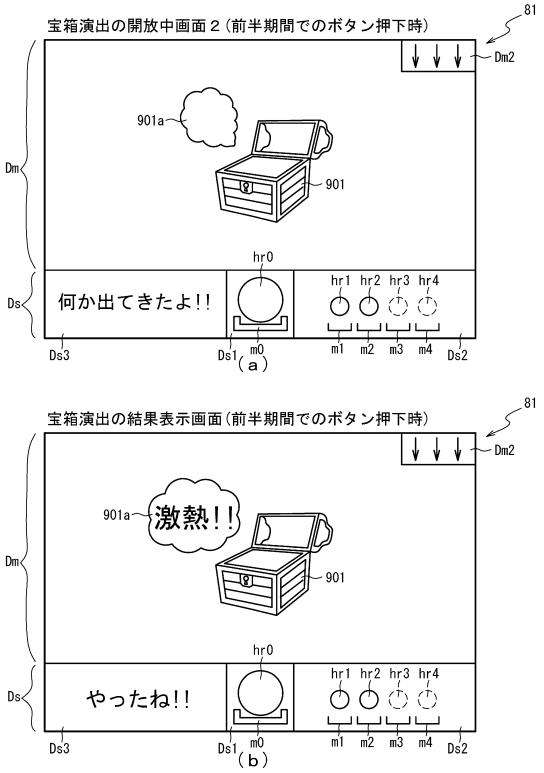
【図１６６４】



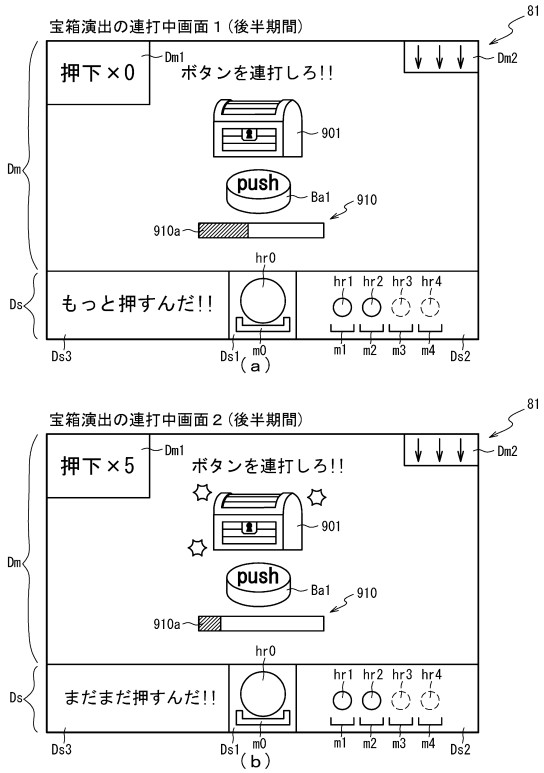
【図１６６５】



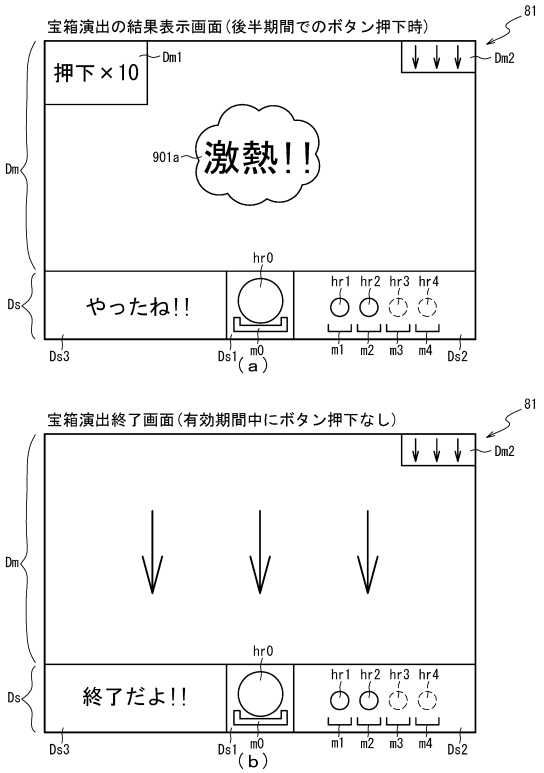
【図１６６６】



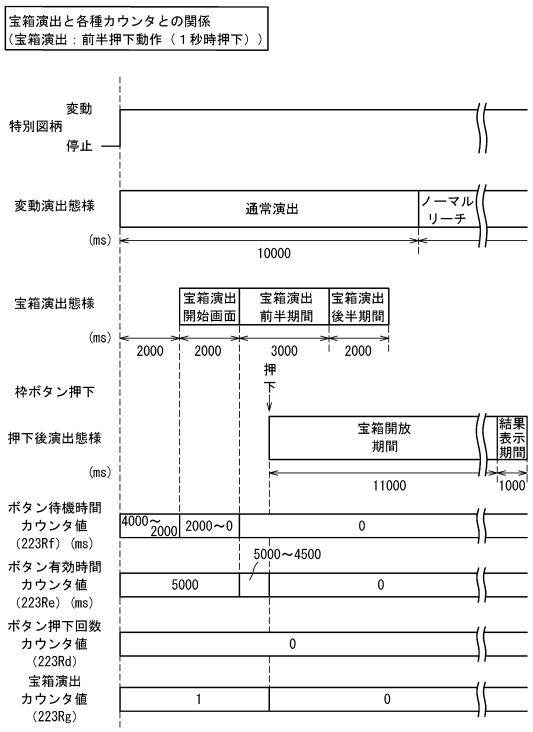
【図１６６７】



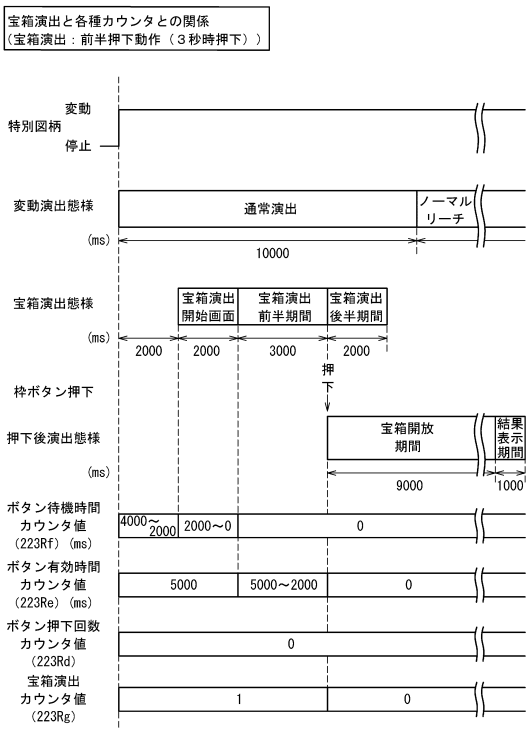
【図１６６８】



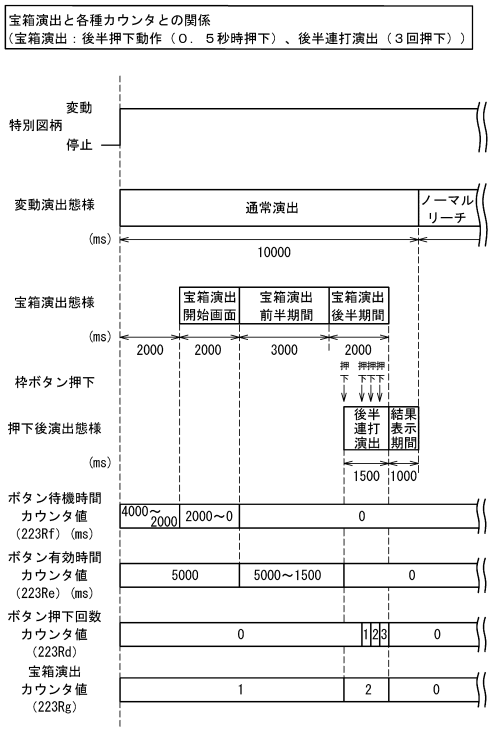
【図１６６９】



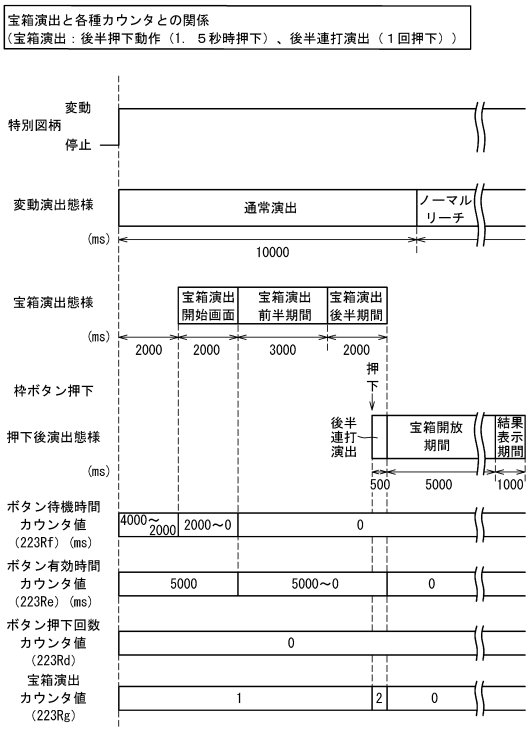
【図１６７０】



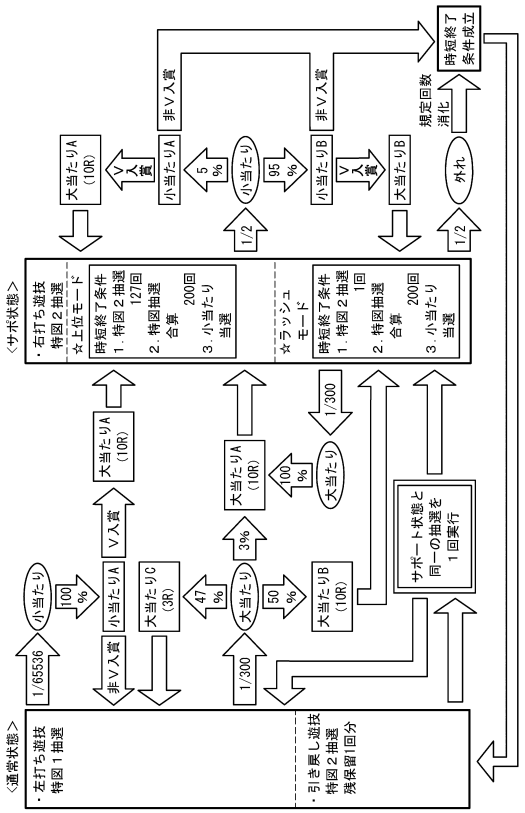
【図１６７１】



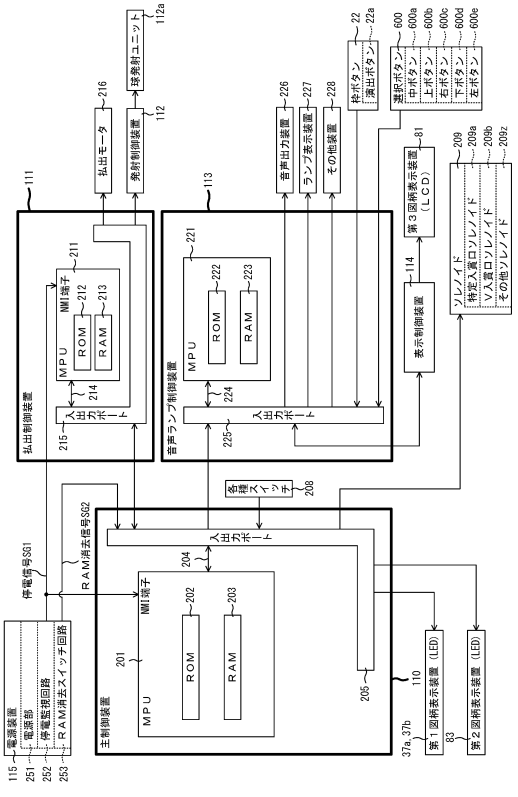
【図１６７２】



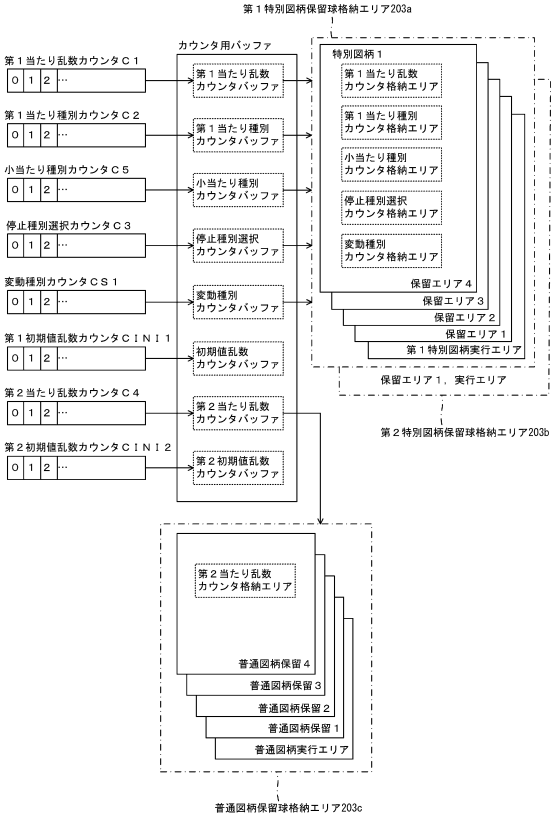
【図１６７３】



【図１６７４】



【図１６７５】



【図１６７６】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Ra
大当たり種別選択テーブル	202Rb
第２当たり乱数テーブル	202Rc
変動パターン選択テーブル	202Rd
時短付与テーブル	202Re
小当たり種別選択テーブル	202Rf

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203Ra
小当たり開始フラグ	203Rb
小当たり中フラグ	203Rc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203Rd
Ｖフラグ	203Re
Ｖ通過フラグ	203Rf
小当たりカウンタ	203Rg
特図２カウンタ	203Rh
その他メモリエリア	203z

【図１６７７】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202Ra
特別図柄１乱数テーブル	202Ra1
特別図柄２乱数テーブル	202Ra2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202Ra1

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	65535

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202Ra2

判定値	第１当たり乱数カウンタ値Ｃ１（0～65535）
大当たり判定値	0～207
小当たり判定値	32768～65535

【図１６７８】

202

大当たり種別選択テーブル202Rb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２（0～99）
特図１	大当たりＡ（10R時短127回大当たり）	0～2
	大当たりＢ（10R時短1回大当たり）	3～52
	大当たりＣ（3R通常大当たり）	53～99
特図２	大当たりＡ（10R時短127回大当たり）	0～4
	大当たりＢ（10R時短1回大当たり）	5～99

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202Rc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタ値Ｃ４（0～299）
共通	0～279

（ｂ）

【図１６７９】

202

時短付与テーブル202Re

大当たり種別	時短付与内容（回数）		
	時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203Rg	特図２カウンタ 203Rh
大当たりＡ（10R）	200	1	127
大当たりＢ（10R）	200	1	1

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202Rf

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 ＣＳ（0～99）
特図１	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～99
特図２	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＡ）	0～4
	小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＢ）	5～99

（ｂ）

【図１６８０】

変動パターン選択テーブル	202Rd
通常用変動パターンテーブル	202Rd1
第１時短用変動パターンテーブル	202Rd2
第２時短用変動パターンテーブル	202Rd3

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202Rd1

特別図柄種別	状態移行後の変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	外れ（10秒）	0～139
			ガセ外れ（20秒）	140～149
			ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
			スーパーリーチ（80秒）	180～198
		大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
			スーパーリーチ（80秒）	30～189
			スペシャルリーチ（140秒）	190～198
		小当たり	長小当たり（140秒）	0～198
特図２	１回目	外れ	引き戻し外れ（19秒）	0～198
		大当たり小当たり	引き戻し当たり（20秒）	0～198

（ｂ）

【図１６８１】

202

第１時短用変動パターンテーブル202Rd2

図柄種別	状態移行後変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
		大当たり小当たり	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	１回	外れ	外れ（20秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（2秒）	0～99
			小当たり（20秒）	100～198
		大当たり	短大当たり（2秒）	0～49
			大当たり（20秒）	50～198

（ａ）

202

第２時短用変動パターンテーブル202Rd3

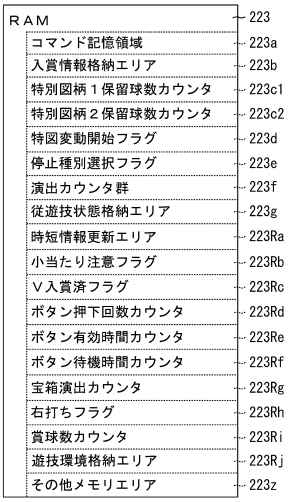
図柄種別	状態移行後変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
		大当たり小当たり	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	１回	外れ	超短外れ（0.5秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（0.5秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（0.5秒）	0～198

（ｂ）

【図１６８２】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
宝箱演出結果選択テーブル	222Ra
宝箱演出前半押下時選択テーブル	222Rb
宝箱演出後半押下時選択テーブル	222Rc

【図１６８３】



【図１６８４】

222

宝箱演出結果選択テーブル222Ra

特図抽選結果	変動パターン	演出カウンタ群 223f(0～99)	宝箱結果 演出態様
外れ	外れ(10秒)	0～89	演出なし
		90～99	チャンス？
		－	リーチ！
		－	ＳＰリーチ
		－	激熱！
	ガセ外れ(20秒)	0～79	演出なし
		80～99	チャンス？
		－	リーチ！
		－	ＳＰリーチ
		－	激熱！
	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0～69	演出なし
		70～79	チャンス？
		80～99	リーチ！
		－	ＳＰリーチ
		－	激熱！
	スーパーリーチ (80秒)	0～39	演出なし
		40～49	チャンス？
		50～59	リーチ！
		60～79	ＳＰリーチ
		80～99	激熱！
大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0～49	演出なし
		50～69	チャンス？
		70～89	リーチ！
		－	ＳＰリーチ
		90～99	激熱！
	スーパーリーチ (80秒)	0～29	演出なし
		30～39	チャンス？
		40～49	リーチ！
		50～79	ＳＰリーチ
		80～99	激熱！
	スペシャルリーチ (140秒)	0～19	演出なし
		20～29	チャンス？
		30～49	リーチ！
		50～79	ＳＰリーチ
		80～99	激熱！
小当たり	長小当たり (140秒)	0～19	演出なし
		20～29	チャンス？
		30～49	リーチ！
		50～79	ＳＰリーチ
		80～99	激熱！

【図１６８５】

222

宝箱演出前半押下時選択テーブル222Rb

演出カウンタ群 223f (0～99)	前半結果 表示秒数 (ms)
0～24	10000
25～49	11000
50～74	12000
75～99	15000

（ａ）

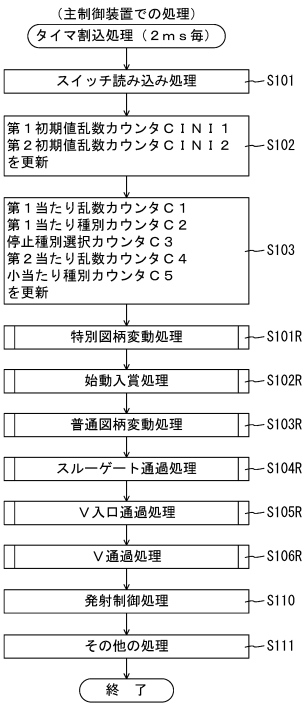
222

宝箱演出後半押下時選択テーブル222Rc

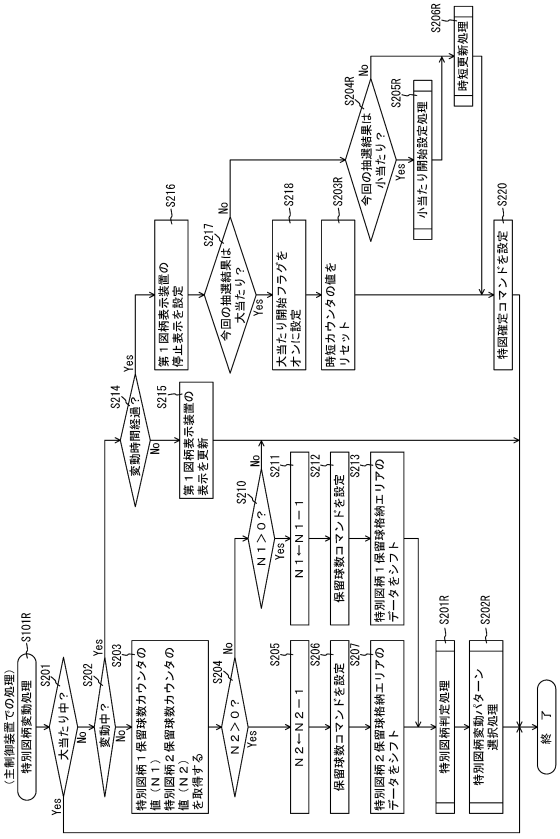
ボタン押下回数カウンタ223Rd	演出カウンタ群 223f (0～99)	後半結果 表示秒数 (ms)
0	－	1000
	－	2000
	－	3000
	0～99	5000
1	0～39	1000
	40～59	2000
	60～79	3000
	80～99	5000
2	0～49	1000
	50～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
3	0～59	1000
	60～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
4	0～69	1000
	70～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
5～	0～96	1000
	97	2000
	98	3000
	99	5000

（ｂ）

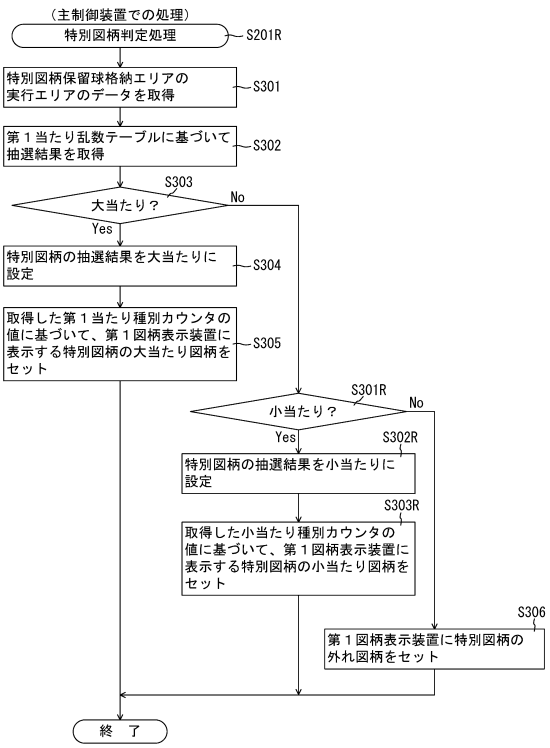
【図１６８６】



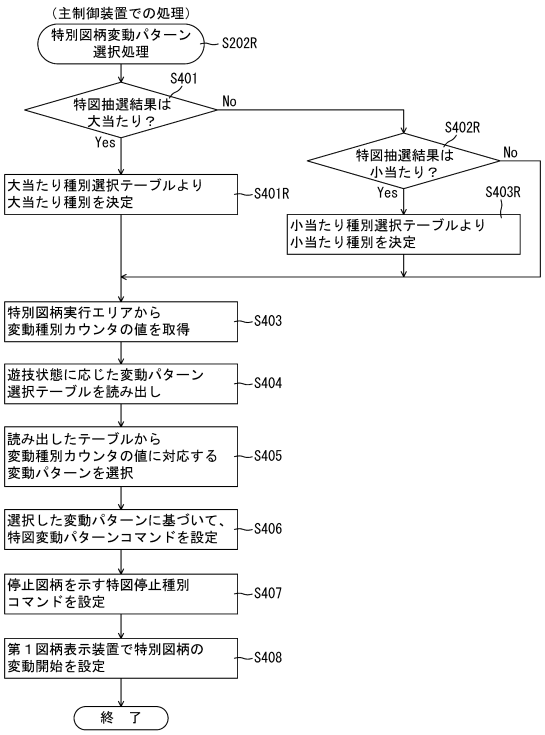
【図１６８７】



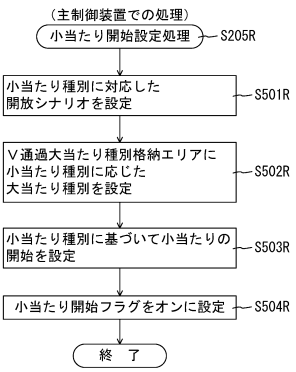
【図１６８８】



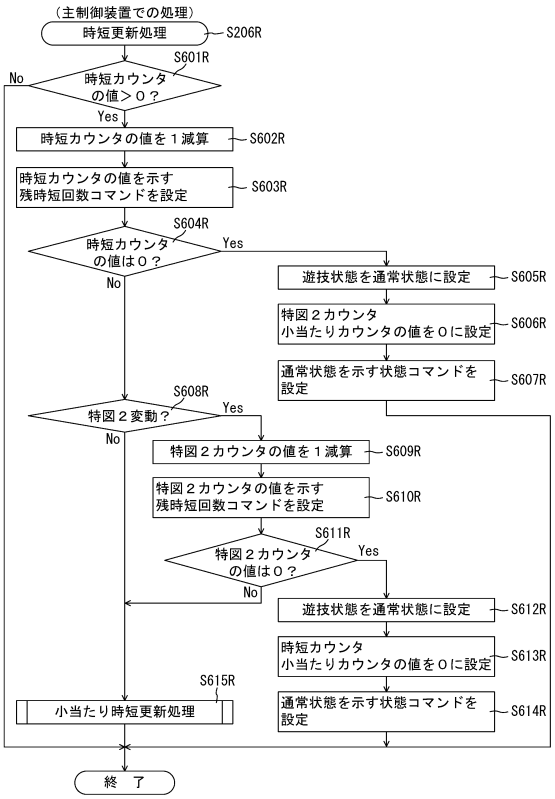
【図１６８９】



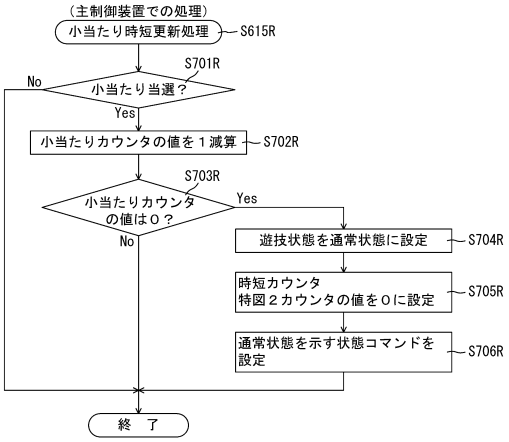
【図１６９０】



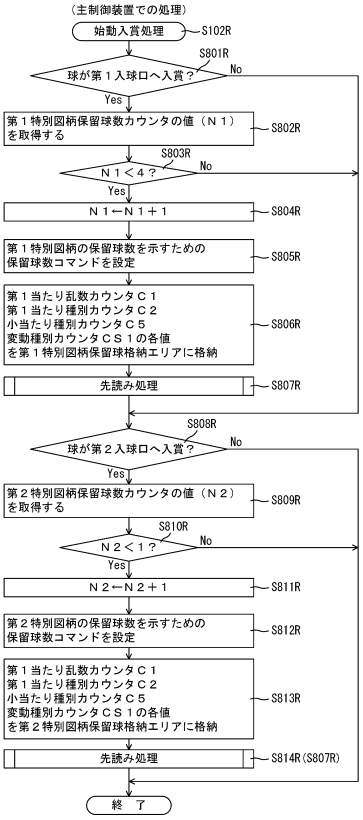
【図１６９１】



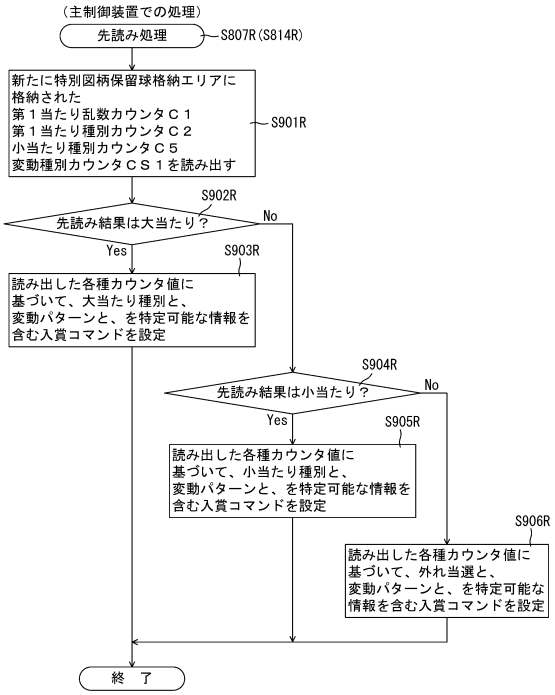
【図１６９２】



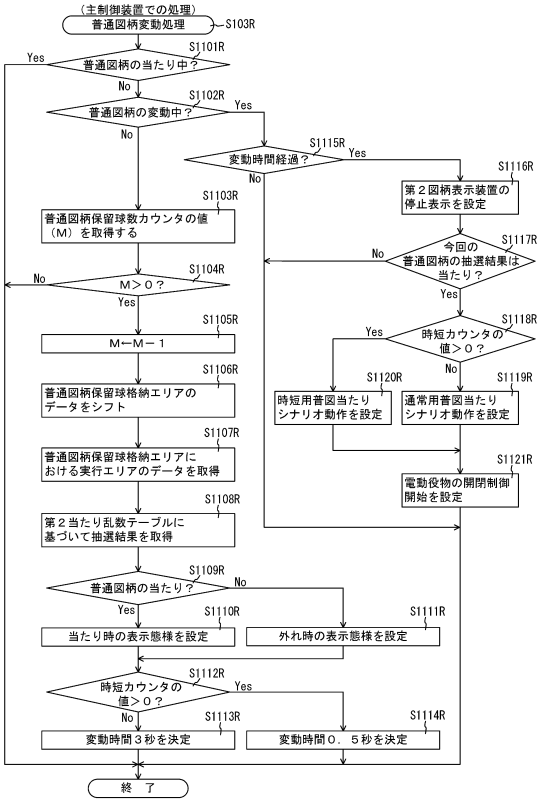
【図１６９３】



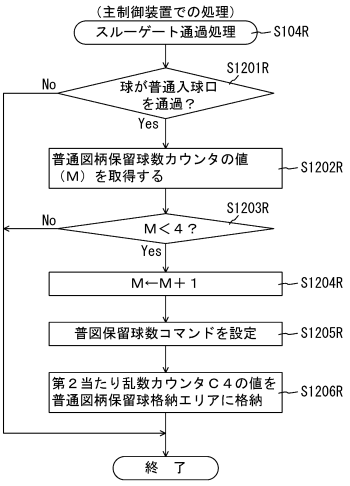
【図１６９４】



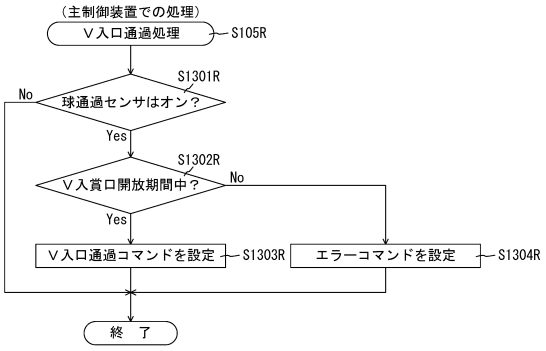
【図１６９５】



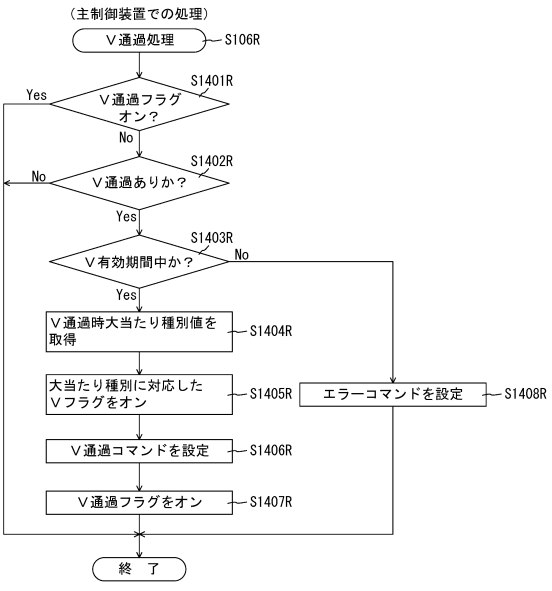
【図１６９６】



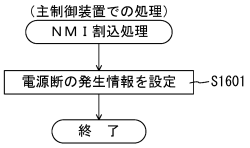
【図１６９７】



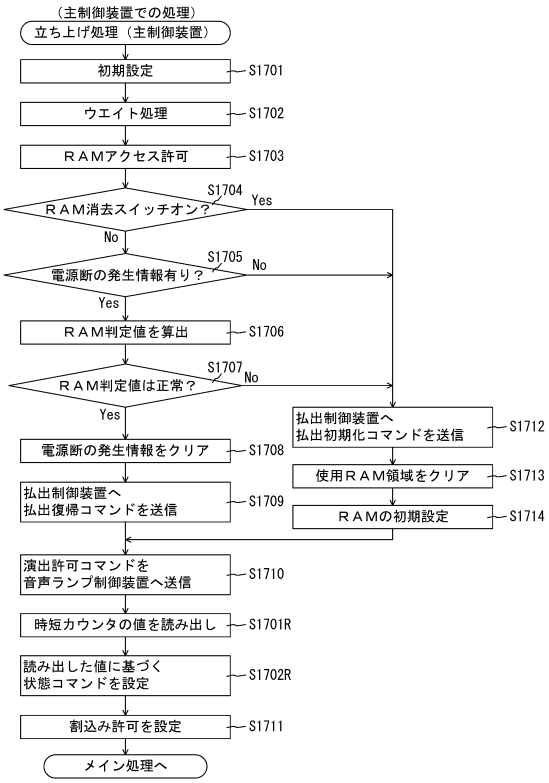
【図１６９８】



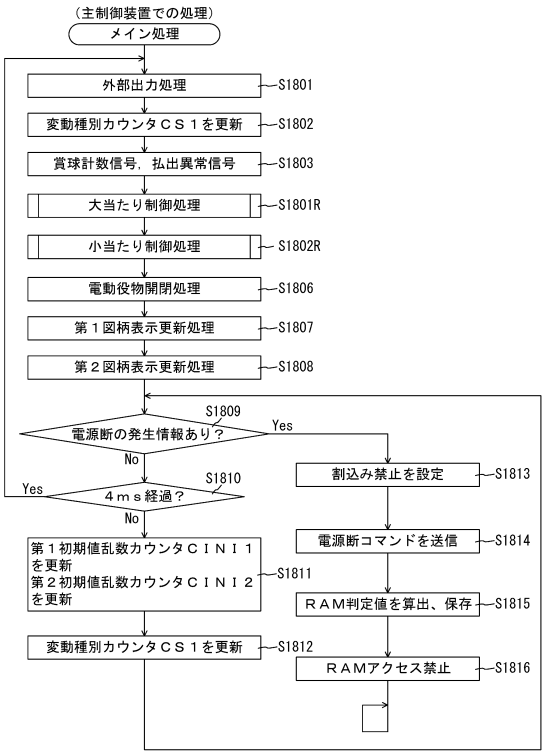
【図１６９９】



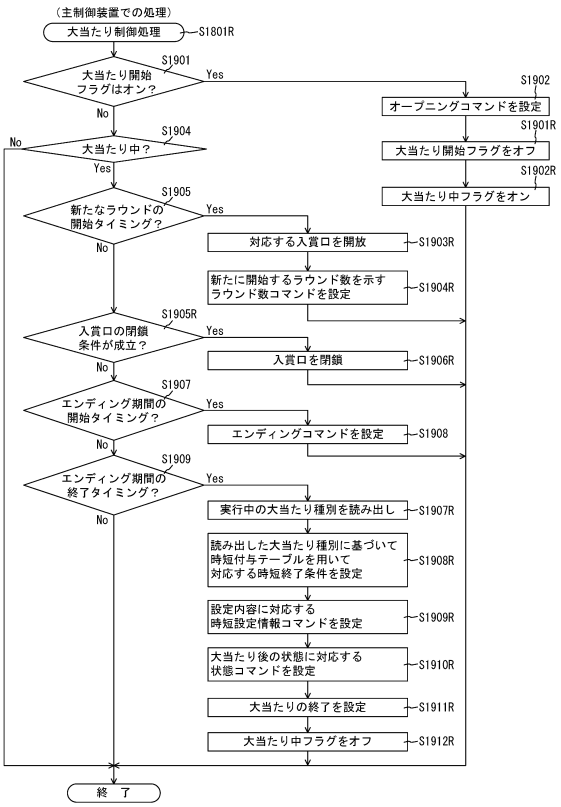
【図１７００】



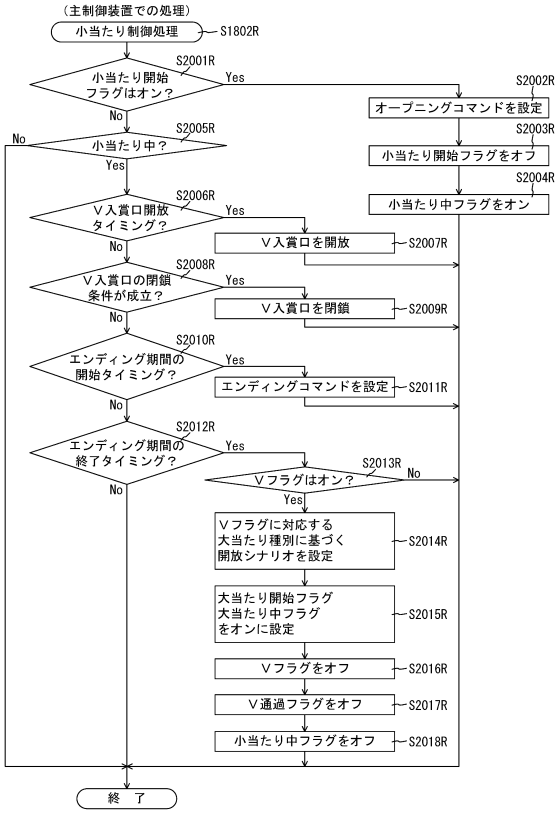
【図１７０１】



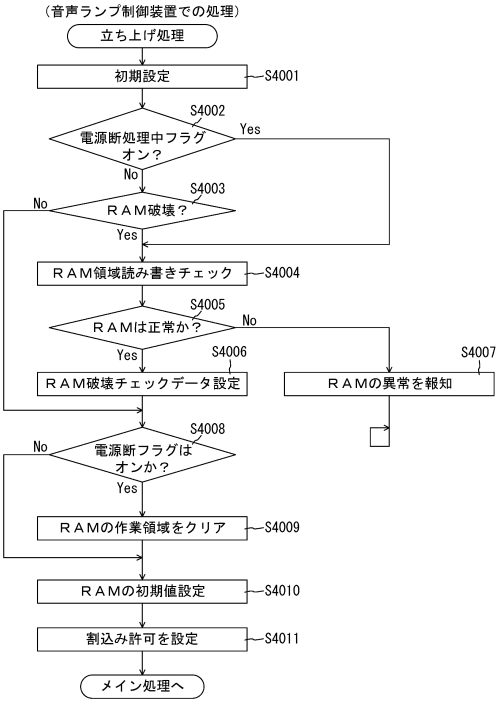
【図１７０２】



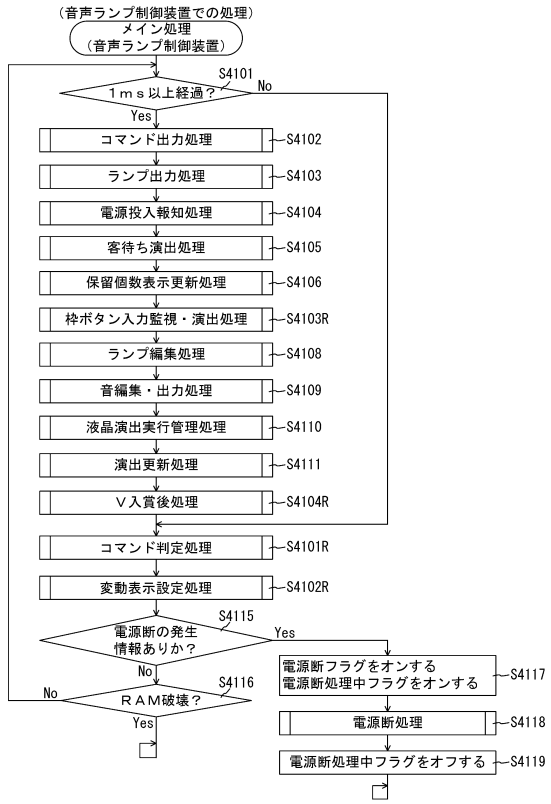
【図１７０３】



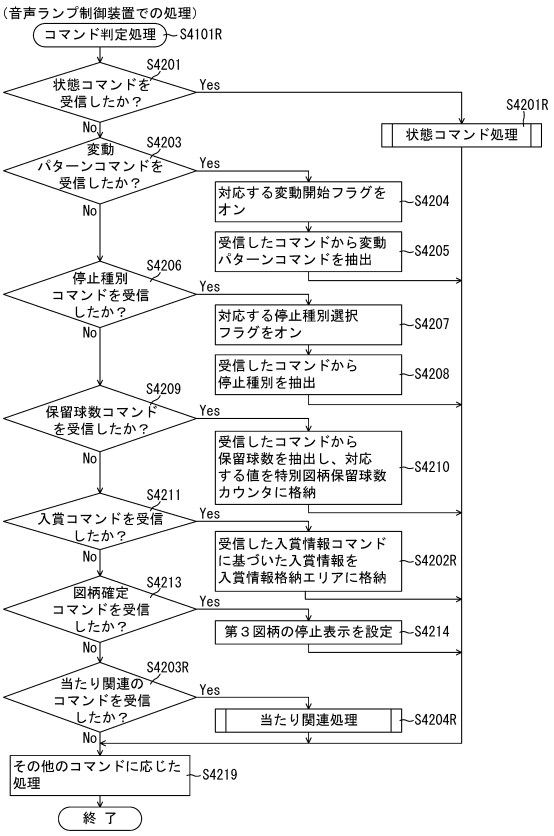
【図１７０４】



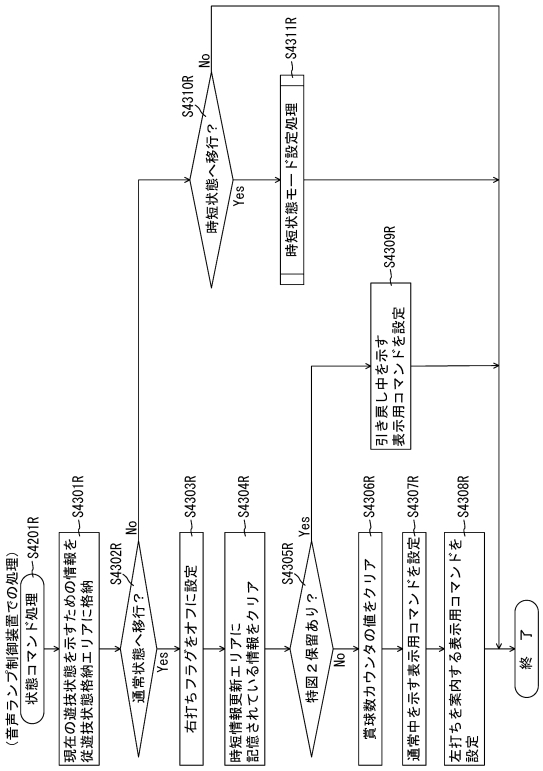
【図１７０５】



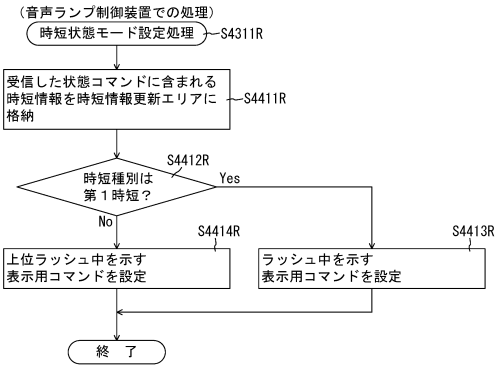
【図１７０６】



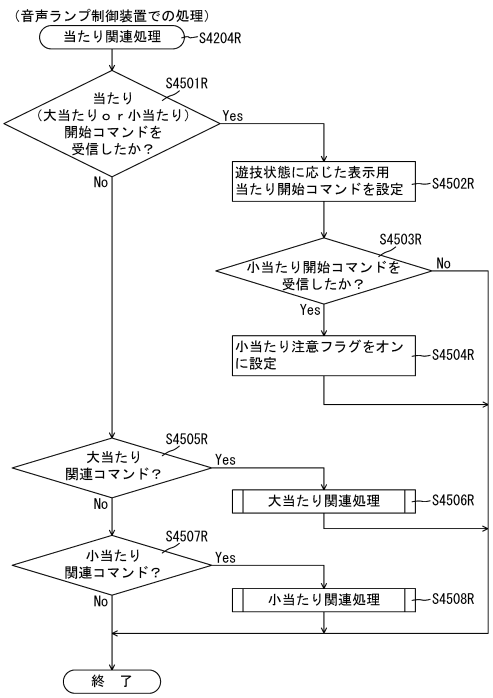
【図１７０７】



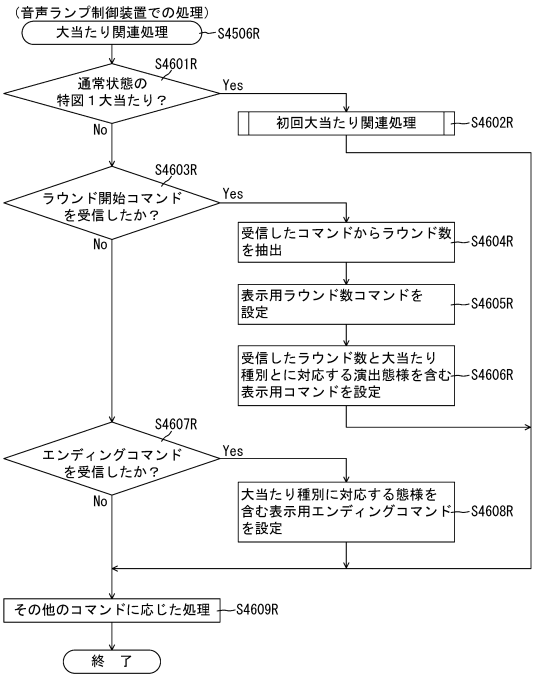
【図１７０８】



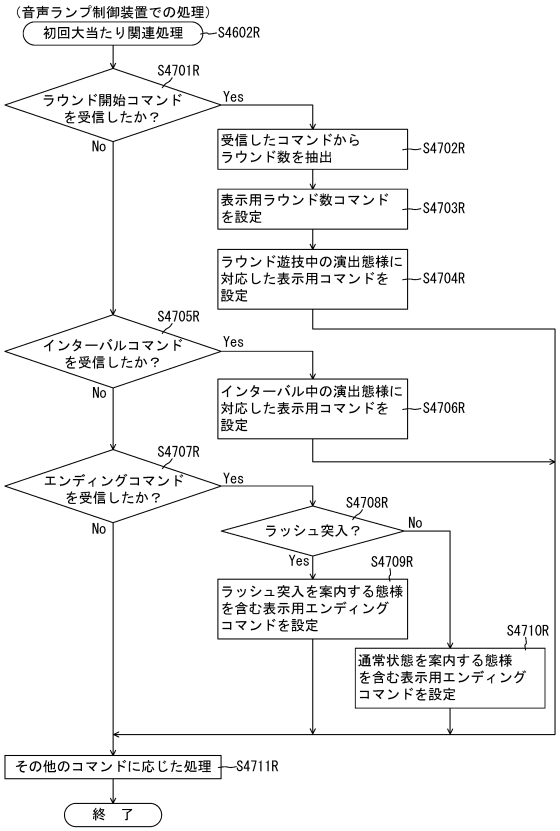
【図１７０９】



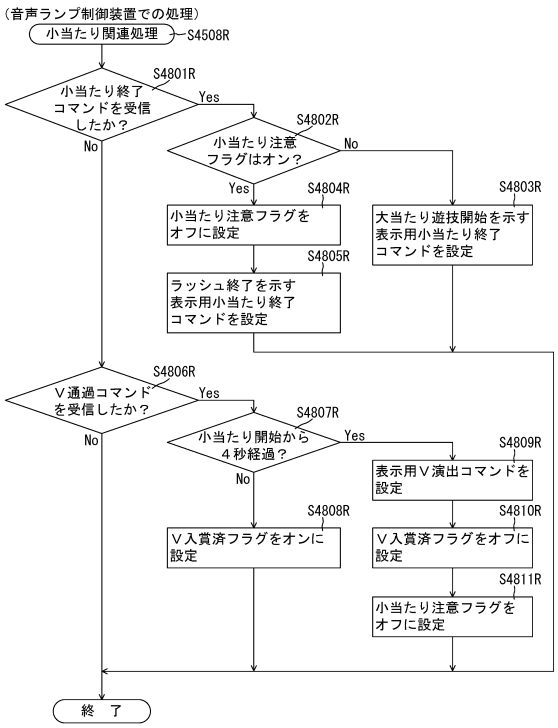
【図１７１０】



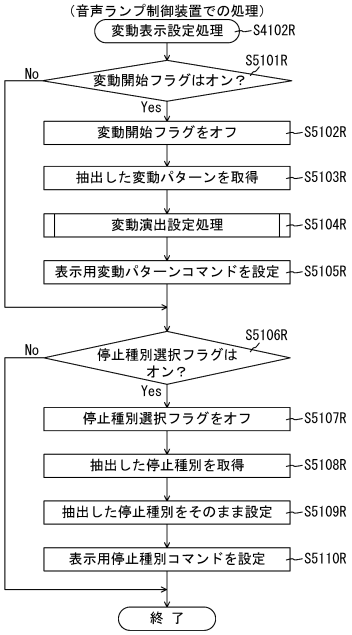
【図１７１１】



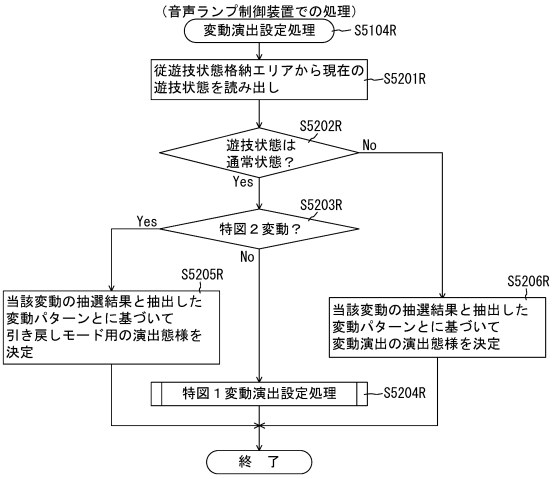
【図１７１２】



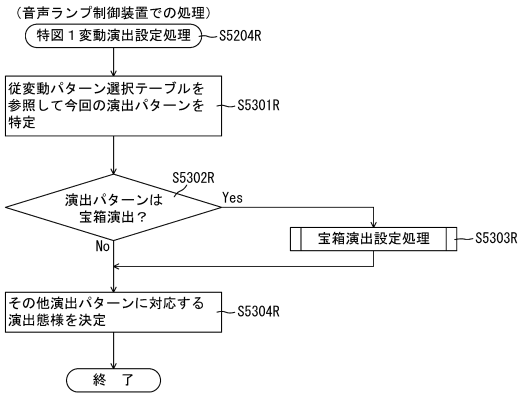
【図１７１３】



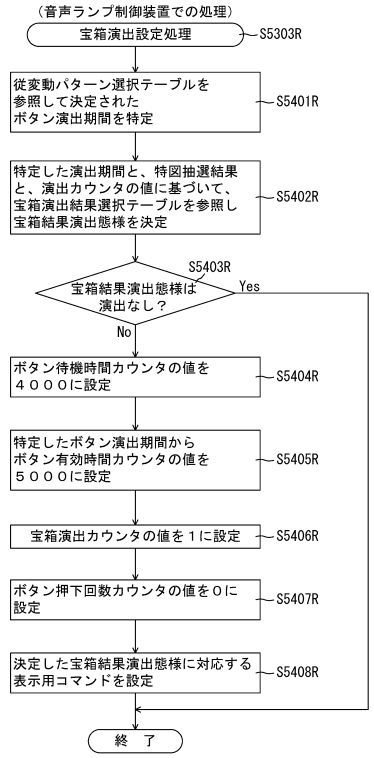
【図１７１４】



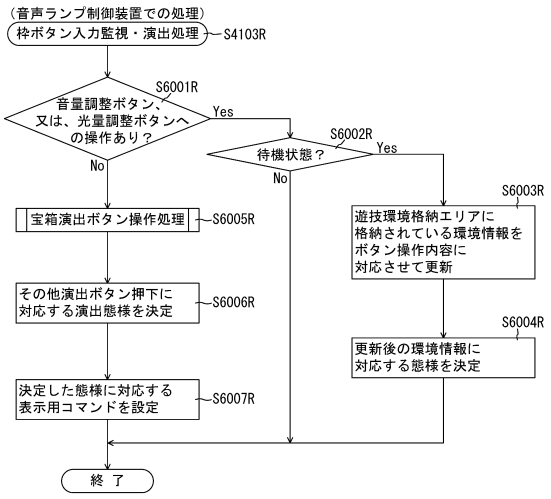
【図１７１５】



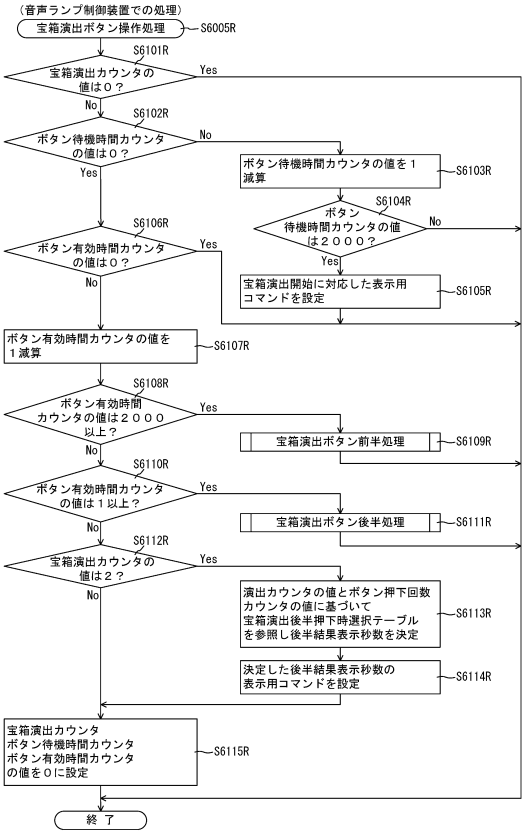
【図１７１６】



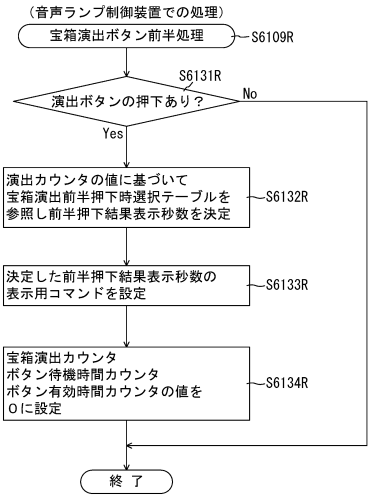
【図１７１７】



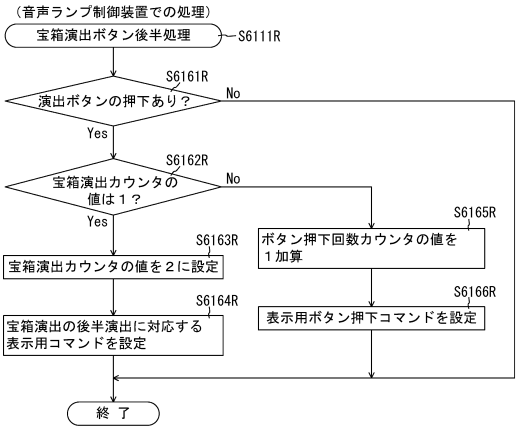
【図１７１８】



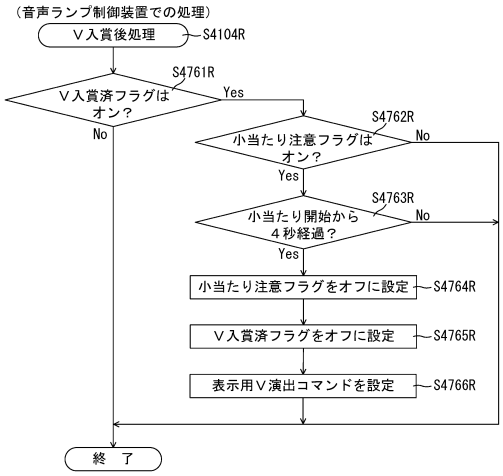
【図１７１９】



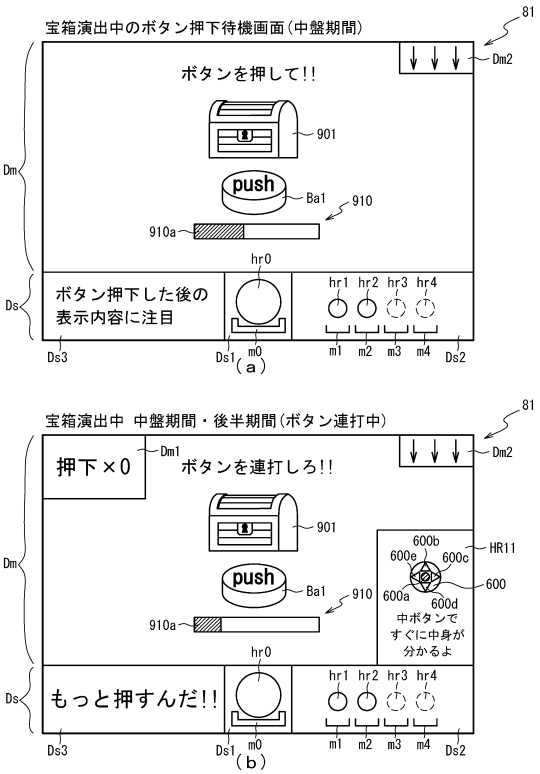
【図１７２０】



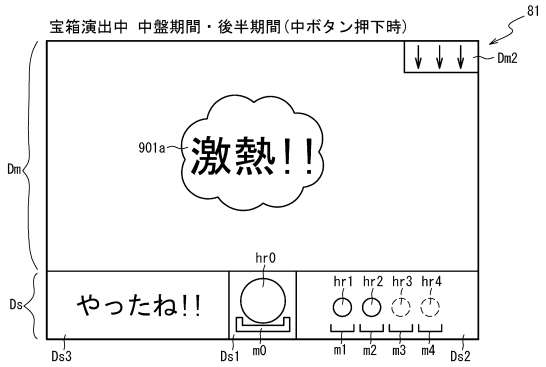
【図１７２１】



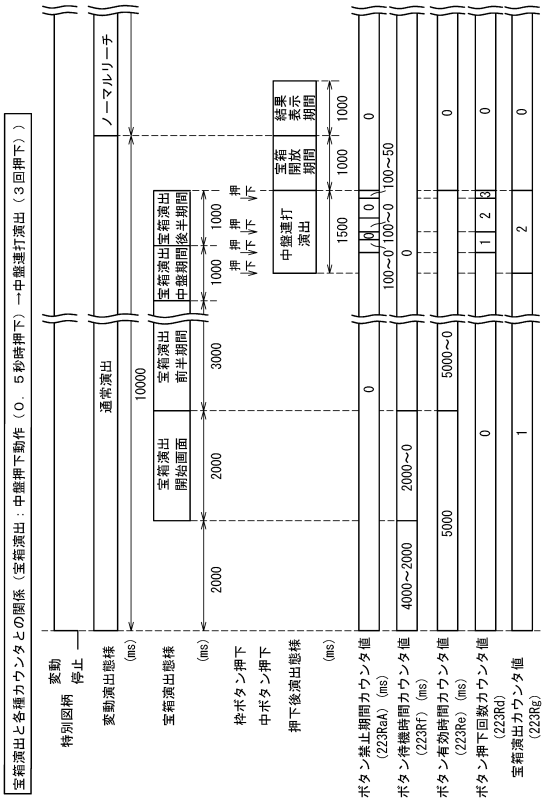
【図１７２２】



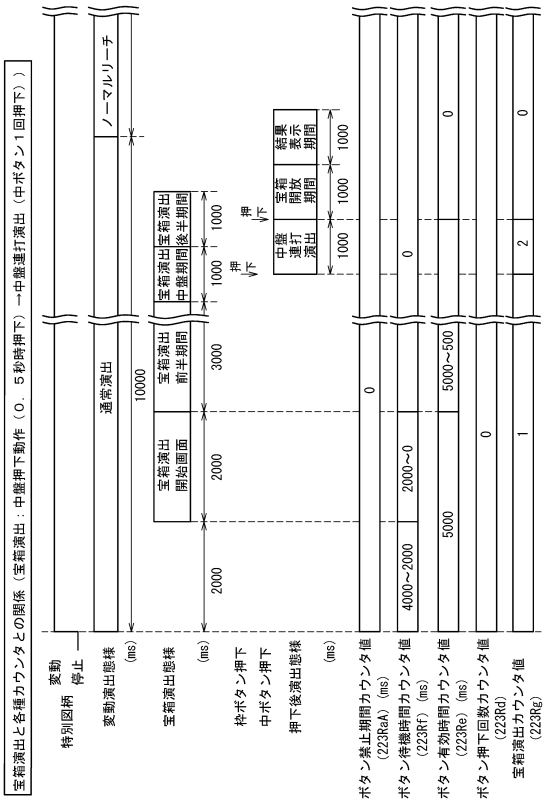
【図１７２３】



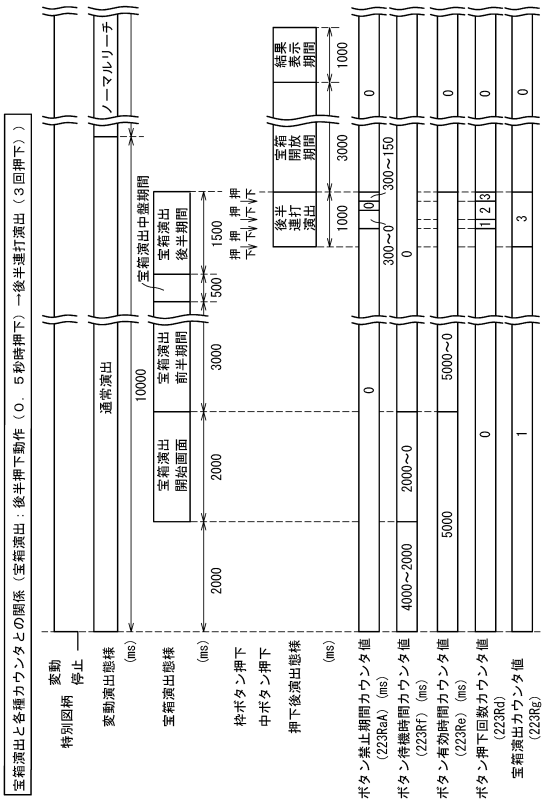
【図１７２４】



【図１７２５】

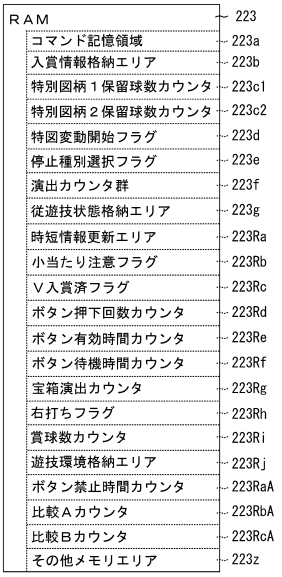


【図１７２６】



【図１７２７】

【図１７２８】



【図１７２９】

222

宝箱演出後半押下時選択テーブル222RaA

ボタン押下回数カウンタ 223Rd	演出カウンタ群 223f (0～99)	後半結果表示秒数 (ms)
0	－	1000
	－	2000
	－	3000
	0～99	5000
1	0～39	1000
	40～59	2000
	60～79	3000
	80～99	5000
2	0～49	1000
	50～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
3	0～59	1000
	60～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
4	0～69	1000
	70～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
5～15	0～96	1000
	97	2000
	98	3000
	99	5000

【図１７３０】

222

宝箱演出中盤押下時選択テーブル222RbA

ボタン押下回数カウンタ 223Rd	演出カウンタ群 223f (0～99)	中盤結果表示秒数 (ms)
0	－	1000
	0～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
1	0～49	1000
	50～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
2	0～59	1000
	60～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
3	0～69	1000
	70～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
4	0～79	1000
	80～89	2000
	90～94	3000
	95～99	5000
5～15	0～99	1000
	－	2000
	－	3000
	－	5000

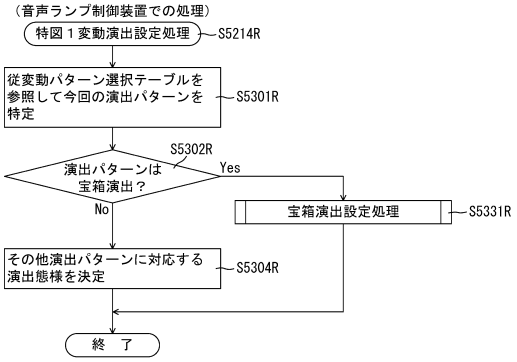
【図１７３１】

222

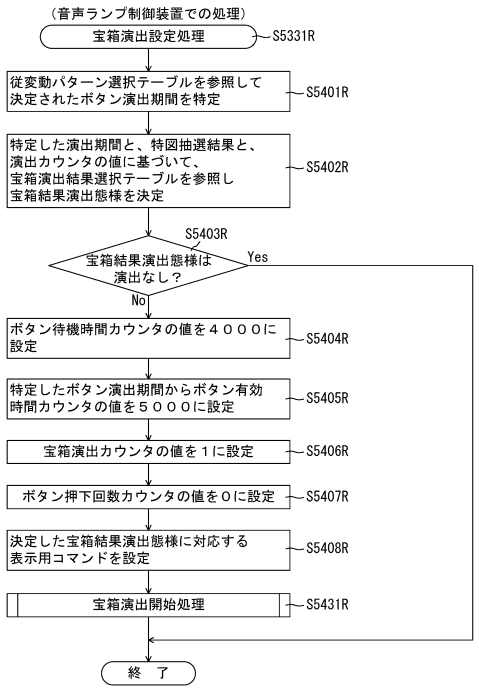
宝箱演出有効秒数選択テーブル222RcA

特図抽選結果	変動パターン	演出カウンタ群223f (0～99)	前半ボタン有効期間 (ms)	中盤ボタン有効期間 (ms)	後半ボタン有効期間 (ms)
外れ	外れ(7秒)	0～49	3000	500	1500
		50～69	3000	1000	1000
		70～99	3000	1500	500
	ガセ外れ(20秒)	0～54	3000	500	1500
		55～74	3000	1000	1000
		75～99	3000	1500	500
	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～59	3000	500	1500
		60～79	3000	1000	1000
		80～99	3000	1500	500
	スーパーリーチ(80秒)	0～64	3000	500	1500
		65～84	3000	1000	1000
		85～99	3000	1500	500
大当たり	ノーマルリーチ各種(40秒)	0～64	3000	500	1500
		65～84	3000	1000	1000
		85～99	3000	1500	500
	スーパーリーチ(80秒)	0～69	3000	500	1500
		70～84	3000	1000	1000
		85～99	3000	1500	500
	スペシャルリーチ(140秒)	0～74	3000	500	1500
		75～89	3000	1000	1000
		90～99	3000	1500	500
小当たり	長小当たり(140秒)	0～74	3000	500	1500
		75～89	3000	1000	1000
		90～99	3000	1500	500

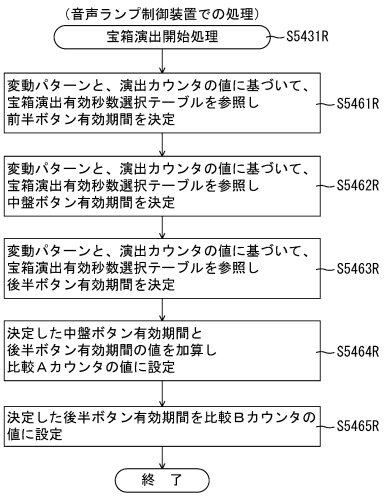
【図１７３２】



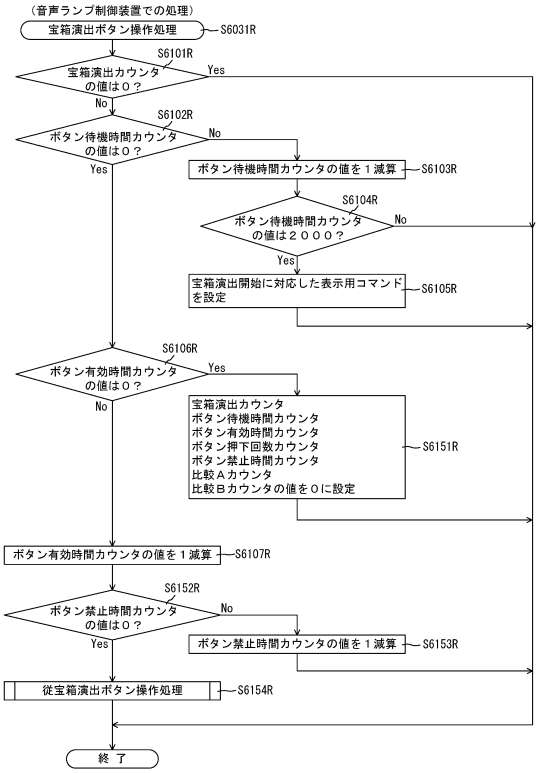
【図１７３３】



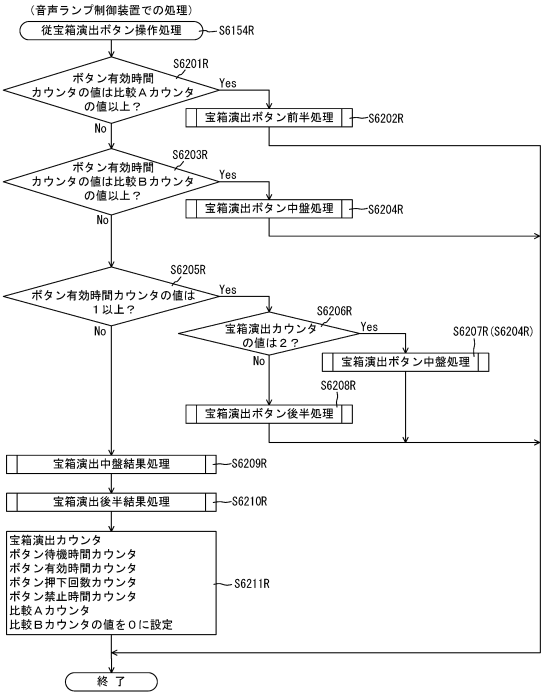
【図１７３４】



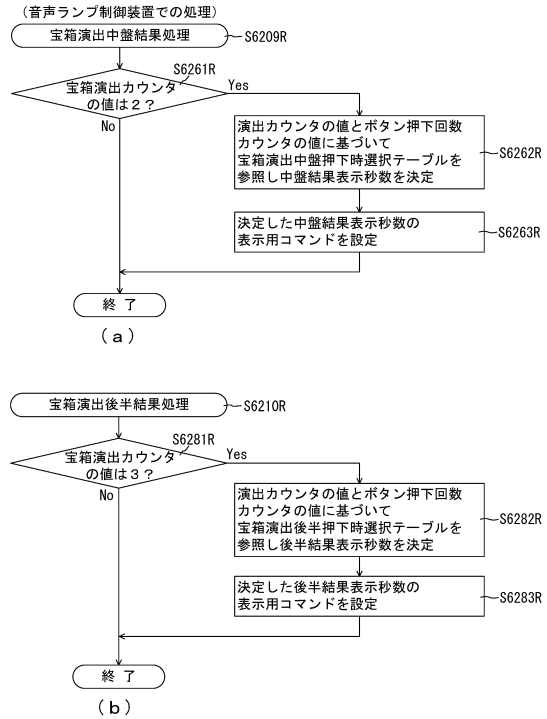
【図１７３５】



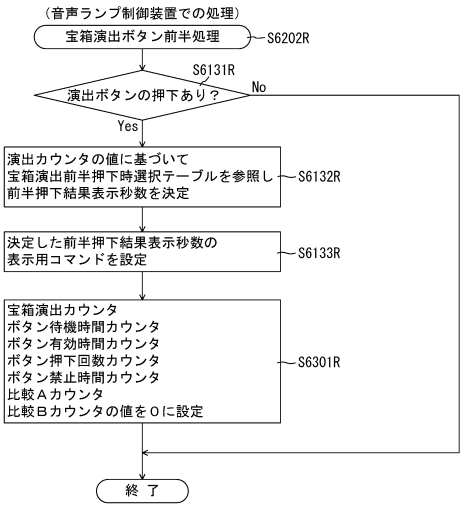
【図１７３６】



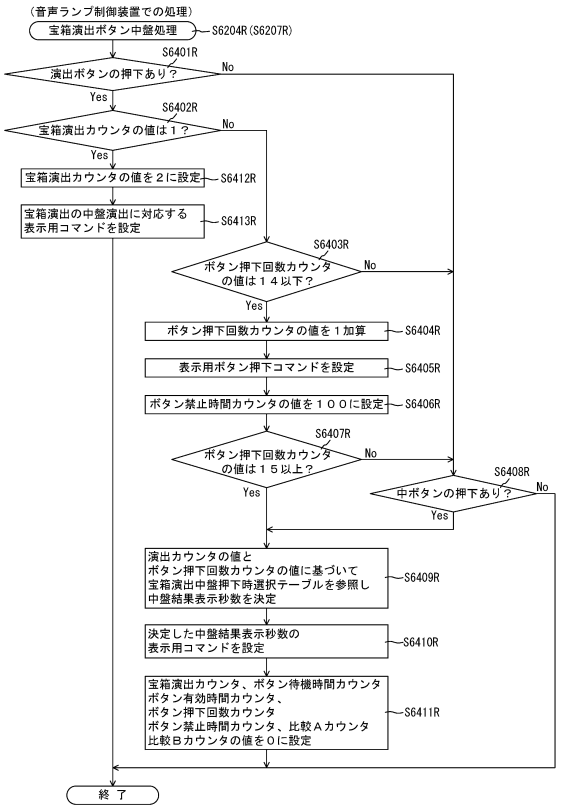
【図１７３７】



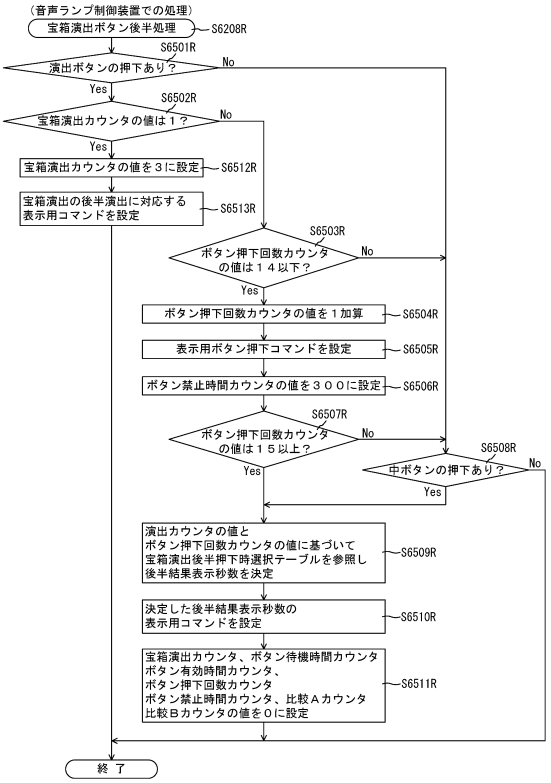
【図１７３８】



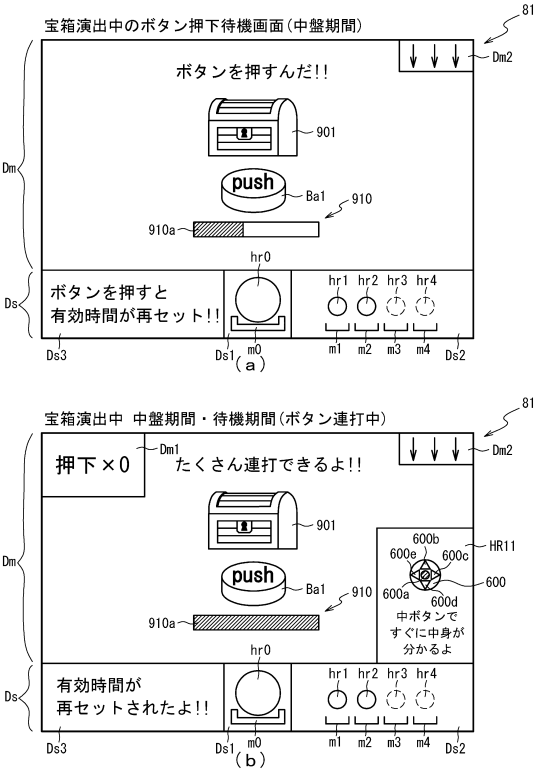
【図１７３９】



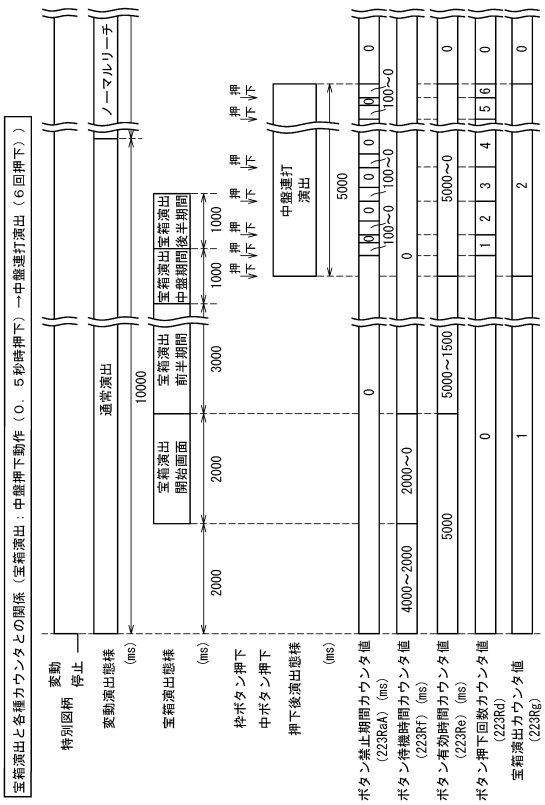
【図１７４０】



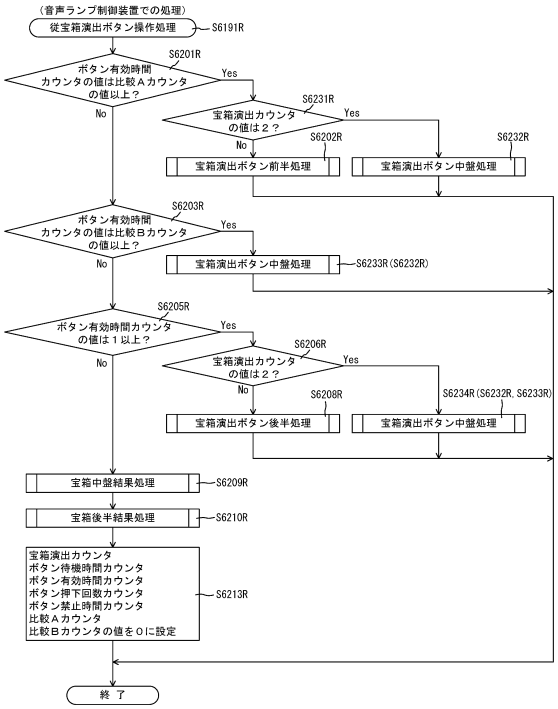
【図１７４１】



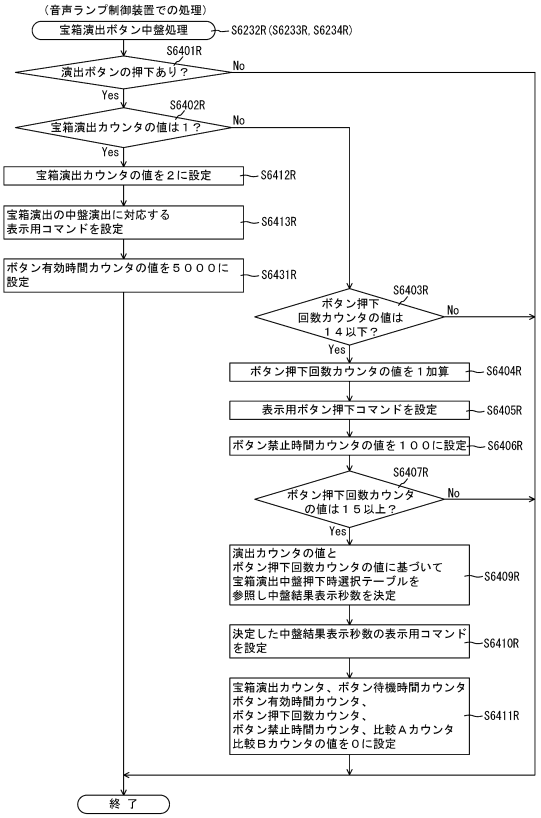
【図１７４２】



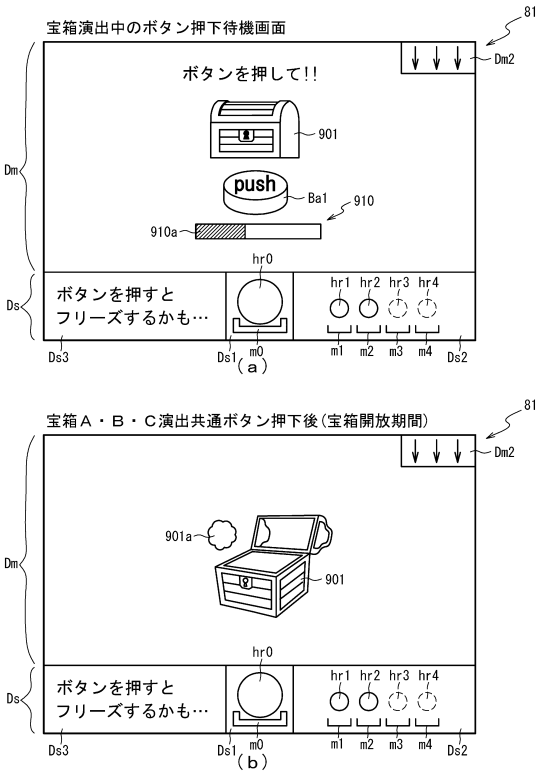
【図１７４３】



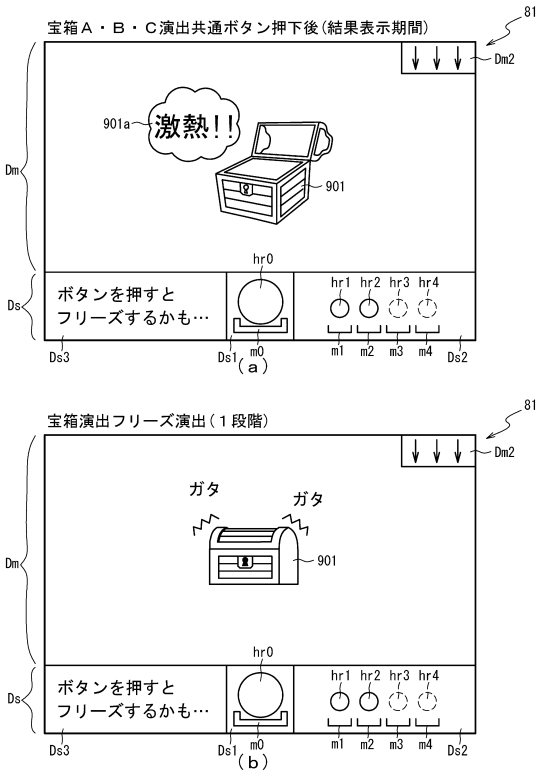
【図１７４４】



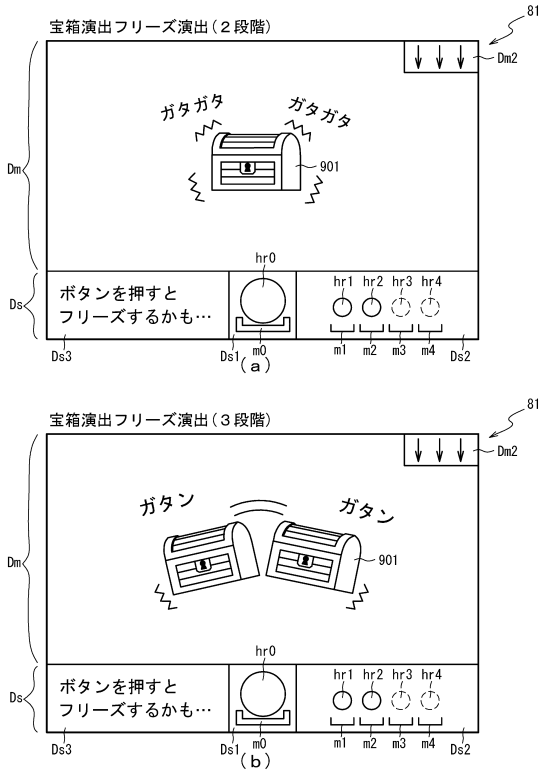
【図１７４５】



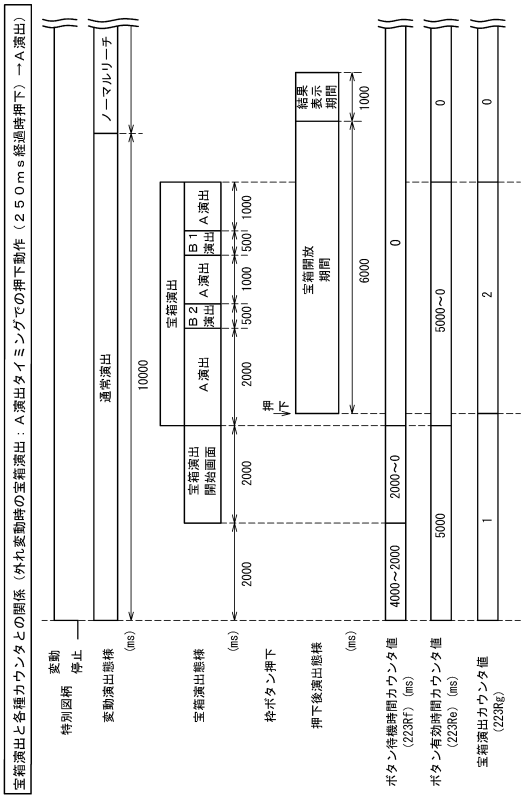
【図１７４６】



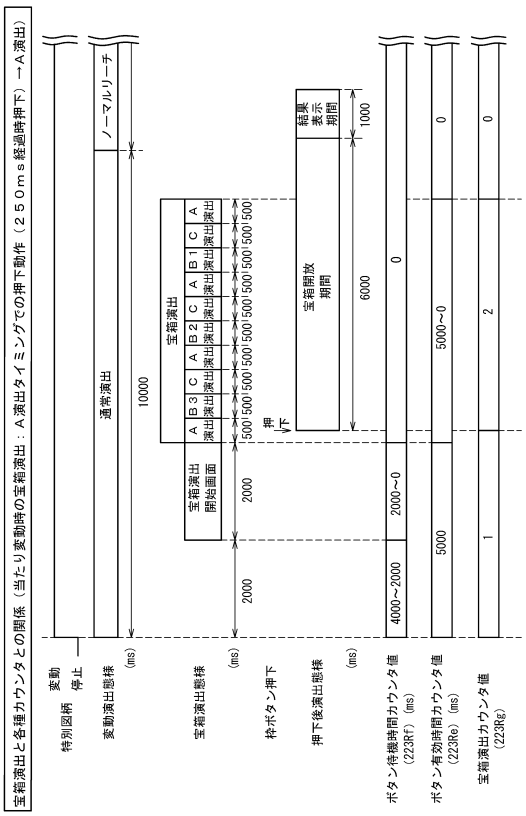
【図１７４７】



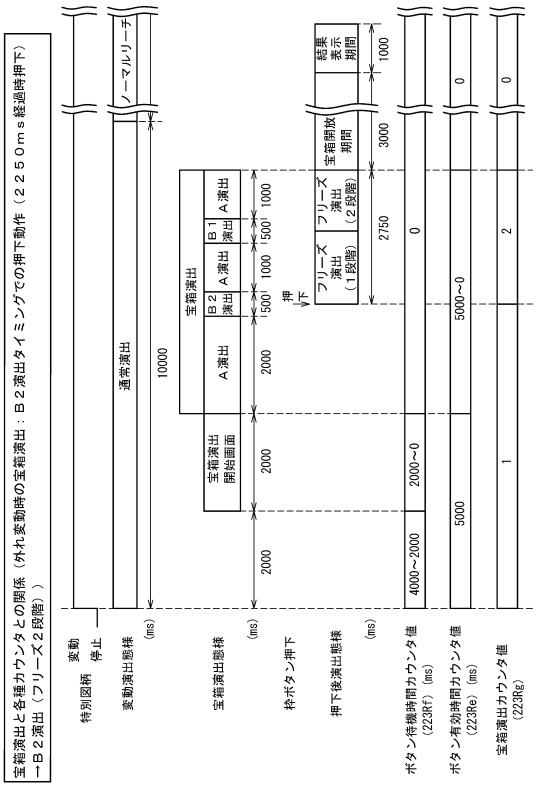
【図１７４８】



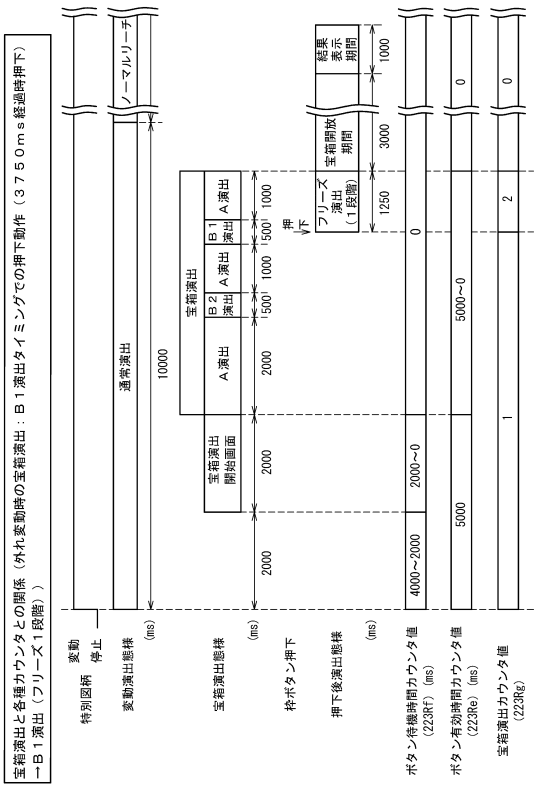
【図１７４９】



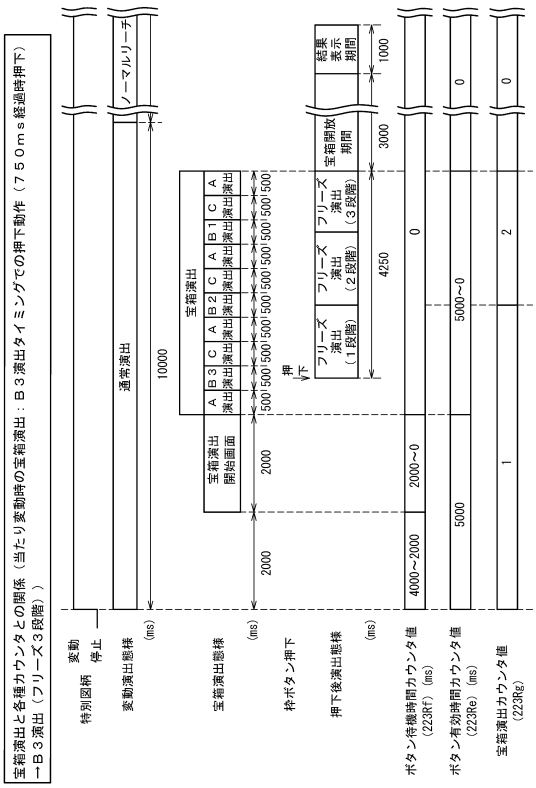
【図１７５０】



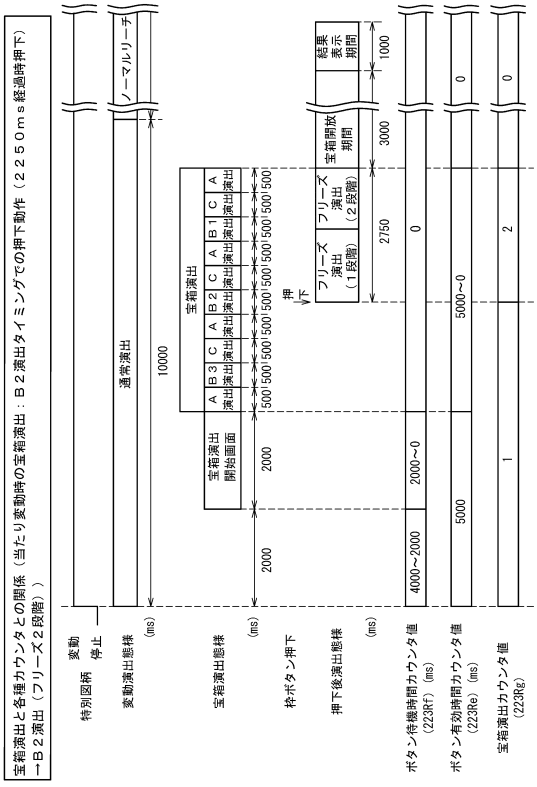
【図１７５１】



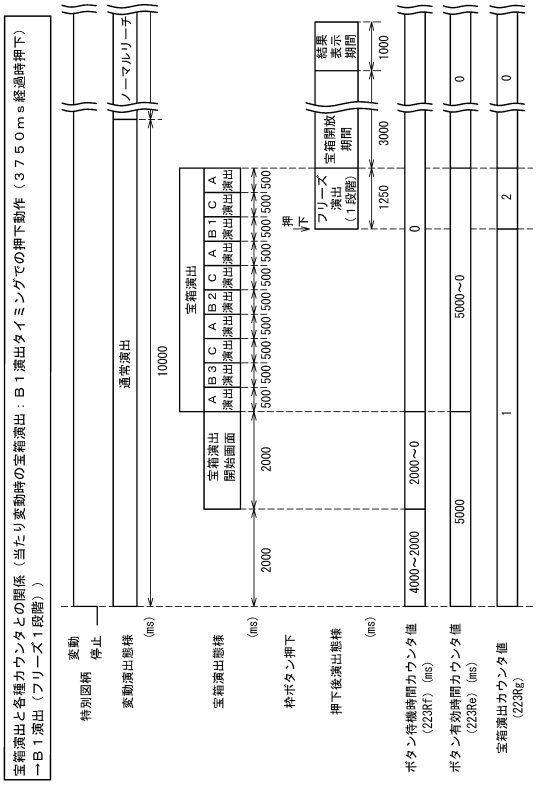
【図１７５２】



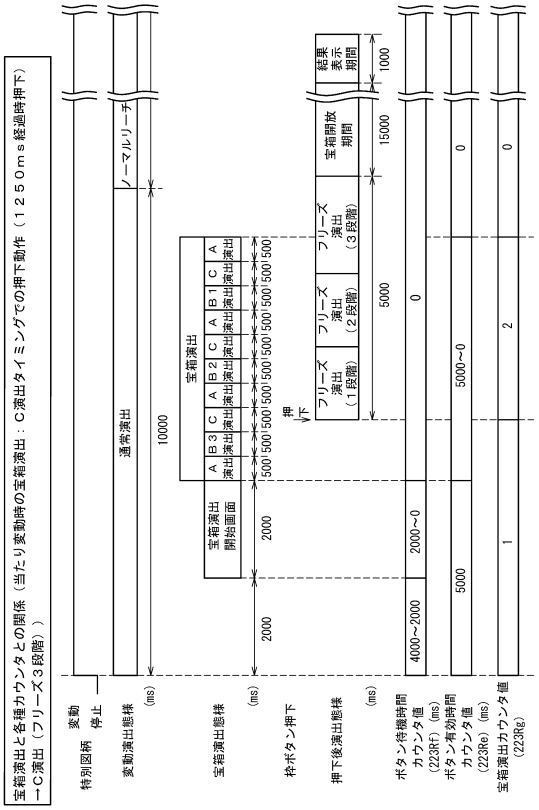
【図１７５３】



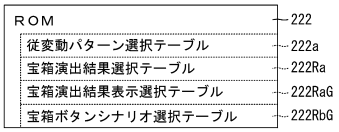
【図１７５４】



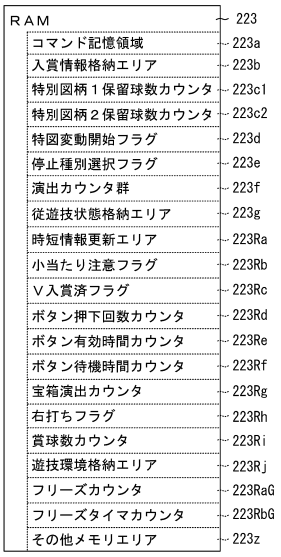
【図１７５５】



【図１７５６】



【図１７５７】



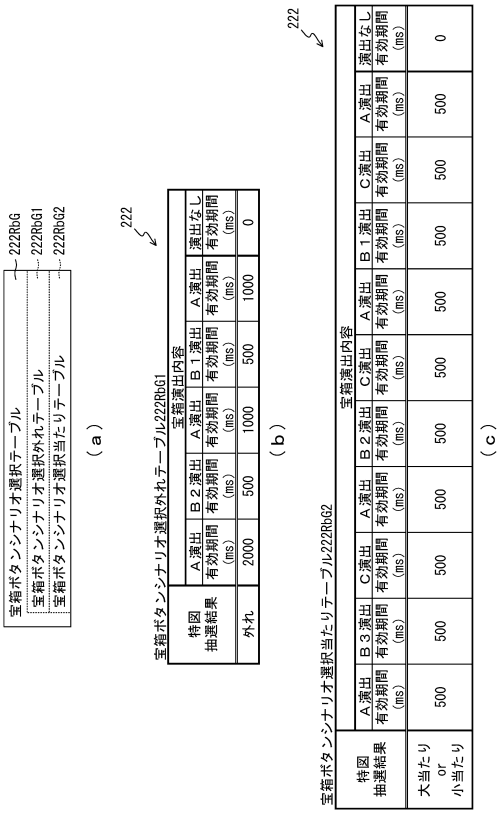
【図１７５８】

222

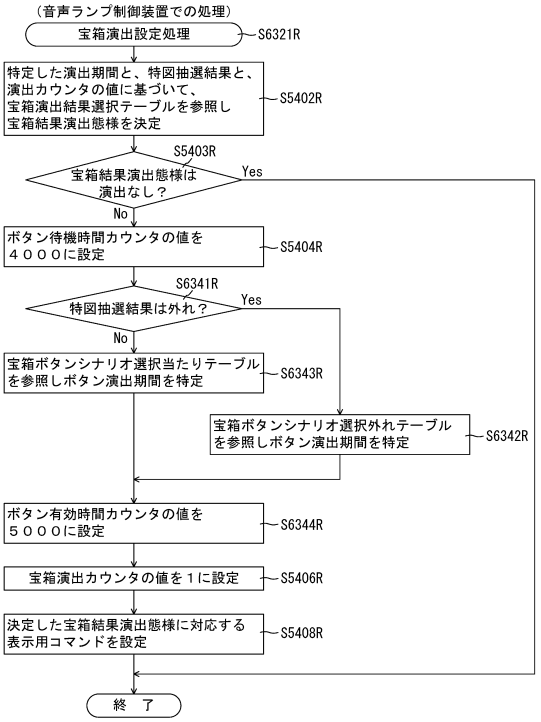
宝箱演出結果表示選択テーブル222RaG

演出カウンタ群 223f (0～99)	宝箱演出 結果表示秒数 (ms)
0～29	1000
30～49	2000
50～59	3000
60～69	4000
70～74	5000
75～79	6000
80～84	7000
85～89	8000
90～94	9000
95～99	10000

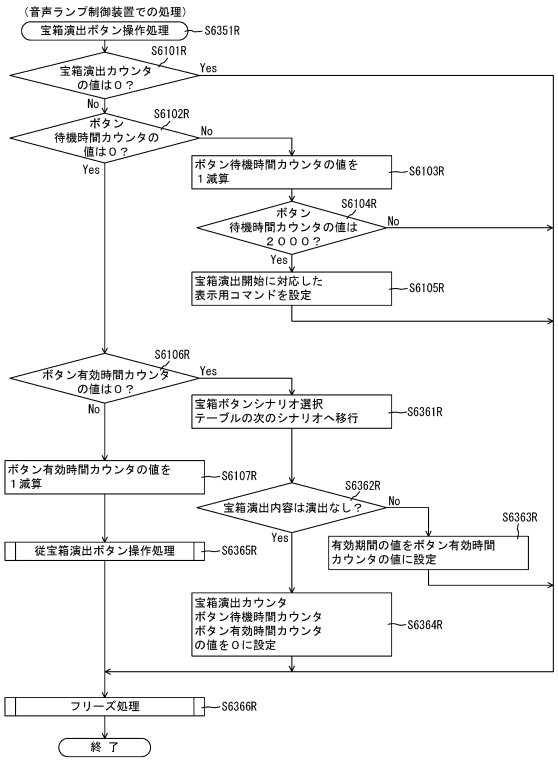
【図１７５９】



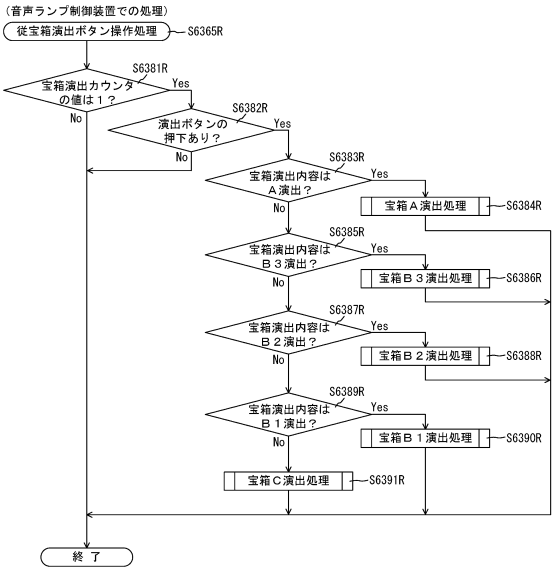
【図１７６０】



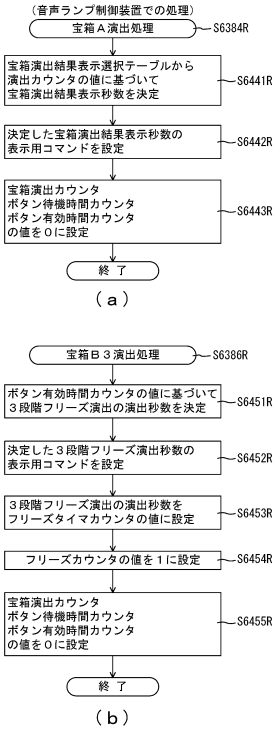
【図１７６１】



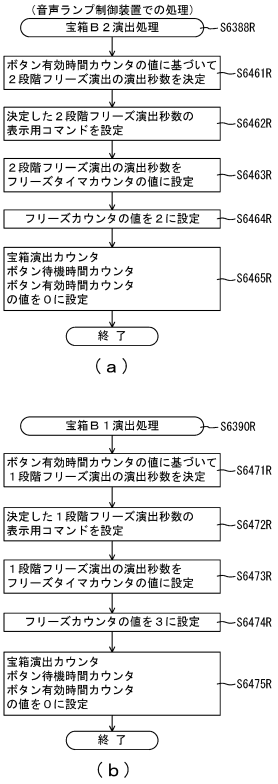
【図１７６２】



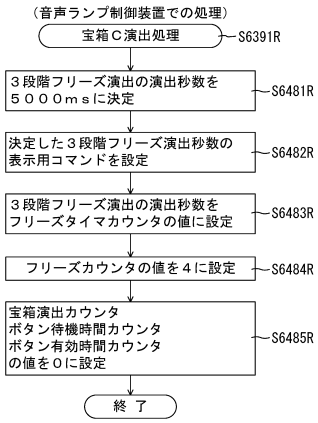
【図１７６３】



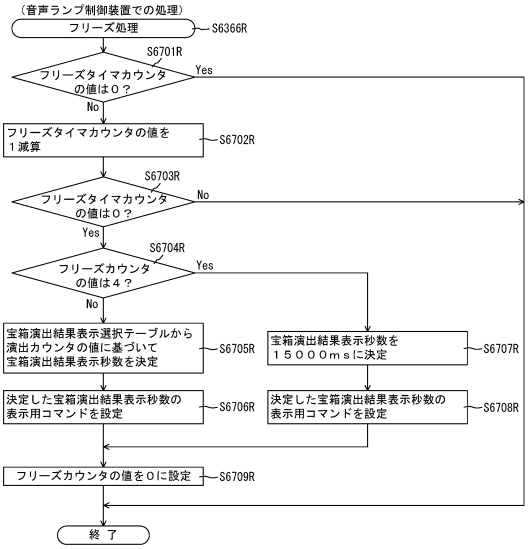
【図１７６４】



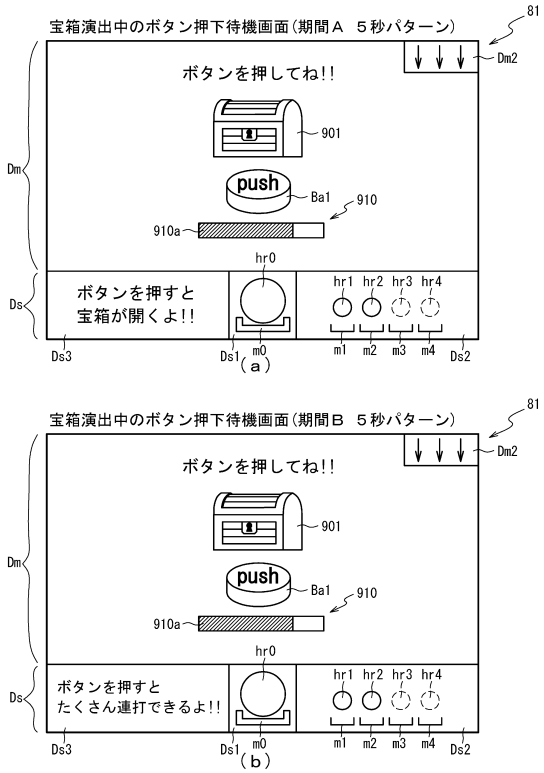
【図１７６５】



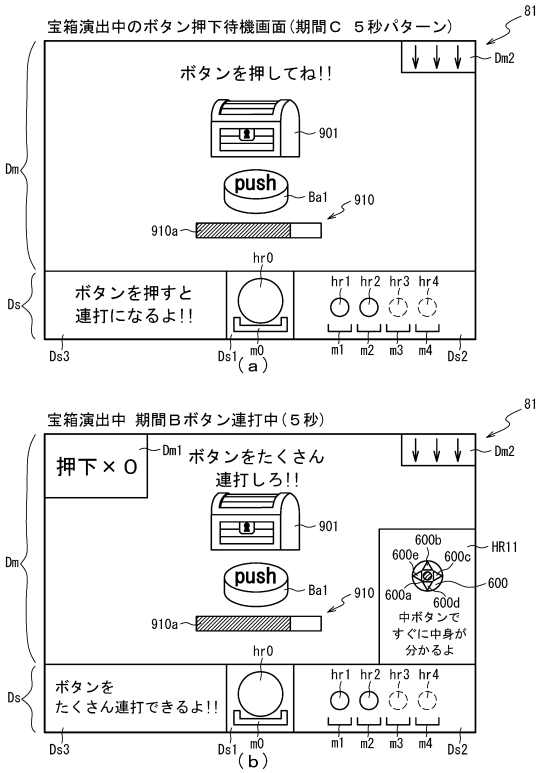
【図１７６６】



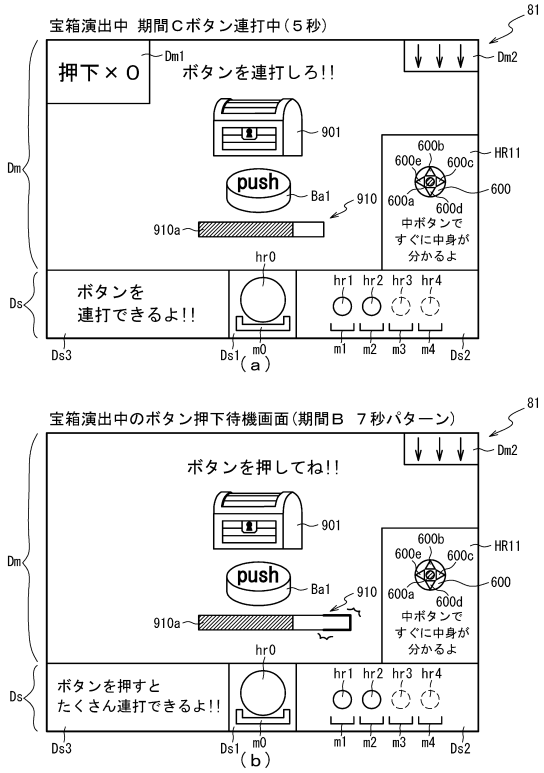
【図１７６７】



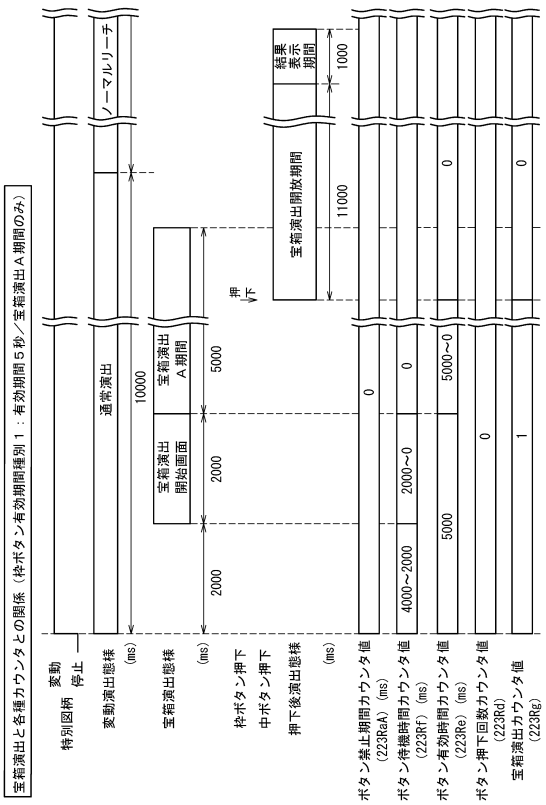
【図１７６８】



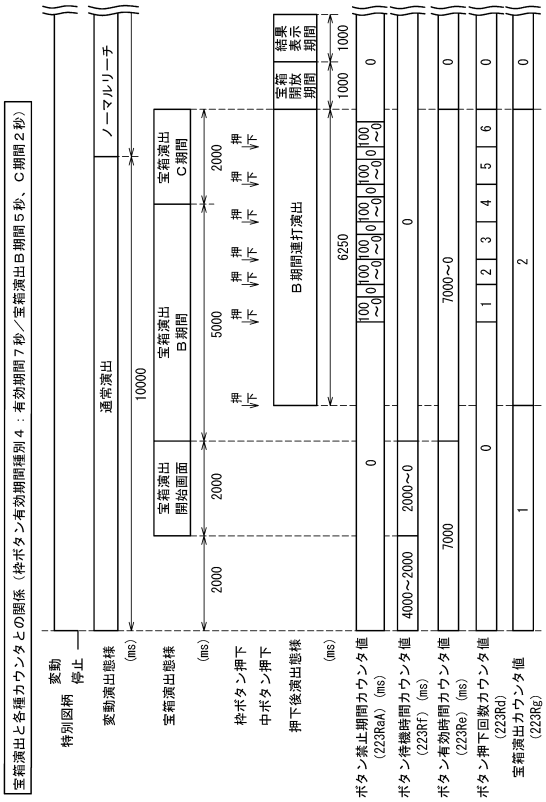
【図１７６９】



【図１７７０】



【図１７７１】



【図１７７２】

【図１７７３】

【図１７７４】

222

宝箱演出Ａ期間押下時選択テーブル222RaH

演出カウンタ群 223f (0～99)	Ａ期間 結果表示秒数 (ms)
0～24	10000
25～49	11000
50～74	12000
75～99	15000

（ａ）

222

宝箱演出Ｂ期間押下時選択テーブル222RbH

ボタン押下回数カウンタ 223Rd	演出カウンタ群 223f (0～99)	Ｂ期間 結果表示秒数 (ms)
0	－	1000
	0～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
1	0～49	1000
	50～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
2	0～59	1000
	60～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
3	0～69	1000
	70～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
4	0～79	1000
	80～89	2000
	90～94	3000
	95～99	5000
5～15	0～99	1000
	－	2000
	－	3000
	－	5000

（ｂ）

【図１７７５】

222

宝箱演出Ｃ期間押下時選択テーブル222RcH

ボタン押下回数カウンタ 223Rd	演出カウンタ群 223f (0～99)	Ｃ期間 結果表示秒数 (ms)
0	－	1000
	－	2000
	－	3000
	0～99	5000
1	0～39	1000
	40～59	2000
	60～79	3000
	80～99	5000
2	0～49	1000
	50～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
3	0～59	1000
	60～69	2000
	70～79	3000
	80～99	5000
4	0～69	1000
	70～79	2000
	80～89	3000
	90～99	5000
5～15	0～96	1000
	97	2000
	98	3000
	99	5000

【図１７７６】

宝箱演出有効期間種別選択テーブル222RdH

222

特図抽選結果	変動パターン	演出カウンタ群 223f (0～99)	枠ボタン有効期間種別カウンタ223RaH
外れ	外れ（7秒）	0～30	1
		31～60	2
		61～90	3
		91～93	4
		94～96	5
		97～99	6
	ガセ外れ（20秒）	0～28	1
		29～56	2
		57～84	3
		85～89	4
		90～94	5
		95～99	6
	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～23	1
		24～46	2
		47～69	3
		70～79	4
		80～89	5
		90～99	6
	スーパーリーチ（80秒）	0～20	1
		21～40	2
		41～60	3
		61～73	4
		74～86	5
		87～99	6
大当たり	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～17	1
		18～34	2
		35～51	3
		52～67	4
		68～83	5
		84～99	6
	スーパーリーチ（80秒）	0～14	1
		15～29	2
		30～44	3
		45～62	4
		63～80	5
		81～99	6
	スペシャルリーチ（140秒）	0～11	1
		12～23	2
		24～35	3
		36～56	4
		57～77	5
		78～99	6
小当たり	長小当たり（140秒）	0～11	1
		12～23	2
		24～35	3
		36～56	4
		57～77	5
		78～99	6

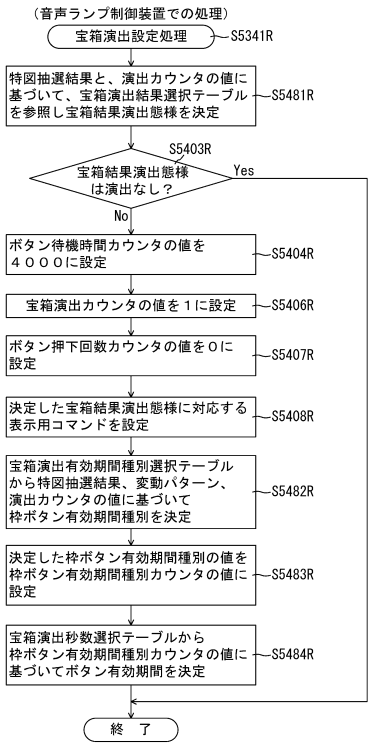
【図１７７７】

222

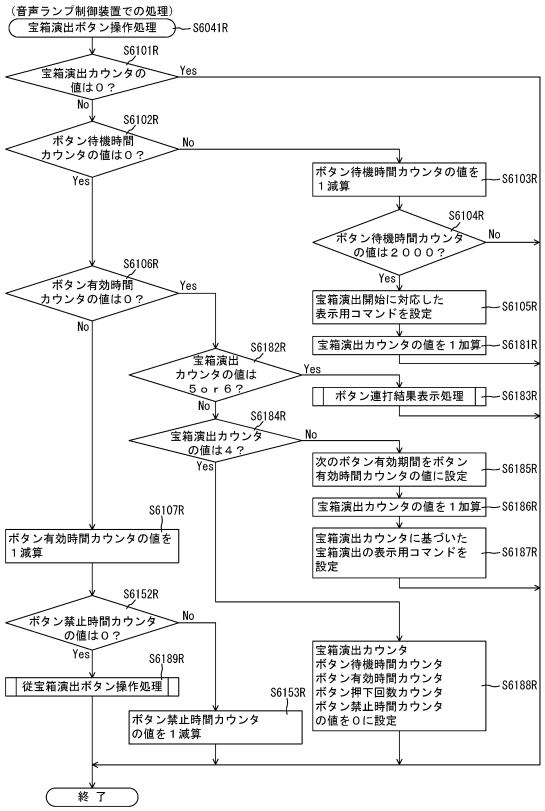
宝箱演出秒数選択テーブル222ReH

枠ボタン有効期間種別カウンタ 223RaH	Ａ期間 ボタン有効期間 (ms)	Ｂ期間 ボタン有効期間 (ms)	Ｃ期間 ボタン有効期間 (ms)
1	5000	0	0
2	0	5000	0
3	0	0	5000
4	0	5000	2000
5	0	2000	5000
6	0	7000	0

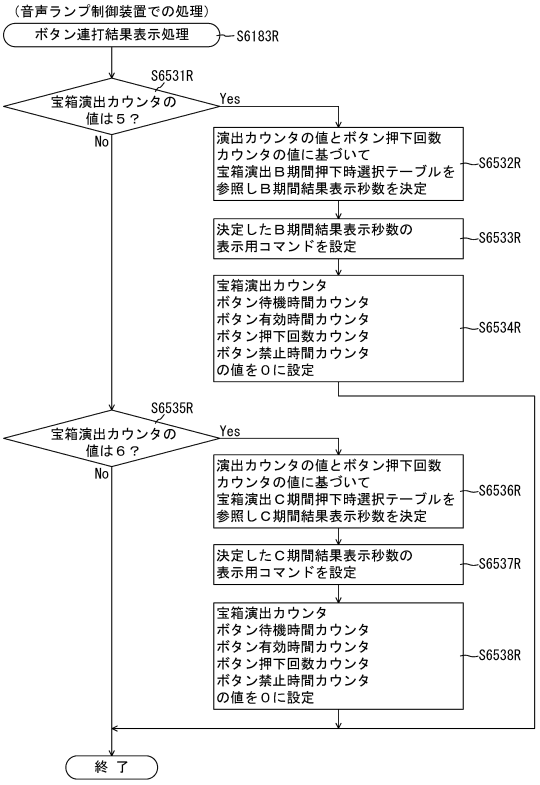
【図１７７８】



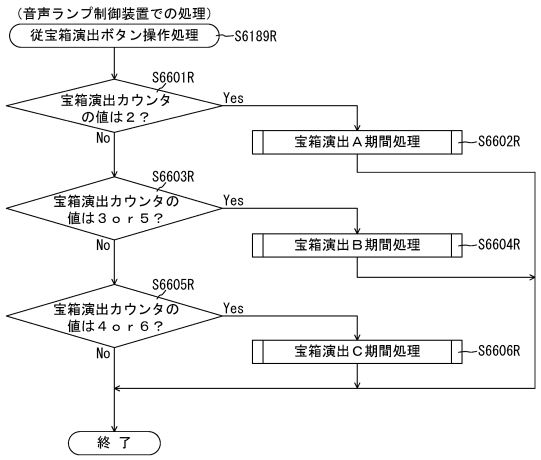
【図１７７９】



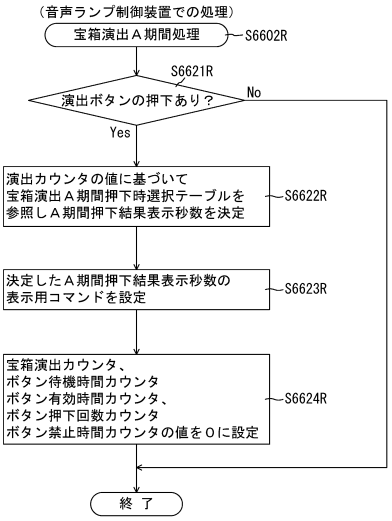
【図１７８０】



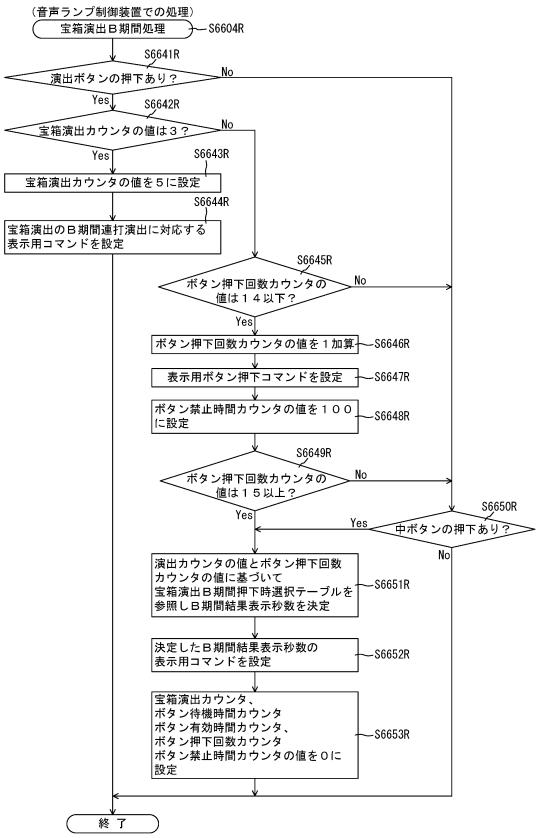
【図１７８１】



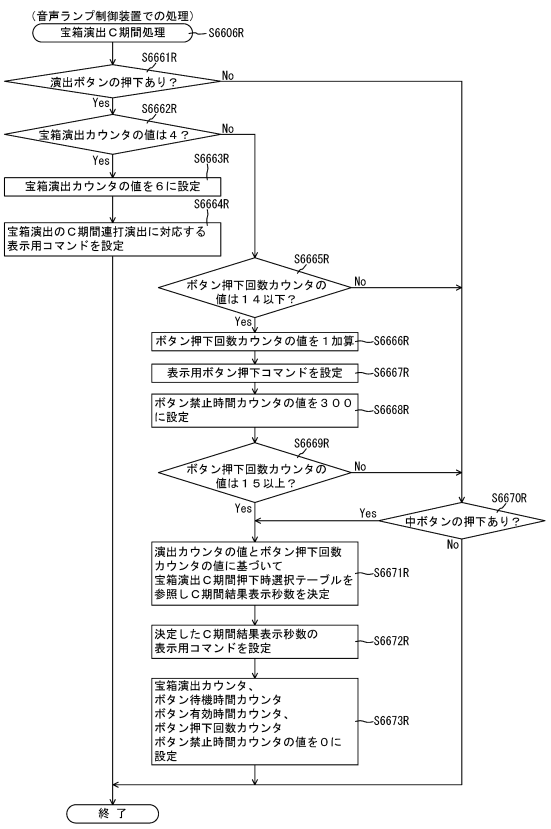
【図１７８２】



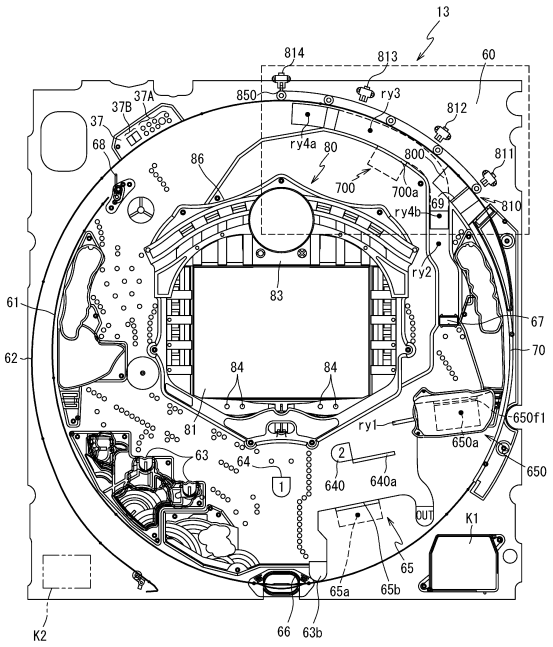
【図１７８３】



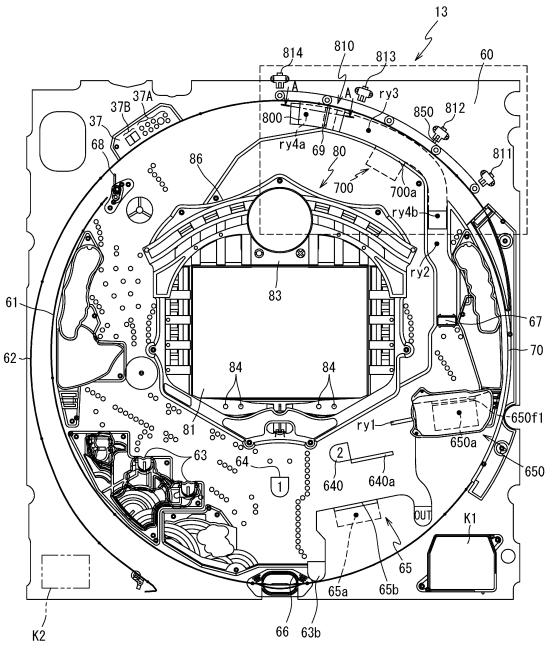
【図１７８４】



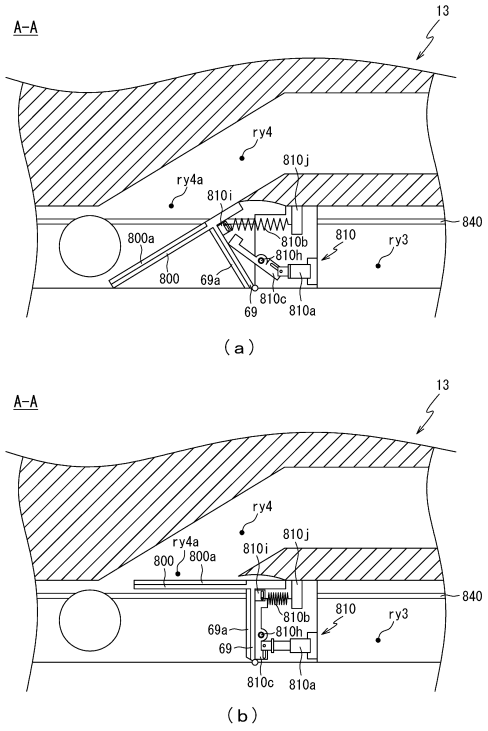
【図１７８５】



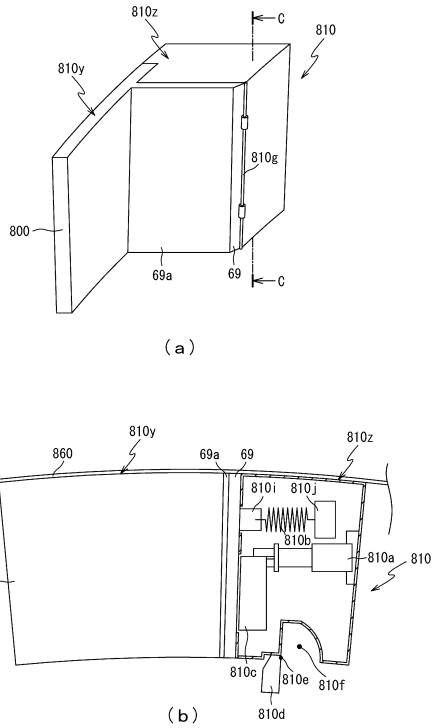
【図１７８６】



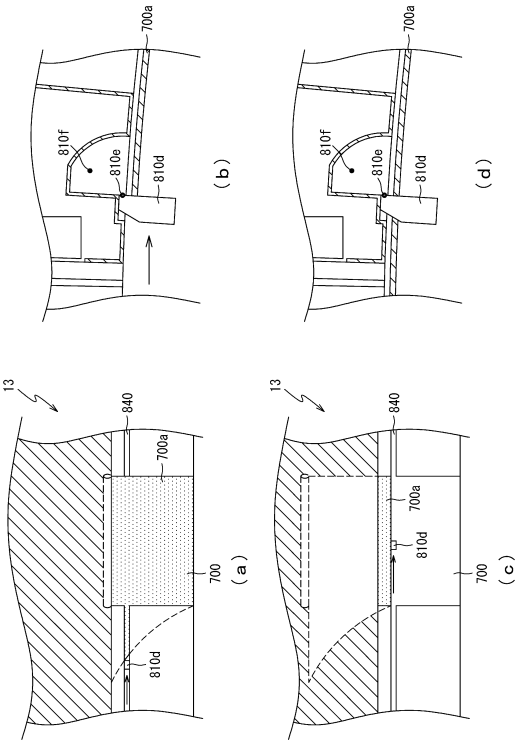
【図１７８７】



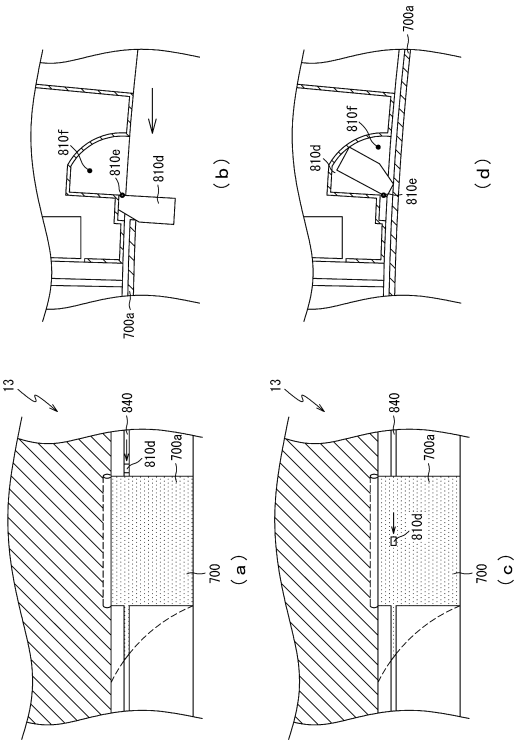
【図１７８８】



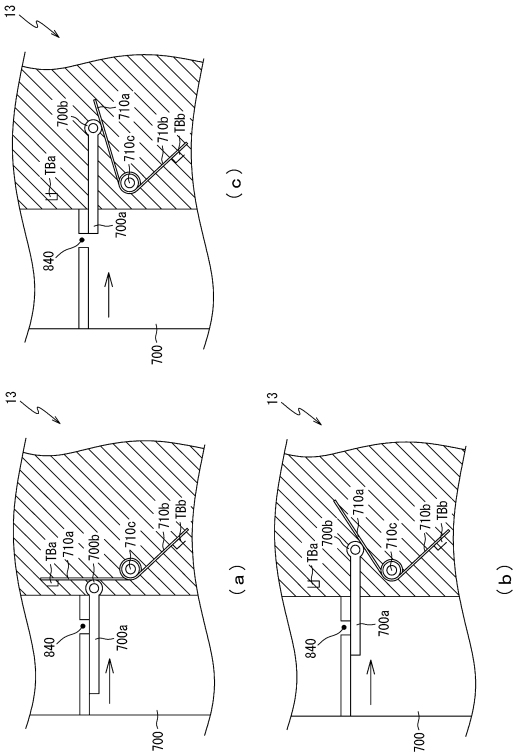
【図１７８９】



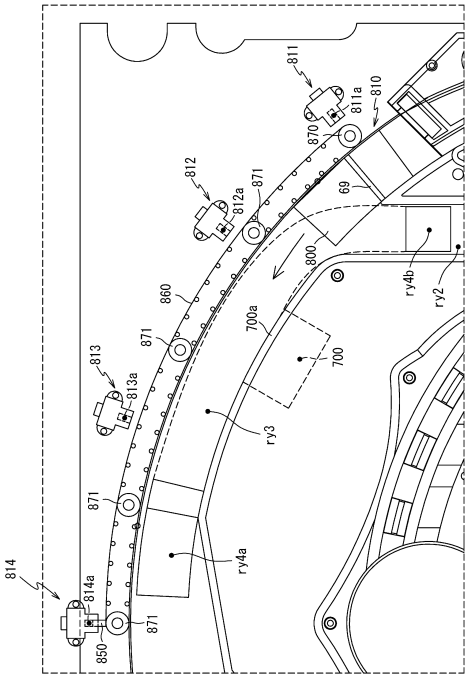
【図１７９０】



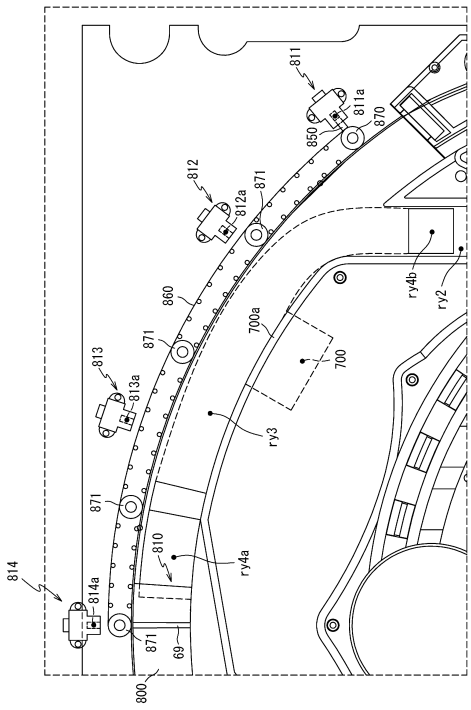
【図１７９１】



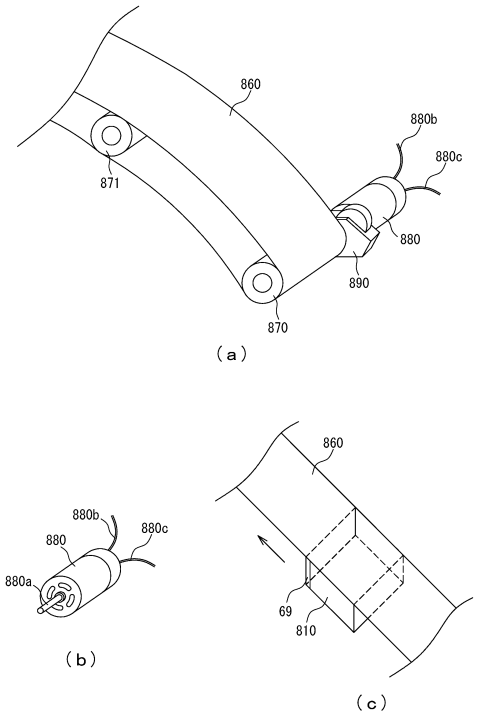
【図１７９２】



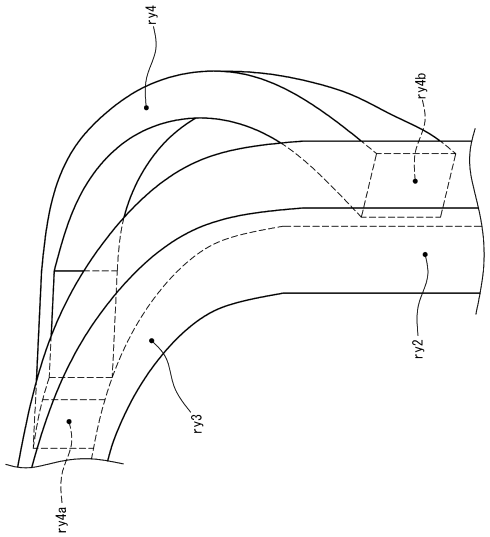
【図１７９３】



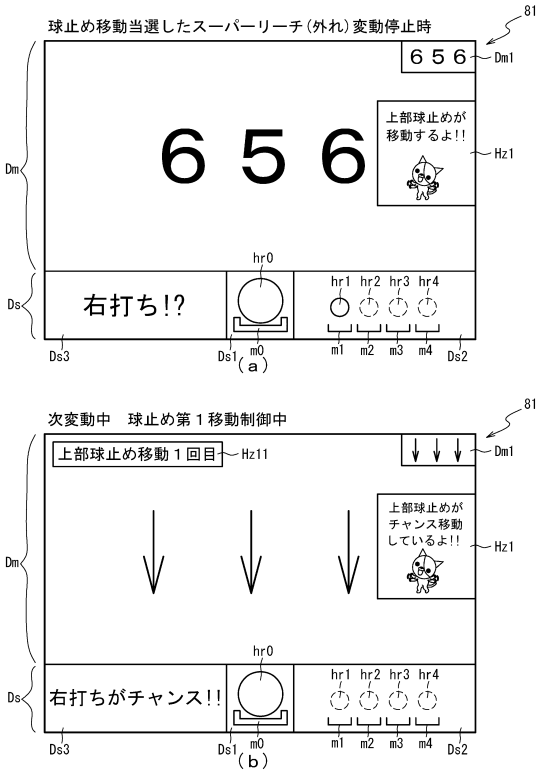
【図１７９４】



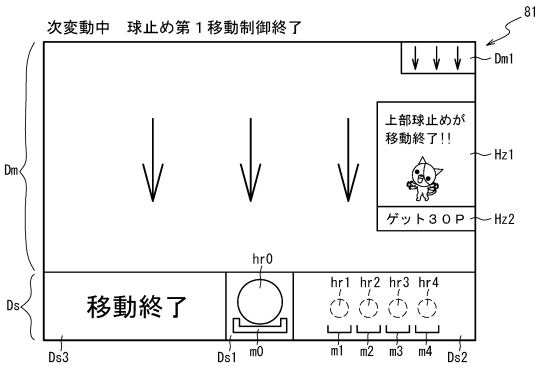
【図１７９５】



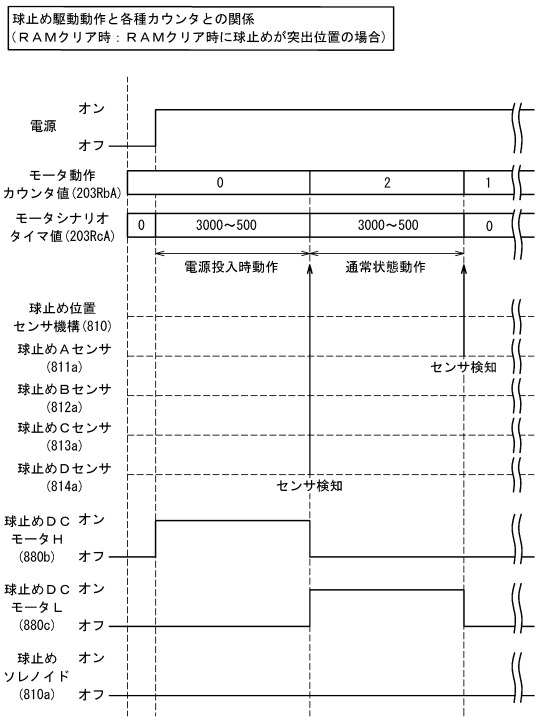
【図１７９６】



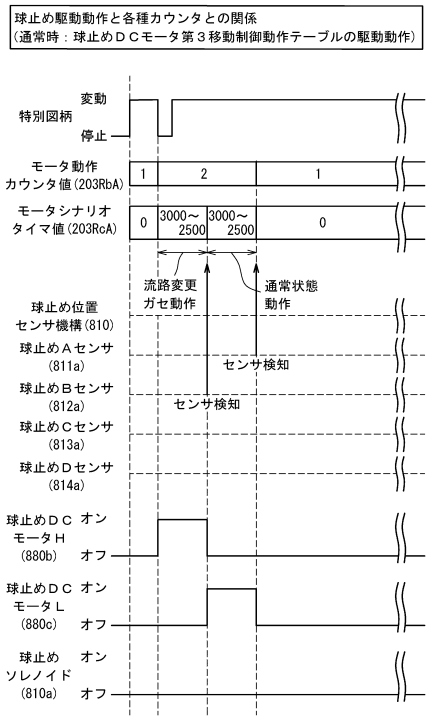
【図１７９７】



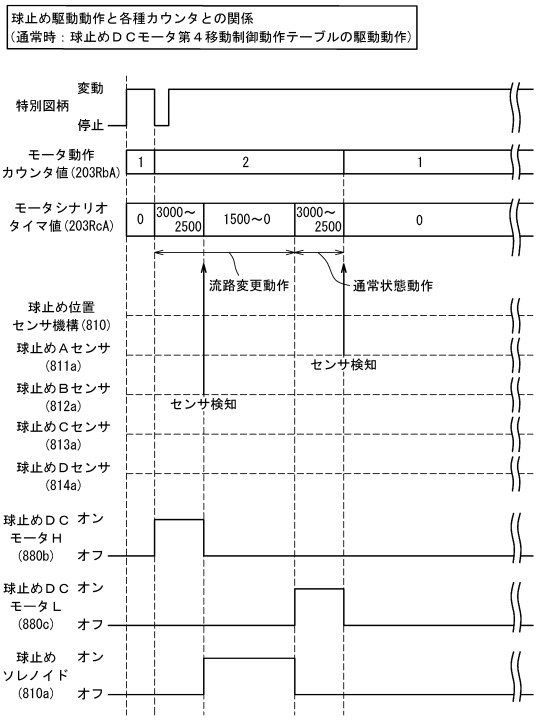
【図１７９８】



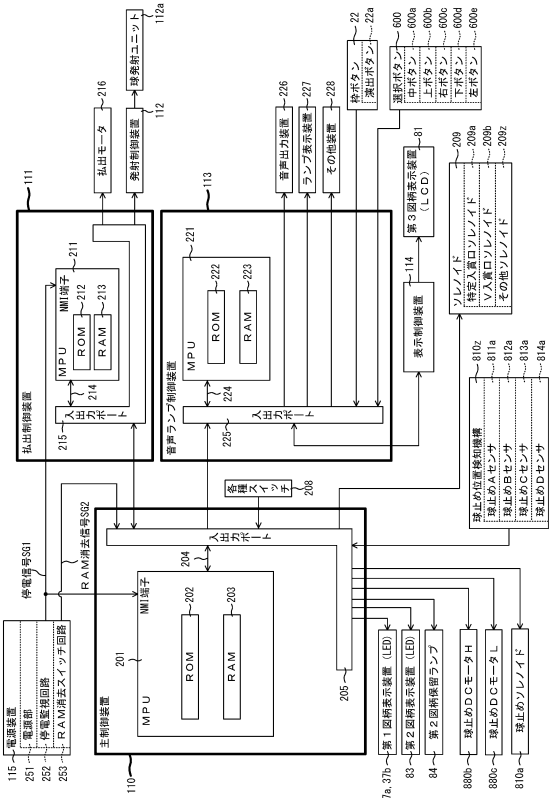
【図１７９９】



【図１８００】



【図１８０１】



【図１８０２】

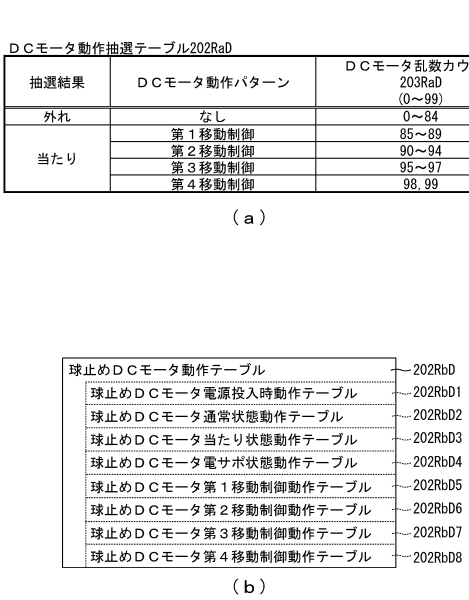
（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Ra
大当たり種別選択テーブル	202Rb
第２当たり乱数テーブル	202Rc
変動パターン選択テーブル	202Rd
時短付与テーブル	202Re
小当たり種別選択テーブル	202Rf
ＤＣモータ動作抽選テーブル	202RaD
球止めＤＣモータ動作テーブル	202RbD

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203Ra
小当たり開始フラグ	203Rb
小当たり中フラグ	203Rc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203Rd
Ｖフラグ	203Re
Ｖ通過フラグ	203Rf
小当たりカウンタ	203Rg
特図２カウンタ	203Rh
ＤＣモータ乱数カウンタ	203RaD
モータ動作カウンタ	203RbD
モータシナリオタイマ	203RcD
その他メモリエリア	203z

【図１８０３】



ＤＣモータ動作抽選テーブル202RaD

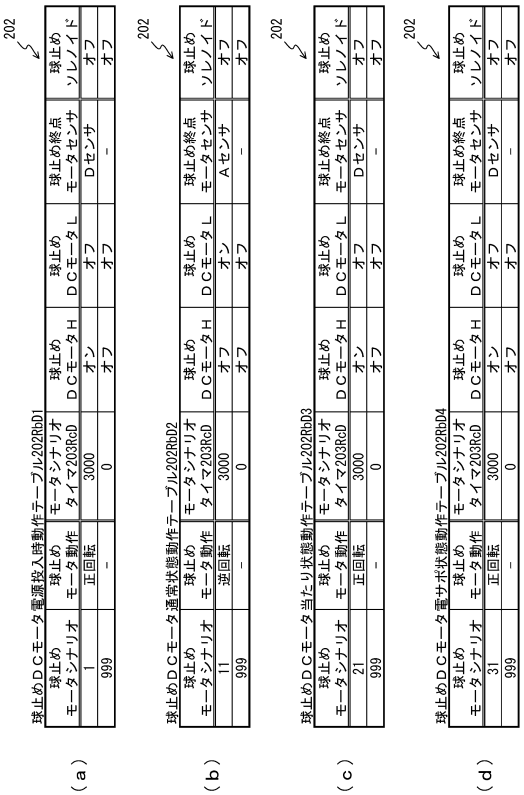
抽選結果	ＤＣモータ動作パターン	ＤＣモータ乱数カウンタ 203RaD (0～99)
外れ	なし	0～84
当たり	第１移動制御	85～89
	第２移動制御	90～94
	第３移動制御	95～97
	第４移動制御	98,99

（ａ）

球止めＤＣモータ動作テーブル	202RbD
球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル	202RbD1
球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル	202RbD2
球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル	202RbD3
球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル	202RbD4
球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル	202RbD5
球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル	202RbD6
球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル	202RbD7
球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル	202RbD8

（ｂ）

【図１８０４】



球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル202RbD1

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
1	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ａ）

球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル202RbD2

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
11	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｂ）

球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル202RbD3

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
21	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

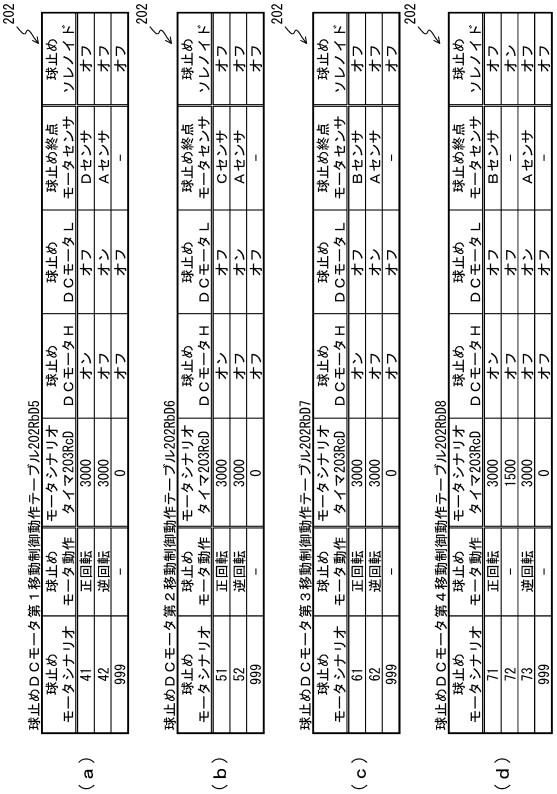
（ｃ）

球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル202RbD4

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
31	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｄ）

【図１８０５】



球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル202RbD5

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
41	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
42	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ａ）

球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル202RbD6

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
51	正回転	3000	オン	オフ	Ｃセンサ	オフ
52	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｂ）

球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル202RbD7

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
61	正回転	3000	オン	オフ	Ｂセンサ	オフ
62	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

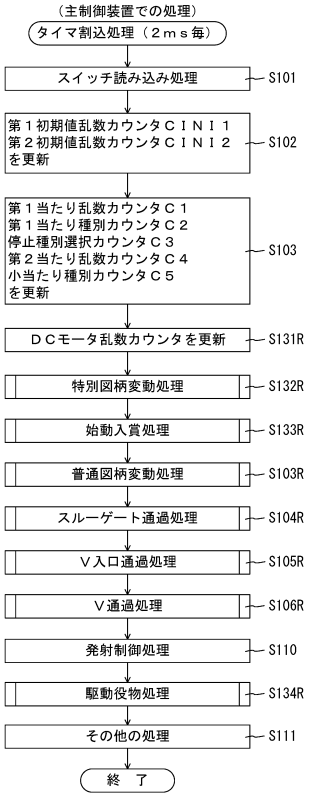
（ｃ）

球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル202RbD8

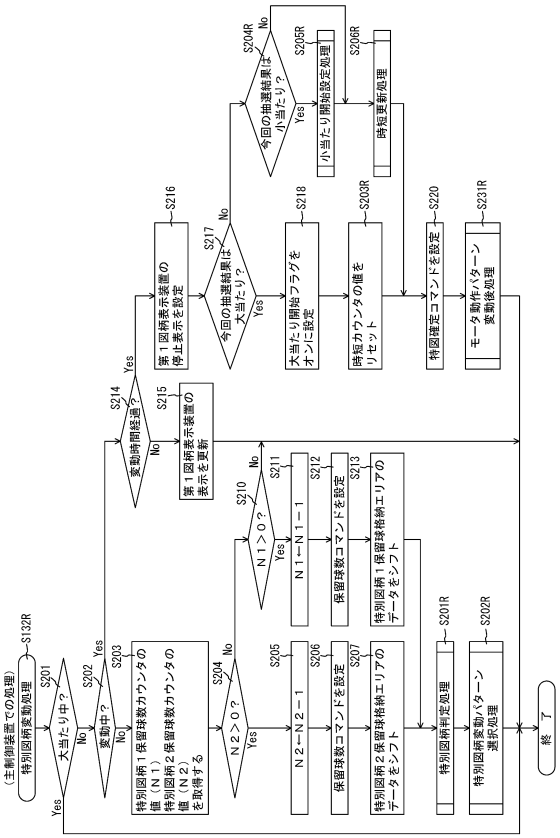
球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
71	正回転	3000	オン	オフ	Ｂセンサ	オフ
72	－	1500	オフ	オフ	－	オン
73	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｄ）

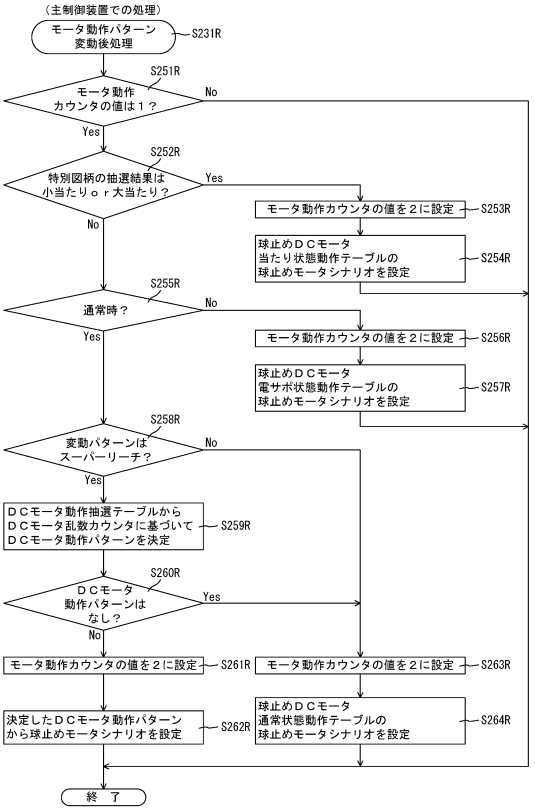
【図１８０６】



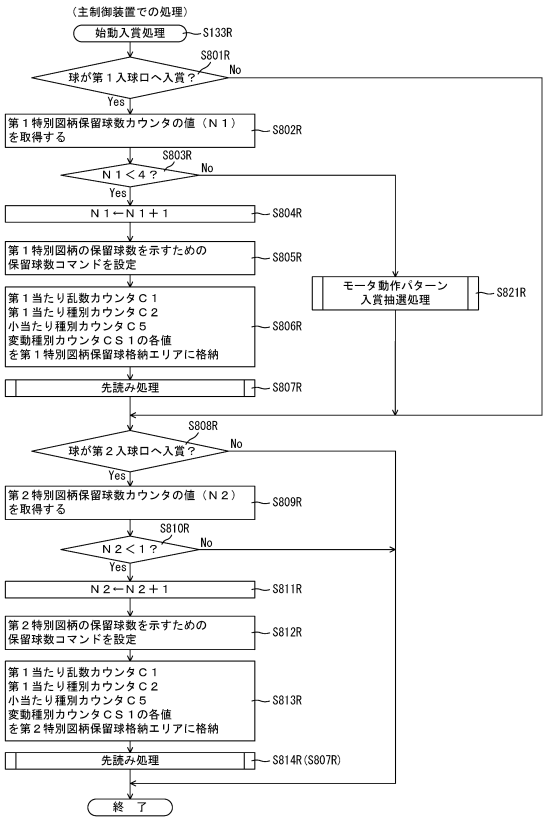
【図１８０７】



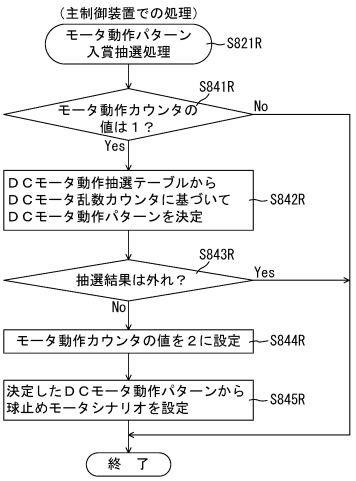
【図１８０８】



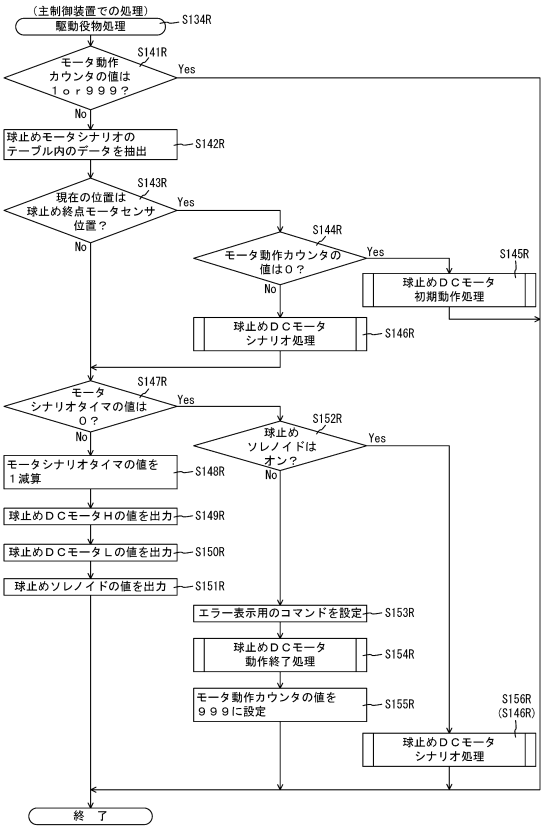
【図１８０９】



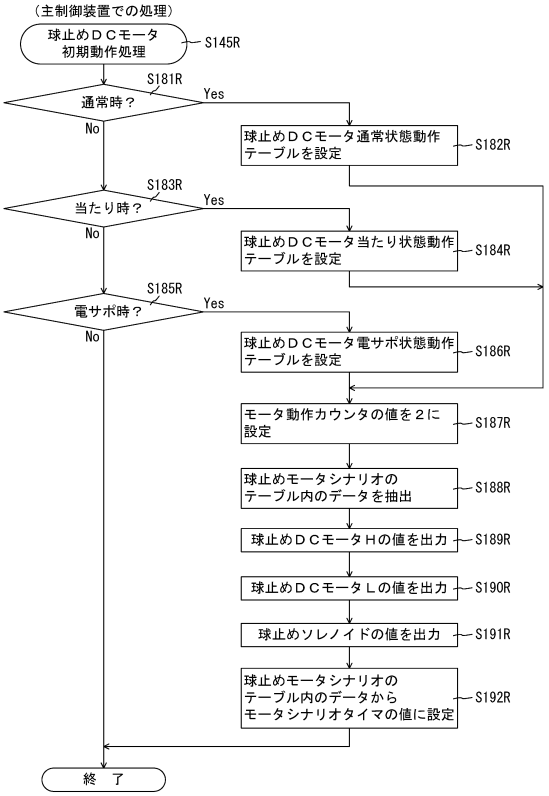
【図１８１０】



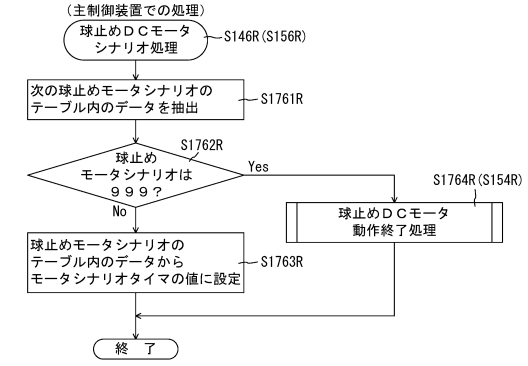
【図１８１１】



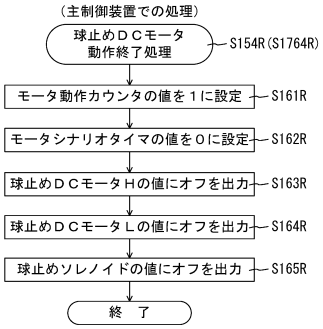
【図１８１２】



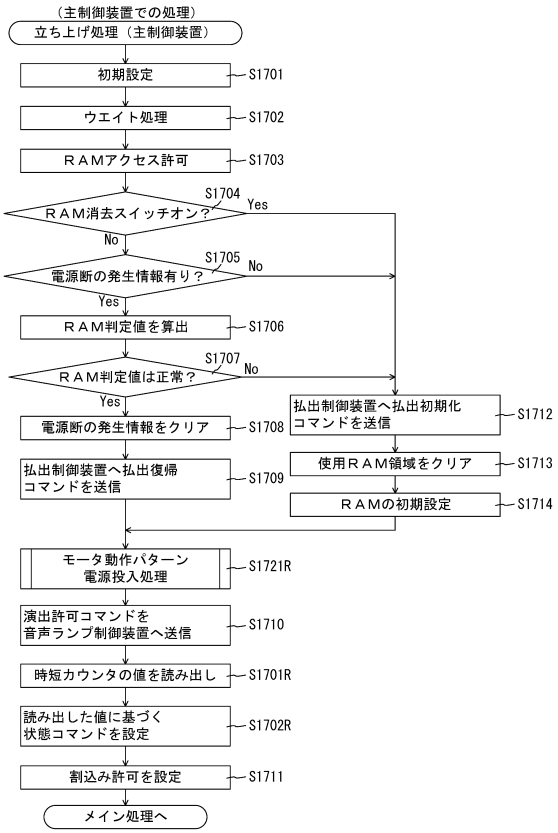
【図１８１３】



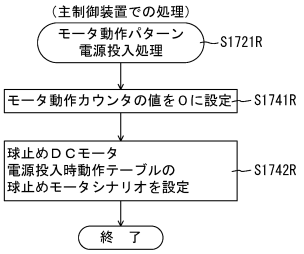
【図１８１４】



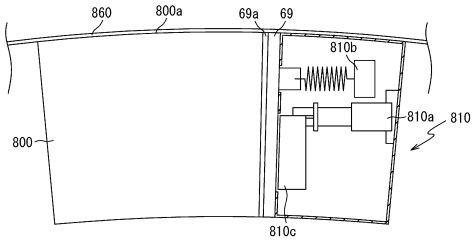
【図１８１５】



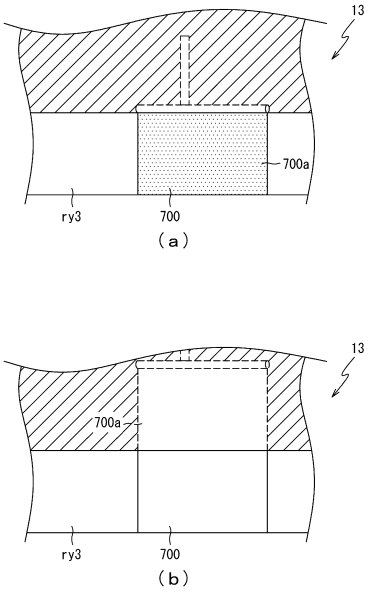
【図１８１６】



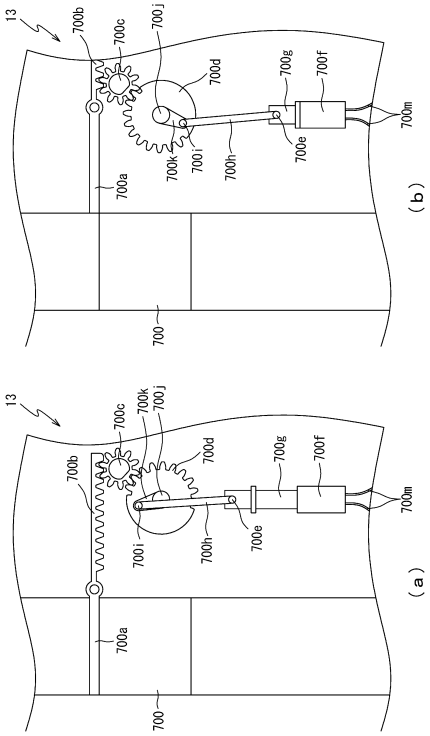
【図１８１７】



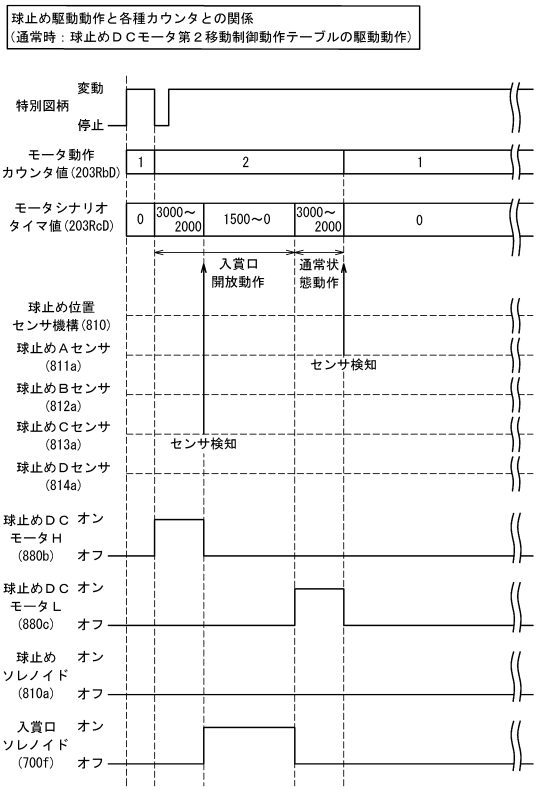
【図１８１８】



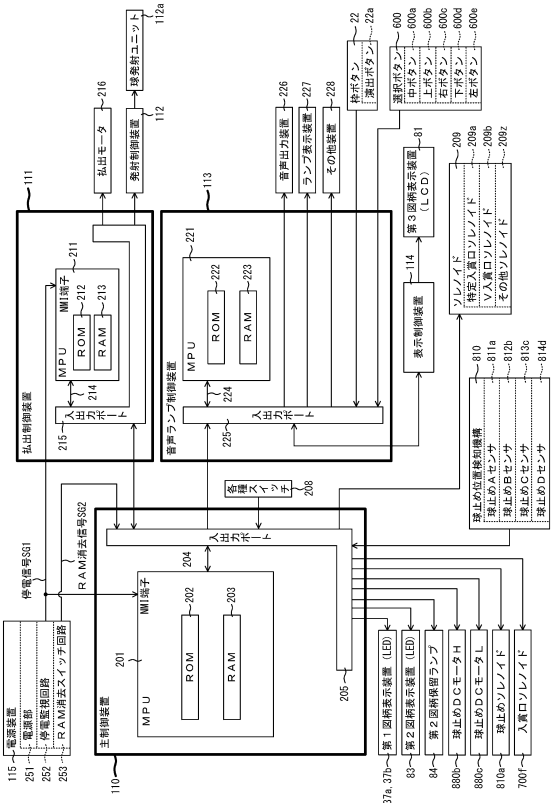
【図１８１９】



【図１８２０】



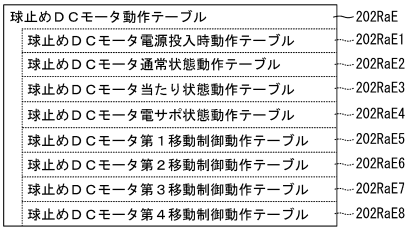
【図１８２１】



【図１８２２】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Ra
大当たり種別選択テーブル	202Rb
第２当たり乱数テーブル	202Rc
変動パターン選択テーブル	202Rd
時短付与テーブル	202Re
小当たり種別選択テーブル	202Rf
ＤＣモータ動作抽選テーブル	202RaD
球止めＤＣモータ動作テーブル	202RaE

【図１８２３】



【図１８２４】

球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル202RaE1

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
1	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ａ）

球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル202RaE2

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
11	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ｂ）

球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル202RaE3

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
21	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ｃ）

球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル202RaE4

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
31	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ｄ）

球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル202RaE5

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
41	正回転	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ	オフ
42	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ｅ）

球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル202RaE6

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
51	正回転	3000	オン	オフ	Ｃセンサ	オフ	オフ
52	－	1500	オフ	オフ	－	オフ	オン
53	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ｆ）

球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル202RaE7

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
61	正回転	3000	オン	オフ	Ｂセンサ	オフ	オフ
62	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

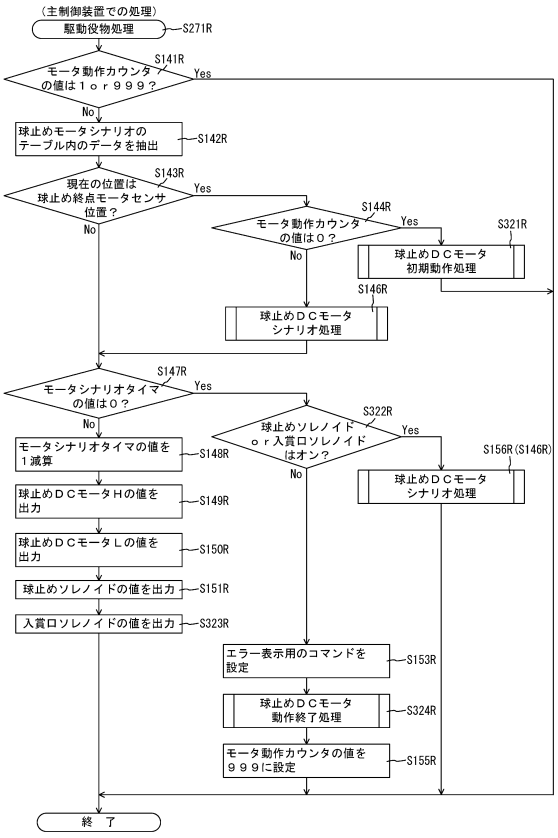
（ｇ）

球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル202RaE8

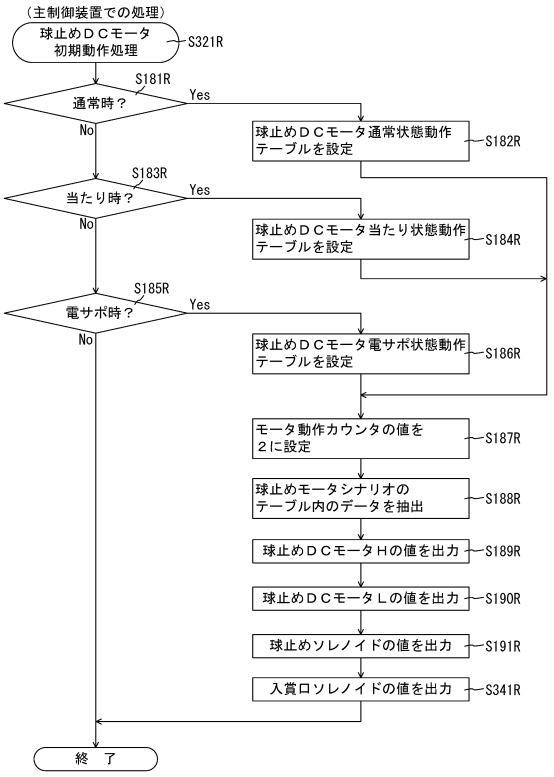
球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド	入賞口ソレノイド
71	正回転	3000	オン	オフ	Ｂセンサ	オフ	オフ
72	－	1500	オフ	オフ	－	オン	オフ
73	逆回転	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ	オフ
999	－	0	オフ	オフ	－	オフ	オフ

（ｈ）

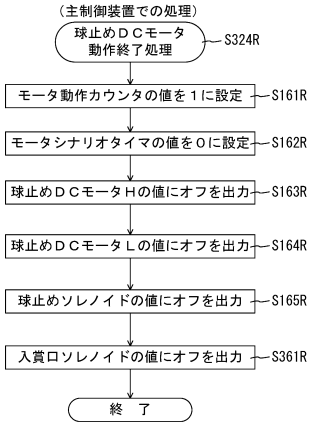
【図１８２５】



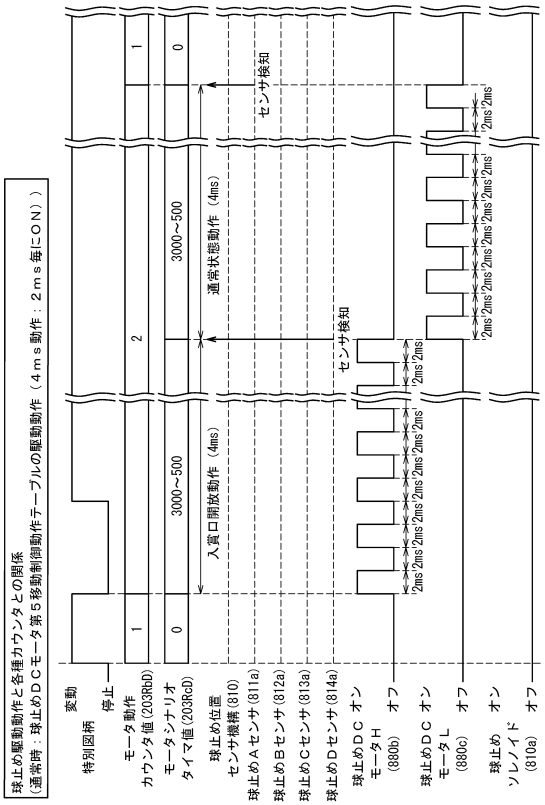
【図１８２６】



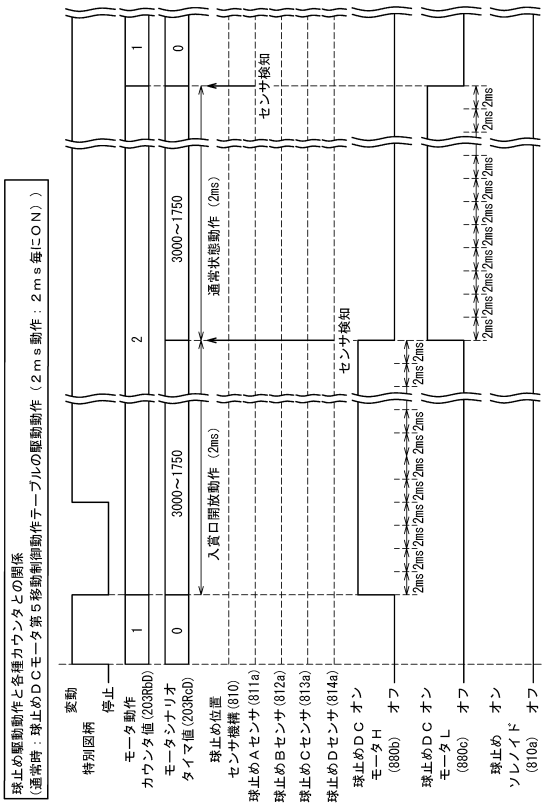
【図１８２７】



【図１８２８】



【図１８２９】



【図１８３０】

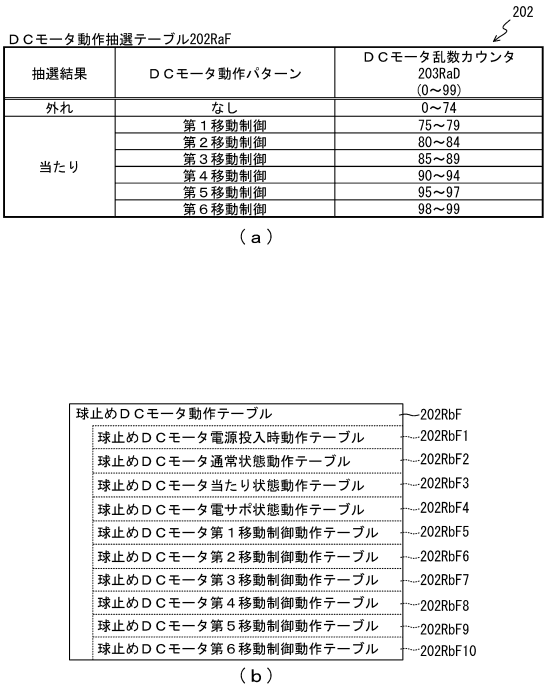
（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Ra
大当たり種別選択テーブル	202Rb
第２当たり乱数テーブル	202Rc
変動パターン選択テーブル	202Rd
時短付与テーブル	202Re
小当たり種別選択テーブル	202Rf
ＤＣモータ動作抽選テーブル	202RaF
球止めＤＣモータ動作テーブル	202RbF

（ｂ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203Ra
小当たり開始フラグ	203Rb
小当たり中フラグ	203Rc
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203Rd
Ｖフラグ	203Re
Ｖ通過フラグ	203Rf
小当たりカウンタ	203Rg
特図２カウンタ	203Rh
ＤＣモータ乱数カウンタ	203RaD
モータ動作カウンタ	203RbD
モータシナリオタイマ	203RcD
モータ回転数カウンタ	203RaF
その他メモリエリア	203z

【図１８３１】



ＤＣモータ動作抽選テーブル202RaF

抽選結果	ＤＣモータ動作パターン	ＤＣモータ乱数カウンタ 203RaD (0～99)
外れ	なし	0～74
当たり	第１移動制御	75～79
	第２移動制御	80～84
	第３移動制御	85～89
	第４移動制御	90～94
	第５移動制御	95～97
	第６移動制御	98～99

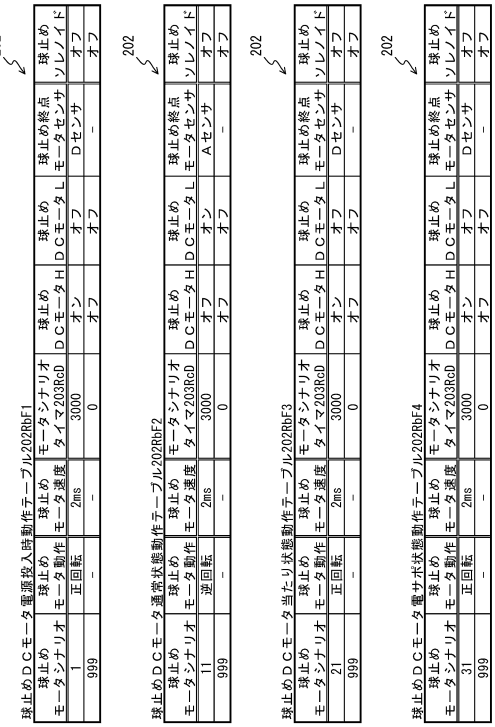
（ａ）

球止めＤＣモータ動作テーブル 202RbF

- 球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル 202RbF1
- 球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル 202RbF2
- 球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル 202RbF3
- 球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル 202RbF4
- 球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル 202RbF5
- 球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル 202RbF6
- 球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル 202RbF7
- 球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル 202RbF8
- 球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル 202RbF9
- 球止めＤＣモータ第６移動制御動作テーブル 202RbF10

（ｂ）

【図１８３２】



球止めＤＣモータ電源投入時動作テーブル202RbF1

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
1	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ａ）

球止めＤＣモータ通常状態動作テーブル202RbF2

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
11	逆回転	2ms	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｂ）

球止めＤＣモータ当たり状態動作テーブル202RbF3

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
21	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

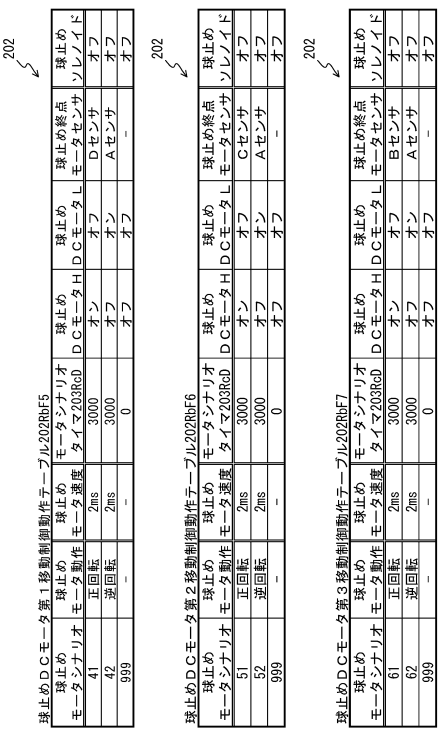
（ｃ）

球止めＤＣモータ電サポ状態動作テーブル202RbF4

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
31	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｄ）

【図１８３３】



球止めＤＣモータ第１移動制御動作テーブル202RbF5

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
41	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
42	逆回転	2ms	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ａ）

球止めＤＣモータ第２移動制御動作テーブル202RbF6

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
51	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｃセンサ	オフ
52	逆回転	2ms	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

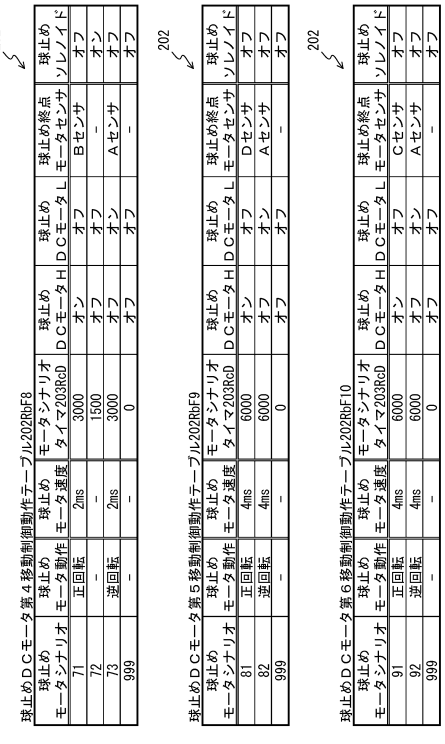
（ｂ）

球止めＤＣモータ第３移動制御動作テーブル202RbF7

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
61	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｂセンサ	オフ
62	逆回転	2ms	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｃ）

【図１８３４】



球止めＤＣモータ第４移動制御動作テーブル202RbF8

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
71	正回転	2ms	3000	オン	オフ	Ｂセンサ	オフ
72	－	－	1500	オフ	オフ	－	オン
73	逆回転	2ms	3000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ａ）

球止めＤＣモータ第５移動制御動作テーブル202RbF9

球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
81	正回転	4ms	6000	オン	オフ	Ｄセンサ	オフ
82	逆回転	4ms	6000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

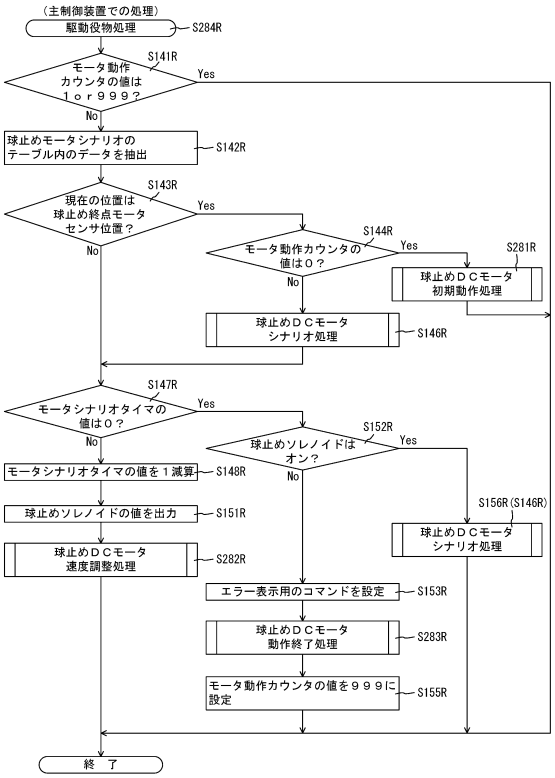
（ｂ）

球止めＤＣモータ第６移動制御動作テーブル202RbF10

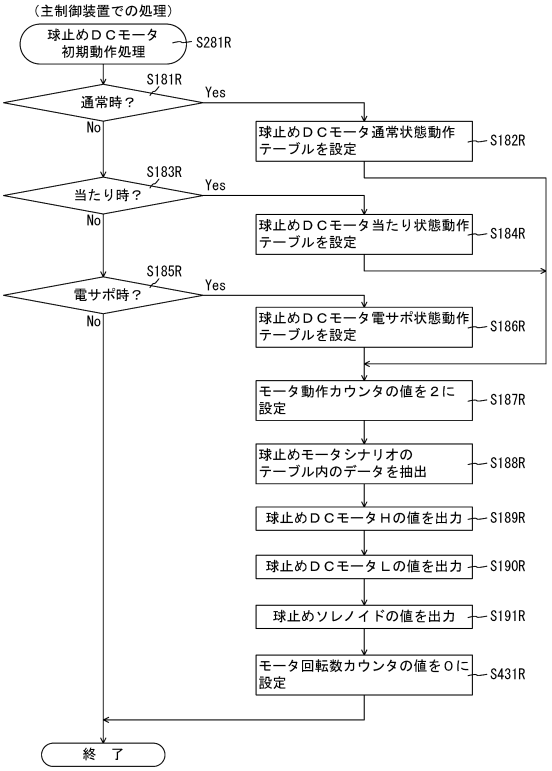
球止めモータシナリオ	球止めモータ動作	球止めモータ速度	モータシナリオタイマ203RcD	球止めＤＣモータＨ	球止めＤＣモータＬ	球止め終点モータセンサ	球止めソレノイド
91	正回転	4ms	6000	オン	オフ	Ｃセンサ	オフ
92	逆回転	4ms	6000	オフ	オン	Ａセンサ	オフ
999	－	－	0	オフ	オフ	－	オフ

（ｃ）

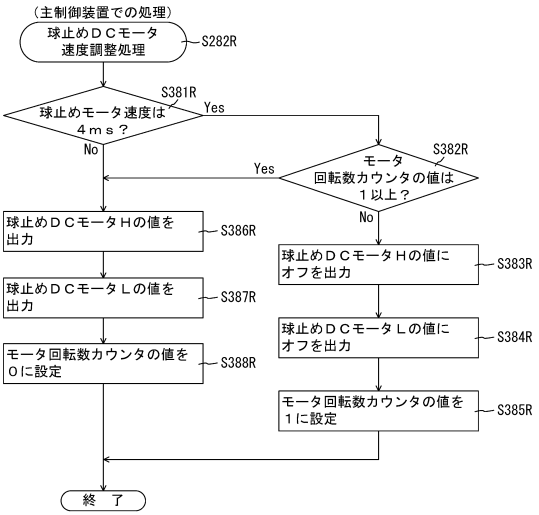
【図１８３５】



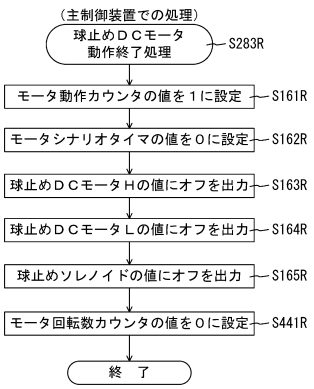
【図１８３６】



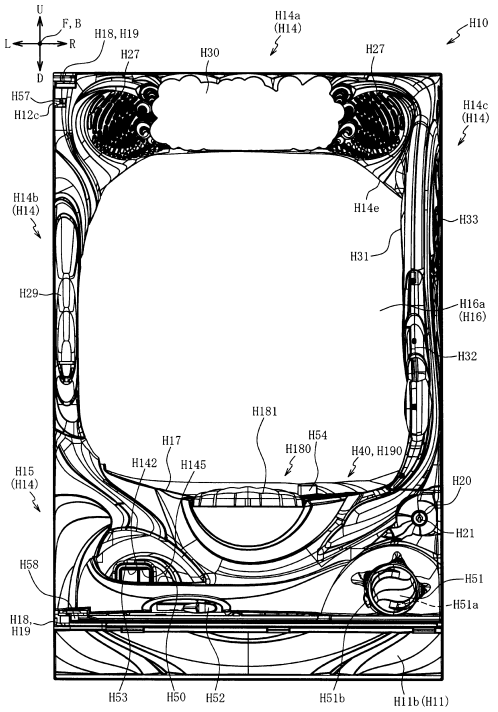
【図１８３７】



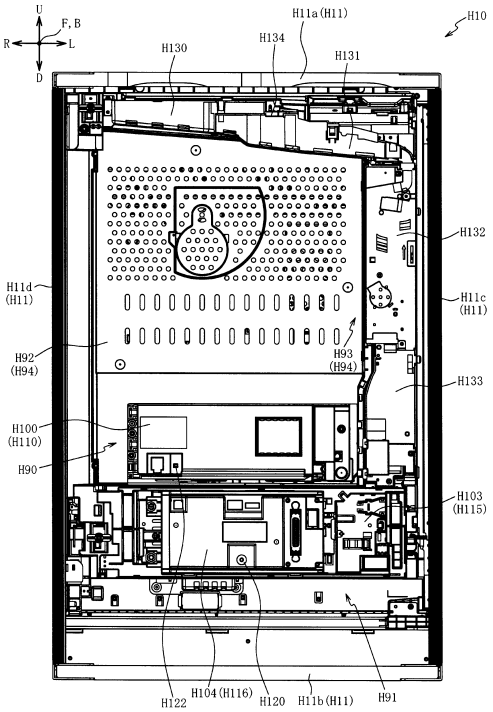
【図１８３８】



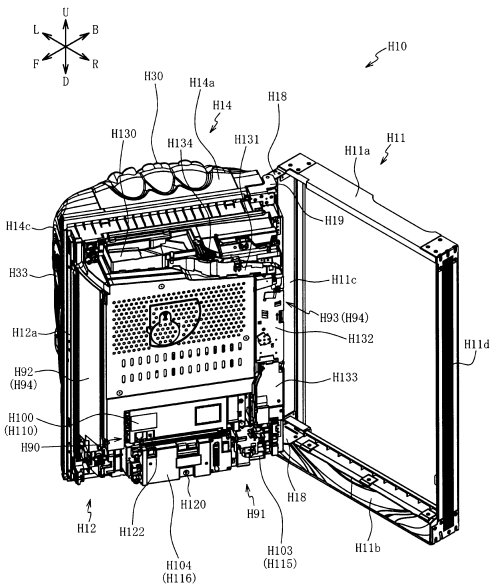
【図１８３９】



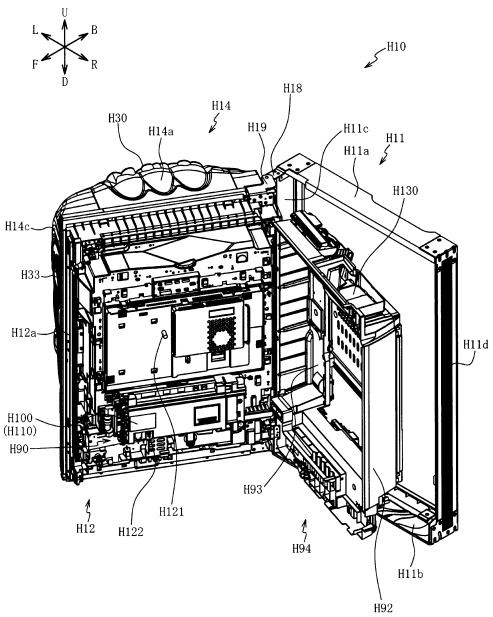
【図１８４０】



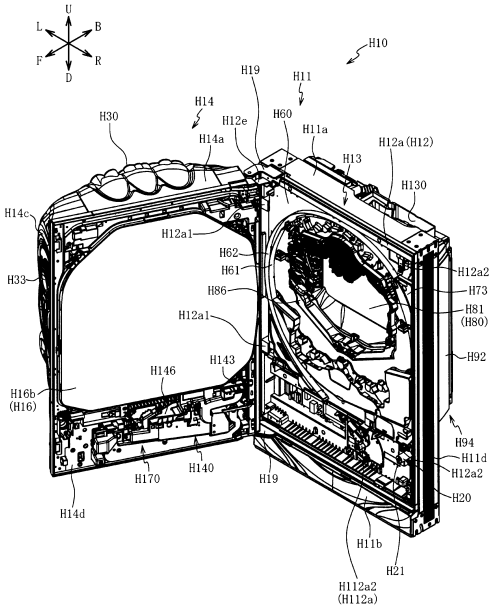
【図１８４１】



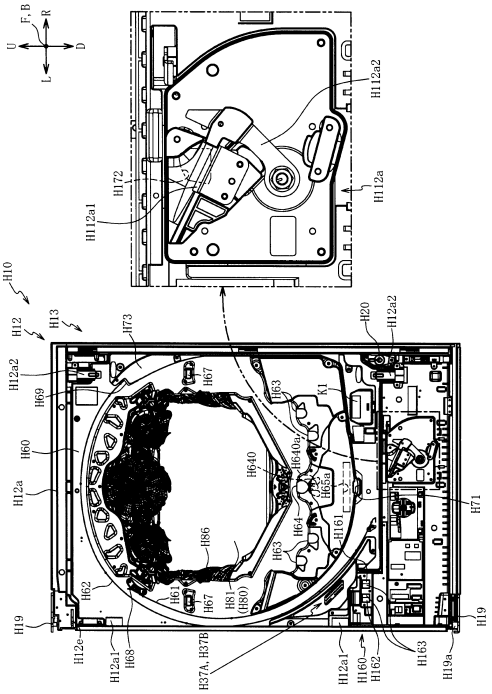
【図１８４２】



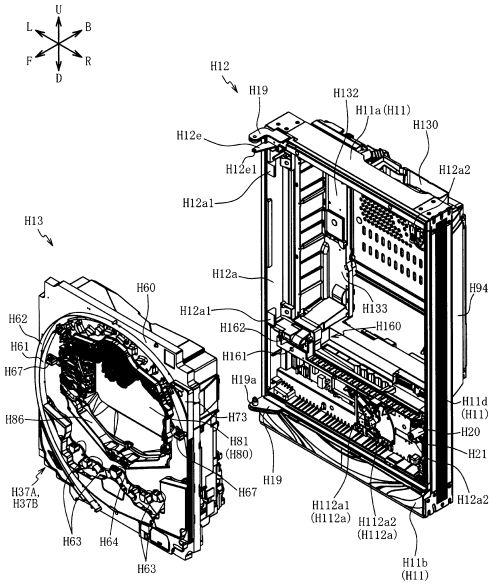
【図１８４３】



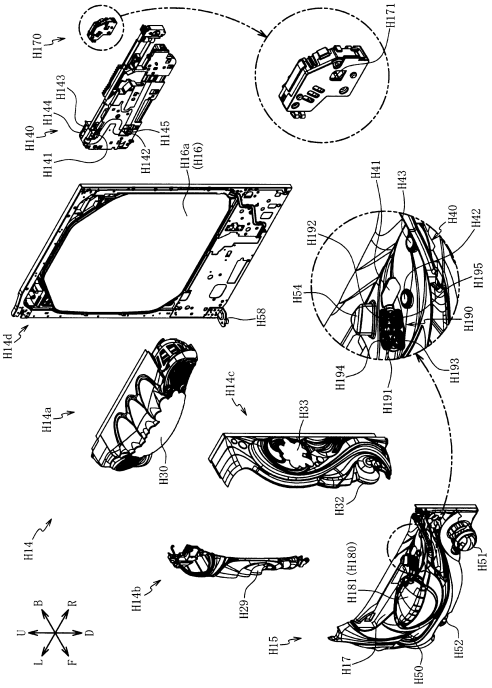
【図１８４４】



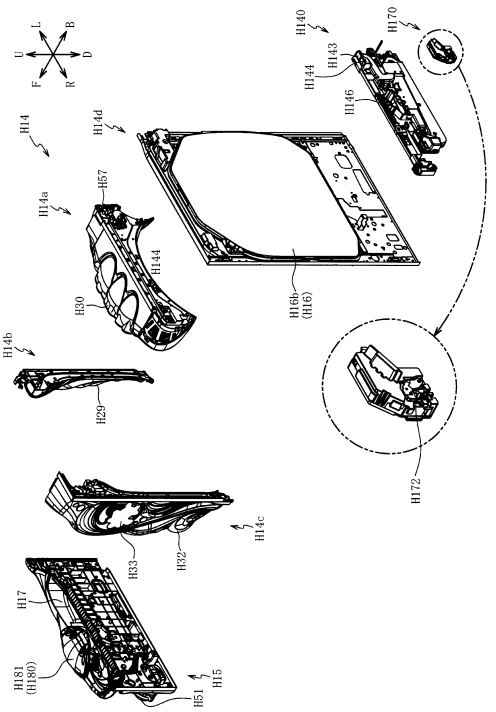
【図１８４５】



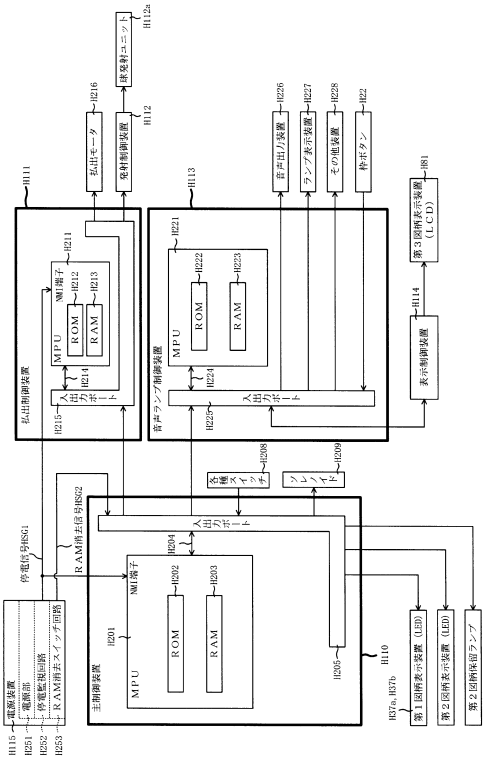
【図１８４６】



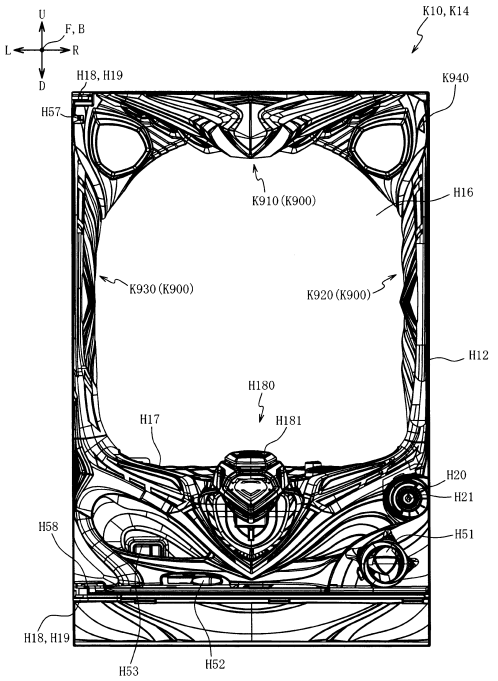
【図１８４７】



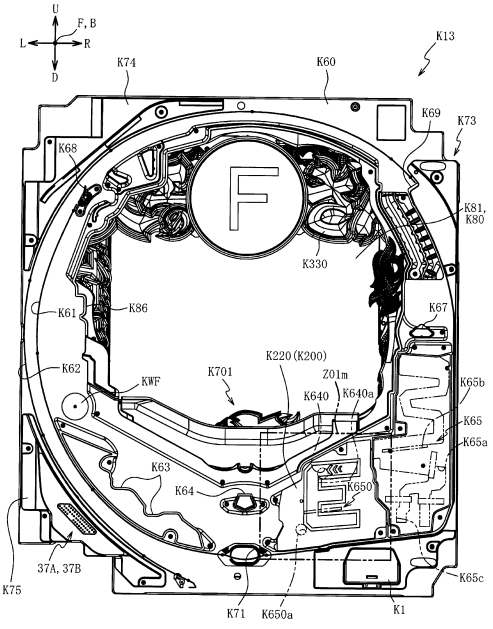
【図１８４８】



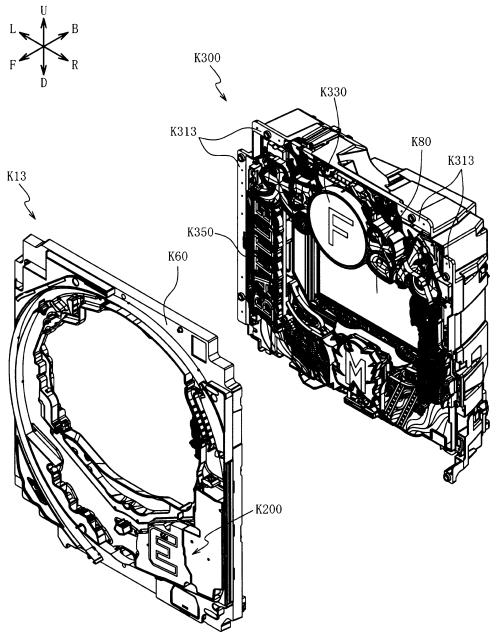
【図１８４９】



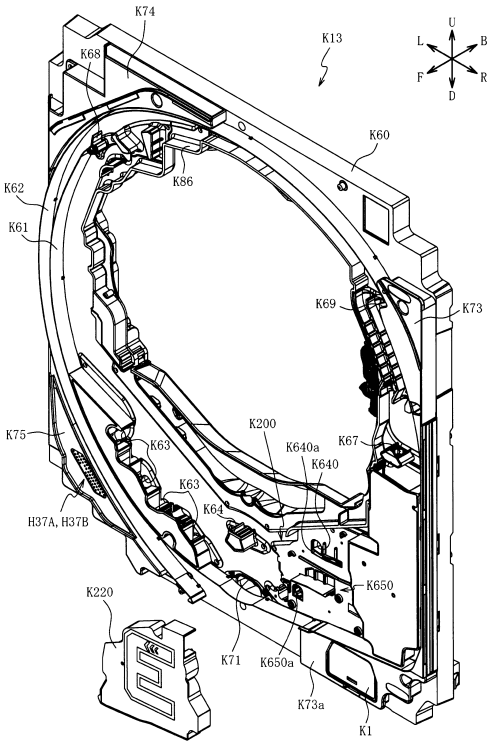
【図１８５０】



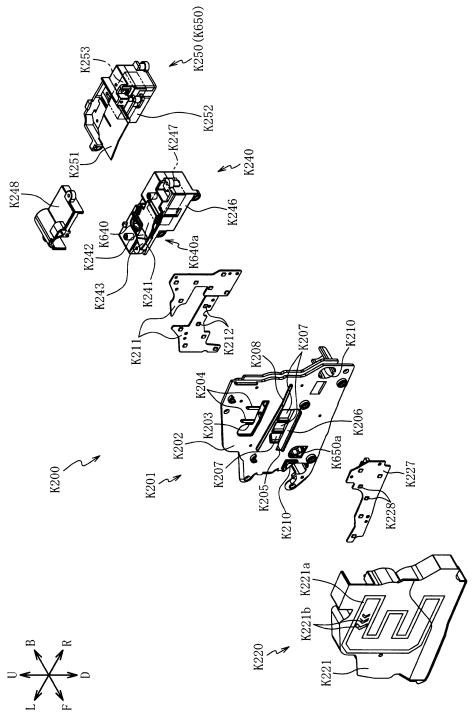
【図１８５１】



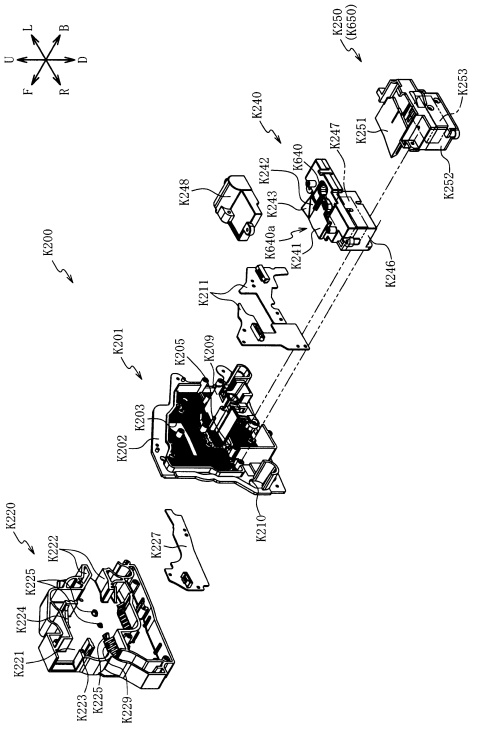
【図１８５２】



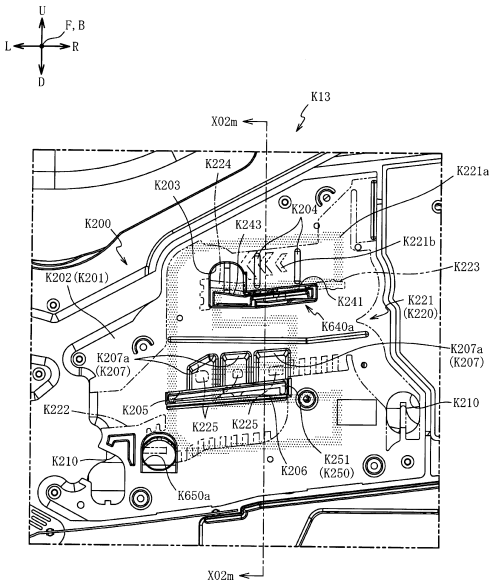
【図１８５３】



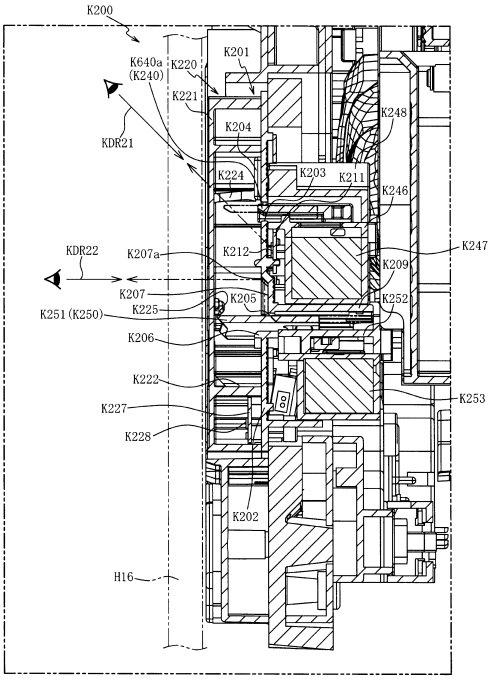
【図１８５４】



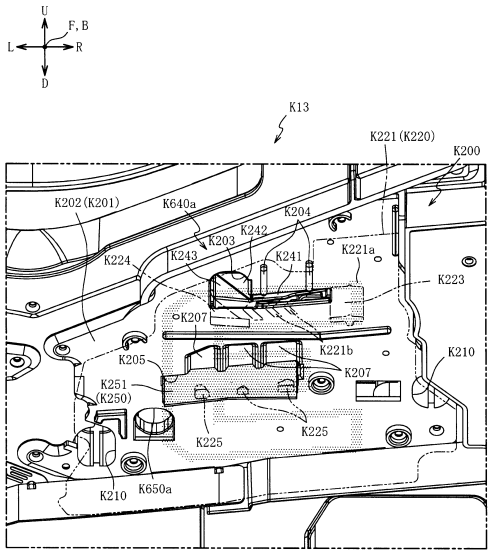
【図１８５５】



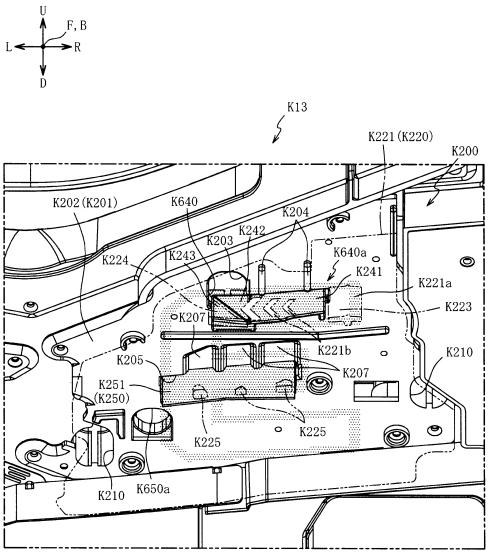
【図１８５６】



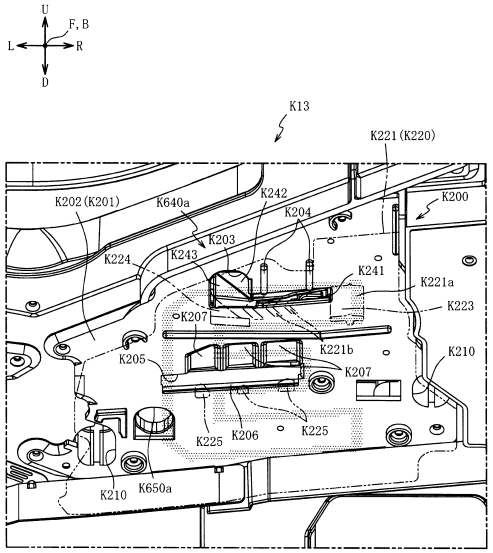
【図１８５７】



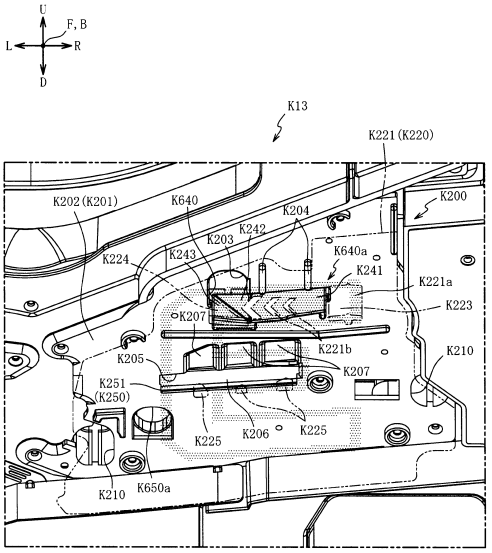
【図１８５８】



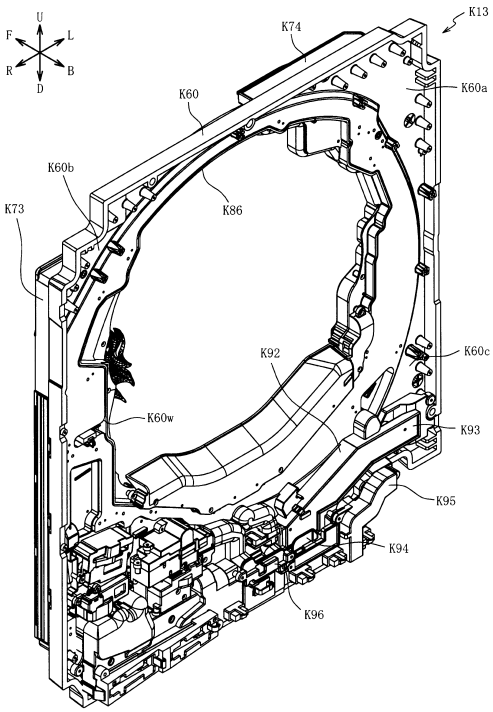
【図１８５９】



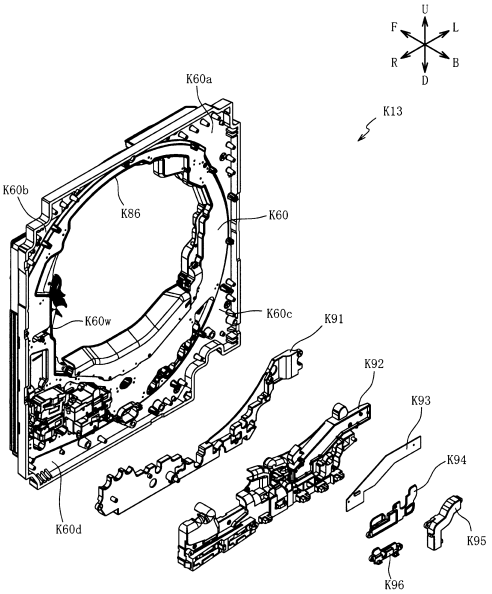
【図１８６０】



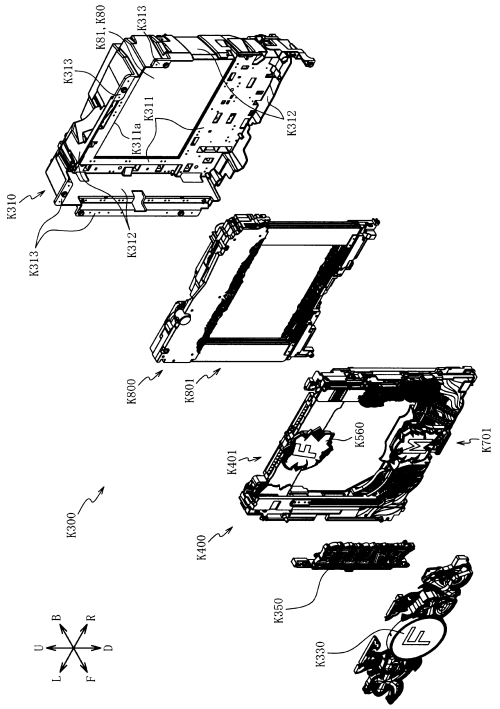
【図１８６１】



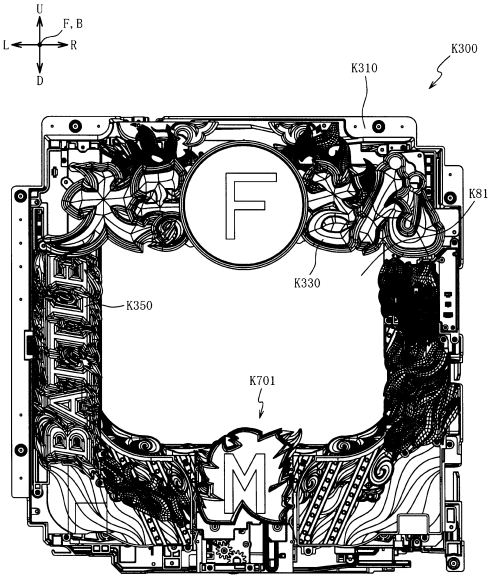
【図１８６２】



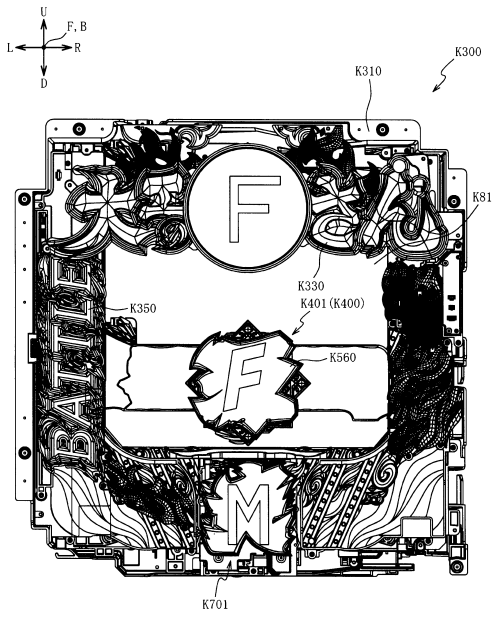
【図１８６３】



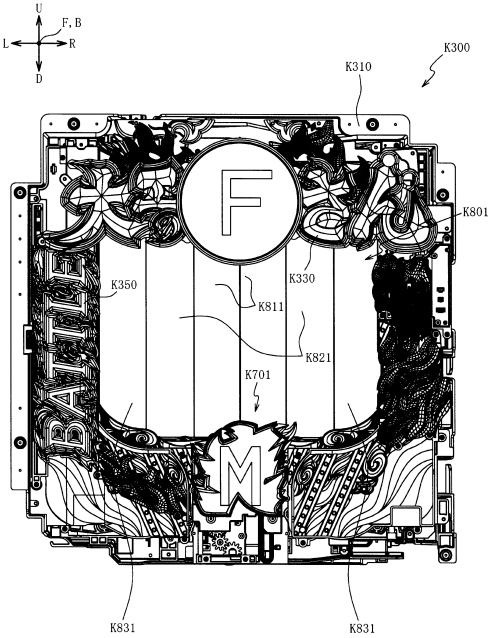
【図１８６４】



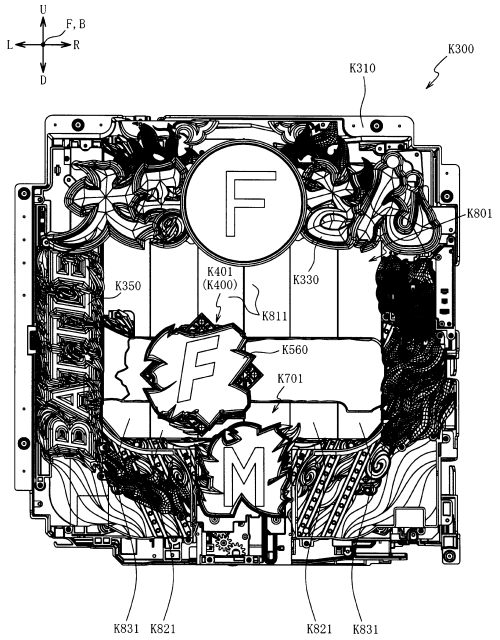
【図１８６５】



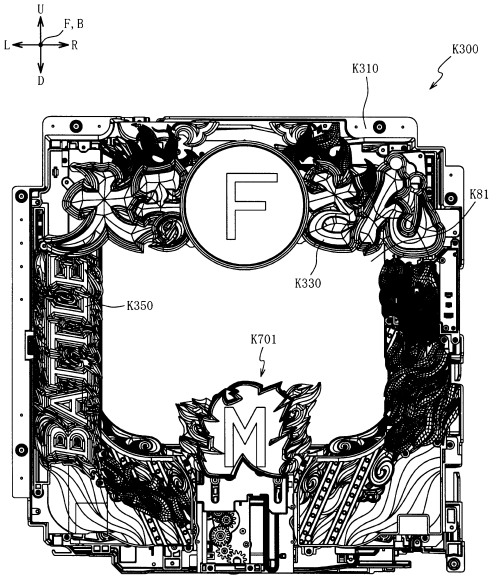
【図１８６６】



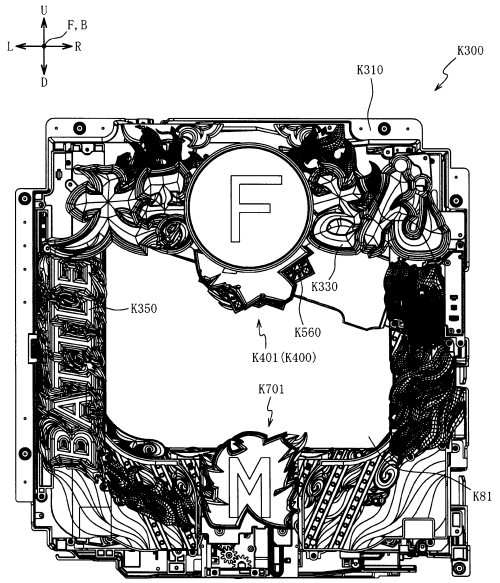
【図１８６７】



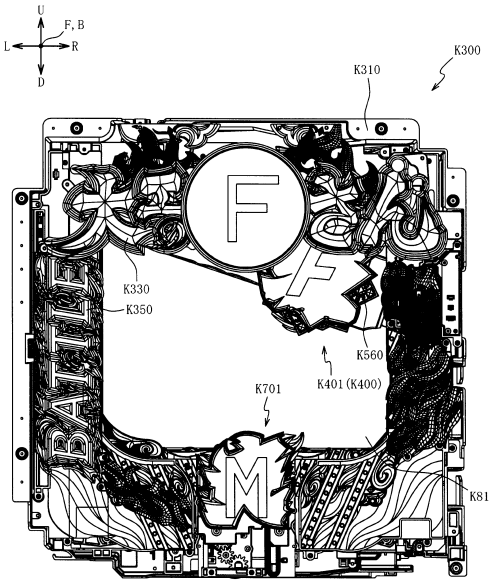
【図１８６８】



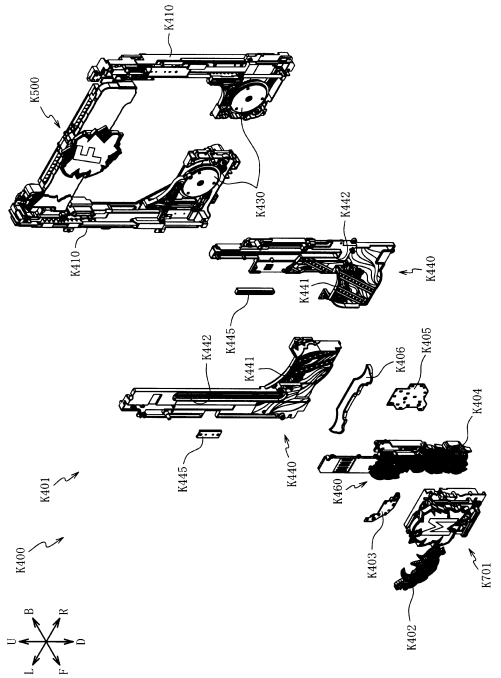
【図１８６９】



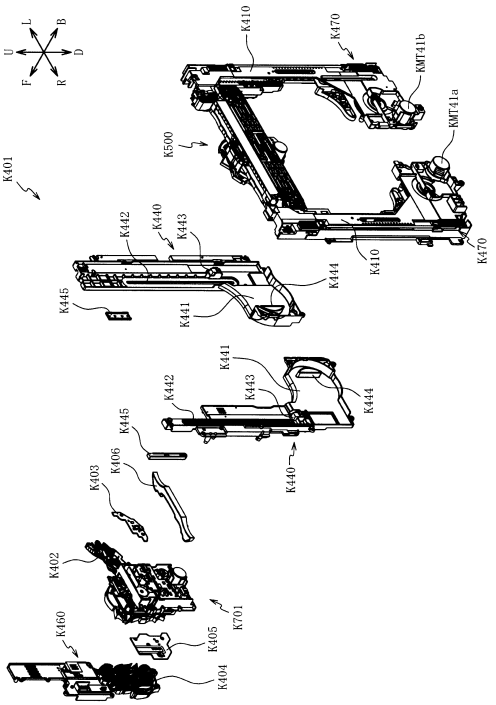
【図１８７０】



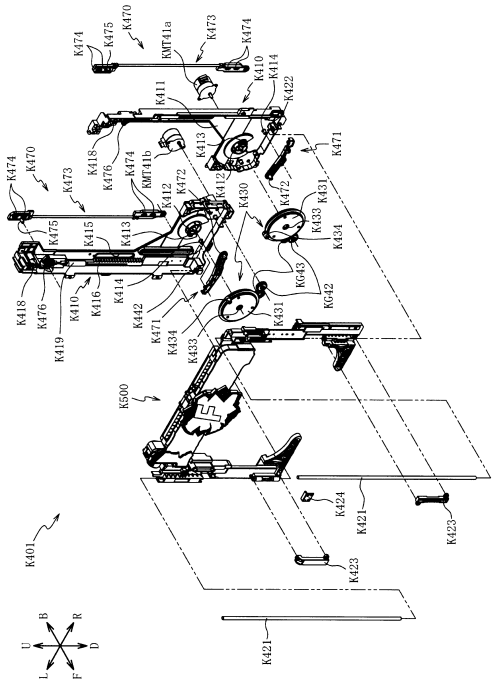
【図１８７１】



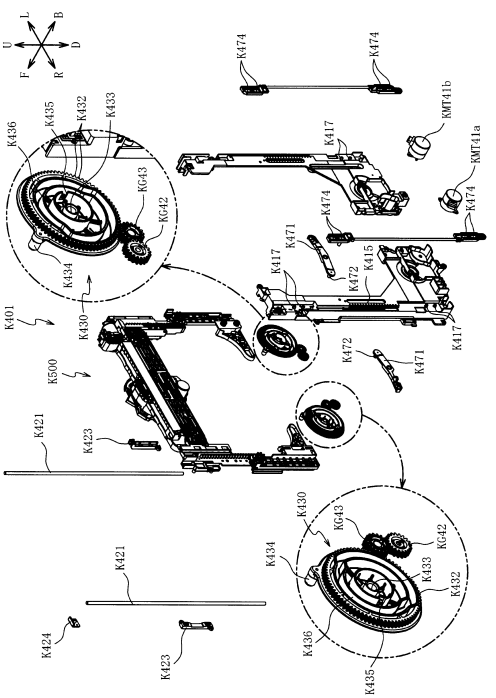
【図１８７２】



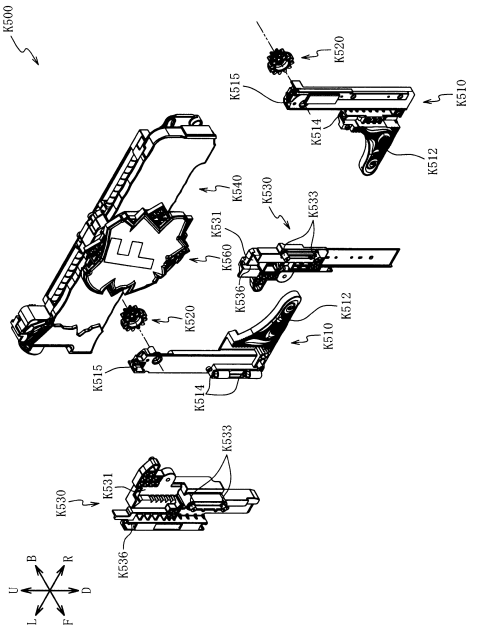
【図１８７３】



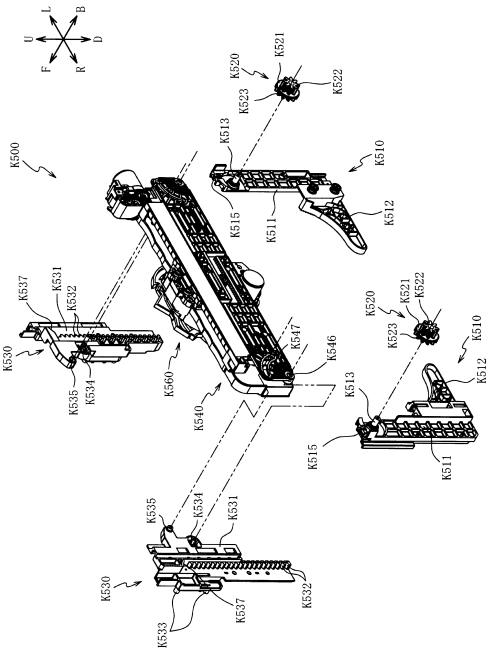
【図１８７４】



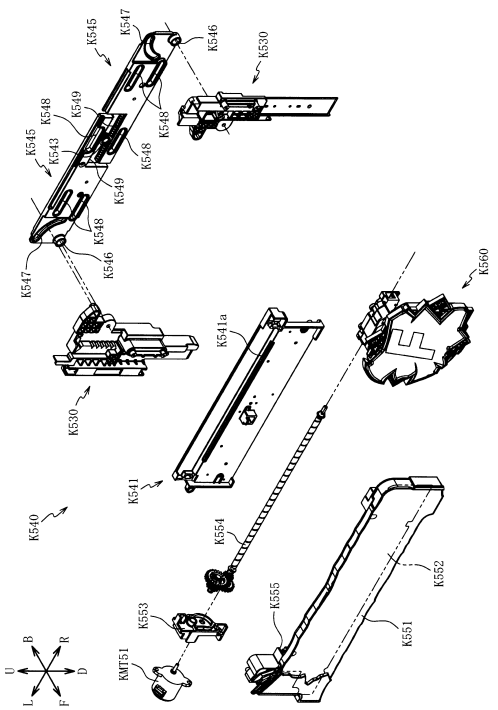
【図１８７５】



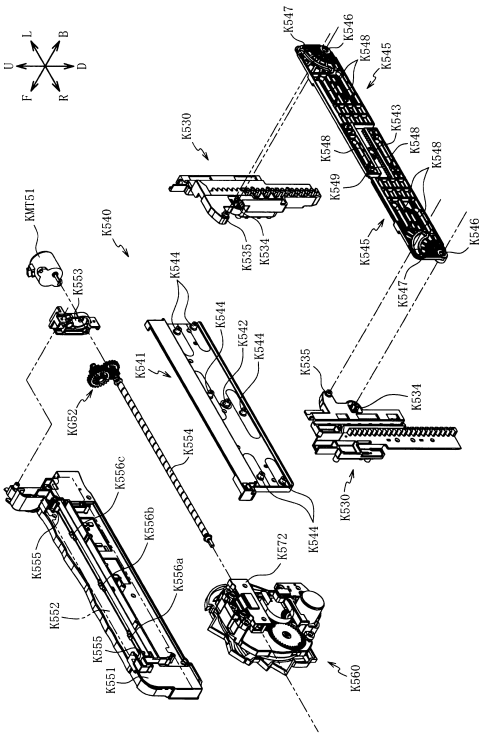
【図１８７６】



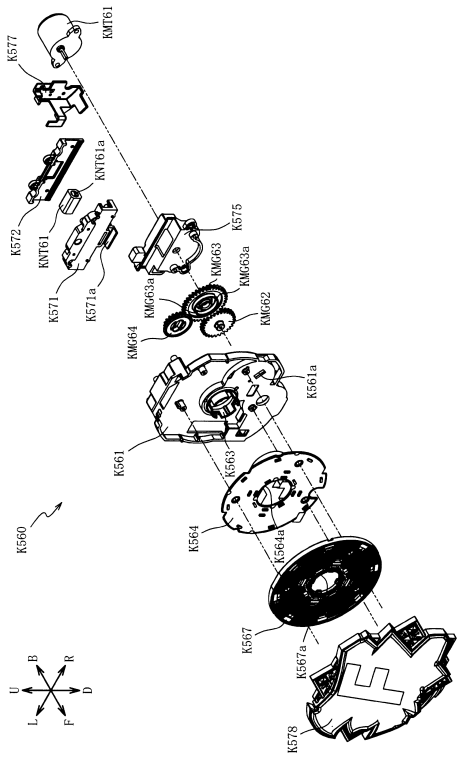
【図１８７７】



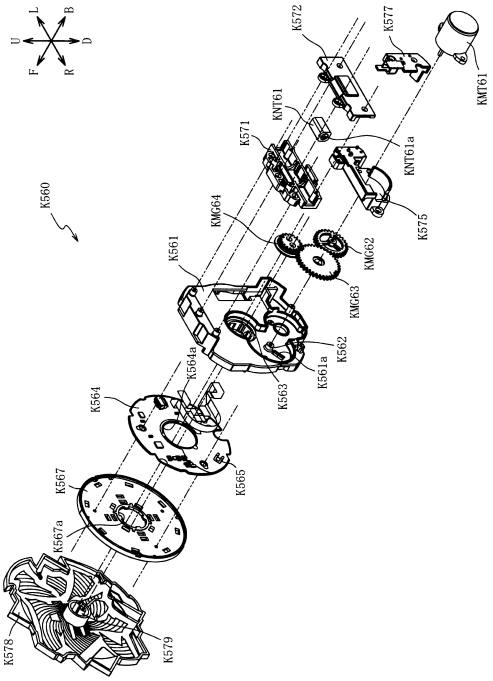
【図１８７８】



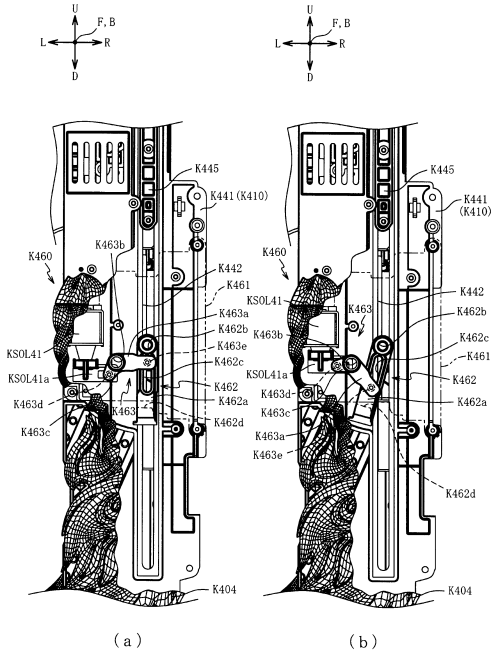
【図１８７９】



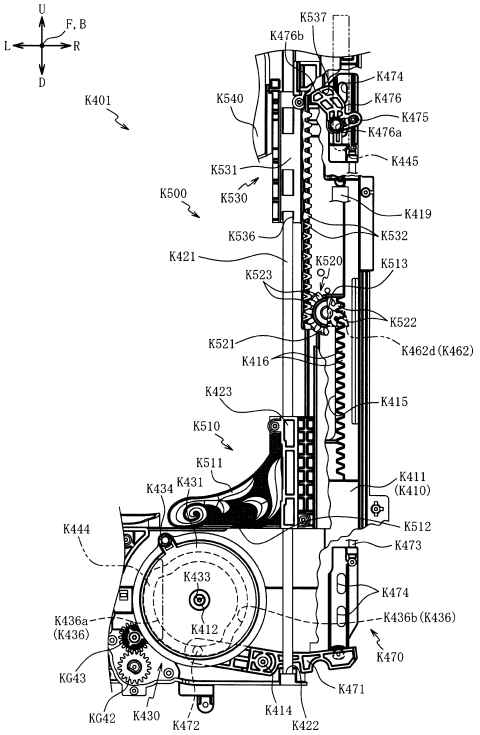
【図１８８０】



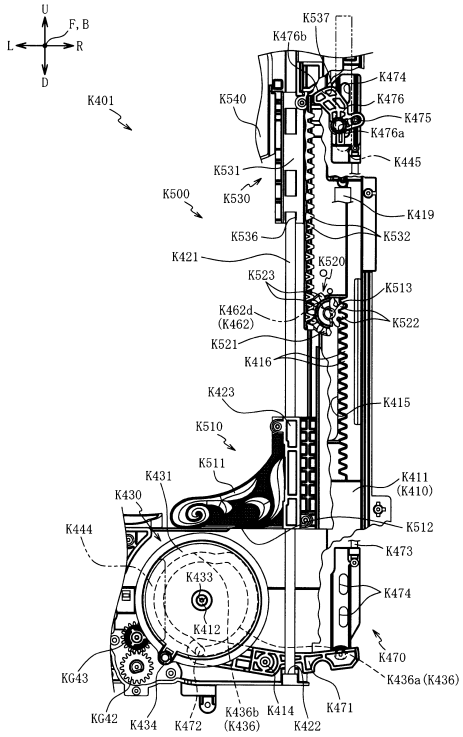
【図１８８１】



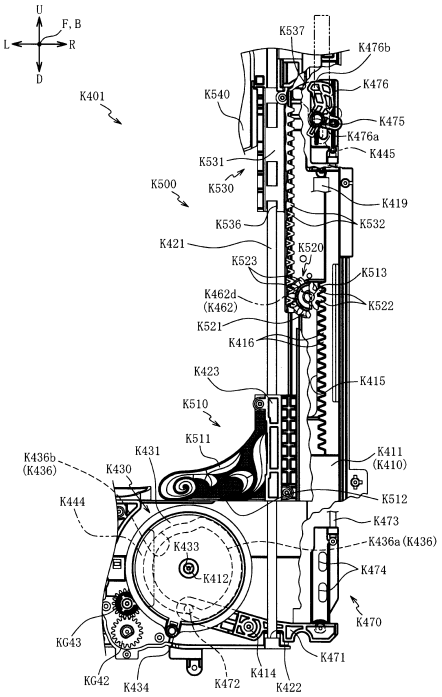
【図１８８２】



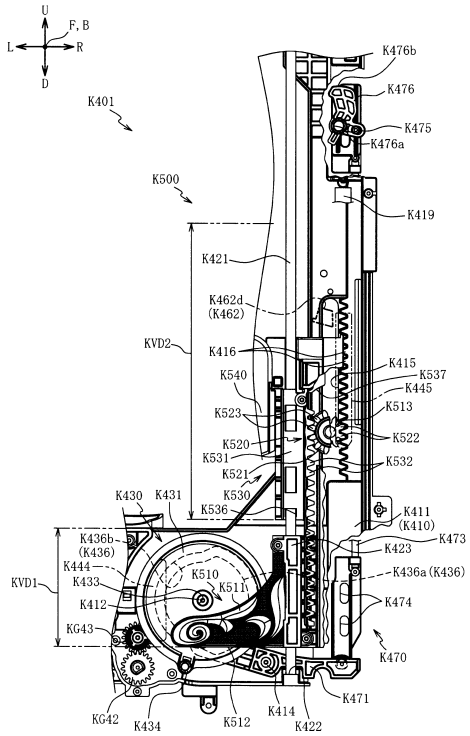
【図１８８３】



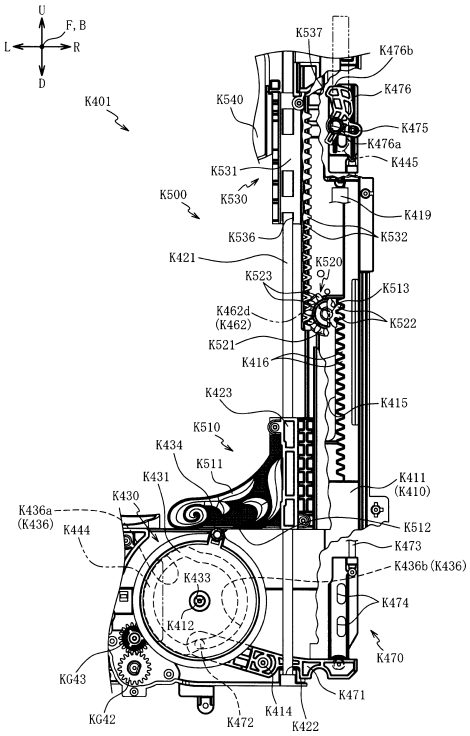
【図１８８４】



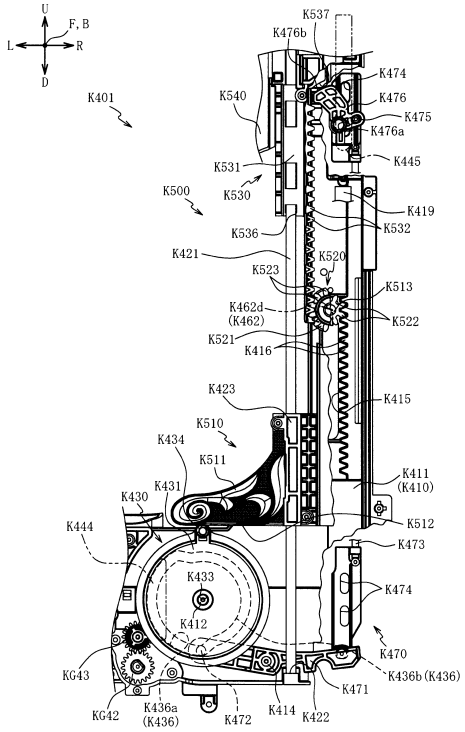
【図１８８５】



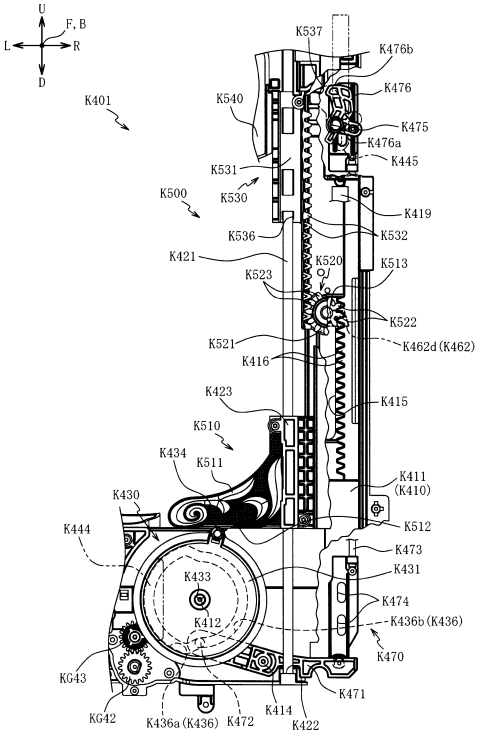
【図１８８６】



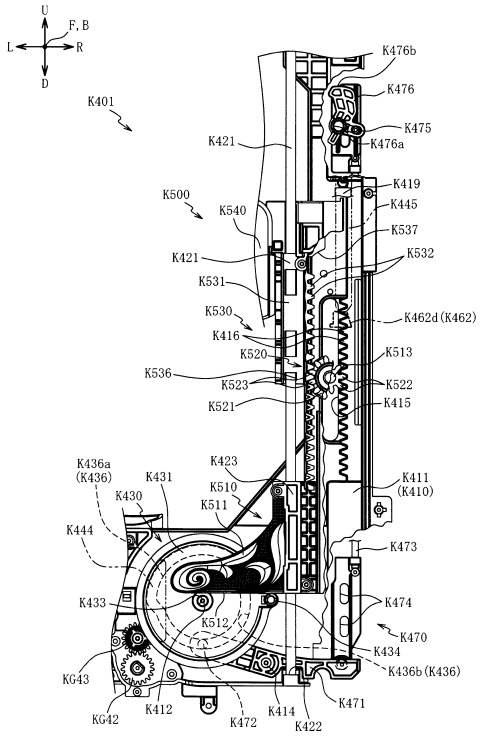
【図１８８７】



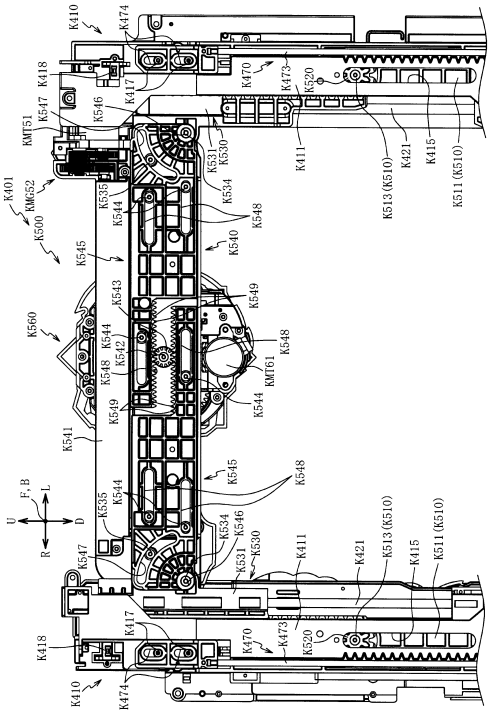
【図１８８８】



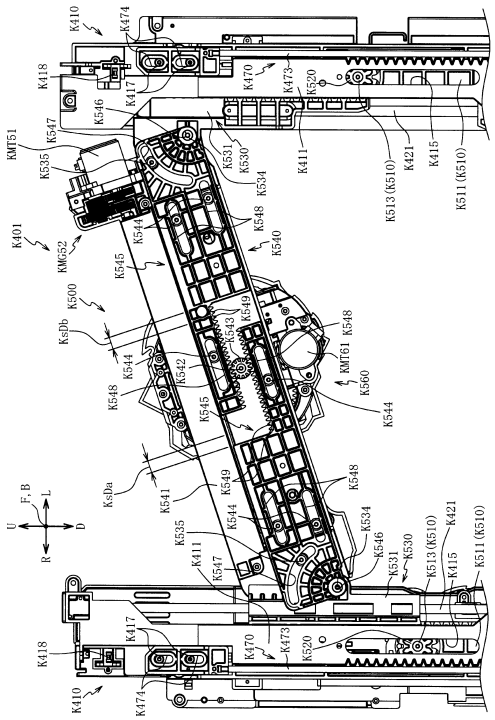
【図１８８９】



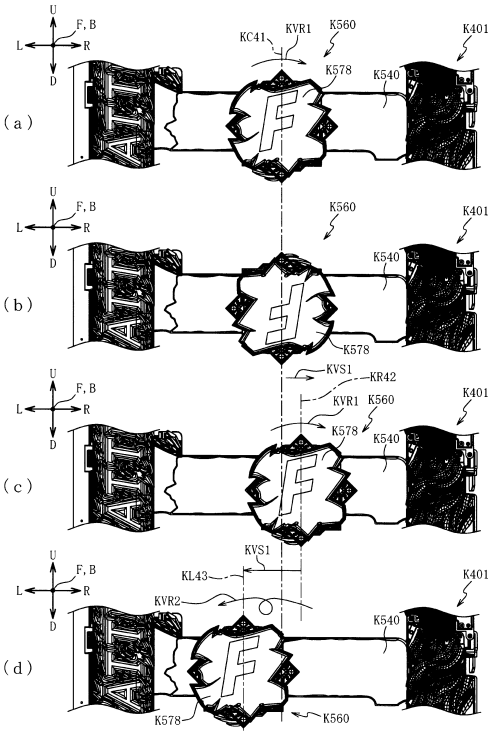
【図１８９０】



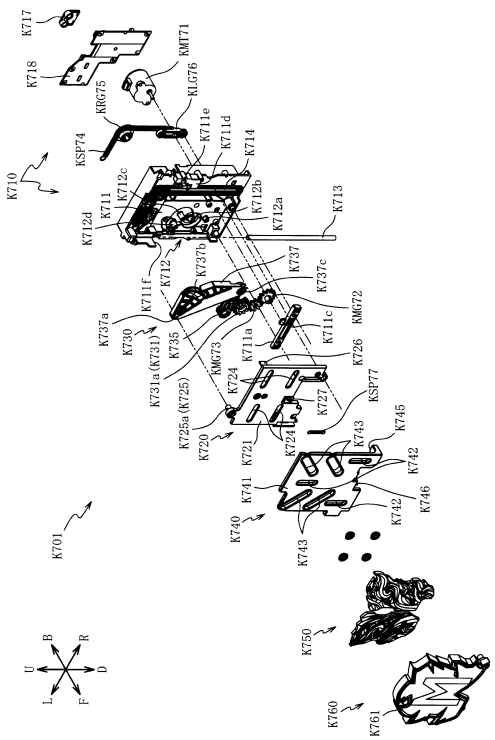
【図１８９１】



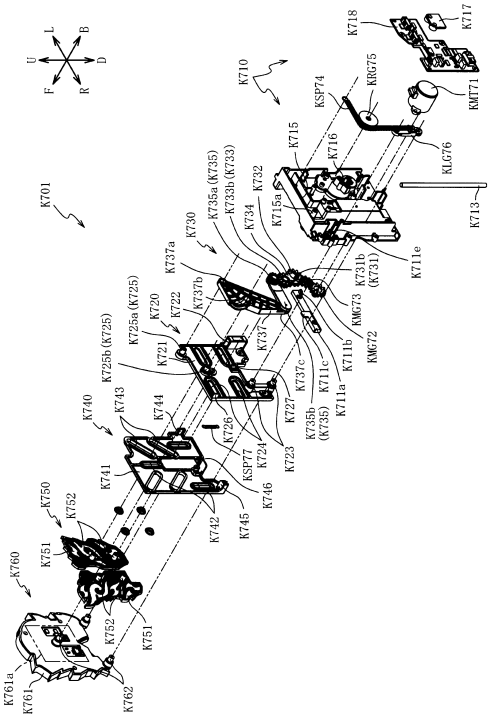
【図１８９２】



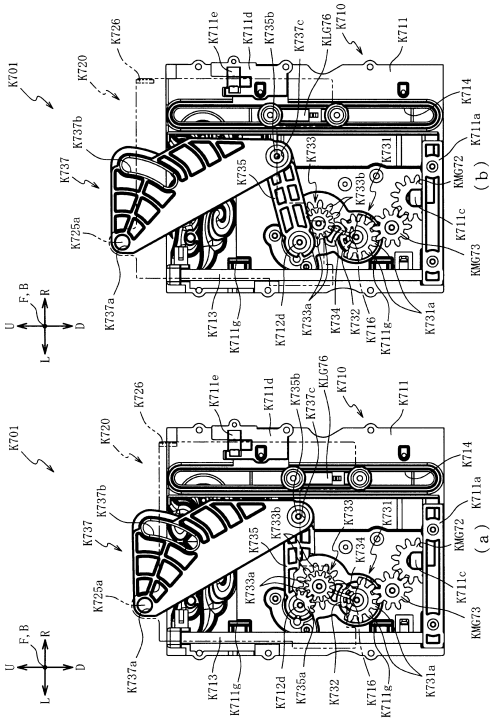
【図１８９３】



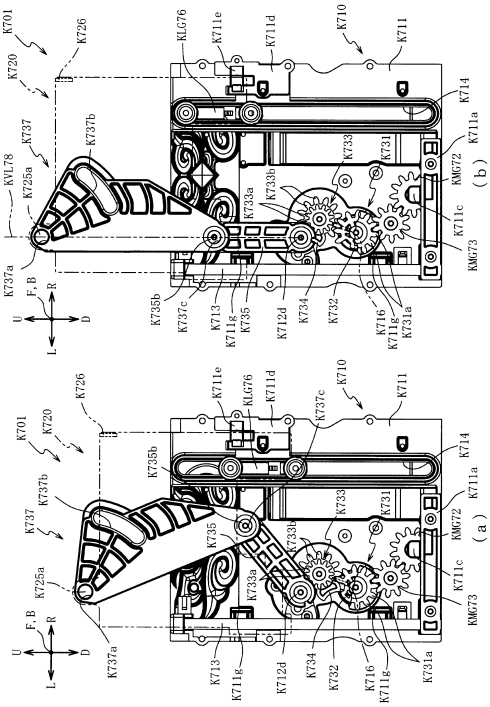
【図１８９４】



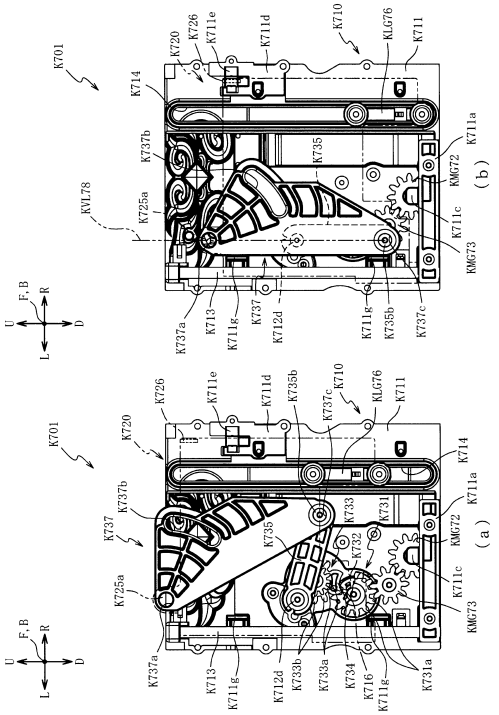
【図１８９５】



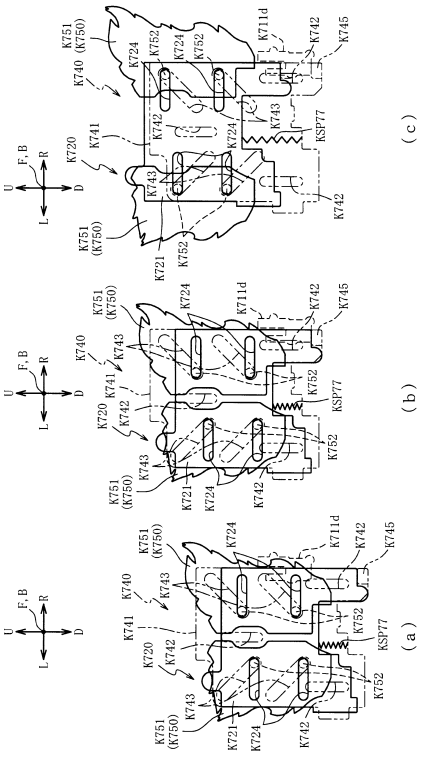
【図１８９６】



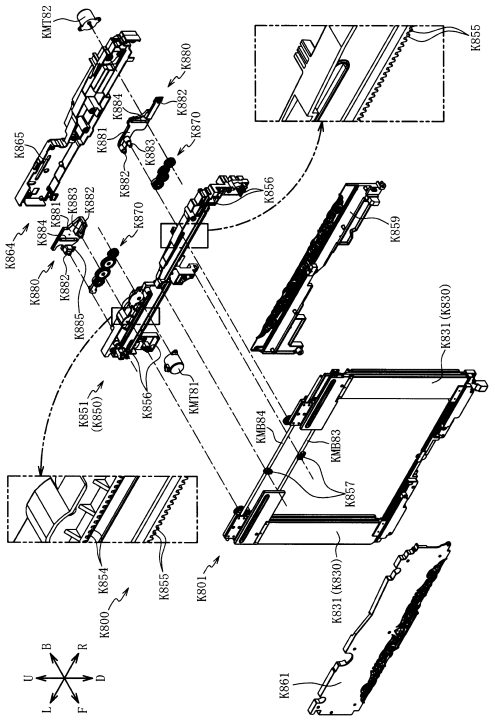
【図１８９７】



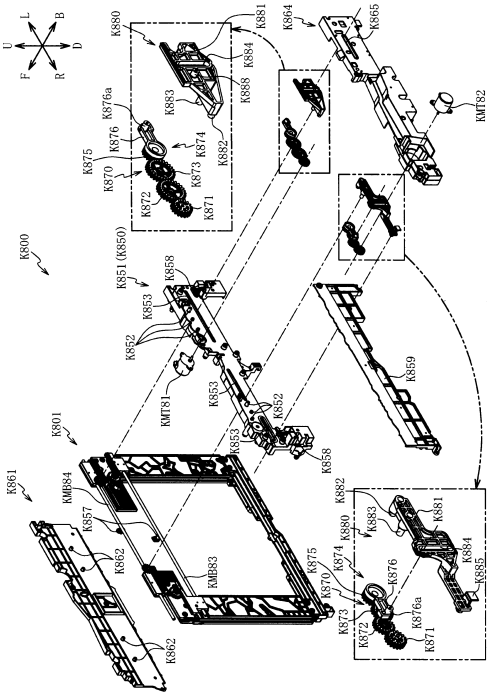
【図１８９８】



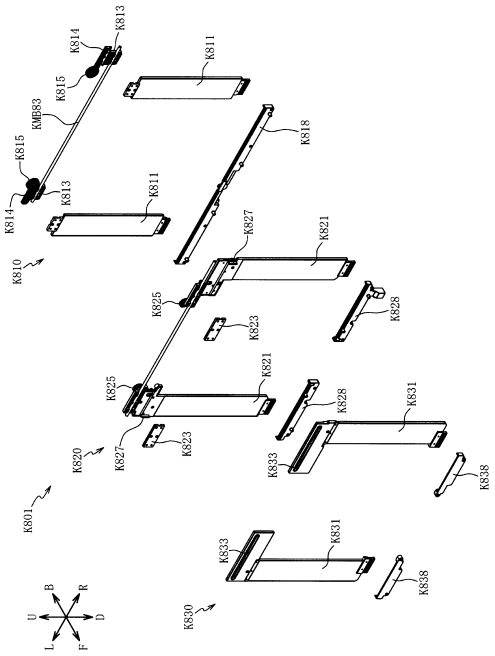
【図１８９９】



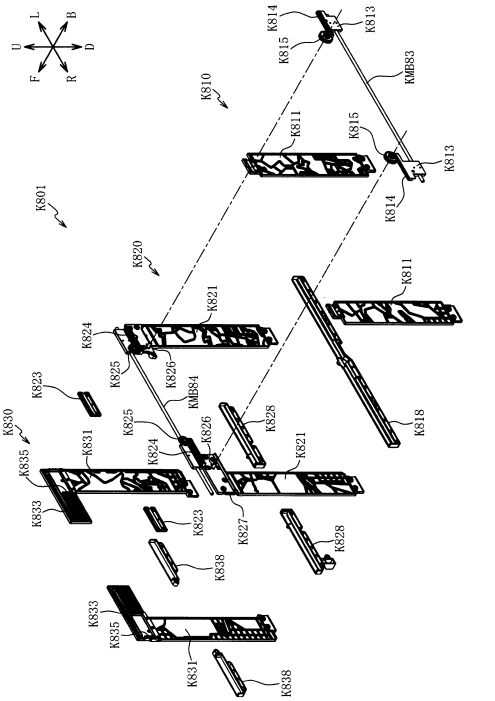
【図１９００】



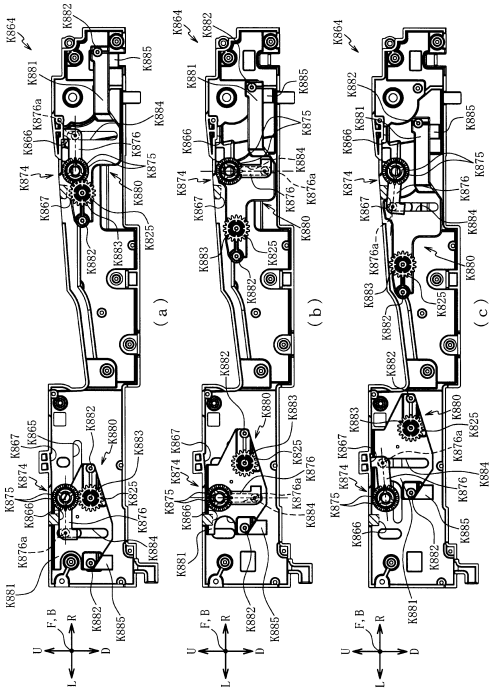
【図１９０１】



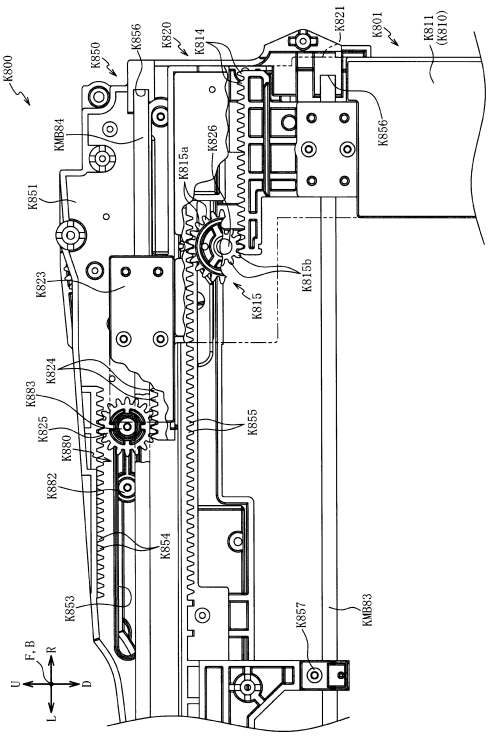
【図１９０２】



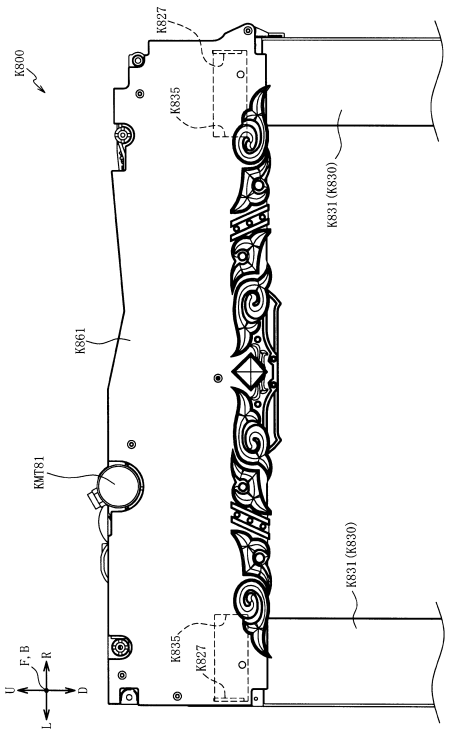
【図１９０３】



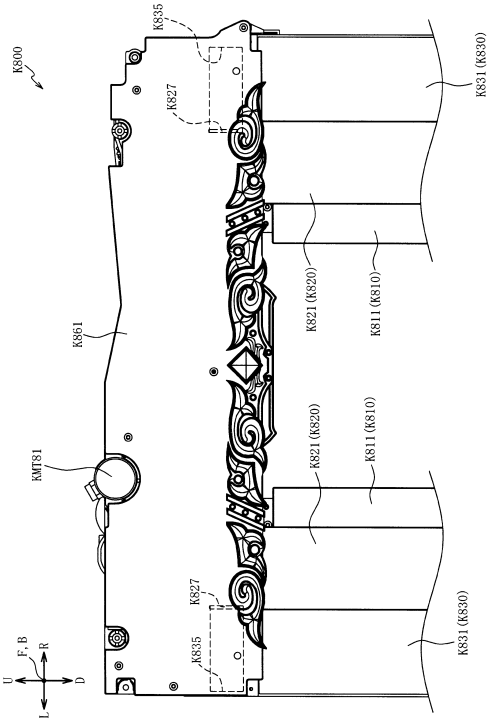
【図１９０４】



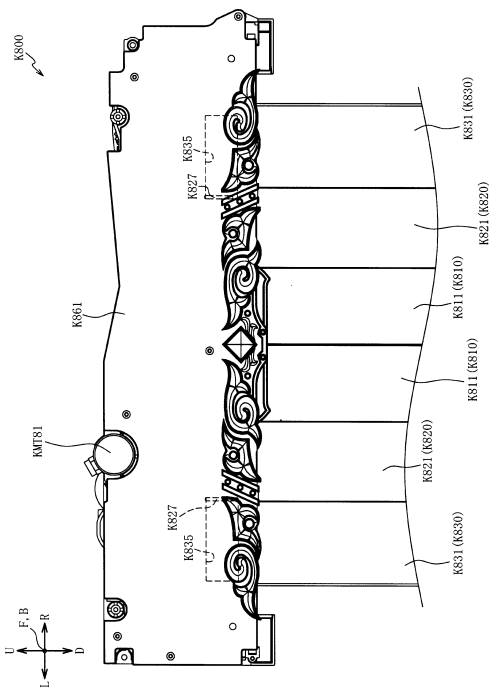
【図１９０５】



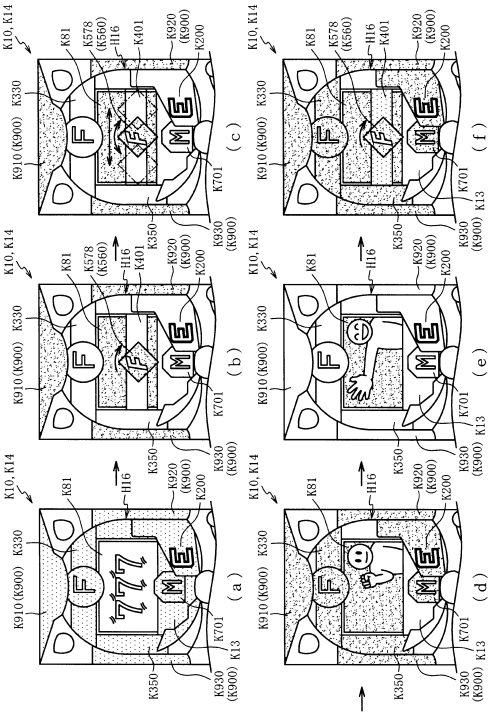
【図１９０６】



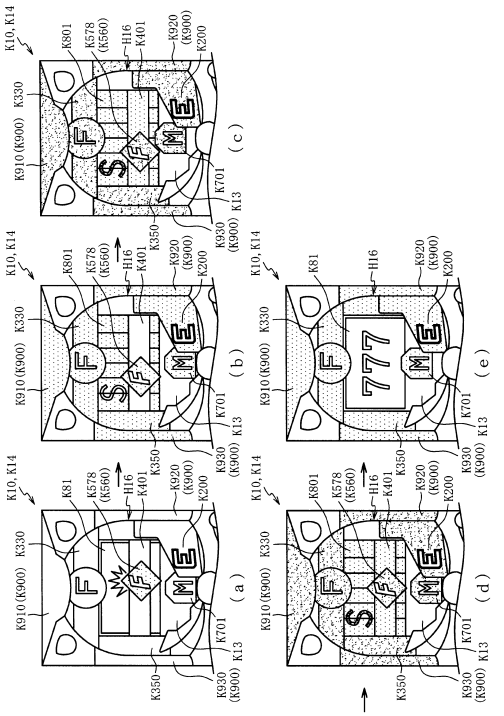
【図１９０７】



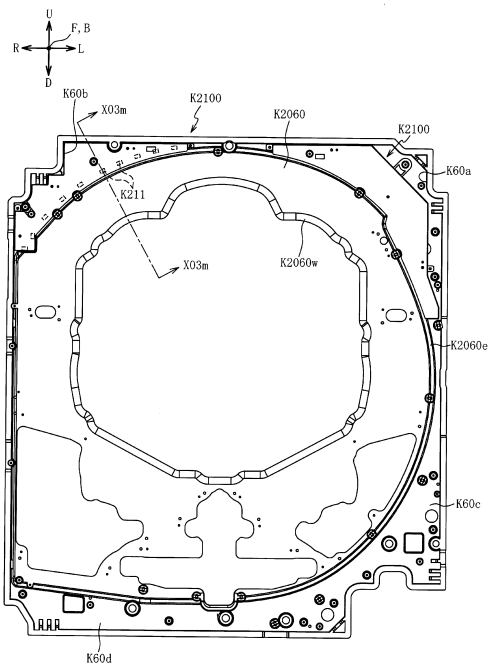
【図１９０８】



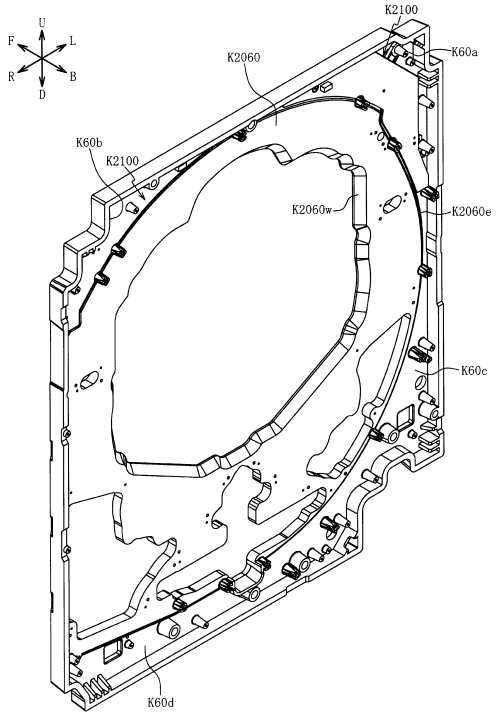
【図１９０９】



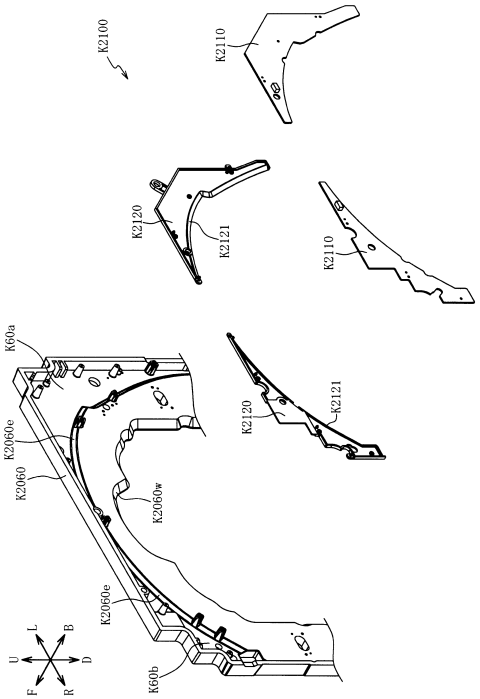
【図１９１０】



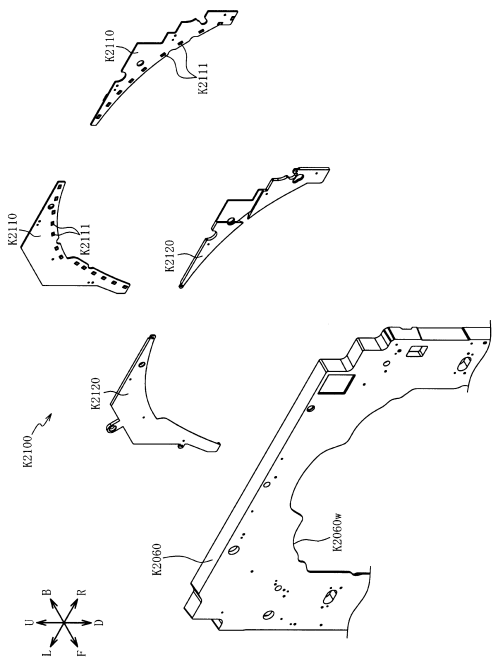
【図１９１１】



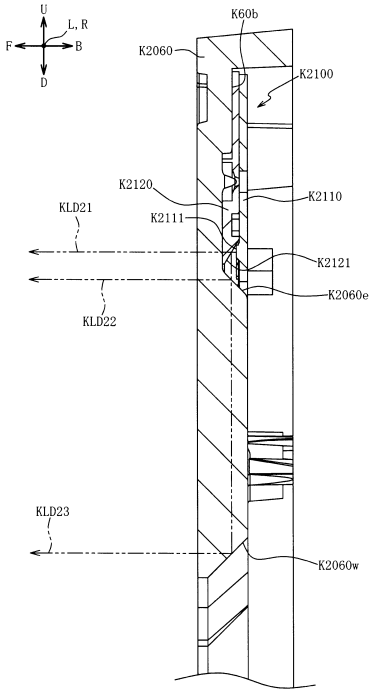
【図１９１２】



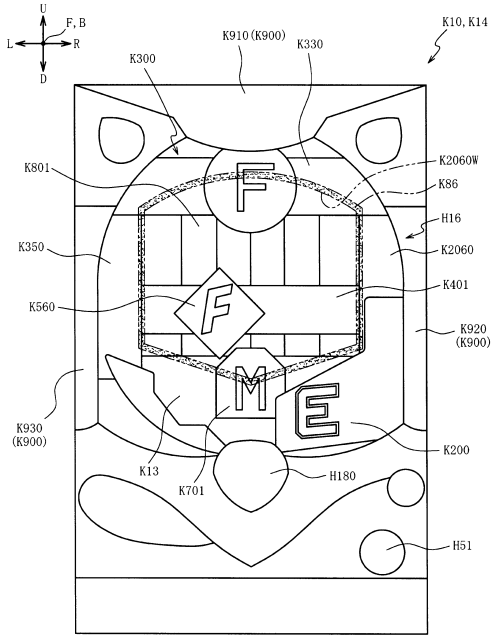
【図１９１３】



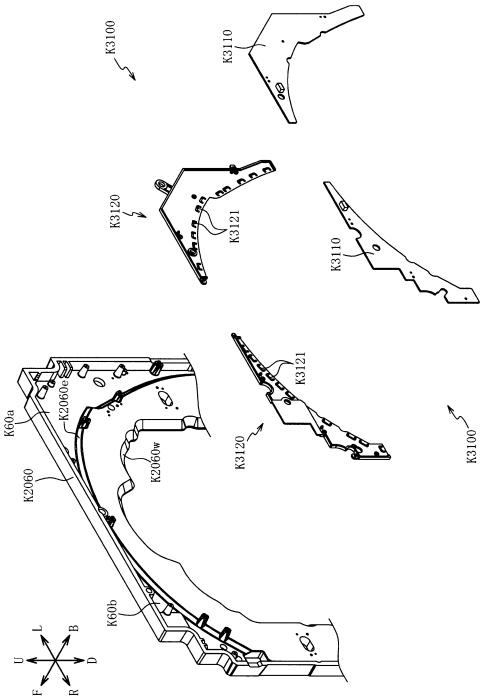
【図１９１４】



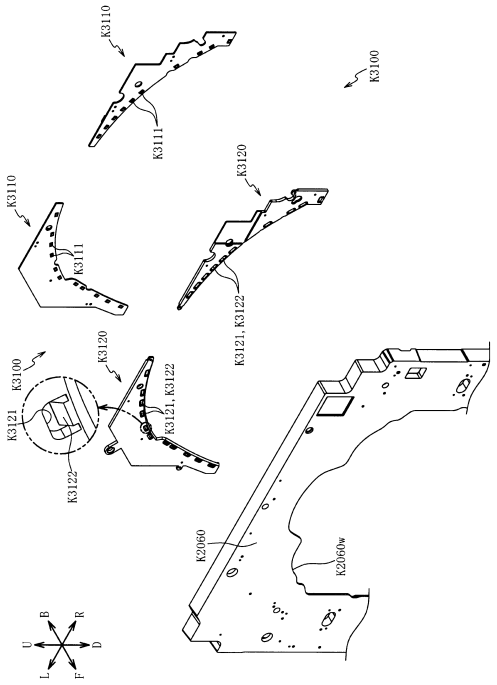
【図１９１５】



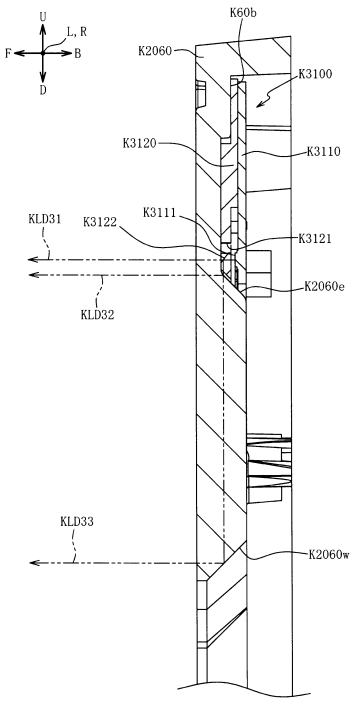
【図１９１６】



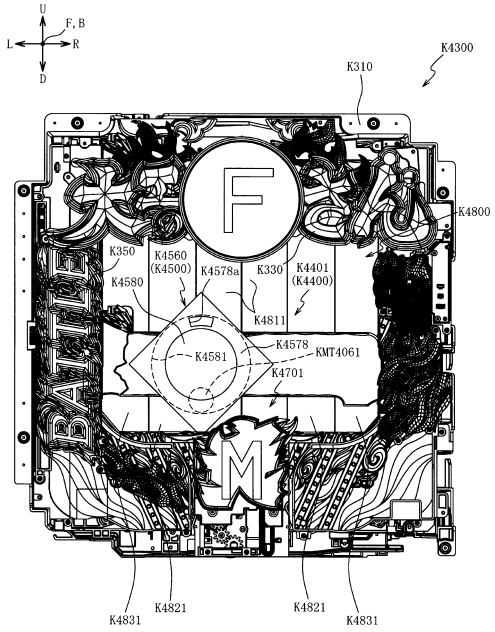
【図１９１７】



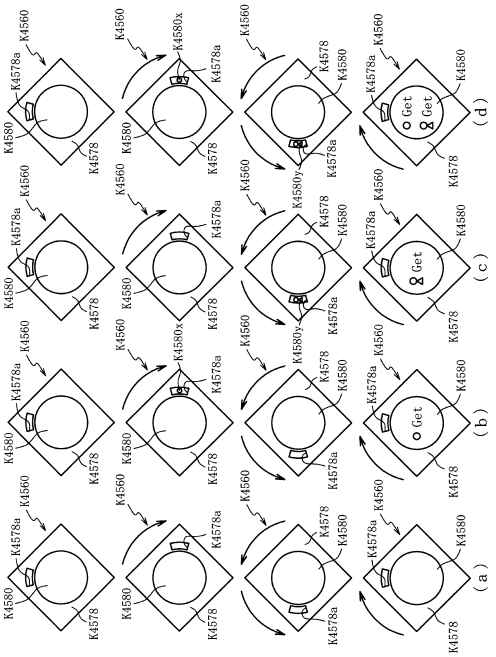
【図１９１８】



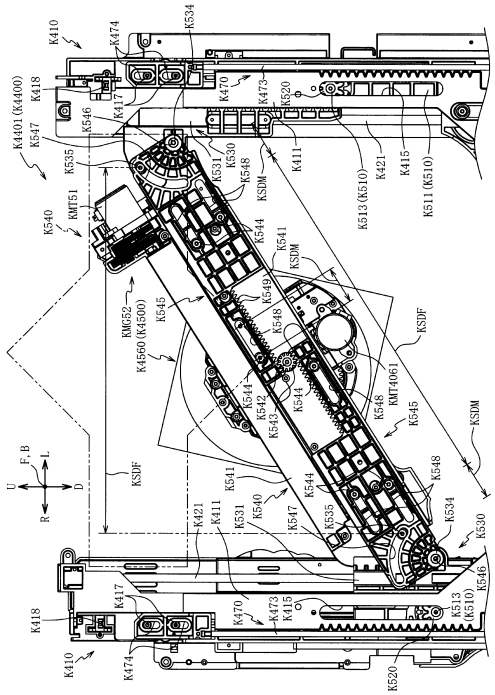
【図１９１９】



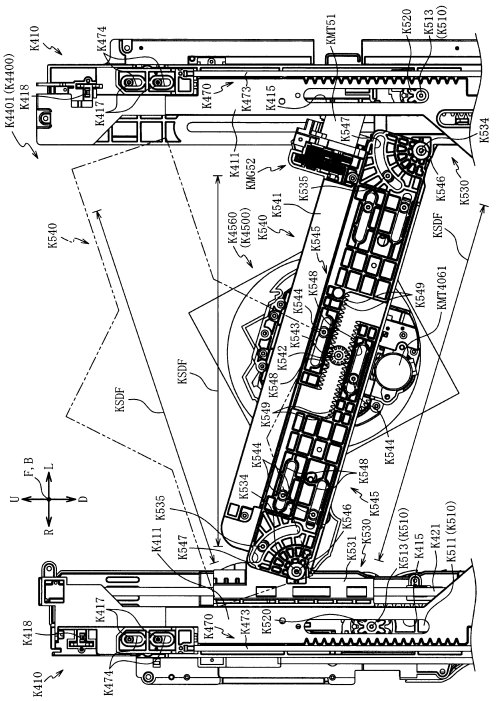
【図１９２０】



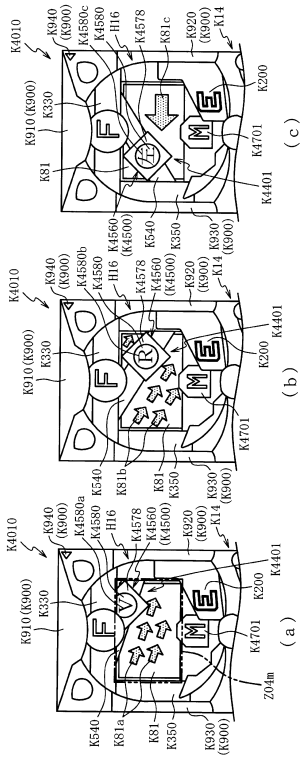
【図１９２１】



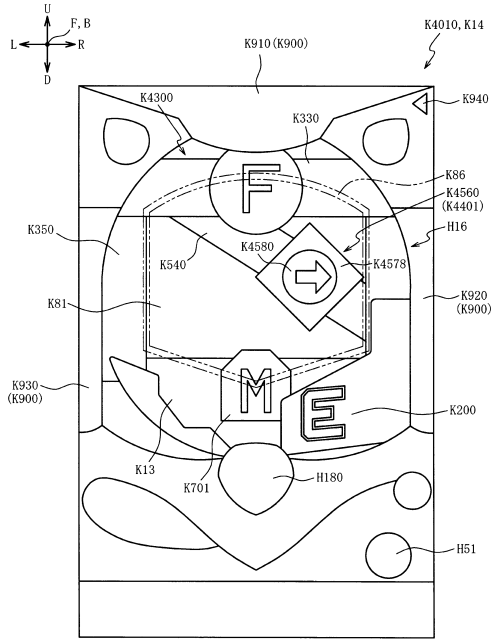
【図１９２２】



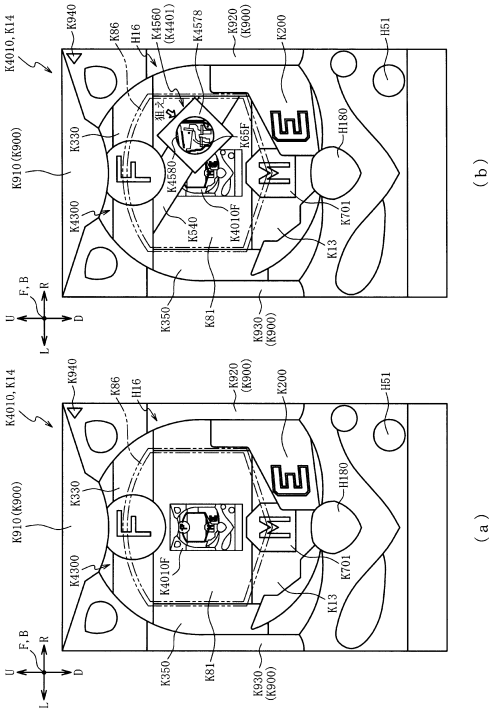
【図１９２３】



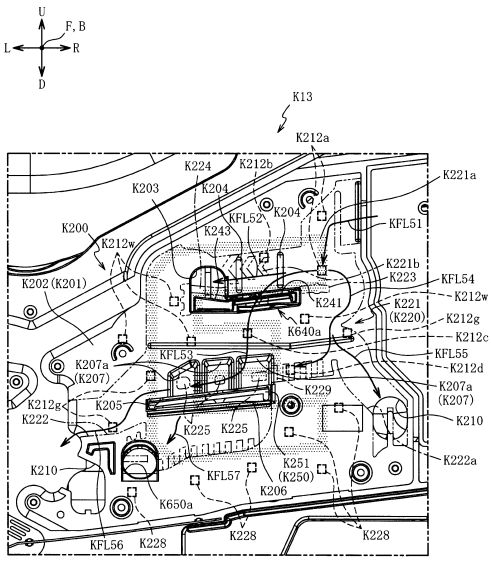
【図１９２４】



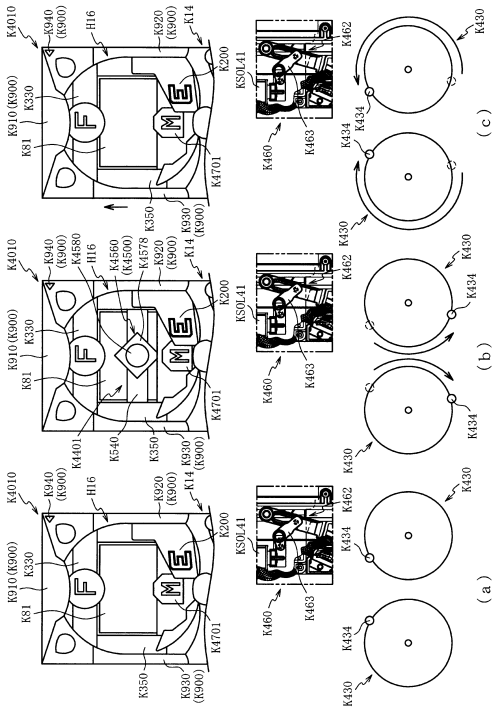
【図１９２５】



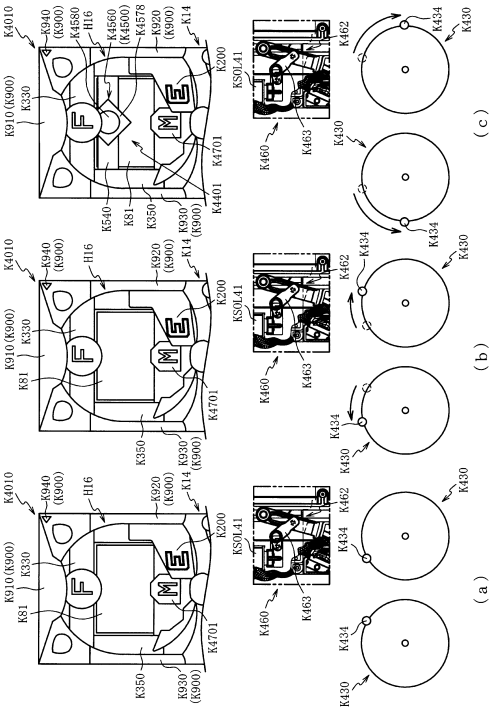
【図１９２６】



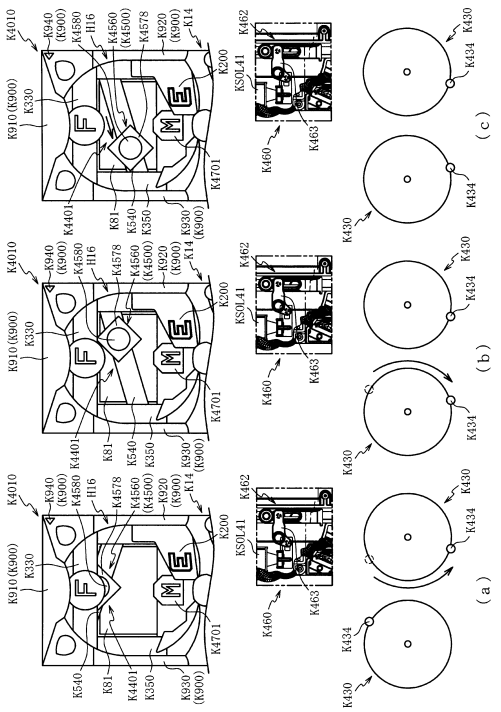
【図１９２７】



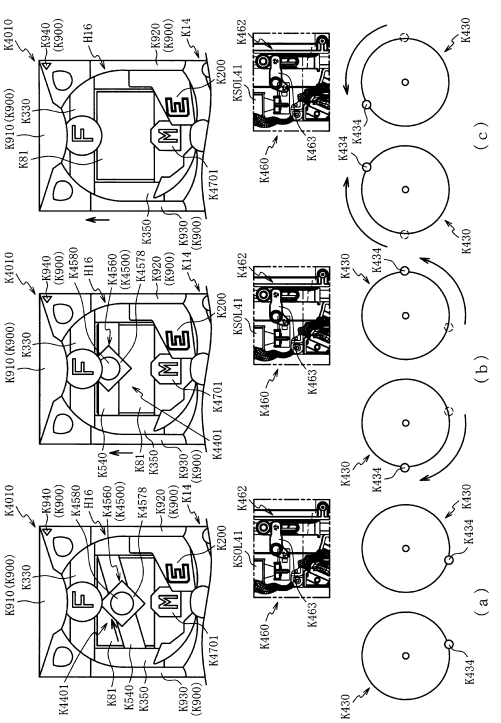
【図１９２８】



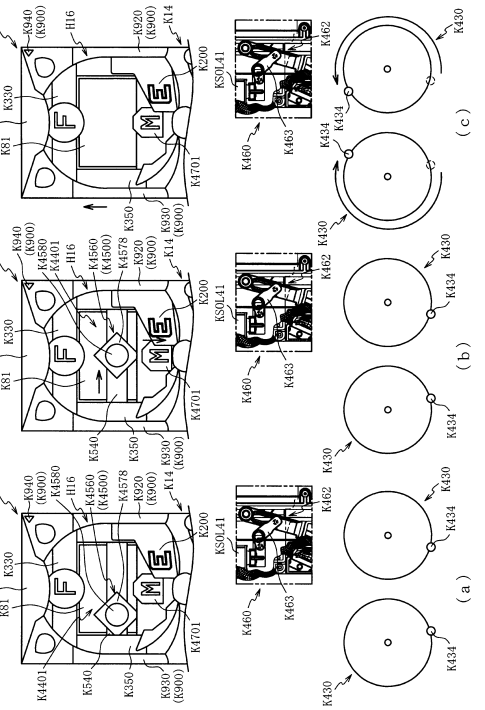
【図１９２９】



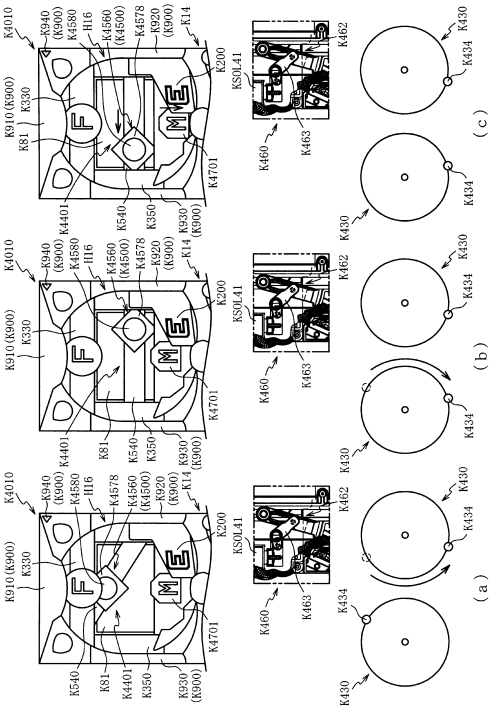
【図１９３０】



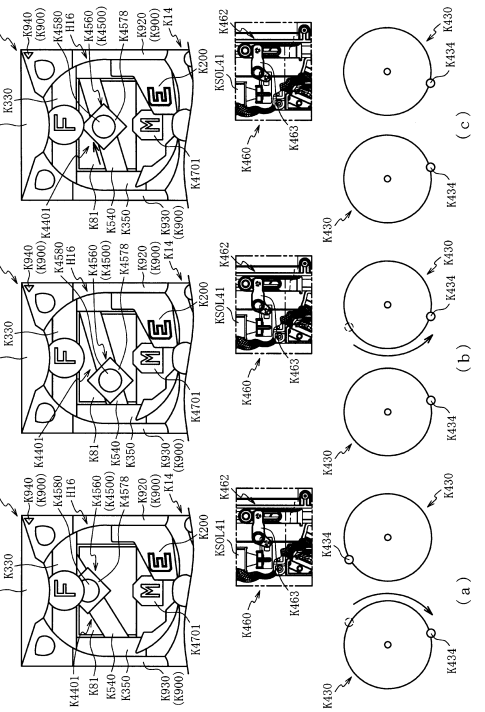
【図１９３１】



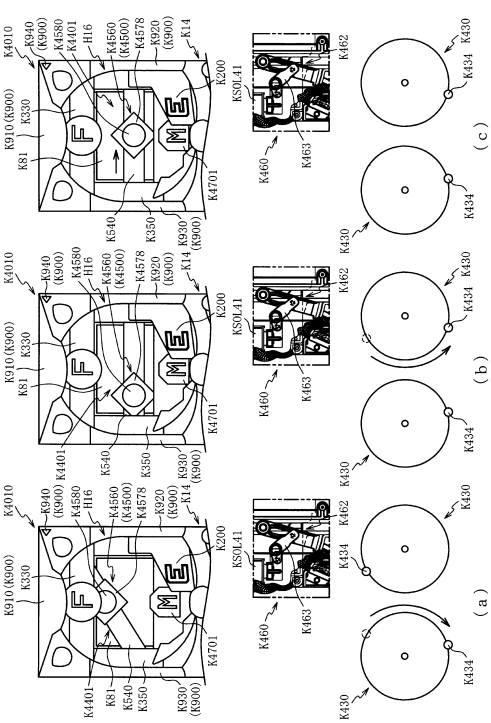
【図１９３２】



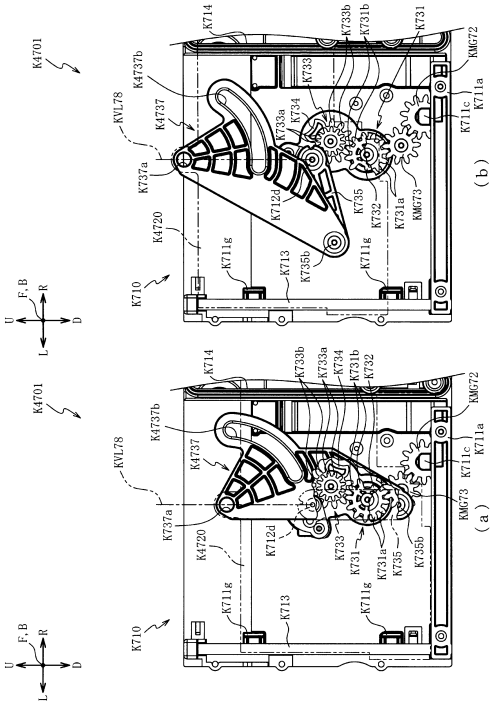
【図１９３３】



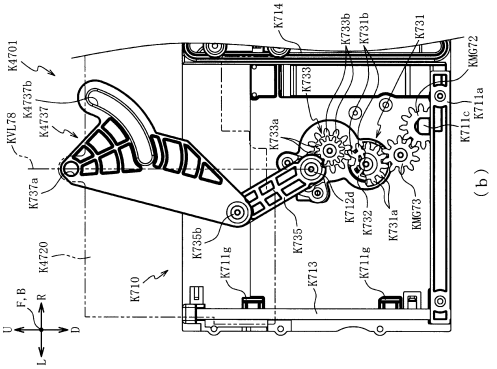
【図１９３４】



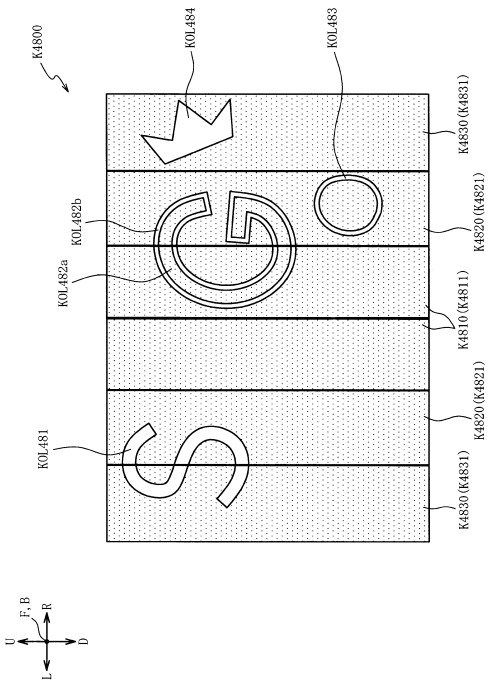
【図１９３５】



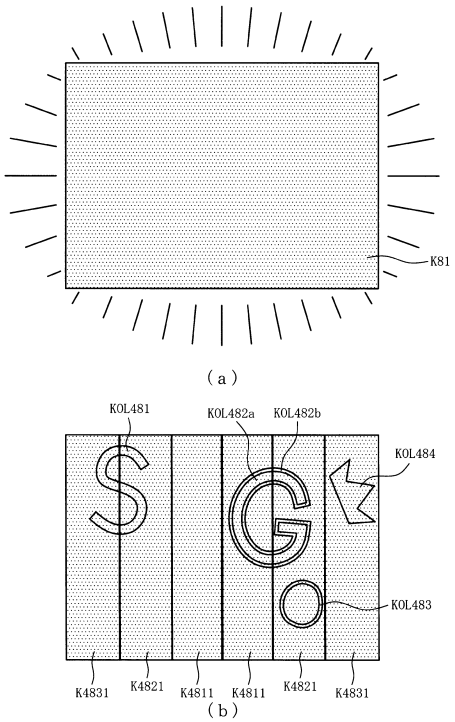
【図１９３６】



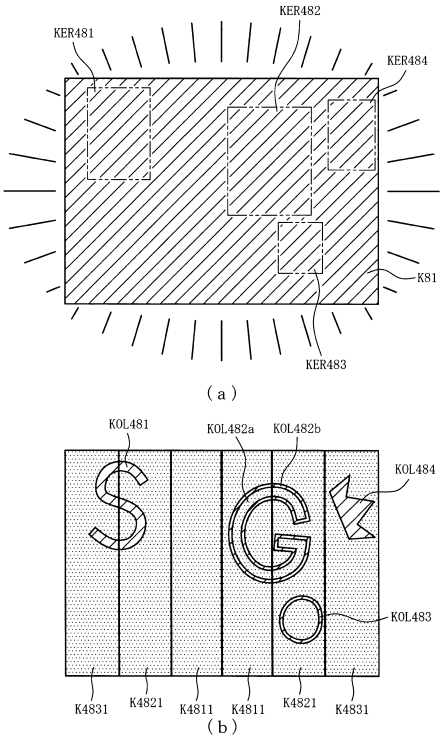
【図１９３７】



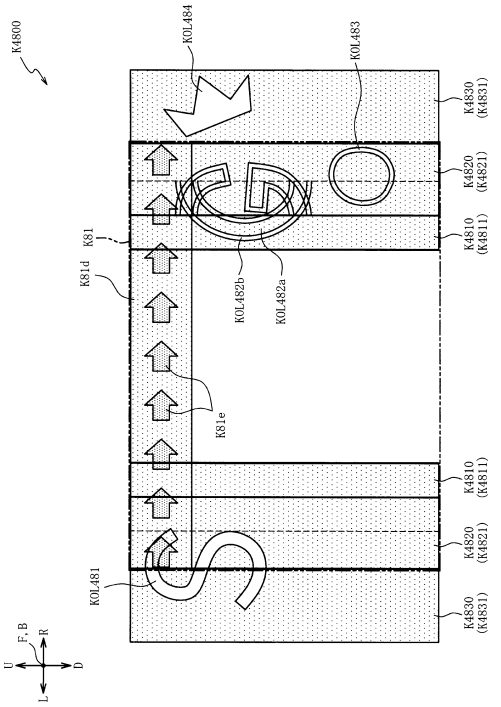
【図１９３８】



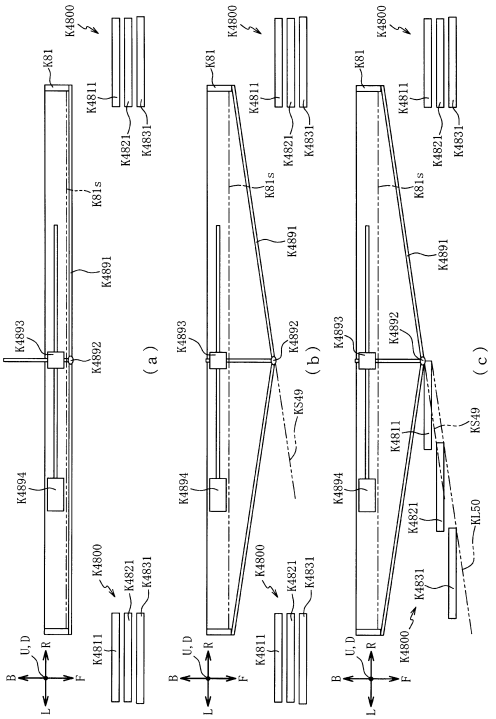
【図１９３９】



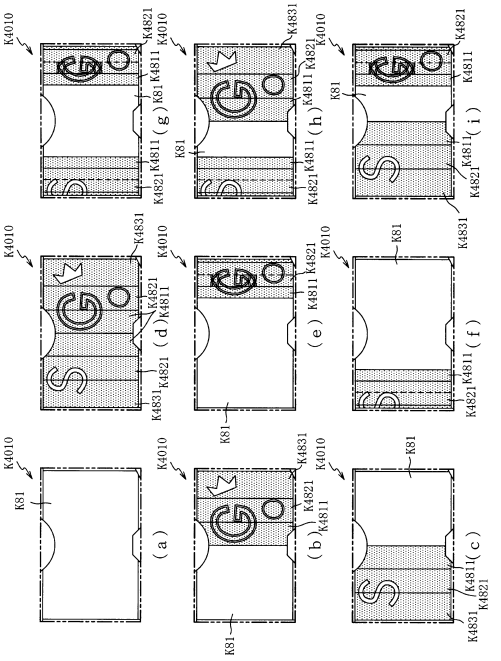
【図１９４０】



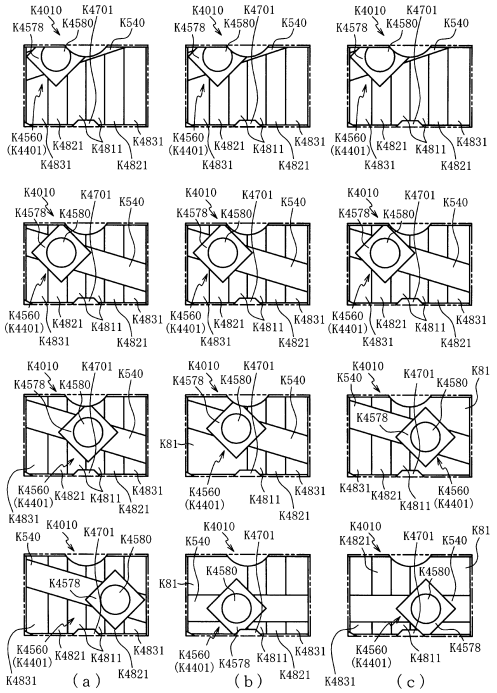
【図１９４１】



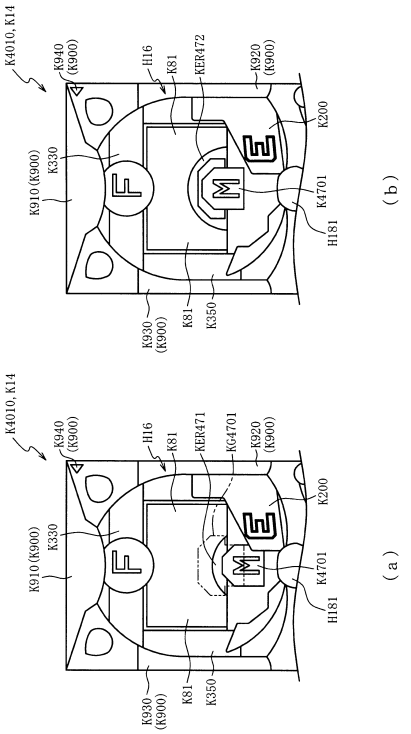
【図１９４２】



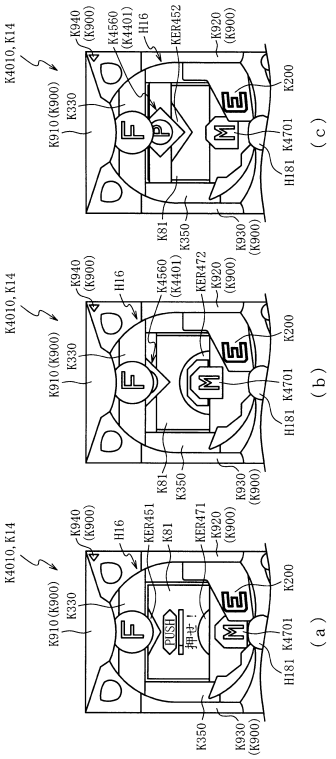
【図１９４３】



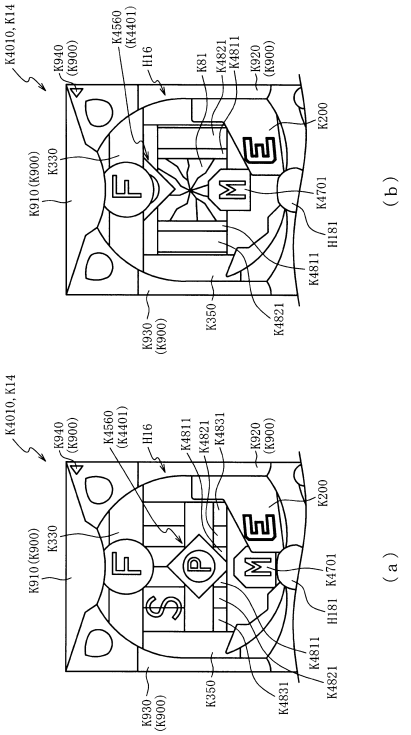
【図１９４４】



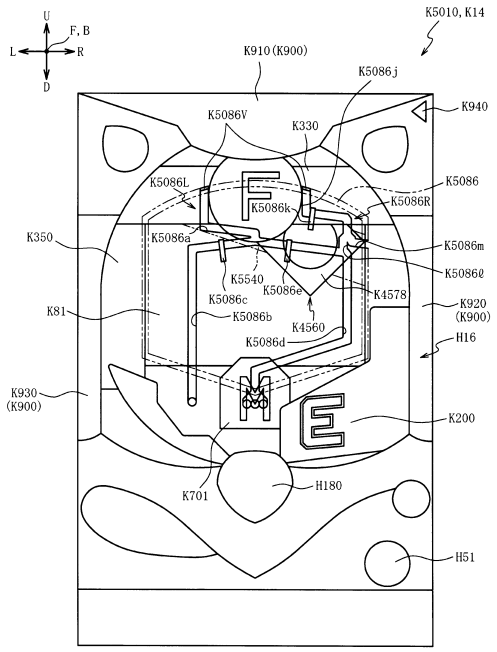
【図１９４５】



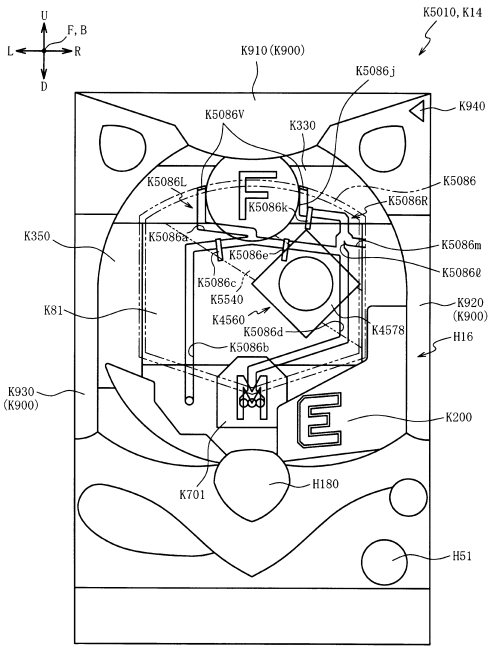
【図１９４６】



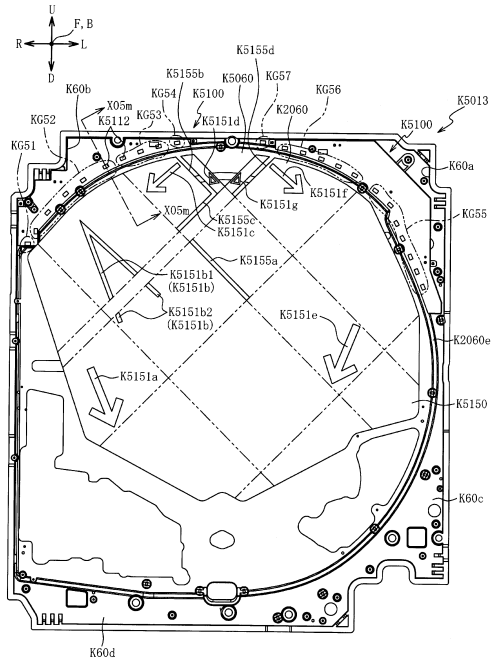
【図１９４７】



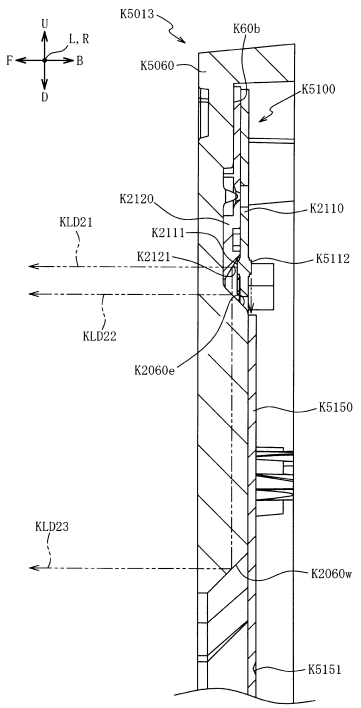
【図１９４８】



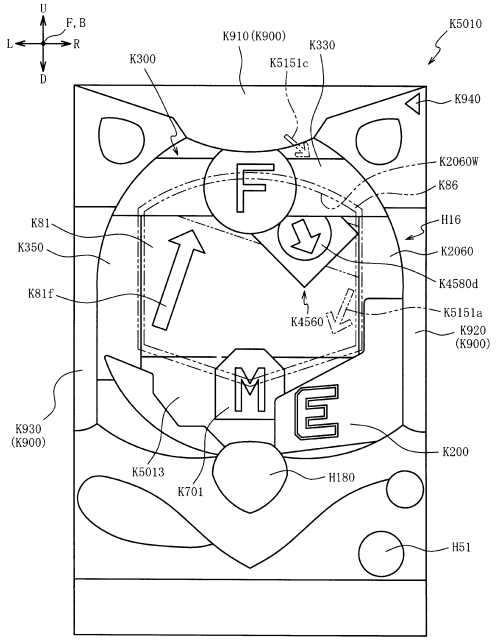
【図１９４９】



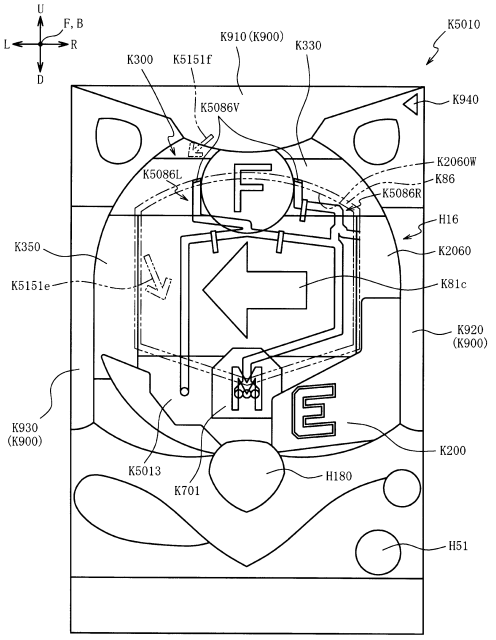
【図１９５０】



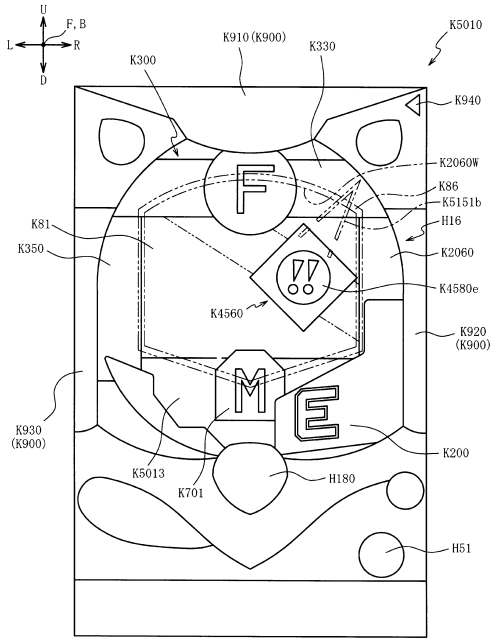
【図１９５１】



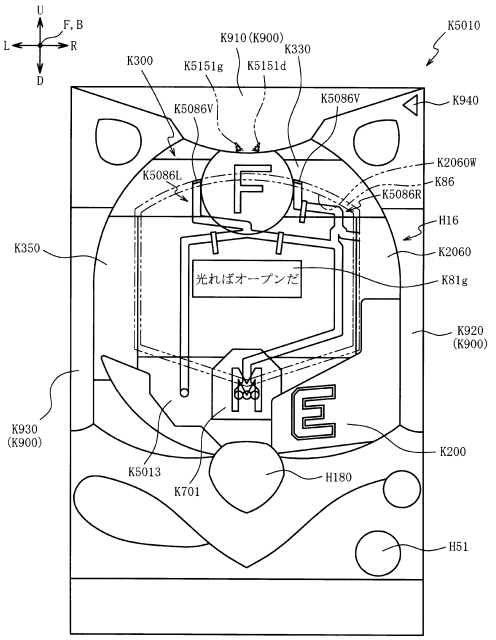
【図１９５２】



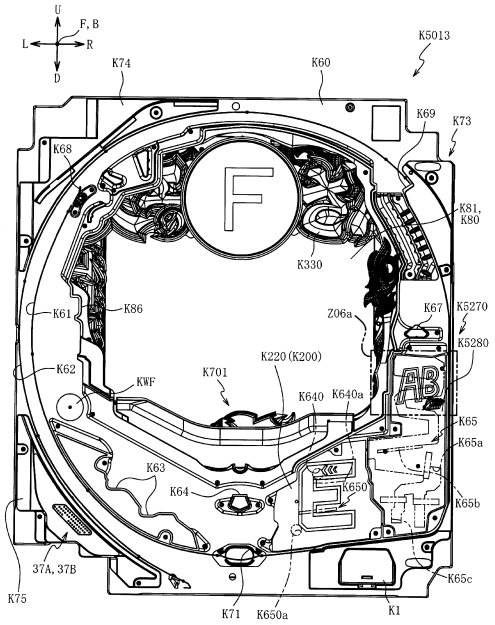
【図１９５３】



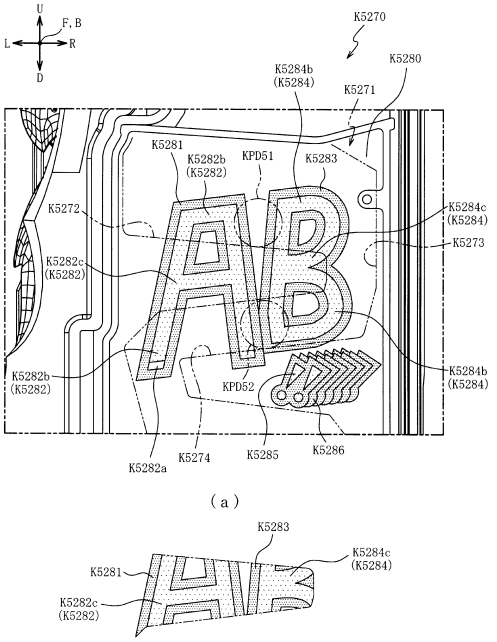
【図１９５４】



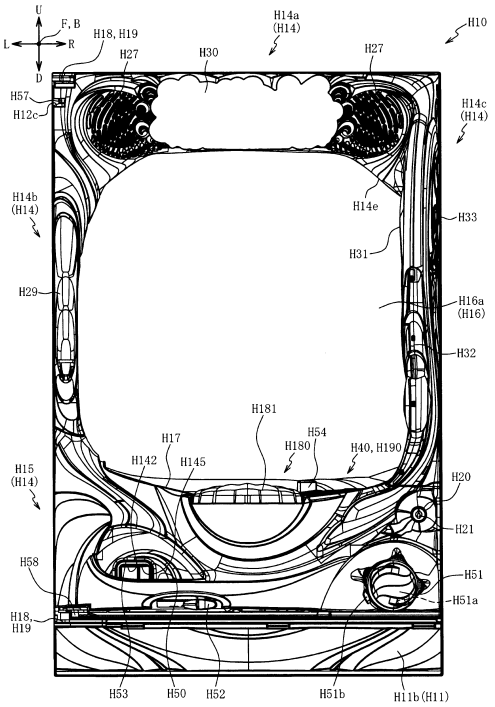
【図１９５５】



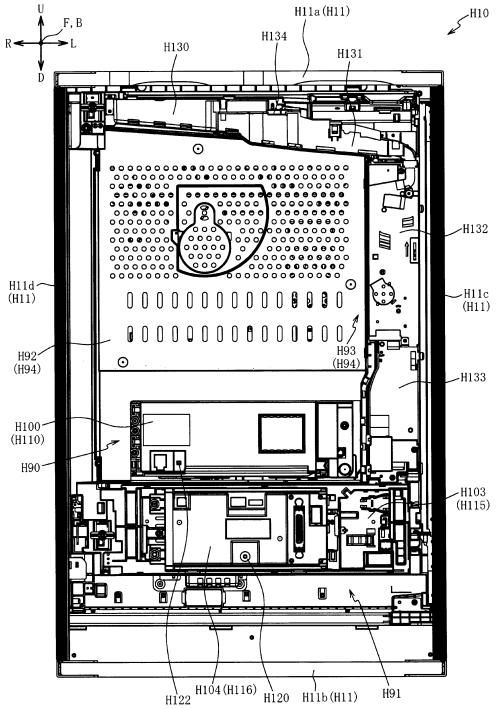
【図１９５６】



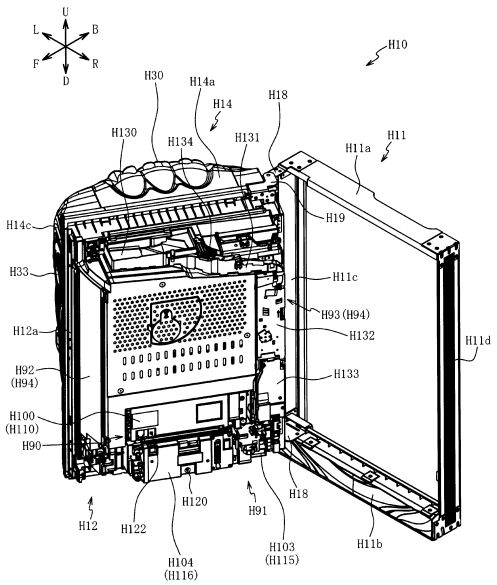
【図１９５７】



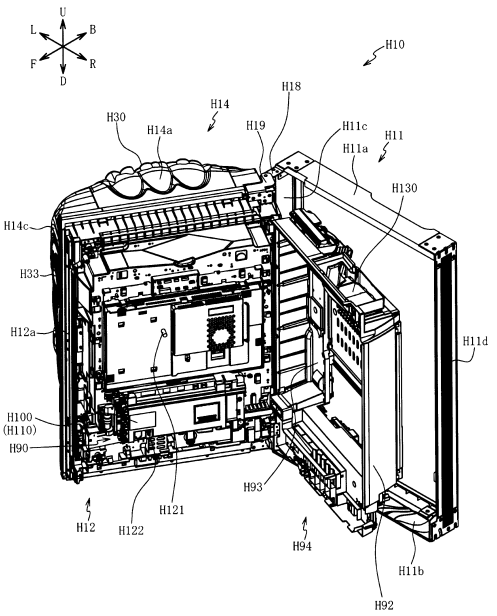
【図１９５８】



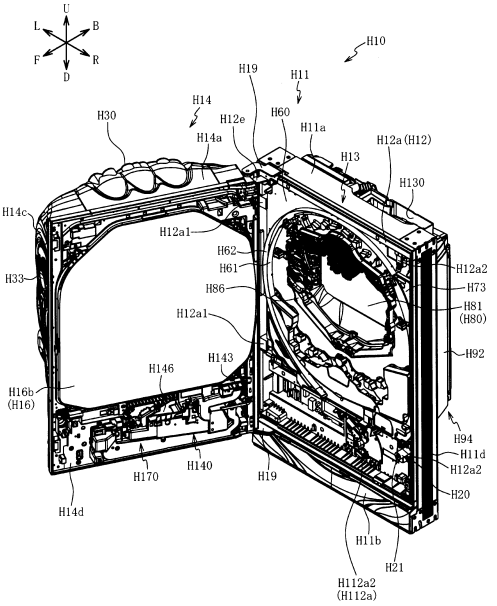
【図１９５９】



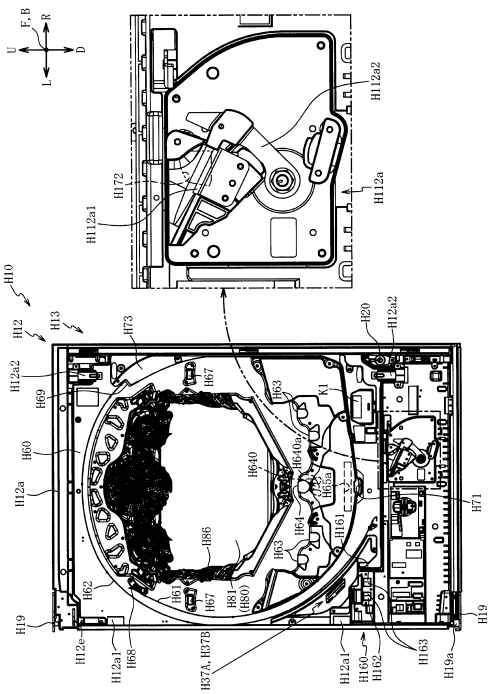
【図１９６０】



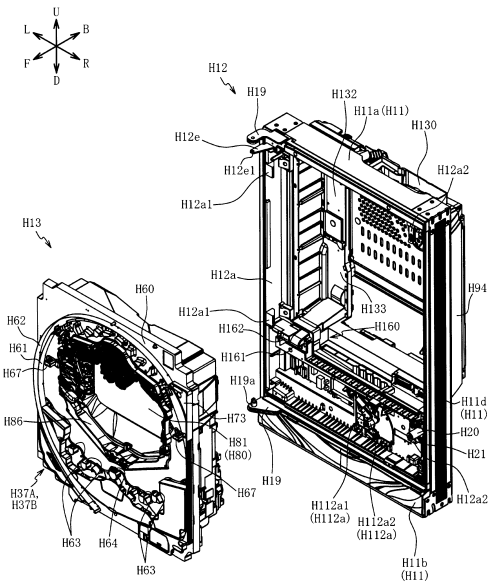
【図１９６１】



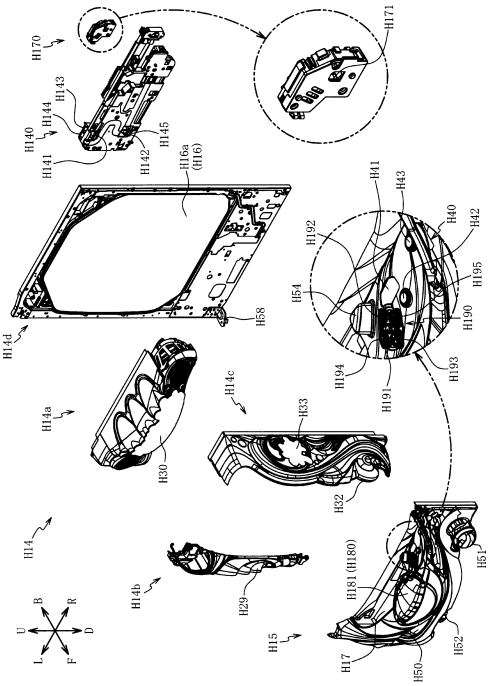
【図１９６２】



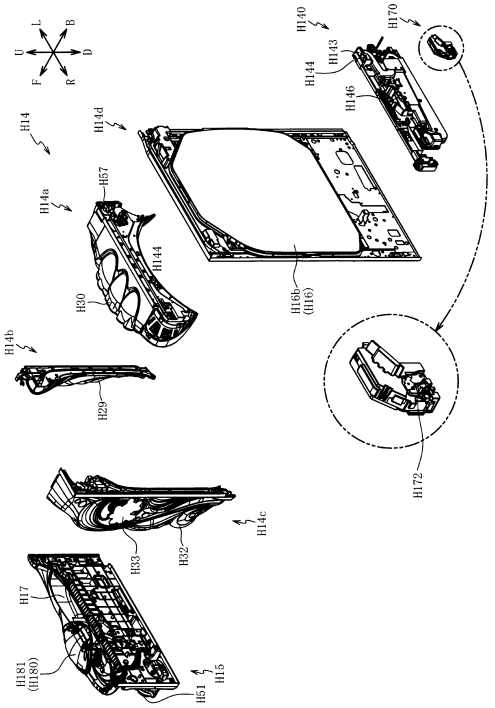
【図１９６３】



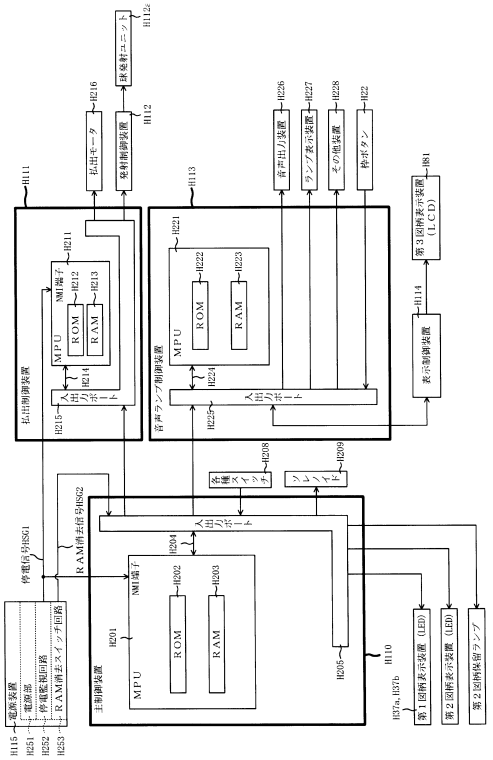
【図１９６４】



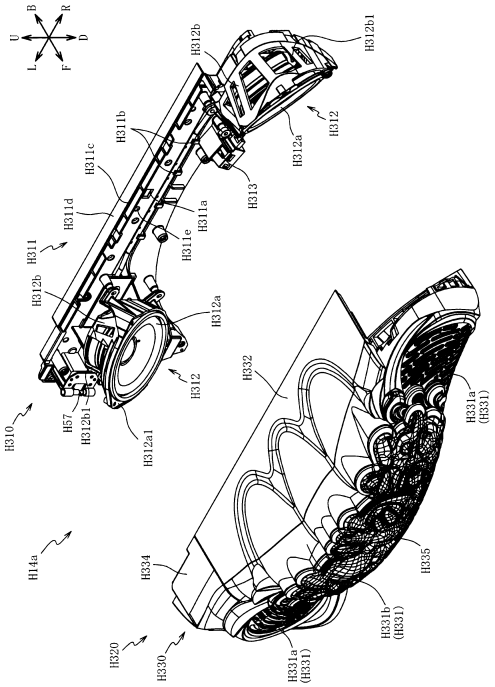
【図１９６５】



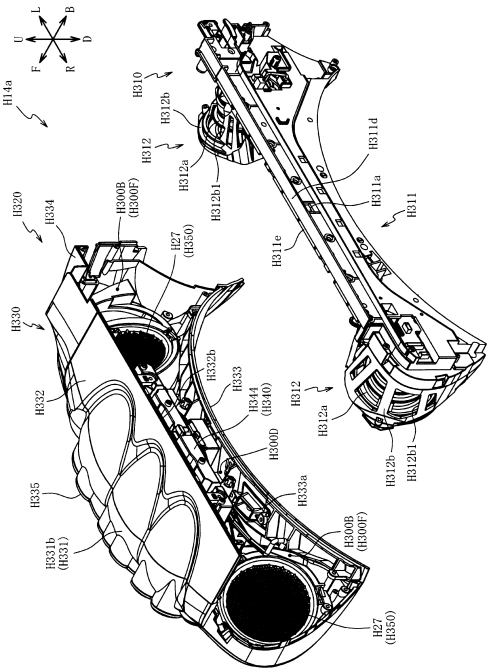
【図１９６６】



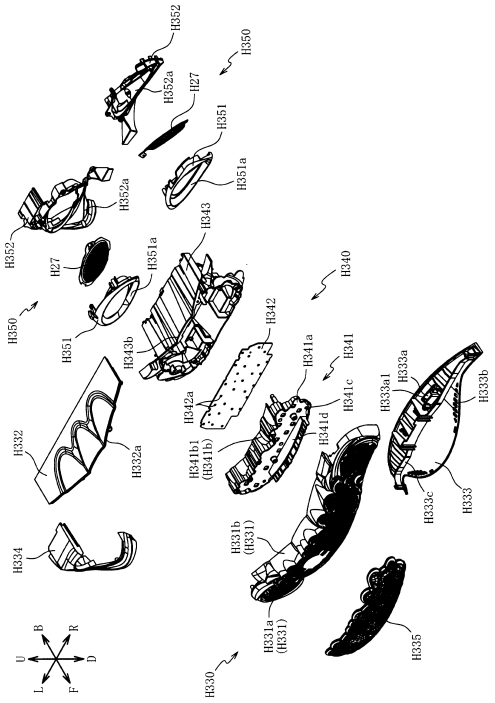
【図１９６７】



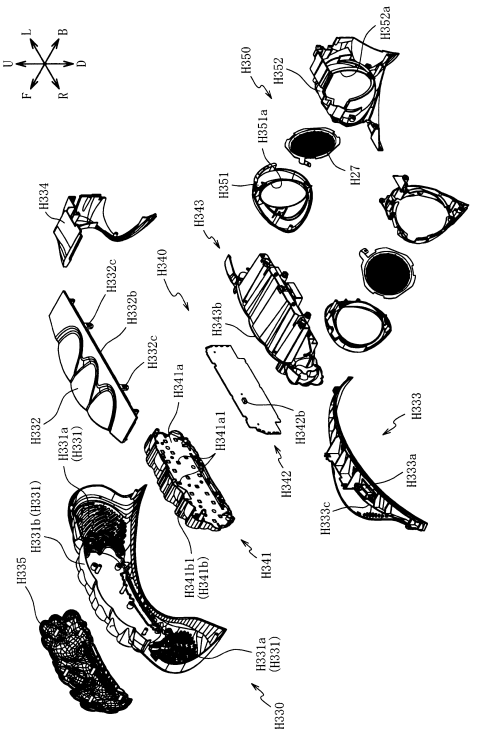
【図１９６８】



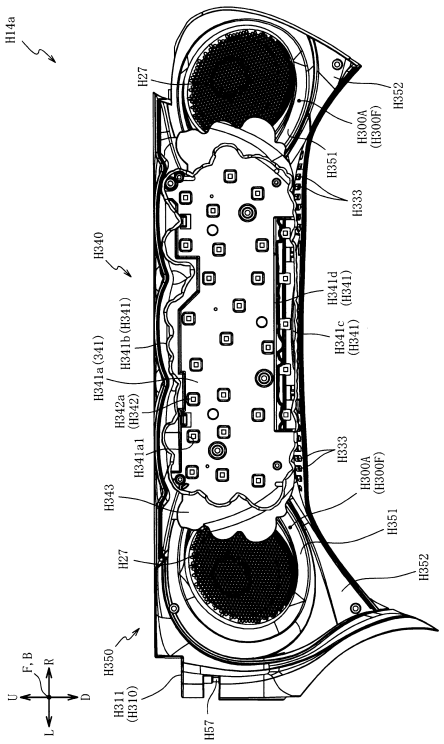
【図１９６９】



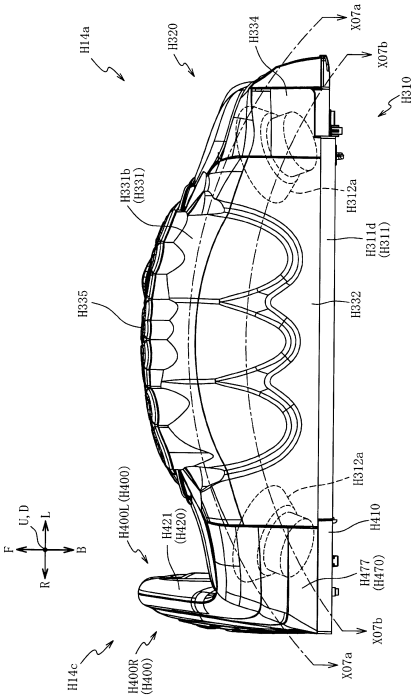
【図１９７０】



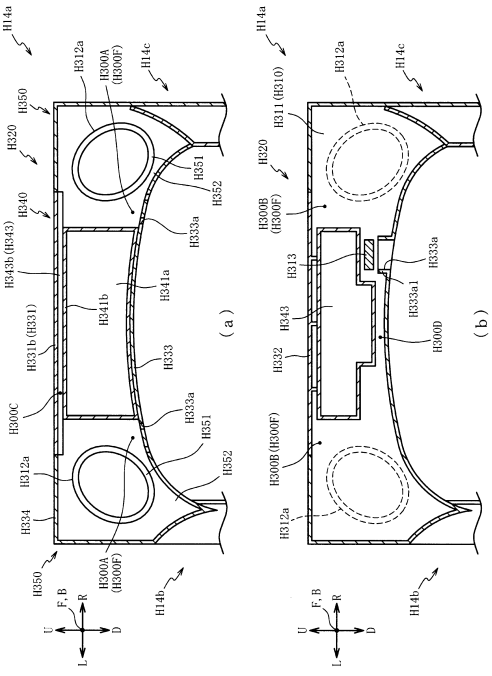
【図１９７１】



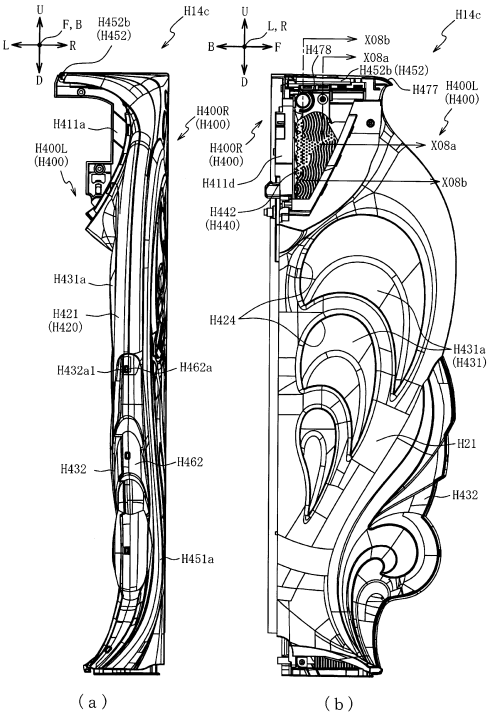
【図１９７２】



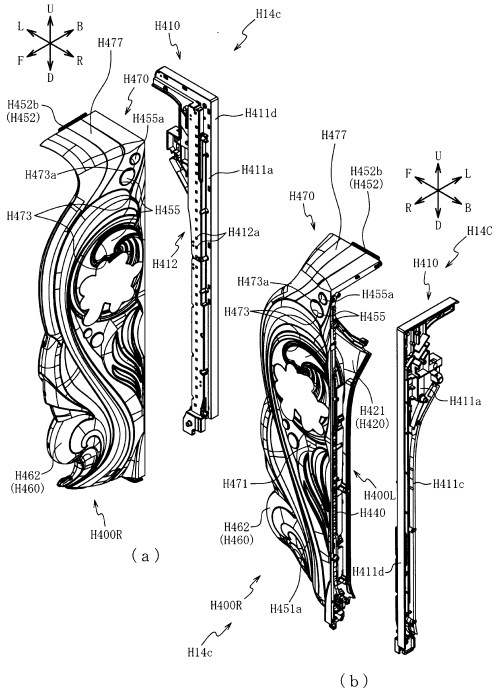
【図１９７３】



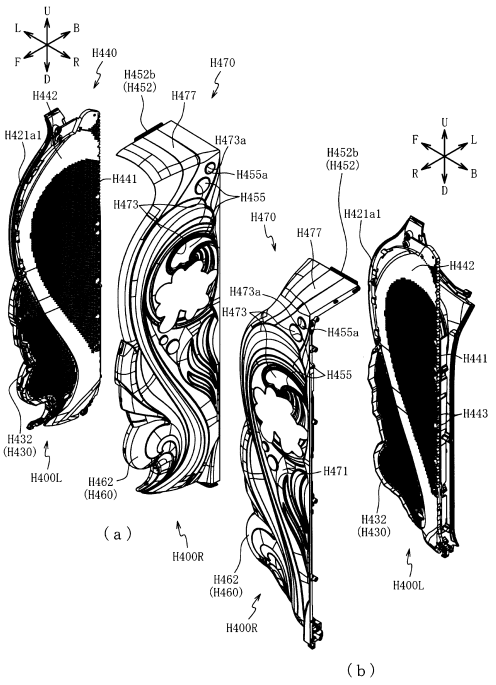
【図１９７４】



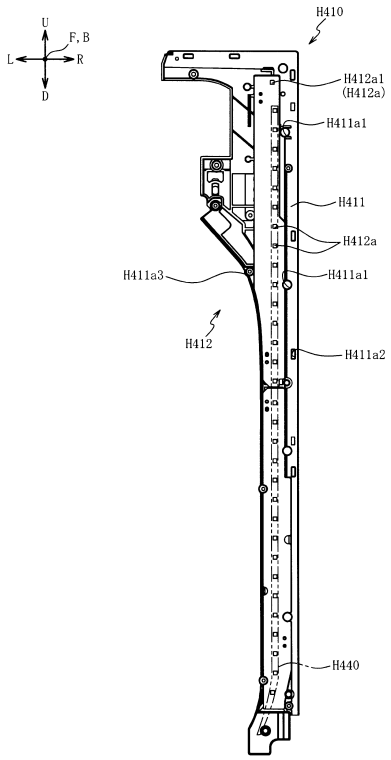
【図１９７５】



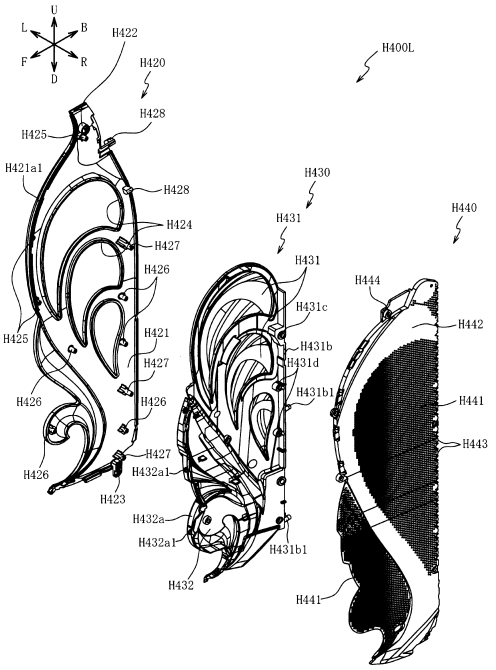
【図１９７６】



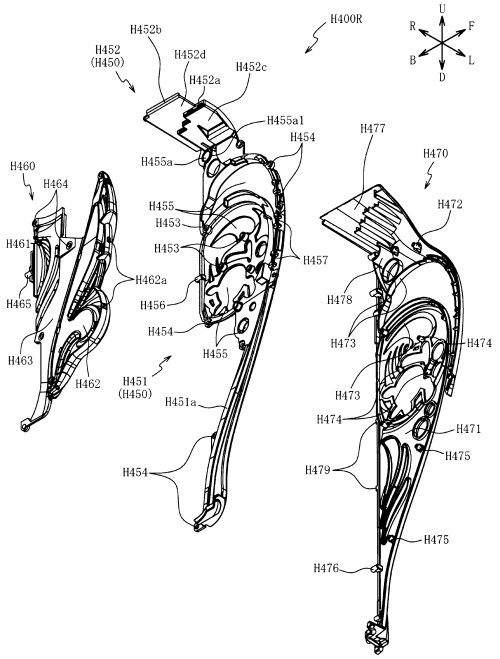
【図１９７７】



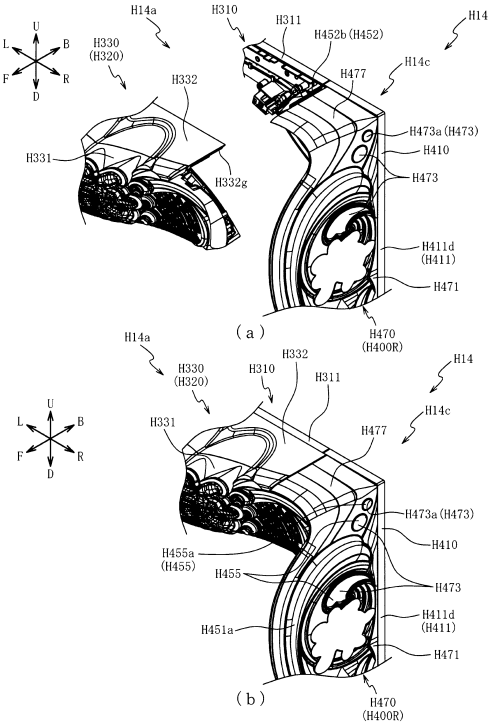
【図１９７８】



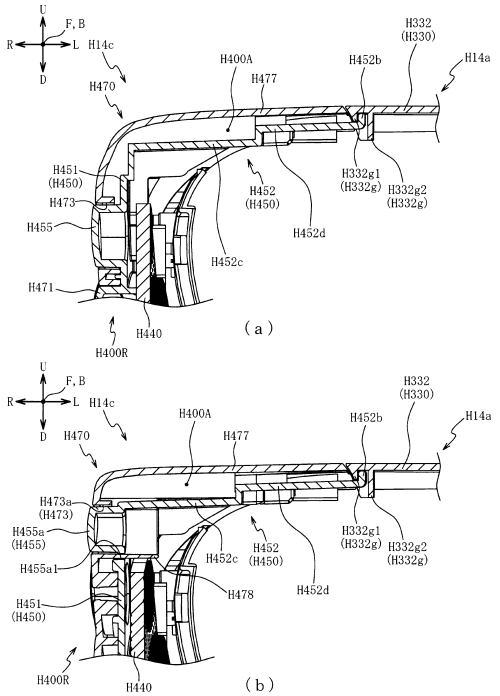
【図１９７９】



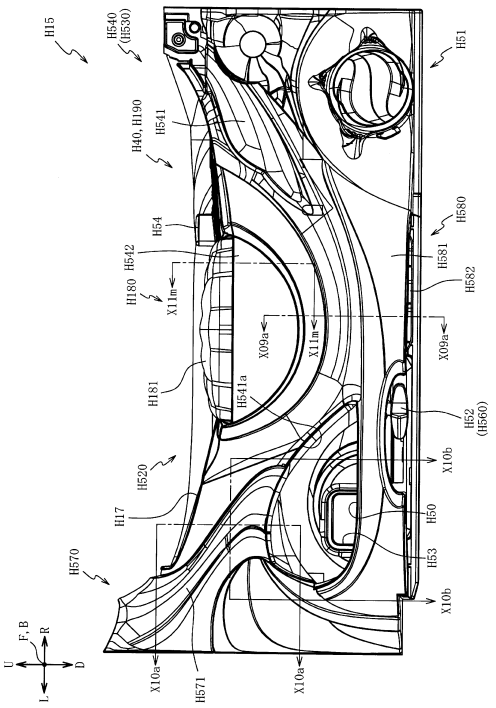
【図１９８０】



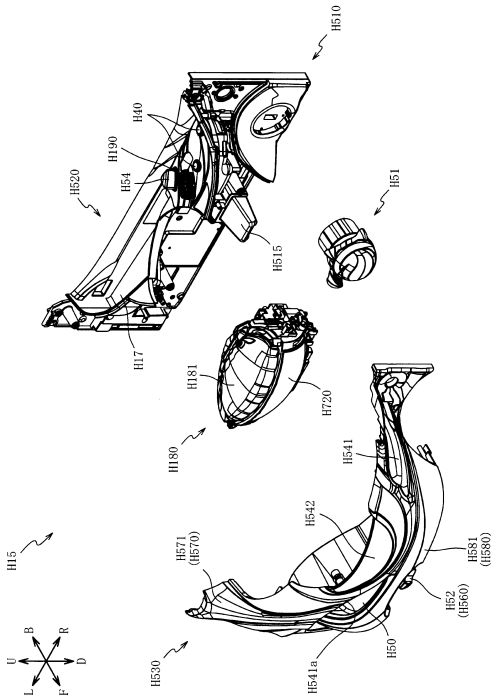
【図１９８１】



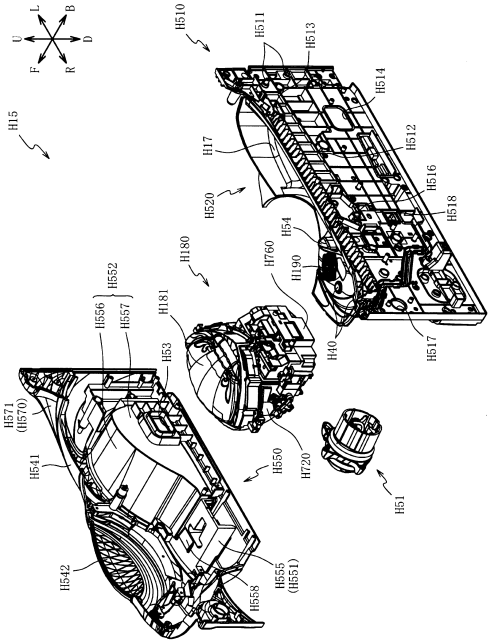
【図１９８２】



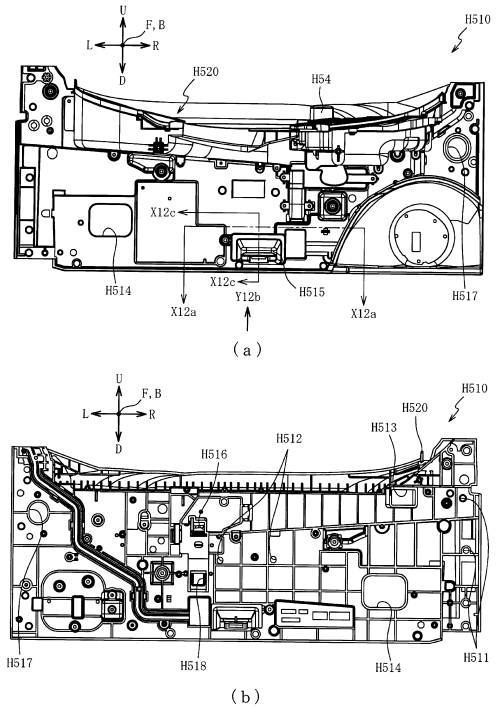
【図１９８３】



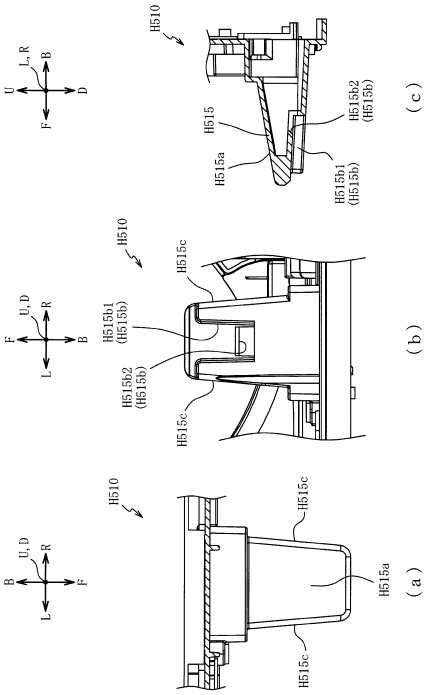
【図１９８４】



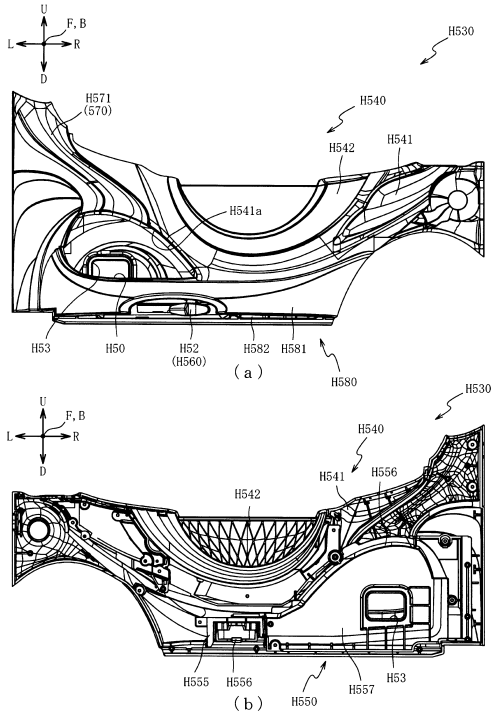
【図１９８５】



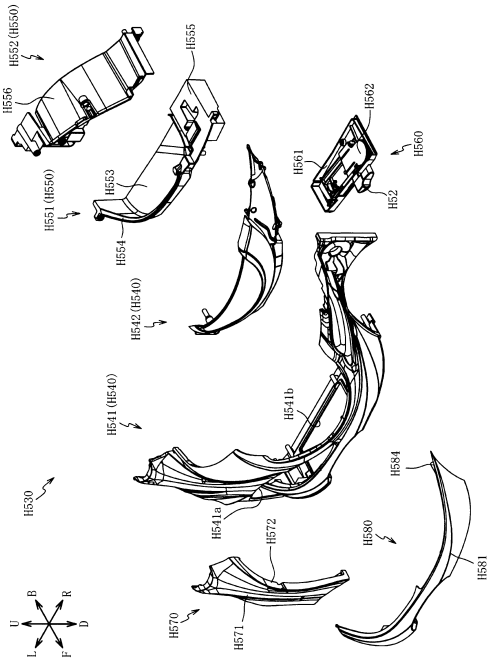
【図１９８６】



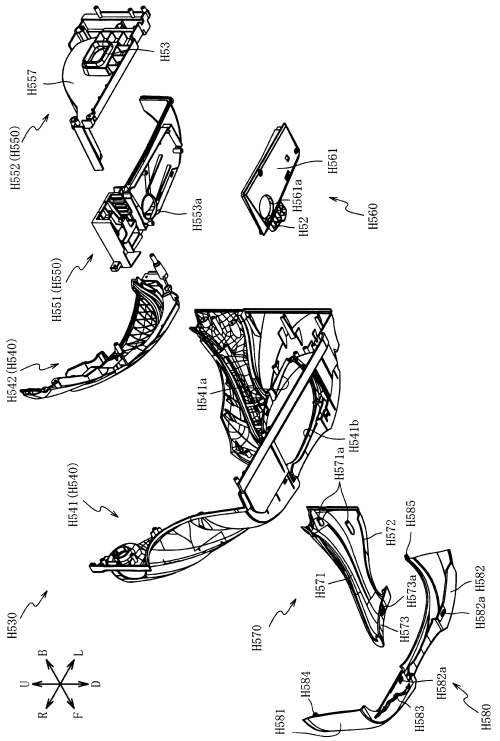
【図１９８７】



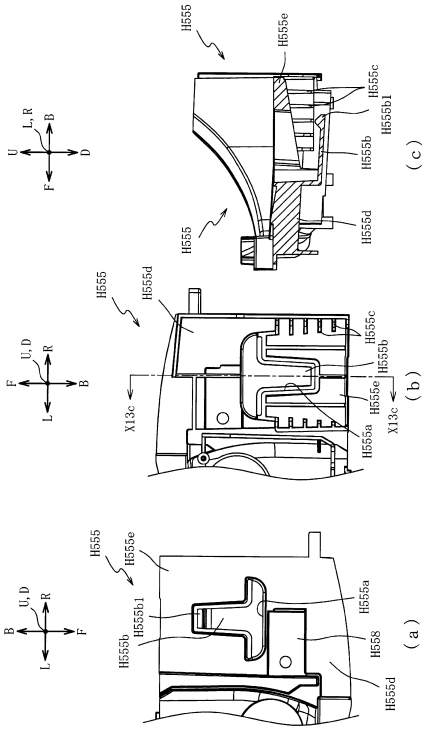
【図１９８８】



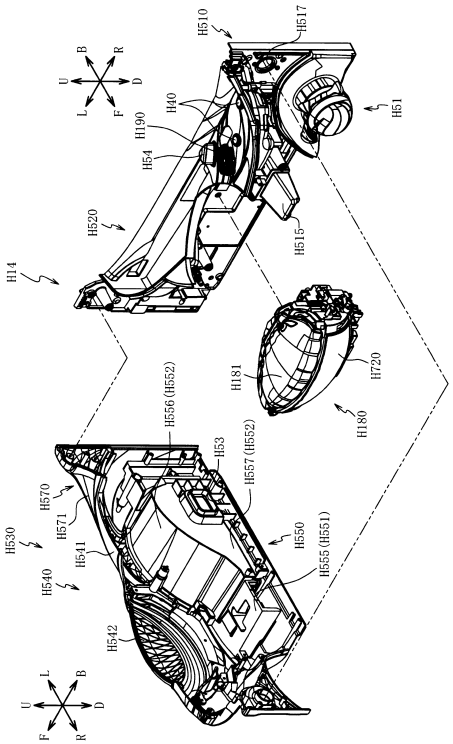
【図１９８９】



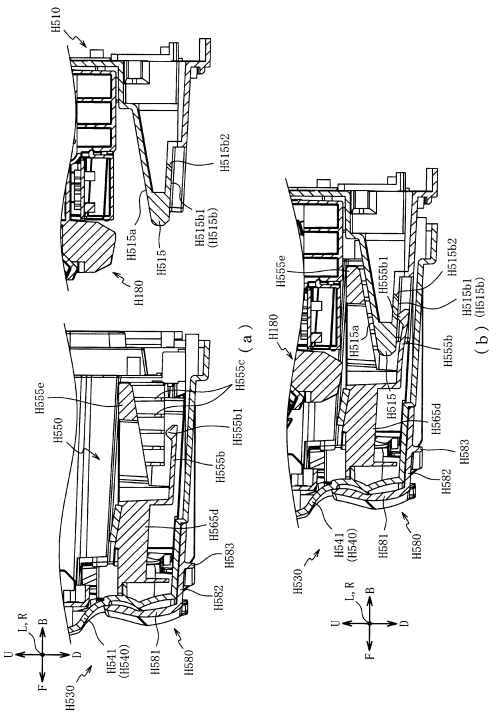
【図１９９０】



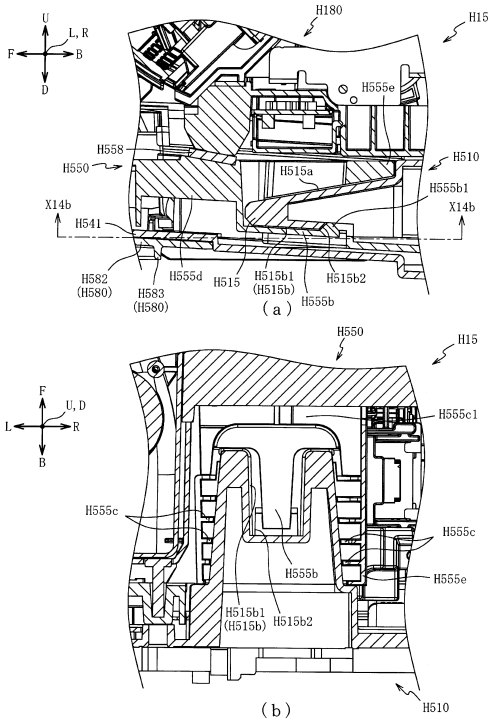
【図１９９１】



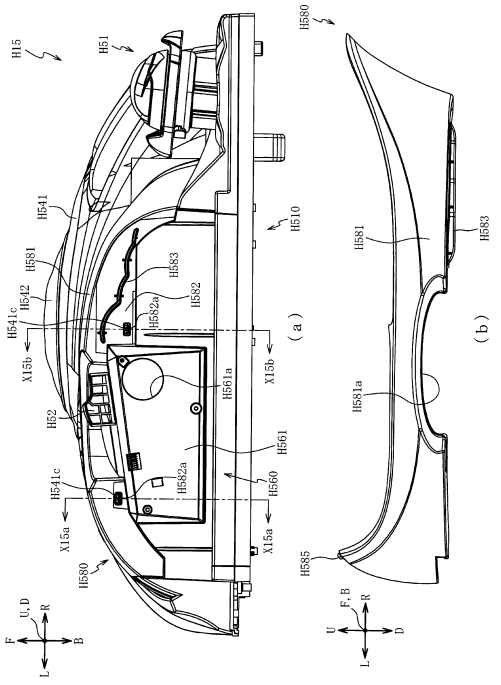
【図１９９２】



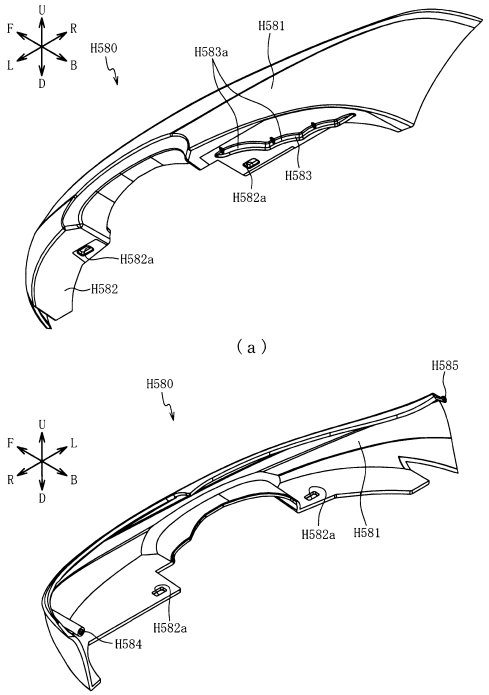
【図１９９３】



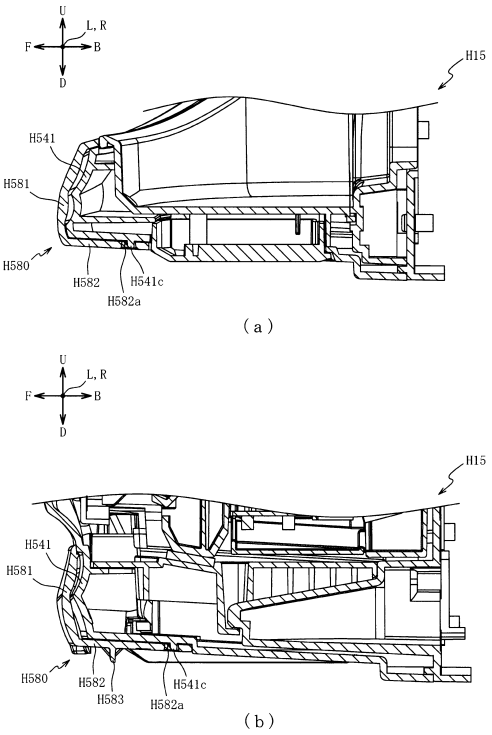
【図１９９４】



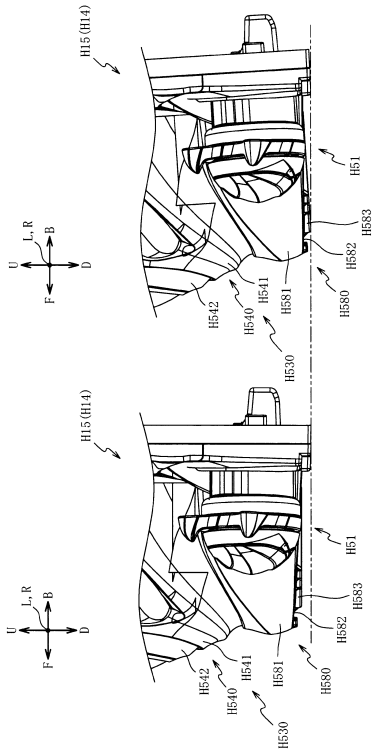
【図１９９５】



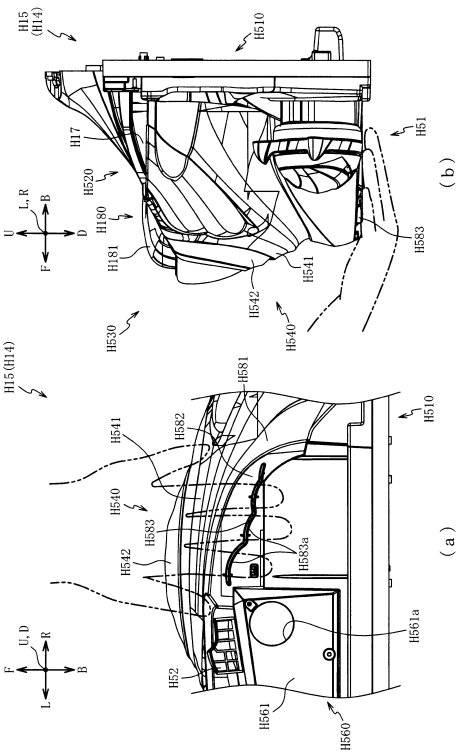
【図１９９６】



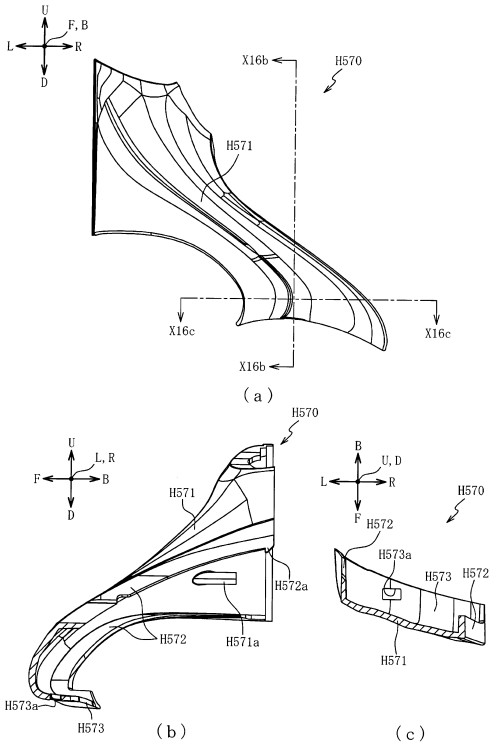
【図１９９７】



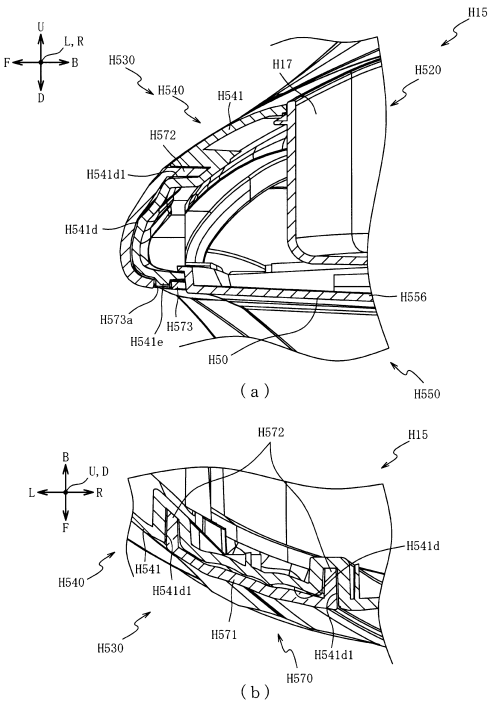
【図１９９８】



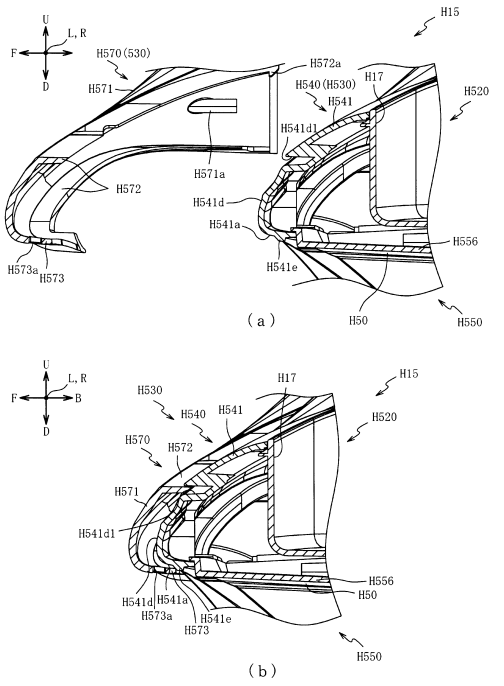
【図１９９９】



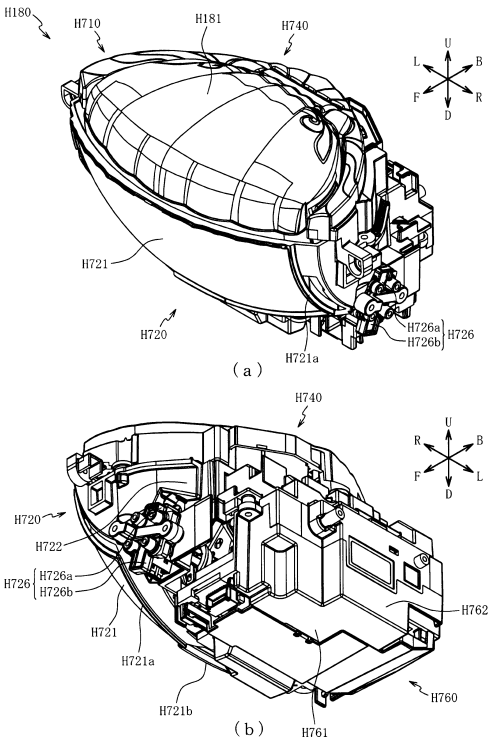
【図２０００】



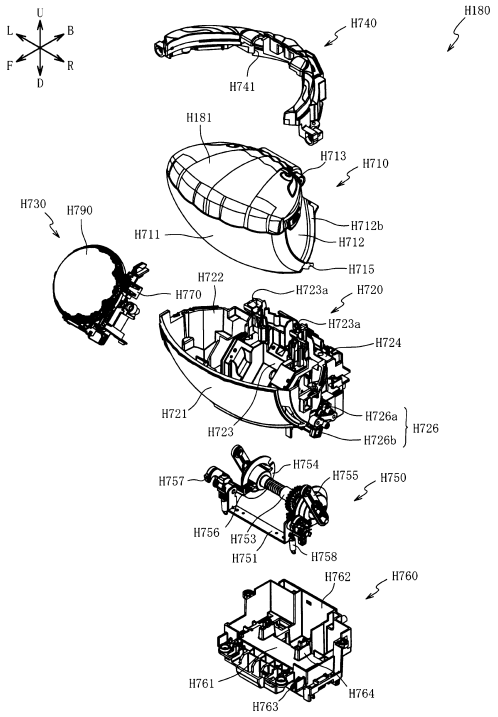
【図２００１】



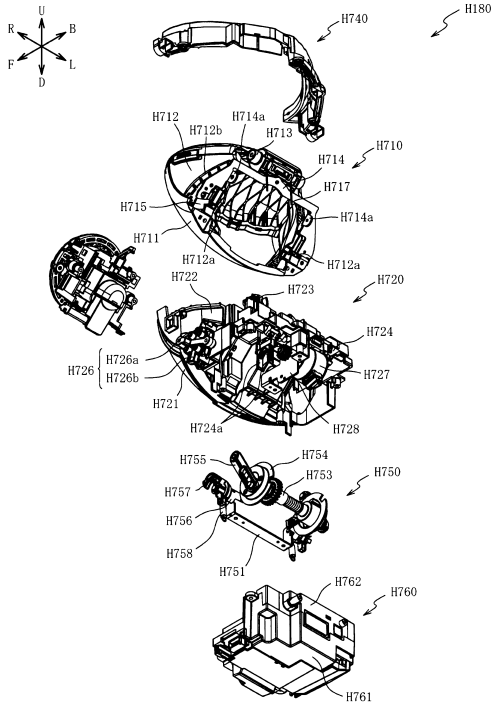
【図２００２】



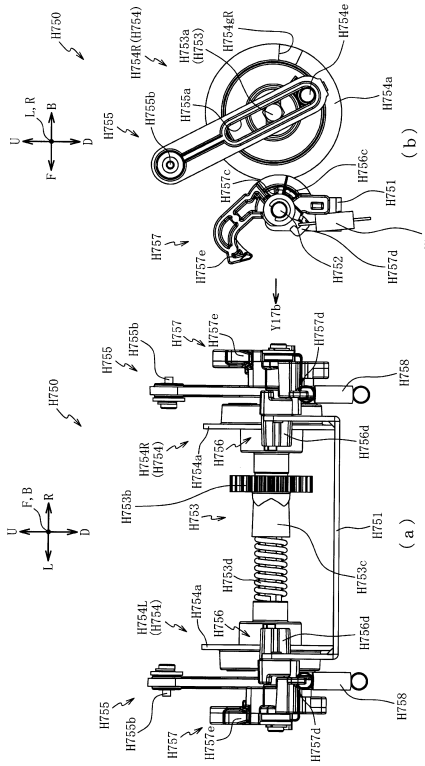
【図２００３】



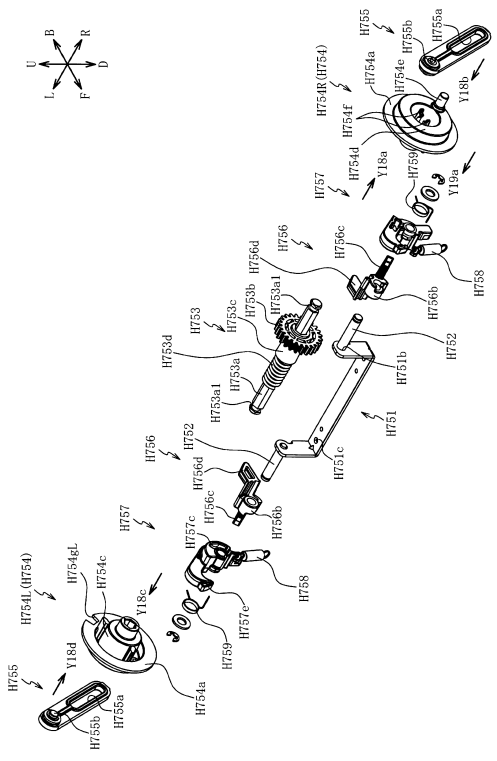
【図２００４】



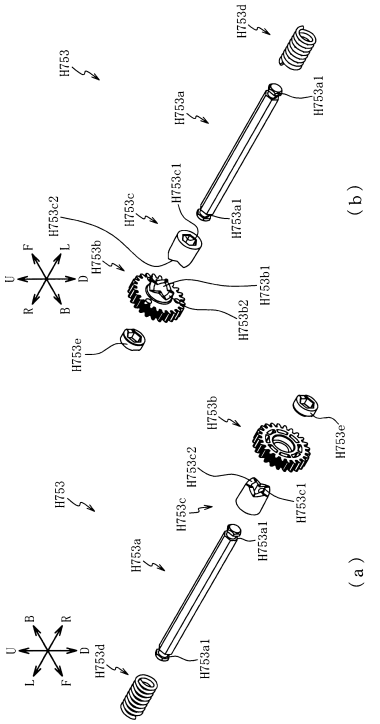
【図２００５】



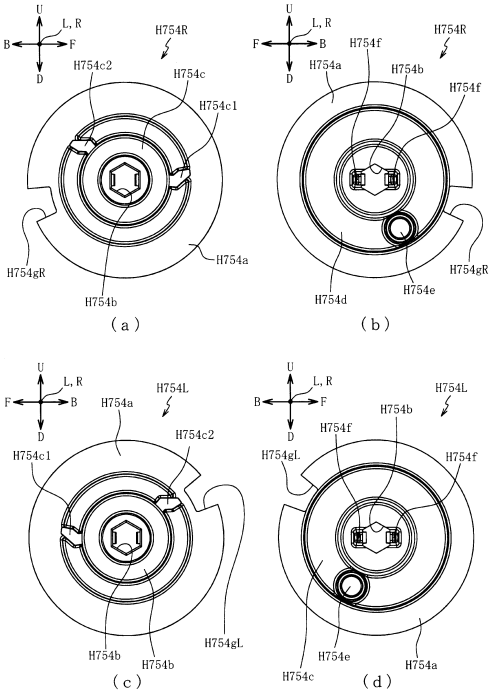
【図２００６】



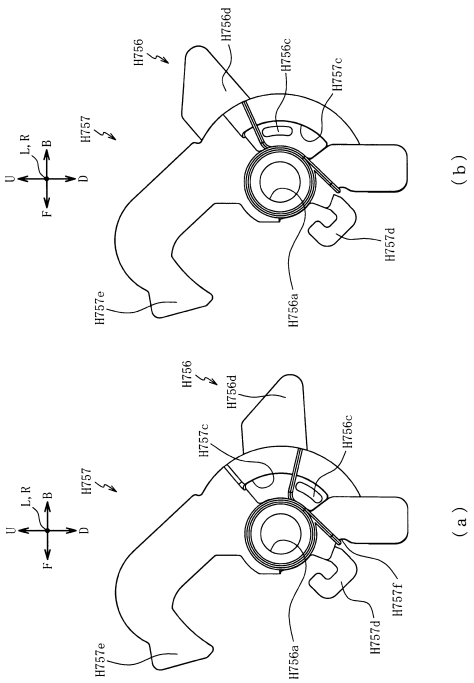
【図２００７】



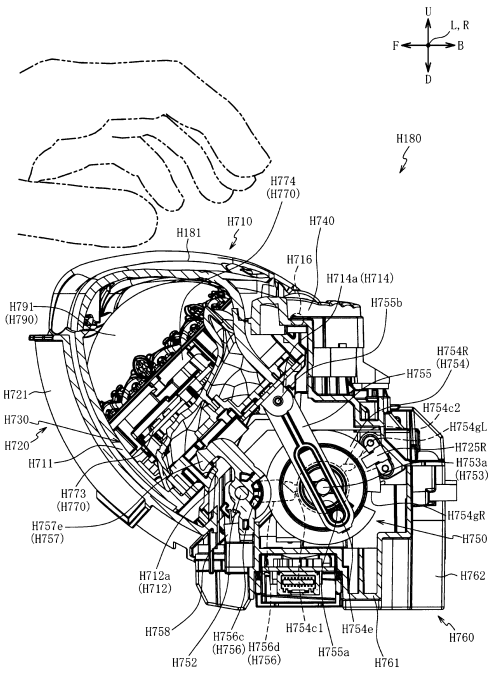
【図２００８】



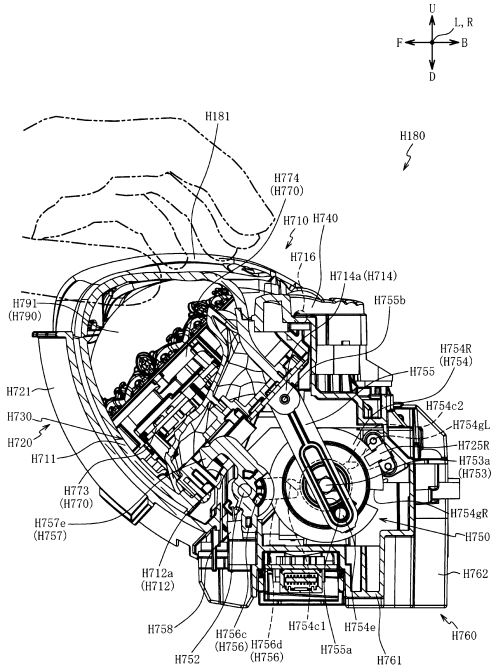
【図２００９】



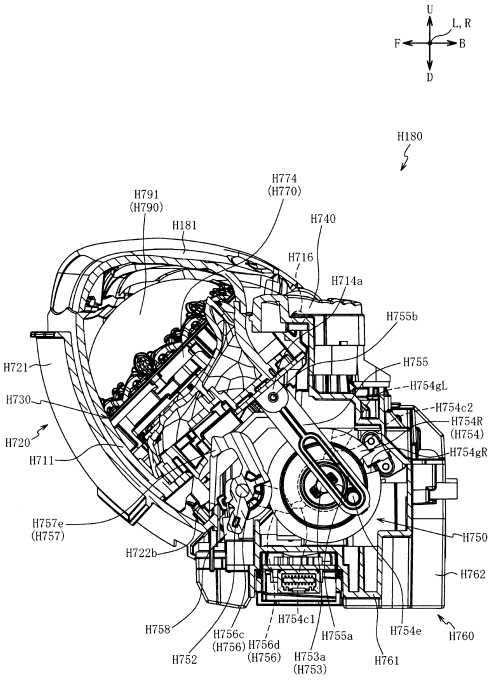
【図２０１０】



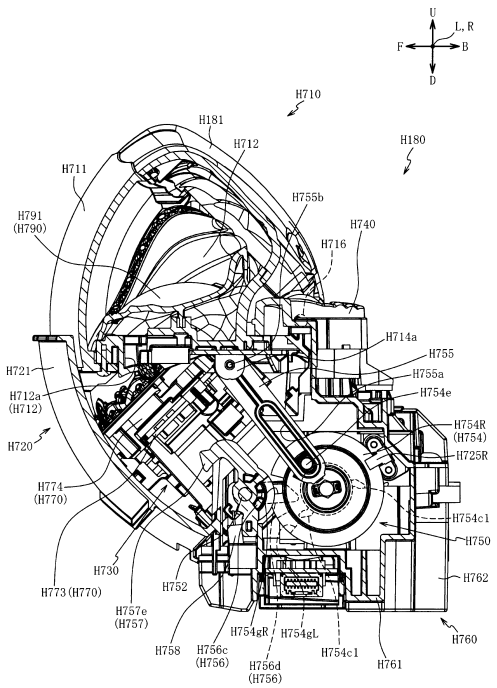
【図２０１１】



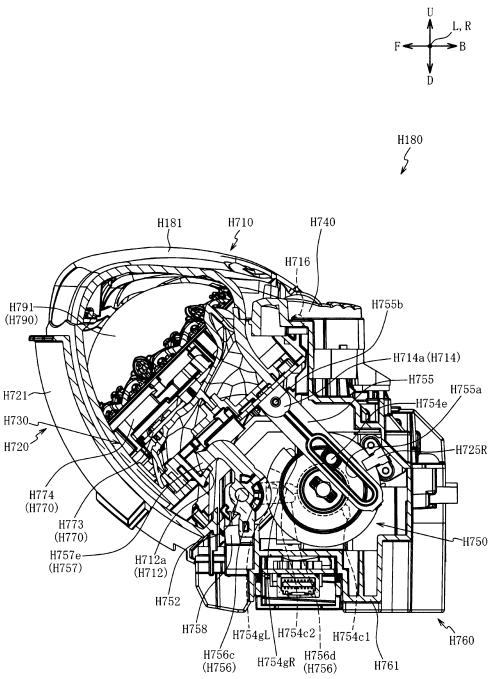
【図２０１２】



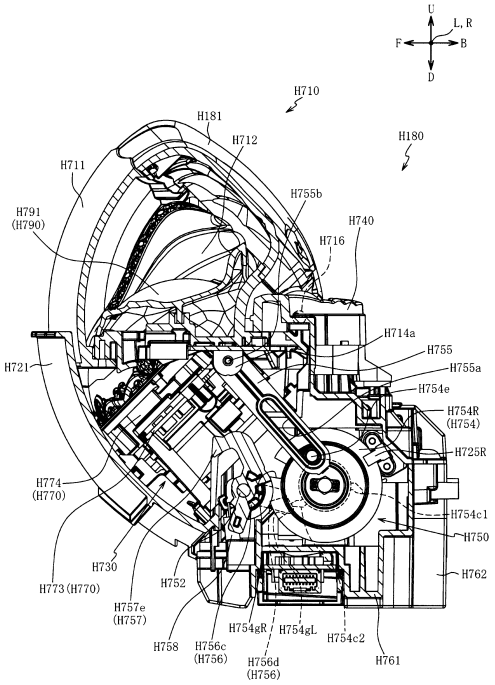
【図２０１３】



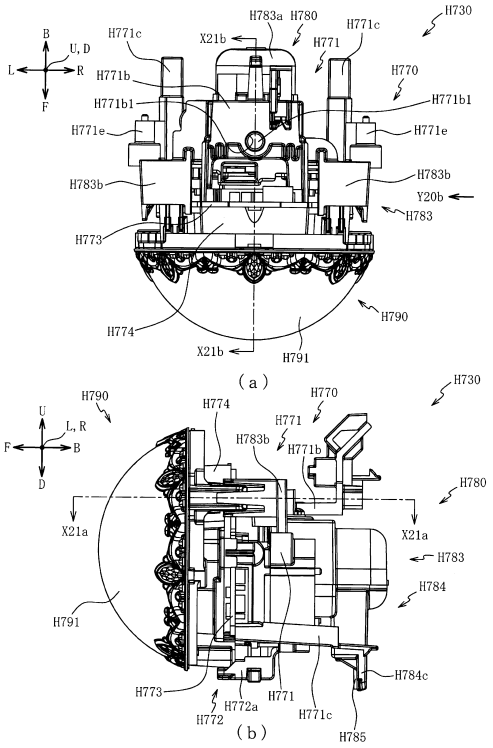
【図２０１４】



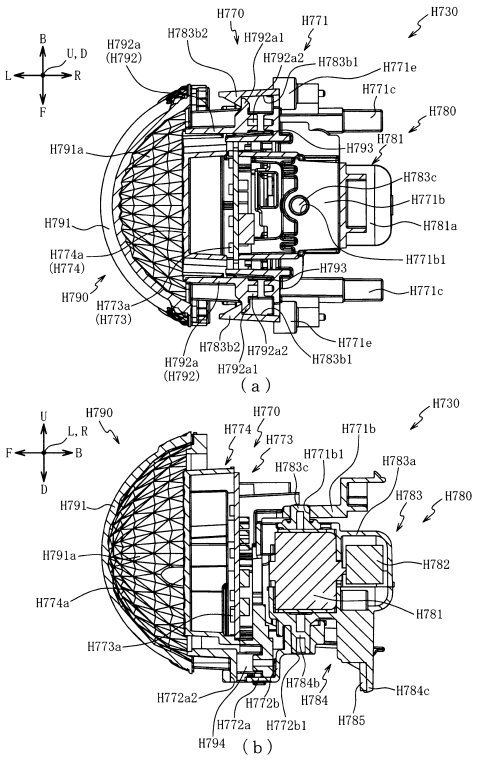
【図２０１５】



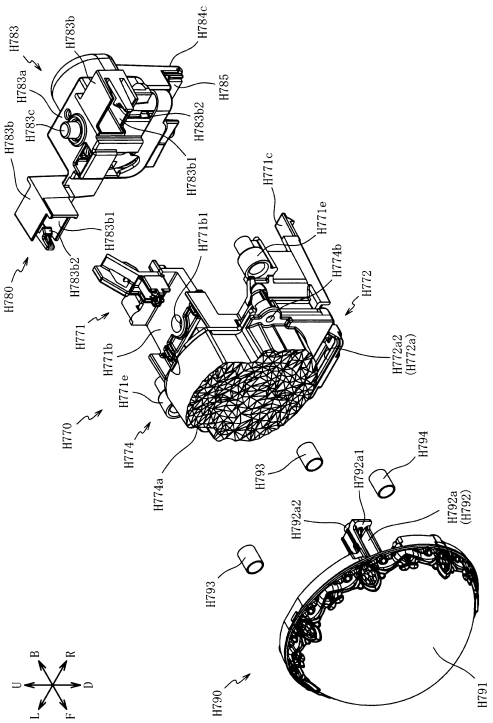
【図２０１６】



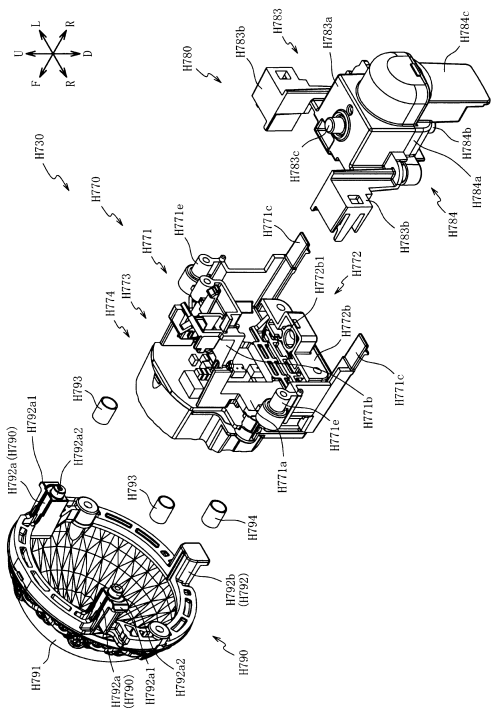
【図２０１７】



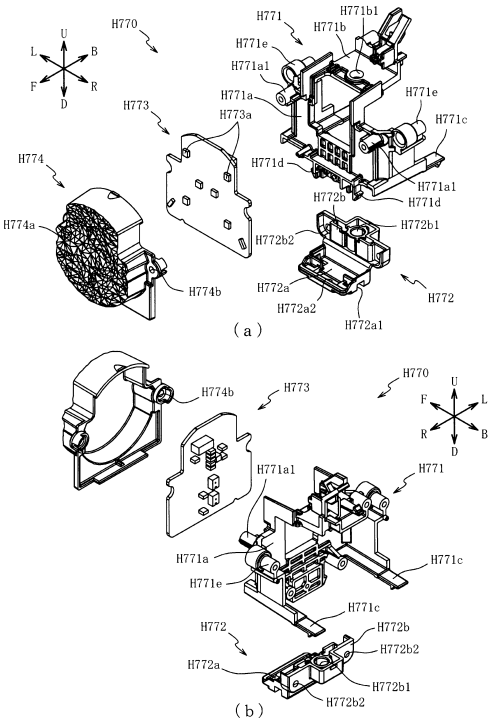
【図２０１８】



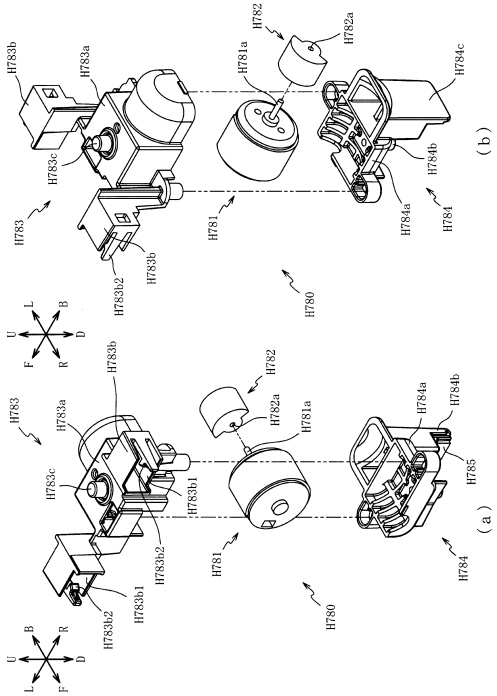
【図２０１９】



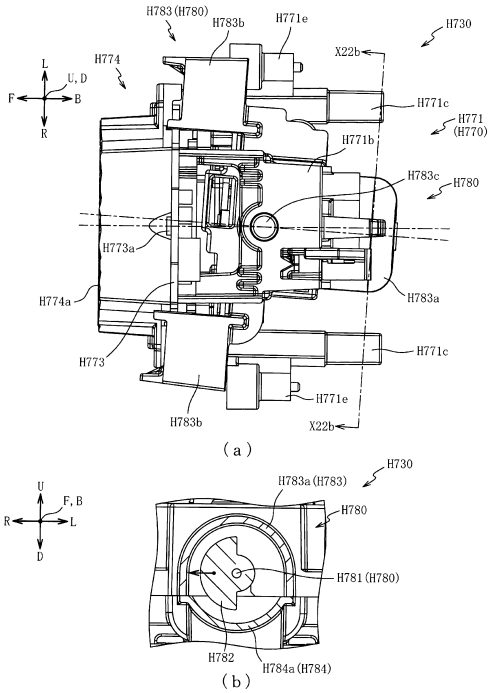
【図２０２０】



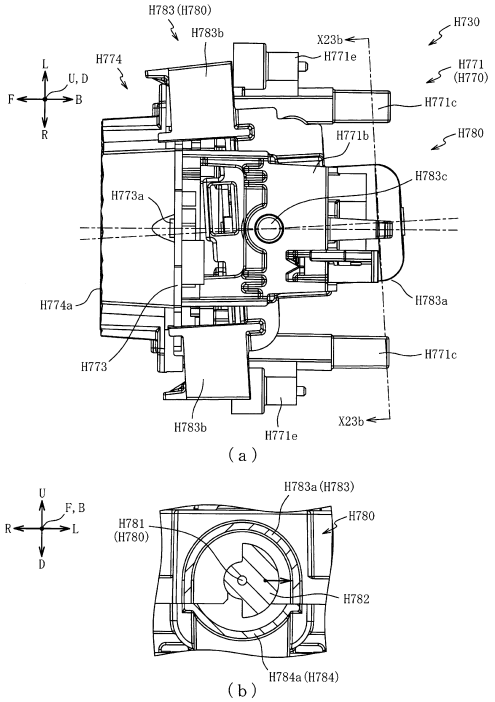
【図２０２１】



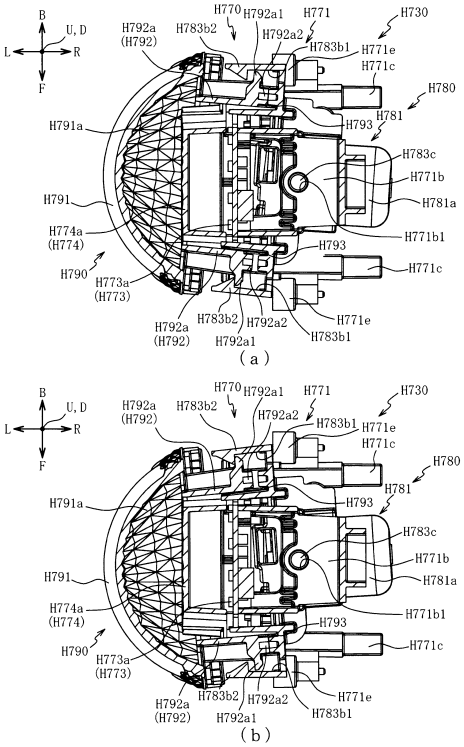
【図２０２２】



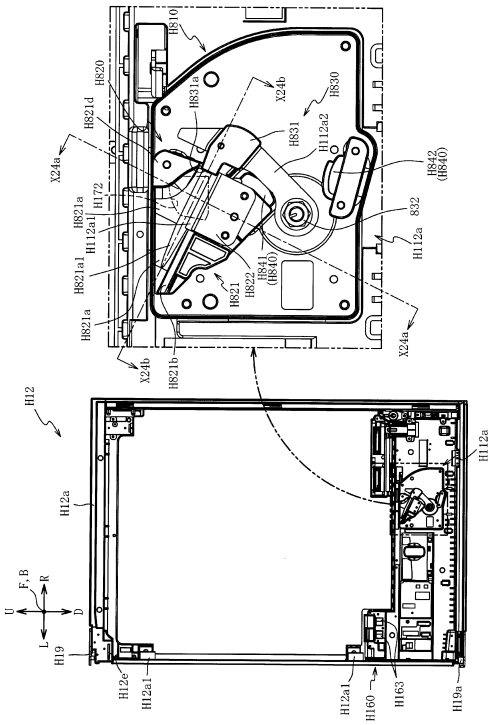
【図２０２３】



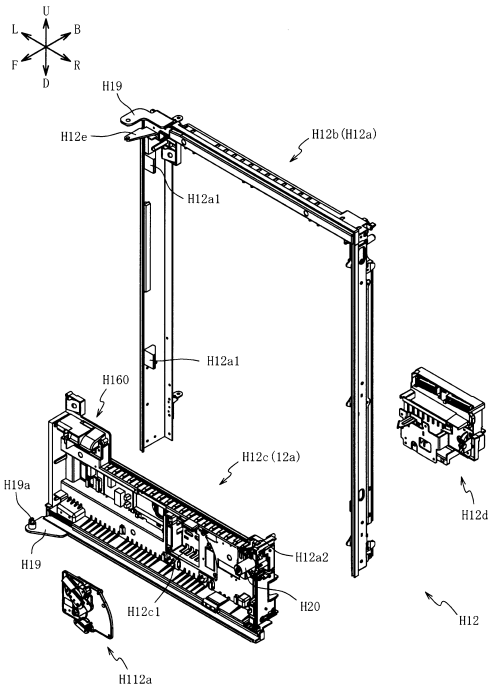
【図２０２４】



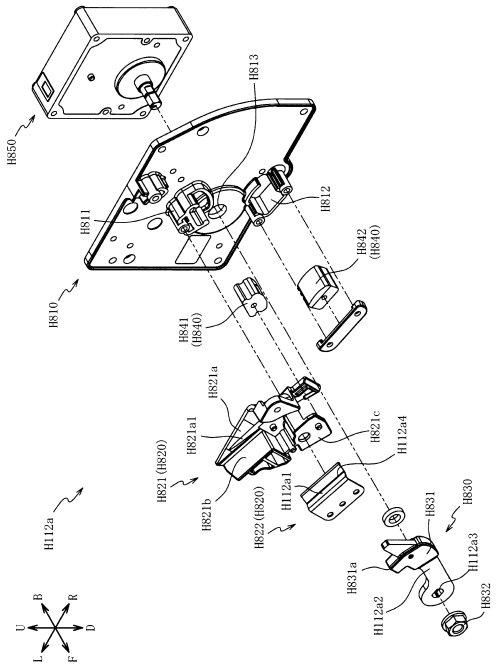
【図２０２５】



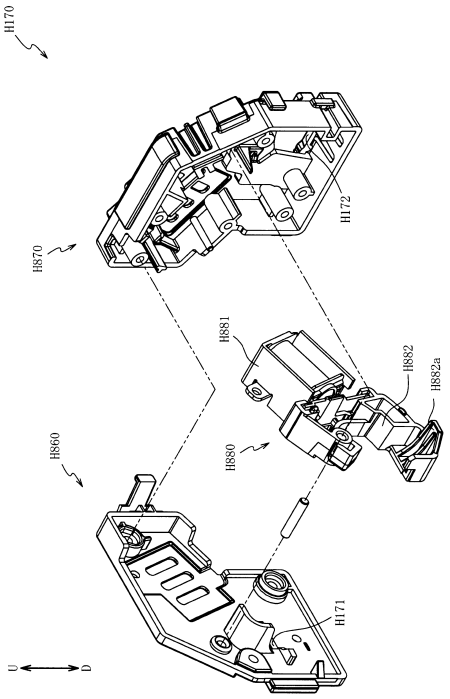
【図２０２６】



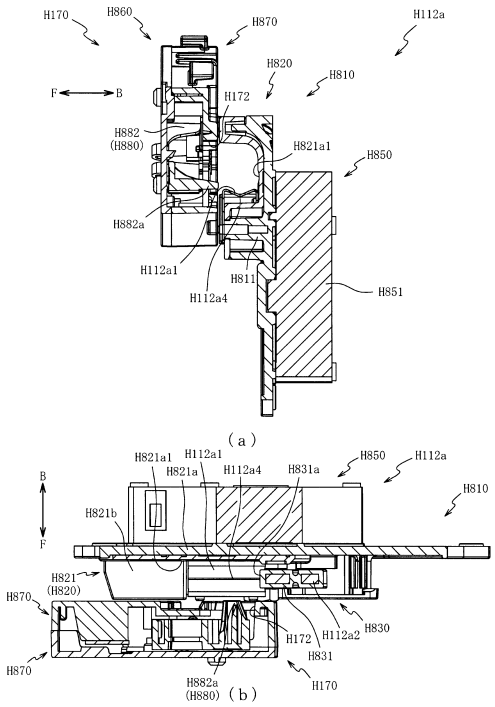
【図２０２７】



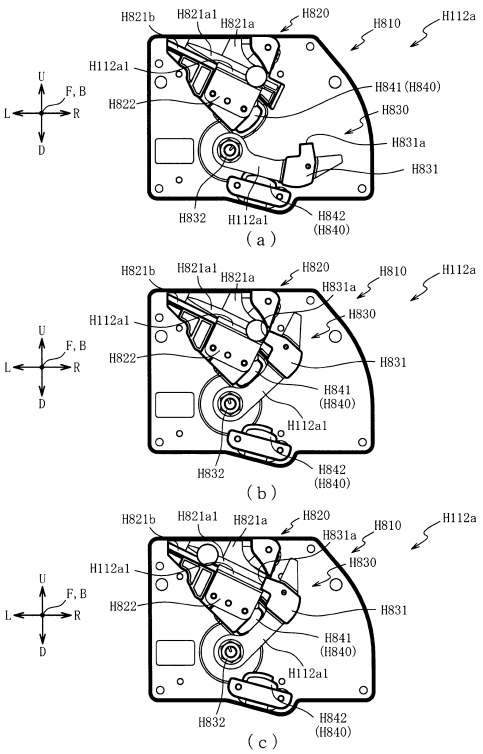
【図２０２８】



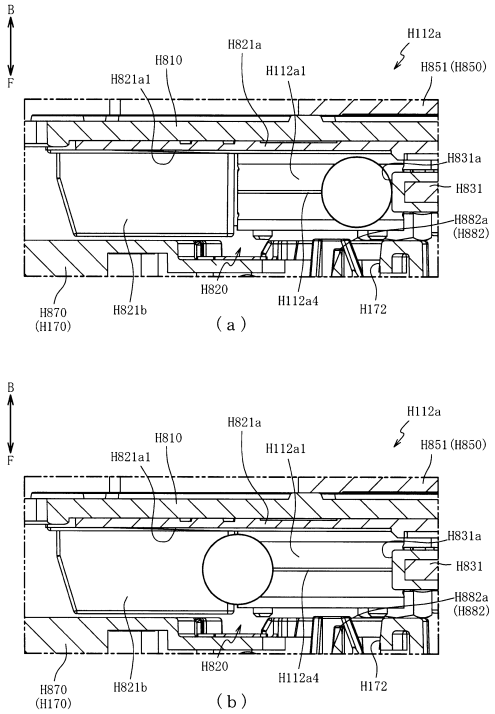
【図２０２９】



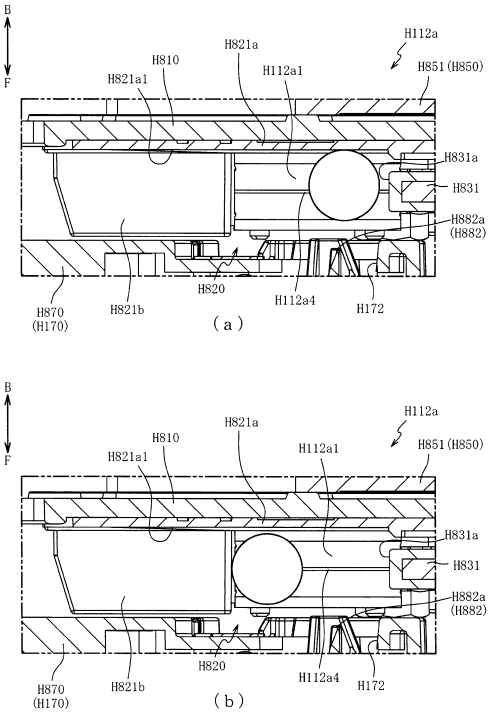
【図２０３０】



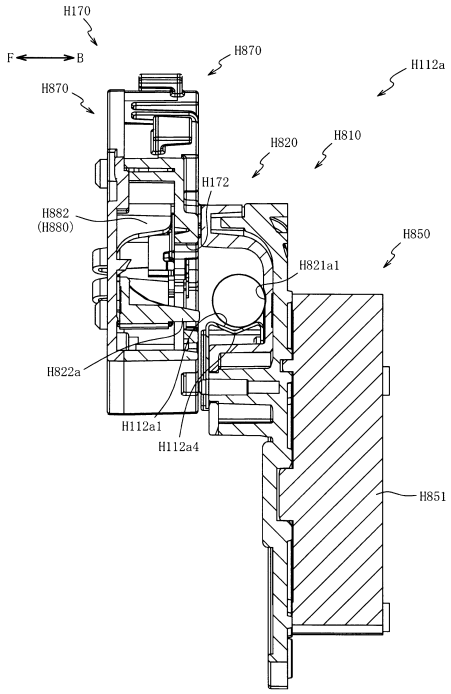
【図２０３１】



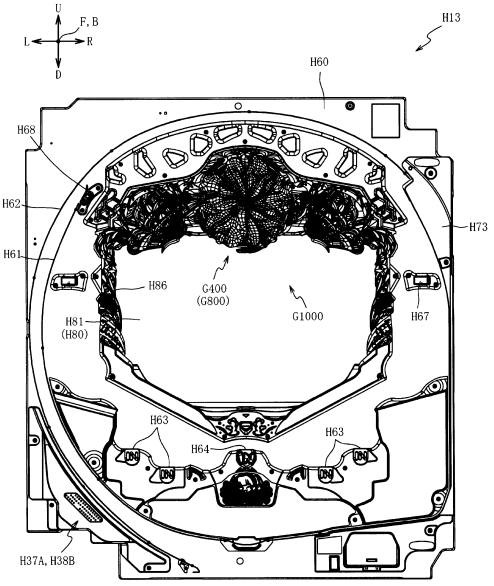
【図２０３２】



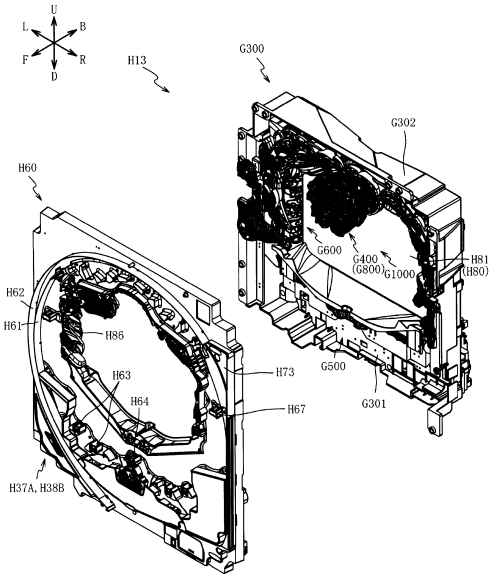
【図２０３３】



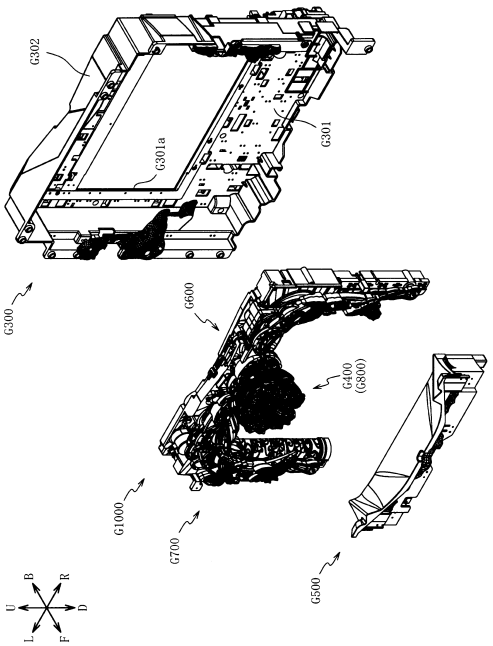
【図２０３４】



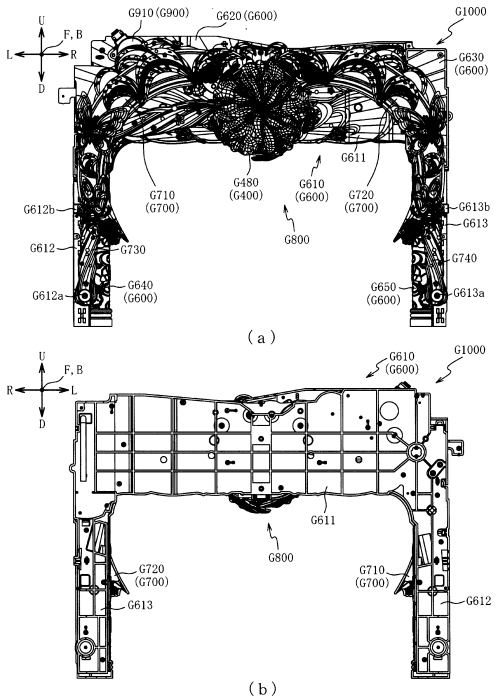
【図２０３５】



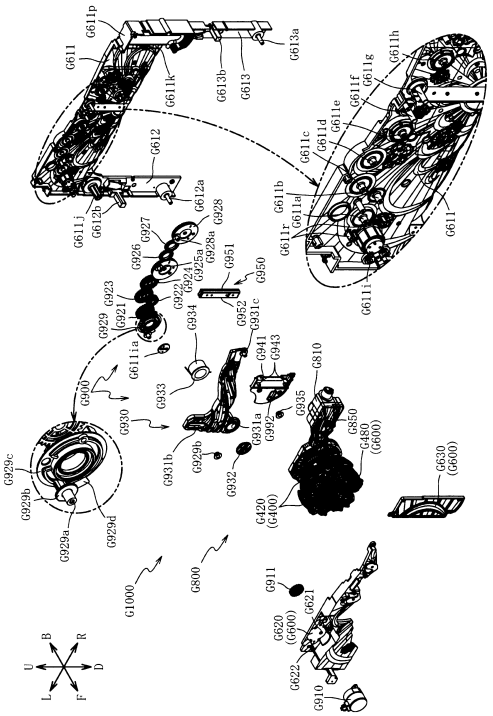
【図２０３６】



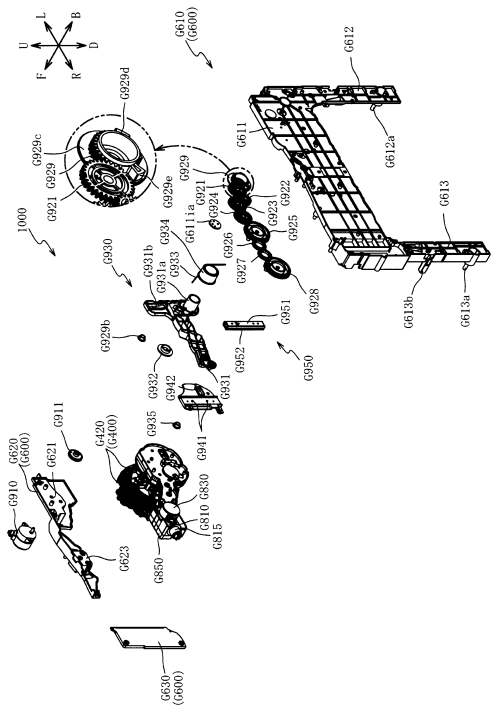
【図２０３７】



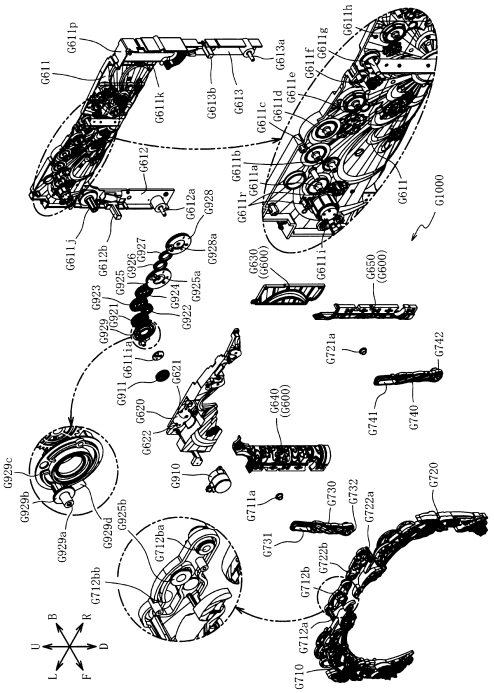
【図２０３８】



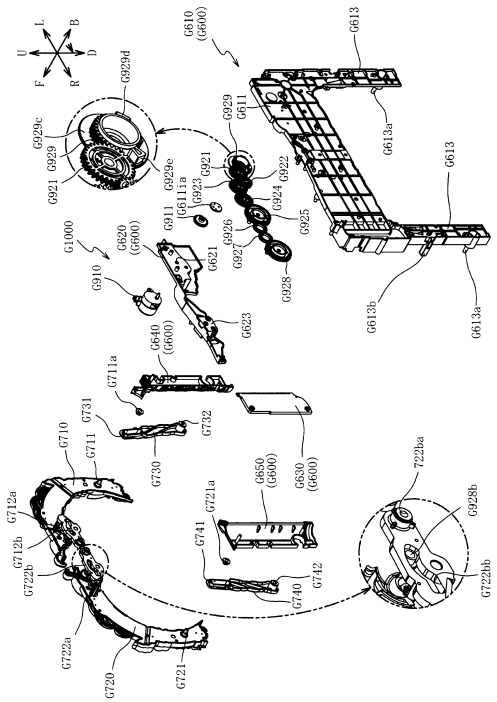
【図２０３９】



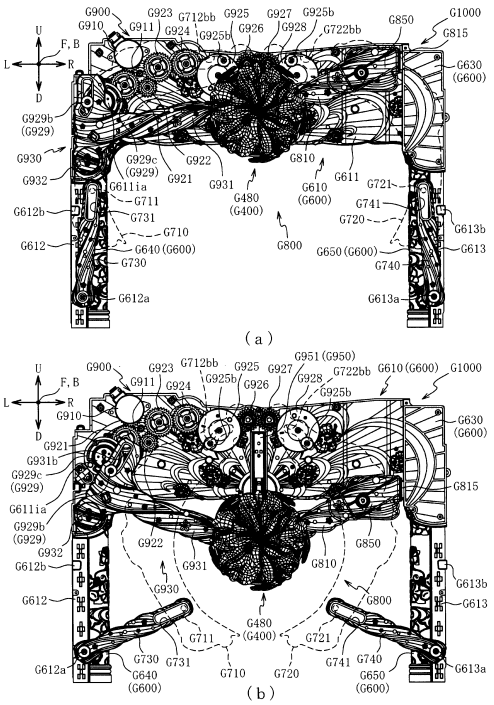
【図２０４０】



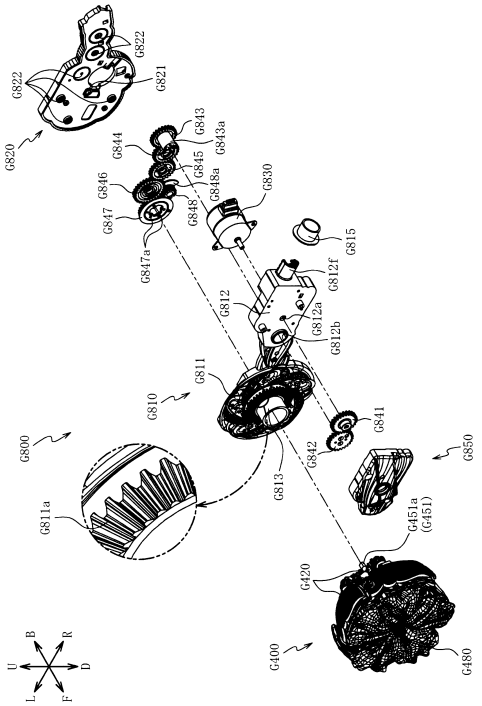
【図２０４１】



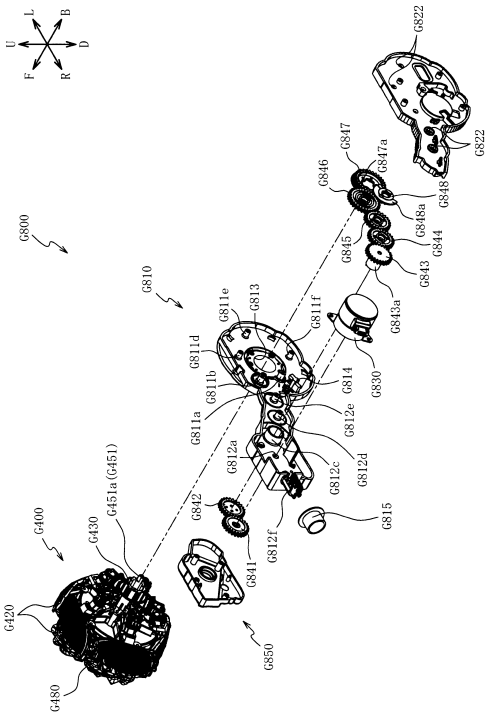
【図２０４２】



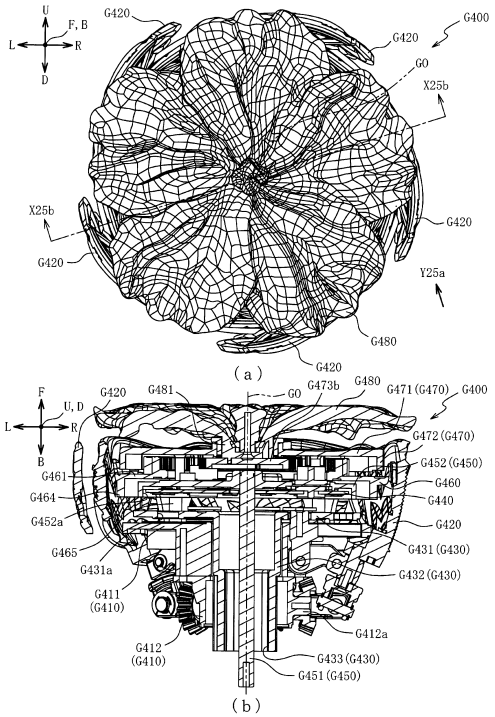
【図２０４３】



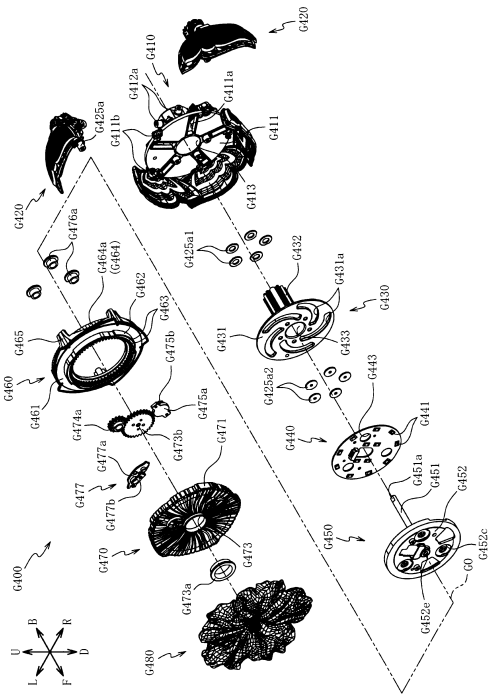
【図２０４４】



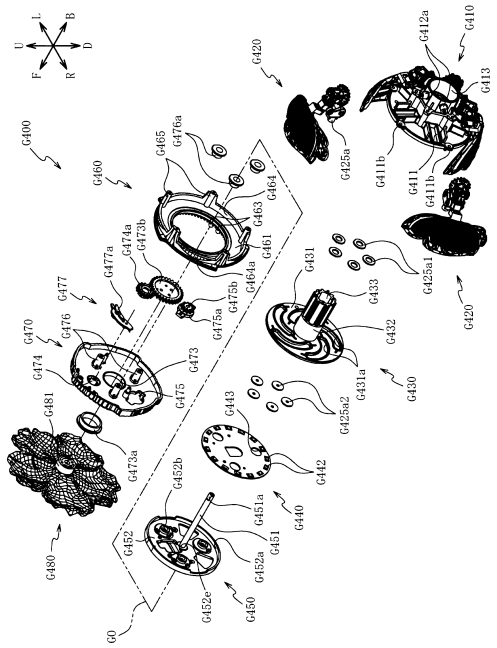
【図２０４５】



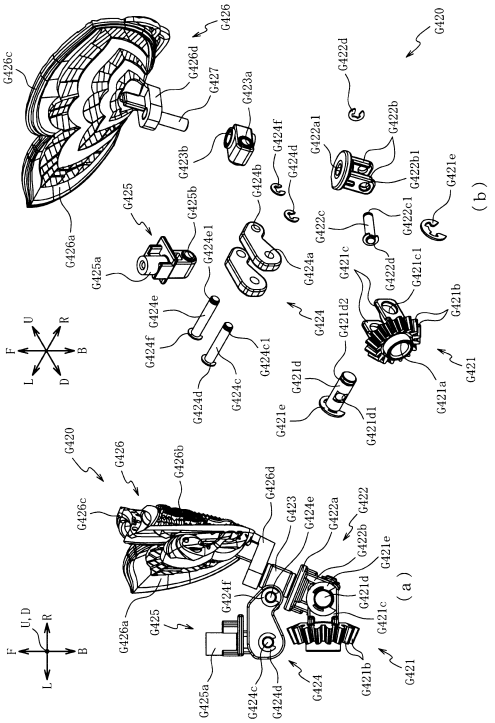
【図２０４６】



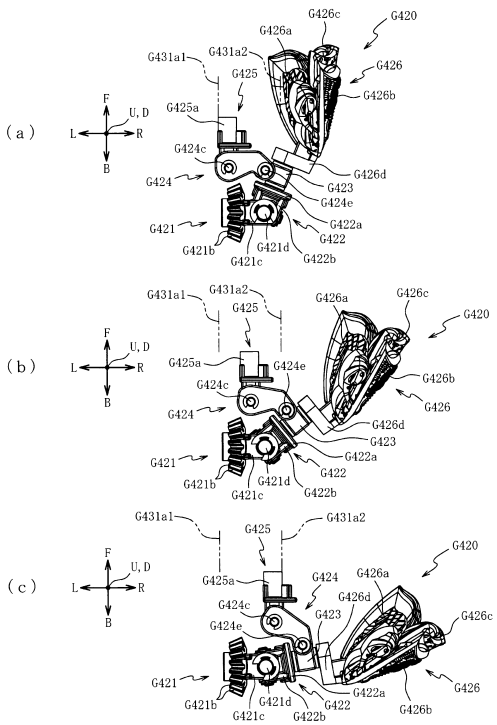
【図２０４７】



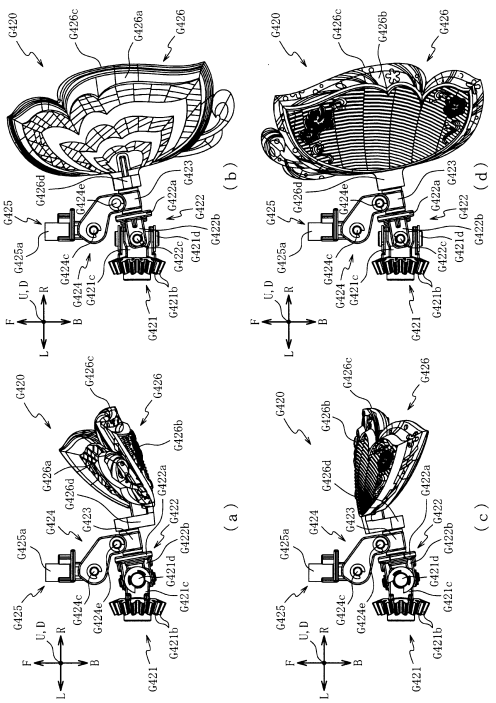
【図２０４８】



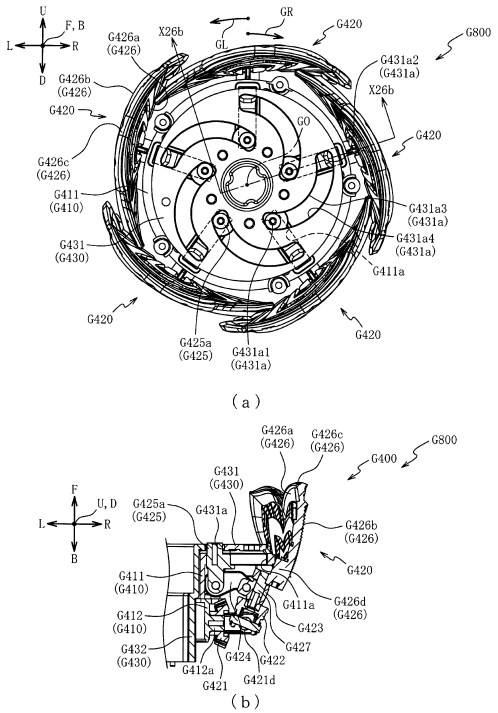
【図２０４９】



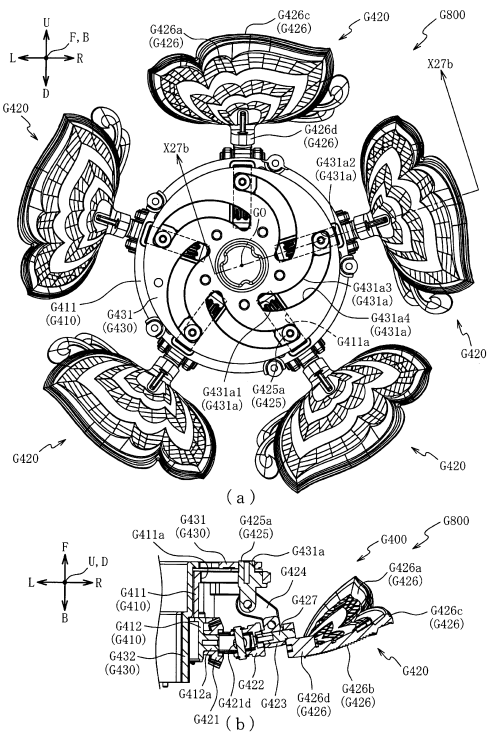
【図２０５０】



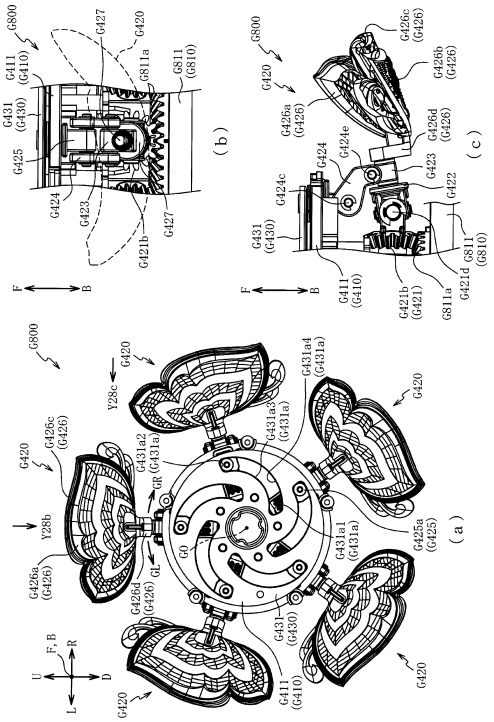
【図２０５１】



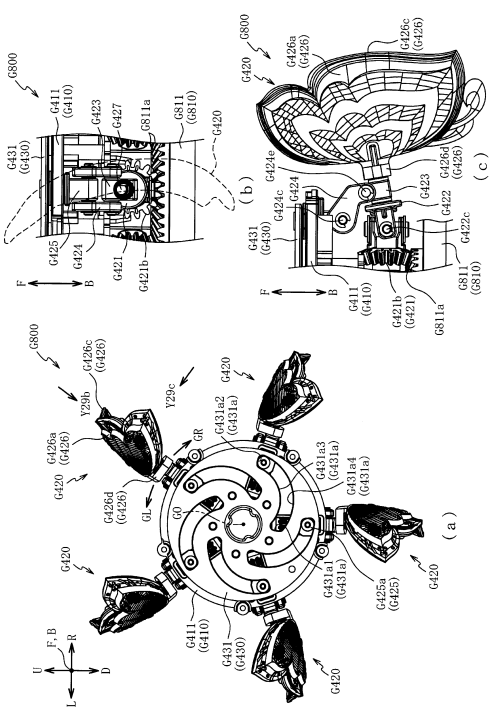
【図２０５２】



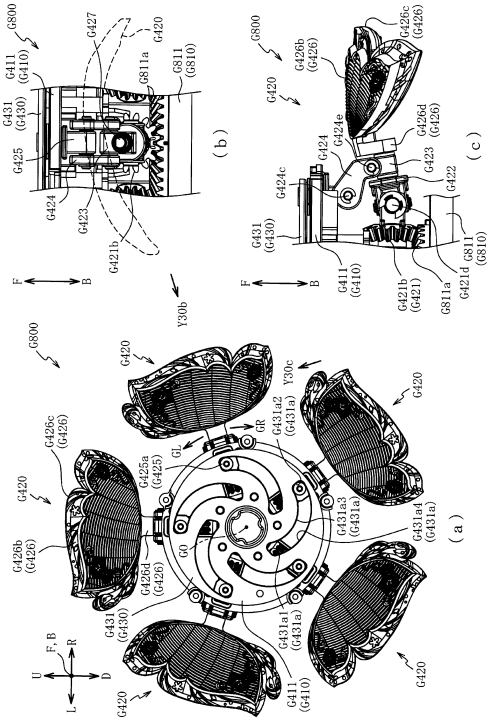
【図２０５３】



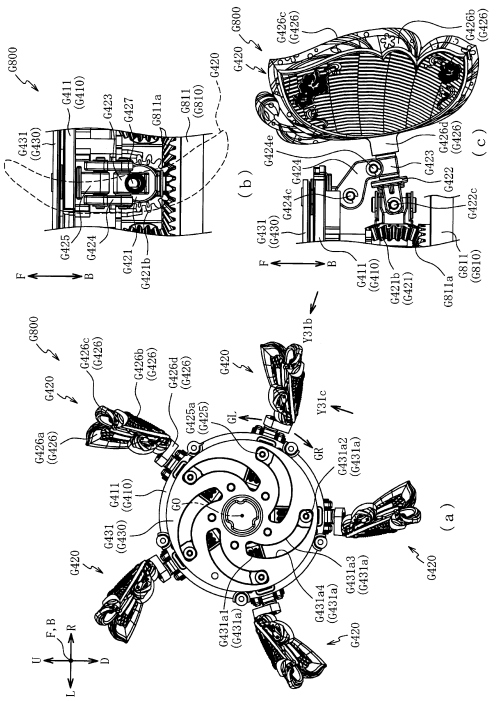
【図２０５４】



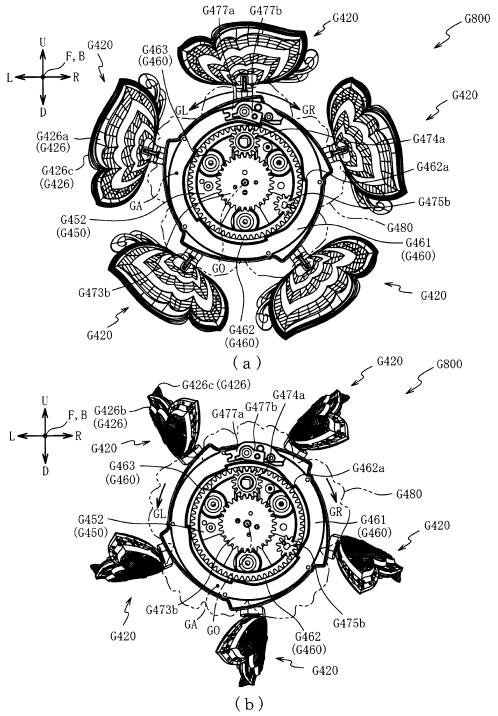
【図２０５５】



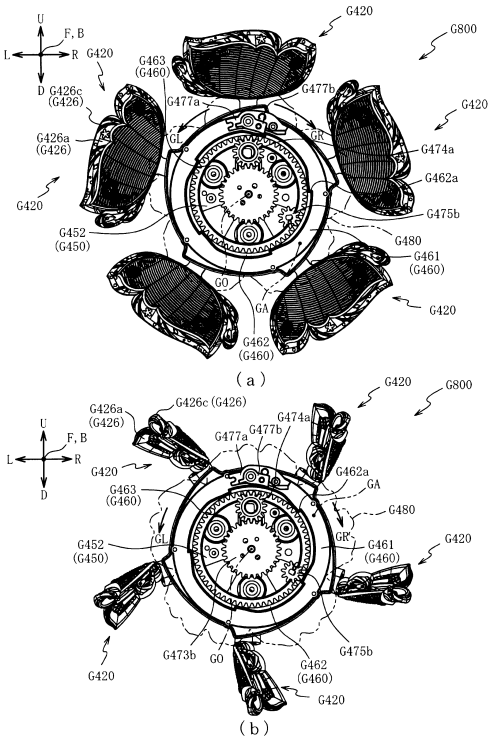
【図２０５６】



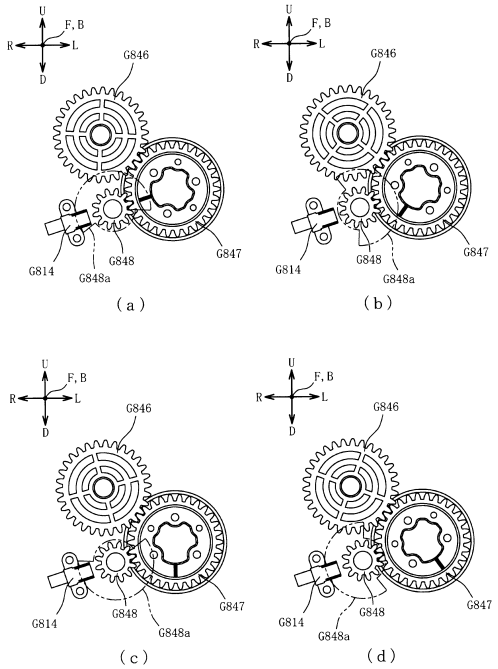
【図２０５７】



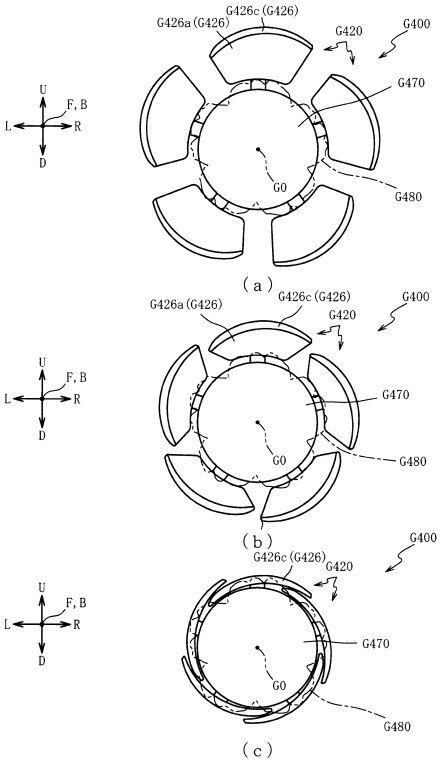
【図２０５８】



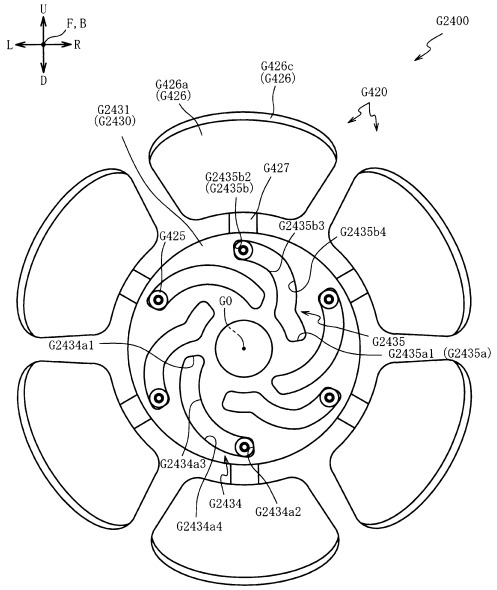
【図２０５９】



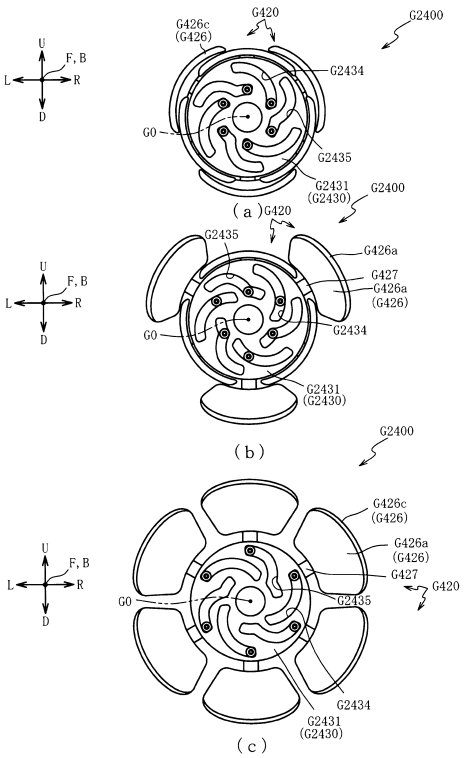
【図２０６０】



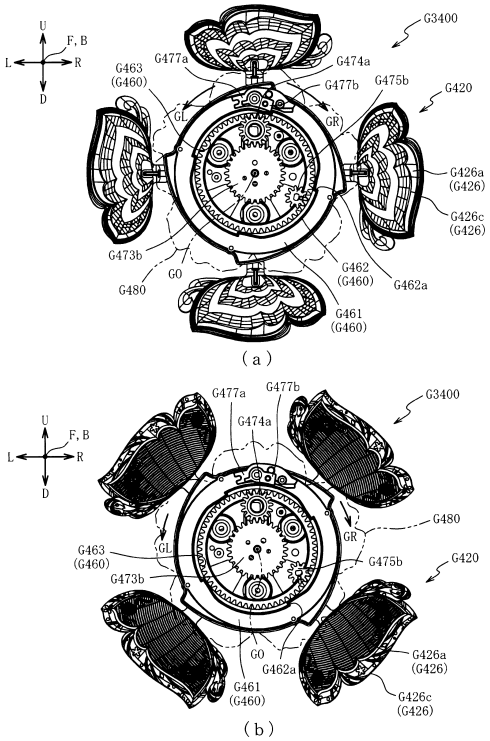
【図２０６１】



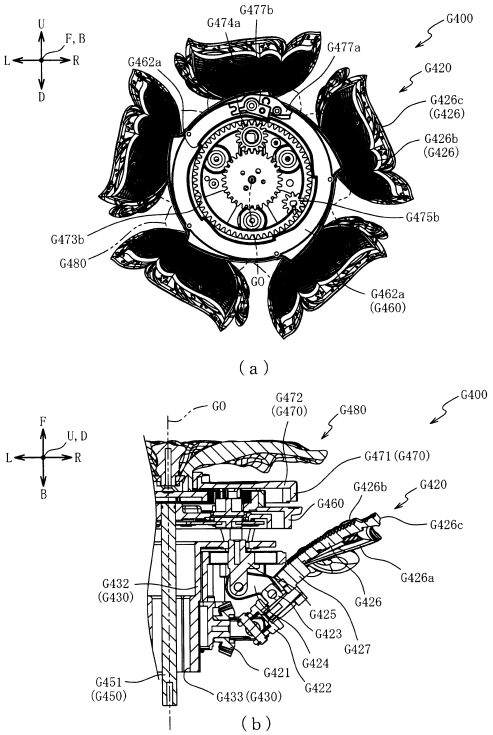
【図２０６２】



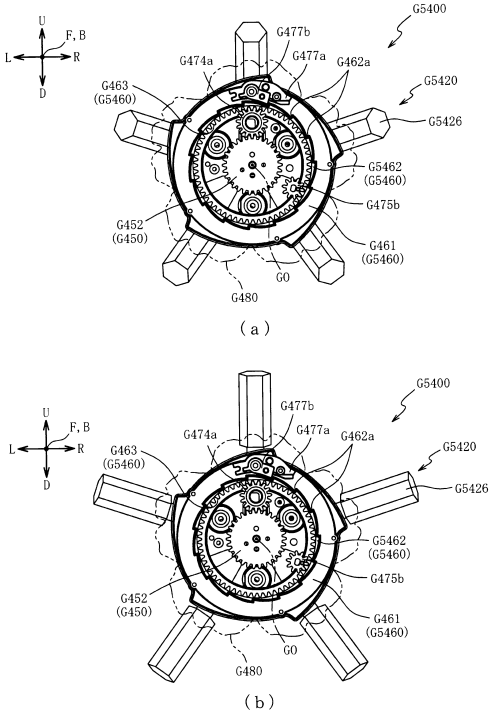
【図２０６３】



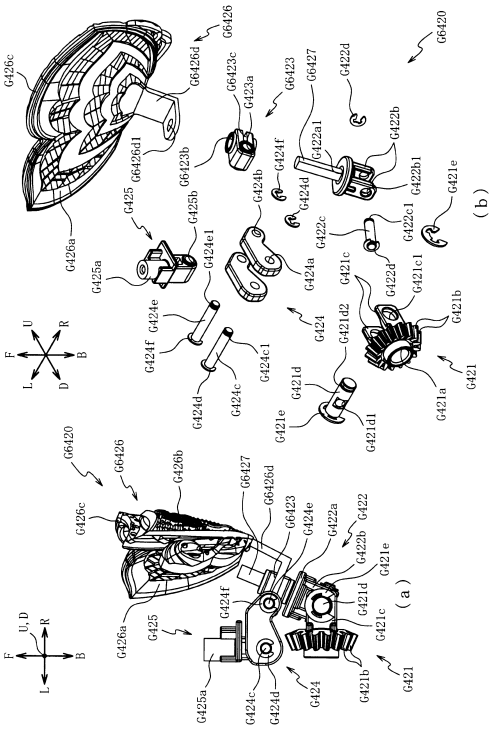
【図２０６４】



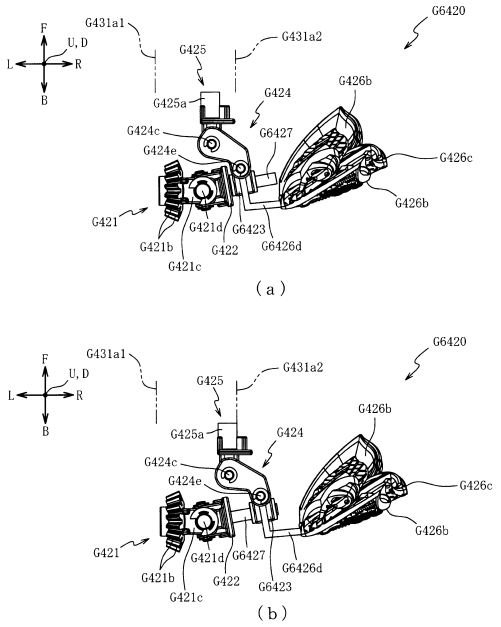
【図２０６５】



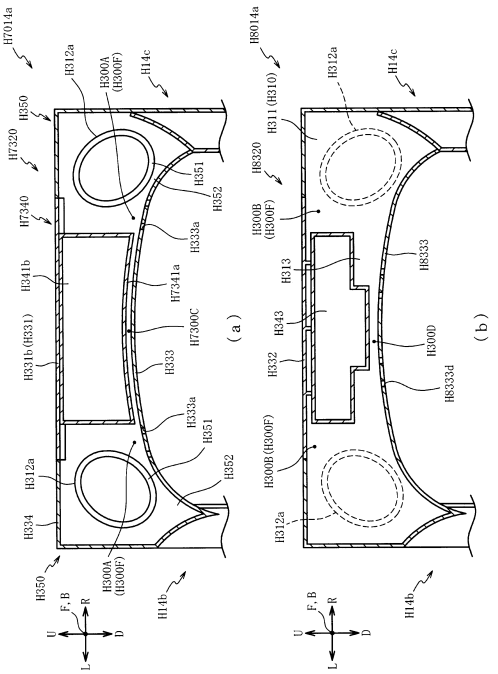
【図２０６６】



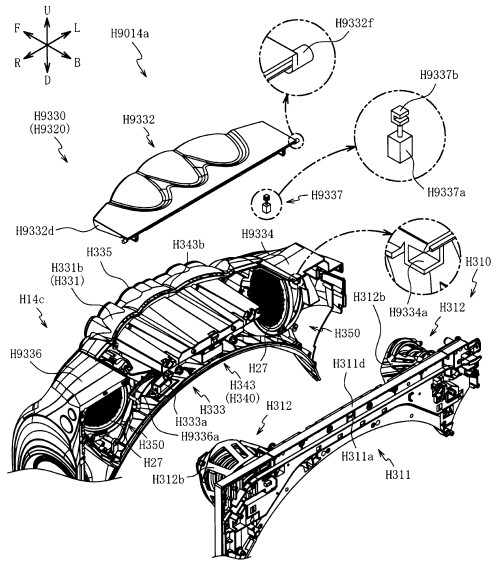
【図２０６７】



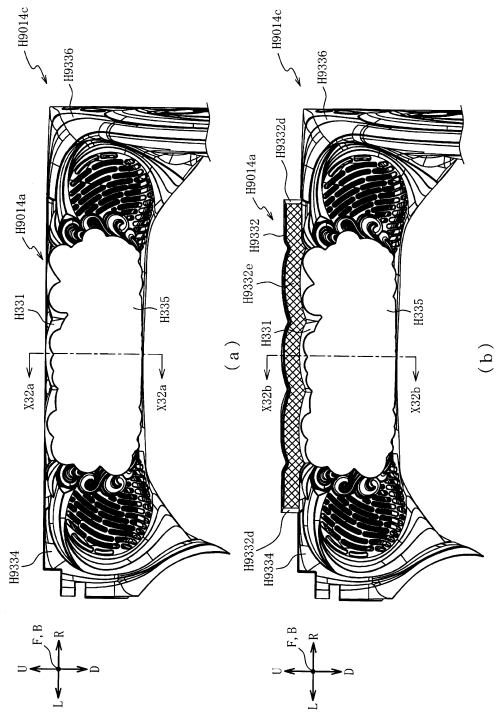
【図２０６８】



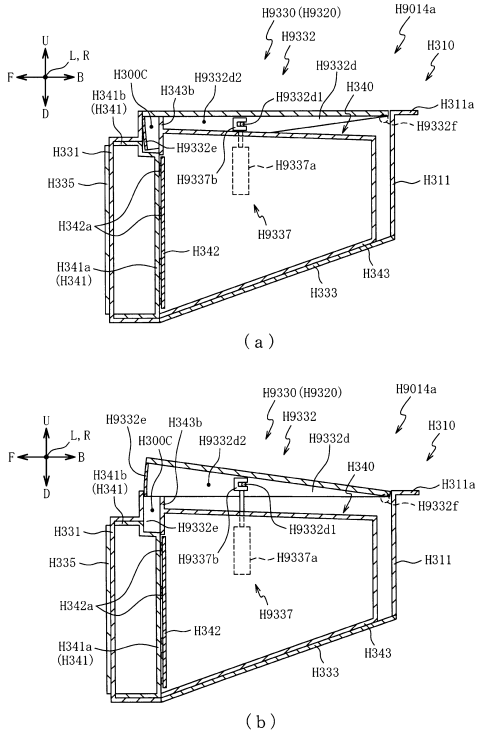
【図２０６９】



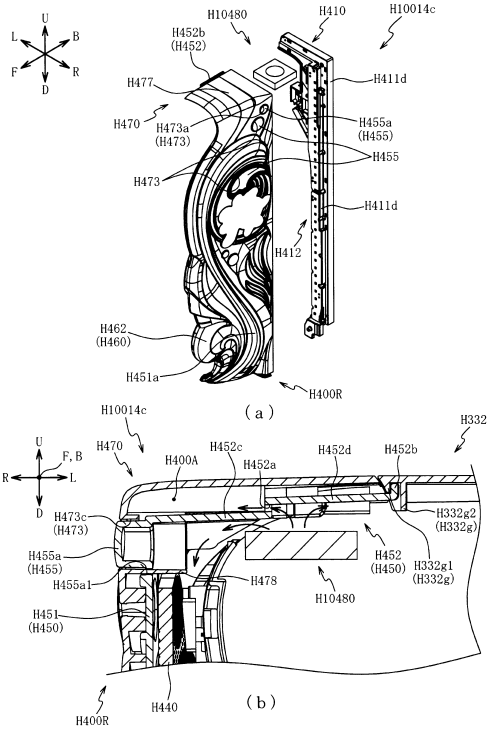
【図２０７０】



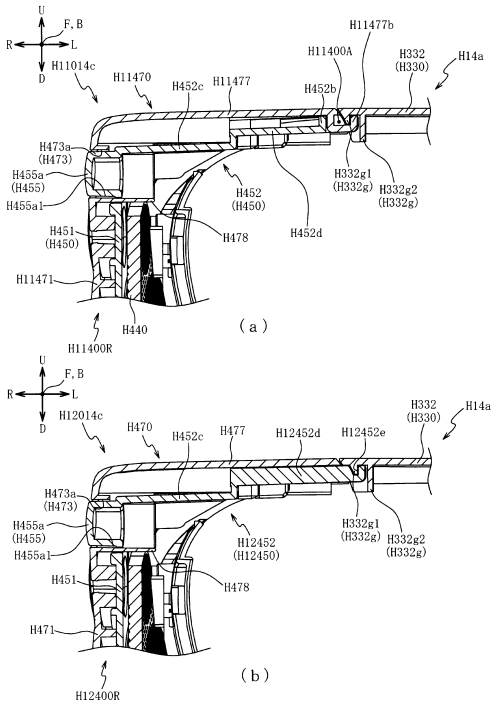
【図２０７１】



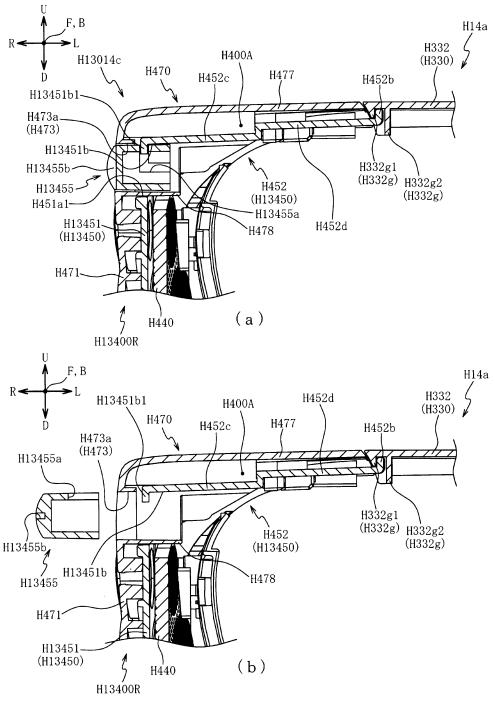
【図２０７２】



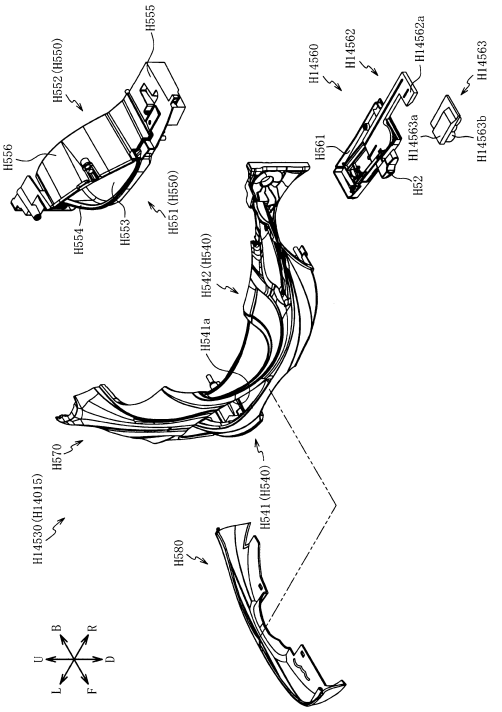
【図２０７３】



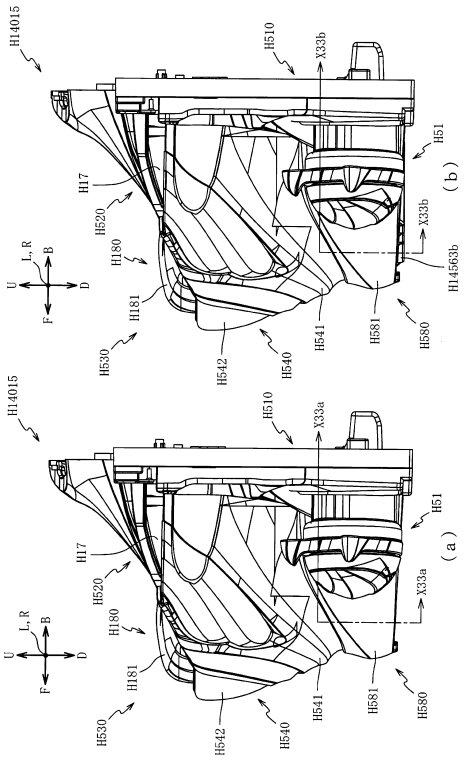
【図２０７４】



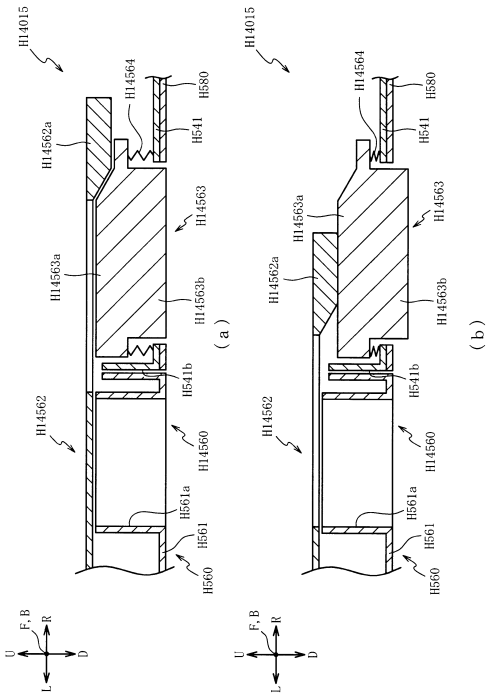
【図２０７５】



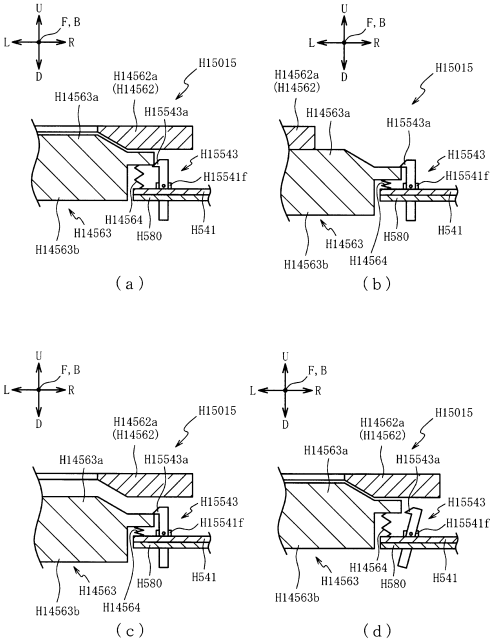
【図２０７６】



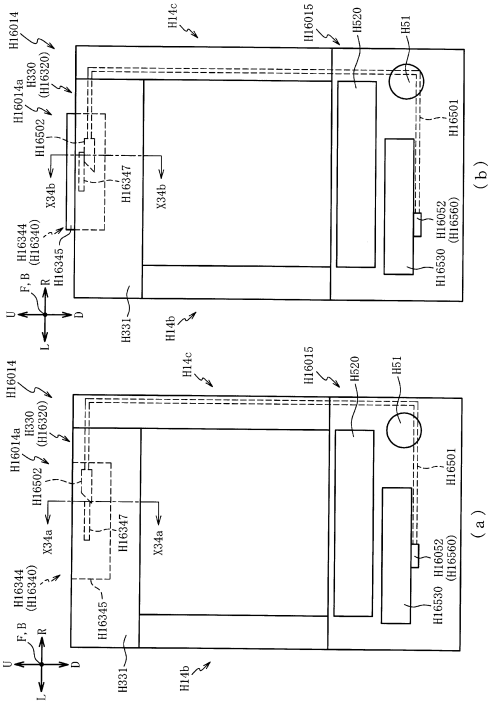
【図２０７７】



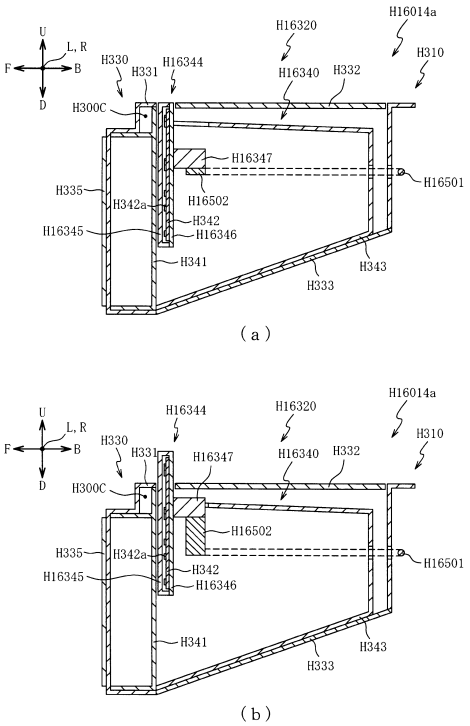
【図２０７８】



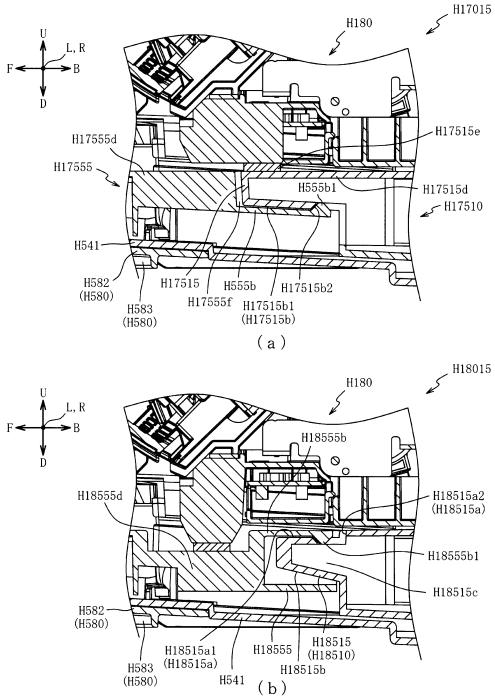
【図２０７９】



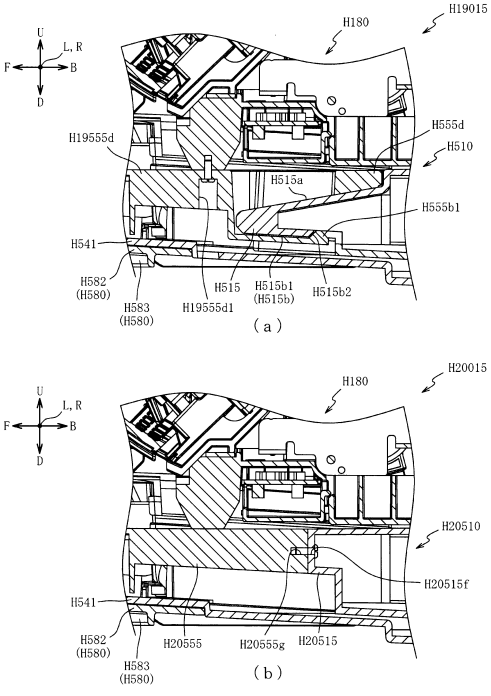
【図２０８０】



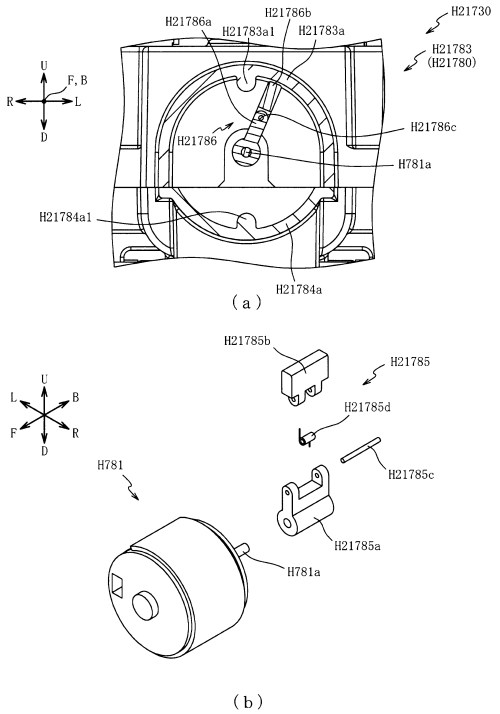
【図２０８１】



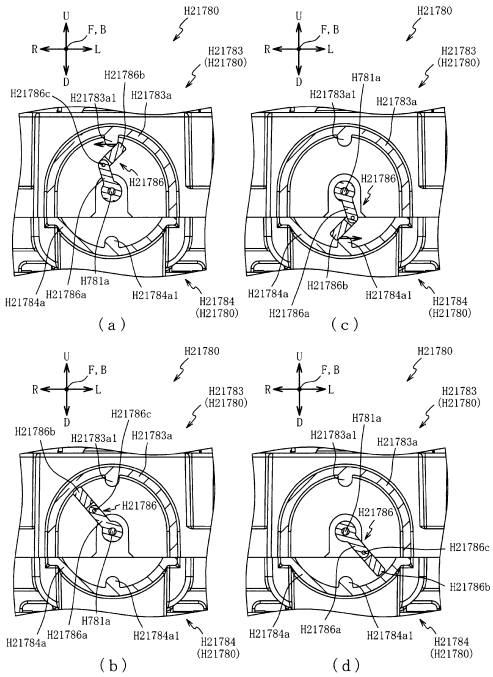
【図２０８２】



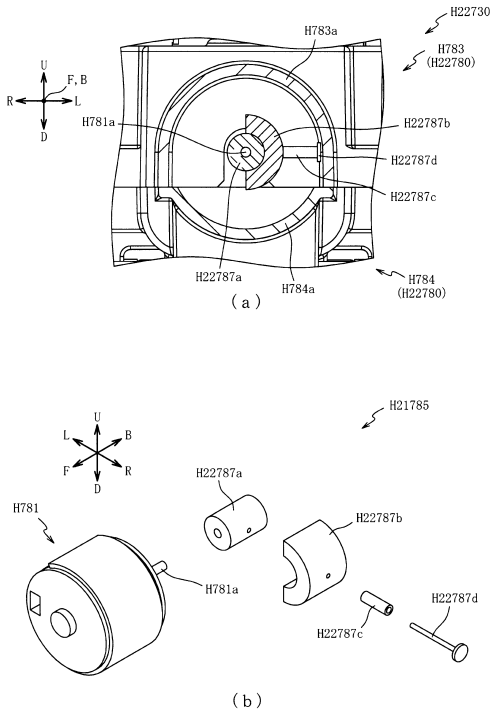
【図２０８３】



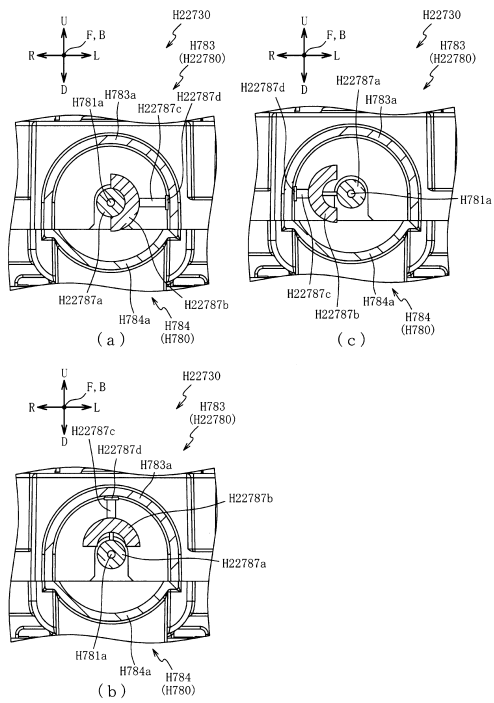
【図２０８４】



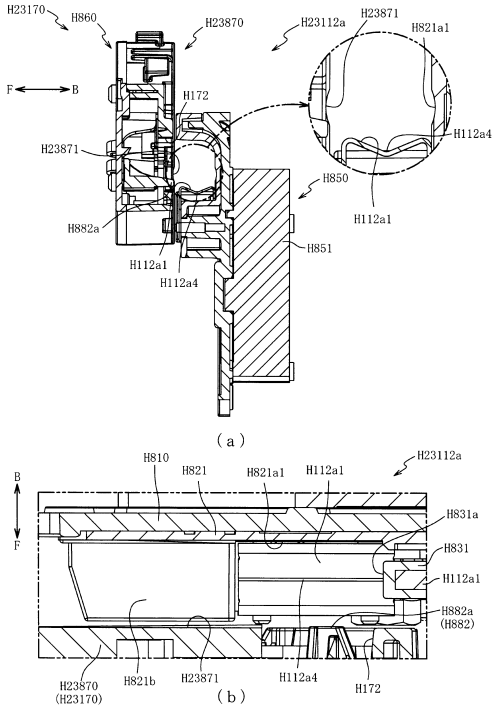
【図２０８５】



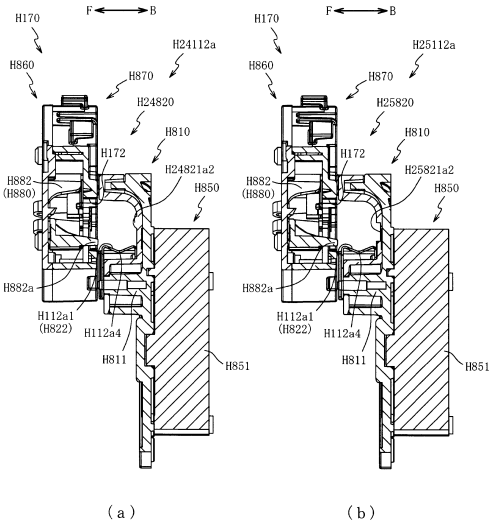
【図２０８６】



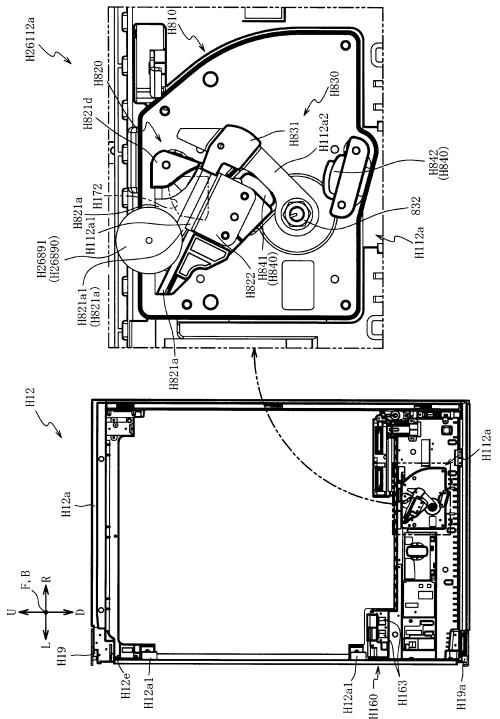
【図２０８７】



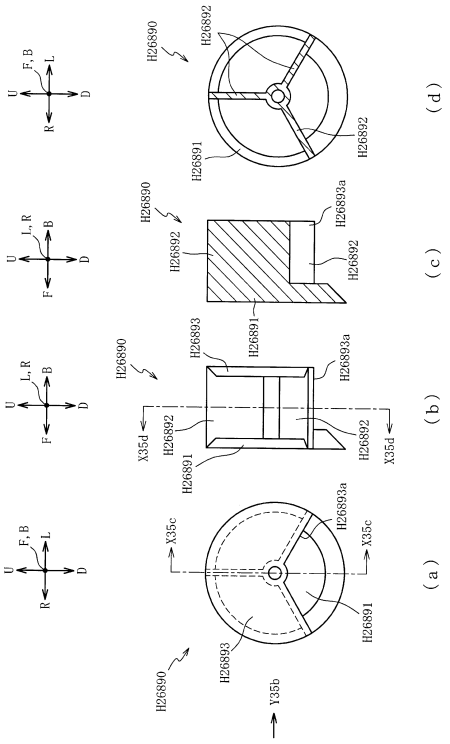
【図２０８８】



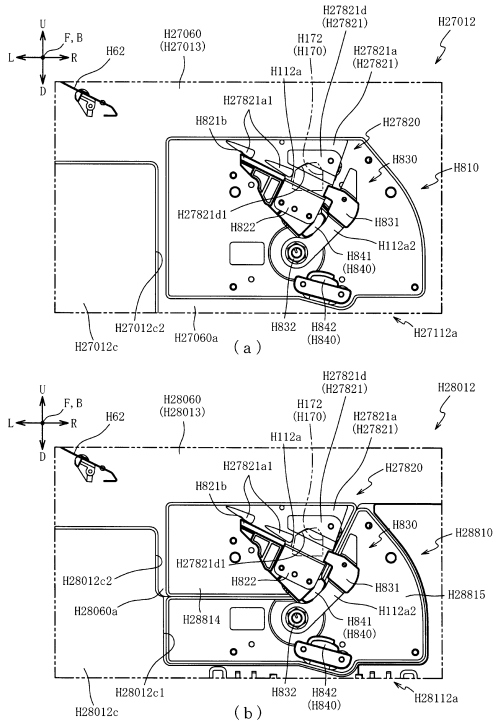
【図２０８９】



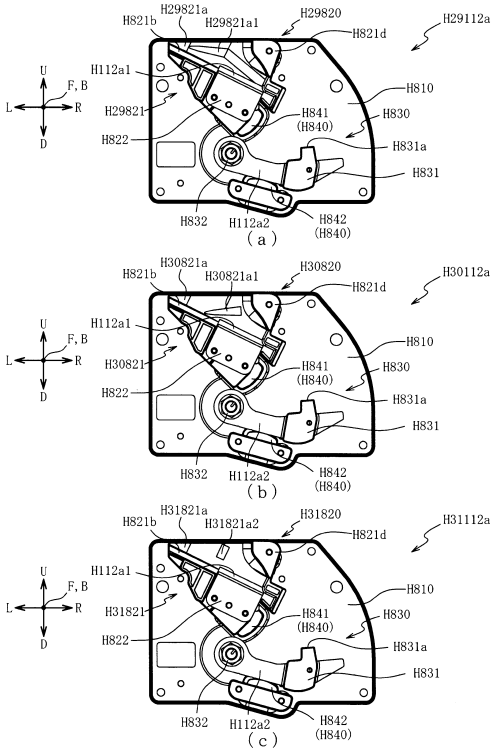
【図２０９０】



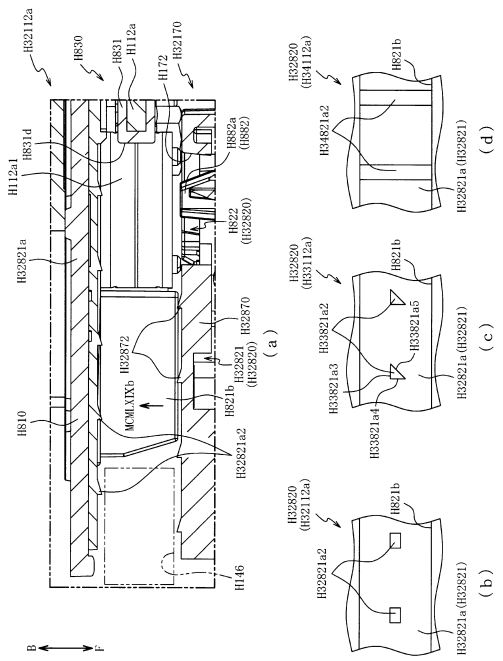
【図２０９１】



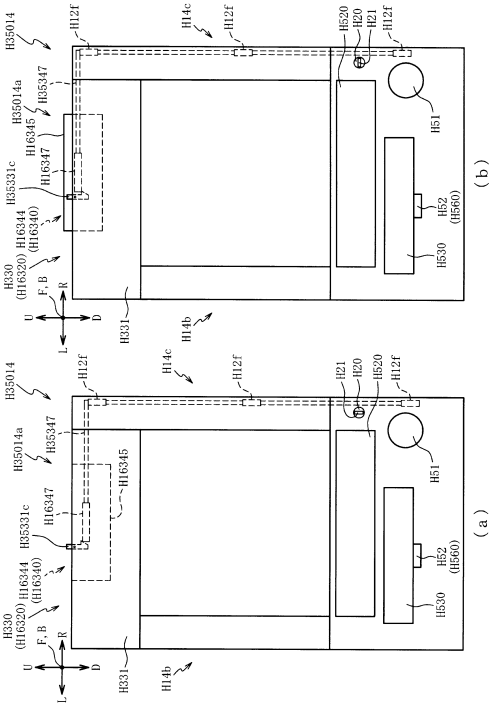
【図２０９２】



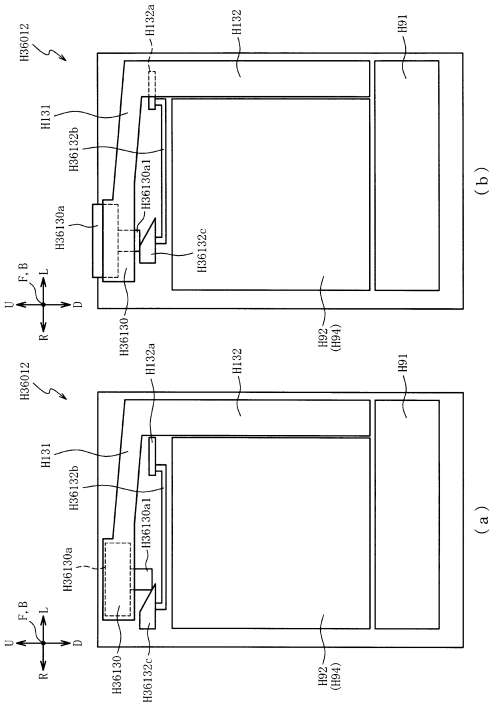
【図２０９３】



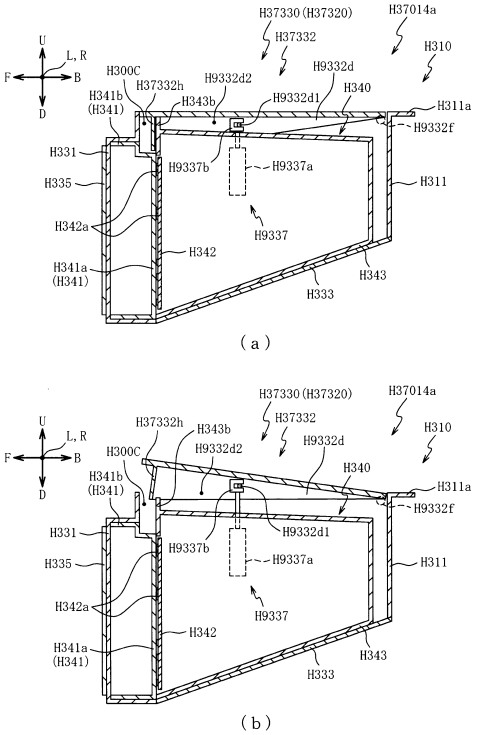
【図２０９４】



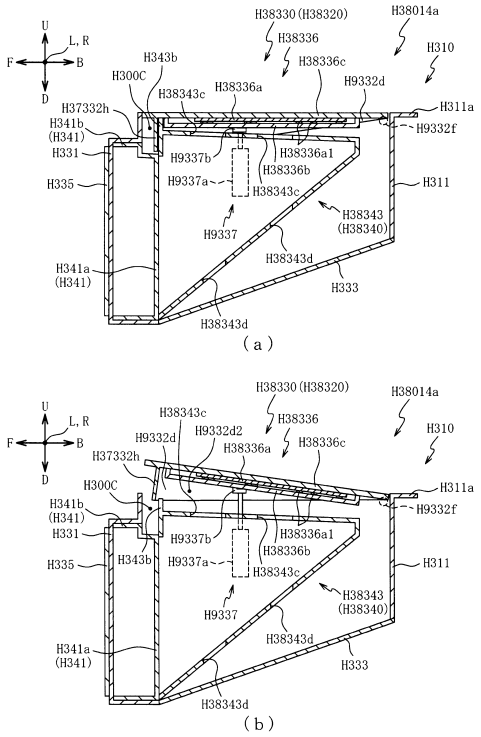
【図２０９５】



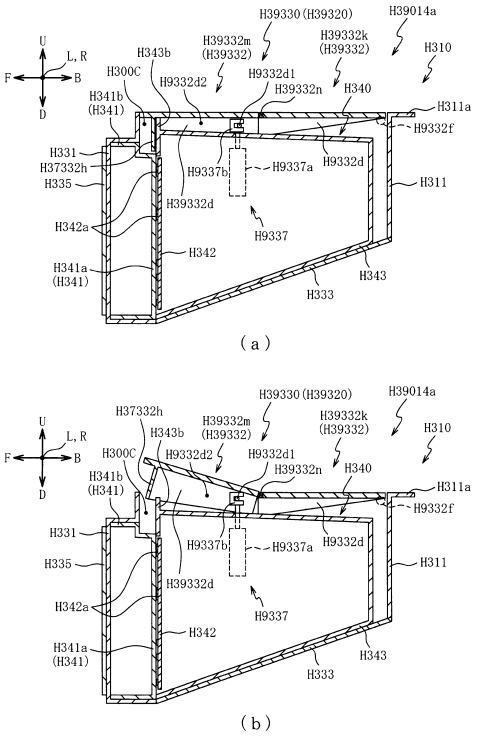
【図２０９６】



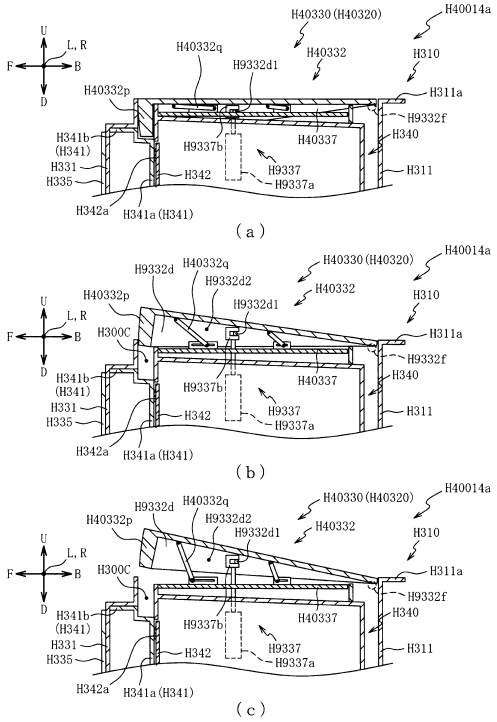
【図２０９７】



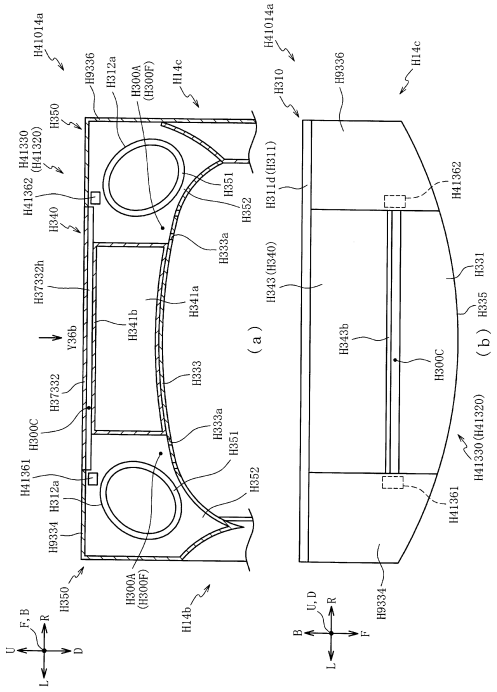
【図２０９８】



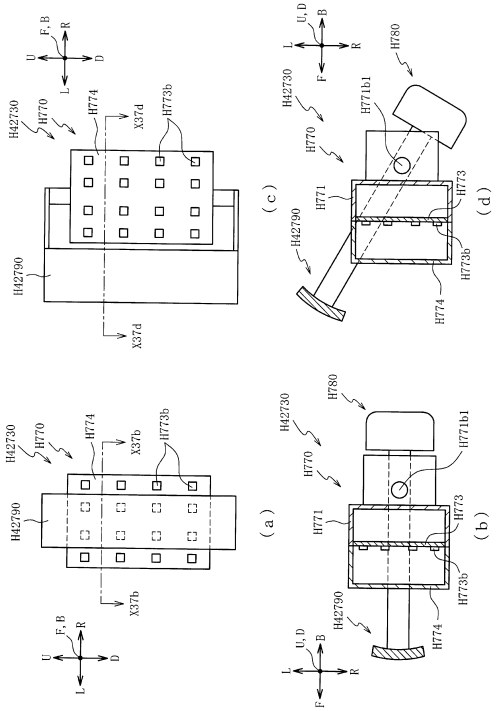
【図２０９９】



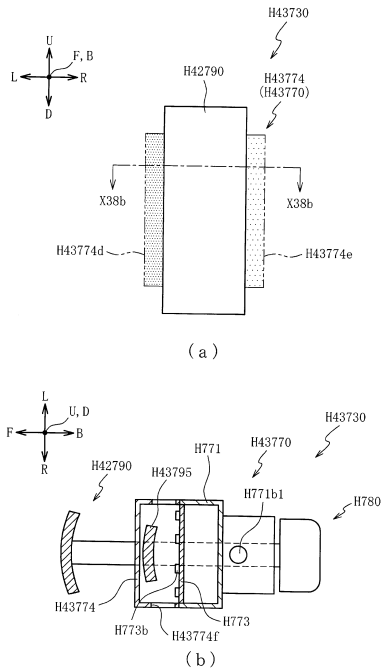
【図２１００】



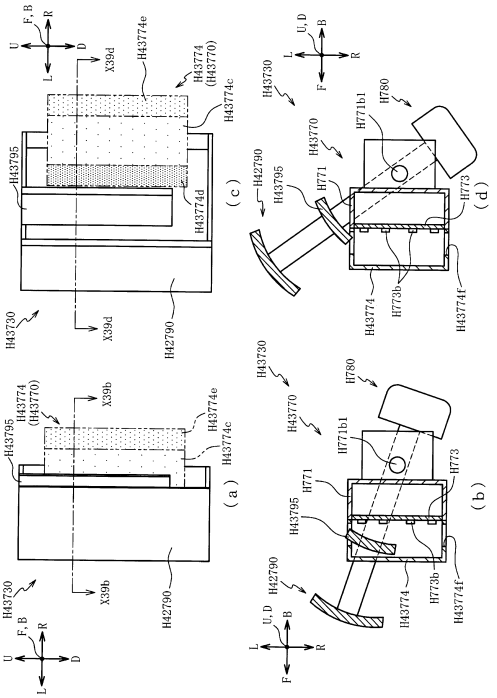
【図２１０１】



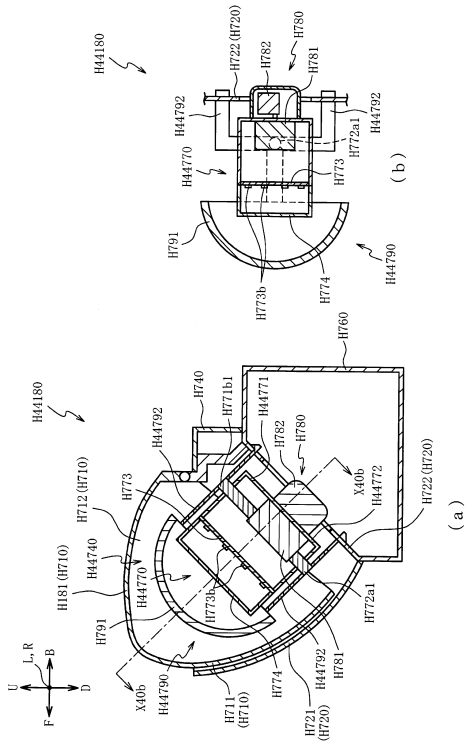
【図２１０２】



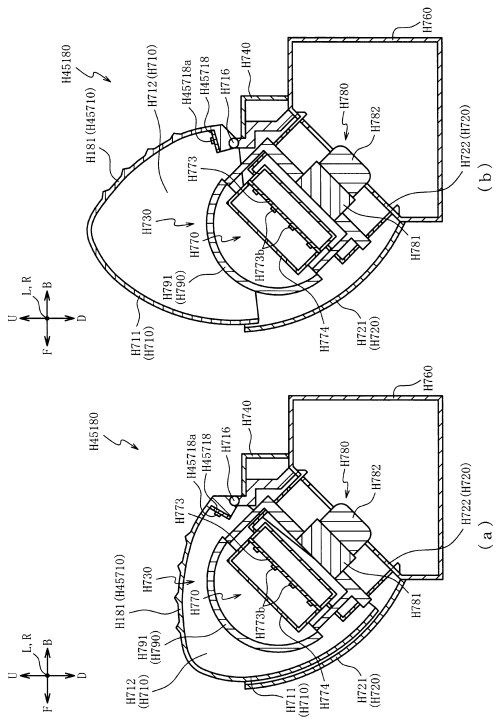
【図２１０３】



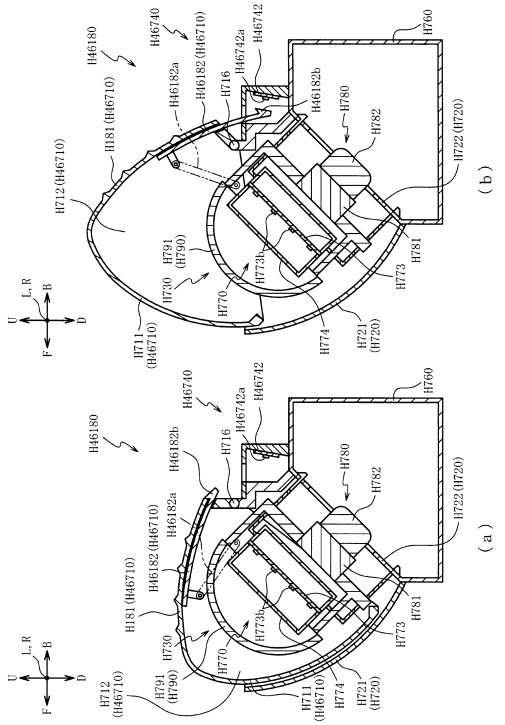
【図２１０４】



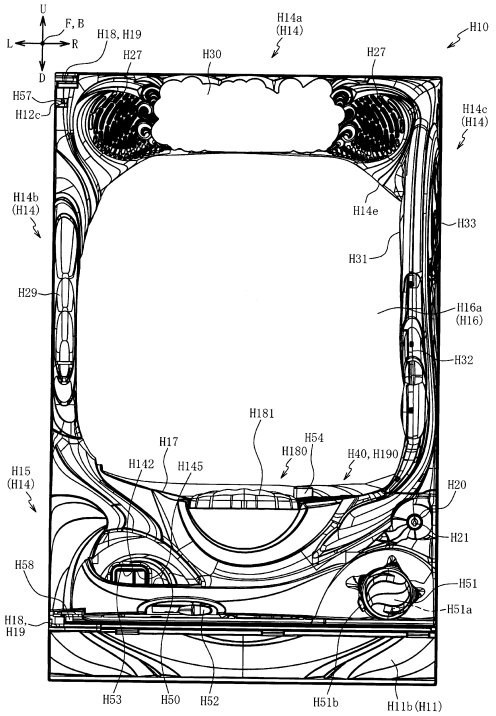
【図２１０５】



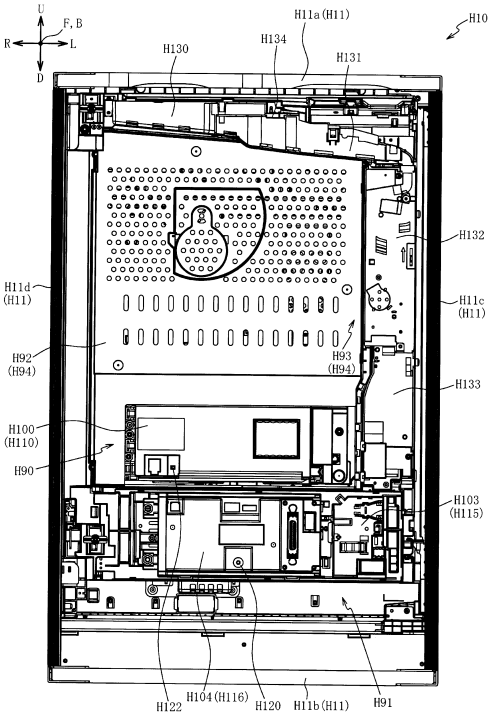
【図２１０６】



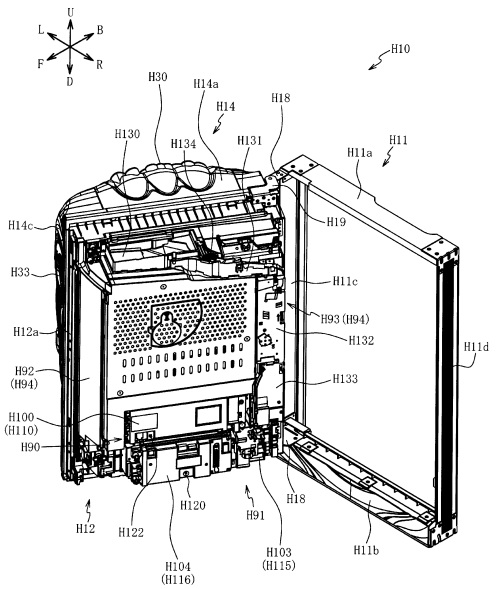
【図２１０７】



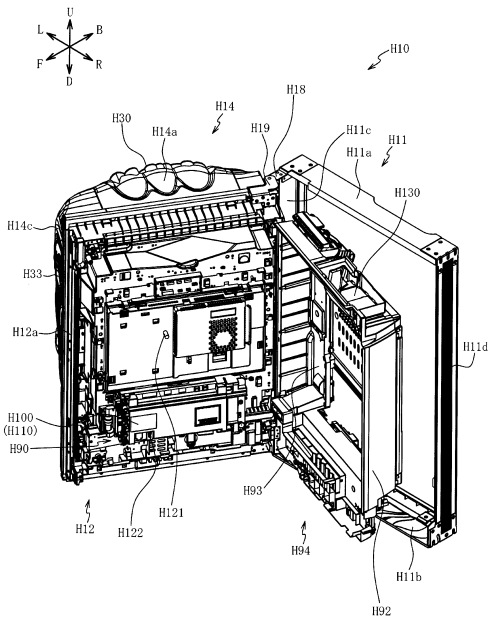
【図２１０８】



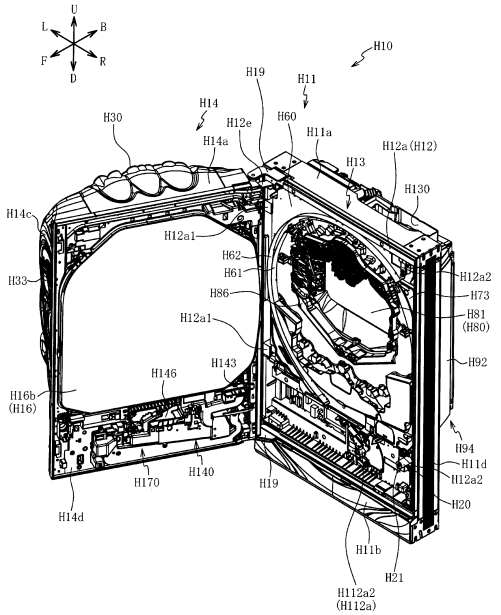
【図２１０９】



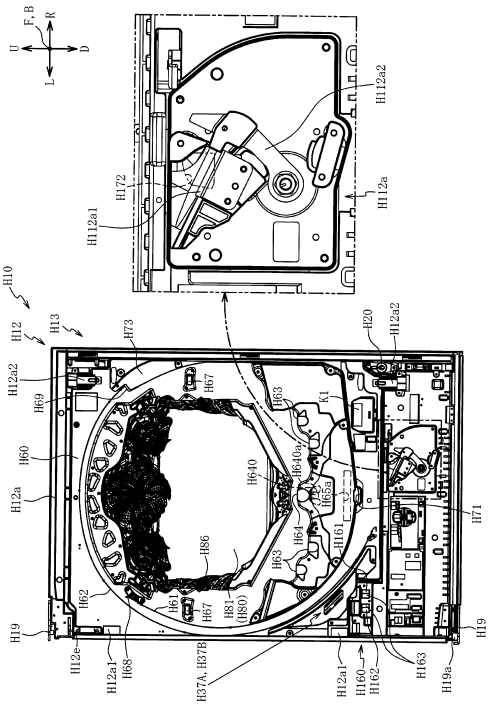
【図２１１０】



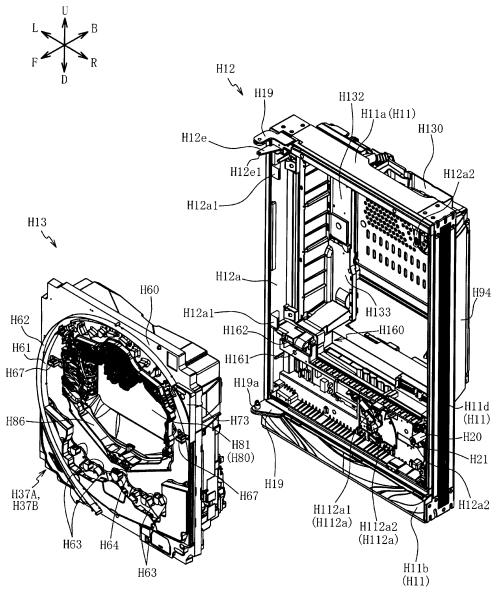
【図２１１１】



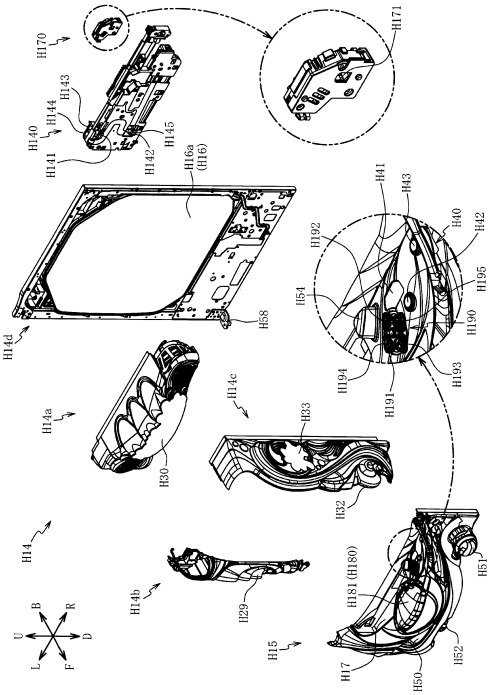
【図２１１２】



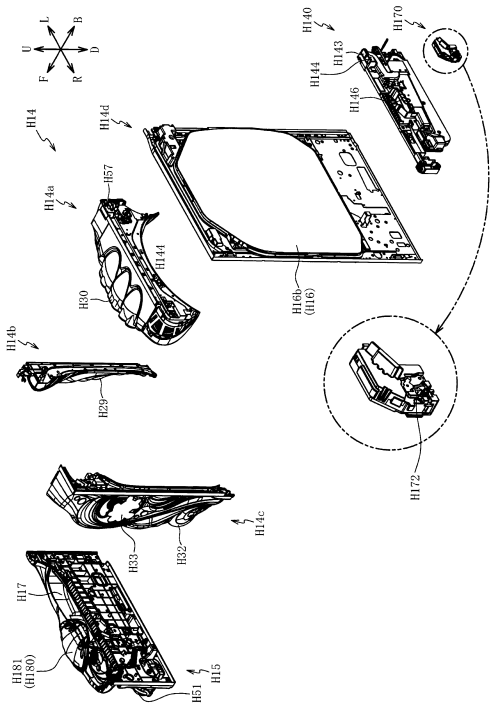
【図２１１３】



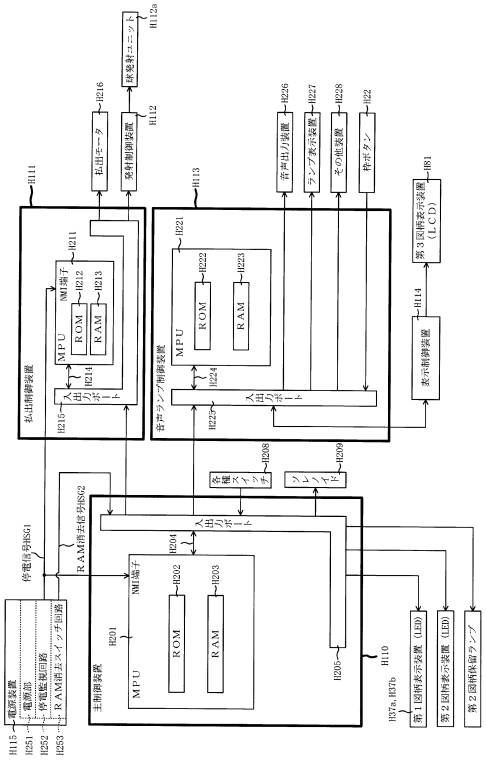
【図２１１４】



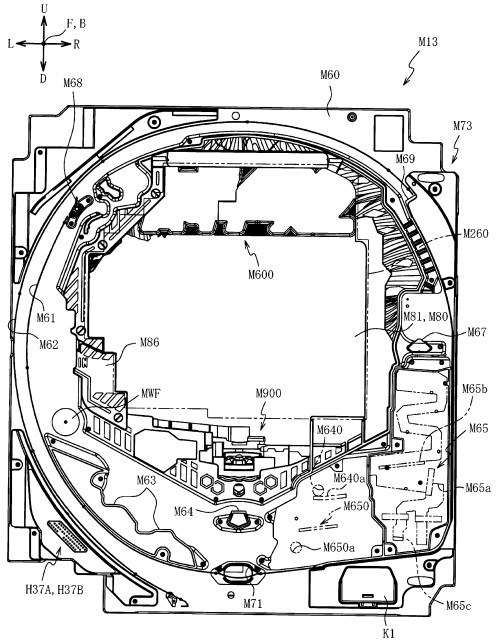
【図２１１５】



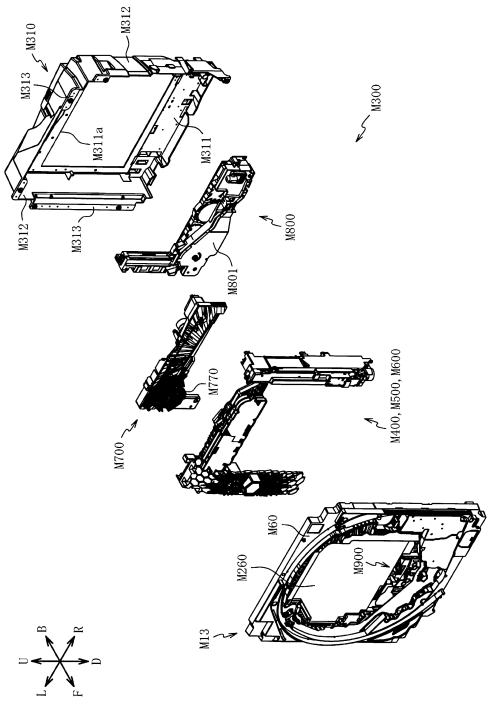
【図２１１６】



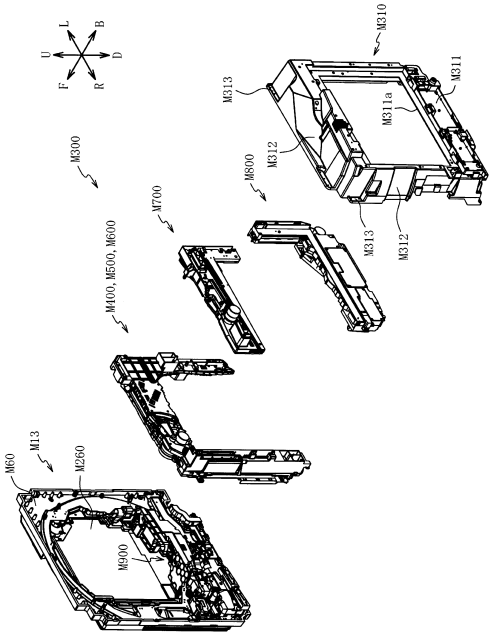
【図２１１７】



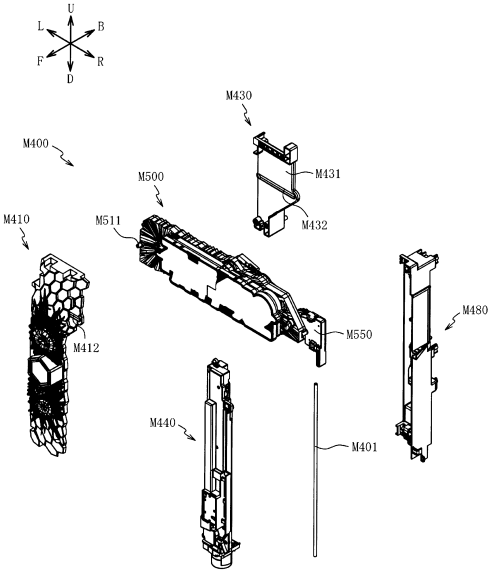
【図２１１８】



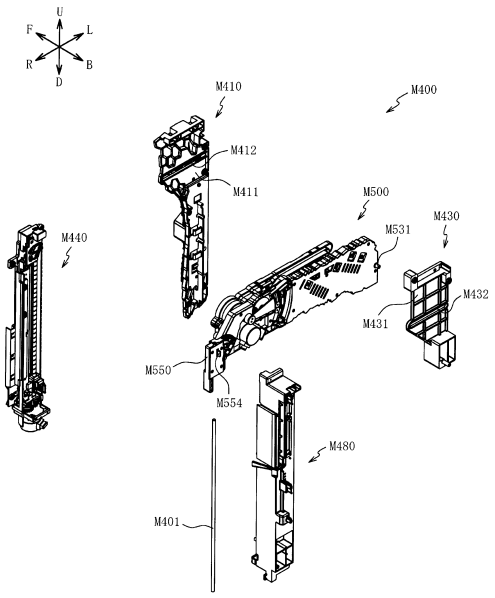
【図２１１９】



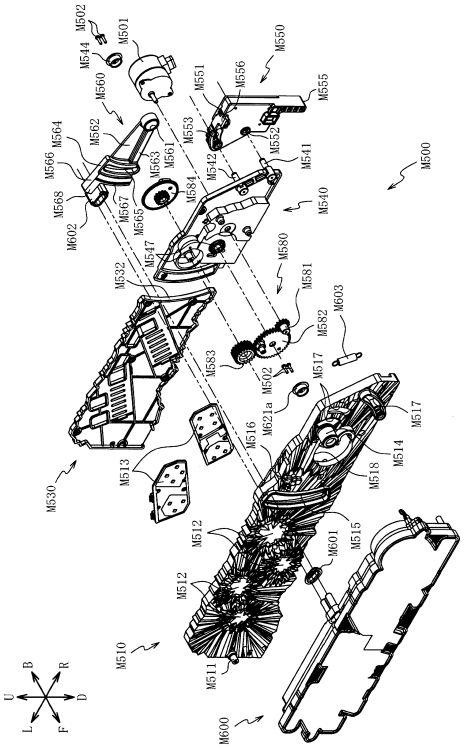
【図２１２０】



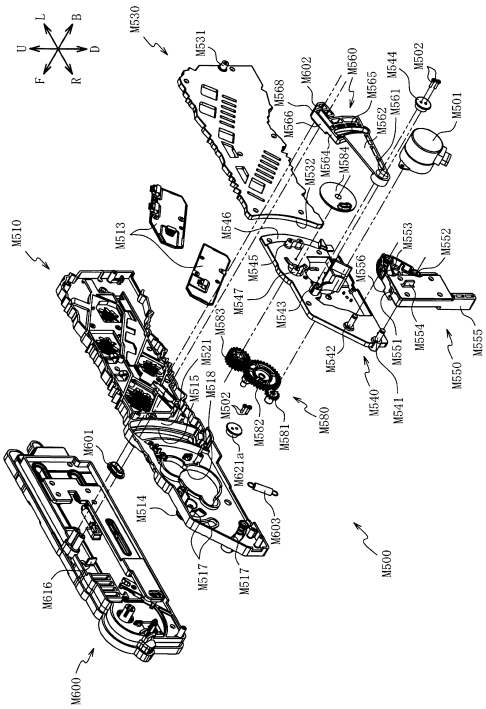
【図２１２１】



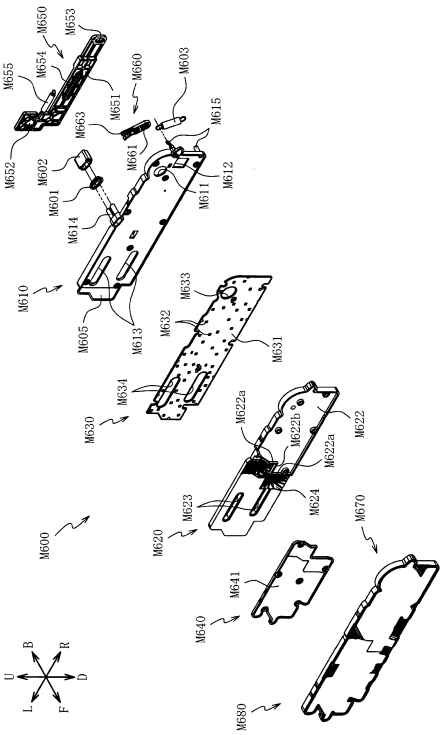
【図２１２２】



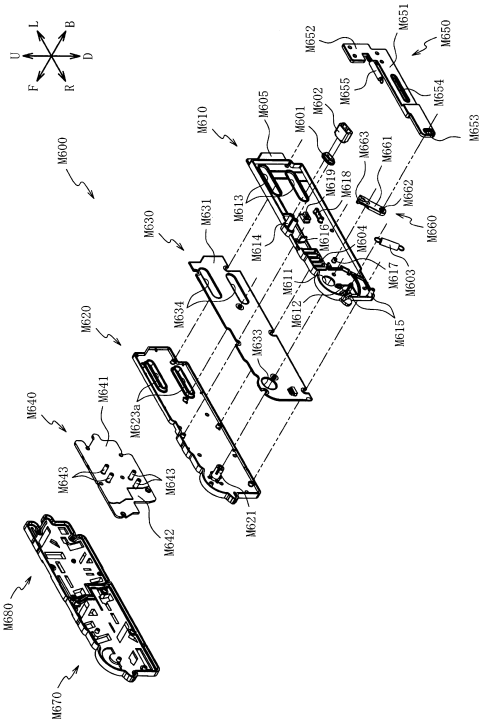
【図２１２３】



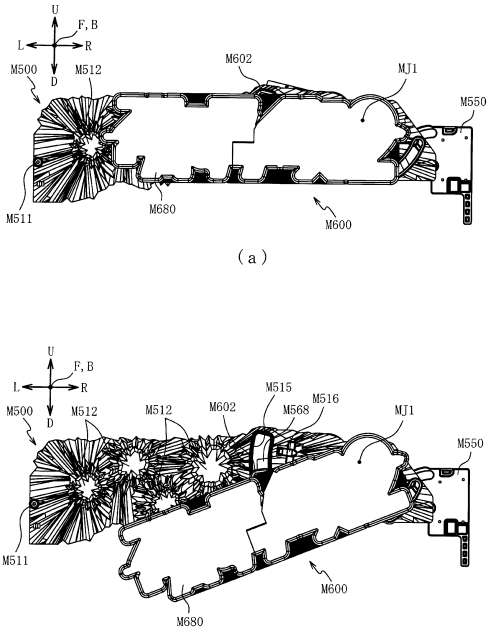
【図２１２４】



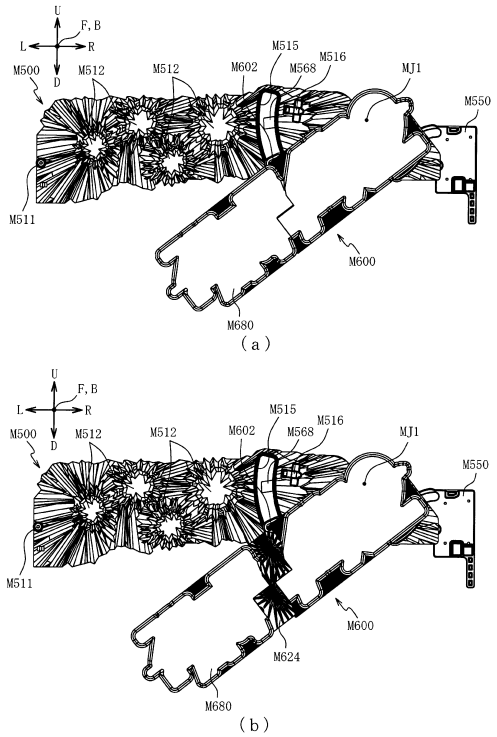
【図２１２５】



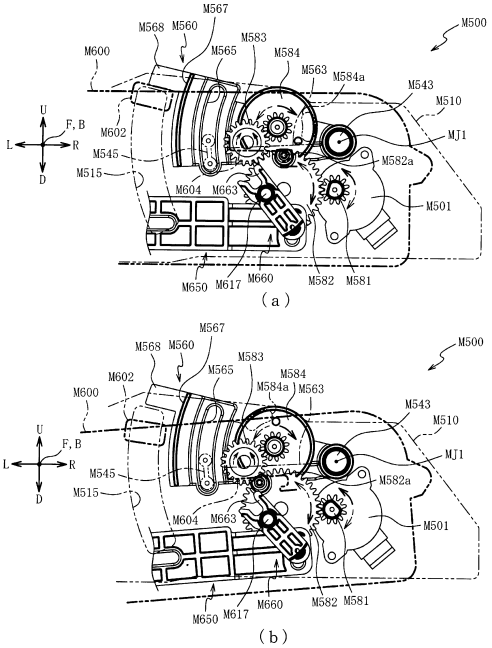
【図２１２６】



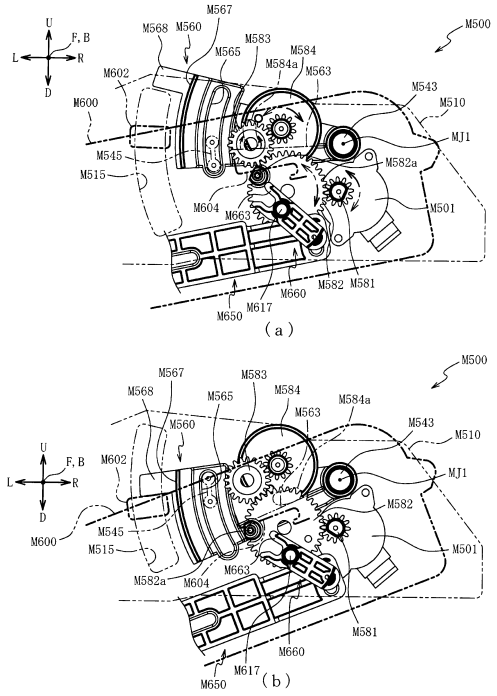
【図２１２７】



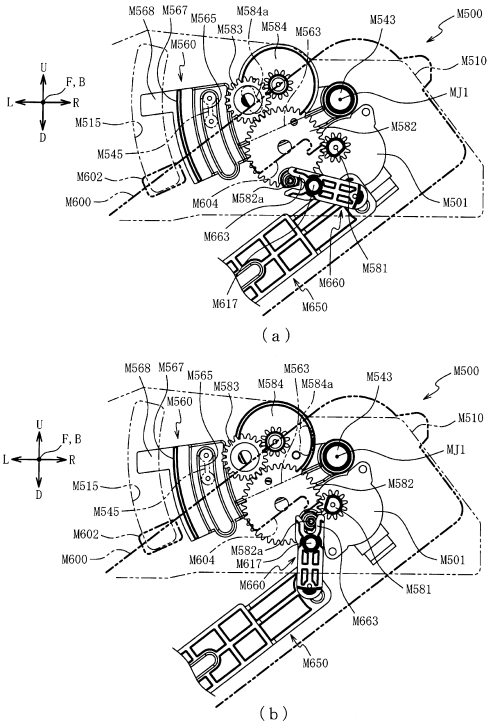
【図２１２８】



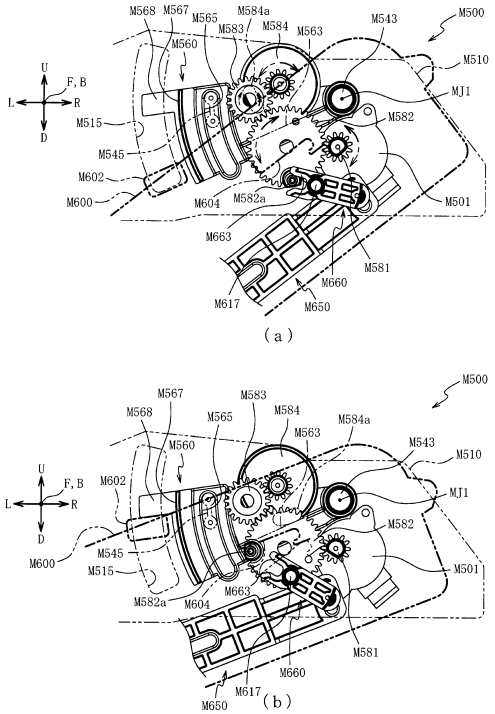
【図２１２９】



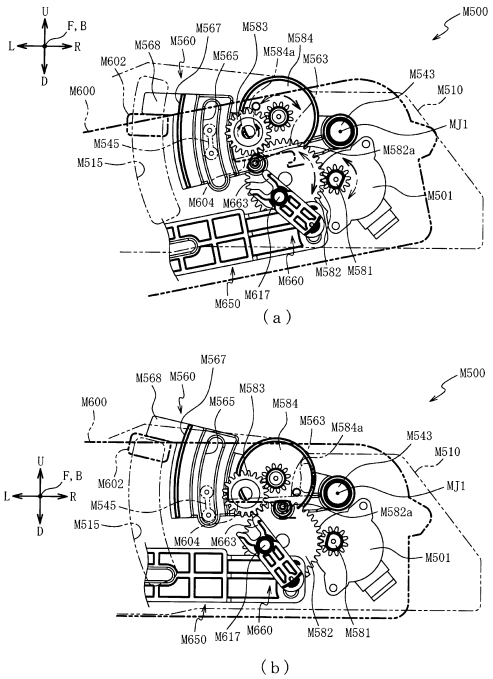
【図２１３０】



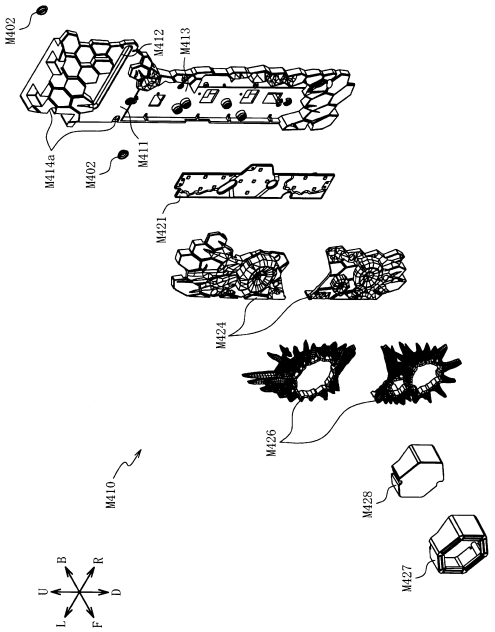
【図２１３１】



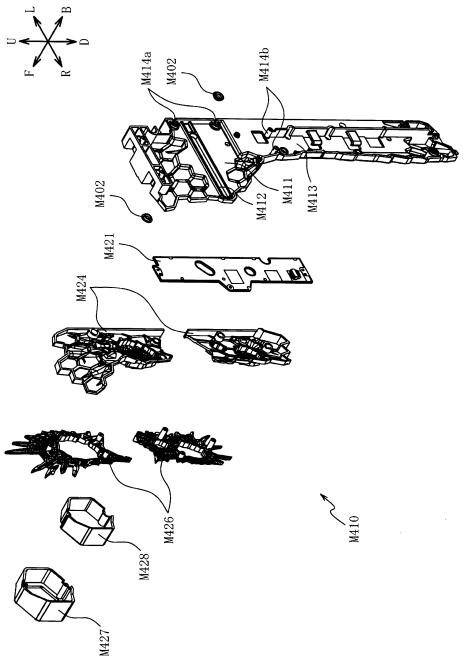
【図２１３２】



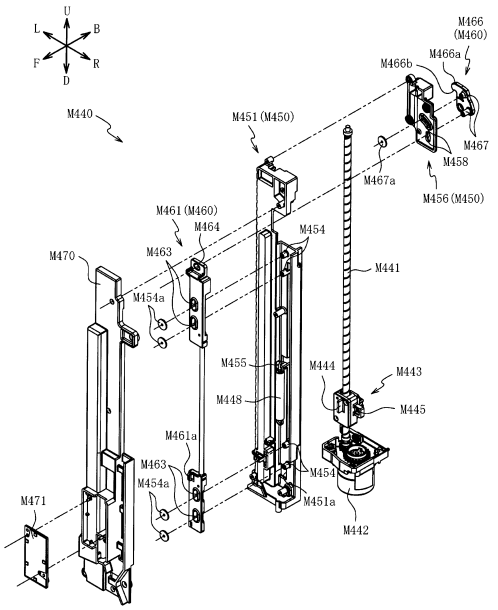
【図２１３３】



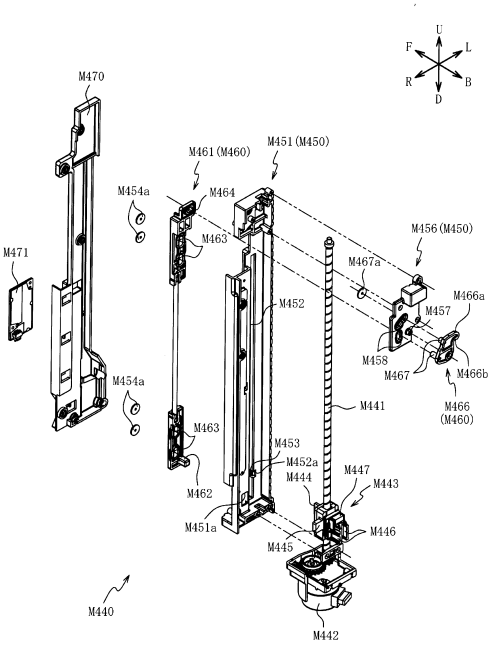
【図２１３４】



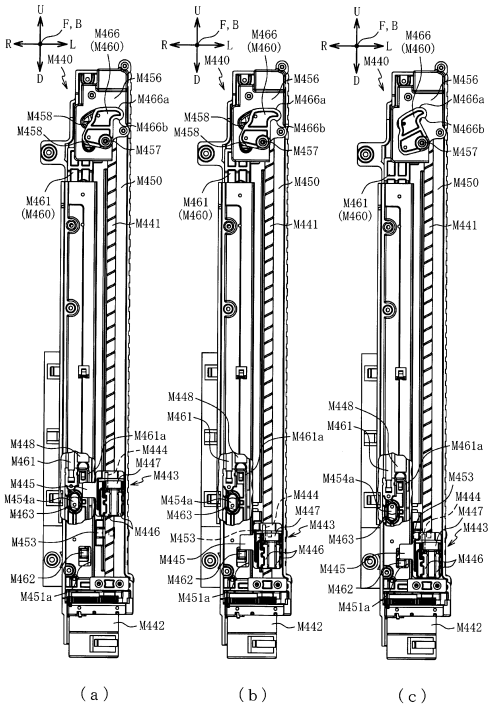
【図２１３５】



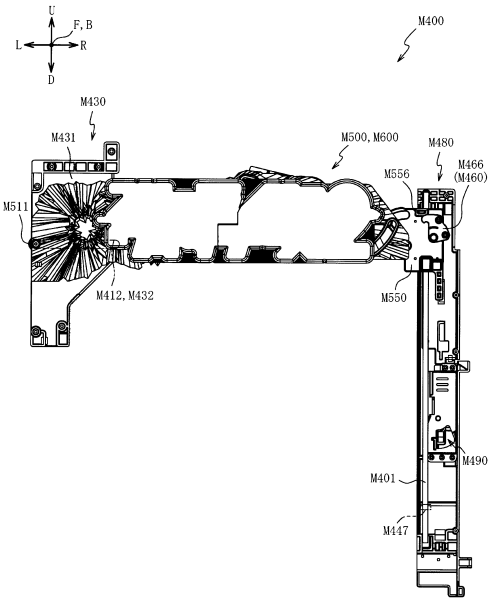
【図２１３６】



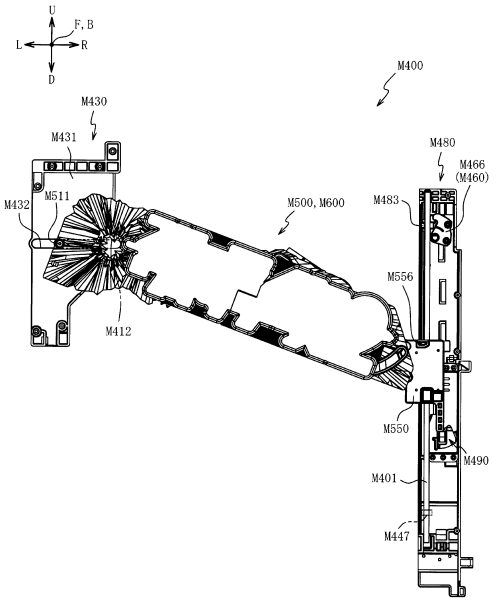
【図２１３７】



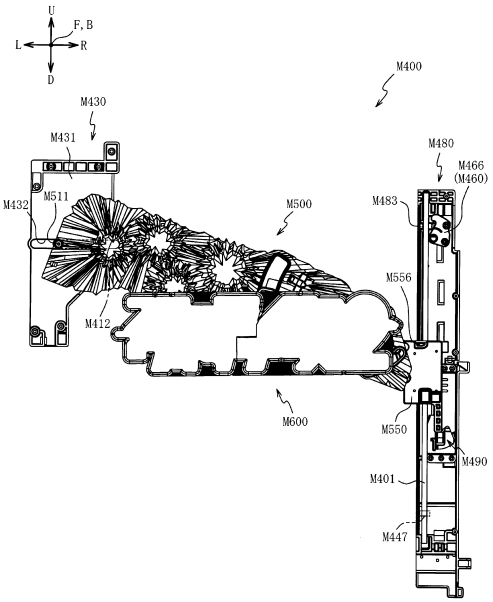
【図２１３８】



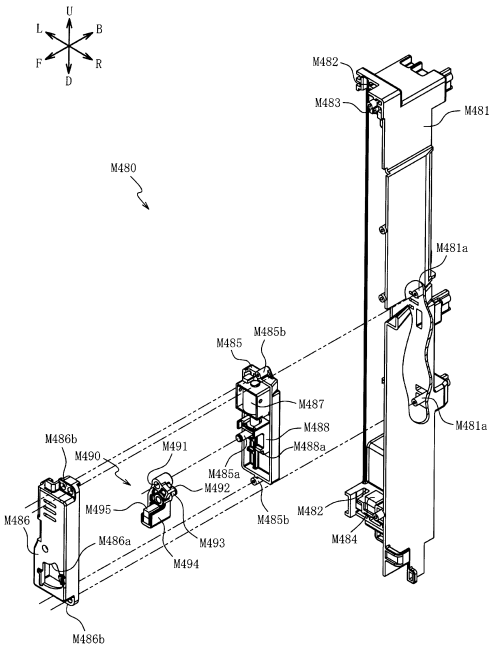
【図２１３９】



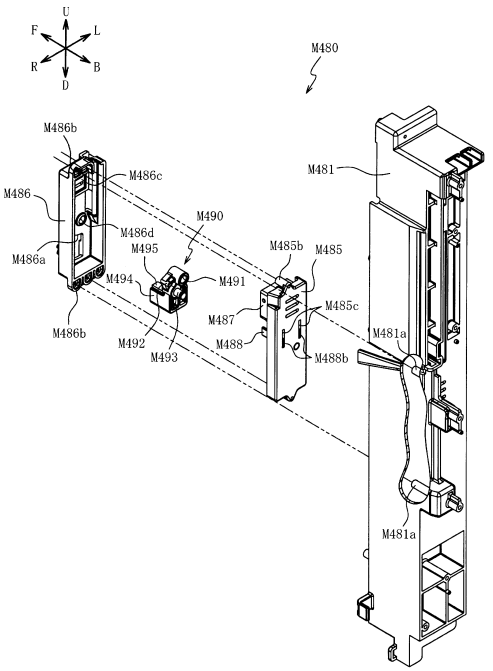
【図２１４０】



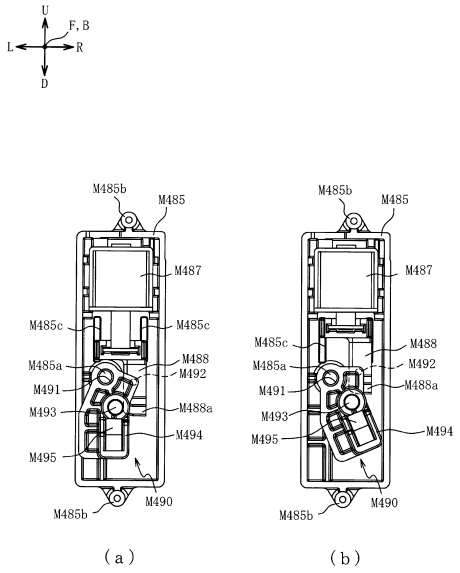
【図２１４１】



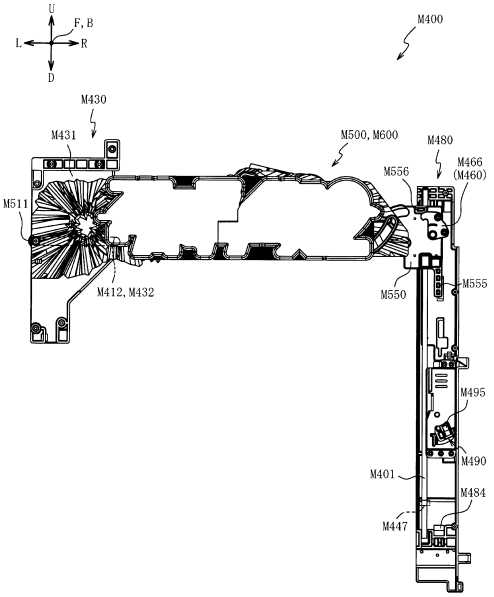
【図２１４２】



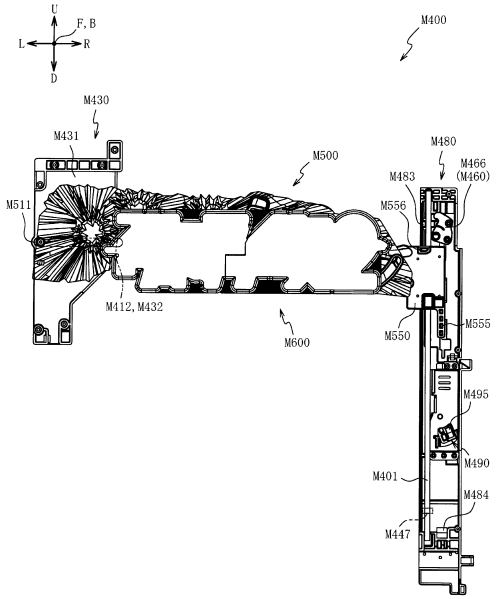
【図２１４３】



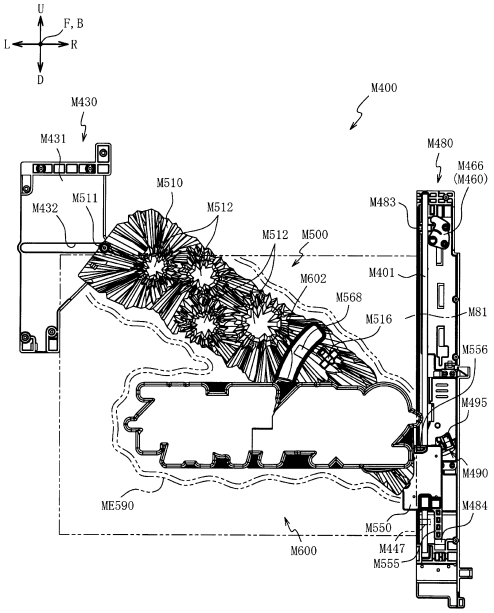
【図２１４４】



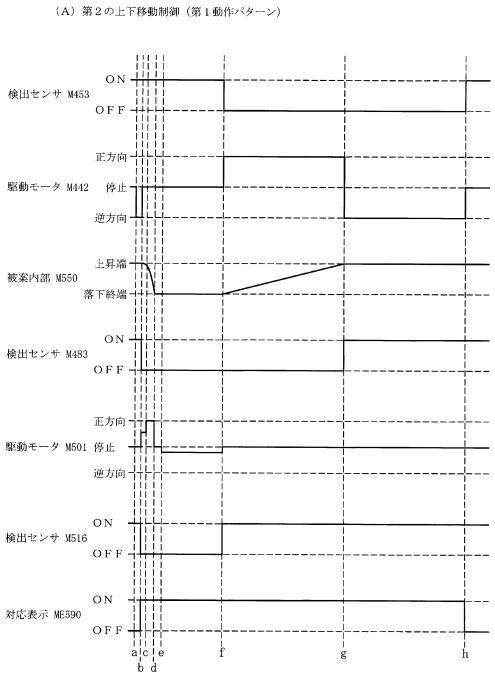
【図２１４５】



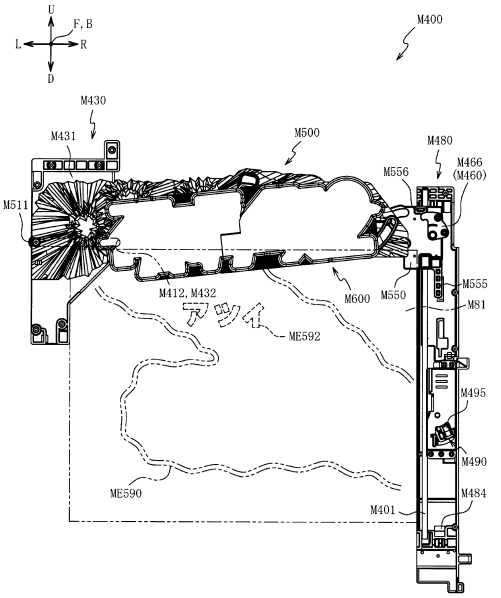
【図２１４６】



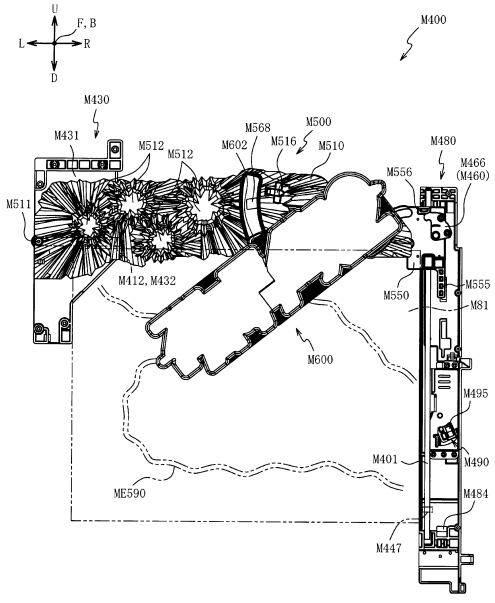
【図２１４７】



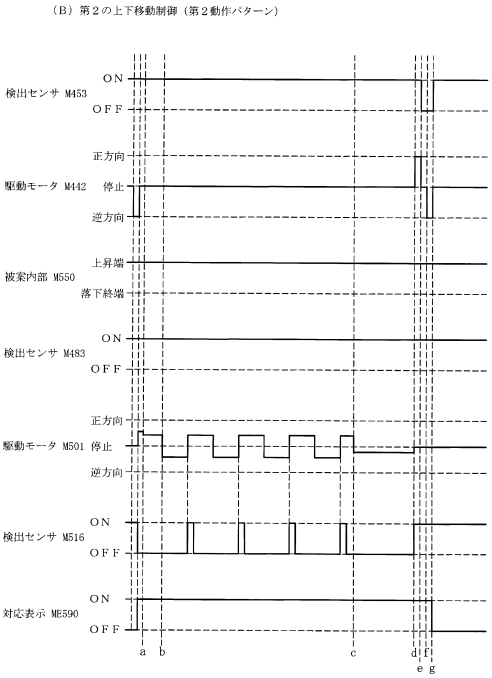
【図２１４８】



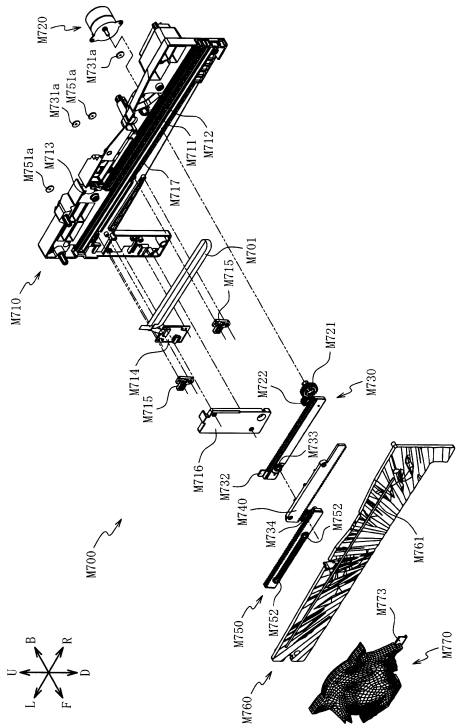
【図２１４９】



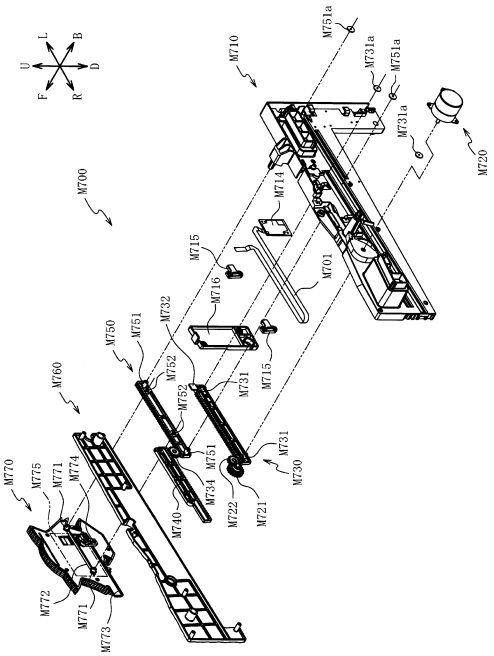
【図２１５０】



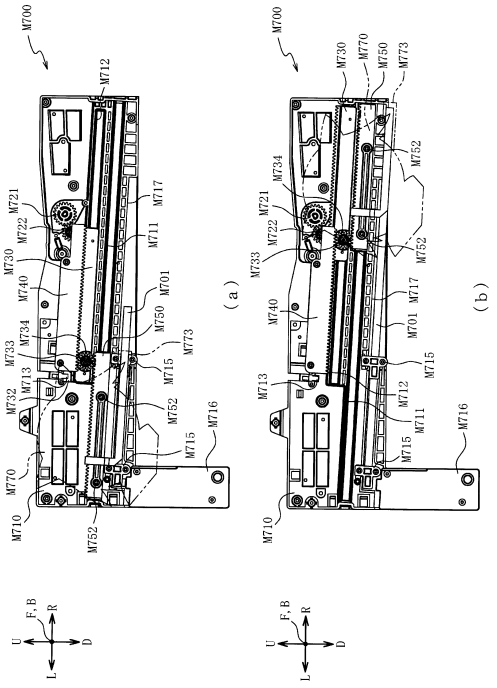
【図２１５１】



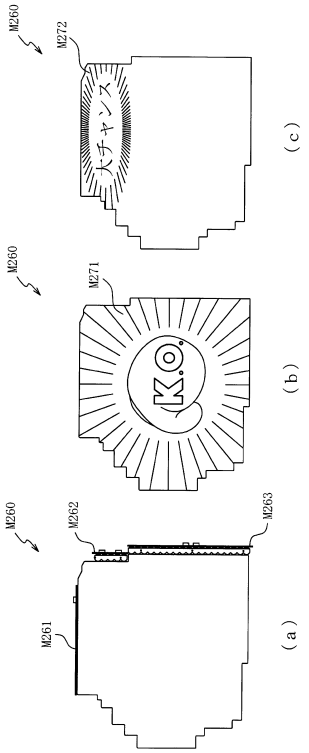
【図２１５２】



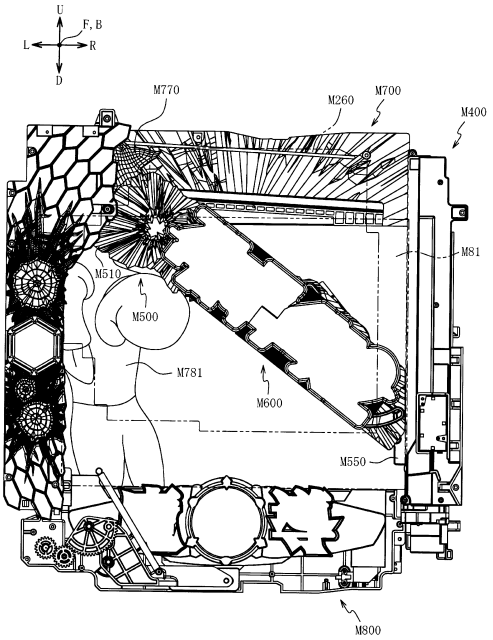
【図２１５３】



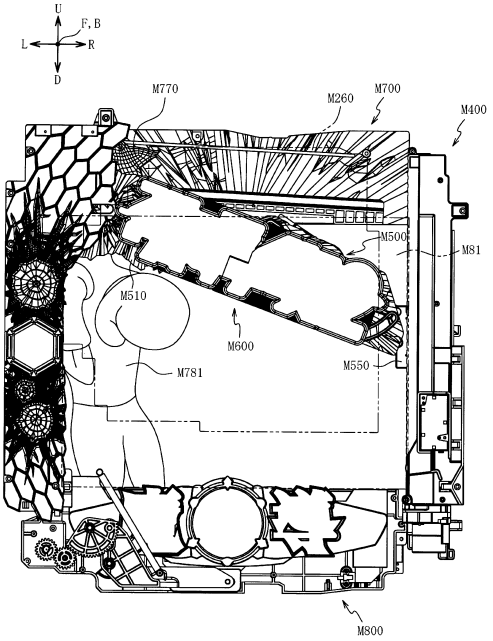
【図２１５４】



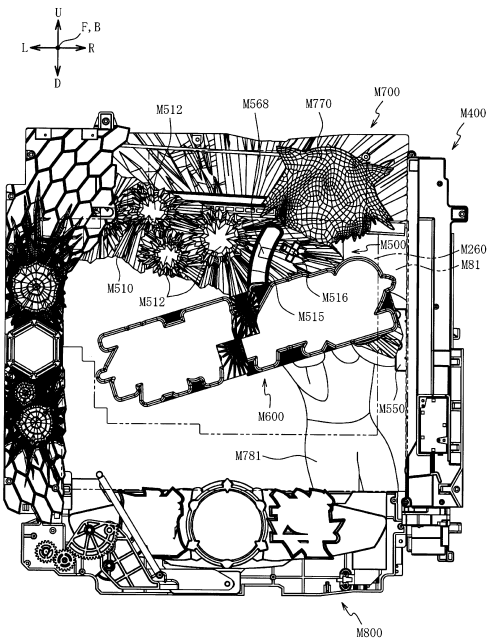
【図２１５５】



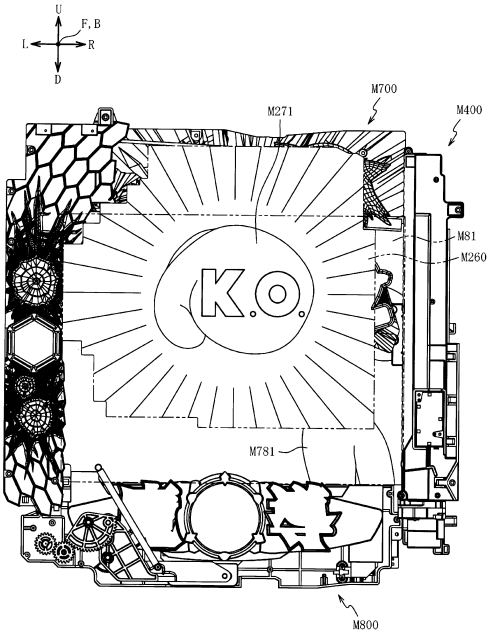
【図２１５６】



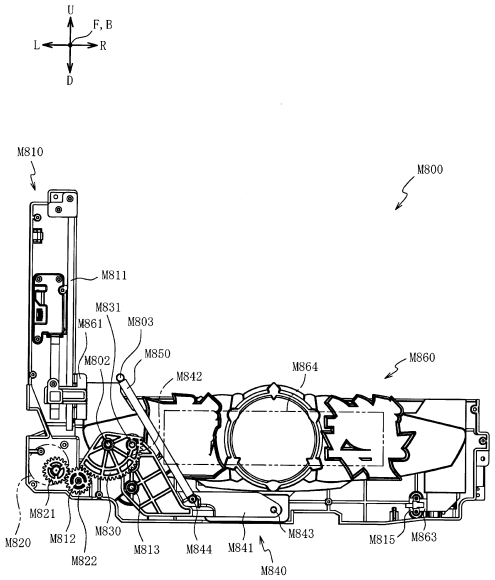
【図２１５７】



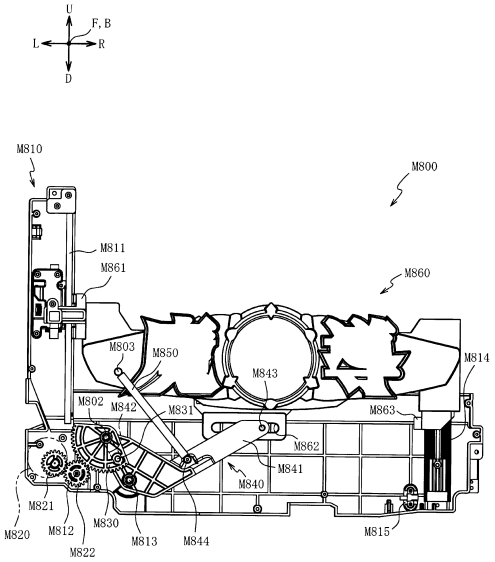
【図２１５８】



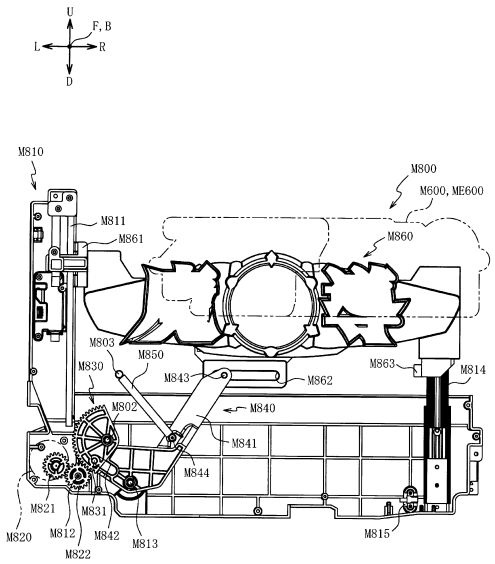
【図２１５９】



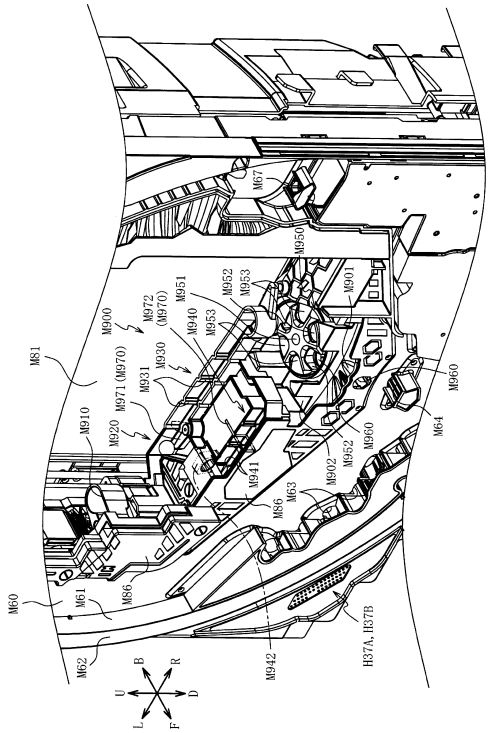
【図２１６０】



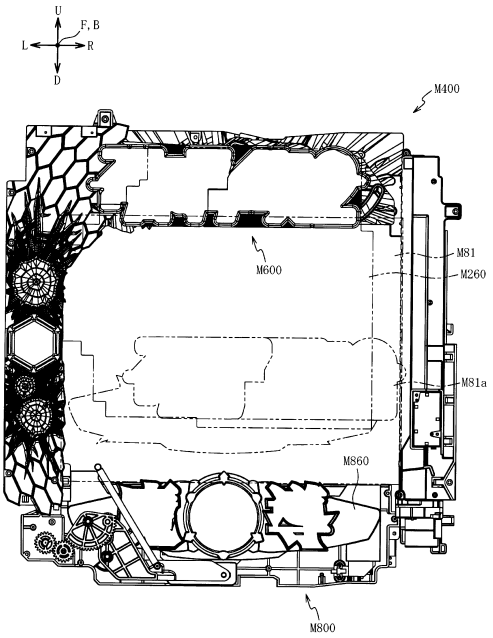
【図２１６１】



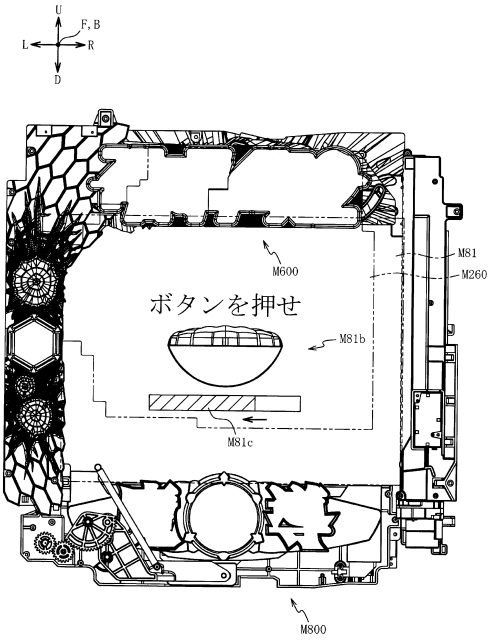
【図２１６２】



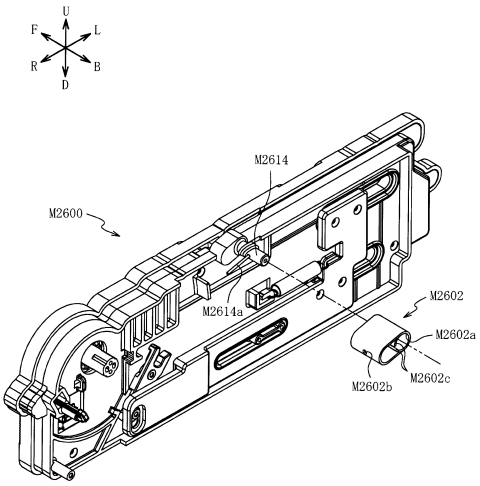
【図２１６３】



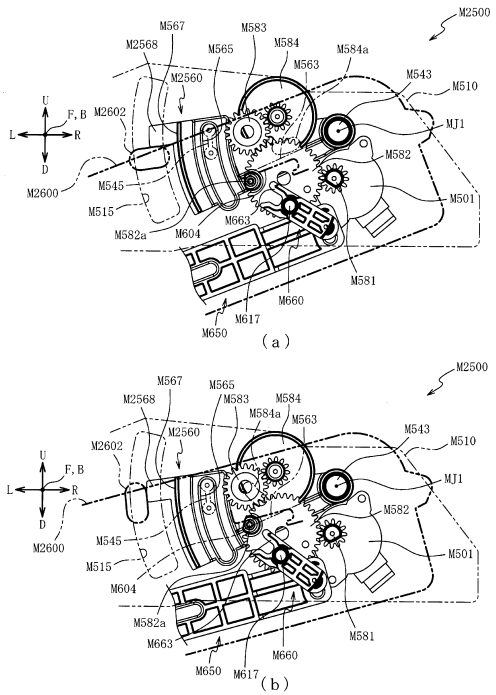
【図２１６４】



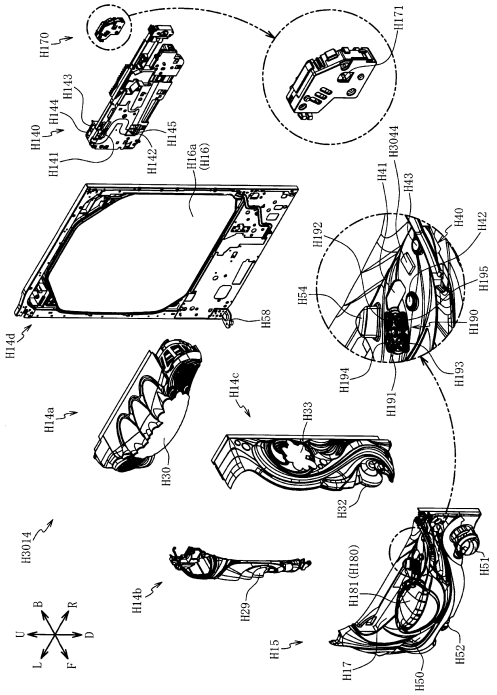
【図２１６５】



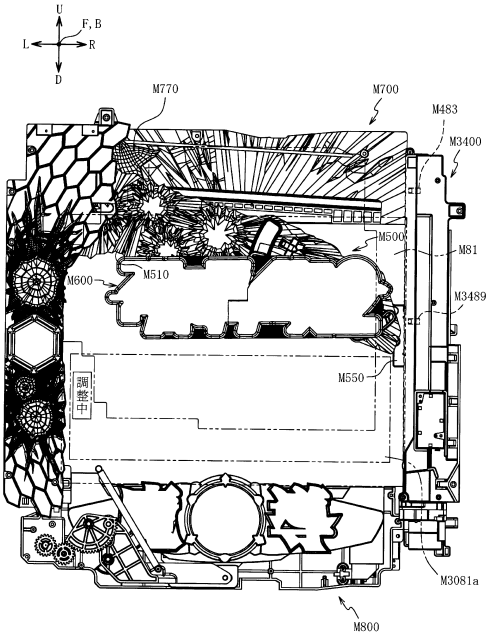
【図２１６６】



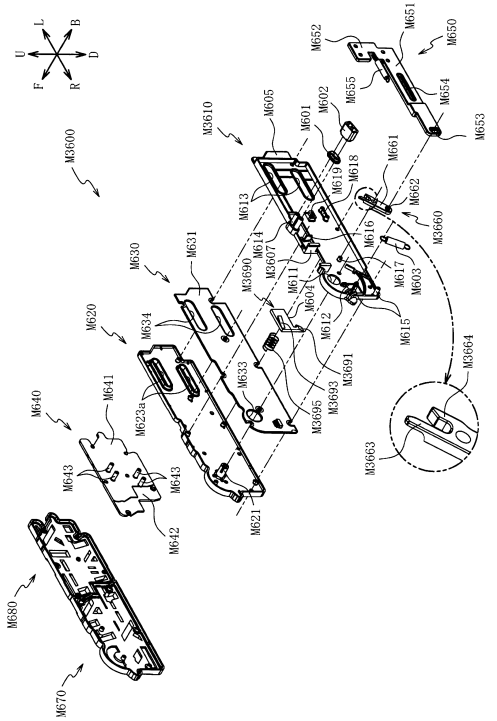
【図２１６７】



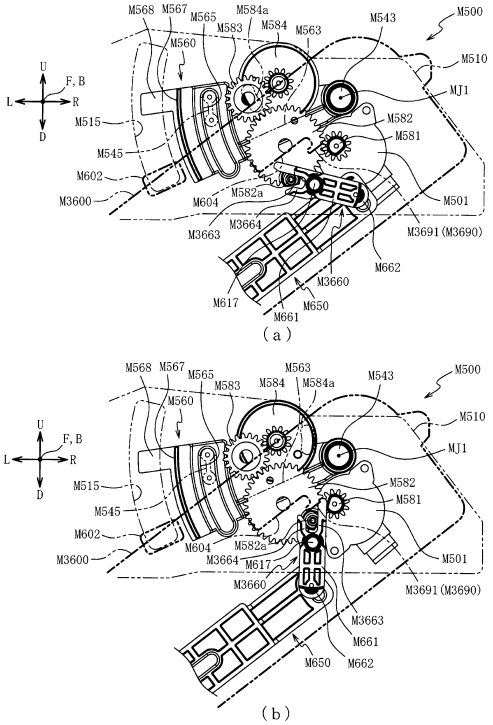
【図２１６８】



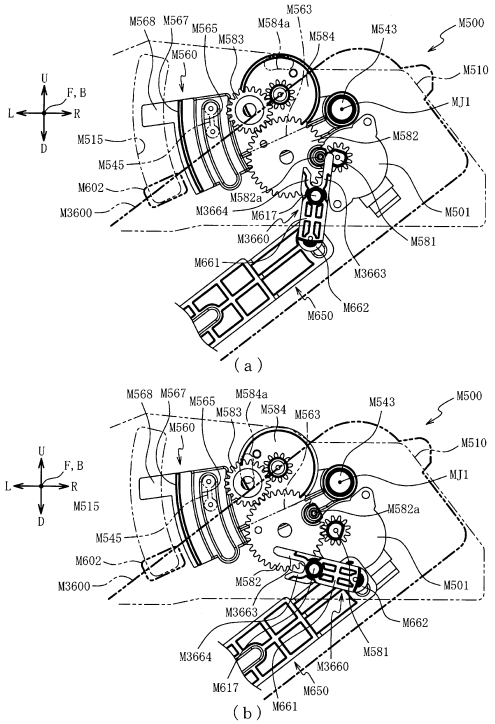
【図２１６９】



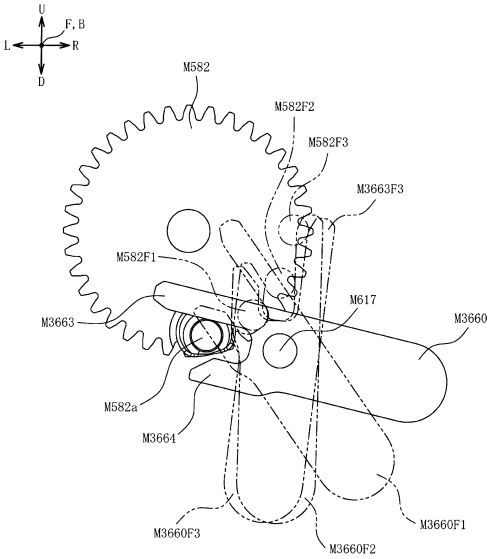
【図２１７０】



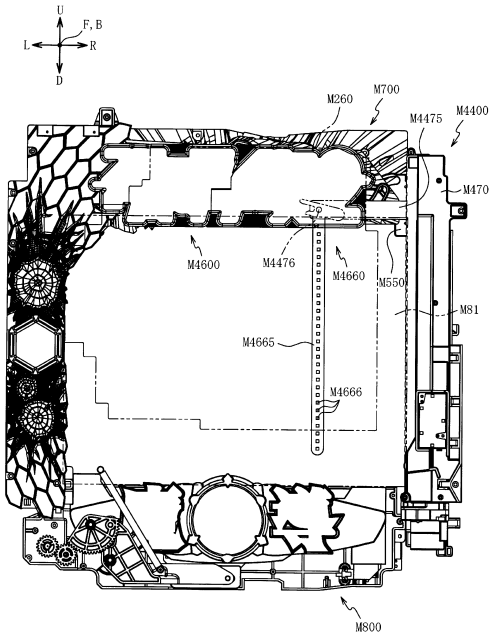
【図２１７１】



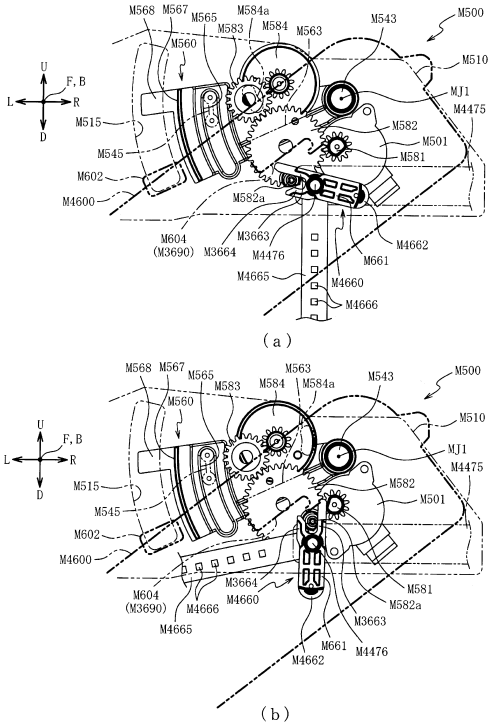
【図２１７２】



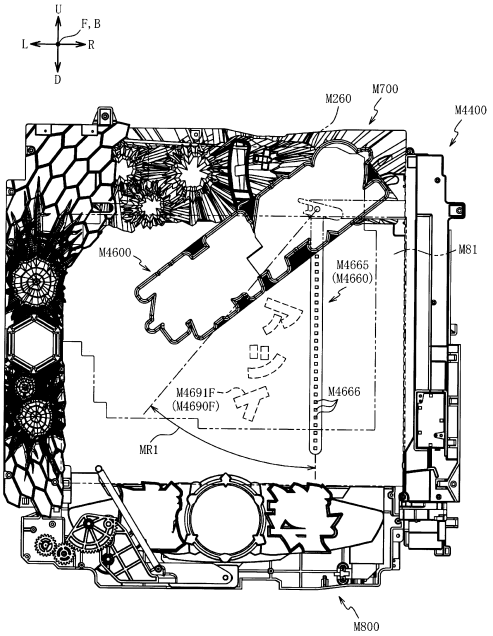
【図２１７３】



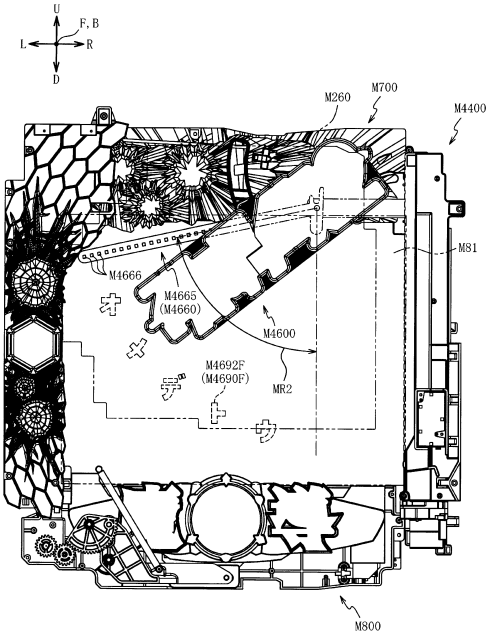
【図２１７４】



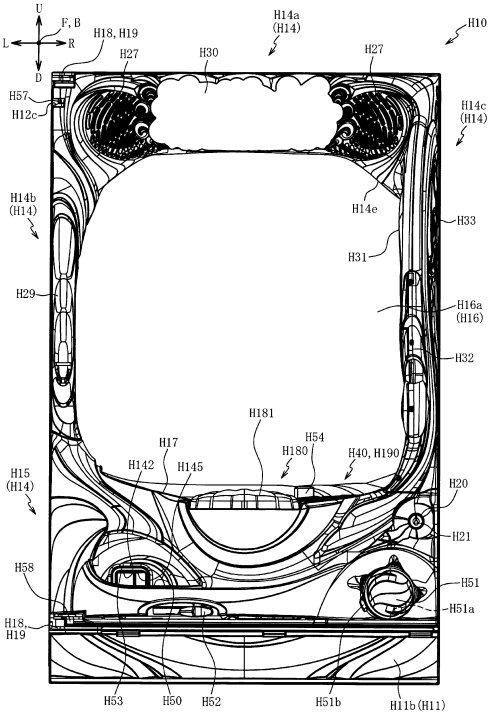
【図２１７５】



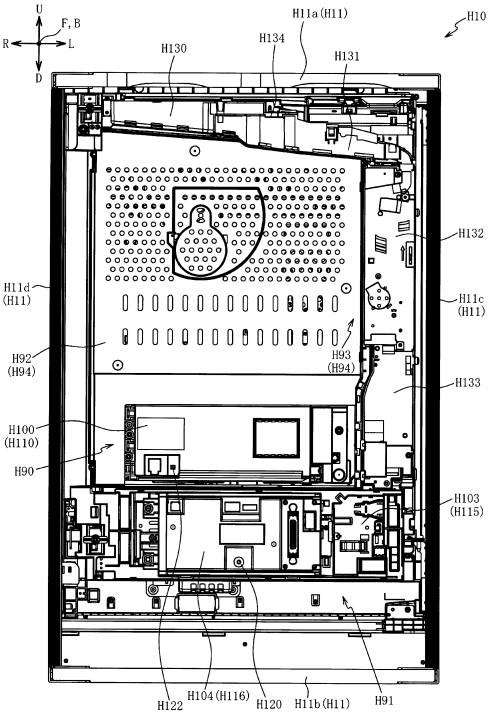
【図２１７６】



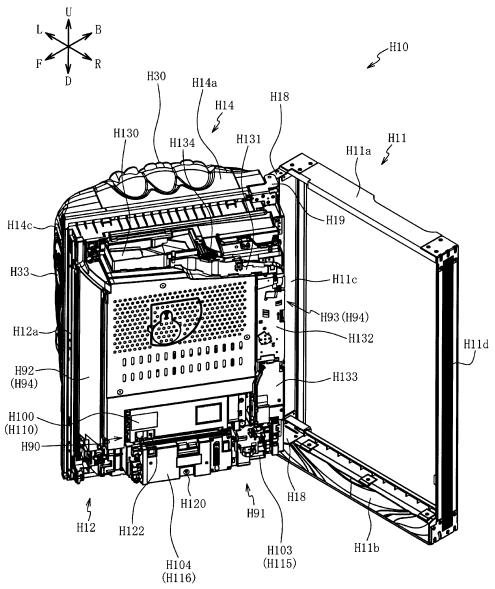
【図２１７７】



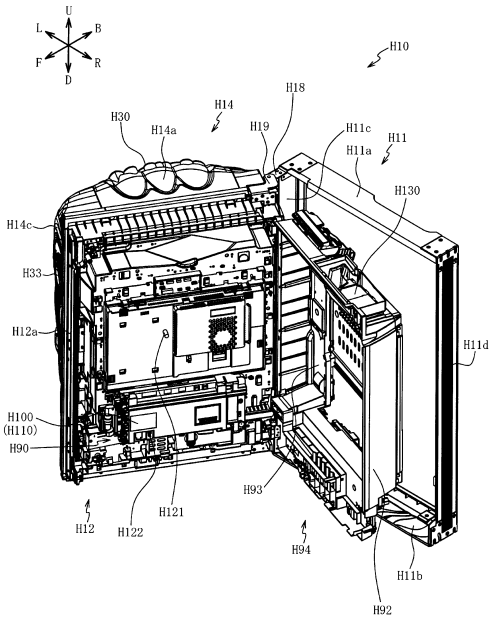
【図２１７８】



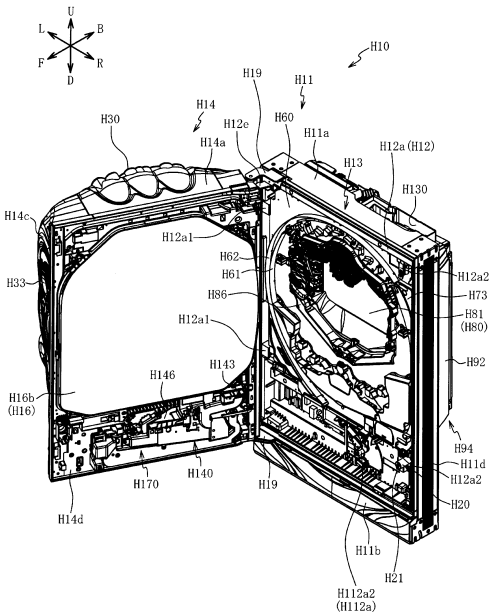
【図２１７９】



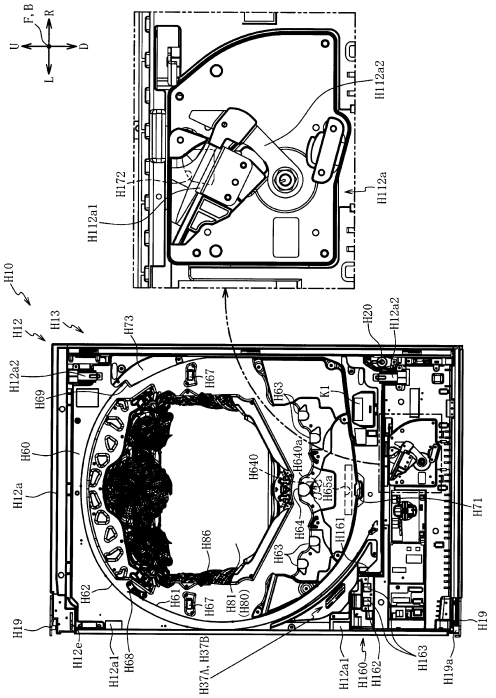
【図２１８０】



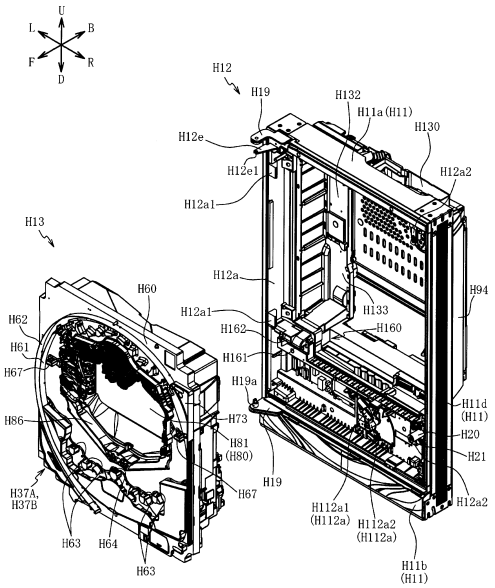
【図２１８１】



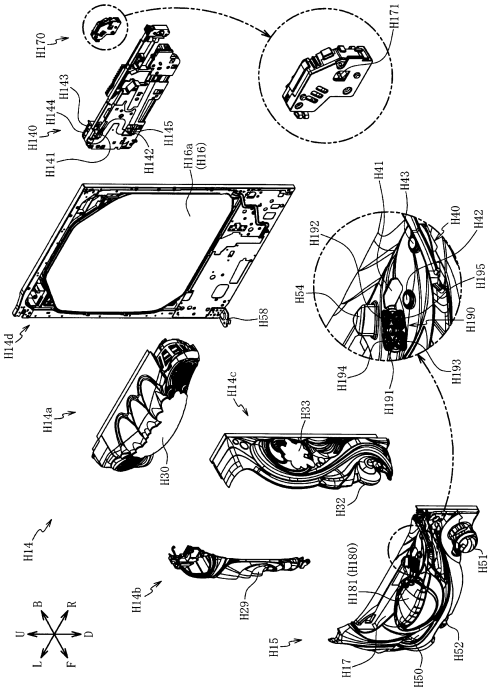
【図２１８２】



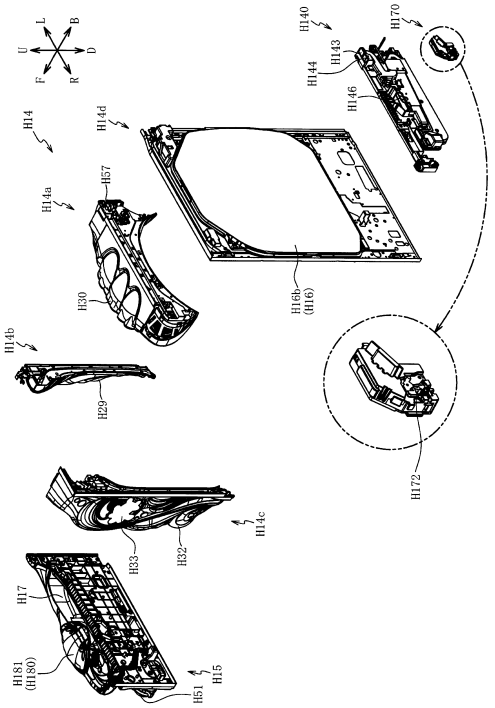
【図２１８３】



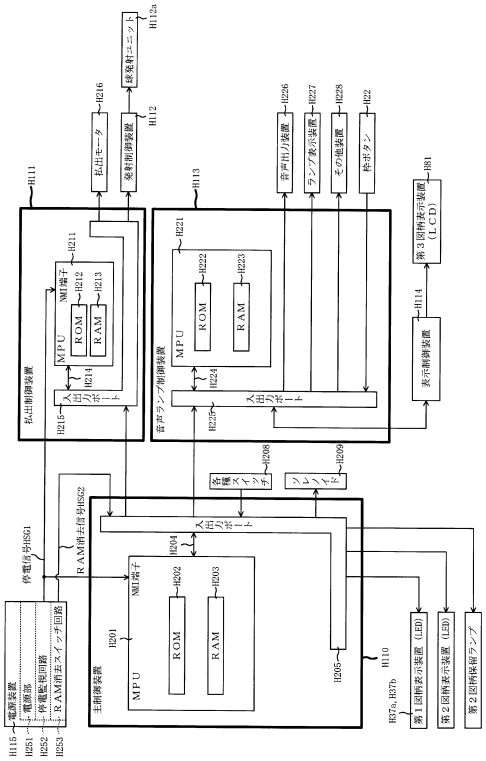
【図２１８４】



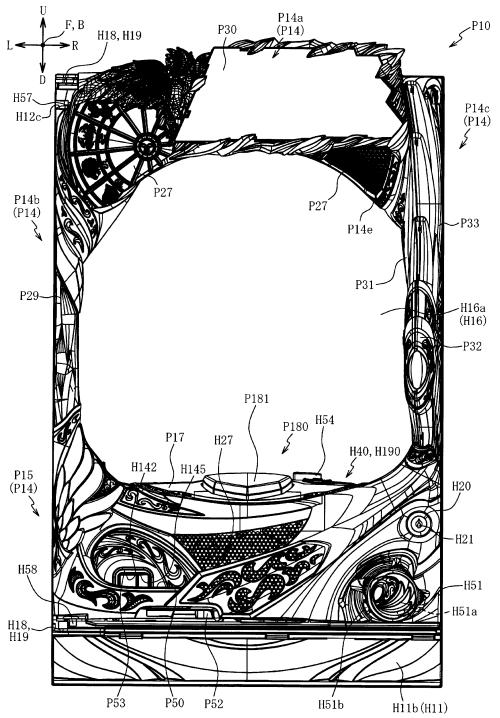
【図２１８５】



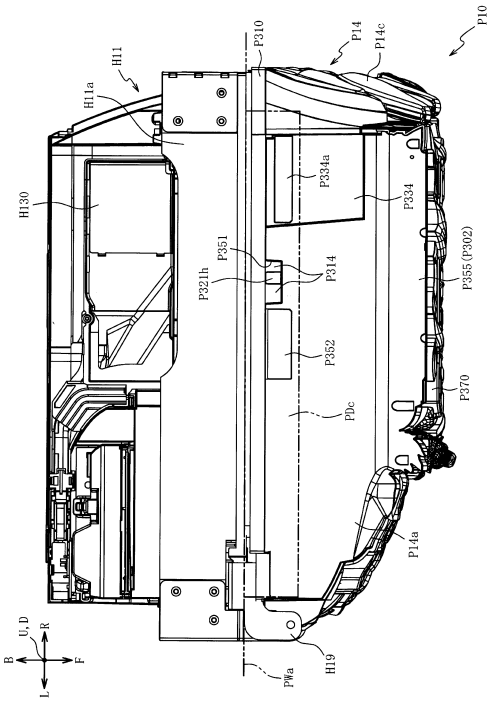
【図２１８６】



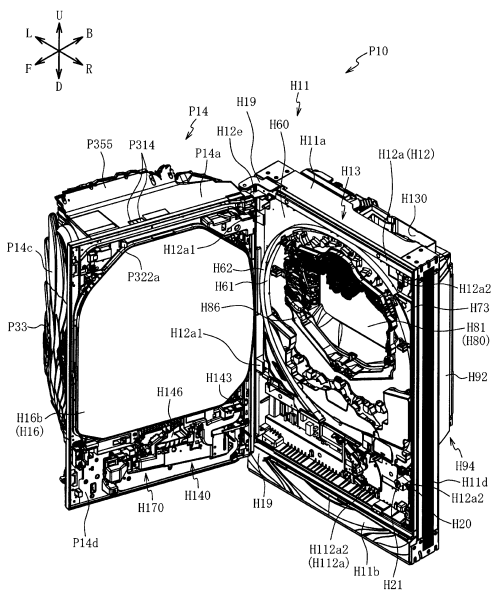
【図２１８７】



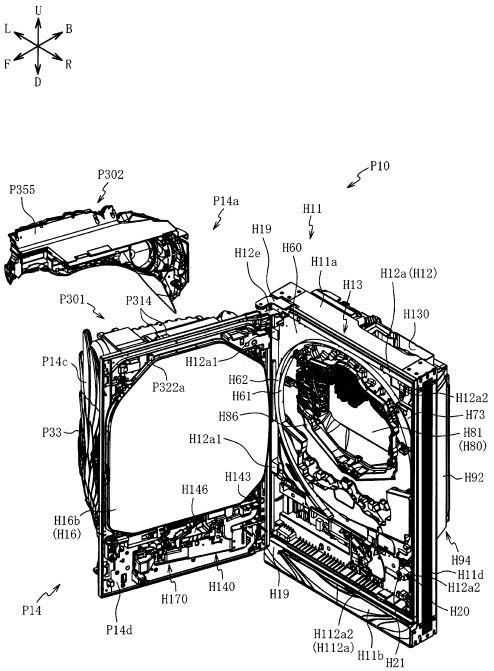
【図２１８８】



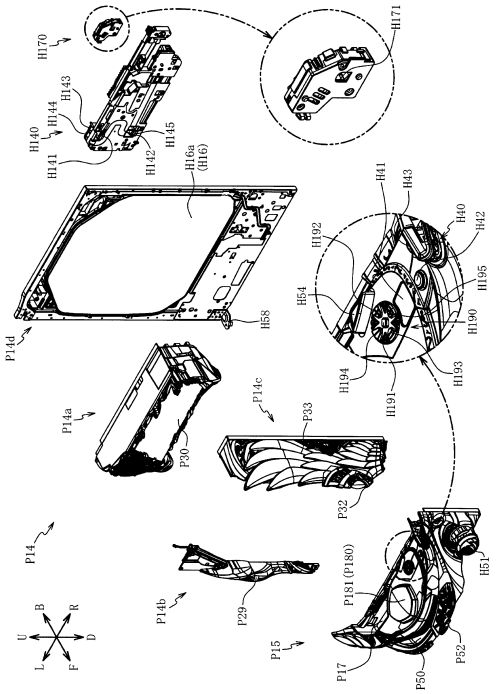
【図２１８９】



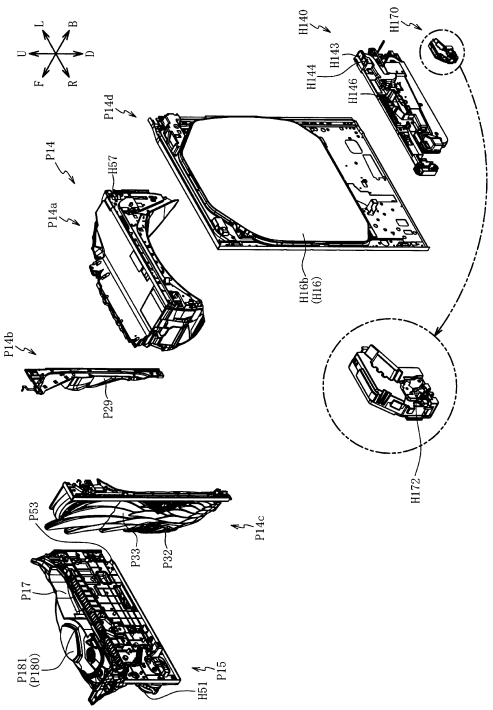
【図２１９０】



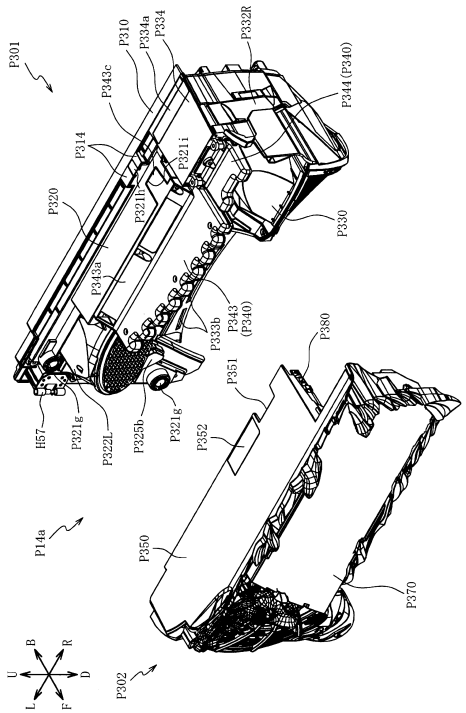
【図２１９１】



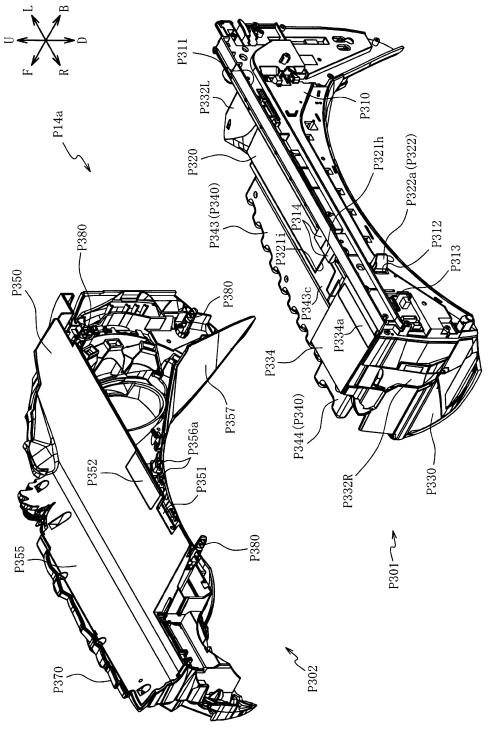
【図２１９２】



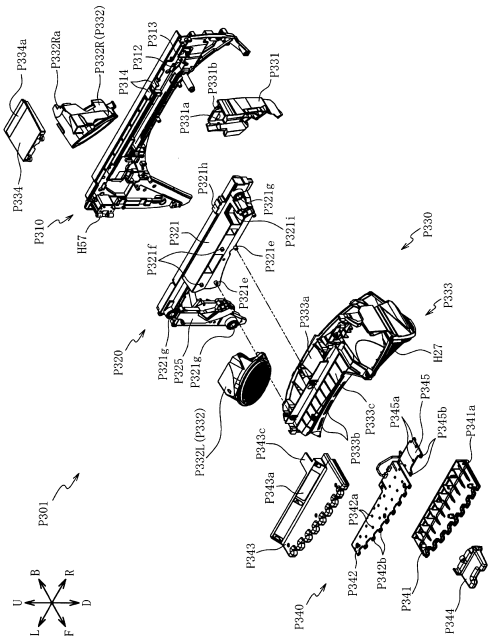
【図２１９３】



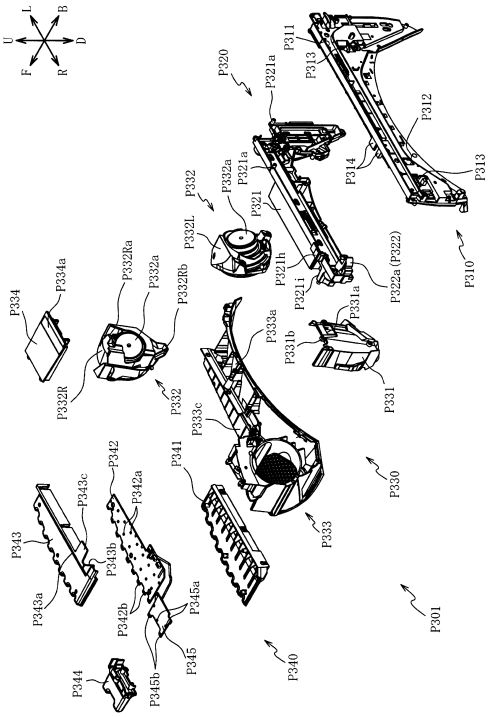
【図２１９４】



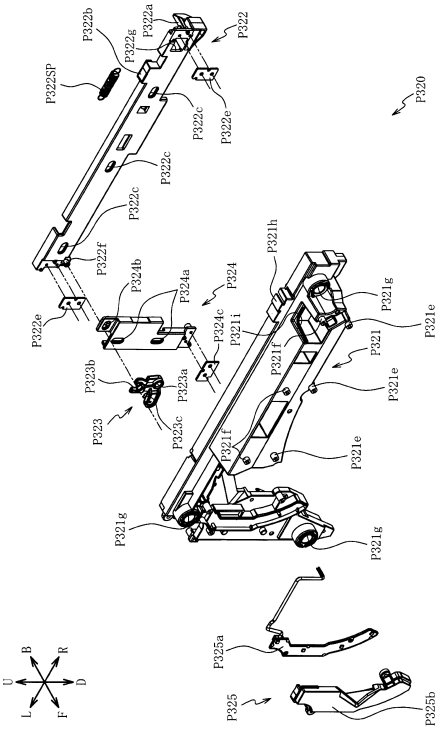
【図２１９５】



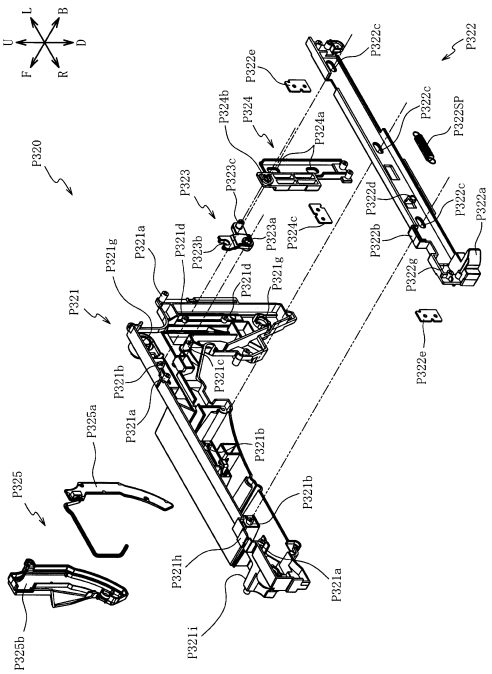
【図２１９６】



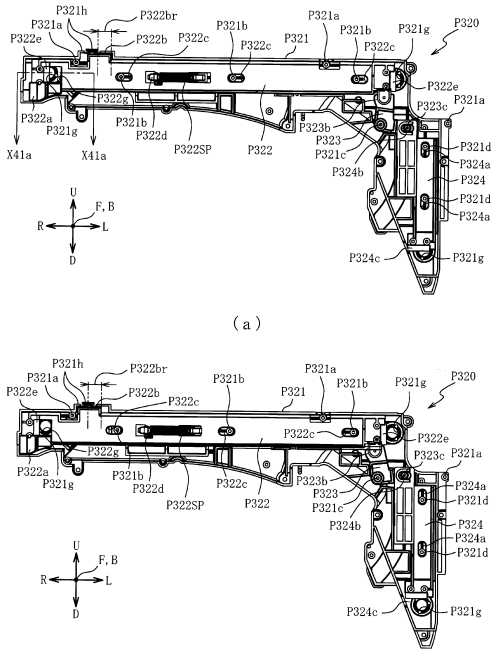
【図２１９７】



【図２１９８】



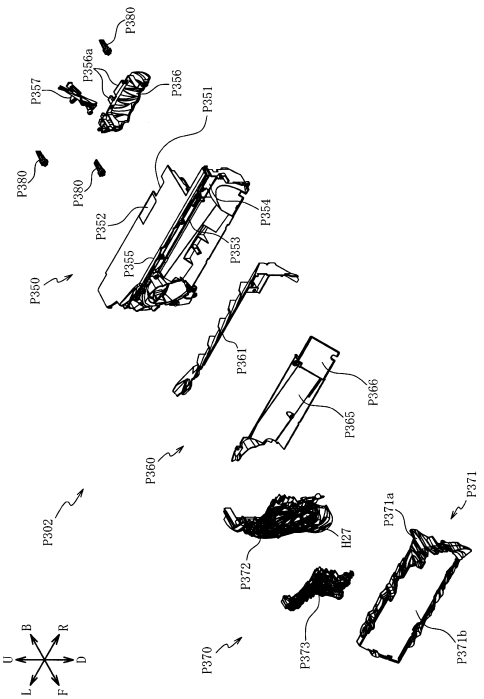
【図２１９９】



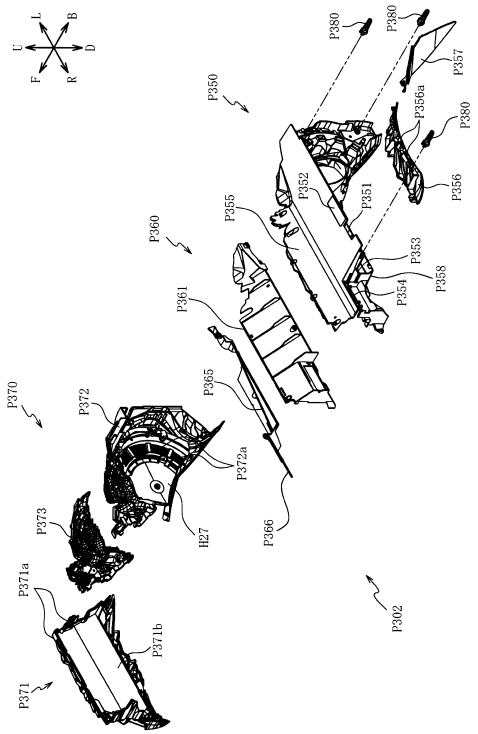
（ａ）

（ｂ）

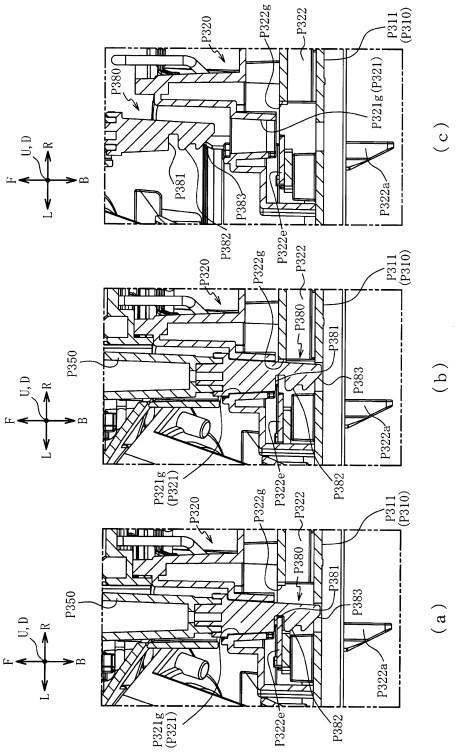
【図２２００】



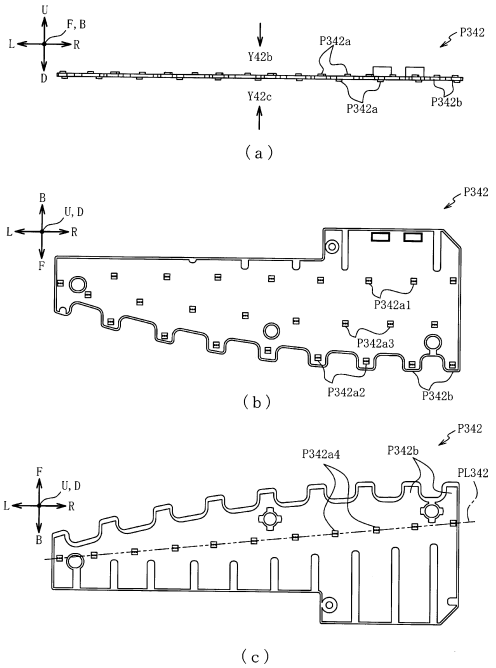
【図２２０１】



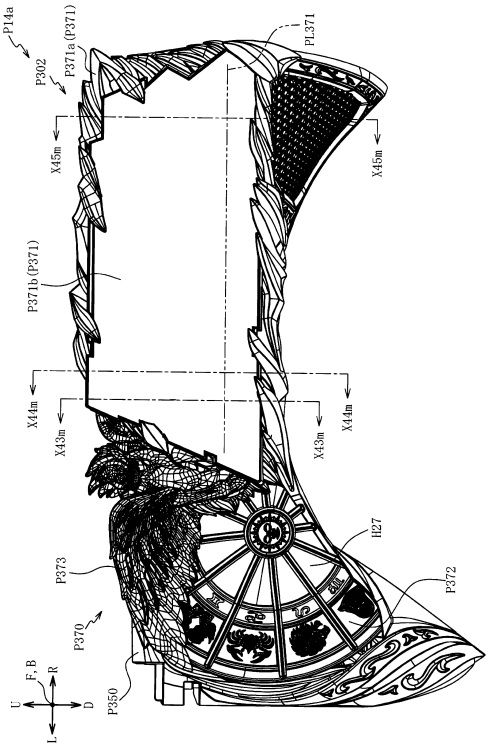
【図２２０２】



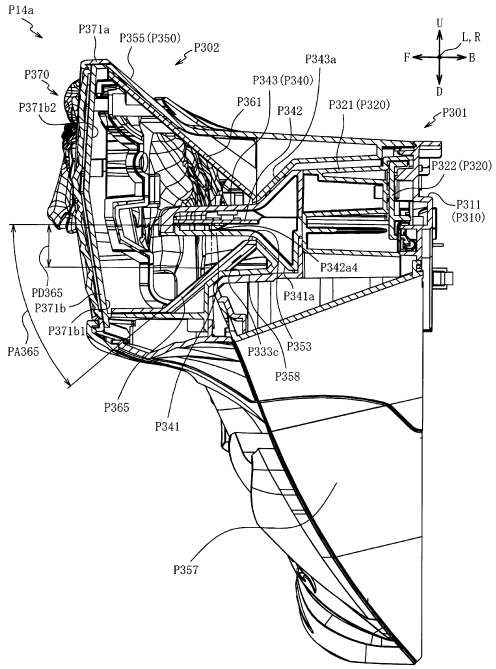
【図２２０３】



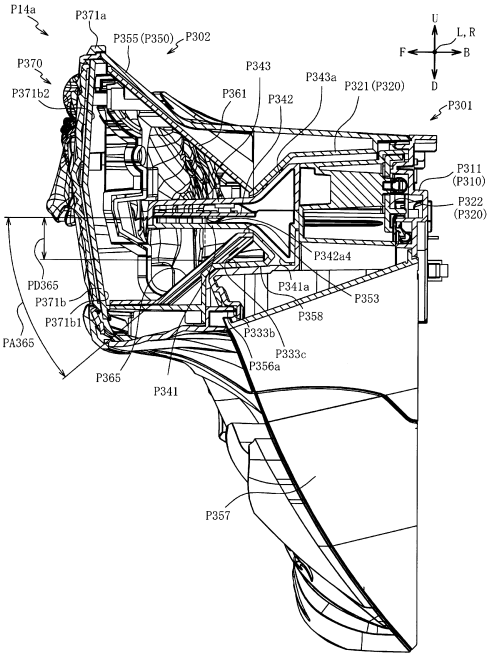
【図２２０４】



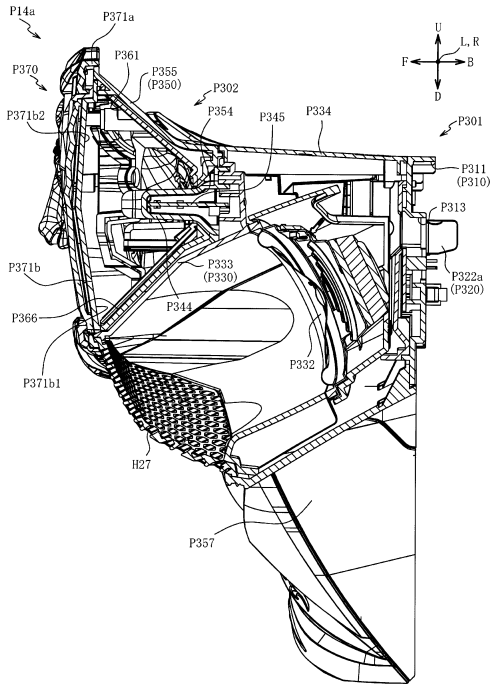
【図２２０５】



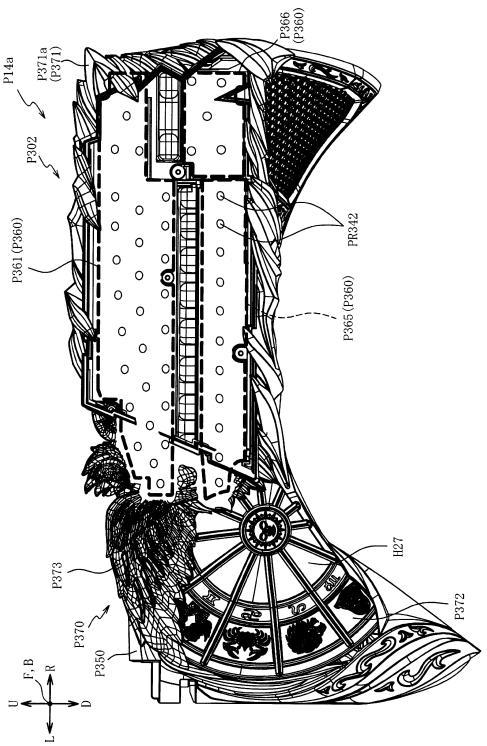
【図２２０６】



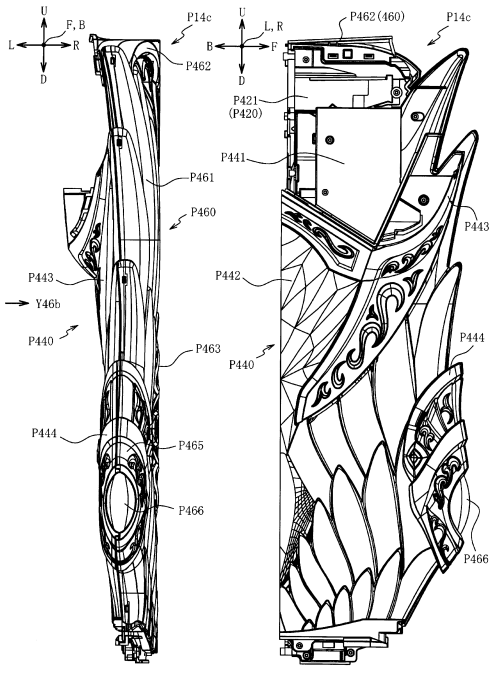
【図２２０７】



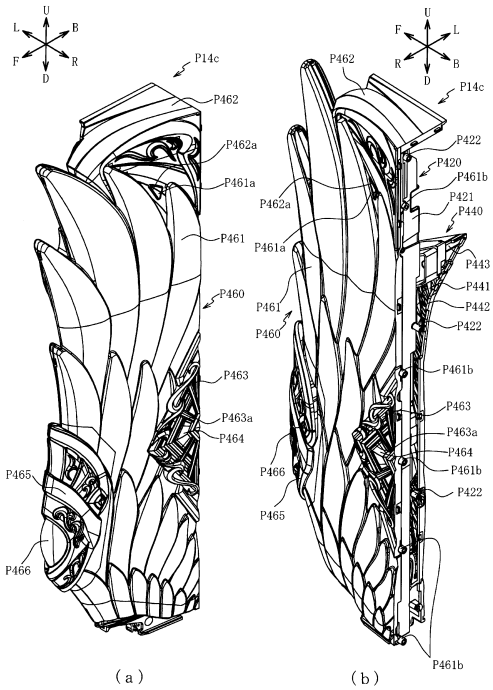
【図２２０８】



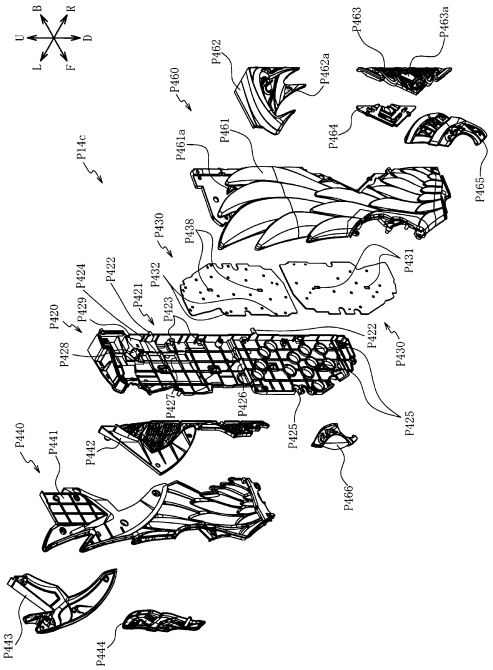
【図２２０９】



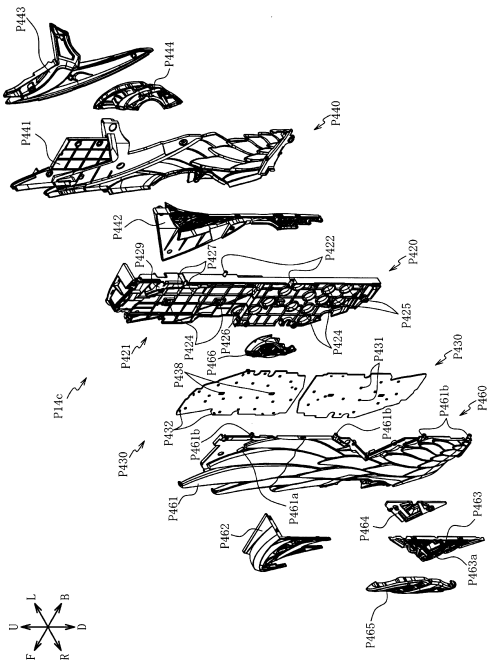
【図２２１０】



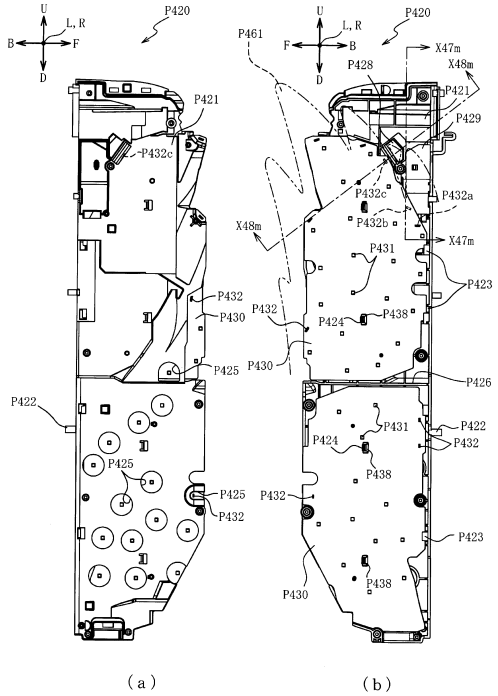
【図２２１１】



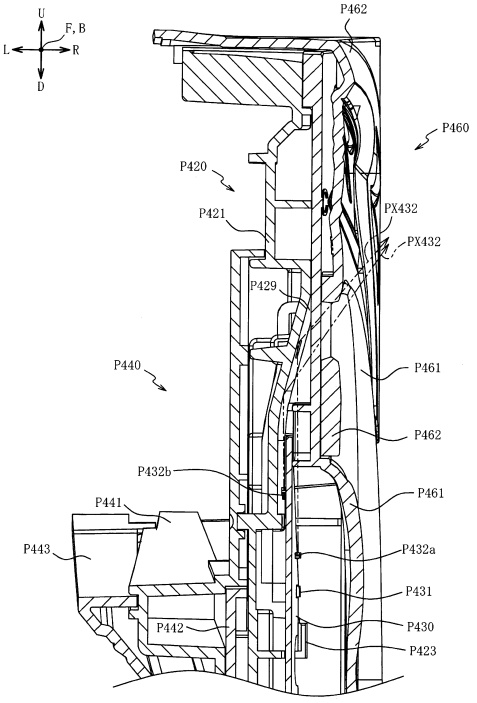
【図２２１２】



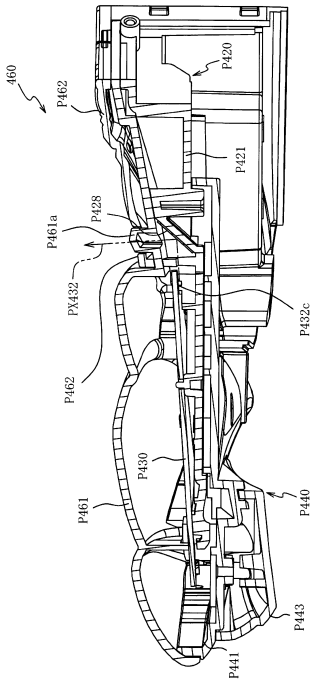
【図２２１３】



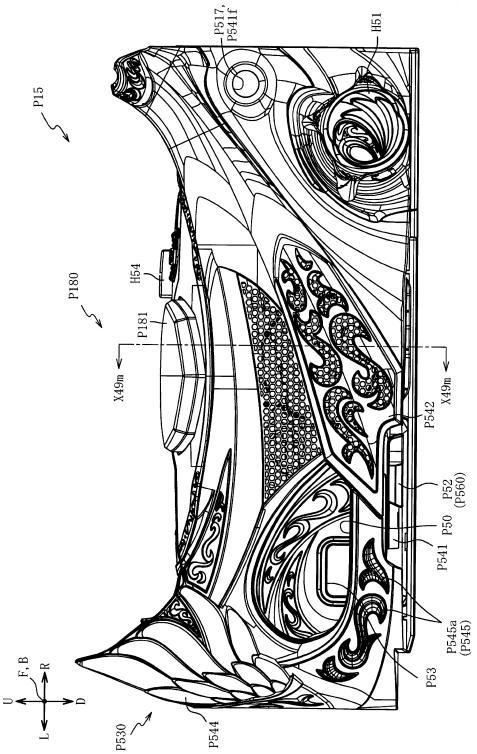
【図２２１４】



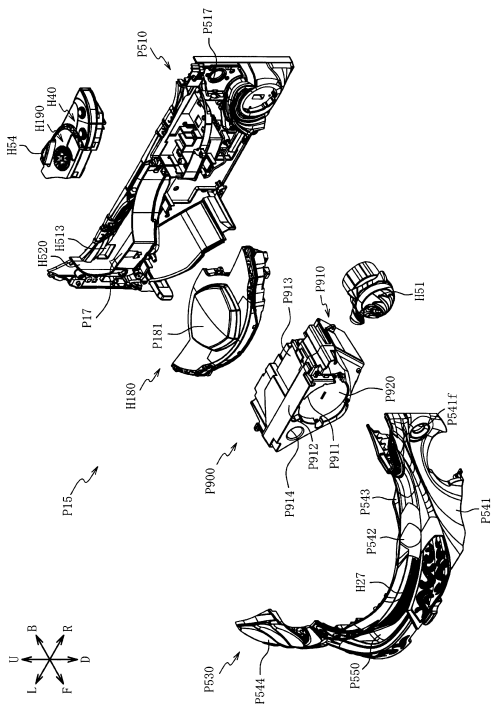
【図２２１５】



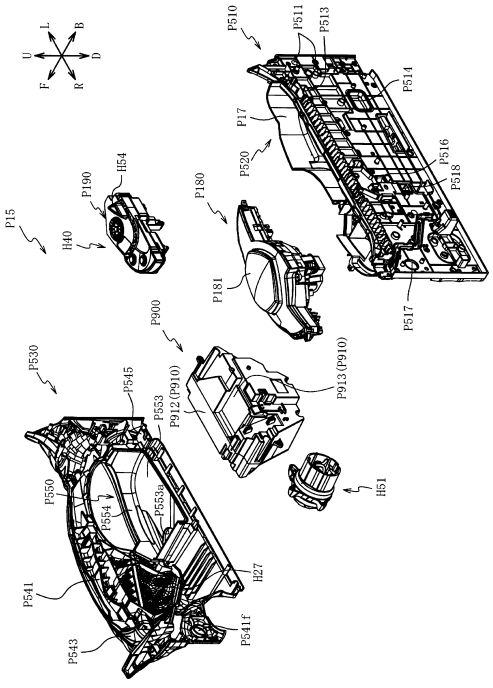
【図２２１６】



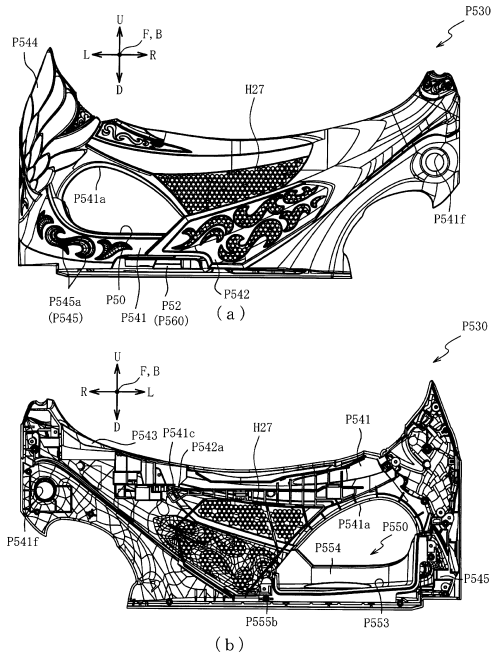
【図２２１７】



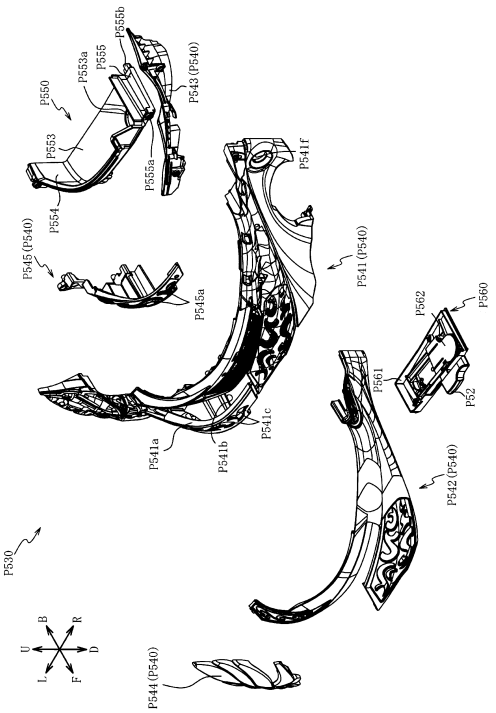
【図２２１８】



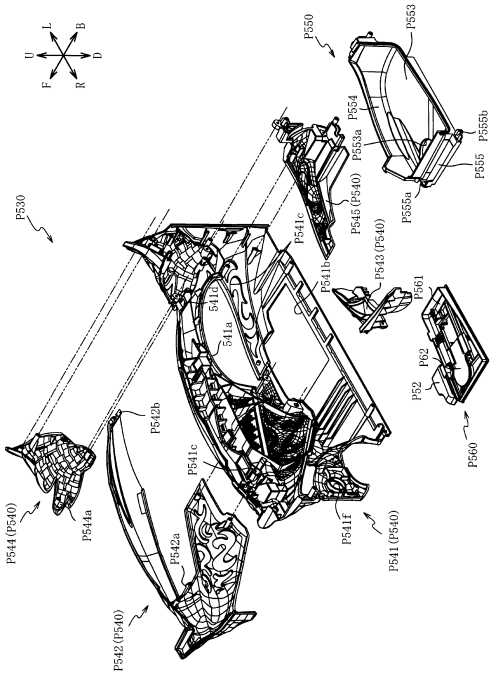
【図２２１９】



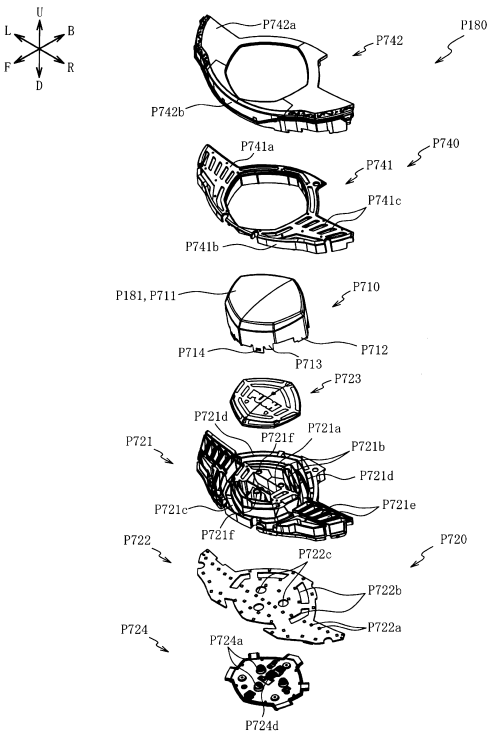
【図２２２０】



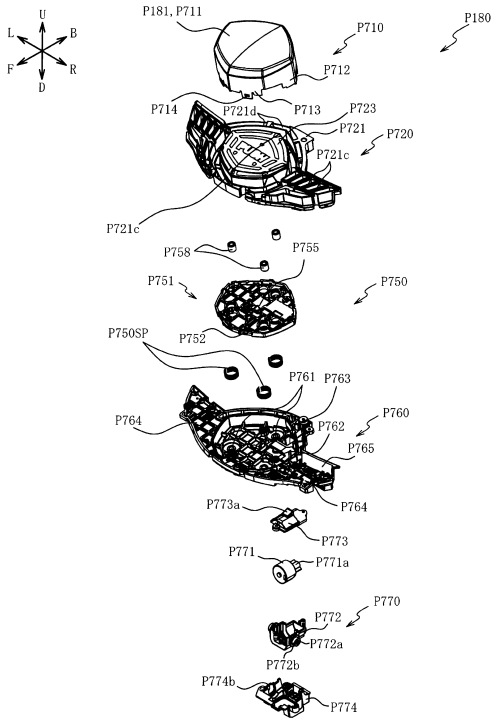
【図２２２１】



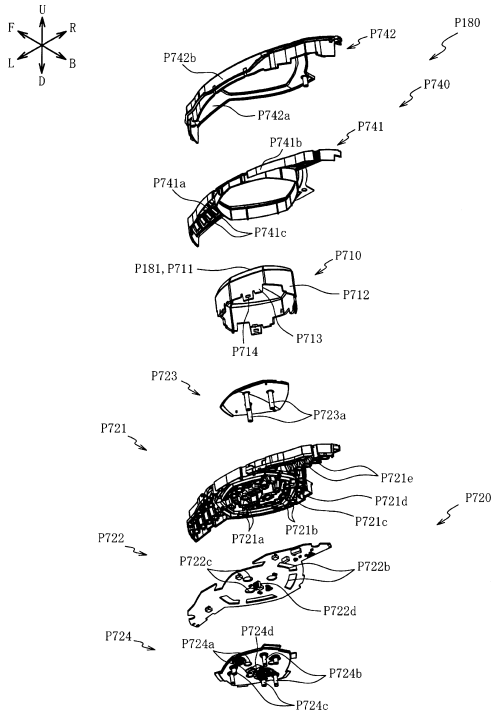
【図２２２２】



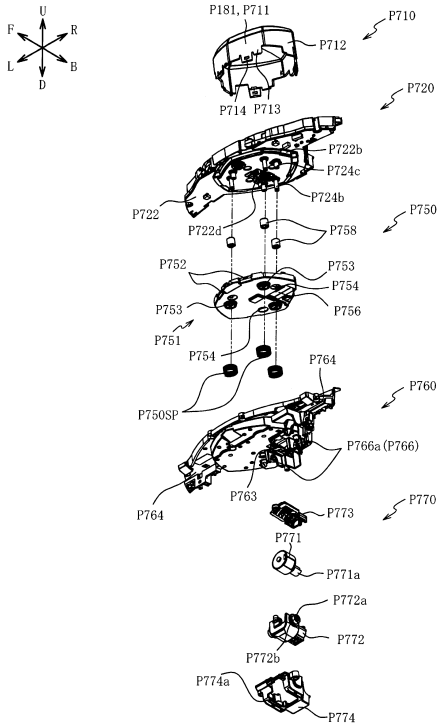
【図２２２３】



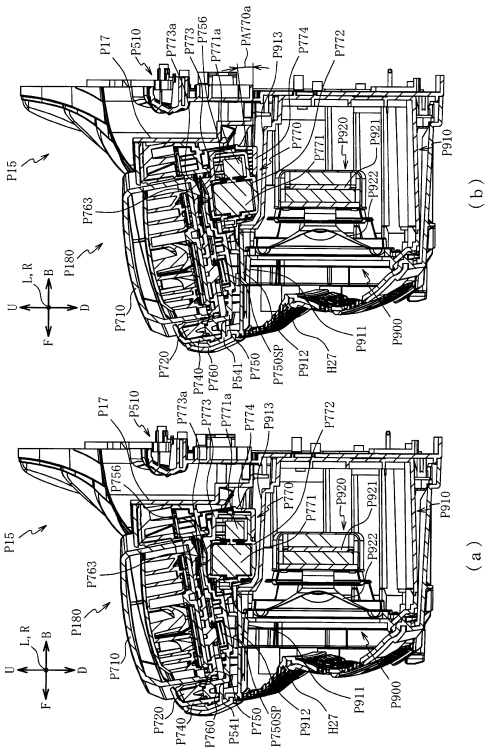
【図２２２４】



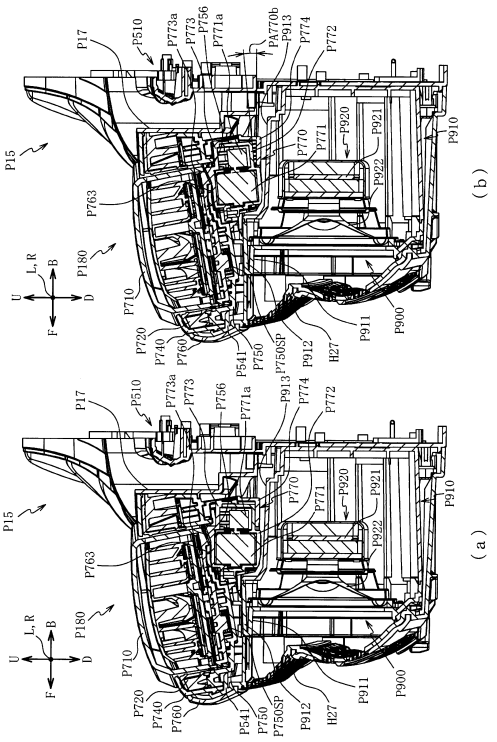
【図２２２５】



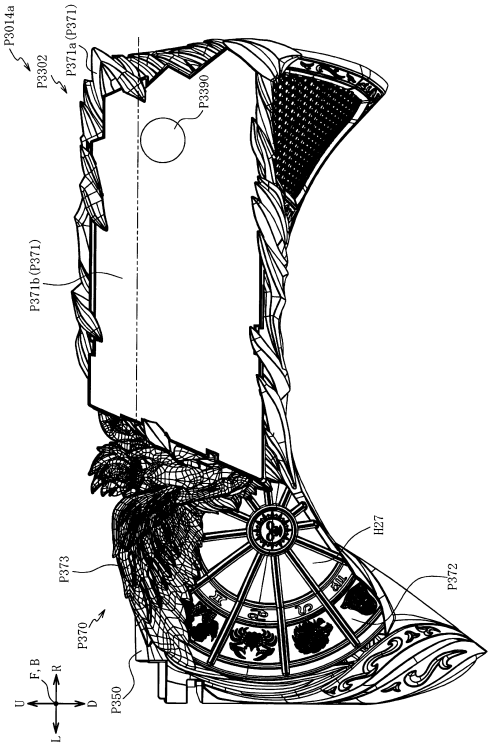
【図２２２６】



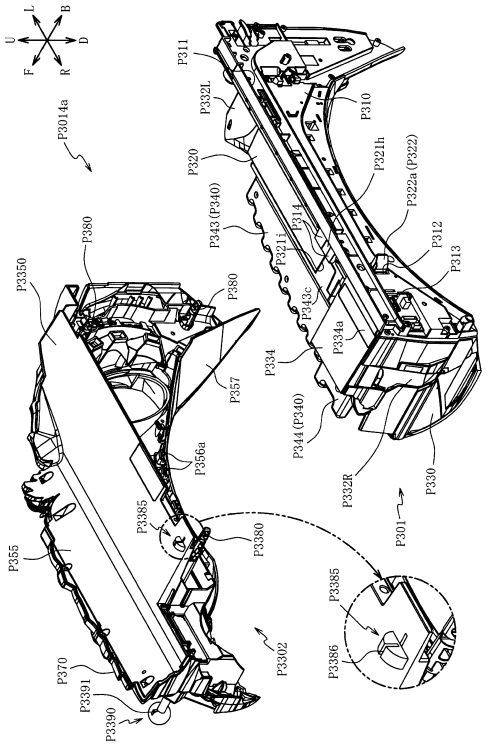
【図２２２７】



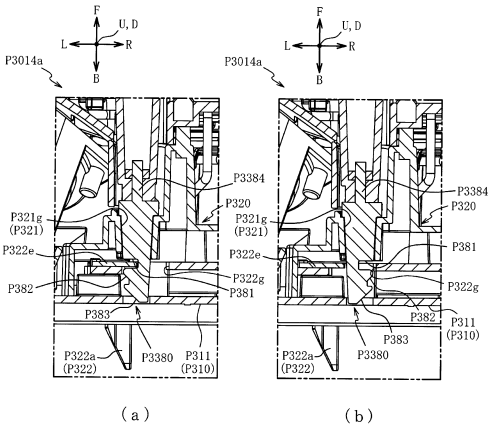
【図２２２８】



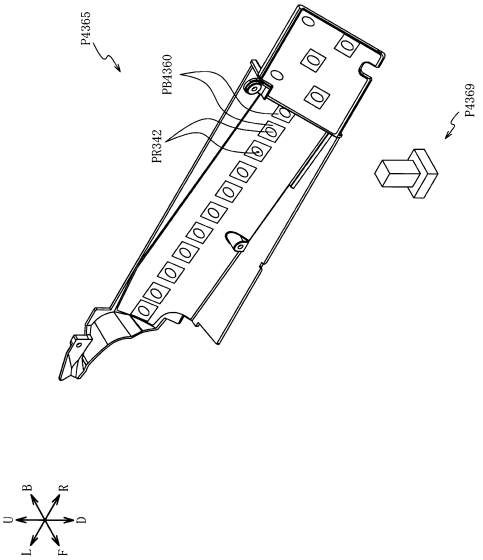
【図２２２９】



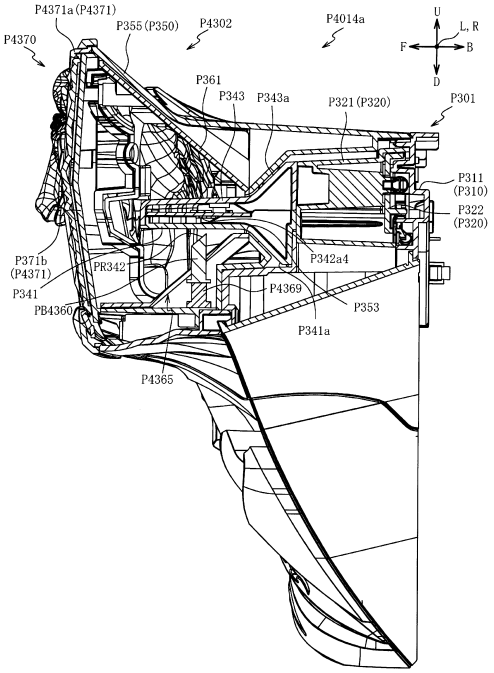
【図２２３０】



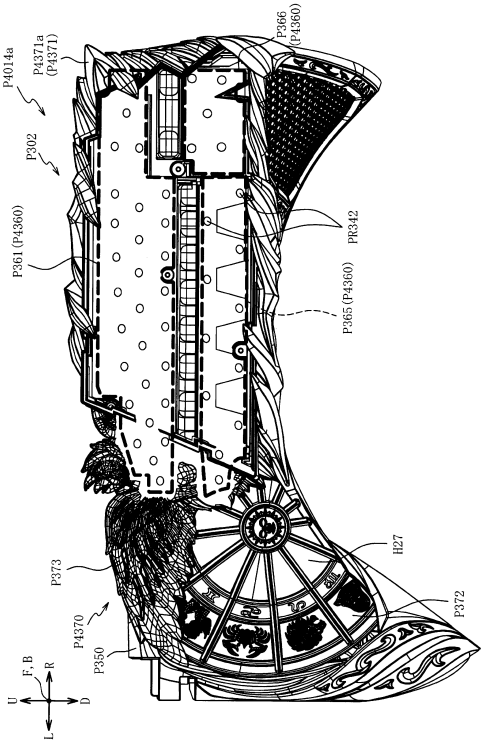
【図２２３１】



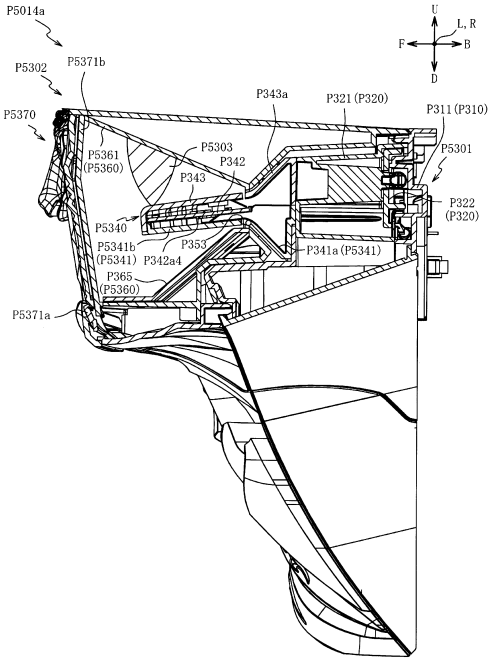
【図２２３２】



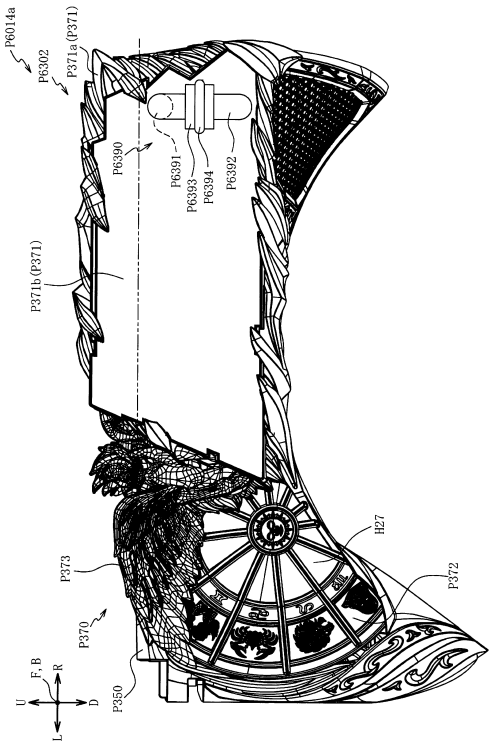
【図２２３３】



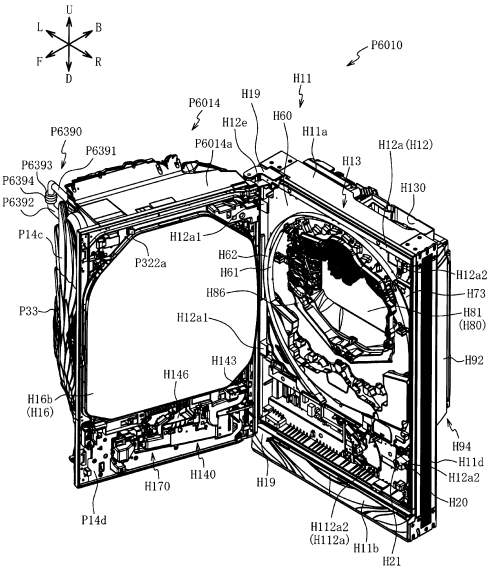
【図２２３４】



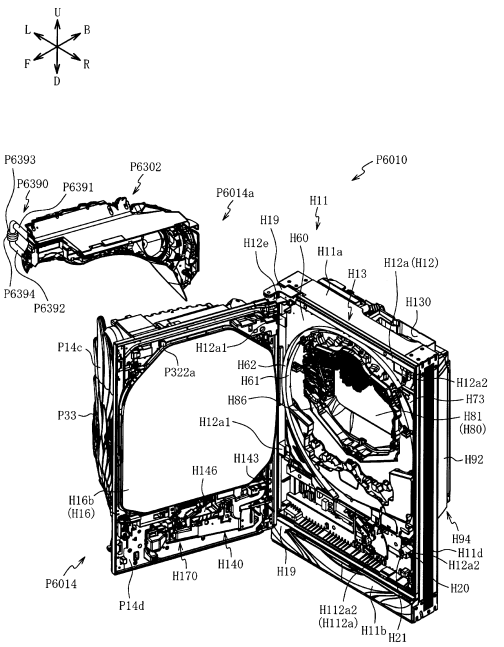
【図２２３５】



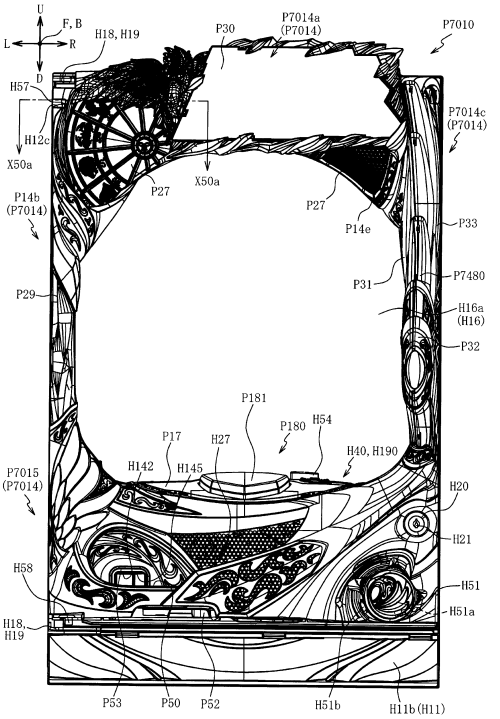
【図２２３６】



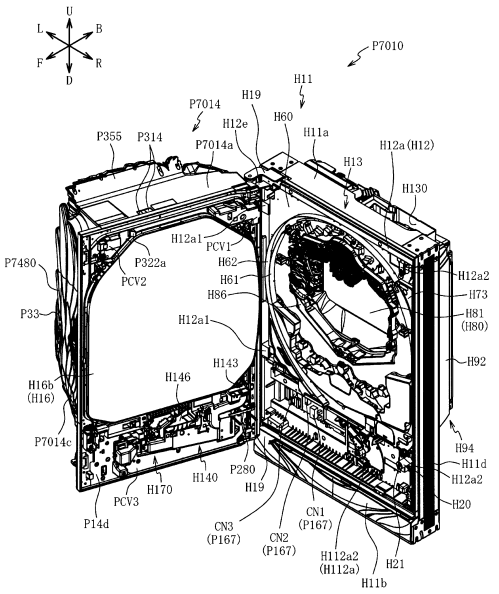
【図２２３７】



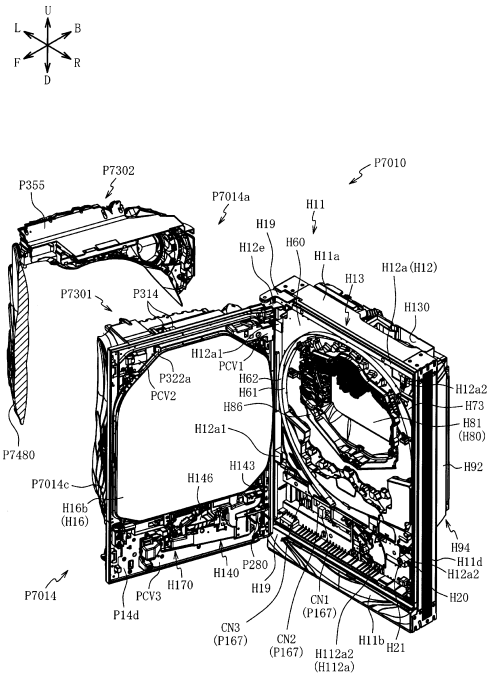
【図２２３８】



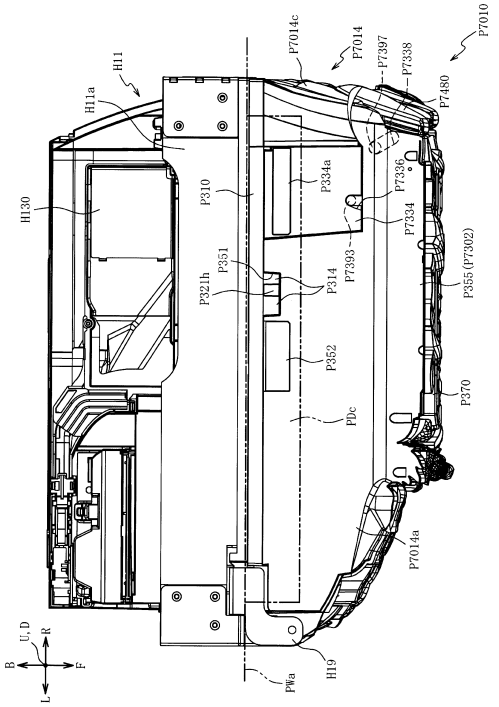
【図２２３９】



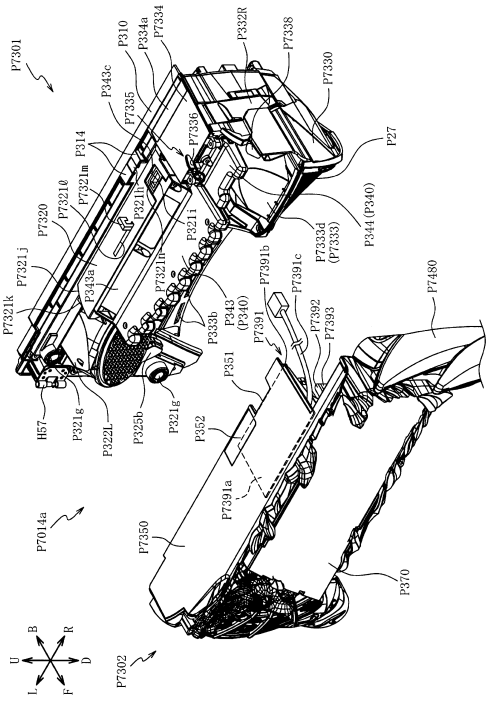
【図２２４０】



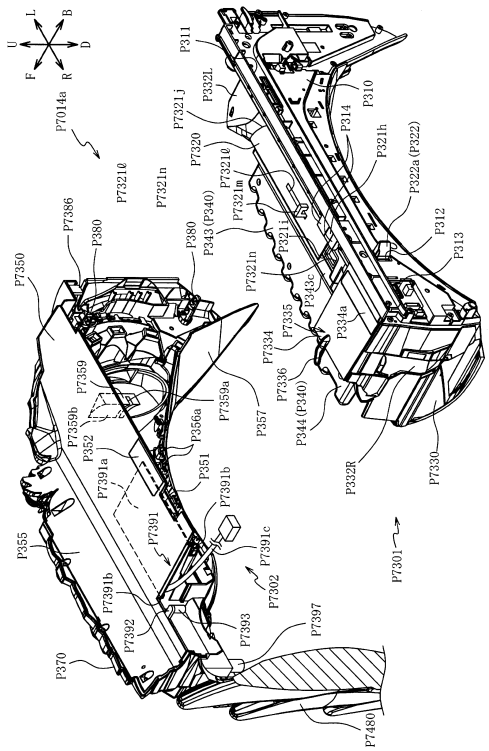
【図２２４１】



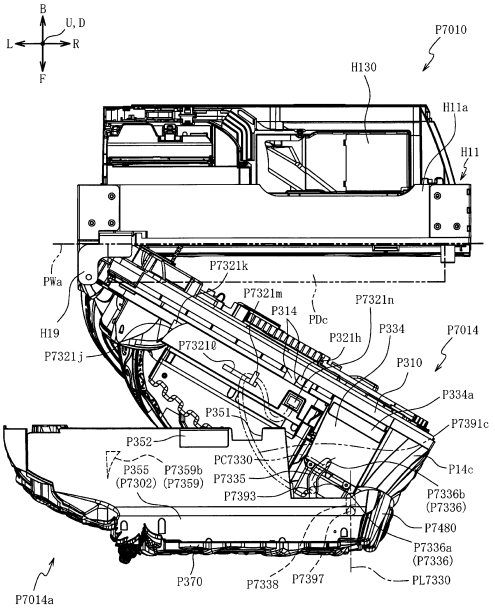
【図２２４２】



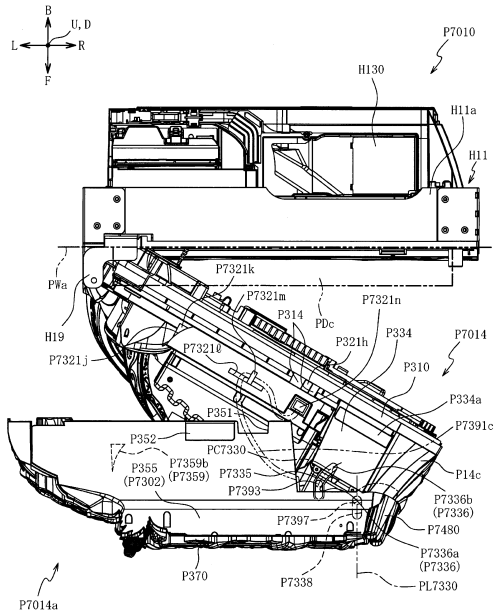
【図２２４３】



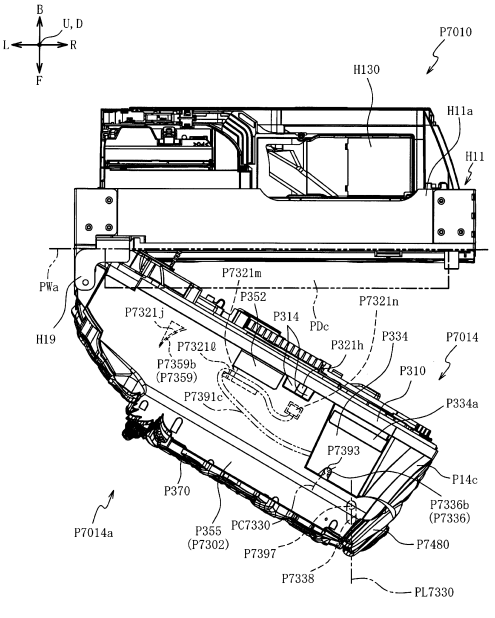
【図２２４４】



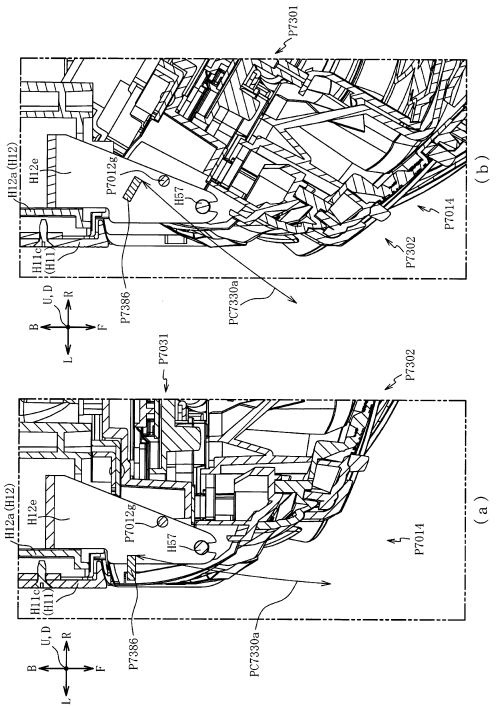
【図２２４５】



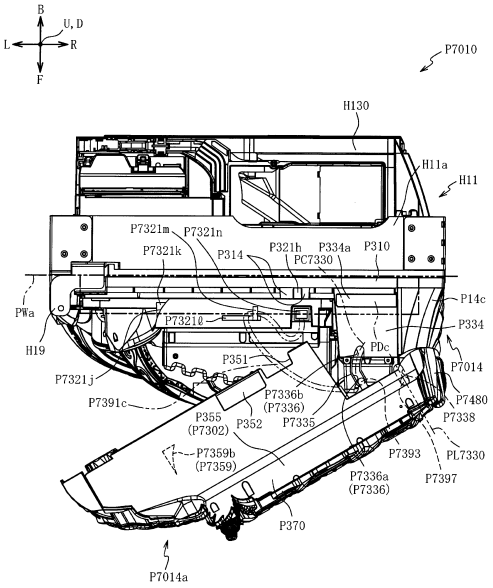
【図２２４６】



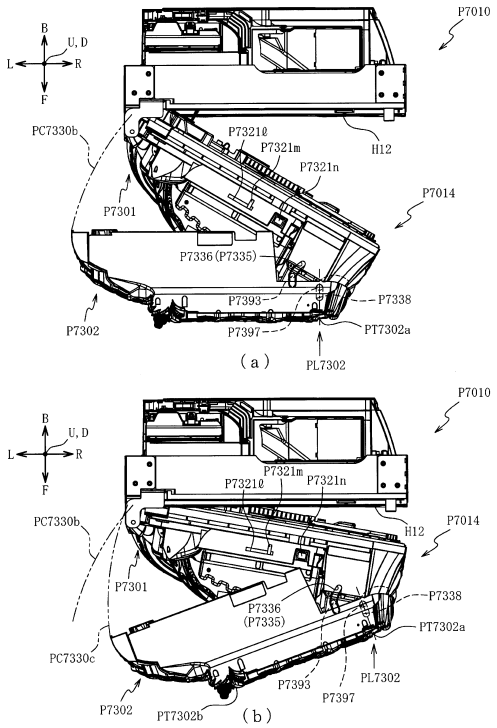
【図２２４７】



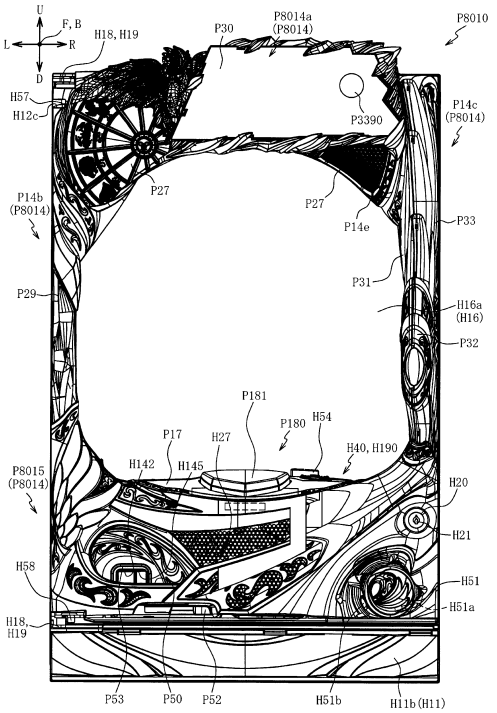
【図２２４８】



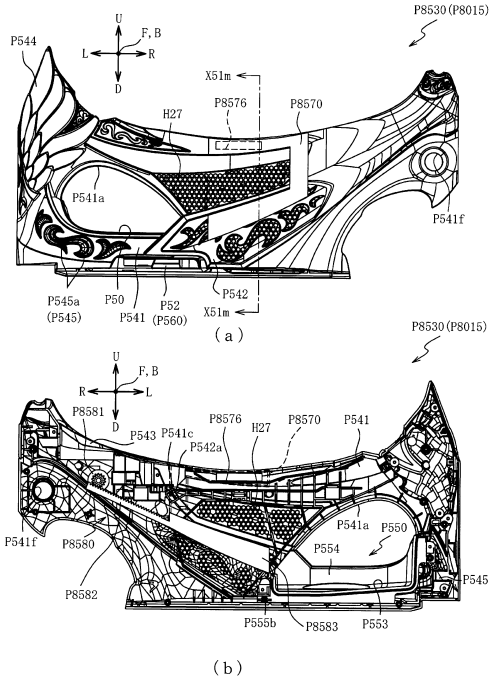
【図２２４９】



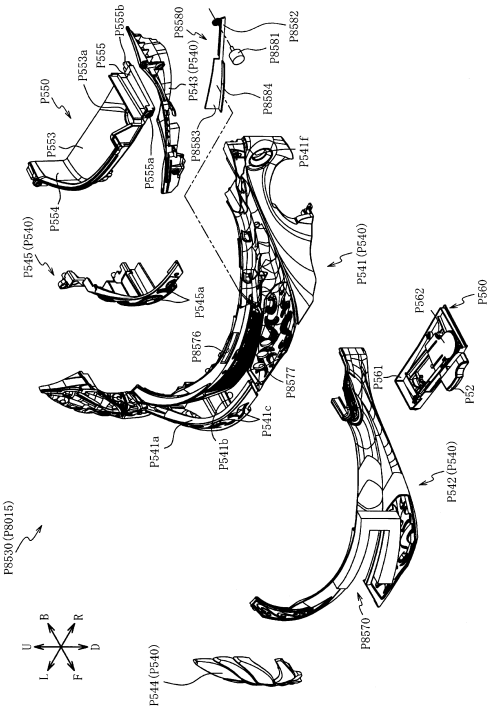
【図２２５０】



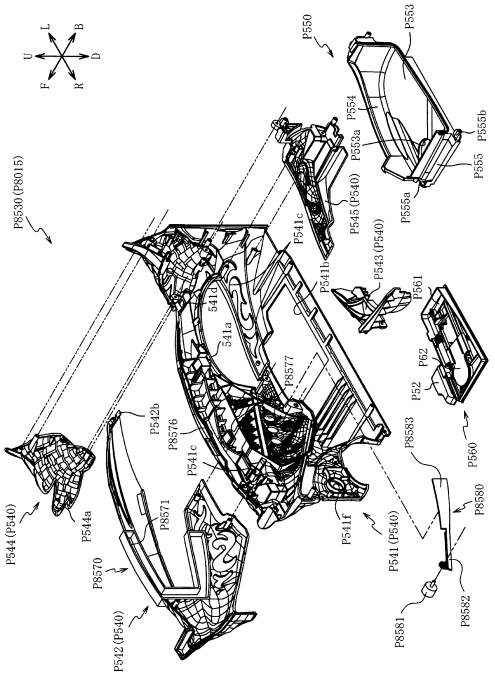
【図２２５１】



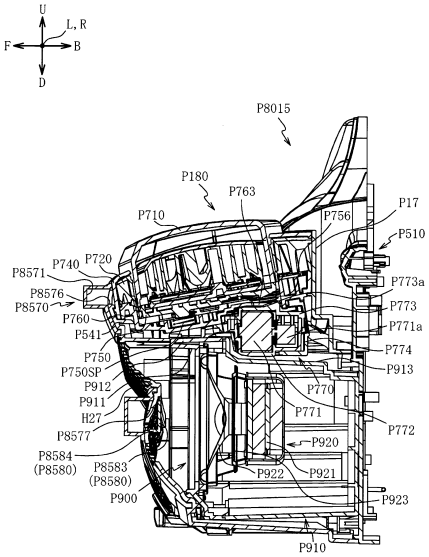
【図２２５２】



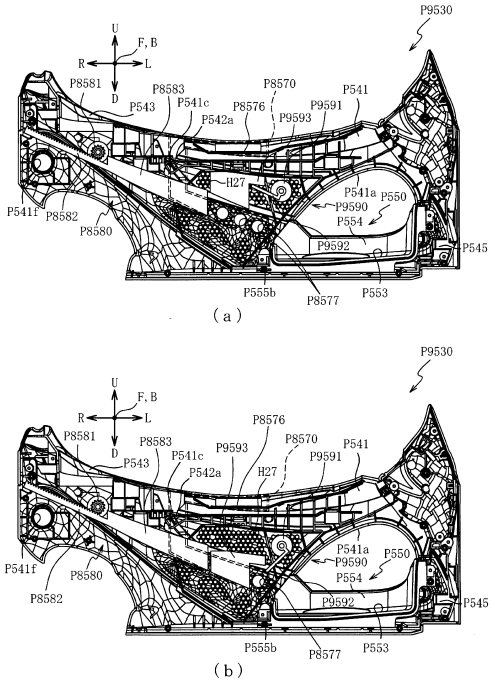
【図２２５３】



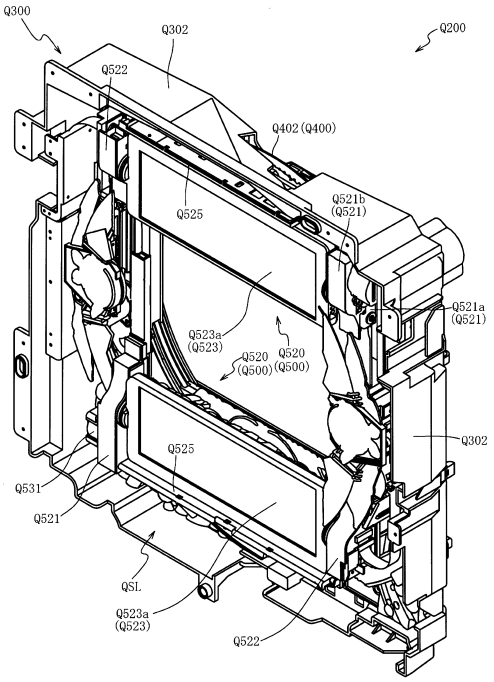
【図２２５４】



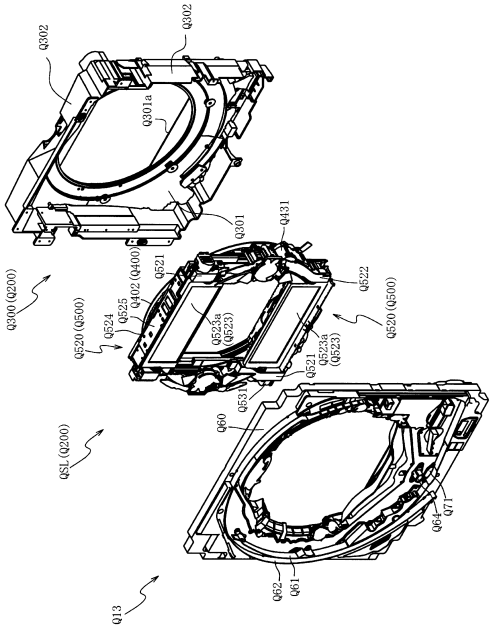
【図２２５５】



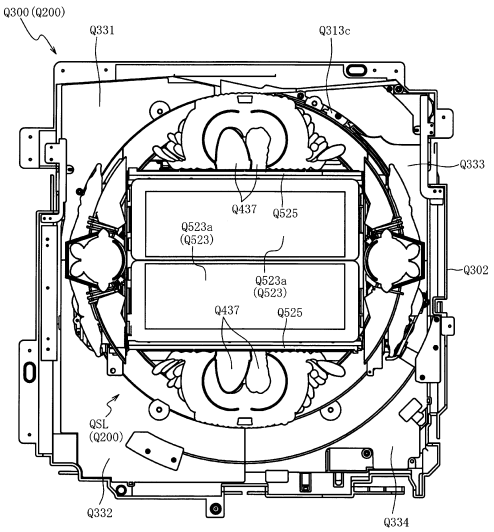
【図２２５６】



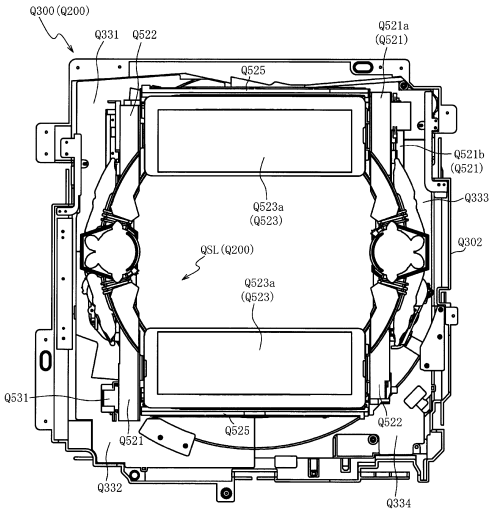
【図２２５７】



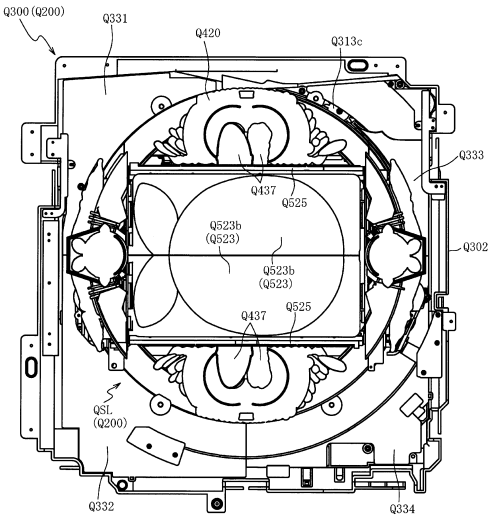
【図２２５８】



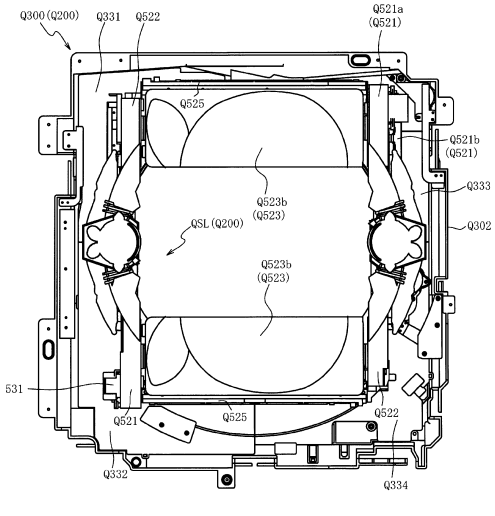
【図２２５９】



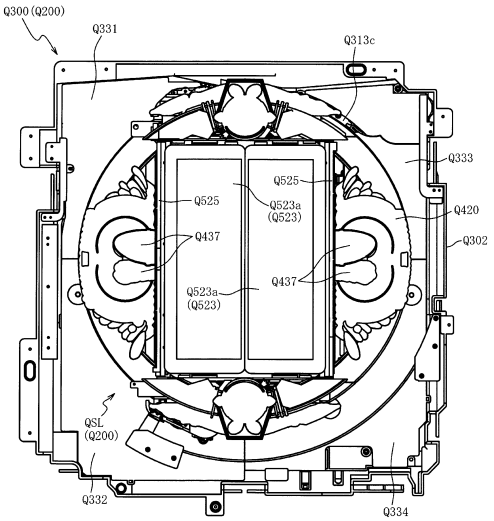
【図２２６０】



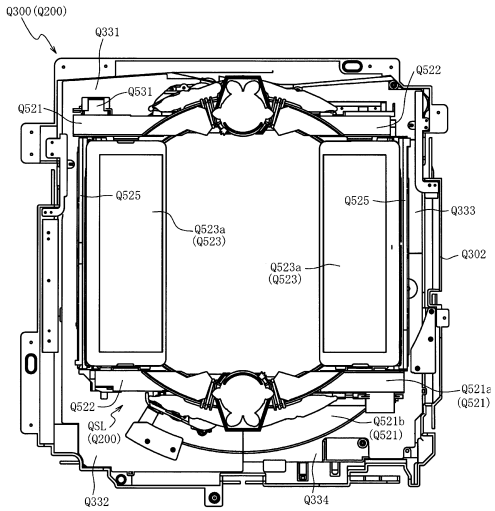
【図２２６１】



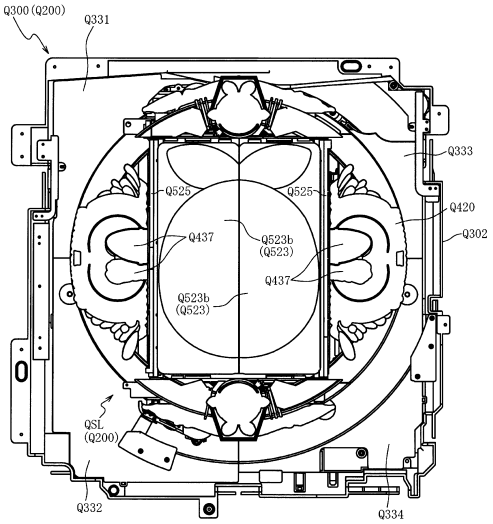
【図２２６２】



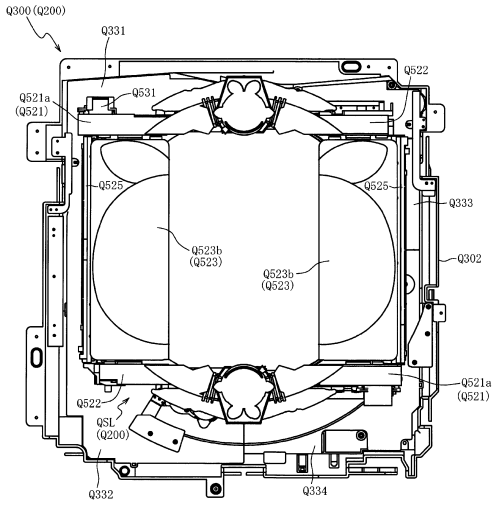
【図２２６３】



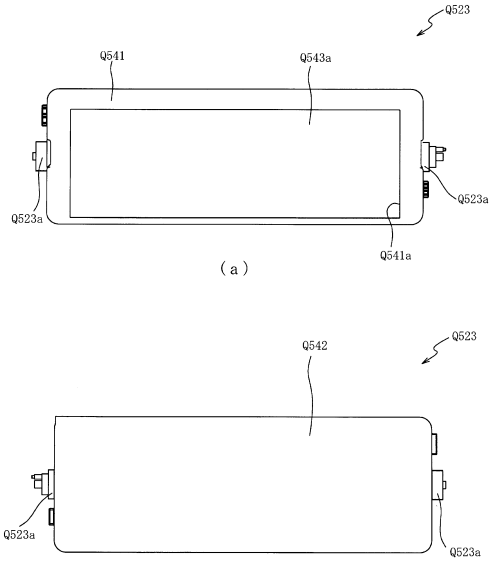
【図２２６４】



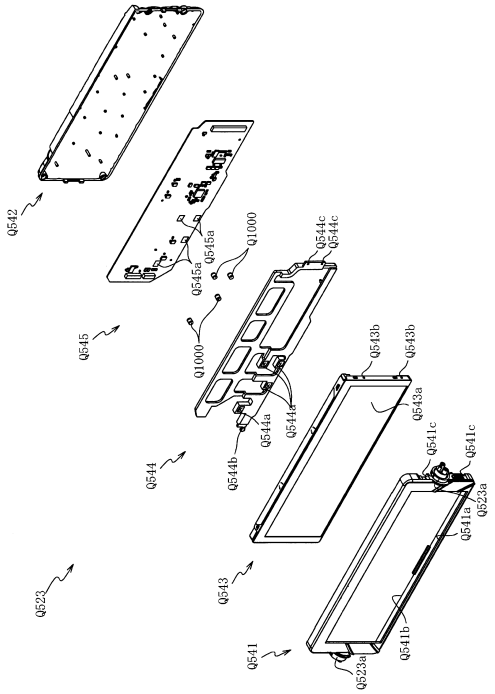
【図２２６５】



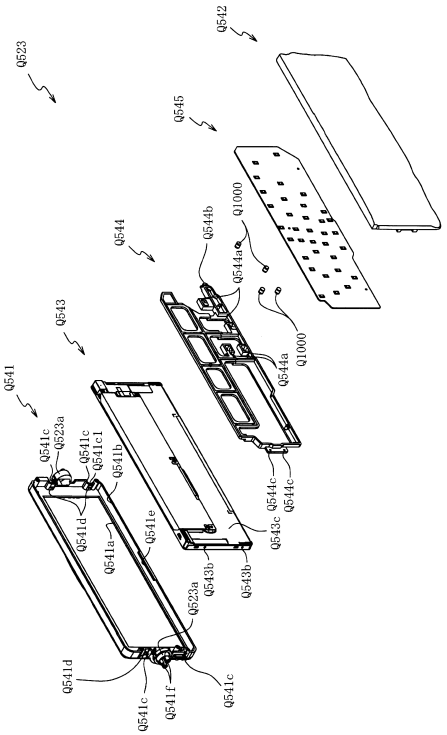
【図２２６６】



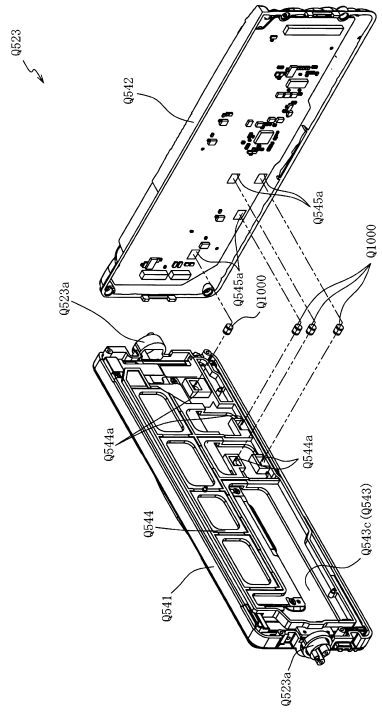
【図２２６７】



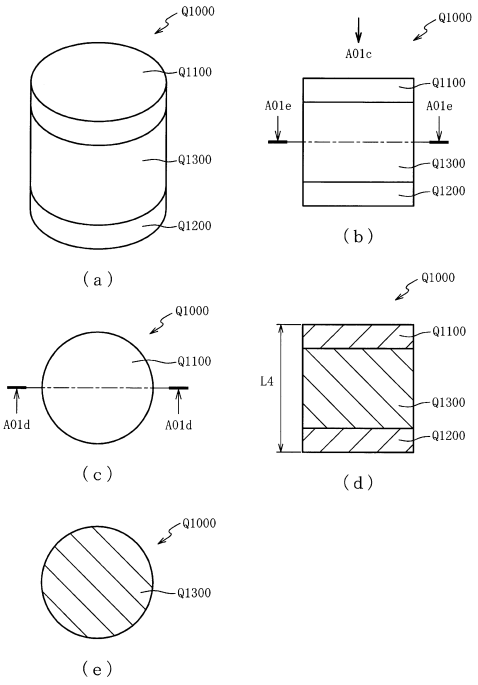
【図２２６８】



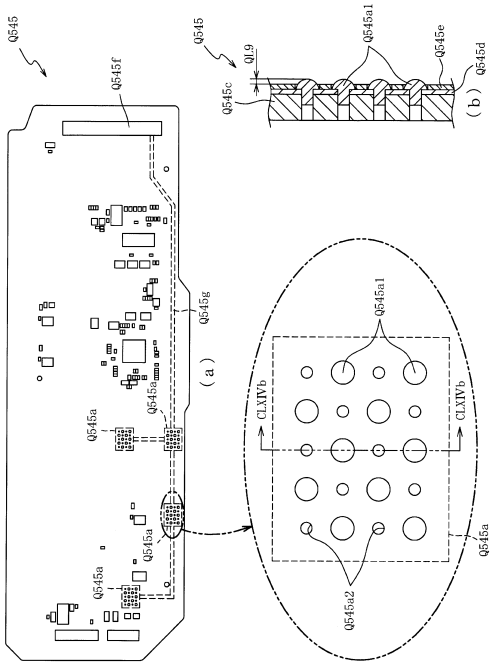
【図２２６９】



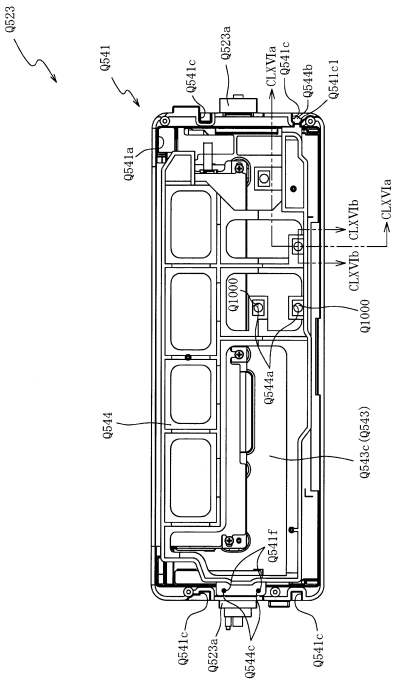
【図２２７０】



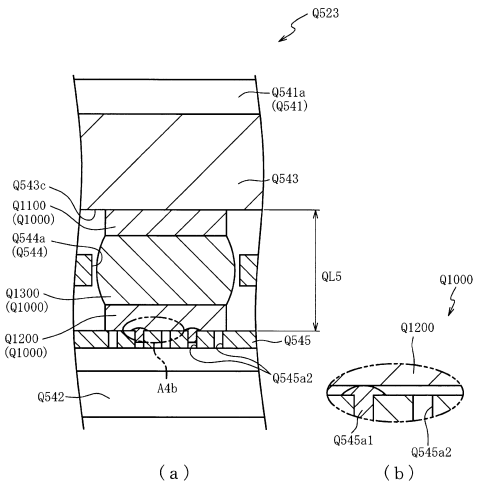
【図２２７１】



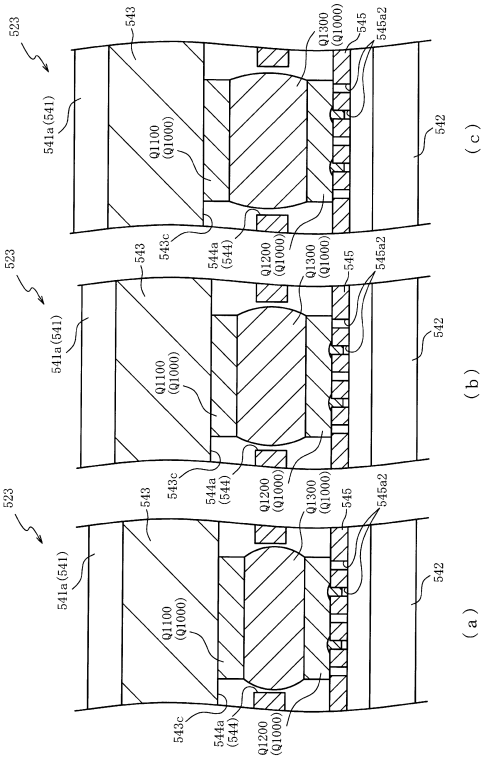
【図２２７２】



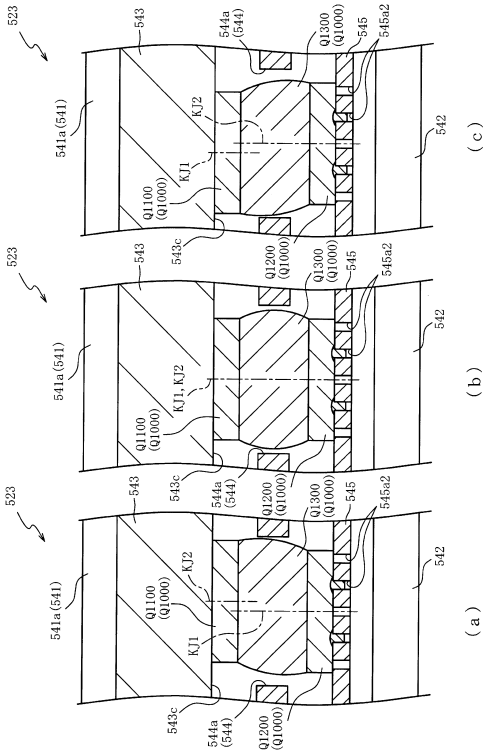
【図２２７３】



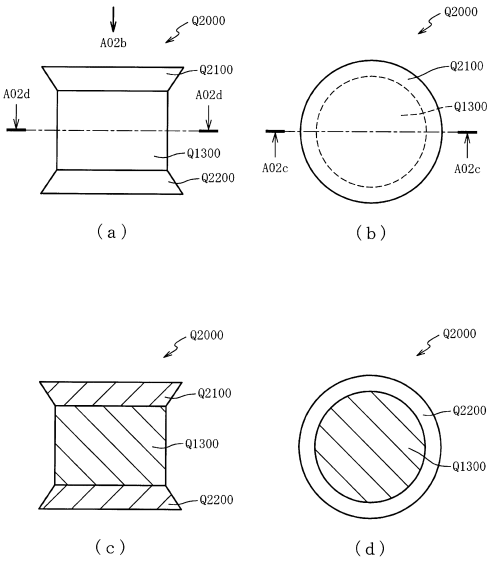
【図２２７４】



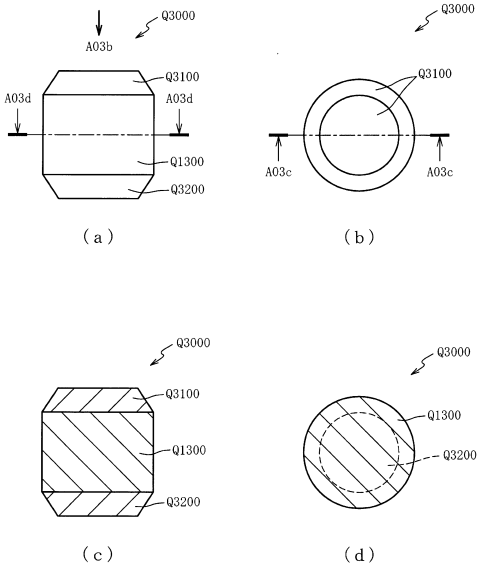
【図２２７５】



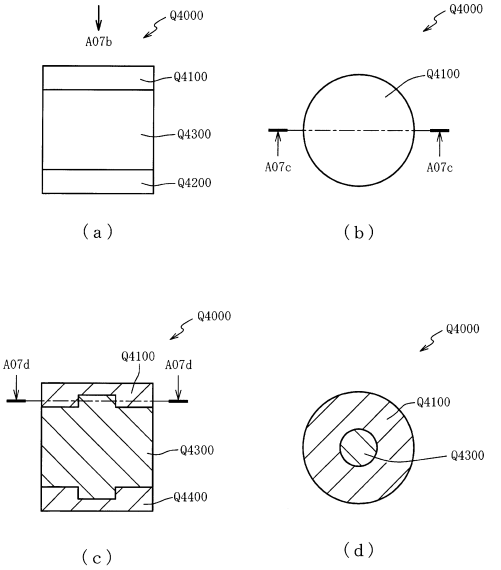
【図２２７６】



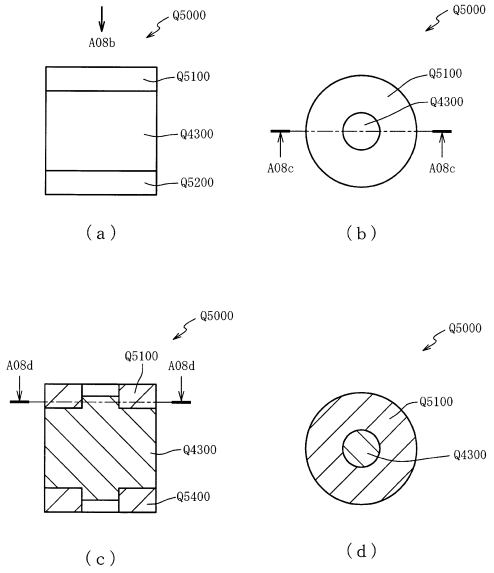
【図２２７７】



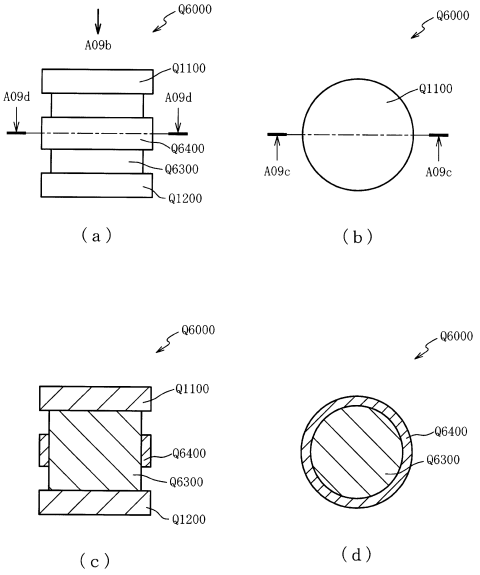
【図２２７８】



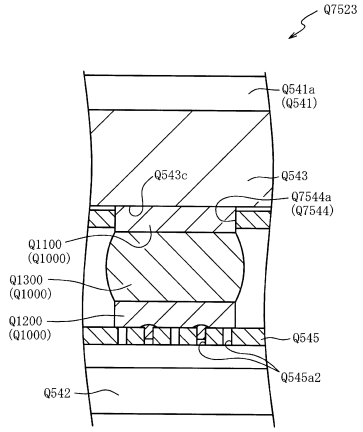
【図２２７９】



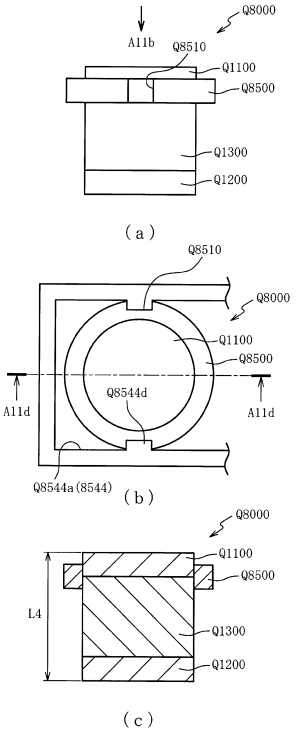
【図２２８０】



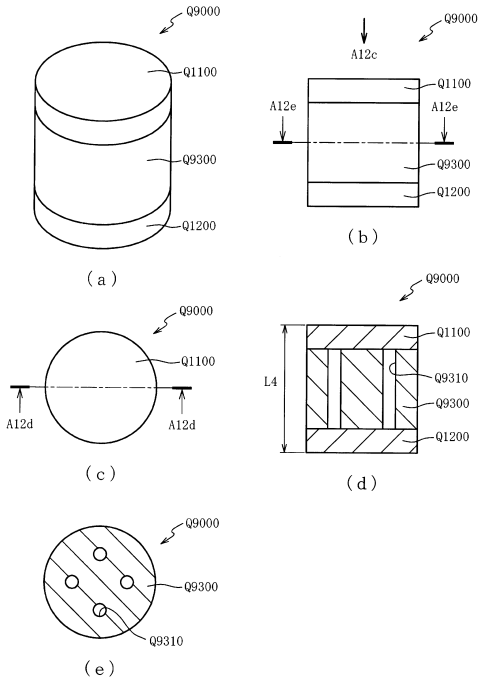
【図２２８１】



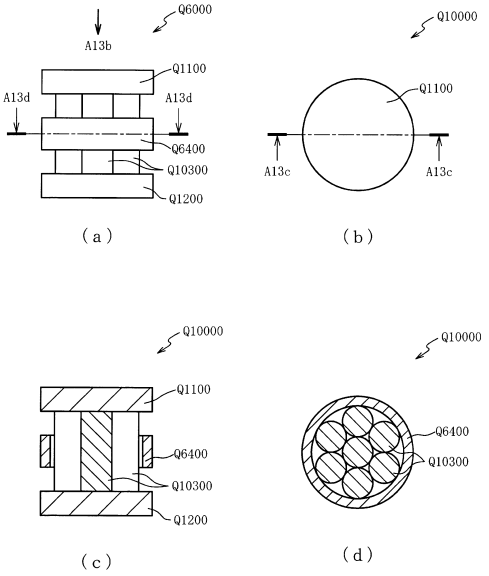
【図２２８２】



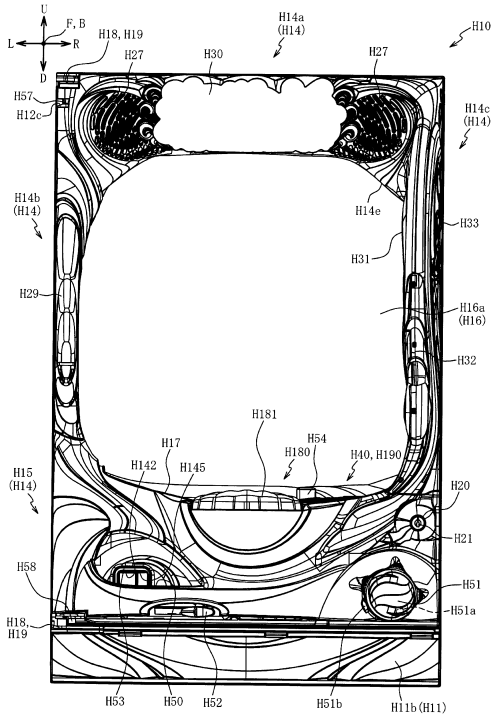
【図２２８３】



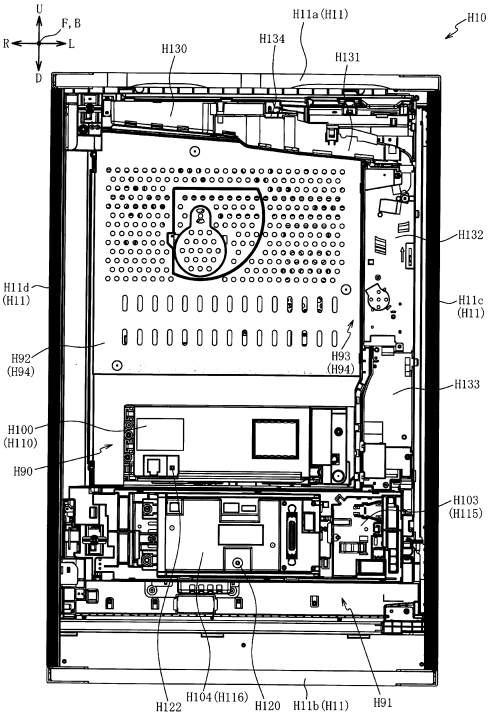
【図２２８４】



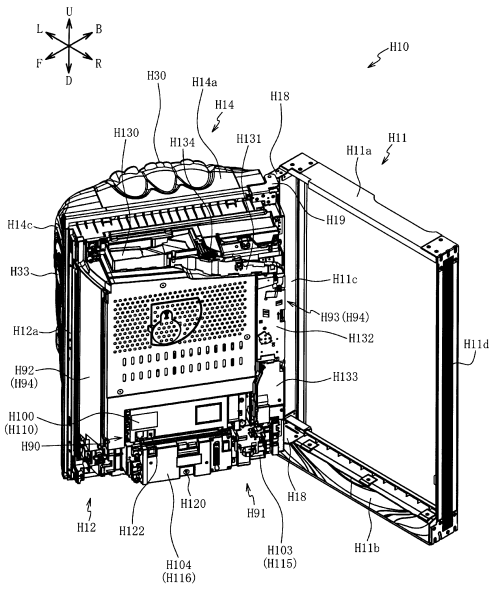
【図２２８５】



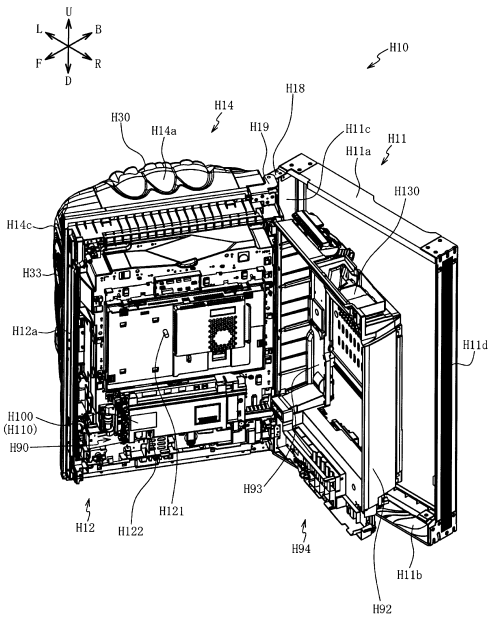
【図２２８６】



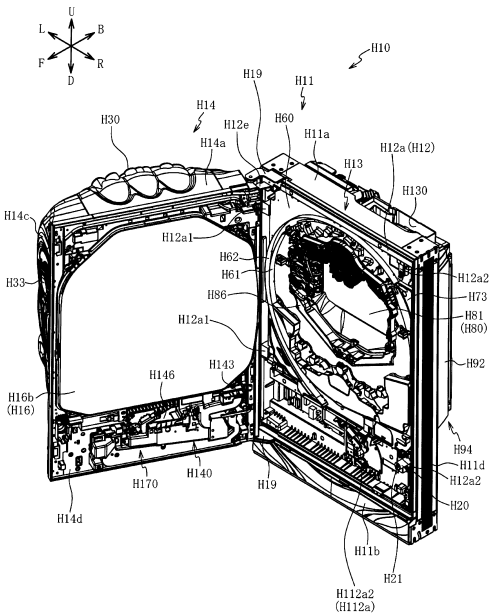
【図２２８７】



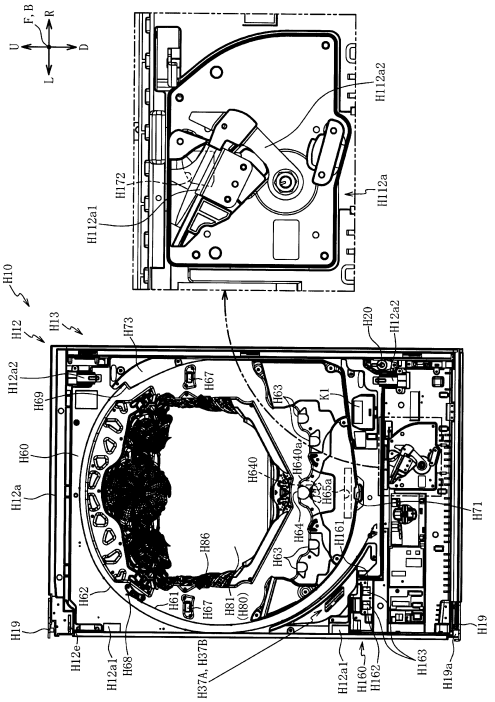
【図２２８８】



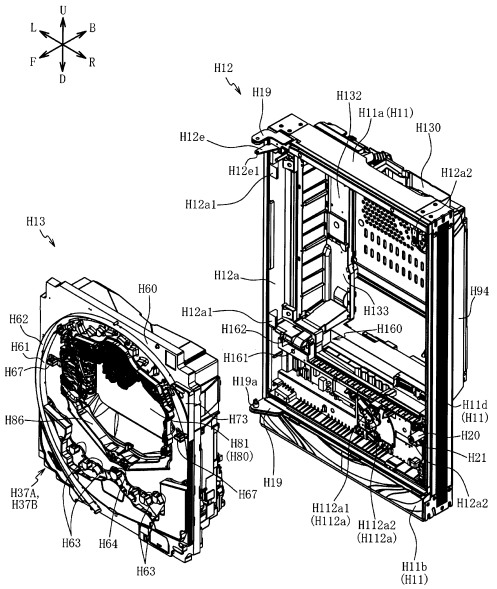
【図２２８９】



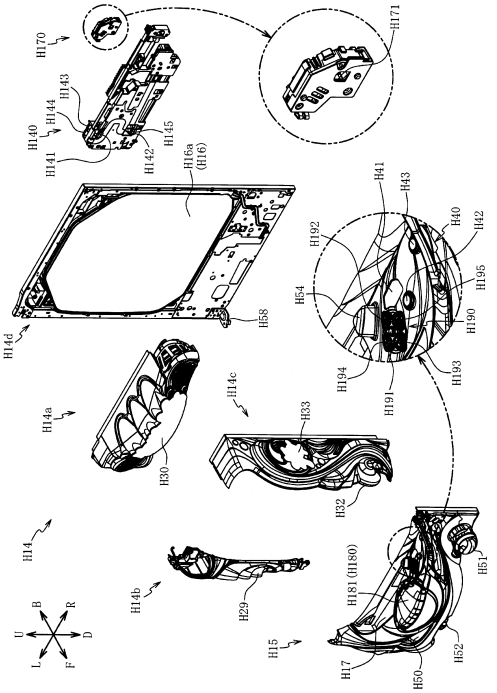
【図２２９０】



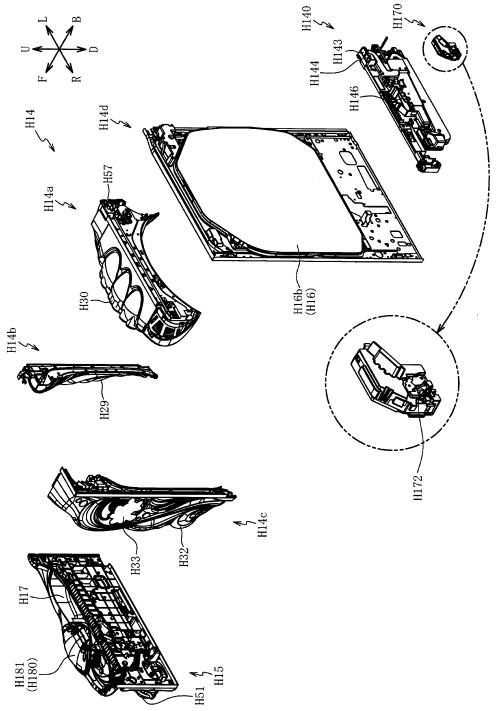
【図２２９１】



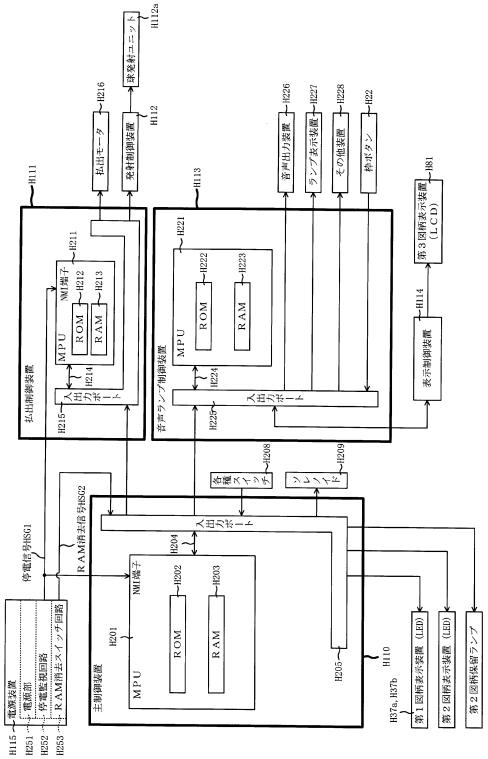
【図２２９２】



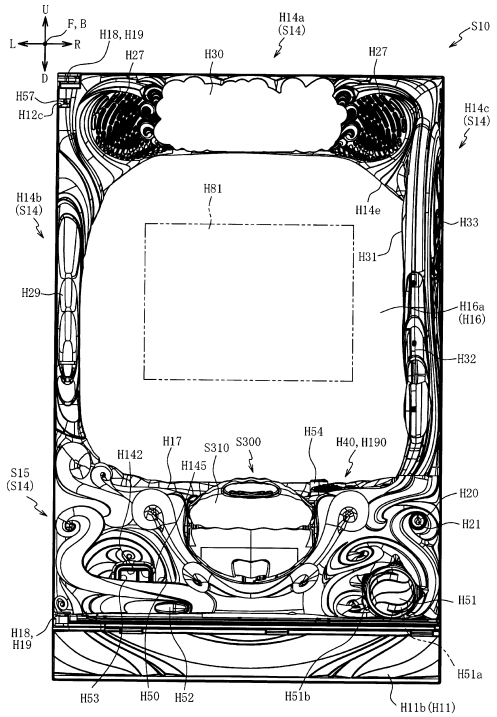
【図２２９３】



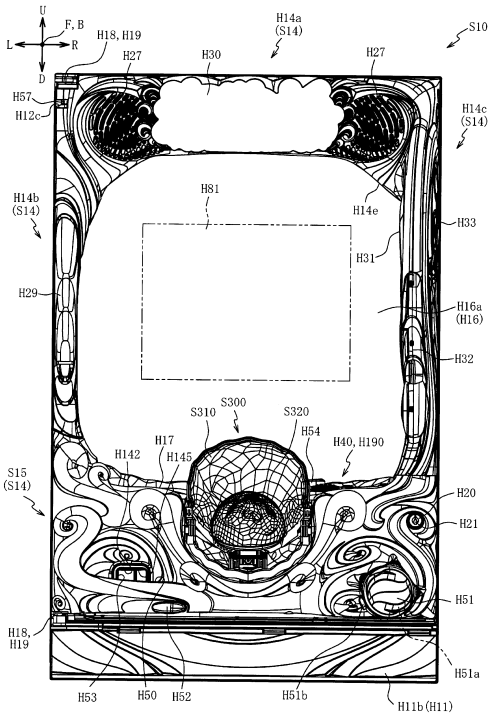
【図２２９４】



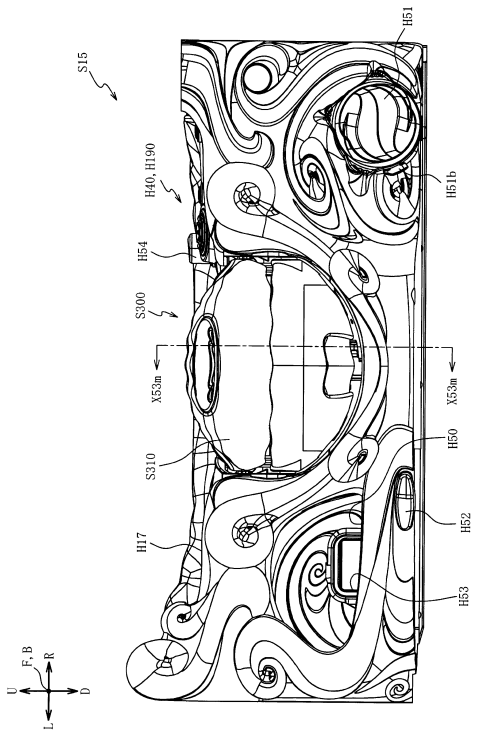
【図２２９５】



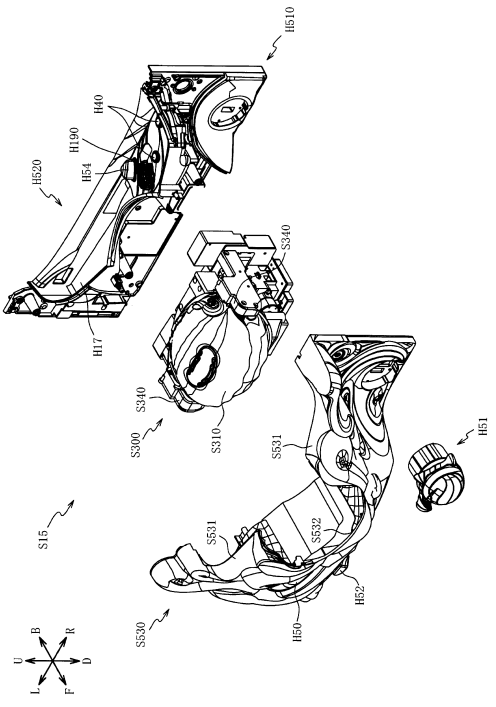
【図２２９６】



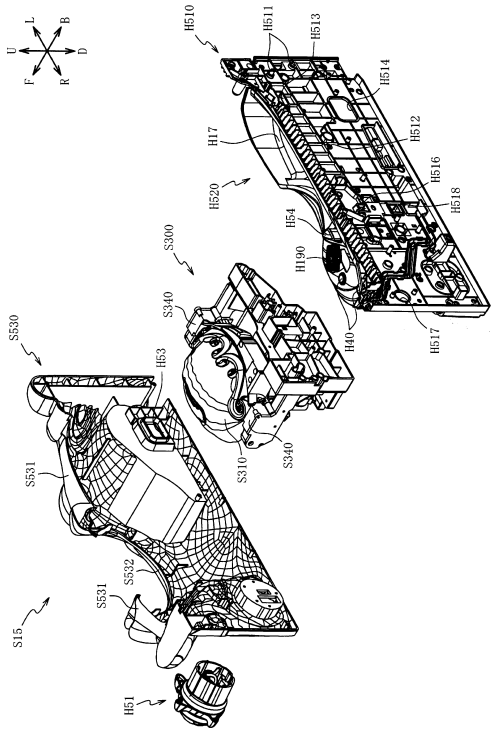
【図２２９７】



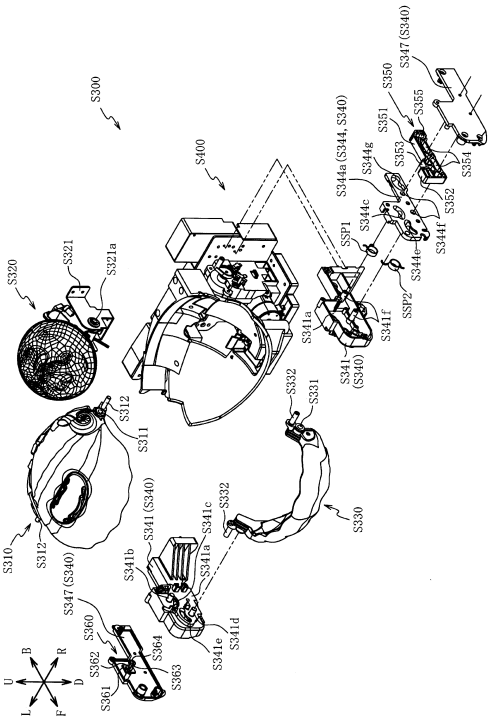
【図２２９８】



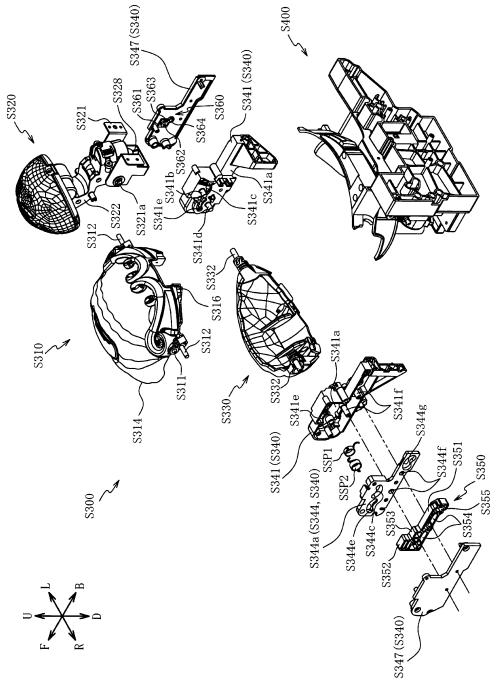
【図２２９９】



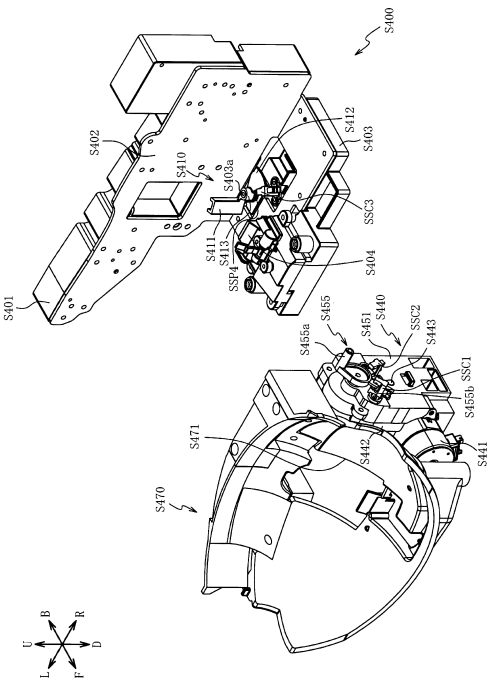
【図２３００】



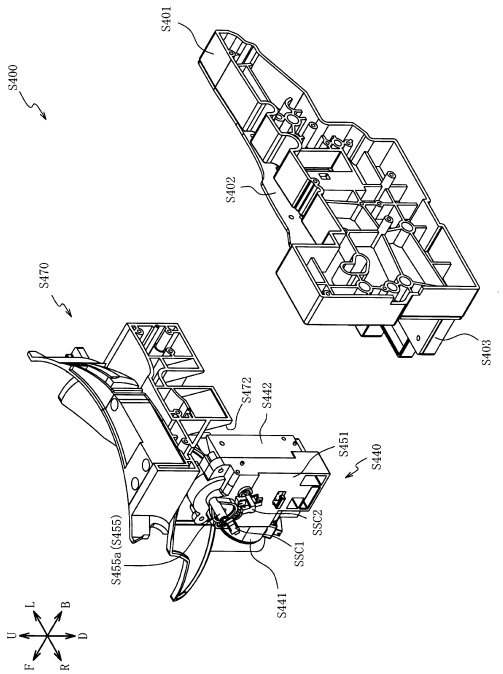
【図２３０１】



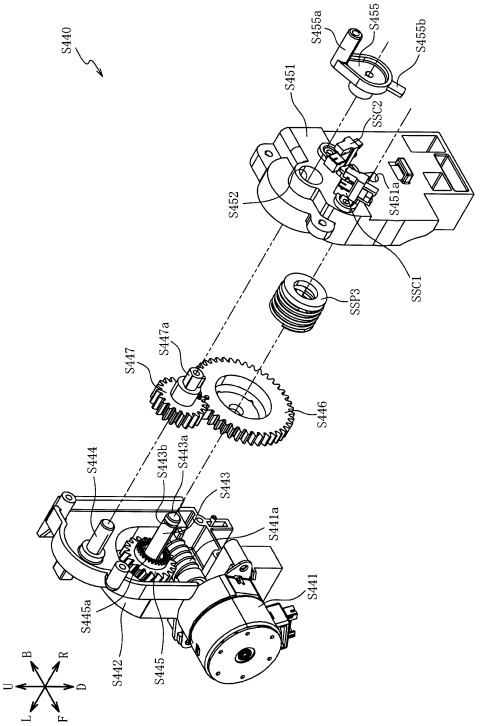
【図２３０２】



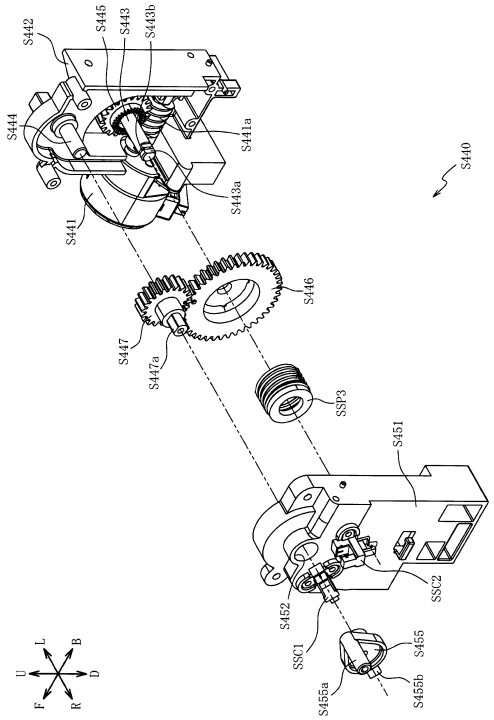
【図２３０３】



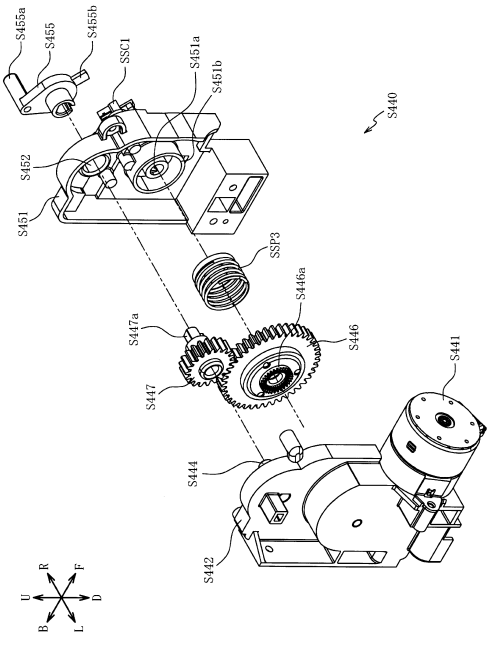
【図２３０４】



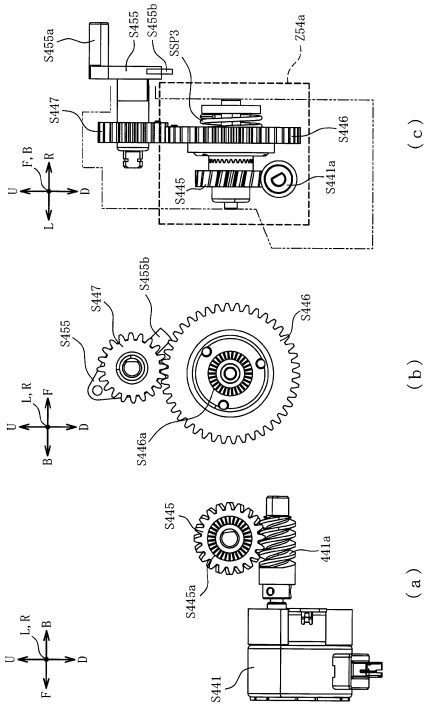
【図２３０５】



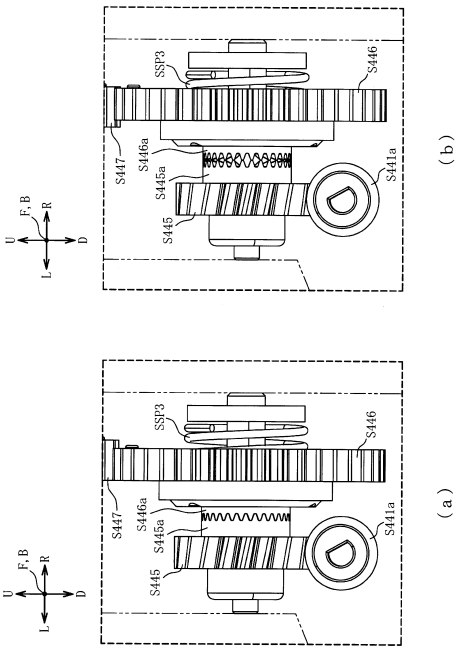
【図２３０６】



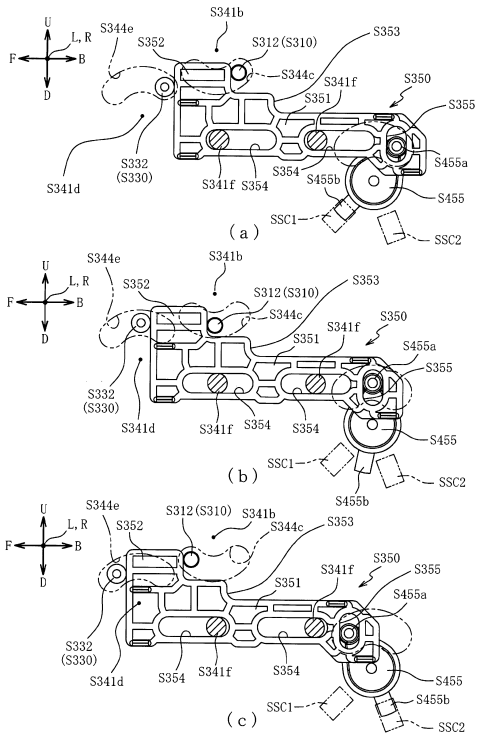
【図２３０７】



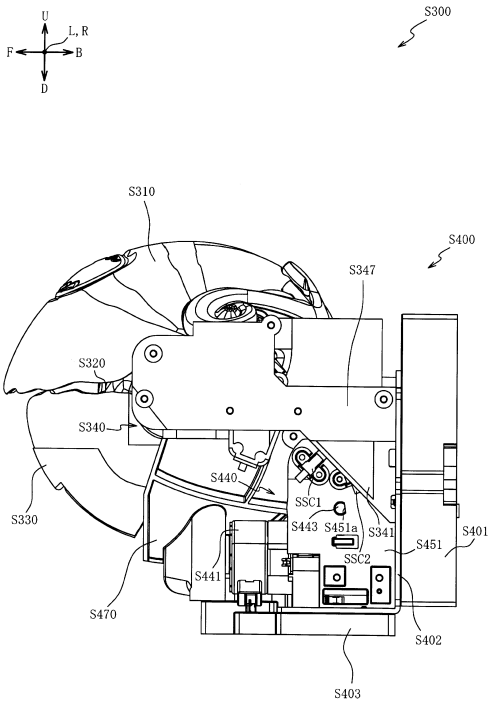
【図２３０８】



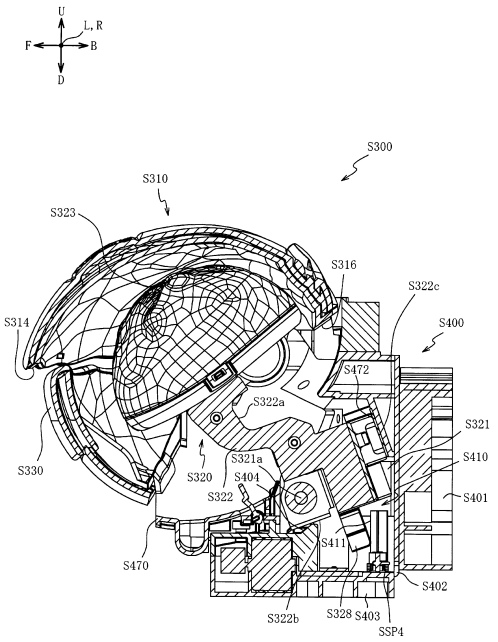
【図２３０９】



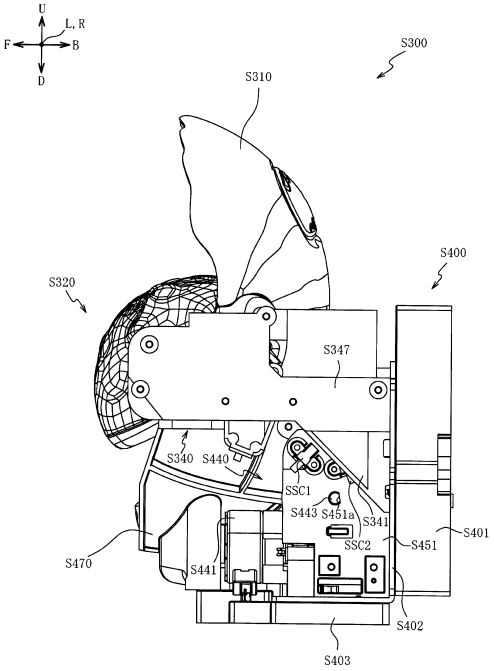
【図２３１０】



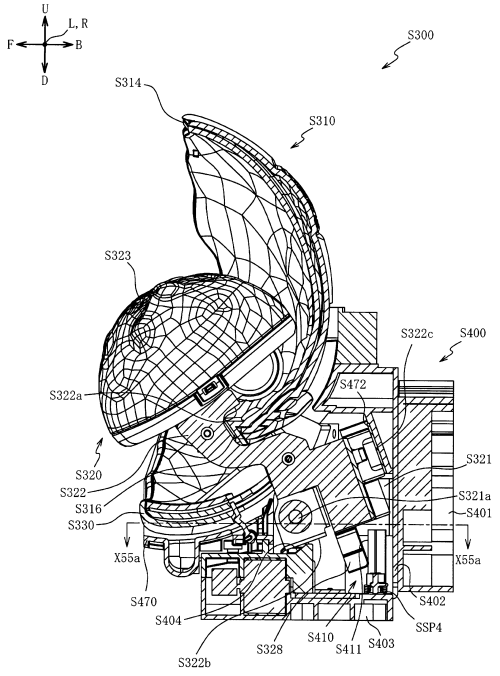
【図２３１１】



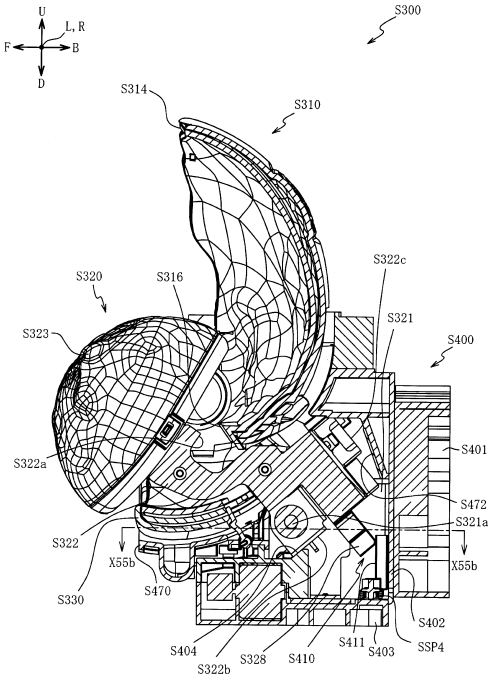
【図２３１２】



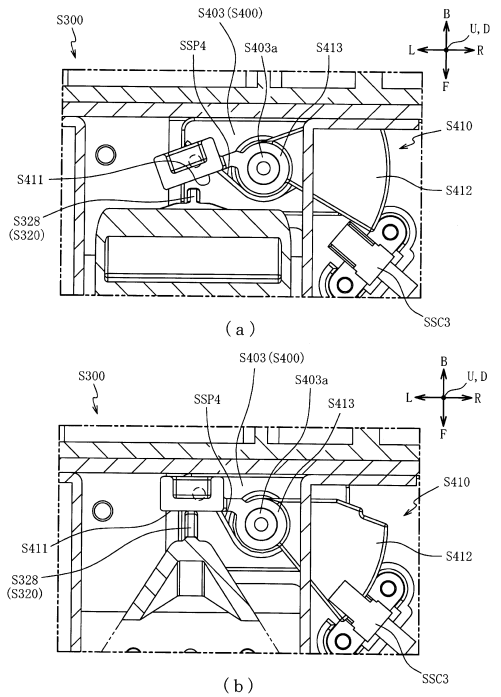
【図２３１３】



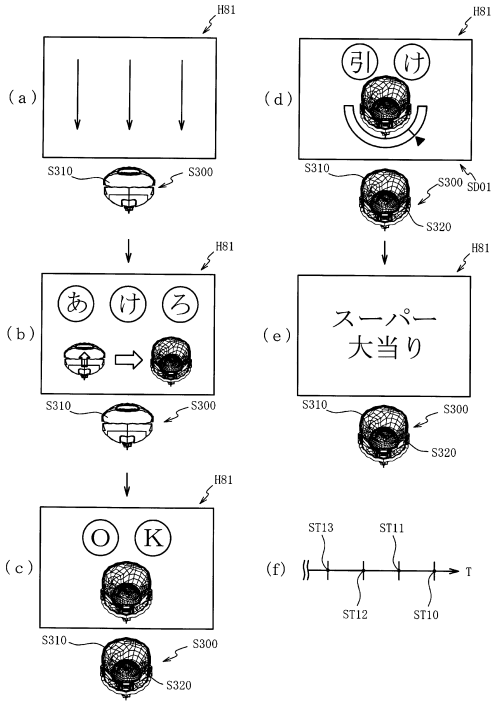
【図２３１４】



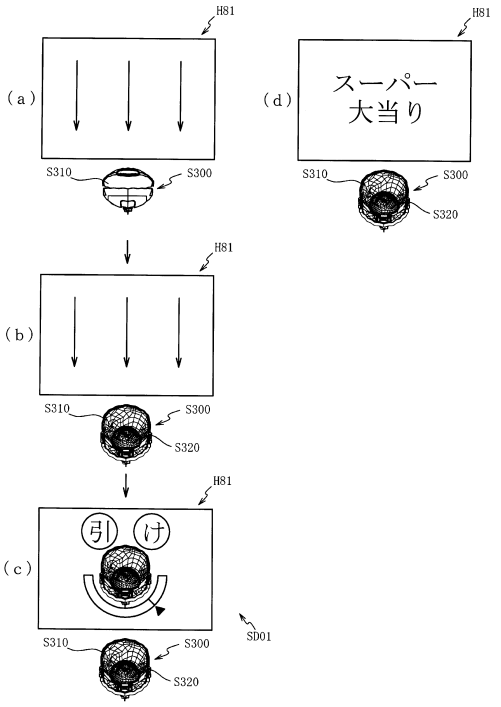
【図２３１５】



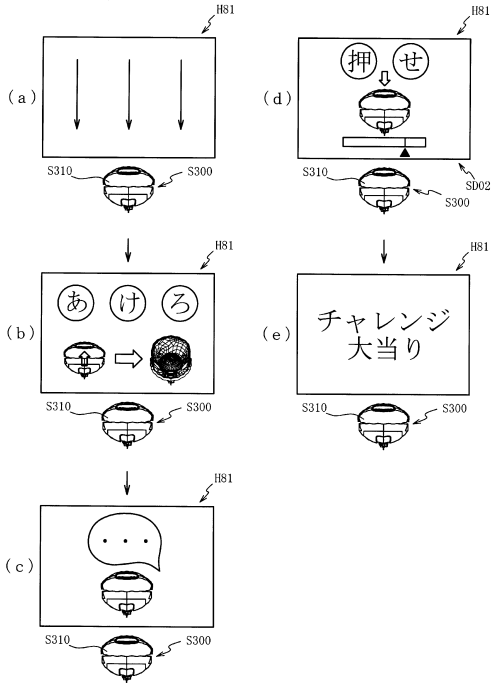
【図２３１６】



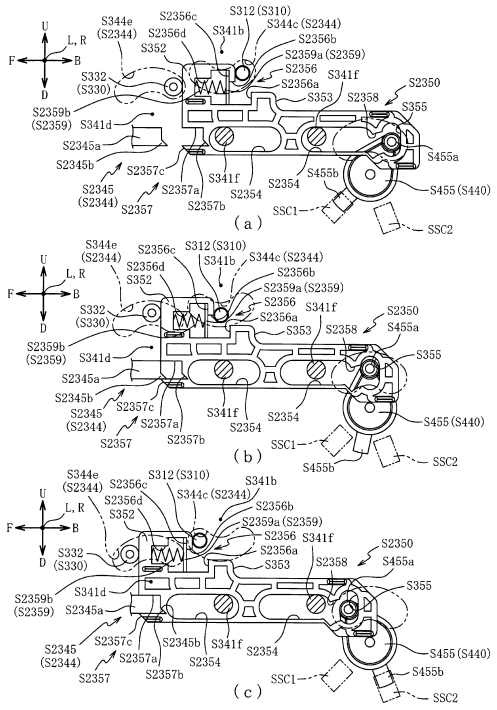
【図２３１７】



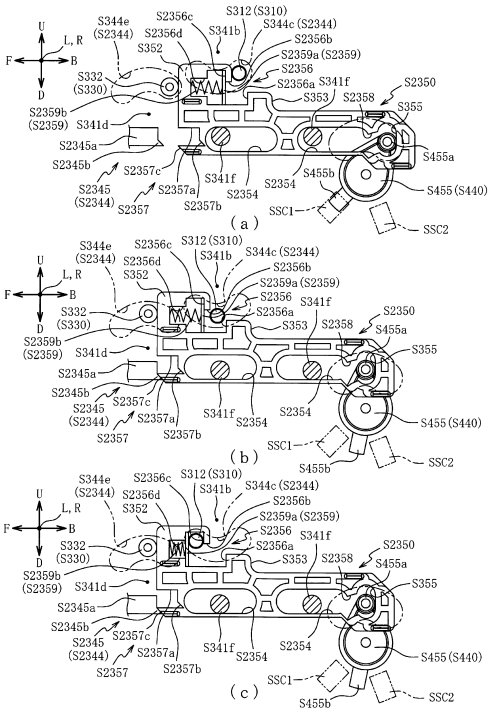
【図２３１８】



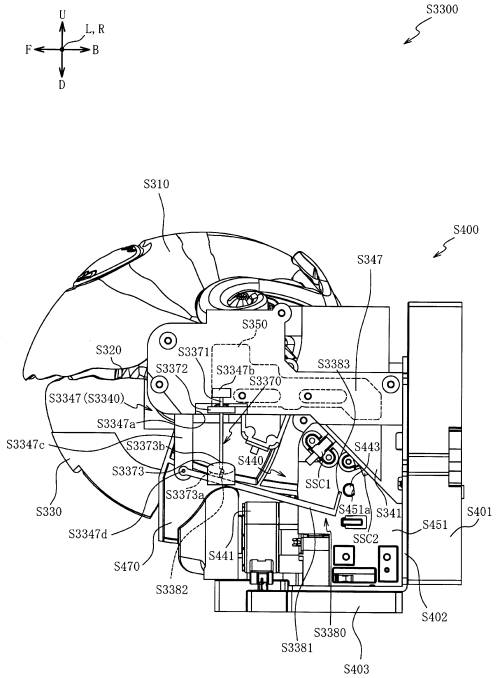
【図２３１９】



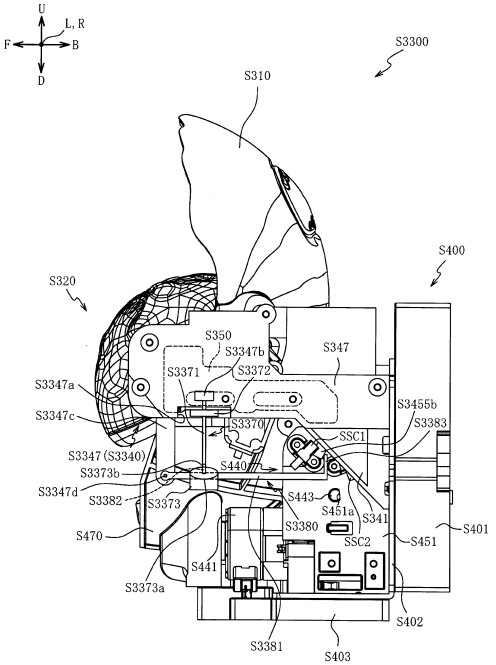
【図２３２０】



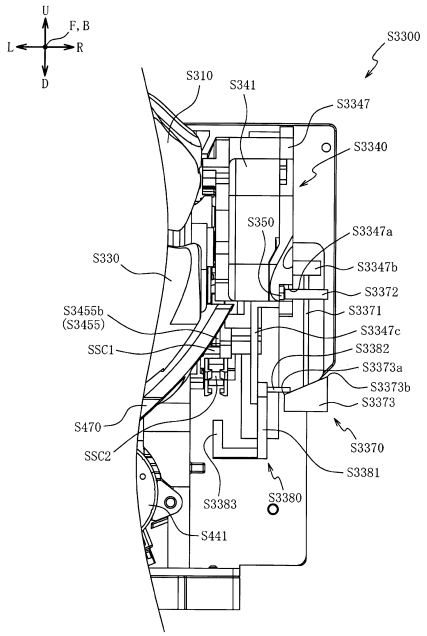
【図２３２１】



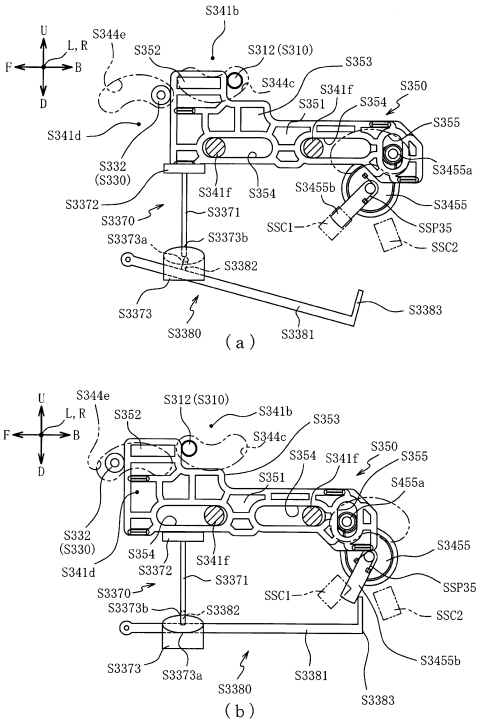
【図２３２２】



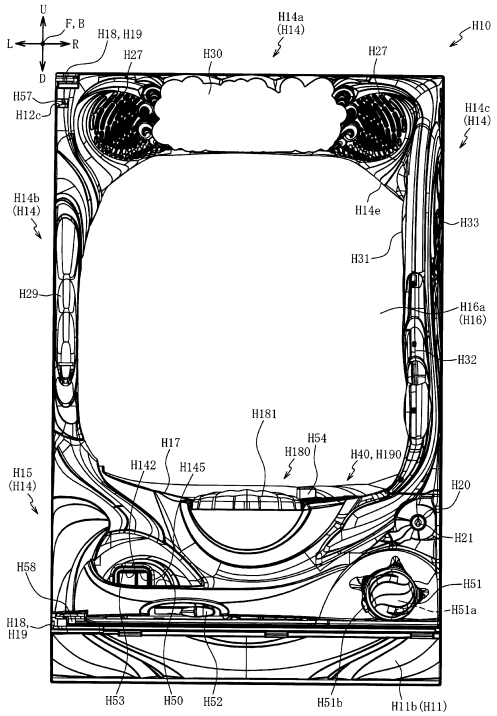
【図２３２３】



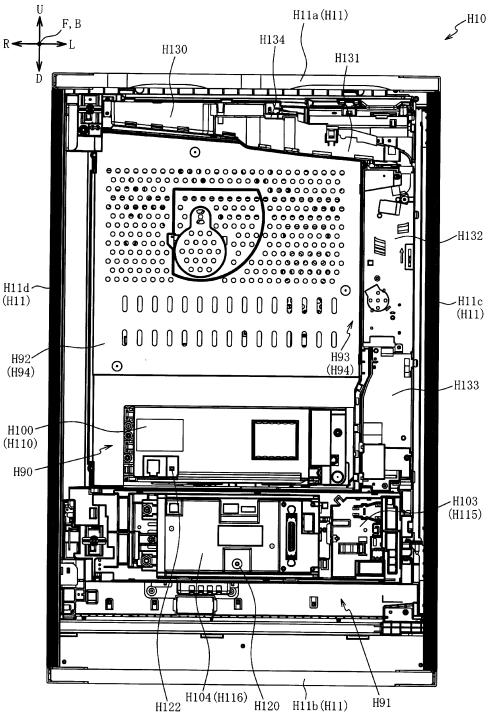
【図２３２４】



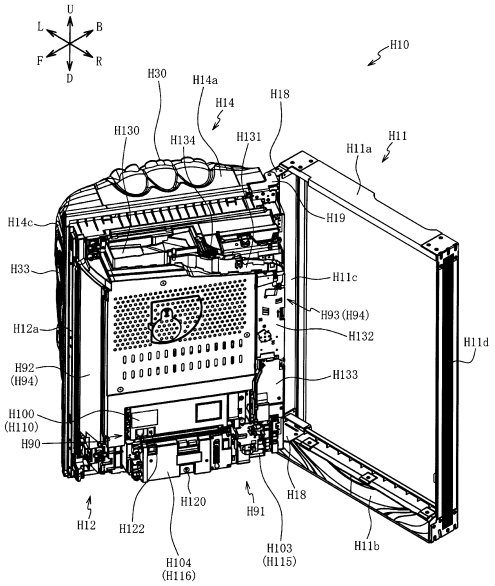
【図２３２５】



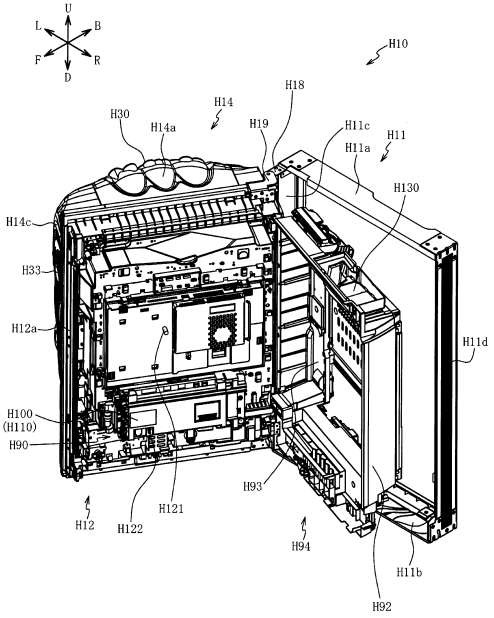
【図２３２６】



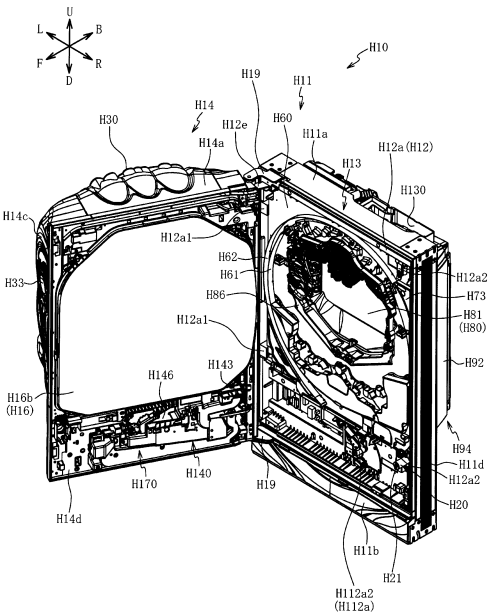
【図２３２７】



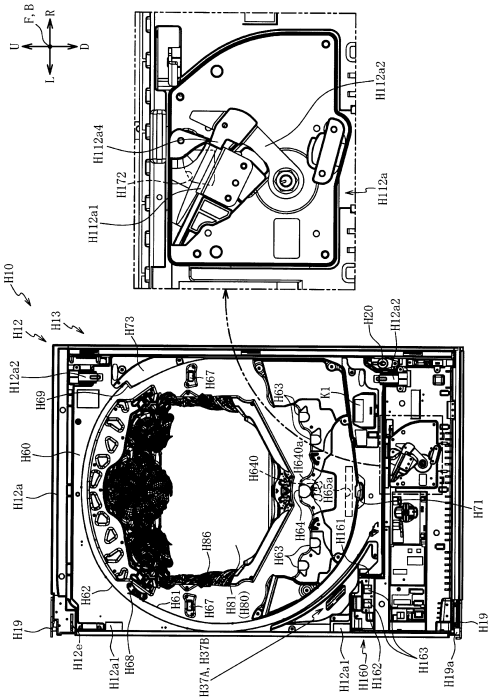
【図２３２８】



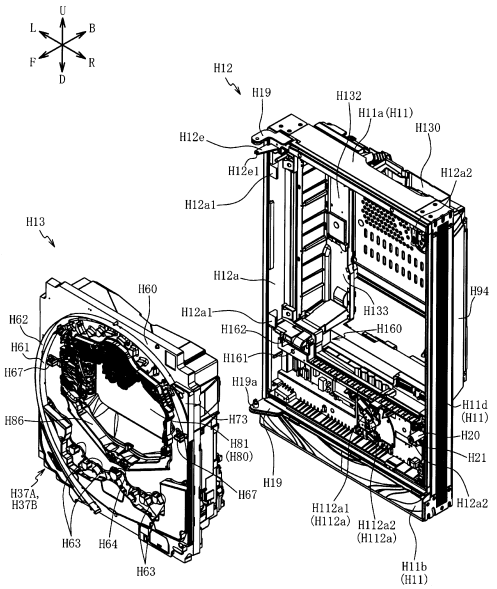
【図２３２９】



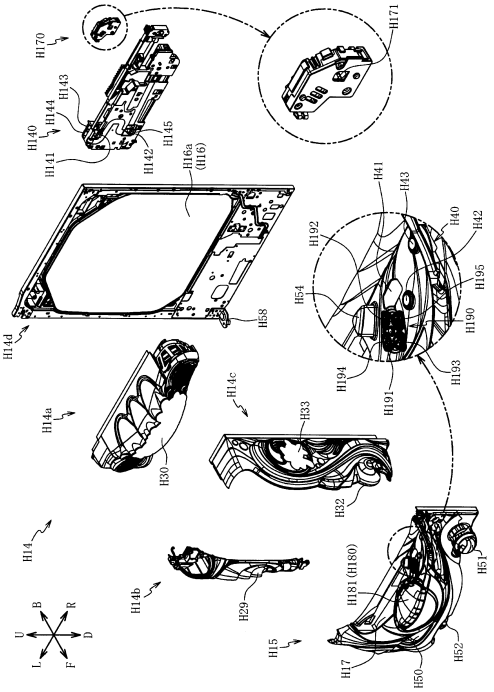
【図２３３０】



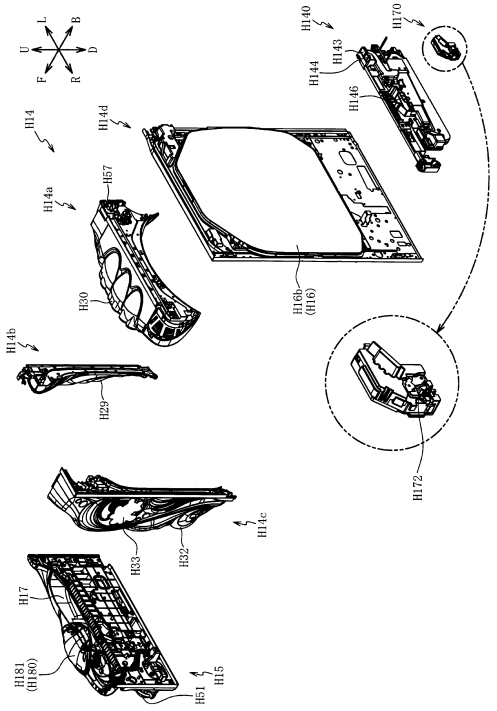
【図２３３１】



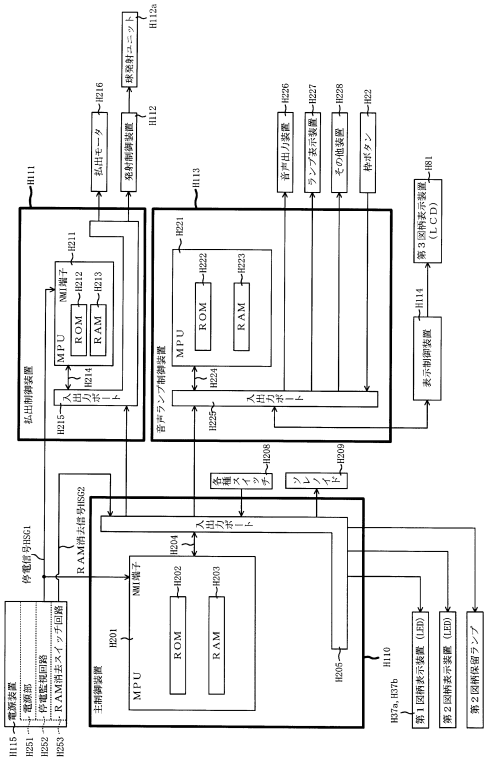
【図２３３２】



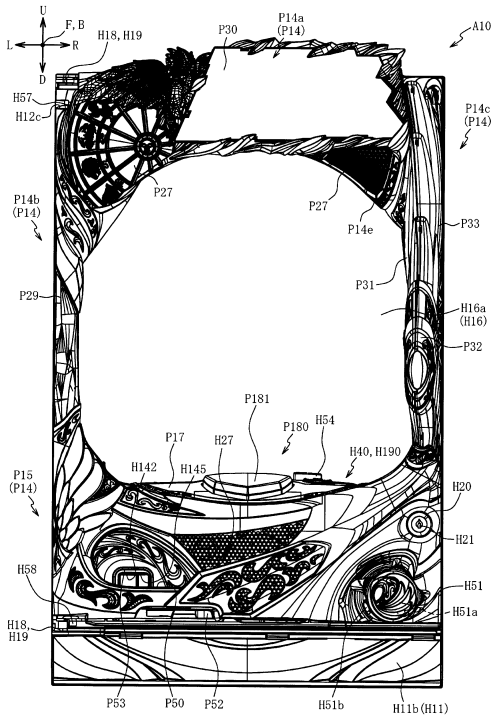
【図２３３３】



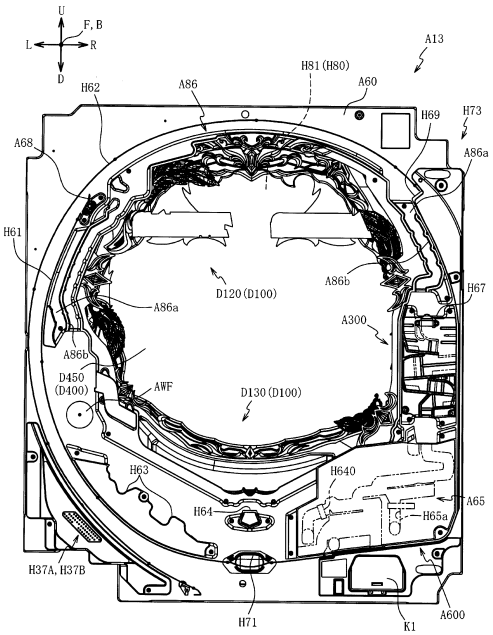
【図２３３４】



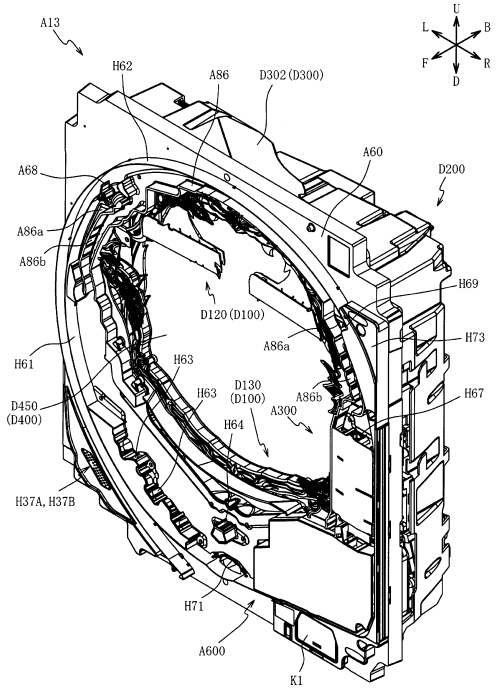
【図２３３５】



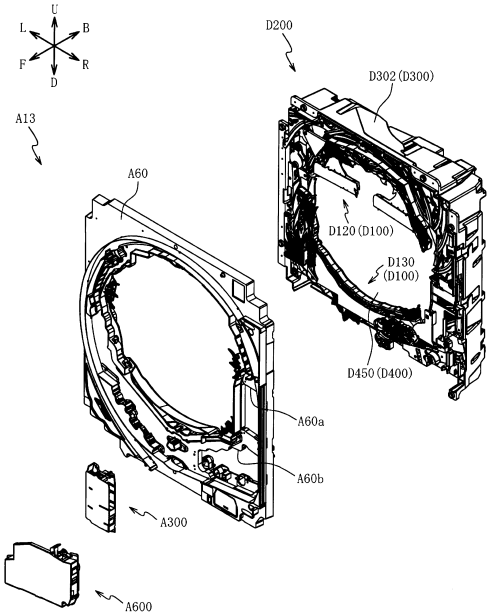
【図２３３６】



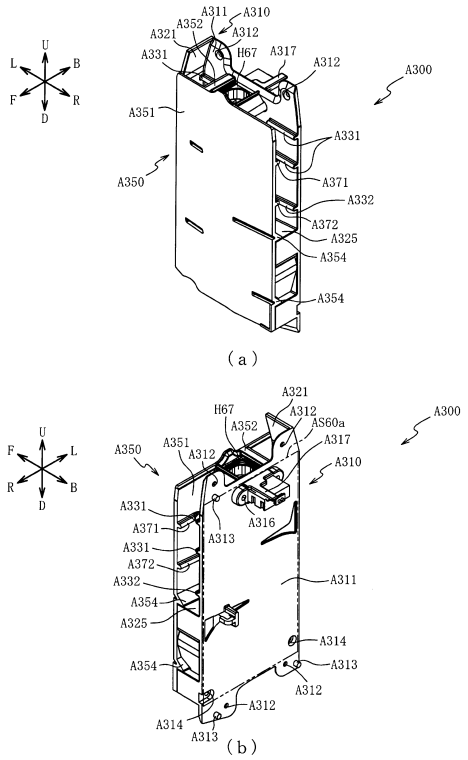
【図２３３７】



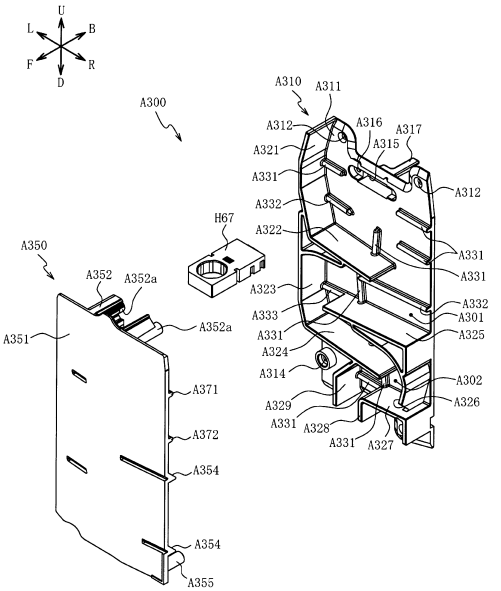
【図２３３８】



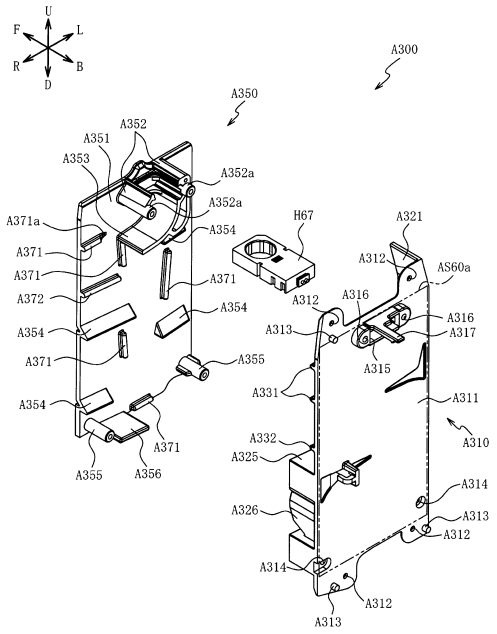
【図２３３９】



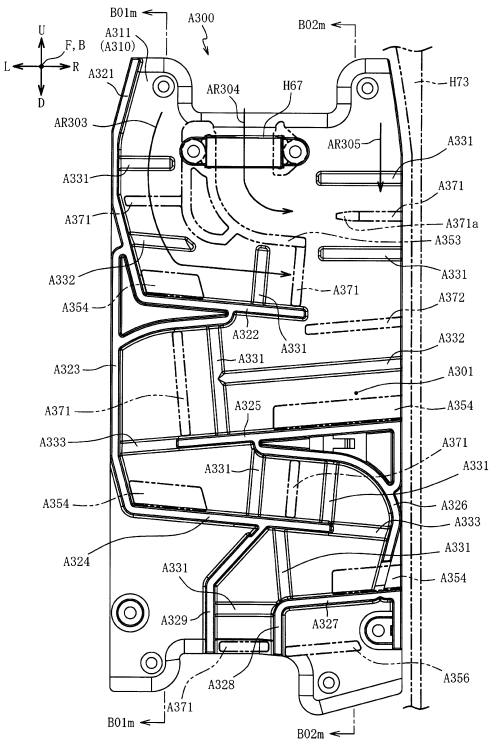
【図２３４０】



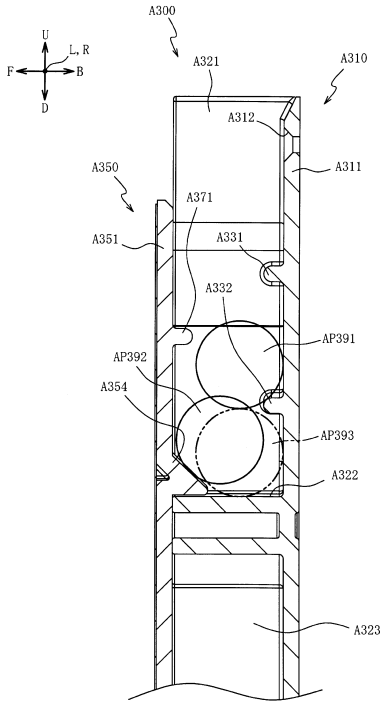
【図２３４１】



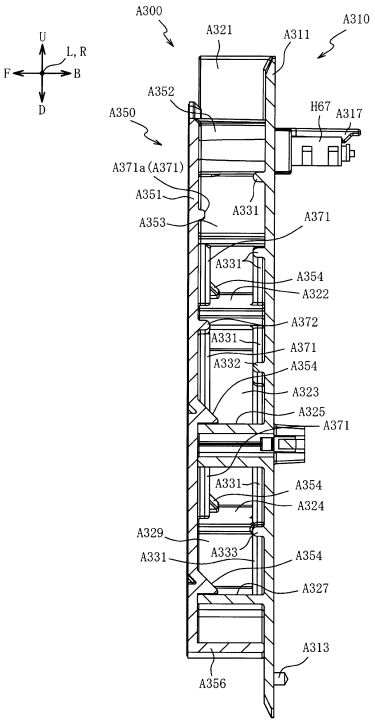
【図２３４２】



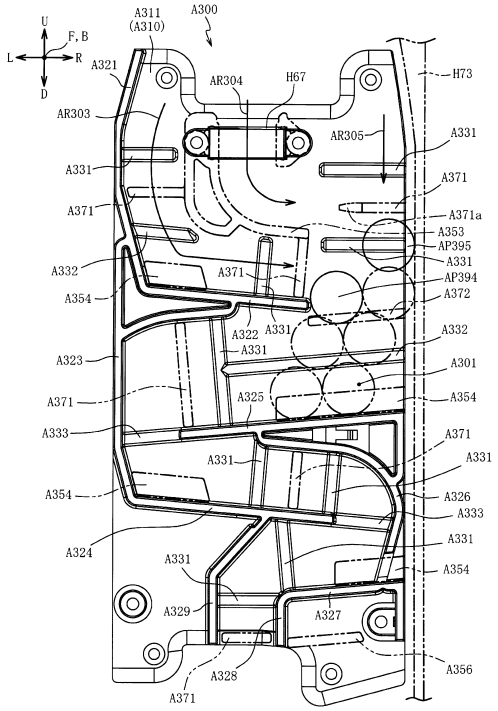
【図２３４３】



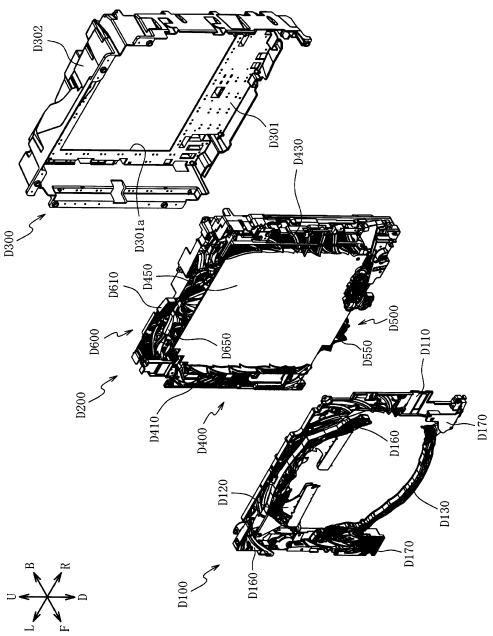
【図２３４４】



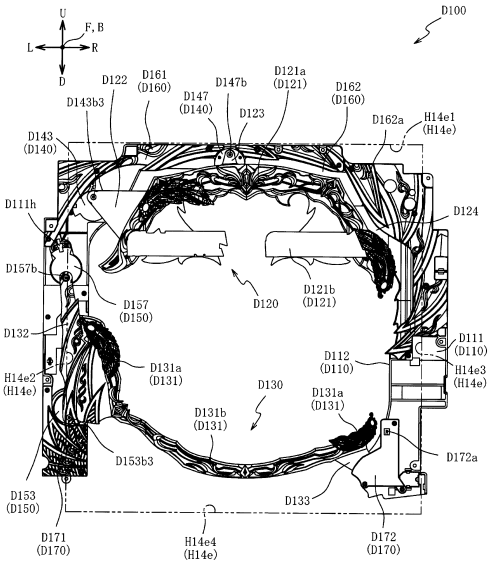
【図２３４５】



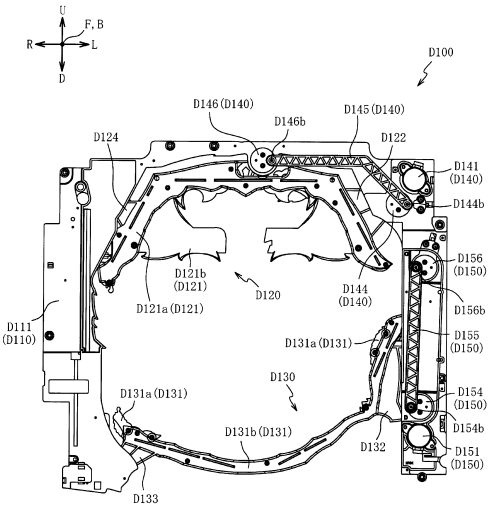
【図２３４６】



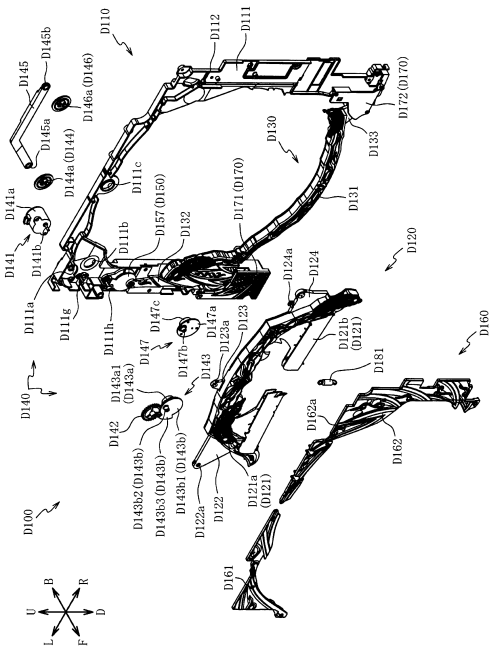
【図２３４７】



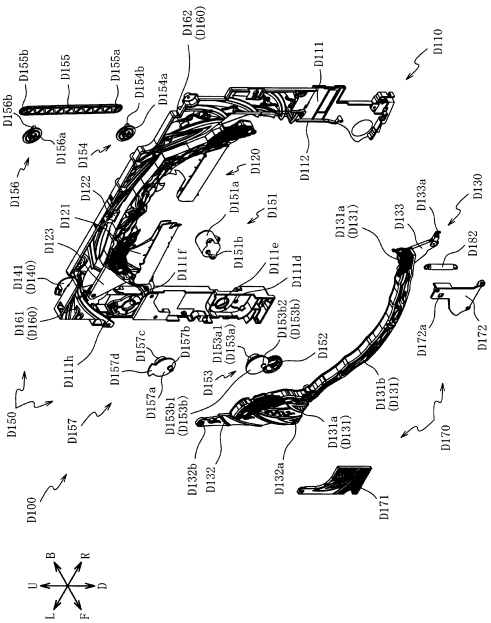
【図２３４８】



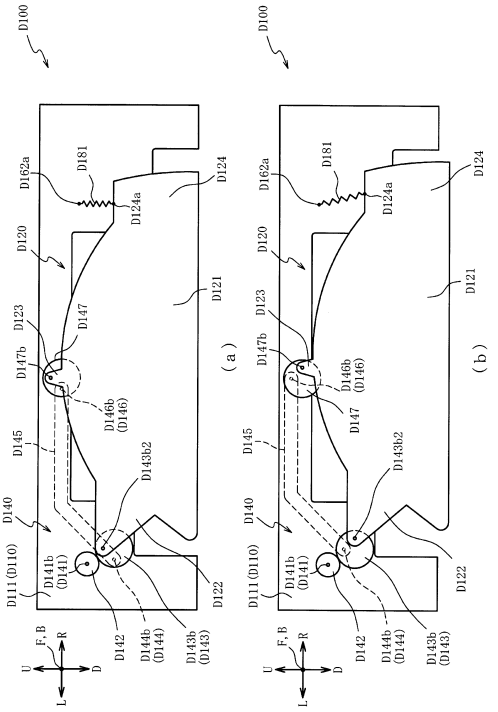
【図２３４９】



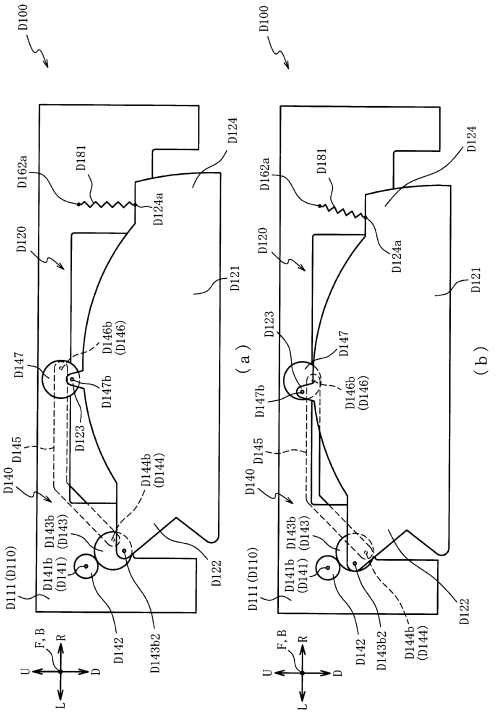
【図２３５０】



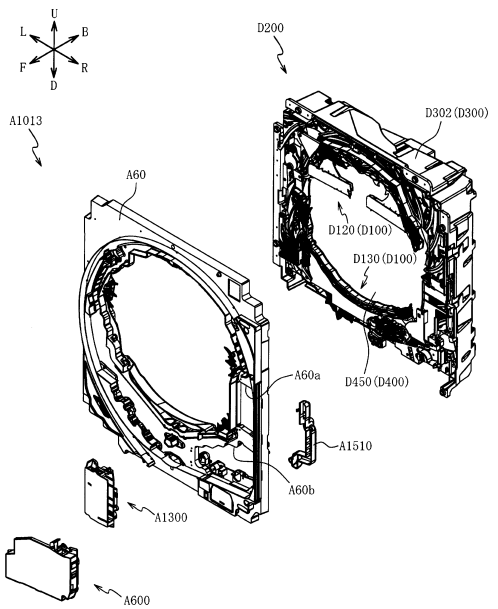
【図２３５１】



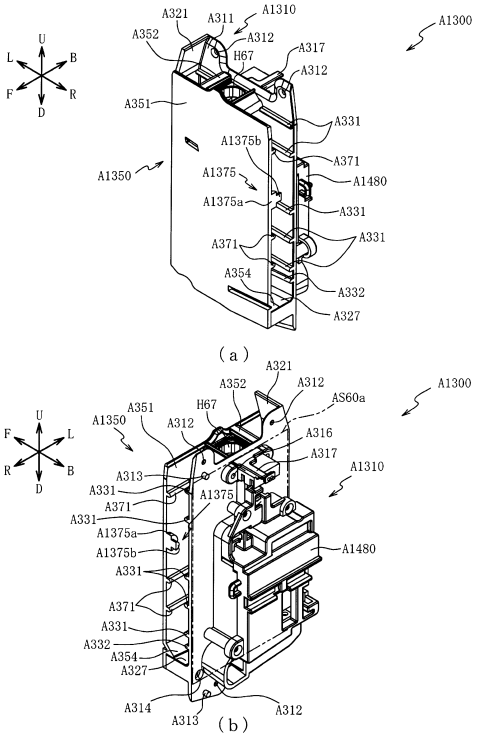
【図２３５２】



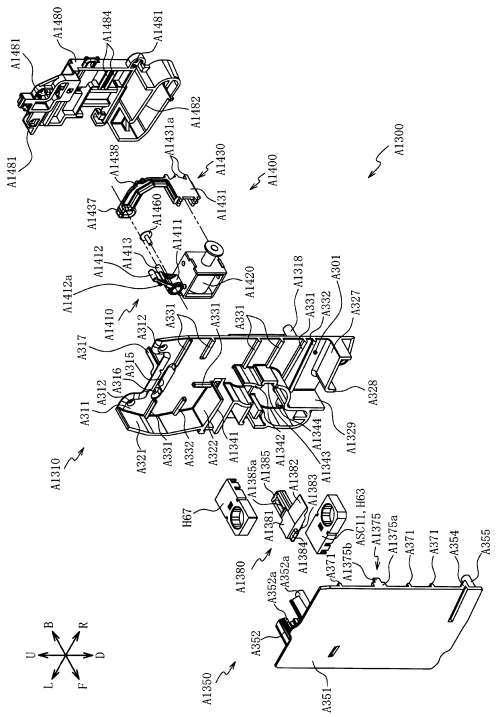
【図２３５３】



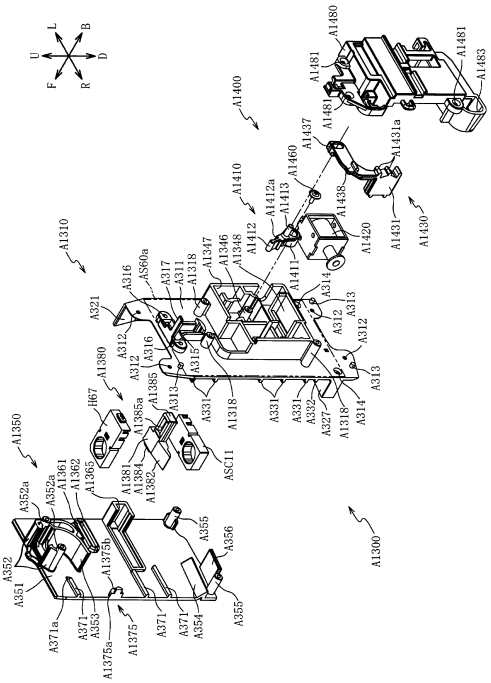
【図２３５４】



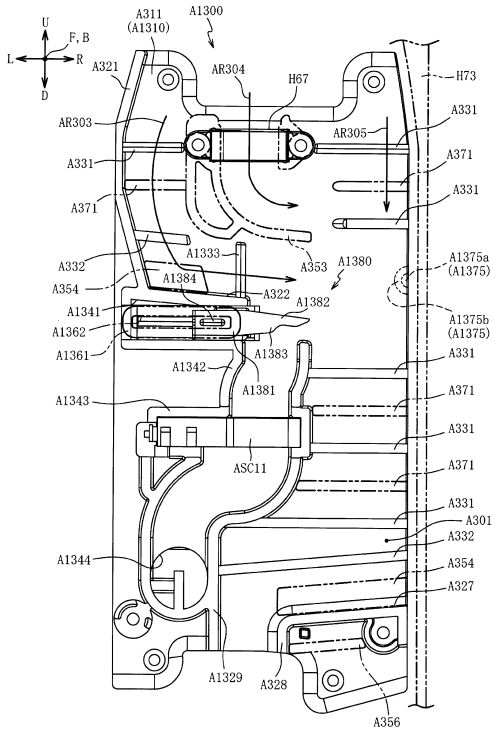
【図２３５５】



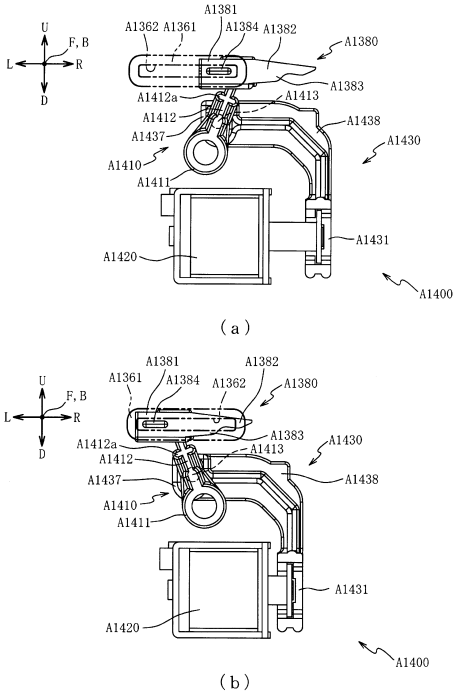
【図２３５６】



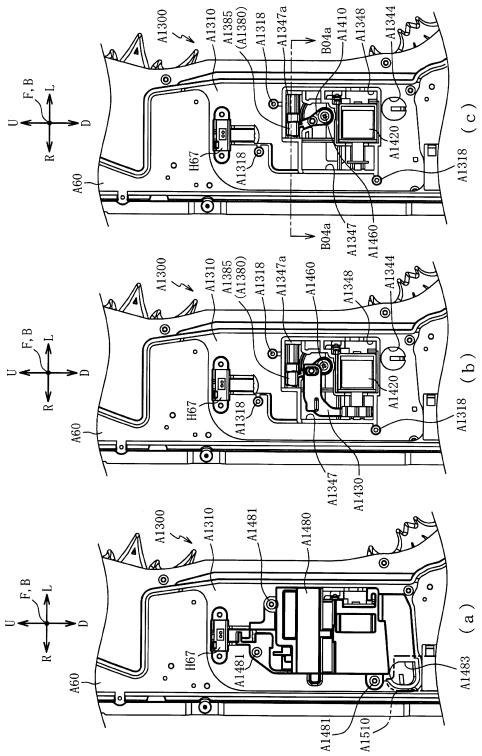
【図２３５７】



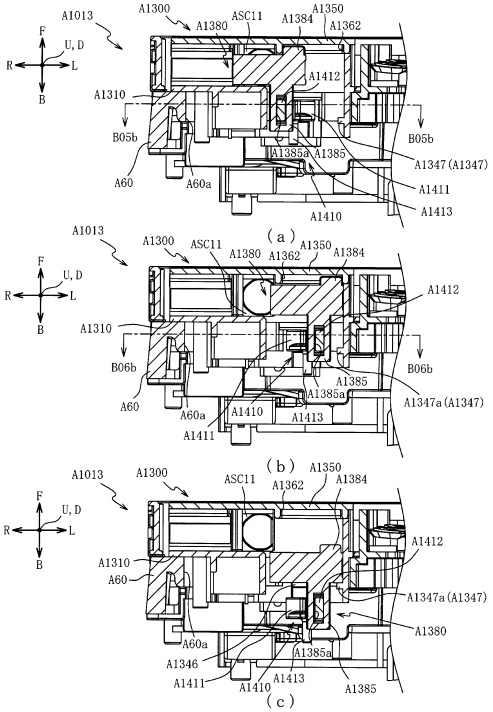
【図２３５８】



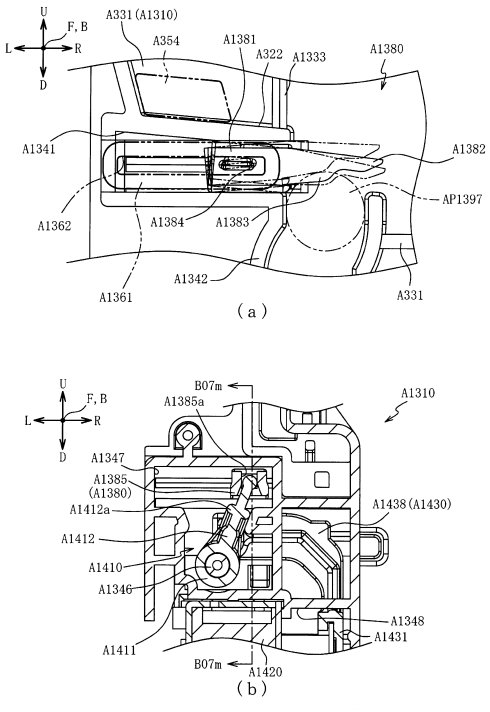
【図２３５９】



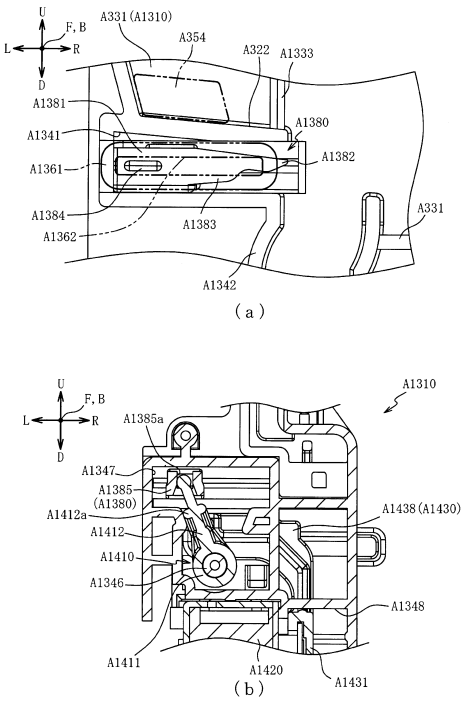
【図２３６０】



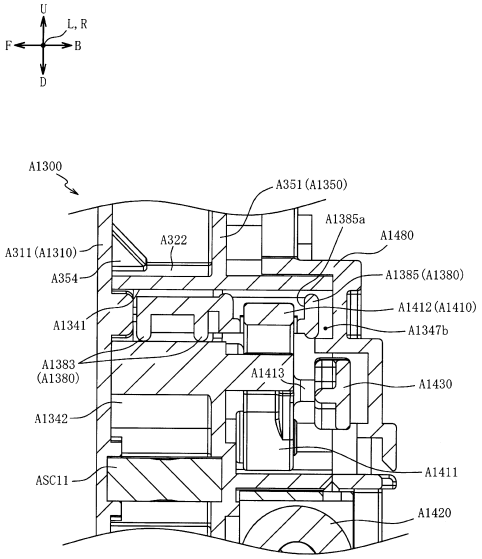
【図２３６１】



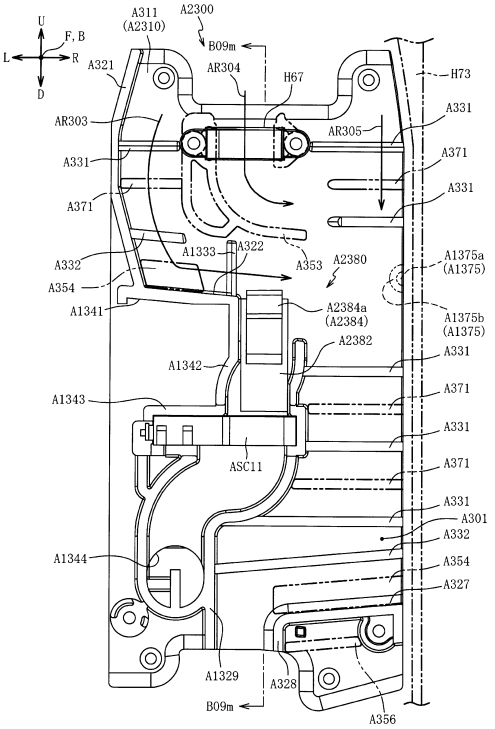
【図２３６２】



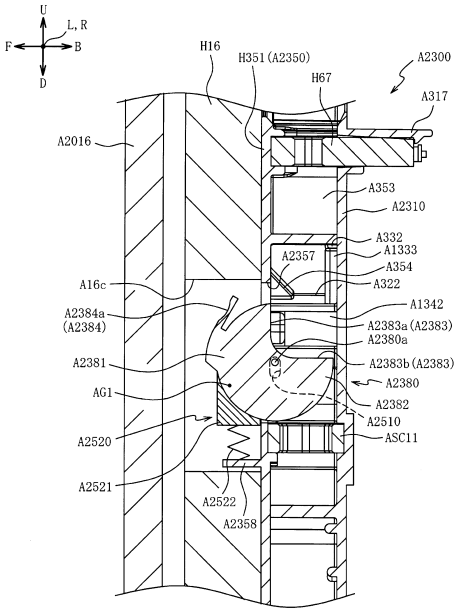
【図２３６３】



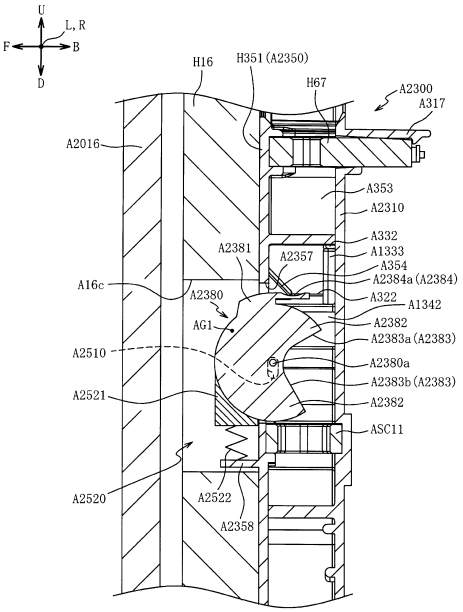
【図２３６４】



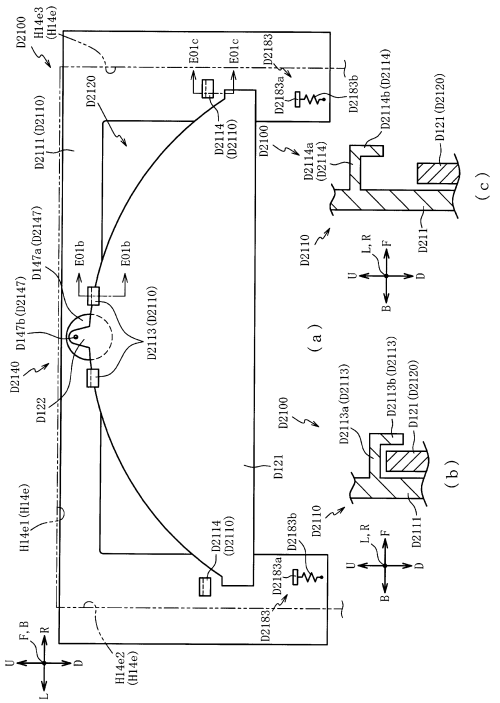
【図２３６５】



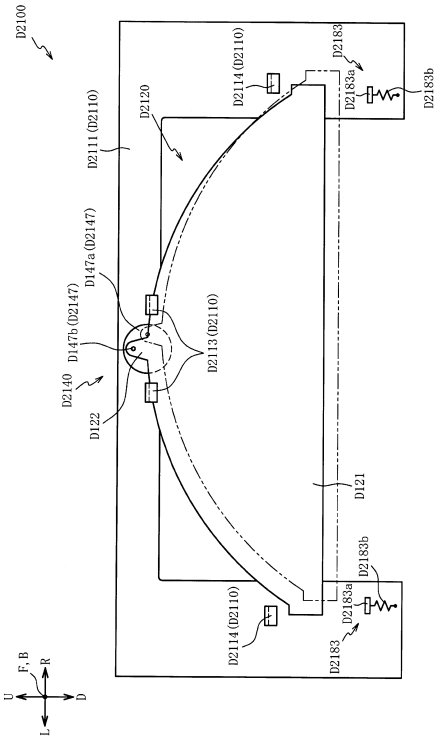
【図２３６６】



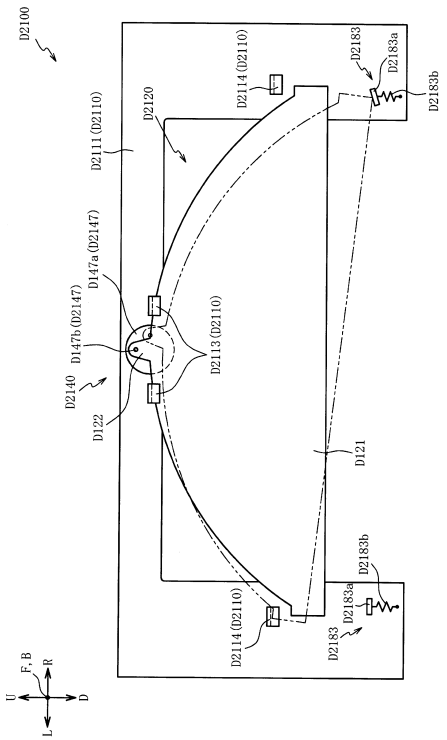
【図２３６７】



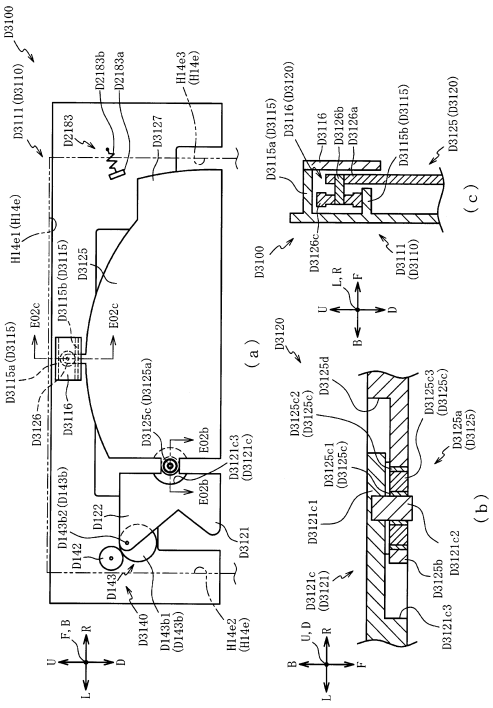
【図２３６８】



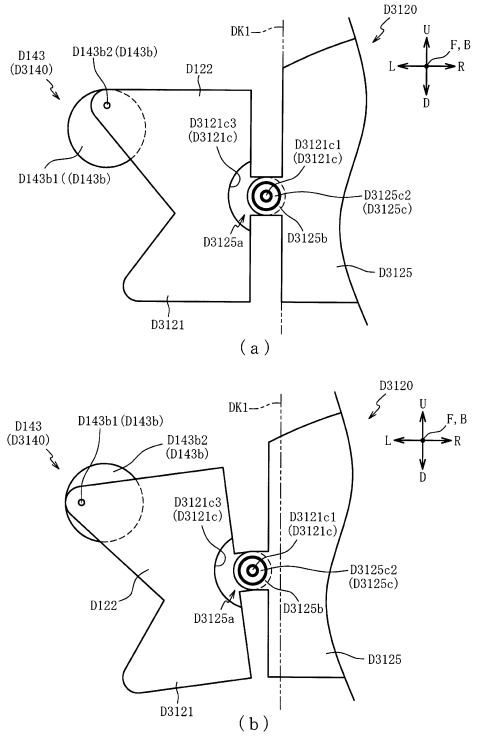
【図２３６９】



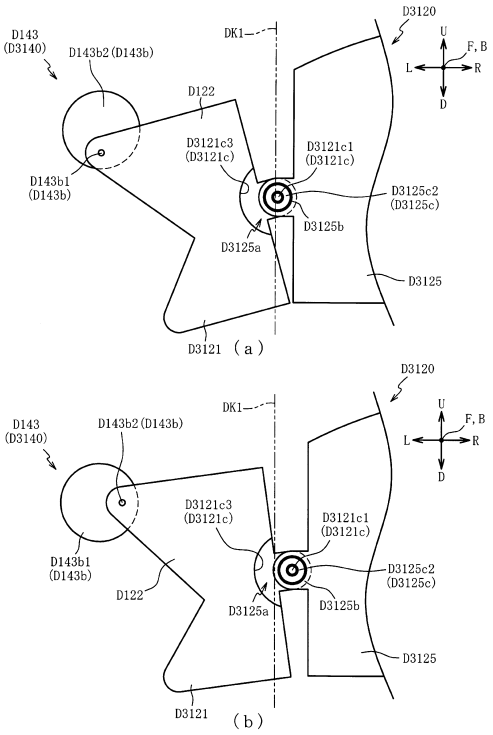
【図２３７０】



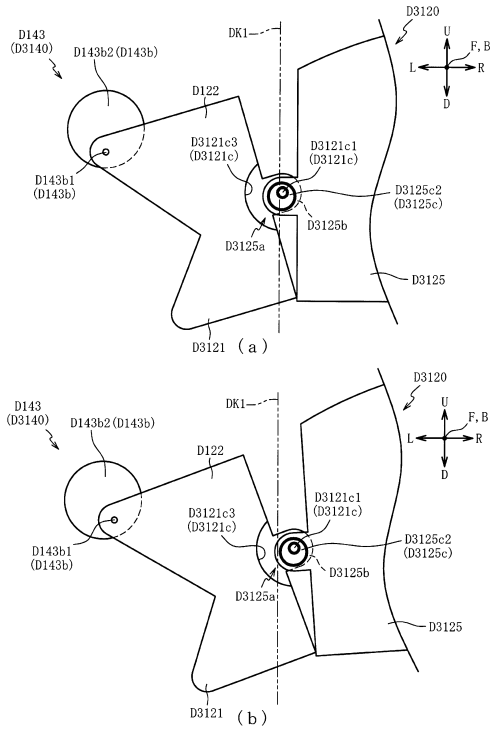
【図２３７１】



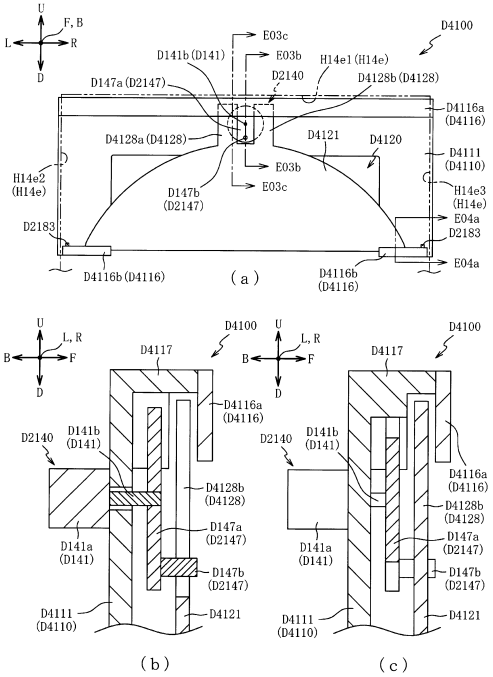
【図２３７２】



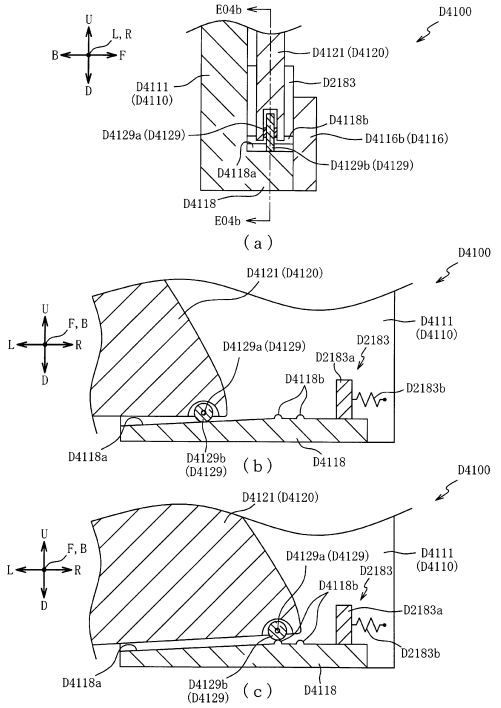
【図２３７３】



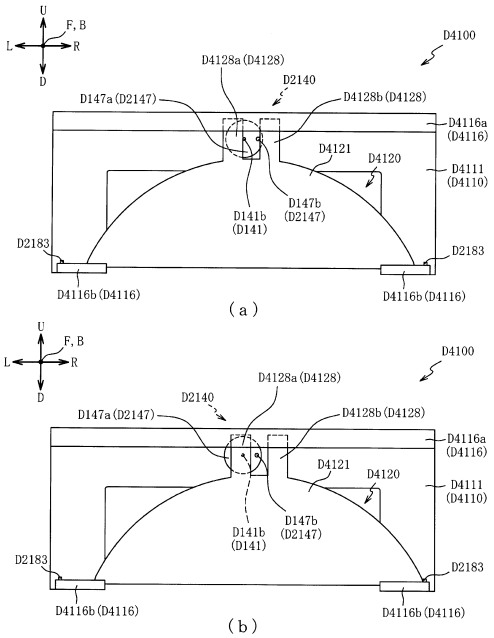
【図２３７４】



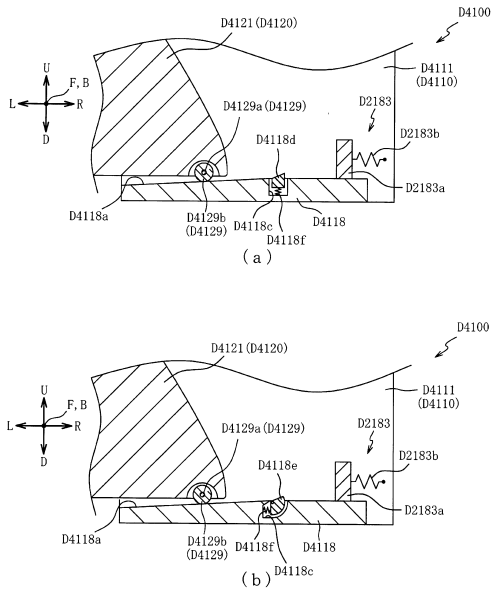
【図２３７５】



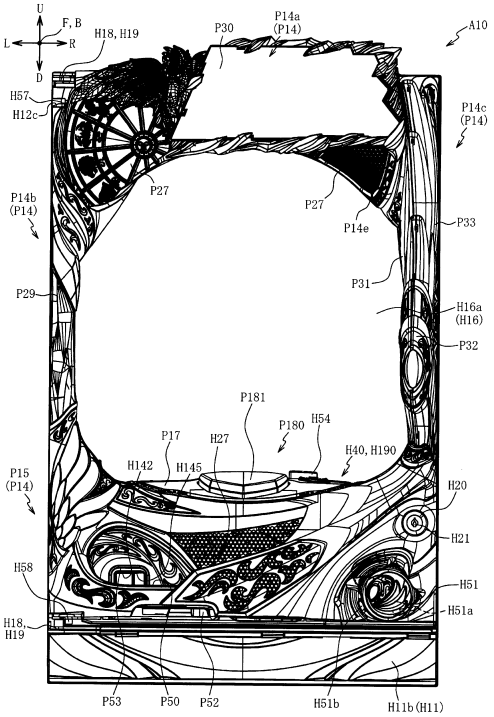
【図２３７６】



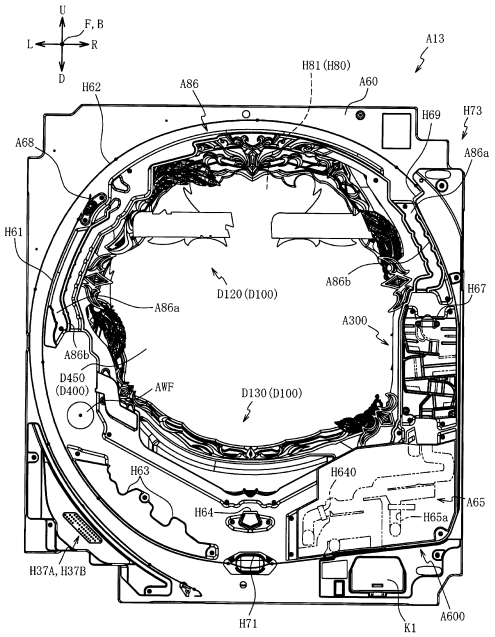
【図２３７７】



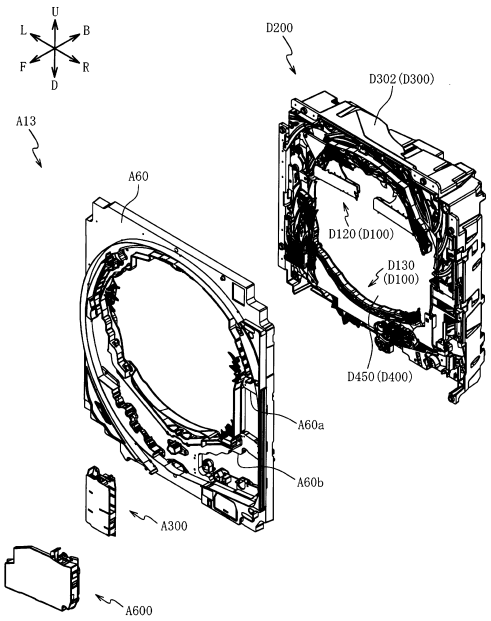
【図２３７８】



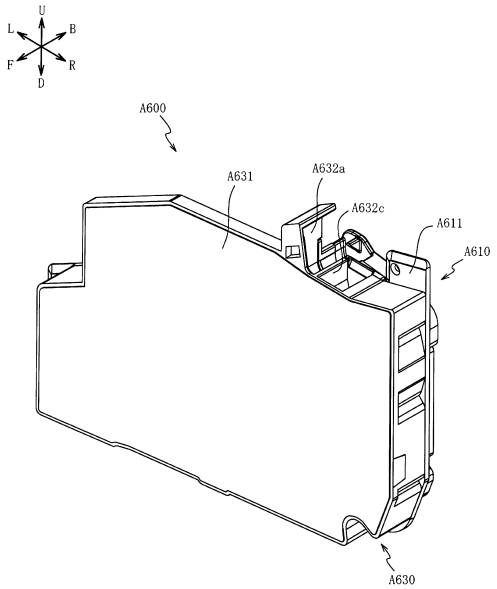
【図２３７９】



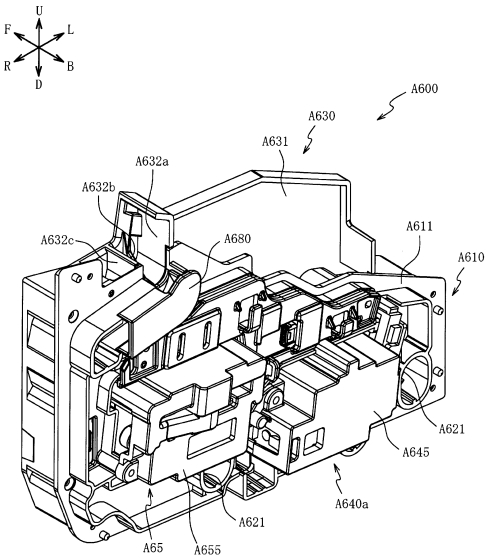
【図２３８０】



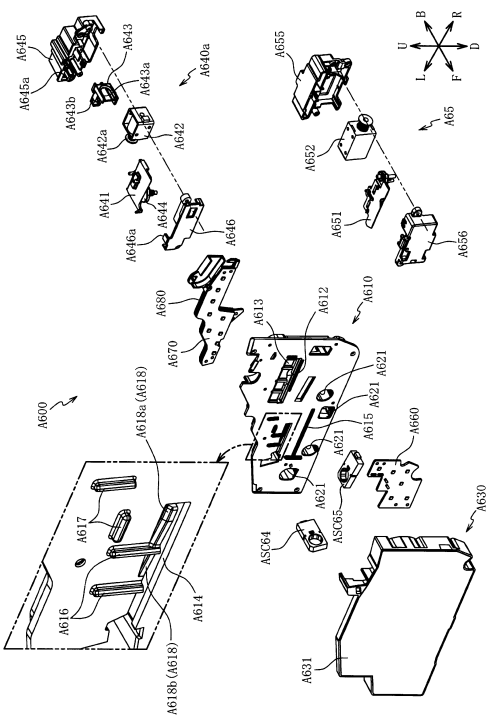
【図２３８１】



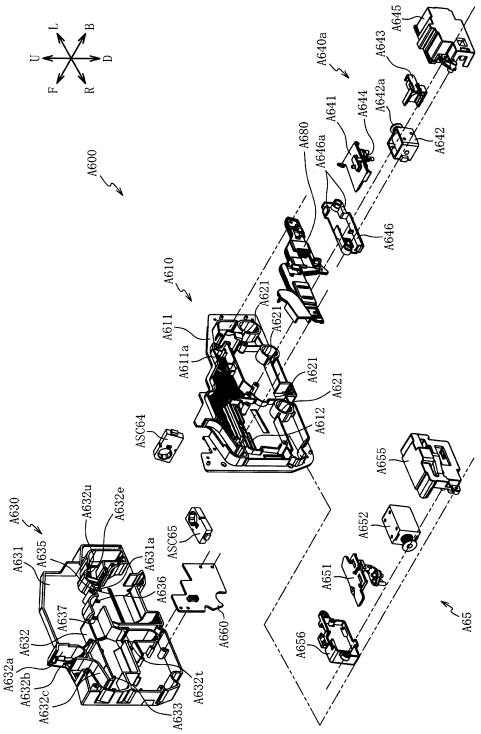
【図２３８２】



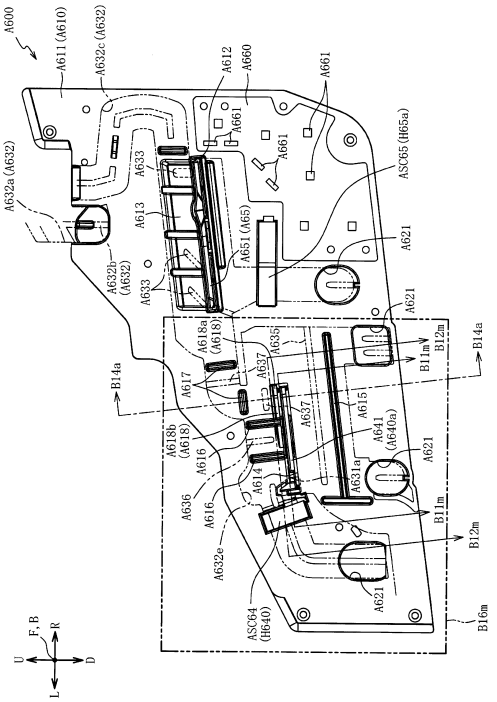
【図２３８３】



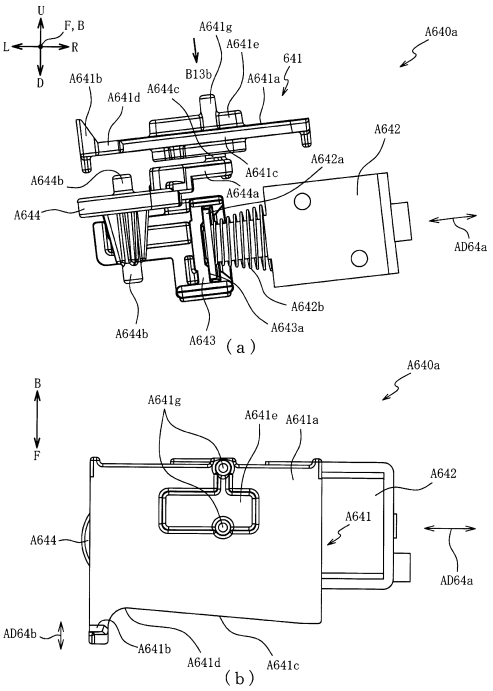
【図２３８４】



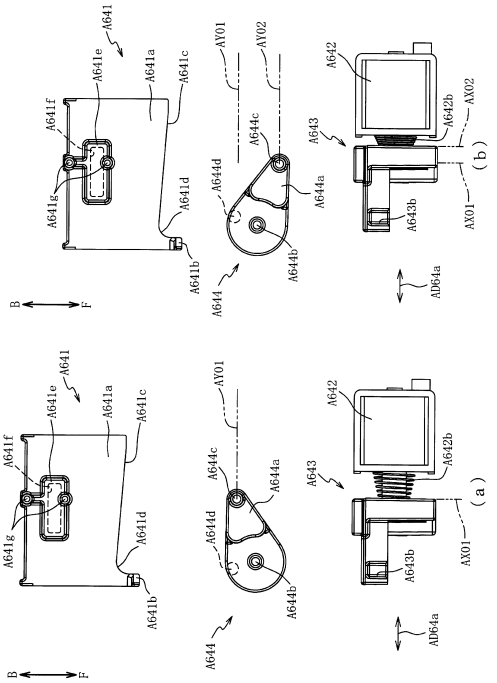
【図２３８５】



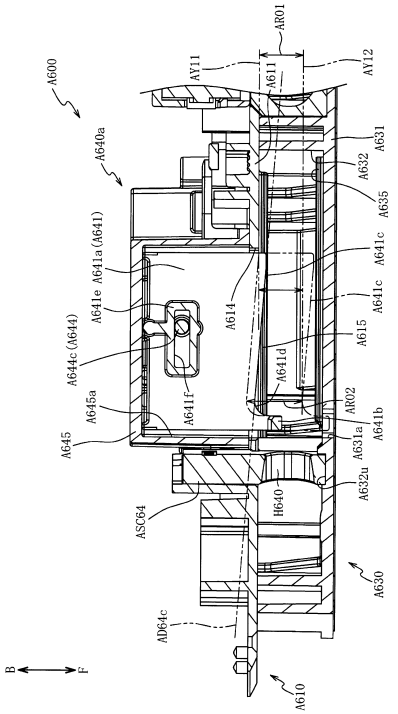
【図２３８６】



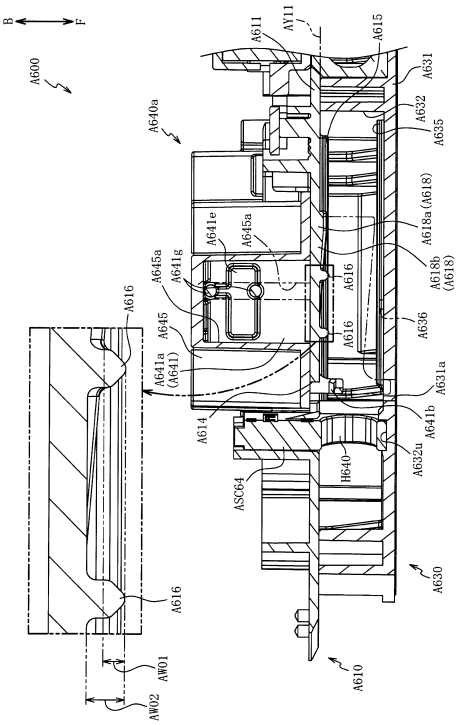
【図２３８７】



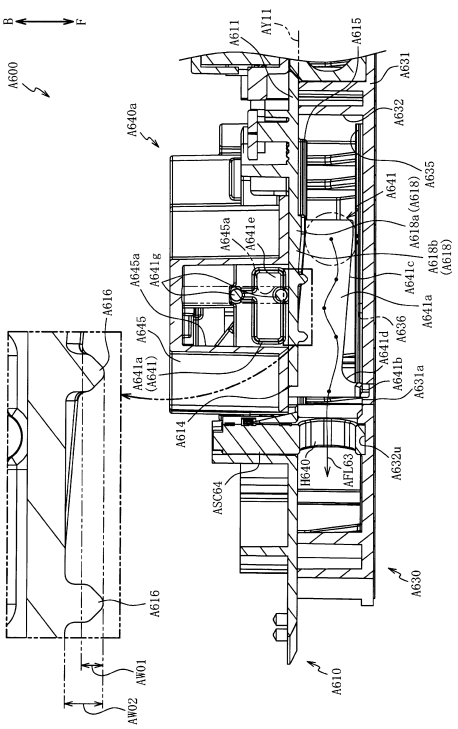
【図２３８８】



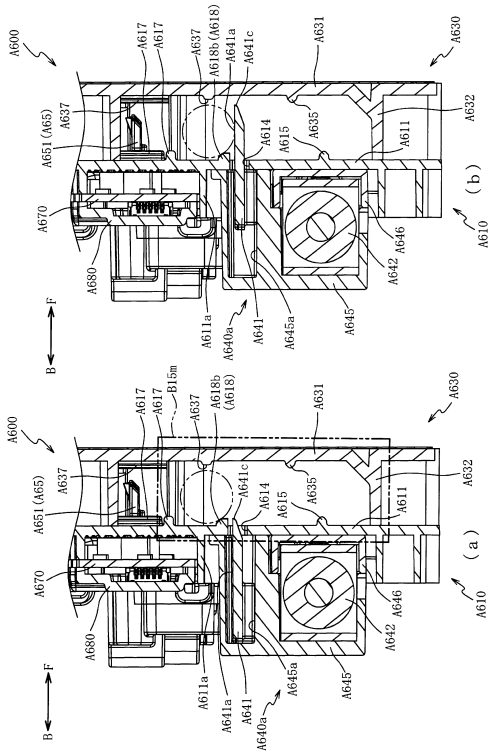
【図２３８９】



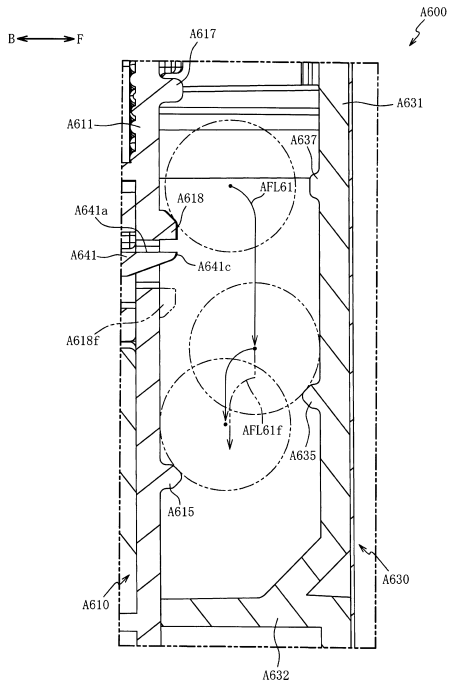
【図２３９０】



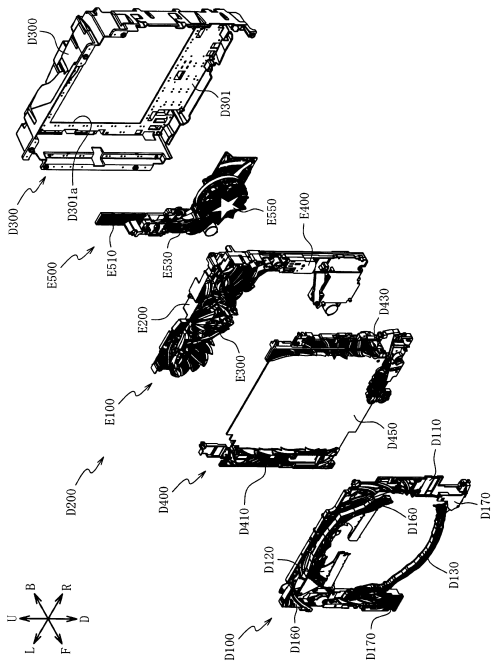
【図２３９１】



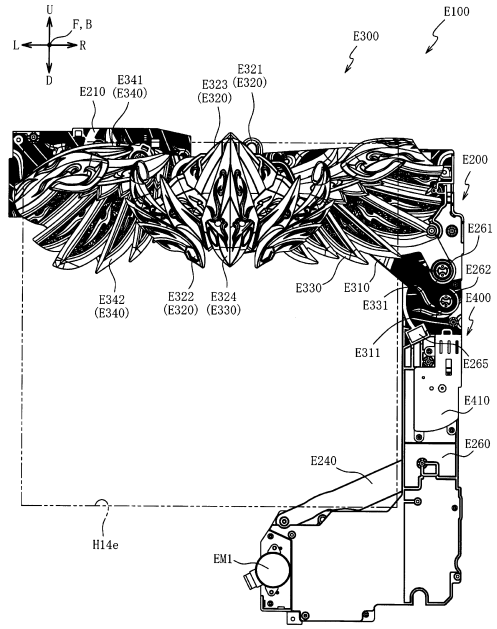
【図２３９２】



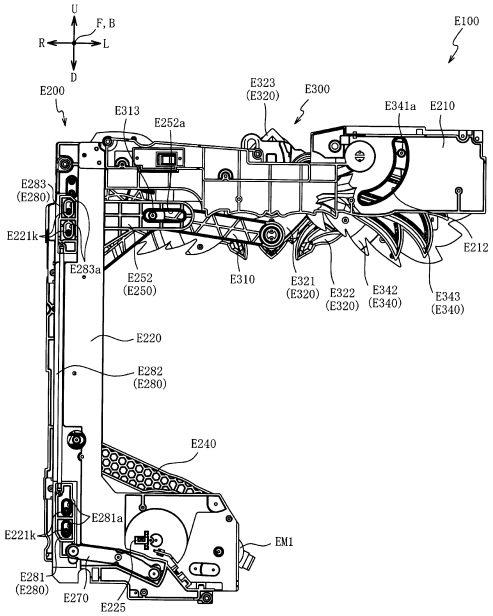
【図２３９３】



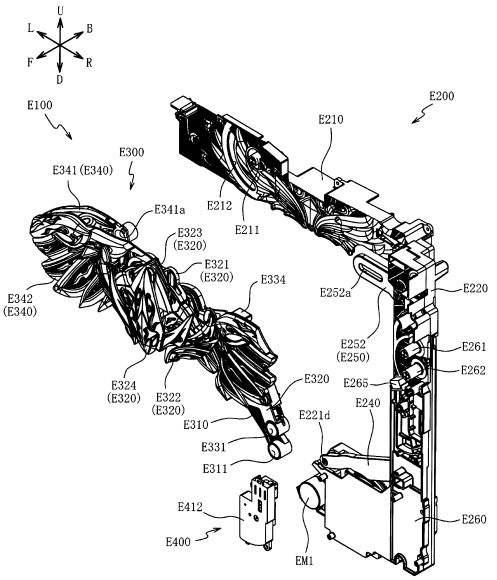
【図２３９４】



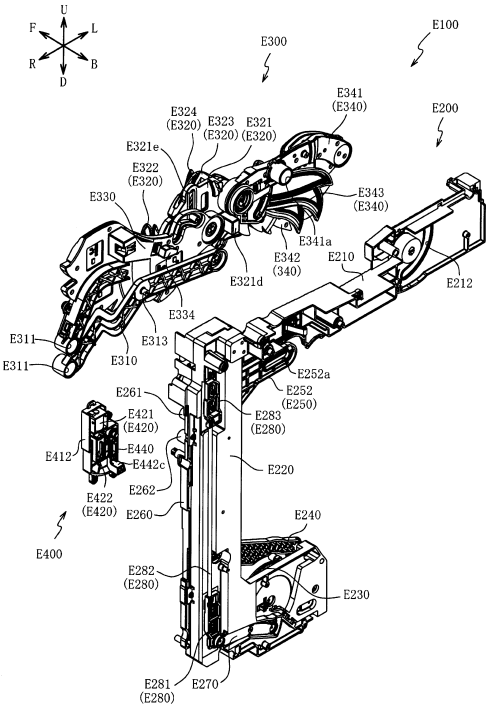
【図２３９５】



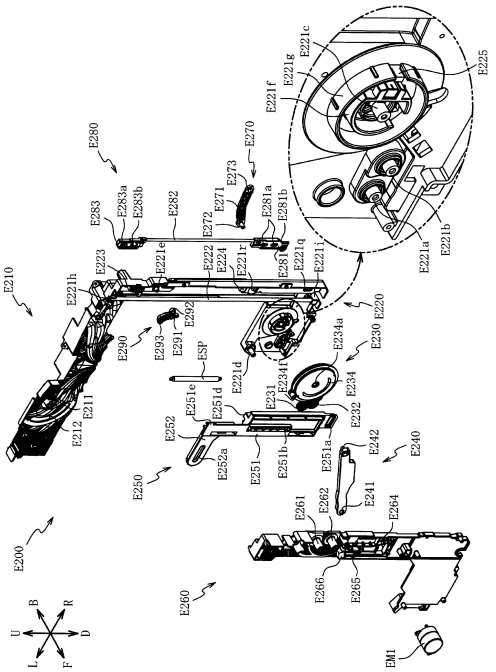
【図２３９６】



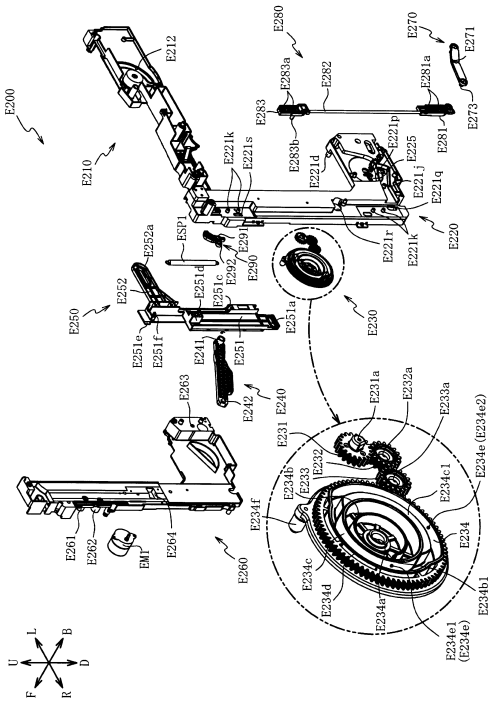
【図２３９７】



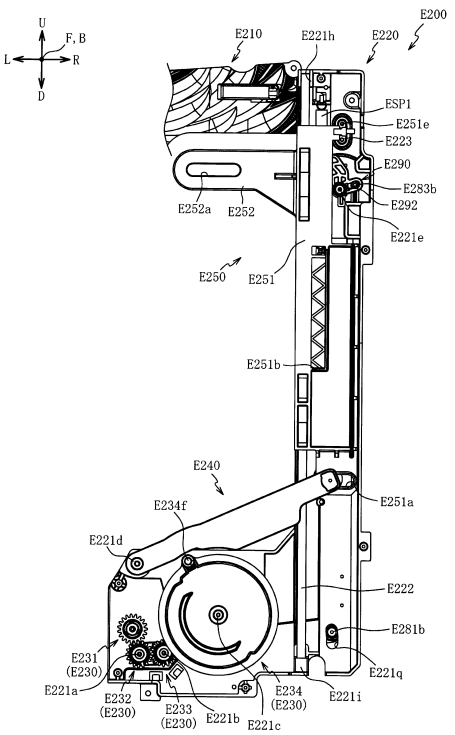
【図２３９８】



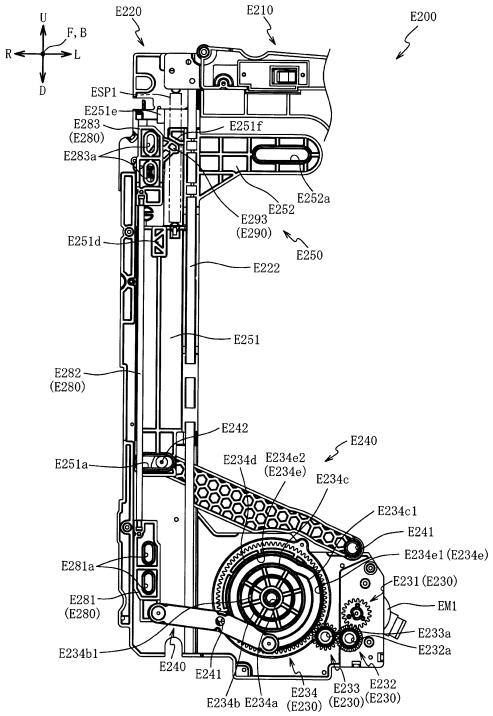
【図２３９９】



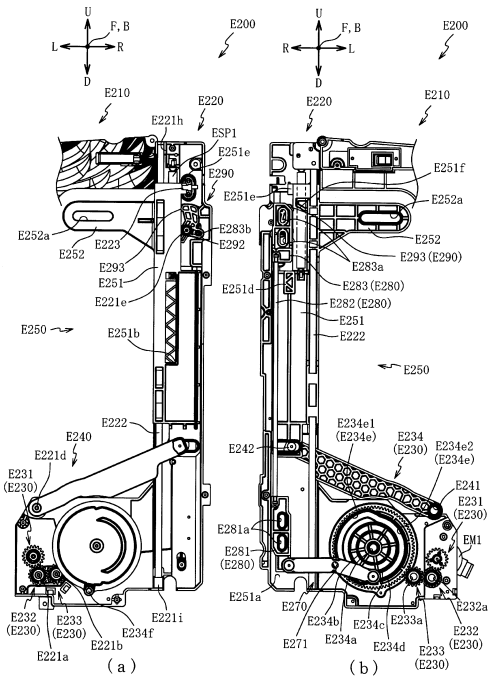
【図２４００】



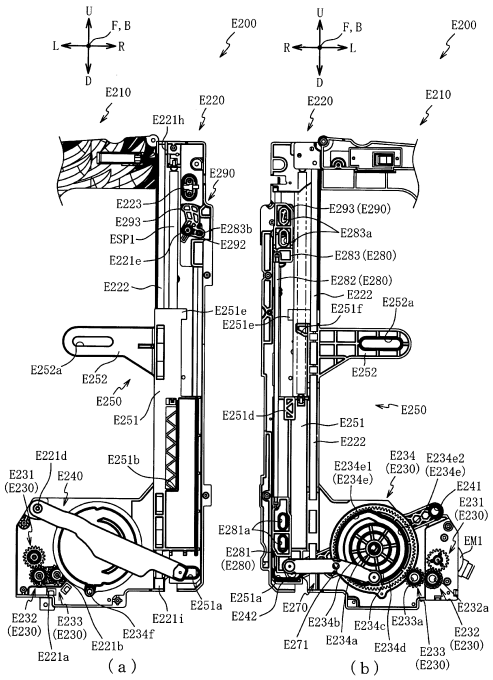
【図２４０１】



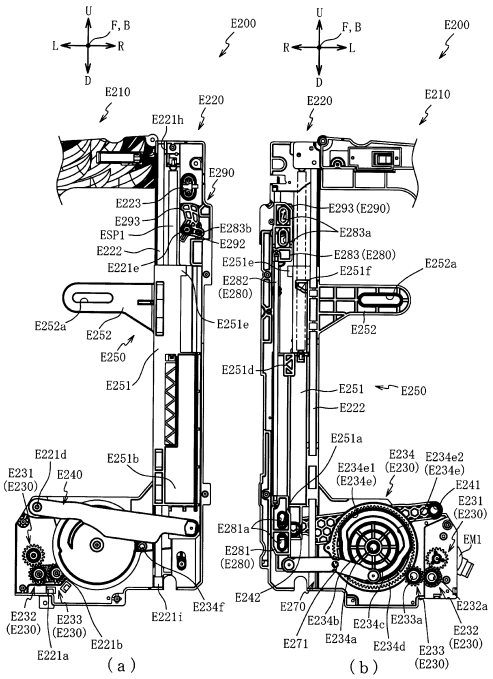
【図２４０２】



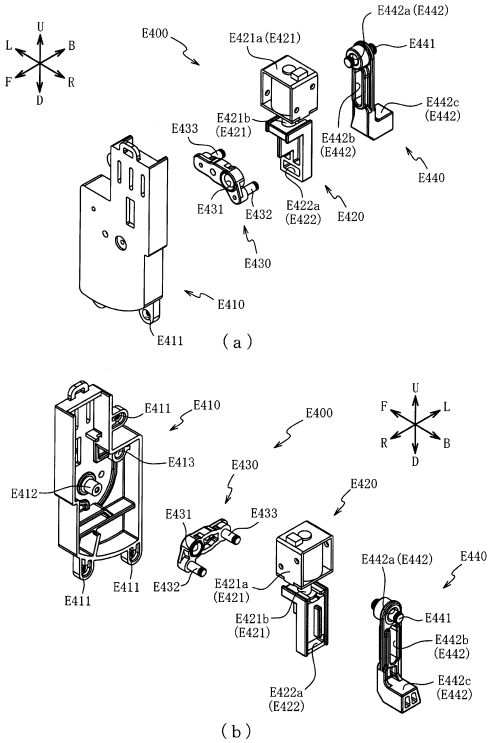
【図２４０３】



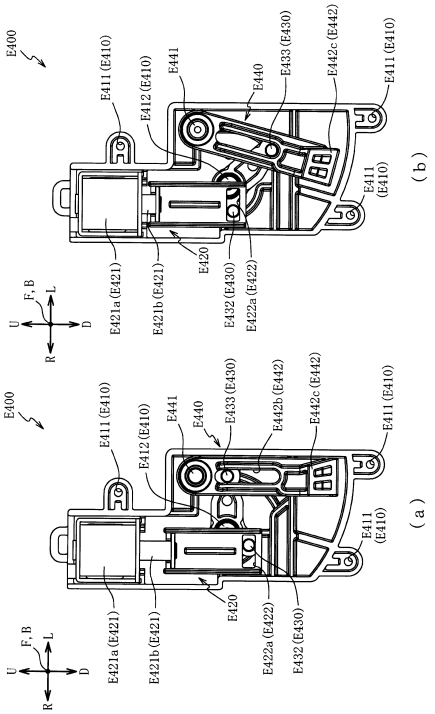
【図２４０４】



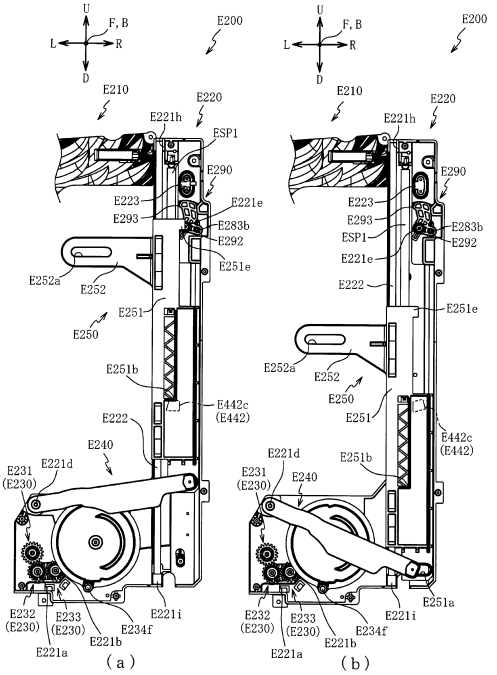
【図２４０５】



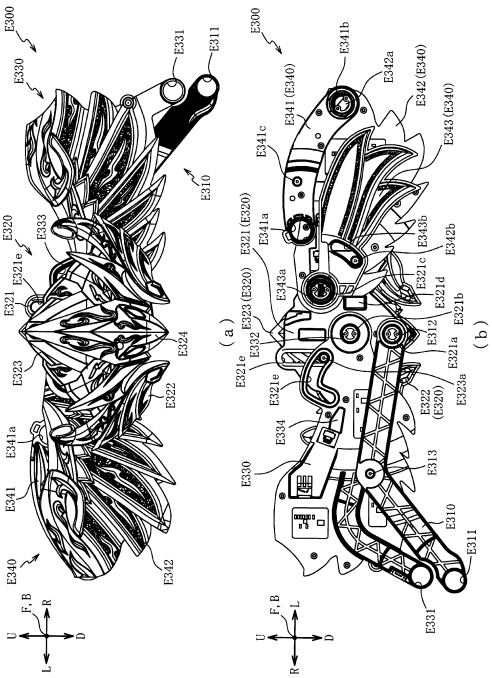
【図２４０６】



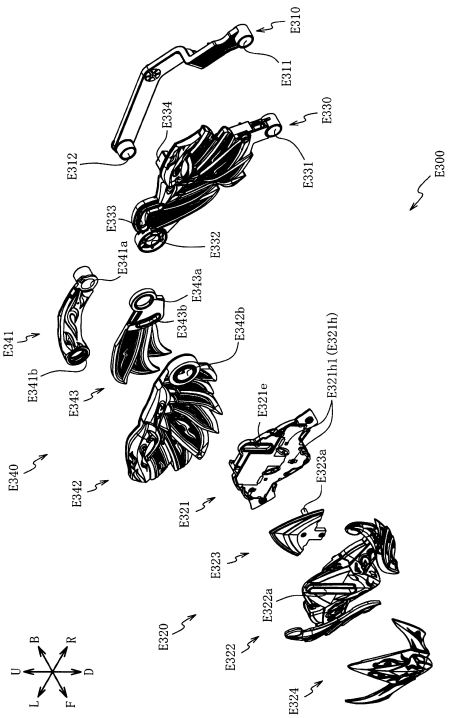
【図２４０７】



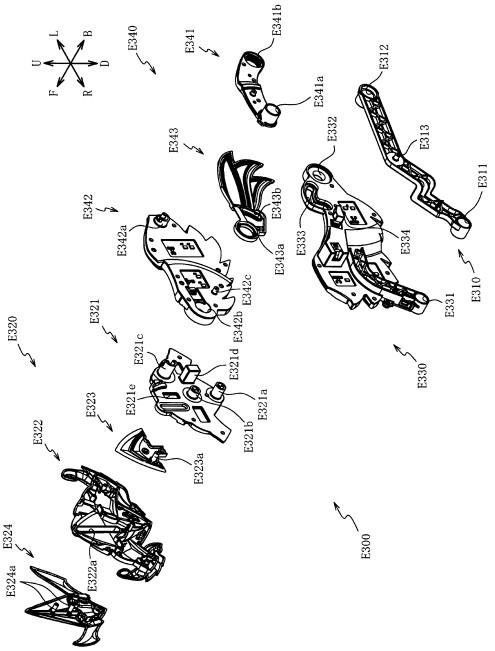
【図２４０８】



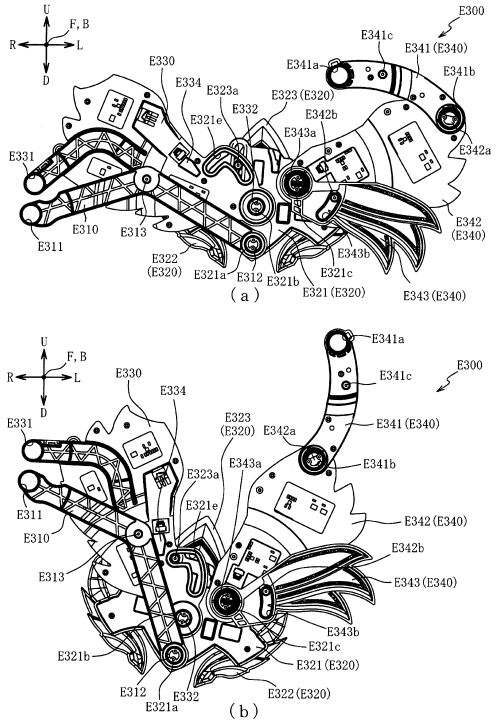
【図２４０９】



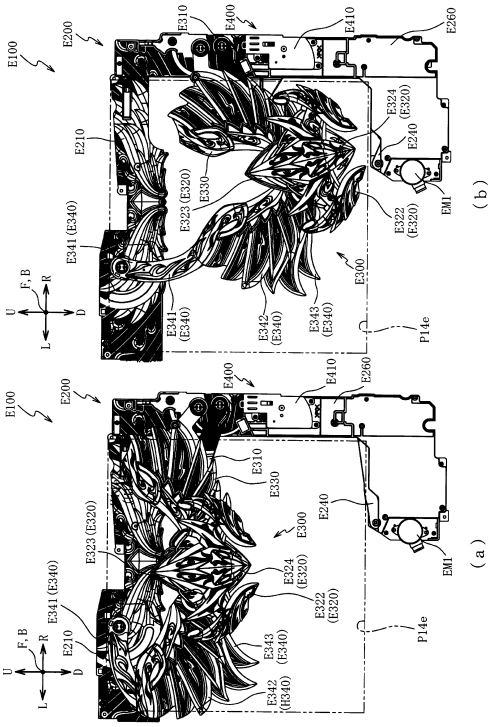
【図２４１０】



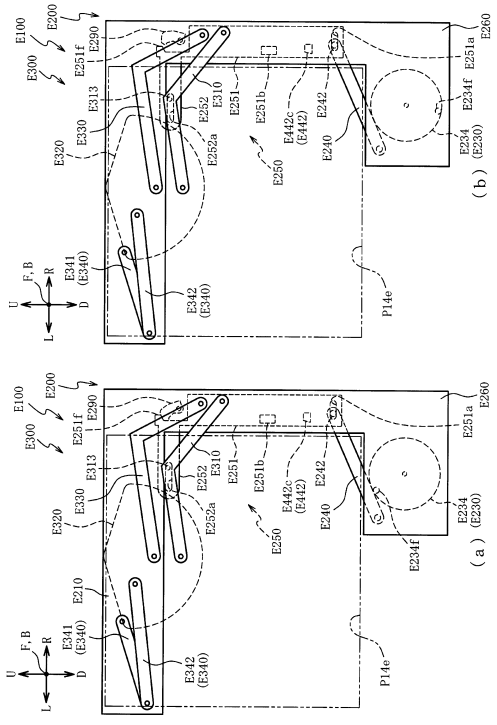
【図２４１１】



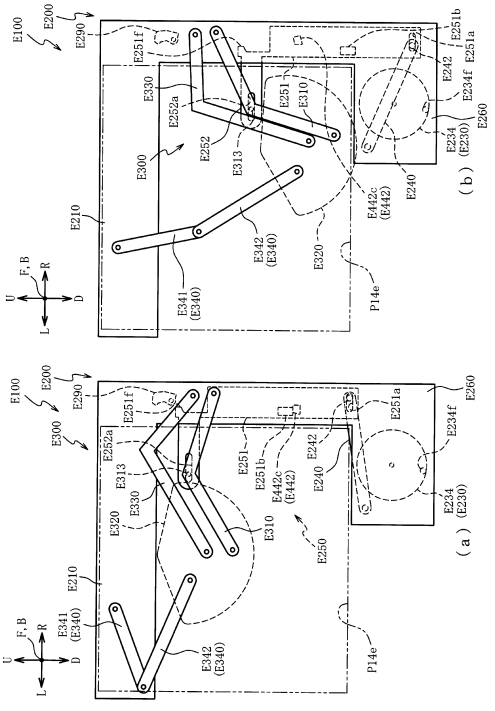
【図２４１２】



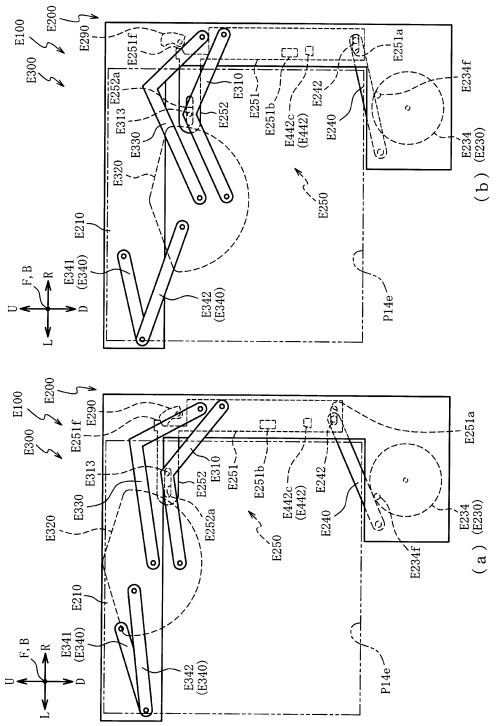
【図２４１３】



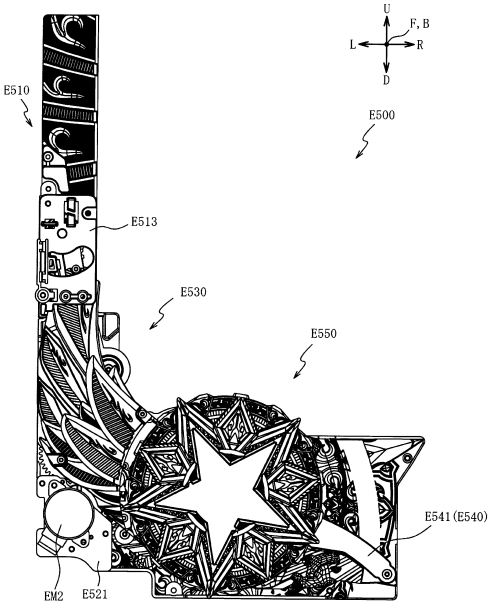
【図２４１４】



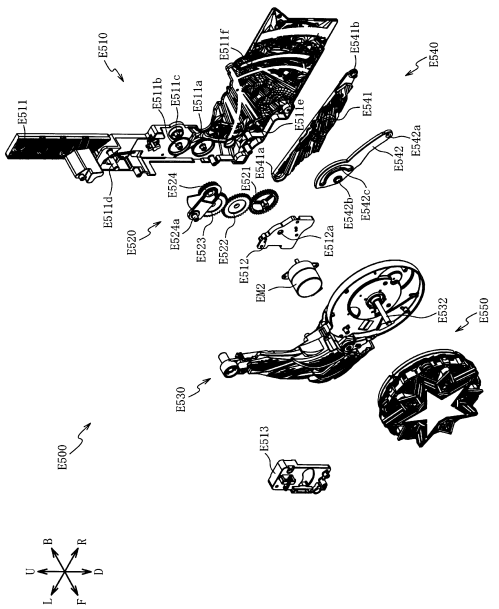
【図２４１５】



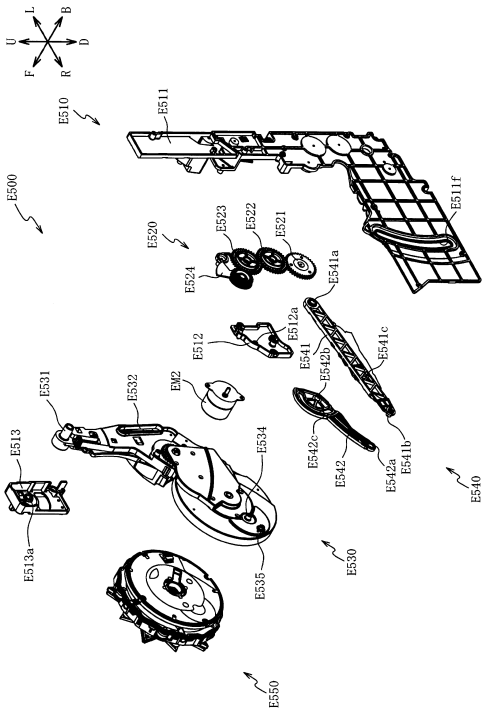
【図２４１６】



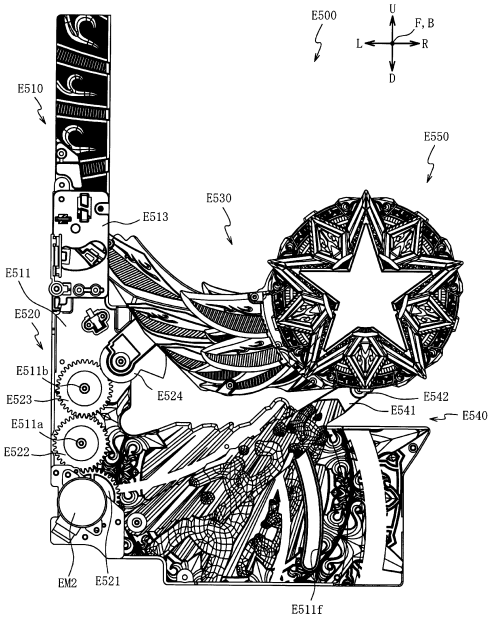
【図２４１７】



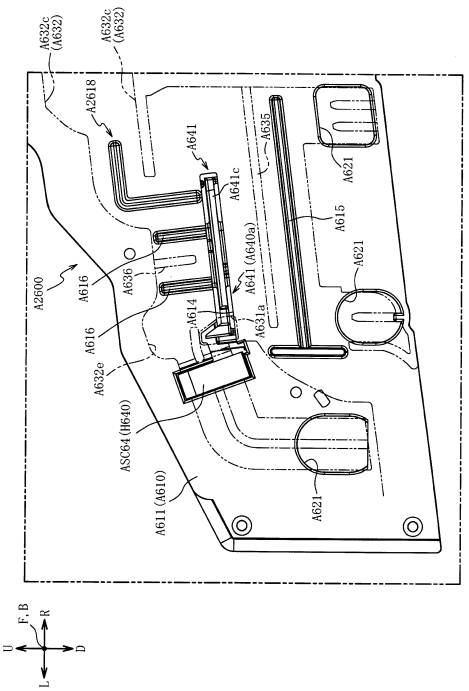
【図２４１８】



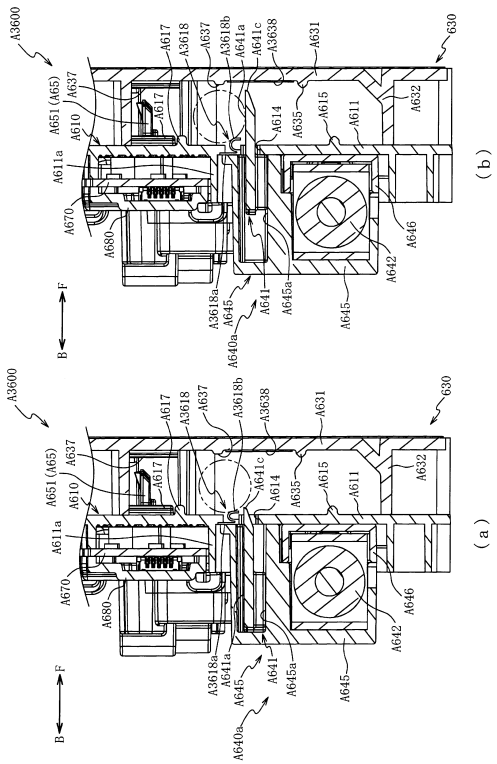
【図２４１９】



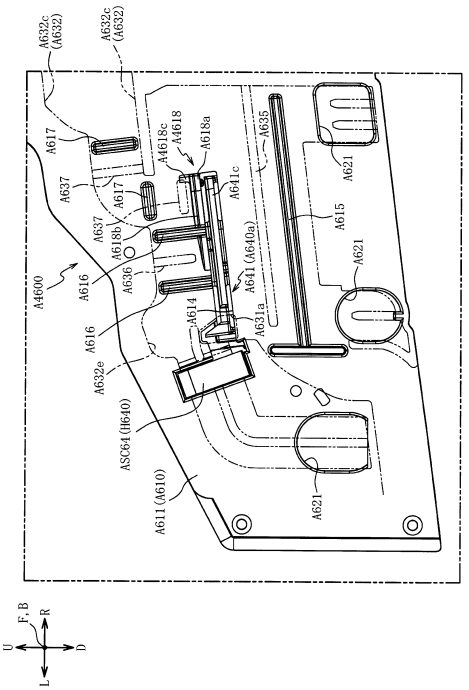
【図２４２０】



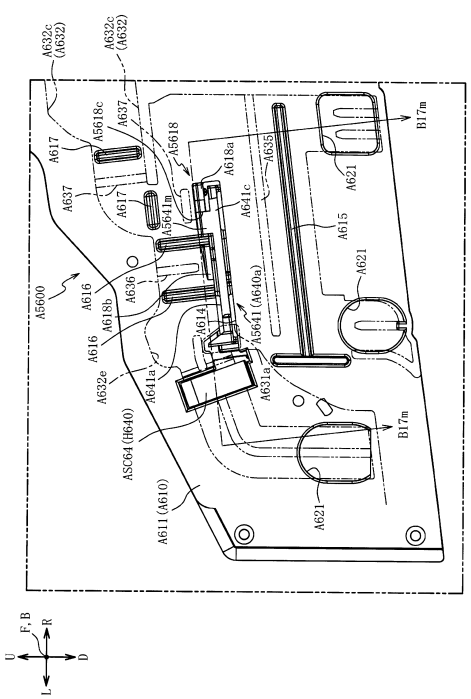
【図２４２１】



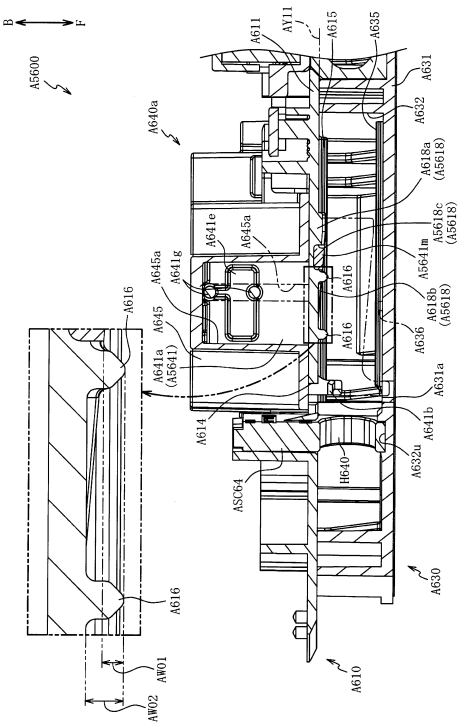
【図２４２２】



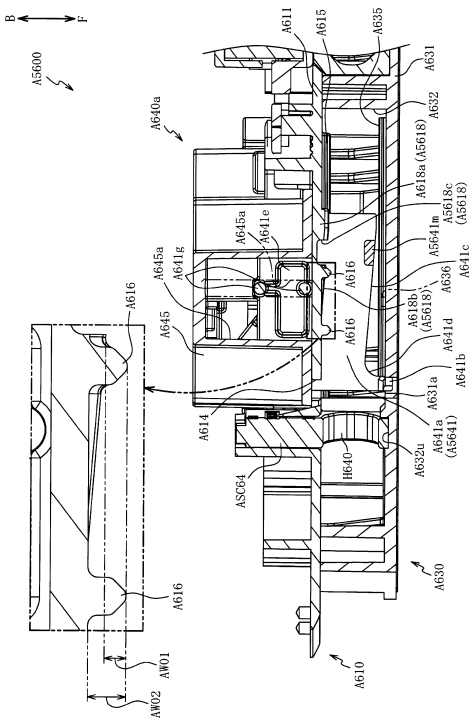
【図２４２３】



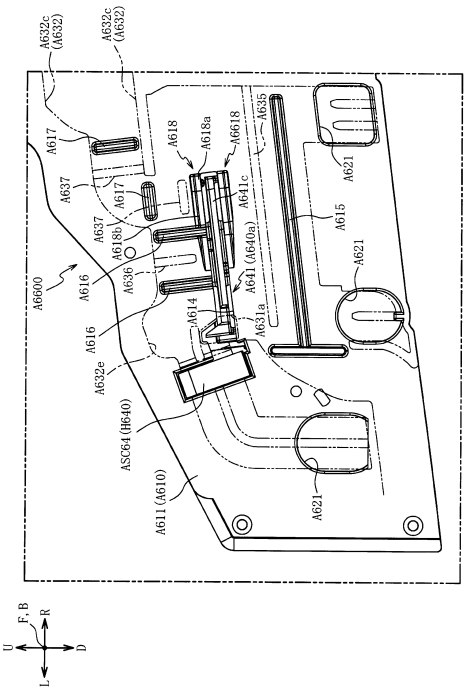
【図２４２４】



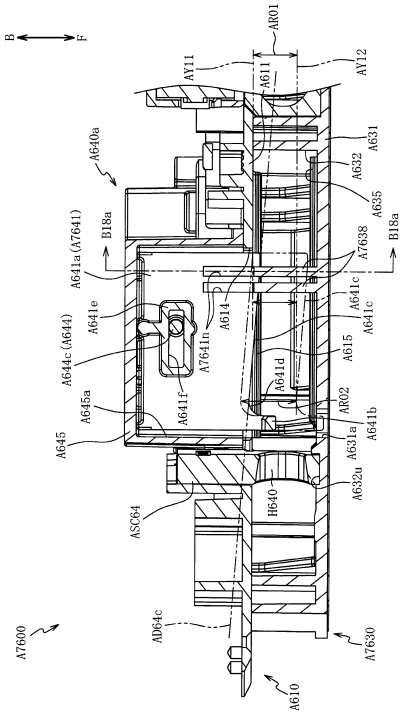
【図２４２５】



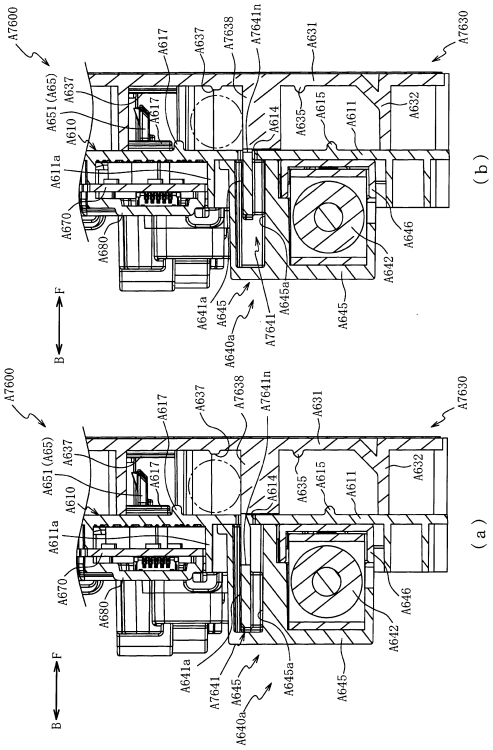
【図２４２６】



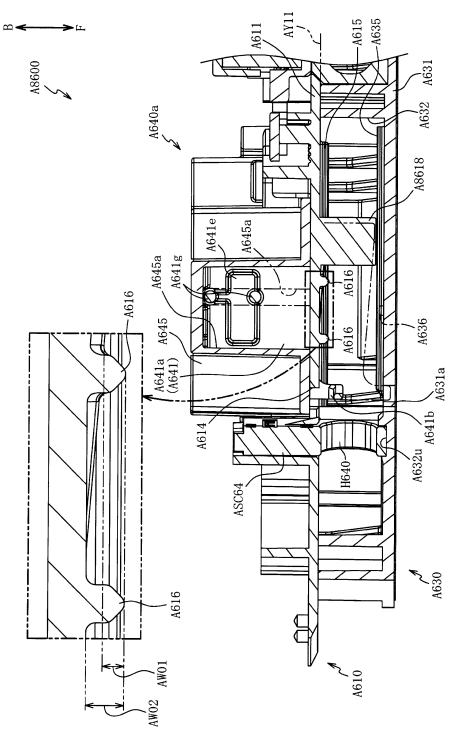
【図２４２７】



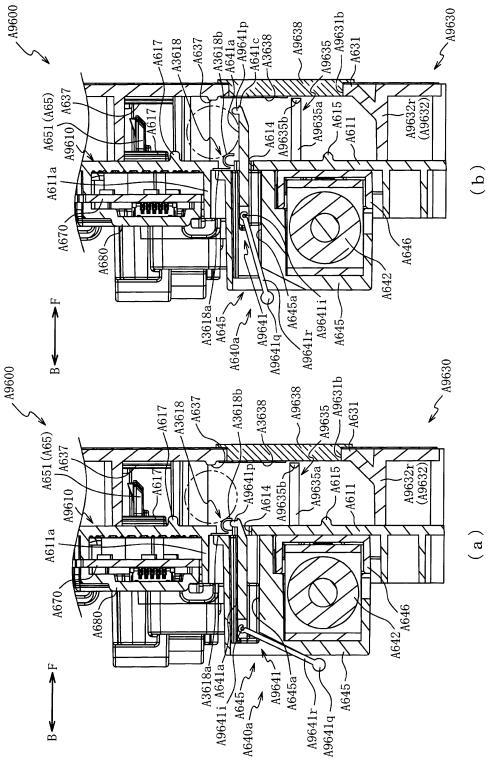
【図２４２８】



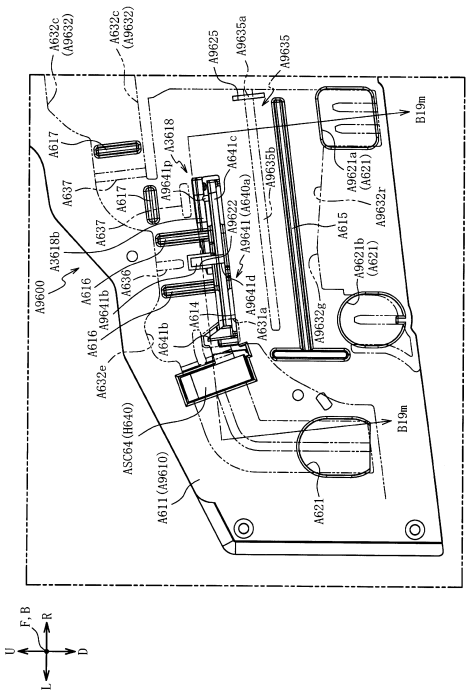
【図２４２９】



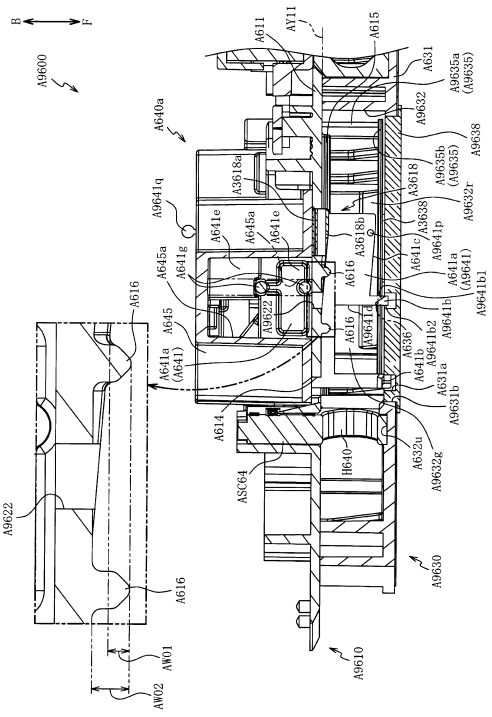
【図２４３０】



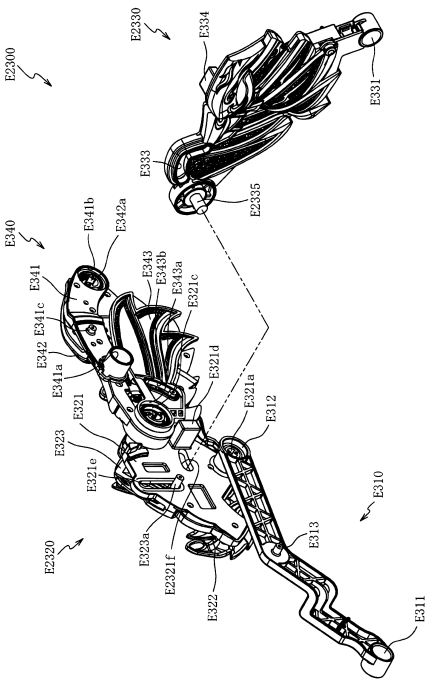
【図２４３１】



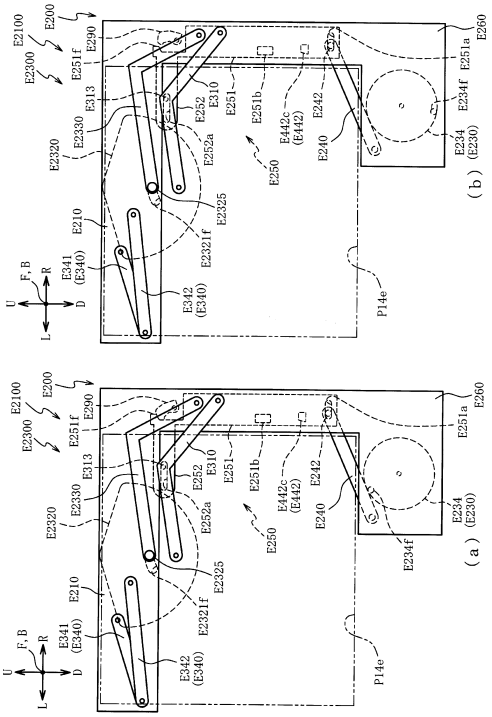
【図２４３２】



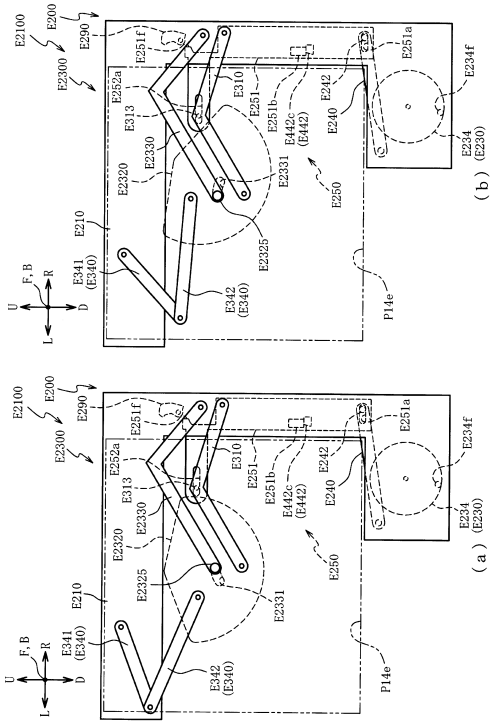
【図２４３３】



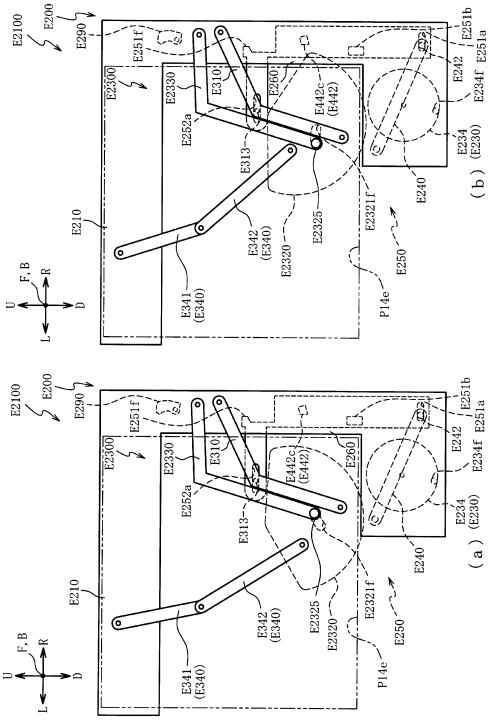
【図２４３４】



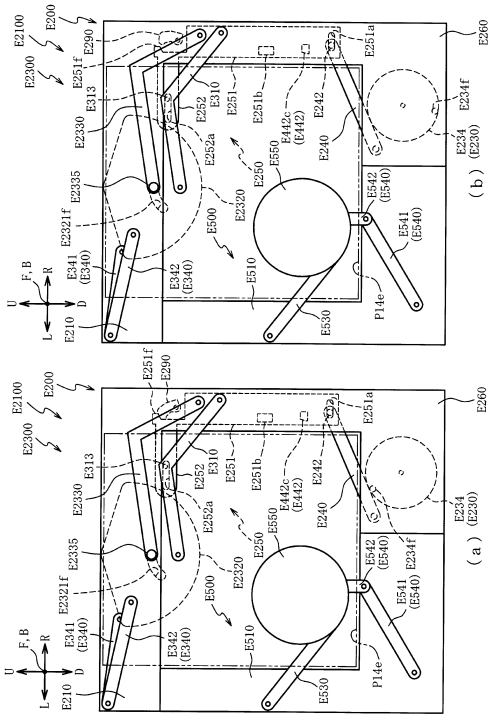
【図２４３５】



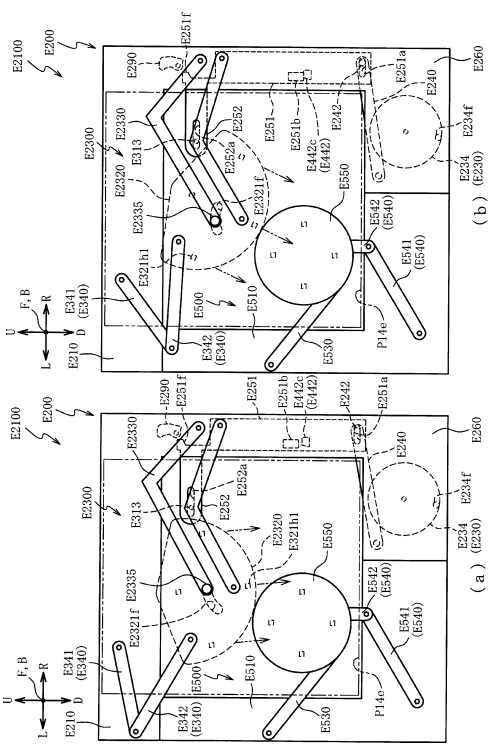
【図２４３６】



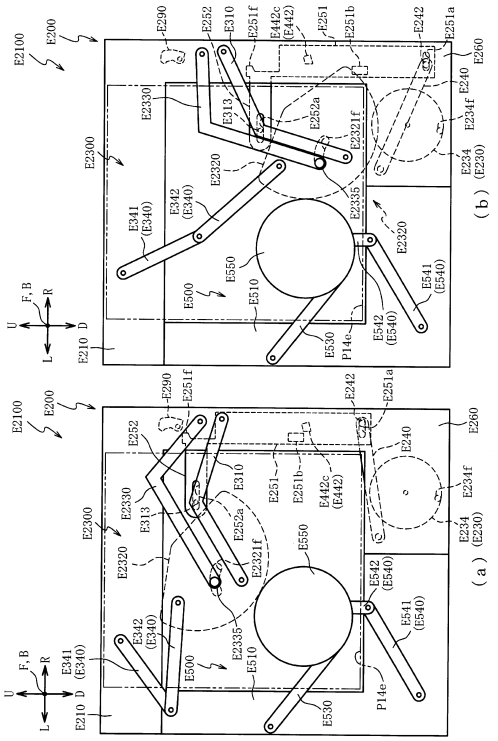
【図２４３７】



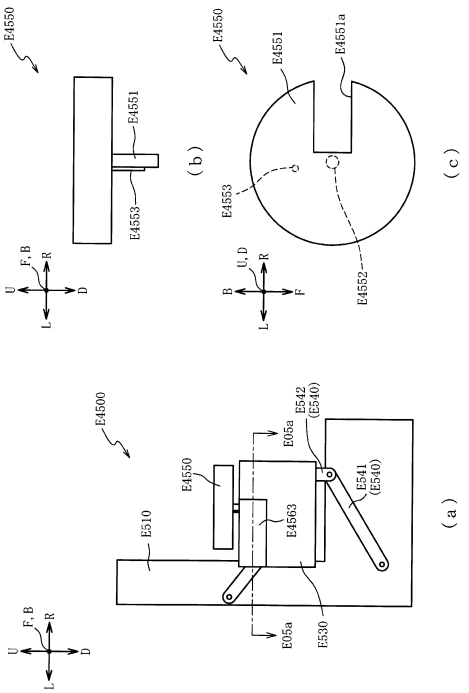
【図２４３８】



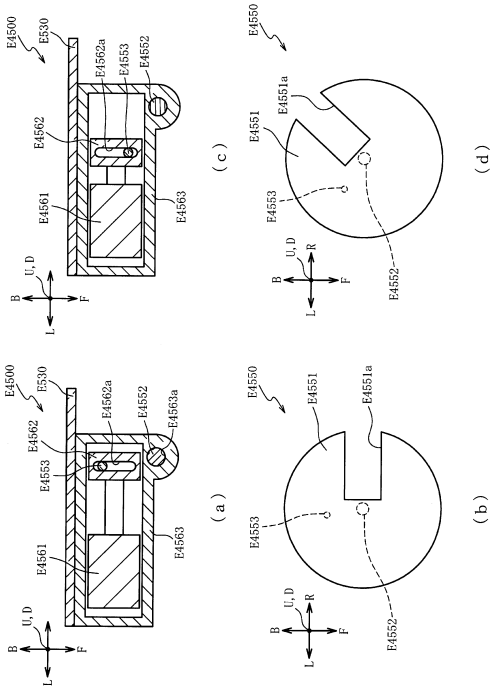
【図２４３９】



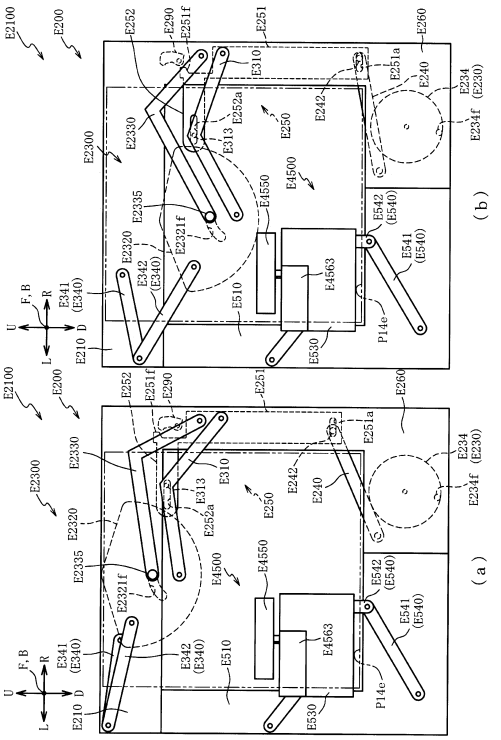
【図２４４０】



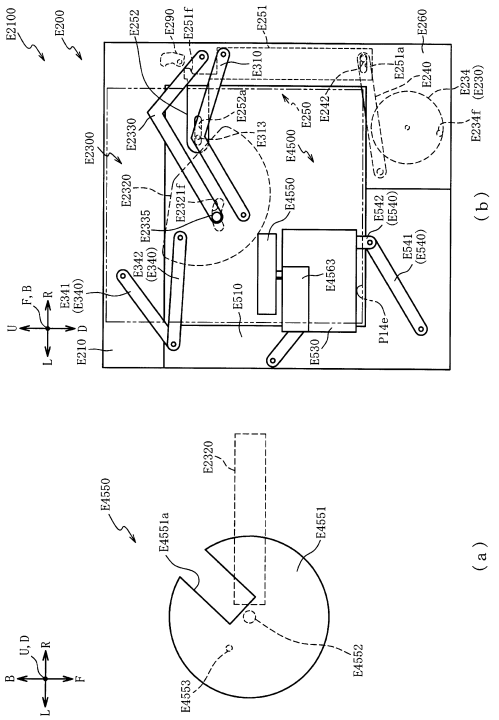
【図２４４１】



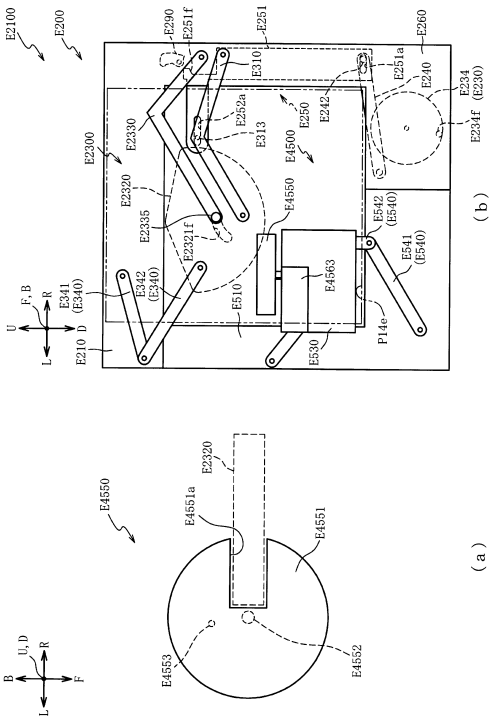
【図２４４２】



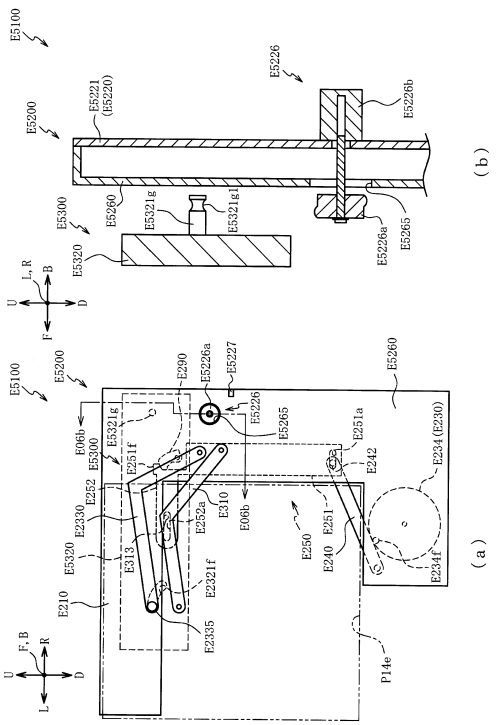
【図２４４３】



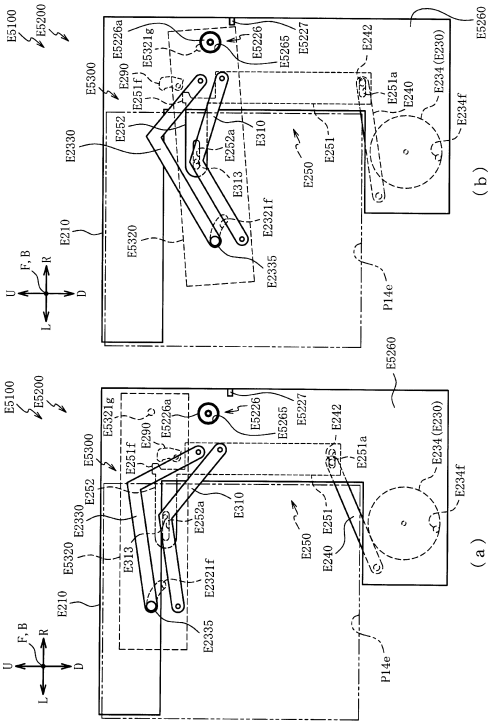
【図２４４４】



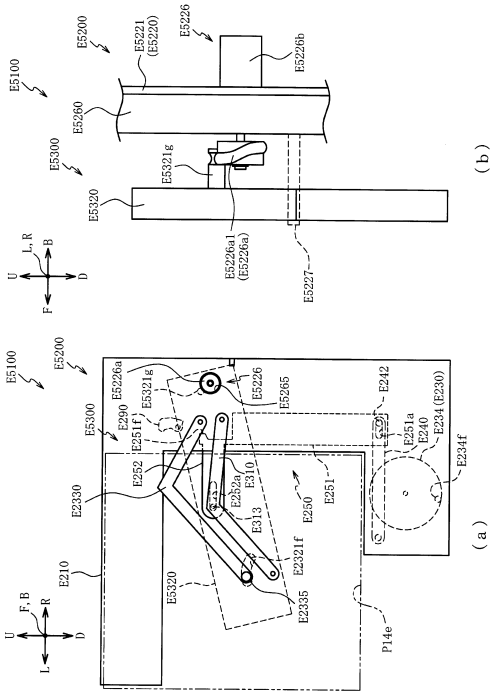
【図２４４５】



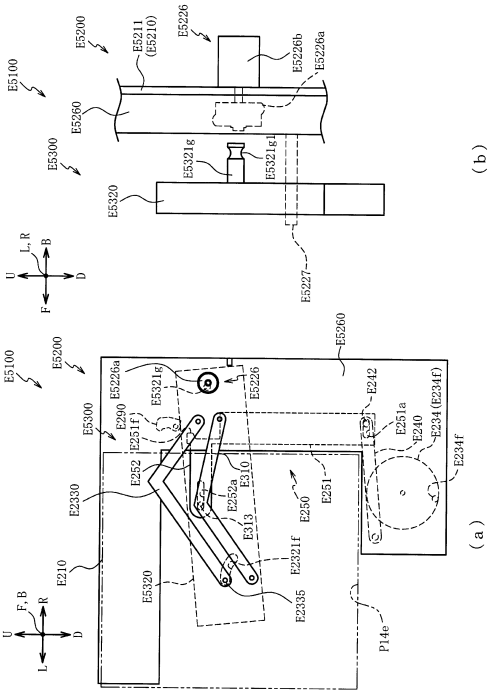
【図２４４６】



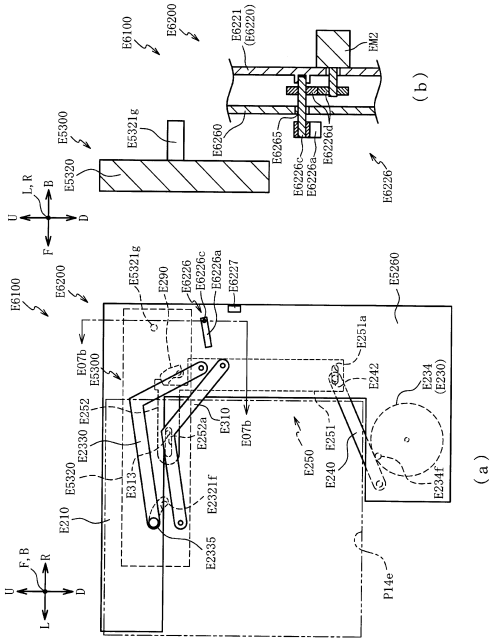
【図２４４７】



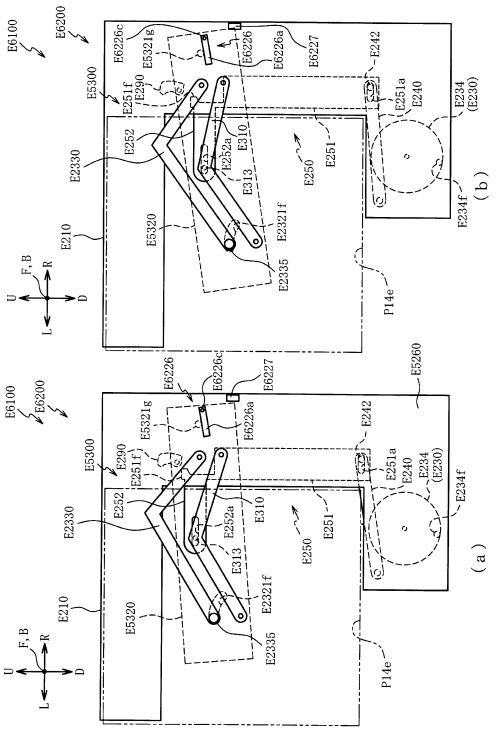
【図２４４８】



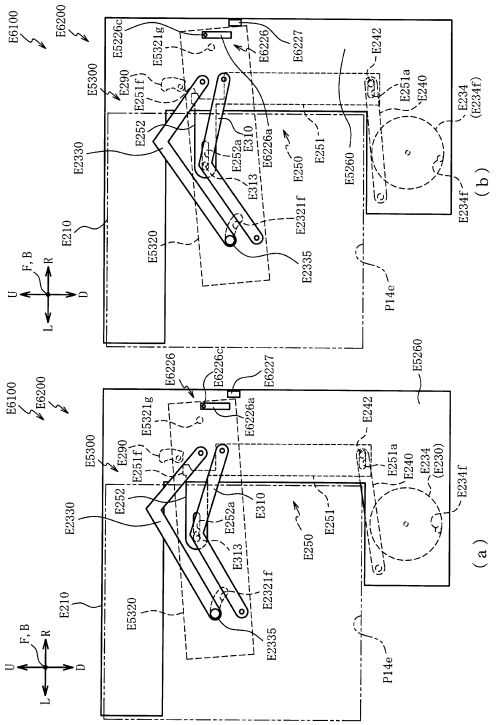
【図２４４９】



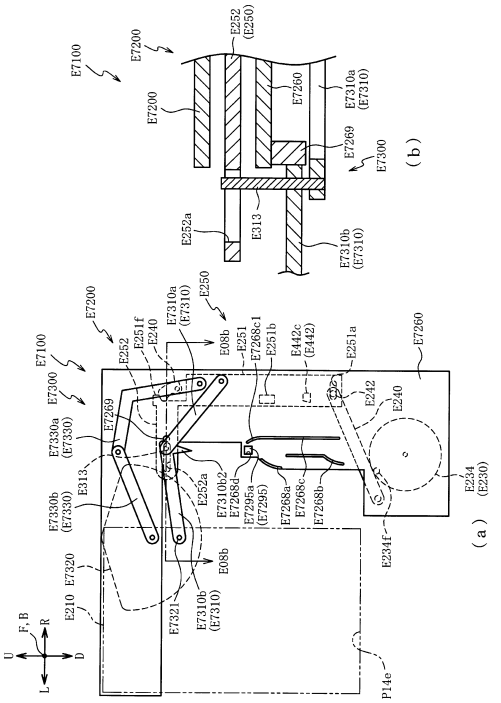
【図２４５０】



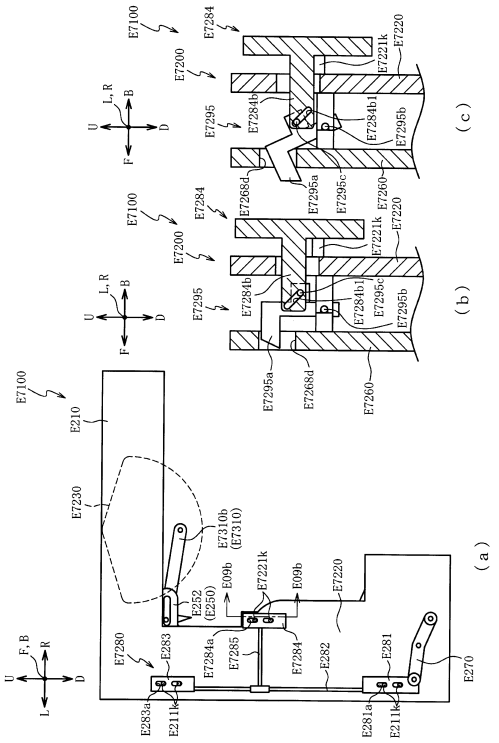
【図２４５１】



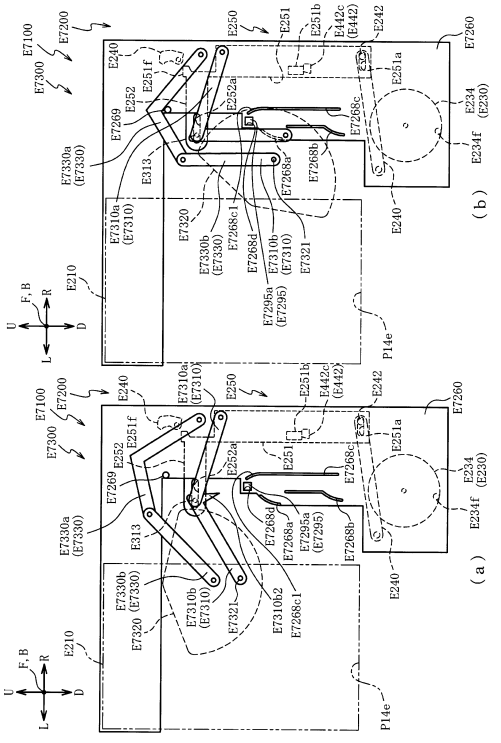
【図２４５２】



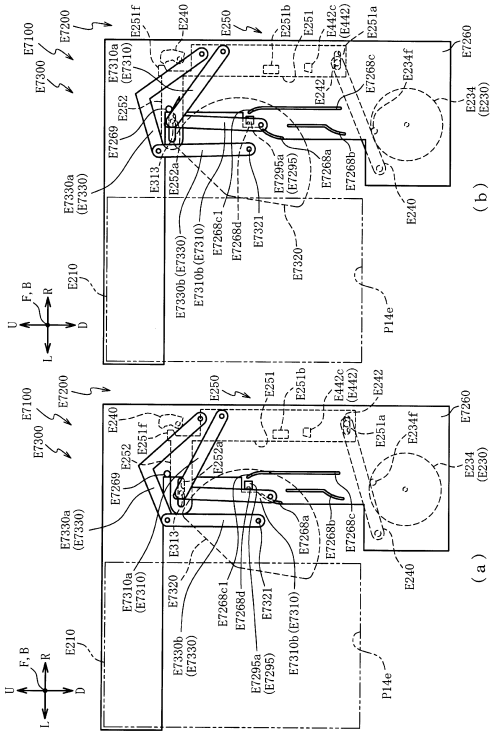
【図２４５３】



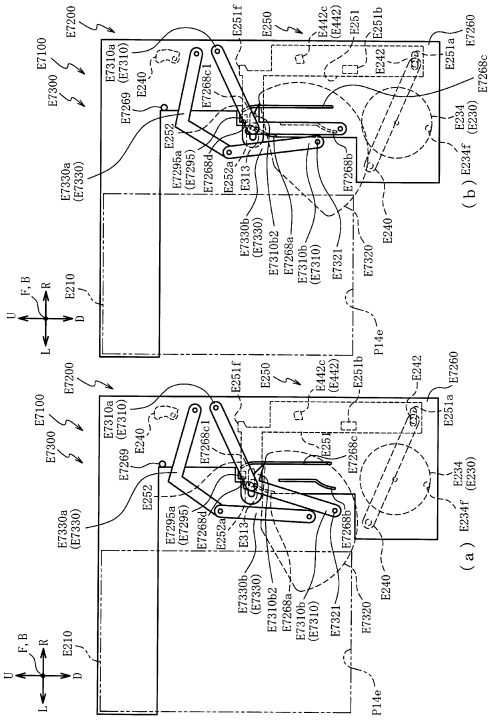
【図２４５４】



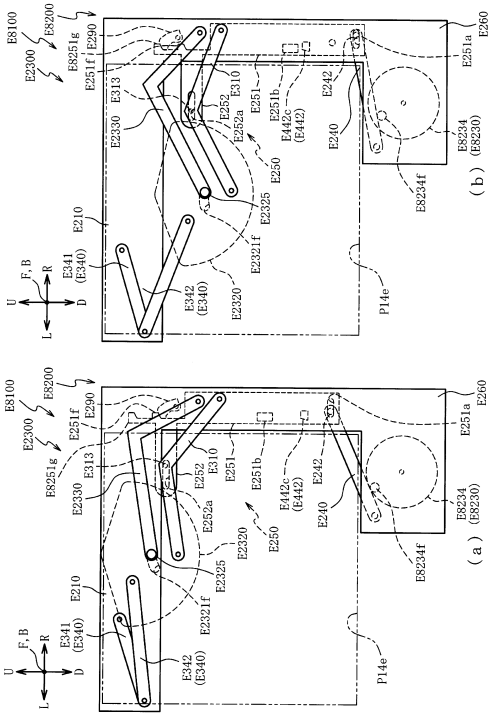
【図２４５５】



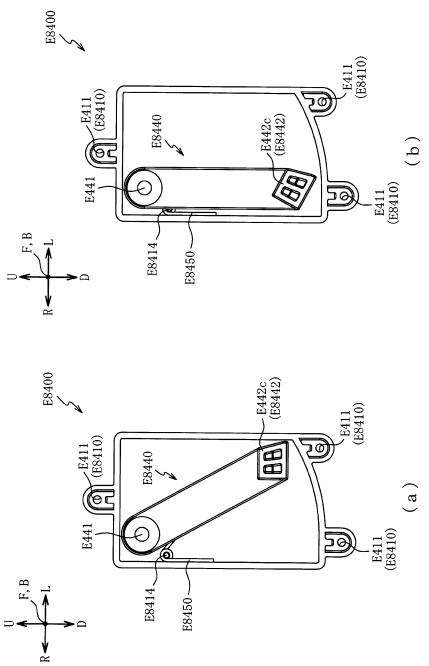
【図２４５６】



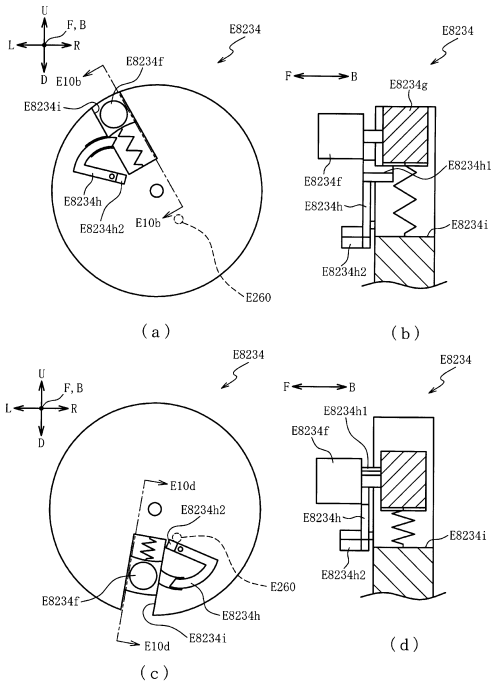
【図２４５７】



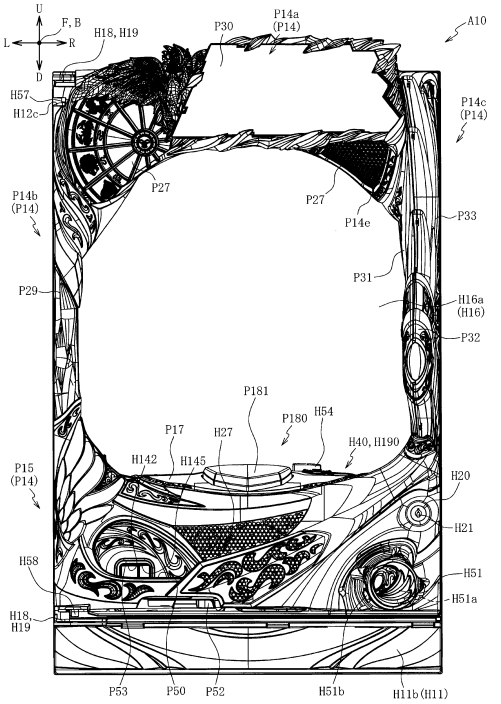
【図２４５８】



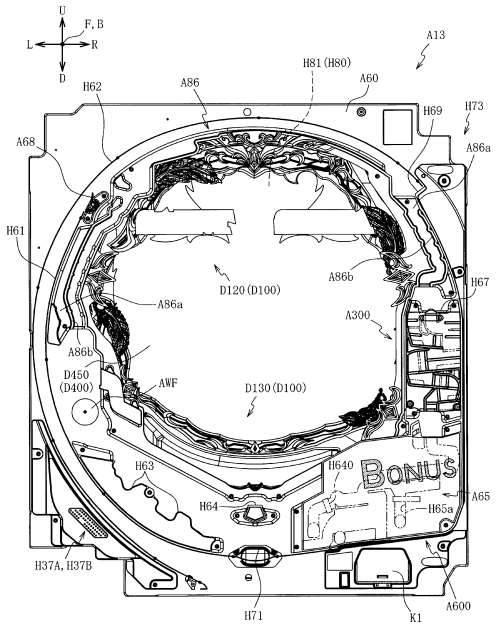
【図２４５９】



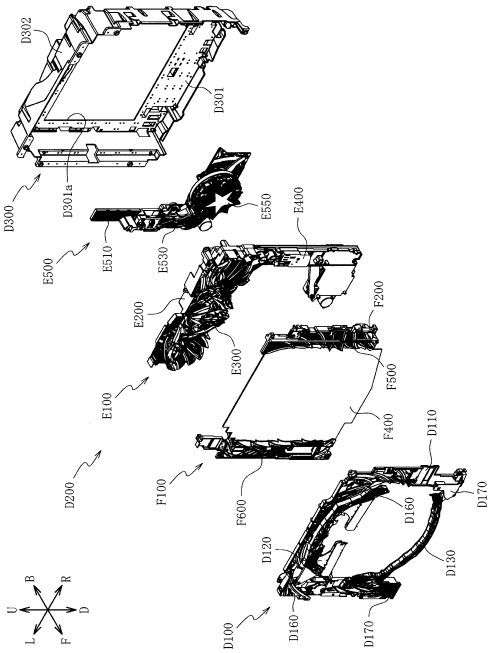
【図２４６０】



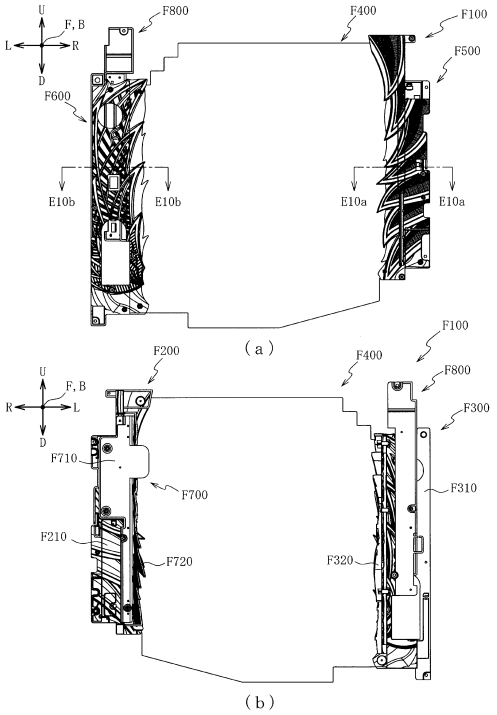
【図２４６１】



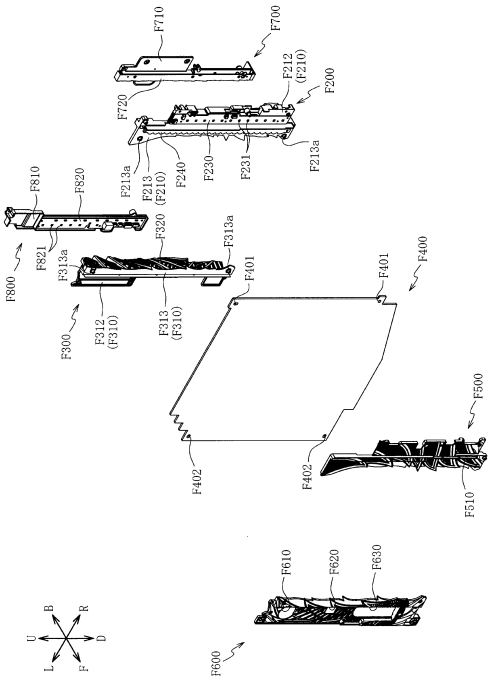
【図２４６２】



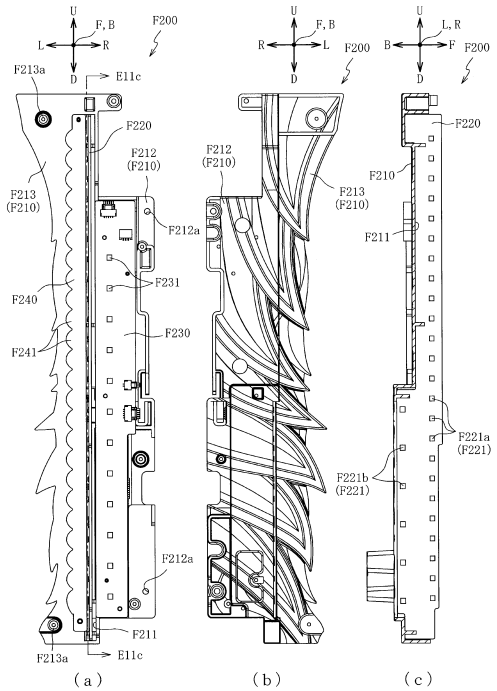
【図２４６３】



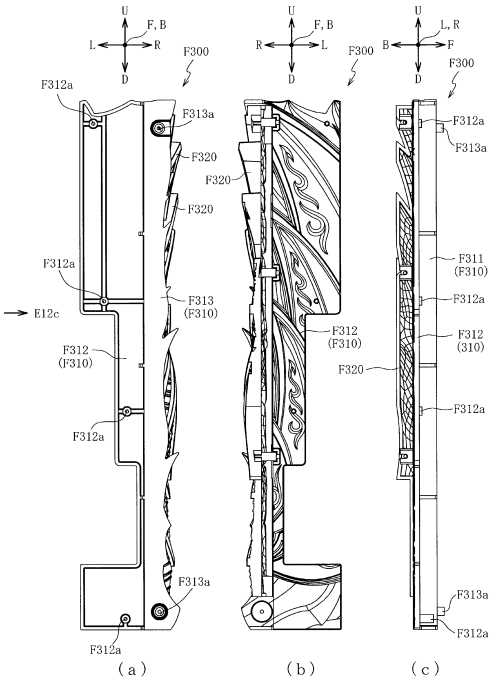
【図２４６４】



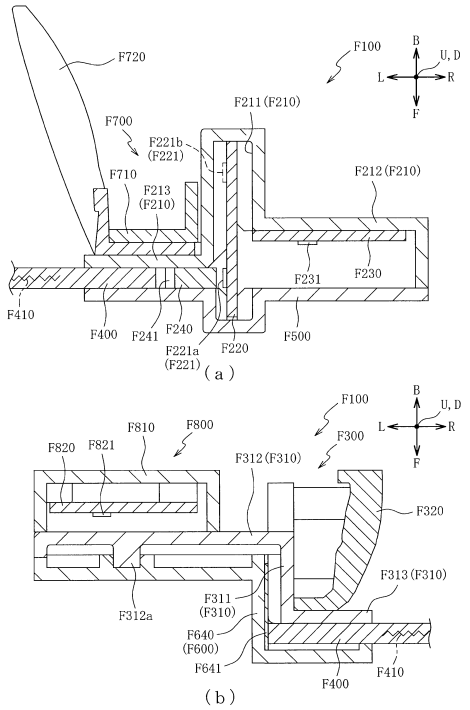
【図２４６５】



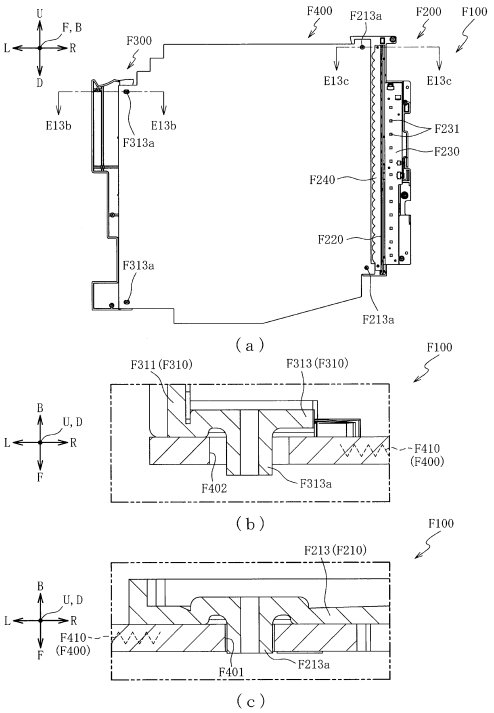
【図２４６６】



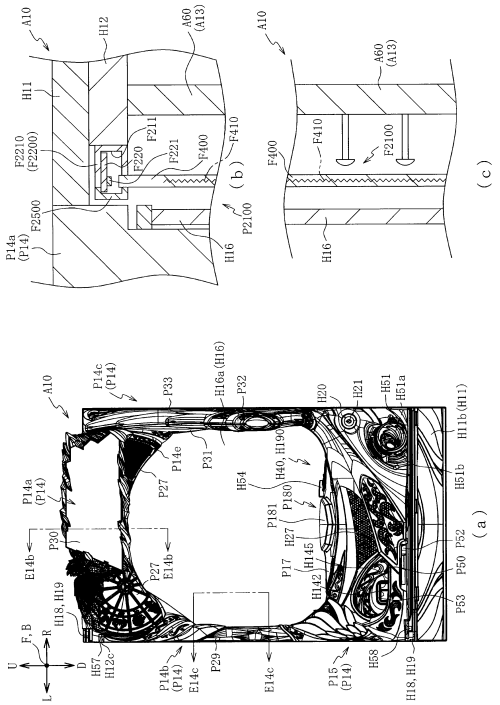
【図２４６７】



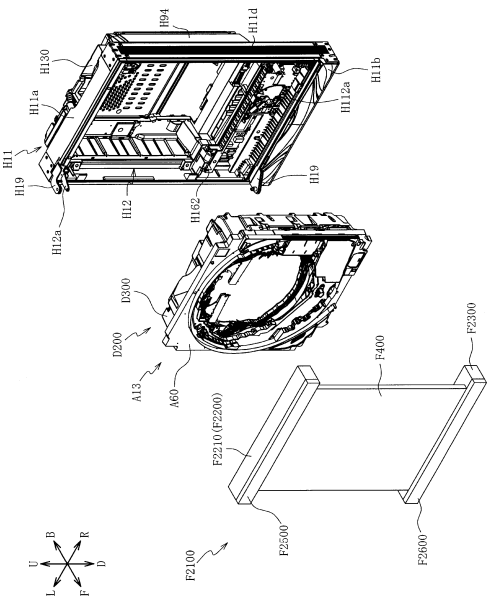
【図２４６８】



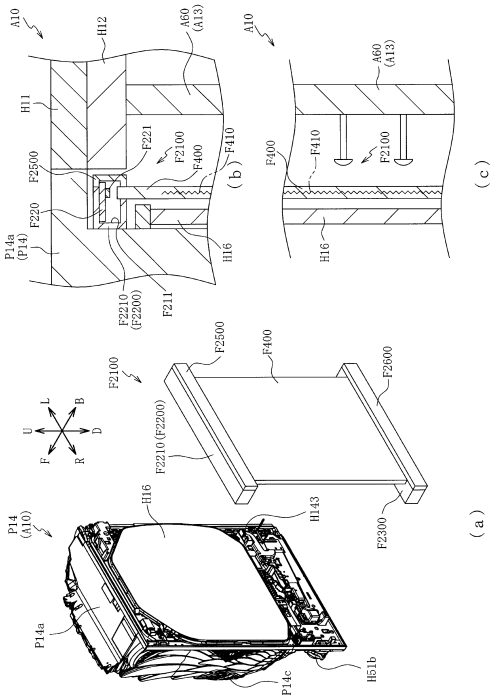
【図２４６９】



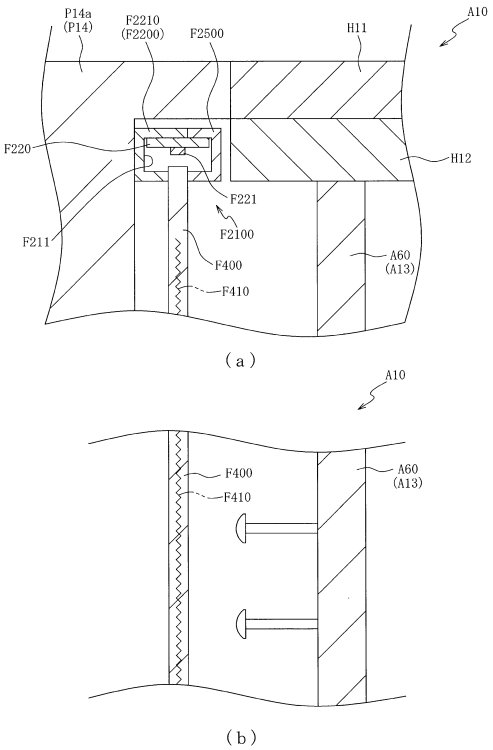
【図２４７０】



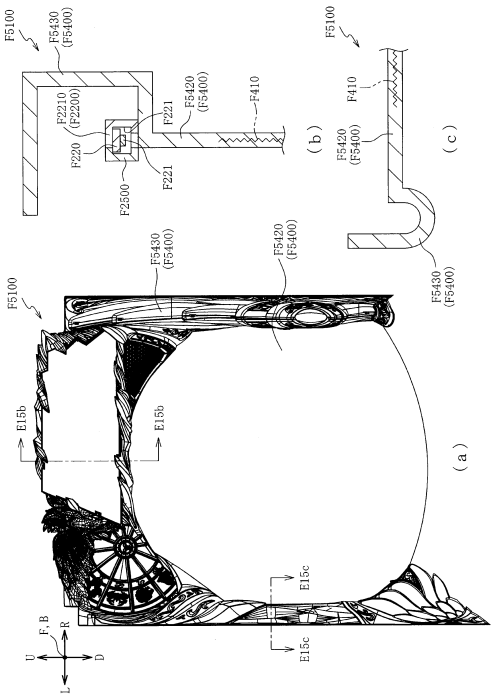
【図２４７１】



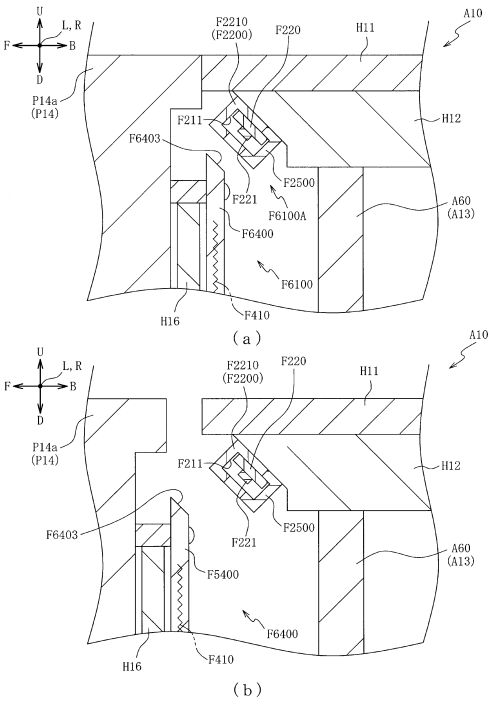
【図２４７２】



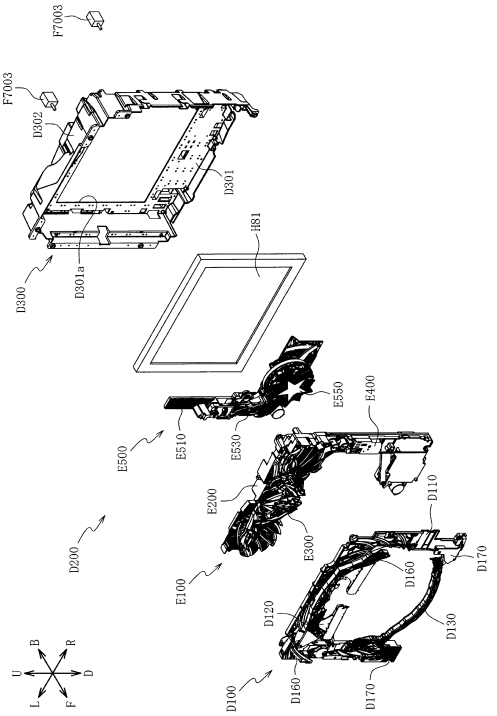
【図２４７３】



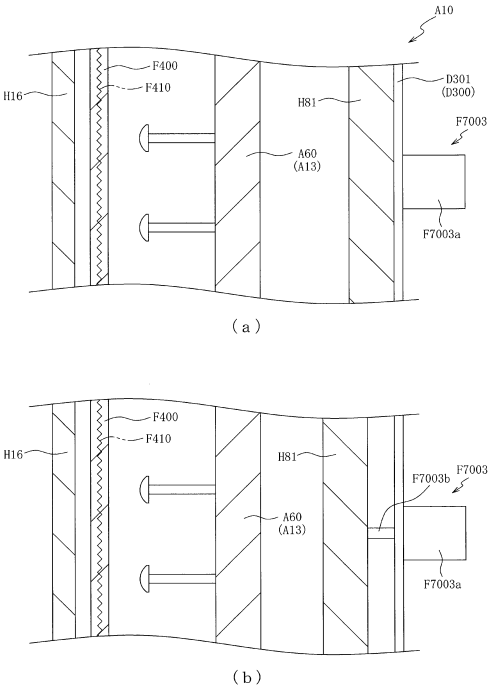
【図２４７４】



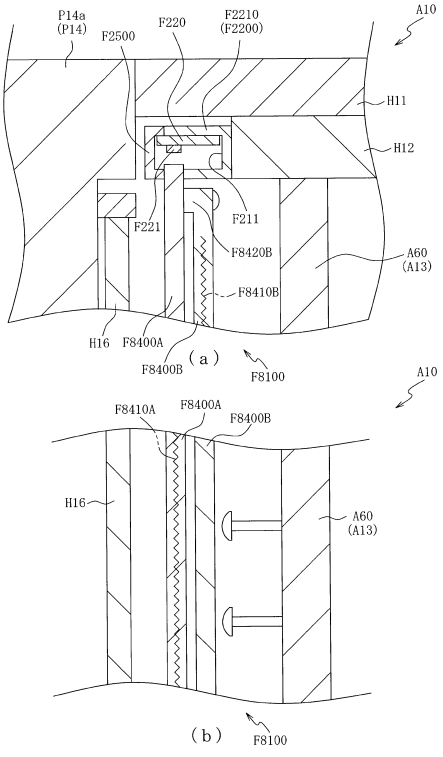
【図２４７５】



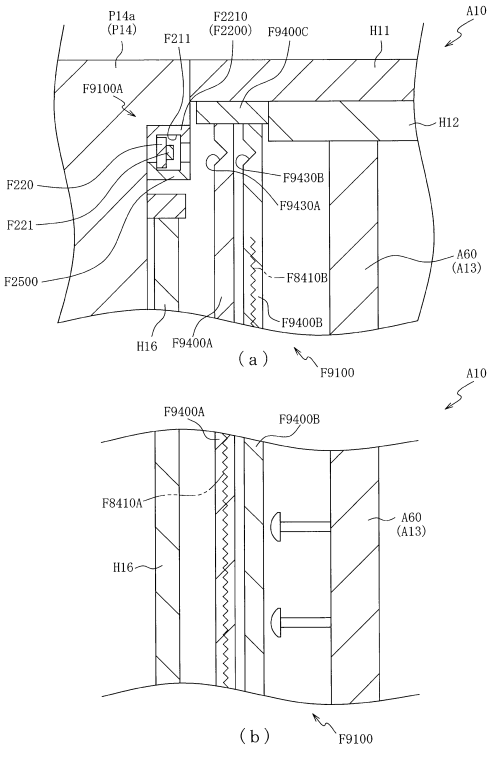
【図２４７６】



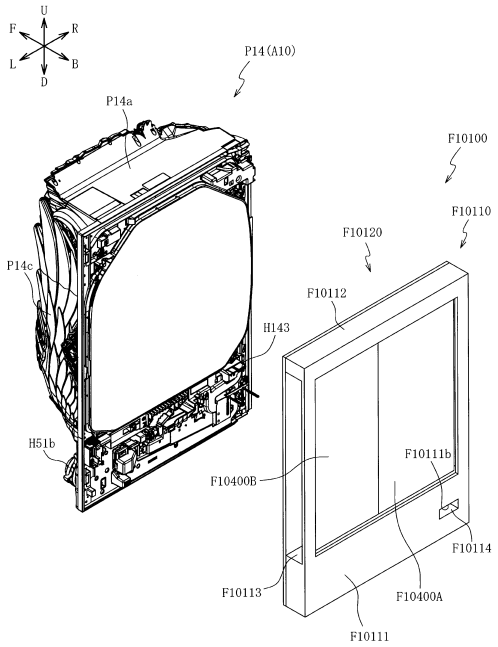
【図２４７７】



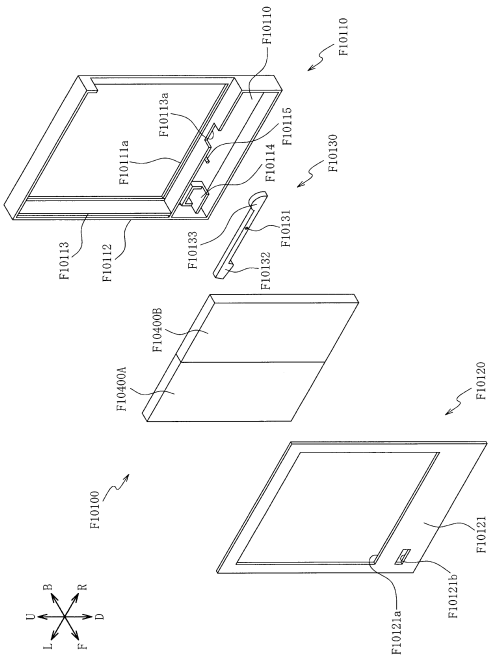
【図２４７８】



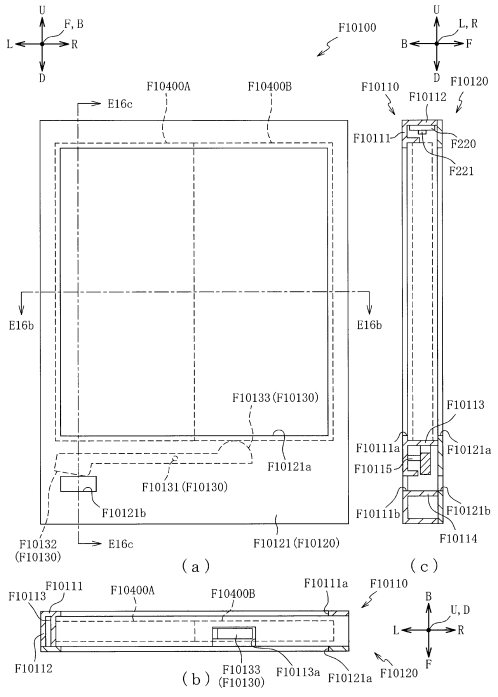
【図２４７９】



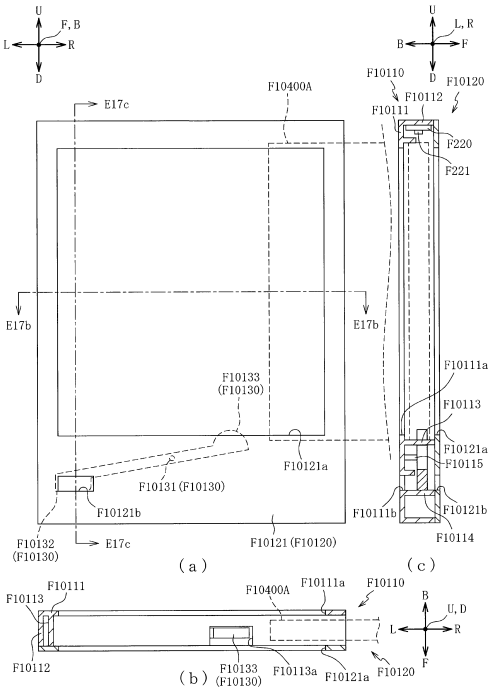
【図２４８０】



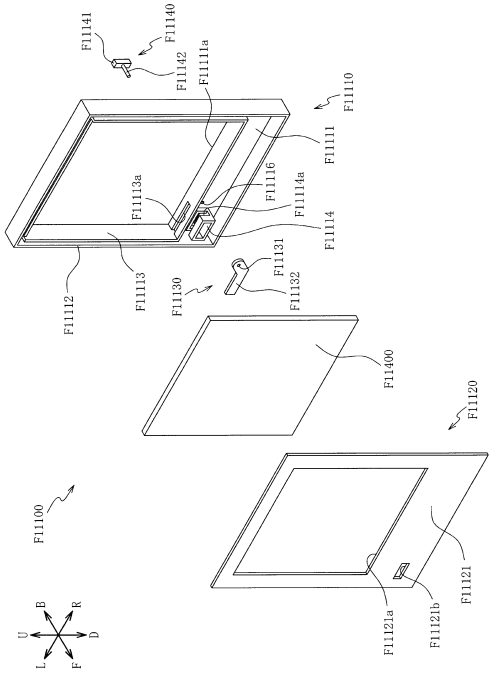
【図２４８１】



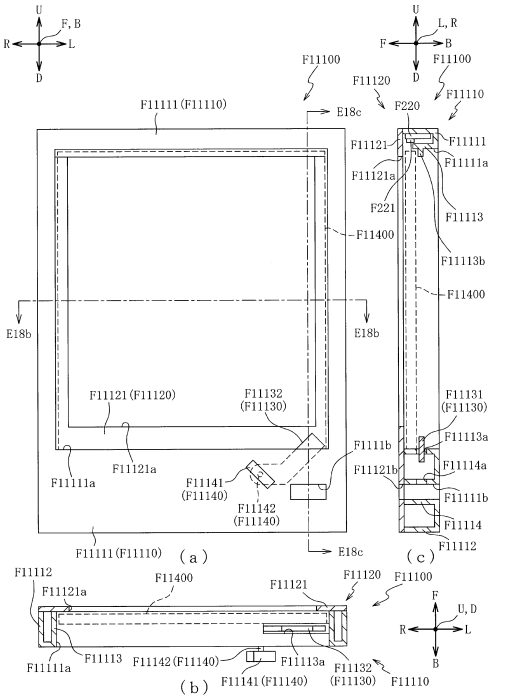
【図２４８２】



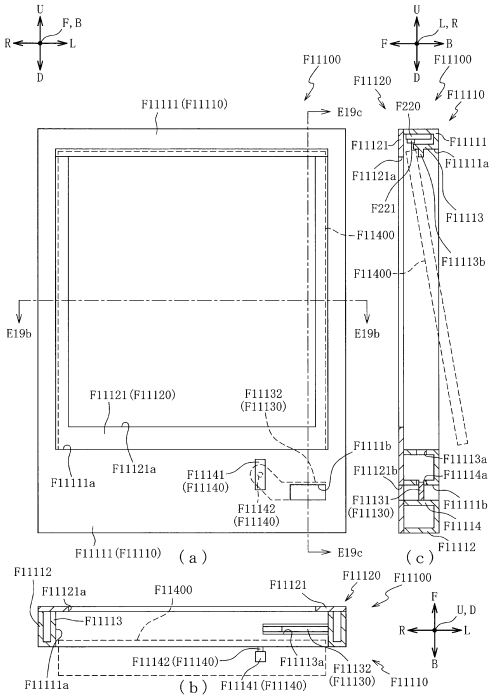
【図２４８３】



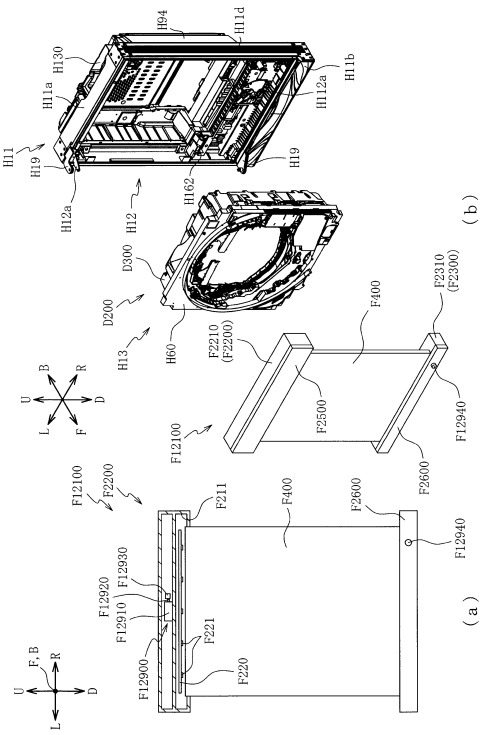
【図２４８４】



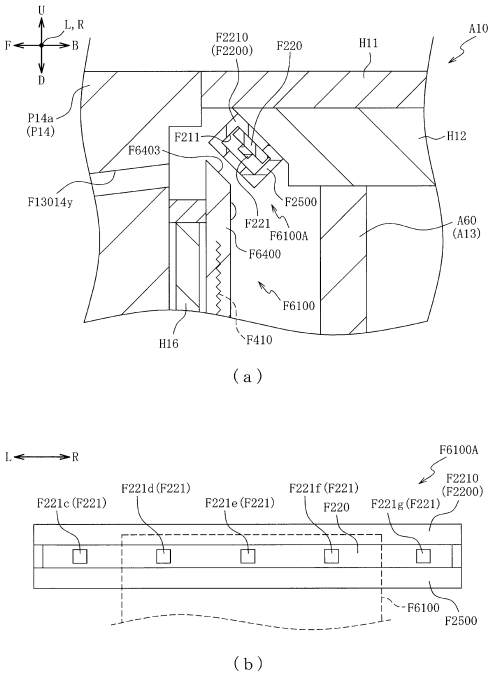
【図２４８５】



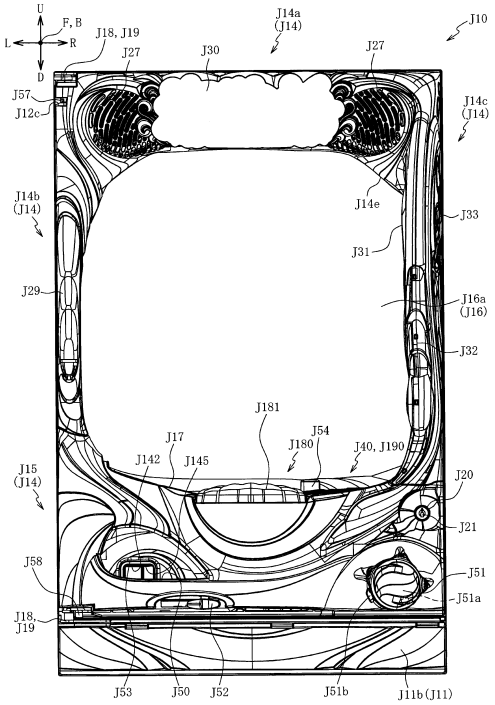
【図２４８６】



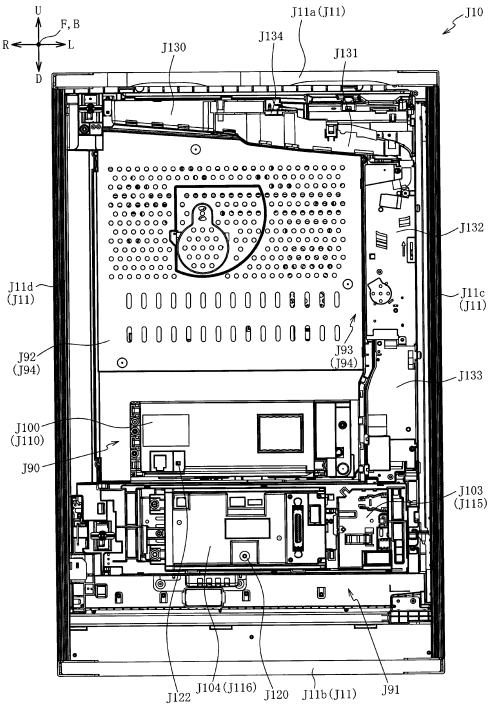
【図２４８７】



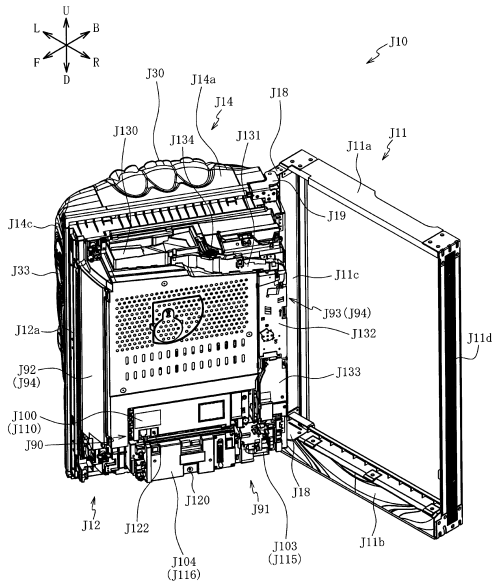
【図２４８８】



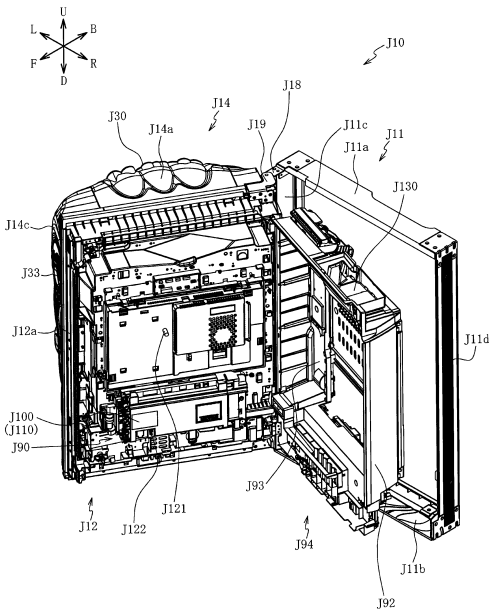
【図２４８９】



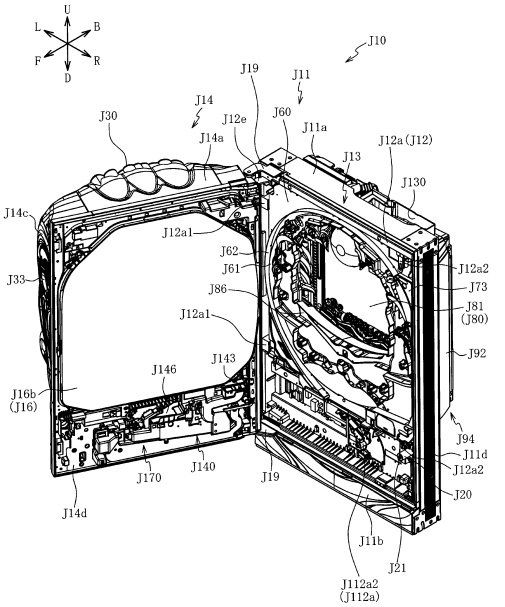
【図２４９０】



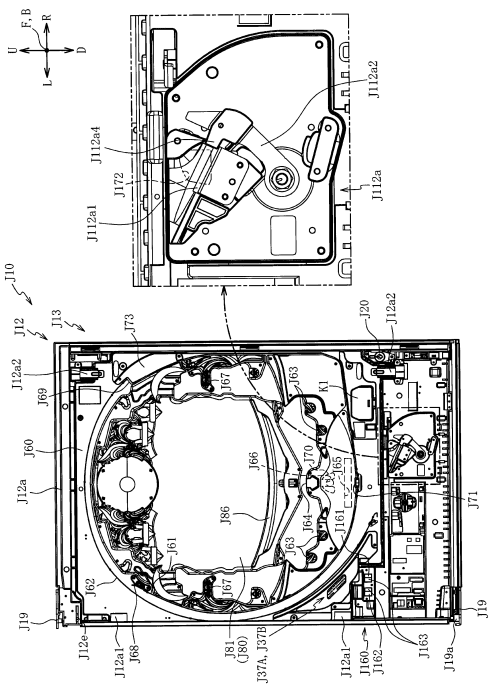
【図２４９１】



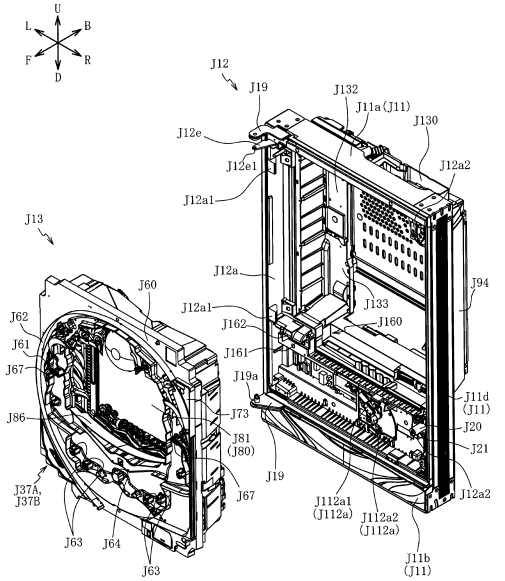
【図２４９２】



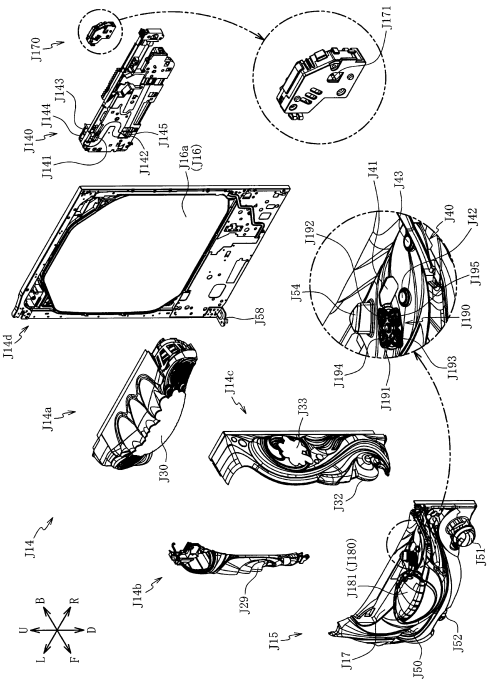
【図２４９３】



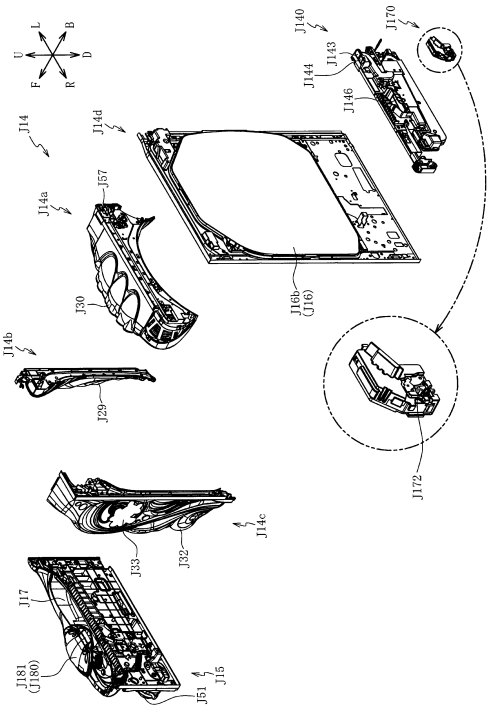
【図２４９４】



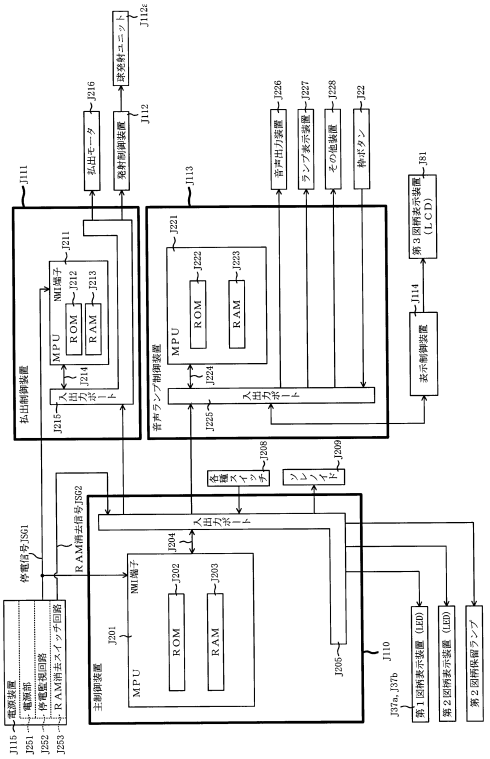
【図２４９５】



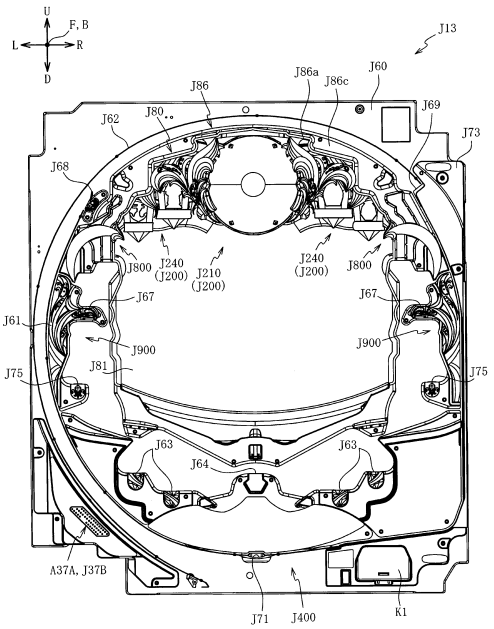
【図２４９６】



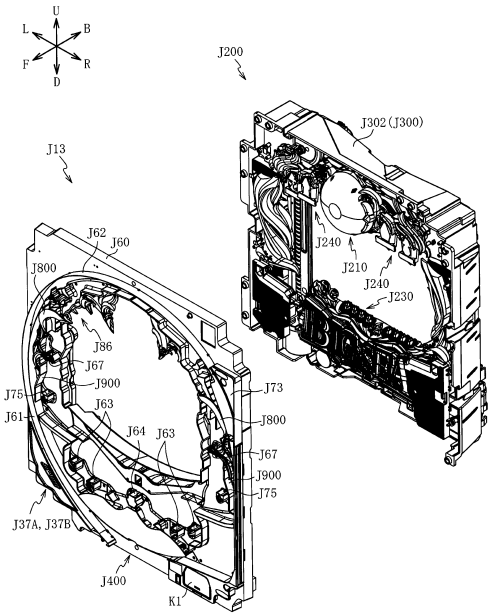
【図２４９７】



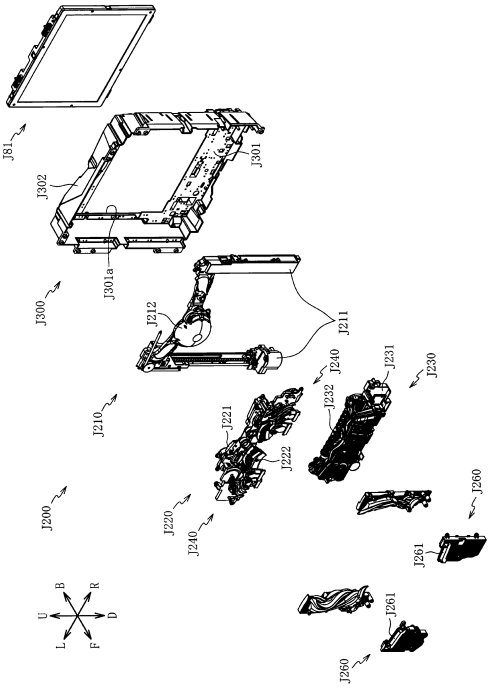
【図２４９８】



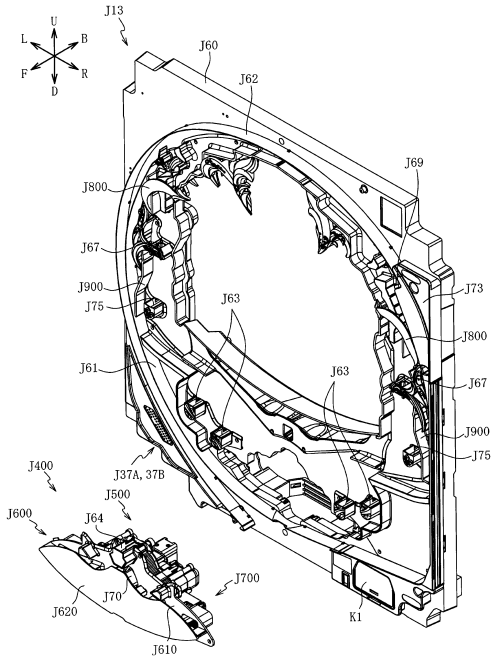
【図２４９９】



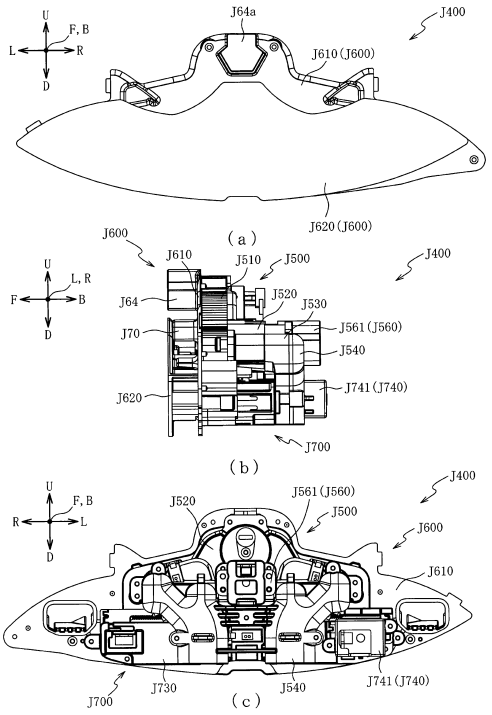
【図２５００】



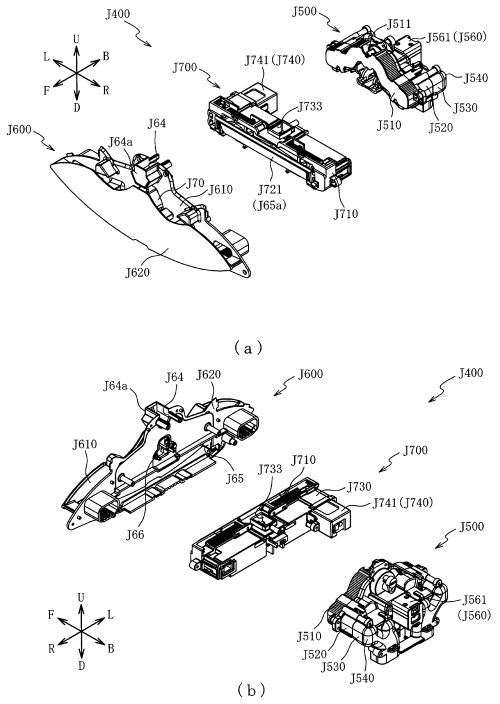
【図２５０１】



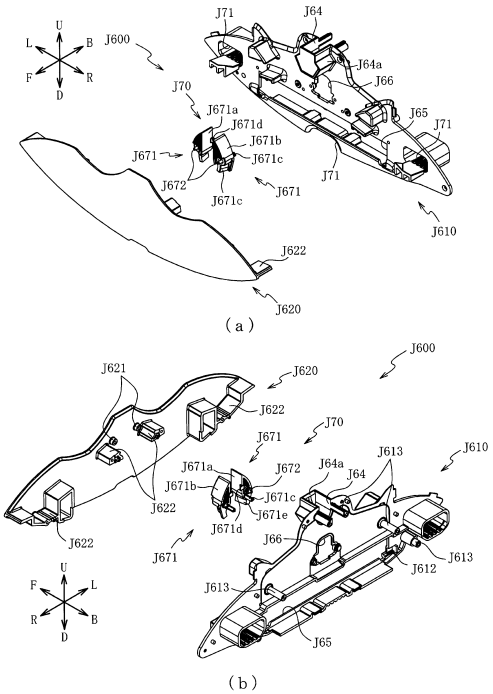
【図２５０２】



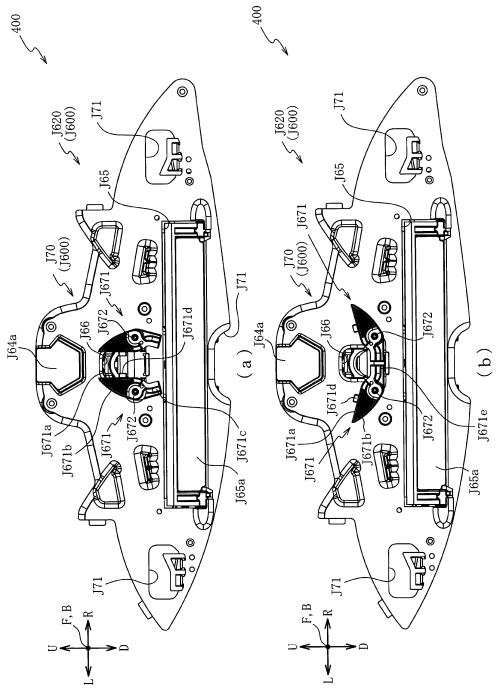
【図２５０３】



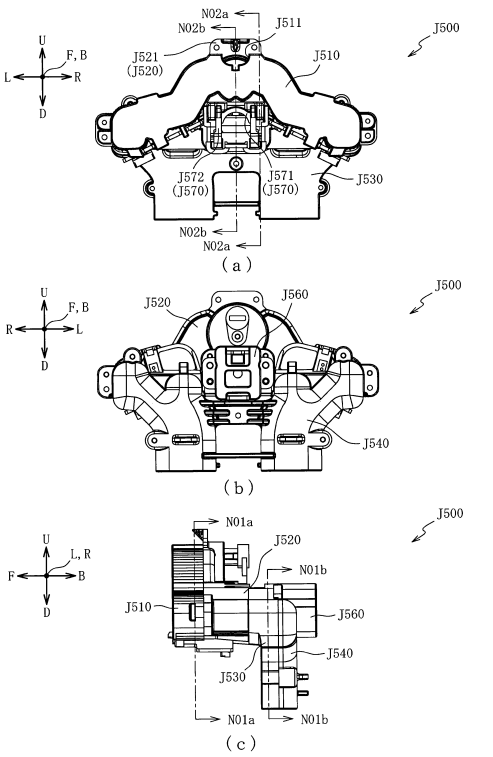
【図２５０４】



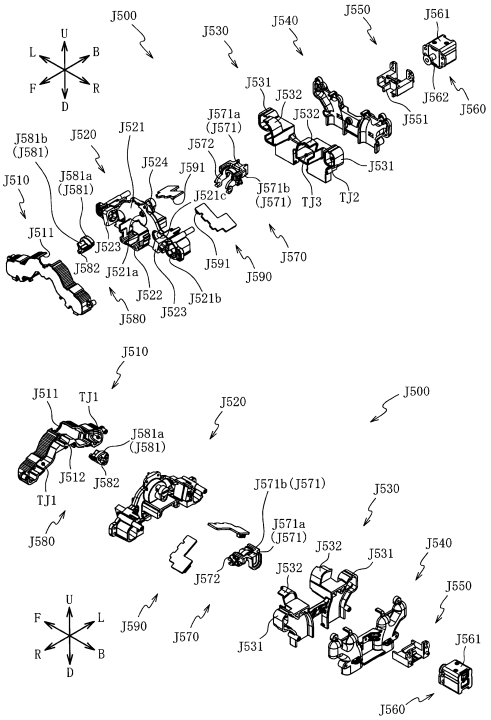
【図２５０５】



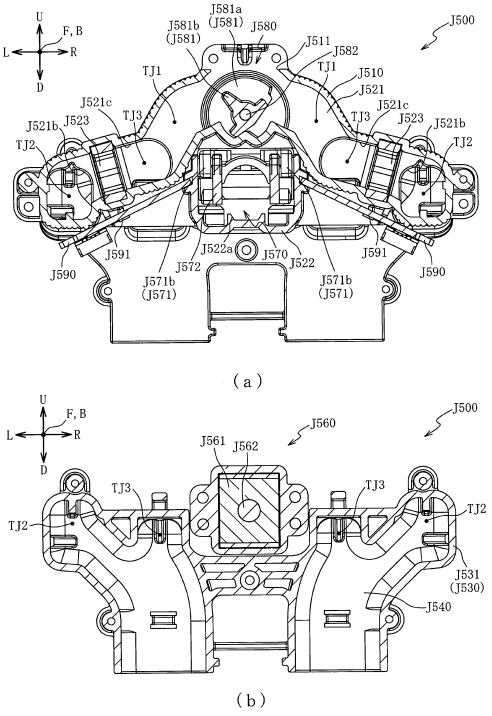
【図２５０６】



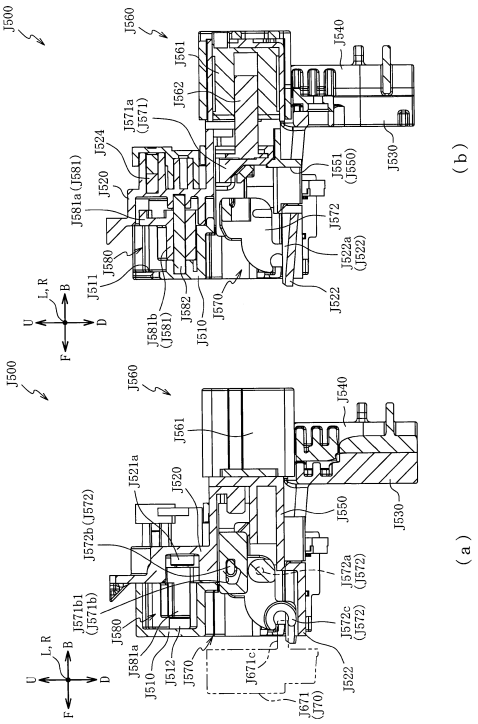
【図２５０７】



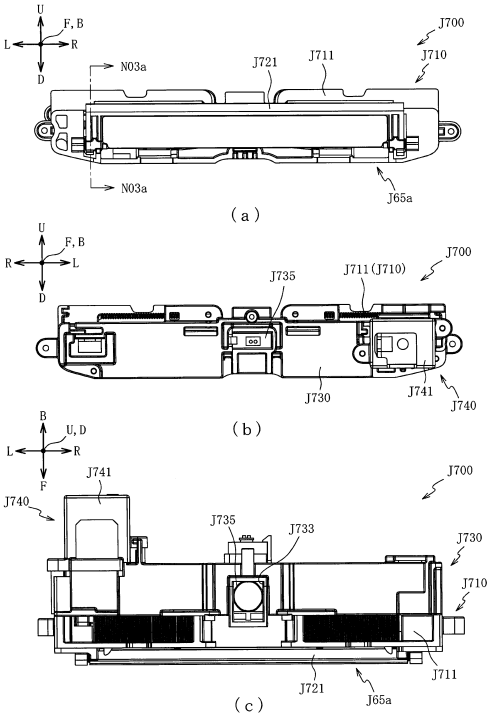
【図２５０８】



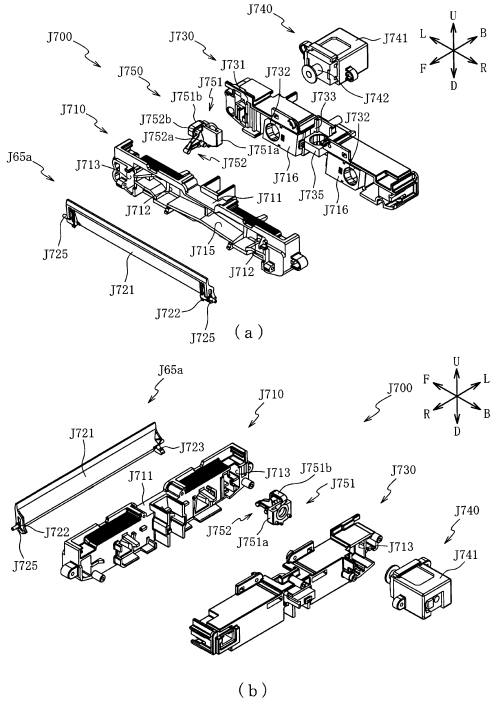
【図２５０９】



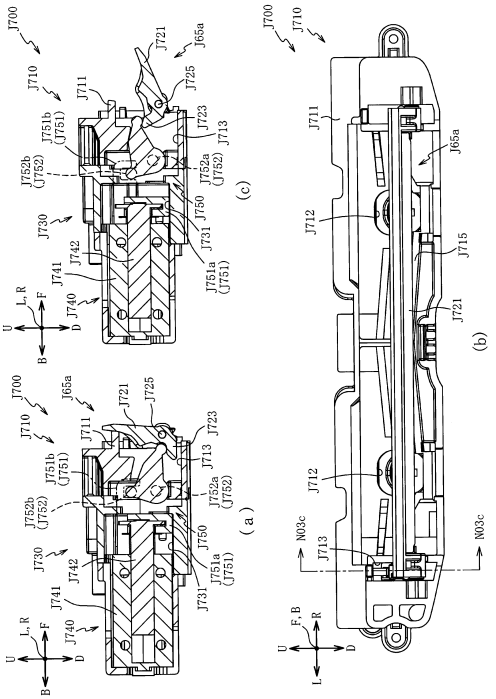
【図２５１０】



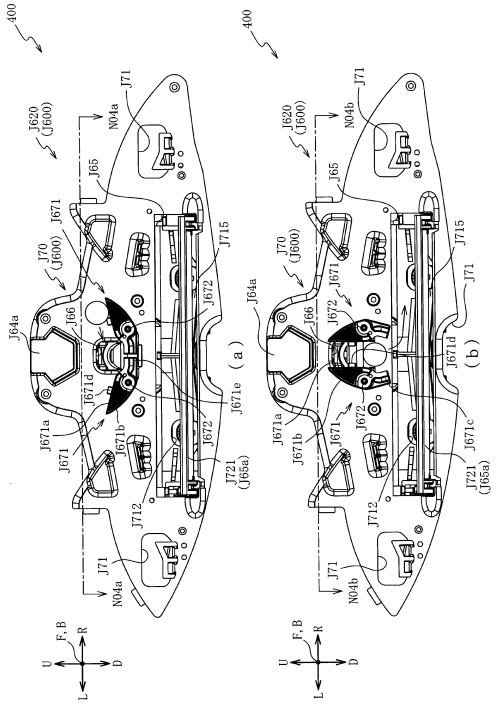
【図２５１１】



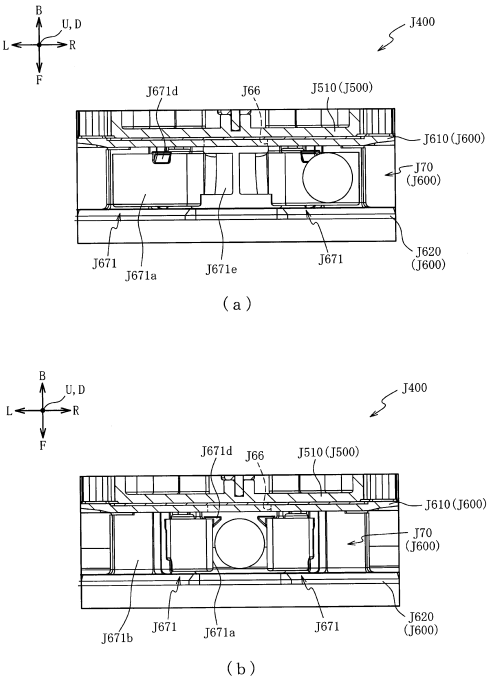
【図２５１２】



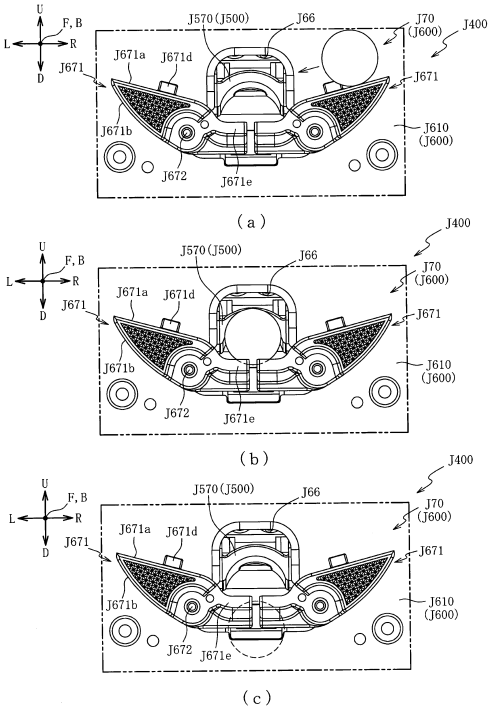
【図２５１３】



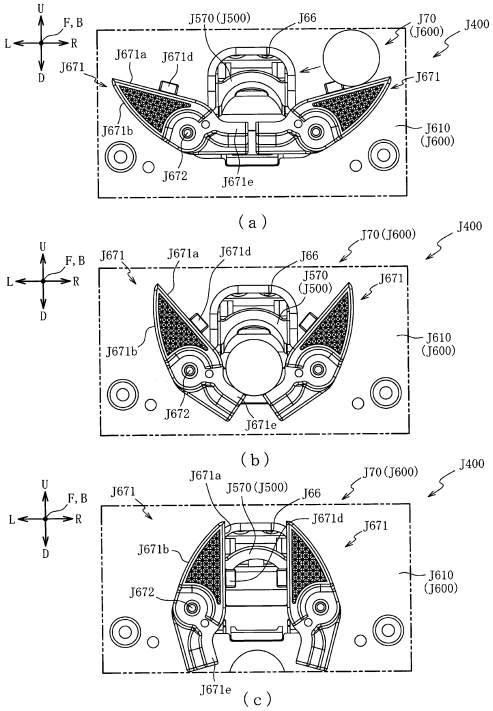
【図２５１４】



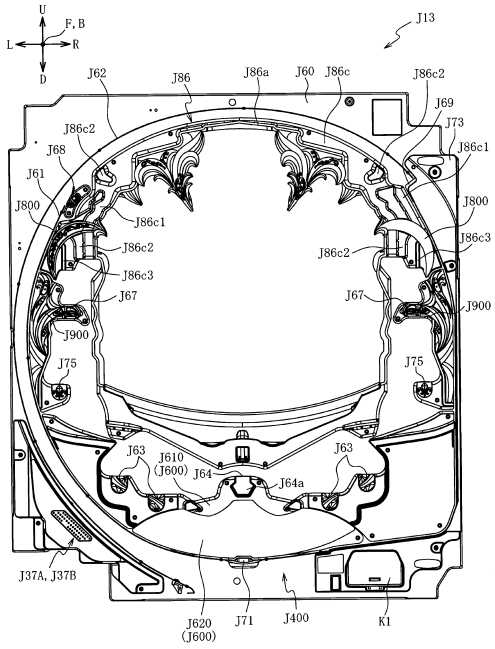
【図２５１５】



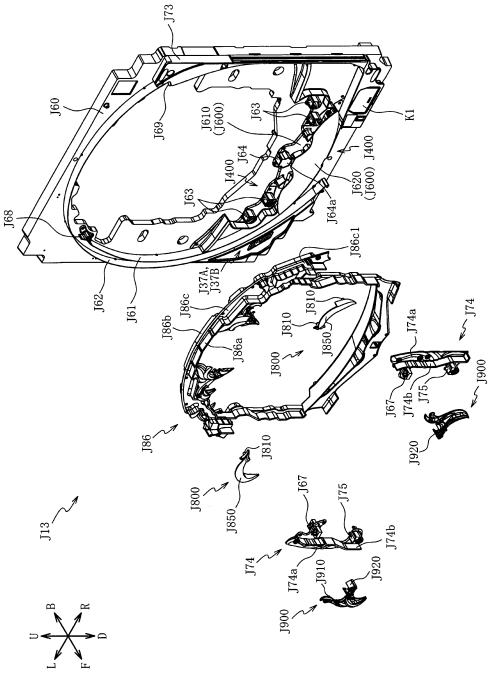
【図２５１６】



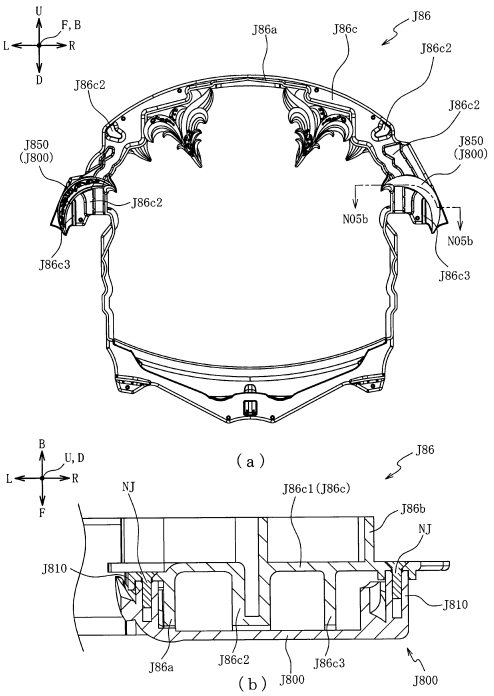
【図２５１７】



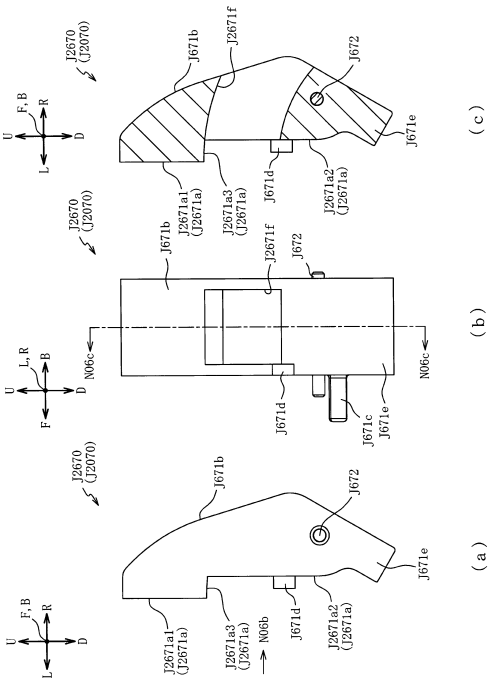
【図２５１８】



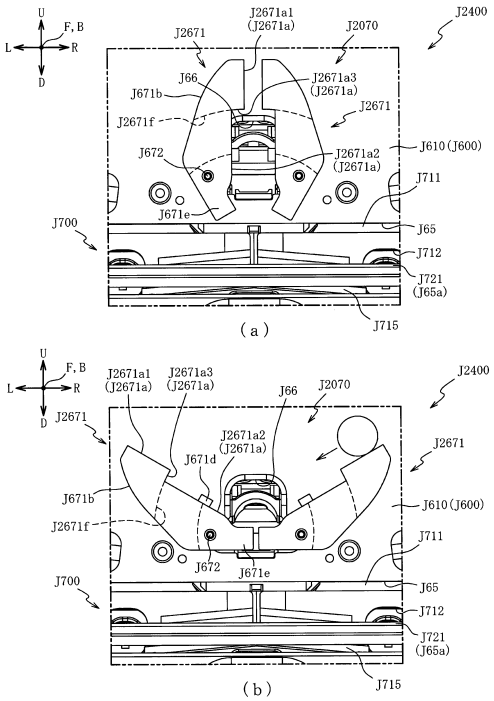
【図２５１９】



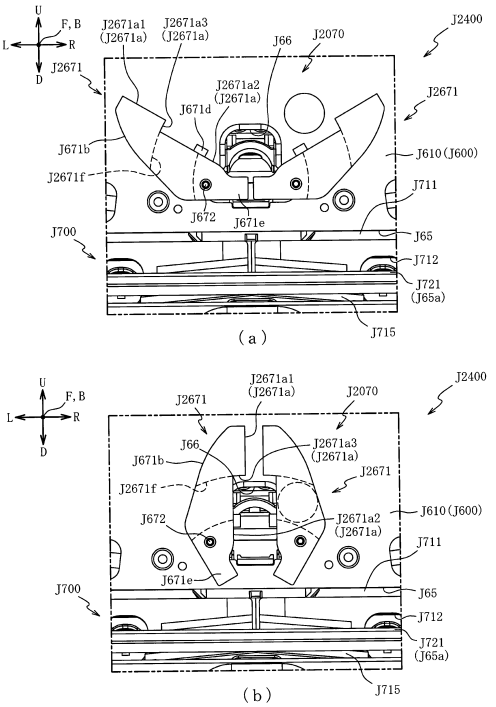
【図２５２０】



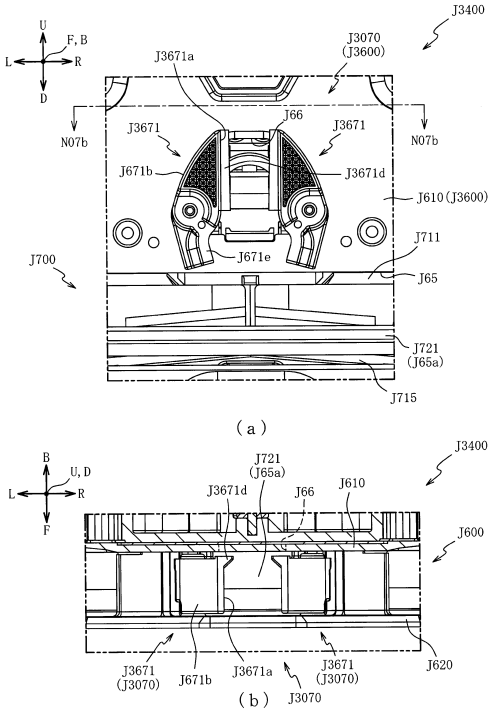
【図２５２１】



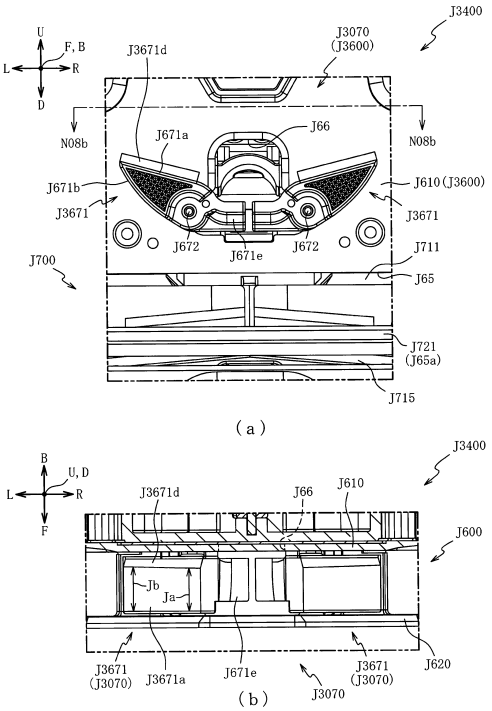
【図２５２２】



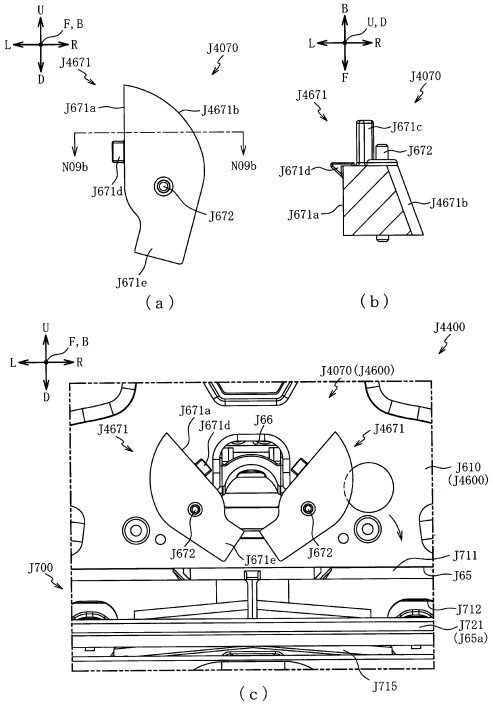
【図２５２３】



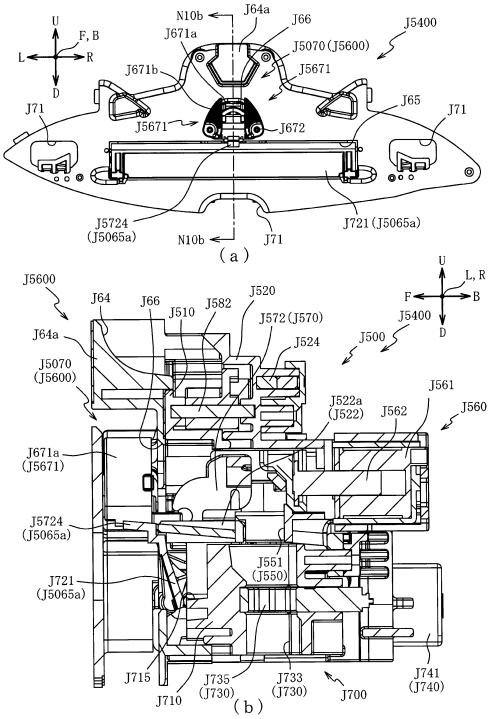
【図２５２４】



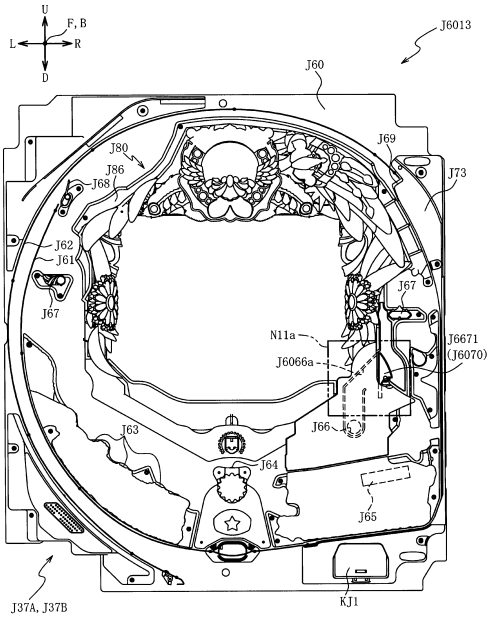
【図２５２５】



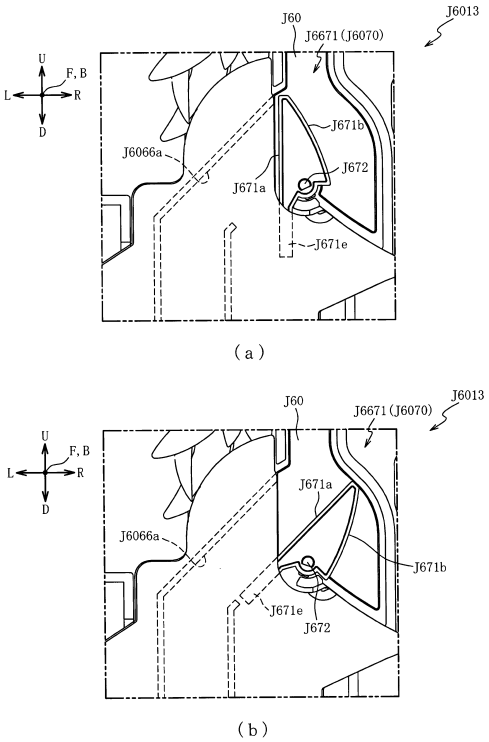
【図２５２６】



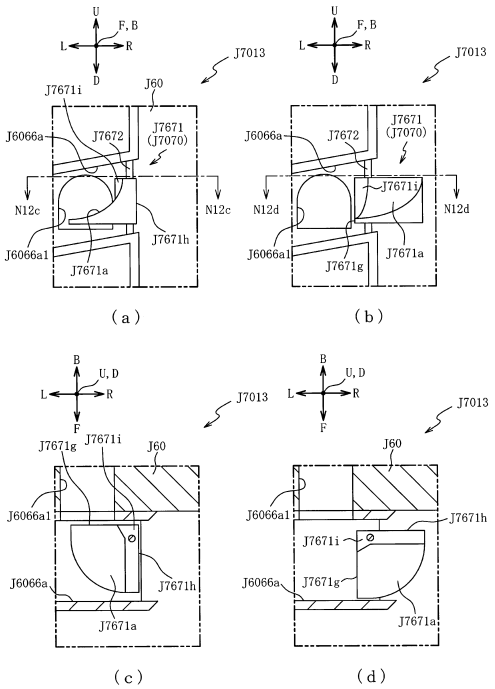
【図２５２７】



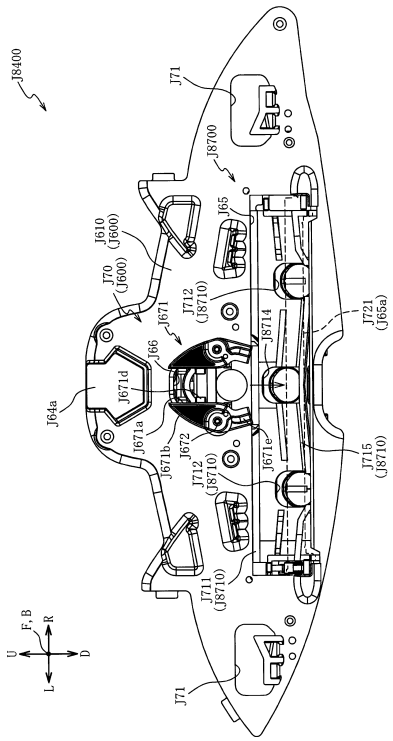
【図２５２８】



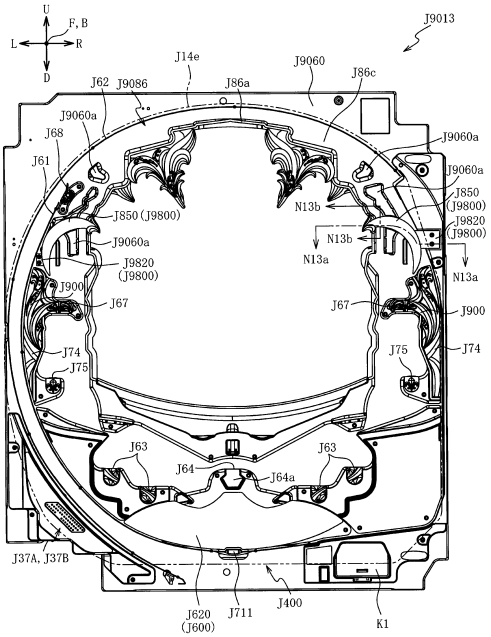
【図２５２９】



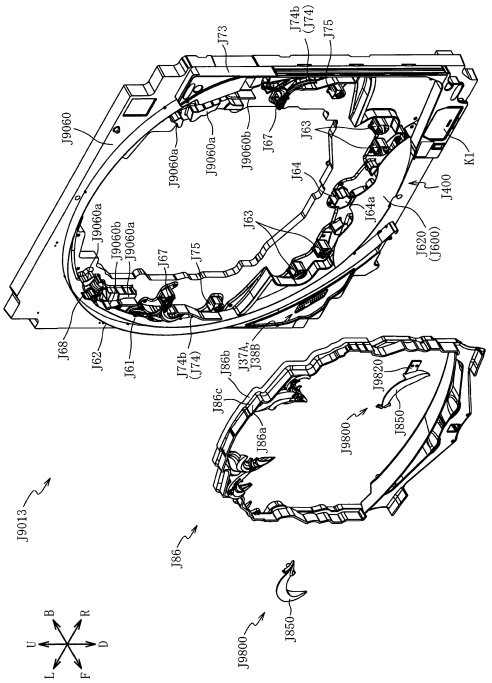
【図２５３０】



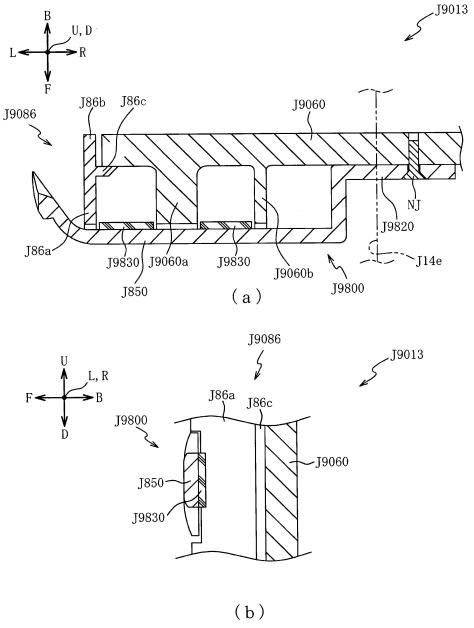
【図２５３１】



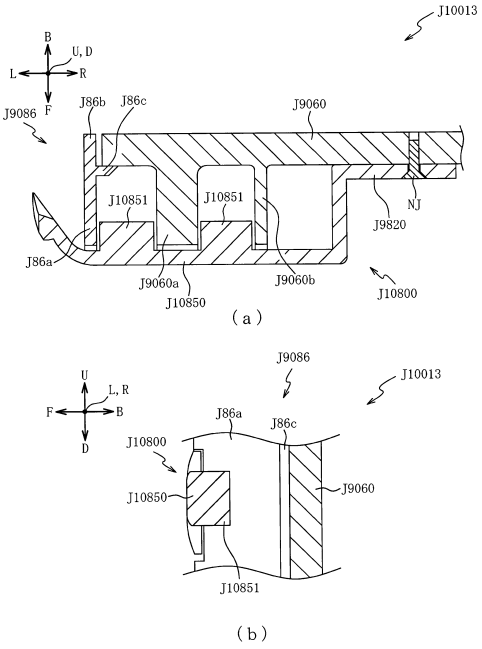
【図２５３２】



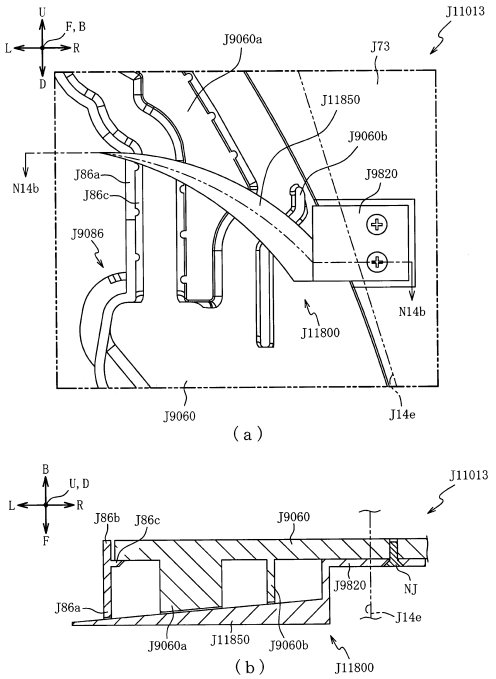
【図２５３３】



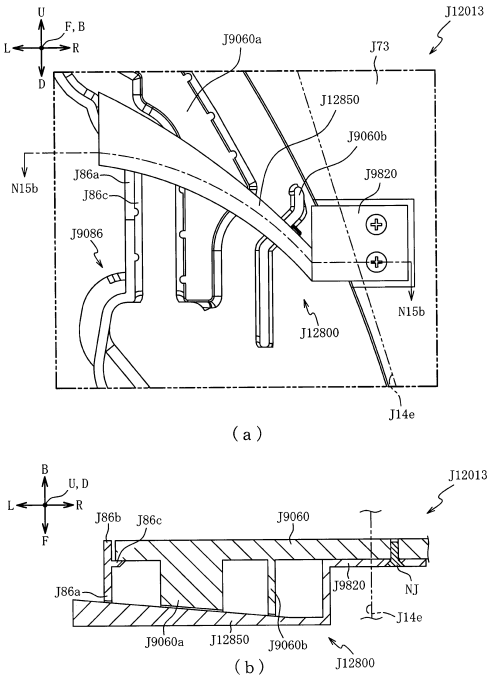
【図２５３４】



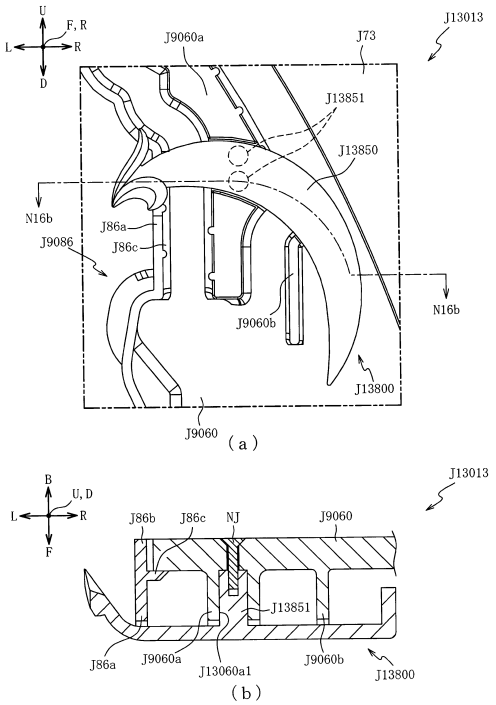
【図２５３５】



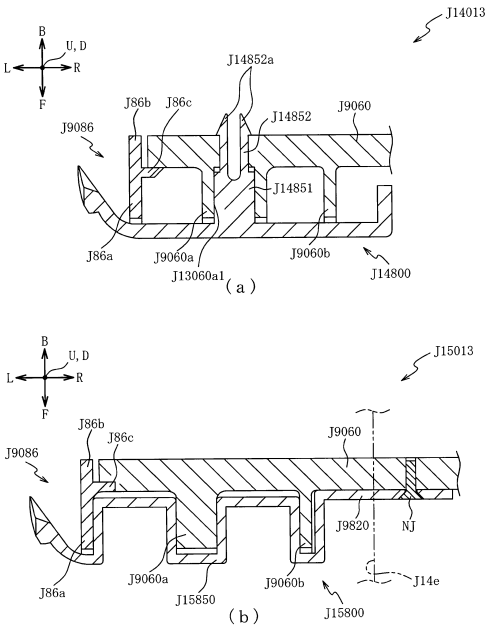
【図２５３６】



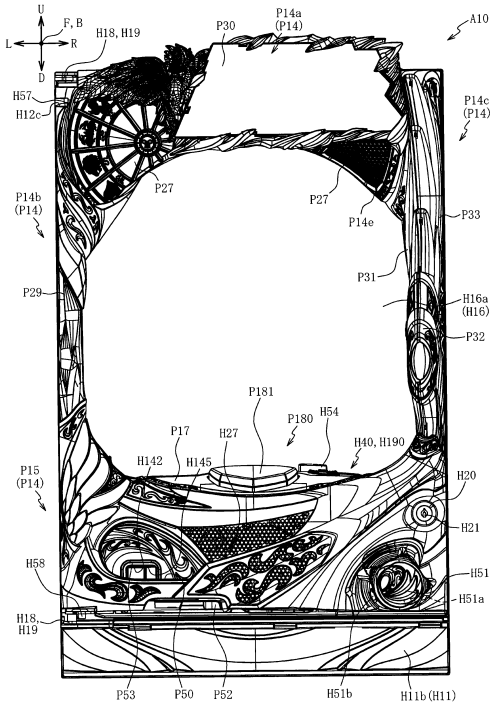
【図２５３７】



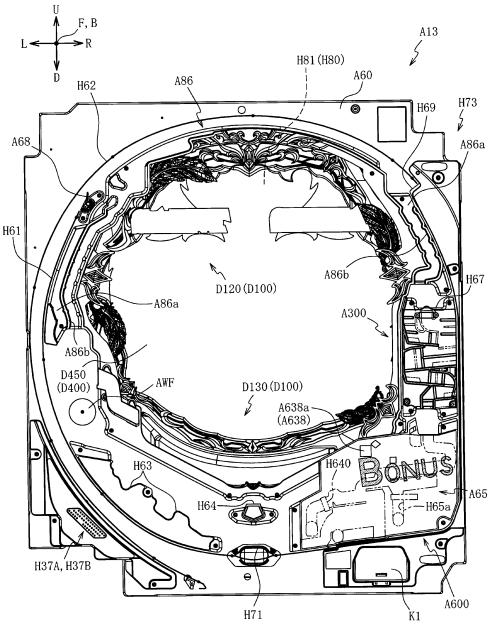
【図２５３８】



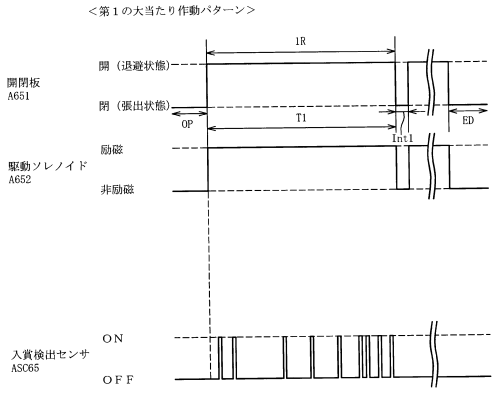
【図２５３９】



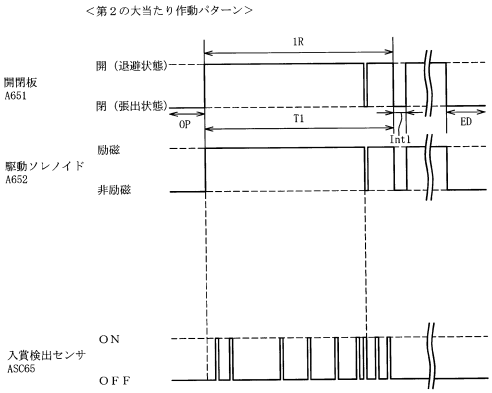
【図２５４０】



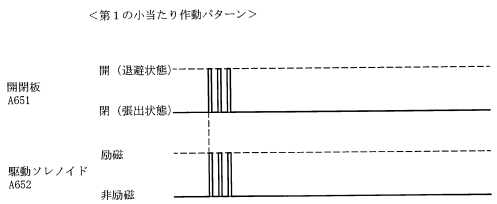
【図２５４１】



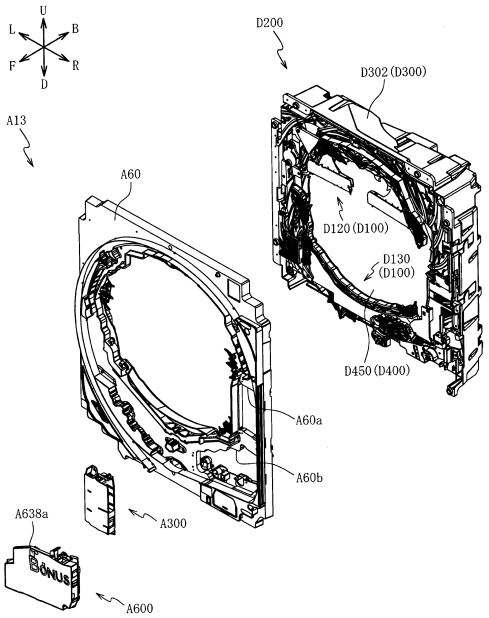
【図２５４２】



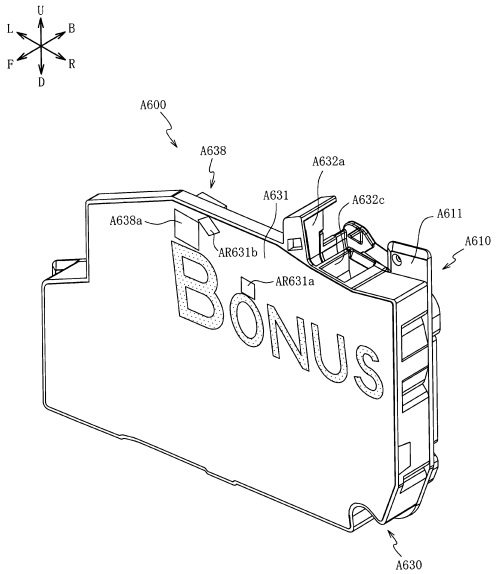
【図２５４３】



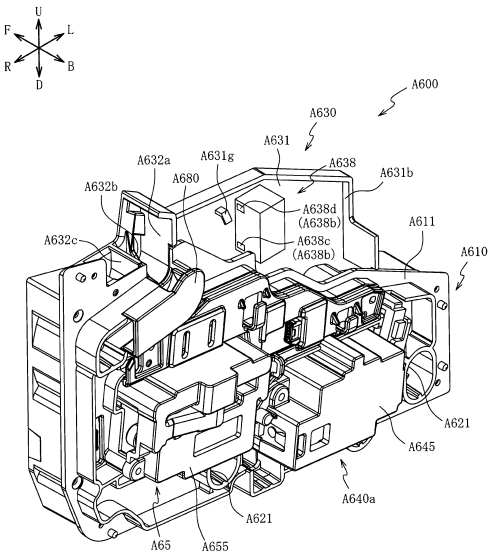
【図２５４４】



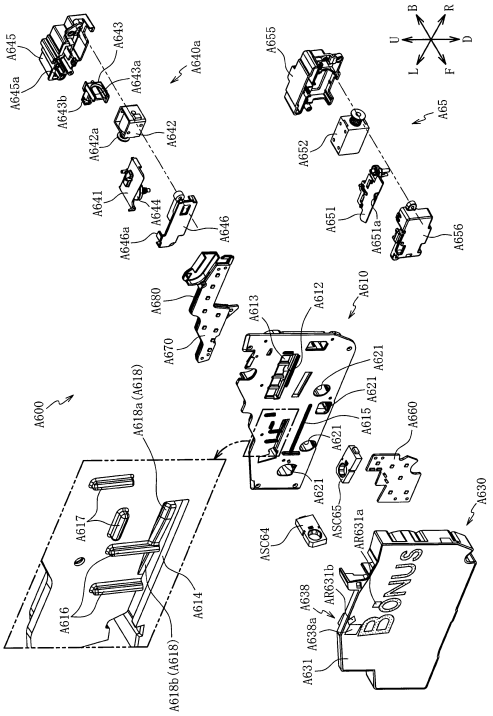
【図２５４５】



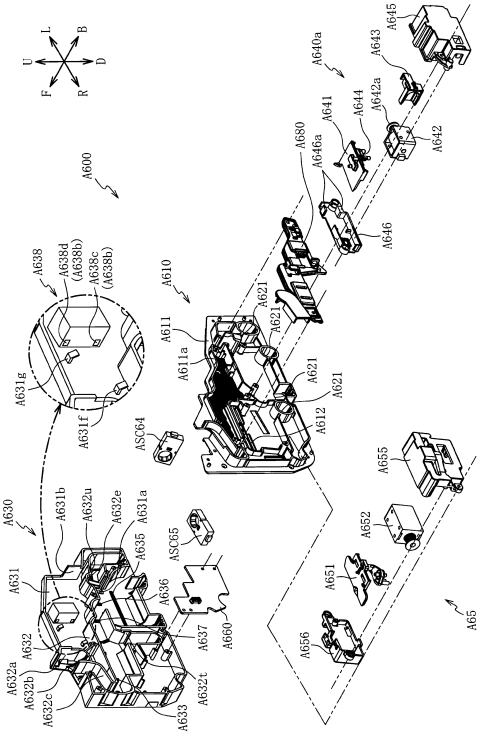
【図２５４６】



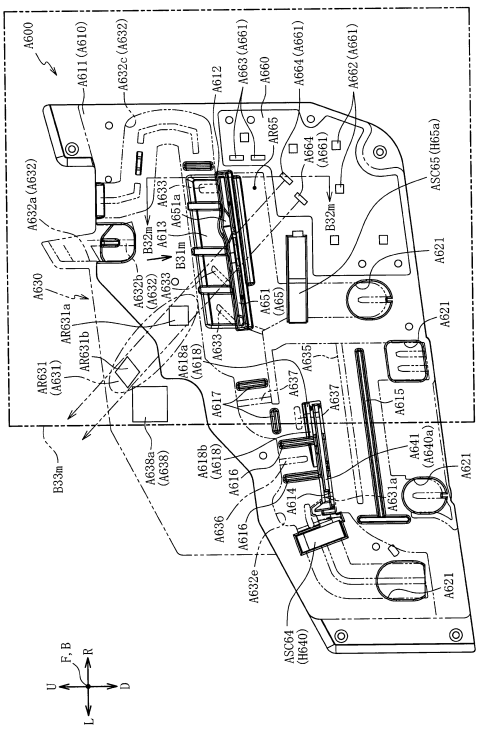
【図２５４７】



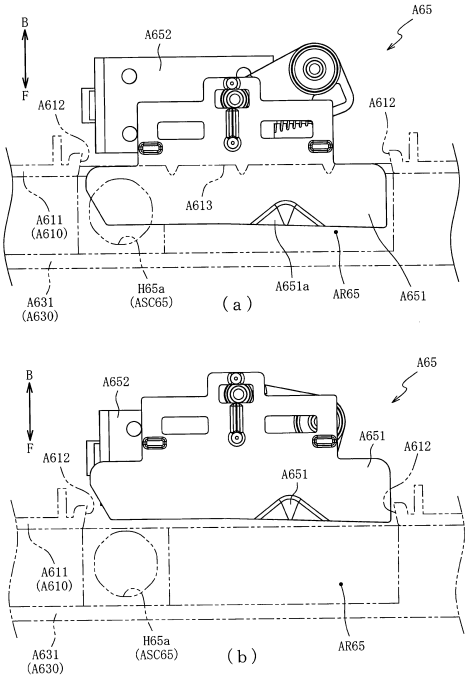
【図２５４８】



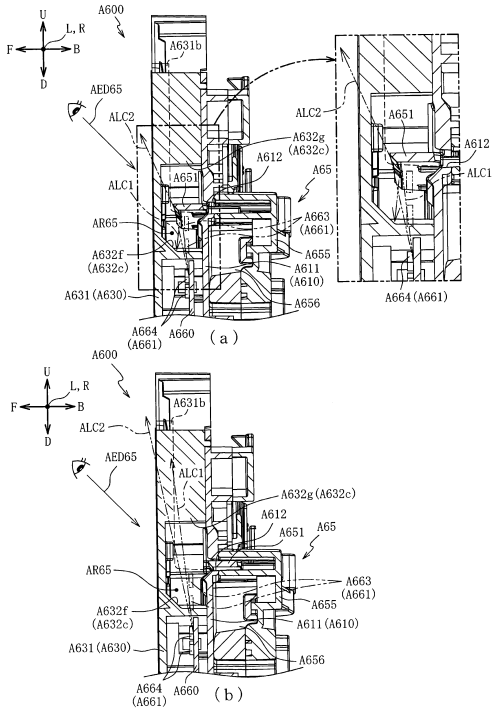
【図２５４９】



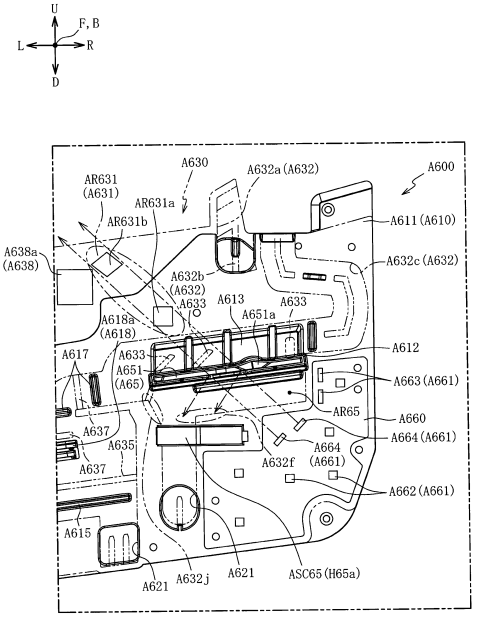
【図２５５０】



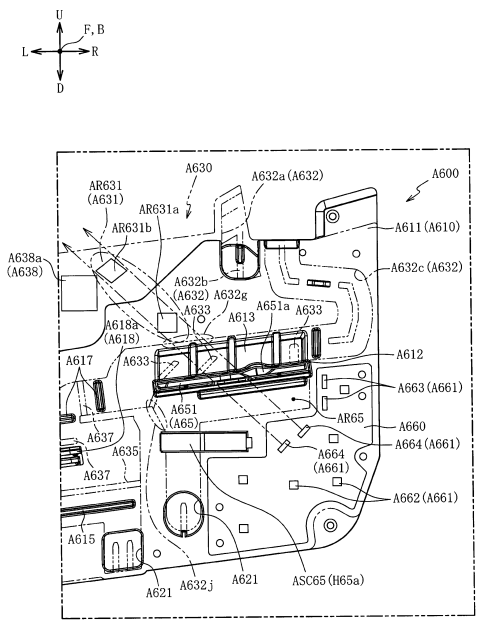
【図２５５１】



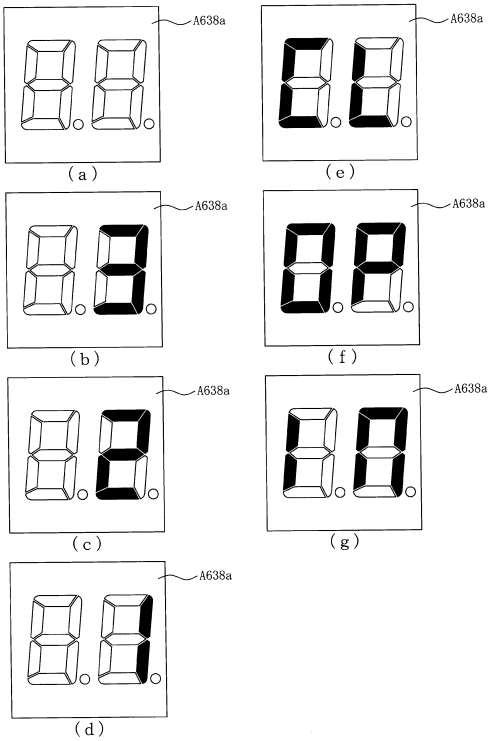
【図２５５２】



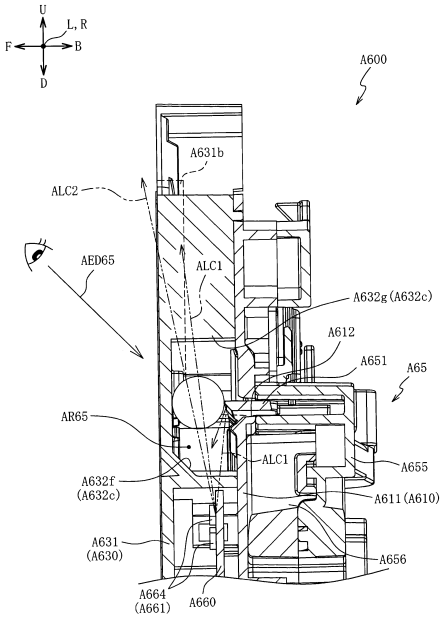
【図２５５３】



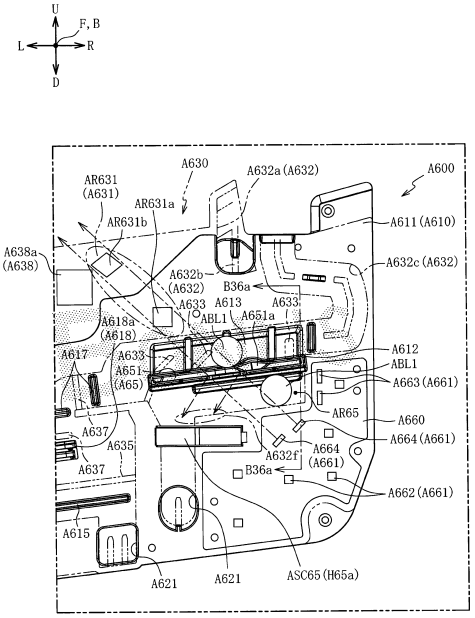
【図２５５４】



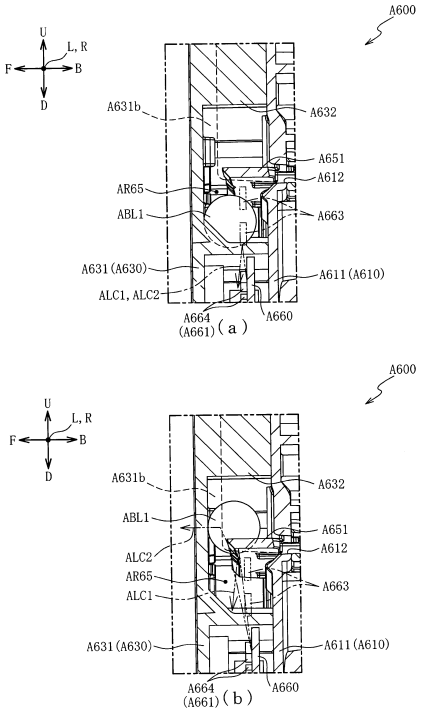
【図２５５５】



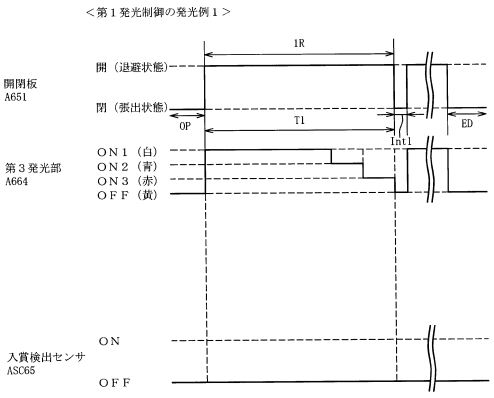
【図２５５６】



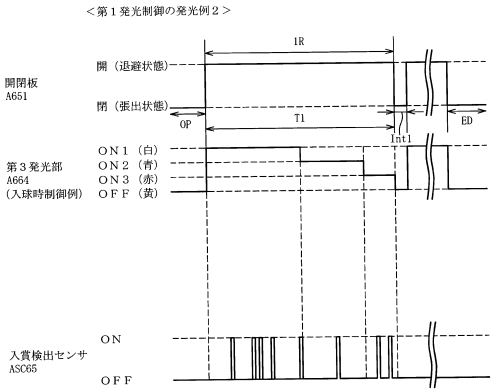
【図２５５７】



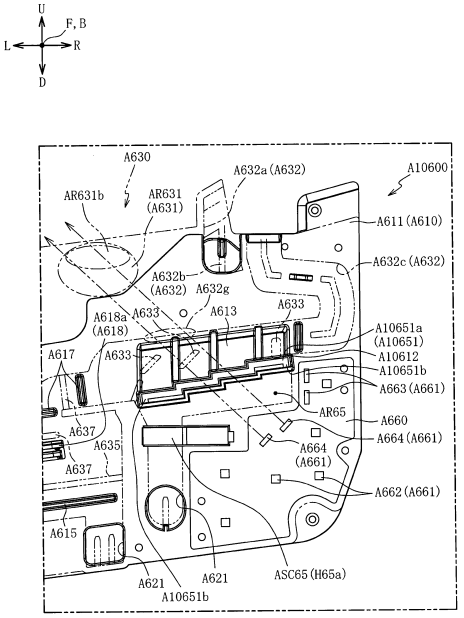
【図２５５８】



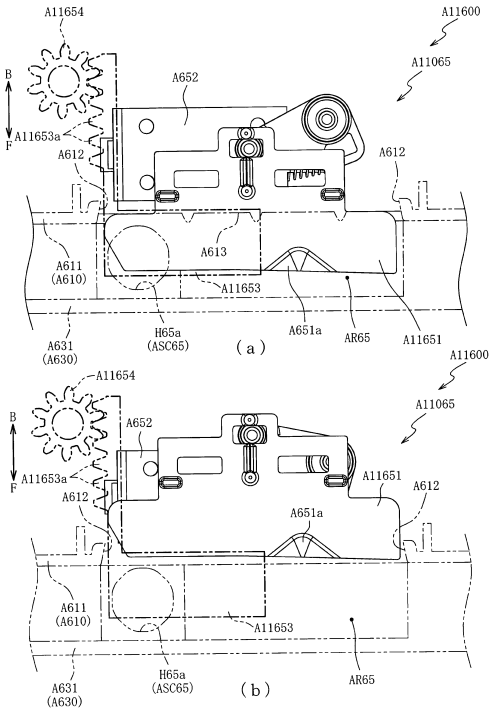
【図２５５９】



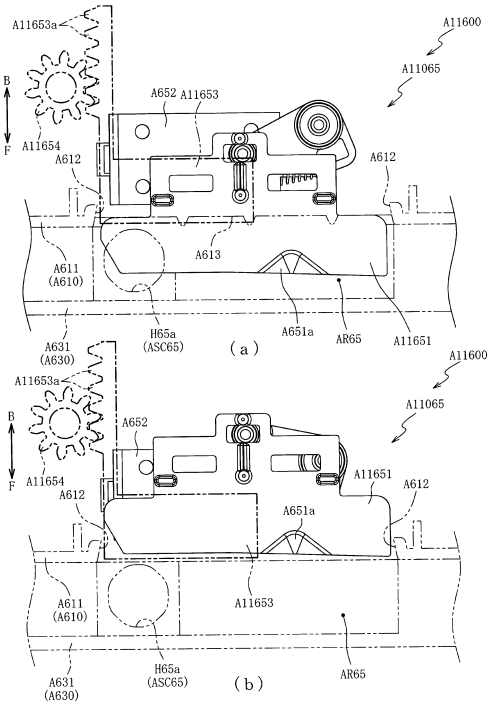
【図２５６０】



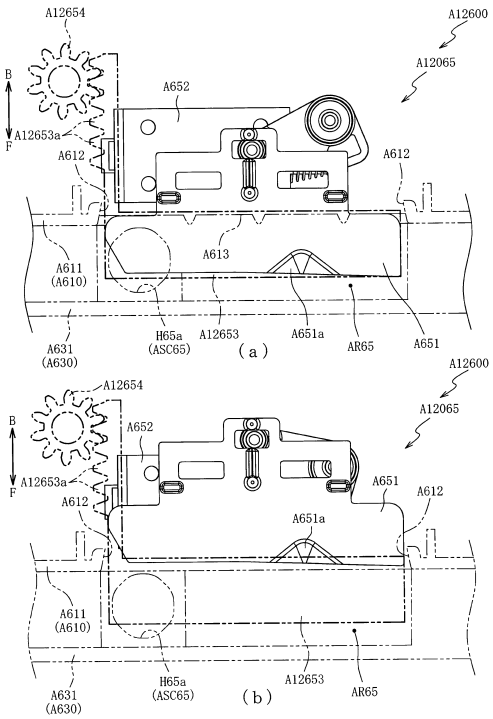
【図２５６１】



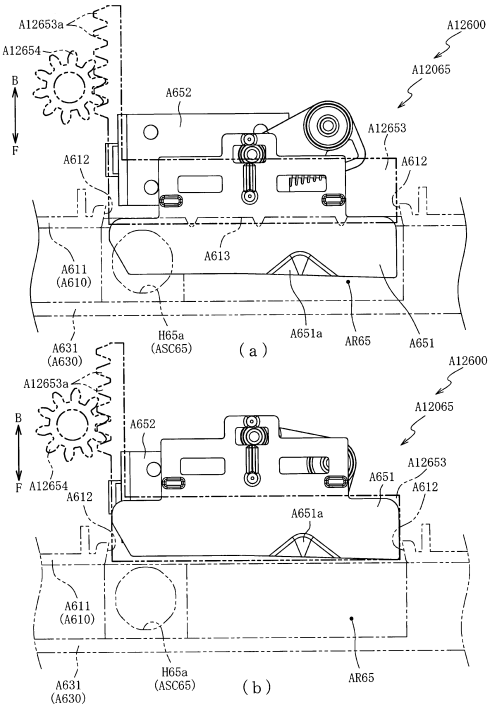
【図２５６２】



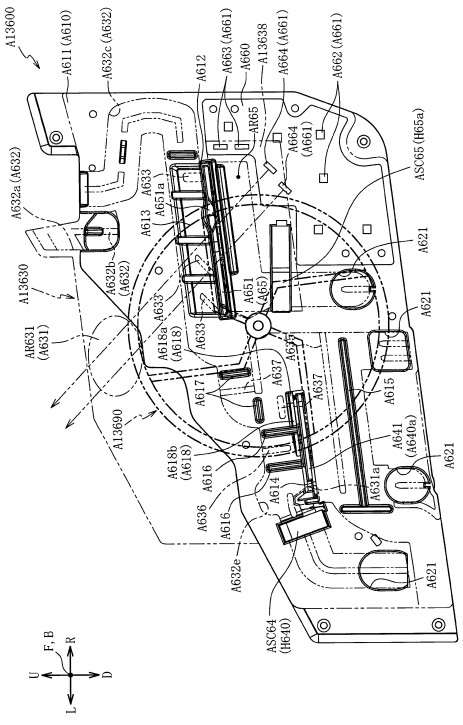
【図２５６３】



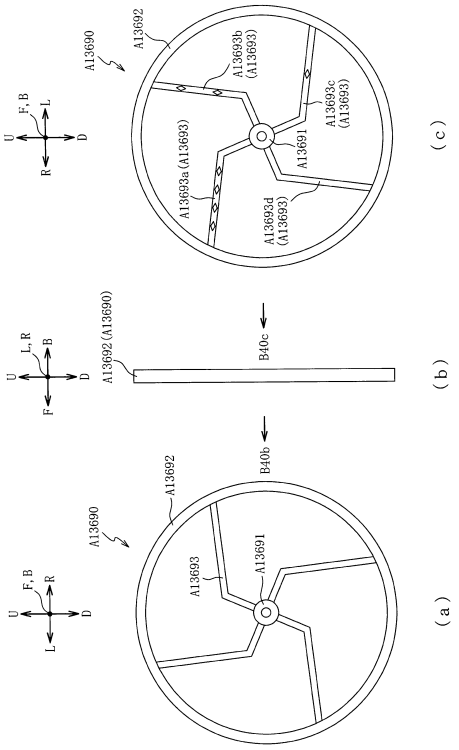
【図２５６４】



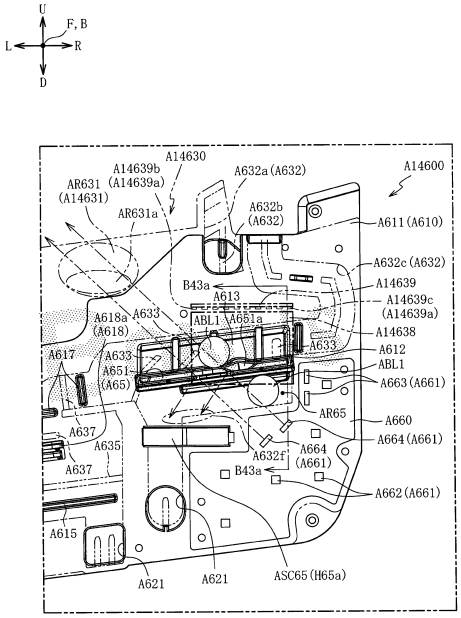
【図２５６５】



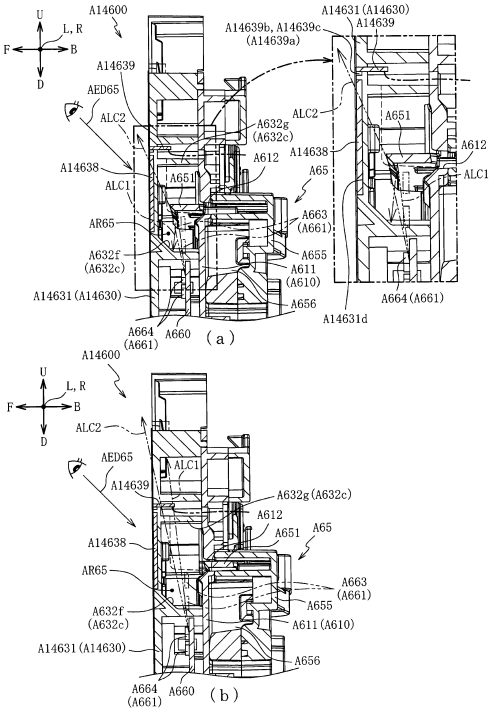
【図２５６６】



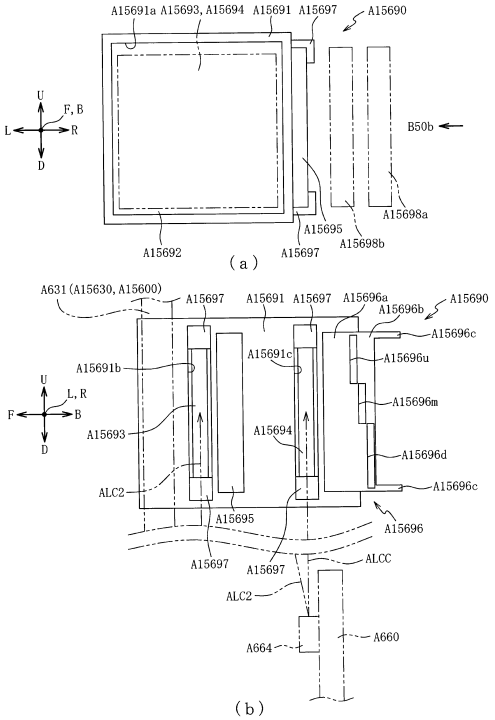
【図２５６７】



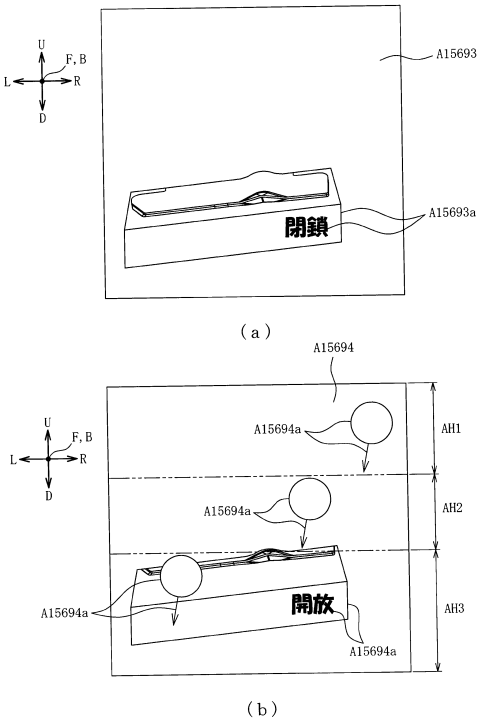
【図２５６８】



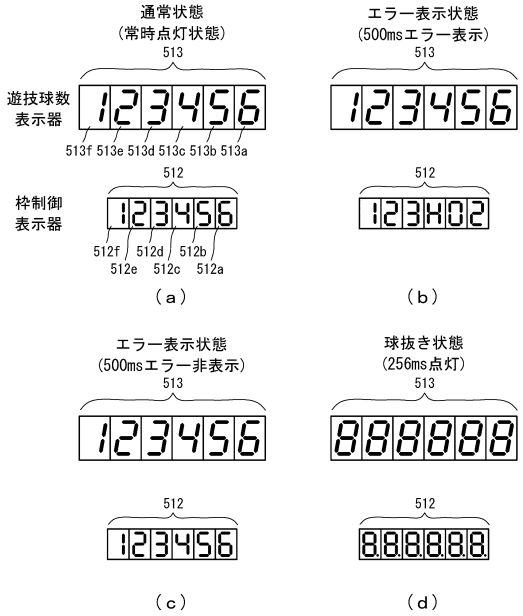
【図２５６９】



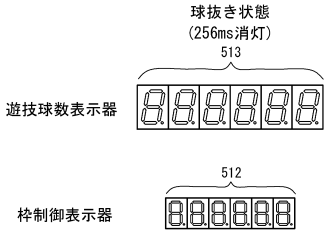
【図２５７０】



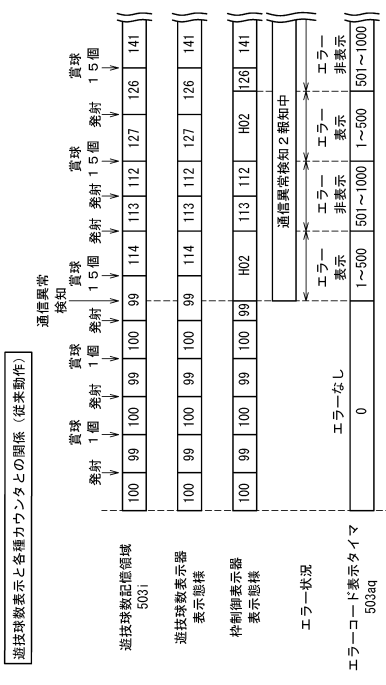
【図２５７１】



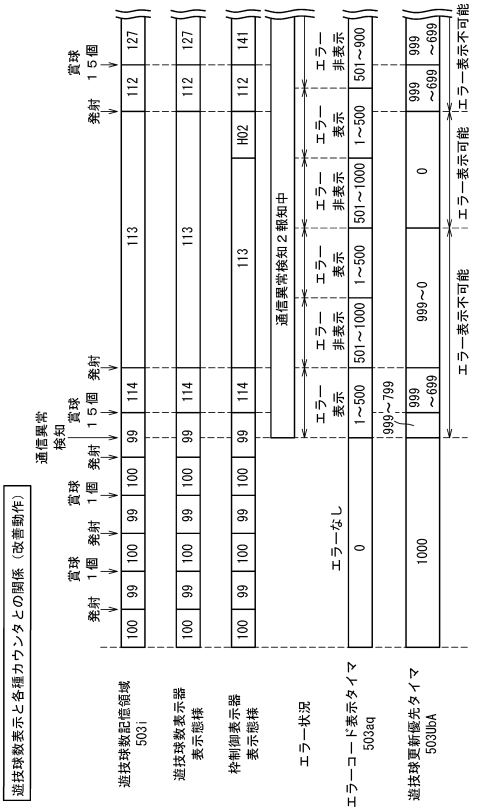
【図２５７２】



【図２５７３】

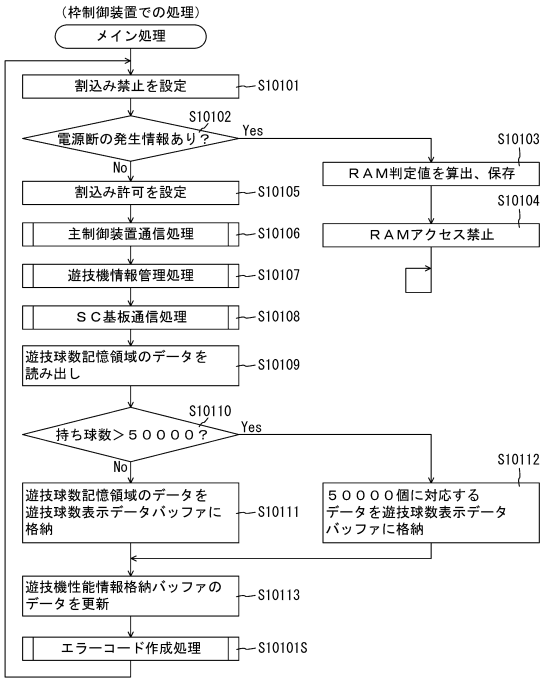


【図２５７４】

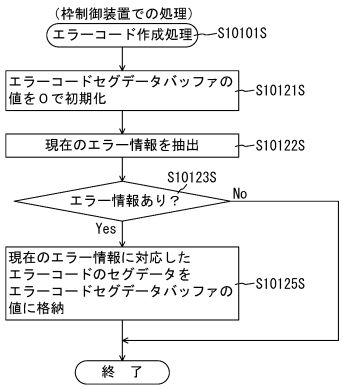


【図２５７５】

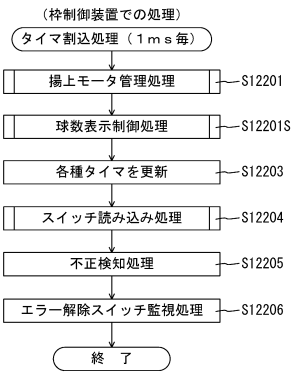
【図２５７６】



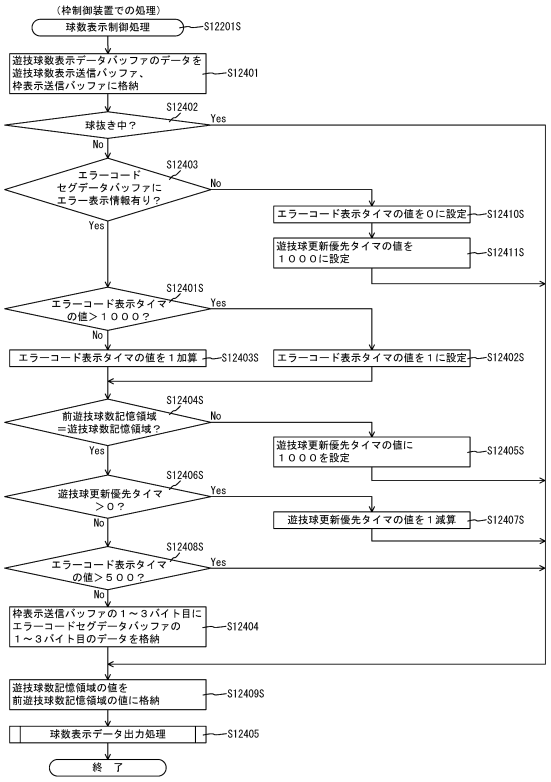
【図２５７７】



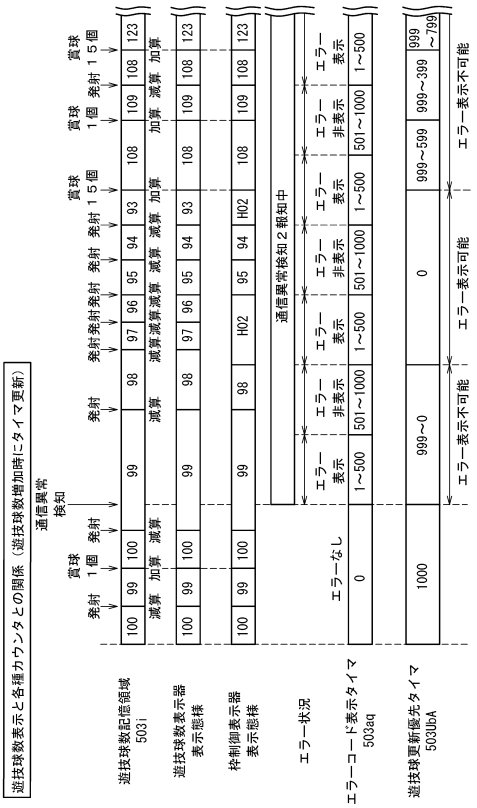
【図２５７８】



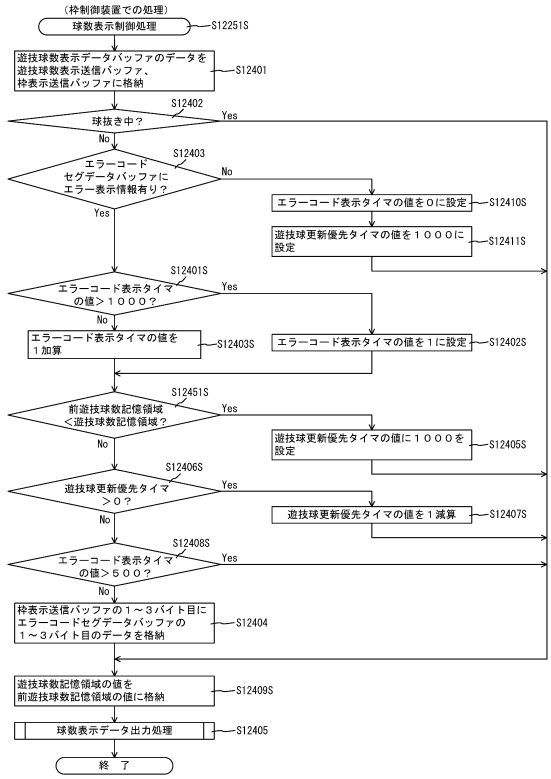
【図２５７９】



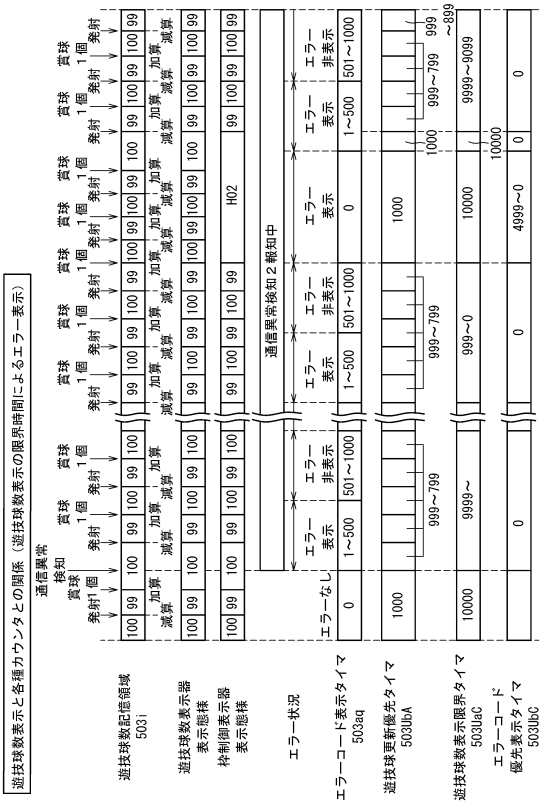
【図２５８０】



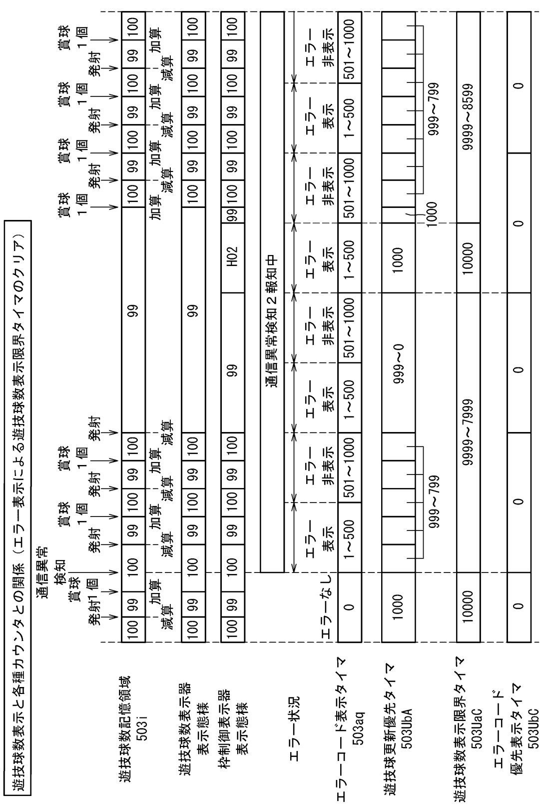
【図２５８１】



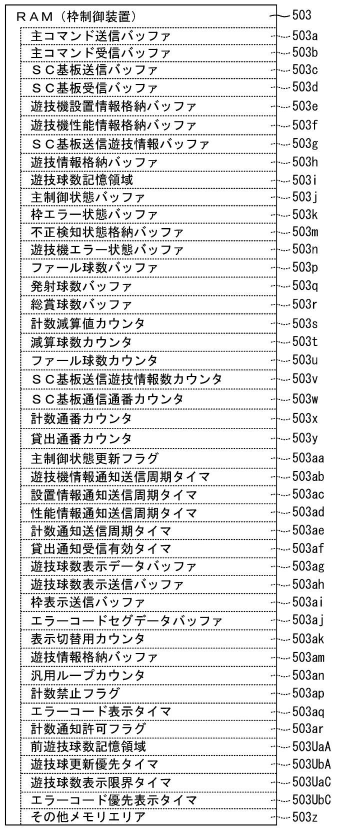
【図２５８２】



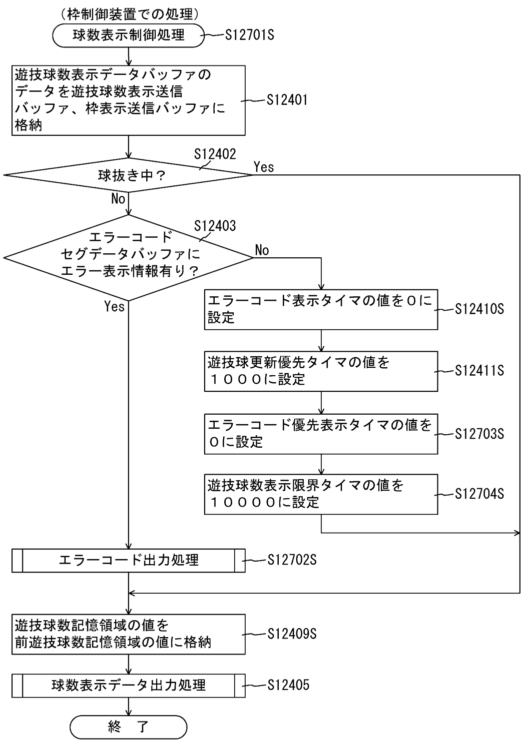
【図２５８３】



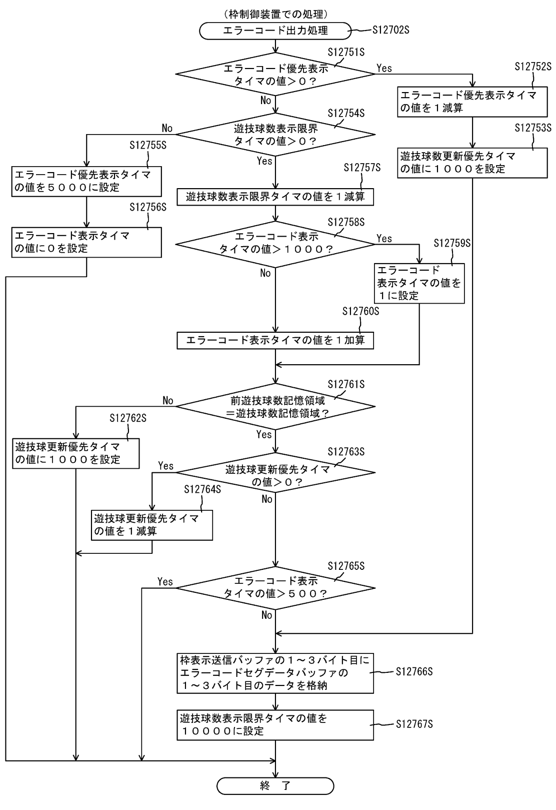
【図２５８４】



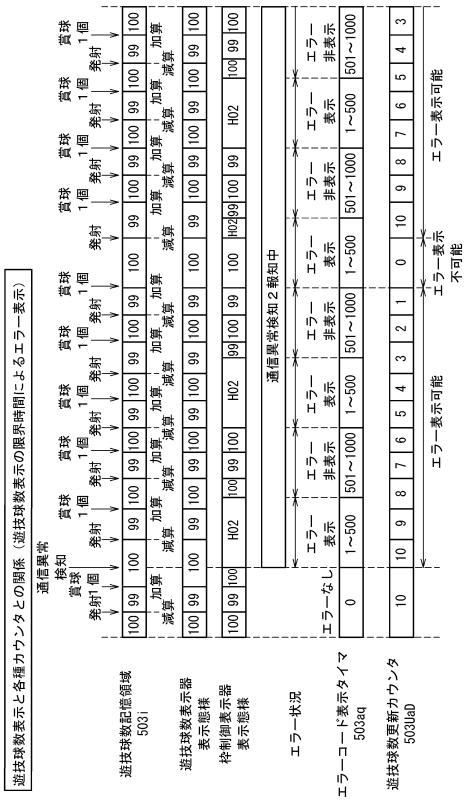
【図２５８５】



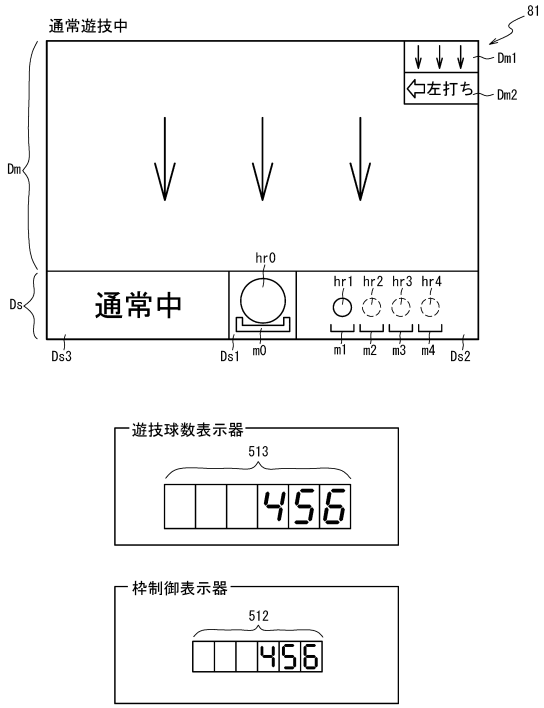
【図２５８６】



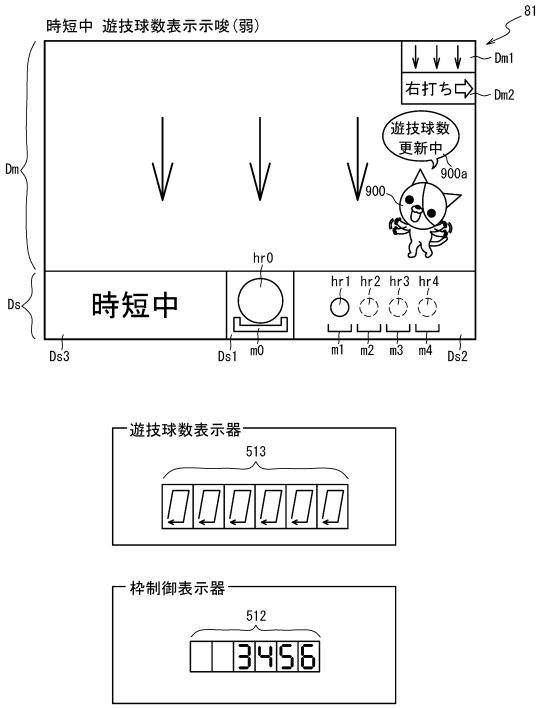
【図２５８７】


遊技球数表示と各種カウンタとの関係（遊技球数表示の限界時間によるエラー表示）
遊技球数記憶領域 503i
遊技球数表示器 表示態様
枠制御表示器 表示態様
エラー状況
エラーコード表示タイマ 503aq
遊技球数更新カウンタ 503UaD
通信異常検知
賞球 発射1個
賞球 1個 発射
賞球 1個 発射 加算 減算
賞球 1個 発射 加算 減算 加算
賞球 1個 発射 加算 減算 加算 減算
賞球 1個 発射 加算 減算 加算 減算 加算
賞球 1個 発射 加算 減算 加算 減算 加算 減算
賞球 1個 発射 加算 減算 加算 減算 加算 減算 加算
賞球 1個 発射 加算 減算 加算 減算 加算 減算 加算 減

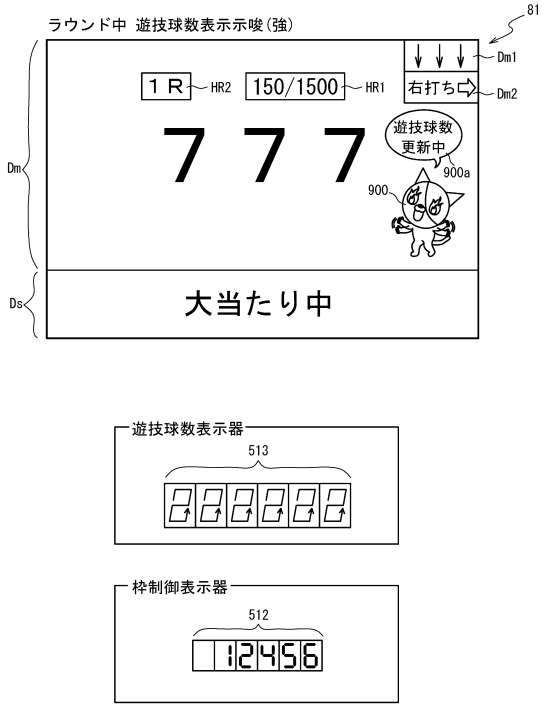
【図２５９１】



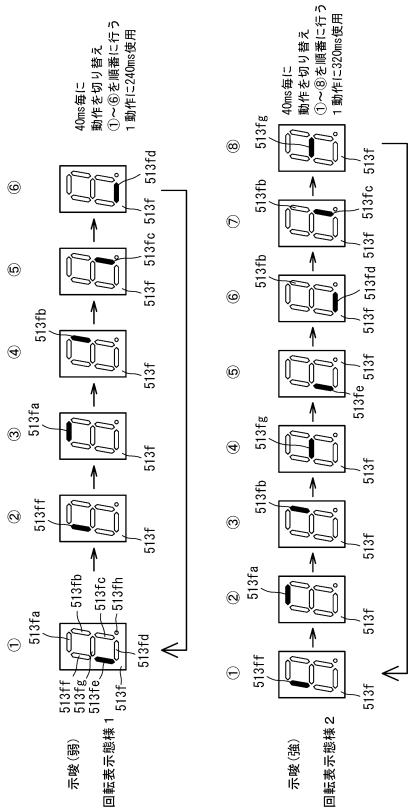
【図２５９２】



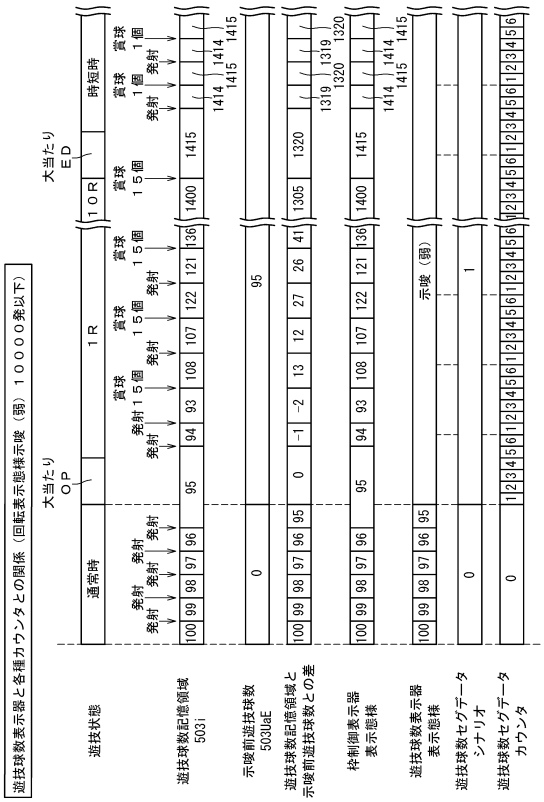
【図２５９３】



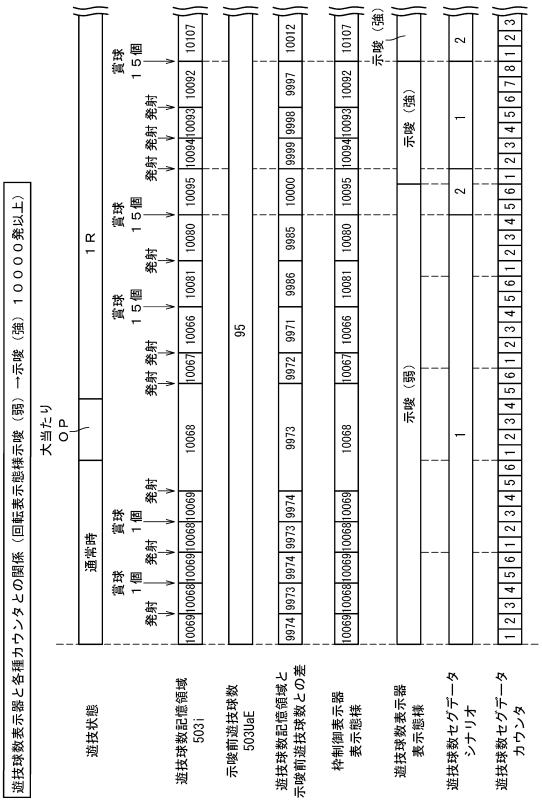
【図２５９４】



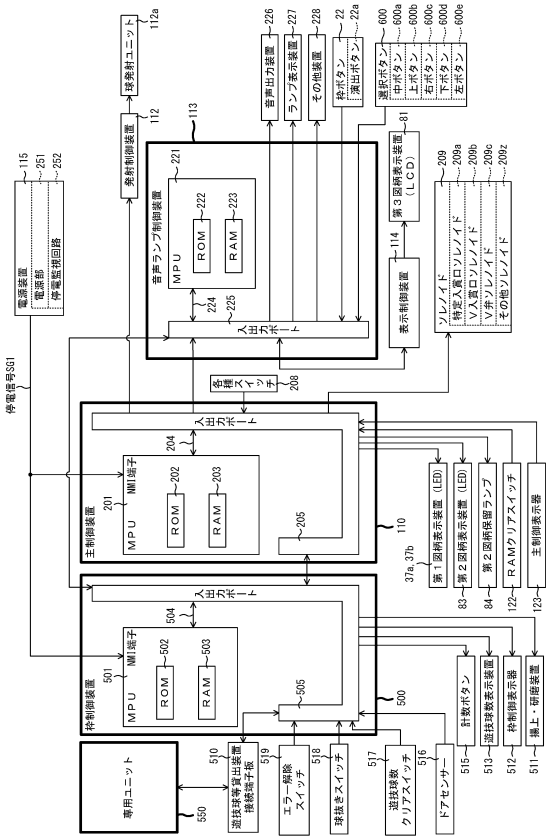
【図２５９５】



【図２５９６】



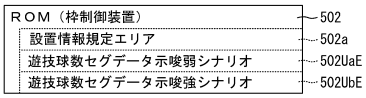
【図２５９７】



【図２５９８】

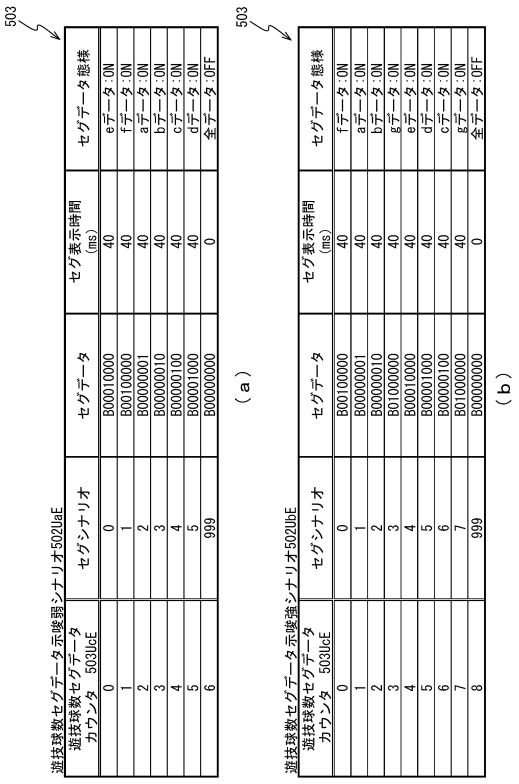
RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄１保留球数カウンタ	223b
特別図柄２保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
討伐回数カウンタ	223i
残討伐数カウンタ	223j
特定数表示済フラグ	223k
ラッシュ期間計測カウンタ	223m
賞球数カウンタ	223n
保留連フラグ	223o
ラウンド数カウンタ	223p
ＳＷ有効時間カウンタ	223q
右打ちフラグ	223r
Ｖ入賞済フラグ	223s
演出固定フラグ	223t
遊技環境格納エリア	223u
基準値カウンタ	223aa
従示唆前遊技球数カウンタ	223UaE
遊技球数カウンタ	223UbE
その他メモリエリア	223z

【図２５９９】

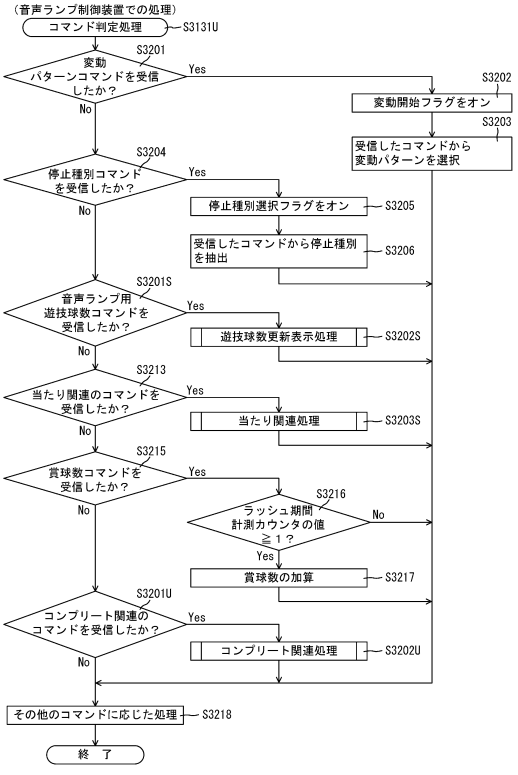


【図２６００】

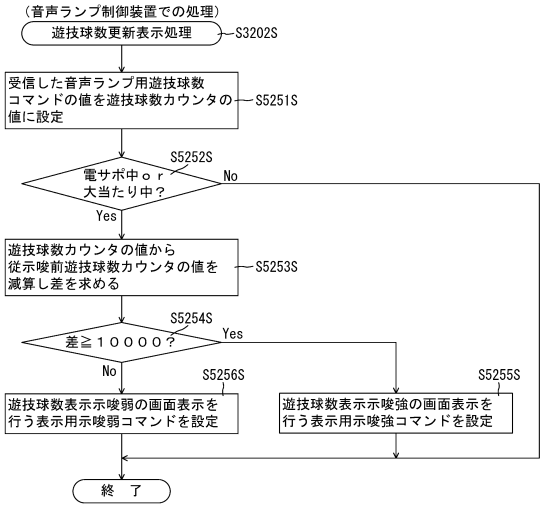
【図２６０１】



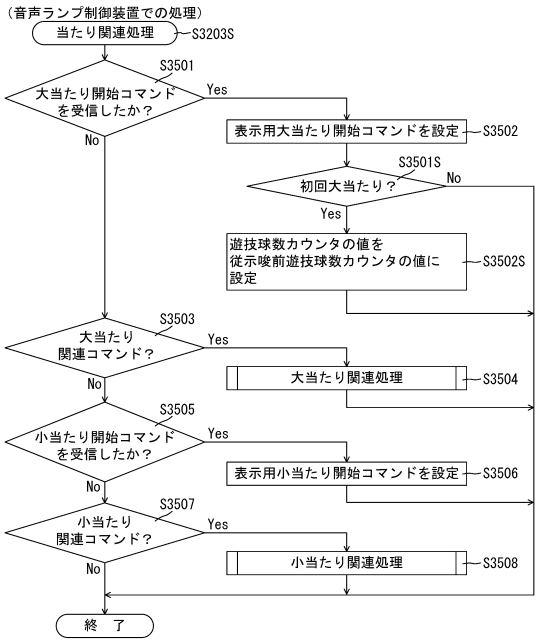
【図２６０２】



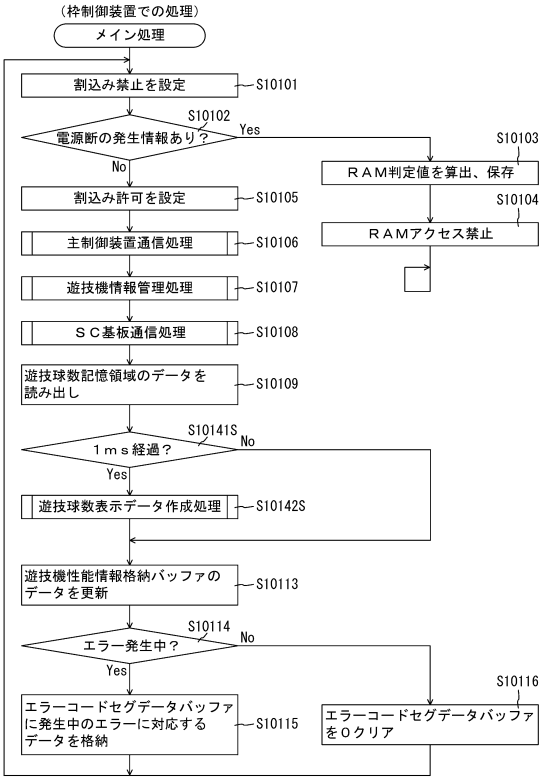
【図２６０３】



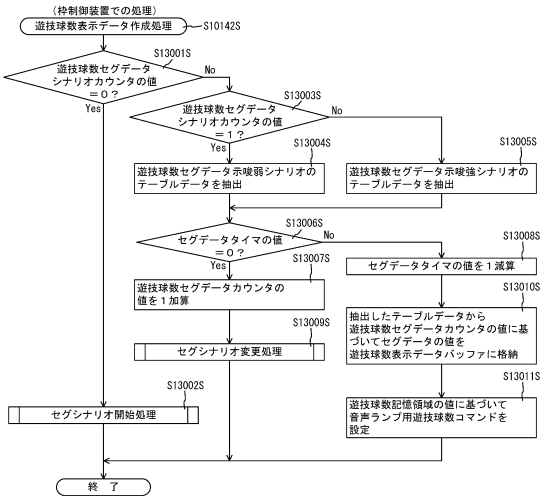
【図２６０４】



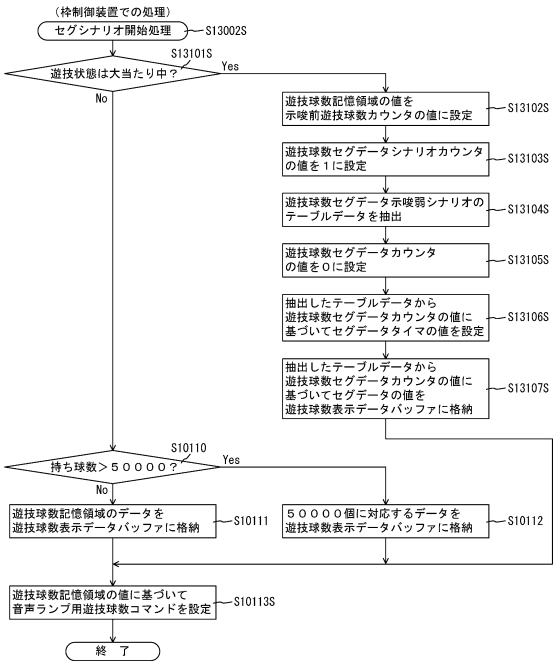
【図２６０５】



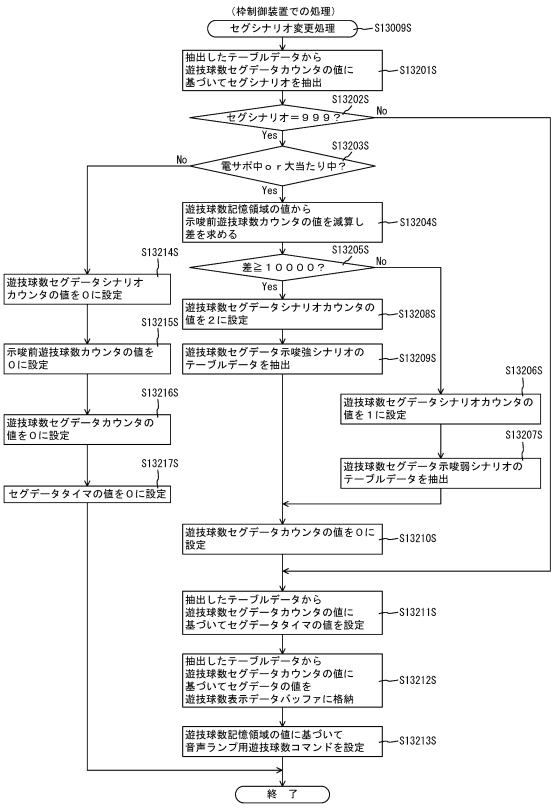
【図２６０６】



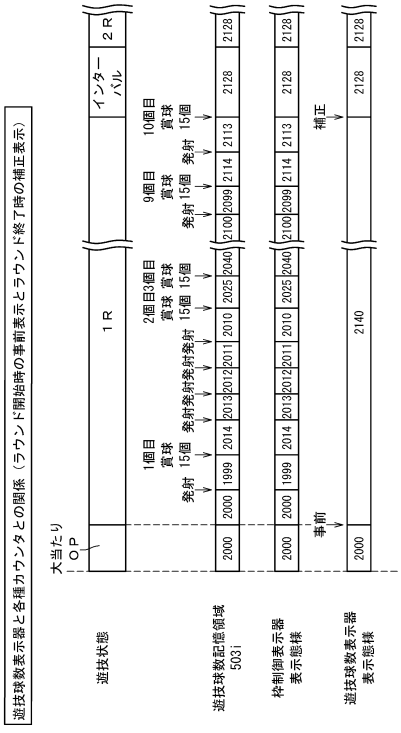
【図２６０７】



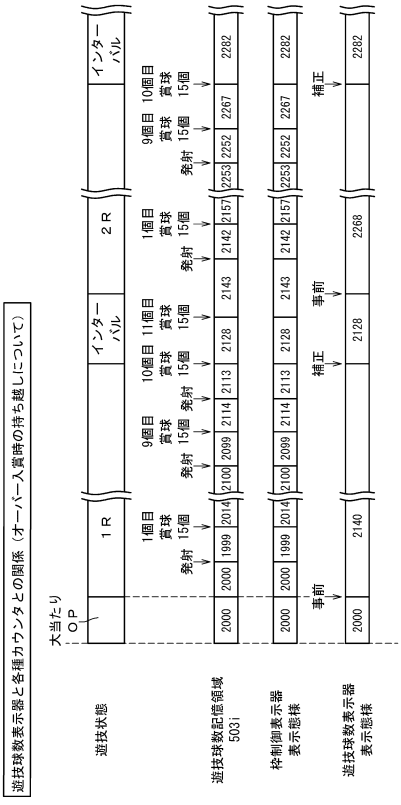
【図２６０８】



【図２６０９】

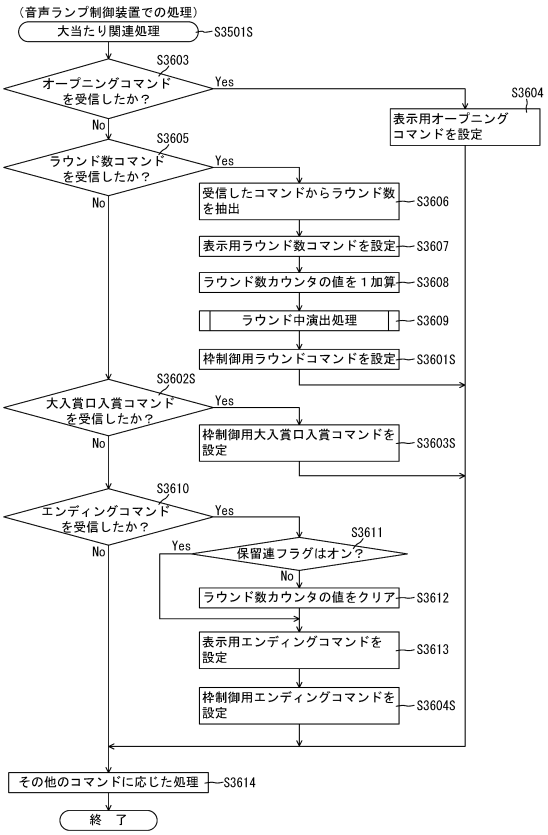


【図２６１０】

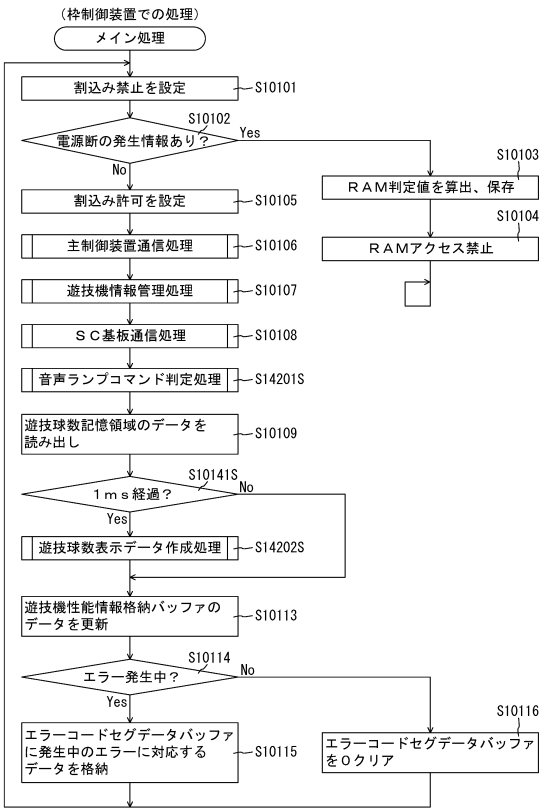


【図２６１１】

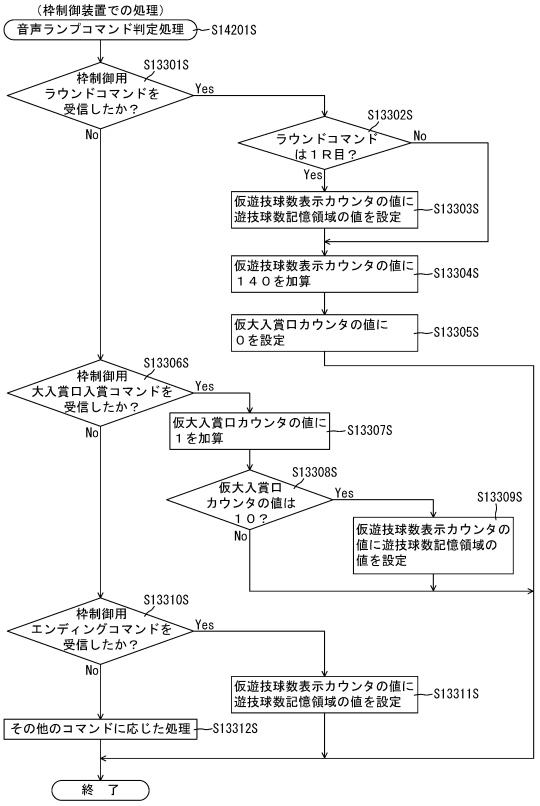
【図２６１２】



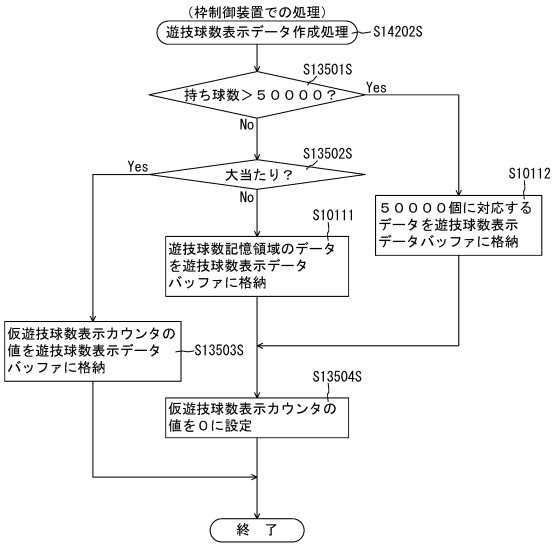
【図２６１３】



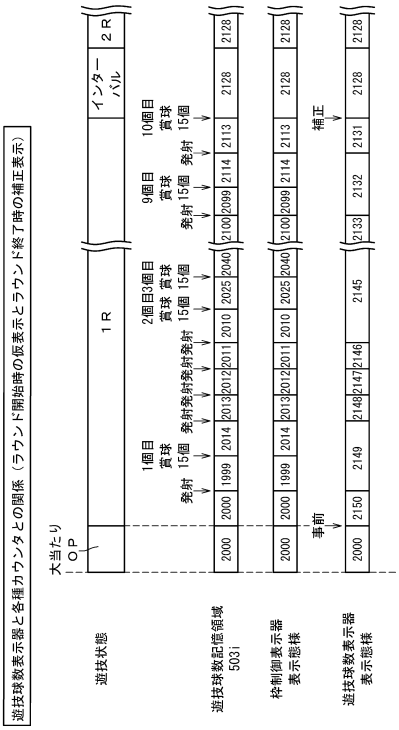
【図２６１４】



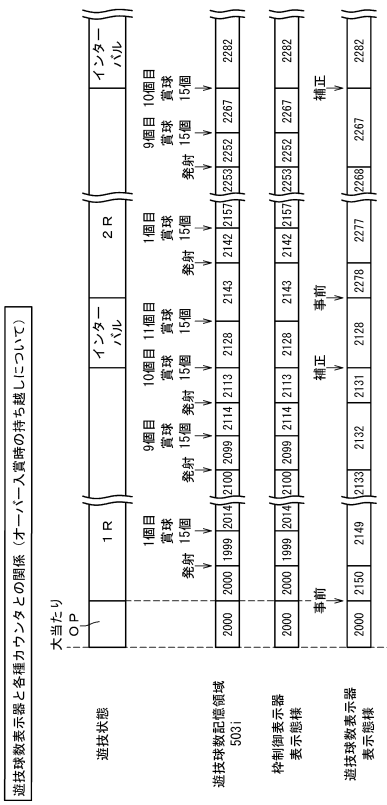
【図２６１５】



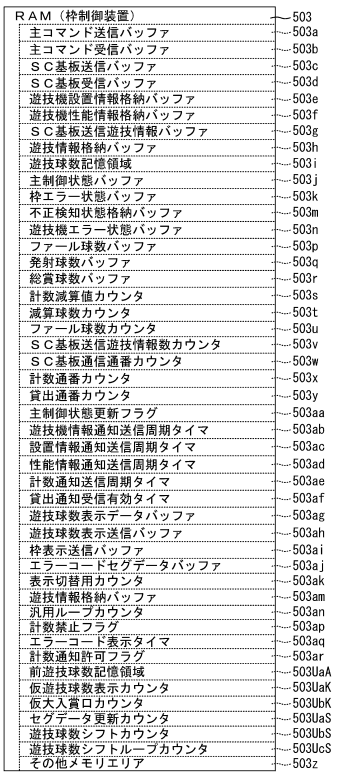
【図２６１６】



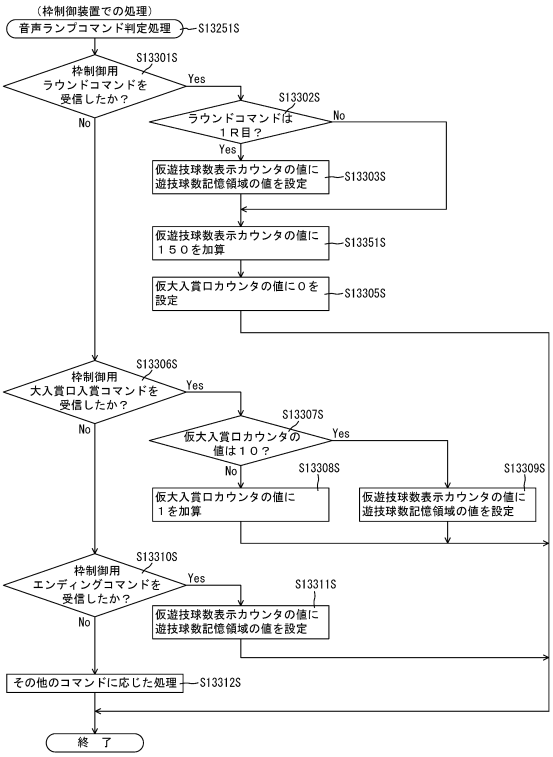
【図２６１７】



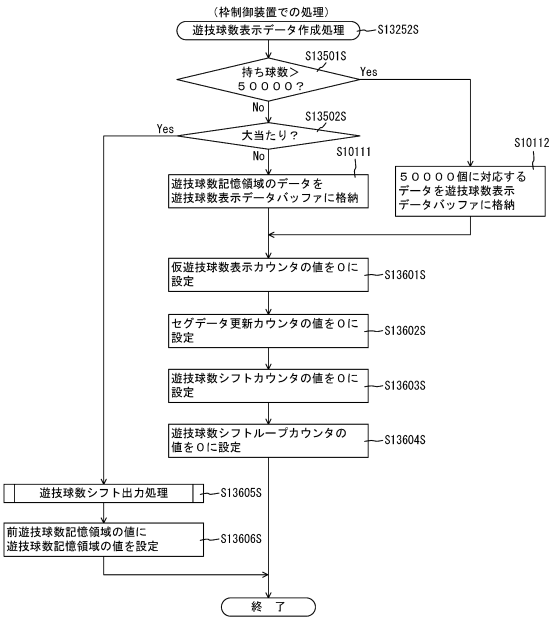
【図２６１８】



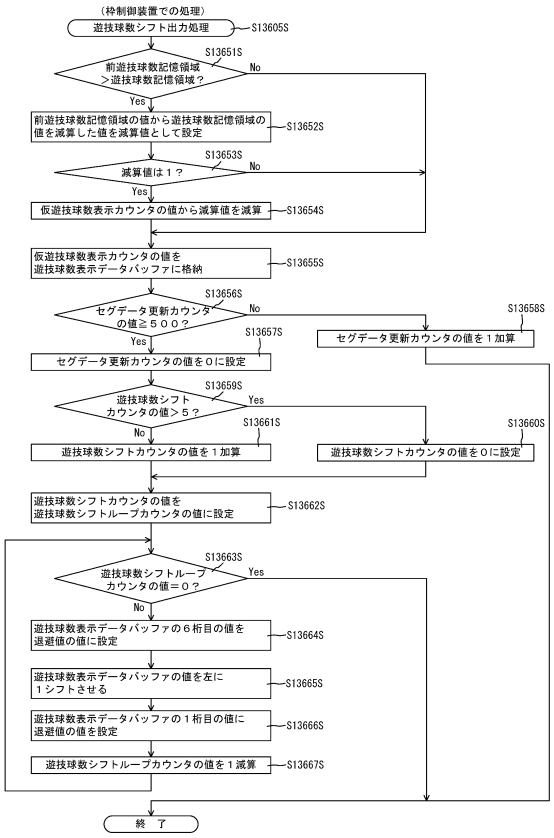
【図２６１９】



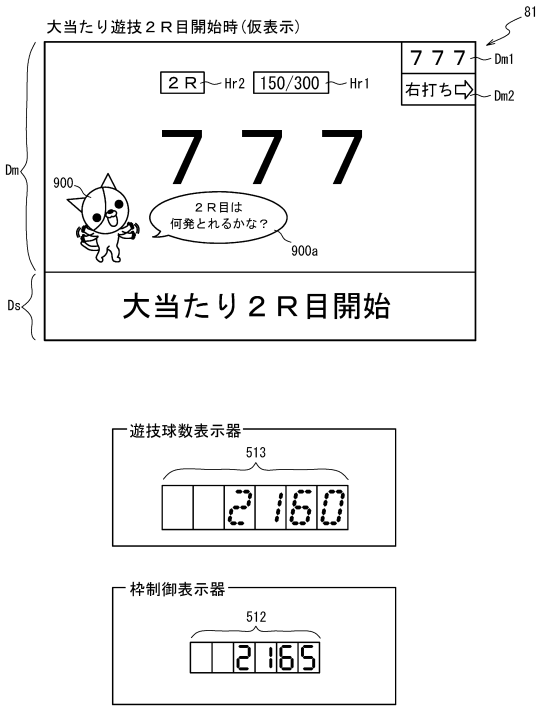
【図２６２０】



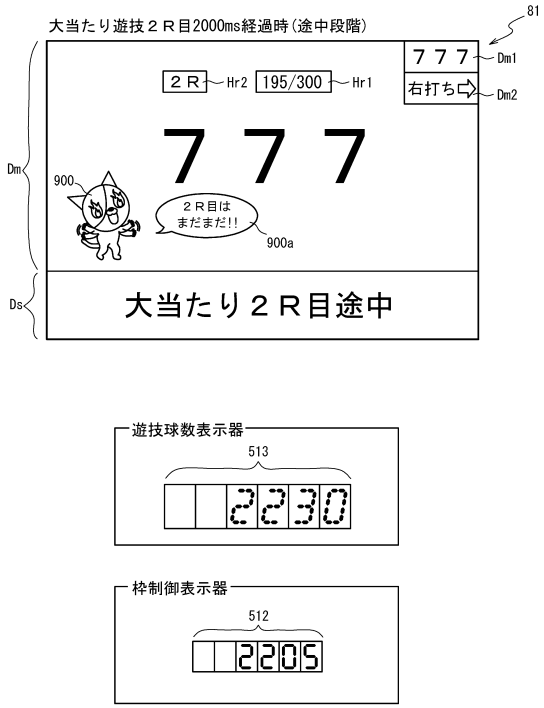
【図２６２１】



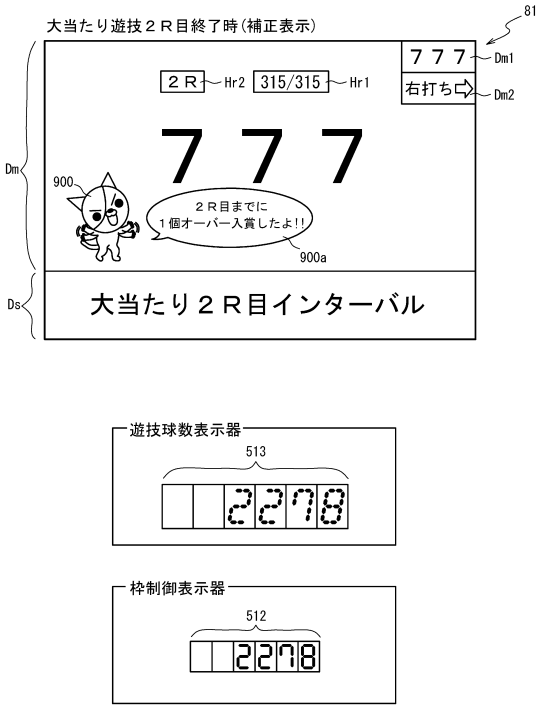
【図２６２２】



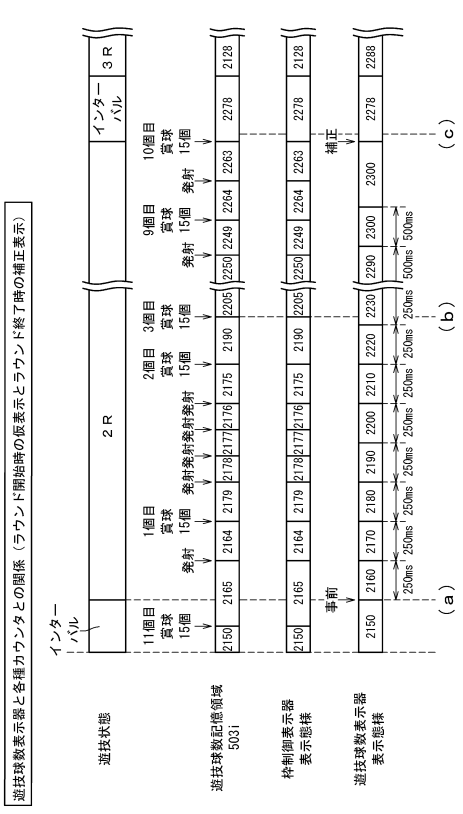
【図２６２３】



【図２６２４】

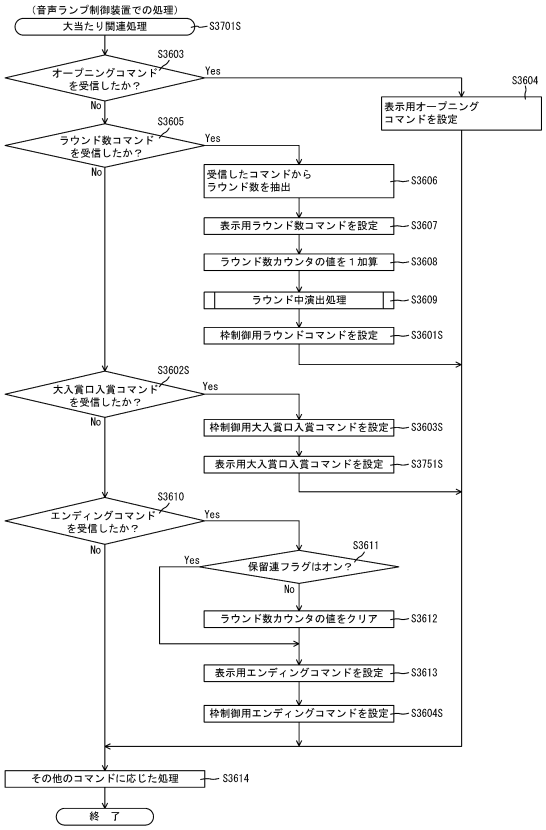


【図２６２５】

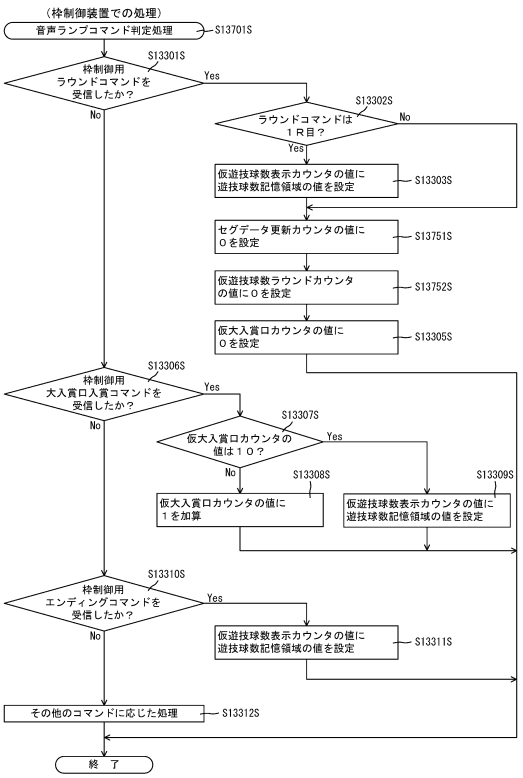


【図２６２６】

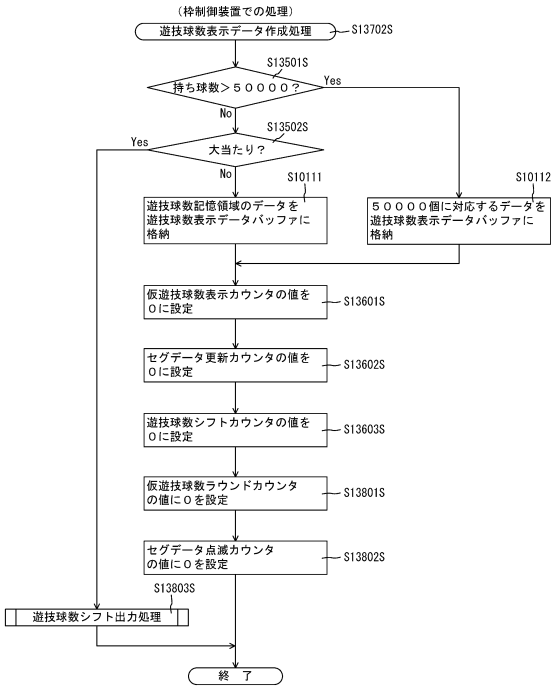
【図２６２７】



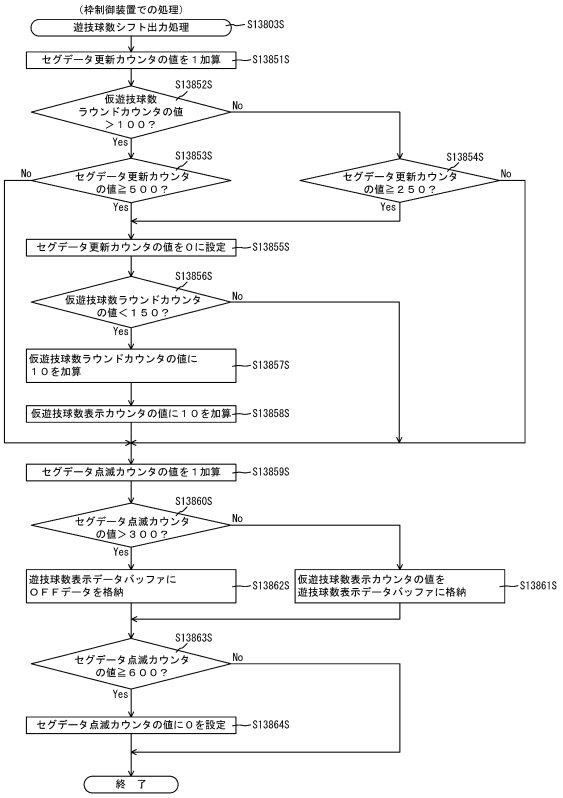
【図２６２８】



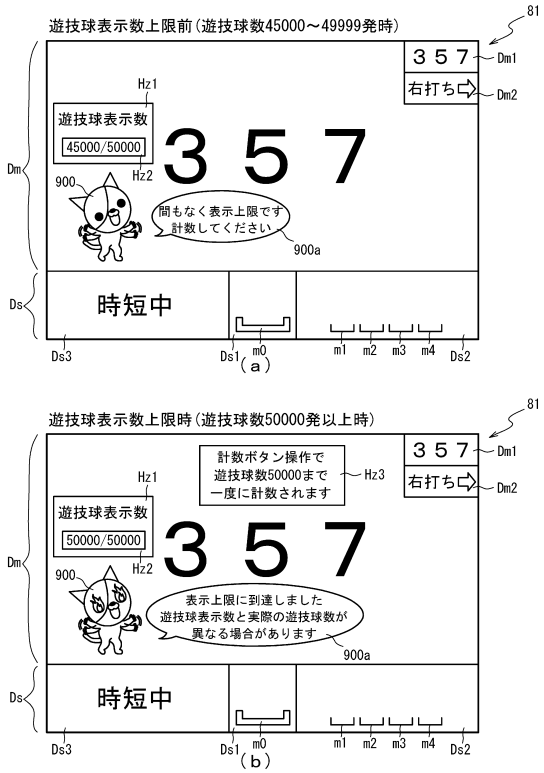
【図２６２９】



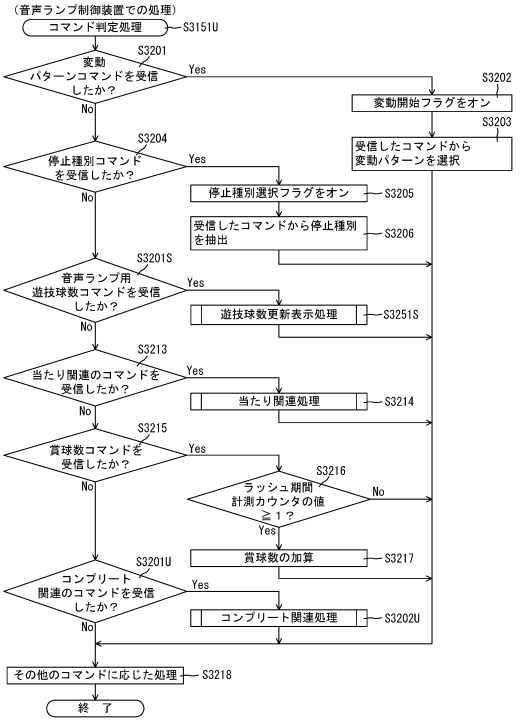
【図２６３０】



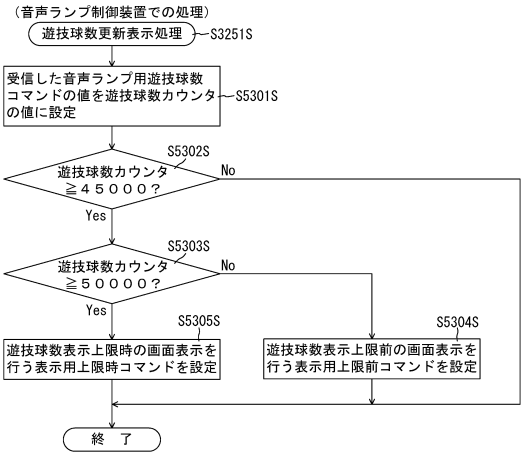
【図２６３１】



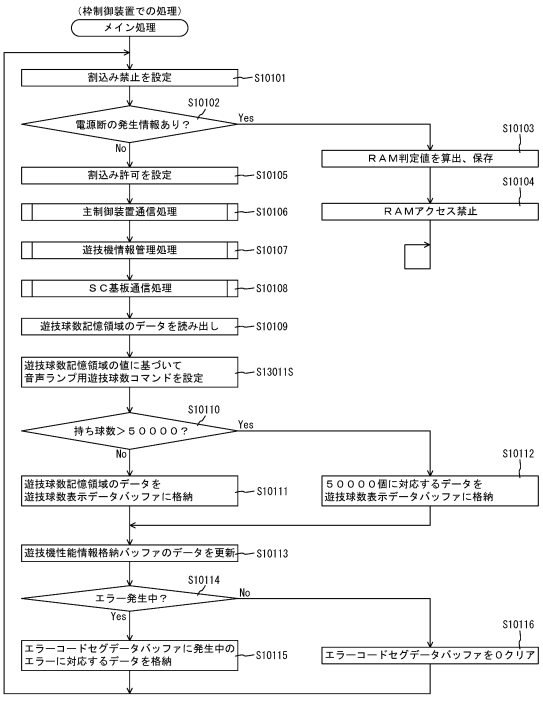
【図２６３２】



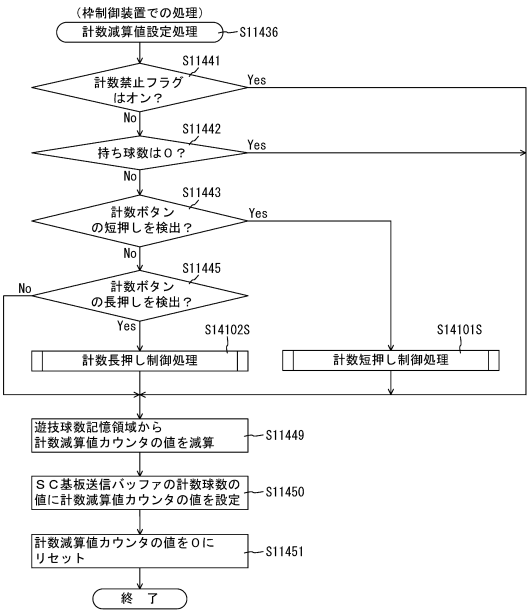
【図２６３３】



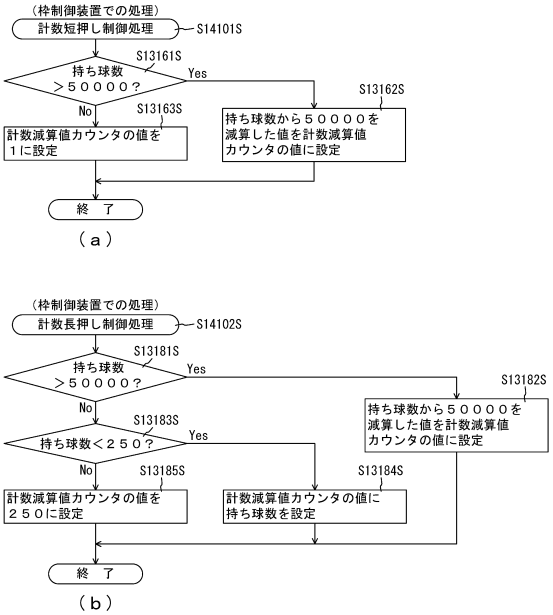
【図２６３４】



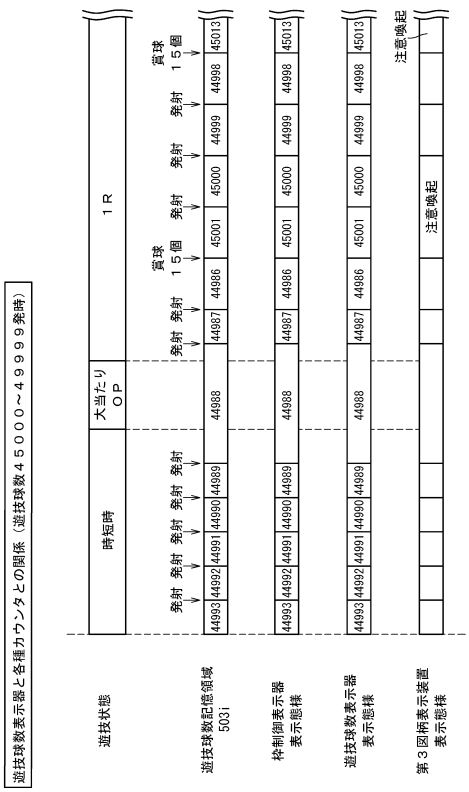
【図２６３５】



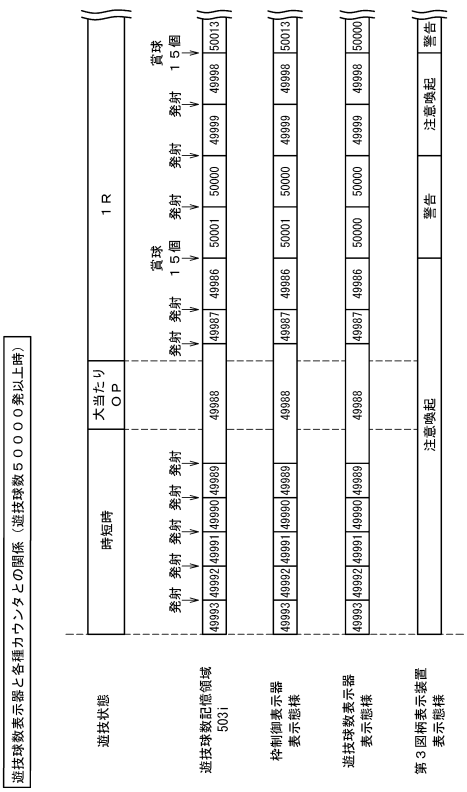
【図２６３６】



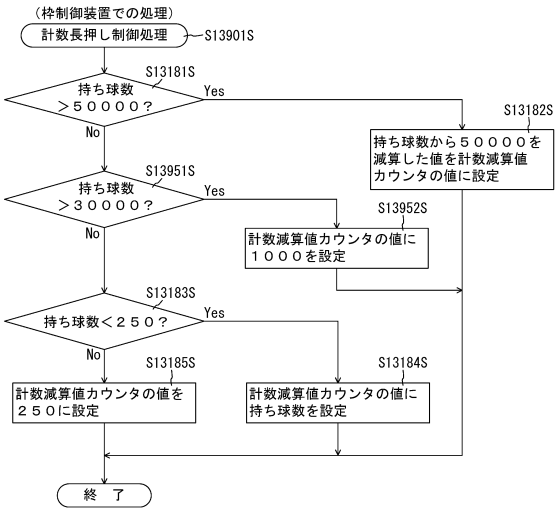
【図２６３７】



【図２６３８】



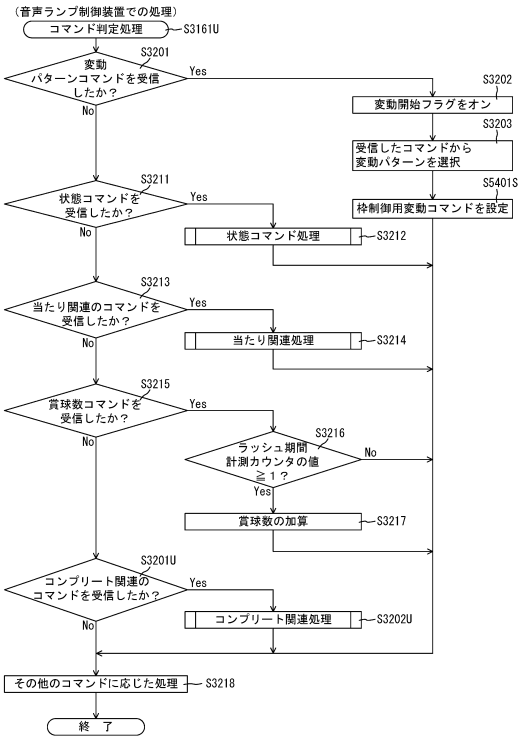
【図２６３９】



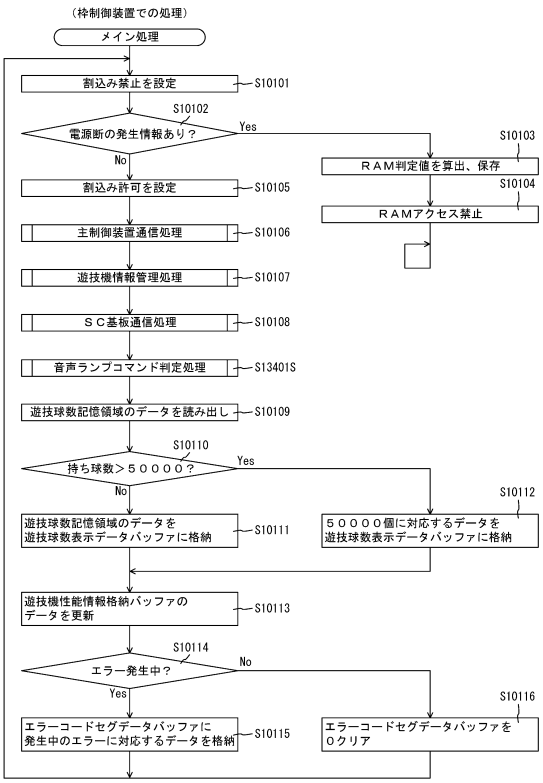
【図２６４０】

ＲＡＭ（枠制御装置）	503
主コマンド送信バッファ	503a
主コマンド受信バッファ	503b
ＳＣ基板送信バッファ	503c
ＳＣ基板受信バッファ	503d
遊技機設置情報格納バッファ	503e
遊技機性能情報格納バッファ	503f
ＳＣ基板送信遊技情報バッファ	503g
遊技情報格納バッファ	503h
遊技球数記憶領域	503i
主制御状態バッファ	503j
枠エラー状態バッファ	503k
不正検知状態格納バッファ	503m
遊技機エラー状態バッファ	503n
ファール球数バッファ	503p
発射球数バッファ	503q
総賞球数バッファ	503r
計数減算値カウンタ	503s
減算球数カウンタ	503t
ファール球数カウンタ	503u
ＳＣ基板送信遊技情報数カウンタ	503v
ＳＣ基板通信通番カウンタ	503w
計数通番カウンタ	503x
貸出通番カウンタ	503y
主制御状態更新フラグ	503aa
遊技機情報通知送信周期タイマ	503ab
設置情報通知送信周期タイマ	503ac
性能情報通知送信周期タイマ	503ad
計数通知送信周期タイマ	503ae
貸出通知受信有効タイマ	503af
遊技球数表示データバッファ	503ag
遊技球数表示送信バッファ	503ah
枠表示送信バッファ	503ai
エラーコードセグデータバッファ	503aj
表示切替用カウンタ	503ak
遊技情報格納バッファ	503am
汎用ループカウンタ	503an
計数禁止フラグ	503ap
エラーコード表示タイマ	503aq
計数通知許可フラグ	503ar
仮変動回数カウンタ	503UaN
その他メモリエリア	503z

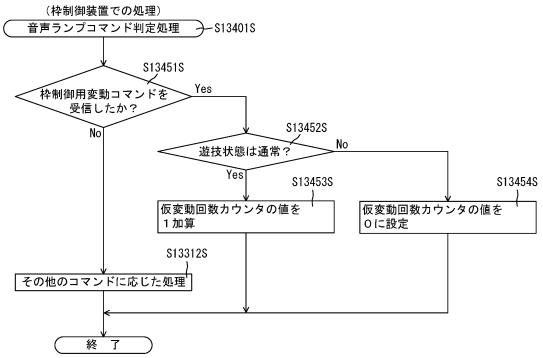
【図２６４１】



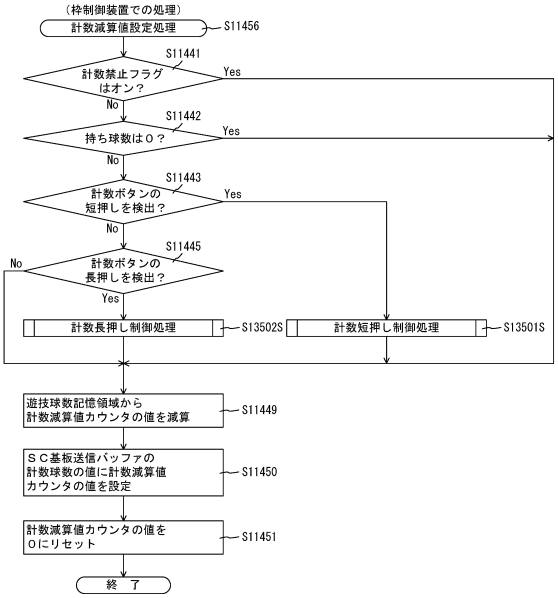
【図２６４２】



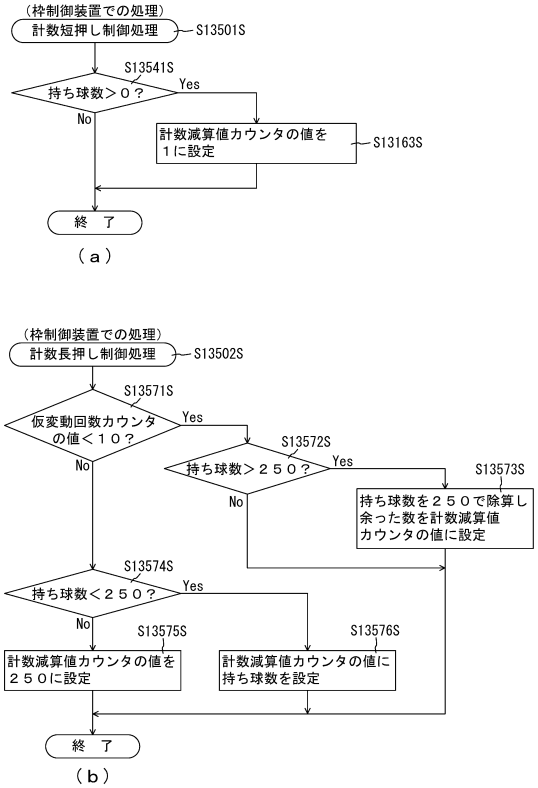
【図２６４３】



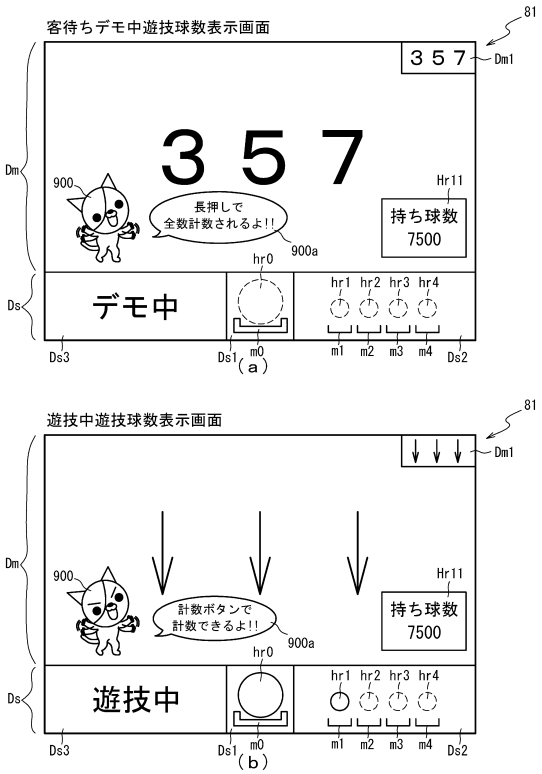
【図２６４４】



【図２６４５】

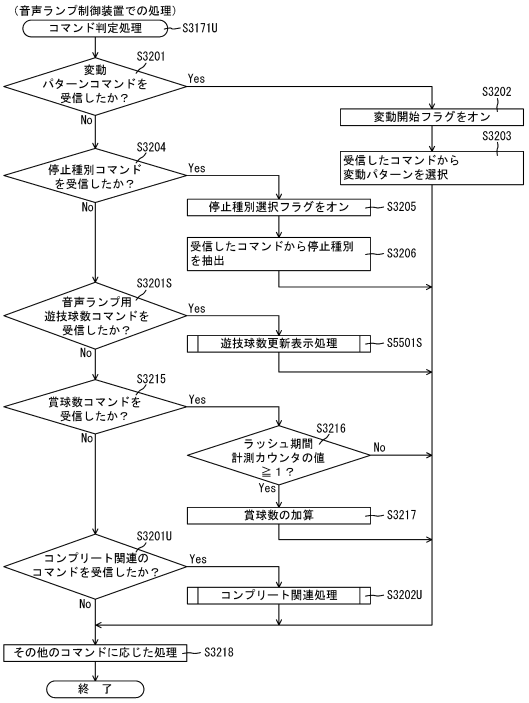


【図２６４６】

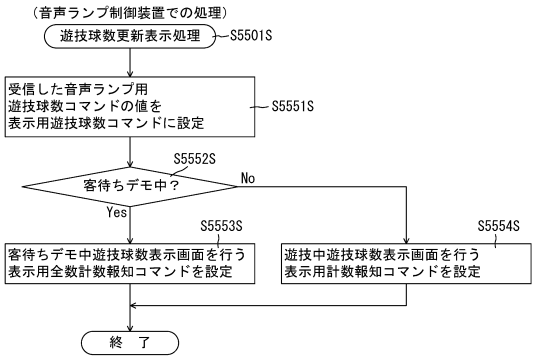


【図２６４７】

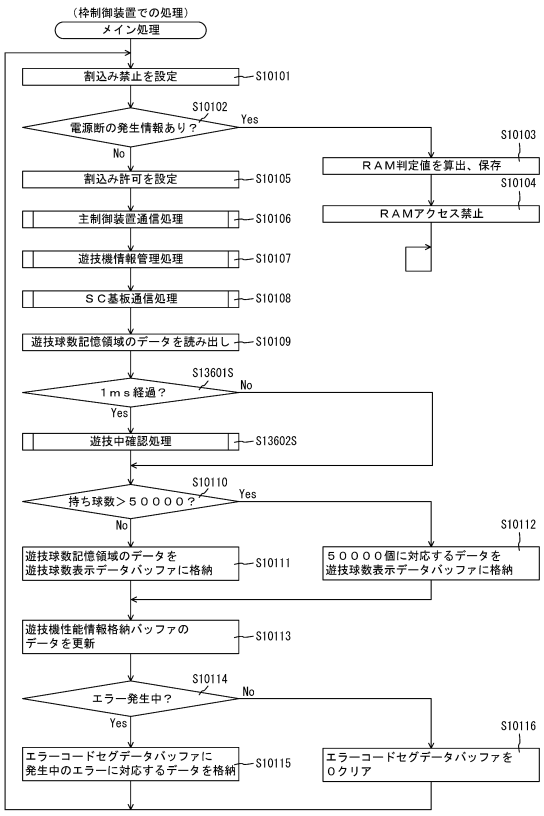
【図２６４８】



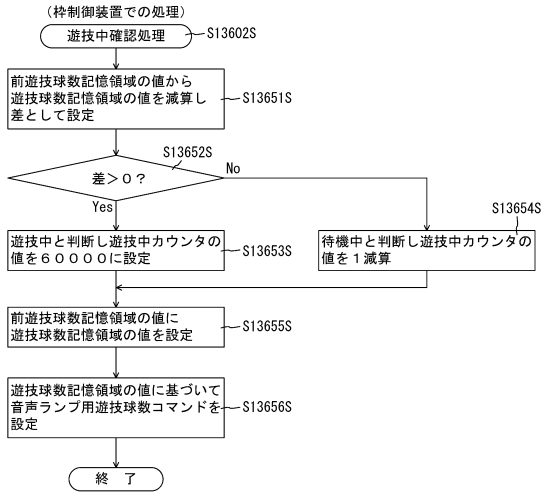
【図２６４９】



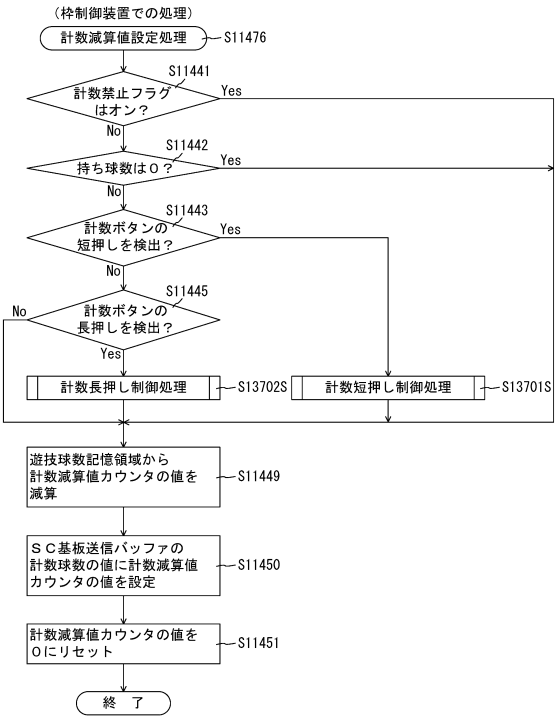
【図２６５０】



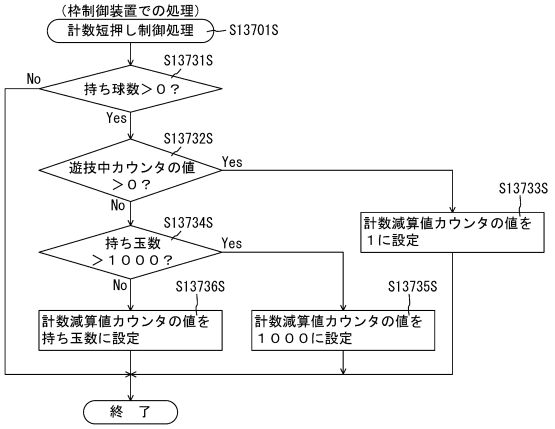
【図２６５１】



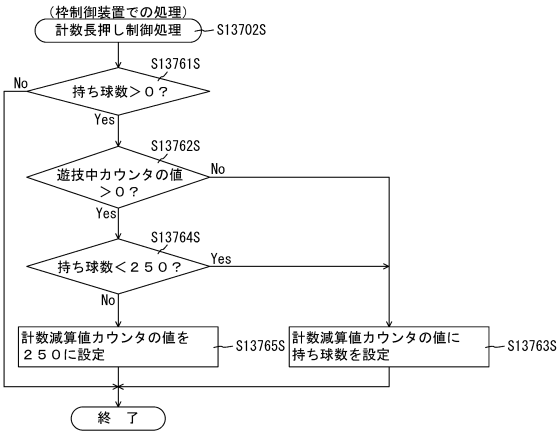
【図２６５２】



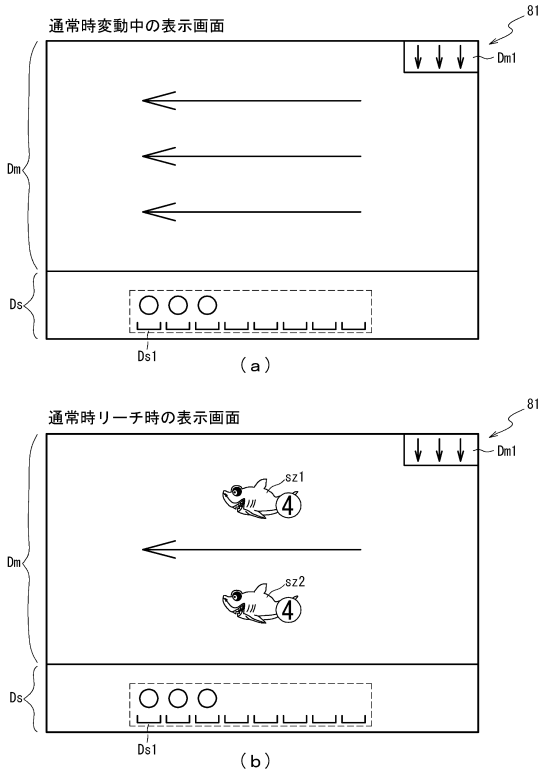
【図２６５３】



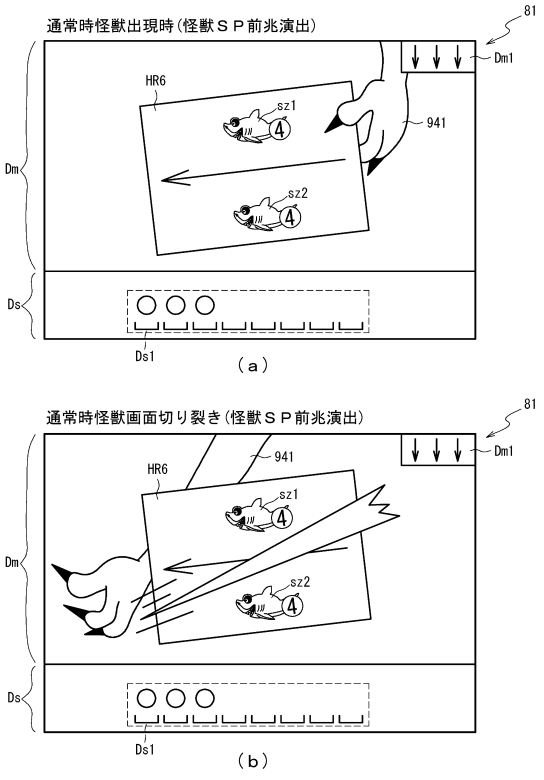
【図２６５４】



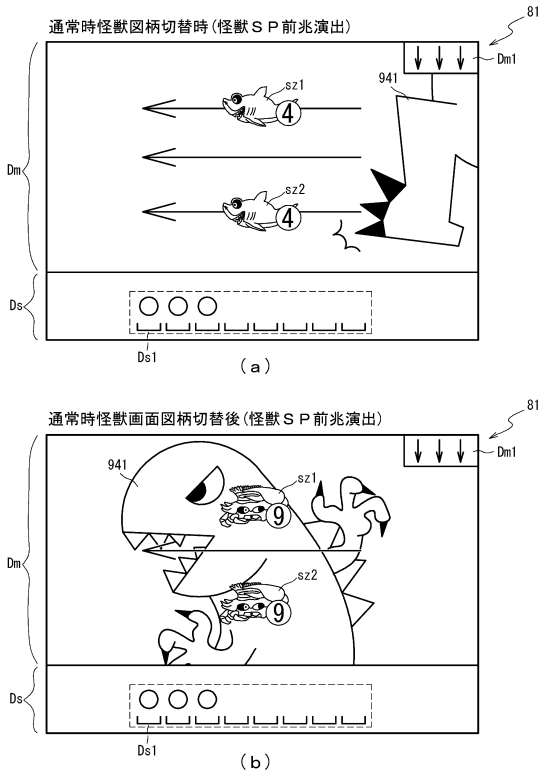
【図２６５５】



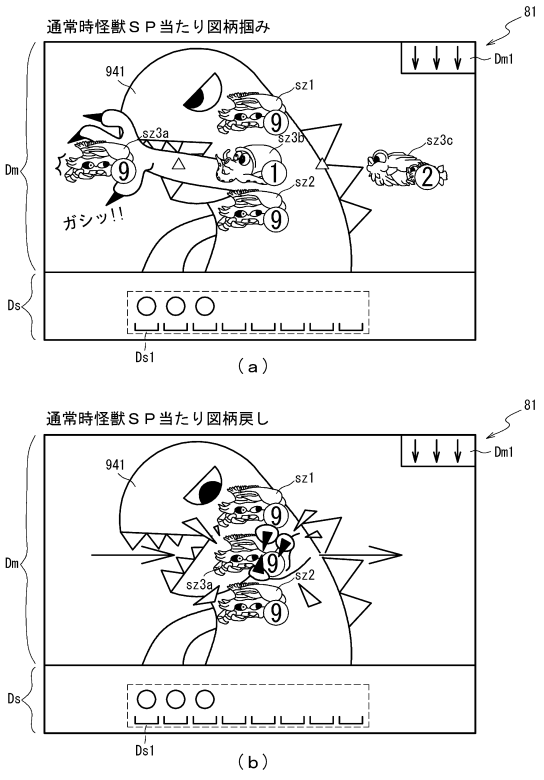
【図２６５６】



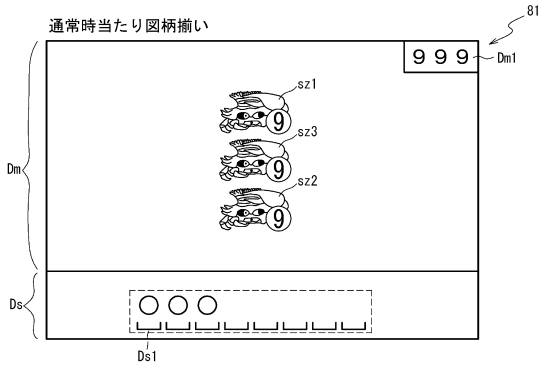
【図２６５７】



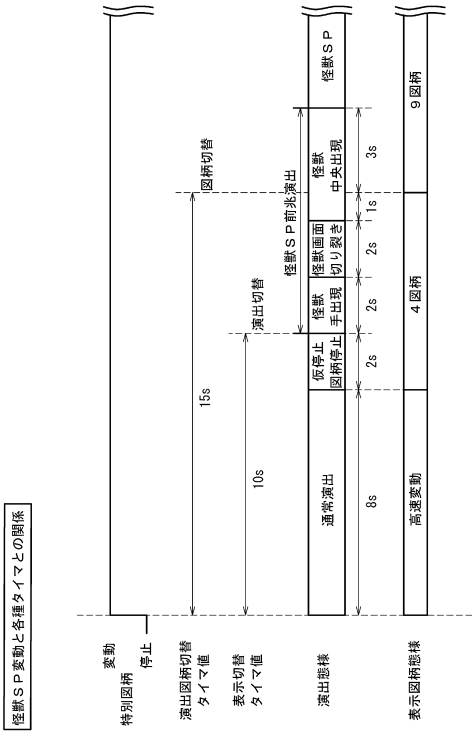
【図２６５８】



【図２６５９】



【図２６６０】



【図２６６１】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202SaC
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202Sb

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
入賞個数カウンタ	203o
大当たりプレミアフラグ	203Sa
大当たり停止フラグ	203Sb
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２６６２】

変動パターン選択テーブル	202SaC
通常用テーブル	202SaC1
時短用テーブル	202Sa2
第１確変用テーブル	202Sa3
第２確変用テーブル	202Sa4
第３確変用テーブル	202Sa5

【図２６６３】

202

通常用テーブル202SaC1

抽選結果	大当たり種別	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)
当たり	偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅ）	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～192	ＳＰ	55
		193～198	プレミア	75
	奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃ）	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～192	ＳＰ	55
		193～197	プレミア	75
		198	怪獣ＳＰ	90
外れ	-	0～149	短外れ	5
		150～189	長外れ	10
		190～196	ノーマルリーチ外れ	15
		197	スーパーリーチ外れ	30
		198	ＳＰリーチ外れ	55

【図２６６４】

ＲＯＭ 222
- 従変動パターン選択テーブル 222a
- 大当たり楽曲テーブル 222Sa
- 大当たり別表示用カウンタ選択テーブル 222Sb
- 切替演出図柄抽選テーブル 222SaC

（ａ）

ＲＡＭ 223
- コマンド記憶領域 223a
- 入賞情報格納エリア 223b
- 特別図柄保留球数カウンタ 223c
- 特図変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従状態設定エリア 223g
- 普通図柄保留球数カウンタ 223h
- 時短中カウンタ 223Sa
- 大当たり楽曲カウンタ 223Sb
- 大当たり楽曲保持カウンタ 223Sc
- 楽曲変更フラグ 223Sd
- 潜伏用フラグ 223Se
- 表示用カウンタ 223Sf
- 潜伏用カウンタ 223Sg
- 前状態用フラグ 223Sh
- 前状態大当たり種別用カウンタ 223Si
- 従大当たり停止保持フラグ 223Sj
- 大当たり再開カウンタ 223Sk
- 演出図柄切替タイマ 223SaC
- 表示切替タイマ 223SbC
- 切替演出図柄乱数カウンタ 223ScC
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

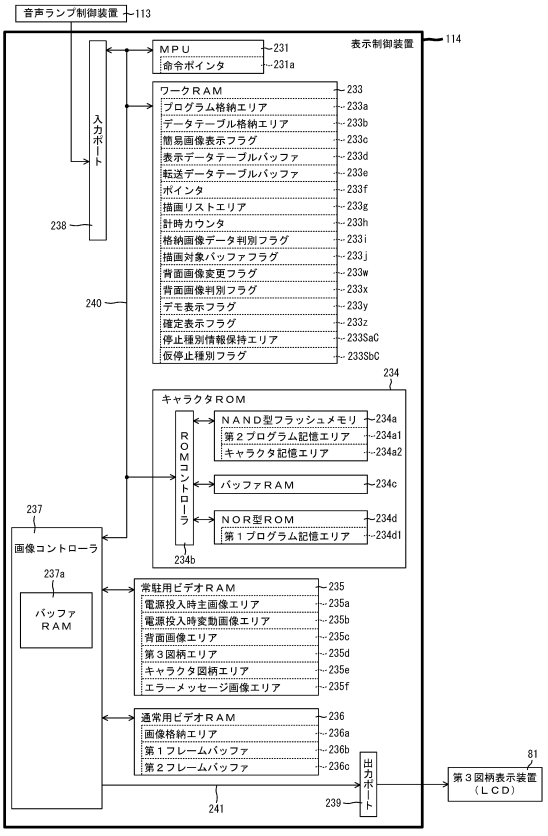
【図２６６５】

222

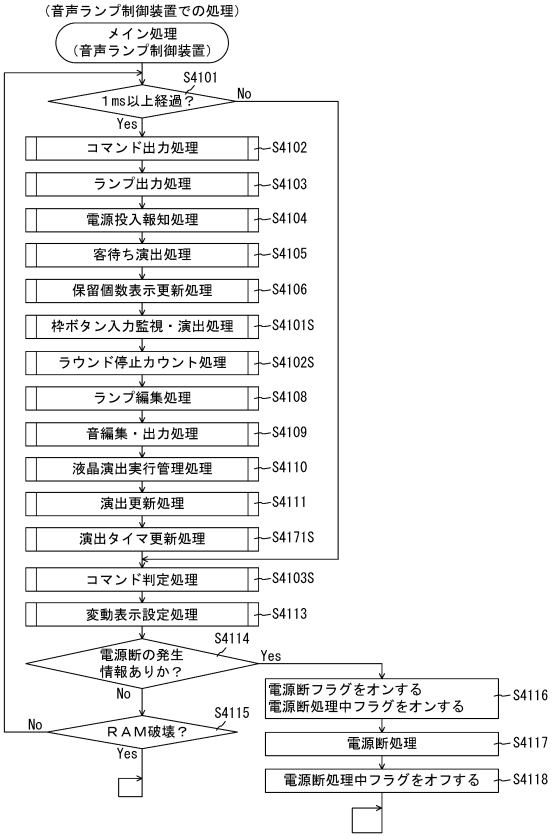
切替演出図柄抽選テーブル222SaC

切替演出図柄乱数カウンタ 223ScC（0～99）	切替前上図柄	切替前下図柄
0	2	1
1～17		2
18		3
19		4
20		5
21		6
22		7
23		8
24		9
25	4	1
26		2
27		3
28～44		4
45		5
46		6
47		7
48		8
49		9
50	6	1
51		2
52		3
53		4
54		5
55～71		6
72		7
73		8
74		9
75	8	1
76		2
77		3
78		4
79		5
80		6
81		7
82～98		8
99		9

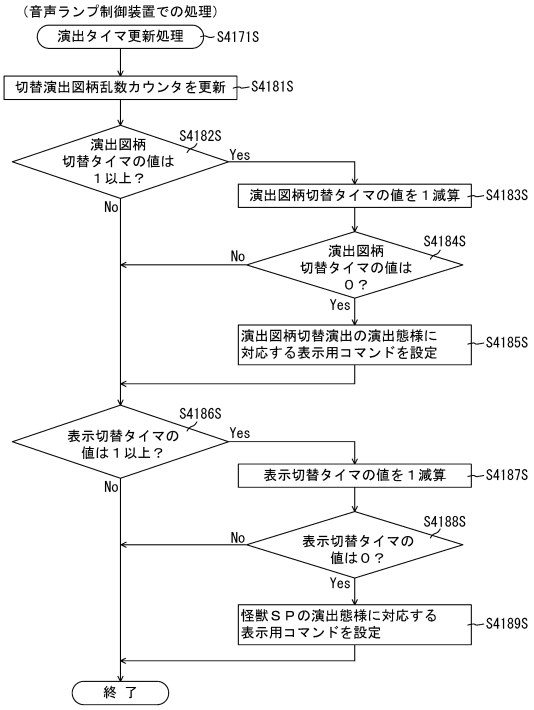
【図２６６６】



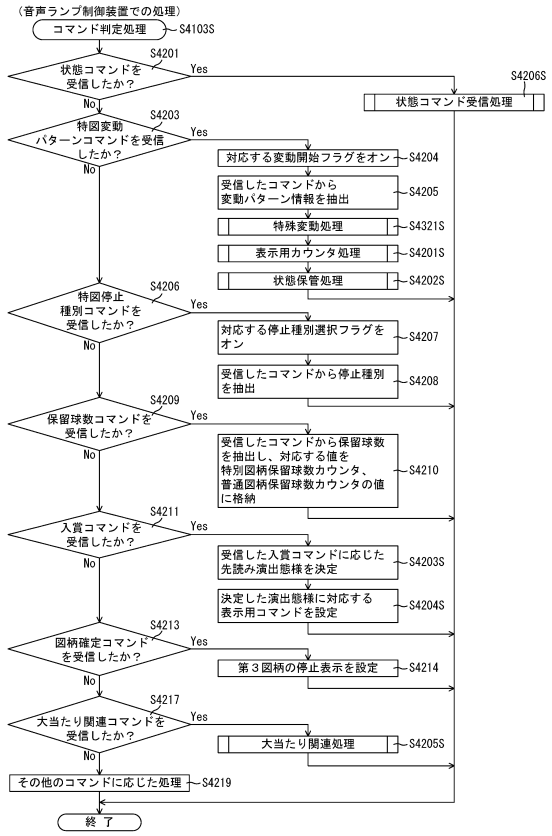
【図２６６７】



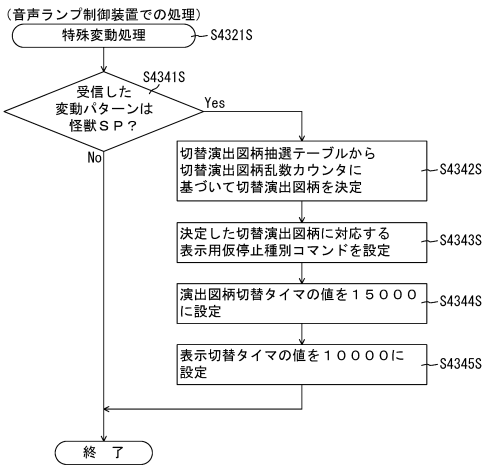
【図２６６８】



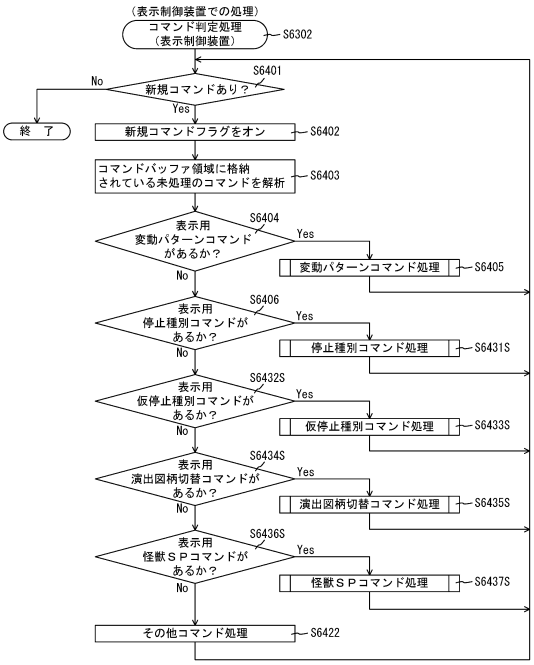
【図２６６９】



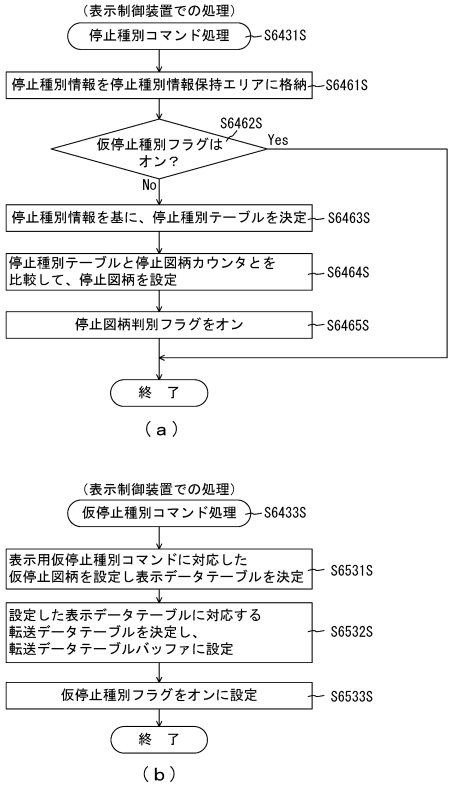
【図２６７０】



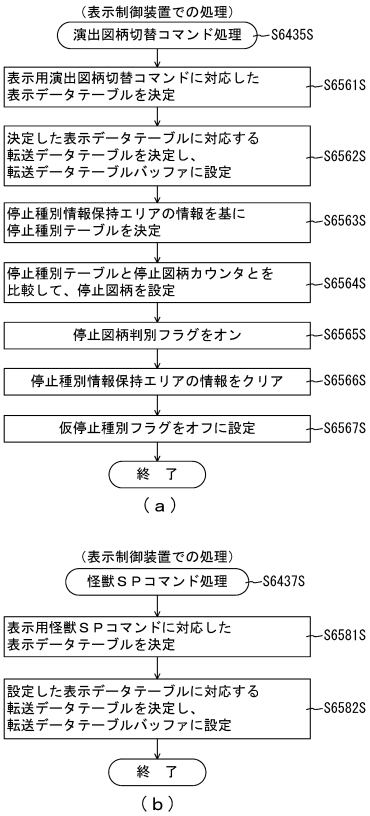
【図２６７１】



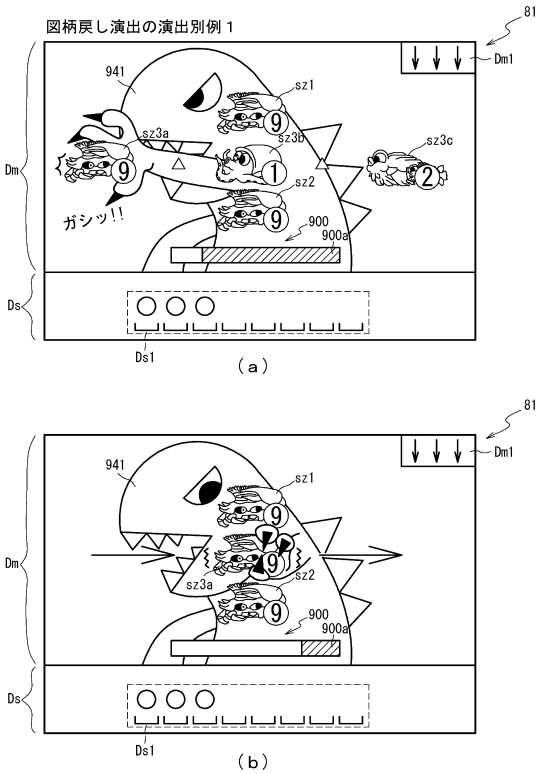
【図２６７２】



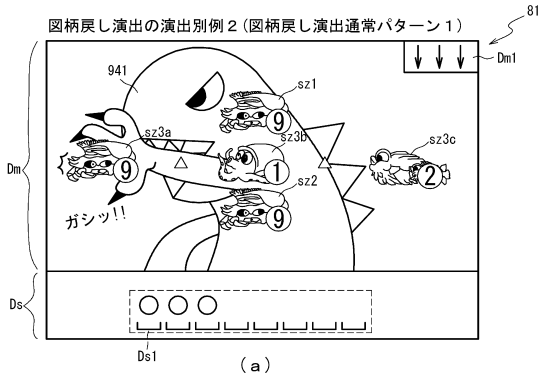
【図２６７３】



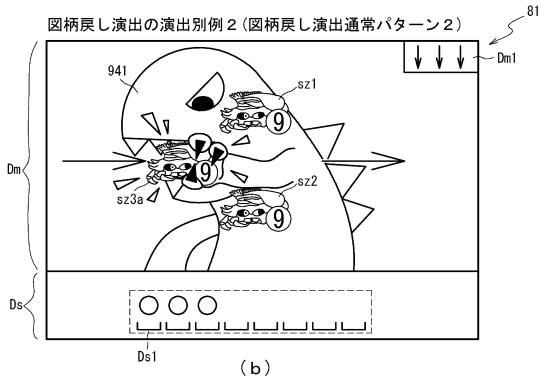
【図２６７４】



【図２６７５】

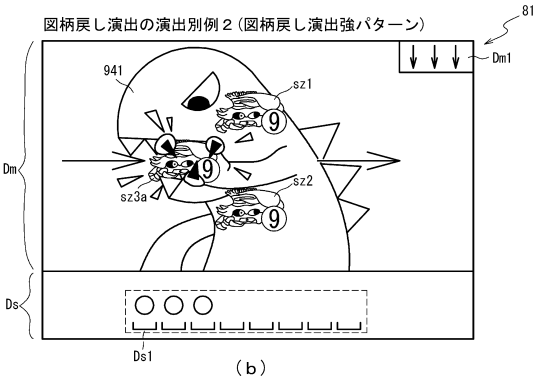


（ａ）

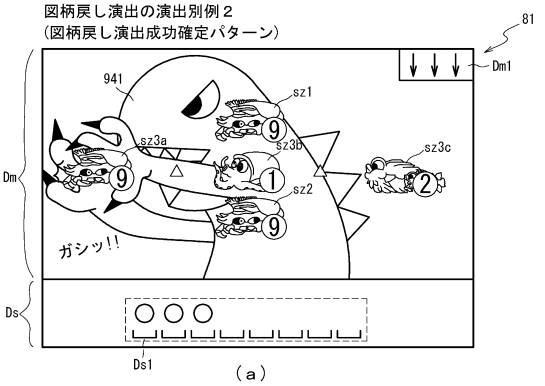


（ｂ）

【図２６７６】

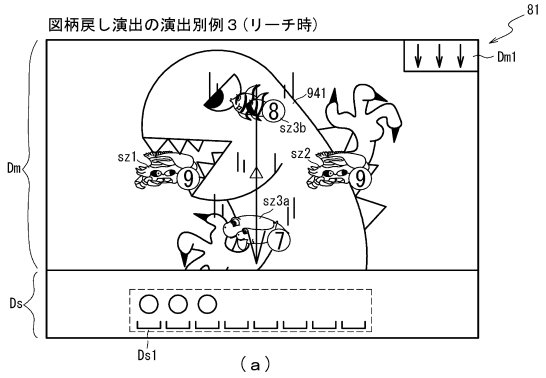


（ｂ）

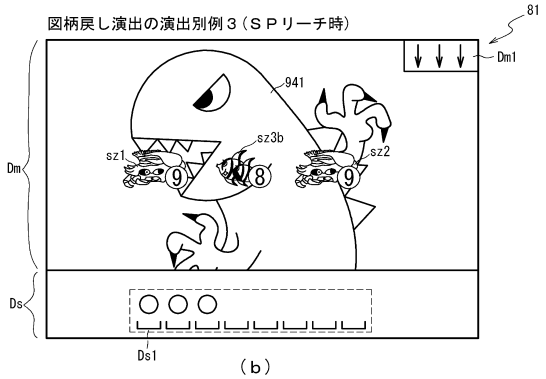


（ａ）

【図２６７７】

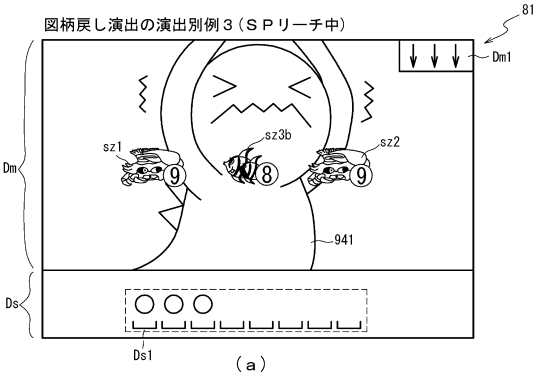


（ａ）

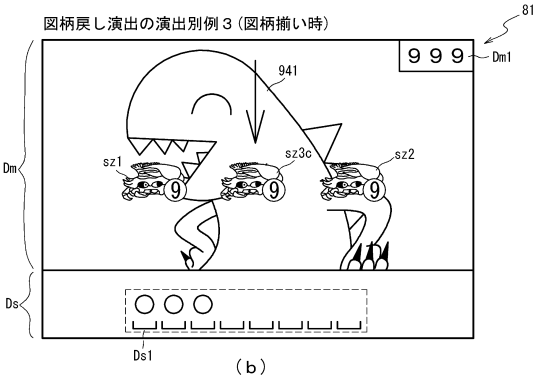


（ｂ）

【図２６７８】

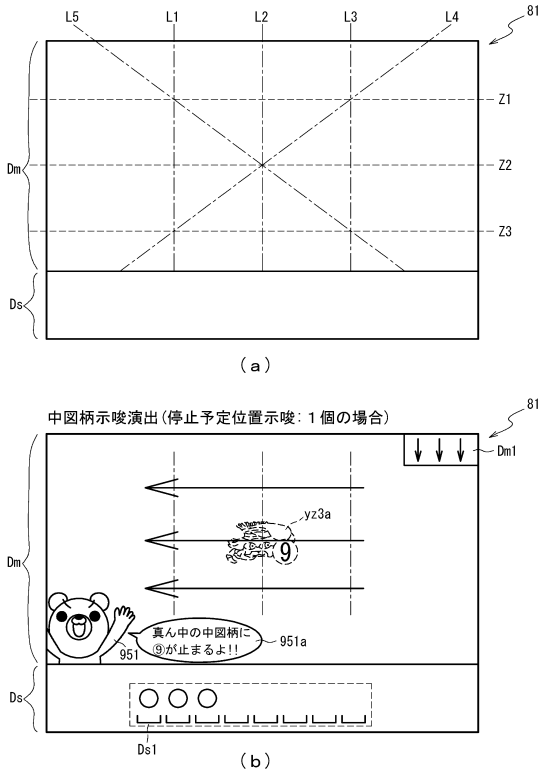


（ａ）

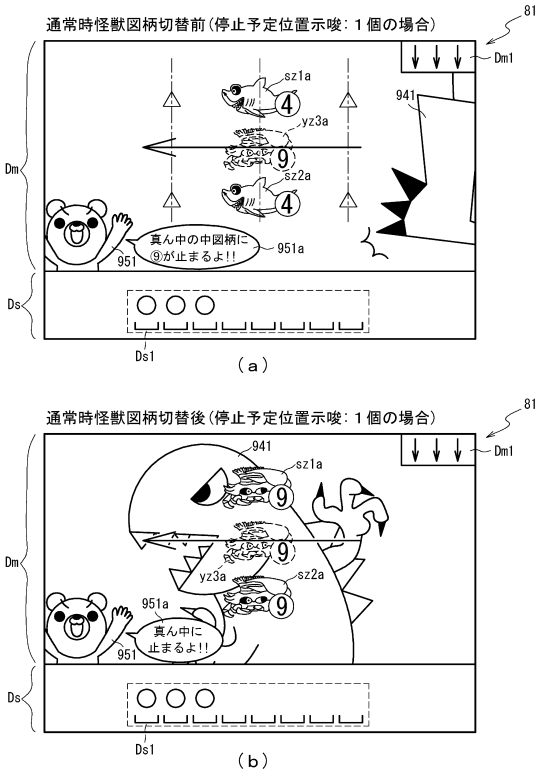


（ｂ）

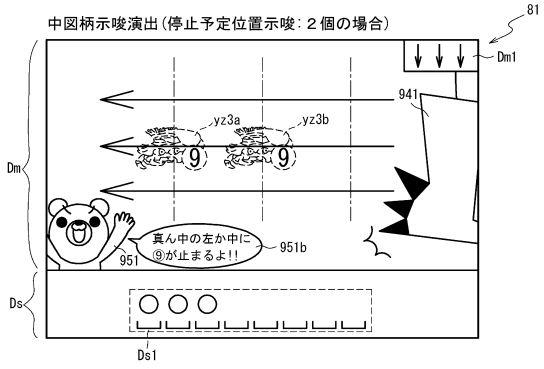
【図２６７９】



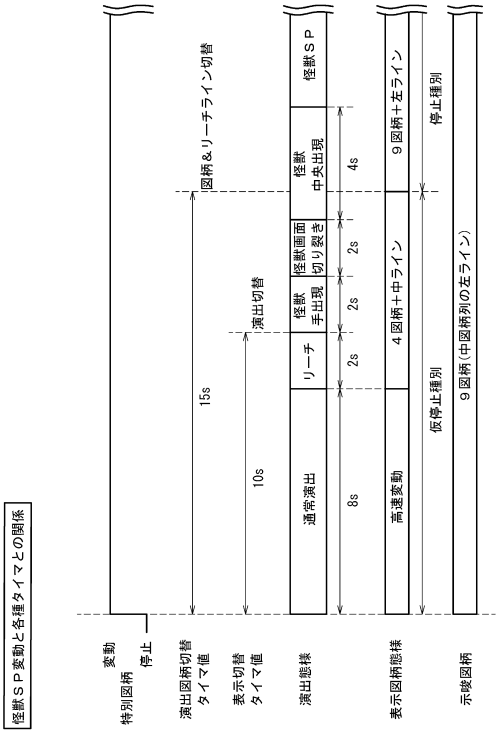
【図２６８０】



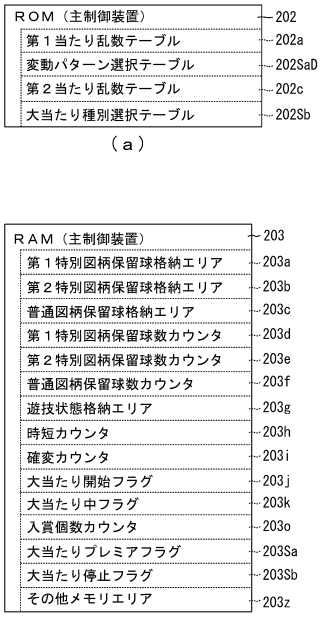
【図２６８１】



【図２６８２】

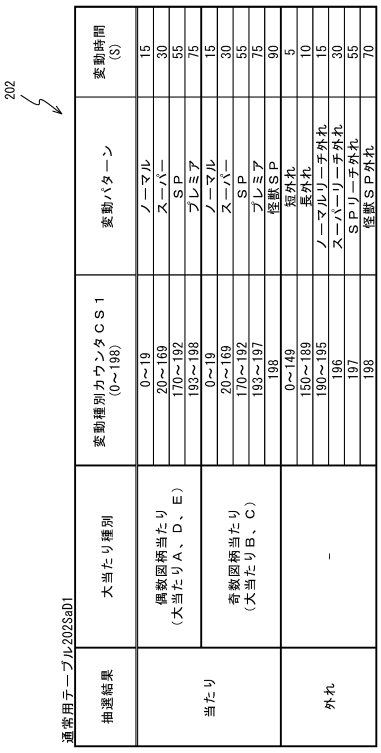


【図２６８３】

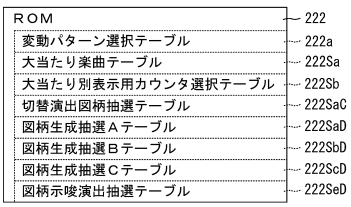


【図２６８４】

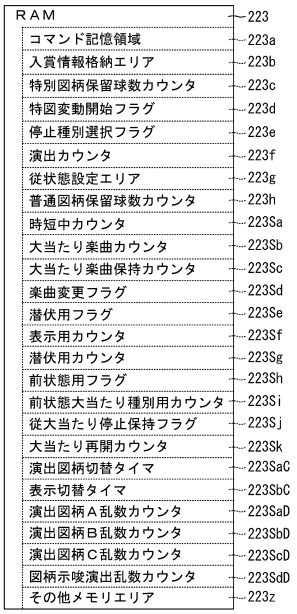
【図２６８５】



【図２６８６】



【図２６８７】



【図２６８８】

図柄生成抽選Ａテーブル222SaD　222

演出図柄Ａ乱数カウンタ 223SaD（0～35）	上図柄指定			リーチ時図柄指定	リーチ時ライン指定	外れ時図柄示唆可能範囲
0	1	＊	2	1	シングル	左・中
1	1	＊	2	1・2	ダブル	中・右
2	＊	2	＊	2	シングル	左・中
3	＊	2	＊	2	シングル	中・右
4	2	＊	3	2	シングル	左・中
5	2	＊	3	2・3	ダブル	中・右
・・・						
35	＊	1	＊	1	シングル	中・右

（ａ）

図柄生成抽選Ｂテーブル222SbD　222

演出図柄Ｂ乱数カウンタ 223SbD（0～23）	上図柄指定			当たり図柄指定	リーチライン指定	当たり時図柄示唆可能範囲
0	1	＊	2	2	シングル	中・右
1	1	＊	2	2	ダブル	ＡＬＬ
2	＊	2	＊	2	シングル	ＡＬＬ
3	＊	2	＊	2	シングル	ＡＬＬ
4	2	＊	3	2	シングル	左・中
5	2	＊	3	2	ダブル	ＡＬＬ
・・・						
23	8	＊	9	8	ダブル	ＡＬＬ

（ｂ）

図柄生成抽選Ｃテーブル222ScD　222

演出図柄Ｃ乱数カウンタ 223ScD（0～27）	上図柄指定			当たり図柄指定	リーチライン指定	当たり時図柄示唆可能範囲
0	1	＊	2	1	シングル	左・中
1	1	＊	2	1	ダブル	ＡＬＬ
2	2	＊	3	3	シングル	中・右
3	2	＊	3	3	ダブル	ＡＬＬ
4	＊	3	＊	3	シングル	ＡＬＬ
5	＊	3	＊	3	シングル	ＡＬＬ
・・・						
27	＊	1	＊	1	シングル	ＡＬＬ

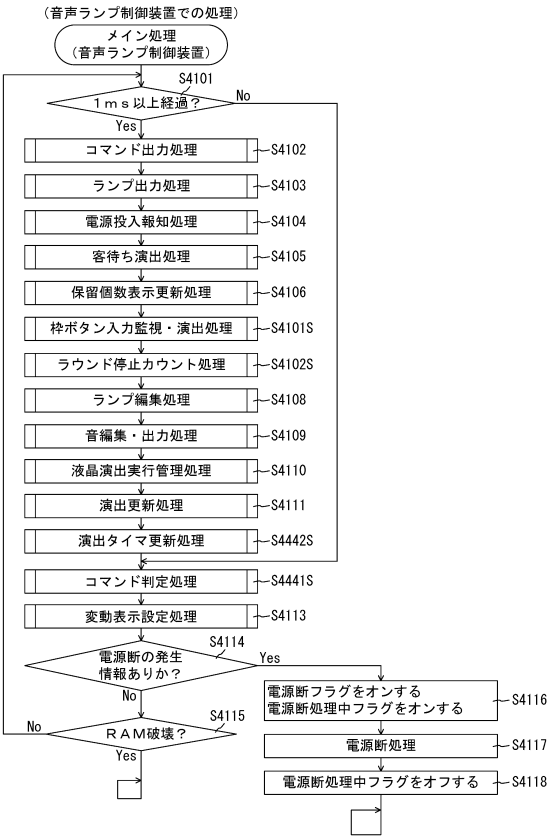
（ｃ）

【図２６８９】

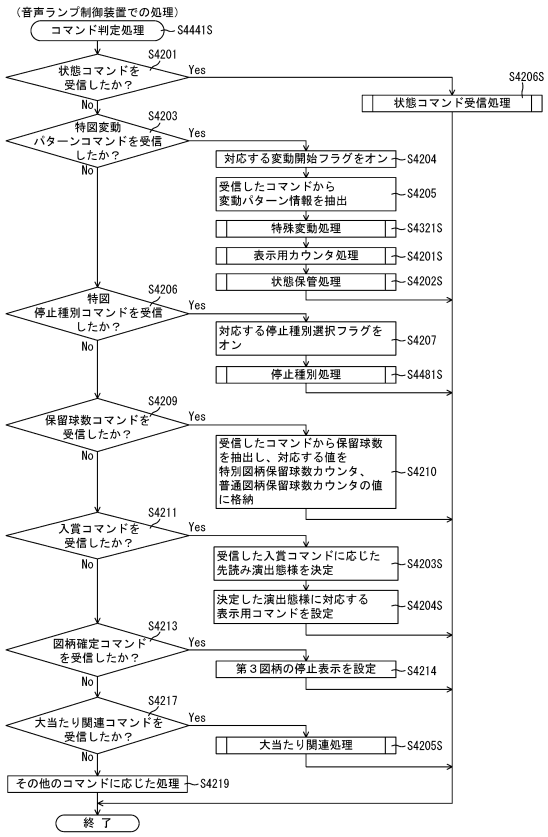
図柄示唆演出抽選テーブル222SeD　222

図柄示唆演出乱数カウンタ 223SdD（0～199）	図柄示唆位置		
	左・中	中・右	ＡＬＬ
0～194	なし	なし	なし
195	左・中	中・右	左・中
196	左・中	中・右	中・右
197	左・中	中・右	左・中・右
198, 199	左・中	中・右	中

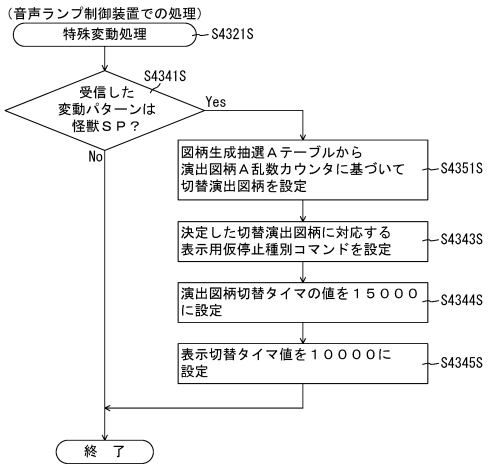
【図２６９０】



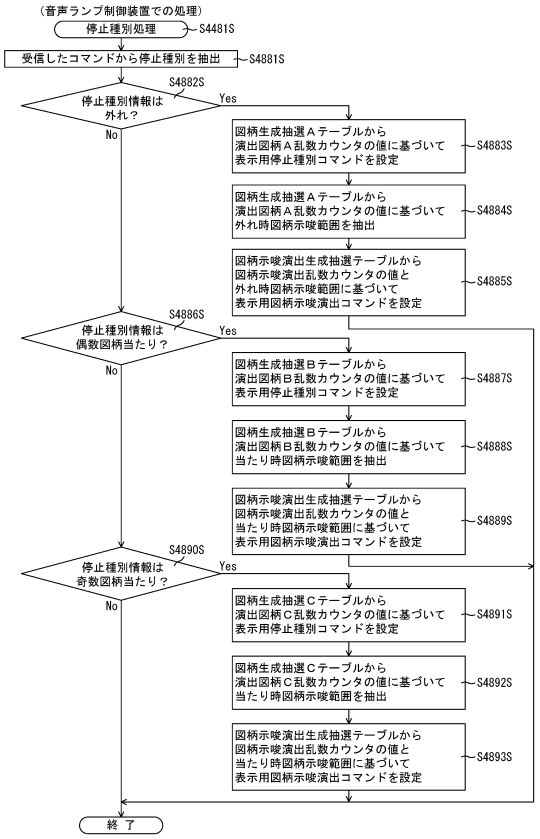
【図２６９１】



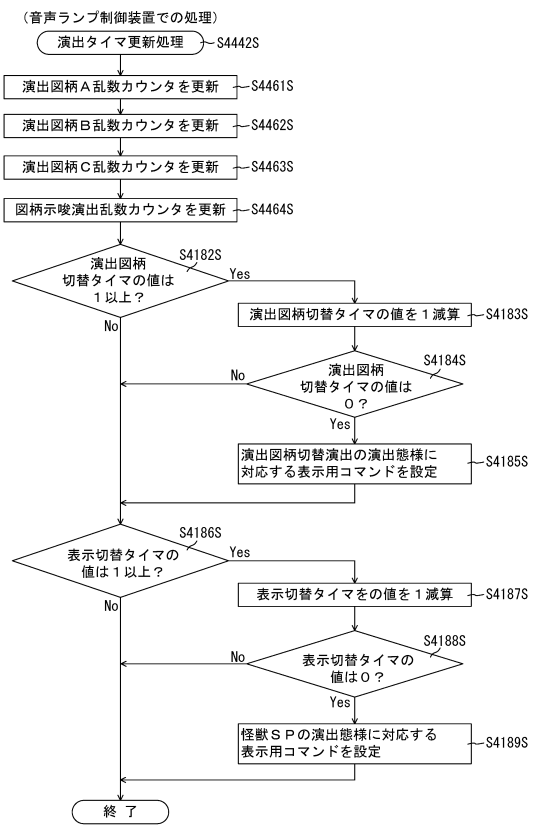
【図２６９２】



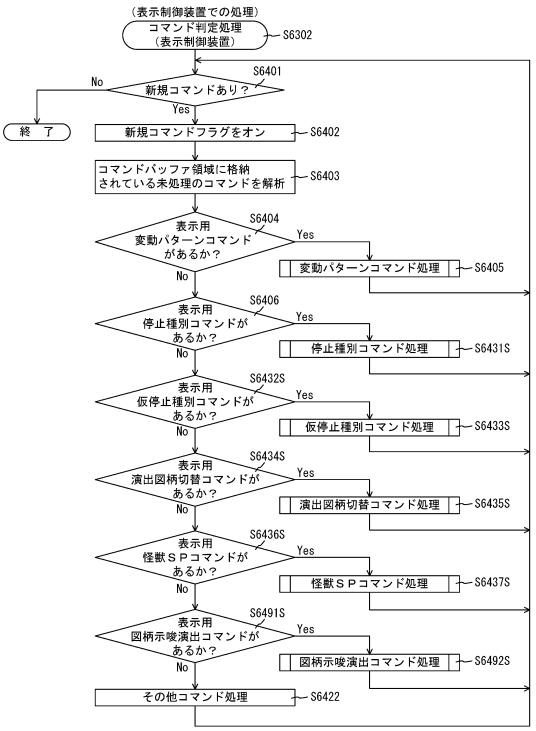
【図２６９３】



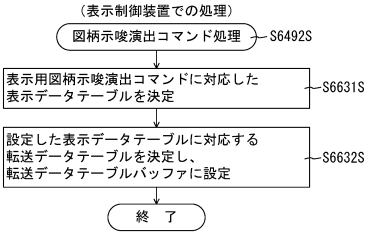
【図２６９４】



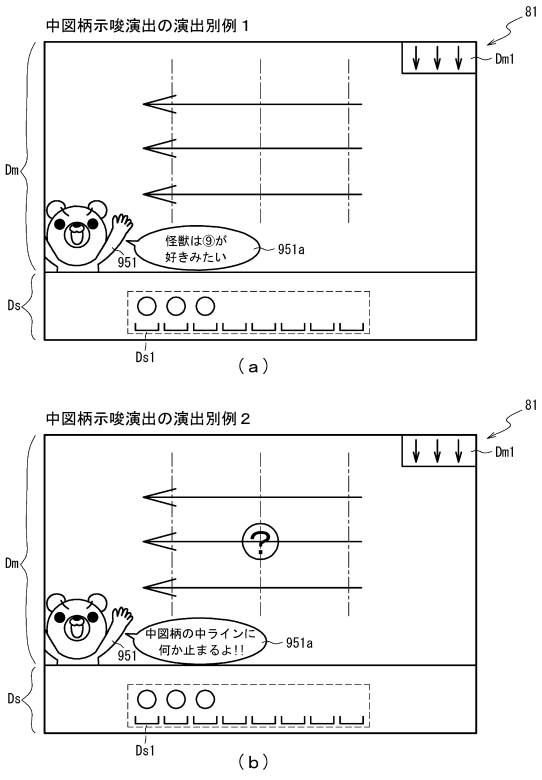
【図２６９５】



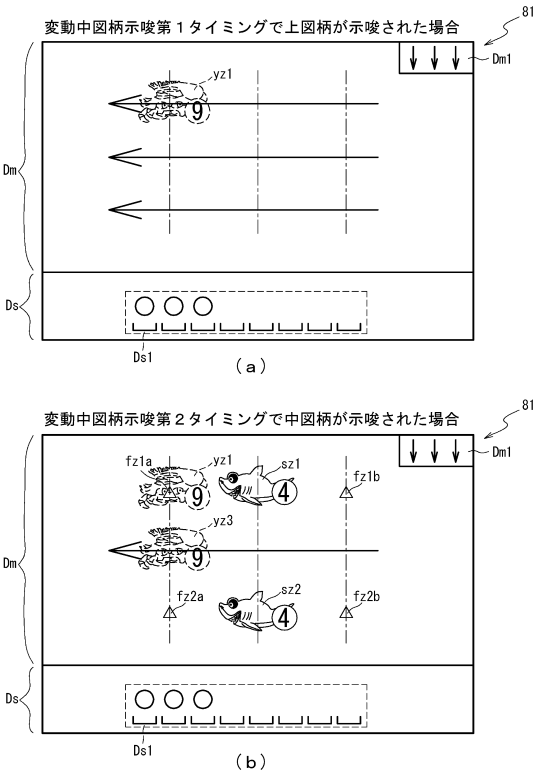
【図２６９６】



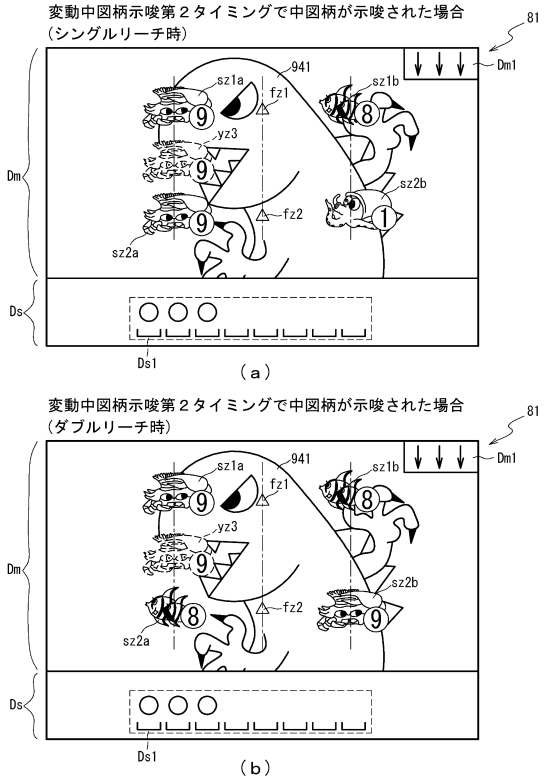
【図２６９７】



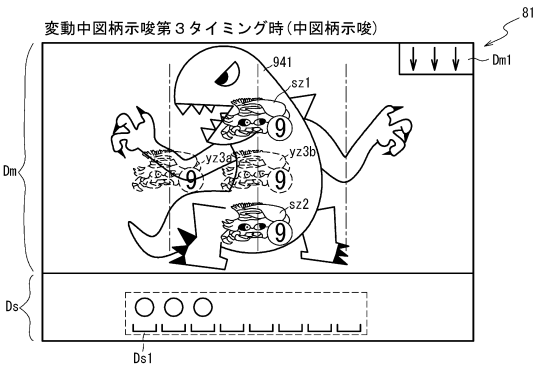
【図２６９８】



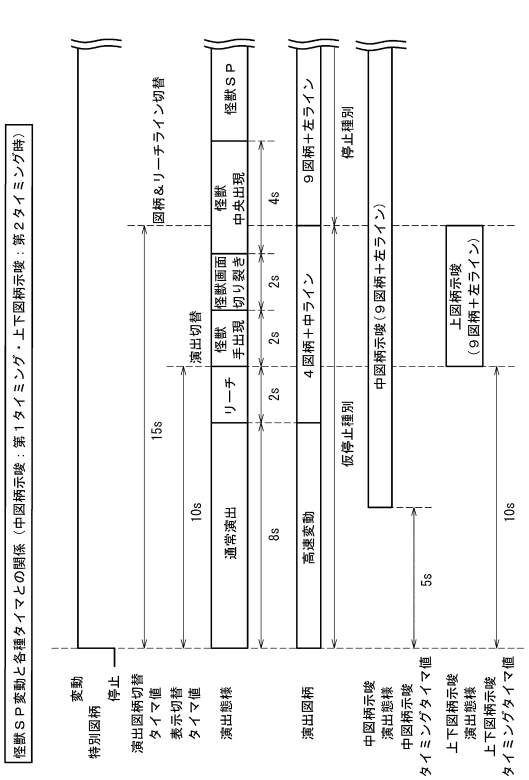
【図２６９】



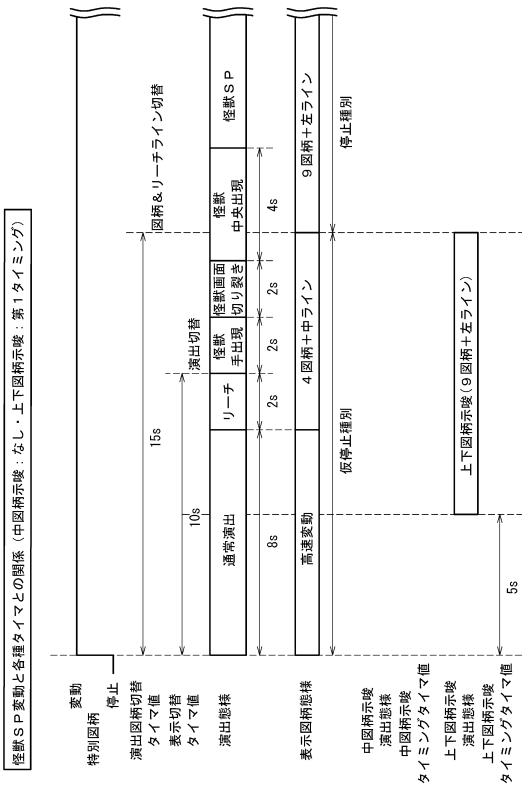
【図２７００】



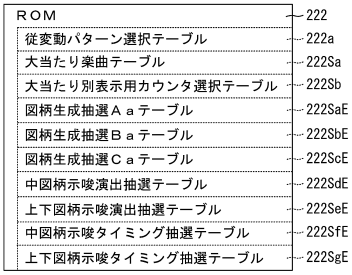
【図２７０１】



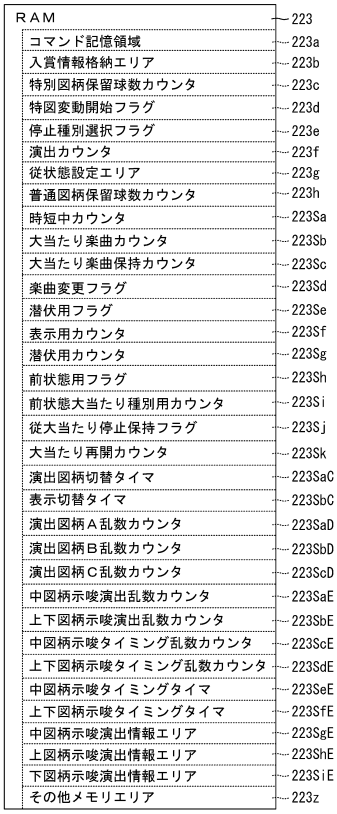
【図２７０２】



【図２７０３】



【図２７０４】



【図２７０５】

図柄生成抽選Ａａテーブル222SaE　222

演出図柄Ａ乱数カウンタ 223SaD (0～35)	上図柄指定			リーチ時図柄指定	リーチ時ライン指定	上下図柄示唆可能範囲	外れ時中図柄示唆可能範囲
0	1	＊	2	1	シングル	左・右	左・中
1	1	＊	2	1・2	ダブル	左・右	中・右
2	＊	2	＊	2	シングル	中	左・中
3	＊	2	＊	2	シングル	中	中・右
4	2	＊	3	2	シングル	左・右	左・中
5	2	＊	3	2・3	ダブル	左・右	中・右
・・・							
35	＊	1	＊	1	シングル	中	中・右

（ａ）

図柄生成抽選Ｂａテーブル222SbE　222

演出図柄Ｂ乱数カウンタ 223SbD (0～23)	上図柄指定			当たり図柄指定	リーチ時ライン指定	上下図柄示唆可能範囲	当たり時中図柄示唆可能範囲
0	1	＊	2	2	シングル	左・右	左・中
1	1	＊	2	2	ダブル	左・右	ＡＬＬ
2	＊	2	＊	2	シングル	中	ＡＬＬ
3	＊	2	＊	2	シングル	中	ＡＬＬ
4	2	＊	3	2	シングル	左・右	左・中
5	2	＊	3	2	ダブル	左・右	ＡＬＬ
・・・							
23	8	＊	9	8	ダブル	左・右	ＡＬＬ

（ｂ）

図柄生成抽選Ｃａテーブル222ScE　222

演出図柄Ｃ乱数カウンタ 223ScD (0～27)	上図柄指定			当たり図柄指定	リーチ時ライン指定	上下図柄示唆可能範囲	当たり時中図柄示唆可能範囲
0	1	＊	2	1	シングル	左・右	左・中
1	1	＊	2	1	ダブル	左・右	ＡＬＬ
2	2	＊	3	3	シングル	中	中・右
3	2	＊	3	3	ダブル	中	ＡＬＬ
4	＊	3	＊	3	シングル	左・右	ＡＬＬ
5	＊	3	＊	3	シングル	左・右	ＡＬＬ
・・・							
27	＊	1	＊	1	シングル	中	ＡＬＬ

（ｃ）

【図２７０６】

222

中図柄示唆演出抽選テーブル222SdE

中図柄示唆演出乱数カウンタ (0～199) 223SaE	中図柄示唆可能範囲		
	左・中	中・右	ＡＬＬ
	中図柄示唆演出		
0～195	なし	なし	なし
196	左・中	中・右	左・中
197	左・中	中・右	中・右
198	左・中	中・右	左・中・右
199	左・中	中・右	中

（ａ）

222

上下図柄示唆演出抽選テーブル222SeE

上下図柄示唆演出乱数カウンタ (0～199) 223SbE	上下図柄示唆可能範囲			
	左・右		中	
	上図柄示唆演出	下図柄示唆演出	上図柄示唆演出	下図柄示唆演出
0～184	なし	なし	なし	なし
185	左	なし	なし	中
186	右	なし	なし	中
187	左・右	なし	なし	中
188	なし	左	中	なし
189	なし	右	中	なし
190	なし	左・右	中	なし
191	左	左	中	中
192	左	右	中	中
193	左	左・右	中	中
194	右	左	中	中
195	右	右	中	中
196	右	左・右	中	中
197	左・右	左	中	中
198	左・右	右	中	中
199	左・右	左・右	中	中

（ｂ）

【図２７０７】

222

中図柄示唆タイミング抽選テーブル222SfE

中図柄示唆タイミング乱数カウンタ223ScE（0～29）	中図柄示唆タイミング	演出開始時間（ms）
0～9	第１タイミング	5000
10～19	第２タイミング	15000
20～29	第３タイミング	20000

（ａ）

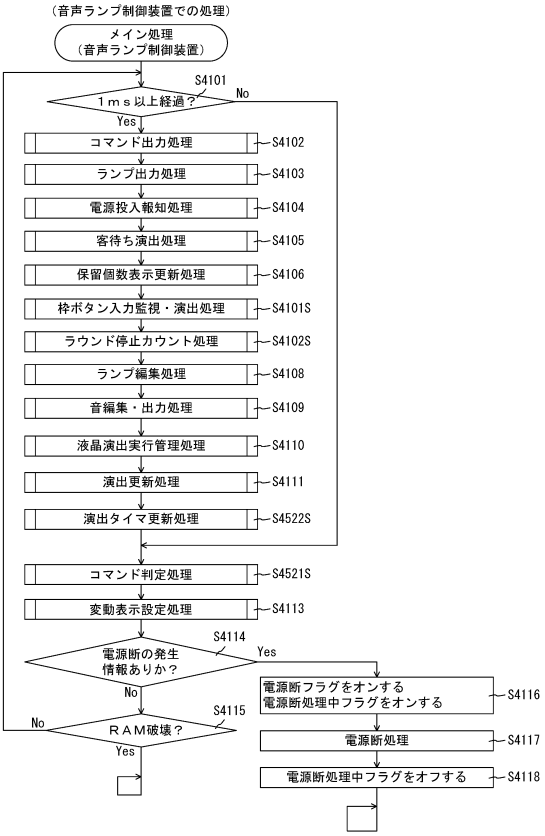
222

上下図柄示唆タイミング抽選テーブル222SgE

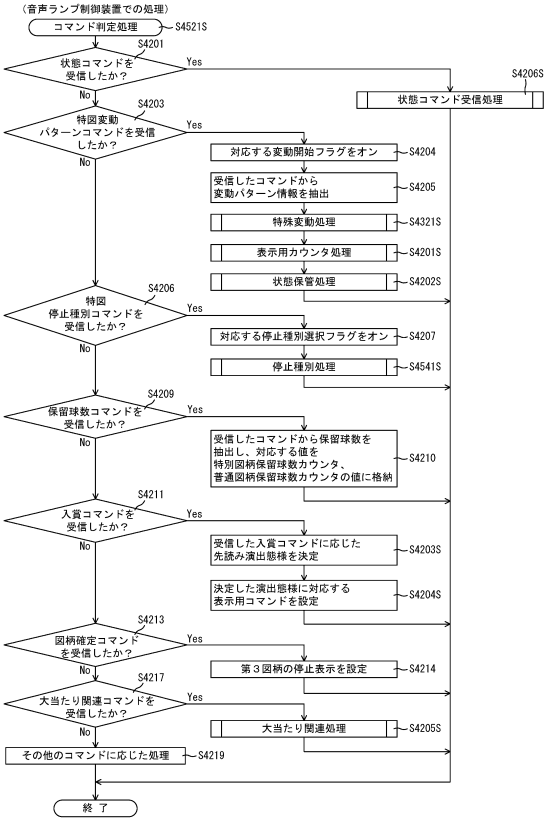
上下図柄示唆タイミング乱数カウンタ223SdE（0～19）	上下図柄示唆タイミング	演出開始時間（ms）
0～9	第１タイミング	5000
10～19	第２タイミング	15000

（ｂ）

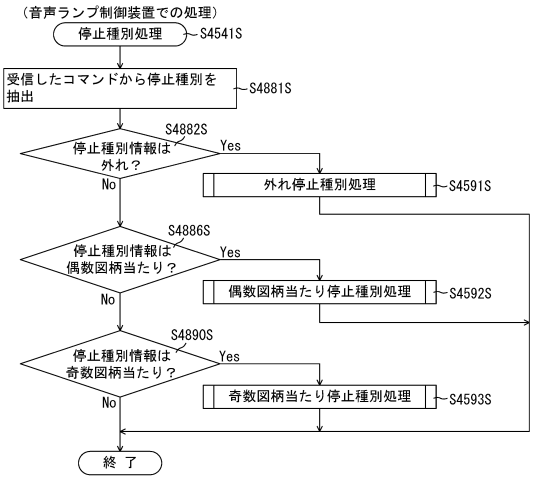
【図２７０８】



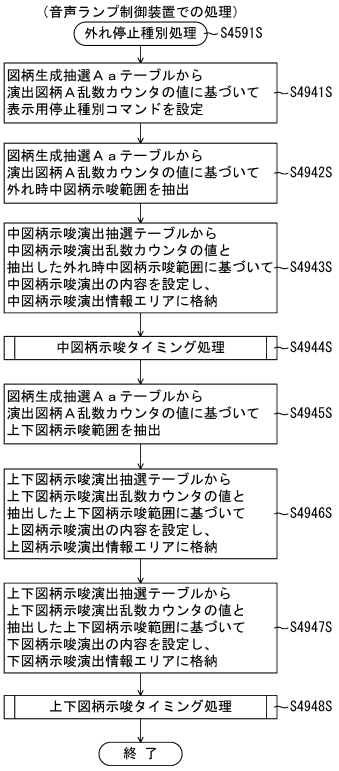
【図２７０９】



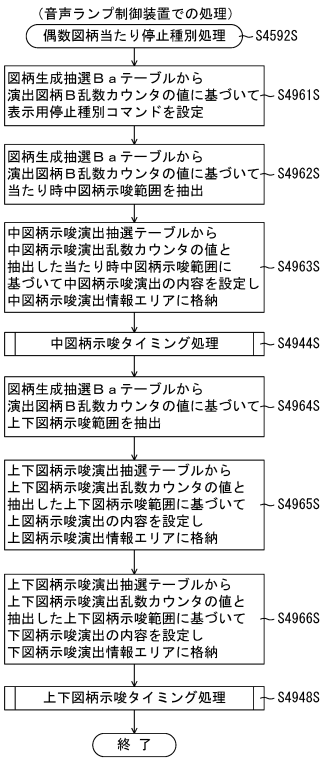
【図２７１０】



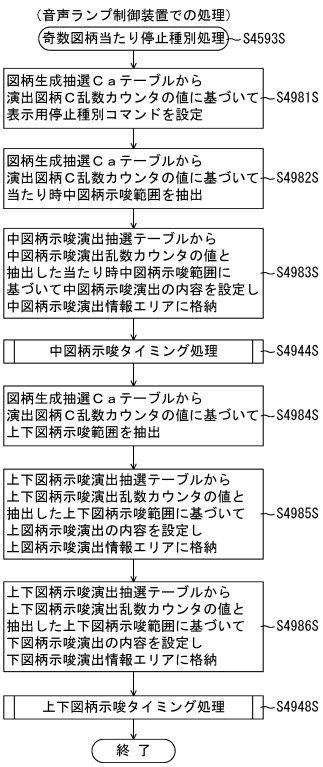
【図２７１１】



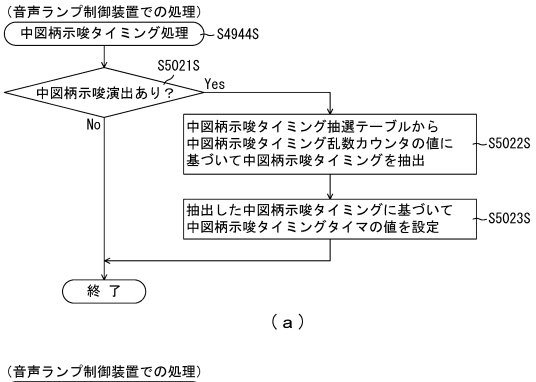
【図２７１２】



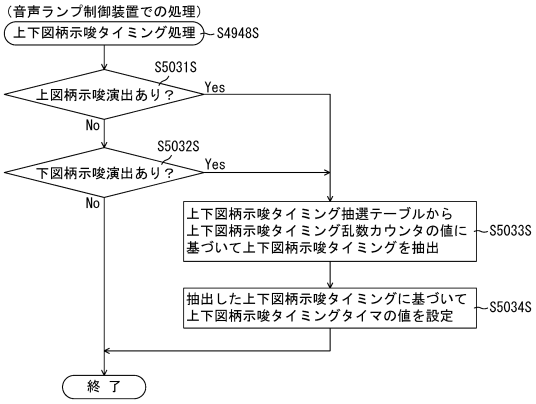
【図２７１３】



【図２７１４】

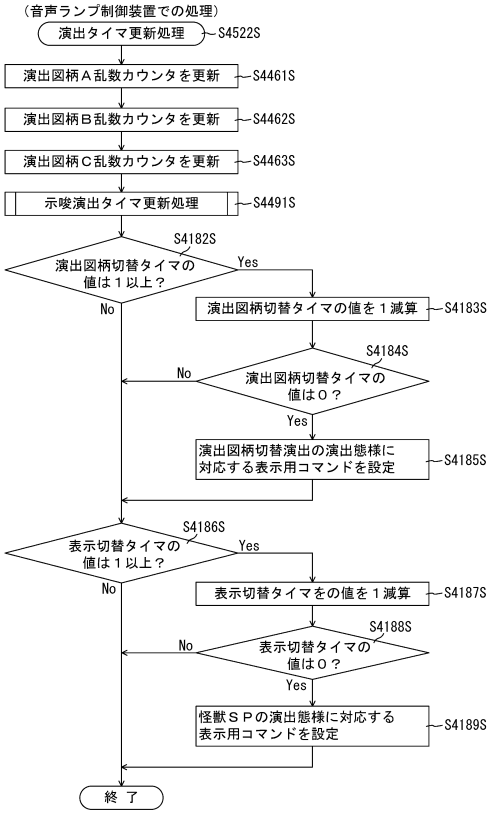


（ａ）

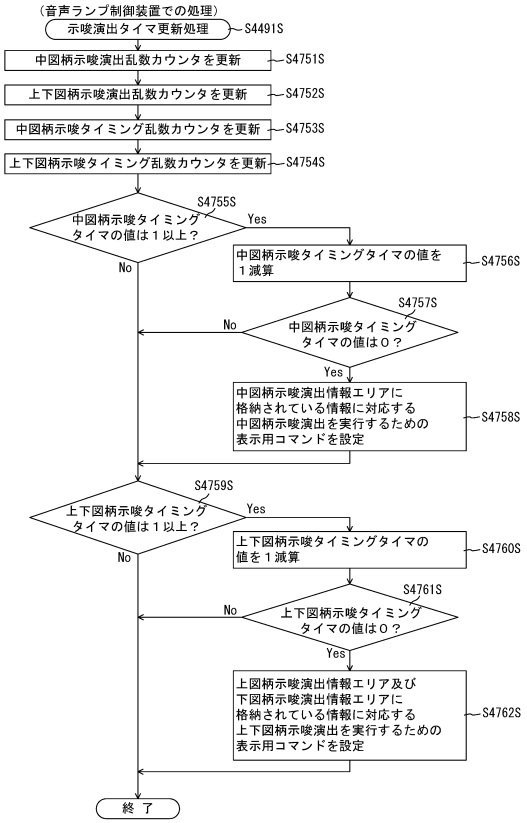


（ｂ）

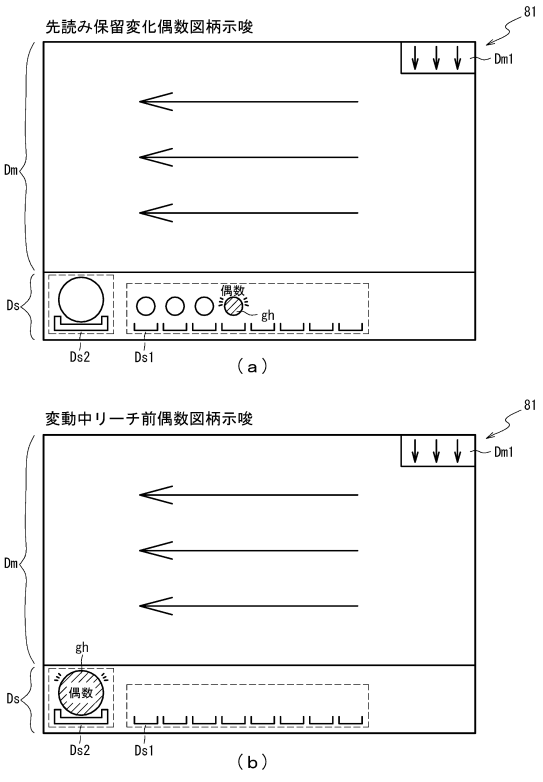
【図２７１５】



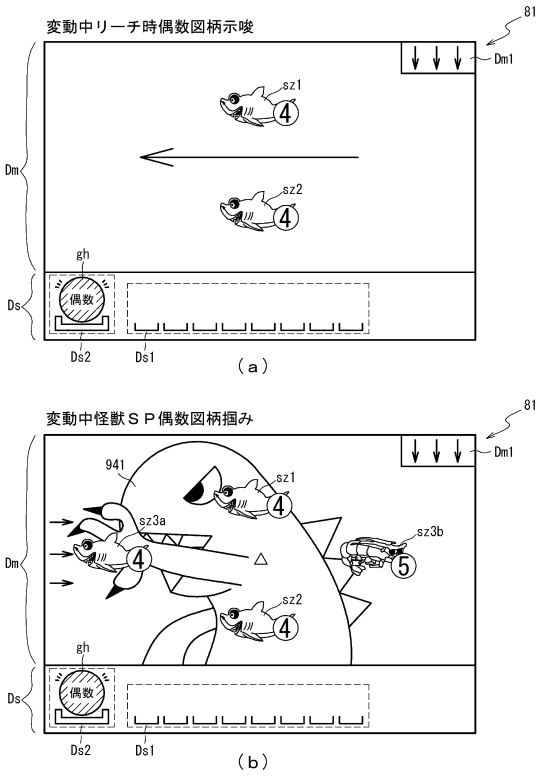
【図２７１６】



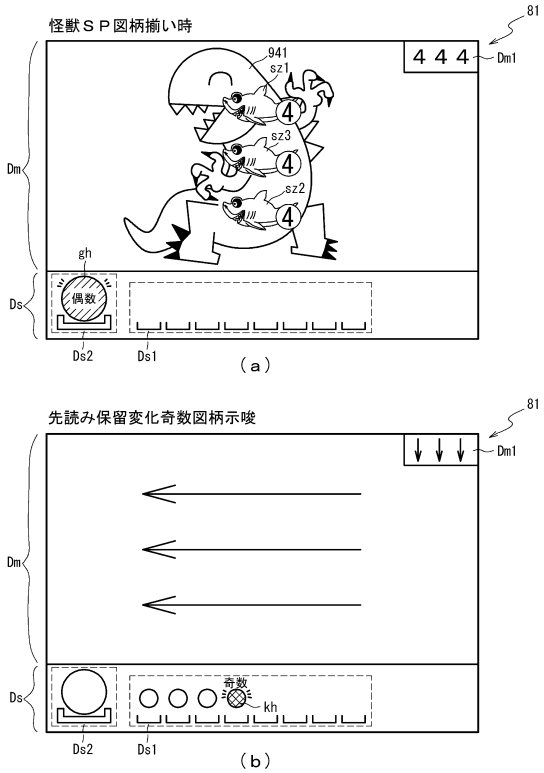
【図２７１７】



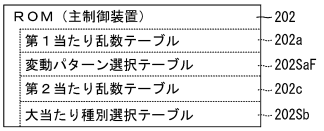
【図２７１８】



【図２７１９】



【図２７２０】



【図２７２１】

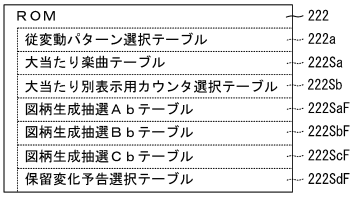
【図２７２２】

202

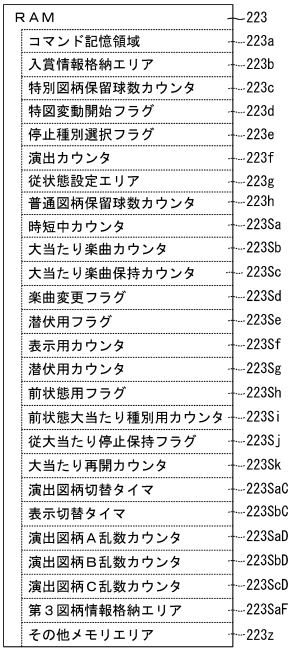
通常用テーブル202SaF1

抽選結果	大当たり種別	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）
当たり	偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅ）	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～192	ＳＰ	55
		193～197	プレミア	75
		198	怪獣ＳＰ	90
	奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃ）	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～192	ＳＰ	55
		193～197	プレミア	75
		198	怪獣ＳＰ	90
外れ	-	0～149	短外れ	5
		150～189	長外れ	10
		190～195	ノーマルリーチ外れ	15
		196	スーパーリーチ外れ	30
		197	ＳＰリーチ外れ	55
		198	怪獣ＳＰ外れ	70

【図２７２３】



【図２７２４】



【図２７２５】

図柄生成抽選Ａｂテーブル222SaF

222

演出図柄Ａ乱数カウンタ 223SaD（0～35）	上図柄指定			リーチ時 図柄指定	リーチ時 ライン指定
0	1	＊	2	1	シングル
1	1	＊	2	1・2	ダブル
2	＊	2	＊	2	シングル
3	＊	2	＊	2	シングル
4	2	＊	3	2	シングル
5	2	＊	3	2・3	ダブル
・ ・ ・					
35	＊	1	＊	1	シングル

（ａ）

図柄生成抽選Ｂｂテーブル222SbF

222

演出図柄Ｂ乱数カウンタ 223SbD（0～23）	上図柄指定			当たり 図柄指定	リーチ時 ライン指定
0	1	＊	2	2	シングル
1	1	＊	2	2	ダブル
2	＊	2	＊	2	シングル
3	＊	2	＊	2	シングル
4	2	＊	3	2	シングル
5	2	＊	3	2	ダブル
・ ・ ・					
23	8	＊	9	8	ダブル

（ｂ）

図柄生成抽選Ｃｂテーブル222ScF

222

演出図柄Ｃ乱数カウンタ 223ScD（0～27）	上図柄指定			当たり 図柄指定	リーチ時 ライン指定
0	1	＊	2	1	シングル
1	1	＊	2	1	ダブル
2	2	＊	3	3	シングル
3	2	＊	3	3	ダブル
4	＊	3	＊	3	シングル
5	＊	3	＊	3	シングル
・ ・ ・					
27	＊	1	＊	1	シングル

（ｃ）

【図２７２６】

（ａ）

222

偶数図柄時保留選択テーブル222SdF1

先読み結果	保留変化演出	演出カウンタ 223f（0～99）
外れ	保留変化：なし	0～84
	保留変化：偶数	85～99
	保留変化：奇数	－
当たり	保留変化：なし	0～64
	保留変化：偶数	65～99
	保留変化：奇数	－

（ｂ）

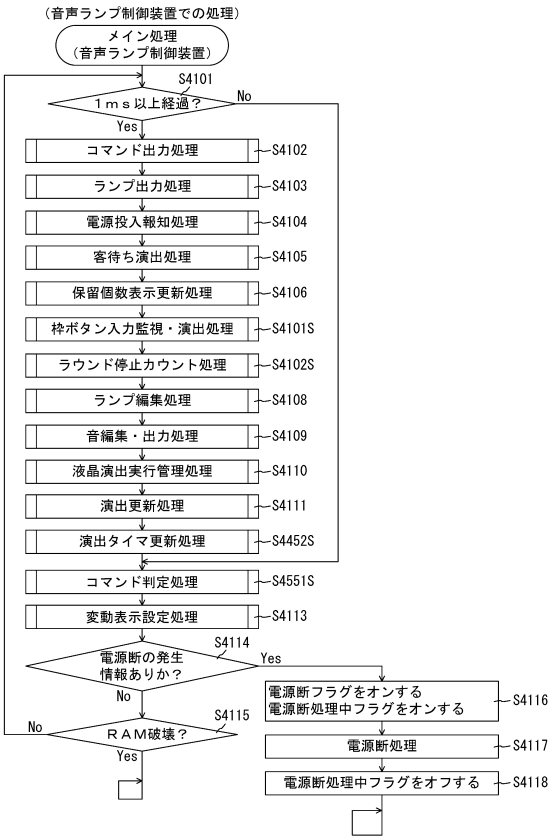
222

奇数図柄時保留選択テーブル202SdF2

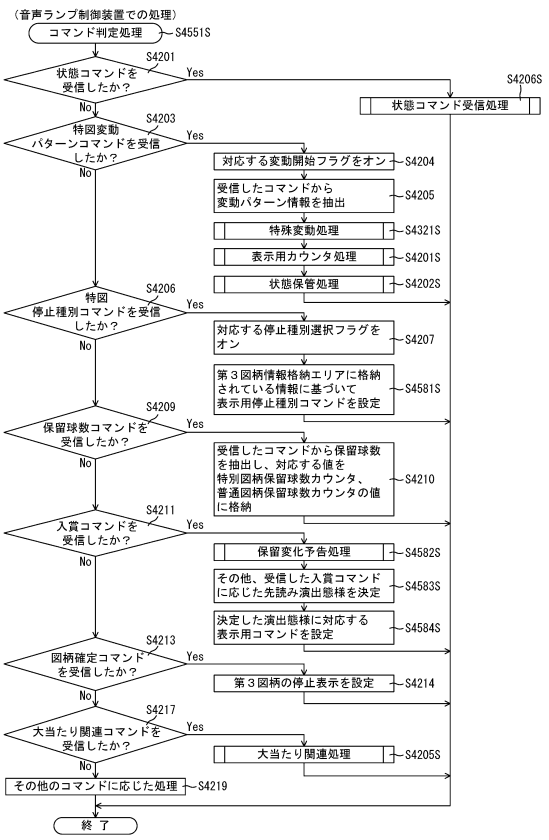
先読み結果	保留変化演出	演出カウンタ 223f（0～99）
外れ	保留変化：なし	0～84
	保留変化：偶数	－
	保留変化：奇数	85～99
当たり	保留変化：なし	0～64
	保留変化：偶数	－
	保留変化：奇数	65～99

（ｃ）

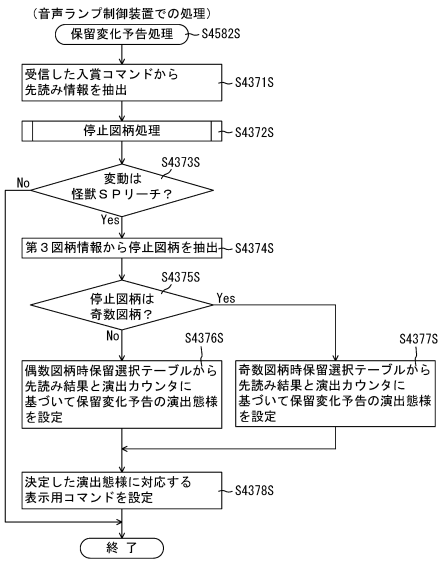
【図２７２７】



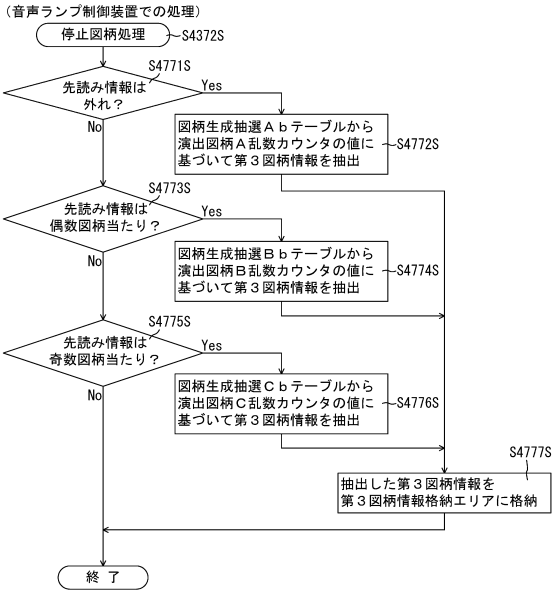
【図２７２８】



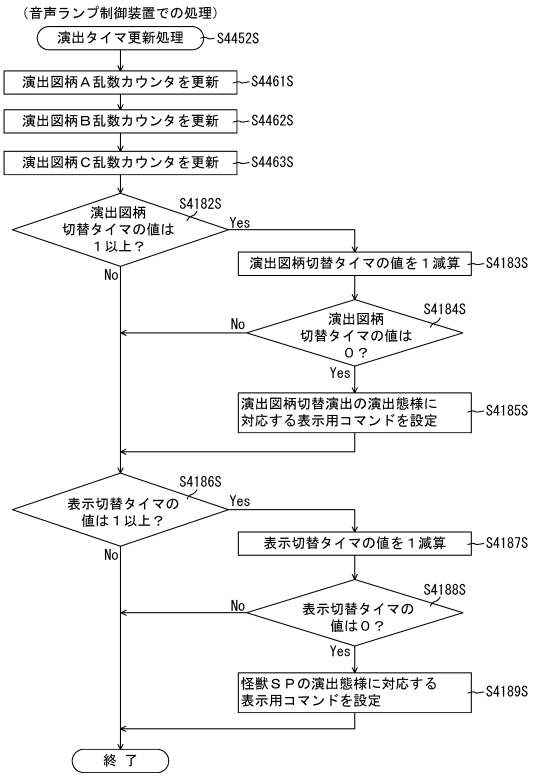
【図２７２９】



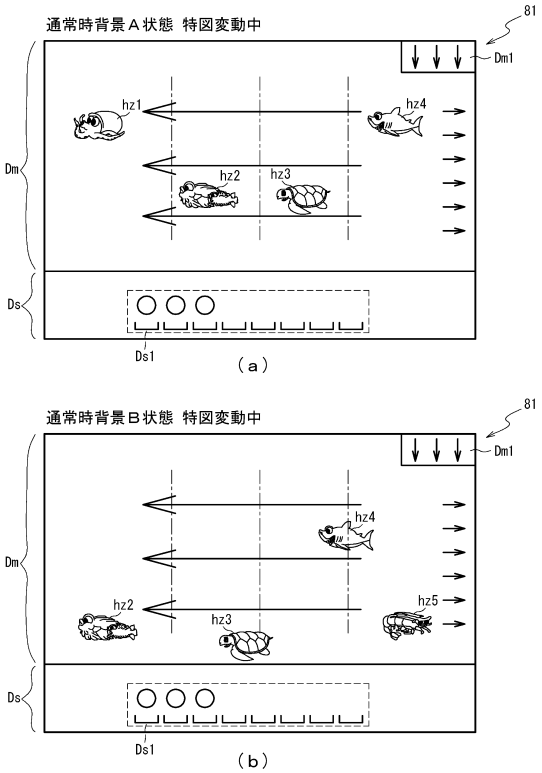
【図２７３０】



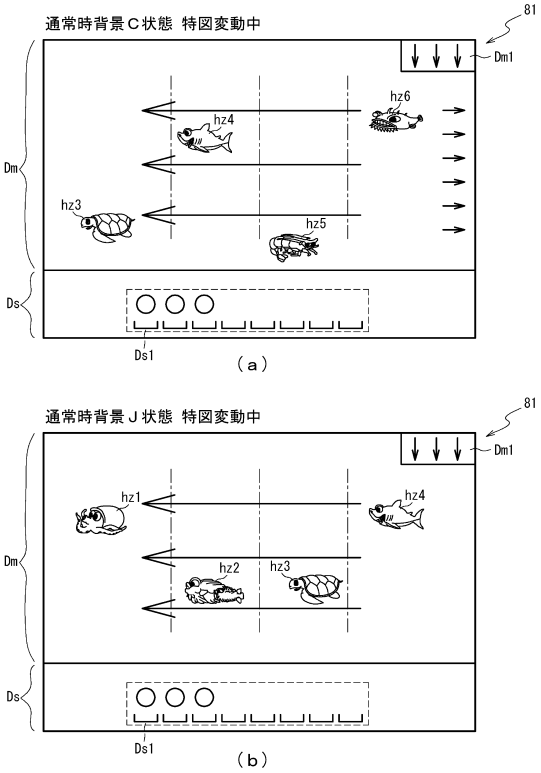
【図２７３１】



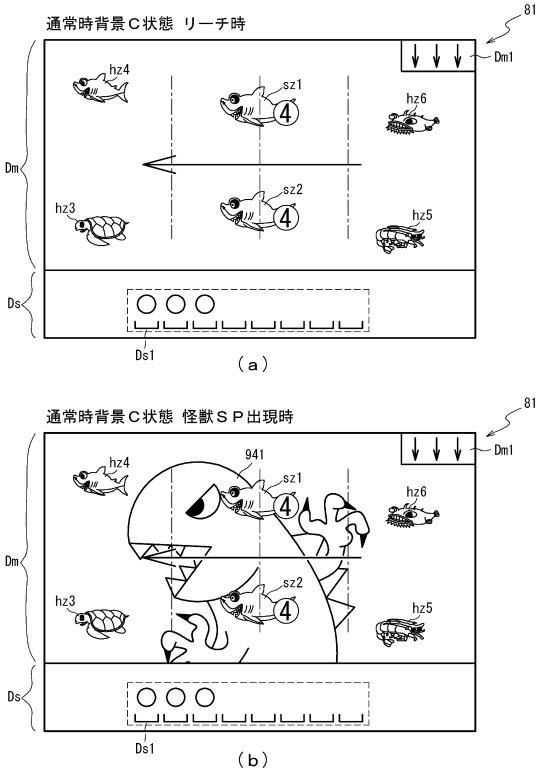
【図２７３２】



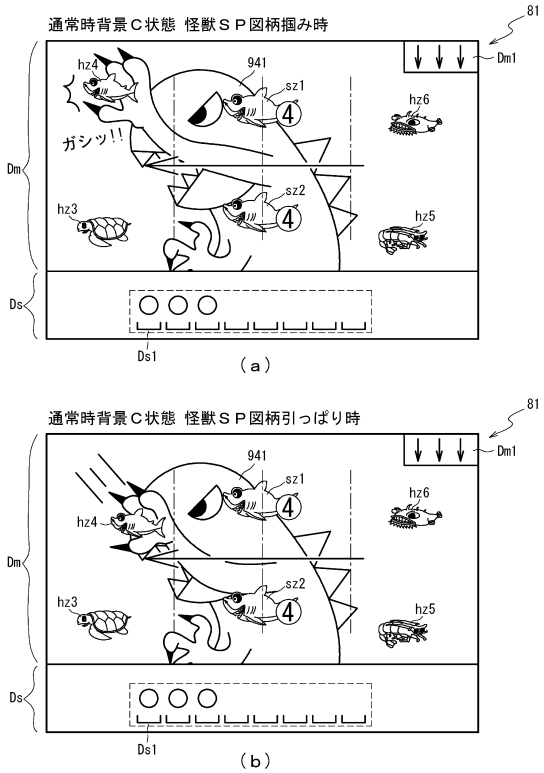
【図２７３３】



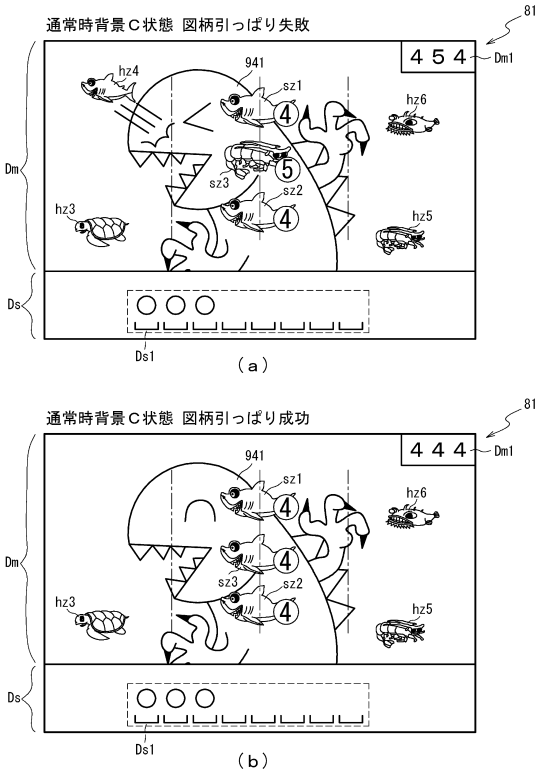
【図２７３４】



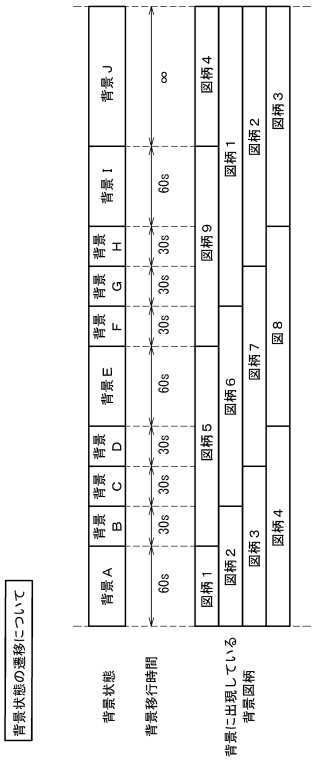
【図２７３５】



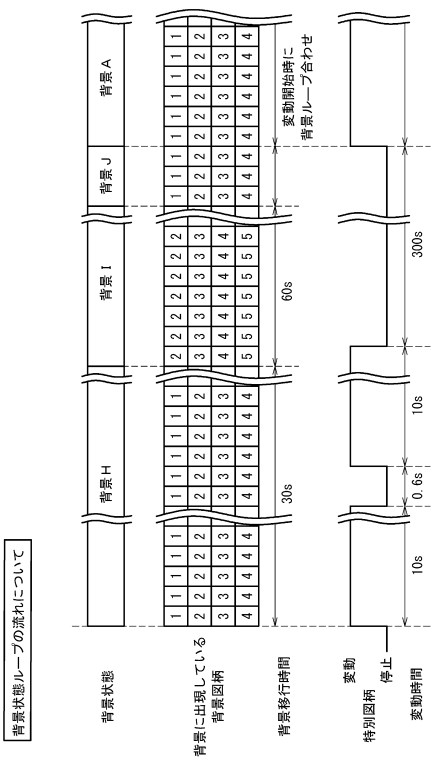
【図２７３６】



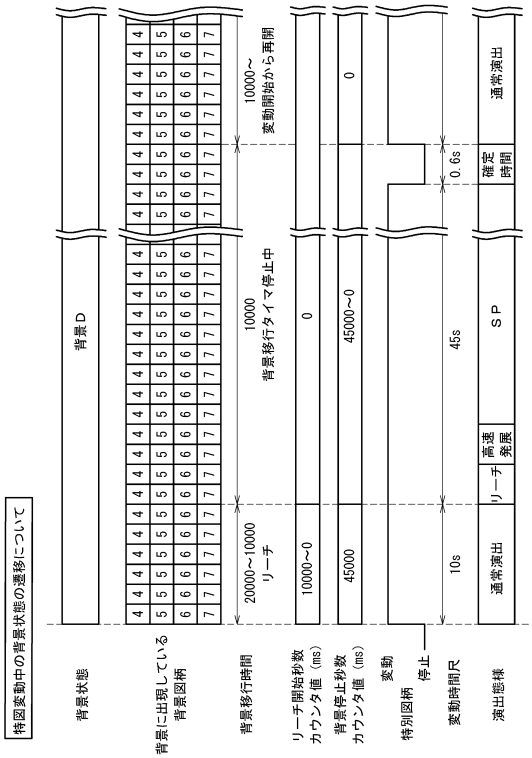
【図２７３７】



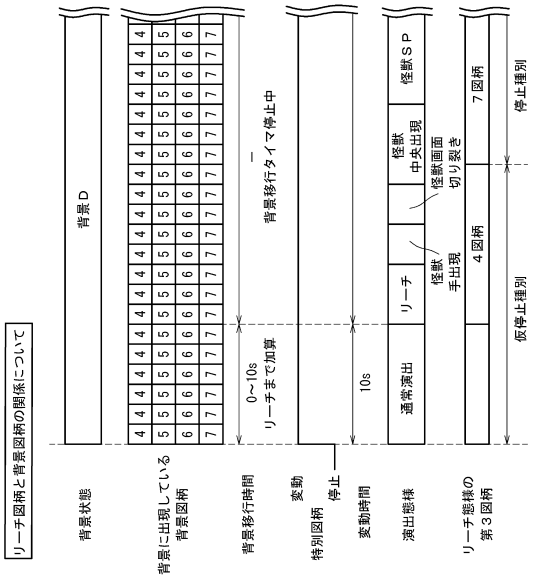
【図２７３８】



【図２７３９】

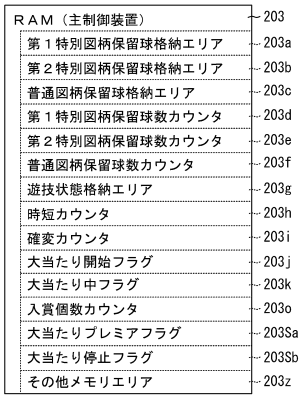


【図２７４０】



【図２７４１】

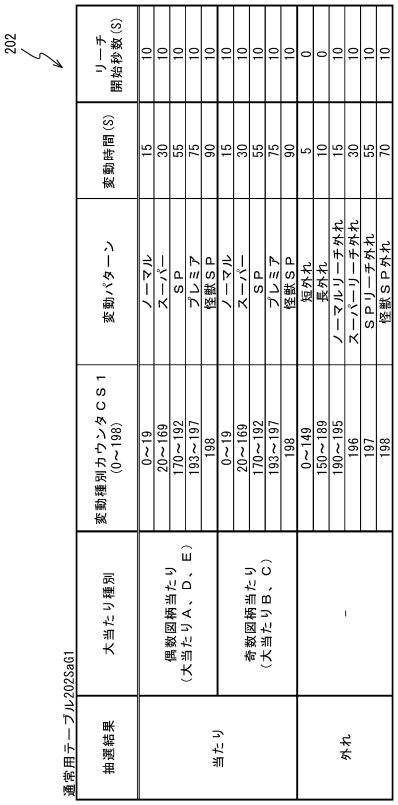
（ａ）



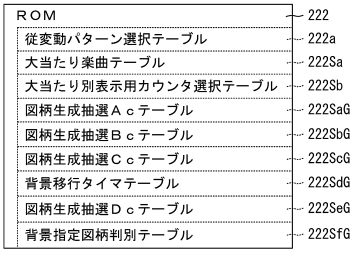
（ｂ）

【図２７４２】

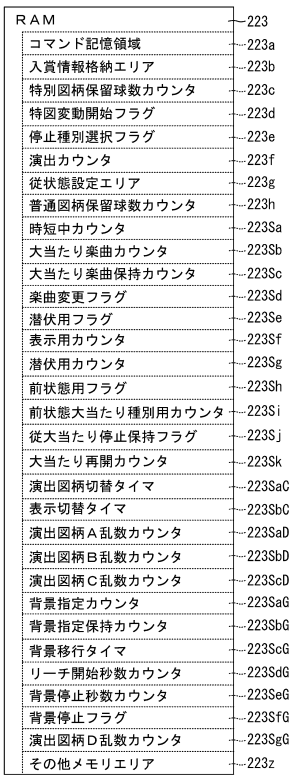
【図２７４３】



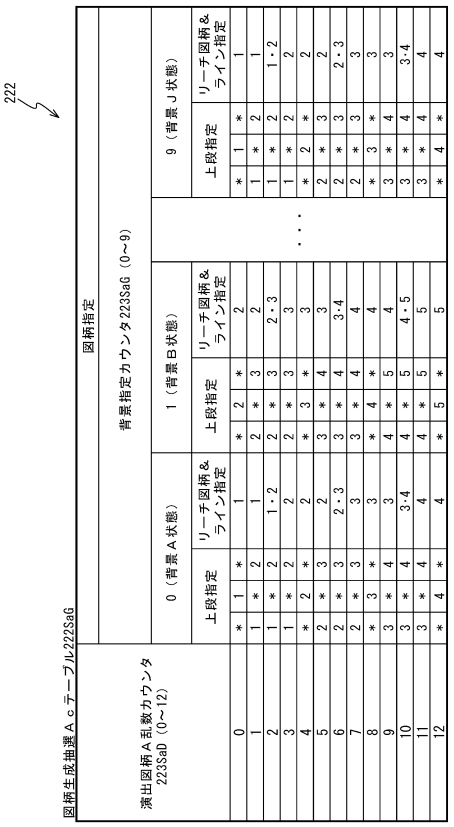
【図２７４４】



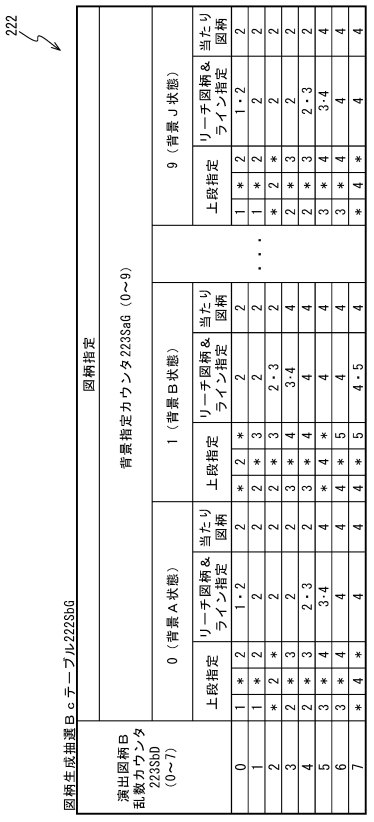
【図２７４５】



【図２７４６】



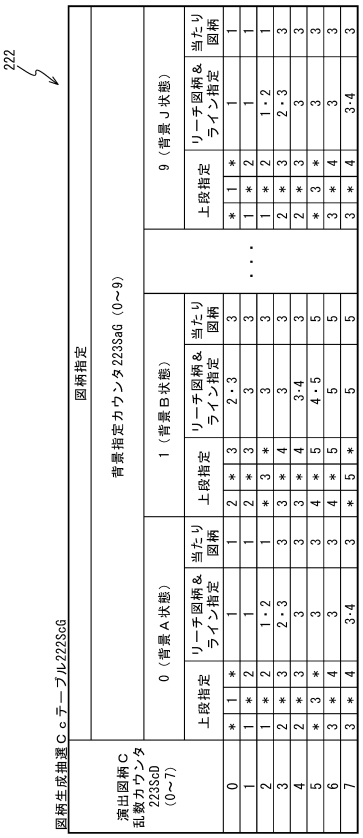
【図２７４７】



図柄生成抽選Ｂｃテーブル222SbG

演出図柄Ｂ乱数カウンタ223SbD（0～7）	図柄指定																													
	背景指定カウンタ223SaG（0～9）																													
	0（背景Ａ状態）						1（背景Ｂ状態）							9（背景Ｊ状態）																
	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	・・・	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定	当たり図柄
0	1	*	2	1・2		2	*	2	*	2		2	・・・	1	*	2	1・2		2	1	*	2			2	1	*	2		2
1	1	*	2			2	2	*	3	2		2		1	*	2			2	*	2	*			2	*	2	*		2
2	*	2	*			2	2	*	3	2・3		2		2	*	3			2	2	*	3			2・3	2	*	3		2
3	2	*	3			2	3	*	4	3・4		4		2	*	3			2	2	*	3			2・3	2	*	3		2
4	2	*	3	2・3		2	3	*	4			4		2	*	3	2・3		2	3	*	4			3・4	3	*	4		4
5	3	*	4	3・4		4	4	*	4			4		3	*	4			4	3	*	4			4	3	*	4		4
6	3	*	4			4	4	*	5	4・5		4		3	*	4			4	3	*	4			4	3	*	4		4
7	*	4	*	4		4	4	*	5			4		*	4	*	4		4	*	4	*			4	*	4	*		4

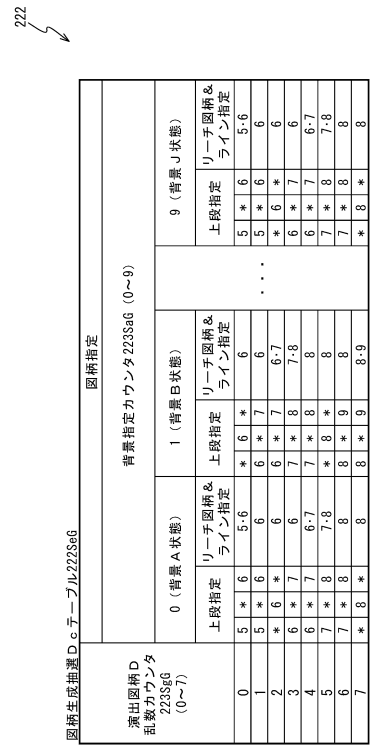
【図２７４８】



図柄生成抽選Ｃｃテーブル222ScG

演出図柄Ｃ乱数カウンタ223ScD（0～7）	図柄指定																													
	背景指定カウンタ223SaG（0～9）																													
	0（背景Ａ状態）						1（背景Ｂ状態）							9（背景Ｊ状態）																
	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	・・・	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定		当たり図柄	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定	当たり図柄
0	*	1	*			1	2	*	3	2・3		3	・・・	*	1	*	1		1	*	1	*			1	*	1	*		1
1	1	*	2	1		1	2	*	3	3		3		1	*	2			1	1	*	2	1・2		1	1	*	2		1
2	1	*	2	1・2		1	2	*	3			3		1	*	2	1・2		1	1	*	2			1	1	*	2	1・2	1
3	2	*	3	2・3		3	3	*	4	3		3		2	*	3	2・3		3	2	*	3			2・3	2	*	3		3
4	2	*	3	3		3	3	*	4	3・4		3		2	*	3	3		3	2	*	3			3	2	*	3		3
5	*	3	*	3		3	3	*	4	4・5		5		*	3	*	3		3	*	3	*			3	*	3	*		3
6	3	*	4	3		3	4	*	5	5		5		3	*	4	3		3	3	*	4			3	3	*	4		3
7	3	*	4	3・4		3	*	5	*	5		5		3	*	4	3・4		3	3	*	4			3・4	3	*	4		3

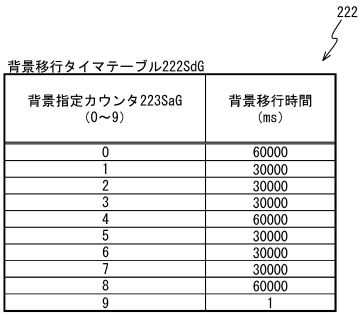
【図２７４９】



図柄生成抽選Ｄｃテーブル222SeG

演出図柄Ｄ乱数カウンタ223SgG（0～7）	図柄指定																													
	背景指定カウンタ223SaG（0～9）																													
	0（背景Ａ状態）						1（背景Ｂ状態）							9（背景Ｊ状態）																
	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定			上段指定			リーチ図柄＆ライン指定			・・・	上段指定			リーチ図柄＆ライン指定			上段指定			リーチ図柄＆ライン指定			上段指定			リーチ図柄＆ライン指定	
0	5	*	6	5・6			*	6	*	6			・・・	5	*	6	5・6			5	*	6				5	*	6		
1	5	*	6	6			6	*	7	6				5	*	6	6			5	*	6				5	*	6		
2	*	6	*	6			6	*	7	6・7				*	6	*	6			*	6	*				*	6	*		
3	6	*	7	6			7	*	8	7・8				6	*	7	6			6	*	7				6	*	7		
4	6	*	7	6・7			7	*	8	8				6	*	7	6・7			6	*	7				6	*	7		
5	7	*	8	7・8			*	8	*	8				7	*	8	7・8			7	*	8				7	*	8		
6	7	*	8	8			8	*	9	8				7	*	8	8			7	*	8				7	*	8		
7	*	8	*	8			8	*	9	8・9				*	8	*	8			*	8	*				*	8	*		

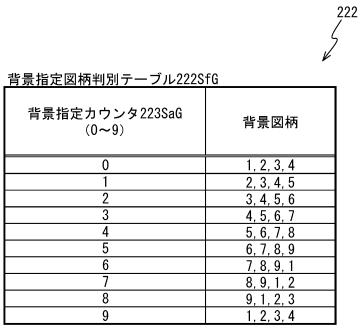
【図２７５０】



背景移行タイマテーブル222SdG

背景指定カウンタ223SaG（0～9）	背景移行時間（ms）
0	60000
1	30000
2	30000
3	30000
4	60000
5	30000
6	30000
7	30000
8	60000
9	1

（ａ）

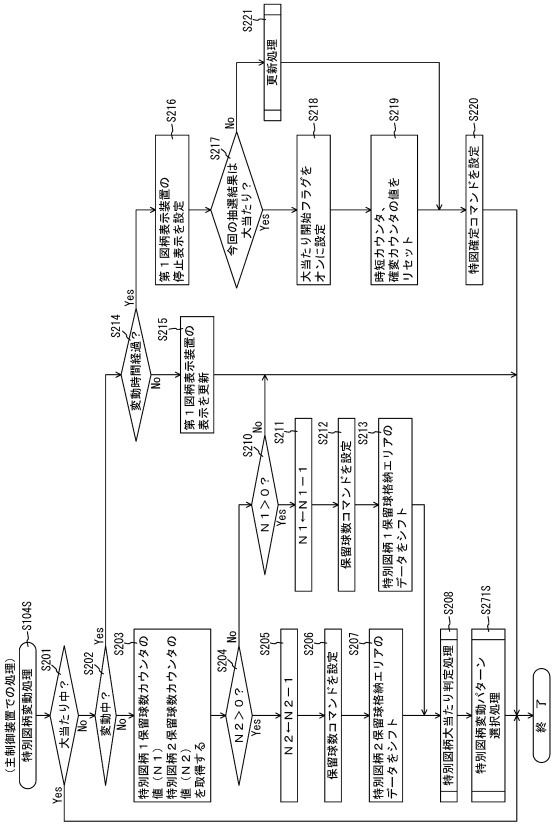


背景指定図柄判別テーブル222SfG

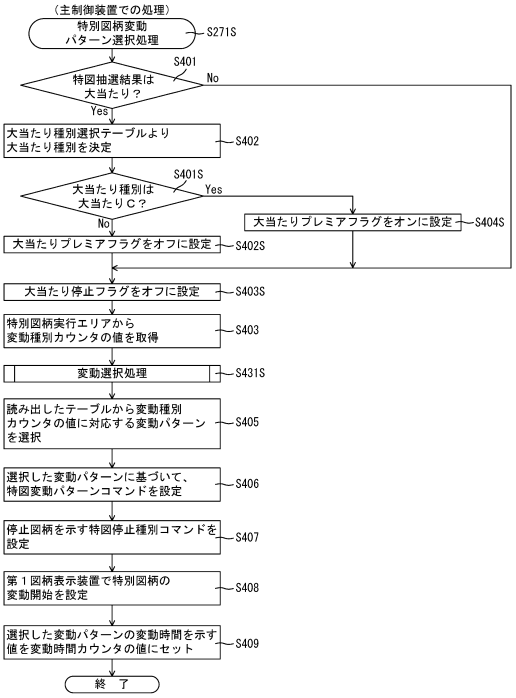
背景指定カウンタ223SaG（0～9）	背景図柄
0	1, 2, 3, 4
1	2, 3, 4, 5
2	3, 4, 5, 6
3	4, 5, 6, 7
4	5, 6, 7, 8
5	6, 7, 8, 9
6	7, 8, 9, 1
7	8, 9, 1, 2
8	9, 1, 2, 3
9	1, 2, 3, 4

（ｂ）

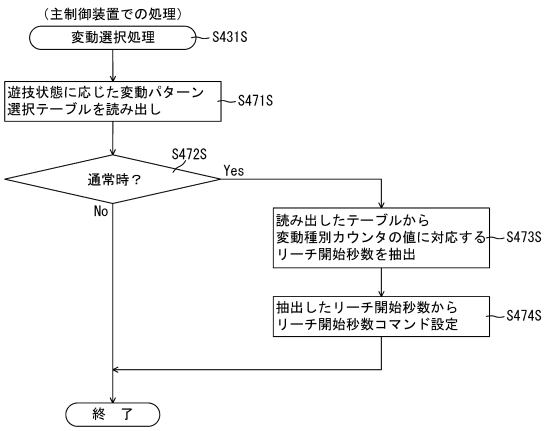
【図２７５１】



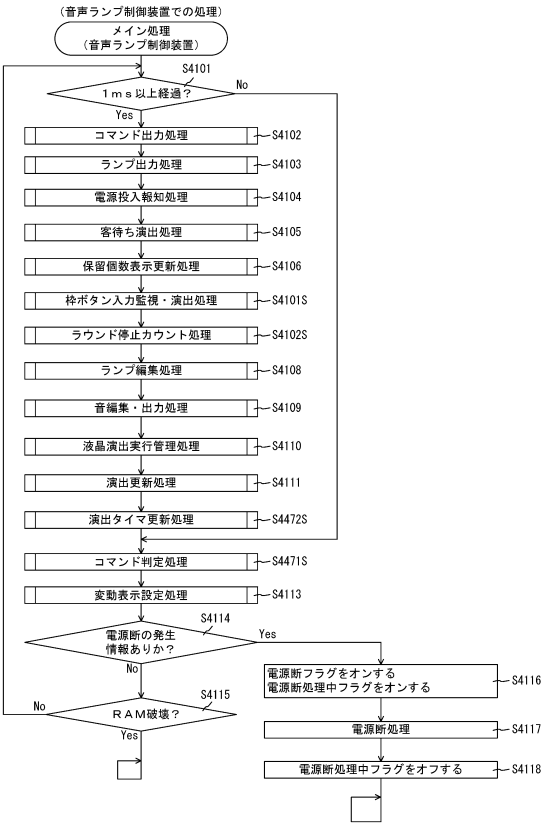
【図２７５２】



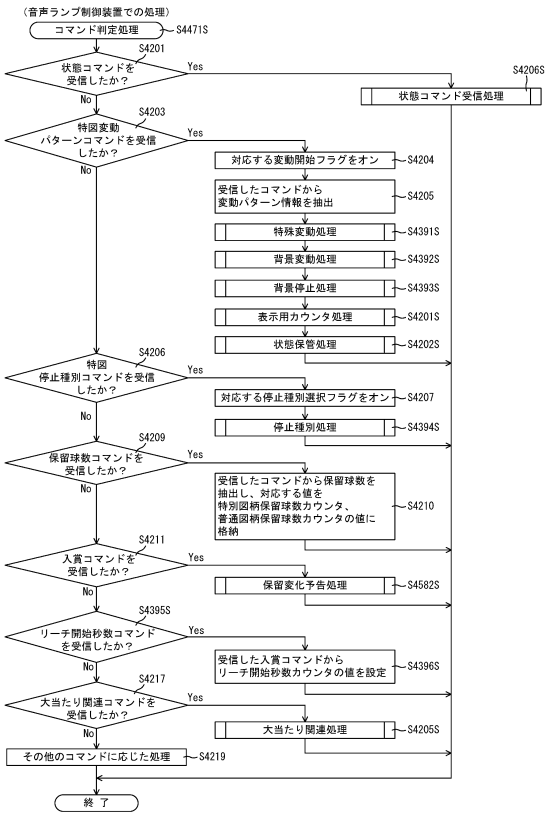
【図２７５３】



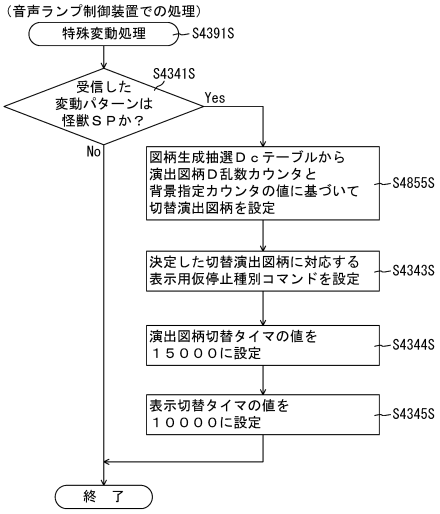
【図２７５４】



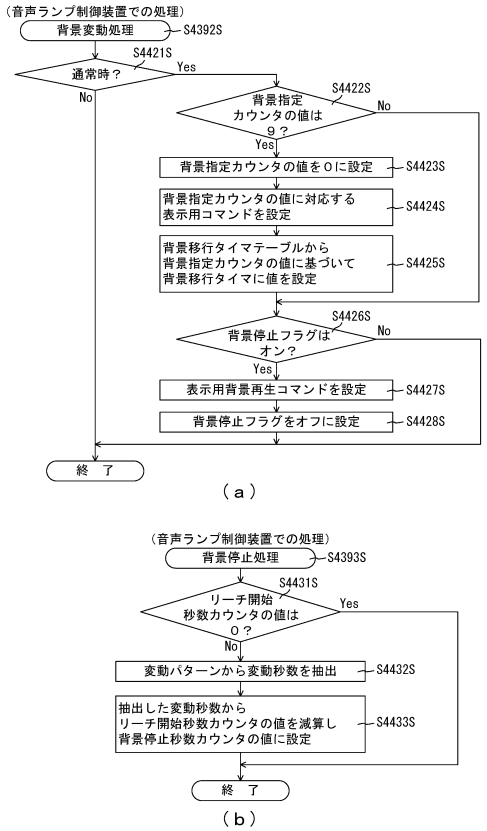
【図２７５５】



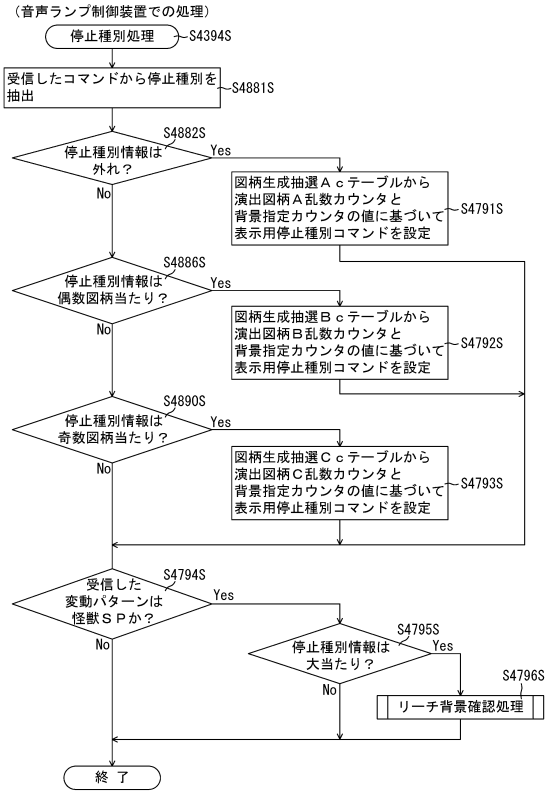
【図２７５６】



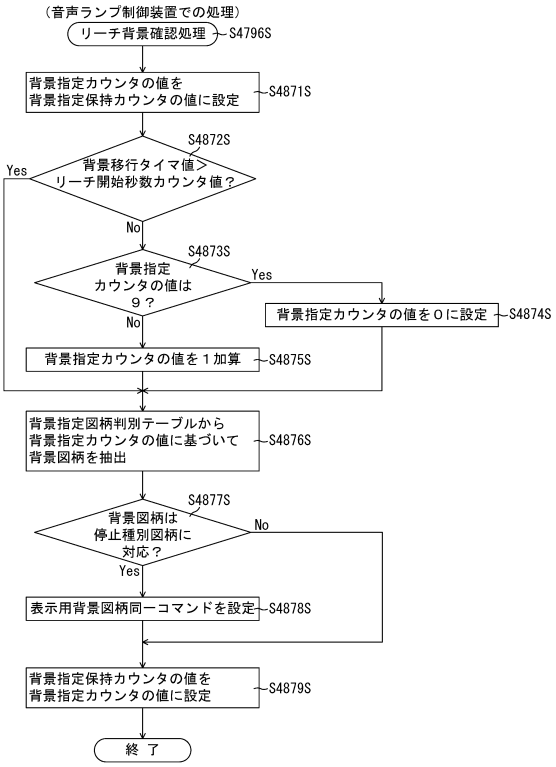
【図２７５７】



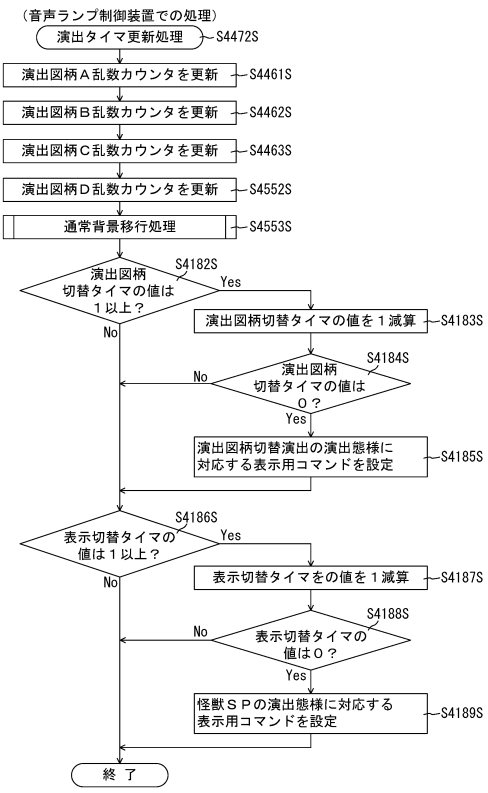
【図２７５８】



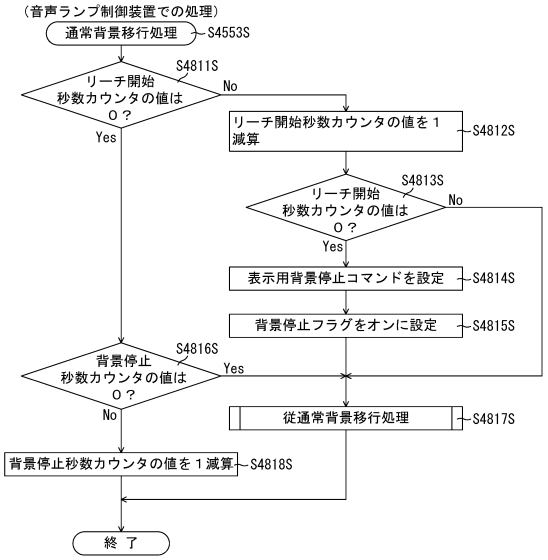
【図２７５９】



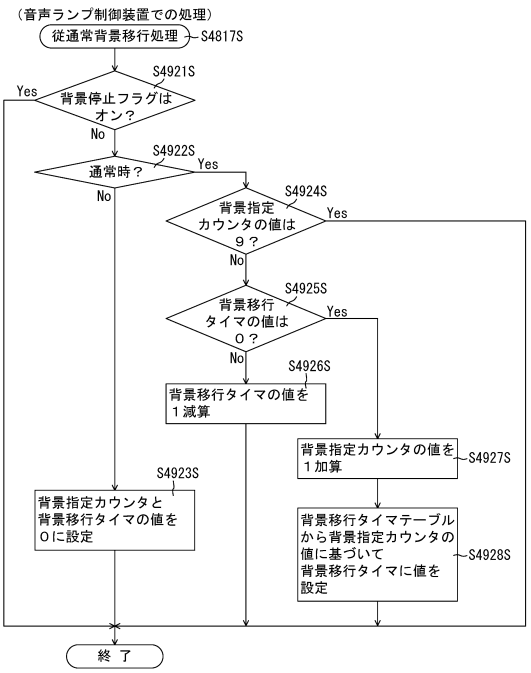
【図２７６０】



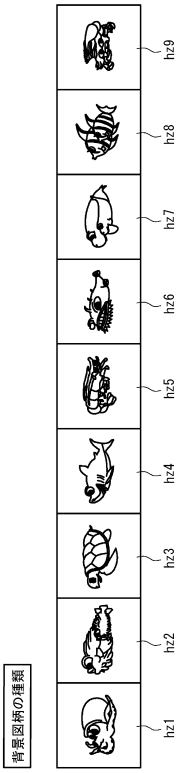
【図２７６１】



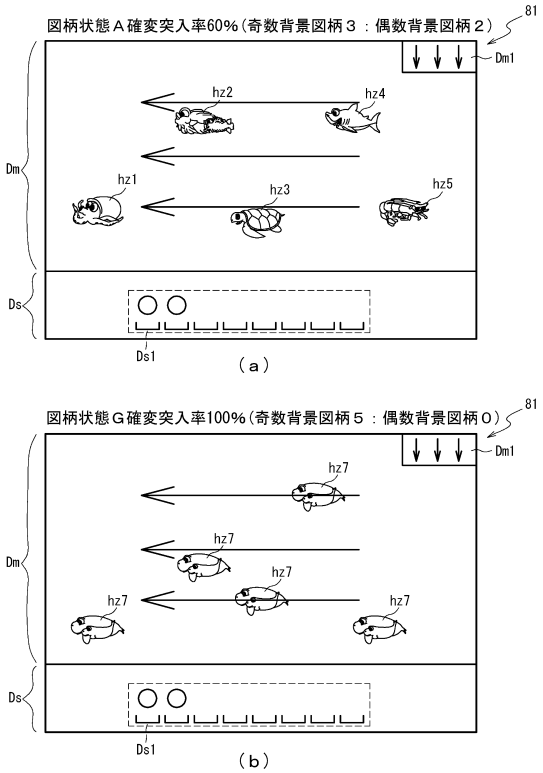
【図２７６２】



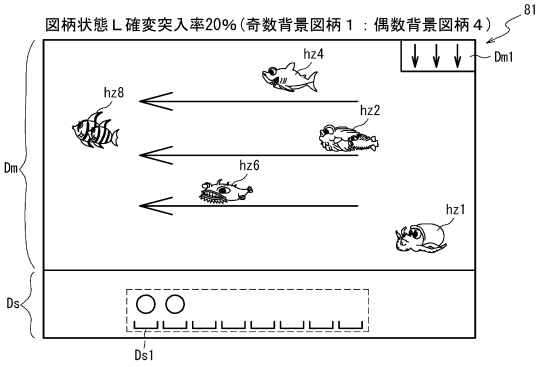
【図２７６３】



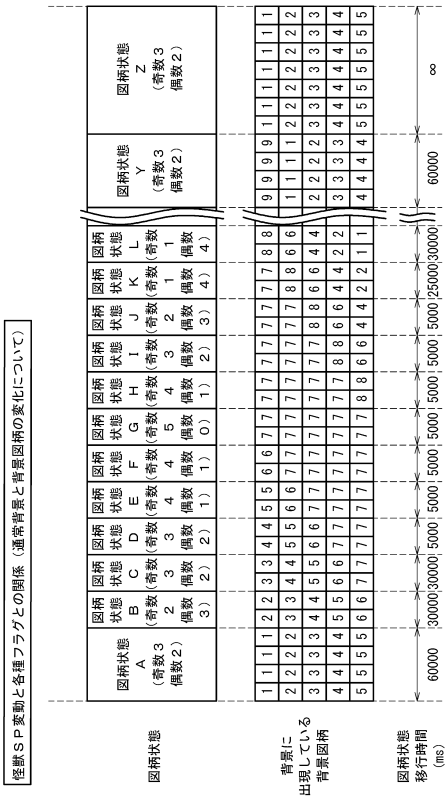
【図２７６４】



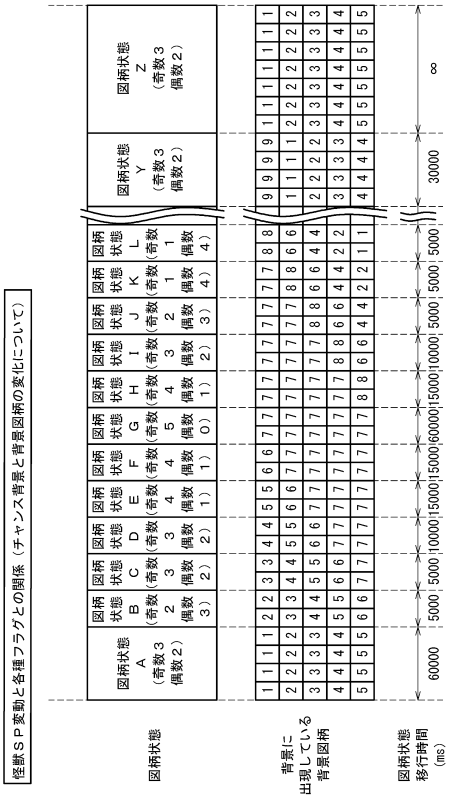
【図２７６５】



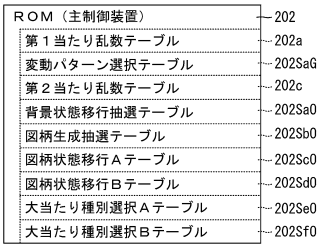
【図２７６６】



【図２７６７】



【図２７６８】



【図２７６９】

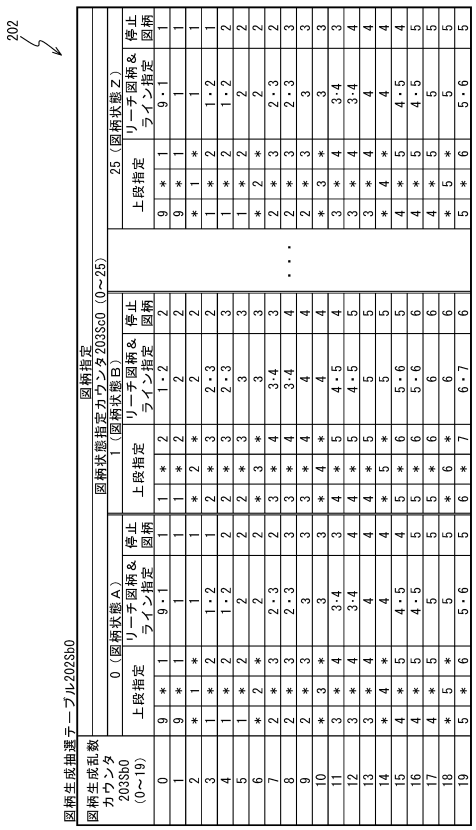
【図２７７０】

202

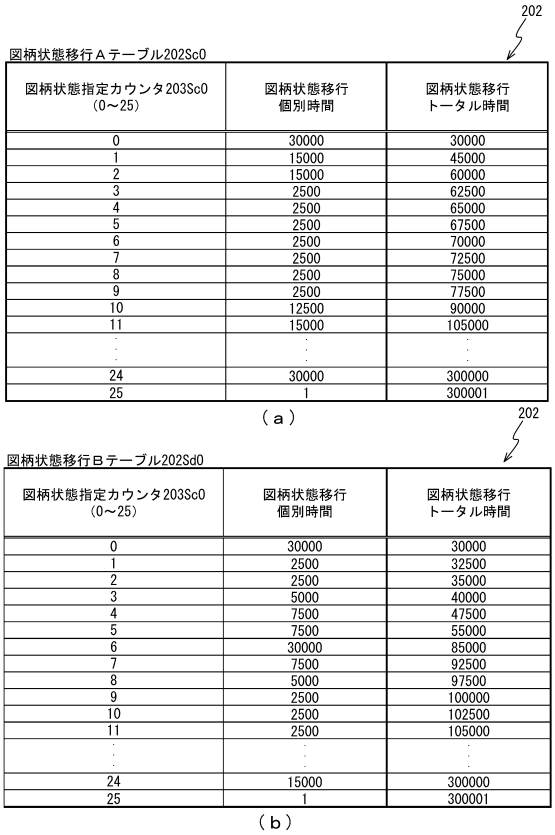
背景状態移行抽選テーブル202Sa0

背景状態乱数カウンタ203Sa0（0～99）	設定される背景状態移行カウンタ値 203Sk0
0～49	0
50～99	1

【図２７７１】



【図２７７２】



図柄状態移行Ａテーブル202Sc0

図柄状態指定カウンタ203Sc0（0～25）	図柄状態移行個別時間	図柄状態移行トータル時間
0	30000	30000
1	15000	45000
2	15000	60000
3	2500	62500
4	2500	65000
5	2500	67500
6	2500	70000
7	2500	72500
8	2500	75000
9	2500	77500
10	12500	90000
11	15000	105000
・	・	・
・	・	・
・	・	・
24	30000	300000
25	1	300001

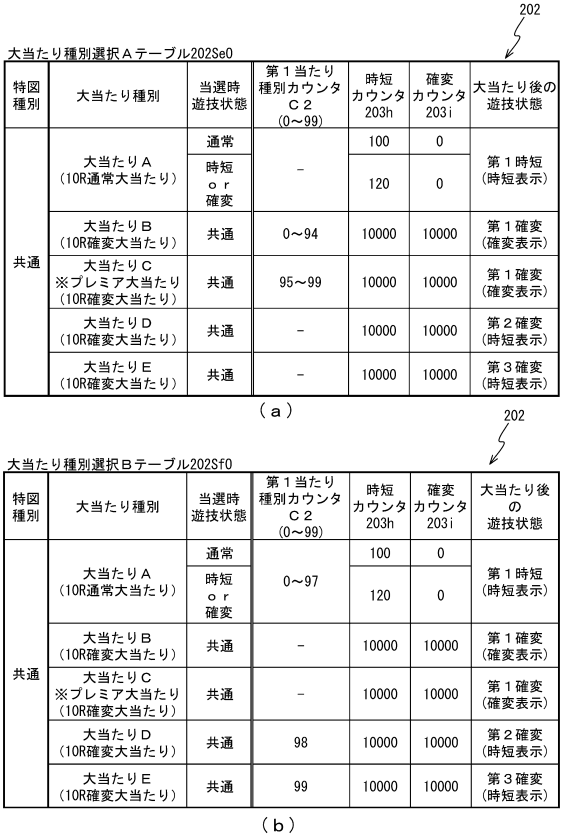
（ａ）

図柄状態移行Ｂテーブル202Sd0

図柄状態指定カウンタ203Sc0（0～25）	図柄状態移行個別時間	図柄状態移行トータル時間
0	30000	30000
1	2500	32500
2	2500	35000
3	5000	40000
4	7500	47500
5	7500	55000
6	30000	85000
7	7500	92500
8	5000	97500
9	2500	100000
10	2500	102500
11	2500	105000
・	・	・
・	・	・
・	・	・
24	15000	300000
25	1	300001

（ｂ）

【図２７７３】



大当たり種別選択Ａテーブル202Se0

特図種別	大当たり種別	当選時遊技状態	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	大当たり後の遊技状態
共通	大当たりＡ（10R通常大当たり）	通常	－	100	0	第１時短（時短表示）
		時短ｏｒ確変		120	0	
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	共通	0～94	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	共通	95～99	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	共通	－	10000	10000	第２確変（時短表示）
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	共通	－	10000	10000	第３確変（時短表示）

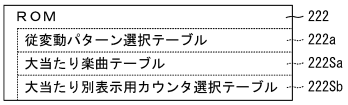
（ａ）

大当たり種別選択Ｂテーブル202Sf0

特図種別	大当たり種別	当選時遊技状態	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ203h	確変カウンタ203i	大当たり後の遊技状態
共通	大当たりＡ（10R通常大当たり）	通常	0～97	100	0	第１時短（時短表示）
		時短ｏｒ確変		120	0	
	大当たりＢ（10R確変大当たり）	共通	－	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＣ※プレミア大当たり（10R確変大当たり）	共通	－	10000	10000	第１確変（確変表示）
	大当たりＤ（10R確変大当たり）	共通	98	10000	10000	第２確変（時短表示）
	大当たりＥ（10R確変大当たり）	共通	99	10000	10000	第３確変（時短表示）

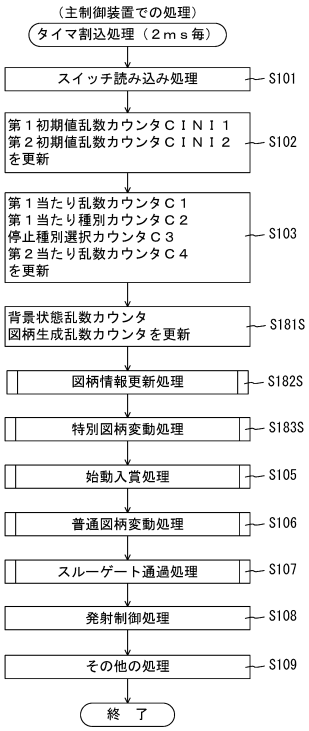
（ｂ）

【図２７７４】

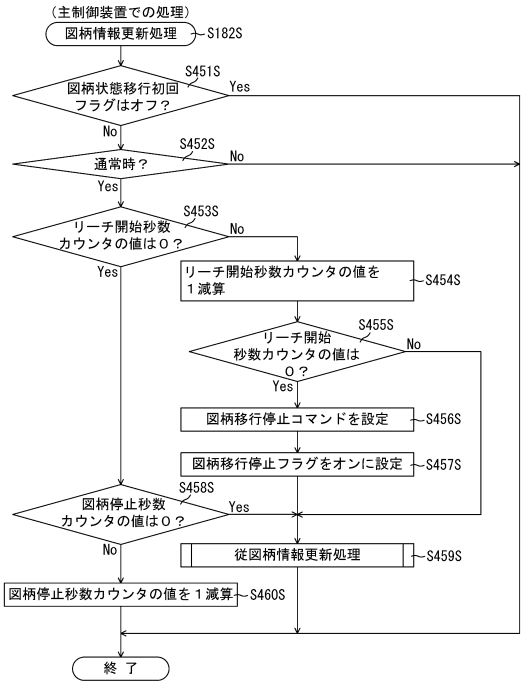


【図２７７５】

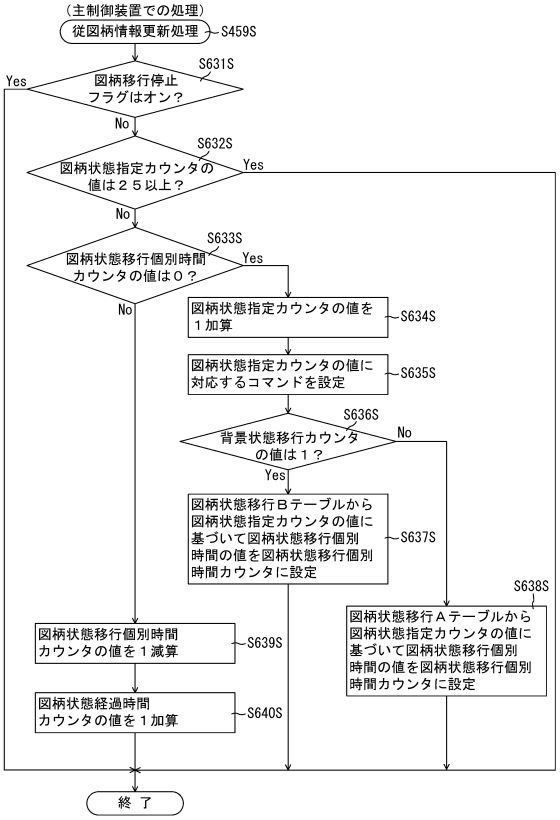
【図２７７６】



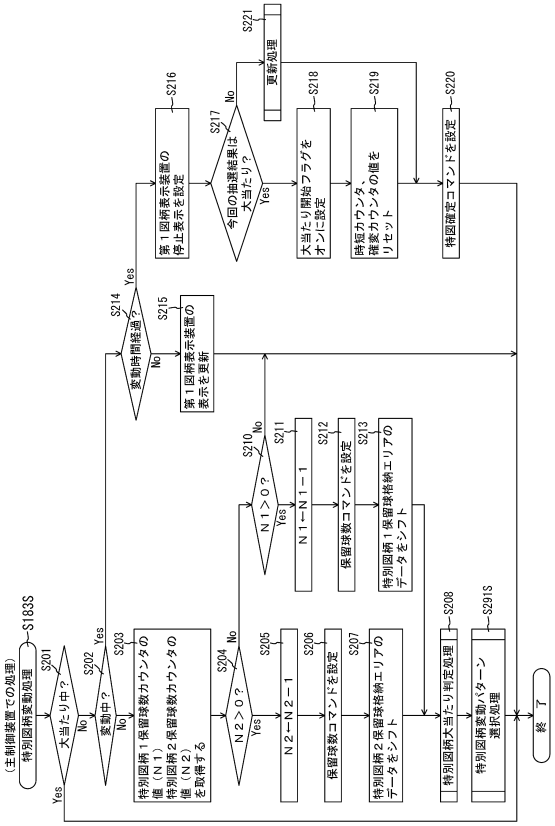
【図２７７７】



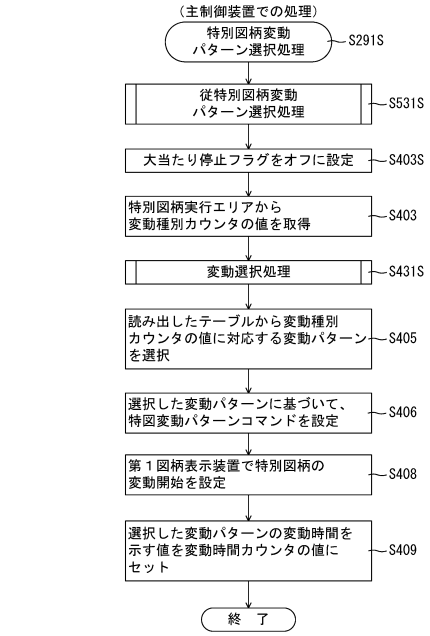
【図２７７８】



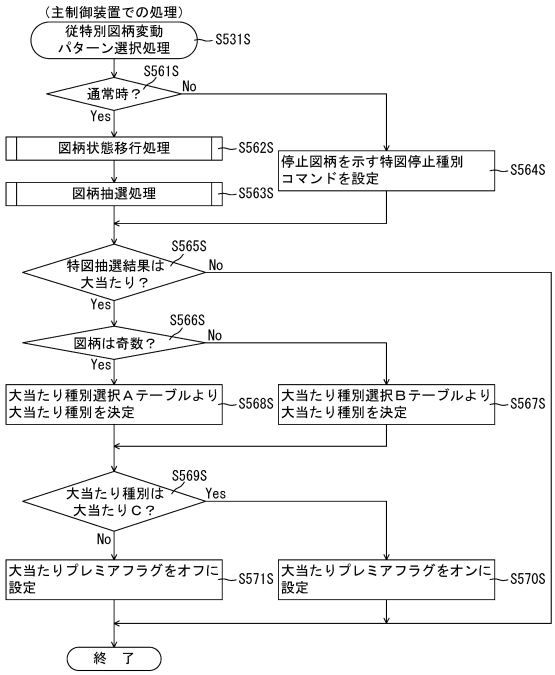
【図２７７９】



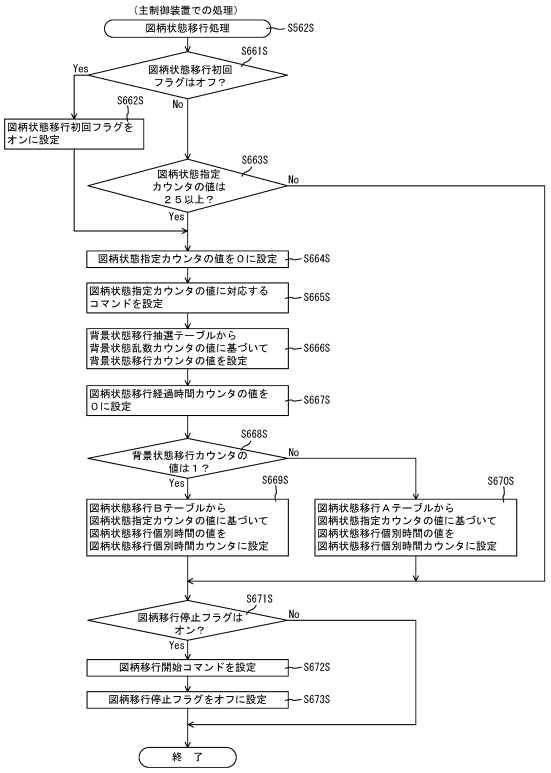
【図２７８０】



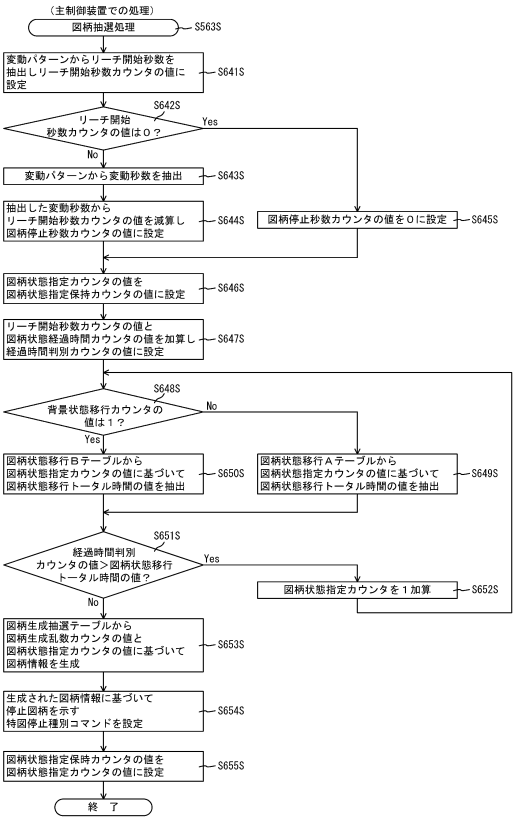
【図２７８１】



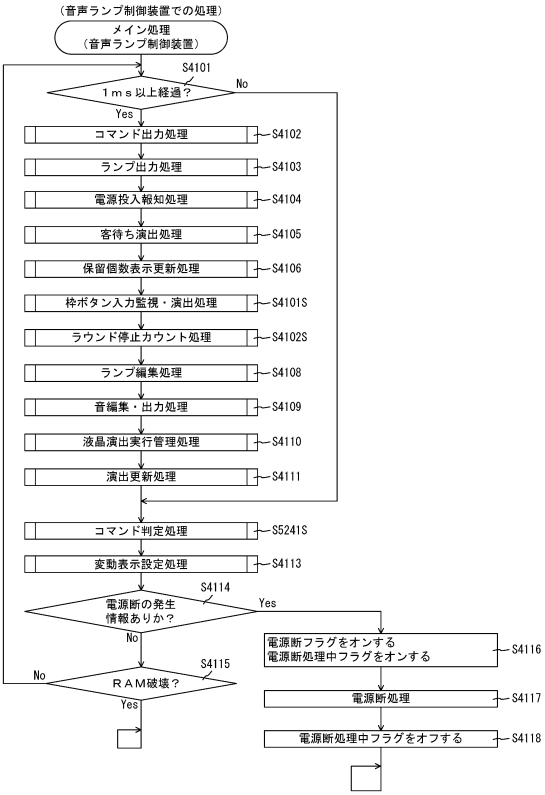
【図２７８２】



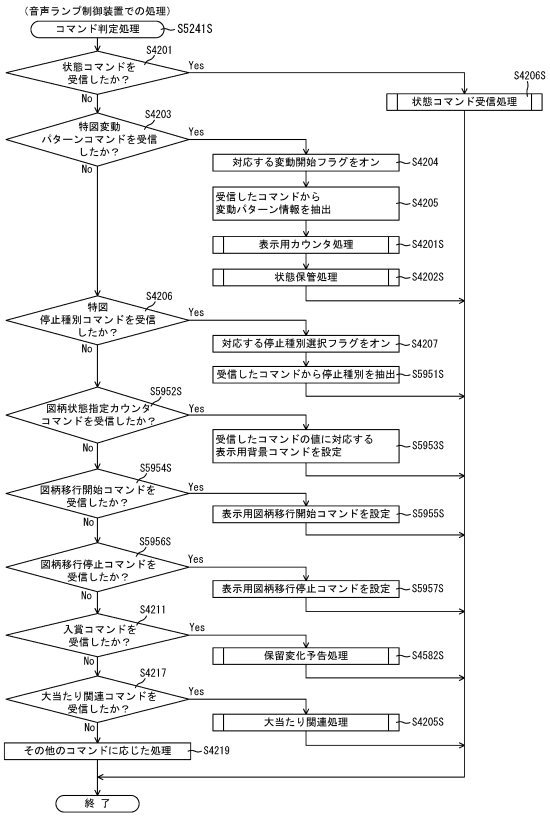
【図２７８３】



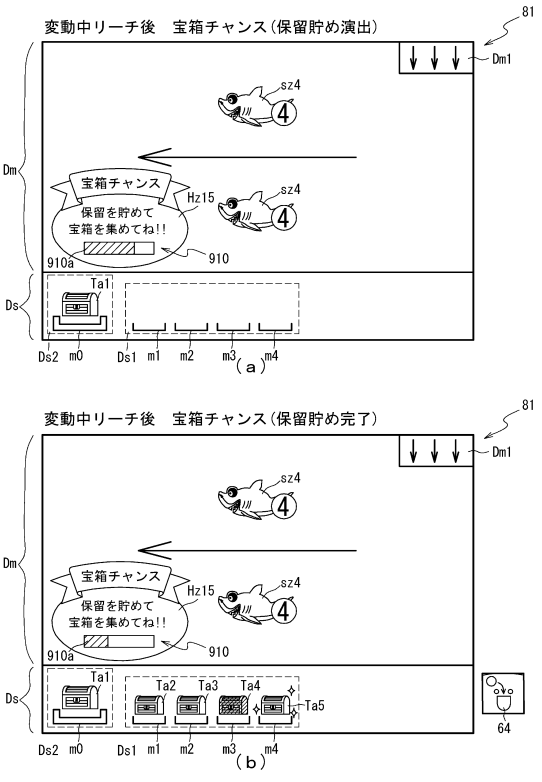
【図２７８４】



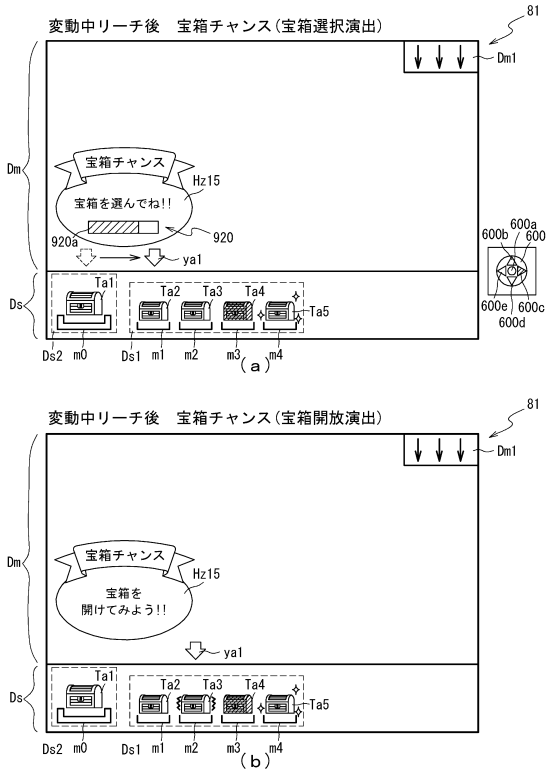
【図２７８５】



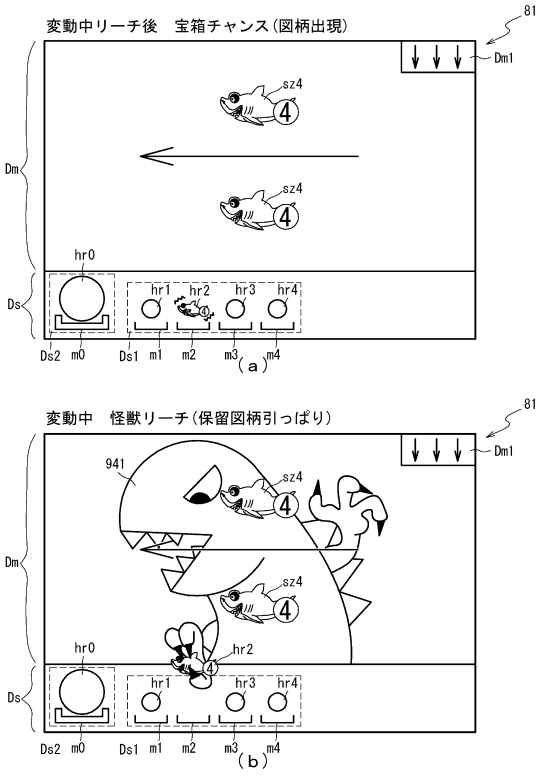
【図２７８６】



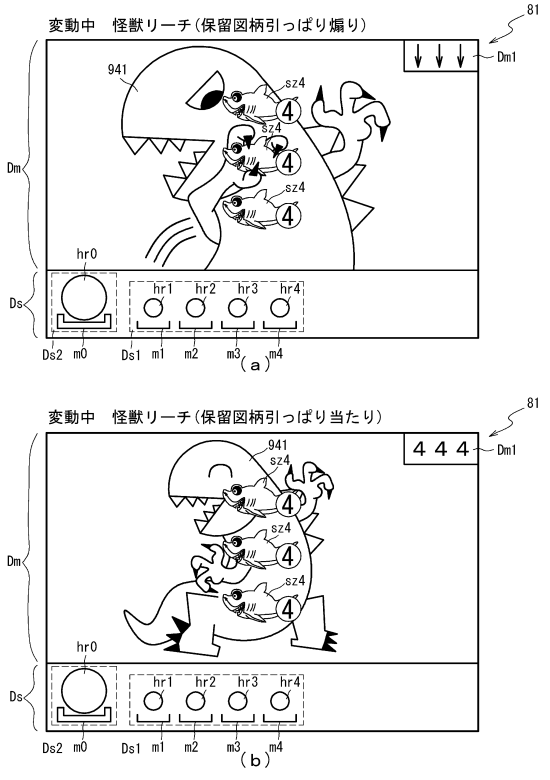
【図２７８７】



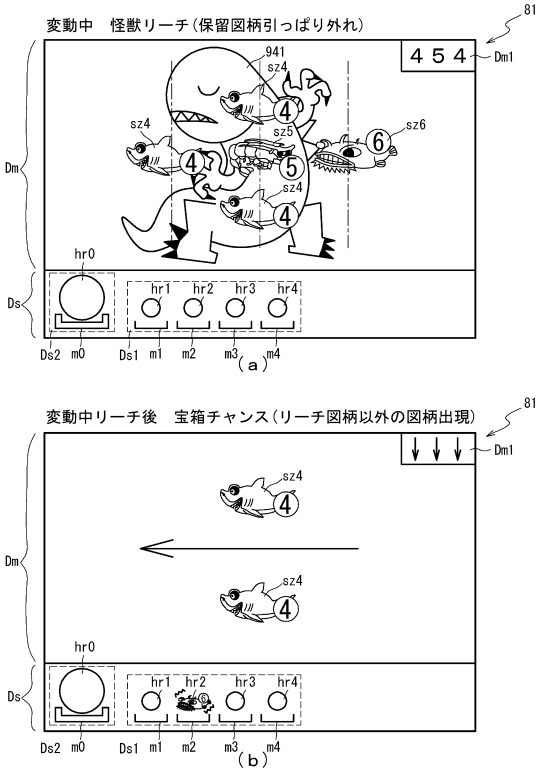
【図２７８８】



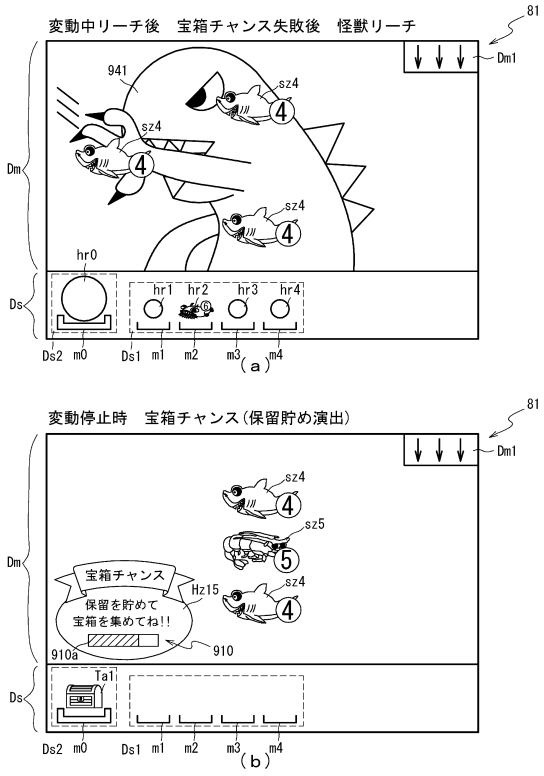
【図２７８９】



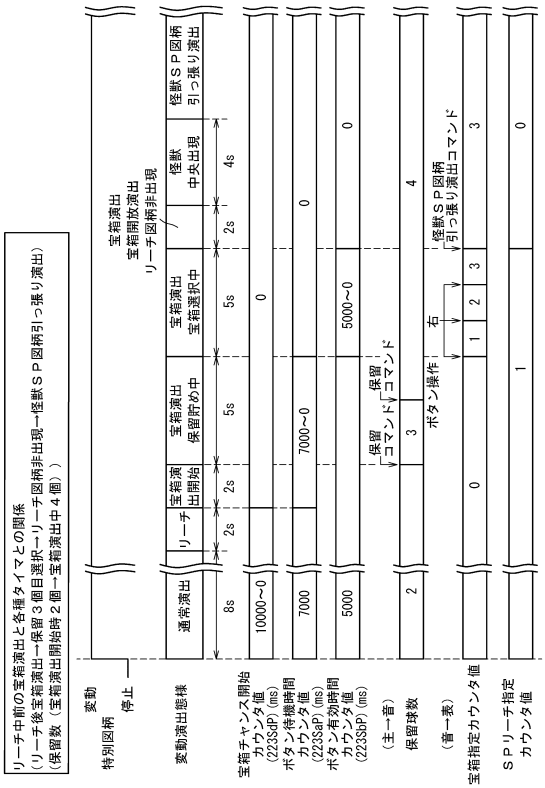
【図２７９０】



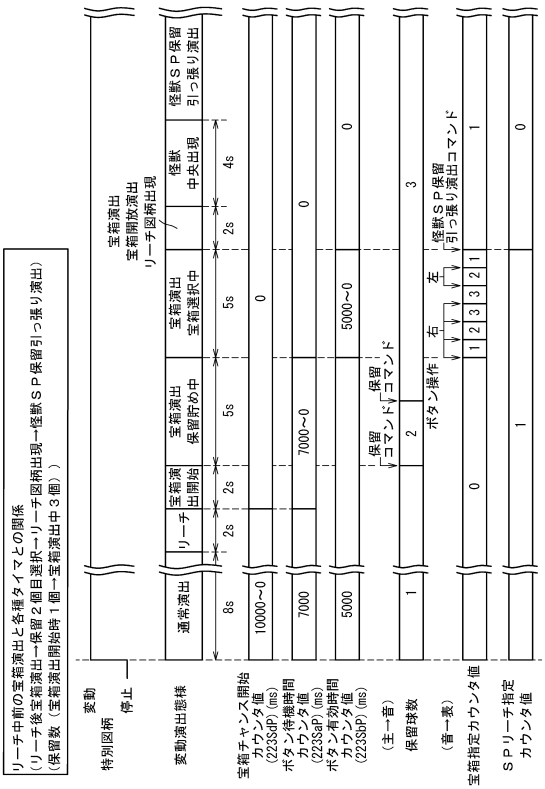
【図２７９１】



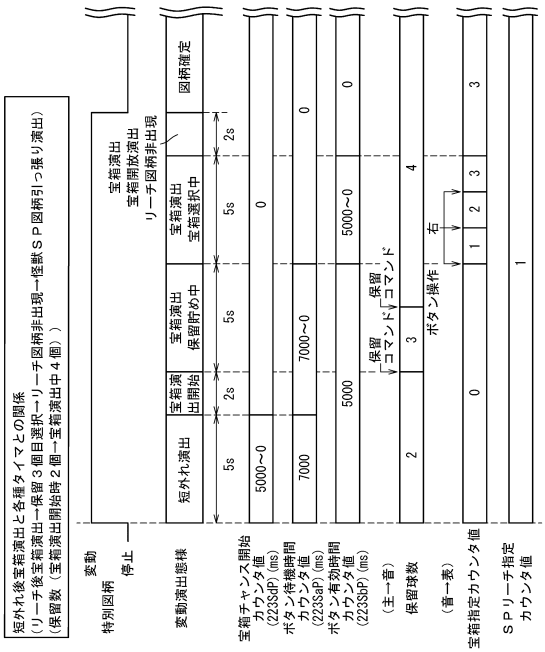
【図２７９２】



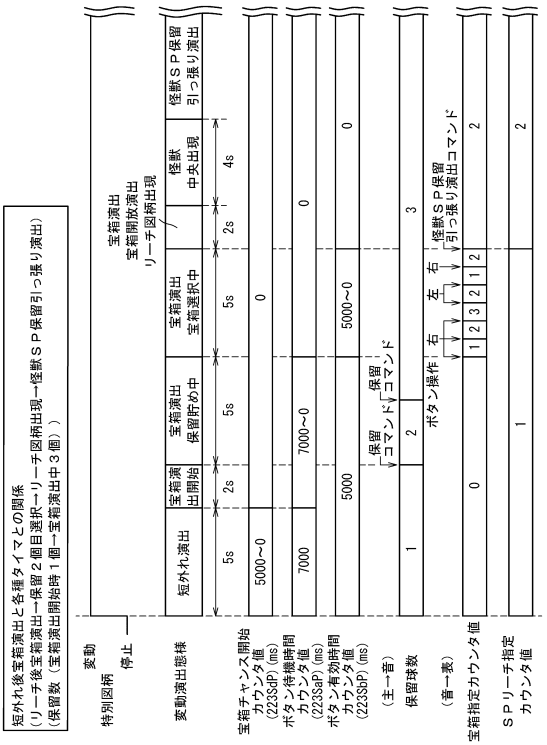
【図２７９３】



【図２７９４】



【図２７９５】



【図２７９６】

【図２７９７】

（ａ）

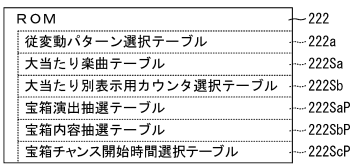
202

通常用テーブル202SaP1

抽選結果	大当たり種別	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)	変動パターン	変動時間 (S)
当たり	偶数図柄当たり （大当たりＡ、Ｄ、Ｅ）	0～19	ノーマルリーチ	15
		20～159	スーパーリーチ	30
		160～179	ＳＰリーチ	55
		180～187	怪獣ＳＰ	85
		188～192	短外れ怪獣ＳＰ	80
		193～197	長外れ怪獣ＳＰ	85
		198	プレミア	75
	奇数図柄当たり （大当たりＢ、Ｃ）	0～19	ノーマルリーチ	15
		20～159	スーパーリーチ	30
		160～179	ＳＰリーチ	55
		180～187	怪獣ＳＰ	85
		188～192	短外れ怪獣ＳＰ	80
		193～197	長外れ怪獣ＳＰ	85
		198	プレミア	75
外れ	―	0～119	短外れ	5
		120～139	長外れ	10
		140～149	ノーマルリーチ外れ	15
		150～164	スーパーリーチ外れ	30
		165～174	ＳＰリーチ外れ	55
		175～179	怪獣ＳＰ外れ	75
		180～184	短外れ怪獣ＳＰガセ	19
		185～189	長外れ怪獣ＳＰガセ	24
		190～194	短外れ怪獣ＳＰ	70
		195～198	長外れ怪獣ＳＰ	75

（ｂ）

【図２７９８】



【図２７９９】

【図２８００】

【図２８０１】

222

宝箱チャンス保留当該抽選テーブル222SaP1

当該用宝箱図柄内容	当該用宝箱演出態様		
	普通の宝箱	赤色の宝箱	金色の宝箱
	演出カウンタ223f（0～99）		
１個前図柄	0～99	－	－
１個後図柄	0～99	－	－
偶数図柄	0～99	－	－
奇数図柄	0～99	－	－

（ａ）

222

宝箱チャンス保留１抽選テーブル222SaP2

保留1用宝箱図柄内容	保留1用宝箱演出態様		
	普通の宝箱	赤色の宝箱	金色の宝箱
	演出カウンタ223f（0～99）		
１個前図柄	0～98	99	－
１個後図柄	0～98	99	－
偶数図柄	0～89	90～98	99
奇数図柄	0～89	90～98	99

（ｂ）

222

宝箱チャンス保留２抽選テーブル222SaP3

保留2用宝箱図柄内容	保留2用宝箱演出態様		
	普通の宝箱	赤色の宝箱	金色の宝箱
	演出カウンタ223f（0～99）		
１個前図柄	0～98	99	－
１個後図柄	0～98	99	－
偶数図柄	0～79	80～94	95～99
奇数図柄	0～79	80～94	95～99

（ｃ）

222

宝箱チャンス保留３抽選テーブル222SaP4

保留3用宝箱図柄内容	保留3用宝箱演出態様		
	普通の宝箱	赤色の宝箱	金色の宝箱
	演出カウンタ223f（0～99）		
１個前図柄	0～89	90～99	－
１個後図柄	0～89	90～99	－
偶数図柄	0～64	65～89	90～99
奇数図柄	0～64	65～89	90～99

（ｄ）

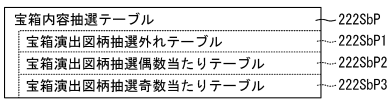
222

宝箱チャンス保留４抽選テーブル222SaP5

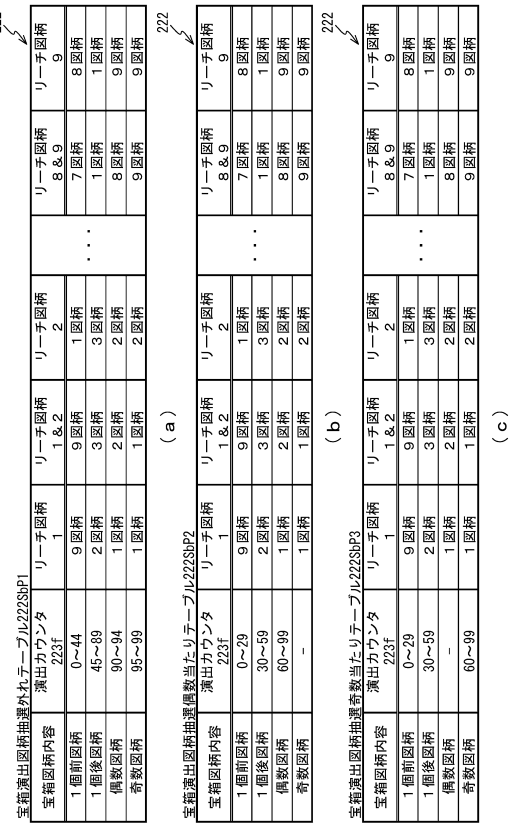
保留4用宝箱図柄内容	保留4用宝箱演出態様		
	普通の宝箱	赤色の宝箱	金色の宝箱
	演出カウンタ223f（0～99）		
１個前図柄	0～89	90～99	－
１個後図柄	0～89	90～99	－
偶数図柄	0～39	40～69	70～99
奇数図柄	0～39	40～69	70～99

（ｅ）

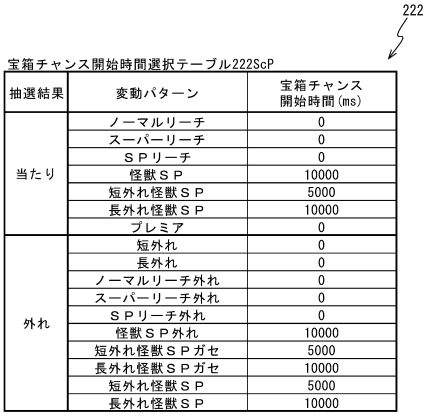
【図２８０２】



【図２８０３】

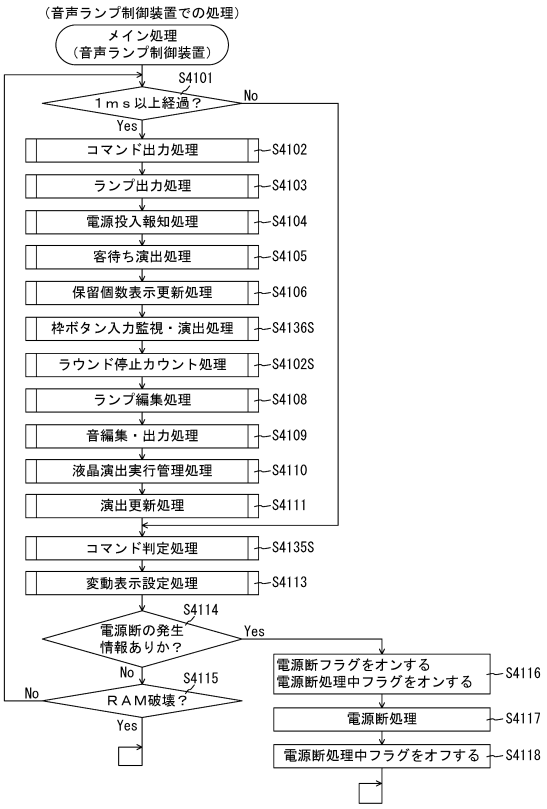


【図２８０４】

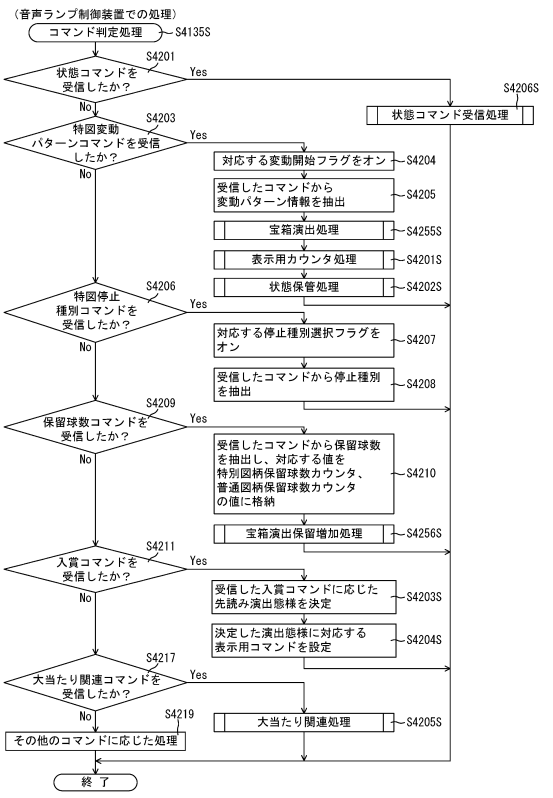


抽選結果	変動パターン	宝箱チャンス開始時間(ms)
当たり	ノーマルリーチ	0
	スーパーリーチ	0
	ＳＰリーチ	0
	怪獣ＳＰ	10000
	短外れ怪獣ＳＰ	5000
	長外れ怪獣ＳＰ	10000
	プレミア	0
外れ	短外れ	0
	長外れ	0
	ノーマルリーチ外れ	0
	スーパーリーチ外れ	0
	ＳＰリーチ外れ	0
	怪獣ＳＰ外れ	10000
	短外れ怪獣ＳＰガセ	5000
	長外れ怪獣ＳＰガセ	10000
	短外れ怪獣ＳＰ	5000
	長外れ怪獣ＳＰ	10000

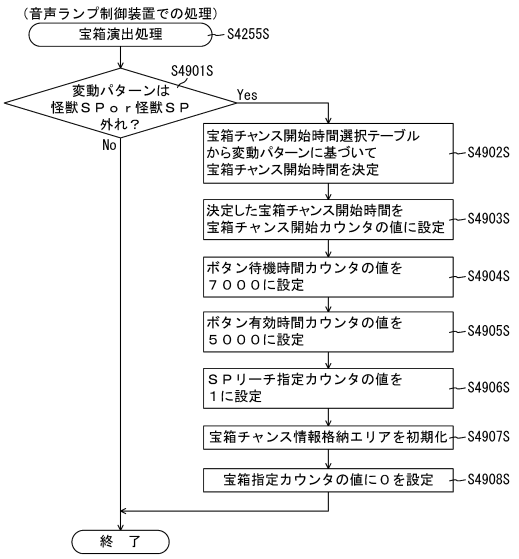
【図２８０５】



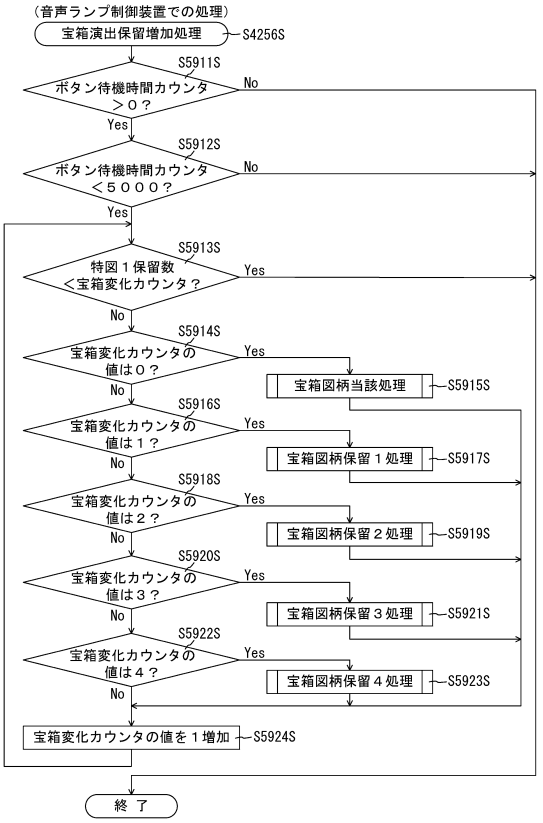
【図２８０６】



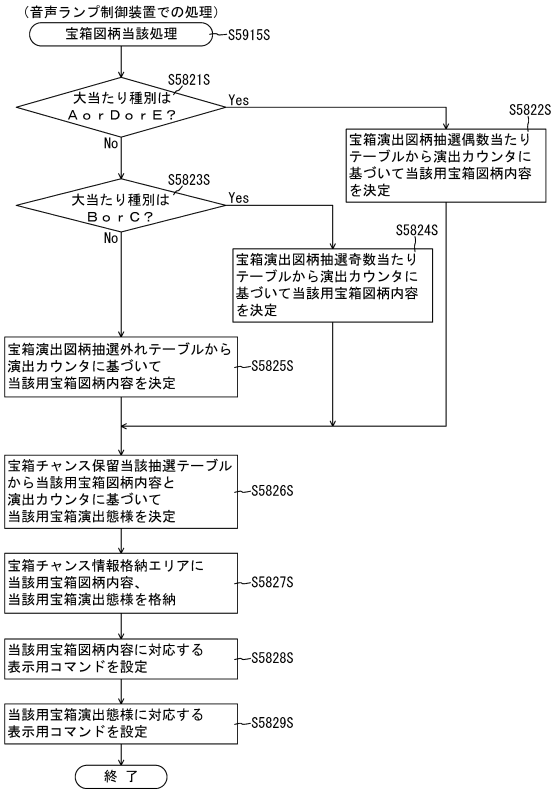
【図２８０７】



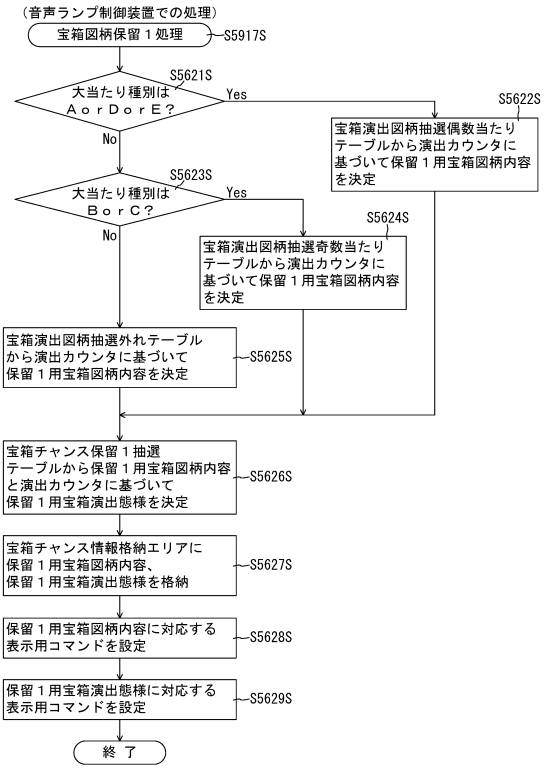
【図２８０８】



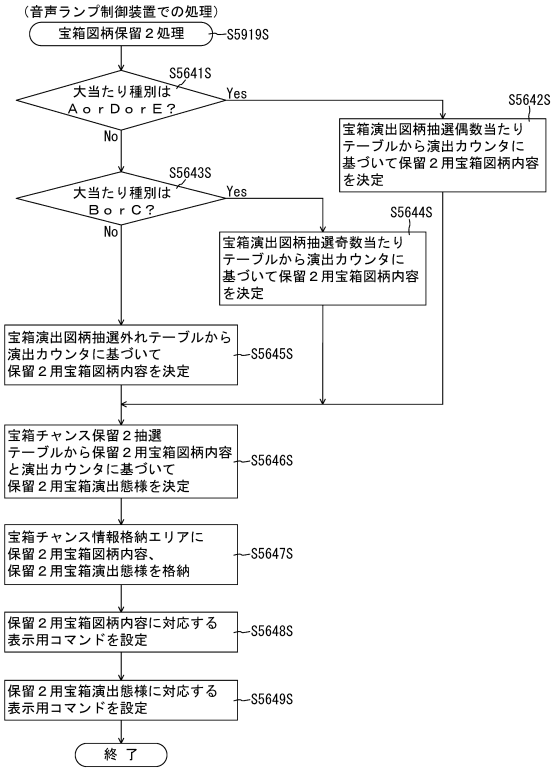
【図２８０９】



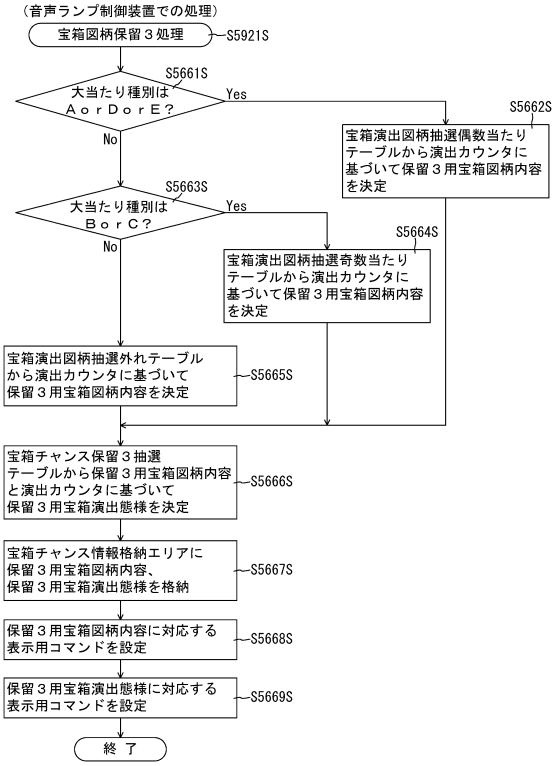
【図２８１０】



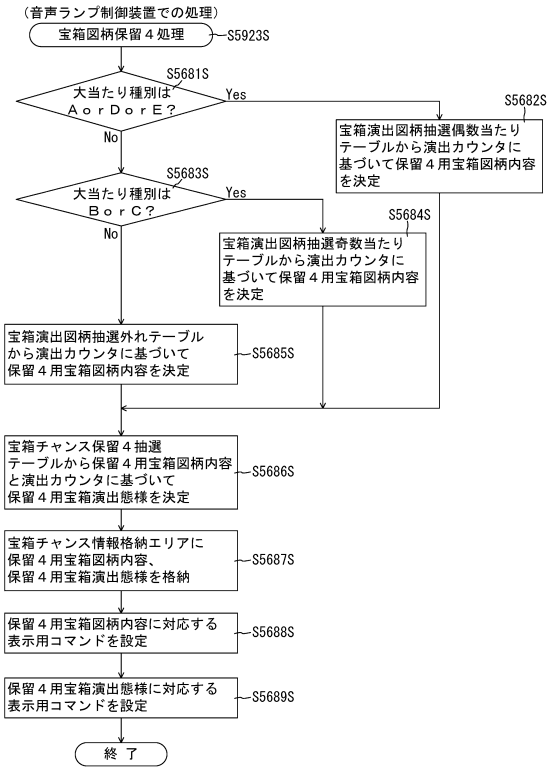
【図２８１１】



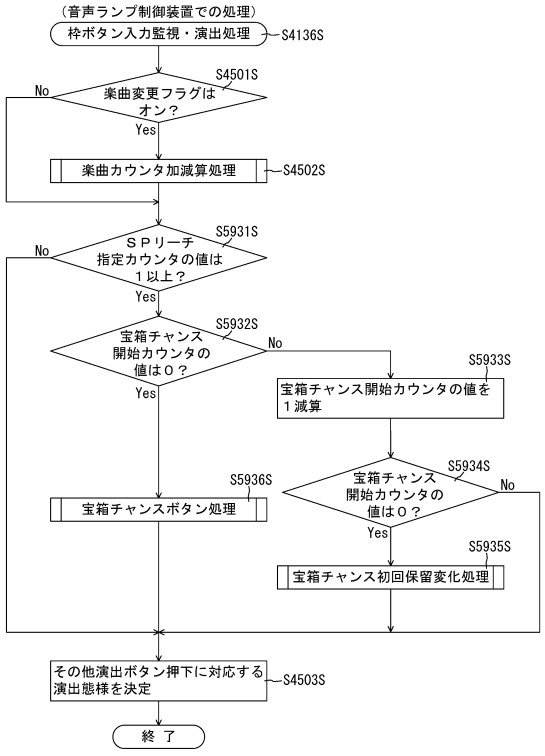
【図２８１２】



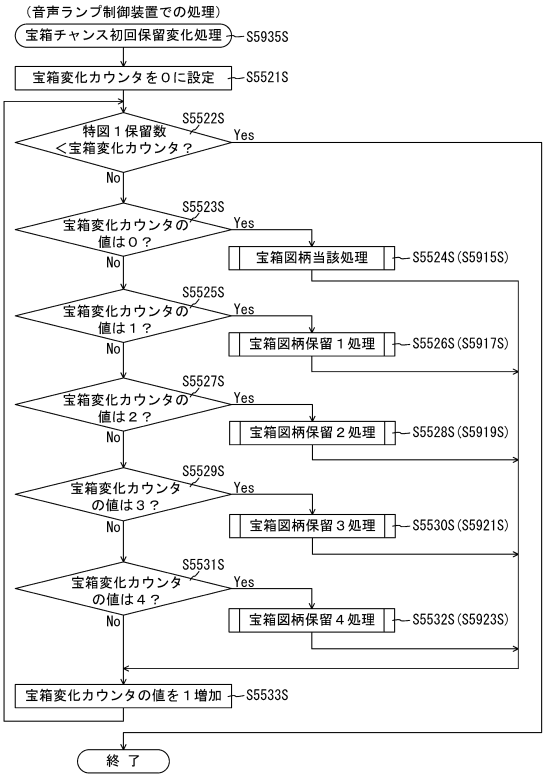
【図２８１３】



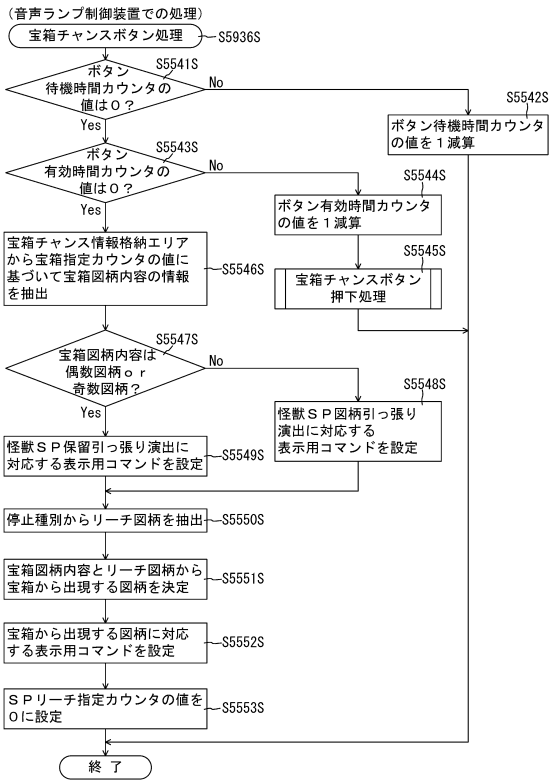
【図２８１４】



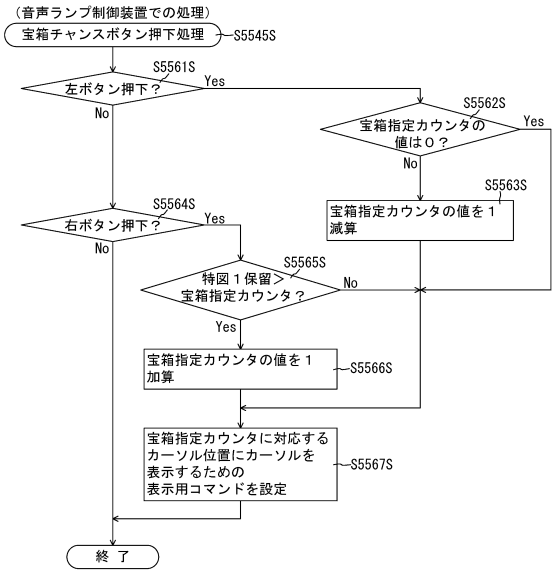
【図２８１５】



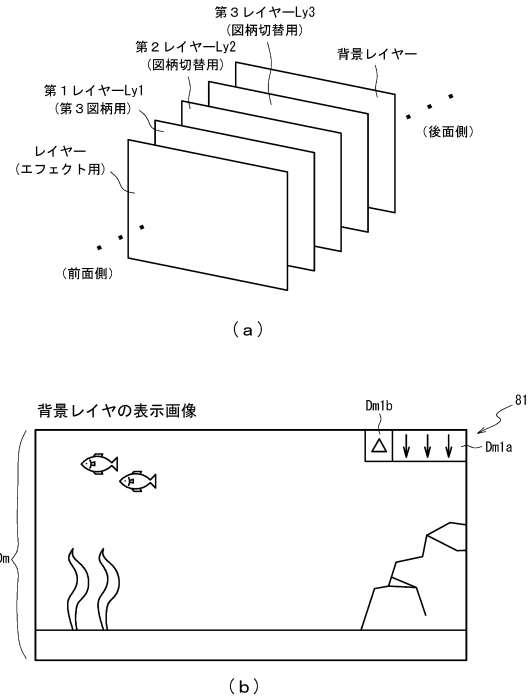
【図２８１６】



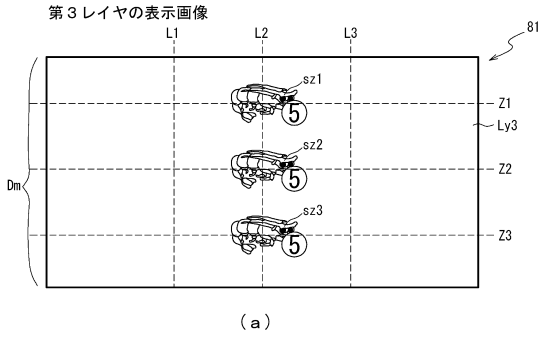
【図２８１７】



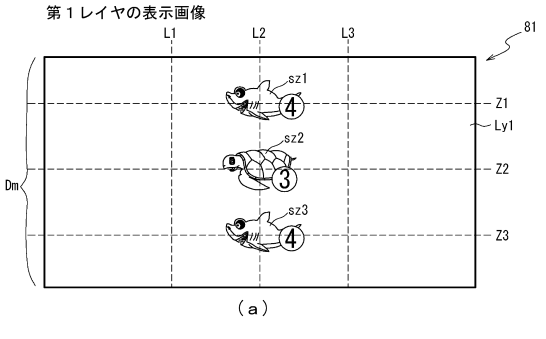
【図２８１８】



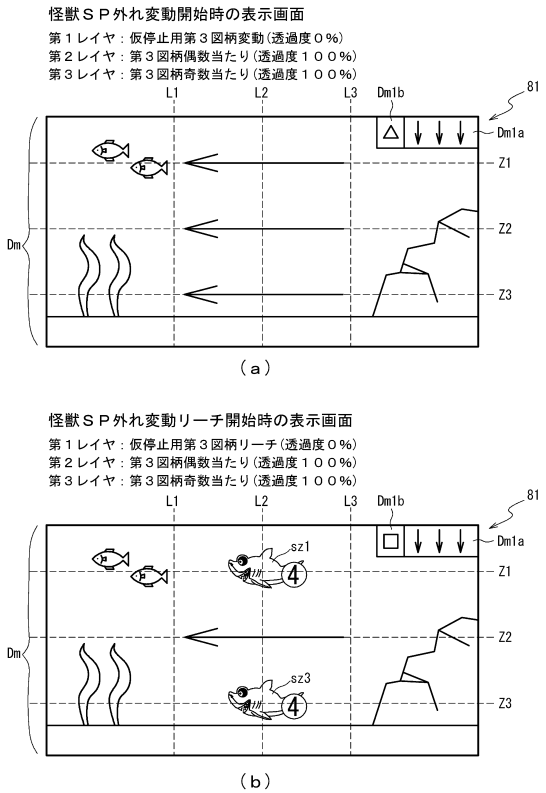
【図２８１９】



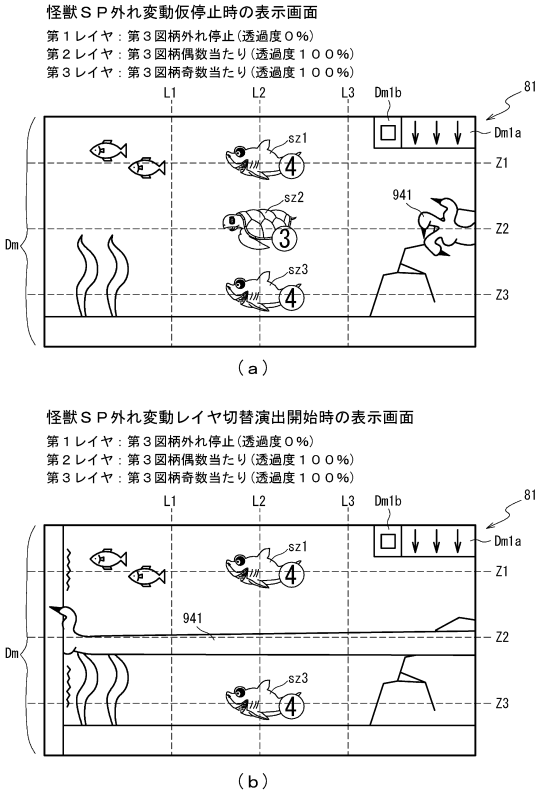
【図２８２０】



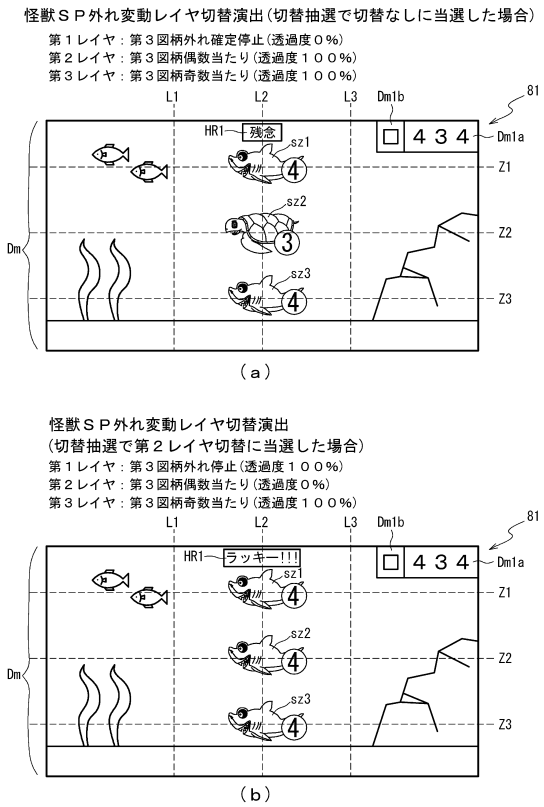
【図２８２１】



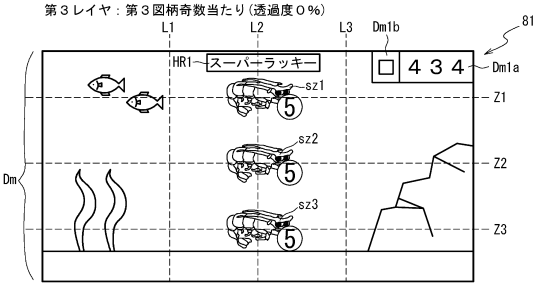
【図２８２２】



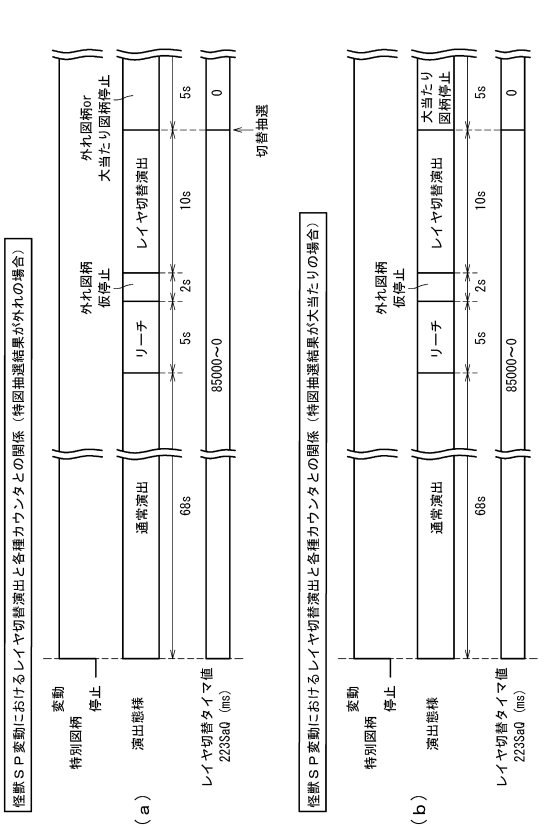
【図２８２３】



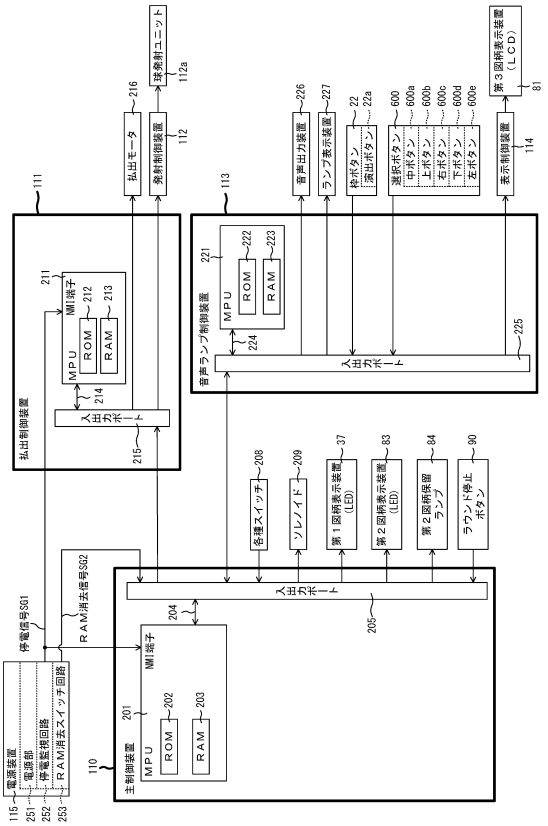
【図２８２４】



【図２８２５】



【図２８２６】



【図２８２７】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202SaQ
第２当たり乱数テーブル	202c
大当たり種別選択テーブル	202Sb

（ａ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
入賞個数カウンタ	203o
大当たりプレミアフラグ	203Sa
大当たり停止フラグ	203Sb
大当たり待機フラグ	203SaQ
主コマンド記憶領域	203SbQ
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２８２８】

202

変動パターン選択テーブル	202SaQ
通常用テーブル	202SaQ1
時短用テーブル	202Sa2
第１確変用テーブル	202Sa3
第２確変用テーブル	202Sa4
第３確変用テーブル	202Sa5

（ａ）

通常用テーブル202SaQ1

抽選結果	大当たり種別	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）
当たり	偶数図柄当たり（大当たりＡ、Ｄ、Ｅ）	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～192	ＳＰ	55
		193	プレミア	75
		194～198	怪獣ＳＰ	90
	奇数図柄当たり（大当たりＢ、Ｃ）	0～19	ノーマル	15
		20～169	スーパー	30
		170～184	ＳＰ	55
		185	プレミア	75
		186～198	怪獣ＳＰ	90
外れ	-	0～149	短外れ	5
		150～189	長外れ	10
		190～195	ノーマルリーチ外れ	15
		196	スーパーリーチ外れ	30
		197	ＳＰリーチ外れ	55
		198	怪獣ＳＰ外れ	90

（ｂ）

【図２８２９】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
大当たり楽曲テーブル	222Sa
大当たり別表示用カウンタ選択テーブル	222Sb
切替抽選テーブル	222SaQ

（ａ）

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
・・・	223c～223h
時短中カウンタ	223Sa
大当たり楽曲カウンタ	223Sb
大当たり楽曲保持カウンタ	223Sc
楽曲変更フラグ	223Sd
潜伏用フラグ	223Se
表示用カウンタ	223Sf
潜伏用カウンタ	223Sg
前状態用フラグ	223Sh
前状態大当たり種別用カウンタ	223Si
従大当たり停止保持フラグ	223Sj
大当たり再開カウンタ	223Sk
レイヤ切替タイマ	223SaQ
偶数当たりフラグ	223SbQ
奇数当たりフラグ	223ScQ
切替抽選カウンタ	223SdQ
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

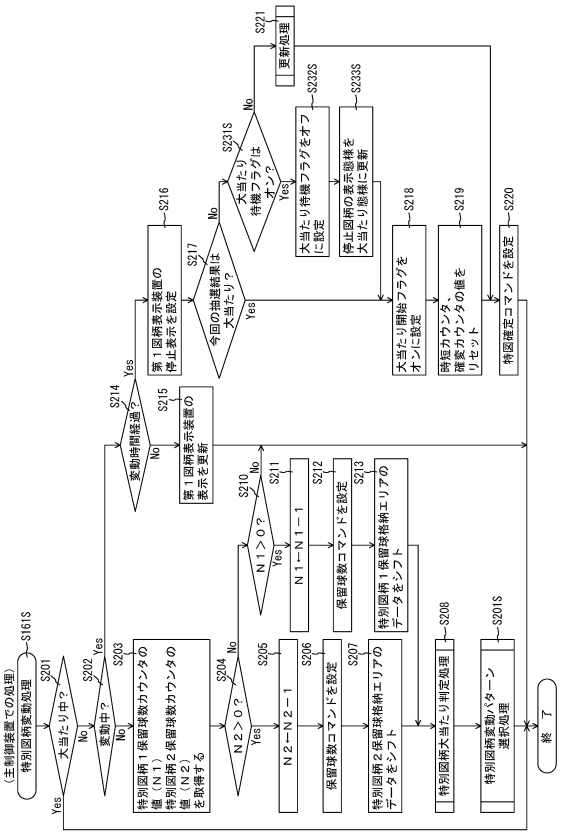
【図２８３０】

222

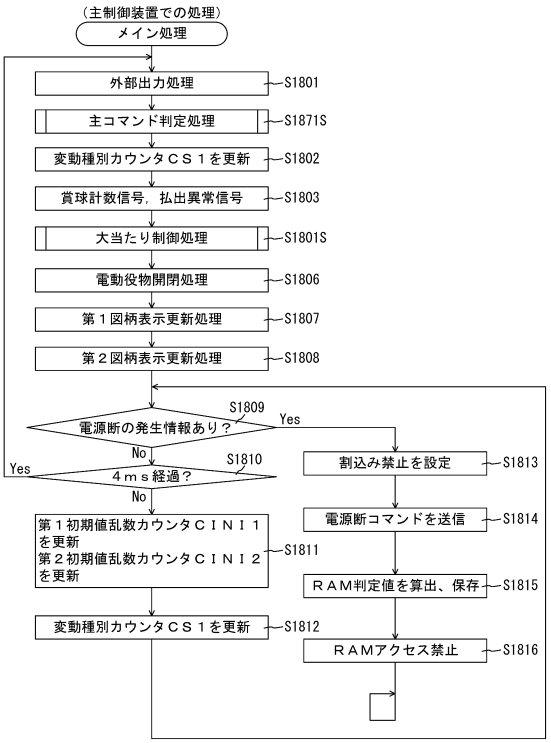
切替抽選テーブル223SaQ

切替抽選カウンタ 223SdQ（0～19）	切替抽選結果	第１レイヤ	第２レイヤ	第３レイヤ
0～17	レイヤ切替なし（外れ）	表示	非表示	非表示
18	第２レイヤ切替（大当たりＡ）	非表示	表示	非表示
19	第３レイヤ切替（大当たりＢ）	非表示	非表示	表示

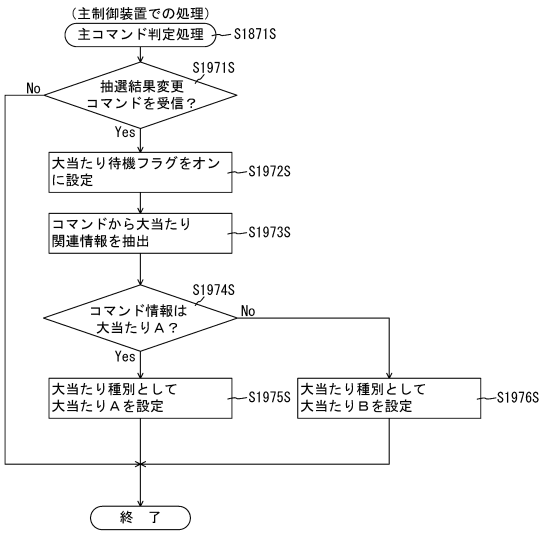
【図２８３１】



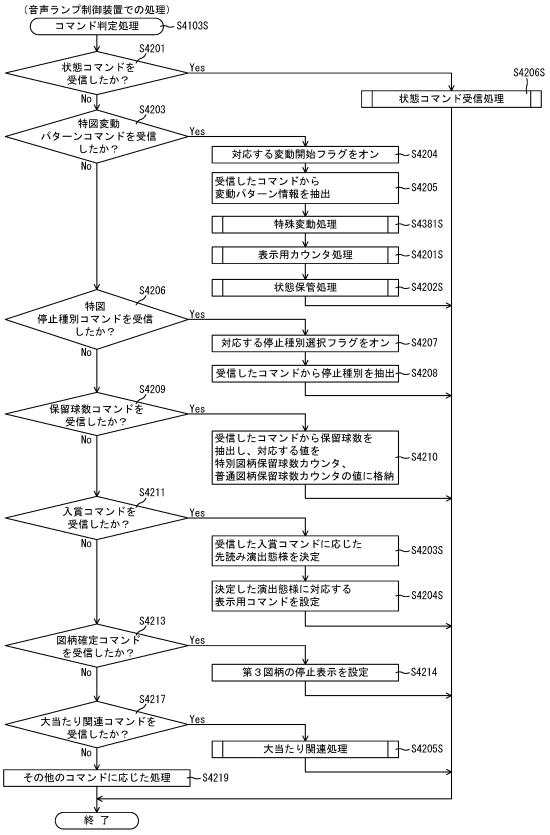
【図２８３２】



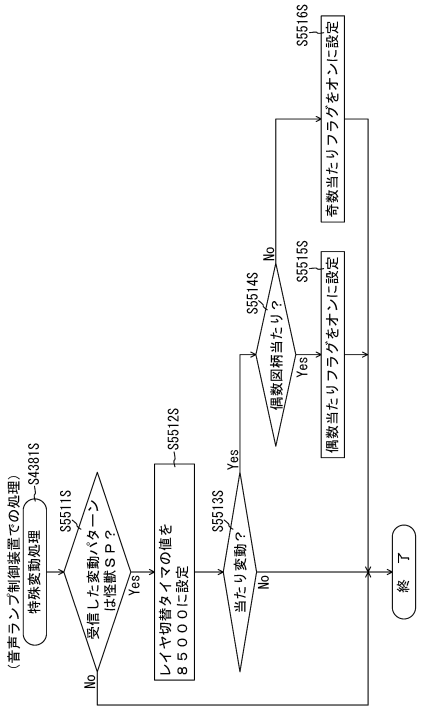
【図２８３３】



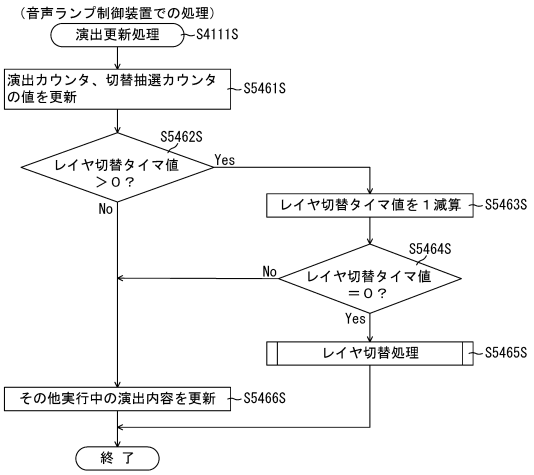
【図２８３４】



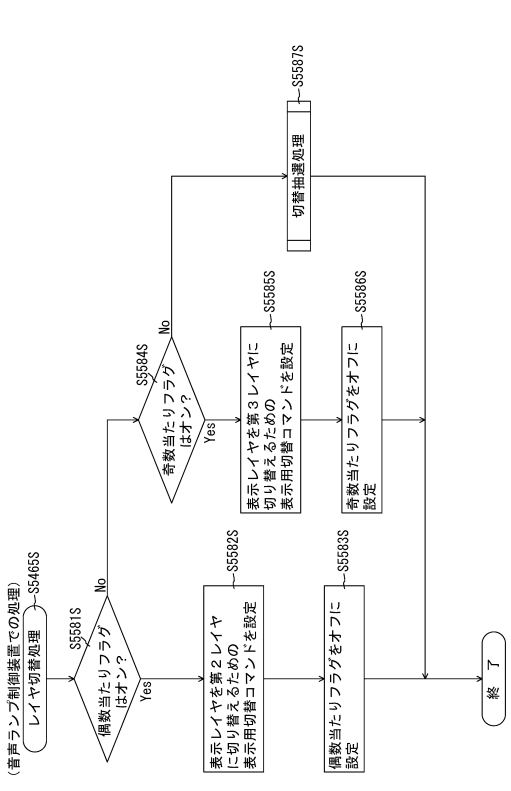
【図２８３５】



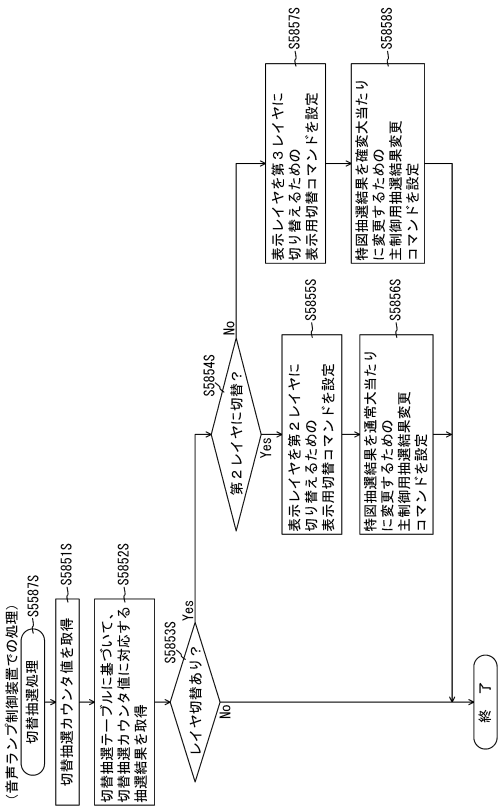
【図２８３６】



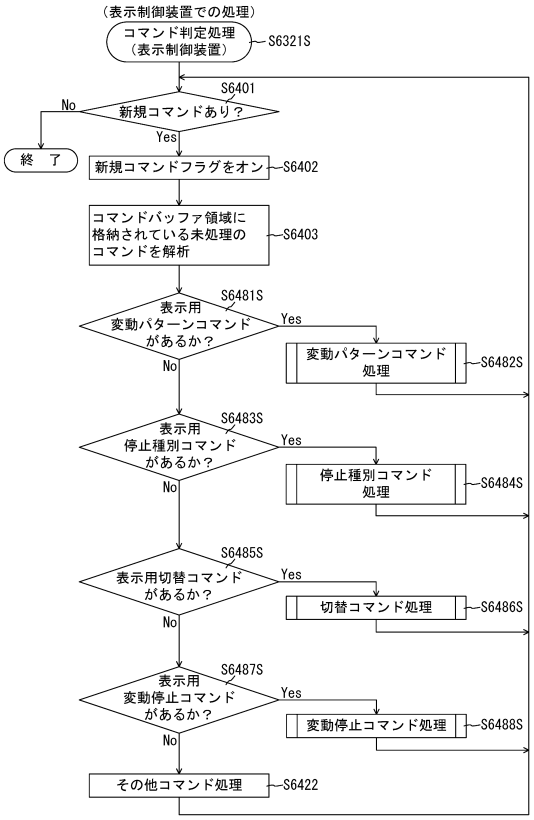
【図２８３７】



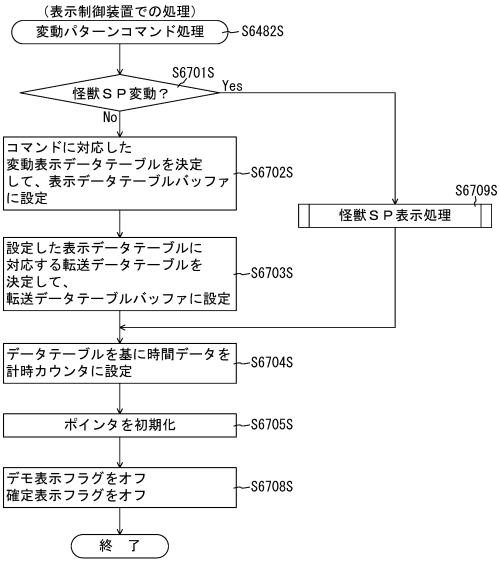
【図２８３８】



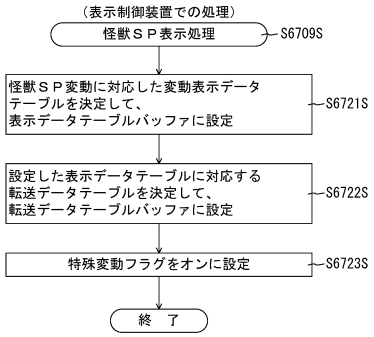
【図２８３９】



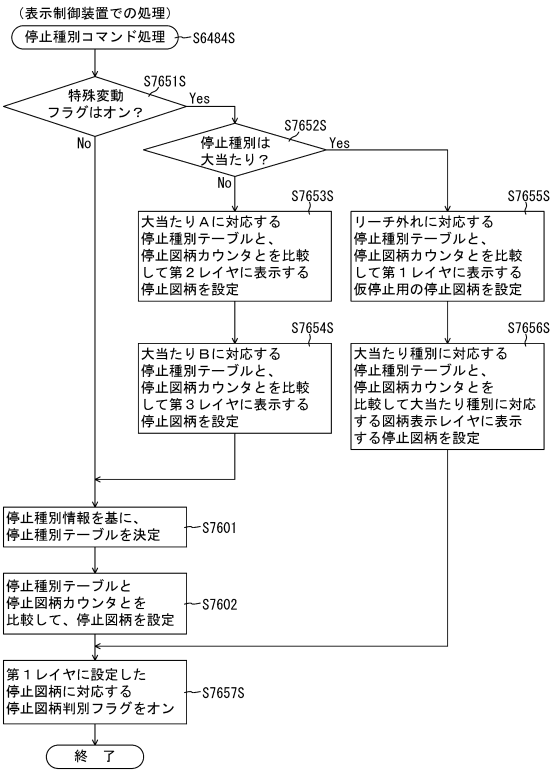
【図２８４０】



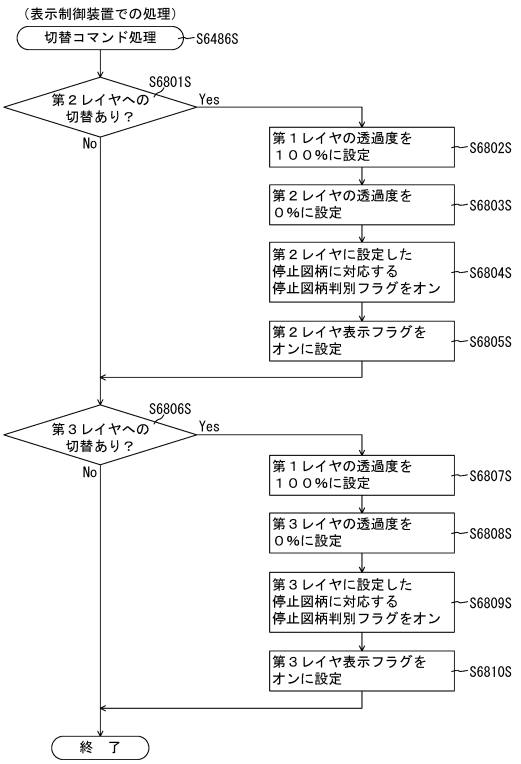
【図２８４１】



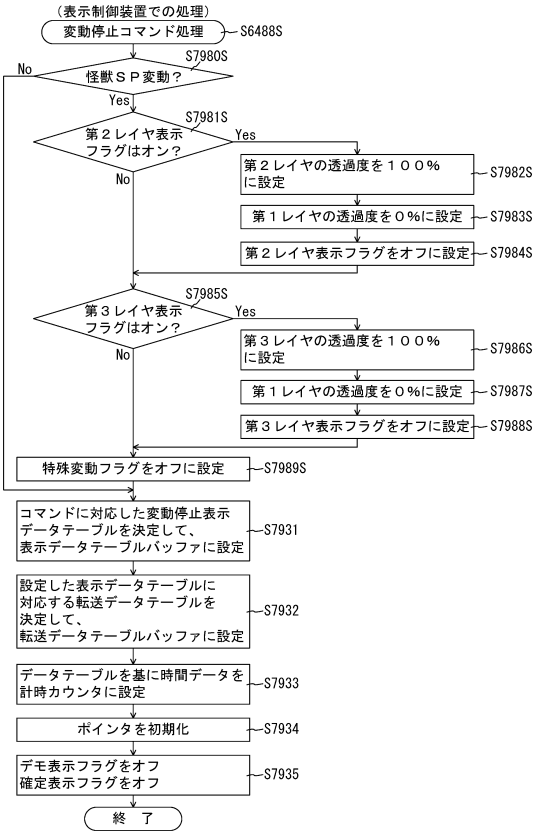
【図２８４２】



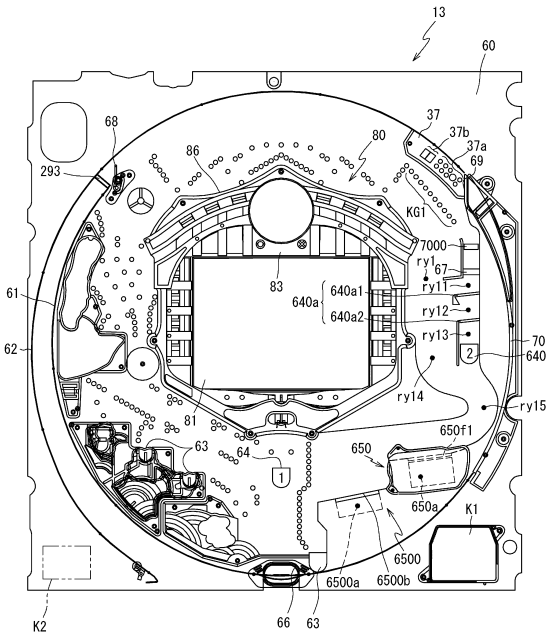
【図２８４３】



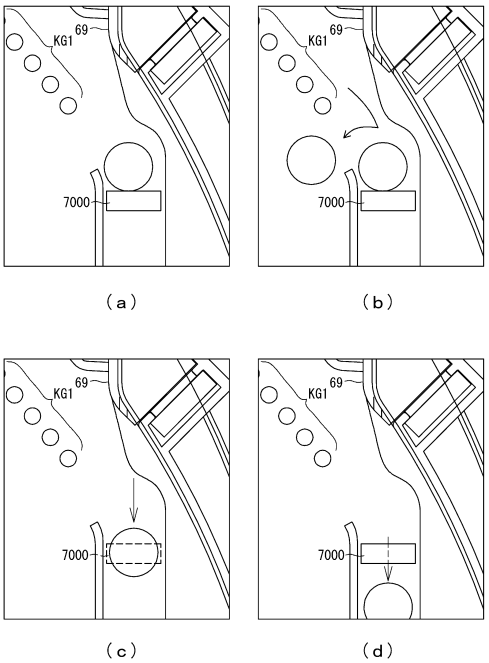
【図２８４４】



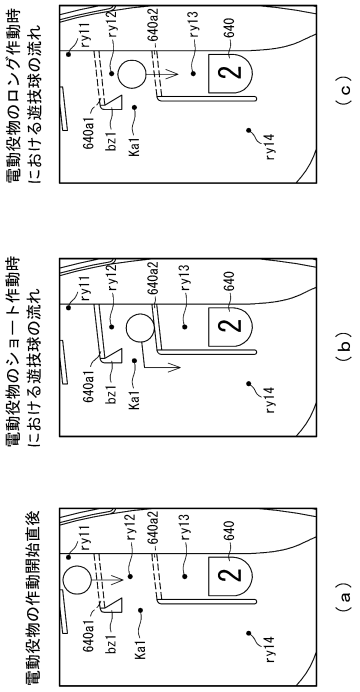
【図２８４５】



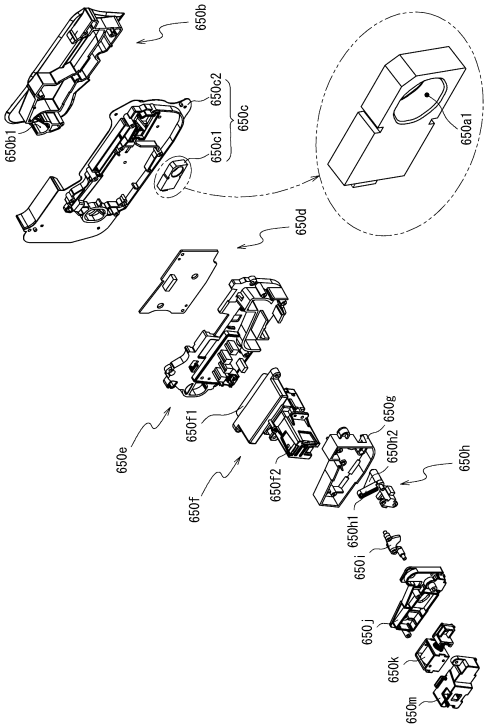
【図２８４６】



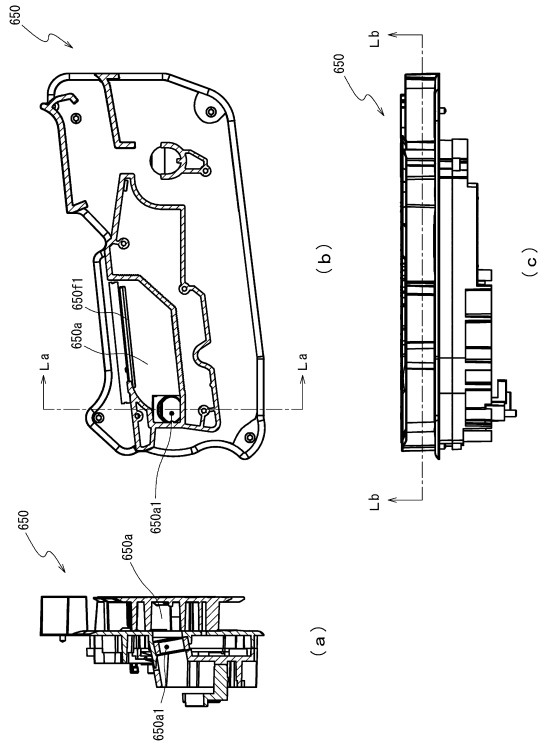
【図２８４７】



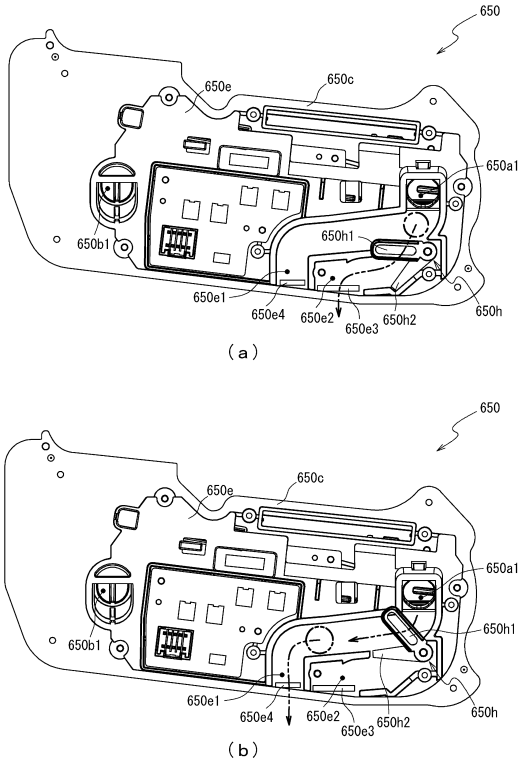
【図２８４８】



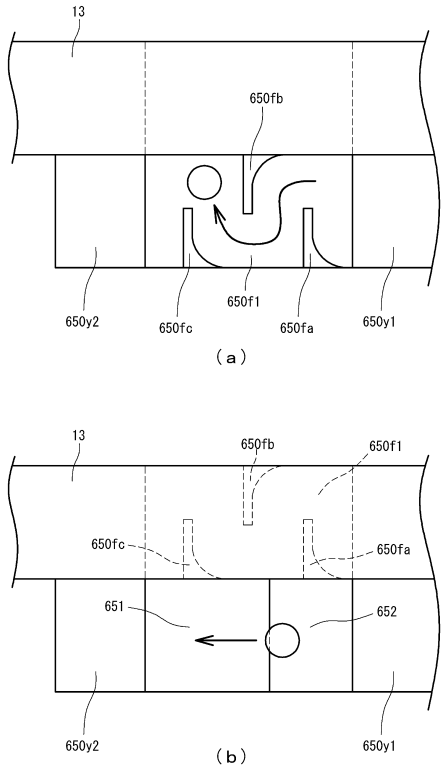
【図２８４９】



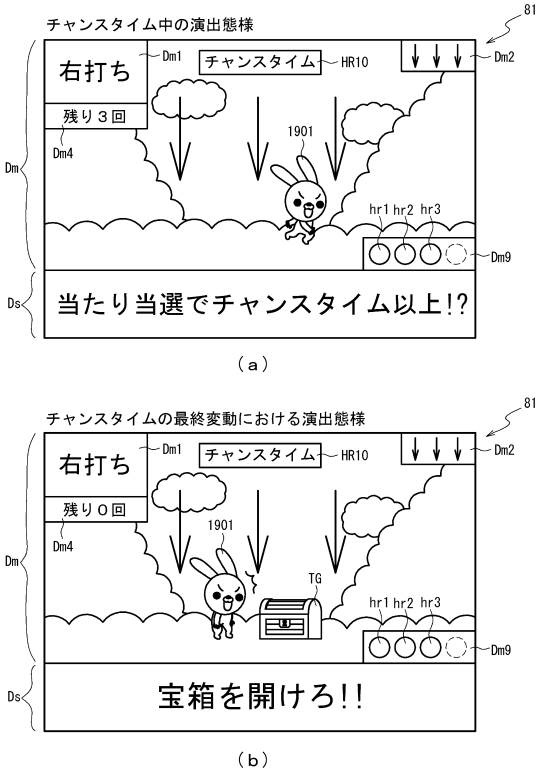
【図２８５０】



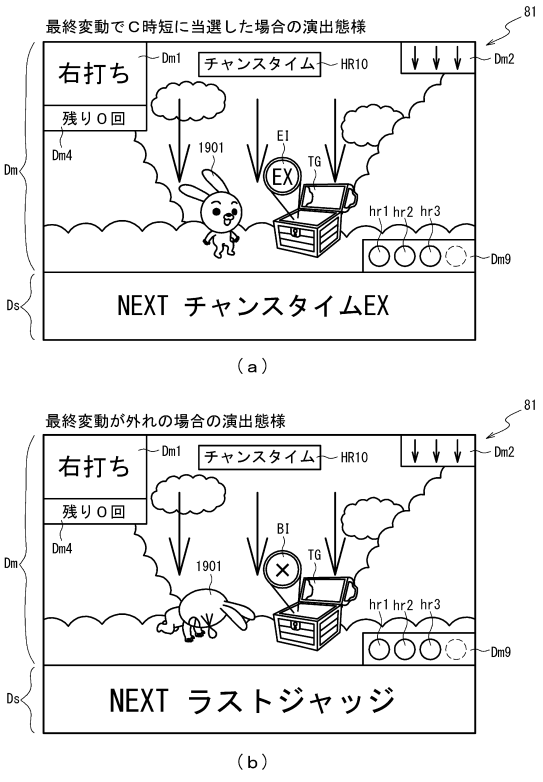
【図２８５１】



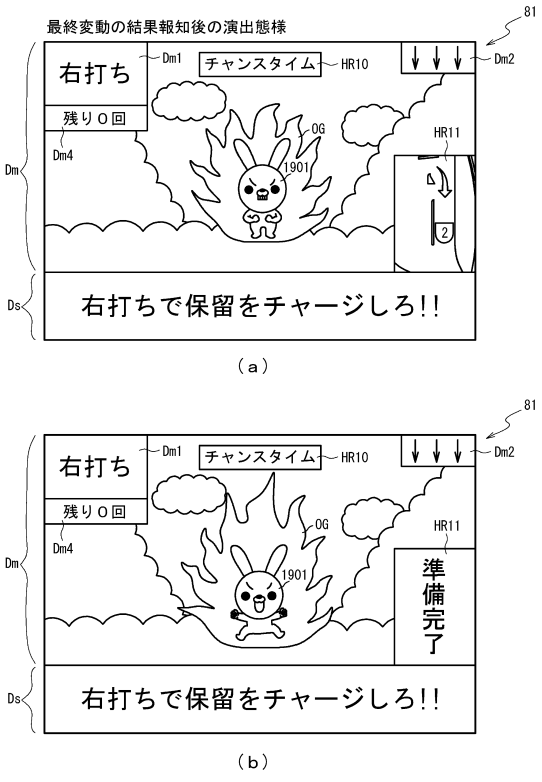
【図２８５２】



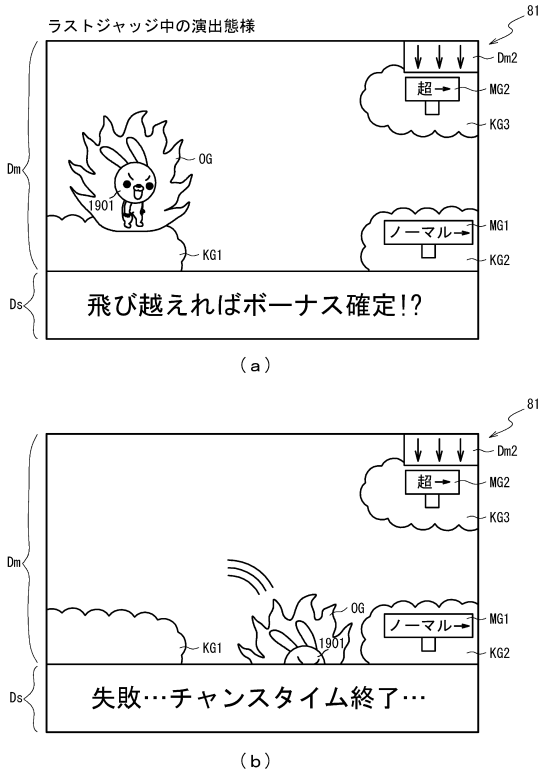
【図２８５３】



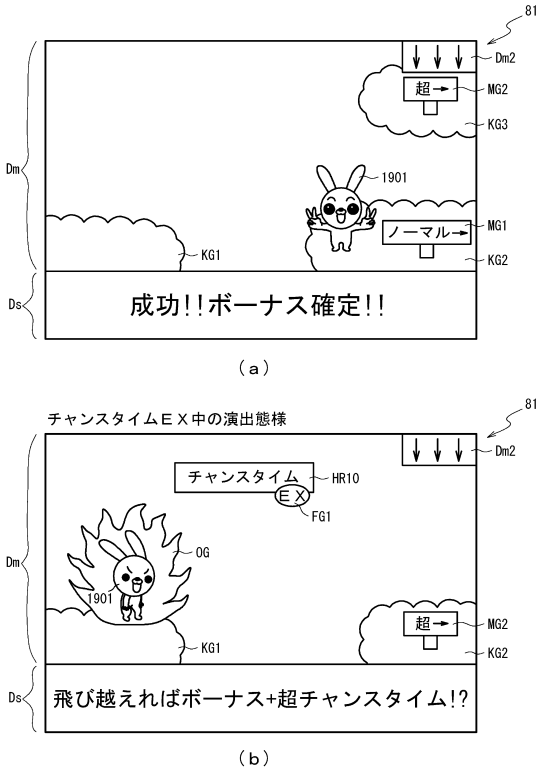
【図２８５４】



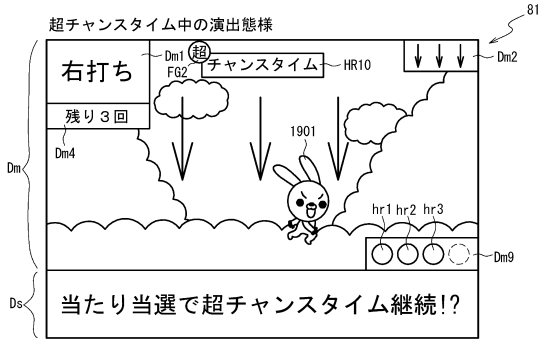
【図２８５５】



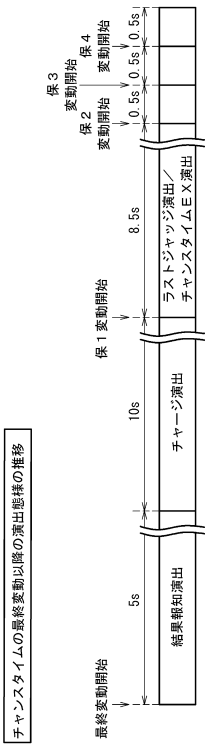
【図２８５６】



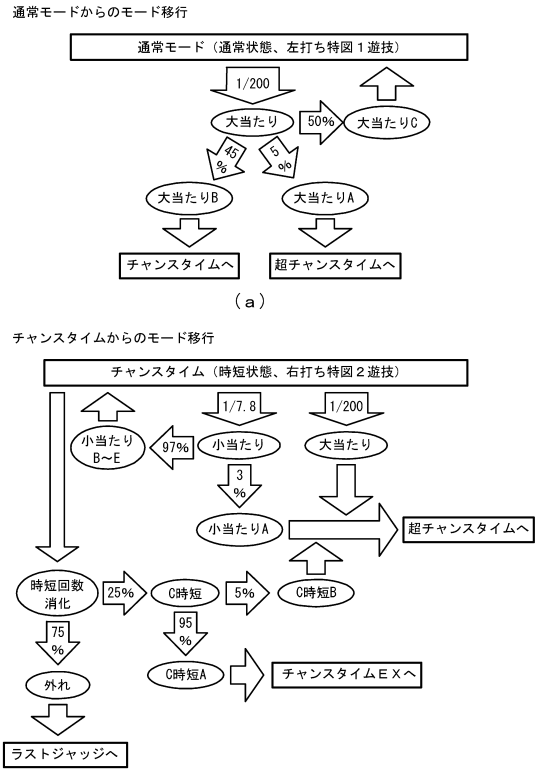
【図２８５７】



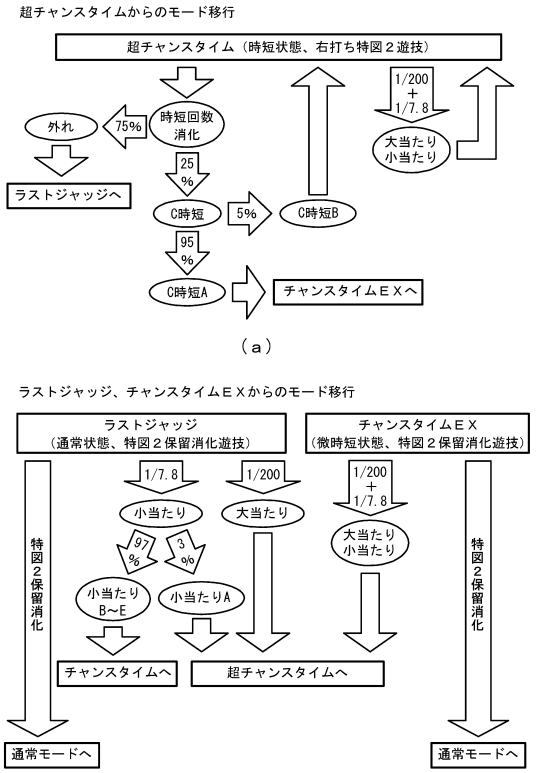
【図２８５８】



【図２８５９】



【図２８６０】



【図２８６１】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202Ta
小当たり種別選択テーブル	202Tb
Ｃ時短種別選択テーブル	202Tc
普図変動パターン選択テーブル	202Td
電役動作選択テーブル	202Te
変動パターンシナリオテーブル	202Tf

（ｂ）

第１当たり乱数テーブル202a

特別図柄	抽選結果	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
特図１	大当たり	0～4
特図２	大当たり	0～4
	小当たり	5～132
	Ｃ時短	133～382

【図２８６２】

（ａ）

変動パターン選択テーブル	202b
通常用テーブル	202Tb1
時短用テーブル	202Tb2
最終変動用テーブル	202Tb3
抜け後１変動用テーブル	202Tb4
抜け後２変動用テーブル	202Tb5
抜け後３変動用テーブル	202Tb6
抜け後４変動用テーブル	202Tb7

（ｂ）

最終変動用テーブル202Tb3

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）	
				基本（S）	加算（S）
共通	大当たり	0～198	大当たり特殊変動Ａ	5	－
	小当たり	0～198	小当たり特殊変動Ａ	5	－
	Ｃ時短Ａ	0～198	Ｃ時短特殊変動Ａ	15	－
	Ｃ時短Ｂ	0～198	超チャンスタイム特殊変動	5	－
	外れ	0～198	外れ特殊変動Ａ	15	－

（ｃ）

抜け後１変動用テーブル202Tb4

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間（S）	
				基本（S）	加算（S）
共通	大当たり	0～198	大当たり特殊変動Ｂ	10	－
	小当たり	0～198	小当たり特殊変動Ｂ	10	－
	Ｃ時短	0～198	Ｃ時短特殊変動Ｂ	8.5	－
	外れ	0～198	外れ特殊変動Ｂ	8.5	－

【図２８６３】

202

抜け後２変動用テーブル202Tb5

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
共通	大当たり	0～198	大当たり特殊変動Ｃ	1.5	－
	小当たり	0～198	小当たり特殊変動Ｃ	1.5	－
	Ｃ時短	0～198	Ｃ時短超短変動	0.5	－
	外れ	0～198	外れ超短変動	0.5	－

（ａ）

202

抜け後３変動用テーブル202Tb6

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
共通	大当たり	0～198	大当たり特殊変動Ｄ	1	－
	小当たり	0～198	小当たり特殊変動Ｄ	1	－
	Ｃ時短	0～198	Ｃ時短超短変動	0.5	－
	外れ	0～198	外れ超短変動	0.5	－

（ｂ）

202

抜け後４変動用テーブル202Tb7

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
共通	大当たり	0～198	大当たり超短変動	0.5	－
	小当たり	0～198	小当たり超短変動	0.5	－
	Ｃ時短	0～198	Ｃ時短超短変動	0.5	－
	外れ	0～198	外れ超短変動	0.5	－

（ｃ）

【図２８６４】

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0～299

（ｂ）

202

特図１大当たり用テーブル202Td1

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
大当たりＡ（１０Ｒ時短有り大当たり）	0～4
大当たりＢ（４Ｒ時短有り大当たり）	5～49
大当たりＣ（４Ｒ時短無し大当たり）	50～99

（ｃ）

202

特図２大当たり用テーブル202Td2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
大当たりＤ（１０Ｒ時短有り大当たり）	0～99

【図２８６５】

202

時短付与テーブル202Ta

大当たり種別	遊技状態	時短カウンタ203h
大当たりＡ，Ｄ	共通	10
大当たりＢ，Ｅ～Ｈ	非時短状態	7
	時短状態	10
大当たりＣ	非時短状態	0
	時短状態	7

（ａ）

202

小当たり種別選択テーブル202Tb

小当たり種別	Ｖ入賞時の大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
小当たりＡ	大当たりＤ（１０Ｒ時短有り大当たり）	0～2
小当たりＢ	大当たりＥ（１０Ｒ時短有り大当たり）	3～39
小当たりＣ	大当たりＦ（８Ｒ時短有り大当たり）	40～49
小当たりＤ	大当たりＧ（６Ｒ時短有り大当たり）	50～59
小当たりＥ	大当たりＨ（４Ｒ時短有り大当たり）	60～99

（ｂ）

【図２８６６】

202

Ｃ時短種別選択テーブル202Tc

Ｃ時短種別	時短カウンタ203h	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
Ｃ時短Ａ	4（微時短）	0～94
Ｃ時短Ｂ	10	95～99

（ａ）

202

普図変動パターン選択テーブル202Td

遊技状態	変動時間（ｍｓ）
通常状態	600000
時短状態	500
微時短状態	500

（ｂ）

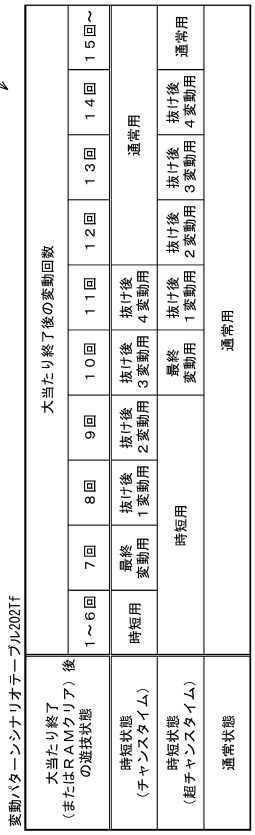
202

電役動作選択テーブル202Te

遊技状態	開放動作
通常状態	1秒間×1回
時短状態	1.5秒間×1回
微時短状態	0.5秒間×1回

（ｃ）

【図２８６７】



【図２８６８】

【図２８６９】

（ａ）

222

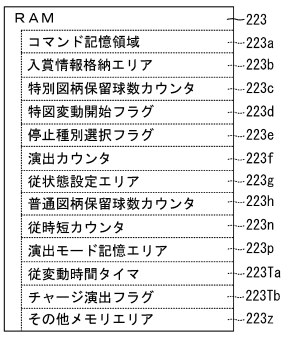
オーラ色抽選テーブル222Ta

先読み結果※	オーラ色	演出カウンタ223f（0～99）
当たり＋超チャンスタイム有り	虹	0
	金	1～9
	赤	10～24
	緑	25～99
当たり＋チャンスタイム有り	金	0～4
	赤	5～14
	緑	15～49
	青	50～99
当たり無し	赤	0～4
	緑	5～24
	青	25～99

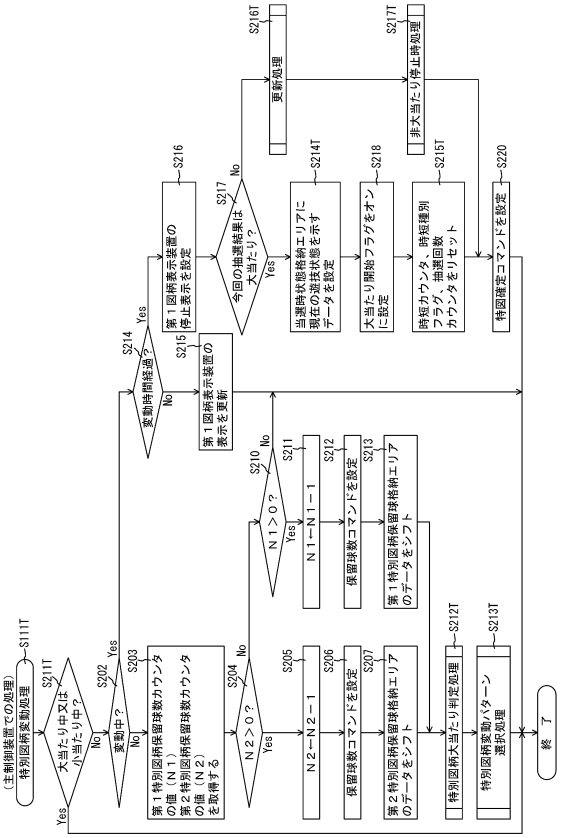
※当たりが複数保留されている場合は最初に消化される保留の先読み結果

（ｂ）

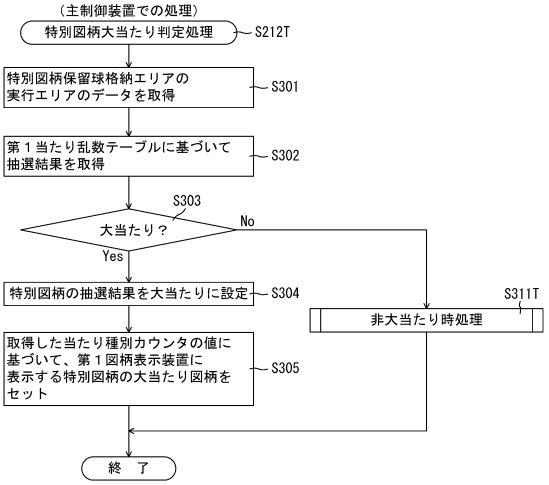
【図２８７０】



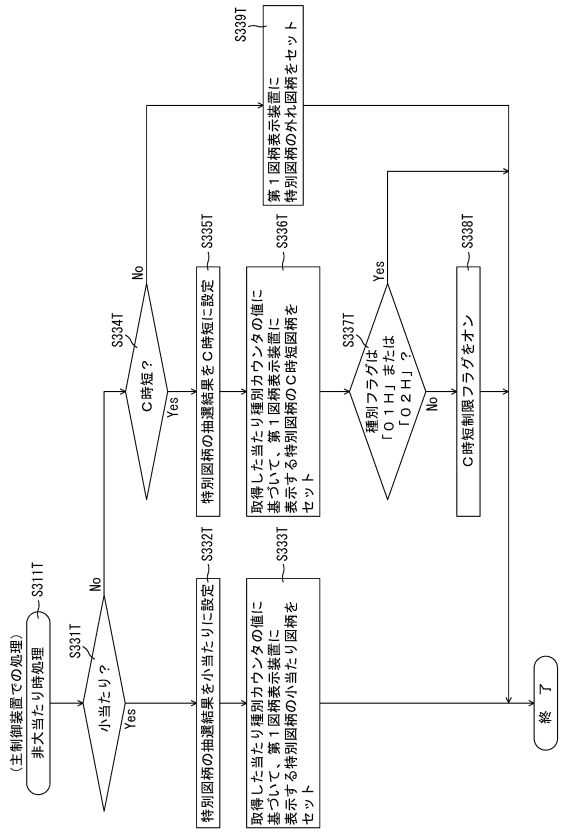
【図２８７１】



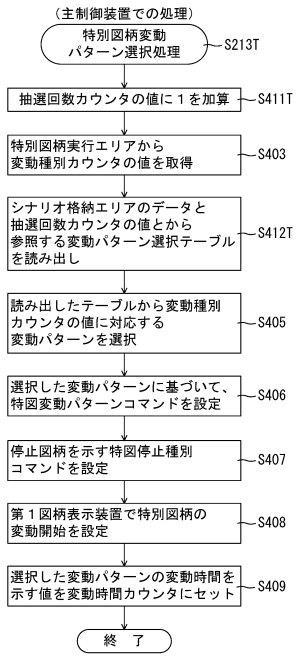
【図２８７２】



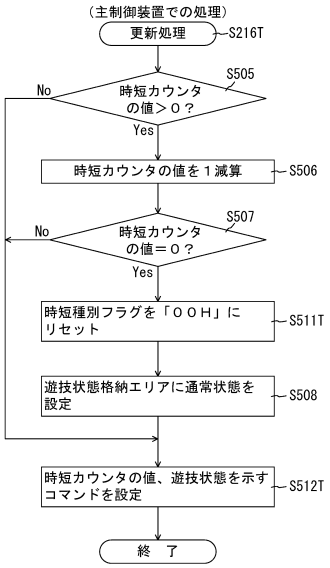
【図２８７３】



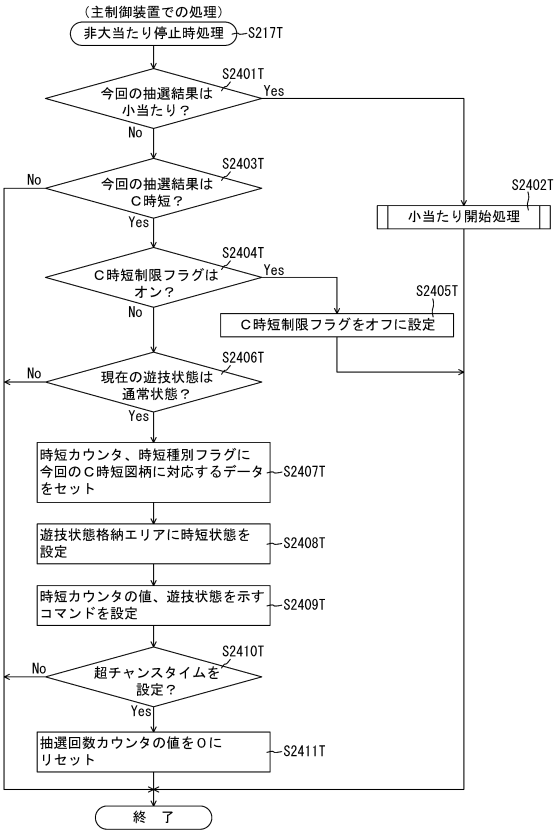
【図２８７４】



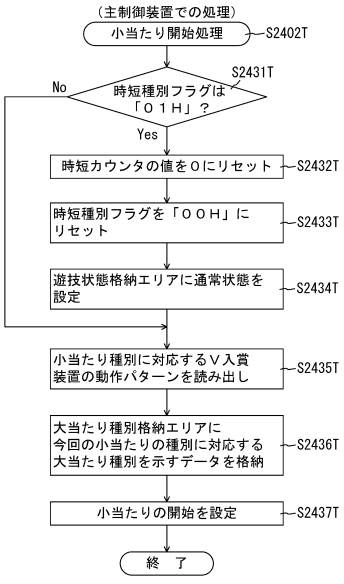
【図２８７５】



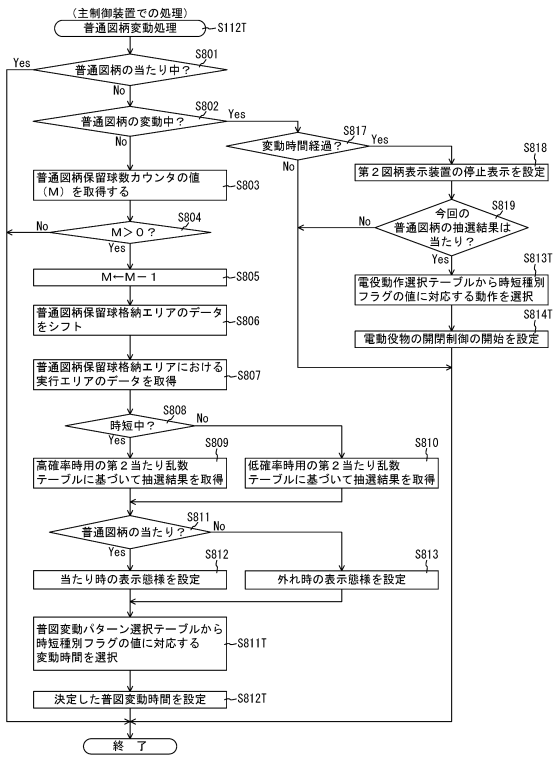
【図２８７６】



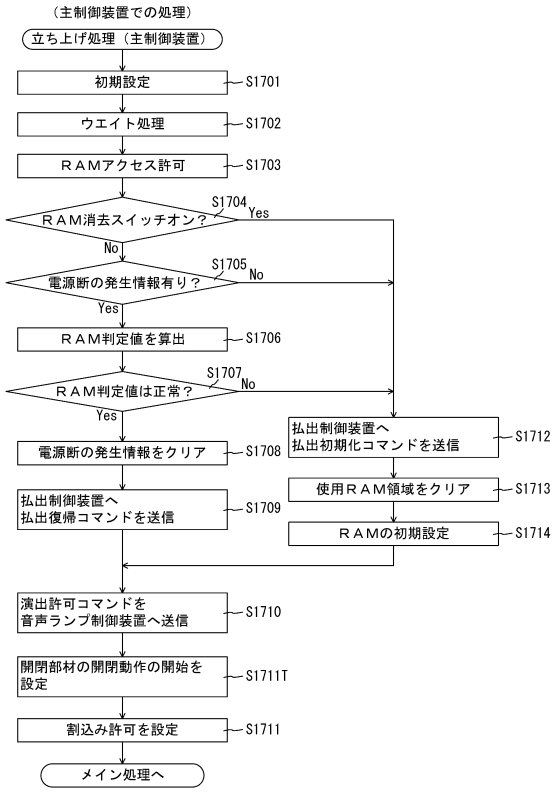
【図２８７７】



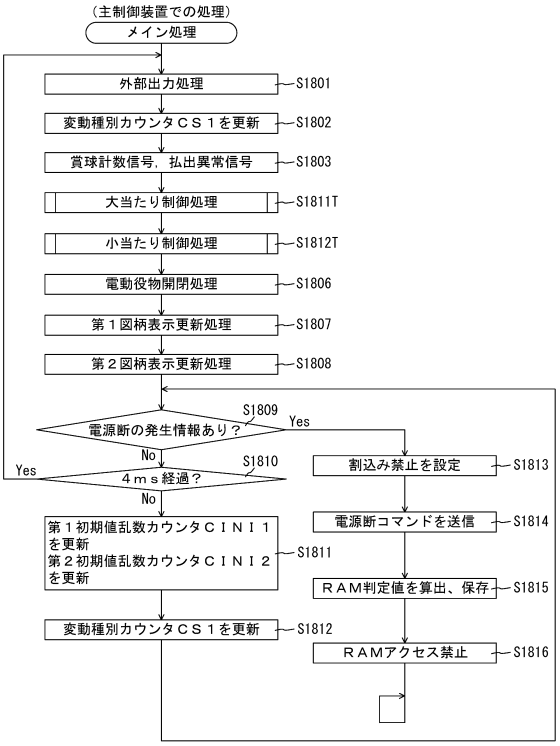
【図２８７８】



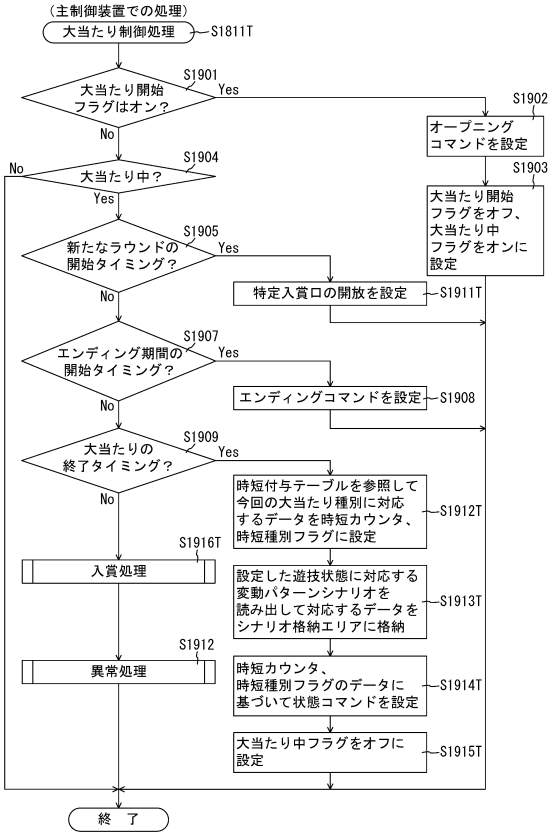
【図２８７９】



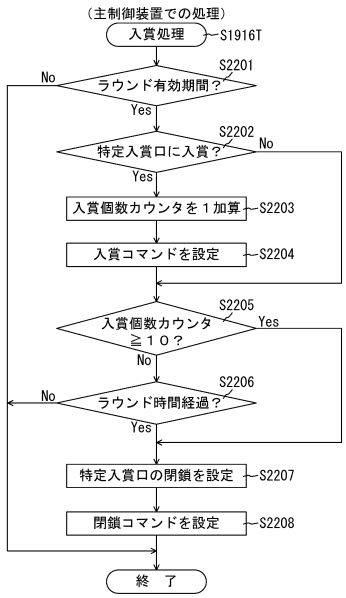
【図２８８０】



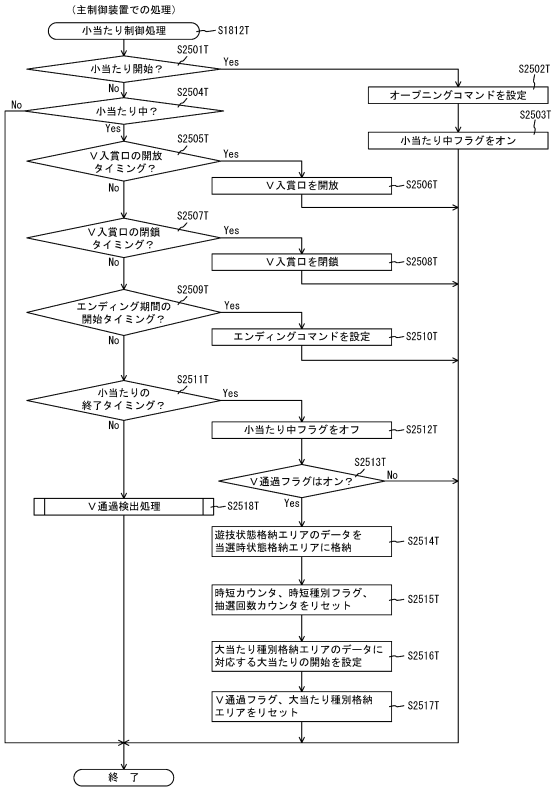
【図２８８１】



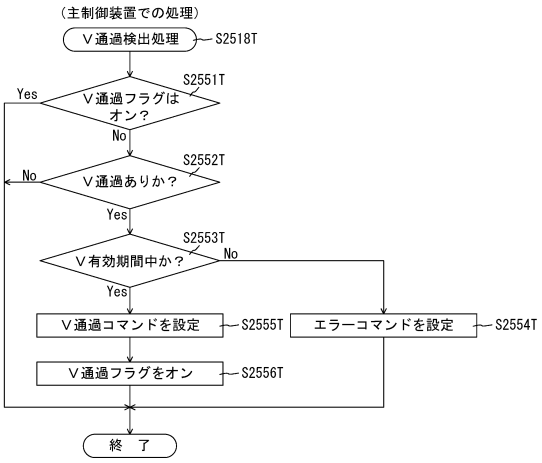
【図２８８２】



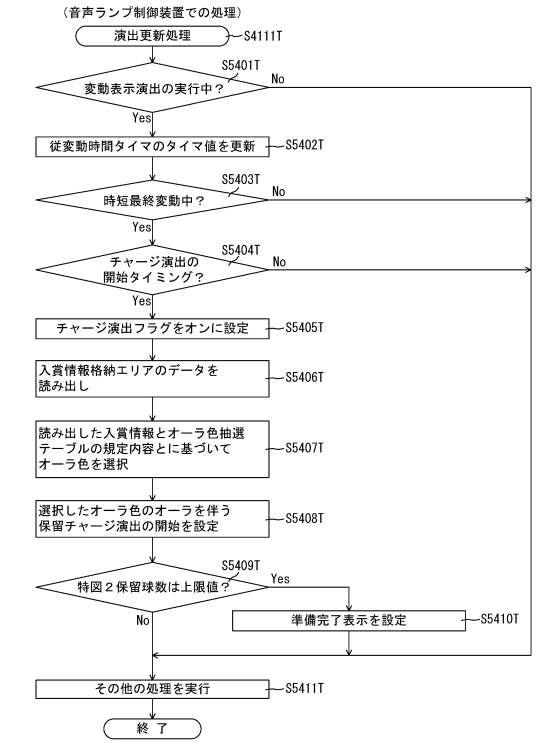
【図２８８３】



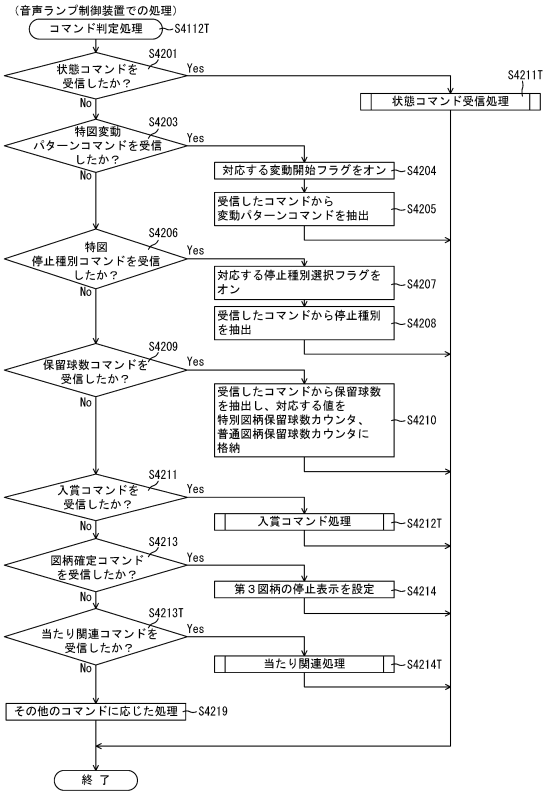
【図２８８４】



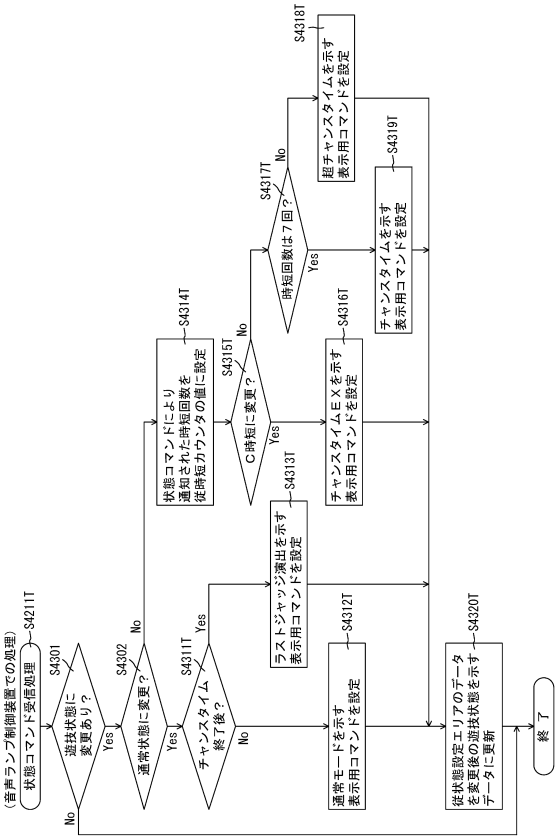
【図２８８５】



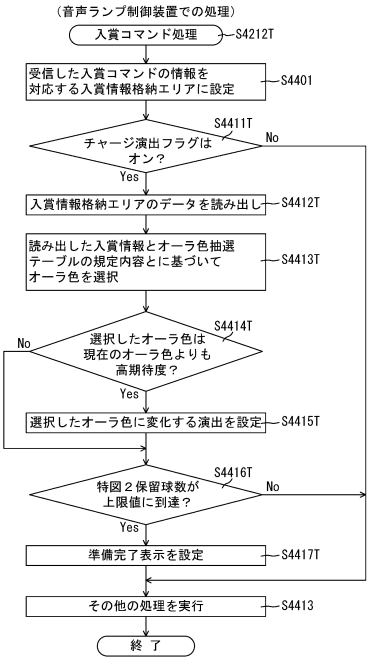
【図２８８６】



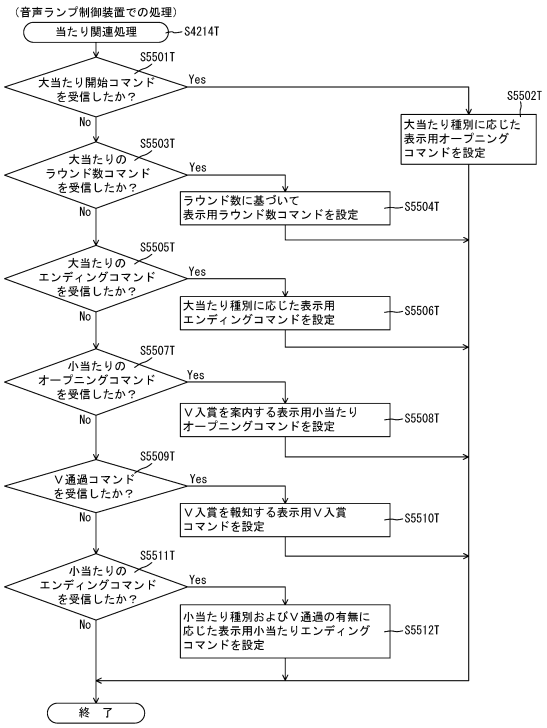
【図２８８７】



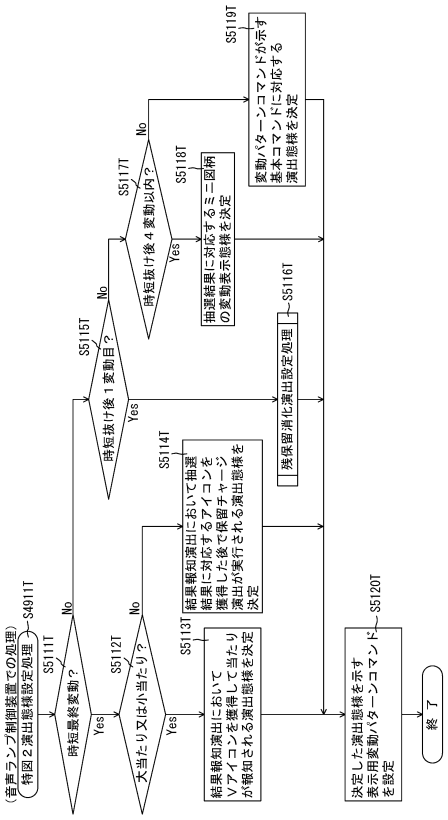
【図２８８８】



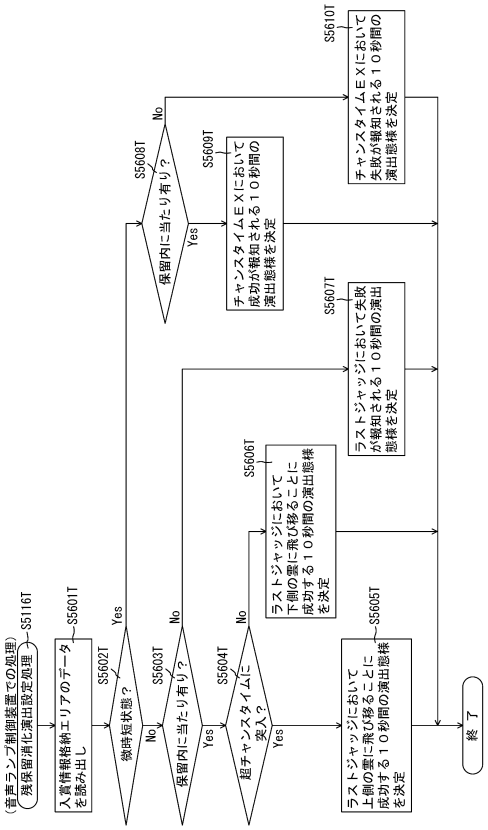
【図２８８９】



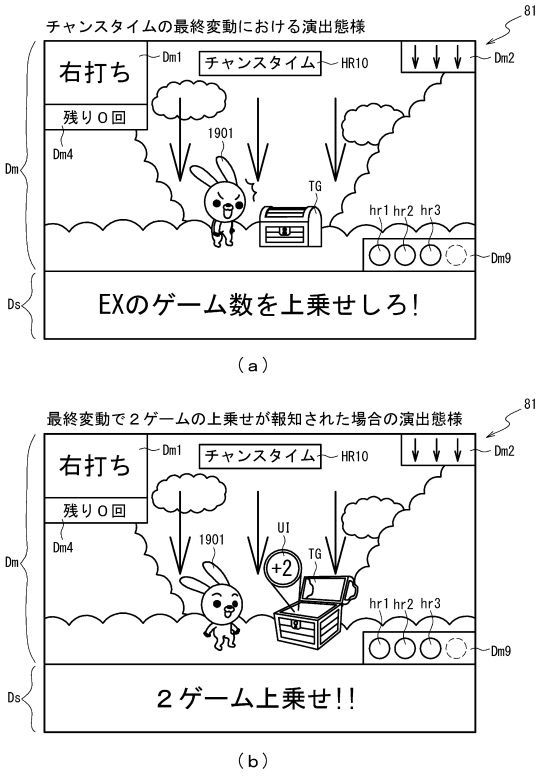
【図２８９０】



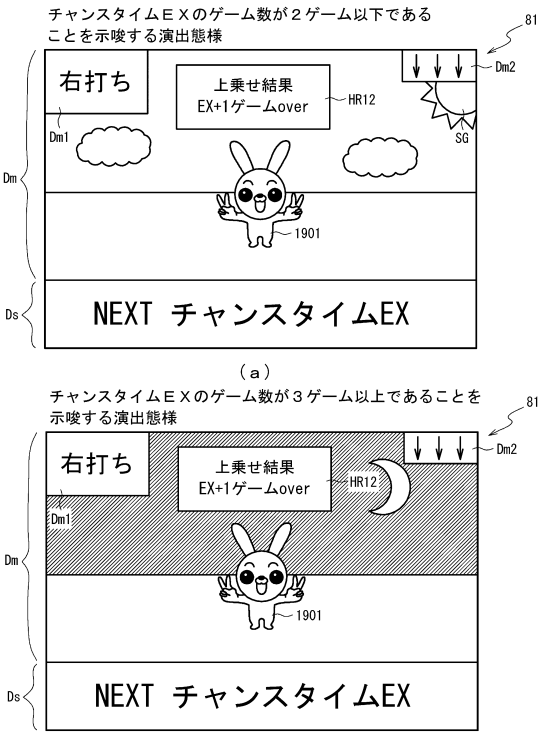
【図２８９１】



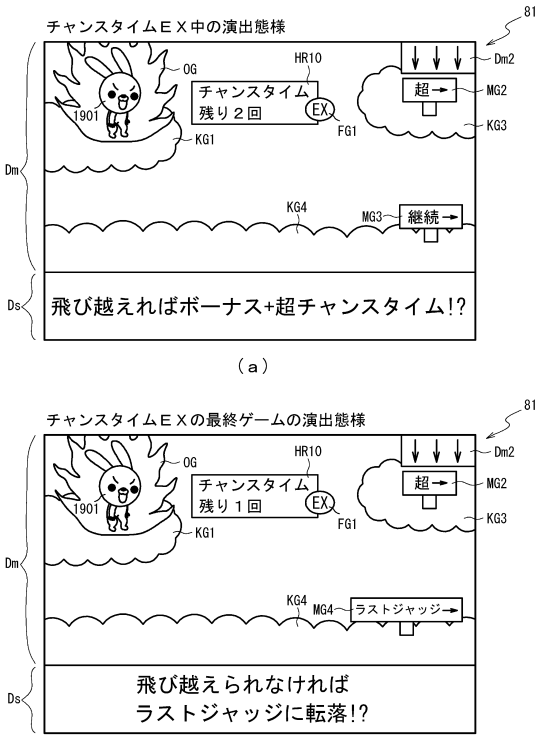
【図２８９２】



【図２８９３】



【図２８９４】



【図２８９５】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202aA
変動パターン選択テーブル	202bA
第２当たり乱数テーブル	202c
第１当たり種別選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202Ta
小当たり種別選択テーブル	202Tb
Ｃ時短種別選択テーブル	202TcA
普図変動パターン選択テーブル	202Td
電役動作選択テーブル	202Te
変動パターンシナリオテーブル	202TfA

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202aA

特別図柄	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
特図１	大当たり	0～4
特図２	大当たり	0～4
	小当たり	5～132
	Ｃ時短	133～999

【図２８９６】

変動パターン選択テーブル	202bA
通常用テーブル	202Tb1
時短用テーブル	202Tb2
最終変動用テーブル	202Tb3
抜け後用テーブル	202Tb4A

（ａ）

202

抜け後用テーブル202Tb4A

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ ＣＳ１(0～198)	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
共通	当たり	0～198	大当たり特殊変動Ｂ	10	－
	小当たり	0～198	小当たり特殊変動Ｂ	10	－
	Ｃ時短	0～198	Ｃ時短特殊変動Ｃ	10	－

（ｂ）

202

Ｃ時短種別選択テーブル202TcA

Ｃ時短種別	時短カウンタ 203h	第１当たり種別 カウンタＣ２(0～99)
Ｃ時短Ａ１	1 (微時短)	0～49
Ｃ時短Ａ２	2 (微時短)	50～74
Ｃ時短Ａ３	3 (微時短)	75～84
Ｃ時短Ａ４	4 (微時短)	85～93
Ｃ時短Ａ５	10000 (微時短)	94
Ｃ時短Ｂ	10	95～99

（ｃ）

【図２８９７】

202

変動パターンシナリオテーブル202TfA

	大当たり終了後の変動回数								
	１～６回	７回	８～９回	１０回	１１回	１２～１４回	１５回～		
大当たり終了（またはＲＡＭクリア）後の遊技状態	時短用	最終変動用	抜け後用			通常用		通常用	通常用
時短状態（チャンスタイム）	時短用							抜け後用	通常用
時短状態（超チャンスタイム）	時短用			最終変動用					
通常状態	通常用								

【図２８９８】

ＲＯＭ	222
従変動パターン選択テーブル	222a
オーラ色抽選テーブル	222Ta
報知ゲーム数選択テーブル	222TbA
背面画像選択テーブル	222TcA

（ａ）

222

報知ゲーム数選択テーブル222TbA

時短種別	報知内容	演出カウンタ223f (0～99)
Ｃ時短Ａ１ （微時短１回）	＋１	0～99
Ｃ時短Ａ２ （微時短２回）	＋１	0～74
	＋２	75～99
Ｃ時短Ａ３ （微時短３回）	＋１	0～9
	＋２	10～49
	＋３	50～99
Ｃ時短Ａ４ （微時短４回）	＋１	0～4
	＋２	5～34
	＋３	35～94
	＋４	95～99
Ｃ時短Ａ５ （微時短１００００回）	＋３	0～24
	＋４	25～99

（ｂ）

【図２８９９】

222

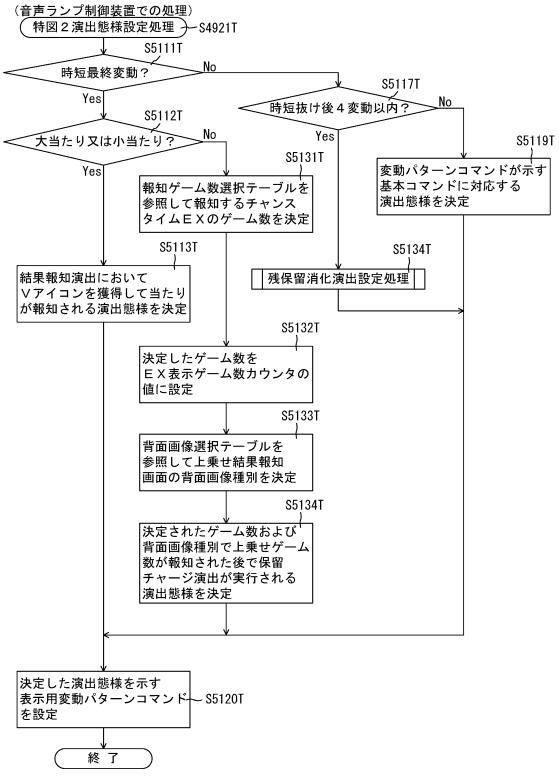
背面画像選択テーブル222TcA

時短種別	背面画像種別	演出カウンタ223f（0～99）
C時短Ａ１、Ａ２（微時短１回、２回）	昼	0～89
	夕方	90～99
C時短Ａ３（微時短３回）	昼	0～49
	夕方	50～94
	夜（三日月）	95～99
C時短Ａ４（微時短４回）	夕方	0～74
	夜（三日月）	75～98
	夜（満月）	99
C時短Ａ５（微時短１００００回）	夜（三日月）	0～49
	夜（満月）	50～94
	夜（赤満月）	95～99

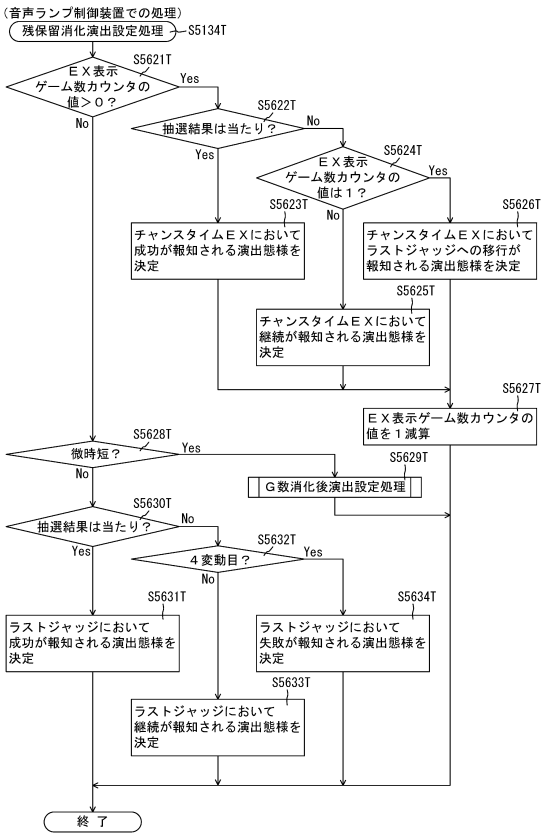
【図２９００】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
演出モード記憶エリア	223p
従変動時間タイマ	223Ta
チャージ演出フラグ	223Tb
ＥＸ表示ゲーム数カウンタ	223TcA
その他メモリエリア	223z

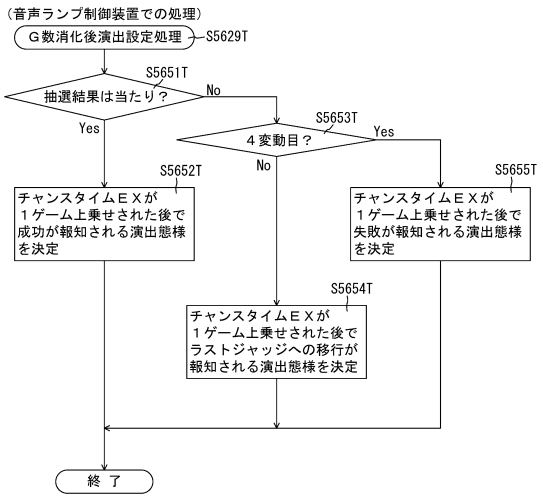
【図２９０１】



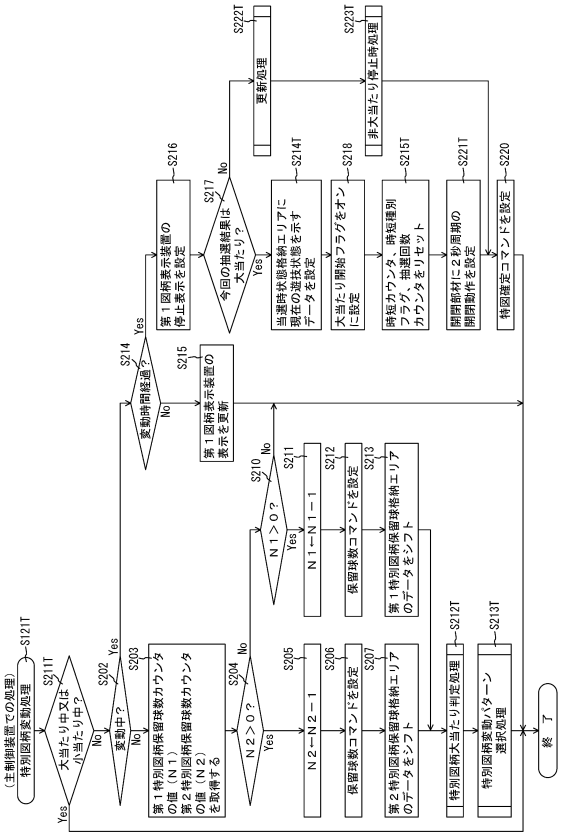
【図２９０２】



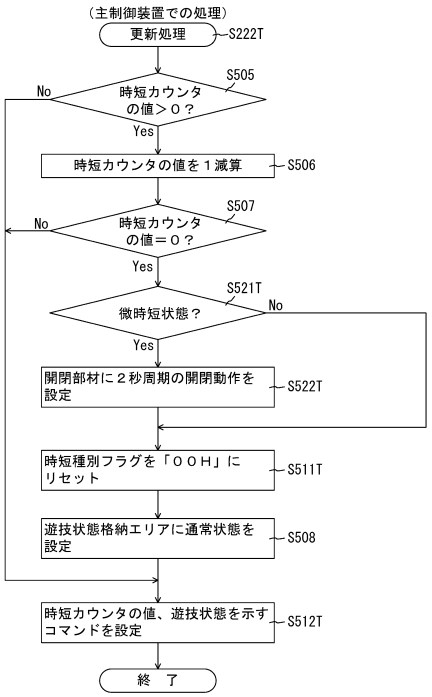
【図２９０３】



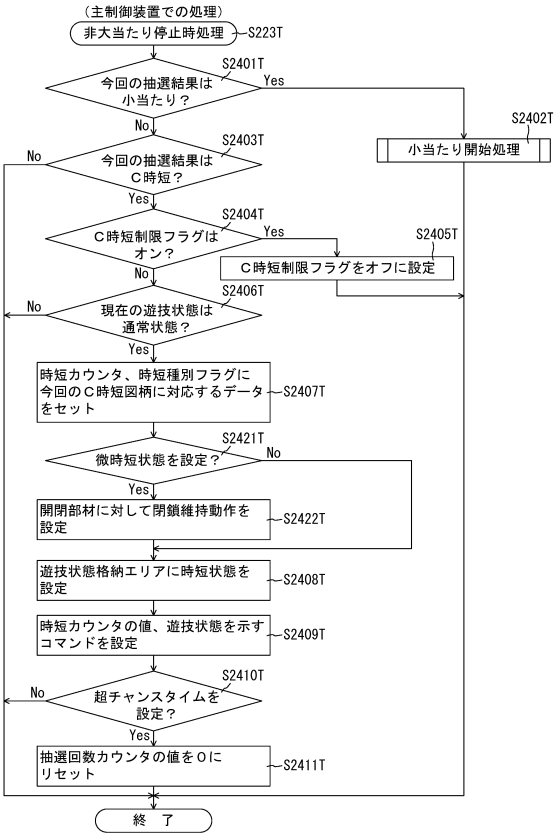
【図２９０４】



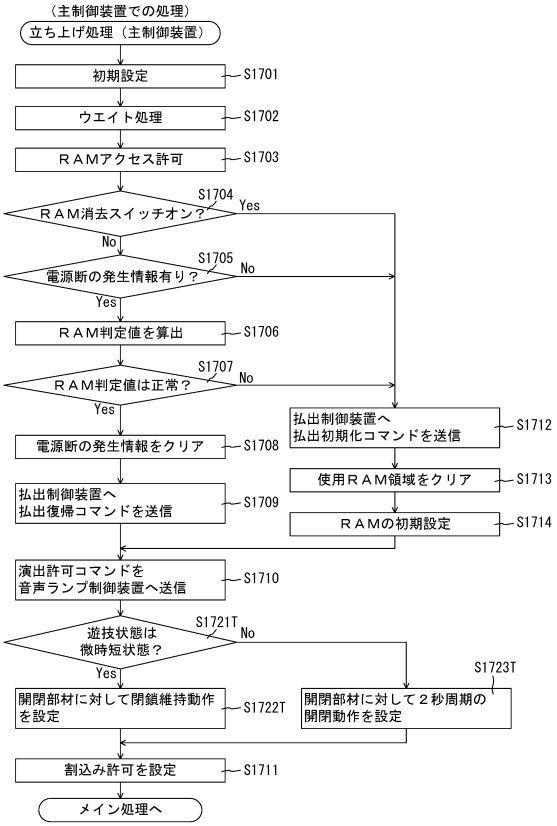
【図２９０５】



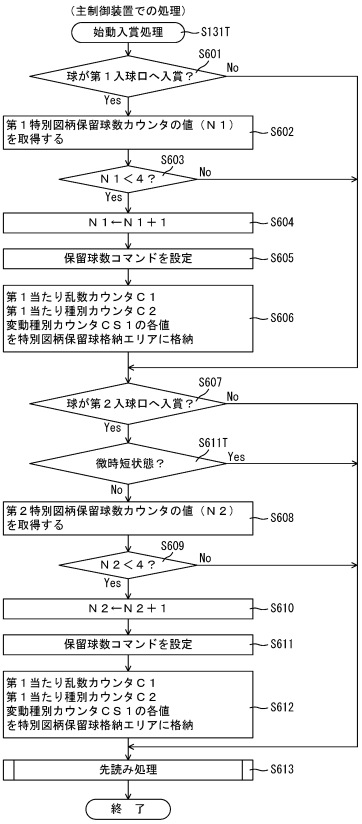
【図２９０６】



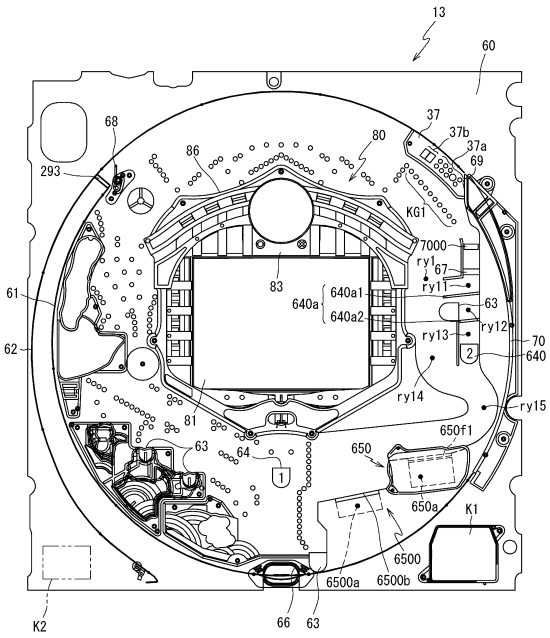
【図２９０７】



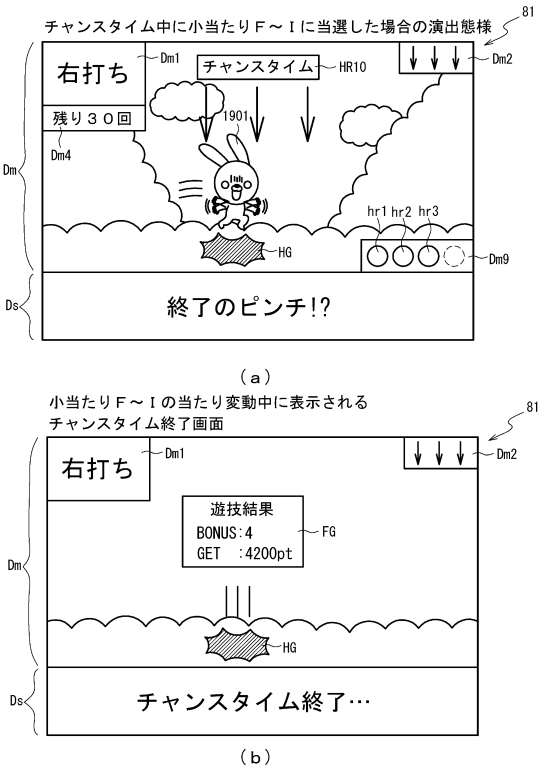
【図２９０８】



【図２９０９】

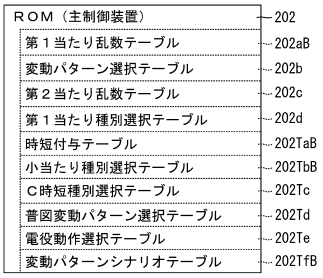


【図２９１０】



【図２９１１】

（ａ）



（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202aB

特別図柄	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
特図１	大当たり	0～4
特図２	大当たり	0～4
	小当たり	5～49
	Ｃ時短	50～299

【図２９１２】

202

時短付与テーブル202TaB

大当たり種別	遊技状態	時短カウンタ 203h	時短種別フラグ 203Tf
大当たり Ａ，Ｄ	共通	55	02H
大当たり Ｂ，Ｅ～Ｈ	非時短状態	40	01H
	時短状態	55	02H
大当たりＣ	非時短状態	0	00H
	時短状態	40	01H
大当たりＩ	共通	20	03H
大当たりＪ	共通	50	03H
大当たりＫ	共通	100	03H
大当たりＬ	共通	10000	03H

【図２９１３】

202

小当たり種別選択テーブル202TbB

小当たり種別	Ｖ入賞時の大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２(0～99)
小当たりＡ	大当たりＤ （１０Ｒ時短有り大当たり）	0～2
小当たりＢ	大当たりＥ （１０Ｒ時短有り大当たり）	3～35
小当たりＣ	大当たりＦ （８Ｒ時短有り大当たり）	36～44
小当たりＤ	大当たりＧ （６Ｒ時短有り大当たり）	45～53
小当たりＥ	大当たりＨ （４Ｒ時短有り大当たり）	54～88
小当たりＦ	大当たりＩ （２Ｒ微時短大当たり）	89～93
小当たりＧ	大当たりＪ （２Ｒ微時短大当たり）	94～97
小当たりＨ	大当たりＫ （２Ｒ微時短大当たり）	98
小当たりＩ	大当たりＬ （２Ｒ微時短大当たり）	99

【図２９１４】

（ａ）

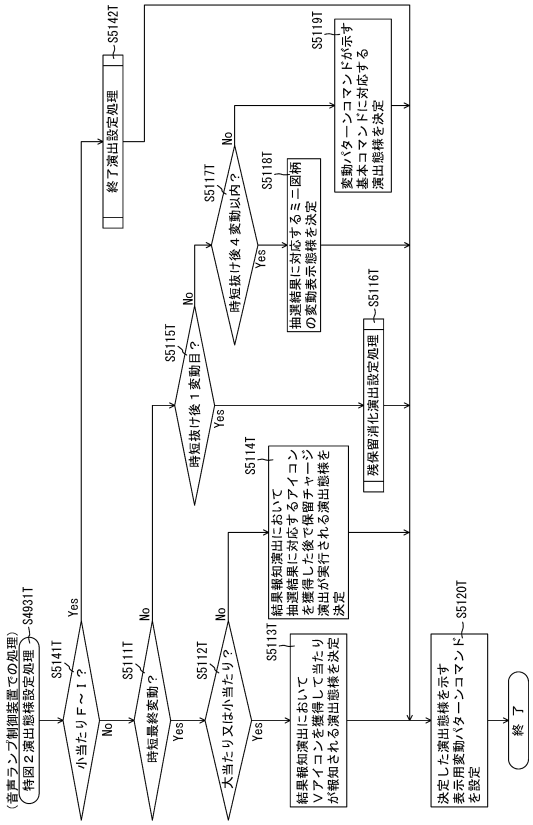
222

終了画面選択テーブル222TdB

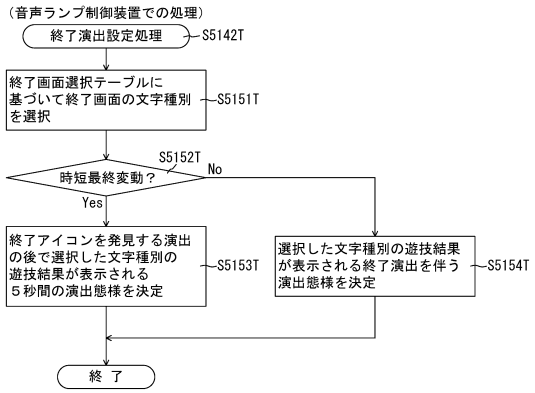
小当たり種別	終了画面の 文字色	演出カウンタ223f (0～99)
小当たりＦ （微時短２０回）	白文字	0～89
	青文字	90～99
小当たりＧ （微時短５０回）	白文字	0～49
	青文字	50～94
	緑文字	95～99
小当たりＨ （微時短１００回）	青文字	0～74
	緑文字	75～98
	赤文字	99
小当たりＩ （微時短１００００回）	緑文字	0～49
	赤文字	50～94
	金文字	95～99

（ｂ）

【図２９１５】



【図２９１６】



【図２９１７】

202

第１当たり乱数テーブル202aD

特別図柄	抽選結果	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～999)
特図１	大当たり	0～4
特図２	大当たり	0～4
	小当たり	5～132
	Ｃ時短	133～749

（ａ）

202

時短付与テーブル202TaD

大当たり種別	遊技状態	時短カウンタ 203h
大当たり Ａ，Ｄ	共通	10
大当たりＢ	非時短状態	7
	時短状態	10
大当たりＣ	非時短状態	0
	時短状態	7
大当たり Ｅ～Ｈ	非時短状態	10
	時短状態	7

（ｂ）

【図２９１８】

202

普図変動パターン選択テーブル202TdD

遊技状態	変動時間 （ｍｓ）
通常状態	500
時短状態	500
微時短状態	600000

（ａ）

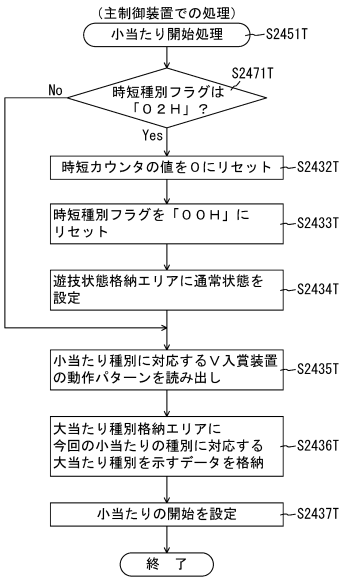
202

電役動作選択テーブル202TeD

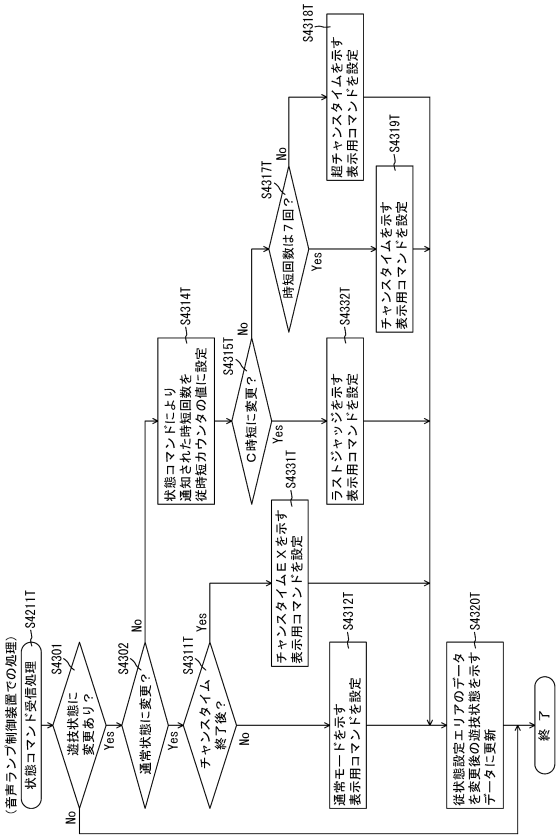
遊技状態	開放動作
通常状態	0.5秒間×1回
時短状態	1.5秒間×1回
微時短状態	1秒間×1回

（ｂ）

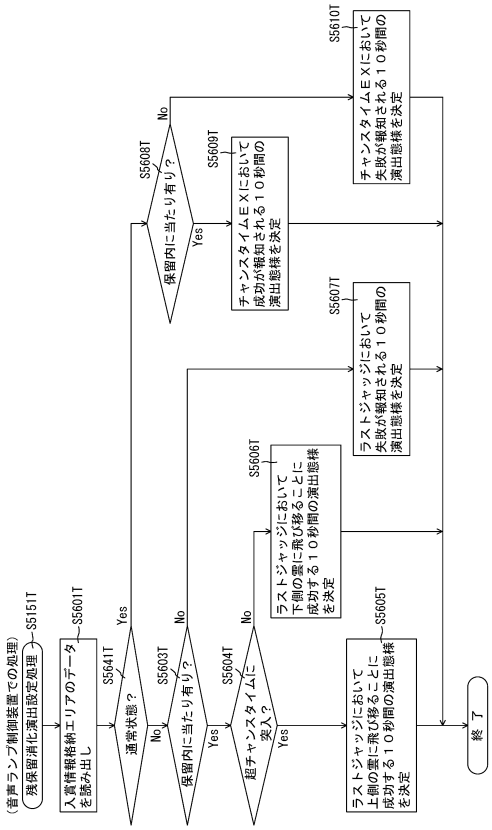
【図２９１９】



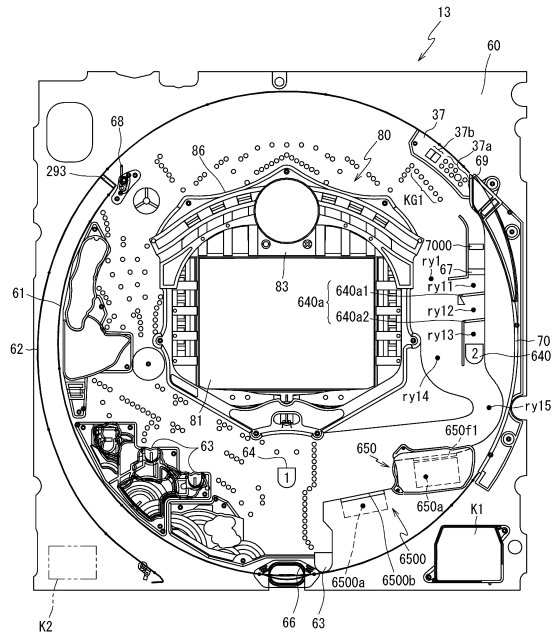
【図２９２０】



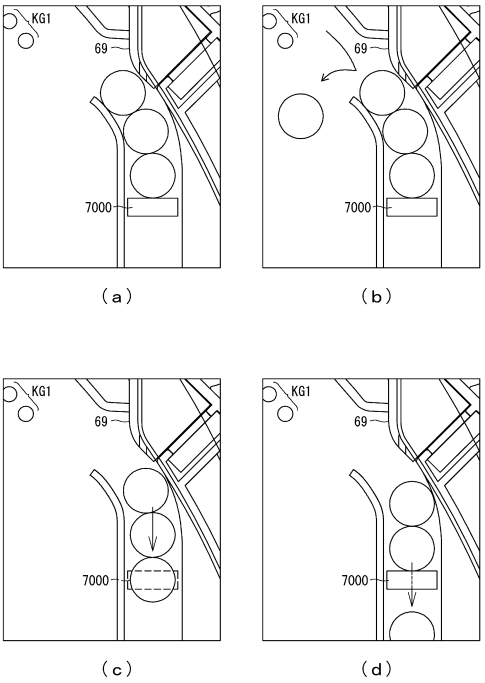
【図２９２１】



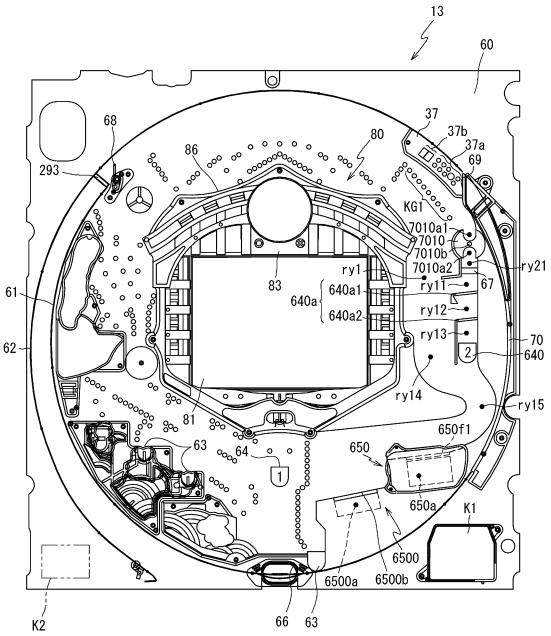
【図２９２２】



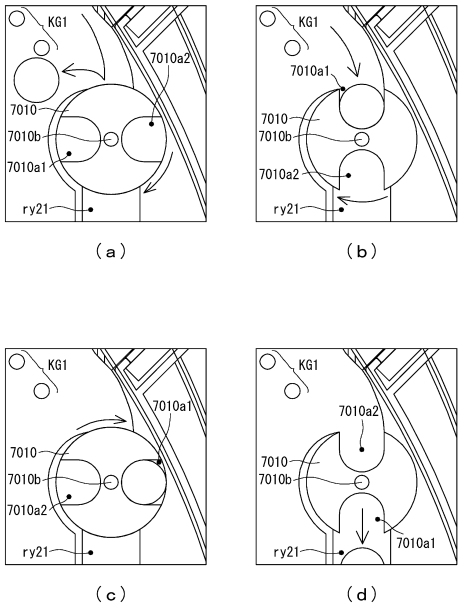
【図２９２３】



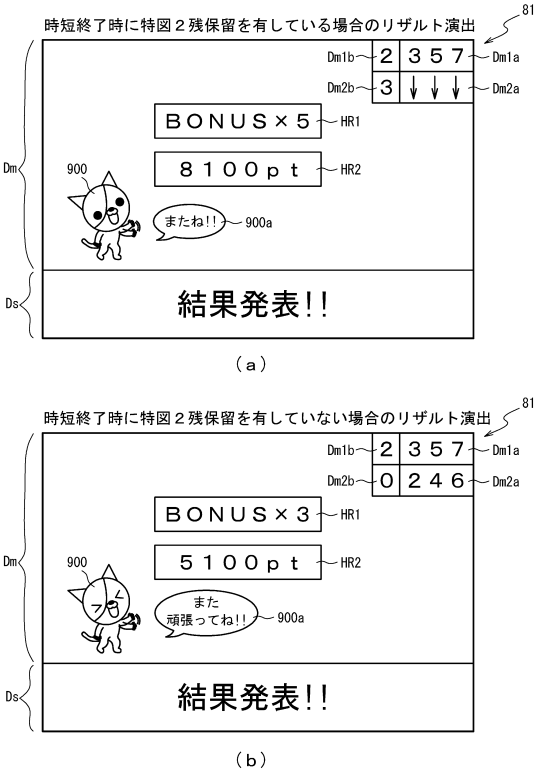
【図２９２４】



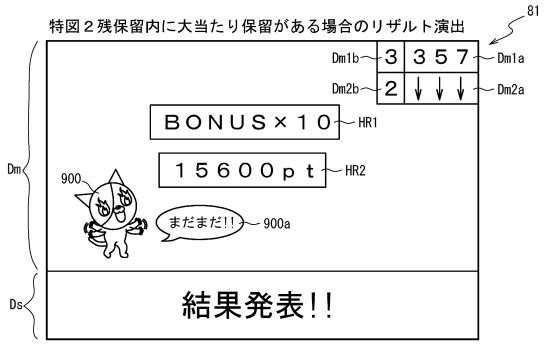
【図２９２５】



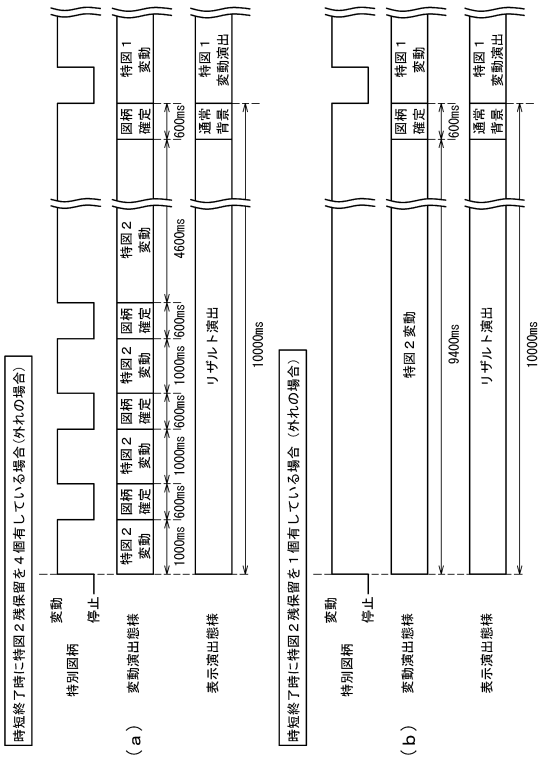
【図２９２６】



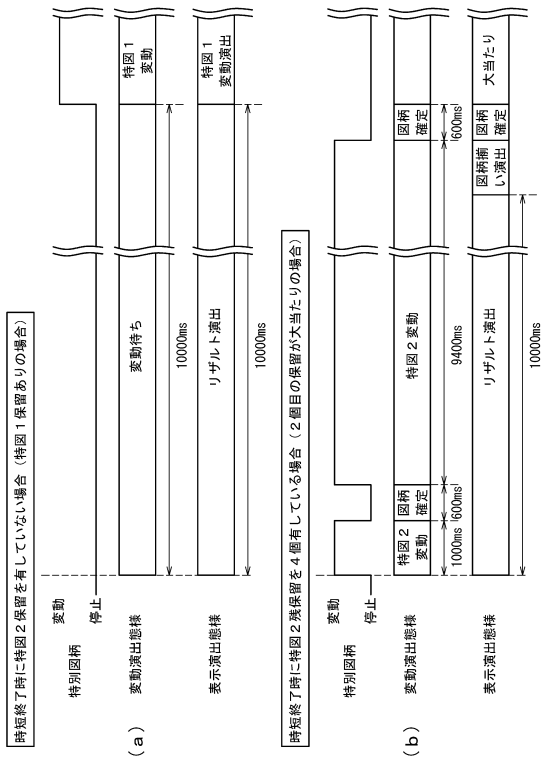
【図２９２７】



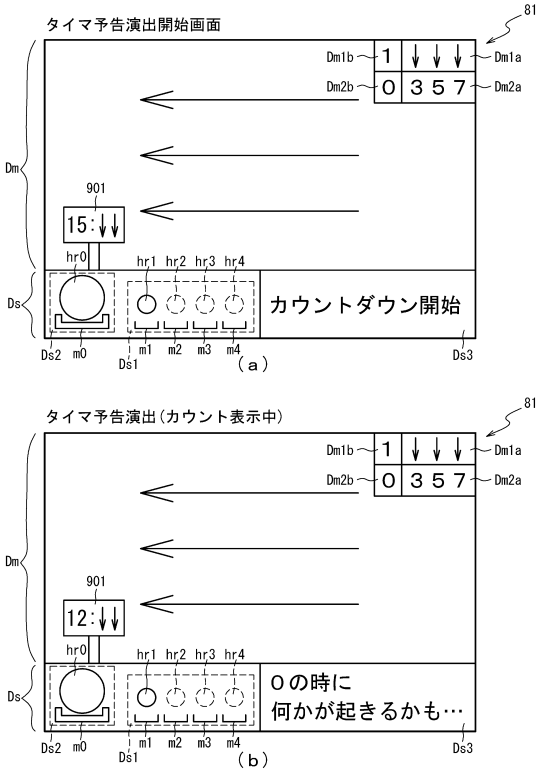
【図２９２８】



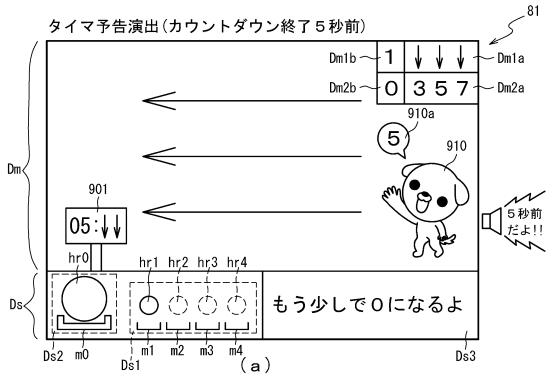
【図２９２９】

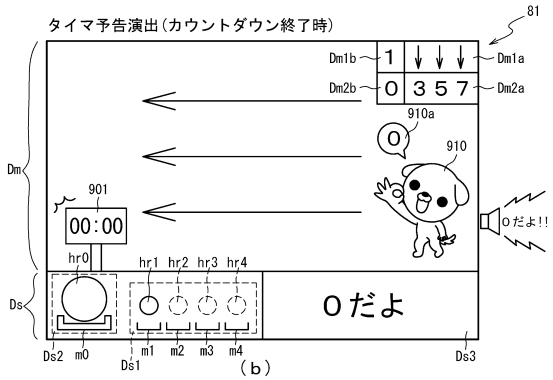


【図２９３０】

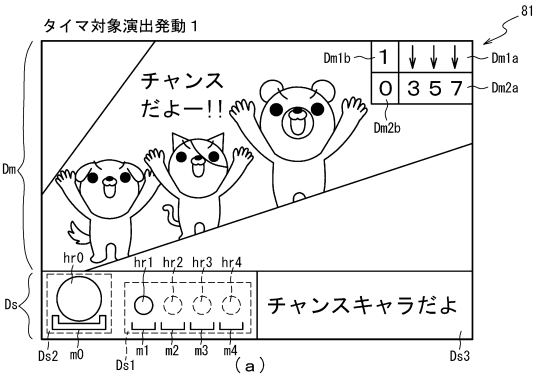


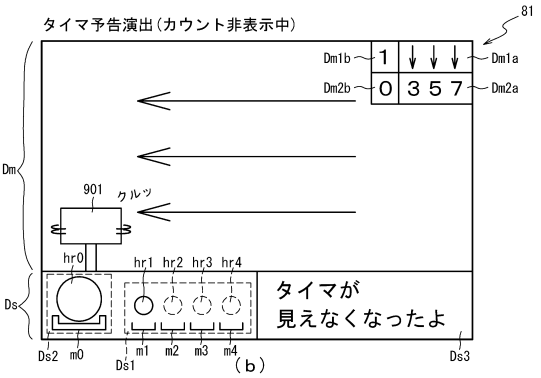
【図２９３１】



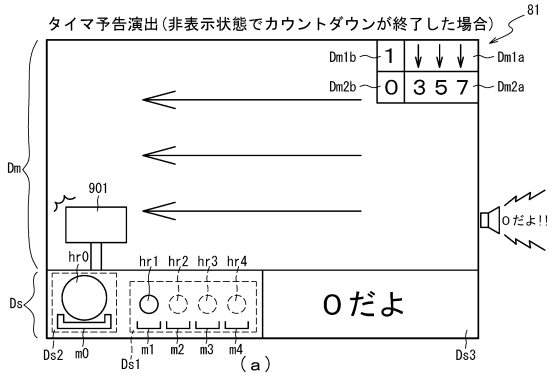


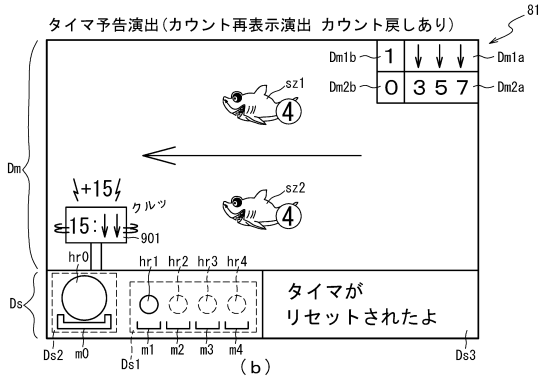
【図２９３２】



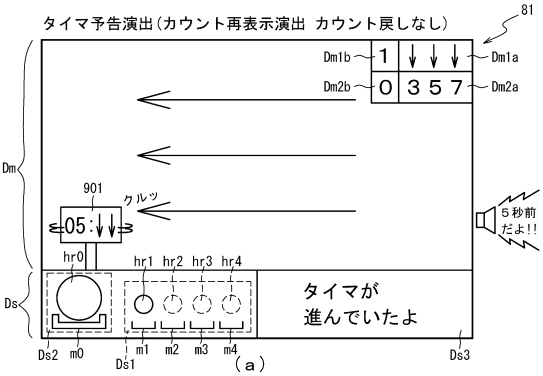


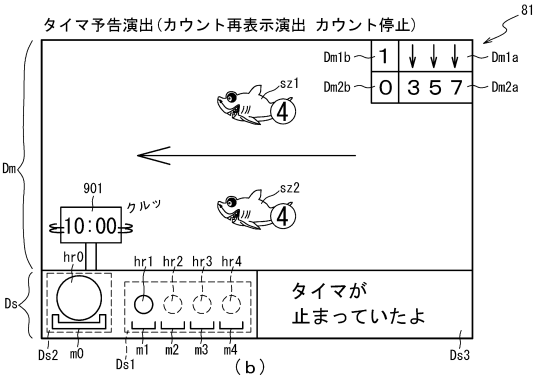
【図２９３３】



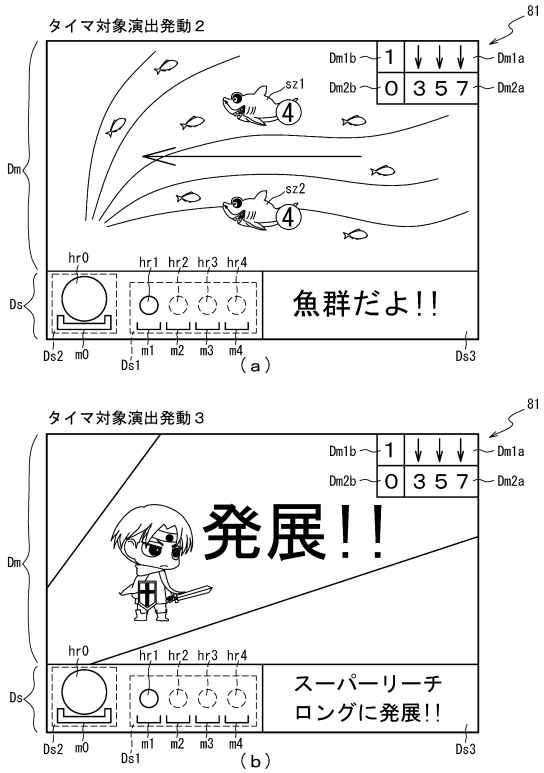


【図２９３４】

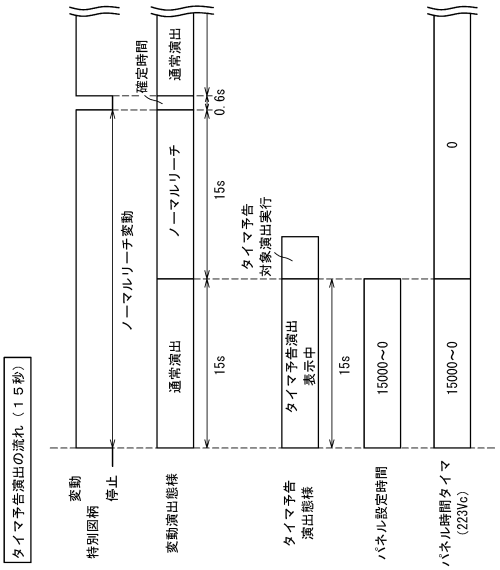




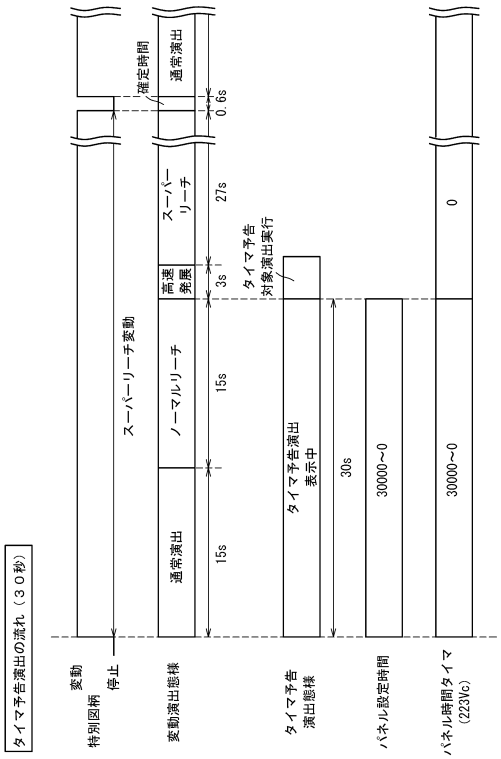
【図２９３５】



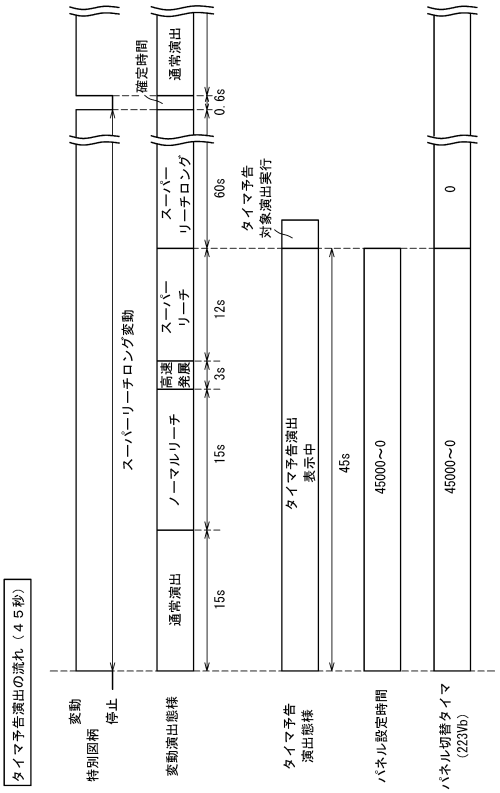
【図２９３６】



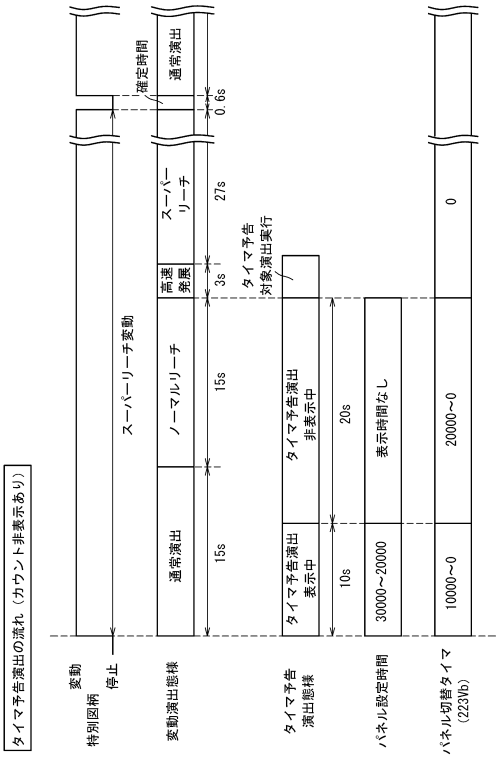
【図２９３７】



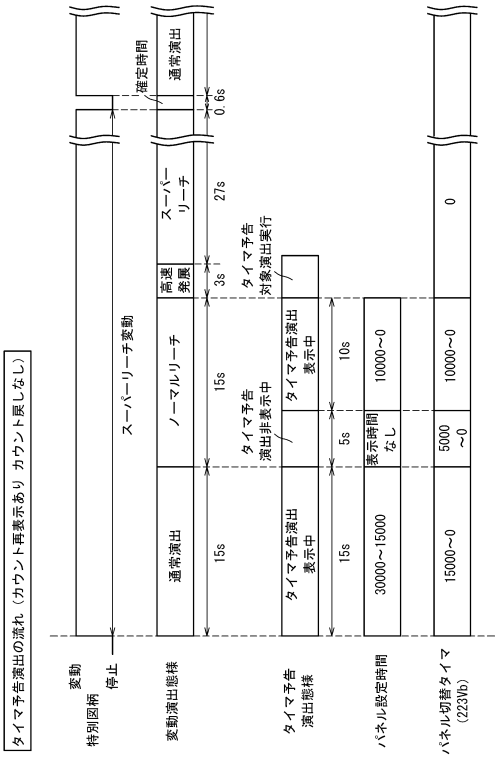
【図２９３８】



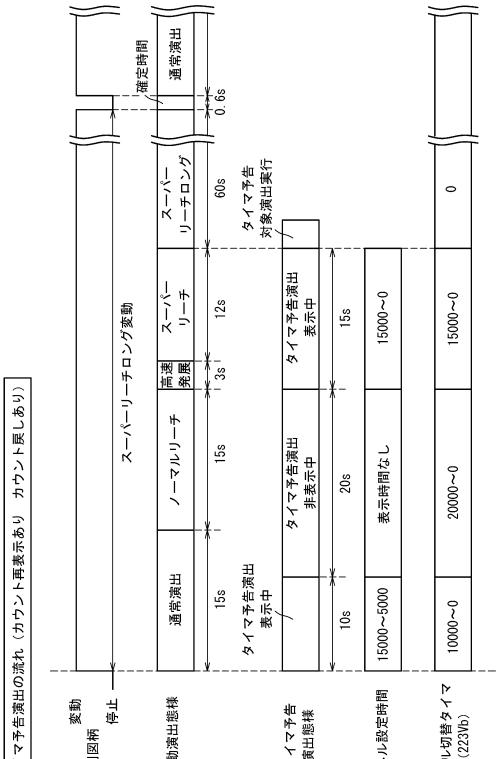
【図２９３９】



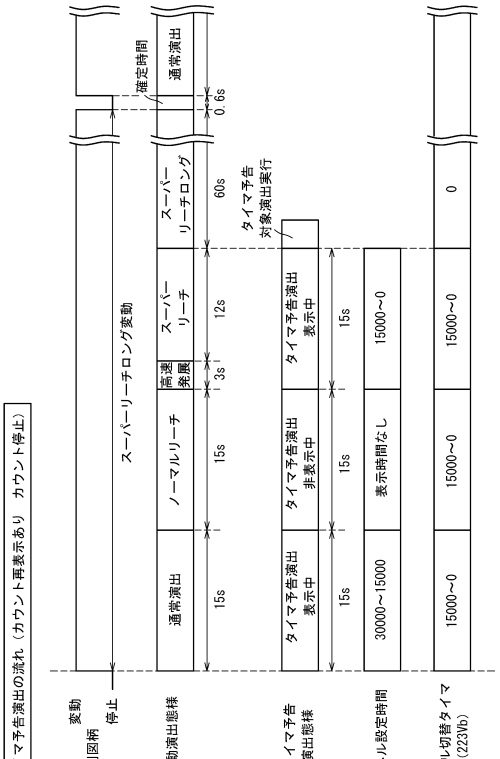
【図２９４０】



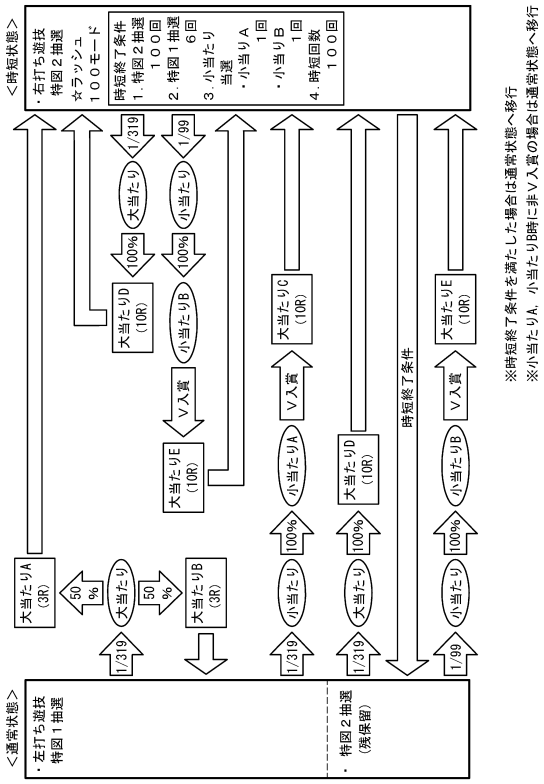
【図２９４１】



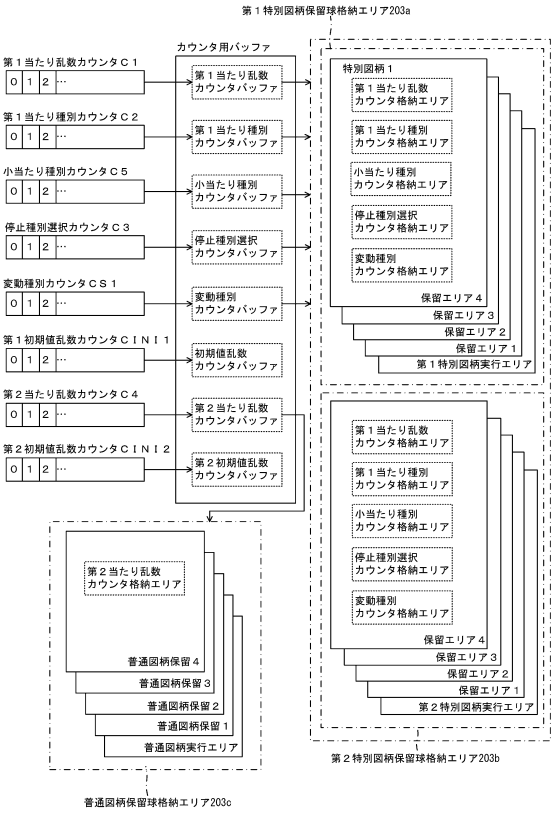
【図２９４２】



【図２９４３】



【図２９４４】



【図２９４５】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Va
大当たり種別選択テーブル	202Vb
第２当たり乱数テーブル	202Vc
変動パターン選択テーブル	202Vd
時短付与テーブル	202Ve
小当たり種別選択テーブル	202Vf
開放シナリオテーブル	202g
変動パターンシナリオテーブル	202Vg
変動パターン時短シナリオテーブル	202Vh

（ａ）

RＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
電動役物開閉開始フラグ	203u
特図１カウンタ	203Va
変動回数カウンタ	203Vb
変動待機カウンタ	203Vc
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２９４６】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202Va
特別図柄１乱数テーブル	202Va1
特別図柄２乱数テーブル	202Va2

（ｂ）

202

特別図柄１乱数テーブル202Va1

判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１ (0～65535)
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	65535

（ｃ）

202

特別図柄２乱数テーブル202Va2

判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１ (0～65535)
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	64879～65535

【図２９４７】

202

大当たり種別選択テーブル202Vb

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	大当たり後の状態	
			通常	時短
特図１	大当たりＡ（３Ｒ通常大当たり）	0～49	通常	時短
	大当たりＢ（３Ｒ時短１００回大当たり）	50～99	時短	時短
	大当たりＣ（小当たり１Ｒ＋９Ｒ大当たり時短１００回）	－	時短	時短
特図２	大当たりＤ（１０Ｒ時短１００回大当たり）	0～99	時短	時短
	大当たりＥ（小当たり１Ｒ＋９Ｒ大当たり時短１００回）	－	時短	時短

（ａ）

202

第２当たり乱数テーブル202Vc

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
低確	－
時短	0～299

（ｂ）

【図２９４８】

変動パターン選択テーブル	202Vd
通常用変動パターンテーブル	202Vd1
時短用変動パターンテーブル	202Vd2
特殊変動１用変動パターンテーブル	202Vd3
特殊変動２用変動パターンテーブル	202Vd4
特殊変動３用変動パターンテーブル	202Vd5
特殊変動４用変動パターンテーブル	202Vd6
時短用最終変動パターンテーブル	202Vd7

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202Vd1

特別図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	保留０～３	外れ	外れ（7秒）	0～139
			ガセ外れ（15秒）	140～149
			ノーマルリーチ各種（30秒）	150～179
			スーパーリーチ（60秒）	180～198
		小当たり	ノーマルリーチ各種（30秒）	0～29
			スーパーリーチ（60秒）	30～149
			スーパーリーチロング（120秒）	150～198
		大当たり	ノーマルリーチ各種（30秒）	0～29
			スーパーリーチ（60秒）	30～149
			スーパーリーチロング（120秒）	150～198
特図２		外れ	長外れ（9.4秒）	0～198
		小当たり	小当たり（11秒）	0～198
		大当たり	大当たり（11秒）	0～198

（ｂ）

【図２９４９】

時短用変動パターンテーブル202Vd2

202

図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	保留０～３	外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198
特図２		外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

（ａ）

特殊変動１用変動パターンテーブル202Vd3

202

図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	保留０～３	外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（10秒）	0～198
特図２	保留０	外れ	結果表示変動１外れ（9.4秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動１小当たり（11秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動１大当たり（11秒）	0～198
	保留１～３	外れ	結果表示変動１短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動１小当たり（11秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動１大当たり（11秒）	0～198

（ｂ）

特殊変動２用変動パターンテーブル202Vd4

202

図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（10秒）	0～198
特図２	保留０	外れ	結果表示変動２外れ（7.8秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動２小当たり（9.4秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動２大当たり（9.4秒）	0～198
	保留１～３	外れ	結果表示変動２短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動２小当たり（9.4秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動２大当たり（9.4秒）	0～198

（ｃ）

【図２９５０】

特殊変動３用変動パターンテーブル202Vd5

202

図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（10秒）	0～198
特図２	保留０	外れ	結果表示変動３外れ（6.2秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動３小当たり（7.8秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動３大当たり（7.8秒）	0～198
	保留１～３	外れ	結果表示変動３短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動３小当たり（7.8秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動３大当たり（7.8秒）	0～198

（ａ）

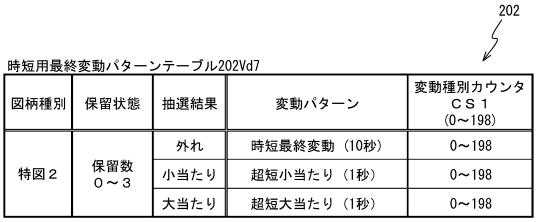
特殊変動４用変動パターンテーブル202Vd6

202

図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	共通	外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	短小当たり（10秒）	0～198
		大当たり	短大当たり（10秒）	0～198
特図２	保留０	外れ	結果表示変動４外れ(4.6秒)	0～198
		小当たり	結果表示変動４小当たり（6.2秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動４大当たり（6.2秒）	0～198
	保留１～３	外れ	結果表示変動４短外れ（4.6秒）	0～198
		小当たり	結果表示変動４小当たり（6.2秒）	0～198
		大当たり	結果表示変動４大当たり（6.2秒）	0～198

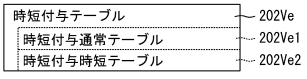
（ｂ）

【図２９５１】

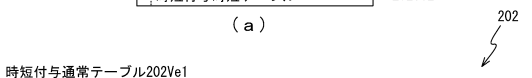


図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図２	保留数０～３	外れ	時短最終変動（10秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

【図２９５２】

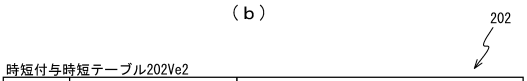


（ａ）



特別図柄種別	大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	小当たりカウンタ203s	特図１カウンタ203Va	特図２カウンタ203t
特図１	大当たりＡ（４Ｒ）	0	0	0	0
	大当たりＢ（４Ｒ）	106	1	6	100
	大当たりＣ（１０Ｒ）	106	1	6	100
特図２	大当たりＤ（１０Ｒ）	106	1	6	100
	大当たりＥ（１０Ｒ）	106	1	6	100

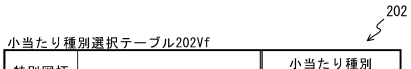
（ｂ）



特別図柄種別	大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	小当たりカウンタ203s	特図１カウンタ203Va	特図２カウンタ203t
特図１	大当たりＡ（４Ｒ）	106	1	6	100
	大当たりＢ（４Ｒ）	106	1	6	100
	大当たりＣ（１０Ｒ）	106	1	6	100
特図２	大当たりＤ（１０Ｒ）	106	1	6	100
	大当たりＥ（１０Ｒ）	106	1	6	100

（ｃ）

【図２９５３】

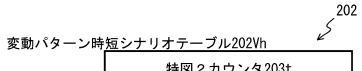


特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～99）
特図１	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＣ）	0～99
特図２	小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＥ）	0～99

（ａ）

時短終了後の遊技状態	特図変動	変動回数カウンタ203Vb ０回	１回	２回	３回	４回～
通常状態	特図１	特殊変動１用変動パターンテーブル	特殊変動２用変動パターンテーブル	特殊変動３用変動パターンテーブル	特殊変動４用変動パターンテーブル	通常用変動パターンテーブル
	特図２					

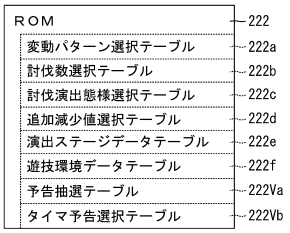
（ｂ）



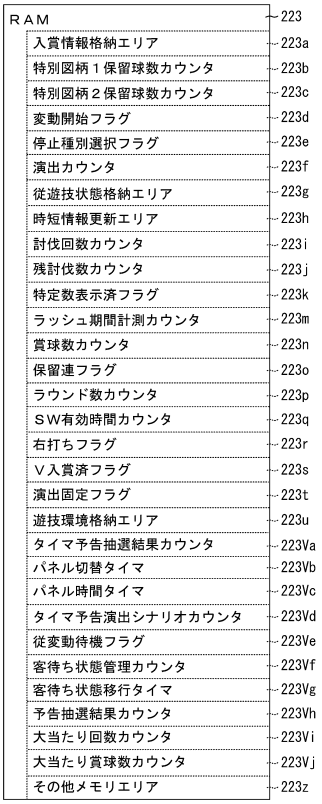
	特図２カウンタ203t	
図柄種別	１００回～２回	１回
特図１	時短用変動パターンテーブル	時短用変動パターンテーブル
特図２		時短用最終変動パターンテーブル

（ｃ）

【図２９５４】

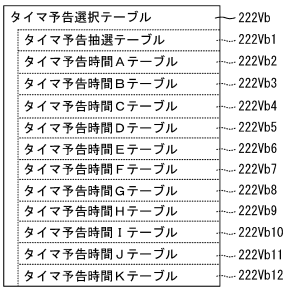


【図２９５５】



【図２９５６】

【図２９５７】



【図２９５８】

【図２９５９】

（ａ）タイマ予告時間Ａテーブル222Vb2

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	15000	15000
999	－	－	－

（ｂ）タイマ予告時間Ｂテーブル222Vb3

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	10000	15000
2	非表示	5000	0
999	－	－	－

（ｃ）タイマ予告時間Ｃテーブル222Vb4

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	30000	30000
999	－	－	－

（ｄ）タイマ予告時間Ｄテーブル222Vb5

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	10000	30000
2	非表示	20000	0
999	－	－	－

（ｅ）タイマ予告時間Ｅテーブル222Vb6

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	15000	30000
2	非表示	5000	0
3	表示	10000	10000
999	－	－	－

（ｆ）タイマ予告時間Ｆテーブル222Vb7

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	45000	45000
999	－	－	－

（ｇ）タイマ予告時間Ｇテーブル222Vb8

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	10000	30000
2	非表示	35000	0
999	－	－	－

【図２９６０】

（ａ）タイマ予告時間Ｈテーブル222Vb9

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	15000	30000
2	非表示	15000	0
3	表示	15000	15000
999	－	－	－

（ｂ）タイマ予告時間Ｉテーブル222Vb10

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	5000	15000
2	非表示	15000	0
3	表示	10000	10000
999	－	－	－

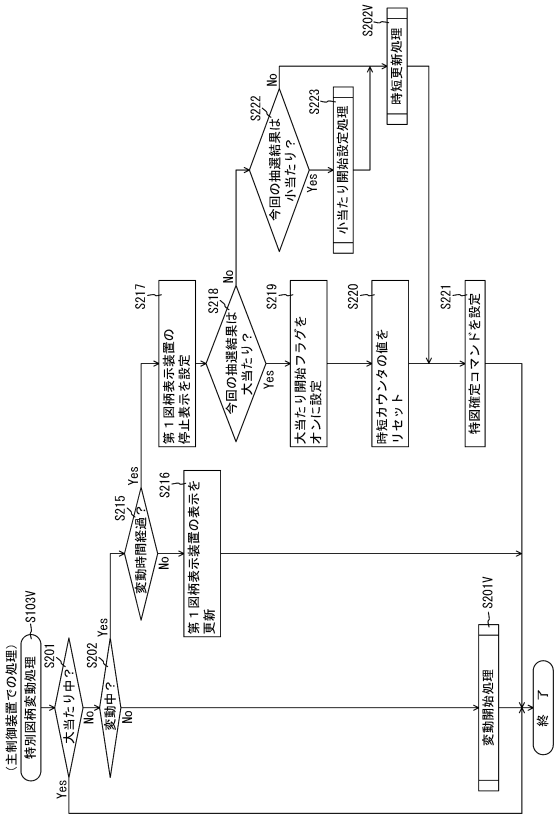
（ｃ）タイマ予告時間Ｊテーブル222Vb11

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	10000	15000
2	非表示	20000	0
3	表示	15000	15000
999	－	－	－

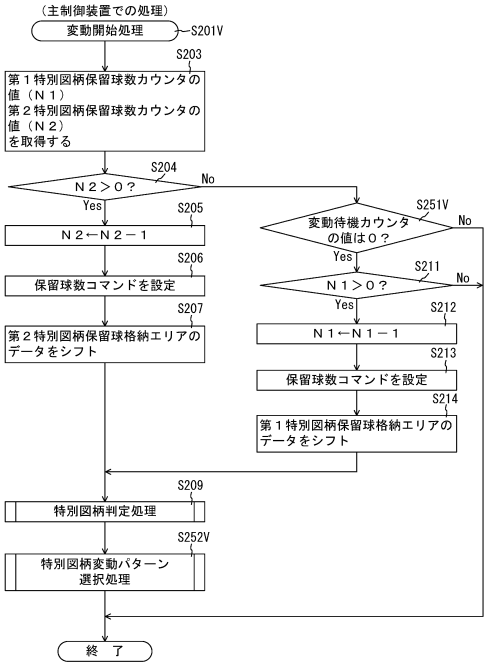
（ｄ）タイマ予告時間Ｋテーブル222Vb12

タイマ予告演出シナリオ	タイマ予告表示／非表示演出	パネル切替時間	パネル設定時間
1	表示	5000	15000
2	非表示	10000	0
3	表示	5000	15000
4	非表示	10000	0
5	表示	15000	15000
999	－	－	－

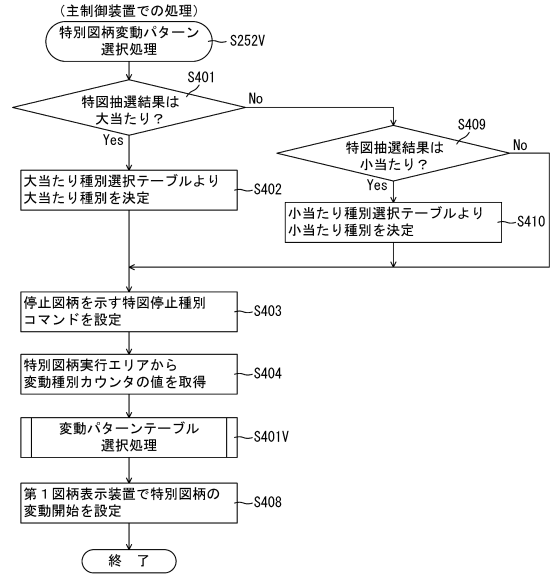
【図２９６１】



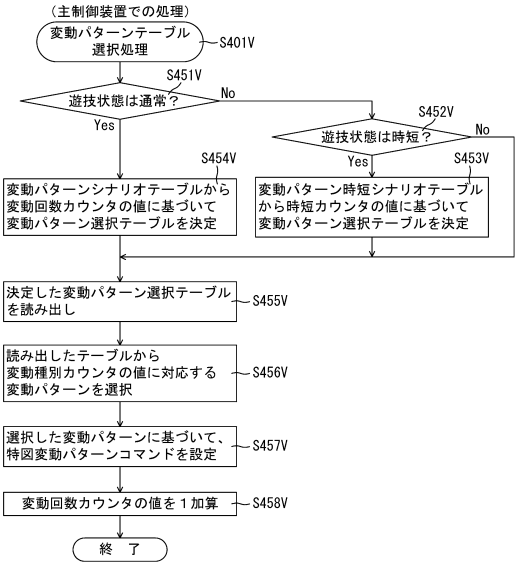
【図２９６２】



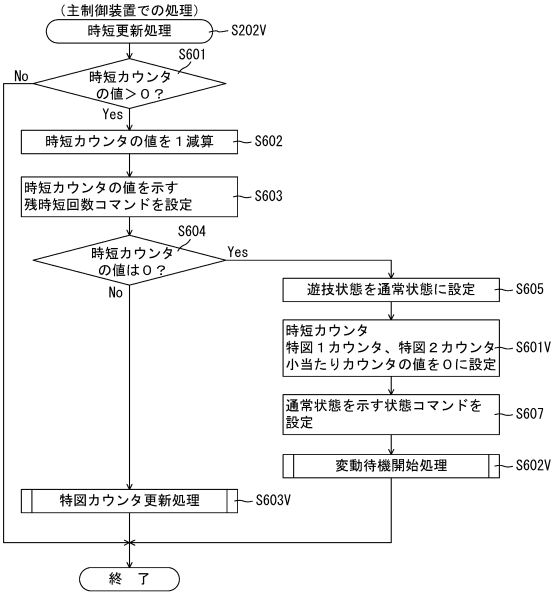
【図２９６３】



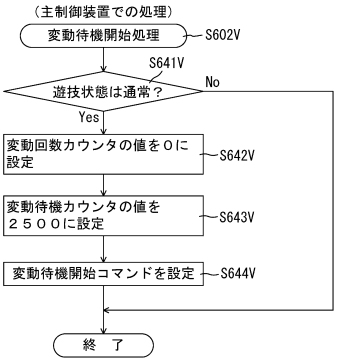
【図２９６４】



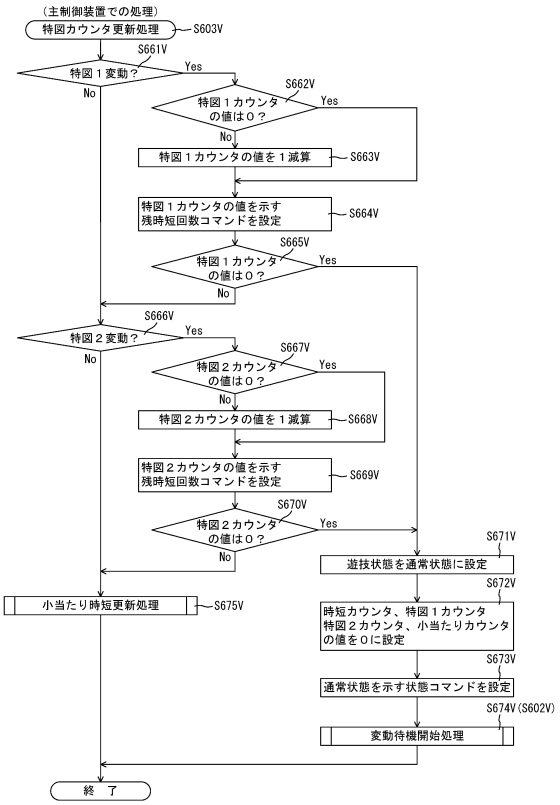
【図２９６５】



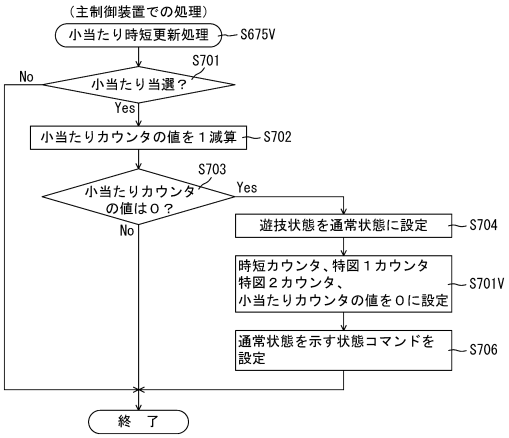
【図２９６６】



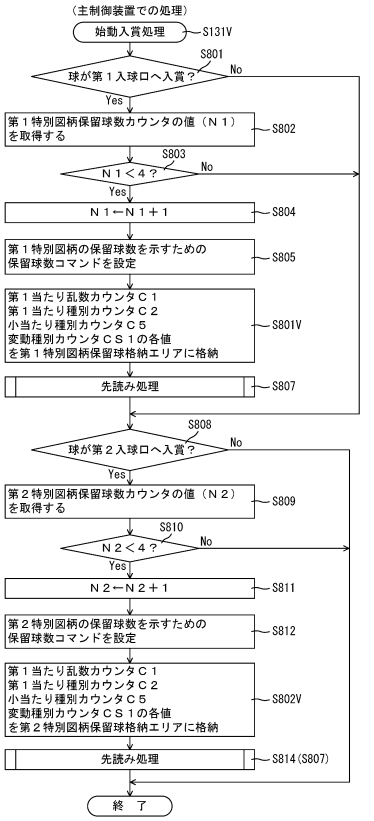
【図２９６７】



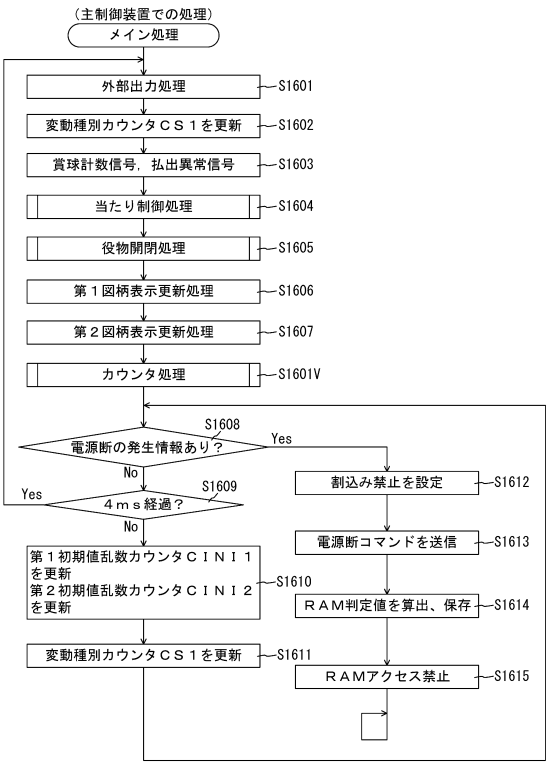
【図２９６８】



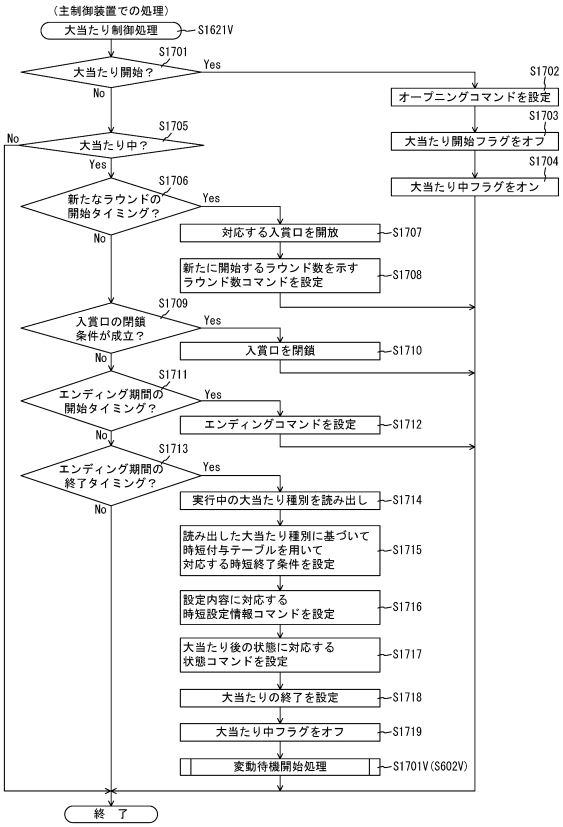
【図２９６９】



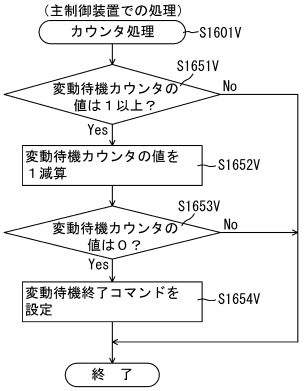
【図２９７０】



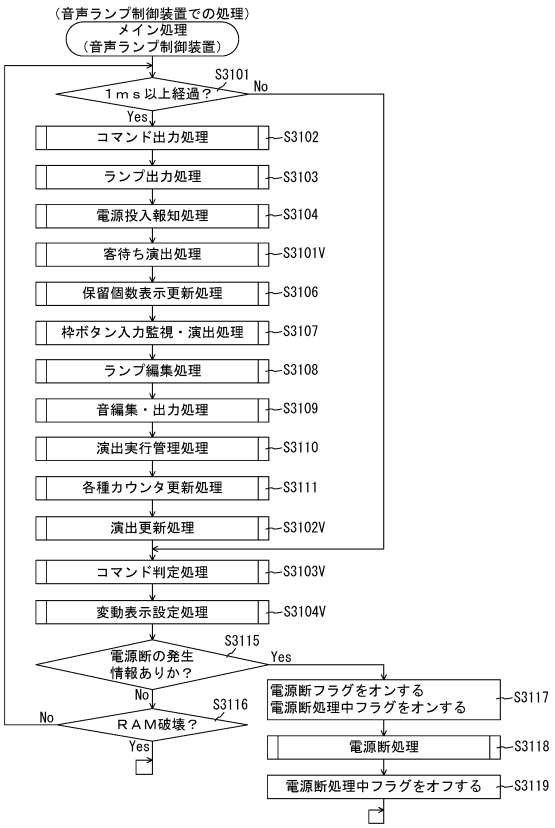
【図２９７１】



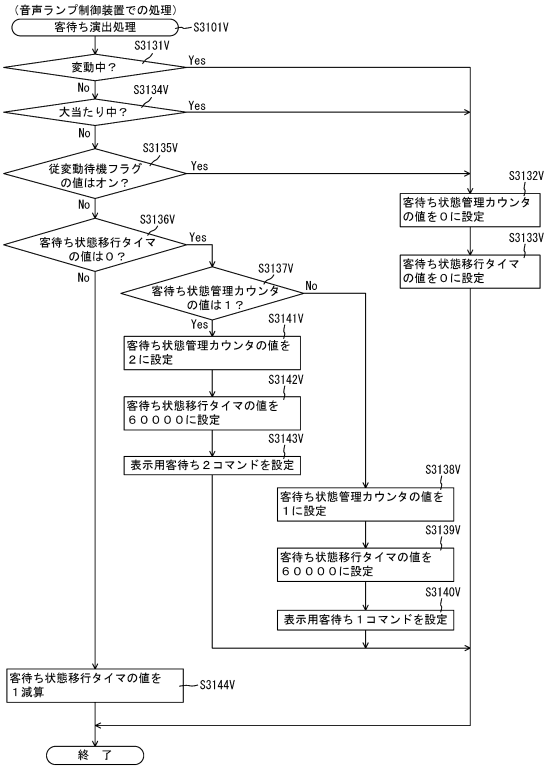
【図２９７２】



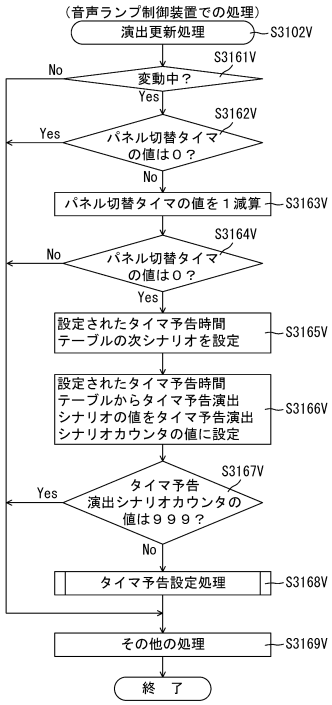
【図２９７３】



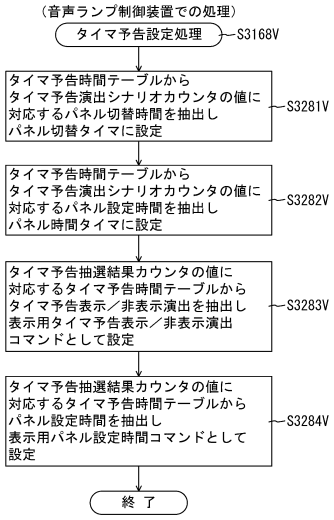
【図２９７４】



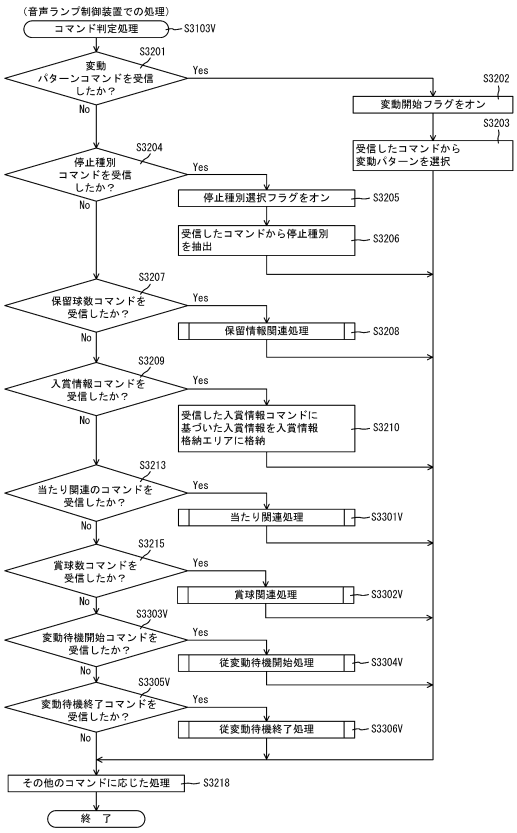
【図２９７５】



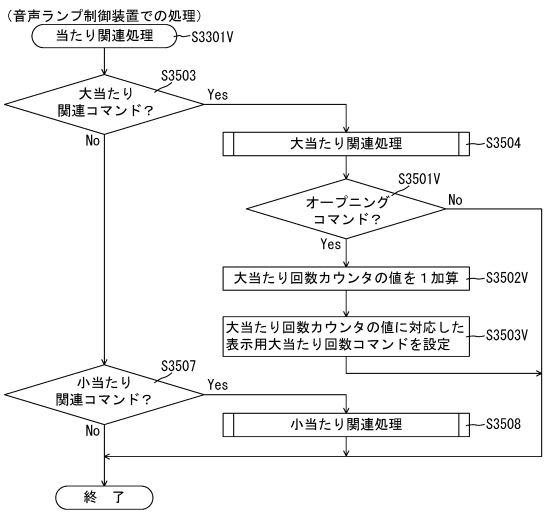
【図２９７６】



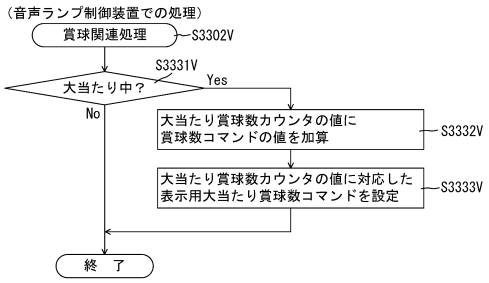
【図２９７７】



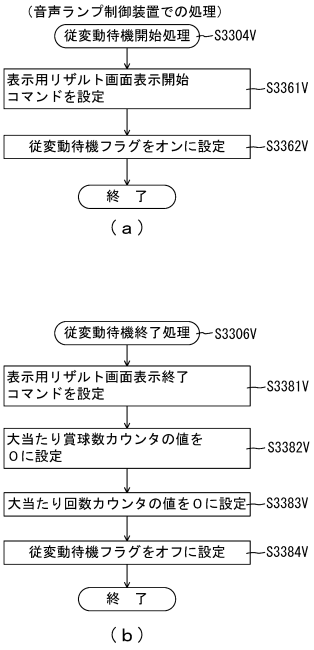
【図２９７８】



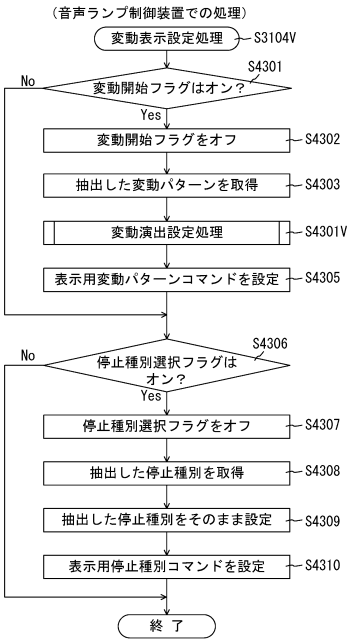
【図２９７９】



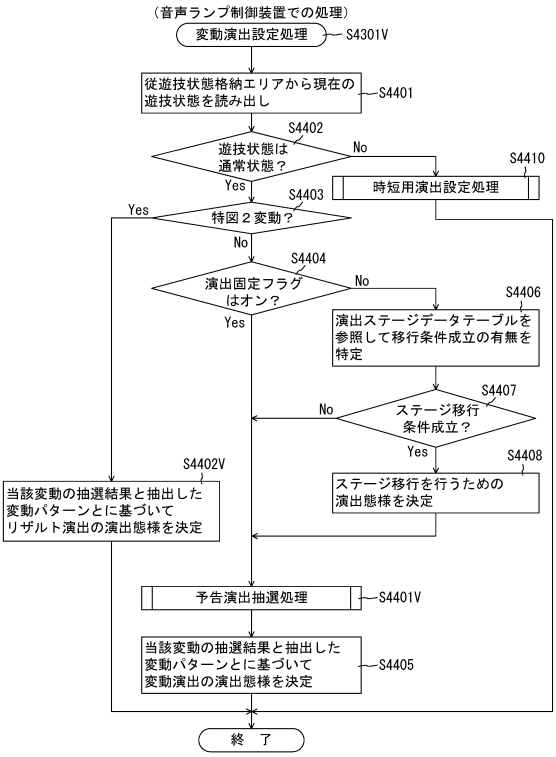
【図２９８０】



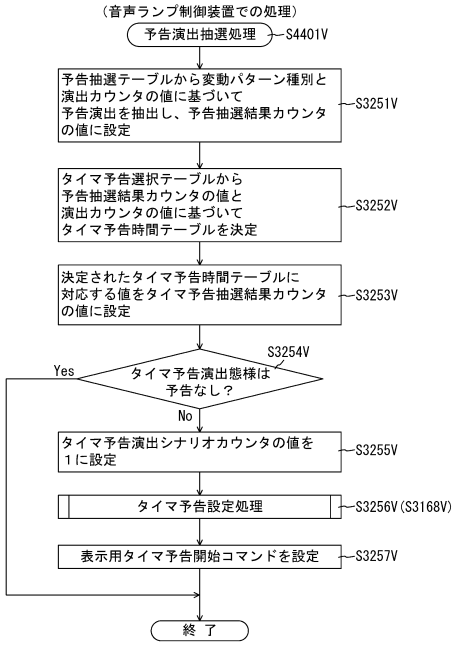
【図２９８１】



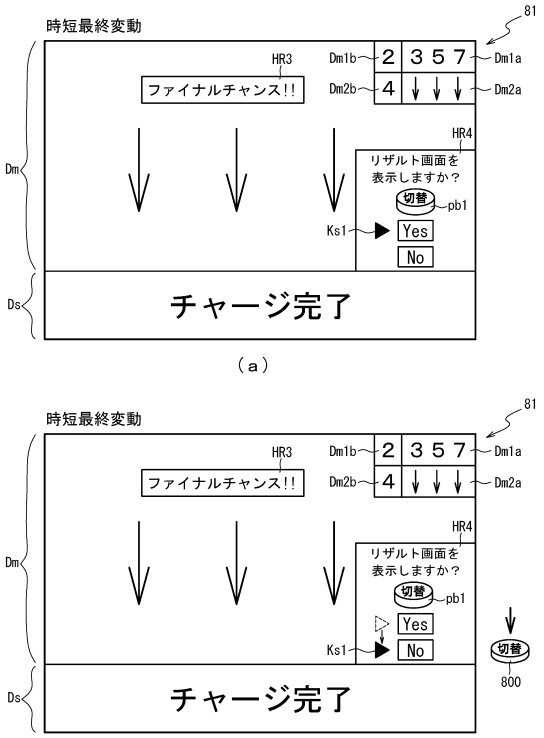
【図２９８２】



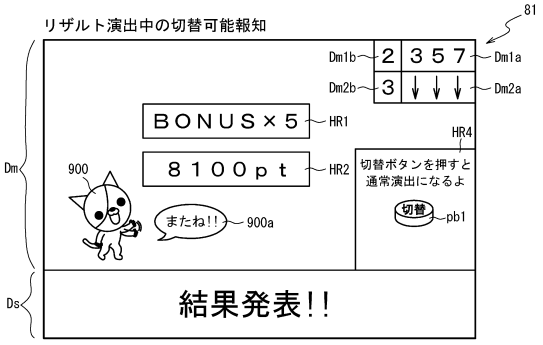
【図２９８３】



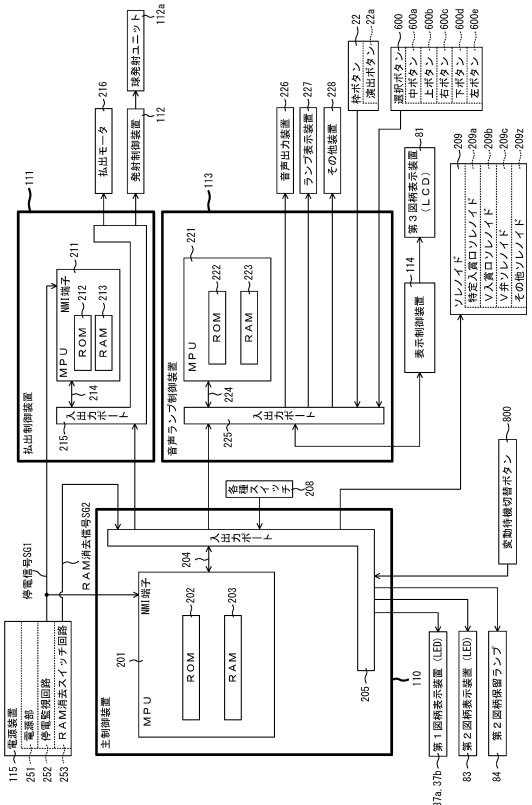
【図２９８４】



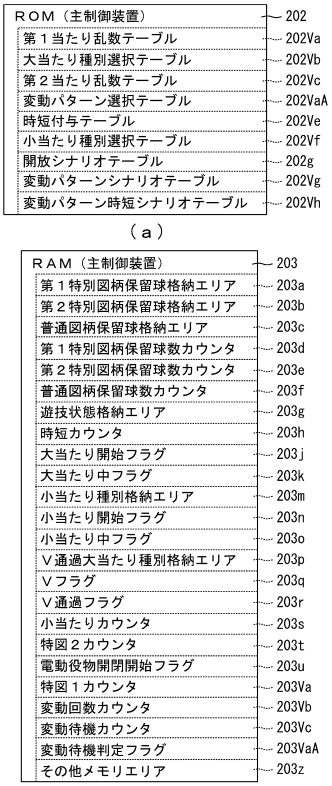
【図２９８５】



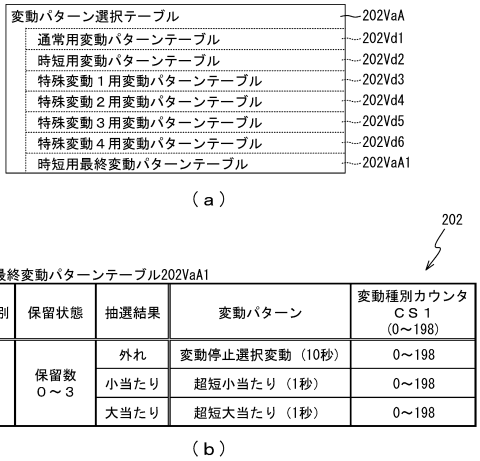
【図２９８６】



【図２９８７】

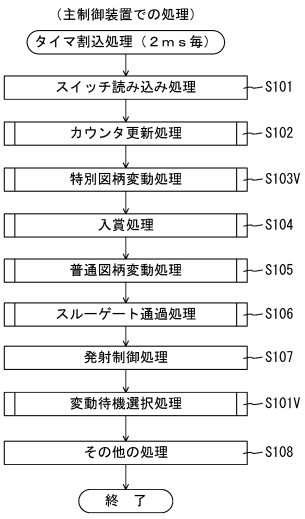


【図２９８８】

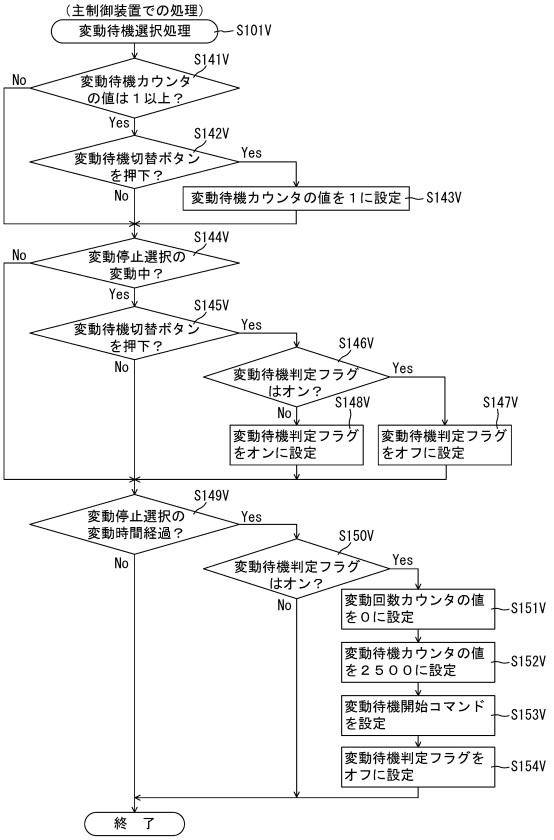


図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図２	保留数０～３	外れ	変動停止選択変動（10秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198

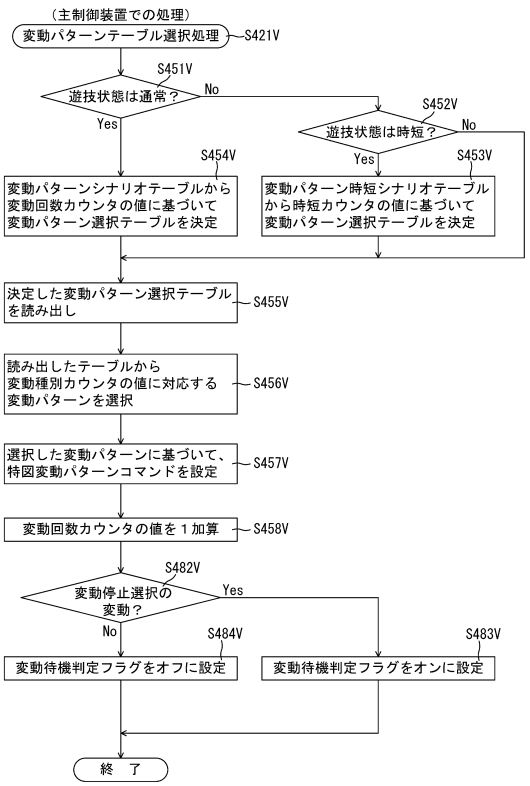
【図２９８９】



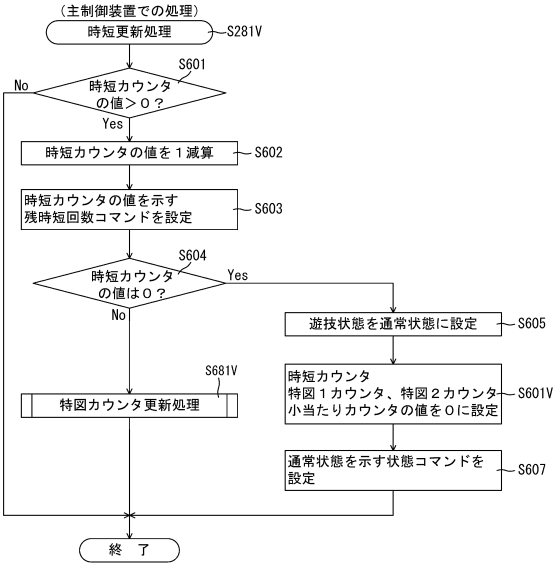
【図２９９０】



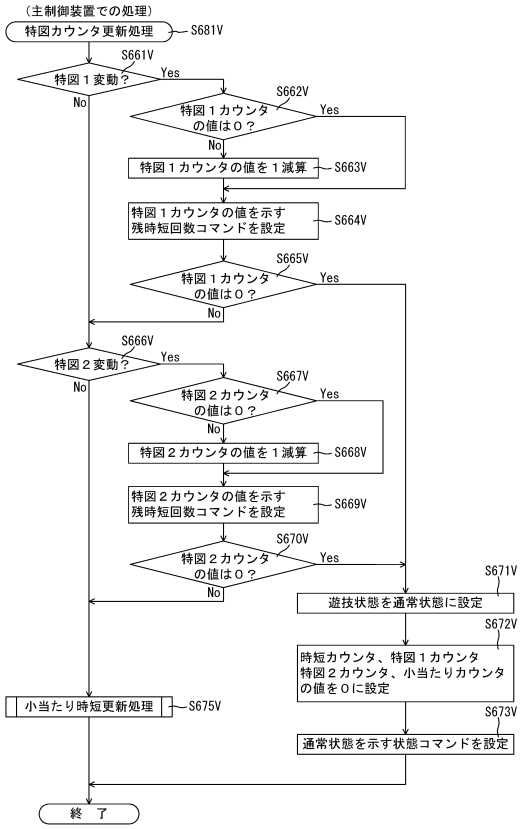
【図２９９１】



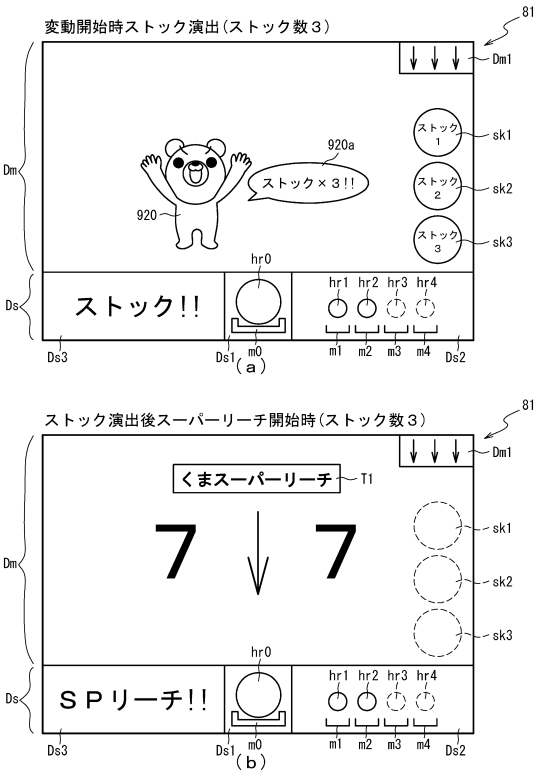
【図２９９２】



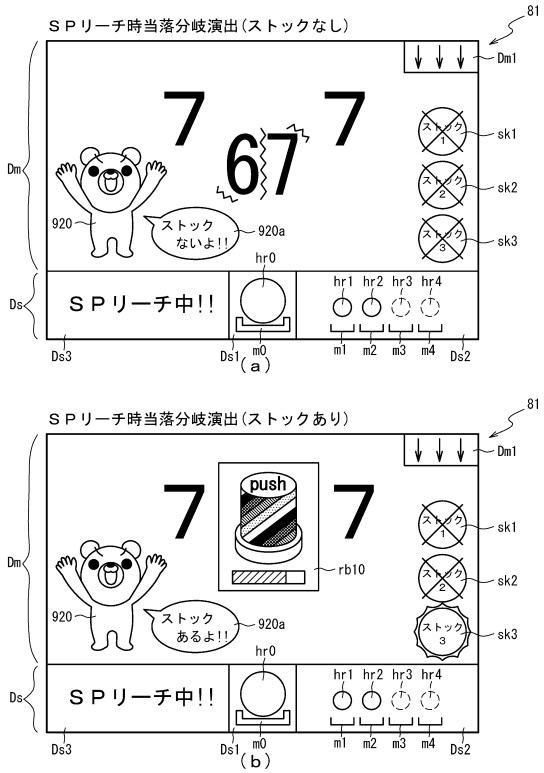
【図２９９３】



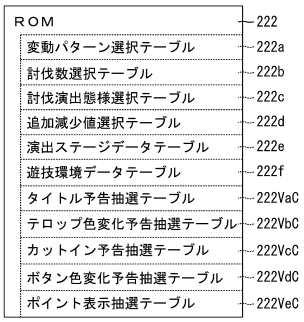
【図２９９４】



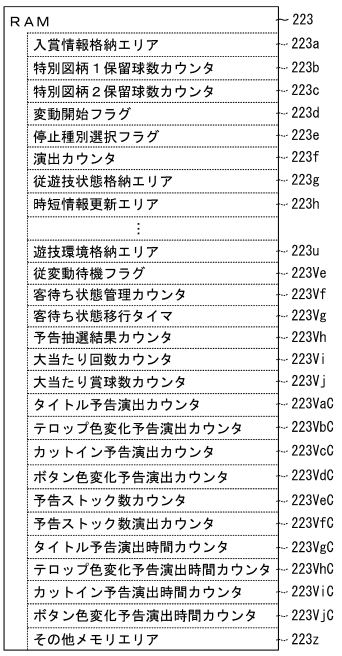
【図２９９５】



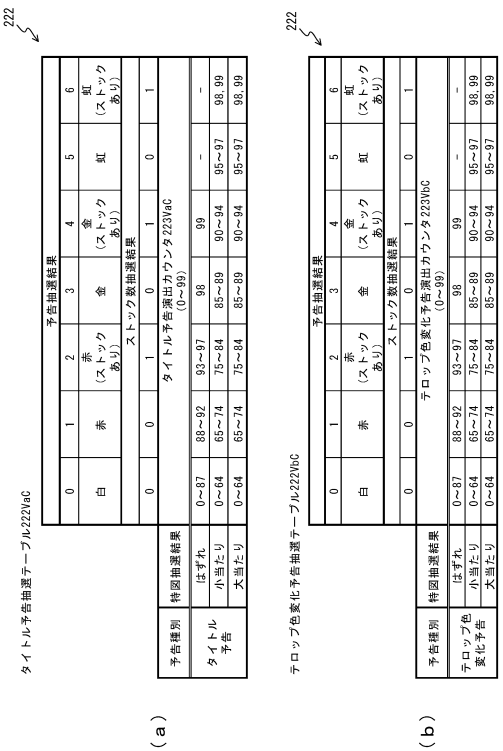
【図２９９６】



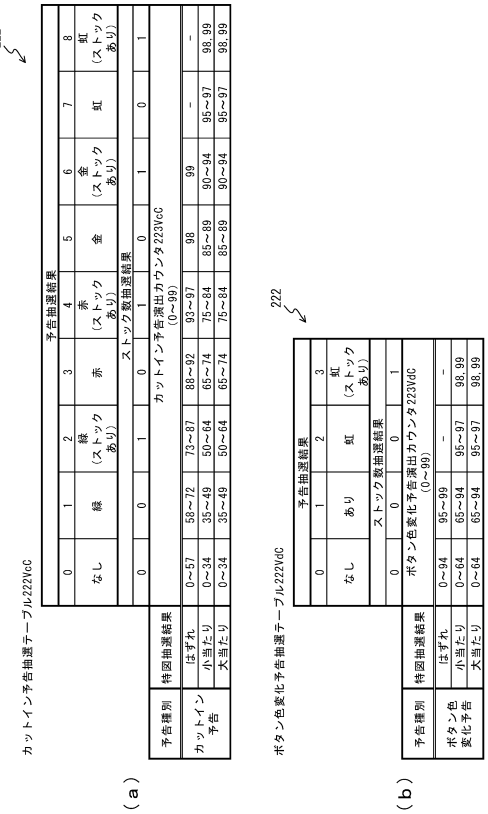
【図２９９７】



【図２９９８】

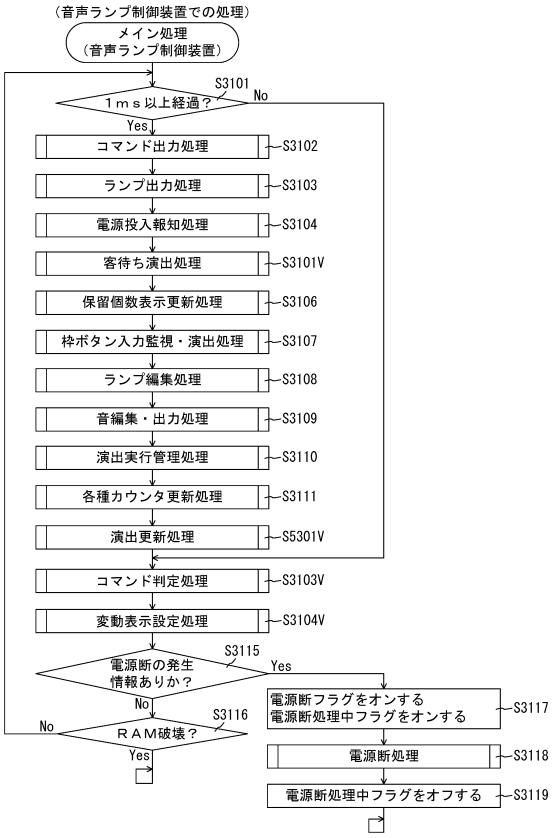

222
タイトル予告抽選テーブル222VaC
予告抽選結果
0 白 0 0 0

【図２９９９】

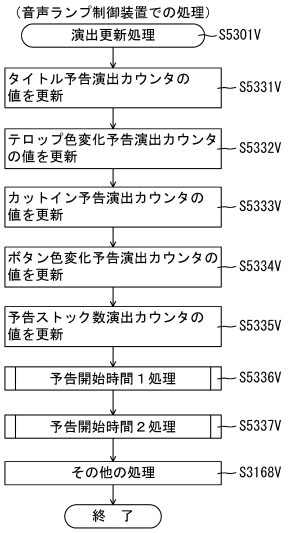


【図３０００】

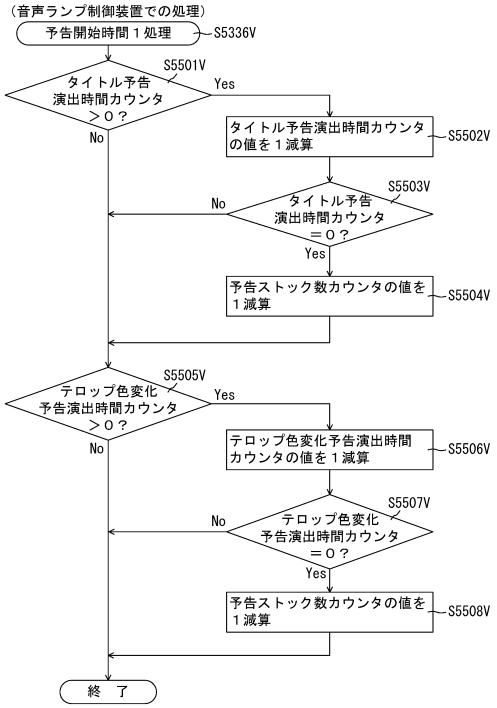
【図３００１】



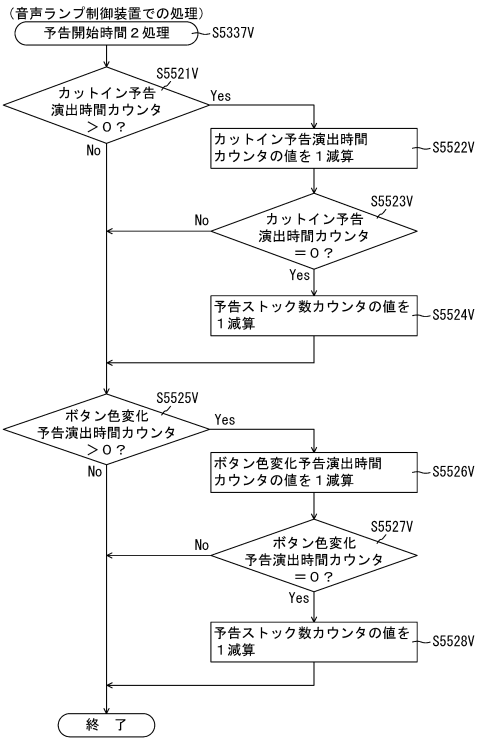
【図３００２】



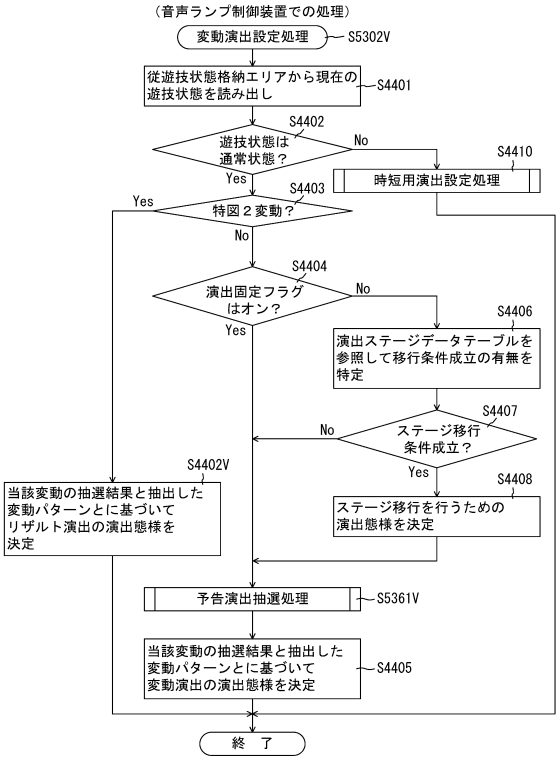
【図３００３】



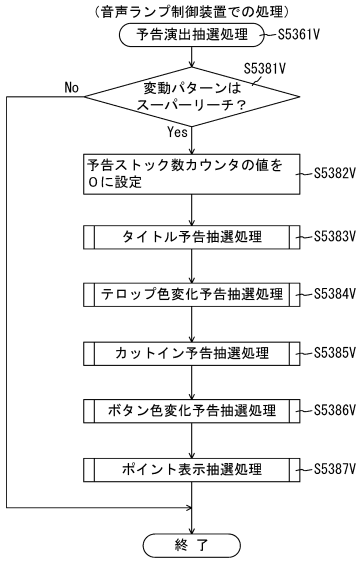
【図３００４】



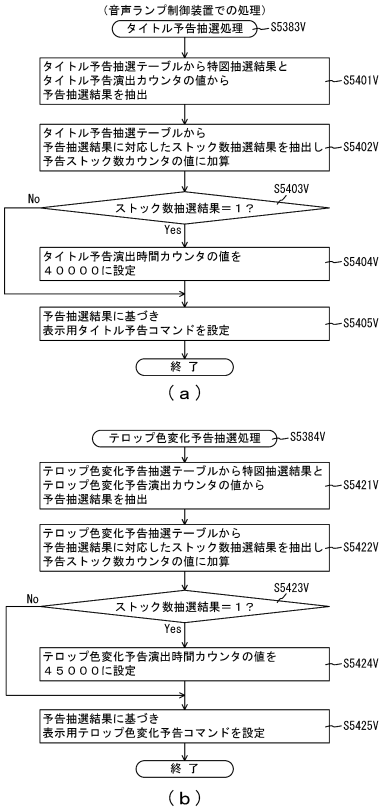
【図３００５】



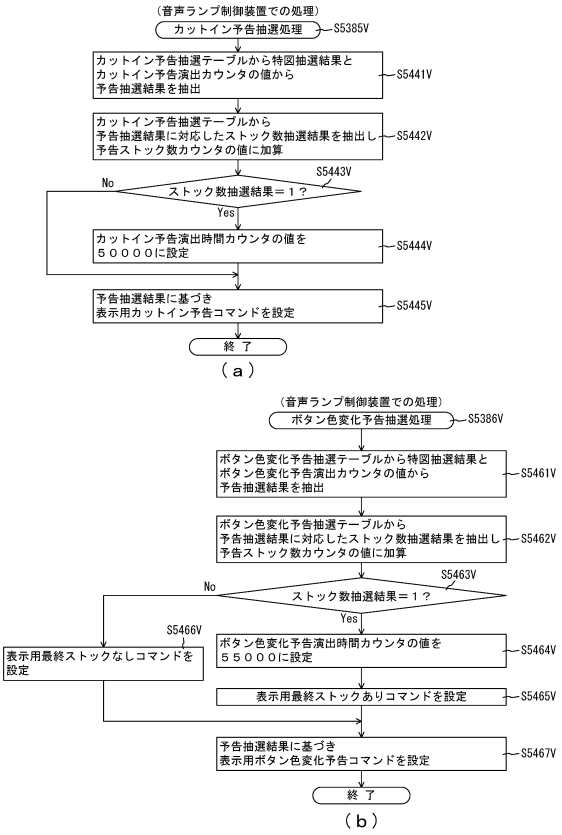
【図３００６】



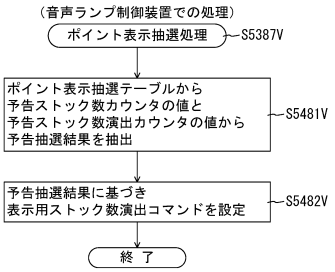
【図３００７】



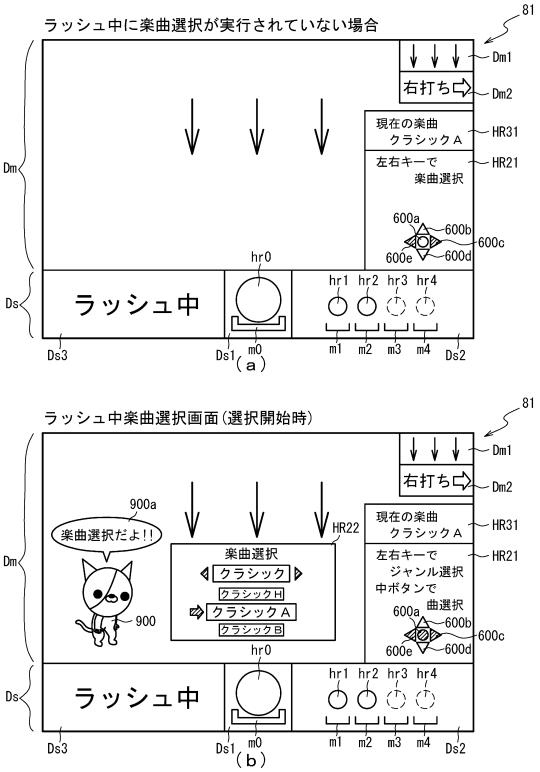
【図３００８】



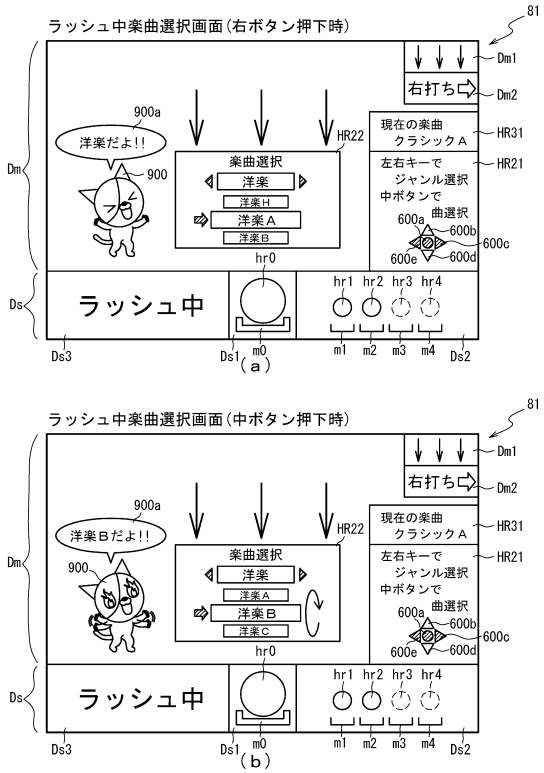
【図３００９】



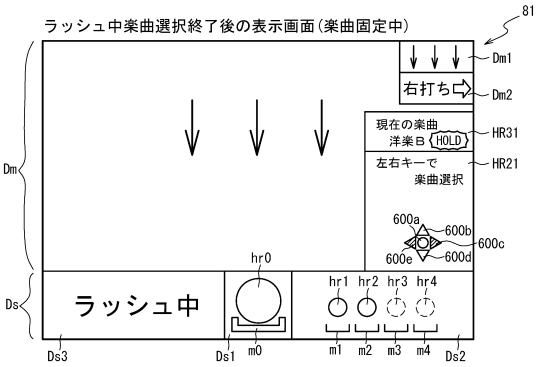
【図３０１０】



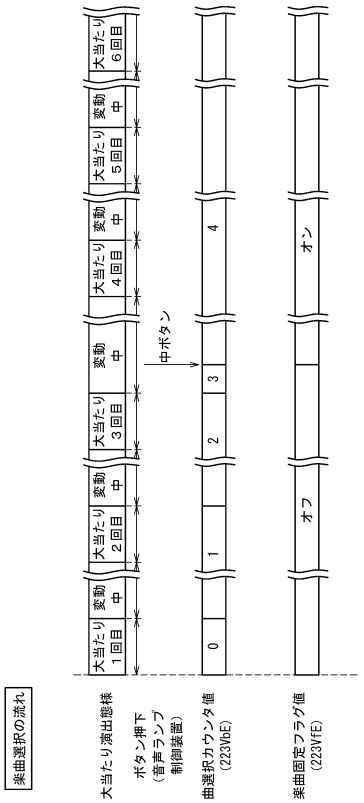
【図３０１１】



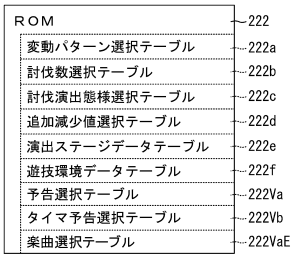
【図３０１２】



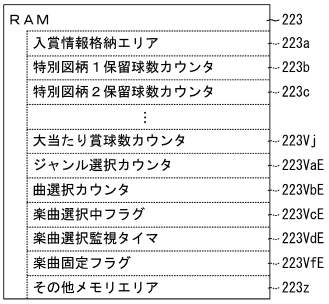
【図３０１３】



【図３０１４】



【図３０１５】

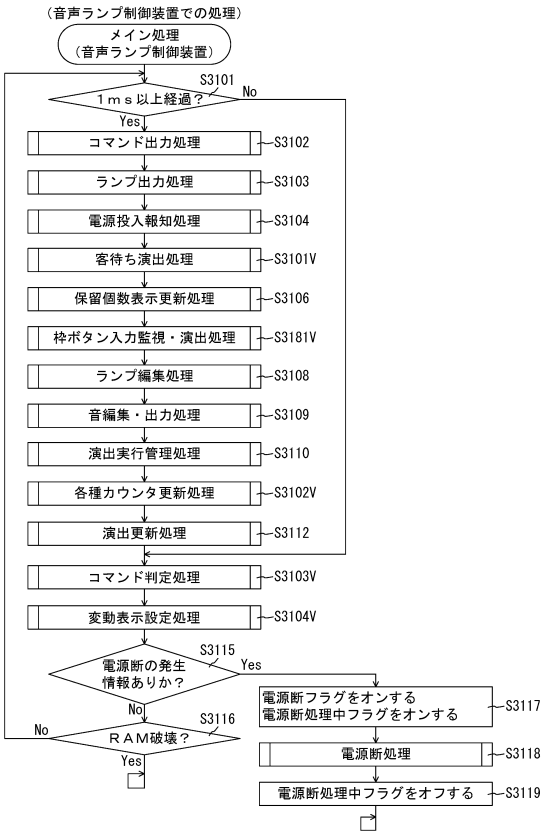


【図３０１６】

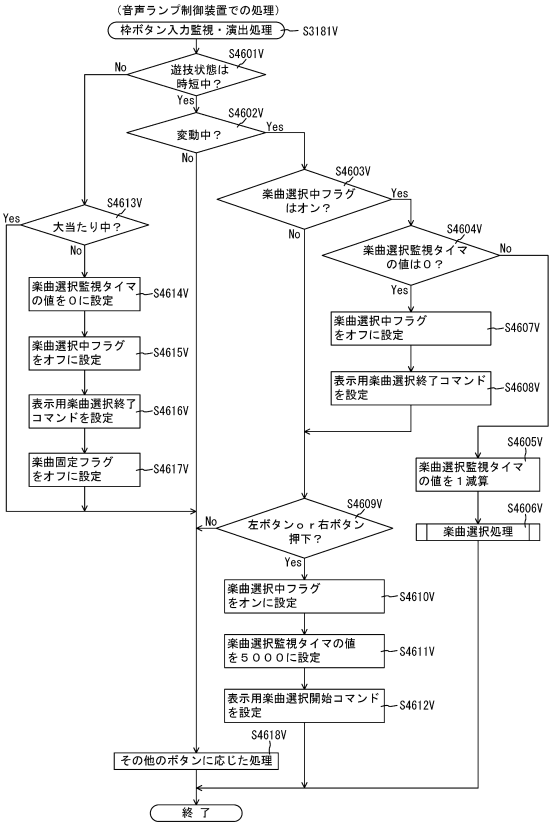
楽曲選択テーブル222VaE　222

ジャンル選択		曲選択	
ジャンル選択カウンタ 223VaE	ジャンル名	曲選択カウンタ 223VbE	曲名
0	クラシック	0	クラシックＡ
		1	クラシックＢ
		2	クラシックＣ
		3	クラシックＤ
		4	クラシックＥ
		5	クラシックＦ
		6	クラシックＧ
		7	クラシックＨ
1	洋楽	0	洋楽Ａ
	洋楽	1	洋楽Ｂ
	洋楽	2	洋楽Ｃ
⋮	⋮	⋮	⋮
7	ポップス	5	ポップスＦ
	ポップス	6	ポップスＧ
	ポップス	7	ポップスＨ

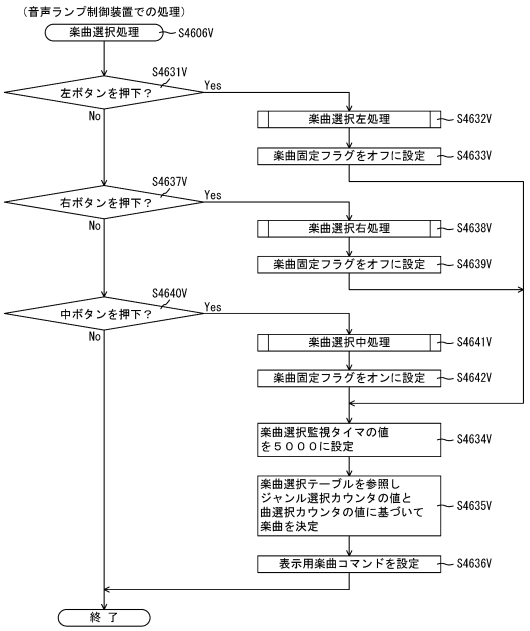
【図３０１７】



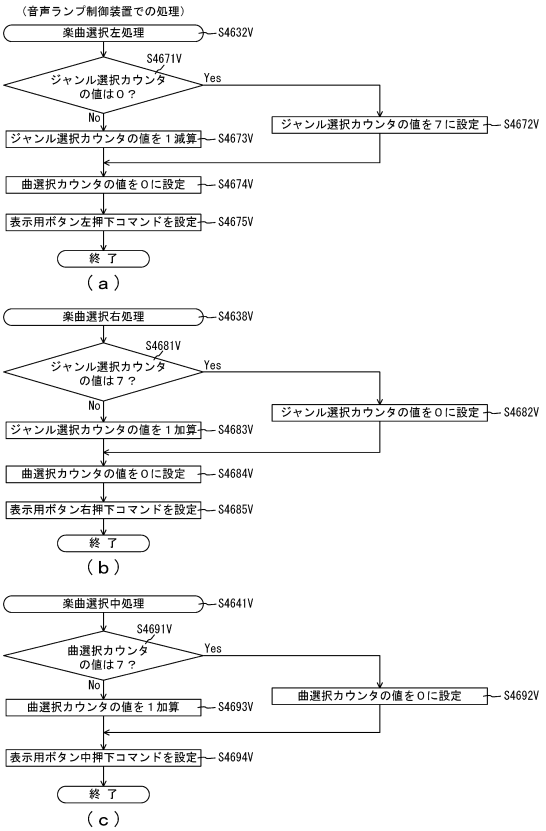
【図３０１８】



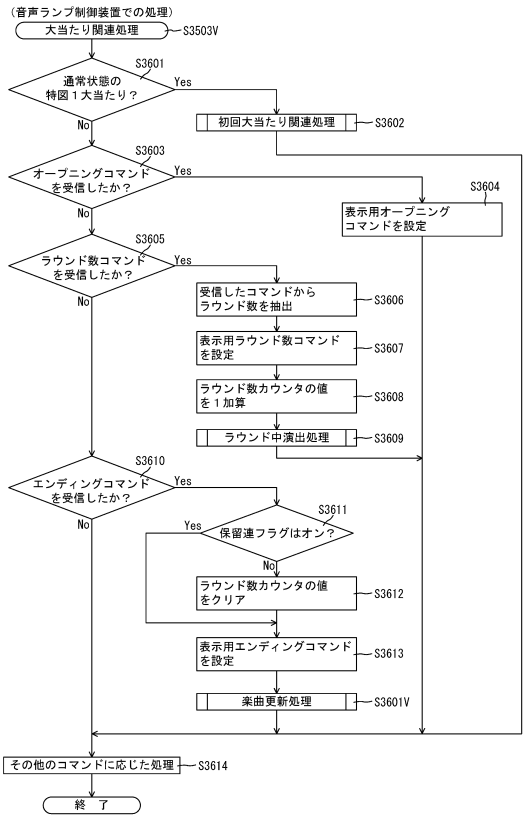
【図３０１９】



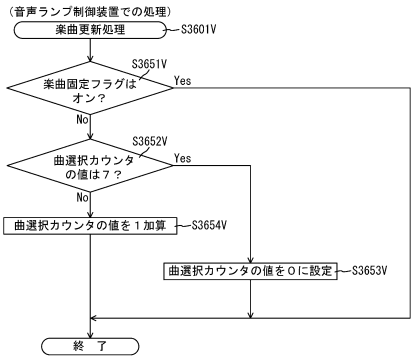
【図３０２０】



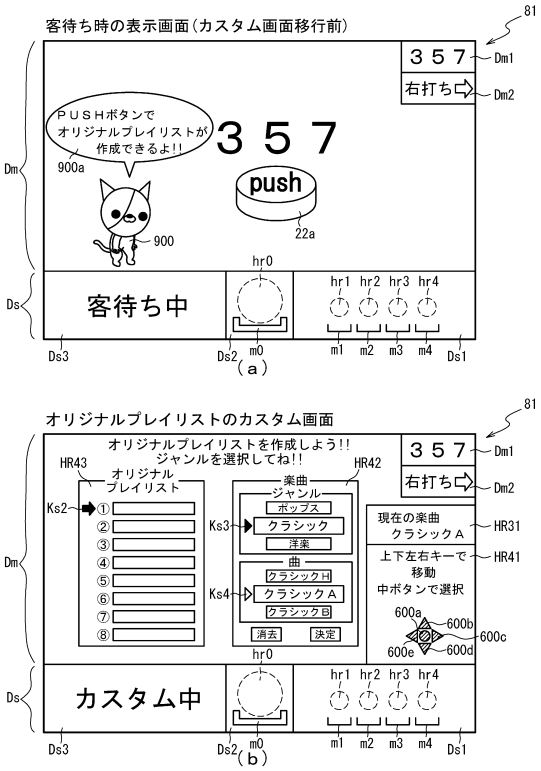
【図３０２１】



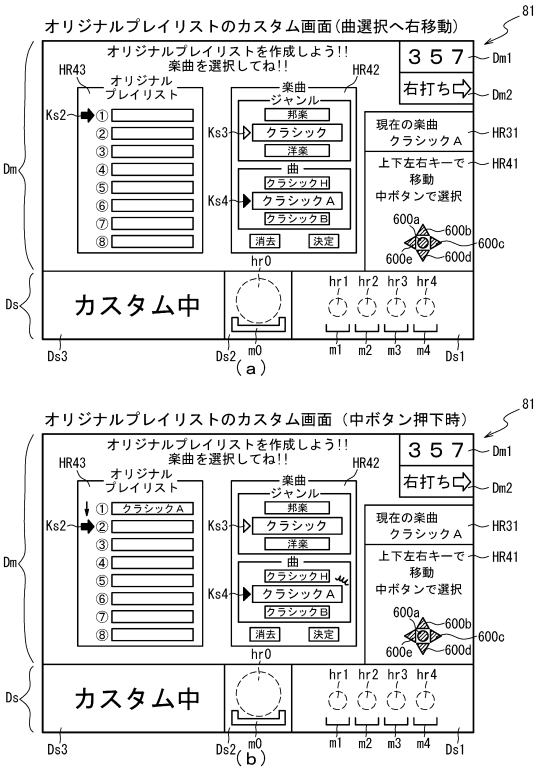
【図３０２２】



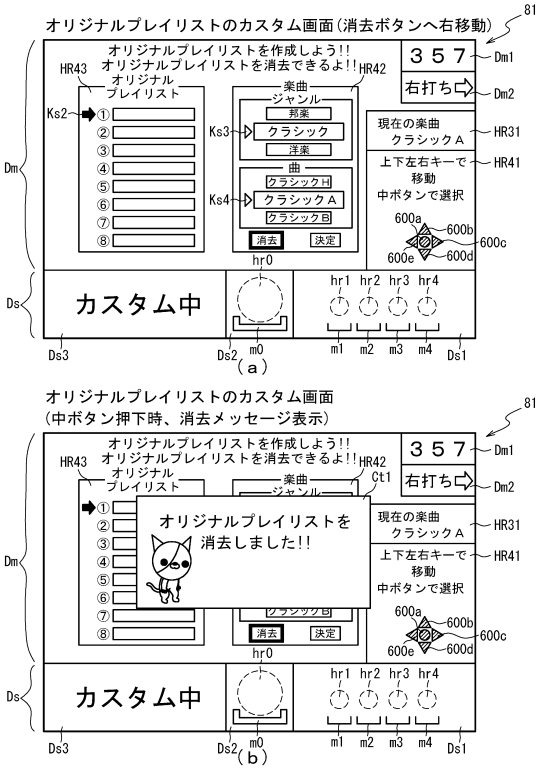
【図３０２３】



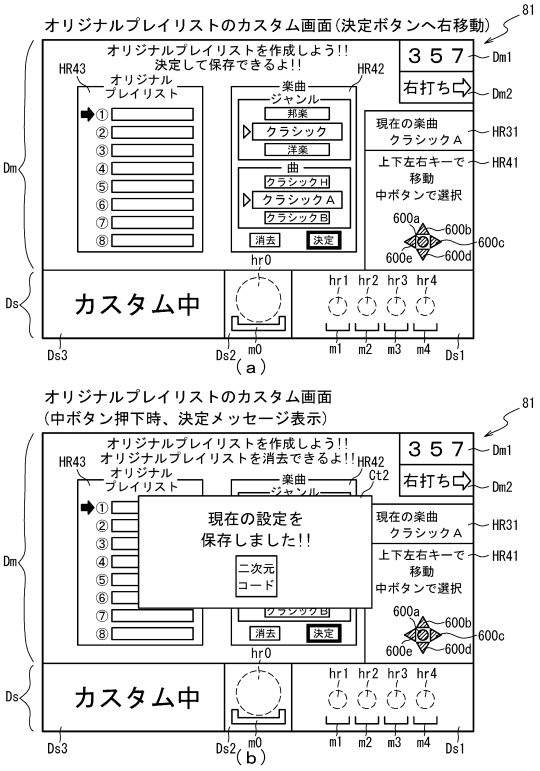
【図３０２４】



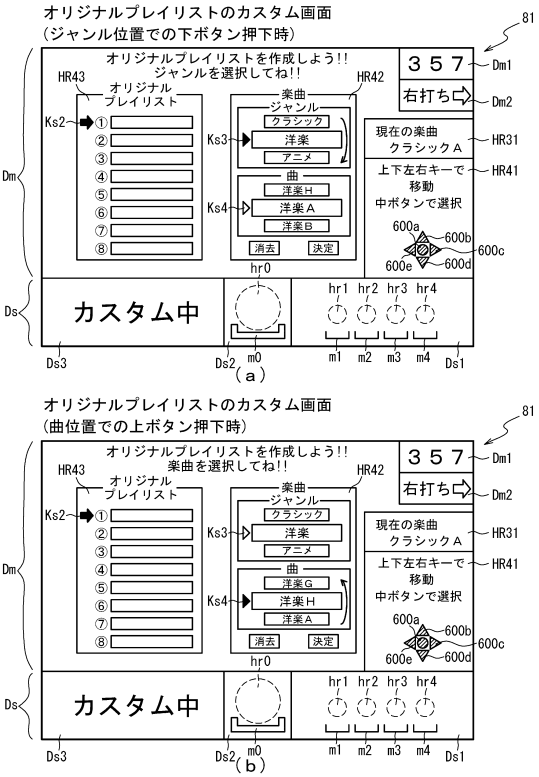
【図３０２５】



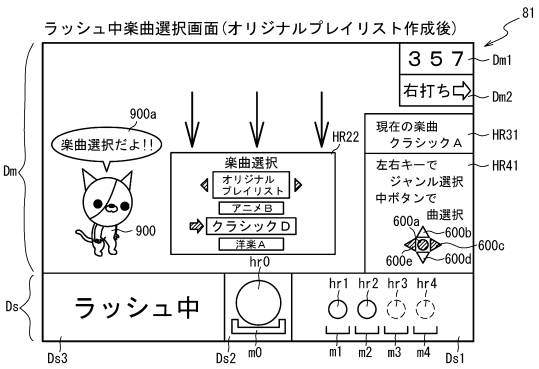
【図３０２６】



【図３０２７】

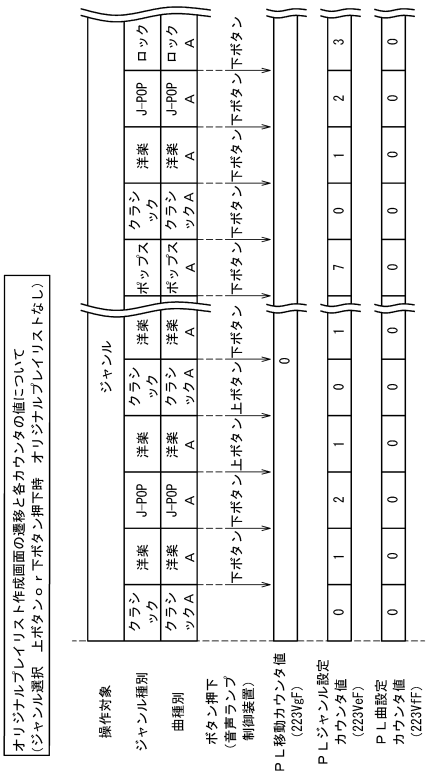


【図３０２８】

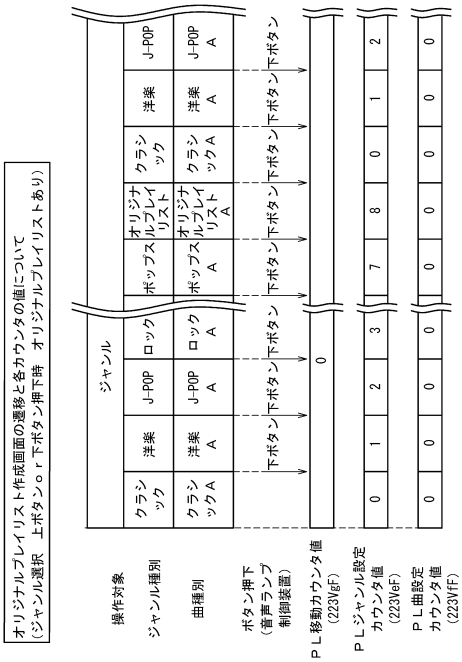


【図３０２９】

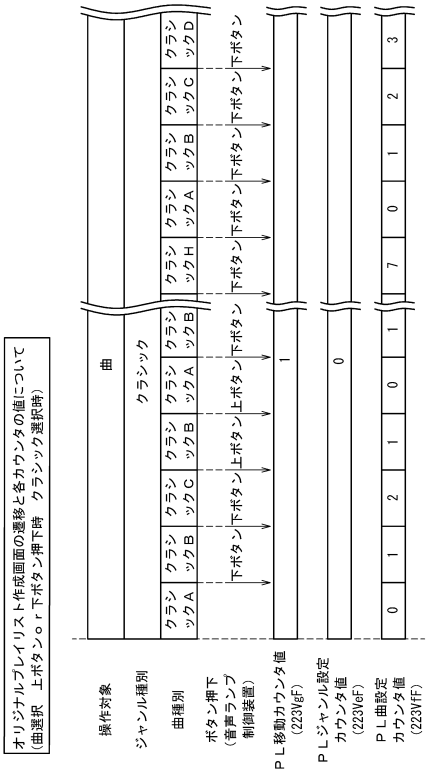
【図３０３０】



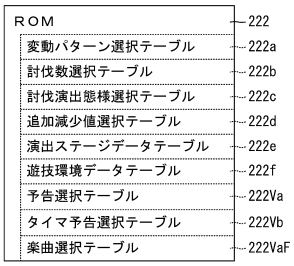
【図３０３１】



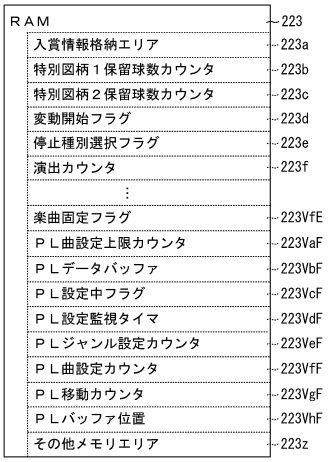
【図３０３２】



【図３０３３】



【図３０３４】



【図３０３５】

222

楽曲選択テーブル222VaF

ジャンル選択		曲選択	
ジャンル選択カウンタ 223VaE	ジャンル名	曲選択カウンタ 223VbE	曲名
0	クラシック	0	クラシックＡ
		1	クラシックＢ
		2	クラシックＣ
		3	クラシックＤ
		4	クラシックＥ
		5	クラシックＦ
		6	クラシックＧ
		7	クラシックＨ
1	洋楽	0	洋楽Ａ
	洋楽	1	洋楽Ｂ
	洋楽	2	洋楽Ｃ
⋮	⋮	⋮	⋮
7	ポップス	5	ポップスＡ
	ポップス	6	ポップスＢ
	ポップス	7	ポップスＣ
8	オリジナル プレイリスト	0	－
		1	－
		2	－
		3	－
		4	－
		5	－
		6	－
		7	－

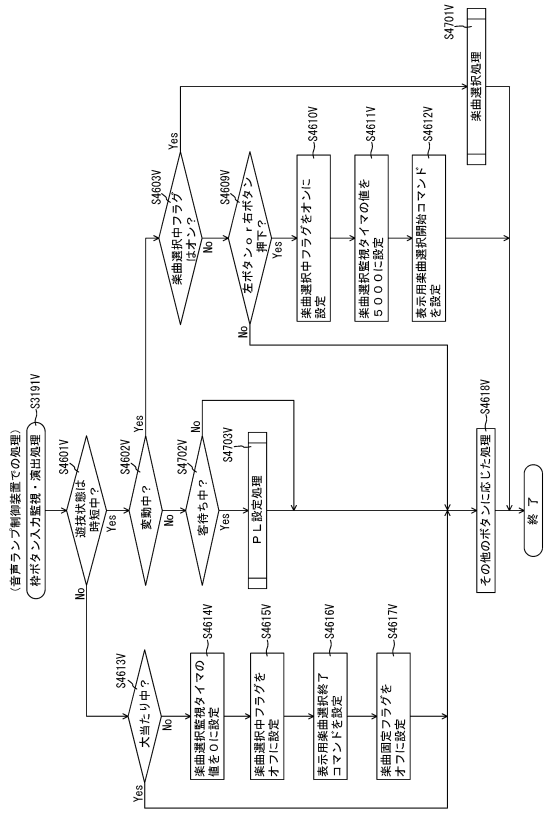
【図３０３６】

223

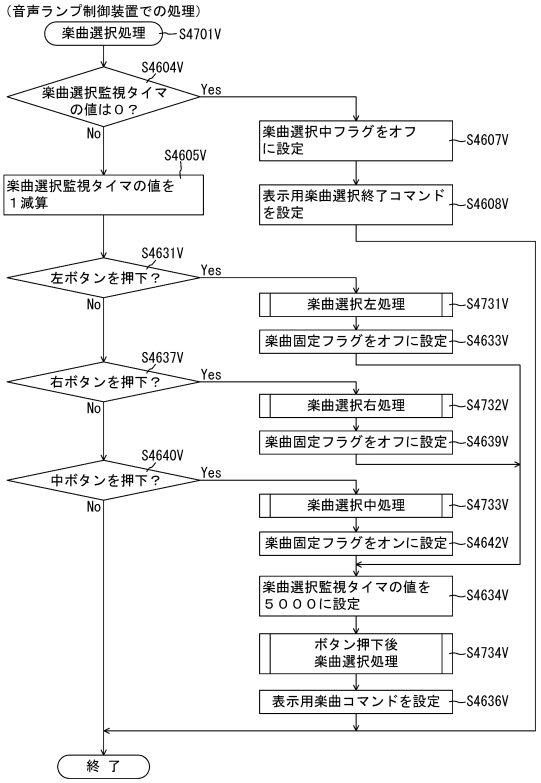
ＰＬデータバッファ223VbF

No	名称	byte	詳細
0	プレイリスト１－ジャンル	1	ジャンル１
1	プレイリスト１－曲	1	曲１
2	プレイリスト２－ジャンル	1	ジャンル２
3	プレイリスト２－曲	1	曲２
4	プレイリスト３－ジャンル	1	ジャンル３
5	プレイリスト３－曲	1	曲３
6	プレイリスト４－ジャンル	1	ジャンル４
7	プレイリスト４－曲	1	曲４
8	プレイリスト５－ジャンル	1	ジャンル５
9	プレイリスト５－曲	1	曲５
10	プレイリスト６－ジャンル	1	ジャンル６
11	プレイリスト６－曲	1	曲６
12	プレイリスト７－ジャンル	1	ジャンル７
13	プレイリスト７－曲	1	曲７
14	プレイリスト８－ジャンル	1	ジャンル８
15	プレイリスト８－曲	1	曲８

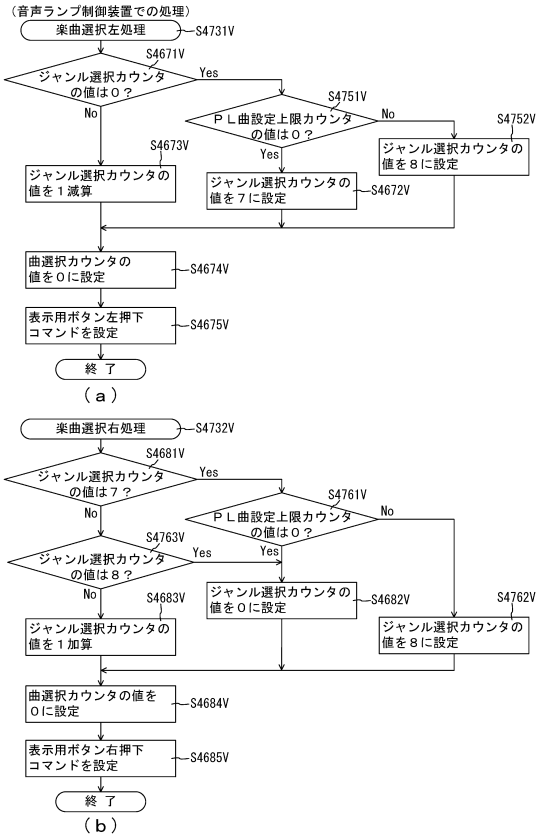
【図３０３７】



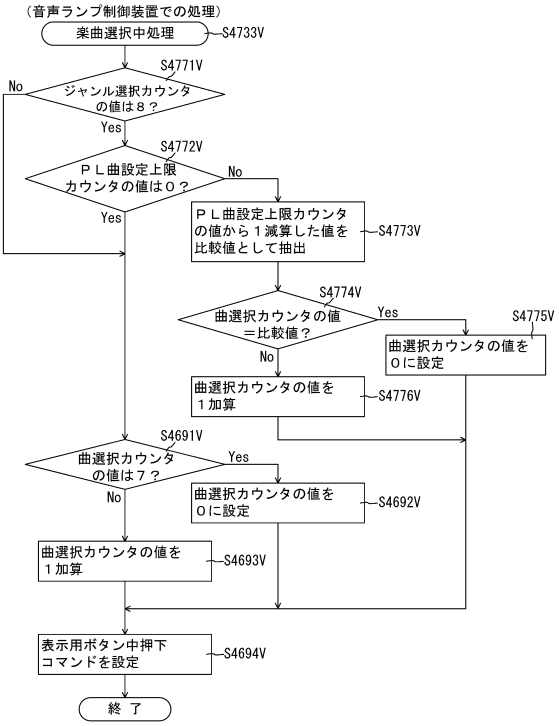
【図３０３８】



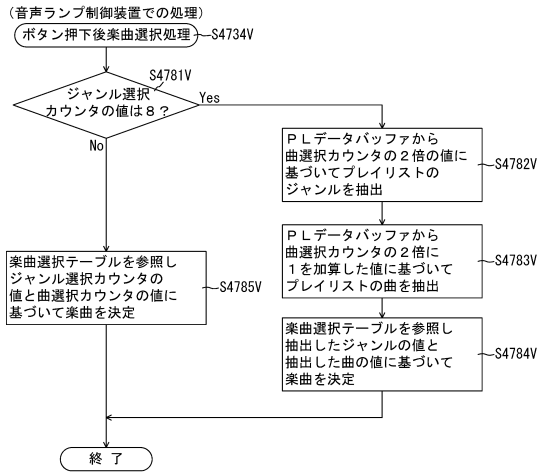
【図３０３９】



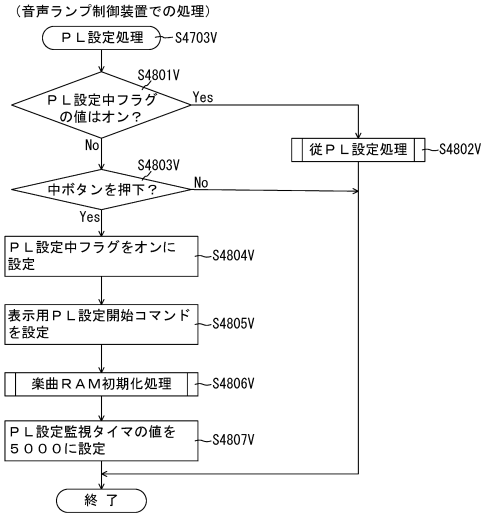
【図３０４０】



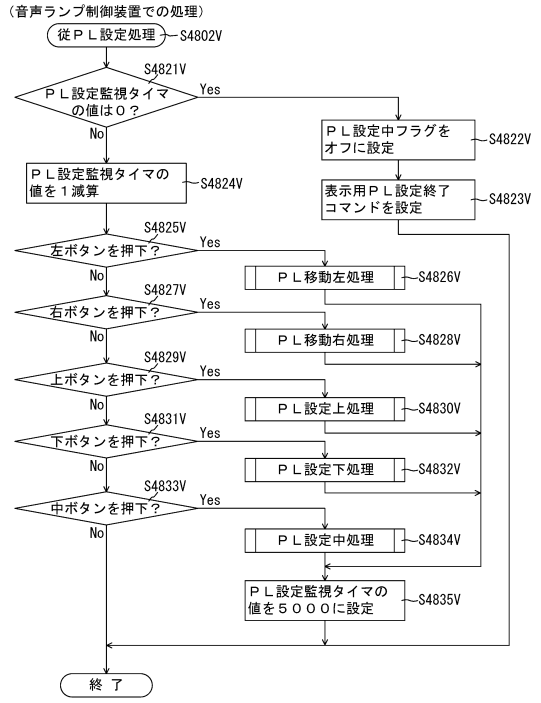
【図３０４１】



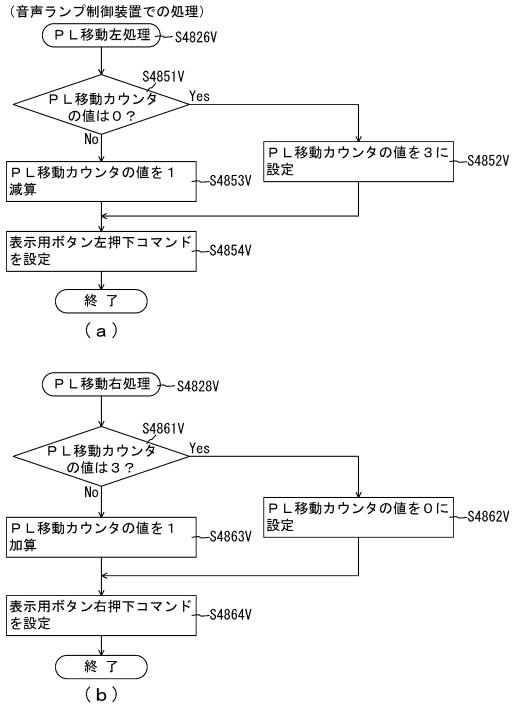
【図３０４２】



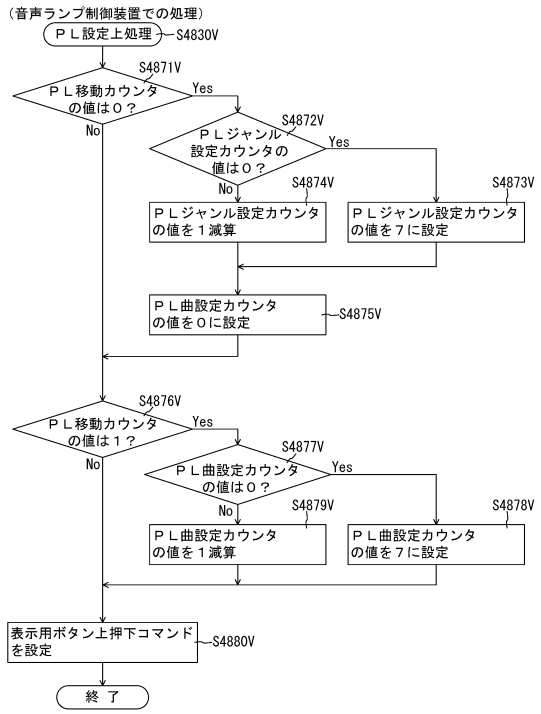
【図３０４３】



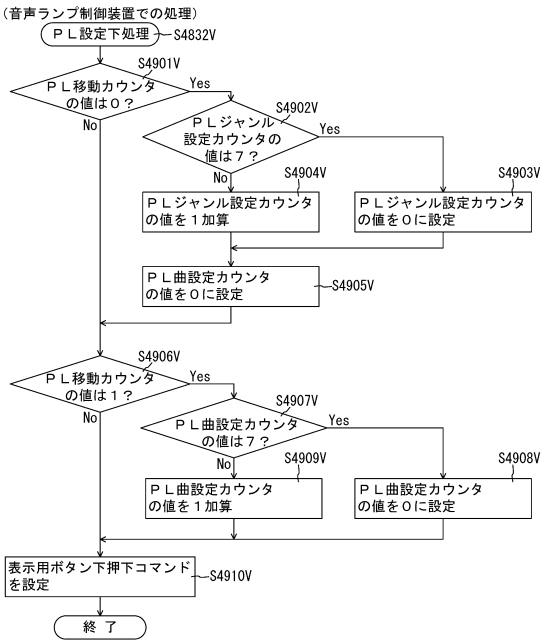
【図３０４４】



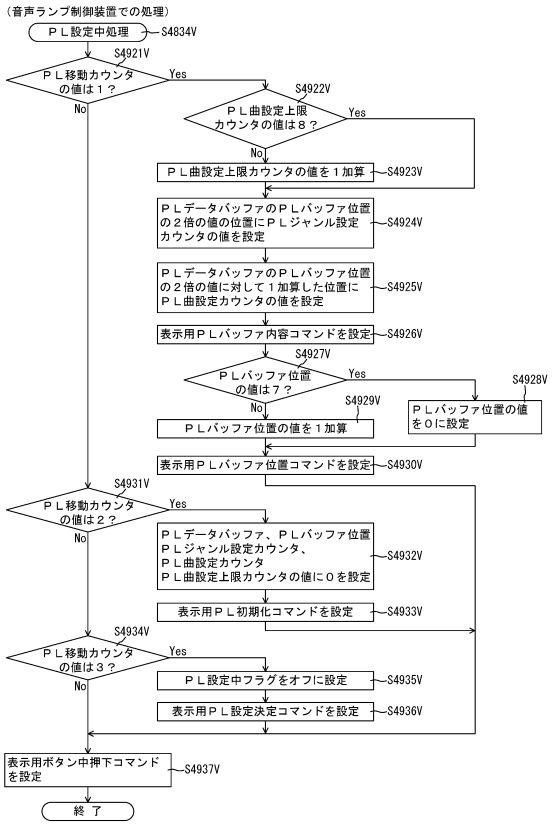
【図３０４５】



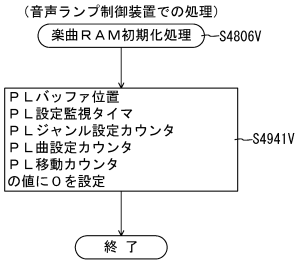
【図３０４６】



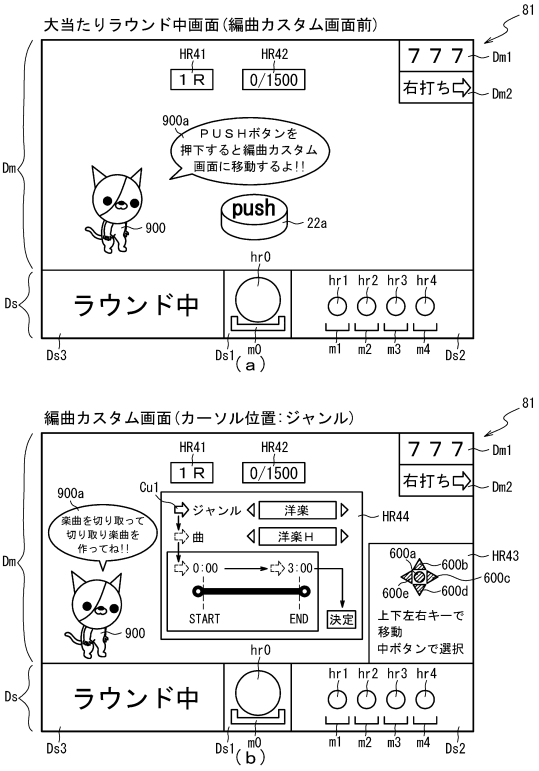
【図３０４７】



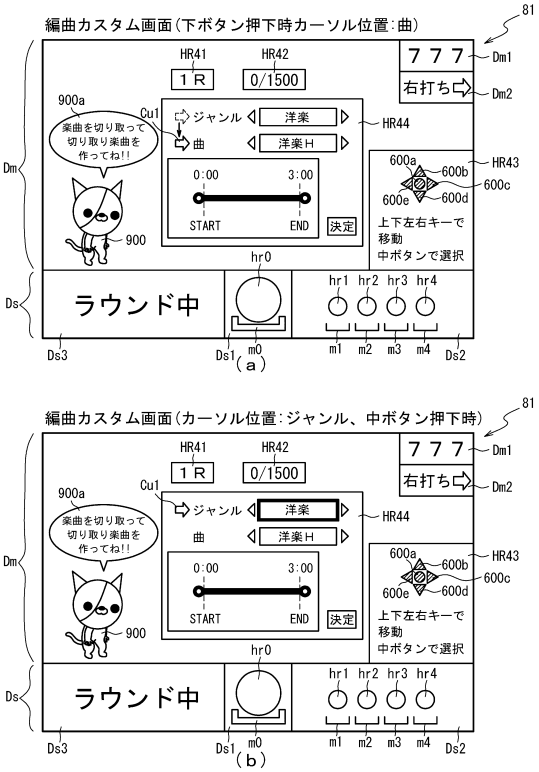
【図３０４８】



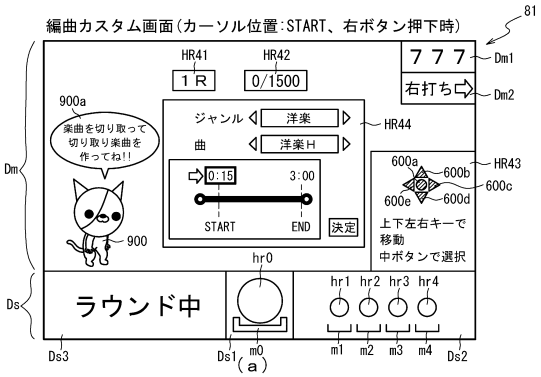
【図３０４９】

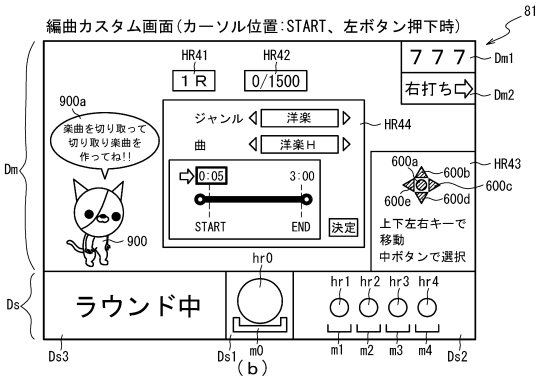


【図３０５０】

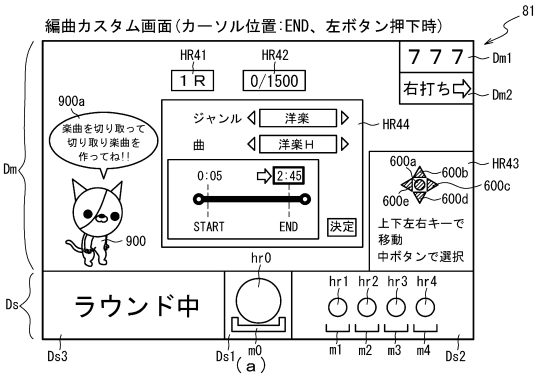


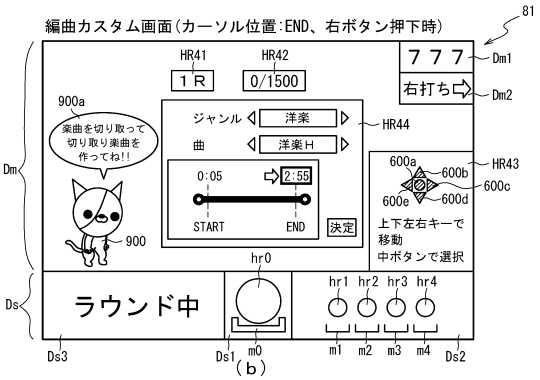
【図３０５１】



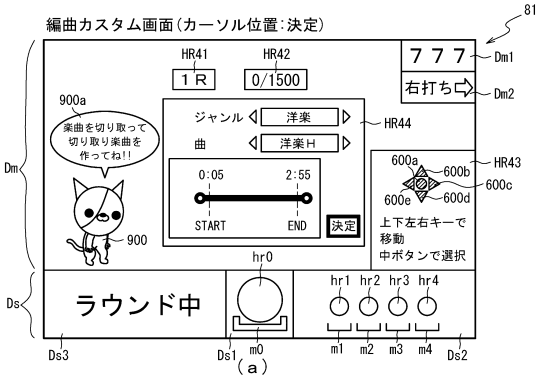


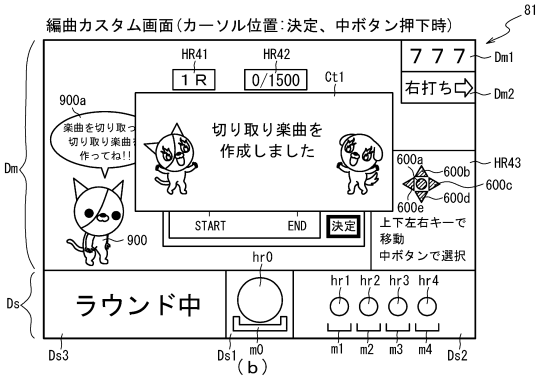
【図３０５２】



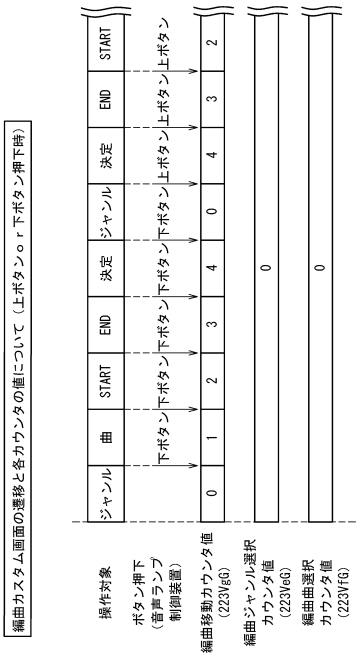


【図３０５３】





【図３０５４】



【図３０５５】

編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について（ジャンル選択　左ボタンｏｒ右ボタン押下時）

操作対象	ジャンル												
ジャンル種別	クラシック	クラシック	洋楽	J-POP	ロック	洋楽	ポップス	クラシック	洋楽	クラシック	クラシック
曲種別	クラシックA	クラシックA	洋楽A	J-POP A	ロック A	洋楽 A	ポップス A	クラシックA	洋楽 A	クラシックA	クラシックA
ボタン押下（音声ランプ制御装置）		中ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	左ボタン	中ボタン
編曲移動カウンタ値（223Vg6）	0	0			10						0
編曲ジャンル選択カウンタ値（223Ve6）	0	0	1	2	3	4	7	0	1	0	0
編曲曲選択カウンタ値（223Vf6）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

【図３０５６】

編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について（曲選択　左ボタンｏｒ右ボタン押下時）

操作対象	曲								
ジャンル種別	クラシック								
曲種別	クラシックA	クラシックA	クラシックA	クラシックB	クラシックC	クラシックD	クラシックH	クラシックA	クラシックA
ボタン押下（音声ランプ制御装置）		下ボタン	中ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	左ボタン	中ボタン
編曲移動カウンタ値（223Vg6）	0	1			11				1
編曲ジャンル選択カウンタ値（223Ve6）	0	0	0	0	0	0	0	0	0
編曲曲選択カウンタ値（223Vf6）	0	0	0	1	2	3	7	0	0

【図３０５７】

編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について（ＳＴＡＲＴ選択　左ボタンｏｒ右ボタン押下時）

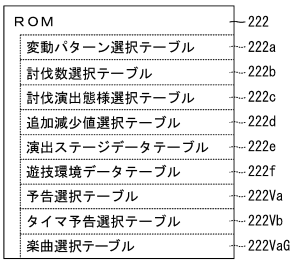
操作対象	ジャンル	曲	START										
ジャンル種別	クラシック												
曲種別	クラシックA												
ＳＴＡＲＴ位置	0:00	0:00	0:00	0:00	0:05	0:10	0:15	0:10	0:05	0:00	0:00	0:00	0:00
ＥＮＤ位置	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00
ボタン押下（音声ランプ制御装置）		下ボタン	下ボタン	中ボタン	右ボタン	右ボタン	左ボタン	左ボタン	左ボタン	左ボタン	左ボタン	左ボタン	中ボタン
編曲移動カウンタ値（223Vg6）	0	1	2			12							2
編曲ジャンル選択カウンタ値（223Ve6）	0					0							
編曲曲選択カウンタ値（223Vf6）	0					0							
編曲開始時間カウンタ値（223Vc6）	0	0	0	0	5	10	15	10	5	0	0	0	0
編曲終了時間カウンタ値（223Vd6）	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180

【図３０５８】

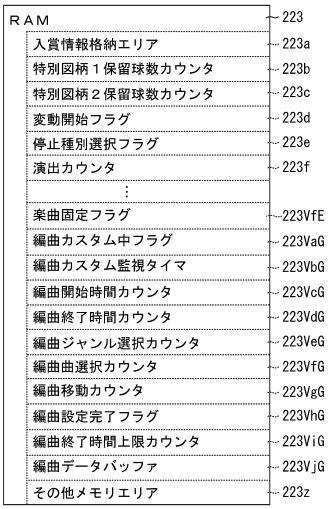
編曲カスタム画面の遷移と各カウンタの値について（ＥＮＤ選択　左ボタンｏｒ右ボタン押下時）

操作対象	ジャンル	曲	START										
ジャンル種別	クラシック												
曲種別	クラシックA												
ＳＴＡＲＴ位置	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00	0:00
ＥＮＤ位置	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00	2:55	2:50	2:55	3:00	3:00	3:00	3:00	3:00
ボタン押下（音声ランプ制御装置）		下ボタン	下ボタン	中ボタン	左ボタン	左ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	右ボタン	中ボタン
編曲移動カウンタ値（223Vg6）	0	1	2	3		13							3
編曲ジャンル選択カウンタ値（223Ve6）	0					0							
編曲曲選択カウンタ値（223Vf6）	0					0							
編曲開始時間カウンタ値（223Vc6）	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
編曲終了時間カウンタ値（223Vd6）	180	180	180	180	180	175	170	175	180	180	180	180	180

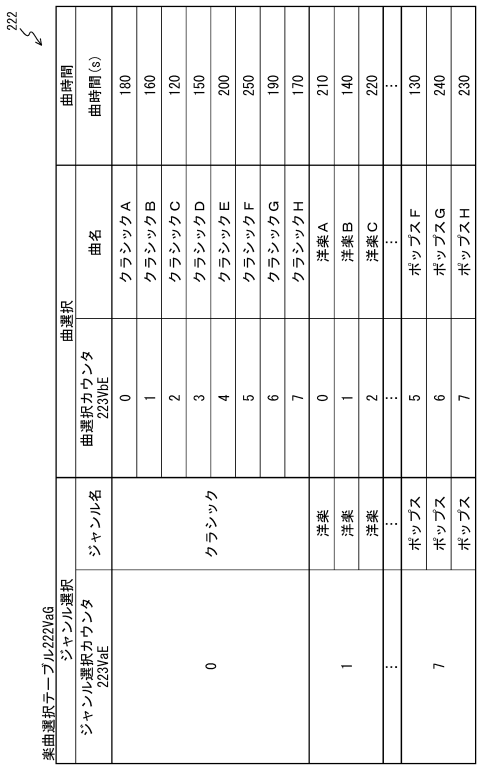
【図３０５９】



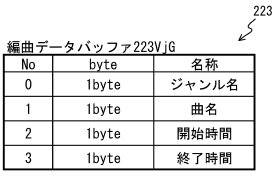
【図３０６０】



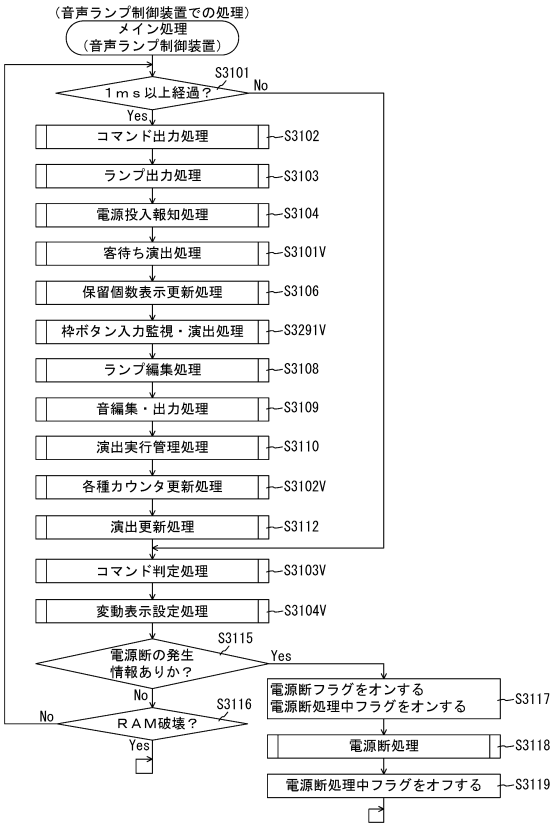
【図３０６１】



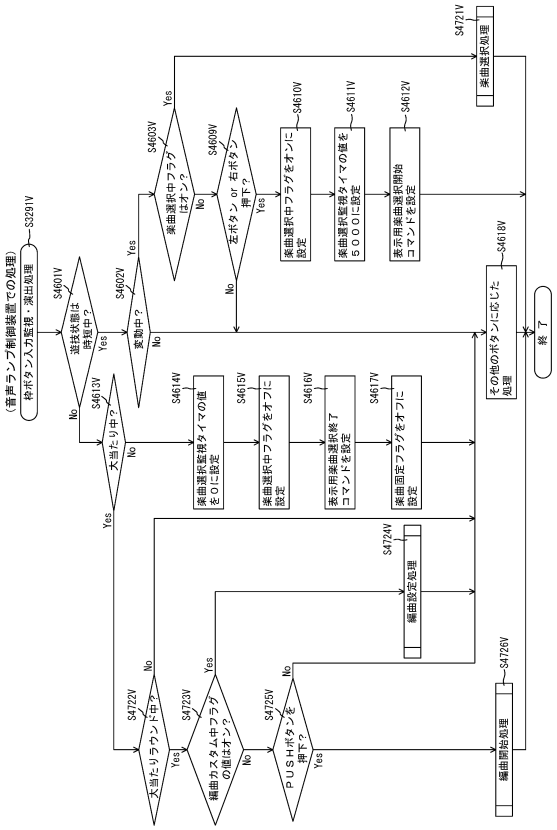
【図３０６２】



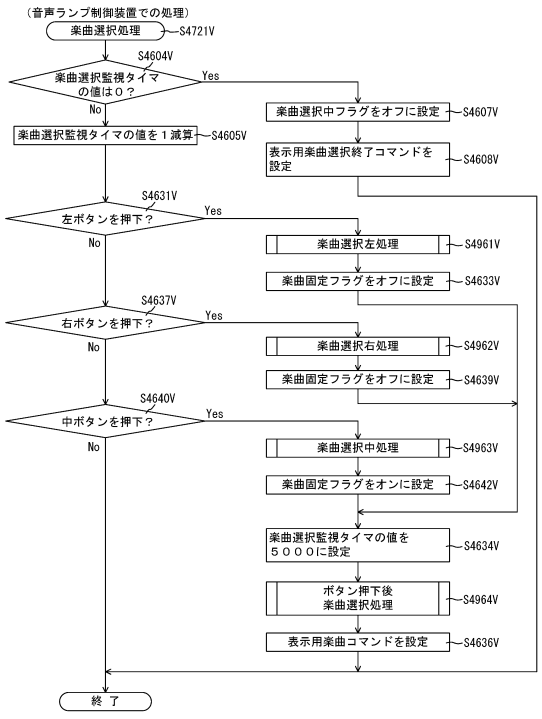
【図３０６３】



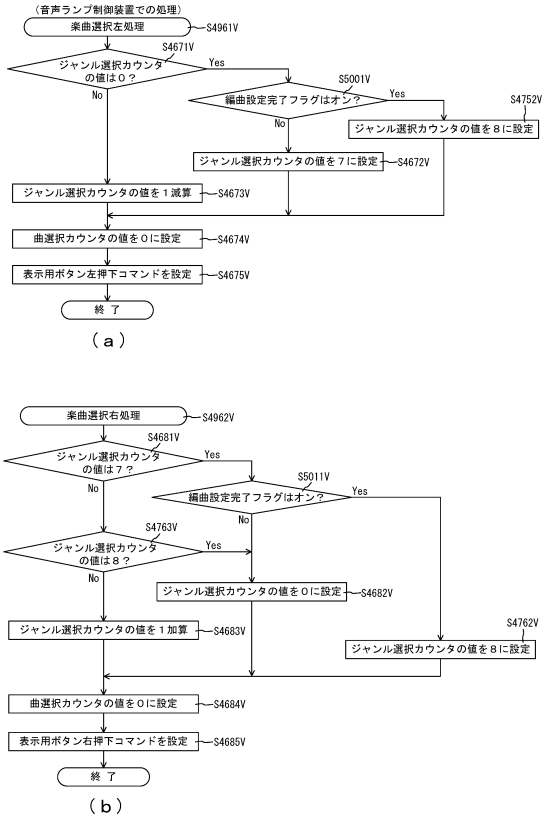
【図３０６４】



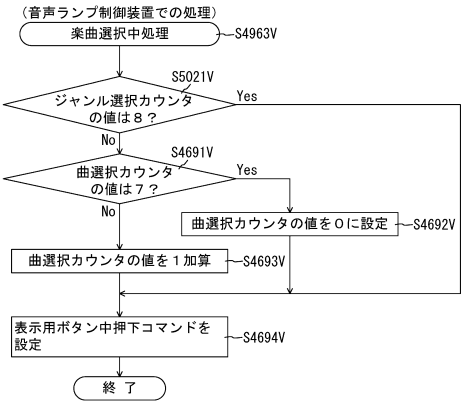
【図３０６５】



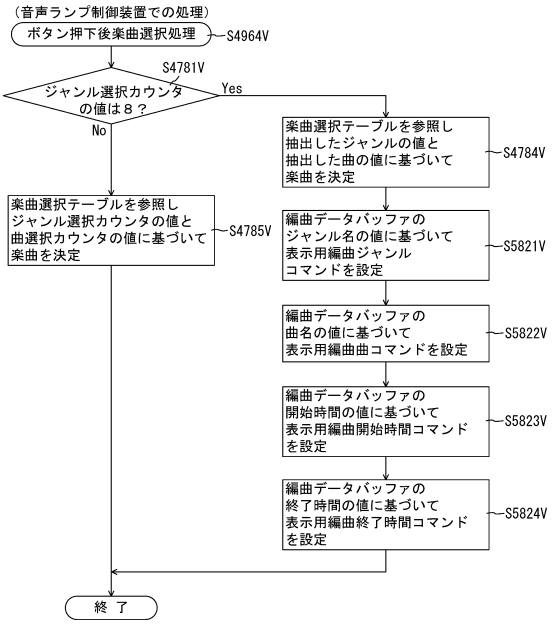
【図３０６６】



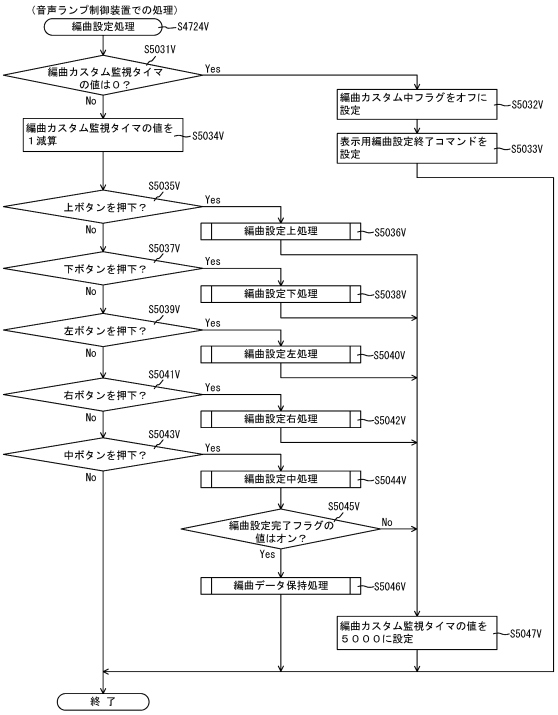
【図３０６７】



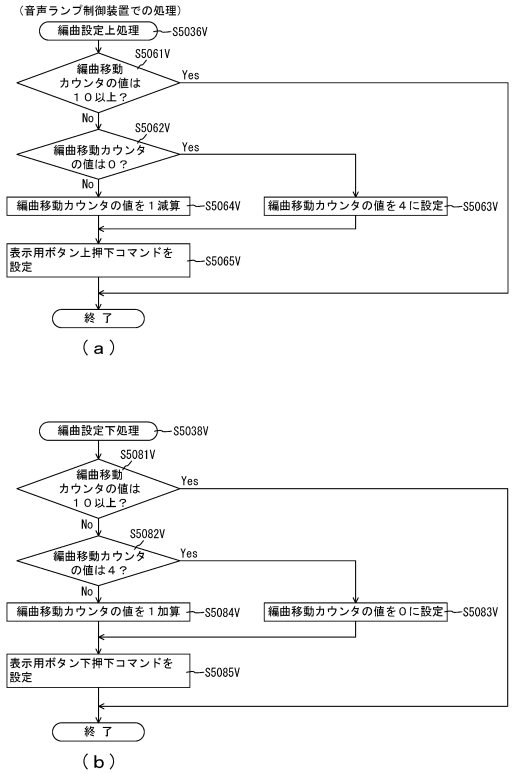
【図３０６８】



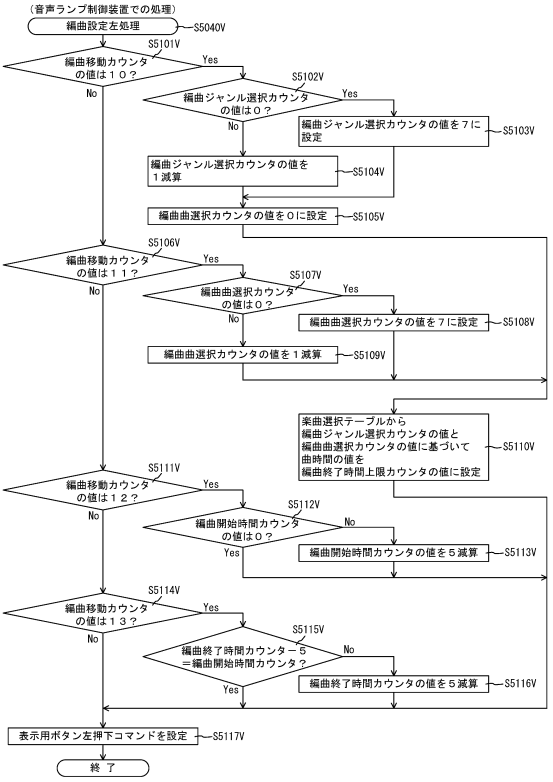
【図３０６９】



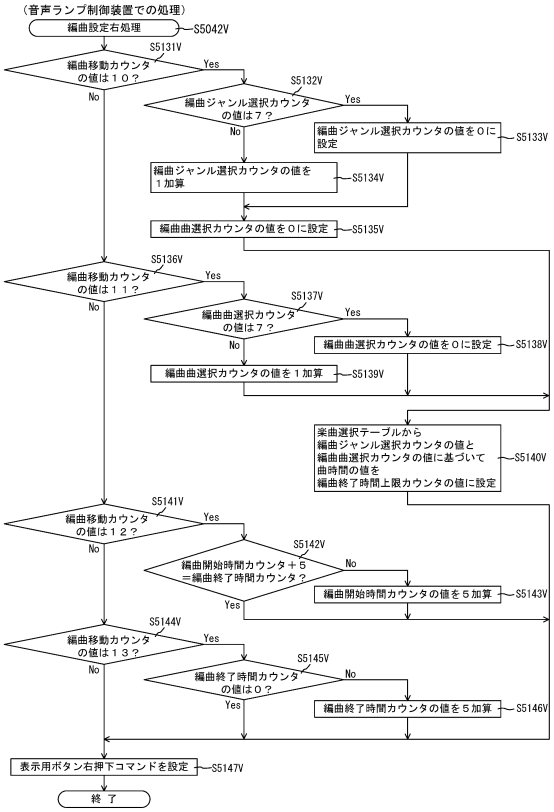
【図３０７０】



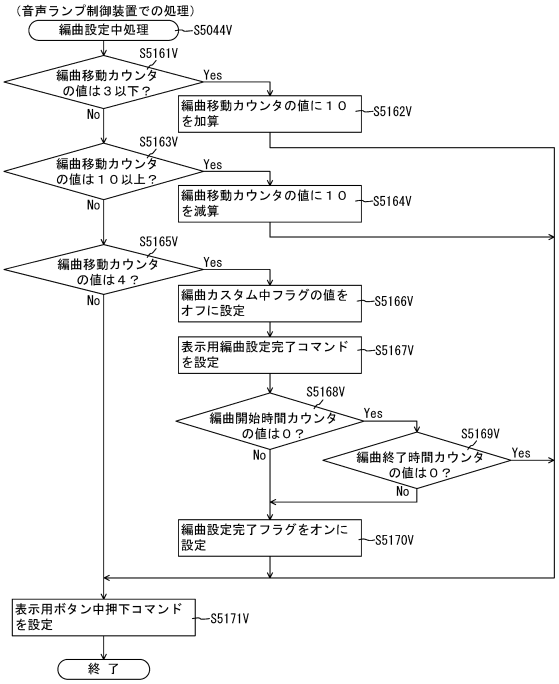
【図３０７１】



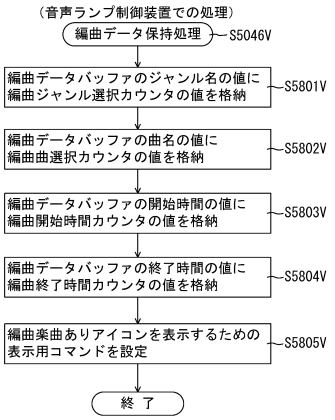
【図３０７２】



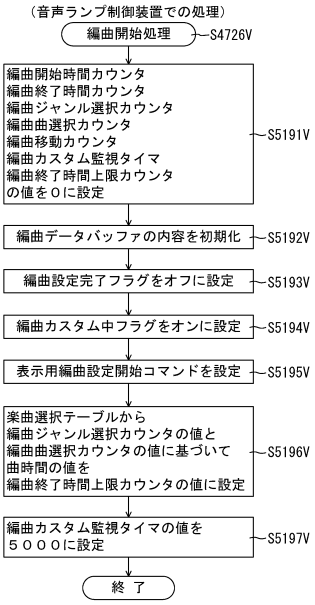
【図３０７３】



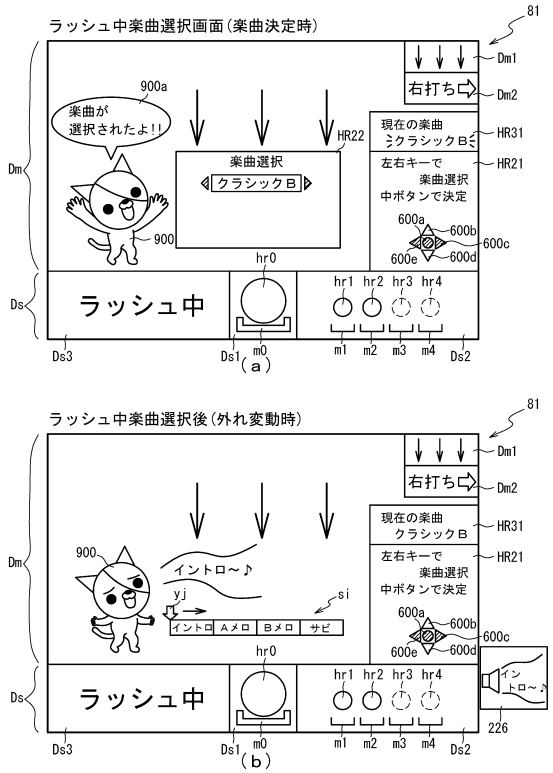
【図３０７４】



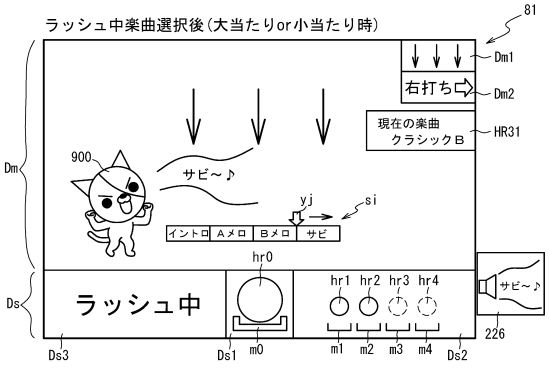
【図３０７５】



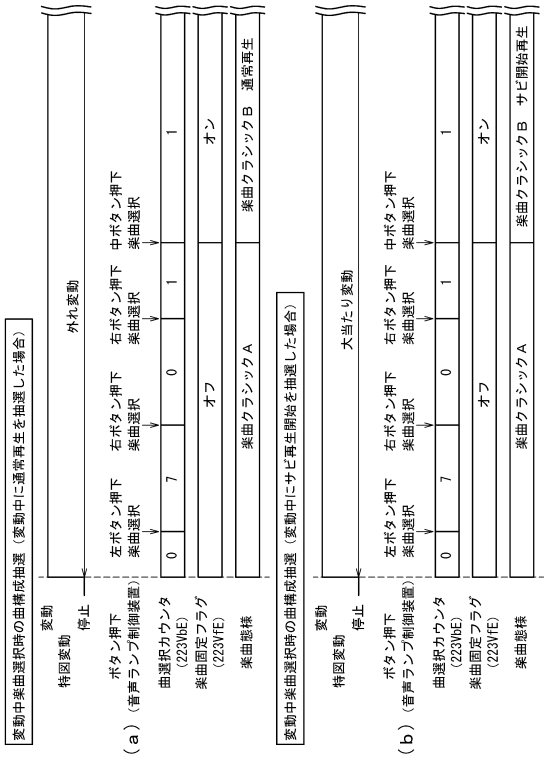
【図３０７６】



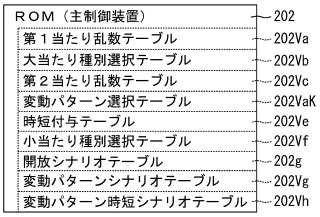
【図３０７７】



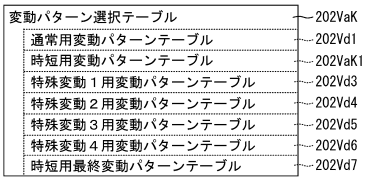
【図３０７８】



【図３０７９】



【図３０８０】



（ａ）

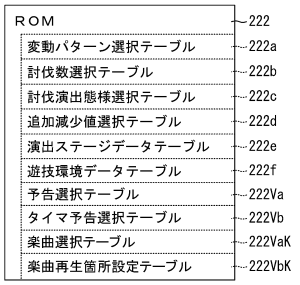
202

時短用変動パターンテーブル202VaK1

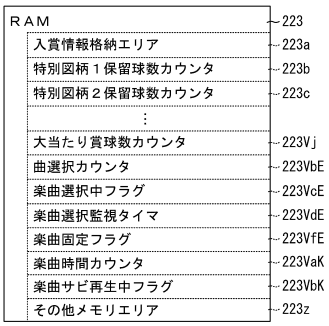
図柄種別	保留状態	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１		外れ	超短外れ（1秒）	0～198
		小当たり	超短小当たり（1秒）	0～198
		大当たり	超短大当たり（1秒）	0～198
特図２	保留０～３	外れ	ショート外れ（5秒）	0～99
			ミドル外れ（10秒）	100～149
			ロング外れ（30秒）	150～198
		小当たり	ショート小当たり（5秒）	0～99
			ミドル小当たり（10秒）	100～149
			ロング小当たり（30秒）	150～198
		大当たり	ショート大当たり（5秒）	0～99
			ミドル大当たり（10秒）	100～149
			ロング大当たり（30秒）	150～198

（ｂ）

【図３０８１】



（ａ）



（ｂ）

【図３０８２】

222

楽曲選択テーブル222VaK

曲選択カウンタ223VbE	曲名	曲時間 通常時間(s)	曲時間 サビ開始時間(s)	曲時間 サビ抜き時間(s)
0	クラシックＡ	180	20	160
1	クラシックＢ	160	30	130
2	クラシックＣ	120	25	95
3	クラシックＤ	150	40	110
4	クラシックＥ	200	35	165
5	クラシックＦ	250	20	230
6	クラシックＧ	190	50	140
7	クラシックＨ	170	30	140

（ａ）

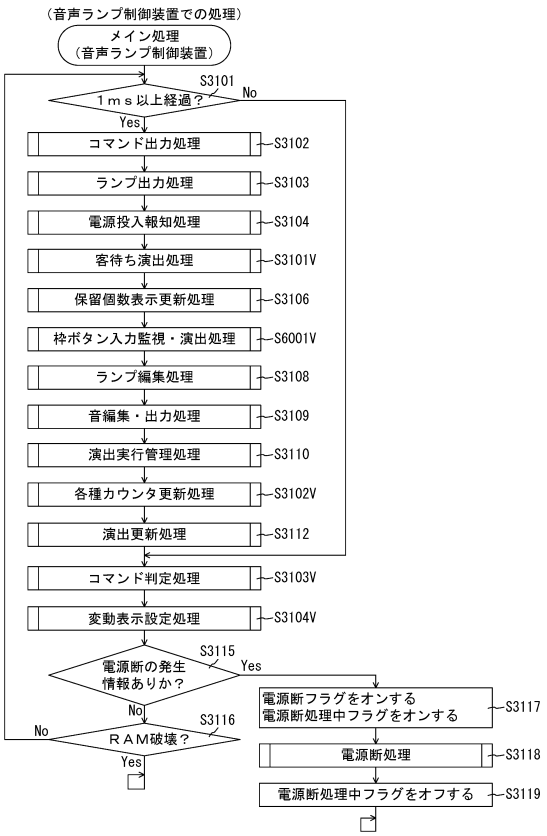
222

楽曲再生箇所設定テーブル222VbK

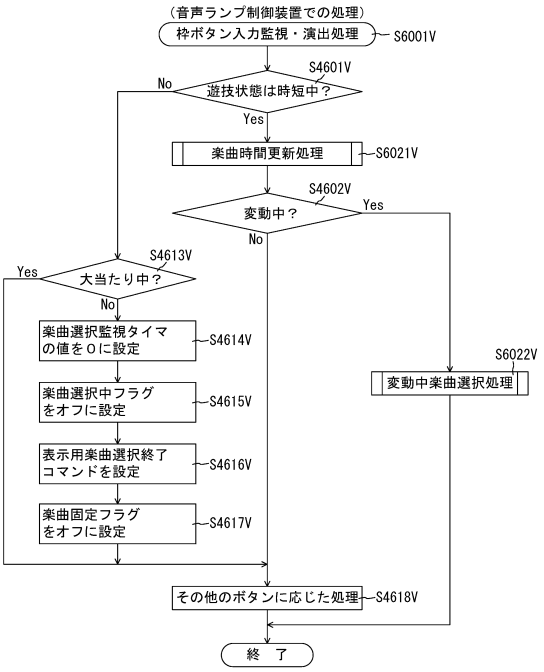
特図抽選結果	楽曲開始位置 通常開始 演出カウンタ223f（0～99）	楽曲開始位置 サビ開始
外れ	0～99	-
小当たり	0～79	80～99
大当たり	0～79	80～99

（ｂ）

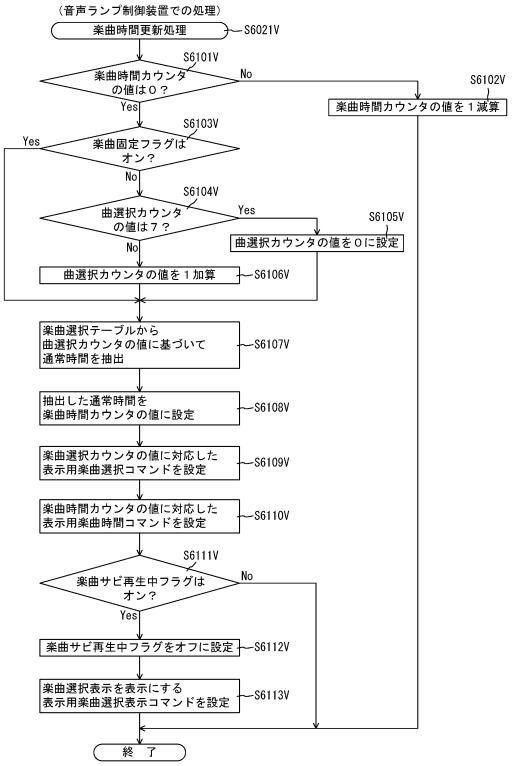
【図３０８３】



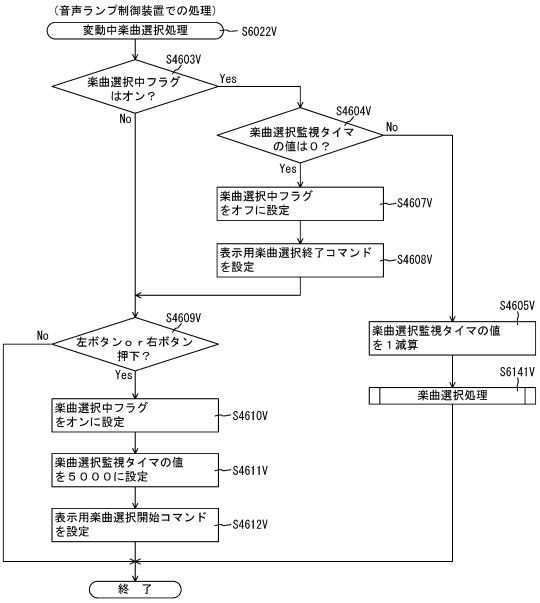
【図３０８４】



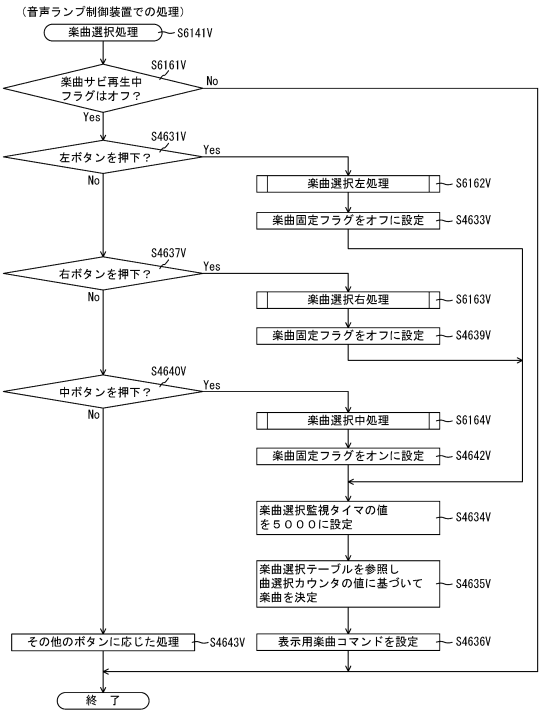
【図３０８５】



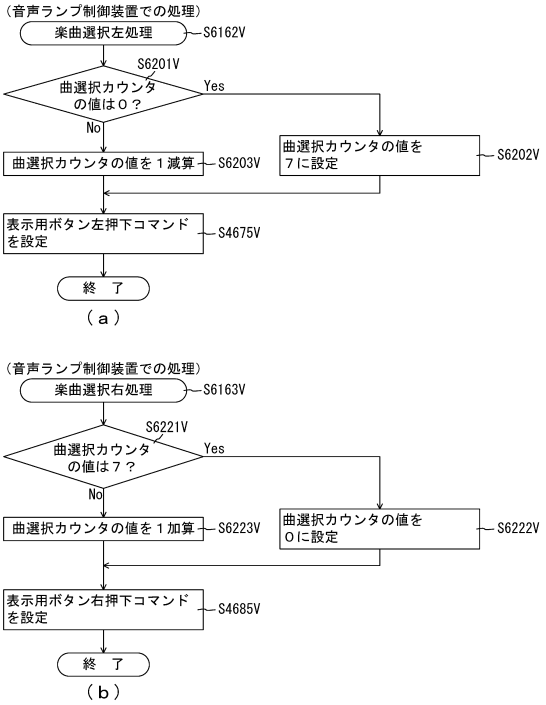
【図３０８６】



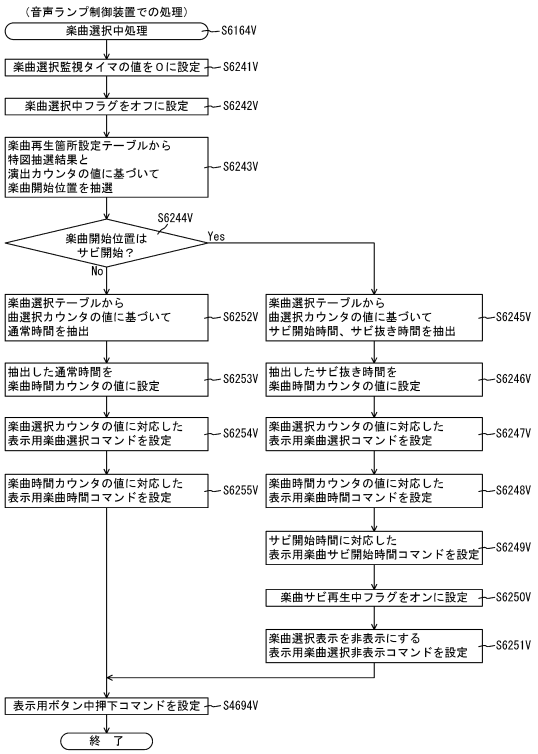
【図３０８７】



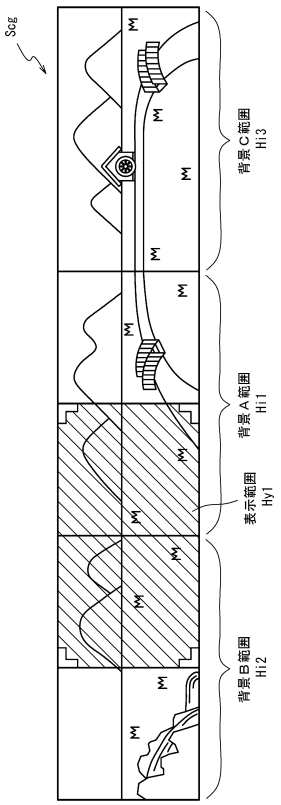
【図３０８８】



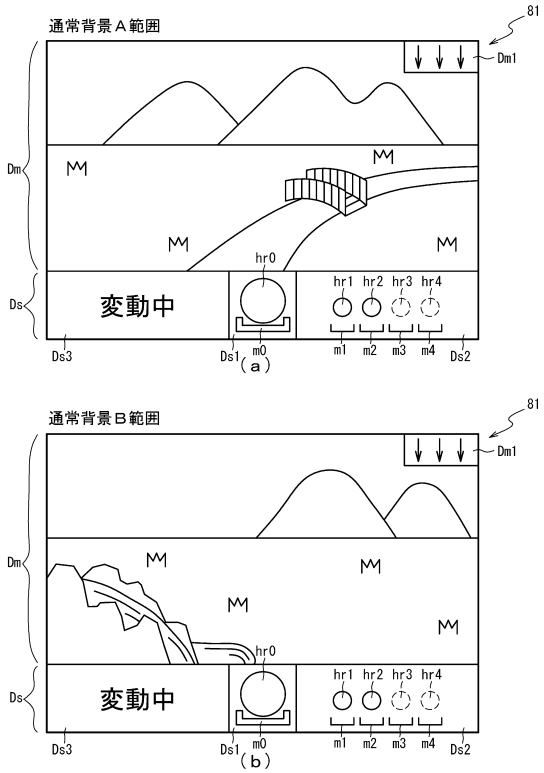
【図３０８９】



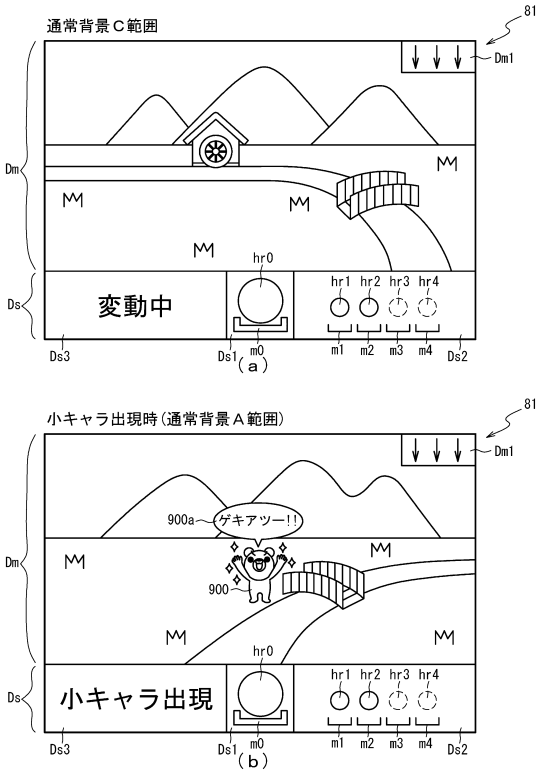
【図３０９０】



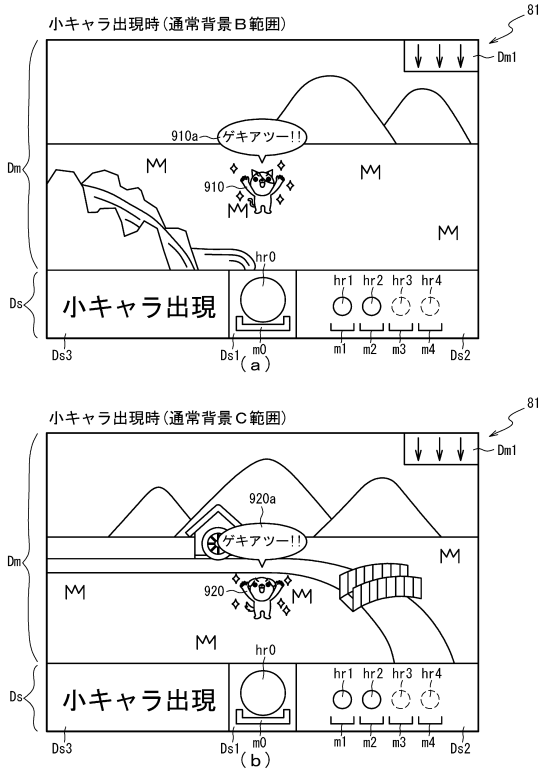
【図３０９１】



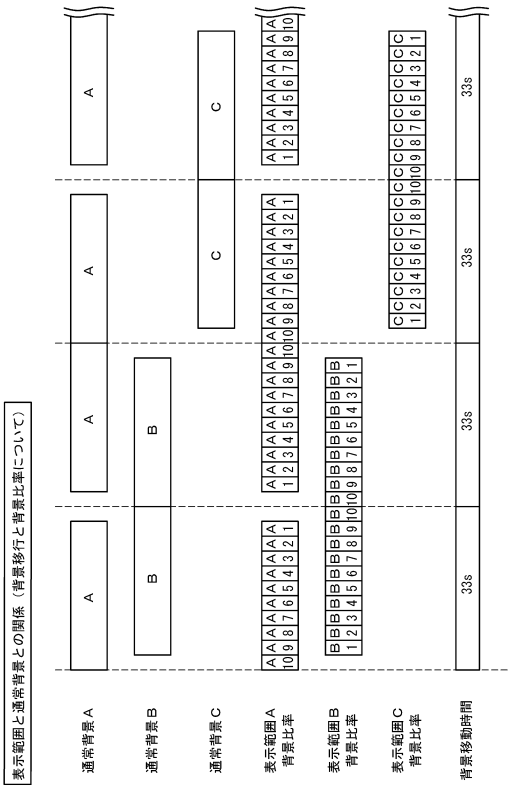
【図３０９２】



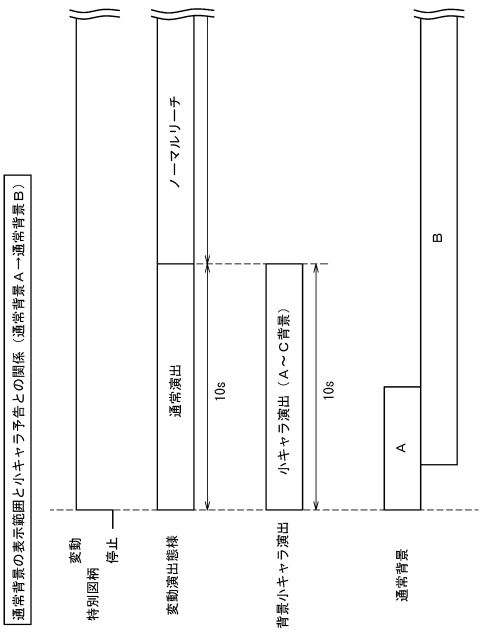
【図３０９３】



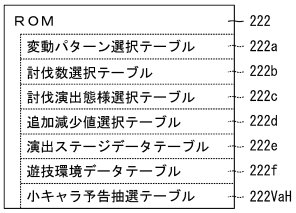
【図３０９４】



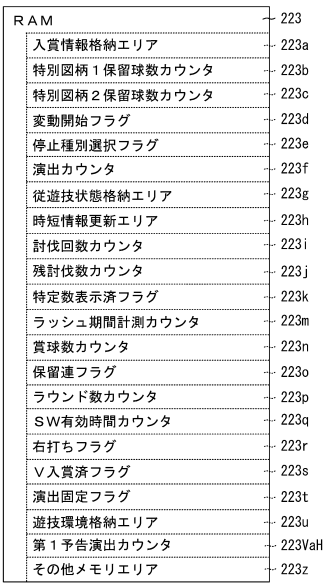
【図３０９５】



【図３０９６】



【図３０９７】



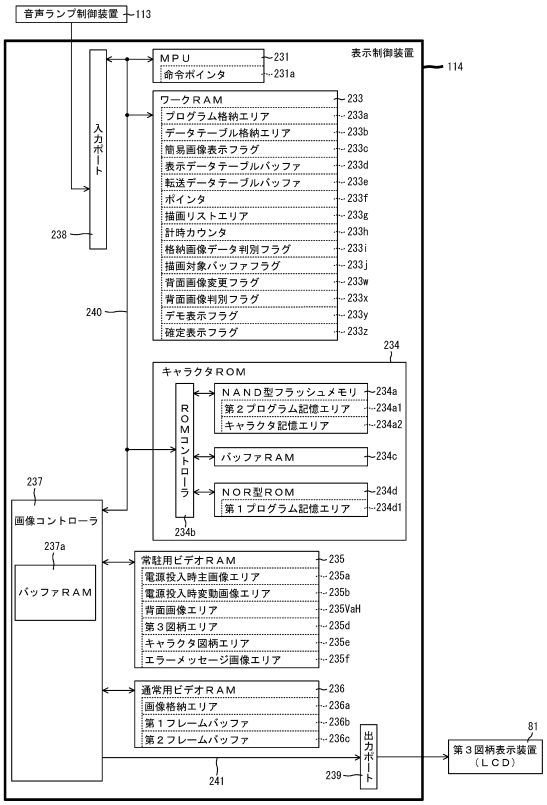
【図３０９８】

小キャラ予告抽選テーブル222VaH

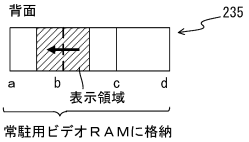
222

特図抽選結果	変動パターン種別	第１予告演出カウンタ 223VaH(0～99) 0 予告なし	1 小キャラ白	2 小キャラ赤	3 小キャラ金	4 小キャラ虹
外れ	外れ（7秒）	0～99	–	–	–	–
	ガセ外れ（20秒）	0～99	–	–	–	–
	ノーマルリーチ各種（30秒）	0～94	95～98	99	–	–
	スーパーリーチ（60秒）	0～59	60～79	80～94	95～99	–
小当たり 大当たり	ノーマルリーチ各種（30秒）	0～86	87～94	95～98	99	–
	スーパーリーチ（60秒）	0～49	50～69	70～84	85～94	95～99
	スーパーリーチロング（120秒）	0～29	30～54	55～74	75～89	90～99

【図３０９９】



【図３１００】



【図３１０１】

表示データテーブル

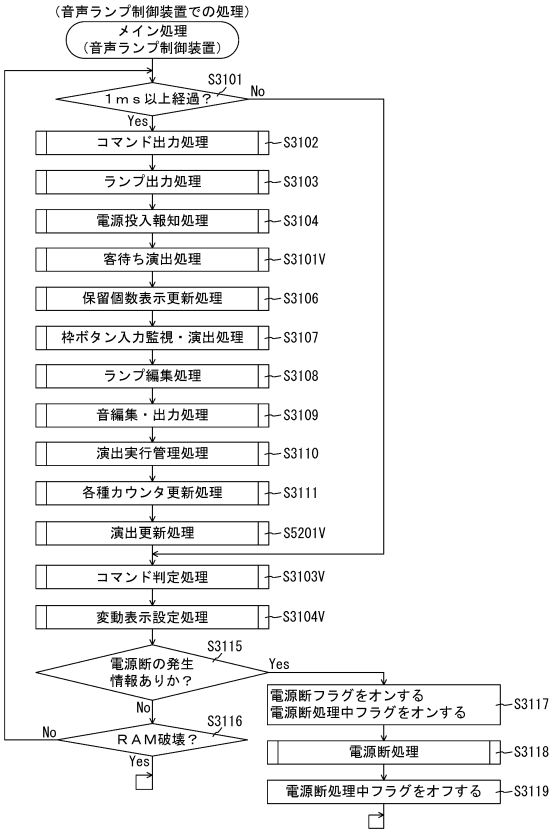
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ 小キャラ１　：エフェクト種別 （背面Ａ範囲）　表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 小キャラ２　：エフェクト種別 （背面Ｂ範囲）　表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 小キャラ３　：エフェクト種別 （背面Ｃ範囲）　表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３１０２】

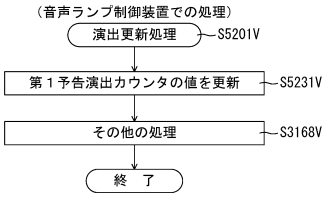
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
小キャラ１	⋮
小キャラ２	⋮
小キャラ３	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

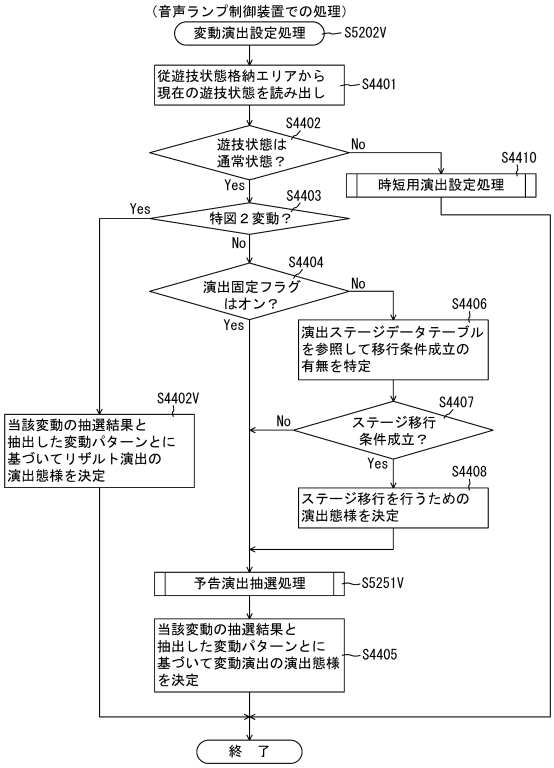
【図３１０３】



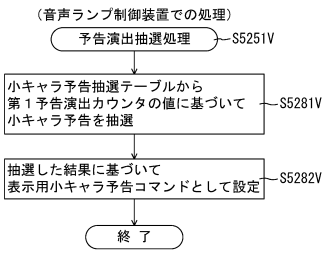
【図３１０４】



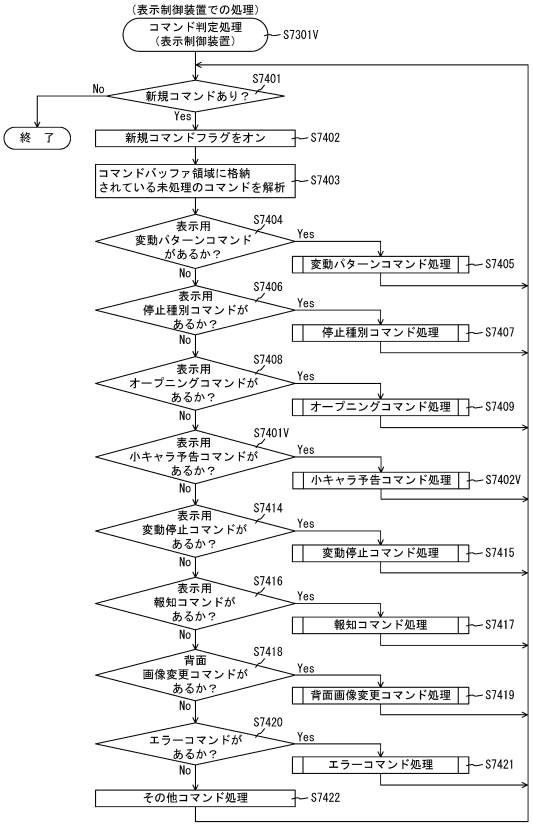
【図３１０５】



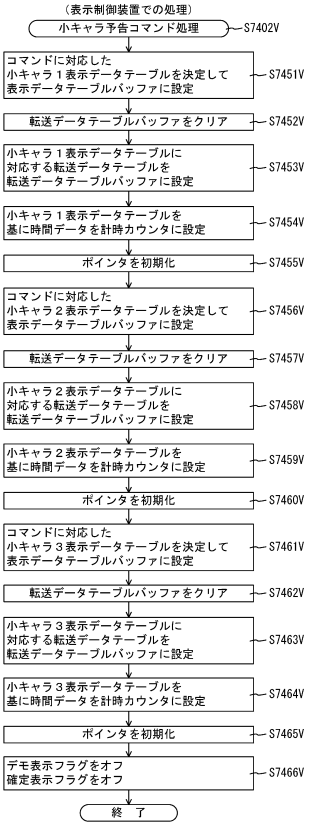
【図３１０６】



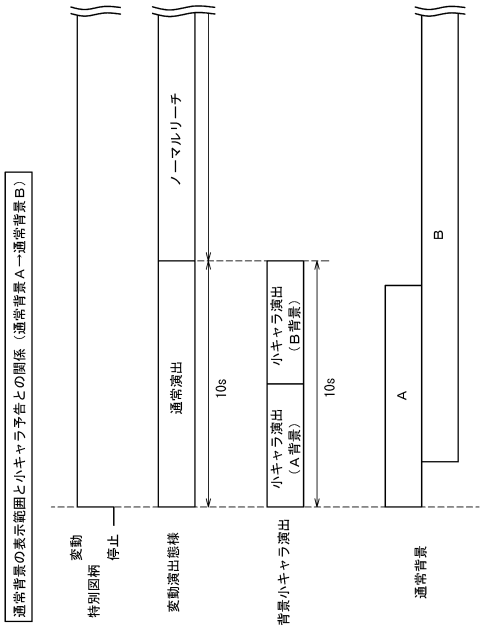
【図３１０７】



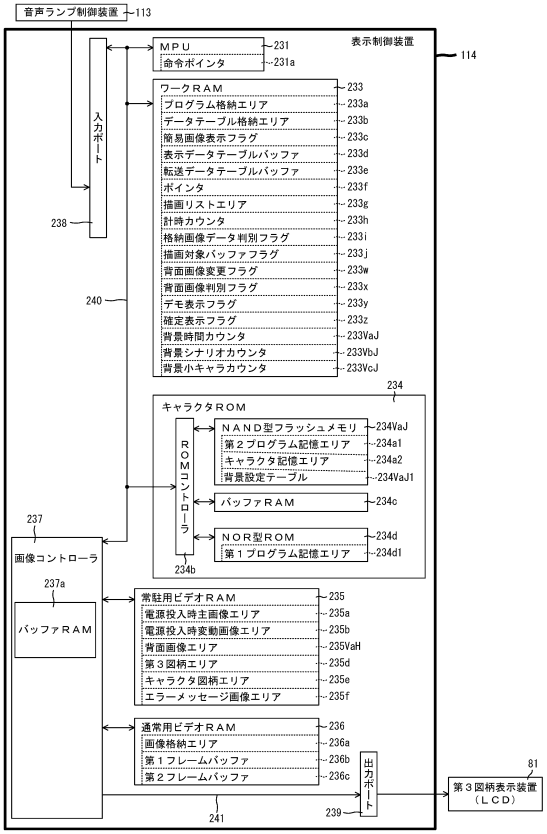
【図３１０８】



【図３１０９】



【図３１１０】



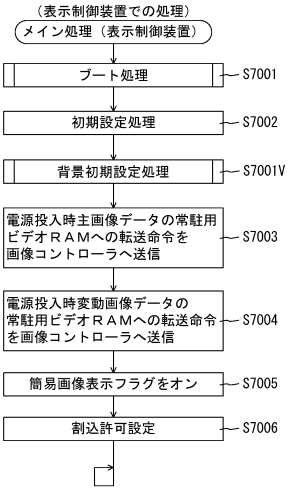
【図３１１１】

234

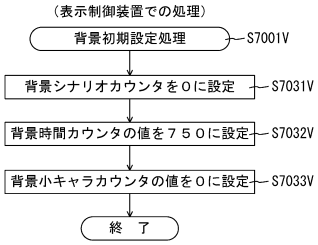
背景設定テーブル234VaJ1

背景シナリオ	背景時間カウンタ	小キャラ演出態様
0	750	１（Ａ背景）
1	1650	２（Ｂ背景）
2	1650	１（Ａ背景）
3	1650	３（Ｃ背景）
4	900	１（Ａ背景）
999	－	－

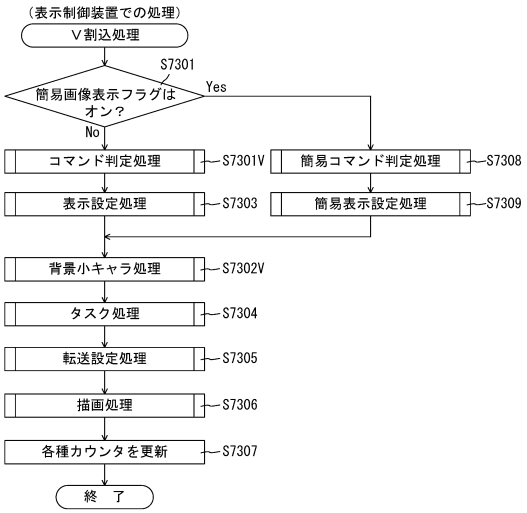
【図３１１２】



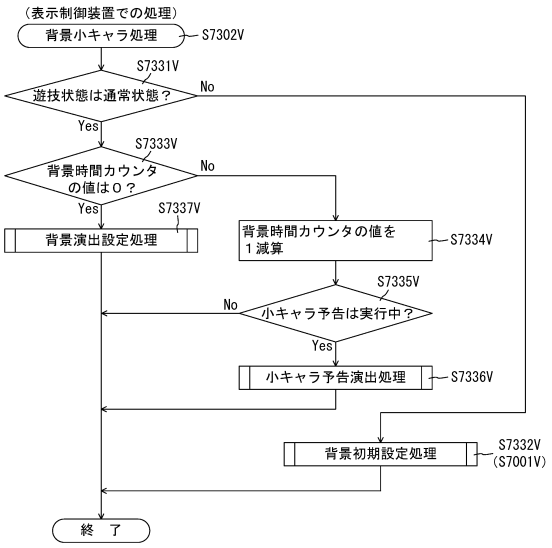
【図３１１３】



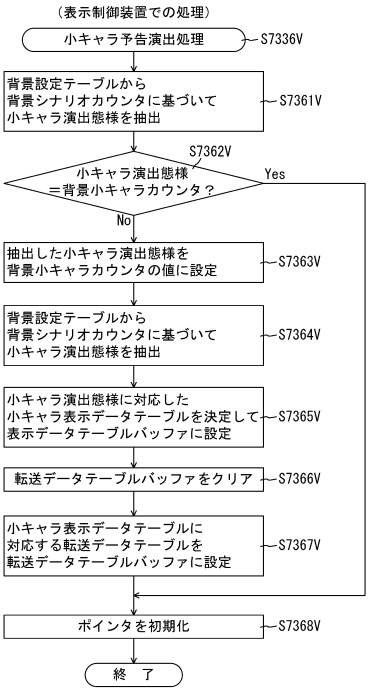
【図３１１４】



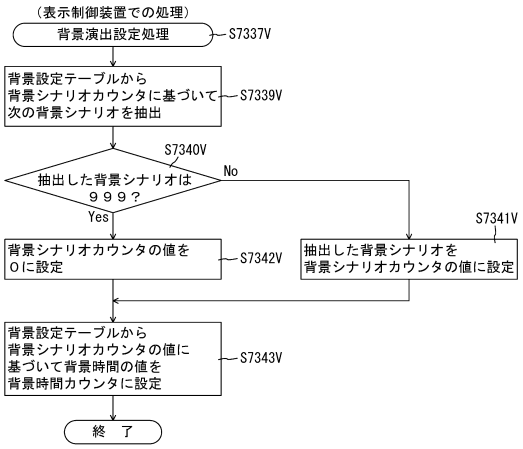
【図３１１５】



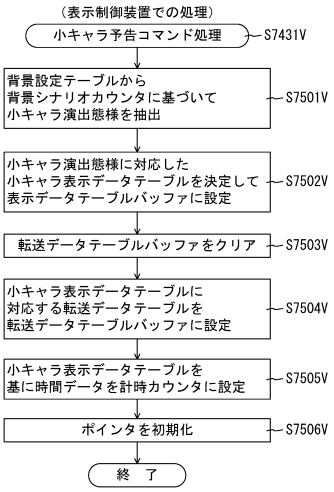
【図３１１６】



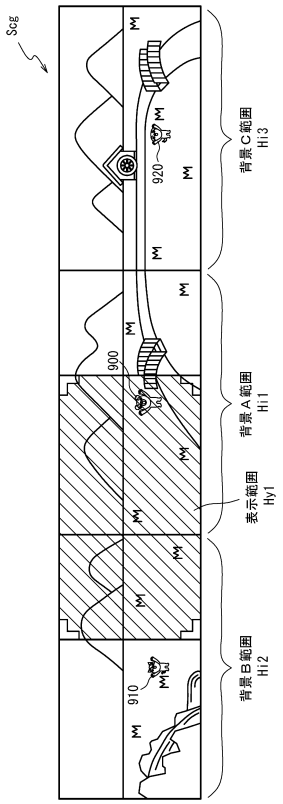
【図３１１７】



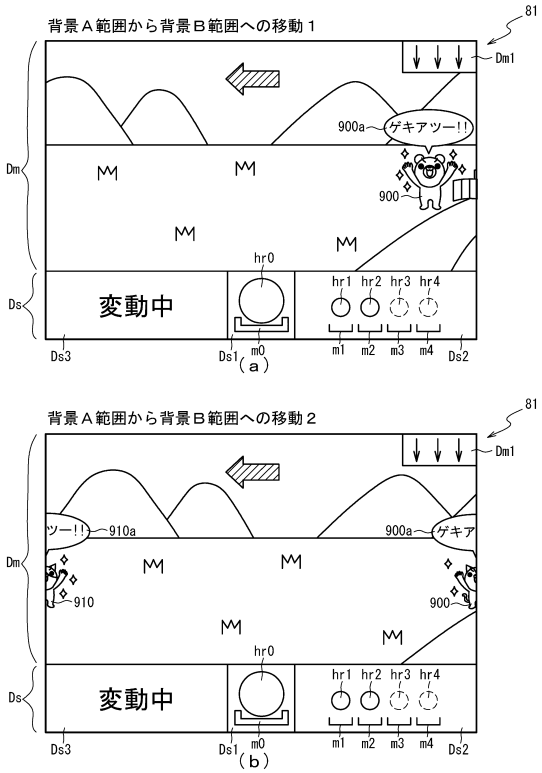
【図３１１８】



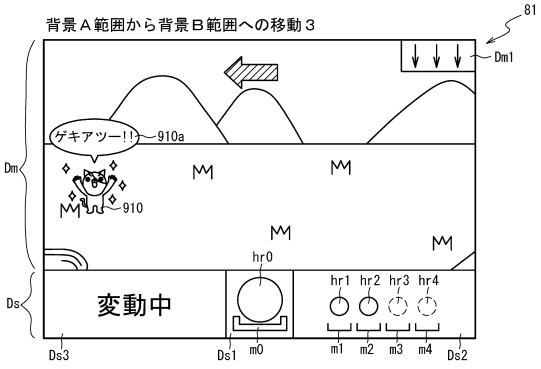
【図３１１９】



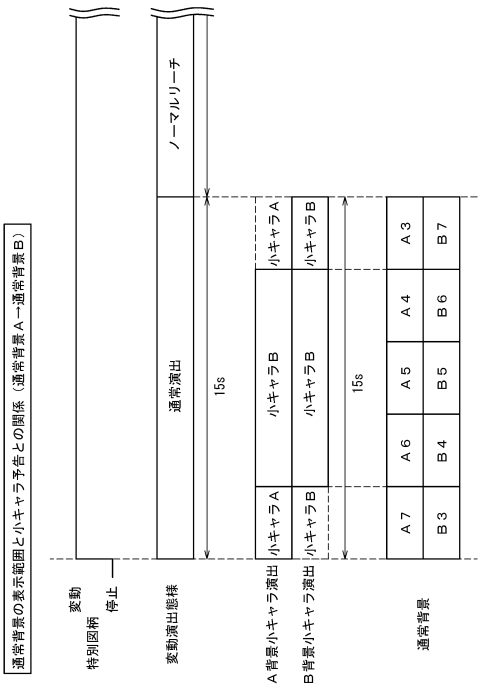
【図３１２０】



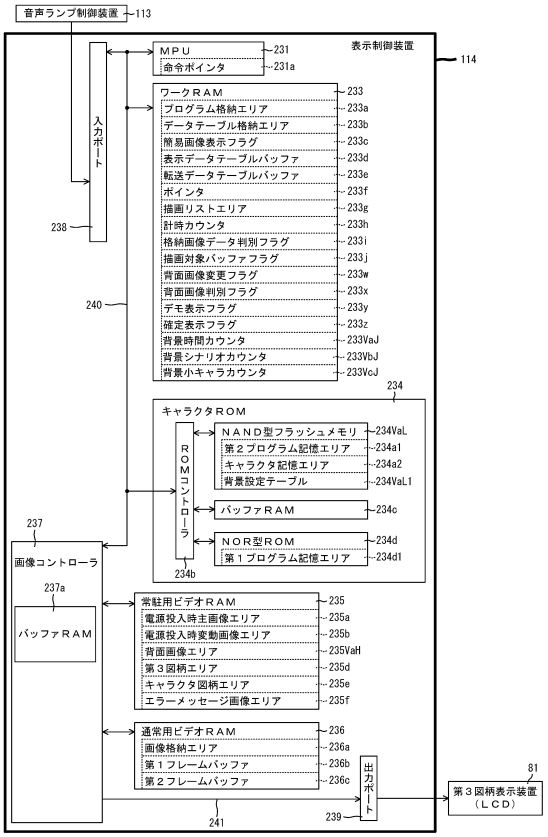
【図３１２１】



【図３１２２】



【図３１２３】

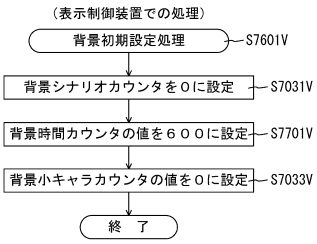


【図３１２４】

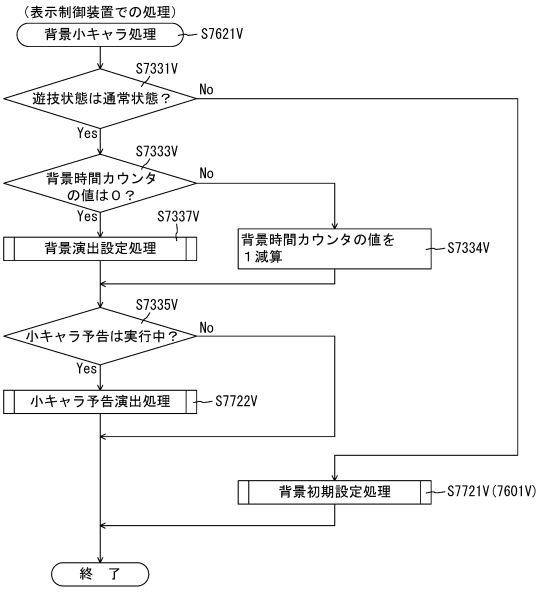
234

背景設定テーブル234VaL1				小キャラ演出態様		
背景シナリオ	背景時間	背景小キャラカウンタ 233VcJ		A背景態様	B背景態様	C背景態様
0	600	0		Aキャラ	Bキャラ	Cキャラ
1	450	1		Bキャラ	Bキャラ	Cキャラ
2	1200	2		Aキャラ	Bキャラ	Cキャラ
3	450	3		Aキャラ	Aキャラ	Cキャラ
4	1200	4		Aキャラ	Bキャラ	Cキャラ
5	450	5		Cキャラ	Bキャラ	Cキャラ
6	1200	6		Aキャラ	Bキャラ	Cキャラ
7	450	7		Aキャラ	Bキャラ	Aキャラ
8	600	8		Aキャラ	Bキャラ	Cキャラ
999	0	999		出現無し	出現無し	出現無し

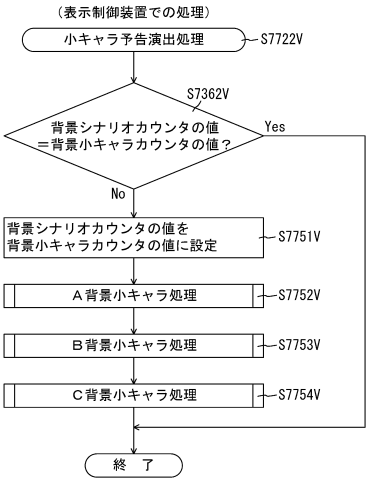
【図３１２５】



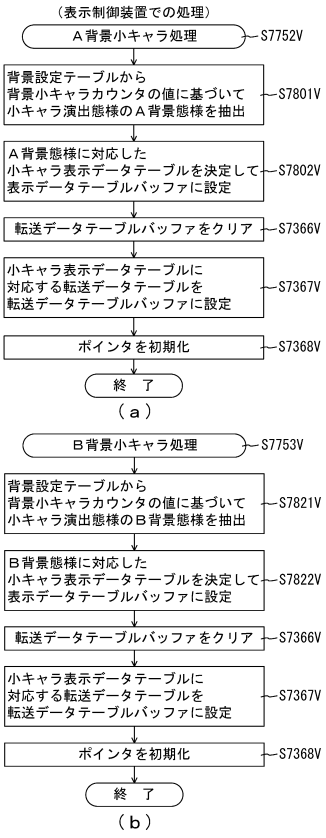
【図３１２６】



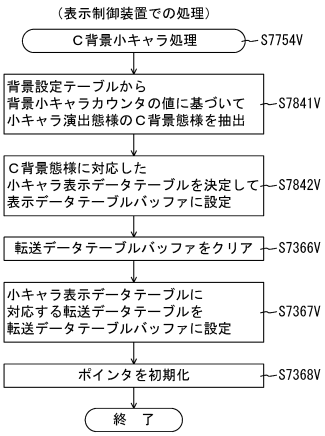
【図３１２７】



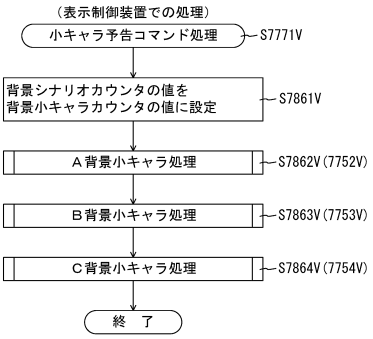
【図３１２８】



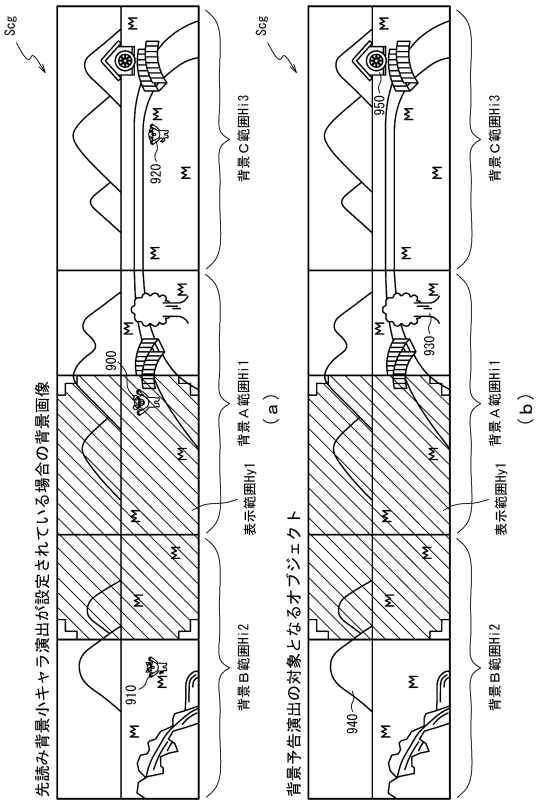
【図３１２９】



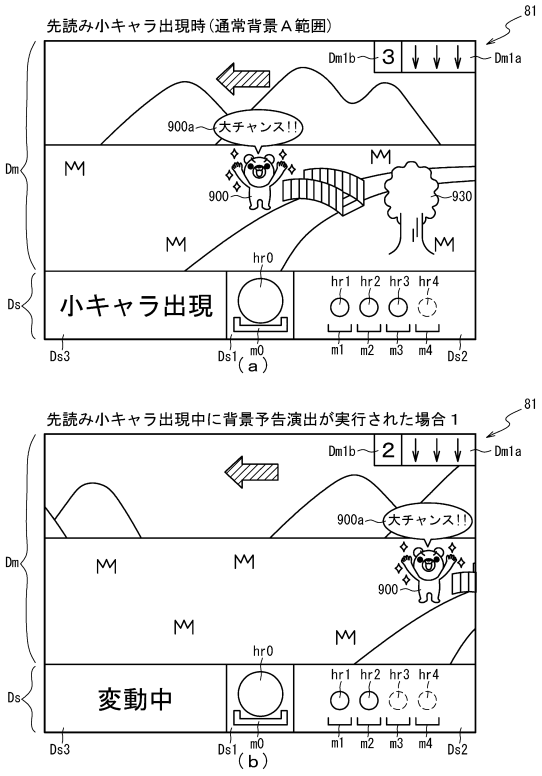
【図３１３０】



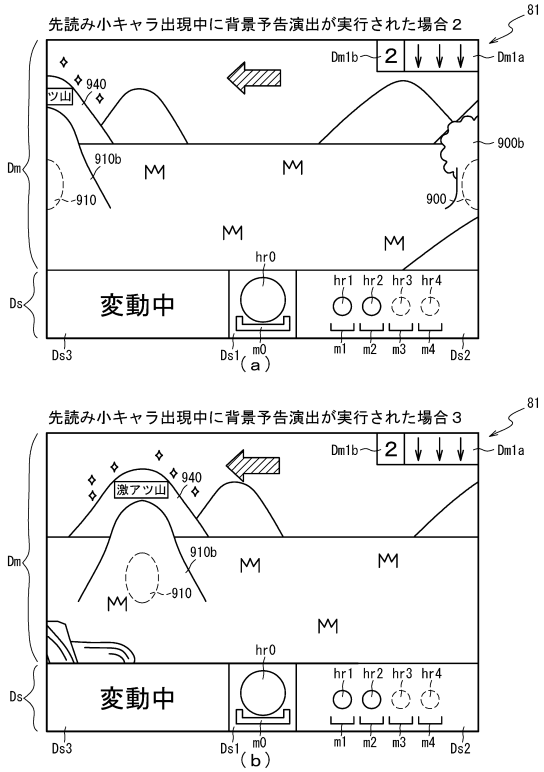
【図３１３１】



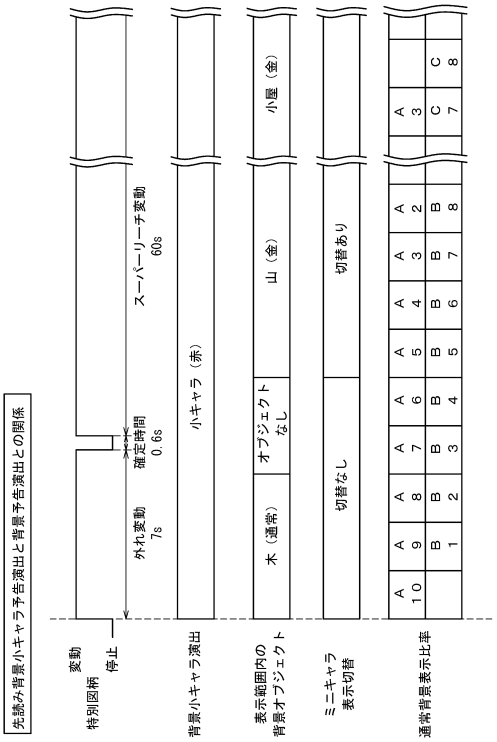
【図３１３２】



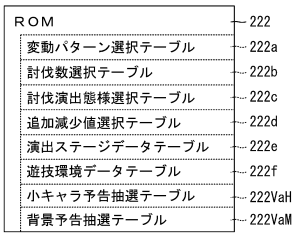
【図３１３３】



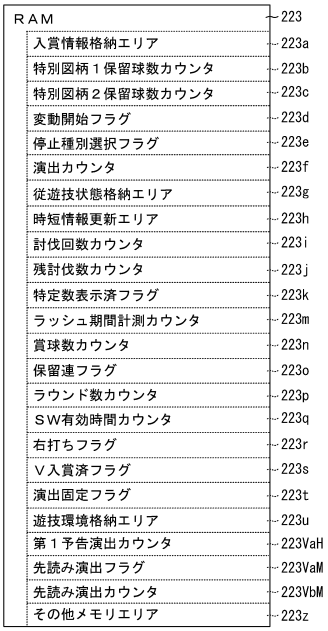
【図３１３４】



【図３１３５】



【図３１３６】



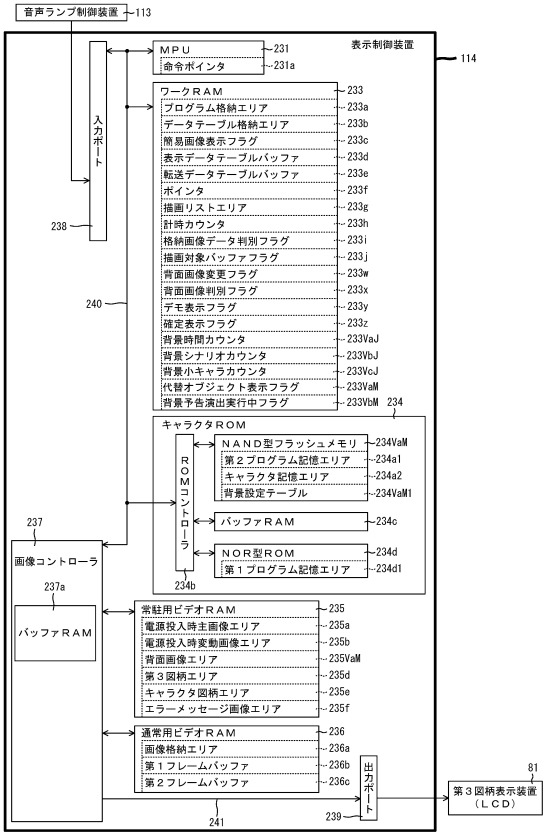
【図３１３７】

222

背景予告抽選テーブル222VaM

特図抽選結果	変動パターン種別	演出カウンタ223f(0～99) 0 予告なし	1 オブジェクト青	2 オブジェクト赤	3 オブジェクト金	4 オブジェクト虹
外れ	外れ(7秒)	0～99	－	－	－	－
	ガセ外れ(20秒)	0～69	70～99	－	－	－
	ノーマルリーチ各種(30秒)	0～89	90～98	99	－	－
	スーパーリーチ(60秒)	0～59	60～79	80～94	95～99	－
小当たり大当たり	ノーマルリーチ各種(30秒)	0～85	86～94	95～98	99	－
	スーパーリーチ(60秒)	0～39	40～59	60～84	85～94	95～99
	スーパーリーチロング(120秒)	0～29	30～34	35～64	65～89	90～99

【図３１３８】

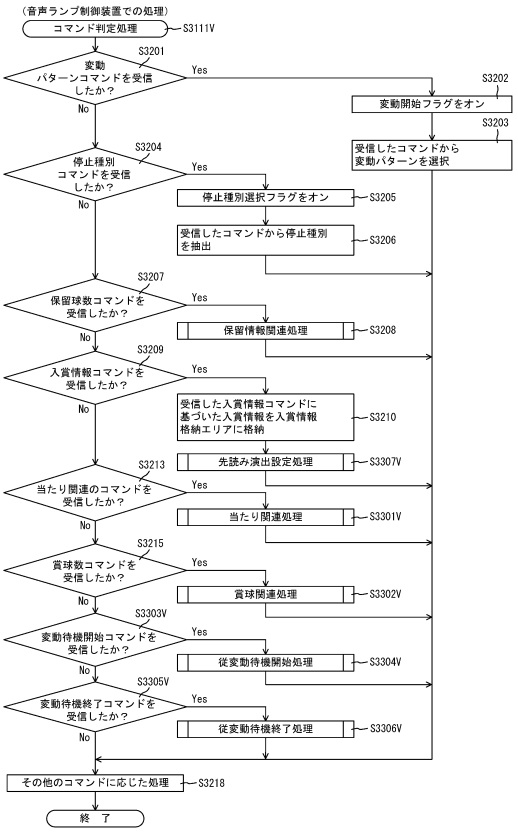


【図３１３９】

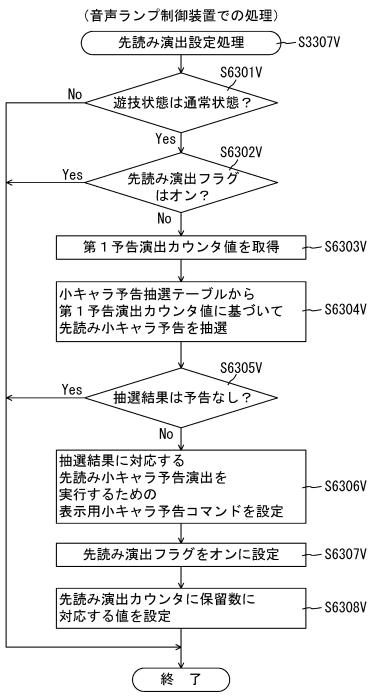
背景設定テーブル234VaM1　234

背景シナリオ	背景時間	表示比率			オブジェクト表示
		A背景	B背景	C背景	
0	150	10	0	0	
1	150	9	1	0	あり（木）
2	150	8	2	0	
3	150	7	3	0	
4	150	6	4	0	なし
5	150	5	5	0	
6	150	4	6	0	
7	150	3	7	0	
8	150	2	8	0	
9	150	1	9	0	
10	150	0	10	0	
11	150	0	10	0	あり（山）
12	150	1	9	0	
13	150	2	8	0	
14	150	3	7	0	
15	150	4	6	0	
16	150	5	5	0	
17	150	6	4	0	なし
18	150	7	3	0	
19	150	8	2	0	
20	150	9	1	0	
21	150	10	0	0	
22	150	10	0	0	
23	150	9	0	1	
24	150	8	0	2	あり（木）
25	150	7	0	3	
26	150	6	0	4	
27	150	5	0	5	
28	150	4	0	6	
29	150	3	0	7	あり
30	150	2	0	8	（木、小屋）
31	150	1	0	9	
32	150	0	0	10	
33	150	0	0	10	
34	150	1	0	9	
35	150	2	0	8	あり
36	150	3	0	7	（小屋）
37	150	4	0	6	
38	150	5	0	5	
39	150	6	0	4	
40	150	7	0	3	
41	150	8	0	2	
42	150	9	0	1	あり（木）
43	150	10	0	0	
999	0	出現無し	出現無し	出現無し	出現なし

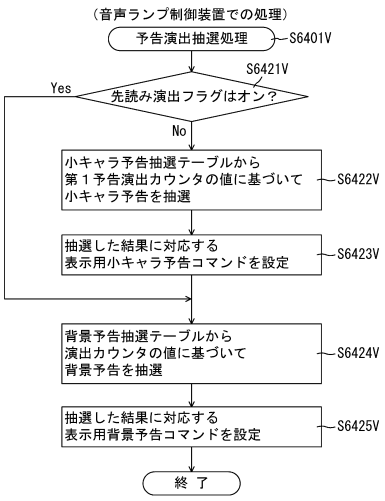
【図３１４０】



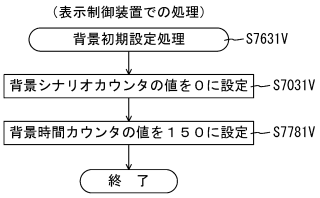
【図３１４１】



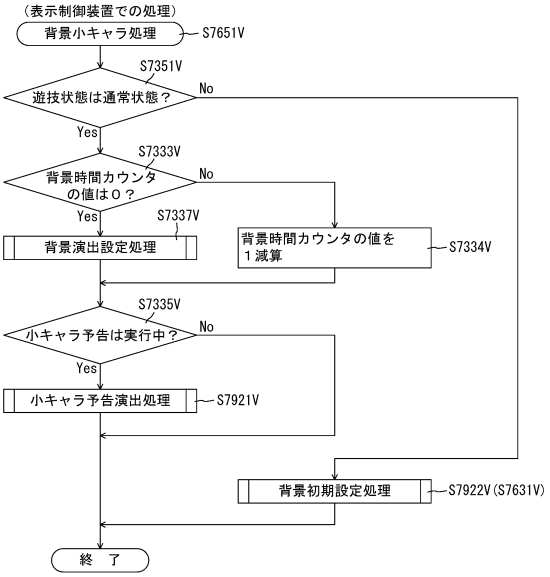
【図３１４２】



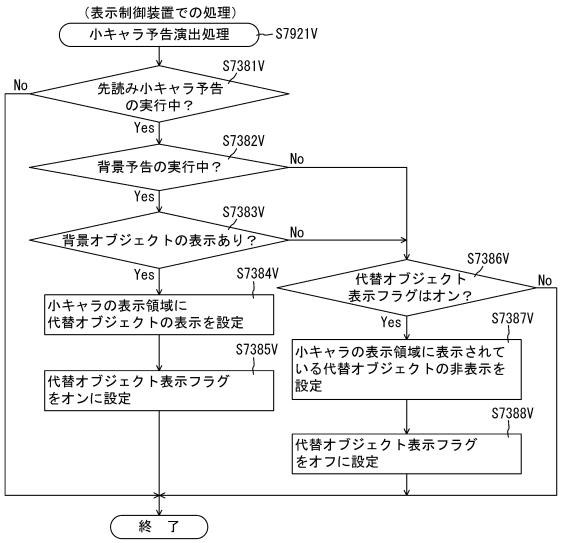
【図３１４３】



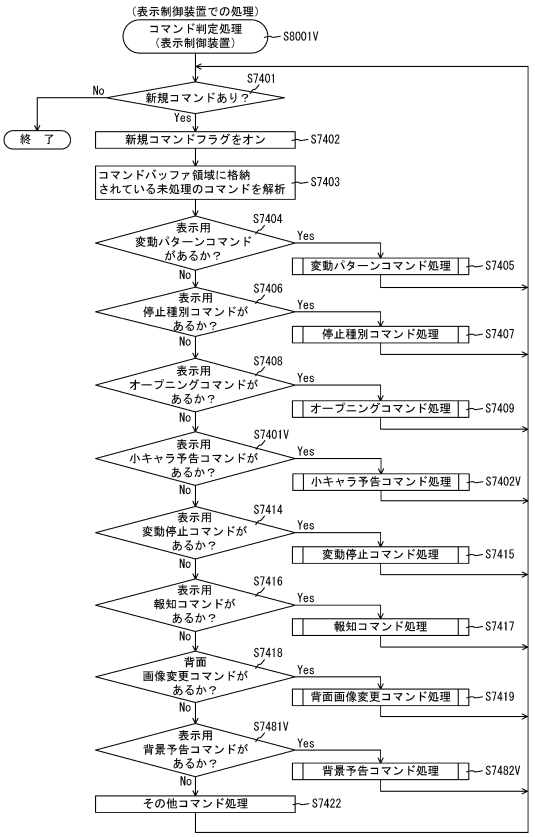
【図３１４４】



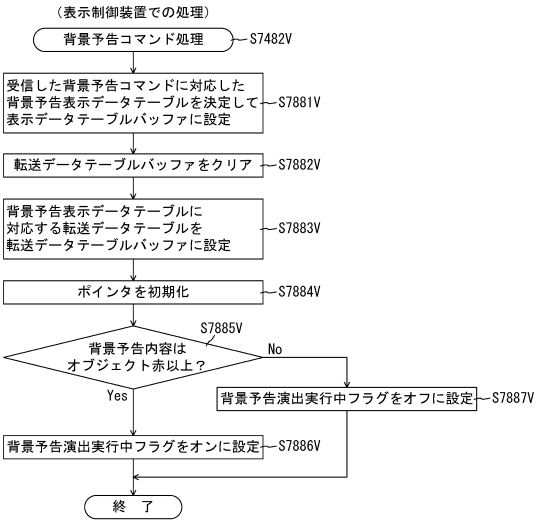
【図３１４５】



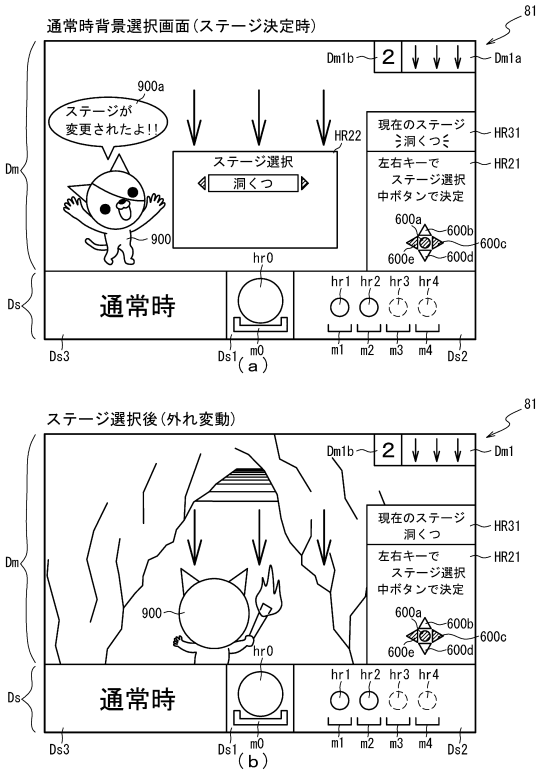
【図３１４６】



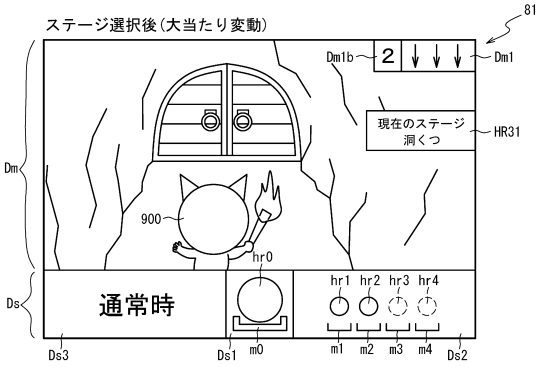
【図３１４７】



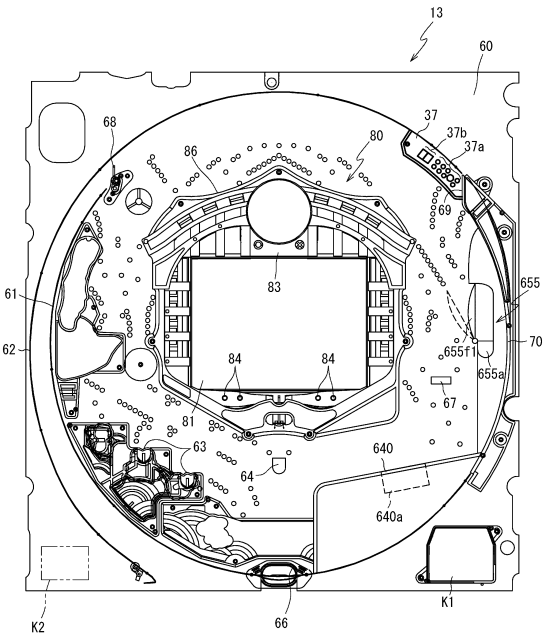
【図３１４８】



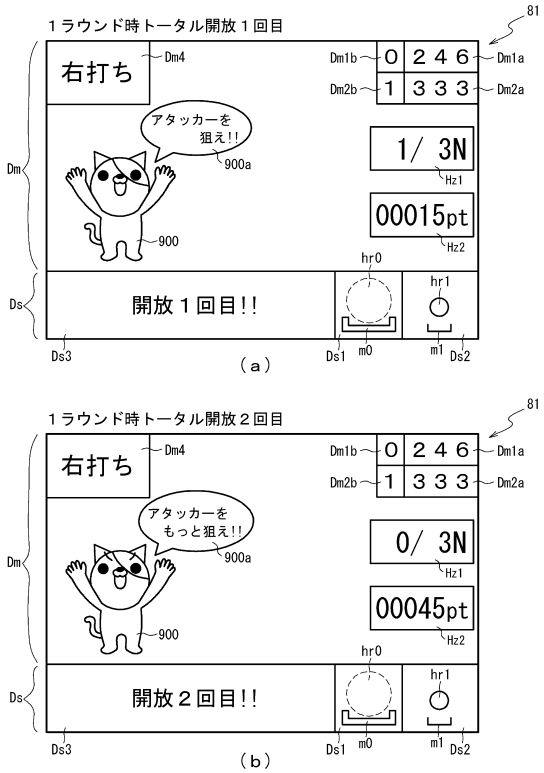
【図３１４９】



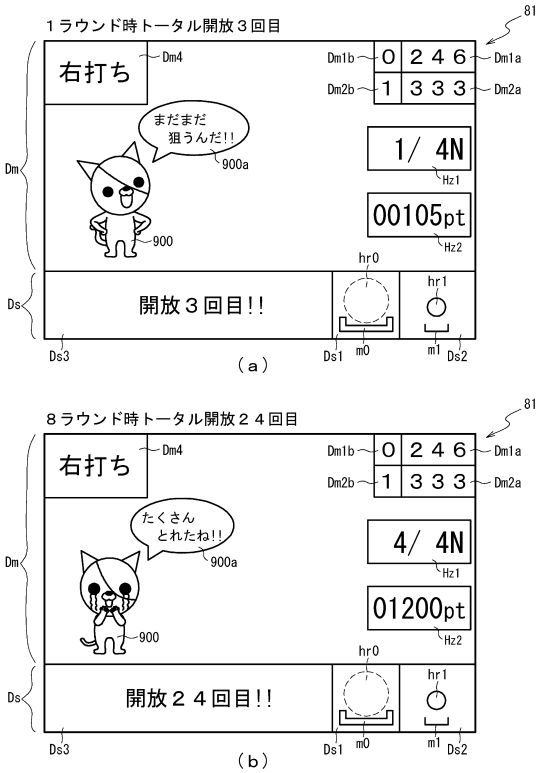
【図３１５０】



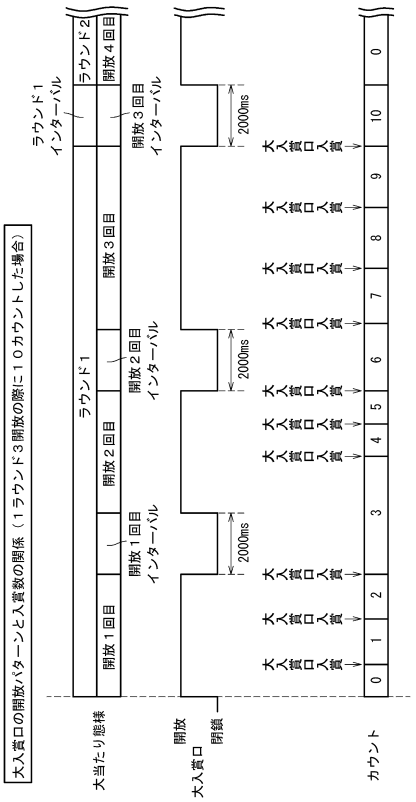
【図３１５１】



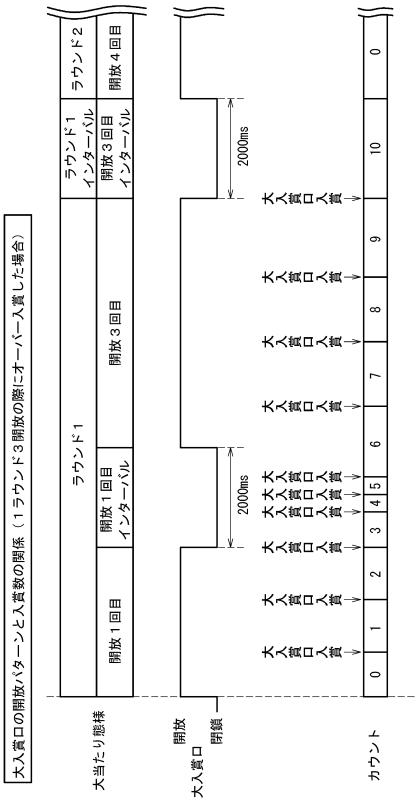
【図３１５２】



【図３１５３】



【図３１５４】



【図３１５５】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202Ya
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202Yb
小当たり種別選択テーブル	202Yc
変動パターンシナリオテーブル	202h
小当たり開放シナリオテーブル	202Yd
大当たり開放シナリオテーブル	202Ye

【図３１５６】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
電動役物開閉開始フラグ	203u
小当たり開放秒数カウンタ	203Ya
小当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yb
小当たり開放回数カウンタ	203Yc
小当たり総開放回数カウンタ	203Yd
大当たり開放秒数カウンタ	203Ye
大当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yf
大当たり開放回数カウンタ	203Yg
大当たり総開放回数カウンタ	203Yh
共通ラウンド数カウンタ	203Yj
共通閉鎖秒数カウンタ	203Yk
ラウンド開始フラグ	203Ym
インターバル開始フラグ	203Yn
その他メモリエリア	203z

【図３１５７】

202

大当たり種別選択テーブル202Ya

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)
特図１	大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0～59
	大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	60～99
特図２	大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	0～99
	大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	－
	大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	－
	大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	－
	大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	－
	大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	－

（ａ）

202

時短付与テーブル202Yb

大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t
大当たりＡ	10	1	3
大当たりＢ	－	－	－
大当たりＣ	10	1	3
大当たりＤ	10	1	3
大当たりＥ	10	1	3
大当たりＦ	10	1	3
大当たりＧ	10	1	3
大当たりＨ	10	1	3

（ｂ）

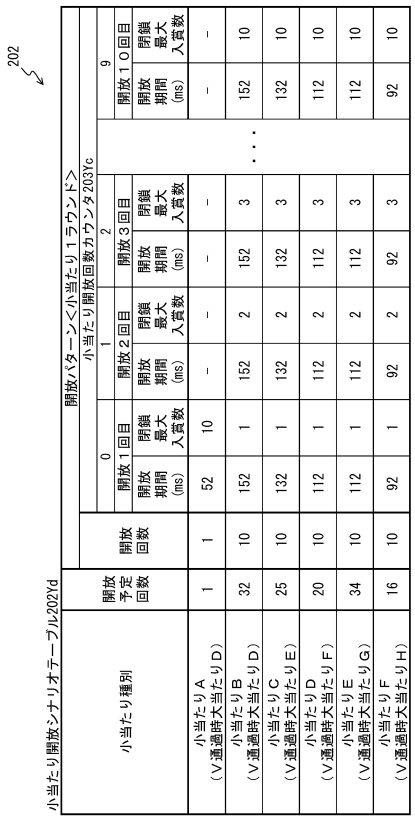
【図３１５８】

202

小当たり種別選択テーブル202Yc

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５(0～99)
特図１	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＤ）	0～99
特図２	小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＤ）	0～49
	小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）	50～59
	小当たりＤ（Ｖ通過時大当たりＦ）	60～69
	小当たりＥ（Ｖ通過時大当たりＧ）	70～79
	小当たりＦ（Ｖ通過時大当たりＨ）	80～99

【図３１５９】



【図３１６０】

（ａ）

202

大当たりラウンド開放予定データテーブル202Ye1

大当たり種別	開放予定回数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	6
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	12
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	10
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0

（ｂ）

【図３１６１】

202

大当たりラウンド１開放シナリオテーブル202Ye2

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ203Yg 0 開放１回目 開放期間(ms)	開放１回目 閉鎖最大入賞数	開放２回目 開放期間(ms)	開放２回目 閉鎖最大入賞数	開放３回目 開放期間(ms)	開放３回目 閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	1000	6	1000	10

（ａ）

202

大当たりラウンド２開放シナリオテーブル202Ye3

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ203Yg 0 開放１回目 開放期間(ms)	開放１回目 閉鎖最大入賞数	開放２回目 開放期間(ms)	開放２回目 閉鎖最大入賞数	開放３回目 開放期間(ms)	開放３回目 閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	1000	6	1000	10

（ｂ）

【図３１６２】

202

大当たりラウンド３開放シナリオテーブル202Ye4

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ203Yg 0 開放１回目 開放期間(ms)	開放１回目 閉鎖最大入賞数	開放２回目 開放期間(ms)	開放２回目 閉鎖最大入賞数	開放３回目 開放期間(ms)	開放３回目 閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

202

大当たりラウンド４開放シナリオテーブル202Ye5

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ203Yg 0 開放１回目 開放期間(ms)	開放１回目 閉鎖最大入賞数	開放２回目 開放期間(ms)	開放２回目 閉鎖最大入賞数	開放３回目 開放期間(ms)	開放３回目 閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

【図３１６３】

202

大当たりラウンド５開放シナリオテーブル202Ye6

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

202

大当たりラウンド６開放シナリオテーブル202Ye7

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

【図３１６４】

202

大当たりラウンド７開放シナリオテーブル202Ye8

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

202

大当たりラウンド８開放シナリオテーブル202Ye9

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

【図３１６５】

202

大当たりラウンド９開放シナリオテーブル202Ye10

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

202

大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル202Ye11

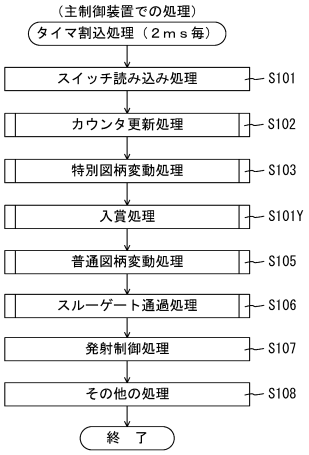
大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

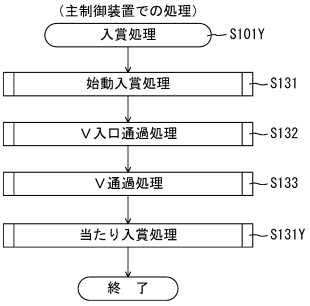
【図３１６６】

ＲＡＭ	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄１保留球数カウンタ	223b
特別図柄２保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
討伐回数カウンタ	223i
残討伐数カウンタ	223j
特定数表示済フラグ	223k
ラッシュ期間計測カウンタ	223m
賞球数カウンタ	223n
保留連フラグ	223o
ラウンド数カウンタ	223p
ＳＷ有効時間カウンタ	223q
右打ちフラグ	223r
Ｖ入賞済フラグ	223s
演出固定フラグ	223t
遊技環境格納エリア	223u
従総賞球数カウンタ	223Ya
その他メモリエリア	223z

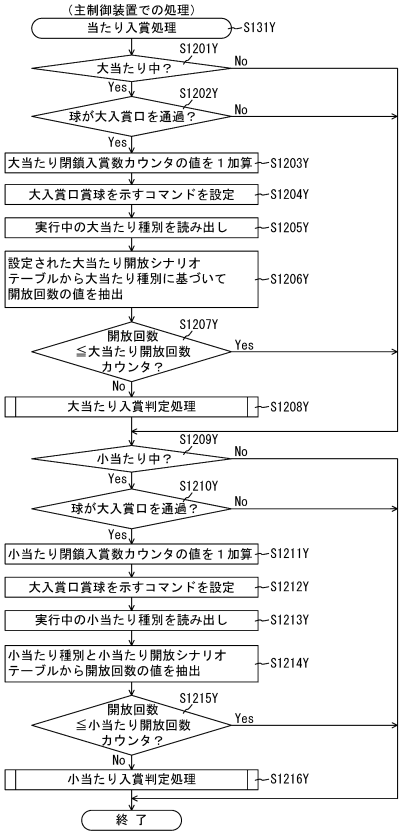
【図３１６７】



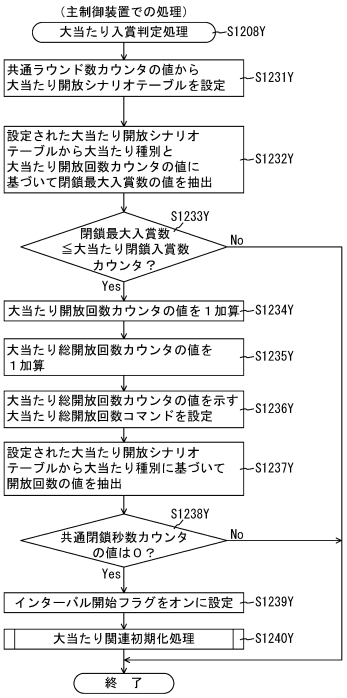
【図３１６８】



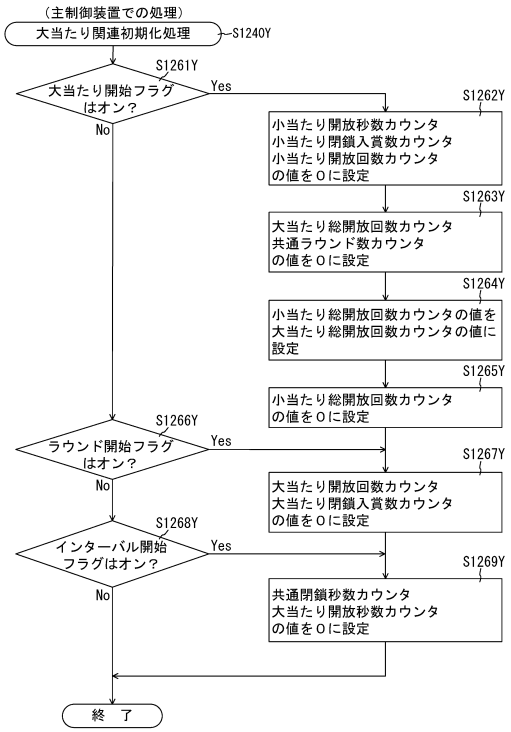
【図３１６９】



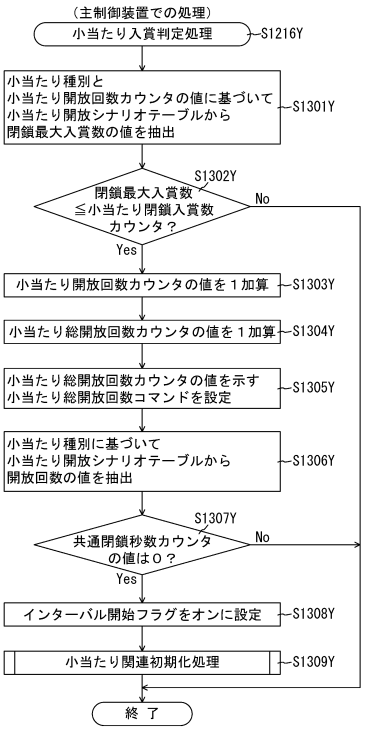
【図３１７０】



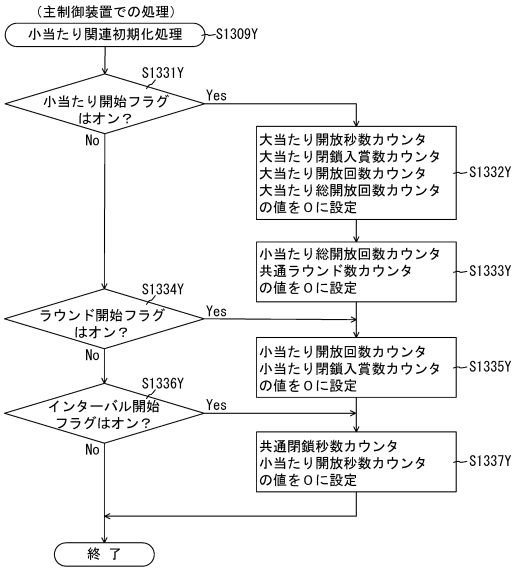
【図３１７１】



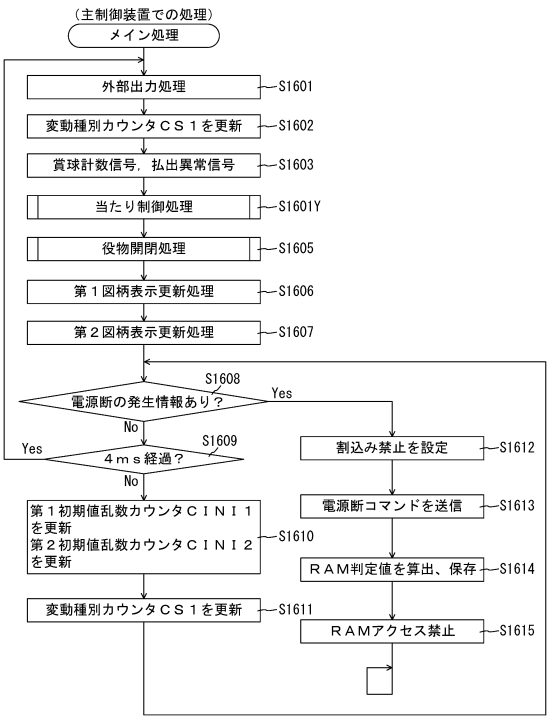
【図３１７２】



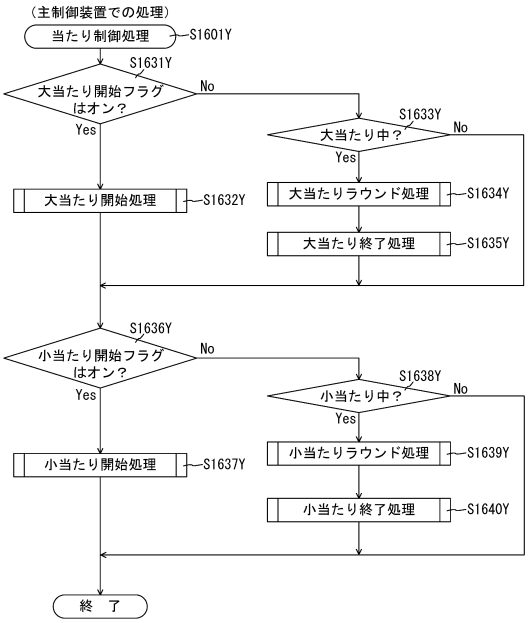
【図３１７３】



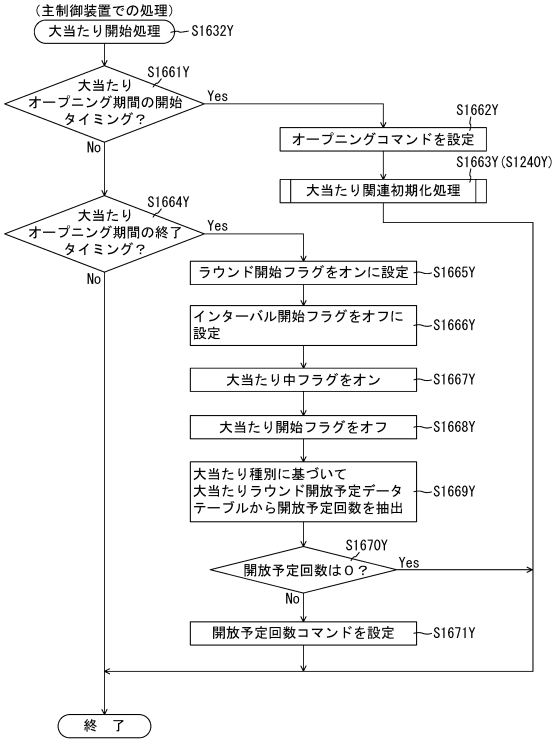
【図３１７４】



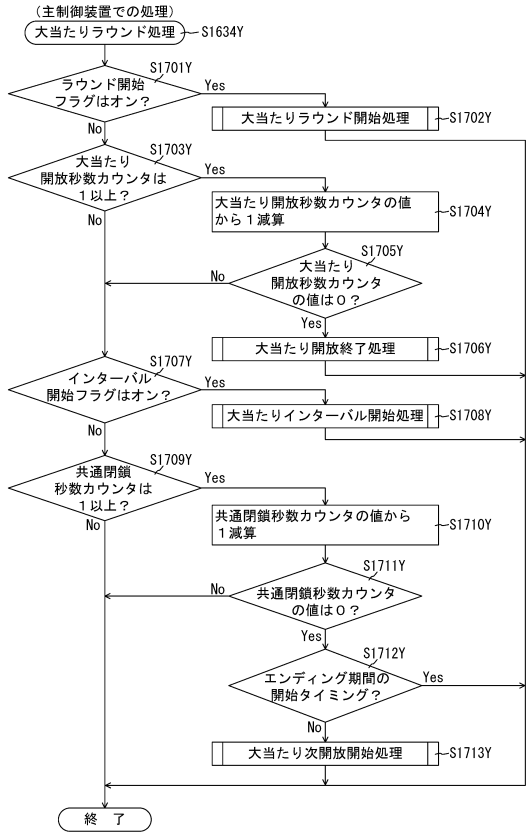
【図３１７５】



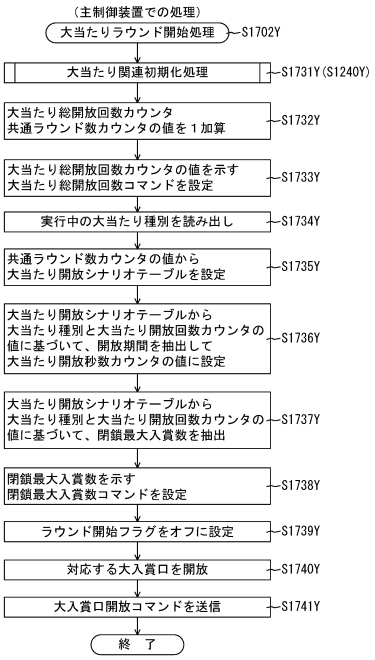
【図３１７６】



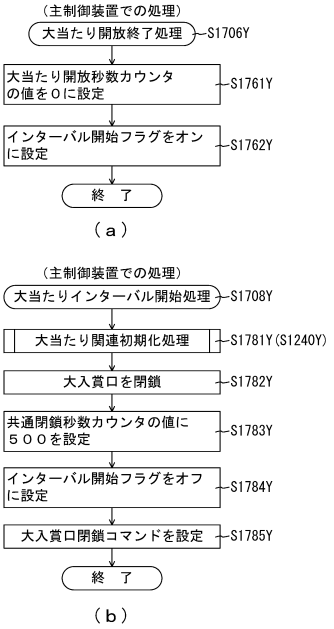
【図３１７７】



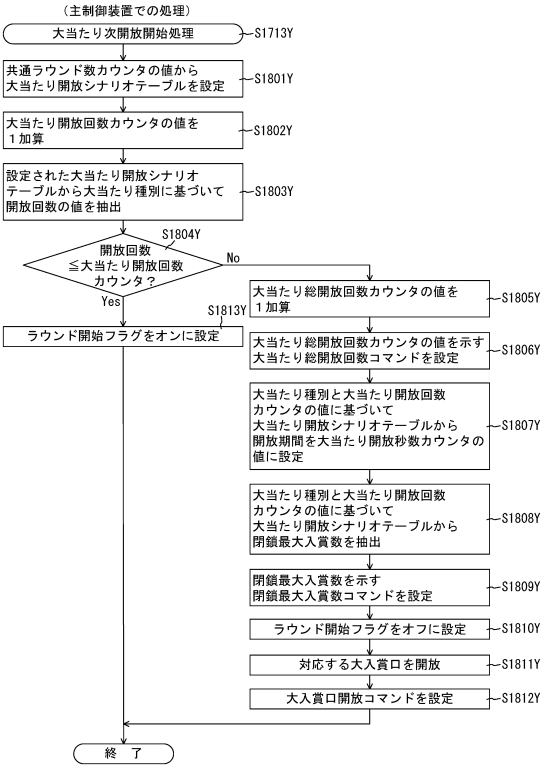
【図３１７８】



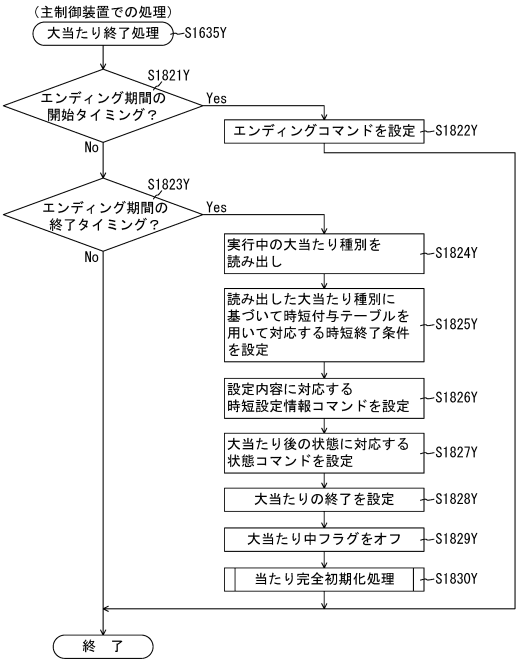
【図３１７９】



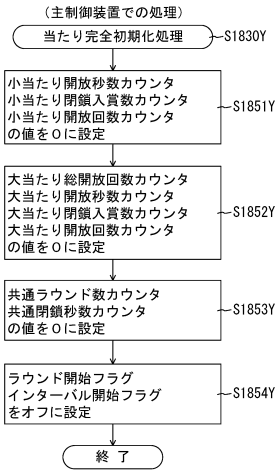
【図３１８０】



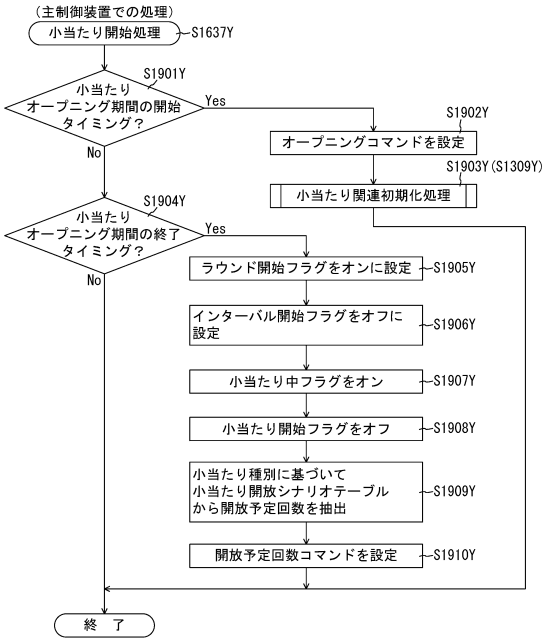
【図３１８１】



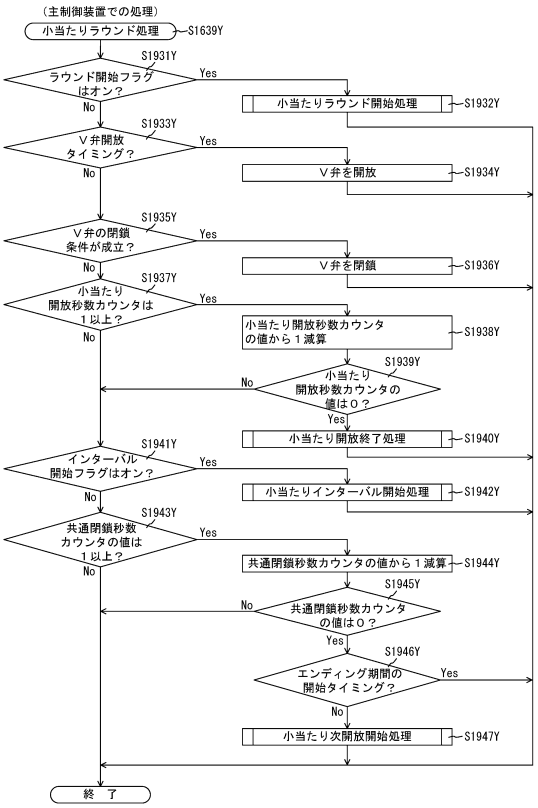
【図３１８２】



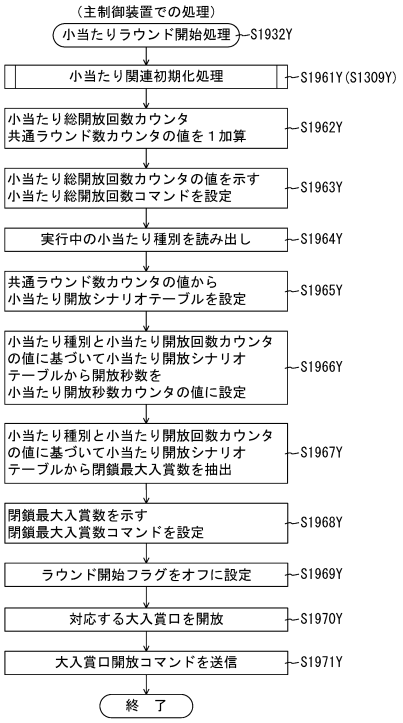
【図３１８３】



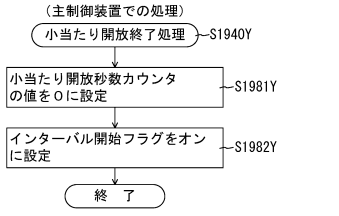
【図３１８４】



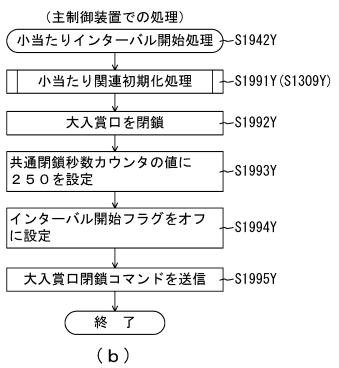
【図３１８５】



【図３１８６】

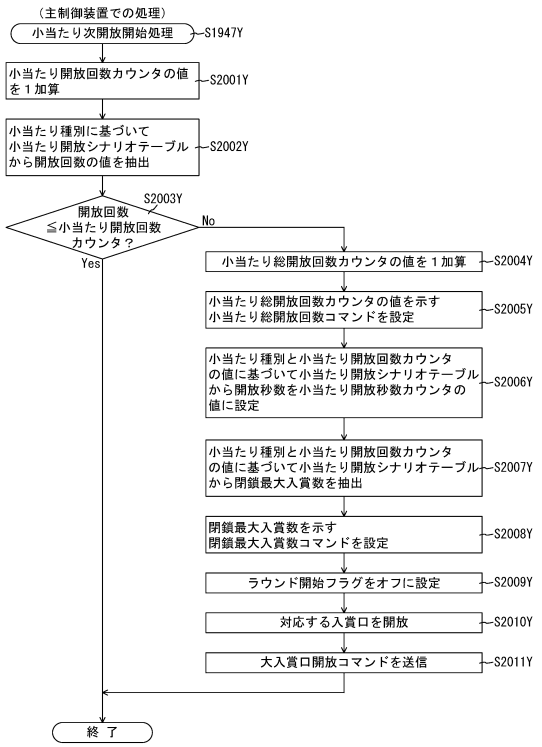


（ａ）

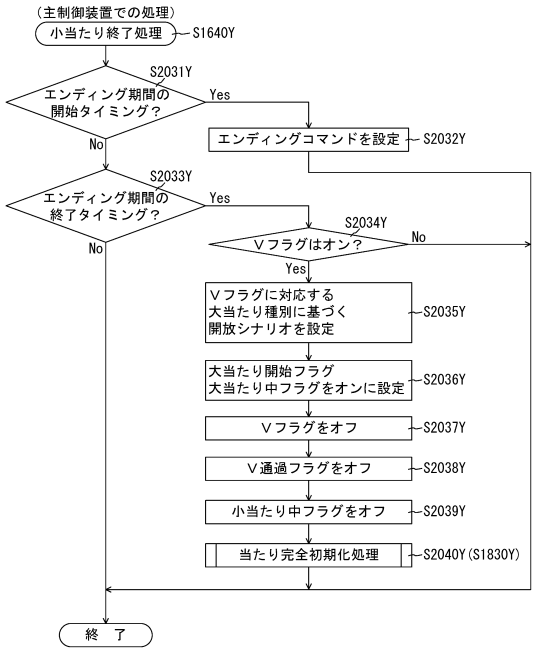


（ｂ）

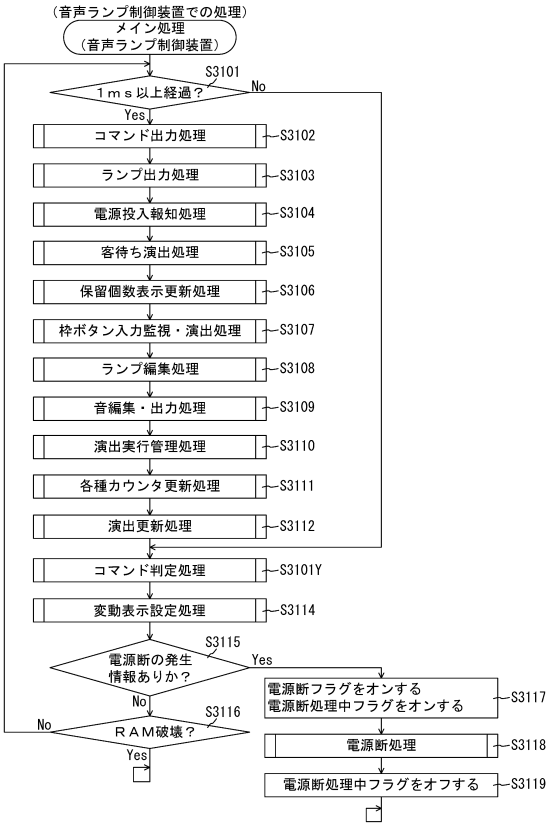
【図３１８７】



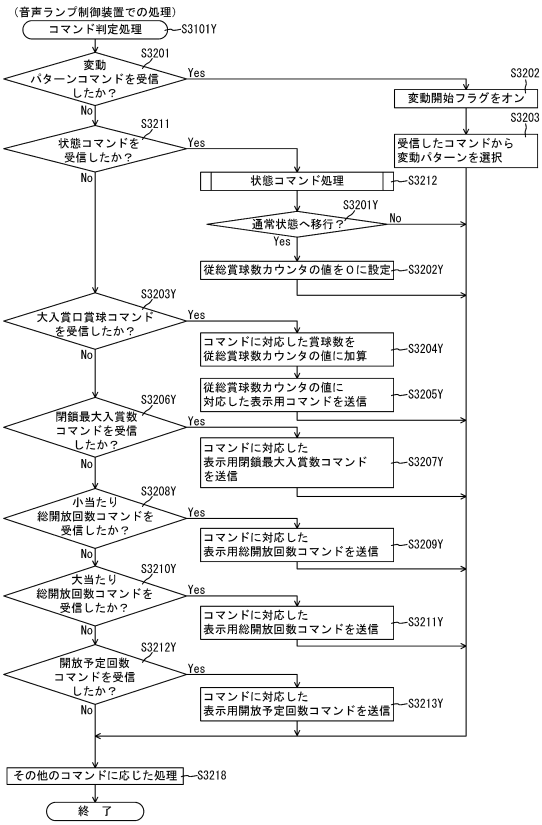
【図３１８８】



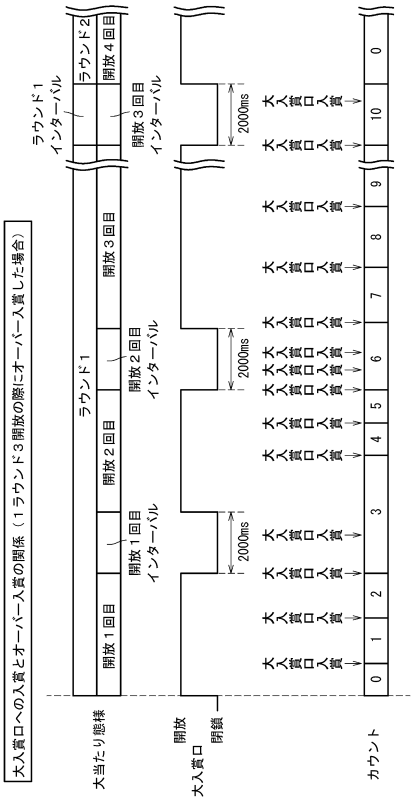
【図３１８９】



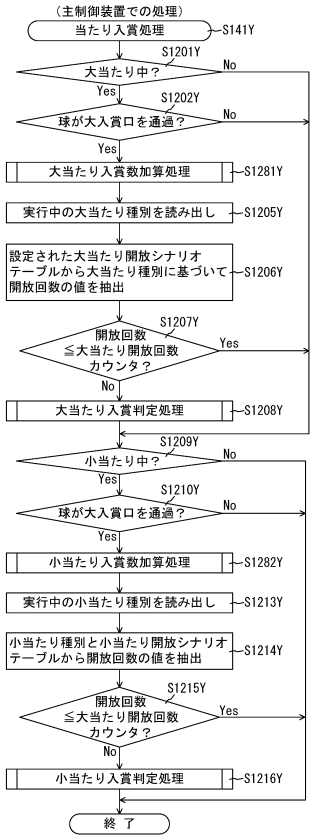
【図３１９０】



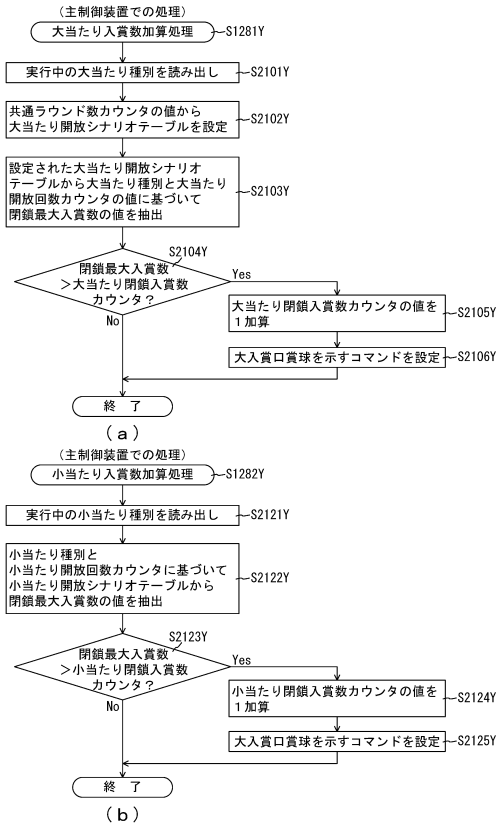
【図３１９１】



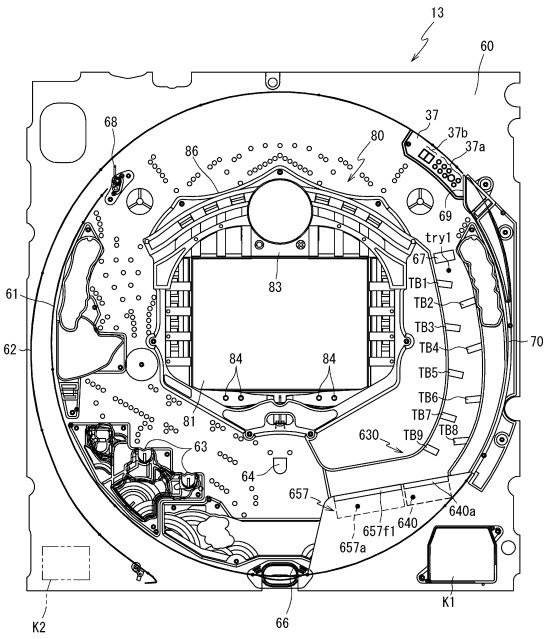
【図３１９２】



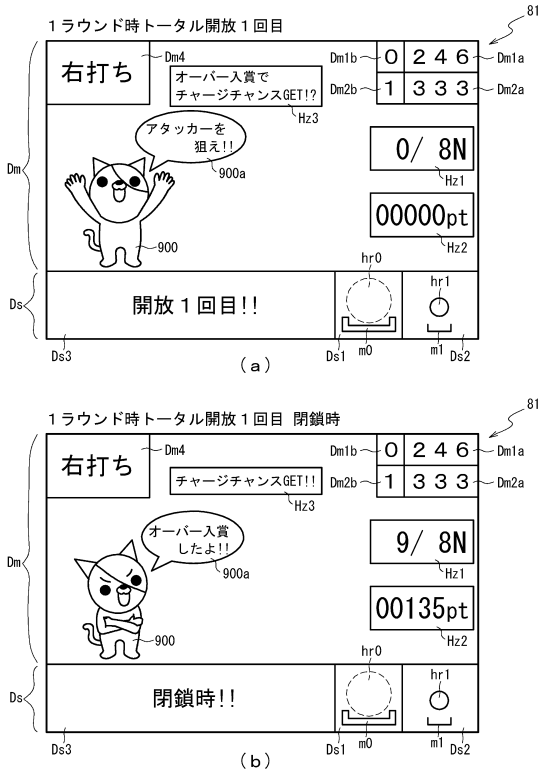
【図３１９３】



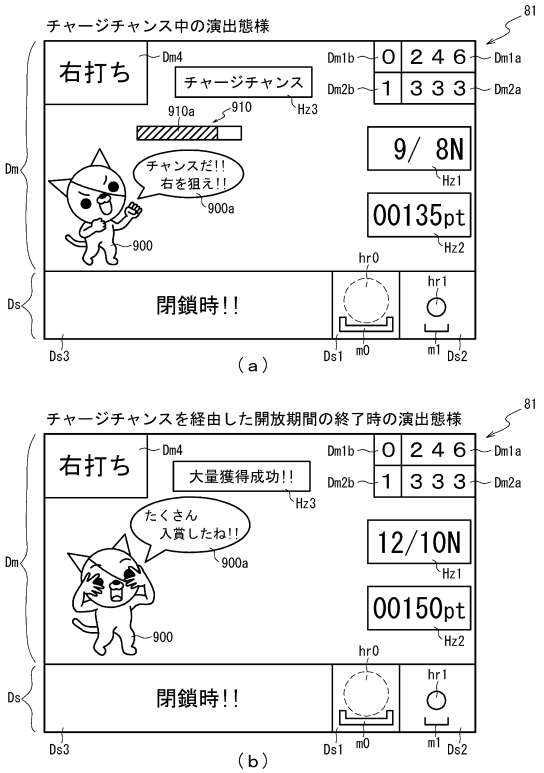
【図３１９４】



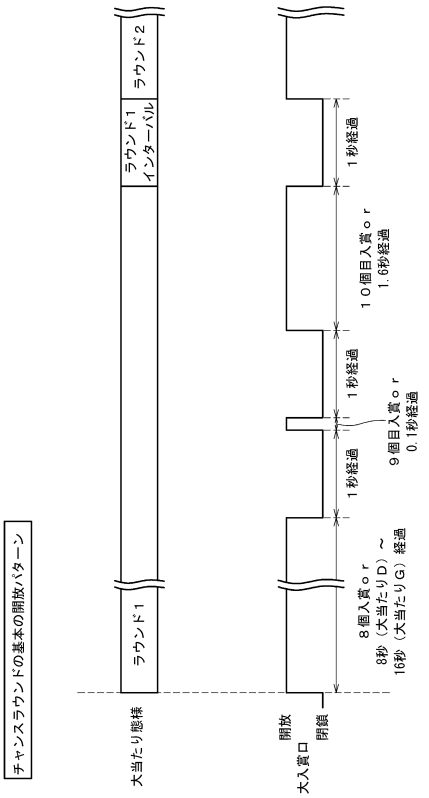
【図３１９５】



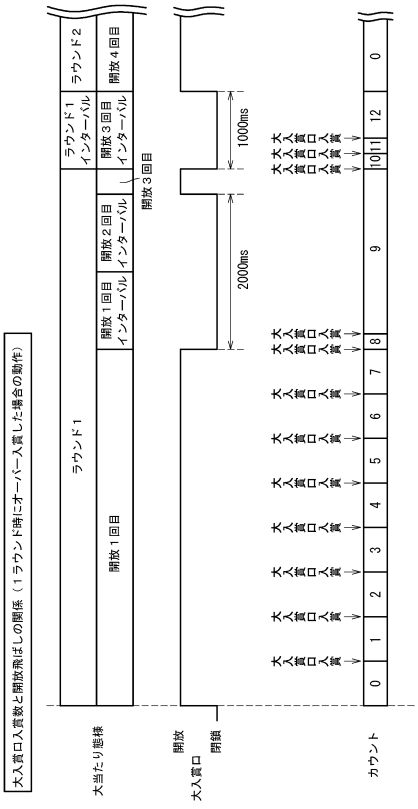
【図３１９６】



【図３１９７】



【図３１９８】



【図３１９９】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202Ya
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202Yb
小当たり種別選択テーブル	202Yc
変動パターンシナリオテーブル	202h
小当たり開放シナリオテーブル	202YbB
大当たり開放シナリオテーブル	202YcB

【図３２００】

202

小当たり開放シナリオテーブル202YbB

小当たり種別	開放予定回数	開放パターン＜小当たり１ラウンド＞ 小当たり開放回数カウンタ203Yc																	
		開放回数	0			1			2			・・・	9		
			開放１回目			開放２回目			開放３回目				開放１０回目		
			開放秒数（ms）	閉鎖最大入賞数		開放秒数（ms）	閉鎖最大入賞数		開放秒数（ms）	閉鎖最大入賞数			開放秒数（ms）	閉鎖最大入賞数	
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＤ）	1	1	52	10		–	–		–	–			–	–	
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＤ）	34	10	152	1		152	2		152	3			152	10	
小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）	34	10	132	1		132	2		132	3			132	10	
小当たりＤ（Ｖ通過時大当たりＦ）	34	10	112	1		112	2		112	3			112	10	
小当たりＥ（Ｖ通過時大当たりＧ）	34	10	112	1		112	2		112	3			112	10	
小当たりＦ（Ｖ通過時大当たりＨ）	16	10	92	1		92	2		92	3			92	10	

【図３２０１】

大当たり開放シナリオテーブル	202YcB
大当たりラウンド開放予定データテーブル	202Ye1
大当たりラウンド１開放シナリオテーブル	202YcB1
大当たりラウンド２開放シナリオテーブル	202YcB2
大当たりラウンド３開放シナリオテーブル	202YcB3
大当たりラウンド４開放シナリオテーブル	202YcB4
大当たりラウンド５開放シナリオテーブル	202YcB5
大当たりラウンド６開放シナリオテーブル	202YcB6
大当たりラウンド７開放シナリオテーブル	202YcB7
大当たりラウンド８開放シナリオテーブル	202YcB8
大当たりラウンド９開放シナリオテーブル	202Ye10
大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル	202Ye11

【図３２０２】

202

大当たりラウンド１開放シナリオテーブル202YcB1

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	1000	6	1000	10

（ａ）

202

大当たりラウンド２開放シナリオテーブル202YcB2

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	1000	6	1000	10

（ｂ）

【図３２０３】

202

大当たりラウンド３開放シナリオテーブル202YcB3

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

202

大当たりラウンド４開放シナリオテーブル202YcB4

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

【図３２０４】

202

大当たりラウンド５開放シナリオテーブル202YcB5

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

202

大当たりラウンド６開放シナリオテーブル202YcB6

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

【図３２０５】

202

大当たりラウンド７開放シナリオテーブル202YcB7

大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ａ）

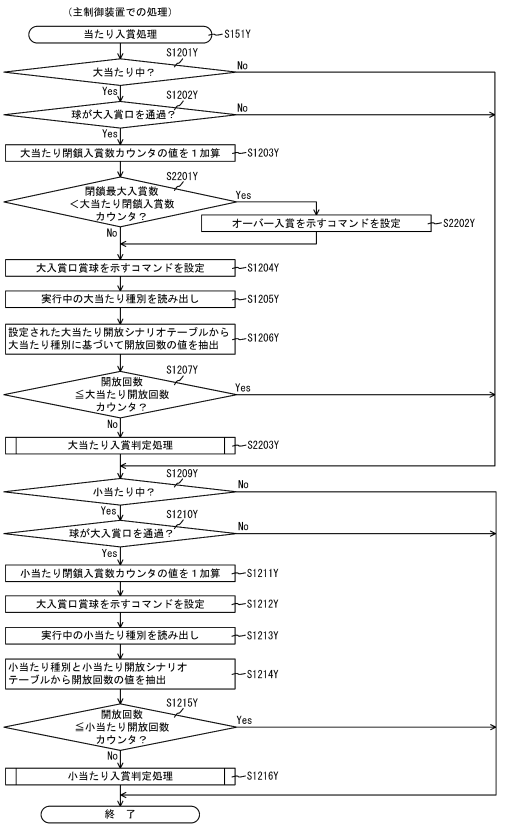
202

大当たりラウンド８開放シナリオテーブル202YcB8

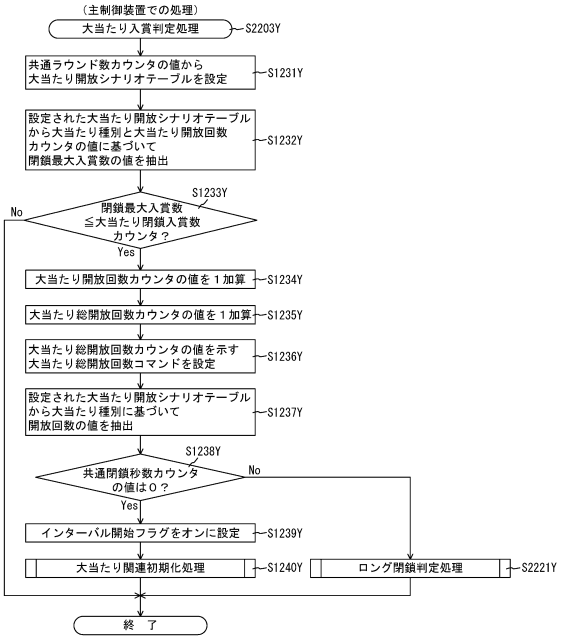
大当たり種別	開放回数	開放パターン					
		大当たり開放回数カウンタ203Yg					
		0		1		2	
		開放１回目		開放２回目		開放３回目	
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	8000	8	100	9	1600	10
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	10000	8	100	9	1600	10
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	12000	8	100	9	1600	10
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	16000	8	100	9	1600	10
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0	0	0	0	0	0	0

（ｂ）

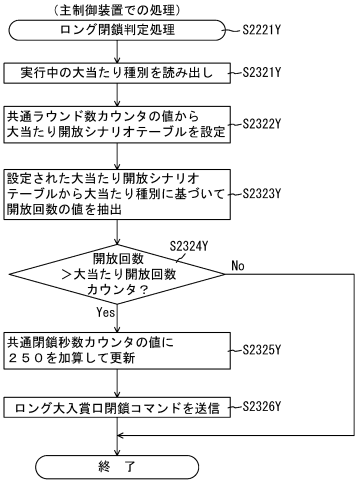
【図３２０６】



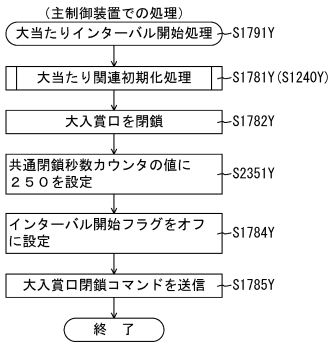
【図３２０７】



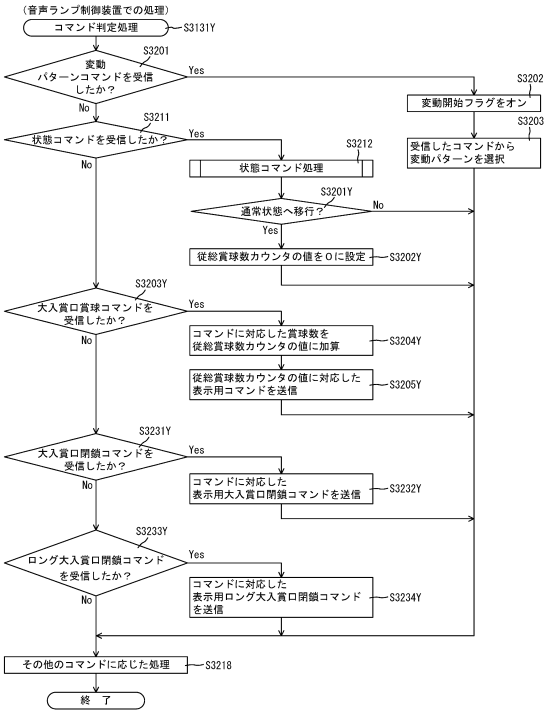
【図３２０８】



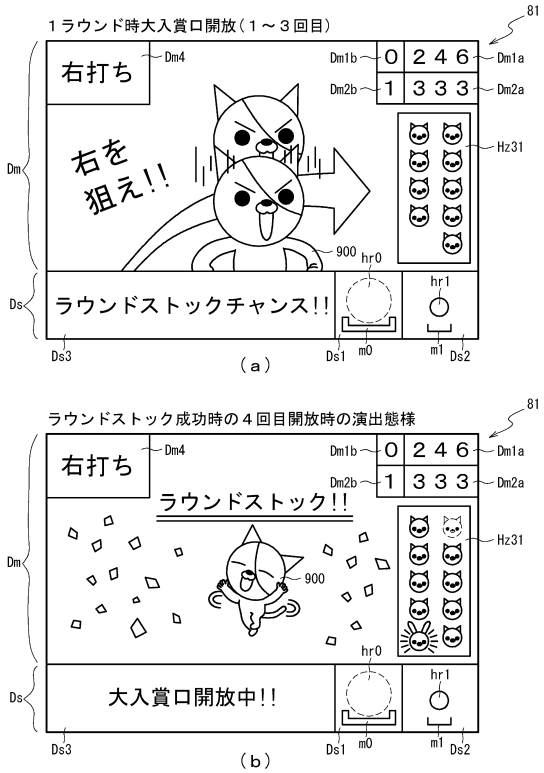
【図３２０９】



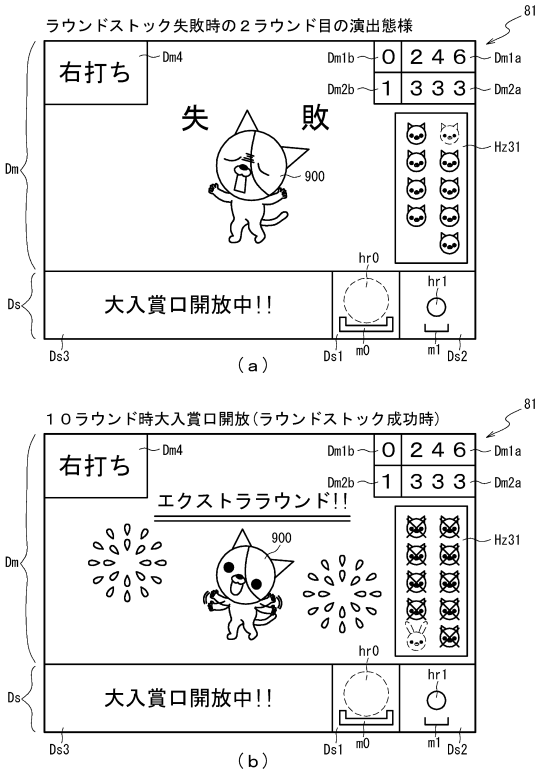
【図３２１０】



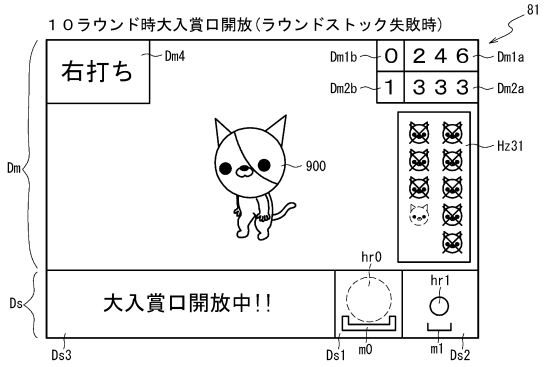
【図３２１１】



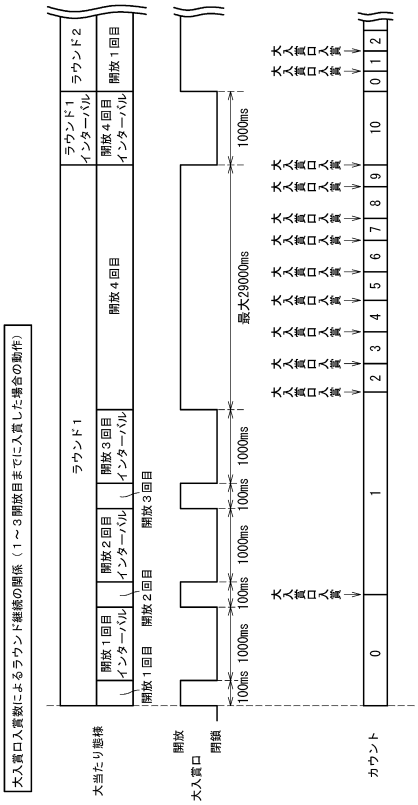
【図３２１２】



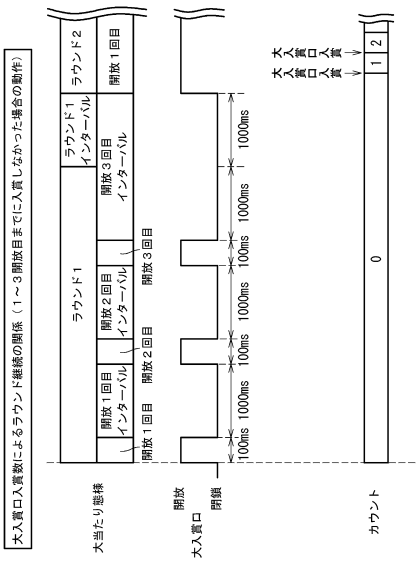
【図３２１３】



【図３２１４】



【図３２１５】



【図３２１６】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202Ya
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202Yb
小当たり種別選択テーブル	202Yc
変動パターンシナリオテーブル	202h
小当たり開放シナリオテーブル	202Yd
大当たり開放シナリオテーブル	202YaC

【図３２１７】

大当たり開放シナリオテーブル	202YaC
大当たりラウンド開放予定データテーブル	202YaC1
大当たりラウンド１開放シナリオテーブル	202YaC2
大当たりラウンド２開放シナリオテーブル	202Ye3
大当たりラウンド３開放シナリオテーブル	202Ye4
大当たりラウンド４開放シナリオテーブル	202Ye5
大当たりラウンド５開放シナリオテーブル	202Ye6
大当たりラウンド６開放シナリオテーブル	202Ye7
大当たりラウンド７開放シナリオテーブル	202Ye8
大当たりラウンド８開放シナリオテーブル	202Ye9
大当たりラウンド９開放シナリオテーブル	202Ye10
大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル	202Ye11

（ａ）

202

大当たりラウンド開放予定データテーブル202YaC1

大当たり種別	開放予定回数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	6
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	12
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	13
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0

（ｂ）

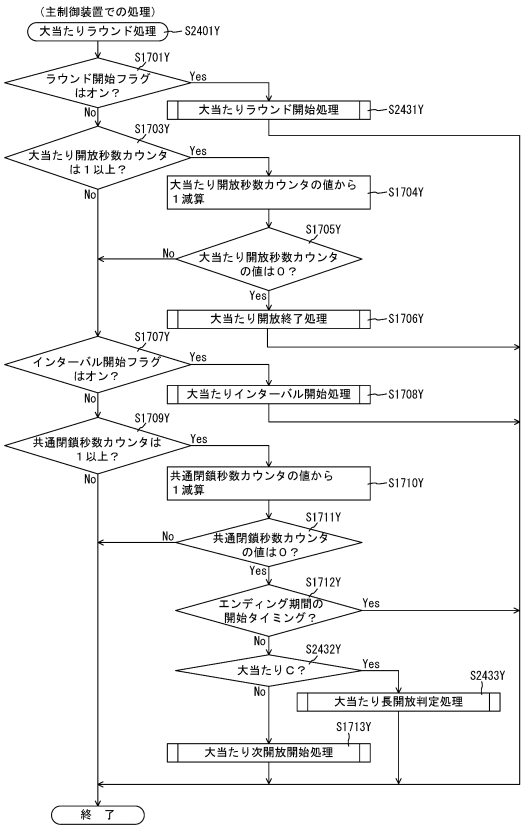
【図３２１８】

202

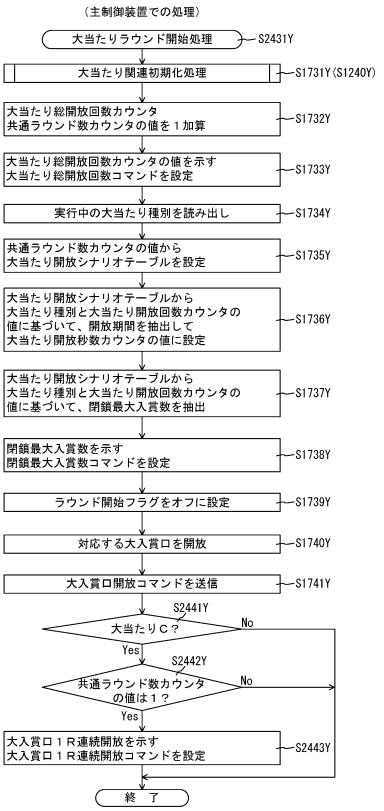
大当たりラウンド１開放シナリオテーブル202YaC2

大当たり種別	開放回数	開放パターン											
		大当たり開放回数カウンタ203Yg											
		0		1		2		3					
		開放１回目		開放２回目		開放３回目		開放４回目					
		開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数				
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0	0	0				
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0	0	0				
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	4	100	10	100	10	100	10	29000	10				
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10	0	0				
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10	0	0				
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10	0	0				
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10	0	0				
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	1000	6	1000	10	0	0				

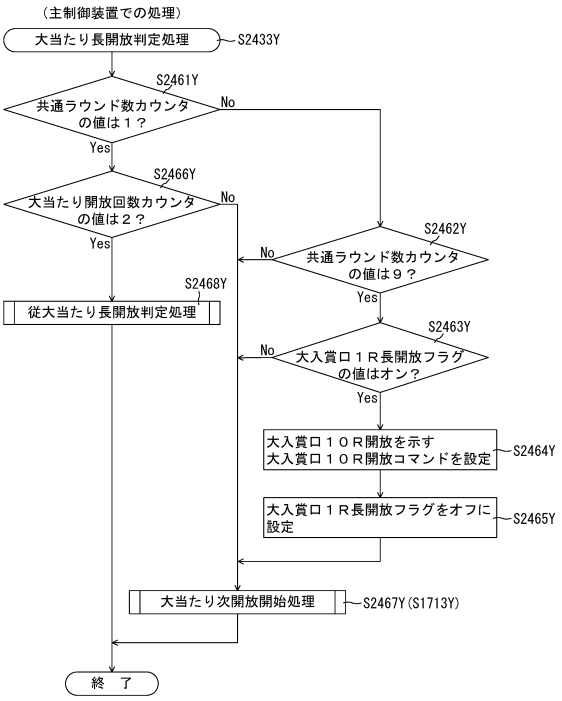
【図３２１９】



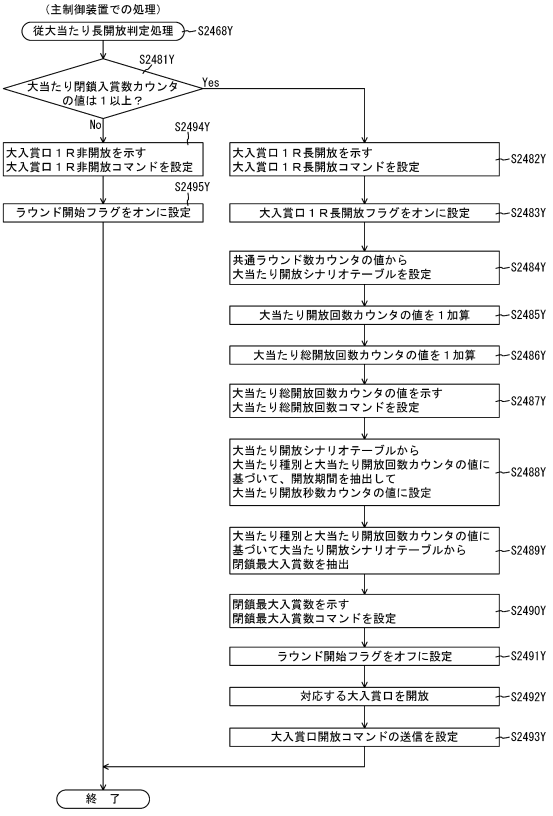
【図３２２０】



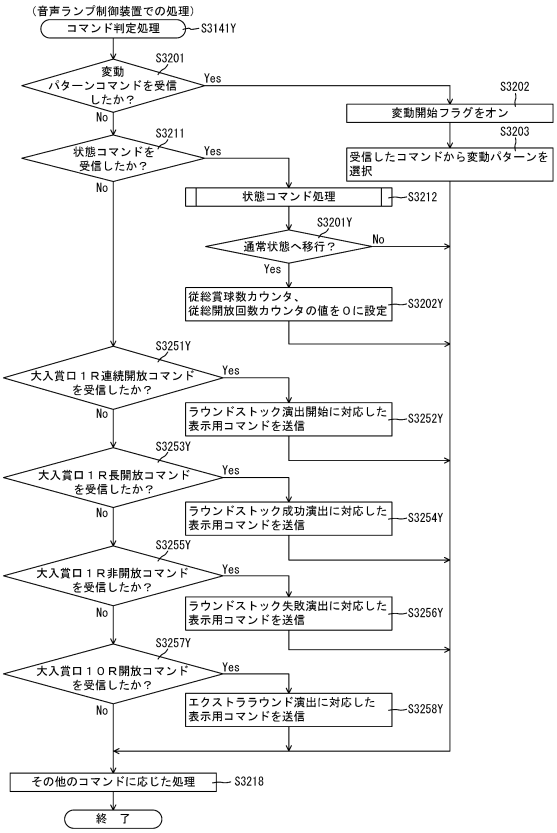
【図３２２１】



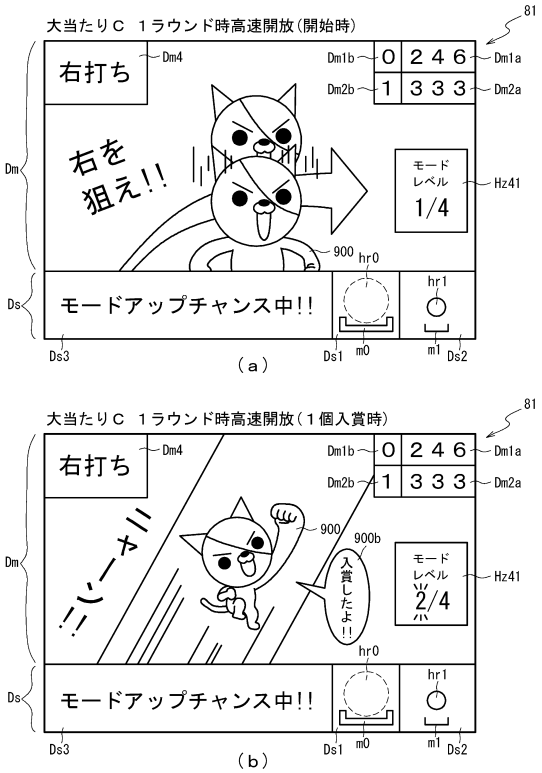
【図３２２２】



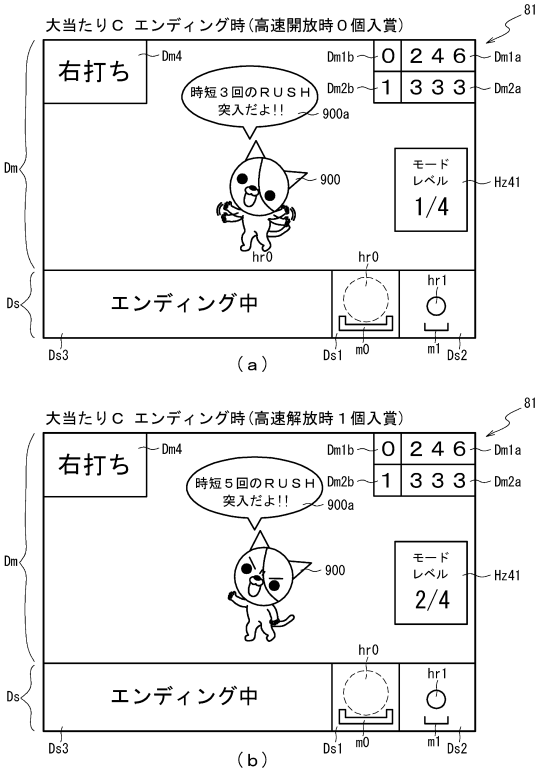
【図３２２３】



【図３２２４】



【図３２２５】



【図３２２６】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202Ya
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202YaD
小当たり種別選択テーブル	202Yc
変動パターンシナリオテーブル	202h
小当たり開放シナリオテーブル	202Yd
大当たり開放シナリオテーブル	202YbD
大当たりエンディングコマンド設定テーブル	202YcD

【図３２２７】

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
電動役物開閉開始フラグ	203u
小当たり開放秒数カウンタ	203Ya
小当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yb
小当たり開放回数カウンタ	203Yc
小当たり総開放回数カウンタ	203Yd
大当たり開放秒数カウンタ	203Ye
大当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yf
大当たり開放回数カウンタ	203Yg
大当たり総開放回数カウンタ	203Yh
共通ラウンド数カウンタ	203Yj
共通閉鎖秒数カウンタ	203Yk
ラウンド開始フラグ	203Ym
インターバル開始フラグ	203Yn
大入賞口高速開放賞球カウンタ	203YaD
その他メモリエリア	203z

【図３２２８】

202

時短付与テーブル202YaD

大当たり種別	時短付与内容（回数） 大入賞口高速開放賞球カウンタ203YaD 0 時短カウンタ203h	0 小当たりカウンタ203s	0 特図２カウンタ203t	1 時短カウンタ203h	1 小当たりカウンタ203s	1 特図２カウンタ203t	2,3 時短カウンタ203h	2,3 小当たりカウンタ203s	2,3 特図２カウンタ203t	4以上 時短カウンタ203h	4以上 小当たりカウンタ203s	4以上 特図２カウンタ203t
大当たりＡ	10	1	3	10	1	3	10	1	3	10	1	3
大当たりＢ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
大当たりＣ	10	1	3	12	1	5	15	1	7	18	1	10
大当たりＤ	10	1	3	10	1	3	10	1	3	10	1	3
大当たりＥ	10	1	3	10	1	3	10	1	3	10	1	3
大当たりＦ	10	1	3	10	1	3	10	1	3	10	1	3
大当たりＧ	10	1	3	10	1	3	10	1	3	10	1	3
大当たりＨ	10	1	3	10	1	3	10	1	3	10	1	3

【図３２２９】

大当たり開放シナリオテーブル	202YbD
大当たりラウンド開放予定データテーブル	202YbD1
大当たりラウンド１開放シナリオテーブル	202YbD2
大当たりラウンド２開放シナリオテーブル	202Ye3
大当たりラウンド３開放シナリオテーブル	202Ye4
大当たりラウンド４開放シナリオテーブル	202Ye5
大当たりラウンド５開放シナリオテーブル	202Ye6
大当たりラウンド６開放シナリオテーブル	202Ye7
大当たりラウンド７開放シナリオテーブル	202Ye8
大当たりラウンド８開放シナリオテーブル	202Ye9
大当たりラウンド９開放シナリオテーブル	202Ye10
大当たりラウンド１０開放シナリオテーブル	202Ye11

（ａ）

202

大当たりラウンド開放予定データテーブル202YbD1

大当たり種別	開放予定回数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	6
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	12
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	15
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	0

（ｂ）

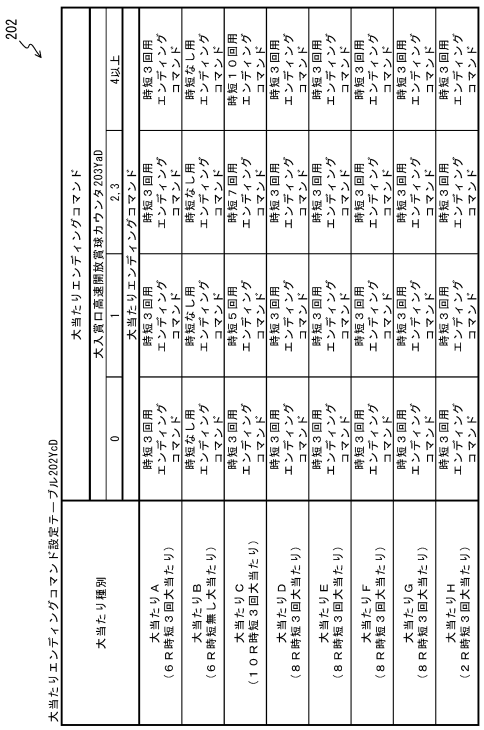
【図３２３０】

202

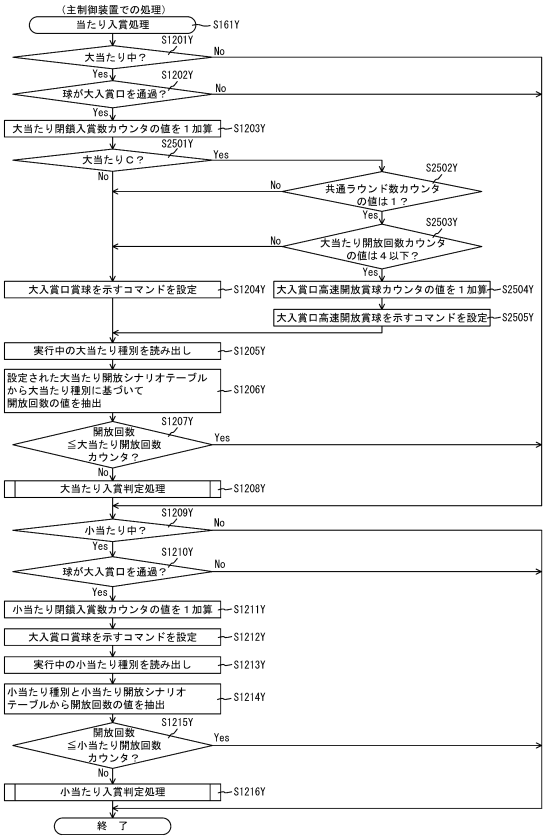
大当たりラウンド１開放シナリオテーブル202YbD2

大当たり種別	開放回数	開放パターン 大当たり開放回数カウンタ2031g 0 開放１回目 開放期間(ms)	0 閉鎖最大入賞数	1 開放２回目 開放期間(ms)	1 閉鎖最大入賞数	2 開放３回目 開放期間(ms)	2 閉鎖最大入賞数	3 開放４回目 開放期間(ms)	3 閉鎖最大入賞数	4 開放５回目 開放期間(ms)	4 閉鎖最大入賞数	5 開放６回目 開放期間(ms)	5 閉鎖最大入賞数
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	10000	10	0	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	6	100	10	100	10	100	10	100	10	100	10	29000	10
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10	0	0	0	0	0	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10	0	0	0	0	0	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	5000	6	5000	10	0	0	0	0	0	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	3000	6	3000	10	0	0	0	0	0	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	1000	6	1000	10	0	0	0	0	0	0

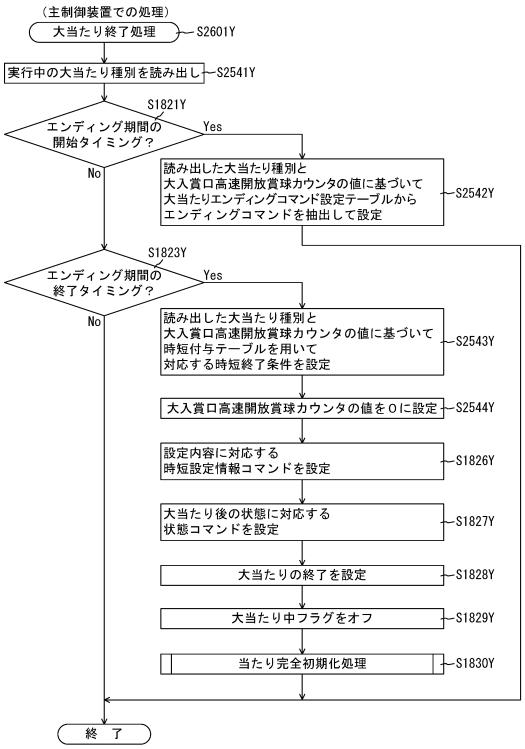
【図３２３１】



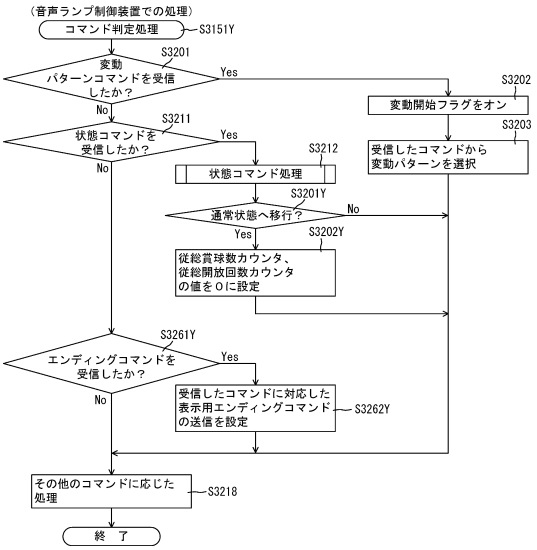
【図３２３２】



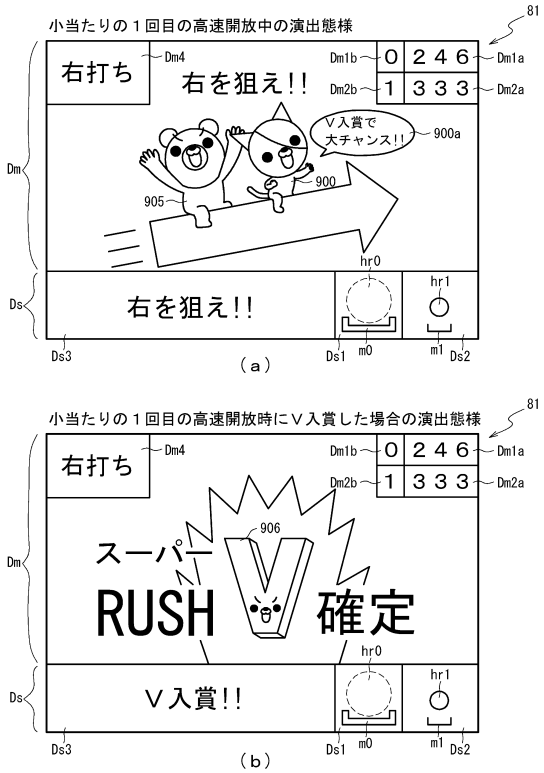
【図３２３３】



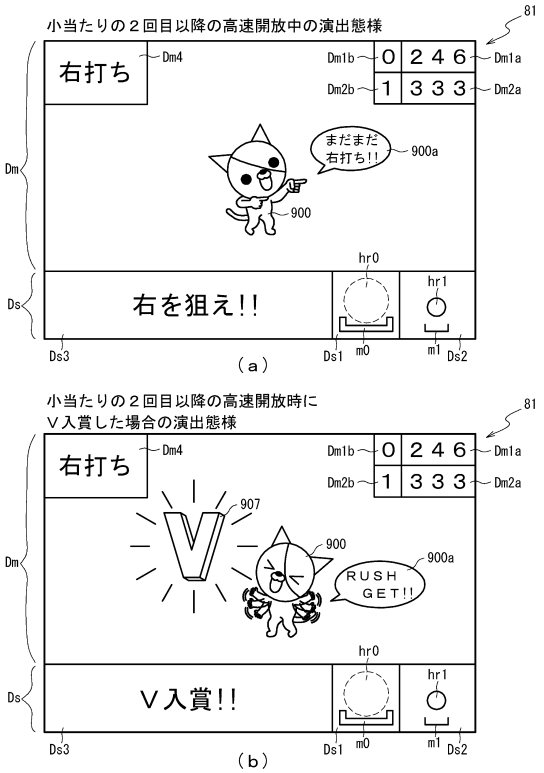
【図３２３４】



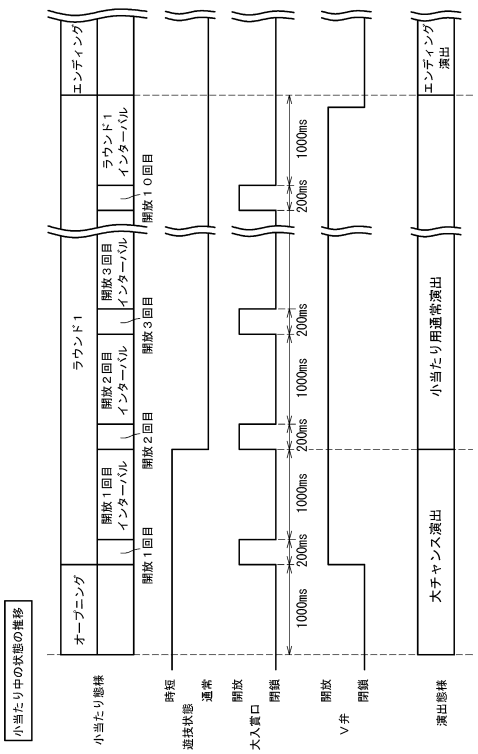
【図３２３５】



【図３２３６】



【図３２３７】



【図３２３８】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別選択テーブル	202Ya
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
時短付与テーブル	202YaE
小当たり種別選択テーブル	202Yc
変動パターンシナリオテーブル	202h
小当たり開放シナリオテーブル	202YbE
大当たり開放シナリオテーブル	202Ye

【図３２３９】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
Ｖ通過大当たり種別格納エリア	203p
Ｖフラグ	203q
Ｖ通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図２カウンタ	203t
電動役物開閉開始フラグ	203u
小当たり開放秒数カウンタ	203Ya
小当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yb
小当たり開放回数カウンタ	203Yc
小当たり総開放回数カウンタ	203Yd
大当たり開放秒数カウンタ	203Ye
大当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yf
大当たり開放回数カウンタ	203Yg
大当たり総開放回数カウンタ	203Yh
共通ラウンド数カウンタ	203Yj
共通閉鎖秒数カウンタ	203Yk
ラウンド開始フラグ	203Ym
インターバル開始フラグ	203Yn
当選時状態格納エリア	203YaE
その他メモリエリア	203z

【図３２４０】

202

時短付与テーブル202YaE

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容（回数）		
		時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図２カウンタ 203t
大当たりＡ，Ｃ	共通	10	2	3
大当たりＢ	共通	－	－	－
大当たりＤ～Ｈ	非時短状態	10	2	3
	時短状態	13	2	6

【図３２４１】

202

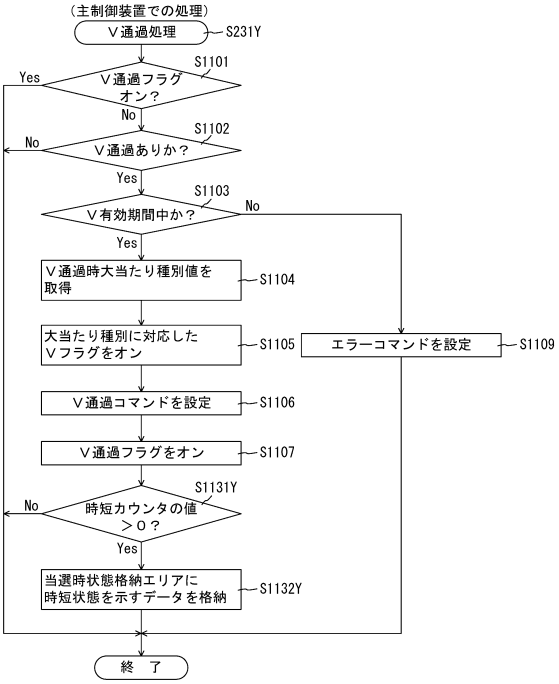
小当たり開放シナリオテーブル202YbE

小当たり種別	開放予定回数	開放パターン＜小当たり１ラウンド＞ 小当たり開放回数カウンタ203Yc																			
		開放回数	0			1			2			・・・	9									
			開放１回目			開放２回目			開放３回目				開放１０回目								
			開放期間（ms）		閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）		閉鎖最大入賞数	開放期間（ms）		閉鎖最大入賞数		開放期間（ms）		閉鎖最大入賞数						
小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＤ）	1	1	52		10	－		－	－		－		－		－						
小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＤ）	32	10	200		1	200		2	200		3		200		10						
小当たりＣ（Ｖ通過時大当たりＥ）	25	10	200		1	100		2	200		3		200		10						
小当たりＤ（Ｖ通過時大当たりＦ）	20	10	200		1	200		2	200		3		200		10						
小当たりＥ（Ｖ通過時大当たりＧ）	34	10	200		1	200		2	200		3		200		10						
小当たりＦ（Ｖ通過時大当たりＨ）	16	10	200		1	200		2	200		3		200		10						

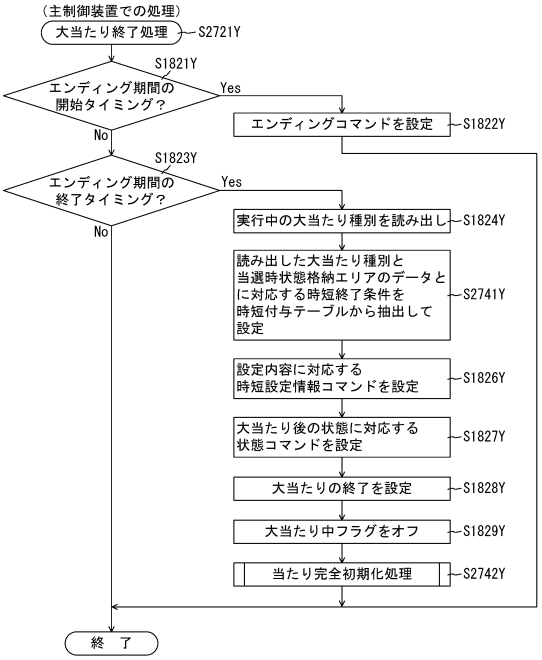
【図３２４２】

ＲＡＭ	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄１保留球数カウンタ	223b
特別図柄２保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
討伐回数カウンタ	223i
残討伐数カウンタ	223j
特定数表示済フラグ	223k
ラッシュ期間計測カウンタ	223m
賞球数カウンタ	223n
保留連フラグ	223o
ラウンド数カウンタ	223p
ＳＷ有効時間カウンタ	223q
右打ちフラグ	223r
Ｖ入賞済フラグ	223s
演出固定フラグ	223t
遊技環境格納エリア	223u
従総賞球数カウンタ	223Ya
従総開放回数カウンタ	223YaE
その他メモリエリア	223z

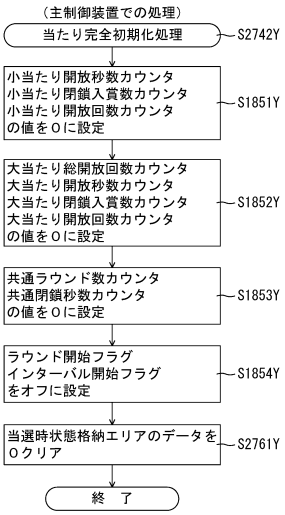
【図３２４３】



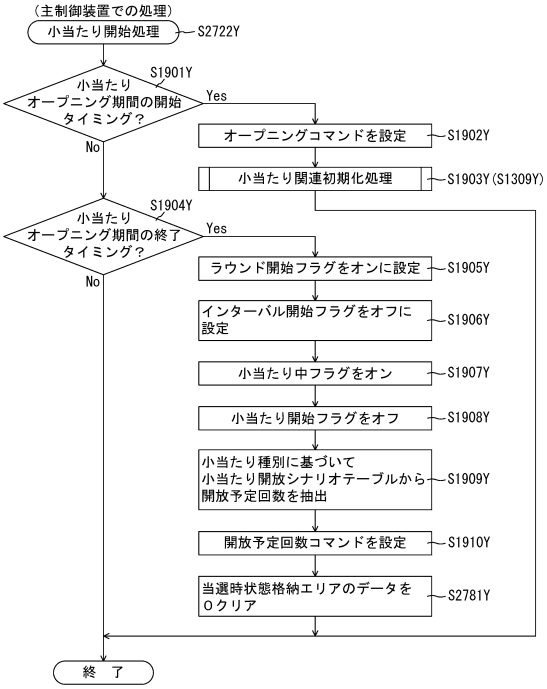
【図３２４４】



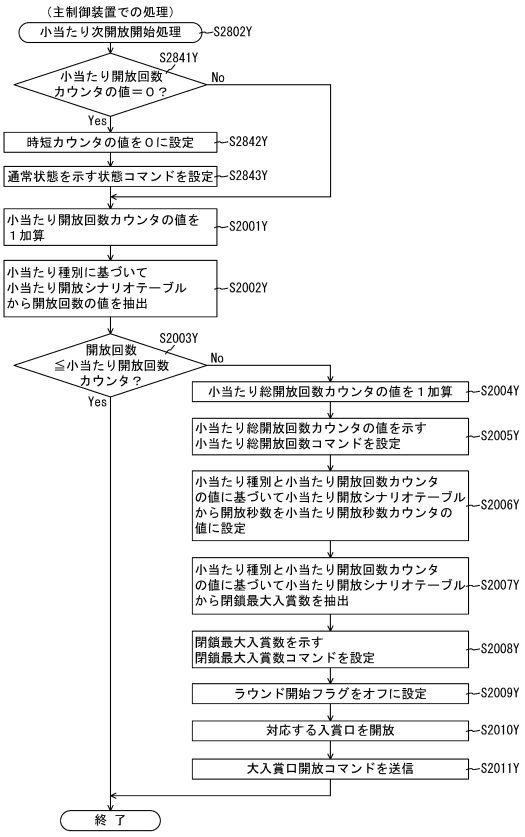
【図３２４５】



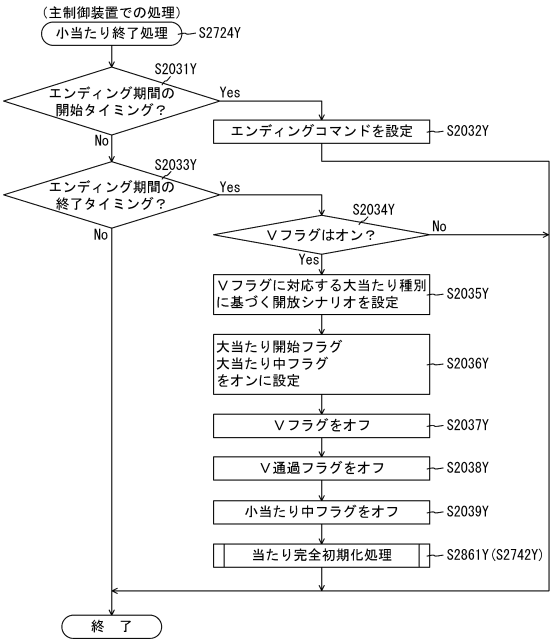
【図３２４６】



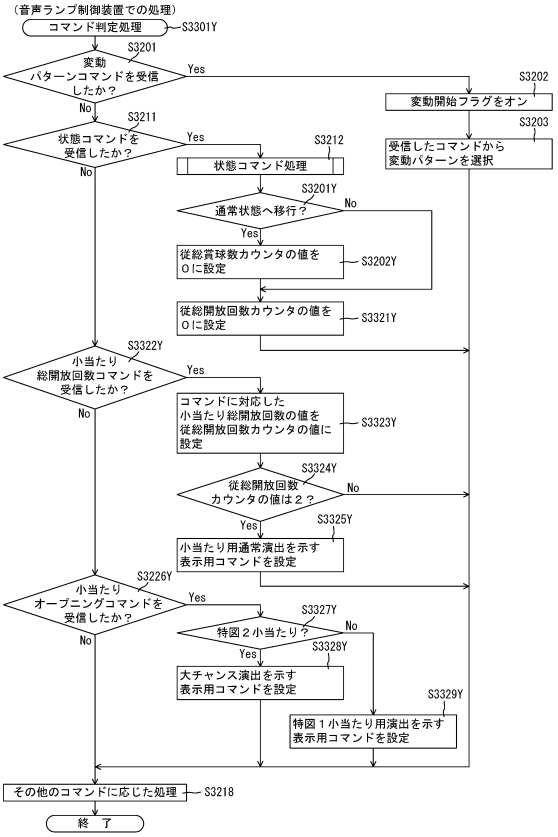
【図３２４７】



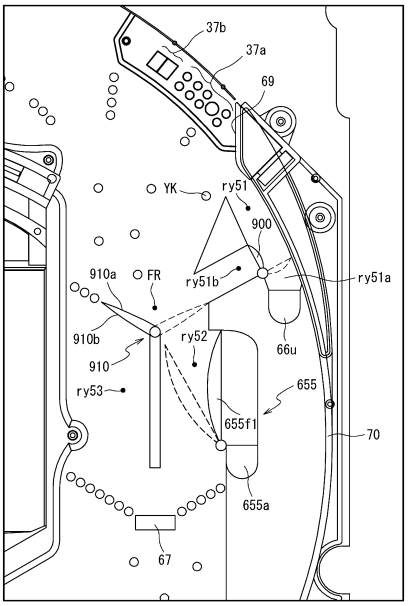
【図３２４８】



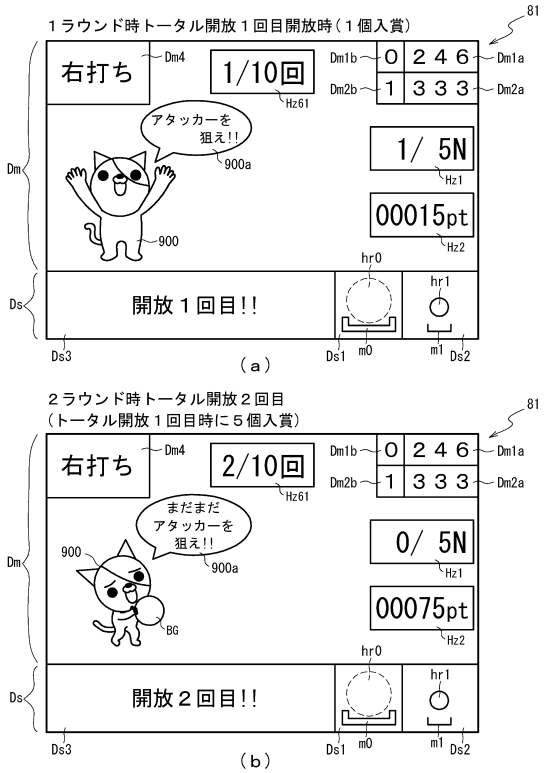
【図３２４９】



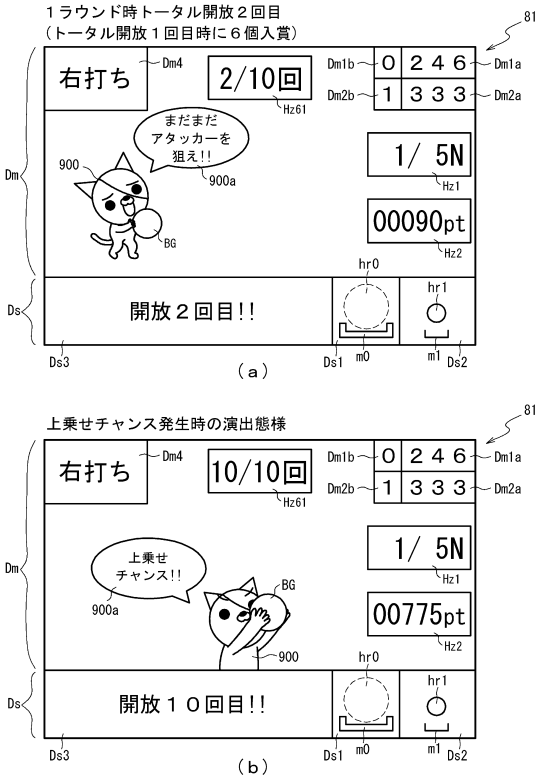
【図３２５０】



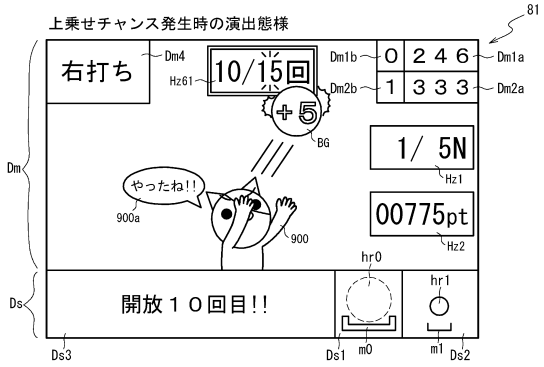
【図３２５１】



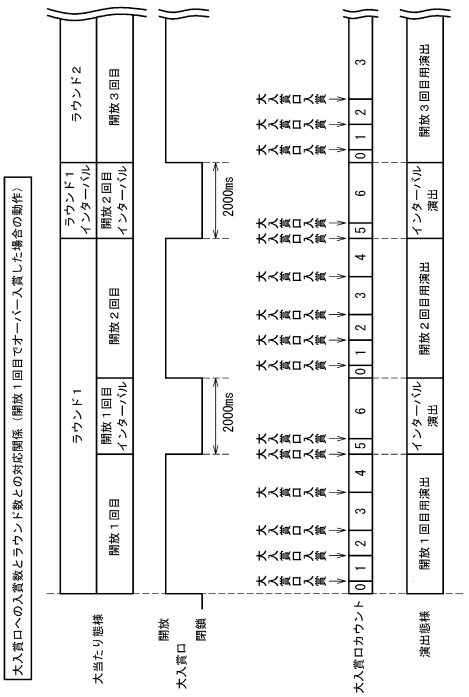
【図３２５２】



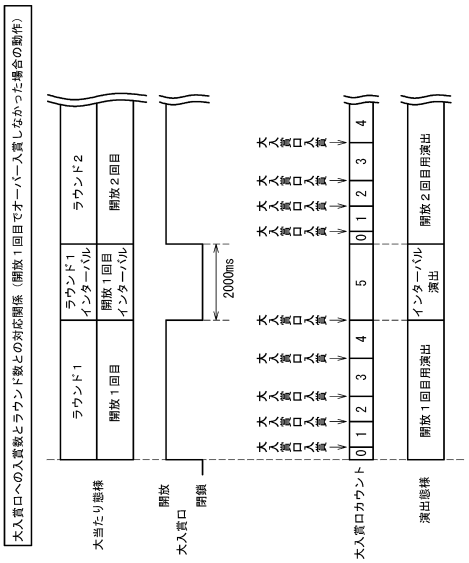
【図３２５３】



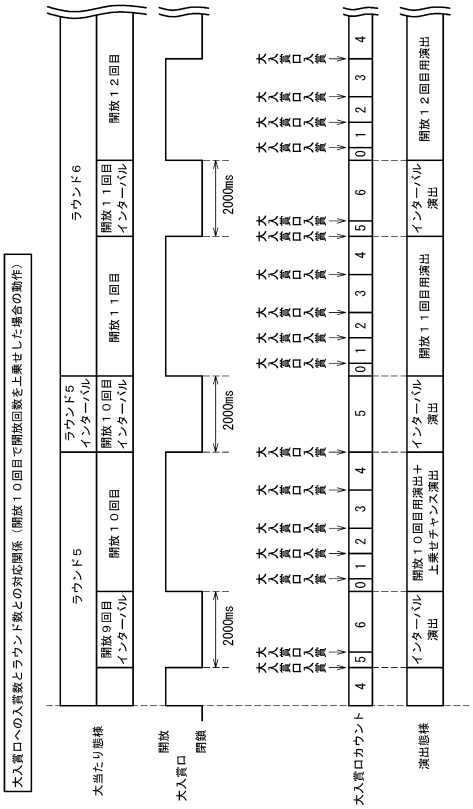
【図３２５４】



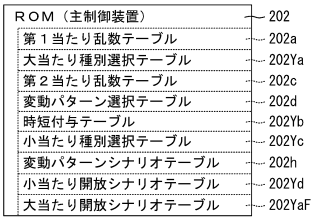
【図３２５５】



【図３２５６】



【図３２５７】



【図３２５８】

【図３２５９】

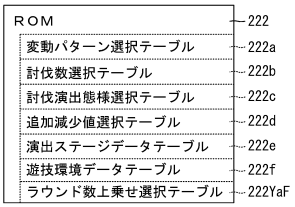
【図３２６０】

202

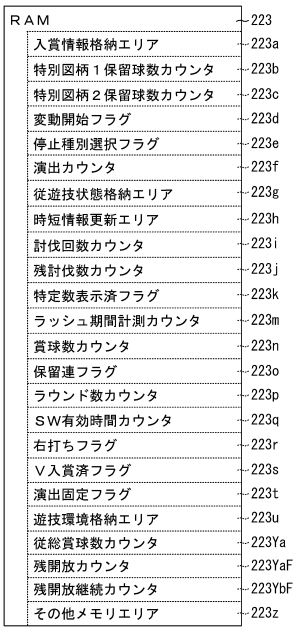
大当たりラウンド１開放シナリオテーブル202YaF1

大当たり種別	開放回数	開放パターン								
		大当たり開放回数カウンタ203Yg								
		0			1			2		
		開放１回目			開放２回目			開放３回目		
		開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	判定値	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	判定値	開放期間(ms)	閉鎖最大入賞数	判定値
大当たりＡ（６Ｒ時短３回大当たり）	1	29500	10	0	0	0	0	0	0	0
大当たりＢ（６Ｒ時短無し大当たり）	2	10000	5	0	10000	10	0	0	0	0
大当たりＣ（１０Ｒ時短３回大当たり）	2	10000	5	1	10000	10	2	0	0	0
大当たりＤ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	0	5000	6	0	5000	10	0
大当たりＥ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	0	5000	6	0	5000	10	0
大当たりＦ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	5000	3	0	5000	6	0	5000	10	0
大当たりＧ（８Ｒ時短３回大当たり）	3	3000	3	0	3000	6	0	3000	10	0
大当たりＨ（２Ｒ時短３回大当たり）	3	1000	3	0	1000	6	0	1000	10	0

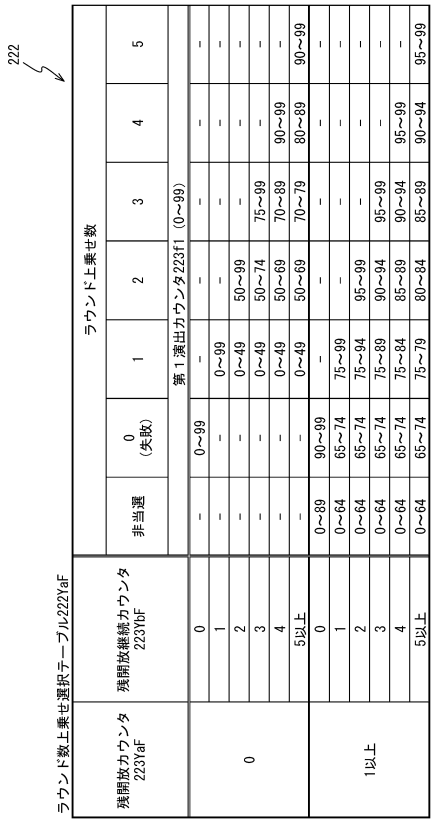
【図３２６１】



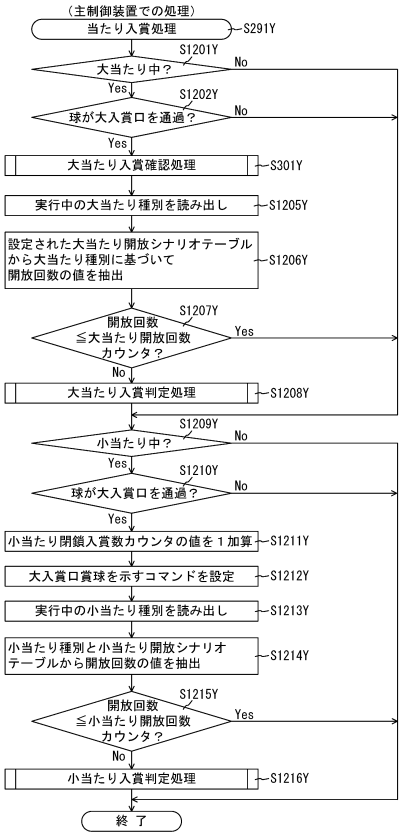
【図３２６２】



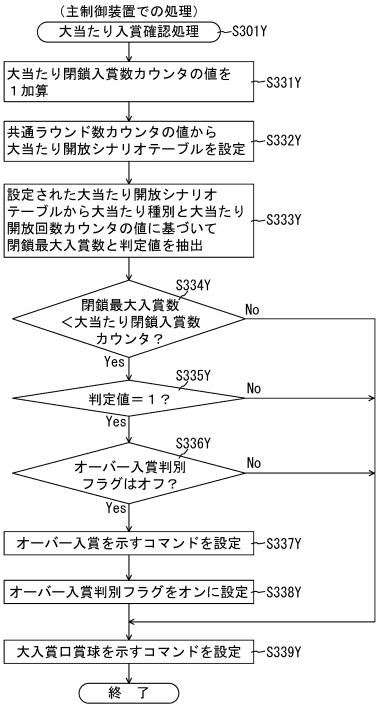
【図３２６３】



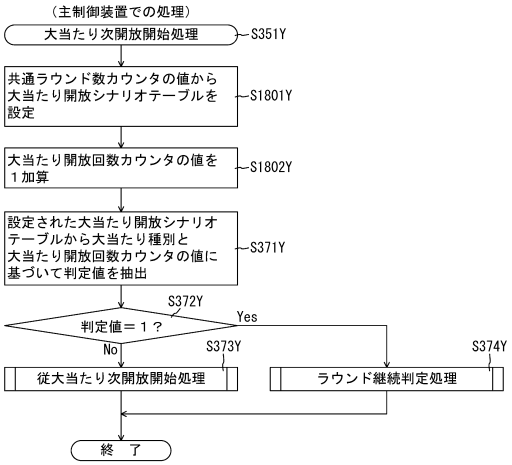
【図３２６４】



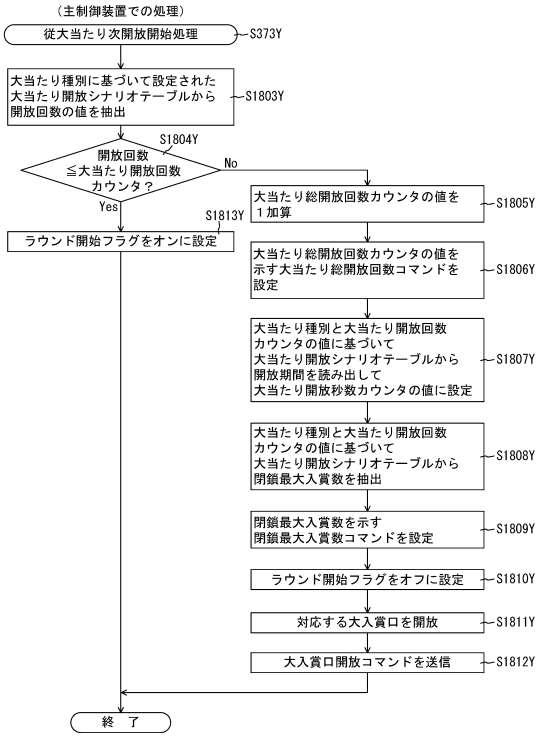
【図３２６５】



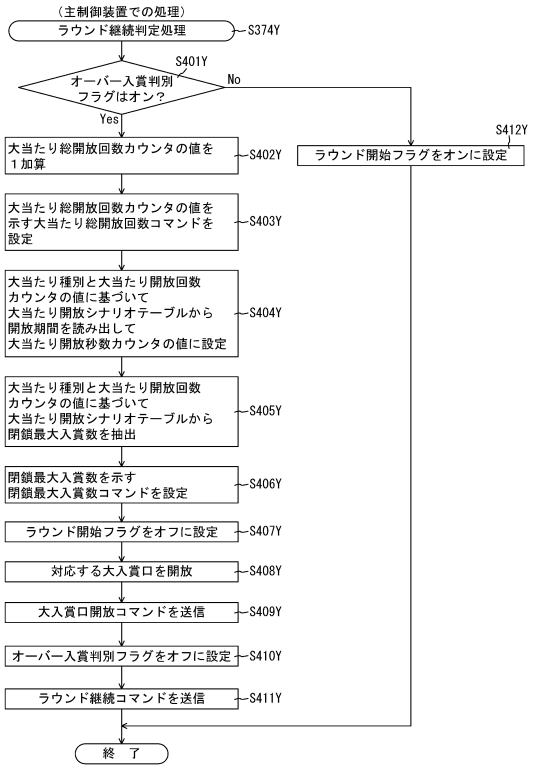
【図３２６６】



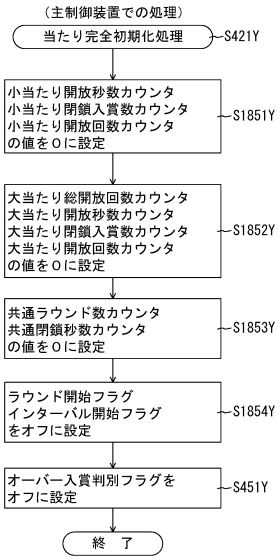
【図３２６７】



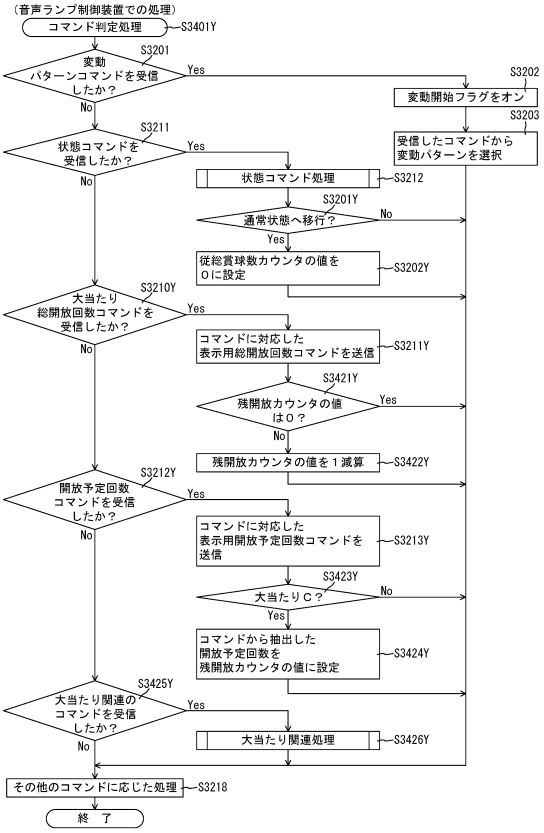
【図３２６８】



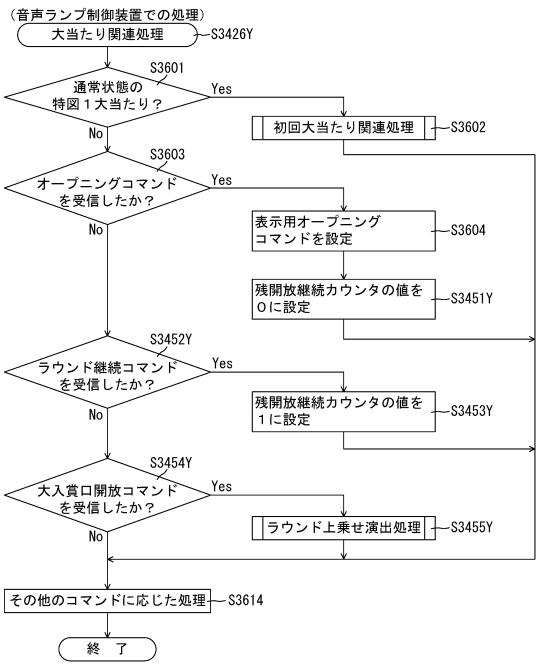
【図３２６９】



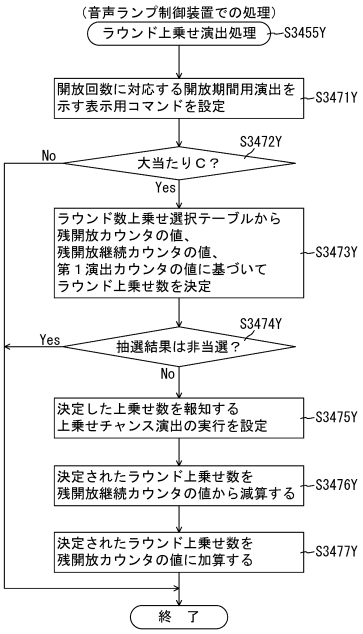
【図３２７０】



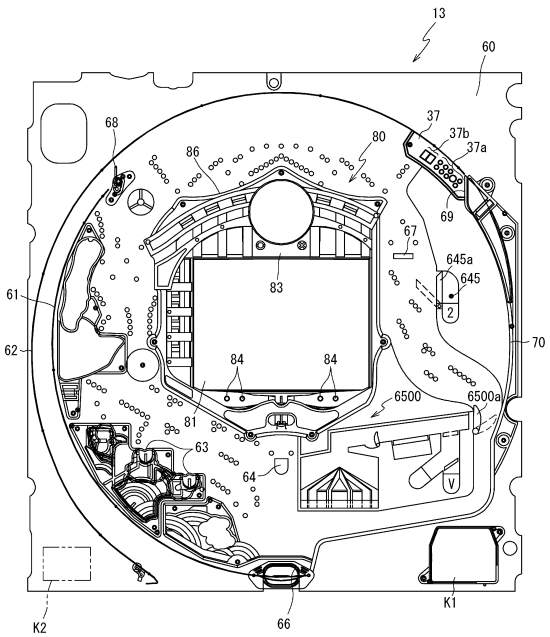
【図３２７１】



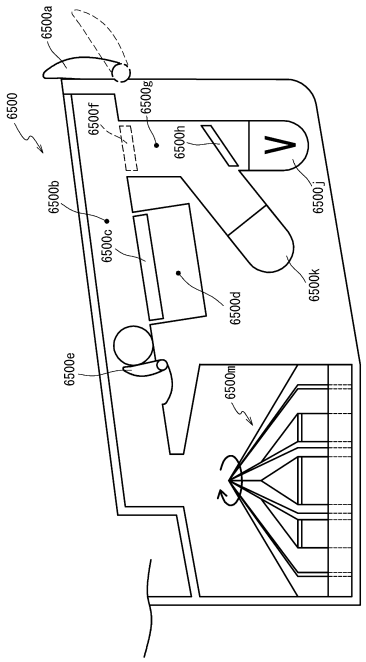
【図３２７２】



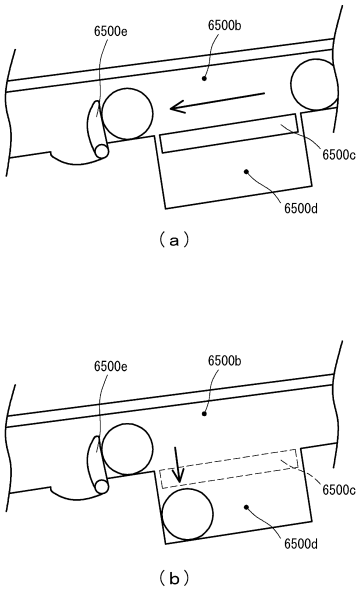
【図３２７３】



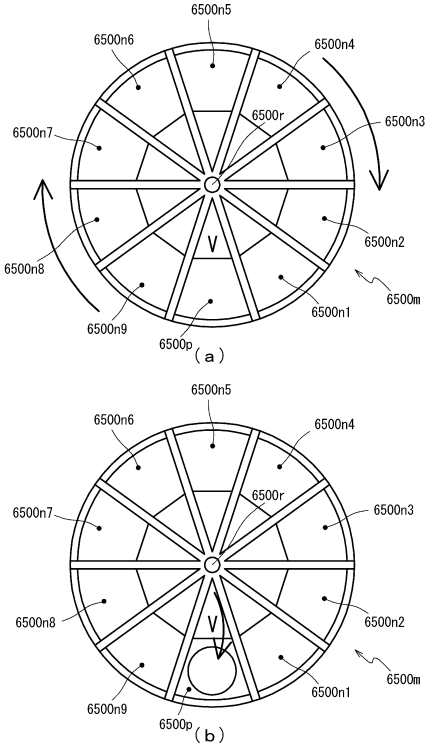
【図３２７４】



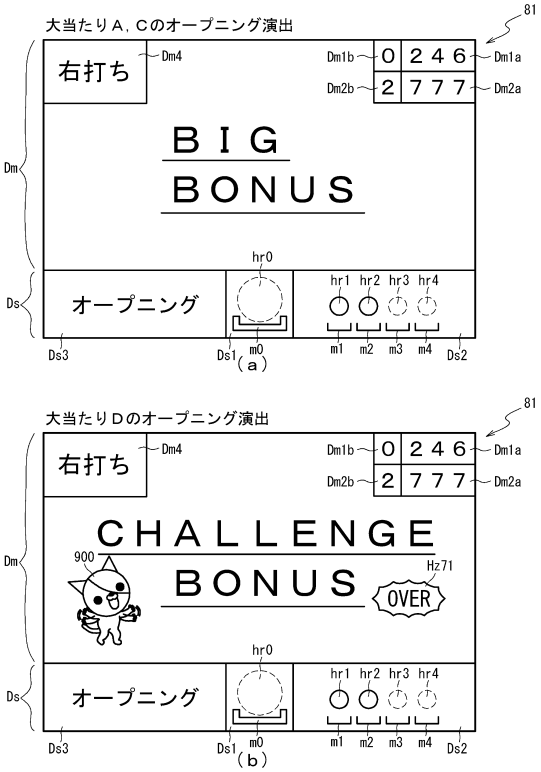
【図３２７５】



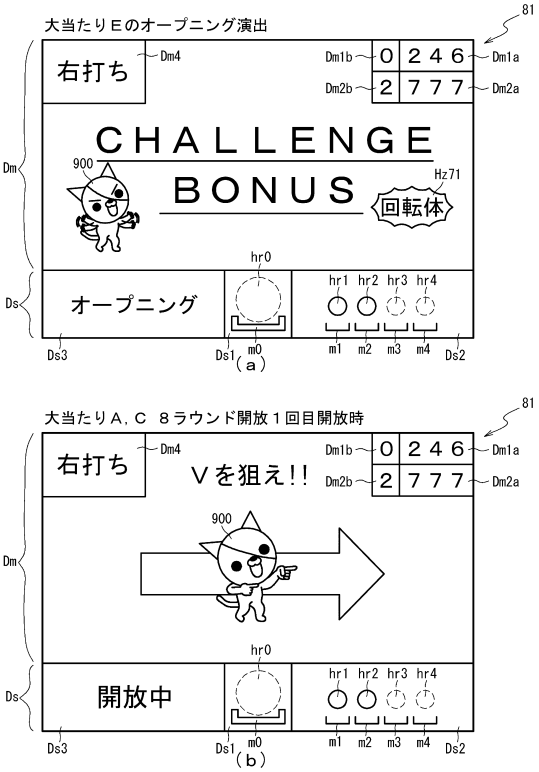
【図３２７６】



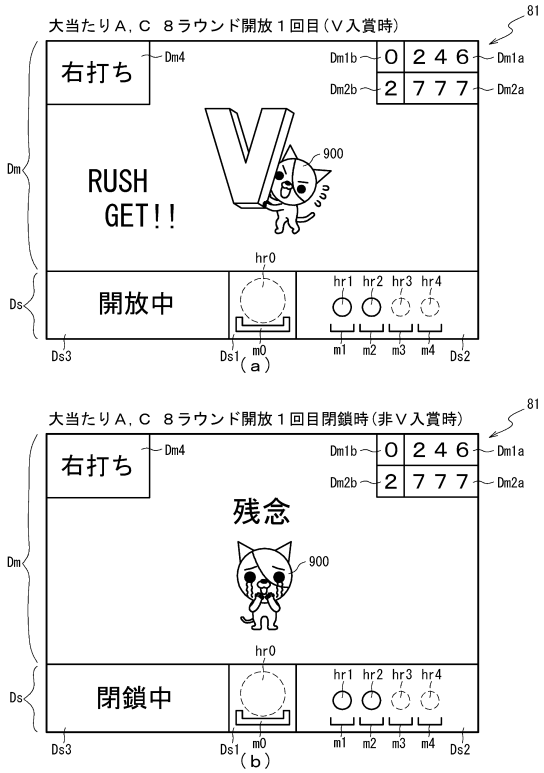
【図３２７７】



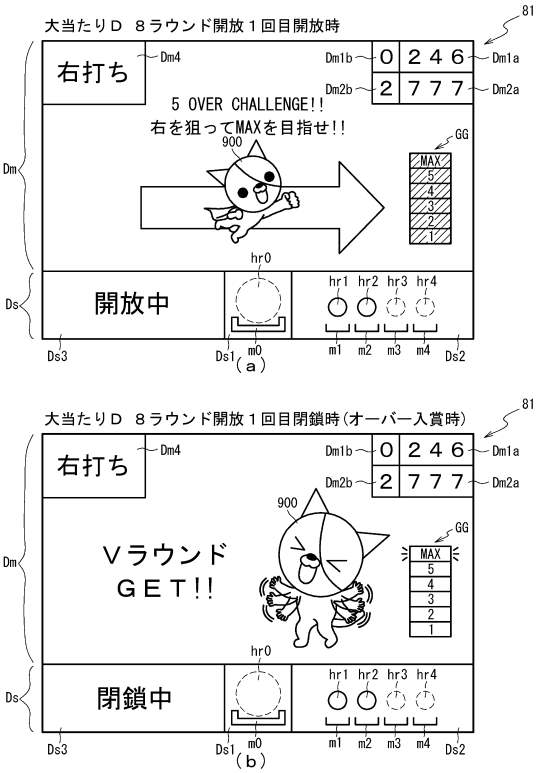
【図３２７８】



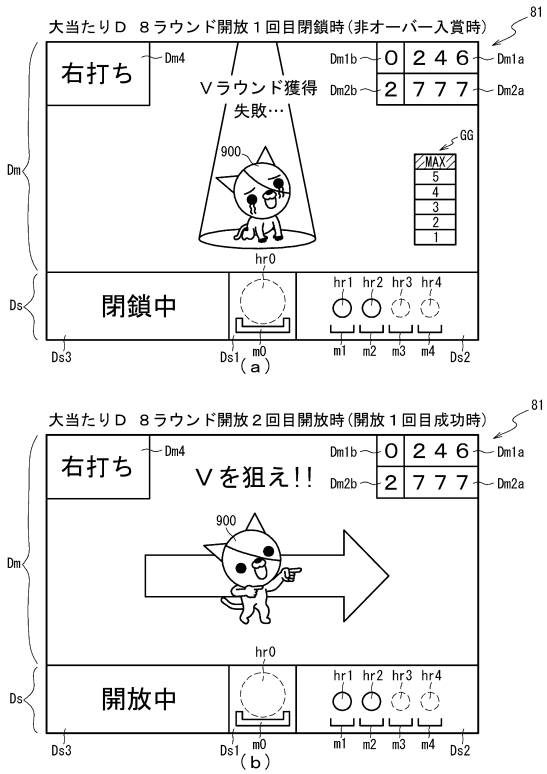
【図３２７９】



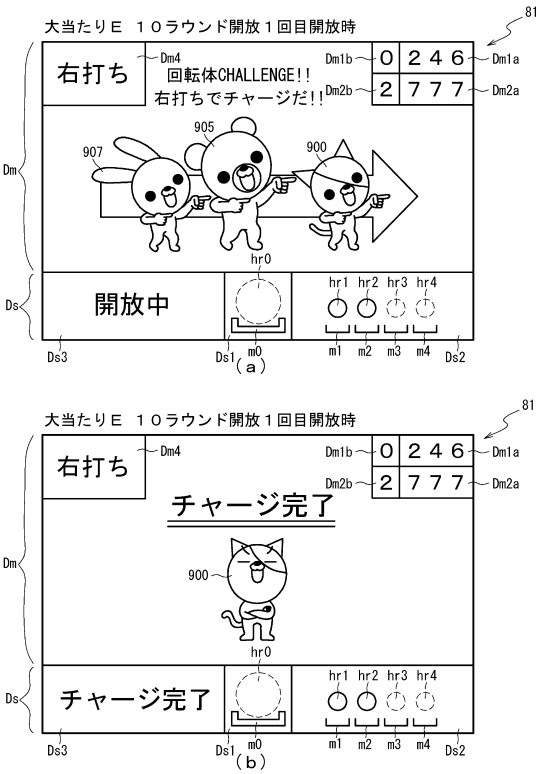
【図３２８０】



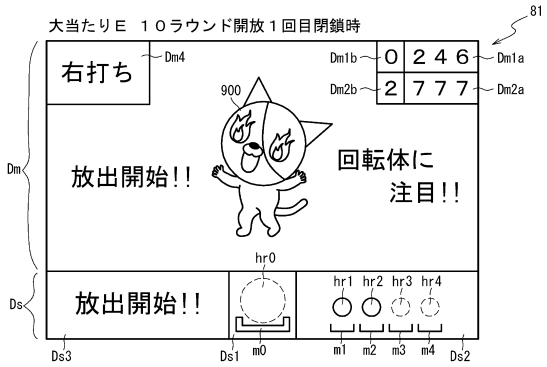
【図３２８１】



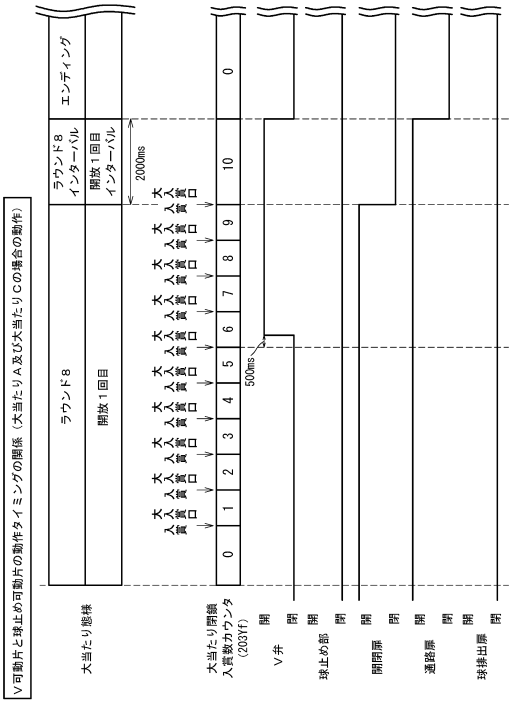
【図３２８２】



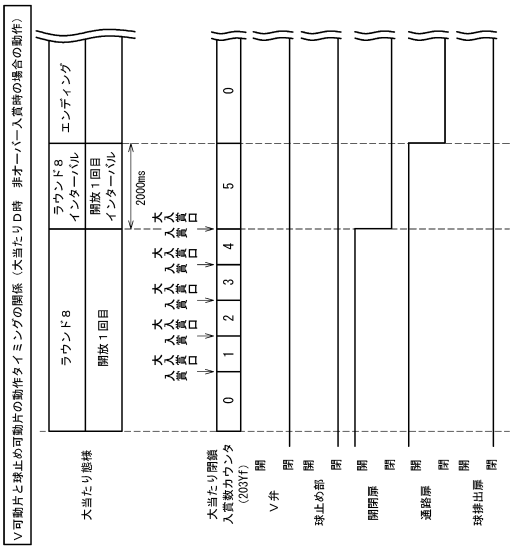
【図３２８３】



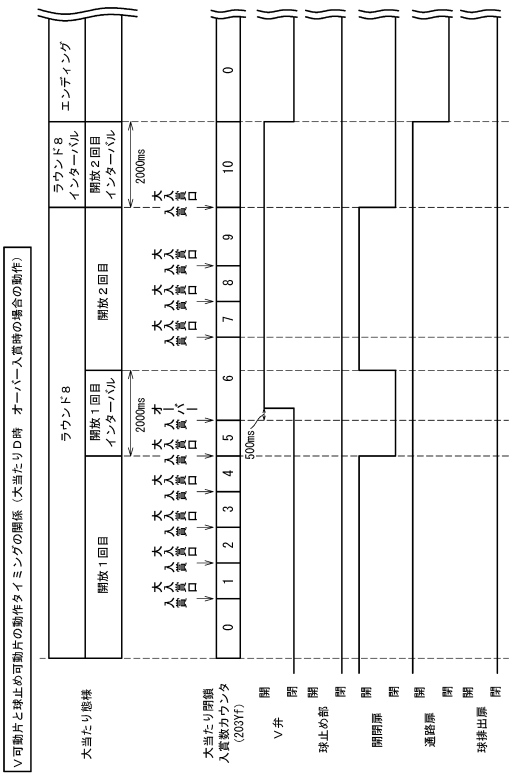
【図３２８４】



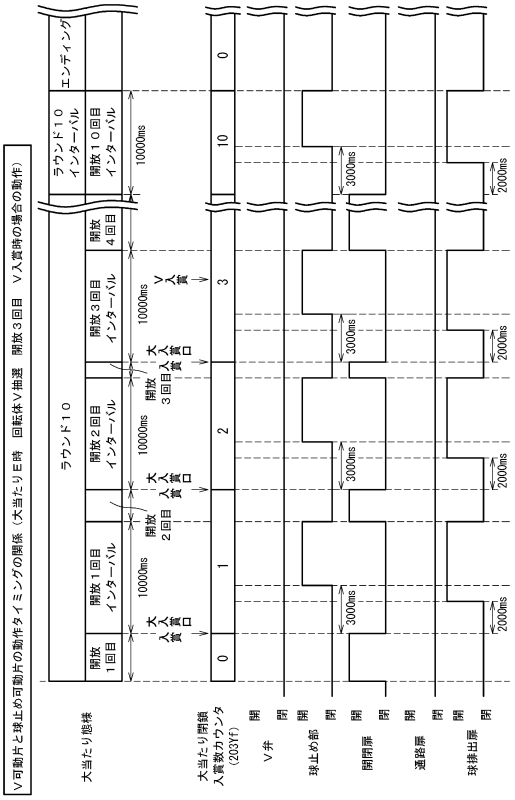
【図３２８５】



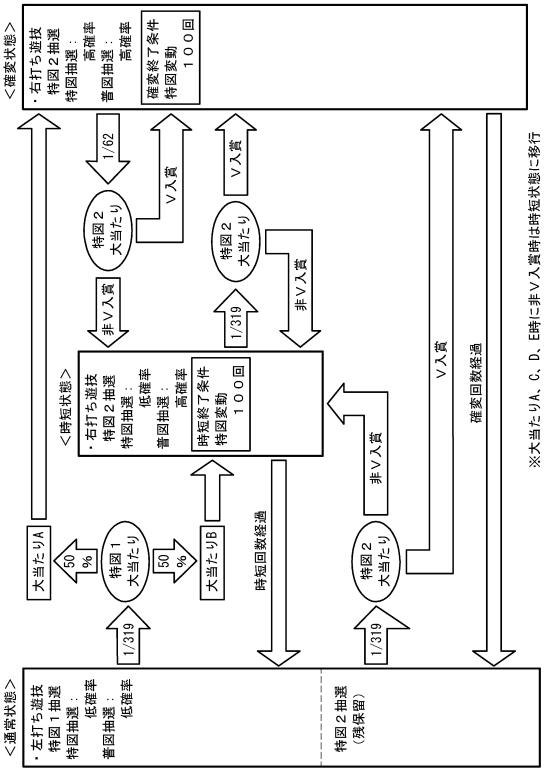
【図３２８６】



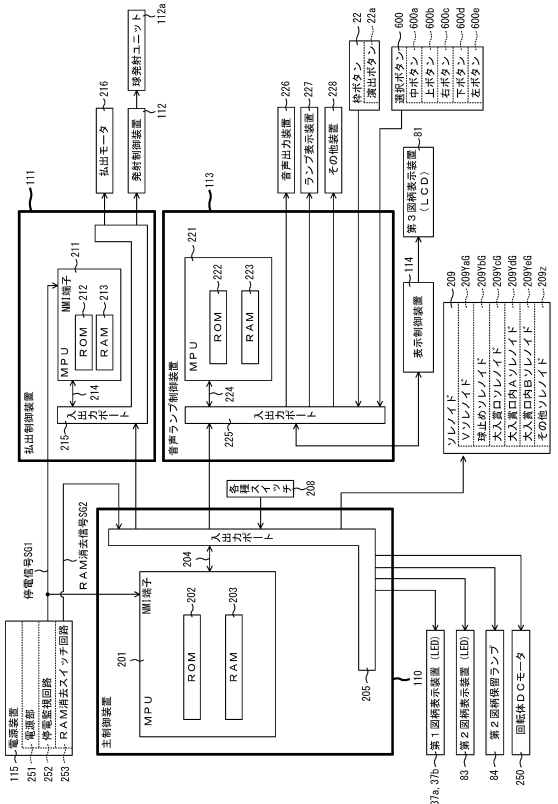
【図３２８７】



【図３２８８】



【図３２８９】



【図３２９０】

（ａ）

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202YaG
大当たり種別選択テーブル	202YbG
第２当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202YcG
大当たり開放シナリオテーブル	202YdG

（ｂ）

RAM（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203a
第２特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
電動役物開閉開始フラグ	203u
大当たり開放秒数カウンタ	203Ye
大当たり閉鎖入賞数カウンタ	203Yf
大当たり開放回数カウンタ	203Yg
共通ラウンド数カウンタ	203Yj
共通閉鎖秒数カウンタ	203Yk
ラウンド開始フラグ	203Ym
インターバル開始フラグ	203Yn
確変カウンタ	203YaG
確変設定フラグ	203YbG
オーバー入賞フラグ	203YcG
球止め開放可能フラグ	203YdG
その他メモリエリア	203z

【図３２９１】

202

第１当たり乱数テーブル202YaG

遊技状態	第１当たり乱数 カウンタＣ１(0～65535)
特別図柄の低確率状態	0～204
特別図柄の高確率状態	0～1056

（ａ）

202

大当たり種別選択テーブル202YbG

特別図柄 種別	大当たり種別	第１当たり種別 カウンタＣ２(0～99)
特図１	大当たりＡ （８Ｒ確変大当たり）	0～49
	大当たりＢ （８Ｒ時短大当たり）	50～99
特図２	大当たりＣ （８Ｒ確変大当たり）	0～49
	大当たりＤ （８Ｒ特殊大当たり）	50～74
	大当たりＥ （１０Ｒ特殊大当たり）	75～99

（ｂ）

【図３２９２】

変動パターン選択テーブル 202YcG
- 通常用変動パターンテーブル 202YcG1
- 確変・時短用変動パターンテーブル 202YcG2

（ａ）

202

通常用変動パターンテーブル202YcG1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	外れ(7秒)	0～139
		ガセ外れ(20秒)	140～149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150～179
		スーパーリーチ (80秒)	180～198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0～29
		スーパーリーチ (80秒)	30～189
		スペシャルリーチ (140秒)	190～198
特図２	外れ	外れ (20秒)	0～198
	大当たり	当たり (20秒)	0～198

（ｂ）

【図３２９３】

202

確変・時短用変動パターンテーブル202YcG2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ ＣＳ１ (0～198)
特図１	外れ	超短外れ(0.5秒)	0～198
	大当たり	短大当たり(2秒)	0～198
特図２	外れ	短外れ(1秒)	0～198
	大当たり	超短大当たり(1秒)	0～198

【図３２９４】

202

大当たり開放シナリオテーブル
- 202YdG
- シナリオ選択テーブル 202YdG1
- シナリオデータ規定テーブル 202YdG2

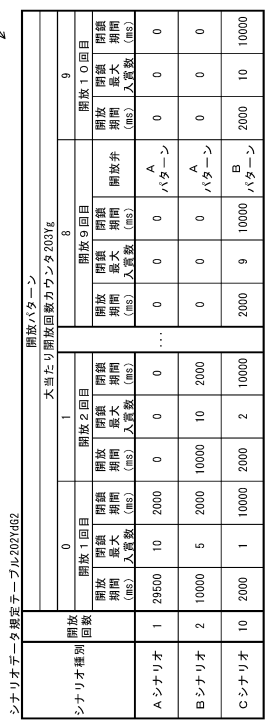
（ａ）

シナリオ選択テーブル202YdG1

大当たり種別	共通ラウンド数カウンタ203Yj 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
大当たりＡ～Ｃ	大当たりラウンド開放シナリオテーブル選択									
大当たりＤ	Ａシナリオ								－	－
大当たりＥ	Ａシナリオ							Ｂシナリオ	－	－
	Ａシナリオ									Ｃシナリオ

（ｂ）

【図３２９５】

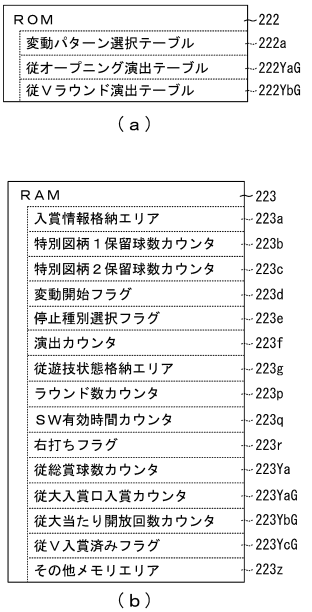


202

シナリオデータ規定テーブル202YdG2

シナリオ種別	開放回数	開放パターン																	
		大当たり開放回数カウンタ203Yg																	
		0			1			…	8			9							
		開放１回目			開放２回目				開放９回目			開放１０回目							
		開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	閉鎖期間（ms）	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	閉鎖期間（ms）		開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	閉鎖期間（ms）	開放弁	開放期間（ms）	閉鎖最大入賞数	閉鎖期間（ms）				
Aシナリオ	1	29500	10	2000	0	0	0	…	0	0	0	Aパターン	0	0	0				
Bシナリオ	2	10000	5	2000	10000	10	2000		0	0	0	Aパターン	0	0	0				
Cシナリオ	10	2000	1	10000	2000	2	10000		2000	9	10000	Bパターン	2000	10	10000				

【図３２９６】



ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 従オープニング演出テーブル 222YaG
- 従Ｖラウンド演出テーブル 222YbG

（ａ）

RAM 223
- 入賞情報格納エリア 223a
- 特別図柄１保留球数カウンタ 223b
- 特別図柄２保留球数カウンタ 223c
- 変動開始フラグ 223d
- 停止種別選択フラグ 223e
- 演出カウンタ 223f
- 従遊技状態格納エリア 223g
- ラウンド数カウンタ 223p
- ＳＷ有効時間カウンタ 223q
- 右打ちフラグ 223r
- 従総賞球数カウンタ 223Ya
- 従大入賞口入賞カウンタ 223YaG
- 従大当たり開放回数カウンタ 223YbG
- 従Ｖ入賞済みフラグ 223YcG
- その他メモリエリア 223z

（ｂ）

【図３２９７】

222

従オープニング演出テーブル222YaG

大当たり種別	オープニング演出態様
大当たりＡ、Ｃ	BIG BONUS
大当たりＢ	REGULAR BONUS
大当たりＤ	CHALLENGE BONUS OVER
大当たりＥ	CHALLENGE BONUS 回転体

（ａ）

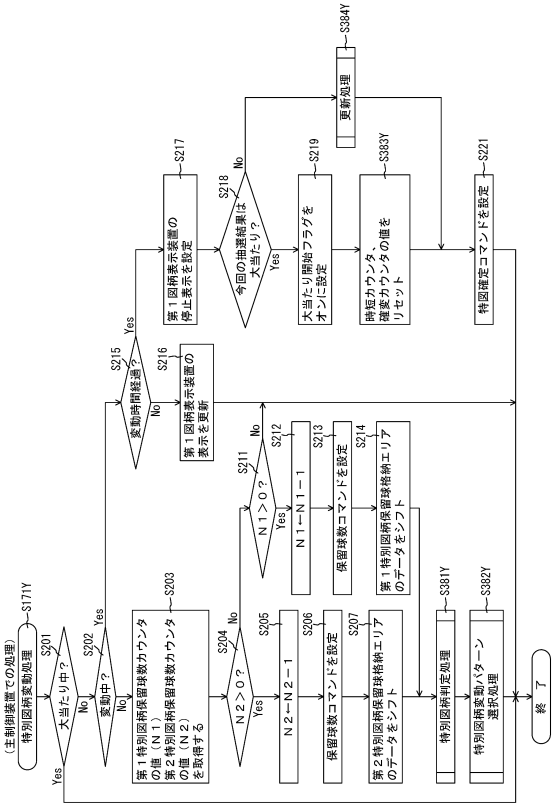
222

従Ｖラウンド演出テーブル222YbG

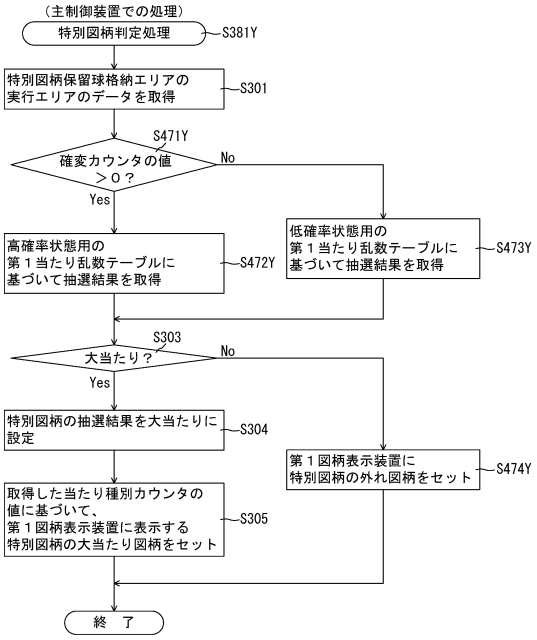
大当たり種別	従大当たり開放回数カウンタ223YbG									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	ラウンド演出									
大当たりＡ、Ｃ	Ｖを狙え演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
大当たりＢ	通常演出	－	－	－	－	－	－	－	－	－
大当たりＤ	右を狙え演出	Ｖを狙え演出	－	－	－	－	－	－	－	－
大当たりＥ	チャージ演出									

（ｂ）

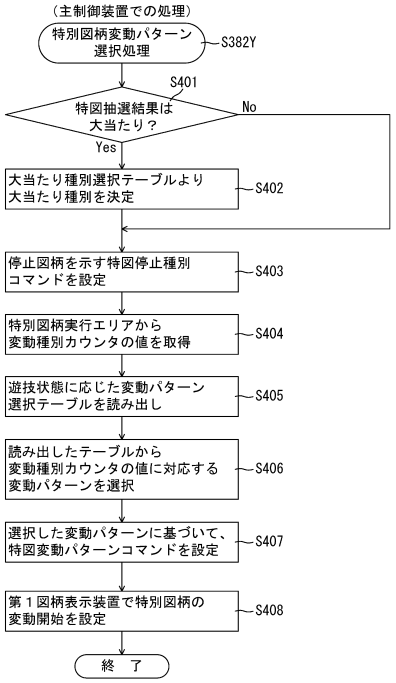
【図３２９８】



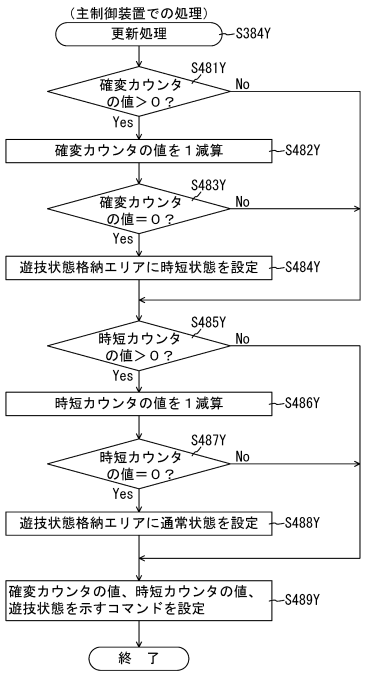
【図３２９９】



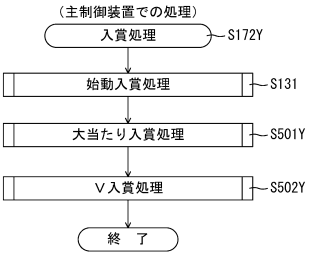
【図３３００】



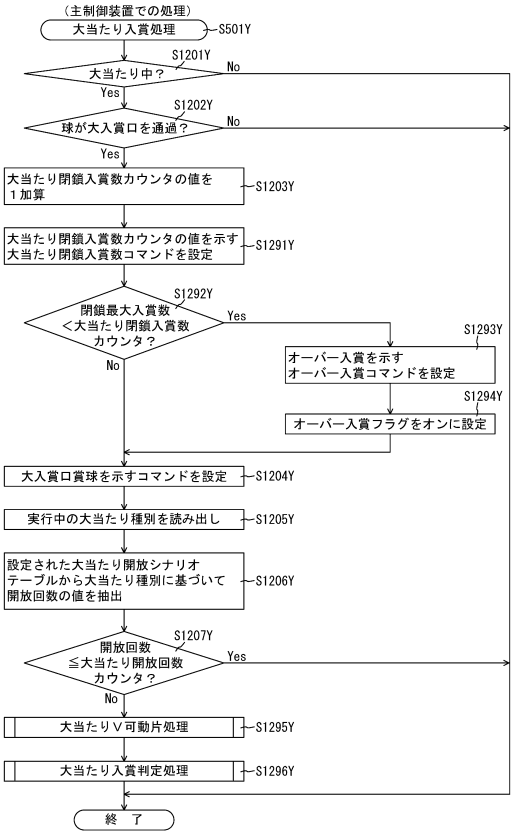
【図３３０１】



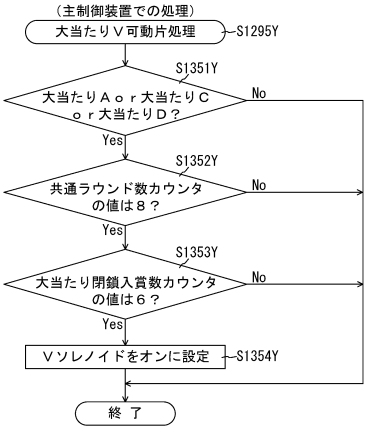
【図３３０２】



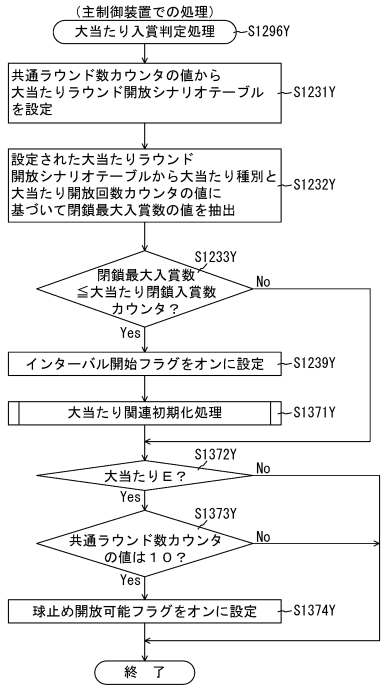
【図３３０３】



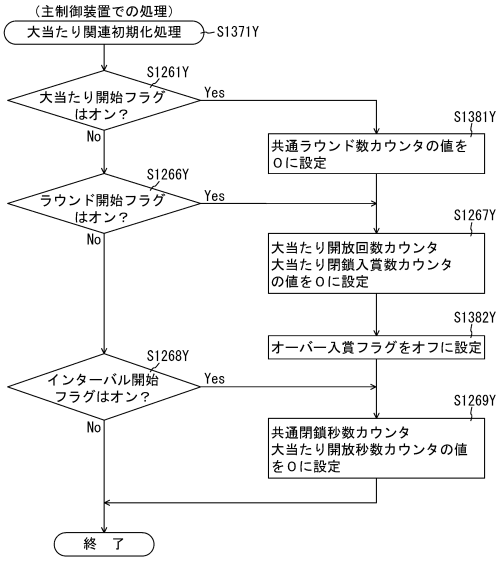
【図３３０４】



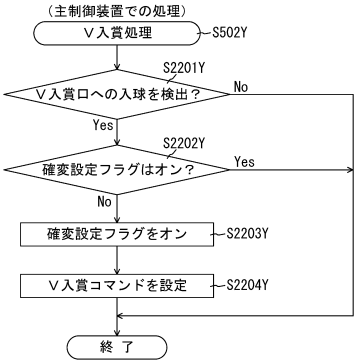
【図３３０５】



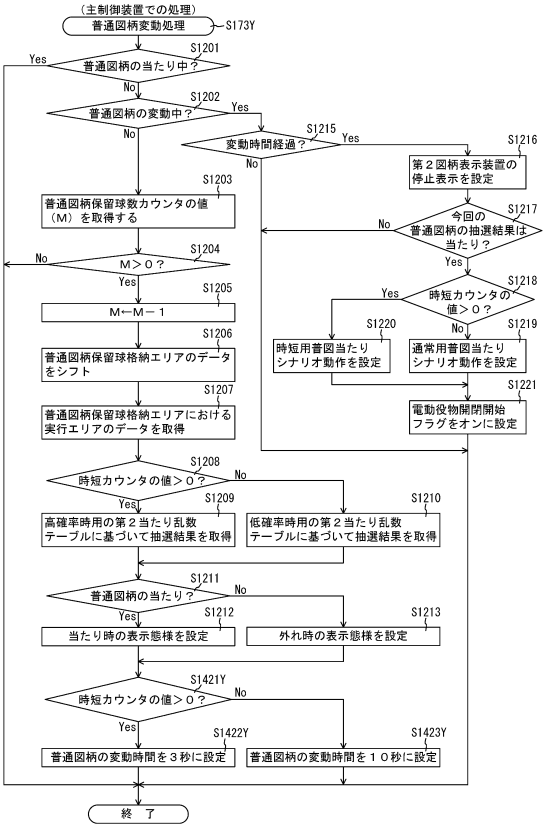
【図３３０６】



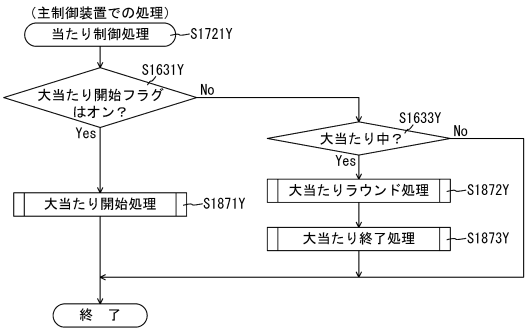
【図３３０７】



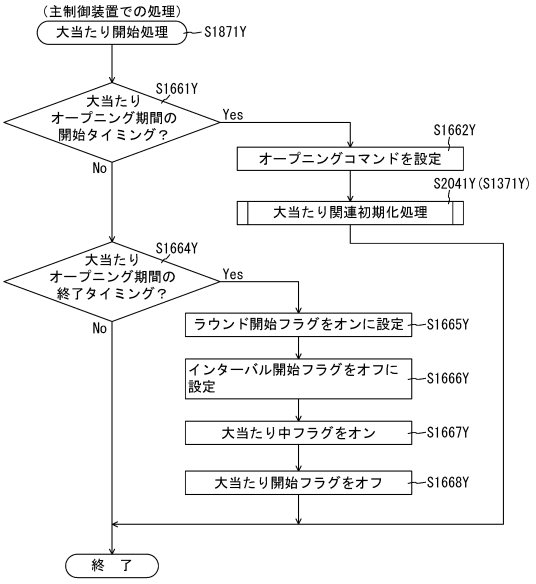
【図３３０８】



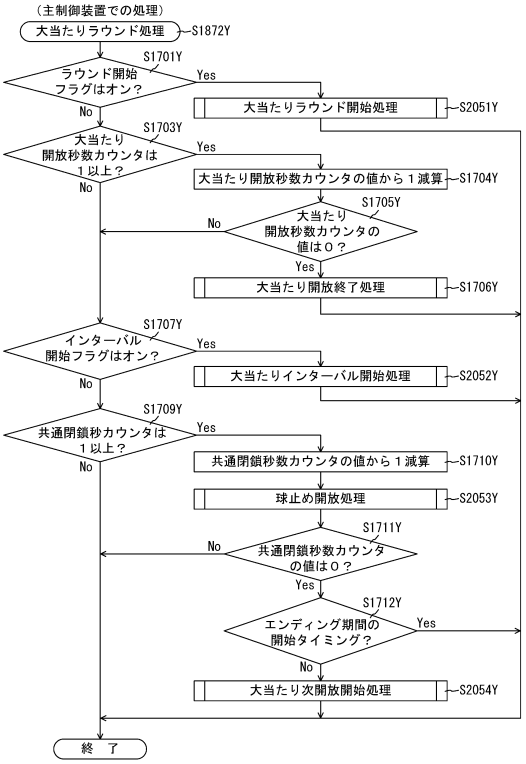
【図３３０９】



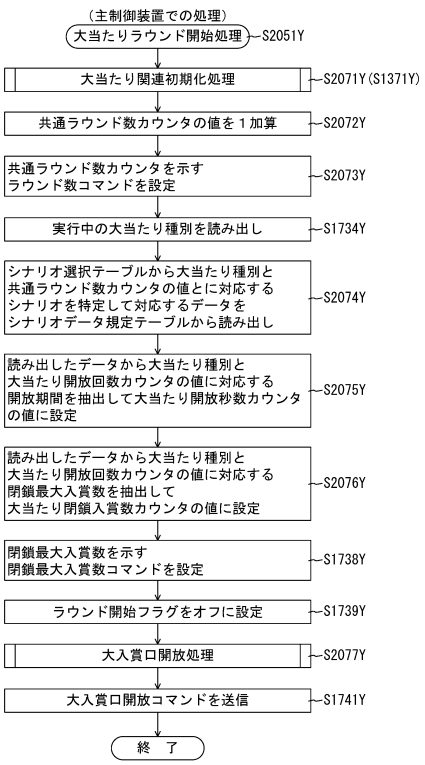
【図３３１０】



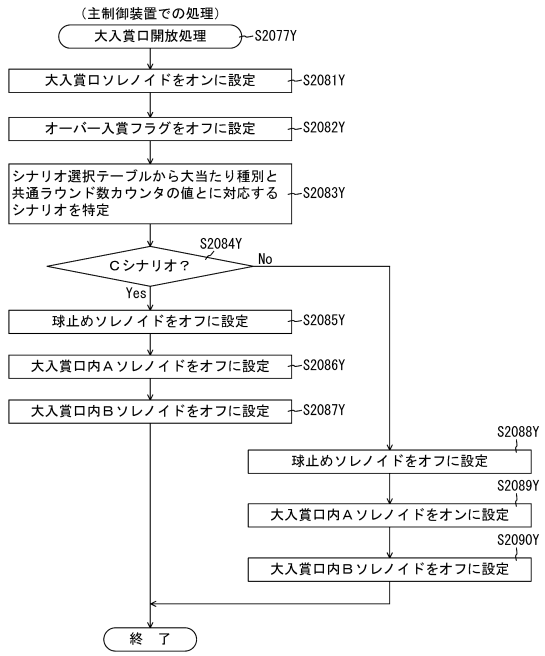
【図３３１１】



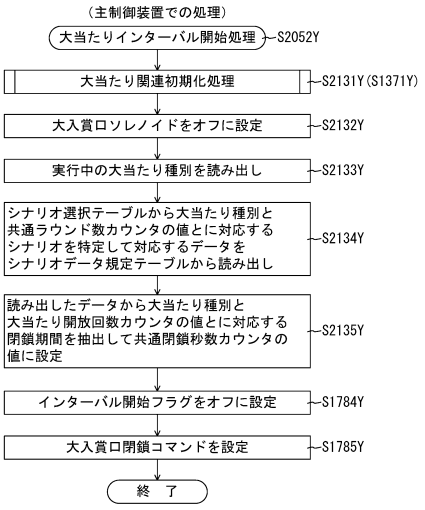
【図３３１２】



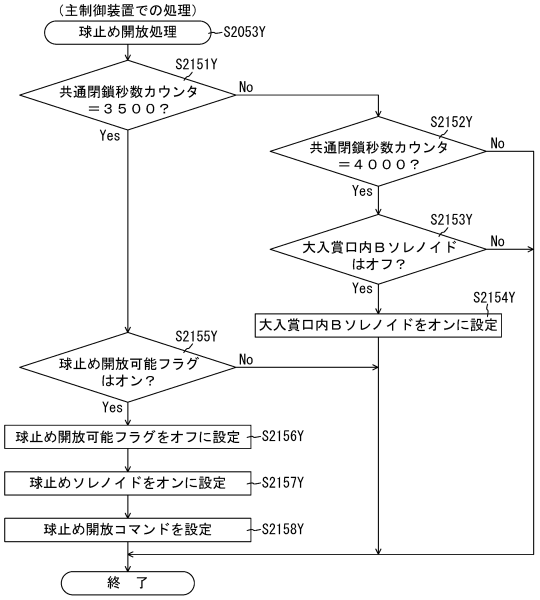
【図３３１３】



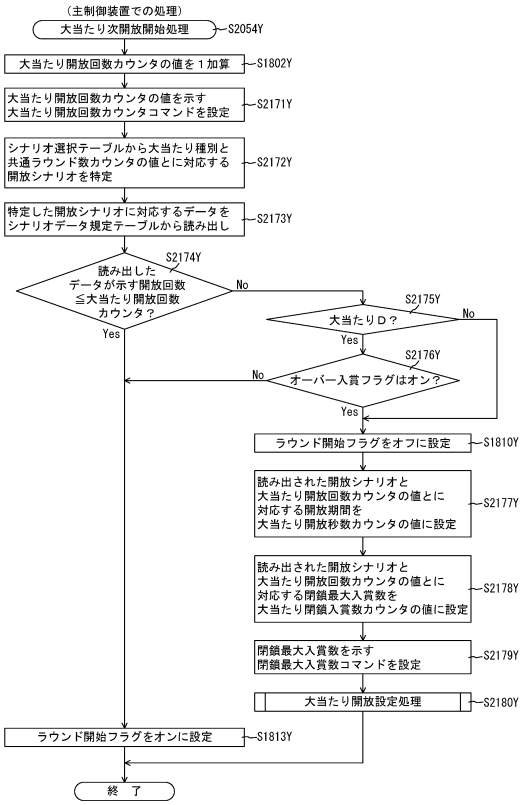
【図３３１４】



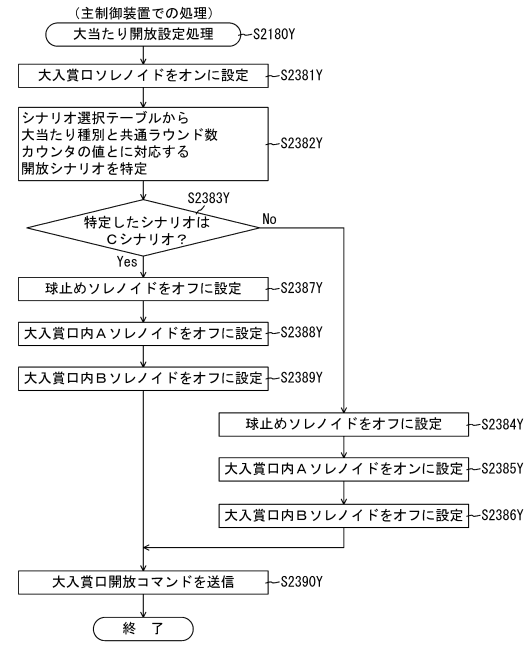
【図３３１５】



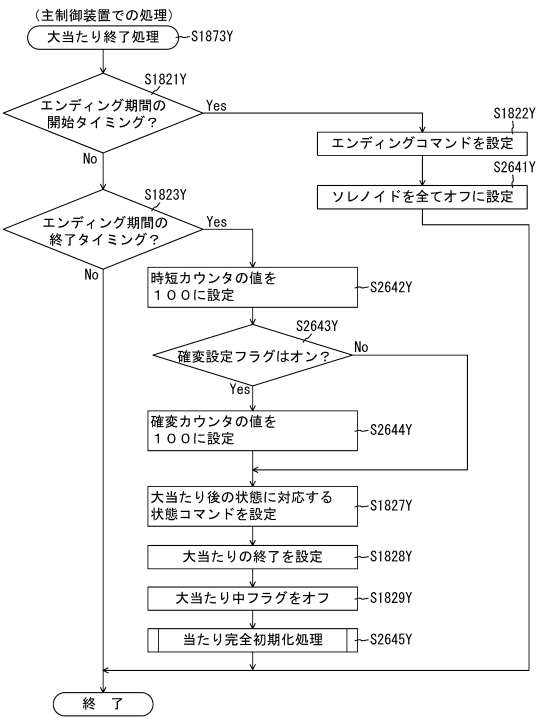
【図３３１６】



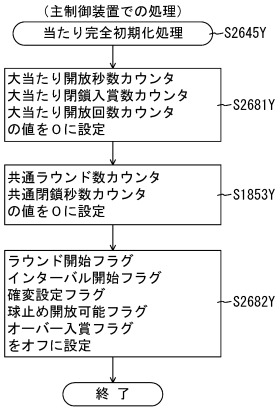
【図３３１７】



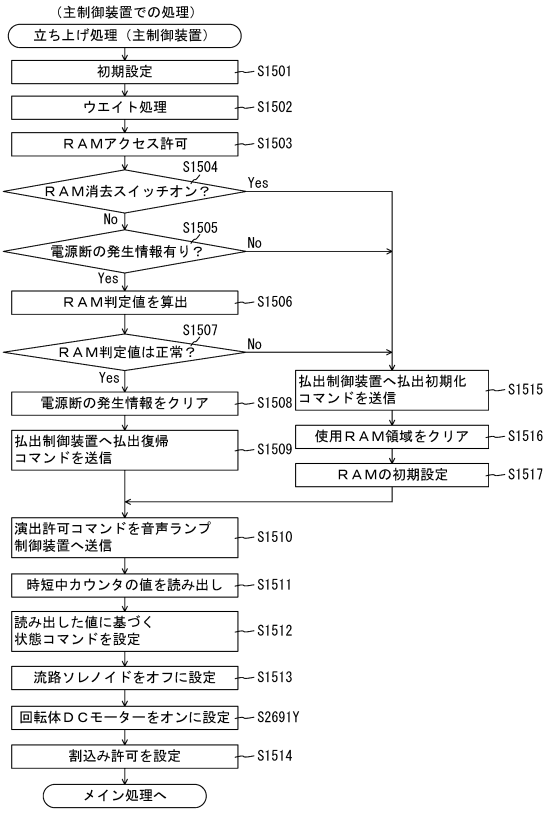
【図３３１８】



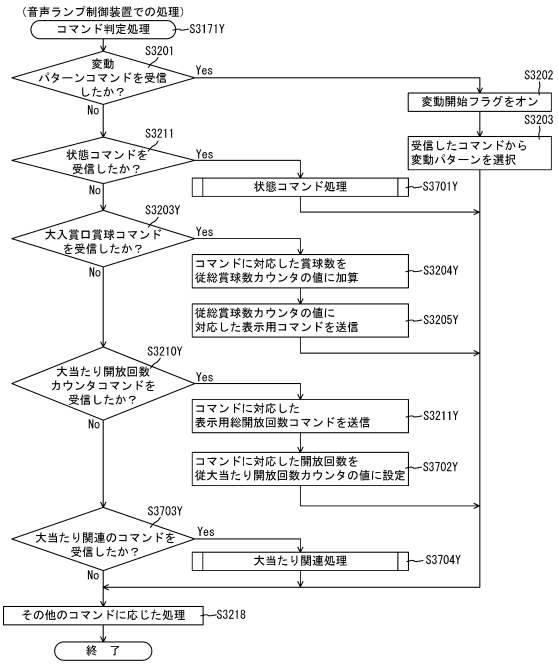
【図３３１９】



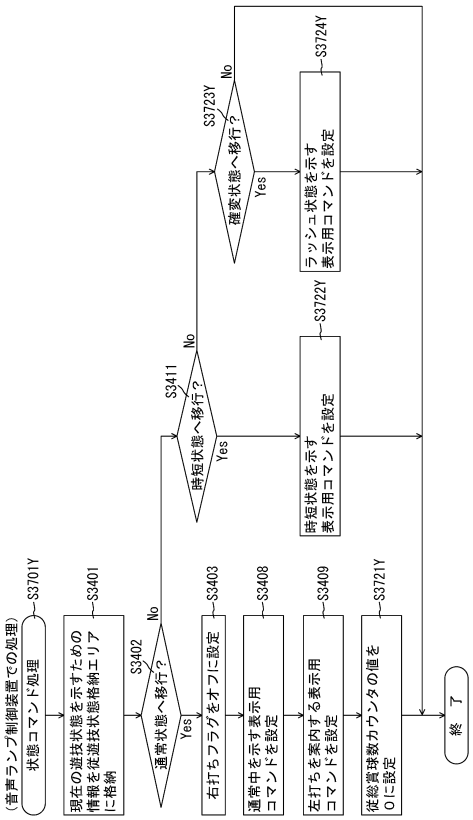
【図３３２０】



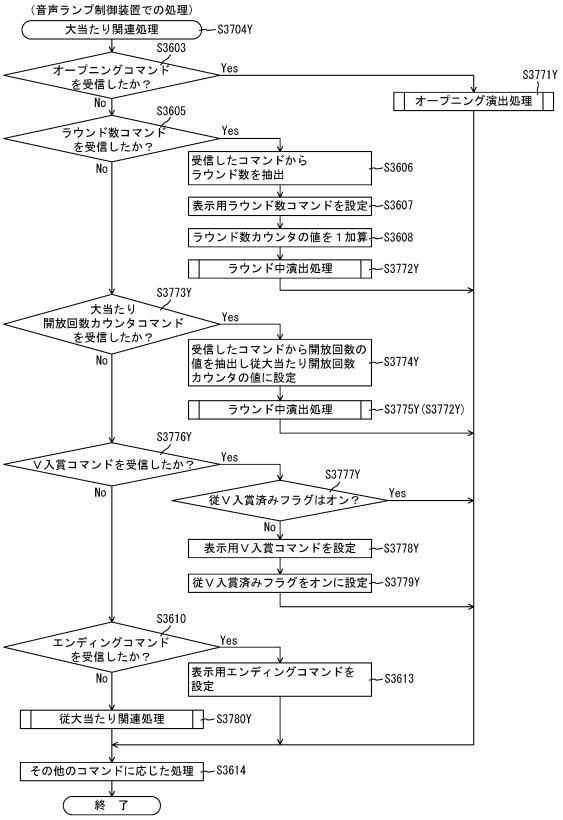
【図３３２１】



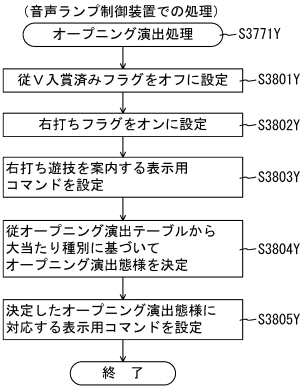
【図３３２２】



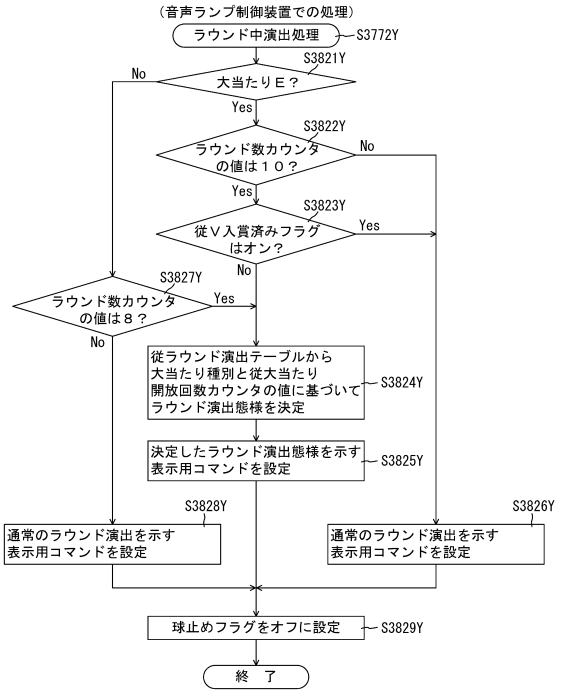
【図３３２３】



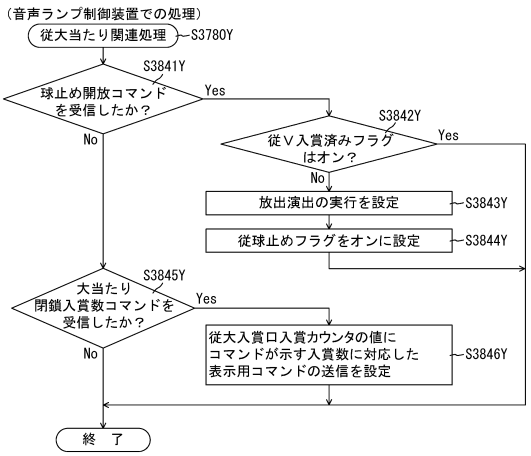
【図３３２４】



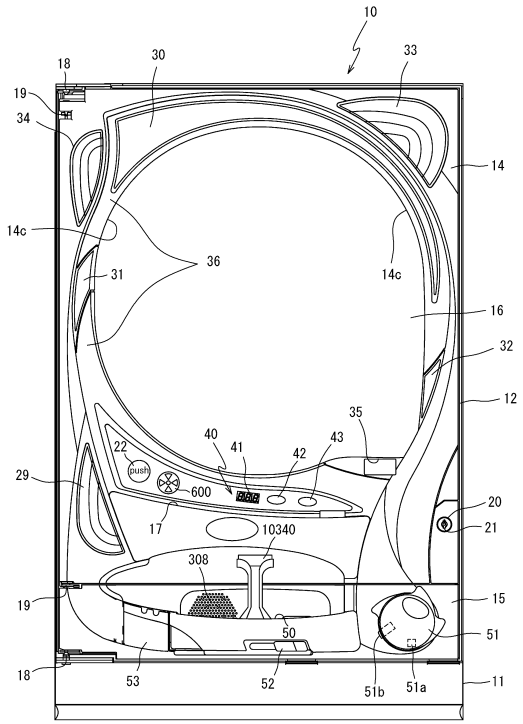
【図３３２５】



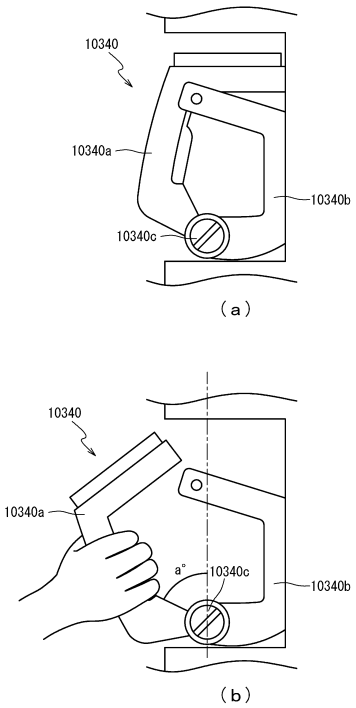
【図３３２６】



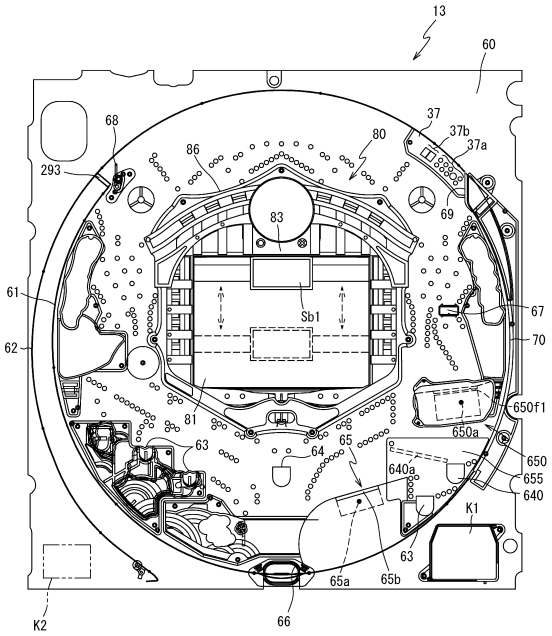
【図３３２７】



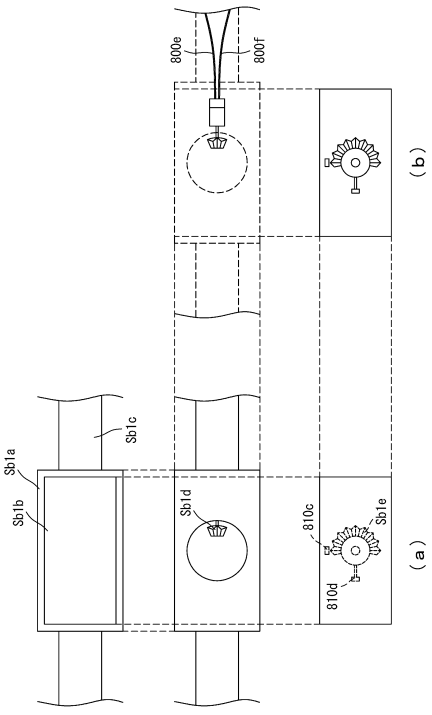
【図３３２８】



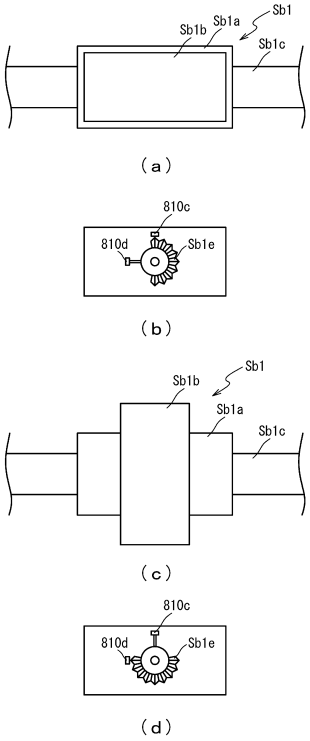
【図３３２９】



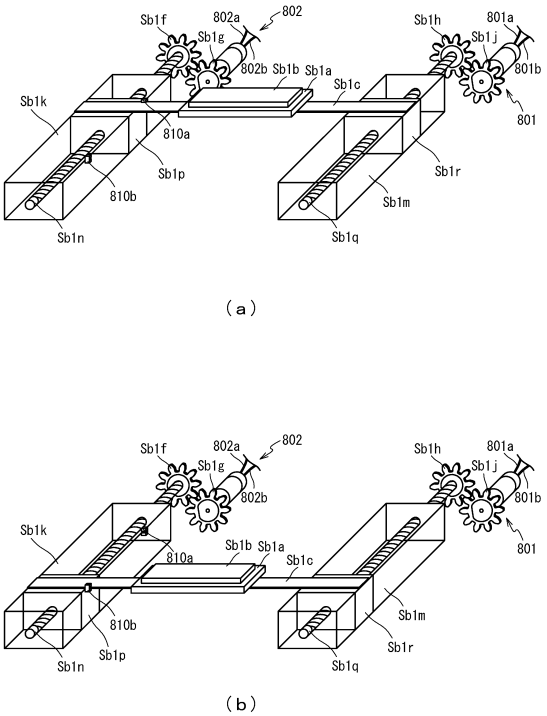
【図３３３０】



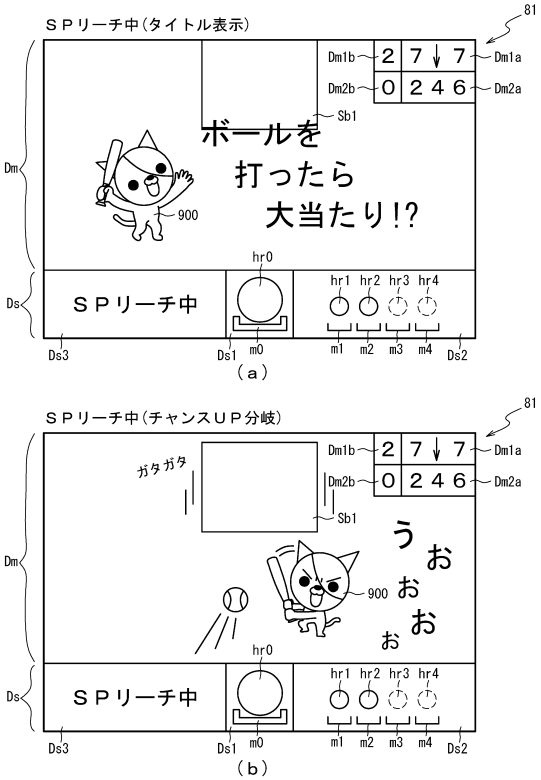
【図３３３１】



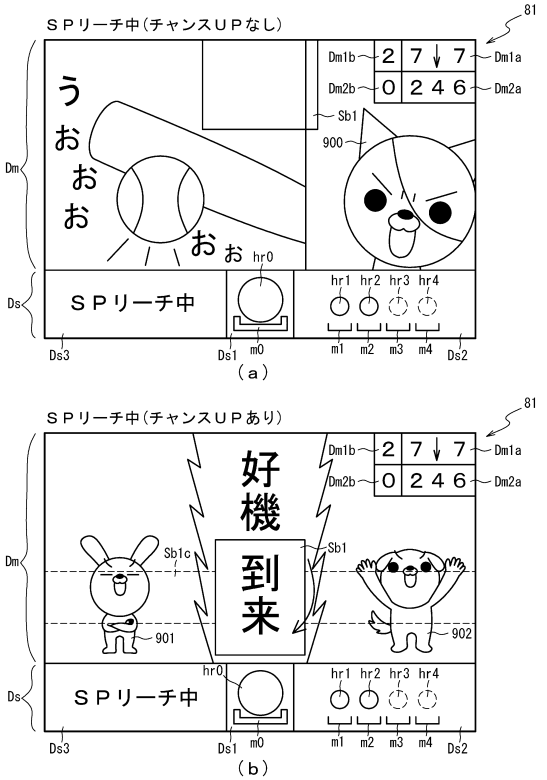
【図３３３２】



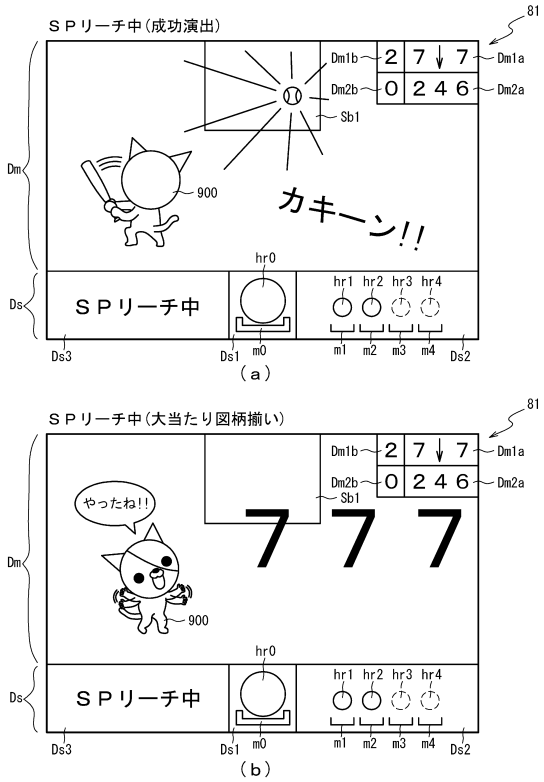
【図３３３３】



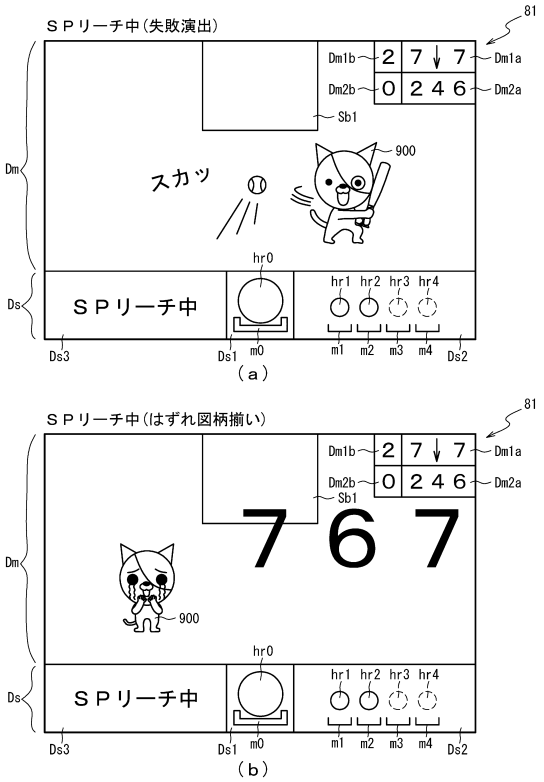
【図３３３４】



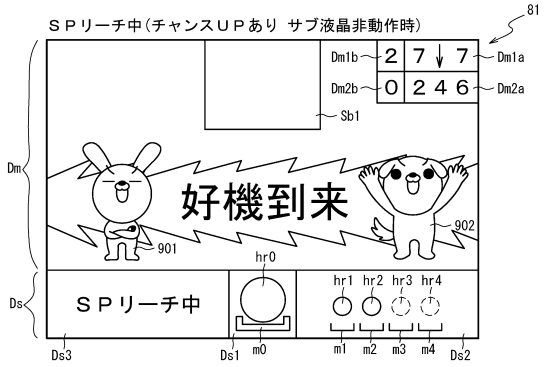
【図３３３５】



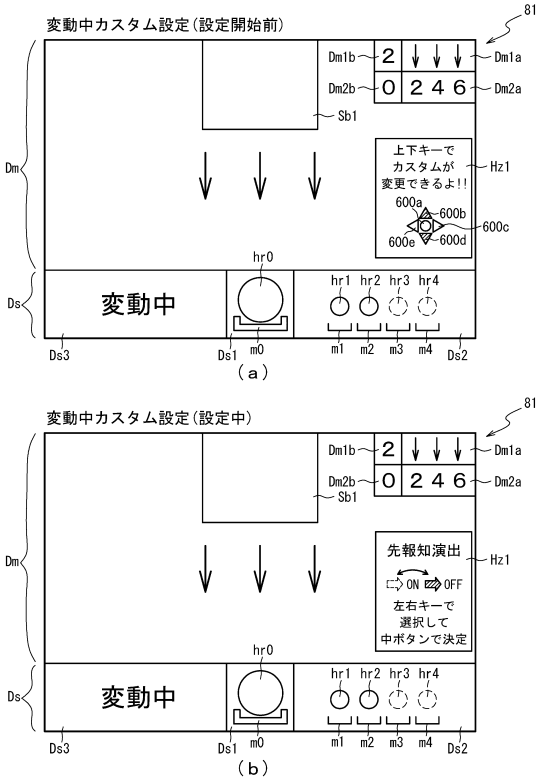
【図３３３６】



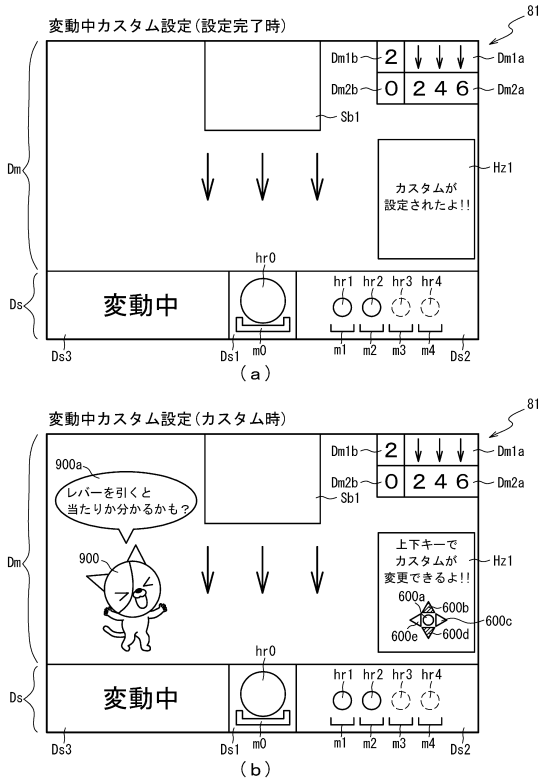
【図３３３７】



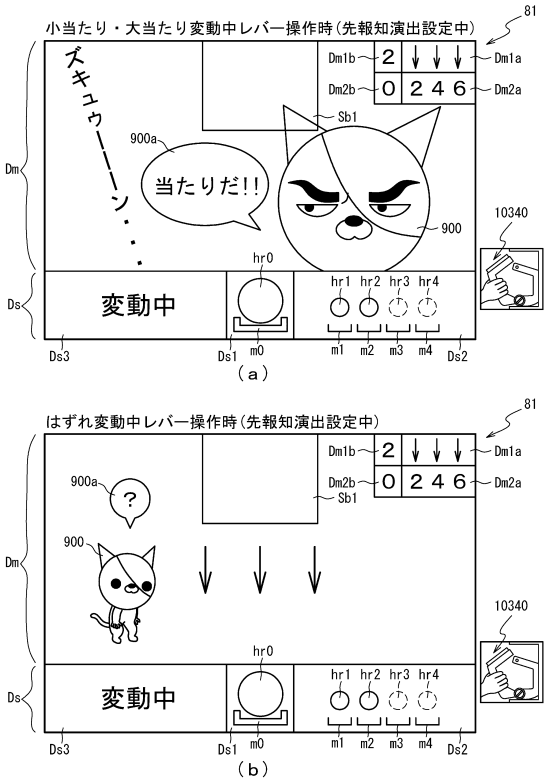
【図３３３８】



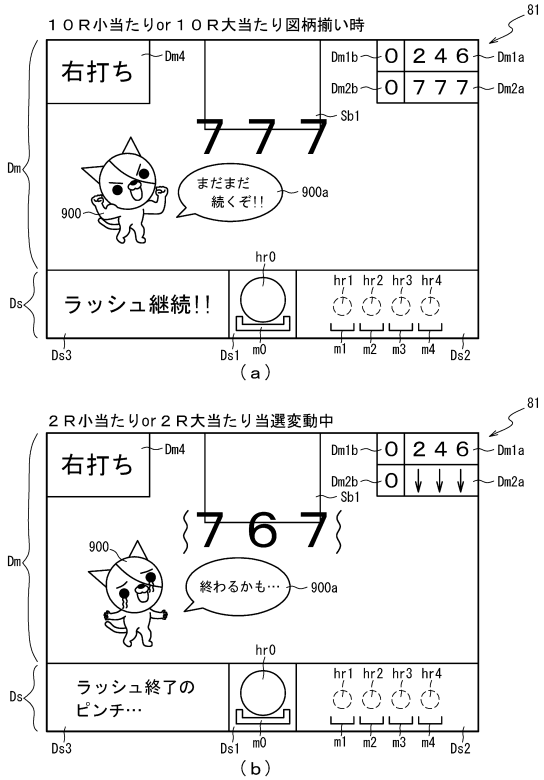
【図３３３９】



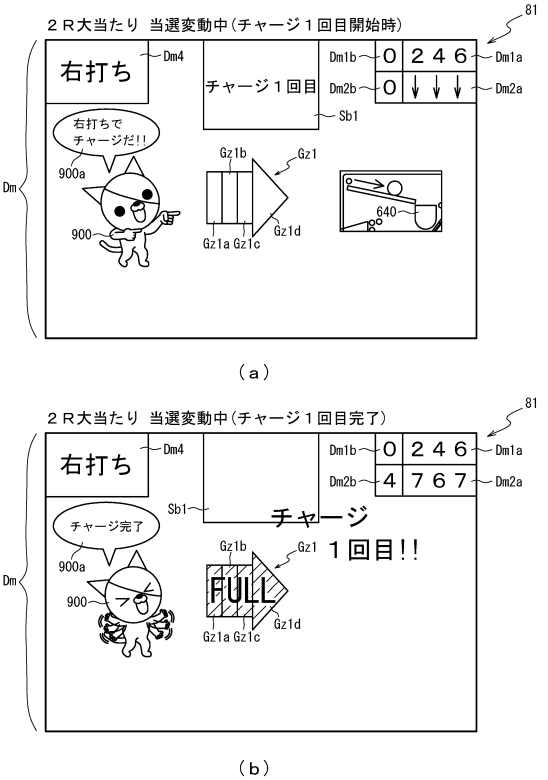
【図３３４０】



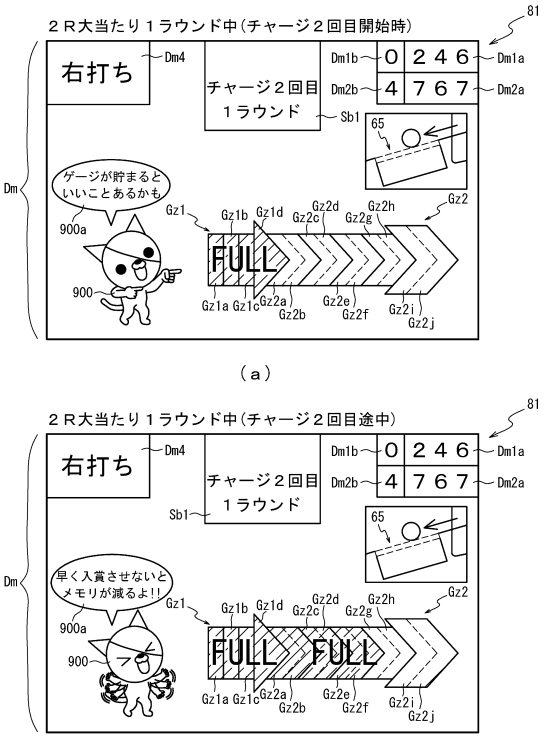
【図３３４１】



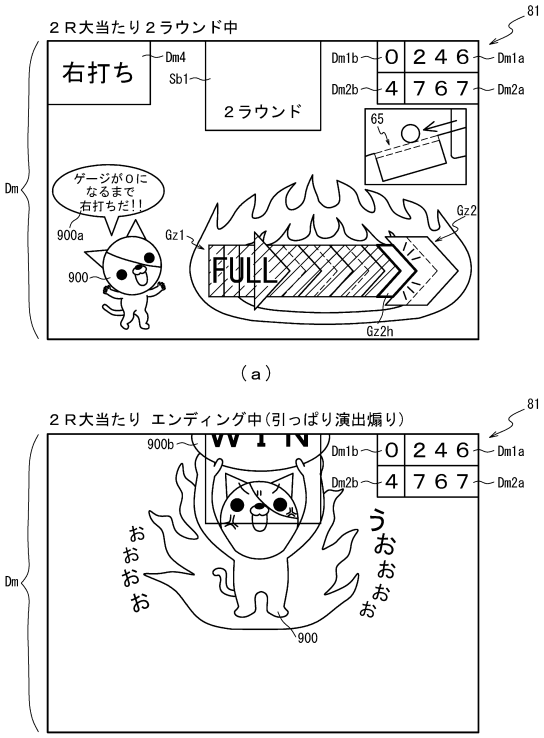
【図３３４２】



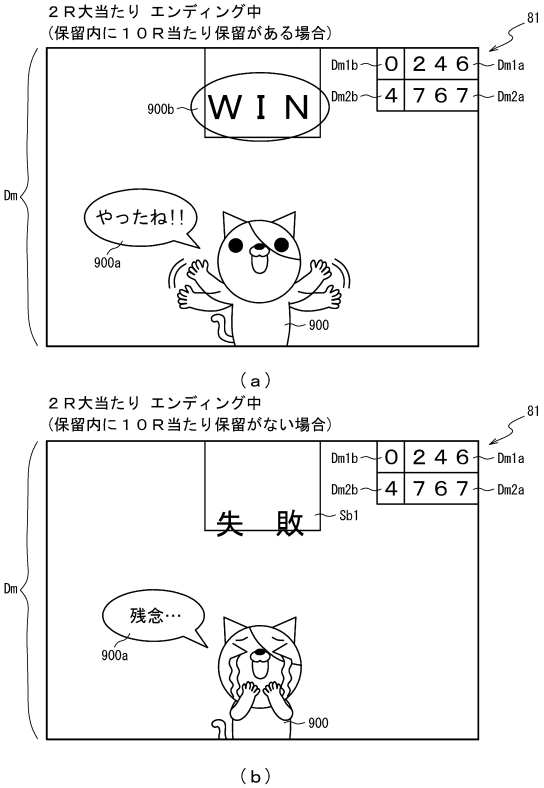
【図３３４３】



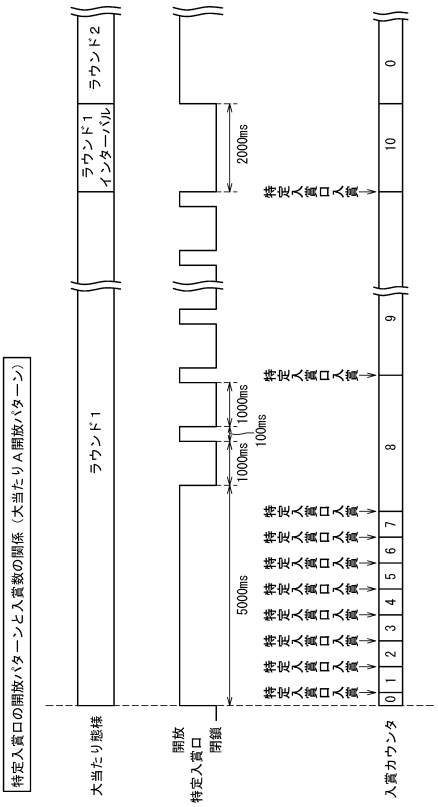
【図３３４４】



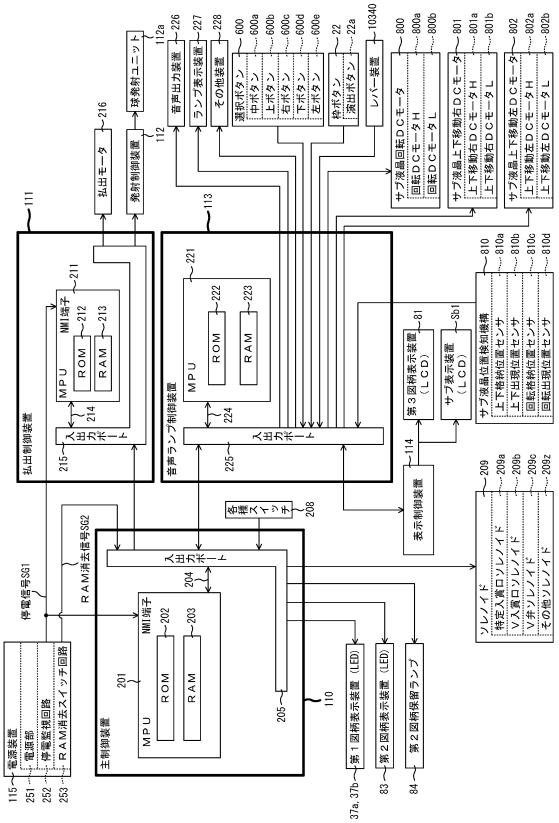
【図３３４５】



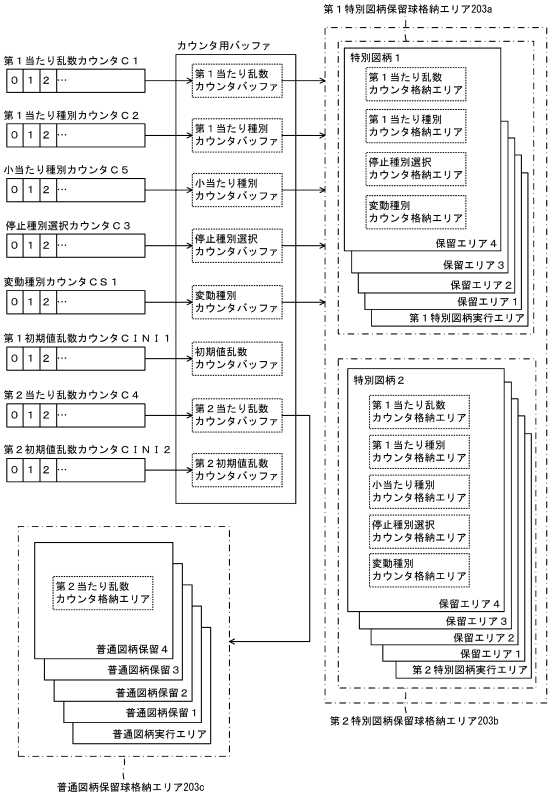
【図３３４６】



【図３３４７】



【図３３４８】



【図３３４９】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Za
大当たり種別選択テーブル	202Zb
第２当たり乱数テーブル	202Zc
変動パターン選択テーブル	202Zd
時短付与テーブル	202Ze
小当たり種別選択テーブル	202Zf
開放シナリオテーブル	202Zg

【図３３５０】

ＲＡＭ（主制御装置）	203
203a～203uを省略	
ラウンドカウンタ	203Za
入賞カウンタ	203Zb
大当たり入賞口開放フラグ	203Zc
大当たり入賞口閉鎖フラグ	203Zd
大当たり入賞口開放タイマ	203Ze
大当たり入賞口閉鎖タイマ	203Zf
大当たりエンディングフラグ	203Zg
小当たり入賞口開放フラグ	203Zh
小当たり入賞口閉鎖フラグ	203Zj
小当たり入賞口開放タイマ	203Zk
小当たり入賞口閉鎖タイマ	203Zm
小当たりエンディングフラグ	203Zn
入賞状況カウンタ	203Zo
ラウンド秒数タイマ	203Zp
開放回数カウンタ	203Zq
その他メモリエリア	203z

【図３３５１】

（ａ）

第１当たり乱数テーブル	202Za
特別図柄１乱数テーブル	202Za1
特別図柄２乱数テーブル	202Za2

（ｂ）

特別図柄１乱数テーブル202Za1

202

判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204

（ｃ）

特別図柄２乱数テーブル202Za2

202

判定値	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
大当たり判定値	0～204
小当たり判定値	63717～65535

（ｄ）

大当たり種別選択テーブル202Zb

202

特別図柄種別	大当たり種別	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ（２Ｒ時短なし大当たり）	0～47
	大当たりＢ（１０Ｒ時短あり大当たり）	48～99
特図２	大当たりＣ（２Ｒ時短なし大当たり）	0～18
	大当たりＤ（１０Ｒ時短あり大当たり）	19～99
	大当たりＥ（２Ｒ時短なし大当たり）	－
	大当たりＦ（１０Ｒ時短あり大当たり）	－

（ｅ）

第２当たり乱数テーブル202Zc

202

遊技状態	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～65520）
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0～65520

【図３３５２】

変動パターン選択テーブル	202Zd
通常用変動パターンテーブル	202Zd1
時短用変動パターンテーブル	202Zd2

（ａ）

通常用変動パターンテーブル202Zd1

202

特別図柄種別	抽選結果	大当たり種別	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	－	外れ（7秒）	0～139
			ガセ外れ（20秒）	140～149
			ノーマルリーチ各種（40秒）	150～179
			スーパーリーチ（80秒）	180～198
	大当たり	大当たりＡ 大当たりＢ	ノーマルリーチ各種（40秒）	0～29
			スーパーリーチ（80秒）	30～189
			スペシャルリーチ（140秒）	190～198
特図２	外れ	－	外れ（1秒）	0～198
	大当たり	大当たりＣ 大当たりＤ	超短当たり（1秒）	0～198
	小当たり	小当たりＡ 小当たりＢ	超短当たり（1秒）	0～198

（ｂ）

【図３３５３】

時短用変動パターンテーブル202Zd2

202

図柄種別	抽選結果	当たり種別	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	－	短外れ（2秒）	0～198
	大当たり	大当たりＡ	短大当たり（2秒）	0～198
		大当たりＢ	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	外れ	－	超短外れ（1秒）	0～189
			外れ（10秒）	190～198
	大当たり	大当たりＣ	チャージ大当たり（30秒）	0～198
		大当たりＤ	超短大当たり（1秒）	0～198
	小当たり	小当たりＡ	チャージ小当たり（30秒）	0～198
		小当たりＢ	超短小当たり（1秒）	0～198

（ａ）

時短付与テーブル202Ze

202

大当たり種別	時短付与内容（回数） 時短カウンタ203h	小当たりカウンタ203s	特図２カウンタ203t
大当たりＡ（２Ｒ）	0	0	0
大当たりＢ（１０Ｒ）	10006	1	10000
大当たりＣ（２Ｒ）	0	0	0
大当たりＤ（１０Ｒ）	10006	1	10000
大当たりＥ（２Ｒ）	0	0	0
大当たりＦ（１０Ｒ）	10006	1	10000

（ｂ）

【図３３５４】

小当たり種別選択テーブル202Zf

202

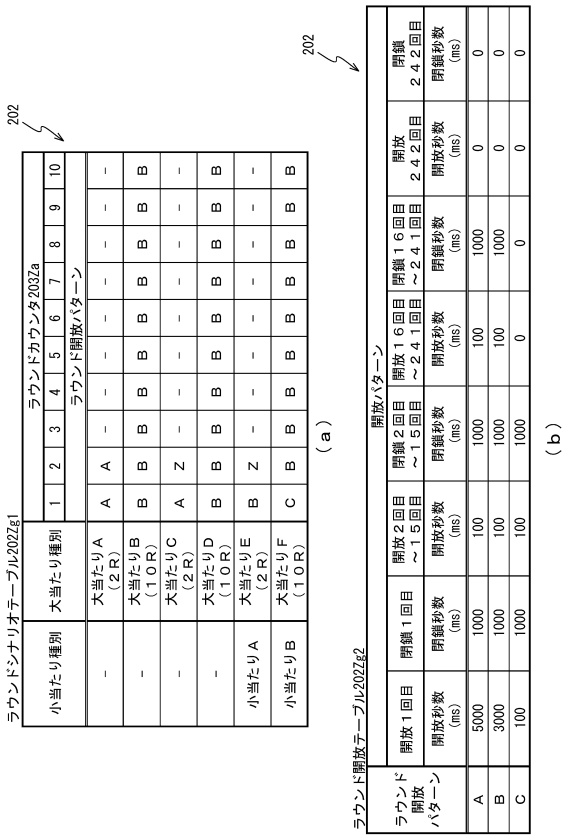
特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタＣ５（0～99）
特図２	小当たりＡ（Ｖ通過時大当たりＥ）	0～18
	小当たりＢ（Ｖ通過時大当たりＦ）	19～99

（ａ）

開放シナリオテーブル	202Zg
ラウンドシナリオテーブル	202Zg1
ラウンド開放テーブル	202Zg2
ラウンド特殊開放テーブル	202Zg3

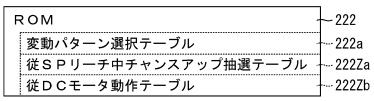
（ｂ）

【図３３５５】



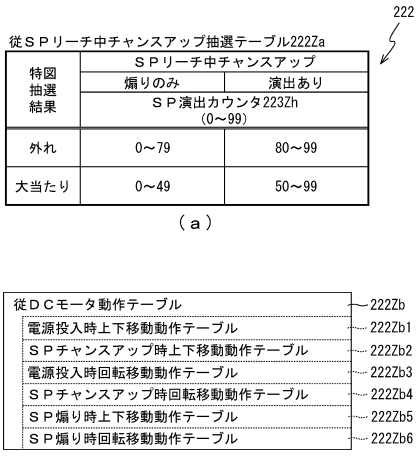
【図３３５６】

【図３３５７】

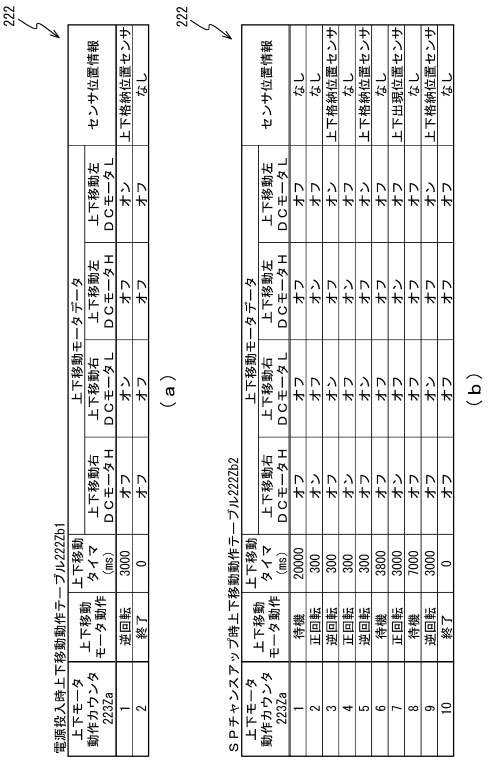


【図３３５８】

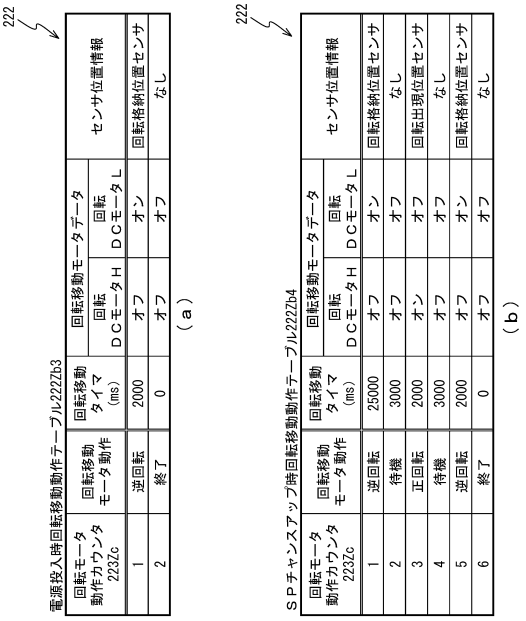
【図３３５９】



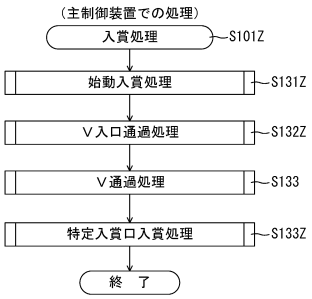
【図３３６０】



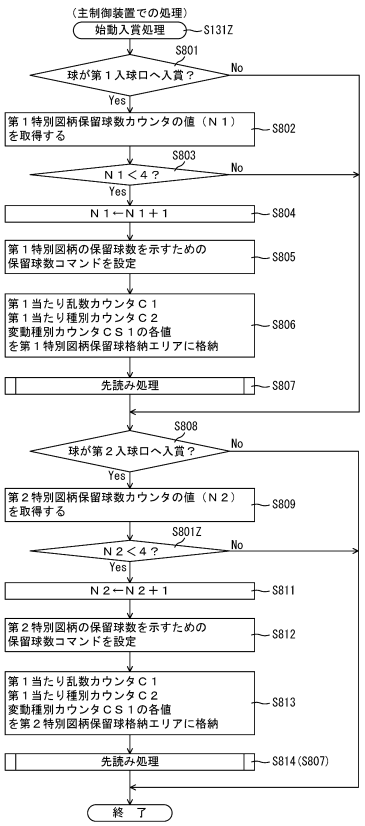
【図３３６１】



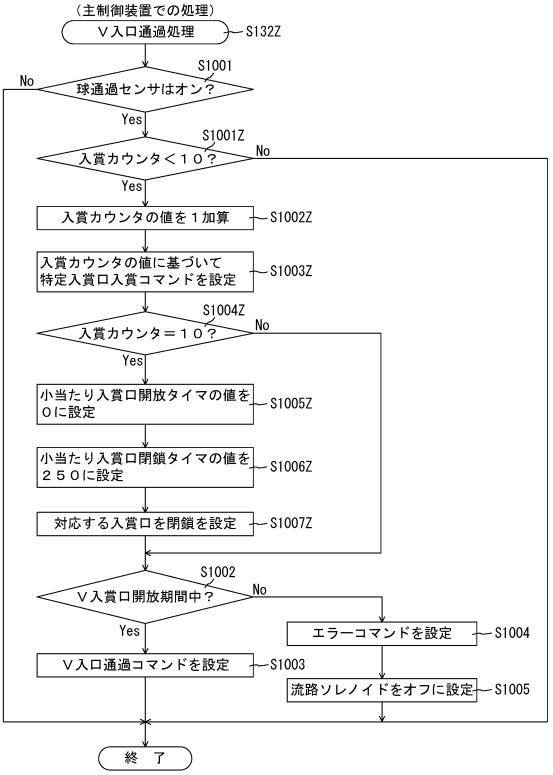
【図３３６２】



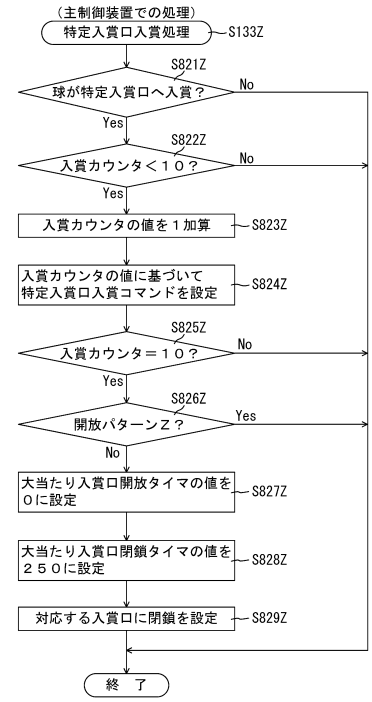
【図３３６３】



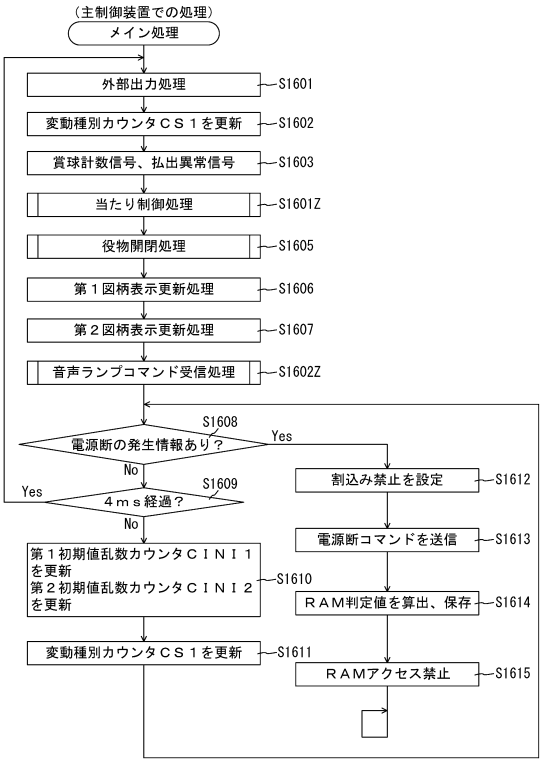
【図３３６４】



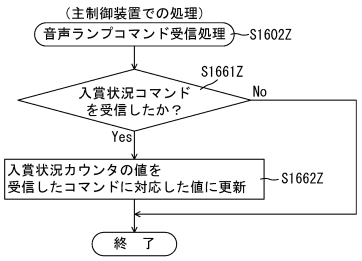
【図３３６５】



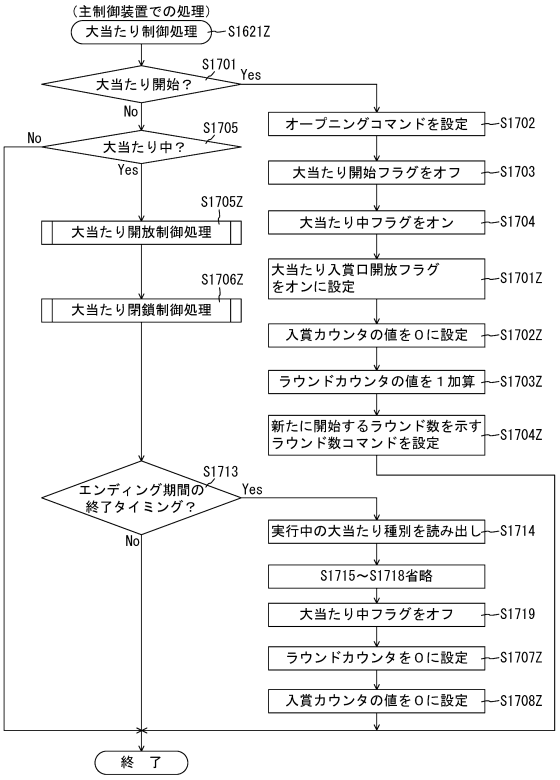
【図３３６６】



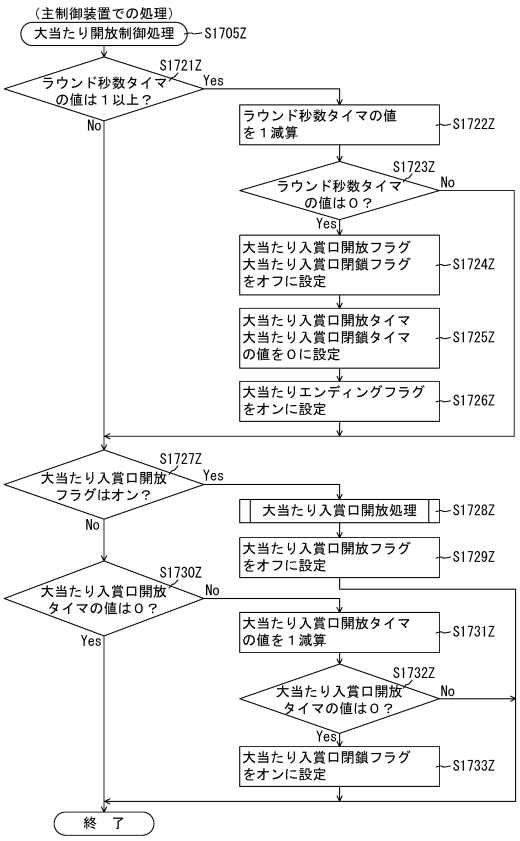
【図３３６７】



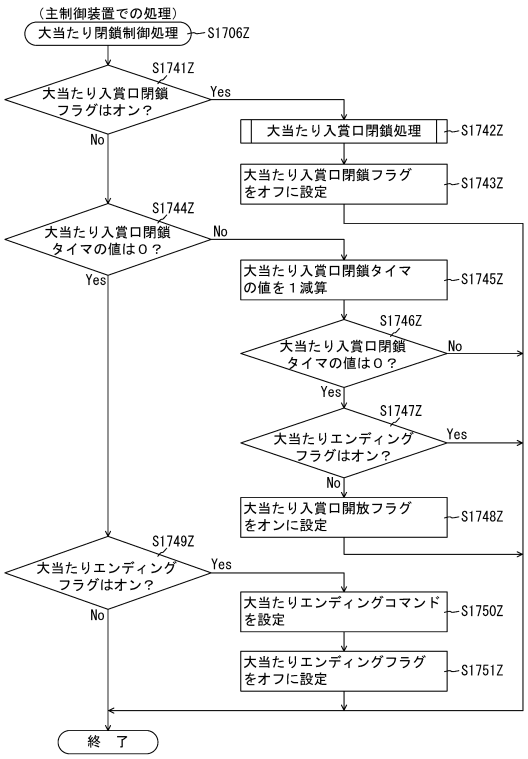
【図３３６８】



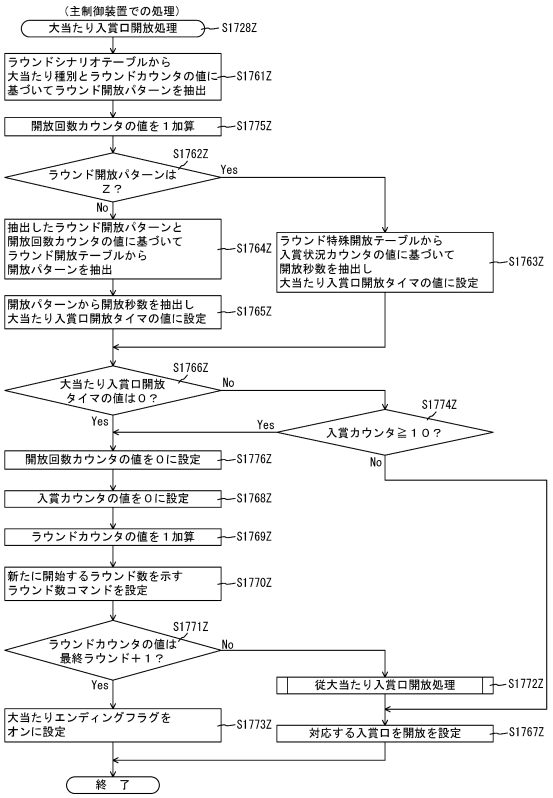
【図３３６９】



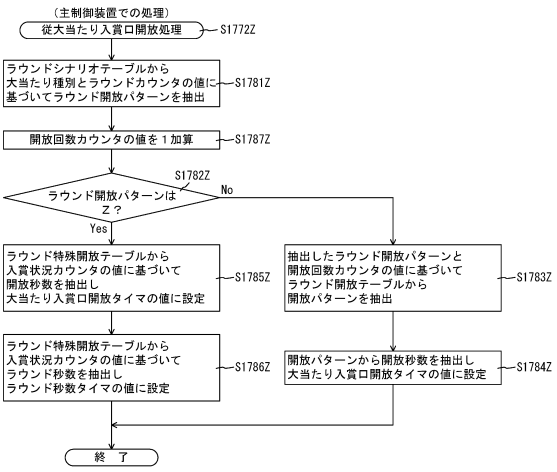
【図３３７０】



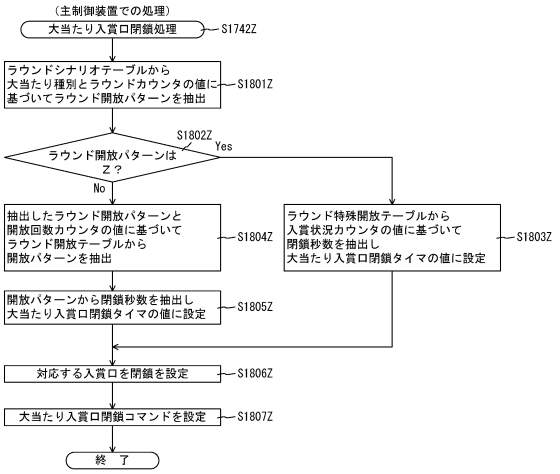
【図３３７１】



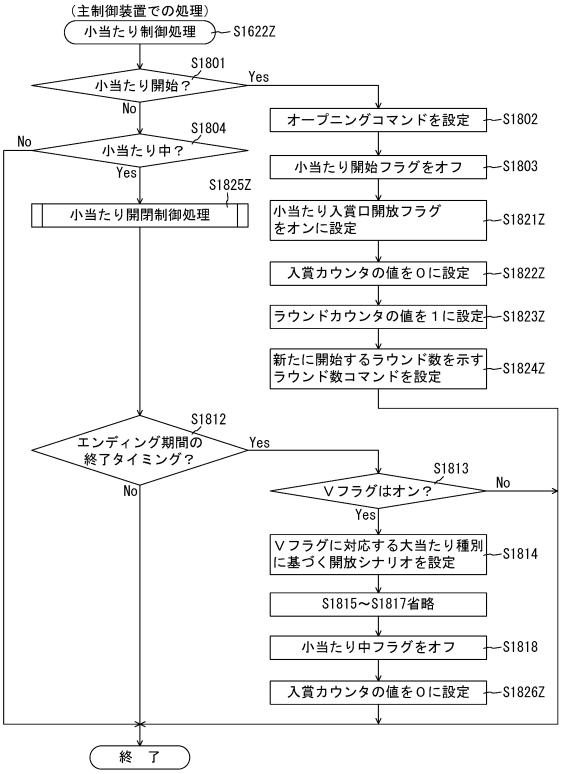
【図３３７２】



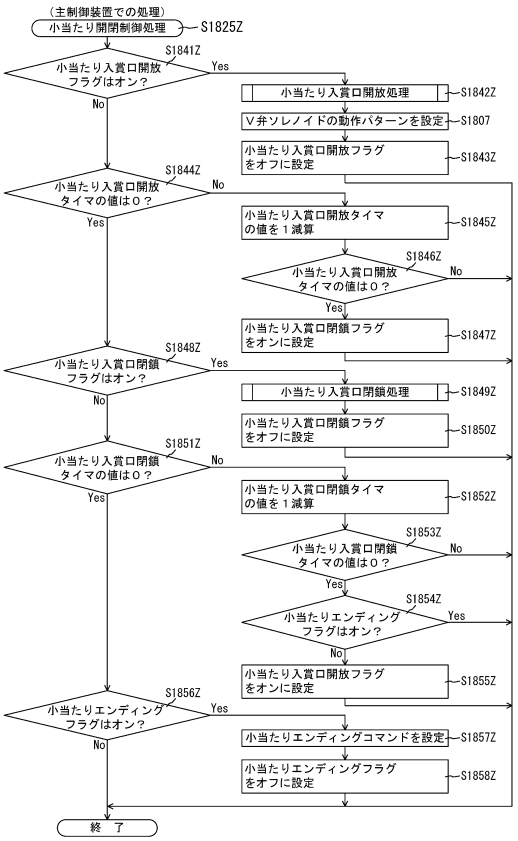
【図３３７３】



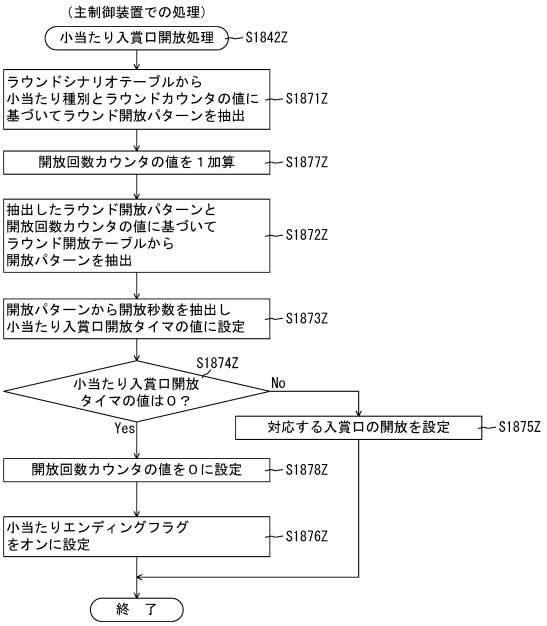
【図３３７４】



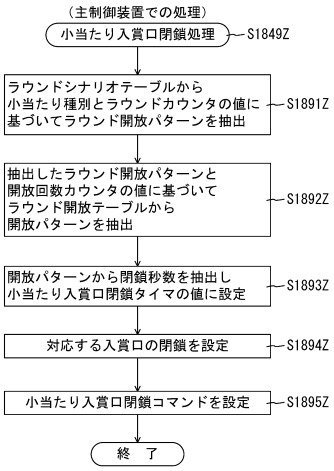
【図３３７５】



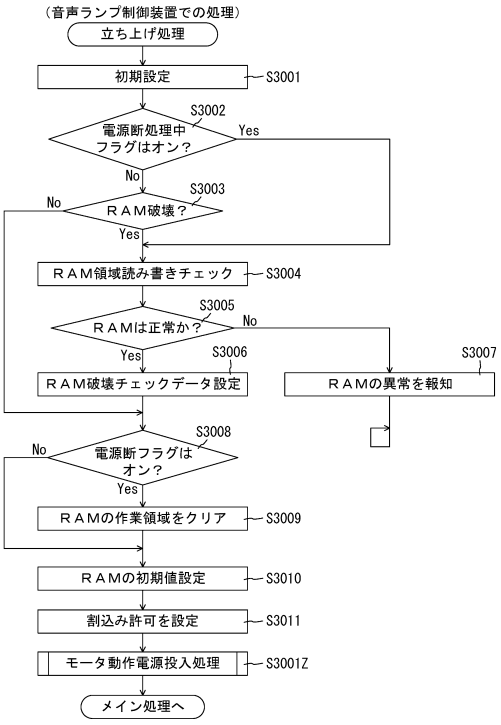
【図３３７６】



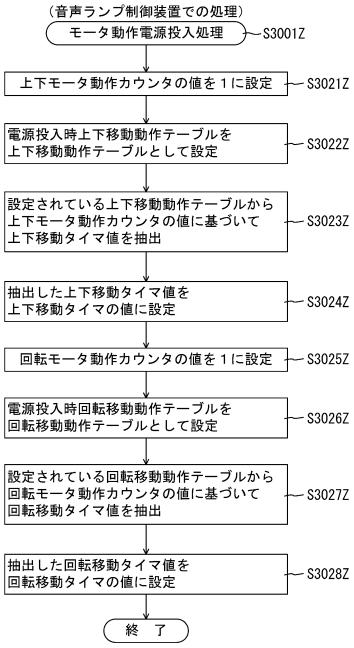
【図３３７７】



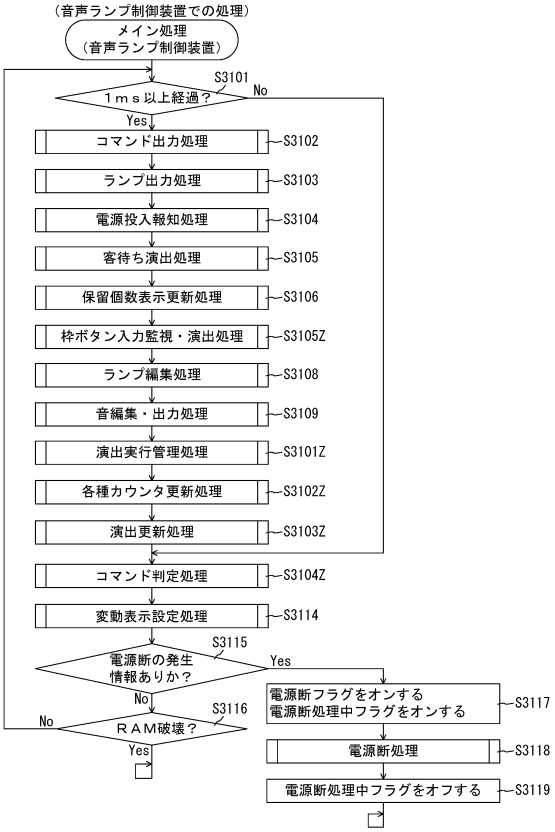
【図３３７８】



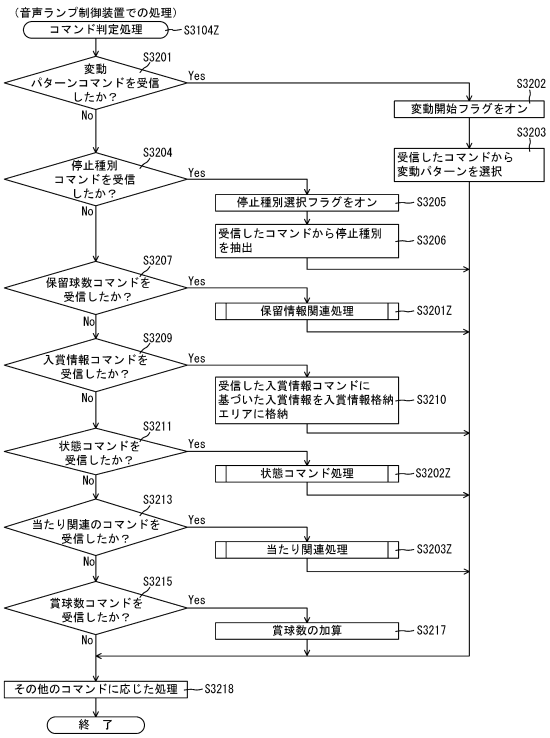
【図３３７９】



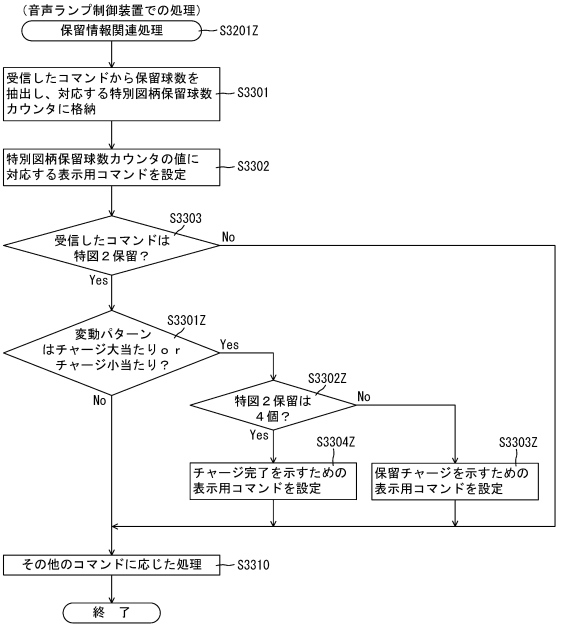
【図３３８０】



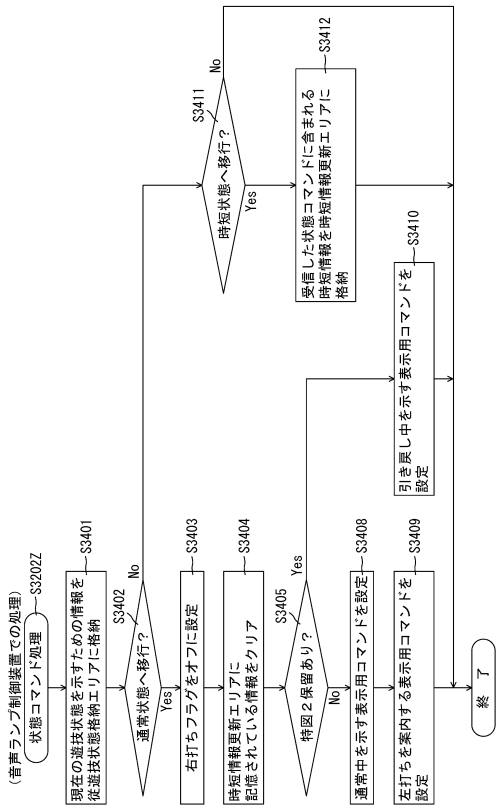
【図３３８１】



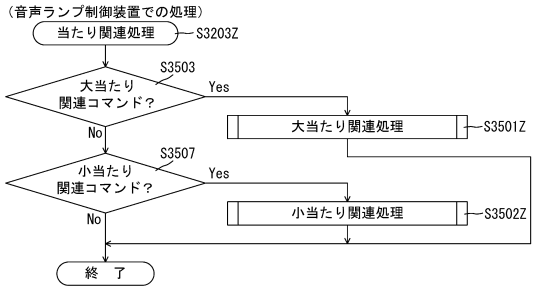
【図３３８２】



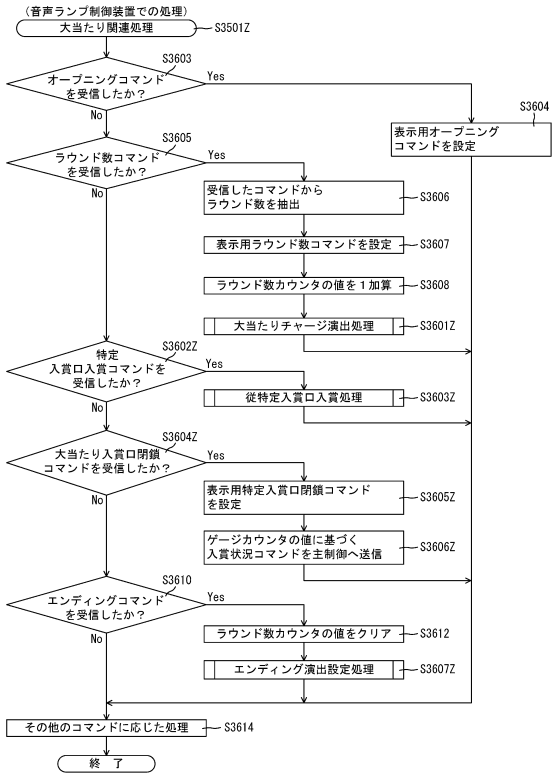
【図３３８３】



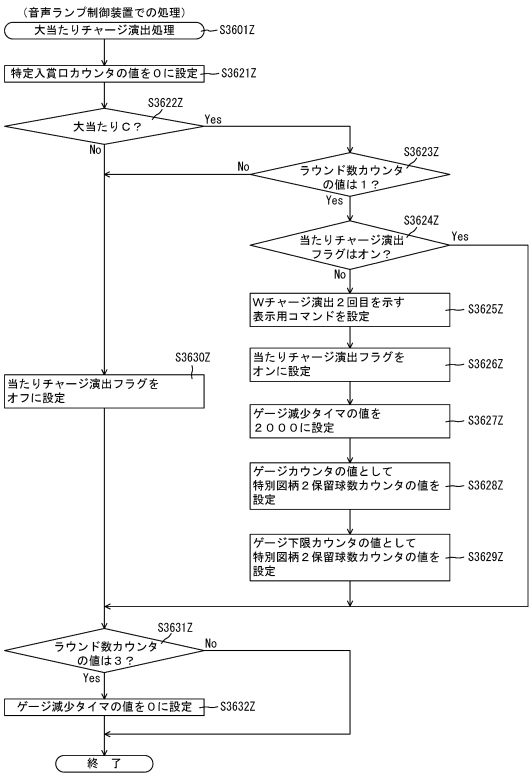
【図３３８４】



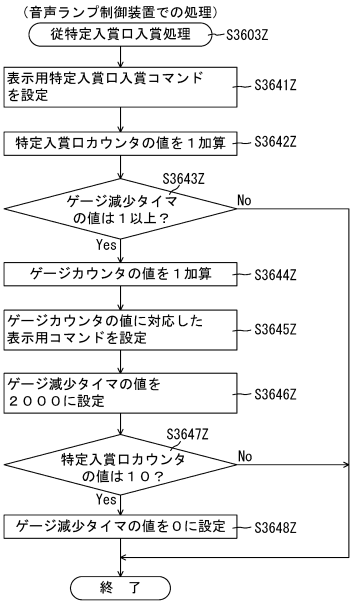
【図３３８５】



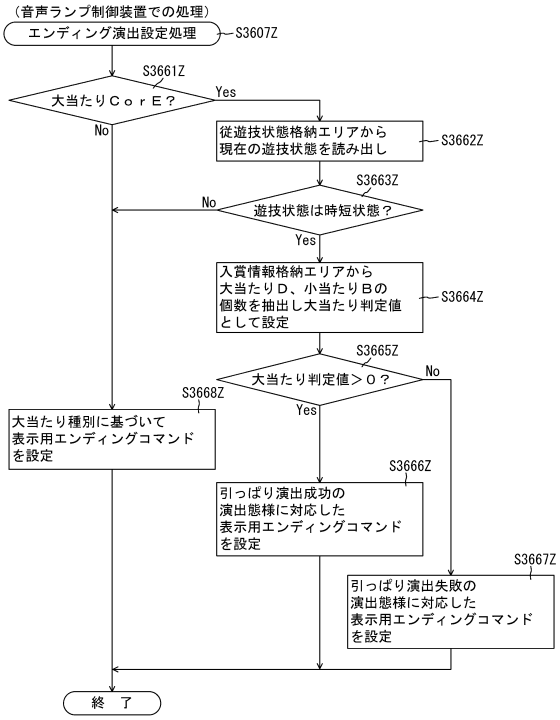
【図３３８６】



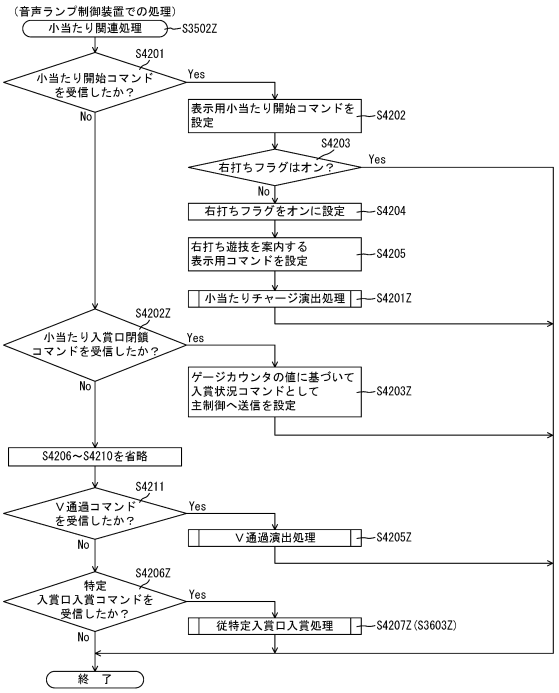
【図３３８７】



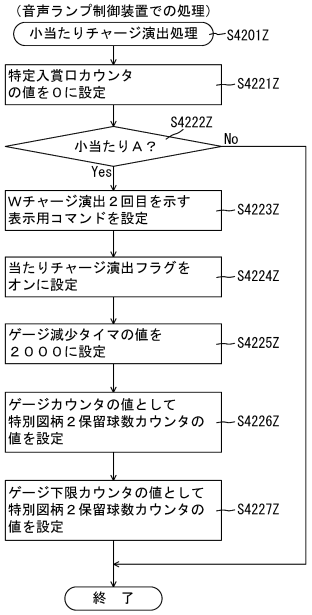
【図３３８８】



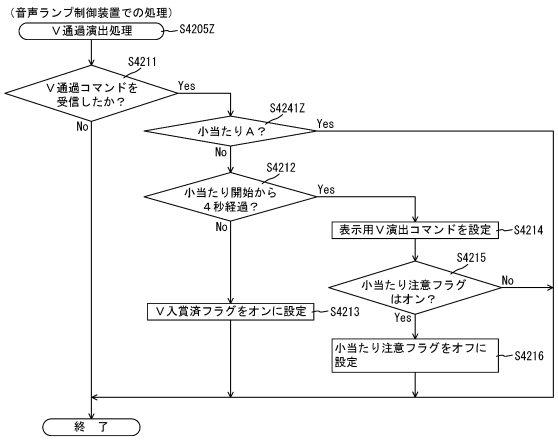
【図３３８９】



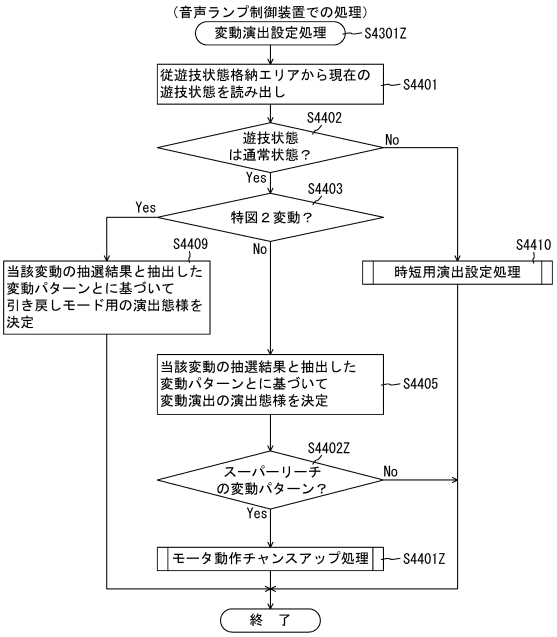
【図３３９０】



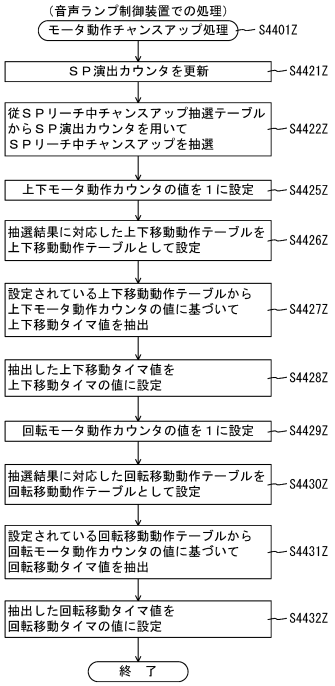
【図３３９１】



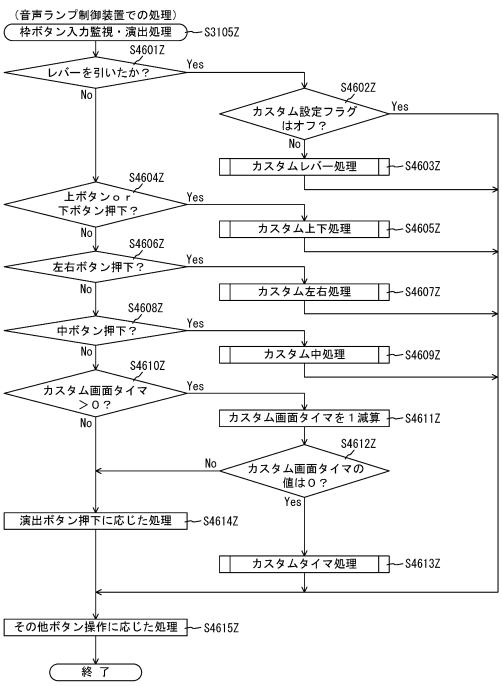
【図３３９２】



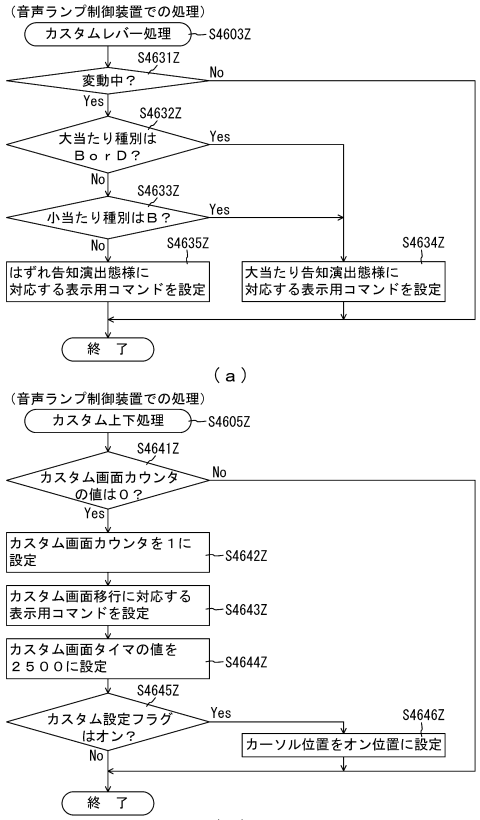
【図３３９３】



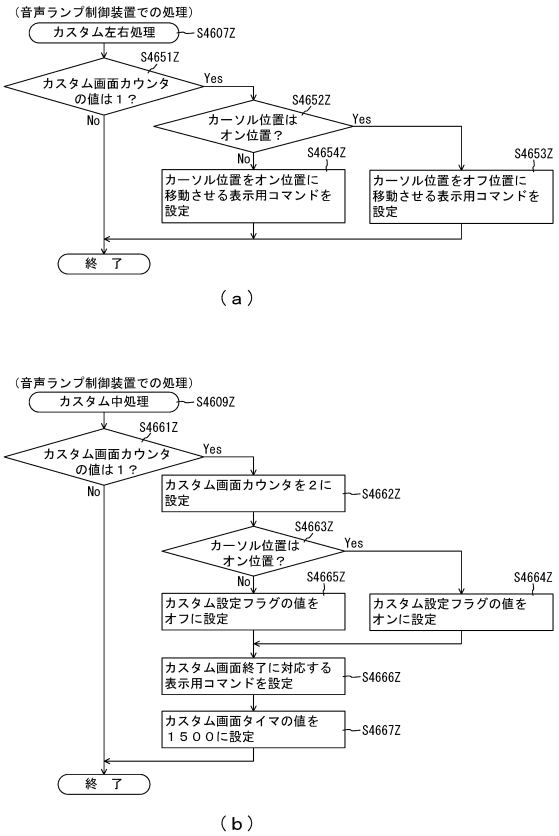
【図３３９４】



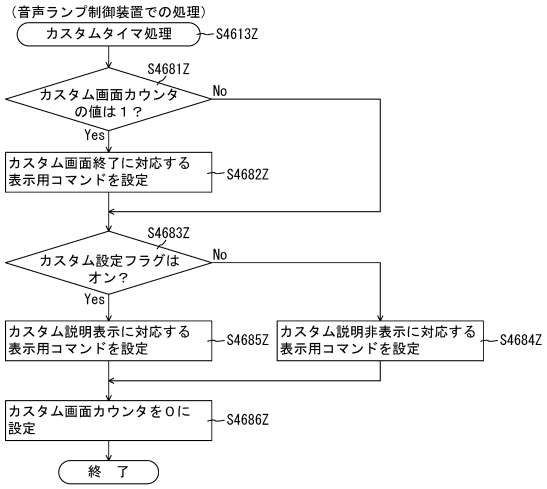
【図３３９５】



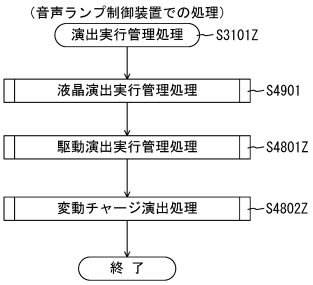
【図３３９６】



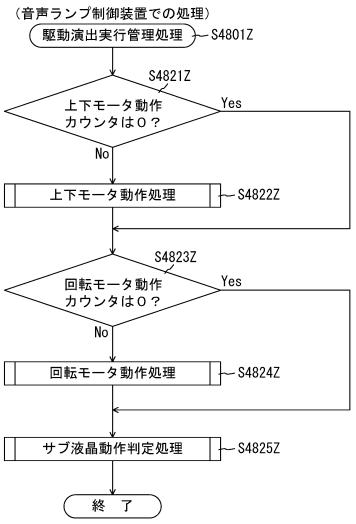
【図３３９７】



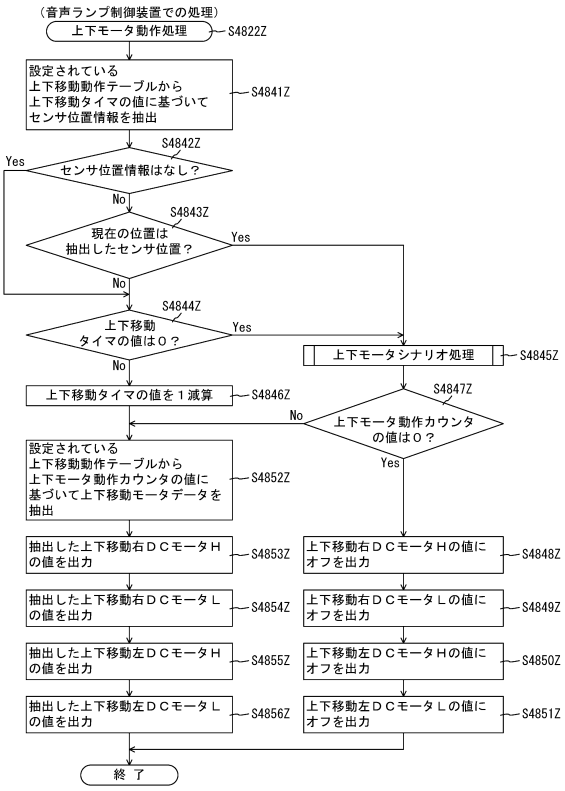
【図３３９８】



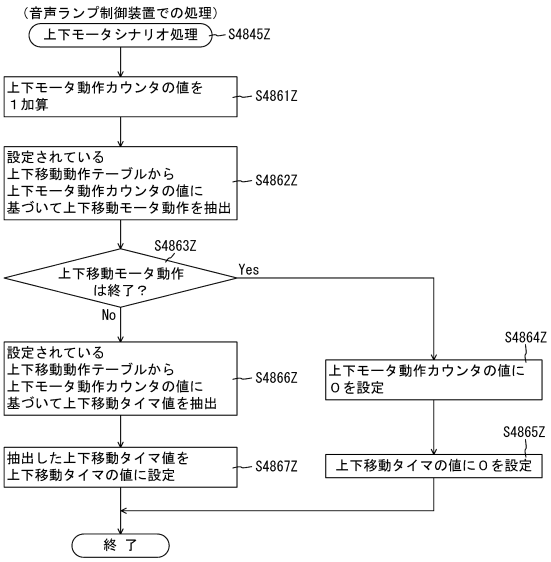
【図３３９９】



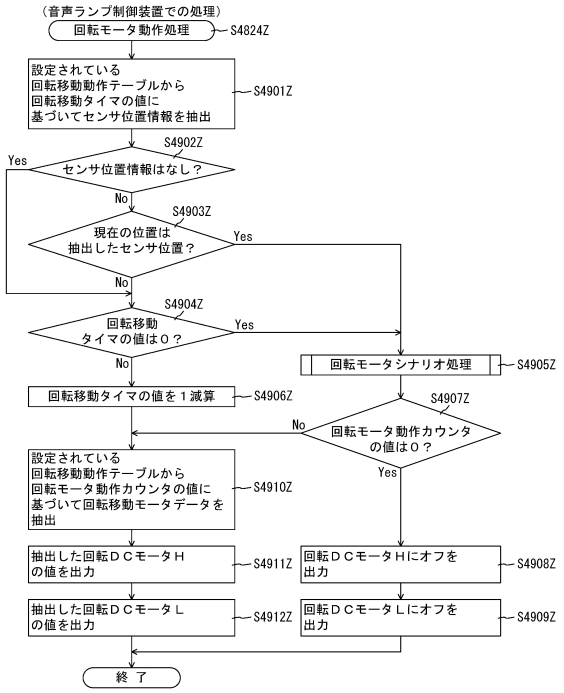
【図３４００】



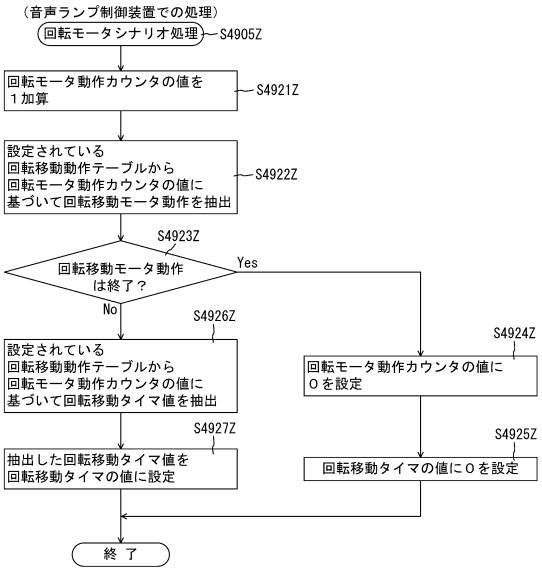
【図３４０１】



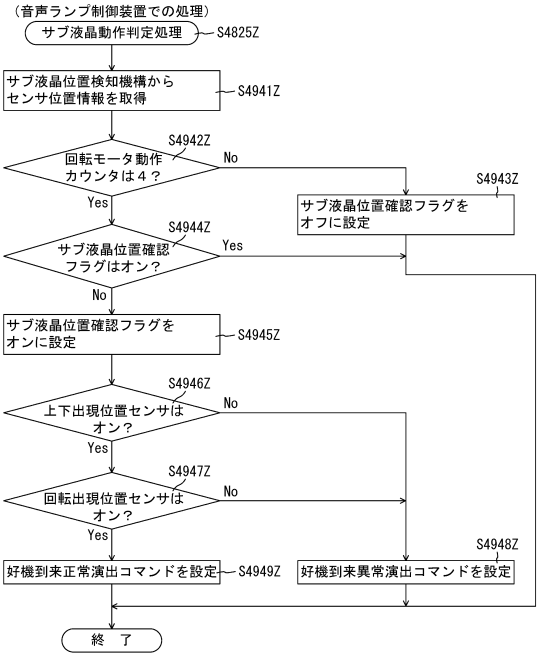
【図３４０２】



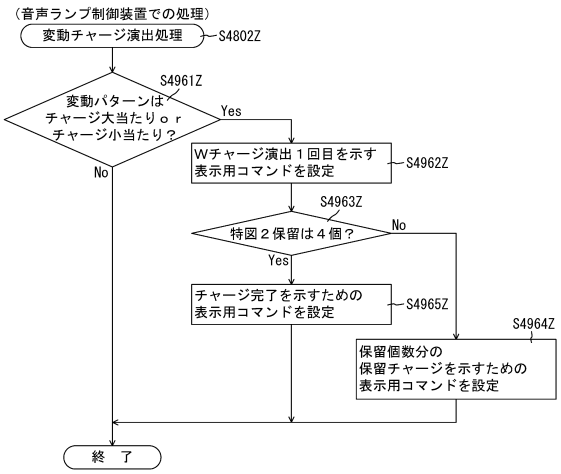
【図３４０３】



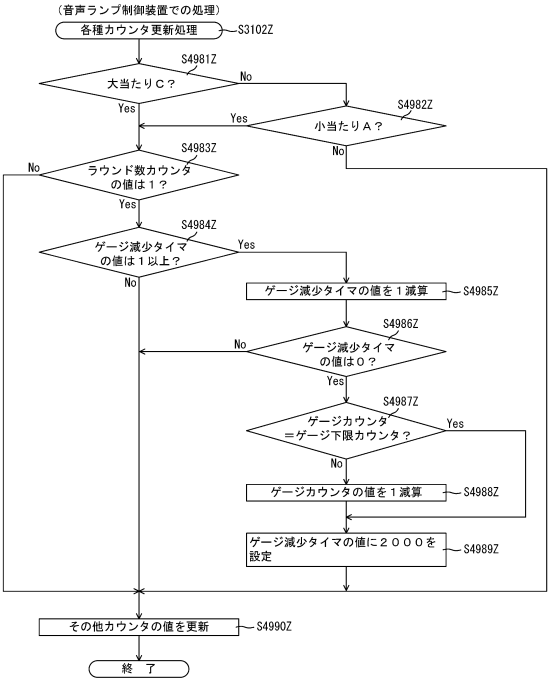
【図３４０４】



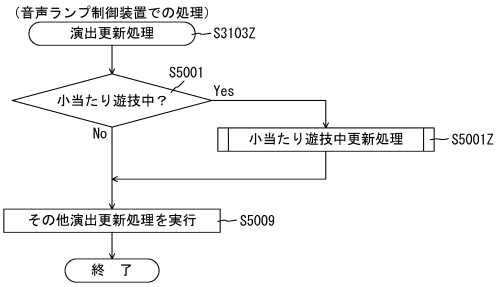
【図３４０５】



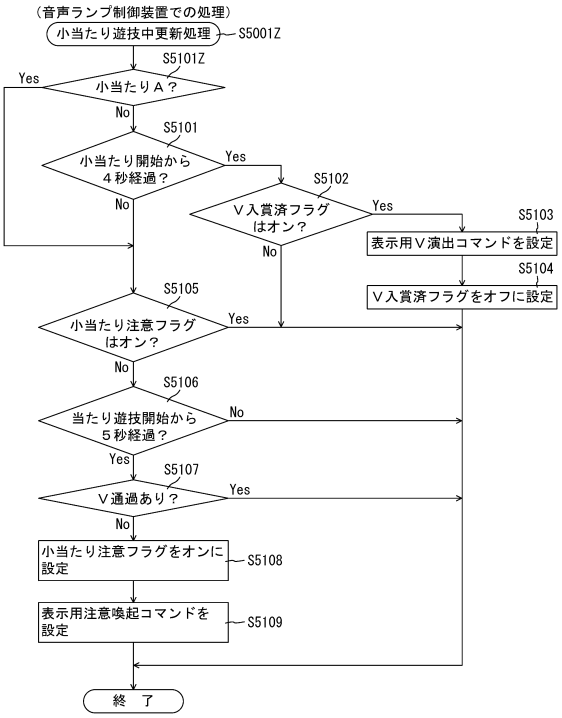
【図３４０６】



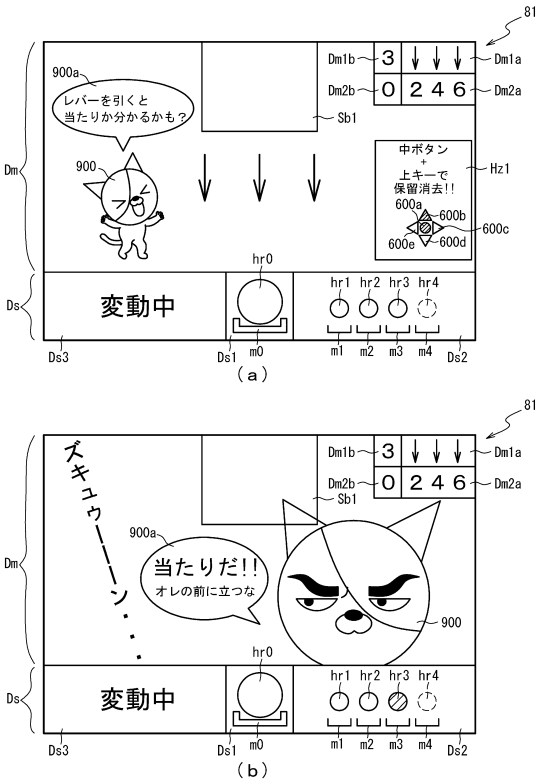
【図３４０７】



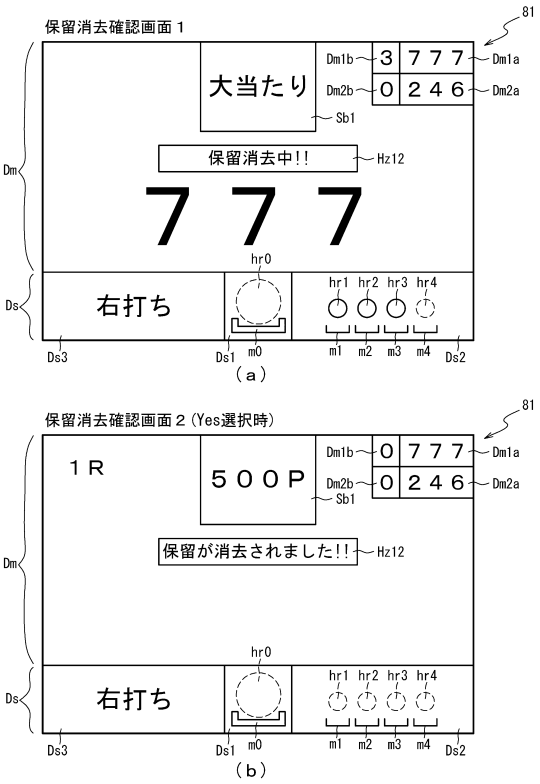
【図３４０８】



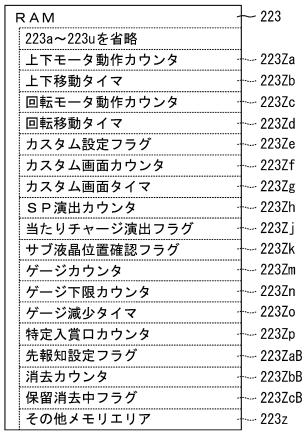
【図３４０９】



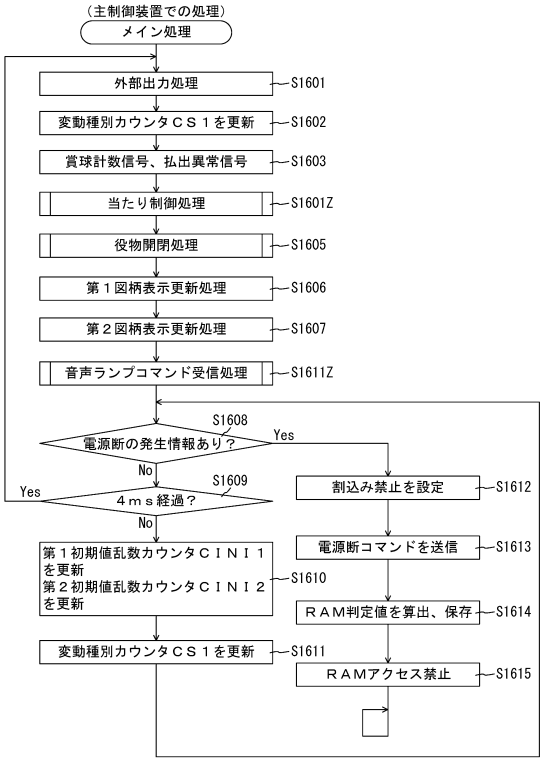
【図３４１０】



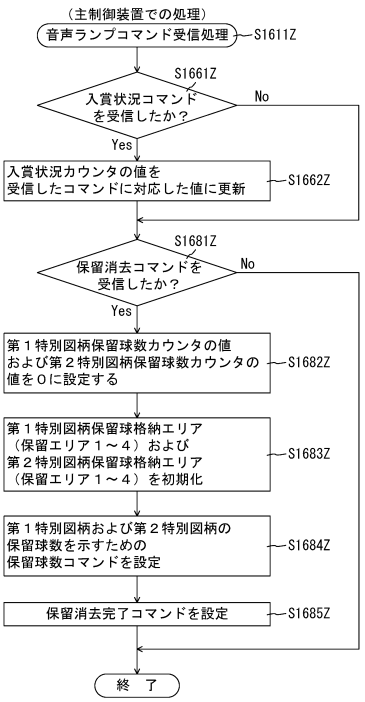
【図３４１１】



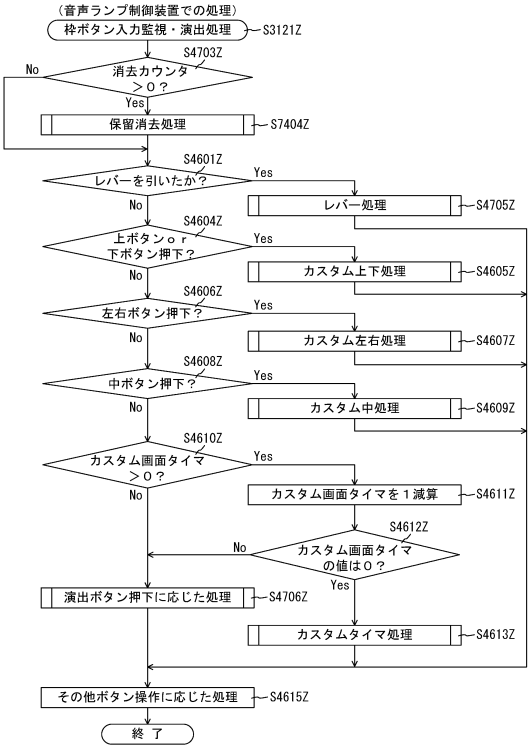
【図３４１２】



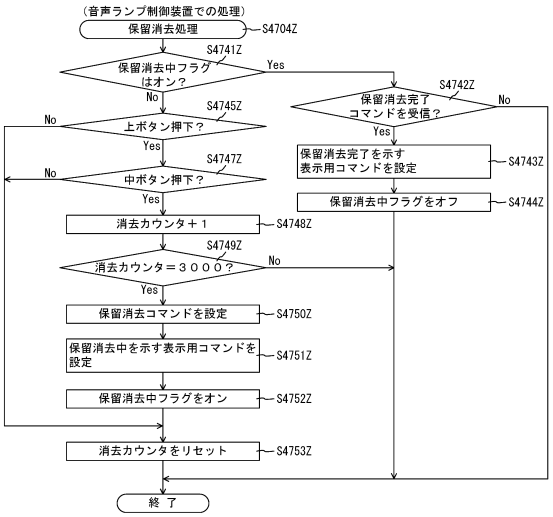
【図３４１３】



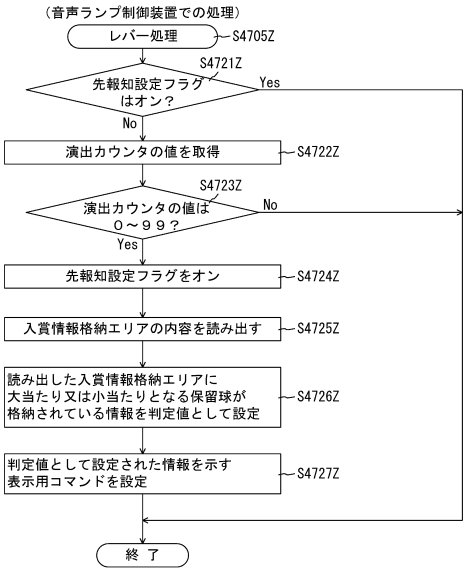
【図３４１４】



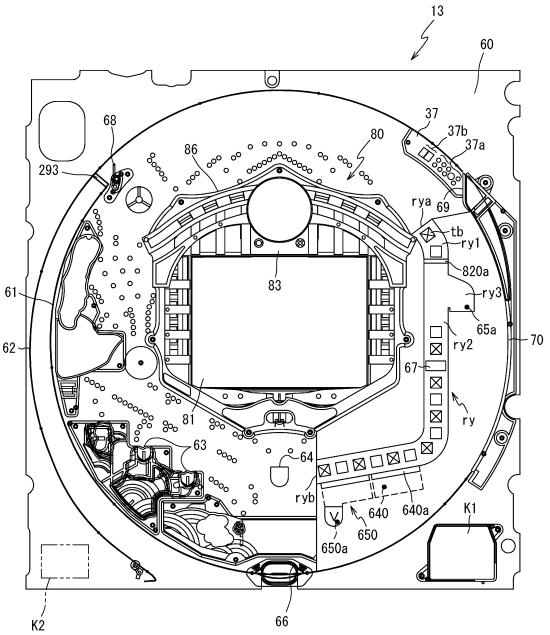
【図３４１５】



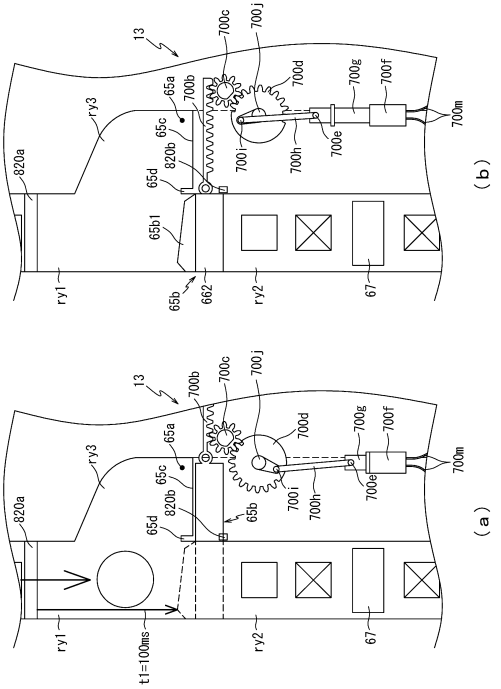
【図３４１６】



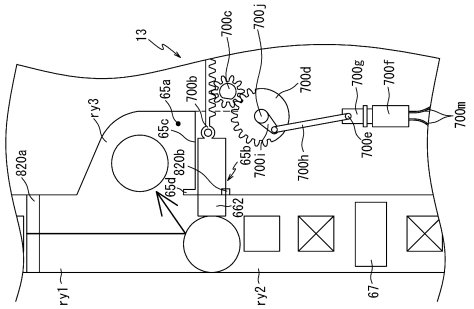
【図３４１７】



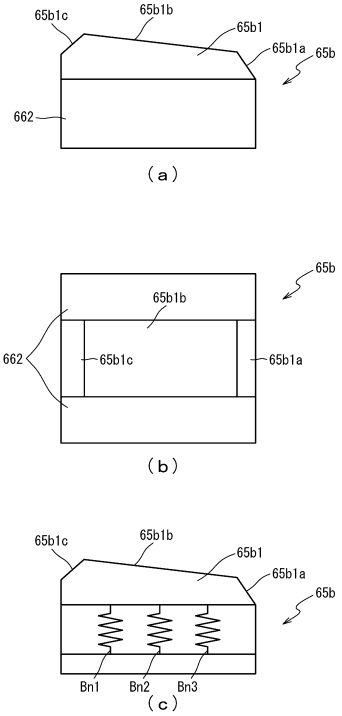
【図３４１８】



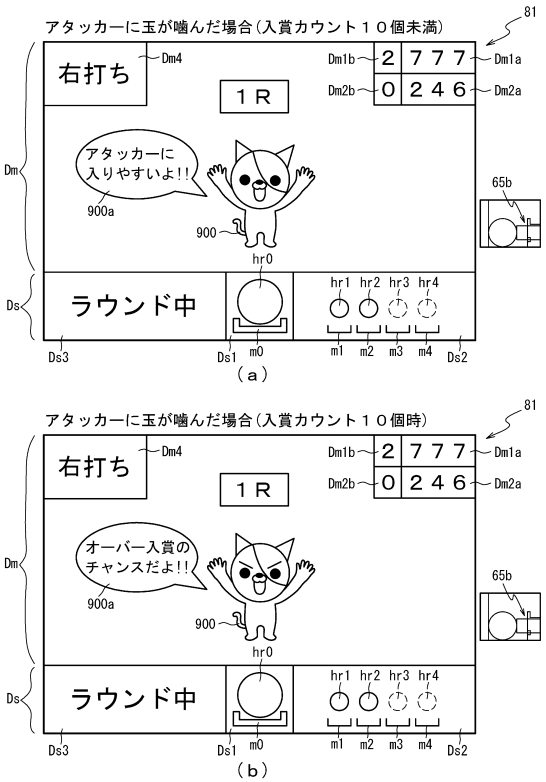
【図３４１９】



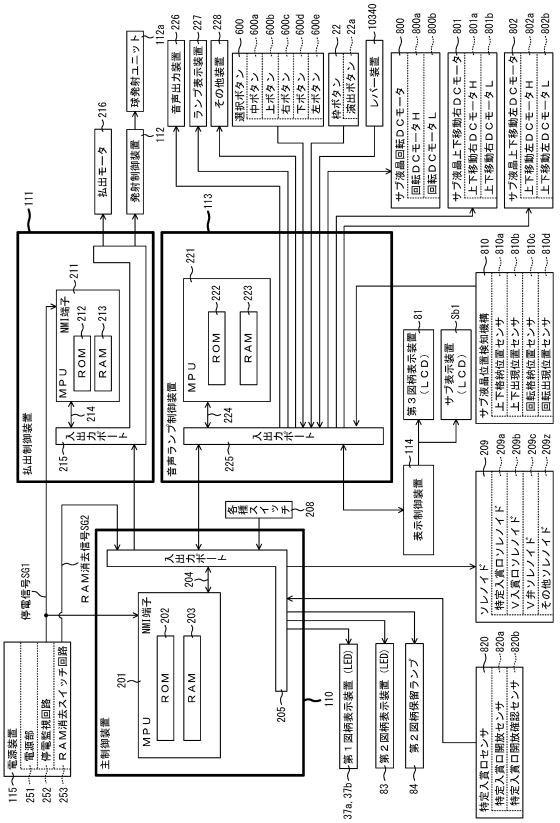
【図３４２０】



【図３４２１】



【図３４２２】



【図３４２３】

【図３４２４】

【図３４２５】

（ａ）

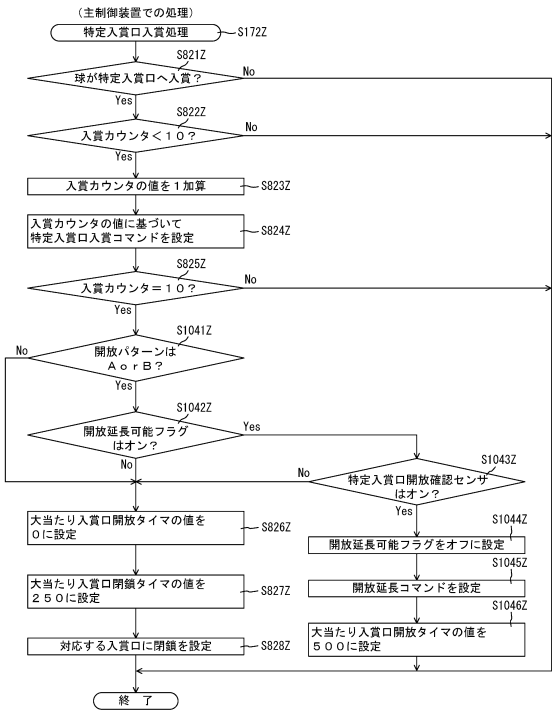
202

ラウンド開放待機テーブル202ZaC1

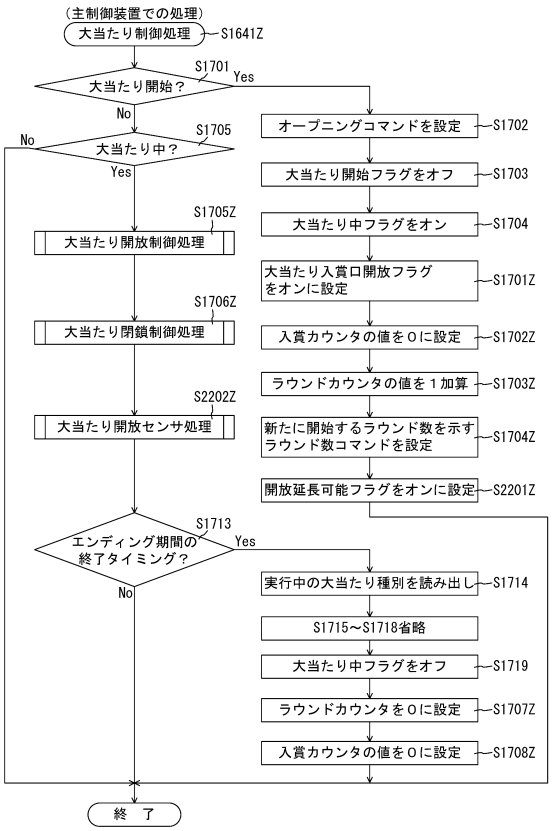
抽選結果	待機時間（ms）	特定入賞口抽選カウンタ 203ZaC（0～99）
待機なし	4	0～49
待機小	100	50～74
待機大	1000	75～99

（ｂ）

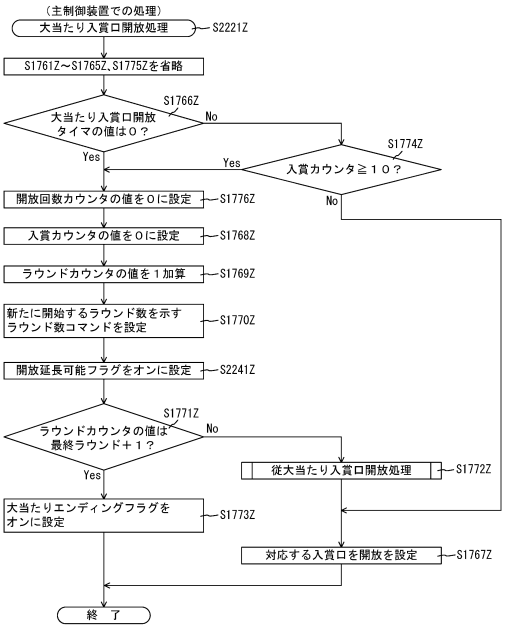
【図３４２６】



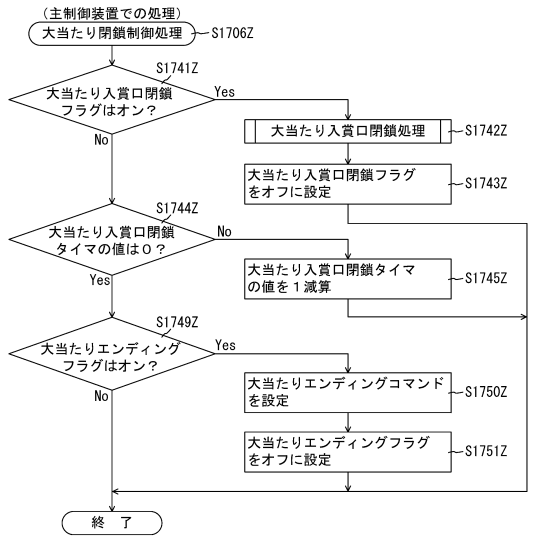
【図３４２７】



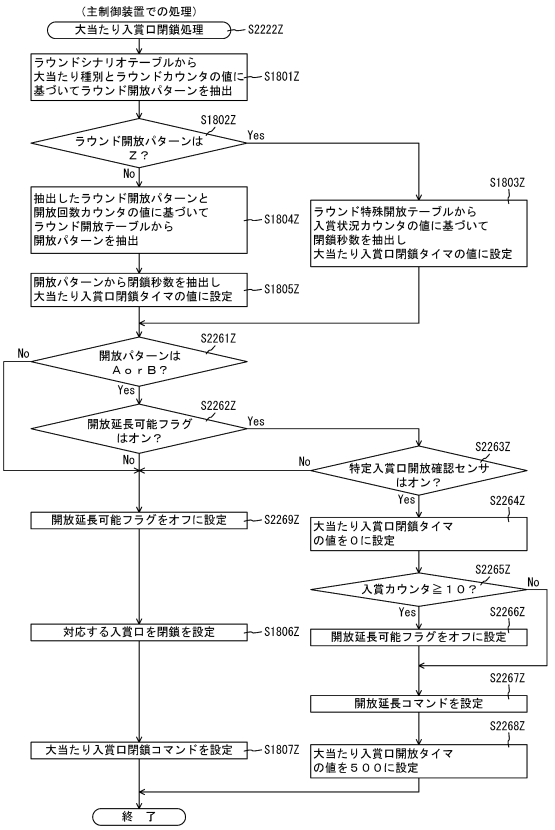
【図３４２８】



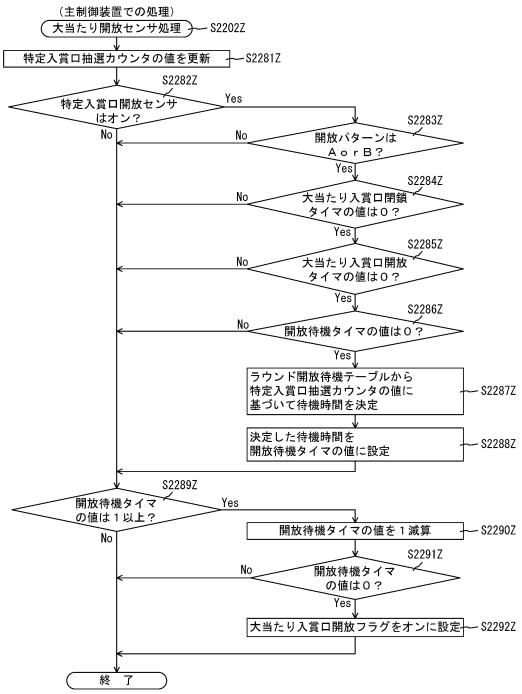
【図３４２９】



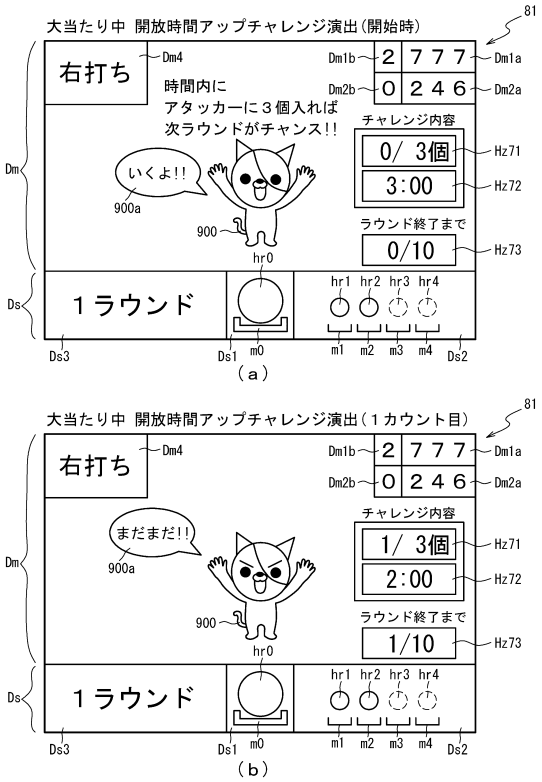
【図３４３０】



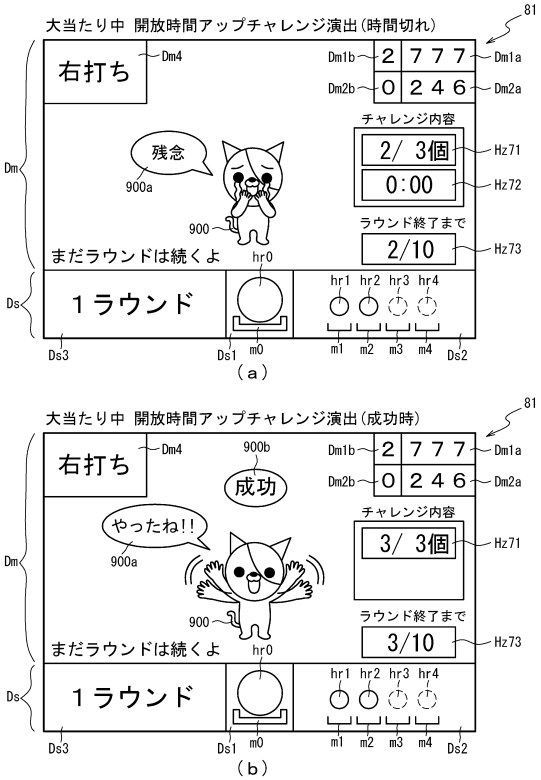
【図３４３１】



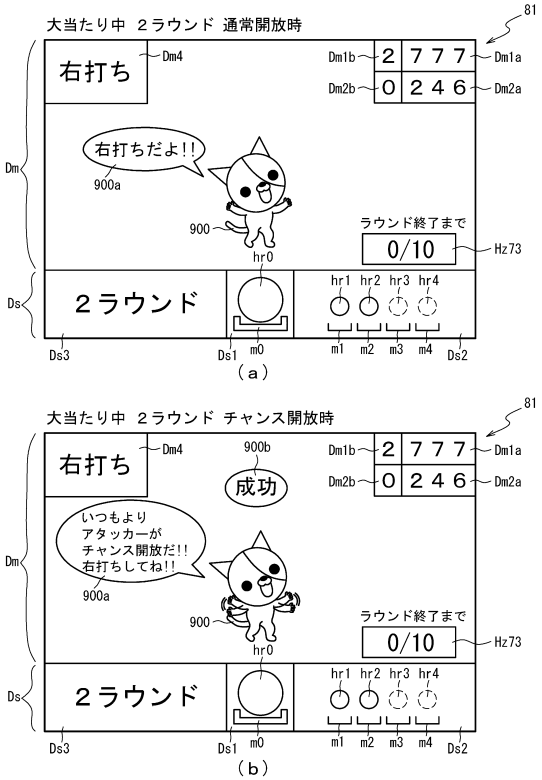
【図３４３２】



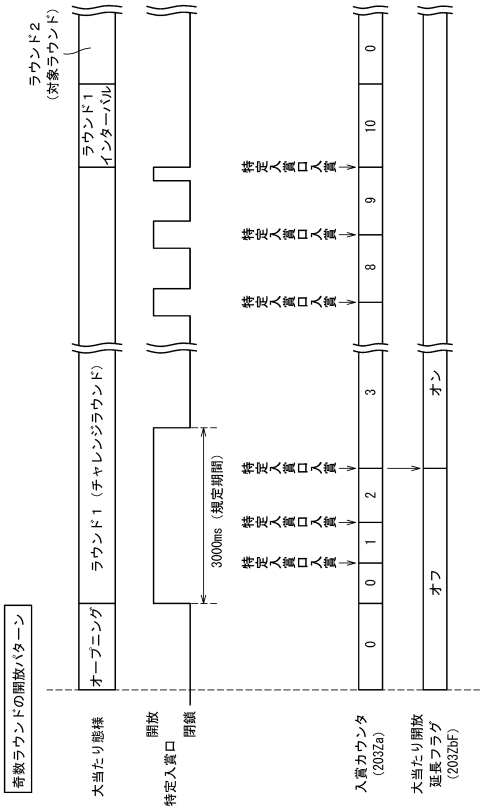
【図３４３３】



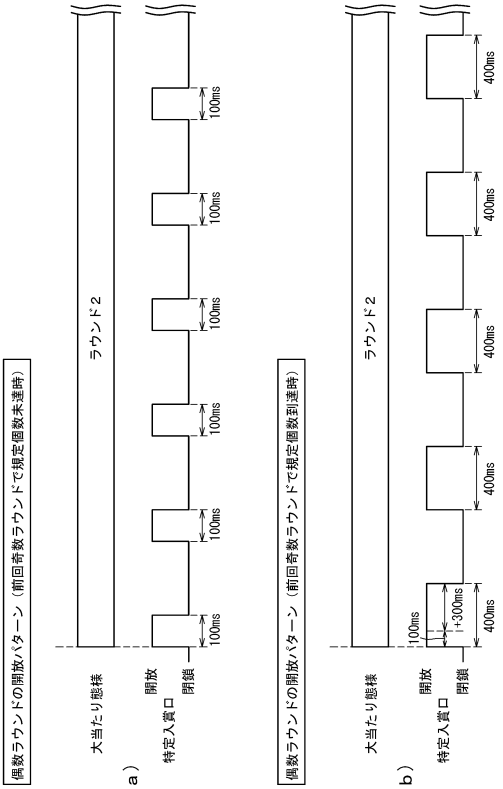
【図３４３４】



【図３４３５】



【図３４３６】



【図３４３７】

【図３４３８】

【図３４３９】

開放シナリオテーブル	202ZaF
ラウンドシナリオテーブル	202ZaF1
ラウンド開放テーブル	202ZaF2
ラウンド特殊開放テーブル	202Zg3

（ａ）

202

ラウンドシナリオテーブル202ZaF1

小当たり種別	大当たり種別	ラウンドカウンタ203Za									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		ラウンド開放パターン									
－	大当たりＡ（２Ｒ）	Ａ	Ａ	－	－	－	－	－	－	－	－
－	大当たりＢ（１０Ｒ）	Ａ	Ｘ	Ａ	Ｘ	Ａ	Ｘ	Ａ	Ｘ	Ａ	Ｘ
－	大当たりＣ（２Ｒ）	Ａ	Ｚ	－	－	－	－	－	－	－	－
－	大当たりＤ（１０Ｒ）	Ｂ	Ｘ	Ｂ	Ｘ	Ｂ	Ｘ	Ｂ	Ｘ	Ｂ	Ｘ
小当たりＡ	大当たりＥ（２Ｒ）	Ｂ	Ｚ	－	－	－	－	－	－	－	－
小当たりＢ	大当たりＦ（１０Ｒ）	Ｃ	Ｂ	Ｂ	Ｂ	Ｂ	Ｂ	Ｂ	Ｂ	Ｂ	Ｂ

（ｂ）

【図３４４０】

202

ラウンド開放テーブル202ZaF2

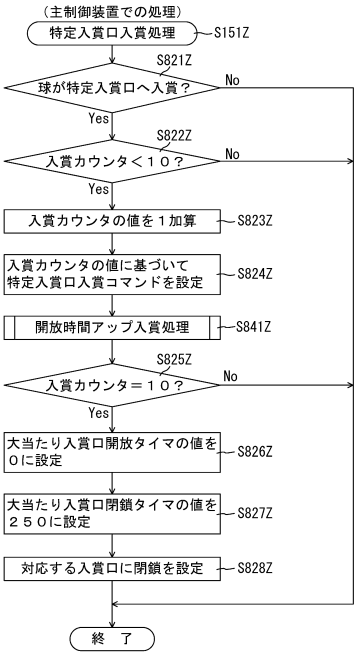
ラウンド開放パターン	開放パターン									
	開放１回目		閉鎖１回目		開放２回目～１５回目		閉鎖２回目～１５回目		開放１６回目～２４１回目	
	開放秒数（ms）		閉鎖秒数（ms）		開放秒数（ms）		閉鎖秒数（ms）		開放秒数（ms）	
Ａ	5000		1000		100		1000		100	
Ｂ	3000		1000		100		1000		100	
Ｃ	100		1000		100		1000		0	
Ｘ	100		1000		100		1000		0	

ラウンド開放パターン	開放パターン									
	閉鎖１６回目～２４１回目		開放２４２回目		閉鎖２４２回目					
	閉鎖秒数（ms）		開放秒数（ms）		閉鎖秒数（ms）					
Ａ	1000		0		0					
Ｂ	1000		0		0					
Ｃ	0		0		0					
Ｘ	0		0		0					

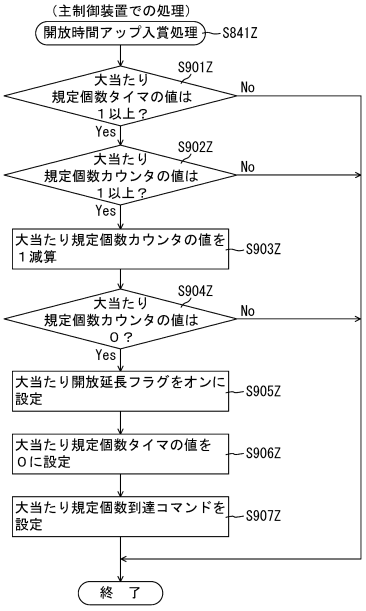
【図３４４１】

ＲＡＭ	223
223a～223uを省略	
上下モータ動作カウンタ	223Za
上下モータシナリオタイマ	223Zb
回転モータ動作カウンタ	223Zc
回転モータシナリオタイマ	223Zd
カスタム設定フラグ	223Ze
カスタム画面カウンタ	223Zf
カスタム画面タイマ	223Zg
ＳＰ演出カウンタ	223Zh
当たりチャージ演出フラグ	223Zj
サブ液晶位置確認フラグ	223Zk
ゲージカウンタ	223Zm
ゲージ下限カウンタ	223Zn
ゲージ減少タイマ	223Zo
特定入賞口カウンタ	223Zp
規定個数到達フラグ	223ZaF
その他メモリエリア	223z

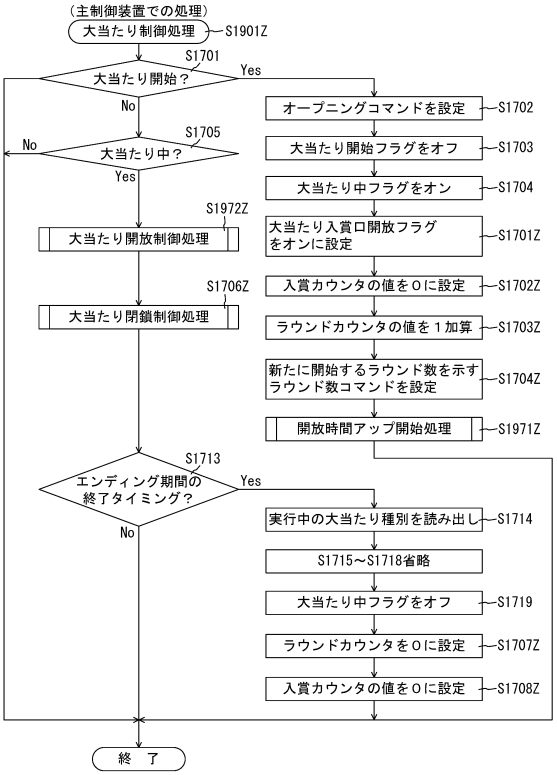
【図３４４２】



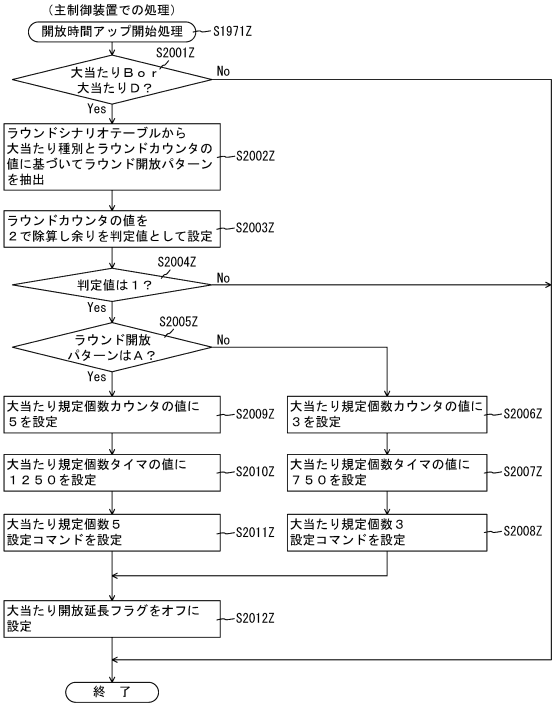
【図３４４３】



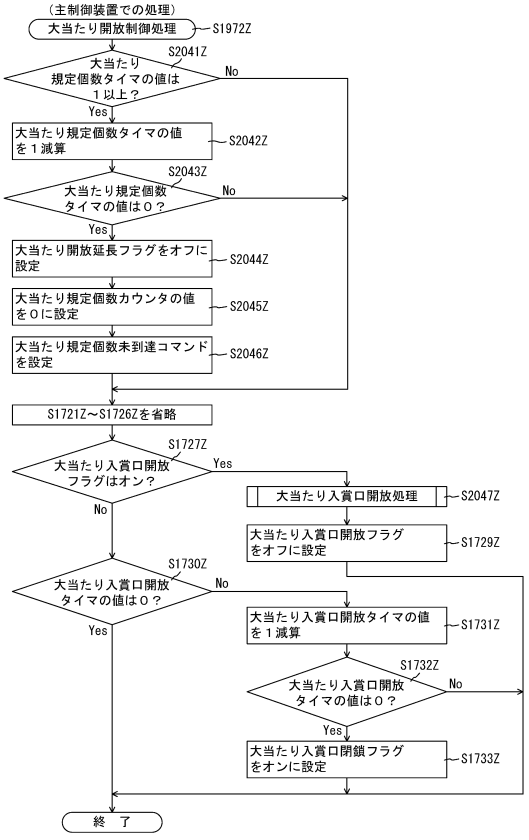
【図３４４４】



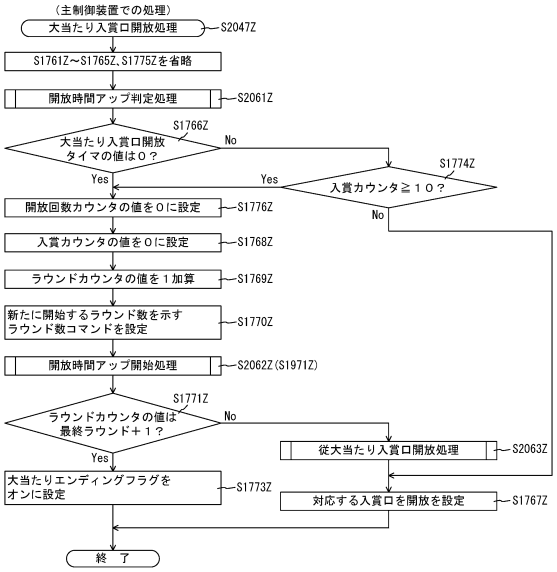
【図３４４５】



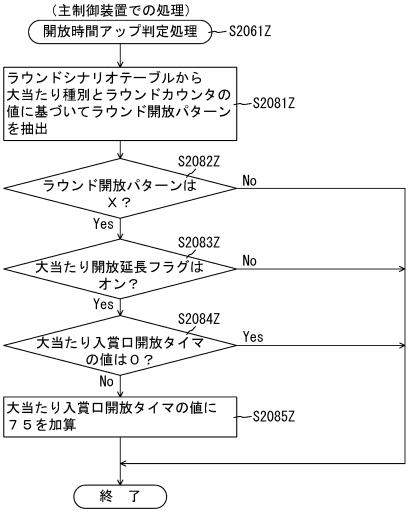
【図３４４６】



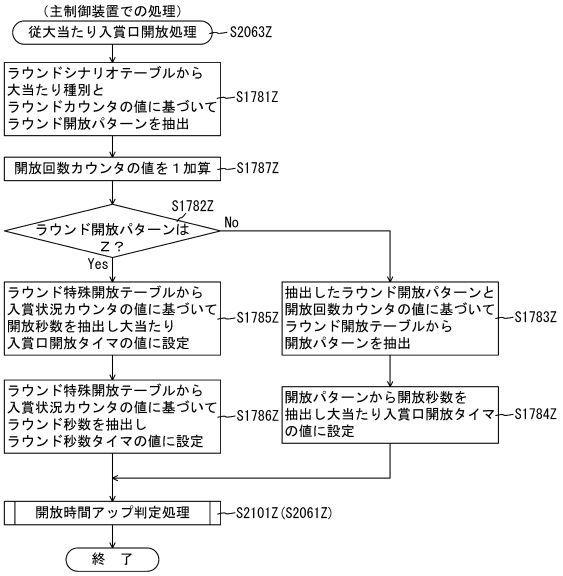
【図３４４７】



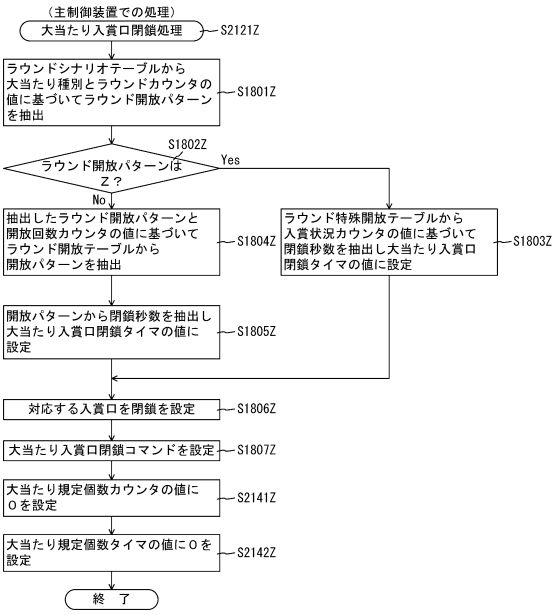
【図３４４８】



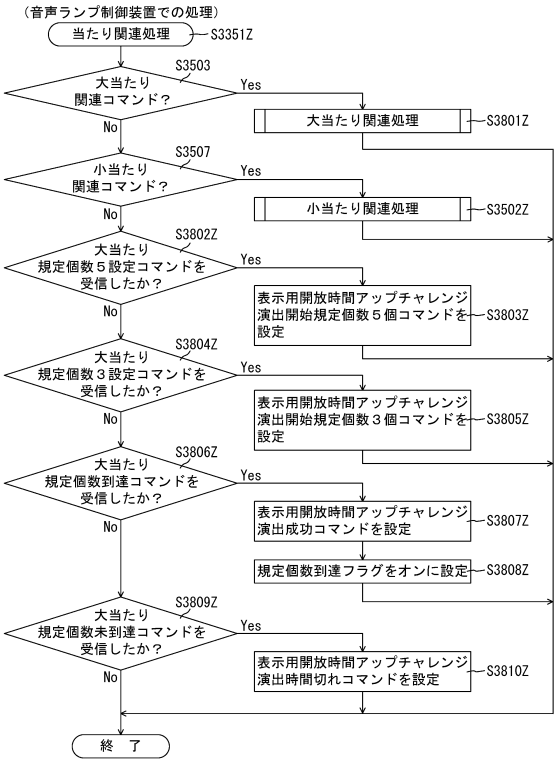
【図３４４９】



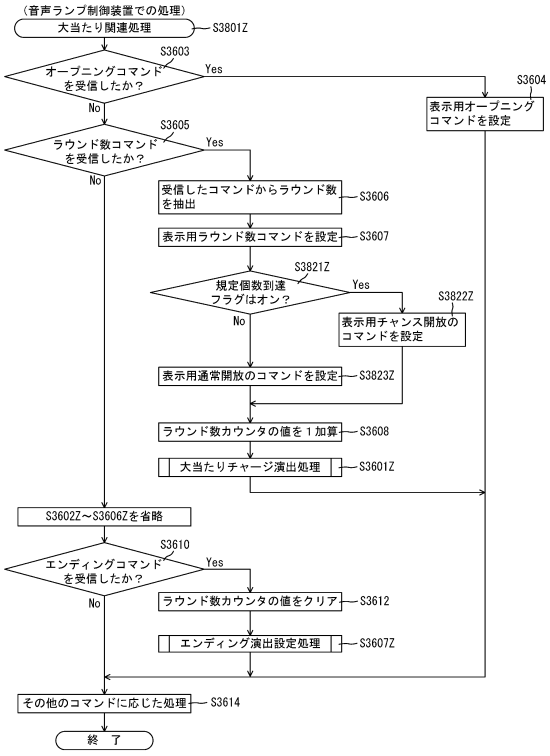
【図３４５０】



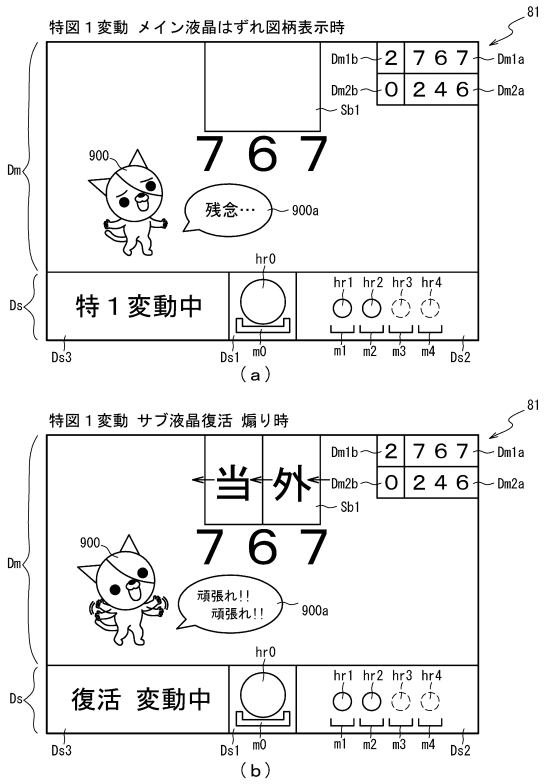
【図３４５１】



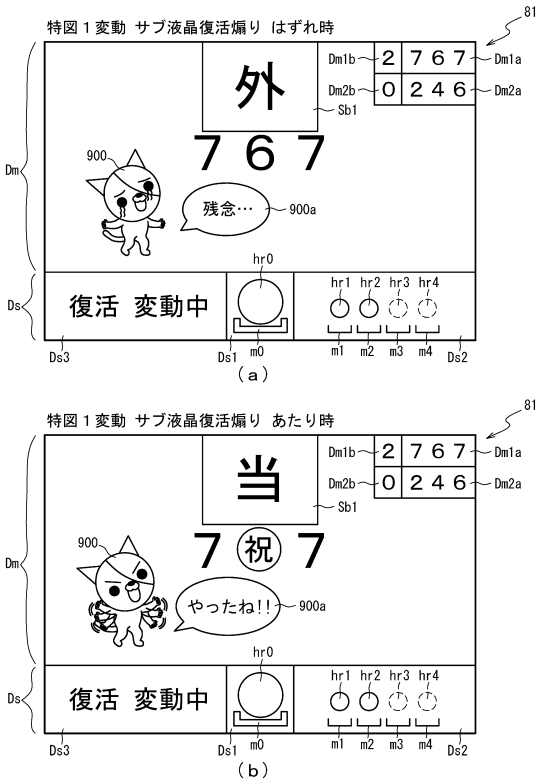
【図３４５２】



【図３４５３】

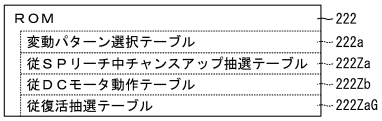


【図３４５４】



【図３４５５】

【図３４５６】



【図３４５７】

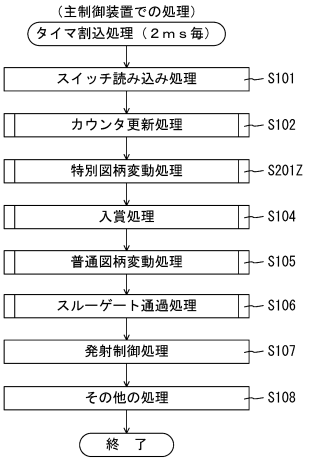
【図３４５８】

222

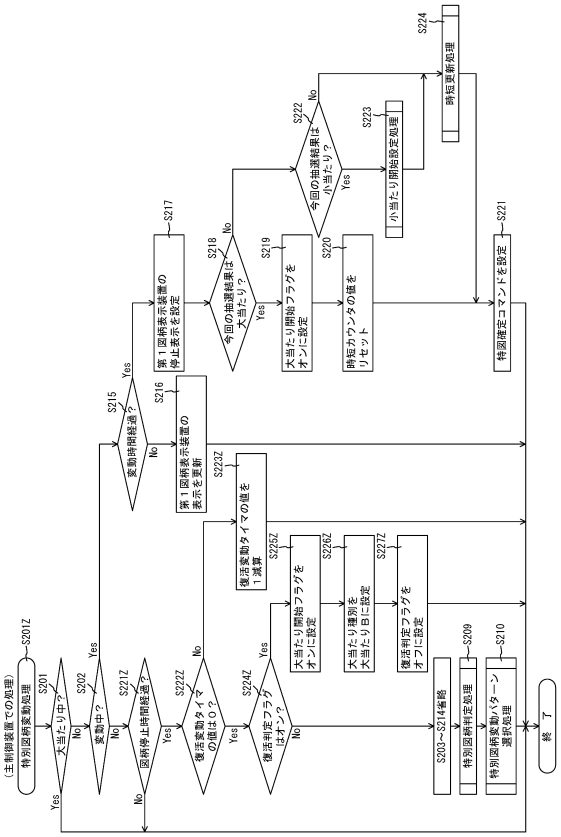
従復活抽選テーブル222ZaG

抽選結果	変動パターン	従復活演出カウンタ223ZaG（0～65535）
外れ	外れ（5秒）	0～65471
大当たり	当たり（10秒）	65472～65535

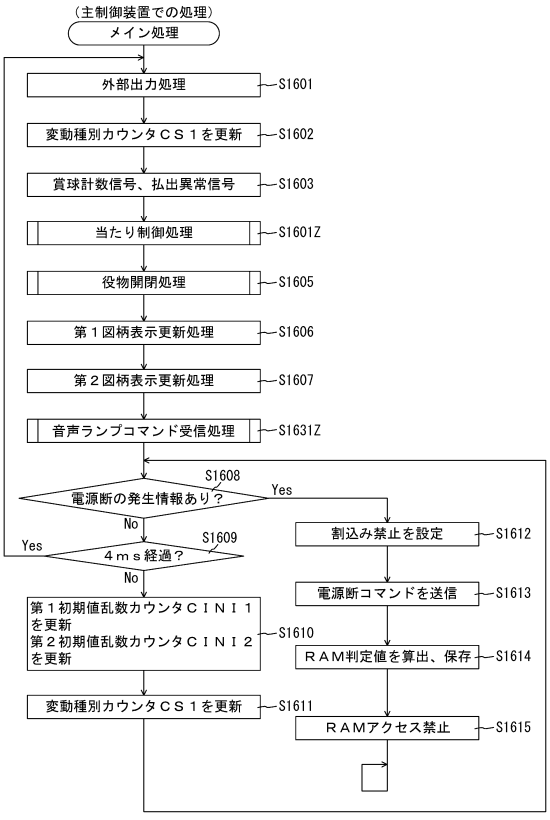
【図３４５９】



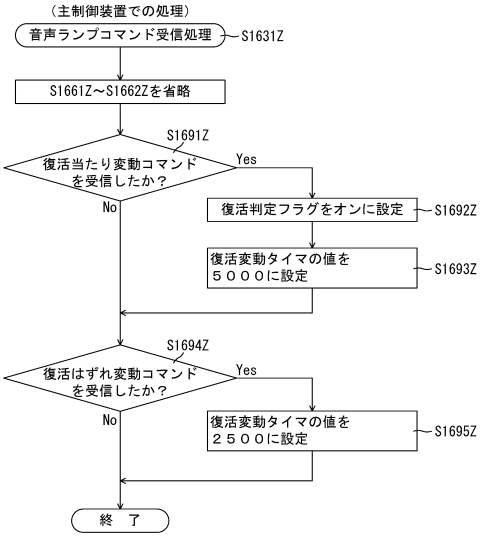
【図３４６０】



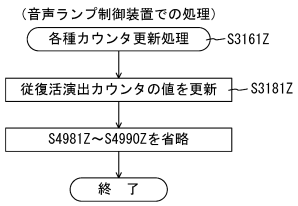
【図３４６１】



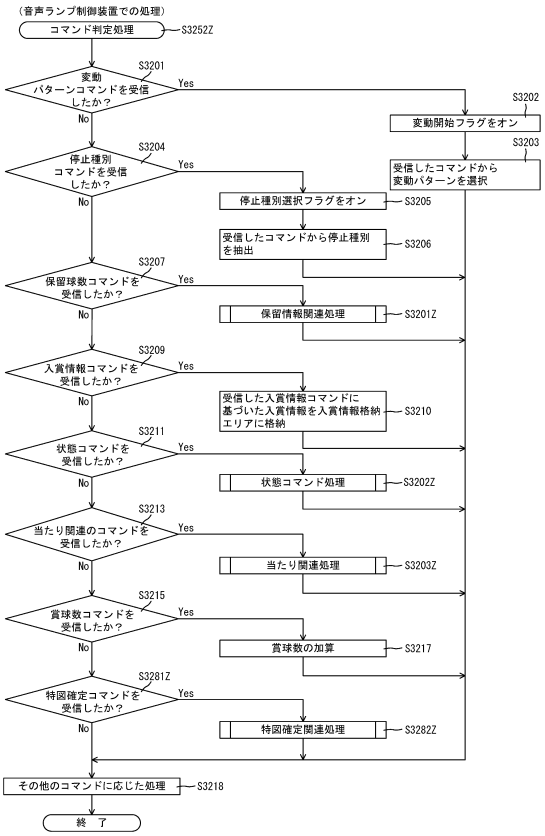
【図３４６２】



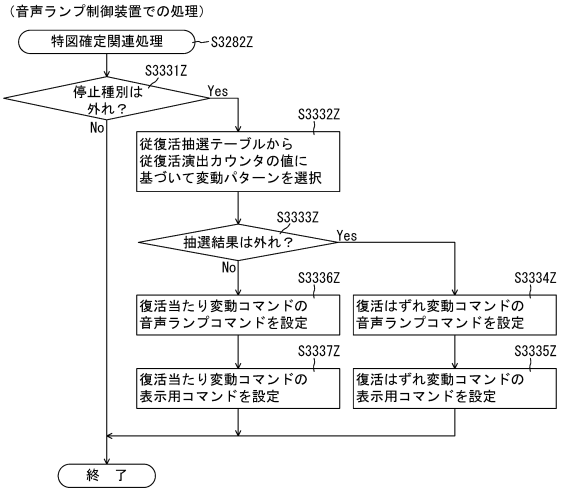
【図３４６３】



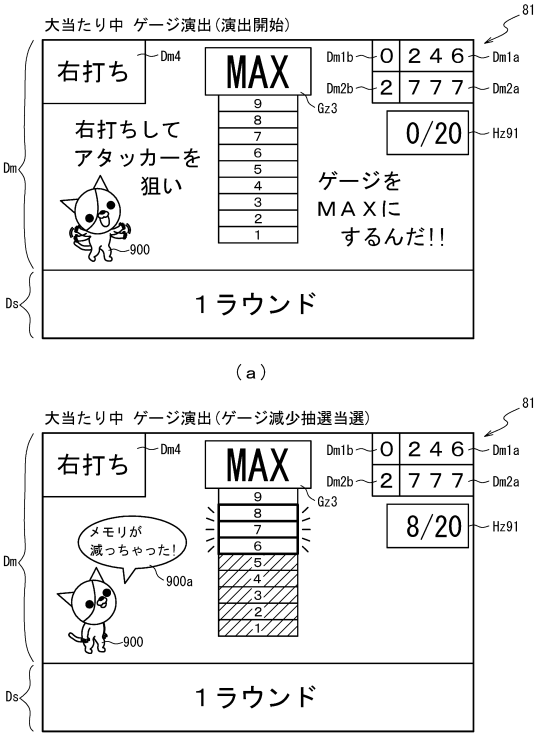
【図３４６４】



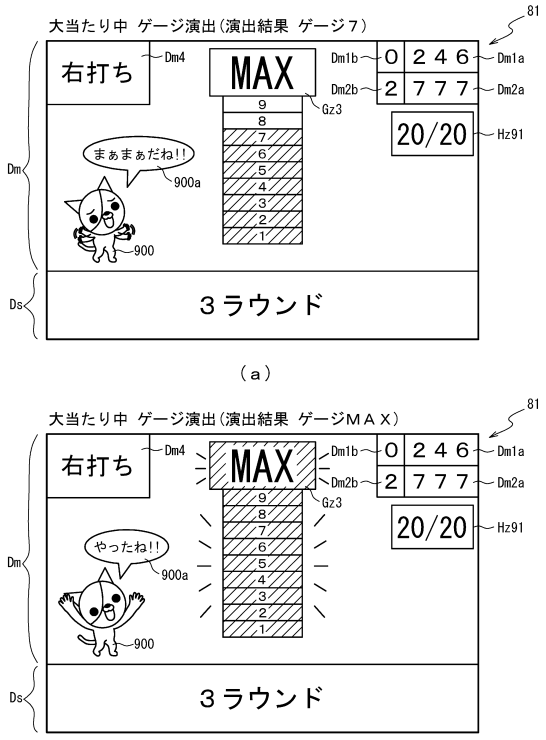
【図３４６５】



【図３４６６】



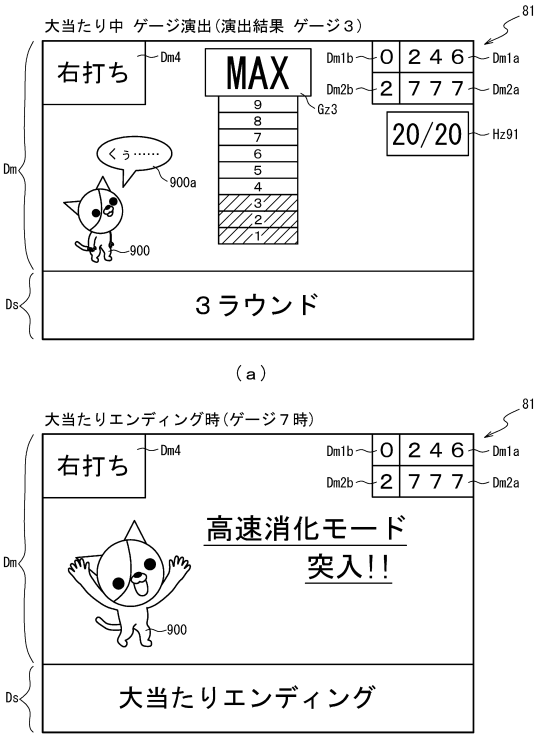
【図３４６７】



（ａ）

（ｂ）

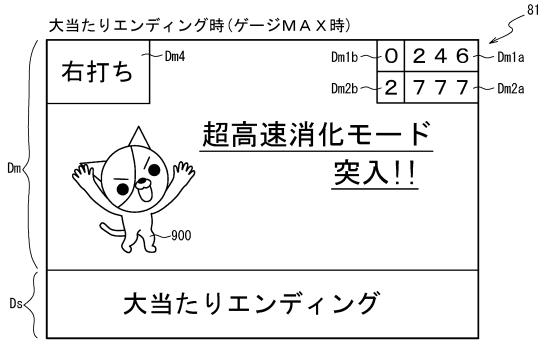
【図３４６８】



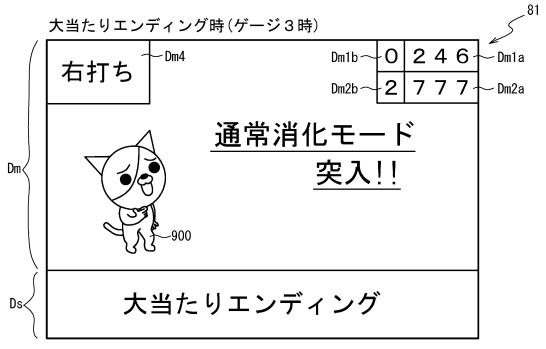
（ａ）

（ｂ）

【図３４６９】



（ａ）



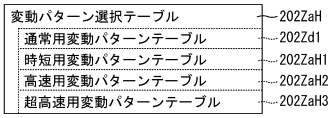
（ｂ）

【図３４７０】

ROM（主制御装置）	202
第１当たり乱数テーブル	202Za
大当たり種別選択テーブル	202Zb
第２当たり乱数テーブル	202Zc
変動パターン選択テーブル	202ZaH
時短付与テーブル	202Ze
小当たり種別選択テーブル	202Zf
開放シナリオテーブル	202Zg

【図３４７１】

【図３４７２】



（ａ）

202

時短用変動パターンテーブル202ZaH1

図柄種別	抽選結果	当たり種別	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	－	外れ（10秒）	0～198
	大当たり	大当たりＡ	大当たり（10秒）	0～198
		大当たりＢ	大当たり（10秒）	0～198
特図２	外れ	－	外れ（5秒）	0～189
			外れ（10秒）	190～198
	大当たり	大当たりＣ	チャージ大当たり（30秒）	0～198
		大当たりＤ	大当たり（5秒）	0～198
	小当たり	小当たりＡ	チャージ小当たり（30秒）	0～198
		小当たりＢ	小当たり（5秒）	0～198

（ｂ）

【図３４７３】

202

高速用変動パターンテーブル202ZaH2

図柄種別	抽選結果	当たり種別	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	－	短外れ（2秒）	0～198
	大当たり	大当たりＡ	短大当たり（2秒）	0～198
		大当たりＢ	短大当たり（2秒）	0～198
特図２	外れ	－	短外れ（1秒）	0～189
			外れ（10秒）	190～198
	大当たり	大当たりＣ	チャージ大当たり（30秒）	0～198
		大当たりＤ	短大当たり（1秒）	0～198
	小当たり	小当たりＡ	チャージ小当たり（30秒）	0～198
		小当たりＢ	短小当たり（1秒）	0～198

（ａ）

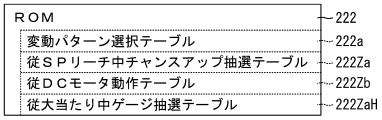
202

超高速用変動パターンテーブル202ZaH3

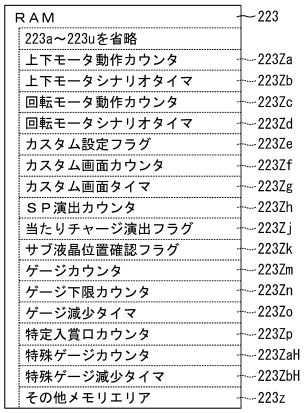
図柄種別	抽選結果	当たり種別	変動パターン	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	外れ	－	超短外れ（0.2秒）	0～198
	大当たり	大当たりＡ	超短大当たり（0.2秒）	0～198
		大当たりＢ	超短大当たり（0.2秒）	0～198
特図２	外れ	－	超短外れ（0.1秒）	0～189
			外れ（10秒）	190～198
	大当たり	大当たりＣ	チャージ大当たり（30秒）	0～198
		大当たりＤ	超短大当たり（0.1秒）	0～198
	小当たり	小当たりＡ	チャージ小当たり（30秒）	0～198
		小当たりＢ	超短小当たり（0.1秒）	0～198

（ｂ）

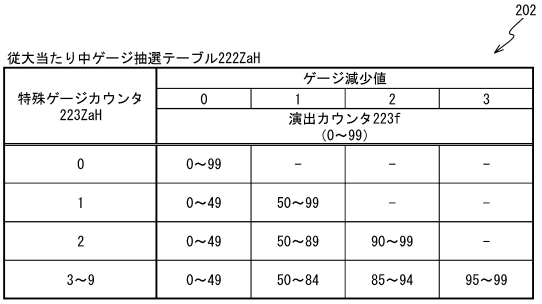
【図３４７４】



【図３４７５】

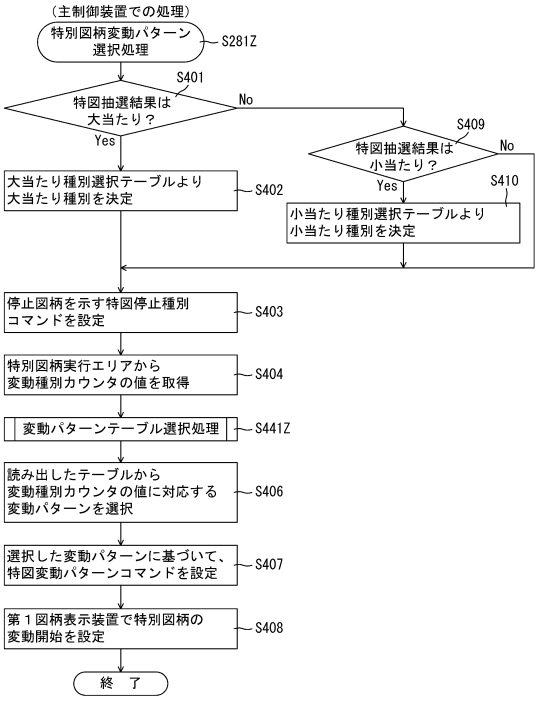


【図３４７６】

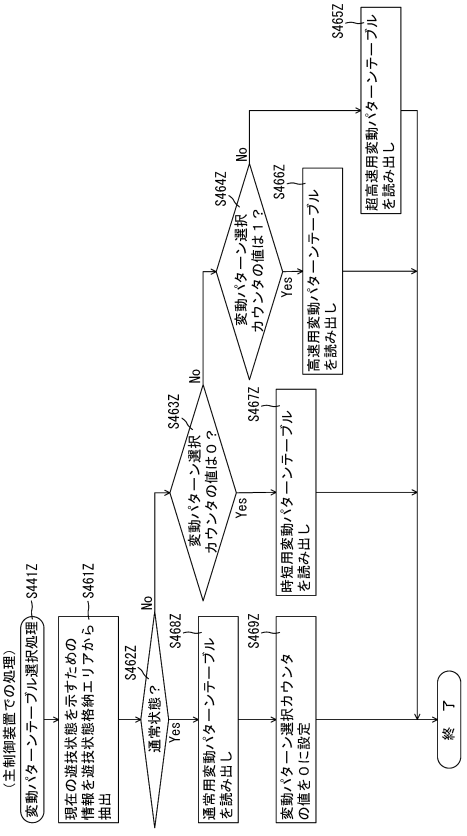


特殊ゲージカウンタ 223ZaH	ゲージ減少値			
	0	1	2	3
	演出カウンタ223f (0～99)			
0	0～99	－	－	－
1	0～49	50～99	－	－
2	0～49	50～89	90～99	－
3～9	0～49	50～84	85～94	95～99

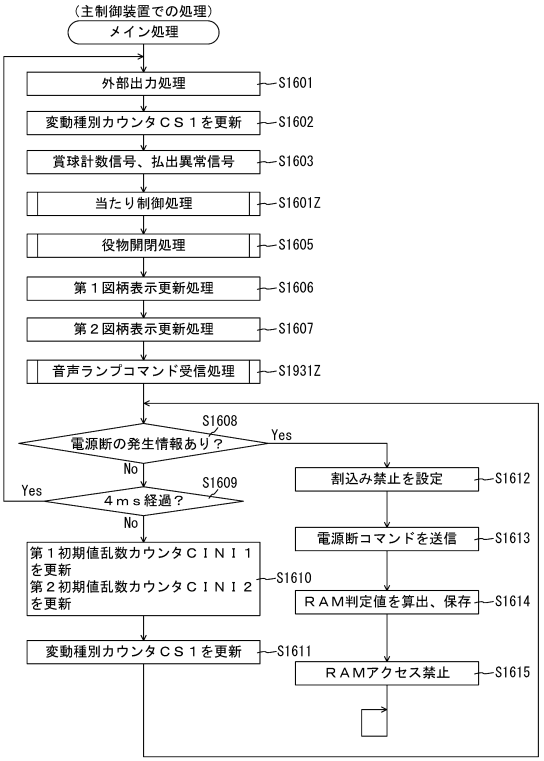
【図３４７７】



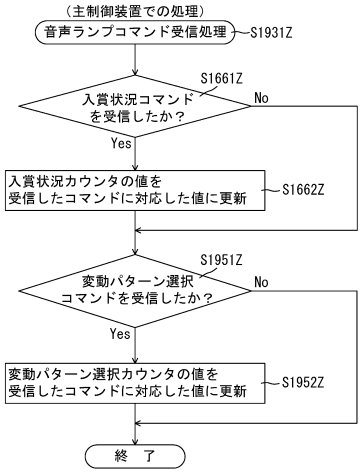
【図３４７８】



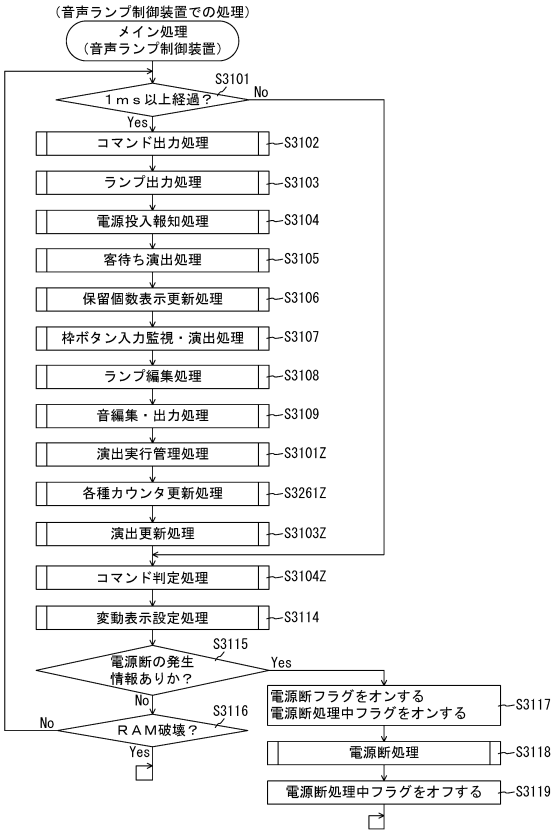
【図３４７９】



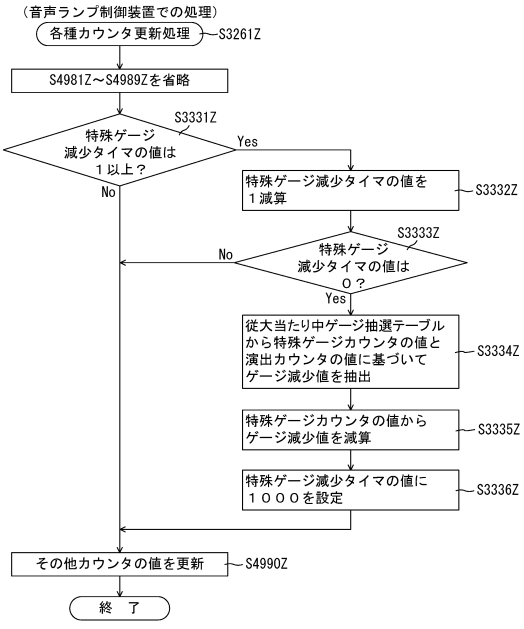
【図３４８０】



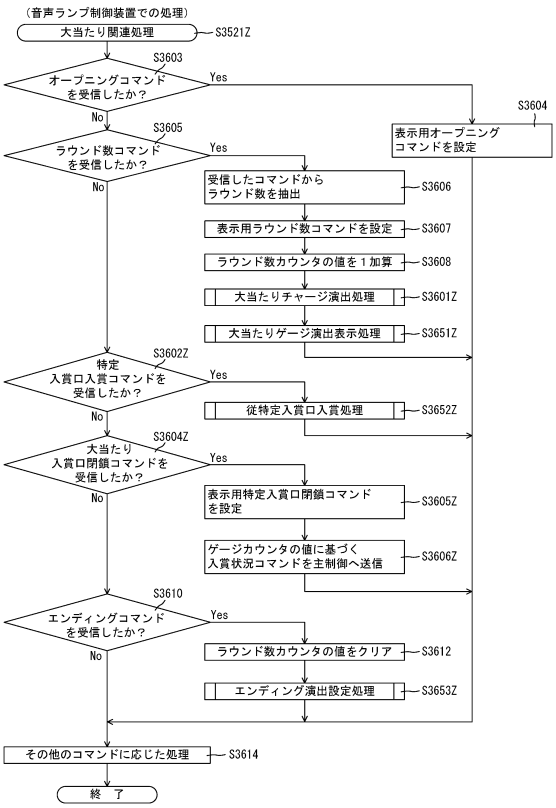
【図３４８１】



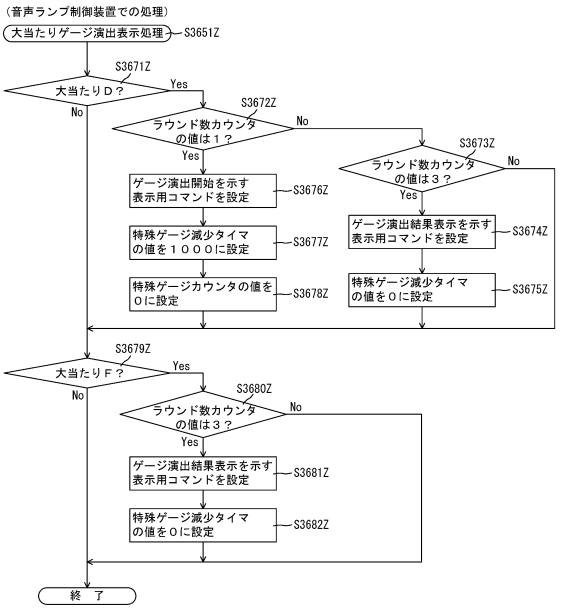
【図３４８２】



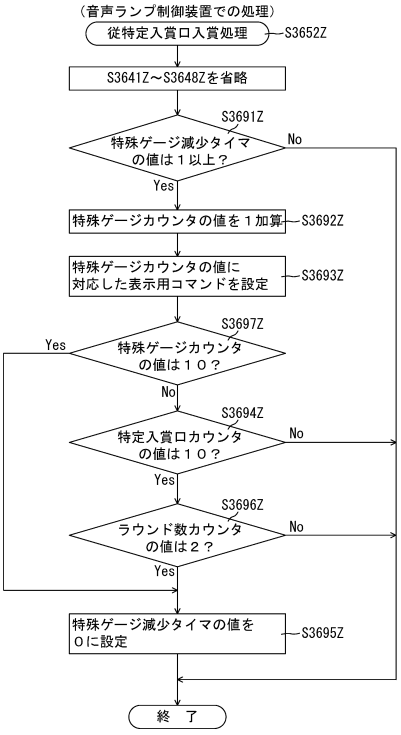
【図３４８３】



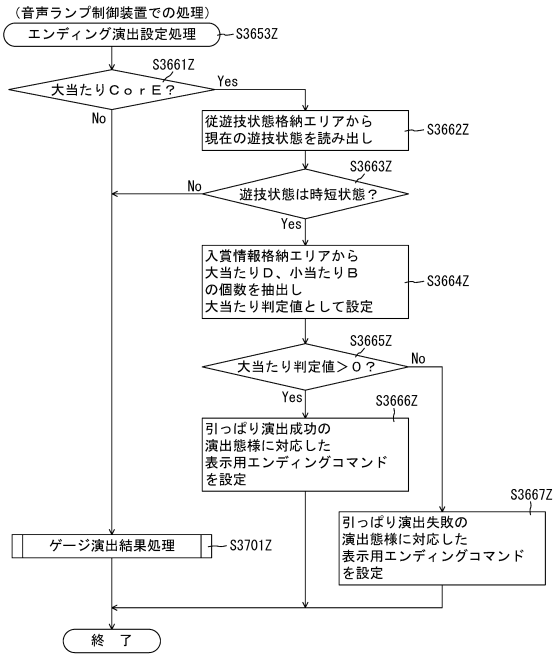
【図３４８４】



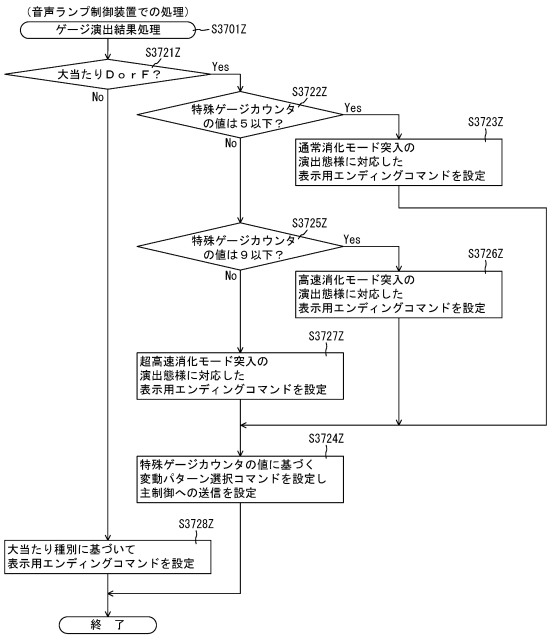
【図３４８５】



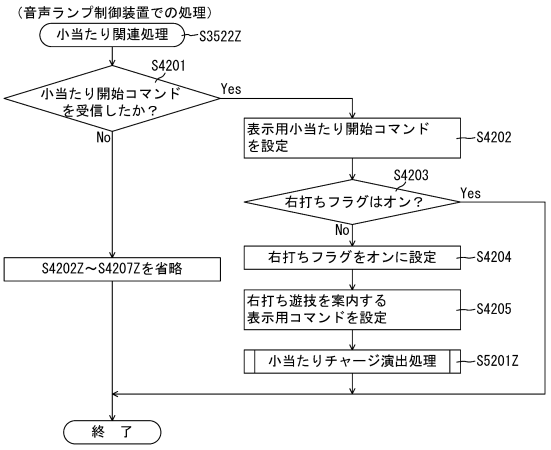
【図３４８６】



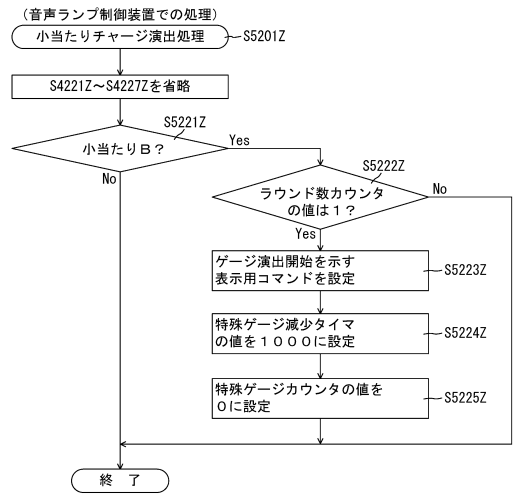
【図３４８７】



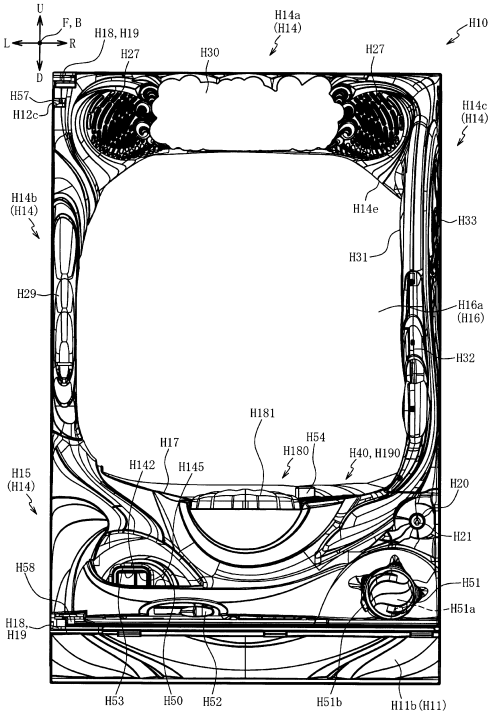
【図３４８８】



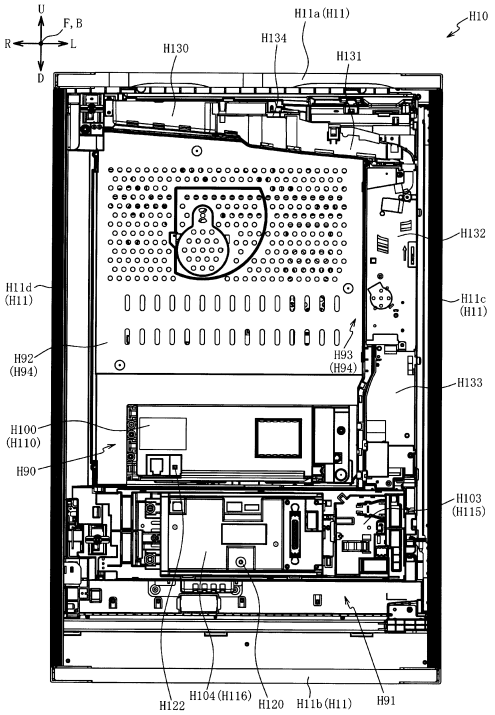
【図３４８９】



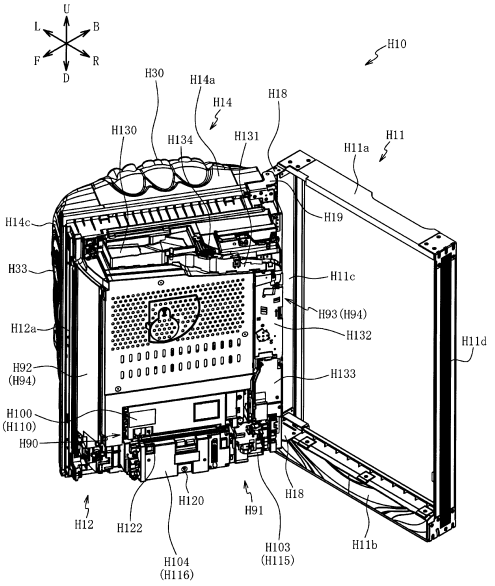
【図３４９０】



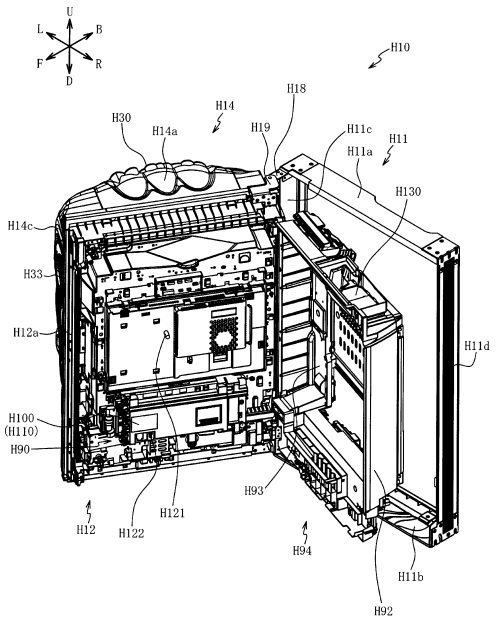
【図３４９１】



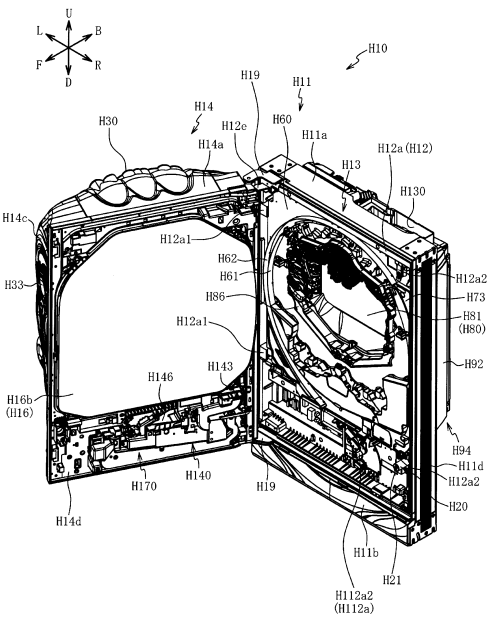
【図３４９２】



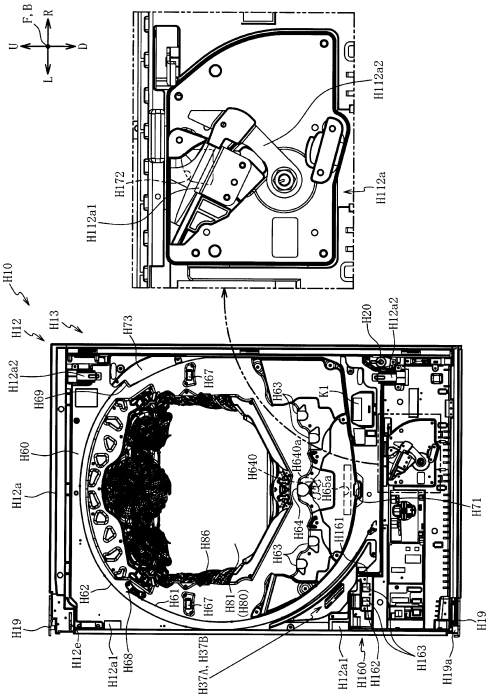
【図３４９３】



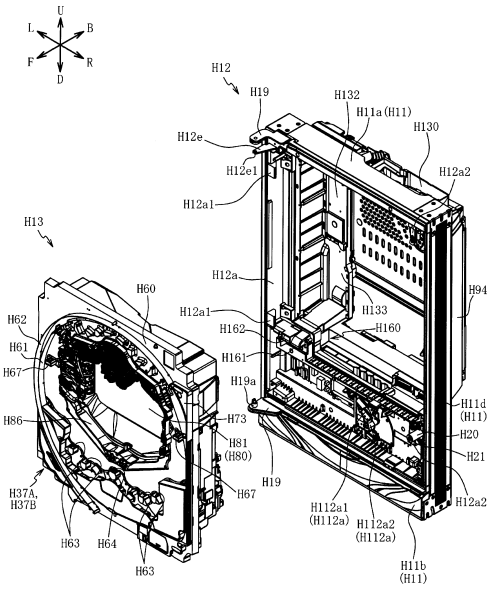
【図３４９４】



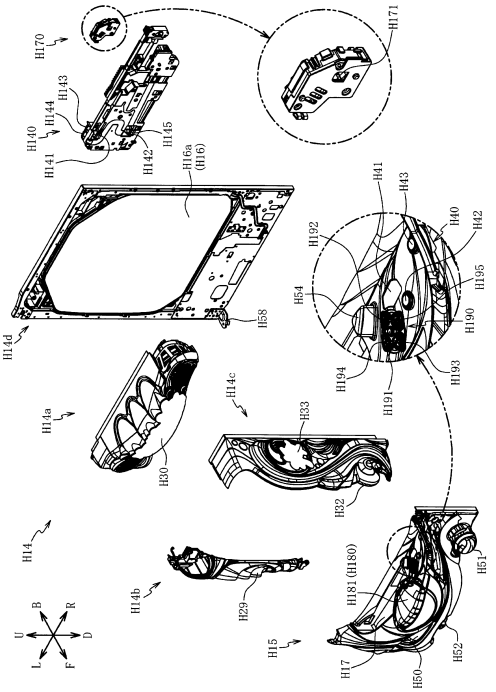
【図３４９５】



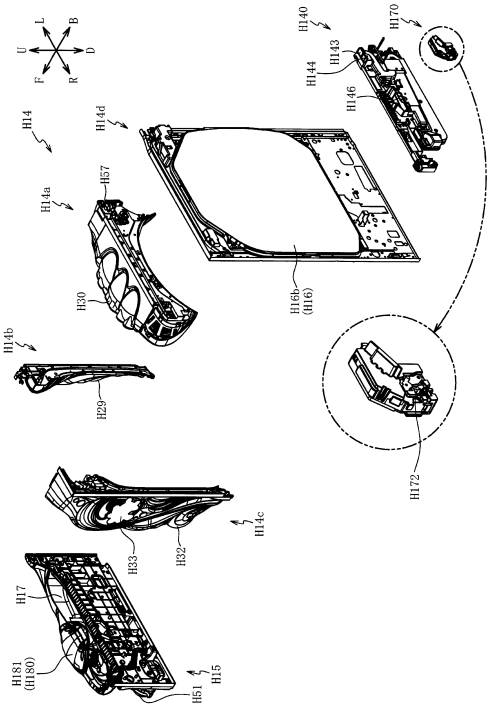
【図３４９６】



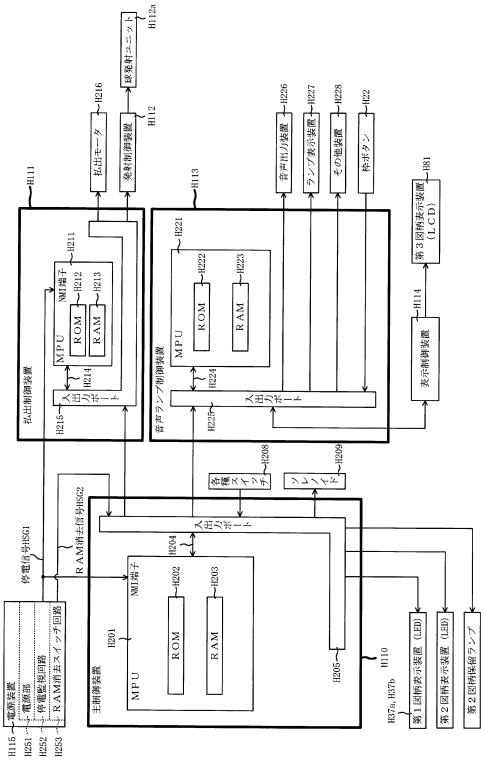
【図３４９７】



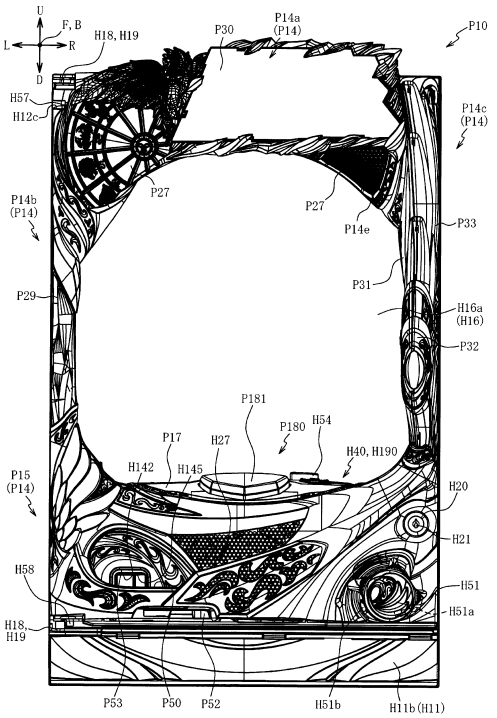
【図３４９８】



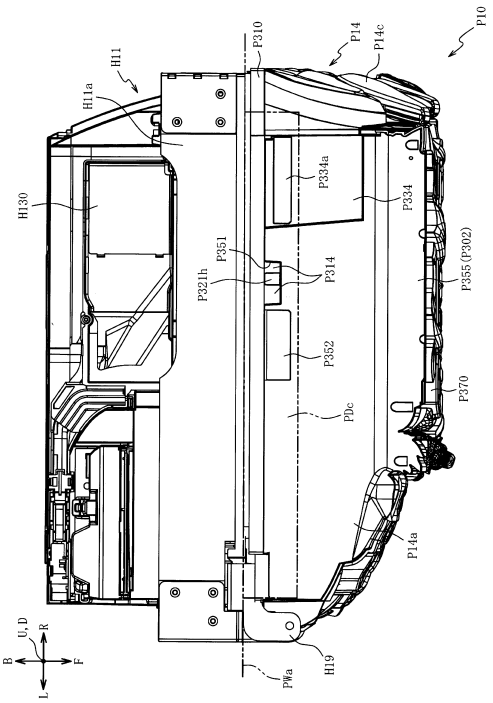
【図３４９９】



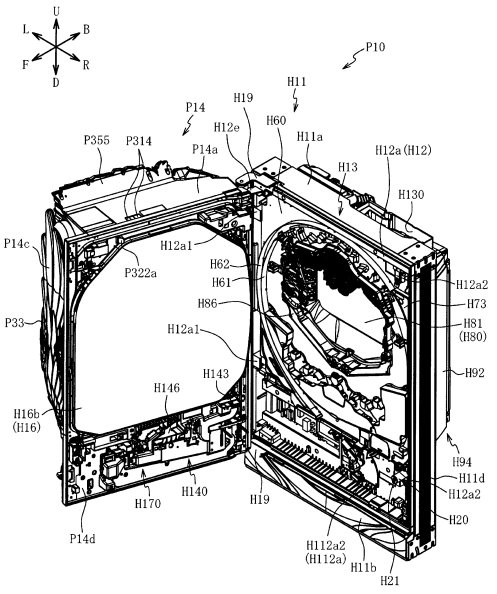
【図３５００】



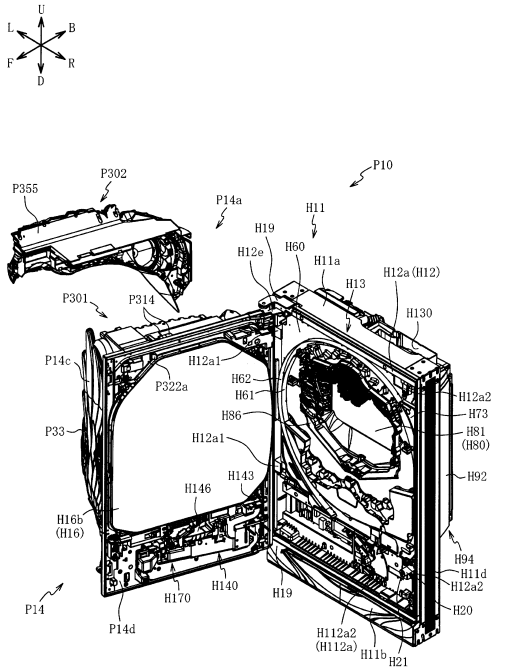
【図３５０１】



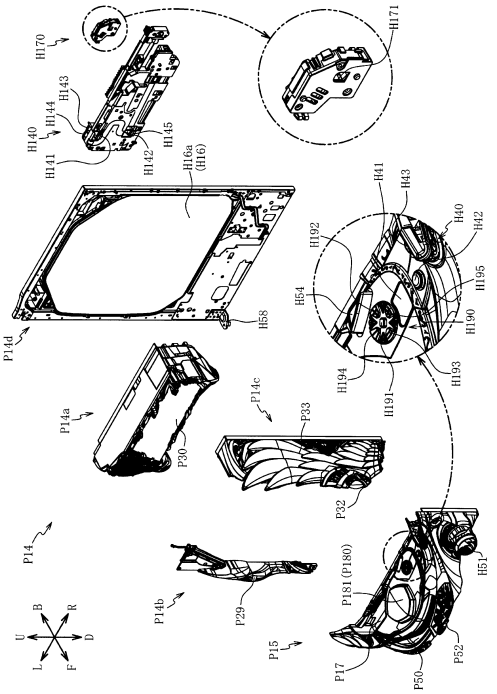
【図３５０２】



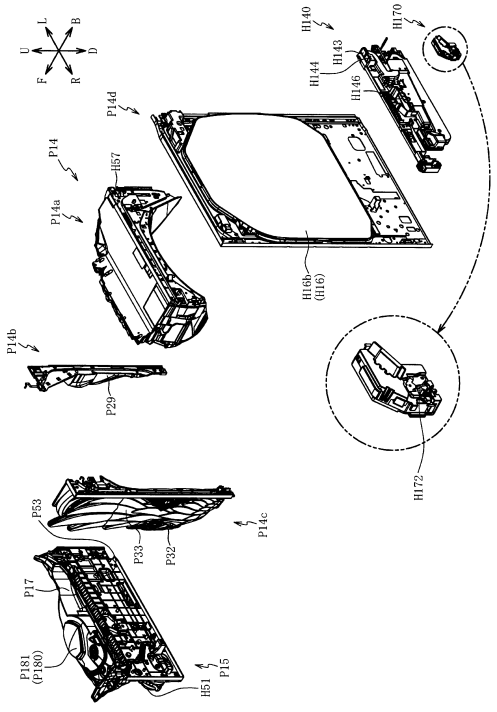
【図３５０３】



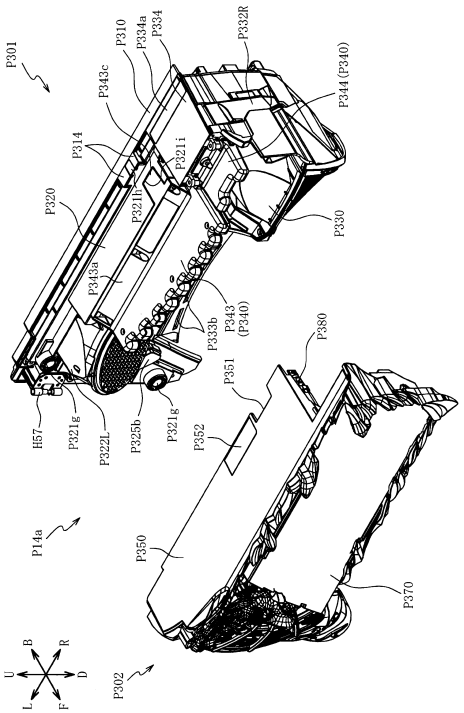
【図３５０４】



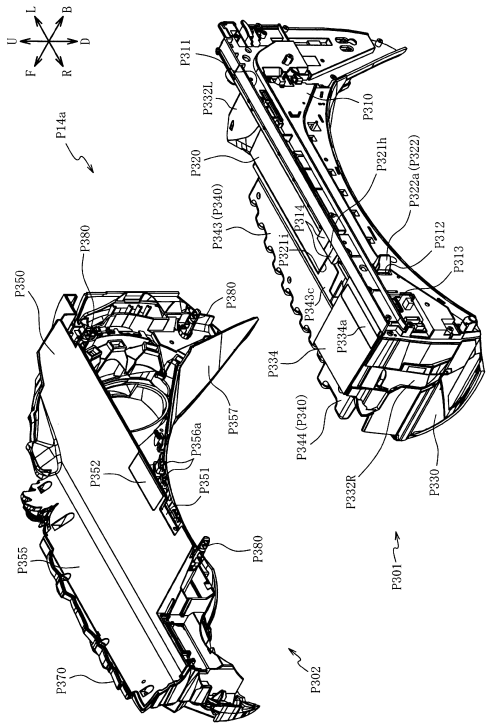
【図３５０５】



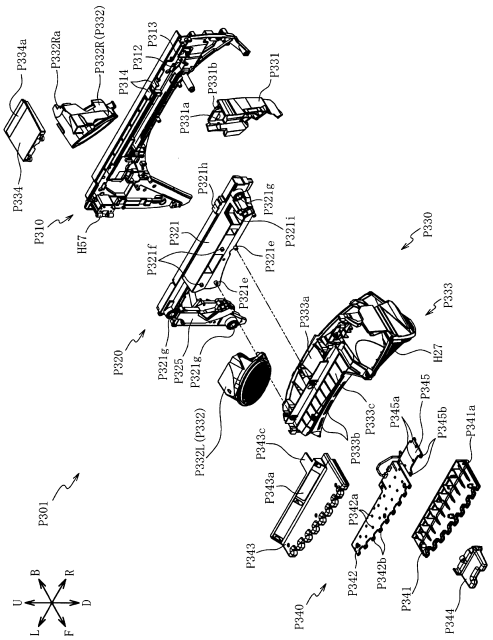
【図３５０６】



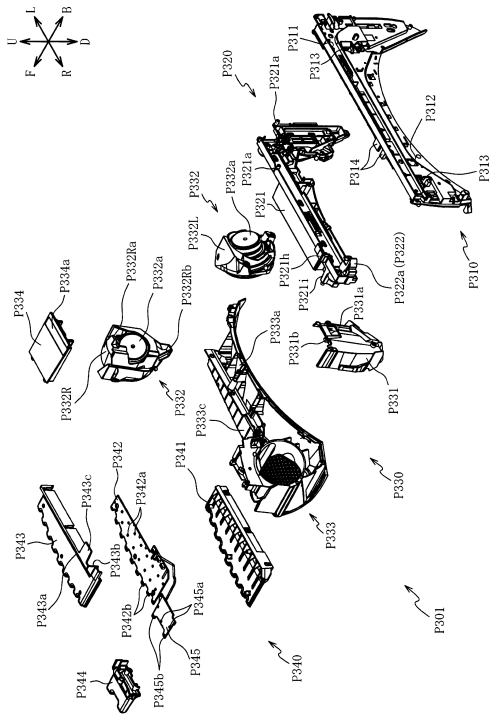
【図３５０７】



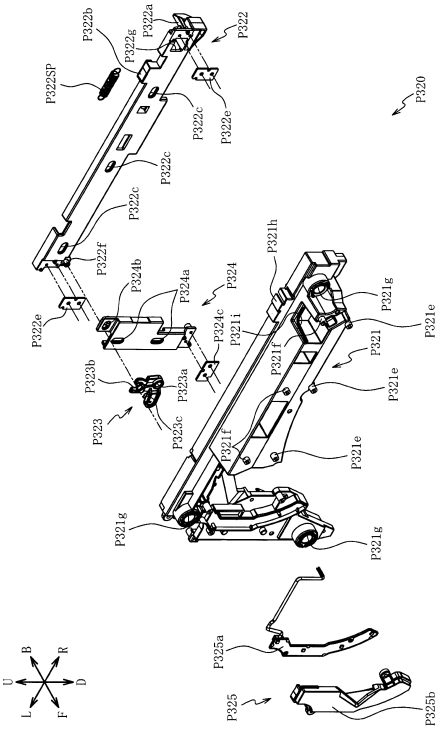
【図３５０８】



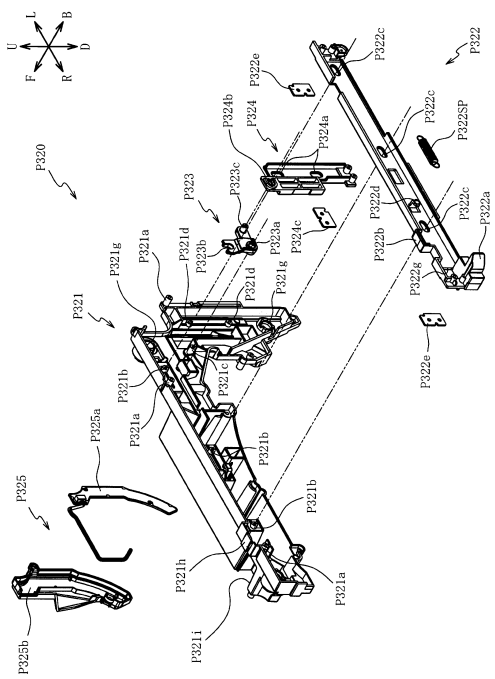
【図３５０９】



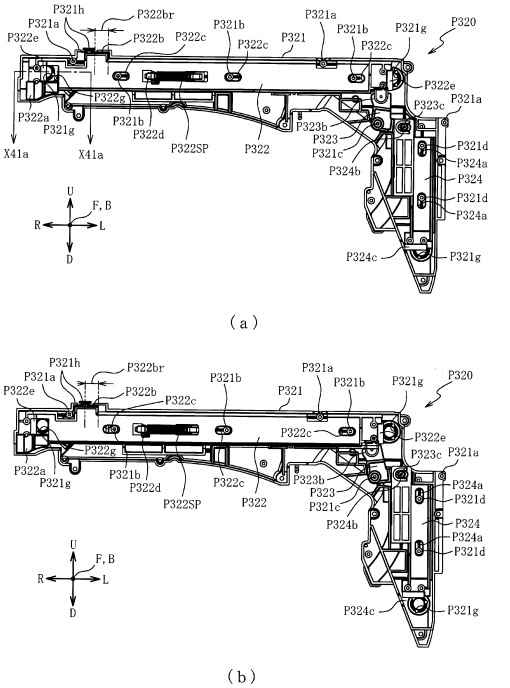
【図３５１０】



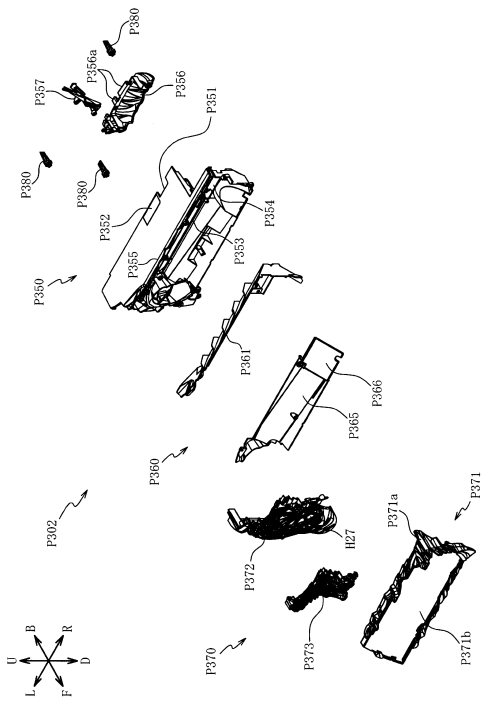
【図３５１１】



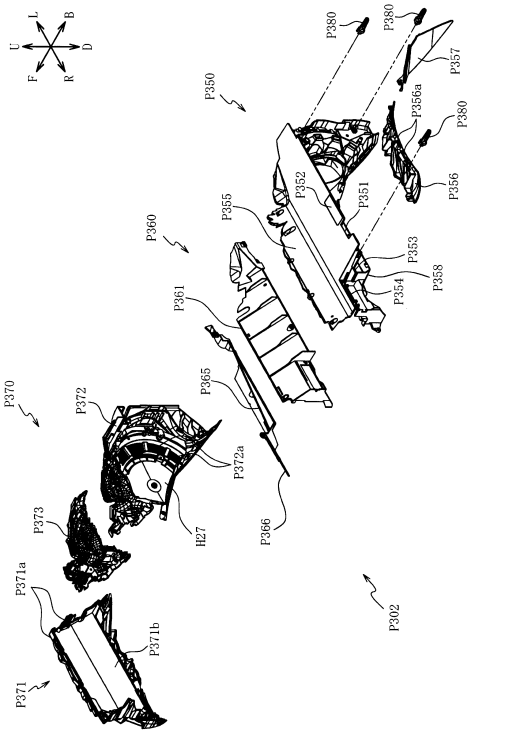
【図３５１２】



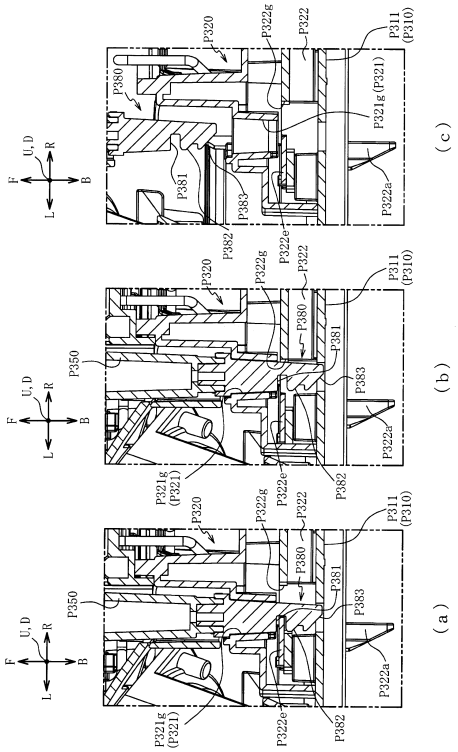
【図３５１３】



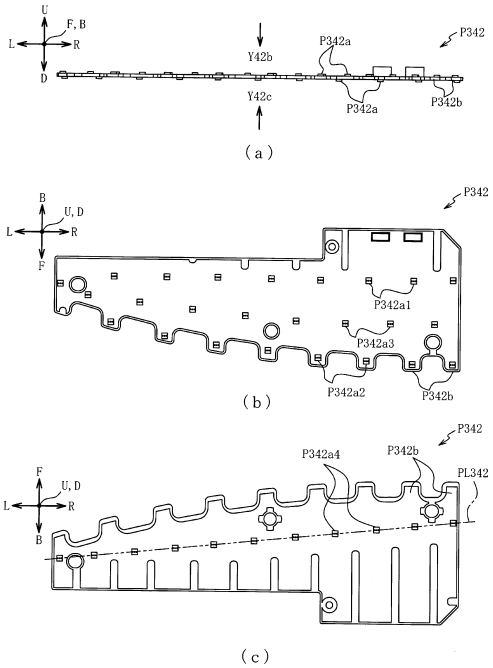
【図３５１４】



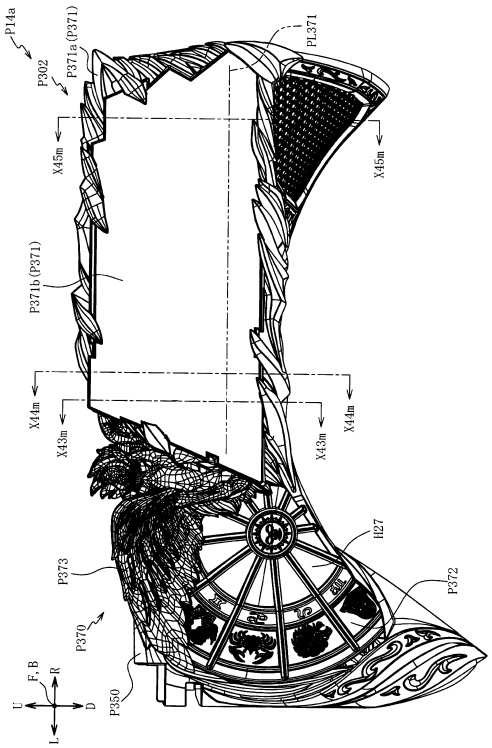
【図３５１５】



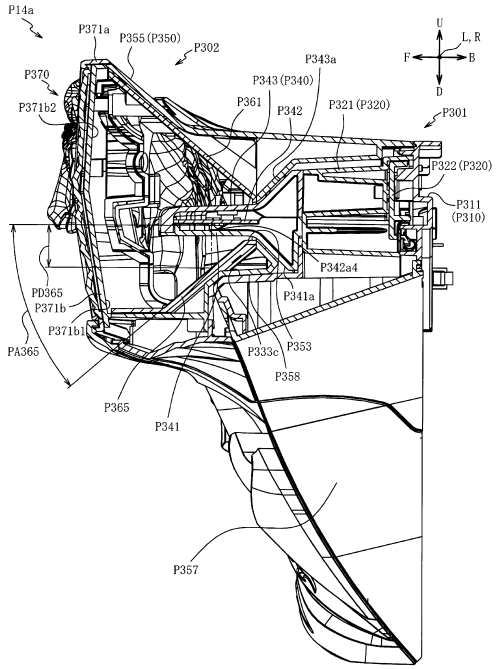
【図３５１６】



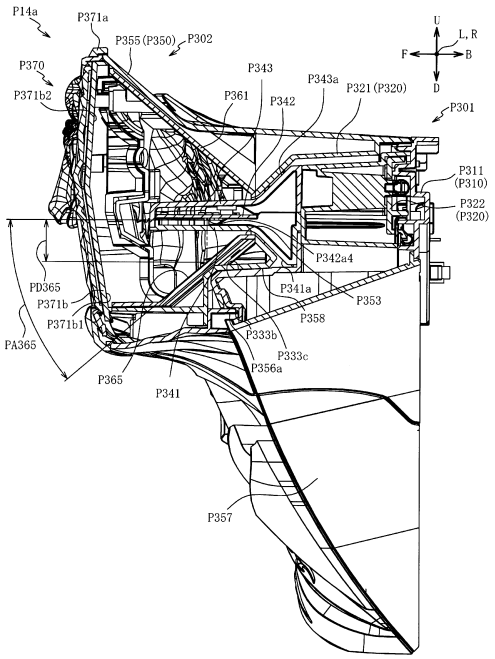
【図３５１７】



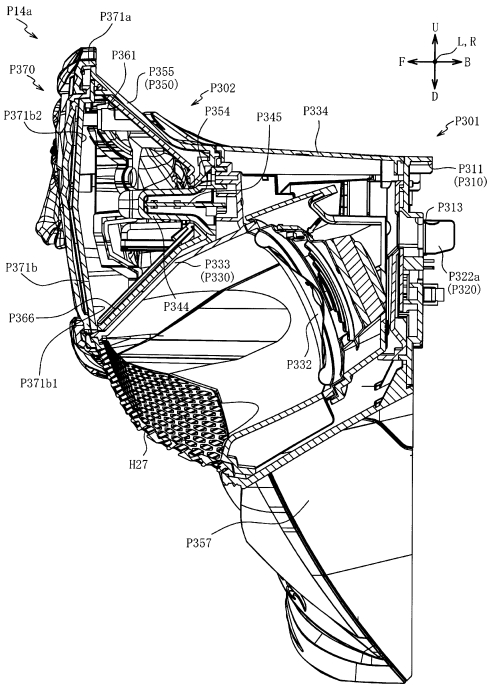
【図３５１８】



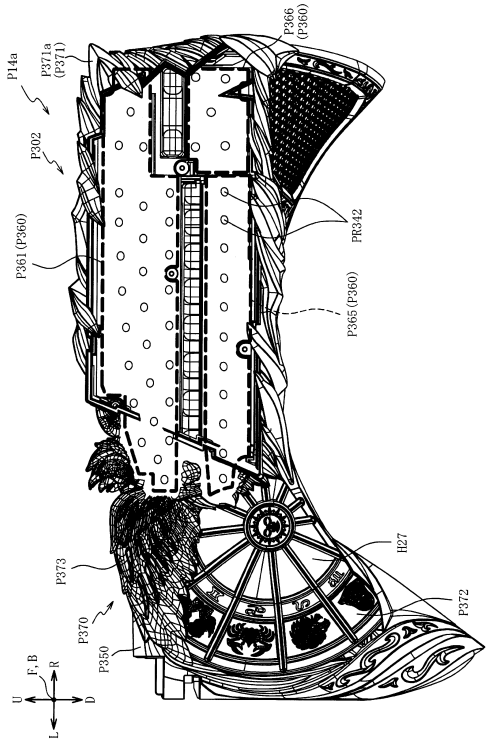
【図３５１９】



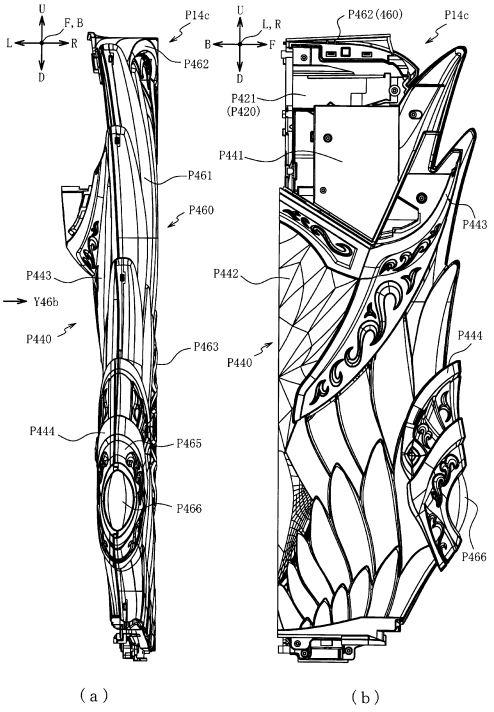
【図３５２０】



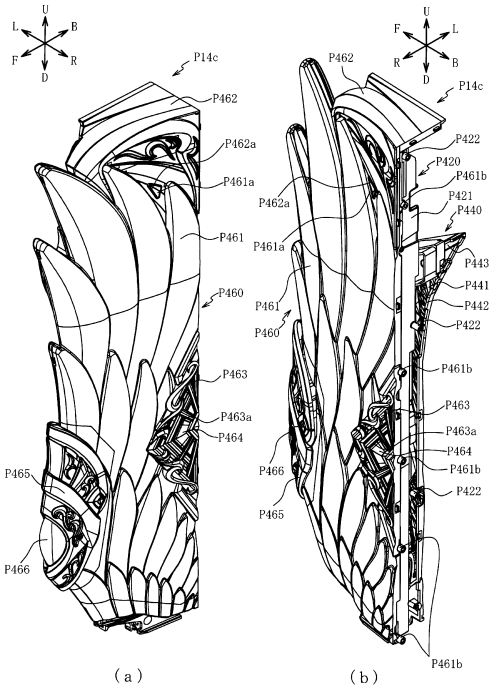
【図３５２１】



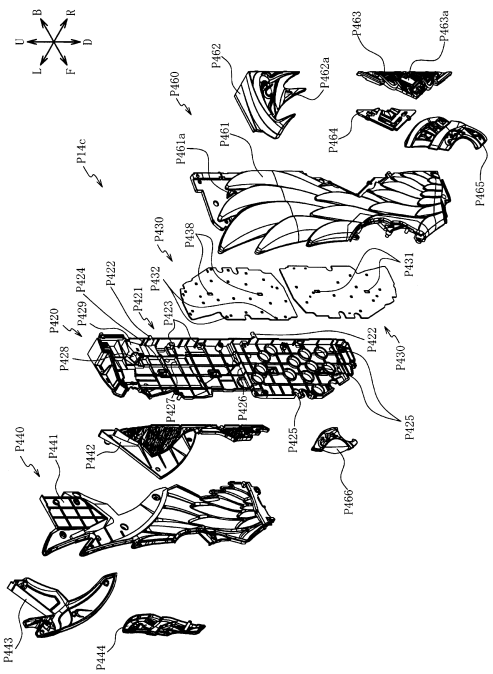
【図３５２２】



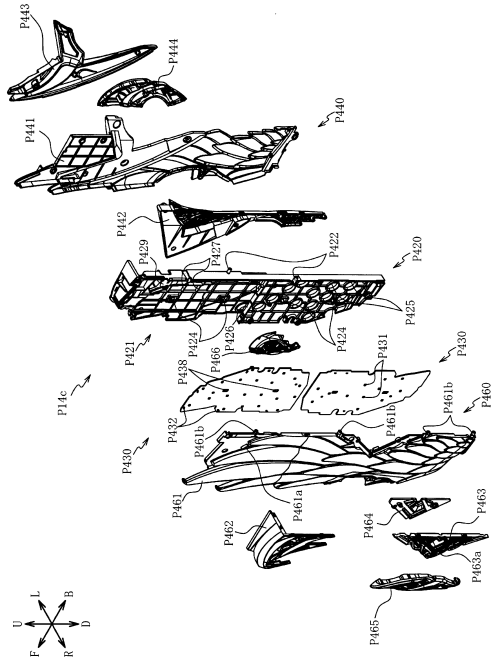
【図３５２３】



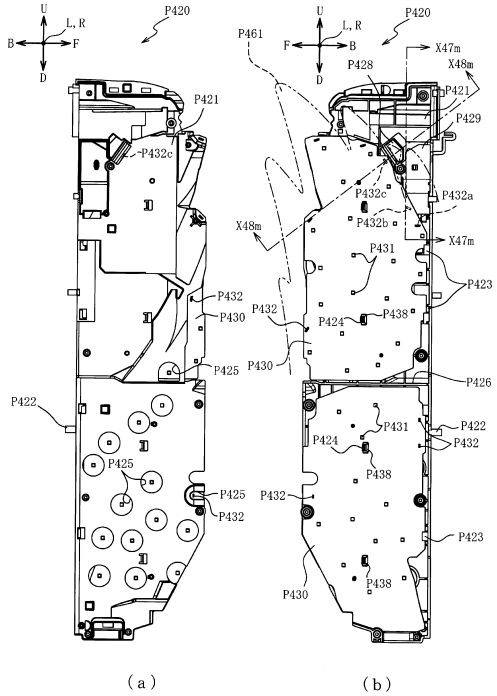
【図３５２４】



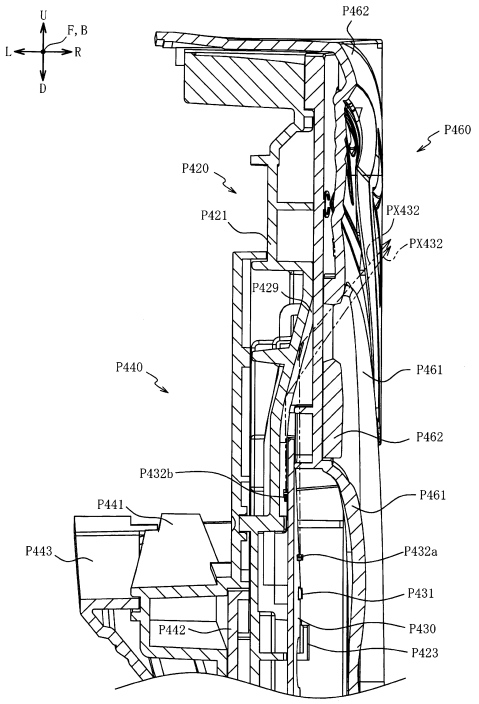
【図３５２５】



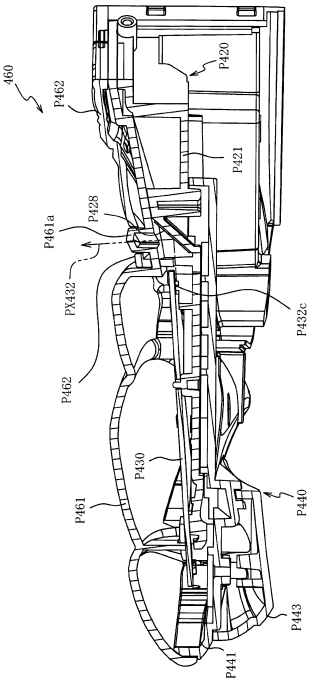
【図３５２６】



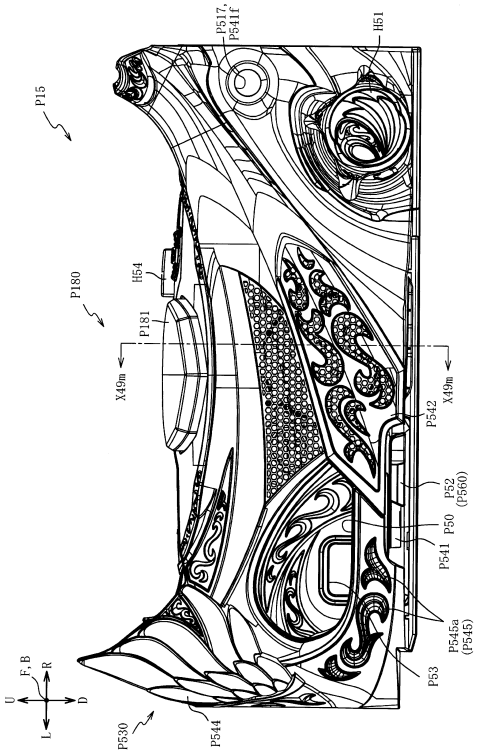
【図３５２７】



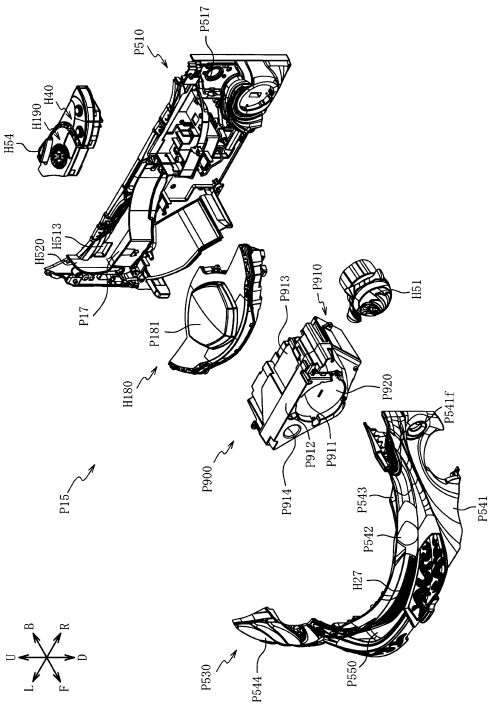
【図３５２８】



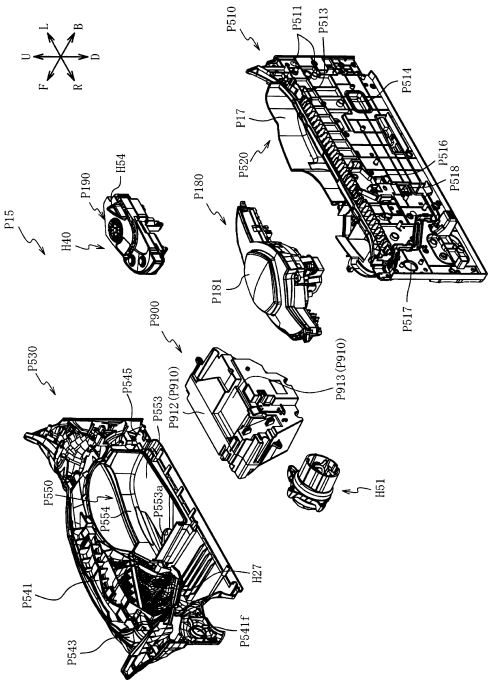
【図３５２９】



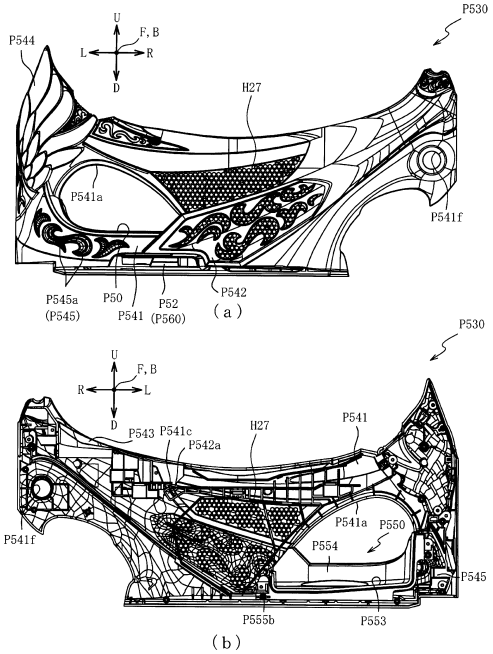
【図３５３０】



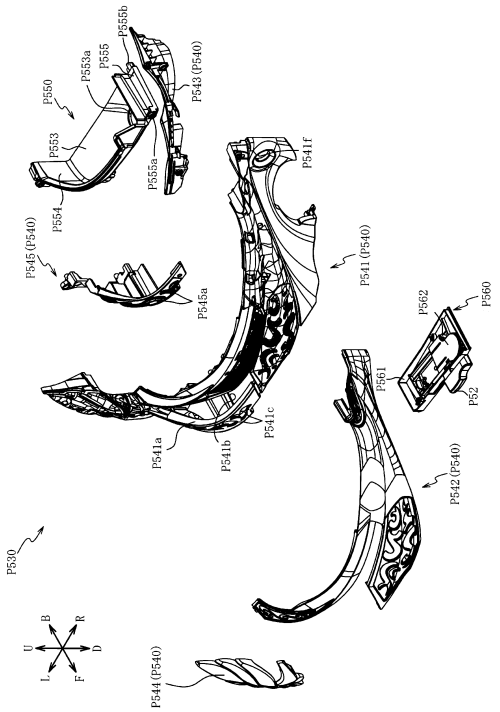
【図３５３１】



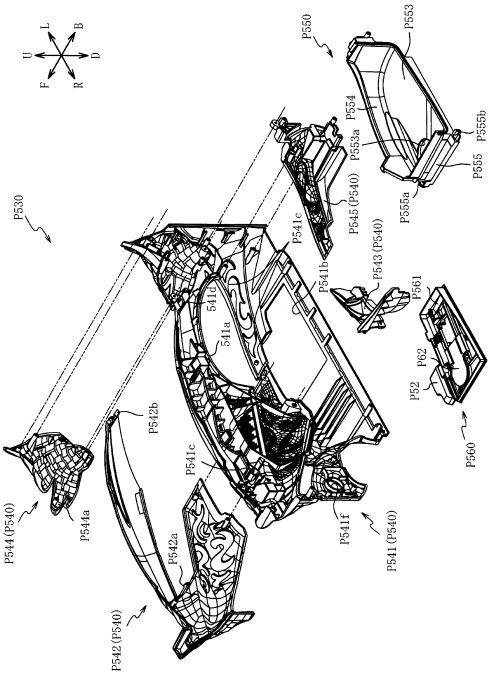
【図３５３２】



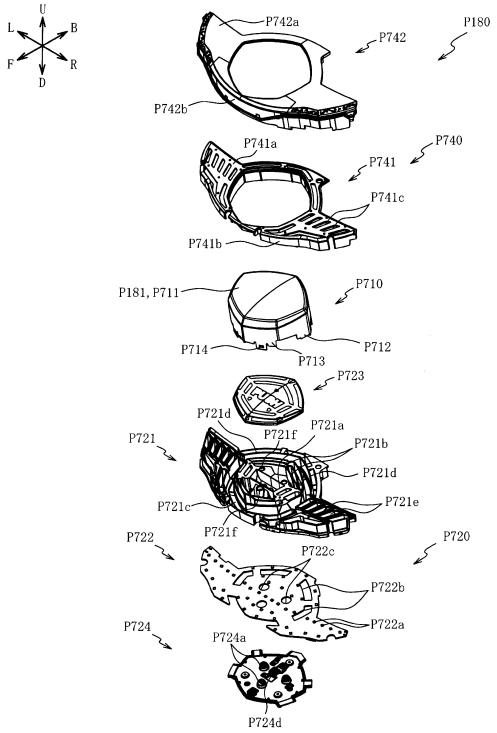
【図３５３３】



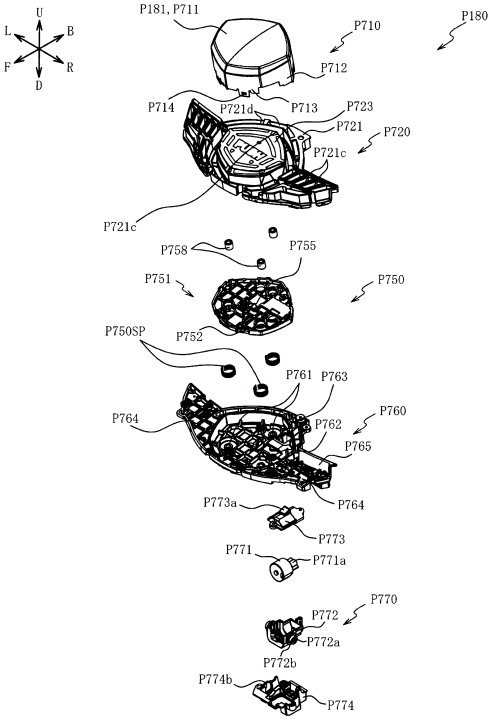
【図３５３４】



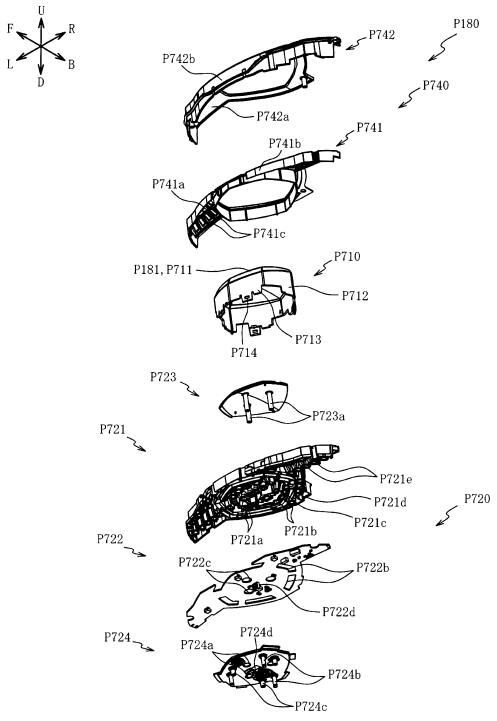
【図３５３５】



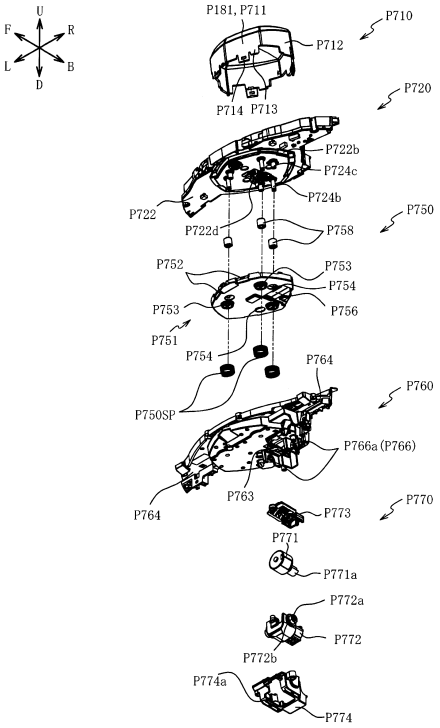
【図３５３６】



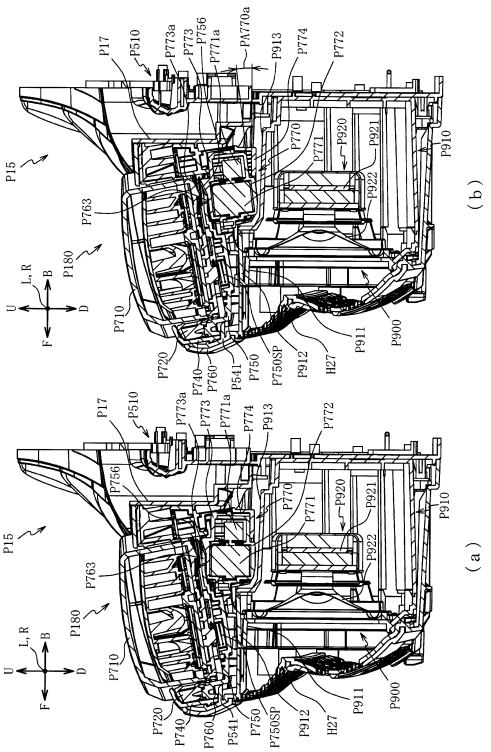
【図３５３７】



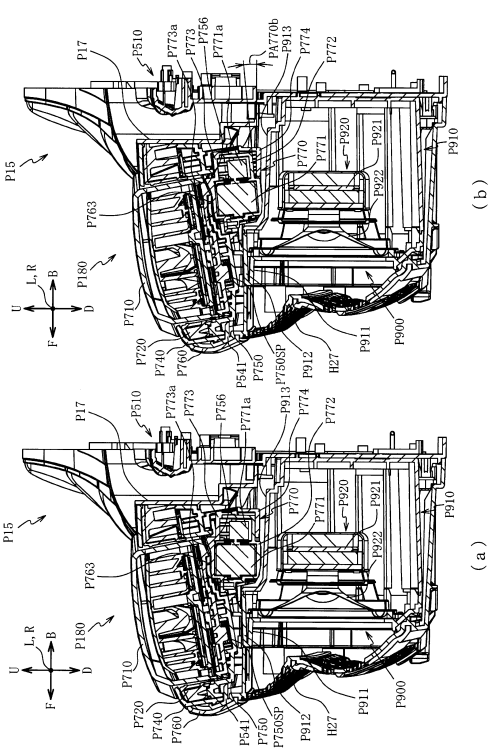
【図３５３８】



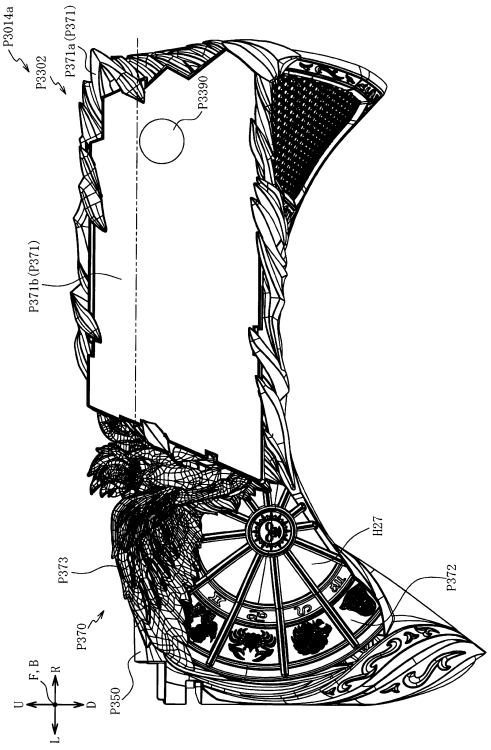
【図３５３９】



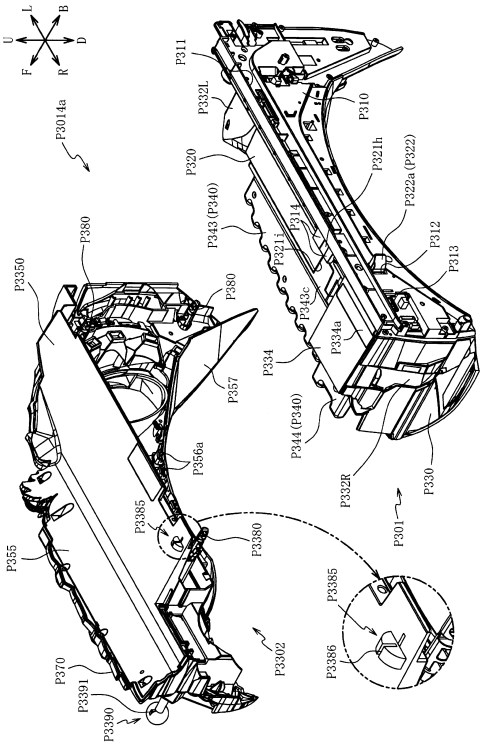
【図３５４０】



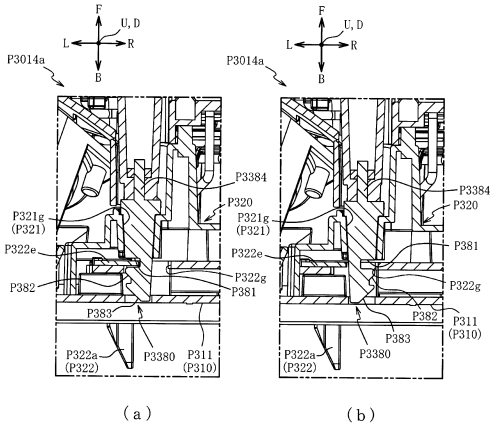
【図３５４１】



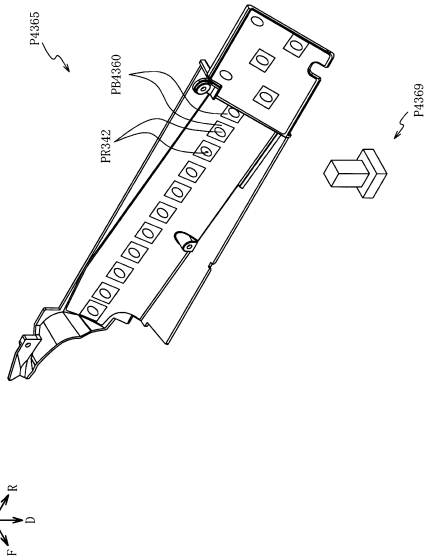
【図３５４２】



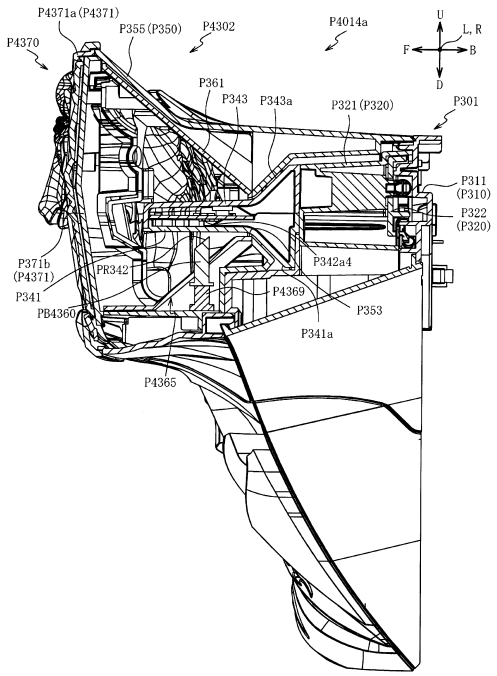
【図３５４３】



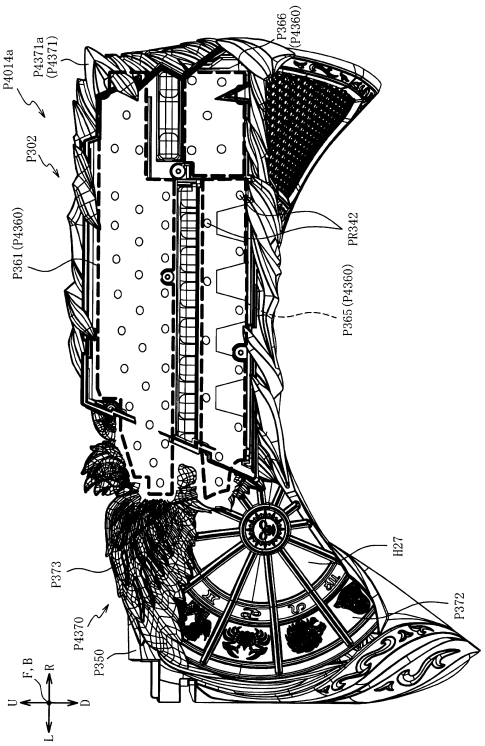
【図３５４４】



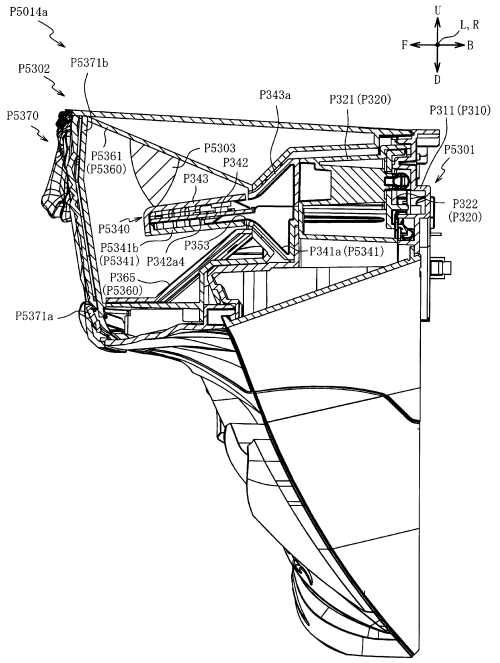
【図３５４５】



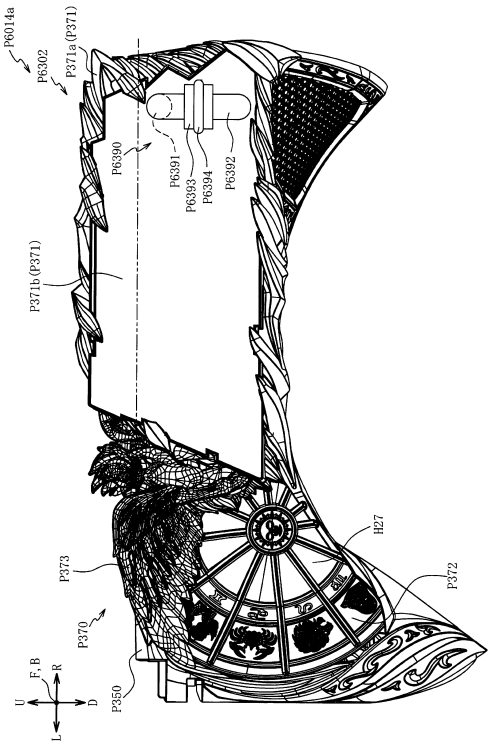
【図３５４６】



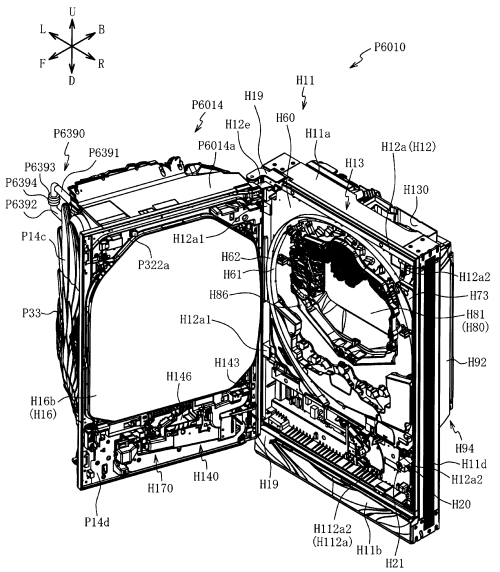
【図３５４７】



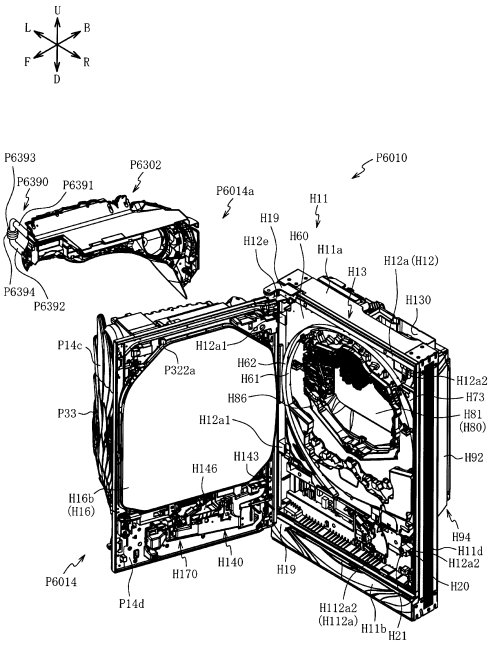
【図３５４８】



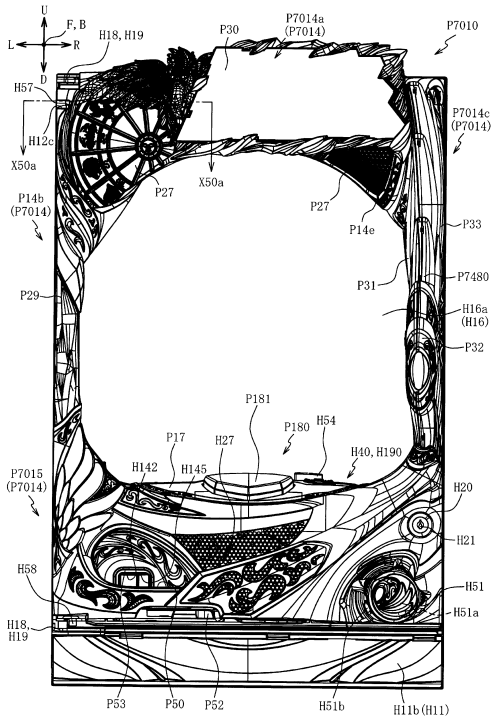
【図３５４９】



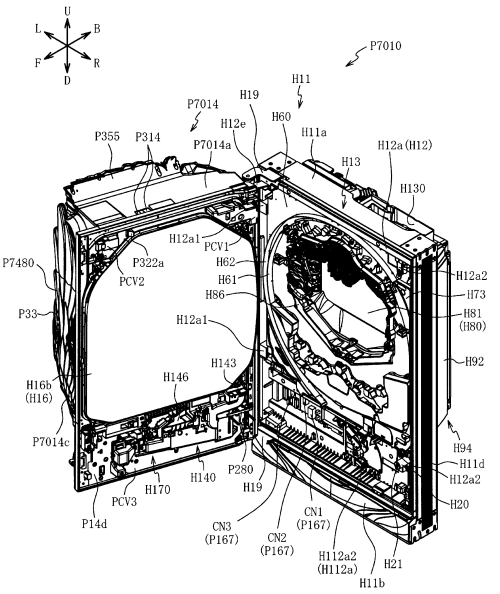
【図３５５０】



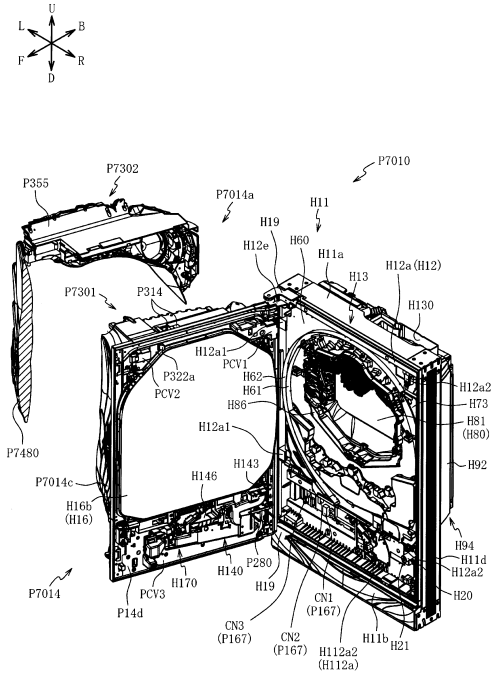
【図３５５１】



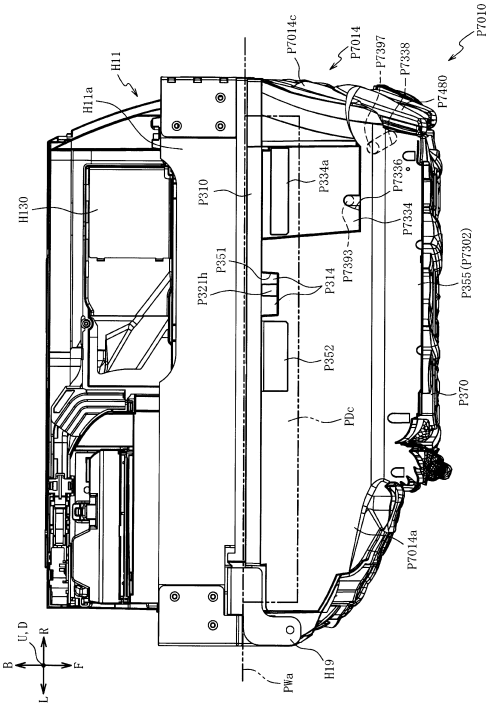
【図３５５２】



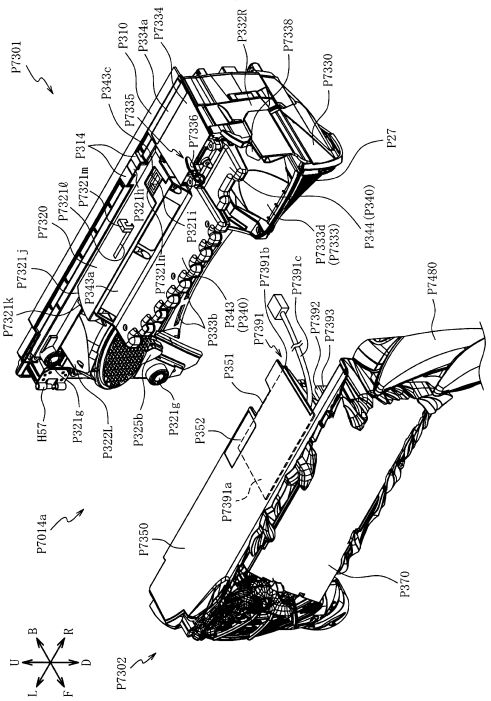
【図３５５３】



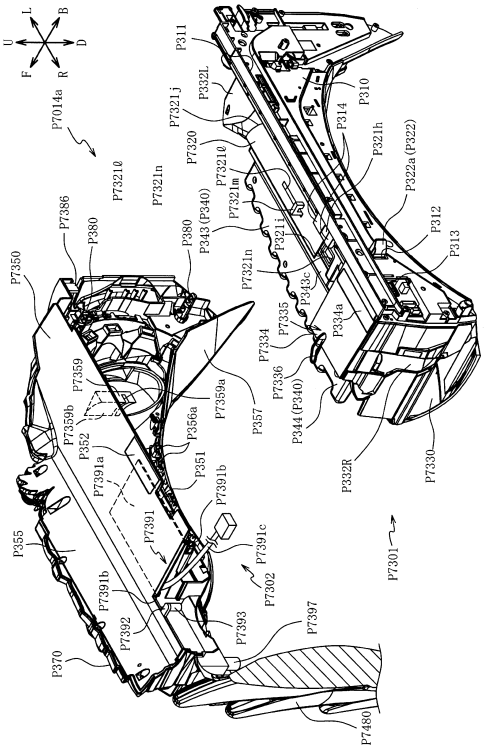
【図３５５４】



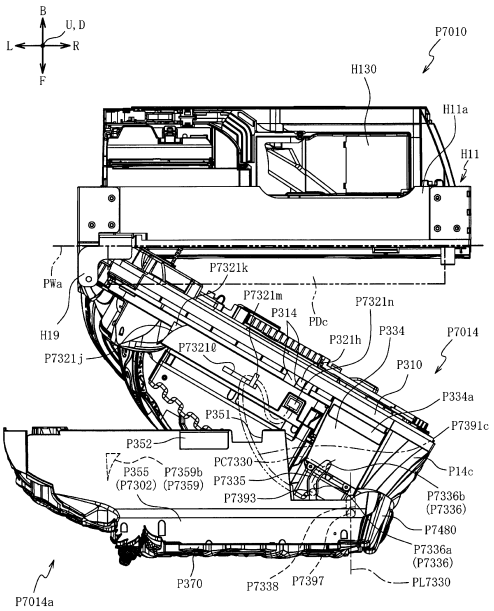
【図３５５５】



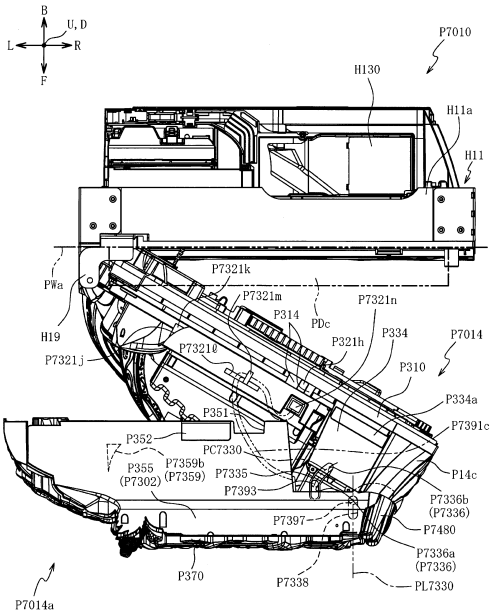
【図３５５６】



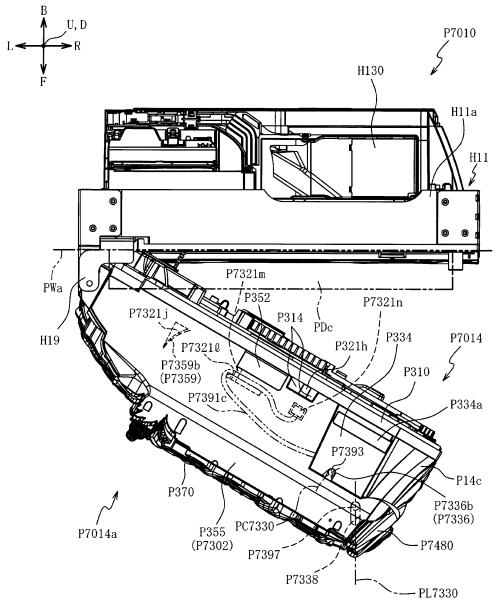
【図３５５７】



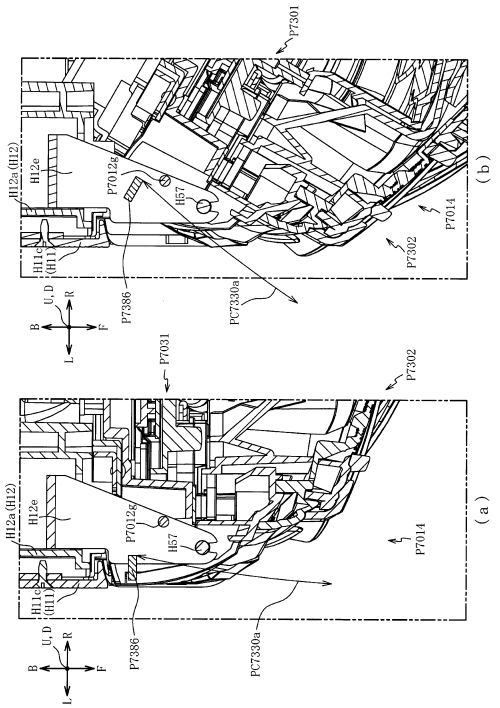
【図３５５８】



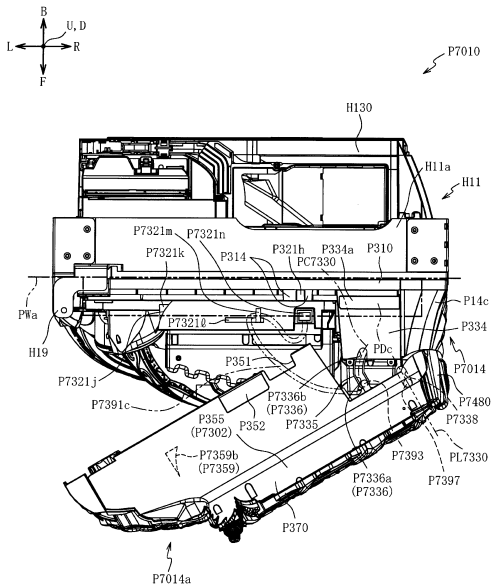
【図３５５９】



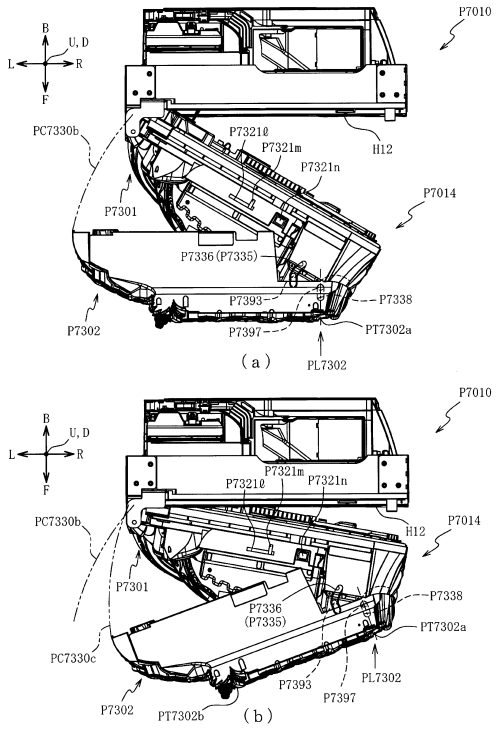
【図３５６０】



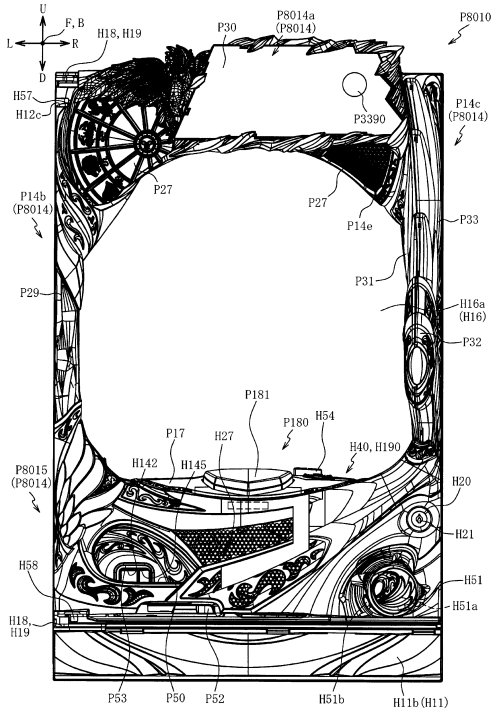
【図３５６１】



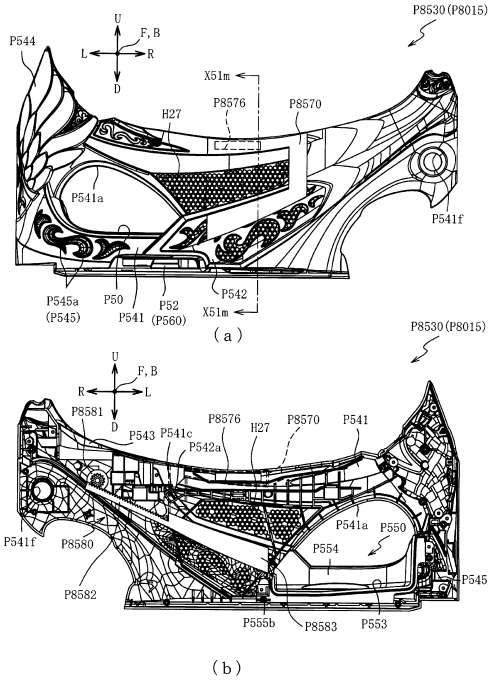
【図３５６２】



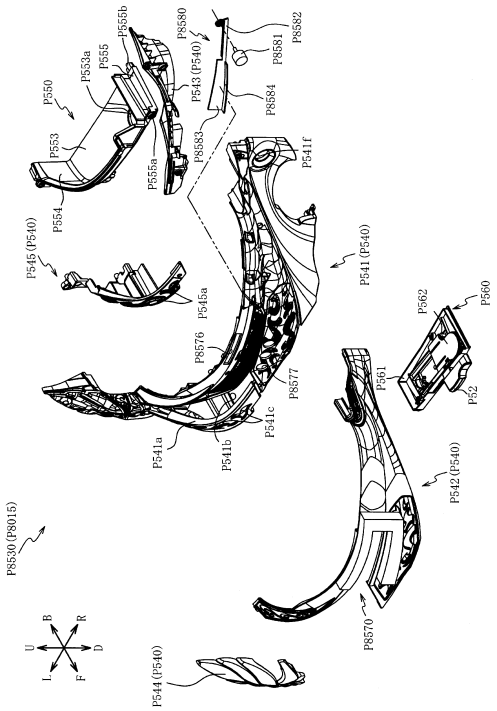
【図３５６３】



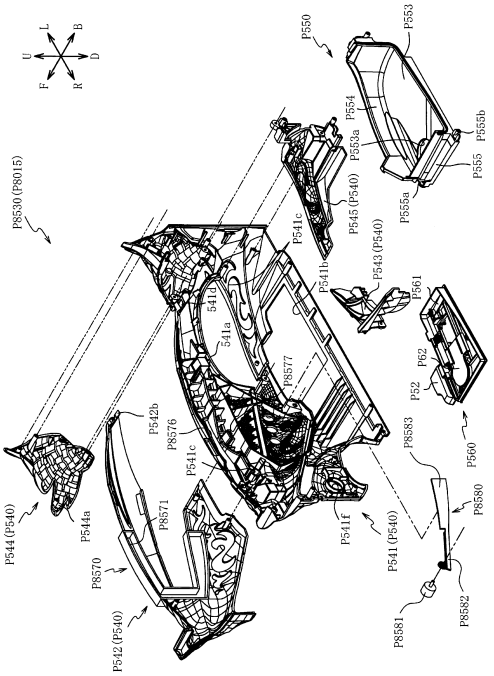
【図３５６４】



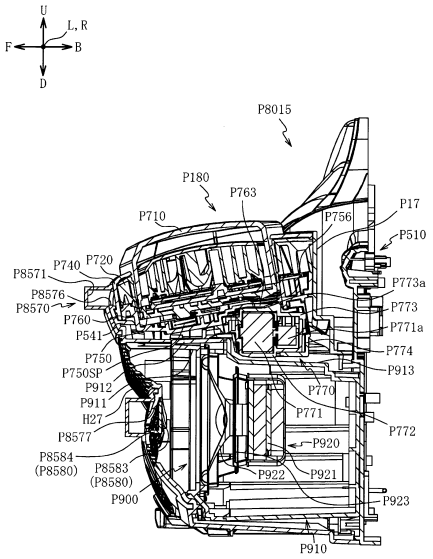
【図３５６５】



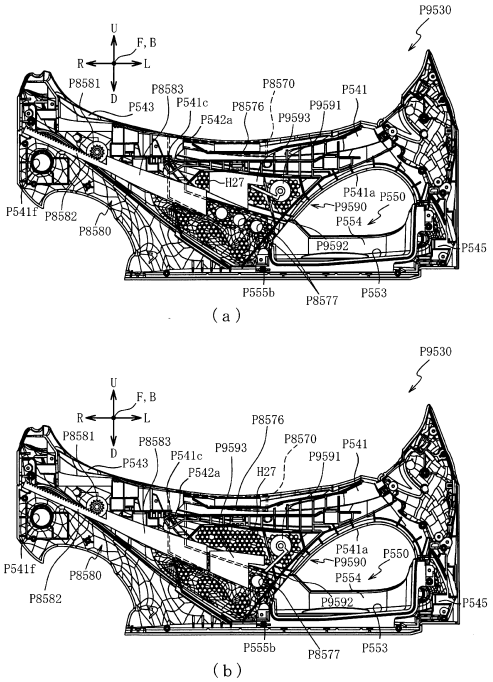
【図３５６６】



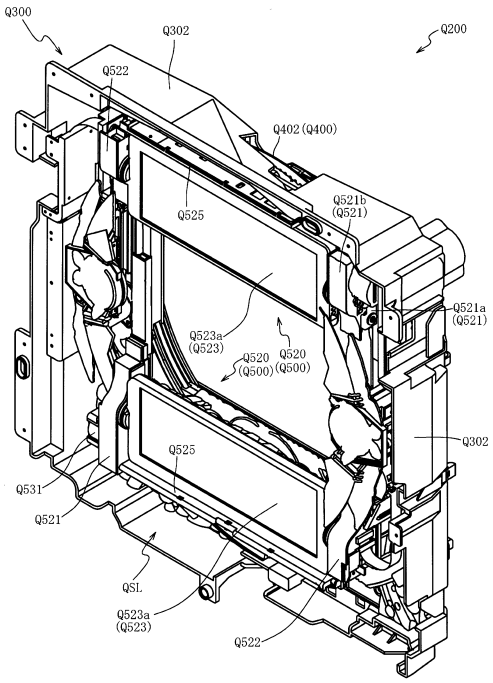
【図３５６７】



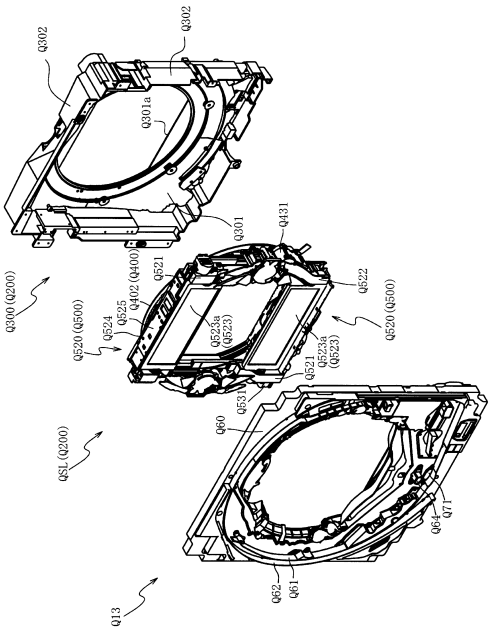
【図３５６８】



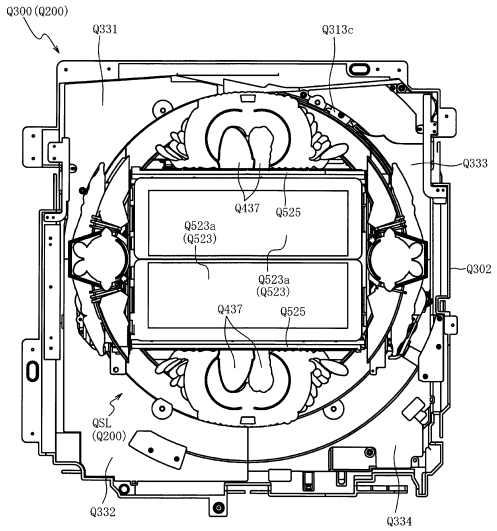
【図３５６９】



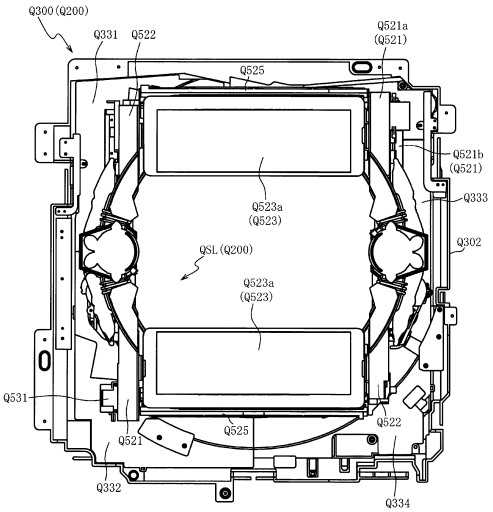
【図３５７０】



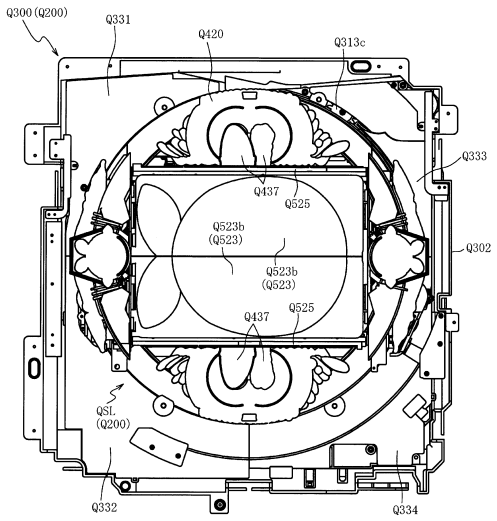
【図３５７１】



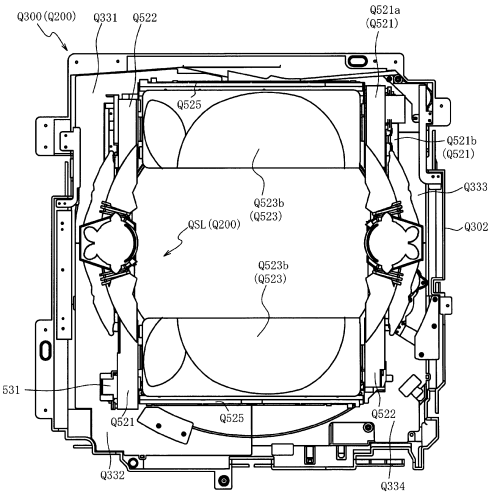
【図３５７２】



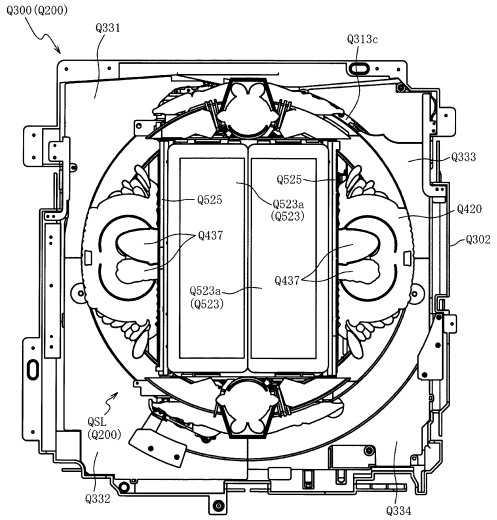
【図３５７３】



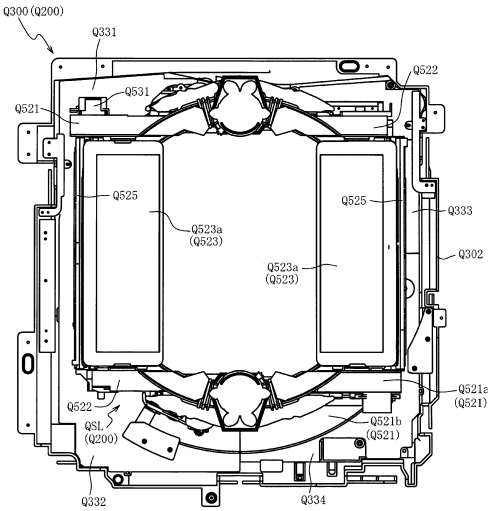
【図３５７４】



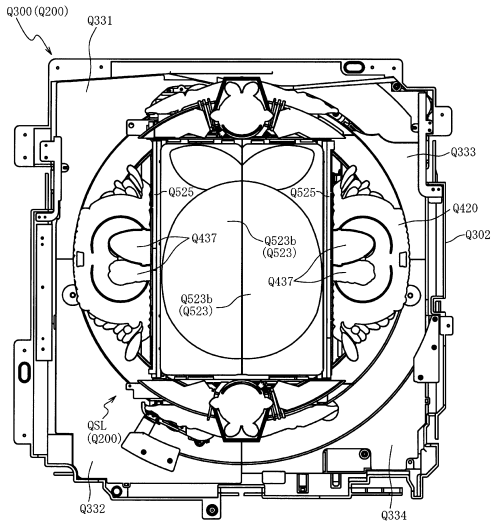
【図３５７５】



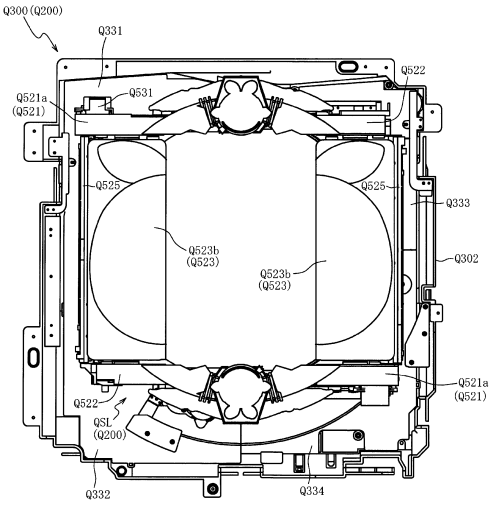
【図３５７６】



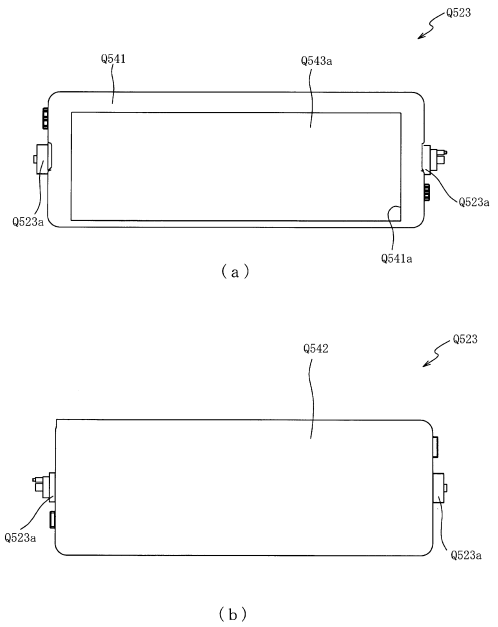
【図３５７７】



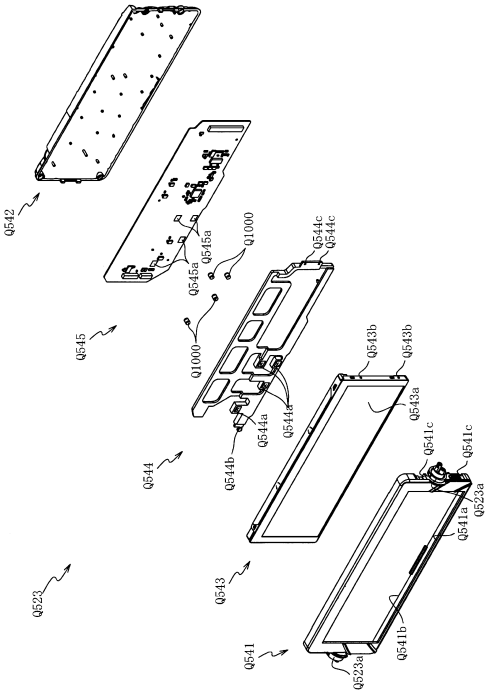
【図３５７８】



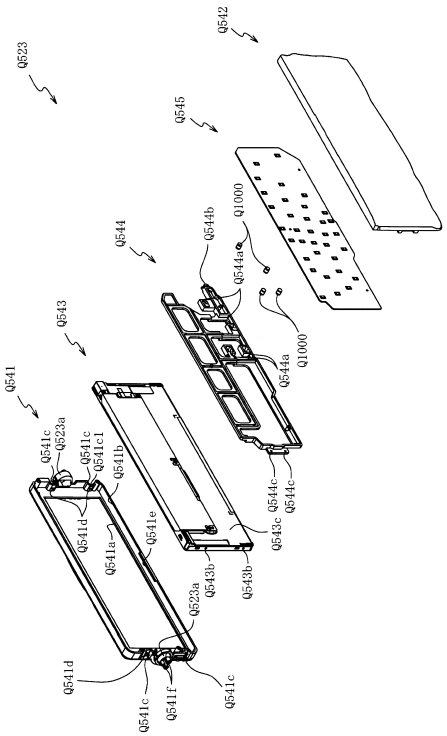
【図３５７９】



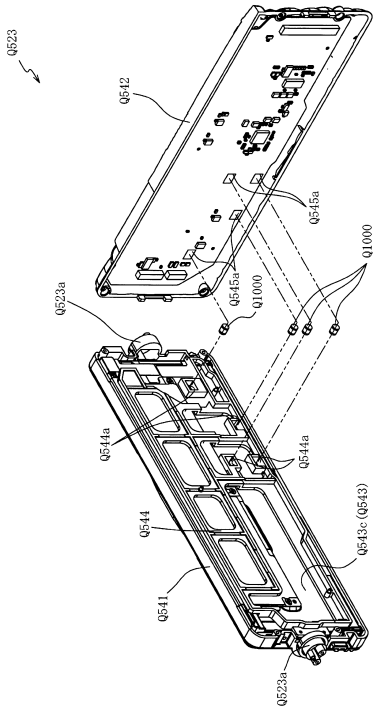
【図３５８０】



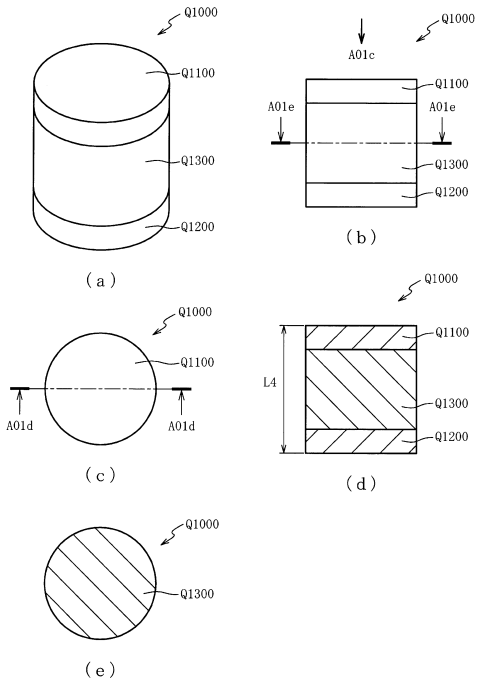
【図３５８１】



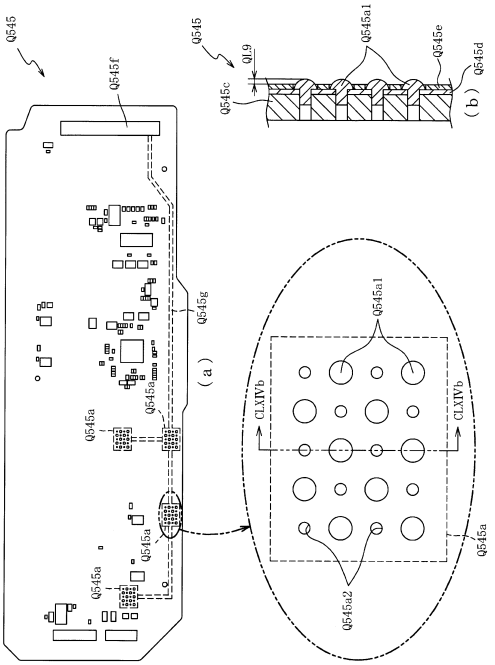
【図３５８２】



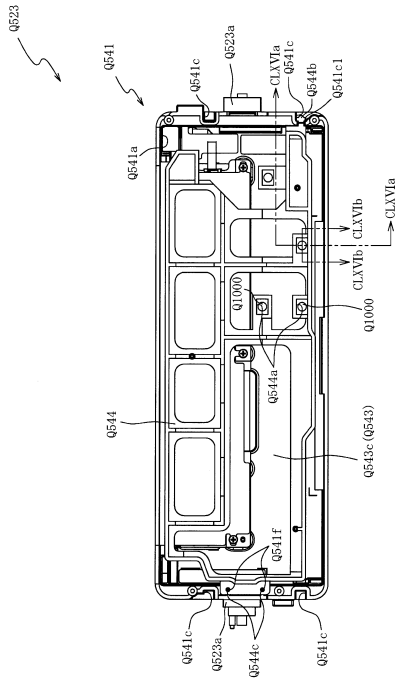
【図３５８３】



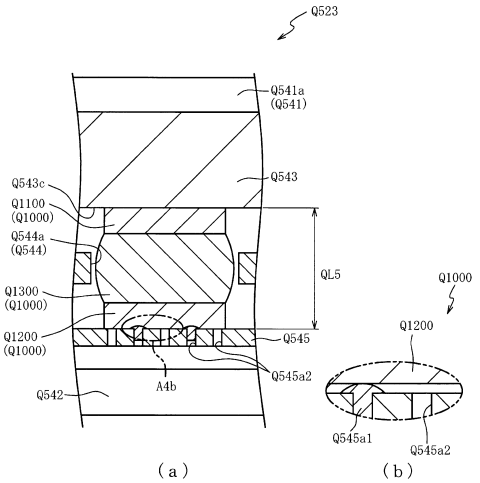
【図３５８４】



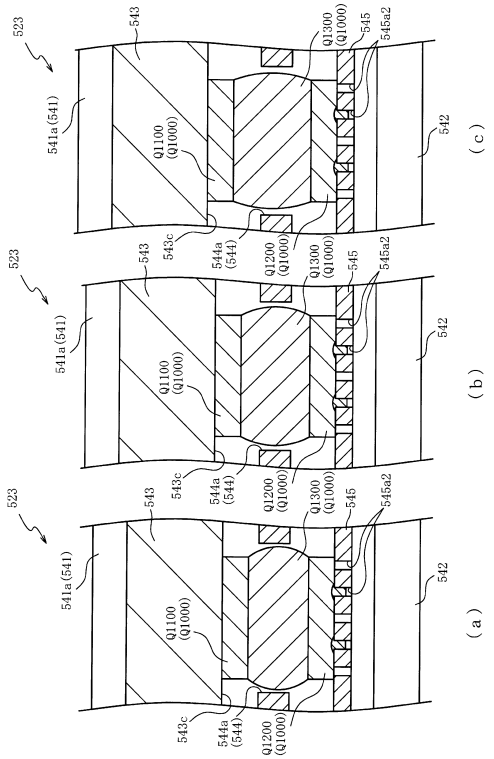
【図３５８５】



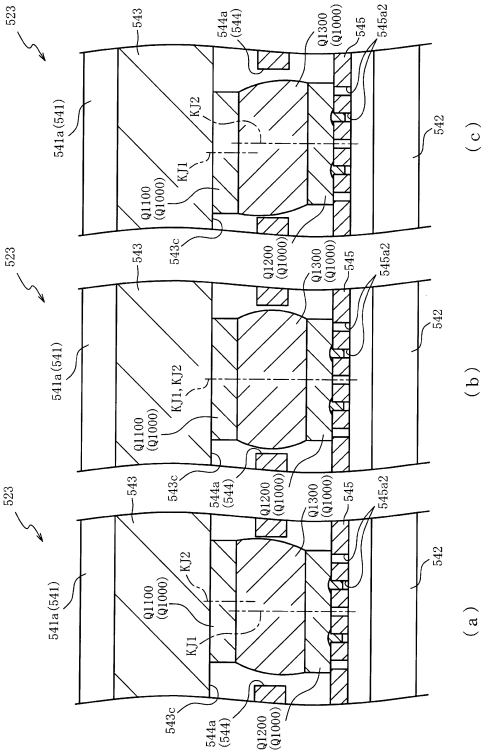
【図３５８６】



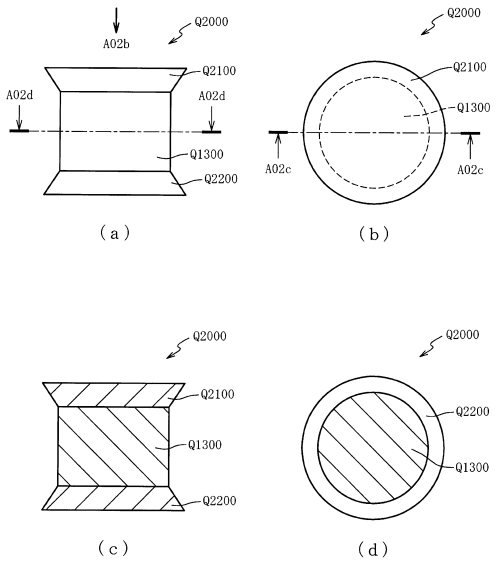
【図３５８７】



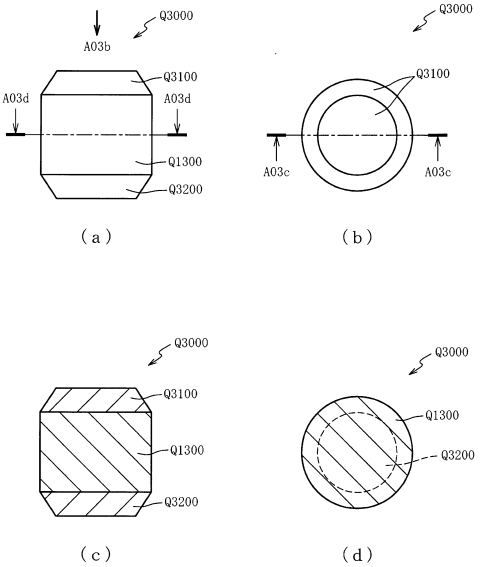
【図３５８８】



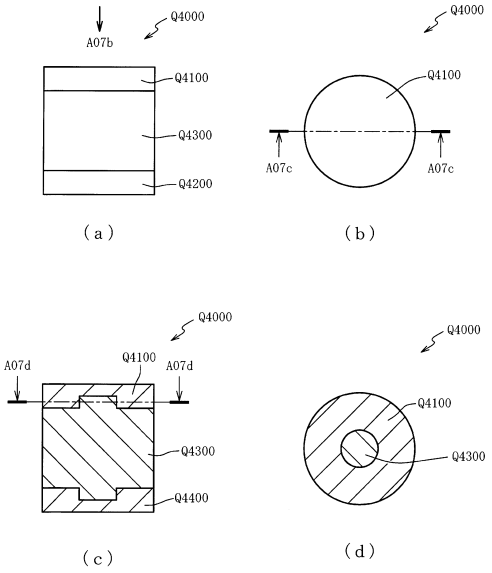
【図３５８９】



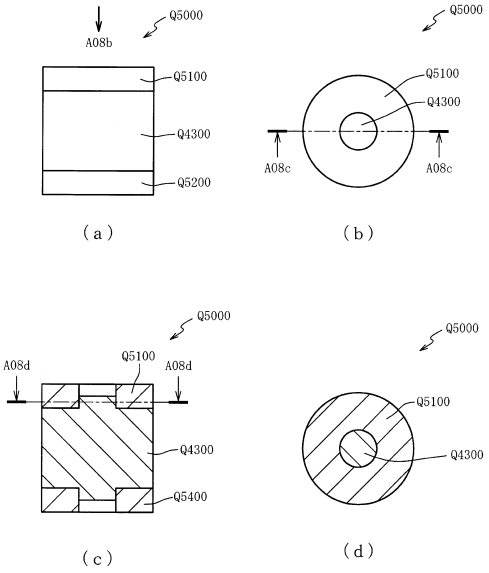
【図３５９０】



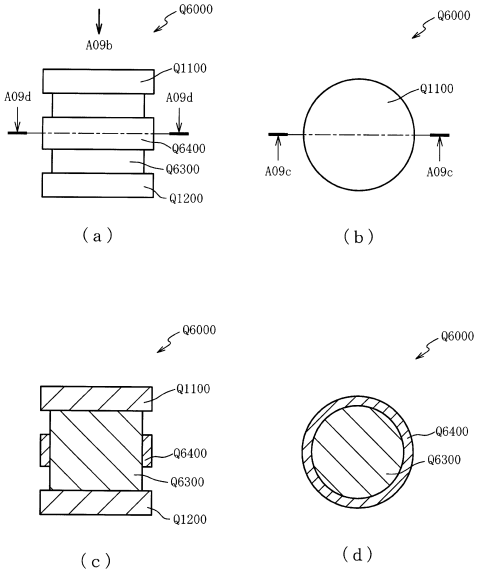
【図３５９１】



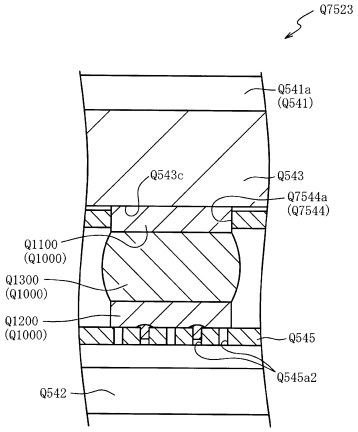
【図３５９２】



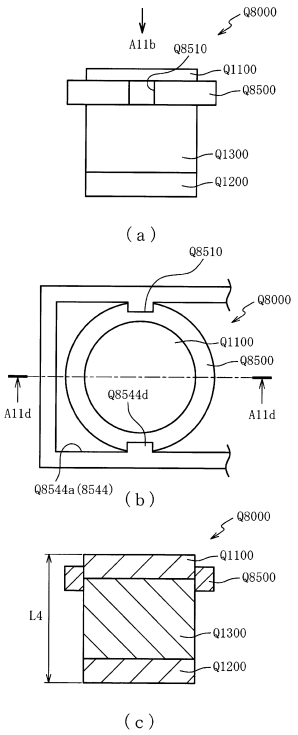
【図３５９３】



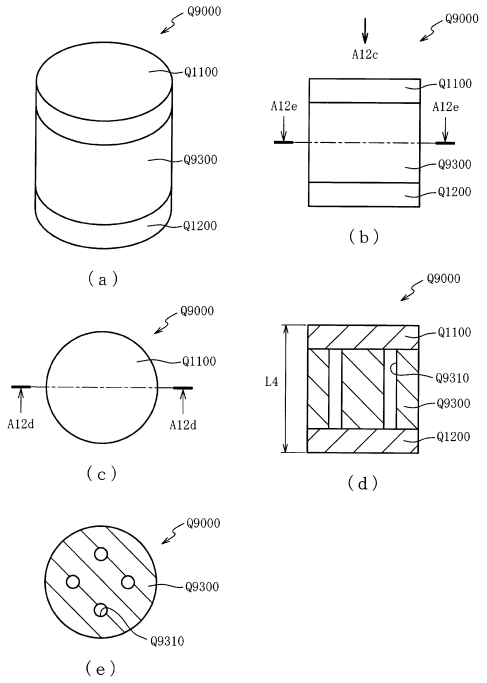
【図３５９４】



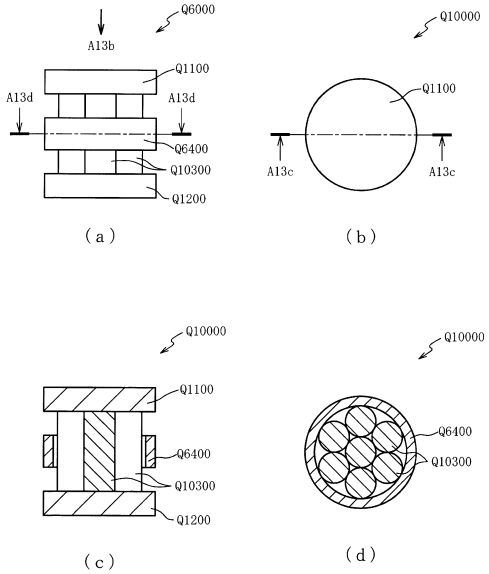
【図３５９５】



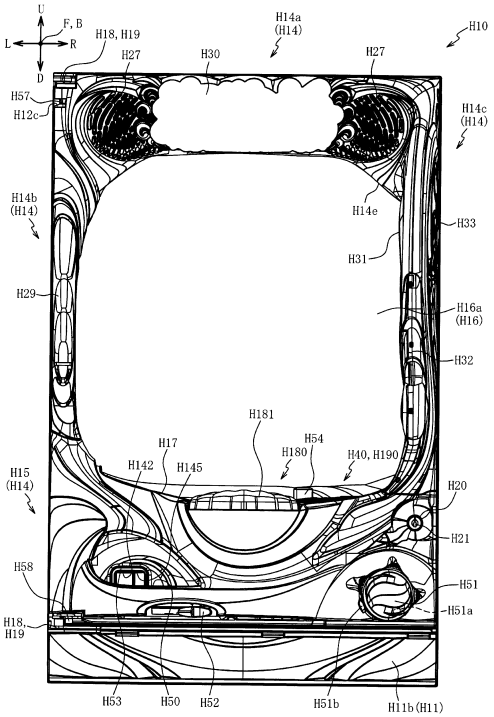
【図３５９６】



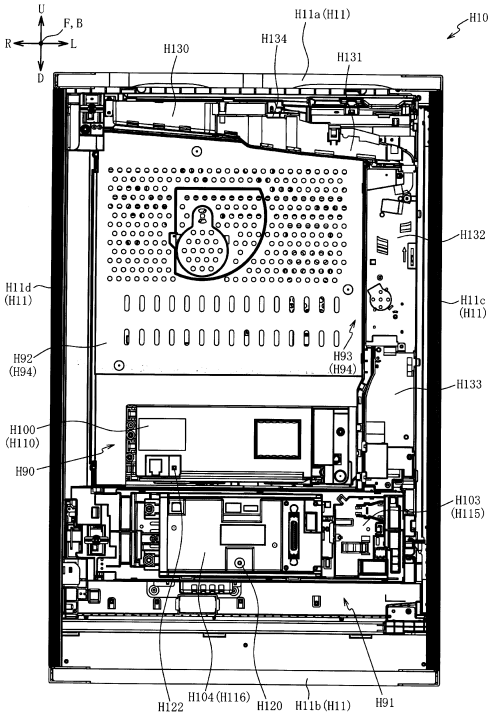
【図３５９７】



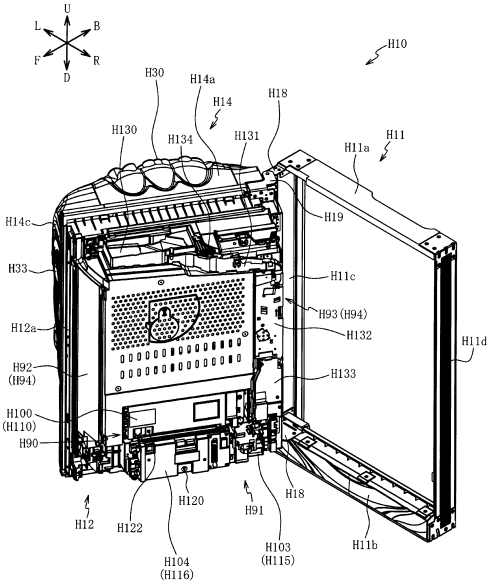
【図３５９８】



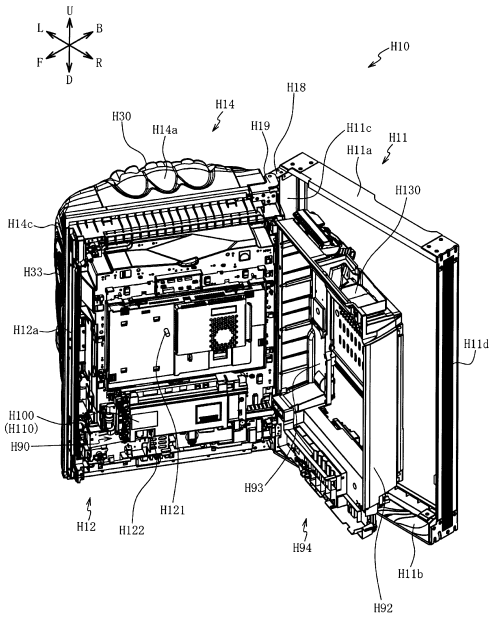
【図３５９９】



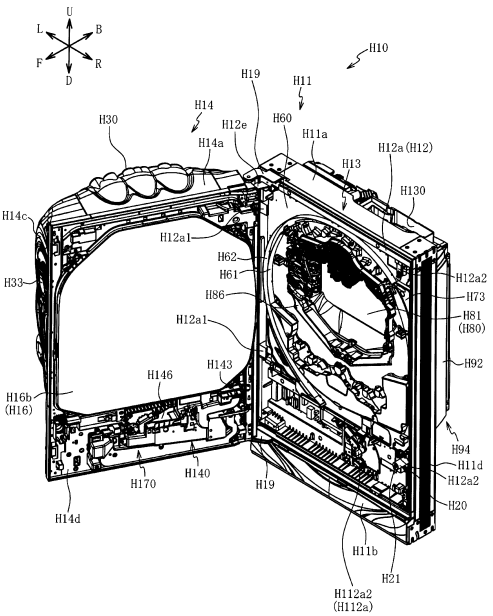
【図３６００】



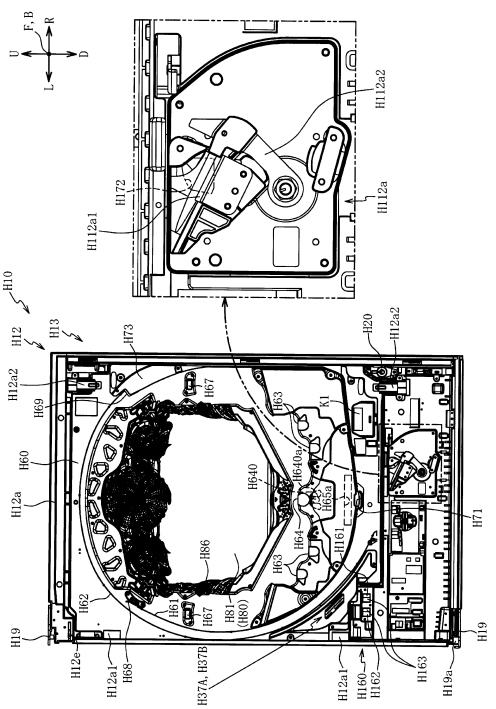
【図３６０１】



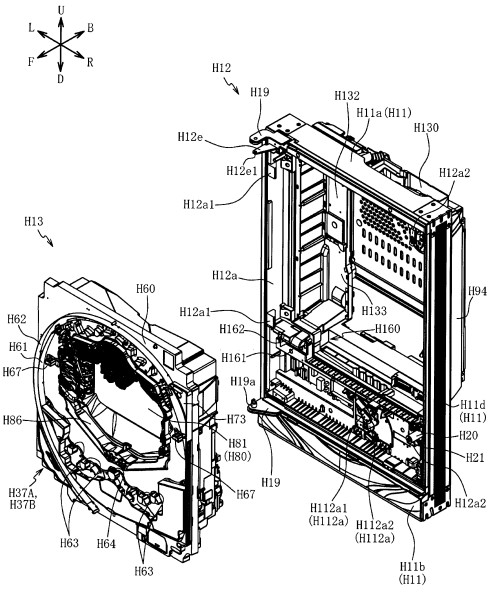
【図３６０２】



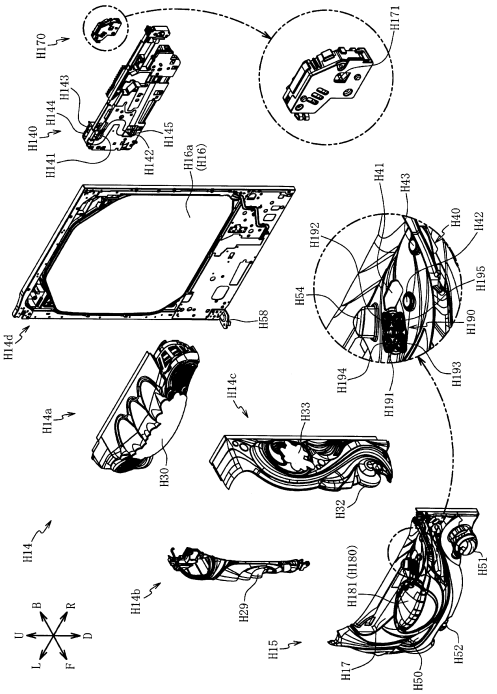
【図３６０３】



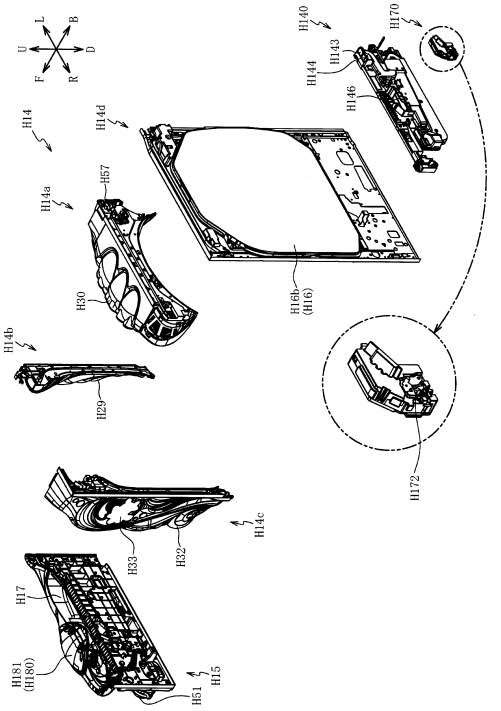
【図３６０４】



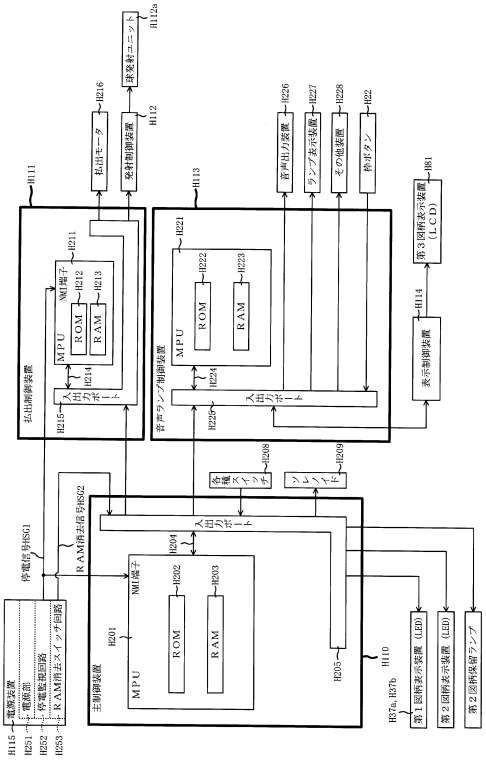
【図３６０５】



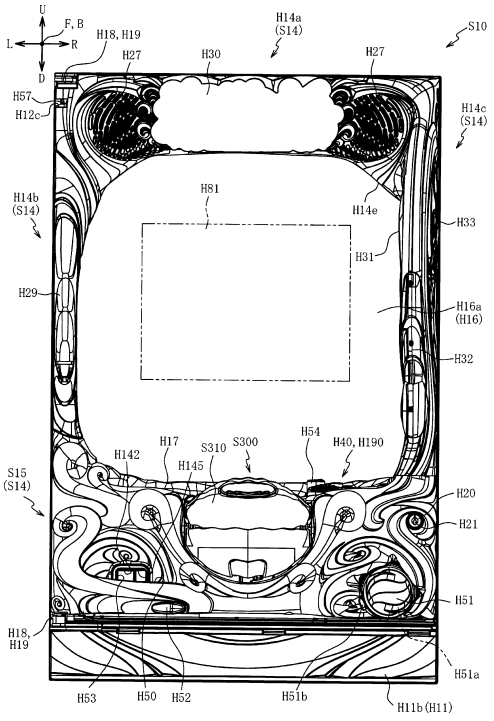
【図３６０６】



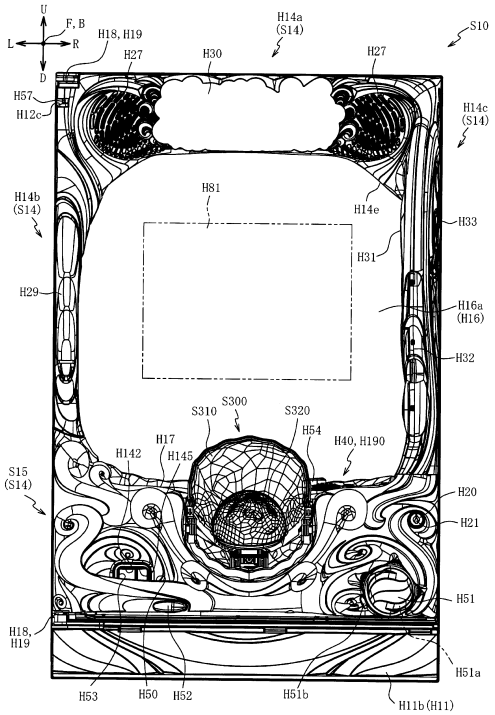
【図３６０７】



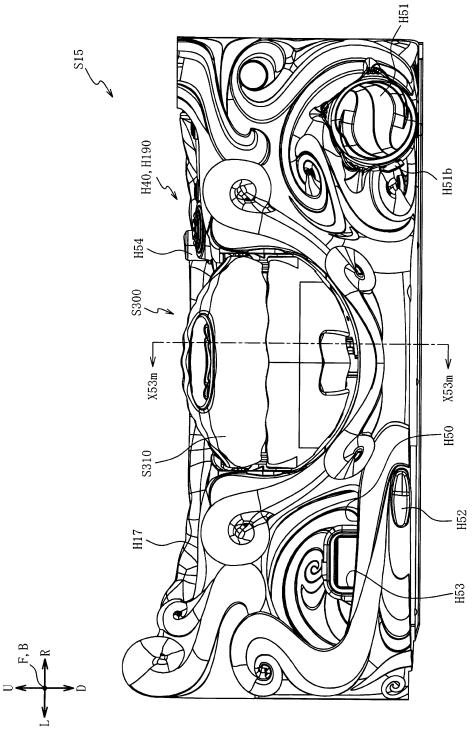
【図３６０８】



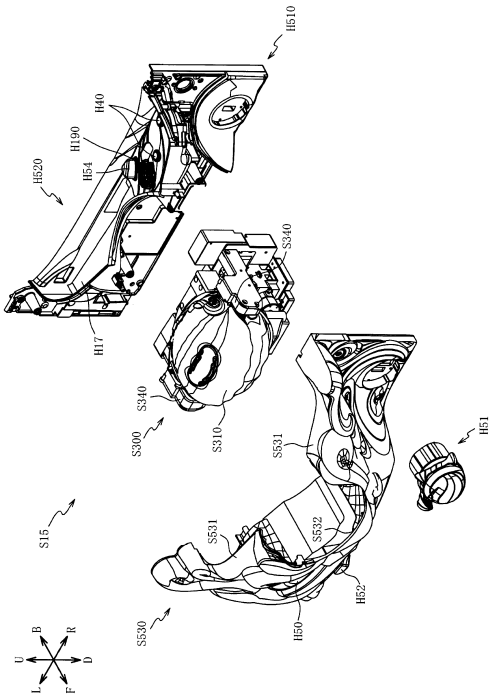
【図３６０９】



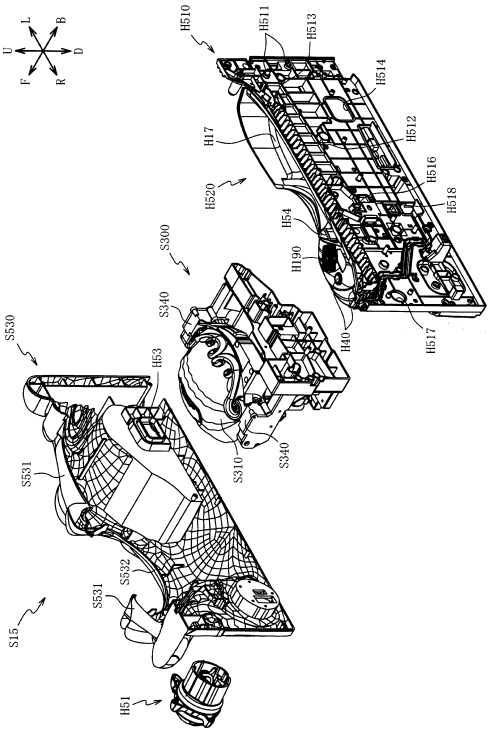
【図３６１０】



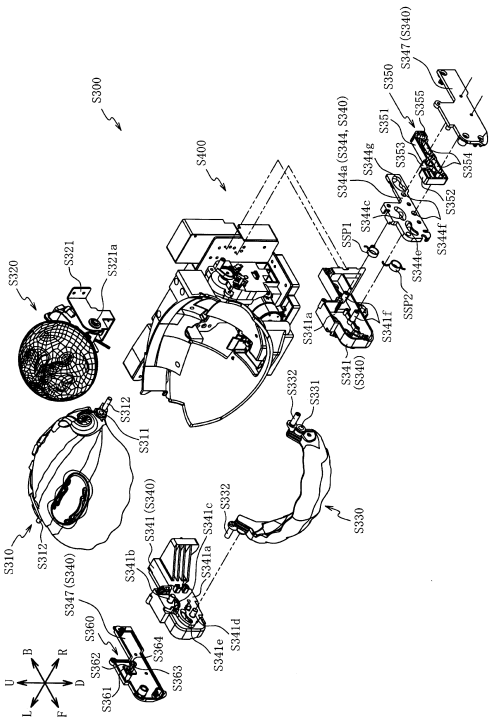
【図３６１１】



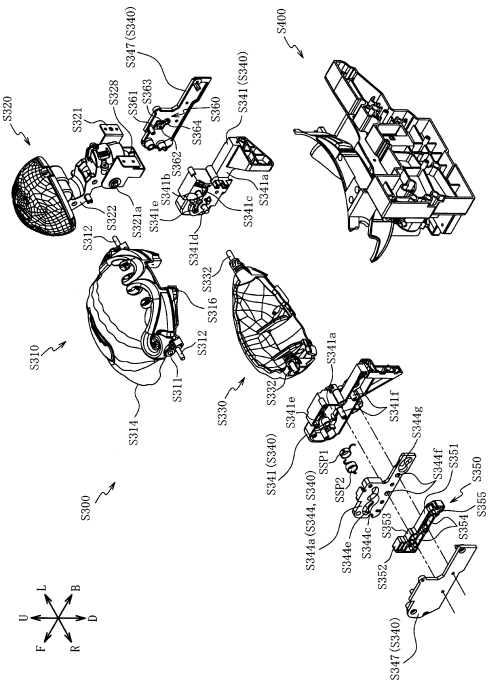
【図３６１２】



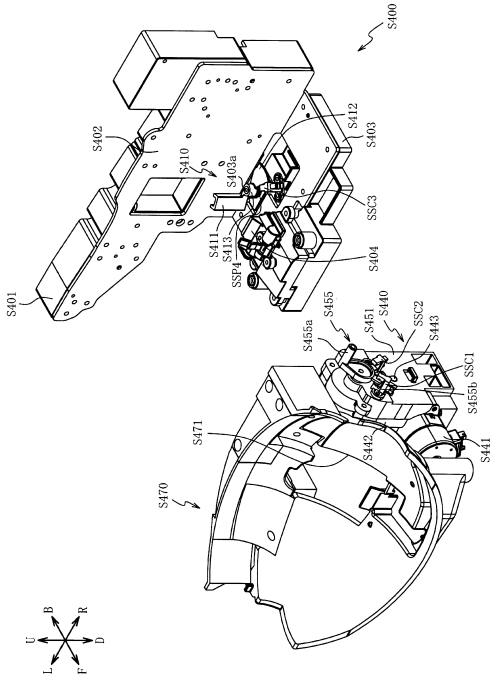
【図３６１３】



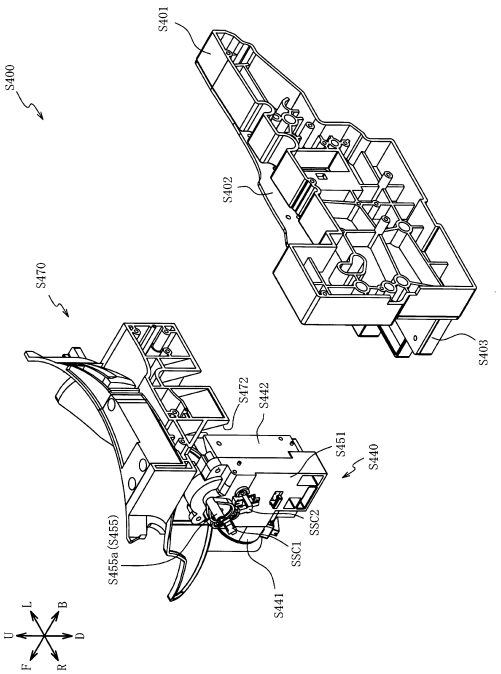
【図３６１４】



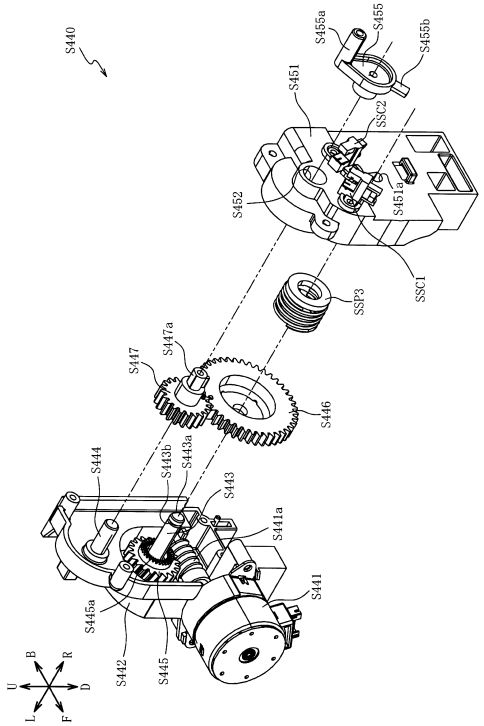
【図３６１５】



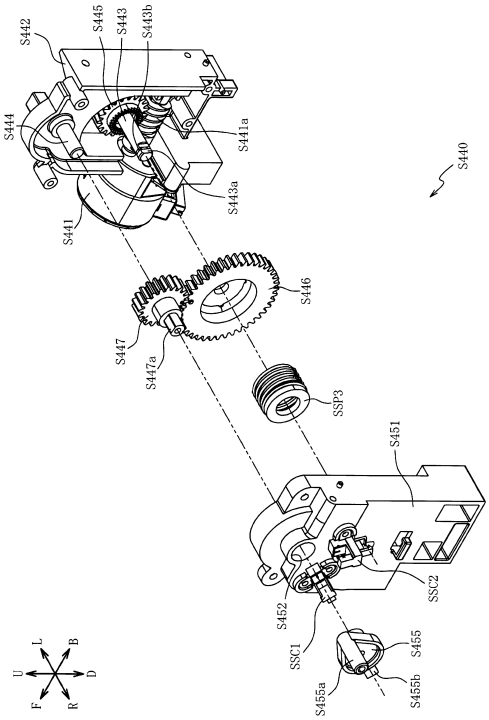
【図３６１６】



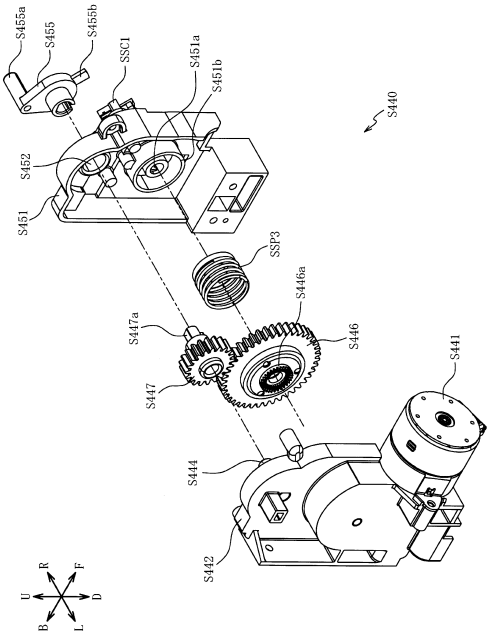
【図３６１７】



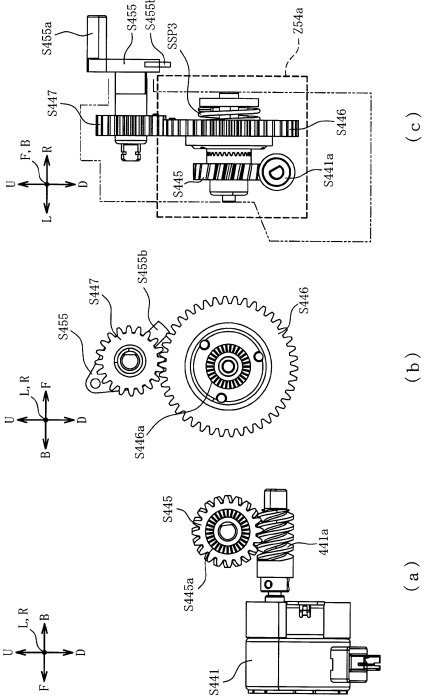
【図３６１８】



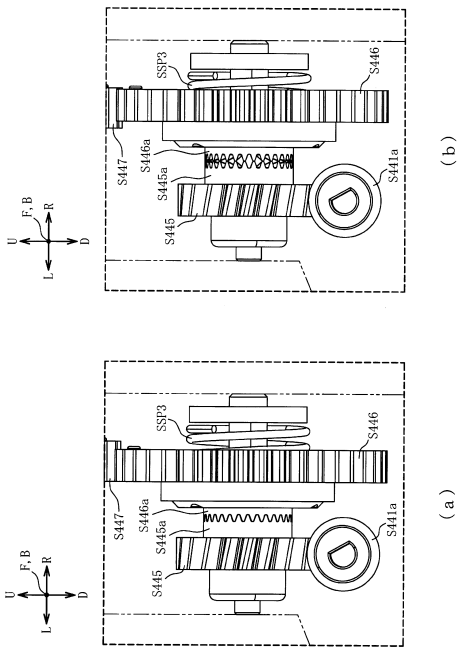
【図３６１９】



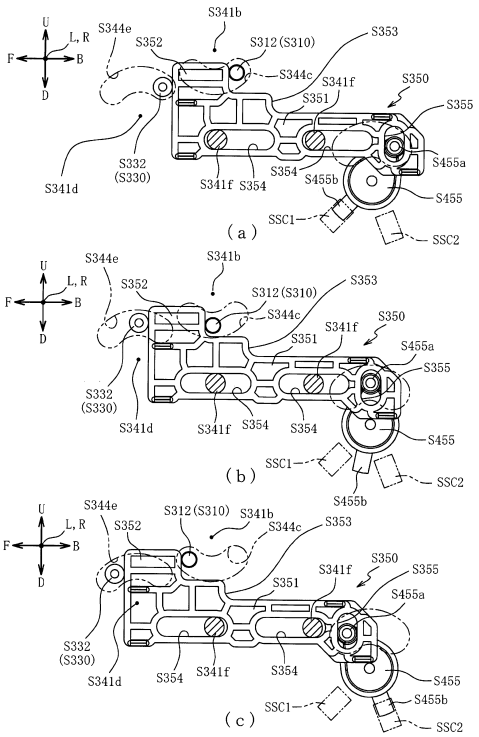
【図３６２０】



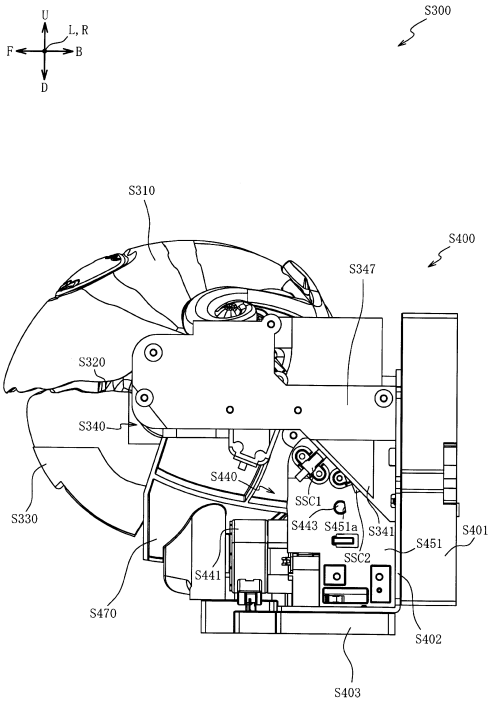
【図３６２１】



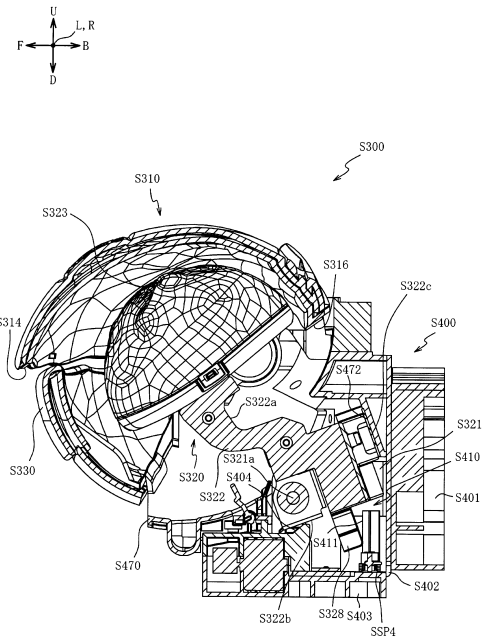
【図３６２２】



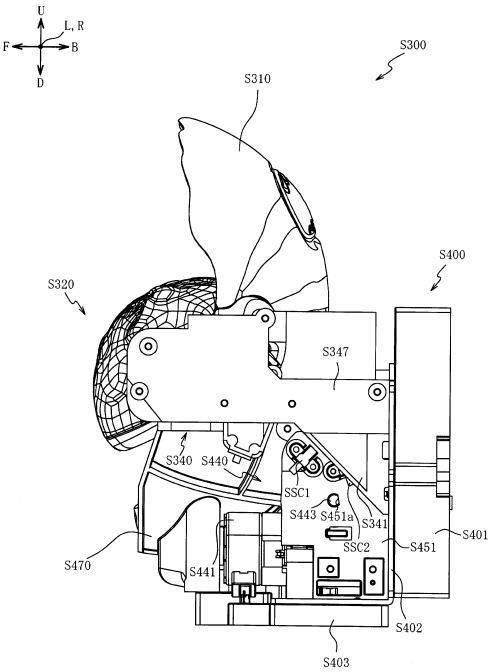
【図３６２３】



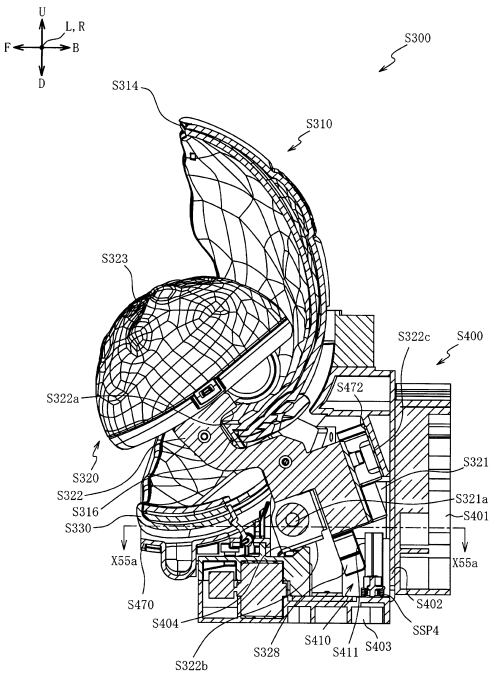
【図３６２４】



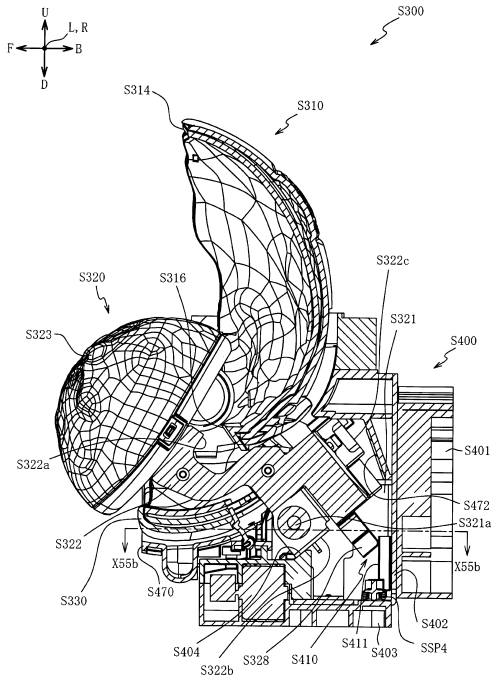
【図３６２５】



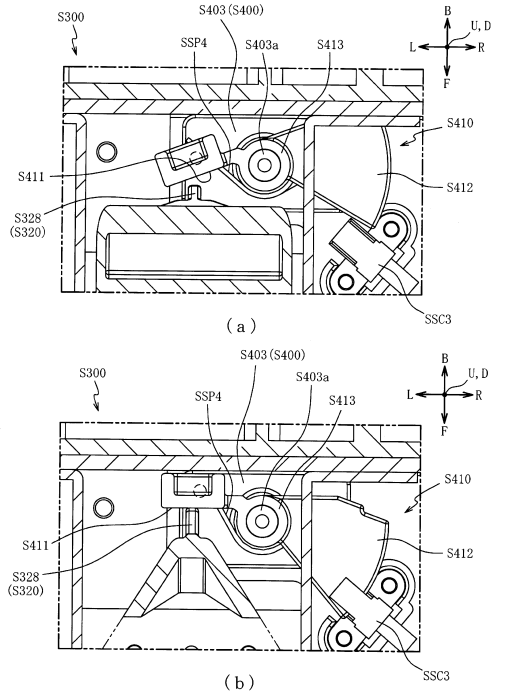
【図３６２６】



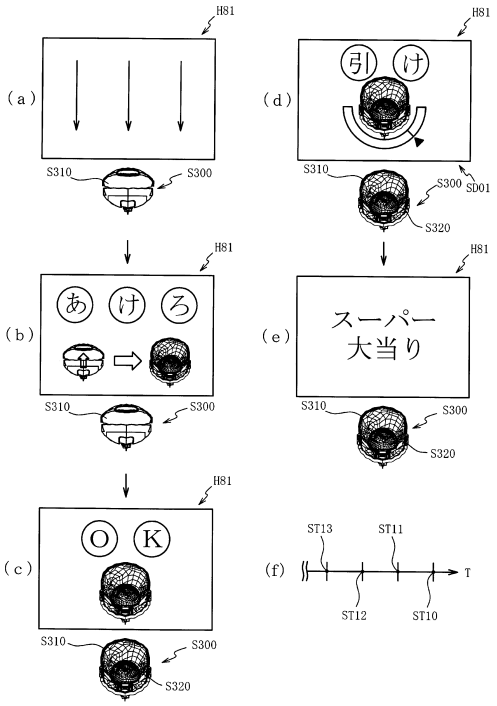
【図３６２７】



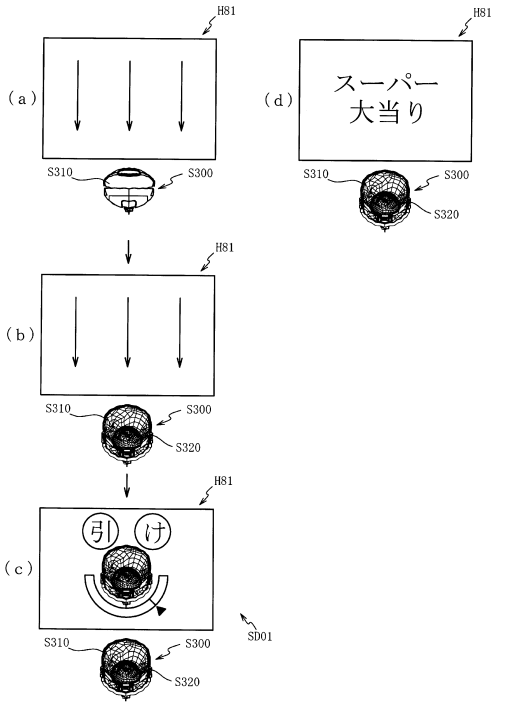
【図３６２８】



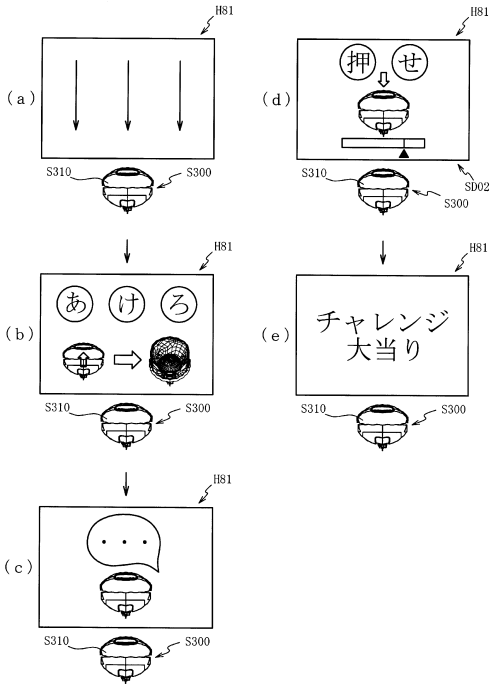
【図３６２９】



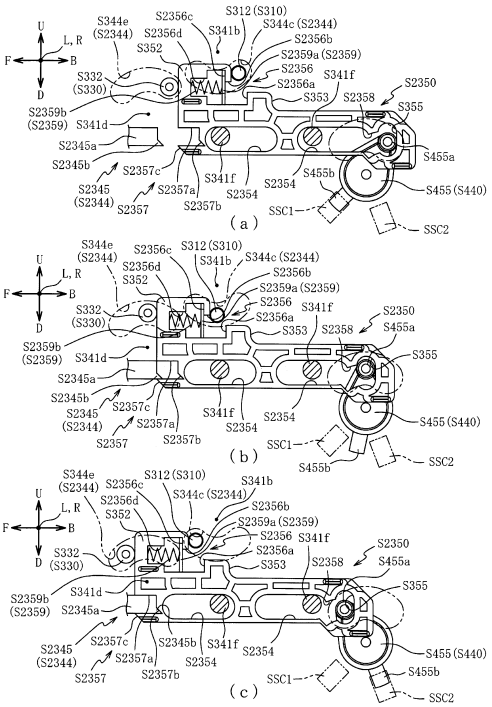
【図３６３０】



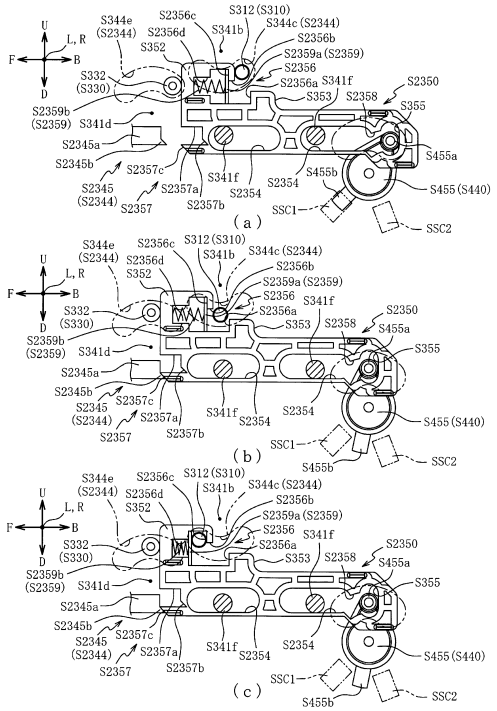
【図３６３１】



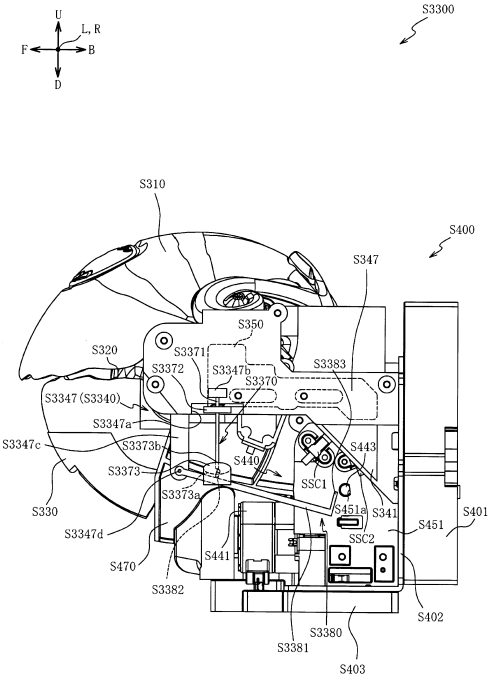
【図３６３２】



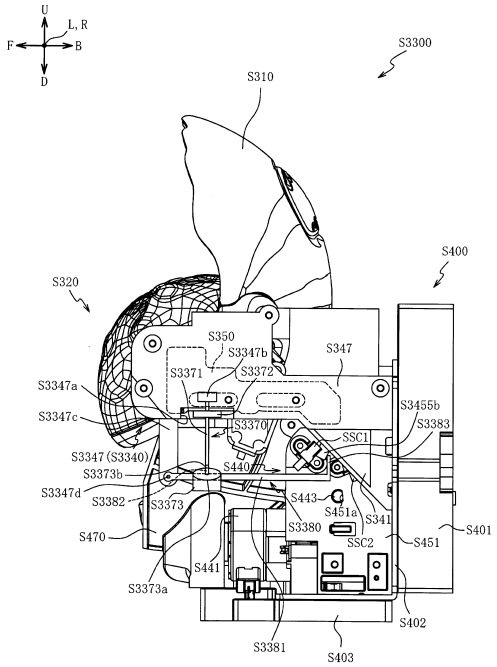
【図３６３３】



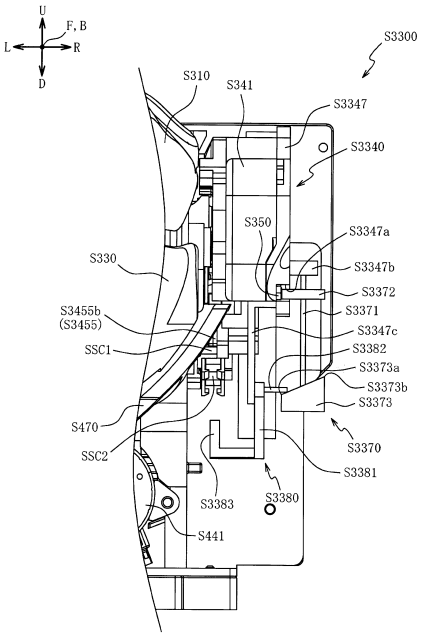
【図３６３４】



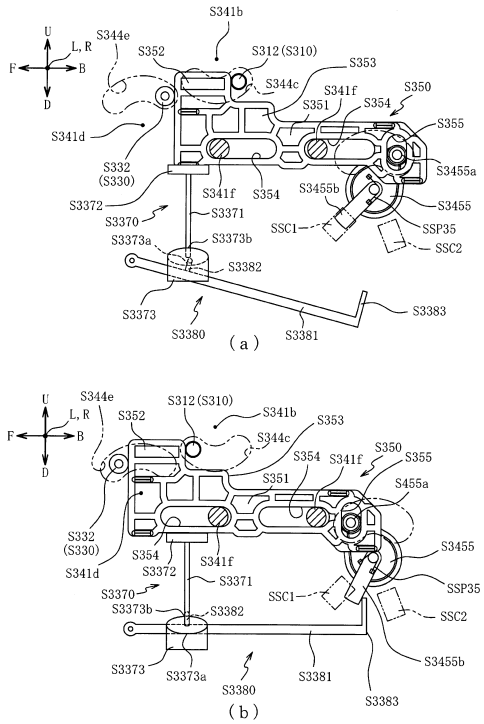
【図３６３５】



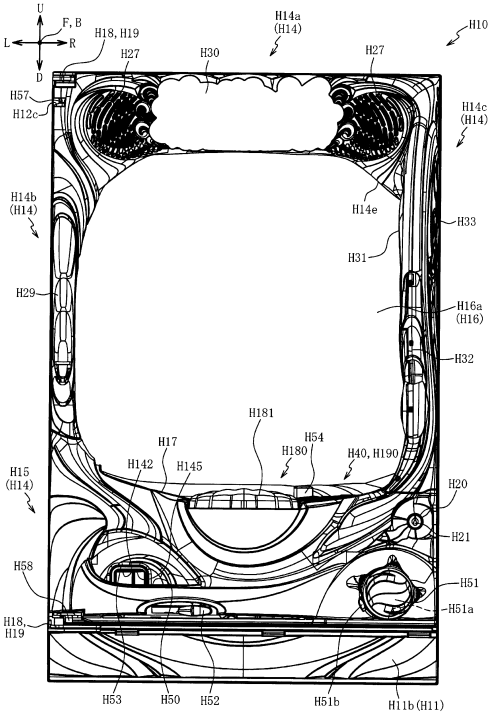
【図３６３６】



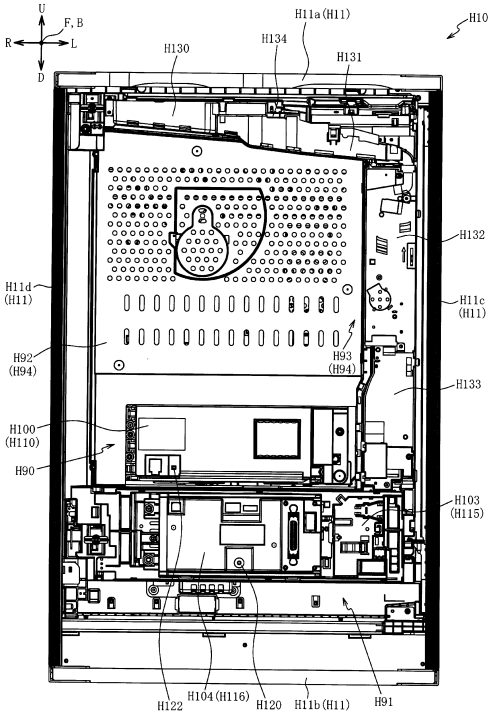
【図３６３７】



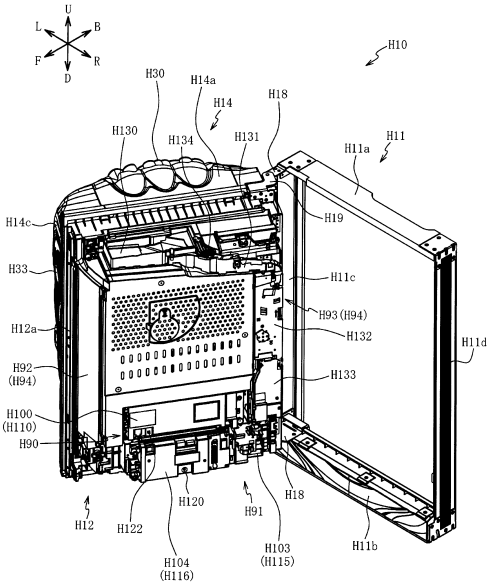
【図３６３８】



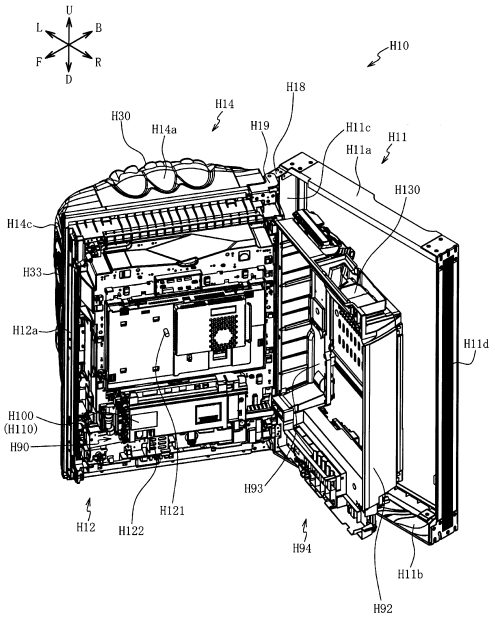
【図３６３９】



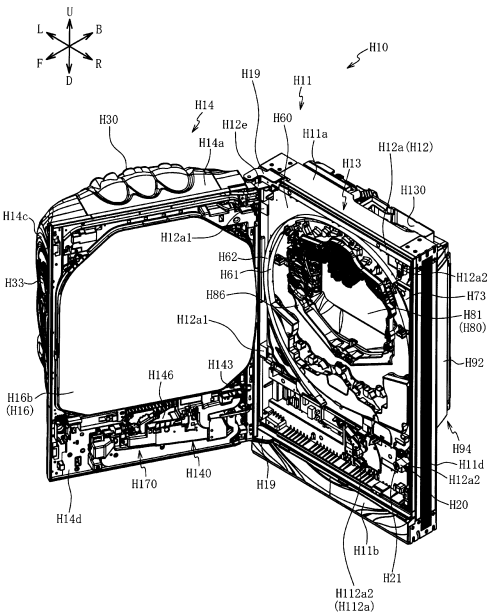
【図３６４０】



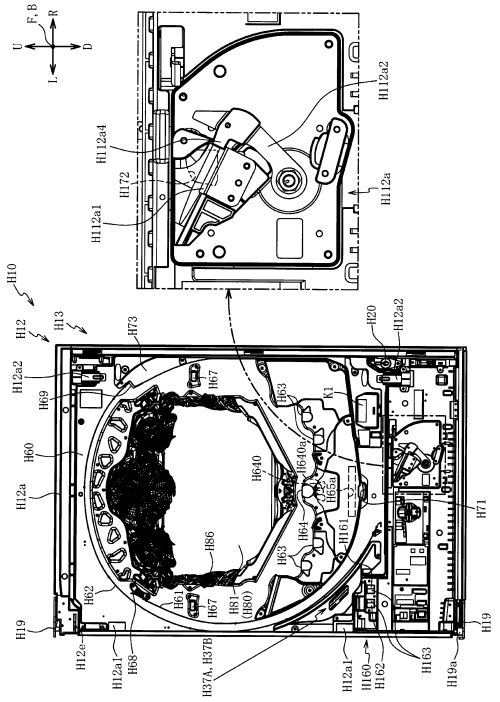
【図３６４１】



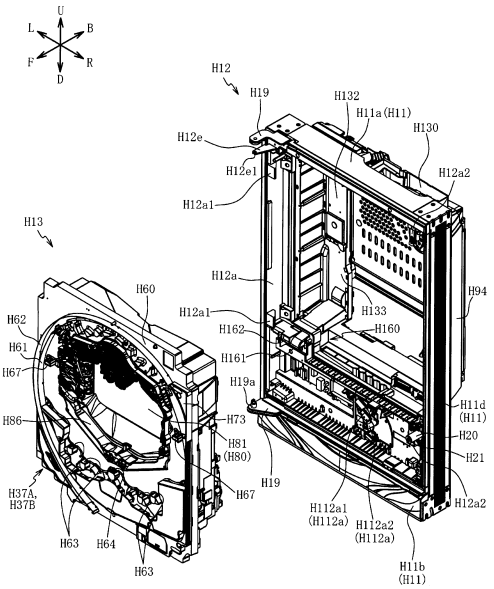
【図３６４２】



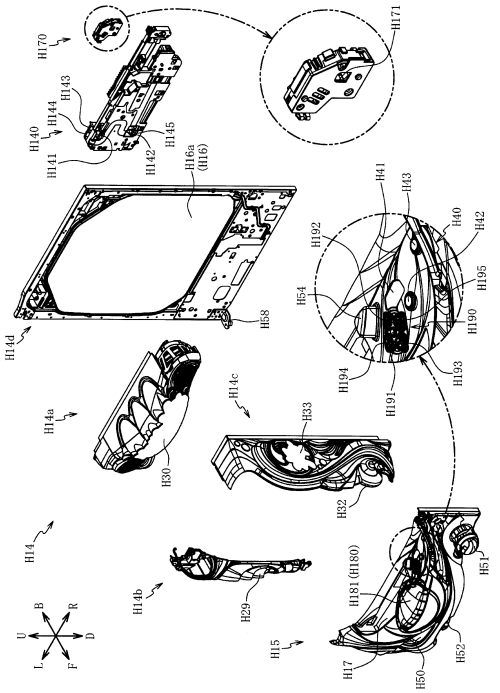
【図３６４３】



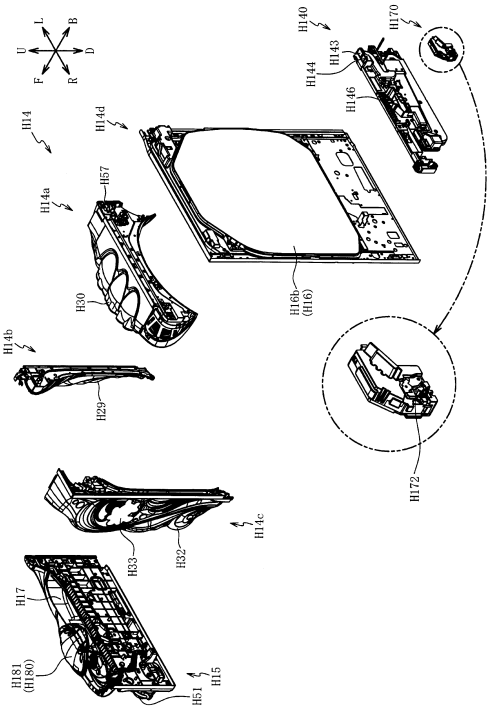
【図３６４４】



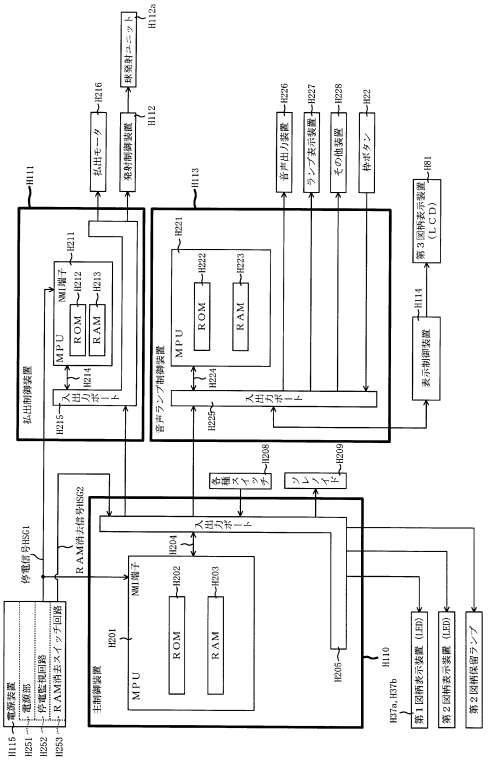
【図３６４５】



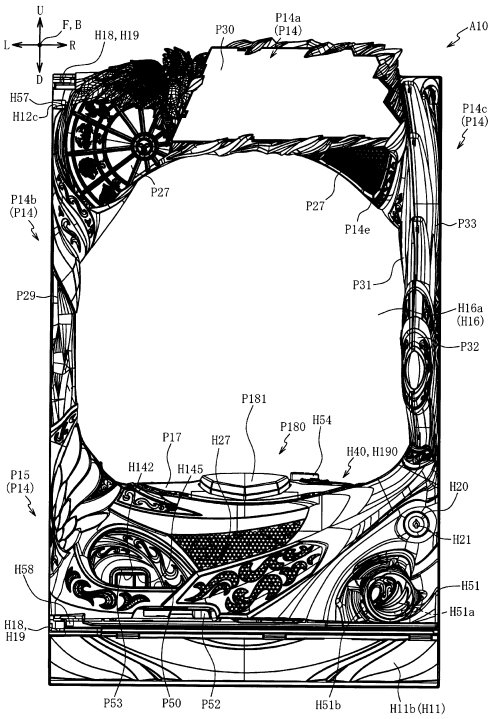
【図３６４６】



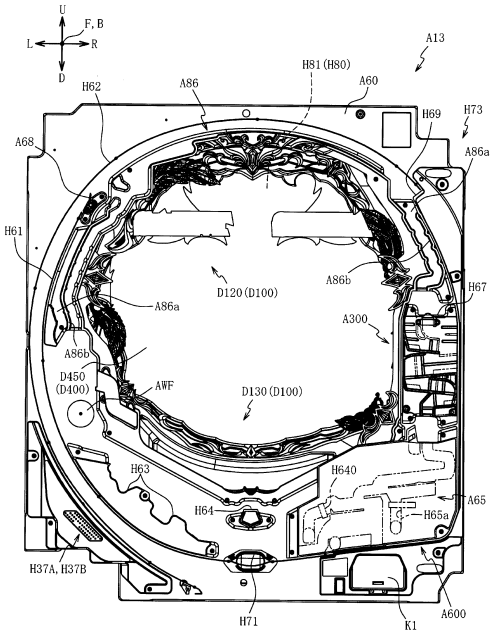
【図３６４７】



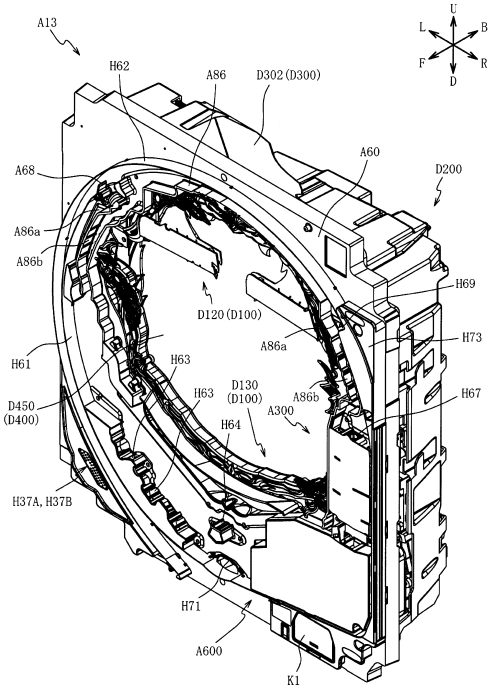
【図３６４８】



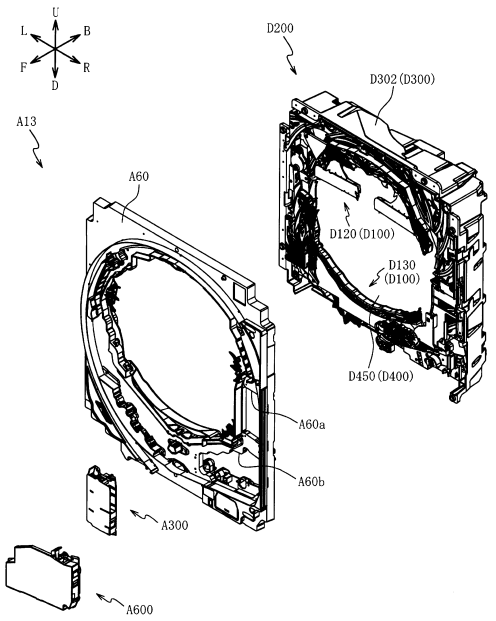
【図３６４９】



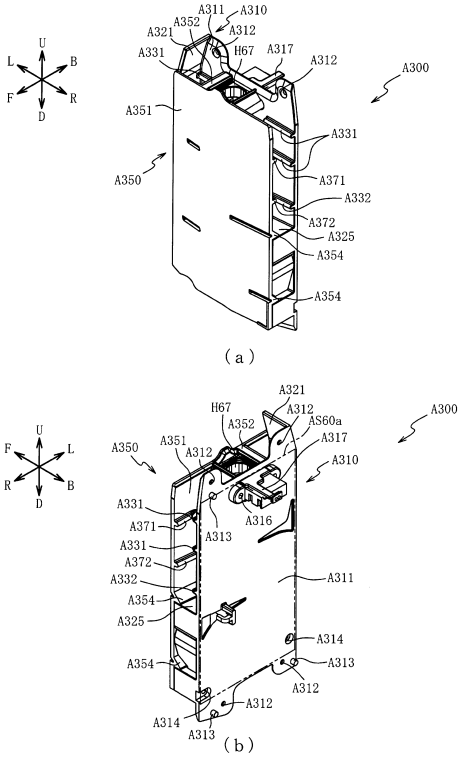
【図３６５０】



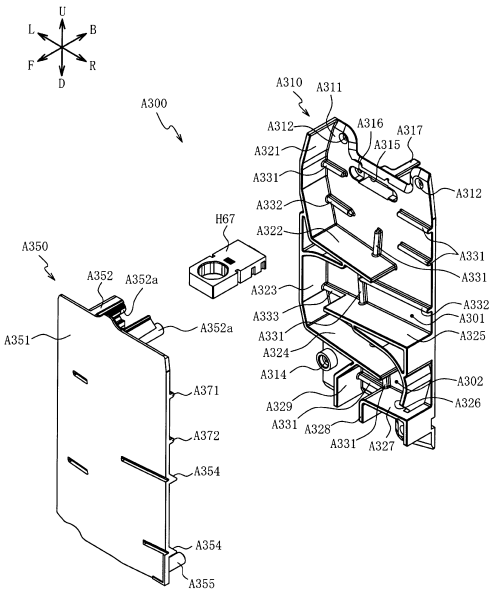
【図３６５１】



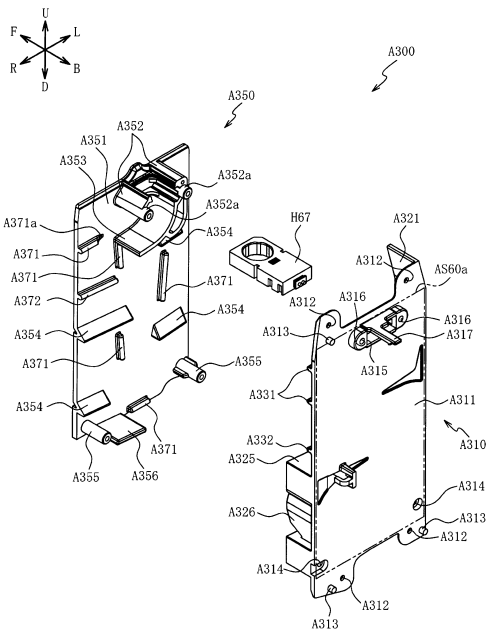
【図３６５２】



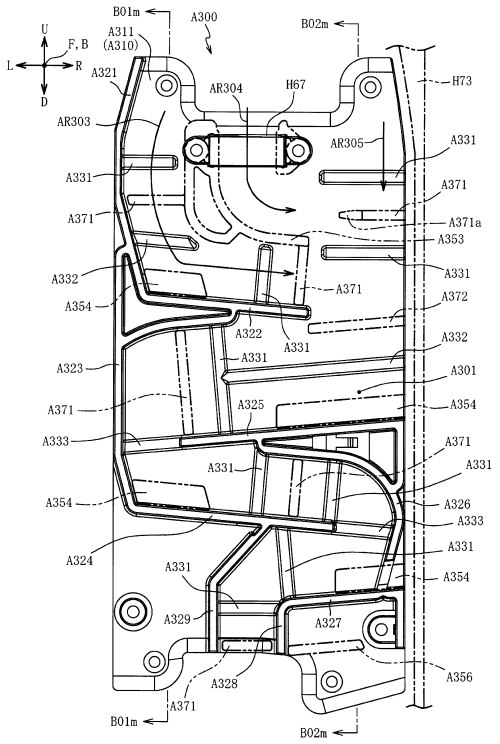
【図３６５３】



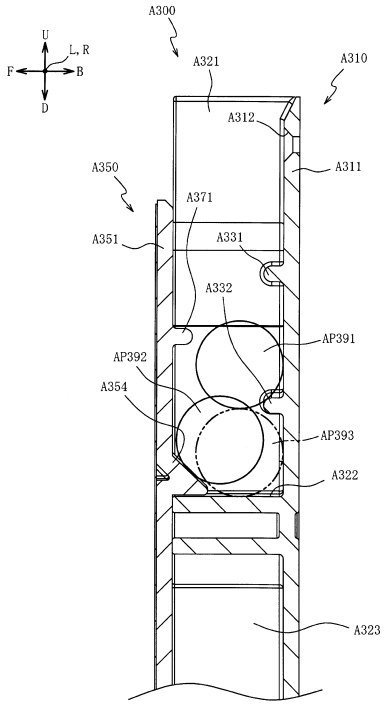
【図３６５４】



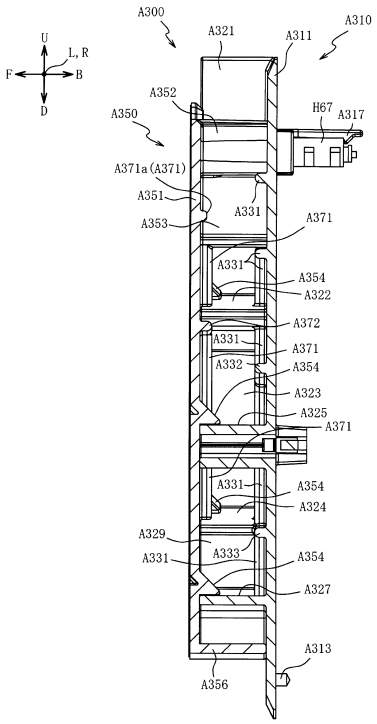
【図３６５５】



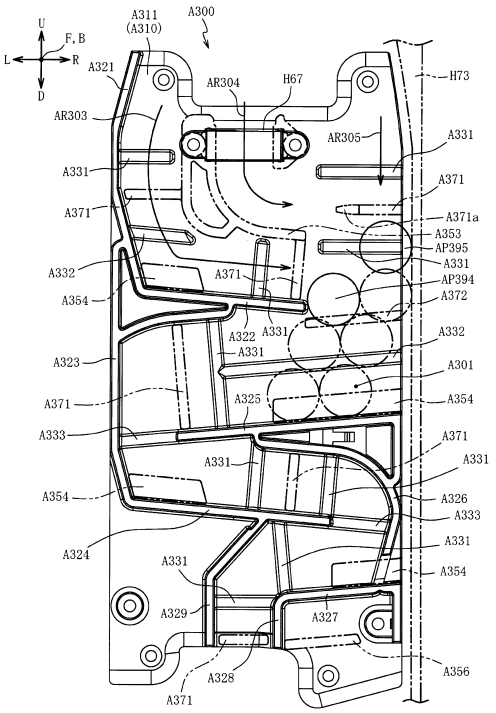
【図３６５６】



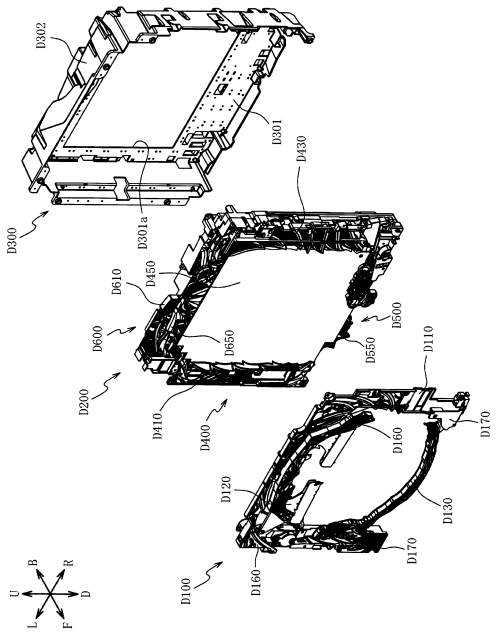
【図３６５７】



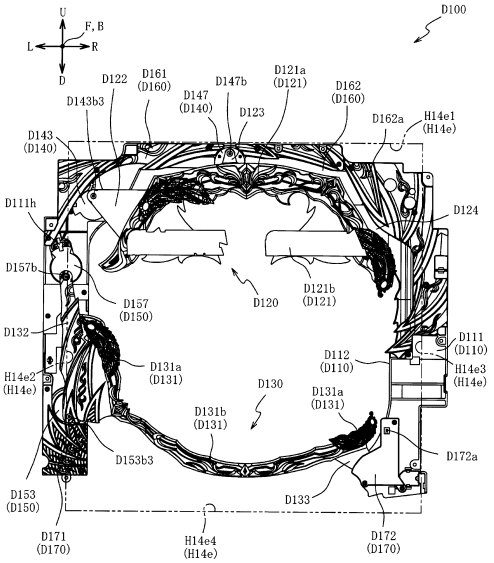
【図３６５８】



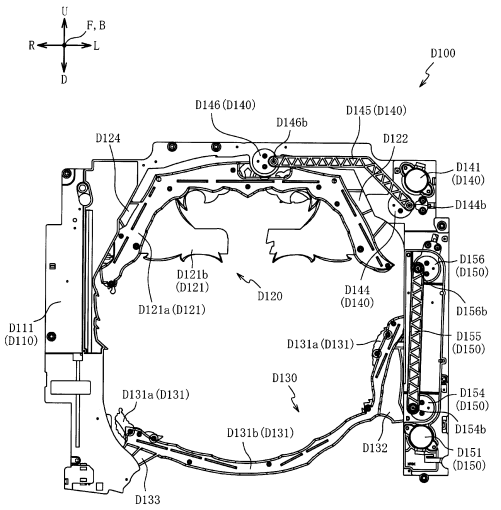
【図３６５９】



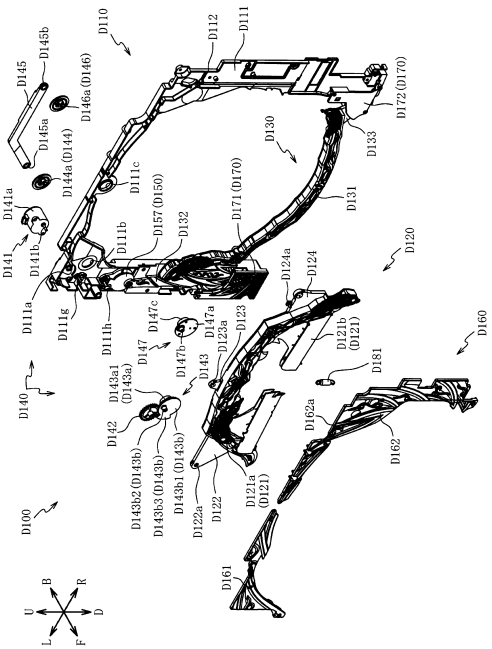
【図３６６０】



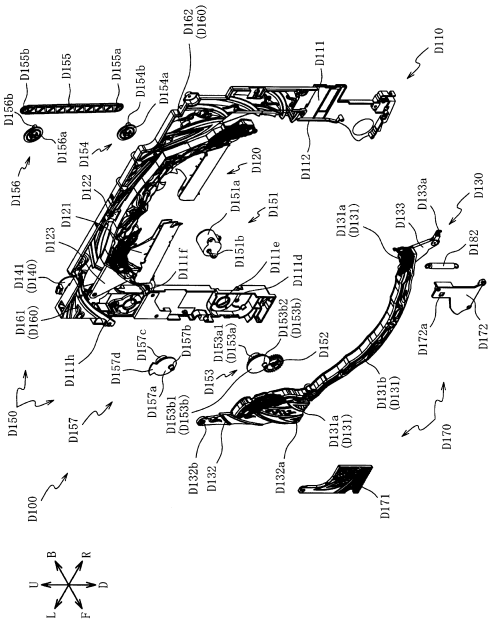
【図３６６１】



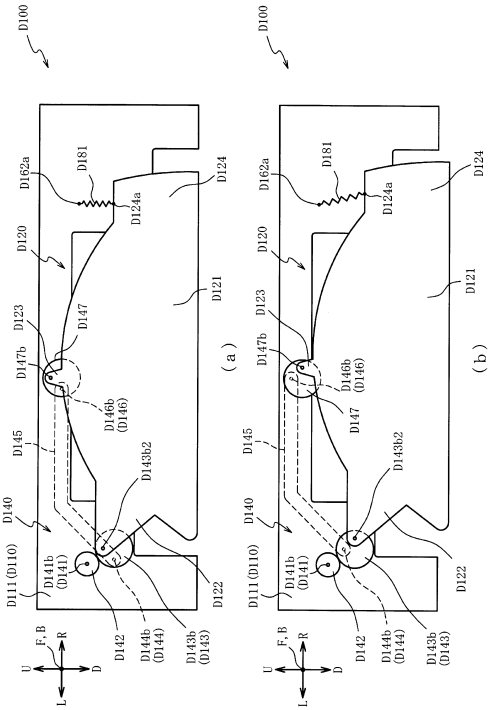
【図３６６２】



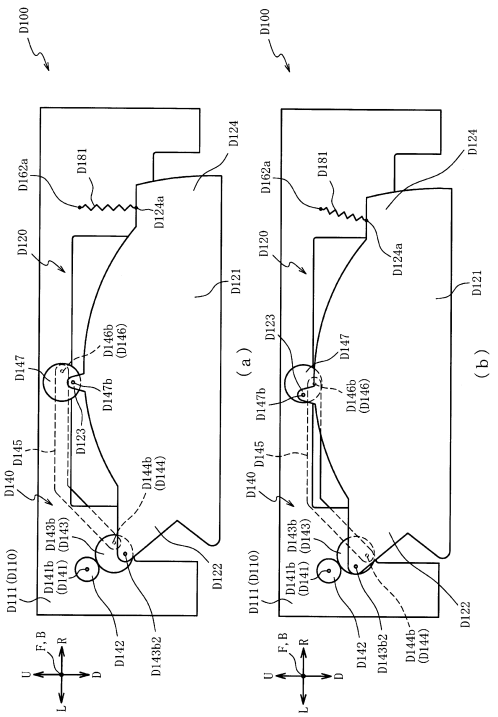
【図３６６３】



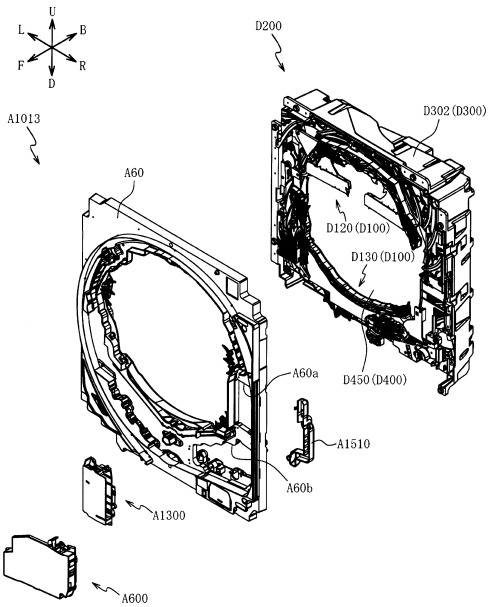
【図３６６４】



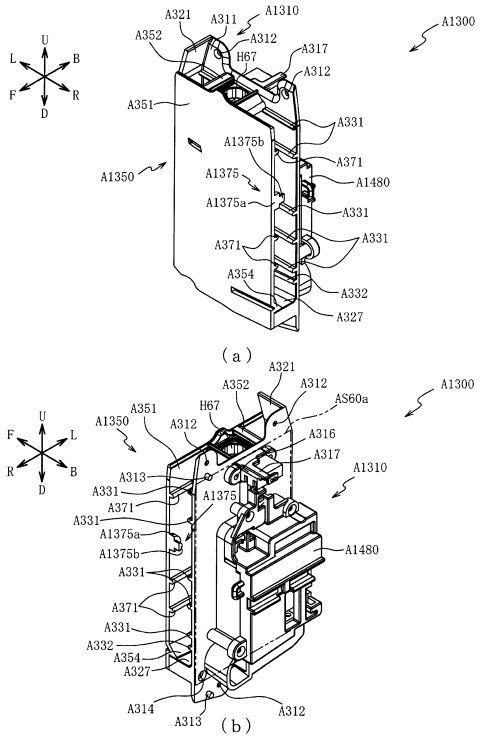
【図３６６５】



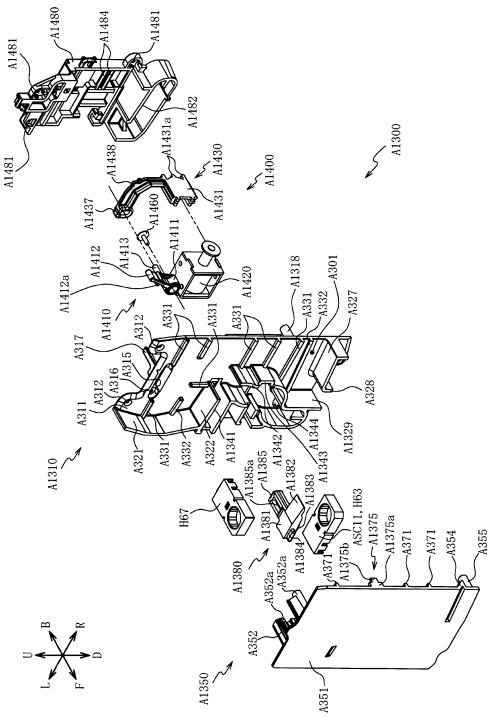
【図３６６６】



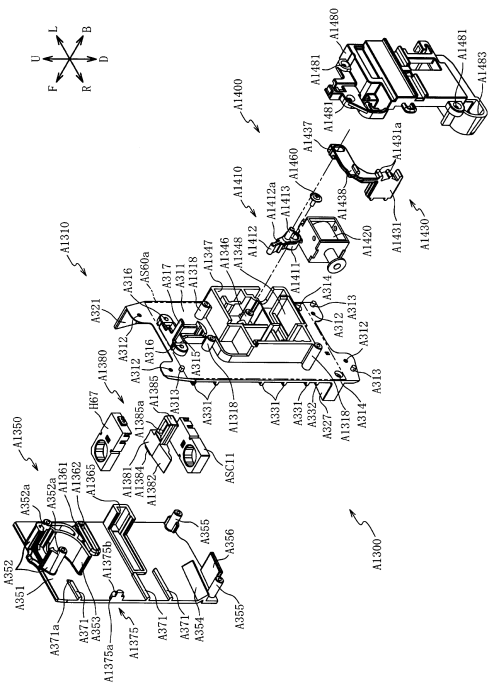
【図３６６７】



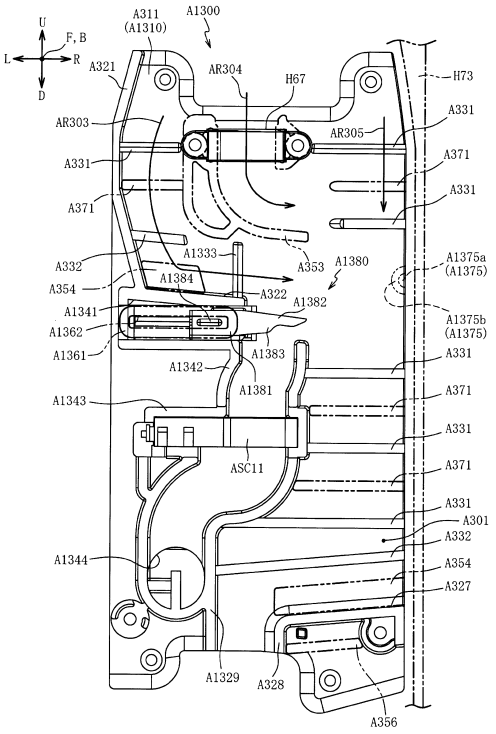
【図３６６８】



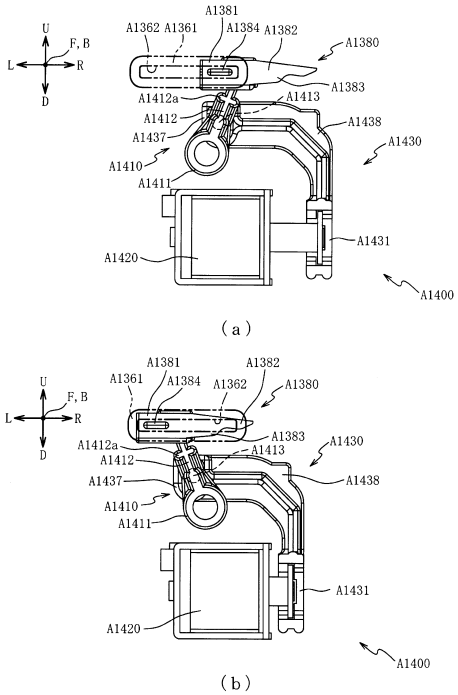
【図３６６９】



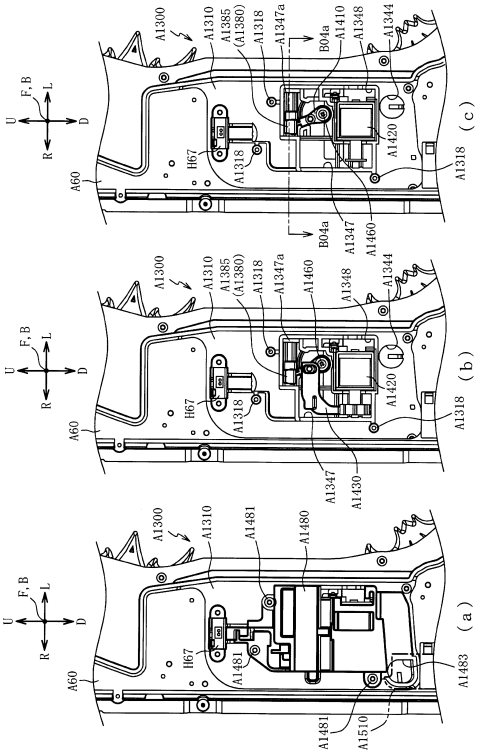
【図３６７０】



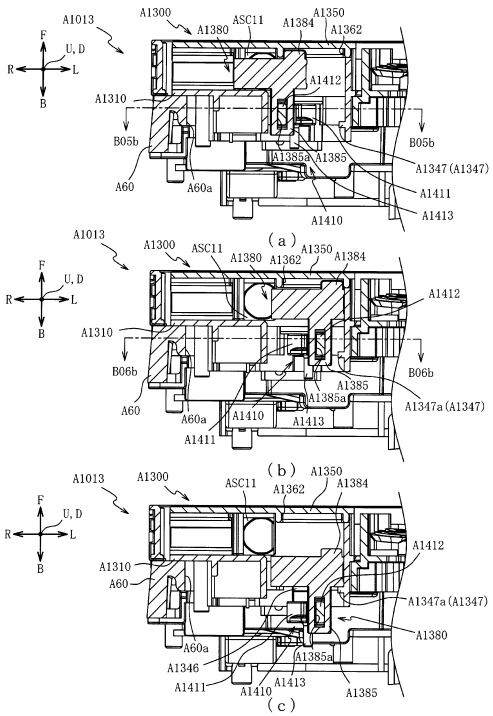
【図３６７１】



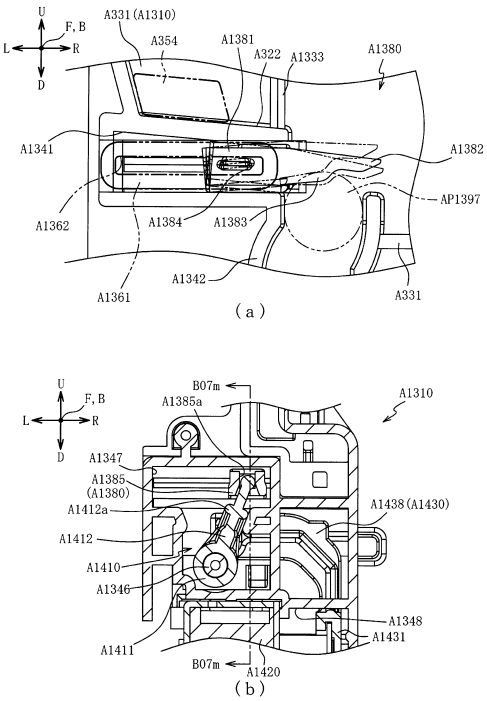
【図３６７２】



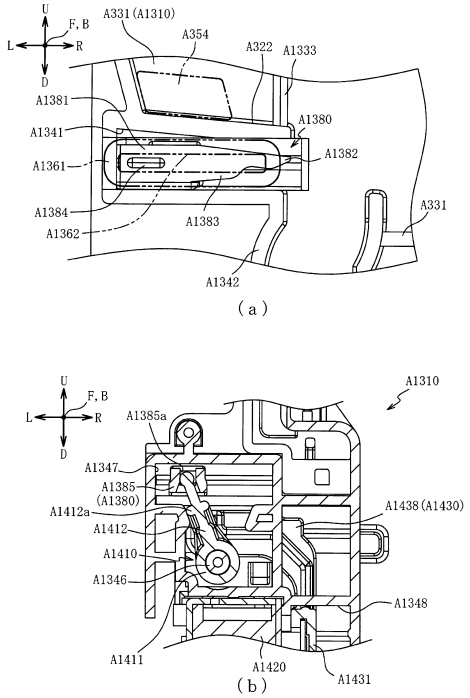
【図３６７３】



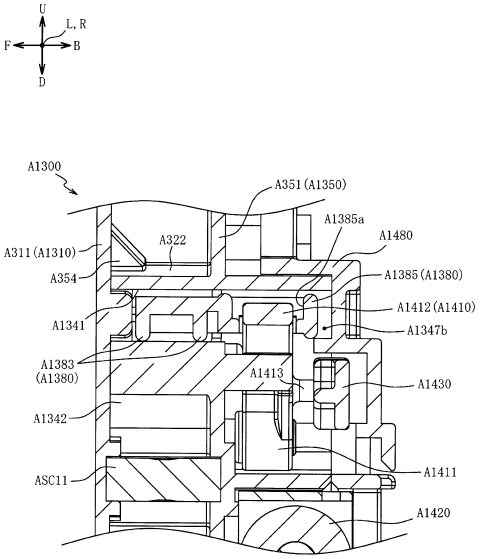
【図３６７４】



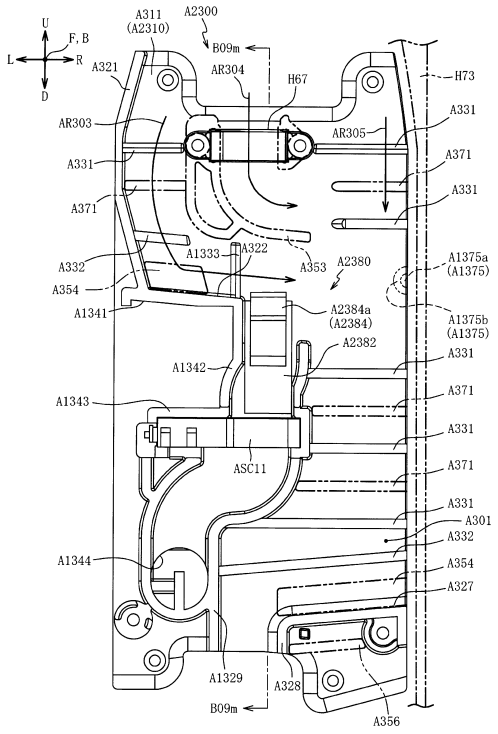
【図３６７５】



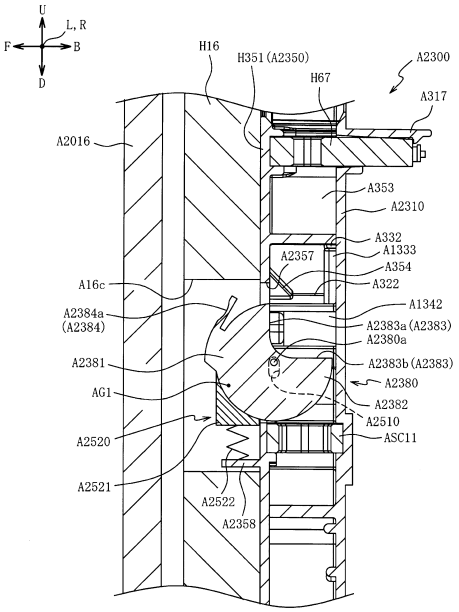
【図３６７６】



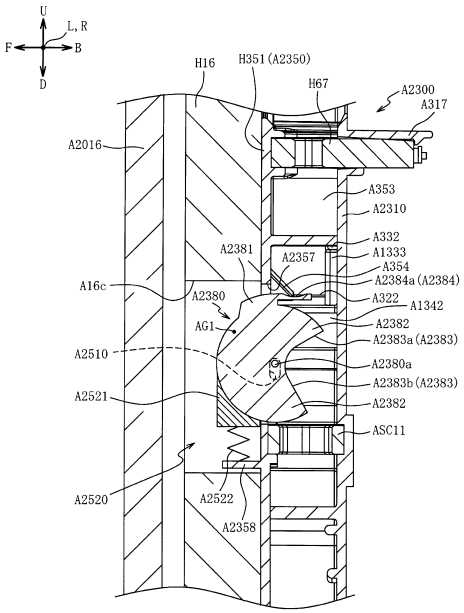
【図３６７７】



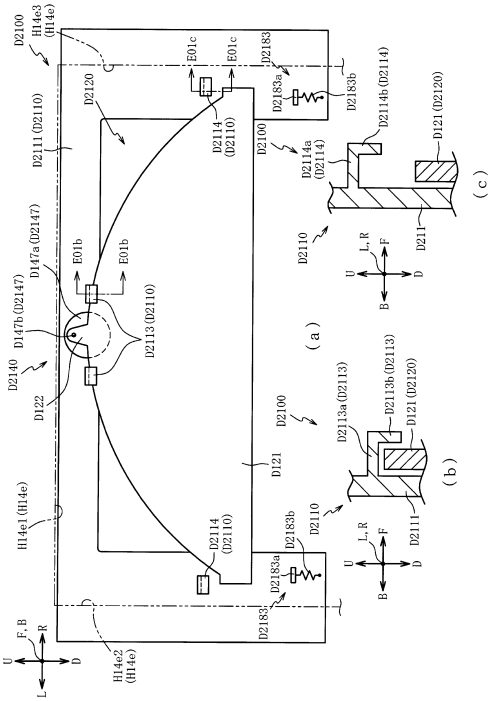
【図３６７８】



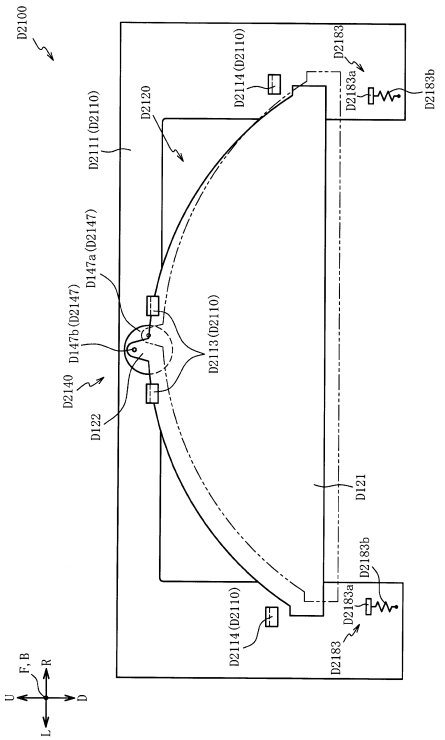
【図３６７９】



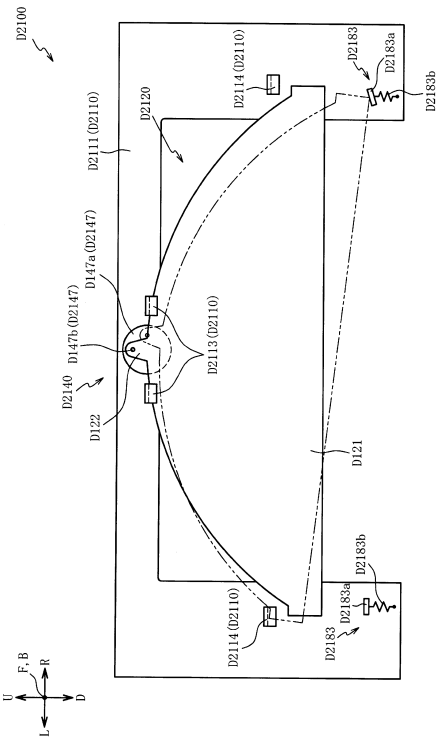
【図３６８０】



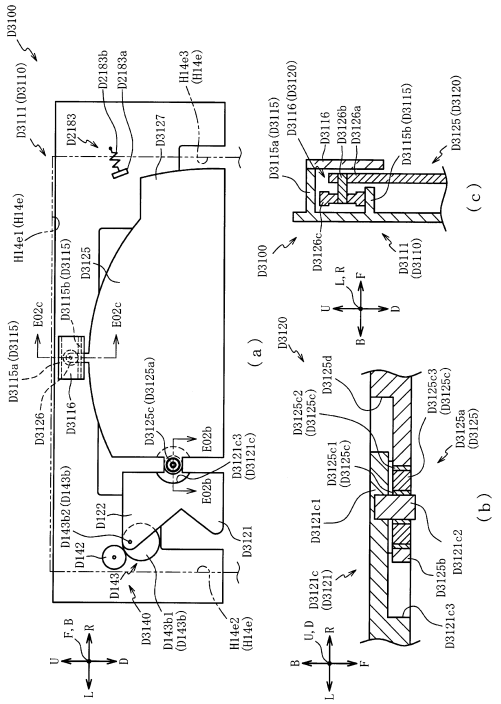
【図３６８１】



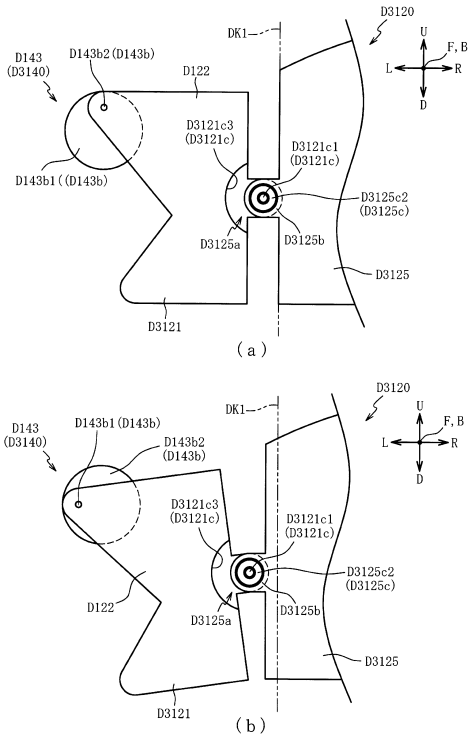
【図３６８２】



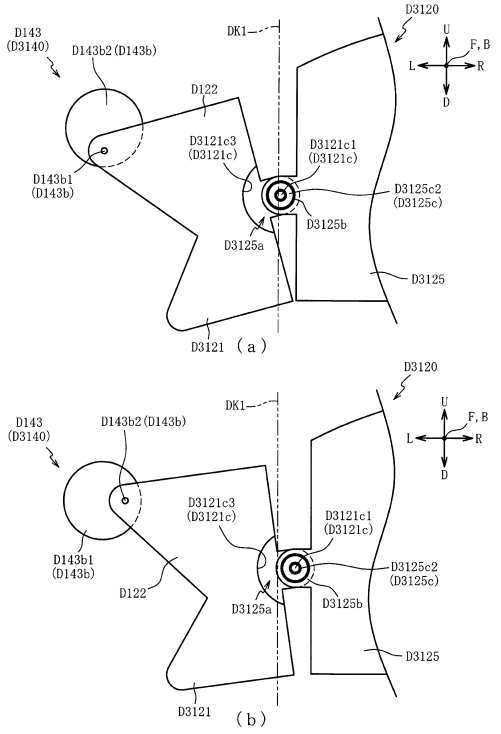
【図３６８３】



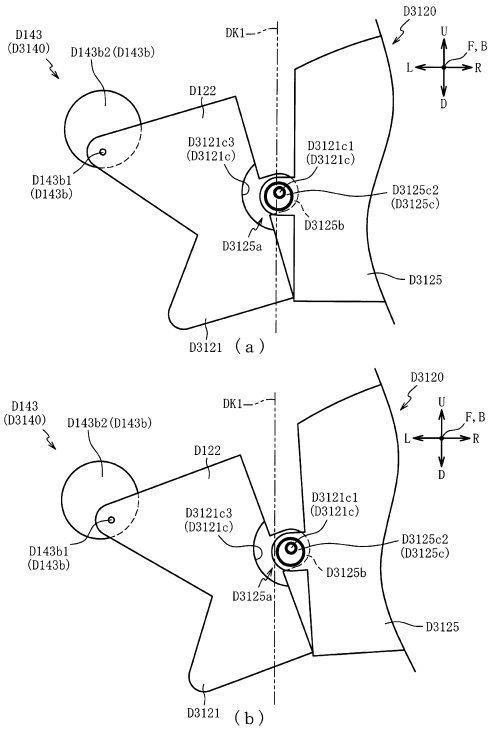
【図３６８４】



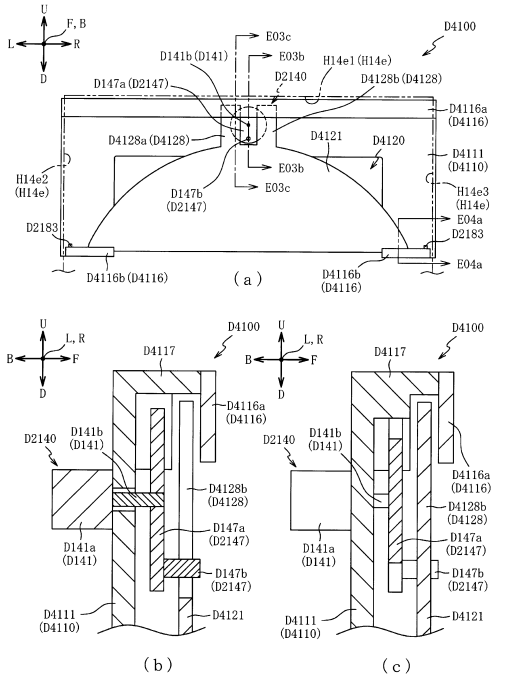
【図３６８５】



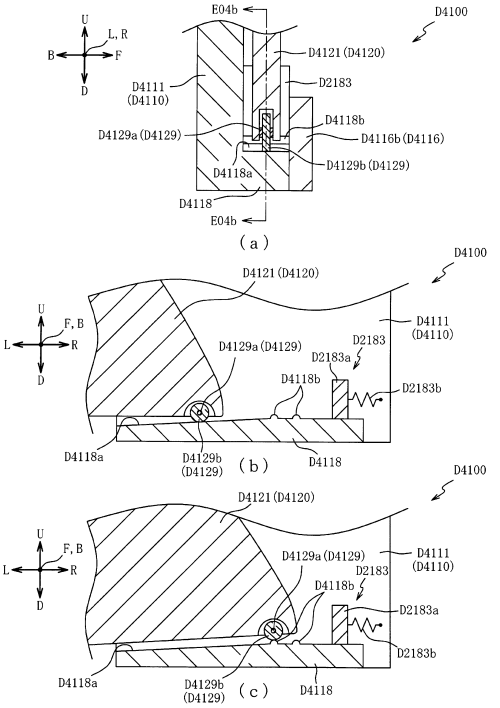
【図３６８６】



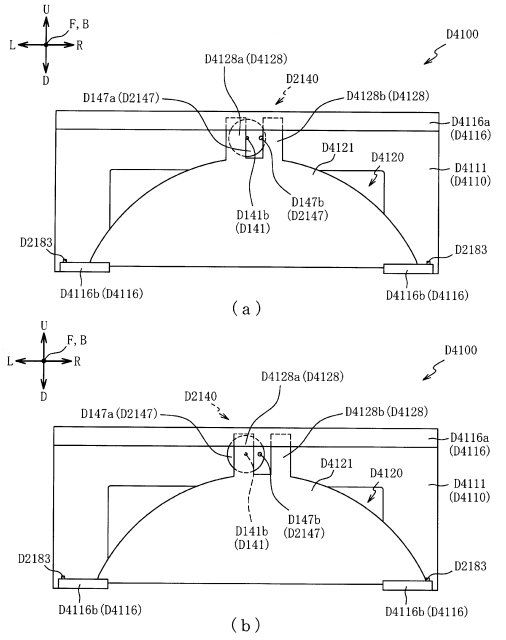
【図３６８７】



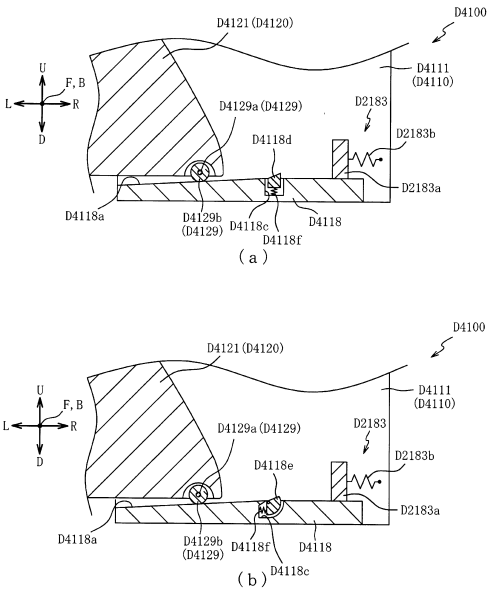
【図３６８８】



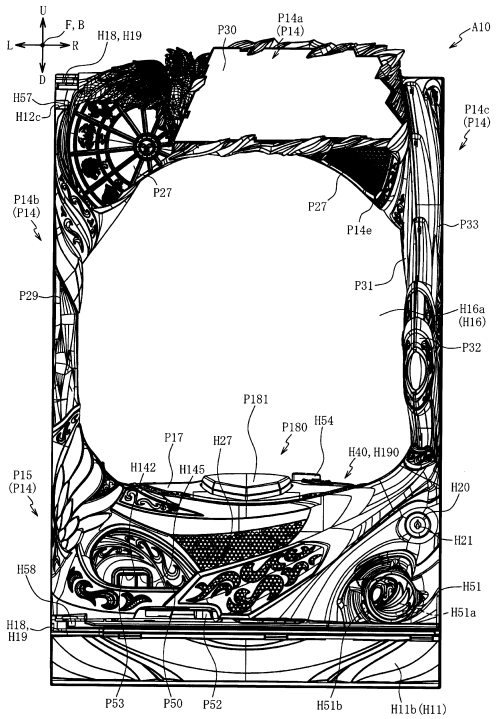
【図３６８９】



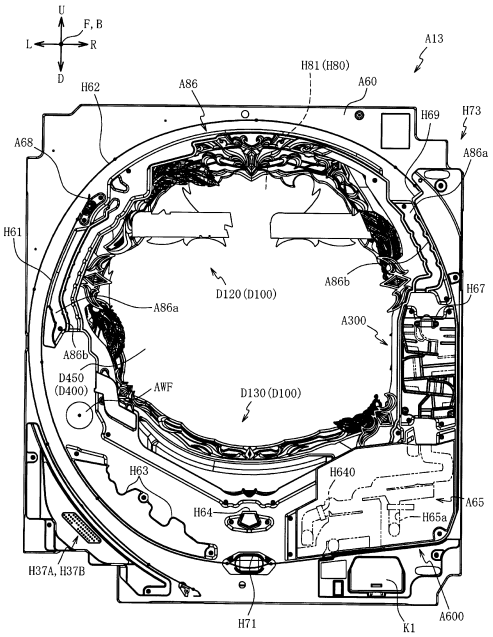
【図３６９０】



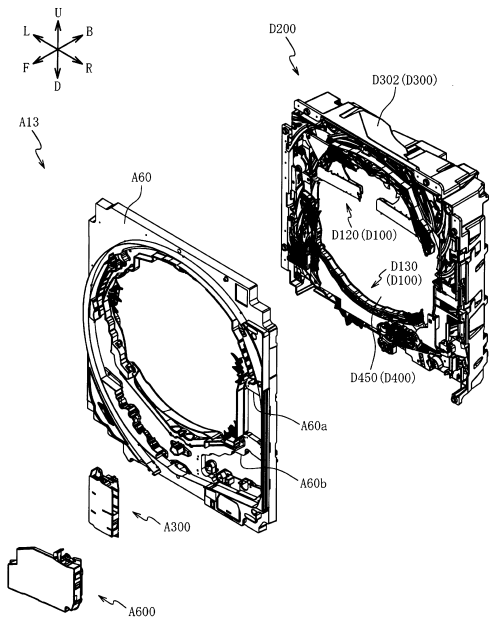
【図３６９１】



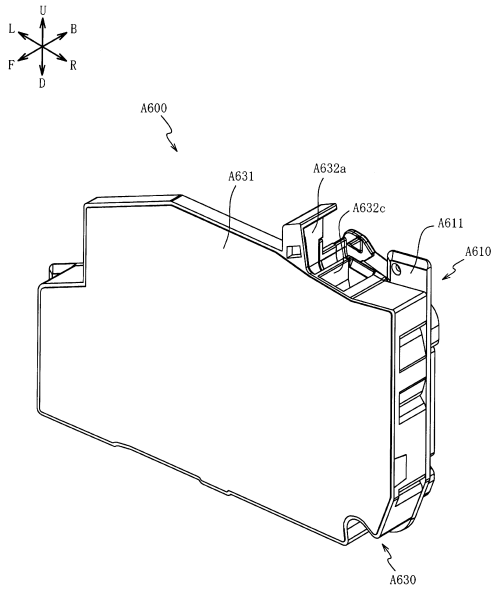
【図３６９２】



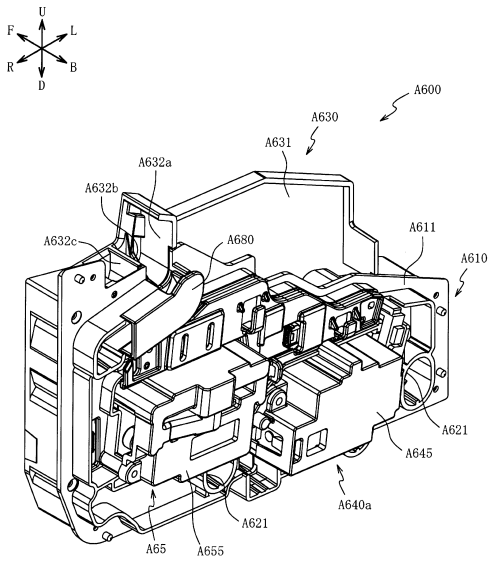
【図３６９３】



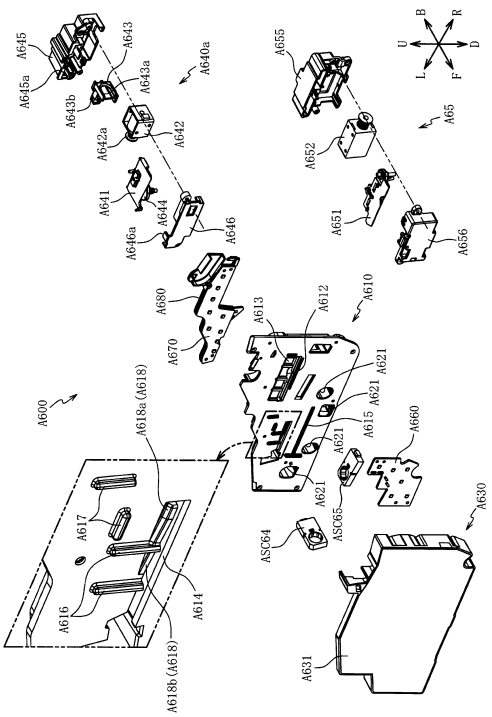
【図３６９４】



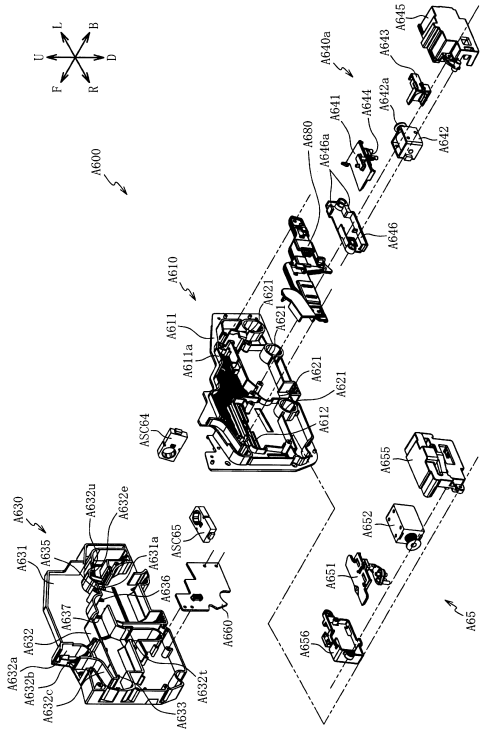
【図３６９５】



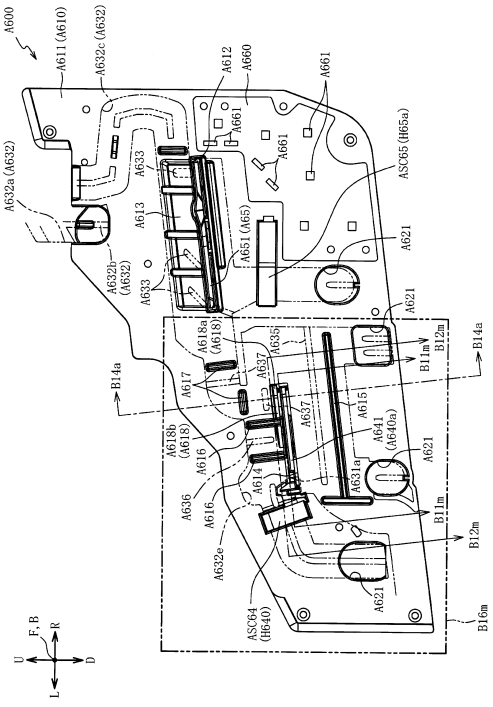
【図３６９６】



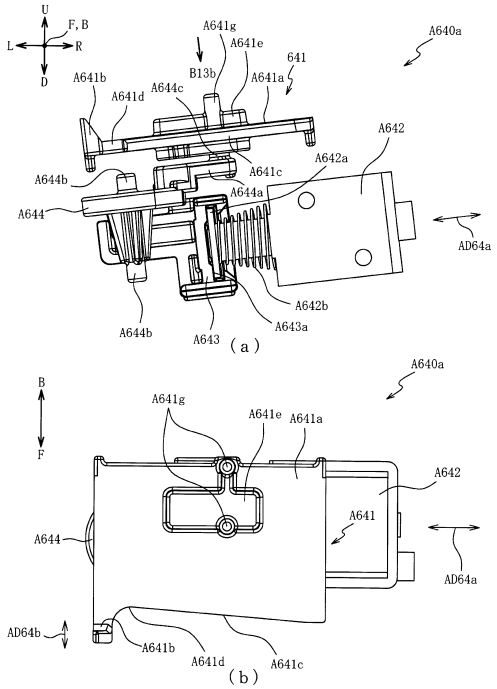
【図３６９７】



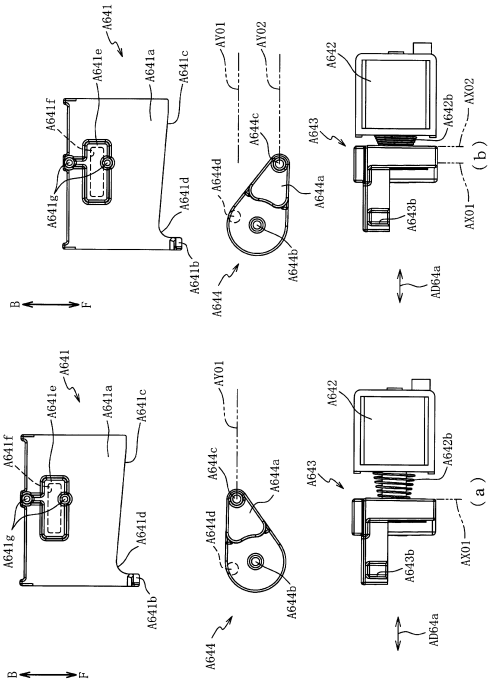
【図３６９８】



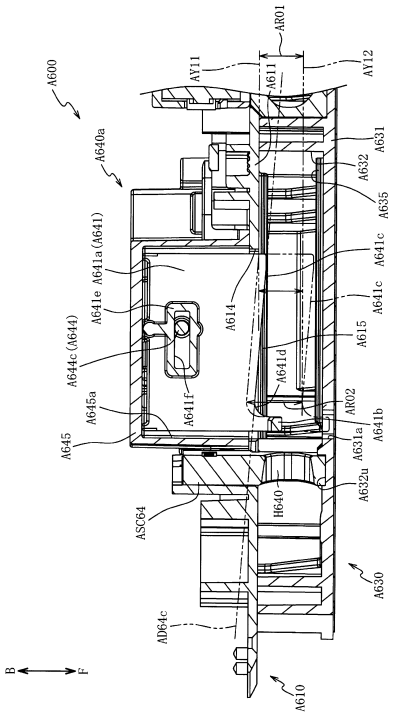
【図３６９９】



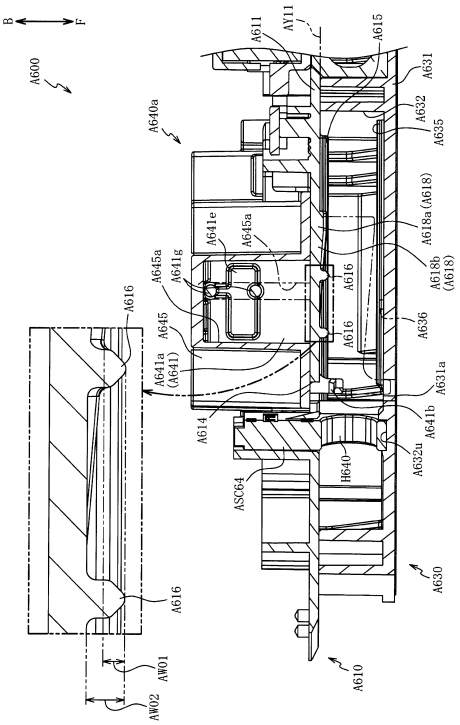
【図３７００】



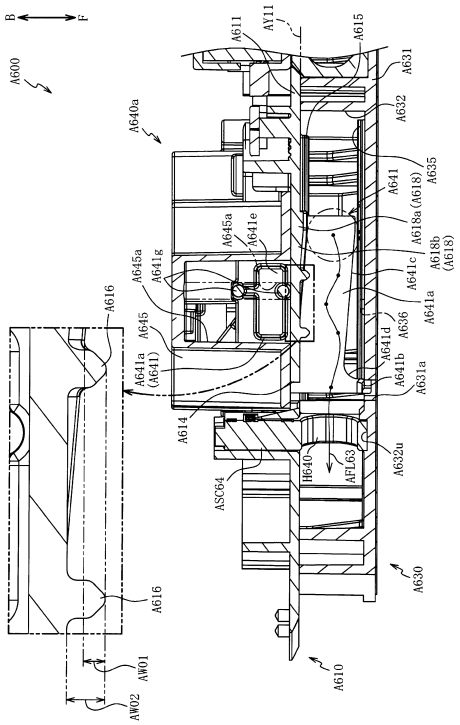
【図３７０１】



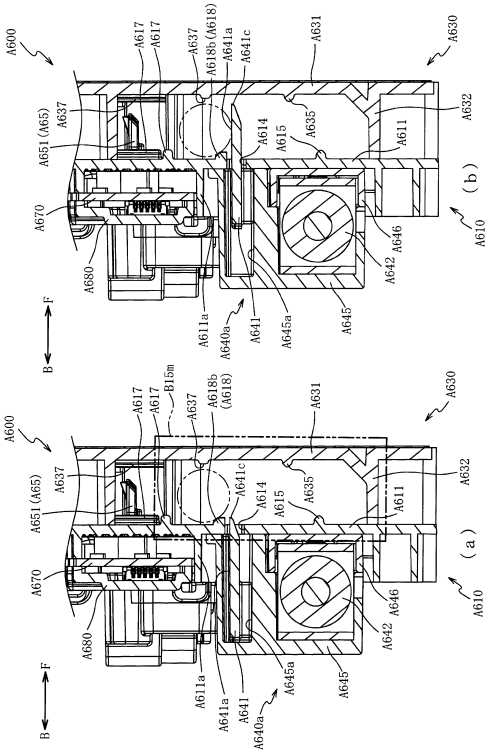
【図３７０２】



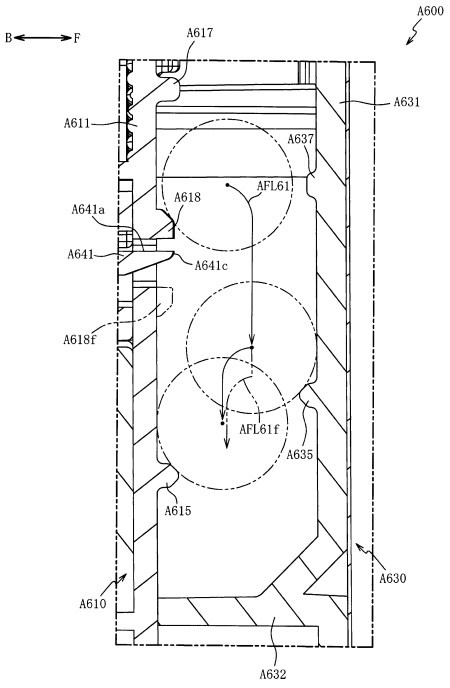
【図３７０３】



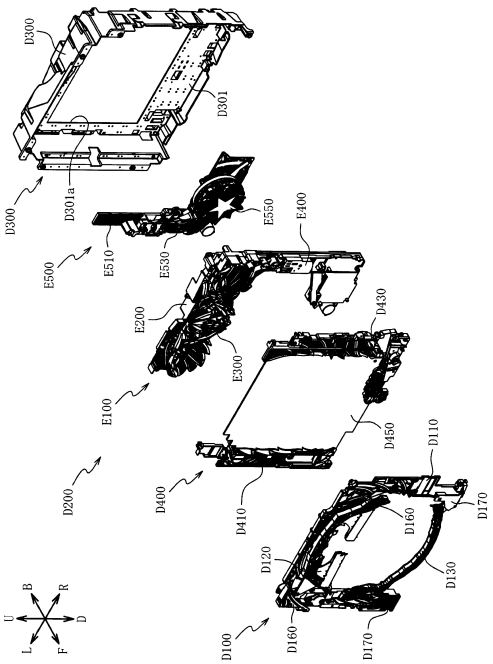
【図３７０４】



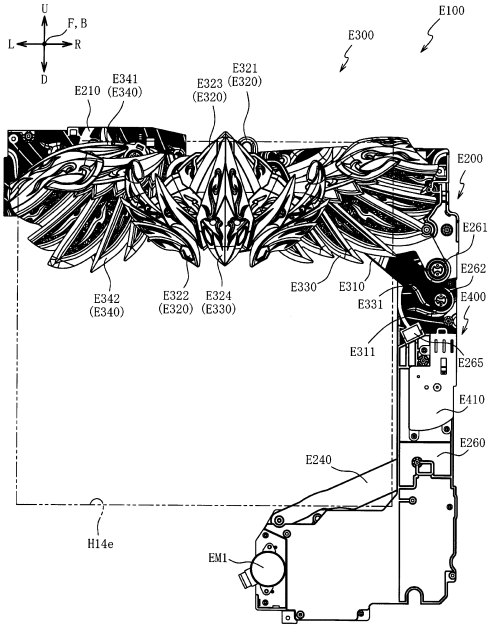
【図３７０５】



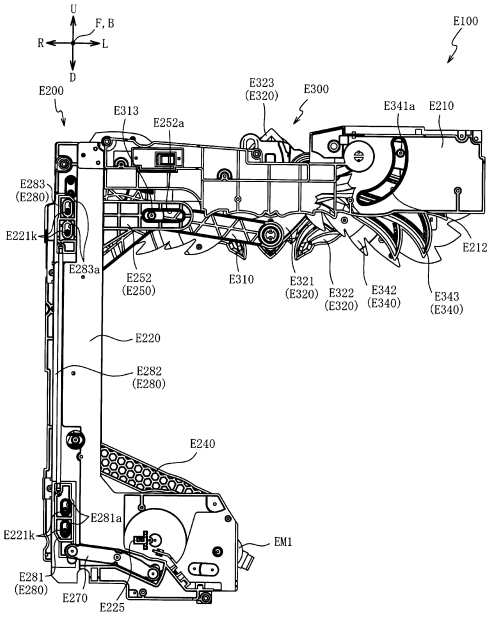
【図３７０６】



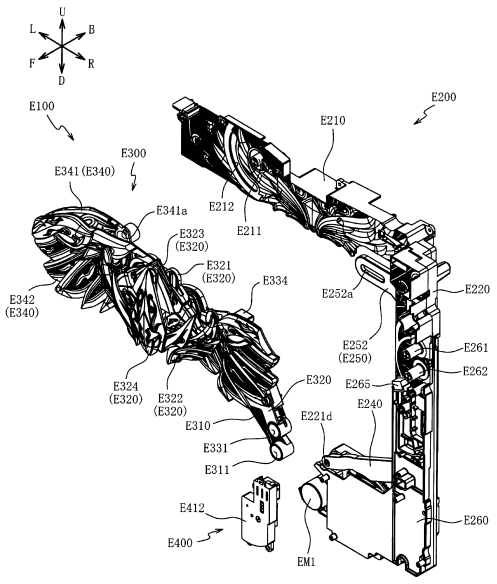
【図３７０７】



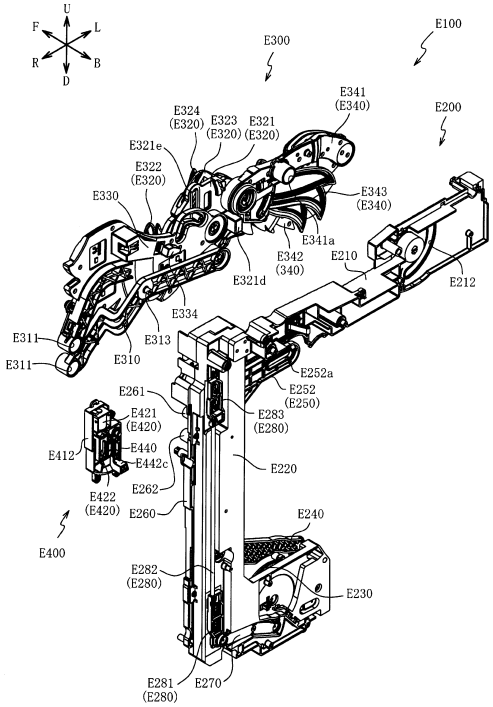
【図３７０８】



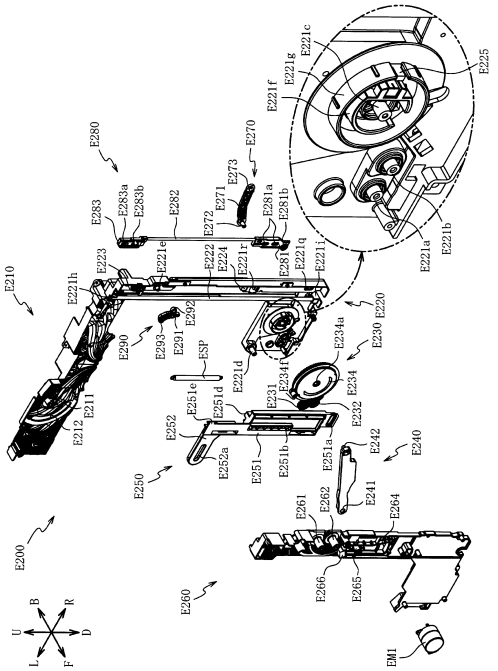
【図３７０９】



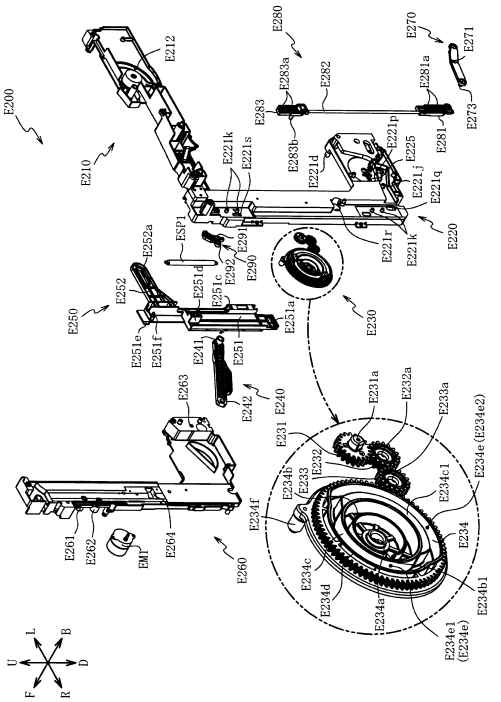
【図３７１０】



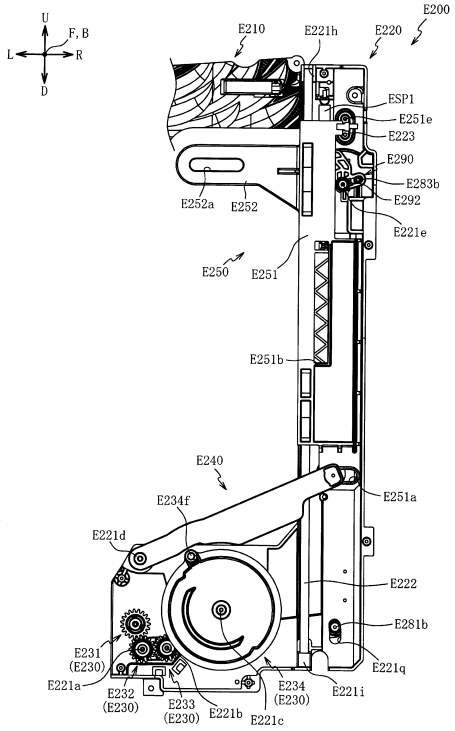
【図３７１１】



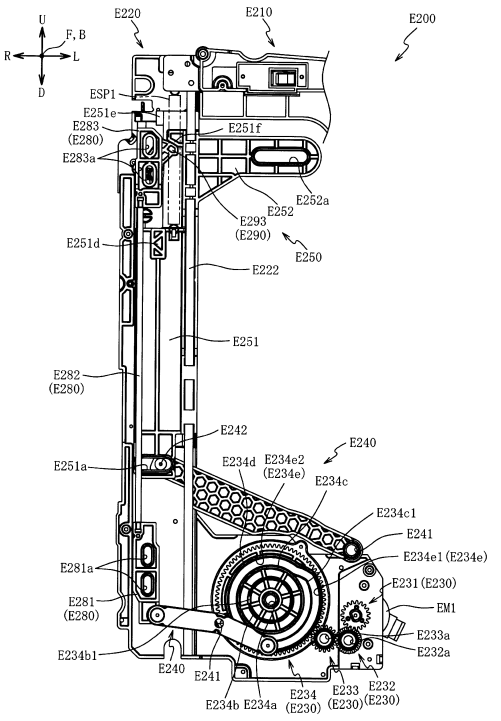
【図３７１２】



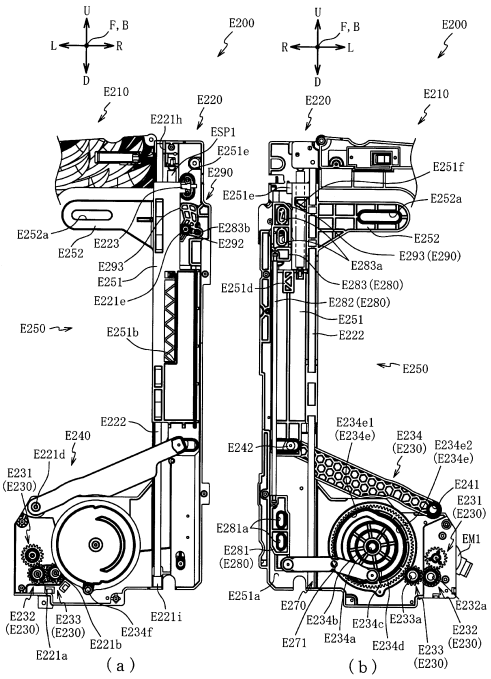
【図３７１３】



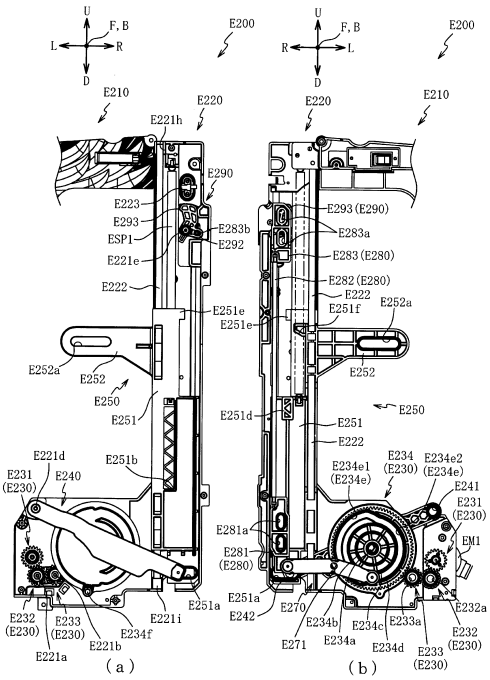
【図３７１４】



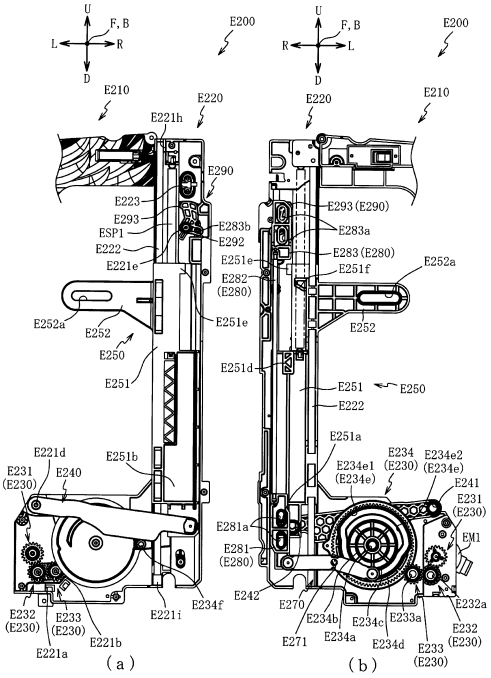
【図３７１５】



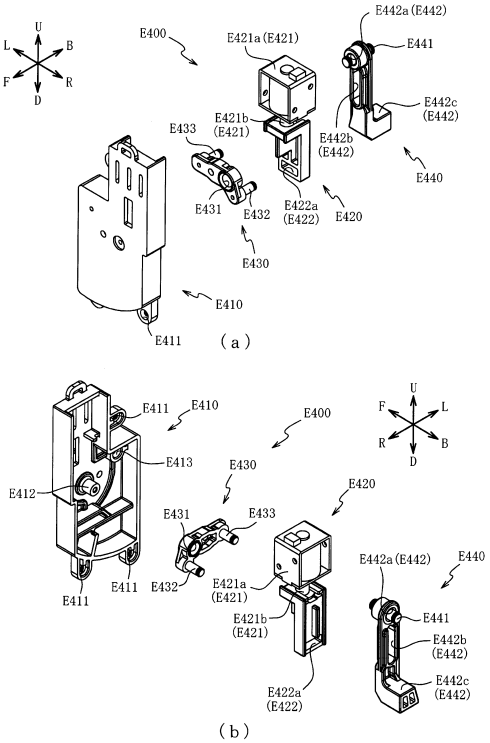
【図３７１６】



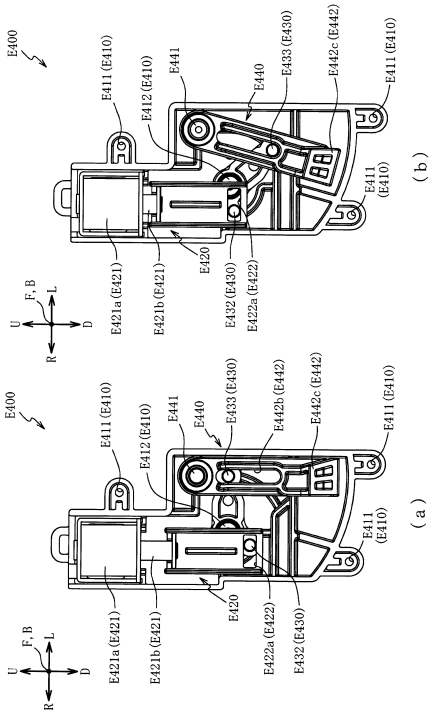
【図３７１７】



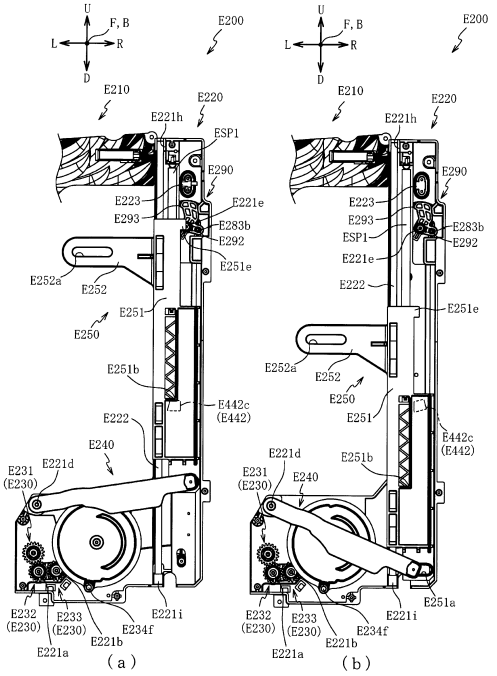
【図３７１８】



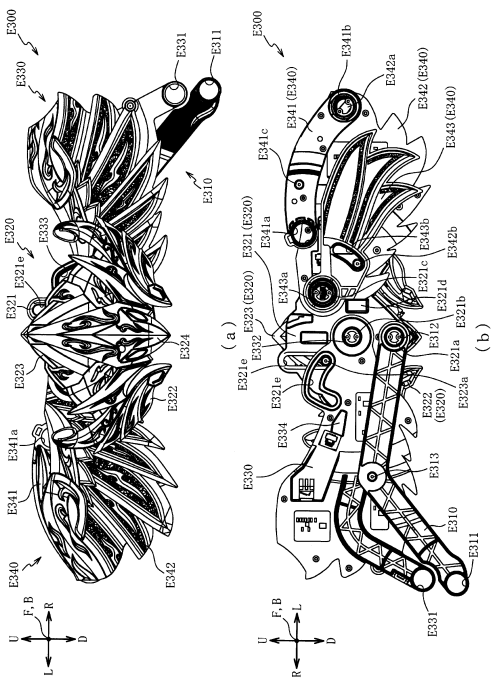
【図３７１９】



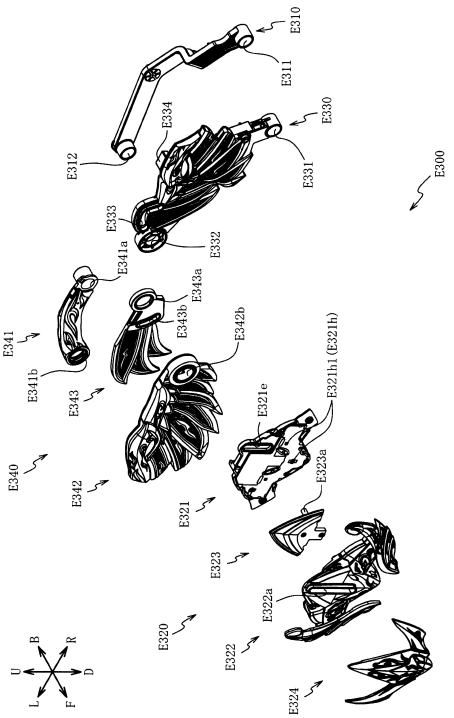
【図３７２０】



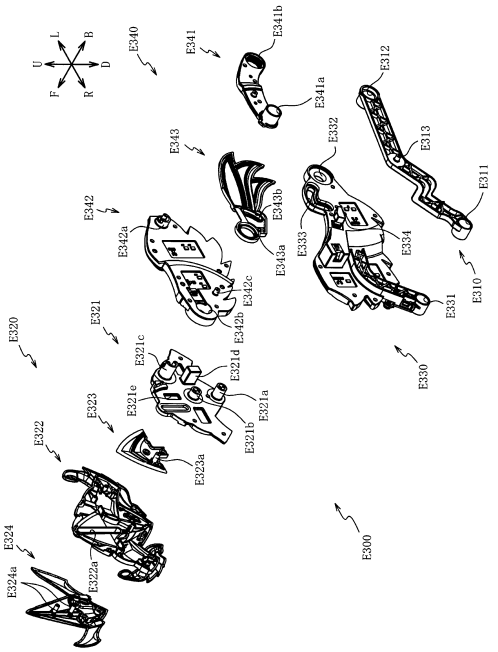
【図３７２１】



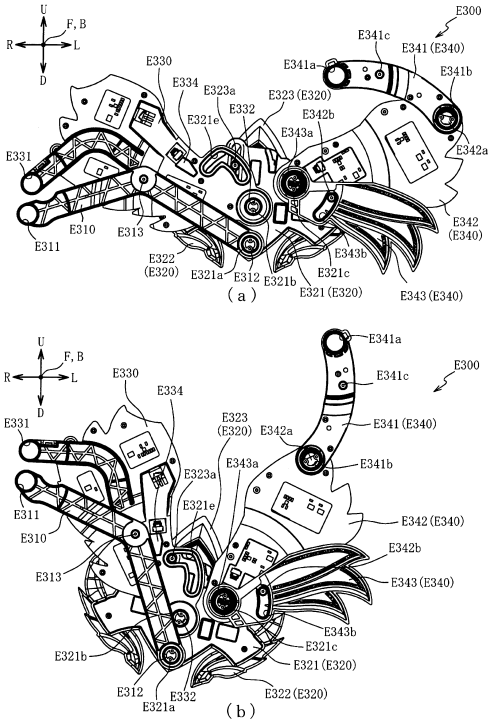
【図３７２２】



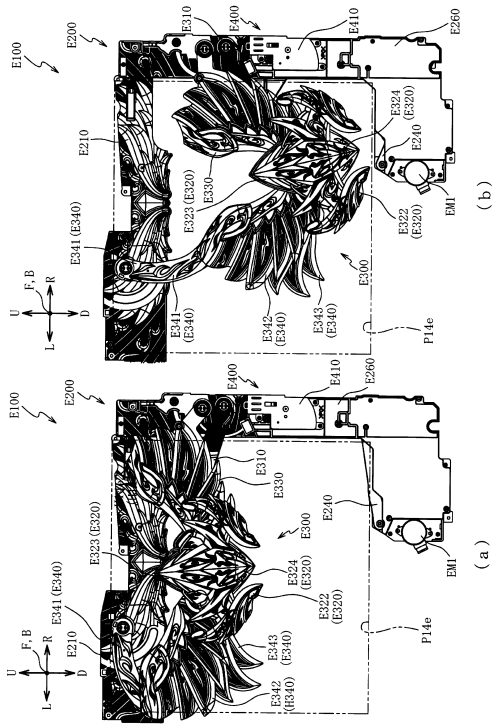
【図３７２３】



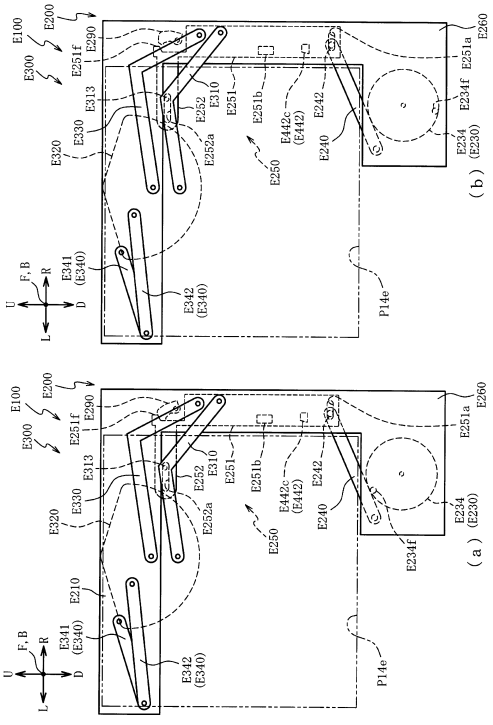
【図３７２４】



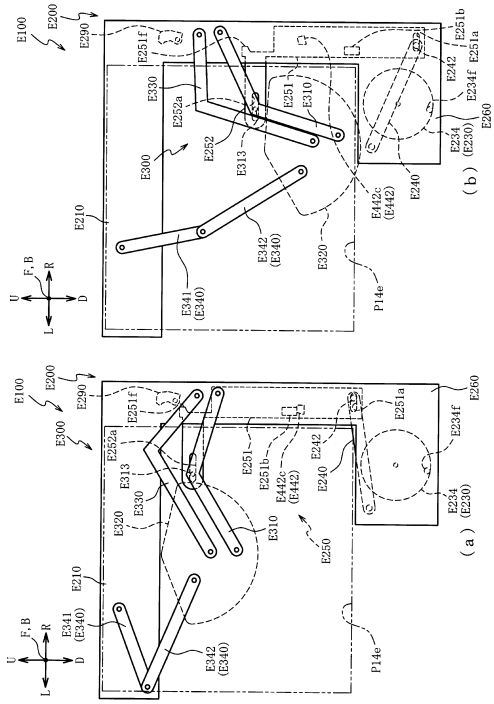
【図３７２５】



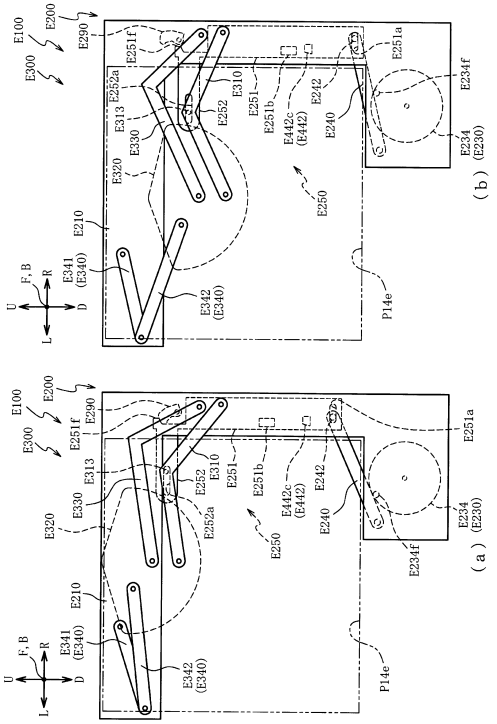
【図３７２６】



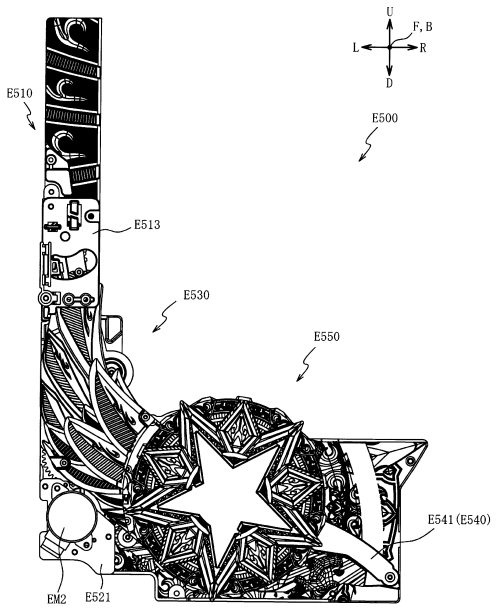
【図３７２７】



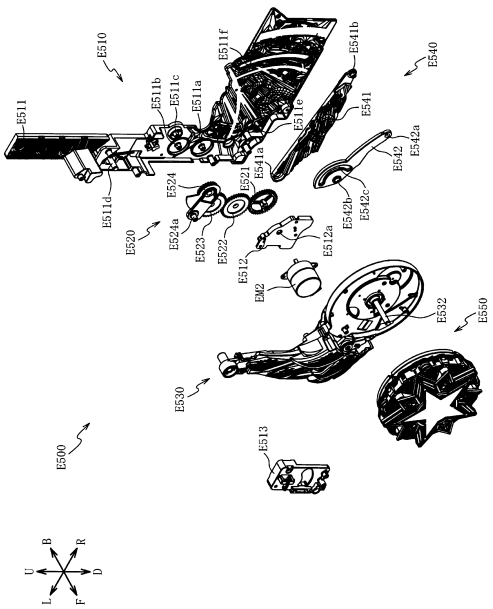
【図３７２８】



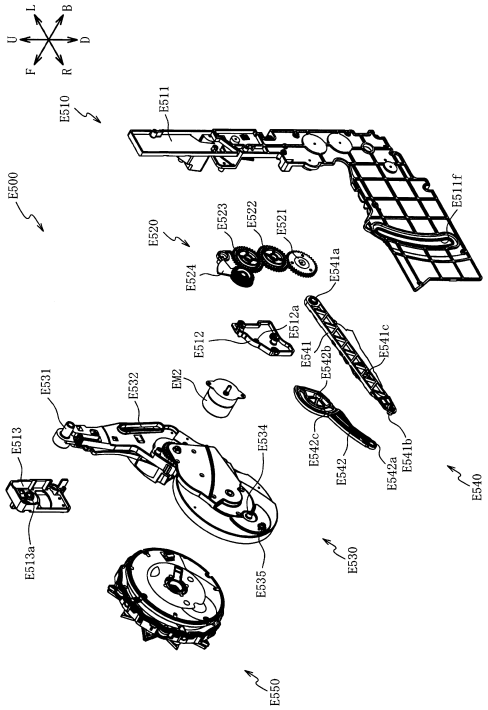
【図３７２９】



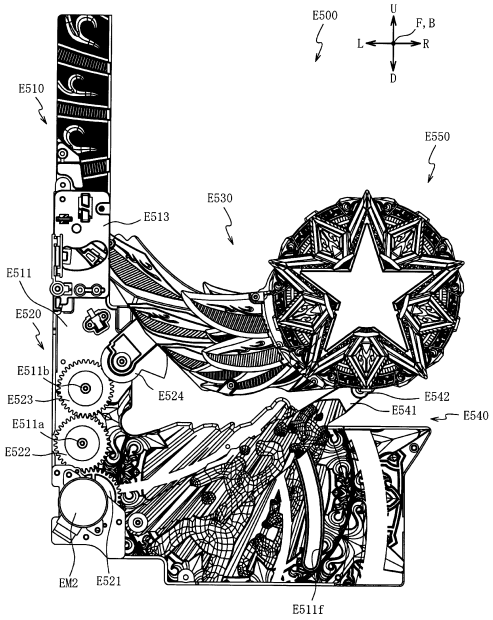
【図３７３０】



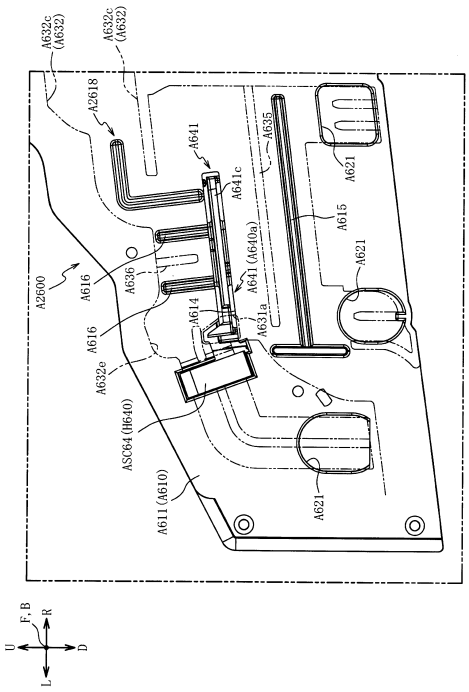
【図３７３１】



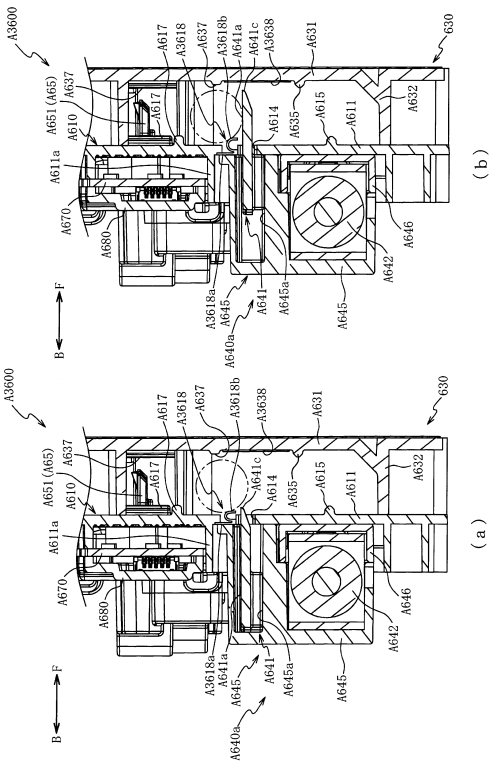
【図３７３２】



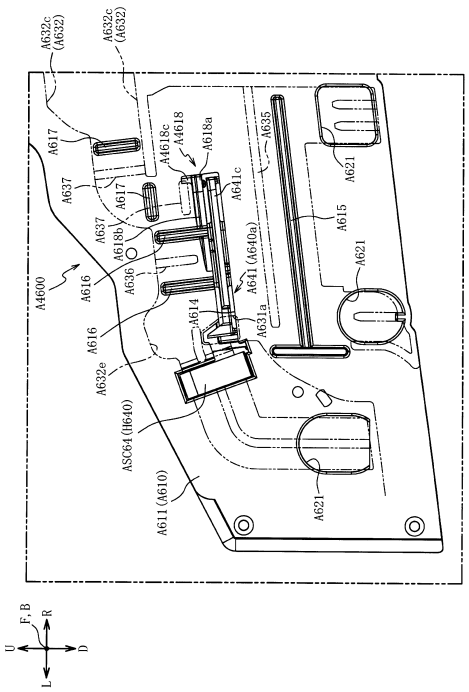
【図３７３３】



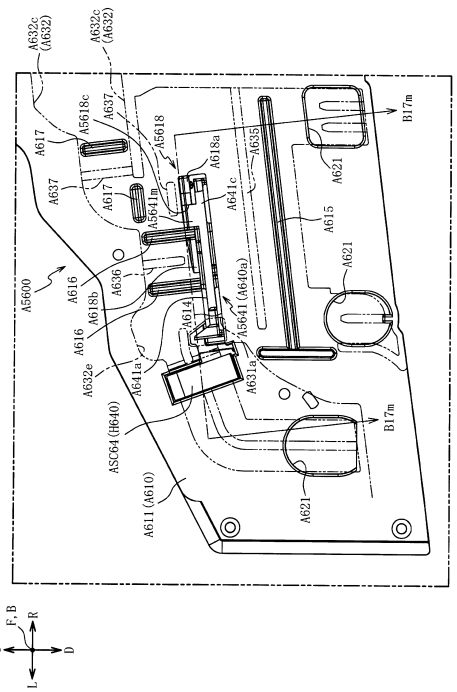
【図３７３４】



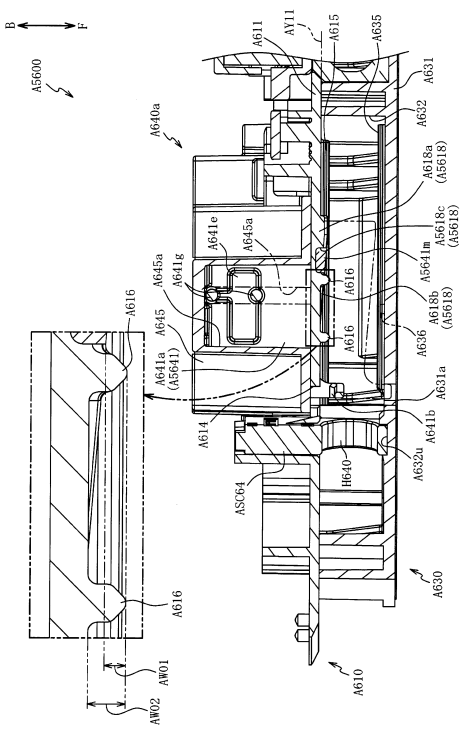
【図３７３５】



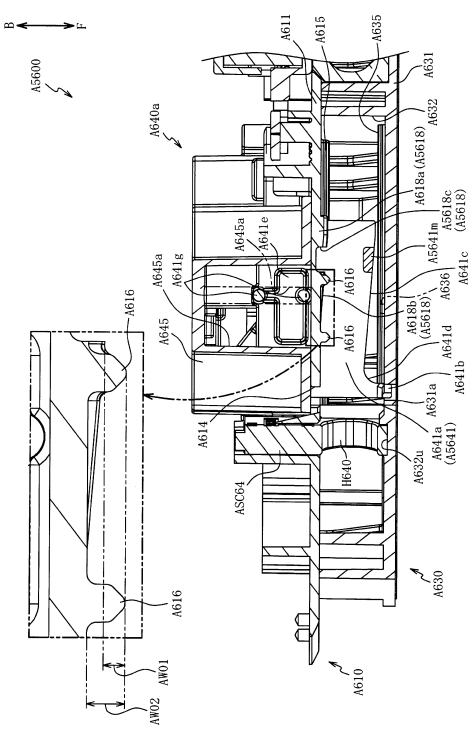
【図３７３６】



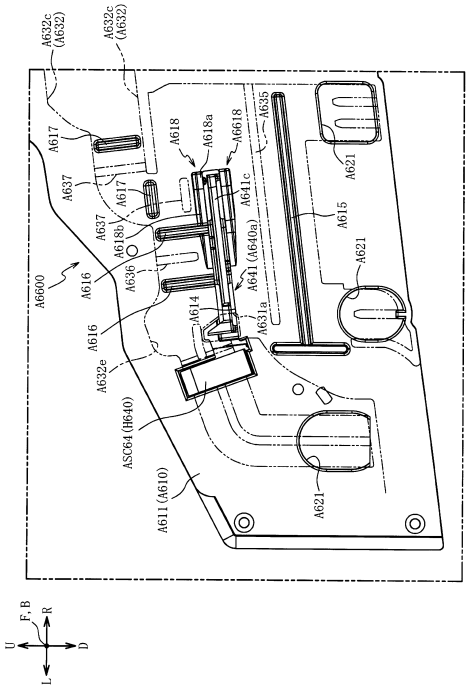
【図３７３７】



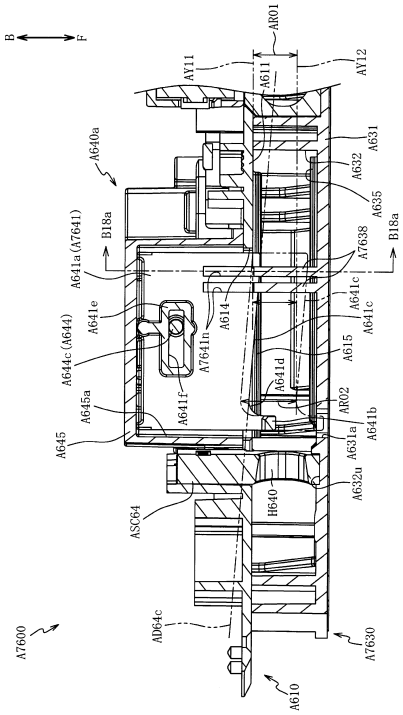
【図３７３８】



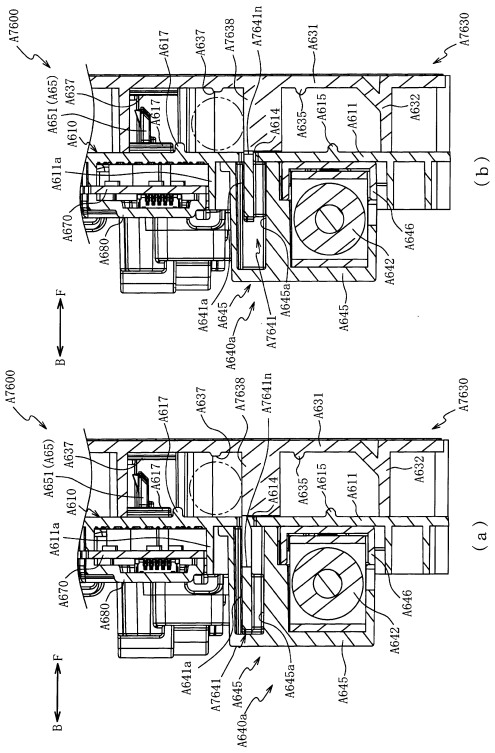
【図３７３９】



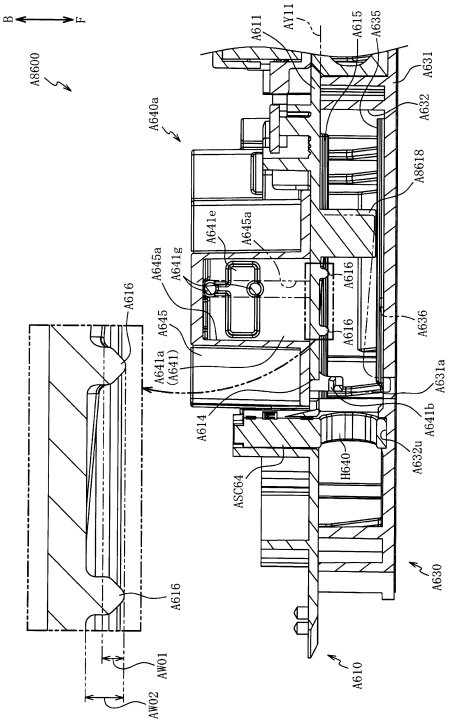
【図３７４０】



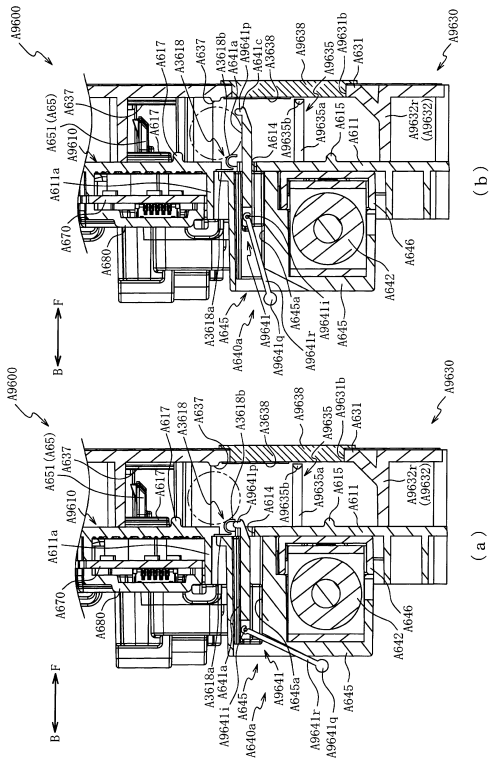
【図３７４１】



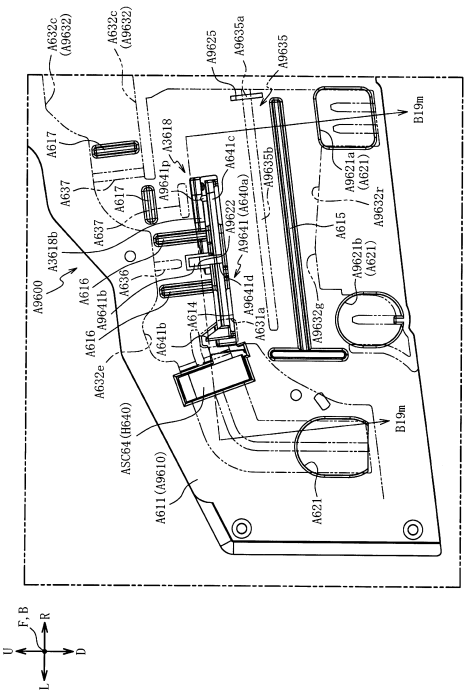
【図３７４２】



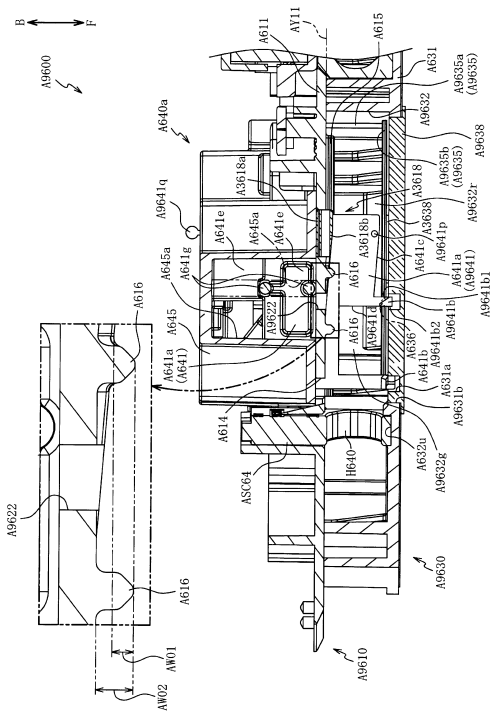
【図３７４３】



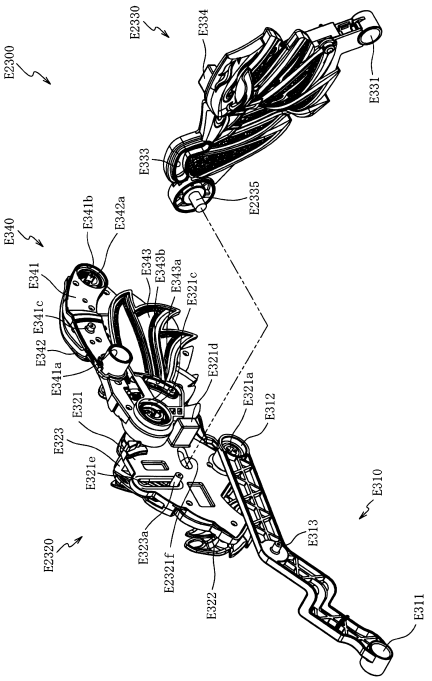
【図３７４４】



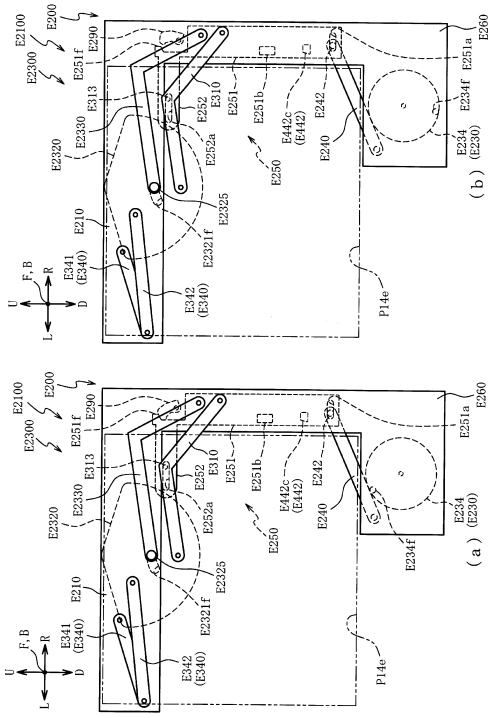
【図３７４５】



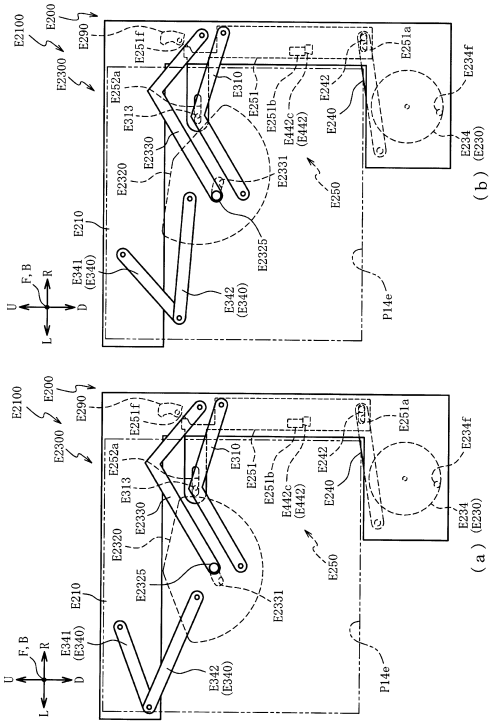
【図３７４６】



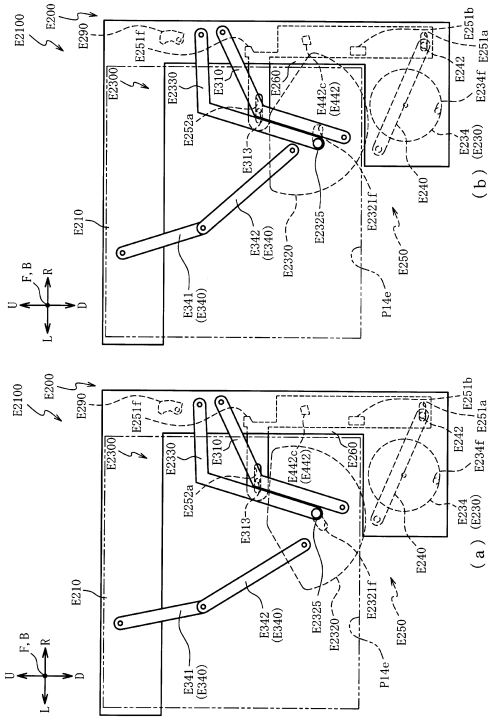
【図３７４７】



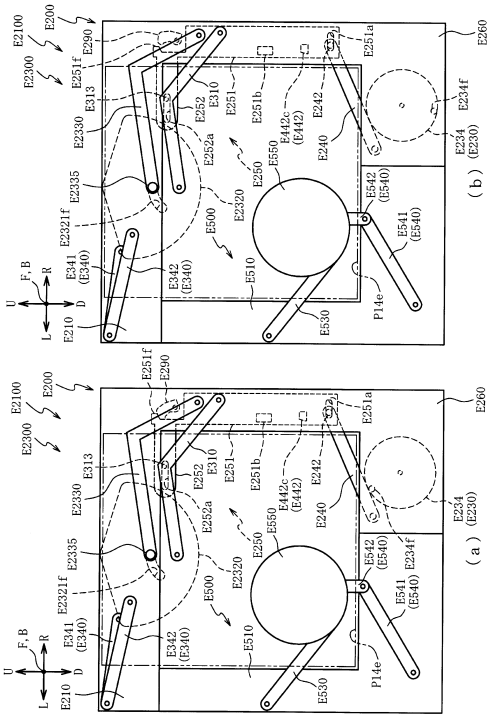
【図３７４８】



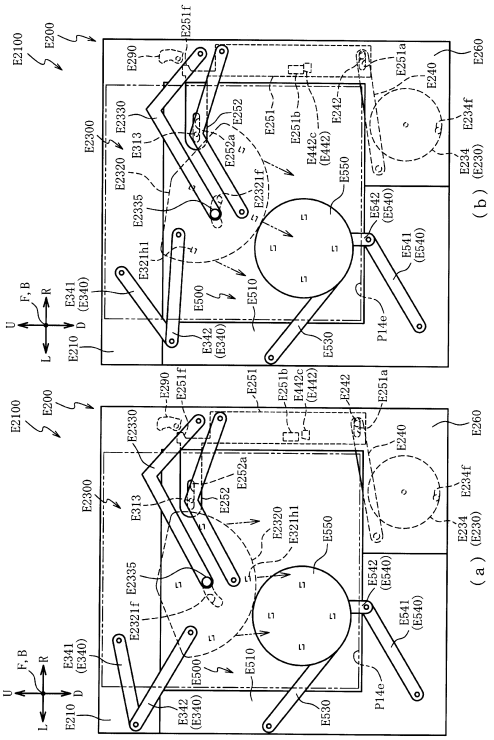
【図３７４９】



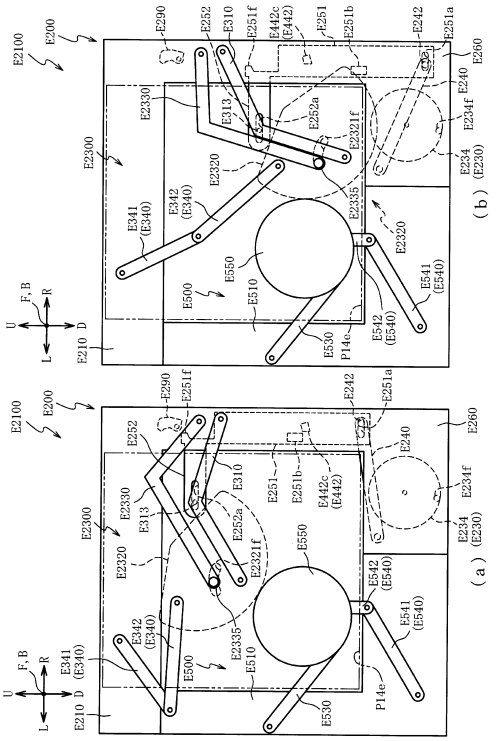
【図３７５０】



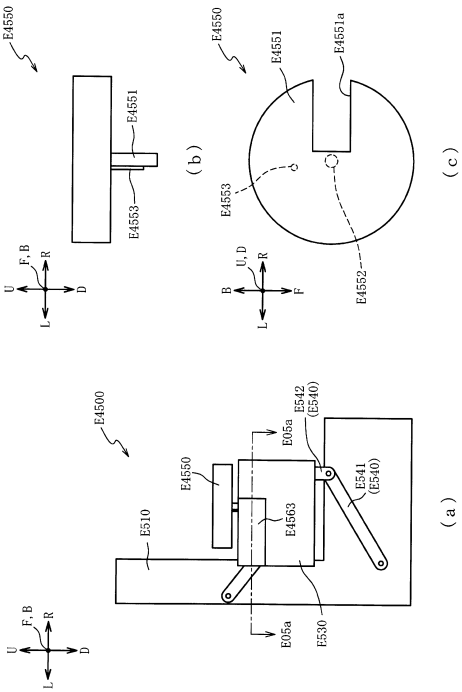
【図３７５１】



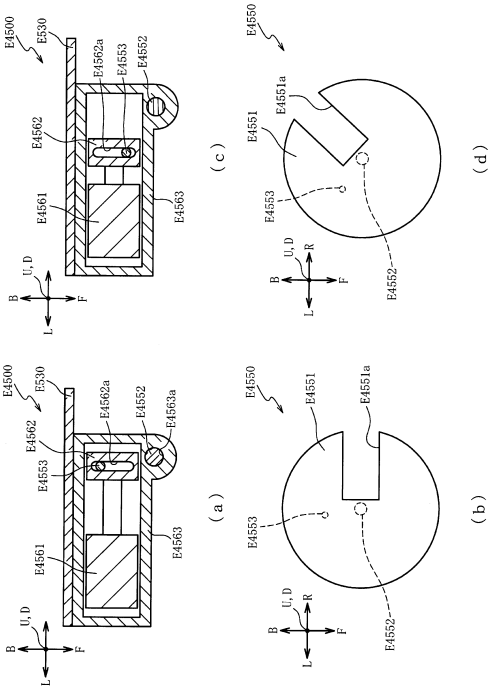
【図３７５２】



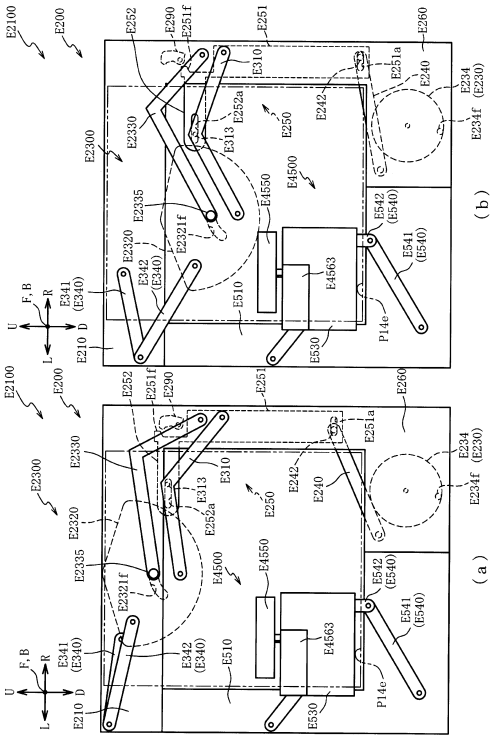
【図３７５３】



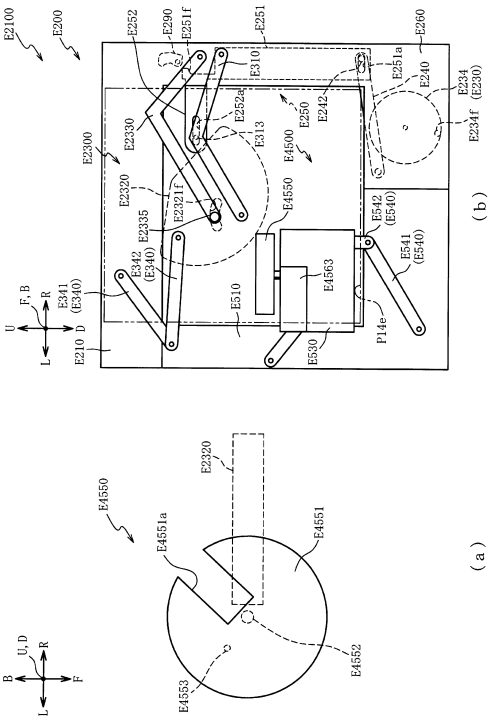
【図３７５４】



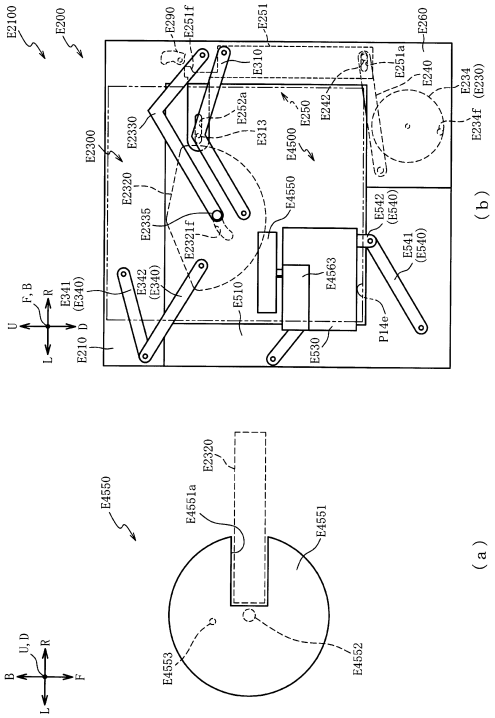
【図３７５５】



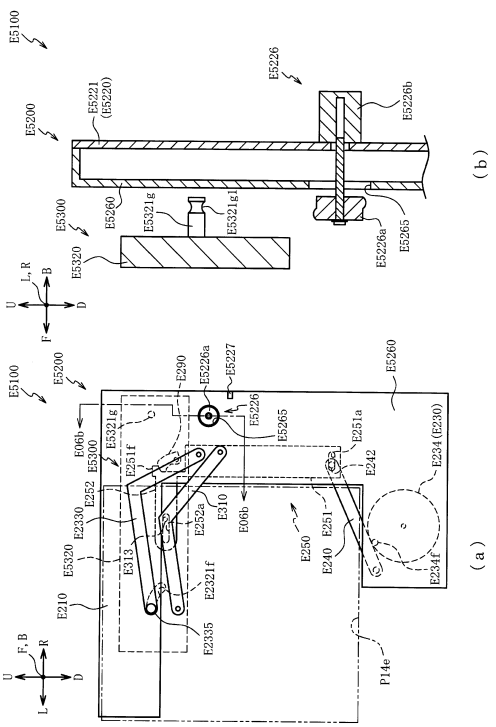
【図３７５６】



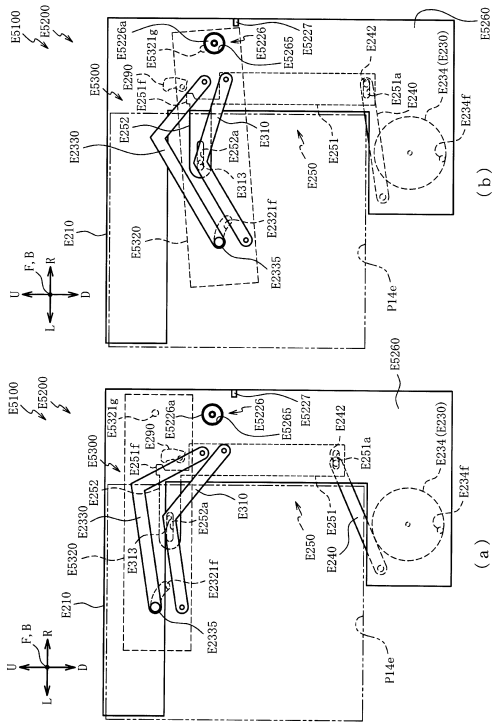
【図３７５７】



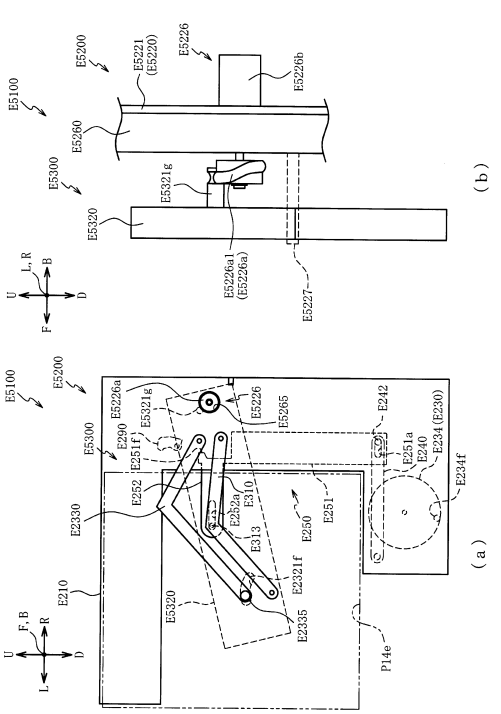
【図３７５８】



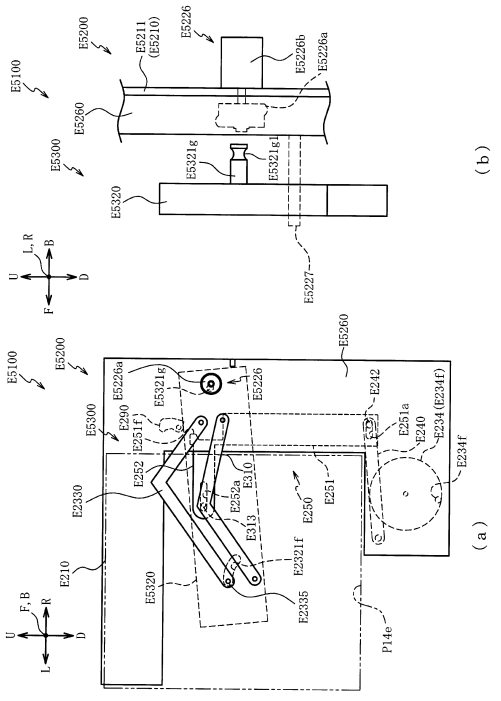
【図３７５９】



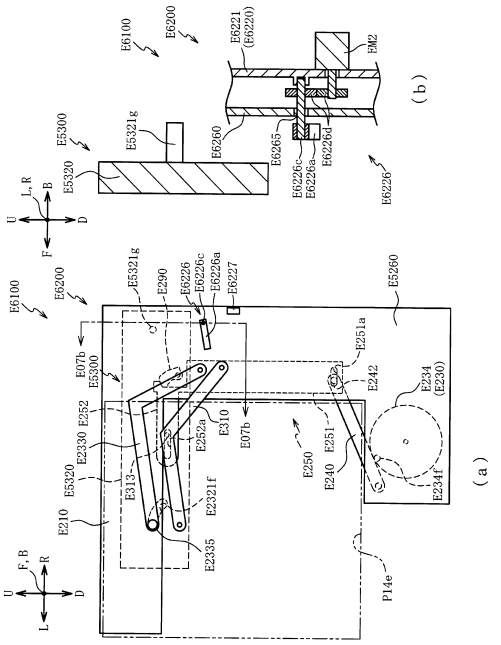
【図３７６０】



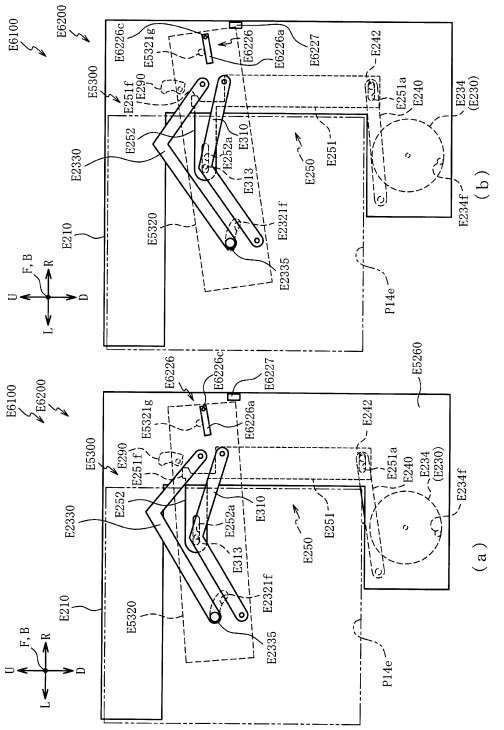
【図３７６１】



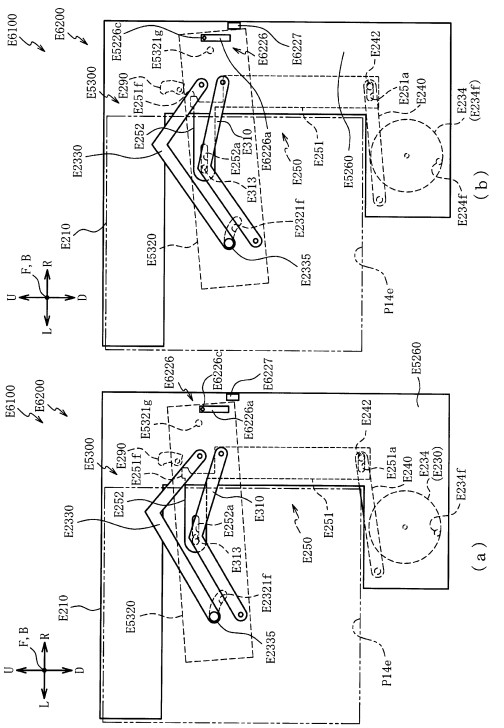
【図３７６２】



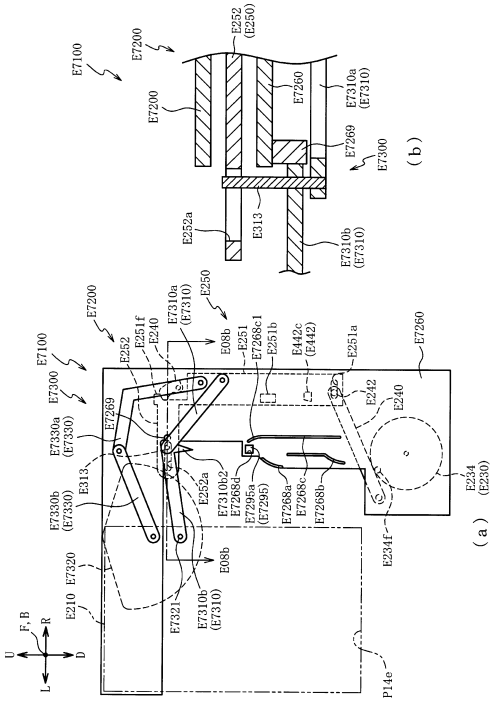
【図３７６３】



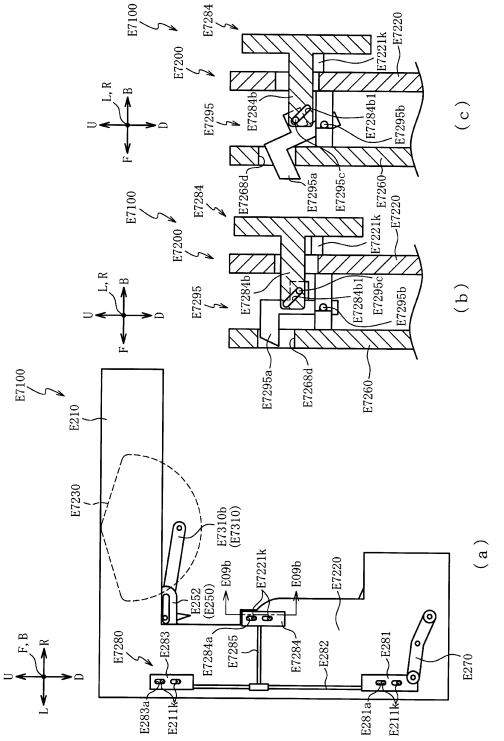
【図３７６４】



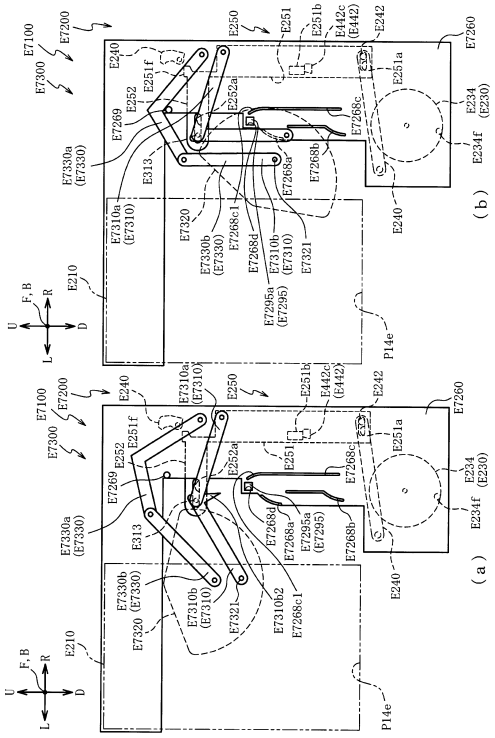
【図３７６５】



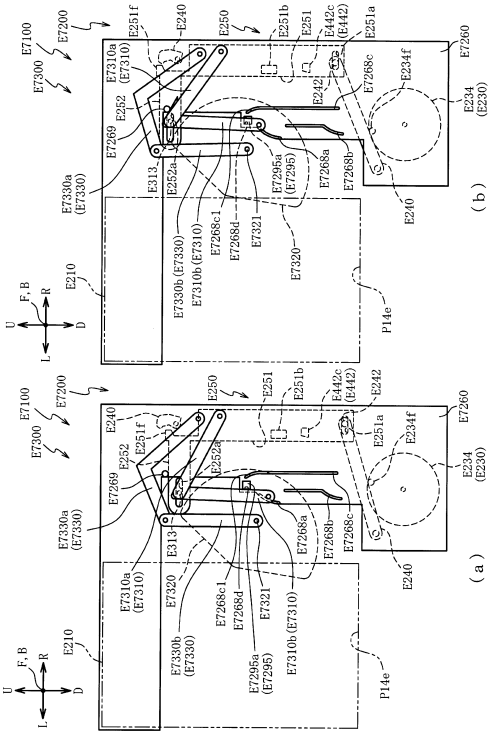
【図３７６６】



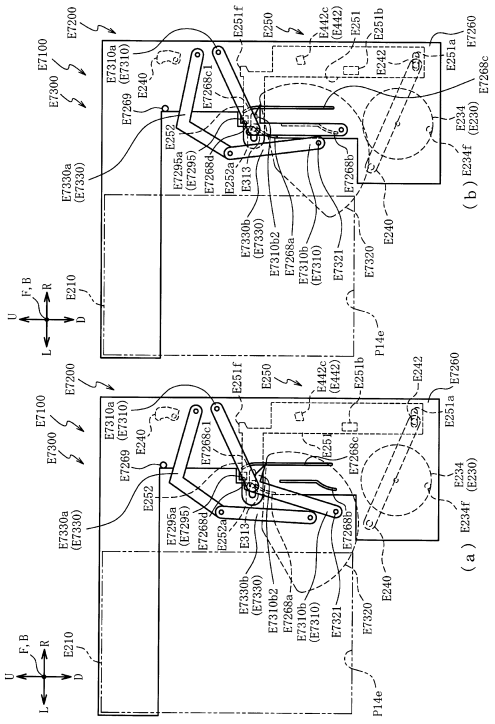
【図３７６７】



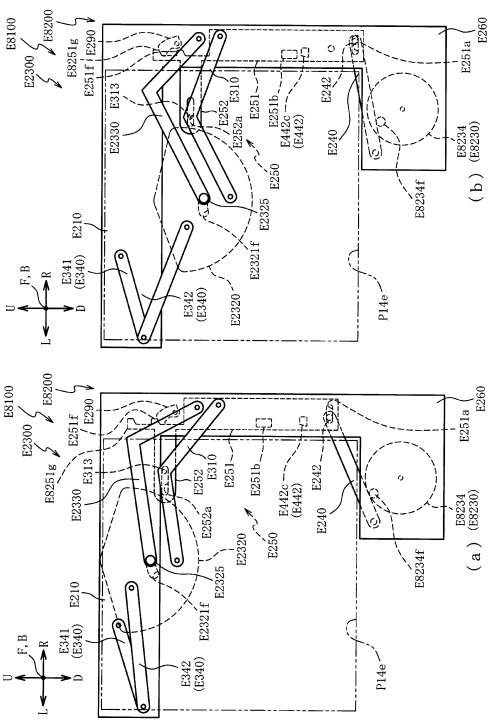
【図３７６８】



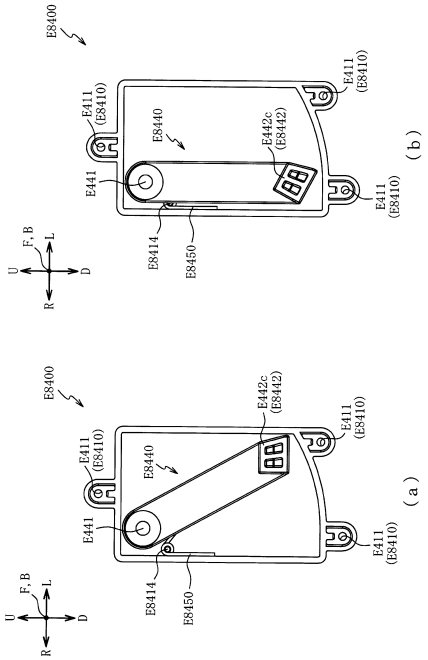
【図３７６９】



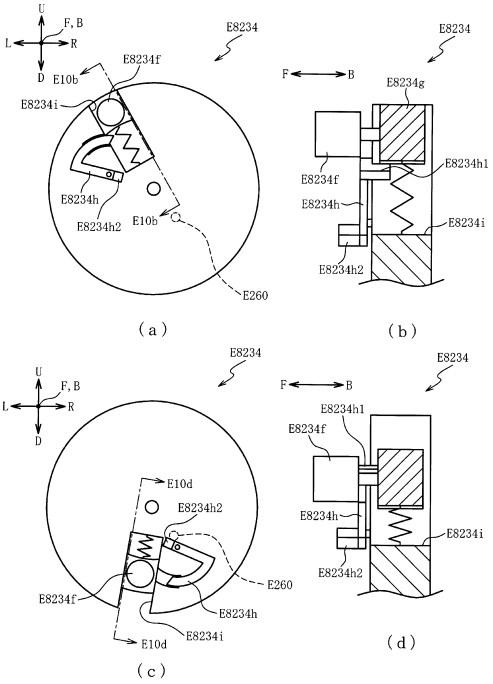
【図３７７０】



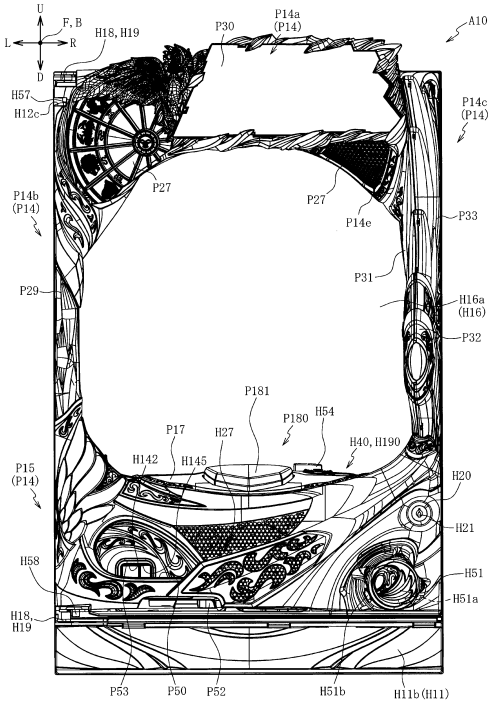
【図３７７１】



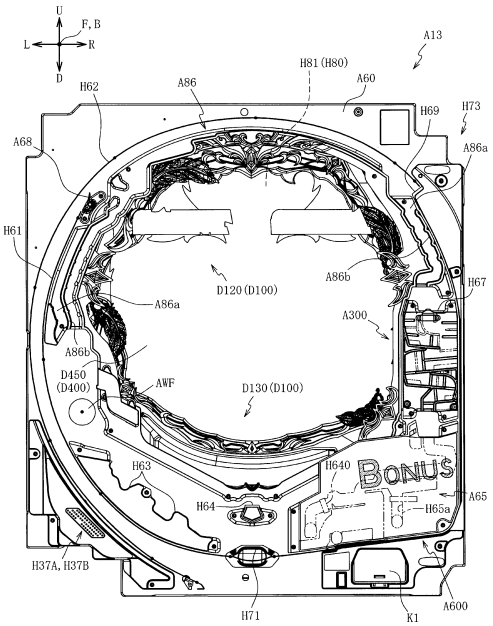
【図３７７２】



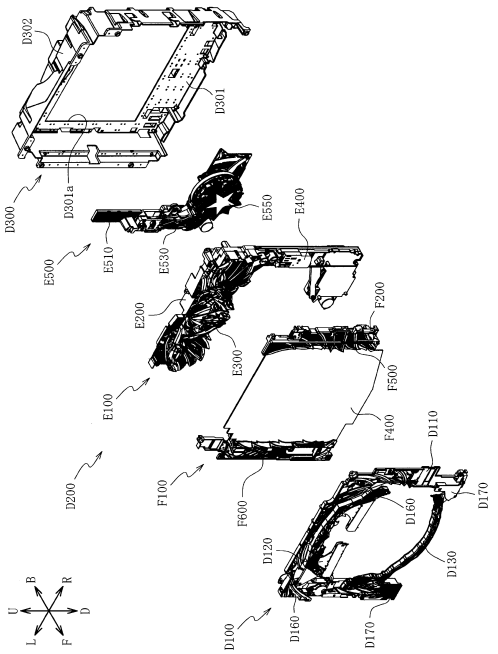
【図３７７３】



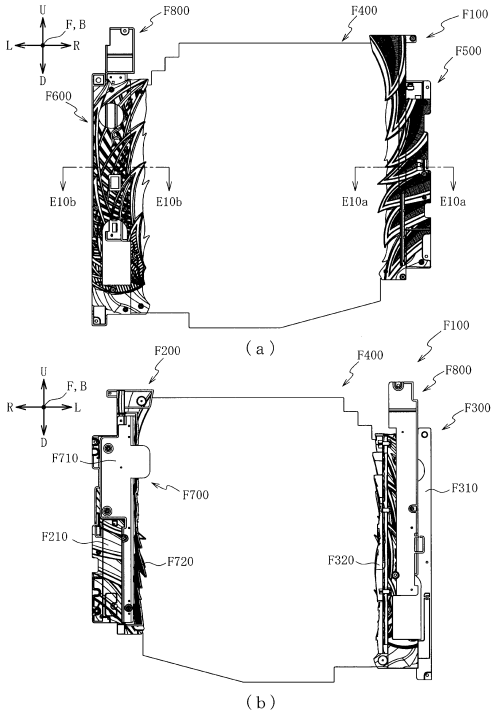
【図３７７４】



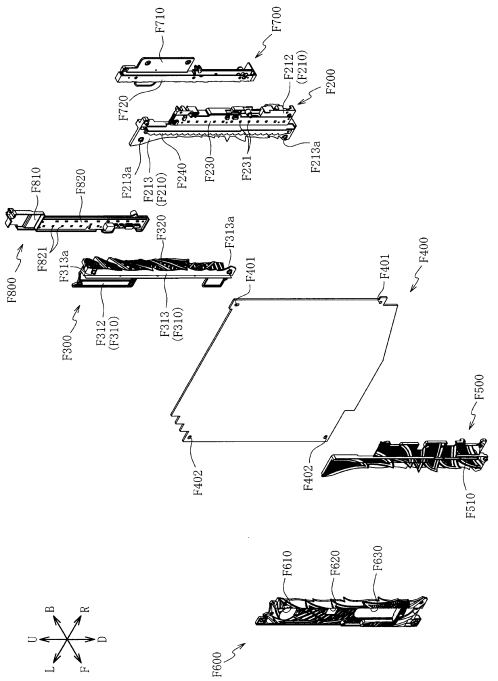
【図３７７５】



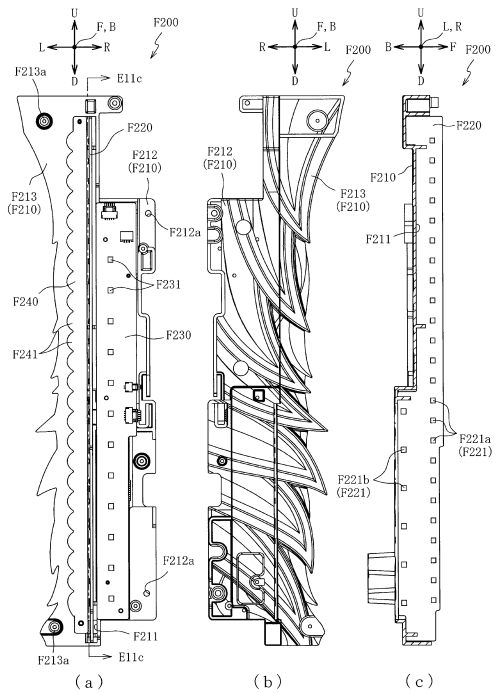
【図３７７６】



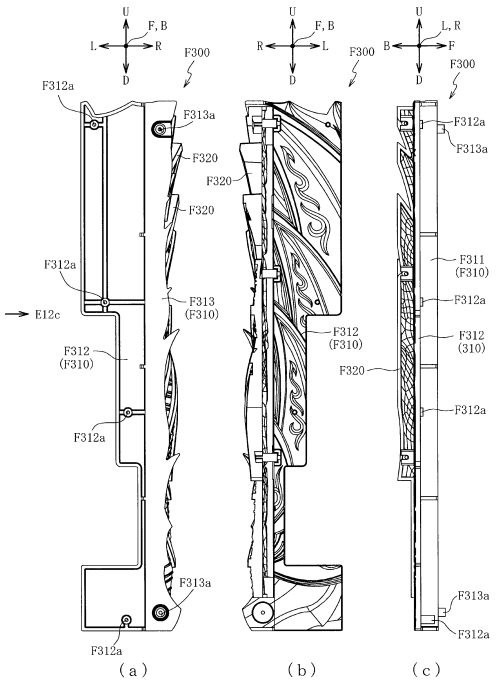
【図３７７７】



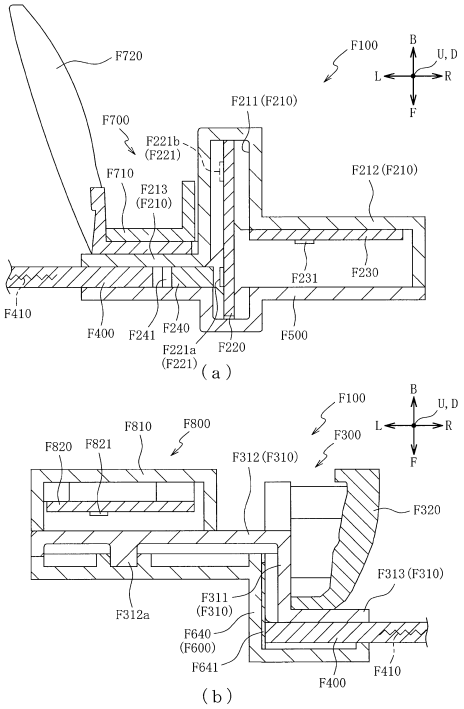
【図３７７８】



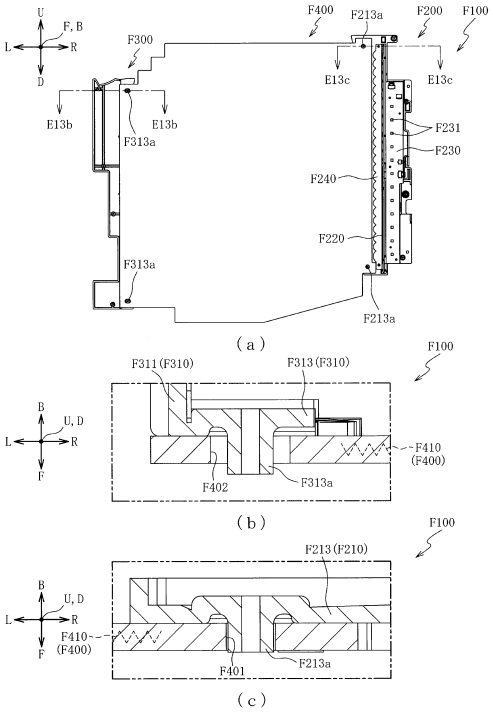
【図３７７９】



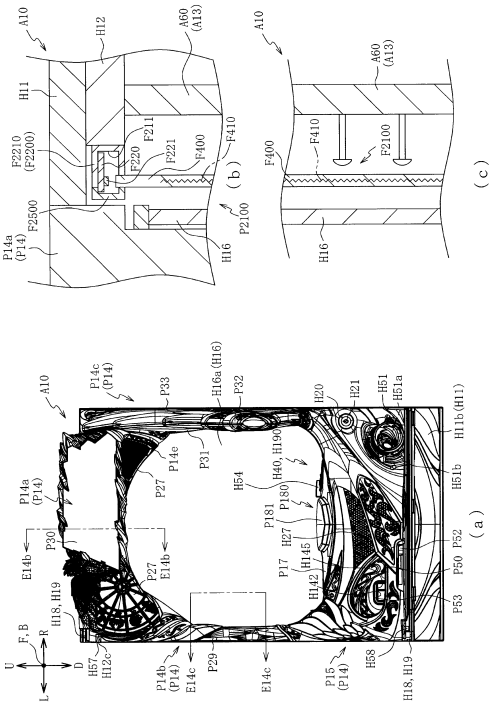
【図３７８０】



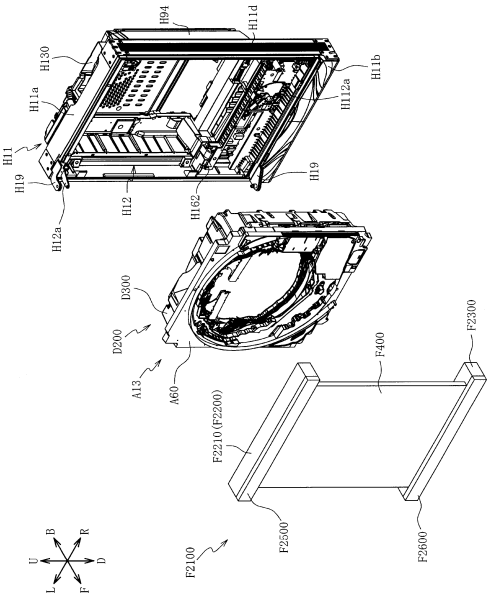
【図３７８１】



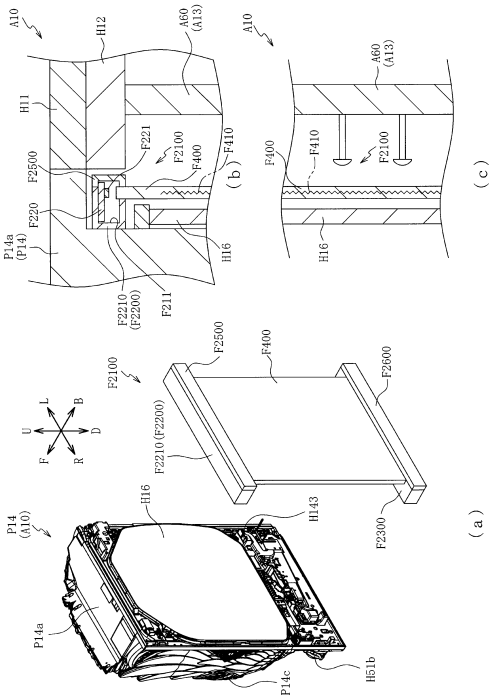
【図３７８２】



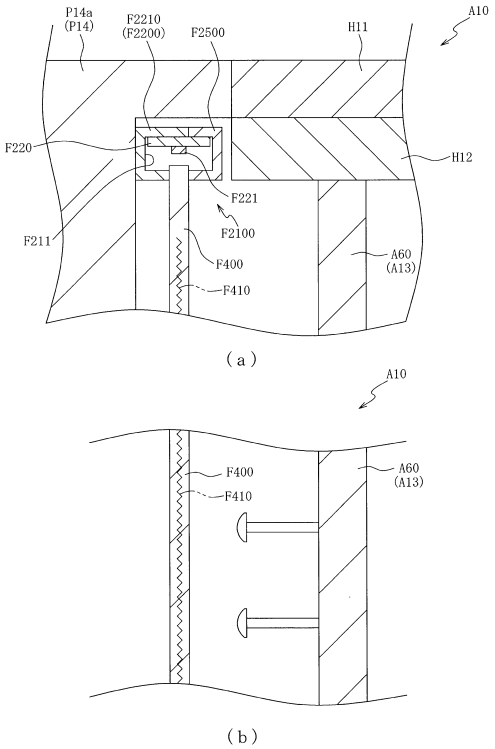
【図３７８３】



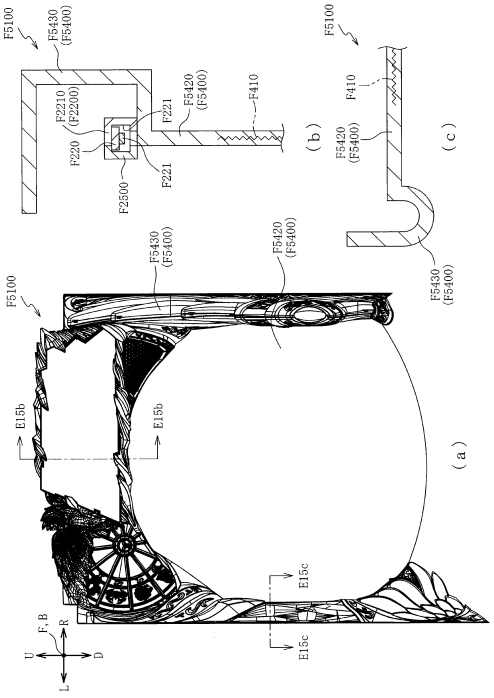
【図３７８４】



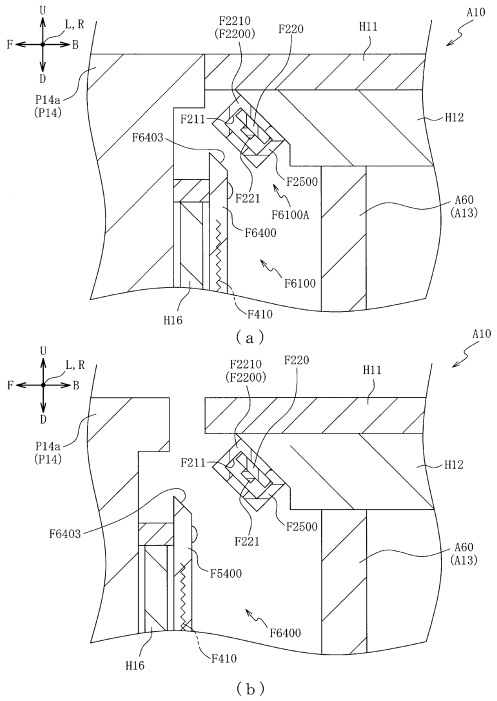
【図３７８５】



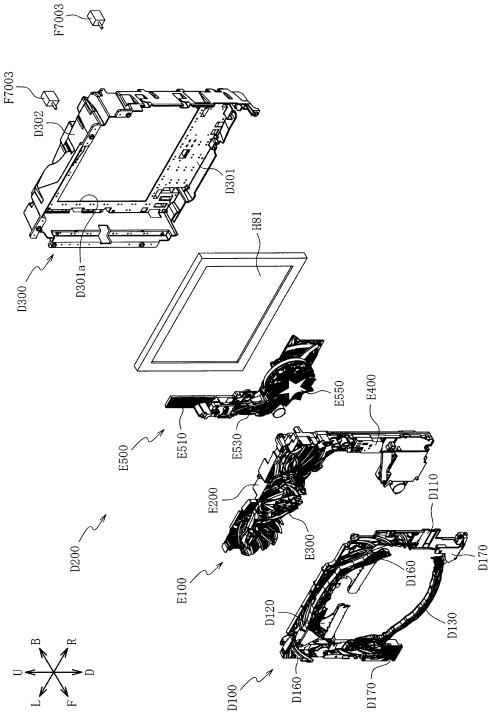
【図３７８６】



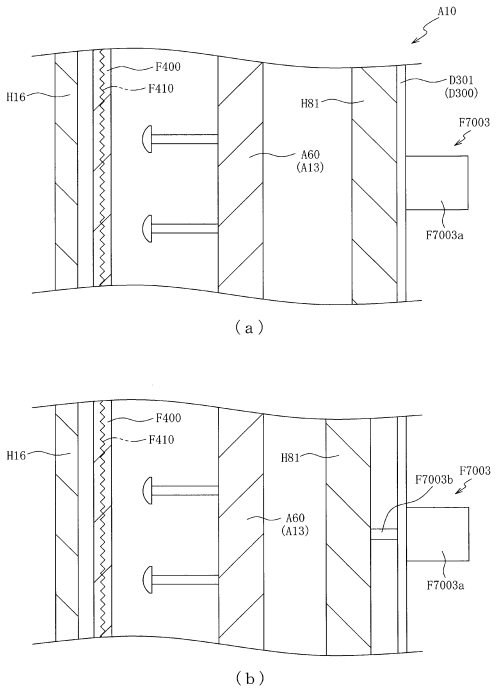
【図３７８７】



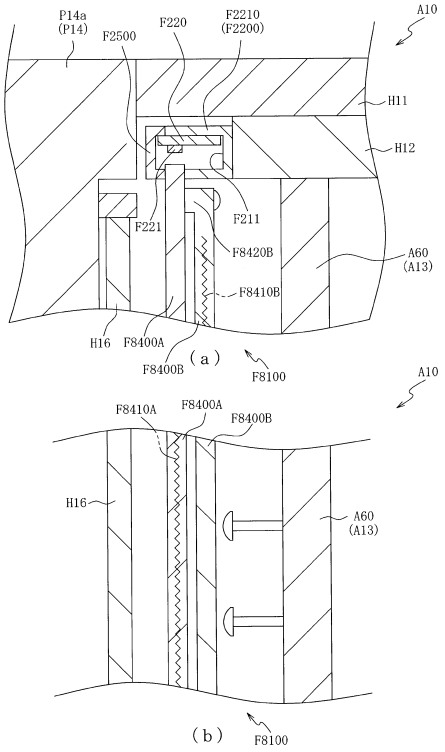
【図３７８８】



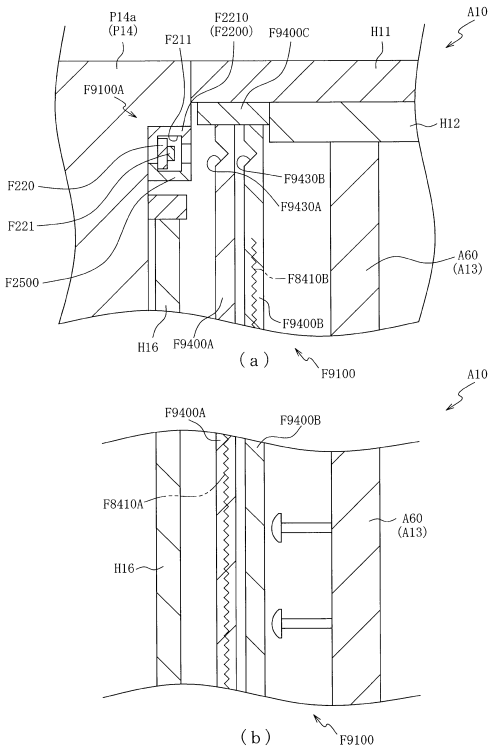
【図３７８９】



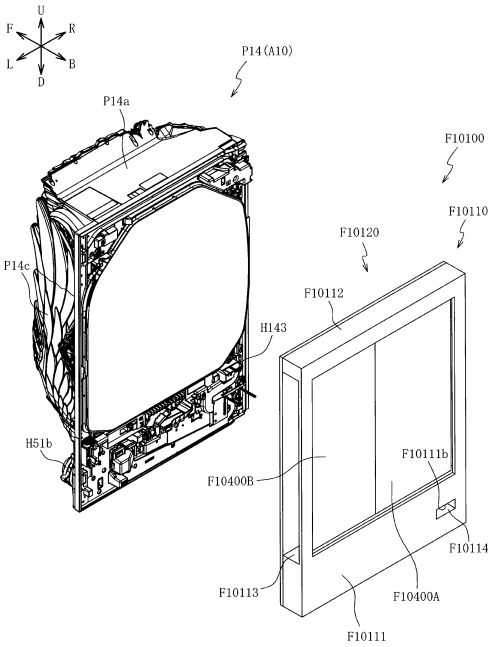
【図３７９０】



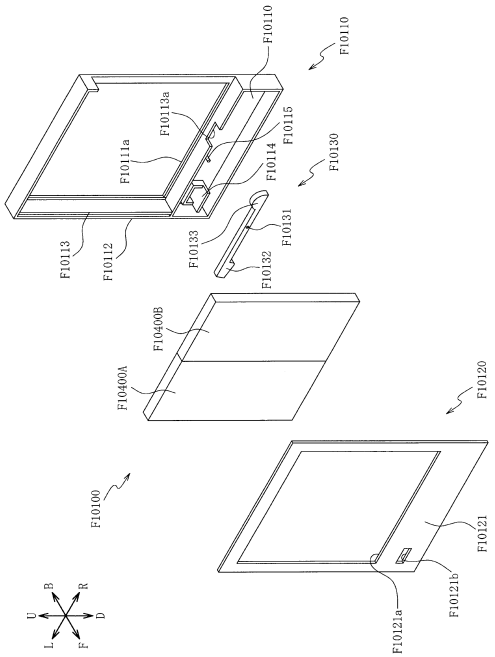
【図３７９１】



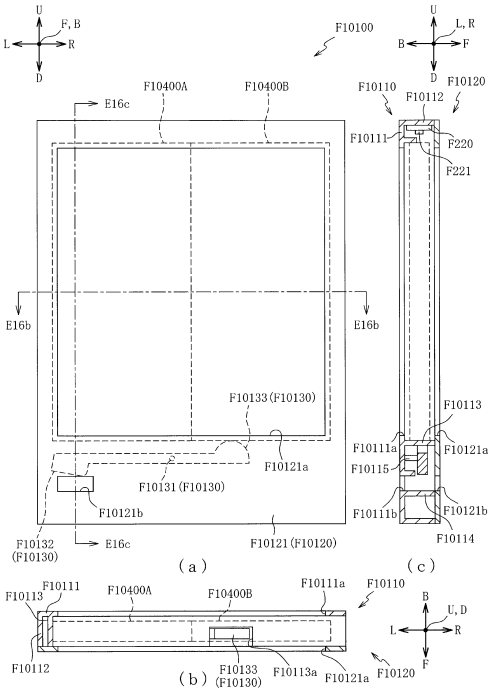
【図３７９２】



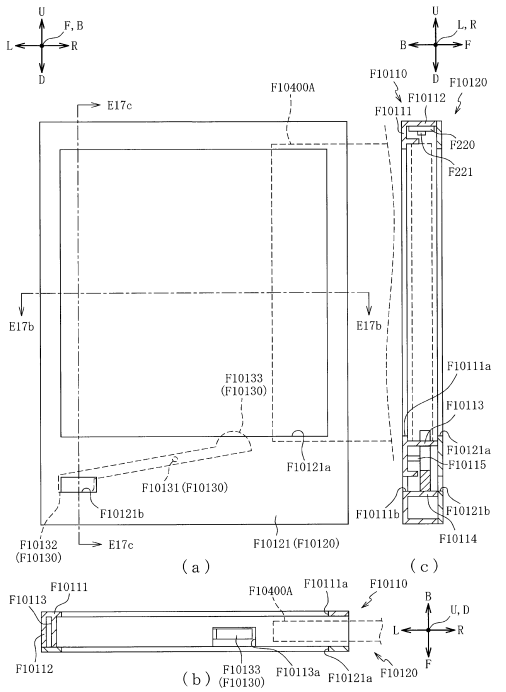
【図３７９３】



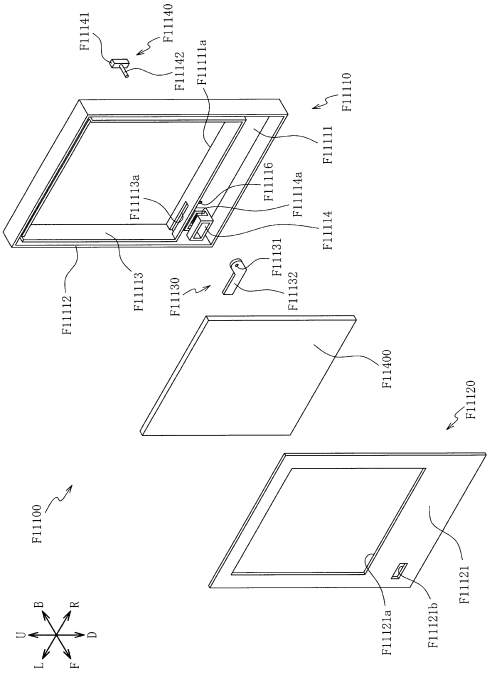
【図３７９４】



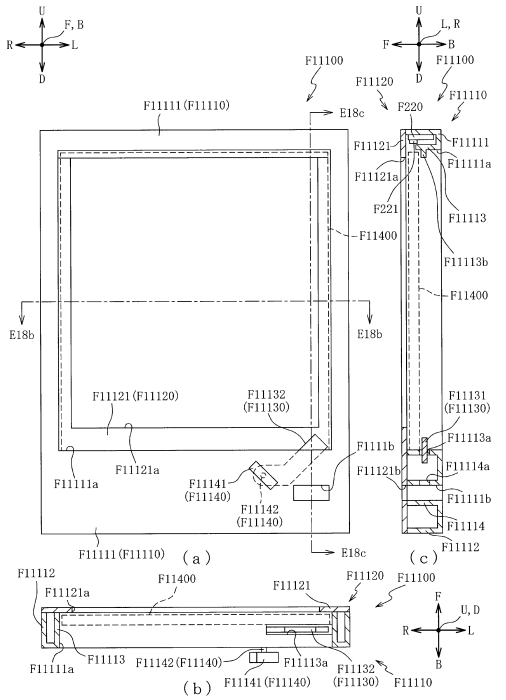
【図３７９５】



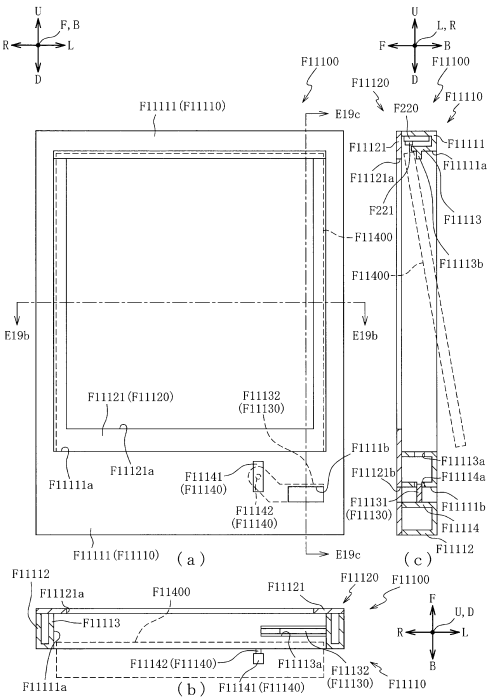
【図３７９６】



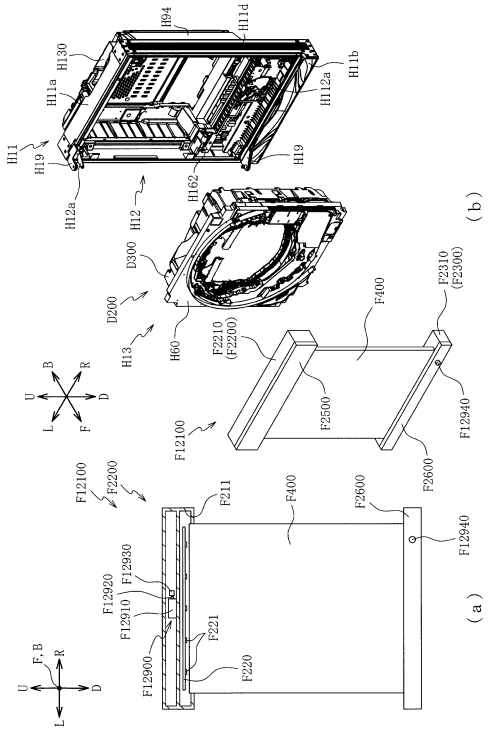
【図３７９７】



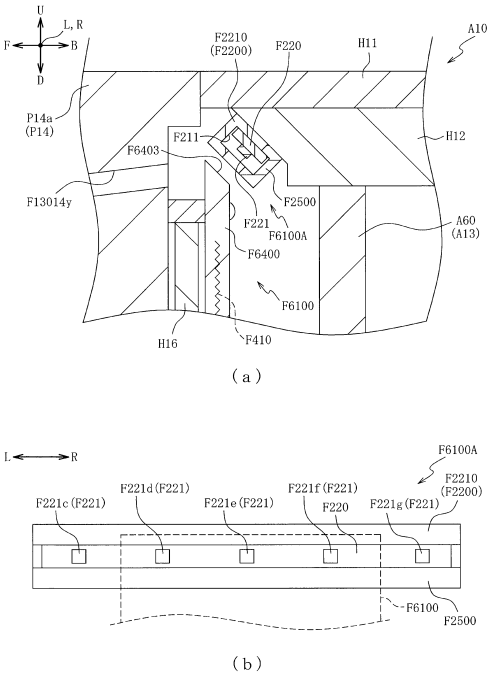
【図３７９８】



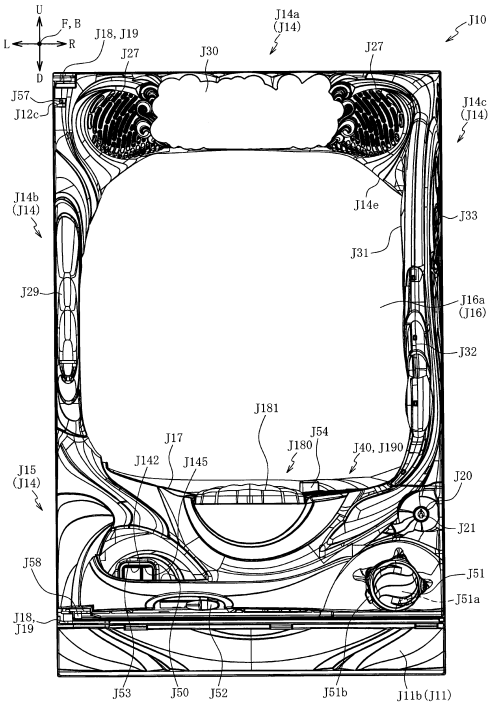
【図３７９９】



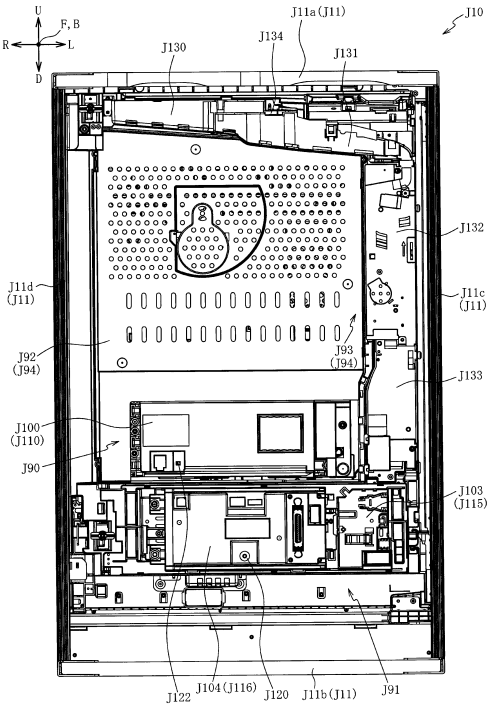
【図３８００】



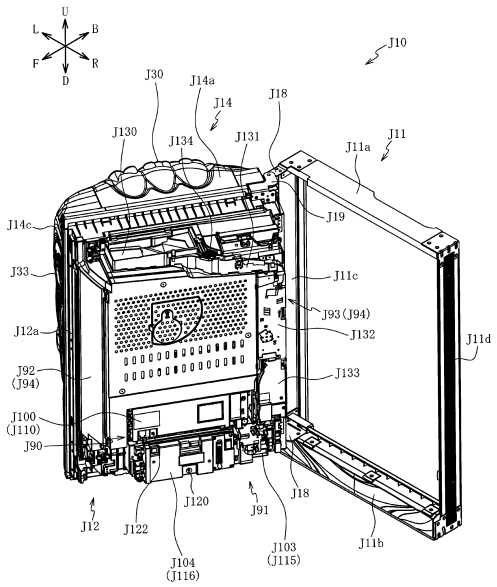
【図３８０１】



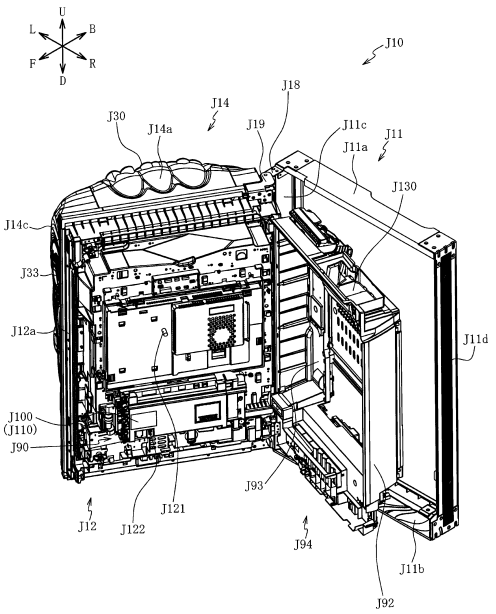
【図３８０２】



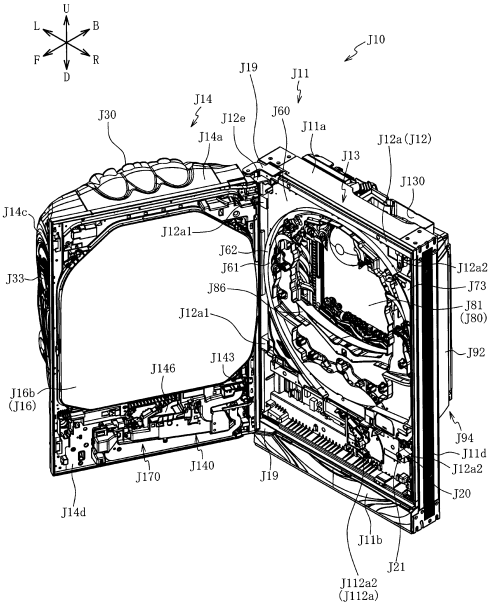
【図３８０３】



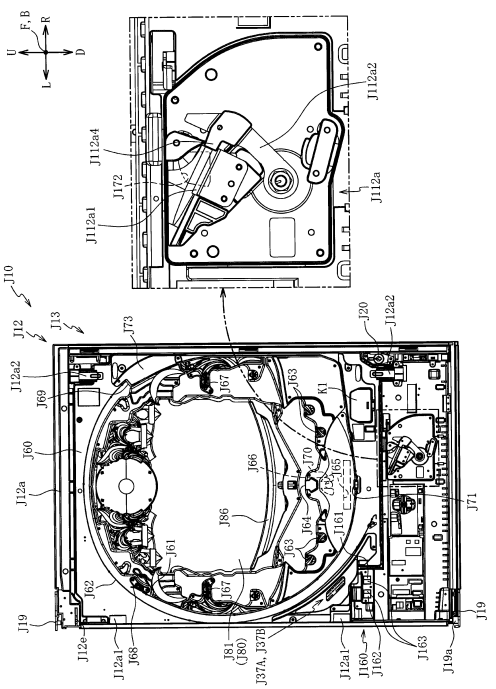
【図３８０４】



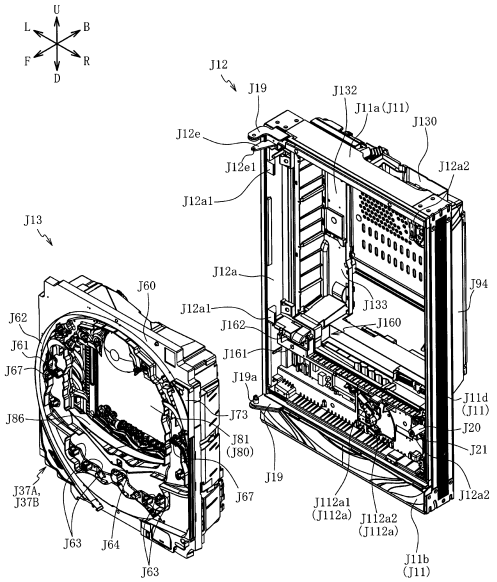
【図３８０５】



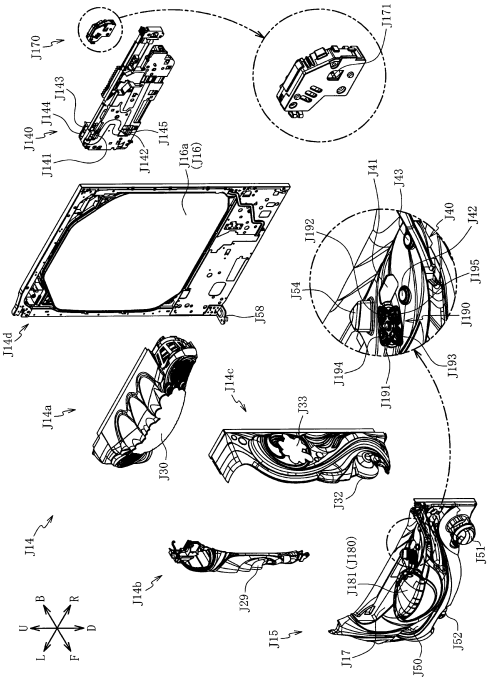
【図３８０６】



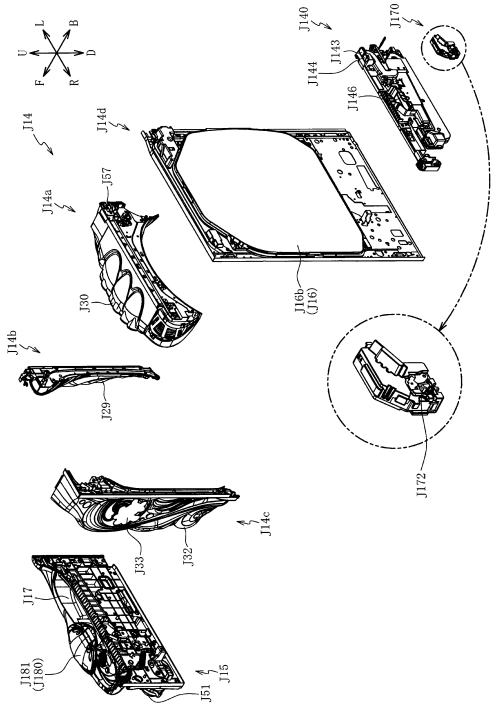
【図３８０７】



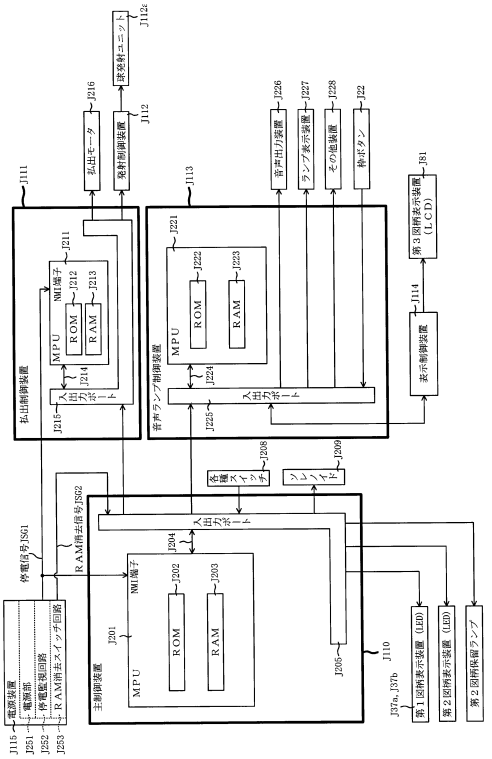
【図３８０８】



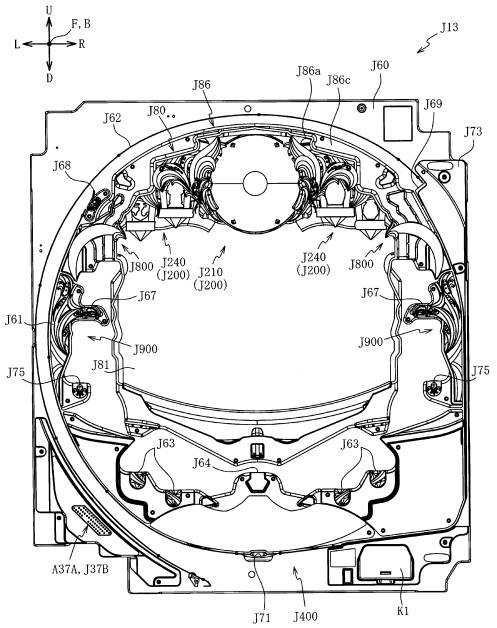
【図３８０９】



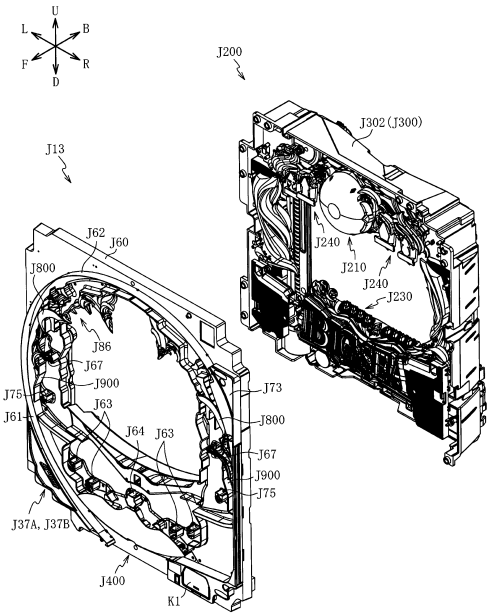
【図３８１０】



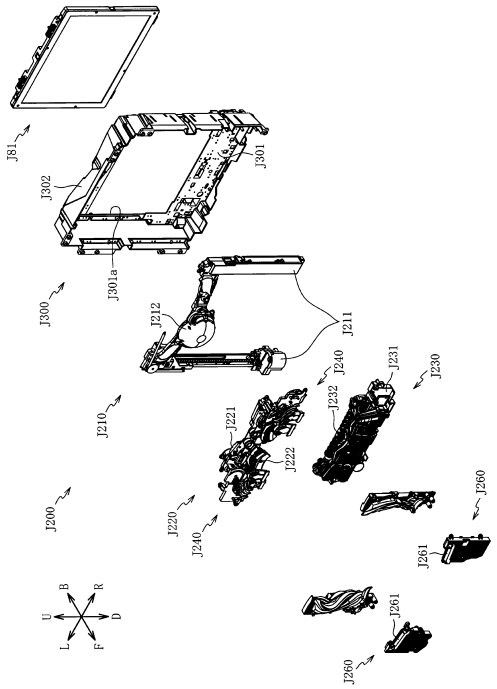
【図３８１１】



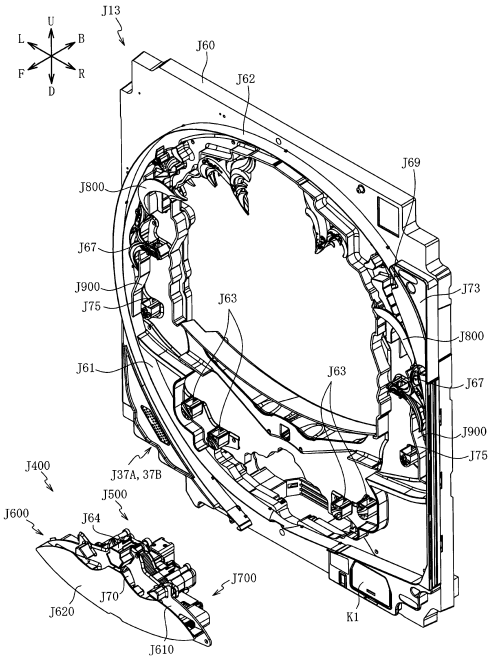
【図３８１２】



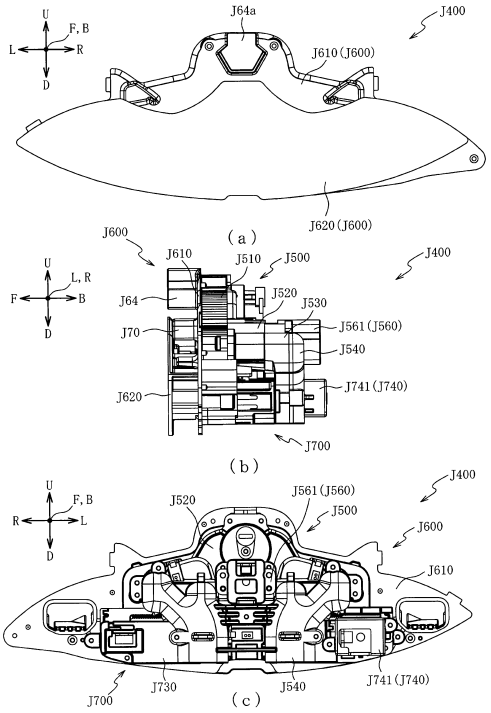
【図３８１３】



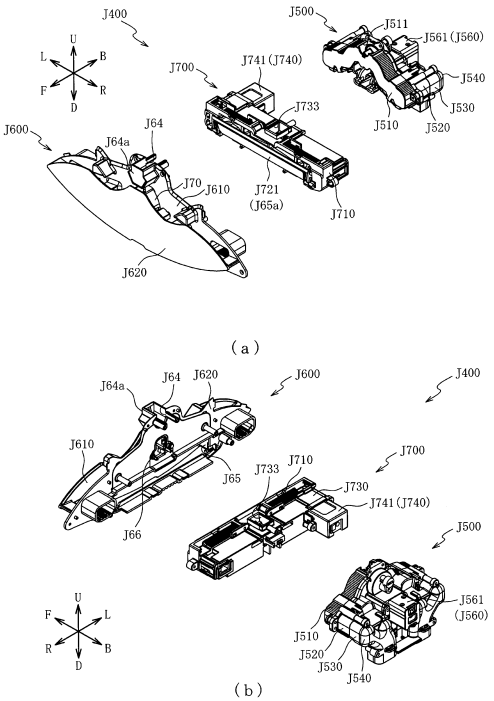
【図３８１４】



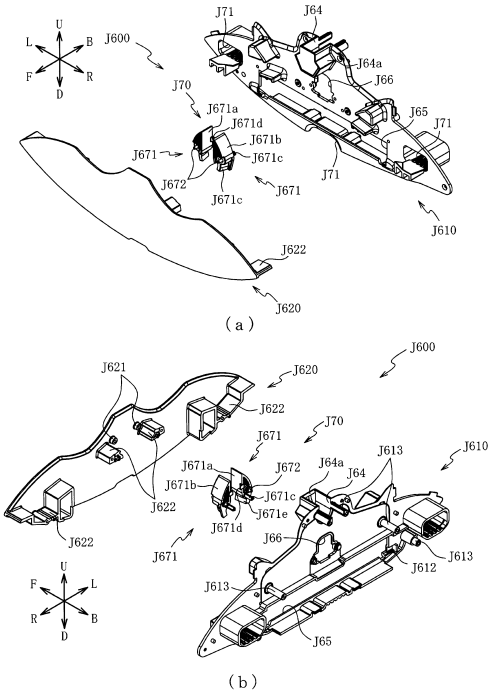
【図３８１５】



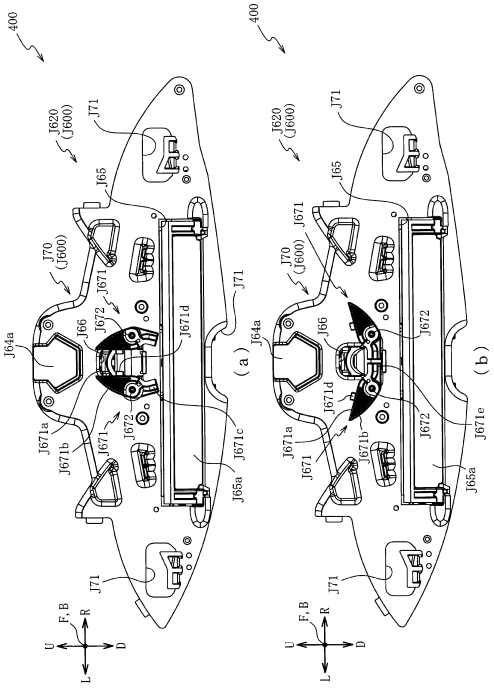
【図３８１６】



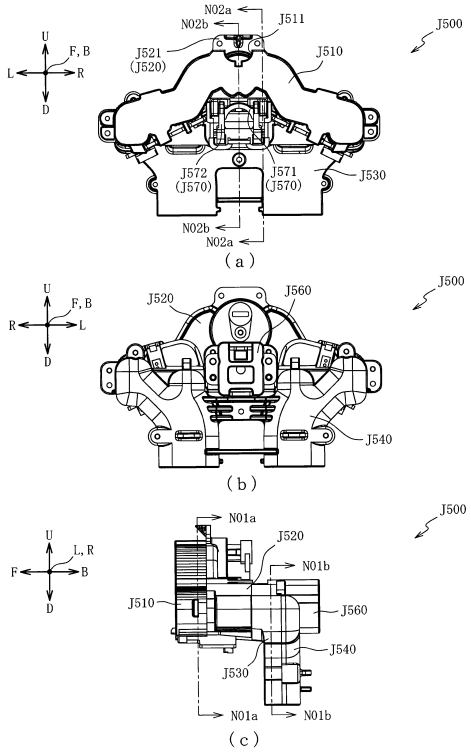
【図３８１７】



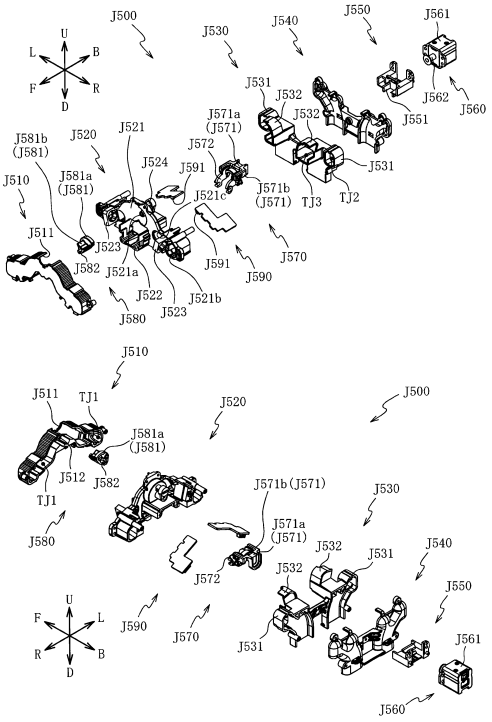
【図３８１８】



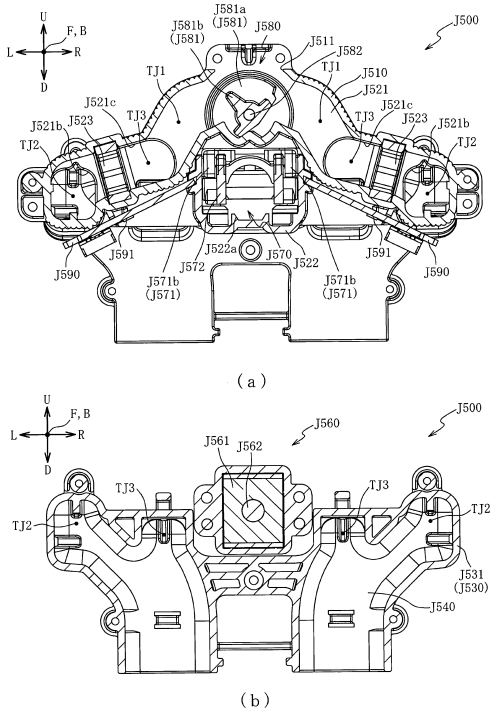
【図３８１９】



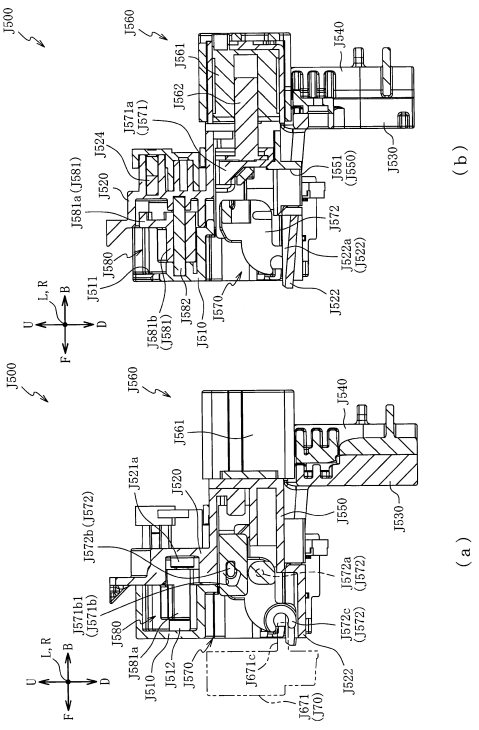
【図３８２０】



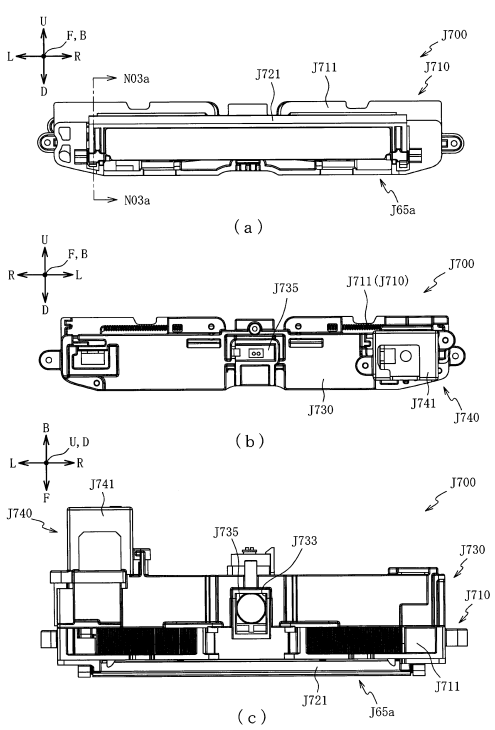
【図３８２１】



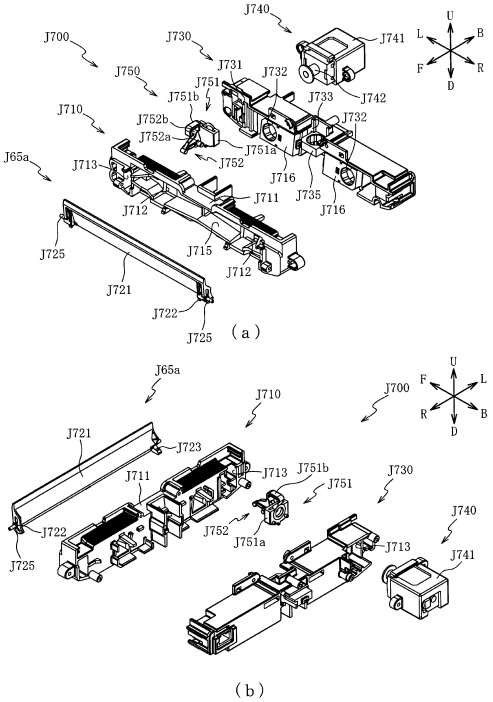
【図３８２２】



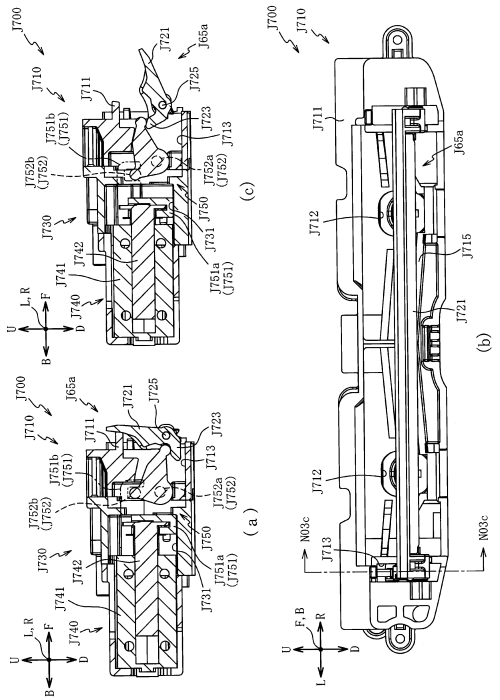
【図３８２３】



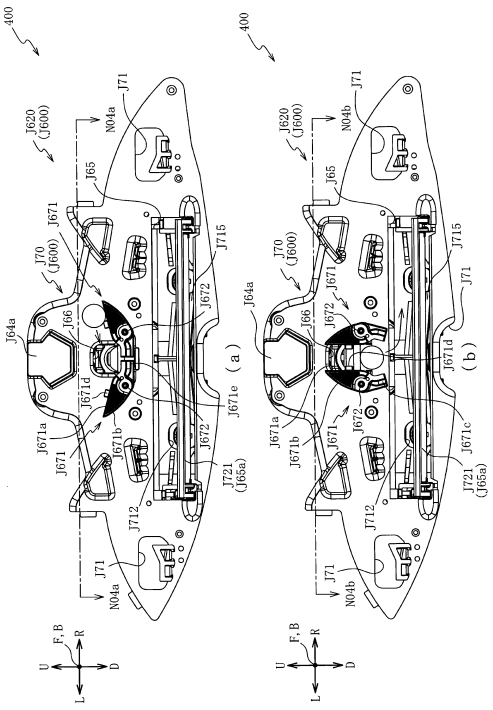
【図３８２４】



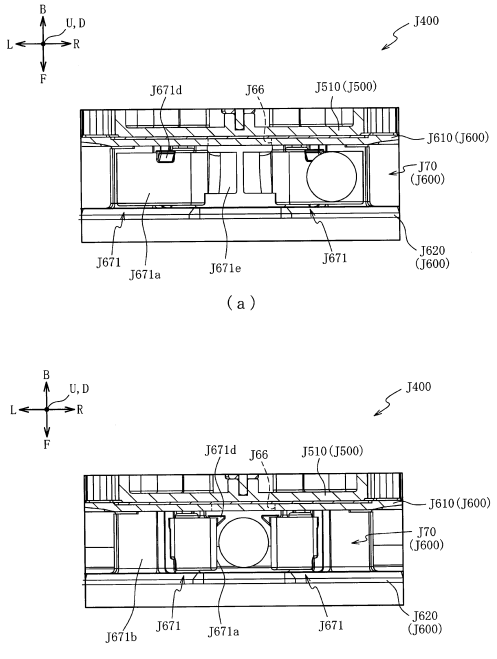
【図３８２５】



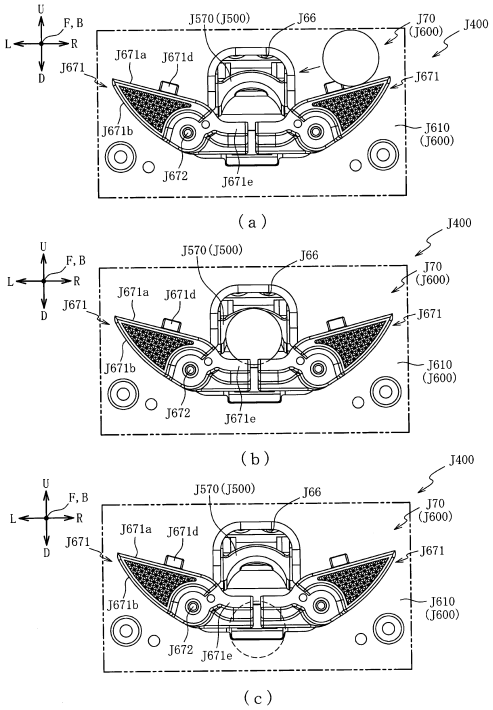
【図３８２６】



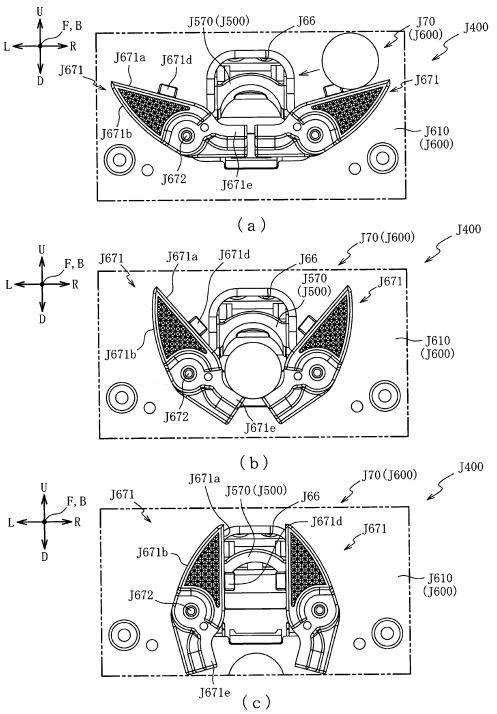
【図３８２７】



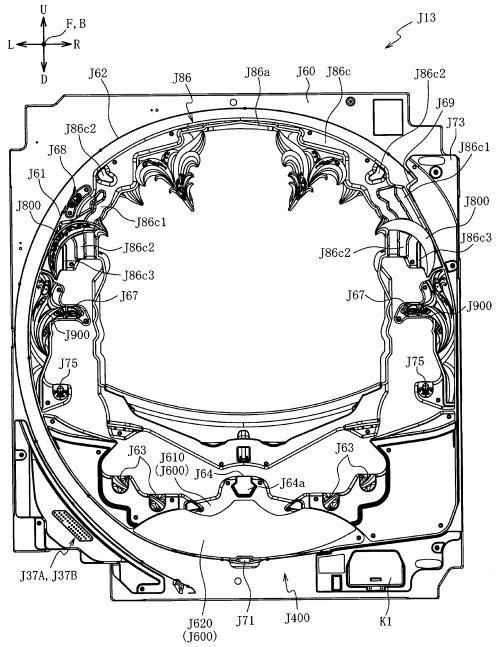
【図３８２８】



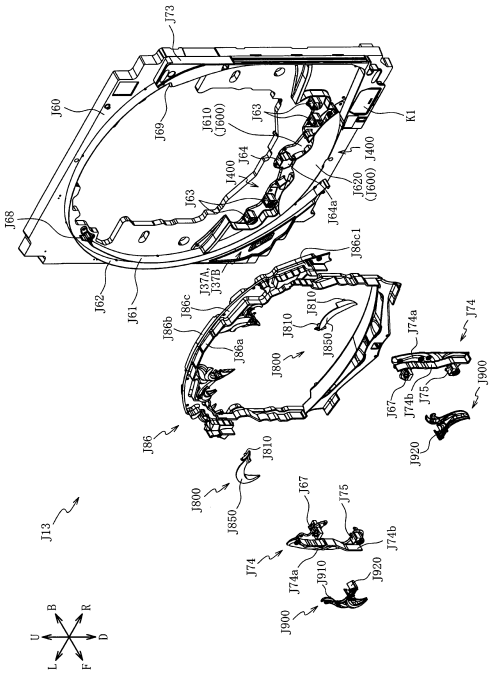
【図３８２９】



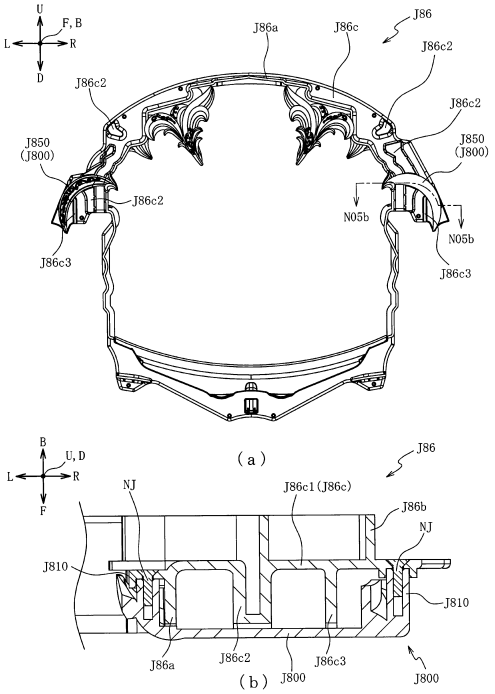
【図３８３０】



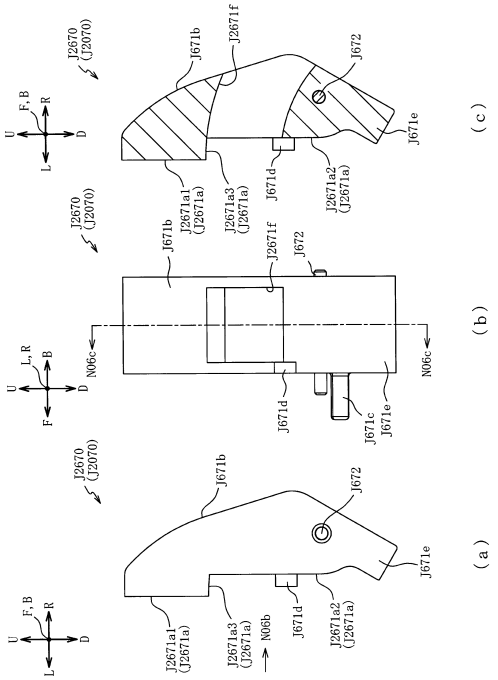
【図３８３１】



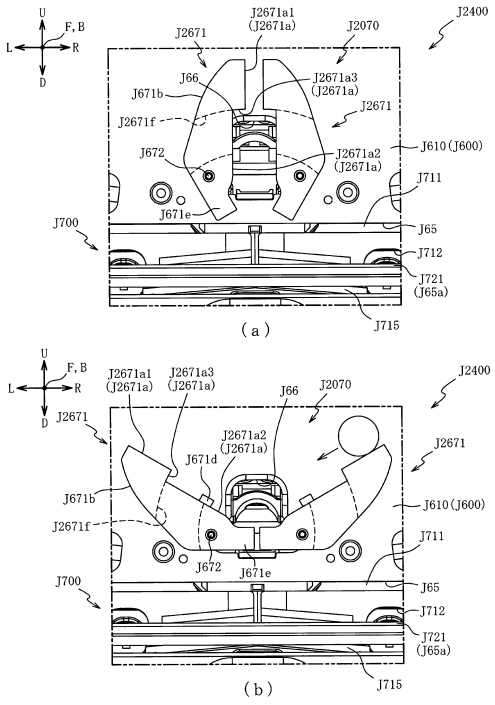
【図３８３２】



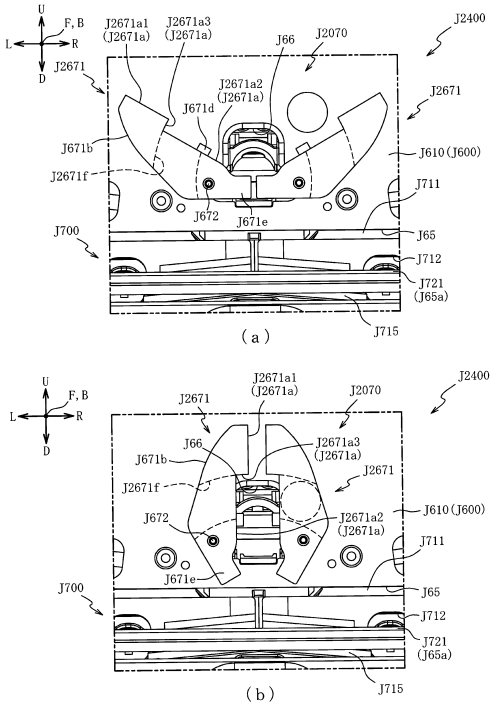
【図３８３３】



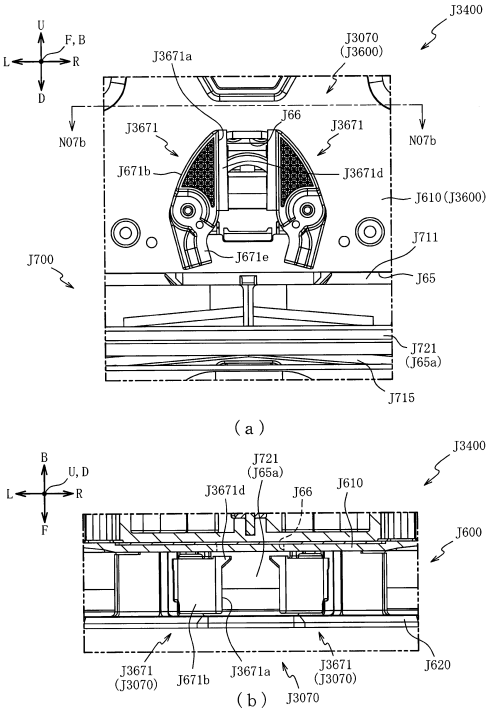
【図３８３４】



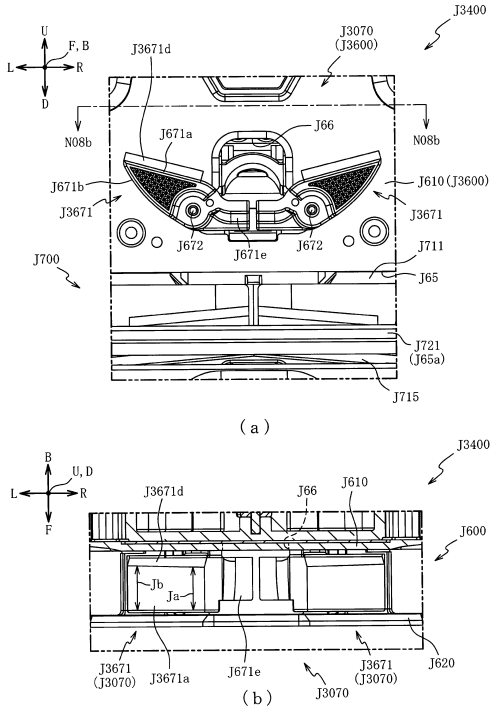
【図３８３５】



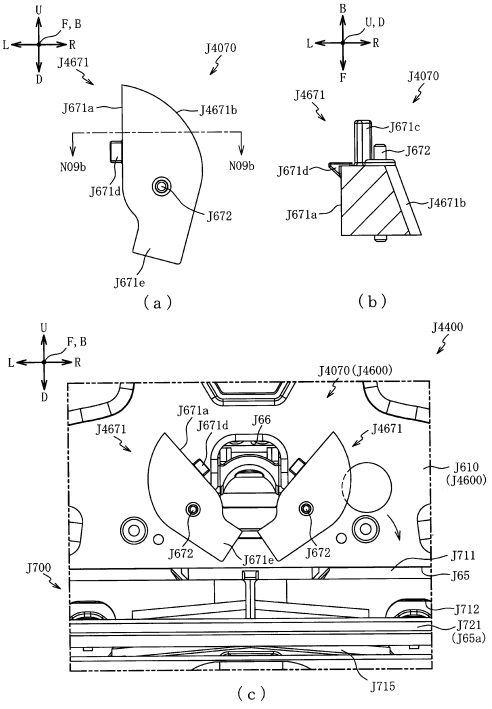
【図３８３６】



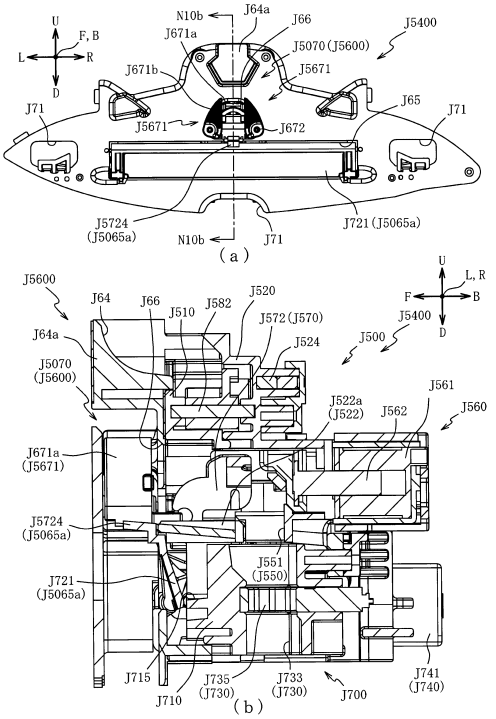
【図３８３７】



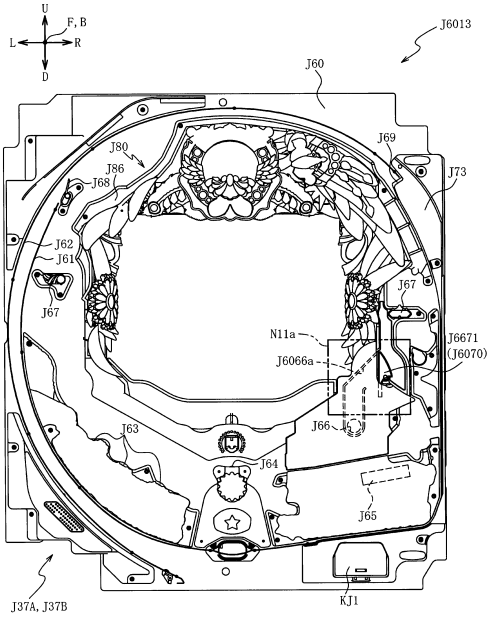
【図３８３８】



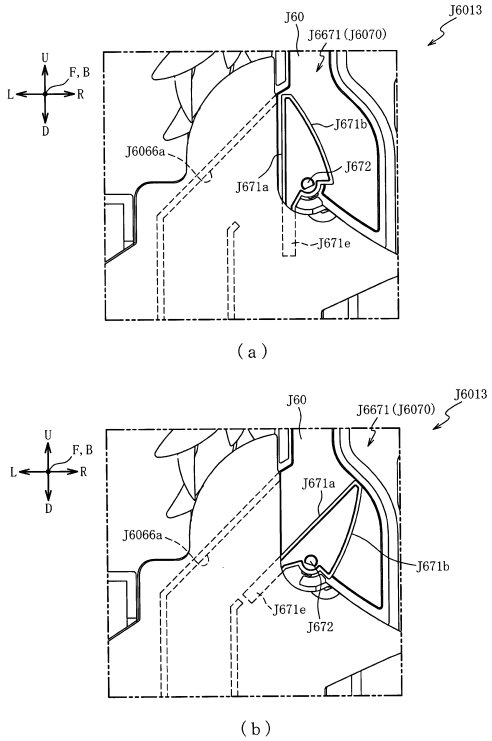
【図３８３９】



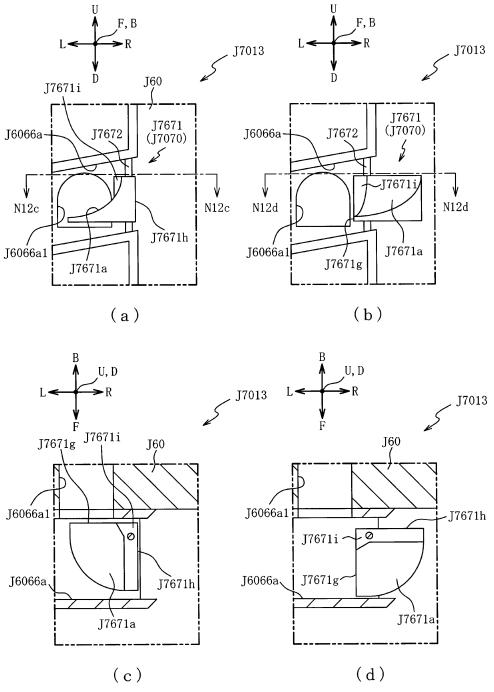
【図３８４０】



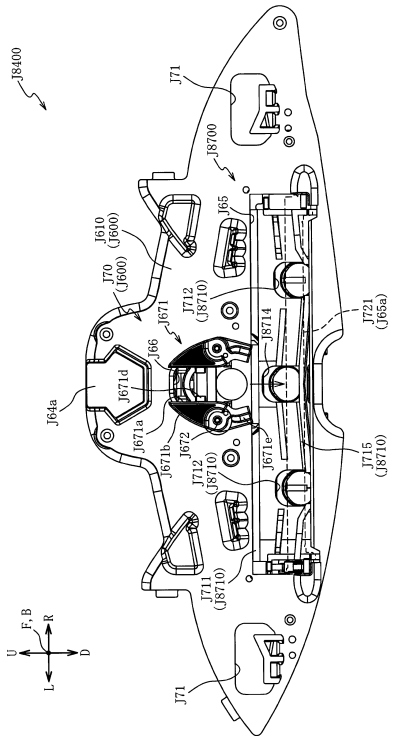
【図３８４１】



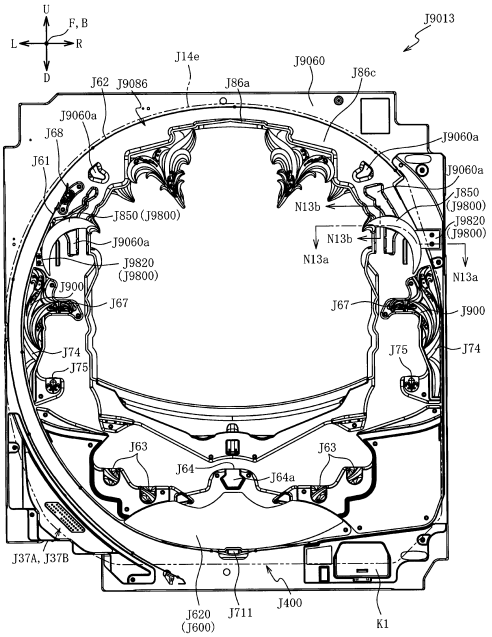
【図３８４２】



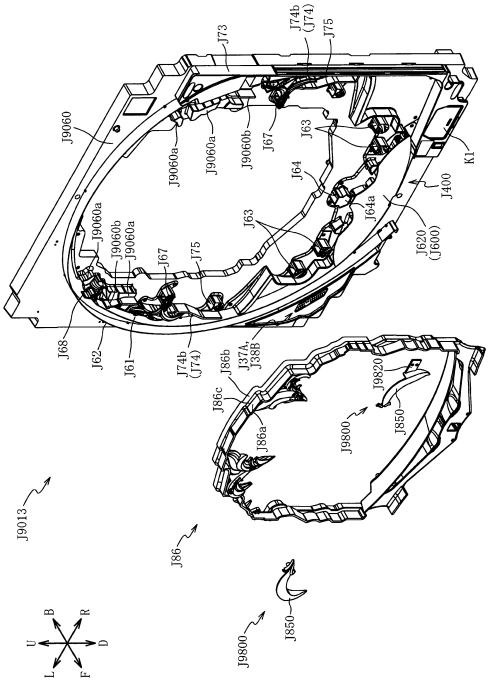
【図３８４３】



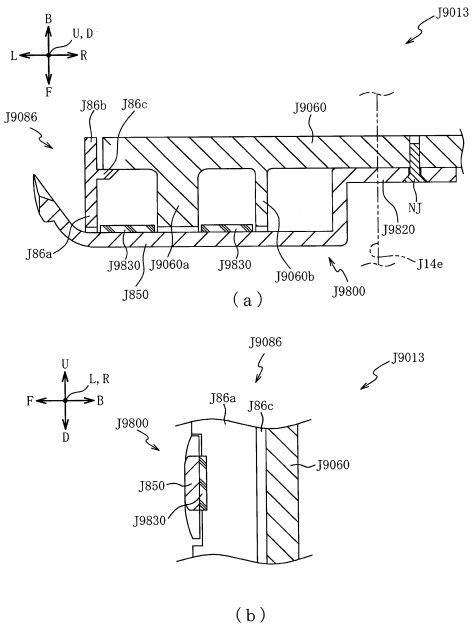
【図３８４４】



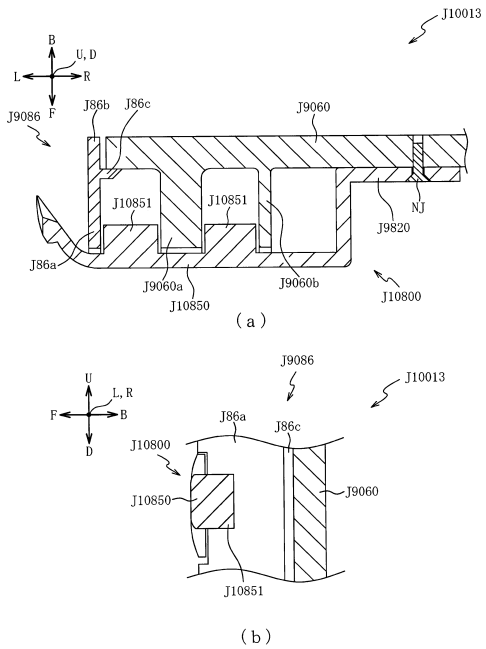
【図３８４５】



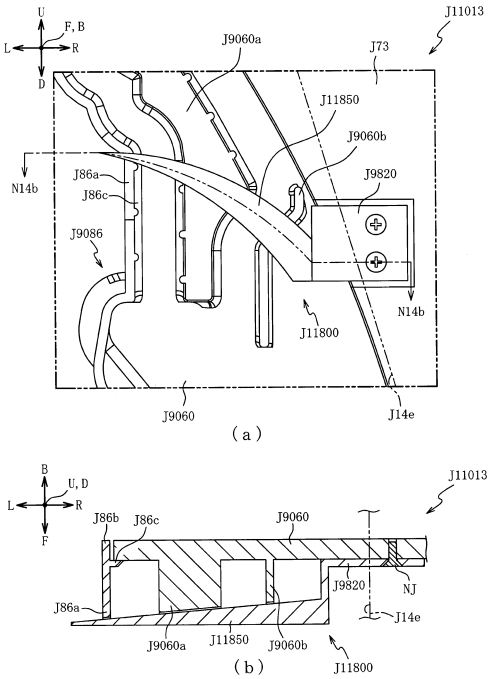
【図３８４６】



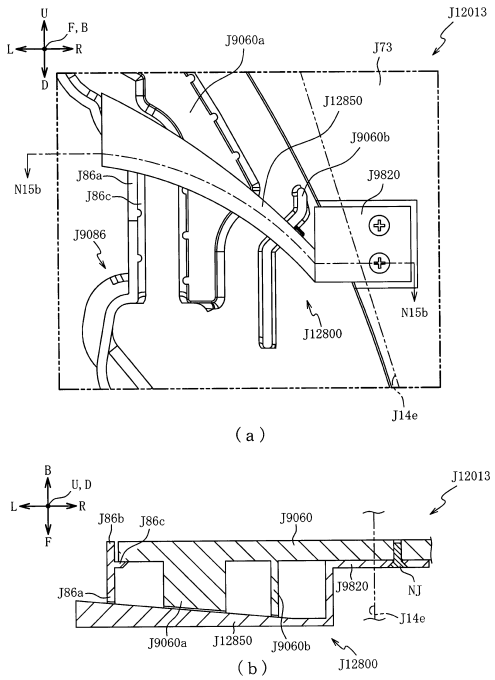
【図３８４７】



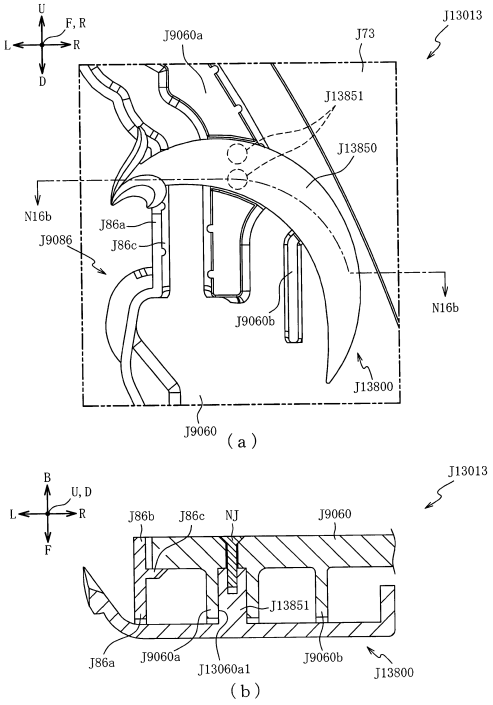
【図３８４８】



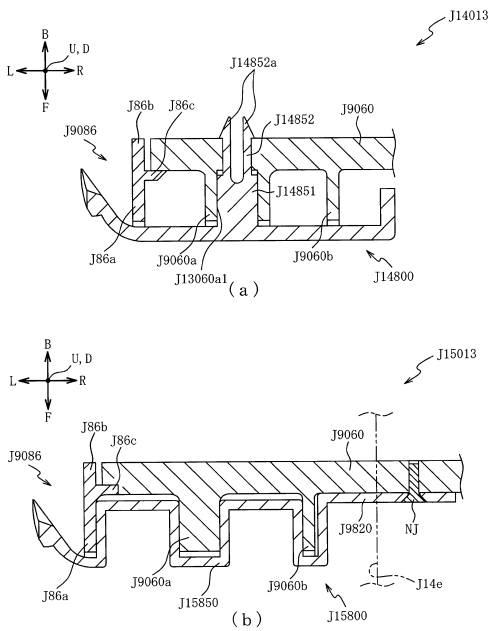
【図３８４９】



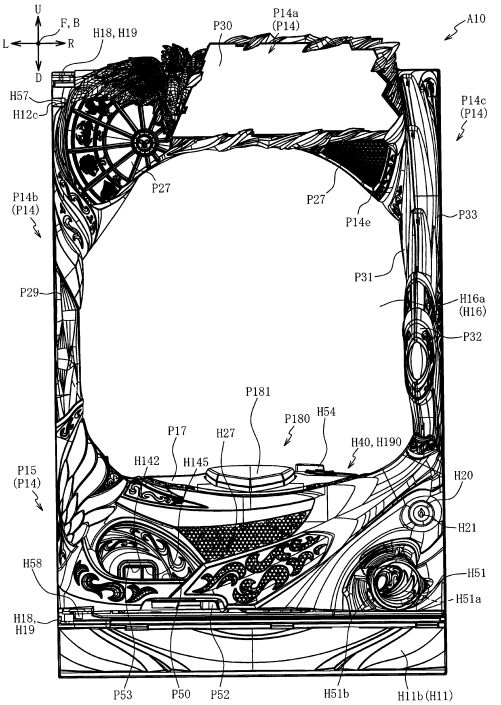
【図３８５０】



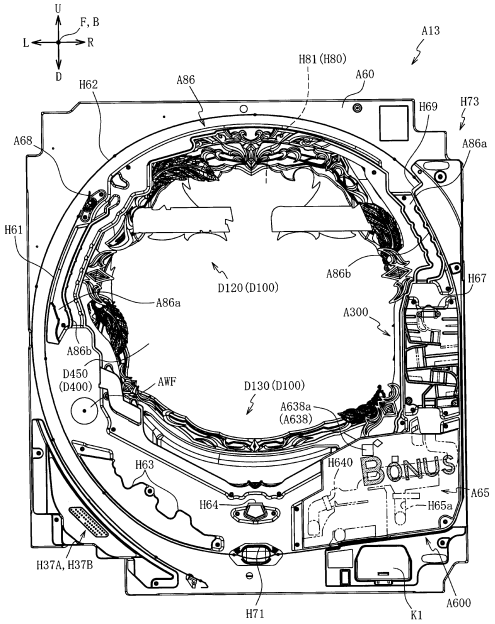
【図３８５１】



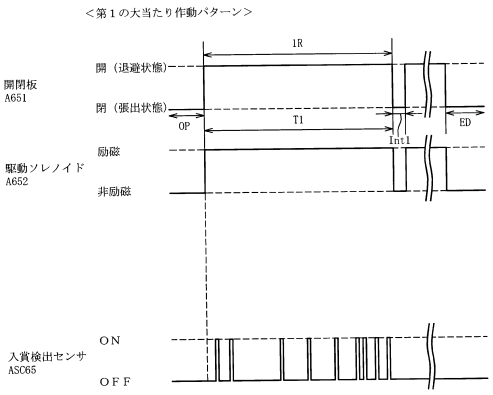
【図３８５２】



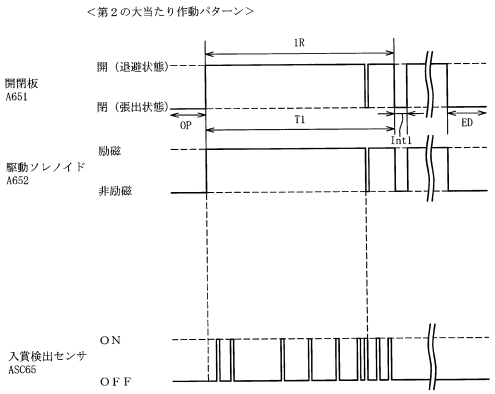
【図３８５３】



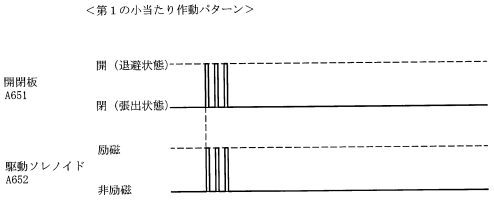
【図３８５４】



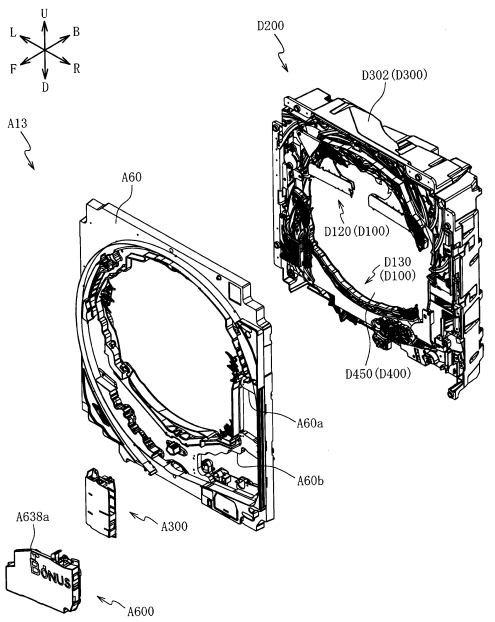
【図３８５５】



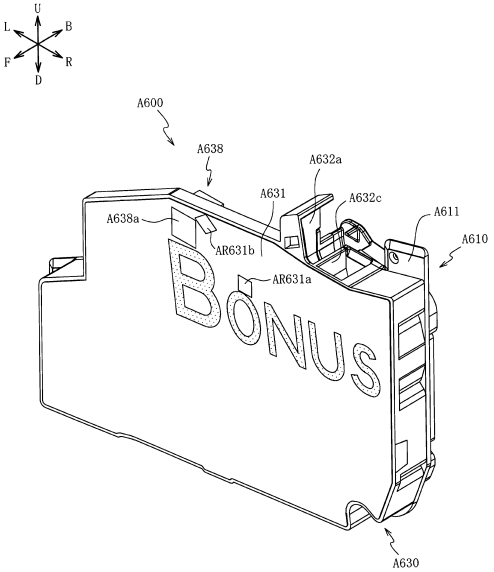
【図３８５６】



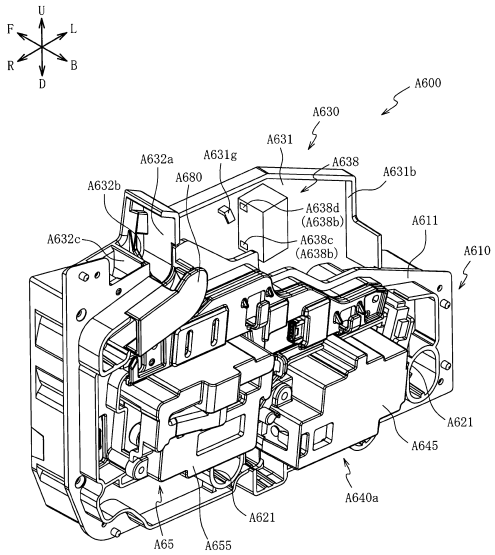
【図３８５７】



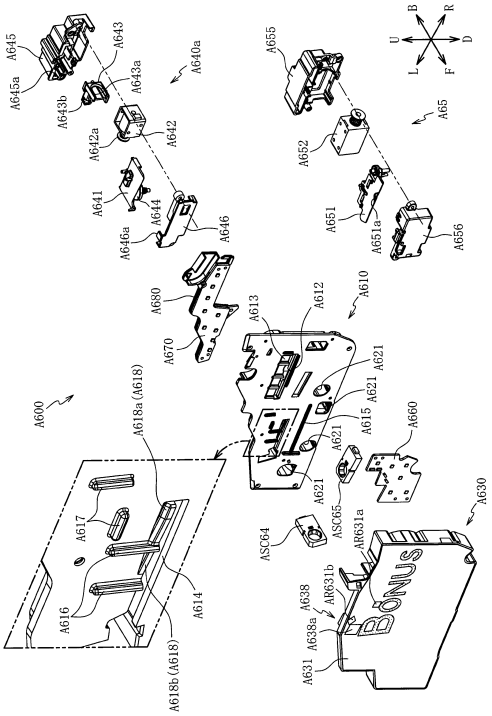
【図３８５８】



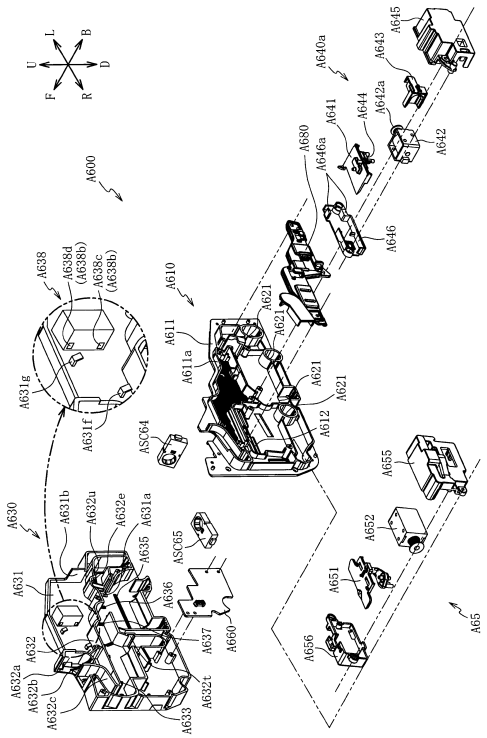
【図３８５９】



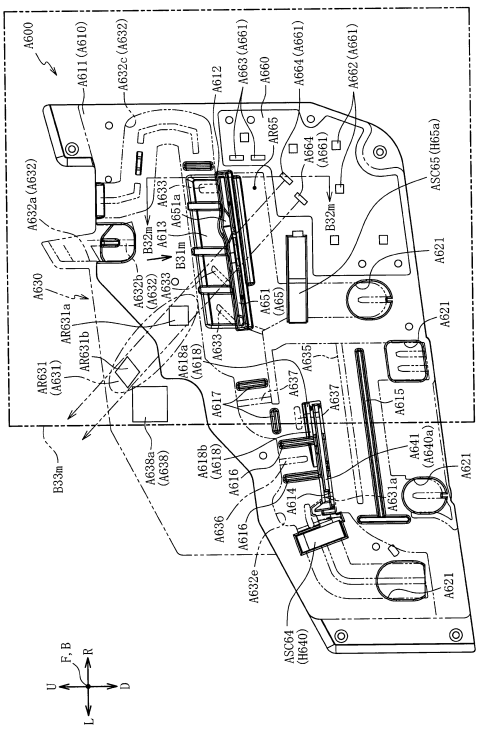
【図３８６０】



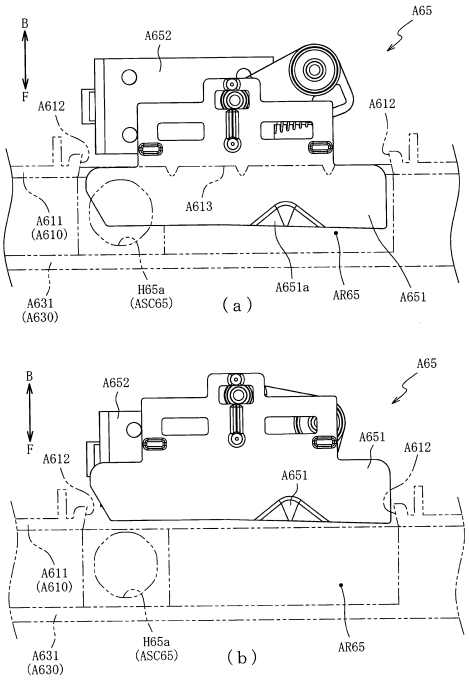
【図３８６１】



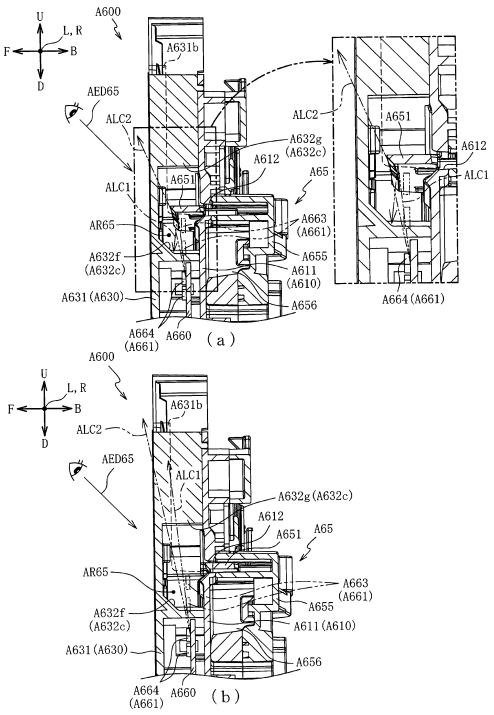
【図３８６２】



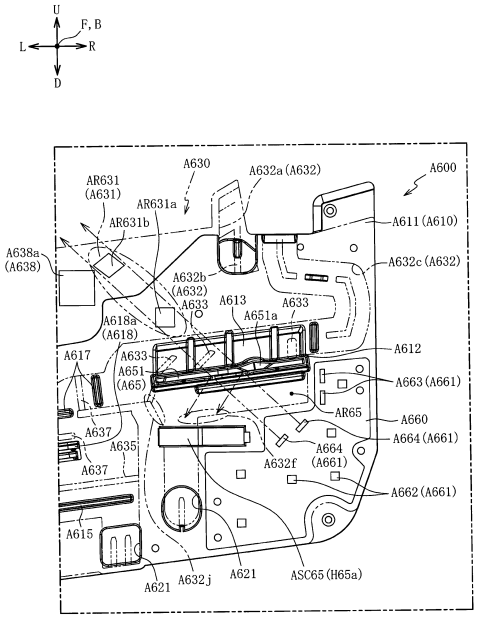
【図３８６３】



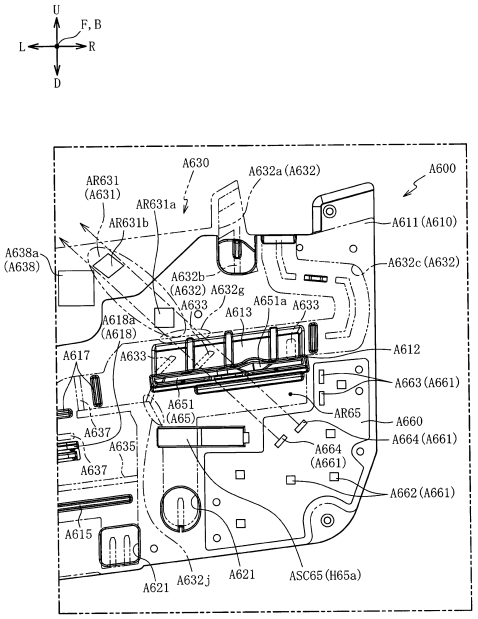
【図３８６４】



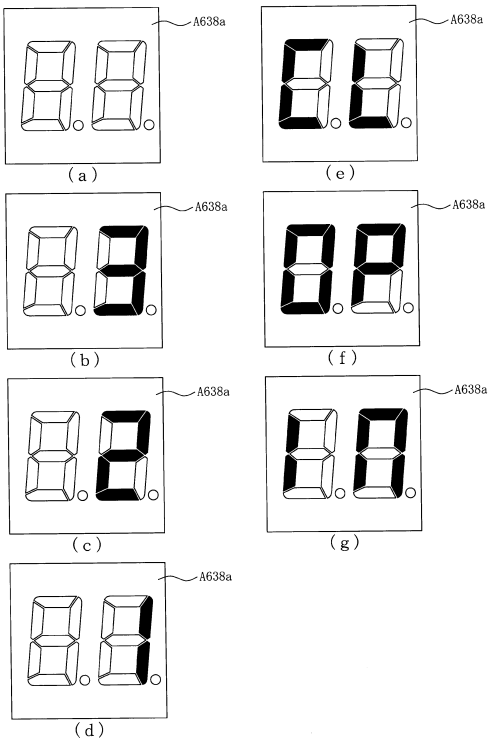
【図３８６５】



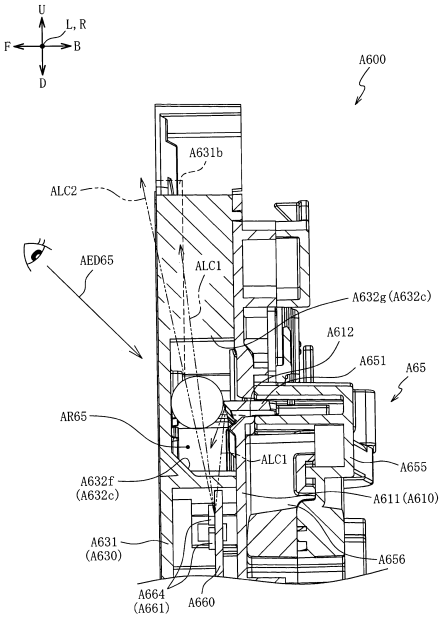
【図３８６６】



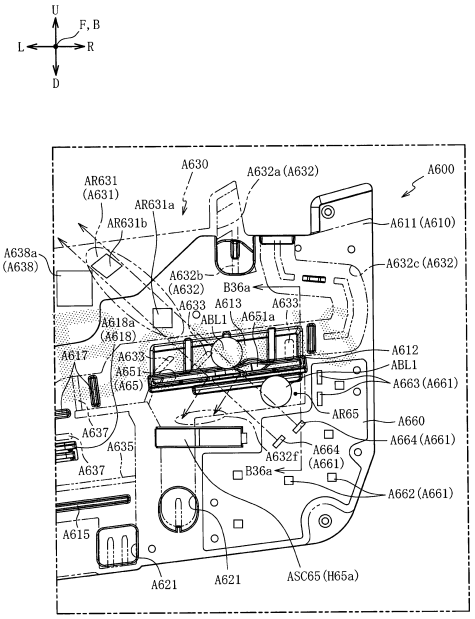
【図３８６７】



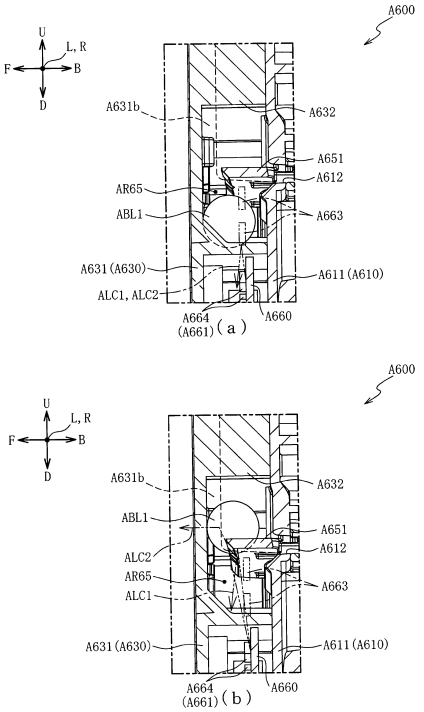
【図３８６８】



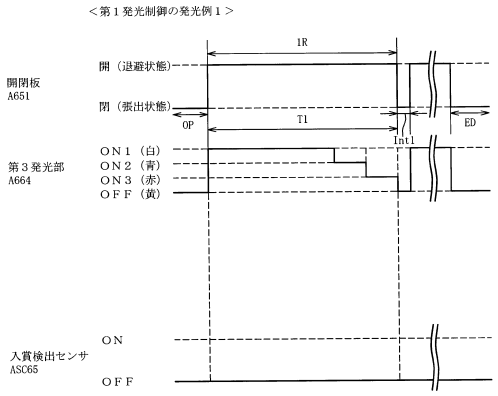
【図３８６９】



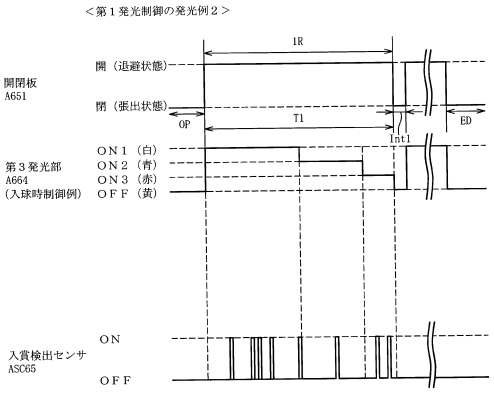
【図３８７０】



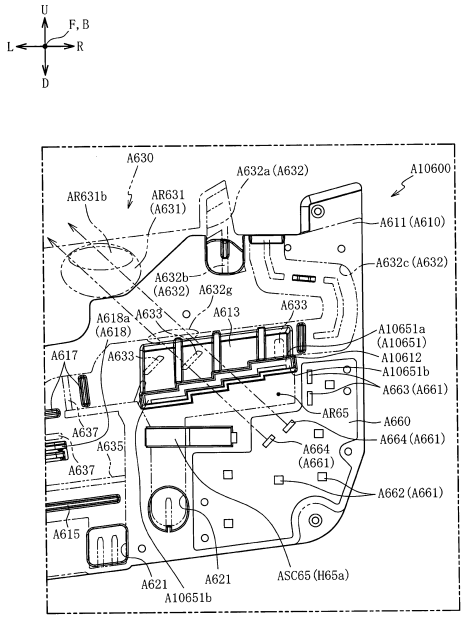
【図３８７１】



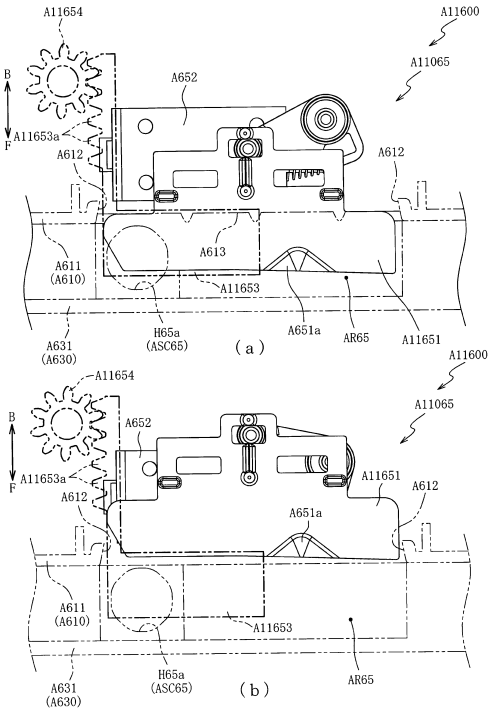
【図３８７２】



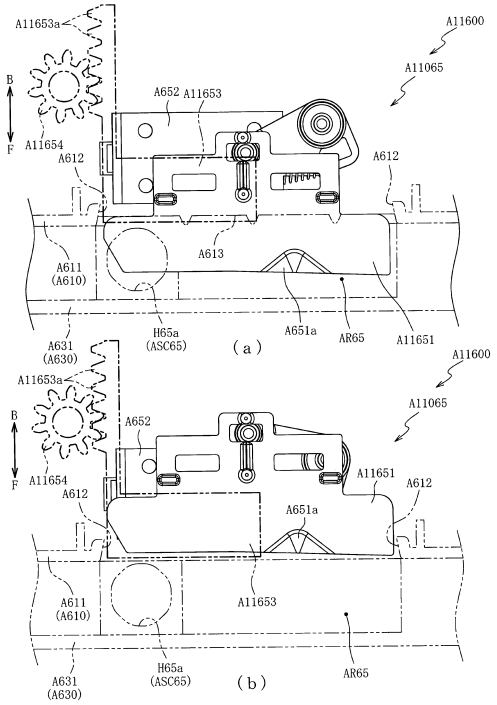
【図３８７３】



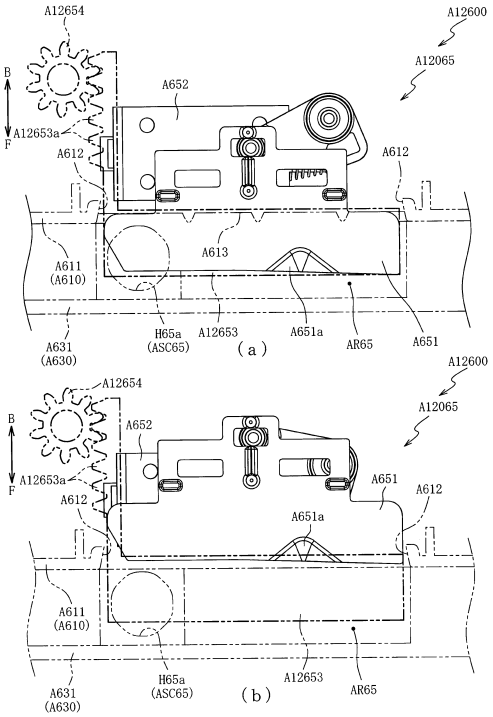
【図３８７４】



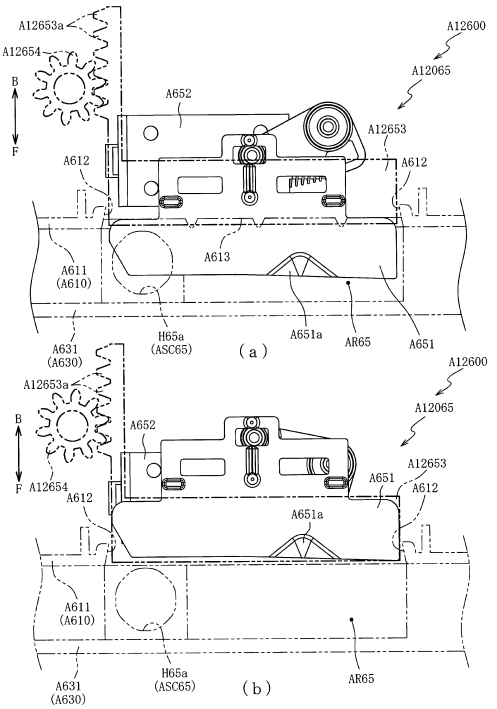
【図３８７５】



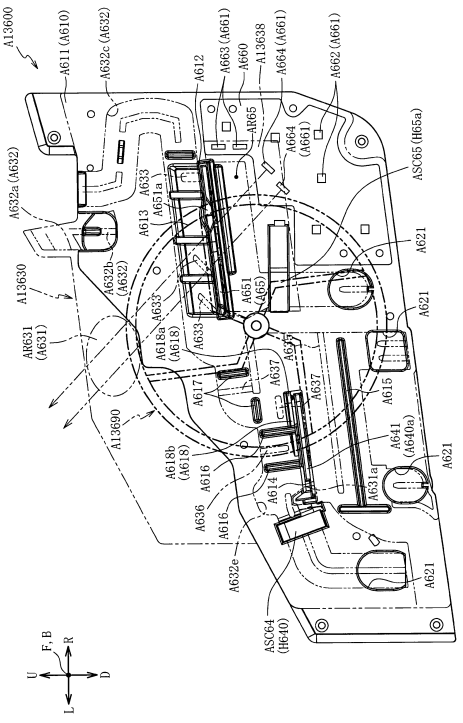
【図３８７６】



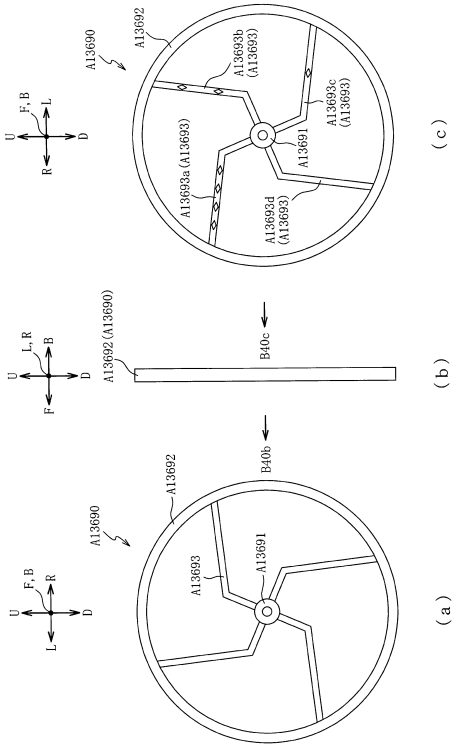
【図３８７７】



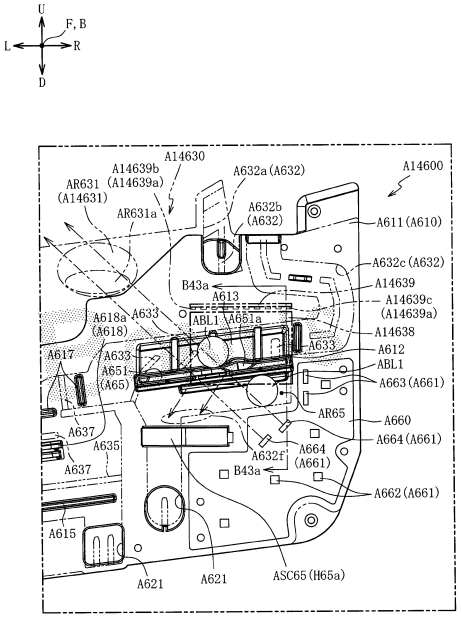
【図３８７８】



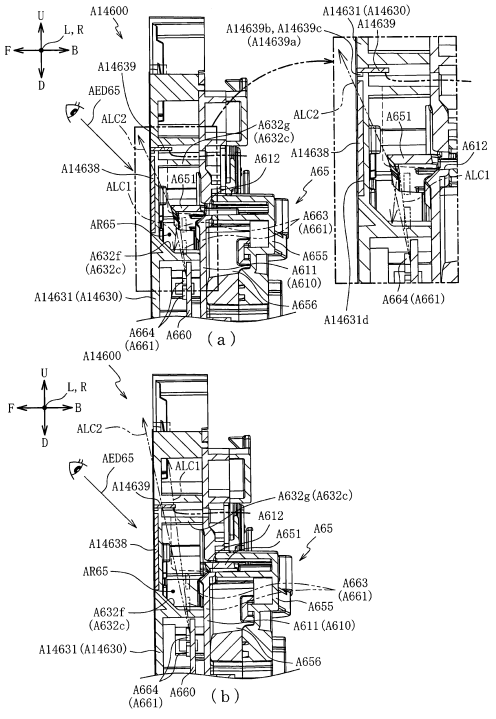
【図３８７９】



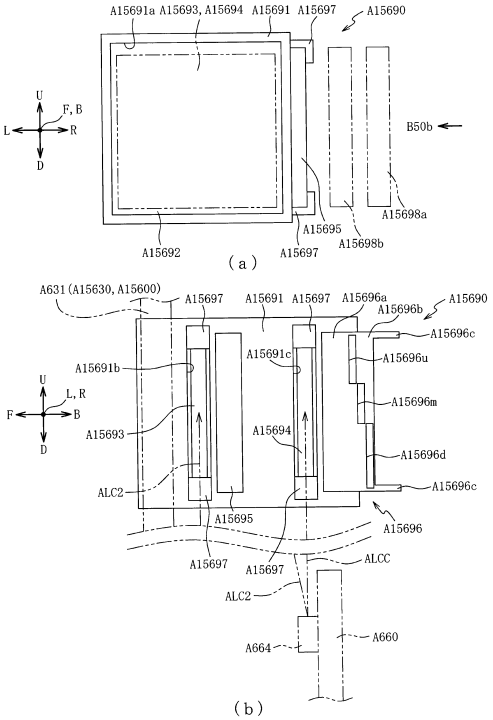
【図３８８０】



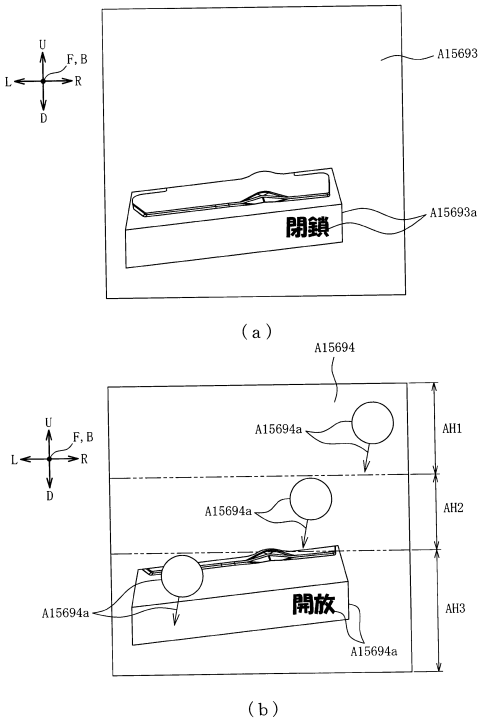
【図３８８１】



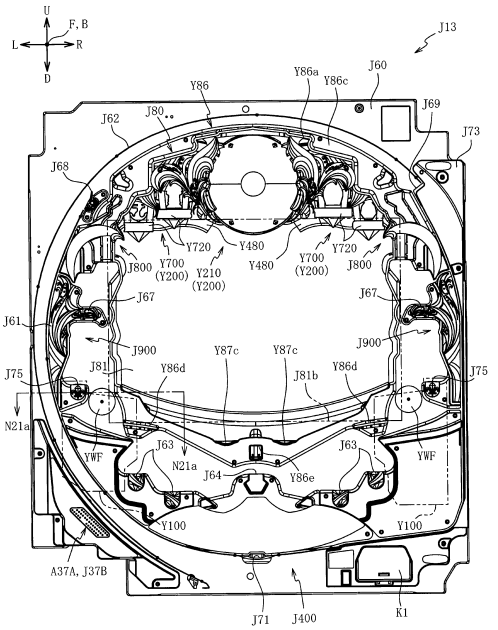
【図３８８２】



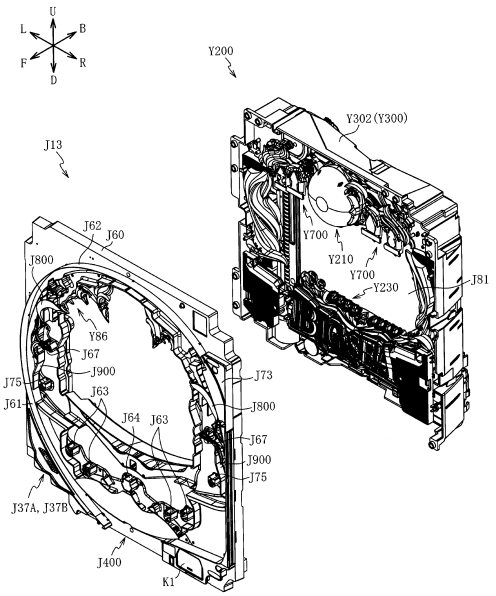
【図３８８３】



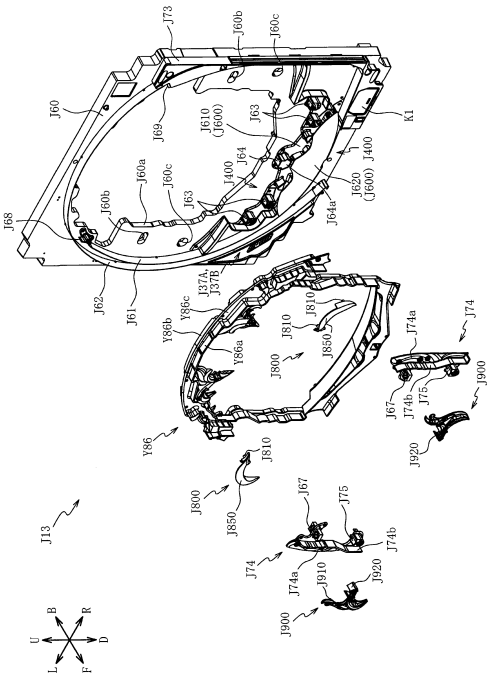
【図３８８４】



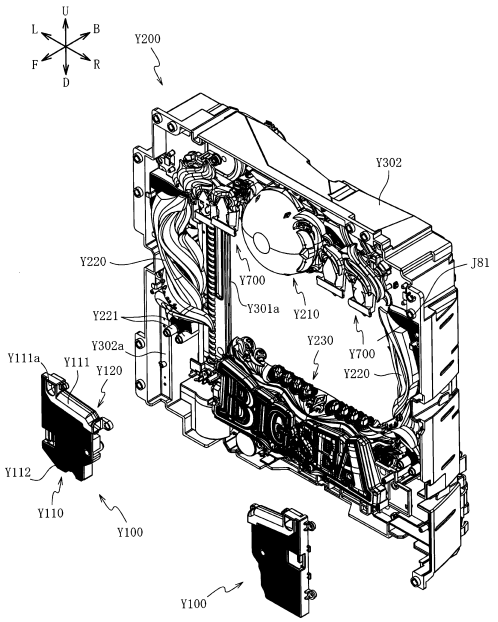
【図３８８５】



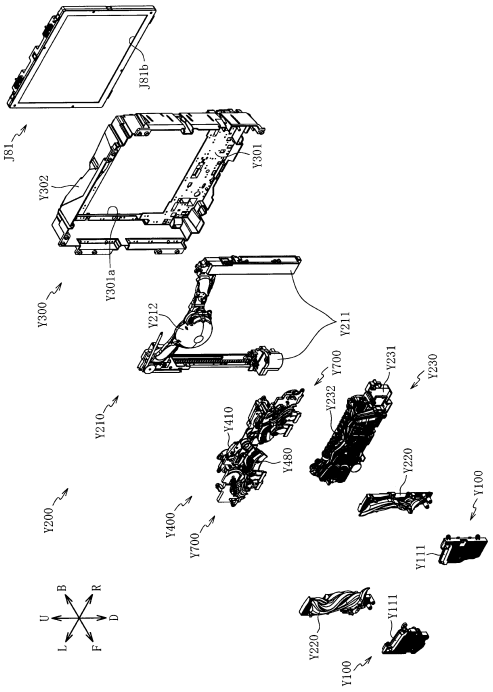
【図３８８６】



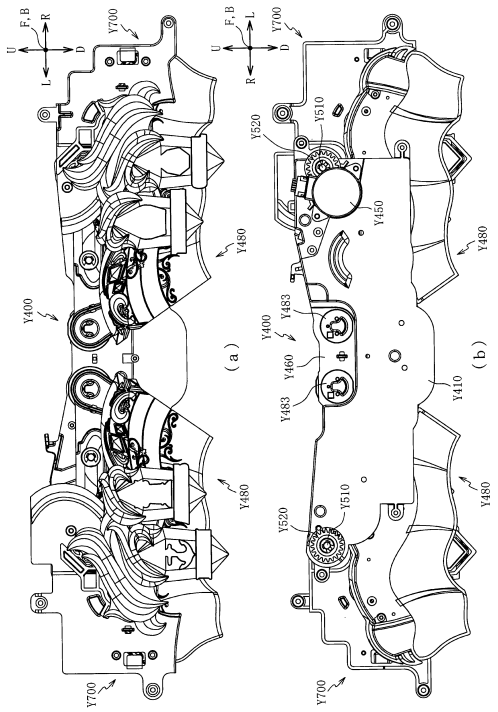
【図３８８７】



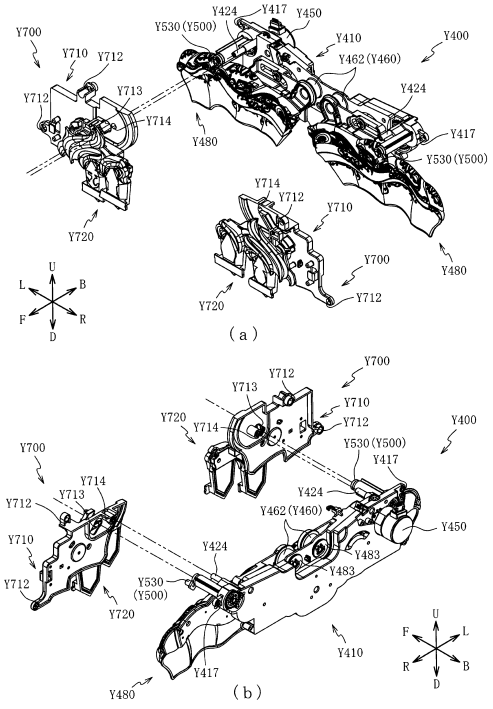
【図３８８８】



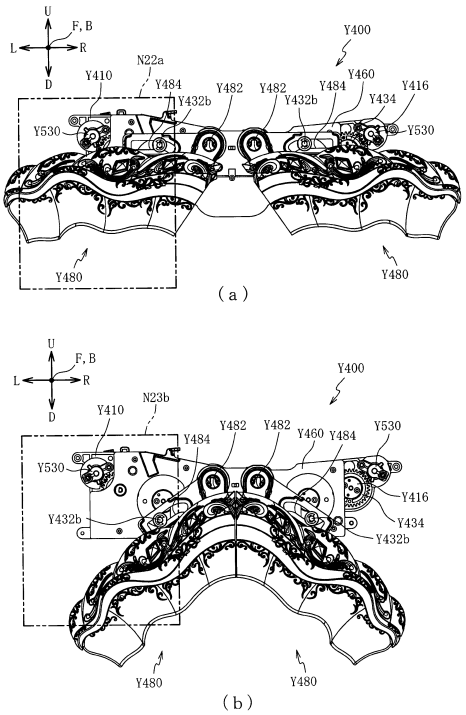
【図３８８９】



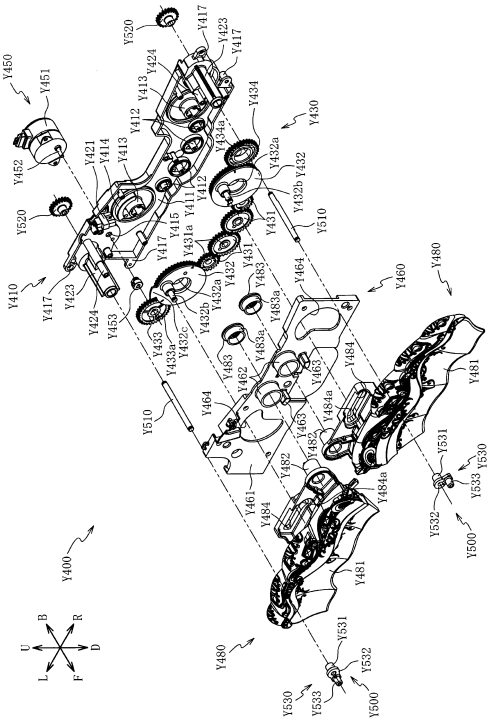
【図３８９０】



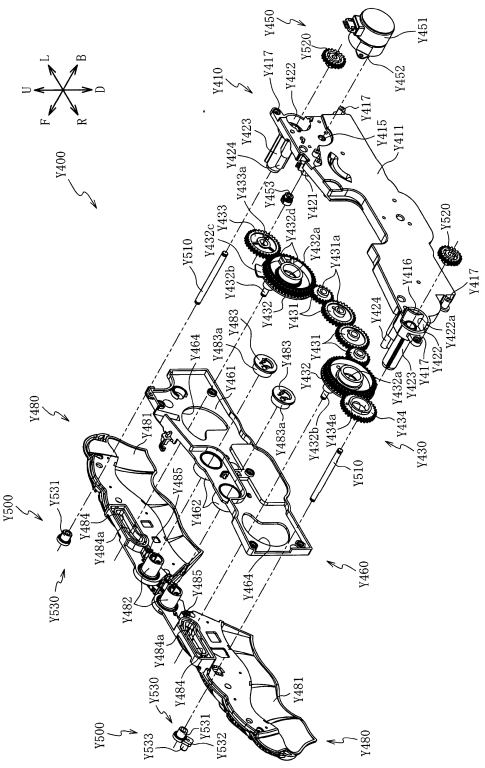
【図３８９１】



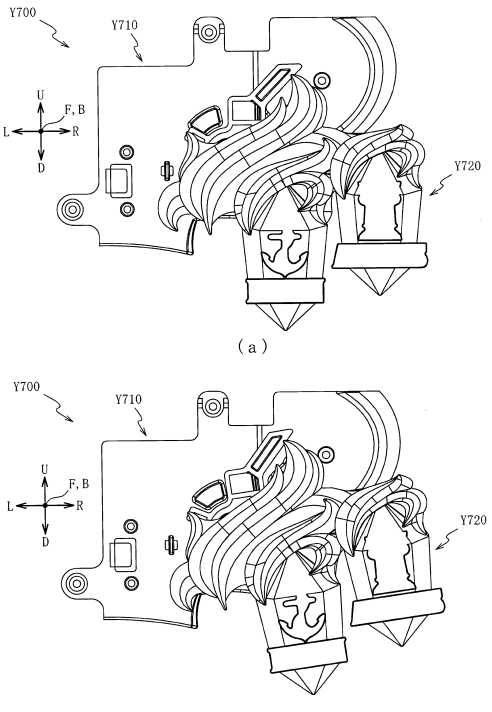
【図３８９２】



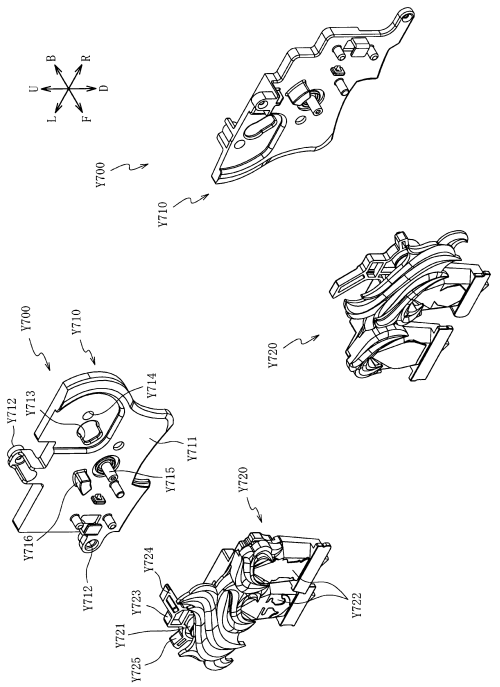
【図３８９３】



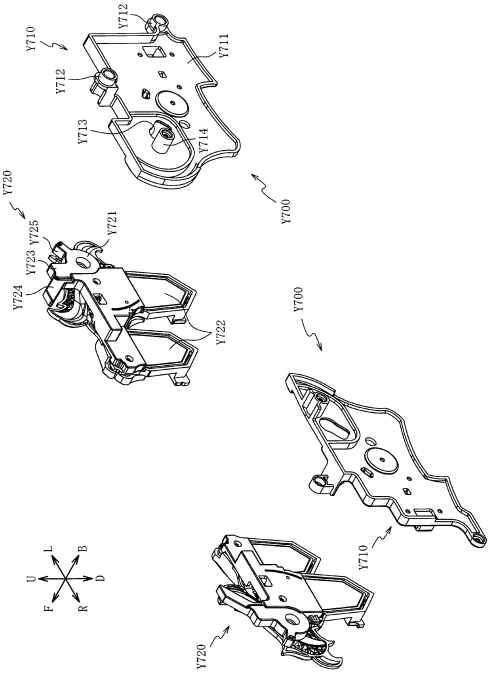
【図３８９４】



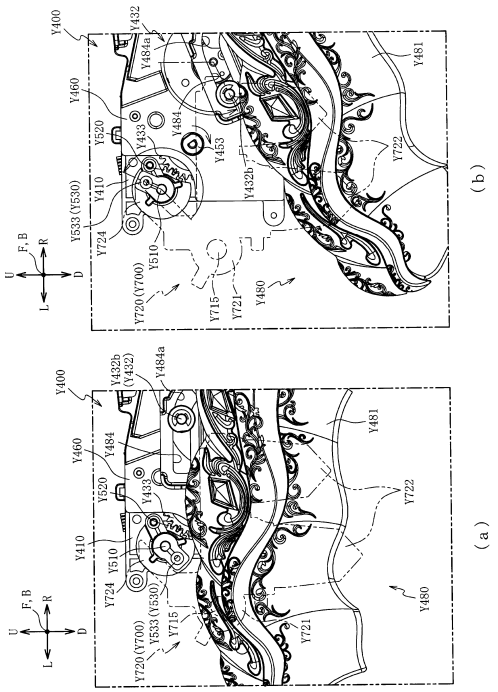
【図３８９５】



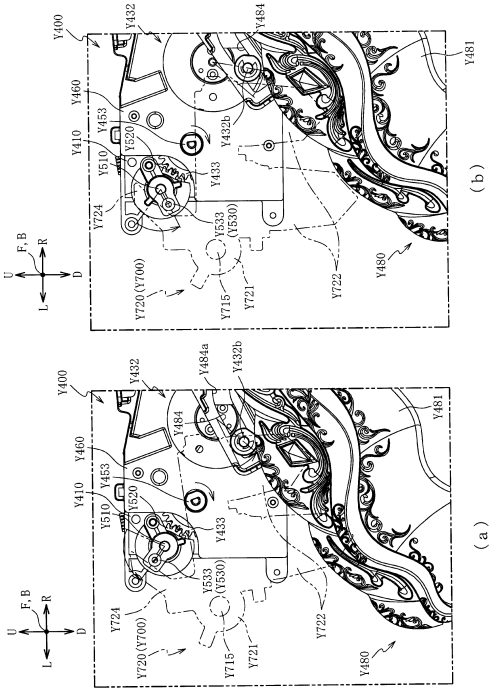
【図３８９６】



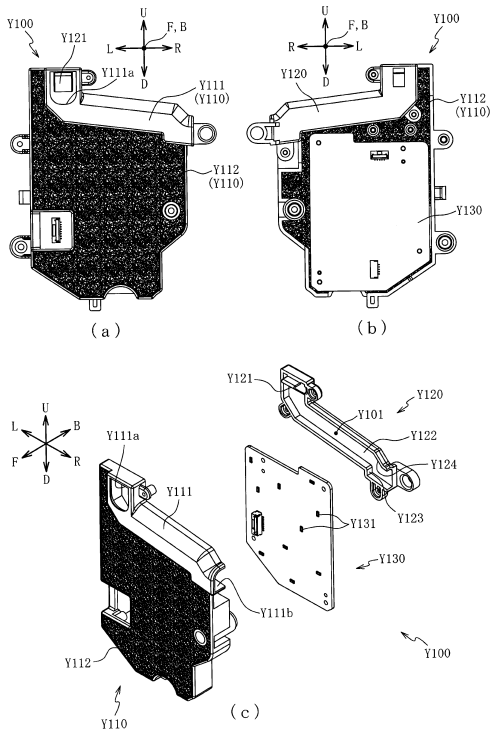
【図３８９７】



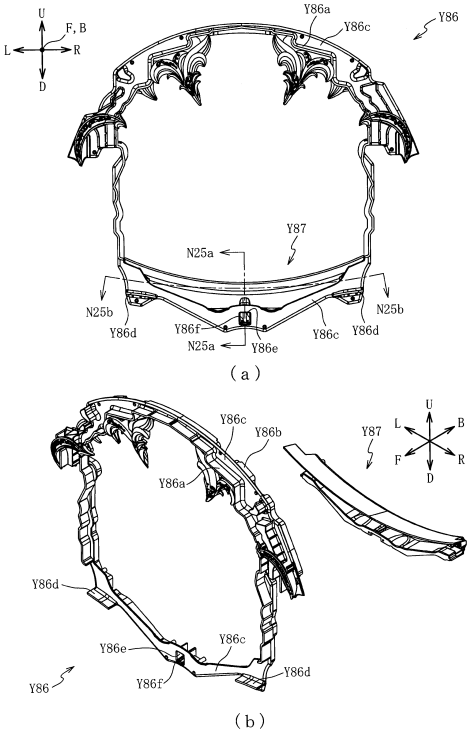
【図３８９８】



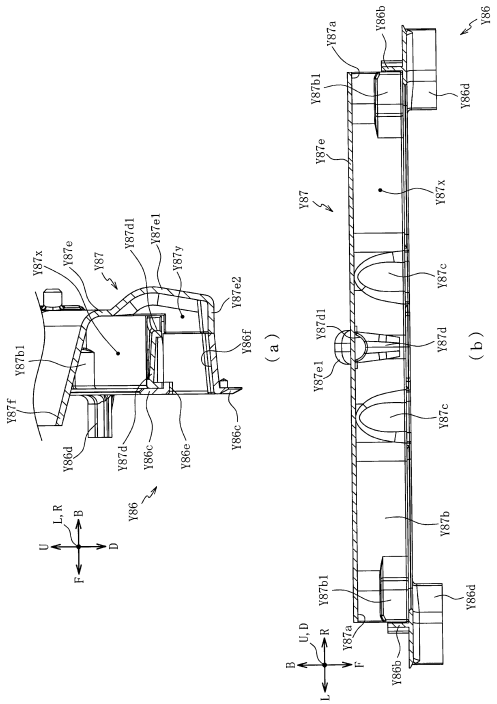
【図３８９９】



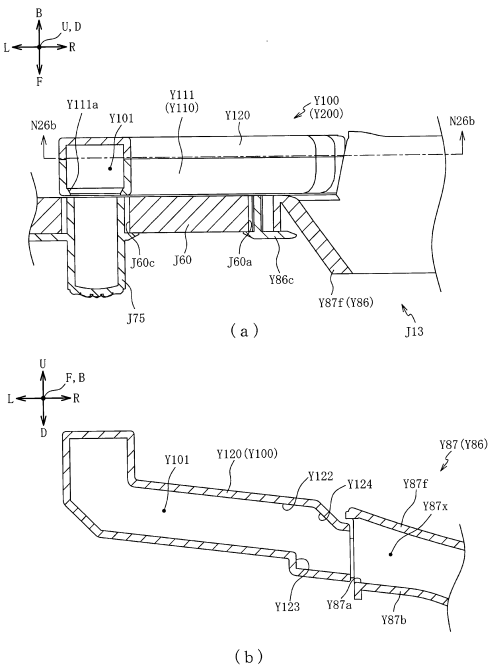
【図３９００】



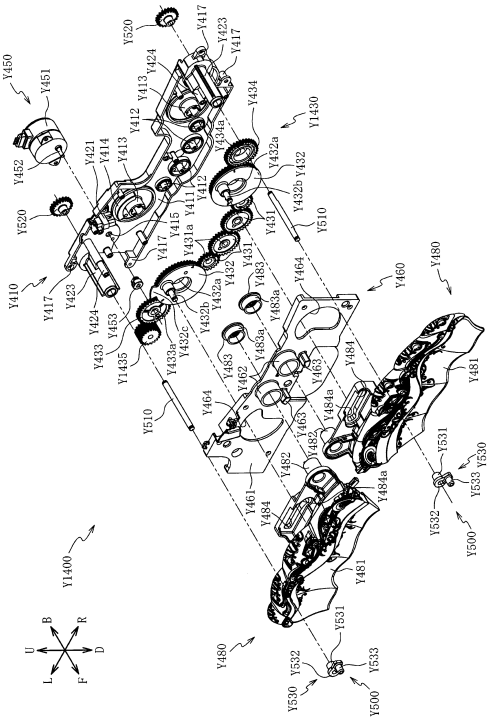
【図３９０１】



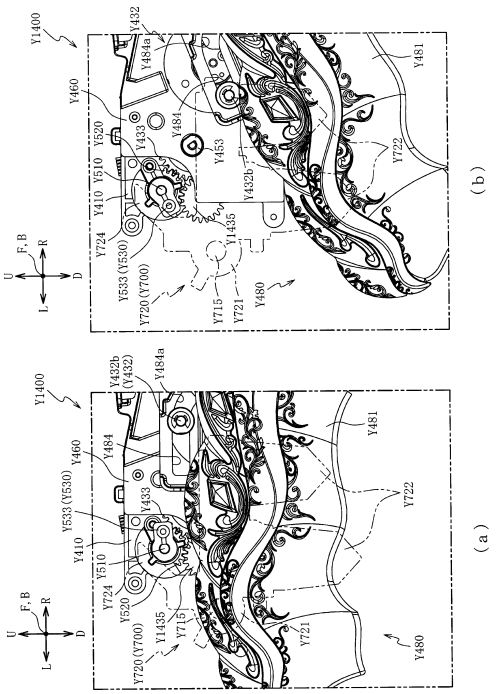
【図３９０２】



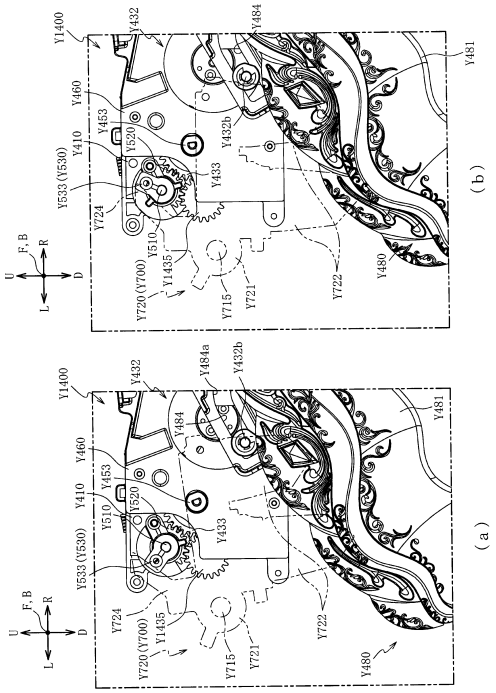
【図３９０３】



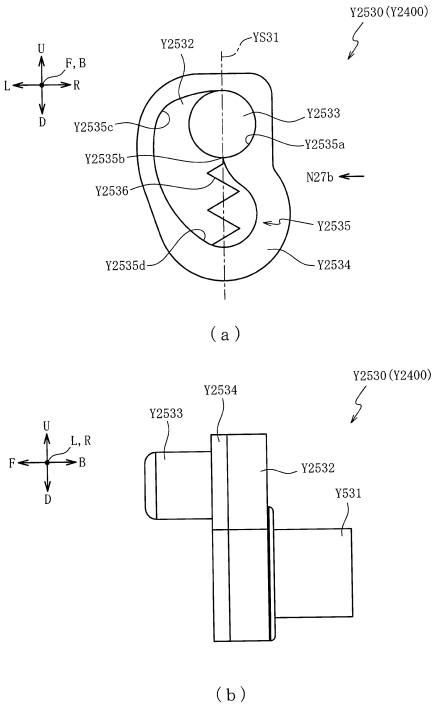
【図３９０４】



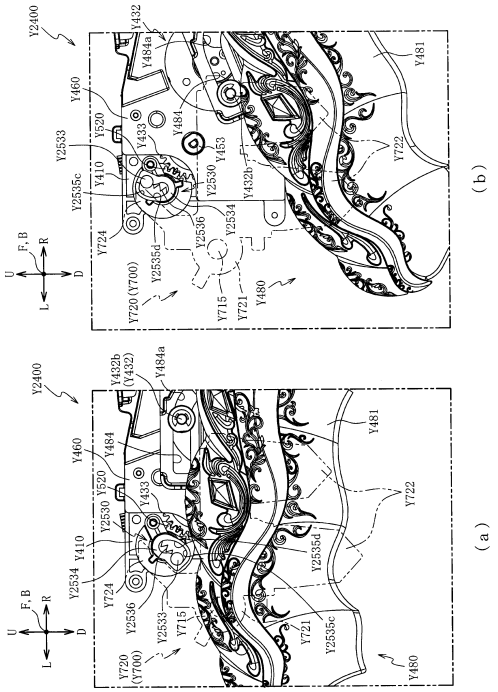
【図３９０５】



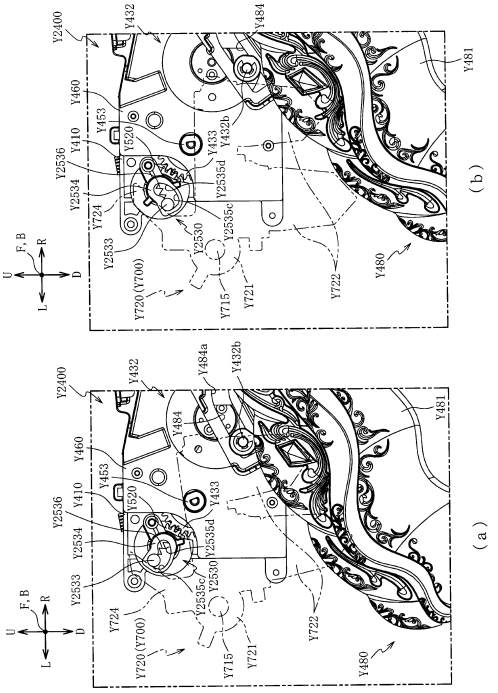
【図３９０６】



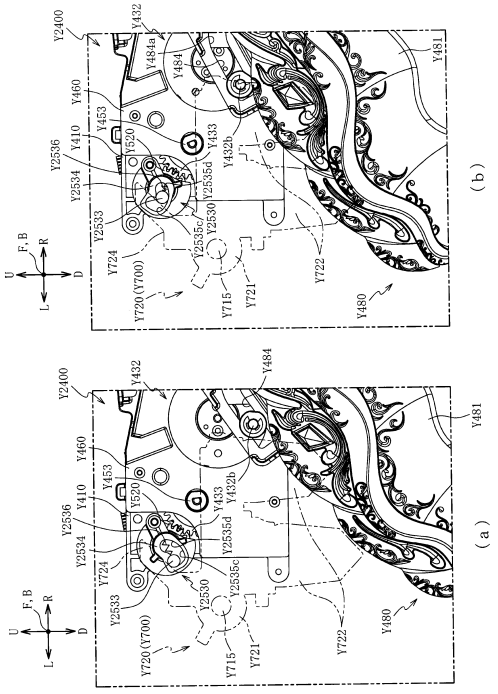
【図３９０７】



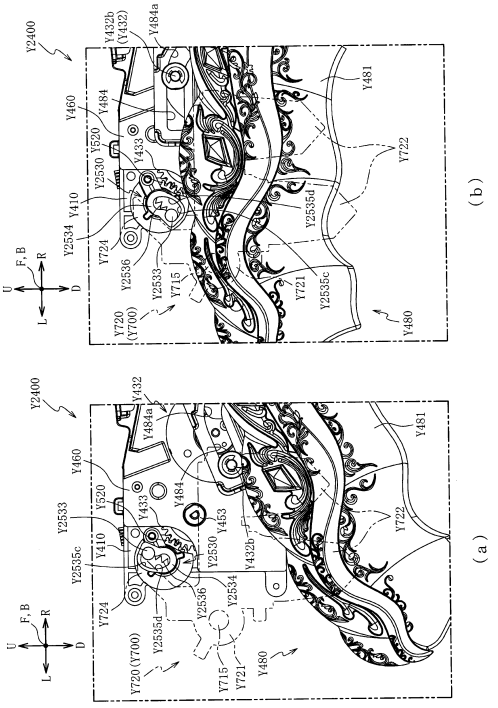
【図３９０８】



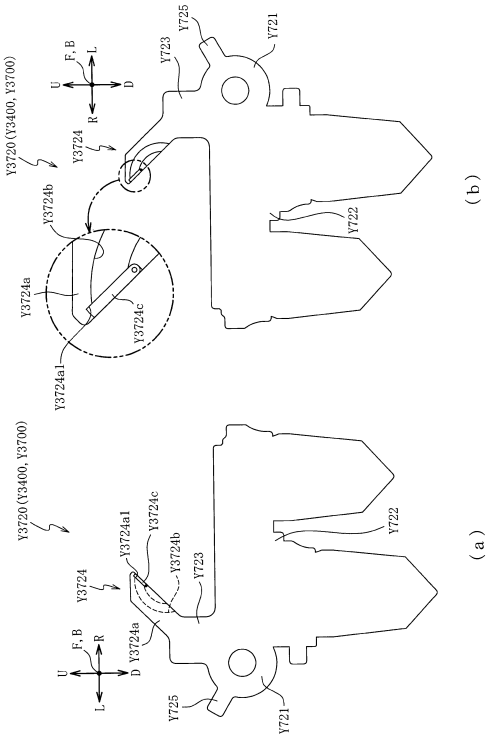
【図３９０９】



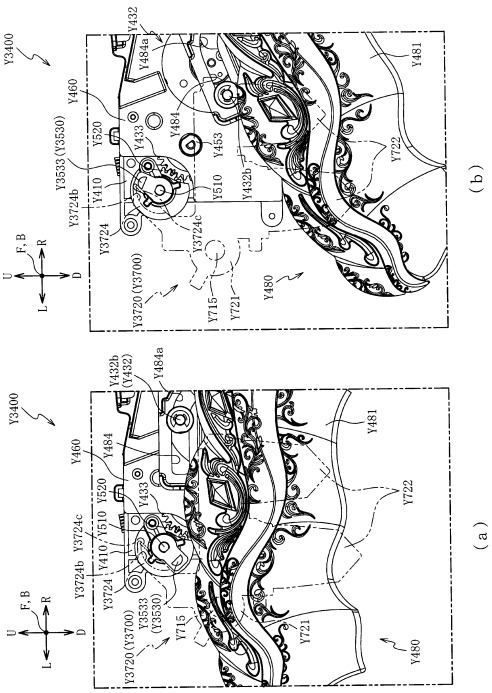
【図３９１０】



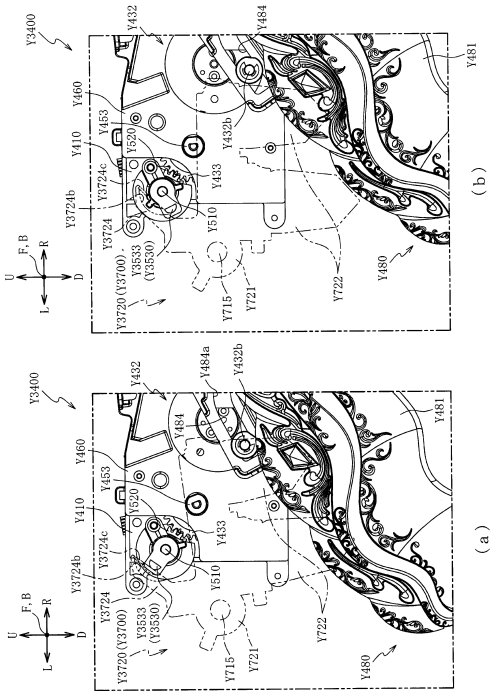
【図３９１１】



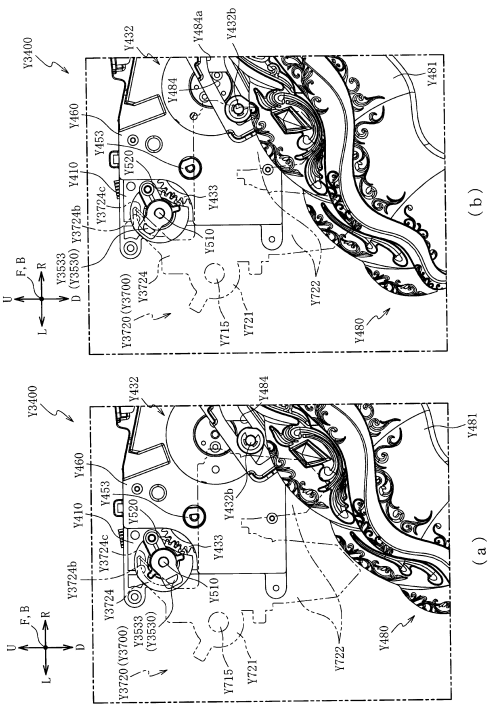
【図３９１２】



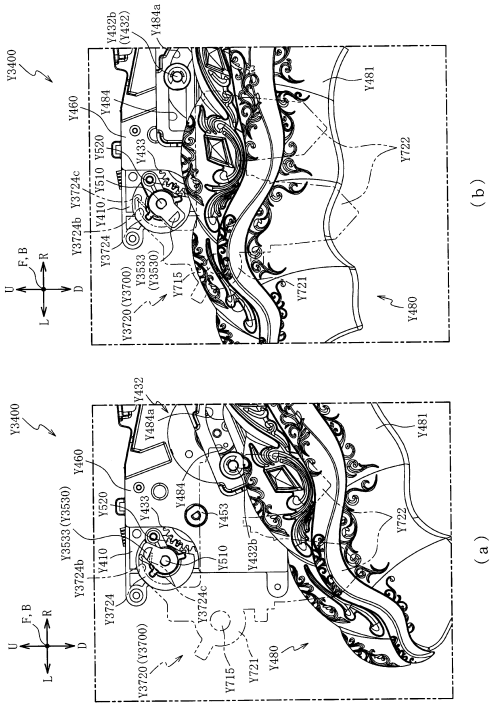
【図３９１３】



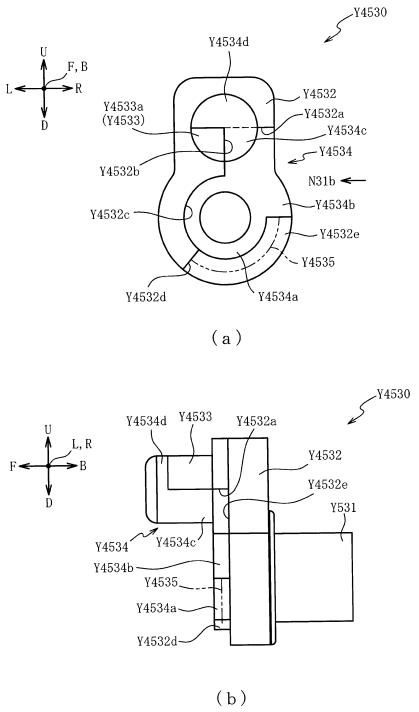
【図３９１４】



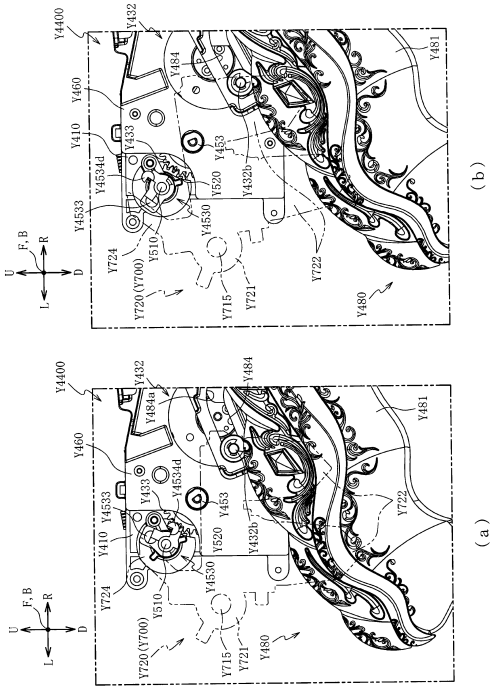
【図３９１５】



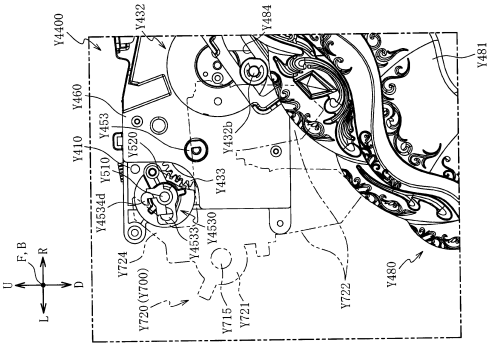
【図３９１６】



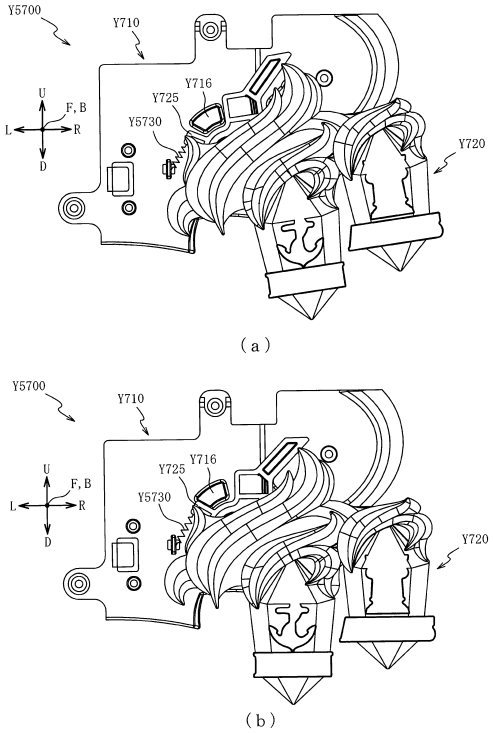
【図３９１７】



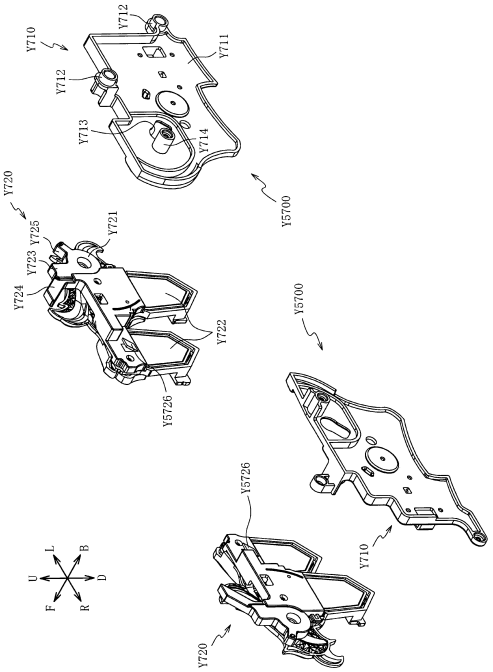
【図３９１８】



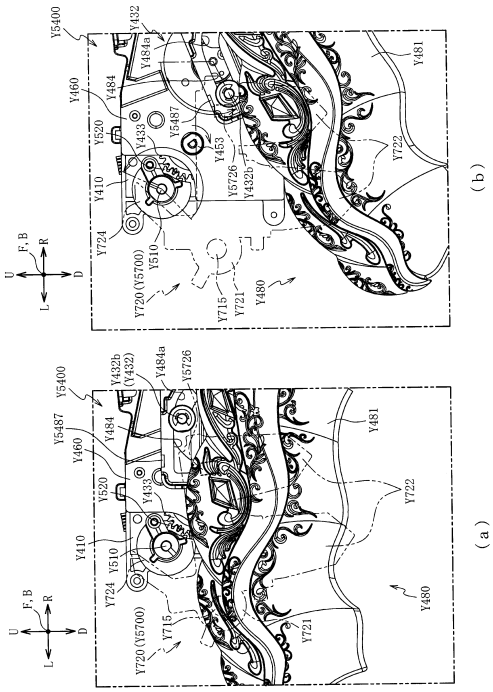
【図３９１９】



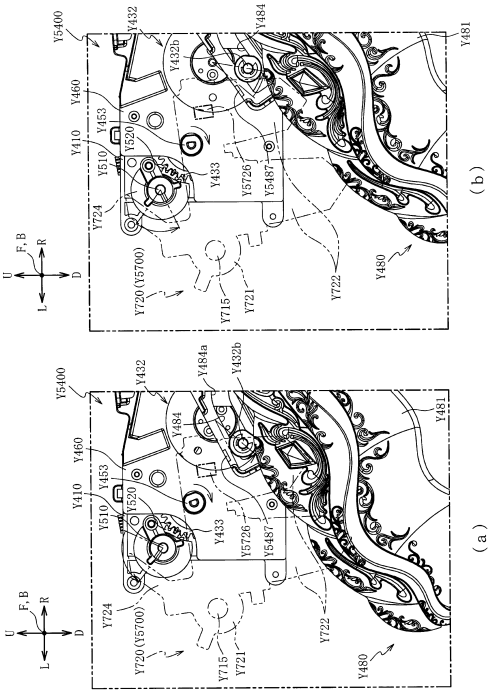
【図３９２０】



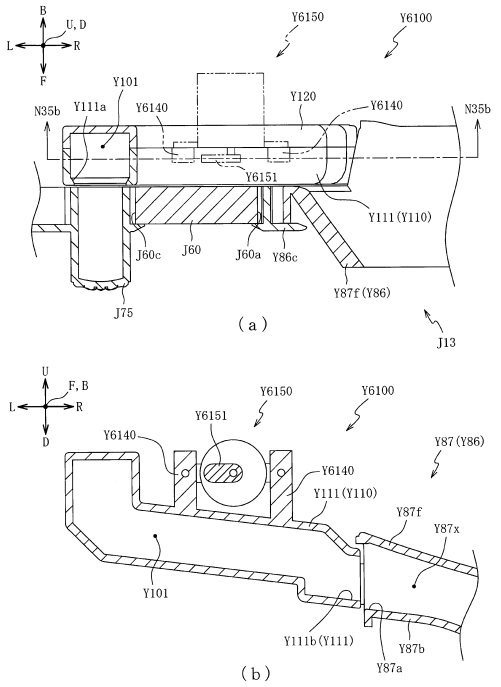
【図３９２１】



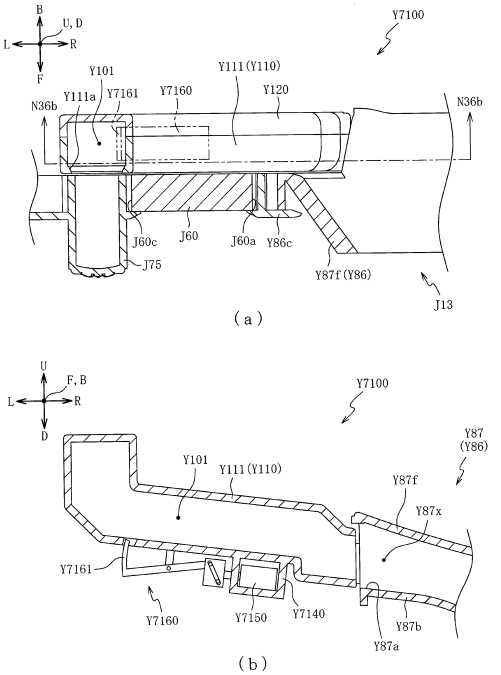
【図３９２２】



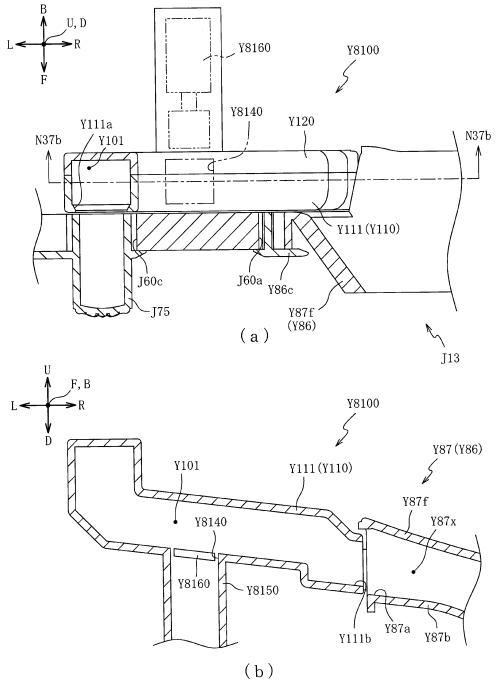
【図３９２３】



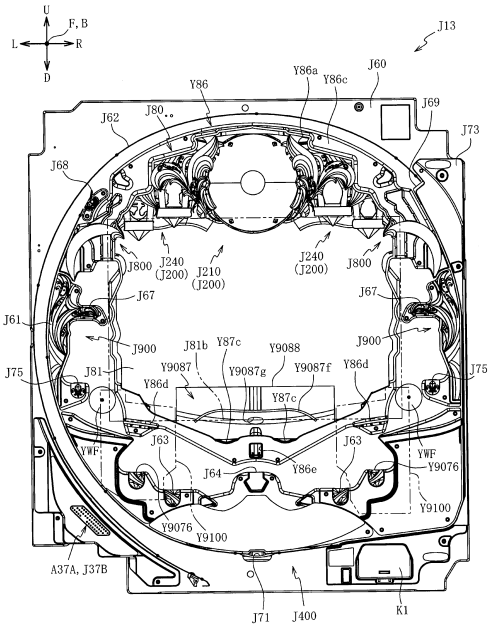
【図３９２４】



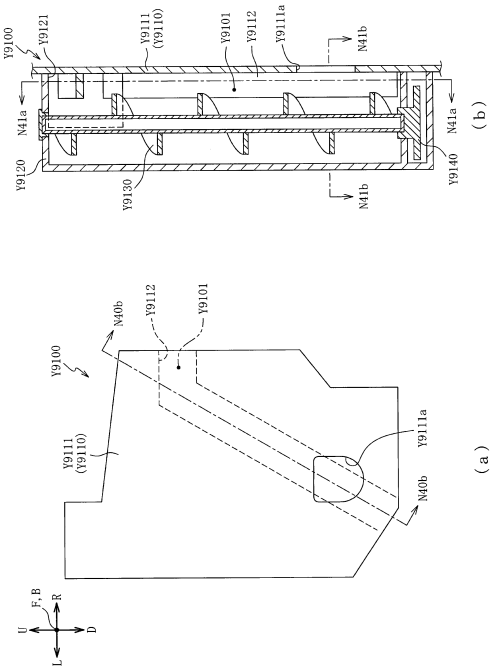
【図３９２５】



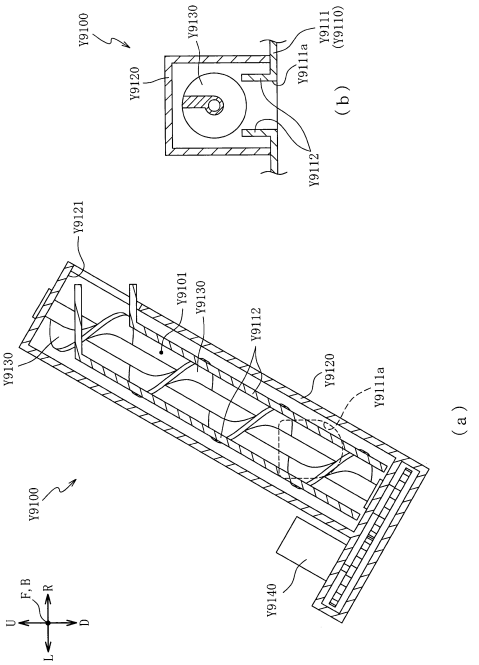
【図３９２６】



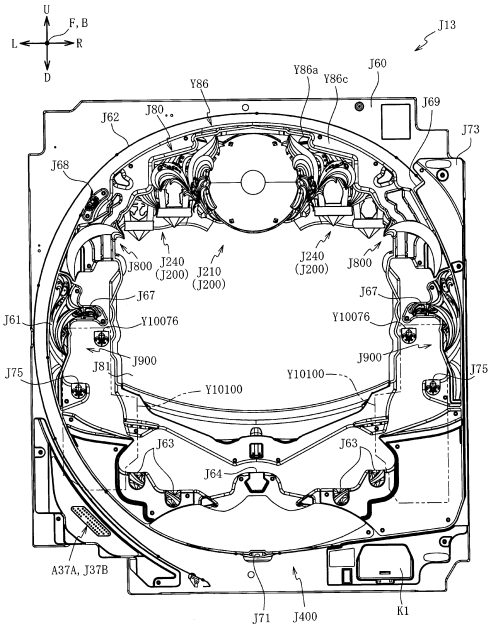
【図３９２７】



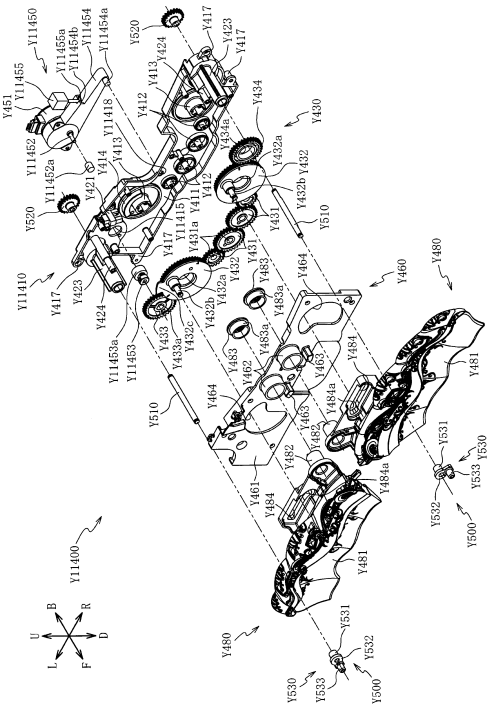
【図３９２８】



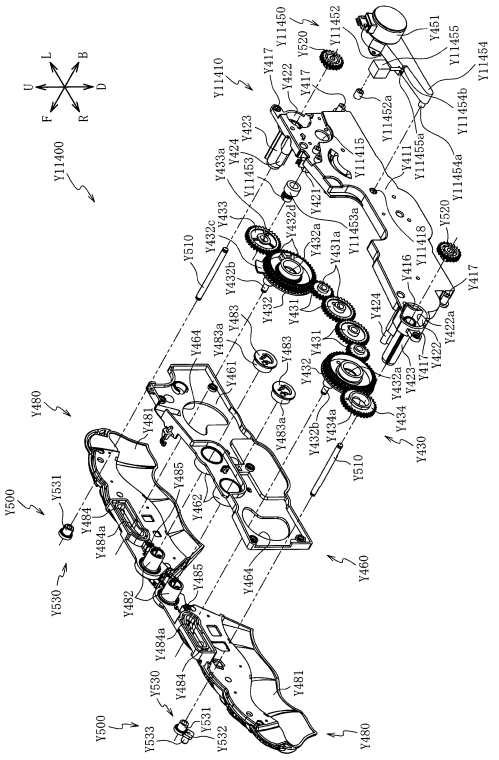
【図３９２９】



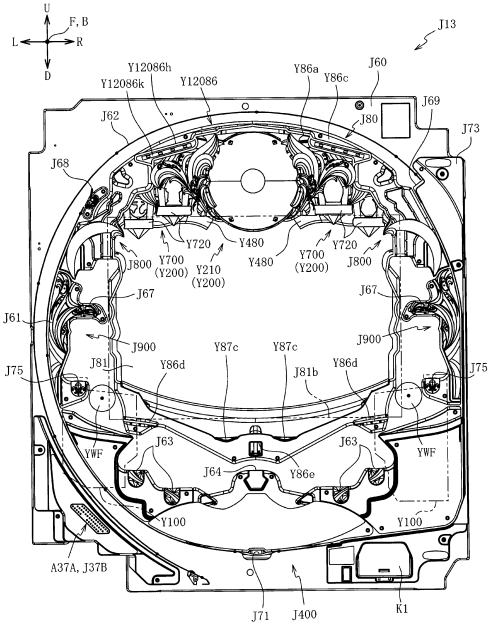
【図３９３０】



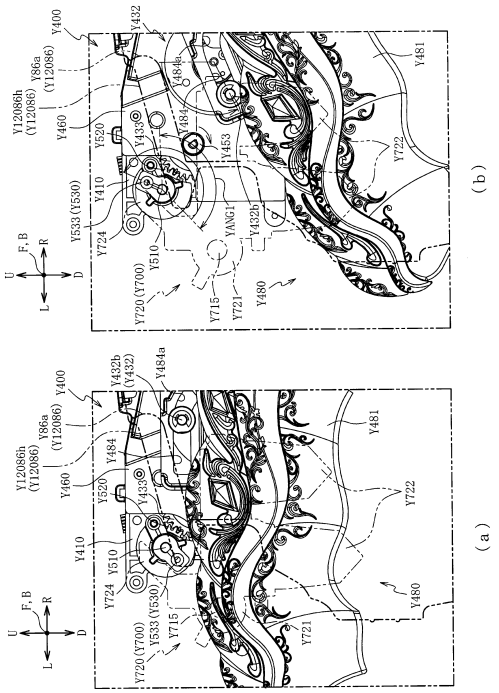
【図３９３１】



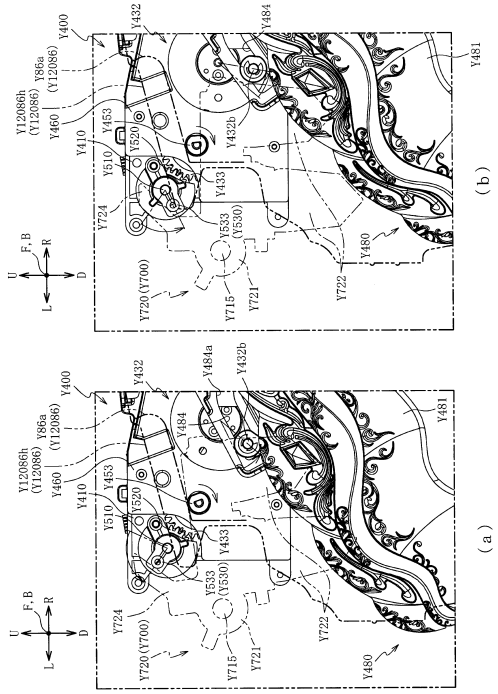
【図３９３２】



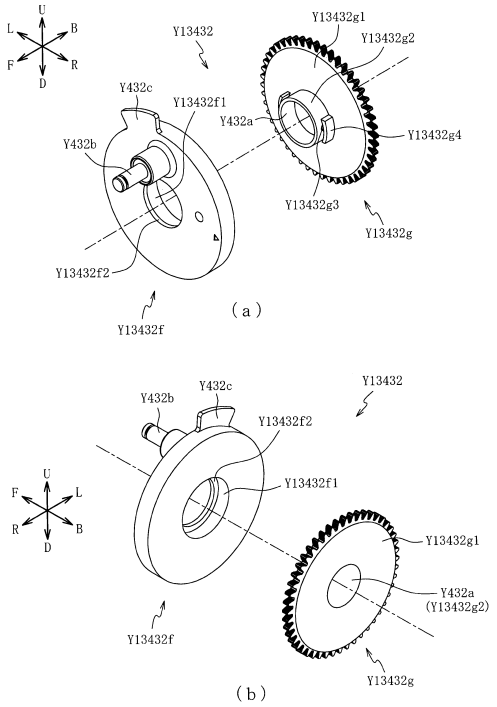
【図３９３３】



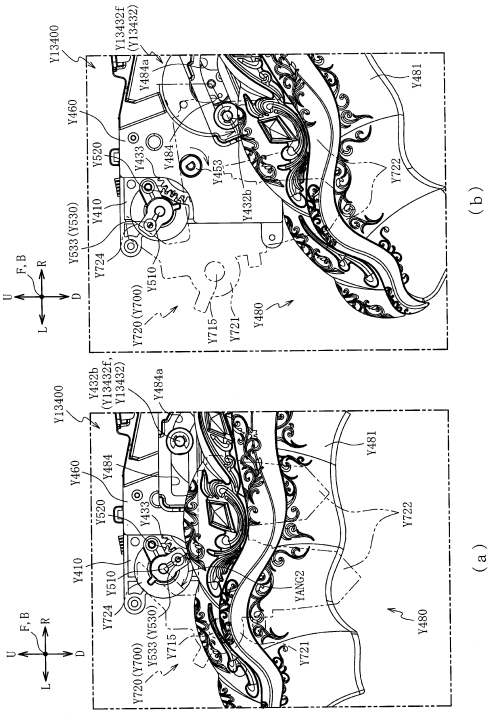
【図３９３４】



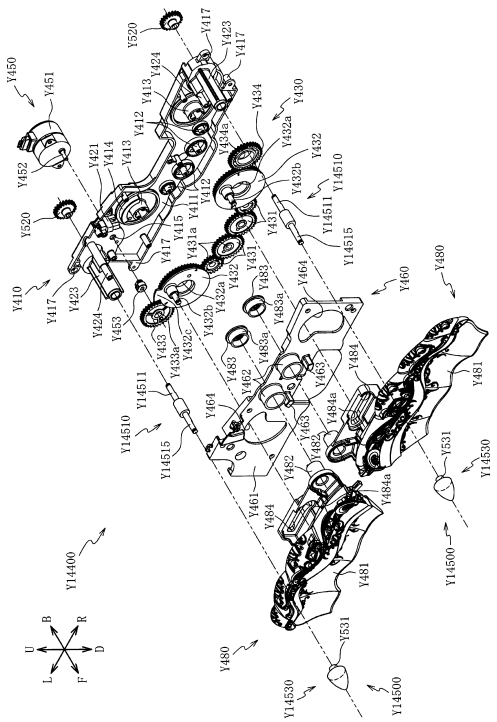
【図３９３５】



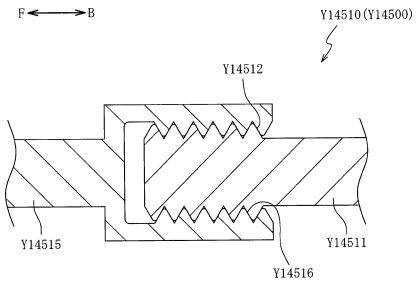
【図３９３６】



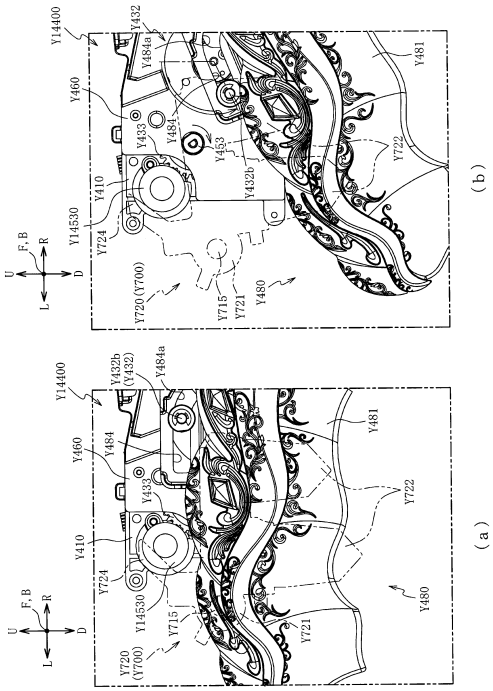
【図３９３７】



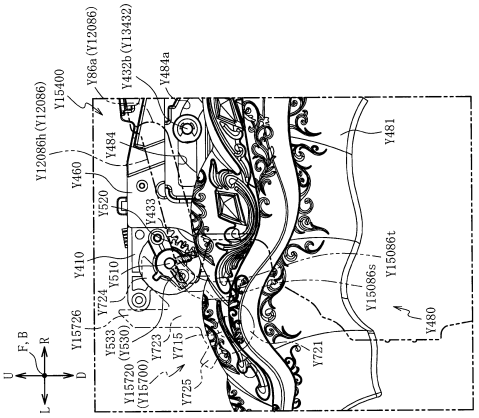
【図３９３８】



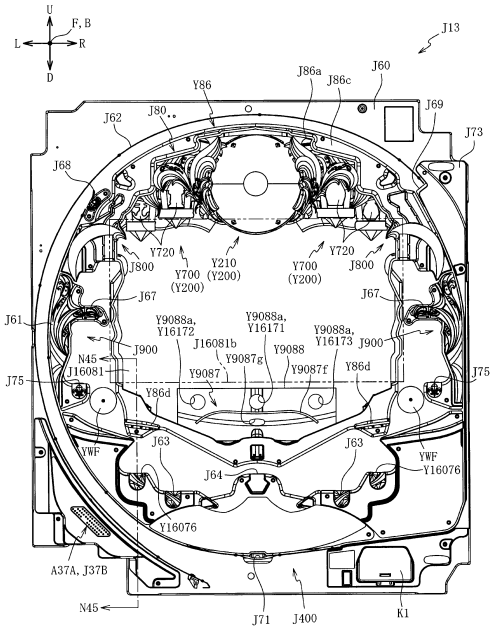
【図３９３９】



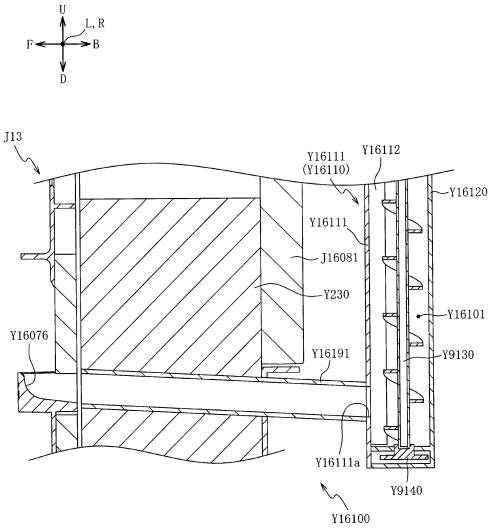
【図３９４０】



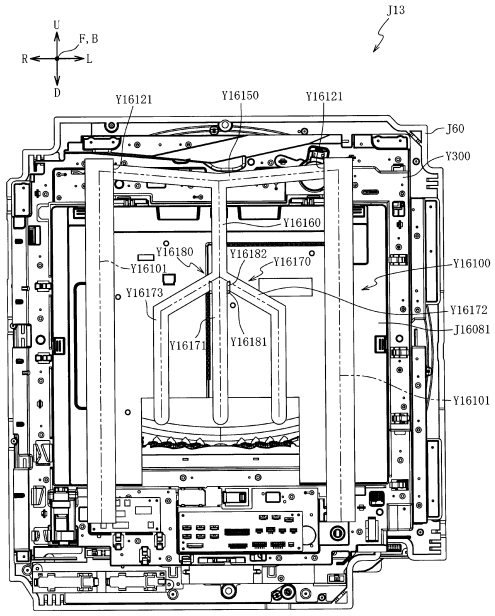
【図３９４１】



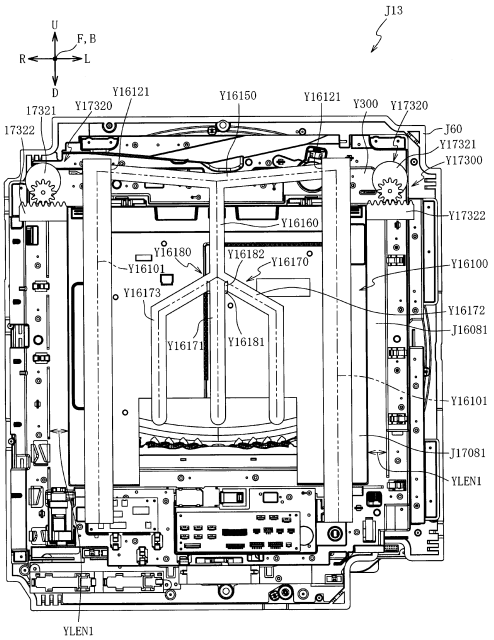
【図３９４２】



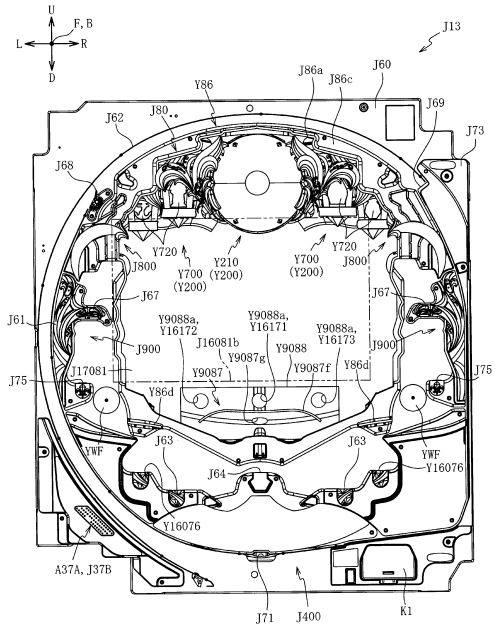
【図３９４３】



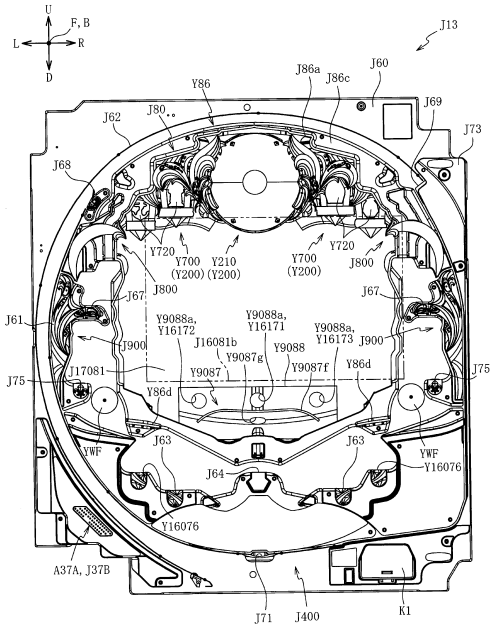
【図３９４４】



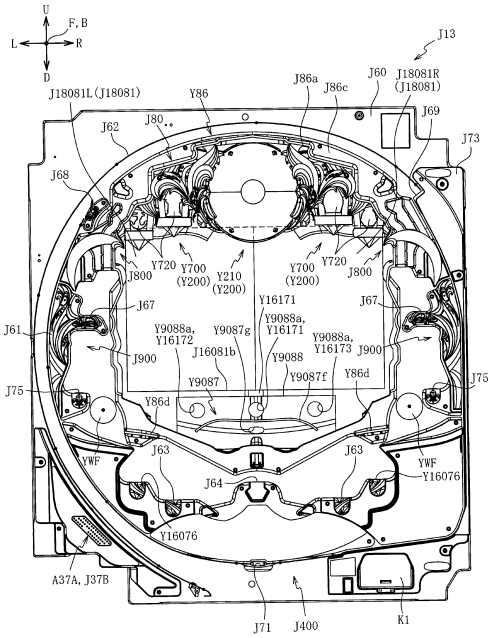
【図３９４５】



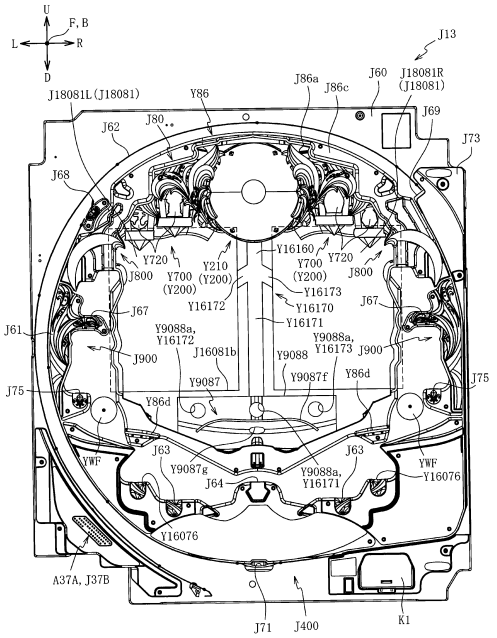
【図３９４６】



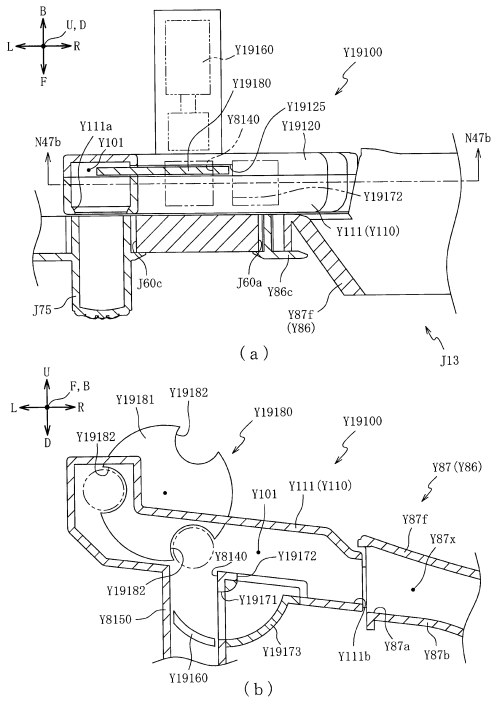
【図３９４７】



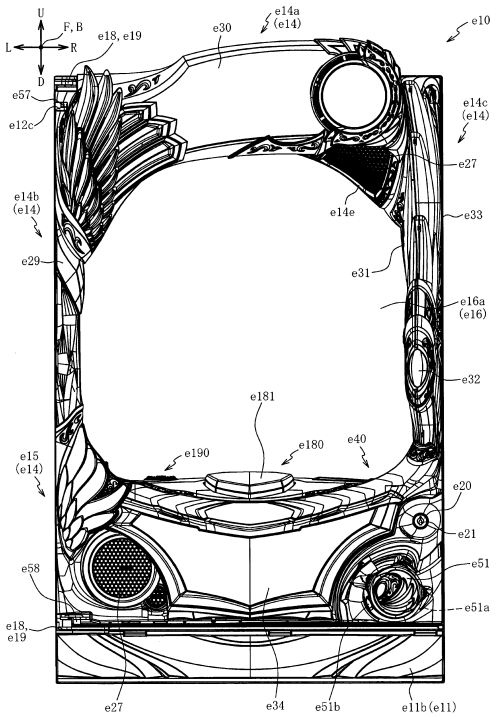
【図３９４８】



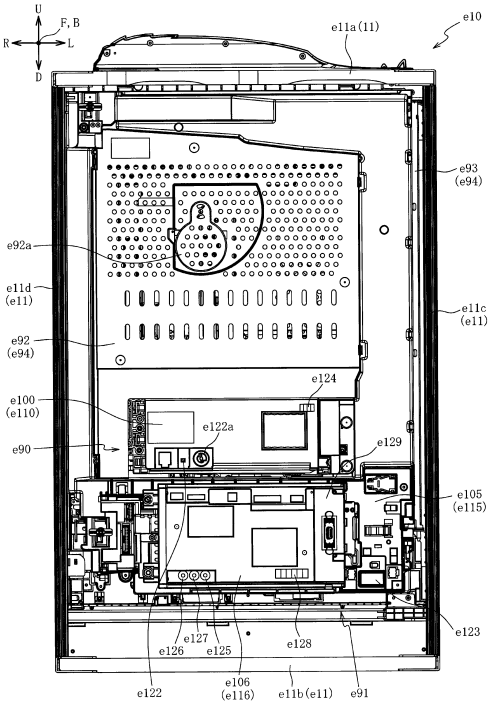
【図３９４９】



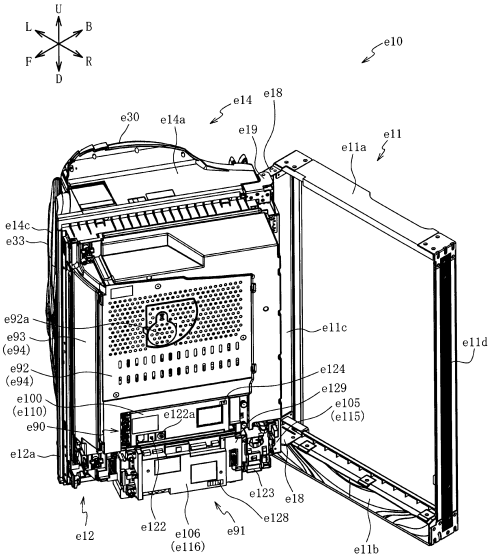
【図３９５０】



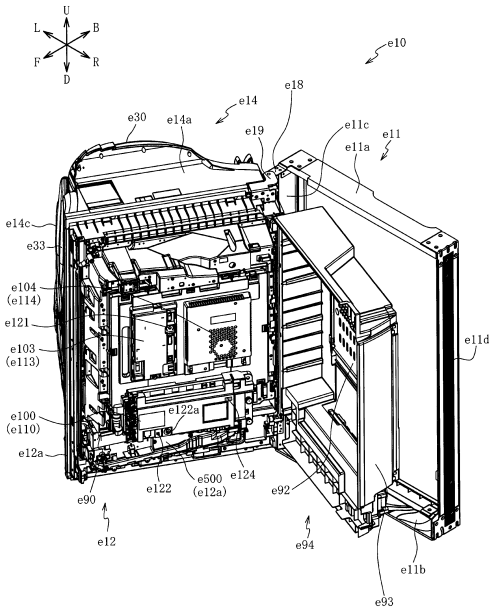
【図３９５１】



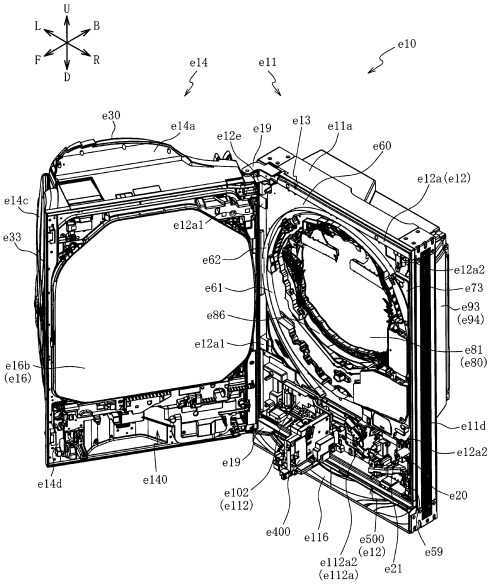
【図３９５２】



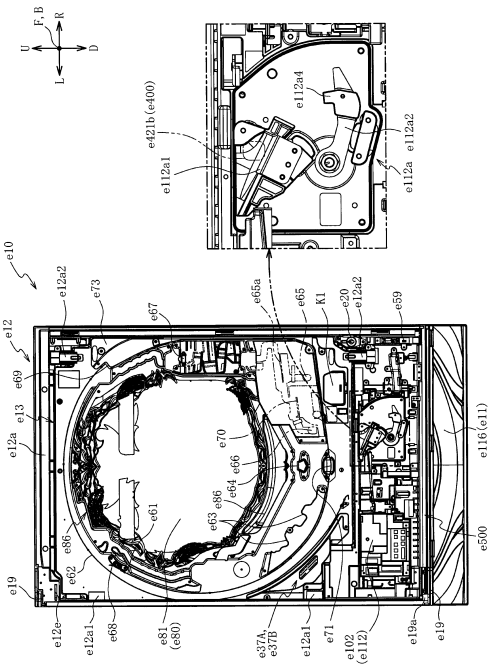
【図３９５３】



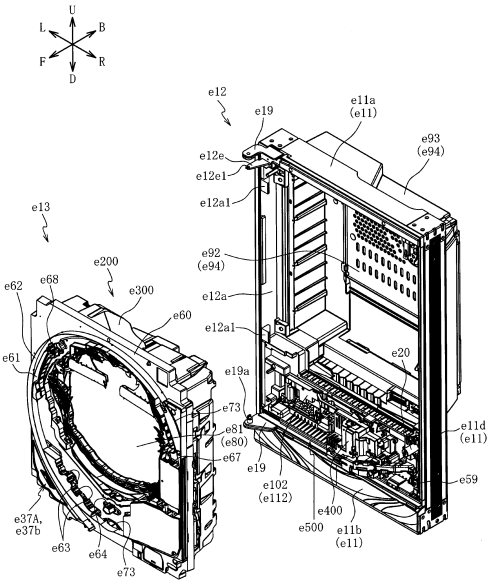
【図３９５４】



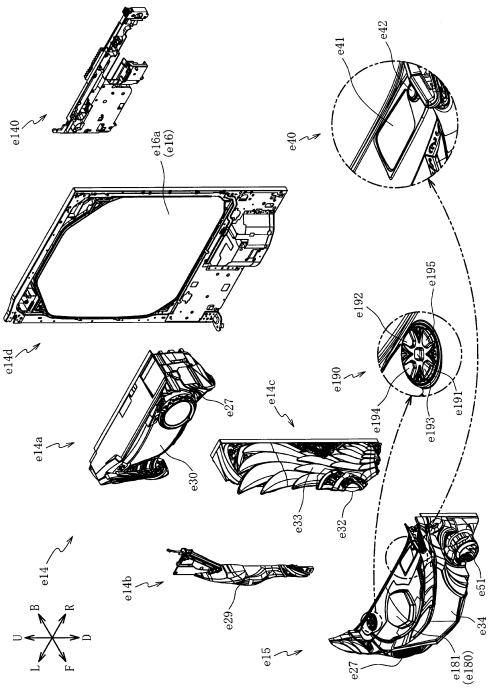
【図３９５５】



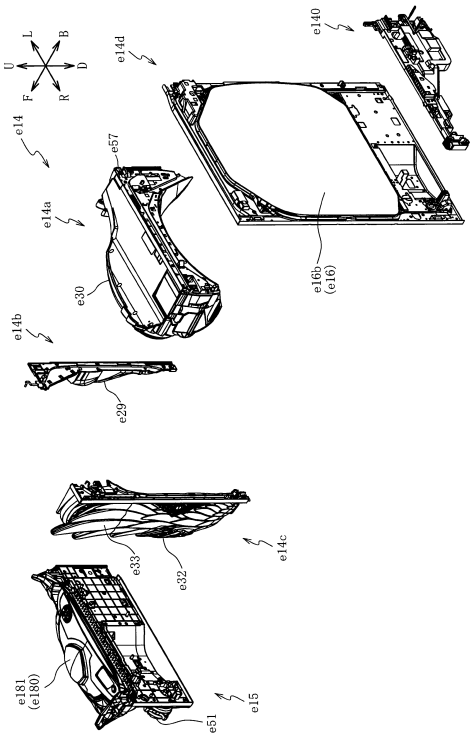
【図３９５６】



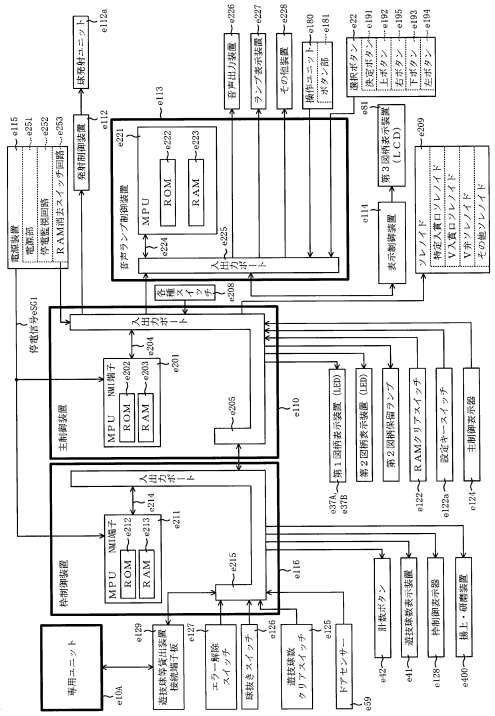
【図３９５７】



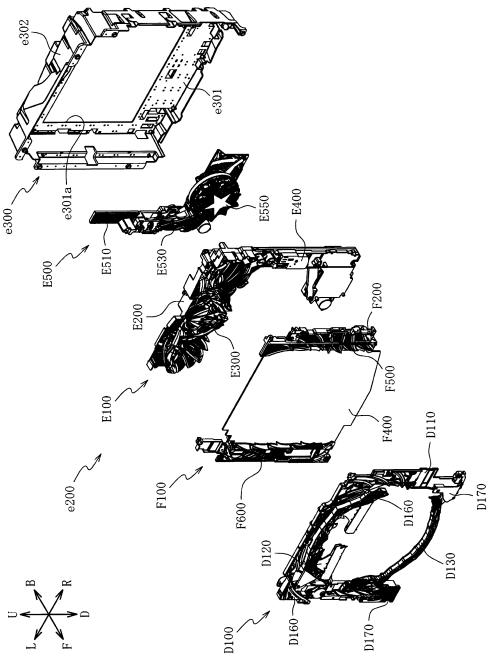
【図３９５８】



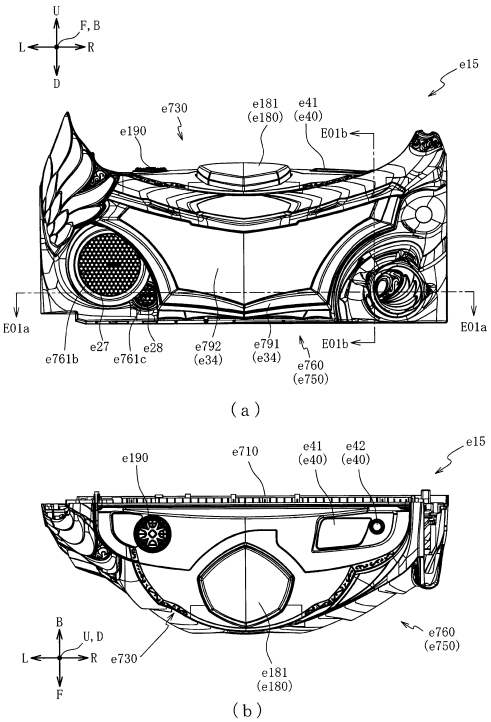
【図３９５９】



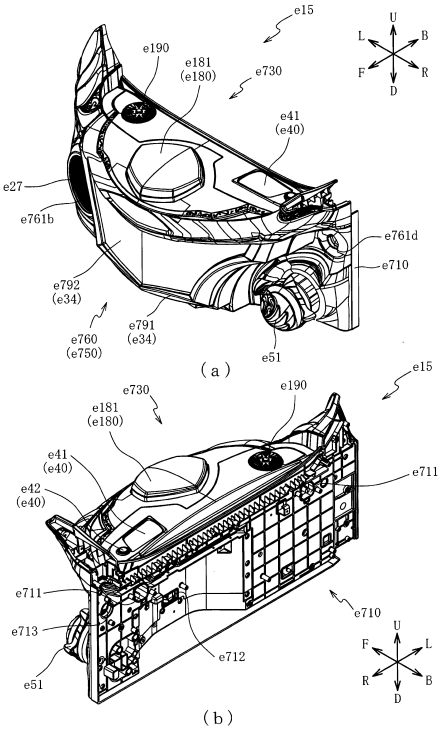
【図３９６０】



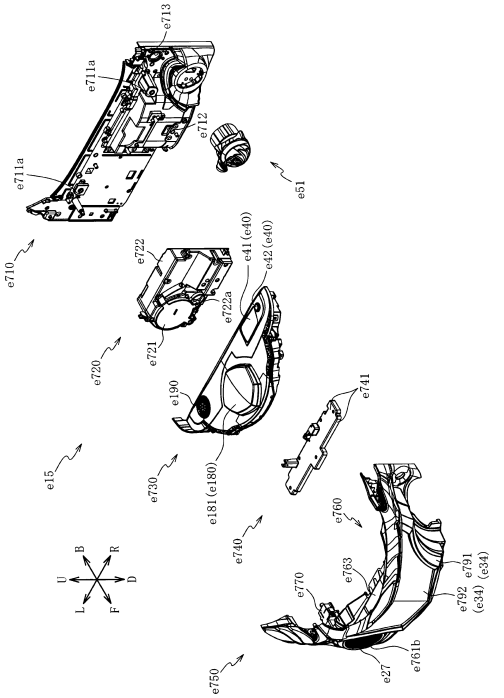
【図３９６１】



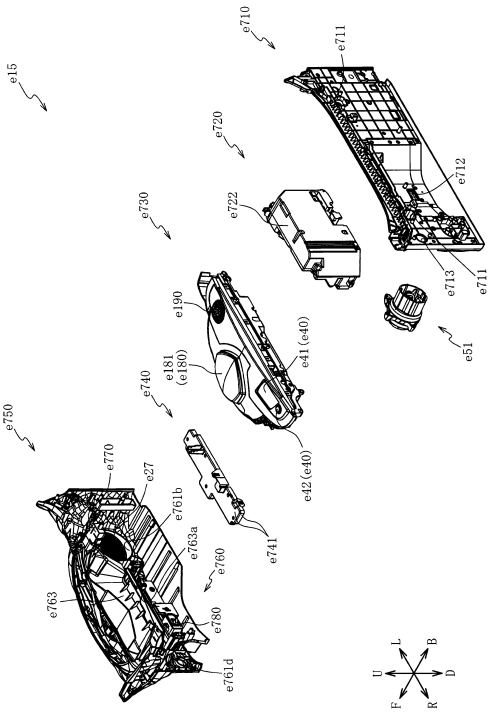
【図３９６２】



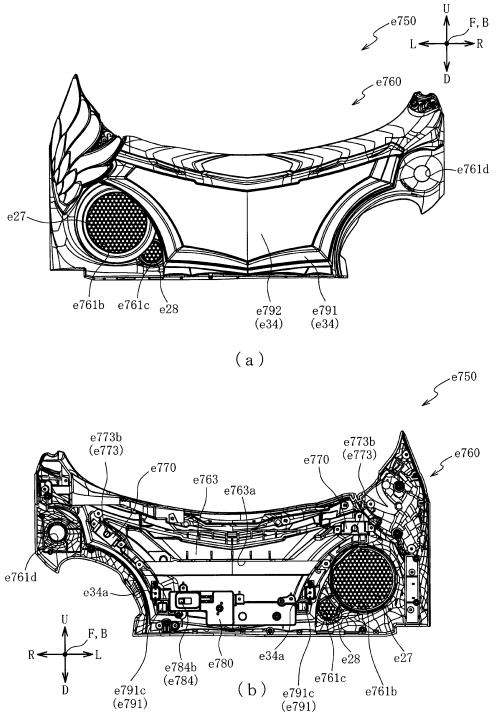
【図３９６３】



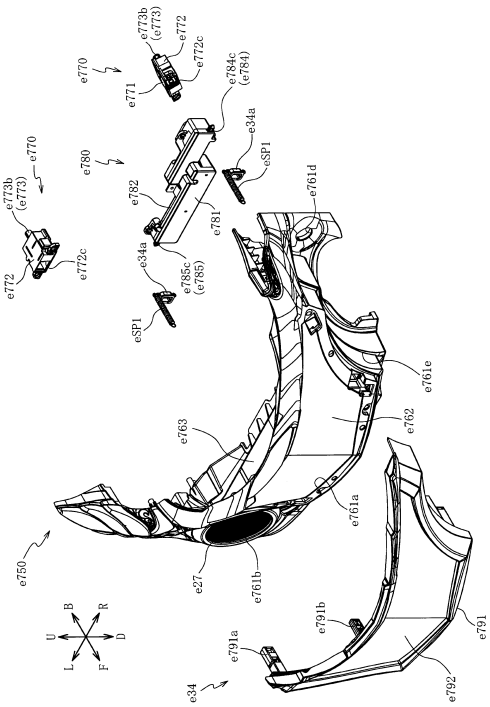
【図３９６４】



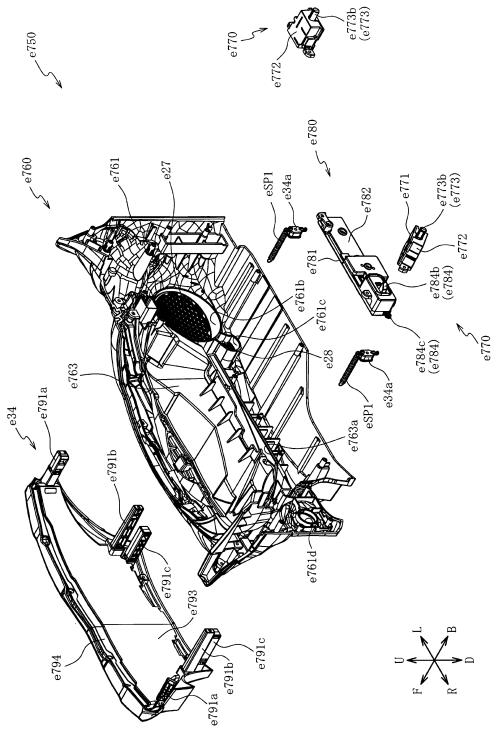
【図３９６５】



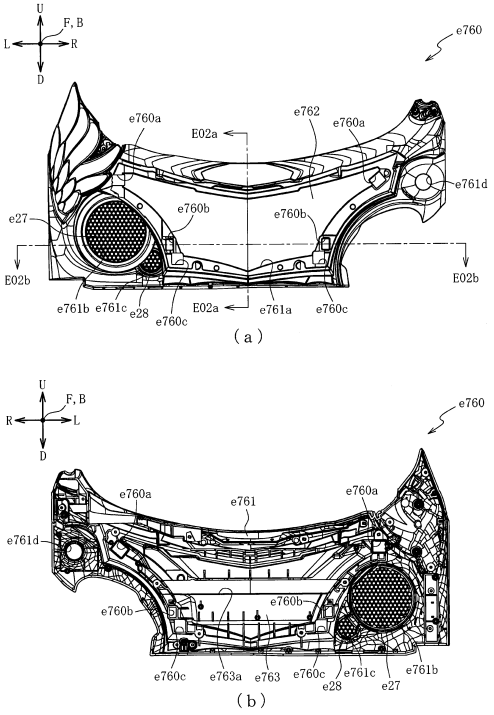
【図３９６６】



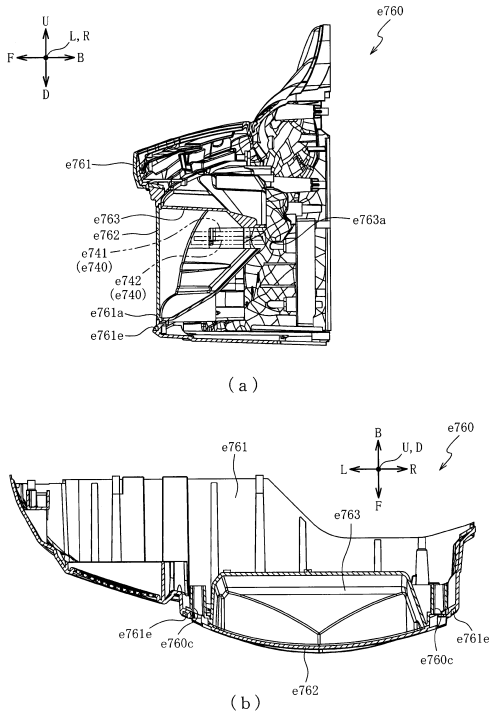
【図３９６７】



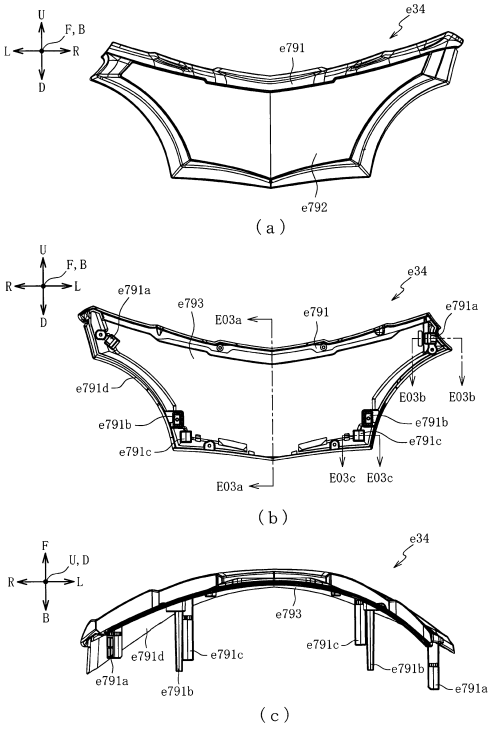
【図３９６８】



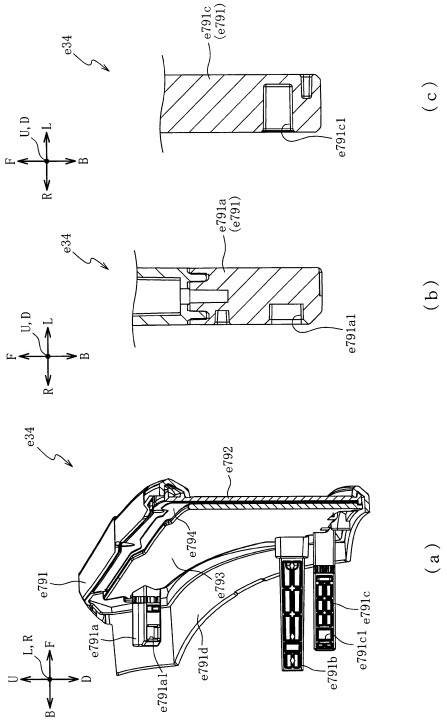
【図３９６９】



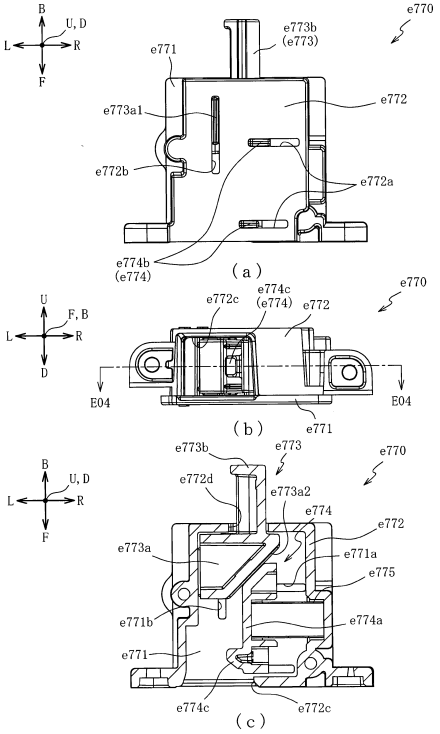
【図３９７０】



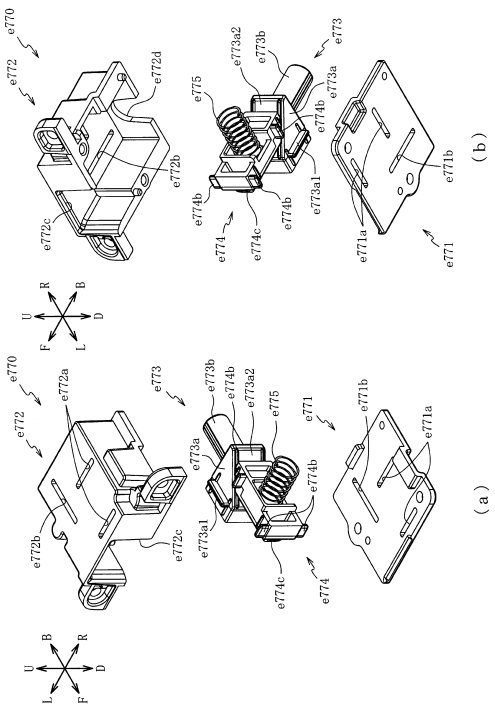
【図３９７１】



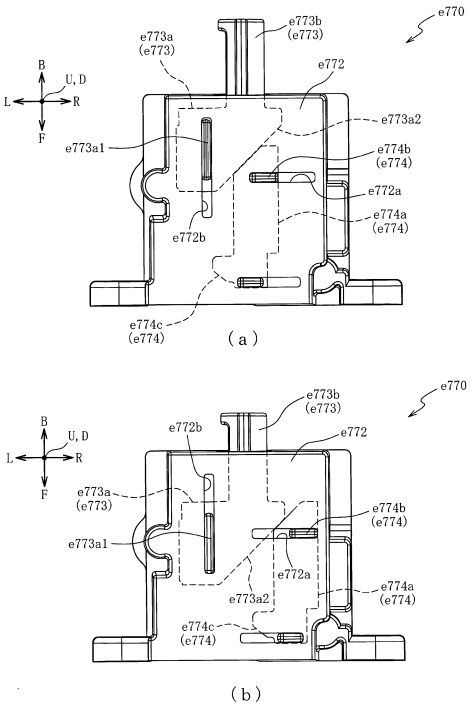
【図３９７２】



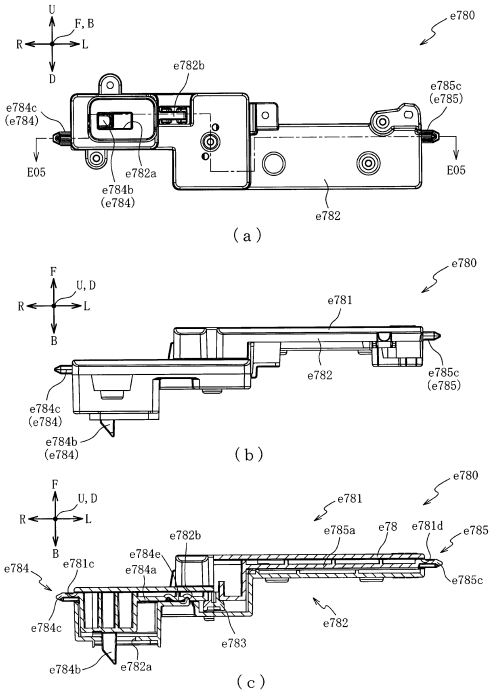
【図３９７３】



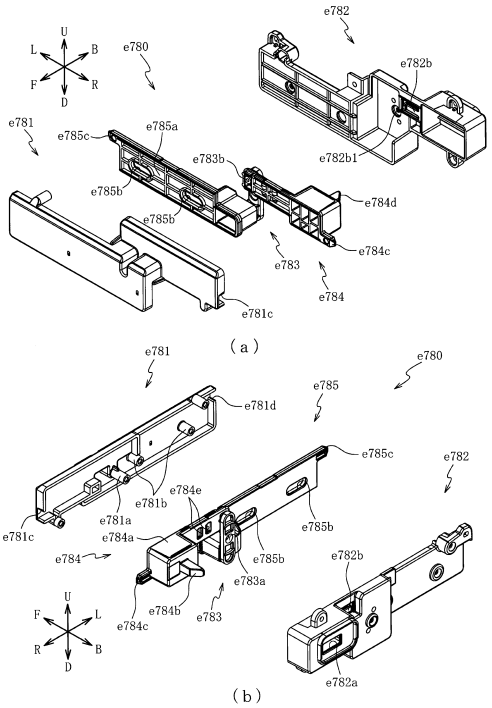
【図３９７４】



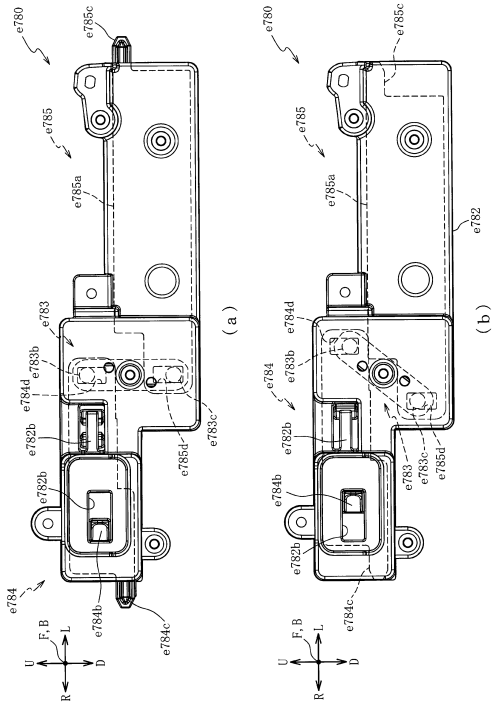
【図３９７５】



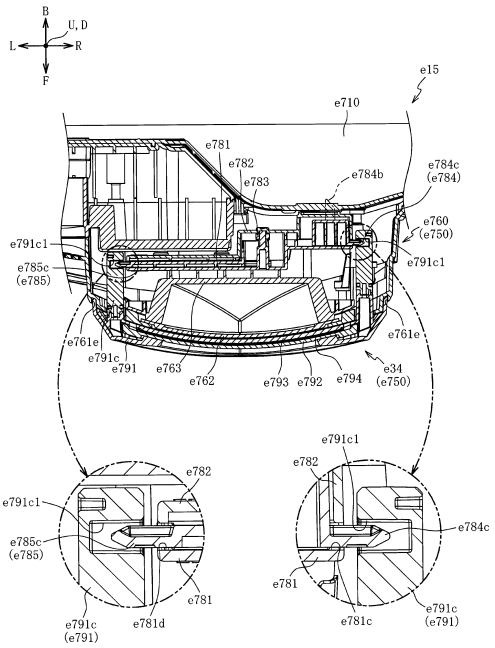
【図３９７６】



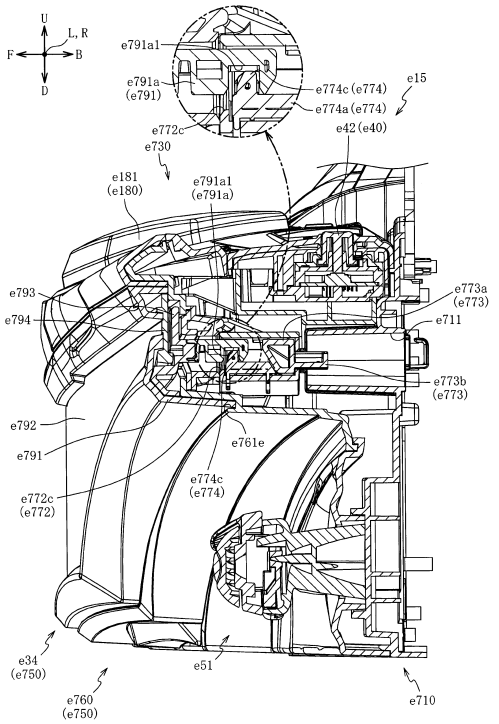
【図３９７７】



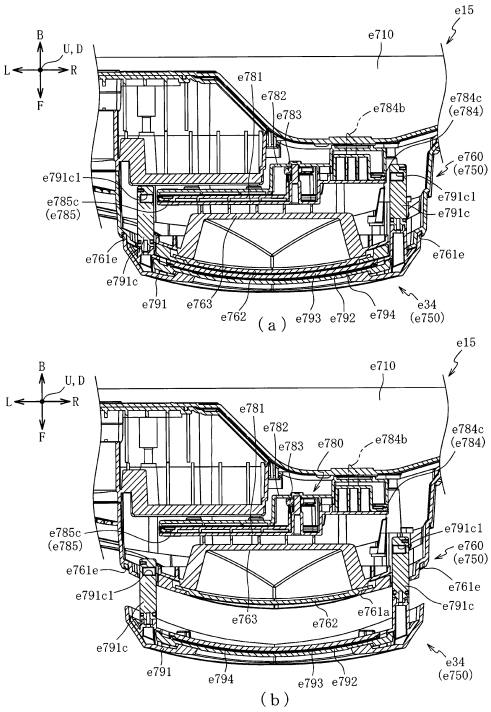
【図３９７８】



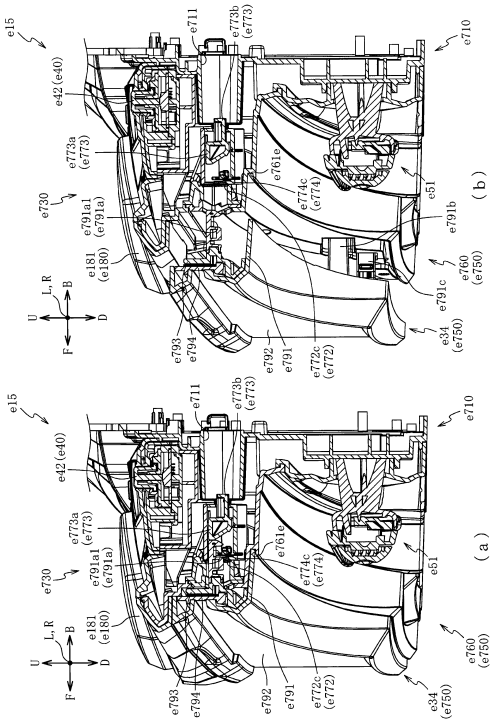
【図３９７９】



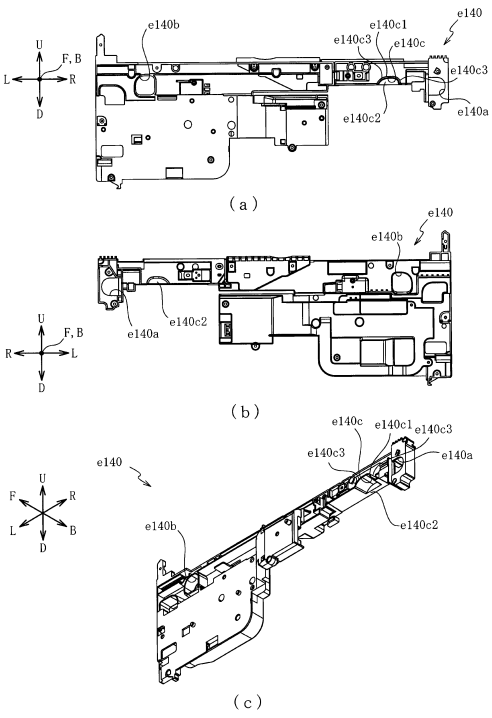
【図３９８０】



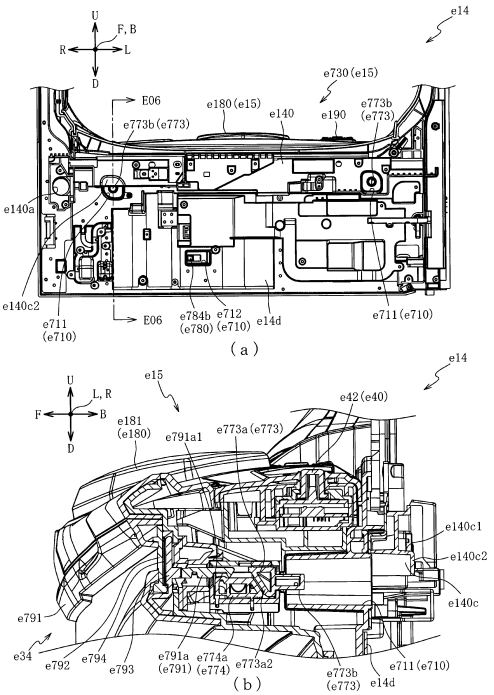
【図３９８１】



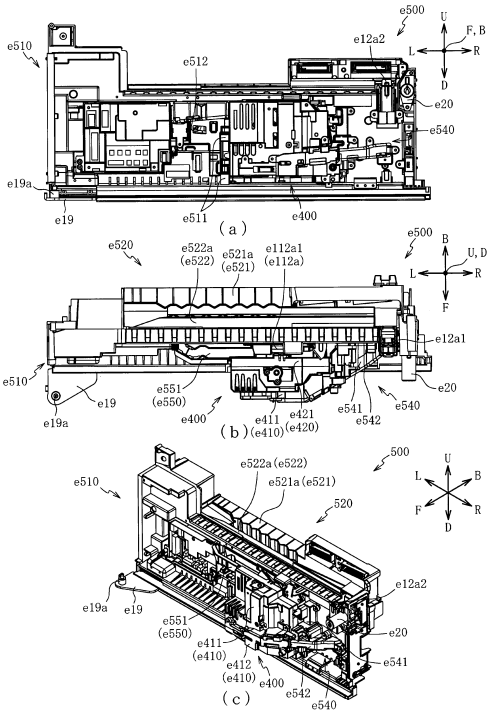
【図３９８２】



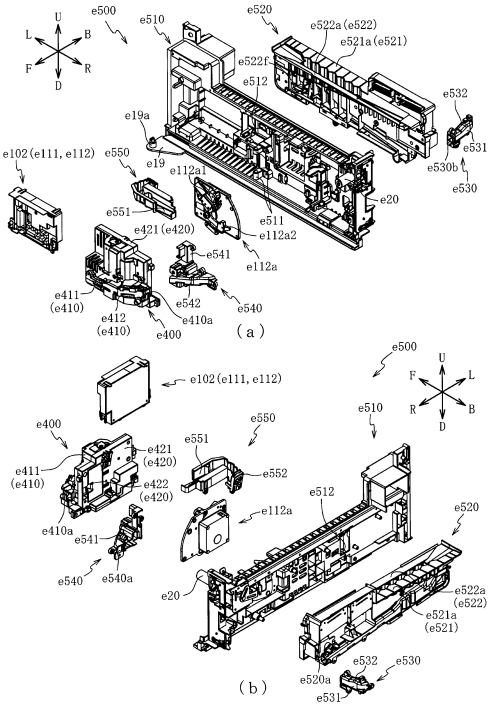
【図３９８３】



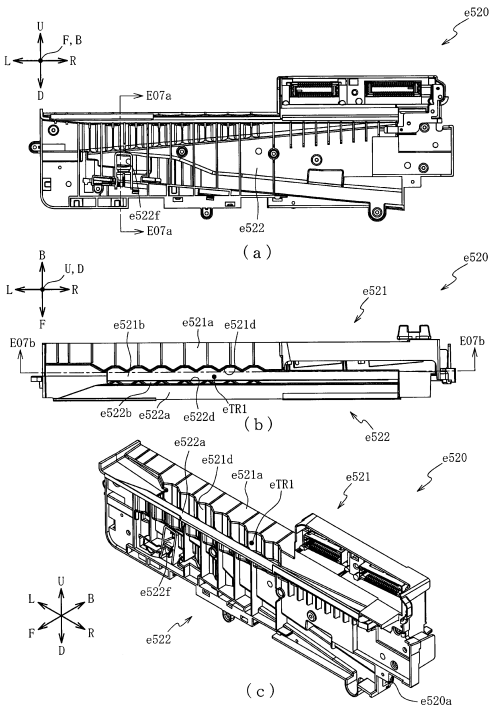
【図３９８４】



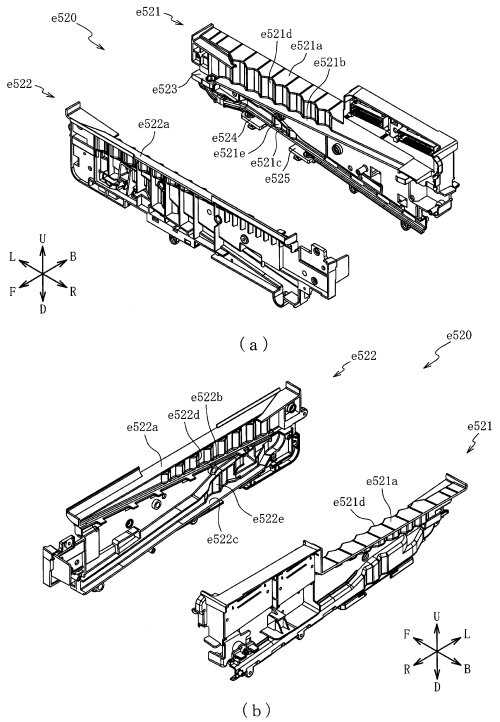
【図３９８５】



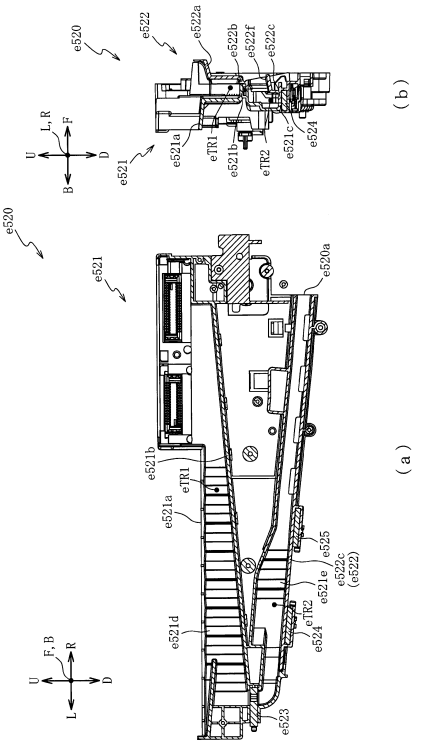
【図３９８６】



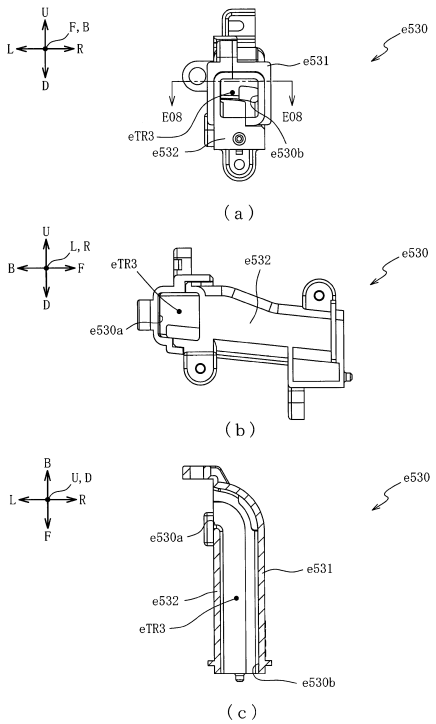
【図３９８７】



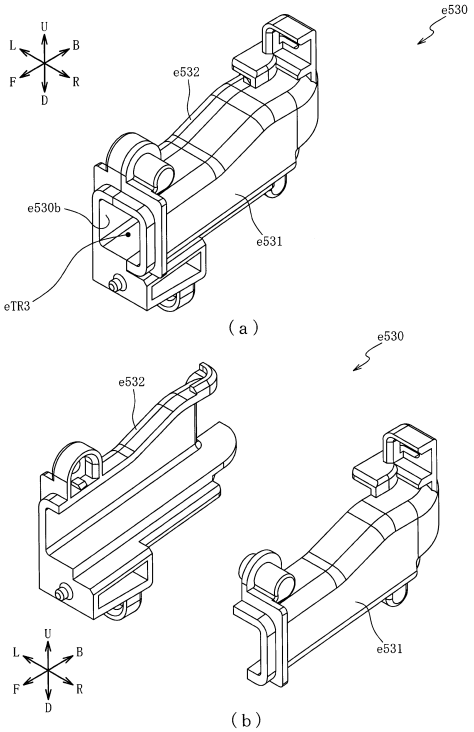
【図３９８８】



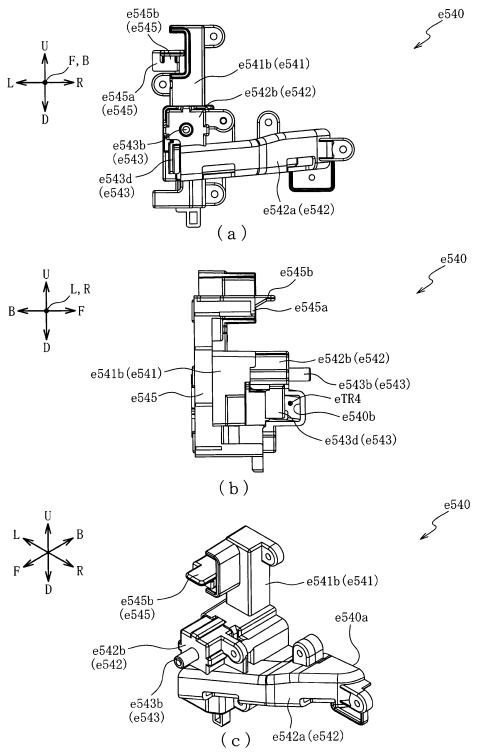
【図３９８９】



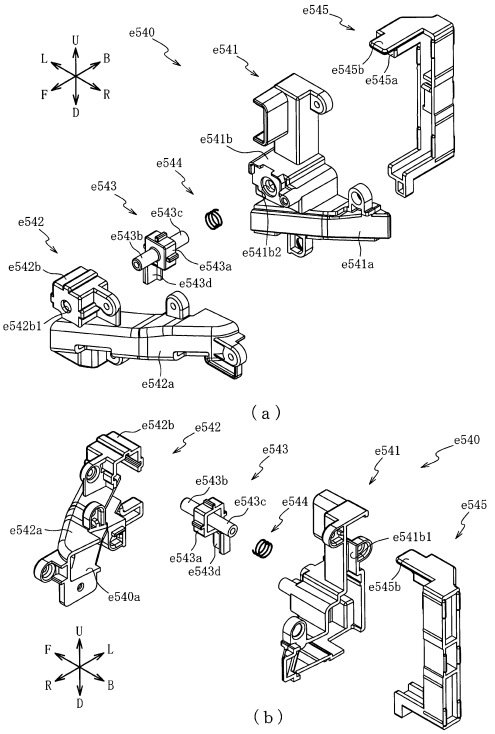
【図３９９０】



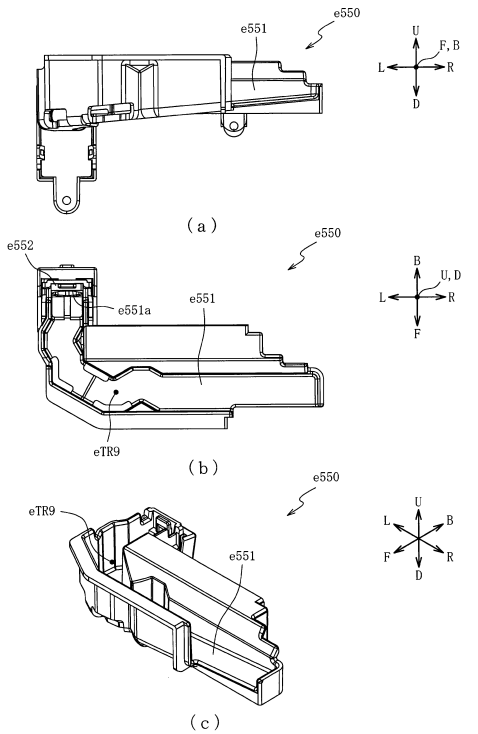
【図３９９１】



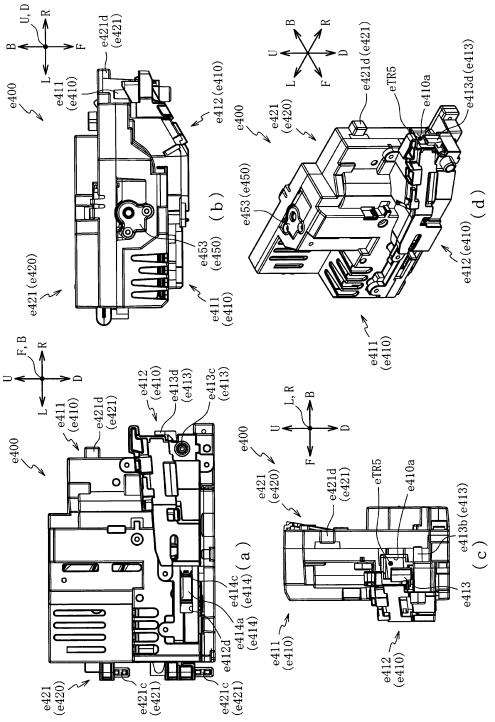
【図３９９２】



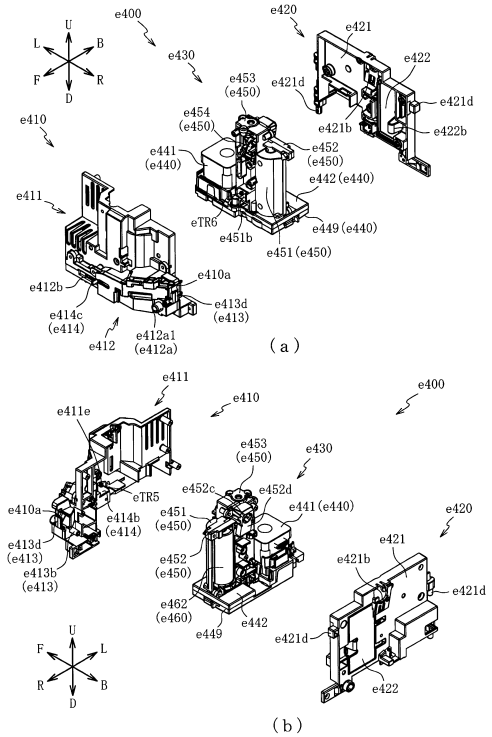
【図３９９３】



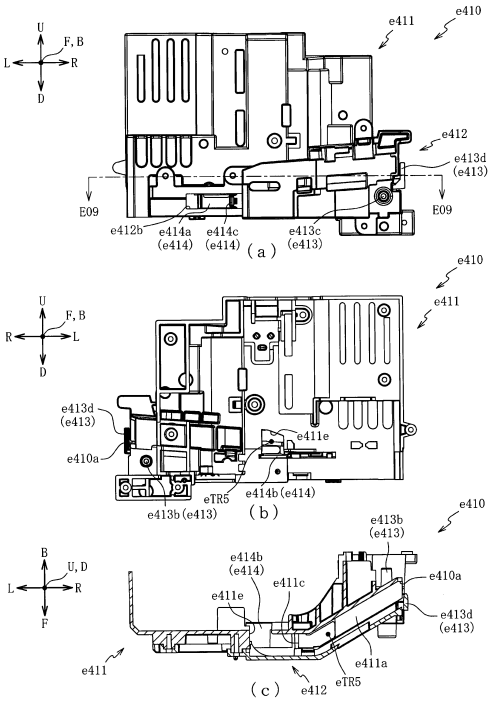
【図３９９４】



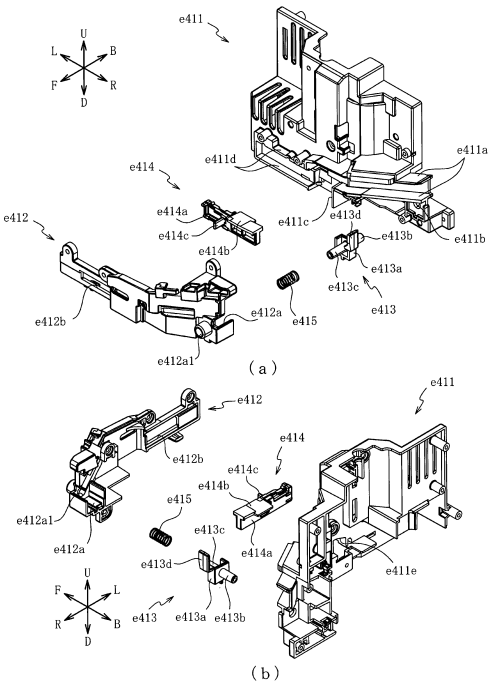
【図３９９５】



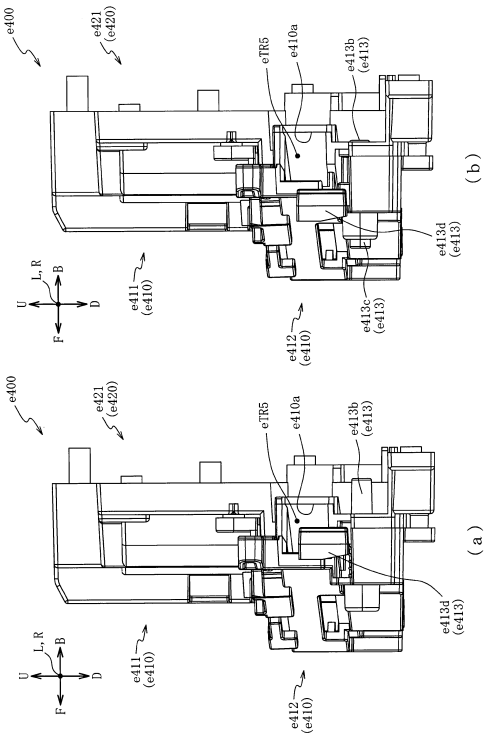
【図３９９６】



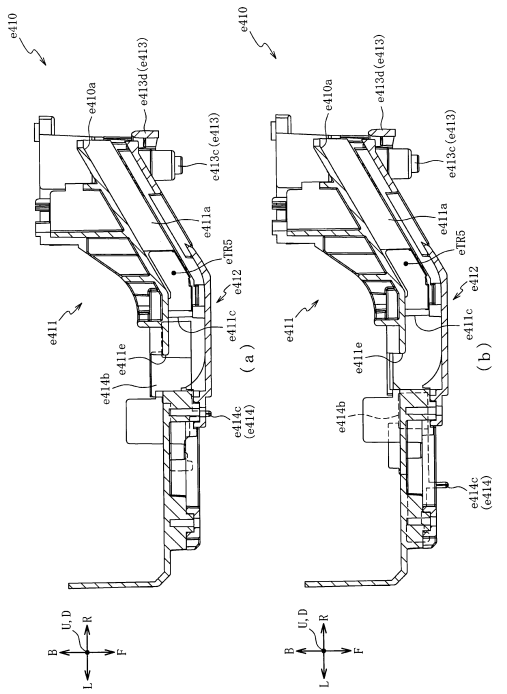
【図３９９７】



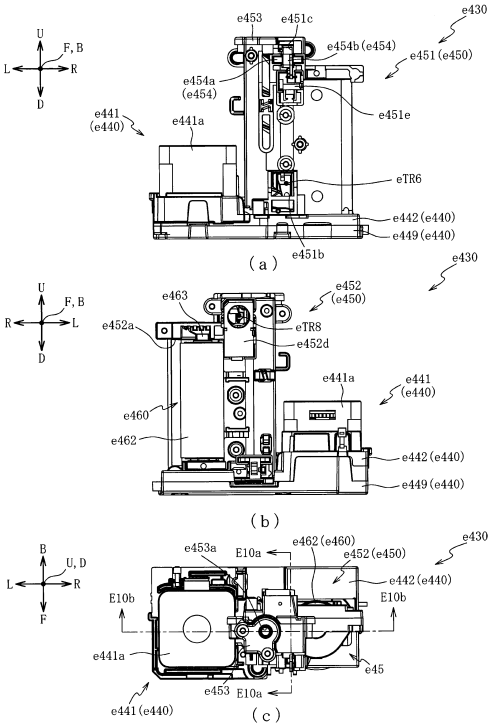
【図３９９８】



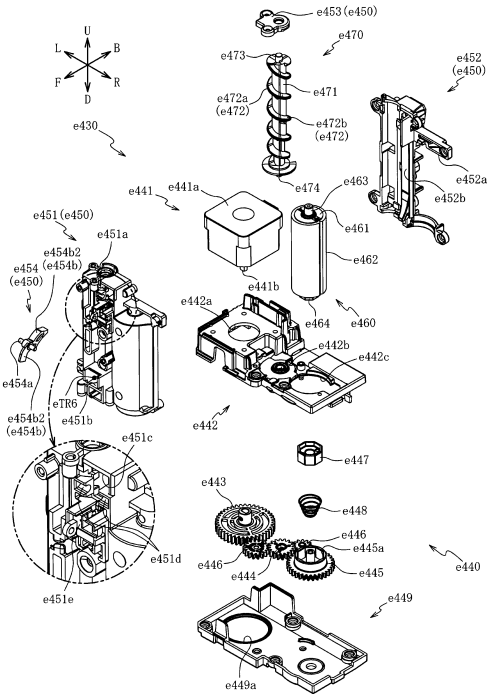
【図３９９９】



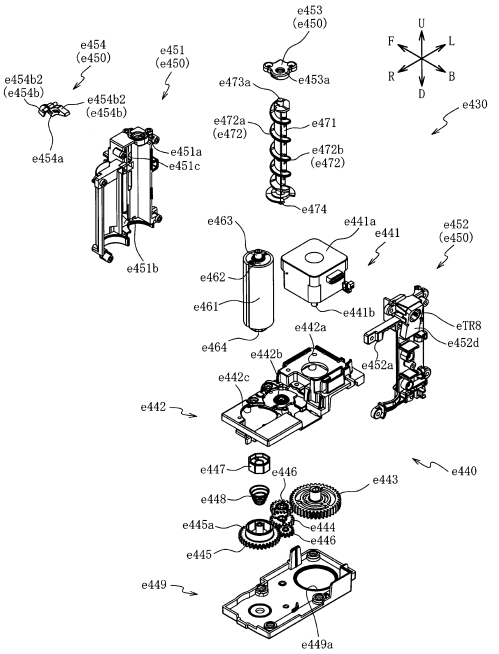
【図４０００】



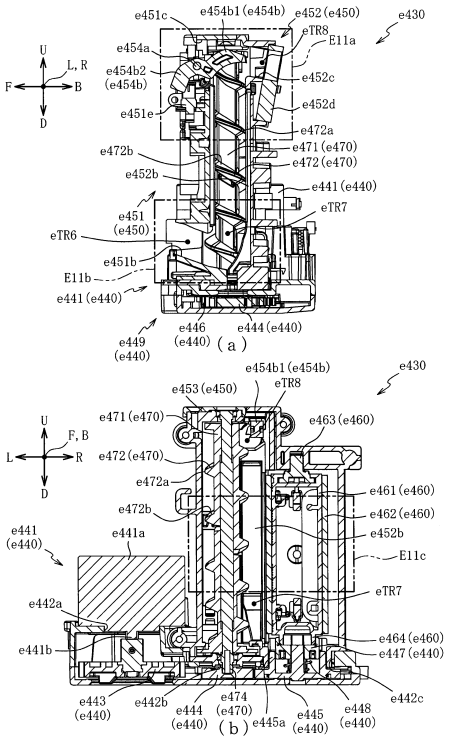
【図４００１】



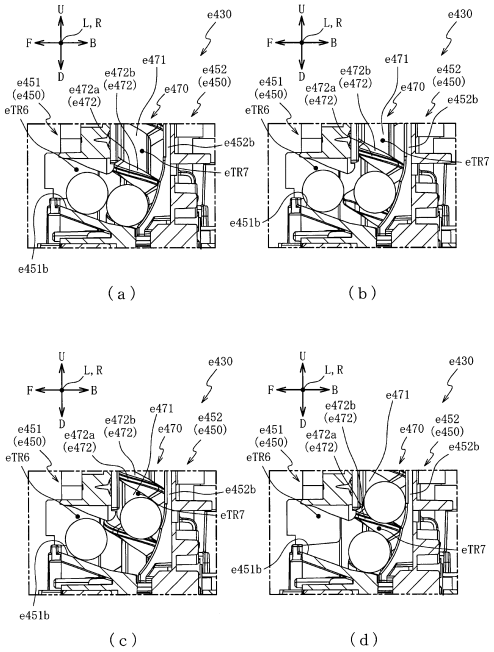
【図４００２】



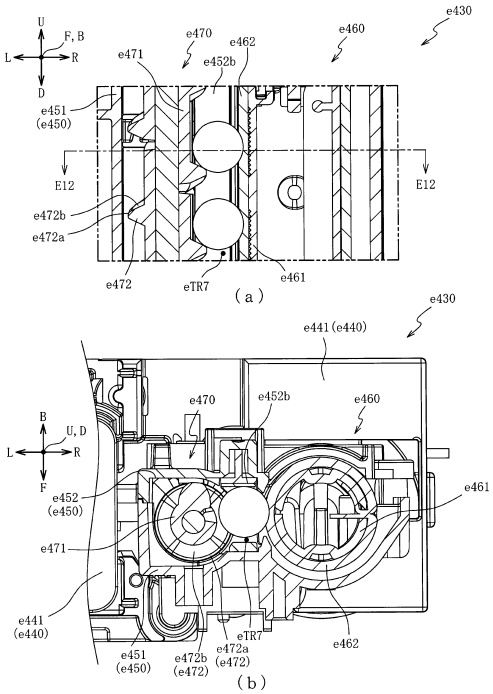
【図４００３】



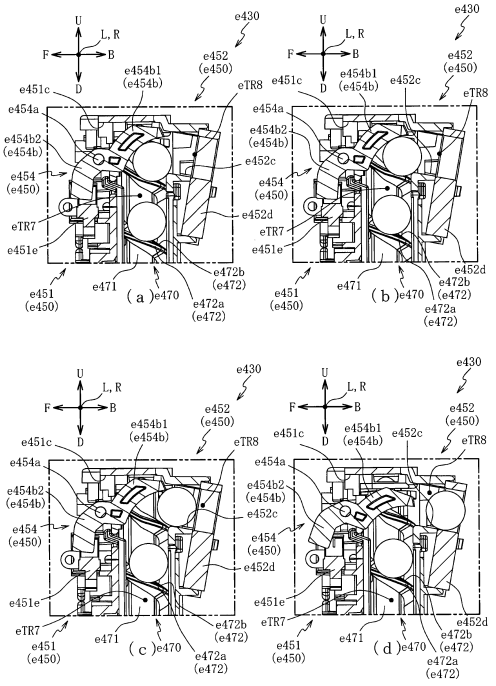
【図４００４】



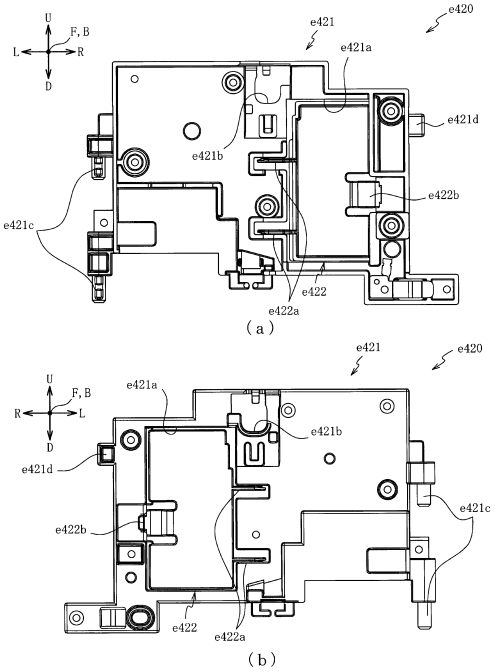
【図４００５】



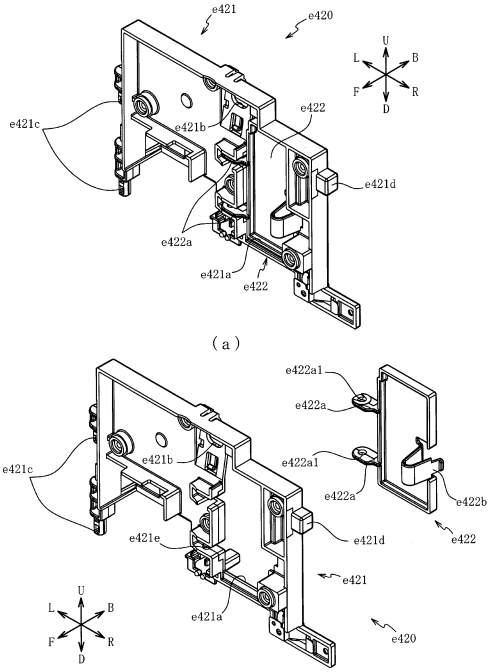
【図４００６】



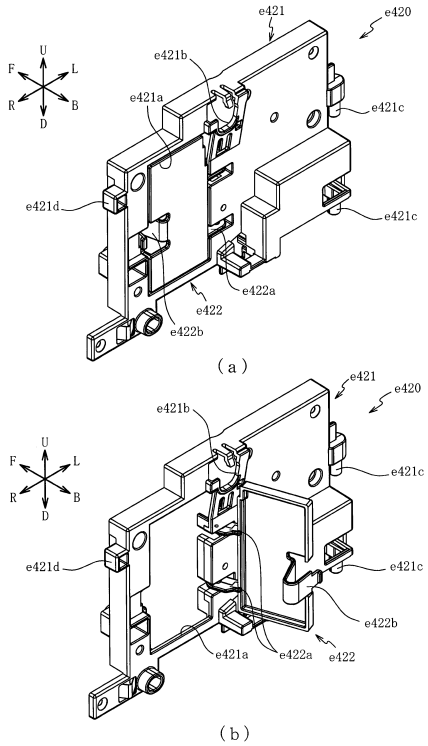
【図４００７】



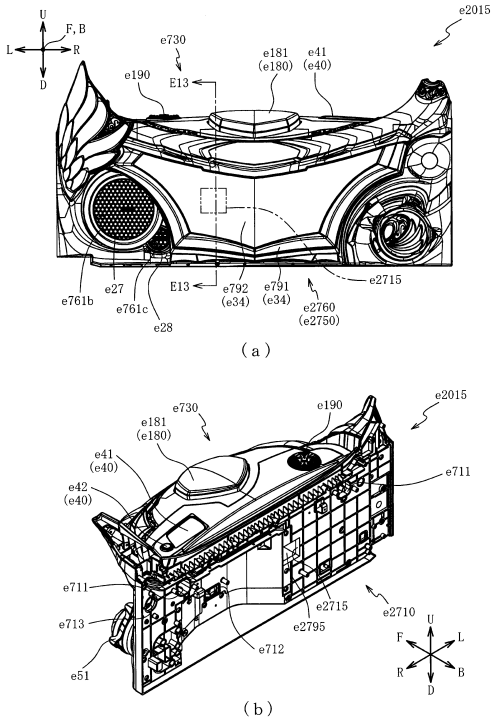
【図４００８】



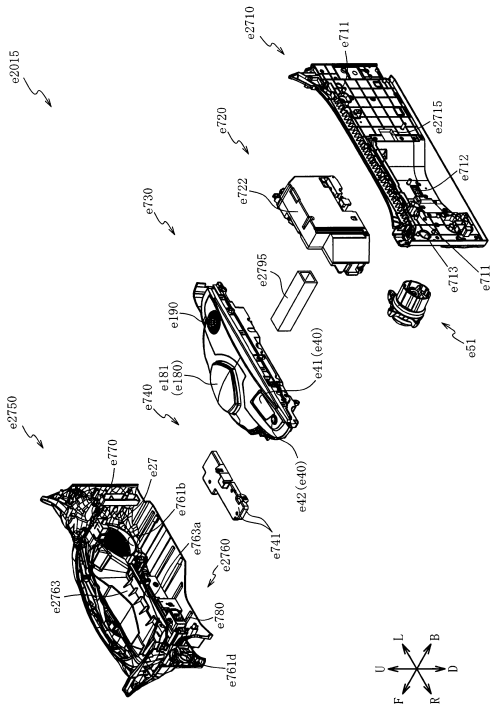
【図４００９】



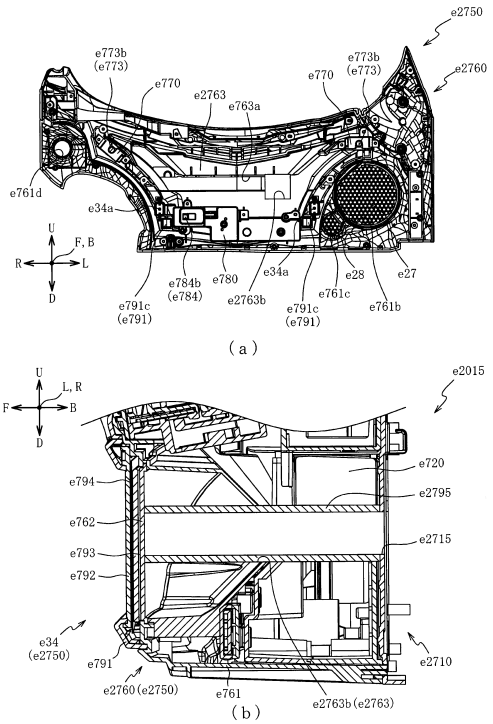
【図４０１０】



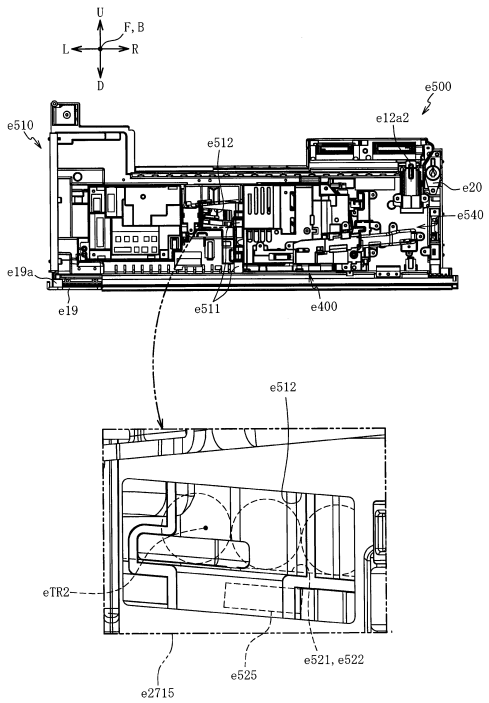
【図４０１１】



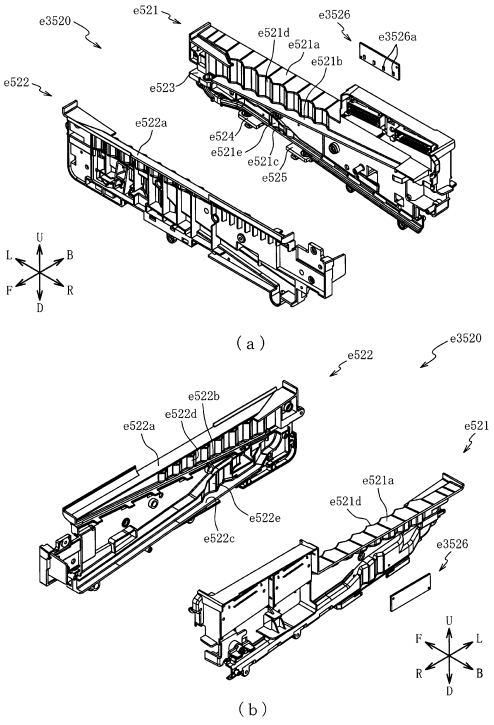
【図４０１２】



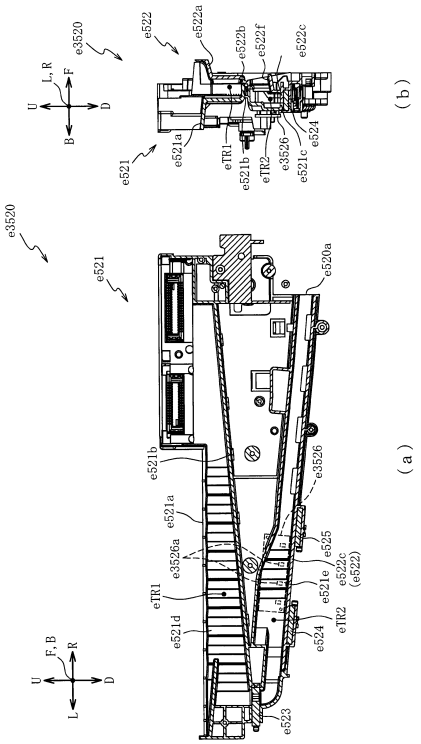
【図４０１３】



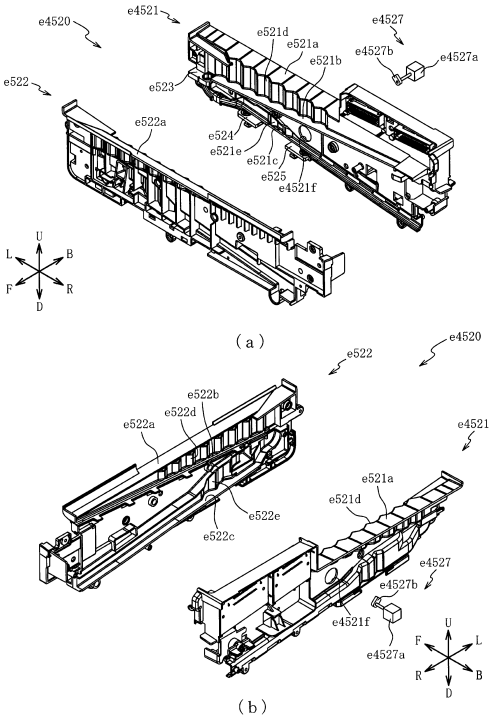
【図４０１４】



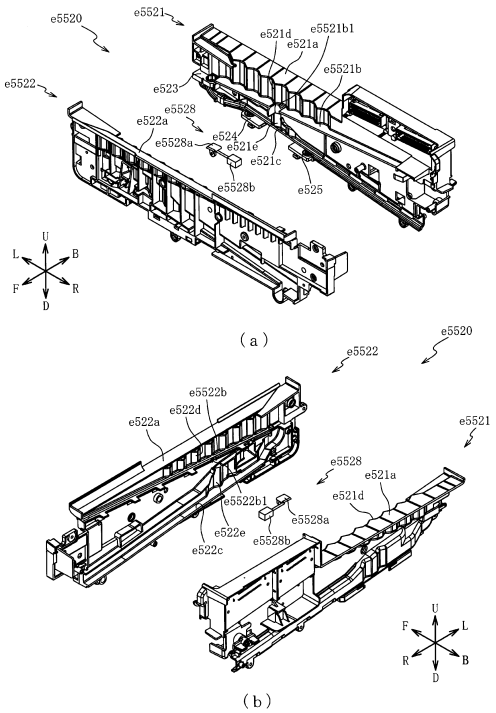
【図４０１５】



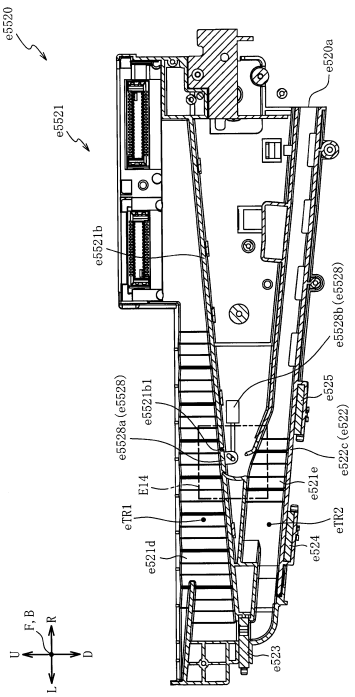
【図４０１６】



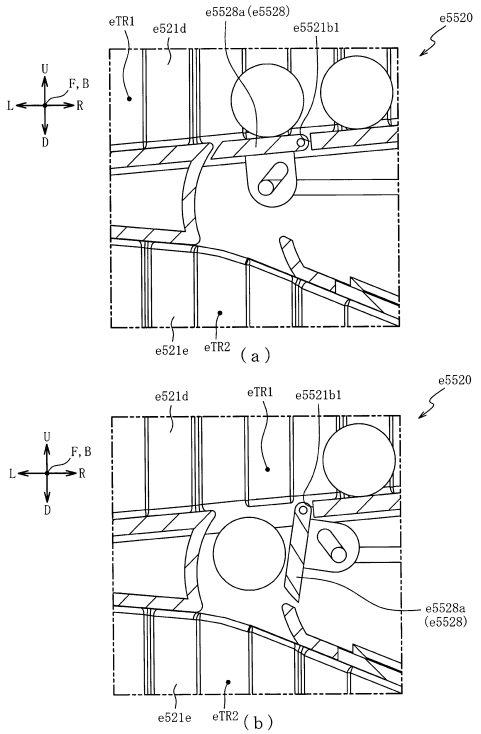
【図４０１７】



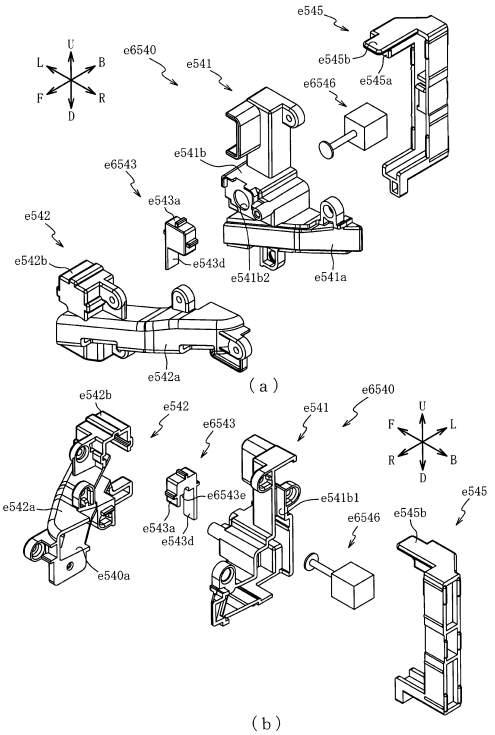
【図４０１８】



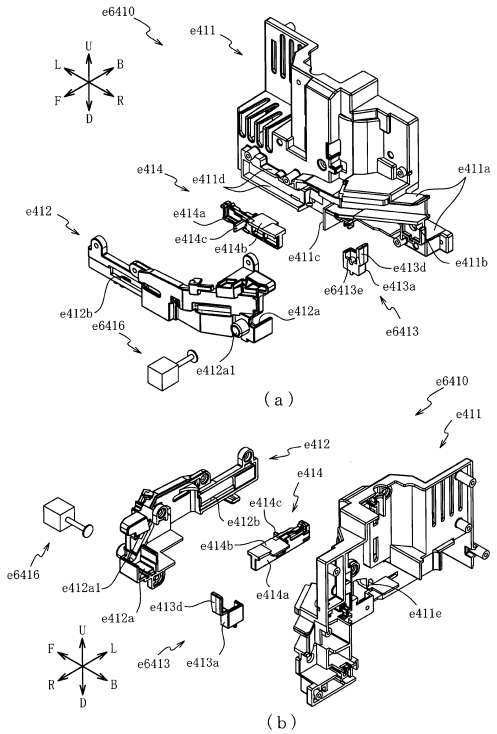
【図４０１９】



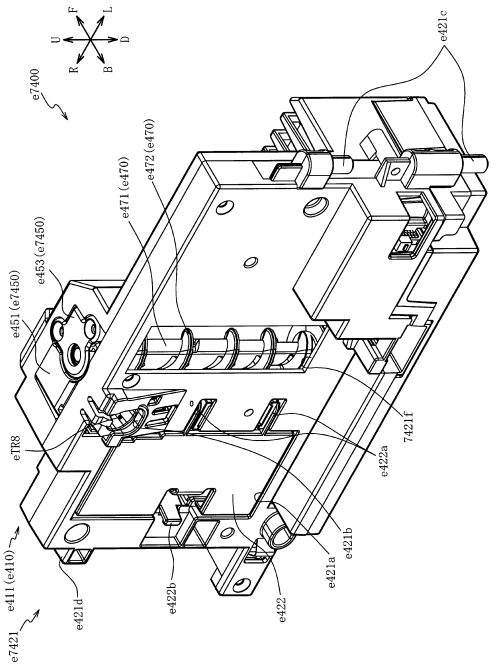
【図４０２０】



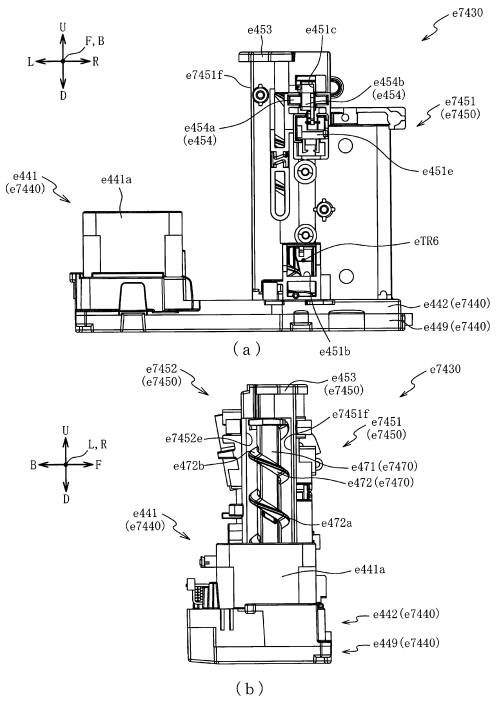
【図４０２１】



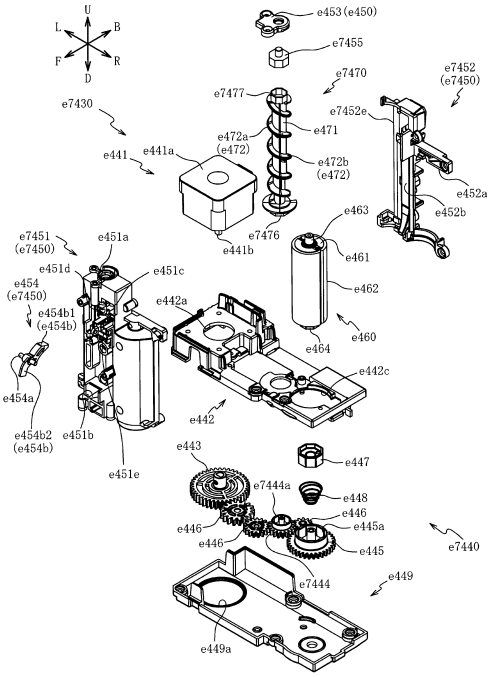
【図４０２２】



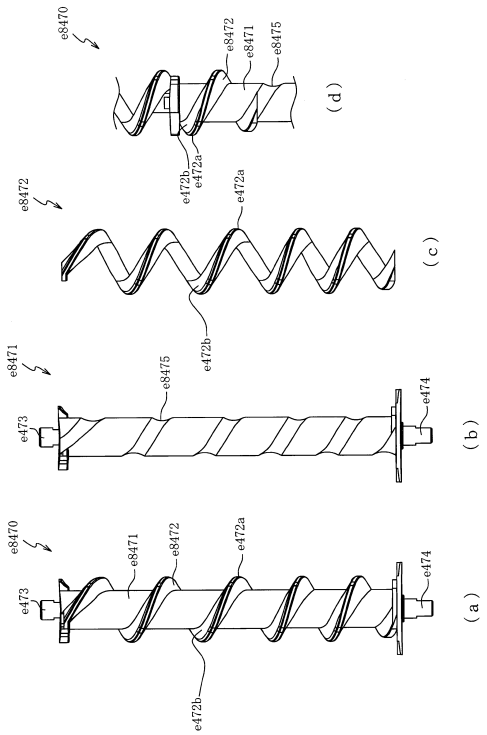
【図４０２３】



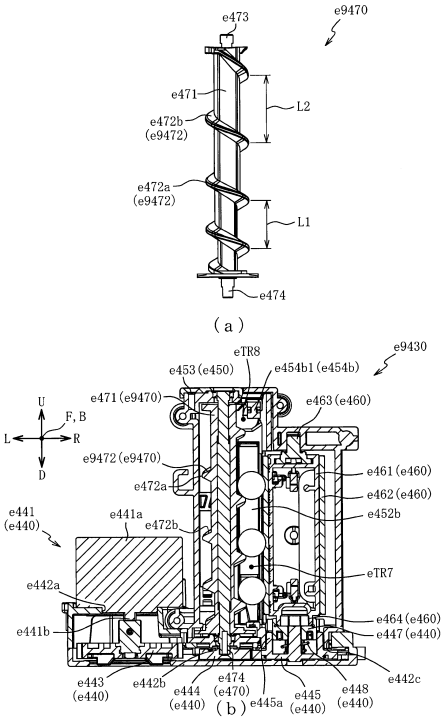
【図４０２４】



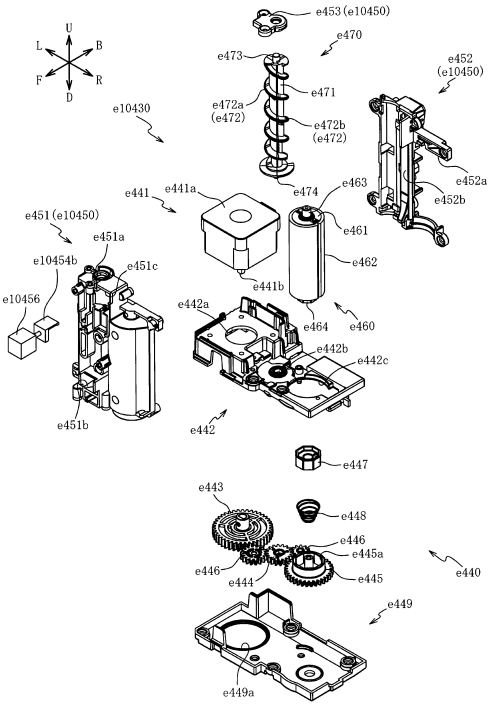
【図４０２５】



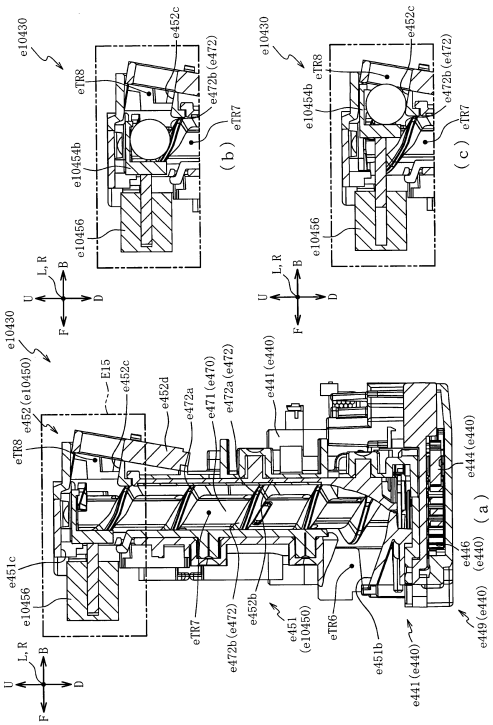
【図４０２６】



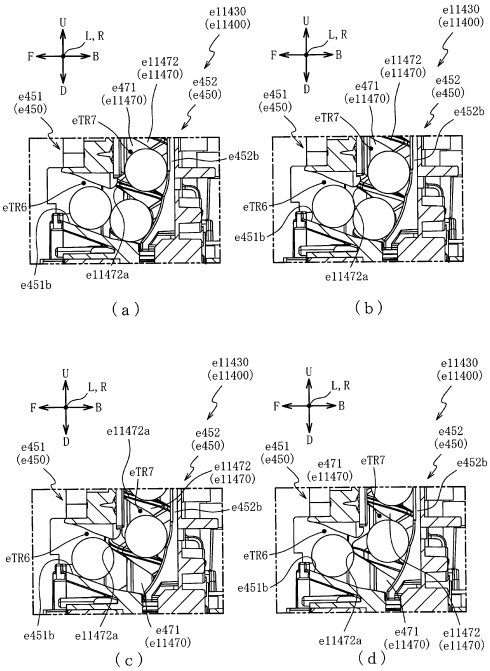
【図４０２７】



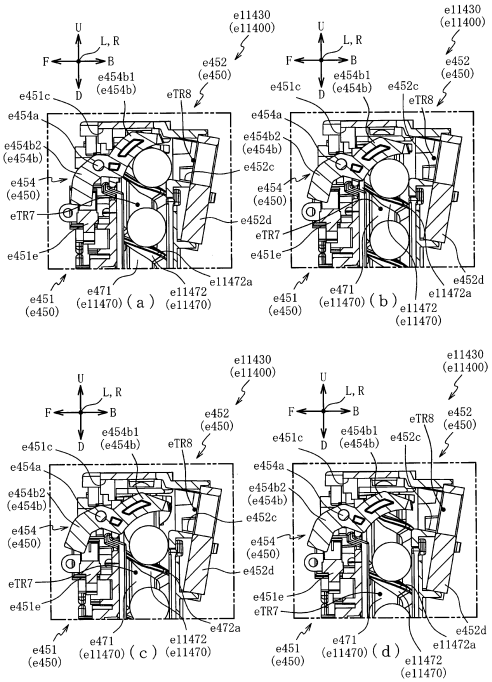
【図４０２８】



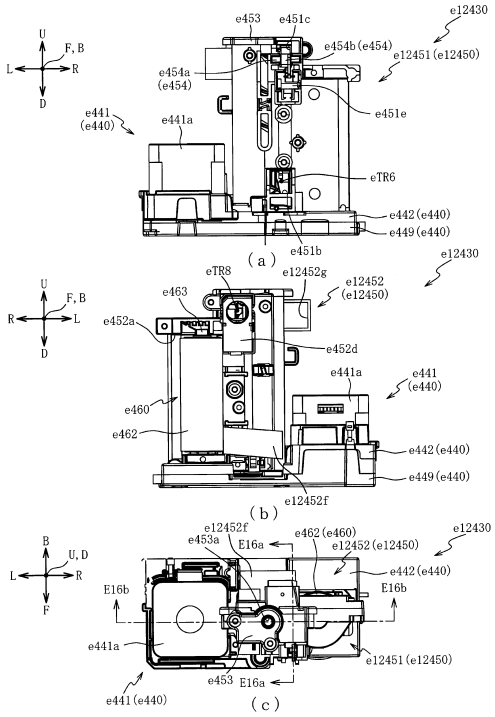
【図４０２９】



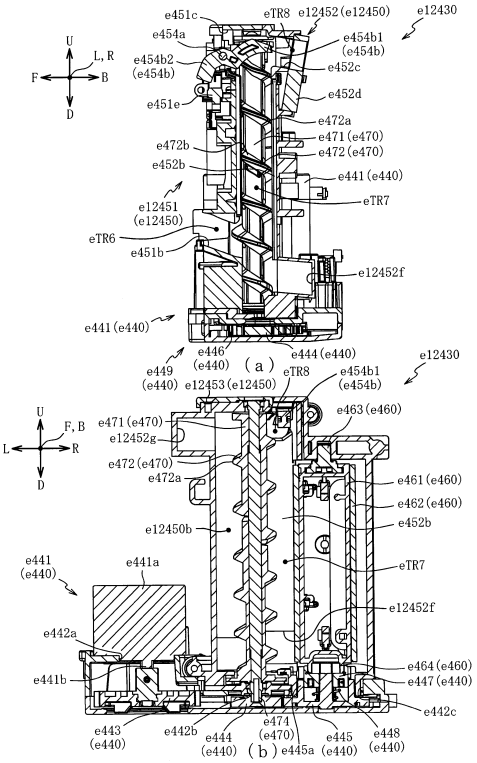
【図４０３０】



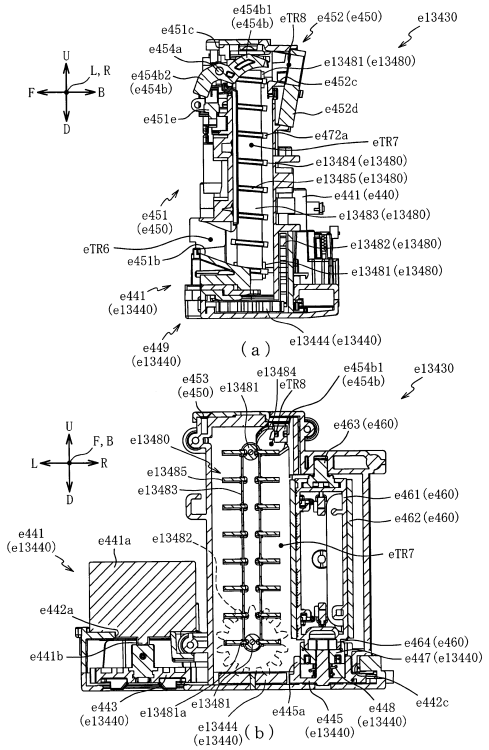
【図４０３１】



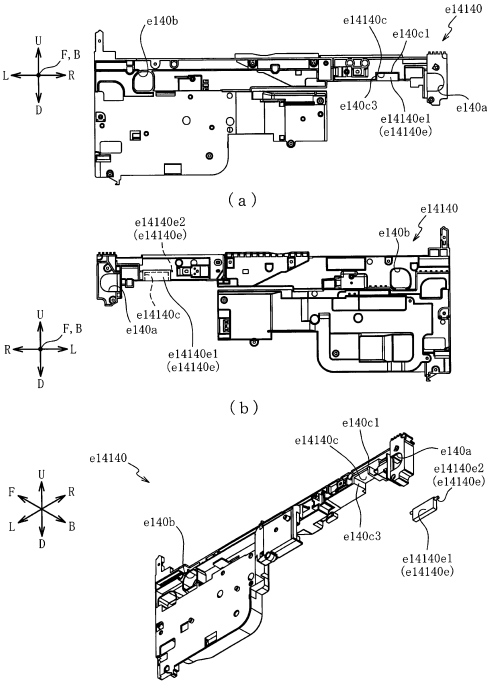
【図４０３２】



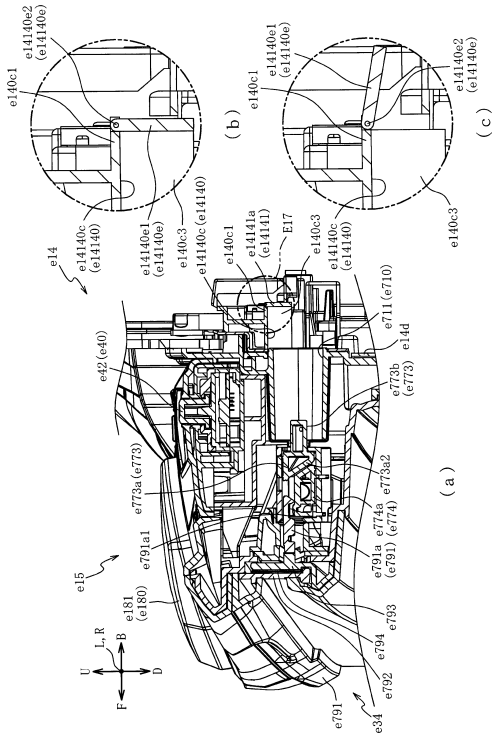
【図４０３３】



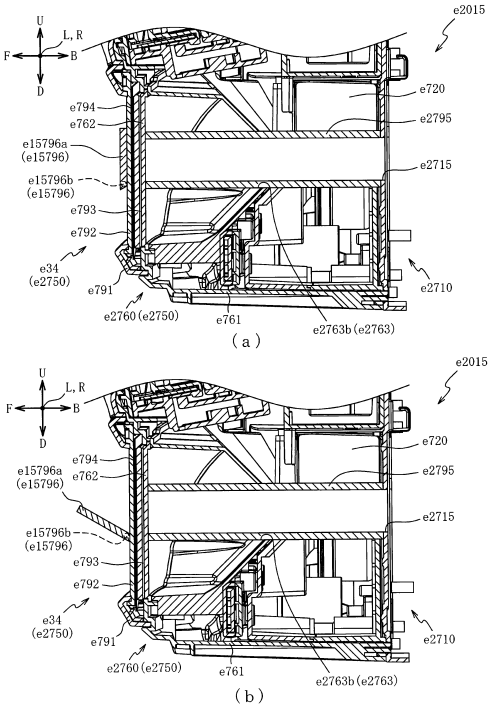
【図４０３４】



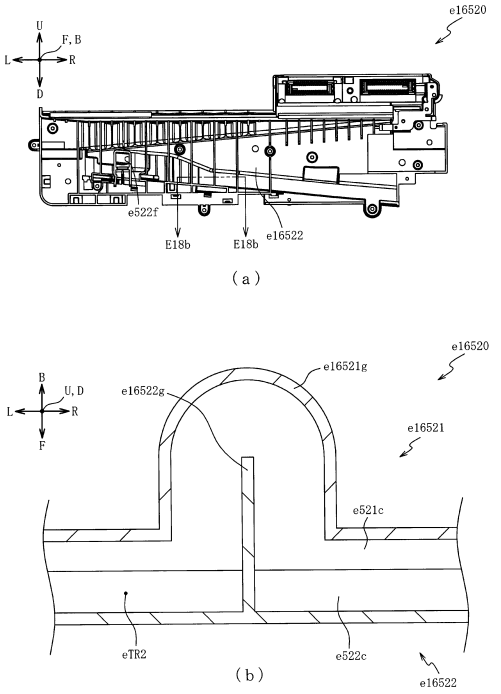
【図４０３５】



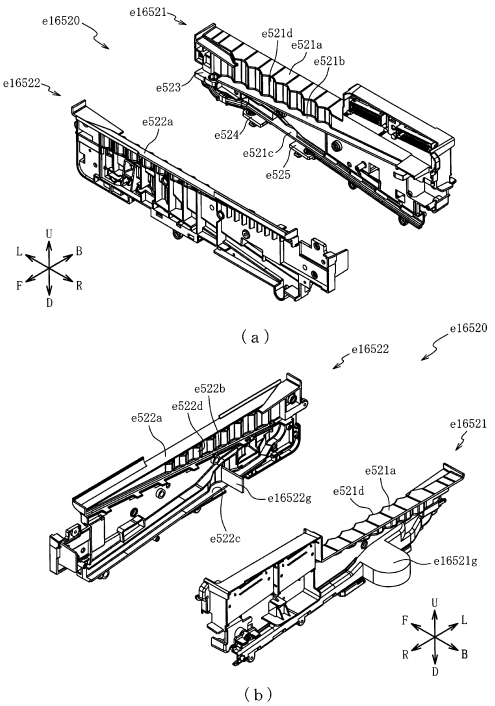
【図４０３６】



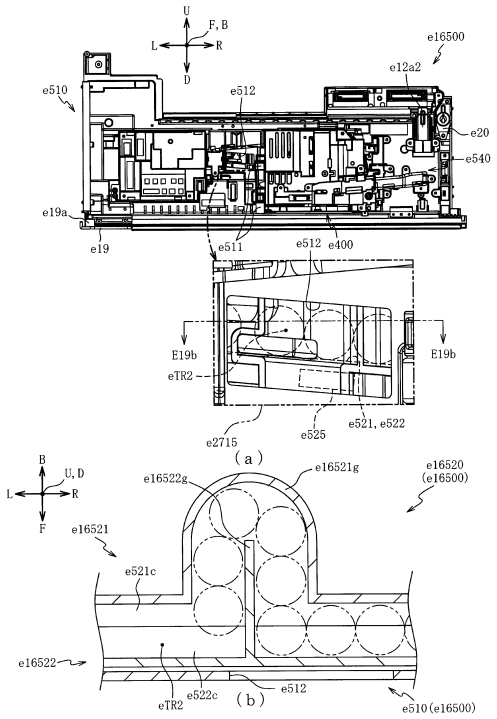
【図４０３７】



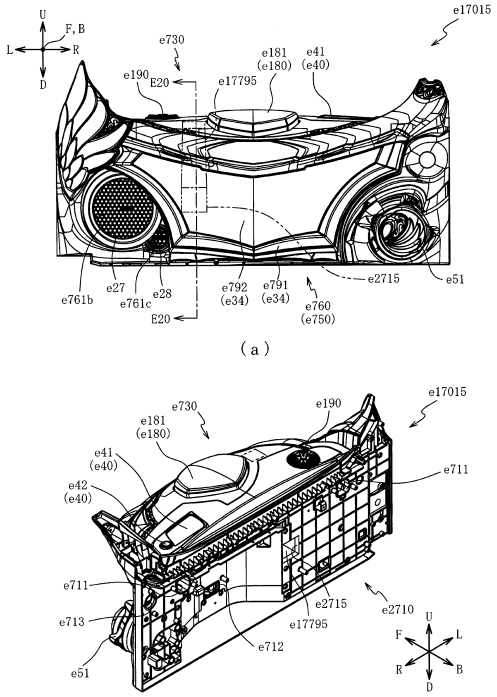
【図４０３８】



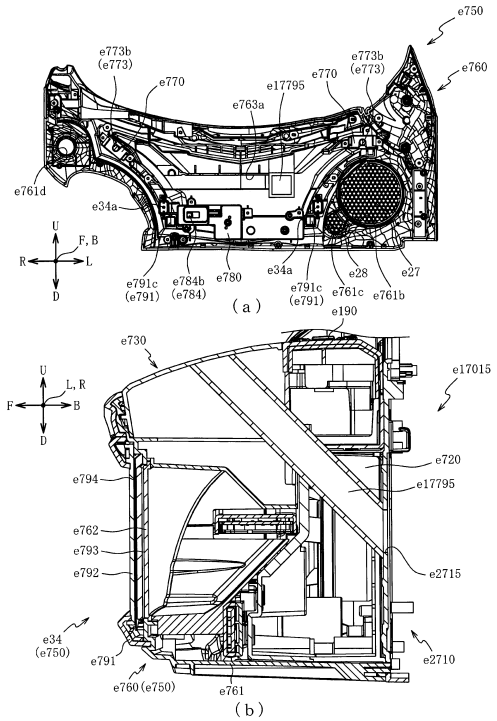
【図４０３９】



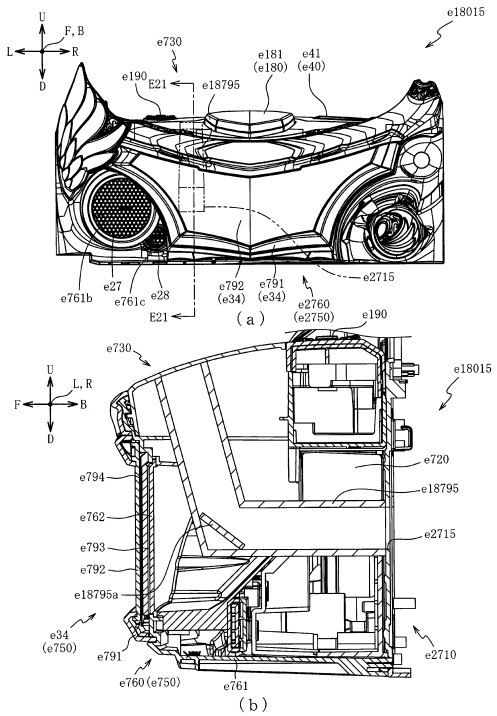
【図４０４０】



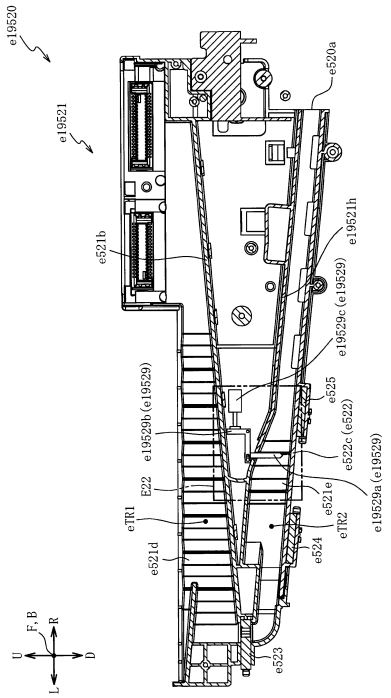
【図４０４１】



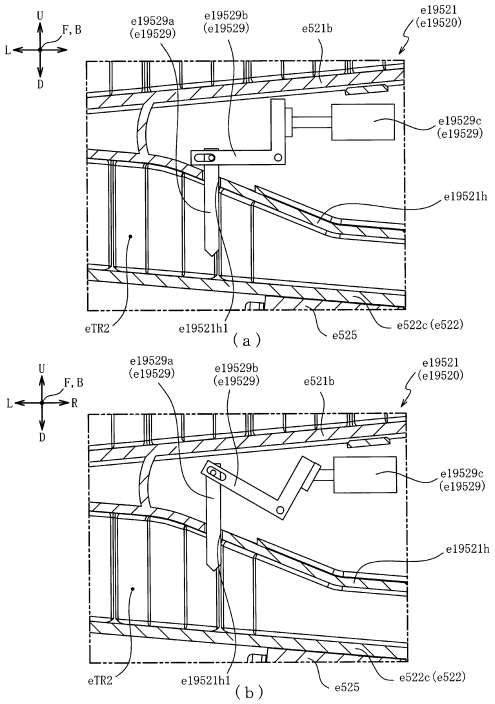
【図４０４２】



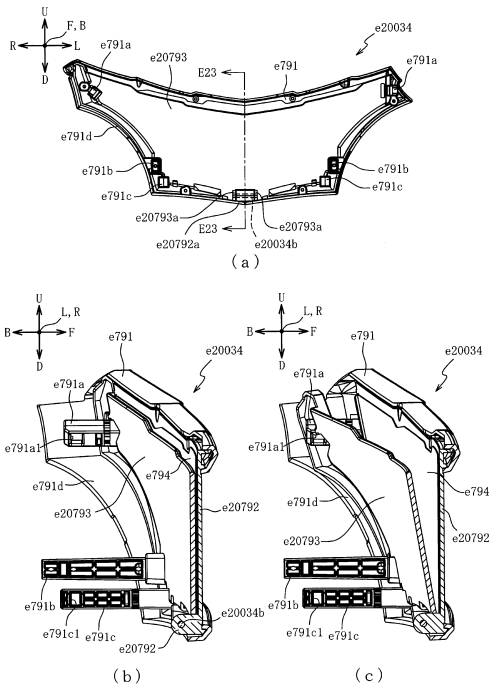
【図４０４３】



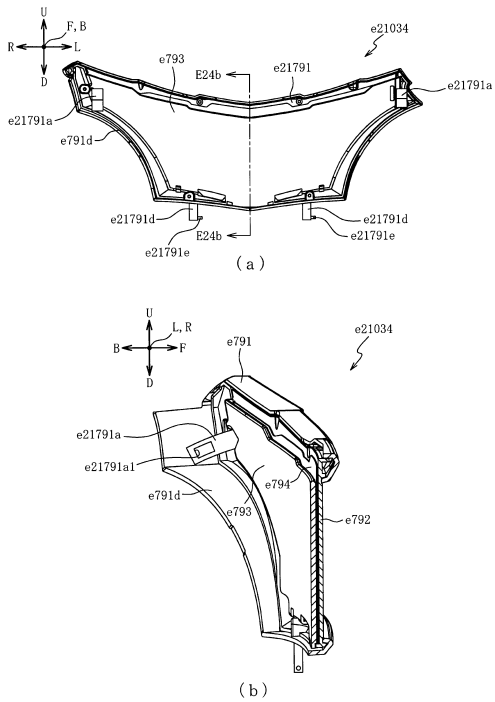
【図４０４４】



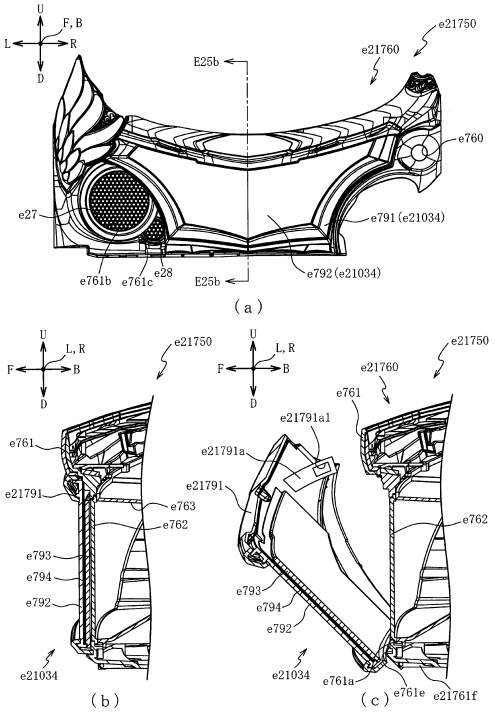
【図４０４５】



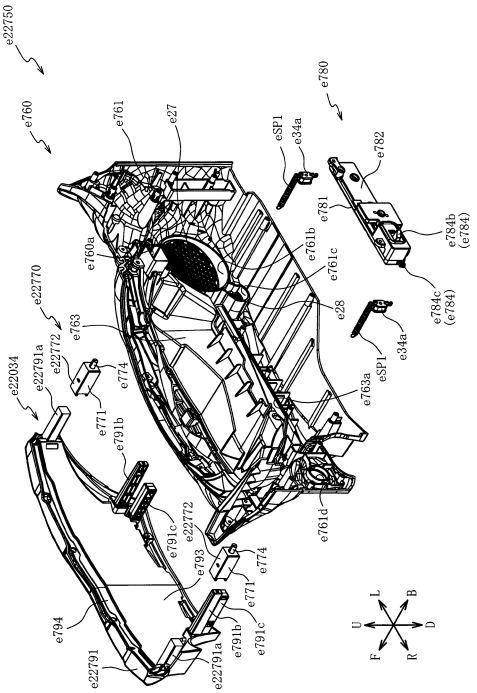
【図４０４６】



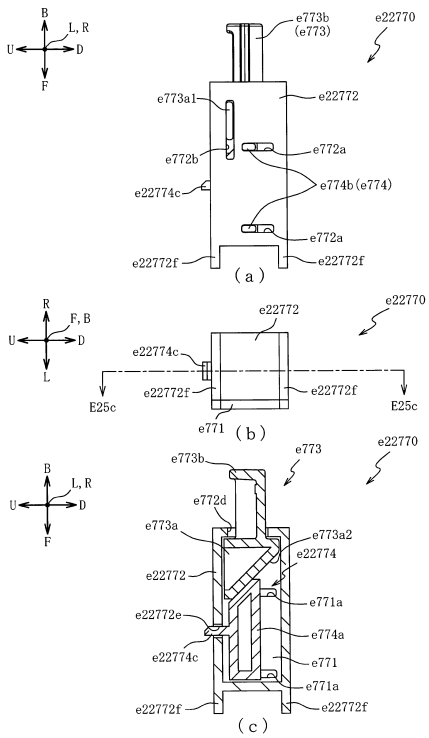
【図４０４７】



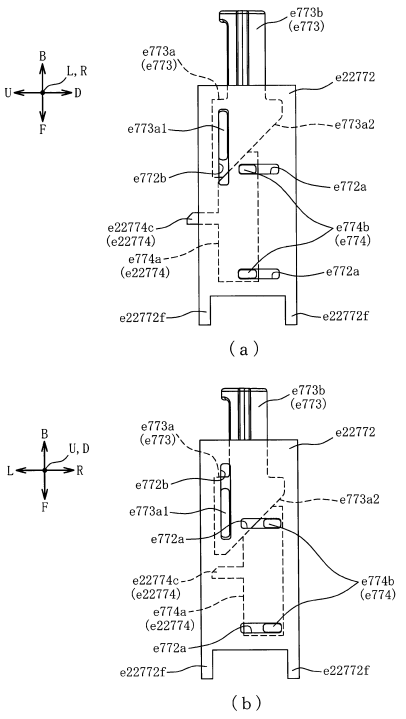
【図４０４８】



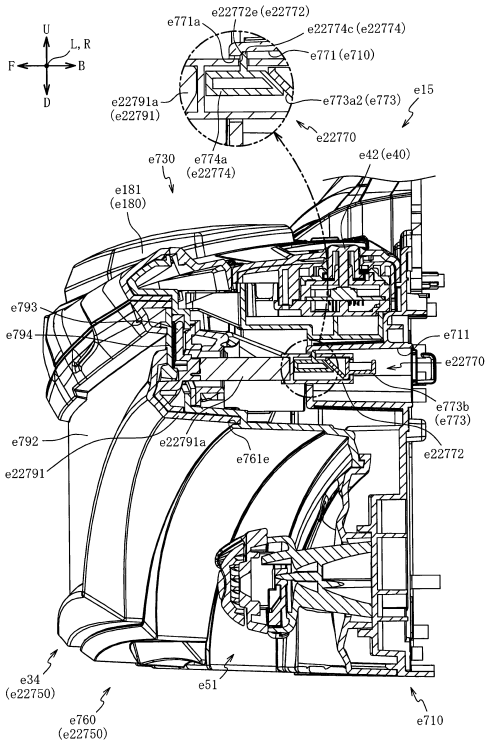
【図４０４９】



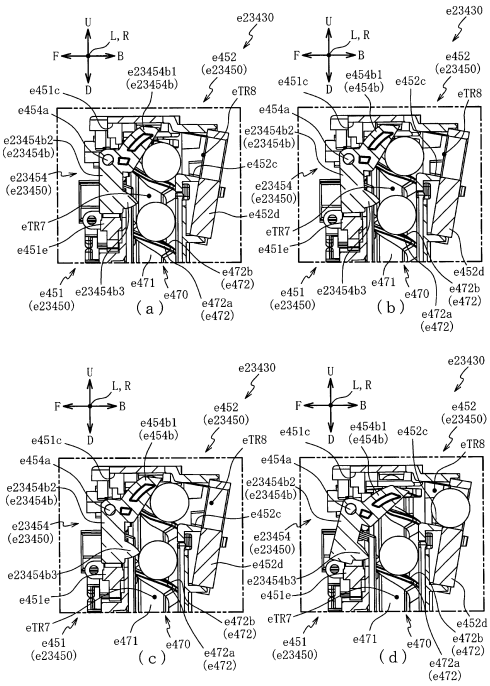
【図４０５０】



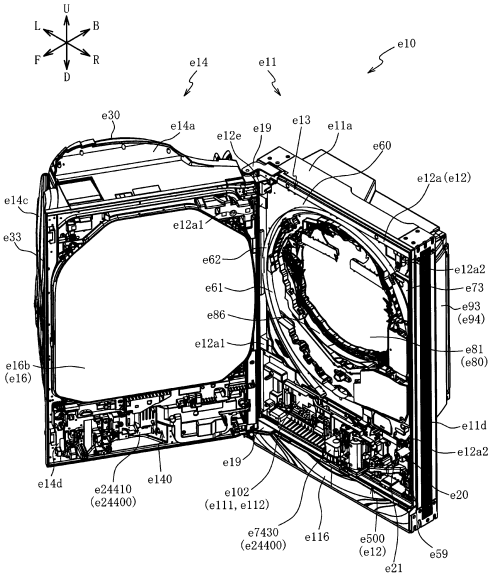
【図４０５１】



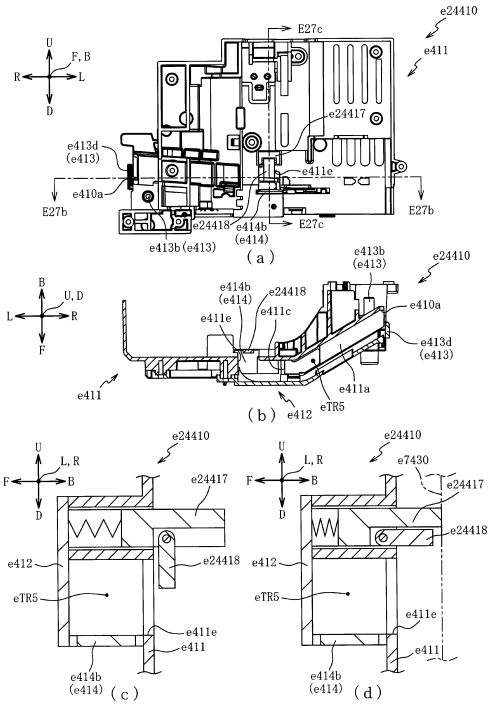
【図４０５２】



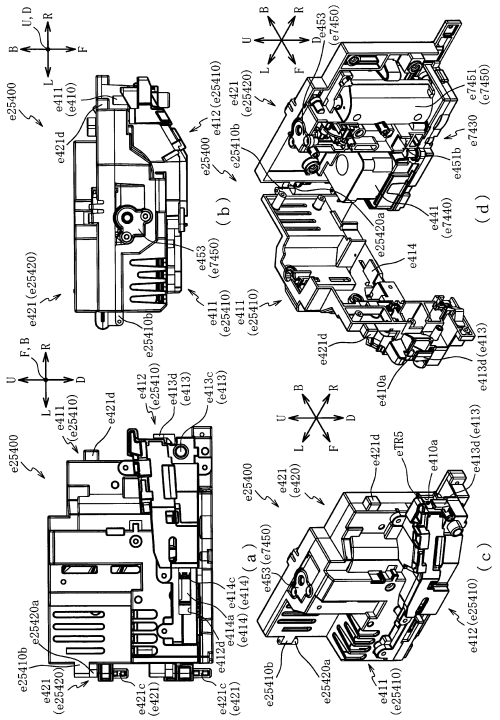
【図４０５３】



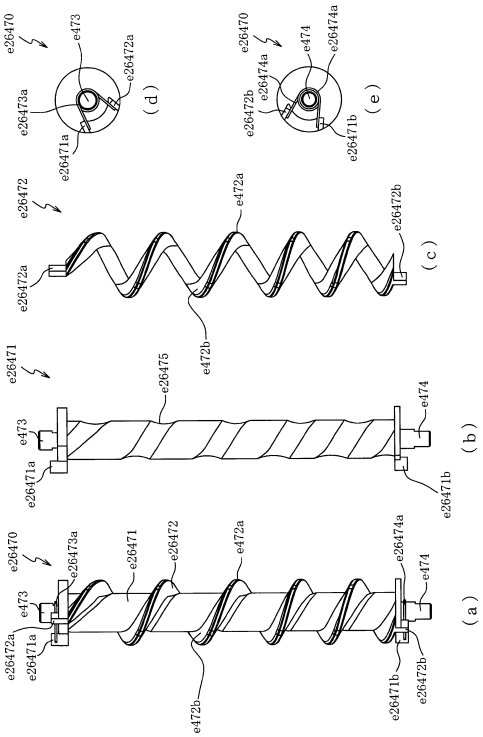
【図４０５４】



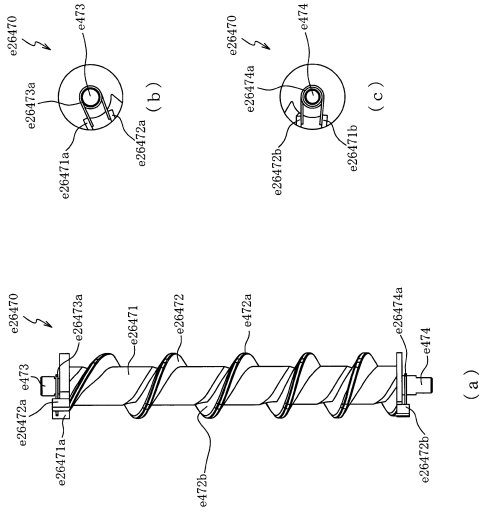
【図４０５５】



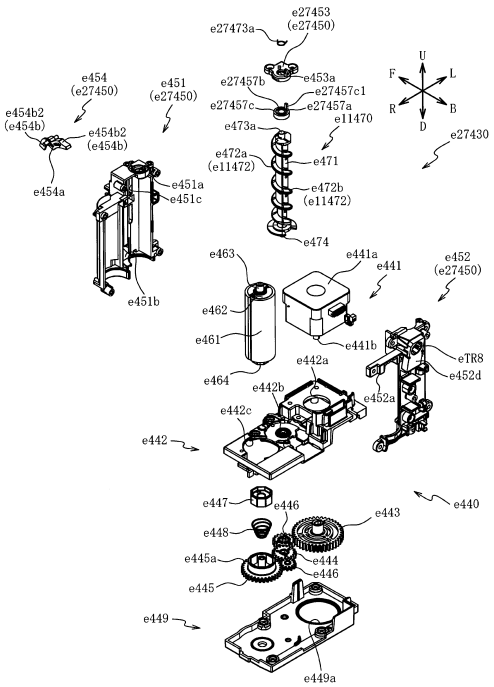
【図４０５６】



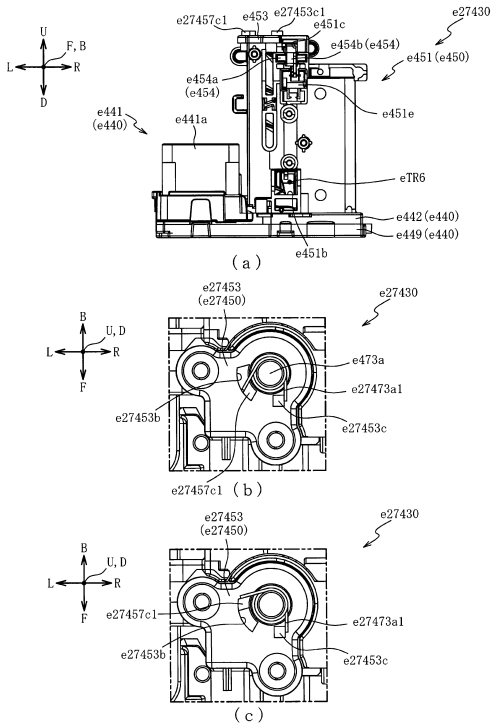
【図４０５７】



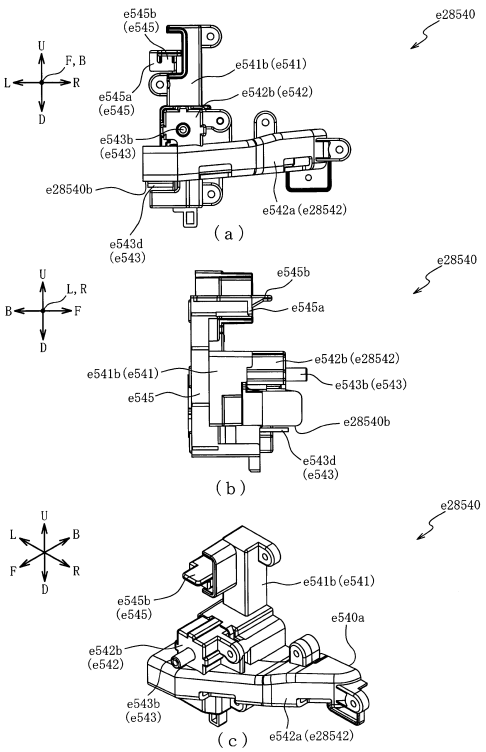
【図４０５８】



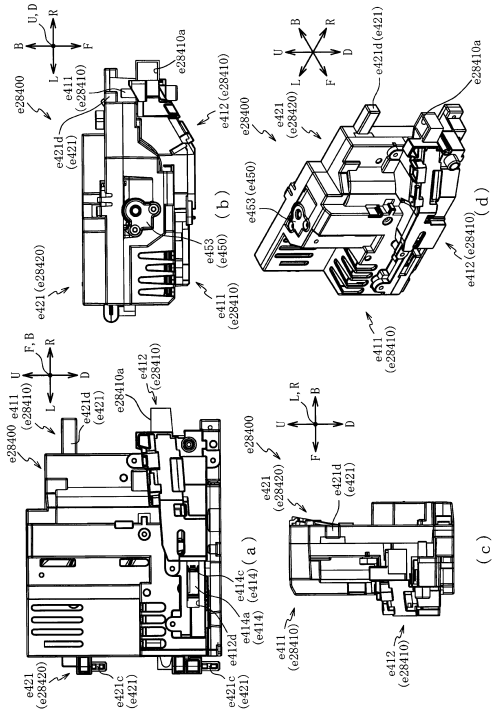
【図４０５９】



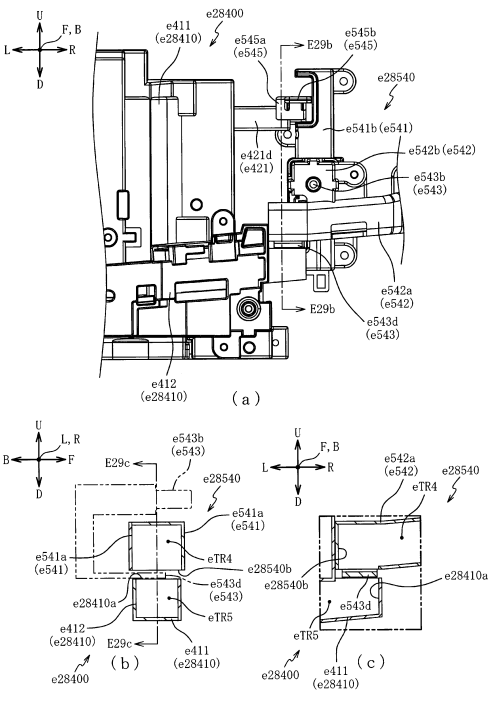
【図４０６０】



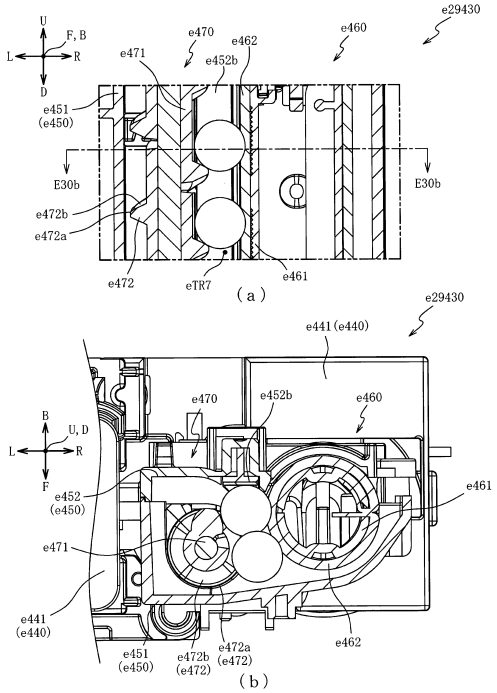
【図４０６１】



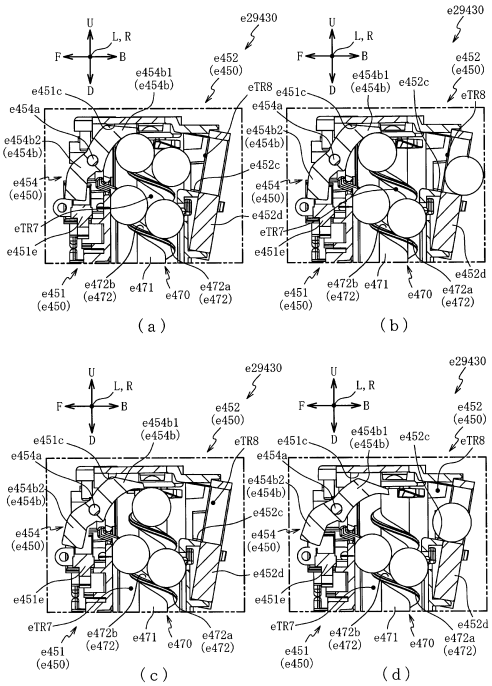
【図４０６２】



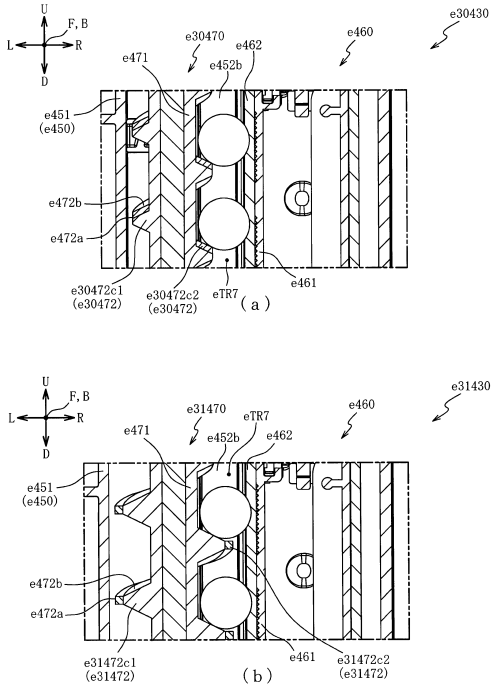
【図４０６３】



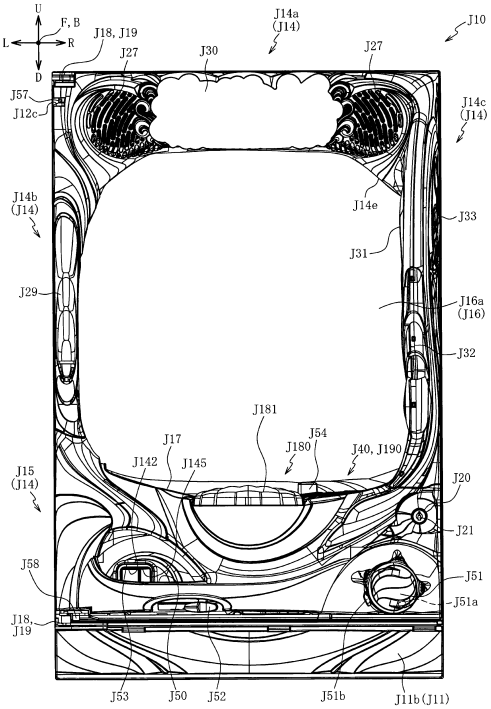
【図４０６４】



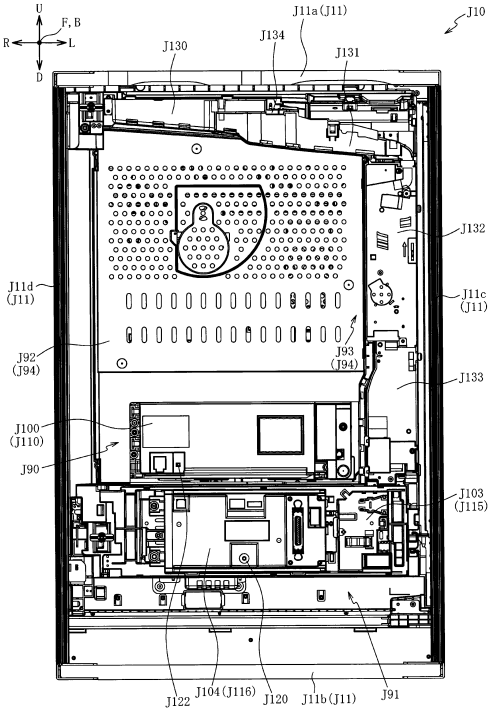
【図４０６５】



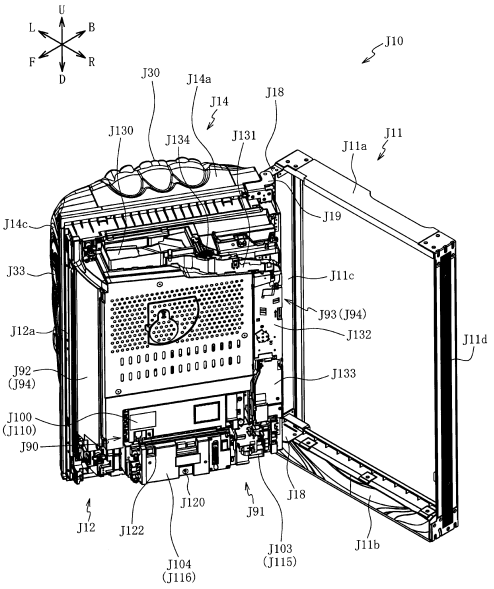
【図４０６６】



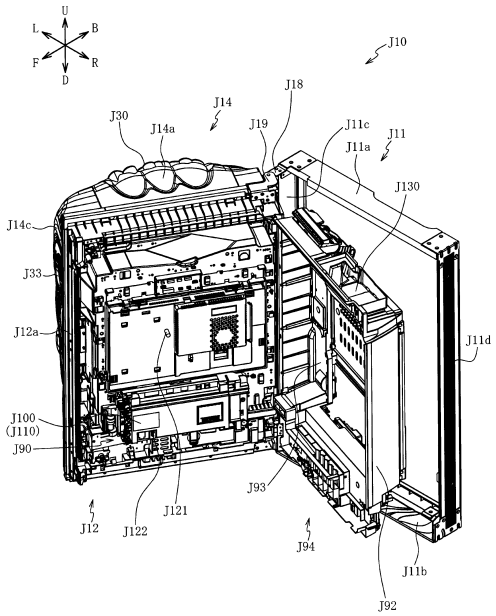
【図４０６７】



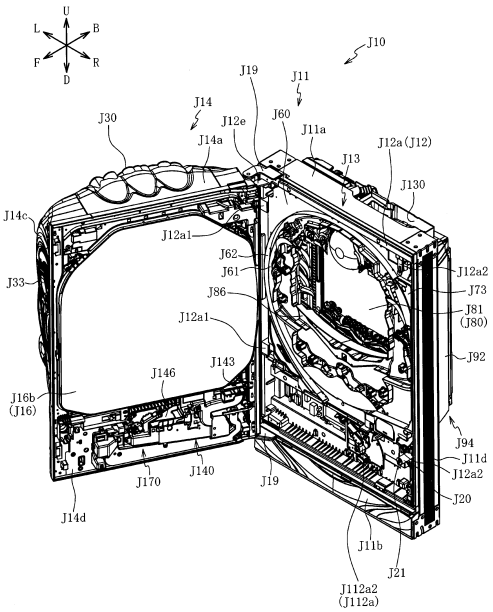
【図４０６８】



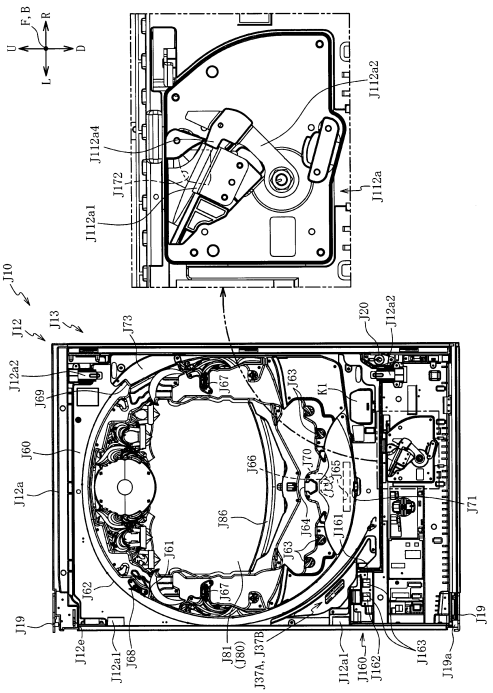
【図４０６９】



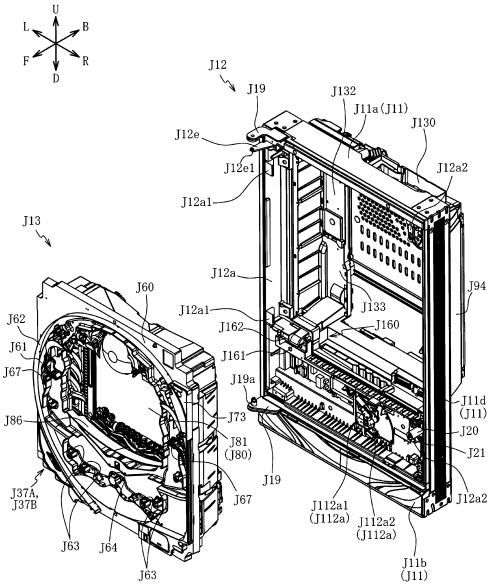
【図４０７０】



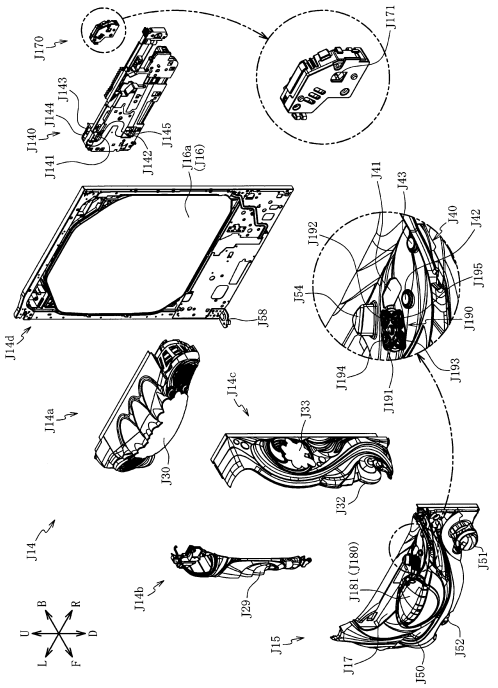
【図４０７１】



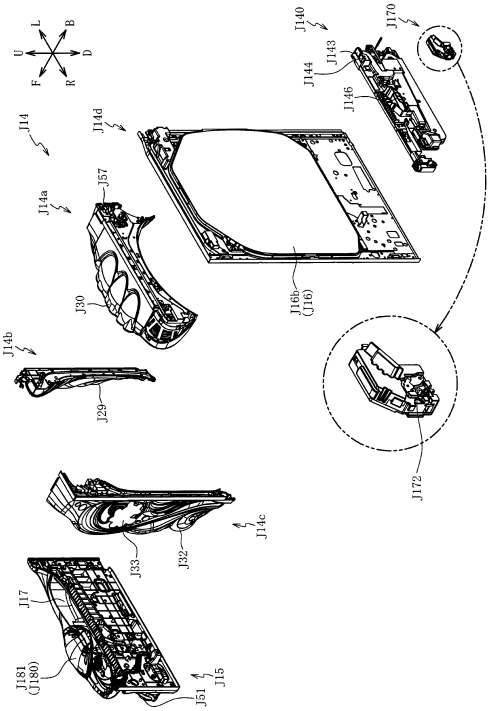
【図４０７２】



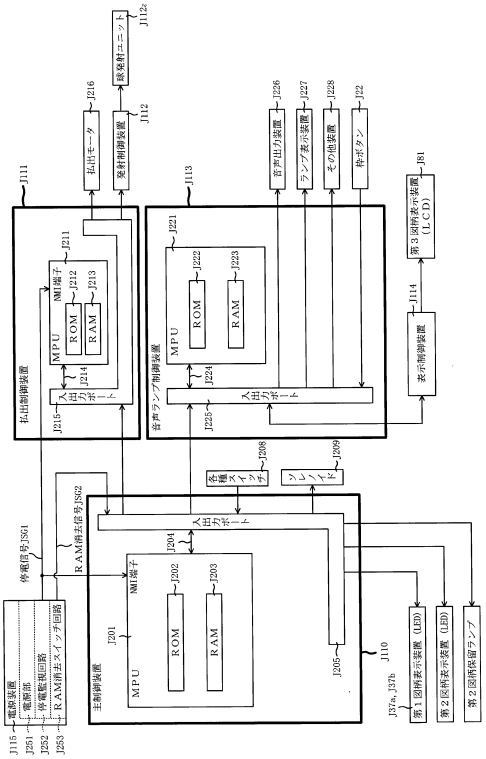
【図４０７３】



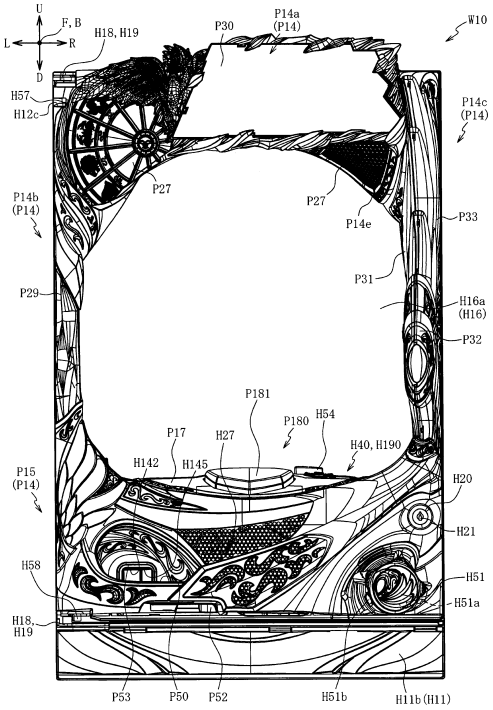
【図４０７４】



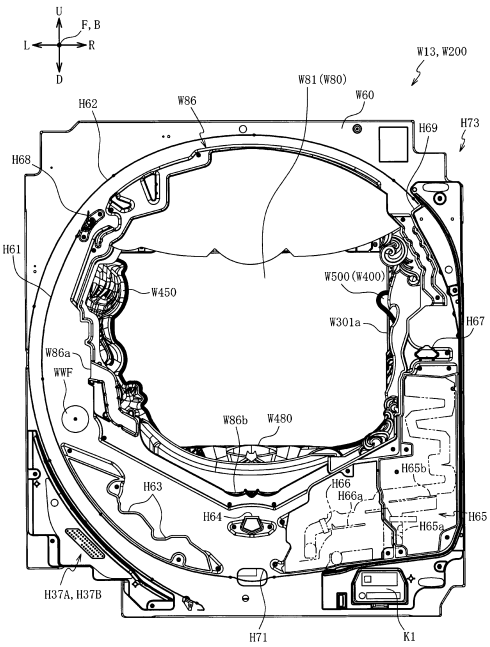
【図４０７５】



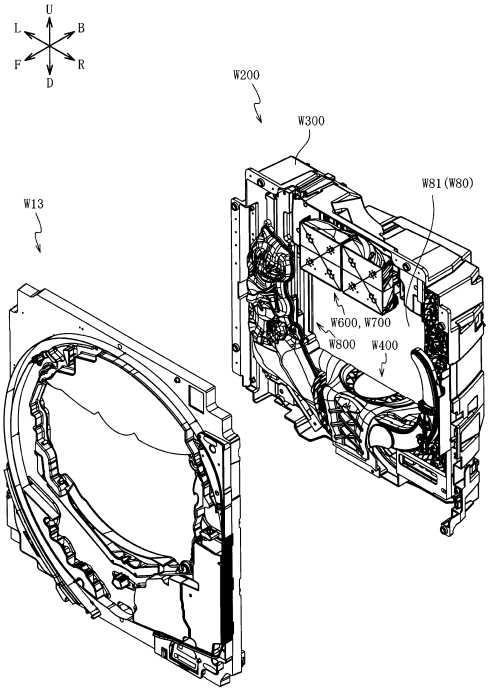
【図４０７６】



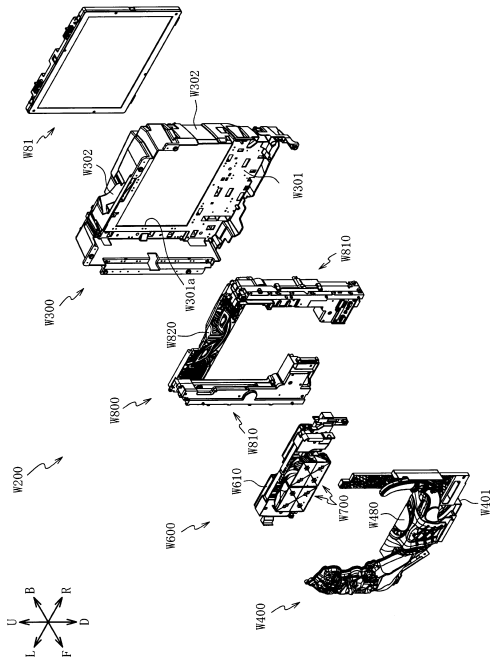
【図４０７７】



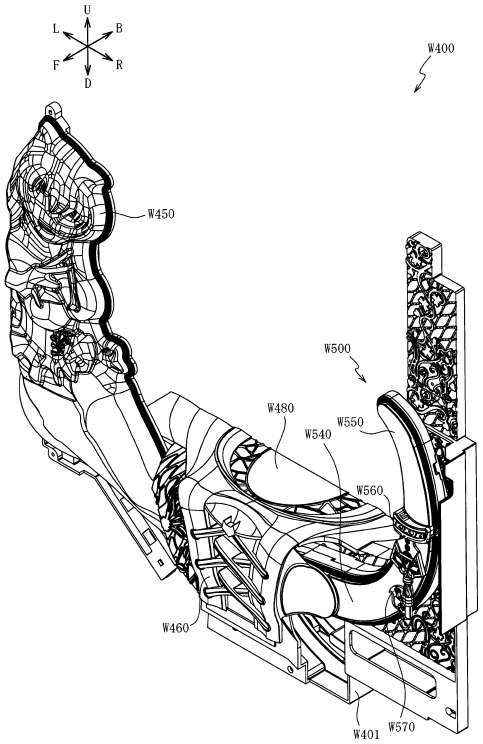
【図４０７８】



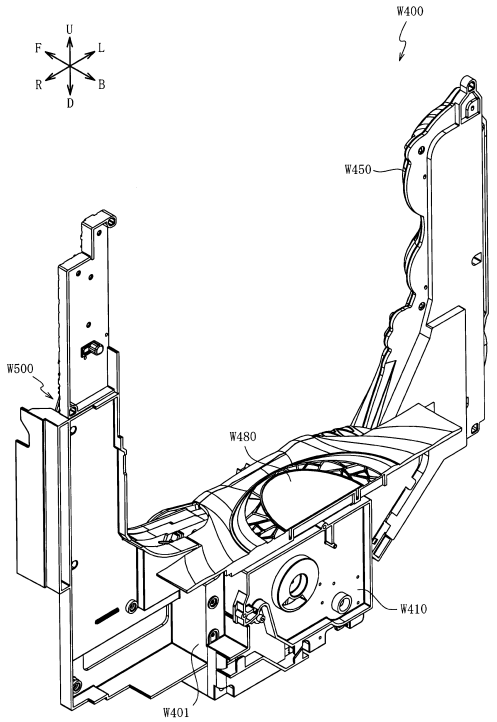
【図４０７９】



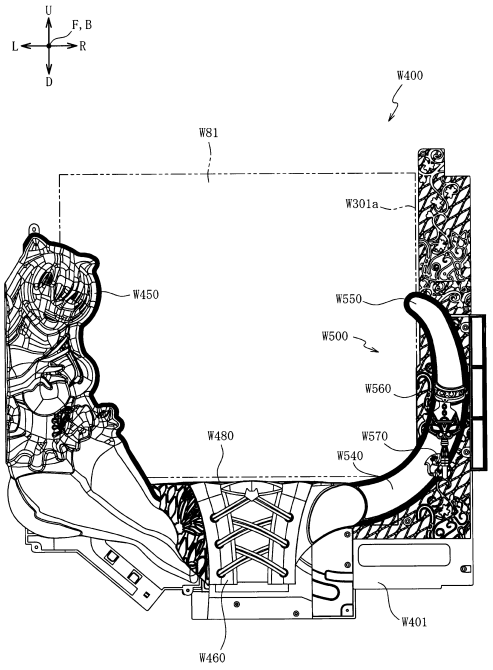
【図４０８０】



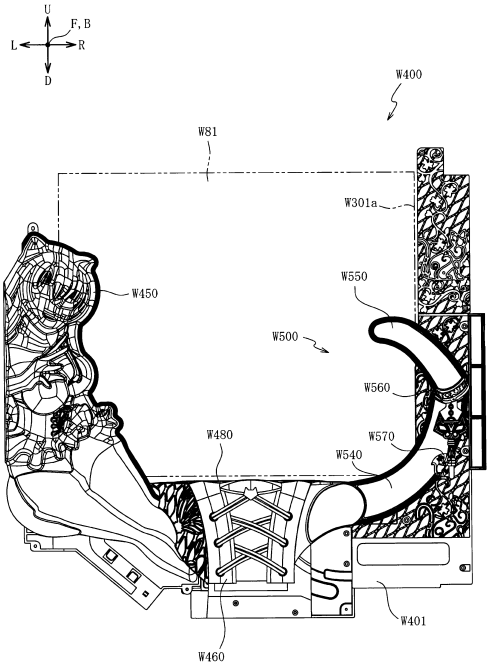
【図４０８１】



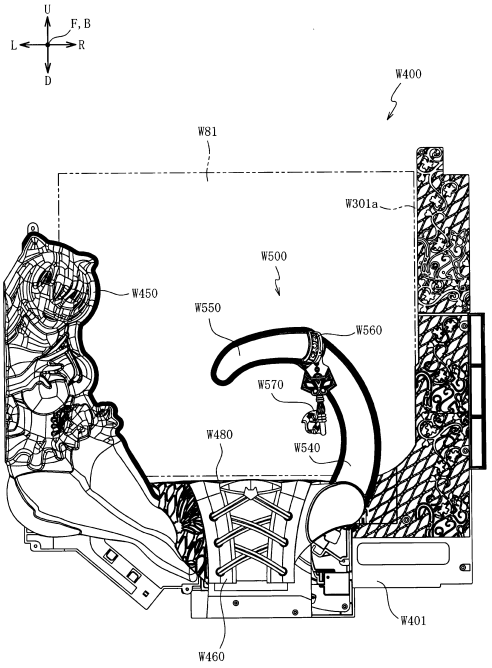
【図４０８２】



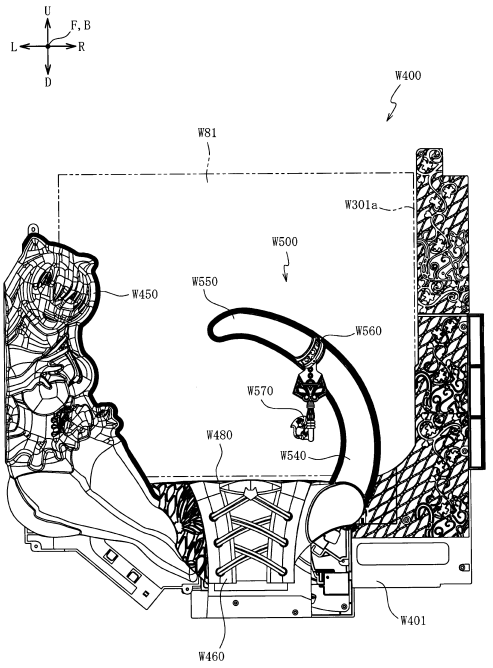
【図４０８３】



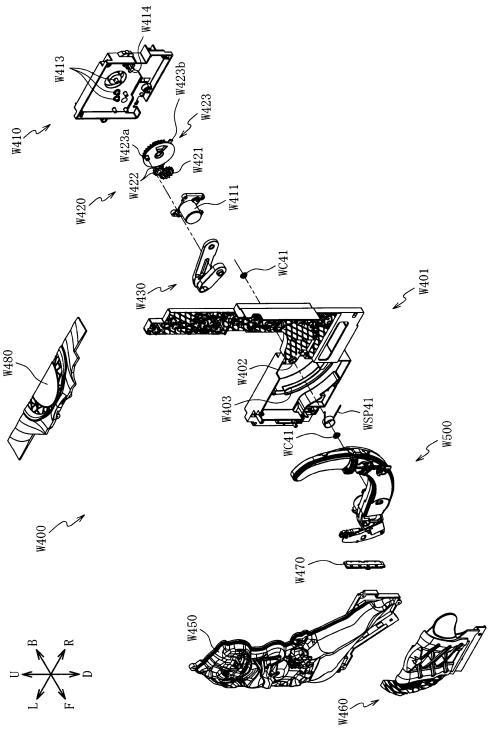
【図４０８４】



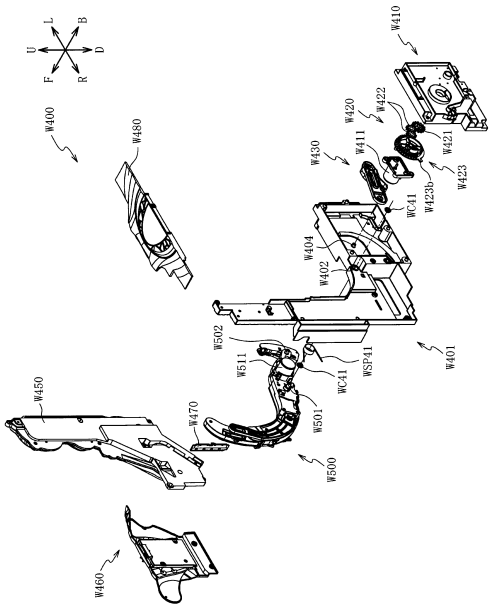
【図４０８５】



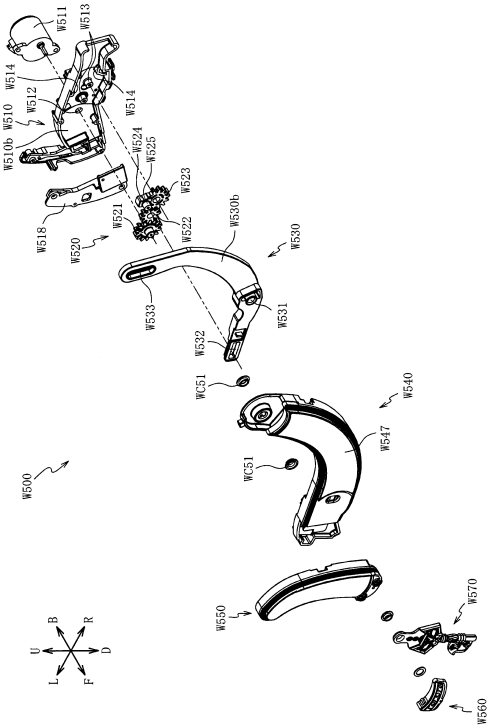
【図４０８６】



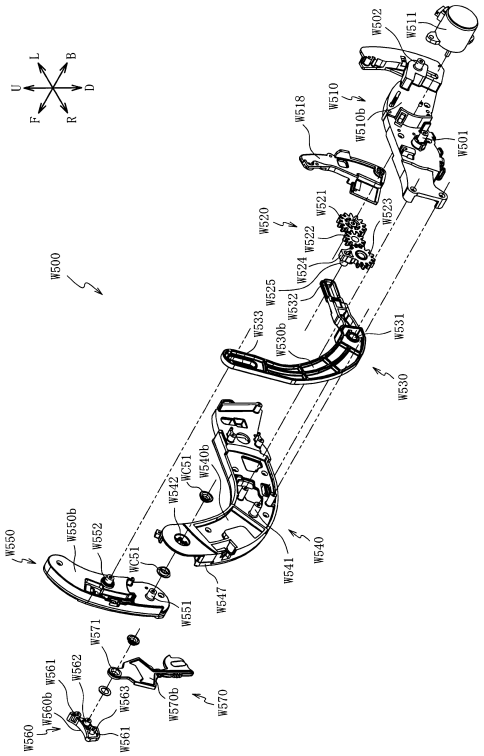
【図４０８７】



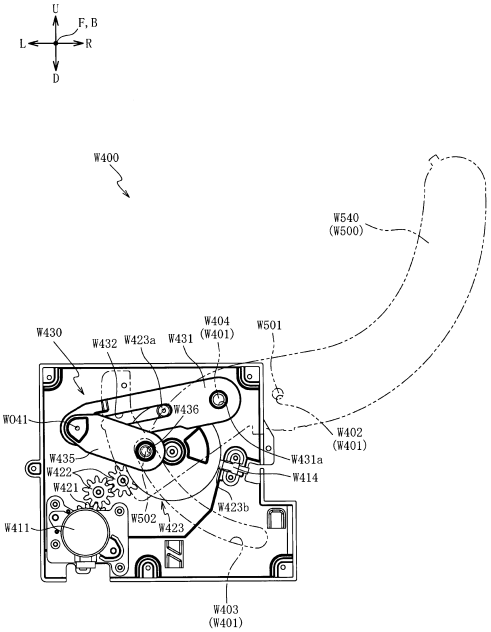
【図４０８８】



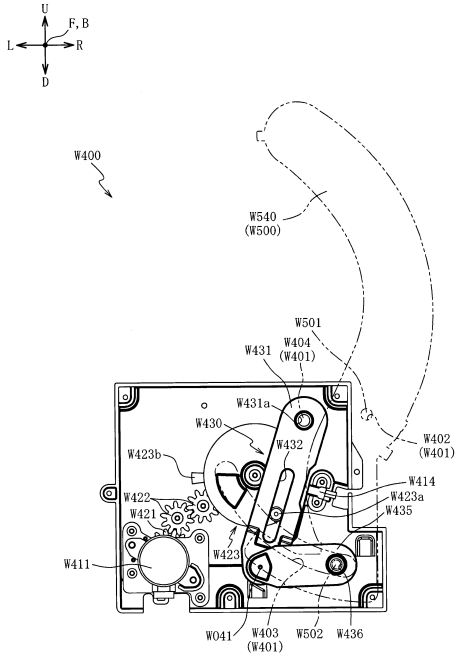
【図４０８９】



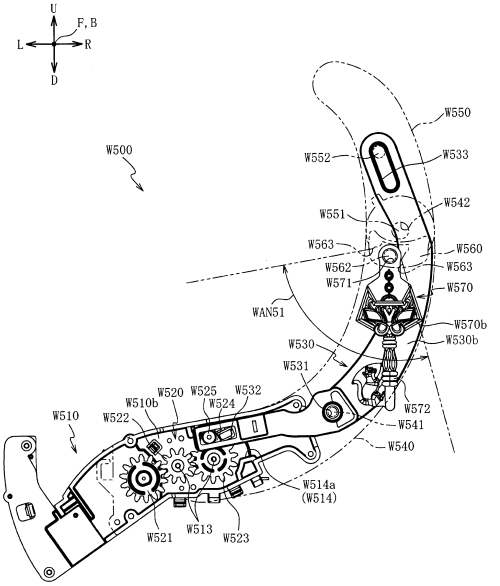
【図４０９０】



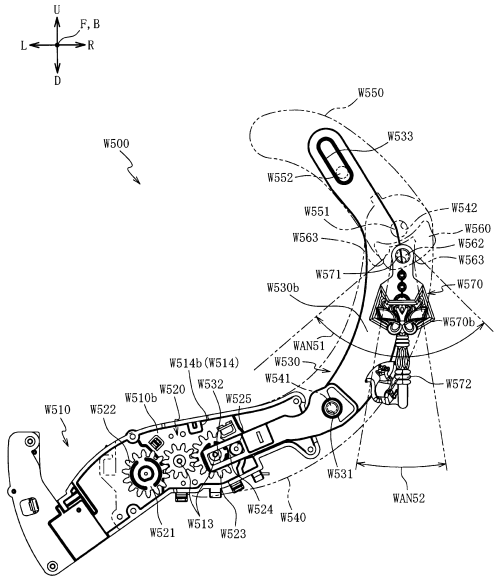
【図４０９１】



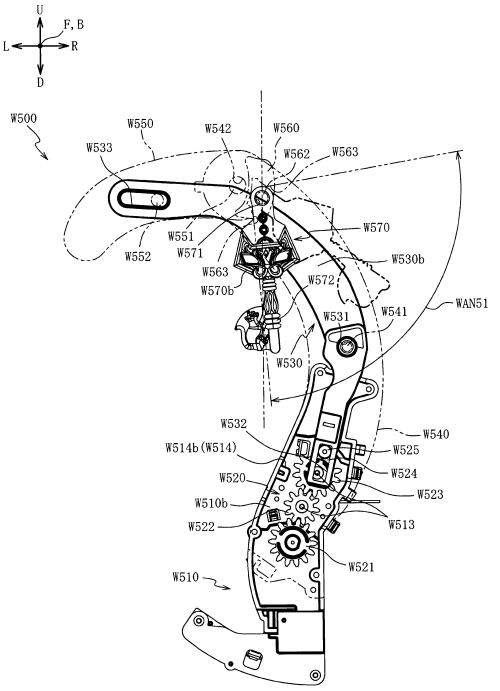
【図４０９２】



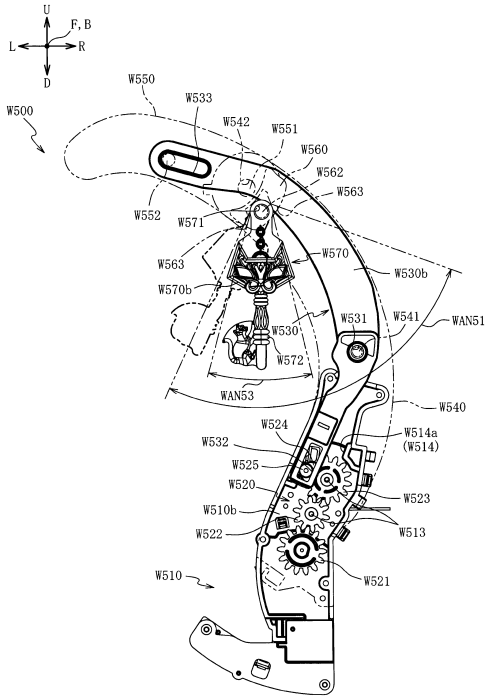
【図４０９３】



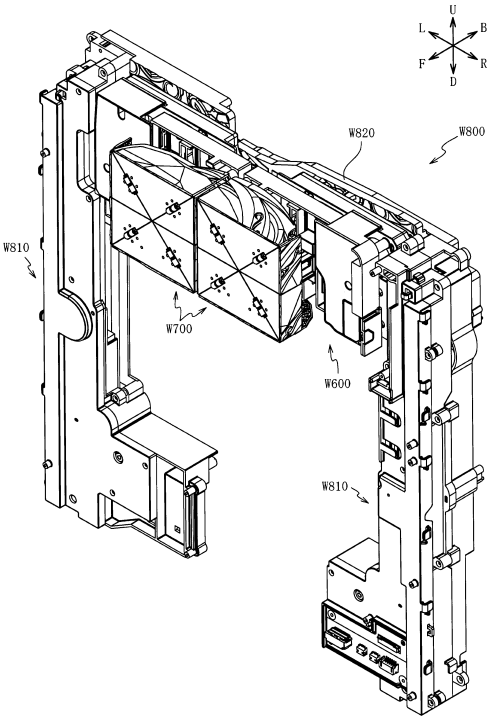
【図４０９４】



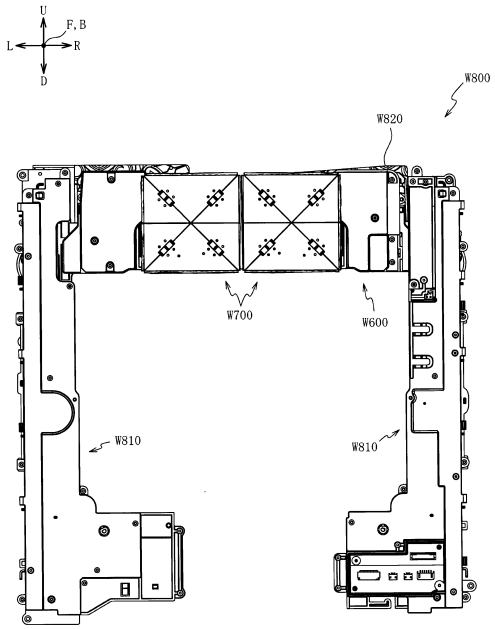
【図４０９５】



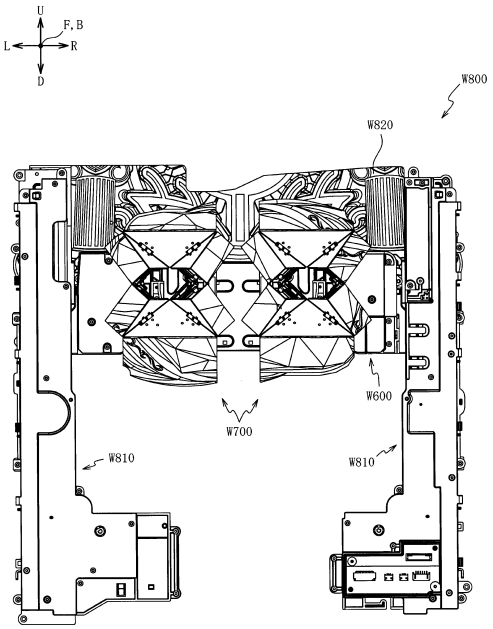
【図４０９６】



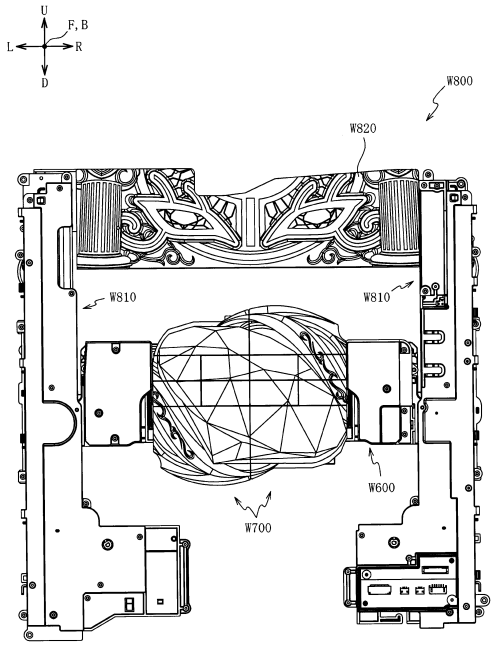
【図４０９７】



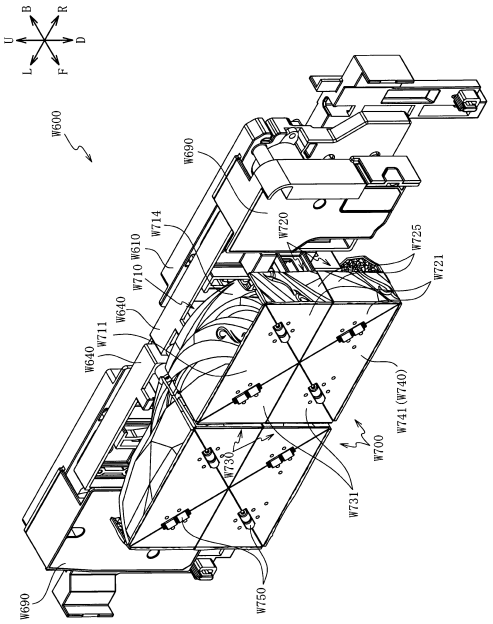
【図４０９８】



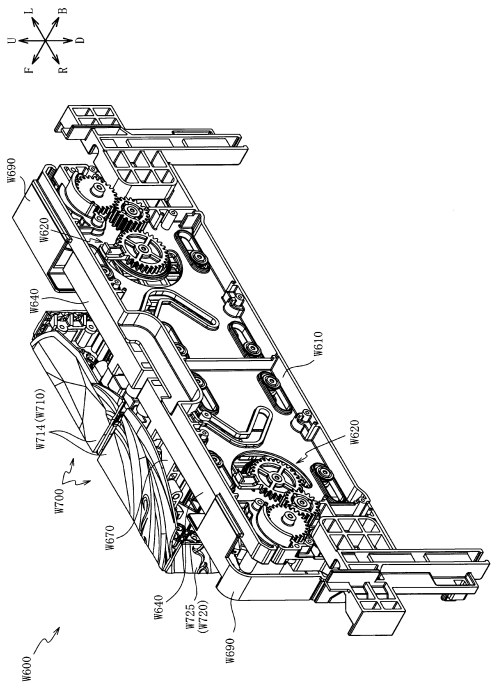
【図４０９９】



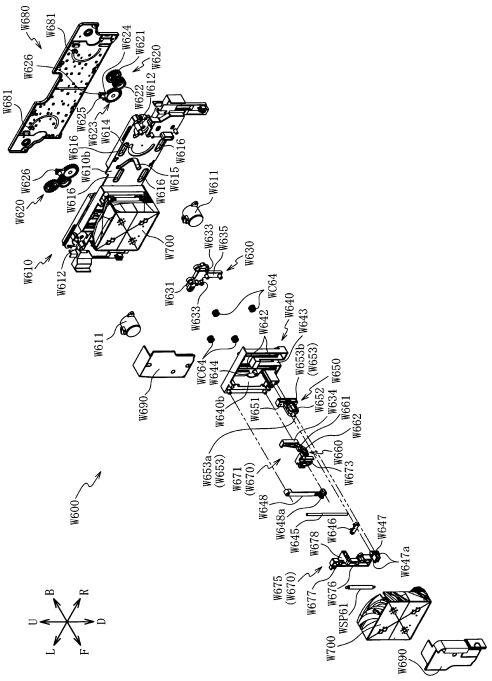
【図４１００】



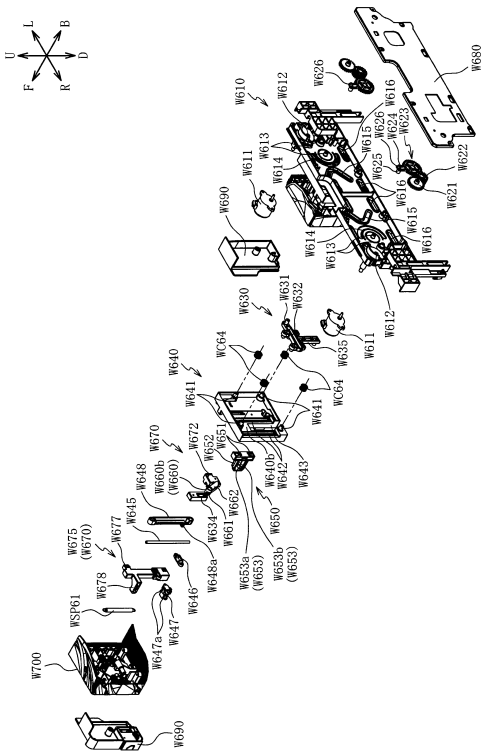
【図４１０１】



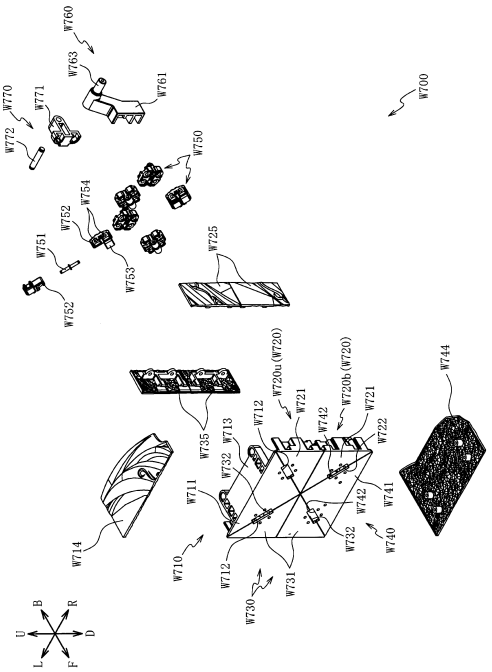
【図４１０２】



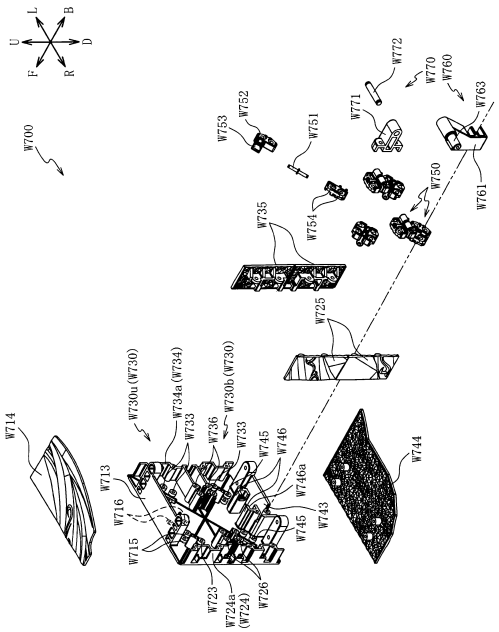
【図４１０３】



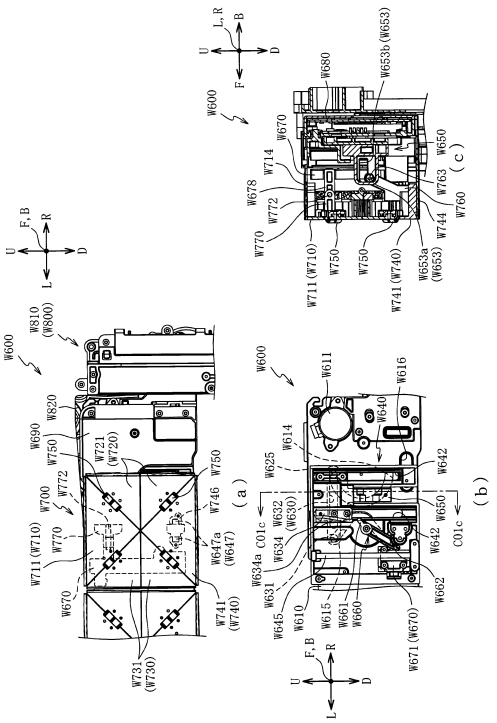
【図４１０４】



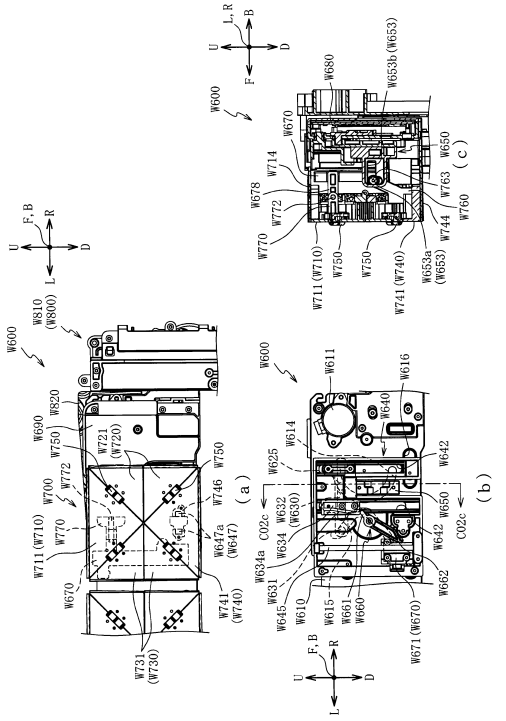
【図４１０５】



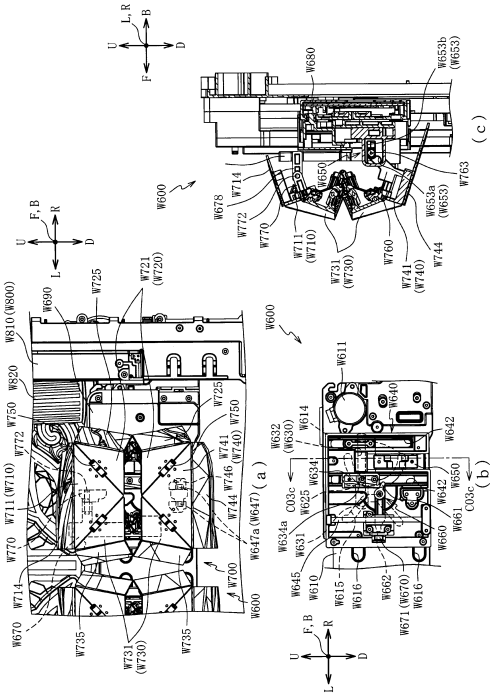
【図４１０６】



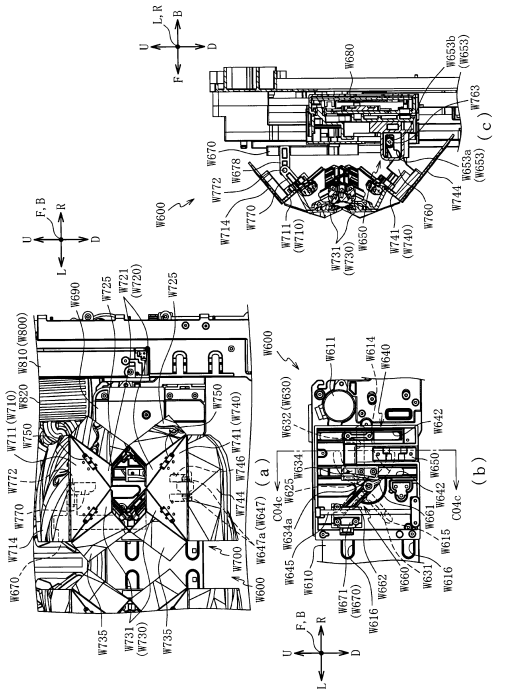
【図４１０７】



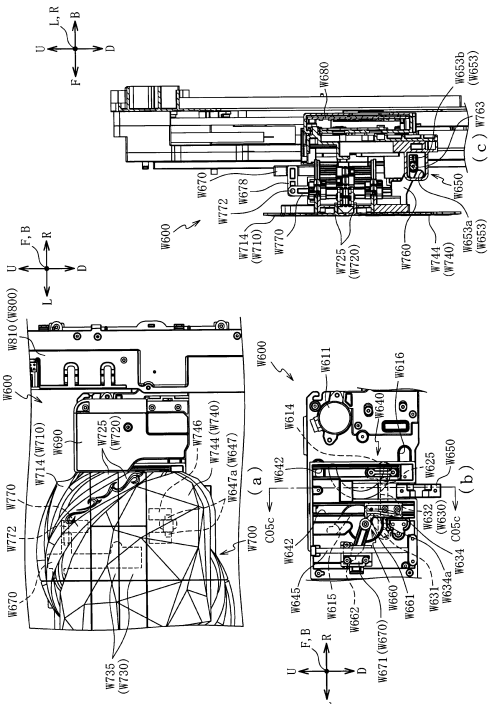
【図４１０８】



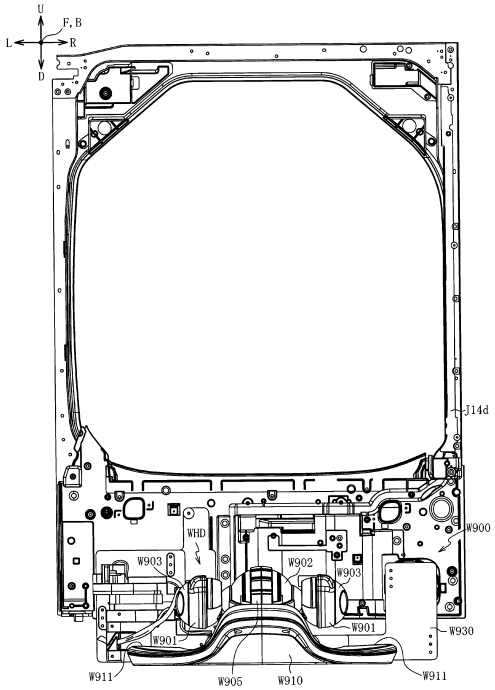
【図４１０９】



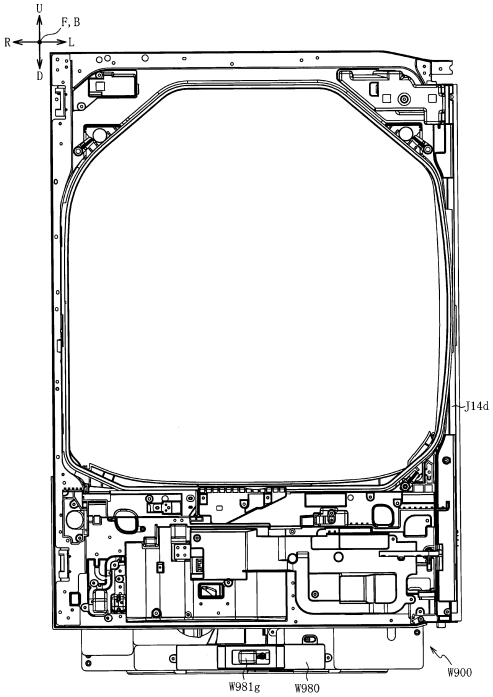
【図４１１０】



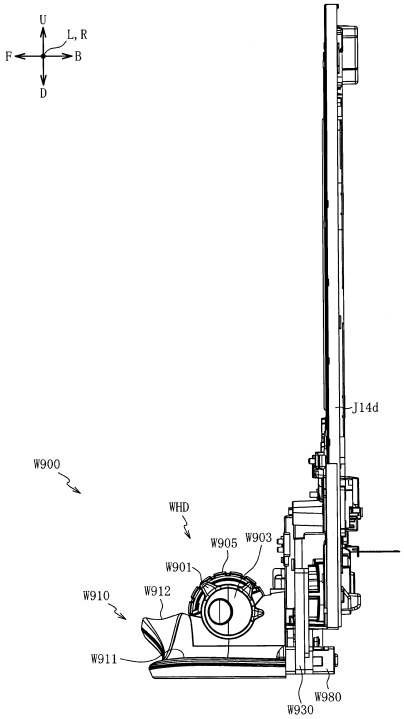
【図４１１１】



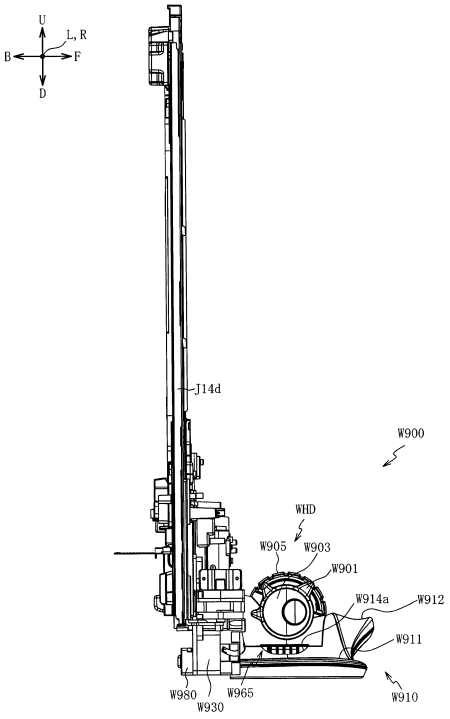
【図４１１２】



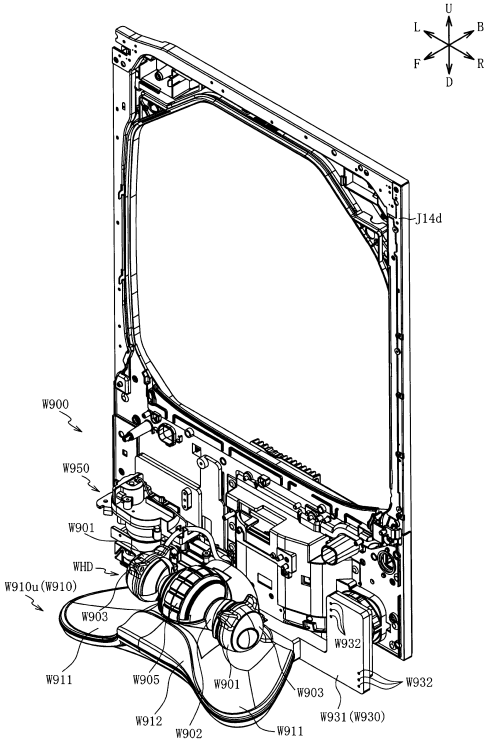
【図４１１３】



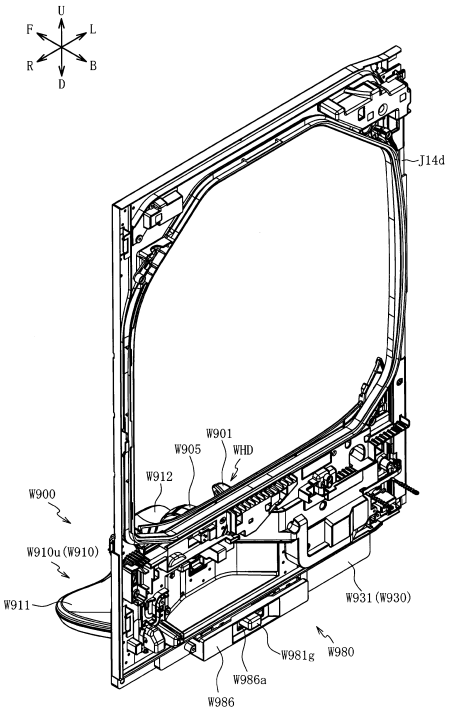
【図４１１４】



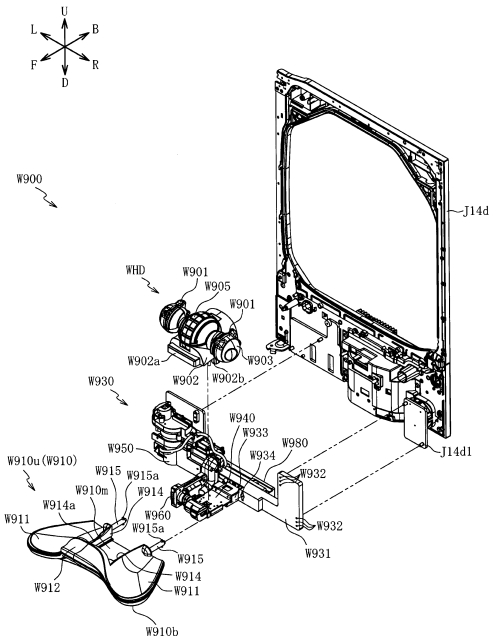
【図４１１５】



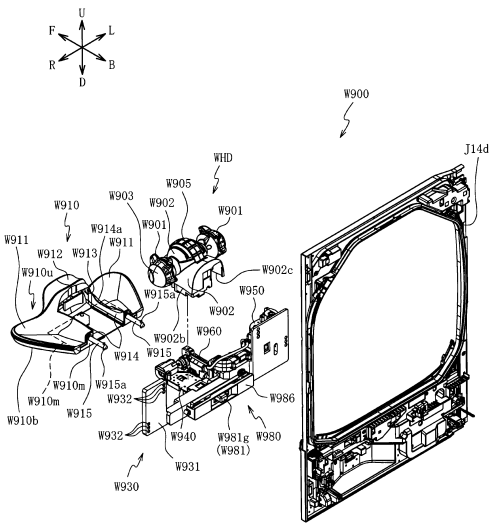
【図４１１６】



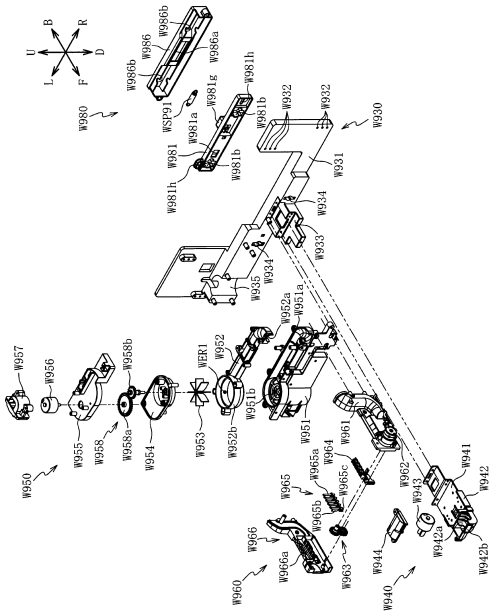
【図４１１７】



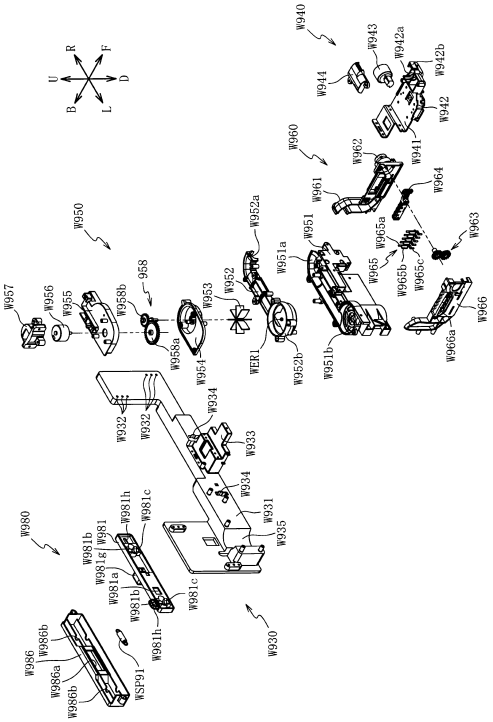
【図４１１８】



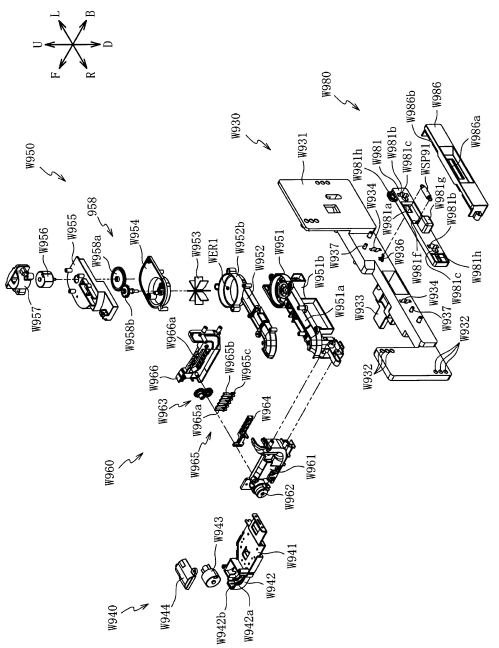
【図４１１９】



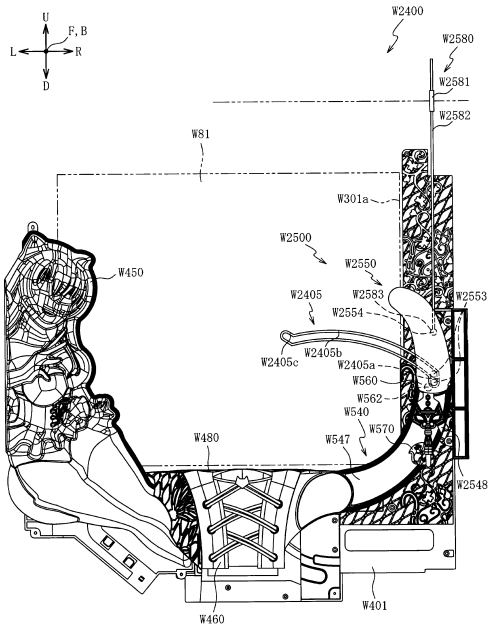
【図４１２０】



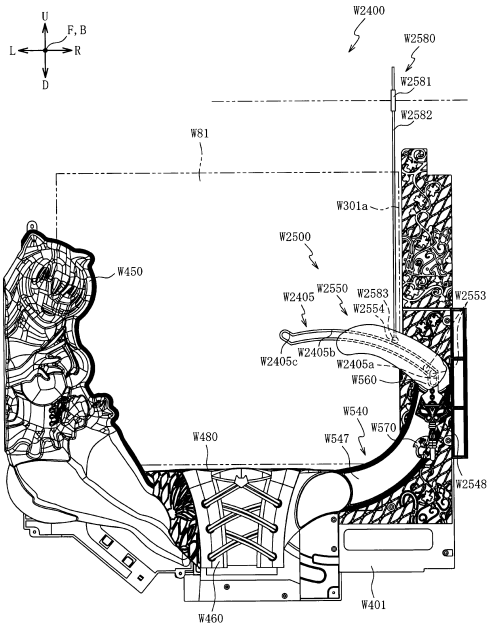
【図４１２１】



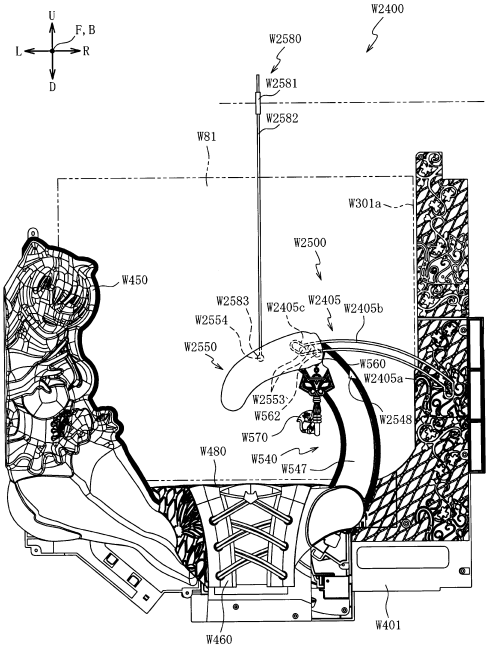
【図４１２２】



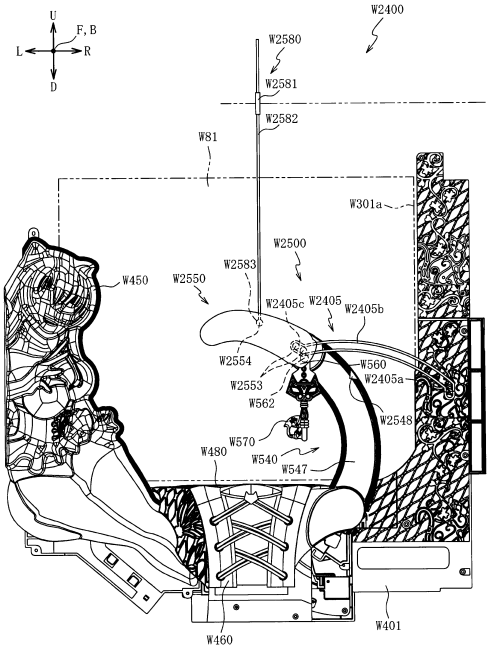
【図４１２３】



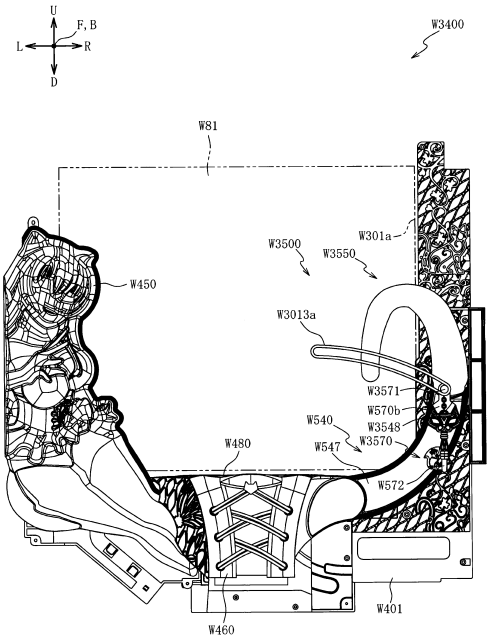
【図４１２４】



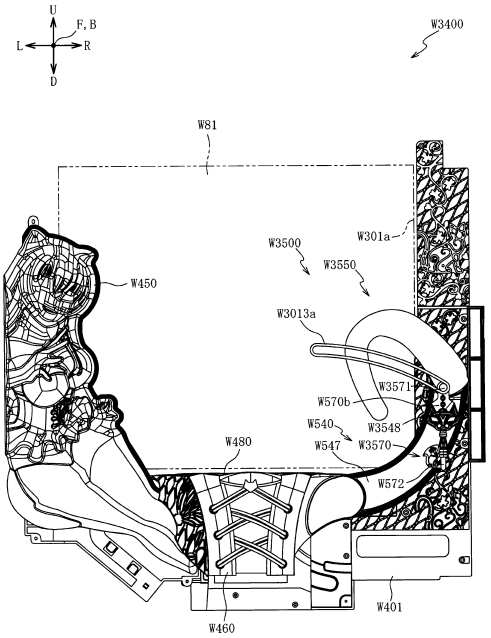
【図４１２５】



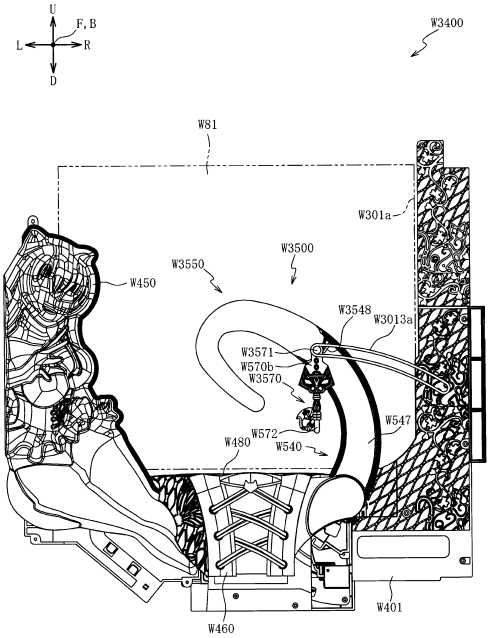
【図４１２６】



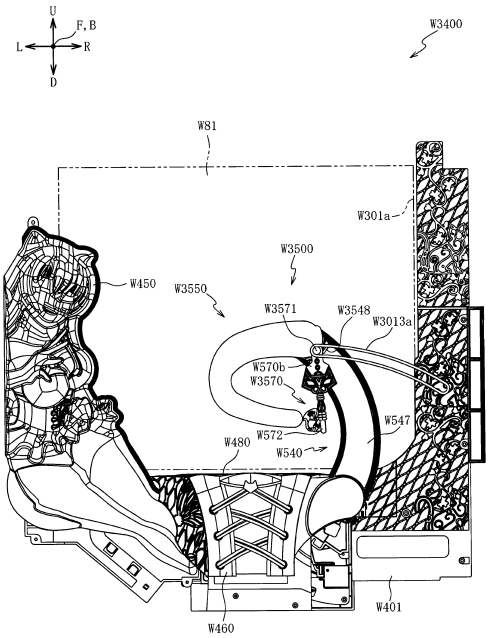
【図４１２７】



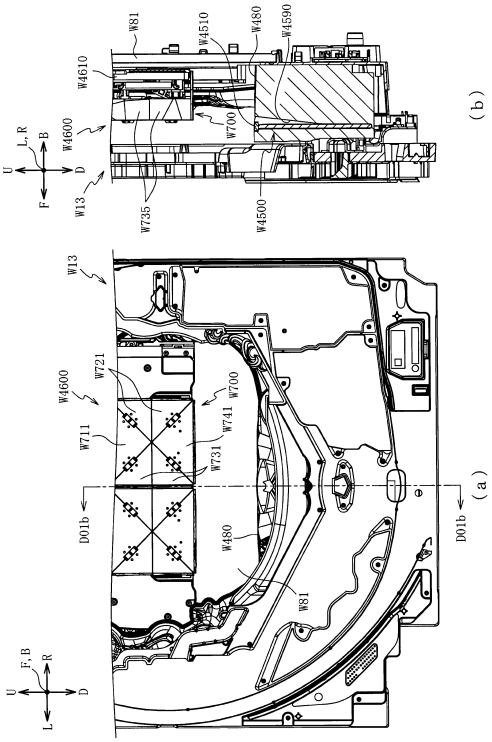
【図４１２８】



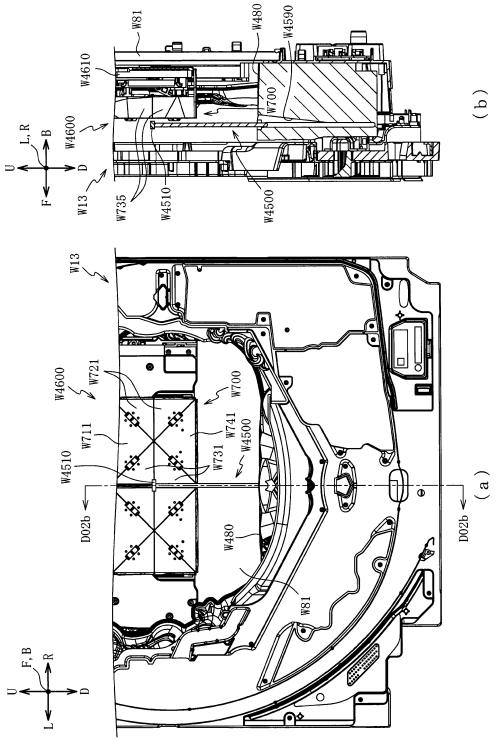
【図４１２９】



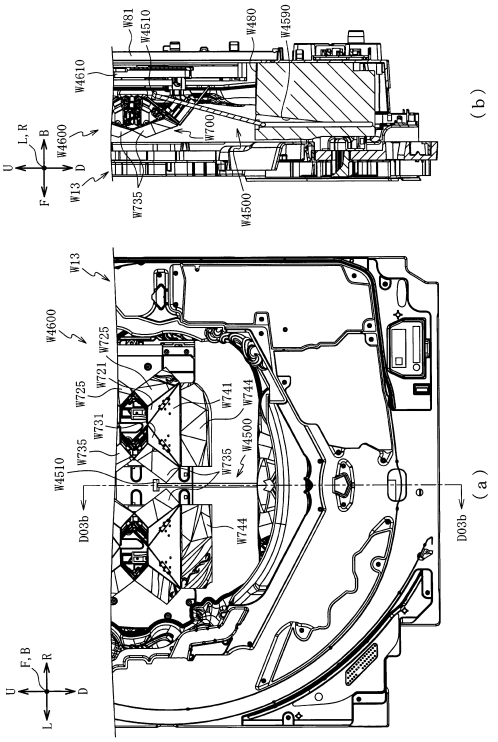
【図４１３０】



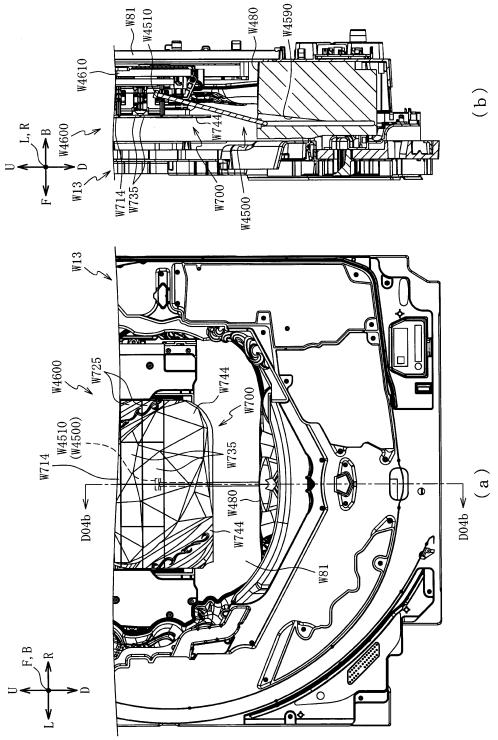
【図４１３１】



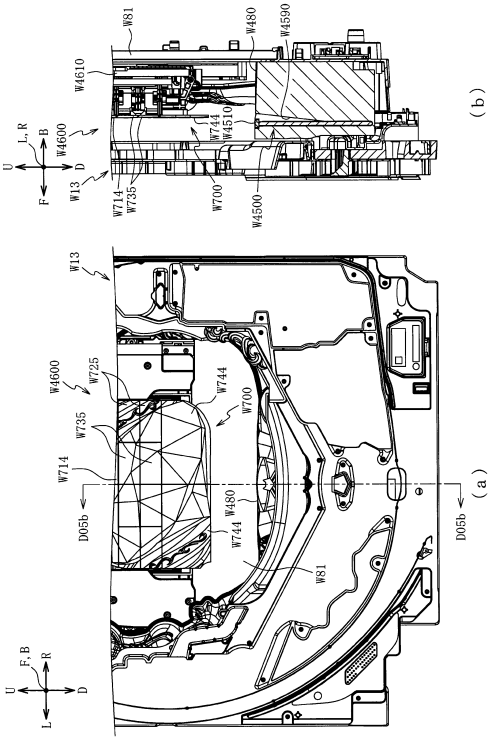
【図４１３２】



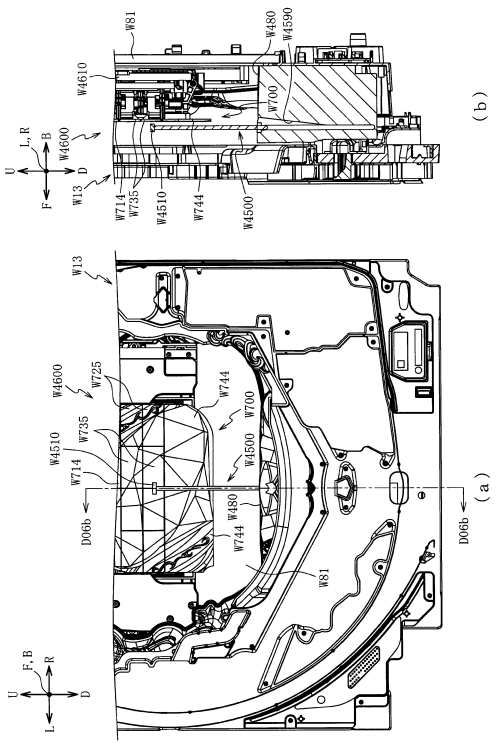
【図４１３３】



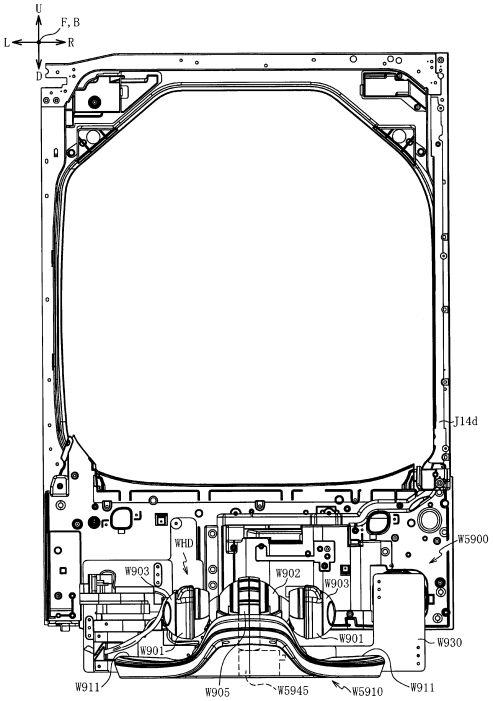
【図４１３４】



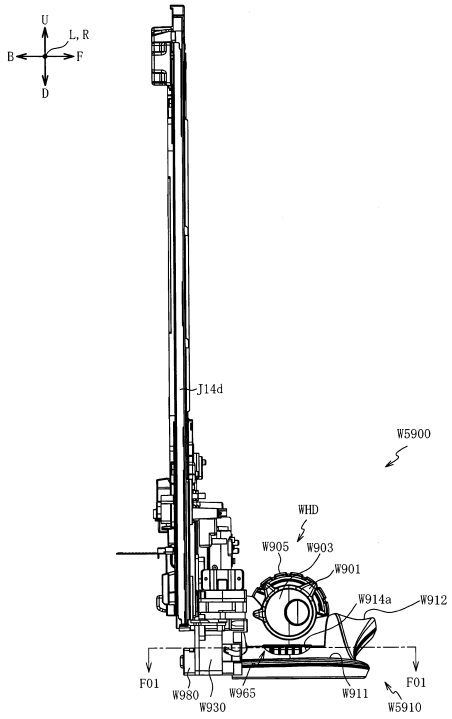
【図４１３５】



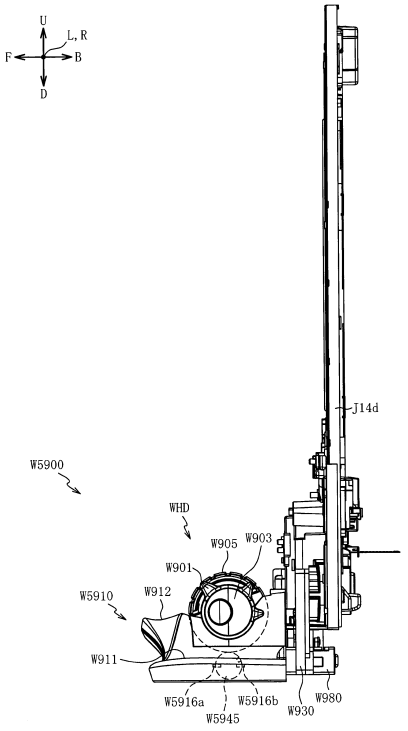
【図４１３６】



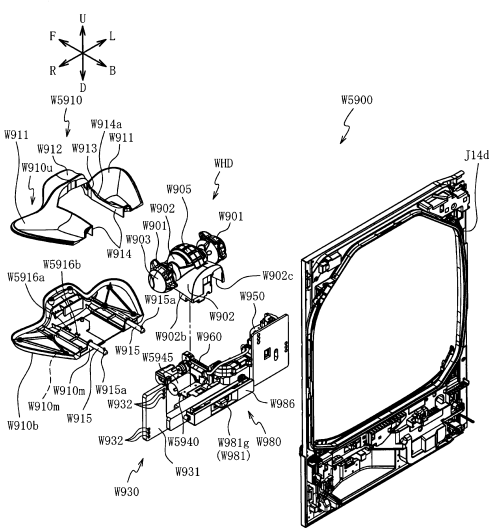
【図４１３７】



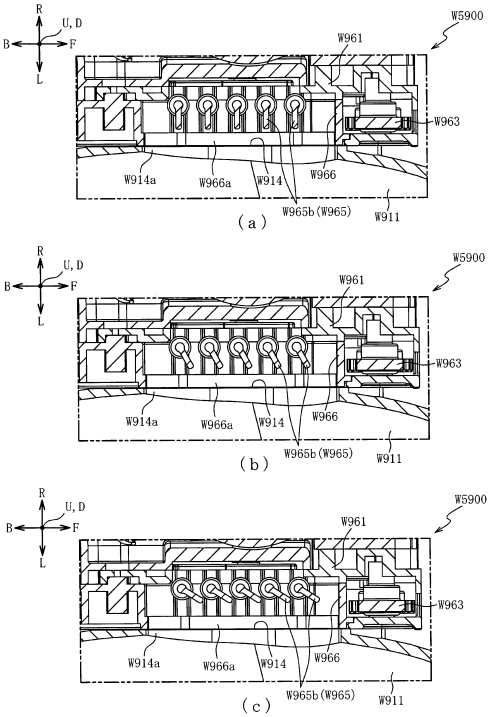
【図４１３８】



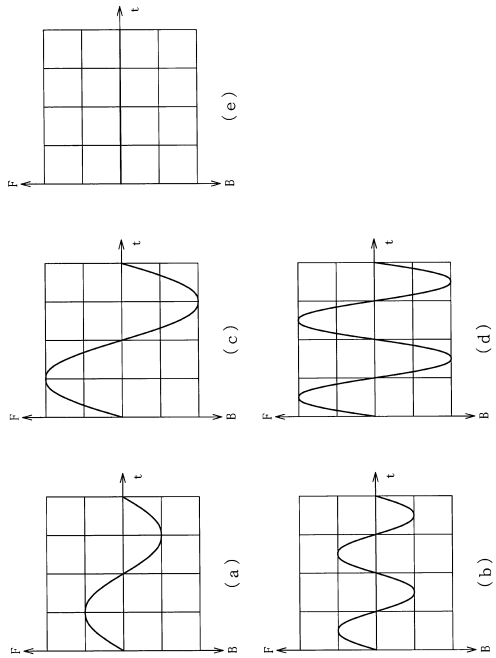
【図４１３９】



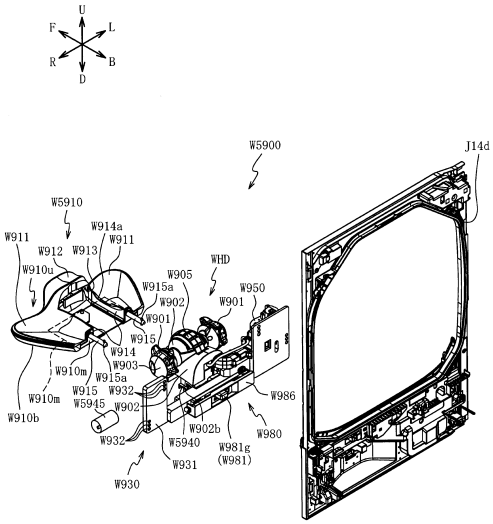
【図４１４０】



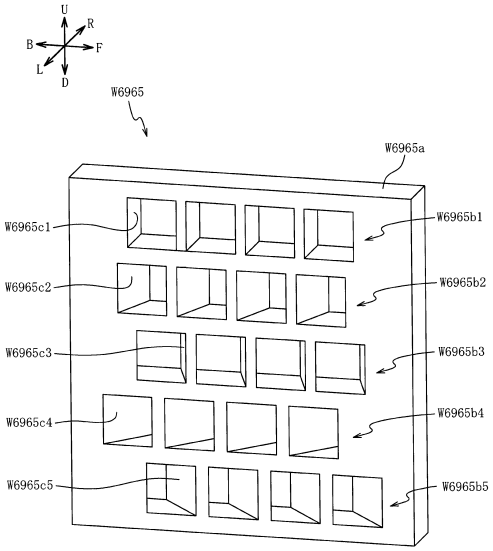
【図４１４１】



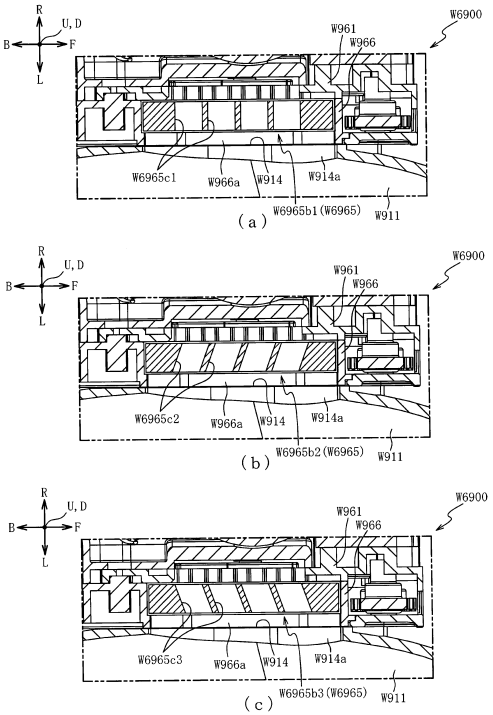
【図４１４２】



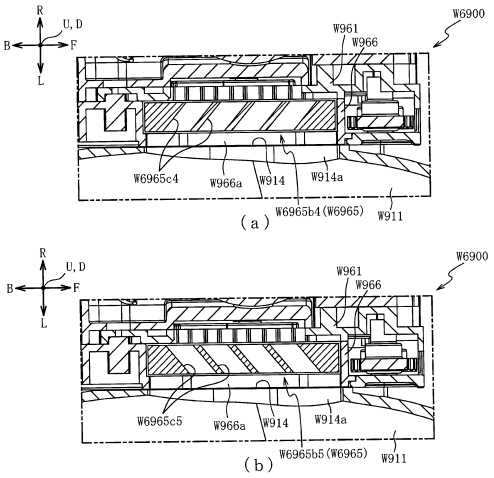
【図４１４３】



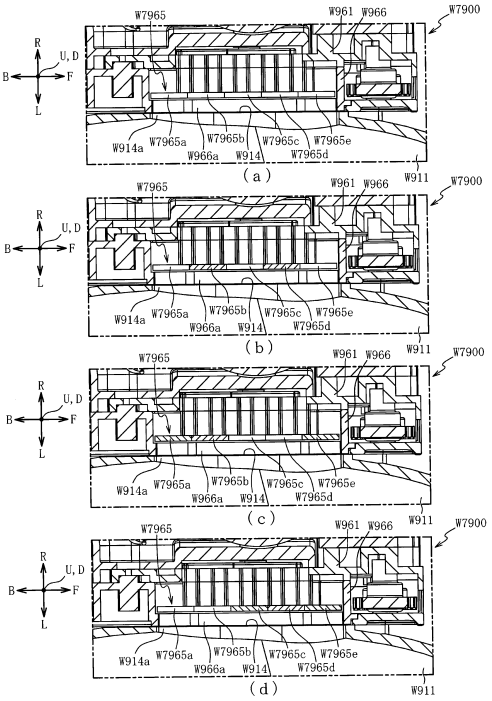
【図４１４４】



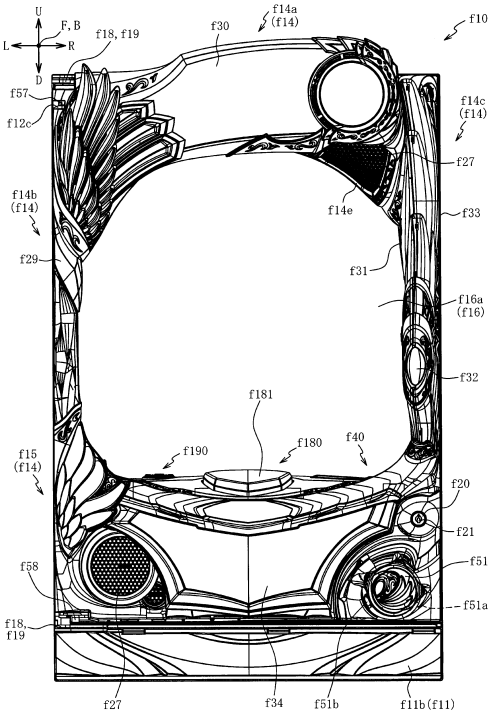
【図４１４５】



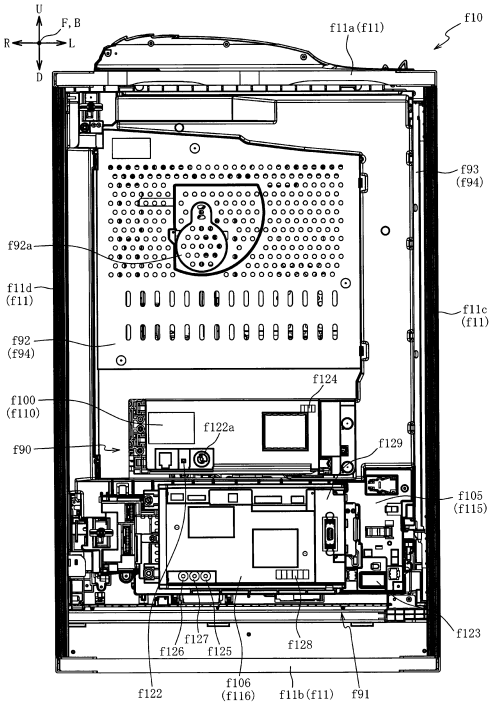
【図４１４６】



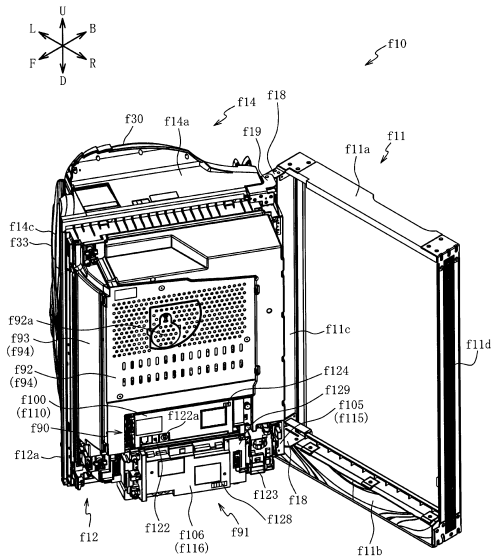
【図４１４７】



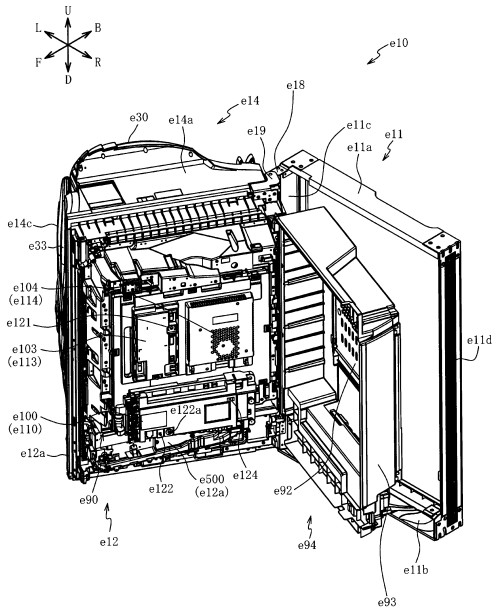
【図４１４８】



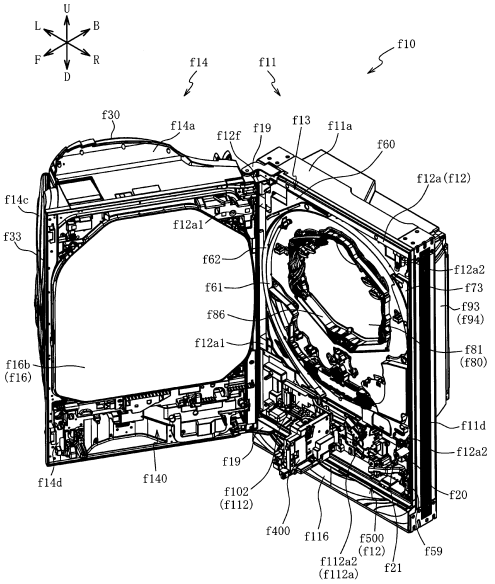
【図４１４９】



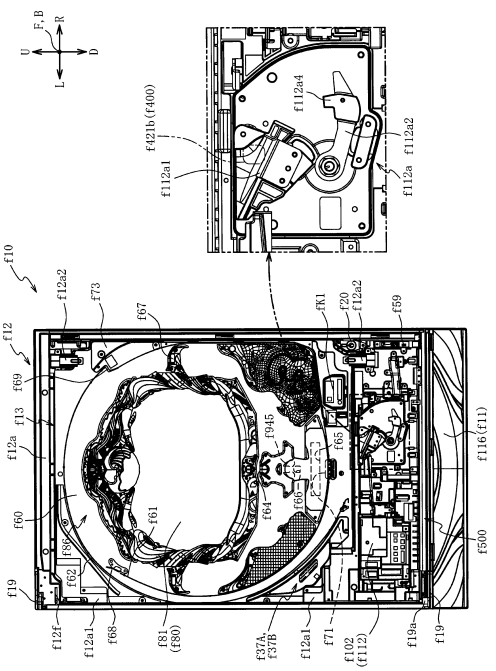
【図４１５０】



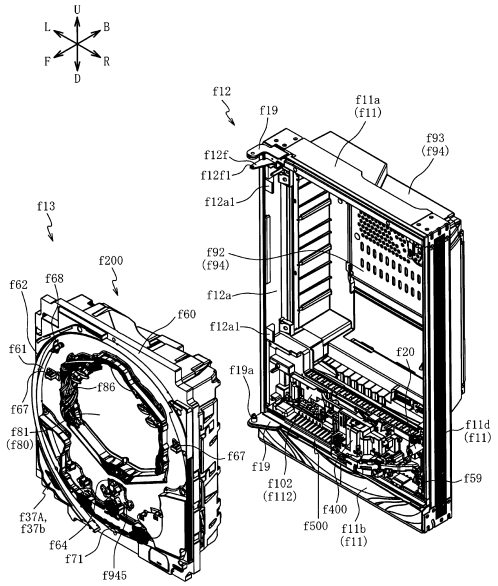
【図４１５１】



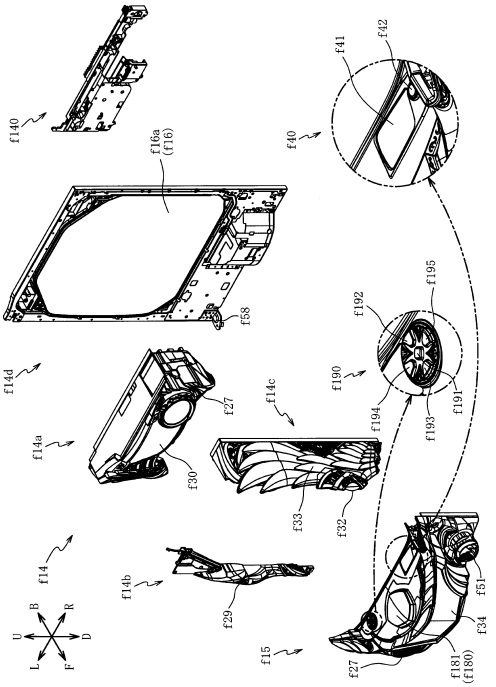
【図４１５２】



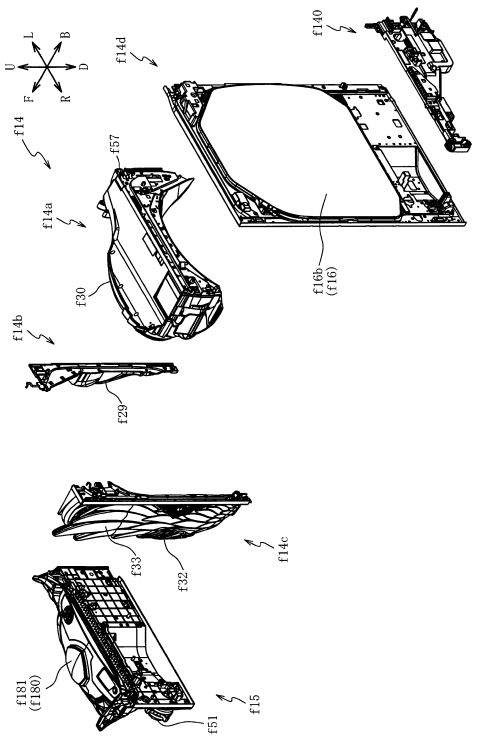
【図４１５３】



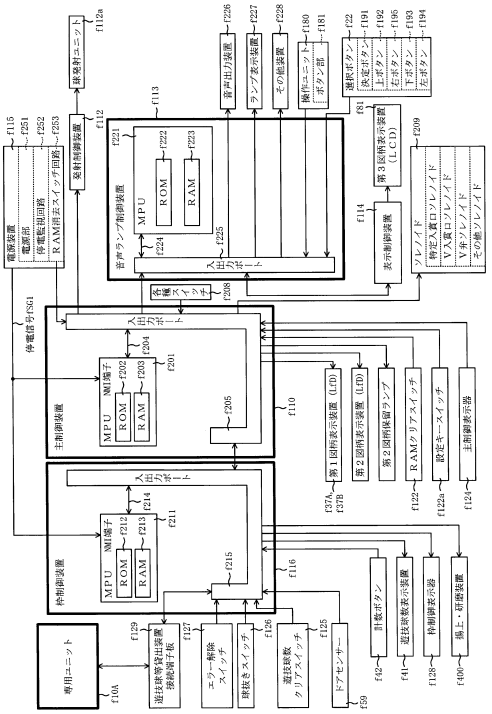
【図４１５４】



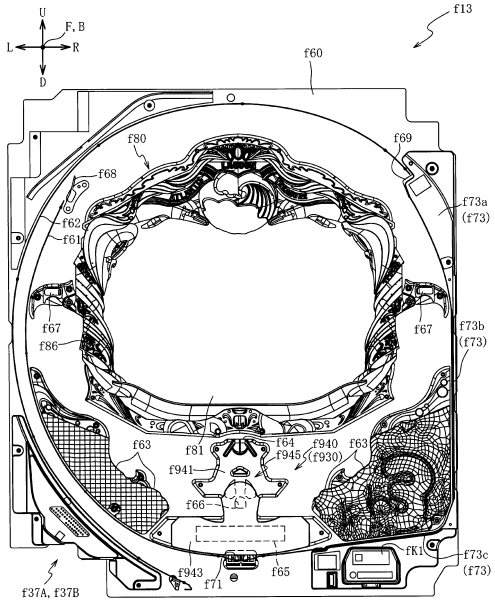
【図４１５５】



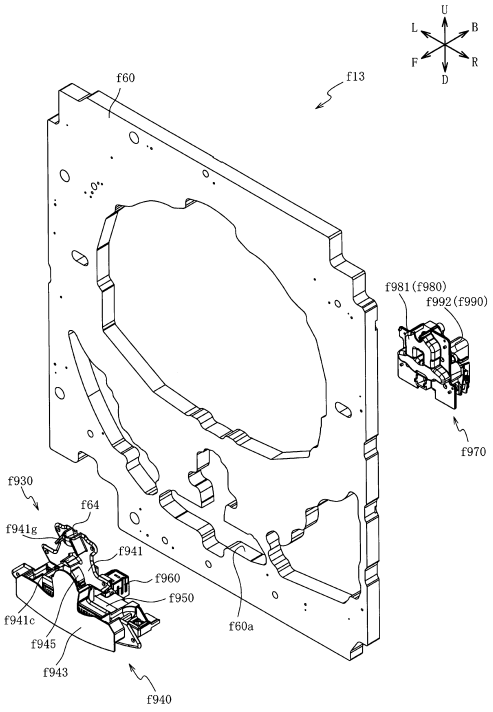
【図４１５６】



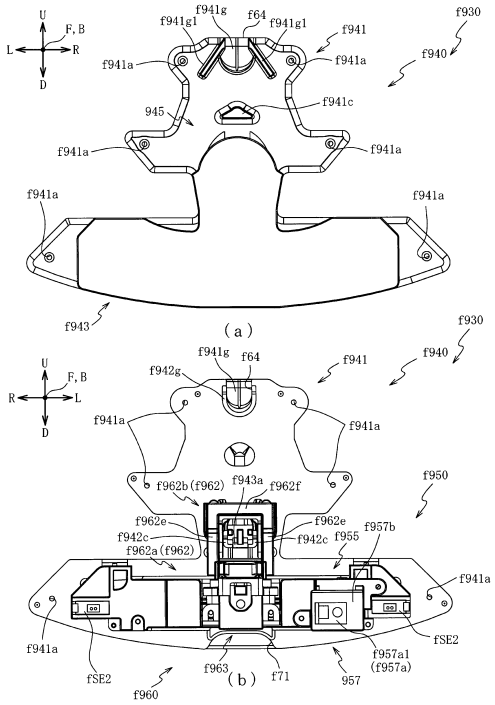
【図４１５７】



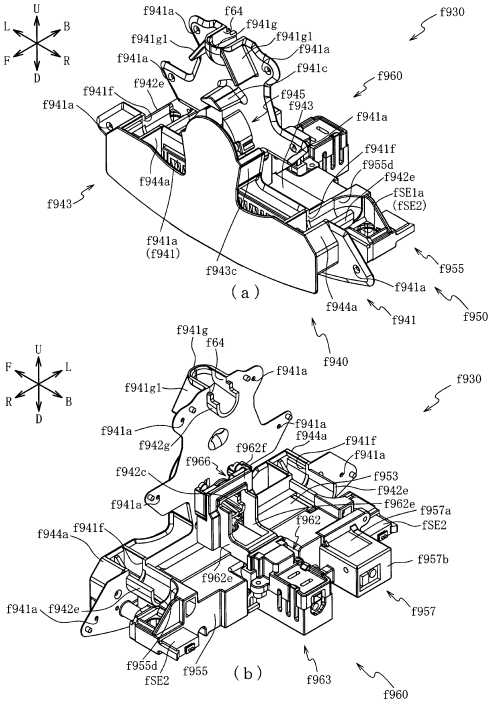
【図４１５８】



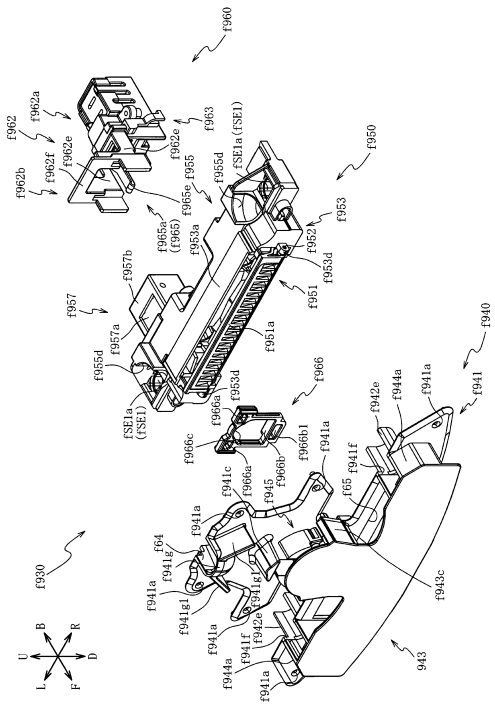
【図４１５９】



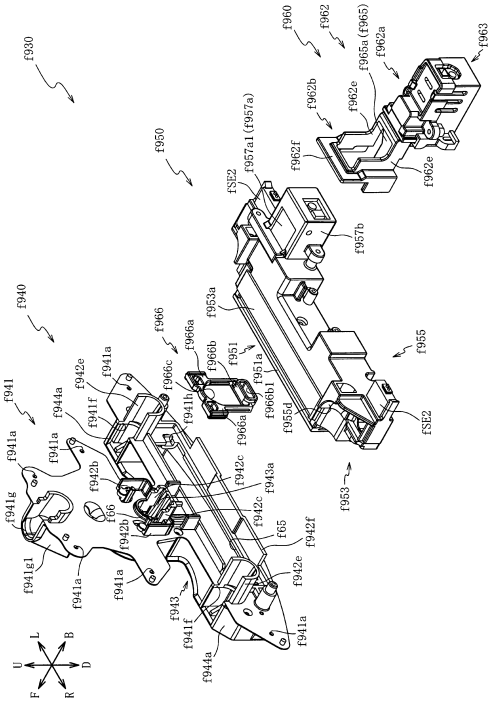
【図４１６０】



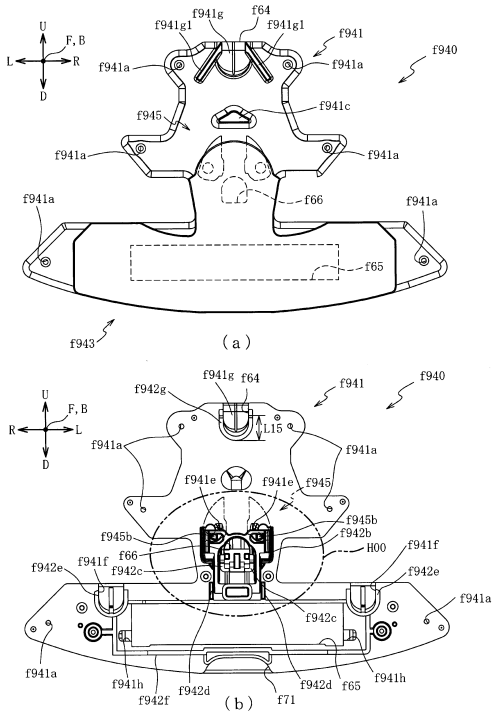
【図４１６１】



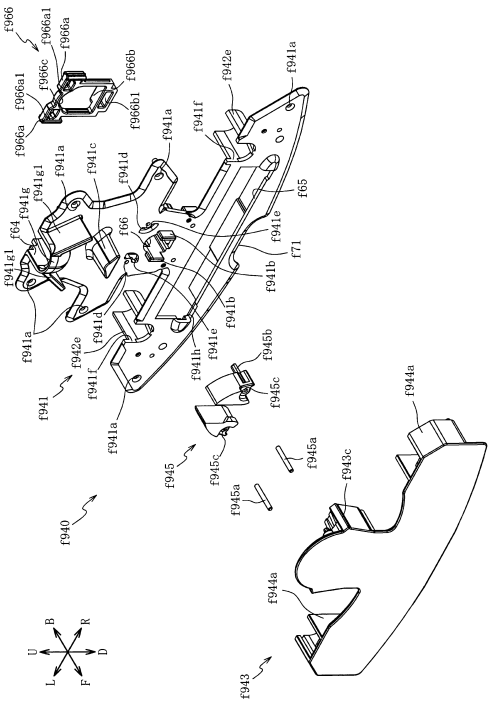
【図４１６２】



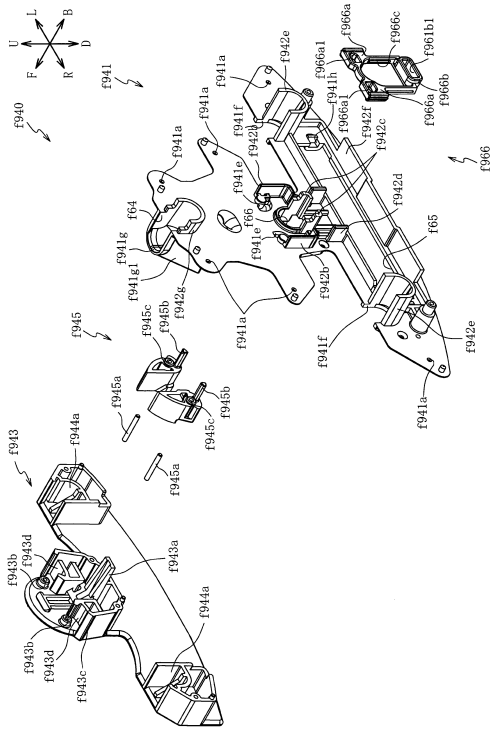
【図４１６３】



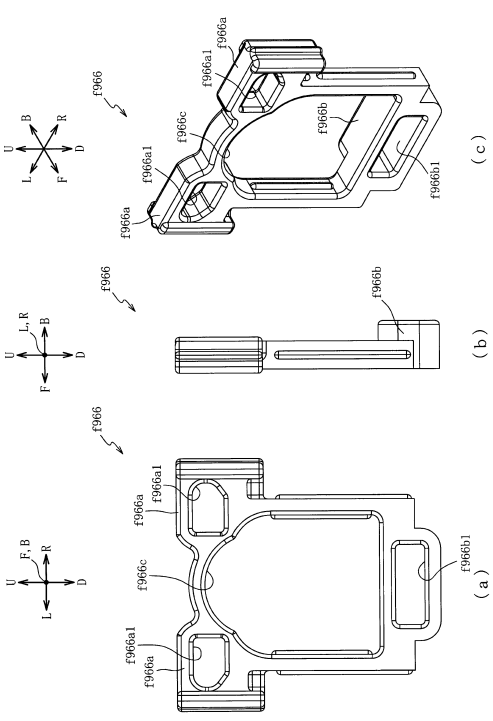
【図４１６４】



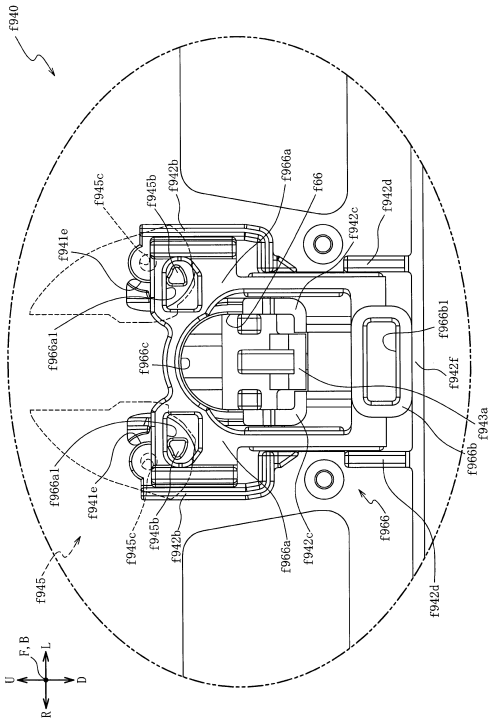
【図４１６５】



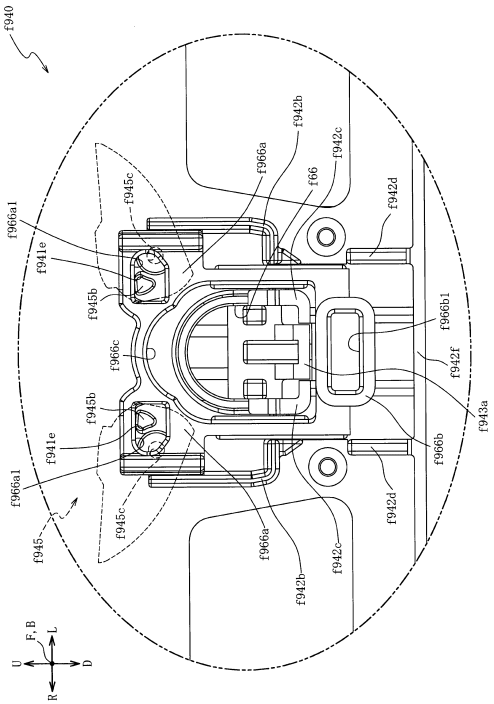
【図４１６６】



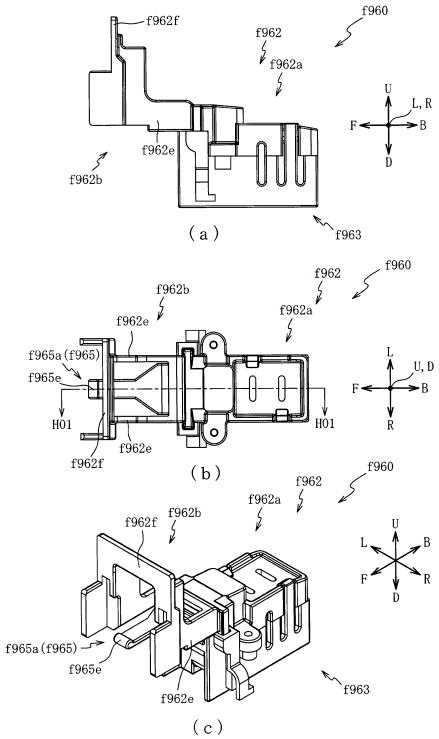
【図４１６７】



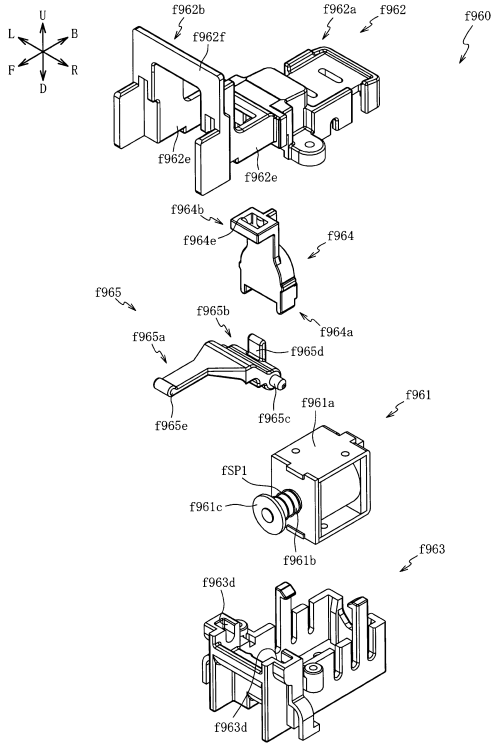
【図４１６８】



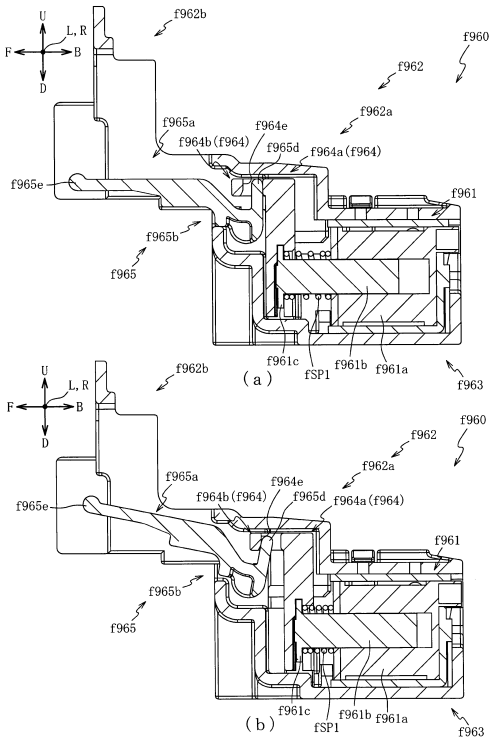
【図４１６９】



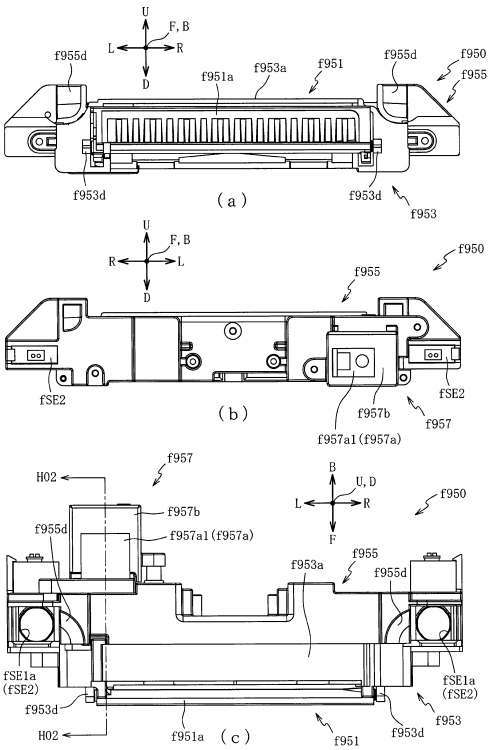
【図４１７０】



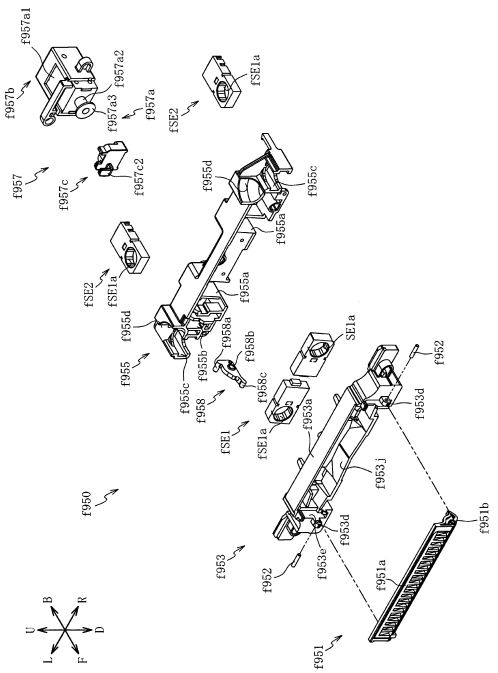
【図４１７１】



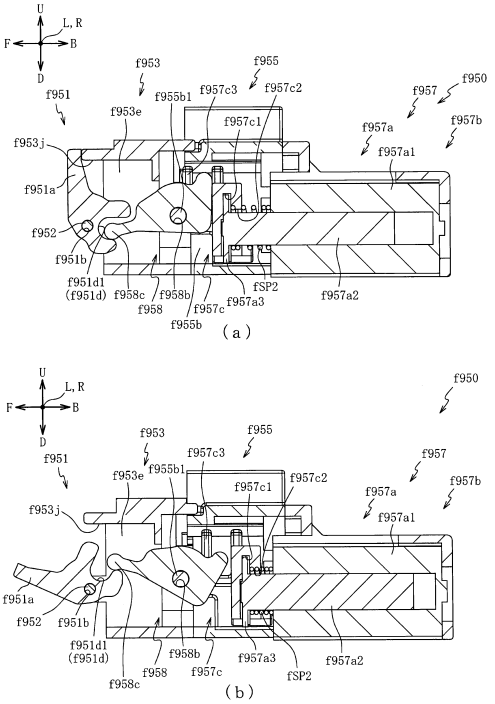
【図４１７２】



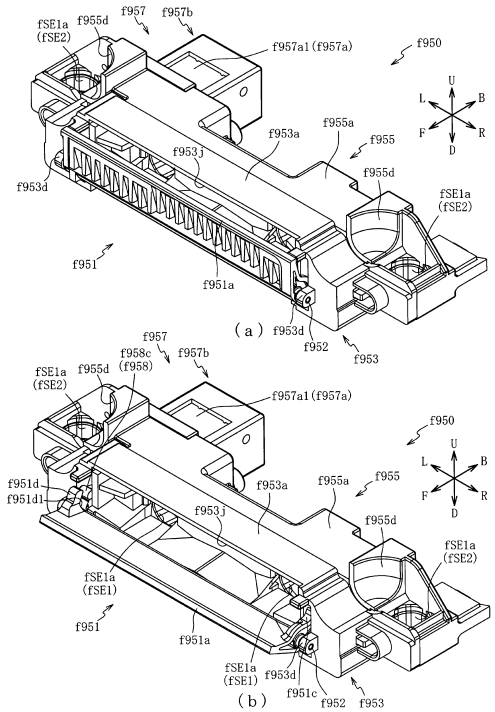
【図４１７３】



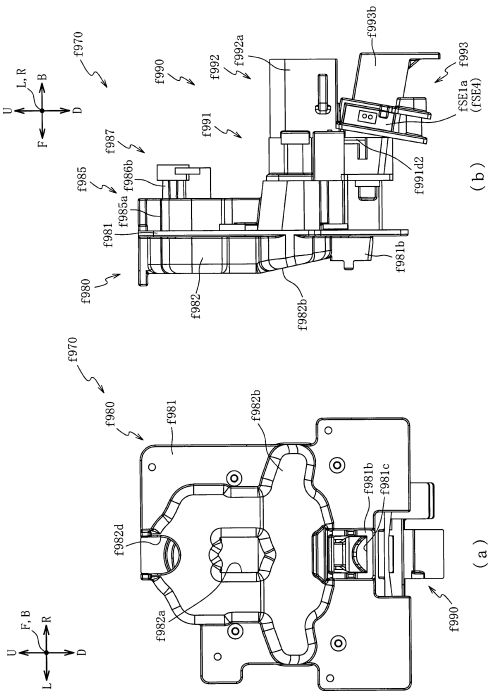
【図４１７４】



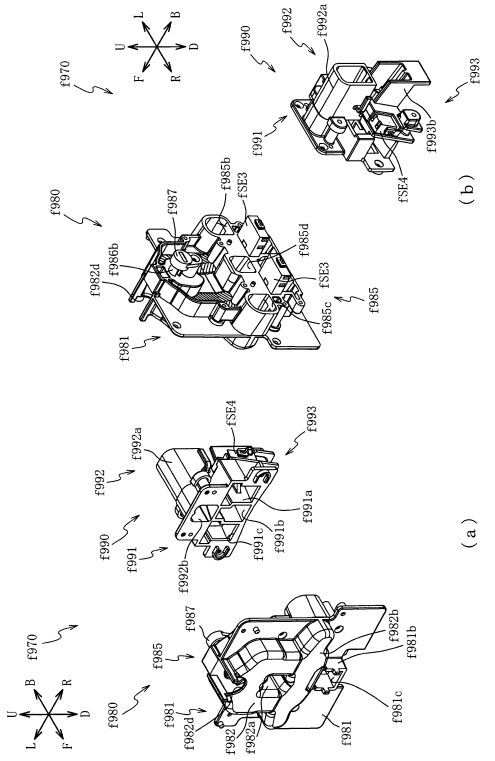
【図４１７５】



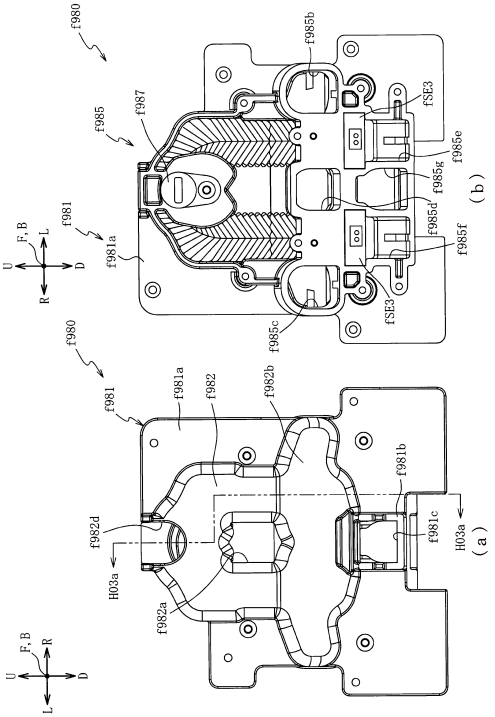
【図４１７６】



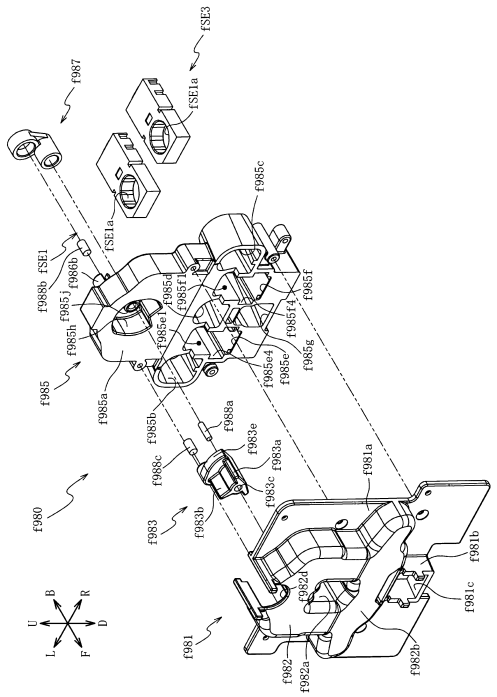
【図４１７７】



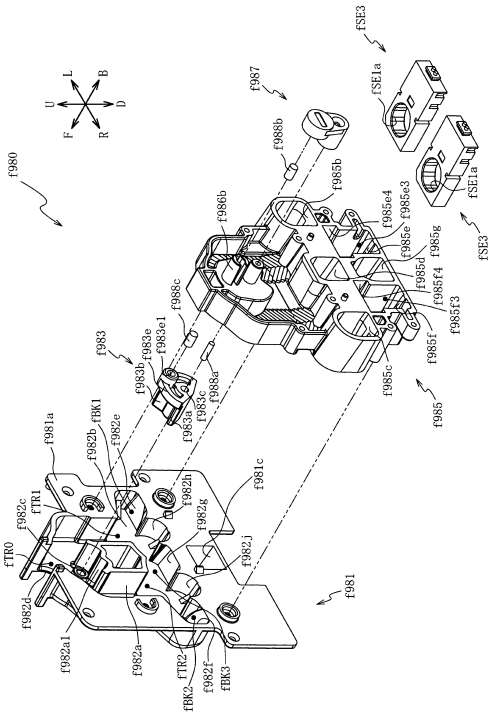
【図４１７８】



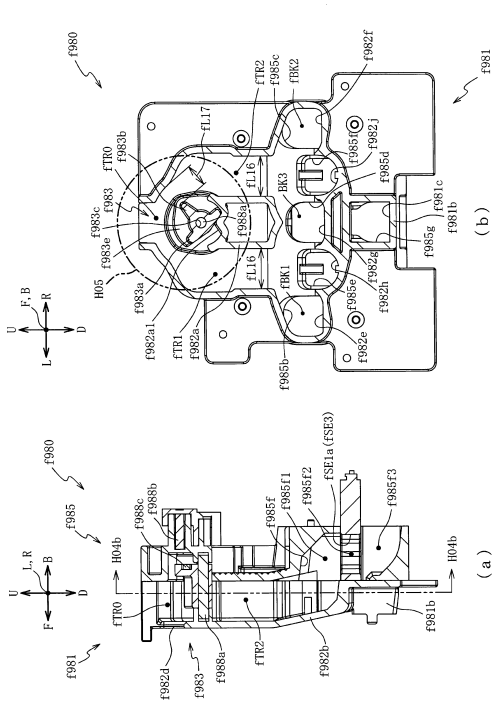
【図４１７９】



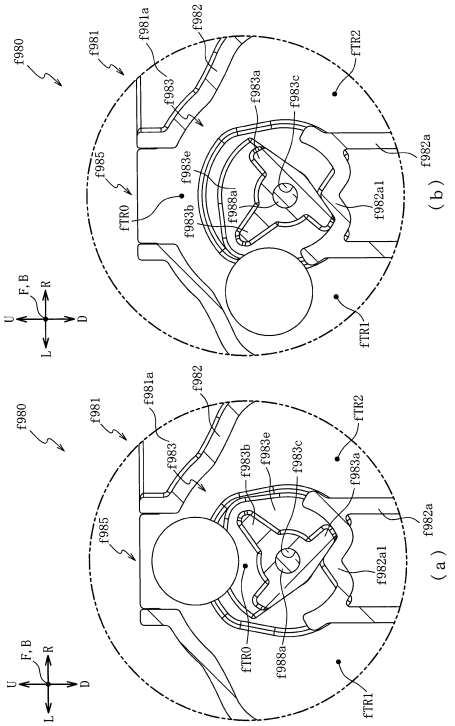
【図４１８０】



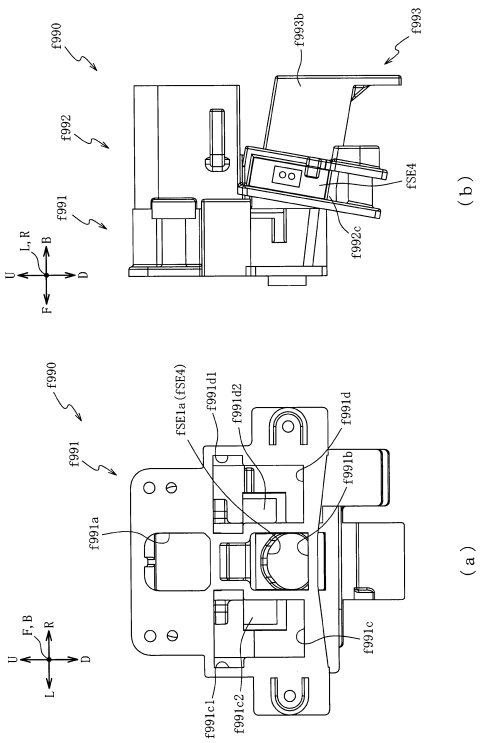
【図４１８１】



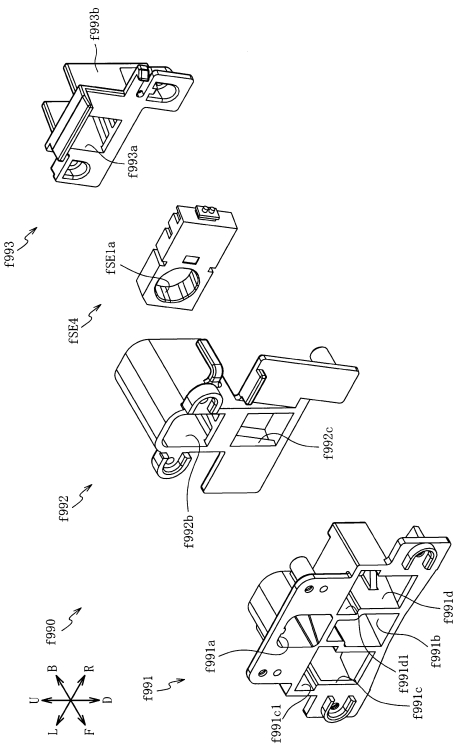
【図４１８２】



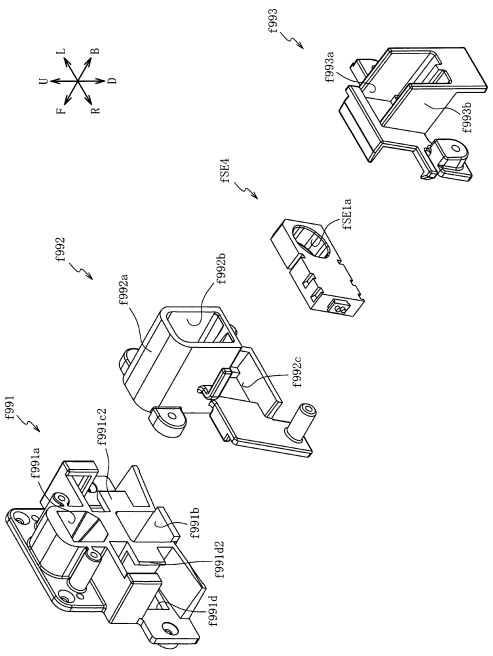
【図４１８３】



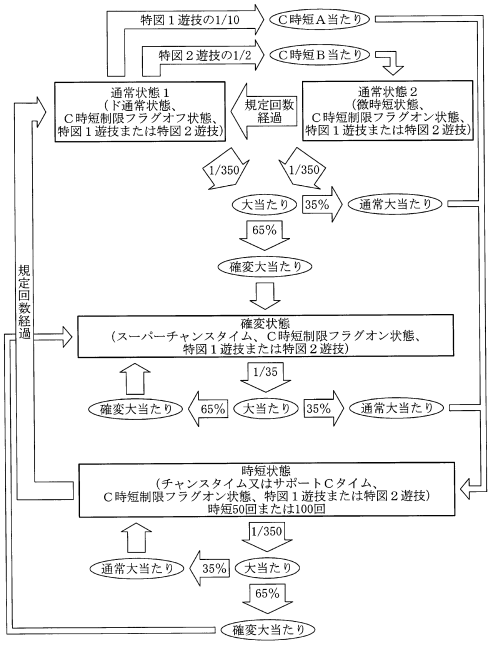
【図４１８４】



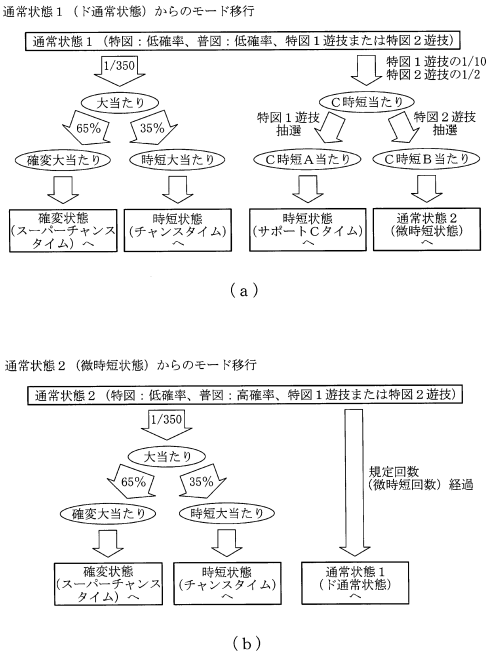
【図４１８５】



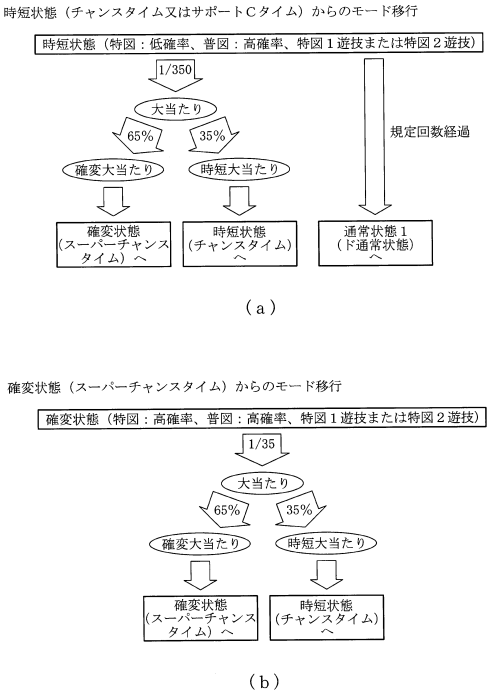
【図４１８６】



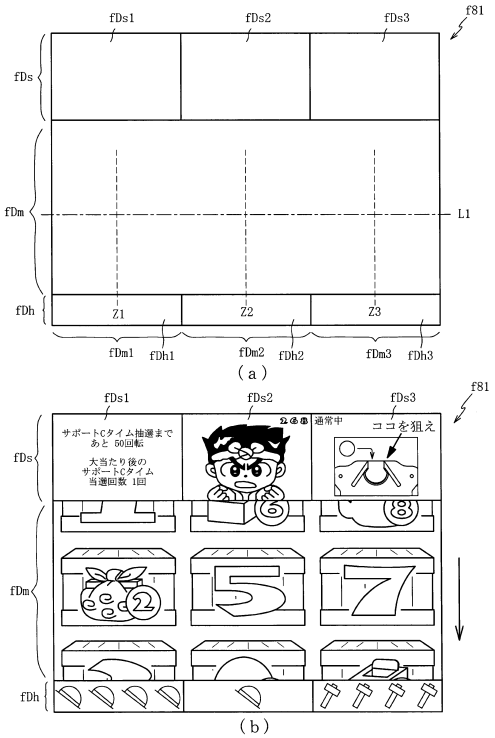
【図４１８７】



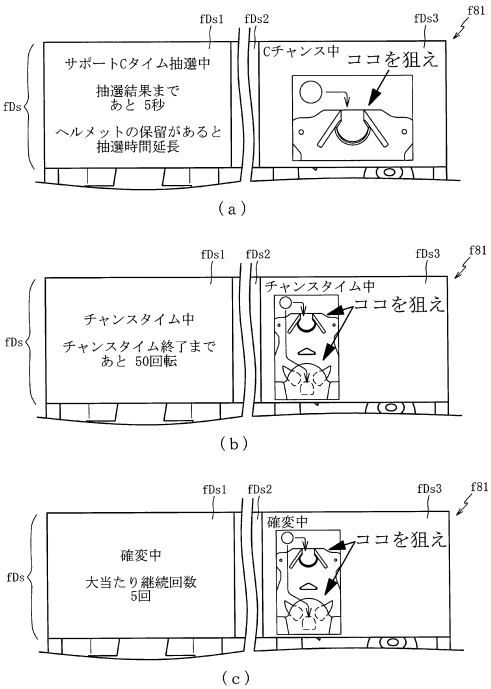
【図４１８８】



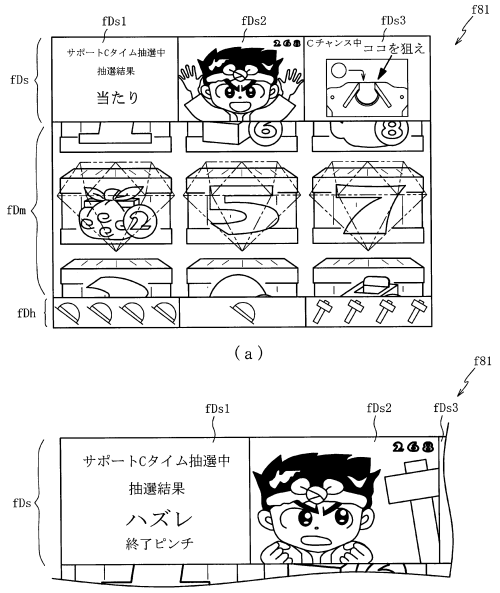
【図４１８９】



【図４１９０】



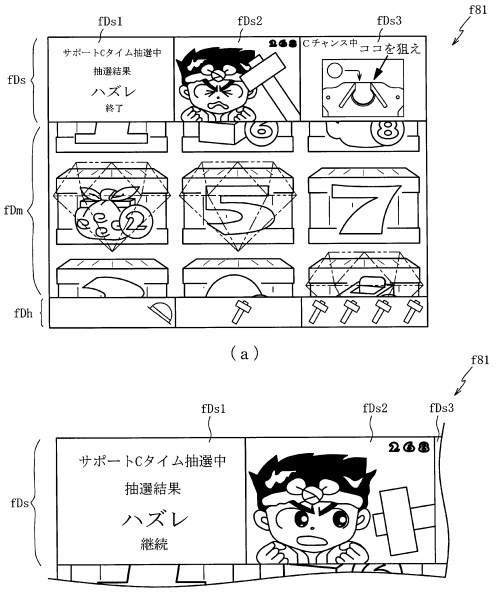
【図４１９１】



（ａ）

（ｂ）

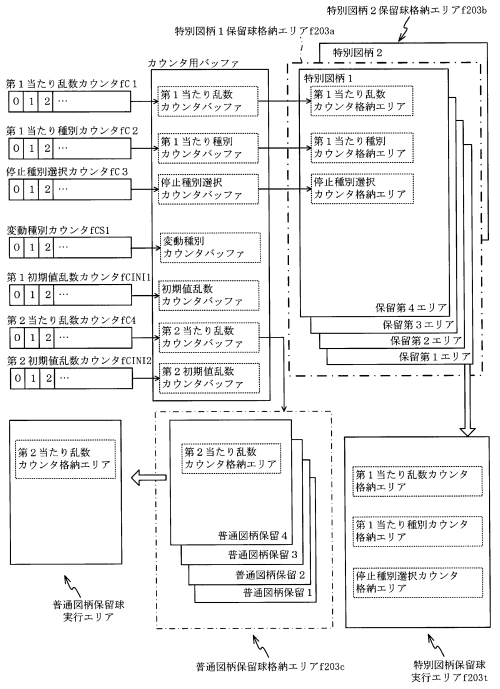
【図４１９２】



（ａ）

（ｂ）

【図４１９３】



【図４１９４】

（ａ）

ＲＯＭ（主制御装置）	f202
第１当たり乱数テーブル	f202a
変動パターン選択テーブル	f202b
第２当たり乱数テーブル	f202c
第１当たり種別選択テーブル	f202d

（ｂ）

ＲＡＭ	f203
第１特別図柄保留球格納エリア	f203a
第２特別図柄保留球格納エリア	f203b
普通図柄保留球格納エリア	f203c
第１特別図柄保留球数カウンタ	f203d
第２特別図柄保留球数カウンタ	f203e
普通図柄保留球数カウンタ	f203f
遊技状態格納エリア	f203g
時短カウンタ	f203h
確変中フラグ	f203i
大当たり開始フラグ	f203j
大当たり中フラグ	f203k
Ｃ時短制限フラグ	f203m
時短種別フラグ	f203n
入賞個数カウンタ	f203o
残球タイマフラグ	f203p
残球タイマ	f203q
個数カウンタ	f203r
微時短カウンタ	f203s
特別図柄保留球実行エリア	f203t
その他メモリエリア	f203z

【図４１９５】

第１当たり乱数テーブルf202a

遊技状態	特別図柄	抽選結果	第１当たり乱数カウンタfC1（０～３４９）
特別図柄の低確率状態	第１特別図柄	大当たり	０
	第１特別図柄	Ｃ時短Ａ当たり	１～３５
	第２特別図柄	大当たり	０
	第２特別図柄	Ｃ時短Ｂ当たり	１～１７４
特別図柄の高確率状態	第１特別図柄	大当たり	０～９
	第２特別図柄	大当たり	０～９

（ａ）

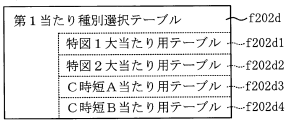
第２当たり乱数テーブルf202c

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタfC4（０～３４９）
普通図柄の低確率状態	０
普通図柄の高確率状態	０～１７４

（ｂ）

【図４１９６】

第１当たり種別選択テーブルf202d



（ａ）

特図１・特図２大当たり用テーブルf202d1, f202d2

大当たり種別	第１当たり種別カウンタfC2（０～９９）	時短カウンタ（f203h）
確変大当たり（１０R確変大当たり）	０～６４	-
通常大当たり（１０R通常大当たり）	６５～９９	１００

（ｂ）

Ｃ時短Ａ当たり用テーブルf202d3

Ｃ時短Ａ当たり種別	第１当たり種別カウンタfC2（０～９９）	時短カウンタ（f203h）
Ｃ時短Ａ１当たり	０～８９	５０
Ｃ時短Ａ２当たり	９０～９９	１００

（ｃ）

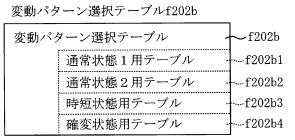
Ｃ時短Ｂ当たり用テーブルf202d4

Ｃ時短Ｂ当たり種別	第１当たり種別カウンタfC2（０～９９）	微時短カウンタ（f203r）
Ｃ時短Ｂ１当たり	０～８９	１００
Ｃ時短Ｂ２当たり	９０～９９	５０

（ｄ）

【図４１９７】

変動パターン選択テーブルf202b



（ａ）

通常状態１（ド通常）用テーブルf202b1

抽選結果	特図１の保留数	変動種別カウンタfCS1（０～１９８）	変動パターン	変動時間
大当たり	０～４	０～１９	ノーマル	３０
		２０～１９８	スーパー	５５
Ｃ時短当たり	０～２	０～１９８	Ｃ時短当たり	１７．５
	３，４	０～１９８	Ｃ時短当たり	８．５
外れ	０～２	０～１７９	外れ	１７．５
		１８０～１９８	リーチ外れ	１７．５
	３，４	０～１７９	外れ	８．５
		１８０～１９８	リーチ外れ	８．５

（ｂ）

通常状態２（微時短）用テーブルf202b2

抽選結果	特図１及び特図２の合計の保留数	変動種別カウンタfCS1（０～１９８）	変動パターン	変動時間
大当たり	０～３	０～１９	ノーマル	３０
		２０～１９８	スーパー	５５
	４～８	０～１９	ノーマル	３０
		２０～１９８	スーパー	５５
外れ	０～３	０～１７９	外れ	８．５
		１８０～１９８	リーチ外れ	８．５
	４～８	０～１７９	外れ	４
		１８０～１９８	リーチ外れ	４

（ｃ）

【図４１９８】

時短状態用テーブルf202b3

抽選結果	時短残り回数	変動種別カウンタfCS1（０～１９８）	変動パターン	変動時間
大当たり	２～１００	０～１９	ノーマル	５
		２０～１９８	スーパー	１５
	１	０～１９	ノーマル	５
		２０～１９８	スーパー	１５
外れ	２～１００	０～１７９	外れ	５
		１８０～１９８	リーチ外れ	１５
	１	０～１７９	外れ	５５
		１８０～１９８	リーチ外れ	５５

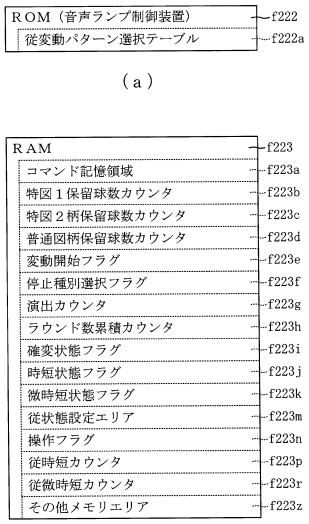
（ａ）

確変状態用テーブルf202b4

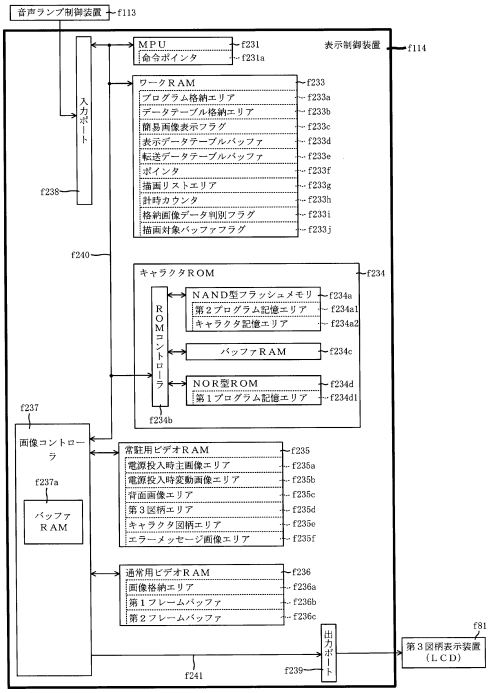
抽選結果	変動種別カウンタfCS1（０～１９８）	変動パターン	変動時間
大当たり	０～１９	ノーマル	５
	２０～１９８	スーパー	１５
外れ	０～１７９	外れ	５
	１８０～１９８	リーチ外れ	１５

（ｂ）

【図４１９９】



【図４２００】



【図４２０１】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図４２０２】

転送データテーブル

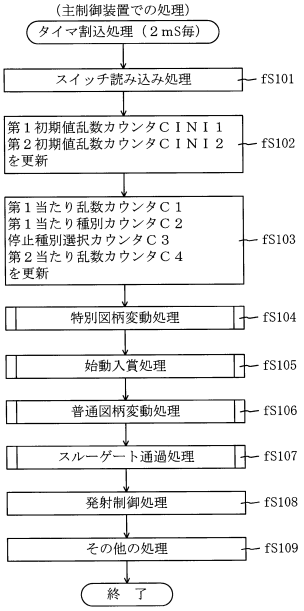
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図４２０３】

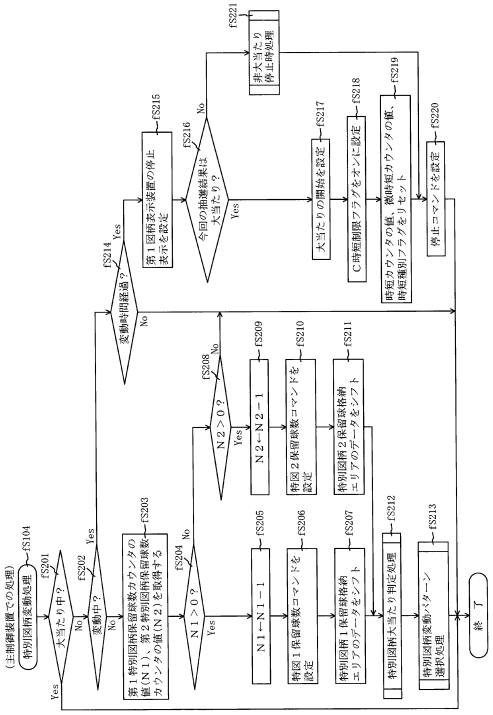
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
…	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
…	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
…	⋮
保留球数図柄１	⋮
…	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

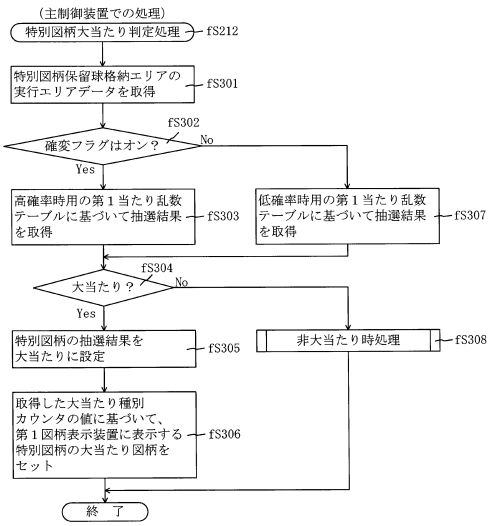
【図４２０４】



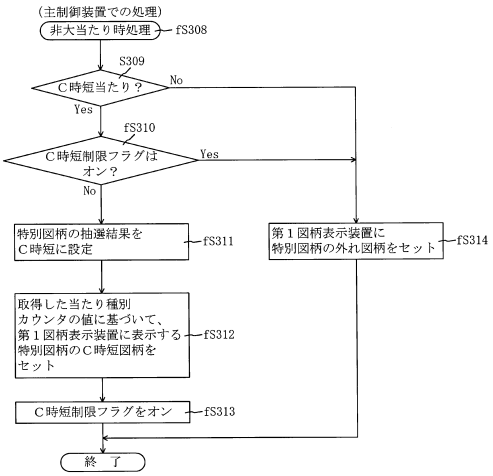
【図４２０５】



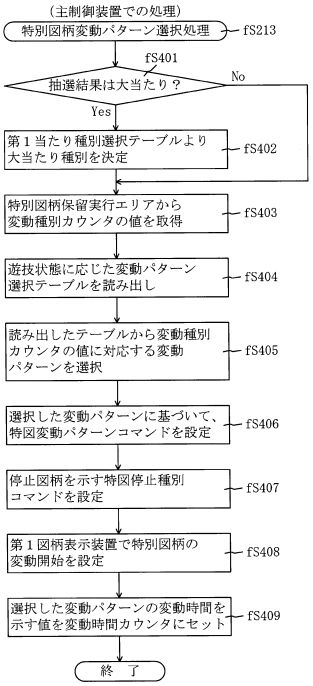
【図４２０６】



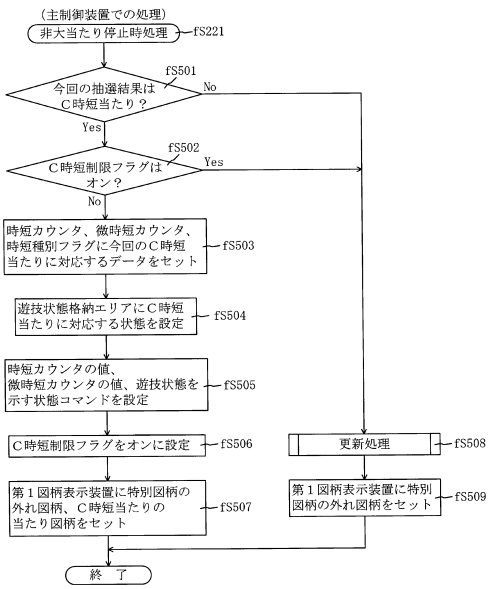
【図４２０７】



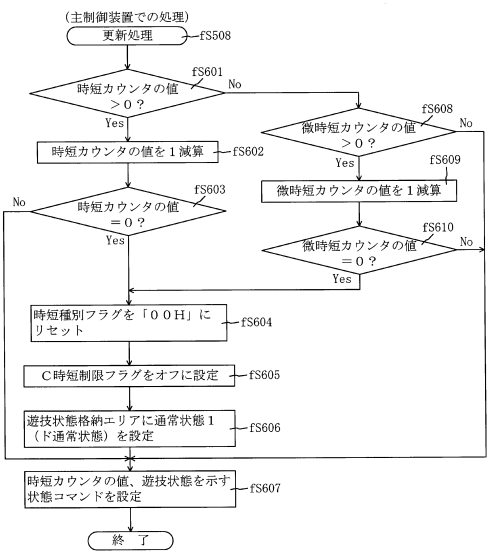
【図４２０８】



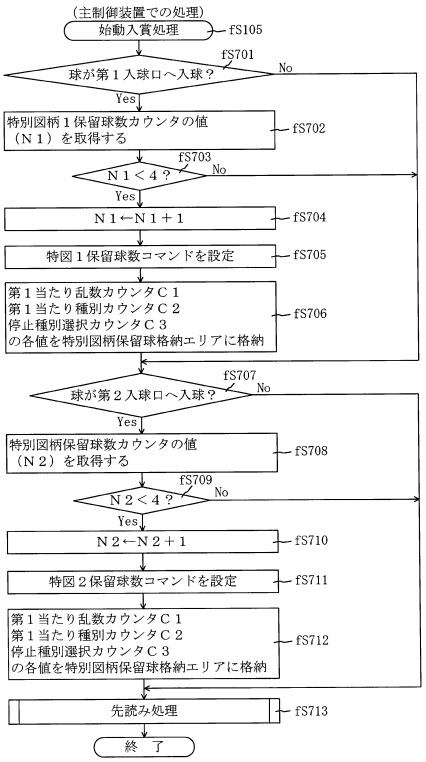
【図４２０９】



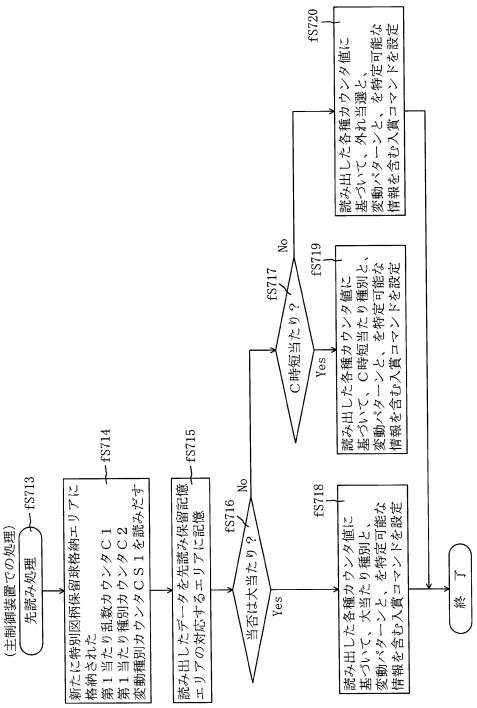
【図４２１０】



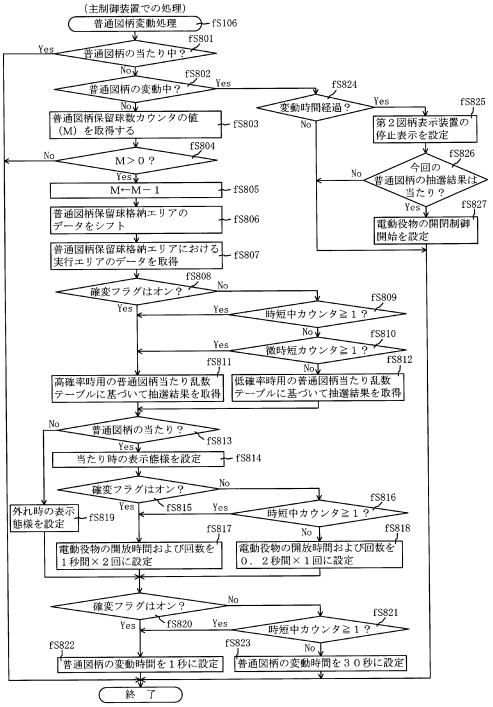
【図４２１１】



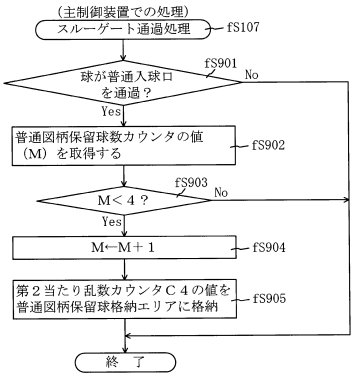
【図４２１２】



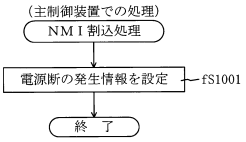
【図４２１３】



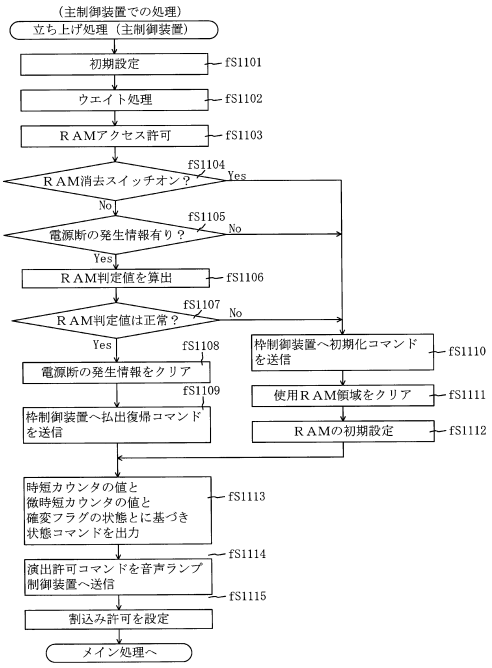
【図４２１４】



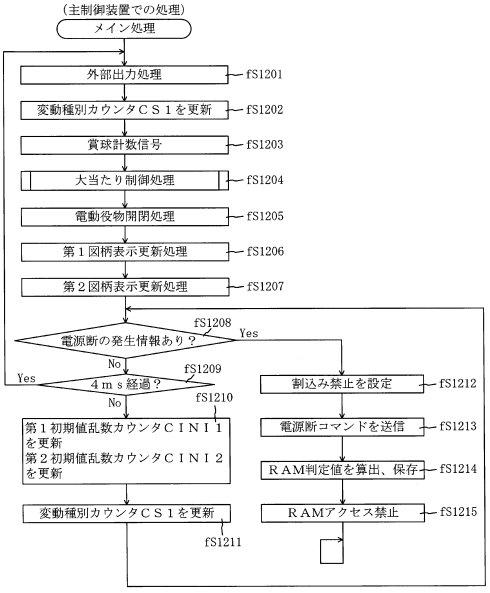
【図４２１５】



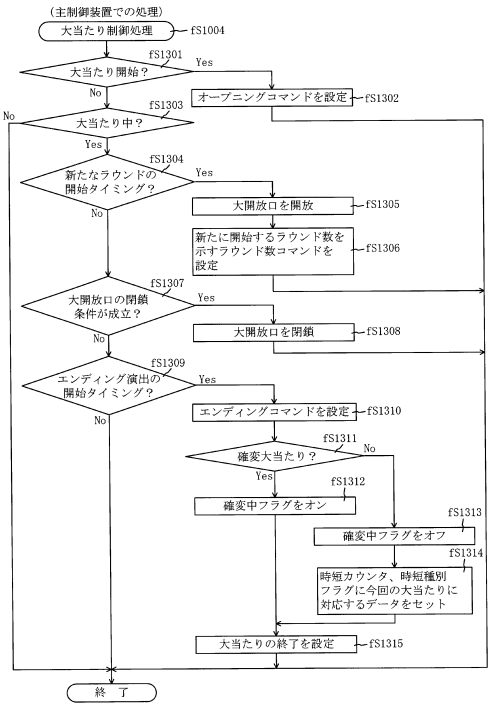
【図４２１６】



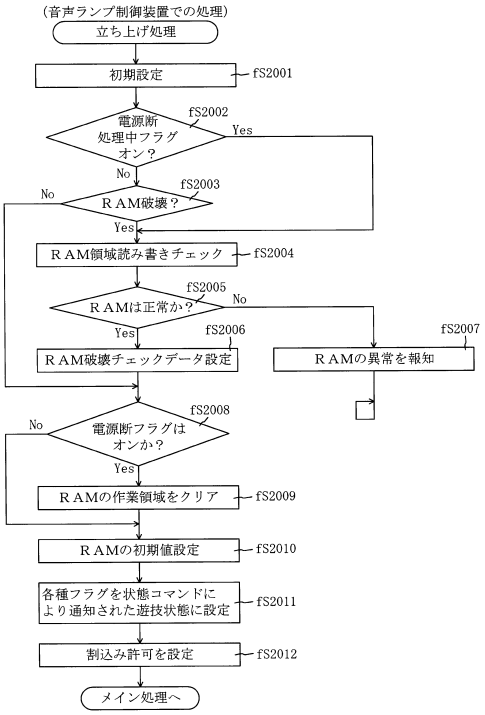
【図４２１７】



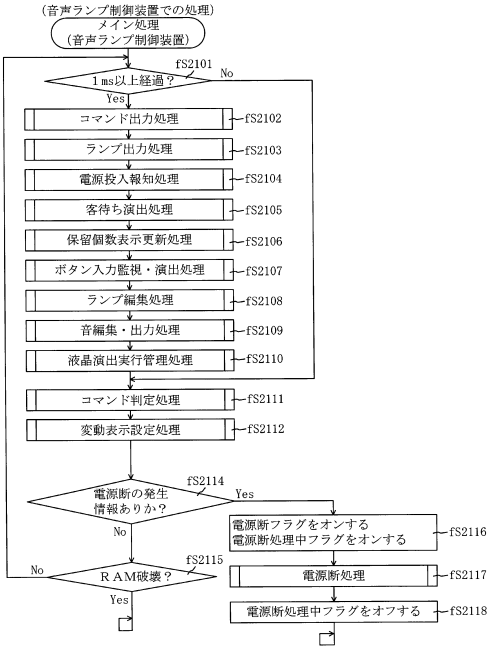
【図４２１８】



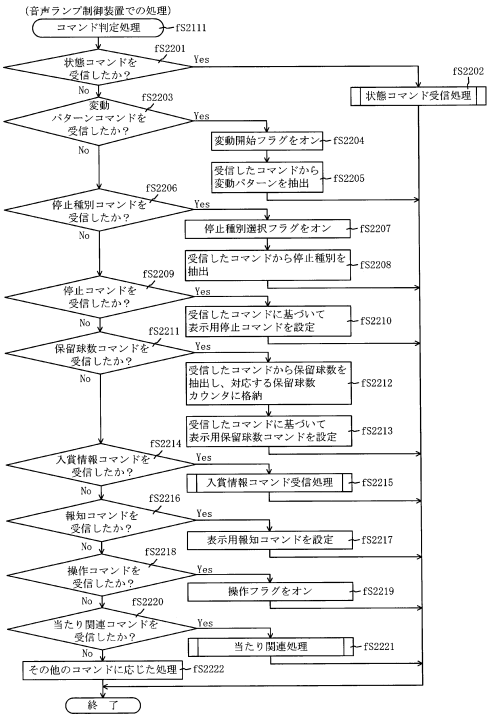
【図４２１９】



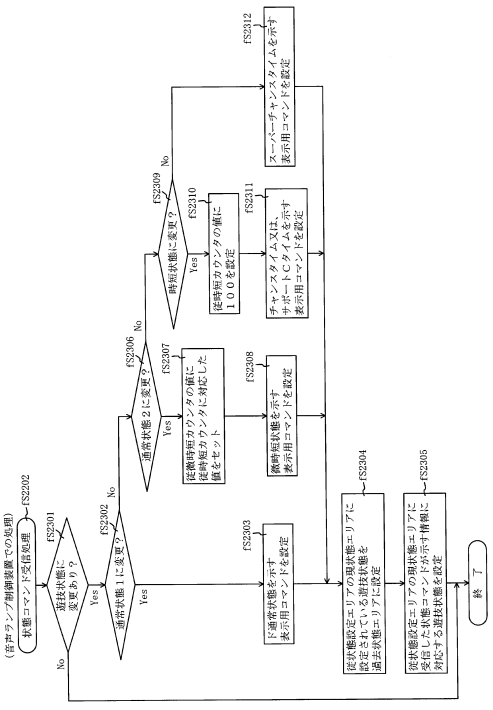
【図４２２０】



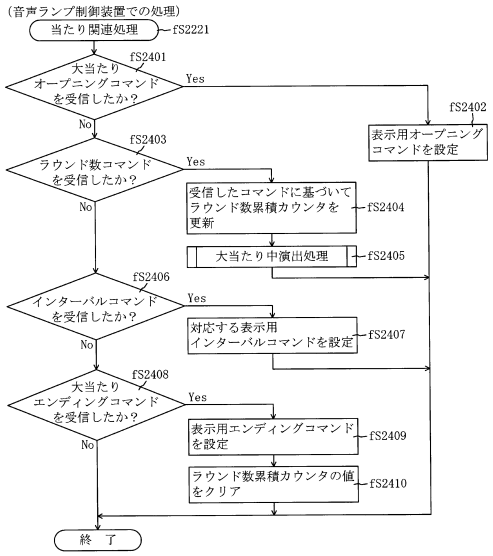
【図４２２１】



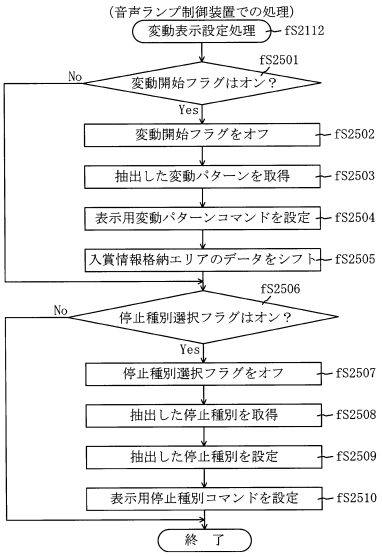
【図４２２２】



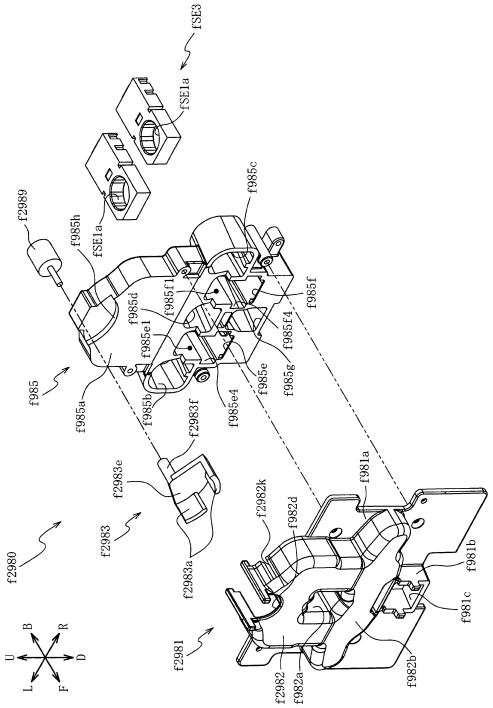
【図４２２３】



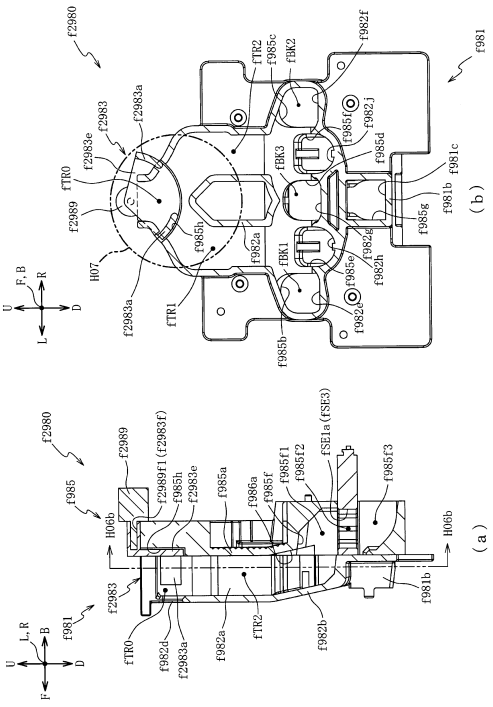
【図４２２４】



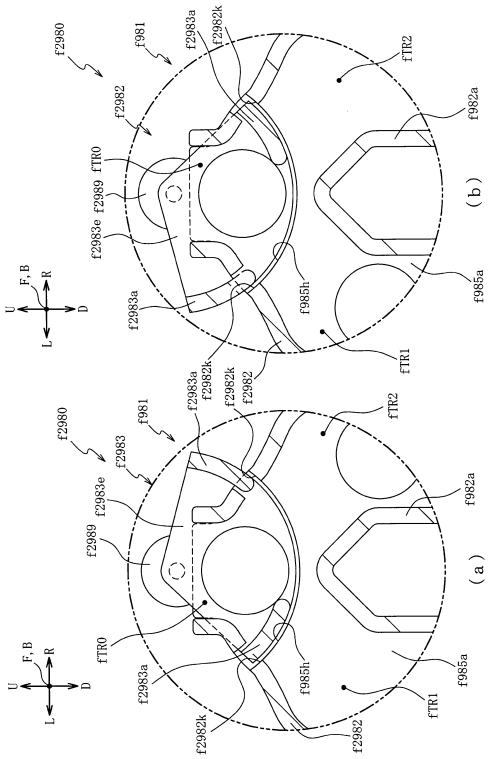
【図４２２５】



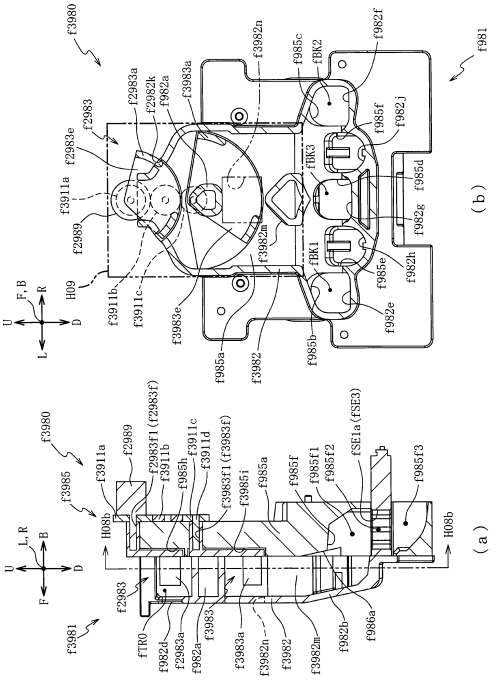
【図４２２６】



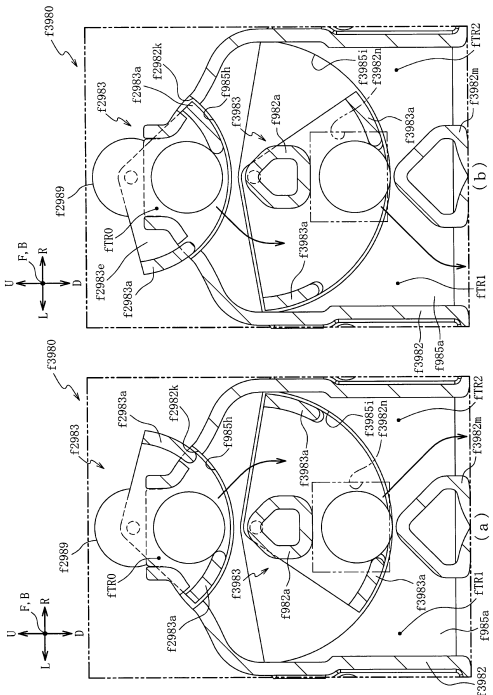
【図４２２７】



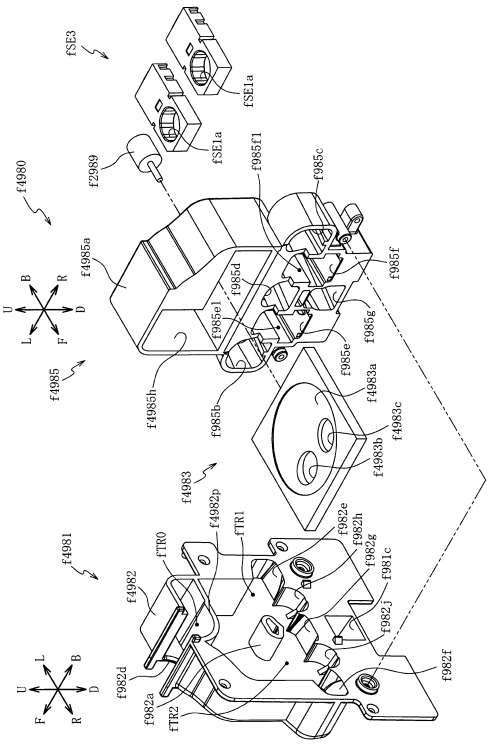
【図４２２８】



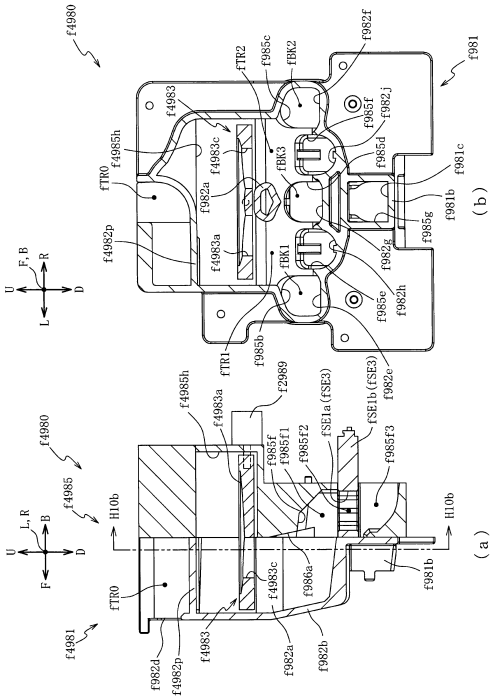
【図４２２９】



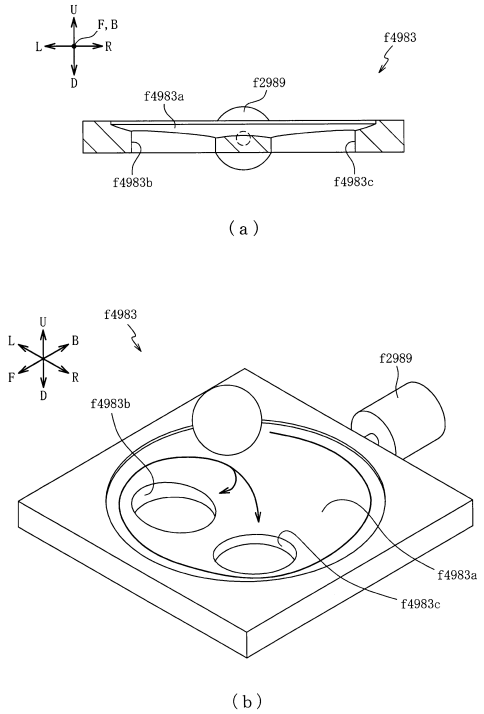
【図４２３０】



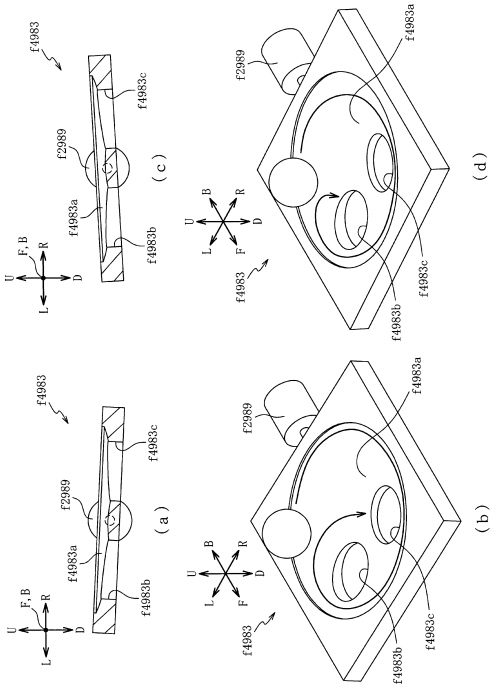
【図４２３１】



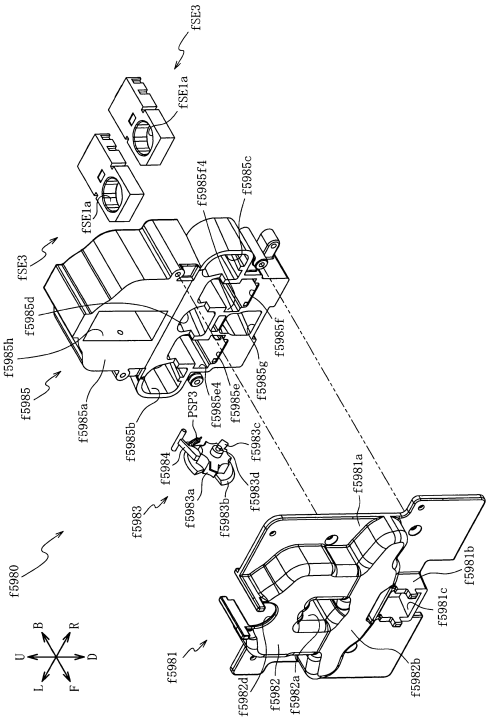
【図４２３２】



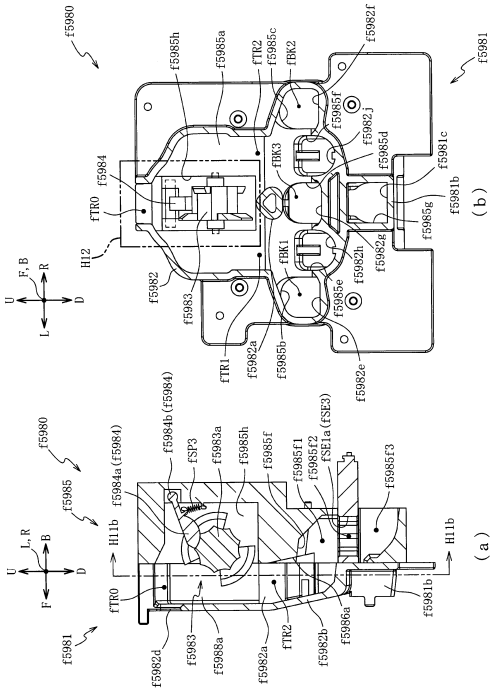
【図４２３３】



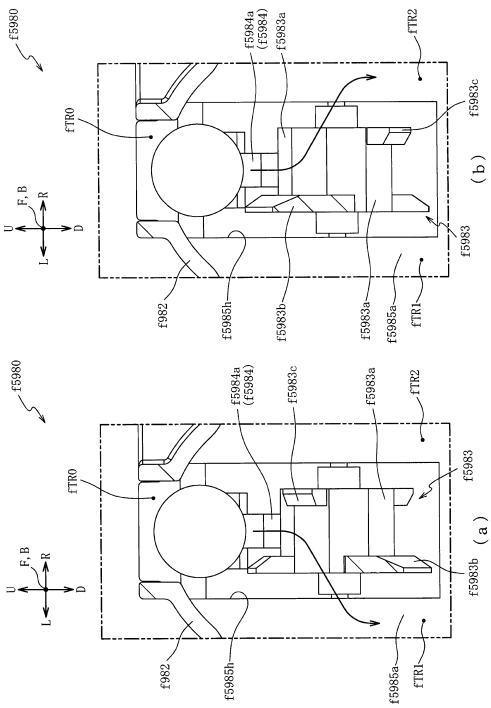
【図４２３４】



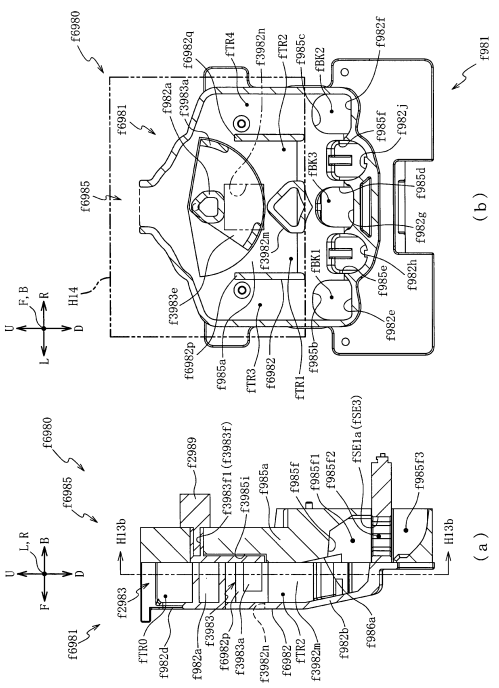
【図４２３５】



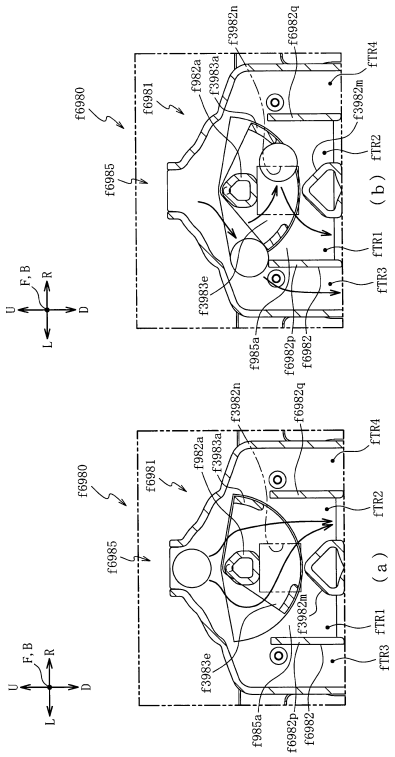
【図４２３６】



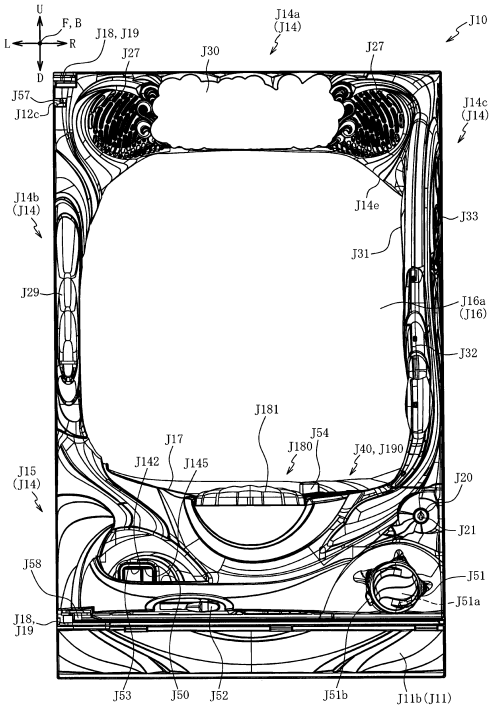
【図４２３７】



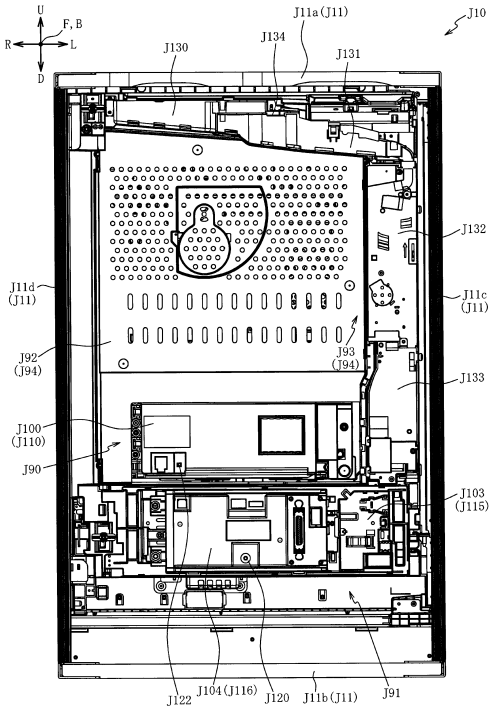
【図４２３８】



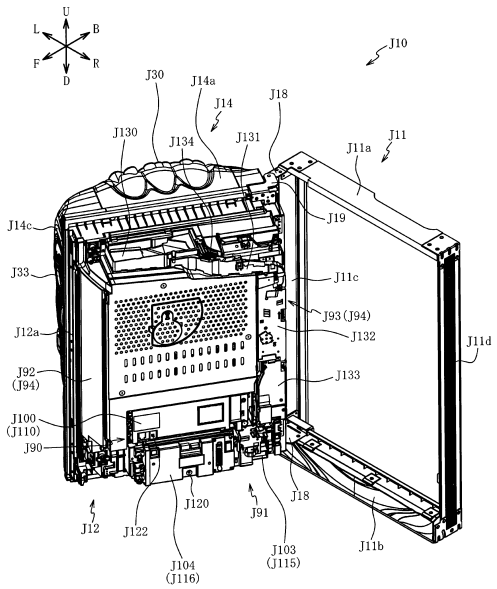
【図４２３９】



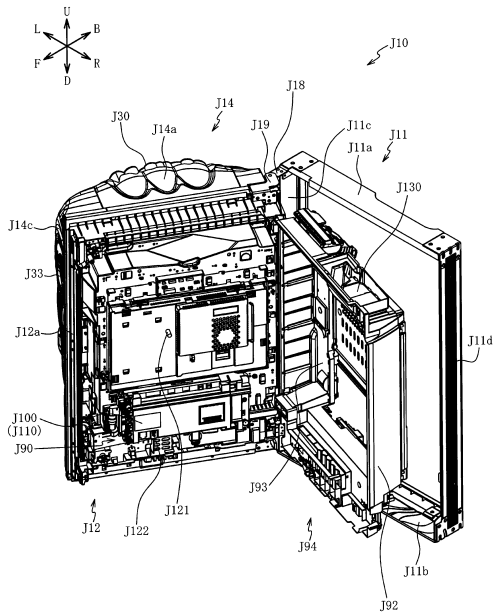
【図４２４０】



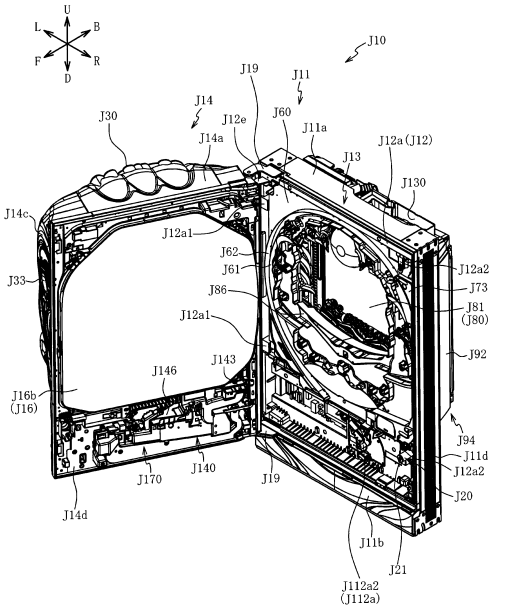
【図４２４１】



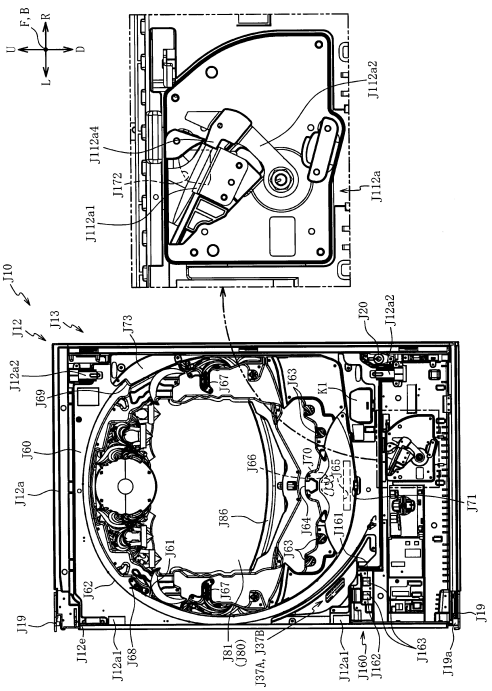
【図４２４２】



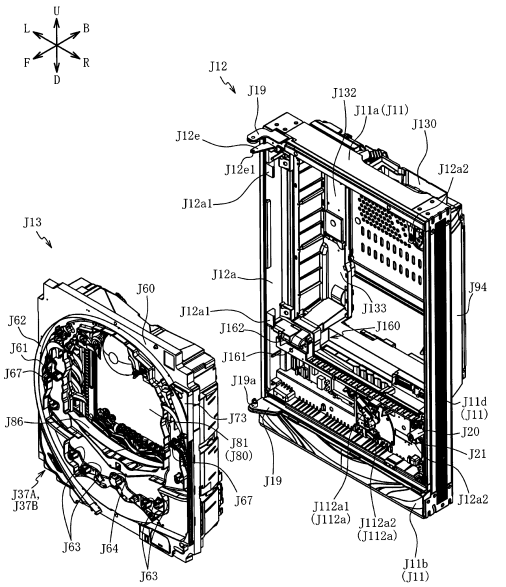
【図４２４３】



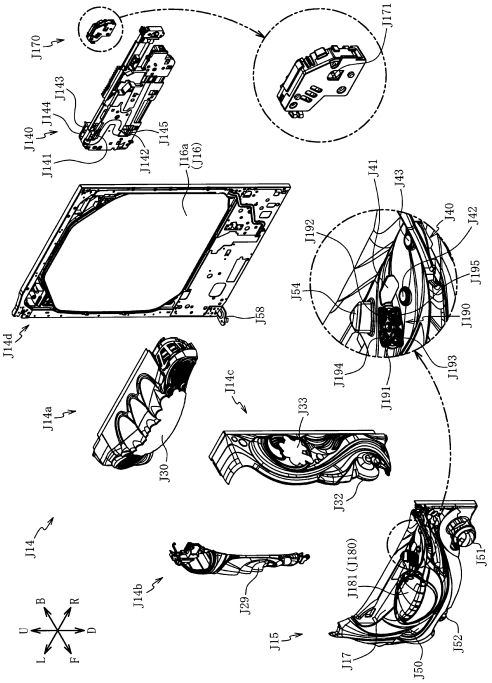
【図４２４４】



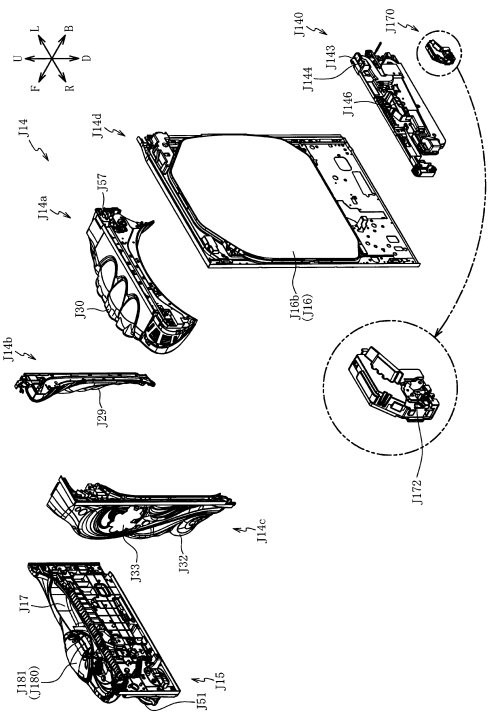
【図４２４５】



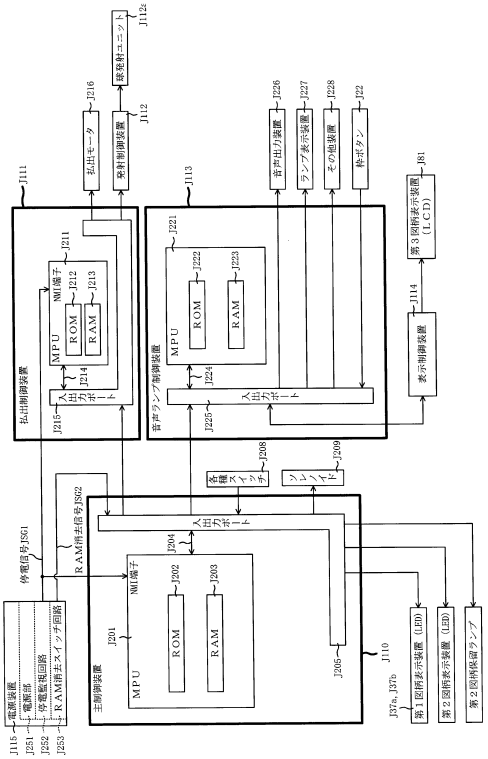
【図４２４６】



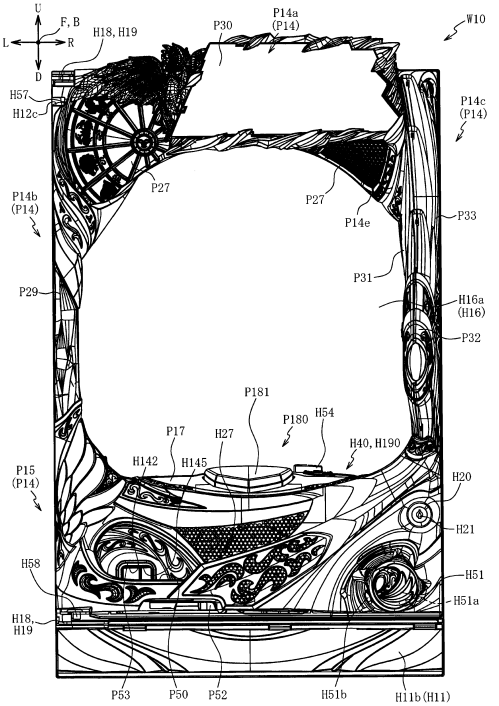
【図４２４７】



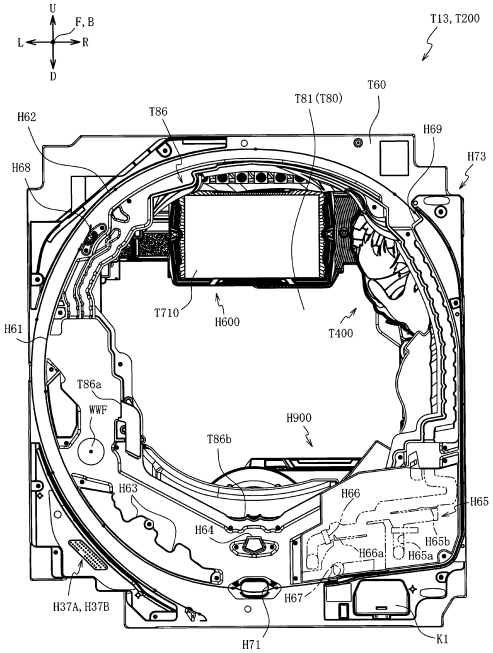
【図４２４８】



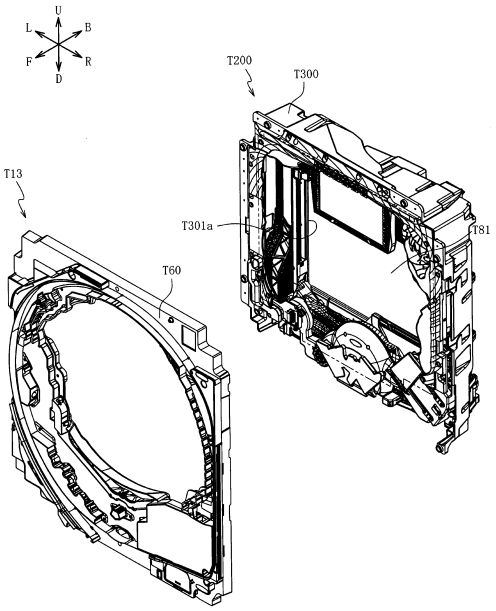
【図４２４９】



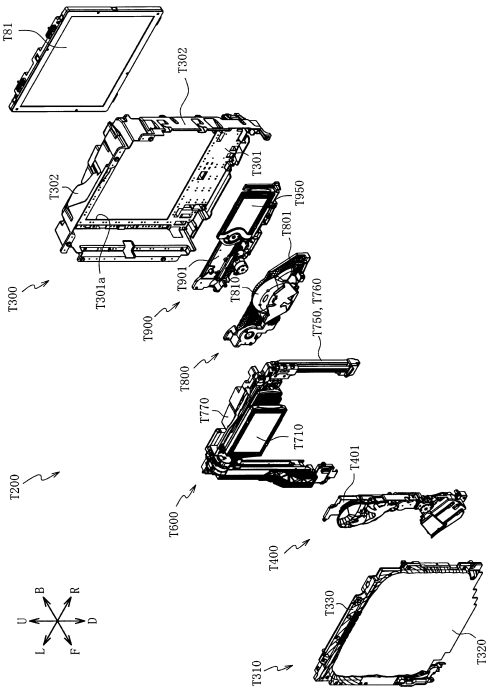
【図４２５０】



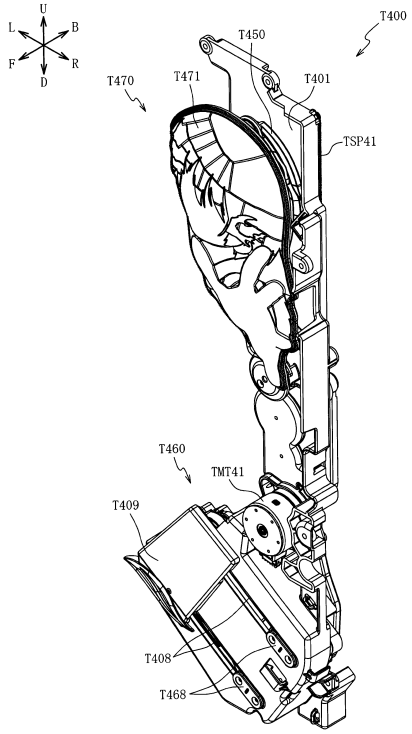
【図４２５１】



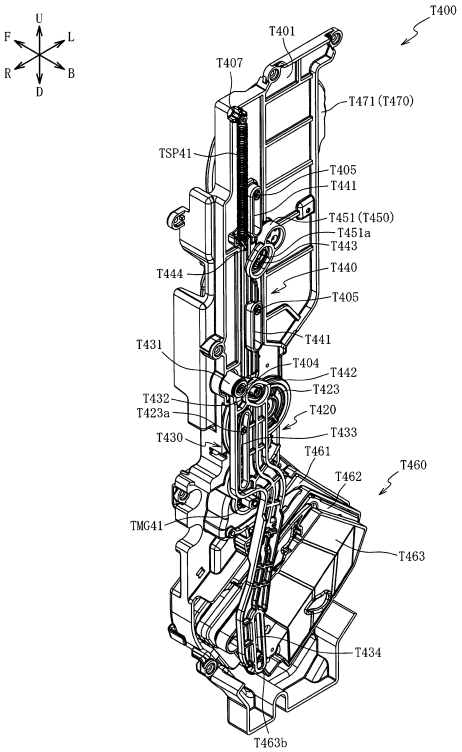
【図４２５２】



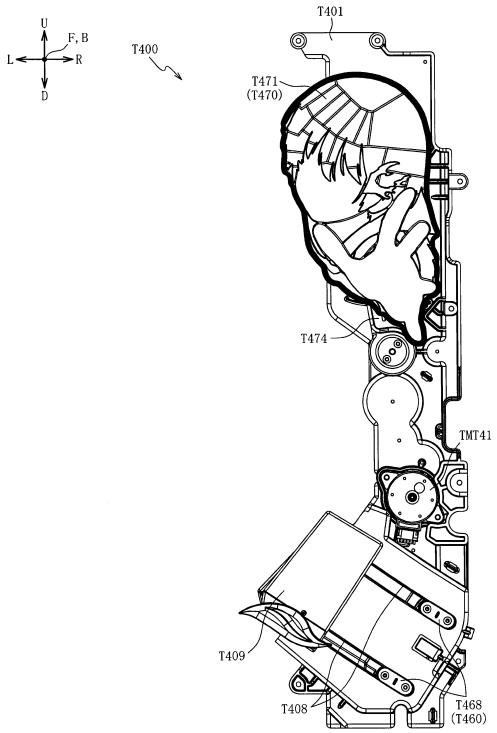
【図４２５３】



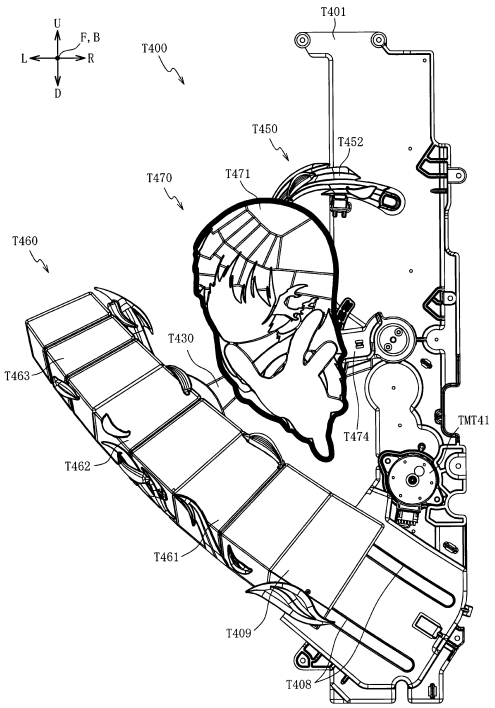
【図４２５４】



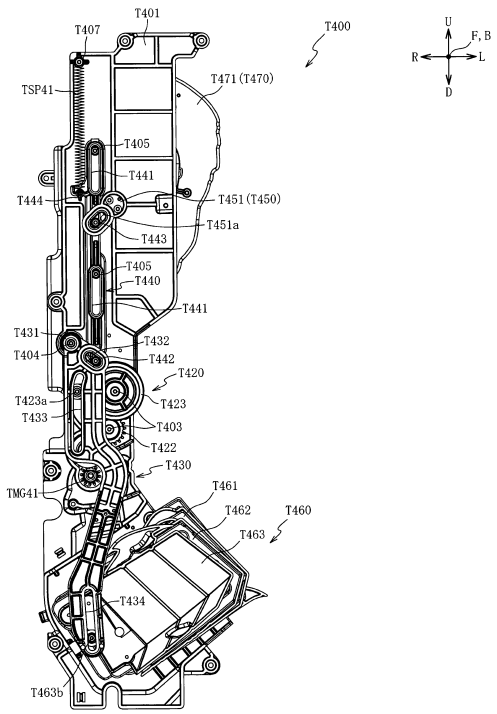
【図４２５５】



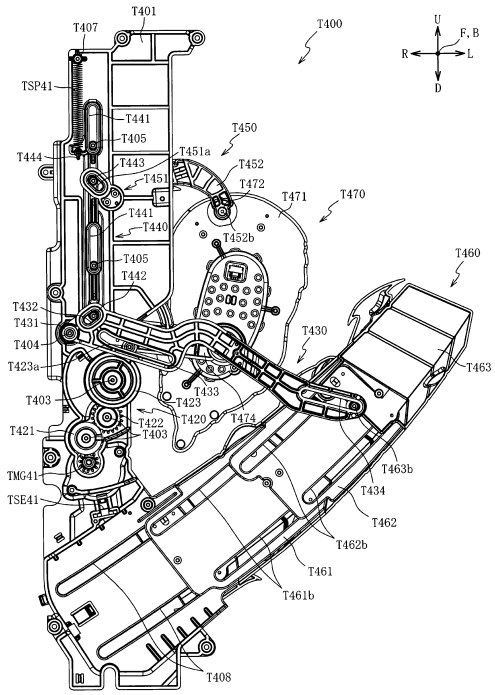
【図４２５６】



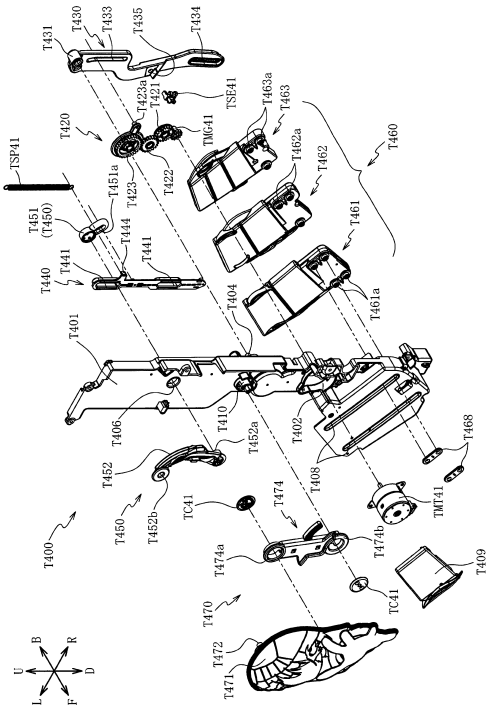
【図４２５７】



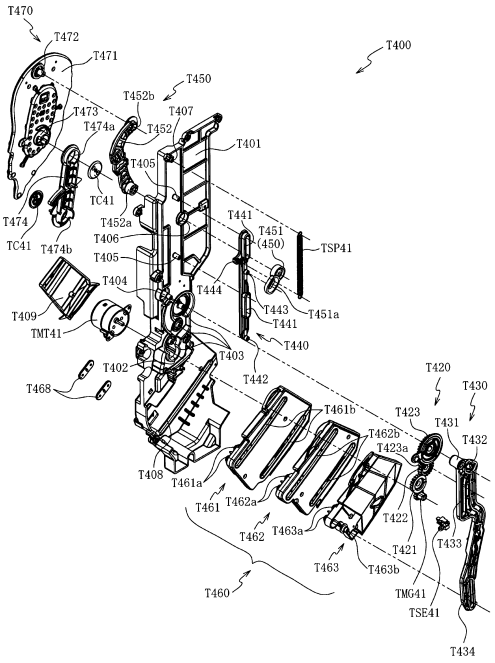
【図４２５８】



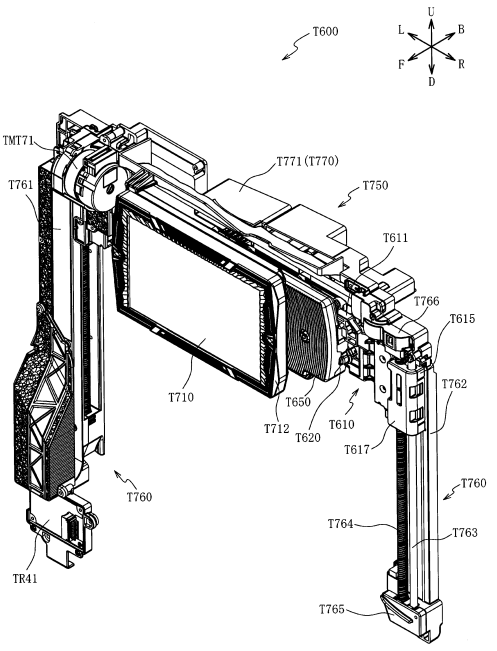
【図４２５９】



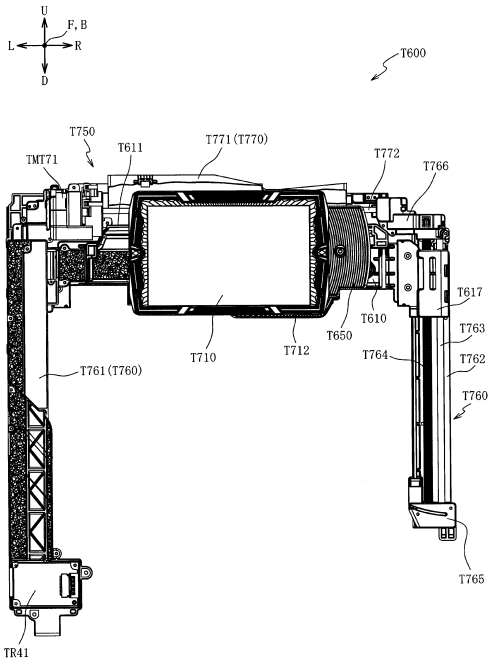
【図４２６０】



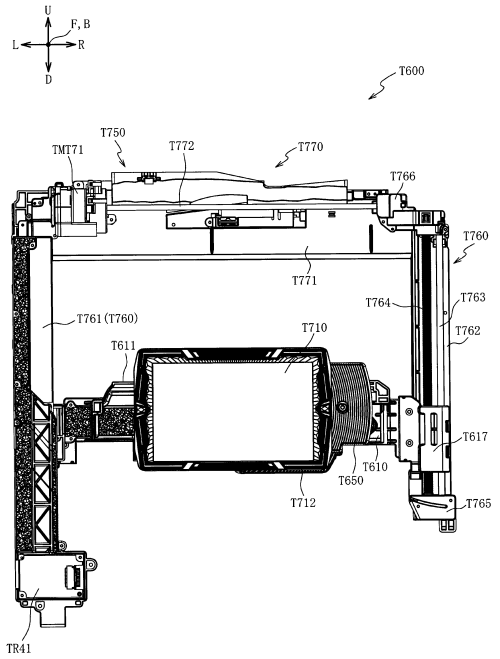
【図４２６１】



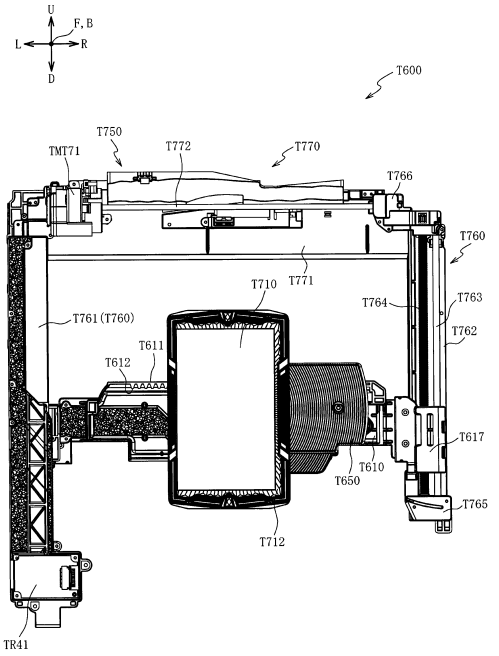
【図４２６２】



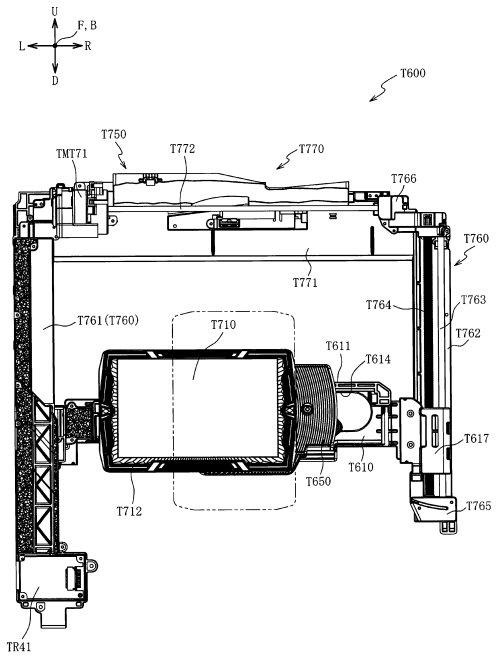
【図４２６３】



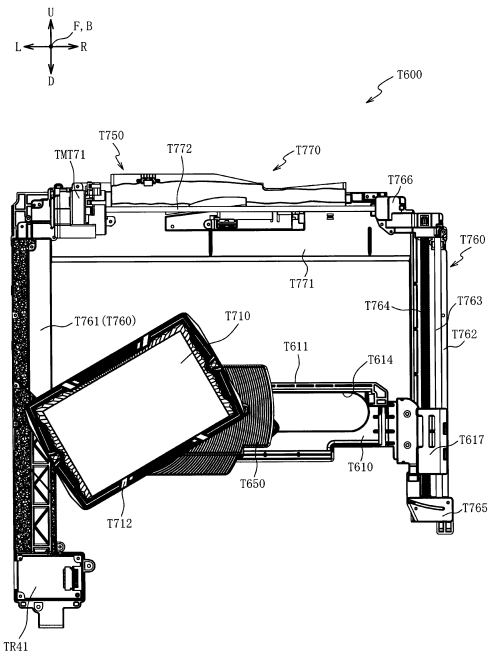
【図４２６４】



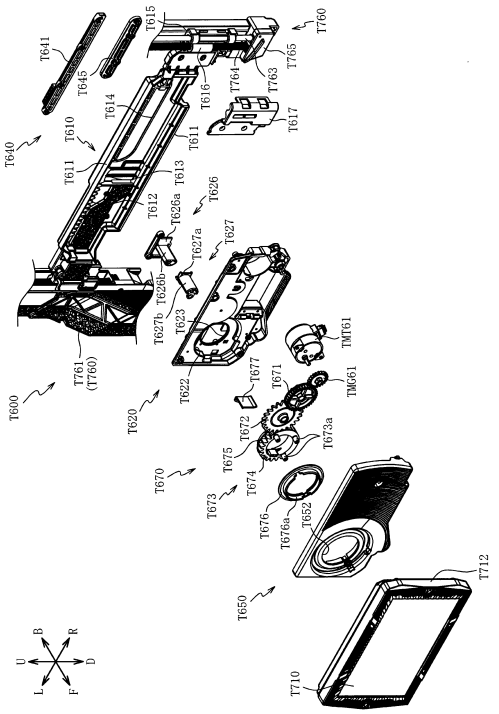
【図４２６５】



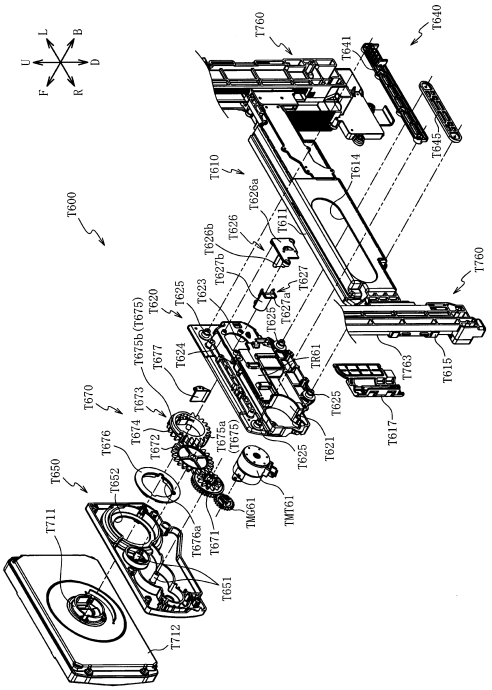
【図４２６６】



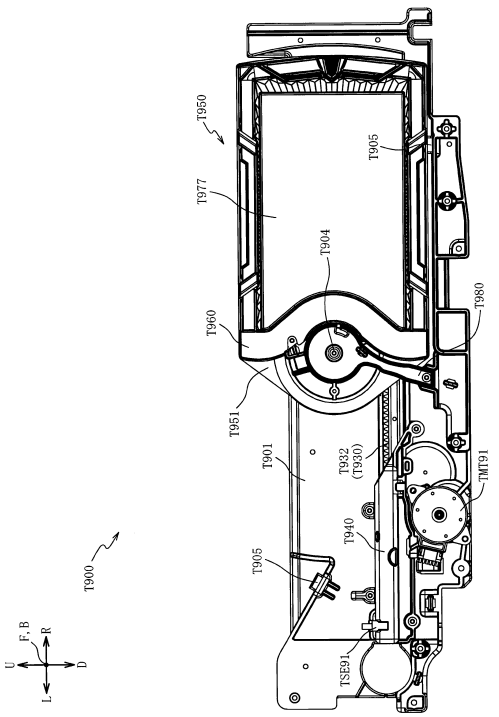
【図４２６７】



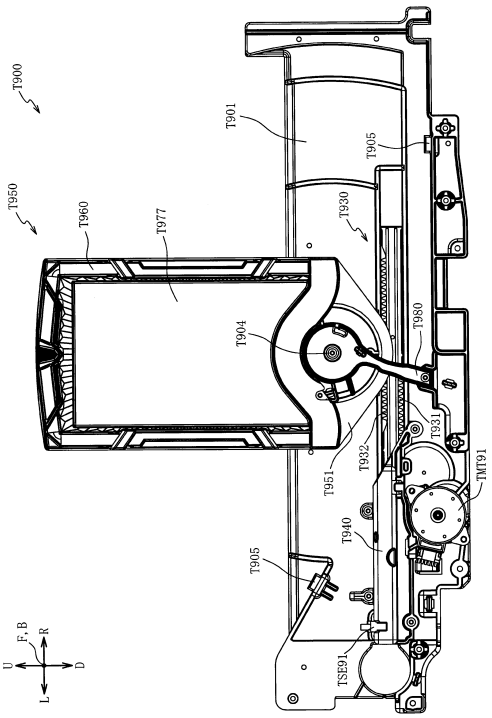
【図４２６８】



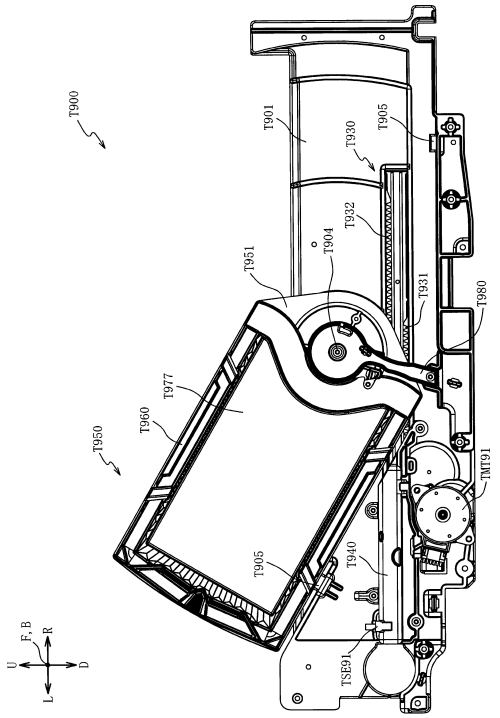
【図４２６９】



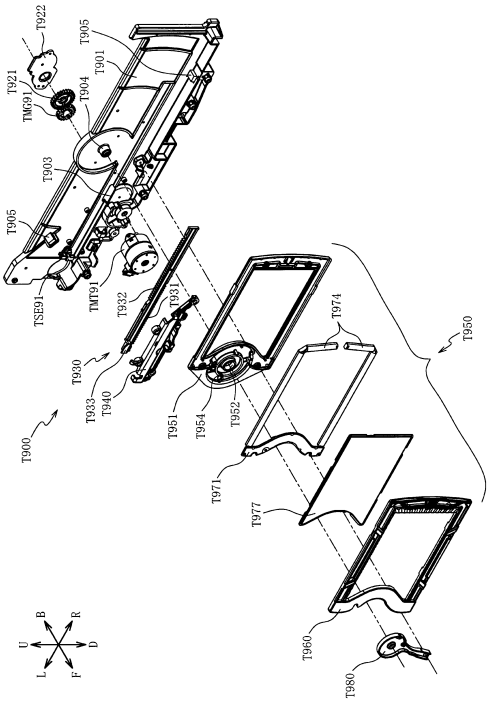
【図４２７０】



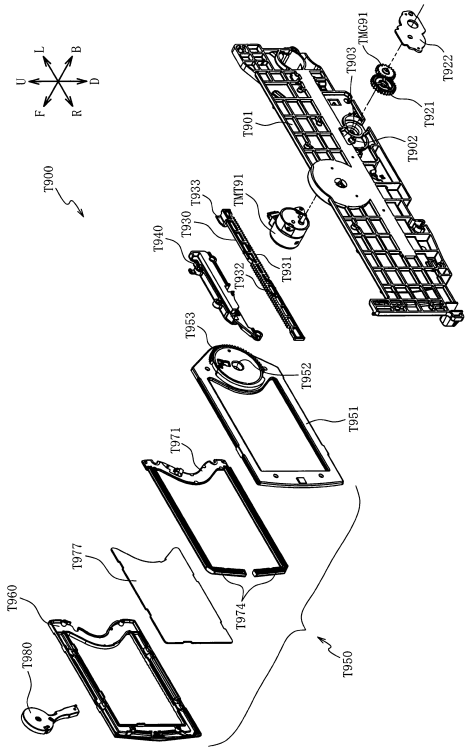
【図４２７１】



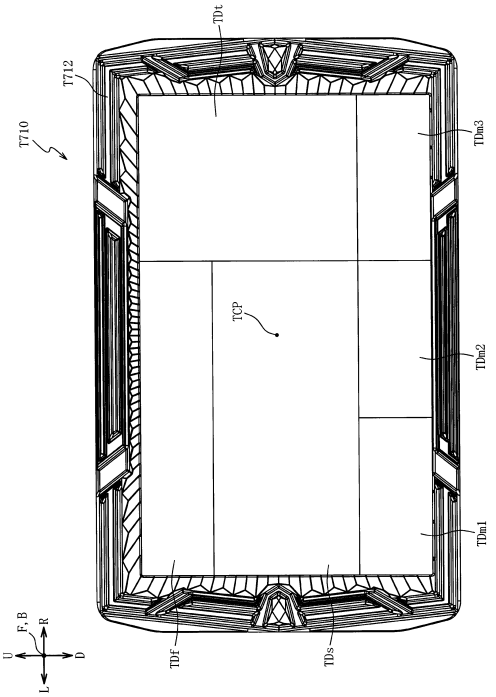
【図４２７２】



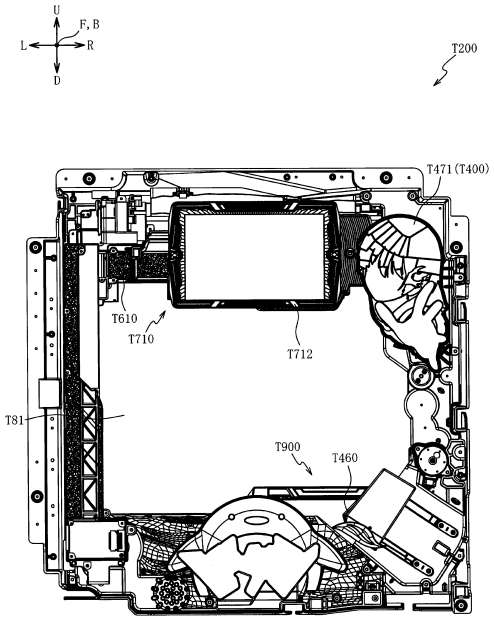
【図４２７３】



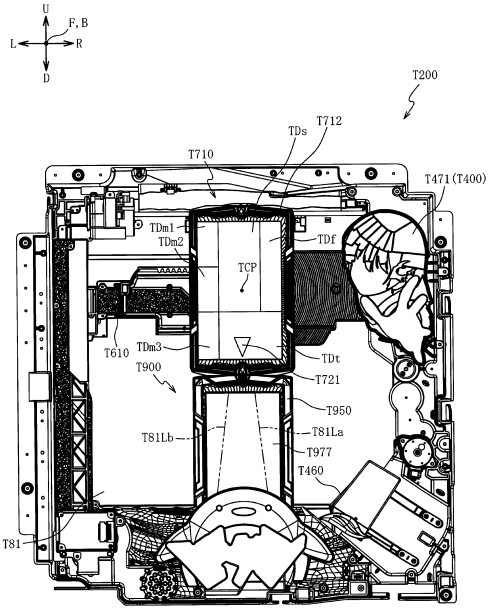
【図４２７４】



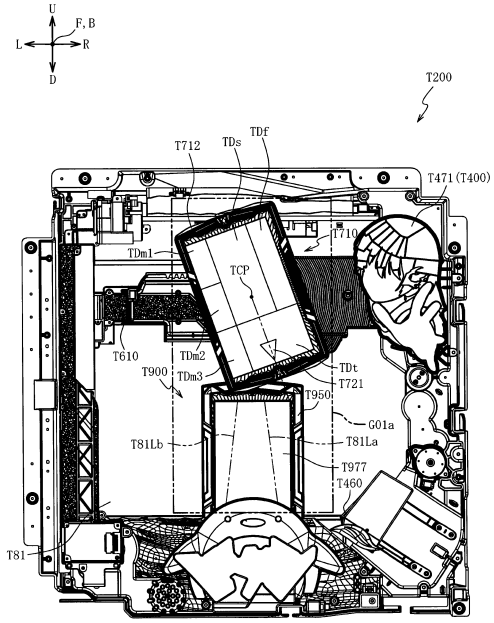
【図４２７５】



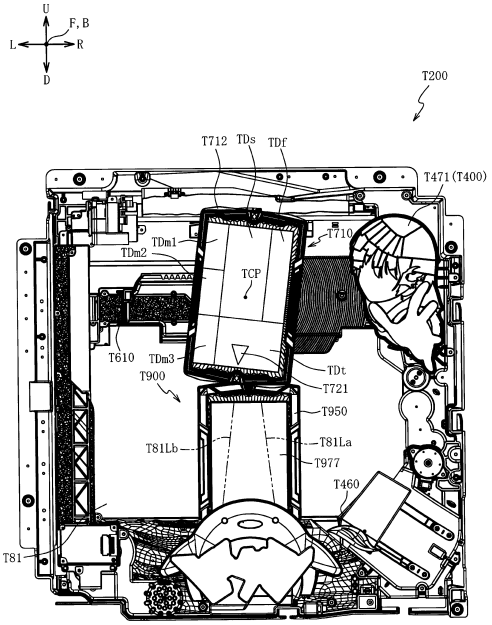
【図４２７６】



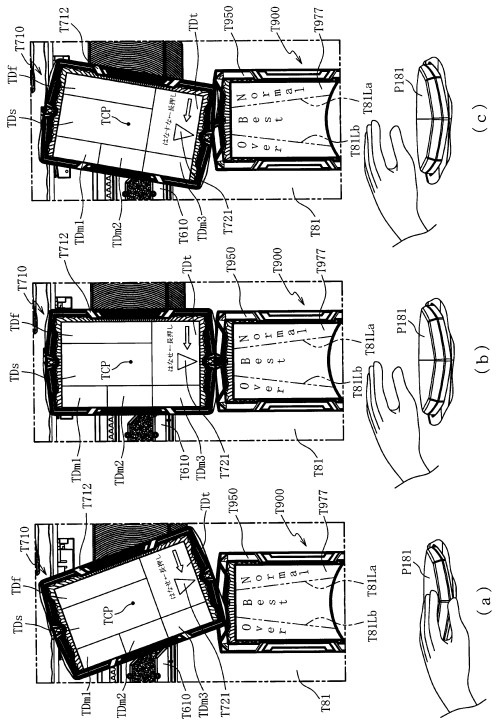
【図４２７７】



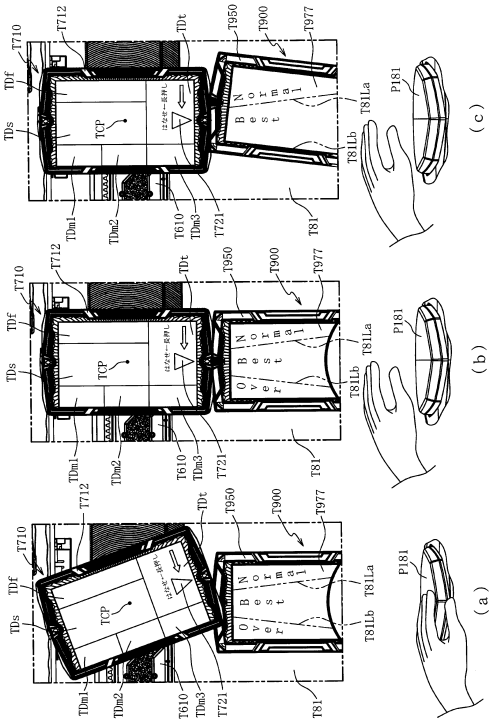
【図４２７８】



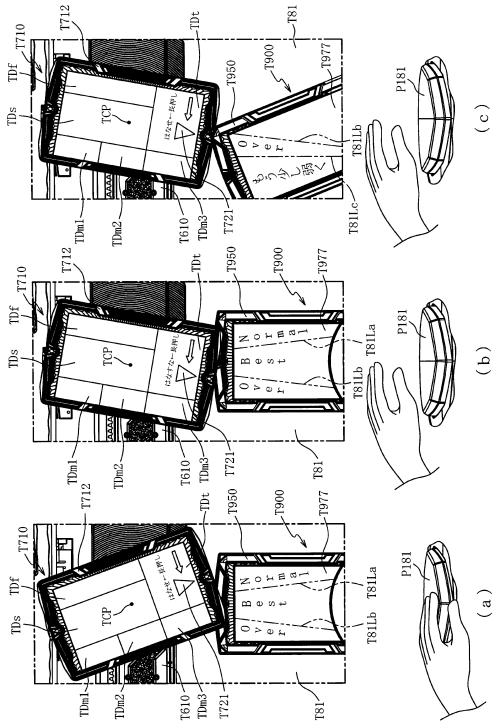
【図４２７９】



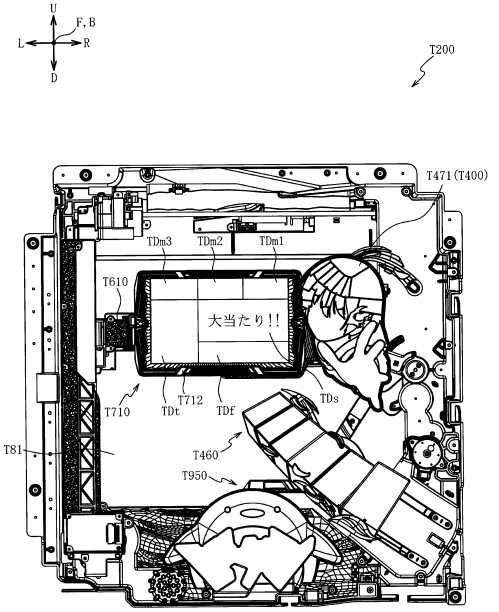
【図４２８０】



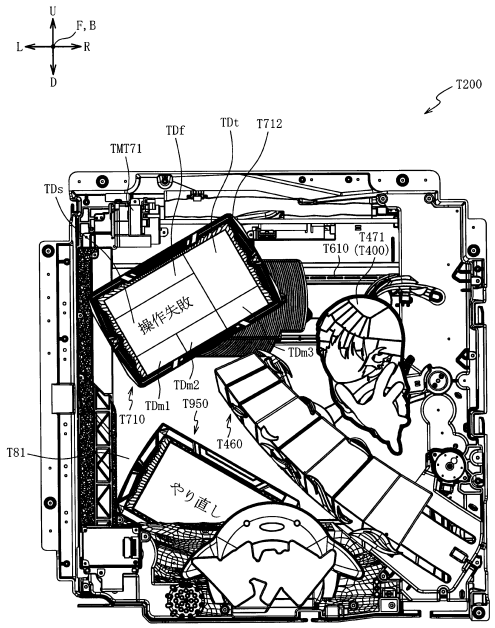
【図４２８１】



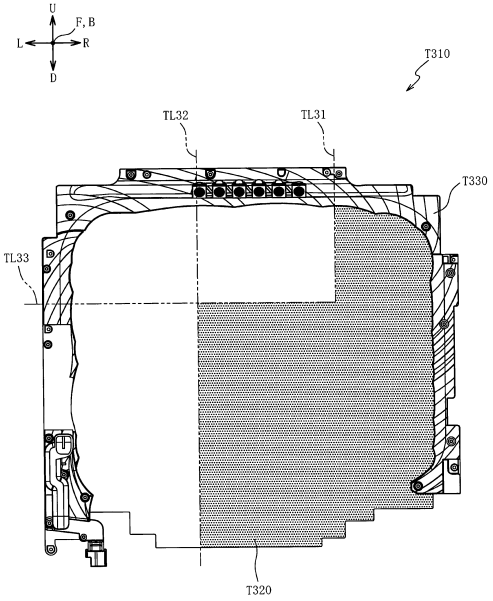
【図４２８２】



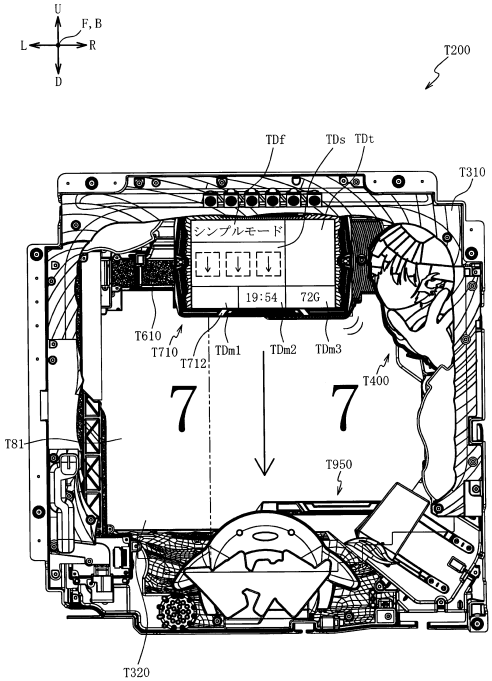
【図４２８３】



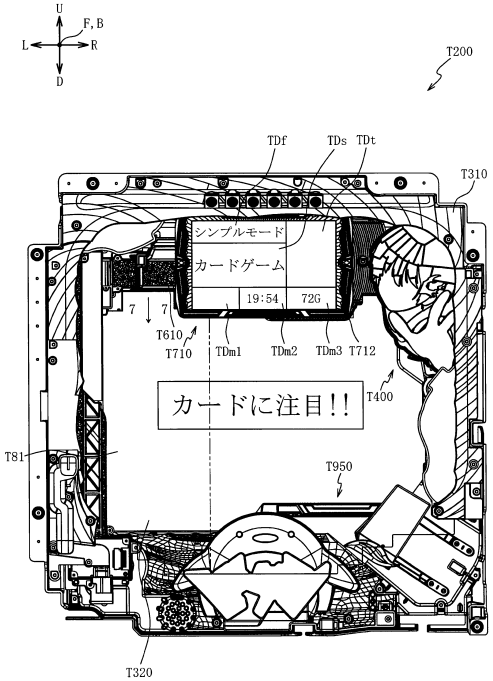
【図４２８４】



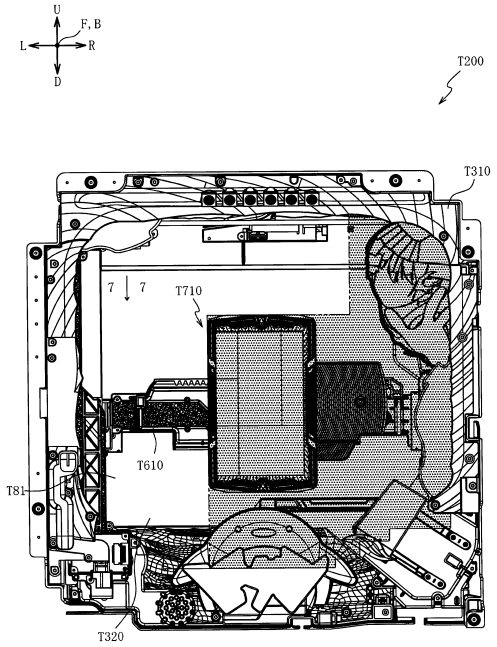
【図４２８５】



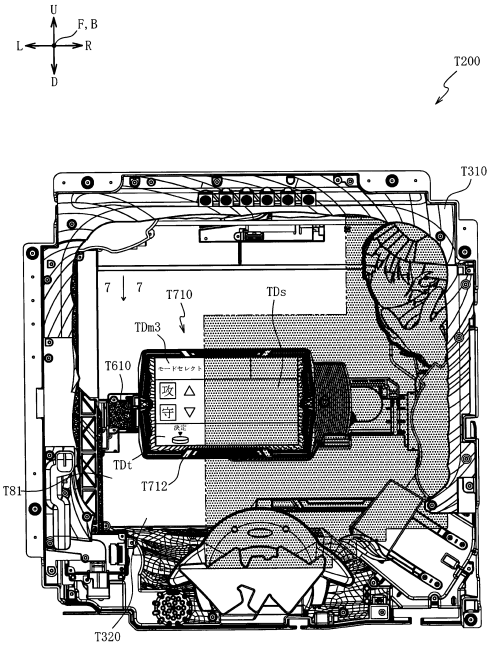
【図４２８６】



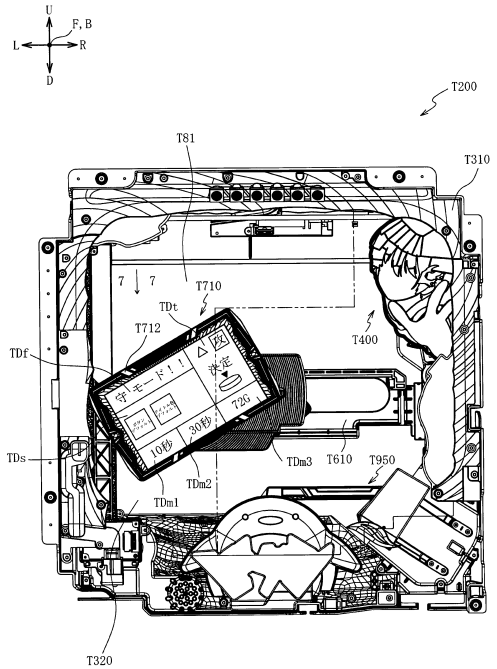
【図４２８７】



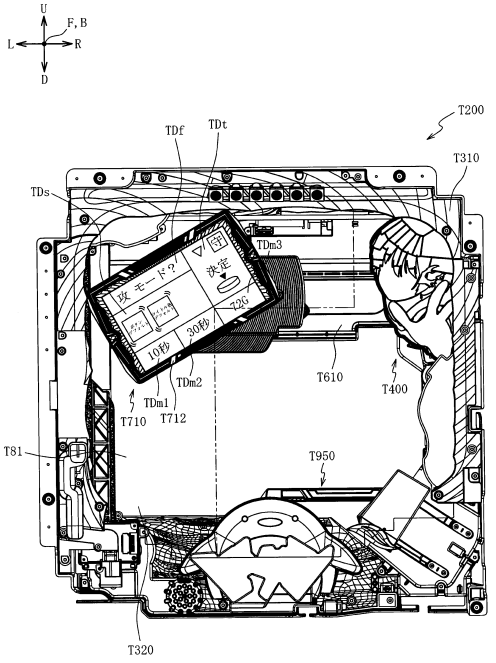
【図４２８８】



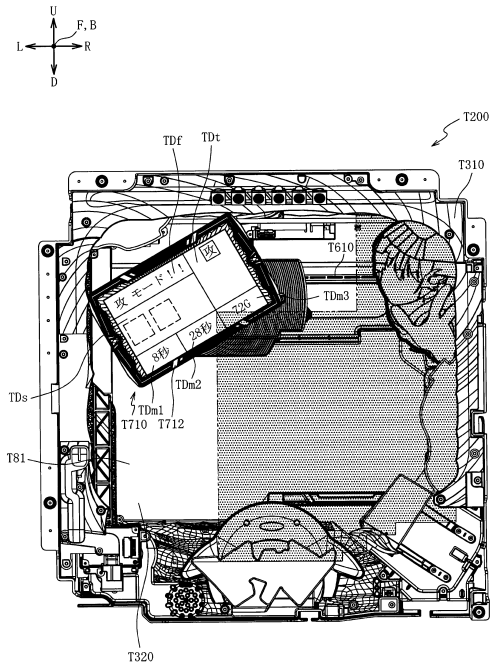
【図４２８９】



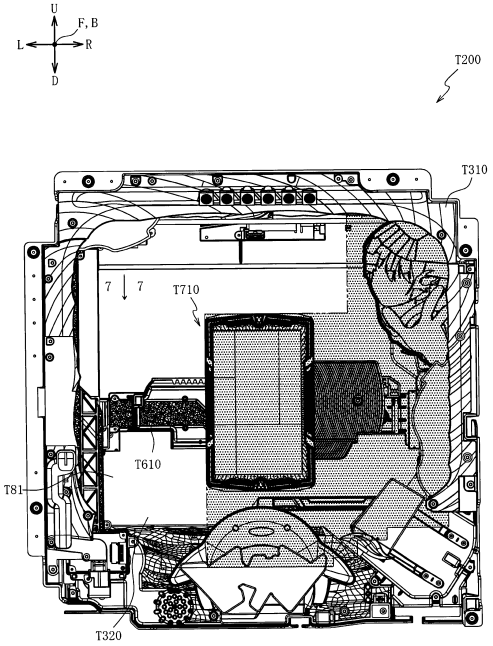
【図４２９０】



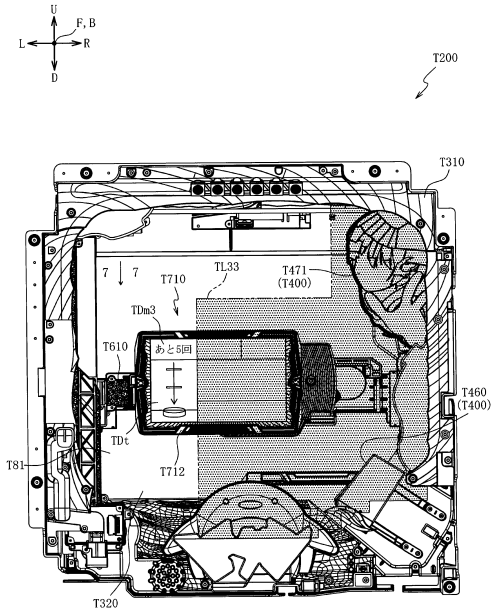
【図４２９１】



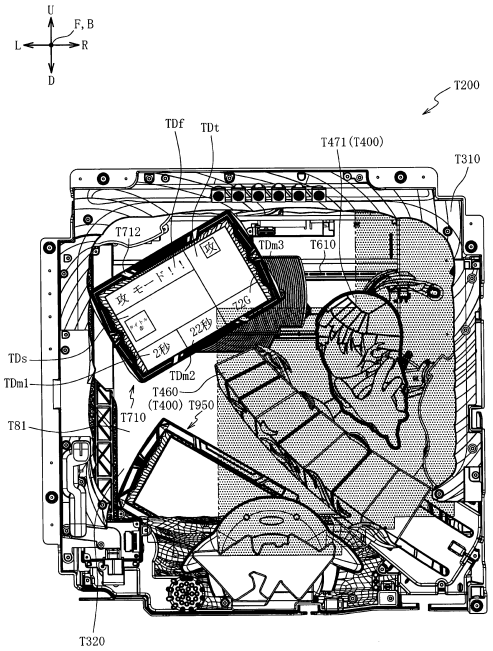
【図４２９２】



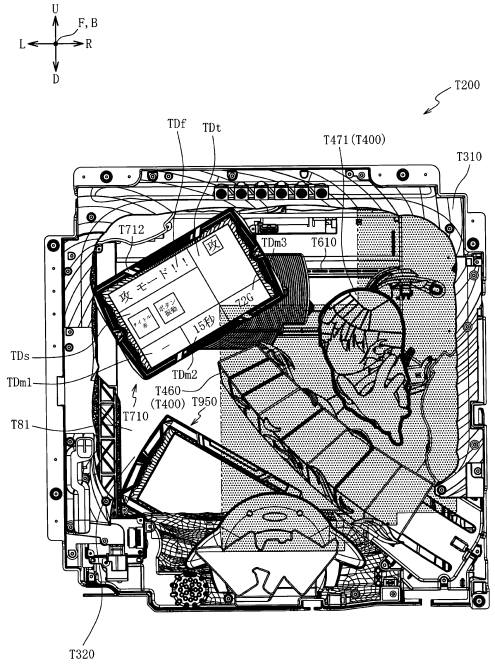
【図４２９３】



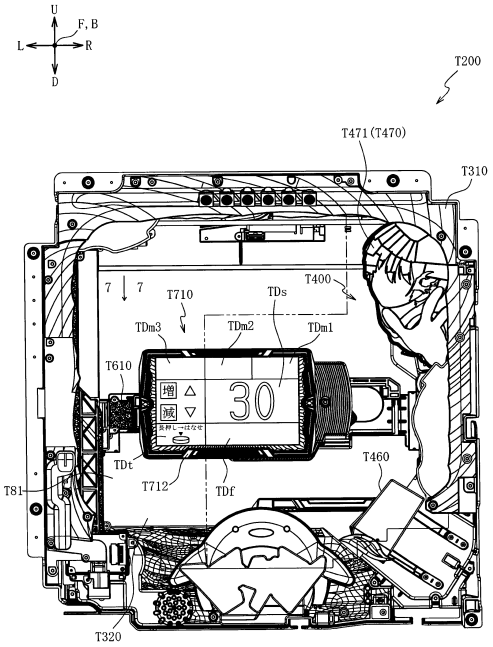
【図４２９４】



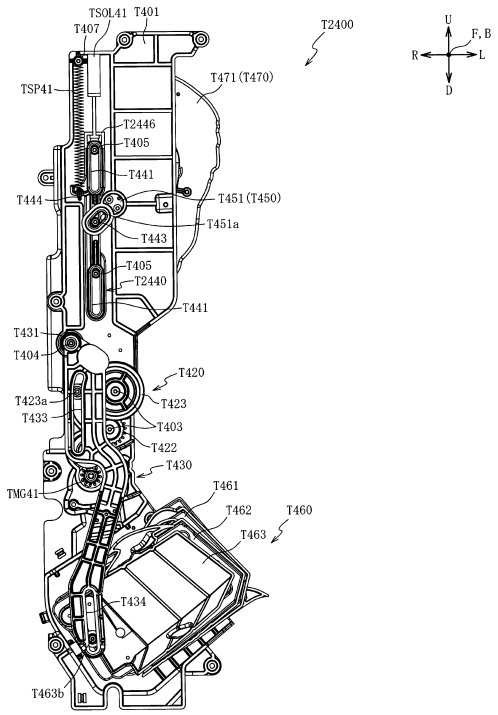
【図４２９５】



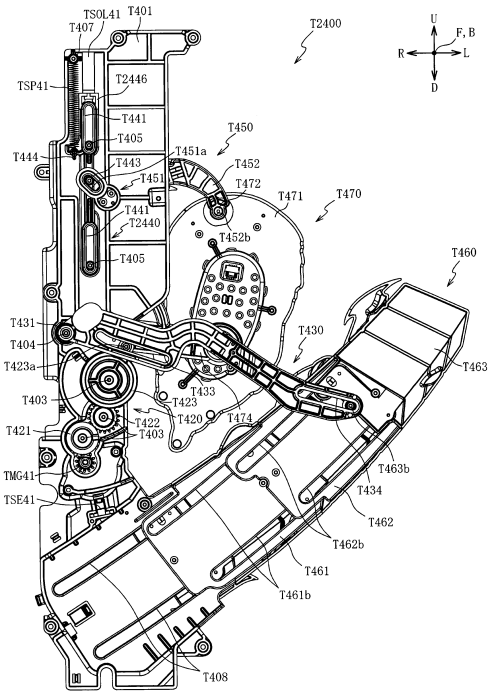
【図４２９６】



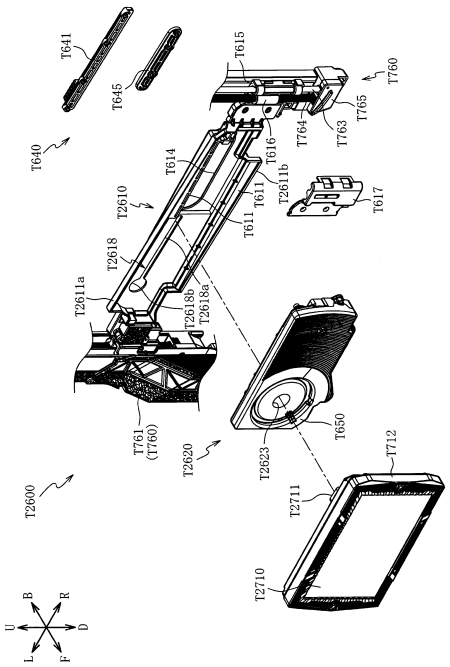
【図４２９７】



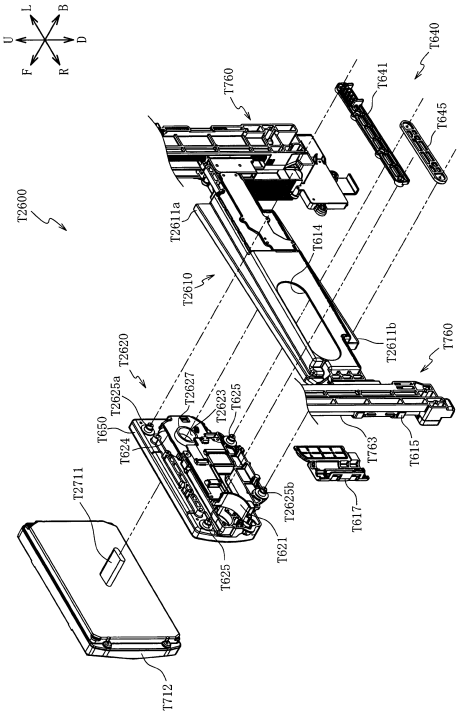
【図４２９８】



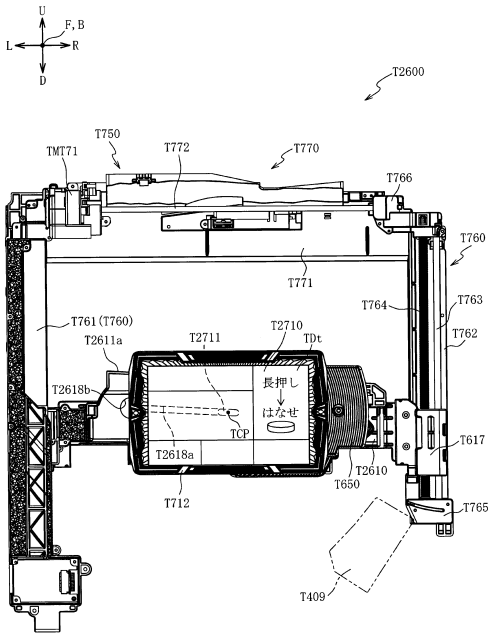
【図４２９】



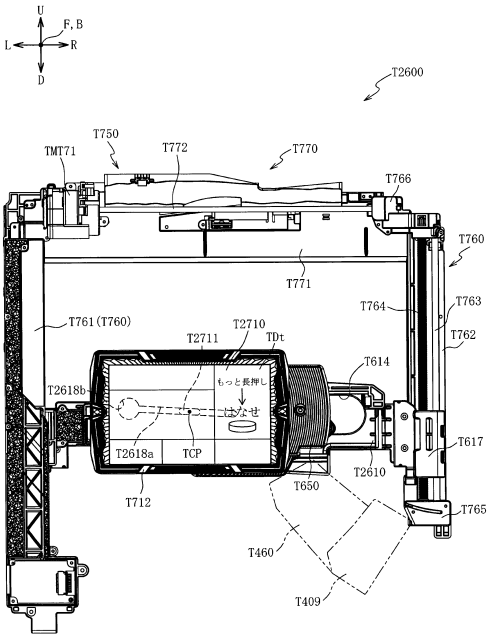
【図４３００】



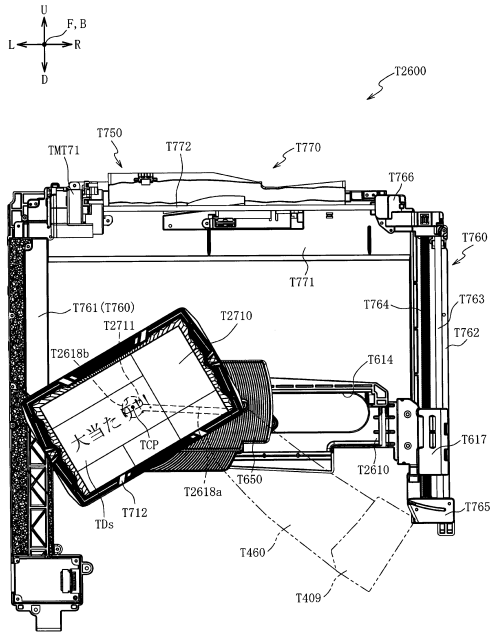
【図４３０１】



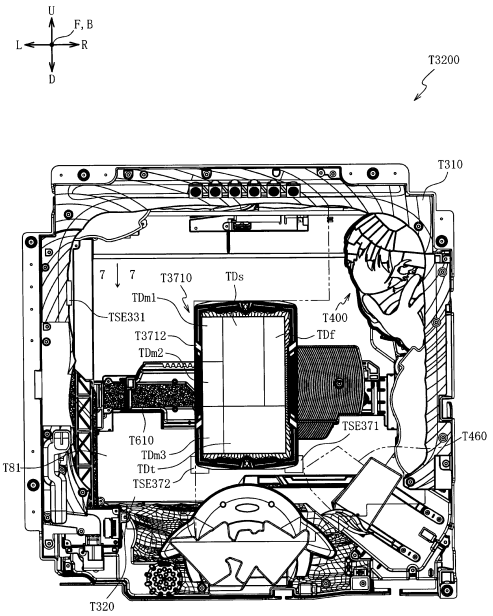
【図４３０２】



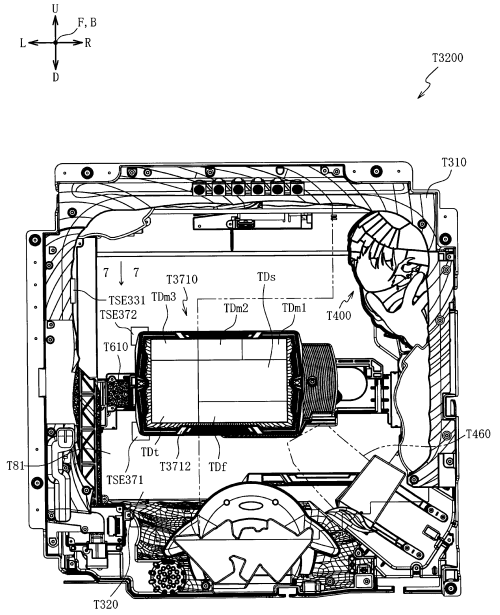
【図４３０３】



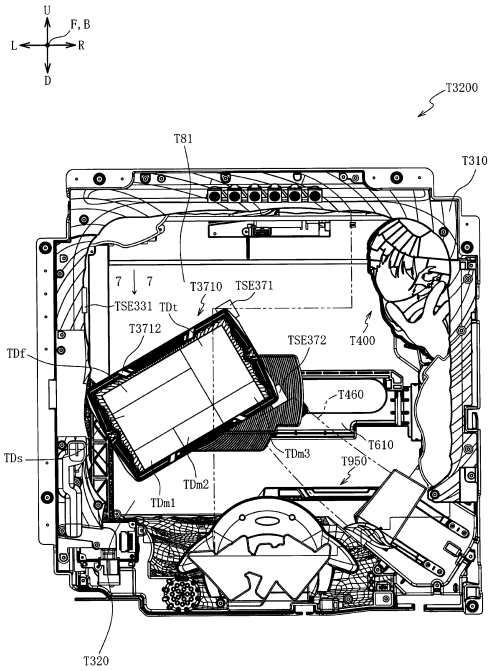
【図４３０４】



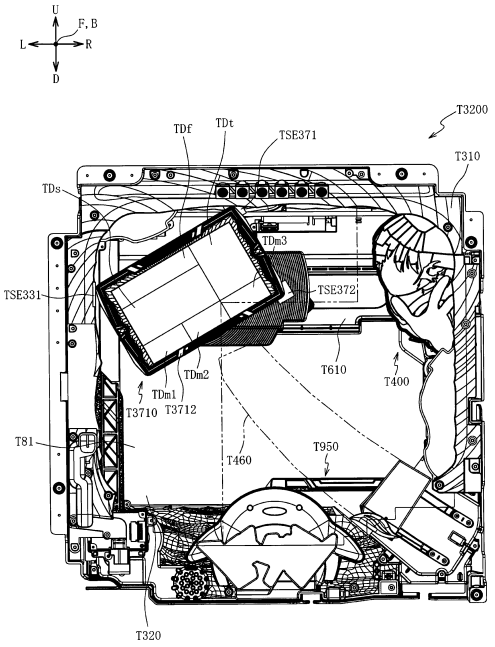
【図４３０５】



【図４３０６】



【図４３０７】


U
F, B
L
R
D
T3200
TDf
TDt
TSE371
T310
TDs
TDm3
TSE331
TSE372
T610
T400
TDm2
TDm1
T3710
T3712
T81
T460
T950
T320